

DESIGNART DESIGNART DESIGNART

美术设计教与学丛书



DESIGN 构成设计

远宏 朱旭 著

BIHUA SHEJI
ZITI SHEJI
BIAOZHI SHEJI
GUANGGAO SHEJI
TUAN SHEJI
FUZHUANG SHEJI
GOUCHENG SHEJI
SHINEI SHEJI
ZHUANGSHIHUA SHEJI
BAOZHUANGZHUANGHUANG SHEJI

山东美术出版社

美术设计教与学丛书

构成设计

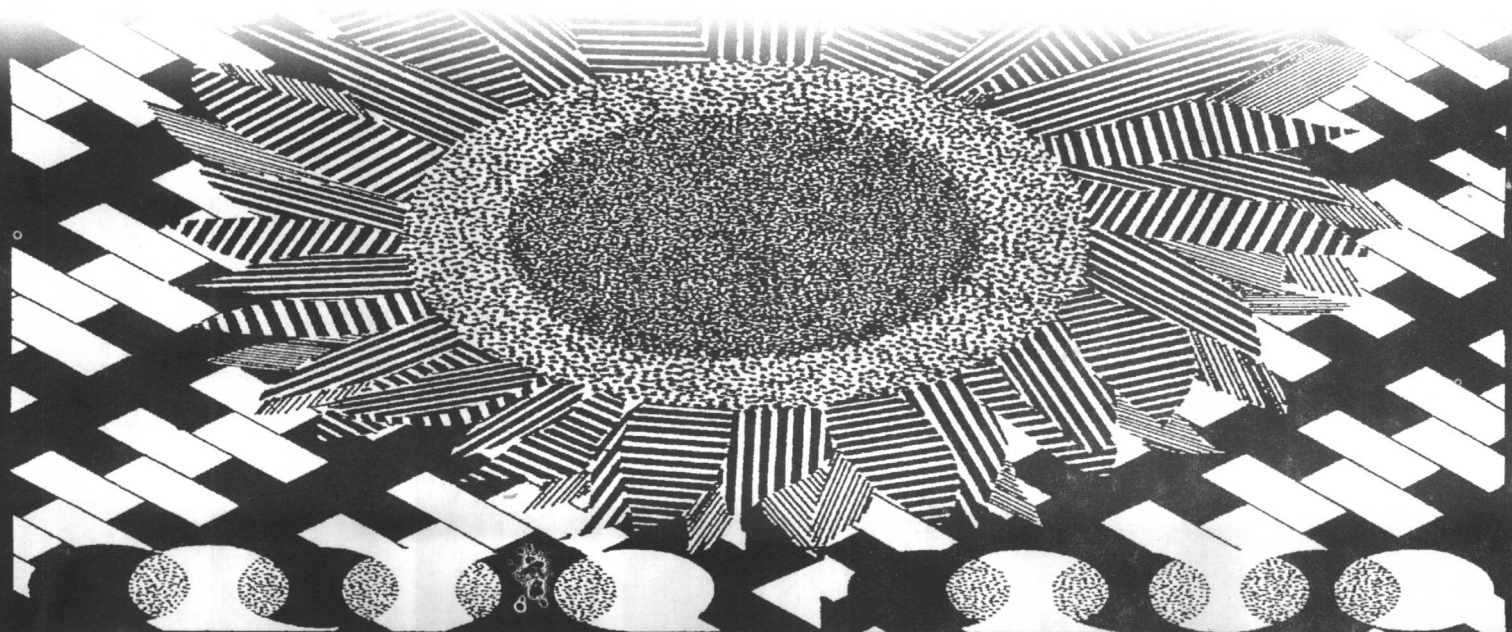
GOU CHENG SHE JI

远宏 著
朱旭

山东美术出版社



QAM 72/67



图书在版编目(CIP)数据

构成设计／远宏，朱旭著．— 济南：山东美术出版社，
1999
(美术设计教与学丛书)
ISBN 7-5330-1353-0

I. 构… II. ①远… ②朱… III. 造型-设计 IV. J061

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第63956号

出版发行：山 东 美 术 出 版 社

济南市经九路胜利大街39号 (邮编：250001)

制版印刷：山 东 新 华 印 刷 厂

规格开本：889×1194毫米 大16开本 3.25印张 16插页

版 次：1999年11月第1版 1999年11月第1次印刷

印 数：1—3000

定 价：19.80元

目 录

上篇 平面构成.....	1
第一章 平面构成的基本要素.....	1
第二章 骨格·特异.....	3
第三章 平面构成的基本形式.....	5
第四章 平面构成设计作品欣赏.....	11
下篇 色彩构成.....	35
第五章 色彩构成的基本原理.....	35
第六章 色彩的基调.....	41
第七章 色彩的感觉.....	43
第八章 色彩构成设计作品欣赏.....	59
结语.....	78

上篇 平面构成

第一章 平面构成的基本要素

一、平面构成的概念

概念,是人的一种思维方式,人们借助这种思维方式去认识客观事物与现象的一般及本质特征。

概念要素是人的眼睛看不见的,它只是存在于人们的意念之中。像人们会感到形的尖角上有点,形的轮廓上有线,并且面包围体,体占据了空间等。这些点、线、面、体并不真正存在,都只是概念性的,存在于概念之中的概念要素,能促使人对视觉要素的认知。

平面构成的基本要点首先是要了解和熟练地运用点、线、面这三大要素。

二、平面构成中的视觉要素

视觉要素是平面构成中的主要内容。要在画面上体现出概念的构成要素,必须要通过形态,并借助其形态使形状、明暗、大小、空间、色彩、肌理、位置、重心等形式因素充分表现出来,这些诸多的形式因素即构成了视觉要素。

1. 形状

形状即指形所具有的状态,是可见物体的外貌。任何所见物象都有其形态的存在,像方形、圆形、三角形及多边形等。宏观世界及微观世界中的所有形,无论是自然形还是人造形、有机形、无机形,都构成了有“形”的世界。在构成设计中所涉及到的“形状”,主要是以平面形为基础,理解与寻求“形”的基本“构成”规律,并掌握不同以往的造型方法与其美感形式上的追求。

概括来讲,凡是具有位置、方向、明暗、色彩和肌理等因素所构成的形,都必然是人的视知觉感知的形状。

2. 大小

物象都有大小之分,大小是比较性的。换句话说,大小是指形态构成中有关形的要素的对比关系。大小可以说是一种对比的因素,而对比的因素亦是构成形式美感的要素之一。

3. 方向

形象的方向决定于观者的视觉方位,同时也决定于形象与框架或与其他形象的关系。

4. 位置

形象的位置决定于形象与框架或骨格单位的关系。在平面设计中,任何一个形态的位置都是和其他形态相比较

而存在的。一个形态与另一个形态发生关系并产生变化时形态的位置变化,即是形与形之间某种空间关系的构成。

5. 空间

一切存在的基本形式即时间与空间。时间是针对过程而言,而空间一般是指形态所占的位置。形象在骨格或框架中占有空间,设计中某些形象可能有前进或后退感。在平面构成中,空间也指视觉的深度与立体感。

6. 骨格

在平面构成中,形象的创造、构成或编排是显而易见的。骨格所构成的视觉单位,即是形态构成所依据的空间。

三、平面构成中的形象

在视觉语言的探索中,形象是首要关注的。纸面上的一点,无论再细小,只要可见就一定有其形状、大小、色彩和肌理。虽然人们仍然习惯于将点、线、面的形象简称为“点”、“线”、“面”,但可见点、线、面都是实实在在的形象。

1. 点

“点”通常具有圆的形状,简单、集中、无棱角、无方向,但点也可呈方形、三角形、椭圆形或其他不规则的形状。在几何学上,“点是无面积的物象”,“点只具有位置,而无面积”。然而,从造型的意义上说,为了使人们能看得见,点必须具有形成面积的可能性。(图1、2、3)

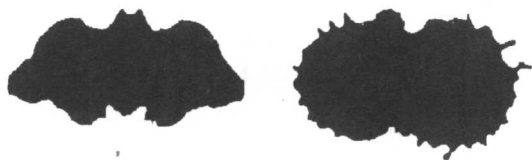


图1



图2



图3

2. 线

从几何学的角度来讲,线是点移动的轨迹,因为有了点的移动,线才能得以出现。线和点一样也有规则的线和不规则的线之分。它们之间的特点也是各具不同的艺术效果。

线的粗细与其所表达的感情上的差异为:

粗线,富有男性的阳刚之气,给人以强有力的感觉,但缺少敏锐感;

细线,具有女性的阴柔之美,具有敏感、灵活的特性。

递增加粗(或减细),其全段上无一定宽度,有进深感,线变粗或变细,其代表的感情色彩多样。(图4)

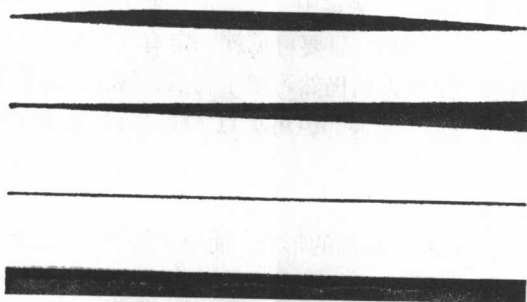


图4

3. 面

几何学上称线移动所生成的形迹,有长有宽没有厚即为面。面一般是指物体的表面,它是视觉所首先接触到的要素。一般面是由两条水平线和两条垂直线围成的。因此,面是独立的。面的类型中最基本的是方形,由此而派生出各种几何形。(图5)

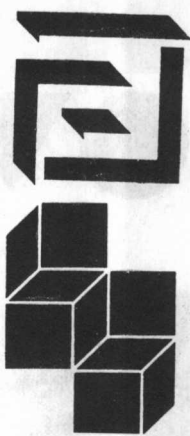


图5

4. 正与负的形象

通常,人们觉得形象占有空间,在平面上形象往往被称为“图”,而其周围的空间被称为“地”。如果“图”在前面是主体,“地”在后面是背景,这种形象就是“正”的形象;反之,形象像平面上的一个洞,即是“负”的形象,就像中国的阴刻石章一样。(图6)



图6

在构成设计里,这种正与负的形象,在作品中是相互交织而成的一个有机整体。它们都是相对的形象,并无主次之分。这两种形象相互衬托,互相关联,使作品的形象严谨,空间更为考究。(图7)

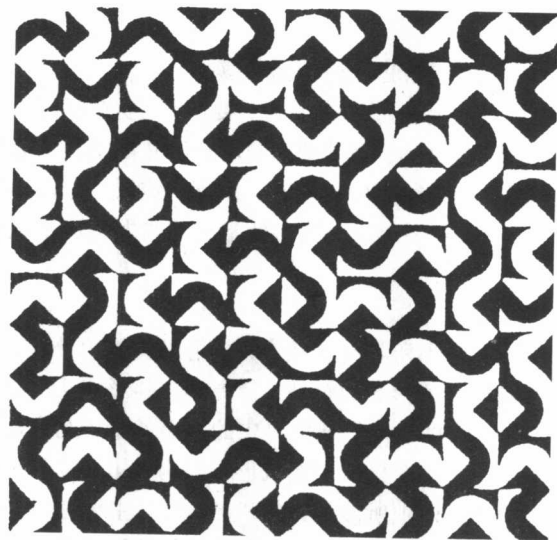


图7

第二章 骨格·特异

一切使形态有秩序地编排或在感觉上经过某种组织的程序,即骨格的功能作用。

无论画面上出现什么现象,如无论是整齐的排列,还是构成圆形或其他形,这些形状的编排都是由于骨格的作用。因此可以说,设计之中形象的位置靠骨格支撑和分配。

一、骨格

骨格的意义在于它支配整个设计的秩序,决定在设计中形象间的关系。

经过各种不同的骨格编排,能够构成各种不同的形态及画面气氛。在骨格中的框架里,形象可以以不同的编排进行不同的构成。骨格中的大小宽窄变动,同时也是骨格所构成的每个单位的空间变化。

骨格中的单位,是每个形象的活动空间,因此,所有形象在骨格内都可按一定的设计程序进行其位置、方向和形与空间的分割等变动。

骨格分为规律性骨格、非规律性骨格,有作用性骨格和无作用性骨格等多种形式。

规律性骨格的编排,是以严谨的数列方式构成的,如重复性骨格、渐变性骨格、发射性骨格等构成形式都是有规律性的。非规律性的骨格编排即自由性的编排构成,其中包括由规律性的骨格演变而构成的,非规律性骨格构成含有极大的随意性。(图8)

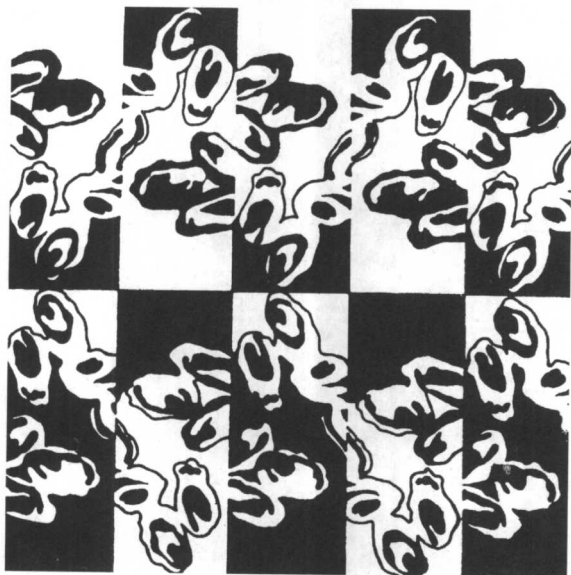


图8

有作用性骨格给形象以准确的空间, 形象排列在骨格

线所组成的单位内, 配色后骨格线仍然可见。(图9)

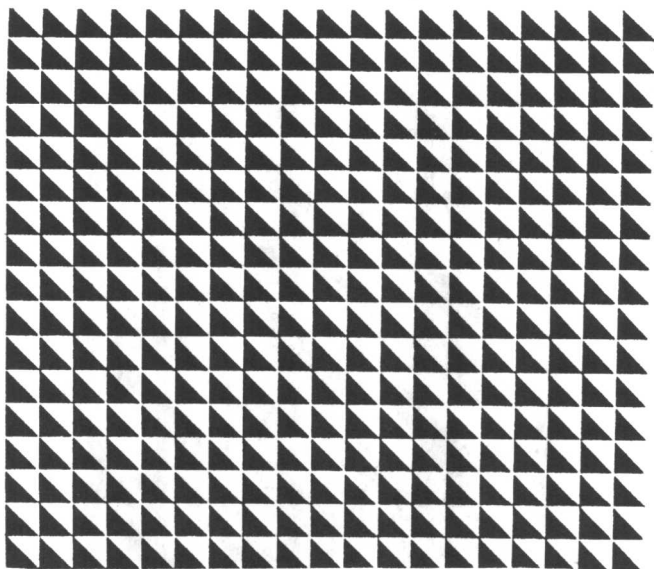


图9

无作用性骨格给形象以准确的位置。形象编排在骨格线的交叉点上, 无作用性骨格对背景不产生影响, 形象确定之后, 骨格线就不存在了。

二、特异(变异)

特异是指在一种较为有规律的形态中进行局部的变异, 以打破某种较为规范的单调的构成形态。

在保证整体规律的情况下, 仅小部分与整体秩序不合, 但又与规律不失联系。当然变异的程度要视情况而定, 有时候是规律中极轻微的偏差, 有时与规律有相当大的差异。

变异是对规律的突破。在生活中, 变异的情形并不罕见: 叶簇中的花朵、星空中的月亮、空白墙上的裂痕及摩天厦林中的古老教堂等, 都是生动的实例。

变异在设计中可以达到如下各种不同的效果:

1. 解除单调

变异的出现可以造成动感, 给画面增添趣味。(图10)

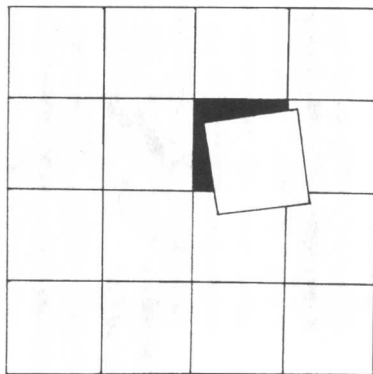


图10

2. 焦点作用

基本形的变异可产生异常的对比，能造成焦点效果。

(图 11)

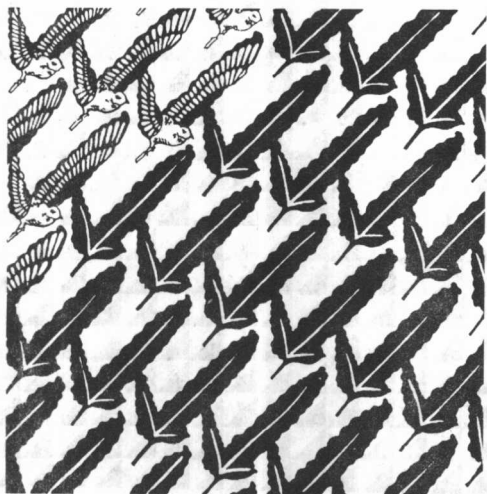


图 11

3. 转移规律

从一种规律性骨格经转移点进入另一种规律性的骨格。(图 12)

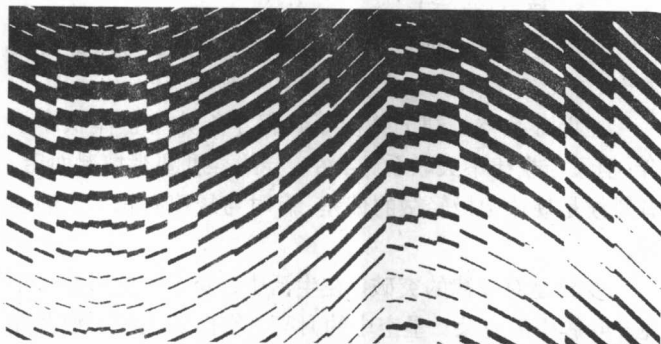


图 12

4. 破坏规律

规律的骨格可作有意识破坏而得其特殊效果。(图 13)

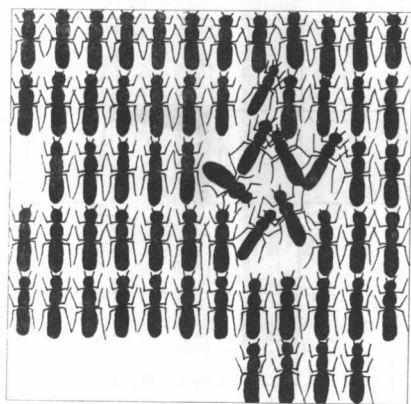


图 13

变异的造型在画面设计中是较为突出的。它能使单调的画面变得生动，在平面设计中较为多用。

运用变异要恰到好处，不可滥用。过少容易被埋没，过大难以协调，应当掌握一个恰当的尺度。

第三章 平面构成的基本形式

一、近似构成形式

在自然形态中,一般没有任何绝对相同的东西,同类物象的内在结构或外表形式都是在相对的近似中并存的。所谓相同,即其差别甚微不易察觉,而近似,却有其明显差别。自然形态中,近似的因素如沙石、树木、花瓣、波浪中都随处可见。

1. 基本形的近似

基本形的近似一般指基本形的形状近似,有时大小也要求近似。

在近似中,形状近似是首要的因素。但近似也是相对而言的。如A形与B形可能会截然不同,但与C型相比则A形与B形会有许多近似之处,故讲近似是相对的。(图14)

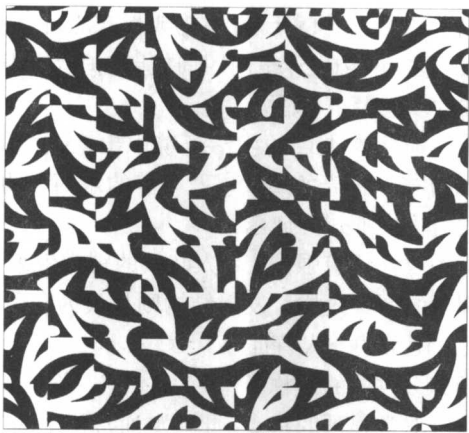


图14

2. 形状的近似

形状的近似,不单指各种形状在视觉上相似,有时也借助感觉,如果两形是同类的,亦可产生近似感。(图15)

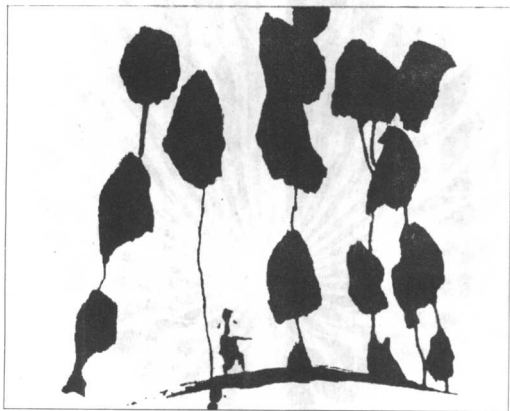


图15

二、渐变构成形式

渐变是规律性的无限变动,变动的时候,以节奏、韵律、自然等感觉为主,这些感觉也是人们生活中最为关注的。

渐变可以产生视觉上的幻觉和进展的速度感。

1. 渐变基本形

① 形状渐变

任何一个形象均可逐渐变化成为另一个形象。只要消除双方的个性,取其共性,形成一个中和的过渡区,其渐变过程,即形状渐变。

不管基本形是逐渐削减还是逐步升高或逐渐扩大,都以中间地带为基准双方各占一半。如果将圆形渐变成方形,再由方形渐变为三角形,其道理仍然相同。依此类推,任何一个形象都可渐变为另一个形象。(图16)

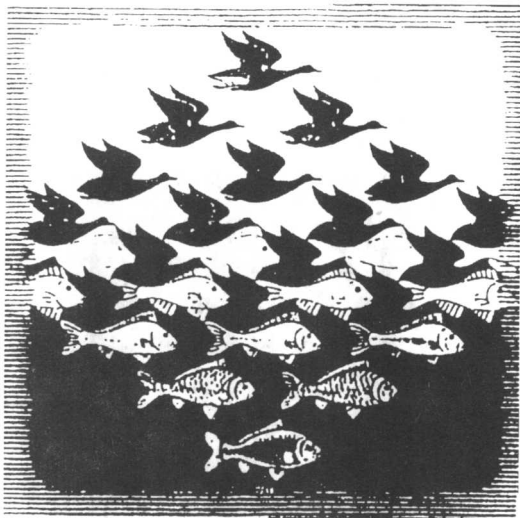


图16

② 大小的渐变

基本形逐渐由小变大或由大变小,给人以空间移动的深远感,即大小渐变。(图17)

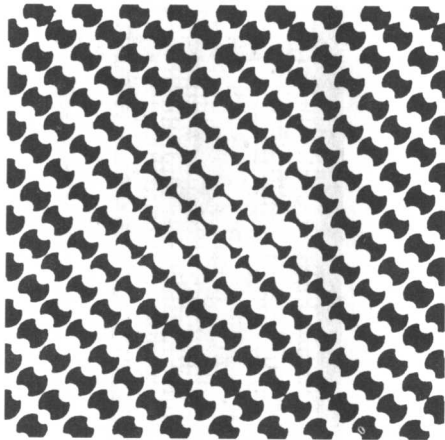


图17

③方向渐变

基本形的方向逐渐地规律变动，给人以平面旋转感，即方向渐变。(图 18)

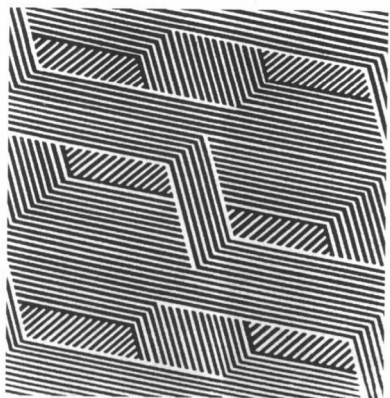


图 18

④增减渐变

两个形状按一定秩序和数量逐步相加或相减的过程，即增减渐变。(图 19)

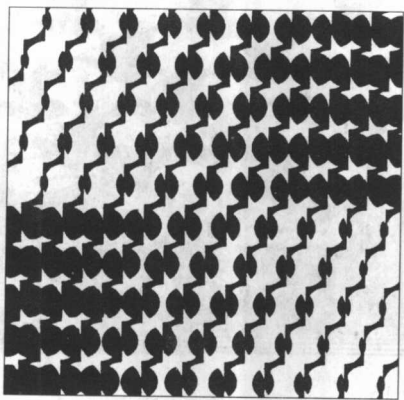


图 19

2. 渐变中基本形与骨格的关系

①将渐变的基本形纳入重复骨格中。(图 20)

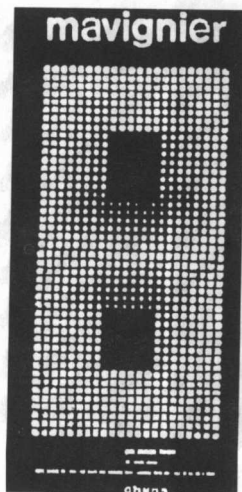


图 20

②将渐变的基本形纳入渐变骨格中。(图 21)

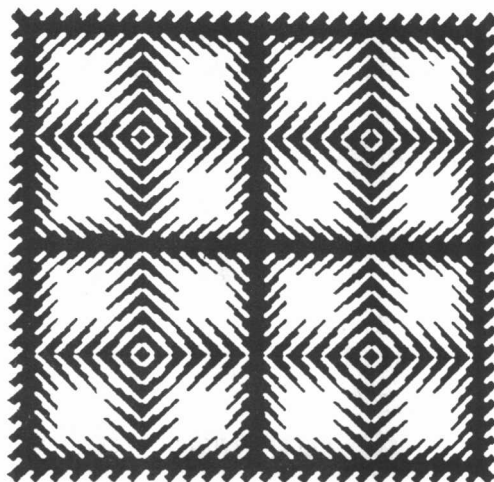


图 21

三、发射构成形式

发射是特殊的重复和渐变，其基本形和骨格线环绕着一个或几个共同的中心点。发射构成形式的特点主要表现在以一点或多点为中心，呈向四周放射、扩散等视觉效果，具有较强的动感及节奏感。

发射也时常在人们的生活环境中出现，如太阳的光芒、开放的花瓣、贝壳的螺纹以及平静的水面上的涟漪等，都是对发射构成形式的启示。

发射的纹样具有强烈、令人眩目的视觉效果。假如需要一个醒目的图案纹样，发射结构则是最为合适的形式。

1. 发射图形的三大特征：

①具有多方向的对称。

②具有非常强烈的焦点，此焦点通常位于图案纹样的中央部位。

③能造成光学动力，使所有形象向中心或由中心向四周散射。(图 22)

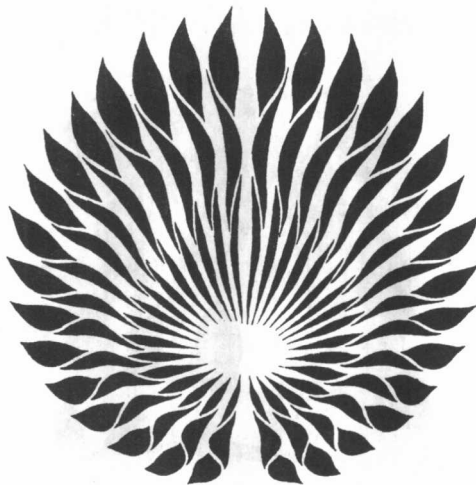


图 22

2. 发射骨格的构成因素

①发射点

发射点,即发射中心,也是焦点所在处。一幅发射图案的设计中,发射点可以是单元的,也可以是双元的;可以是明显的,也可以是隐蔽的;可以是大的,也可以是小的;可以是动的,也可以是静的,种类和形式不限。(图23)

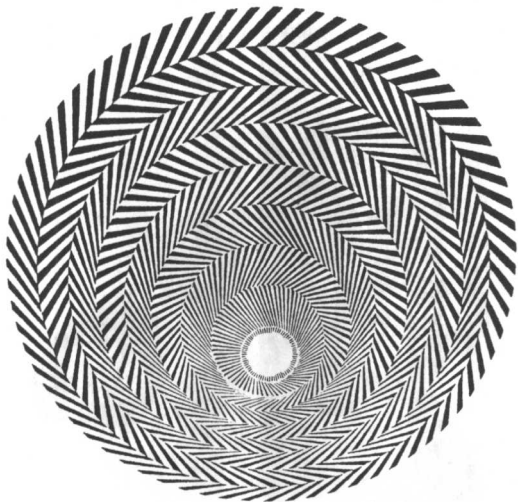


图 23

②发射线

发射线,即骨格线,其中有方向(离心的、向心的或同心的)、线质(直线、曲线、折线)的差别。

3. 发射骨格的种类

根据发射线的方向一般分为离心式、同心式、向心式三类。(图24)

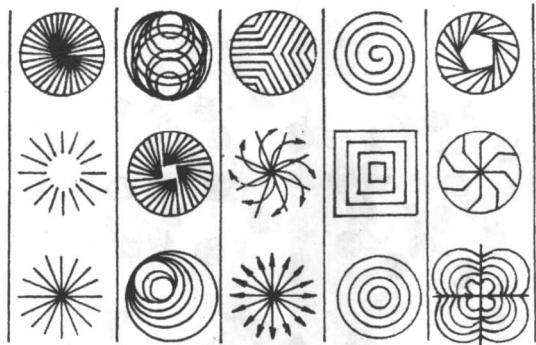


图 24

在设计过程中,各种种类的发射骨格通常互相兼用、互相协助、互相分割,互相穿插、合用,以求其丰富的变化。

不同形式的发射骨格叠用,可以产生出不同的如丰富、完美、精细等形形色色的发射效果。但要保持结构的内在联系和其单纯性,不可杂乱。

发射骨格也可以用重复骨格以及渐变骨格叠用。总

之,不论如何联合叠用,一定要取得结构单纯清晰、精密有序的效果,不可乱叠。

作发射骨格图形时,需注意以下几点:

①要注意中心点的位置、数目及安排(一元或多元,明显或隐蔽)。

②要注意骨格线的方向及变动,基本形与骨格的配合。

③最后的发射效果是否具有强烈的视觉效果,注意保持精简与集中。

四、对比构成形式

对比又称对照,“把艺术作品中所描绘的事物与现象的性质(如体积、色彩)和性格的对立,十分突出地表现出来,有助于更鲜明地刻画事物和现象的特点。”“对比”具有与“类似”形成对照的性格,其表现力较强,富于个性和说服力,有强烈的感情色彩。

在质和量方面差异甚大的两个要素配列在一起,二者的差异会更加明显,产生的对照会更加强烈的这种对照现象,即是对比。

协调统一能使人赏心悦目,冲突对立更能使人惊心动魄。而且冲突对立也能构成和谐,是本质意义上的和谐。

艺术中的对比,较生活中的原型更集中、强烈,是突破时空局限来展现美的重要法则之一。

“蝉噪林愈静,鸟鸣山更幽”也道出了对比的妙用。对比在日常生活是无所不在的,虽然人们有时会忽略它的存在。

形象被空间包围(虚实对比),直线与弧线相遇(线质对比),两形一大一小(大小对比),垂直与平行并存(横竖对比),白昼与黑夜(时间、阴晴的对比),都是现实生活中常见的对比现象。

对比实质上就是一种比较,通过比较使双方互异的地方趋于明朗化。“对比”的应用给主题增添了变化的色彩。在现代设计中,如室内外装潢、装饰及建筑设计、包装装潢设计、广告设计等,都常常采用对比的手法。

对比是一种自由性的构成形式,它不以骨格线为限制,而依据形态本身的大小、疏密、虚实、色彩和肌理等对比的因素来构成。

自然形态、抽象形态的视觉元素及形态关系都可以发生对比的变化,形与形之间可以以一种元素与多种元素发生对比关系,虽然人们有时会忽略对比的存在,但日常生活中它无所不在。

1. 对比基本形的协调

任何基本形只要处于相异的状况下,都要发生对比,如粗细、长短、大小、黑白、软硬、方圆、曲直、规则与不规则、收缩与扩张等。即任何相反或相异的形状都成对比,但这些对比如何协调呢?

①保留一个因素相近或相同。

方与圆形状完全不同、对比强烈,但其共同因素是黑色,因此在对比中相协调。

②彼此相互渗透。

甲、乙、丙三方对比强烈,但甲中有乙、丙的成分,乙中有甲、丙的成分,丙中有甲、乙的成分,因此三者之间对比谐调自然。

③利用过渡形。

在对比双方中设立兼有双方特点的中间形态,使对比在视觉上得到过渡,也可取得协调的效果。

2. 排列对比

排列对比可造成对比骨格,对比骨格是非常规律性的,无任何骨格线。

人们已注意到,规律性的骨格(重复、渐变及发射)都包含秩序井然的骨格线,分割出严格的骨格单位,使基本形有一定的归宿。对比骨格则没有骨格线,基础形没有指定的位置,由设计者自由决定,以取得平衡和相互关联的效果为标准。

其基本形大都在形状大小方面不重复,略带近似关系。基本形的种类也在两种以上,其形状、大小、方向、位置等都可发生变化。

①方向对比

基本形在有方向的情况下,其形状近似或相同,少数基本形的方向不同或相反。

②形状对比

完全不同的形状固然一定产生对比,但这种对比可能是为对比而对比,使设计缺乏统一的感觉,所以,形象的形状对比,是建立于形象互有关联之上。关联可以在任何一方面。抽象的形象可以在视觉元素方面有某种关联,具象的形象可以在实际的环境中有某种关联。(图 25)

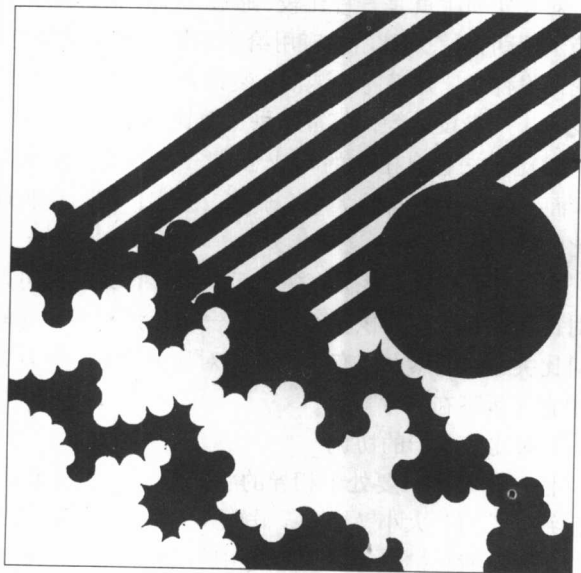


图 25

③大小对比

这种对比比较容易处理。如果形象的形状、大小都一样,则内在关联已具备;如果形象的形状、大小互异也能形成大小对比。但为了不破坏设计的统一,小的形状要近乎总的感觉,形状的特征也随之而不明显了。这样就能保持对比设计之中的协调关系。

④数量对比

数量上的多与少,造成疏密不同、轻重不匀的情形时可形成对比。离群孤立的一两个基本形,有时会成为画面的视觉中心。(图 26)

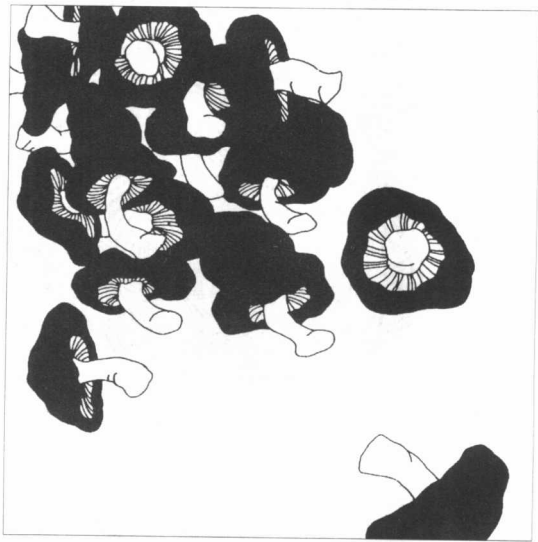


图 26

⑤空间对比

空间对比,即是“有”与“无”的对比、“实”与“虚”的对比。简而言之,是对设计中空白方面的有效处理。(图 27)

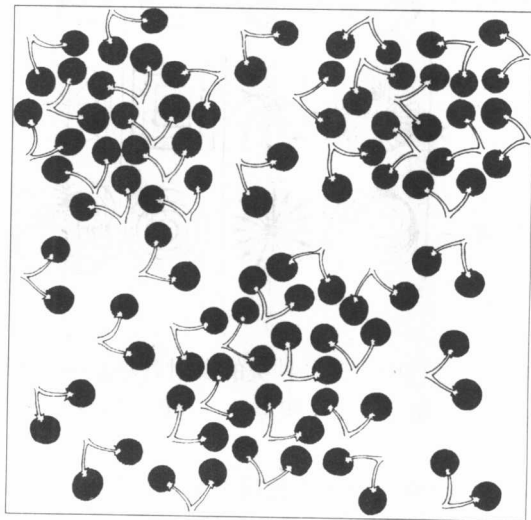


图 27

五、结集构成形式

基本形在设计框架内,可以自由散布。如有时稀疏、有时浓密,这种既不均匀也无规律的形式称为结集。其基本形可重复、近似、渐变等,主要追求疏密的节奏以及戏剧性的内力。凝聚、分散、排斥、吸引是物质的本性,它构成物质的内力,引起结集的运动变化,故结集是一种运动方式。

1. 结集骨格的种类

结集和对比一样没有明确的骨格线,是一种非规律性的结构,但结集有引力点,引力点有能力将自由散布的基本形控制在一起,使之不会散乱无章。

①向心结集

所有的基本形向一点凝聚,或从一点向外扩散。若向两点或多点结集,要有主次之分。

②向线结集

设计中有预置隐蔽的线,基本形向此结集。离线越近越密,或离线越近越疏。预置隐蔽的线的形状,无论曲直弯折,什么形式都可以。

③自由结集

没有预定的形态作引力,只有无形的气流贯通,要注重气脉和节奏的变化、疏与密的分布及开与分的组织等。(图 28)

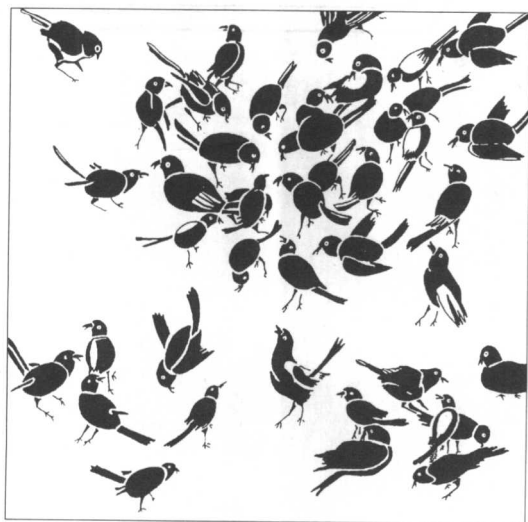


图 28

④联合其他有规律的骨格结集

在规律性的骨格中,一部分保持原有严谨的秩序,而另一部分骨格单位管辖的基本形发生位置变动并形成结集,便可造成特殊的疏密对比和紧凑的结构。

2. 结集骨格中的基本形

结集会使基本形造成疏密的焦点,因其数量颇多,所以基本形的面积要小,方能有结集效果。基本形的形状可重复、近似或渐变,但形状不宜太复杂,数量不要太少。不

然就形不成结集,反而变成了对比。

结集主要突出基本形排列的动向和疏密,而基本形本身只是从属的。

六、空间构成形式

在平面构成中,空间感只是假象,也可以说是三度空间的错觉,其本质还是平面。

空间的本质非常复杂。空间有正负,有平面性与幻觉性、暧昧性与矛盾性等。

在“形象”那一部分中已经讲到了“形与形”关系的正与负、重叠等。“对比”章节中讲到产生空间的关系,如虚实、有无等。

1. 平面上形成空间感的因素

①复叠

一个形象复叠到另一个形象之上时,就产生一前一后的感觉,这样就能造成平面的深度感。

②大小变化

人在视觉上有近大远小的感觉,所以大小变化愈大空间的深度感愈强。(图 29)

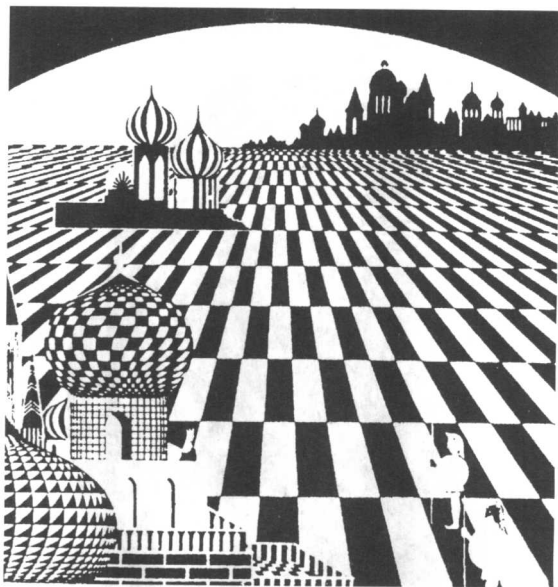


图 29

③倾侧变化

由于倾侧变化在人们的视觉中会产生空间旋转的效果,所以倾侧能给人以深度感。

④弯曲变化

因为弯曲本身具有起伏变化,故平面形象的弯曲有深度的幻觉,从而造成空间感。

⑤肌理变化

由于人的视觉感受是近看清楚,远看模糊,所以粗糙的肌理比细密的肌理有更近的感觉,于是肌理变化也能造成空间感。(图 30)



图 30

⑥明度对比

由于近处物体明度对比强，远处物体明度对比弱，所以明度对比度的强弱变化能造成深度感。与背景明度相近者有隐退之感，反之则有突近之感。(图 31)

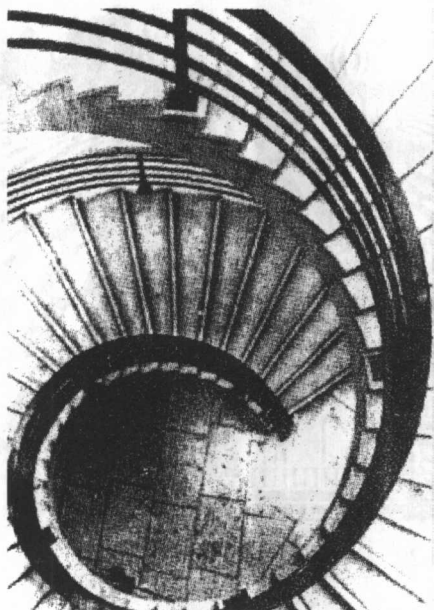


图 31

⑦透视效果

在真实的空间中，由于人的视点固定的，视野是有限的，无论何种情况下，眼睛只能看到物体的三个面，而且前大后小，所以透视法会造成空间感。

⑧面的连结

面连结成体，面弯曲成体，面旋转成体，体是空间中的实体，所以能形成体的面都具空间感。

2. 矛盾空间

利用平面的局限性以及视觉的错觉，便可形成在现实中无法存在的空间。在假设的空间中存在着的形，即是矛盾空间。

①共用面

两个不同视点的主体，以一个共同面紧紧连接在一起，构成了既是俯视又是仰视的空间结构关系，给人以闪动不定的错觉。

②前后错位

由于两条交叉线条在平面上无前后、方向、体积之会，因而给视觉提供了可乘之机，使其前后左右相互错位。

③矛盾连接

利用直线、曲线、折线在平面中空间方向的不定性使形象矛盾连接。(图 32)

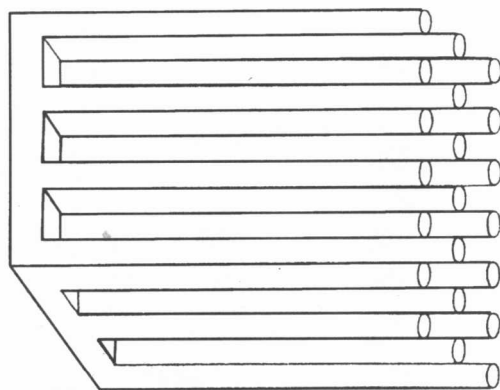


图 32



第四章 平面构成设计作品欣赏

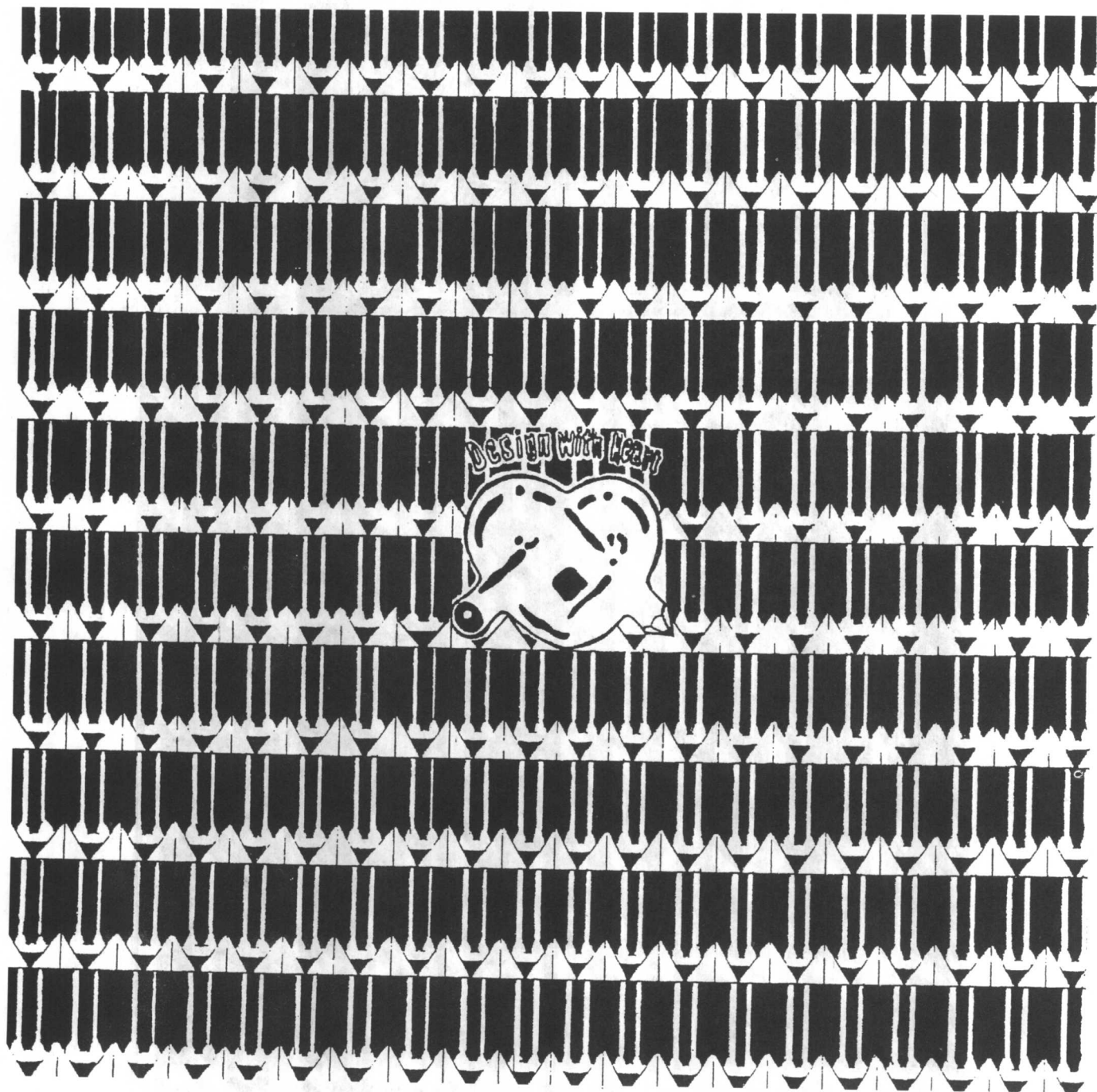


图 33

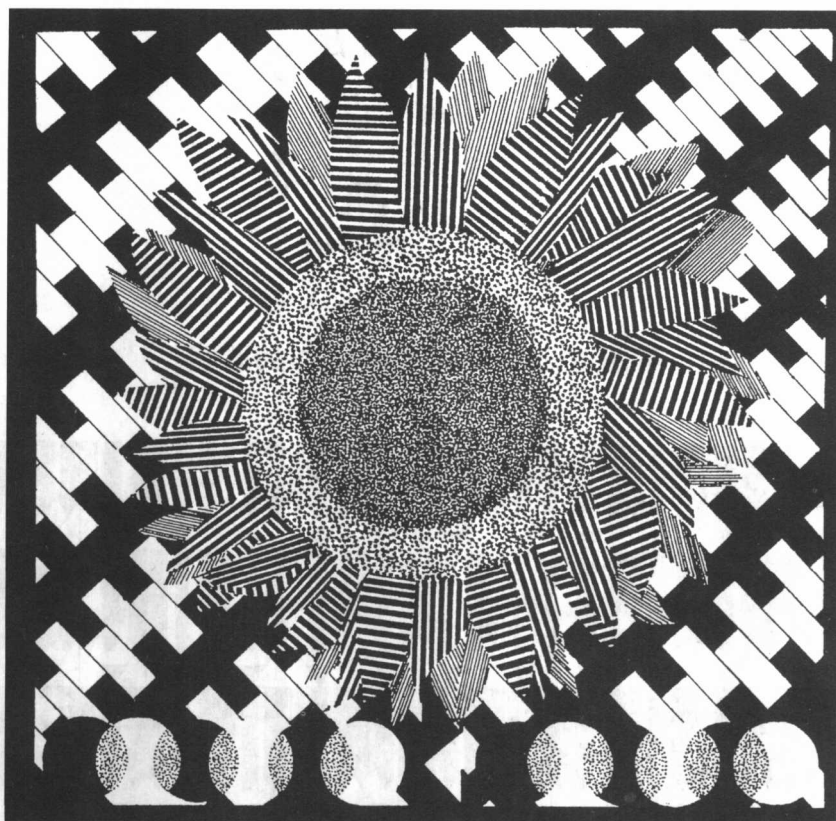


图 34

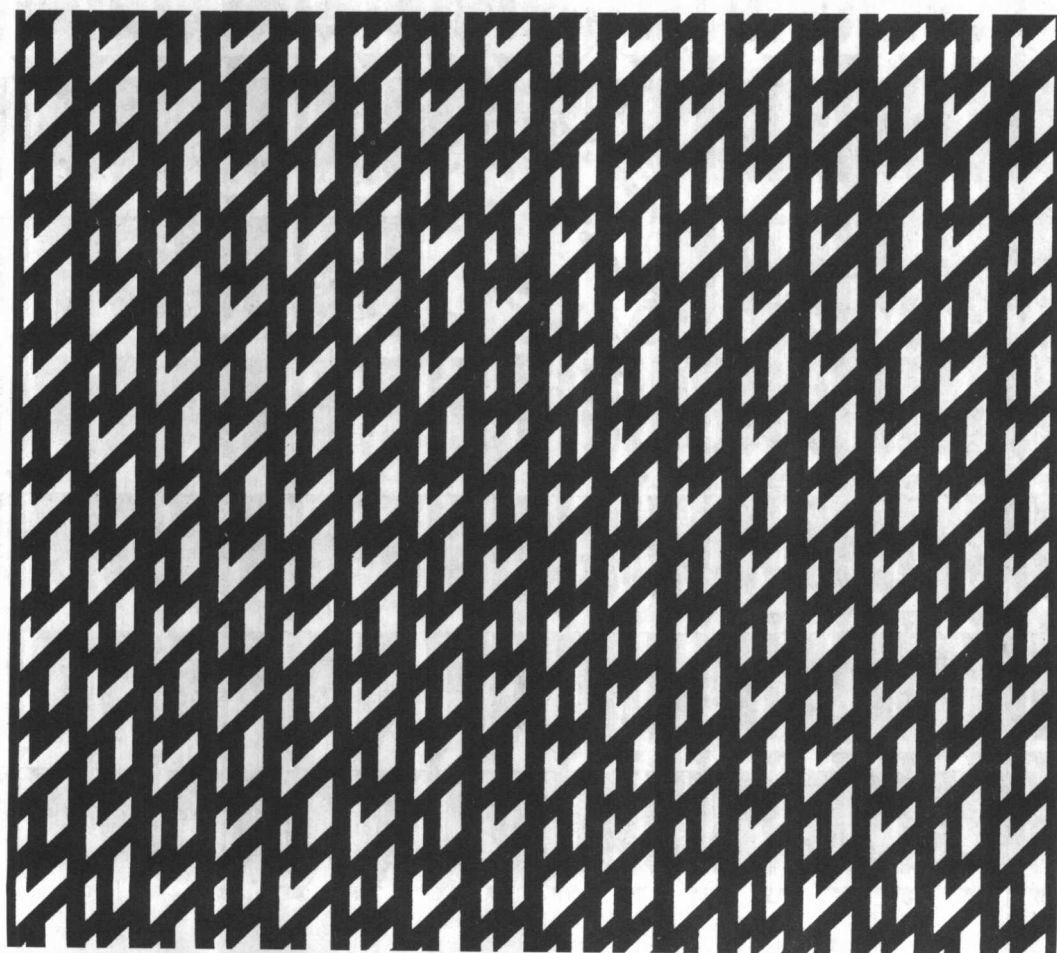


图 35

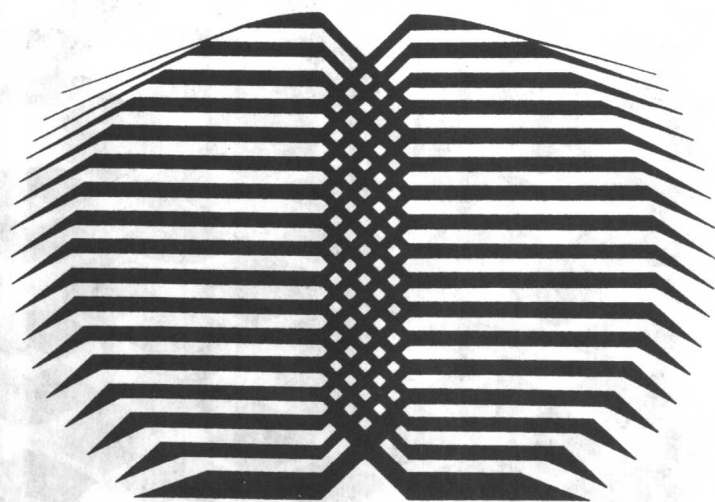


图 36

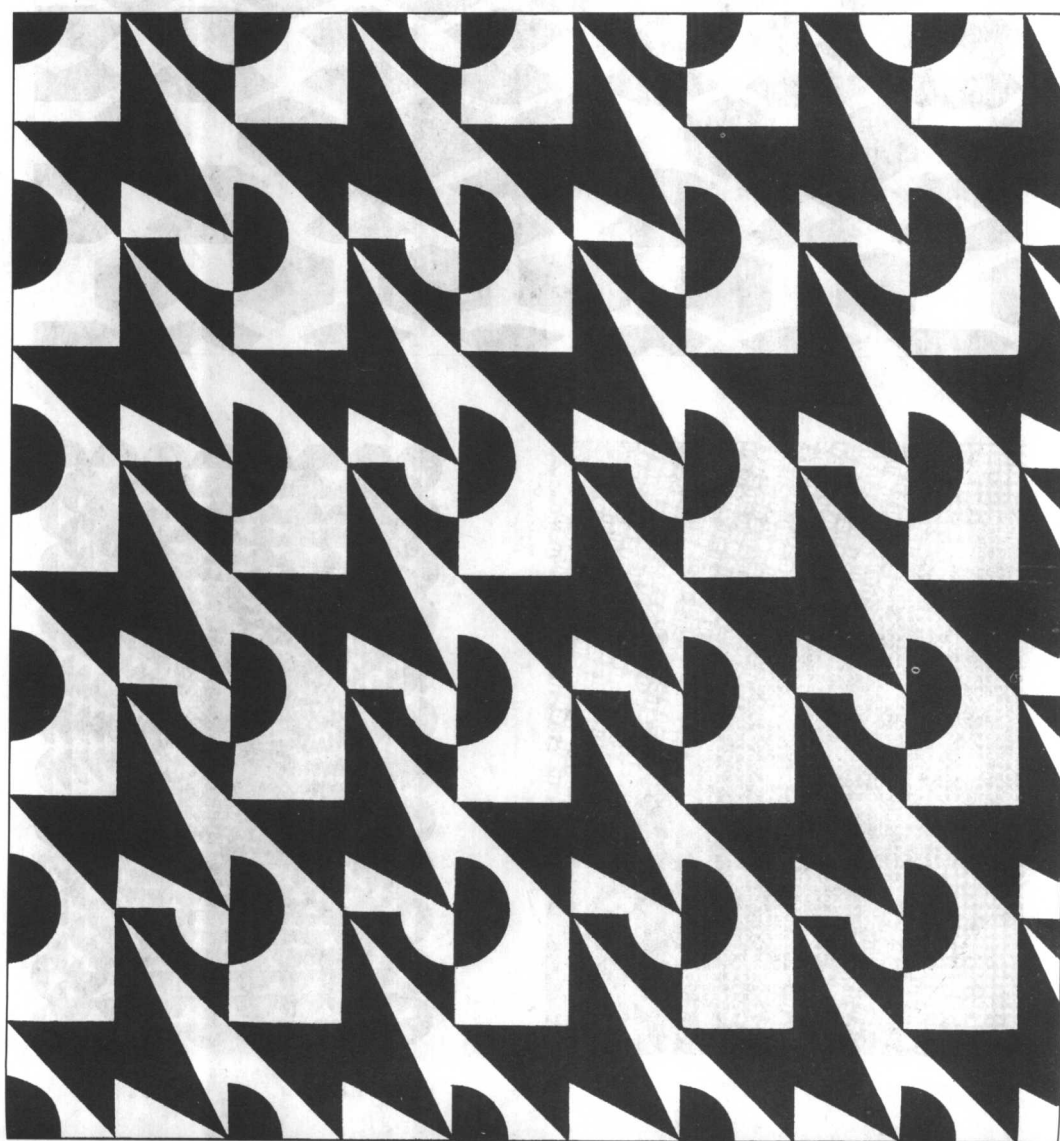


图 37