

WAI GUO TU XING YI SHU JIAN SHI

清华大学计算机图形艺术设计专业（本科）系列教材

主编 林 华

外国图形艺术简史

陈瑞林 尹彤云 编著



清华大学出版社

WAI GUO TU XING YI SHU JIAN SHI

清华大学计算机图形艺术设计专业
(本科) 系列教材

主编 林华

外国图形艺术简史

陈瑞林 尹彤云 编著

清华大学出版社·北京



内 容 简 介

本书力求通过对以西方为主的外国图形艺术发展的历史、古代伊斯兰图形艺术和印度图形艺术在不同历史时期出现的不同艺术风格、艺术流派、艺术家和相关艺术作品进行介绍和分析,使读者初步掌握外国图形艺术的基本知识,从人类的艺术传统中获取养料,得到启示,从而开拓读者的艺术视野,提高审美能力,为学习和今后从事计算机图形艺术设计打下较为坚实的基础。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂沫清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

外国图形艺术简史 / 陈瑞林, 尹彤云编著. —北京: 清华大学出版社, 2005.5

(清华大学计算机图形艺术设计专业(本科)系列教材 / 林华主编)

ISBN 7-302-10684-3

I. 外… II. ①陈… ②尹… III. 图形—艺术史—世界—高等学校—教材 IV. J06-091

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 021998 号

出 版 者: 清华大学出版社
<http://www.tup.com.cn>
社 总 机: 010-62770175

地 址: 北京清华大学学研大厦
邮 编: 100084
客户服务: 010-62776969

责任编辑: 赖 晓

印 刷 者: 北京市世界知识印刷厂

装 订 者: 三河市李旗庄少明装订厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 175×260 印张: 13.75 字数: 282 千字

版 次: 2005 年 5 月第 1 版 2005 年 5 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-10684-3/J·62

印 数: 1~3000

定 价: 72.00 元



系列教材编委会

主编 林 华

编委 (以姓氏笔划为序)

孙嘉英 刘吉昆 安保辉 苏 华
陈瑞林 林 华 梁 梅 程 远
尹彤云



序 言

人类历史的脚步已经迈入 21 世纪，21 世纪被人们称为信息时代、后信息时代、E 时代或者数码时代，但是无论是哪一种时代，这个时代都是建立在以电子计算机为平台的基础之上的。

从近现代历史时代划分的名称中，我们不难发现，几乎每一个时代都包含有关的技术名词或者是直接以技术名词命名，如工业社会、后工业社会、电子时代、信息时代，由此可以看出科学技术对于社会进步和发展的影响，在艺术领域亦如此。在近现代历史上，技术对艺术的冲击已经发生过多，每一次都产生一些新的艺术门类，并在此基础之上产生新的艺术教育学科和专业，其中比较显著的影响可以归纳为三次：

第一次是摄影技术的诞生。摄影技术的诞生，对于写实绘画艺术实践产生了致命的冲击，使以再现现实和虚拟现实见长的绘画艺术相形见绌，进而催生了新的现代绘画艺术及流派，诞生了抽象绘画艺术，以及以抽象形态为造型基础的构成教学体系和现代艺术设计专业和学校。

第二次是电子媒体的诞生。电视影像技术、微波通信技术，特别是卫星通信技术的诞生，对电影艺术的冲击使全世界众多著名的电影厂纷纷倒闭，同时也对现代绘画艺术产生了致命的打击，使曾经是艺术圣殿中不可一世的纯美术在国外“大量下岗”。电子媒体的主要代表形式为广播、电影和电视。这些技术和媒体的诞生产生了动态的视觉形式，丰富了人们的视觉感受，进而催生了广播剧、电影、电视剧、电子音乐、影视广告和 MTV 等许多新的视觉艺术形式，以及在此基础之上产生的广播学院、电影学院和广播影视广告等学院、系及其教学体系。

第三次是电子计算机的诞生。自人类诞生以来，曾发明了千万种工具，其中电子计算机是最伟大的发明之一。以往的发明，是人类各种器官能力的扩大与延长。例如：电铲、挖掘机和起重机，是人的胳膊和手的能力的扩大；汽车、火车、轮船和飞机，是人腿的能力的延长；显微镜、X 光机、CT 机和望远镜，是人眼的延伸；麦克风、扩音机、扬声器、电话、电报、收音机和录音机，是人的嘴巴和耳朵的能力拓展。而电子计算机的发明，是人类大脑智能的扩大和延伸，它使人类更聪明，更富于智慧，它是最高级的智能工具。如今已经是计算机时代了，计算机技术对艺术、艺术设计和艺术设计教育的冲击和影响已经初见端倪，而且势不可挡。

20 世纪 80 年代初，电子计算机图形艺术设计，作为最尖端



XU YAN

的视觉表现手段在我国大张旗鼓地出现于电视、电影、平面艺术设计、工业设计、展示艺术设计、建筑环境艺术设计和服装设计等大众传播媒介和视觉艺术设计领域之中。计算机图形艺术设计给我们展示了一个新颖的视觉天地,以往人们用手工很难实现的视觉效果,被电子计算机轻而易举地完成,甚至完成得比预想的还好。电子计算机所提供的各种迅捷的设计手段和方式,将设计师的双手从繁重、缓慢和重复性的劳动中解放出来,从而深化和丰富了人脑的艺术创造力和最终的视觉艺术效果。

电子计算机的诞生催生了被称为第四次信息革命的产物——因特网媒体。电子计算机辅助图形艺术的普及和与因特网媒体的结合,又催生了一批相应的、新的艺术设计形式,如网页设计、多媒体艺术设计、CD-ROM 光盘设计、视频艺术设计、二维和三维电脑动画艺术设计、电脑美术作品、MIDI 音乐创作、电脑游戏以及各种与计算机图形艺术设计有关的数字艺术作品等。然而,时至今日,在国际上特别是在我国,与上述新生艺术形式相适应的教育体系和教学模式的建立却相对滞后,至今没有形成或建立起相对科学的计算机图形艺术设计的教学体系。教育是面向未来的事业,而我国艺术设计教育的现状不仅没有面向未来,在某些领域却落后于时代和现实社会。

计算机图形艺术设计(Computer Graphics Design, CGD)是计算机图形学(Computer Graphics, CG)的一个分支,是介于艺术设计学与计算机图形学之间的边缘学科。计算机图形学是运用计算机对图形数据和图形显示进行相互转换的方法和技术。计算机图形学就是研究图形的输入、图形对象的构造和表示、图形数据库管理、图形数据通信、图形的操作、图形数据的分析以及如何以图形信息为媒介实现人机交互作用的方法、技术和应用的一门学科。它包括图形系统硬件研究、图形软件研究和软件应用研究等几个方面。而计算机图形艺术设计属于计算机图形学的软件应用研究范畴。

计算机图形艺术设计是以计算机为平台,由二维、三维和四维(时间一维)图形、图像以及与音频等要素组成的,按照一定的视觉艺术设计规律形成静态的、动态的或动态交互的,再现现实或虚拟现实的视听图形和图像艺术设计。它分为两大类和五个子项。两大类是计算机静画和计算机动画,五个子项是两维静画、两维动画、三维静画、三维动画和视频艺术等。计算机图形艺术设计所涉及的领域很广,目前看来它较多地表现在视觉



XU YAN

艺术领域，但是从科学与艺术相结合的边缘学科的角度来看，从文化到艺术、从科学到教育、从工程到军事等，可以说，所有在计算机屏幕上显现的图形或者图像，都是计算机图形，都存在一个美与不美的问题，都需要经过视觉设计，都是计算机图形艺术设计的内涵和外延。

计算机图形艺术设计专业是科学与艺术以及计算机专业与艺术设计专业相结合的边缘学科。艺术与科学的结合曾经是很多科学家和艺术家的夙愿。在人类社会的早期，科学与艺术同时产生，在当时二者是统一为一体，许多艺术家同时也是科学家。这种统一到文艺复兴时期达到了顶峰。此后，随着科学和艺术的发展日趋复杂化，导致艺术与科学逐渐分化。这种分化使得各自的学科畸形发展，使得艺术与科学之间的鸿沟愈来愈大。20世纪以来，由于科学的迅速发展，在科学的理论之中，积累了许多有关科学中美的问题，而在艺术之中也积累了许多科学问题的素材，同时科学的视觉化和艺术的科学化也日趋重要，于是许多科学家呼吁科学与艺术重新综合。然而，艺术与科学结合之路似乎十分遥远，而且步履艰难，其中一个很重要的原因是表现手段的问题。以视觉艺术为例，其中的绘画表现能力难倒了科学家——科学家多半不会画画，而艺术家又很难理解科学和科学家大脑之中的科学形象，而无法使之视觉化。然而，计算机的诞生，特别是微型计算机及其视觉艺术设计应用软件的普及和大量使用——即计算机图形艺术设计这门新兴学科的诞生，其展示世界、再现实物的能力，已让技法高超的艺术家和设计师们相形见绌。同时也给许多对于绘画造型表现能力望而却步的科学家、科技工作者赋予了神来之笔，为科学与艺术结合架起了可以逾越的桥梁。目前，计算机图形艺术设计看似更多地是在艺术设计领域实践，但是，面向21世纪，计算机图形艺术设计的能力，应该是每一个从事科学技术工作的人的基本素质。

计算机图形艺术设计专业与传统的艺术设计学科或专业的关系是：首先，它们之间是一种姊妹艺术。作为视觉艺术，计算机图形艺术在视觉艺术创造规律、形势法则和审美方法与传统艺术设计专业相似或者相同。起初，计算机图形艺术设计还只是作为一种辅助艺术设计的技术和手段出现，许多人认为它只是一种工具。但是，随着计算机图形艺术设计硬件和软件水平的提高，如今，在艺术设计领域中，几乎没有人再用手工进行设计了，都改用计算机进行设计了。现在，计算机图形艺术设计已经



XU YAN

不仅是一种辅助艺术设计的工具，在某种情况下，它已经成为一种“独立”完成艺术设计的主体。随着计算机图形艺术设计的不断发展和提高，它在艺术设计领域中的应用程度和范围愈来愈大。同时已经波及几乎所有的、以计算机为平台的可视的学科应用领域之中。在这些形式的作品中，应用传统艺术设计的艺术规律来为计算机图形艺术设计专业设计效果服务。在这里传统的四个艺术设计专业（装潢艺术设计、环境艺术设计、服装设计、工业设计）变成了这一新兴的计算机图形艺术设计专业的基础课。在计算机图形艺术设计专业设计中，其最终结果——作品或者产品、商品，不仅仅是一个平面设计、一个工业设计或者环境设计、服装设计，而是它们的综合。大家知道，在美国著名的阿波罗登月计划 and 实践之中，没有一项技术是专门为这个计划发明的，它只是综合利用了当时已经发明的科学技术，结果产生了人类划时代的科学实践。计算机图形艺术设计专业亦如此，综合出新——科学与艺术的综合、艺术设计与计算机图形学的综合，就是计算机图形艺术设计专业的基础和起点。

作为科学研究可以分为基础科学研究和应用科学研究。而计算机图形艺术设计专业横跨基础研究和应用研究，作为基础研究可以是科学的极佳助手；作为应用研究，它目前已经广泛应用于诸如科学、工业、军事、国防、教育、文化、娱乐和商业等几乎所有的领域。然而，由于计算机图形艺术设计的实践发展十分迅速，导致实践超前而理论和教学滞后。尽管在前面我们描绘了一个科学和艺术相结合的美丽景致，但是，即使有了计算机硬件和图形艺术设计软件，并不等于人们就自动地变成了科学与艺术相结合的实践高手。因此需要一套基于这个学科领域的新的教学体系和系统的教学方法，来指导和教授正在从事和即将从事艺术设计专业或者其他专业实践的学者或者工作者。清华大学计算机图形艺术设计专业（本科）系列教材，就是在这样一个特殊的时代、特殊的背景下产生的，就我们目前在网检索的结果显示，国内至今没有这个专业体系一套完整的教材，所以我们这套教材是目前国内填补计算机图形艺术设计专业空白的系列教材。

本系列教材一共34册，含34门课程，其中必修课21门、640学时、78学分，选修课13门、320学时、24学分（选修不得少于12学分），毕业设计和毕业论文14学分、224学时。总学时为1184学时，总学分为102学分（教材设置为专业课程，不包含外语、政



XU YAN

治、马列主义毛泽东思想、哲学、邓小平理论等共同课的课时和学分)。课程体系按照计算机图形艺术设计的定义和学科分类,在综合本学科所涉及的专业技能和艺术设计以及姊妹艺术知识基础同时,参考国外本专业教学的有关课程而综合研究设置的。课程的设置既考虑到计算机图形艺术设计学科发展的总体目标,同时也考虑到我国的现实国情和有关艺术设计部门近期对于就业技能的需求。

今天,对于从事视觉艺术设计的人们来说,是从未有过的创造新的视觉形象的困难时代。技术的发展对于社会和艺术创造产生了重大的推动作用,摄影技术、摄像技术、计算机图形艺术设计等技术的发展、审美的进步,导致人类求新、求异的视觉口味变得越来越高,也越来越快,这一切使得视觉艺术设计师的想象力、创造力,特别是表现能力,都处于一种危机状态,视觉艺术设计和艺术设计教育也不例外,我们必须迅速调整目前艺术设计的教学体系,跟上社会发展的脚步。

站在 21 世纪的门槛上,人们对新世纪的展望有许多,在不远的将来,以计算机为平台的图形、图像技术和艺术的结合将成为 21 世纪视觉艺术的主流。

林 华



前言

人类通过图形创作认知客观世界、展现内心主观世界，图形是人类不断探求物质世界和精神世界的产物。从远古时代先民制作的洞窟壁画到如今随处可见的儿童涂鸦，图形以巨大的视觉冲击力超越时间空间的限制，传递丰富生动的信息，成为联系人群、促进社会发展的重要方式。文字的发明使人类的图形创作进入新的阶段，无论东方还是西方民族，都曾经有过“从图到文”的历史发展过程。进入现代社会，人们的生活节奏加快、生活压力加大，随着科学技术的飞速进步，印刷出版物、电子出版物等图形制品越来越成为人们重要的消费对象，图形的重要性再次凸现，“读图时代”再次来临。据2004年底美国《国家地理》(National Geographic)杂志报道，美国科学家通过分析研究得出结论：与无线电波相比，图形可能是地球人与可能存在的外星人进行信息沟通的最佳方式。在先锋10号航天器侧壁便绘有象征地球人的图形。

图形创作是艺术创作活动。在人类社会漫长的历史进程中，图形的发展经历了二维（平面）图形、三维（立体）图形以及增加时间这一维度的多维图形的变化。通过图形创作，以美为终极追求的人类艺术展现出绚丽多姿的风貌。图形艺术开拓出艺术创作的无限空间，从某种意义上讲，艺术家在建筑、工艺、绘画、雕塑、书法等艺术领域的创作活动都可以归结为图形艺术的创作活动，艺术家的创作成果往往以图形艺术的形式呈现出来。

图形是一种形式符号。图形艺术与数学、物理等科学符号不同，图形艺术是一种“有意味的形式”。在美的形式当中，图形艺术有着丰富的文化内涵。通过研究图形艺术不仅可以了解人类社会从原始到现代美的历程，探索艺术形式和艺术风格的发展规律，还可以破译图形蕴含的密码，获取人类社会不同历史阶段的文化信息。由于图形艺术研究在艺术史研究、社会文化史研究中有不可替代的重要作用，所以越来越引起人们的重视。国外的图形艺术研究取得了许多重要的成果，在艺术史研究领域、社会文化史领域都产生了巨大的影响。近年来，著名艺术史学者、社会文化史学者贡布里希（Ernst Gombrich，1909年—2001年）关于图形艺术研究的著作被翻译介绍给中国读者，极大地推动了刚刚起步的中国图形艺术研究。

图形艺术与设计有着密切的联系。随着计算机技术的发展，



QIAN YAN

新兴的计算机图形艺术设计正在深刻地改变传统的设计。这种改变不仅仅是技术手段的更新，更重要的是艺术观念、设计观念的更新，是文化思维方式的更新。作为智能工具，计算机使人类的智慧得到更加充分的展现，但是永远不可能取代人的大脑。机器人战胜人类只有在科学幻想小说和电影中才有可能实现。年轻一代的中国设计师在致力于新的设计手段的探索的同时，努力吸收古今中外的文化艺术营养，不断充实自己，完善自身的知识结构，成为正在兴起的计算机图形艺术设计学习热潮中十分可喜的现象。

图形艺术伴随人类的历史发生和发展。原始时代先民制作的洞窟壁画，古代中亚、西亚地区留存至今的建筑、雕塑和绘画，古代埃及的神庙和陵墓建筑、大型雕刻和墓室壁画，古代希腊和罗马的建筑和雕刻，中世纪的教堂建筑和宗教雕刻、宗教绘画等，经过数千年、数万年，乃至数十万年历史风雨的洗刷，依然放射出耀眼夺目的光彩。金字塔、斯芬克斯雕像、维纳斯、胜利女神雕像、凯旋门、万神殿……，古代有名或佚名的图形艺术家创作的作品都是人类艺术的瑰宝，反映出人类社会文明发展的轨迹。尼罗河、幼发拉底河和底格里斯河、爱琴海和地中海地区与印度河、恒河地区和黄河、长江地区一样，都是人类文明的摇篮。爱琴海和地中海得天独厚的自然环境孕育出灿烂的欧洲文明。中世纪以后，意大利文艺复兴开启了近代社会的发展历程。从17世纪的“巴洛克”艺术、18世纪的“洛可可”艺术到19世纪的古典主义艺术、浪漫主义艺术和现实主义艺术，欧洲艺术群星璀璨，构成了人类图形艺术的绚丽景观。19世纪后期、20世纪初期西欧诸国在完成工业革命以后相继进入现代工业社会阶段，图形艺术在经历印象派、后印象派的发展以后，现代艺术的浪潮汹涌澎湃，深刻地影响了西方的图形艺术。20世纪后期“后现代主义”潮流兴起。“后现代主义”与“现代主义”使西方世界的图形艺术有了更加丰富，甚至是光怪陆离的面貌。

中国的图形艺术设计目前尚处于初始阶段，图形艺术设计的教学和研究（包括图形艺术设计历史的教学研究）是有待开拓的新领域。作为计算机图形艺术设计专业选修课程的教材，这本《外国图形艺术简史》是“外国图形艺术简史”课程讲稿



QIAN YAN

的总结。限于目前的研究水平，加上作为教材篇幅的限制，这本《外国图形艺术简史》尚未能超出《外国美术史》的基本框架和基本内容，未能建立具有个性的“外国图形艺术简史”的学术面貌，有待今后不断地深入研究。编者希望能在不断丰富的图形艺术设计研究成果的基础上逐步从《外国美术史》脱离出来，编写出一部具有一定学术深度的《外国图形艺术简史》专著。

编 者



目 录

第一章 图形艺术语言 1

第一节 图形艺术的视觉元素 1

- 一、色彩 1
- 二、线条 2
- 三、形状 2
- 四、形态 3
- 五、空间 3
- 六、质感 3

第二节 图形艺术的创作原则 3

- 一、均衡原则 3
- 二、变化和统一原则 4
- 三、和谐原则 4
- 四、强调原则 4
- 五、比例原则 4
- 六、动态原则 4
- 七、韵律原则 4

第三节 图形艺术的欣赏 5

练习题 5

第二章 远古时代的图形艺术 6

第一节 史前时期的图形艺术 6

第二节 古代两河图形艺术 9

- 一、苏美尔图形艺术 10
- 二、阿卡德王朝和古巴比伦图形艺术 12
- 三、亚述和新巴比伦王朝图形艺术 14

第三节 古代埃及图形艺术 15

- 一、古王国时期艺术 17
- 二、新王国时期艺术 19

第四节 爱琴文明的图形艺术 23

- 一、基克拉迪斯 (Cycladic) 图形艺术 24
- 二、迈诺安 (Minoan) 图形艺术 24
- 三、迈锡尼 (Mycenae) 图形艺术 27

练习题 28

第三章 古典时期的图形艺术 29

第一节 古希腊图形艺术 29

- 一、荷马时期和古风时期艺术 29
- 二、鼎盛时期艺术 35
- 三、希腊化时期艺术 40

第二节 古罗马图形艺术 45

- 一、伊特鲁里亚图形艺术 45
- 二、古罗马建筑艺术 48
- 三、古罗马雕刻艺术 51
- 四、古罗马绘画艺术 56

练习题 58

第四章 中世纪的图形艺术 59

第一节 早期基督教图形艺术 60

- 一、绘画艺术 60
- 二、建筑艺术 61
- 三、雕刻艺术 62
- 四、镶嵌画艺术 63

第二节 拜占庭图形艺术 64

- 一、建筑艺术 65
- 二、镶嵌画和绘画艺术 67
- 三、“蛮族”图形艺术 69
- 四、加洛林文艺复兴和奥托王朝的图形艺术 71

第三节 罗马式图形艺术 73

- 一、建筑艺术 74
- 二、雕刻艺术 76

第四节 哥特式图形艺术 77

- 一、建筑艺术 77
- 二、雕刻艺术 79

练习题 82

第五章 文艺复兴时期的图形艺术 83

第一节 文艺复兴时期意大利的图形艺术 83

- 一、文艺复兴发端时期意大利的图形艺术 84



- 二、文艺复兴早期意大利的图形艺术 86
- 三、文艺复兴盛期意大利的图形艺术 90
- 四、威尼斯画派及样式主义艺术 96
- 第二节 文艺复兴时期欧洲其他地区的图形艺术 98
 - 一、尼德兰地区的图形艺术 98
 - 二、德国、法国和西班牙的图形艺术 102
- 练习题 105

第六章 17、18 世纪的图形艺术 106

- 第一节 意大利图形艺术 106
 - 一、巴洛克建筑艺术 107
 - 二、巴洛克雕塑艺术 109
 - 三、巴洛克绘画艺术 111
 - 四、卡拉瓦乔的现实主义艺术 112
- 第二节 荷兰和佛兰德斯的图形艺术 114
 - 一、荷兰的图形艺术 114
 - 二、佛兰德斯的图形艺术 117
- 第三节 西班牙图形艺术 120
- 第四节 法国图形艺术：古典主义和洛可可 124
 - 一、绘画艺术 124
 - 二、雕塑和建筑艺术 127
- 练习题 130

第七章 印度和伊斯兰图形艺术 132

- 第一节 古代印度图形艺术 132
 - 一、佛教图形艺术 132
 - 二、印度教图形艺术 135
 - 三、伊斯兰教图形艺术 140
- 第二节 古代伊斯兰图形艺术 142
 - 一、伊斯兰建筑艺术 143
 - 二、伊斯兰工艺美术 145
 - 三、伊斯兰绘画和书法 148
- 练习题 149

第八章 19 世纪的图形艺术 150

- 第一节 新古典主义艺术 150
- 第二节 浪漫主义艺术 153
- 第三节 自然主义和现实主义艺术 156
- 第四节 印象派艺术 160
- 第五节 后印象派艺术 164
- 第六节 19 世纪的建筑和装饰艺术 167
- 练习题 169

第九章 20 世纪图形艺术（一） 170

- 第一节 野兽派艺术 171
- 第二节 表现主义艺术 173
 - 一、德国表现主义的先驱——“桥社” 174
 - 二、德国表现主义的中坚——“青骑士” 175
 - 三、抽象表现主义的后续——“新客观” 177
- 第三节 立体主义艺术 177
- 第四节 未来主义艺术 180
- 第五节 达达主义艺术 182
- 第六节 奇幻艺术和超现实主义艺术 185
- 第七节 包豪斯 188
- 练习题 190

第十章 20 世纪图形艺术（二） 191

- 第一节 抽象表现主义 191
 - 一、抽象表现主义的先驱 192
 - 二、抽象表现主义的重要画家 193
- 第二节 波普艺术 195
- 第三节 光效应艺术和照相写实主义艺术 198
- 第四节 现代雕塑艺术 200
 - 一、从奥古斯特·罗丹到亨利·摩尔 200
 - 二、20 世纪的人物和抽象雕塑 203
- 练习题 204

参考书目 205

引文出处 206



第一节 图形艺术的视觉元素

第一章 图形艺术语言

渴望与他人分享经验、感受,实现沟通和交流是人类的天性。日常生活中,人们使用语言和文字作为沟通和交流的工具,图形艺术家则使用视觉语言来表达心中的意念。图形艺术家通过开创性的思维和高度敏感的观察力,将艺术媒材、创作技法和丰富的想像力结合在一起,表达他们对生活和周围世界的认识和思考。构成图形艺术作品表现的形状、色彩、空间等元素便是艺术家们借以表达内心情感的图形艺术视觉元素。

图形艺术的视觉元素由色彩(color)、线条(line)、形状(shape)、形态(form)、空间(space)和质感(texture)组成。图形艺术家根据创作主题和内容的需要,将这些视觉元素组合,并展现在各式各样的艺术媒材中,营造出整体而非单一的视觉效果,引发观者或愉悦、或哀伤、或振奋、或沉静的视觉体验。图形艺术家对这些视觉元素的选择传递着某些特定的含义和信息,了解并掌握这些图形视觉元素对解读图形艺术作品颇有裨益。

一、色彩

色彩是眼睛在光刺激下产生的视觉现象,也是图形艺术的核心元素。图形艺术家通过色彩不仅真实再现周围的客观世界,还借以表达主观情绪。如红色表示热烈奔放,使人产生振奋的感觉;蓝色表示沉寂忧郁,令人感觉冷峻肃穆……熟悉并运用具有特性的色彩是图形艺术家进行视觉艺术创作的基础。

色彩的特性包含三个要素:色相(hue)、明度(value)和彩度(chroma)。色相又称为色调,用以区别色彩的名称



或色彩的种类,如红、橙、黄、绿、青、蓝、紫等。明度是指颜色的明暗程度,越接近白色明度越高,越接近灰色或黑色明度越低。很多图形艺术家,如伦勃朗(Harmenz Van Rijn Rembrandt, 1606年—1669年),善于运用明暗对比营造强烈的戏剧冲突效果。彩度是指色彩的强弱或饱和度,黄色的彩度最高,其次是橙色、红色、青色、紫色。红色、黄色、蓝色是三种基本原色。三原色两两相互混合,形成次色:绿色、橙色、紫色。原色与相邻的次色相混合,形成间色:黄绿色、黄橙色、蓝绿色、蓝紫色、红橙色、红紫色。原色、次色和间色依照相混的顺序排列成环状造型,称为“色环”。

从色环上观察,凡在色环相对位置,即色环上成 180° 排列的两个颜色,称为补色或对比色,如红色与绿色、蓝色与橙色、黄色与紫色等互为补色。图形艺术家往往通过面积大小的补色运用突出对比效果,从而产生万绿丛中一点红的视觉效果。色环上的相邻位置,即小于 90° 内的相近色彩称为“类似色”,如红色、红橙色、橙色等。类似色在图形艺术作品中具有调和及过渡的作用。

色彩对于图形艺术家来说就如同音乐家运用音符创作乐曲,不同色彩组构出形色各异、情感丰富的图景。

二、线条

线条是点移动产生的轨迹。和色彩一样,线条是普遍存在于自然界、为人们所广泛运用的视觉元素。图形艺术家运用不同的线条特性创作出各异的视觉图景。线条可以勾勒物像的轮廓,可以在二维空间营造纵深感和质感,可以在静态环境中表现出动态,还可以描绘和表达艺术家的主观情绪。

图形艺术作品中常见的线条包括垂直线、水平线、对角线、曲线、曲折线等。每一种线条都有它的特性,如垂直线是通过上下笔直地移动,表现严肃和力量;水平线与地平线平行,表现静止、安稳;对角线表现激烈的动作或不安的紧张感;曲线呈现优美和流动的动态感;曲折线具有急速改变方向的特性,使人联想到困惑、激情及蓬勃的爆发力。

线条粗细、长短及形状不同决定了线条表现效果的差异。图形艺术家使用的工具、媒材以及创作手法均会影响线条的特质。在不同的图形艺术作品中,线条或平顺、或崎岖、或连续、或破碎、或概略、或细腻,多样多变的线条是图形艺术家发挥创意的重要手段。

三、形状

形状通常是指二维空间具有长度和宽度的平面形态。形状由线条轮廓或色彩界线呈现出来,包括几何形状和不规则形状。几何形状指能利用制图仪器绘制的形状,如正方形、圆形、三角形、长方形、椭圆形等。不规则形状是指轮廓弧线呈现自由形式的形状,一般不规则形状多为自然形成。图形艺术家以自由的表现技法,运用线条和色彩组成变幻多端的形状。

除去眼睛可以直接分辨的实际形状外,一些图形艺术作品还存在暗示的形状。如在文艺复兴时期的绘画作品中经常可以看到将人物安排在三角形构图结构中,这种三角形构图模式以其特有的稳定和宁静的视觉效果成为文艺复兴时期绘画作品平稳有序特征的重要体现。

四、形态

形态与形状一样,都具有长度与宽度,



不同之处是形态还具有深度。形态一般用于描述雕塑和建筑等三维图形艺术品，可以分为几何形态和不规则形态。

五、空间

空间是指介于物与物之间，环绕物与物四周或包含于物内的间隔、距离或区域。在图形艺术中，空间兼具二维和三维空间的特性。

图形艺术家在二维空间中往往通过重叠（即将不同物像重叠置放，形成前后的距离感）、大小（通过放大近景物，缩小远景物体来区分远近距离差异）、焦点（借助对焦原理，清晰呈现在焦距范围内的物体，简略勾勒焦距外的物体）、配置（通过物体高低来区分其远近，近景物体呈现在低处，远景物体呈现在高处）、强度与明度（远处物体使用低强度与较明亮的颜色，以区分远近距离感）或线性透视（运用透视倾斜的线条，使物体逐渐向远处聚集或变小）等方式表现平面的空间纵深感。

六、质感

质感指物体所呈现出的色彩、光泽、纹理、粗细、厚薄、透明度等多种外在特性的综合表现。它既可以通过材质本身天然、可触摸到的属性展示出来，也可以通过图形艺术家加工创作表现出的视觉效果来表现。不同图形艺术品的媒材和表现出的质感互为表里。

通常情况下，质感因触觉而感知，但是在图形艺术中，也可以运用触觉转移的经验而凭着视觉来感知。一般而言，二维艺术作品，如绘画的质感呈现需由视觉感知，称为视觉质感；三维艺术作品，如雕塑，可用触觉感知，属于真实质感。

图形艺术家在创作表现上灵活运用

质感的视觉与触觉特性，将作品呈现出或厚重朴实、或平滑温润、或光洁剔透、或柔软细腻的真实美感。

第二节 图形艺术的创作原则

图形艺术是将上述基本视觉要素依照一定的创作原则经过理性与感性的选择、组合而构成的视觉艺术。图形艺术的创作原则是统筹一切视觉元素，从而使作品更符合审美视觉需要的准则。它包括：均衡、变化、统一、和谐、强调、比例、动态、韵律等。优秀的图形艺术作品往往是多种艺术原则和谐统一的结果。

一、均衡原则

均衡亦称平衡，是指空间各部分的重量感在相互调节中所形成的静止现象。图形艺术的视觉形式中，不同造型、色彩、质感、甚至光线等因素所构成的不同重量感觉处于不偏不倚的安定状态时，便可以产生均衡的美感。均衡原则可以归纳为形式均衡和非形式均衡两种类型。

形式均衡又称对称均衡，是指以中心为基准，左右或上下具有相等或相当的结构或形象而形成的视觉效果。对称均衡赋予作品稳重、庄严、宁静的感觉，常见于纪念性图形艺术作品，以及建筑的设计中。

非形式均衡又称非对称均衡，是指相对应的部分形象或结构虽然完全不同，但是因为各自位置与距离安排相得益彰而形成的平衡现象。图形艺术家运用色彩的明暗、强弱，形状的大小、远近等技法实现作品视觉的非形式平衡感，使图形艺术品灵活而富于变化。