

中国美术基础教研大系

[设计卷]

A SERIES OF TEACHING AND
RESEARCH ON CHINESE ART BASIS

设计基础

杨微云 等 编著

辽宁美术出版社

LIAONING FINE ARTS PUBLISHING HOUSE

中国美术基础教研大系

[设计卷]

A SERIES OF TEACHING AND
RESEARCH ON CHINESE ART BASIS

设计基础

杨傲云 等 编著

辽宁美术出版社

LIAONING FINE ARTS PUBLISHING HOUSE

图书在版编目 (C I P) 数据

设计基础 / 杨傲云等编著. — 沈阳 : 辽宁美术出版社, 2014.11

(中国美术基础教研大系. 设计卷)

ISBN 978-7-5314-6429-7

I. ①设… II. ①杨… III. ①艺术-设计 IV.

①J06

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第196962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: 沈阳天择彩色广告印刷股份有限公司

开本: 889mm×1194mm 1/8

印张: 20.5

字数: 180千字

出版时间: 2014年11月第1版

印刷时间: 2014年11月第1次印刷

责任编辑: 童迎强 光辉

封面设计: 范文南 洪小冬 彭伟哲

童迎强 苍晓东 林枫

责任校对: 李昂

ISBN 978-7-5314-6429-7

定价: 230.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail:lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

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

进入 21 世纪, 美术教育工作者已经确立了基础美术教育目标, 我们发现在向高质量教学目标进发的过程中, 旧的教学理念、教学方法已经不能满足现代基础教学观念。毫无疑问, 全新教育教学理念建设是教育工作者亟待解决的问题, 教学理念的优劣成为达到新的预期教学目标的关键, 同时也是考量教学水平的重要因素。因此, 理性的把握、正确的引导、经验的汇集、材料资源的整合, 是艺术素质教育教学前瞻意识的体现, 且与美术教育发展紧密相关。

近两年来, 为适应高等美术专业教育发展的需要和社会人员美术学习和欣赏的需求, 建构美术学科规范教学, 我们组织编辑了《中国美术基础教研大系》大型系列丛书。《中国美术基础教研大系》系列丛书是大型的重点出版工程, 它汇集了几百位全国高校优秀美术教师十多年来美术理论研究和教学实践总结的优秀成果, 形成了一套较为完整的教学体系。本系列丛书涵盖美术学下设的基础教学诸多内容, 是针对美术专业学习所配备的研究性图书。书中强调美术基础教育不仅是对绘画造型能力的培养训练, 更是对美术修养、艺术思维的培养训练, 两者应互为补充。书中对于相对缺乏美术修养、美术文化和人文精神的培养而过多地偏重于应试技能的训练, 使得学生们的艺术思维能力滞后这一情况展开深入探索研究。这些丰富的基础教学经验和知识体系, 将会带给读者一个全新、系统的学习体验。

本套《中国美术基础教研大系》主要围绕基础、创作、欣赏、研究四个方面展开。具体有《素描·造型训练》《素描·课堂写生评析》《创意色彩》《创意写生素描》《认知色彩》《认知素描》《色彩构图训练》《设计素描》《速写》《透视与空间》《形体塑造》《造型拓展训练》《设计色彩》《感知色彩》《设计·形态构成》等。

《中国美术基础教研大系》是新世纪新的教学理念、新的美术知识体系, 融会了新的教育观念。是一套具有使美术基础教育实用性、科学性、前瞻性融为一体的系列教学研究丛书, 其内容更完备, 更加富有创造性。这套丛书包括素描、色彩、速写、设计基础等方面内容, 在编写的过程中, 本着遵循课程标准的原则, 保持教学基础内容的规范性和稳定性。将美术基础教育各学科中的知识要点、难点、疑点, 科学归纳整理, 并加以诠释。通过本套系列丛书, 你将学会不同的观察方法和对事物描绘的能力, 在知识的掌握和能力的培养上给学生以全方位的指导。相信该系列丛书的出版将会给社会广大美术爱好者、高等院校师生以借鉴启迪, 对繁荣和发展我国高等艺术教育事业有积极的意义。

As entering the 21st century, the Art educators have already established a goal of basic art education and teaching. We find that the old teaching philosophy and methods cannot satisfy the modern basic teaching conception any more, during the progress toward our higher-quality education target. There is no doubt that the construction of new educating conception, for the educators, is an urgent issue to be solved, as well as that the quality of the teaching philosophy becomes the key point to reach the teaching target that we expect, which is also the main factor to evaluate the teaching level. Thus, intellectual grasp, proper guidance, experience collection, as well as materials and resource integration, which are the reflection of the perspective sense of art quality education, which, at the same time, is closely related with the development of Art education.

In recent years, in order to accommodate the education development of higher fine art specialty and also the demands of art learning and appreciation of the public, to build a normalized teaching regulation on Art subject, we organize and edit a huge book series called 'Huge book series of Chinese Art Foundation Research', which a key publishing project. It is a selection of theoretical research and pedagogical practice of art achievements, all of which are from hundreds of intellectual art teachers for more than decade, completing a set of teaching system. This series of books covers a wide range of content of the subsidiaries of the Fine Art which is a specialized researching book for fine art study. It emphasized the basic art education, not only refers to the cultivating and training of modeling ability of painting, but also of the accomplishment of art and artistic thinking, which should complement each other. This series of books focuses and develops research and exploration on a recent situation where it only emphasized on the training for test skills, lacking of the training of artistic accomplishment, art culture as well as human spirit, all of which cause the students' lagging idea of art. All of these rich teaching experience and knowledge systems will bring a completely new and systematic experience for study.

This series of books revolves around basic, creation, appreciation and research, totally four aspects, including Sketch Modeling Training, Sketch Analysis of Class Sketching, Creative Color, Creative Sketching, Cognition of Colors, Cognition of Sketching, Training of Color Composition, Sketching Design, Sketching, Perspectives and Space, Shaping Bodies, Modeling Outward Bound, Color Design, Color Perception, Designing Morphosis, etc.

'Huge book series of Chinese Art Foundation Research' is a book with new teaching ideas in our new century, with new art knowledge system, integrating with new education concept, which makes an integration of practicality, scientificity and prospective of art basic education. The complete content is full of creativity, which including drawing, color, sketching, basic designing, etc. During the process of writing, based on the standard principle of curricula, we keep the normative and stable standards of basic teaching contents, collecting all the key knowledge points, difficulties, and questions, then sorting out all of them scientifically and interpreting them completely. From this series of books, you will learn the ability of different observation methods as well as of depiction of objects, showing full ranges of guidance to students on mastery of knowledge and cultivation of ability. We really appreciated that the publish of this series books will give all the teachers and students reference and enlightenment, making a positive significance for the prosperity and development of our higher art education.

Contents

总目录

01

设计基础1

金剑平 编著

1 64

02

设计基础2

杨傲云 编著

1 48

03

创作基础

苏海江 等 编著

1 52

CHINESE ART BASIS
A SERIES OF TEACHING AND RESEARCH ON

01

设计基础¹

金剑平 编著

序言

学习美术不等同于学习美术高考

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。

一、设计能力的培养

初学者须知：

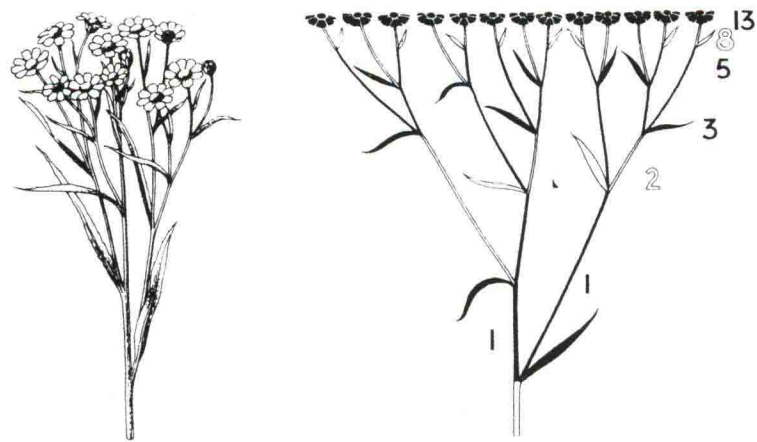
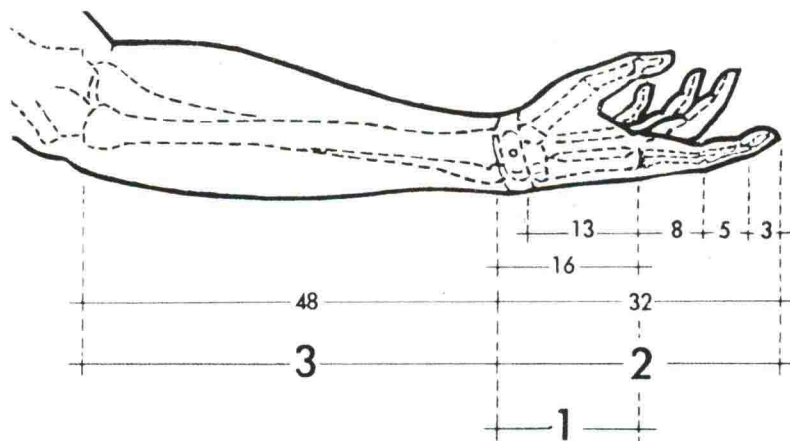
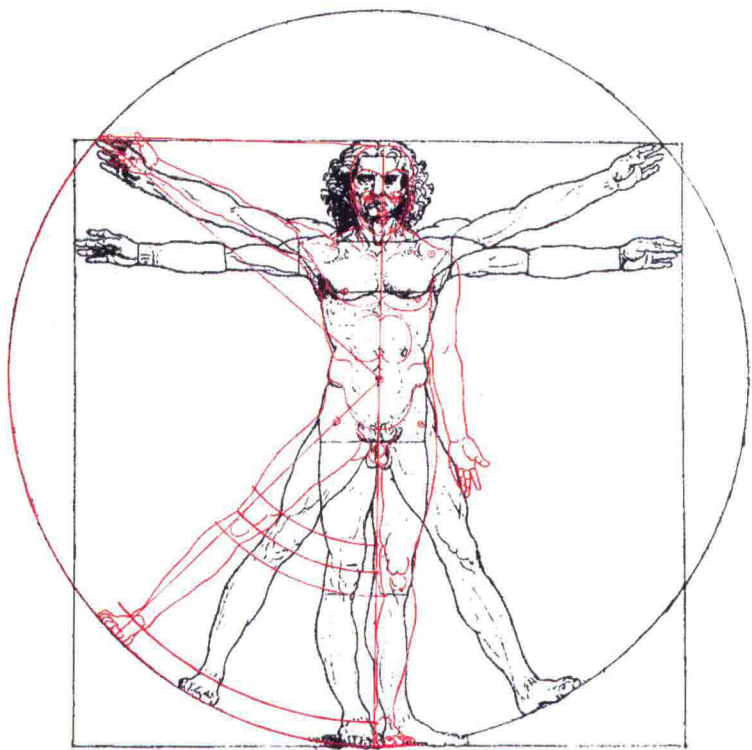
首先要对自己能否胜任设计师这个工作要作一个较为客观的评价，不要盲目跟随社会上的风尚，同时要知道任何一种学习技能和改造思想的过程都是痛苦而漫长的，是彻底否定自我的过程。不经历风雨怎能见彩虹？世上没有轻轻松松的成功。何况那么多人都往这个专业上奔，可以想象若干年后社会上有多少半瓶子醋的设计师，在搅动着仅半杯羹的市场。重新评价一下自己，觉得自己有信念就迈开步子吧！觉得自己很有设计才华就开始动手吧！如果犹豫那就把功课学好，找一门自己喜欢的手艺坚持下去，十年后你就可能成功。

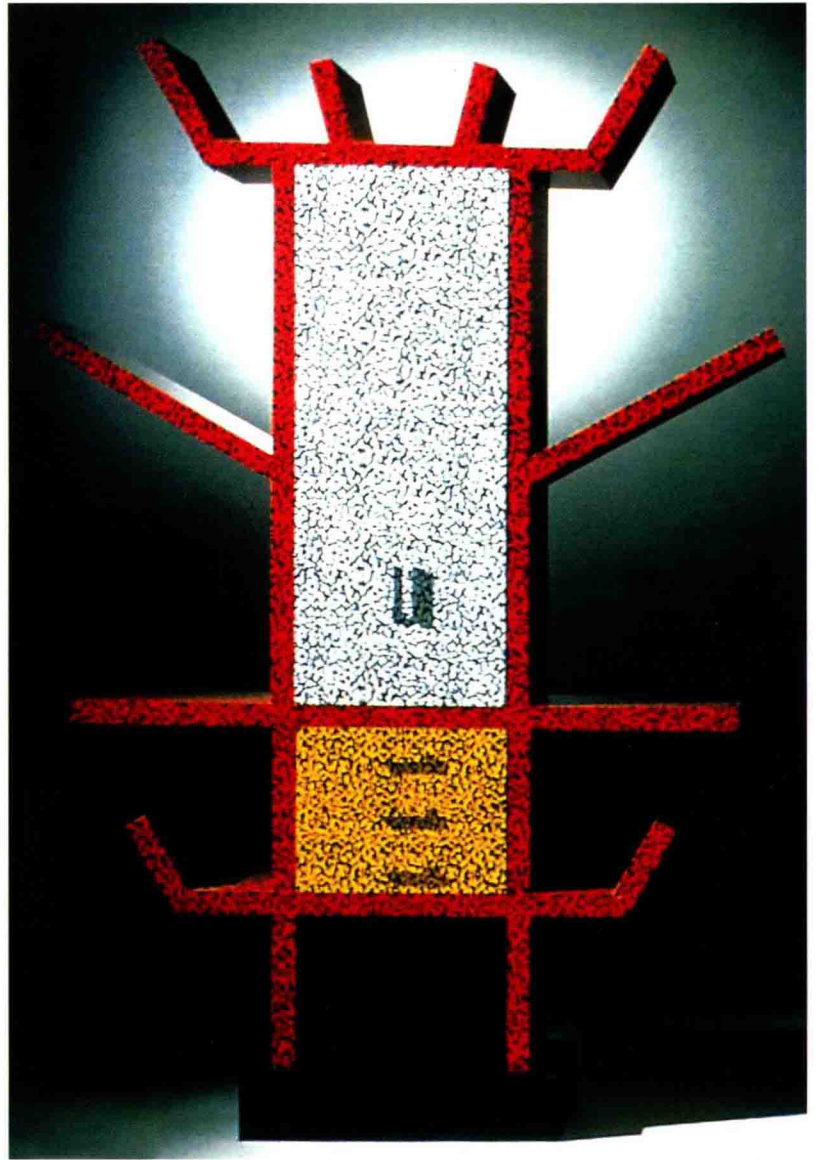
1.1 对于设计能力的自我认识

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。

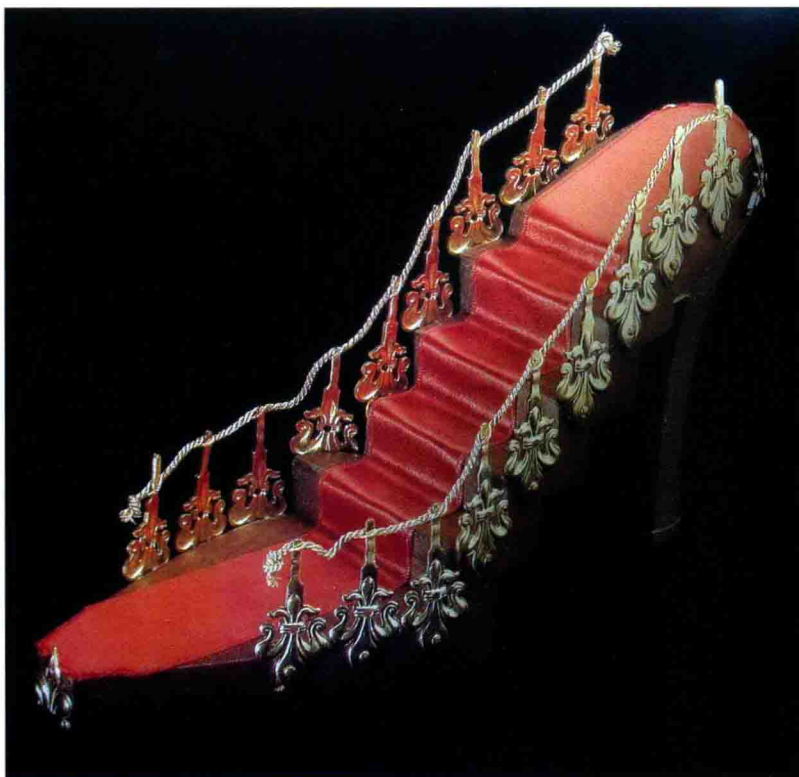
从设计的基本能力来讲涵盖了四个方面，首先是人们常说的突破思维的能力即我们常说的创新能力的培养，要在生活中培养自己进行创新的联想并使之成为一种习惯。其次是表达能力，所谓的表达能力涵盖了几个层次，第一是语言的表达，这是人们常常忽略的一种能力，这是任何职业所需的基础能力。90后的同学相对来说较为独行，这方面要加以克服和培养。第二是绘图想象能力的培养，能想到的就能画出来。第三是计算机的表现能力，要逐渐地掌握计算机辅助设计的基本软件。再者是动手的能力，对于一个将要从事设计工作的学生来讲动手能力是非常重要的，而且是现代学生恰恰缺少的能力，只有良好的动手能力才能感悟设计、能对以后的材料加工和工艺有一定的前瞻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

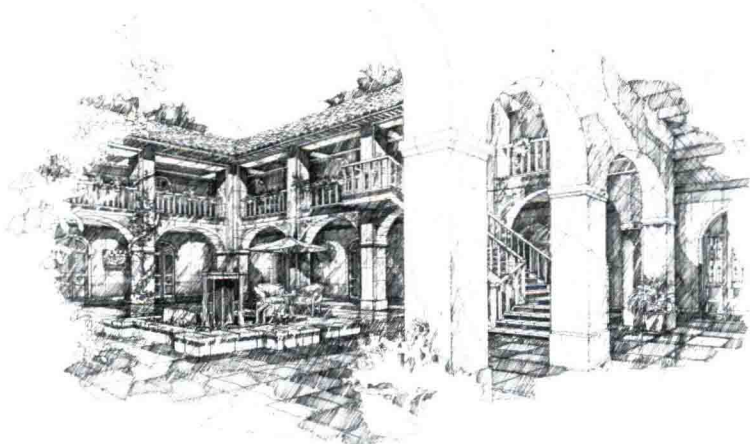
对于一个初学者来说培养自己创新思维的习惯更为重要。创新思维的学习并不是一朝一夕能完成的，它是要经过长期的有意识的培养和训练才能完成的。而这个过程往往是伴随着克服习惯性思维所带来的很多痛苦。在我们的教育体系中最缺少的便是创新教育，把我们的同学训练成了一个的解题高手，然而一个民族要屹立世界之林而不被淘汰，那么必须发挥和发掘群众中深藏的创新能力。日本之所以有今天，他们是全民性的提倡创造新产品和新方法。你能够通过部分的日本产品，深切地感受到创新的精神深入人心。那么同学们如何才能提高自己的创新能力呢？首先创新的能力是建立在细致地观察之中和丰富的想象力，所以在平时就要细致地观察周围的事和物，并加以分析。同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。

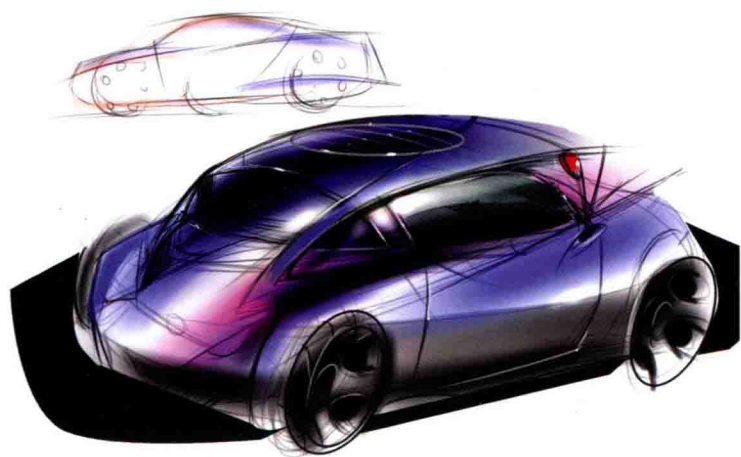
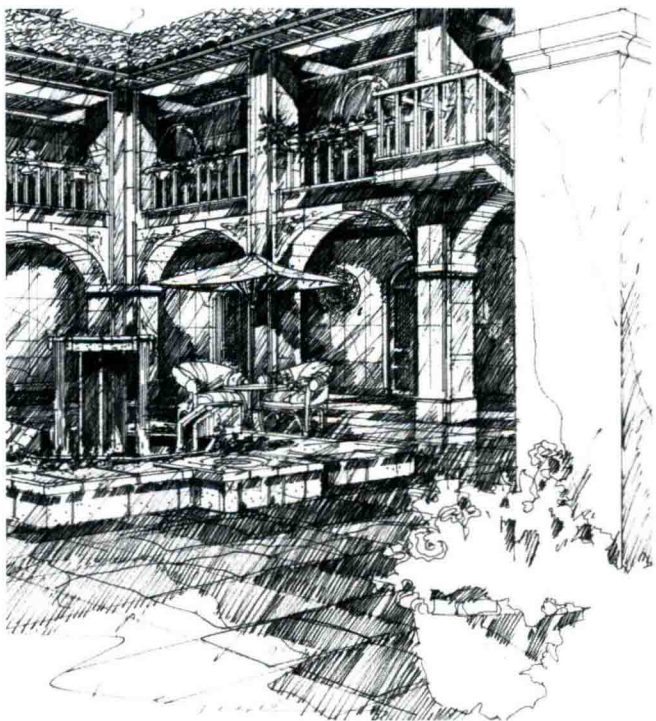


1.3 设计图示表达能力的培养

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。

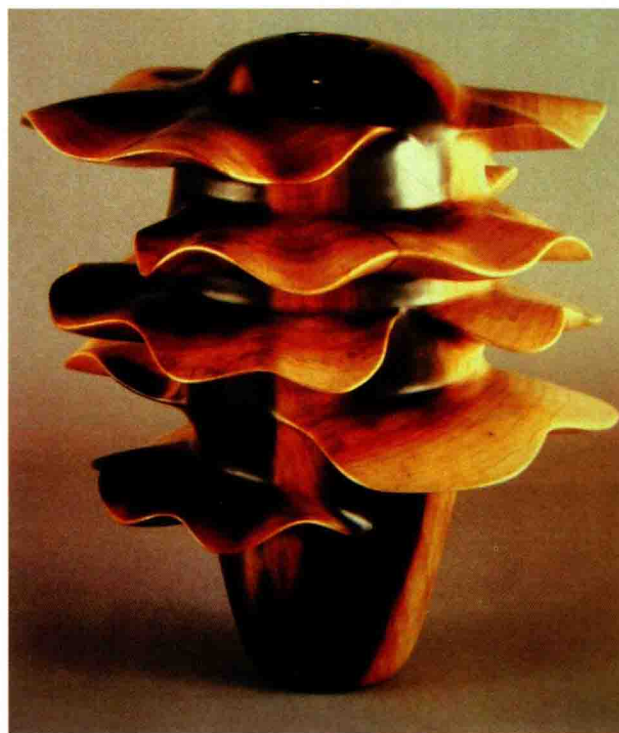
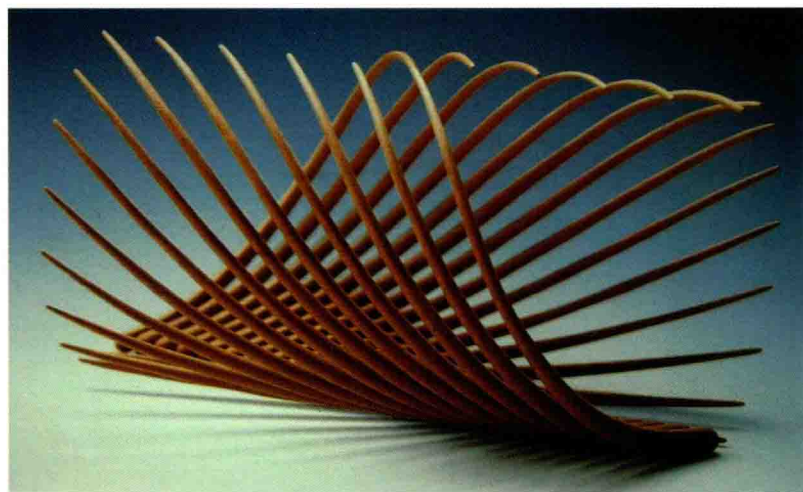
而在这时准确能力是极为重要的,不论是在平面或主体的表达中。那么如何提高图示的能力呢?首先是精确地掌握三视图的能力,对立体各面有深刻的理解。其二要真正地做到手勤、脑勤,在平时多加练习,看到一些复杂图形要尝试着画出它的各个角度的立体图。对画速写不光是画人物还要画器物,并且对自己要有量的要求,只有达到一定量才会有质的转变。在这个学习中没有捷径可以走,就是通过练习才能达到成功的彼岸。





1.4 设计制作动手能力的培养

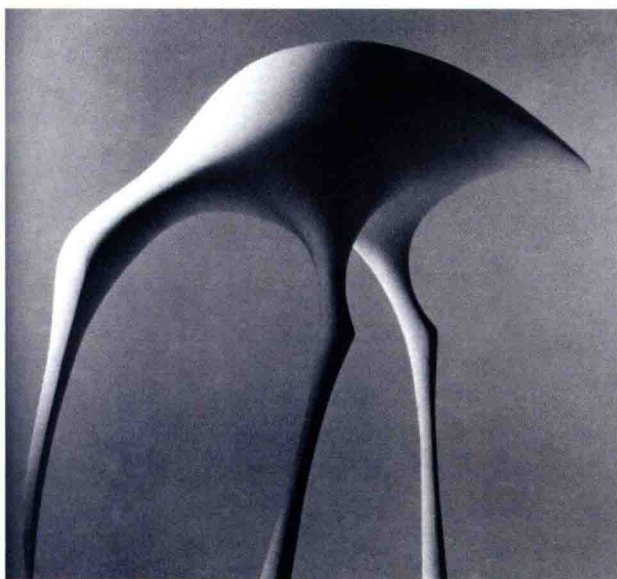
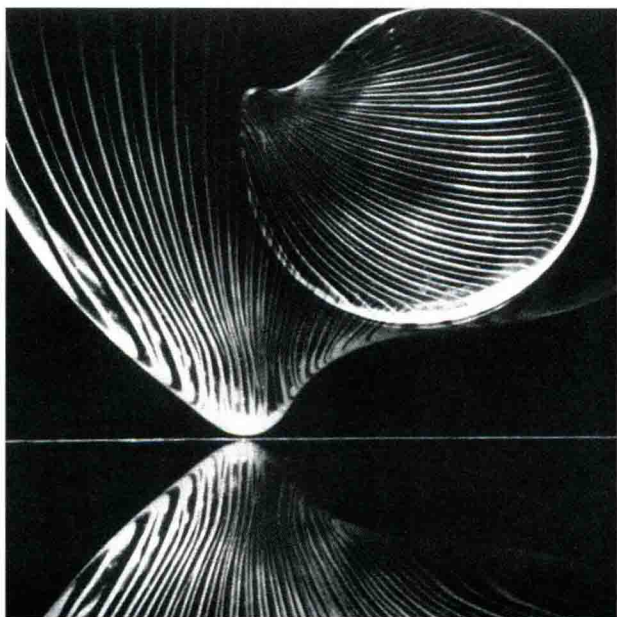
在我国的教育体系中，从历史上就没有将动手能力的培养设在一个重要的位置，显示出的是“万般皆下品，唯有读书高”，一介书生才是值得荣耀的词。然而设计却恰恰是一份艺术与工艺相结合的专业。在国外发达国家的教育体系中没有设计博士的培养，只有硕士的头衔。回过头看看我们自己的当下，学生们忙于行走在各种各样的补习班，为了提高一分成绩而在奔波着。没有富余的时间去做一些他们喜欢的事情，以至于对于一些古今工具的名称和运用都不知道，一切都在善良的父母包办下生活着，那么他们什么时候才能像一个名副其实具备各种能力的高中生？对于各种工具运用的缺乏知识形成了畏惧的心理，这种畏惧心理更加剧了惰性的产生。日积月累是对制作的无奈，对工艺的无知。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，不懂就问一下工人，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点,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。

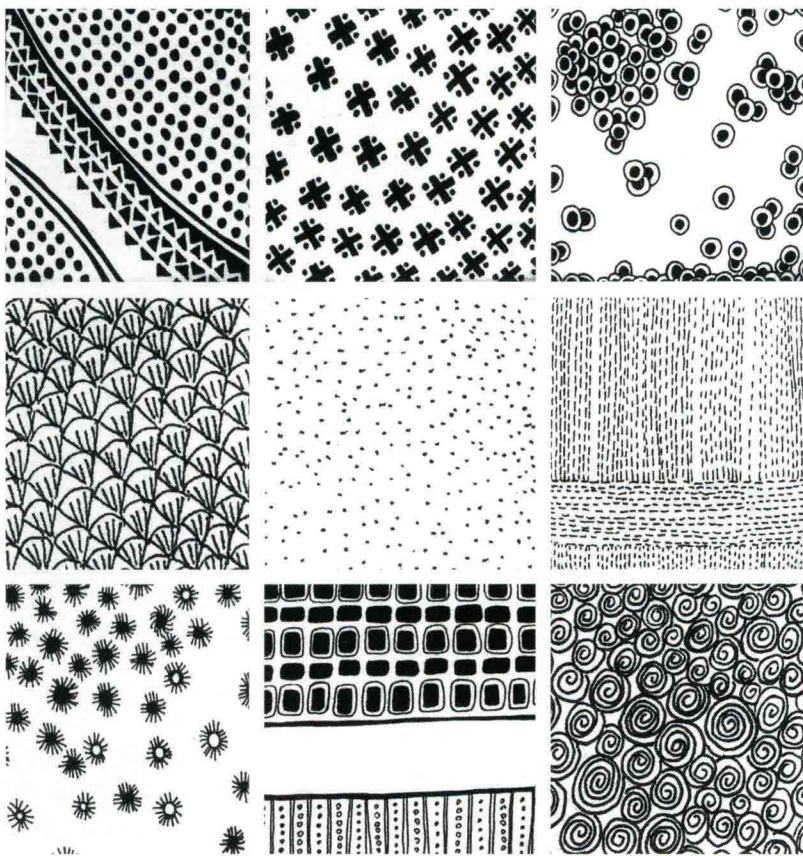
2.2 形态的基本构成要素

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。

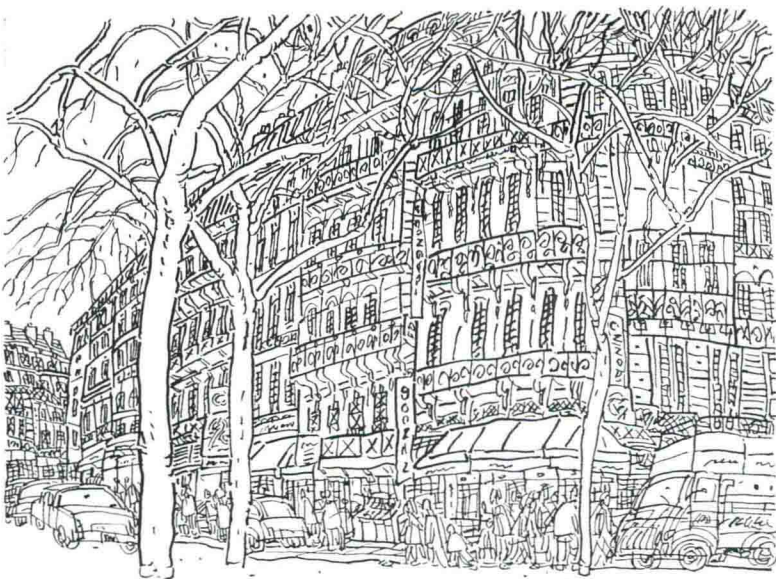
在设计中,我们往往把小的元素看成点。它与周围其他造型要素共同比较时,具有凝聚视觉的作用。如果有两个同样性质的点同时存在于视野中,我们的视线便会在两点之间形成一段无形的线。若是三个点便会感受到一个三角形。以相同大小的点作不连接且等距的排列,有井然、规整的美感,但容易显得单调和呆板。以等间隔、不同大小的点作有计划的构成,既能产生富有变化的效果,又显得强力而热闹。重叠的点作不同明度的构成,有丰富的层次感。不同大小的点以不同间隔作有计划的构成,将产生虚拟空间感。虽然点是造型上最小的视觉单位,但它是形态的一部分。它的大小、位置、排列方式影响到形态的最终视觉效果和我们的审美体验,所以它一样是重要的。

◆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，或线的继续扩大，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受和审美体验，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

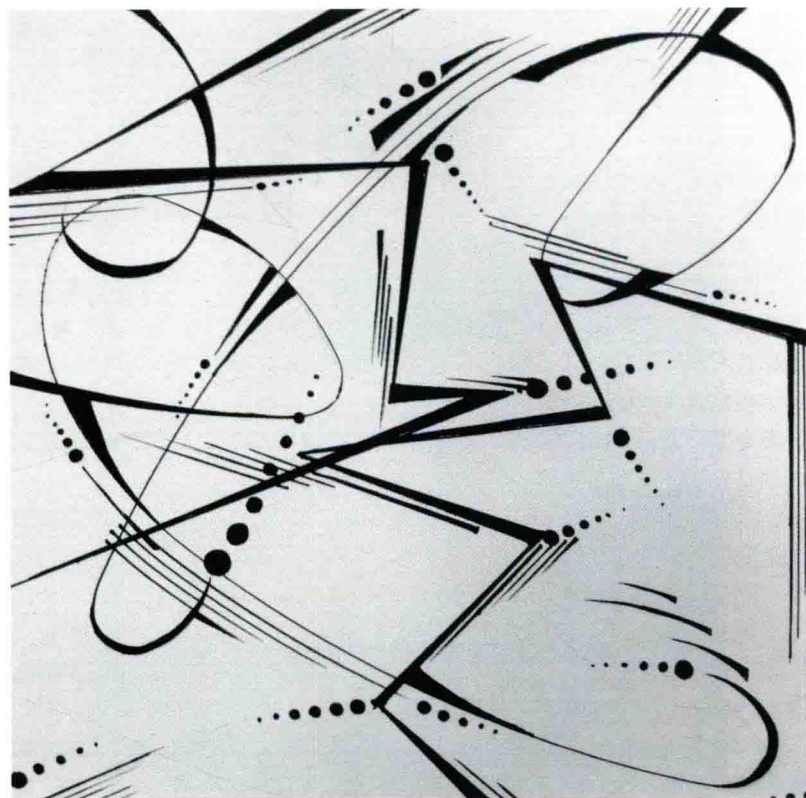
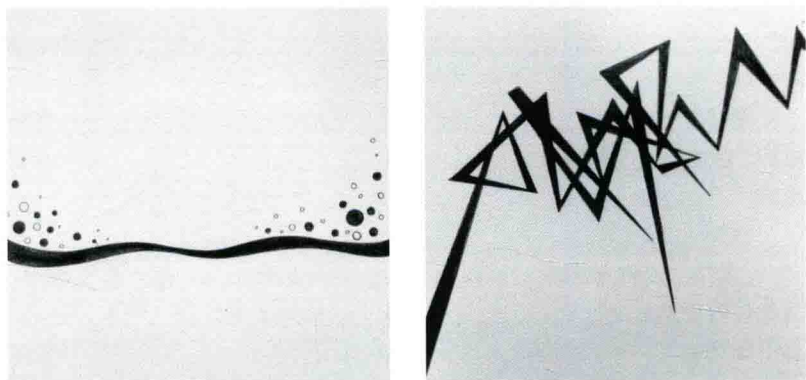
立体空间是由材料构建而成，各种材料由于其组织结构不同而在其体的表面呈现出不同的纹理特征，这种材料的表面特征我们称为质感。材料的质感是材料自然呈现，能被人们的视觉及触觉感知，并产生不同的心理感受。在空间形态设计中，材料的质感也是一个重要的造型语言。肌理是

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。

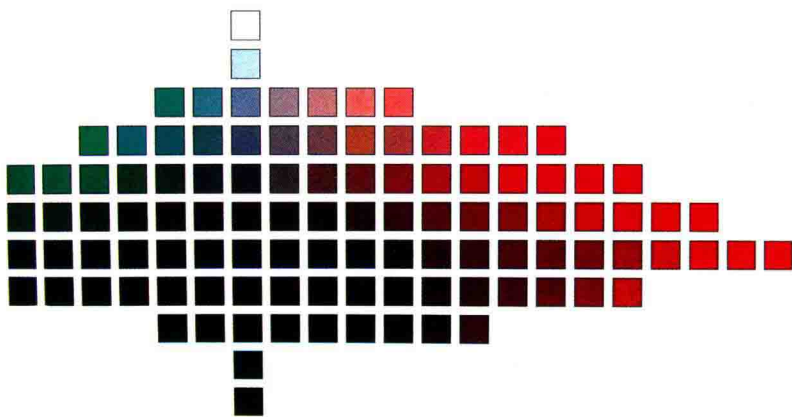
色相

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。



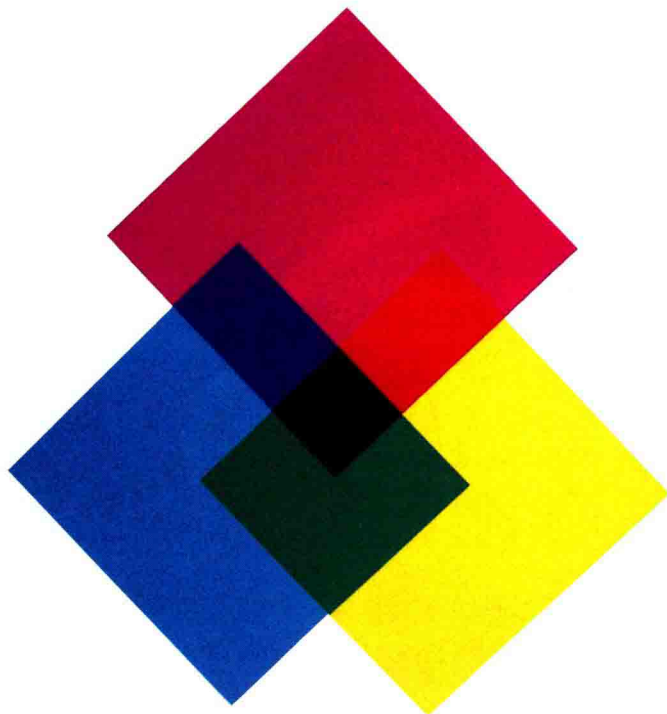
◆明度

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