

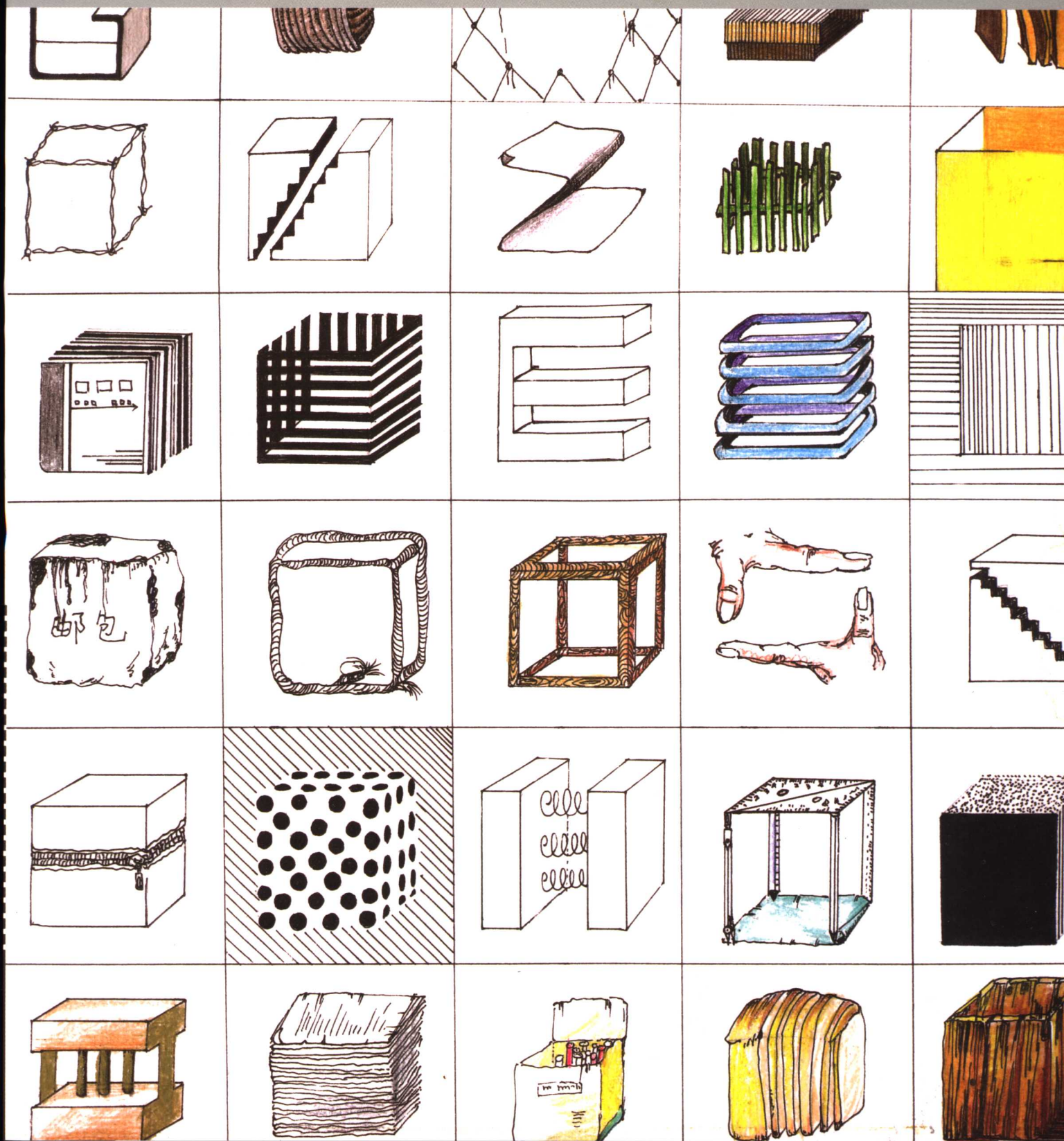
艺术设计高考应试训练丛书

平面设计课程

主编 杨 珺 高 斌

萨日娜 著

广西美术出版社



图书在版编目(CIP)数据

平面设计 / 杨珺编著. — 南宁: 广西美术出版社, 2005.2
(艺术设计高考应试训练)
ISBN 7-80674-549-1

I. 平... II. 杨... III. 平面设计—高等学校—入学
考试—自学参考资料 IV. J506

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 010815 号

丛书名: 艺术设计高考应试训练丛书

书 名: 平面设计课程

主 编 杨 珺 高 斌

本册著者 萨日娜

出 版 人 伍先华

终 审 黄宗湖

策 划 姚震西

责任编辑 白 桦

文字编辑 于 光

校 对 陈小英 刘燕萍 尚永红 林 南

装帧设计 白 桦

出 版: 广西美术出版社

地 址: 南宁市望园路9号(530022)

发 行: 广西美术出版社

制 版: 广西雅昌彩色印刷有限公司

印 刷: 深圳雅昌彩色印刷有限公司

版 次: 2005年2月第1版

印 次: 2005年2月第1次

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 3.5

书 号: ISBN 7-80674-549-1/J·406

定 价: 19.00元

版权所有 翻版必究

北京·中艺高考美术培训班教程

艺术设计高考应试训练丛书·空间设计课程

艺术设计高考应试训练丛书·平面设计课程

艺术设计高考应试训练丛书·设计色彩课程

艺术设计高考应试训练丛书·设计素描课程

艺术设计高考应试训练丛书

平面设计课程

广西美术出版社

主编 杨 珺 高 斌

萨日娜 著



北京·中艺高考美术培训班教程

北京·中艺高考美术培训班

北京·中艺是一处以中央美术学院、清华大学美术学院、中国美术学院、北京服装学院等高等艺术院校为培养方向的美术专业考前培训基地。本基地实行全日制、封闭式教学和管理,倡导全新的教学理念、严肃的教学态度,面向全国各高等院校美术专业输送优秀学生。本基地师资力量雄厚、生活设施齐全、交通方便,为考生提供了优良的学习环境,近年来取得了良好的教学成绩。

教学条件

一、北京·中艺坐落于北京市朝阳区酒仙桥,位于中央美术学院和清华大学美术学院之间(即2001年至2003年连续三年中央美术学院设计专业北京区考点所在地)。交通方便,学习环境安静、安全,有专职工作人员从事后勤工作,校内配备食堂、宿舍、澡堂、供暖设备等必要生活设施,学生在提高应考能力的同时生活有全方位的保障。

二、由中央美术学院、清华大学美术学院、北京服装学院专业教师任教,同时聘请在校研究生及高年级本科生为助教,专业教师33名。文化课由北京市重点中学高级教师任教。

三、教室配备电化教学专用录像机、电视机、幻灯机、投影仪及各类影像、图片教学资料,并备有美院教师及学生范画原作,其中部分作品曾经登载于各类美院画册或教材。

四、根据专业考试要求及新的命题变化,由具有多年教学及阅卷评分经验的美院老师制定系统、科学的教学大纲。

五、本基地备有各届专业考试及录取资料和其他招生信息。

教学特点

一、根据每年高等艺术院校专业考试及命题变化,反复论证和调整教学计划,认真分析各院校专业考试侧重点和异同点,注重前瞻性,明确定位,针对报考不同院校不同专业的考生,做到有的放矢的专业指导。

二、科学设置课程,各阶段训练重点明确、合理。基础课、专业课分类明晰,避免学生盲目学习的弊端。

三、以提高学习能力与专业素质为目的,不定期组织学生参观各类展览,参加美院专家教授举办的学术讲座,同时广泛开展与美院师生的交流活动。

四、以专业教学为重点,并重视文化课的辅导,重视调整考生学习、应考的心理状态,定期举行模拟考试,为应考做好充分准备。

教学范围

一、设计艺术部。主要课程:素描、色彩、设计基础、速写。

二、造型艺术部。主要课程:素描、色彩、速写、创作。

地址:北京市朝阳区酒仙桥南路甲7号酒仙桥一中

联系电话:010-84561614

图文传真:010-84564881

邮政编码:100016

电子邮箱:84561614@163.com

目 录

平面设计课程 PING MIAN SHE JI KE CHENG

04 平 面 设 计 课 程

14 课 题 一： 方 体 的 表 现

18 课 题 二： 苹 果 的 联 想

20 课 题 三： 橙 子 的 联 想

22 课 题 四： 材 质 与 肌 理 的 表 现

24 课 题 五： 墙

26 课 题 六： 连 接

28 课 题 七： 灯 泡 的 联 想

32 课 题 八： 人 的 图 形 练 习

34 课 题 九： 人 与 人

36 课 题 十： S A R S

38 课 题 十 一： 对 话

40 模 拟 试 题 一： 鼠 标 的 联 想

42 模 拟 试 题 二： 对 立

46 模 拟 试 题 三： 反 战

想 像

人们常认为那些年迈的人没有年轻人有创造力和活力，失去创造力的原因不是智力或体力下降所导致的，而是因为想像力渐渐变得匮乏造成的。如果你的思路或想法一直受到外部或某种教条的束缚，那么第一件事就是恢复孩童般的想像力，改变固有的联系方式和组合方式。佩奇曾说：“设计是从客观现实向未来可能富有想像力的跨越。”可见想像力对于一个设计师来说是多么的重要。联想的练习对想像力的扩充有很大的帮助，联想是由一事物联想到另一事物，这两个事物之间可能在某一点上有相似之处，也可能是毫无相干的或是相反的。总之，想像的过程是一个非常自由而很自然的过程，它与你的实践经验及知识积累有密切关系。因此有人曾建议为了扩大想像力要无界域阅读与碎片式的收集。大量的阅读有助于积累多方面的资讯与体验，这些新的体验与新的认识会激发新的契机。要说明的是这里所说的阅读并不是每本书要细读，有些只需要泛读。

在图形创意的过程中常常会出现相似的创意，这种相似有的时候是有意识的，明明知道是别人的创意，但一时想不起新的切入点，便换个颜色或稍微变一下形态就挪用过来。这是创意过程中最忌讳的事情。有时是无意识的，有可能在很久以前你在哪里看到过这个图形，于是在脑海中留下了痕迹，但你已记不清了便误以为是自己的创意。这种事情常常会发生，这时候就需要安静下来，抛掉别人有可能咀嚼过的东西寻找新的切入点。有些人不管做什么样的创意都会把眼睛、地球、和平鸽或心形符号套用在其中，很显然这是想像力受到某种禁锢导致的。条码是非常具有现代特征的符号，以条码为元素出现了大量有趣的图形，曾经有人开玩笑地说：“条码是万能的！”几乎随便一个题目都可以套用，这种想法也会阻碍你的思路。想像力枯竭的另一个原因是懒惰造成的，总是怀着一种侥幸心理用各种方式盗用别人的创意，这对于一个考生来说是非常危险的，会使自己处于永远停滞不前的状态。

碎片式的收集就是在思考过程中把最原始的想法用文字或图形记录在纸上，让它们在你的脑海中形成网状关系，其中的某些碎片中的闪光点将有可能成为你的原创。“记录中唯有不加判断、不加介入才有可能使得原创的火花不至于在犹豫、怀疑的黑风中熄灭。”碎片式的收集需要你最原始的冲动。

平面设计作为一种视觉语言，视觉可读性是非常重要的。这里所说的可读性是指它的易读性。当我们走在大街上路过形形色色的广告牌时，什么样的广告最吸引我们并留下深刻的记忆呢？行走是一个运动的过程，人们在行走的过程中注意力停留在广告牌上的时间最多不会超过三秒钟，那些易识别并马上能和人们视觉经验达成共识的图形会留在你的脑海中。当然留在你脑海中的图形也许还有其他原因，也许是因为它看上去很特别或有点怪异，或者这个图形正是你所希望看到的图形，或者这个广告讲的内容正是你感兴趣的话题，总的来说创意人总有很多方式来吸引你的注意力。我认为竖在大街上的广告牌就像试卷，评看你试卷的人就是你的客户，你要在很短的时间内引起这些客户的注意，引起他们对你的兴趣，并用很简短的语言告诉他们你要讲什么，你与其他考生的区别是什么。如果你能在三秒钟之内说服他们再多看你的试卷一眼，我想你已经成功一半了。

图形是你和别人沟通的桥梁，考卷是你和老师交流的唯一通道。图形就是你的语言，一个初次接触平面的人如何能熟练地运用这门语言准确清晰地传递你所要表达的信息是至关重要的。这就是为什么会有人说“好的图形会说话”的原因。美国视觉传达设计师亨利·莱弗斯曾说：“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。”一个好的图形是没有国界，不需要任何语言解释的。图形是人类最早的沟通工具之一，图形表达能力是人类进化到今天遗留下的最原始的本能之一，我们从儿童的涂鸦现象就可以了解到这一点。因此从这个角度来说任何一个人都应该对自己的这个本能怀有信心，即便是从来没有接触过平面设计的人也不必惧怕用图形来表达所要传达的信息。

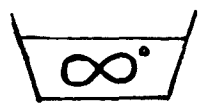
图形具有心理暗示的作用，要知道一个图形不但能传递你所要表达的信息，同时也能把你自己的性格或一些习惯传递给别人，这些暗示从你表现图形的方式中传递出来。例如有些人在图形表现中喜欢用简洁而粗犷的线条，那会给人一种豪爽的感觉；有些人在表现风格上喜欢用幽默的方式，那会给人一种比较调皮的印象。考试中不宜表达过于色情或血腥的图形，否则会给人留下比较阴郁或心理不健康的印象。

平面设计中你需要具备的条件和必须做的事情

整 理

图形创意不会在瞬间出现或完成，一个好的图形是需要过滤和不断推敲的。我们怎样才能从那些最常见、最不起眼的事物身上发现全新的象征意义呢？通常有一些东西看上去和我们所要表达的主题毫无关系，我们要做的就是把没联系的变成有联系，把没有可能性的变为有可能。当你用各种方式如打散、重组、剖析这个和主题毫无关系的事物时，你有时会惊喜地发现它们之间会有很多相似或相关的地方，这些地方有可能就成为你创意的切入点。

面料：武器
里料：血腥
填充物：生命



适宜无穷大温度



禁止再生



不可以任何方式摆平



不可妥协

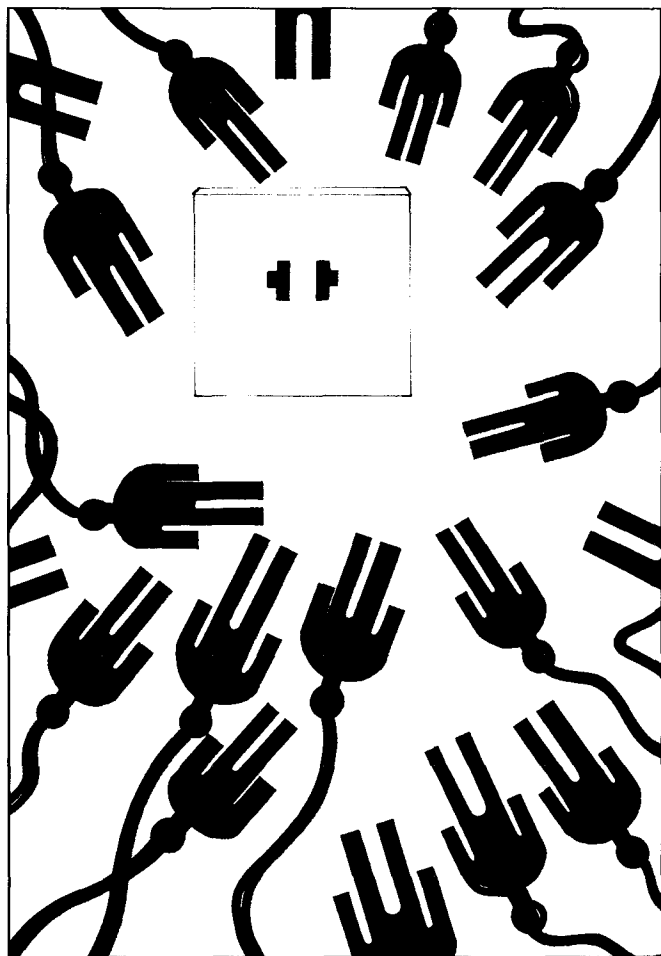


不可视而不见

“战争”这个主题不知有多少人用图形诠释过，在人们的脑海中留下了许多有趣而又有震撼力的图形，这些印象往往成为你原创的绊脚石。首先要做的就是那些原有的印象重新过滤一遍并寻找新的切入点。一个被人忽视的夹在衣物中间的标签表面看起来与战争无任何关系，通过重组清晰而准确地传递出了战争用无数可贵生命作为原材料的可怕性。这种独特的诠释方式给这个主题赋予了新的意义。

使一个陈旧的话题变得不枯燥的唯一的方法就是换一种说法。当你觉得真的走投无路了，眼前浮现的都是别人所作的经典案例时一定要坚信还有更好的方式，坚信会有“柳暗花明又一村”的时刻。

人的思维通常处在跳跃式的思维当中，这个过程中会闪过很多有关主题或无关主题的碎片，用你敏感的神经去搜索和提炼出有关主题的元素并记录下来，在脑海中一遍遍过滤沉淀直到有新的突破口。

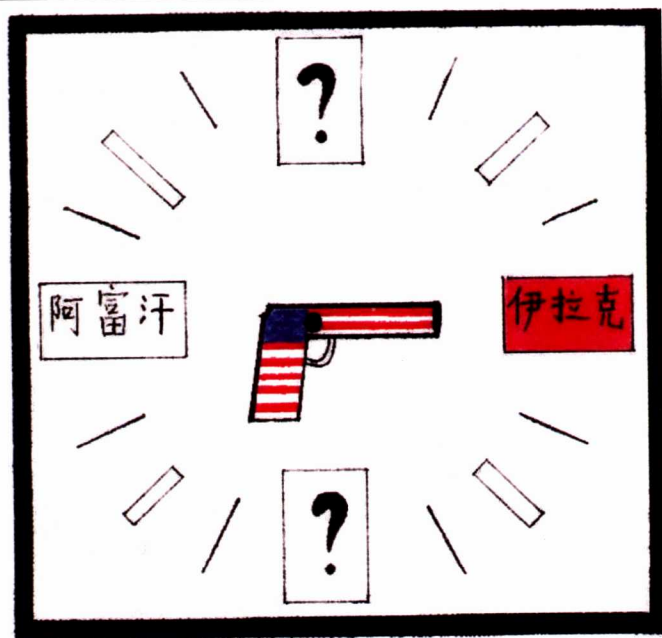


题目：《人与人》 作者：刁奇

《人与人》这个主题可以先从它的一些属性入手，人与人之间都有哪些关系呢？依靠、伤害、互助、竞争、影响、感染等等这些都属于人与人之间的属性，电插板看上去和这些属性没有直接的关系，但当你从混乱的思绪中归纳和搜索时就会发现它们之间是可以建立无限的可能性的。我们看到电插板时首先会联想到电，在这里电象征着资源，无数个插头却只有一个插座暗示着由于人类过度繁殖导致人类与自然资源的极度不平衡的关系，人与人之间互相排斥的竞争结果。在这里作者把人和插头作了一个图形置换。这个图形不需要任何文案支持也不需要任何语言很清晰而准确地把自己所要表达的概念传递了出来。

交 谈

交谈是整理思绪的很好的方式，当思路处于堵塞状态时别人的某句话有可能触及藏在你脑海深处的记忆或刺激你的某个想法，从而得到新的进展。在做“反战”这一课题练习时有学生跑来告诉我说没有想法，我就问：“提到战争你会联想到什么？”“死亡。”“还有吗？”“枪、刀、炮。”“这些东西会造成什么样的结果？”“伤亡。”“为了减少伤亡或为在伤亡之后有一定的保障，人们通常会干什么？”“买保险。”那么“保险”就有可能作为一个很有趣的切入点来阐述战争这个主题。交谈更确切地说是交流，交流可以在同学之间进行，也可以和任何一个人进行，一个医生或是警察，或是清洁工。跨行业的交谈能使你弥补有限的生活经历、有限的知识结构和有限的趣味倾向，这和大量的阅读有同样的好处而且更直接，一次有趣的交谈所得到的收获，有的时候远远大于没有目的的阅读。交谈有可能使你模糊的概念变清晰，能让你发现某个想法的漏洞或是不足之处。

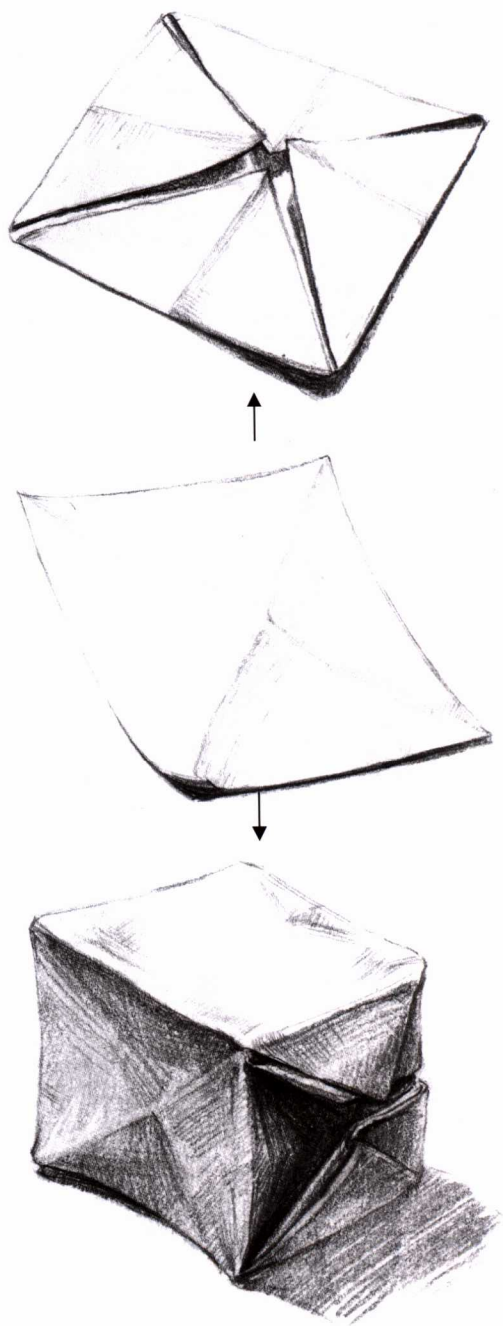


这个图形的文案曾更换过很多次，这个图形本身就很有讽刺意味，但如果没有文案就有可能使人产生误解，最初的文案是“一刻也不停止”，很显然这个文案不能诠释他的图形，反而使自己要传达的概念变得模糊了，经过几次交谈与修改之后，便出现了这个“指哪响哪”的有力而清晰的文案。

观察生活

设计来自于生活，生活中的任何一个细节或片断都有可能成为你原创的素材。同一个事物在特定的环境或条件下会有不同的存在状态，也就是说要从不同的角度去观察。在创意过程中某个事物的某种状态有可能不适合表达你的概念，但也许换一种方式创意就有可能成立。在创意中一定要选择日常的事物或日常的语言，这样才能很直接或简易地与别人沟通。最平常的语言或事物才更有说服力，才更有力度。最常见而不起眼被人忽略的事物往往能诠释全新的象征意义。

注意事物在生活中的多面性，也就是学会从多个角度观察生活。

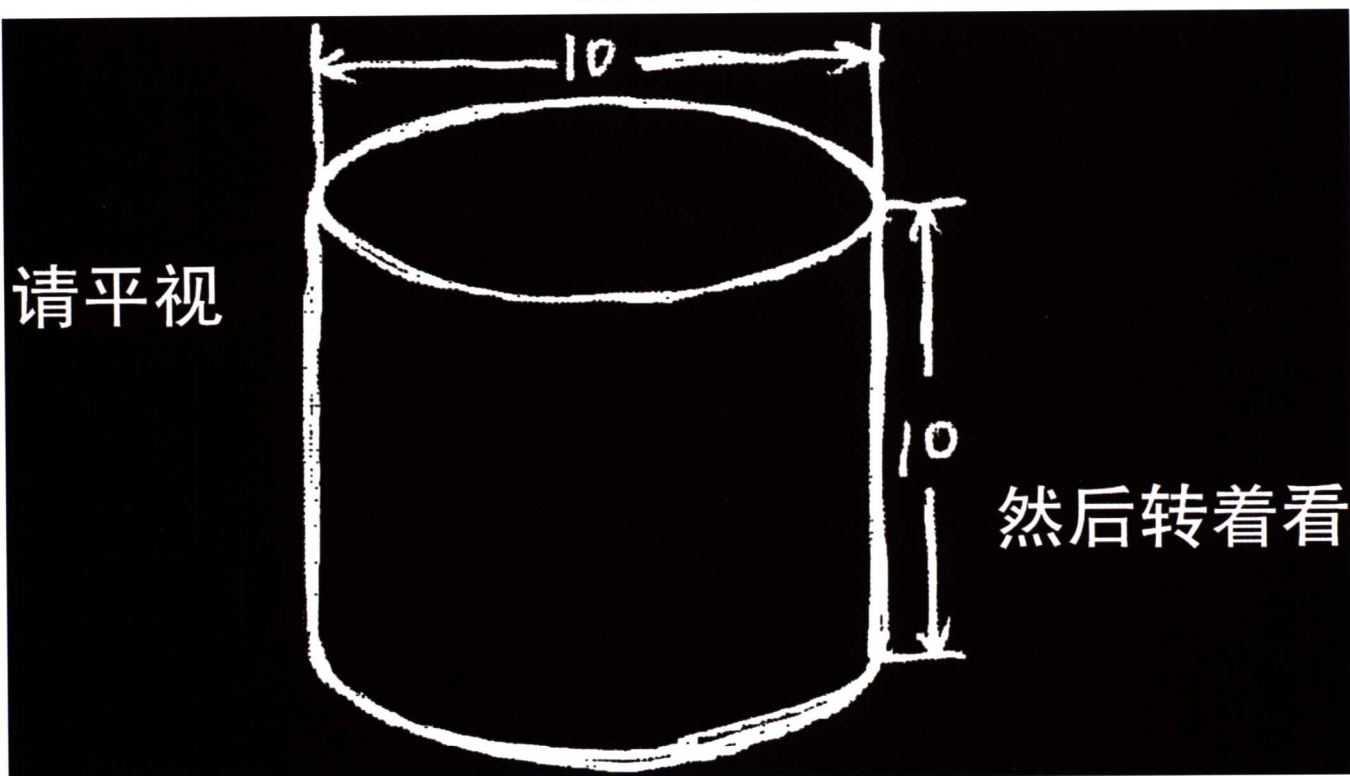


方从平面转换到空间的变化

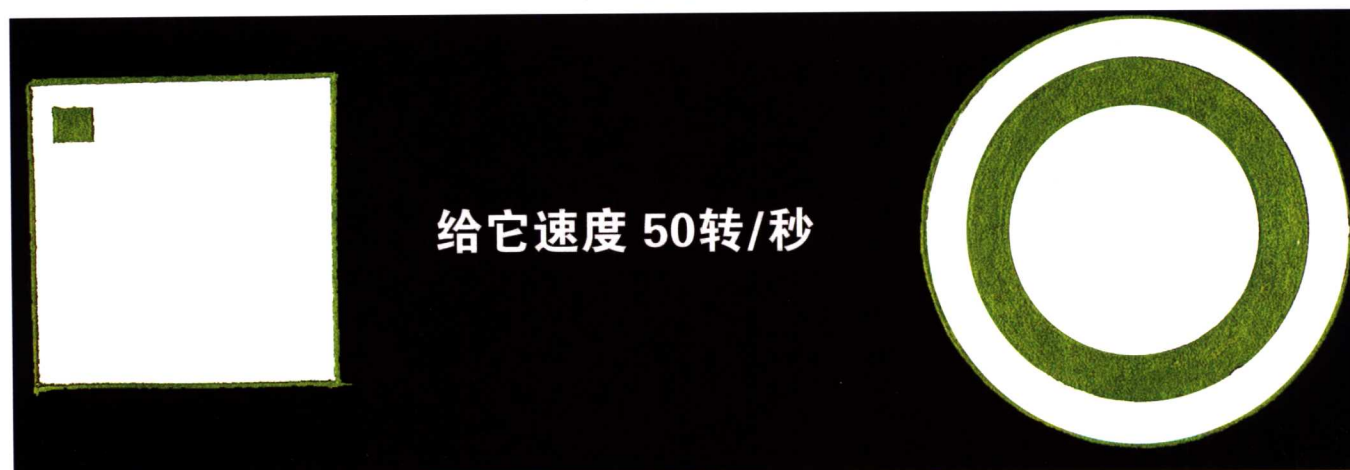
$$\boxed{4} \times \boxed{4} = \boxed{4^2}$$

please speak it in english

数理中的方——平方



换个角度看，圆的也是方的

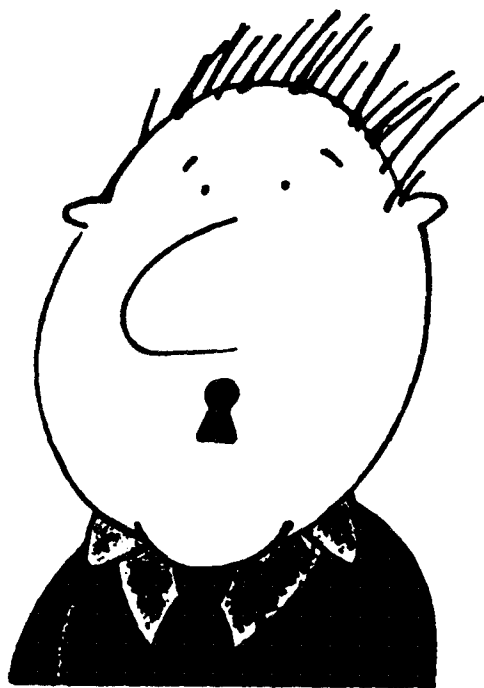
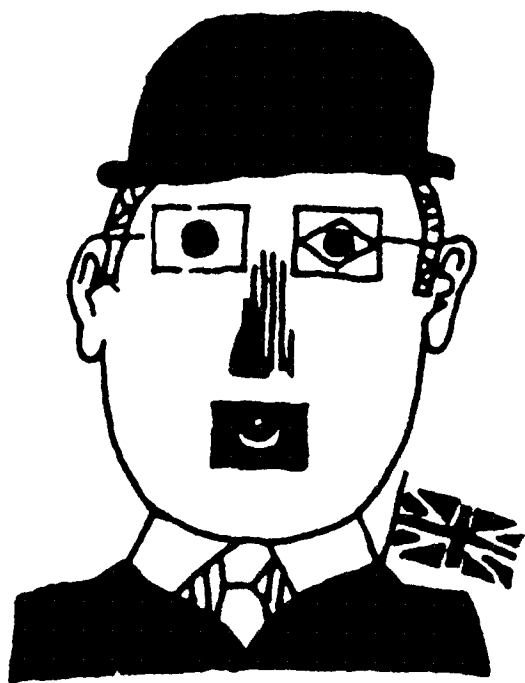
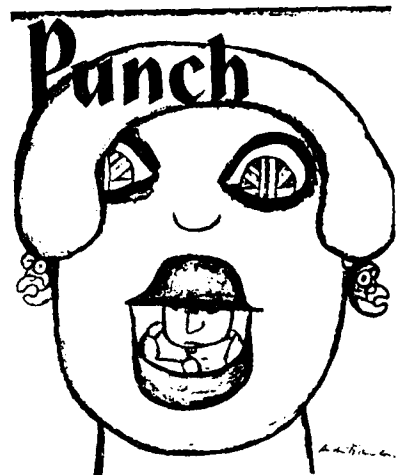
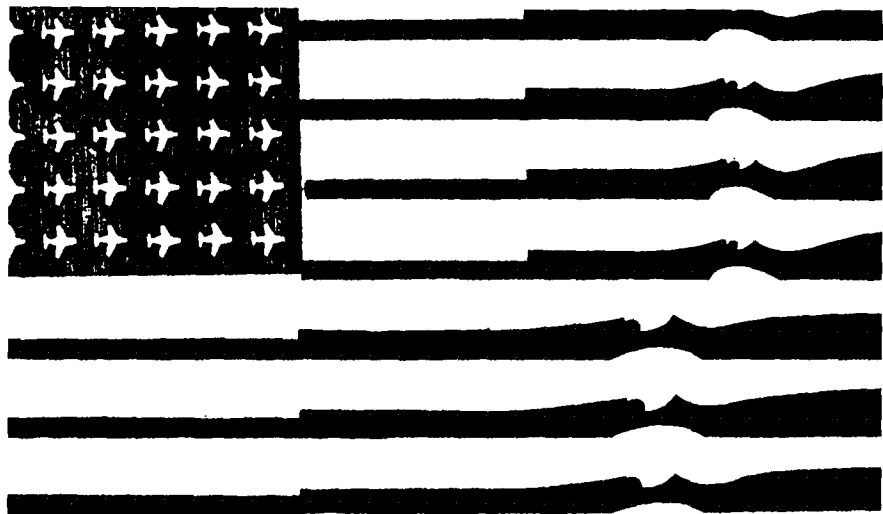


换种方式看，方的也是圆的

图形的表现手段

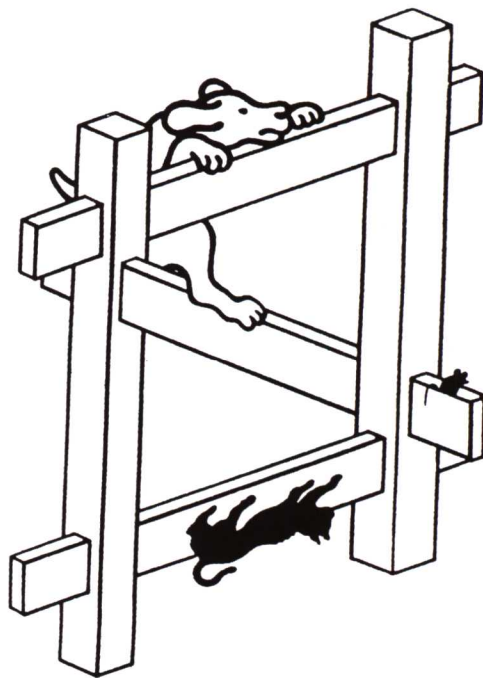
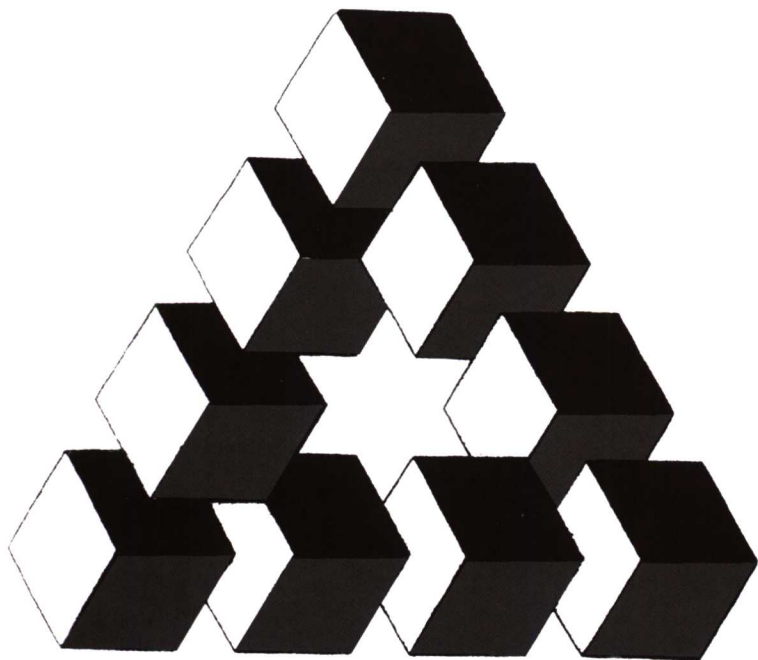
置 换

置换是指有意识地打破人们正常的思维逻辑或是视觉经验,将不同的两种事物通过其内在关系和形状上的相近性,根据主题需要进行重组和并置。被置换的图形会给人一种情理之中意料之外的视觉效果。置换图形时注意形与形之间的相似性,要巧妙而有趣地把它们并置在一起,不能给人一种张冠李戴的生硬印象。



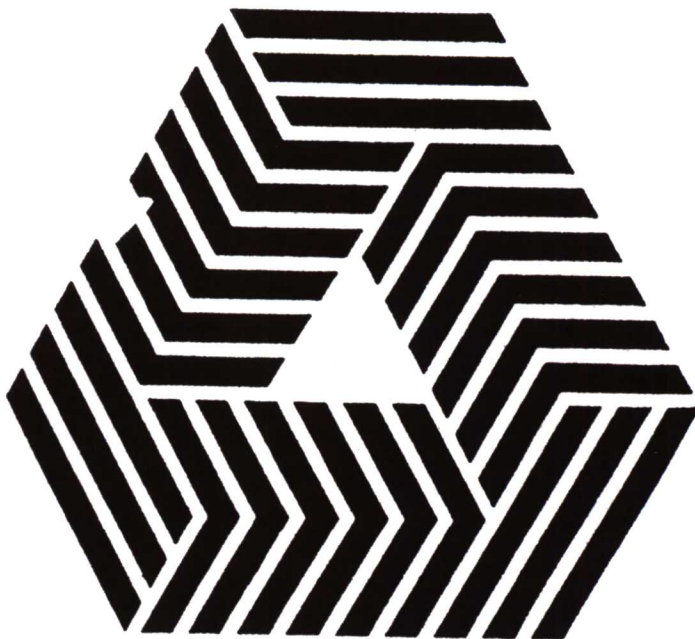
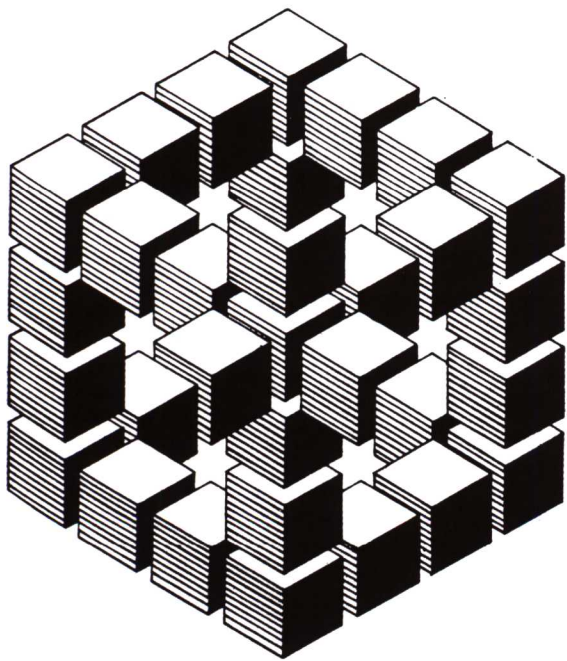
矛盾空间

矛盾空间是在二维平面中展现三维空间中无法形成的立体空间，是利用人的视觉错觉形成的，是反正常空间秩序、反正常透视规律通过共用线或共用面形成的，有些人称之为“悖论图形”。矛盾空间的运用能使图形在二维空间平面上呈现出三维空间的幻想，乍一看似乎合情合理，但实际上是很不合乎逻辑的图形语言。版画家埃舍尔曾创作了大量这样的图形。



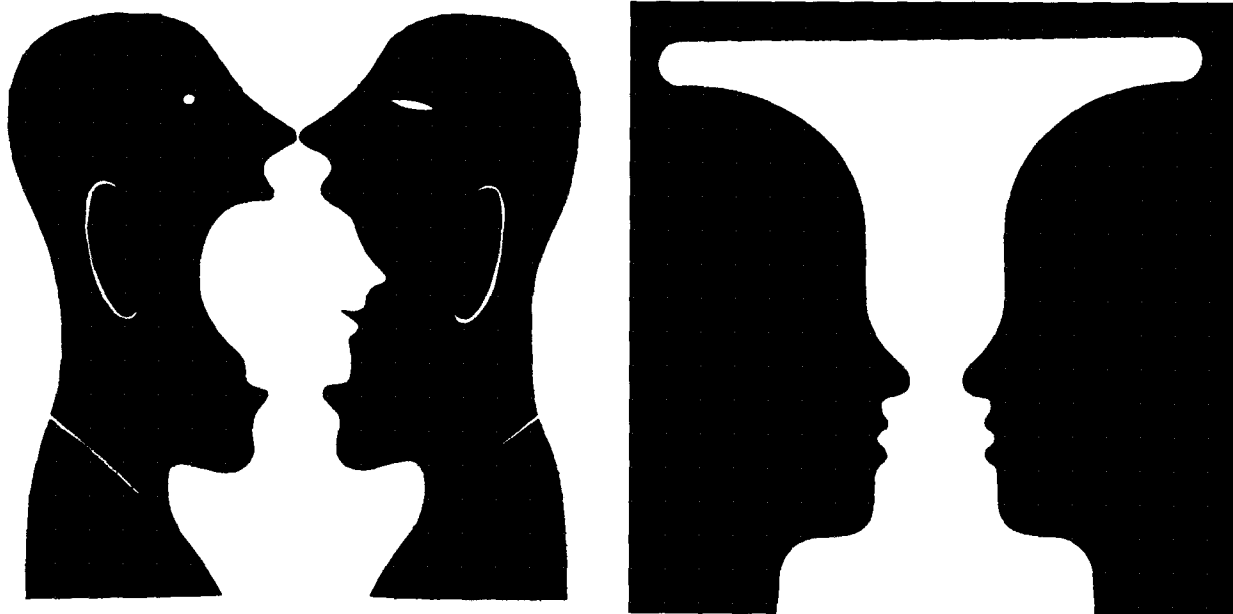
重 复

重复有有规律和无规律的重复、近似形的重复、间隔重复、错位重复等，不断的重复会增强人们的印象，一些电视广告不断地重复简短而易记忆的片断或语言使人记住它的品牌，我们可以称之为强制记忆。重复会增加人们的印象，在运用重复为表现手段时要注意增加视觉趣味强调其安定、平衡、秩序等视觉感受，避免单调、乏味的感觉。



反转图形

反转图形是指利用图形之间的正、负关系在物形与物形之间相互比较下形成的图形。反转图形要求正、负图形之间有明确的界定线，容易让观者一下就识别出正、负图形之间的分离，时而看到正形，时而看到负形。



象 征

象征是指用一种事物来表现另一种事物并寓意地传达某种含义。“象征意味着图形隐含着某种具有生发意义的观念”。桑塔耶那在论及象征体与象征的意义时曾说：“在一切表现中，我们可以区别出两项：第一项是实际呈现出来的事物，一个字，一个形象，或一件富于表现力的东西；第二项是所暗示的事物，更遥远的思想、感情或被换起的形象。”真正的象征是一眼就能看出的意义，不能有任何的歧义。运用象征手法时要注意图形与色彩的结合，颜色在特定的环境中或特定的图形中会有特定的寓意，如红色一方面可以象征生命、希望、喜庆，另一方面可以象征死亡或血腥。色彩只有赋予特定的环境或图形时它的寓意才会没有歧义。单纯的色彩是没有任何寓意的。

不同地域、不同国家的色彩象征意义和形的象征意义有很大的差别，如下图：不同国家的木棺。



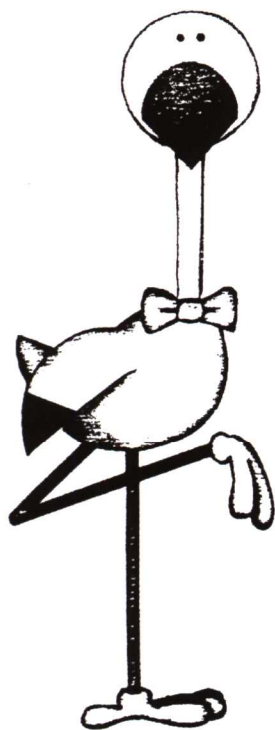
埃及

希腊

中国

拟 人

拟人是指将所表现的对象(如动物、植物、器物)予以人格化的处理。运用拟人的手法要注意选择适当的表现对象,根据人们所熟悉的性格、表情、动作进行拟人化处理创造出比较幽默或有亲和力的图形。



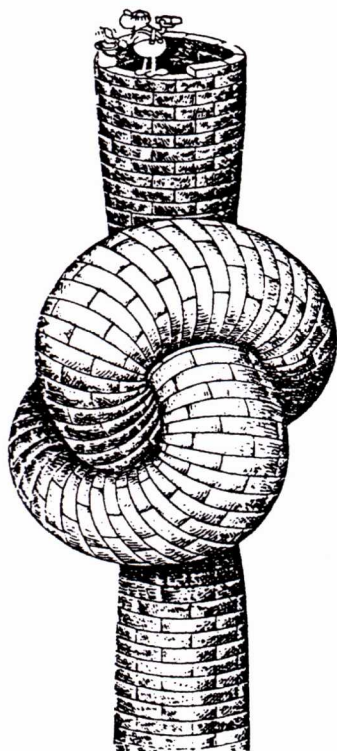
阴 影

在图形创意中可以运用物体的阴影进行异化处理,根据创意需求把不同视角的影子、不同空间的影子巧妙地组合在图形当中,使图形形成奇特而虚幻的感觉。



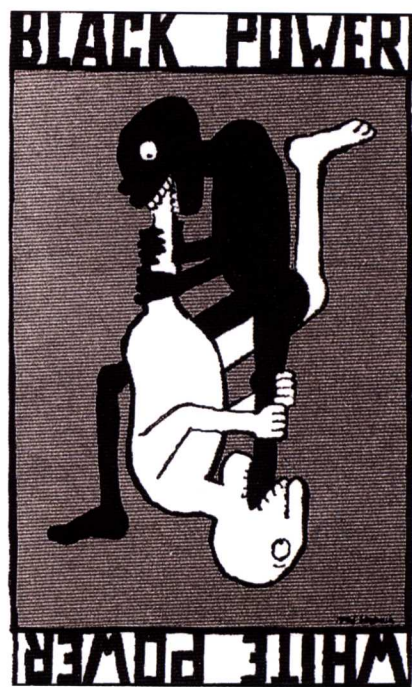
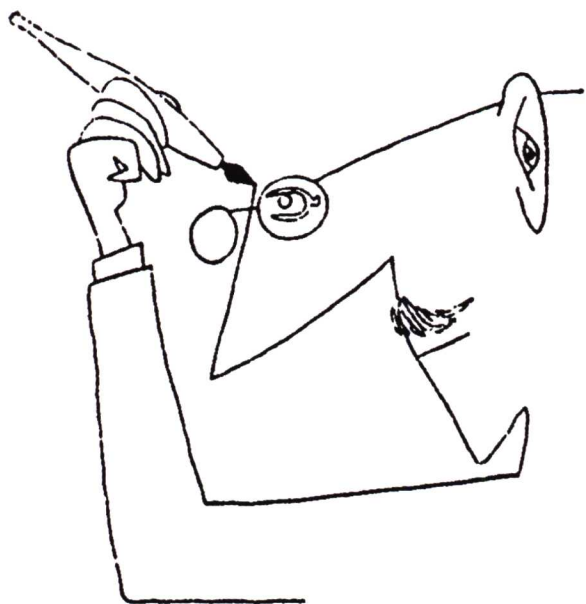
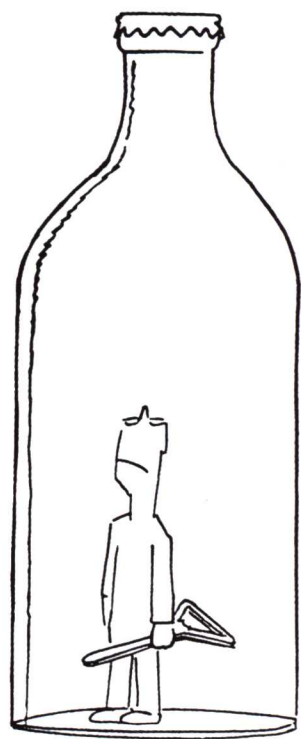
软 化

软化物体是把一个视觉和触觉经验中的很坚硬或结实的物体联想成为一个柔软的物体并对它进行打结或扭曲的处理。这种处理会给人一种异样而新奇的感觉。不管是足够柔软的物品还是硬度很强的物形都可以通过软化的处理在二维平面中表达。



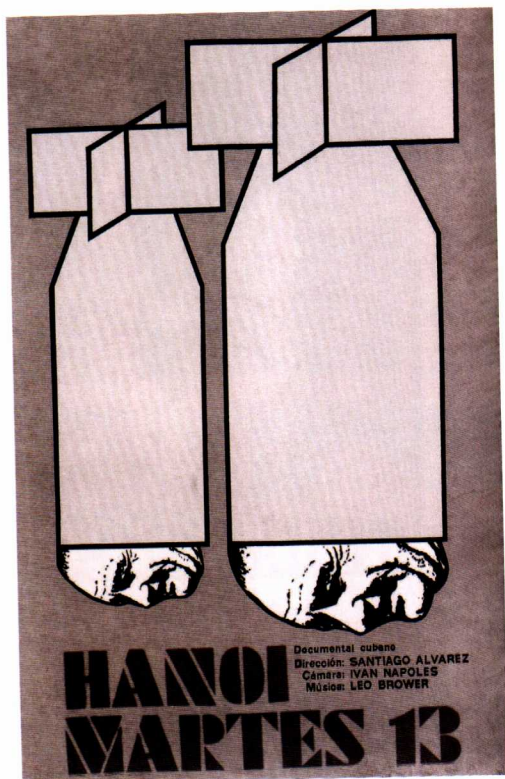
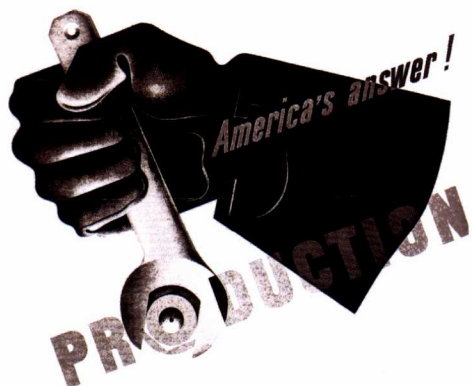
互悖图形

互悖图形是利用自我矛盾、自我冲突的图形使画面增加趣味，使观者处于真实与幻境之间。互悖图形通常有两种：一种是物形之间互补、互生形成的图形，另一种是物形自助形成的图形。



小 结

图形的表现手法有很多种，有人曾归类出六十多种图形种类，这里就不一一介绍了。不管是软化还是异影或是倒置事实上都属于超现实的表现手法，只不过把它们细分了而已。在创意过程中仅仅了解或会运用就可以了，而不要把它作为目的。为形式而形式只会形成套路，成为创意中的阻碍。



在创意的过程中，由于思维方式上有很多习惯和套路导致图形表现语言的匮乏。例如如果要用图形表现人这个概念，大部分人可能都会很习惯地或很自然地画出人的五官或其他一些很琐碎的细节如衣服的褶皱等，如果要求再换一种方式或角度去表现时就会陷入困境。物体的完整性并不是最重要的，即使是局部只要能够清晰地传达或暗示出那个物体就可以了。图形创意需要有很强的应变能力和表现能力，在标志设计中这一点体现得尤为突出，一个标志设计中同一概念常常需要有上百个或更多的表现方式，种类越多几率就会越大。方体是几何图形，摆脱逻辑思维中的束缚对它进行多种表现尝试。

要求：通过打散、重组、切割、排列等多种手法诠释方体，方体的组合元素可以是任意的，也可以虚拟任何一种材质。表现语言和工具不限。注意保持方体的基本特征。

目的：以这种方式增加表达方式，体会同一物体在不同环境或不同限定下的各种状态。

以下是关于人的各种表现方式：

