

高职高专艺术类专业 For Training Schools & Vocational Colleges of Higher Education
[实验学程] EXPERIMENTAL CURRICULUM

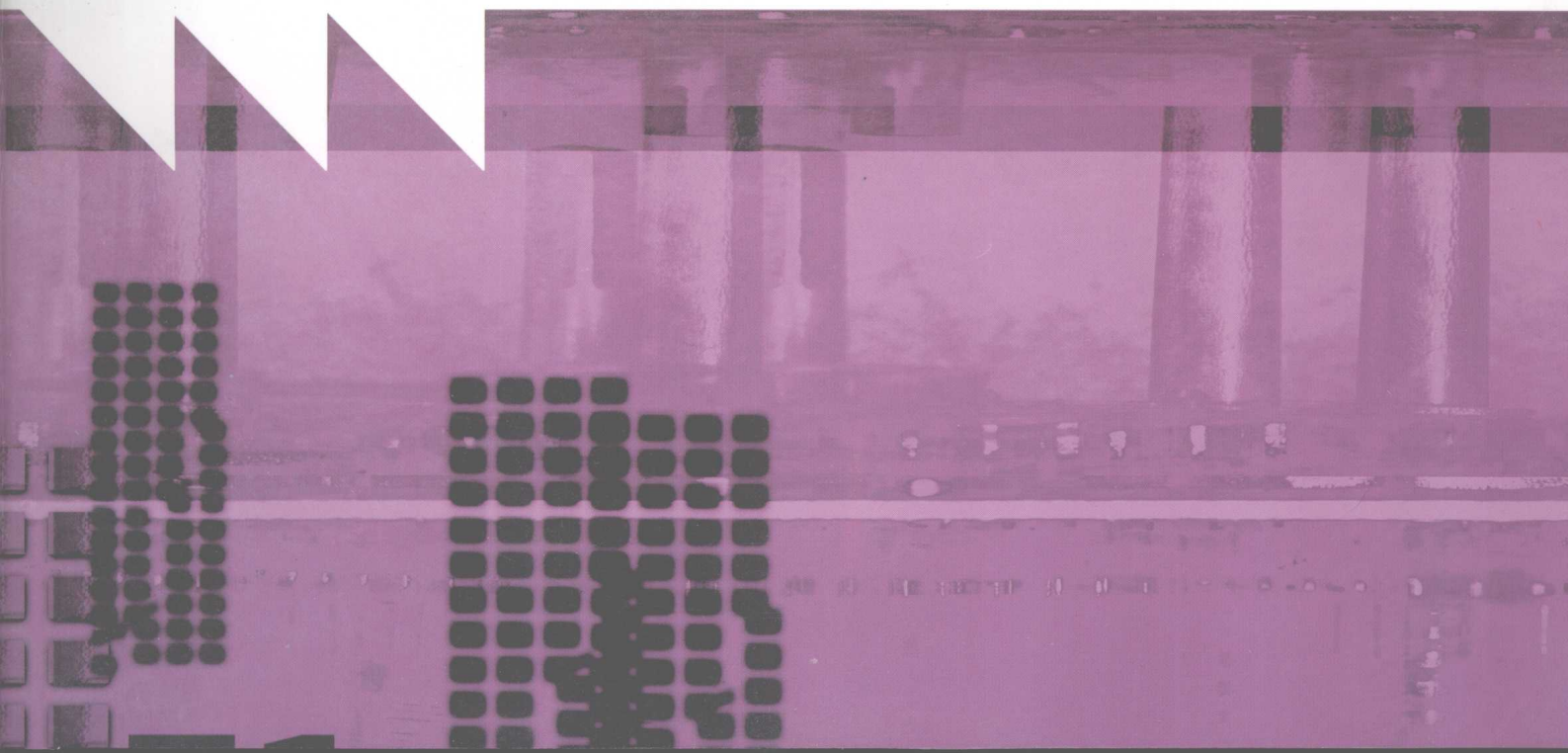
魅力数码

——数码图形设计

陶源清 编 著

凤凰出版传媒集团重点出版项目

凤凰出版传媒集团 ◆ 江苏美术出版社



高职高专艺术类专业 For Training Schools & Vocational Colleges of Higher Education
[实验学程] EXPERIMENTAL CURRICULUM

魅力数码

——数码图形设计

陶源清 编 著



大 视 觉
艺术教学系列

凤凰出版传媒集团  江苏美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

魅力数码——数码图形设计 / 陶源清编著. —南京:江苏美术出版社,2008.1

高职高专艺术类专业基础学程

ISBN 978-7-5344-2451-9

I. 魅… II. 陶… III. 数字技术-应用-构图(美术)-造型设计-高等学校: 技术学校-教材 IV. J061-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 004042 号

策划编辑 徐华华

责任编辑 徐华华

邱妍宾

特邀编辑 安德明

装帧设计 武迪

丁健

文字审读 陈文瑛

责任校对 吕猛进

责任监印 贲炜

书 名 魅力数码——数码图形设计

编 著 陶源清

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

制 版 南京水晶山制版有限公司

印 刷 南京新世纪联盟印务有限公司

开 本 889 × 1194 1/16

印 张 6

版 次 2008 年 2 月第 1 版 2008 年 2 月第 1 次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5344-2451-9

定 价 30.00 元

营销部电话 025-83248515 83245159 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

江苏省高职研究会艺术类专业协作委员会教材编写委员会

主任 吕美立 苏州工艺美术职业技术学院副院长
副主任 韩斌生 江南影视艺术职业学院副院长
陈正俊 苏州工业园区职业技术学院系主任
江 杉 扬州职业大学艺术系主任
成 员 艺术类专业协作委员会委员

高职高专艺术类专业《四大学程》编写委员会

《基础学程》编写委员会

主任 韩斌生 江南影视艺术职业学院副院长
副主任 钱志扬 南通职业大学艺术设计系主任
孙亚峰 徐州建筑职业技术学院系主任
成 员 胡国瑞 南京艺术学院副教授
周燕弟 连云港高等师范专科学校系书记、副主任
顾晓菁 江苏技术师范学院系主任
朱彧葳 江南影视艺术职业学院副主任
仇高驰 徐州教育学院系副主任
刘剑波 常州轻工职业技术学院教研室主任
黄 顺 苏州农业职业技术学院教研室主任
陈 鑫 硅湖职业技术学院系主任

《实验学程》编写委员会

主任 吕美立 苏州工艺美术职业技术学院副院长
副主任 徐 南 无锡工艺职业技术学院系主任
尤景林 苏州广播电视大学系主任
成 员 吴建华 苏州工艺美术职业技术学院教务处长
史国富 无锡工艺职业技术学院系主任
李根芹 江阴职业技术学院系主任
李纪彬 明达职业技术学院系主任
王 伟 江苏经贸职业技术学院系主任
李京龙 南京特殊教育职业技术学院副主任
毕亦痴 苏州经贸职业技术学院副主任
朱瑞雪 扬州环境资源职业技术学院教师
张 晶 无锡职业技术学院教研室主任

《实训学程》编写委员会

主任 陈正俊 苏州工业园区职业技术学院系主任
副主任 李安东 南京工业职业技术学院系副主任
顾明智 常州纺织服装职业技术学院系主任
成 员 王 波 钟山职业技术学院系主任
陆康源 江苏信息职业技术学院系主任
肖 斌 淮安信息职业技术学院教研室主任
许松宁 南通航运职业技术学院副主任
李 荣 泰州职业技术学院系主任助理
经 松 江苏农林职业技术学院教研室主任
吴 荣 常州机电职业技术学院教研室主任

《精品学程》编写委员会

主任 江 杉 扬州职业大学艺术系主任
副主任 杨 扬 江苏省江海职业技术学院系主任
李 波 南通纺织职业技术学院系主任
成 员 张祖鹰 南京化工职业技术学院系主任
李 涵 苏州职业大学系主任
濮安国 苏州职业大学教授、中国明式家具研究所所长
陈维信 无锡南洋职业技术学院系主任
虞海良 无锡南洋职业技术学院副教授
王晓岗 无锡商业职业技术学院系副主任
荀 武 苏州托普信息职业技术学院副主任
姜冬莲 南通紫琅职业技术学院教研室主任
张 菲 南京交通职业技术学院教师

高职高专艺术类专业《四大学程》教材审定委员会

主任委员

邬烈炎 南京艺术学院设计学院副院长
吴继新 中国美术学院艺术设计职业技术学院院长
叶 苹 江南大学设计学院副院长
洪锡徐 苏州工艺美术职业技术学院视觉传达系主任
刘境奇 广东轻工职业技术学院艺术设计学院院长
彭桂秋 湖南省工艺美术学院副院长
闫 浩 江西陶瓷工艺美术职业技术学院院长

审定委员会委员

(以姓氏笔画排序)

尤景林 苏州广播电视大学系主任
江 杉 扬州职业大学艺术系主任
吕美立 苏州工艺美术职业技术学院副院长
陈正俊 苏州工业园区职业技术学院系主任
李安东 南京工业职业技术学院系副主任
李 波 南通纺织职业技术学院系主任
钱志扬 南通职业大学艺术设计系主任
徐 南 无锡工艺职业技术学院系主任

序

职业教育是我国现代化进程中培养高素质劳动技术人才的基础工程。夯实人才金字塔结构的基础,必须坚持以服务为宗旨、以就业为导向、以学生为中心、以能力为本位的办学指导思想,进一步深化职业教育教学改革,真正办出职业教育的特色,提高职业教育的教学质量和办学效益,促进职业教育可持续健康协调地发展。

江苏省高职教育研究会艺术类专业协作委员会在省教育厅高教处的指导下,依托省内高职专科院校一线教师的教学实践和教学经验,组织开发、编写了这套体现江苏特色,反映新知识、新技术、新工艺和新方法的高职高专艺术类专业“四大学程”。“四大学程”着力体现能力为本、任务驱动的指导思想,通过任务、活动和主题等多样化的表现形式,将知识点和职业能力实践融进课题训练中,改革教学方法和学生的学习方式,以此提高艺术类专业学生的创造能力和综合素质。

江苏省高职教育研究会艺术类专业协作委员会和江苏美术出版社,经过三年多的研究和努力,在参编院校师生的积极配合下,“四大学程”第一批教材面世了。这是我省职业教育教材建设的新的探索和新的成果。“四大学程”已列入江苏“十一五”期间重点出版项目,是我省高职高专教材建设的新的增长点。希望该学程继续秉持实事求是、创新求精、面向未来的原则,省内各高职高专院校在使用好“四大学程”的教学实践中,进一步修订和完善本教程;同时,能够借鉴国外优秀职业教育专业课程和教材,吸纳全国高职高专院校教材编写的优点,不断优化内容,拓展体系,为加速培养适应我省经济社会发展需要的技术型、技能型人才,为建设江苏和全国的高职高专课程、培养高素质的技术人才做出贡献,为江苏的“富民强省”和“两个率先”服务。

高职高专艺术类专业
“四大学程”编写委员会
2007年5月20日

目录

前 言	001
概述 现代视觉传达技术的嬗变	002
课题一 点线面的世界	004
子课题一 点构成的图像	004
子课题二 线构成的图像	008
子课题三 面构成的图像	012
子课题四 点、线、面综合构成的图像	015
课题二 构成的艺术	019
子课题一 对称与均衡构成的图像	019
子课题二 节奏与韵律构成的图像	024
子课题三 正形与负形构成的图像	027
子课题四 透叠与重复构成的图像	030
子课题五 解构与抽象构成的图像	033
子课题六 材质与肌理构成的图像	036
课题三 色相的诱惑	040
子课题一 色彩构成的图像	040
子课题二 色彩情感构成的图像	043
课题四 照片的变幻	045
子课题一 移花接木	046
子课题二 改头换面	048
子课题三 牛头对马嘴——超现实主义表现	051
课题五 视觉润滑剂	063
子课题一 幽默图像	063
子课题二 肖像漫画图像	068
课题六 影画交融	070
课题七 综合转移	077
子课题一 广告设计招贴	078
子课题二 旅游招贴设计	081
子课题三 主题性创作：“新北京 新奥运”、“碰撞”	085
子课题四 主题性创作：“托起明天的太阳”、“我们的校园”	088
后 记	090
参考文献	091
作者简介	092

前言

早在 20 世纪 60 年代，数码技术就轻轻地叩开了造型艺术的大门。1950 年，美国麻省理工学院的伊凡·萨罗至德开始着手开发通过图形技术实现人与电脑相互对话的操作系统。1963 年，这套以电脑、主机、显示屏、光电笔和键盘为工具，以人与电脑相互对话为操作方式的图形画线系统得以完成。这套系统的开发，运用了许多绘画、制图的基本理念和技巧，实现了用机器制造艺术梦想，虽然作品简单，但被公认为是利用数码技术进行视觉艺术设计的先导。此后，数码技术以“影像符号”和“数字符号”这两种新的物质中介为馈赠，在视觉艺术世界登堂入室，让设计师、艺术家尽情地领略了它特有的魅力。

数码技术的魅力首先表现在它是有人性的，是人的技术，是人为了更新自身的生产方式和生活方式而创造了它，用它来放大和延伸自己的视觉经验、思维功能，以求在时间和空间上营造心象。一个艺术专业的初学者，可以用它校正视觉、寻觅美因；一个设计师，可以用它来丰满创意、扬显个性；一个艺术家，可以用它超越现实、拥抱未来、恣意想象，可以让物象在六维度中展开想象的翅膀，飞出地球、奔向宇宙。是人的爱美之心、创造之欲、想象之力让数码技术与视觉艺术结下了良缘，如形神般地合二为一，相互辉映出非凡的魅力。

数码技术的魅力又在于它继承了传统的视觉传达艺术的构成元素，以数码方式实现的视觉传达艺术，是将传统视觉传达的技术因子解析后，重新组合成的、具有逻辑的、可以解读的一种技术。这种技术，使点的图像、线的图像、面的图像，及点线面综合图像的变形、变异、影、像、画的交融构成一体，使得必需的剪裁、修正、增减、移植、打散、重构，都变得得心应手，“艺”遂心愿。究其所由，终是因了传统视觉艺术的“厚积”才有如此现代的技术“薄发”。这是一种技术的进化，且是由审美需要统领着的一种进化；因而，这种承传着传统进化而来的技术也就具有了为现代艺术的增魅之效。

数码技术的魅力还在于它为我们提供了拓展虚拟空间的新方式。人有梦想、幻想，也总有理想，这都是人在思维中对现实的超越，是虚拟思维理想美化的成果。视觉艺术擅长将这些成果中的虚拟性图像转化成直观可视的现实体验，以回应人对现实的期待。显然人们已经钟情于这种视觉艺术，这种视觉艺术因此更需要完善虚拟创造性的思维方式，也因此更需要提升虚拟转化为现实的能力。现在，数码技术满足了这些需要，它让我们可以用其构建的数字化方式拥抱着未来更自由地想象，可以用它作为工具去拓展虚拟空间，构建虚拟景象，真实地展现人的精神、心灵、观念，艺术地传达人们对美好现实的诉求。

数码技术的真正魅力却是在于它不会自我显魅。它只有在你分别找到了人与工具、传统与现代、现实与虚拟之间的平衡点时，在受到了你所把握的艺术“神性”的感召时，才会徐徐地伴随着你的潜心创作而毫无保留地为你释放出魅力来。



概述

现代视觉传达技术的嬗变

20世纪现代美术运动中兴起的立体主义、未来主义、达达主义、超现实主义和构成主义的影响,改变了传统的视觉传达设计观念和展现方法。

受现代美术运动的影响,视觉传达设计方法开始强调点、线、面、形、色和质感等视觉要素的构成及其相互之间的关系,再加上1839年摄影技术的发明和应用,由此导致了现代摄影运动。现代摄影拓展了视觉传达设计的新领域,1917年埃文·兰顿·科伯恩(Alwin Langdon Clburn)拍摄了一组照片,自称是最早的抽象摄影;还有一些摄影师运用影像显影过程中的叠影现象,将其转化为技术,创作出梦幻般的形象,以展示新的具有时空状态的影像图形,取得了特殊的非人为的效果,对现代影像技术应用于视觉传达设计产生了极大影响。

20世纪初,为将信息在视觉上有效地传达给观众,视觉传达设计师意识到首先要创造富有表现力、象征性的形象,再者要创造出大众易于理解、具有绘画性的形象。形象与设计的结合产生了“图像现代主义”风格。20世纪初始于俄国的至上主义、构成主义与荷兰的“风格派”运动,以及后来在欧洲流行的“装饰艺术风格”,都成了视觉传达设计技术发展中具有世界性影响的风格。

1919年,沃尔特·格罗佩斯(Walter Gropius)在德国魏玛创立了世界上第一所现代设计学校——包豪斯(Bauhaus)。它开创的现代设计风格,构建的现代设计教育理念对现代视觉传达设计的发展也产生了巨大影响。

今天,全球迈入了信息时代,许多专家迫切要求世界“语言”标准化,希望建立人类共通的“语言”系统。在这样的背景下兴起了探索视觉上的“非文学的世界语”运动。该运动始于20世纪20年代,成熟于40年代至60年代。最早开始这方面研究的是奥地利社会学家奥托·诺拉斯(Otto Neurath),随后,美国视觉传达设计师亨利·莱弗斯(Henry Dreyfuss)建立了自己的设计公司,展开了把图像符号引入信息领域的探索,促进了国际视觉语言系统的发展。他认为:“起源于人类初期的图像符号将成为全世界通用的传达媒介。图像符号将作为文学的补充来传达人类的思想。”

1959年,瑞士创办了《Graphic》杂志,这是迄今为止世界平面设计界最重要的杂志之一。它展示了前卫的视觉传达设计,杂志本身的版式设计也是颇具创意的。它使瑞士自20世纪60年代至今一直保持着世界视觉传达设计“超级大国”的地位。

这里还要提及的是波兰的招贴。波兰招贴以其独特的风格,赢得了世界性的赞誉,在现代招贴史上具有重要的地位。作为国际上最具权威的设计大展之一的“华沙国际招贴展”,从1964年开始每两年举办一次,每次都有一个确定的全球性的社会问题作为创作主题,都有来自世界各地的优秀作品参赛,吸引了成千上万的参观者,在世界上产生了重大影响。

20世纪后半叶,设计师们受到各种美术运动,如立体主义的空间构造,超现实主义的形象错位、并置,表现主义的违反自然的光色,以及波普艺术的大众媒介形象的更新等的影响,力图创造出更为个性化的形象、风格。由此使得美术和视觉传达设计之间的传统界限变得越来越模糊,在波兰、美国、法国等国家形成了观念图形设计方法,这种设计方法在他们的作品中随处可见。与此同时,“意大利米兰风格”、“嬉皮士”招贴、“波普艺术”等艺术流派也相继问世。

“光效应艺术”是20世纪60年代流行于欧洲和美国的一种利用光色效果来加强绘画效果的抽象艺术。它利用不同的纹样和色彩,利用观众产生的视觉错觉来营造视觉幻象效果。“光效应艺术”打破了纯绘画艺术与装饰图案艺术的界限,对工艺美术、广告和建筑艺术都产生了广泛而持久的影响。

到了20世纪70年代,出现了一种新的设计风格,被称为“后现代主义”。“后现代主义”认为设计领域的“现代”时期已经结束,应向传统的秩序与明晰的设计挑战。“后现代主义”探索表达时代需要的情感以及解决问题的新方法和新形式。它在强调表现主义的同时,坚持设计形式要具有文化和社会意义。这一时期的代表人物是德国的沃尔夫冈·温格特(Wolfgang Weingart)。这是一位具有彻底革命精神的设计师,他认为,现代主义风格的时代已过去,个性风格的时代即将到来,不存在人人遵从的法则。他的观点和设计预示着自由设计和更加直觉的设计风格即将在80年代风行。

20世纪80年代是设计界的大试验时期,视觉传达设计的特征表现为直觉主义和表现主义。设计师更加强调设计的主观感觉和非客观的合理性。各种新技术的应用,尤其是电子计算机,使难以实现的想象能应用在设计中。科学技术为艺术的发展注入了新生命,也使满腔热情的设计师们成为新的探索者。

21世纪以信息技术为前导与核心的高新技术产业日新月异,迅猛地推动着视觉传达设计的发展,尤其是计算机绘图和合成图像技术将视觉传达设计带入了一个崭新的世界。依托不断推陈出新的、精密准确的电子计算机硬件外装设备,视觉传达设计师将所展示的空间扩大到人脑尚未到达的新天地。合成图像是一种崭新的技术,它能使设计师们的奇思异想成为现实,使电视中的画面真假难辨。由此设计师们逐渐摆脱了因受媒介束缚而对展现方法产生的怀疑,能够全力投向对设计观念的创新和探讨及对创意的精心组织和有效展现。

在人类文明的各个历史阶段,科学技术一直是引发艺术革命的动力,但很少有像数码技术这样,以其势不可当的力量引发了空前变革。可以说,数码技术已经实质性地改造了艺术的思维模式、设计模式、传播模式及欣赏模式。虚拟图像技术创造了魔幻般的世界,计算机技术提供了众人参与的创作空间,爱好艺术的人都可借助这一平台淋漓尽致地表达艺术创作的情怀。



课题一

点线面的世界

子课题一

点构成的图像

课题目标

寻找日常生活和自然界中的点,利用计算机创作点的图像。任何一门语言,我们首先要学的是发音和词汇,在掌握了发音和一定量的词汇之后,我们才能学习语法造句,然后是作文叙事。与此类似,平面构成即是广告设计的“词汇”,学习平面构成的目的在于:积累对点、线、面构成形态的认识,完成“词汇”学习,而后,尝试对二维形态的发现、组织和创造及质感肌理的研究、表现。

知识点

点在几何学中只表明位置而并不具备形状和方向。从平面设计角度看,几何上的点没有实质的艺术意义;而平面设计艺术中的点,不仅表明了位置,还具有大小、方向、色彩、形状等特征的可视元素,它们的结合能组成完整的视觉体。

点的形态是简洁的,但又有着强大的生命力。一个点的面积虽小,却能吸引人的注意力,对人的精神会产生巨大的影响(图 1-1-1、图 1-1-2)。当一个点出现在画面上时,人们的视线会集中在这个点上,由此会产生各种联想:说明什么、表示什么、什么含义、什么意图等。由于点具有面的属性,点越大就越空泛,点越小就越神秘,也就更具凝聚性。这说明单独的点具有视觉上的凝聚性和观感上的神秘性。

点是所有形状的起源,因而它的表现形式是无限的。当画面上出现两个点时,人们的视线就会在两个点之间移来移去,构成一条视觉心理上的线;同一画面上出现三个点时,视觉心理上的线又会构成一个三角形。而当画面上出现多个点时,如果这些点是松散的,就会造成人们的视觉疲劳,点就失去了点形的意义。但假使这些点是密集的,就会构成具有肌理效果的面。

最早把点运用于油画中的是点彩派画家修拉(George Seurat)。他运用纯色、纯点组成图像,进行了具有里程碑意义的创作。然而,把点作为具备表情功能的元素并提高到理性图像高度进行创作研究的,当数康定斯基(Wassily Kandinsky)。他的理论和实践,为构形方法增添了新的元素,特别是点图形的大众化,在设计与实践之间架起了一座桥梁,并为光效应艺术继承和发展,使现代视觉传达设计前进了一大步。

点的构成关系也就是点的空间关系。具体地说,就是指点的不连接构成、点的连接构成、点的重叠构成、点的线化与面化,以及点的自由构成。构成时,可以运用点的疏密大小变化、方向一致与多向、形的变异等技法来追求运动感、跳跃感、韵律感、空间感,以收到自由、活泼和灵动的效果。

课题要求

发现并拍摄日常生活和大自然中点的物象,了解点的形态特征的丰富性。运用



图 1-1-1

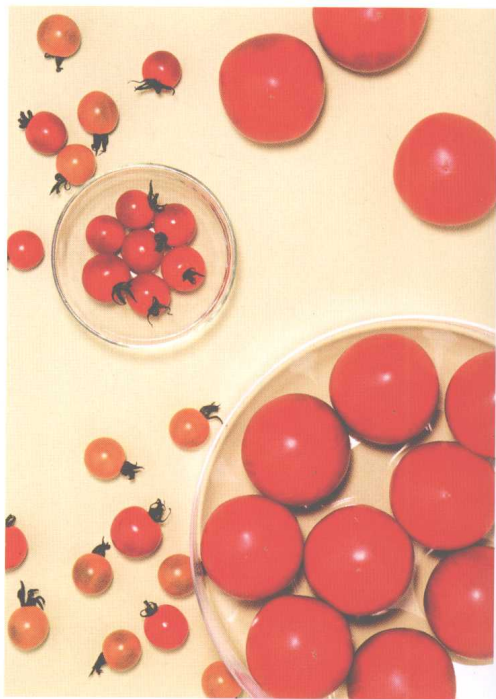


图 1-1-2



图 1-1-3

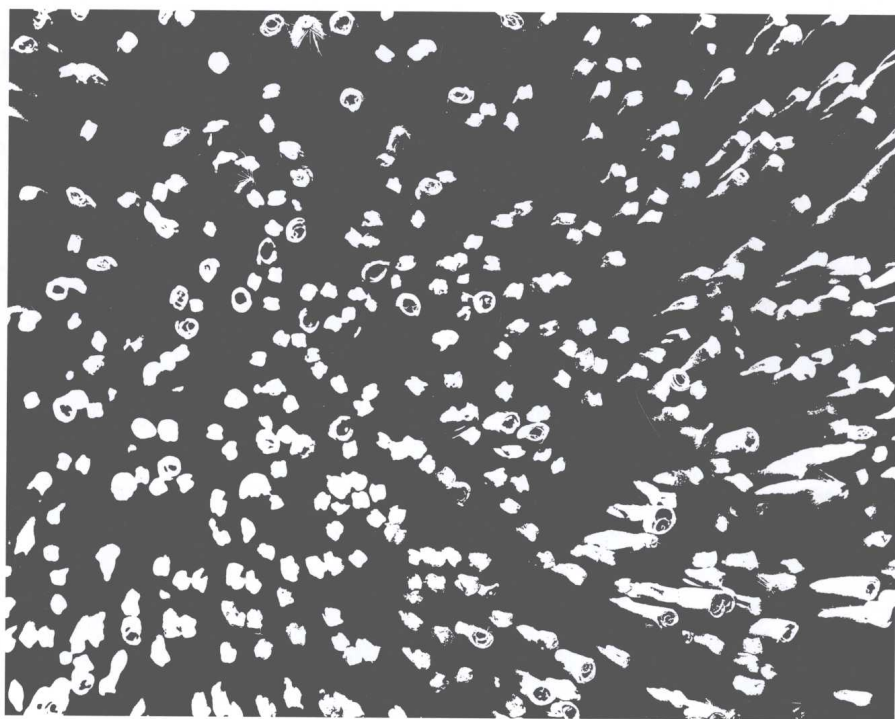


图 1-1-4

Photoshop 软件将点的物象加工成黑白语言的数码图像。学会利用计算机创作构成点的视觉新元素。

经典解读

充分利用数码摄影技术的出色功能,使想象中的世界变幻成“真”,是数码图像创作者的共同追求。要实现这个追求,就得念兹在心,随时随地地去“追”、去“求”;要带着创作理念去不断思考,深入探索,最终总会有所收获。

我在走路、骑车时喜欢随意地顾及到沿途的事物,还常用数码相机摄下一些看似平淡的景物。我称它们为“主料”,因为在它们之中可能孕育着创作的冲动和灵感。我习惯把这些“主料”分门别类地存放在不同的文件夹中,空闲时,敲击键盘进行“二次创作”,自娱自赏。一旦这些“主料”和遐想中的什么内容突然相遇而闪烁出创意的火花时,一幅别出心裁的图像可能就此诞生了。

生活场景中点的载体与设计中的整个画面的关系是由创作者把握的。由素材向画面、由具象感觉向抽象形式转换,是一个由“看”向“看见”质变的过程。在这个过程中,创作者必须摆脱知识性识别的惯性,必须以一个发现者的角色“忘我”地进入到艺术造型的创作中去。

图 1-1-3 是一张灌木横截面的照片。在 Photoshop 中打开木头的摄影照片,单击菜单命令图像 / 调整 / 阈值,选择工具箱中的画笔工具分别对黑白块面进行修饰,增强黑白的对比度,再去掉琐碎的形。于是,一幅由点组合而成的,疏密有致、聚散井然、伸展欲动、天趣盎然的图像(图 1-1-4)豁然显现而出。

图 1-1-5~ 图 1-1-7 是利用画笔“画”出来的,确切地讲是“喷”出来的数码图形。它是运用 Photoshop 画笔下拉列表中选择点的图形(枫叶、叶子、五角星),点击画布后完成的。图 1-1-5 的创作步骤如下:在 Photoshop 中新建白色画布,在工具箱中选择椭圆形的选框工具,在白色画布上拖动,制作一个椭圆形的骨骼线(斑马线)。为了使画面有层次,设一定的羽化值,点击画笔工具,在三角形的下拉列表中寻找叶子(点)图形,围绕椭圆形点击作图。作图时如能顾及疏密、聚散、对比等因素,便可得到绿叶缤纷的图像。

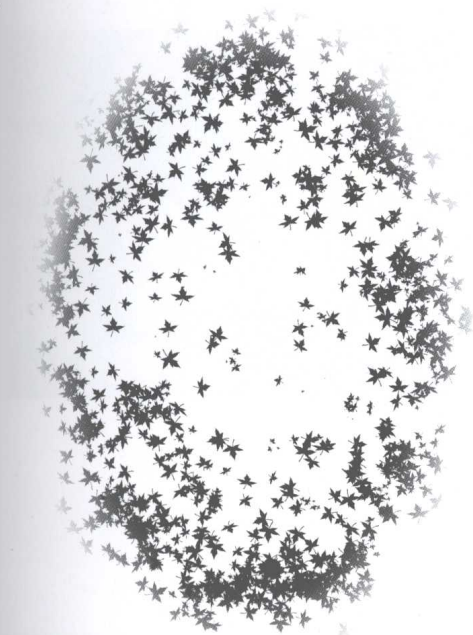


图 1-1-5

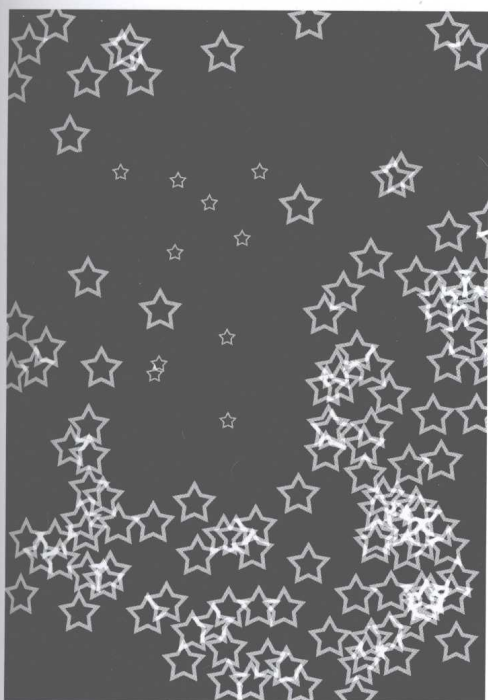


图 1-1-6

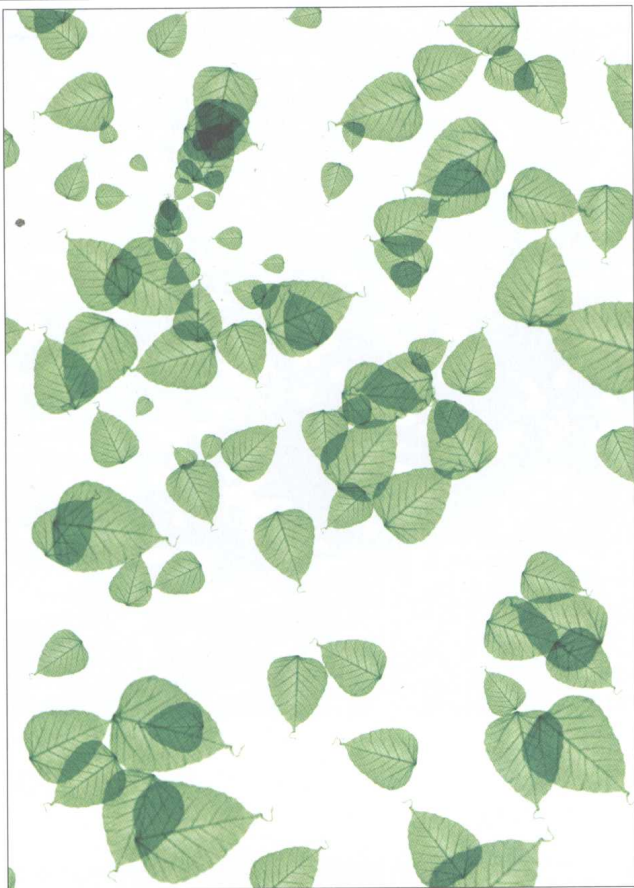


图 1-1-7



图 1-1-8 黄玲

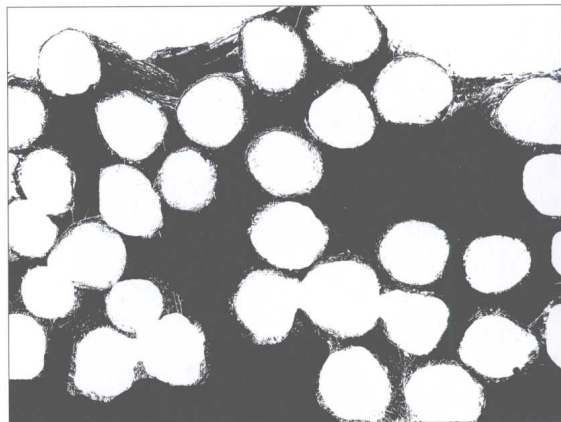


图 1-1-9 黄玲

习作点评

这几张作业看似随意,却有点的构想;形象微小,甚有内涵。图 1-1-8 为圆柱(树干)截面,靠视线引力可发现不规则的空间排列中含有规则的连续性(图 1-1-9)。图 1-1-10 是一条石路。图 1-1-11 为点的若接若离,若远若近,似在线性地移动。图 1-1-12 是一盘向日葵籽,点点粒粒,布成有规律的骨骼排列图。

相关知识链接:点彩派

点彩派也叫分色主义或新印象派,是 19 世纪末从法国印象派中分流、发展出来的一个派别。他们主张不在调色板上调颜色,而是用不同的纯色点直接在画布上排列组合进行作画。他们在一定的距离内,通过观赏者的视网膜所产生的调绘作用,来感受明亮的色彩效果。他们认为:一切物象的色彩在光线照射下是分割的,要真实地表现这一色彩分割现象,就必须把不同色彩的点和块面并列在一起,以加大表现力和视觉效果。这一流派的主要代表画家有修拉、西涅克、克罗斯等。

点彩派的创始人是修拉,他在 19 世纪 80 年代初,用点彩方法画出了一批作品,其中《大碗岛星期天的下午》是其代表作(图 1-1-13)。

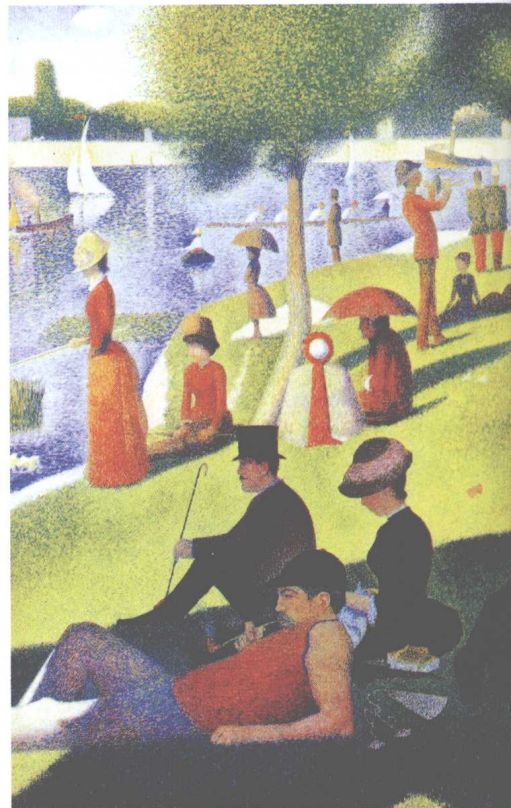


图 1-1-13 《大碗岛星期天的下午》 修拉



图 1-1-10 陈春彦



图 1-1-11 陈春彦

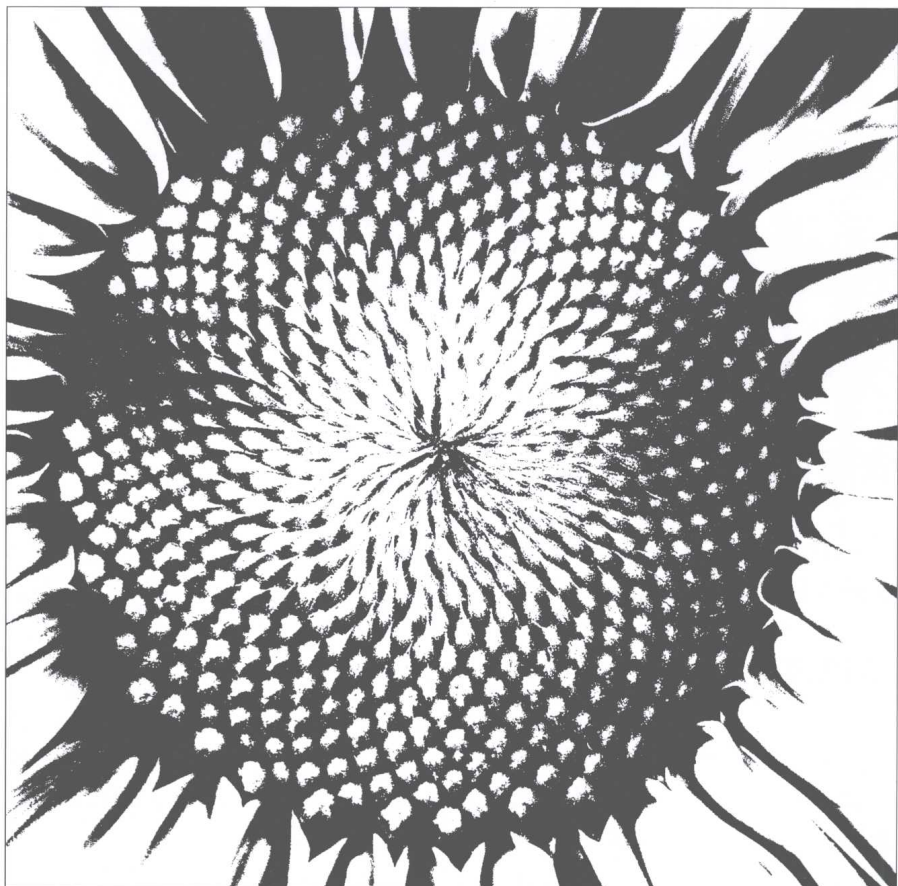


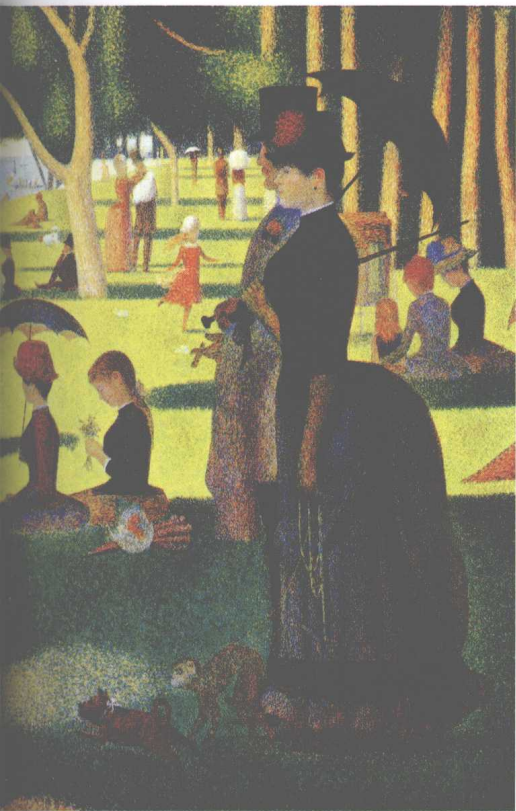
图 1-1-12 朱晨

相关知识链接:平面构成

构成,简单地讲就是组合。我们把观察生活和大自然所得的表象有意识地加以高度概括,概化为平面形象,然后将这些形象加以组合,构成新的物象,使之具有新异的视觉效果,这个过程就称之为平面构成。平面构成最基本的内容是由点、线、面组合成的新的平面形象。重复是组合的必要方法,不同的重复方式会产生不同的组合效果,因此可利用重复去创造和谐的美。重复的方式有很多种,一般地说,可以分为并列式重复、渐变式重复、放射状重复、反转式重复、聚散式重复、特异式重复和空间式重复等。不同形式的重复有不同的编排方法,因而可获得不同的效果,如果再辅之以色彩、肌理、方位和数量这几大要素的变化,画面便会丰富多彩。

相关知识链接:Photoshop 简介

在图像处理和计算机绘画领域中,Adobe 公司一直独占鳌头。Adobe 公司 1996 年推出了 Photoshop4.0 版本,经过几代改造,至今的 Photoshop 其超前的功能可以满足每一位用户的需要,成为当今一流的图像处理与图像设计工具,同时也是世界标准的图像编辑解决方案。Photoshop 提供了色彩调整、图像修饰和各式滤镜效果等功能,用户可以将扫描进来的照片文件或者 PhotoCD 格式的图像作编辑处理,实现自己所需要的效果。如利用图像编辑功能可使图像移动、清除、复制、裁切、旋转、翻转、变形(倾斜、扭曲、挤压)等;利用艺术效果滤镜可创造出壁画、木刻、水彩、彩色铅笔、调色刀等效果;利用纹理和像素化滤镜可创造出马赛克、铜版画、龟裂缝、纹理、点状化等效果;利用各种设计工具,如喷枪、画、吸管、渐变等也能营造出令人惊奇的效果。对书籍封面、海报等设计,Photoshop 也是制作的强者。所以,摄影师、利用计算机完成创作的艺术家的、网页设计师、电子刊物制作者、印刷业者、彩色输出中心业者及计算机绘图设计师等,都离不开 Photoshop 这个得力的助手。



子课题二 线构成的图像

课题目标

寻找日常生活和自然界中的线,利用计算机制作出线构成的图像。发现线的形态美,利用计算机进行加工处理,得到更多、更美、具有表现力的二次图像。

知识点

线是平面设计中一种主要的黑白艺术语言,也是决定画面效果的一个重要要素。线,可分为直线和曲线两大系列,它们都有极为丰富的形态和组成变化。每个物象都有自己的轮廓线、结构线和转折线。这些线从形体的立体、空间透视角度讲,又可各自分为透视线、明暗交界线、高光线和阴影线;从艺术表现的角度讲,还有曲直、粗细、润涩、软硬、强弱等之分。由于线的形态和组成非常丰富,表现的形式美和艺术情趣也是独特的,是其他艺术语言所无法替代的。

当人们看到线条时会潜意识地产生联想,这些联想往往会产生不同的视觉感受。一般来说,直线总是坚强有力的、稳定的、冷酷的,具有明显的方向性等特质。而曲线总是柔软的、多变的、委婉的,甚至弧曲型的大曲线使我们联想到女性的体型,抒情而优美;小曲线则如游动的小鱼或某些植物叶子的边缘,精美而细致。如果再加上位置、长度、宽度和方向上的变化,线就能为造型设计提供无穷尽的变化。

线的艺术同样也是一种“外师造化、中得心源”的艺术。曾有人做过实验,先后把笔交给处于不同感情状态的人手中,请他们在纸上随意画线。结果,快乐的人、忧伤的人、沉思的人以及愤怒的人所画的线条都不一样。激动、平静、痛苦、紧张、幸福、轻松……处于这些不同情绪和心境中的人,画出的线条竟没有相同的。可见线条既具备概括性的造型功能,又具备抒发情感的表现功能。

线的艺术是中国的艺术主干,中国的书法、绘画之所以有“意味”,就是因为它们具有“有意味的形式”——线。当我们欣赏王羲之、颜真卿、米芾、怀素和褚遂良等书法名家的作品时,当我们欣赏朱耷(八大山人)、吴道子、吴昌硕、齐白石等中国画家的作品时,我们会真切地感受到艺术家们在线条上的精神搏动:轻重、疾涩、虚实、强弱、转折、顿挫;同时,还会体味到一种活生生的、流动的、富有生命力和表现力的美。这就是中国艺术的精髓——净化了的线条美、形态美。为此,我们在看到这些线条时,同时也能“看见”它们所传递的信息和情感,在这些信息和情感的指引下,我们就会步入审美殿堂,寻觅艺术家们情感的缆索、精神的轨道、生命的经纬……

课题要求

拍摄日常生活和大自然中线的物象,利用 Photoshop 处理成黑白数码图像。使用工具栏中的工具及滤镜,制作出含有线性效果的图像。



图 1-2-1

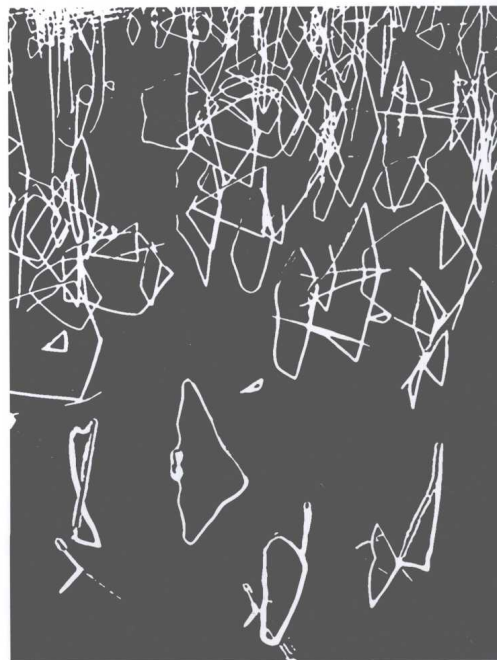


图 1-2-2



图 1-2-3



图 1-2-4

经典解读

自然界的景物姿态殊异、千变万化,负载着各式各样的线的形态。树枝、灌木林、电线、建筑支架、栏杆、管道,这些有机的或无机的、自然的或人工的形态,无不以各自特有的组合结构“切割”着空间,赋予空间以某种情绪和氛围。只要我们去仔细审视,就会发现它们不仅依靠线条的聚散、疏密“分割”了平面空间,使这种空间获得二次元的划分,而且还暗示着空间的纵深,呈现出远近的层次,使各式组合表现出一种动感。

图 1-2-1~ 图 1-2-3 拍摄的是残荷和冬天的树干。荷干的纤细,树干的狂野,使我想到了中国书画中的线条艺术:刚柔兼之的隶书、古朴刚劲的篆书、端正严整的楷书、轻快流畅的行书,还有那笔意恣肆的狂草。

图 1-2-4 是笔者在庙宇拍摄的蜡蚀台,在 Photoshop 中点击菜单命令使用图像 / 调整 / 阈值步骤,当它变成黑白图形(图 1-2-5)时,就失去了“是什么”的语言

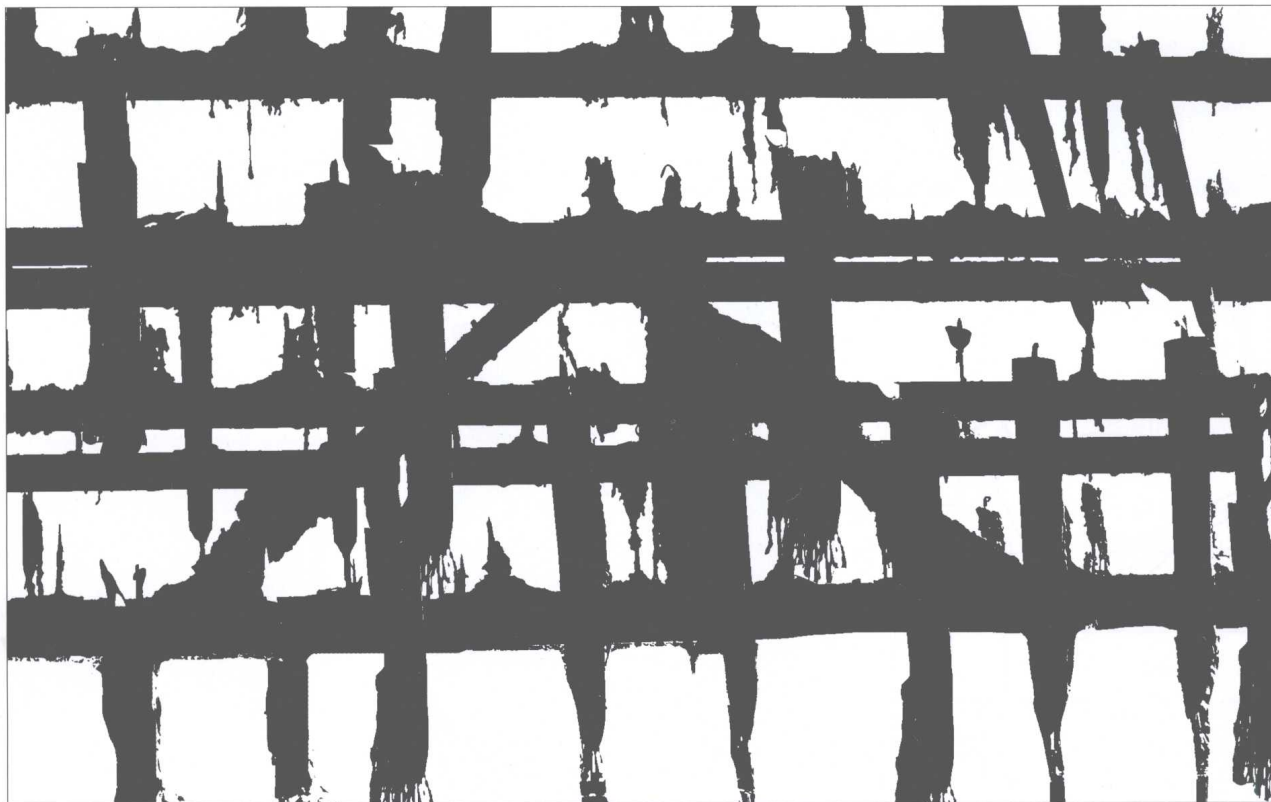


图 1-2-5

功能,呈现在我们眼前的是一幅重复中有变化,对比中有调和的构成作品。

图 1-2-6、图 1-2-7 是在图像上运用菜单表中的滤镜 / 素描 / 图章获得的。图 1-2-8 是在图 1-2-9 的启发下,在打开工具栏中的矩形、圆形选框工具后,再在菜单表中的编辑 / 描边项中设不同的像素,直接画到画布上的。

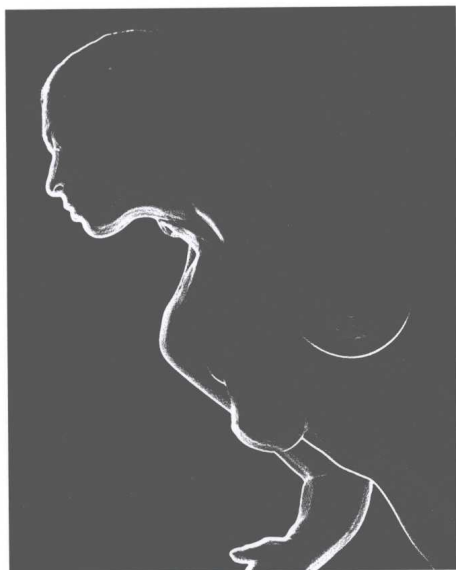


图 1-2-6

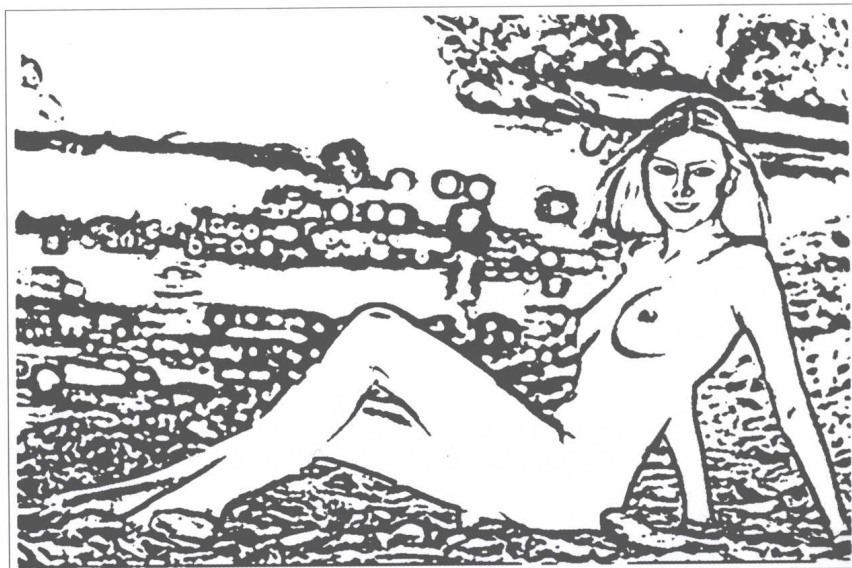


图 1-2-7

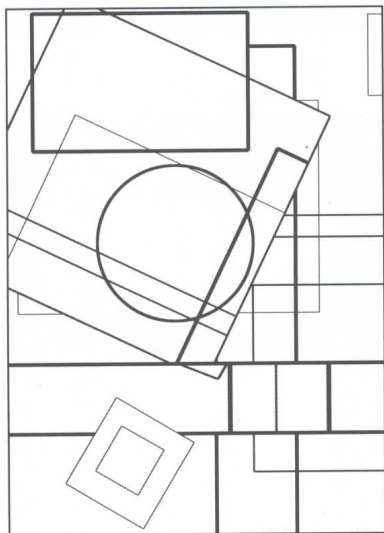


图 1-2-8



图 1-2-9 房庆

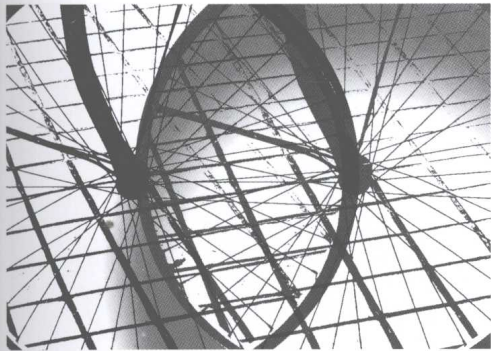


图 1-2-10 房庆



图 1-2-11 房庆

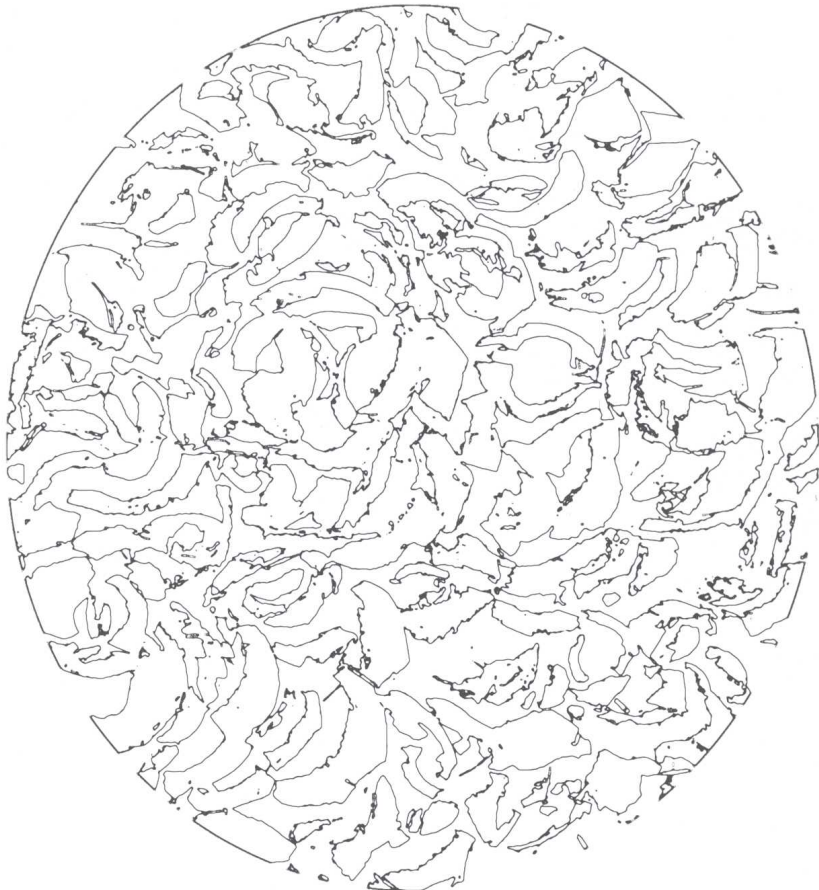


图 1-2-13 沈祖鹏



图 1-2-12 沈祖鹏

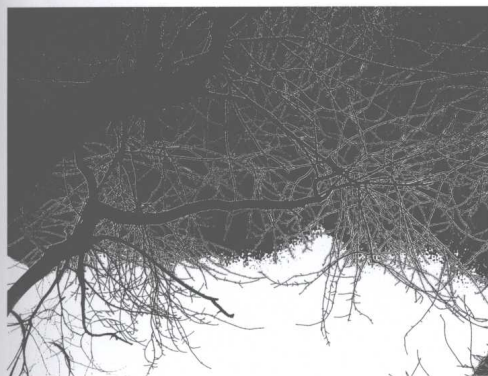


图 1-2-14 陈春彦

习作点评

这组作业在内容和形式上均有探索。图 1-2-10、图 1-2-11 抽掉了常见的自行车的形,只剩粗细不等、态势相异的线。图 1-2-12 拍摄了一捆竹片,运用滤镜处理使形线化了,还把蓬散的线巧妙地拢在一个圆中,因抽象更显出线的温和顺畅(图 1-2-13)。图 1-2-14 拍摄的是寒冬枯枝,巧用黑白对比、疏密反差,使线条显露出律动之感。难能可贵的是用计算机创作出了树上的雾霜图景,更显出冬天的肃静之美。

相关链接:图像和图形

图像:画成、摄制或印刷的形象。图形:在纸上或其他平面上表示出来的物体的形状;几何图形的简称(《现代汉语词典》)。计算机图像文件分为位图图像和矢量图形两大类。位图图像也叫做栅格图像,Photoshop 以及其他的绘图软件一般都使用位图图像。位图图像由像素组成,与分辨率有关,即在一定面积的图像上包含有固定数量的像素。因此,如果在屏幕上以较大倍数放大显示图像,或以过低的分辨率打印图像会出现锯齿边缘。矢量图形不是以点表示,而是以线条、曲线和阴影表示。Adobe Illustrator、CorelDraw、CAD 等软件都是以矢量图形为基础进行创作的。因为矢量图形与分辨率无关,所以矢量图缩放到任意大小和以任意分辨率在输出设备上打印出来时,都不会影响图像的清晰度。