

中

央

工

艺

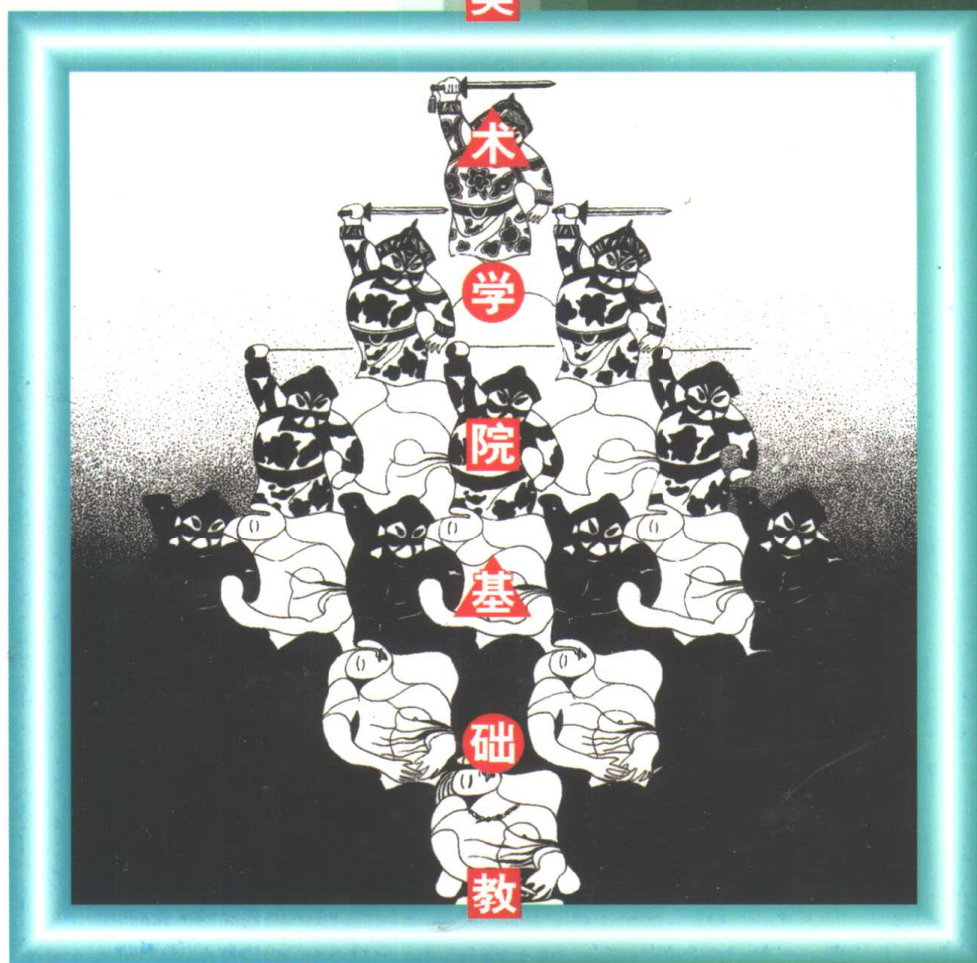
美

邱松编著

平面

构成

设计



学

技

法

丛

书

安徽美术出版社

中央工艺美术学院基础教学技法丛书

平面 · 构成 · 设计

邱 松 编著



安徽美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

平面·构成·设计/邱松编著. —合肥:安徽美术出版社, 2000. 1

(中央工艺美术学院基础教学技法丛书)

ISBN 7-5398-0765-2

I. 平… II. 邱… III. 平面-构成-设计 IV. J506

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 67550 号

平面·构成·设计

安徽美术出版社出版

新华书店经销

合肥杏花印务公司印刷

印张:6

开本:889×1194 1/16 2000年1月第1版

2001年3月第2次印刷

ISBN 7-5398-0765-2/J·765 定价:18.50元

序

中央工艺美术学院基础部成立至今已越过了十个年头，初建时基础部聚集了学院内的绘画基础、设计基础以及专业设计各方面的优秀师资力量，其目的是要拓宽学院内各专业的的基础范围，淡化专业界线，强化教学管理，引进竞争机制，最终达到提高教学质量之目的。

基础部以绘画基础课的教师为多，力量强，同时，又汇集了各系各专业的教师，大家积极热情、忘我工作，为初建的基础部以及摸索过程中的教学体系打下了坚实的基础。

这套系列技法丛书即是学院基础部全体教师长期探索的成果。我认为它有着以下几方面特色：

1. 实践性 技法丛书不是从技法出发，也不是个人技法体会，而是教学实践的成果，是长期以来与众多班级的学生共同创作实践的体会，因此，它丰富且具有说服力；

2. 交融性 从基础部成立至今，整个过程是一个多学科人才深入交流、对教学不断切磋的过程，绘画基础课或者说造型基础课与专业基础课的交融是很难得的，它将使各种艺术创作的表现得以升华；

3. 创造性 丛书的作者大多年富力强，努力探索，在继承传统和学习老一辈艺术家的创作成果基础上不断出新。他们结合 90 年代青年人的知识构成，认真组织了这套具有针对性的技法丛书。

我相信通过这套丛书，读者会看到艺术设计教育领域内的基础教学也正在呈现着为适应未来发展而努力的姿态。

中央工艺美术学院院长 王明旨



作者简介

邱松，1964年9月生于湖北鄂州，1984年考入中央工艺美术学院工业设计系，毕业后留校任教至今。现为基础部设计教研室讲师，主要承担“平面构成”、“立体构成”等课程的教学。

目 录

第一章 平面构成的研究对象	1
第二章 形 象	2
1. 形象组成元素.....	2
2. 形象与空间.....	2
3. 抽象形与具象形的关系.....	2
4. 形象与想象力.....	2
5. 内形与外轮廓.....	3
6. 形象与表现手法.....	3
7. 形象与心理效应.....	3
第三章 骨 骼	4
1. 重复.....	4
2. 渐变.....	5
3. 变异.....	5
4. 错视.....	5
5. 肌理.....	5
6. 空间.....	6
第四章 作业练习及附图	7
抽象练习(一).....	7
抽象练习(二).....	16
重构练习.....	28
重复练习.....	36
渐变练习.....	53
变异练习.....	75
对比练习.....	85

第一章 平面构成的研究对象

平面构成的出现在我国已有近二十年的历史。作为设计基础课,它经历了一个由陌生、受排斥,到熟悉、被接纳的艰难过程。如今,它已成为各艺术院校设计基础课的重要组成部分,并培养了一批专业设计人才。

“构成”一词的由来一般有两种说法:一是来源于20世纪初在俄国兴起的前卫艺术译语中使用的“构成派”、“构成主义”、“构成艺术”等;另一个是德国包豪斯中GES-TALTUNG的译语词汇“构成”。包豪斯的基础教育受新艺术运动的影响很大,它强调现代设计精神,不延续传统美术和美术教育方法——具象性再现,真实描绘对象,代之以用非具象形态和抽象性思考,分解形体再构成,并重视材料质感的应用,采用金属、玻璃、树脂等材料来作构成练习,以体现新的造型效果。包豪斯把它前所未有的造型实验方法引进教学之中,从而把学生们从传统的美学意识中彻底解放出来,使其建立新观念,培育其创造力。包豪斯的教学目的就是要培养有创造性的人才。其实,这也是当今设计院校所追求的目标。

“构成”是并列于造型艺术和设计实技的一门学科,它以提高美感为目的,传授造型方法和制作技术。其教学内容不是延续传统造型意识,而是基于新造型理论基础之上的。同时,它也注重培养学生的分析能力和综合思考能力。因此,对形与色的造型语言、造型方法、造型心理效应的研究是极为重要的。通过教学,让学生亲身去体验,在实践过程中去思考,培养学生新的美感鉴赏力与创造力,为未来造型各专业输送具有计划性、发展性、持续性和创造性的人才。

我们这里所谈的平面构成,实则是平面形态学的最基础部分,侧重研究抽象几何形在平面上的排列组合关系,并在排列组合中求取新的造型。其目的是训练思维与技法,为创作开拓新的思路。

所谓“构成”就是一种美的关系的形成。对组合关系的认识、把握、创造是平面构成的关键。实际上,在我们所生活的环境中,大到宏观,小到微观,处处都有自己的组合关系,自己的秩序,自己的逻辑和规律。

平面构成所研究的内容主要包括平面形态的造型语言、造型方法以及造型心理效应。造型语言主要包括概念元素(即点、线、面、体)、视觉元素(即方向、位置、空间、重心等)。而这些元素并非独立存在,而是相辅相成的。它们通常包含在一个或多个形态之中,并且相互作用,相互影响。

这样一来,我们又可以将平面构成划分为两个部分,即形象及骨骼(组织法)。形象和骨骼在平面构成中是密不可分、相互联系、相互作用的。

第二章 形 象

从广义来说,我们所看到的东西均为形象。换言之,形象乃是可见物的外貌。而平面形象是指存在于二维空间中,缺少实际进深感(平面中的立体效果实为错视效果,是不真实的立体形象)的形象。

1. 形象组成元素

平面形象如果将其细分,可以最终将其划分为点、线、面、体这几个元素,无论多么复杂的平面形象都是由这些元素按某种方式构筑而成的。

2. 形象与空间

平面里的空间,不是实际意义上的空间,它是指形象(图)之外的空余部分(底)。平面上形与空间的关系,其实也就是图与底的关系。一般而言,形象占有空间,空间衬托形象。我们常常把“形象(图)”在前面,“空间(底)”是背景这种形象称之为“正”的形象,而把与之相反的形象称之为“负”的形象。但是,正形和负形并不是绝对的,它们之间常常可以互换。如何去看,主要取决于设计者的动机或目的。

3. 抽象形与具象形的关系

具象形是指没有被人为加工的自然形态。凡被人为加工的形态,严格来说都应称之为抽象形。如下图:

具象形(自然形态) $\xrightarrow[\text{变形}]{\text{夸张}}$ 装饰形 $\xrightarrow[\text{概括}]{\text{提炼}}$ 抽象形

由此看来,是否是抽象形象并非是以能否被看得懂来划分。现实生活中人们以是否看得懂来区分具象形与抽象形,是为了更强调抽象形的特征。这种界定虽说不太严格,但人们已习惯了,我们不妨姑且从之。

从具象形到抽象形,实际上是人们在认识规律上的一次大飞跃。因此,培养学生从具象形中进行抽象,便是平面构成中的一个很重要的内容。通过这种训练,能使学生的创造力、概括力和综合分析力等都得到显著的提高。

4. 形象与想象力

作为一位设计师,想象能力是非常重要的,这与设计师是否有“才气”有直接的关系。当然不可否认,这种“才气”需要有一定的天赋,但后天的努力也会使其大为增色。为此,在平面构成的教学中,应加强学生想象力的培养。那么,如何去培养呢?这不仅需要时间,更需要方法。学生一般善于把握具象形。我们不妨从具象形着手,通过具象形使其展开联想,同时结合一些有代表性的实例,如绘画、电影、音乐、散文、诗歌等来引导和启发学生的想象力,使其逐渐熟悉这种方法。教师辅导时要尽可能地多加鼓励,少加指责,让学生充分地思考。

5. 内形与外轮廓

一个平面形象通常是由内形和外轮廓共同组成的。那么,内形与外轮廓就存在一个统一协调(即适形)关系。学生在处理单独形时,常常把内形与外轮廓割裂开来。这样就造成了平面形象有一种不和谐感。因此,在平面构成的教学中,可以有意安排一些有针对性的作业练习,通过这些作业,让他们揣摩内形与外轮廓的协调关系,从而提高其造型能力。

6. 形象与表现手法

不同的形应有与之相适应的表现手法。好的表现手法能使表现的形象更为丰富、精彩。选择何种手法表现,需要反复尝试和推敲,并从中不断积累经验,为以后的设计工作奠定良好的基础。

7. 形象与心理效应

心理作用对形有很大影响,不同的形产生的心理效应也各不相同。如:方形有稳定感,倒三角形有不稳定感;面有充实感,线有轻快感;直线有速度感,曲线有柔和感,等等。因此,研究造型与心理效应是一个长期且重要的课题。刻意培养学生这方面的能力有着十分重要的意义。

第三章 骨骼

基本形的创造、构成或编排常有一种管辖方式,这种管辖方式就是骨骼。

骨骼的作用是支配整个设计(或画面)的秩序,并预先决定了基本形在设计(或画面)中的彼此关系。

骨骼可分为有规律性骨骼、半规律性骨骼和非规律性骨骼。规律性骨骼是以严谨的数学方式构成的。它又可分为有作用骨骼和无作用骨骼,而规律性骨骼则比较自由,也非常随意。半规律性骨骼则介于两者之间,它也可能偏向规律性骨骼,也可能偏向非规律性骨骼。

骨骼与基本形的关系很重要,它可分为以下两部分。即:

形的群化 按某种方法将众多的基本形组织起来,形成团组就构成了具有特定意义的画面。我们从画面上看到的不再是基本形本身,而是众多基本形组织起来后形成的具有特定意义的图形。这种现象在我们生活中也很多,如丝网印刷、电子显示屏、点阵式打印,以及天空中的星座、远处建筑物的外轮廓,等等,都是我们能感受到的例子。

群化的方式一般由这几种因素所决定:

- ①接近因素(位置接近);
- ②同类因素(形状大小、色彩等相同);
- ③闭合因素(组合后的形是闭合的);
- ④连接因素(相关的形串联起来);
- ⑤共同命运因素(形态具有相同的意义);
- ⑥客观态度因素(观看者观看方式);
- ⑦经验因素(观看者主观意识);
- ⑧特殊形态因素(具有特殊意义的形)。

形的同化 不同的形放在一起,由于相互影响,会在形状、大小、色彩等方面与实际产生一些差异。这种现象我们称之为形的同化。

形的同化实际上是形态场的扩张。物理学中有磁场和电场,其实形态也有“场”。任何形都有自己的“势力范围”,进入这个范围,它就会受到“场”的影响。如何去发现、认识、研究和运用形态场的作用,对设计工作有着深远的意义。因此,强化学生这方面的训练,是平面构成教学中不容忽视的内容。

研究骨骼其实也就是研究形与形的组织法,它有如下内容。

1. 重复

重复是平面构成中最简单也是最基本的一种规律。重复包括两个方面:重复基本形和重复骨骼。

①重复基本形

在设计中不断使用同一基本形,叫重复基本形。进一步说,形状、大小、色彩、肌理等都相同的形为重复基本形。

②重复骨骼

骨骼的每个空间单位完全相同,此骨骼就为重复骨骼。

③重复基本形和重复骨骼的关系

a. 重复基本形可按有作用骨骼处理。重复基本形可纳入重复骨骼每个空间单位内,并在骨骼单位内有方向或位置上的变化。

b. 重复基本形按无作用骨骼处理。重复基本形可放在重复骨骼的十字交叉点上,造成基本形的彼此接触、透叠、联合、覆盖、减缺或差叠。

2. 渐变

渐变是一种运动变化的规律,它是对应的形象经过逐渐的、规律的过渡而互相转换的过程。

①渐变基本形

渐变基本形主要是指基本形在形状、大小色彩、肌理、方向、位置及重心等方面上的渐变。它可分为三个部分,即平面渐变、空间渐变和形状渐变。

②渐变的途径

任何形象均可以逐渐变化为另一形象,只要消除双方的个性,取其共性,造成一个中和的过渡区,就可得到形状渐变。

③渐变的骨骼

渐变骨骼与重复骨骼的不同之处在于,骨骼单位的形状、大小不是重复的,而是逐渐的、规律的、循序变动的。

3. 变异

变异是规律的突破和秩序的轻度对比,在保证整体规律的情况下,仅小部分与整体秩序不合拍,但又与规律不失去联系,此小部分就为变异。变异的程度视情况而定,有时是规律中极轻微的偏差,有时候则与规律有相当大的差异,但不论程度如何,都不应与规律失去联系。变异的部分形成了画面的视觉中心,因而最引人注目。

变异的作用有以下几方面:

①引起注意;

②消除单调;

③轻移规律;

④破坏规律。

4. 错视

人脑对事物的不正确反映称之为错觉。错觉的种类很多,错视就是其中的一种。错视是主观的视觉与客观的存在发生不一致时产生的。

平面构成中的错视现象,主要是指平面形态的性质或关系与实际测得的客观物象产生差异,即在长度、面积、方向、角度、曲率、形状等各方面产生的错视。

学习错视是为了更好地利用或矫正它,这对造型有独特的意义。

5. 肌理

肌理是指形象表面的纹理。所有形象都有表面,因此,所有形象表面都有肌理。肌理可分为视觉肌

理和触觉肌理。

①视觉肌理

由形象表面的组织构造所形成的视觉质感效果。

②触觉肌理

由形象表面的组织构成所形成的触觉质感效果。

肌理也是造型,肌理的造型表现是以群体的组织效果为主,以个体形象的作用为辅。肌理可以丰富造型,也可以作为语义符号。

6. 空间

平面构成中所谈的空间,不是实际意义上的空间,这在前面阐述正、负形象时已提及过。这里所谈的空间,除了正与负的形象外,还有平面的立体感、矛盾空间等。

①平面立体感

它是依赖视觉中的幻觉而产生的。在平面上绘有立体感的物体,通常与透视学有关,如视平线、灭点、角度等。

②矛盾空间

是指在真实空间不能产生或根本不可能产生,它只在假设的空间中存在。

以上各章内容参见作业练习及附图。

作业练习及附图

抽象练习(一)

要求: 1. 选择一具象事物将其抽象化;

2. 要抓住事物最本质的东西;

3. 制作 20cm × 20cm 的黑白图形。

该练习主要培养学生的抽象概括能力,即由繁到简,由混乱到有秩序,由模糊到清晰等。这种能力对于设计院校的学生来说是必不可少的。

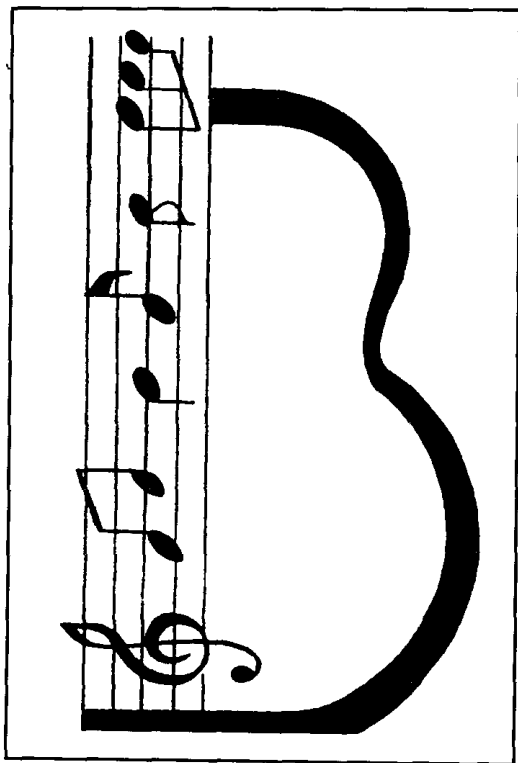


图1 《吉它》

该作品是吉它的抽象练习图形。粗曲线为吉它的外形,细直线为演变成五线谱的琴弦。通过画面我们不仅能看到吉它优美的外形,仿佛还能“聆听”到它动人的弦律。

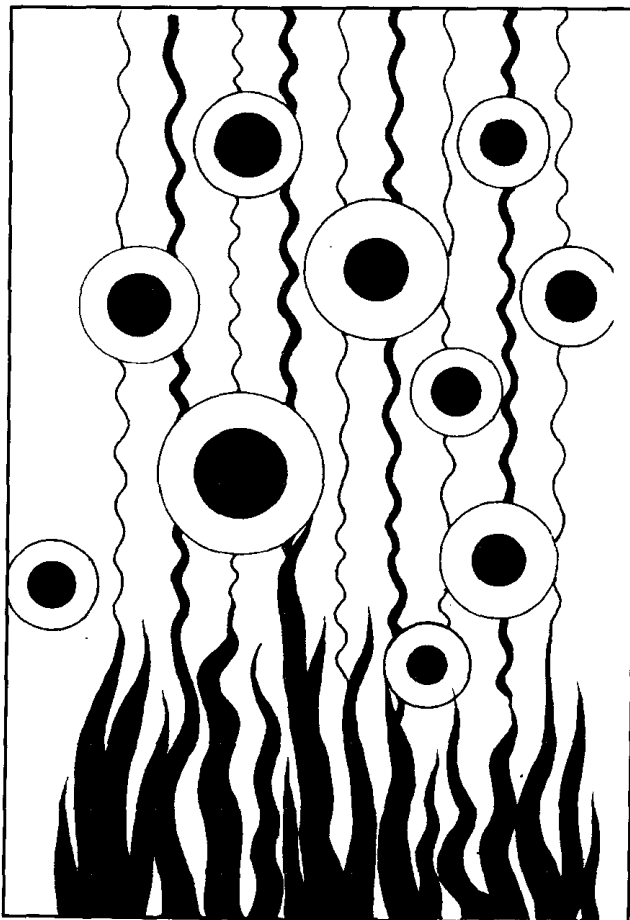


图2 摇滚音乐

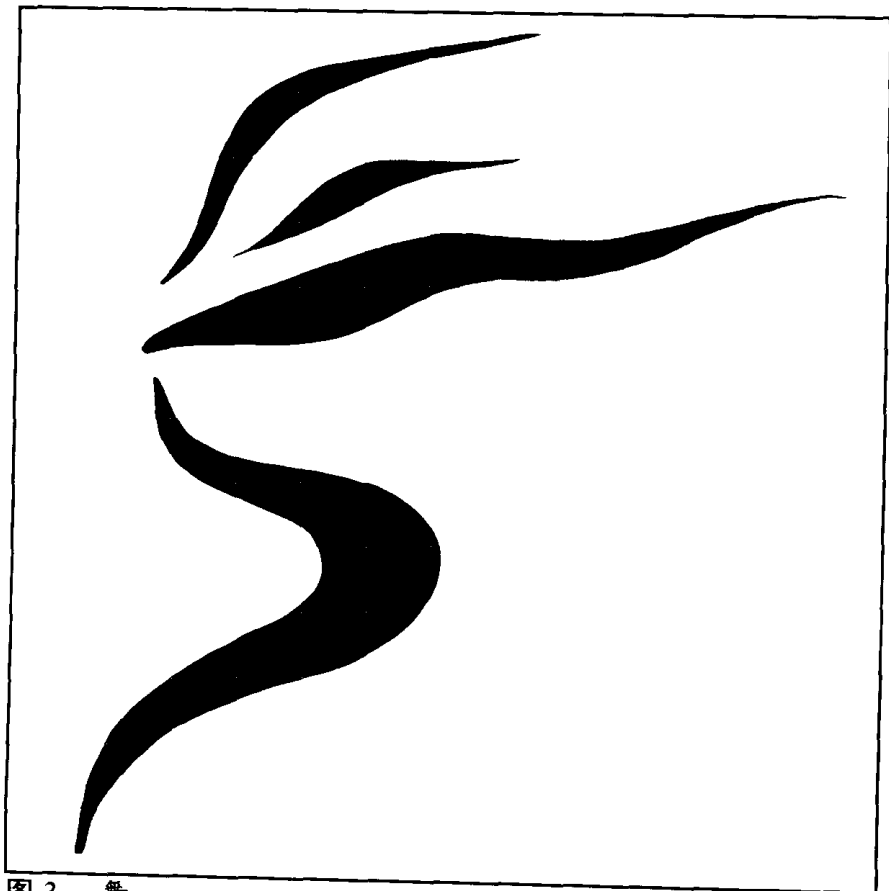


图3 舞

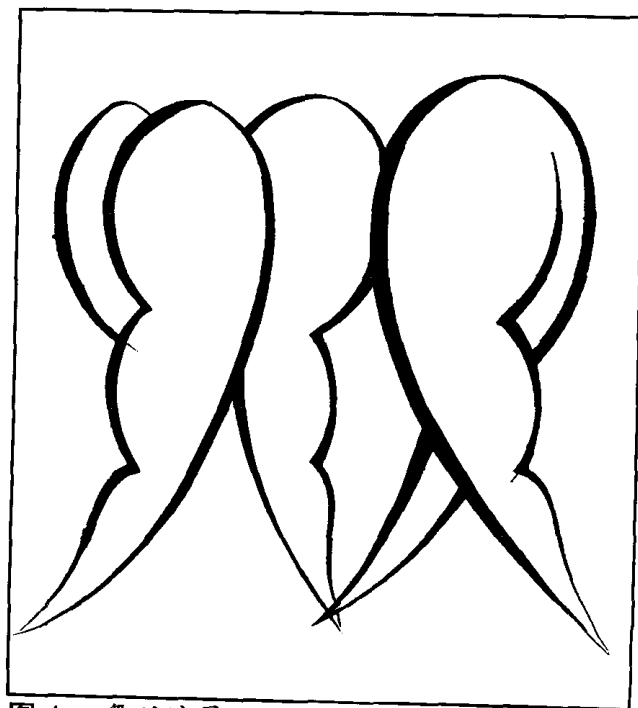


图4 舞蹈演员

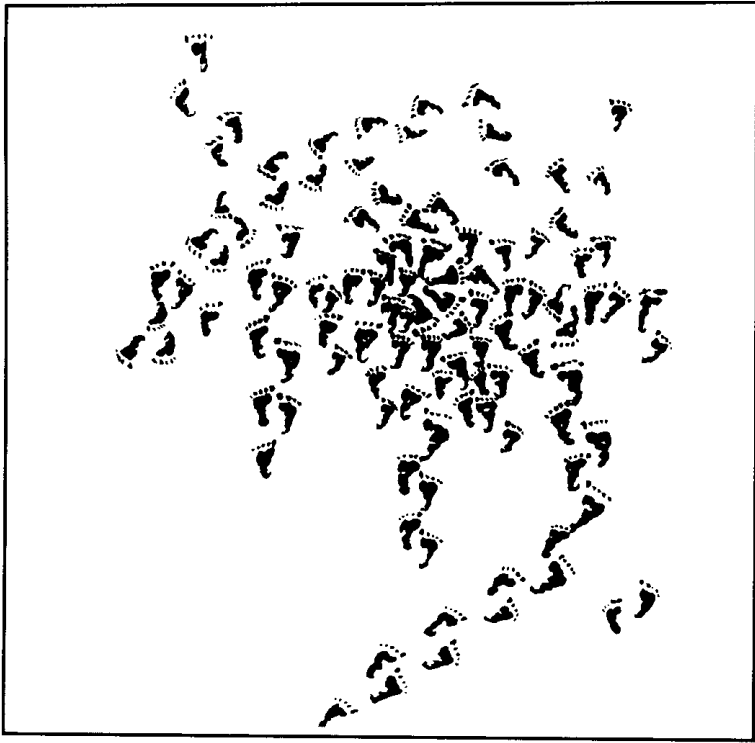


图5 聚会

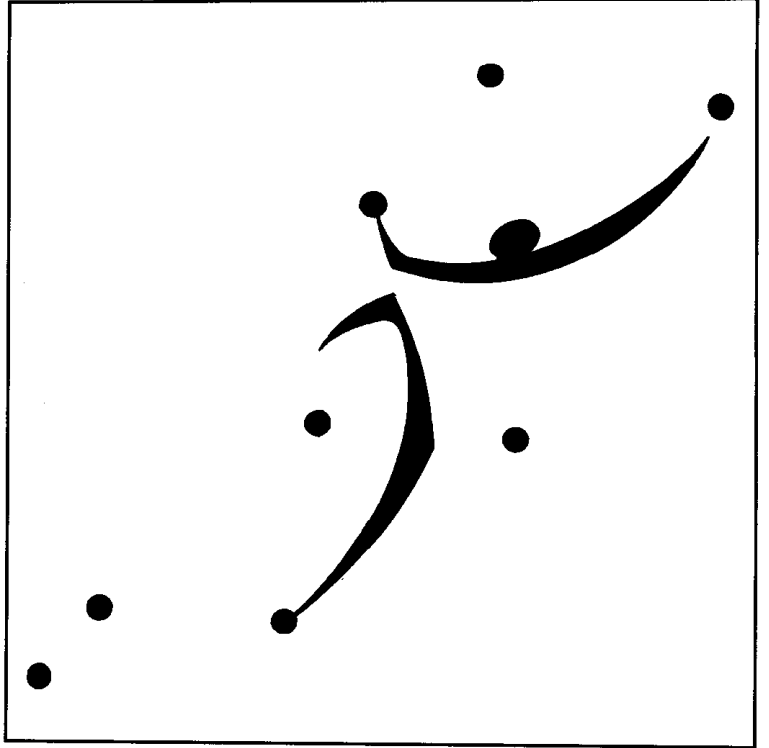


图6 攀岩者

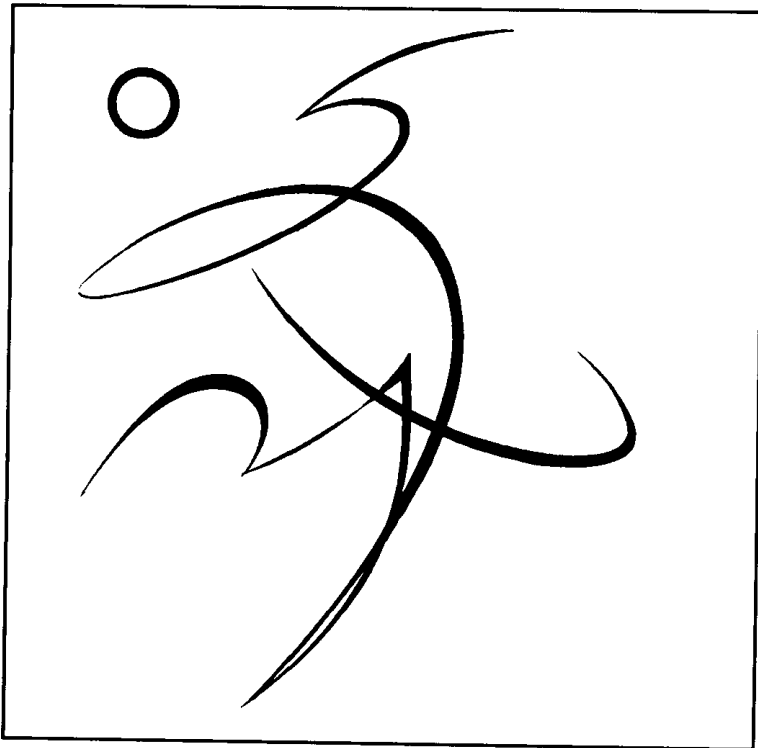


图7 花样滑冰

该作品以花样滑冰的运动轨迹作为运动员的身体，既形象又巧妙。



图8 柔道

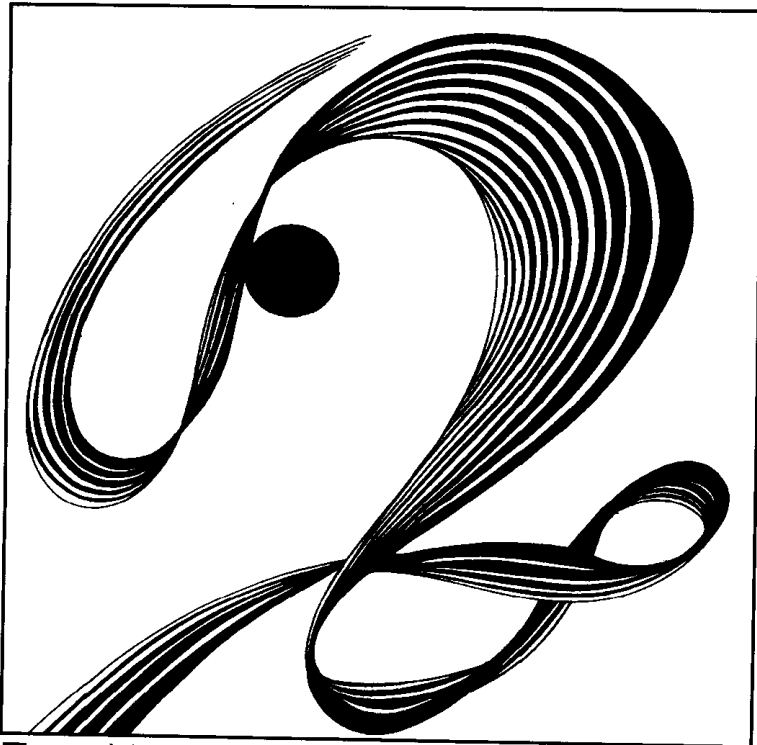


图9 球操

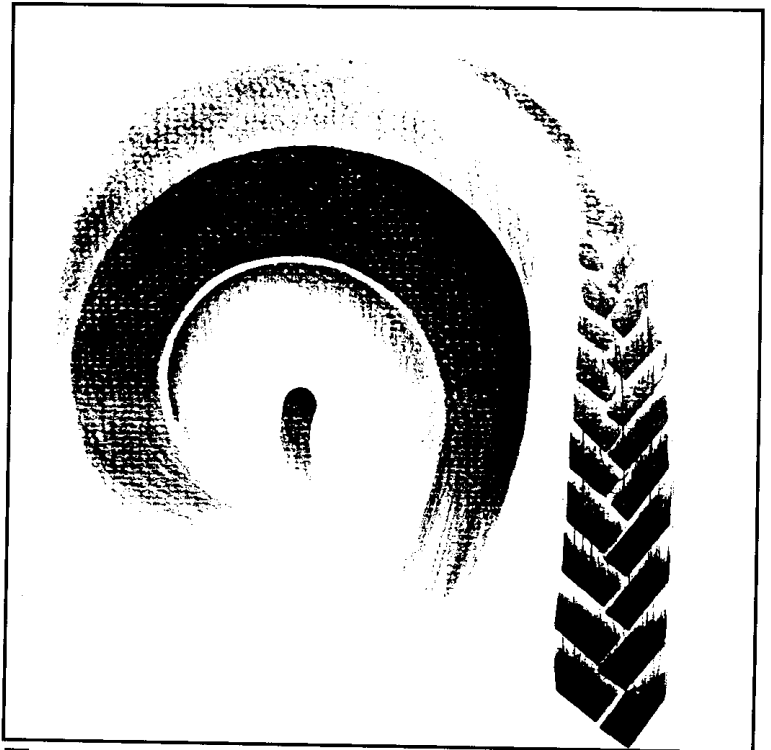


图10 场地自行车赛

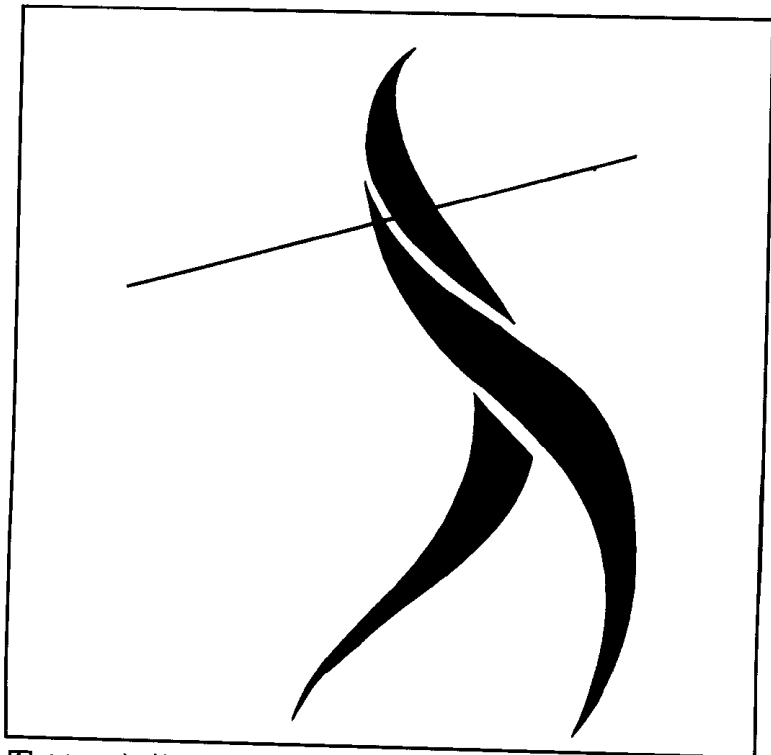


图11 标枪投掷者

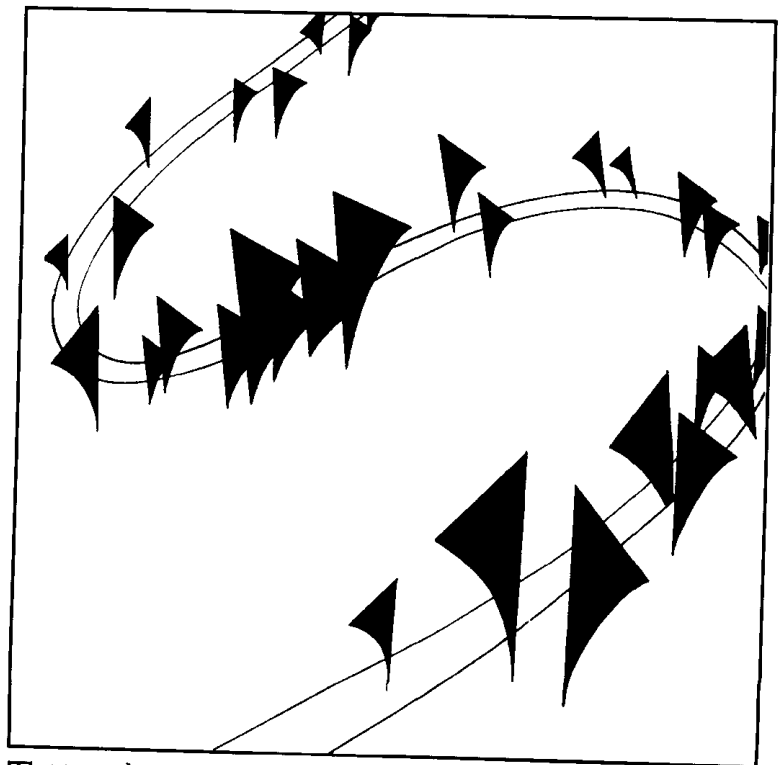


图12 高山速降滑雪

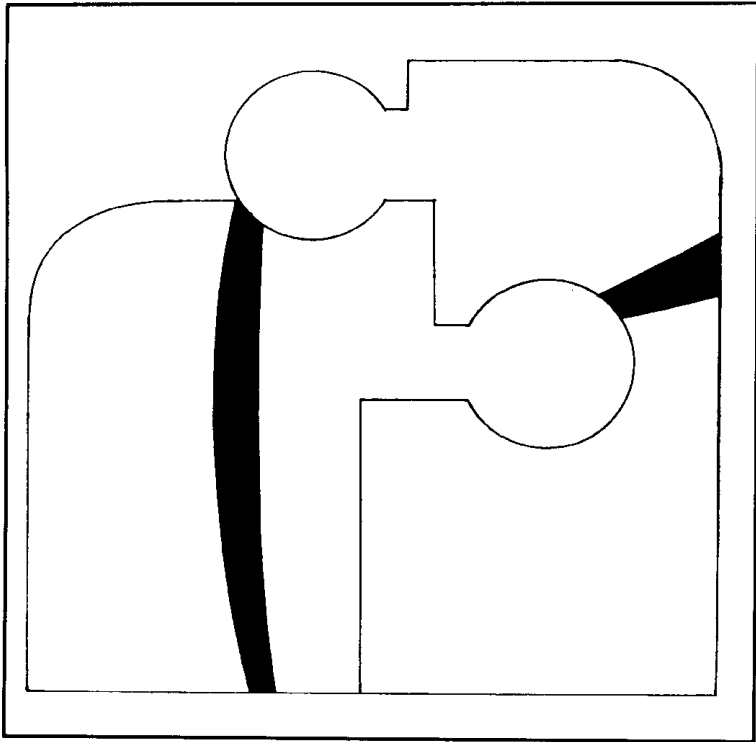


图 13 摔跤

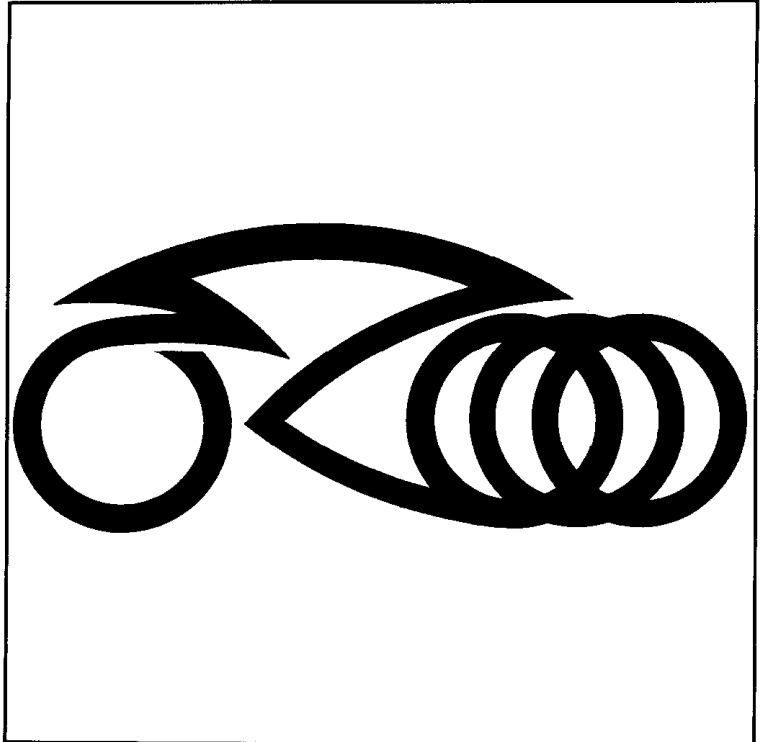


图 14 摩托车越野赛

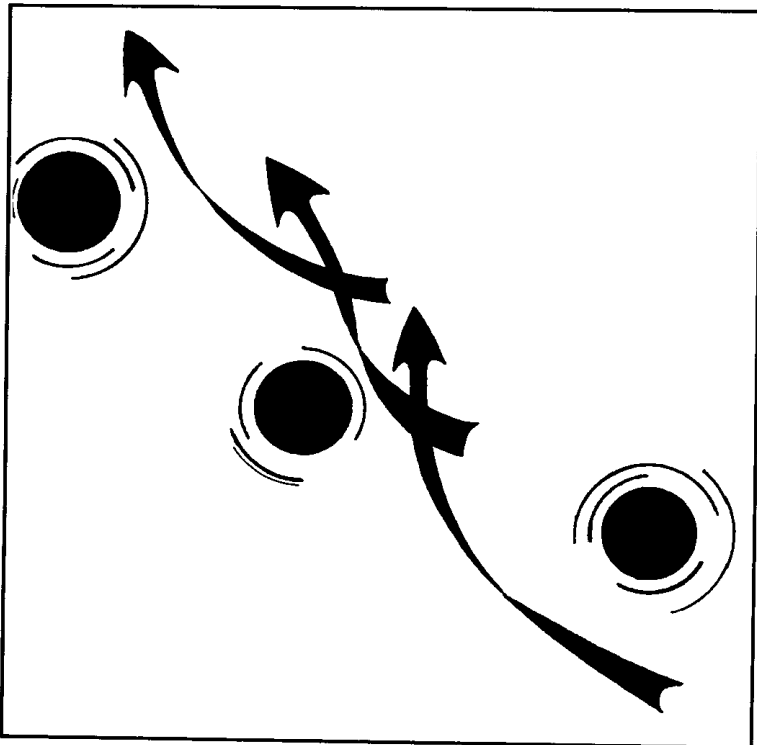


图 15 跨篮

跨篮是篮球运动的一个最基本的技术动作。该作品通过球与人身体的位置变化，来充分体现跨篮的本质与要领。

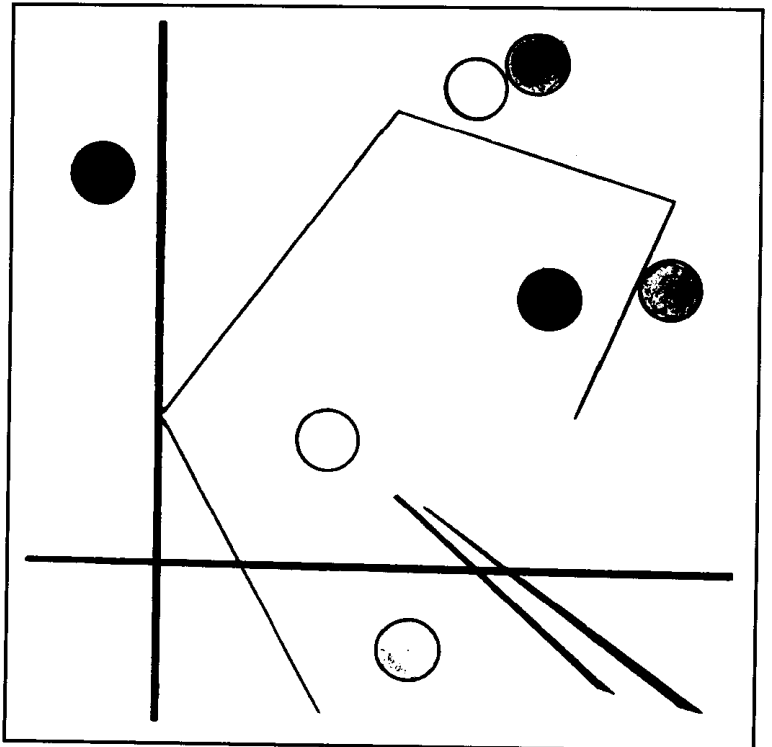


图 16 台球

图 18 冲浪

简单的几根线就勾画出了海浪的汹涌与冲浪的速度。点线结合,相得益彰。

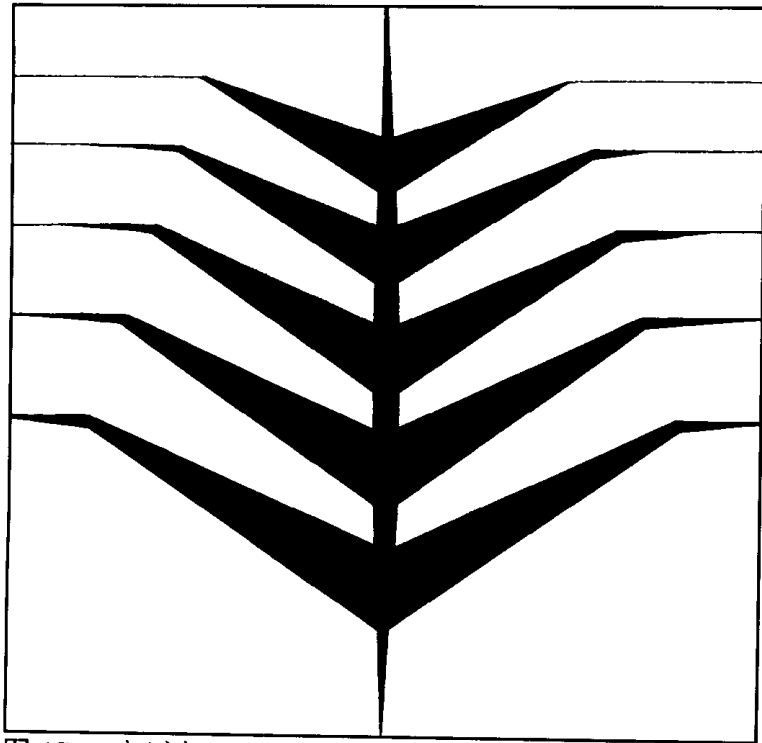
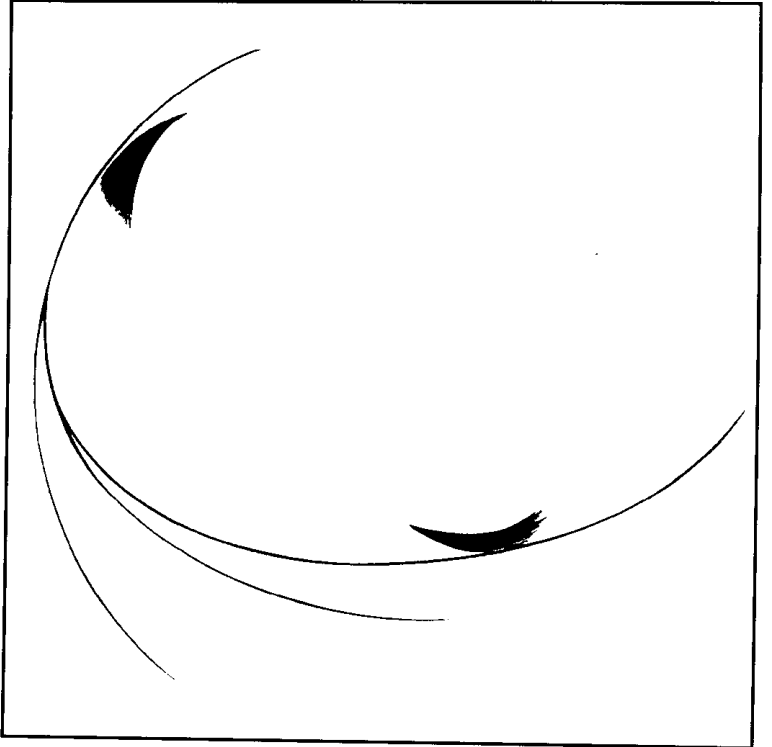


图 17 皮划艇

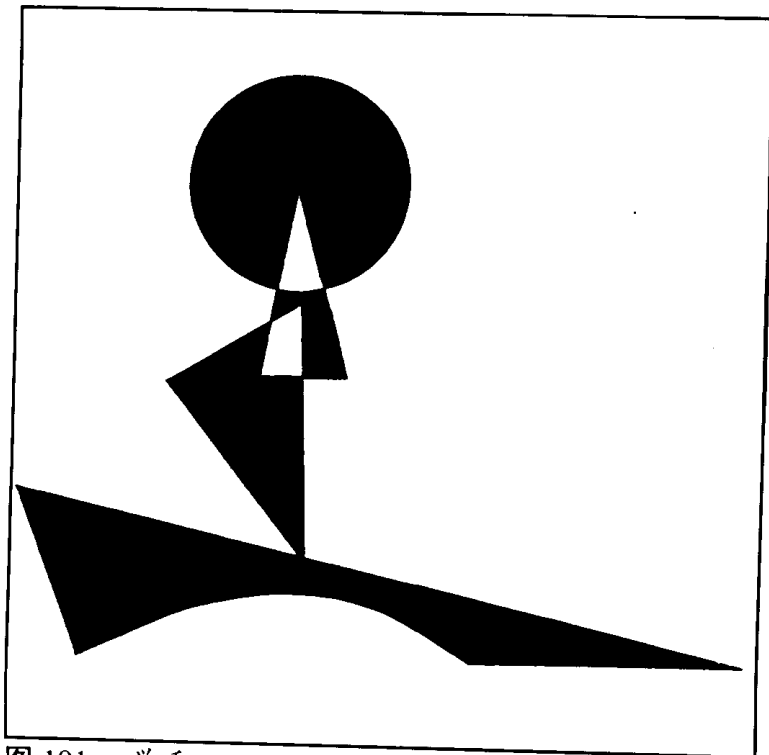


图 191 举重

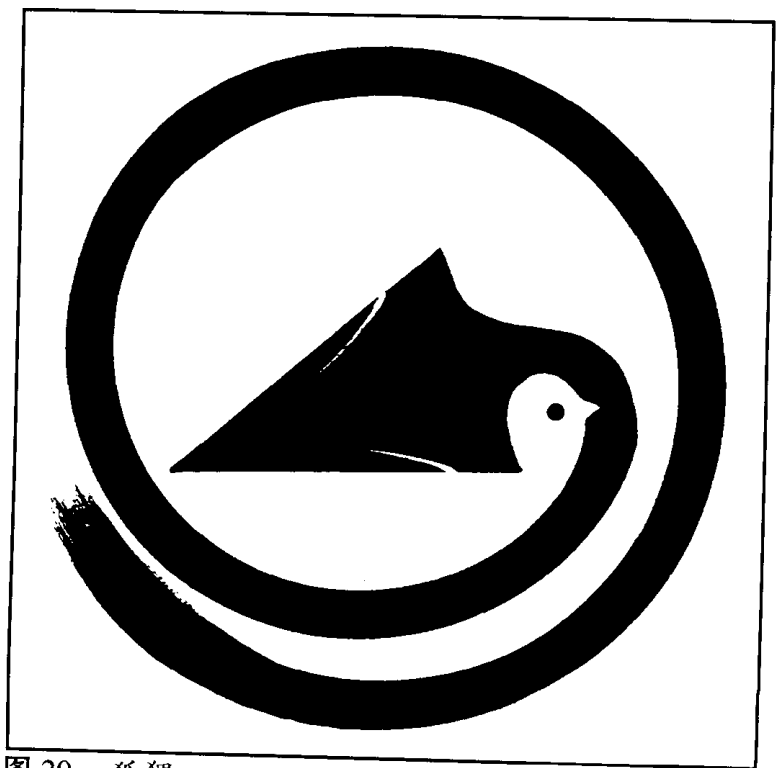


图 20 狐狸