


中国高等院校
视觉传达设计精品教材

设计基础

胡心怡 | 著

上海人民美術出版社



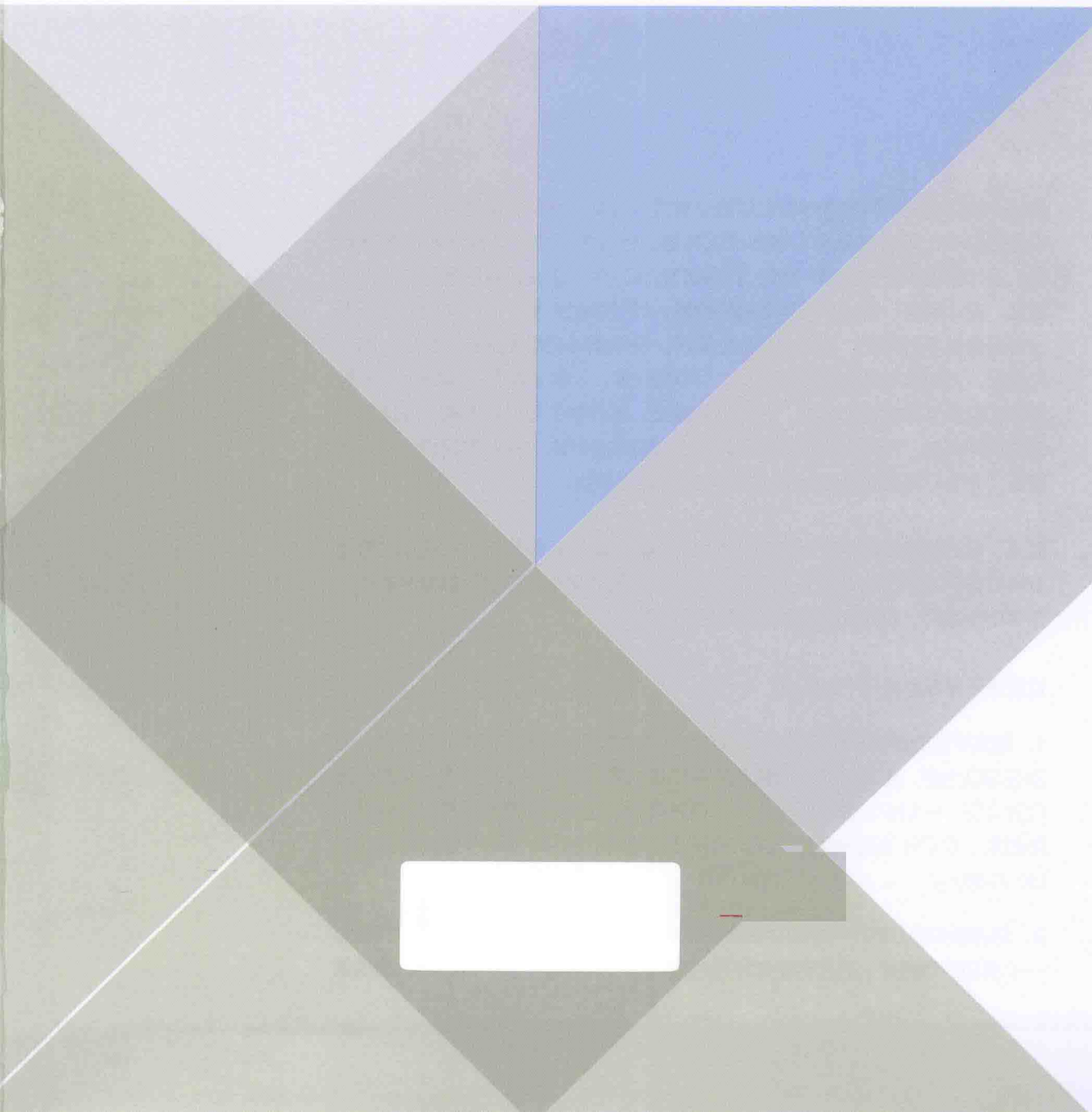
通过启发、引导和训练，让学生掌握基本的设计原理、尝试和探索不同的设计方法，培养学生设计思维，为将来进行专业学习打下坚实的基础。

中国高等院校
视觉传达设计精品教材

设计基础

胡心怡 | 著

上海人民美術出版社



图书在版编目 (CIP) 数据

设计基础 / 胡心怡著. — 上海 : 上海人民美术出版社, 2016.1

(中国高等院校视觉传达设计专业精品教材)

ISBN 978-7-5322-9033-8

I. ①设… II. ①胡… III. ①艺术—设计—高等学校—教材 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第260740号

中国高等院校视觉传达设计精品教材——设计基础

著 者: 胡心怡

策 划: 孙 青

责任编辑: 孙 青

技术编辑: 朱跃良

书籍设计: 朱琪颖

出版发行: 上海人民美术出版社

地址: 上海长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 021-54044520

网址: www.shrmms.com

印 刷: 上海中华商务联合印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 10.5

字 数: 280千字

出版日期: 2016年1月第1版 2016年1月第1次印刷

印 数: 0001-3300

书 号: ISBN 978-7-5322-9033-8

定 价: 45.00元

CONTENTS

第一章 形态与构成

6

- 7 引导准备课题
- 8 一、形态
- 11 二、构成
- 15 课题训练

第二章 形态的基本元素

20

- 21 引导准备课题
- 22 一、点
- 26 二、线
- 30 三、面
- 32 四、体与空间
- 36 课题训练

第三章 形态的色彩与肌理

48

- 49 引导准备课题
- 50 一、色彩
- 57 二、材质与肌理
- 62 三、生活中材料的再发现、再利用和再设计
- 63 四、案例分析
- 74 课题训练

第四章 形式美的原则

86

- 87 引导准备课题
- 88 一、秩序
- 88 二、平衡
- 90 三、比例
- 91 四、对比
- 100 五、和谐
- 101 六、韵律
- 102 课题训练

第五章 形态的群组与构成

104

- 105 引导准备课题
- 106 一、基本形的概念
- 108 二、形态的基本组合方式
- 111 三、形态群组构成的形式
- 120 课题训练

第六章 思考与表达

148

- 149 引导准备课题
- 150 一、头脑风暴
- 150 二、想象与表达

第七章 综合课题

158

中国高等院校
视觉传达设计精品教材



设计基础

胡心怡 | 著

上海人民美术出版社



RFID

FOREWORD

设计基础课程在不同的教学体系和教学模式中可能有不同的侧重点，会以各种不同的形式出现，或包含不同的课程板块。但作为专业设计教学的前奏与基础，设计基础课程应该用一种更为系统的方式，将一切设计背后最基础的设计原理、设计手段、设计思维呈现给刚刚进入设计学院的学生们，向他们揭示设计背后最基本的秘密。从教学目标上来说，设计基础课程训练的并不是单一的某种技能，它的教学目标是通过对启发、引导和训练，让学生掌握基本的设计原理，尝试和探索不同的设计方法，并在此基础上，培养学生的设计思维，促成其设计意识的萌发，帮助学生在思想和能力上都能够做好进入专业学习阶段的充分准备，为他们将来进行设计专业学习打下坚实的基础。

所以，设计基础课程在整个教学体系中，起着承前启后的作用。它延续了素描及色彩教学对学生的观察力与表现力的培养，同时又承担了设计启蒙的重任：培养设计意识、训练设计思维、建立设计习惯。

设计基础课程中有几个侧重点：

1. 提高学生的观察与捕捉能力。一个优秀的设计师，需要有敏锐的观察力，能够在习以为常、纷繁复杂的周围事物中捕捉到可以利用的设计元素，从而获得设计灵感。一切设计都来源于生活，但是只有经过训练的眼睛才能去发现设计的源泉。在设计基础教学中，形态的捕捉、材料的发现都有助于提高学生这方面的能力。

2. 培养学生的分析思考能力。光有发现，而没有自己的分析与思考，只能成为一个被动的欣赏者。只有善于对发现的对象进行思考与分析，透过事物的表象

发现内在，才能形成自己独到的理解，从而形成有个性的设计理念。

3. 提高学生的再设计力及表达能力。设计基础不是单纯地训练学生表现对象的再现能力，而是以提高学生再设计能力及表达力为目的。再设计的目的在于为我所用，这里面强调的是自我的主观能动性。表达力对于设计师来说也是极其重要的，设计师不仅要有所感、有所思、有所创，而且要用生动的方式将这些传达给别人，这就是表达力。

4. 训练学生的创造性思维能力。面对同样的对象，怎样才能设计出与众不同的作品，其关键就在于设计师的创造性思维能力。在研究造型的过程中通过观察、捕捉、分析、思考及最后的再设计表现与表达，改变学生平时的习惯性观察模式，重新激发他们对周围事物的感觉体验，打破他们常规解决问题的惯性，形成符合设计专业的创造性思维模式。

本书将重点放在观察能力、分析能力、表现与表达能力、创造性思维能力等方面的训练，在结构上不拘于素描或色彩、写实或抽象、平面或立体的单一板块，而是围绕课题将这些板块中相关的知识点整合起来。用不同的课题训练，通过学生的动手与动脑，用实践来体验理论。在本书中大量使用了设计实例来辅助理论的知识点，一方面使抽象的概念可以更为直观，另一方面又能揭示设计作品背后隐藏的构成理念及手法，从而使设计基础课程不再停留在以训练技巧为目的的抽象练习阶段，而是更重视学生基本设计能力的培养，以最终达到课程的目的。

CONTENTS

第一章 形态与构成

6

- 7 引导准备课题
- 8 一、形态
- 11 二、构成
- 15 课题训练

第二章 形态的基本元素

20

- 21 引导准备课题
- 22 一、点
- 26 二、线
- 30 三、面
- 32 四、体与空间
- 36 课题训练

第三章 形态的色彩与肌理

48

- 49 引导准备课题
- 50 一、色彩
- 57 二、材质与肌理
- 62 三、生活中材料的再发现、再利用和再设计
- 63 四、案例分析
- 74 课题训练

目 录

第四章 形式美的原则

86

- 87 引导准备课题
- 88 一、秩序
- 88 二、平衡
- 90 三、比例
- 91 四、对比
- 100 五、和谐
- 101 六、韵律
- 102 课题训练

第五章 形态的群组与构成

104

- 105 引导准备课题
- 106 一、基本形的概念
- 108 二、形态的基本组合方式
- 111 三、形态群组构成的形式
- 120 课题训练

第六章 思考与表达

148

- 149 引导准备课题
- 150 一、头脑风暴
- 150 二、想象与表达

第七章 综合课题

158

CHAPTER 1

形态与构成

第一章 绪论

第一节 绪论

第二节 绪论

第二章 平面构成

第一节 平面构成的概念

第二节 平面构成的要素

第三节 平面构成的形式美法则

第三章 色彩构成

第一节 色彩构成的概念

第二节 色彩构成的要素

第三节 色彩构成的形式美法则

引导准备课题

观察以下图片，请你分析一下作品中兔子造型的变化及作品互相之间的区别与联系。

面对同一个对象，如何表现，每个人都会有不同的方法。而使用不同的方法，画面的形象就会呈现出不同的面貌和风格。不同的表现手法折射出不同的观察角度和不同的理解程度。

那么，在构成基础课程中，我们是如何来看待和处理我们眼睛所看到的对象的呢？在整个构成基础课程中，形态是我们研究的内容和对象，构成是我们主要研究的方法。

图1 丢勒的素描，从写实和具象的角度来表现兔子。画面忠实地再现自然，着重表现的是兔子的体态，皮毛的质感和形态特征。

图2 贺卡设计，对兔子的形态进行了提炼，已经不是一种真实的再现，但依然保留了兔子真实的结构和比例关系。整个画面的重点并不是兔子本身，而是兔子与画面中其他元素共同营造的画面装饰性效果。

图3 贺卡设计，用简单的几何面来表现兔子，兔子离开了原始的动物属性和装饰性效果，成为画面构成的有机组成部分。整个画面充满了构成带来的简洁和明快感。

图4 图标设计，用视频播放软件的通用符号——暂停、播放——构成兔子的头像。这里，直观可见的是设计符号，兔子形象随之成为符号化的表现。整个画面设计感占据了主要地位。



图1



图2



图3

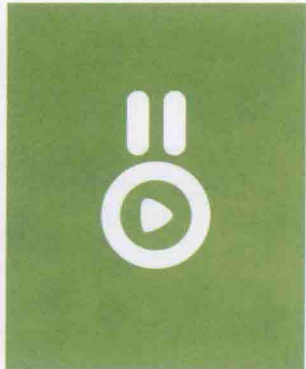


图4

一、形态

1. 形态的概念要素

凡是能够用视觉感知的形象，都和形态有关。说到形态往往会让人首先想到形状，形状通常是指在一定空间里物体的轮廓。只有形状是难以全面地界定、描述和表现一个事物的，我们还需要更多的信息。轮廓本身有大小，轮廓内部有色彩和肌理，而这些元素又都同时存在于空间中，并且可以是变化和运动的。将这些信息组合起来，就是形态。形态是一个综合的概念，其中的各部分元素是共生的、互相紧密联系的。它包括：

● 形状

是物体在空间中所拥有的轮廓，例如正方形、三角形、圆柱体、球体等等（图5）。

● 大小

是物体在空间中所拥有的面积与体积。大小是一个相对的概念，可以度量（图6）。



图5



图6 月亮的大与小和距离有关，是相对的

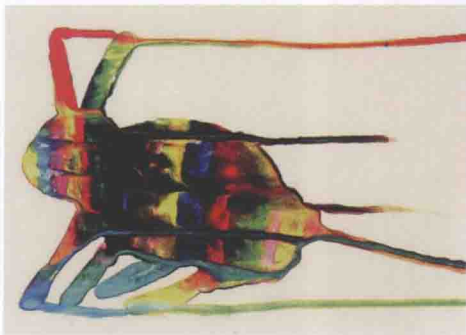


图7



图8

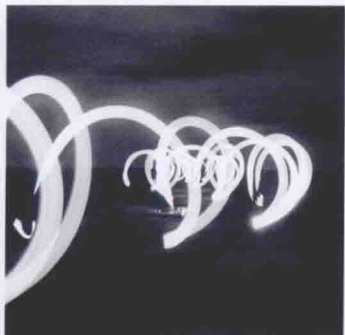


图9 光的移动和变化，形成了特殊的形态

● 色彩

是物体所呈现的颜色。它其实是物体表面在光的作用下，在我们眼睛里形成的一种视觉感知（图7）。

● 肌理

是指物体表面的组织纹理结构。它是一种视觉、触觉结合的体验（图8）。

● 运动

随着多媒体技术的发展，形态加入了时间的概念，有了动态的表现。在影像艺术中，形态还是运动的、可变的、连续的（图9）。

“形”是客观的反映与记录，是物化的、实在的、静的、硬性的；“态”是人性的、精神的、运动的、有内涵的、无形的。形态是客观与主观的完美结合。造型和设计最终都物化为形态，以形态的形式存在。所以，形态是造型及设计的载体与基础。

2. 形态的分类

形态根据它与现实对象之间的相似程度，可以分为具象形态和抽象形态。

● 具象形态

指与自然对象基本相似或极为相似的形态。包括：

自然形态：所有在自然界中真实存在的物象所形成的具象形态（图10）。

人工形态：人工制造的物象所形成的具象形态（图11）。

● 抽象形态

抽象形态是指形态脱离自然形态的原始外观，只具有自然形态的内在特征，而与自然形态较少或完全没有相近之处的形态。抽象形态包括以下几种类型：



图10



图11



图12 海报中的几何抽象形态



图13 几何抽象的雕塑

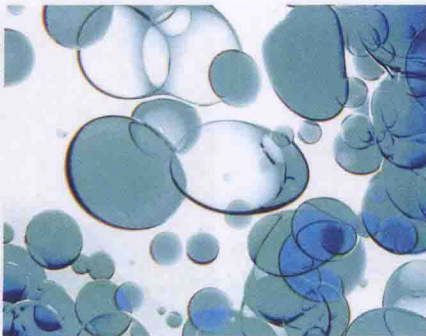


图14



图15

几何抽象形态：几何形态不属于自然再现的形态，它是理性和纯粹的，以直线和曲线构成。几何形态常常用直尺和圆规画出，给人以标准的、冷静的、明快的感觉（图12、13）。

自然抽象形态：是指有机体和无机体中具有抽象感的形态，例如有机体中的细胞结构。无机物也会有有机形态的特点，例如肥皂泡、鹅卵石。自然抽象形态不像几何形态那样标准和规矩，虽然也是由直线和弧线构成，但是在单纯合理的美感中透着灵活和感性（图14）。

偶然抽象形态：不是刻意设计的，而是偶然形成的形态。它具有一定的不可复制及随机性。它在抽象形态中最为自由和随意。例如水渍、锈斑等（图15）。

3. 具象与抽象

形态的抽象与具象不是对立的，也不是毫无联系的。相反，抽象与具象之间有着密切的关联。对于抽象来说，具象是它的起点，所有的抽象形态都是对具体生活的影射和反映，这也是抽象形态能够引起我们共鸣的内在原因。而对于具象形态来说，当我们改变观察的角度或方法时，它们就能够向抽象转变。例如，从飞机上俯瞰大地，或者从显微镜里看物体的时候，具象的形态会具有抽象的特点（图16）。而抽象的形态，加上我们的想象，也会产生具象的感觉。例如小时候我们会对着墙面发呆，从墙壁的裂纹里找出各种人形和动物的形状来，天马行空地展开联想。抽象还是具象，与形态本身有关，也与观看者的生理、心理角度有关。抽象是具体的本质，具体是抽象的表象，两者不可分割。

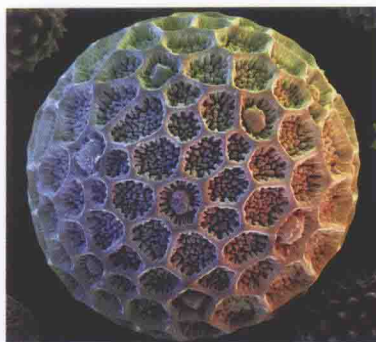


图16 病毒在显微镜下的微观形态



图17 以人体骨骼形态作为原型而设计的骨骼椅

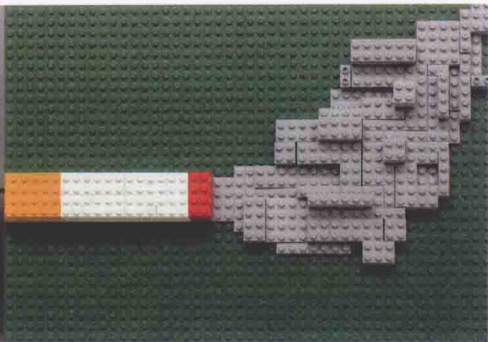


图18 禁烟公益海报，用乐高玩具拼出香烟的形态，提醒大家为了孩子的健康不要吸烟

4. 形态的功能

● 实用功能

满足人们的某种实际生活需要，例如设计出的各种产品（图17）。

● 认知功能

例如广告中的形态，可以帮助消费者认知商品的信息及功能（图18）。

a. 指示功能：通过形态向使用者示意各种功能及使用办法。例如各种界面设计（图19）。

b. 象征功能：这是一种精神性的功能，向消费者传递暗示或隐喻。例如奢侈品的设计，暗示了拥有者的身份（图20）。

● 审美功能

在保证功能的前提下，得到美的熏陶和艺术的享受（图21）。



图19 PSP界面设计，按键的设计具有指示功能



图20 “LV”的标志，成为一种象征财富和身份的符号



图21 绘画艺术是一种文化和精神性的形态

感受到的真实世界。它们是客观存在的，是时时刻刻围绕在我们周围的事、物、人。我们对真实自然有着最直观和感性的感受，这种感受来自于人类视觉、听觉、触觉、味觉与嗅觉的混合体验。而理想造型，是在真实自然的基础上，利用构成的思维方法及创作手段来创造的，是一种符合创造者审美及理想的新形态。它们来源于真实自然，但却不是对真实自然的重现，而是经过对真实自然的概括、提炼、浓缩、加工后，形成更为理想化、完美化的“构成形态”（图23）。

在设计艺术范畴内，构成就是将视觉形态分解成——点、线、面——基本视觉元素，通过分析和研究，按照美的法则去重新组合，从而创造出符合一定设计目的的形、色及结构组织关系，用于传达信息或表达理念（图24）。

并不是构成所包含的一定就是抽象形态，构成的画面也可以是具象的形态组成，关键是看这些具象的形态之间的关系，是不是符合构成的法则和规律，以及设计者通过这些具象的形态想要表达的目的和效果。例如图25，整个画面由各种琐碎的物品共同组成。但是这些物品并不是以自然随意的状态组合在一起的，而是明显经过刻意地摆放和安置。所以，当我们看到画面的时候，首先注意到的是画面的秩序感和形态的节奏，而不是画面里是什么品种的东西，它们是用来干什么的。从中我们可以感受到设计师所关心的，不是物品形态的细节，不是每个物品的功能，不是通过物品来象征或表达某种具体的含义。设计师关注的重点是这些物体在画面上的互相关系：位置、比例、色彩关系以及因此而形成的整个画面的结构。在设计者眼中所有具象形态的存在只是为了实现画面结构的均衡。正因为



图23 根据鸭子的原型，用构成的方法创作的雕塑



图24 海报设计,用构成的方法来表现日本艺伎的形象

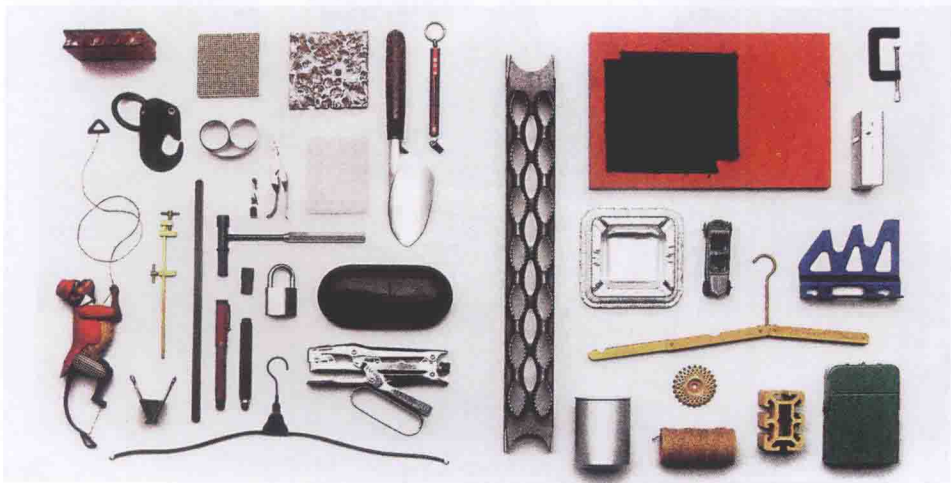


图25