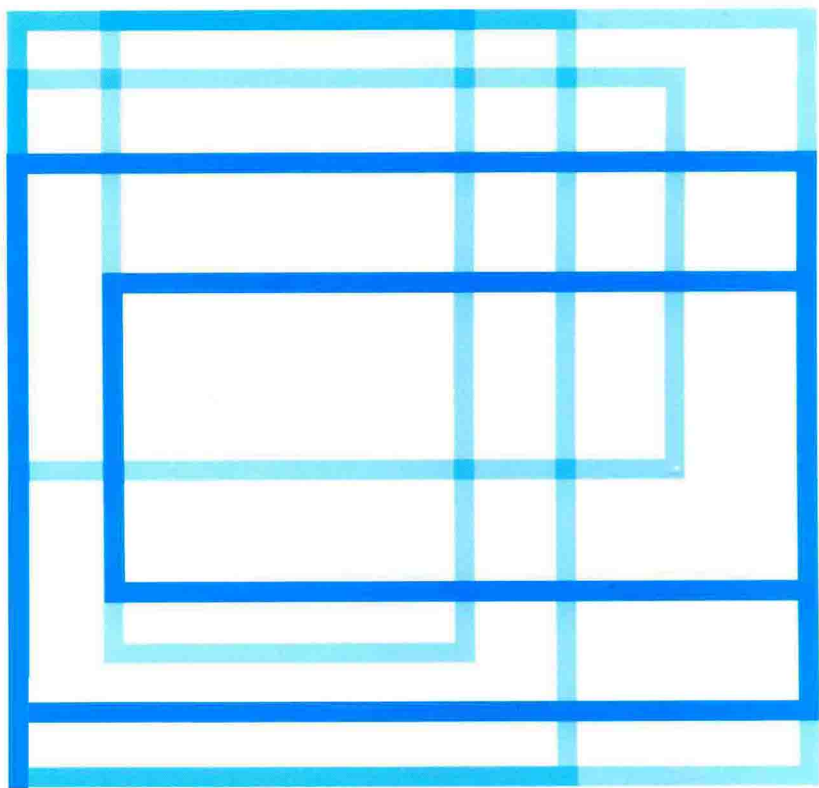


CENGAGE
Learning™

美国二维设计基础

FOUNDATION OF DESIGN



[美] 杰夫·戴维斯 著
徐宸熹 译

上海人民美術出版社

美国二维设计基础

[美] 杰夫·戴维斯 著
徐宸熹 译

上海人民美術出版社

Foundations of Design

杰夫·戴维斯 著；徐宸熹 译

Copyright © 2013 by Delmar Learning, a part of Cengage Learning.

Original edition published by Cengage Learning. All Rights reserved.

本书原版由圣智学习出版公司出版。版权所有，盗印必究。

Shanghai People's Fine Arts Publishing House is authorized by Cengage Learning to publish and distribute exclusively this simplified Chinese edition. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only (excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan). Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. No part of this publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

Right manager: Ruby Ji

本书中文简体字翻译版由圣智学习出版公司授权上海人民美术出版社独家出版发行。此版本仅限在中华人民共和国境内（不包括中国香港、澳门特别行政区及中国台湾）销售。未经授权的本书出口将被视为违反版权法的行为。未经出版者预先书面许可，不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

ISBN 978-7-5322-9088-8

Cengage Learning Asia Pte. Ltd.

151 Lorong Chuan, #02-08 New Tech Park, Singapore 556741

本书封面贴有Cengage Learning防伪标签，无标签者不得销售。

合同登记号：图字：09-2013-516号

图书在版编目（CIP）数据

美国二维设计基础 / (美) 戴维斯 著；徐宸熹 译

—上海：上海人民美术出版社，2014.08

书名原文：Foundations of Design

ISBN 978-7-5322-9088-8

I. ①美... II. ①戴... ②徐... III. ①二维—艺术—设计
IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第155881号

美国二维设计基础

著者：[美] 杰夫·戴维斯

译者：徐宸熹

策划：姚宏翔

责任编辑：姚宏翔

统筹：丁雯

特约编辑：孙飘丝

技术编辑：季卫

出版发行：上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号 邮政编码：200040)

印刷：上海丽佳制版印刷有限公司

开本：889×1194 1/32 印张 4.5

版次：2014年8月第1版

印次：2014年8月第1次

书号：ISBN 978-7-5322-9088-8

印数：0001-4000

定价：35.00元

FOUNDATIONS OF
DESIGN

《美国二维设计基础》一书以直白易懂的方式阐述了二维设计中的若干基本设计原理。它不仅介绍了设计中的基本元素，同时研究了这些元素的各自属性，并探索如何将它们进行布局和组织的各种可能性。此书采用循序渐进的线性结构方式逐渐展开，新章节的内容都建立在之前的章节之上。最后，本书还力图为每一位对二维设计感兴趣的读者描绘出用以理解画面布局和结构的基本框架。

我真诚地感谢每一位帮助过本书写作的人。

感谢凯米 (Kimmy) 和克拉克 (Clark), 感谢你们对于整个圣智学习团队的指点和教导。

感谢新墨西哥伊莲沃利策基金会的帮助。

感谢凯文·阿佩尔 (Kevin Appel)、蒂姆·巴维斯顿 (Tim Bavington)、莉萨·贝克 (Lisa Beck)、金妮·布里斯顿 (Ginny Bishton)、亚历克斯·布朗 (Alex Brown)、加里·安德鲁·克拉克 (Gary Andrew Clarke)、查克·克洛斯 (Chuck Close)、威恩·道森 (Verne Dawson)、大卫·多伊奇 (David Deutsch)、彼得·多伊格 (Peter Doig)、里希尔·雷西奥 (Lecia Dole-Recio)、皮埃尔·多里翁 (Pierre Dorion)、托马斯·埃格雷尔 (Thomas Eggerer)、巴特·埃克斯波西 (Bart Exposito)、安德烈亚斯·古尔斯基 (Andreas Gursky)、克里斯·汉森 (Chris Hanson) 和亨德里卡·索南伯格 (Hendrika Sonnenberg)、玛米·霍尔斯特 (Mamie Holst)、穆斯塔法·胡丽斯 (Mustafa Hulusi)、吉姆·伊泽曼 (Jim Isermann)、克雷格·卡尔帕基安 (Craig Kalpakijan)、鲍勃·诺克斯 (Bob Knox)、比尔·科莫斯基 (Bill Komoski)、罗伯特·昆斯 (Robert Koons)、大卫·马利克 (David Malek)、大卫·莫雷诺 (David Moreno)、萨拉·莫里斯 (Sarah Morris)、安娜·毕攀尔 (Ann Pibal)、约瑟夫·波德莱斯尼克 (Joseph Podlesnik)、卢克·鲁特 (Ruth Root)、亚历山大·罗斯 (Alexander Ross)、卢克·鲁道夫 (Luke Rudolf)、彼得·索尔 (Peter Saul)、德克斯·克莱伯 (Dirk Skreber)、菲利普·塔弗 (Philip Taaffe)、亚伦·韦克斯勒 (Aaron Wexler), 谢谢你们杰出的作品。

感谢我的父母给予我自由的选择并鼓励我去实现自己的梦想。

感谢鲍勃 (Bob) 和莱恩 (Ryan), 是你们无限的好奇心启发了我。

最后感谢凯利 (Kelly) 给予我坚定不移的爱和支持。



照片由泰森·克罗斯比提供

杰夫·戴维斯 (Jeff Davis) 目前就职于匹兹堡艺术学院网络教学部的基础教学部门, 在学院中担任项目主管一职并负责带领教学团队以及课程发展规划。在他之前的职业生涯中, 杰夫还曾是 AiPOD 的教学团队成员, 讲授设计基础以及色彩理论的课程。他同时还是一个数字艺术家, 曾在全美各地举办过多次展览。杰夫拥有一个劳伦斯大学数学专业和艺术专业的学士学位, 之后又取得了芝加哥艺术学院的绘画专业的艺术硕士学位。他目前和他的妻子以及两个孩子生活在亚利桑那州的坦佩。

更多有关信息, 请访问: <http://www.jeffgdavis.com>

目录

01	设计	1
02	版面	5
03	线条	11
04	形状	23
05	尺寸	31
06	颜色	37
07	材质	55
08	布局	61
09	空间	67
10	集合	83
11	对比	91
12	平衡	99
13	强调	109
14	运动	117
15	统一	125
	专业词汇表	129

设计

01

“设计”（design）这个词既是名词也是动词。它是一种活动也是一种产品，是一个过程也是一个结果。有关于探讨设计的书籍有许多，每本书也都对设计的概念作出了各自的定义。在争论中有许多对设计不同的解释被人提出，例如设计是计划和组织、目的和初衷。艺术家和教学家约瑟夫·阿尔博斯（Josef Albers）曾这样写道：

设计是

去计划和组织，去创造秩序，去联系和控制

总而言之，它包含着

反对所有混乱和不确定

因为它标志着

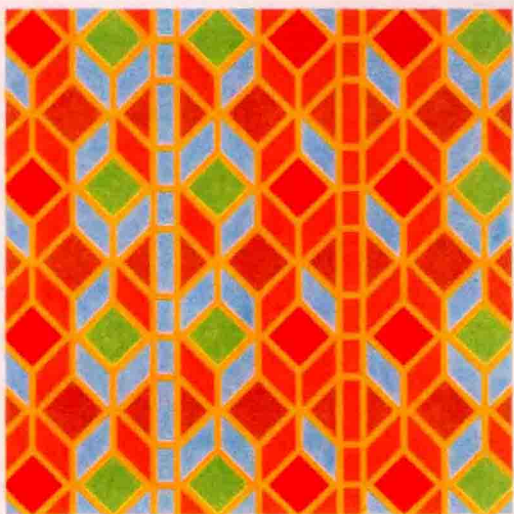
满足人们的需求

符合人们的想法和行为*

这表明设计是一个决定性的行为，所呈现的结果是需要经过深思熟虑的而不是凭借运气。作为一个动词，设计是有意识地计划和精心地创造。作为一个名词，一件**设计作品**是对计划的总结也是某一个特定目的的产物。

设计的过程也可以被认为是解决问题的行为。在一些由设计师自己指定或者客户指定的特定情况下，设计师旨在寻求某种可视化的方案。从这个意义上来说，一件作品是对一个视觉问题的回复。

* 弗朗索瓦·布歇（Francois Bucher）和约瑟夫·阿尔博斯（Josef Albers），《尽管直线》，（马萨诸塞州剑桥市，麻省理工学院出版社，1977）



图例：吉姆·伊泽曼 (Jim Isermann)，未命名，1303，2003，彩铅画，43.2 × 55.9cm。©吉姆·伊泽曼，朱迪思·罗斯柴尔德基金会捐赠，现藏于美国纽约现代艺术博物馆。数码照片由©现代艺术博物馆资源中心授权。

但是要使这个回复有效，设计师必须使用一种视觉语言并理解其中许多元素之间的相互关系。虽然没有一项特定的规律运用于视觉语言，但是能够帮助设计师创建一个成功方案的指导性方针确实存在。随着创作过程的推进，设计师可以使用这些准则来思考每个元素的可视关系，并评估其必要性和价值。当然，设计师可以不遵守这些准则并通过更直观的方式来创建一个更有效的方案。在大多数情况下，理解设计元素语言以及它们之间的相互关系能够帮助设计师获得一个有效而成功的方案。

一旦完成了一件作品，一些看见过或者经历过的人肯定会与之产生共鸣。这些共鸣产生在视觉语言中而不是口头语言中。由此

所传递给观众的信息可以分为两类：设计的内容和设计的形式。设计的内容就是设计的题材，它是一件作品想要传达的情节或者信息，是设计者的见解。另一方面，形式是一件作品给人的纯粹视觉影响，是视觉元素的布局与组织，也是作品的外观。虽然在一件作品的创作过程中这两者同样重要，但这里主要强调了后者。除了作品的内容以外，其重点将是作品形式上的品质，不是探索表达了什么而是如何表达。

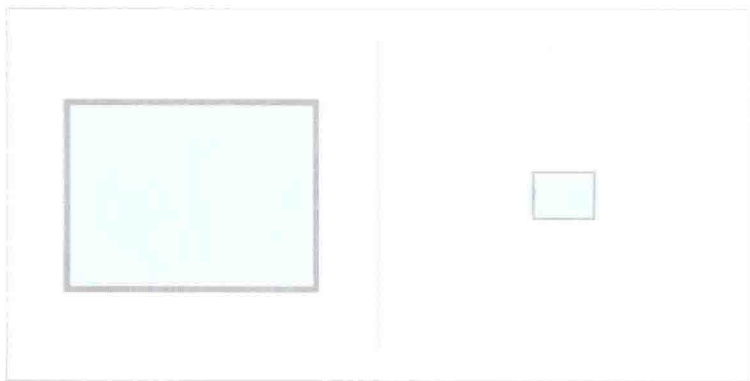
版面

02

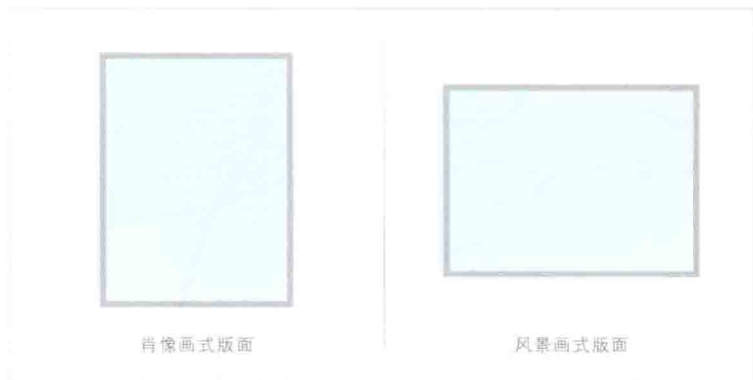
02 版面

所有的设计本质上都始于一定大小和尺寸的空白空间。设计师需要在一个空间里进行设计，这个被限定的空间被称之为设计的**版面**（format）。这是设计的视觉元素被定位与布局的地方。根据所创造的作品类型，这可以是一个三维空间也可以是一个二维画面，但是对于本文来说，我们将设计的版面考虑成一个具有特定高度和宽度的二维表面。

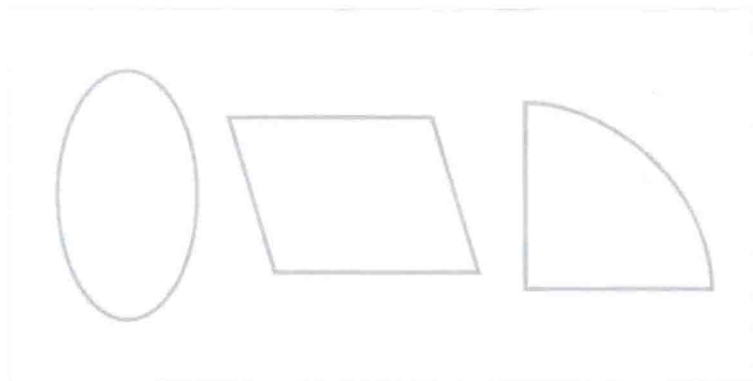
在任何设计开始之前，第一步是决定设计版面的尺寸和形状。这个决定对于一件作品被阐述的方式有很重大的影响，设计师应该认真考虑。一个大的版面比起一个小的版面能够表现出更多不同的视觉效果。如果说小版面创造出更多的亲近感和个人情感联系的话，那么大版面更趋向于给人以大胆和进取（图表 2-1）。版面的形状也同样可以对一件作品的灵魂产生很大的影响。普遍认为矩形版面可以用来传递稳定感。水平方向的矩形构图被称为**风景画式版**



图表 2-1



图表 2-2



图表 2-3

面 (landscape format), 垂直方向的矩形构图则被称为**肖像画式版面** (portrait format) (图表 2-2)。另一方面, 非矩形的版面可以给人更积极和充满活力的印象 (图表 2-3)。所以, 在设计开始之前必须认真考虑作品中的所有元素。一旦版面被创建, 设计师就可以开始对作品中的元素进行整合。

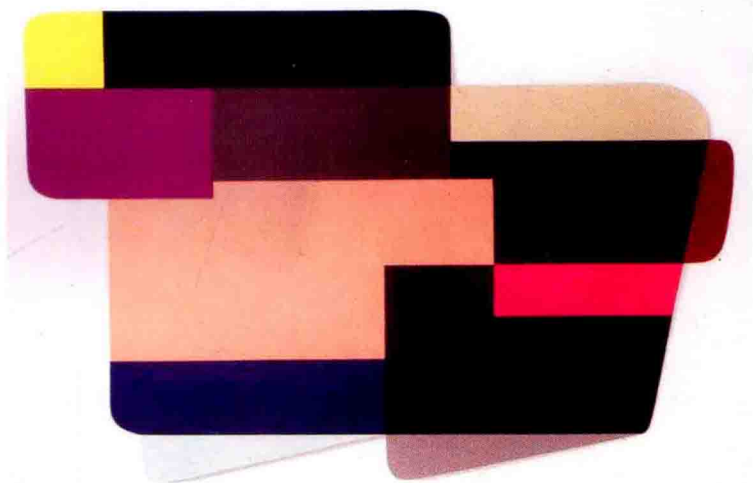
每个二维的版面都由两个不同的部分组成: 页面和边框 (图



肖像画版面：亚历克斯·布朗（Alex Brown），手指王子，2000，钢笔画，76.2×57.2cm。©亚历克斯·布朗，版权所有，现藏于美国纽约现代艺术博物馆，朱迪思·罗斯奈尔得基金会捐赠。



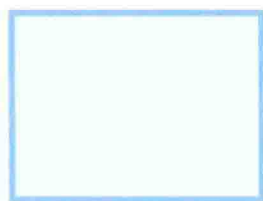
风景画版面：大卫·多伊奇（David Deutsch），未命名，2011，油画，61×91.4cm。©大卫·多伊奇，版权所有，纽约。



非长方形版面：卢克·鲁特 (Ruth Root)，未命名，2007—2008，搪瓷，153.67×214.63cm。©卢克·鲁特，版权归艺术家和纽约安博普·克瑞普斯画廊所有。



页面



边距

图表 2-4

表 2-4)。页面 (picture plane) 就是指简单平坦的表面，是设计元素的驻留和互动的一个二维平面。页面的边界或者边缘组成了一