

全国高等职业艺术教育校际交流协作委员会推荐用书
江苏省重点出版项目
Textbook Series for Higher Vocational Education of Art

高等职业艺术教育系列教材

图形设计

倪 静 编著



Textbook Series for Higher Vocational Education of Art

高等职业艺术教育系列教材

图形设计

倪 静 编 著

凤凰出版传媒集团
◆江苏美术出版社

图形设计

图书在版编目 (CIP) 数据

图形设计/倪静编著. —南京:江苏美术出版社,2007.8

(高等职业艺术教育系列教材)

ISBN 978-7-5344-2328-4

I. 图... II. 倪... III. 构图(美术)—造型设计—高等学校:技术学校—教材 IV. J061

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 076550 号

策划编辑 张 韪

责任编辑 张 韪

龚 婷

封面设计 薛冰焰

审 读 陈文瑛

责任校对 刁海裕

责任监印 贲 炜

书 名 图形设计

编 著 倪 静

出版发行 凤凰出版传媒集团

江苏美术出版社(南京中央路 165 号 邮编 210009)

集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>

经 销 江苏省新华发行集团有限公司

印 刷 江苏苏中印刷有限公司

开 本 889 × 1 194 1/16

印 张 6.5

版 次 2007 年 8 月第 1 版 2007 年 8 月第 1 次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5344-2328-4

定 价 38.00 元(含光盘)

营销部电话 025-83245159 83248515 营销部地址 南京市中央路 165 号 13 楼

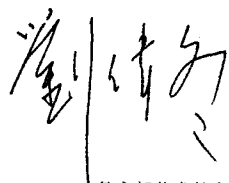
江苏美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

中国经济的快速发展在很大程度上也引发了社会对职业教育的迫切需求,教育对社会的发展所起到的巨大作用在我们国家越来越具有现实性。培养大量的符合新经济、新市场的技能型人才正是各类职业教育应该承担的时代责任。面对社会变革和发展,职业教育中的艺术教育同样也面临许多新的课题和挑战。

为此,南京艺术学院高等职业教育学院分别于2005年12月和2006年12月两次召开了全国艺术高等职业教育校际交流协作会。与会的20所职业类艺术院校的领导和专家共同探讨了艺术职业教育的经验、不足以及今后发展的思路。会议成果之一是共同组成高等职业艺术教育系列教材编委会,并确定了相关教材编写计划及要求。大家希望通过这一举措建立起一个全国性的高等职业艺术教育教学平台,不断交流各自学院教学成果和实践经验,以达到实现优秀教学资源共享的目的,共同促进我国职业艺术教育事业的健康发展。

本系列教材集各院校专业教学经验之精华,既有知识点的理论概述,更重实际技能操作。通过教材附带光盘,丰富充实教学内容;学生可以通过光盘所负载的信息量,扩大自己的专业视野。

我们相信通过高等职业艺术教育的校际交流协作平台,能实现教育资源学术共享,我们也期待这样的合作继续发展并取得丰硕收获。



教育部艺术教育指导委员会委员
全国艺术硕士专业学位教育指导委员会委员
教育部高等学校高职高专艺术类专业教学指导委员会委员
南京艺术学院副院长、教授,《美术与设计》杂志主编

目 录

CONTENTS

知识点综述

01

1

课题 1 读图

一、翻译——图形语言的第一要务

03

(一) 从“物”到“图”

03

(二) “看”与“说”

10

二、传达——图形设计的语境分析

16

(一) 现象

16

(二) 视觉心理

25

2

课题 2 作图

一、如何从“观看”到“造像”

35

(一) 线

41

(二) 色彩

42

(三) 光影

44

二、图形的设计方法

48

(一) 同构图形——同质同构/异质同构

53

(二) 正负形——图底关系

55

(三) 异构夸张——混维异构/置换异构

56

(四) 解构重组——切割重组/裂变重组

60

(五) 虚影变像

63

66

三、图形设计的表现技法

66

(一) 手绘

70

(二) 影像

76

(三) 计算机图形

3

课题3 用图

83

一、图形在印刷媒体上的应用

83

(一) 广告招贴设计

86

(二) 包装外观设计

88

(三) 标志设计

92

(四) 书籍插画

95

二、图形在视频媒体上的表现

95

(一) 数字化媒体——网页设计

97

(二) 多媒体——UI 界面设计

知识点综述

图形一词的英文表述是“Graphic”，源于拉丁文“Graphicus”和希腊文“Graphickos”。图形本身是视觉空间设计中的一种符号形象，是视觉传达过程中较直接、准确的传达媒体。它在沟通人们与文化、信息方面起到了不可忽视的作用。

图形表现是通过对创意的深刻思考和系统分析，充分发挥想象思维和创造力，将想象、意念形象化、视觉化的一系列活动，是对抽象的思维符号的一种重要的视觉转译。

图形设计中的图像表现往往是一种符号的视觉化，是对现实世界中的各种物质、现象等在人们心中产生的思维意识的再现。图形设计本身是对各种视像的选择性再现，是把视像排列在平面上，用以传达某一概念的创造性工作。

人类特有的社会劳动行为和抽象思维语言，使人的意识活动达到了高度发展的水平。福倍尔的《造型原理》中认为，图画最初是将人的思维作为一种行为的视像来呈现。其认知过程主要为：

1. 从表象认识开始，再将表象记录到大脑中形成概念。
2. 将这些来源于实际生活经验的概念施以普遍化并加以固定。
3. 外部世界乃至自身思维世界的各种对象和过程均在大脑中产生各自对应的映像并获得经验。
4. 这些影响是由直接的外在关系中分离出来，独立于思维中保持并运作的。这些映像以狭义语言为基础，又表现为可视图形、肢体动作、音乐等广义语言。

图形作为视觉的二维现象，是对现实世界观察结果的一种有意识的呈现。这样的呈现首先受到各类信息接受器（譬如人眼）观察行为特征的影响。再者，自19世纪以来，由于印刷术的突飞猛进，所带来的大量复制生产的可能，图形这种媒体的视觉传达效力比过去任何时刻的评价更高。教学中，我们给同学定义所谓“好”的图形设计，不仅要求图形具有对信息更直接、更形象、更准确的传播效能，同时在图形视觉内容的社会与商业利用中跨越文

化的差异,突出差别化,利用视觉冲击力达到甚至超越对主题的深入。

一般认为,图形是使用最为普遍的视觉表现样式。广义概念的图形,包括了视觉传达设计中所有关于图的类型与样式的总称,包括摄影、图案、字体、影像、符号、绘画、插图、表格、卡通等表达手法。图形设计(Graphic Design)的应用范畴则主要包含商业设计(commercial design)、视觉传达设计(visual)两个领域。

图形的特征主要包含四方面:

1. 图形的主要价值在于信息的视觉承载与形式传达。
2. 图形在某种程度上即是“创意”的同义语,多借用了象征、寓意、隐喻等修辞手法的运用,采用意象组织的方式。
3. 图形的构成手法的变化是实现不同性质物象之间关联的视觉游戏。
4. 图形表现采用的摄影、绘画、符号等多种技法来增加视觉语言的感染力,达到信息传达的目的。

结合图形设计在实际设计工作中的应用,根据格式塔完形理论以及视觉形式分析理论,本书中总结出几种构形关系。同一生活素材的原形,分别作同构、重构、异构、解构等图形关系,也可明确地分辨出它们在形式的诉求意义上的不同。通过以上各种不同的构形变化来实现有目的的形义转换,并以获得新的视觉形象为明确目的。

实践证明借助于电脑软件能够使得许多传统的训练手段变得易如反掌,而且视觉效果也更丰富,比单纯的手绘工作节省出大量的时间。因此,图形表现中,计算机图形从审美到设计的独特魅力是呈现给学生的一部分重要增补内容。

在数字化时代,新技术、新观念不断更新的今天,迫使我们重新拟定教学目标,增添新的教学内容,不断在教学上推陈出新,从而更加注重培养学生色彩审美能力和创新能力,将传统的以教为主的教学模式转化为以研究为主互动的教学新秩序。

因此,电脑时代新技术新观念是催化剂,我们应充分利用其对教学完善发展的“刷新”作用,将传统平板式教学与先进的多媒体工具相结合,为传统图形设计的教学体系注入新鲜血液,产生新的活性因子,催化出更加合理和艳丽的教学奇葩。

一、翻译——图形语言的第一要务

图形的基本词义是:由绘写、刻印等手段产生的图像记号,是说明性的图画形象,是区别于语言文字的一种视觉信息传达现象,可以借用各种手段进行大量复制。狭义上的图形在视觉观察中必须具备可读性。阅读行为也从狭义的对文字符号的语义解读,扩展为一切有关视像获得、概念传达的泛化行为。

视觉阅读中的“读”,不仅指“看到”“观察”,同时更加强调视觉对象自身应具备的可读性。可读性是对观察对象有效特征的表述,指一个物体足以吸引读者所产生的形象记忆。不能与“清楚易读”混淆起来。后者往往指物体或文字在视觉上的清晰程度。

图形的阅读相对于文字阅读而言,具有直观性、主观性等特点。文字语言、精神概念的抽象描述在图形的视觉表达中则被简化成直观而有趣的视觉形象,而这样的转译不是简单的语言重复,而是结合了视觉观察、审美心理、感觉认知等多种意识的综合介入而形成的独特的、带有象征、隐喻作用的视觉游戏。

本部类的课题着重解决视觉活动中“看”与“读”的区别,这样的区别决定着设计者从事图形设计工作的效力。突破常规的“一瞥、看、注视”等一般行为,学会选择的“看”和获得有流程的“读”的意识,才能更深入地留意实像的特征细节,为创造更新颖的视觉信息,传递更深层的意念精神起到了重要的铺垫作用。这也是视觉思维开展的必由之路。

(一) 从“物”到“图”

“物”:现实世界中一切物象的真实状态。物象包括具象的器物 and 抽象的语言文字两种形态,后一种作为意识层面对现实规律、特征等属性的归纳,其真实性也是一种对现实世界的客观反映。



提示:一切复制都是视觉翻译。

——阿恩海姆



提示:每个人都能够“看到”这些事物,但很少人能够真正“领悟”它。设计师必须能够看见。阅读这里是指经过训练后,视觉对形状、色彩、质地、结构和反差等标记的深刻领悟,这些构成了视觉语言,犹如单词是语言的基础。

——格雷格·贝勒曼



提示:(唐)符载《江陵
陆侍御宅宴集·观张员外昼
松石序》有:“……而物在灵
府,不在耳目,故得于心,应
于手……”



图4 作者:gudermane



图5 作者:gudermane



图6 作者:gudermane

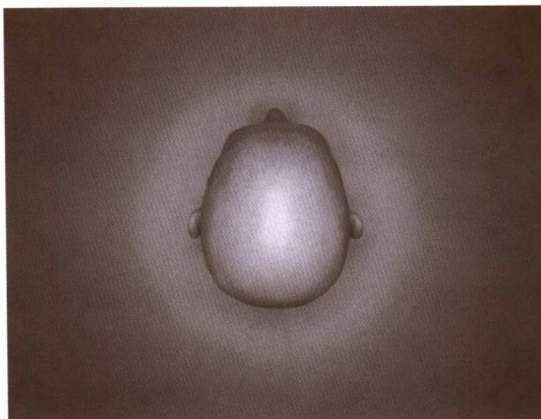


图1 俯视的头像 (BaldHead)



图2 变换的视像 作者:gudermane



图3 视像的空间变化 作者:gudermane

“图”是具象的、直接的视觉信息传递。图的出现不仅可以真实再现视觉记忆,同时还可以解读各种内在规律,将抽象的文字、概念经由色彩、形态的辨识来表达视觉观察过程中显性或隐性的内容。

对现实世界的观察,人眼的识别具有几点特征:

(1) 强迫性,即无论是否自愿,所有出现在视域范围内的物体都将被接纳为视觉信息而获得印象的留存。

(2) 局限性,即人眼的观察一定受到自身器官——眼睛的诸多限定,如每次观察都必须通过对固定区域(视阈),固定物像的聚焦来获得视像。

(3) 经验性,即对曾经看到过的物像,其外在特征不仅会停留在记忆中,同时也会借由新物像的片断特征而得到信息提示。这些官能,必然对我们解读身边物像的信息,表达特殊观点,实现有主题的画面产生深刻的影响。

因此,我们如何把客观、真实、平凡的物像通过人眼的观察、思维改造成具有显著差别、特征、美感的视觉记忆与经验呢?又如何将这一复杂的过程实现在时空元素都相对有限的画面中呢?首先我们必须找到解读身边世界万物特征的独特方法。

1. 直译——真实具象的再现“物”的特征

即对立体的“物”产生多重平面的视觉印象。

一般来说,器物外在形态的线形变化以及器物的功能属性是传递物体信息最为重要的两种特征。我们在环境中遭遇“物”,反复观察中,眼睛就像电脑截屏一样将物体各个角度,各种条件下的状态一一记录。用于图形表现时,再现这些信息并不是要简单地罗列这些片断,而是将最能反映物体变化、功能作用等信息挑拣出来,施加表现后呈现于画面中。

在“看”到与“真实”的关系中,简单的复制是不可取的,我们对真实客观物象的再现,总是需要通过所“看到”的表面、形状等暗示来追求一个完整的“物”。

视觉表述的结果往往取决于对器物内在、外在属性的理解。“物”的辨识也是通过这两点来实现的。具象的、写实的反映和抽象的、符号化的反映都可以将复杂多变的真实反映在二维的平面上。

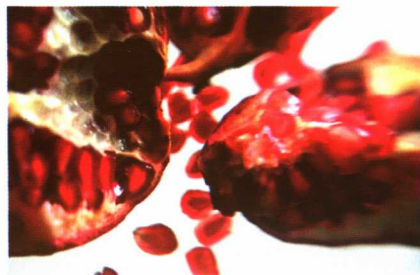


图7 作者:gudermanc



图8 作者:gudermanc



图9 水果 (fruit)



图10 蔬菜 (vegetables)



提示:设计者如何在纷繁复杂的现实观察中找到物的特征?



提示:图形设计过程是一个从次要信息中筛选出最重要要素的过程,这在分离阶段完成,首先要去掉大量没有价值的信息,然后,在相对重要的信息中仔细寻找,逐渐分离,最后找出最重要的信息,设计师以此来提高它的重要性,并把它呈现在读者面前。

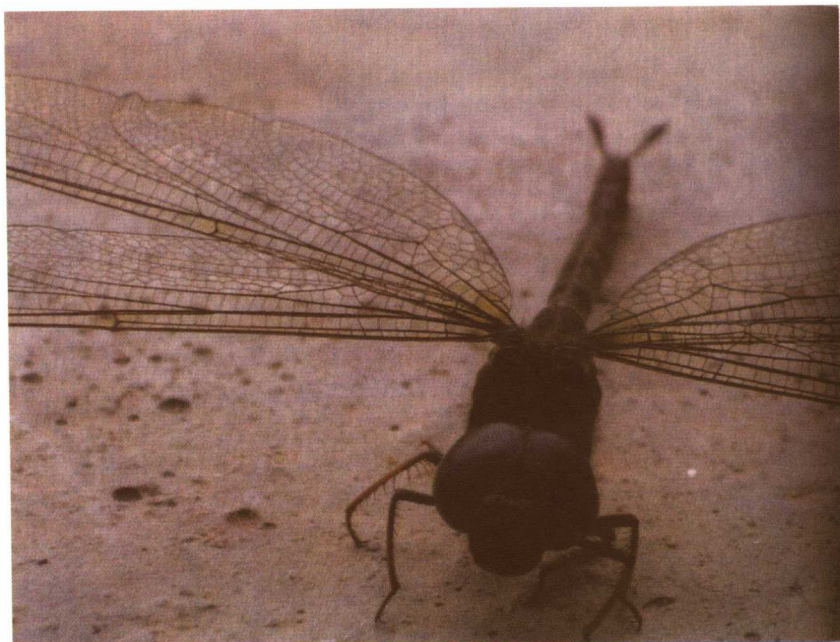


图 11 蜻蜓

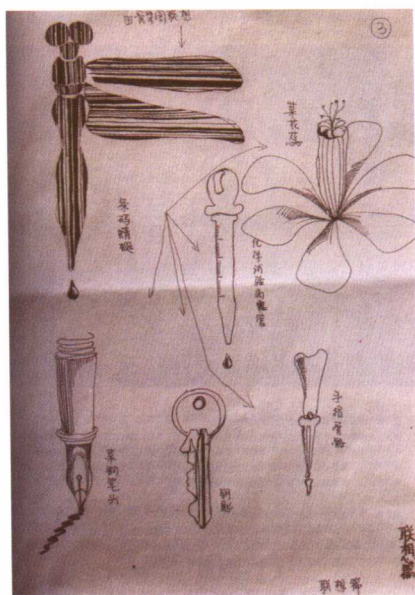


图 12 蜻蜓图示

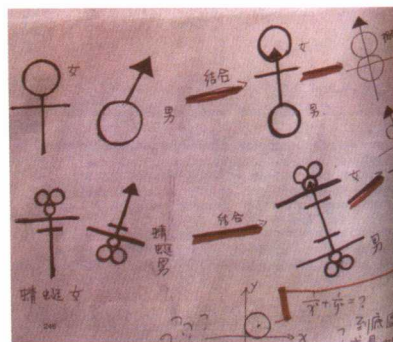


图 13 蜻蜓的符号图示



图 14 The Cats of Egypt (1)



图 15 The Cats of Egypt (2)



图 16 狭小空间



图 17 fishmonger



图 18 abby dog



提示：在特定的条件下，我们的眼睛不仅能带给我们平凡的了解，也会教会我们获得奇异的看法。

2. 意译——针对抽象思维的形象破译

即面对客观存在中的另外一种形式——“精神”，我们采用隐喻、借比、夸张等手法找到具体“物”的某种状态来解读抽象、无形的思想观念等。



提示：汉字的特点着重于达意，西文则更侧重于表音。

语言文字是相对于真实的“物”而言的精神世界的符号体现。具有“听、说、读、写”四种基本表现形式。任何精神信息的传递都必须通过对“字形”“语义”的二次阅读理解来完成。即先看到(或听到)字的形态(或发音)，再推理字符的指代含义。这样的信息传递过程无疑受到时间、文化，甚至阅读者自身条件(年龄、教育程度)等方面的影响。因此，抽象的语言文字以及概念的二维表现(字形)则要复杂于直接描述客观实物。

那么先解读文字、概念信息中重要的“字眼”是这样的图形化工作的第一步，其次留下语句中的主干部分，将概念中具有刺激的修饰词句则是实现图形化重要的信息分拣工作，之后才是为这些词句找到对应的图形表现，使得概念与文字能有效、直观地获得对应而有趣味的形态感。

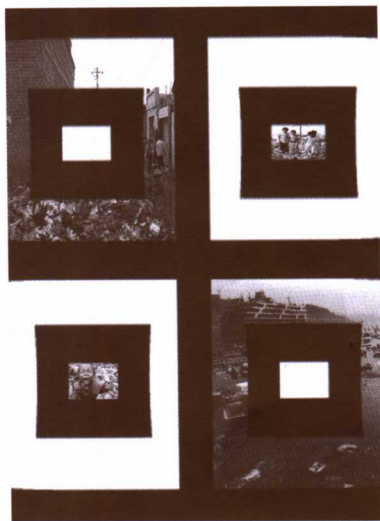


图 19 墨 公益广告 作者：朱小琳



图 20 反对皮革 公益广告 作者：朱小琳



图 21 关爱残疾人 公益广告 作者：张虹茹

习题设计：

- a. 《2+1》：从平面的形态如何探索实现立体的若干可能。
- b. 《3-2》：利用视觉观察的生理特点寻找立体物象在平面上的表现。
- c. 《一字多义》：尝试从不同的文化角度来理解极具概括性的抽象文字符号指代。
- d. 《多字一义》：训练在众多信息中挑选具备表述概念重点的信息进行图形营造的能力。
- e. 《多字多义》：要求在一定范围内，多种角度、多种层次地对同一复杂概念进行图形营造的方案尽可能罗列，增加图形与文字符号互动的意识。



提示：“描形——记忆之始——要点：揭而出之为简洁之；报告——画——创造眼：认为主要者绝非知觉本相，表象描出耳。”

——福倍尔

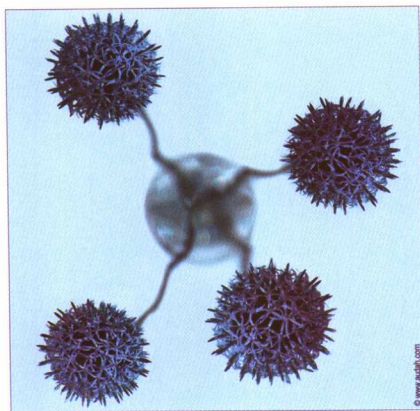


图 22 俯视的花瓶



提示：视觉记忆的内容总是受到所受视觉刺激的程度影响。

(二) “看”与“说”

“看”：对形式的视觉体验。设计者首先会依赖可视的感觉，而后才开始造就自己理解的视觉世界。选择“看”的方式往往是意识创造、联想感觉和经验积累的开始。通过视觉观察得到各种信息的刺激都是基于形态、色彩、肌理等基本元素对物象的构造。因此，才有了“图形”这样特殊“观点”的视觉设计形式。简单的“看”不是设计者需要的，如何迅速、整体、重点明晰的获得视像特征才是“看”的真正目的。

“说”：对所“看”内容的再现或反映，即视觉描述。如果说“看”的初始是无可选择，那么“说”则是完全受到视觉体验后经过意识整理有目的、有条件的视觉再现。“说”的角度，“说”的方法，“音调”（特征）强弱、韵律节奏等都是对“说”的内容主观刻画，只有经过挑选、强调、整合后的内容才能够有效直接地完成信息传达的任务。

1. “看”——信息的视觉收纳

作为设计者，在我们的眼中，“看”到的往往有两种世界——常态与非常态。符合逻辑的，自然物与自然现象是常态的。这样的现象和行为都容易表述，也容易找到其自身的属性与发展规律；而非常态的世界则是在常态的基础上添加了设计者对视像的深层理解，这样的理解是通过丰富的想象和经验获得的。非常态的“看”是“思维之看”、“投射之看”，是人类特有的思维方式。

“看”的基本步骤：

- 捕捉——被观察对象的特征、动态以及环境中的特殊表现吸引。
- 记录——对视觉观察的回忆与影像留存。
- 判断——在主观意识的主使下，对视觉信息的分拣。
- 存储——获得具体、有意义的视像信息，并对其展开思维活动。

经由基础的“看”不断升级为目标有效的“读”是从事图形设计工作必不可少的训练过程。只有将身边各种视觉现象、变化都存储为记忆，才可能对未来的设计思维起到很好的拓宽作用。

2. “说”——信息的视觉讲述

描述一个现象、物体、观点都需要首先对获得的信息进行思维整理。从哪个角度进行描述?描述的目的是什么?用什么手段可以加强描述的感染力?这是符号学之中对符号指示性进行的分析。因此,无论是精神观念的语言描述或是客观物体的形象描述都面临一个关于“如何反映”的方法问题。

视觉讲述和其他符号的描述一样,必须有目的,有重点。在描述的过程中找到对应的解决办法,实现信息的有效传递。这也是图形设计为何强调创意的根本原因。不能依附内容的形式永远无法保持长久的效力。

在图形设计的初级阶段,学生总是容易处于一种困惑中:如何把看到的物像完美地再现出来?又如何判断画面上再现的图形具备一定的可变度?

训练的过程总是需要有规律的循序渐进。展现视像的完整面貌和运动规律与强调视像中最具冲击力的特写、片断都是能够实现有针对性主题表现的素材收集,而获得这样素材的手段也是极其多样的:手绘记录、影像记录、文字记录等都能够达到反映对象形态感的目的。要摒弃只专注于某种单一的信息记录方式,为后面的变形创意提供更多更好的视觉思维角度。



提示:梅洛庞蒂认为:我们总是在“被言说的言说”和“为言说的言说”之间寻找合适的语言表达。

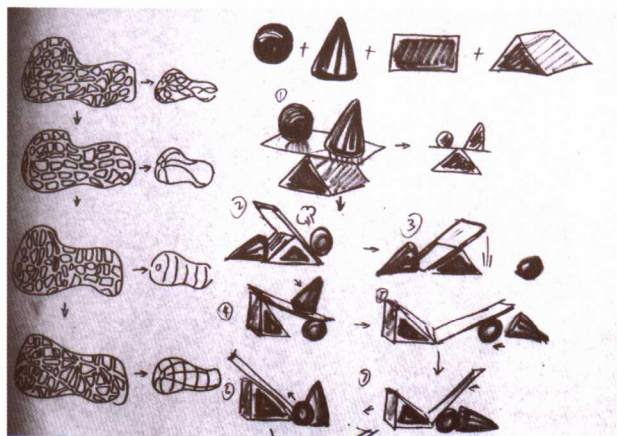


图 23 物体的形态组合关系

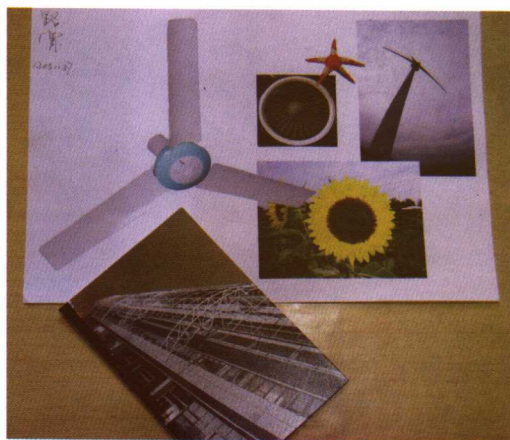


图 24 方向 (视觉记录作业) 作者:路霄