

SHANGYEMEIGONG

商业美工

(修订本)

陶源清 主编

商业出版社

商业美工

(修订本)

陶源清 主编

中国商业出版社

图书在版编目(CIP)数据

商业美工/陶源清主编.—2版(修订本).—北京:中国商业出版社,2000.6

ISBN 7-5044-0018-1

I. 商… II. 陶… III. 商业广告-技工学校-教材
IV. F713.8

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 65106 号

责任编辑:孙锦萍

中国商业出版社出版发行

(100053 北京广安门内报国寺1号)

新华书店总店北京发行所经销

北京北商印刷厂印刷

850×1168 毫米 32 开 8 印张 203 千字 彩插 0.375 印张

2000 年 4 月第 1 版 2000 年 4 月第 1 次印刷

定价:10.00 元

* * * *

(如有印装质量问题可更换)

编 审 说 明

本书是根据商业部系统 1979 年长沙教材编写规划会议的要求,在我部教育局和上海市第一商业局的组织领导下,由上海市卢湾区财贸职工业余学校和上海市第一百货商店编写。本书可以作为中等商业学校和商业职工业余学校试用教材,也可作为商店进行橱窗布置、美术装饰和在职美术爱好者学习参考之用。

参加本书编写的有:上海市卢湾区财贸职工业余学校张之进、上海市第一百货商店徐涛,并由张之进、徐涛、江以德作插图。在编写过程中,有关单位的专业美工人员提供了宝贵意见,特此致谢。

中华人民共和国商业部教材编审委员会

1981 年 9 月

修 订 说 明

《商业美工》是原商业部教材编审委员会组织编写的中专学校用教材。根据新的形势和教学改革的需要,我们对原书作了修订。

本次修订,由陶源清同志任主编,并对原书内容作了较大的补充和调整,增加了部分插图,以便读者阅读参考。

限于水平,书中不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编 者

2000年5月

目 录

第一章 设计基础	(1)
第一节 设计素描	(2)
第二节 图 案	(17)
第三节 美术字	(46)
第四节 色彩基础	(80)
第二章 商业广告	(94)
第一节 广告的基本概念	(94)
第二节 广告的分类	(95)
第三节 广告的作用	(96)
第四节 广告设计应遵循的原则	(97)
第五节 售点广告的形式	(99)
第六节 广告的创意	(110)
第七节 广告平面设计的构成要素	(116)
第八节 构成要素的编排	(119)
第九节 广告的构图	(122)
第十节 商标与标志	(128)
第十一节 CI 设计在商业上的运用	(135)
第三章 商品展示与陈列	(142)
第一节 商品展示的意义	(142)
第二节 商店空间构成与售货设备	(143)
第三节 商品陈列的总体规划	(166)
第四节 商品陈列的形式和要求	(169)
第五节 商品陈列的形式美感	(175)
第六节 商品陈列的基本方法	(181)

第七节	商品展示的技巧	(183)
第八节	商品陈列中色彩的运用	(198)
第九节	商店照明设计	(201)
第四章	商业美工常用工具、材料及操作方法	(207)
第一节	商业美工的常用工具	(207)
第二节	美工材料的性能和使用	(212)
第三节	美工常用操作方法	(215)

第一章 设计基础

商业美术隶属设计范畴。素描是一切造型艺术的基础,它的任务是培养锻炼美术设计人员观察和表现物象的能力,解决轮廓、比例、体积、结构、明暗、动态、质感、透视等方面的技术性问题。

传统的素描是“契斯恰柯夫”学院派一统天下,虽然培养了学生雄厚的写实基础,但花大量的时间去研究光线照射在物体上的明暗规律,往往会削弱对物体结构的深入理解,付出了失却创造性、生动性、应用性和思想性的代价。随着时代的变迁、经济的发展,尤其是设计学科的兴起,素描教学和研究也向多元化、专门化、实用化的方向迅速发展。设计素描是传统素描在现代设计影响下形成的一种崭新的表现形式;是艺术和科学结合的产物;是实用功能与审美功能并重的造型方法,是商业美工必备的基本功。

图案是随着物品而成立的造型艺术,又是自然物象的艺术表现,所以图案的内容既有物品的形体设计,又有反映自然、美化器物的纹样设计。在商业美术中,我们重点从图案中吸取形式美的原理及构成法则。

文字包括中外美术字和书法字体。文字作为传达信息的主要视觉手段,在商业美术中尤其重要,商业广告(特别是 POP 广告)可以没有绘画形象,但文字却不可缺少。随手写一手漂亮的美术字是商业美工的基本功之一,同时,熟练运用诸如油画笔、毛笔、麦克笔等工具书写文字是不可忽视的技能。

色彩是一门重要的基础课。一般分绘画性色彩和装饰性色彩,两者都需要,而更偏重于后者,在体现商品特色和表现产品系列时,色彩发挥了重要作用。

要成为一个好的商业美工,需要掌握多方面的知识。除了设

计基础外,需重点研究“视觉传达”的要素,必须从传统绘画艺术创作中跳出来,树立正确的传达观念,将商业美术的创意、技法、格调以及美学思想表现熔为一炉,设计出传达功能强、特点突出、健康向上的优秀商业美术作品。

第一节 设计素描

一、基本概念

素描是用单色表现物体造型关系的艺术学科。设计素描是指服务于设计领域的专门性素描技法。

设计素描的目的就是针对各设计领域的需要,担负起传达、记录、思考的视觉化转换任务,其任何理论与操作均应与设计实践休戚相关。

设计是一种构思和计划,是一种思考过程,是一种精神的步骤,需要借助其他手段来加以表达,比如草图、预想图、模型等。设计素描以其角度、有效、迅捷的特点作为所有视觉化表现手段的基础和主要表现方法之一。

素描训练,主要为练就一双艺术家的眼、艺术家的手,建立科学的观察方法,培养整体地看对象,处处从大体着眼的习惯,学会从可观对象上捕捉感受的能力,学会运用线条、明暗、构图、透视等多种表现因素和手段。

设计素描是集观察、感受、认知、归纳、积累、想像、创造、表现、审美为一体,形象思维和逻辑思维同步进行,有明确功利目的,是对设计师认识能力、创造能力、表现能力和审美能力进行综合训练的必修课程。

二、观察方法

从提高造型力、审美力、创造力和表现力的目标出发,首当其冲的问题就是如何正确、有效地培养和训练敏锐的观察力。

观察,绝不是单一被动地凝视面前的对象物,而应积极地、主

动地去捕捉、发现、感受对象所具有的造型特点、生动姿态和美感,找出其中的结构和规律,为下一步的表现作准备。在观察过程中,还要摆脱主观印象和想当然的概念理解。

观察时应抓住总体印象特征,如果对象比较复杂,可以变化角度去观察、理解,甚至可以随意摆放和拆装对象物。

然后,可以深入观察构成总体的结构和组装特征,尤其是节点和构成的各个部分状况。整体——局部——整体,在这期间还要时刻把握住整体,不能过分拘泥于细微枝节,否则,极易丢失第一眼看到事物时所产生的新鲜感和总体印象,丧失总体印象。

在整个观察过程中,要注意各要素间的相互关系,掌握其中的有机联系或制约作用,不要孤立割裂对待。

外形:最重要的是把握总体印象和特征,还要注意其节奏动势,对于比较复杂的物体,我们还要学会用相近的几何形态作初步归纳,便于整体把握。

肌理:物体的材料质感,表面处理加工,光洁度和手感以及在视觉上的效果,并作出初步审美评价。

结构:先留心大的结构关系,分解成零件或部分,重点主意连接方式、节点设计。进而思考为何采用该结构,有无其他方式可同样或更好地实现该结构的要求等等。如果是自然形态,就要探求结构的生态原理和生长规律。

机能:是在了解结构的基础上进一步研究结构、材料如何发挥机能点以实现产品的机能,通过动手尝试操作,了解各个机能要素的情况,借此了解产品的功能,为下一步表现掌握最重要的依据和描绘线路。

比例:掌握整体比例,长、宽、高、半径与边界,部分与整体,部分与部分的关系等。

三、作画步骤

第一,考虑用何种角度和构图最能有效表现对象物,最好打好腹稿或小构图,这对整体把握和保持生动的姿态很有好处。

第二,勾划轮廓一定要运用直线,把复杂的对象物进行必要的概括、取舍、提炼。形象概括的好坏关键在于一个“简”字,一个“准”字,要简练,不是简单,在画面中要大致确定物体的位置、角度、透视。

第三,在勾划形体的轮廓和比例关系时要借助几何形的观察方法,把复杂的形体分解成各种形状的单纯的几何形体,特别是辅助线的运用,根据形体虚设一些水平、垂直、倾斜的直线作比较,然后根据对象的具体形象,用长短不等、粗细浓淡不同的直线来确定各几何块面。这些块面要求大的关系准确,并运用几何数字与坐标比较形体块面的角度与比例。

第四,按照结构和操作机能的线索,进一步分割出各个局部的大致形态。这时不要受表面观察的局限,不能直接看到的内部和被挡的部分,也要变换视觉和视点进行探索或拆卸分解,还可按结构线索推导完成,把物体画成一个符合逻辑原理和透视关系的透明体。各部分的比例关系、结构特点、形体间的连接方式是这一步骤的要点。

第五,细部的深入刻画。要注意细部形状特征、材料肌理、成形依据、功能作用;注意形的过渡、穿插、演变和结尾,特别是节点和机能点的表现;要反复回顾一下在观察阶段的感觉和印象,要注意局部形态在整体中应有的地位,始终保持良好的全局大观。

第六,总体调整。分析、研究、理解形与神、形与空间的关系。对象的结构组织是否准确,质量、空间、距离、特征、肌理是否得到表现,对关键的轮廓线和结构线要给予适当的强调。可保留主要辅助线以加强总体动向和空间分割的效果,在关键的形体和部分上(如圆柱、球形、长立方体等)补充些辅助截面,以使形体的空间位置和形态动势更加强烈和生动,保持第一眼看到对象时的那种新鲜、强烈的感觉。

采用什么样的步骤与方法作画,要根据不同的对象、不同的要求和不同的目的来进行,个人的习惯、经验也不同,不必采用机械

的程式化死搬硬套,以上仅是一些带规律性和原则性的作画过程,仅供参考。

四、几何体写生

(一)立方体

立方体是一切物体造型的最抽象化的形体,其长、宽、高形成了三个方向的空间尺度,这就是所谓的三度空间(三维空间)。每一个具体的特定的物体,都可以表现为立方体三度空间(边长)的不同比例变化。正是不同的空间长度造就了不同物体的特殊的形体形态,并构成千差万别不同形状的面。美术造型,就是从标准化的基本立体的构成规律出发,去观察一切具有特殊形态的形体(图1-1)。

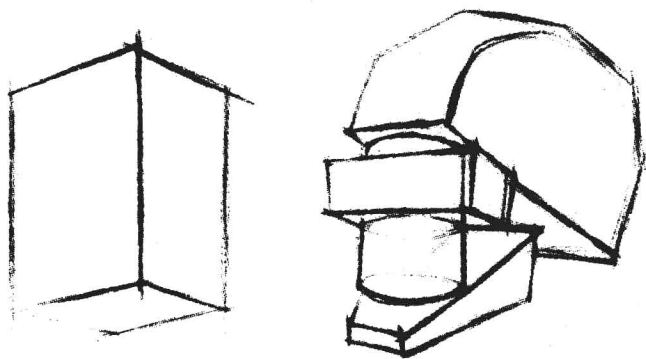


图 1-1

(二)圆球体

圆球体是立方体的变化。它是以立方体的中心对角的交点为心点均匀旋转的形式。因此本质上圆球体是由无数个方形面组合而成的,具有多面性和多向性。圆球体仍有六个基本的方向面,不过是六个规范的弧面罢了。圆球的轮廓是极难画准的,因为人的眼睛视圆锥(即视线明晰视野的范围)是椭圆形的,往往在画圆形

时产生视差。因此可以先从方形高宽的基本尺度画起,渐次由方及圆。确定圆球明暗交界线的位置和比例,是决定圆球正确透视的关键(图 1-2)。

(三)圆柱体、圆锥体

圆柱体是立方体水平旋转的形态。其顶和底面的圆平面的心点是柱体的中轴位置,形成了其宽度为圆面直径的圆柱形态,其外观轮廓为方形。圆柱体基本有六个方向面,如棱柱体。

圆锥体是圆形底面直径为锥体宽度向顶面心点缩减的圆形轨迹,其圆心的垂直轨迹仍为圆锥体中轴的形态,其外观轮廓为规范的等腰三角形。

画圆柱体时应从高和宽画出正确的比例,其底面(或顶面)的宽度即柱体的深度透视形,要注意其变化了的长度与高、宽的正确比例。在画圆柱体时要先从方画起,特别是两个端面的圆透视。

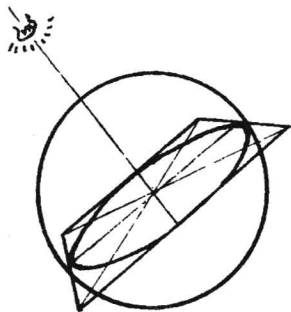


图 1-2

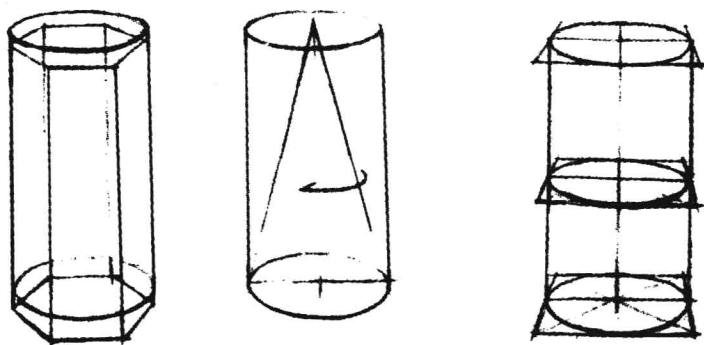


图 1-3

其宽度的直径要垂直于中轴线,这样才能端正地画出圆柱体来。圆锥体的画法同样应注意这些要点(图 1-3)。

(四)几何体组合

几何体的组合不是随意的堆砌,应该体现形式美的追求品位,另一方面又要满足必要的基本训练意图。

几何体组合的结果,产生一个新的几何体,这就是它们的组合外形。要在画面上妥当地固定出这个外形的基本位置,就要正确地构图。首先,用辅助线准确地画出组合形的外轮廓,分出比例,确定每个几何体在画面上大小高低位置,且透视要正确。

用前实后虚,稍有变化的线画出几何体。线条要肯定,有适当的强度,明暗交界线可以用适当的辅助线带出少量暗色调(但不是

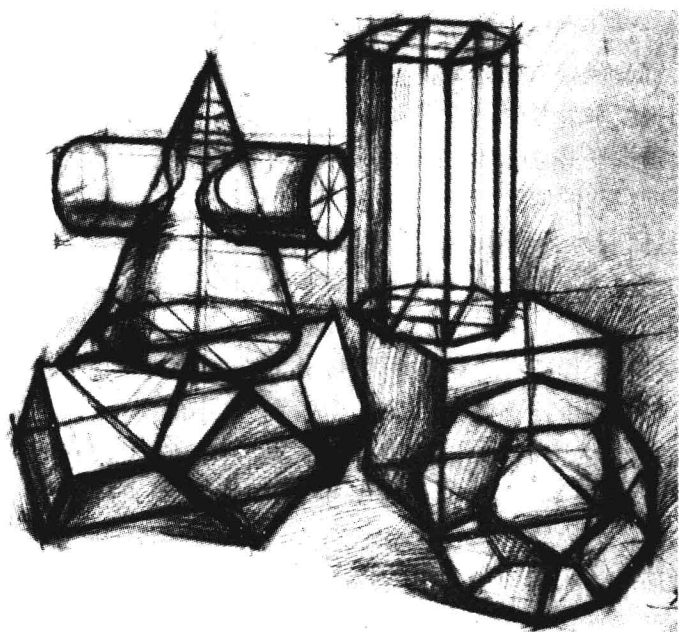


图 1-4

画明暗)以帮助加强体积感。

画几何体线描写生(不上调子)的目的是为了以最简单的手段去学习和表现形体的构造和透视变化规律,懂得素描是以研究形体的本质为主的学科(图1-4)。

五、透视

透视,是人从不同角度、距离看物体时的基本视觉变化规律。这个词的拉丁语原意为“看穿”,也可以理解为,当物体为透明体时你所能看到的一切。因为它所包含的主要视觉现象是近大远小,所以在我国也把透视叫作远近法。

从绝对正视或顶视的角度去观察物体,几乎不可能为画家所取。我们对立方体的写生,一般都处在一定的倾角下。从一个立方体的构架中,我们不难发现,前面的方形面看上去大于后面的方形面,这是固定的视点形成视觉透视缩小的结果。从图1-5中可以了解透视大小变化的基本规律:平行透视的立方体与画面平行而与视线垂直的面保持原形,其余的斜线均收束于视心点。

透视变形,立方体的侧面和顶面又是另一种透视变化。在正方形向纵深的伸展中,由于透视变化,使其高低不等,纵深的边缩短,从而成为不规则的长方形(顶面也如此)。这就是透视中方形面的透视变化。由此可以看出,任何一个向纵深的倾斜面都因为不同的倾角产生不同程度的缩小和变形(图1-5)。

由六个面组合的正立方体,在透视的变形中,可呈现各种不同的形态。其中,向纵深的伸展(形成由大至小的变化)最后都必须消失在地平线的一点上(消点),而向两侧的延伸,消失在地平线的两个点上(灭点)。图1-6为成角透视的立方体。

球体的描绘也是一个常见课题。我们在画很多灯具、碗及其带球面的物体时,均需要用球体的描绘技能。画一个圆球的外形前面已述,但要完成可以进一步作图的球体就不是很容易的了,其关键有三个要点:

南极、北极和赤道。通常球体的作图也需要画与球的直径相

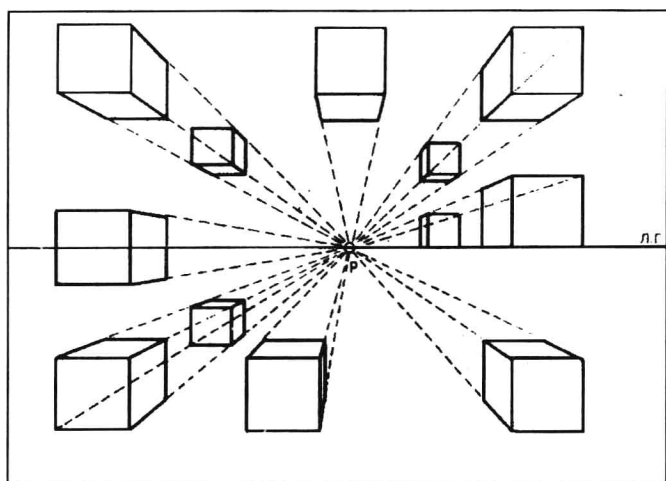


图 1-5

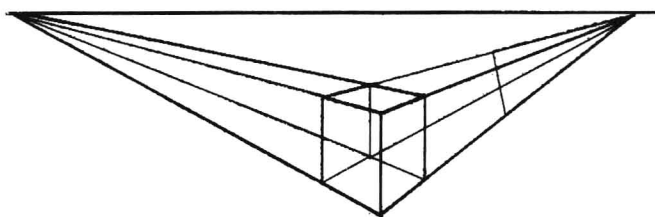


图 1-6

一致的正方体,将正方体作水平线和垂直方向的对等分割,找到三个方向透视正方形。在三个透视方形中分别画出内接椭圆,这三个椭圆就是球体的水平和朝向左、右两侧的垂直中断面,其中水平中断面就是赤道,而上、下两个正方形的中点就是北、南两极(图 1-7)。

圆柱体(圆锥体)的透视变化,主要在于圆平面的弧形透视,其

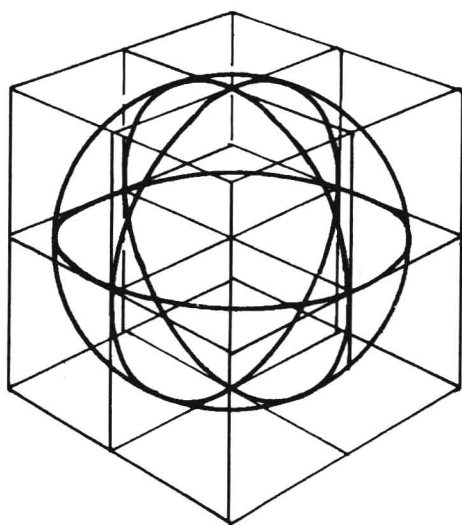


图 1-7

规律与圆球体的剖面透视相同,但圆柱体特点在于由底面至顶面是无数圆平面的垂直重叠。因此从一定的视点观察,其顶面的消失线与底面的消失线交于地平线的消点上,产生了底面与顶面的面积透视缩减的差别。圆锥体也是如此。值得注意的是,石膏圆柱体的圆底(顶面)向后转过去的转角处,很容易被视作直角转折,从而看不到它,其实是前面较大的半圆面至后面半圆面的圆形延伸,是圆透视的重要深度的弧形边。圆锥体亦有同样的情形(图 1-8)。

画圆柱也需要先完成以圆柱直径为边长与圆柱体长度相等的立方体,再在立方体的两端画内接圆。作该平面的对角线,就可找到圆心的位置,过圆心分别作通向左、右灭点的线,就可获得圆柱的透视直径。断面的描绘可通过用同一比例,分别在圆柱前端中线和圆柱后端的中线作分割,得到两个分割点,然后作水平线和圆