

VISION FLOW DESIGN

视觉流程 设计

方新普 陆峰 孟梅林 著

合肥工业大学出版社

VISION FLOW DESIGN

视觉流程设计

方新普 陆峰 孟梅林 著



合肥工业大学出版社

内 容 提 要

本书结合现代设计与发展,较为系统地介绍了视觉设计艺术中的视觉流程规律与方法。

内容包括:设计艺术的来源与视觉传达设计的分类,视觉艺术中视觉语言的运用,视觉的形式法则;视觉运动与视觉流程设计。采用图文结合的形式进行详尽的讲解和分析,是作者多年来教学及创作经验的总结。

本书可作为高等美术院校艺术设计专业教材使用,也适合视觉传达设计及相关领域的设计人员作为参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

视觉流程设计/方新普,陆峰,孟梅林著. —合肥:合肥工业大学出版社,
2004.8
高等教育自学考试艺术设计专业通用教材
ISBN 7-81093-143-1

I.视... II.①方...②陆...③孟... III.平面设计—高等学校—入学
考试—教材 IV.J506

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第087751号

视觉流程设计

著 方新普 陆峰 孟梅林 责任编辑 方立松

出 版	合肥工业大学出版社	印 次	2004年9月第1次印刷
地 址	合肥市屯溪路193号	开 本	889 × 1194 1/16
邮 编	230009	印 张	5
电 话	总编室:0551-2903038 发行部:0551-2903188	字 数	130千字
发 行	全国新华书店	印 刷	安徽国文彩印有限公司
版 次	2004年9月第1版	网 址	www.hfutpress.com.cn
		E-mail	press@hfutpress.com.cn

ISBN 7-81093-143-1/J·12 定价:34.00元

如有影响阅读的印装质量问题,请与出版社发行部联系调换

前 言

1997年,安徽省教育厅、安徽省自学考试委员会(省考办)审批和设置了全日制高等教育自学考试艺术类“视觉传达设计”专业(专科、本科),面向社会开考。这本《视觉流程设计》教材的形成是在安徽省高等教育自学考试发展形势下,以及一些同行和有关部门的倡导和建议下完成的,是安徽省高等教育自学考试“视觉传达设计”专业指定考试与教学使用教材,亦可作为普通高等院校艺术设计专业教学指导用书。

本教材的编写力求体现视觉设计艺术的要求,使教材内容既能反映视觉设计艺术研究方面的新成就,又能反映视觉流程设计教学改革的成功经验和学生在作品创作活动中的心理特点。

目前视觉设计艺术还处于发展之中,有许多问题还处于探索阶段,欲以我们的教学经验和点滴学术成果来反映视觉流程设计研究的概况,时机似乎尚未成熟。但是,任何学科都没有必要等它发展成熟之后才来总结,在它发展过程中不断对其加以概括,也许是更具有意义的事情,科学的发展是无止境的,与其等待一个学科的发展成熟,不如通过自己的努力去推动它的发展。正是基于这种考虑,作者仅对视觉设计艺术中的一些重要理论和教学实践问题进行了理性思考与论述,并没有按照传统的做法去描述它,我们从实践出发,着重于应用。鉴于此,我们不揣浅陋,在没有大量的专门类似著作可资参考的情况下,仅凭我们教学经验与实践,从视觉语言、视觉心理、视觉运动规律等方面,对视觉传达的作用与流程设计方法进行了论述,几易书稿,并经过长期试用后修订完成。

本书虽然由方新普、陆峰、孟梅林三位作者共同撰写完成。但本书出版并非我们所能,在此谨向提供我们教学和研究条件的安徽工程科技学院成人教育学院表示感谢;向本书写作时参考过的文献作者敬意;向支持我们出版而付出辛勤劳动的合肥工业大学出版社和责任编辑方立松先生表示鸣谢;向提供宝贵资料和关怀、鼓励我们写作的鲁开疆教授表示衷心致谢。

由于学术水平有限,在撰写过程中,难免有不足之处,敬请读者批评指正。

作 者

2004年6月于镜湖畔

目录

第一章 设计艺术概述

- 一、现代设计的由来 2
- 二、现代设计的含义 2

第二章 视觉传达设计

- 一、传达的定义及要素 6
- 二、视觉传达设计的分类 8

第三章 视觉语言

- 一、视觉的定义 11
- 二、文字 12
- 三、图形 18
- 四、色彩 24
- 五、照明 30
- 六、空间 32

第四章 视觉的感觉与知觉

- 一、注意力与刺激 34
- 二、感觉和知觉的作用 39

第五章 视觉的形式法则

- 一、多样统一 43
- 二、对称与均衡 44
- 三、对比与协调 44

四、抽象与具象	45
五、比例与尺度	45
六、节奏与韵律	46

第六章 视觉运动

一、人的视觉特征	48
二、视线流动的规律	49
三、视觉的错视	50
四、视觉的强度与深度	52
五、视觉的视区分布	53

第七章 视觉流程的设计方法

一、视觉流程的定义	55
二、流程设计的方法	56

第八章 作品赏析

一、食品类招贴	61
二、运动类招贴	64
三、媒体类招贴	66
四、服饰类招贴	67
五、美容品类招贴	69
六、商品陈列设计	71

参考文献

第一章 ■ 设计艺术概述

VISION FLOW DESIGN

- 一、现代设计的由来
- 二、现代设计的含义

一、现代设计的由来

设计(Design)一词源自拉丁文。在文艺复兴时期,Design被解释为画家、雕刻家的草稿和构想,用记号表现设想的造型。法语中设计(Design)则包括图案、意匠、筹划等含义。Design被应用于艺术相关的领域,则源于意大利语的Designo,意思是描绘。15世纪的理论家朗奇洛提就将Design归为绘画的四要素之一——创意(绘画四要素为:描绘、色彩、构图及创意)。瓦萨里则把Design提升到创意上,认为所有的艺术都由它而生。巴尔底努奇则认为设计是以线条的手段来具体说明那些早已存在心中的所有构思,后经想象力使其形成,并可借助于技巧使其呈现,同时设计也表现了布局、线条以及明暗的构成,借助它来研究色彩或运用其他手段实现心中的构想。(图1-1)

17世纪,柏拉图学派的贝利洛就认为Design和理念是相同的。此外,亚里士多德学派则认为了解事物的体系必须靠体验,留意特殊个体的共通性,Design应以细心的观察自然为基石。它的核心内容

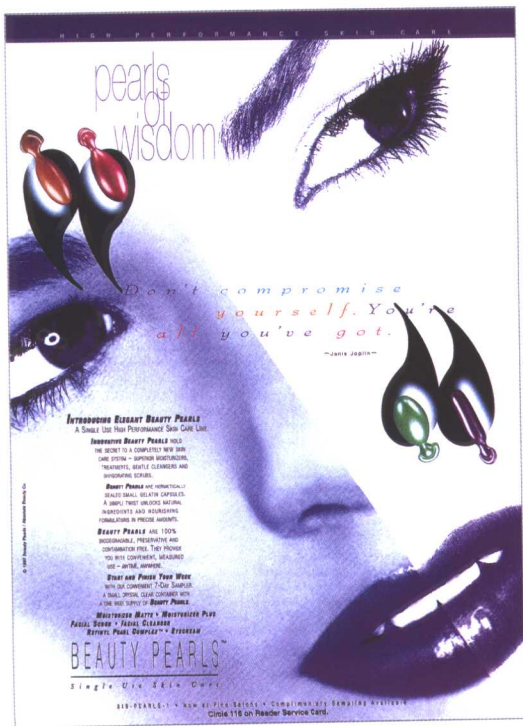


图 1-1

包括三个方面,即:(1)计划、构思的形成。(2)视觉传达方式,即把计划、构思、设想解决问题的方法利用视觉的方式传达出来。(3)计划通过传达之后来具体应用。影响计划和构思的因素不同,因而有传统设计和现代设计之分。而现代技术的发展,又使得第二个方面,即视觉的传达变得复杂和发达:以前的手工绘图或者简单模型制作,现在被电脑技术所取代,因此在表达上也有很大的区别。在第三个方面上,即在设计的最后应用问题上,现代情况和以前情况不同,工业技术和生产条件的不同,造成了设计应用的变化。这几个方面的改变造成了传统意义上的设计与现代设计的区别。现代设计是为现代人、现代经济、现代市场和现代社会提供服务的一种积极的、创造性的活动。

二、现代设计的含义

设计应该属于哪个学科,是长期以来一直争论不休的问题。因为设计的范围非常复杂,它指的是把一种规划、设想、问题解决的方法,通过人的行为活动表达出来,所以不可能有一个统一的设计界定范围,而只能根据不同的设计来界定不同的属性。同时也不可能形成以不变应万变的统一设计体系,所以现代设计的范畴一向不明确,也不准确,因为设计的涉及面非常广泛。

现代的“设计”一词,具有广义与狭义之说,广义上是指计划达成具有实用价值或观赏价值的人为事物。有效的设计是采用各种方法以获得预期的结果,避免出现不理想的效果。20世纪初期倡行机能主义,主张合宜的设计完全取决于实用和经济原则,就是机能决定形式的原则。后来,较温和的修正观点则认为机能要求限制了外观的可能性,它只能当作一种参考,不能让它来决定最合宜的外观。

狭义的设计,注重的是指对外观的要求,在实用、经济的原则下做各种变化,用吸引人的外观或流行的款式来增加销售力。20世纪中期,学校课程里加入了设计科目,教授学生各种表现的理念和要素,以及如何组织、处理这些要素的客观原则理念。设计能在艺术的范畴中脱颖而出,自成一派主流,这是设计

教育耕耘的结果。(图 1-2)

19 世纪末至 20 世纪初, 世界各地特别是欧美国家的工业技术发展迅速, 新的设备、机械工具不断被发明出来, 极大地促进了生产力的发展。新的商业海报、广告、书籍的大量涌现, 不是“工艺美术”与“新艺术”运动所能解决的, 必须有新的设计来解决新的问题。现代设计兴起于 20 世纪 20 年代的欧洲, 二次



图 1-2

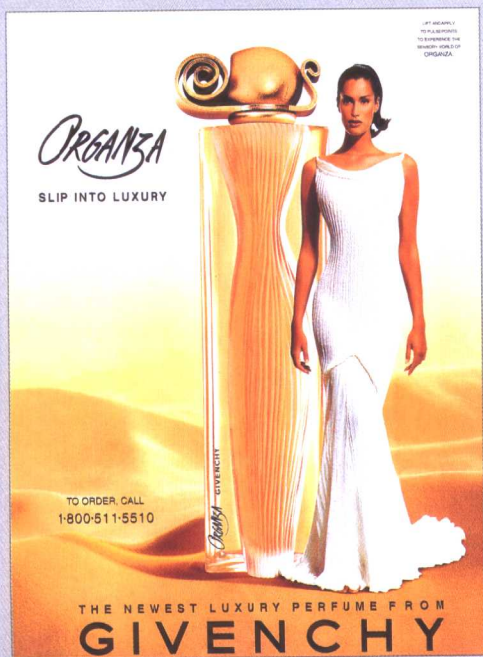


图 1-3

大战后在美国得到迅速发展。

在 20 世纪里, 现代设计所涵盖的内容与意义更加广泛而复杂, 例如那基(Moholy Nagy)便主张设计并不只是进行表面的装饰, 而是指具有某种用途、目的, 并且统一了社会性、经济性、技术性、艺术性、心理性及生理性等诸要素, 当建筑师规划建设一幢房屋时, 这无疑是设计; 图案画家设计一张印刷图稿及其成品, 这也是设计。但是艺术家或雕塑家完成的艺术作品或雕刻品则不是设计, 它们与设计活动的差异在于设计在制造之前先有草图及其实施的步骤安排, 如果艺术家、雕塑家在创作之前, 预先有一草图, 那就是设计了, 否则只能列入为创作。例如: 服装专家裁制一件新装是创作, 如果依照此新装来制造流行的服装, 就是现代设计的概念。所以说, 现代设计是一种有计划的目标追寻, 而不是漫无目的的探险。(图 1-3)

综上所述, 现代设计实质上具有清楚的目标计划, 是一种思考过程或步骤, 并利用辅助物将原始构想转化并表达出来, 用以改善生活及美化生活的创造活动, 具有实用和艺术的双重价值。设计可以提供正确的资讯、良好的人际关系、理想的产品、舒适的环境, 使生活过得更安逸、更美好, 以满足人的需求作为设计者追求的最终目标。因此现代设计的意义, 除了追求美观之外, 还必须包括适用、坚固、方便、便宜与时尚, 也就是需要具备审美性、机能性及经济性等综合性计划的造型创造, 以及把这种构思与计划通过一定的手段视觉化。它是科学、经济和艺术的有机统一。设计活动包括造型计划、造型行为(包括思考过程)、造型活动。无论是纸上的计划(图案)、创造发明的构思, 还是实际的制作(产品), 都是设计的内容。(图 1-4)(图 1-5)

从视觉的角度而言, 包括影视等在内的新媒体艺术, 也称为“视觉艺术”。根据所持的观点和思考的角度之不同, 现代设计艺术可以分为不同类型, 一般分为平面设计、立体设计、空间设计等类型。如果从人、自然、社会的对应关系来分类, 可分为: 视觉信息传达装置设计、产品装置设计以及环境装置设计。



Introducing Pantene® Pro-V®
Deep Fortifying Treatment

3 minutes of
deep conditioning.
A whole week
of healthy
Pantene shine.

Just make it a weekly part
of your regular Pantene Pro-V
shampoo and conditioning
regimen. And you're just
3 minutes away from
healthy, shiny hair.

How'd we do it? With an
exclusive new
pro-vitamin formula
that penetrates
almost instantly to improve
your hair. Finally, deep conditioning
without the wait.

PANTENE PRO-V FOR HAIR SO HEALTHY IT SHINES.

图 1-4

TSAR
SOME MEN
ARE, LIKE DIAMONDS,
HIGHLY DESIRABLE.

TSAR
de
Van Cleef & Arpels
Paris
eau de toilette

Parfums
Van Cleef & Arpels
Paris

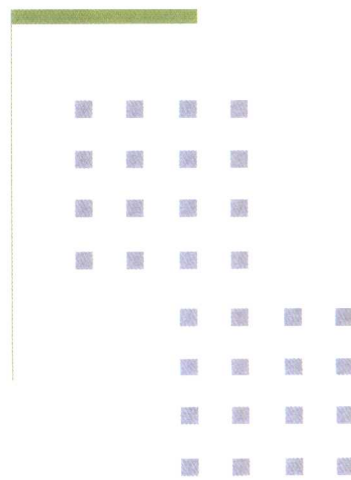


图 1-5

第二章 ■ 视觉传达设计

VISION FLOW DESIGN

- 一、传达的定义及要素
- 二、视觉传达设计的分类

一、传达的定义及要素

（一）定义

传达就是沟通，是指把一方的意思告诉给另一方，也就是信息的发出者用某种方式（语言、文字、图形符号、面部表情等）将信息通过某种渠道传递给信息的接受者。

传达是包括人类在内的所有生物都存在的共同现象，而人类的传达与其他生物的最差的差别，就是在于人类能使用包括语言在内的各种记号，以达到传达的目的。人体的感知觉是由视觉、听觉、嗅觉、触觉、味觉所形成，其中视觉认知约占83%。知识的获得经视觉认知的约为65%，听觉只不过是文字图形化的一种暂定记号，经由听觉认知的约为35%。由此可见，视觉系统是接触外界讯息最常用的器官，它能将现象做理性分析、联想、感受、诠释与领悟，并且在视觉过程中对讯息轮廓的认知按照方位、角度、动作等特性进行侦测，再由记忆系统做出辅助判断。因此视觉不仅是心理与生理的知觉，更是创造力的根源，其经验来自于对四周环境的领悟与解释。知觉倾向、侦测意愿及特征识别并非全是与生俱来的，而是通过视觉、听觉或触觉等所作的各种传达方式，来提高认知的程度。知觉经验对环境事物存在的认知，是一种物象经过视网膜，再传送至大脑视觉的皮质里所得到的视觉影像。刺激因素即事物本身的形、色、大、小，按照观察者的需要、心情、个性、经验、价值观等，能影响视觉认知的选择、注意与判断。

（二）视觉的传达

视觉的传达是人与人之间的图像交流也是人与人之间设计图像信息的共享。它的信息载体是设计图像，是人与人之间的行为方式的传达。

视觉传达设计是一个深受西方文化和传播影响的学科，简称为视觉设计。视觉传达设计这一名词流行于20世纪60年代。它是视觉传达的规划及其实现，是一门视觉研究及应用的学科，也是现代设

计的一部分。

视觉的传达一般所呈现出现象有以下几种：

1. 群化的现象：在一个空间中，如果相互接近或相类似的事物，连续地配置凑在一起时，就会觉得这些是同样的事物。例如迷彩，就是利用了这个原理。（图2-1）

2. 知觉空间的非等现象：水平方向、上下方向一样的东西，观看的方向不同，其大小、距离也会有所不同。

3. 连续知觉现象，或运动知觉现象：它是某种现象持续的意思，如电影的动态表现，便是运动的知觉。

4. 社会的知觉现象：感情或意识的运作，会受到社会经验的影响，而对于某种事物则有固定的认知



图 2-1

内容,所以也称为文化知觉。例如广告宣传和,常常利用某种图案和色彩,象征着人、事或情景。(图2-2)

5. 恒常现象:当局部的刺激条件有所改变时,对其事物的知觉内容并不会产生变化,这就是知觉内容的恒常性。例如对于大小、形状、明亮或色彩,都有这种恒常现象。

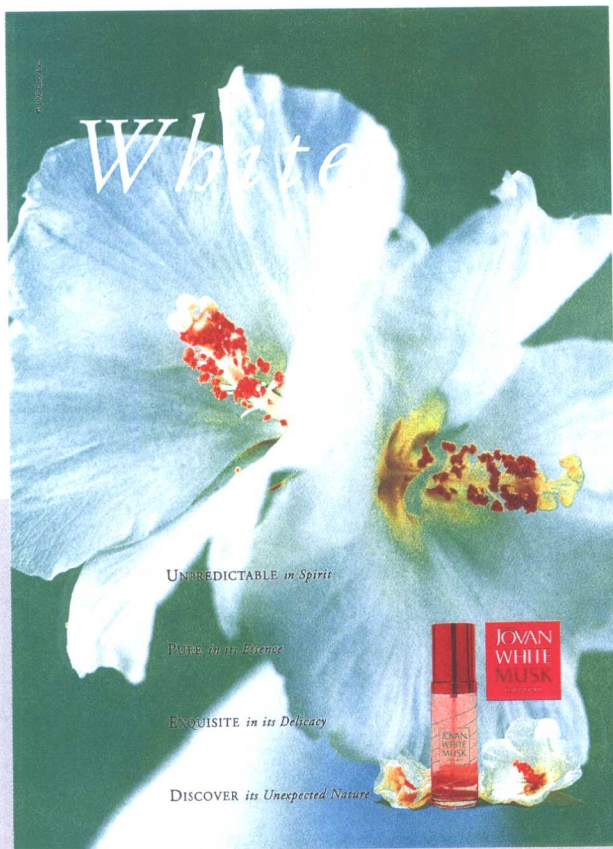


图 2-2

的色彩,作为其第三要素来弥补图画语言或文字形状所表现的不足之处。除了表现要素本身之外,在视觉传达设计上无论使用何种媒体都必须能切合传达的目的,而且必须具有可读性,因此除了以上列举的文字、图形与色彩外,还要有如何构成,即版面设计、展示设计的问题,这是视觉传达设计的最后要素。(图2-3)

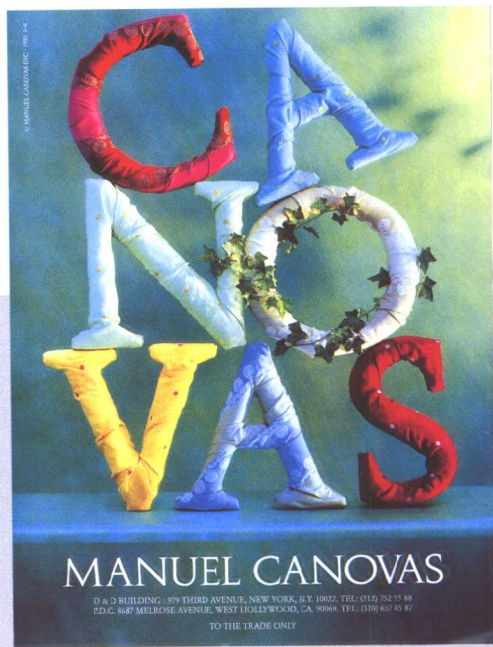


图 2-3

(三) 视觉的传达要素

在进行视觉传达设计时,必须要有各种各样的传达媒体,在过去没有文字的时代里,首先将事物形象化,制作出人、或山川等生活上不可缺少的记号。这些记号即为视觉传达的第一要素。

由文字与记号发展到不使用文字也能让人了解其内容意义的图形,称为“图画语言”,这是视觉传达的第二要素。“图画语言”视觉化的文字具有其特定的形状,只要能读明白该形状是什么样的形状,就会从该形状感受到某种感情,为了使文字形状、图画语言产生更多更好的传达效果,必须加上多样化

现代社会中,如果没有视觉传达就无法生活。视觉的传达亦可称为非语言传达。

人利用视、听、嗅、味、触五种感觉器官,来感知形、音、色、味、表面状态及重量等种种信息。视觉性资讯最为广泛,也最为迅速,其传达功能优于其他类型的资讯,传达设计中的图表、色彩、表面状态(肌理),都要通过视觉去感知。感知过程中由于图形、色彩、表面状态(肌理)的组合而表现出一定的“性格”,对观者产生视觉心理影响,会引起不同的感情反映,使观者从中得到各种信息。

1944年美国麻省理工学院视觉设计教授琪·克

宾斯出版了《视觉语言》一书后,人们开始更多地从视觉传达的角度来探讨视觉要素,特别是对形态和色彩的传达机能有了进一步的认识,视觉传达设计的概念也就产生了。近年来国内外设计家们,开始注意到视线流动的作用和应用,受众在感知过程中视线流向是有一定顺序的,可以将视线的这种接受特性称之为视觉流程。(图2-4)

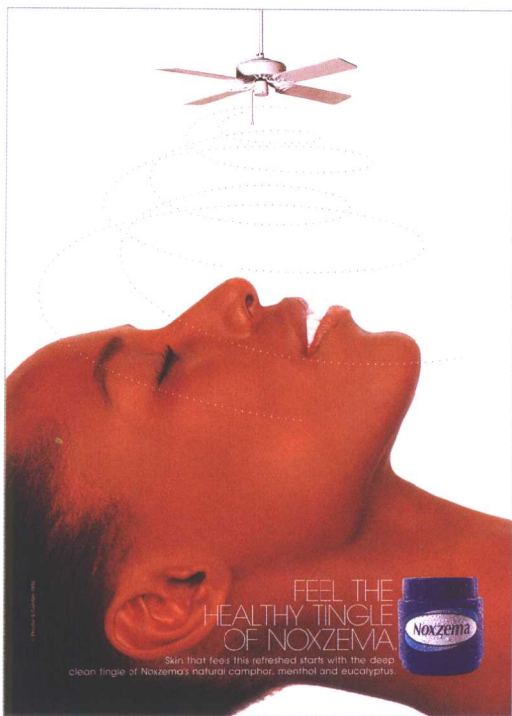


图 2-4

传达可分为视觉传达和语言(文字语言、声音语言)传达。视觉传达是一种非语言传达,可以弥补语言传达的不足。现代视觉传达设计,主要研究的是物质世界(物理的)通过人眼视网膜(生理的)在心理上产生作用的最佳设计程序,在从视觉注意力的吸引(视觉冲击力)、视觉生理的舒适(视觉优选),到引起心理的美感与判断的编排过程中。把需要传达的信息,通过逻辑性的视觉流程,引导观者的视线按照设计者的意图去感觉,以最合理的顺序、最快捷的途径、最有效的感知方式,获取最佳印象,使观者产生积极的心理诉求和欲望,以实现传达和说服的效力,这就是一种成功的视觉传达的流程设计。

当今社会已经进入信息时代,人们时时刻刻都

在接触各种信息。信息纷繁复杂,影响着整个社会,也影响着人们的日常生活。人类生活的节奏变得越来越快,在众多的信息面前,人们不可能一一全部接受,往往只对那些具有较强冲击力的信息或他们所感兴趣的信息予以接收。因此,作为视觉信息传达的设计,要想迅速、瞬间传达信息,达到宣传的目的,就必须按照设计自身的形式特点和人们的视觉感受规律来设计。

二、视觉传达设计的分类

视觉传达设计可以认为是借助视觉语言符号传达信息的设计,以图形、文字、色彩等作用于人的视觉,由视觉获得的效应激发人的心理反映,来实现信息传播功能。视觉传达与语言传达不同,它是依靠传达媒体“物”来实现的,是按人一物一人这样的系列传达。

视觉的传达设计目前主要分为八大类:

1. CI策略:以商标、标准字、印刷设计、色彩设计为中心,将企业、公共团体、展示品的理念与视觉统一,是一种塑造独特形象的设计活动。

2. 广告设计:各种广告活动的设计,包括报纸广告、杂志广告、电视广告、邮递广告、包装广告、POP广告、展示广告等。(图2-5)

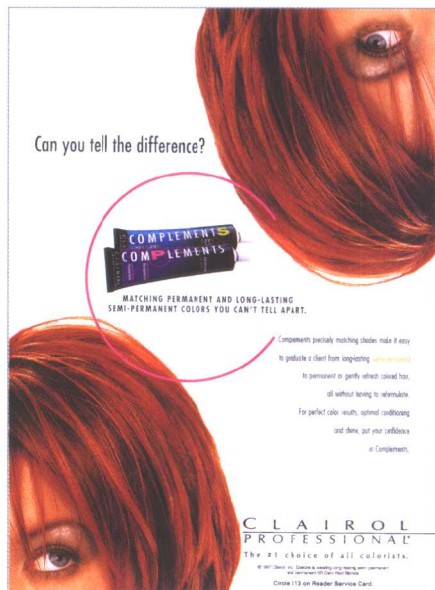


图 2-5

3. 编辑设计: 制作一本书时, 从封面的选择到内文的版面设计及材料与工艺的选定等, 设计者都应参与其中, 编辑设计又可称为图书设计。

4. 公共设计: 包括公共设施的标识、色彩计划以及图案处理等。

5. 环境艺术设计: 包括景观设计, 融合了社会行为学、人类文化学、艺术、建筑学、当代科技、历史学、心理学、地域学、风俗学、地理、自然等众多学科的理论, 如城市的广场、街道、社区、公园、景点、集会贸易等人群集散场所, 室内的厅堂、室外的庭院、花园、草坪等。

6. 工业设计: 包括交通工具、家用电器、家具、生活用具等。(图 2-6)

7. 电子媒体: 是人们利用电脑的计算功能和图形处理功能进行的设计方式, 是人和电脑的最佳特性组合, 也是解决设计问题的一种途径。电脑辅助设计应用范围极其广泛, 在艺术设计领域内, 电脑辅助设计的发展更依赖于电脑图形技术的发展。如建筑电脑辅助设计、服装电脑辅助设计、工业造型电脑辅助设计、包装电脑辅助设计等。(图 2-7)

8. 陈列展示设计: 它是一种特殊的传达设计形式, 包括博物馆设计、展览会设计、商品展示空间设计及橱窗、店面设计等。(图 2-8)



图 2-6

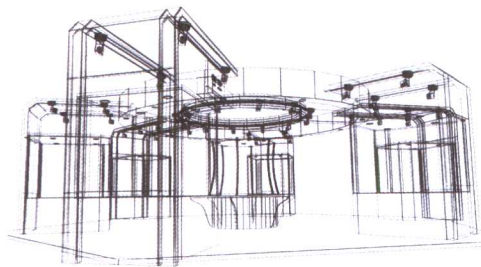


图 2-7



图 2-8

第三章 ■ 视觉语言

VISION FLOW DESIGN

- 一、视觉的定义
- 二、文字
- 三、图形
- 四、色彩
- 五、照明
- 六、空间

一、视觉的定义

美术教育者常常告诉我们，应学会用眼睛注意美术家所运用的丰富色彩。这种说法虽然是正确的，但是我们却很难理解“观看”、“注意”和“读解”之间的区别。只要稍微研究一下视觉心理，就会发现“观看”从一开始就是有选择的，眼睛对观察对象作出什么反应取决于许多心理和生理因素，仅仅将“观看”与刺激视网膜的光量总和等同起来，是不正确的。我们从电视屏幕上看到的和屏幕上实际发生的事其实相差甚远，屏幕上实际只是一个个扫描点在快速做着亮度的变化；一张普通的黑白照片，在放大镜下会变成许多小点点。这些例子说明正常眼睛的分辨率是极为有限的，这一点我们在日常生活中早有体会。可以这样认为，视力的局限决定了我们在特定的视觉范围内可以看到和仔细看到以及不能看清的事物。在一幅风景照片中，沙滩上的鹅卵石、墙上的砖或树上的叶子在一定的距离以外可能会变成模糊一片，这些大片的成分在光线的反映下会变得“整体化”。这个现象与我们研究的图案和装饰之间有明显的联系，所有太小、太密集的或离观看者太远的东西都不可避免地给人一种整体感，而这一整体在仔细观看又会分解成单个的成分。如杂色布其实就是由许多不同颜色的线条组合而成的。

视觉几乎是所有动物生存的手段，而且对大多数的动物来说都是通过视觉来获取外界信息、寻找食物、维持生存，并且通过视觉发现敌人，躲避威胁。对于人类来说，由于人类有一种特殊的“观察”和“思考”能力，人类的视觉不仅仅是生存的手段，而且也是思考问题和丰富生活的工具。人有着最复杂的视觉系统，包括眼睛和脑的有关部分。当我们有意识地利用视觉观看时，眼的功能就作为脑的外部功能在活动。除了眼睛外，在视网膜到视觉皮质之间的神经上，大脑还要做不同阶段的选择，进行系统的筛选、加工。这个系统使人能对周围环境中错综复杂的事物加以整理、归纳和了解，并且通过大脑进行印象记忆、存储。“观看”不仅仅是视觉的

一个过程，而且是思想的一部分，“观看”不仅能使观者去选择所要观察的事物，而且能影响观者怎样观察。(图 3-1)



图 3-1

眼睛是人最重要的获取外界信息的器官，80%以上的外界信息是通过眼睛获取的，如果人类用视觉接受一个信息，而另一个信息是通过另一个感觉器官接受的，假如这两个信息彼此矛盾，人们所反应的一定会是视觉信息。俗话说“耳听为虚，眼见为实”，这就是说人类的视觉是可靠的接受装置。人眼不仅能通过文字来传递信息给大脑，还能直接从形象中获取信息，形象本身可以与视觉直接沟通。视觉信息质量具有清晰性、形象性、吸引力、刺激性等特点。

眼睛是感官受器，它的作用就像一架十分精巧的照相机，通过眼球后面视网膜上的光感细胞感受光的刺激，引起神经冲动。然后再通过视神经传到大脑皮层，人就能看到物体的形象。视网膜中央凹是具有敏锐分辨力的地方，由于它覆盖的面积是一小部分，视域的其他地方则离视网膜中央越远越不清晰，