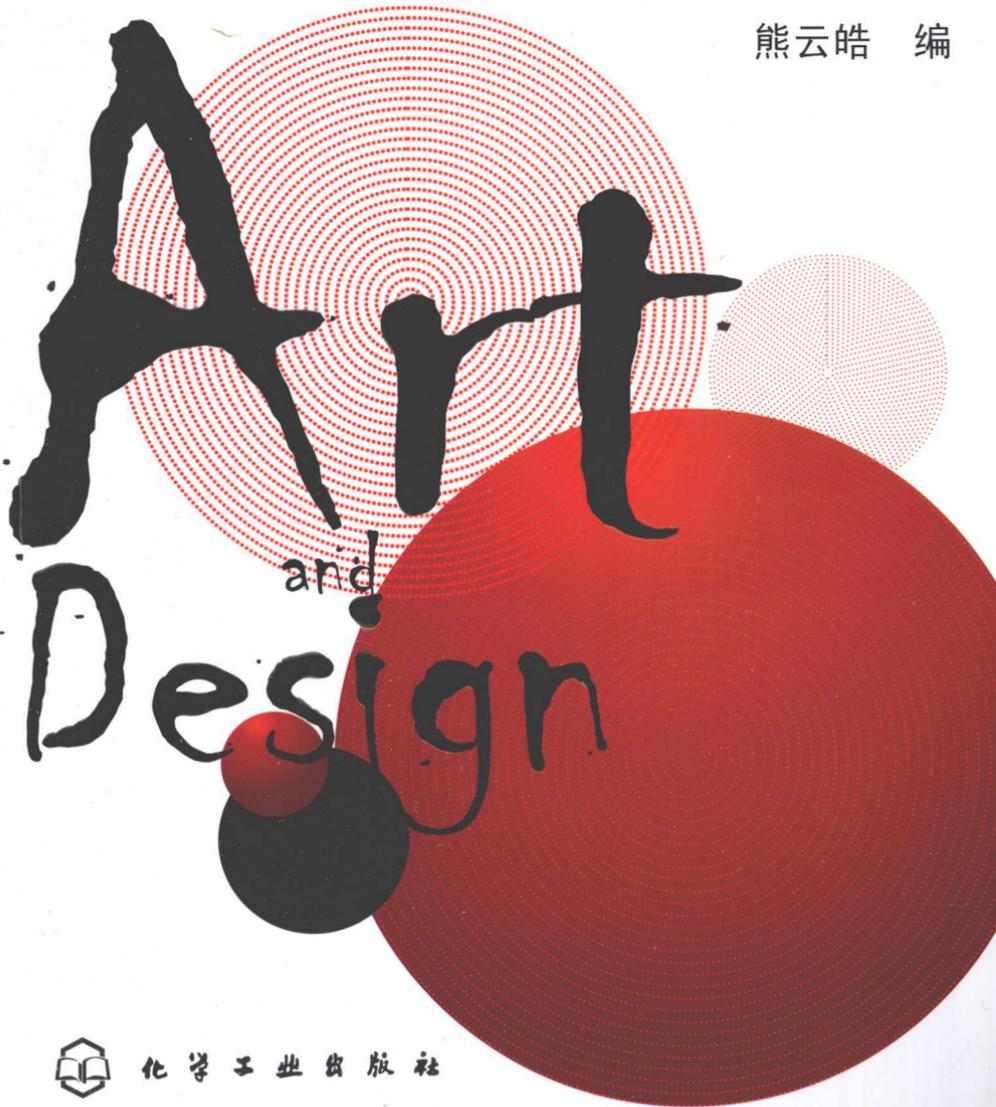


高等学校教材

# 艺术设计

# 基础

熊云皓 编



化学工业出版社

高等学校教材

# 艺术设计

# 基础

熊云皓 编



化学工业出版社

· 北京 ·

目前设计师的创作主动权是一个经常被忽略的问题,从传统写生造型的简单训练一下子跨越到了设计语言,使得很多设计专业的同学从这时候起就陷入了一个被动的局面。这种被动不仅仅是作品形式上的被动,更是一种思维体系的被动。于是就只能从形式到形式的学习,从模仿到模仿的“创造”。所谓个性化的设计课程造就了一批千人一面的机械人。为了培养一批个性化的设计思想家,应该从设计语言基础的基础——造型就开始启发学生的信智,用创作的设计思维来进行一系列的训练和习作。

本书主要讲解形体研究、色彩形式研究和肌理材料研究,以达到使学生用创作的设计思维来进行一系列的训练和习作的目的。

本书可作为艺术设计专业的教材,也可供相关专业人士参考。

## 图书在版编目(CIP)数据

艺术设计基础/熊云皓主编. —北京:化学工业出版社, 2009.9

高等学校教材

ISBN 978-7-122-06341-0

I. 艺… II. 熊… III. 艺术-设计-高等学校-教材 IV. J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第123636号

---

责任编辑:金玉连

装帧设计:尹琳琳

责任校对:李林

---

出版发行:化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印装:化学工业出版社印刷厂

850mm×1168mm 1/32 印张3<sup>1</sup>/<sub>4</sub> 字数54千字

2009年9月北京第1版第1次印刷

---

购书咨询:010-64518888(传真:010-64519686)

售后服务:010-64518899

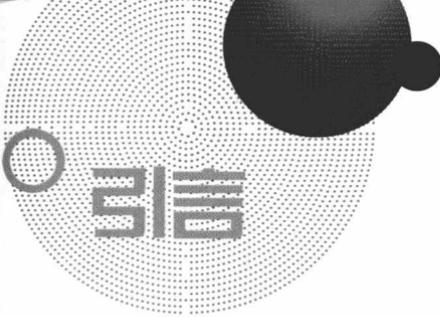
网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

---

定 价: 18.00元

版权所有 违者必究



# 引言

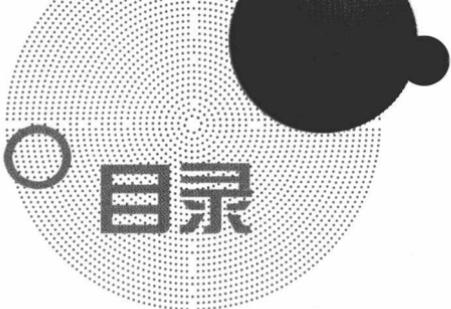
设计师的创作主动权是一个经常被忽略的问题。从传统写生造型的简单训练一下子跨越到了设计语言，使得很多设计专业的同学从这时候起就陷入了一个被动的局面。这种被动不仅仅是作品形式上的被动，更是一种思维体系的被动。于是就只能从形式到形式的学习，从模仿到模仿的“创造”。

所谓个性化的设计课程造就了一批千人一面的机械人。如何改变这种局面？培养一批个性化的设计思想家。

难道我们不应该从设计语言基础的基础——造型就开始启发学生的心智吗？

用创作的设计思维来进行一系列的训练和习作，其意义正在于此。





# 目录

## 第1章 形体研究

---

- |       |                    |     |
|-------|--------------------|-----|
| 1.1   | 对传统素描造型训练的优缺点分析    | 002 |
| 1.1.1 | 一双会“比较”的眼睛         | 002 |
| 1.1.2 | 对于复杂形体的解构分析能力      | 004 |
| 1.2   | 什么是好的形式            | 006 |
| 1.3   | 从传统素描造型里走出来        | 010 |
| 1.3.1 | 静物自由组合绘画练习         | 010 |
| 1.3.2 | 副形的研究              | 013 |
| 1.3.3 | 纯粹形体的提取及纯粹形体画面组织经营 | 024 |
| 1.4   | 完善自然形态-自然形态的写生与改造  | 037 |

## 第2章 色彩形式研究

---

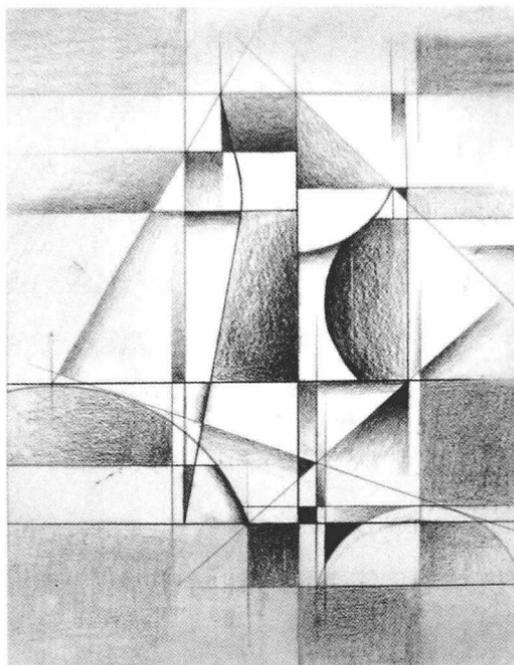
- |       |          |     |
|-------|----------|-----|
| 2.1   | 走出“型”的束缚 | 044 |
| 2.2   | 限制色彩练习   | 052 |
| 2.2.1 | 三原色写生练习  | 052 |
| 2.2.2 | 同类色写生练习  | 060 |
| 2.3   | 归纳色彩自由创作 | 070 |

## 第3章 肌理材料研究

- |       |             |     |
|-------|-------------|-----|
| 3.1   | 肌理创作练习      | 080 |
| 3.1.1 | 素描自然肌理形态研究  | 080 |
| 3.1.2 | 自由创作肌理形态练习  | 084 |
| 3.2   | 肌理材料表现与置换练习 | 092 |

## 参考书目

## 第1章 形体研究



## 1.1 对传统素描造型训练的优缺点分析

传统造型写生训练到底给了我们什么？任何一个初入大学的设计专业新生恐怕都需要好好考虑一下这个问题。从拿起画笔的那一刻，伴随着一张张石膏几何体、静物写生、石膏头像直至人像写生。学生从一开始就像极了一个流水线上的操作手。你只管像背军规条例般地背出所谓明暗交界线，去背熟那些所谓结构。各个美术高考班的老师则更像一位有着祖传手艺的老师傅，告诉学生怎样用45°斜线来铺调子，怎样用橡皮泥“擦”出头发的质感，甚至让学生背下来怎样用几笔画出一个苹果。

显然，这样进入大学的同学学习的是一种工艺美术的手法和思维，而和以“创新”为精神的设计相去甚远。如此看来传统的造型手段对艺术设计类的学生就一点好处也没有吗？

当然不是这样，科学辩证的法则告诉我们世界上没有绝对的好与坏，传统造型训练也是如此。

下面我们来看看传统造型训练对于艺术设计专业同学带来的优势。

### 1.1.1 一双会“比较”的眼睛

我们回到以一张石膏头像写生为例，为了把对象的“形”抓

准，大家会用分割法把对象的轮廓大致确定下来（图1）。

接下来通过对对象的观察，确定头发、五官、下巴、脖子、胸部和底座的大致形状和位置（图2），随后是从头顶到底座一遍一遍不断修正完善的过程，直至形体与对象准确无误（图3）。



图 1



图 2



图 3

不知道同学们注意没有，当你拿起铅笔在画面打轮廓的时候，你就自觉不自觉地在用“比较”的方法观察描绘对象：通过确定最高点和最低点来找到头部的位置大小；通过对发际线的位置确定从而找到的眼眶的位置；又通过眼眶的位置找到鼻底；嘴巴；

下巴……换句话说，我们抓型的过程就是一个依据参照物从而上下左右比较位置大小的思维过程。就像一个受过严格训练的特种兵，在原始大森林里即便不借助任何仪器，也能利用微妙的环境作为参照物确定自己的位置而不迷失方向。这种能力的提炼对于后面章节的自然机理形态写生训练就很有帮助，同时这也是一种理性逻辑的严密推理能力。和对于画面的整体形式把握能力。其次，传统造型训练还能使我们具备对于复杂形体的解构分析能力。

### 1.1.2 对于复杂形体的解构分析能力

这样一个物体大家一定不会陌生，（图4）同样，对于这个陶罐静物的形体我们也来做一个分析（图5）。以上这种将一个较为复杂的形体予以解构，将其“化整为零”再“化零为整”的过程对于经过传统造型训练的同学来说也是非常熟悉不过的了。

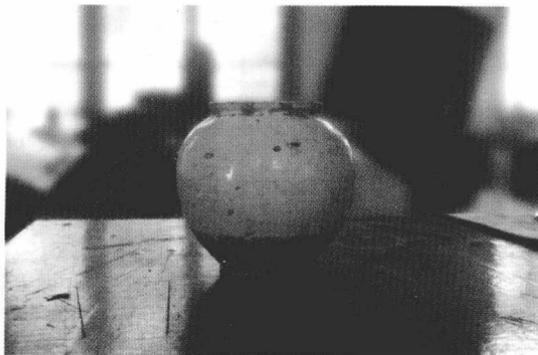


图4

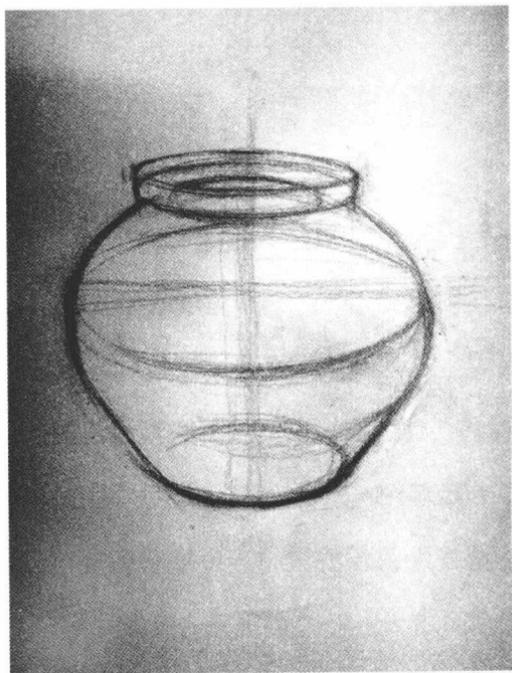


图5

这也就是一种对于复杂形体的解构分析能力。具备了这种能力，对于我们在以后的训练中控制画面的纯粹形体并加以经营，也是大有好处的。当然，回顾本小节的开头，我们说过，传统的造型训练很大程度容易造成设计师思维的被动和个性思维的制约。如何解决这个问题呢？我们将从后面的章节进行阐述。

以上两点的提炼对于我们把握形式的整体和局部，旋律与节奏的关系有很大的帮助。对于我们研究设计形式的美关系打下了一个基础。接下来，让我们来看看形式法则的一般规律。

## 1.2 什么是好的形式

中国文化是一种“和”的文化。一种人与天（自然）和，人与人和，人与己和的文化……道家哲学教导人与天和，儒教伦理教导人与人和（社会和谐），佛家哲学教导人与己和……<sup>①</sup>这种“和”的审美精神，也同样是形式法则的重要判断标准——形式的和谐。这一点上西方艺术家也持肯定观点。早在古希腊时期的著名美学家毕达格拉斯就曾说过“……整个有规律的宇宙的组织，就是数理的和谐系统……”举个例子：就像我们谈到西装就必须得革履一样，倘若将革履换做一双草履或木屐，就会让人觉得很失调，很不舒适。在深色西服映衬下的亮色领带，则是一种变化，一种在深色主旋律中跳跃的明快节奏。

和谐既是指构成形式法则的要素之间配合的适当和匀称；而节奏则是指形式法则中的变化对比，如：疏密、长短、大小、冷暖等。中国画所描述的“密不透风，疏可跑马”即是这样一种形式要求（图6～图8）。而和谐与节奏的完美统一则是形式法则的最高要求（图9～图13）。

<sup>①</sup> 《现代与后现代》河清 著 中国美术学院出版社462页



图6 朱耷 绘



图7 朱耷 绘



图8 朱耷 绘



图9 席勒 绘



图10 潘天寿 绘



图11 林风眠 绘



图12 毕加索 绘



图13 席勒 绘

那好，接下来就从传统素描造型里走出来，来进行纯粹形式研究吧。

## 1.3 从传统素描造型里走出来

### 1.3.1 静物自由组合绘画练习



图 14

摆在同学们面前的是一堆没有经过刻意经营摆放的静物（图14），在传统的造型训练中老师充当了这些物体形式安排的经营者，学生只是一味地考虑所谓质感和调子。

现在的要求是请同学们先在自己的速写本上大量构置草图。具体做法是设定出一个面积，然后参照对象，自己依据形式法则即和谐、节奏的要求在画面上组合对象。可以根据构图需要改变物体的大小、长短等。总之怎么好看怎么构图，以下是几张草图小稿（图15～图19）。