

JICHU SHEJI QUANCHENG JIAOXUE CONGSHU

吴晓兵 主编

基础设计全程教学丛书

图开:设计

TuXing SheJi

姜竹松 刘蓓蓓 编著

图书在版编目(CIP)数据

图形设计 / 姜竹松, 刘蓓蓓编著. —合肥: 安徽美术出版, 2006. 1

(基础设计全程教学)

ISBN 7-5398-1589-2

I. 图... II. ①姜... ②刘... III. 构图(美术)
—造型设计—高等学校—教学参考资料 IV. J061

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第137911号

基础设计全程教学·图形设计 姜竹松 刘蓓蓓 编著

安徽美术出版社出版

(合肥市金寨路381号 邮编: 230063)

安徽美术出版社网址: <http://www.ahmscbs.com>

全国新华书店经销

安徽鼎鑫制版有限公司制版

合肥华云印务有限责任公司印刷

889mm × 1194mm 1/16 印张: 6

2006年7月第1版 2006年7月第1次印刷

ISBN 7-5398-1589-2 定价: 38.00元



姜竹松

一九六二年出生于江苏南通。一九八六年毕业于原苏州丝绸工学院美术系。现为苏州大学艺术学院副教授、硕士生导师；苏州市平面设计师学会副主席。近年来从事设计基础教学和平面设计的创作与研究，曾有作品多次在国内外展览、获奖和被收藏，多篇论文和论著在国内外书刊上发表。



刘蓓蓓

一九九八年毕业于无锡轻工业大学（现江南大学）纺织服装学院。现任教于苏州科技大学，讲师。苏州平面设计师学会会员。设计作品多次参加国内外设计展览及大赛，并有作品获奖。多篇论文发表于专业期刊。



基础设计全程教学丛书



姜竹松 刘蓓蓓 | 编著 ● 安徽美术出版社

TuXing SheJi 图形设计

第一部分 图形设计概述	04
第一章 概论	06
第一节 图形的概念	06
第二节 图形与人类传播	07
一、图形与文字	07
二、图形与印刷	08
三、图形与影像	09
第三节 图形与思维活动	10
第二章 图形的基本要素	10
第一节 形象	10
一、具象形和抽象形	10
二、有机形和几何形	11
第二节 意义	12
一、意义传达的过程	12
二、图意	13
第三章 图形的基本造型风格	14
第一节 写实风格	14
第二节 装饰风格	14
第三节 几何风格	15

第四章 图形创意	15
第一节 联想是创意的思维基础	15
第二节 图形表现——重组	16
第三节 图形的表现——变异	18
一、形态变异	18
二、质感变异	18
三、空间变异	18
第二部分 图形设计课题	22
[课题1] 形的替代	23
[课题2] 形的渐变	32
[课题3] 异质同构	37
[课题4] 图底互换	44
[课题5] 空间延伸	49
[课题6] 1. 心形 2. 文字	58
[课题7] 1. 公共汽车 2. QQ 表情	64
[课题8] 形的联想	72
[课题9] 图形表意	80
第三部分 图形设计应用	84

第一部分 | 图形设计概述



第一章 概论

第一节 图形的概念

学者认为,图形一词在中国宋代《宋书·礼志四》中就有出现:“自汉兴以来,小善小德,而图形立庙者多矣。”此处“图形”接近于图纸、图样,引用的那句话指的是按画出的形象建造庙宇。《现代汉语词典》中图形一词的解释为:在纸上或其他平面上表示出来的物体的形状。在设计领域,图形常被解释为以绘、写、刻、印等手段产生的视觉形象。这些解释都说明了图形是采用一些手段在平面上生成的形象,强调了图形的平面性。但以上定义都没有表达出图形的内涵,从这些定义中我们无法界定图形与绘画形象或装饰形象的区别,所以对图形的定义还需有进一步的解释。

英文“graphic”的意思为图形。图形在西方与机器工业、印刷技术的发展关系密切。“graphic”代表了以印刷手段制作的平面设计作品,“graphic design”可被译为“平面设计”或“印刷设计”。可见,具备平面和印刷的特征是图形的本质含义之一。不过,在20世纪后半叶,随着多媒体技术的普及,计算机图形开始出现。荧屏上的形象不仅有形与色,而且结合了声、光。视觉形象从平面走向立体,从静态走向动态,从二维走向三维甚至四维。视觉形象突破局限,给人们带来了前所未有的视觉感受,这也使图形表现得到广泛的拓展。从目前的使用范围看,电脑制作生成的视觉形象局限在二维的称为图形,涉及三维、四维的习惯称为动画或影像。

图形常出现于广告、出版物、包装及标志等一些与印刷生产相关的设计中。由于这些设计能大批量生产并直接面向大众,因而图形在大众传播领域扮演着重要的角色。它早已超过了传统意义上的艺术审美功能,而演变、拓展为以视觉艺术形象为载体的信息载体,并在大众传播中成为了一种以视觉艺

术为形式的交流语言。这也是图形具备的第二个本质含义。美国图形设计大师赫伯·卢巴宁在谈到图形设计师的职责时说:“图形设计师的天职是利用图形投射信息。”当今的设计师充分意识到了视觉形象在这方面所具有的巨大潜力。他们努力工作就是为了创造全新的图形,这些图形不仅是艺术化的,更重要的是能够传播信息。因而现代图形设计是服务于社会大众,以图像的手段来提供信息的一项活动。

在对图形本质有了明确认识的基础上,我们可以开始探讨图形与绘画形象的差别。绘画形象与图形同属视觉形象,它们同样遵循艺术表现上的基本法则,如视觉原理和美学原理。但它们的功能是不同的。绘画形象是画家借以抒发个人思想、情感的载体,形象创造的方式围绕个人的主观意愿,追求独特的审美价值。图形则不同,它必须以成功有效的信息传播为目的,而艺术的审美、有创意的形式等都得为这一目的服务。创造图形,就是创造一段可视的视觉语言。美国图形设计理论家和教育家梅洛斯指出:“假如图形设计不具有象征或词语的含义,则不再是视觉传播,而成为美术了。”图形要求画面中的视觉形象不仅要有可视性,更要有可读性。

同样,图形与图案也存在差别。图案是设计之前的预想图,是关于人造物的形式、色彩、结构制定的制作方案,主要是考虑如何在生产工艺的限制下达到实用的功能,并以艺术的手段对人造物施以装饰。图案的概念主要是指人造物表面的装饰纹样,它更多地承担了装饰的作用。虽然从造型角度来看,图形也会采用平面装饰的造型手法,也会根据需要表现装饰的艺术美,但在造型和表现风格的追求上都必须以信息传达为最终目的。图形的作用是传播信息;而图案的作用是按人的主观愿望设计出完美的、理想的视觉形象,宗旨是美化事物、愉悦感官。两者的差异在于目的和作用的不同。

在设计艺术基础课程中,图形设计课程让学生通过各种课题的训练,在实际操作过程中掌握图形这一“无声的语言”进行思维、创造、表意和交流。课程强调对形象思维能力、视觉表达能

力及创造能力的培养和提高。课程必须利用多种条件激发大脑活力以产生丰富的想象,并配合眼与手互动地完成课题。积极的、富有探索意义和个性特征的解决方案在这一课程中得到了提倡和赞赏。图形课程的学习也使学生的造型能力、表现能力、观察能力、创新能力得到了理想的锻炼和提高。这些是我们为本课程所设定的目标。

第二节 图形与人类传播

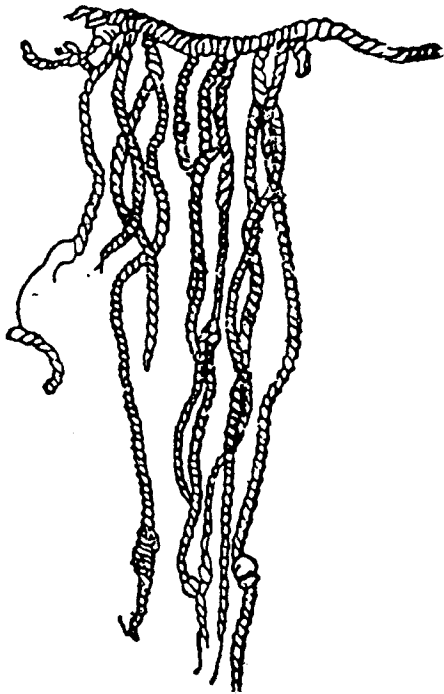
一、图形与文字

人类文明史的进程伴随人类寻求表达自己需求、意识和感情方式的发展与变迁。人类曾经历过比比划划、咿咿呀呀的时期,直至有了彼此都能理解的语言和手势,交流才正式开始。但在不能面对面的情况下,许多信息仍无法传递,如:狩猎的要领、感受等经验,对随时可能侵犯领地的敌人发出的警示等。今天在许多原始遗迹中发现的实物、图画,都是远古人们煞费苦心的创造,它们已明显带有记事和交流的作用。如:非洲博茨瓦纳的史前岩画,有“狩猎图”、“采集图”、“夺牛图”等。这些岩画用粗放稚拙的笔触生动地记录了原始部族生存活动的各种场面。图1为意大利前罗马人刻在岩石上的图画。学者探究这些壁画的成因时,就有“传播因”一说。他们认为岩画的成因是原始人为了更好地协作狩猎,或向新手、下一代教授狩猎技巧;还可能是记述某次狩猎的激烈场面,或作为狩猎前的所做的祈祷形式。这种说法强调了原始图画的记事、传递作用。又如刻木结绳,澳大利亚土著通过在木棒上刻出不同数目、曲直不同的刻口来记录、表达一定的意图。结绳记事,利用在绳子上打结的方法记录、传递某事,这种方法在亚洲、美洲都曾出现。中国《周易正义》中提到:“事大,大结其绳;事小,小结其绳。”这就解释了结绳记事的具体做法。图2为古波斯人结绳记事的图画。古波

斯人的绳结不分大小,绳结由一根横的主绳和若干垂直的绳子组成。在垂直的绳子上打结,依据结与主绳的距离判定事情的重要性。



◎图1



◎图2

在没有文字记载的历史时期,上述的一切却给我们留下了想象的依据。图形的雏形,也是传播最久远的语言。

到了有文字的时期,文字的发明给人类表达意念、传递信息带来了极大的方便。这是一种更清晰、更完全的表达工具,至今依然是传播交流的主要形式之一。但在文字产生初期,文字并不像我们今天所看见的这样。它也经历了不断的发展和逐渐完善的过程。在文字创造的初始阶段,文字与图有着密切的关系。

两河流域(底格里斯河与幼发拉底河)的苏美尔人在公元前4000年左右,曾经创造过图画式文字。每个字都似一幅画,描绘出了真实物体的基本特征。经过多年的演变,图画式文字逐渐演变为抽象的符号,并在此基础上发展出了我们现在看到的楔形文字。楔形文字是利用木片、竹片刻在湿泥板上,动作一定是刻下挑起,所以每个笔画都有尖尖的收尾,形成楔形。图3为苏美尔人的楔形文字,书写顺序都是从左到右,词与词之间没有间隔。

远在公元前3500年,古埃及人就发明了象形文字。这些文字曾被入侵的罗马人看成是奇异的小图画,而对这些密布在庙宇圆柱、宫殿墙壁或纸草制成的纸张上的古怪图像,罗马人一概不予探究。直到18世纪拿破仑远征埃及时,一个法国青年军官在罗塞塔河(尼罗河一个河口)发现了一块让他大惑不解的石头,这块黑玄武岩石上除了有小图形之外还刻有希腊文。这块石头成为打开古埃及文字奥妙大门的一把钥匙。但直到二十几年后,法国人商博良才揭开了这一谜底。古埃及文字在产生之初是一些表意符号,即用图画来表示事物的概念和意义。一个图形代表一个词,如:一条波浪线表示水,圆圈中加一个点表示太阳。但这种表意符号却不能发音。古埃及人后来又发明了表音符号,把象形和语音结合为一体,也就是每一个小图在表示图意的同时,还代表了一个读音。如:秃鹰和蜜蜂不仅代表了这些动物本身,

还代表了字母。鹰代表A字,蜜蜂代表B字。图4为用象形文字书写的阿蒙荷太普二世的名字。古埃及文字被称为“漂亮的文字”,因为它不仅是字,而且是一幅幅生动的艺术图画。

中国文字起源于甲骨文和金文。甲骨文的发现十分偶然。1899年,古文字学者王懿荣发现中药“龙骨”上刻有许多类似汉字的符号,并收藏了千余片这种甲骨,这些刻于甲骨上的文字就是出现于商代中晚期的甲骨文。后王在义和团运动中死去,其所藏为刘鹗(铁云)所得。据学者研究表明,当时商王认为死去的祖先在苍天是有灵魂的,因而在许多重大事情上都要询问上苍,而用骨占卜及在骨头上刻字正是完成这种活动的重要形式。中文“卜”字就是来自甲骨裂纹的图像。在甲骨文中,我们可以看到许多文字的创造来自于对客观物象的模仿,如:人、山、女等。图5为中国商代甲骨文。

无论从远古时期的洞穴壁画还是从文字的源头,我们都可以看到,在人类早期的生活中,图形是一种十分重要的交流方式,它帮助人类认识世界、表达自我和走向文明。

二、图形与印刷

人类在漫长的历史河流中,依赖对生产技术的不断创新和改进,图形在交流和传播中的作用越发显得积极和主动。

造纸术大约是在我国东汉时期发展起来的。纸张的产生使信息的记载和传播更为便捷。

原始的印刷方式是至今仍能看见的石刻拓印,时间可追溯至秦汉。唐代开始有了木刻板印,印刷也随之在全国推广开了。最早的一本印刷书是佛教经文《金刚经》,今存于英国的大英博物馆。而毕昇发明活字印刷术,更表明中国的印刷术比欧洲人早了400多年。但在15世纪的上半叶,德国人约翰·古登堡改进了中国的活字印刷,推出了铅活字印刷术,这一发明也是传播发展重要的一步。公元1400年的中世纪,一个人要花一百天才能抄完一本书;而公元1500年,一天便可印刷100本书。与此同时印刷工艺的发展也使图形的面貌发生了根本的变化。如中国在宋代发明的套版印刷,使画面色彩从单色逐渐变为双色、四色乃至五色,图也越发显得丰富。

早期的德国使用金属腐蚀版制作插图，人物、动物、场景的造型准确、逼真，细密的线条刻画得十分精美。到了19世纪，印刷技术随着欧洲工业革命又得到进一步的发展。蒸汽动力印刷机和造纸机的发明和改进大大降低了印刷成本，使印刷品为大众服务成为可能，图形也因此具有了更为广泛的、普遍的社会作用。

三、图形与影像

但到19世纪，图形依然是以手工描绘为主，在石版、木版或铜版上画、刻，然后印刷。手工制作十分缓慢，对于新闻、纪实等报道的传播有较大的障碍。摄影的产生是图形成像的一次前所未有的革命。摄影的感光材料、感光技术和摄影机械在19世纪末和20世纪初得到了不断的完善。照片和精美的木刻相比，更展示了全新的视觉感受。人们惊讶地在平面上看到了和现实十分相像的图面。更不可思议的是，摄影还让人看到了平常无法看到的景象。如：花朵盛开的整个过程、马匹奔跑时连续的动作以及高空俯视下城市的景象。摄影的发明使图形有了更为自由、丰富的表现空间，它逼真的影像和快速的成像方式是手工时代永远无法企及的。

此外，摄影带动了电影、电视的产生和发展，它使视觉图形从静态变为动态，并结合声、光，使受众的视听同时得到享受。

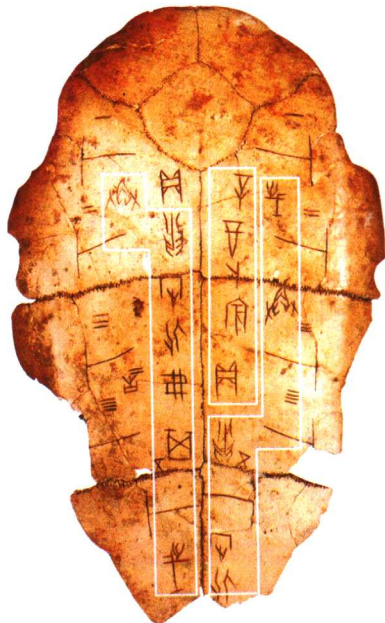
1964年，美国宾夕法尼亚大学的艾克特和莫奈列教授等人研制出了世界上第一台电子计算机。人们没有想到，在今后的几十年间，由这台30多吨重的机器引发了一场信息传播的革命。今天，网络技术和数码新媒体技术被广泛地应用于影像、图像、动画、广告、游戏娱乐、远程教育等领域。这些使人们对图形的认识有了质的变化，人们在电影制作中大量使用电脑数码技术。计算机生成的影像由于运用数字化制作的技术，抛弃了实景制作，虚拟的时空在荧屏上可即刻完成，并且镜头可在多视角状态下自由切换。图6是电影



◎图3



◎图4



◎图5

《泰坦尼克号》画面，其中的成千上万的“演员”均是用计算机制作出的。大场面的安排不再像以往那样耗时、耗力。整合技术创造了现实中不存在的物象和场景，图形效果逼真，使视觉感受得到了前所未有的拓展。

第三节 图形与思维活动

长期以来，哲学家认为有两种认识世界的方法，即：通过理智或通过情感；通过逻辑分析或通过对感性材料的综合。据专家研究，这两种不同的思维方式来自于人类大脑的双重功能，也就是由于人的左右半脑分别承担着不同的功能所造成的。左右半脑功能差异的理论是由美国心理学家罗杰·斯伯尼在20世纪60年代初提出的。至1981年，他的猜想被医学界证实。这一理论提出，左半脑是以语义的、逻辑的和分析的方法进行思维，它擅长列举、归纳、抽象表述、阅读、说话以及计算；右半脑却擅长非语义的视觉和形象信息的处理，擅长对信息进行直觉的整体观照，对信息量、各种信息之间的关系和信息的矛盾状态也能迅速而清晰地把握。在大多数的人类活动中，左半脑的工作往往能极简单地被语言表述出来，而右半脑却为意识所压抑而难以诉诸语言。

从世界各地的儿童画来看，不论儿童是属于什么文化和地域，他们大致都在同一年龄段开始了画画。在许多人看来，这似乎只是一种绘画天赋的表现，事实上，这一行为更接近于需求的表达。儿童在还未完全掌握文字或口头语言的时候选择了画画，用图来叙述自己对世界的认识和感受。从这个观点看，儿童画更接近于图形，即视觉语言。

无论是远古人类的交流方式，还是人类儿童期的交流方式，我们都发现图形在其中占有重要的位置。这意味着图形激发的形象思维是人类早期一种主要的思维方式。与逻辑思维相比较，它基于直觉反应，更易于把握。

除此之外，图形还能帮助我们提高与逻辑

思维有关的认识能力、判断能力和记忆能力。如现代显微摄影能深入人体，把正常视觉无法看到的身体内部状况生动地展现出来，如：心脏、大脑、血管、骨髓等图像十分有助于对医学问题的理解判断。又如把抽象、单调的数字、公式和形象的图形结合起来，以此来加强记忆。例如学习一年中的大月与小月，可利用拳头关节的凹凸，把突出的骨节代表大月，用关节凹陷处代表小月，记忆起来十分方便。对于那些成功的科学家，我们通常把他们看成是逻辑数学型的思考者。但事实上，他们的科学成果并非完全依靠这一种思维方式来完成。一些专家在一批诺贝尔奖的获得者身上看到了一个共性：这些看似以逻辑、分析方式思考的科学家们在回顾自己的经历时，都强调了形象思维是创造性思维的重要环节。爱因斯坦一向被视为是逻辑数学大脑的代表，但在他看来，最重要的思想在使用数字和词语之前就已经产生了。又如，瑞士地质学家斯奈德凭着他对世界地图的直觉，发现了大西洋两岸的海岸线的形状极其相似，从而大胆提出大陆灾难性开裂的假说。

图形是一种与思维活动紧密相联的表达方式。我们利用图形增强视觉的敏感性，丰富视觉词汇，我们还利用图形锻炼大脑的思维能力。

第二章 图形的基本要素

图形的概念告诉我们，图形是由设计生成的一种以信息传播为目的的视觉形象，它是一种视觉语言。因此，构成图形最基本的要素是：一、构成图形的形象；二、图形传达的信息，即意义。

第一节 形象

一、具象形和抽象形

我们把自然界存在的物体称为自然物，把人类创造的物体称为人造物。图形设计同样是一种造型活动，从这个角度出发，我们可以把视觉形象分为具象形和抽象形两大类。

具象形意味着对形态的塑造是以模仿“自然

物”为原则的，以自然存在的形象为依据，塑造出的形象容易被视觉指认为某种已存在的物体。相反，抽象形是不受已存在的自然物所限制的，它的塑造可根据一些基本的形式因素来进行，最终的形象也无须和某个生活中具体的物体画等号。对具象形的塑造，设计者必须经过对现实对象的观察、分析、表现等一系列的过程，对自然物的形态结构、特征、运动规律和性格神情也都要具备一定的再现能力。具象形与现实物体相似，视觉识别率高，形象也就具体、生动，容易引发情感。

人类为了在画中描绘出与真实世界相似的事物，经历了漫长艰苦的探索过程。早在古希腊时期，毕达哥拉斯学派便以数来理解万物，黄金分割定律的发现规范出人类视觉感中最完美、最和谐的比例。文艺复兴时期透视法的创立，使画家能在平面上表现出虚幻的立体空间感。图7是一幅在1525年创作的木刻作品，它展示了一个叫做“列奥那多的盒子”的绘画工作台。利用这些透视工具，可获得精确的直线透视效果。同样，解剖学也为逼真再现人和动物打下了基础。达·芬奇曾为获取第一手资料，亲自对尸体进行了解剖，并画出了大量人体骨骼和肌肉的草图。

传统的手工绘制曾经是生成图像的唯一途径。摄影诞生后，一种全新的技术让视觉从画面上看到了与真实生活完全相似的形象。至今，在图形世界里，摄影图像依然为数众多。20世纪以来，计算机成像技术的发展使图形有了质的飞跃，使用计算机软件创造的图形彻底突破了传统造型的方式。图形的面貌因此得到了前所未有的改变。

抽象形的塑造可以完全摆脱对客观事物表面的模仿，创造的空间也显得更为自由和宽广。抽象形具备一定的形式特征，这些形式特征包含着超越物质表面的精神内涵。如点、线、面等抽象要素，形式特征都具有纯粹的意义。采用抽象形设计图形要充分把

握对抽象形本质意义的理解，积极开创新的表现手法和表现风格。

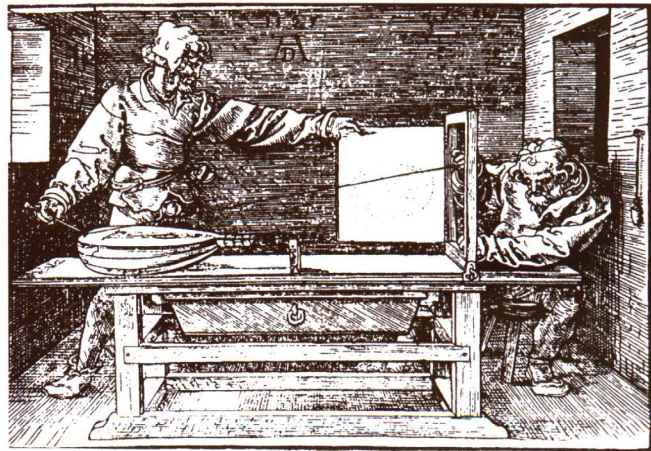
二、有机形和几何形

事实上，自然物在其构造中往往呈现出十分抽象的形式。塞尚认为：大自然可还原成圆柱体、圆锥体和圆球体。塞尚抛开了自然物体的表面现象，并试图从本质上把握物体的构造。在科学仪器的帮助下，我们将会发现自然世界本质的、抽象的形态面貌。从物体构造的角度出发，我们可以把形态分为有机形和几何形。

有机形是一种由光滑的、富有弹力的曲线和曲面



◎图6



◎图7

构成的形态。在自然物中，我们可以发现很多这种形态，如山峦、人体、鸡蛋、卵石等物体都包含了连续的、起伏的曲线和曲面。抛开每个物体，它们的具体面貌，抽取出的曲线和曲面就是我们要讨论的有机形。这些曲线和曲面是在物体内部质量与自然外力的作用下，经过长时间的演变慢慢形成的。如水中卵石正是在水的不断冲击下产生的，水的冲力和石头的内在质量相互作用，逐渐形成了卵石起伏、凹凸等变化的曲面。人体的外形也是人类生态成长的结果。肌肤用于保护骨骼、肌肉、内脏和保持体温，为此皮肤呈现出最紧缩、最坚韧的曲面。因此，抽象的有机形能引起对大自然物体丰富的联想。也正因为如此，有机形所包含的形式语言就是自然、生命与活力。图8是20世纪60年代法国艺术家贝尔纳·兰西雅克设计的蓝色扶手椅，外观便呈现出富有生命意义的有机形。

在大自然中，几何形尽管不多，但的确存在。如借助显微镜放大人类的基因结构、矿物结构或雪花晶体，就可以看到它们规则、有序的几何形构造。这些构造还可被归纳出有规律的数理关系。在我们生活的世界里，人造物中存在许多几何形，如古埃及金字塔、现代主义的建筑、风格派的椅子等。图9是20世纪50年代法国设计师夏洛特·帕瑞安德为巴黎大学墨西哥之家设计的书橱。图10是1985年科学家通过激光束蒸发石墨，得到的是由60个碳原子组成的空心球式分子。它呈现出不规则的多面体结构，被称为富勒碳，因为美国建筑设计师富勒的巨型穹隆设计就是基于这种多面体。几何形又分直线和曲线两大类。直线构成的有正方形、三角形、长方形，这些形态单纯、明快、尖锐；曲线构成的形有圆、椭圆，这些形态相对柔和、圆润。无论是

直线形还是曲线形，几何形都是具有数理特征的形。而严谨、理性、冷静、有序是所有几何形的形式语言。

第二节 意义

一、意义传达的过程

在图形领域，“意义”指的是与形象相结合而共同传递的信息。

意义的完成有一个过程。从传播学的角度看，这个过程就是信息传播的过程。首先由表述者用视觉形象反映出来，之后经历一段时间，被接受者识读，这才完成了意义的传达与交流。我们可以把意义的传递过程分为“前意义”、“图意”和“后意义”三个阶段。

“前意义”是信息的发布者所要表达的信息内容。这时的意义完全是信息发布者的观点、思想和情感。在广告业中，广告主是广告信息在这一阶段最重要的决定者。广告主针对市场和消费者进行科学的调查和评估，并最终制定切实可行的目标，这时信息即处在“前意义”阶段。

“图意”是设计师根据“前意义”设计出的图形所表达的意义，这是视觉形象所承载的意义。它已由一种无形的认识理念转变为可视的形象，因而这时的意义成为一种有形的意义。形态所表达的“意义”与“前意义”必定有一定的差别，而设计师正是



◎图8

这种变化的操纵者。他们的工作就是要用形态、色彩、空间、肌理等视觉元素组合语言、叙述意义。在广告设计中,由设计师决定把广告主的意图以怎样的方式传递给受众,即信息具体的视觉呈现是由设计师设计的。但图意与前意义是密不可分的,图意是实现前意义目标的具体步骤。

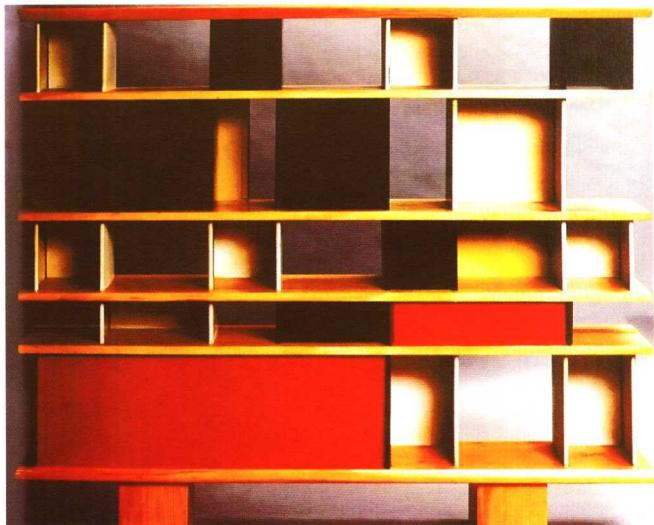
图形的意义还存在一个“后意义”阶段,即接受者看到图后产生的理解和认识。观看是一种能动的活动,视觉在看到物体后,除了物象自动映射在视网膜上,大脑还会对形象进行积极的处理。对于视觉形象,大脑会根据自身的经验、需求、喜好、智慧等进行新的组织、选择、归纳、分析、联想和评判。“后意义”的产生虽然是在“前意义”、“图意”的基础上,但必然也加入了受众的再创造。

由此可见,意义传达的过程是一个变化的过程。作为一个图形设计者,要利用图形成功地传达意义,必须对整个意义传达过程的每个环节都有预先的设想,并做好充分的把握。

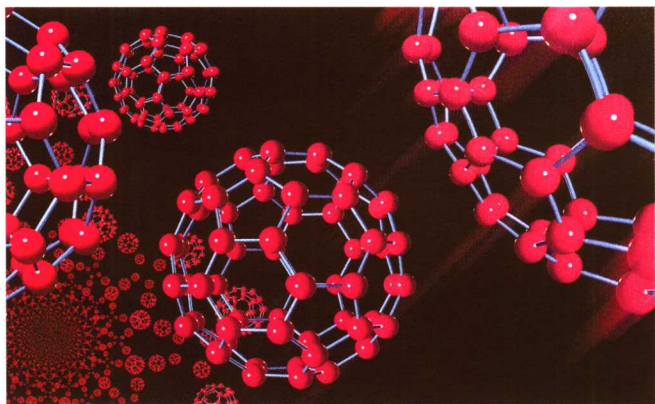
二、图意

“图意”是意义传达的中间环节,也是图形设计的重要部分。在设计中,图是意的载体,由图引发意。但用图创意的空间十分自由、宽广。相同的图通过不同的构成方式或表现风格能产生完全不同的意义,我们称为一图多意;通过不同的设计构想,完全不同的图形也可用来表达相同的意义,我们称之为一意多图。

一图多意,表示一个视觉形象可以用来表达多种意义。对于一个具体的形象而言,最基本的意义就是代表它自身。如几何形圆,基本的意义是代表一个单纯的、典型的圆形。但通过设计,它可以表达更为丰富的图意,如人头、地球和太阳等等。图11为波兰华沙国立美术学院学生作品,表达出“对信仰不同的解释决定了人类不同的命运”的意思。图12



◎图9



◎图10



◎图11