

校考突击

设计基础

训练

SHEJI KAOTI JICHU

周峰 杨轶 编著



设计可以快速掌握吗？设计考试通关还有技巧吗？

其实任何学习都可以说是有许多捷径可走的，关键是要掌握正确的学习方法和技巧。翻阅本书大约需要两个小时，但却可以让你的学习兴趣和备考信心发生翻天覆地的变化。

本书总结的几十个快速提高设计表达能力的通关技巧，多种备考素材，都是短期内行之有效的提高成绩的方法，能让你快速理清备考思路，找出问题的关键，从成功经验中获益，由捷径走向成功。

坐下来，一页一页地阅读本书。如果你能切实遵循书中的方法去做，你会发现：你在一天天地进步！

校考突击



策划 / 责任编辑 / 整体设计 / 韦 冰 《校考突击》征稿热线 Tel:027-87679543 QQ:814279212

您可以通过以下途径购买以上图书：

1. 各城市新华书店及书城
2. 各艺术学院周边艺术类图书专营店
3. 当当网网购
4. 湖北美术出版社邮购

图书在版编目 (CIP) 数据

设计基础训练 / 周峰 杨轶编著

—武汉：湖北美术出版社，2013.11

(校考突击)

ISBN 978-7-5394-6547-0

I. ① 设…

II. ① 周…② 杨…

III. ① 艺术—设计—高等学校—入学考试—自学参考资料

IV. ① J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 260888 号

出版发行：湖北美术出版社

地 址：武汉市洪山区雄楚大街268号

电 话：(027) 87679520 87679521 87679522

传 真：(027) 87679523

邮政编码：430070

网 址：www.hbapress.com.cn

电子邮箱：hbapress@vip.sina.com

印 刷：武汉安捷印刷有限公司

开 本：889×1194mm 1/16

印 张：5.5

印 数：4000册

版 次：2013年12月第1版

2013年12月第1次印刷

上架建议 艺术设计

ISBN 978-7-5394-6547-0



9 787539 465470 >

定价：38.00 元

目 录

M U L U

第一讲 设计基础概述.....	3
设计与绘画的关系.....	3
设计与艺术的区别.....	5



第二讲 创意思维训练.....	9
创意思维的基本概念.....	10
联想思维方式的训练.....	12
基本元素的联想训练.....	15
发散性的联想训练.....	16
创意思维的训练.....	17
创意图形的形式.....	18
专题通关训练.....	19
考题解析.....	23
图形创意通关练习.....	27
空间形态设计.....	34

第三讲 图形设计训练.....	38
图形设计的基本概念、考查要求.....	38
图形设计的思维方法.....	39
图形设计的表现方法.....	41
考题解析.....	43
模拟试题.....	47
佳作欣赏.....	54



第四讲 设计色彩训练.....	56
设计色彩的表现方法.....	56
专题训练.....	57
佳作欣赏.....	62

第五讲 字体设计训练.....	64
基础知识.....	64
考题解析.....	69
佳作欣赏.....	76



第六讲 校考真题训练.....	81
-----------------	----

校考突击

设计基础

训练

SHEJI KAOTI JICHU

周峰 杨轶 编著



设计可以快速掌握吗？设计考试通关还有技巧吗？

其实任何学习都可以说是有许多捷径可走的，关键是要掌握正确的学习方法和技巧。翻阅本书大约需要两个小时，但却可以让你的学习兴趣和备考信心发生翻天覆地的变化。

本书总结的几十个快速提高设计表达能力的通关技巧，多种备考素材，都是短期内行之有效的提高成绩的方法，能让你快速理清备考思路，找出问题的关键，从成功经验中获益，由捷径走向成功。

坐下来，一页一页地阅读本书。如果你能切实遵循书中的方法去做，你会发现：你在一天天地进步！

第一讲 设计基础概述	3
设计与绘画的关系	3
设计与艺术的区别	5



第二讲 创意思维训练	9
创意思维的基本概念	10
联想思维方式的训练	12
基本元素的联想训练	15
发散性的联想训练	16
创意思维的训练	17
创意图形的形式	18
专题通关训练	19
考题解析	23
图形创意通关练习	27
空间形态设计	34

第三讲 图形设计训练	38
图形设计的基本概念、考查要求	38
图形设计的思维方法	39
图形设计的表现方法	41
考题解析	43
模拟试题	47
佳作欣赏	54



第四讲 设计色彩训练	56
设计色彩的表现方法	56
专题训练	57
佳作欣赏	62

第五讲 字体设计训练	64
基础知识	64
考题解析	69
佳作欣赏	76



第六讲 校考真题训练	81
------------	----

第一讲 设计基础概述

艺术设计专业的考生经过各省的联考后，能够过关的就面临下一环节的专业校考。以中央美术学院和江南大学为代表的院校校考中，对学生的设计基础考查具有很强的针对性。要求考生对自己所选的专业要有一定的认知，对基础知识有一定的了解。从本讲开始，从设计基础知识到各省校考考题均做了分析。有针对性地快速解决考生在艺术设计备考中的问题，从而提高学生校考的通关能力。

设计基础作为设计专业的基础课程，在历年的设计专业考试中常常作为一个重点考试内容。可是每年都有许多优秀的学生因为设计科目的成绩较差而影响综合成绩，甚是可惜。究其原因，是许多考生在考前对设计科目缺乏相应的了解，没有弄清考试的目的和要求，因而也没有做充分的考前准备。在考试前往往突击对付，东搬西抄。而在考试的卷面中直接反映出来的则是画面景物零乱，不懂构图章法，造型单调或是杂乱，缺乏创意。

因此考生备战，首先要明确考试的要求和考查的内容。艺术设计考试通常是考查考生对设计的基本原理、形式美法则、形态组织的基本结构以及表现技法等方面知识的掌握情况，同时考查考生对形态的塑造能力、装饰变化的审美能力、色彩配置能力、想象能力和绘制的能力。

设计基础考试是设计类高等院校的入门测试，其重要性不言而喻。与素描、色彩考试不同，设计考试显得多彩多姿，名目繁多。不同的院校、不同的设计专业，根据不同设计理念、不同的专业要求，设计出不同的考题。针对历年高考设计真题以及设计类高考题型，我们从单元多样化训练、画面构成、色彩设计、笔墨效果、图形创意这几方面来进行分析归纳，理出头绪，便于考生锋刃着力，获得事半功倍的实效。

设计与绘画的关系

◆素描

用单色或简单的颜色工具描绘对象的轮廓、体积、结构、空间、光线、质感等基本造型要素的绘画方法。着重于对形体形态、结构关系、结构比例、透视关系、明暗关系的整体塑造。

我们学习素描，是因为它是一切绘画的基础，能够培养我们基本的观察能力、绘画能力以及审美能力等。当你学会如何在二维平面上塑造三维空间时，你观察事物与再现事物的能力便得到了显著提高。



◆列宾学院男头像习作（局部） ◆列宾学院半身带手像习作（局部）

素描练习主要体现了绘画基础中的造型能力以及对三大调子的掌控能力。

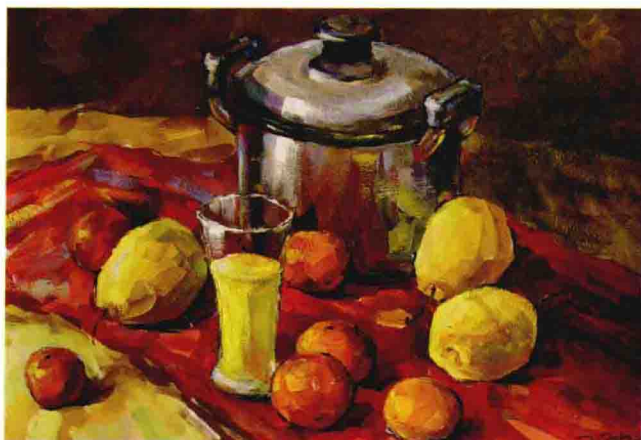
◆色彩

所谓色彩，是色与彩的全称。色彩作为物体外部最为显著的外貌特征，能够首先吸引人们的关注。

我们所讨论的绘画色彩主要涉及色彩的多重属性以及色彩所体现出的情感。对事物色彩的掌控可以提升我们对于事物的认知，借以表达自身的情感。



◆ 学生静物习作



◆ 静物习作

色彩练习有助于提升我们对事物的光感认识，并通过色彩的明暗、冷暖、色相来反映事物的特征，表达自我情感。

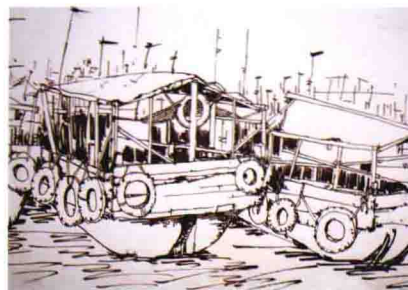
◆ 速写

速写是一种快速的写生技法，用简练的线条在短时间内扼要地勾画出人和物体的动态或静态形象，一般用于积累创作的素材。速写是造型艺术的基础，是一种独立的艺术形式。主要分为线性速写、明暗速写和线面结合速写等。

速写的训练可以提高造型能力，并有助于素描、创意能力的提高。



◆ 学生速写习作



◆ 风景速写习作

速写练习有助于我们快速地抓住事物的外部轮廓和动态，提高我们的造型能力。

设计与艺术的区别

设计是设计者个人或设计团体的一种带有商业目的的艺术创造活动，设计就是一种工作或职业，具有美感的一种造型活动。

设计是建立在商业和大众基础之上的一种服务，可以产生商业价值和艺术价值。

◆ 设计方向

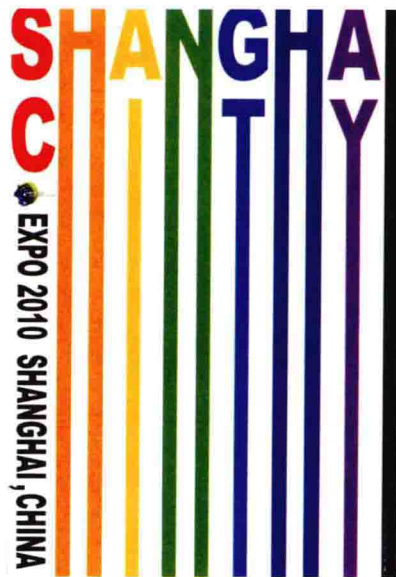
视觉传达设计：通过可视的艺术形象传达一些特定的信息，并对传达对象产生影响的过程。例如机构形象的推广、商业广告、产品包装等。

在中国以及世界上很多国家，视觉传达设计一词几乎等同于平面设计。平面设计泛指以“视觉”作为沟通和表现的方式，结合符号、图片和文字，进行传达想法或信息的视觉表现。平面设计师会利用字体、插画、版面等方面的专业技巧，来达成创作目的。

海报招贴设计：海报是一种大众化的宣传工具，又称招贴画，以醒目的画面吸引路人的注意，传达信息。按其内容又可以分为政治性、公益性、文化性、商业性海报招贴。



◆ 字体在展览海报上的运用



◆ 2010 年上海世博会宣传招贴

标志设计：以特定的图形象征或代表某一国家、机构、团体、企业或产品的符号。具有简明、直观、易识别的特征。



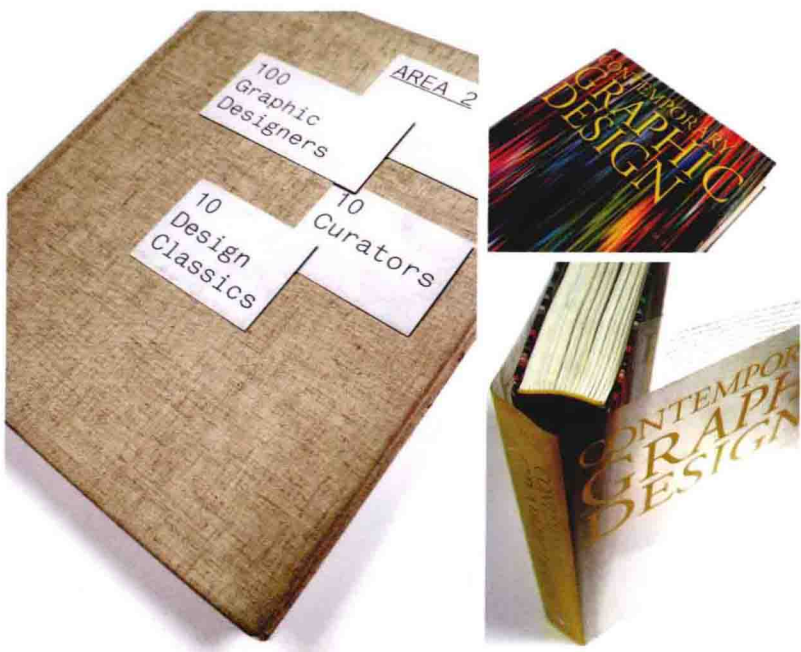
◆ 2008 北京申奥标志



◆ 耐克标志



◆ 精美书籍版式设计



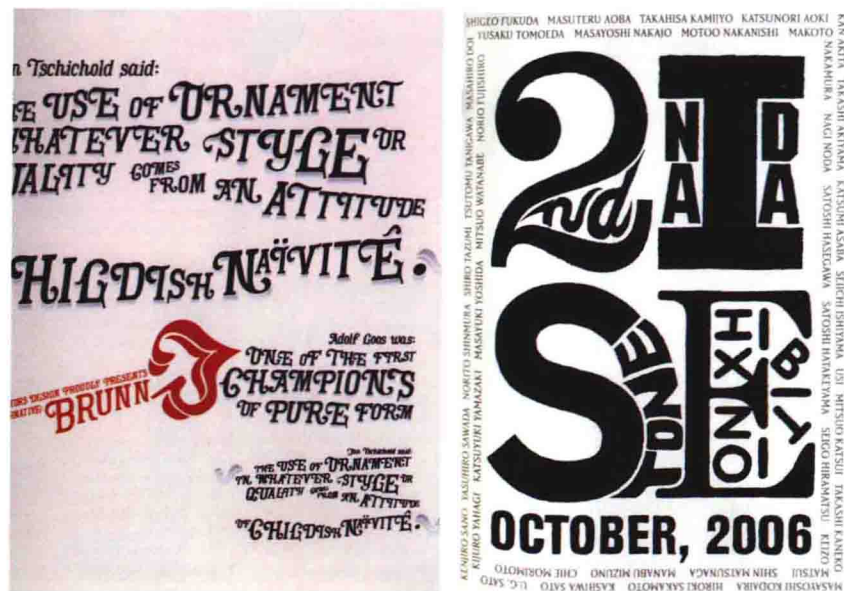
◆ 国外精美书籍设计

包装设计：产品与消费者之间的媒介，起着保护商品、介绍商品、美化商品、指导消费以及便于储运、销售、计量等方面的作用。



◆ 图形在咖啡包装设计上的运用

字体设计：为达到有效传达企业特定信息的目的，对文字的笔画、结构、造型、色彩以及编排等方面进行一定的艺术处理，使其形成鲜明的个性，使人易认易记。



◆ 西文手绘字体设计

网页设计：根据企业、机构、个人希望向浏览者传递的信息，进行网站功能的策划、页面的美化工作，目的是给予用户完美的视觉体验。

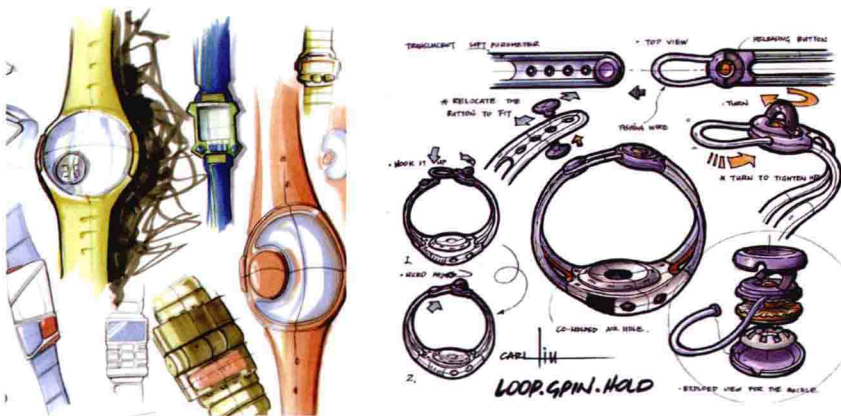


◆ 国外网页设计作品

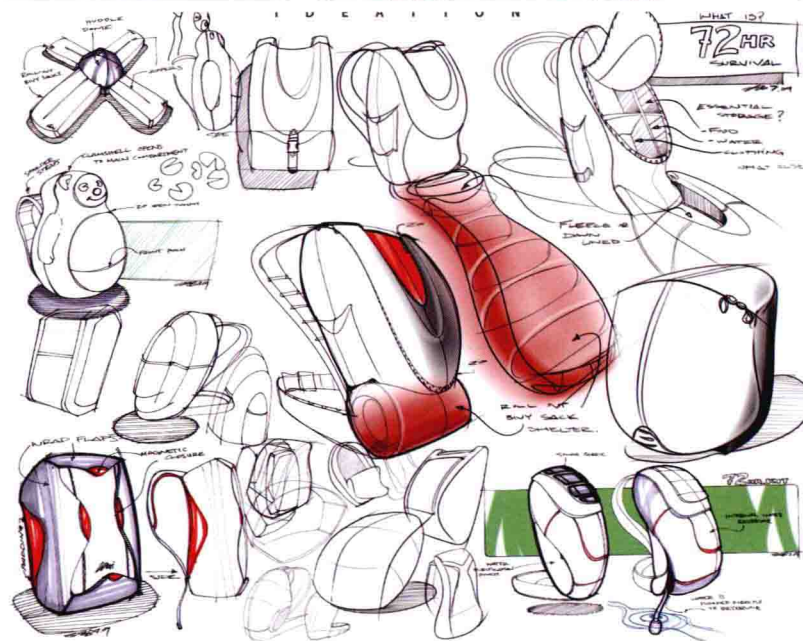
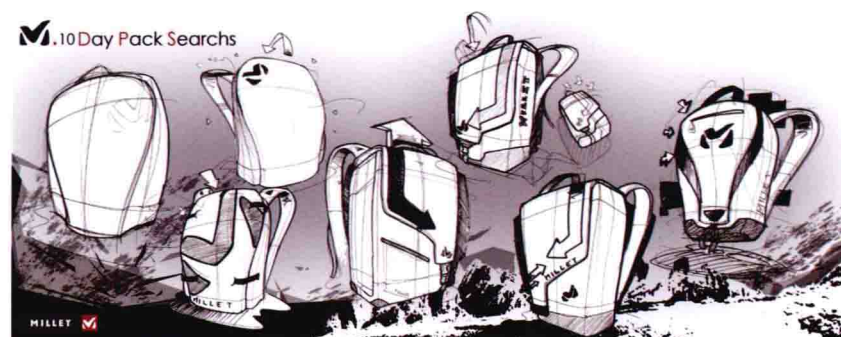
广告设计：广告设计是对广告的主题、创意、语言文字、形象、衬托等五个要素构成的组合安排。广告设计的最终目的就是通过广告来达到吸引眼球的目的。



◆绝对伏特加酒广告，利用场景构建出酒瓶的形象，传递了该品牌的信息。

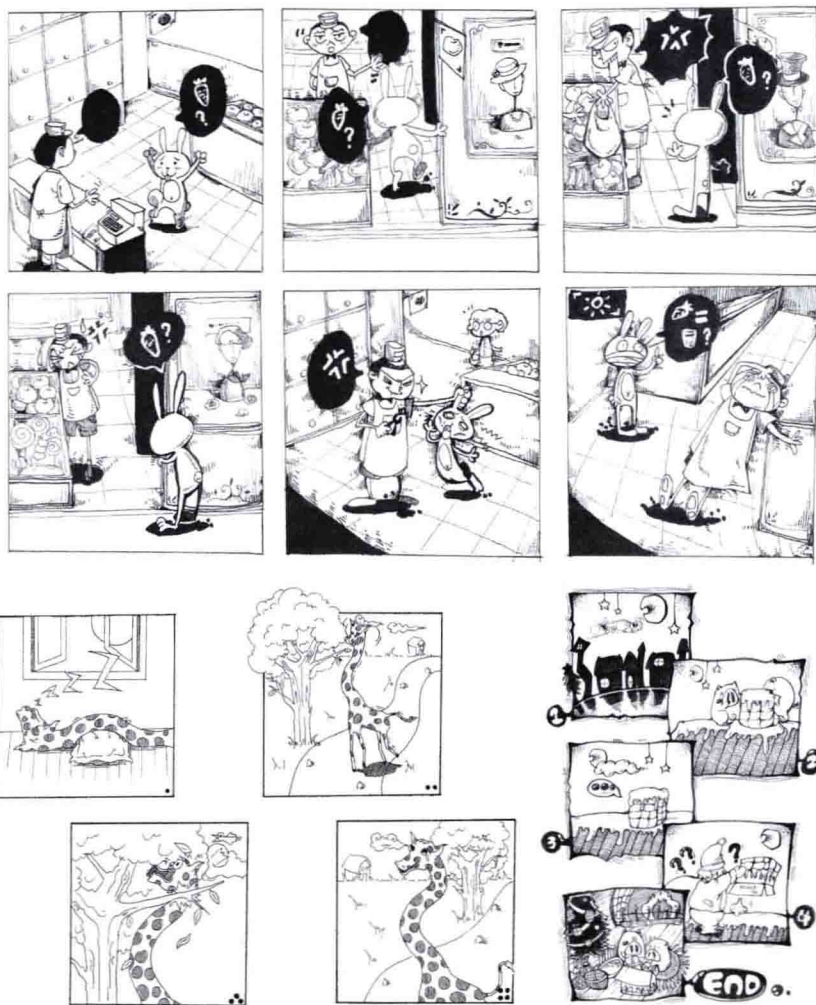


◆工业设计手绘效果图



◆工业设计手绘效果图

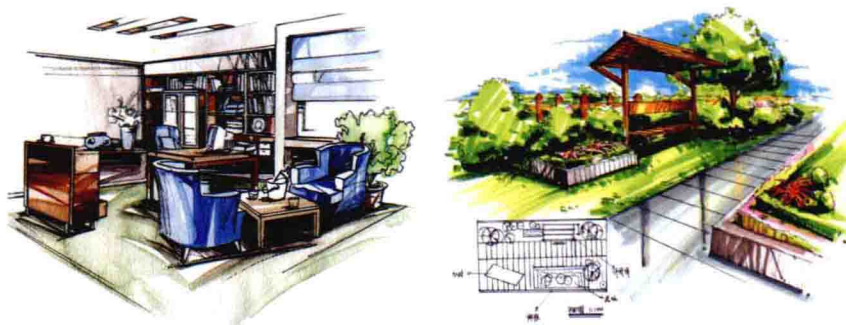
产品设计：一种创造性的综合信息处理过程，通过线条、符号、数字、色彩等方式，将人的某种目的或需要转换为一个具体的载体，以美好的形式表达出来。



◆漫画设计

动画设计：动画设计是新兴的设计，分为人物造型设计和场景设计，动画设计师要运用运动学原理，使静态的人物、场景在二维、三维中连贯地运动。

环境设计：环境设计包括建筑设计、室内设计、景观设计等。环境设计以建筑学为基础，有其独特的侧重点。与建筑学相比，环境设计更注重建筑的室内外环境艺术气氛的营造；与城市规划设计相比，环境设计更注重规划细节的落实与完善；与园林设计相比，环境设计更注重局部与整体的关系。环境艺术设计是“艺术”与“技术”的有机结合体。



◆室内设计手绘效果图

服装设计：服装设计涉及到美学、文化学、心理学、材料学、市场学、色彩学等要素。服装设计流程是根据设计对象的要求进行构思，并绘制出效果图、平面图，再根据图纸进行制作。



◆服装设计手绘效果图

第二讲 创意思维训练

在校考中，针对不同的专业方向的专业试题都不相同，因为学校都想考查学生在各自专业领域的创意思维能力，这是考查的重点。创意思维是经过有条理的、科学的各种联想方法而得来的。这一讲我们将围绕创意思维的方法和过程，结合历年来的大量考题，进行案例解析、模拟答题，引导学生来领会创意的方法，以有效地应对各种考题。

经过专业联考之后，成功迈过第一关的艺术类考生将面临通向目标的第二道门：校考。近几年来，在艺考热之后，大量的艺术类本科生面临着就业压力，这给了众多的艺术考生一个警醒：选择艺术这条道路对吗？选报的专业未来发展方向好吗？报考的学校适合自己吗？此类问题都不可回避。今年的高考制度改革，艺考和普考结合，也给了考生更多的机会。然而面对第二关校考，你们准备好了吗？现在的高校之所以纷纷争取校考的权力，是为了更好地考查考生的专业能力是否跟本校的招考要求相适应，以更多地招收到符合本校专业发展的特长生、优质生源。

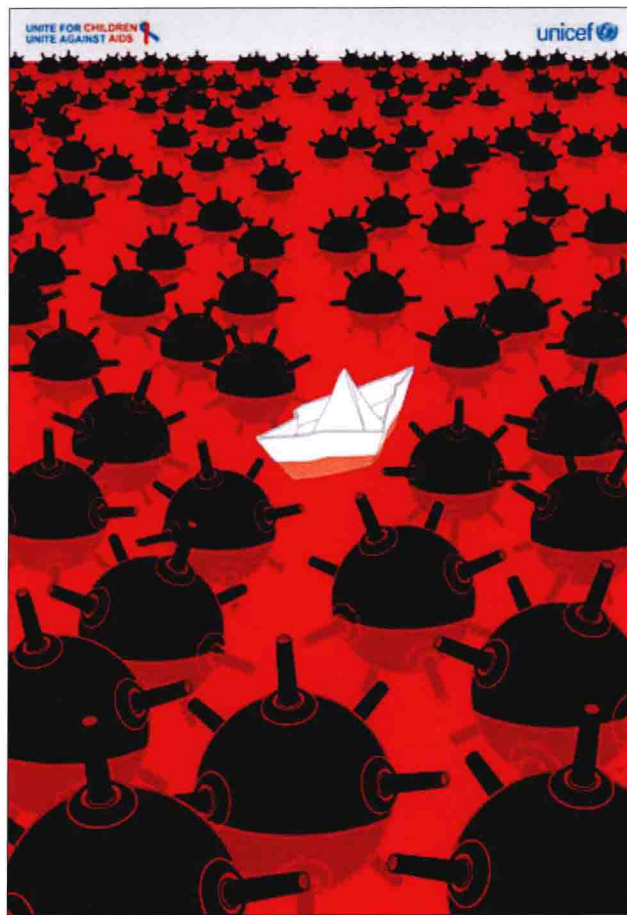
为了在短时间内迅速提高考生校考的专业考试成绩，我们结合多年来的全国众多专业院校的校考情况，以及历年来的校考考题，针对学生的具体情况，我们仔细分析了校考在设计基础方向的考查特点，涉及的理论、专业知识点，站在考生的角度去理解、分析考题，有针对性地进行答题训练。

所谓创意：就是创造新意，寻求某种新颖、独特的主意或构想。创意是一种创造活动，创造性是其核心，其行为结果也必须是“独创的、新颖的”。

大部分的考生都是初涉创意思维这一块，所以这里提供给考生的是一些基本、实用的思维方法和创意手段。考生在参看本章节的过程中也要调动起自己的思维，跟着书中的创意方法多加练习。

在开始之前，我们要明白的是创意思维这个章节更侧重如何去想的问

◆ 墨西哥环境保护海报作品。运用变异的手法来体现作品的主题。



题，在考场短短的几十分钟内，要考生根据给出的主题创造出一个好的想法是不太容易的。

在高考的创意思维这一块，考生们都要通过图形来反映主题，所以我们可以借助思维导图来表现试题的主题，在对主题或概念分析的基础上提升其内涵。那么基本的草图也是必不可少的。

创意思维的基本概念

在日常的生活当中,我们总是会被一些新奇的、夸张的、平时不常见的事物吸引,不管是广告也好,还是日常的所见所闻也好,其实都有创意在里面。高考的图形创意这一块也是这样,考生们要以积极的求异性思维来创造出全新意义上的视觉图形,甚至是不可思议的图形。只要是围绕主题展开的,都是可取的。

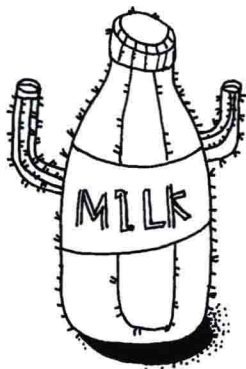
针对以上的一些要求,我们可以总结出几条创作原则。

一、换位思考。也可简单理解为元素的替换。多联想和思考,找到不同事物之间的相似的或相近的共同属性,可以从给出的事物形状出发,也可以从事物的一些属性出发,找到可以替换原有事物的一个要素或多个要素,进行有意思的替换。

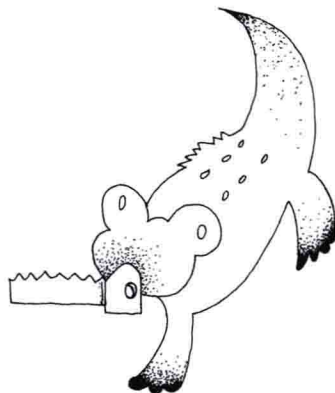
二、不可思议的手法。也叫突发奇想。周星驰电影里经常出现的无厘头,就是一种夸张的手法,却都能叫人记忆深刻。图形创意也是要制造一种不可能、叫人过目难忘的视觉效果。

说得具体一点,我们可以通过放大或者缩小来改变物件的视觉效果,也可以改变事体的形状,由大到小、由方到圆、由宽到窄,还可以改变物体的颜色或材质来进行创意。由于考场的时间和材料都有限,考生只要掌握几种基础的创意手法,多加练习,就很容易应对考试。

在图 2-1 中,就是运用改变牛奶瓶的材质的方法进行的创意,跟 we 生活中常见的牛奶瓶有很大的差别,产生了有趣的视觉效果。在图 2-2 中也是改变了动物嘴巴的材质,显示了动物牙齿的锋利。图 2-3 是进行元素的置换而产生有趣的效果,这也是前面讲到的不可思议手法的体现。在图 2-4 中把柔软的玫瑰花用坚硬的钻石来替换,就是从柔软到坚硬的创意思考,还有许许多多这样的事物。这就要求我们的考生在平时的生活中,要开动脑筋,多观察、联想,把各种事物都联系起来看,进行创意思维训练。



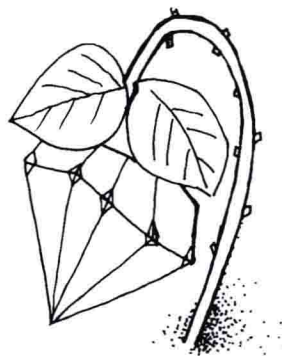
◆图 2-1



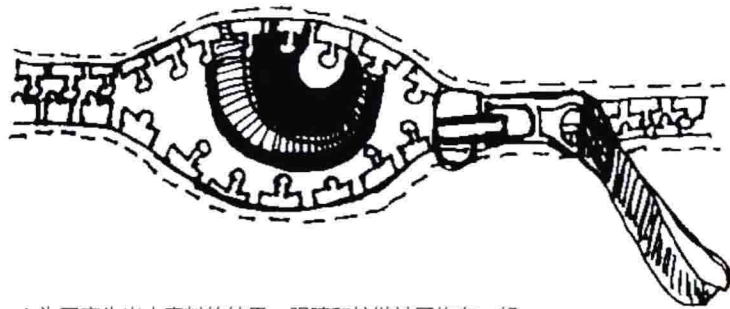
◆图 2-2



◆图 2-3

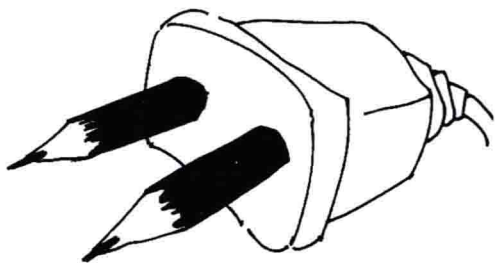


◆图 2-4



◆为了产生出人意料的结果,眼睛和拉链被同构在一起。

三、逆向思维法。在“头脑风暴”中，逆向思维是一种很奏效的手法。它是一种向事物相反方向思考的方法，是一种用事物的对立面来衬托事物本来特性的方法。其实简单地说，它也可以叫反义词法。



◆通过相似的联想，变换了插头的形式，从而巧妙地进行了替换而产生了新的意义。我们是不是想到笔被插上后带来妙笔生花的效果呢？



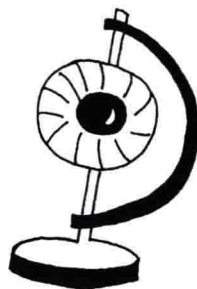
◆这个创意是不是让人忍俊不禁呢？就连倒在咖啡杯子里的白糖都是三菱标志。

◆ 联 想

联想是创造力的源泉，我们是在联想之中不断获得新的发现，从而不断发明创造的。联想，可将诸多相距遥远的事物和概念，甚至是毫无关联的要素相互联系起来。联想思维的关联性能使我们在对信息表述方式进行思考时获得旁征博引的启发，从而寄情于物或借物喻事、喻理，使传达变得更有意味和创造性，而得以提升精神价值和注入思想内涵。联想是我们在图形设计创作中的基础方法。

联想的方法有：

1. 相似联想——由一个事物的外部构造、形状或某种状态与另一事物的类同、相似而引发的想象延伸和连接。
2. 相近联想——由一个事物与另一个事物有密切的邻近关系和必然的组合关系而引发的想象延伸和连接。比如我们看到香烟就想起烟缸，看到马鞍就想到马，这就是相近联想的结果。
3. 相反联想——对与事物有必然联系的相反事物、对应面、对立面的想象延伸和连接。比如我们看到黑夜就想到白天，看到战争就想到和平，这就是相反联想的结果。相反联想包含了逆向思维，它可以启示我们突破常规去思考问题。
4. 因果联想——对事物发展变化结果的经验性判断和想象。如看到蚕蛹就想到飞蛾，看到鸡蛋就想到小鸡，这种想象就是因果联想。



联想思维方式训练

◆ 相似联想

训练课题：以“啤酒”为主题，用相似联想方式展开联想。

运用相似联想的方法，我们由啤酒肚想到酒瓶，再想到啤酒桶。



最后用图形表现如下：



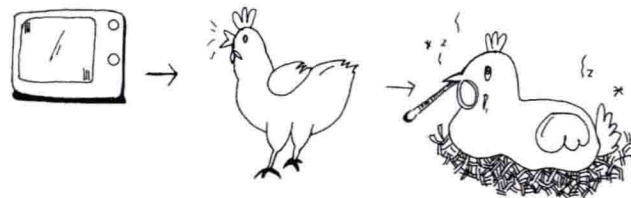
◆ 相近联想

训练课题：以“热”为主题，运用相近联想方式展开联想。

通过相近联想的方法，我们会想到与热有关的许许多多的物象，比如说太阳、夏天、火、辣椒、烤箱、太阳能等。



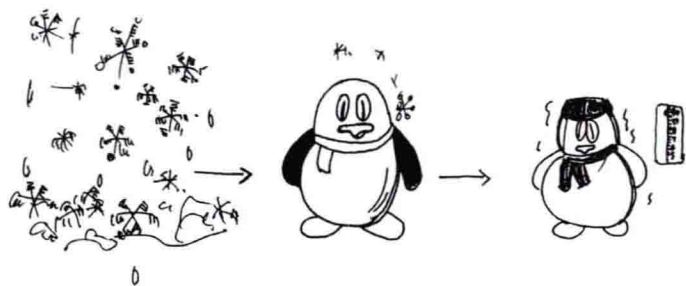
我们从中筛选出一个物象来，就选烤箱吧，循着思维我们会想到烤鸡，烤鸡是不是都烤得冒烟呢？小鸡发烧倒可以把“热”的主题表现出来。



◆ 相反联想

训练课题：以“热”为主题，运用相反联想方式展开联想。

烤鸡是我们表现的主题吗？不是，烤鸡太平常啦，谁都可以想到。那我们是不是相反联想一下，想到下雪，想到生活在北极的企鹅呢？瞧，小企鹅正浑身发抖，在发着低烧，正用毛巾敷着脑袋在散热呢，有趣吧？小企鹅也会发烧么？转念一想，不对，是太热了吧，主题不是立刻从你脑中跳出来了！



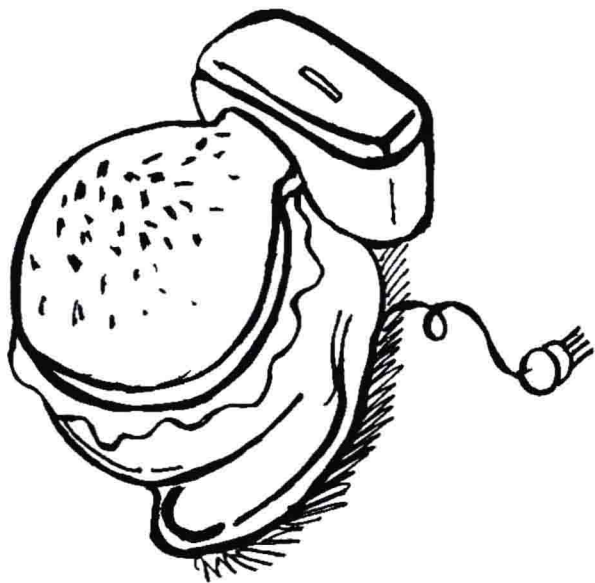
◆ 因果联想

训练课题：以“马桶”为主题展开联想，要求运用因果联想方式。

关于马桶，我们会想到什么？马桶是用来干什么的？为什么会有马桶？仔细想想，马桶是人们用来排除身体的垃圾的。

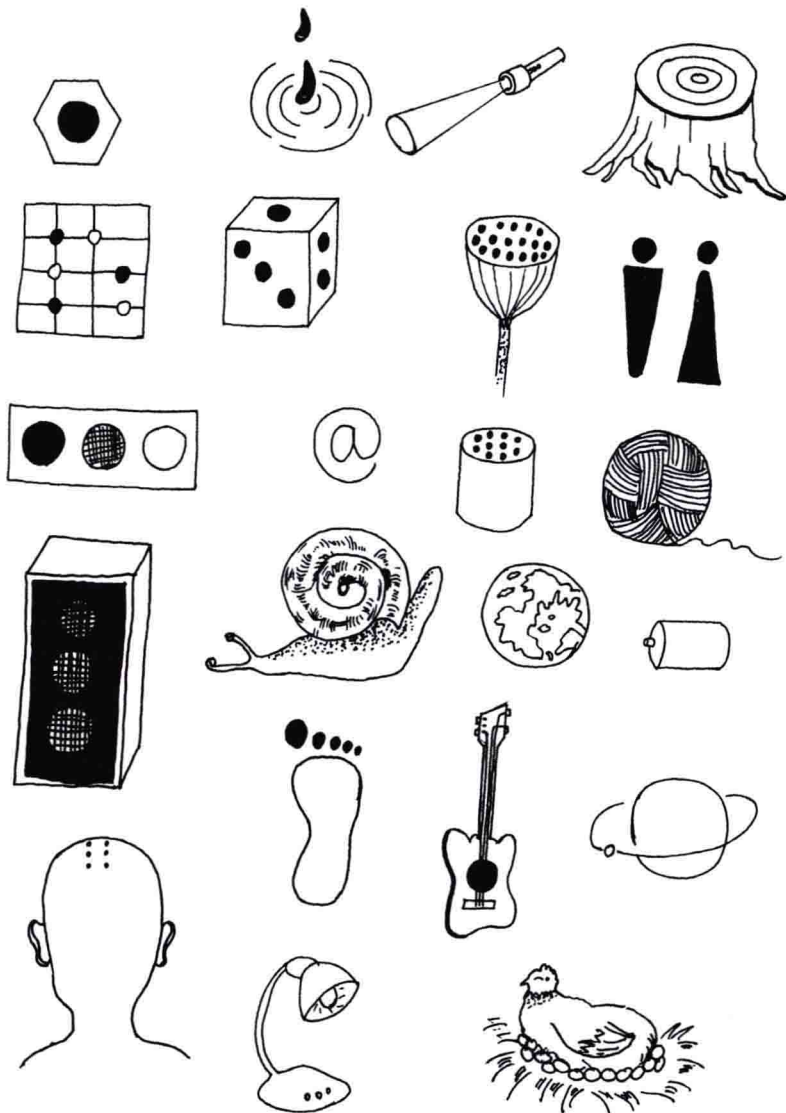


那么身体中的垃圾来自什么呢？看看下面这幅图，身体里的食物有很多种，但这里用汉堡和马桶来个同构，是不是很有趣地表现出一种进与出的关系？



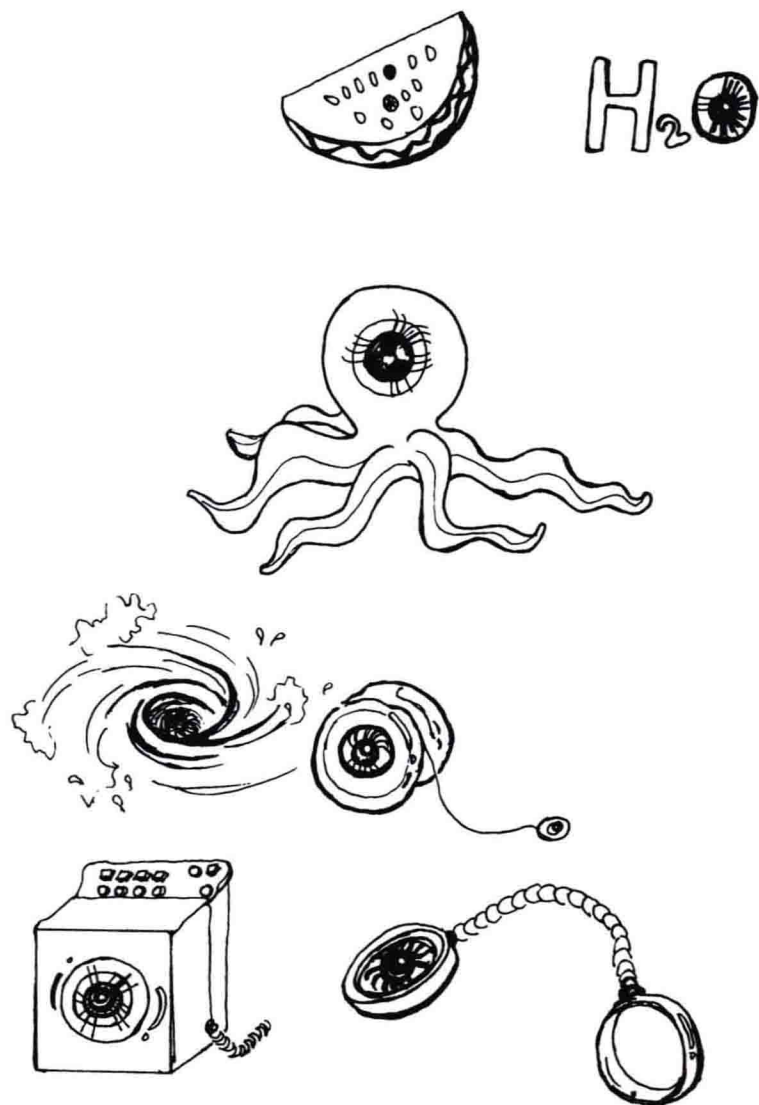
◆ 形的联想

训练课题（一）：“点”的形象联想。

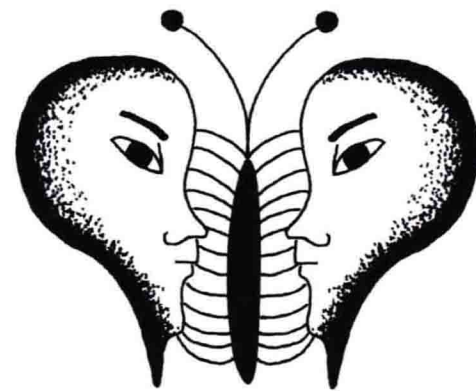


生活中和“点”元素有关的东西很多，比如音响的喇叭、台灯上的按钮、脚趾的形状、棋盘上的棋子、母鸡下的蛋、毛线球以及整个地球，是不是都可以看做是一个“点”呢？

训练课题（二）：“眼睛”的联想。



在这里我们把“眼睛”加入很多相似的物体中进行元素的替换，使原本生活中习以为常的事物变得很有趣味性。



Sohu