



装潢美术

■ 邓小鹏编著

■ 浙江美术学院出版社

Zhuanghuang
Meishu



美术基础技法教材丛书

装潢美术

邓小鹏 编著

浙江美术学院出版社

(浙)新登字第11号

DM01/16

美术基础技法教材丛书

装潢美术

邓小鹏编著

浙江美术学院出版社出版
(杭州南山路218号)

开本: 1/16 印张: 8.25

1991年6月第2版

插图: 222幅

1992年6月第3次印刷

浙江省新华书店经销

字数: 678千

定价: 7.50元

浙江省文联长命印刷厂印刷 印数: 15000 — 25000 ISBN 7-81019-106-3/J · 102

再 版 前 言

《美术教材丛书》的前身是《美术自学丛书》。《美术自学丛书》出版以来，一直作为中央电视台美术讲座的教材，深受广大美术爱好者的欢迎。为了进一步提高丛书的质量，以便更好地适应教学的需要，我们请原作者对各册内容作了全面的修订、增补，并改名为《美术教材丛书》。此外，还重新设计了各册的封面和版式，现全部改用优质纸胶版印刷，使之更为新颖大方。

本套丛书是美术的各门类的技法教材，先出版《素描基础技法》、《水粉画基础技法》、《书法艺术》、《篆刻艺术》、《山水画基础技法》、《花鸟画基础技法》、《意笔人物画》、《工笔人物画》、《油画基础技法》、《木刻艺术》等册。《建筑艺术》、《雕塑艺术》、《装潢设计》、《室内设计》、《图案设计》、《套色水印木刻技法》、《中外美术欣赏》等册将陆续编辑出版，以填补我国尚缺较系统、较新颖、较实用的美术教材的空白。上述各分册的作者都是具有影响的艺术家，他们长期从事艺术教育和艺术创作，积累了丰富的经验，这套丛书就是他们的经验结晶。

每一分册都立论新颖，深入浅出，图文并茂，各具特色，必将会成为美术爱好者的良师益友。

这套教材丛书在编辑过程中得到了郑朝、邓野和丁天缺同志的大力支持，在此一并谨表谢意。

浙江美术学院出版社

1988年4月

目 录

一 平面设计

第一章 概论

设计的概念
设计的基础理论
设计基础的学习目的
初学设计者应持的态度

第二章 形象

形象的分类
形象的元素
点的形象
线的形象
面的形象
正与负的形象
单形
基本形
基本形的重复
重复中的变化
形与空间的关系

第三章 空间

自然空间
暧昧空间
矛盾空间
点线面与空间练习
点线面与组合练习

第四章 骨骼

规律性骨骼
非规律性骨骼
有作用性骨骼

非作用性骨骼
重复骨骼
重复骨骼中的基本形
骨骼与基本形相叠

第五章 近似

自然形象的近似
近似基本形的设计
近似骨骼
近似基本形的自由组合

第六章 渐变

自然形象的渐变
基本形的渐变
渐变骨骼
渐变骨骼与基本形的关系

第七章 发射

发射骨骼与自然现象
发射骨骼的种类
发射与重复
发射与渐变
发射骨骼中的基本形

第八章 特异

基本形的特异
骨骼方面的特异

第九章 密集

自然形象的密集
密集骨骼

第十章 对比

自然形象的对比
基本形的对比
骨骼对比

第十一章 肌理

视觉肌理
视觉肌理的运用
触觉肌理
触觉肌理与光影色彩

二 色彩设计

第一章 色彩的属性

明度
色相
彩度
立体色标

第二章 色彩混合

加光混合
减光混合
中性混合

第三章 色彩对比

色彩对比的概念
明度对比
色相对比
彩度对比
冷暖对比

第四章 色彩功能

功能的概念
各基本色的功能

三 设计中美的形式原理

调和
对比
对称

平衡
律动
反复
比例
统一

四 字体的编排与设计

第一章 文字

字形要正确
风格要统一
字体表情要适应
文字内容的精神

第二章 书法表现的文字与设计

古文
篆书
隶书
草书
正书
行书

第三章 拉丁字母表现的文字与设计

等线体
书写体
变化体
光学体

第四章 文字的间隔与编排

第五章 文字的制图方法

第六章 字母的基本结构

五 构成设计

第一章 概念

第二章 形象的构成

点的形象

线的形象

面的形象

第三章 基本形的结构

重复

近似

渐变

第四章 骨骼构成

规律性骨骼

非规律性骨骼

无作用性骨骼

有作用性骨骼

第五章 空间的变化

平面性与幻觉性的空间

暧昧性或矛盾性的空间

六 包装设计

第一章 包装设计概说

包装设计的发展

包装设计的基本要求

包装设计的作用

第二章 包装设计定位

定位的基本内容

第三章 包装设计中文字、图片、标志

以及色彩的应用

文字
图片
标志
色彩

七 广告设计

第一章 广告的标题

广告标题的职能
广告标题的分类
广告标题的其它分类
广告标题应具有的特性

第二章 商标与口号

商标的来源
商标的组成部分
字体
视觉识别
口号的目的
口号的类型
撰写广告口号的要求

第三章 插图与色彩

插图的职能
插图的类别
插图的表现手法
色彩
广告中运用色彩的道理

第四章 广告设计的编排

编排的意义及目的
编排须注意的各点
编排设计的顺序
编排的基础与方法

一 平 面 设 计

第一章 概 论

设计的概念

“设计”一词源于英语Design，意思是通过符号把计划表示出来。设计是一种构思（设想）与计划，以及把这构思与计划通过一定的手段使之视觉化的形象创作过程。设计的目的是消除不符合人类使用目的因素而满足人类生存直接需求的实用性功能。与造型艺术相比，设计首先满足的是人类生理方面的需求，其次才是心理方面的需求

设计的基础理论

作为设计的最基本的领域是关于形和色的研究。前者称之为形态的理论或形态学，后者则称为色彩理论或色彩学。形态又有平面与立体之分。

作为设计教学的基础，可以概括地划分为三个方面：

- 一、平面设计
- 二、立体设计
- 二、装饰色形

设计基础的学习目的

学习设计基础的目的，主要是进行一种视觉语言的系统训练，使学者在进入专业设计之前，全面地掌握关于形象创造的原理、规则、以及掌握一种系统的形象创造思维方式。

初学设计者应持的态度

环境与时代是作用于我们观念的重要因素。因此，对一个初学设计者来说，除了学习专业知识之外，还应对自己所处的时代和环境加以细心地观察，这包括科学技术、审美时尚等各个方面。同时，初学设计者不宜固执自己的主观看法，应采取开放式的学习态度。要善于思考和发现新的东西，勤于构思和加强制作方面的练习，以培养一种创造性的和独立的正确解决问题的能力。

第二章 形 象

形象的分类

在平面设计中，出现于平面上的形象，包含着视觉的各个元素。因此，须认识形象有形状、大小、色彩、肌理等等的性质。

形象，可分自然形象、几何形象、偶然形象。而在平面设计中，又常常分之为有机形象、几何形象和偶然形象。当然还有其它更为细密的分类方式。

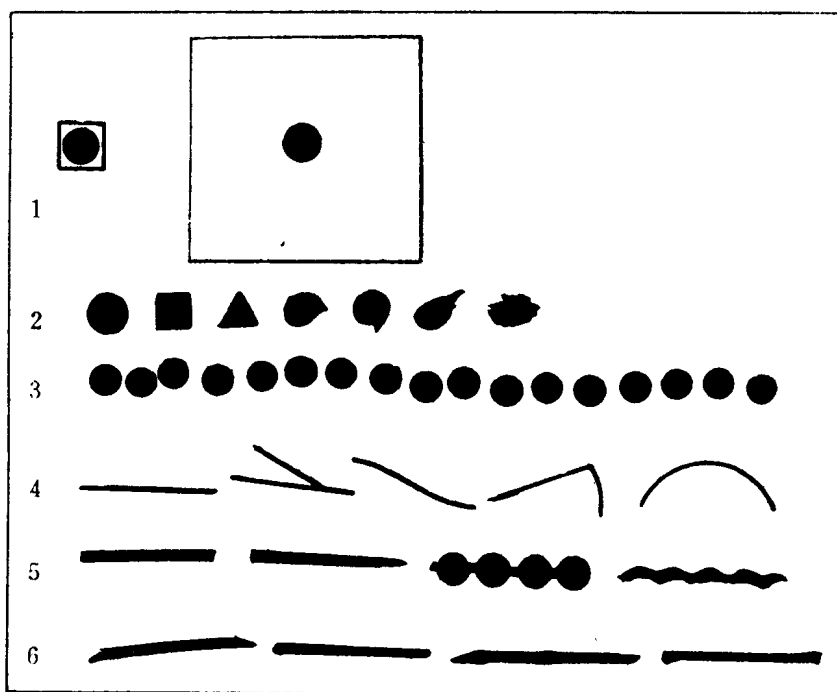
形象的元素

点、线、面是形象的基本形式，形象有大小、形状、色彩、肌理、方向、位置、空间之别。因此，形象的元素应包括形象存在的基本形式和关系。

形象的系列——点、线、面、体

点虽有位置、大小，但没有方向，点的移动便形成线。线是点移动（运动）的轨迹。线的扩张移动，便形成面。因此，面是线移动的轨迹，从而组成二维空间。而体则是面移动的轨迹，因此，占有三维空间。

1. 点的形象
2. 各种点
3. 点的排列
4. 线的形象
5. 线的性格
6. 线的不同形状



点的形象

细小的形象称之为点，所谓细小是相比较而言的。一个形象称之为点，不是由它自身的大小所决定，而常常由于它的大小与框架或周围的形象所产生的比例而决定。（图1）

点有大小之别，当然也具有形状之别。理想的点虽是圆，但决不限于此，它可以是正方形、三角形、多边形或其它种种的不规则形。（图2）

点也可以相联或排列成线，或是组合而成较大的形象。（图3）

线的形象

线是点移动的轨迹。线是过长的形象。尽管线有粗有细，但其宽度与长度必须差异悬殊方能称之为线。

关于线的形象，可以从三个方面加以研究：1.线的两大系列。2.线的性格。3.线的两端。

根据线的运动方向，可以概括为直线系和曲线系两大系统。几乎全部的形象（有机形象、几何形象、偶然形象）都可以由直线或是曲线或是两者混合来构成。（图4）

根据线的运动速度之急缓、稳定与不稳定，则线可具有不同的性格。（图5）

若线比较细时，可以不考虑线两端的呈形，而线若比较粗时，则其两端的形可以圆尖、呈方或各种不规则的形状。（图6）

面的形象

面是线的移动轨迹。所有非点非线的平面形象统称之为面。

面可以作如下分类：

- 1.几何形——即用数学方式构成。（图7）
- 2.有机形——即用自由曲线构成。（图8）
- 3.直线形——即用直线随意构成。（图9）
- 4.不规则形——即用直线加自由曲线随意构成。（图10）
- 5.偶然形——即用特别手段意外获得的形。（图11）

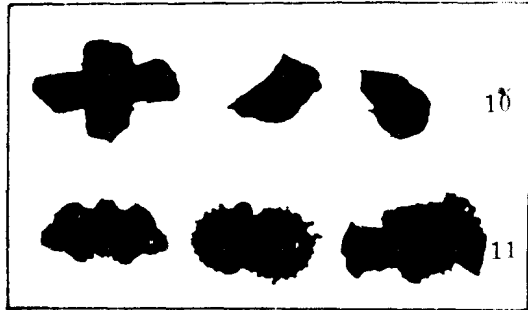
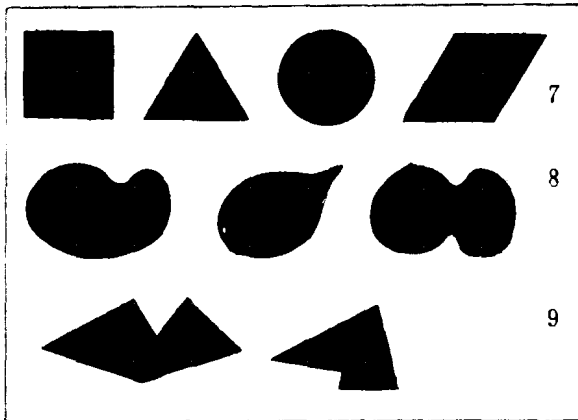
正与负的形象——奇怪的杯（图12）

在平面上，形象常称之为“图”，而其周围的空间被称之为“底”。或称之为正形负形。

但是，图与底的关系并非都是清楚的，而常常发生混淆，这就是所谓的图底反转。如图（图13）中所示，其形象即可视为一只黑的杯，又可看成两个白色的人头。日常生活中，这类现象是很多的。

单形

单形常是一个自成一体的形象，可依或不可依框架而存在。单形不是一连续图案的单位。



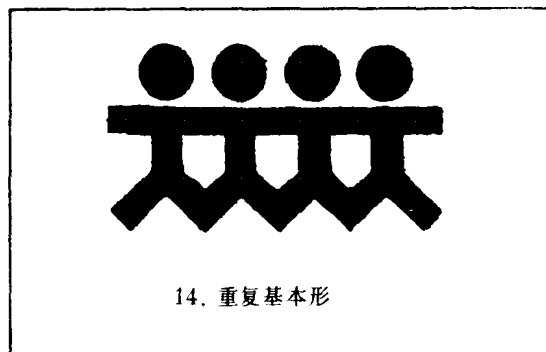
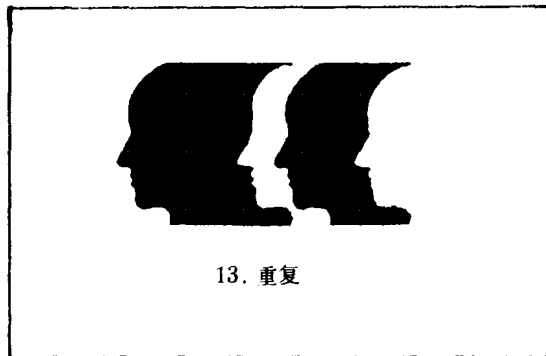
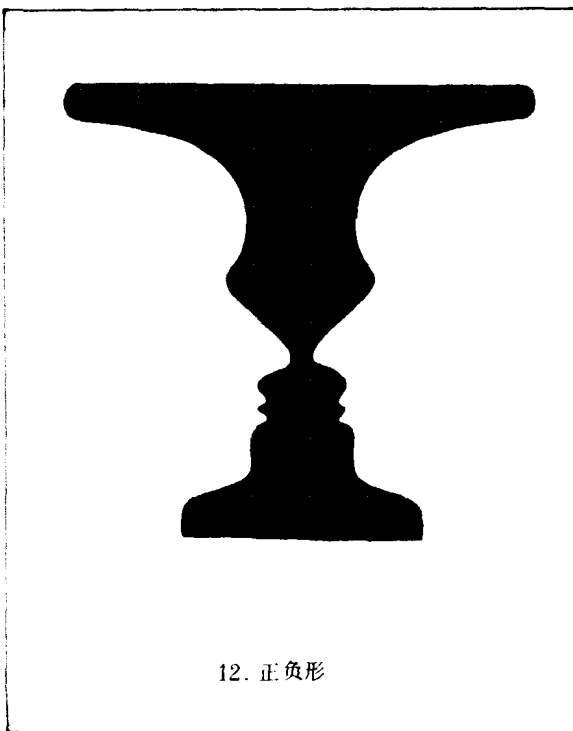
7. 几何形
8. 有机形
9. 直线形

10. 不规则形
11. 偶然形

它可非常简单也可复杂。

基本形

是构成一个重复式彼此关联的复合形象的单位。基本形常常是比较单纯简练的。同样的基本形固然有其重复的组合方式之不同，但可以形成各种视觉效果的形象。（图13）



基本形的重复

重复是设计中最易的方法，也是最易于获得和谐效果的手段。比如建筑中的窗和柱，以及地上砌的砖等等，都是极为典型和普遍的实例。（图14）

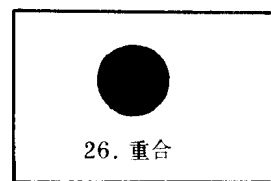
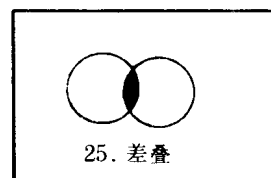
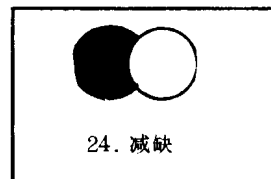
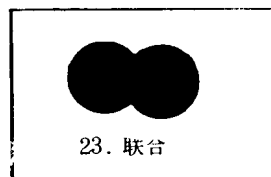
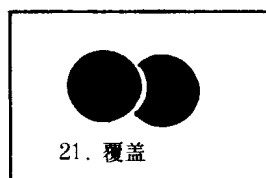
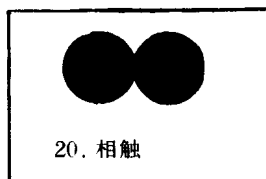
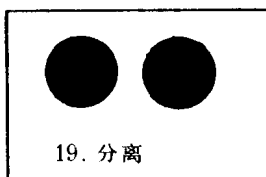
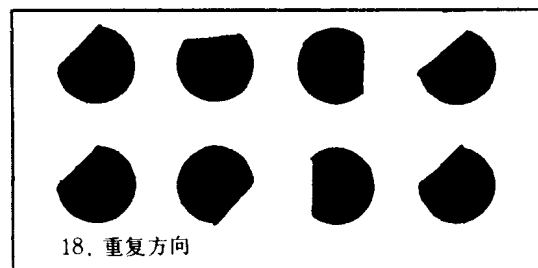
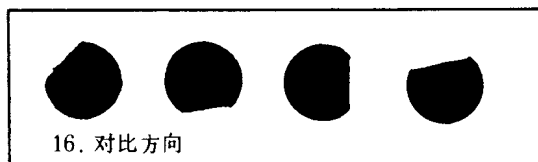
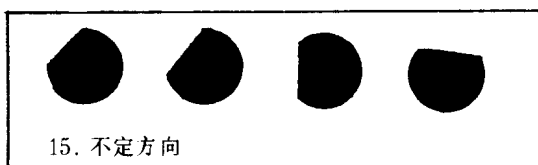
重复中的变化

如果基本形的形状、大小等元素始终不变，那就是绝对重复。即使如此，基本形的方向、位置等仍可有变动。以重复的最一般意义讲，基本形重复中的变化，主要是指其重复中基本形方向之变化。如：不定方向：（图15）对比方向：（图16）渐变方向：（图17）重复方向中带有特异等等。（图18）

重复中的变化是为了在一个视觉效果统一的基础上，产生其引人注目的中心和使其构成形和形的关系：

两个以上的单形或基本形，在其组合上可产生下列几种不同的关系：

1. 分离——它们之间可以保持一定距离而不相触。（图19）
2. 相触——形象与形象之间，其边缘线恰好相接。（图20）
3. 覆盖——就是一个或一些形象覆盖于另一个或另一些形象之上，产生或上或下或前或后的空间关系。（图21）
4. 透叠——与覆盖不同，透叠不会掩盖各形象的轮廓，而且有透明的效果。（图22）



5. 联合——形象组合相遇后形成一个新的形象。联合的形象常处于同一空间平面。而其色彩与肌理必保持一致性。(图23)

6. 减缺——一个形象的某一部分经组合后被另一个形象所吞减,而被吞减的形象必小于未吞减之前。减缺可使原有形象变为另一新的形象。(图24)

7. 差叠——是指两个形象互相叠置后所得到的减缺部分的形象。但减缺的程度并不是毫无限制的。(图25)

8. 重合——相同的形象完全重合为一体。而绝对的重复对我们并没有实际的意义。因此,重合与覆叠、透叠、联合、减缺之间有相似的地方,只是相重合的面积几乎是全部而已。(图26)

形与空间的关系

在特定的画框里,形象的安排与组合,必然要涉及形象与空间的关系。这就是图与底的关系。

1. 消失——是说A与B色相同时,形成B的消失,但实际上仍存在(A、B同为黑色或同为白色)。(图27)

2. 负——是说A的上面画上B(黑底上画出白的形象)。(图28)

3. 正——是将A与B的色彩颠倒过来白底上画出黑的形象。(图29)

正与负在设计中可以互相替换,即负可为正,正可为负,黑可为白,白可为黑。

如把两个形象的关系加以变动,那么形与空间会有更多的变化。

为了便于理解,现作如下图示:

方形为画面,圆形为形象:A为黑色,B为白色。组合后其结果有二:

1. 消失——形与底的色相同。(图30)

2. 减缺——左边形象的色彩与底相同而成消失,但使右边的形象出现减缺。如形与底的色相互替换,其结果是形的位置相反。(图31)

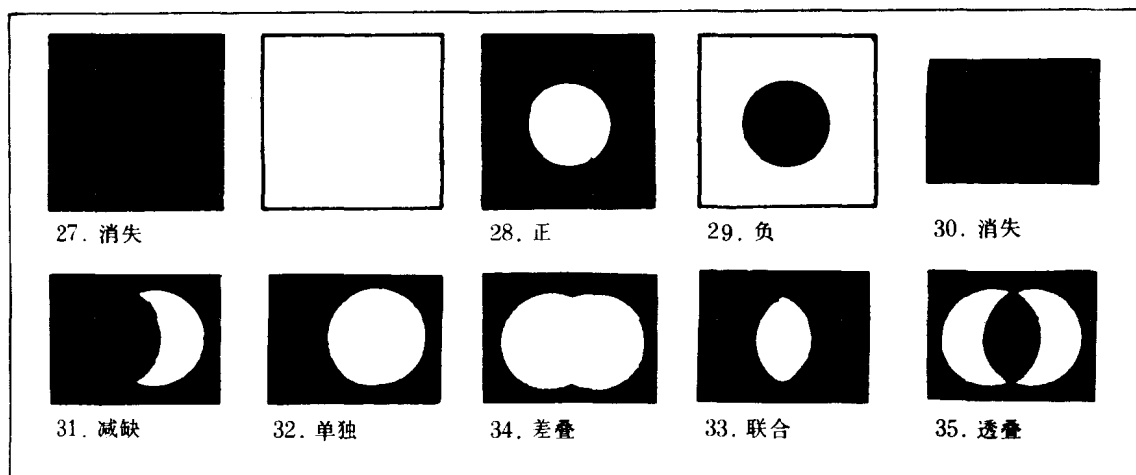
3. 单独——左边形象因与底色相同而消失,右边的形象完整地保留,形成单独之形。若形与底的色彩相互替换,则形的位置相反。

4. 联合——两个形的色彩相同,便成为一个新的形象。(图33)

5. 差叠——两形相叠,因色彩之差异形成差叠,差叠多为减缺。(图34)

6. 透叠——两边为透明相叠,被叠部分因素改变了原有彩色。(图35)

如果把形与底的色彩全部互相替换,则正变负,负变正。



第三章 空 间

空间先于形象而存在，但形象决定空间的性质。形象未出现之前，空间就是一张白纸，形象出现之后便占有空间，形象之外的空白即是未占有的空间。在设计中，形象固然重要，而未占有的空间也是重要的。两者之间的比例及关系的改变，会使设计产生不同的感觉。

平面的形象易使空间产生平面的感觉，而立体的形象会使空间产生幻觉的立体空间，幻觉的制造是平面设计的重要课程之一。

自然的空 间

自然空间是现实中的真实空间。在平面设计中即使其形象是抽象化的，但因形与形、形与空间的关系是合乎现实逻辑的，故亦可以表现出自然的空 间。（图36）

暧昧的空 间

所谓暧昧的空 间，即是一种模棱两可的空 间，属于非真实的空 间。一般暧昧的空 间中总是有两个以上的视点。由于视点的变动，形象的空 间关系——或凹或凸，就会交替发生变化。视此为凸，则彼便为凹，反之亦然。（图37）

矛盾的空 间

矛盾的空 间不是模棱两可，而是两者互不相让，形成极为强烈的空 间冲突。这是矛盾空 间不同于暧昧空 间之所在。（图38）

点、线、面与空 间练习

1. 点的练习：限用圆点。圆点没有方向性，但多个圆点的组合便产生方向感。练习时可