

NO. 1  
GRAPHIC

平面·色彩·立体构成专集

装  
潢  
设  
计

构成基础

中国美术学院出版社

装

潢

设

计

PHILOSOPHY

NO. 1

中国美术学院

构成基础

平面

色彩

立体

构成专集

The Base of

Construction

Two-dimensional

Construction

Color

Construction Three-dimensional

Construction

冯罗铮

中国美术学院·副教授

佟燕

中国美术学院·副教授

卢少夫

中国美术学院·讲师

中国美术学院出版社

15 100 2000 128 000 00  
CHINA NATIONAL UNIVERSITY BOOK CENTER

《装潢设计》丛书编辑委员会

主 任:宋忠元  
副 主 任:刘乙秀 陈淞贤 毛翔先 孙恒俊  
委 员:(按姓氏笔划为序)  
毛翔先 毛德宝 刘乙秀  
孙恒俊 宋忠元 竺志华  
陈淞贤 袁维青

主 编:刘乙秀 毛德宝  
副 主 编:袁维青  
责任编辑:竺志华 冯罗铮  
技术编辑:毛 羽  
封面设计:张 帆  
版 式:霍黎明 罗剑华 邵天美 朱 奇  
杨灵娃 姜培培  
摄 影:周道明 王铁军  
责任校对:邵天美

(浙)新登字第 11 号

## 装潢设计

构成基础·平面·色彩·立体构成专集

1995年8月第一版	中国美术学院出版社	出版
1995年8月第一次印刷	中国·杭州南山路218号 邮政编码310002	制版
	深圳影视电分有限公司	印刷
	利士雅高制作(深圳)有限公司	印刷
	全国新华书店	发行
	开本:850×1194 1/16	印张:5
	全彩页	印数:5000

ISBN 7-81019-464-X/J·404 精装 定价:45.00元

# P R E F A C E

## 前 言

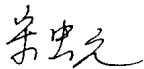
装潢设计是以视觉传达为主要手段的一门多科学科。它起到美化生活、优化生活、提高人们的审美意识和改善社会物质环境的作用。

自改革开放以来,人们生活水平的改善、审美情趣的提高,对衣食住行等生活环境的设计逐渐向多层次化迈进,尤其是近几年,随着社会主义市场经济的飞速发展,商业广告、商品包装、建筑装潢等引起社会的多方重视,这对目前社会上装潢设计人员的业务素质提出了更高的要求。尽管国家教委增设了众多不同层次的装潢设计院校和专业学科,有系统有成效地培养正规的装潢设计人材。但从目前来看,仍缺乏一套较为完整的、系统的、科学的专业教材和为广大学生、装潢设计人员学习、参考的必备书籍。鉴此,中国美术学院出版社组织了国内一流的专业设计人员和教授撰写编纂了《装潢设计》系列丛书,它涵盖装潢设计的全部内容。丛书以理论与实践相结合的编辑方式,遵循“循序渐进,学以致用”的原则,精炼简捷,深入浅出,把每一学科的理论浓缩到近万字的篇幅,重在把握理论要诀,指导设计实践。图片部分选有大量的优秀示范作品,及国内外最新图片资料,为设计人员提供了大量的设计信息,开阔设计视野。

《装潢设计》系列丛书,具有较高的知识性、指导性及应用性。它既是装潢设计专业学生的学习教材,也是广大设计人员理想的参考用书。

愿《装潢设计》系列丛书的出版,对繁荣我国社会主义市场经济起到积极的推进作用。

中国美术学院副院长、教授



# C O N T E N T S

## 目 录

设计语言 · 平面构成原理	冯罗铮	1
色彩构成	佟燕	27
立体构成	卢少夫	53

### 《装潢设计》全集十部

- A. 造型基础 · 素描 · 色彩专集
- B. 构成基础 · 平面 · 色彩 · 立体构成专集
- C. 装饰基础 · 花卉 · 风景 · 人物 · 动物图案专集
- D. 设计基础 · 字体设计 · 印刷工艺专集
- E. 设计基础 · 商业摄影 · 插画专集
- F. 专业设计 · 标志 · CI 设计专集
- G. 专业设计 · 包装设计专集
- H. 专业设计 · 广告设计专集
- I. 专业设计 · 装帧设计 · 电脑美术专集
- J. 设计欣赏 · 世界著名设计家

平面构成作品作者:毛德宝、吴小华、张越、张明、朱振安、余捷、霍群洪、俞斌浩、王凡、丁占勇、葛明、程勤、罗小安等。

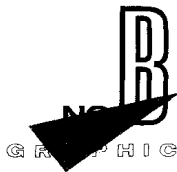
作品提供:中国美术学院

色彩构成作品作者:倪丛丛、宋善威、胡珂、赵晨音、柯爽、李晶、邵良、叶萌、吴兴明、严磊等

作品提供:中国美术学院

立体构成作品作者:孙蔚、许燕、林乐培、朱也、金抗、黄伟、杨烈辉、曹晖、叶萌萌、郑声、黄晓苗、金晖、包丽华、张友明、韩绪、楼海洋、何建平、鲁晓笑、杨柳、龚红兰、潘剑峰、林曦、胡雪琴、张彤、袁由敏、林浩然、张帆、张楷、王益群等。

作品提供:中国美术学院



# 构成基础 平面构成

The Base of Construction  
Two-dimensional  
Construction

## 设计语言 ——平面构成原理

冯罗铮编著

设计，是运用美学原理，按照产品的功能要求而策划、制定的方案、图样。它是一门将物质文明与精神文明、科学技术与文化艺术高度结合的应用学科。

人类区别于其他动物的本质特征之一是语言，它是人们最重要的交际工具。语言同思维有密切的联系，是人类表达思想的手段和最基本的信息载体，借助语言保存和传递人类文明的成果，语言是一种特殊的社会现象，它随着人类社会的产生而产生，发展而发展。

设计语言，是具有直观特征的表现语言，作为一种视觉艺术的传递形式，是设计方案的表达方式和手段，亦即是设计的形式法则、结构系统和构成基础。设计语言能全面、具体地反映设计内容和设计思想。丰富的视觉符号是设计语言的“词汇”，多变的框架结构是设计语言的“语法”，将符号与框架构图加以组合排列便能形成充分表达设计方案的实施蓝图。

设计语言是口头语言和文字所不能替代的形象的传递工具，它能将人类所设之“计”“策”用图形、符号、构架色彩明确可视地呈现出来。

### 一 形状

形状是设计语言的“视觉元素”之一。视觉元素包括形状、色彩、肌理、质感、结构等。任何可视之物必有形状。

#### 点

点，是只有位置、没有方向、没有长度或宽度、只有微小面积的形状。点是线

的始或终，也可存在于两线交叉处。点又是活泼跳跃的形状。

在进行设计时，点是最短的线段、细小的面，它给人的视觉印象是“圆”形的。如把不同的点略微放大来分析，则可有三角、方、椭圆、多边、多角之分。

#### 线

线，是由点的连续或点的运动轨迹形成的。线有长度而无宽度，有位置及方向。我们也可以把线理解为面的边缘。

线的形态有直、曲、波纹形、螺旋形、抛物线形等，可有实线、虚线、点划线、排列组合之分，还有刚、柔、长短、粗细之分。线是多变的具有运动感的形状。

线的粗细程度如与其长度比例不当，而形成一定宽度时，则形成“面”的形状。

#### 面

面和点线同是几何基本形。线的重复平行排列，线的运动轨迹形成面。面有长度、宽度而无厚度（高、深度），面有位置和方向，它的形状丰富多变，有方形、圆形、三角形、多边形、多角形和不规则形（由自由弧线、直线随意构成的面形）。

面形是设计作图时最常用的形状。我们作画或进行设计都少不了这个视觉元素。

#### 体

多个面的组合成为体。体是具有长、宽、厚三度空间的形状，它具有位置、方向，占有立体空间。体的形状变化无穷。基本形体有球体、立方体、菱体、锥体、圆柱体等。如将多种基本形体再加组合，则形成复杂的组合体。以上所指的是实体。

运用设计语言也可以在图面上对“体”形作多种反映和描述，以平面图、立面图、剖面图、透视图等形式把设计意图加以体现。

## 形状与形状的组合、构成关系

点、线、面这些视觉元素在平面（纸、木、布、石、玻璃等）上占有空间，被称为“图”，衬托点、线、面形状的平面被称为“底”，底即是背景。形与形之间在一个画面背景上会形成多种组合关系。

### 1. 分离

形与形之间保持一定距离，互不接触。由背景明显地衬托出各个形的状态，背景空间被形状覆盖后也形成底的形，它则以一种补充的形式与画面上的形状共同占有了画面空间，前后互相制约着。

### 2. 接触

形与形的边缘恰好相切，这种相接令空间关系多了一番变化。一形状与另一形状因接触而形成新的形状，比单纯的基本形状要丰富、复杂一些。

### 3. 重叠

一些形状覆盖在另一些形状之上，构成形状之向前、后、上、下的视觉层次感，似乎各个形状不在同一平面上显现。

### 4. 叠透

重叠的形状具有透明性时，透过上面的形可以看到下一层形的被覆盖部分，因而形成重叠处又出现一个新的形状（第三个基本形）。也可以在画面上用多种形状交错、叠透、变化。

### 5. 联合

由两个或数个形状组成的面积较大一些的形状，这种联合形通常处理为同一的空间平面，因为它的外轮廓线较为复杂。

### 6. 减缺

一个形状部分地被另一个形状所覆盖，被减缺的形状比原先小一些，两形相减，常常会出现一个意想不到的形。

### 7. 叠差

两个形状互相叠差后，除留下原形的未交叠部分外，又因相叠产生一个形状。设计时或只采用第三个形状，或三个形状并用。

### 8. 综合

把以上数种形与形的形式组合关系综合运用，可在一个设计图面选用两种以上形式。

## 形状与空间的关系

平面，只有长与阔的二度空间关系。

画面原是一张白纸，当一个形状出现在画面上，则形成“图”与“底”的上下、前后空间感觉。太阳作图形，则背景感觉是天空；画一只活虾，则感觉“底”背景是透明的水……

### 1. 对比明显

深色形状的图在白底上或白（浅）色形状在深色底上，就能产生鲜明的对比效果。

### 2. 柔和谐调

灰色形状的图在白色或深色底上以及深色或白色的形状在灰色纸面上会形成协调的画面。

### 3. 模糊消失

深色形状在深色底上，白色形状在白色底上以及灰色形状在灰色底上，都会出现模糊的或形状消失在底面的效果。近似色调的形状和底色放置在一起也会模糊消失。

### 4. 层次距离

一个深色形状和一个浅色形状画在同一白色纸面上，两个形状会产生一近一远的感觉。同样，在一灰色底上出现一黑一白的形状，也能在视觉上产生明显的距离感。

### 5. 重叠视透

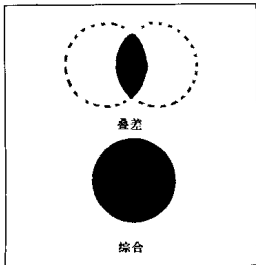
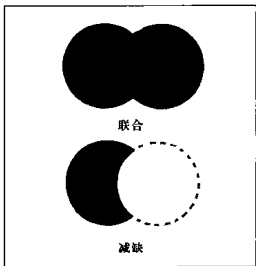
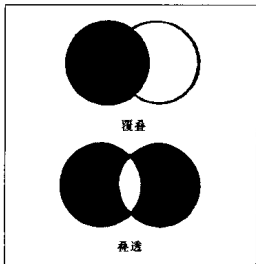
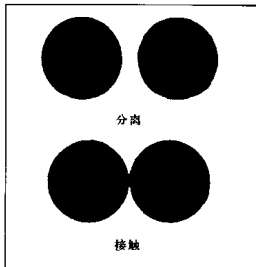
在白底的深色形上再重叠一个较小的白色形状，那么视觉上则感觉是在深色形上挖空一个形，以致可透视到图底。相反，在深色底上用白色形重叠深色形，也造成可透视到深底的效果。

## 形状的重复

在一个画面上不断重复使用同一的基本形，可以使单纯简明的设计语言符号获得很好的效果。如点、线及较小面积的面反复组合出现。

大自然中的树叶、木纹、建筑砖瓦等等同一基本形，在设计图上有肌理组织、排列有序，就会令人感到统一而有变化，生动且有肌理层次。

重复的基本形在与骨架结构配置安排



时,要充分考虑空间因素:位置、方向、疏密、大小以及对比、渐变关系,均应经营得法、错落有致,才能取得良好的效果。

## 二 构架

构架又称框架或骨骼。

构架是形状在画面上有秩序的编排规律。人有骨骼,树木有枝干,建筑物、交通工具有一定的框架结构,根据力学和数学、几何学的黄金分割率,设计要有章法地进行,就必须理解构架的组织与变化。一些形状和色彩在画面上无论怎样安排都要受到构架的约束。换言之,如果能得心应手地掌握构架规律,则能把形状、色彩安排恰当。

构架有如一根无形的线,把零散的珠子(视觉符号——形状、色彩、肌理等)串连起来。构架是设计语言的章法、语法,遵循它的规律,把语言符号巧妙地组合编排、变化。

构架的最基本线是水平线、垂直线与斜线,例如贯穿画面的“一”字把画面分成两个等分;“人”字把画面分成三份;“十”字把画面分成四等分……”这是最基本的画面分割形式。

### 构架的重复与变化

在画面上有目的地增加垂直线、水平线与斜线的数量,变动其疏密、间距程度,更动其方向、性质,即可构成千变万化的构架。

#### 1. 宽窄变化

将构架骨骼线的粗线,以及线与线之间的距离加以变化,仅用构架线本身就能够产生变化无穷的图案纹样,例如瓷砖、墙纸上的纹样及服装面料格子纹等。

#### 2. 方向变化

将水平线或垂直线变化而成为不同斜度的斜线,让原先平静、稳重的画面产生运动感,使之比较活泼。

#### 3. 构架质变

除直线外,用弧线、曲线、虚线、波纹线、点划线等作为构架线来运用。

#### 4. 迁移变化

将垂直或水平的线作回断处理、迁移变动,增加画面的节奏变化,令画面生动、活跃。

#### 5. 综合变化

把上述数种变化形式综合运用,加以组织。

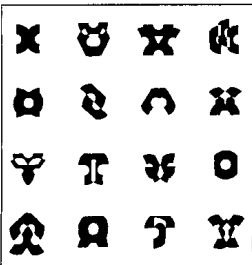
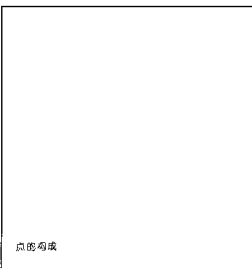
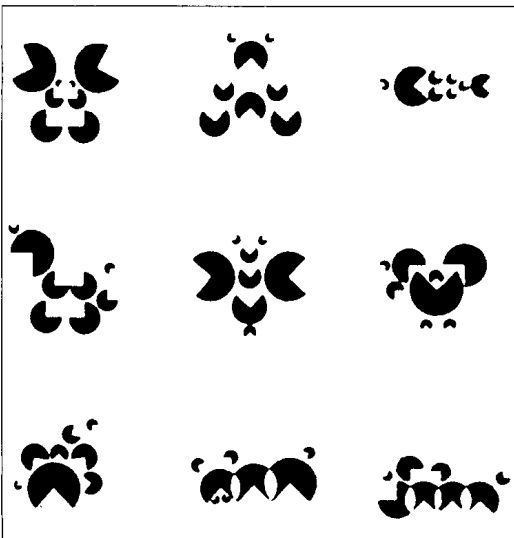
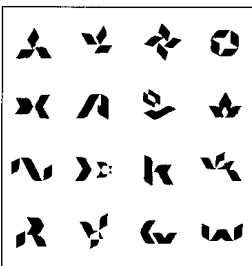
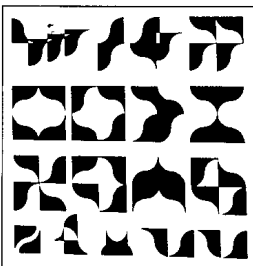
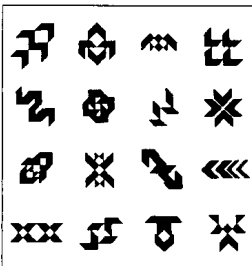
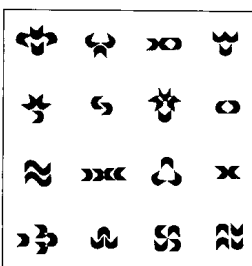
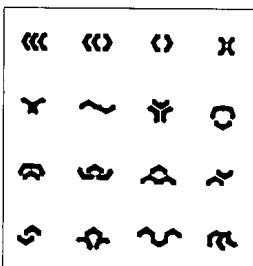
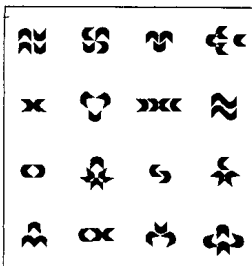
### 构架与形状

构架与形状的关系正如“骨”与“肉”的关系,缺一不可。构架通常会决定形状的位置。

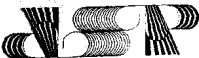
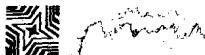
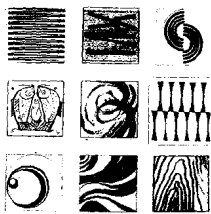
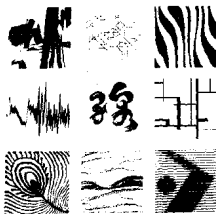
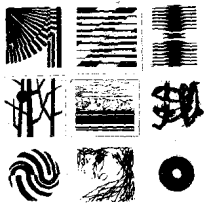
比较简单的构架可以安排复杂一些的基本形状;比较繁复的构架则适合于编排外形整体一些的形状。

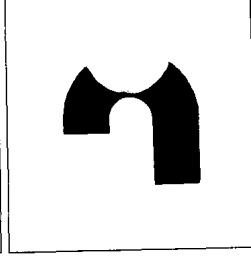
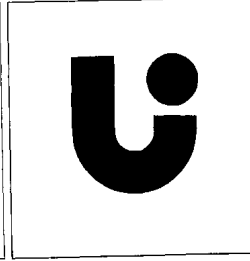
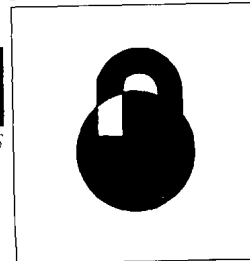
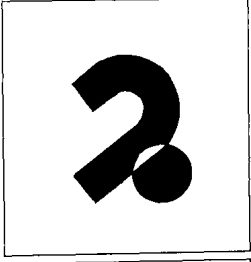
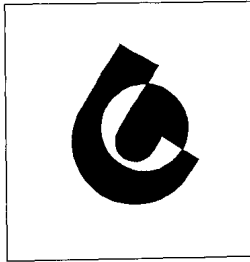
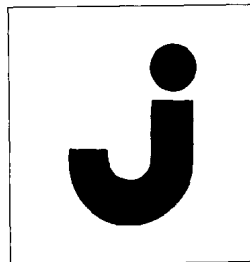
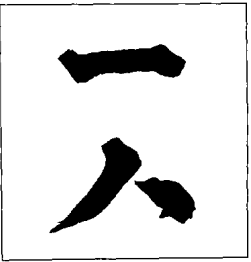
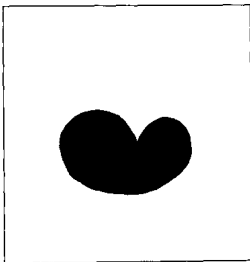
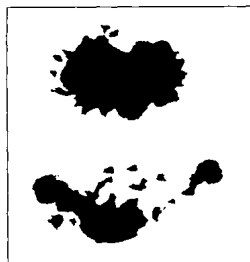
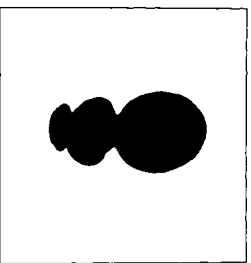
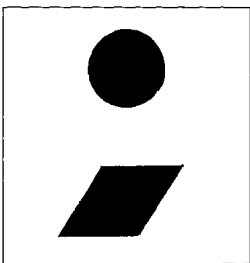
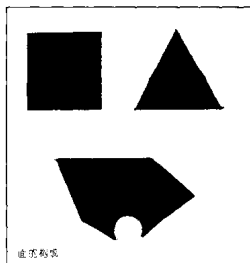
在由构架线(实的或虚的)所分割的单位里,基本形状可以放在当中,也可放在一侧或跨过一两个单位。形状的方向可作自由排列。在形状与单元的关系安排妥当后,视画面的需要可以保留或取消构架线。





线点构成





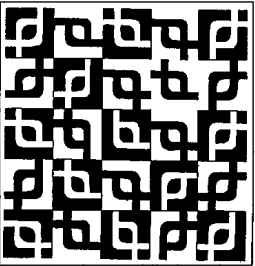
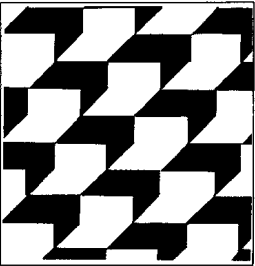
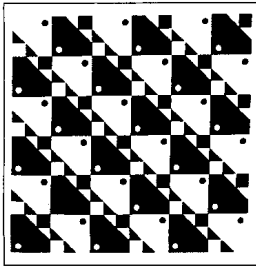
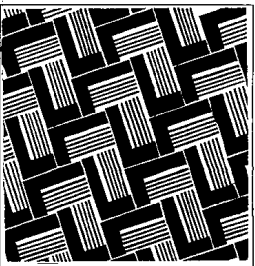
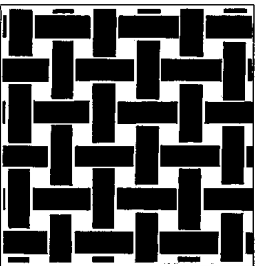
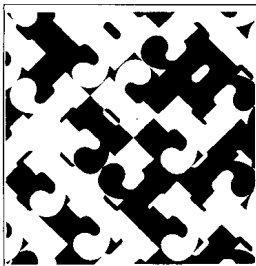
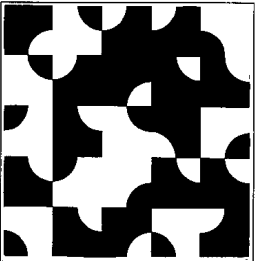
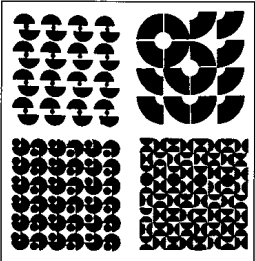
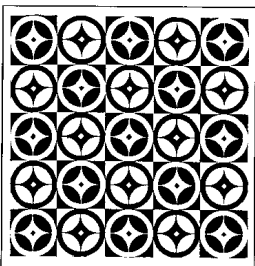
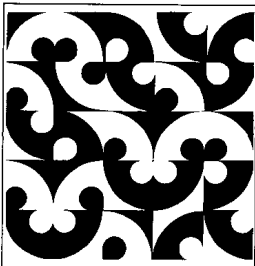
## 重复

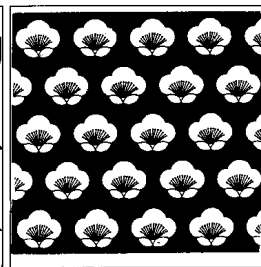
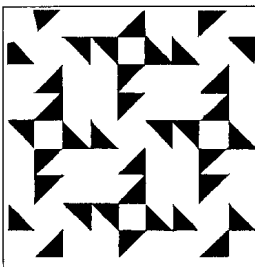
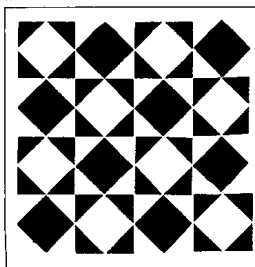
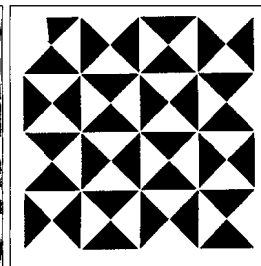
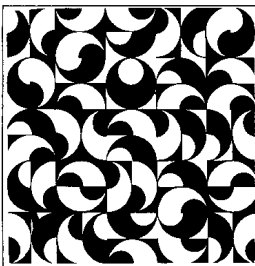
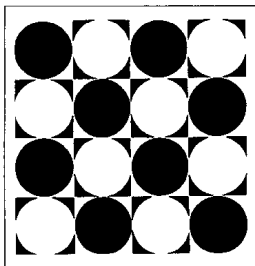
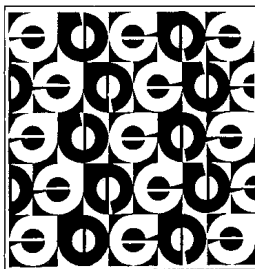
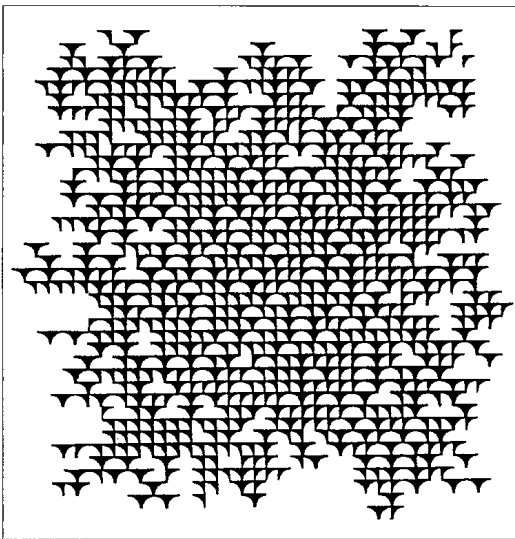
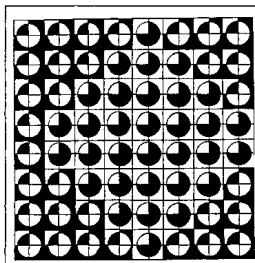
随着时间分分秒秒、时时刻刻、日复一日、年复一年的推进，反映在时钟表面上的是计时的秒针、分针和时针在一圈一圈地重复旋转着。苗圃中的树苗、稻田中的秧苗，建筑中的砖瓦和从同一模子中翻铸出来的产品，都是物体形状的重复现象。

设计语言所体现的形状、大小、色彩、肌理均相同的基本形，在画面上反复出现的图像称为重复基本形。这种基本形如以重复的方向排列出现，会更加规整有序；如以渐变方向、不定方向或交错方向加以构成，则能使重复的基本形产生较丰富的变化。设计中要按实际要求加以选择。

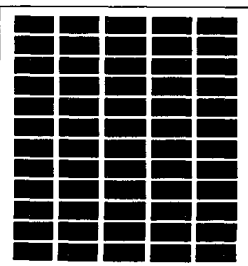
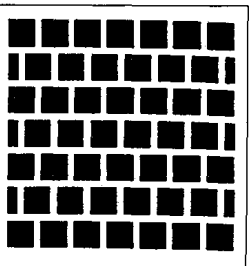
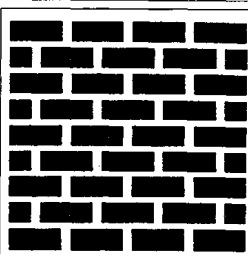
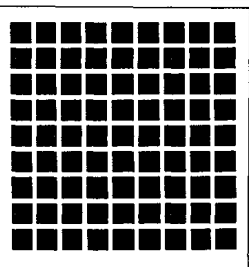
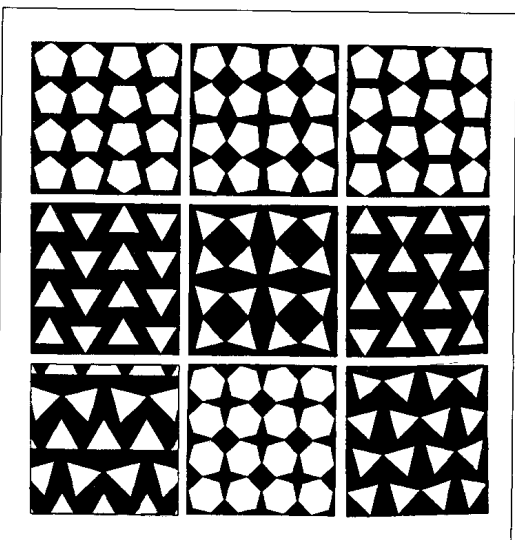
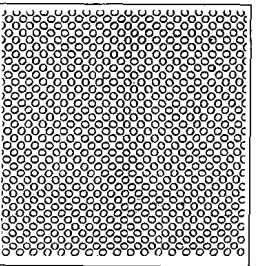
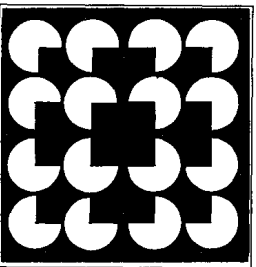
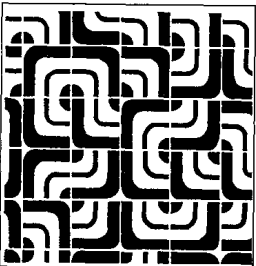
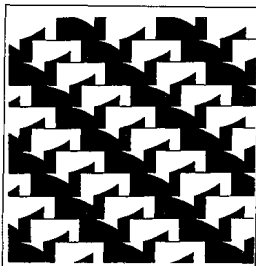
为使设计画面具有整体统一的效果，通常采用重复构架的形式。每个基本单位的形状、面积完全相同的构架称为重复构架，就象高层建筑上的窗户和稿纸上的格子似的。在重复构架的各单位中，可以安排重复的基本形状，也可以安排有变化的基本形。重复的构架能使形的变化统一起来。

重复构架也可作有规律、有节奏的变化。如果采用行列间距的移动，比例、方向的变更以及构架单位的分割或联合等手法，使重复构架既严谨、整体，又有丰富的变化。





8

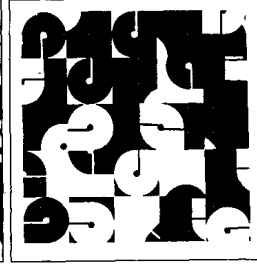
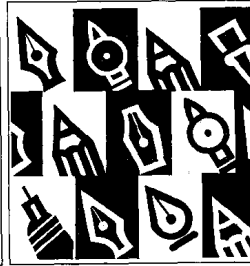
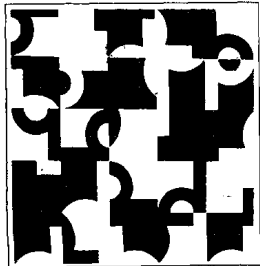
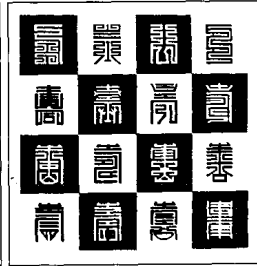
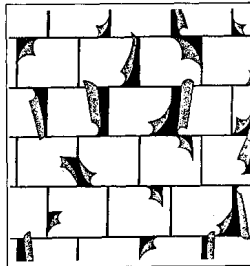
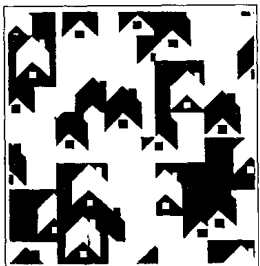
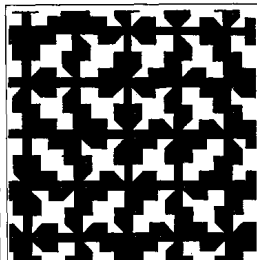
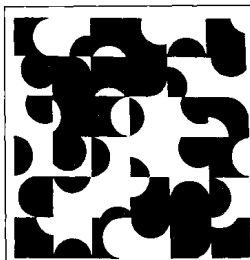
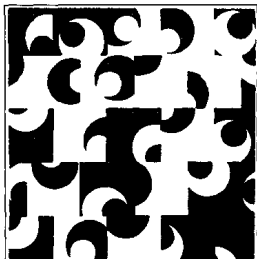
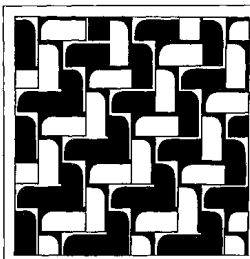


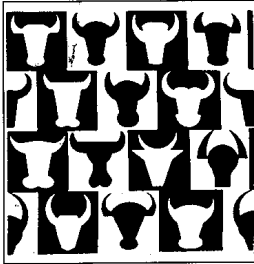
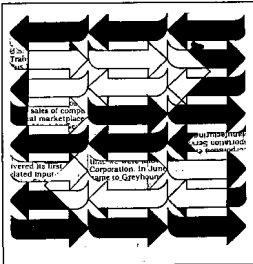
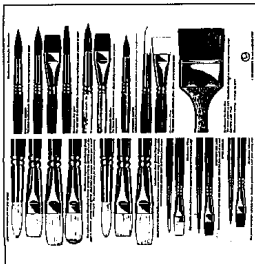
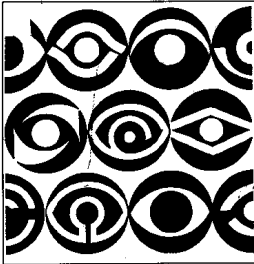
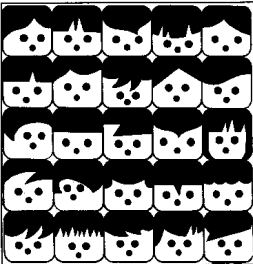
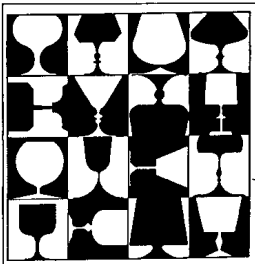
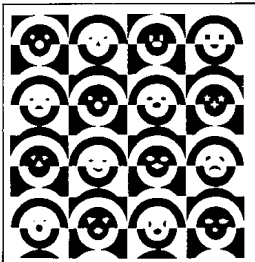
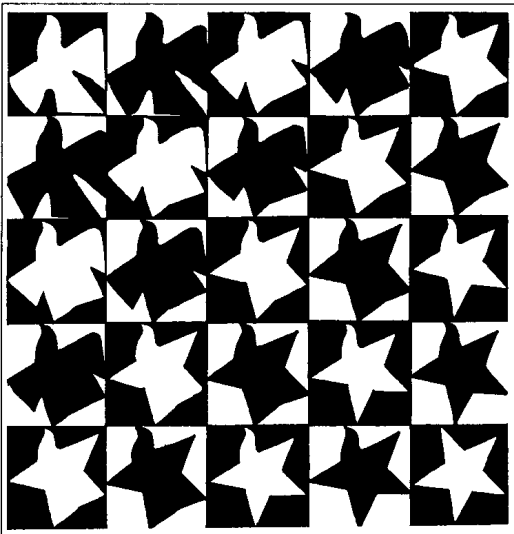
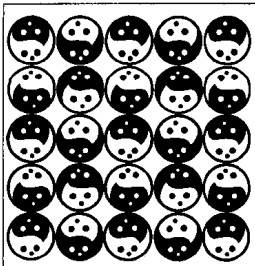
## 近似

在大自然中，物体的种类非常多，而每种物体的形状基本相同，却又不完全一样，具有共性的形状的变化就是近似。例如一堆花生，一眼看上去可以立刻认定它是什么，但是仔细一分析，每一颗花生的形状又都不尽相同。

近似包括形状、大小、色彩、方向、质感等多方面因素。运用近似的设计语言，易于统一画面，又不会感觉呆板缺少变化。

无论是近似形状的设计还是近似的构架安排都利于形成稳中有变，形成较丰富而又不庞杂的设计效果。建筑中砖、石的堆砌，园林内树木的栽培位置安排，橱窗里同类商品的排列，针织品的针法变化等等，都是近似形状或近似构架的形式体现。







## 渐变

时间一秒、一分地过去……在时空中一切都处在渐变的过程里，人从幼年到中年再到老年，小鸡从蛋中孵出再一天天长大，一颗小树苗变成参天大树，都是通过了长期的渐变过程。因而，将自然规律运用到设计语言中是很合情理，也很合乎科学规律的。同时，根据透视学的视觉感受，近大远小、近长远短也是渐变规律。

形状的大小、位置、方向、色彩等特征都可以作渐变处理。在设计时要注意，渐变形状的始形与终形，大小比例与渐变全过程的数量以及渐变形状的局部与整体的关系。渐变时不要受自然形态的约束，可探求新奇之意。

构架有规律性的有节奏地渐次变化，逐渐拉大或缩小间距、比例，循序变动，例如把水平线逐渐变化为斜线，或者把数条垂直线的距离排列得逐渐密集起来，也可以分横、竖段加以分区渐变。总之，渐变形式的精巧编排能够形成视觉错觉，产生空间透视感，形成画面上疏密的对比，因为疏松的空间与密集之处相互衬托，使密集点有焦点的突出感觉。

以形状与构架组成渐变形式的画面时要留意两者之间的关系。如果构架的渐变节奏比较快，变化较大，形状则应设计得简单、整体一些，反之，如果形状的渐变幅度大，构架变化则应小些。

