

专家谈考前



走出美术高考误区

设计基础教育



清华大学美术学院

Academy of Arts & Design, Tsinghua University

辽宁美术出版社

金剑平 编著



清华大学美术学院

Academy of Arts & Design, Tsinghua University

专家谈考前

走出美术高考误区

设计基础教育

金剑平 编著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

专家谈考前设计基础教育.清华卷/金剑平编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2009.1

(走出美术高考误区)

ISBN 978-7-5314-4246-2

I. 专… II. 金… III. 美术—设计—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV. J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 208746 号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 辽宁彩色图文印刷有限公司

开 本: 787mm × 1092mm 1/8

印 张: 8

字 数: 70千字

出版时间: 2009年1月第1版

印刷时间: 2009年1月第1次印刷

责任编辑: 刘巍巍

封面设计: 彭伟哲

版式设计: 刘巍巍

技术编辑: 鲁 浪 徐 杰 霍 磊

责任校对: 张亚迪

ISBN 978-7-5314-4246-2

定 价: 48.00 元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnpgc.com.cn

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

序言

学习美术不同于学习美术高考

美术高考训练的学习规则运行了有些年了,这其中既有明规则,也有潜规则。

所谓明规则,一般是指美术教学过程中的基本准则和规律,它要求学生从对美术的基本认知到基本技能的掌握要按部就班地进行,不提倡走捷径,不赞成找窍门,反对将考试作为学习美术的前提条件甚至唯一条件。它比较辛苦、费力,需要教师和学生付出比较多的时间和精力,虽然效果显著,结果却难以把握,但能够培养学生对绘画和生活的兴趣。所谓潜规则,当然是指非常规的学习方式和方法甚至手段,是一种在极端的条件状态下形成的,以应对考试为目的的美术训练规律,它赞成走捷径,提倡找窍门,主张将考试作为学习的唯一的动力来激发学生的学习热情。它也比较辛苦、费力,需要教师和学生付出相对较短的时间和精力,虽然效果一般,结果不一定比前者要差,但却可能抑制学生对绘画的热爱,减弱他们对生活以及各种事物的好奇和兴趣。

从表面上看,所谓效果的“显著”和“一般”,主要是针对结果而言的,这个结果就是考试结果,没有结果的效果谈什么显著和一般呢。但从实质上看,所谓效果的好坏却不是考试的结果能够衡量的,这个结果是学生的结果,是学校的结果,是美术教育的结果。现行的美术招生制度确实不尽如人意,甚至有令人深恶痛绝之处,但万不可因此做出杀鸡取卵、不计后果的事情。虽说在今天的社会里,考入美术院校无论如何都是一个不错的选择,但前提是学生们自觉自愿地选择美术,自觉自愿地选择学习方法。教师和学校应该懂得因势利导地培养学生,对于他们和学校的长远利

益是多么重要。若干金榜题名的结果,不能用全体学生的身心健全发展做代价,也不能用全体教师的身心健康作为代价。教师只有在平和有序的艺术环境中才能发挥他们的光和热,学校也只有在平和有序的状态下才能做到可持续发展。未来社会对艺术人才的需求绝不仅仅是职业能力的需求,一个人职业能力的体现是需要整体素质作为支撑的,没有良好的心态、没有独立思考的能力、没有创造性的思维、没有对社会和人的关爱,是什么事情也做不了的,即便拥有最好的学位与学历。而上述因素恰恰都可以在学习艺术和教授艺术的过程中培养、发现和找到,使美术教育的教与学真正进入良性的循环之中。

作为一名从事艺术教学多年,并且也亲历招考制度多年的教师,我在此诚恳地告诫正在或将要进入美术学习与考试的同学,学习美术主要是学习怎样热爱美术,进而热爱你们的生活,而不仅仅是学习有关美的知识和技术。艰难的考试和训练也是今后全部艺术道路的组成部分,认真对待它也就是认真对待了你们自己,这样你们才会觉得所作所为是值得的。同时也请大家相信我们的考试制度也在逐步完善,还有很多有志于艺术教育事业的人在和你们共同努力,我们美术学院的大门将永远是为那些热爱艺术并刻苦学习的同学们敞开的。

清华大学美术学院 李睦

2008年11月

一、设计能力的培养

初学者须知:

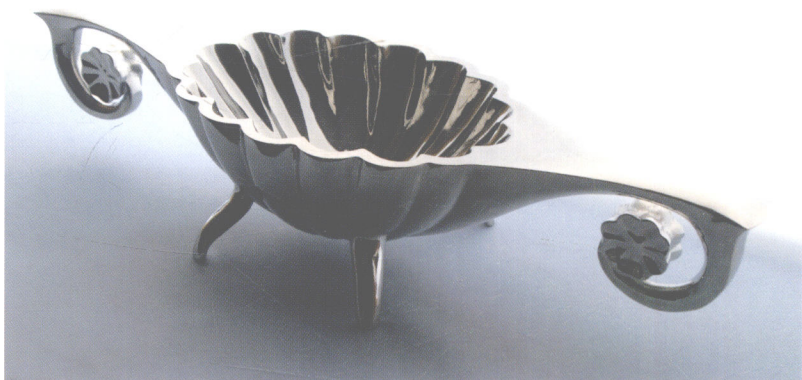
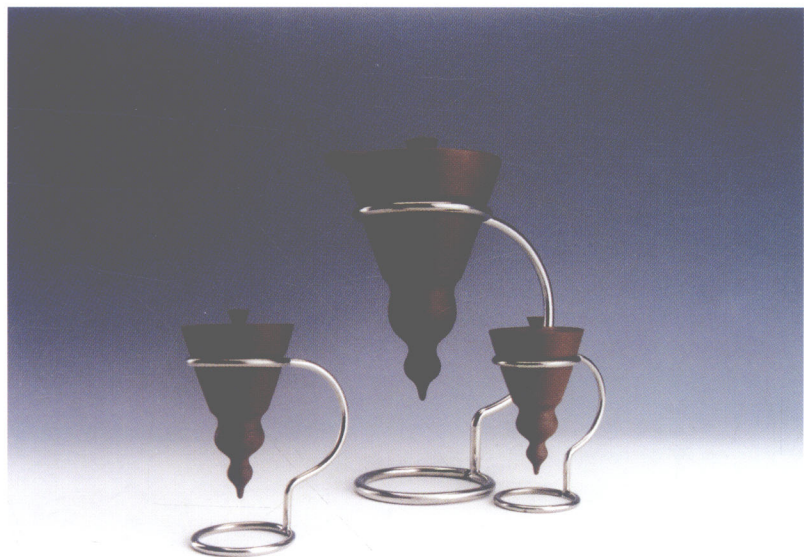
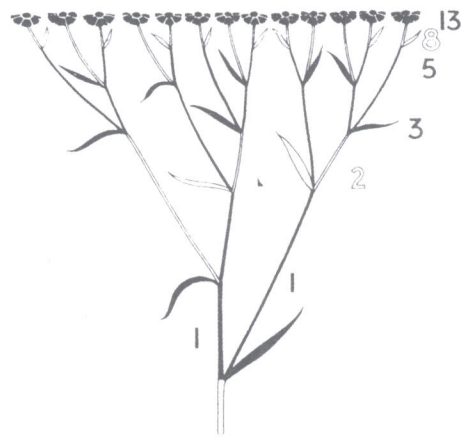
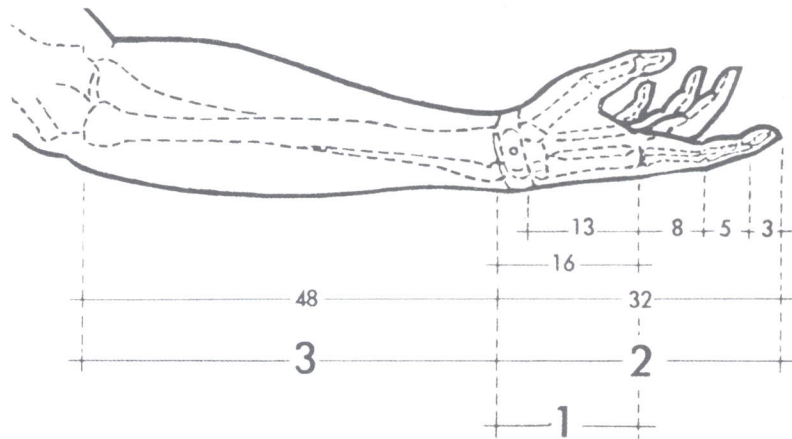
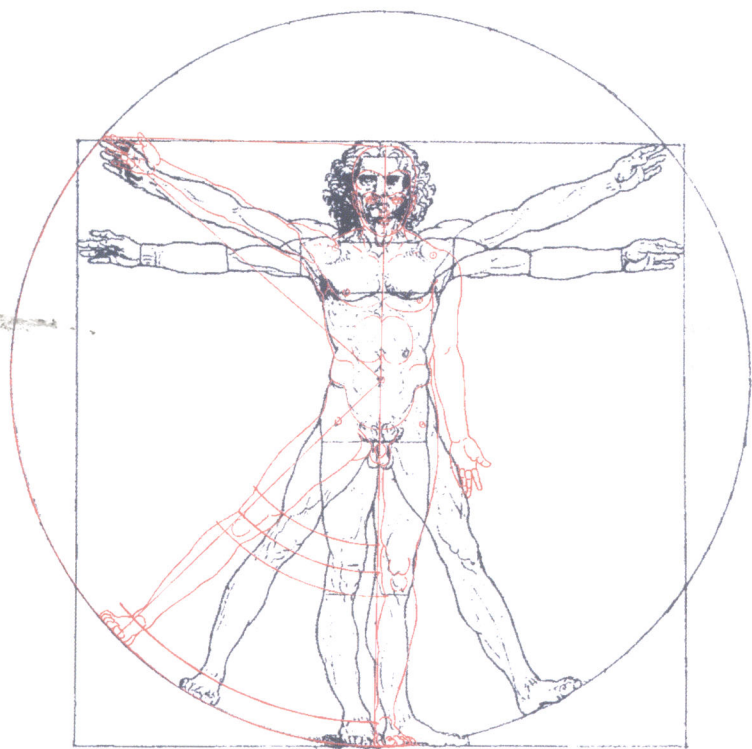
首先要对自己能否胜任设计师这个工作要作一个较为客观的评价,不要盲目跟随社会上的风尚,同时要知道任何一种学习技能和改造思想的过程都是痛苦而漫长的,是彻底否定自我的过程。不经历风雨怎能见彩虹?世上没有轻轻松松的成功。何况那么多人都往这个专业上奔,可以想象若干年后社会上有多少半瓶子醋的设计师,在搅动着仅半杯羹的市场。重新评价一下自己,觉得自己有信念就迈开步子吧!觉得自己很有设计才华就开始动手吧!如果犹豫那就把功课学好,找一门自己喜欢的手艺坚持下去,十年后你就可能成功。

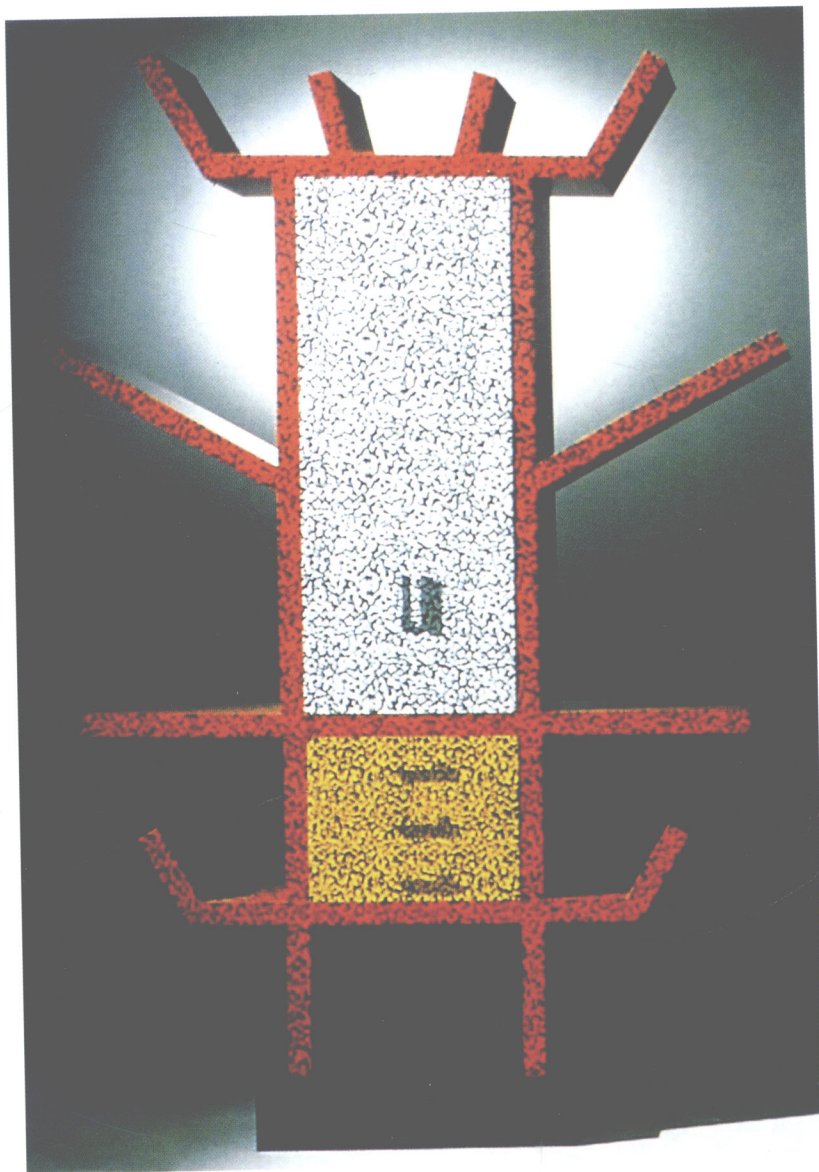
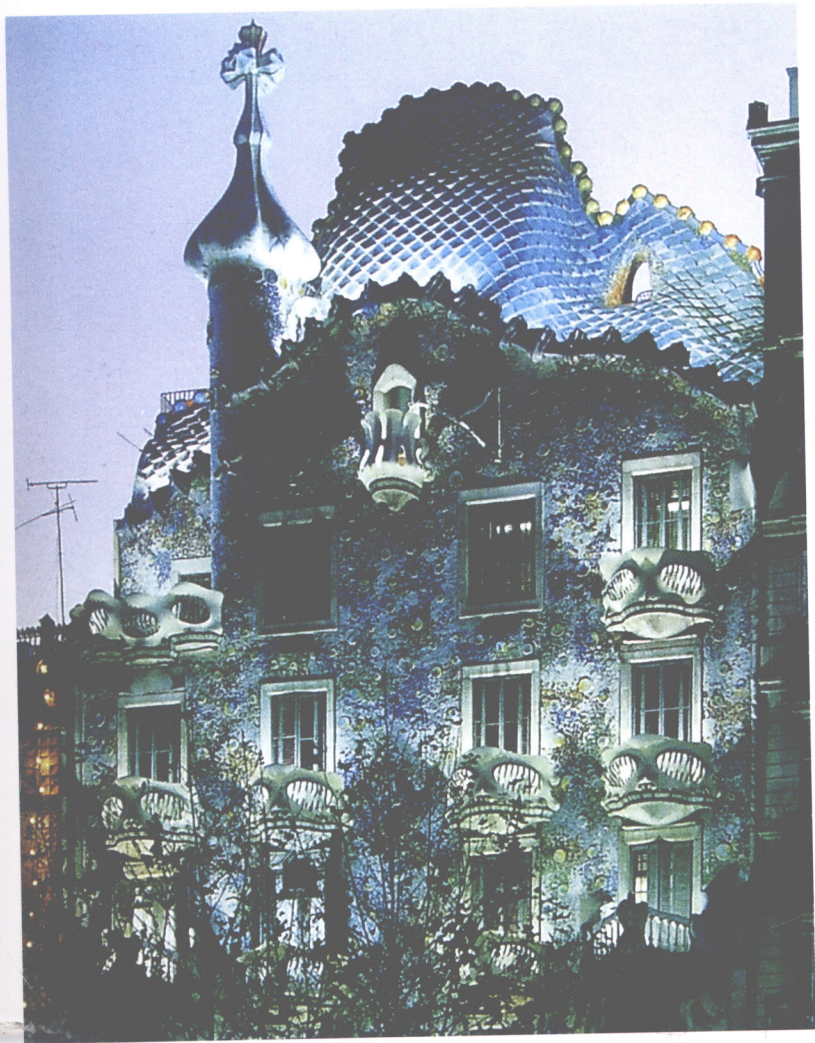
1.1 对于设计能力的自我认识

现在由于教育培养选拔体制的不足造成了似乎学习绘画便是学习设计的印象,只要懂得绘画便进入了设计。不能否认绘画鉴别能力的高低对设计确要有一定的影响,因为二者都是以视觉的表现力为展现的手段的,但是严格的意义上来说是有不同的。绘画能力的超强不一定表现出设计能力的强大,而恰恰相反,有很多的同学因绘画能力超强的思维惯性影响了设

计能力的提高,所以不要将绘画能力与设计能力等同起来。那么什么是设计能力?从内心讲是是否真正地喜爱设计工作,因为设计工作并不等于设计作品,更不等于时尚产品。更多的人是喜欢时尚产品而以为自己喜欢设计工作,设计工作是为人民服务的工作,更多的是克制自我个性的工作。从某种意义上讲,进入专业的学习是踏入社会工作的第一步,需要谨慎地规划、真心地感受是否热爱设计工作,正确认识这一点尤为重要。在我们这个时代的大学教育是普及教育,并不是精英教育。上大学已经不是什么艰难的事情了,而是要上自己为之愿意工作和奋斗的专业。

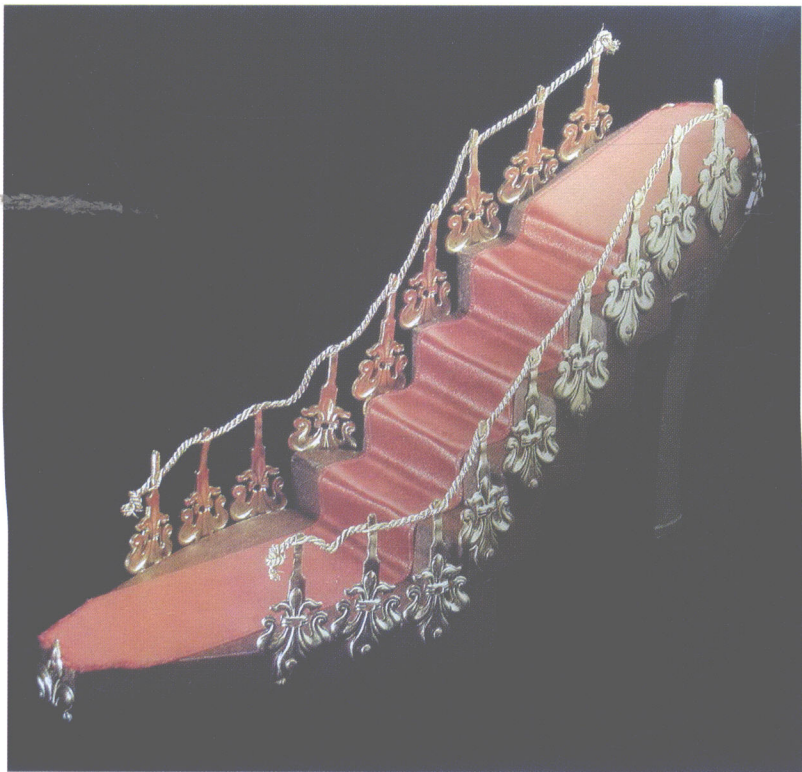
从设计的基本能力来讲涵盖了四个方面,首先是人们常说的突破思维的能力即我们常说的创新能力的培养,要在生活中培养自己进行创新的联想并使之成为一种习惯。其次是表达能力,所谓的表达能力涵盖了几个层次,第一是语言的表达,这是人们常常忽略的一种能力,这是任何职业所需的基础能力。90后的同学相对来说较为独行,这方面要加以克服和培养。第二是绘图想象能力的培养,能想到的就能画出来。第三是计算机的表现能力,要逐渐地掌握计算机辅助设计的基本软件。再者是动手的能力,对于一个将要从事设计工作的学生来讲动手能力是非常重要的,而且是现代学生恰恰缺少的能力,只有良好的动手能力才能感悟设计、才能对以后的材料加工和工艺有一定的前瞻性的想象,才能成为一个真正良好的设计师。最后是审美能力的培养,审美能力的高低将决定设计作品的成与败,从另一种意义上讲决定你是否适合当一个真正的设计师。





1.2 设计创新能力的培养

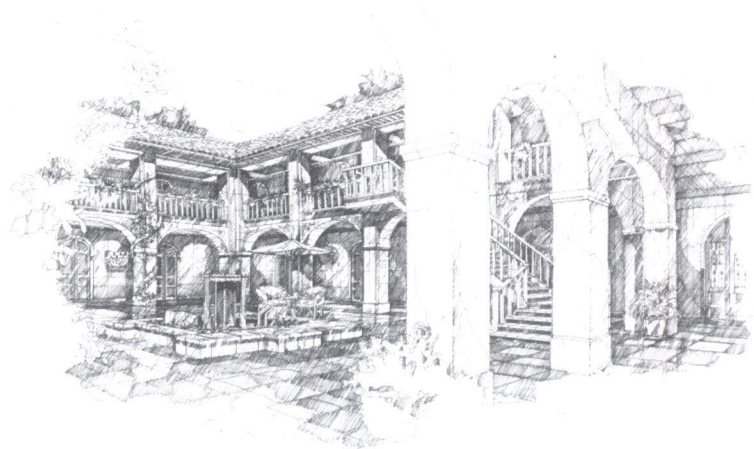
对于一个初学者来说培养自己创新思维的习惯更为重要。创新思维的学习并不是一朝一夕能完成的，它是要经过长期的有意识的培养和训练才能完成的。而这个过程往往是伴随着克服习惯性思维所带来的很多痛苦。在我们的教育体系中最缺少的便是创新教育，把我们的同学训练成了一个的解题高手，然而一个民族要屹立世界之林而不被淘汰，那么必须发挥和发掘群众中深藏的创新能力。日本之所以有今天，他们是全民性的提倡创造新产品和新方法。你能够通过部分的日本产品，深切地感受到创新的精神深入人心。那么同学们如何才能提高自己的创新能力呢？首先创新的能力是建立在细致地观察之中和丰富的想象力，所以在平时就要细致地观察周围的事和物，并加以分析。同时阅读一些创造方法的书籍掌握一定的方法，用解析的方法去构思一些东西，考虑是长一点、短一点、小一点、大一点等等，甚至反向思维这些东西会是什么样子？在我们现在学习的数学题中是否可以用别的方法来解题，在平时的娱乐中可以多看一些《未来世界》、《太空战警》、《异物》等关于科幻的影视来丰富自己的视觉想象力。在平时与同学的交谈中要善于“编故事”式海阔天空的漫谈。注意，这些都是必须有意识地训练。同时看一些优秀的设计作品，琢磨他们所使用的创新方法和手段，体会一下设计者创新出发的路径是如何形成的，是从材料？还是功能？还是造型？通过体会和积累找到适合自己的创新思考方法。

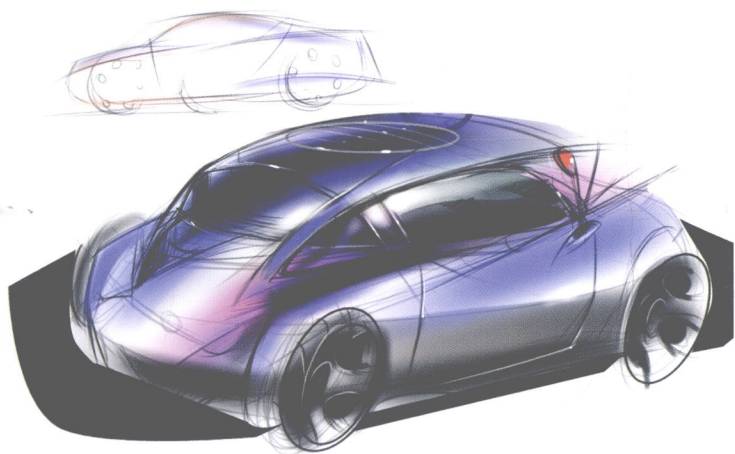
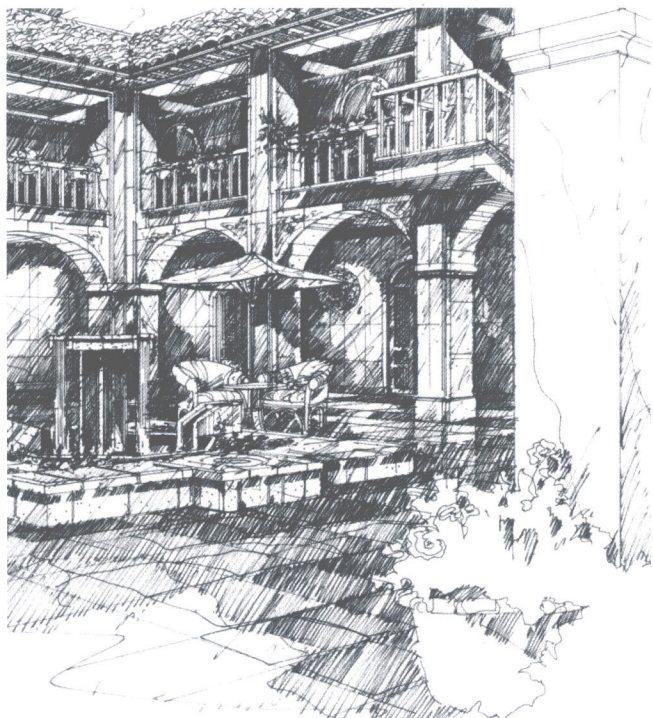


1.3 设计图示表达能力的培养

设计图示的能力是最为基础的能力之一,我们这个时代是一个图像的时代,人们是通过图像的交流,更为准确更为方便,也是大多数人了解你的第一印象的起点。良好的图示表达能力也是获得好的工作的敲门砖。图示的表达力也是自我能力的体现,并能够准确反映自己的构思,便于与他人的交流。同时现在设计的趋势又在强调手绘的表达能力。因为这些同时也体现了一个人的艺术修养,而被社会商界和设计界所重视。在众多的图示能力当中速写能力是最为重要的技能之一,通过速写反映思想,共同交流。而图示中的三视图能力是理解的重要基础,一个设计师对三维的想象力要达到如同电脑一般随时可以转动摄像机方向表现出主体的造型。

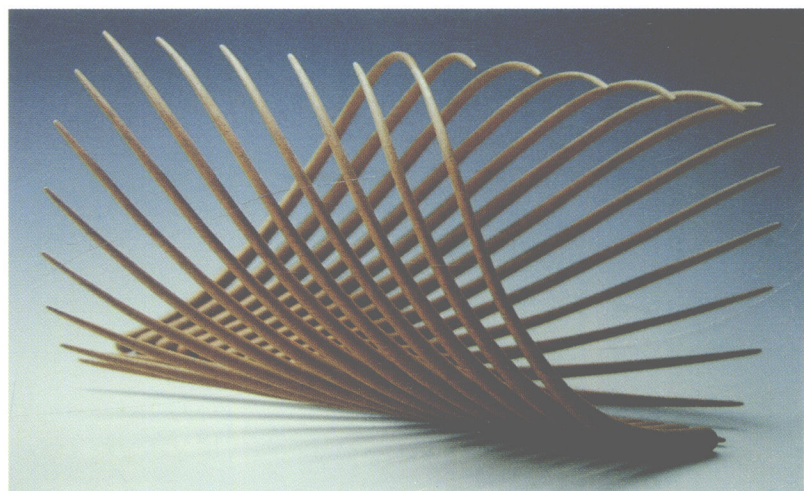
而在这时准确能力是极为重要的,不论是在平面或主体的表达中。那么如何提高图示的能力呢?首先是精确地掌握三视图的能力,对立体各面有深刻的理解。其二要真正地做到手勤、脑勤,在平时多加练习,看到一些复杂图形要尝试着画出它的各个角度的立体图。对画速写不光是画人物还要画器物,并且对自己要有量的要求,只有达到一定量才会有质的转变。在这个学习中没有捷径可以走,就是通过练习才能达到成功的彼岸。





1.4 设计制作动手能力的培养

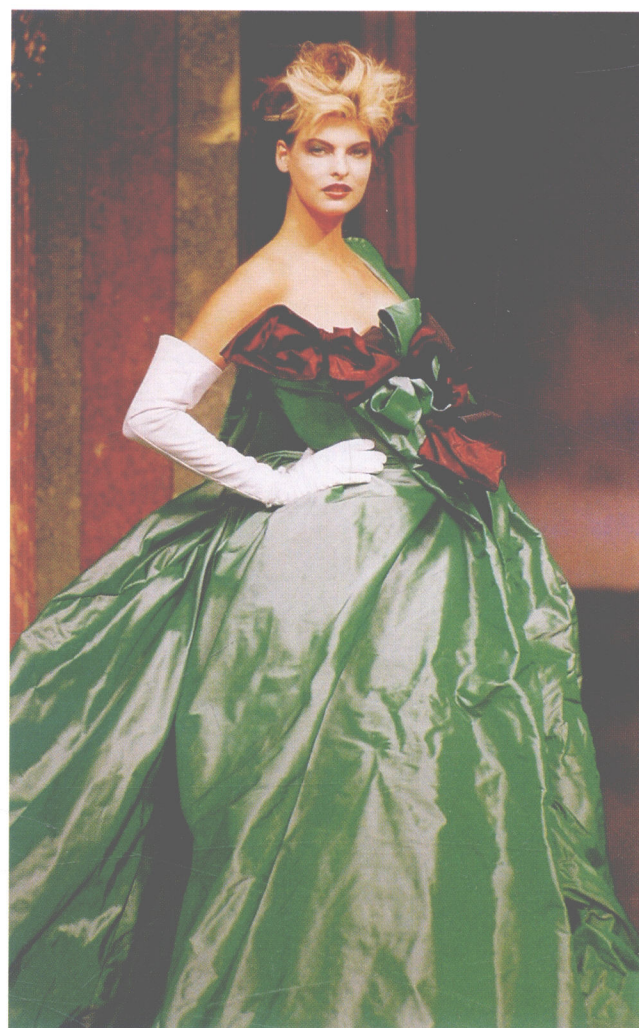
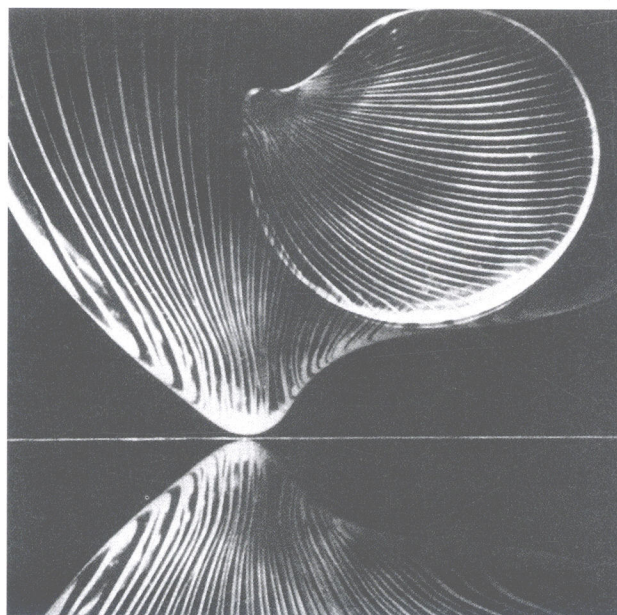
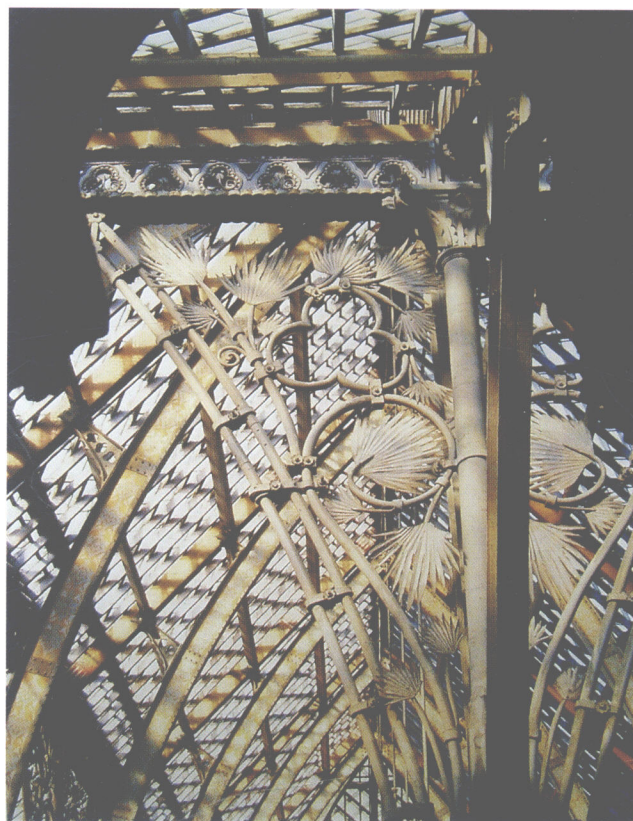
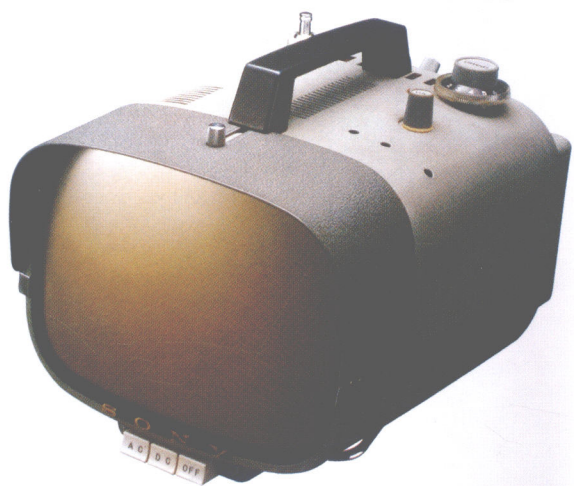
在我国的教育体系中，从历史上就没有将动手能力的培养设在一个重要的位置，显示出的是“万般皆下品，唯有读书高”，一介书生才是值得荣耀的词。然而设计却恰恰是一份艺术与工艺相结合的专业。在国外发达国家的教育体系中没有设计博士的培养，只有硕士的头衔。回过头看看我们自己的当下，学生们忙于行走在各种各样的补习班，为了提高一分成绩而在奔波着。没有富余的时间去做一些他们喜欢的事情，以至于对于一些古今工具的名称和运用都不知道，一切都在善良的父母包办下生活着，那么他们什么时候才能像一个名副其实具备各种能力的高中生？对于各种工具运用的缺乏知识形成了畏惧的心理，这种畏惧心理更加剧了惰性的产生。日积月累是对制作的无奈，对工艺的无知。纵观许多国内国外的大师级的作品，你能从内心中体会到他们娴熟地掌握着生产工艺并且巧妙地运用了工艺中的一些特殊而常常被人忽视的工艺制作而成，有时观看后你会拍案而起“我怎么没有想到呢？这么简单！”要知道这么简单是建立在对工艺的了解和创意的孜孜不倦的追求上的。可以说如果说如果要从艺术设计这个行业不懂生产的制作工艺将一事无成，如同玩电脑设计不懂不会电脑软件是一样的。所以在平时遇到一些工人施工时要多多观察别人如何施工，工艺是什么，要求是什么，不耻下问，不懂时间一下工人，从点点滴滴学起，积以跬步远以千里。



1.5 设计鉴别力的培养

在设计中鉴别力的培养其实是审美能力的培养，不是一朝一夕就能完成的。要时时有意识提醒自己，汲取古今中外优秀的设计方法、造型，深入了解其历史渊源以及在何种哲学思想，何种生存环境，何种人文环境，何种生产工艺所产生的器具或造型。因为有一定的长期积累，就会得到一种审美上的感悟能力。同时要时刻关注时尚潮流的变化，文化脉络的发展。时尚的产品意味新文化的思潮出现，新的科技的发展，同时意味着人

们的生活方式有所改变。那么如何在初学阶段能够建立良好的审美能力,我想,首先一点要经常看国外优秀的作品及展览,国内的展览可以忽略,因为我们这个时代是审美的断层,传统优秀的造型及方法被“革命”了,而现代的审美方法和思维有没有建立起来,是一个“不三不四”的人。与其这样那就直接导入现代审美的意识,去通过感悟古希腊精神元素再回来体会祖宗之光彩乐章。在许多地方可能受到条件的限制,不会有那么多的机会能够亲眼看到世界级优秀的作品,那么就到图书馆去,到书摊上翻阅国内最为时尚的杂志,用它来满足你的审美、提高兴趣,而在看这些资料



的时候,不是翻过去就行了,而是要仔细地读,仔细地看,看出它好在哪个地方,是功能巧吗?还是比例合适?是线条流畅?还是色彩搭配独到?是表面的肌理打动了你?还是因为这个图片的摄影太美了?一切要能说出所以然来,才是没有白看图片。要看设计史的书,要在看设计史的书中看出历史发展的脉络。而作为中学生可以将历史书的章节加以贯穿来读,那样会增加另一份的历史感悟,在比较中明白、记住历史的形成,可以说是一举多得。

二、设计入门之路

初学者须知:

对于初学者来说理解形态中的基础知识是学习设计和绘画的第一步。有了真正的认识和理解,理论指导实践的意义就会在你的设计和绘画实践中无时无刻地体现出来。从基础的知识中我们更能深刻地理解形态是可以完整地表达人类感情的。从另外一个角度讲,我们在创作的是一个情感视觉的世界,而这些是由最基本的形式要素组成的。理解了形式要素也就理解了如何表达感情的手段。当在阅读完了生涩而熟悉的色彩理论后,你对色彩的运用方法就会有一个理论上的认识,有了理论的高度,对你的绘画色彩,设计色彩的运用将起到决定性的影响。当明白了创意和构图的要害,你就会自觉地去想尝试一下新的方式,这就开启了你设计的学习大门。

2.1 形态的基本概念

◆形态

我们所生活的世界充满着空间和立体,可以从各个角度去观看它们不同的外形,可以用手去触摸其表面纹理,可以去深入了解它们的组织结构。我们称之为“形态”。

现实世界中存在的形态,可分为以树木、山石、行云、流水等自然形成的“自然形态”和以建筑、工业产品等这些根据人的需要而有意识地创造的“人工形态”两大领域。

自然形态

“自然”是时间和空间现象所共同组成的完整体系。而“自然形态”就是在这种体系之下所产生的一切可视或可触形体和构造的现象。自然形态中存在着和谐,使得自然万物多样性的变化得以统一,人类从自然形态中获得无穷的智慧和启示。人们的审美体验来自自然,人们对结构的理解也来自自然,并把这种体验和理解用于改造世界的造型活动。可以说自然形态提供了人类进行造型的主要依据。

人工形态

人工形态是指人类适应自然生存的需要有意识地从从事各种有形的活动,就活动意识来讲可分为不受任何条件因素限制而随个人的意欲表达其目的的“纯粹造型”和为其特定的机能、功能、条件去完成的“实用造型”。

人工形态包含“具象形态”与“抽象形态”两类。

“具象形态”是以模仿客观事物而显示其客观形象及意义的形态。由于其形态与存在的实际形态相似,我们称之为“具象形态”。“具象形态”按其造型的手法与表现的风格不同又可分为两种,一种是忠实地表现和描写客观事物真实面貌的“写实的具象形态”;另一种是“变形的具象形态”,运用夸张、简洁等手法来表现客观事物在主观感觉中的特殊表象,这是一种经过加工了的具象形态。

“抽象形态”可以解释为不具有客观意义的形态,是以纯粹的几何观念提升客观的意义的形态,使人无法辨认原始的形象及意义。它是根据造型者的概念的意义而创作出的观念符号,并不是模仿现实。

抽象形态可分为“感性的抽象形态”和“理性的抽象形态”两类。

“感性的抽象形态”的创造相对自由,其效果显得灵活、轻松,但处理不当容易显得凌乱无序。

“理性的抽象形态”是冷静和理性的,专注于纯粹结构追求,其结构蕴涵严格的数字规律,富有明确、严整的效果,处理不当会显得单调、呆板。

形态设计包含以下几大设计领域:

◆环境设计

规划和谐空间,如城市规划、建筑设计、景观设计、室内设计等。

◆产品设计

是以制造适当工具为目的的设计。

◆传达设计

包括为人们进行良好沟通而作的标志、文字、符号、展示、广告、宣传等的设计。尽管传达设计主要是平面符号设计和版面设计,但其中存在大量的虚拟立体,空间图形。

◆动态设计

行动艺术、动画设计等,均包含空间立体形态设计或虚拟空间立体形态设计。

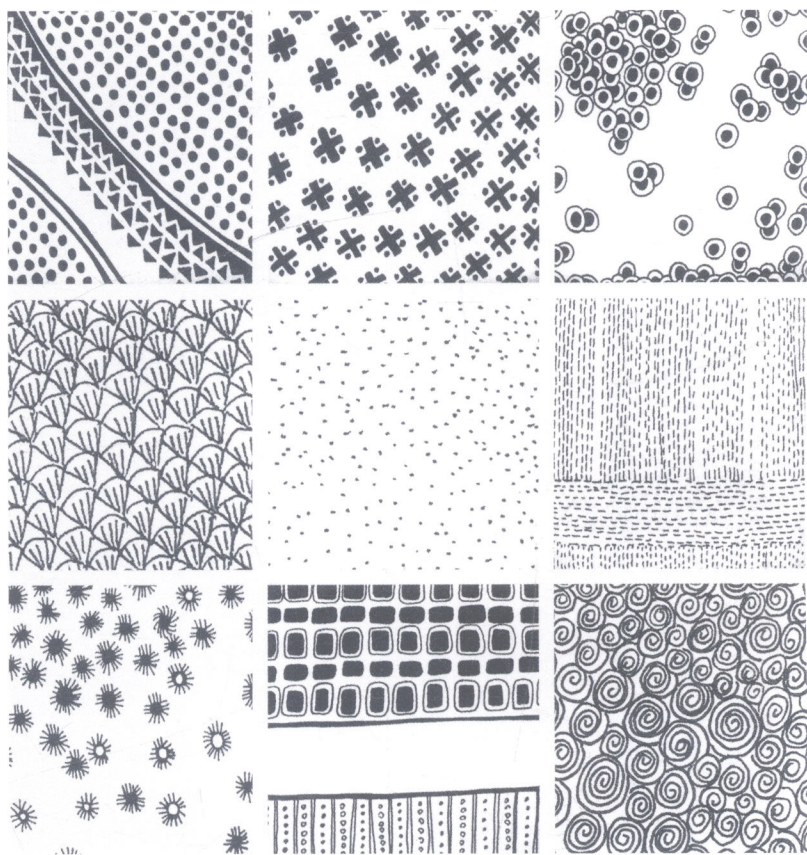
2.2 形态的基本构成要素

造型的基本要素从广义上可以分为形态要素、机能要素与审美要素。形态要素是存在于环境中的任何有形态的现象。机能要素是形态机构组织特有的功能与功用。审美的要素是构成形态的元素排列秩序给人的心理体验。

形是构成形态的最基本的要素,它包含物体的外形、轮廓、形体、结构形式等。世界上的无数有形事物,经过抽象、简化、解构后,都可看成点、线、面、体四种基本的造型要素。

◆点

点在几何学上只有位置,而不具有大小的面积的最小空间单位。点在造型上最根本的特点是确定位置。



点可以存在于一个面的边角之处,两个面相交的边缘之处,还可以存在于圆锥面的顶端,也可以存在于三个以上的面相交的角顶,或者存在于圆的圆心。

在设计中,我们往往把小的元素看成点。它与周围其他造型要素共同比较时,具有凝聚视觉的作用。如果有两个同样性质的点同时存在于视野中,我们的视线便会在两点之间形成一段无形的线。若是三个点便会感受到一个三角形。以相同大小的点作不连接且等距的排列,有井然、规整的美感,但容易显得单调和呆板。以等间隔、不同大小的点作有计划的构成,既能产生富有变化的效果,又显得强力而热闹。重叠的点作不同明度的构成,有丰富的层次感。不同大小的点以不同间隔作有计划的构成,将产生虚拟空间感。虽然点是造型上最小的视觉单位,但它是形态的一部分。它的大小、位置、排列方式影响到形态的最终视觉效果和我们的审美体验,所以它一样是重要的。

◆线

在几何上认为线是点移动的轨迹,它只具有位置及长度,而不具有宽度与厚度。

设计造型中认为,线是可视的,或是有一定的粗细并独立存在的积极的线,或是作为平面边缘或立体棱边消极的线,任何形态都离不开线的要素。视觉构成要素的线,在造型上有具体的位置和形态,是直线还是曲线,

是凸出的线还是凹进的线,是粗线还是细线,线可能是二维的线,也可能是三维状态直接呈现成立体形态的线。



◆面

几何学认为,面是线的移动轨迹,面是立体的界线或交叉。

造型的说法是,面是由长度和宽度决定的二维状态构成的“形”,也可以是表现为立体形态三维的曲面。积极的面就是由线的自由移动,或点的继续扩大,或线的宽度增大,或体的分割界面所形成的,亦称具体的面。而所谓消极的面是由点的集合、线的集合或体的交叉所形成的,亦称虚有的面。

由垂直与水平构成的矩形、由斜向与角度构成的角形和由曲线构成的圆形被称为平面的三个基本形态。决定其面貌的主要因素为“外轮廓线”。

利用数学法则构成的直线或曲线称为“几何形”。非人的能力所能完全控制,其恒定现象的形称为“偶然形”。一种顺乎自然且具有秩序性美感的形称为“有机形”。一种非秩序性且故意寻求表现某种情感特征的形称为“不规则形”。各种不同的形给人以不同的视觉感觉和审美体验,它们或单纯,或舒畅,或丰富,或刻板,或杂乱。

◆体

几何学认为体是面的移动轨迹,在设计造型中,体被理解为是一种由长度、宽度和深度或高度、厚度的三维形态,我们从不同角度观察它呈现出不同的形态。体从外部观察便是立体形态,从内部观察即是空间,是虚体形态。

◆肌理与质感

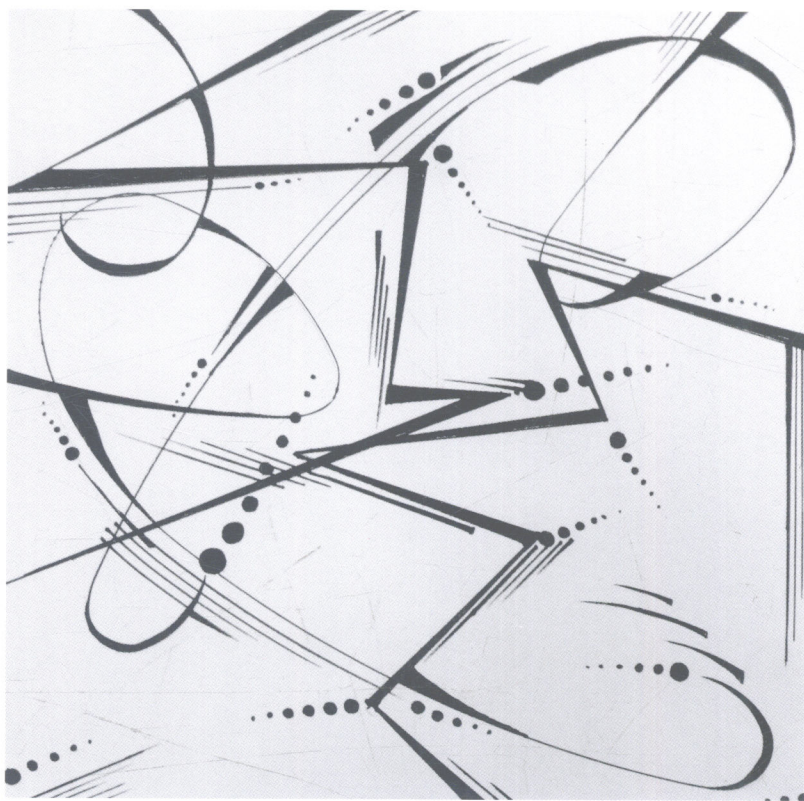
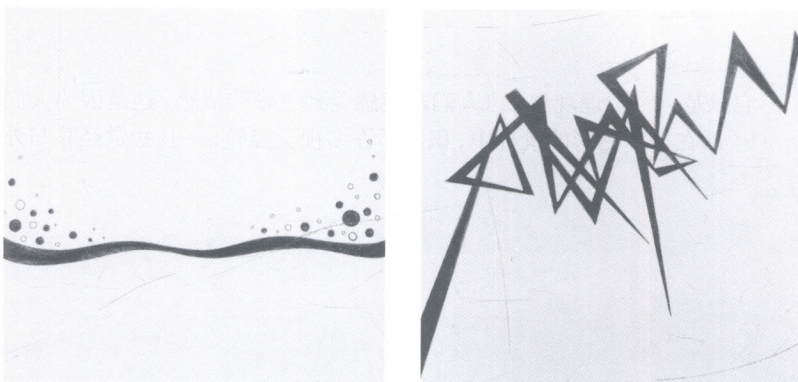
立体空间是由材料构建而成,各种材料由于其组织结构不同而在其体的表面呈现出不同的纹理特征,这种材料的表面特征我们称为质感。材料的质感是材料自然呈现,能被人们的视觉及触觉感知,并产生不同的心理感受。在空间形态设计中,材料的质感也是一个重要的造型语言。肌理是

人为制造的表面效果,是在视触觉中加入某些想象的心理感受。肌理又可分为视觉肌理和触觉肌理。空间形态设计中的肌理运用包含材料选择和表面处理,它属于造型的细部处理。肌理可以增强立体感和空间层次,可以丰富立体形态的表情,也有诸如防滑等功能作用。

点线面的表现

点、线、面的作用主要体现在画面的黑、白、灰关系与松紧疏密关系上,首先,点、线、面的有规律或无规律排列会使画面产生黑、白、灰关系,主要体现在灰层次上,其次,通过一定形式处理点、线、面在画面中的排列与组织,可以使画面产生必要的松紧、疏密、虚实的关系。因此,设计考试中如果感觉作品缺乏对比或层次感,那就可以试图用点、线、面的关系去处理画面。

点的表现是比较而言的,有简单的点的因素,有线段状的点因素和面块状的点因素。简言之,点的表现就是利用各种点因素,按照一定的构图和排列方式所创造出来的艺术作品,其主要特点是利用点因素概括事物形



象,使画面柔和美观,用点来表现作品时需要有耐心。画面后期要注意细节的处理,突出画面的层次。

点的运用能够给画面增添不少细节,点可以组成线也可以组成面,“打点法”已被众多考生运用到试卷中。

点面的表现方式比较灵活,任意基本型都可以作为面因素在画面中出现。无论是点、线或面的表现形式,画面必须要有一种因素作为主要语言形式存在,其他两种因素辅助,否则画面会因为语言形式不统一而显得杂乱无章。

线的表现主要取决于线条本身的特征,线段、直线、曲线、不规则线都可以塑造出完全不同的画面效果。线的表现同样需要严谨的起形过程,笔触不宜过重。注意线条的变化,横向与纵向的线条需找出相应的变化,结构线与边界线也需要有一定的区别。

面的运用在画面中能够起到诠释概括的作用,能够很好地整合统一,使颜色间层次关系更加丰富、明确。

2.3 色的表现

心理学家指出:每一种色彩都具有象征意义。色彩本身是没有灵魂的,它只是一种物理现象,但人们却能感受到色彩的情感,这是因为人们长期生活在一个色彩的世界中,积累了许多视觉经验,一旦知觉经验与外来色彩刺激发生一定的呼应时,就会在人的心理上引出某种情绪。经验丰富的设计师,往往能运用色彩,勾起一般人心理上的联想,从而达到最佳的设计。因此,色彩构成可以理解为由通过一定的颜色规律组成的具有一定颜色美感的构成形式。我们在选择色彩时大体上应考虑以下几个因素:清楚想要用色彩达到什么样的目的。选择所需要的主色。选完主色后,再安排色彩搭配的设计。以设计的特点或人的感觉为着眼点,选择更加完美的色彩。

色彩的三要素是指色彩的色相、明度和纯度,三个方面的基本知识和原理是学习色彩的基本要求。

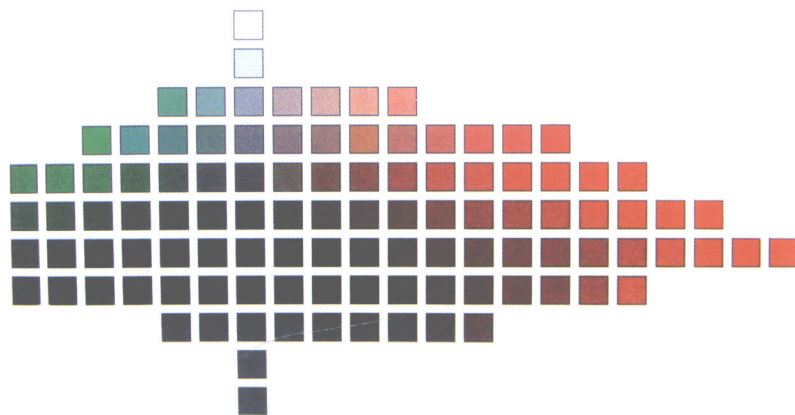
色相

色相是指色彩所呈现的相貌,或能够比较确切地表示某种颜色的名称。如玫瑰红、大红、橘黄、柠檬黄、翠绿、群青、钴蓝等,用鲜艳的红(品红)与黄(柠檬黄)、黄与青(湖蓝),青与红分别混合,可以分别得到红橙、橙、黄橙、黄绿、绿、绿青;青紫、紫、紫红等不同的色相。将它们依波长的多少有秩序地排列,则可以组成像光谱一样美的色相序列。其中红、橙、黄、绿、青、紫等是具有基本视觉的色相。将其依圆周呈色相差的环形排列,即可组成高纯度等色相差的色相环。以色相的多少可分为六色色相环、十二色色相环、二十四色色相环等。



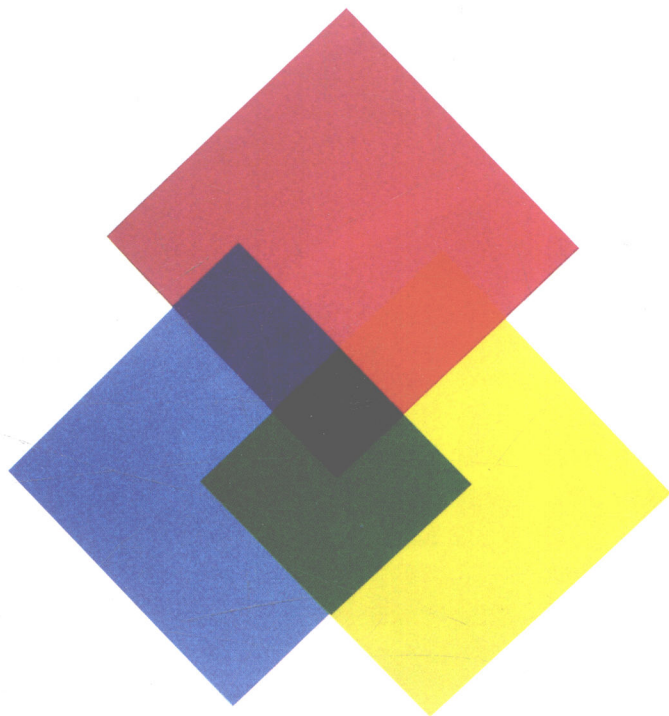
◆明度

明度,是指色彩的明暗程度。色彩的明度表现在两个方面,一是各色相的不同明度。在红、橙、黄、绿、青、紫等纯色中,黄色的明度最高,紫色的明度最低。二是同色相的不同明度。同一色相与白色混合可以提高明度,与黑色混合可以降低明度。加白愈多明度愈高;加黑愈多明度愈低,它们均可产生不同的明度差。将其按明度由高渐低或由低渐高的等明度差排列,可以组成同色相的明度序列。在色彩的应用中,为了较准确地判断其明度差,需要有一个判断明度差的标准,即明度色标。明度色标的制作方法是:以白色为最高明度的二度色标,以黑色为最低明度的零度色标,将白色和黑色混合成九个不同明度,依其明度由高渐低(或由低渐高)排列,每相邻两色为明度差均等的灰色,即组成一至九度的明度色标。



◆纯度

纯度,是指色彩的纯净程度,又称彩度、鲜度、饱和度。可见光谱中各种单色光是最纯的颜色,称为极限纯色。每一色相所能达到的最高纯度是不同的。红色的最高纯度与绿色的最高纯度相比较,红色为最高纯度,绿色的最高纯度相对低些,其他色相的最高纯度居中。每一种色相加白或加黑,将提高或降低其明度,同时也降低了纯度。如果在每一色相中,混入不等量的与该色相同明度的灰色,也可以降低其色相的纯度,混合出该色相不同纯度而明度均等的含灰色。



◆色彩的对比

色彩的对比,就是色彩之间的差异和矛盾。在色彩的配置中,色相、明度、纯度,以及配置的面积、形状、位置的差异和矛盾,都会形成色彩的对比。差异愈大,对比愈强。差异愈小,对比愈弱。色彩对比的规律表

现在以下几个方面。

◆ 色相对比

色相对比是因色相差别而形成的色彩对比。色相对比的强弱是由色相在色相环的距离决定的。在24色相环上任选一色，该色相不同明度的对比为同种色对比。

与该色相邻的色相对比为邻近色对比。

与该色相距45度左右的色相对比为类似色对比。

与该色相距90度左右的色相对比为中差色对比。

与该色相距135度左右的色相对比为对比色对比。

与该色相距180度左右的色相对比为补色对比。

在上述各色相对比中，同种色、邻近色和类似色对比均为色相弱对比。其中以同种色对比为最弱。中差色对比为色相的中等对比。对比色对比为色相的强对比，互补色对比为色相的最强对比。

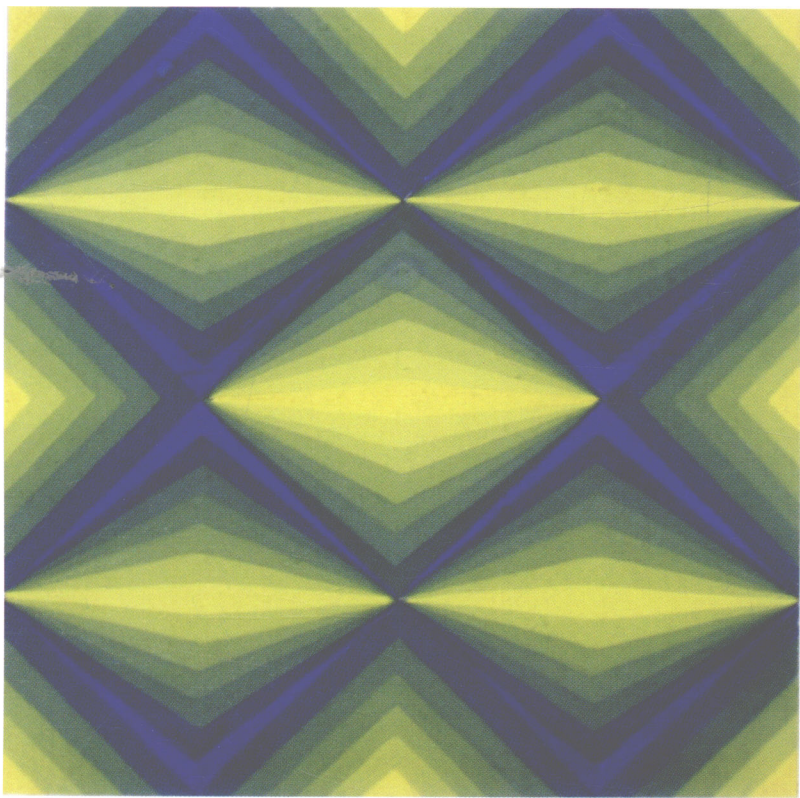
◆ 明度对比

明度对比是因明度判别而形成的色彩对比。明度对比的强弱是由明度差别的大小来决定的，判断明度的大小需依据明度色标。

明度差别在三度以内的对比为明度弱对比。

在四至六度的对比为明度中对比。

七级以上为明度强对比。



◆ 纯度对比

纯度对比是因纯度差别而形成的色彩对比。纯度在色彩对比中，一般来讲弱对比具有含蓄、柔和、易于统一的特点，但注目性低，易显单调、乏味。强对比具有鲜明、强烈、饱满的特点，但色调不易统一，易给人以生硬、杂乱的感觉。中对比则介于两者之间，因而兼有色调和谐、色彩鲜明、丰富而统一的特点。

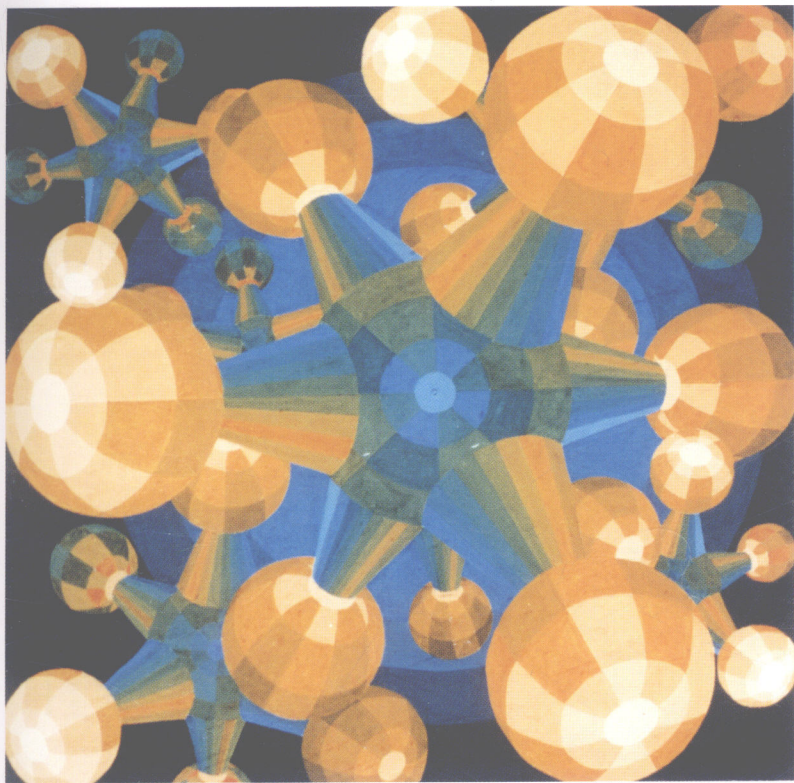
◆ 冷暖对比

冷暖对比是因色彩的冷暖差异而形成的对比。色彩的冷暖来源于人们对色光的印象和心理联系，是人们对色彩的一种心理反应，如红、橙、黄给人以阳光般温暖的感觉；青、蓝、青紫等色使人联想到大海、夜晚，因而给人以寒冷的感觉，因此，红、橙、黄等属暖色，青、蓝、青紫等属冷色。其他则属冷暖范畴的中性色。冷暖对比的作用可以用相对性来表示。在色彩配置中，冷暖色对比对于增强色彩的生动感有着极为重要的作用。

◆ 面积对比

面积对比是因色彩面积大小的差别而形成的色彩对比。人们对色彩的感觉与面积关系很大。“万绿丛中一点红”给人以鲜明、活跃、协调的美





感。而绿、红二色做大面积的等量并置，则给人以完全相反的感觉。在不改变色彩的色相、明度、纯度的条件下，等面积的色彩对比强。

◆ 色彩的调和

色彩的调和是色彩配置和谐与美感的一种色彩关系，也是色彩配置和谐与美感的一种方法与手段。

在色彩对比中，我们说到了色相、明度、纯度的弱对比、中对比、强对比的配置规律和表现特征。下面我们以色相对比为基调的色彩配置为例，分析色彩的调和规律。

◆ 同种色的调和

同种色相配合属色相最弱的对比。色相相同，极易统一，明度相近，极易显单调。调和的办法是加强明度和纯度的变化，避免明度和纯度的同一。变化明度可依据明度采用“小间隔”明度差。在不改变同种色配合基调的条件下，以对比色作点缀，弥补色相的不足，也可求得调和。

◆ 邻近色的调和

邻近色相配合，也属色相弱对比，色相有微弱的差别。但因色相的同一性加大，易统一，也易显单调。调和的办法仍然是加强明度和纯度的变化，避免明度和纯度相似。变化明度也可采用“小间隔”明度差。

◆ 类似色的调和

类似色相配合，虽然仍属色相弱对比，但色相既有一定的变化，又含同一的色彩成分，所以给人以调和感。如果适当增加明度和纯度的对比，使色彩配置富于生动感，能得到一定变化的调和效果。

◆ 对比色的调和

对比色相配合，属色相强对比，色感鲜明、强烈、丰富、感染力强，但色差大，五色相的同一性，故不易统一。调和的办法是增强明度和纯度的同一性。在色相的强对比中，以明度、纯度的同一或近似求得调和。

◆ 互补色的调和

互补色相配合，属最强对比，色感更为强烈、鲜明。但因为相差最大，处理不当易显杂乱，不统一。调和的办法与对比色调和方法相同。也可以降低互补色一方的纯度，增加调和感。

在色彩配置中，对比色的调和可以具体化为以下五种调和的方法：

同一调和法

它是增加对比色的同一性的调和法，即是在对比色双方都混入相同的色。如在红、绿色中都混入灰色，降低对比双方的纯度，以纯度的同一求得调和。在红、绿色中都混入白色，提高对比双方的明度，以明度的同一求得调和。

近似调和法

也是增加对比色同一性的调和法。一是在对比色的一方混入另一方的颜色。二是对比色双方互混。如黄、紫对比色中，在黄色中混入紫，或在紫色中混入黄色，以增加对比双方共同的色彩成分，求得调和。

面积调和法

它是改变对比色的面积的调和法。即在色彩配置中，缩小对比色双方的面积，以第三色为主调求得调和。或加大对比色一方的面积，缩小另一方的面积求得调和，又称优势调和法。

形体调和法

它是改变对比色聚散程度的调和法，以提高一方的聚集程度，加大另一方的分散程度，以求得调和。

间隔调和法

它是改变对比色之间的间隔距离，或置入中性色的调和法。一种是对比色之间间隔距离越大，对比越弱，能取得调和效果。另外一种是以黑、白、灰、金、银色勾边或作底色，使对比间隔开，从而取得调和的效果。

2.4 设计色彩的方法

无色设计：不用彩色，只用黑、白、灰关系表现画面效果的一种颜色搭配形式。在设计基础考试当中不建议使用，因为无色设计只从明度上产生变化，没有色相变化；而且在设计当中，黑色与白色不算颜色。

类比设计：在色环上任选三个连续的色彩或取其任意明色或暗色进行颜色搭配的形式。也就是说在保持色相不变的前提下，选择与主色连续的颜色，或明度与纯度存在一定变化的主色进行颜色组织搭配的一种配色形式。

中性设计：加入一种颜色的补色或黑色使颜色中性化的颜色搭配形式。简单说就是为了使一种颜色不会太显眼，某种颜色里添加黑色或者颜色的补色，使其明度和纯度降低，但要注意不能添加除上述两种颜色以外的颜色，而且两种颜色只能选择其中一种添加，否则主色会变脏。

冲突设计：把一个色彩与其补色色彩配合起来搭配形式。冲突设计与互补设计类似，但颜色搭配会更加柔和，是介于互补设计与类比设计之间的一种颜色搭配形式。

互补设计：使用色环上完全相反的颜色进行颜色搭配的形式。简单说就是利用互补色进行颜色搭配，这样的搭配效果视觉传达力很强，适合表现热闹、刺激、丰富等主题的作品。

单色设计：把一种颜色和它所有的明暗颜色配合起来的搭配形式。就是说在保持色相的前提下，让所选择的单色从明度和纯度上产生变化，然后对它们进行组织搭配。

2.5 创意与构图

图形创意概述

德国当代著名视觉设计大师霍尔戈·马蒂斯教授说：“一幅好的招贴，应该是靠图形语言说话而不是靠文字注解。”因此，图形最能通过简洁的形式传达出深刻丰富的内容，让人能很快接受其丰富的信息。图形创意在现代设计艺术中具有举足轻重的作用。其目的是通过直观的图形创意形象，在瞬间留给人生动、完整、深刻、强烈的印象，并发人深省和传达视觉信息。

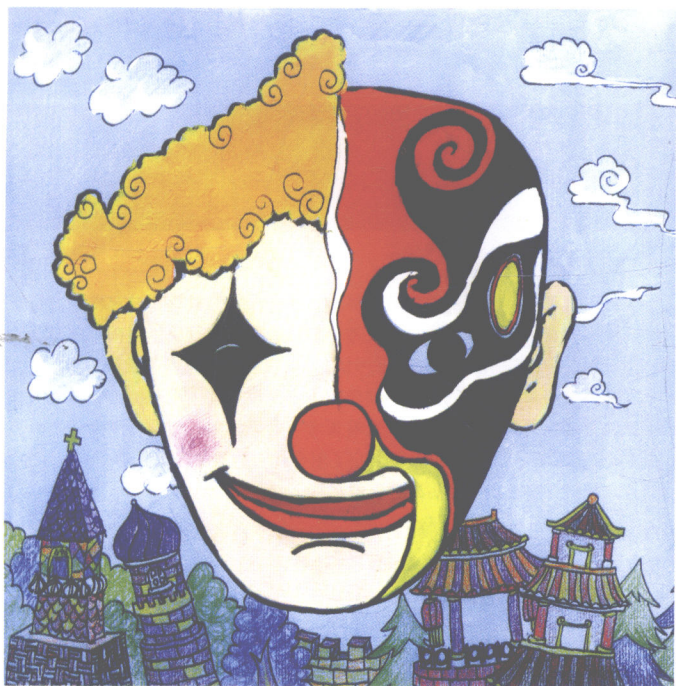
图形是人类通过视觉形象传达信息的一种特殊的表达方式。图形与图形创意区别在于“创意”二字。图形侧重识别、简洁、个性，图形创意侧重视觉冲击和引人注目。创意往往体现创作者思维的独特性、反常规性和逆向性思维。

图形创意设计的基础是联想和想象。联想，从某种意义上说是一种组合创造，即看到一个东西立刻会想到与它相似、相近的东西，有时从外形上，有时从意义上进行比较，从中找出一些内在的东西相联系。联想包括相似联想、相关联想、相反联想和因果联想。相似联想指一事物与另一事物在形态上相似，从一事物想到另一事物，如三角形的切片西瓜与金字塔相似；镰刀与弯月相似等。相关联想指两个事物之间的必然联系，如看到香烟就想起烟缸，看到火车就想到铁路等。相反联想指看到一事物而想到相反的另一事物，如看到黑夜想到白天；看到战争想到和平等。因果联想指事物间存在逻辑上的因果关系，如看到鸡蛋想到小鸡，看到战争想到死

亡等。想象具有明显的跳跃性,可以把不相关的事物通过一定的组织使之联系在一起,或把不存在、不可能、相反的东西表现出来,例如铅笔可以想象成筷子、树干、雨伞等;杯子可以想象成帽子、话筒、棋子、台灯等。总之,在进行图形设计时,只要找到新的视点,就能创造出独特而新颖的作品。

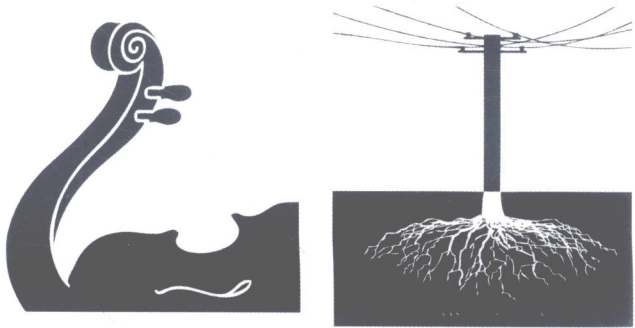
图形创意的设计必须与人们日常视觉经验和习惯断裂开来,具有独特的想法和做法(个性化、求新、求异、求奇),必须找到独特的视觉切入点,因而它具有简洁、明确、更形象、更直接、视觉效果更强烈、包含更多的信息量的创意的表现特点。设计中的形象都有简明的特点,设计的目的是要将自己的意图表现清楚,因此直接的表现最有效,它可以迅速和明确地被观看者接受。明确的表现首先来自形象的选择和处理,选择最适合的角度,把形象处理得更加简约和明快;其次是色彩的对比和构图安排也可以使画面达到最佳的视觉效果。

设计中的夸张和变形一方面表现了艺术家的个人特点,另一方面也是通过形象的变化取得更强的艺术表现力,使观看者留下更深刻的印象。实际上,在现实生活中完全的客观、完全的还原事实很难做到。每个人都有各自的立场和角度,艺术则更强烈地表达了艺术家的观点和看法,只有这样,才能显示出艺术作品的价值和存在的必要性。



在设计创意中,形象化而非说教是非常重要的。同样的主题和意图,解读和表现的方式会有很大的不同。如何选择生动的视觉语言是设计师的素养和经验的反映。怎样在那些平平常常的形象和事件中抓取表现的闪光点,生动又有感染力,达到使观看者过目不忘的效果是他们一生都在追求的目标。

使用象征的手段往往能够加强作品的思想性,取得耐人寻味的效果。在表面形态与象征意象的深化和联络的过程中,让人们看到和想到更多的东西,进而能够体会设计师的思想和意图。与直接的表现相比,象征形象可以玩味和记忆的时间更长,能使创意宣传的主题更加深入人心,但是,在选择象征形态时要注意象征物的共识性,应该选取那些被广泛认同的象征形象。如果仅凭主观臆想,是不能取得好的效果的。



在近几年的美术高考中,大部分学校增加了图形创意这一考试内容,其目的是测试考生的创意构思能力、逻辑思维(包括逆向思维)能力及造型表现能力。因此,图形创意是一种综合性的、广泛的、多视角和多层面的训练。

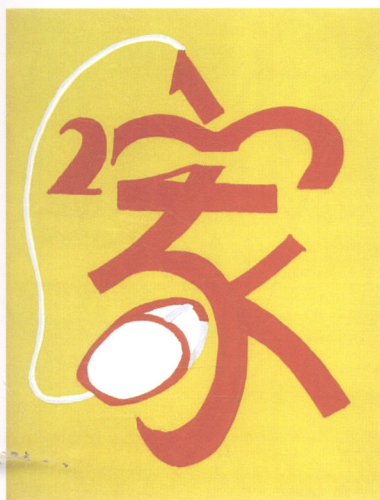
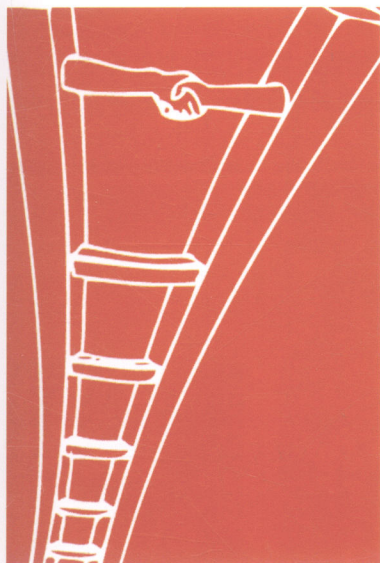
关于图形考试的要求很明确,如清华大学美术学院要求学生具有敏锐的观察能力,对身边事物能够准确地运用绘画语言表达出来。以衣、食、住、行、用为出发点,根据自己对事物的理解,对相关事物进行同构、夸张、特异、拟人等变化整合,从而达到图形创意的特点,让其立意更加明确,包含信息量更加丰富。

基本形的训练

在基本形的训练中,可以通过观察、比较,将大自然和生活中的物体形象概括简化成不同的平面基本形。这种训练,主要是培养学生对事物的观察力和记忆力,从而激发学生的创作灵感。

图形创意的设计诀窍

设计步骤: 1. 分析主题, 构思创意。准确把握主题内涵, 从整体上思考, 围绕主题图形联想(从政治、经济、文化、科学、生态、环境等不同角度)。联想的基本方式有两种, 一是图形形态、结构上的相似联想, 另一种是由事物之间的逻辑、因果关系引起的连带性联想, 设计时根据主题内容巧妙构思。2. 确定图形形式及表现风格。无论选择哪种联想方式, 都要通过图形表达形式表达出来, 最基本的形式有同构图形、正负图形、异影图形、元素置换图形、渐变图形, 等等。



2.6 构图

强烈的形式美感是优秀平面设计作品的共有特点。而形式美感源于优美的构图。那我们如何组织构图呢？只靠感觉吗？答案是否定的。设计是感性思维和理性思维并存的。设计师通过设计表达思想、情感、个性，就必须具备控制形式的能力。人类具有追求美的本性，同时又具有创造和总结的天赋。这些融合在一起形成了对美的形式的基本共识。我们需要靠感觉对画面进行安排，同时又要运用平面构成知识理性地组织构图。简言之，构图就是按照形式美法则将图形元素组织在一个画面之中。

在安排构图时应该将画面中的主要形象突出出来，占据比较大的位置，如果主体形象小，也就意味着画面中的空白或者背景的面积比较大，对于初学者来说大块的空白很难处理好，因此，主体形象大些可以减轻背景处理的压力。当然，如果创作者想表现空阔的感觉，就是另外一回事了，此时的主体就是宽阔的空间，其他的形象只作为陪衬和对比，因而主体突出的原则仍然适用。

保持完整的形式意向构图，其实本质上要解决的问题便是物体之间的层次问题，而层次的区分需要增加或减少物体之间的对比，如物体形状的大小、物体颜色的冷暖、物体线条的疏密等。根据人的生理特点，一般来说，人对于颜色的对比要比面积大小的对比敏感得多，所以在实际的构图练习中，应该在造型大小合适的基础上，更多地运用颜色对比的关系，达到画面的层次分明。以下列举笔者在教学中总结的四种常用构图，供读者参考。

常用构图 A ——主次构图

即强调画面中的最重要的主体形象，将其面积最大化，并将色彩对比、疏密对比最丰富的变化，运用于其上的构图。此类构图比较基础，容易上手，强调主体物，比较适合高考的要求。需要注意的是：

1. 主体物与陪衬物之间的关系对比。基本要求是对比要明显，但也要注意不要脱节。



2. 主体物的位置不要完全居中，这样会显得很死板。适当调整主体物的位置使其上下移动，会使主体物既突出醒目，又生动自然。

常用构图 B ——切割构图

主动对画面进行切割，这样大的画面便被切割成了几个相对独立的小画面，几个小的画面可以产生对比，也可以相互联系。总之，将大的画面的设计分解成几份，既省力省时又可保证画面的丰富和完整性。此类构图很具有装饰性，但要注意两项：

1. 主要物体出现在各个小格中的关系，既要反复出现，又要保证有区别。

2. 间隔线要有创意，不要仅仅做简单的切割，间隔线本身也是装饰的一个部分。

常用构图 C ——平铺构图

将元素平铺在画面中，每个物体虽小，且不分主次。这样的做法能做出很丰富的内容，画面中的看点很多，装饰性强。



需要注意的是：

虽然称之为“平铺”，但画面中元素与元素之间的间隙也要有所考虑，并非毫无秩序感的随意罗列。平铺虽然是一种较为简单的构图方式，但稍有处理不慎就会使得画面秩序混乱，影响画面主题性与美观性。

常用构图D——疏密构图

构图的时候有意识地强调物体之间的疏密关系，即画面某些地方采用较丰富的线条变化，但在另一部分仅强调外轮廓，保证简约的形象。



16

这种方法对于大多数考生而言，都是比较困难的，因为它要求学生图案构图有较为深入的理解。要恰到好处掌握点、线、面的疏密关系并非一两日工夫就能领会的，这需要考生长时间进行构图与装饰的训练。

注意构图中疏密松紧的对比关系

“密不透风、疏可跑马”是一句讲构图形式美感的古训，讲的就是注意画面繁简对比、疏密对比的道理。注意把画面中主体物形象与附属形象主观集中于画面某一区域，画面会形成一种视觉力度的不平衡感，这样让画面的视觉冲击力更强烈。

三角形构图——构图中的主体形象呈现三角形；圆形构图——构图中的主体形象或发展趋向呈现圆形；方形构图——构图中主体形象以方形为主；S形构图——构图中的形象或走势呈现S形的发展趋向。另外，还有水平构图、垂直构图、辐射构图等，都是根据构图的趋向和发展势态总结的基本形式。其实总的原则就是构图的变化不宜过大，应该保持比较单纯和一致的形态和趋势，这样才能形成视觉形式的感染力。

保持明确的明度关系

无论是写实性的还是装饰性的，画面上都要有明确的层次关系，比如在景色的表现中，天空、地面、山峦和树木在明度上应该有所区别。室内的物品，人物的组合，也都要保持比较清楚的层次。当人物的部分亮时，背景可以用灰色调，而背景中的树则可以用更深的颜色；反过来用也可以，在装饰性的画面里有三到五层明暗的变化就可以了，即便是写实性的表现，在大的色调上也要尽量保持单纯，并不是调子越多就越好。

另外，还应该注意色调的统一感。每一幅画都有独特的调式，如亮色调——以浅色为主；灰色调——以中等色度的颜色为主；暗色调——以较深的重颜色为主，这样能够形成统一的气氛和情绪的基调。

画面中不同明度的色彩之间要相互穿插，尽量做到暗中有亮、亮中有暗，使画面自然、平衡和富于变化。

注意构图中表现手法的统一，即画面格调的一致

设计作品都具有一定的主题，在选择主体物形象与相关附属形象时需要注意的是是否与主题统一，表现手法是否会反映主题，整张画面需要语言形式的统一，通过一定的表现或技法使画面形成一致的格面。



形象有起伏、有变化

注意构图中点线面三要素的综合运用

点、线、面三要素的综合运用并不是指简单的在画面中出现点、线、面多因素构成关系，而是需要选择其中一种因素作为主要语言形式出现，其因素辅助完成构成、各种因素间如果追求平均分布，画面就会显得杂乱无章，语言形式不统一。

构图中的所有形象都应该联系起来做统一处理，保持作画时的整体意识，在一个完整的框架之下形成起伏和错落的变化关系，其中应该有外轮廓的变化，也有前后的起伏和纵向的交错关系。整体意识要在不断的钥匙链中逐渐形成，因为人们常常会不自觉地被带入局部描绘和细节刻画的泥潭里，没有能力抽出脚来。其实在静物写生时就有构图和取舍问题，只不过面对已经摆放好的静物，似乎没有把矛盾凸显出来，但是当面对空白的画面时，如何“组织”和怎样“安排”就是我们遇到的首要问题了。

在我们经常提到的形式法则中，“统一中的变化”与“变化中的统一”似乎是永恒的格言和警句，它讲的是带有哲学意味的基本道理，通俗的解释是：在大的统一之中应该有所变化，而当画面上各种因素的变化比较多时，则应寻找使之统一的方法，让它们能够和谐地组织在一起。