

设计基础考试教材

回顾编著

辽宁美术出版社



参考书目

- 《清华大学美术学院本科入学考试指南》 王国伦主编 中国计划出版社
- 《考前设计基础指导》 王国伦 刘巨德主编 清华大学出版社
- 《中央美术学院设计学院高考指南》 中央美术学院教务处 中央美术学院设计学院编 中国青年出版社
- 《中国八大美术学院最新报考指南》 中华人民共和国文化部教育科技司编 吉林美术出版社
- 《艺术·设计的平面构成》 (日)朝仓直巳著 吕清夫译 上海人民美术出版社
- 《图形设计》 何洁 詹凯著 吉林美术出版社
- 《中央工艺美术学院设计基础教学丛书·色彩构成篇》 苏华编著 辽宁美术出版社
- 《平面构成》 洪兴宇 邱松编著 湖北美术出版社
- 《平面构成》 陈楠著 河北美术出版社
- 《色彩设计》 张连生 单德林著 江苏美术出版社
- 《平面设计》 邢庆华著 江苏美术出版社
- 《黑白画设计基础》 邢庆华著 江苏美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

设计基础考试教材/回顾编著. —沈阳: 辽宁美术出版社, 2002. 12

ISBN 7-5314-3038-X

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2002)第096760号

辽宁美术出版社出版

(沈阳市和平区民族北街29号, 邮政编码110001)

沈阳市第三印刷厂印刷 辽宁省新华书店发行

开本: 889 × 1194 毫米 1/16 印张: 5

印数: 1—4 000 册

2003年1月第1版 2003年1月第1次印刷

责任编辑: 张东明 姚 蔚 责任校对: 张 明

封面设计: 姚 蔚 版式设计: 王 嵘

定价: 20.00 元

J16-43
H813
✓

设计基础考试教材

回
顾
编
著

辽宁美术出版社



目 录

CONTENTS

序 言	4	5 压印技法	12
一 材料工具篇	5	6 擦刮技法	12
(一) 颜料	5	7 拼贴技法	12
1 墨汁、墨水	5		
2 广告颜料	5	三 图形设计篇	13
3 水彩颜料	5	(一) 概念图形的分类	13
(二) 纸张	5	1 点	13
1 黑白画用纸	5	2 线	13
2 水粉画用纸	5	3 面	14
3 水彩画用纸	5	4 立体	15
(三) 描绘用笔	6	(二) 概念图形的设计	15
1 铅笔	6	1 图形的重构	16
2 钢笔、制图笔、直线笔	6	2 图形的重复	17
3 签字笔、标志笔、马克笔	6	3 图形的群化	17
4 彩色铅笔、蜡笔	7	4 图形的渐变	17
5 画笔	7	5 图形的无理	18
(四) 绘图工具	7	6 图形的共用	19
1 尺、模板	7	7 图形的图与地	19
2 圆规	7	8 图形的虚与实	19
3 其它工具	7	(三) 现实图形的分类	20
		1 自然图形	20
二 表现技法篇	8	2 人为图形	23
(一) 基本技法	8	(四) 现实图形的设计	24
1 点的技法	8	1 观察写生与收集资料	24
2 线的技法	8	2 变化整理与艺术创造	27
3 面的技法	8		
4 点线面综合技法	9	四 构成设计篇	29
5 明暗分光技法	9	(一) 秩序构成设计	29
6 水彩晕染技法	9	1 对称构成	29
7 彩色铅笔技法	10	2 适形构成	29
8 马克笔技法	10	3 重复构成	30
(二) 特殊技法	11	4 渐变构成	33
1 抗水技法	11	5 发射构成	34
2 滴流技法	12	(二) 自由构成设计	35
3 吹彩技法	12	1 平衡构成	35
4 渗化技法	12	2 分割构成	37

3 特异构成	39
4 对比构成	39
5 空间构成	41

五 构思创意篇

(一) 必要的知识积累	44
(二) 根据题意想象发挥	44
(三) 再现性想象	45
(四) 联想性想象	45
1 接近联想	45
2 相似联想	45
3 对比联想	45
4 因果联想	47
5 间接联想	47
(五) 创造性想象	47
1 重像想象	47
2 变像想象	47
3 幻像想象	47
(六) 象征性想象	48

七 试题、试卷篇

清华大学美术学院 2000 年本科招生考试艺术设计学部设计基础试题、试卷	58
清华大学美术学院 2001 年本科招生考试艺术设计学部设计基础试题、试卷	59
清华大学美术学院 2002 年本科招生考试艺术设计学部设计基础试题、试卷	60
中央美术学院 2000 年设计考试题目、试卷	61
中央美术学院 2001 年设计考题题目(外地)试卷	62
中央美术学院 2001 年设计考试题目(北京)试卷	63
广州美术学院 2000 年普通本科专业考试设计创意试题、试卷	64
广州美术学院 2002 年普通本科专业考试设计创意试题、试卷	65
鲁迅美术学院 2001 年本科招生考试艺术设计类基础试题、试卷	66
天津美术学院 2002 年本科招生考试设计基础试题、试卷	67
北方工业大学 2002 年艺术设计专业装饰装璜试题、试卷	68
大连轻工业学院艺术分院 2002 年环艺、装璜专业设计试题、试卷	69

八 设计基础作品赏析

六 色彩设计篇

(一) 色彩原理	51
1 光与色	51
2 色彩的三要素	51
3 色彩的混合	52
4 色彩与心理	52
(二) 色彩设计	53
1 明度对比设计	53
2 纯度对比设计	53
3 色相对比设计	53
4 色彩调和设计	54

序 言

从1998年中央工艺美术学院(清华大学美术学院的前身)率先对设计类专业招生考试进行改革以来,全国各美术、设计院校设计类专业的招生考试也都进行了一些改革或调整,其中重要的一项就是取消了各个专业的专业设计加试,改为统一的设计基础考试。

取消专业设计加试而改为统一的设计基础考试,其科学合理性是不言而喻的。多年来全国各院校的专业设计考试已形成一种既定的套路或模式,为了应付这类考试,经过各种考前专业设计辅导班辅导的考生,也形成了一套对付考试的办法,如同中国封建社会科举考试的八股文,这种考试及其试题已不能真正考察考生的艺术设计素质及水平。而设计基础考试不囿于某一具体专业,而是涉及各设计专业共同的规律性的知识,即艺术创意、装饰造型、构成组织、以及色彩表现等基础设计知识与基本设计技能。因此,能较为全面地考察和反映考生的艺术设计素质及水平,有利于艺术设计人才的选拔。

此外,考生在入学前经过较为系统的设计基础训练,如同学习素描和色彩写生的造型基础训练,还可为入学后的专业设计课学习打下初步的基础。

所谓设计基础,即是美术及设计院校开设的设计基础课的内容,它包括了构成设计、基础图案、设计表现技法、形式美学等知识与技能。然而设计基础考试的内容又不单纯是上述的某一课程的内容,或是它们的简单

相加,而是其概括和综合。

从近两三年各美术及设计院校设计基础考试的试题来看,不仅灵活宽泛,而且侧重于对考生的构思创意和形象表达的考察。所以要求考生对生活要有敏锐的观察能力和准确的表达能力,平时掌握的知识面要比较宽,要具有丰富的想像力以及独创性、新颖性和创造性思维,并且还要具有设计基础知识和设计技能的综合运用能力。

由于国内各美术及设计院校实行设计基础考试时间不长,到目前为止还没有一本针对设计基础考试的指导性教材,使考生的学习和教师的辅导感到无所适从。作者在总结了美术学院设计类本科的设计基础教学和设计基础考试培训教学经验的基础上,编著了这本“设计基础考试教材”。

本书按照设计基础考试要求以及所涉及的知识范围编写,以培训和提高考生的设计基础知识、想象创意及设计技能等实战能力为重点。并且从工具材料的准备开始,进而包括技法、图形、构成、色彩、构思创意等的设计知识与技能的训练,由浅入深,循序渐进,易于考生掌握。书中有大量的设计作品图例可作为考生设计之参考,书后不附有近年来全国部分美术、设计院校设计基础考试试题。

希望本书能为考生开启设计基础知识之门,并为他们走入艺术的殿堂助一臂之力。

一 材料工具篇

俗话说：“工欲善其事，必先利其器”，材料与工具是设计基础学习的物质前提条件。由于设计基础创作一般是使用工具和颜料在纸上进行（电脑设计除外），因此，所需材料主要有着色材料（颜料）和被着色材料（纸张），工具则是描绘用笔和绘图工具等。

（一）颜料

设计基础所用颜料大体上可分为黑白画颜料和色彩画颜料两类。具体有：

1 墨汁、墨水

墨汁、黑水主要用于黑白画设计。墨汁，即绘画墨汁，一般与毛笔配合使用；墨水，即黑色碳素墨水，一般与钢笔或针管笔配合使用。此外，黑色广告色也可用于黑白画的设计（图1）。

2 广告颜料

广告颜料（即广告色或水粉色），主要用于色彩画设计。广告颜料具有使用方便、画法灵活和复盖力强等特点，是设计基础的首选颜料。此外，广告颜料的应用，还需要准备一个盛色及调色用的调色盒和一个洗笔的小筒（图2）。

3 水彩颜料

水彩颜料（即水彩色），可用于色彩画设计。由于水彩颜料具有鲜艳透明的特点，能表现出水分淋漓的晕染效果，并且画法快捷方便，也是设计基础常用的颜料。水彩颜料的应用，也需要准备一个水彩调色盒和一个洗笔的小筒（图3）。

（二）纸张

纸张在设计基础中的应用，通常分为黑白画用纸、水粉画用纸和水彩画用纸三类。

1 黑白画用纸

黑白画多以使用碳素墨水的钢笔或针管笔描绘，由于碳素墨水在纸上容易洇渗，故黑白画多选用纸质密实、纸面光滑和吸水性小的纸张，如白卡纸、复印纸等。

2 水粉画用纸

水粉色（广告色）是设计基础最主要和常用的颜料，与水粉色配合使用的纸张有白卡纸、水粉纸、图画纸等。此外，平时训练时，还要准备一些描图纸（硫酸纸）或薄白纸，作为画草图用纸。

3 水彩画用纸

水彩画用纸，首选为吸水性强的水彩纸，此外，具有一定吸水性的纸张，如白卡纸、水粉纸和图画纸等。也可用于水彩画设计。

上述三种类型的纸张是设计基础的主要用纸。结合特殊的表现技法，追求特殊画面效果的，还可以选用宣纸、色卡纸等（图4）。



图1

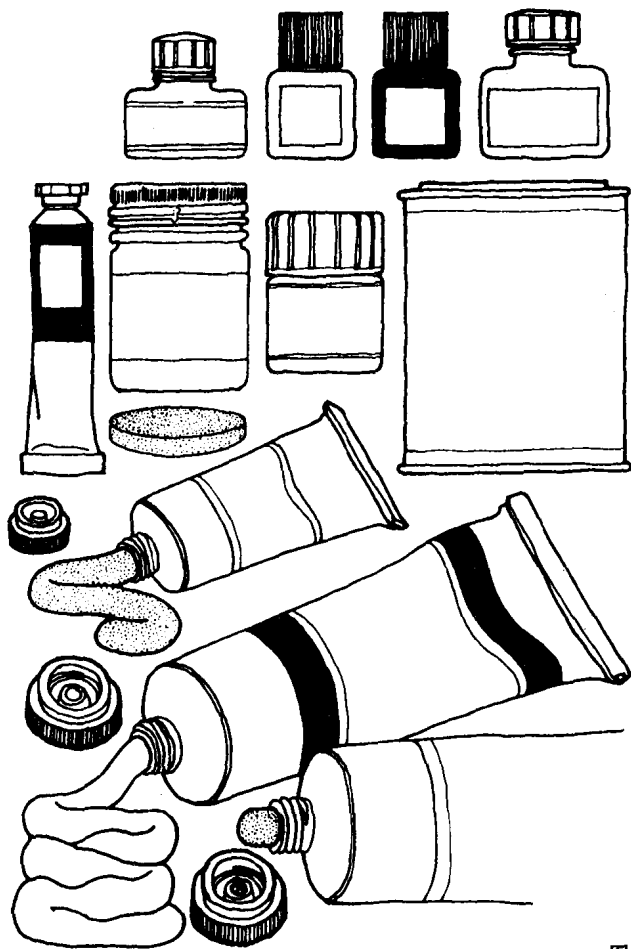


图2

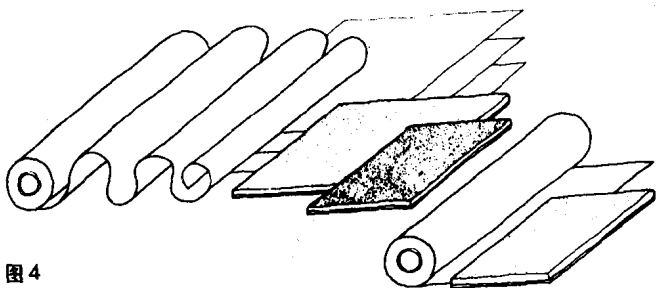


图4

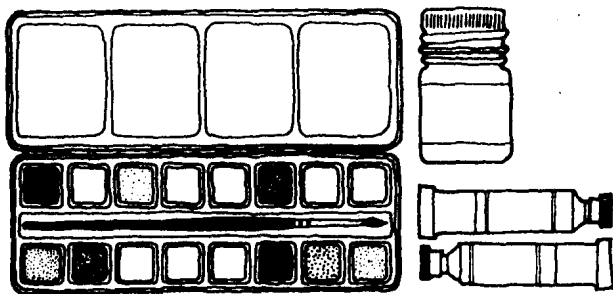


图3

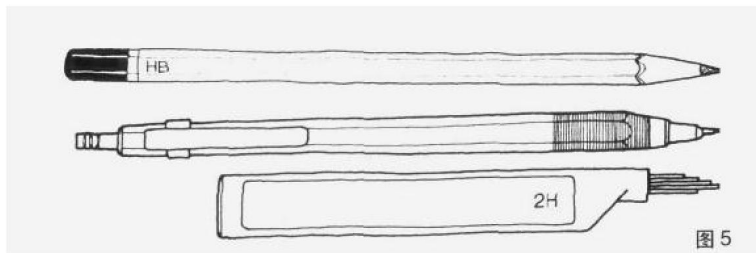


图 5

(三) 描绘用笔

设计基础的描绘用笔。根据黑白画、水粉画和水彩画设计等的不同，分别有如下几种：

1 铅笔

铅笔，画草图及起稿用。一般选用软硬适度的HB铅笔，以及与铅笔配套使用的削铅笔刀和修改擦拭的橡皮。此外，同种型号的自动铅笔使用起来更为方便（图5）。

2 钢笔、制图笔、直线笔

钢笔，主要用于黑白画设计，通常有普通钢笔和书法钢笔两种普通钢笔可画出均匀流畅的线条，并根据笔号的大小，线条也粗细不等；书法钢笔因笔尖经过处理，利用笔尖的正、侧及反面，一支笔就可以画出粗细宽窄不等的各种线条，使用方便灵活。

制图笔，有管状笔尖，俗称针管笔，主要用于黑白画设计，有时也与水彩画等配合使用。制图笔从0.1到1.2分为12个型号，可画出由细到粗不同的线条，购买时可从细到粗选购2~3支即可。

制图笔画法灵活，既可以徒手画，也可以与直尺或圆规（需用圆规装笔架）等配合使用，画出或自由流畅或规则整齐的线条。

直线笔，俗称鸭嘴笔，是与直尺配合使用绘制规则直线的工具，其线条的粗细可由直线笔上的螺旋控制。直线笔既可用于黑白画设计，也可以用于色彩画的设计（图6）。

3 签字笔、标志笔、马克笔

签字笔，与制图笔相同，从0.1到1.2分为12个型号，可画出从细到粗不同的线条，色彩为单一的黑色，适合黑白画设计。

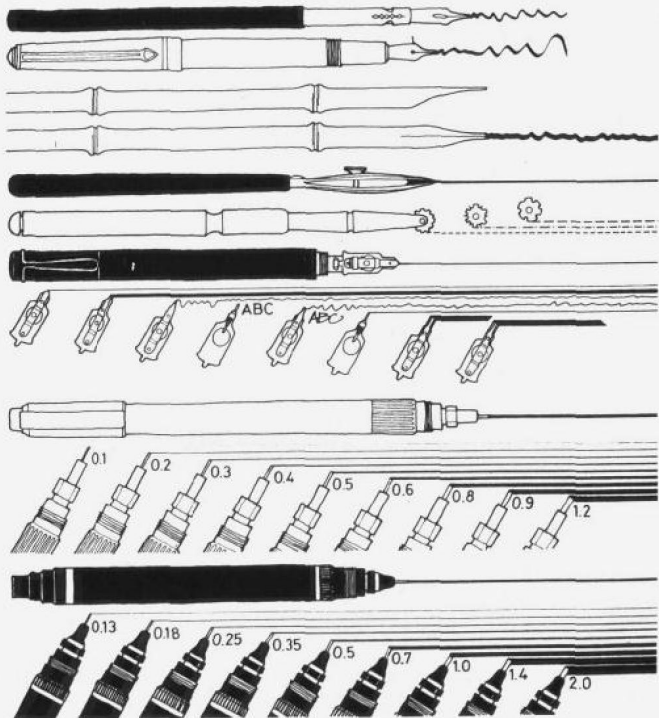


图 6

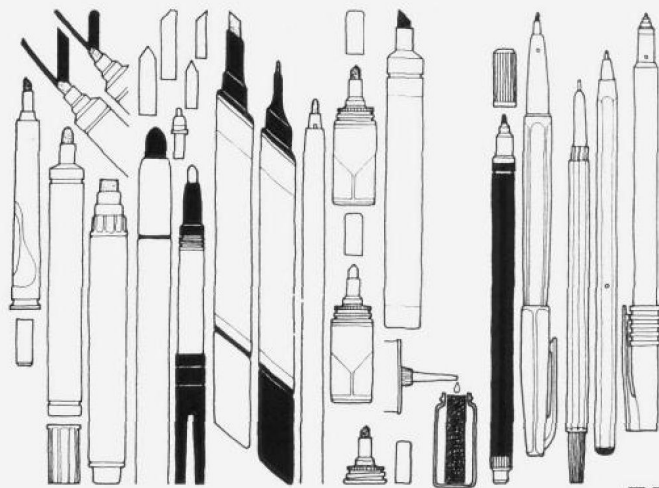


图 7

与制图笔相比，签字笔没有容易堵塞和漏水等缺点，使用十分方便，不足之处是一次性的，不能重复使用。

标志笔，俗称记号笔，分大、小两种。大标志笔笔尖圆而粗，小的标志笔笔尖尖而细，适合表现大小不同的图形。标志笔是使用透明水质彩色墨水的彩色笔，一笔一色，色彩种类较齐全，可用于色彩画设计。

马克笔，笔尖为扁方的楔形，是使用尼龙笔芯和水质或油质彩色墨水的一次性用笔，色彩种类多达百余种，基础设计多使用水质彩色墨水的马克笔。马克笔具有色彩透明鲜艳，画法方便快

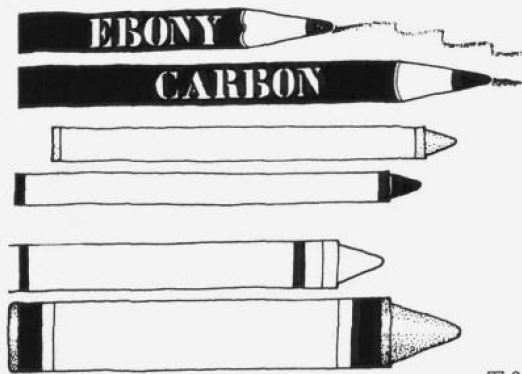


图 8



图 9

捷的特点,并具有独特的表现力和生动的设计效果,在图形设计及环艺、工业造型等各类设计中应用广泛,并经常被用于设计基础的设计与考试(图7)。

4 彩色铅笔、蜡笔

彩色铅笔一般多为成套盒装,分为12色、18色或24色等。彩色铅笔可用于色彩画设计,具有使用方便、画法灵活的特点,不足之处是色彩不够饱和。彩色铅笔既可以独立应用,也可以与水粉或水彩配合使用。

蜡笔,是由加入颜料的白蜡制成,有多种颜色。蜡笔既可以直接在纸上作画,画出色彩浓艳的蜡笔画,也可以与水粉、水彩等结合,利用其抗水性画出特殊的肌理效果(图8)。

5 画笔

画笔,根据所用颜料的不同,分为水彩画笔、水粉画笔和国画、书法用笔等。设计用笔一般选自上述画笔,根据需要选用的笔有:

勾线用笔:可选用国画的小描笔1支。

涂色用笔:可选用国画的叶筋笔1~2支。

染色用笔:可选用水彩画笔1~3支,国画的小白云笔1支(可兼作涂色用)。

刷色用笔:可选用中号水粉笔1支。

画笔的笔毛一般取自动物毛,根据用料有软、硬和软硬兼施之分。现在又出现了尼龙毛的设计画笔,也十分适用(图9)。

(四) 绘图工具

设计基础常用的绘图工具有:

1 尺、模板

尺类,常用的有三角尺、直尺,槽尺等,都是用来画直线的,其长度应为25cm左右适宜。

模板类,有曲线板(俗称云形尺),是画椭圆和不规则曲线的工具。此外,还有圆模板等多种带有各种镂空几何形的模板,在设计基础中也时常能用上(图10)。

2 圆规

圆规,画圆的工具,可装换铅芯、直线笔、制图笔和接杆,有大、中、小不同型号,设计基础一般选用大号圆规(图11)。

3 其它工具

在设计基础中,除了上述的材料与工具外,剪刀、美工刀、胶水、胶带等也是设计必备的(图12)。

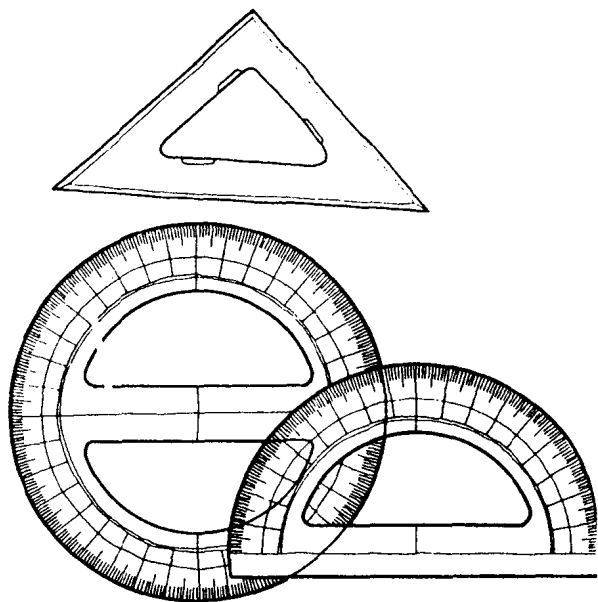


图10

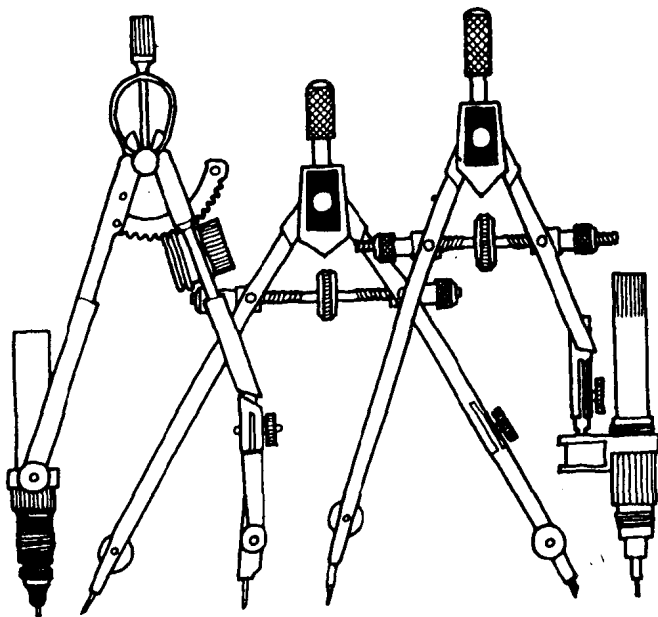


图11

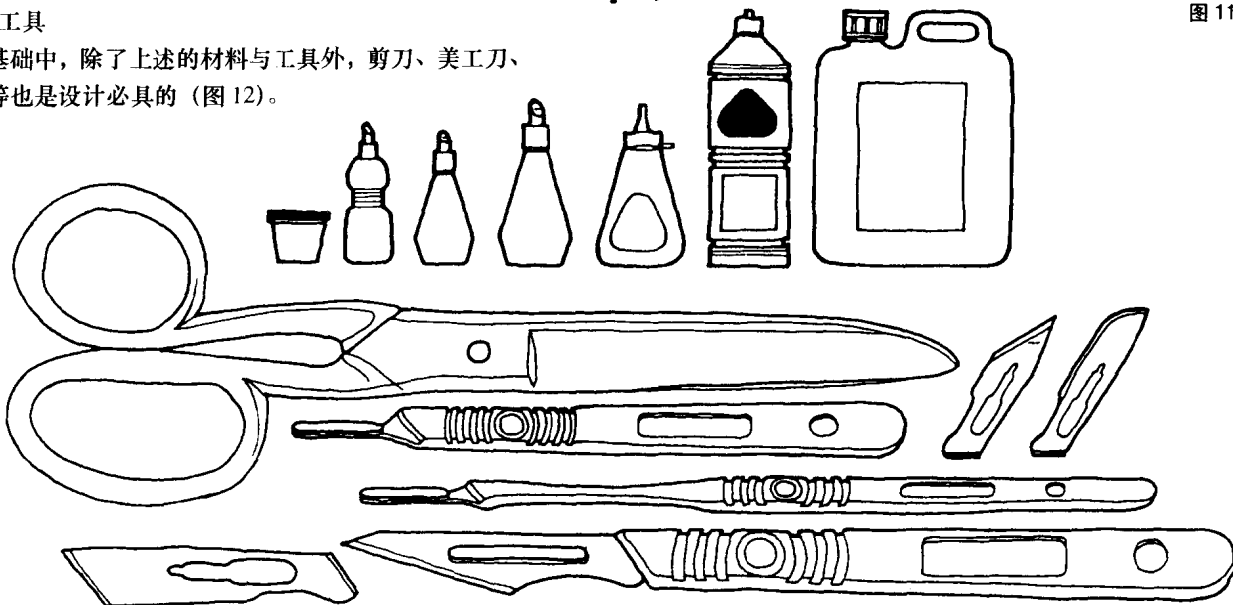


图12

二 表现技法篇

技法是设计作品的表现语言,恰如其分地运用技法,不仅可以表达设计主题,塑造艺术形象,而且还可以使作品深化和完美,从而获得最佳的设计效果。因此,表现技法运用的好与坏对于设计作品的成功与否是至关重要的。

设计基础的表现技法很多,概括起来可分为基本技法和特殊技法两大类。

(一) 基本技法

基本技法是设计基础中基本和常用的表现技法,如点的技法、线的技法、面的技法、点线面综合技法、明暗分光技法、水彩晕染技法、彩色铅笔技法、马克笔技法等,这些技法是考生都

线在设计基础中是主要的造型要素之一。因使用的工具、材料及表现方法的不同,线有多种表现形态,如粗线、细线、实线、虚线、以及规则的线、随意的线、干涩的线、晕染的线等。

线在设计基础中应用广泛,具有造型、构成及渲染艺术效果等多方面的作用。

线可以轮廓线的形式,表现图形的造型(图16)。

线可以平行排列的形式,表现平面的图形(图17)。

线还可以交叉排列的形式,表现图形的结构、明暗层次及立体关系等(图18)。

3 面的技法

面在设计基础中是主要的造型要素。其主要的造型功能与作用就是表现图形的面积,即平面的形。

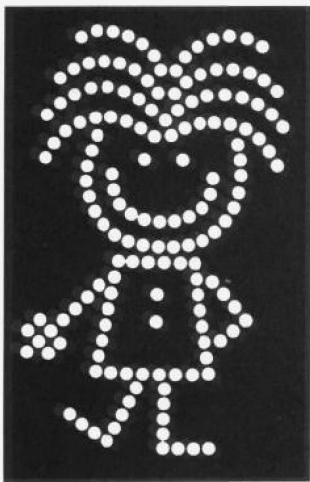


图 13

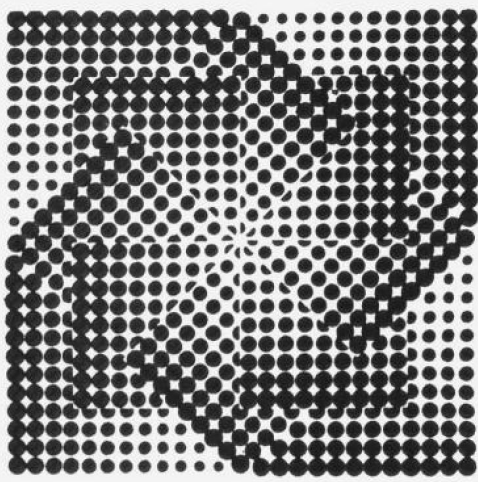


图 14

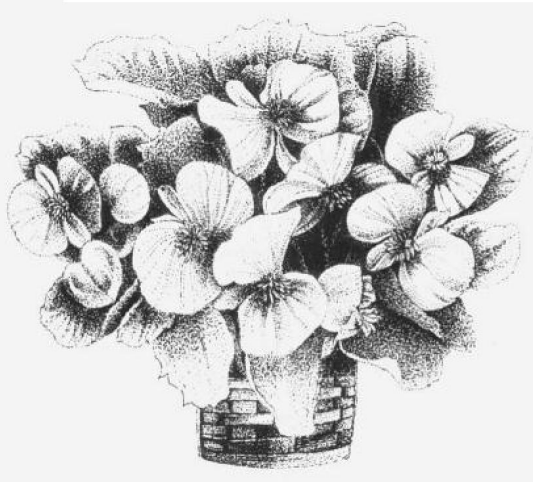


图 15

要学习和掌握的。

1 点的技法

点在设计基础中是最基本的造型要素。根据使用工具和画法的不同,点有圆点、方点、大点、小点、规则点、不规则点等多种形态。

点在表现上,通过规则散点或大小渐变等手法排列组合,可以排列成线,表现图形的外形轮廓(图13),也可以组成面,表现平面的图形(图14),还可以通过点在排列过程中的疏密聚散、大小的变化,表现图形深浅明暗的过渡层次和体面关系(图15)。

2 线的技法



图 16



图 17



图 18



图 19



图 20

平涂法是面的主要表现手法,它是用画笔为工具,将墨色或水粉色均匀地平涂在纸面上,画出平展整齐的各种平面图形(平涂技法步骤图见 49 页)。

以平涂法表现平面图形有两种画法:一种是用墨色或水粉色将轮廓线以内的图形涂满,形成黑(色)图白地的图形(图 19)。再一种是采取“空地法”,即是将轮廓线以外的地涂满黑色或水粉色,空出白地的图形,形成白图黑(色)地的图形(图 20)。

4 点线面综合技法



图 22

在设计基础中,为表达设计意图,或为塑造形象,或为丰富画面效果,表现手法往往不拘泥于点线面技法的个别应用,而是将其加以综合运用。其组合方式有线面综合,点线面综合等。

线面综合法,是设计基础应用较多的技法。如平涂勾线法,先以平涂法画出平面的图形,再沿图形的轮廓勾线,线面结合,使图形更加醒目突出(图 21)。又如线面组合法,画面上的图形有的勾线,有涂面,形成线面虚实的对比变化(图 22)。

点线面综合法,也是设计基础应用较为普遍的技法。它是先平涂出平面的图形,再以勾线造型,最后以点处理细部的明暗过渡,丰富画面图形的层次(图 23)。

5 明暗分光技法

明暗分光技法,是以黑白或色彩表现图形的光影明暗及立体关系的画法。与写实性绘画不同,设计基础的明暗分光法是以概括性的黑白或色彩块面,或以黑白或色彩渐变的形式,表现概念



图 21

或现实图形的明暗及体面关系,具有概括性和装饰性的特点(图 24)(明暗分光技法步骤图见 50 页)。

除了以块面分光外,还可以点的疏密过渡,线的排列变化,以及撇丝、干擦等方法,表现图形的明暗立体层次关系(图 25)。

6 水彩晕染法

晕染技法主要是以水彩颜料在水彩纸上作画,利用水性颜料在吸水纸上的洇化作用,表现具有深浅浓淡变化的图形的方法。

晕染技法有水彩画法,即先以铅笔在水彩纸上画好线稿,然后用水彩着色。作画的程序是由浅入深,由稀到干,由大到小,



图 23



图 24



图 26



图 27

逐渐渲染,逐渐深入,表现出的图形既有水彩画湿润和水分淋漓的效果,又形象突出、层次分明(图26)。

晕染技法还有淡彩画法,这是一种简便易行和快速的设计表现方法。作画时先以铅笔起稿,然后以签字笔勾出线稿(不以钢笔等勾稿,是因为碳素墨水易润),最后再以水彩色渲染。由于水彩色具有透明性,线稿不易被遮盖,使两者有机地结合起来,形成勾线淡彩的艺术效果(图27)。

7 彩色铅笔技法

彩色铅笔一般分为12色、18色或24色等,色谱较全。彩色铅笔的画法是:先用铅笔在纸上起稿,然后用彩色铅笔直接着色,其作画程序也是先画浅色后画深色,彩色可以叠加。由于彩色铅笔色彩不够饱和,其设计作品具有朦胧的色彩效果(图28)。

彩色铅笔除了单独应用外,还可以与水粉画或水彩画结合,即在水粉画或水彩画的基础上再以彩色铅笔描绘,可以增加画面与形象的肌理效果及色彩层次。

8 马克笔技法

马克笔色彩透明鲜艳,一笔一色,色彩种类多达百余种,色谱齐全。以马克笔作画,具有快捷方便和生动活泼的特点,在环艺及工业造型效果图设计中广泛应用,也可用来进行设计基础的设计。

马克笔的画法是先以铅笔起稿,再用针管笔或签字笔勾出轮廓线,然后用马克笔着色。作画程序也是由浅到深,色彩可以叠加、覆盖,但用色不宜过多、过杂,也不能叠压过多,以保持马

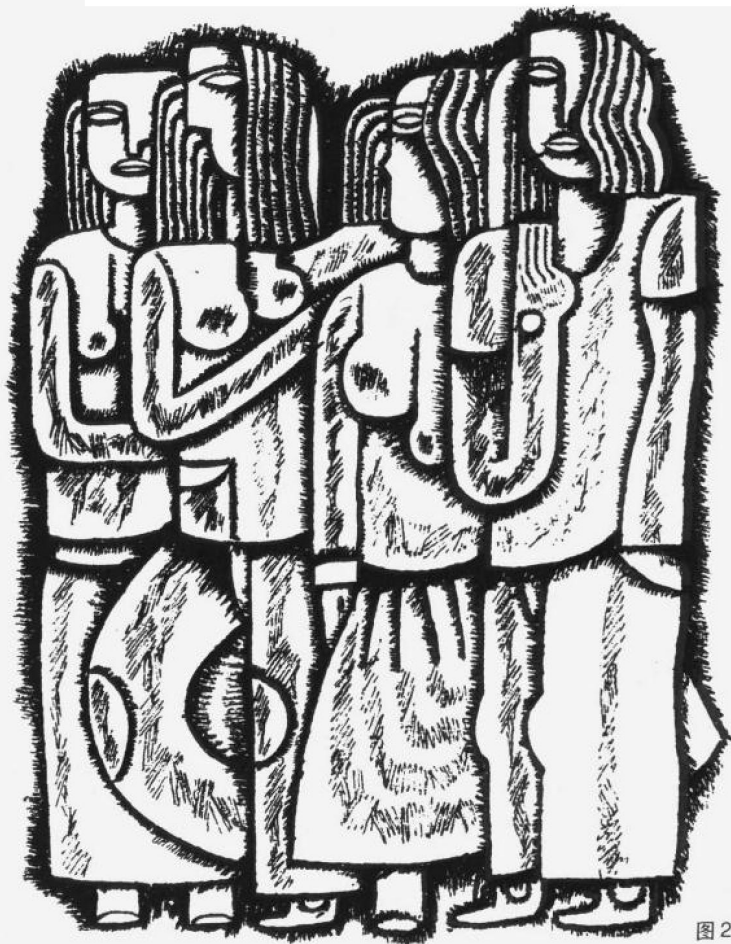


图 25



图 28



图 29

克笔色彩鲜明透明的特点。

以马克笔作画，应注意笔触的运用，画面上的部分图形可以平涂，大部分图形及地色则要用线条来表现，笔触的长短、粗细及线条的走势要与形体结合起来，地色不必涂满，保持马克笔的生动活泼的艺术特色（图 29）。

（二）特殊技法

为了增加画面的层次与效果，表达特定的设计意图，除了上述几种基本技法外，还可以运用多种特殊的表现技法，如抗水

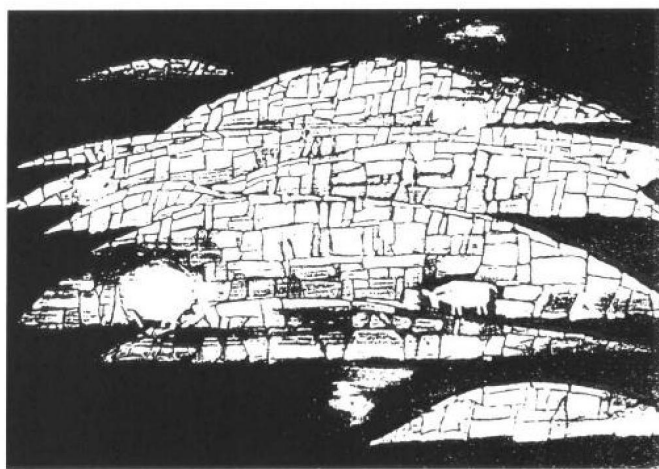


图 30

法、渗化法、滴流法、吹彩法、压印法、擦拭法、拼贴法等。

1 抗水技法

利用油水不相溶的原理，先用蜡笔在纸稿上画出图形，然后再以水粉或水彩颜料着色，由于画过蜡笔的图形水色不能渗透而保留下来，从而产生斑驳陆离的色彩效果。

蜡笔的描绘方法根据设计意图而定，如要表现图形的轮廓线，可用削尖的蜡笔勾线；如做地纹肌理效果，可将蜡笔放倒平涂，并可以有轻有重，使其富有变化。此外，还可以在水粉或水



图 31

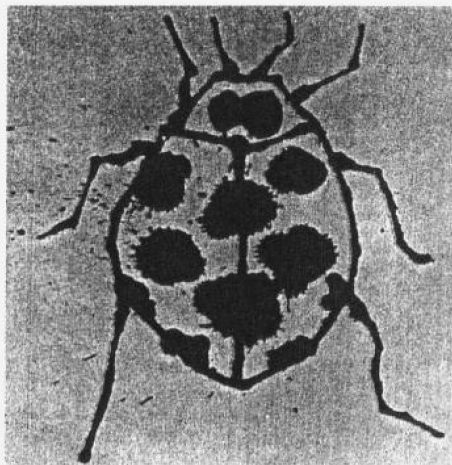


图 32



图 34

彩颜料着色干后，在上面再用蜡笔描绘，使画面效果更为丰富（图 30）。

2 滴流技法

滴流法是将水粉或水彩色点染或滴洒在纸上，然后将纸按一定角度倾斜，颜色就会自然流淌，形成生动自然的线状图形（图 31）。

3 吹彩技法

吹彩法则是将点染或滴洒在纸面上的颜料，趁其未干时对其吹动，其颜色就会呈扇状飞散，出现放射状的细线，形成如树枝、象太阳等生动的造型（图 32）。

4 渗化技法

先将纸打湿（在纸上刷清水或喷洒清水），在纸未干时将颜色点染或泼洒在纸上，使其自然渗化，形成偶然图形。或者先将一种颜色涂在纸上，趁其未干再将其它颜色涂于其上，使两种颜色相互渗化、混色，形成自然天成的色彩肌理效果（图 33）。

5 压印技法

用麻布、海棉、丝瓜瓤等纤维材料，蘸色印到画面上，可做出多种不同的肌理效果。另外还可以将树皮、树叶、硬币、指纹等自然形或人造形，通过蘸色压印的方法印到纸面上（图 34）。

6 擦刮技法

擦刮法实为两种技法，擦法即枯笔画法，它是以毛笔蘸着枯墨或水分极少的颜料，在纸面上皴擦而形成的具有飞白肌理效果的笔迹图形。

刮法是以刀、针等锐器直接在着过色的纸面上刮刻，刮刻掉颜色而显现出纸地色的图形或肌理（图 35）。

7 拼贴技法

根据设计意图，选择相应的图片、报纸、色纸等，将其剪刻成一定图形，然后在纸面上组合拼贴，形成新的设计（图 36）。



图 35



图 36

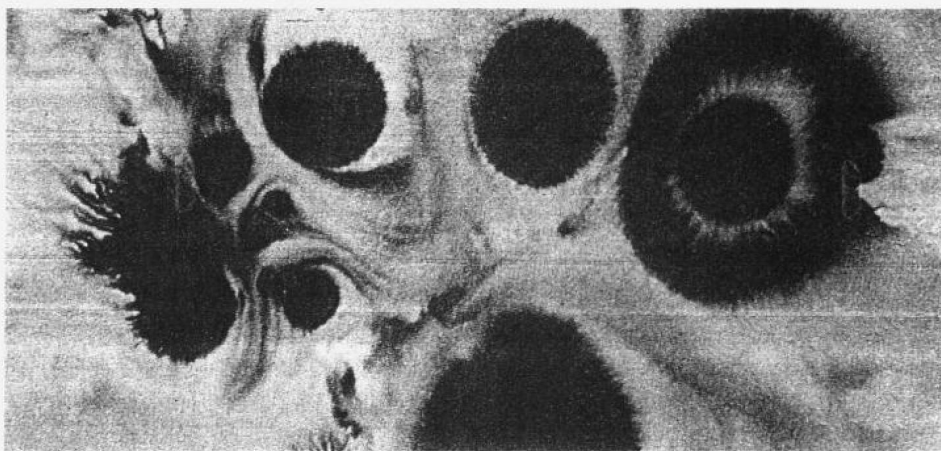


图 33

三 图形设计篇

一件完整的设计作品,是构思创意、图形塑造、构图构成、色彩配色以及表现技法等五种要素的有机结合。而图形是设计作品最基本的构成要素,也是一切造型艺术的基础。

图形,也叫形象,是事物的像貌,即是能引起人的思想或感情活动的具体形状或姿态。

图形是由多种形态构成的,按其种属及来源,图形可分为概念图形和现实图形两大类。

(一) 概念图形的分类

概念图形是经过高度抽象和概括的图形,是一种简洁明快的几何学图形,它可以利用仪器绘制,并容易复制或增缩,因此,概念图形又称为几何图形或纯粹图形。

概念图形有点、线、面、立体等多种形态,它们是一切造型艺术的基本形态要素。

1 点

点,包括线和面,在上一章表现技法中已经讲述过,但是这里所说的点、线、面,是从形态造型角度论述的。

从图形设计来讲,点是线的开端、终结或交叉,是具有空间位置的视觉单位,点是构成一切形态的基础。

点有各种形态,如方点、圆点、三角形点,以及各种不规则

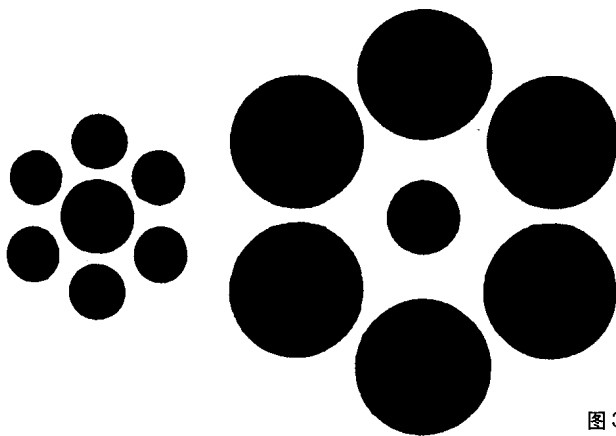


图 37

面上出现三点按等角散开时,在心理上就会形成三角形。同理,当许多点秩序化地排列在一条线上,则可产生虚线的感觉,如果再以此虚线向四周反复延续,又会产生虚面的效果。

点在设计基础中的运用,如以规则的等间距的排列,就会产生整齐、秩序的设计效果(图38),如果在此基础上再加以规律性的渐变,还会出现富有动感的渐变效应(图39),倘若再把相同或不同的点不规则排列,进而使其连接或重叠,还可以产生更为复杂多变的设计(图40)。

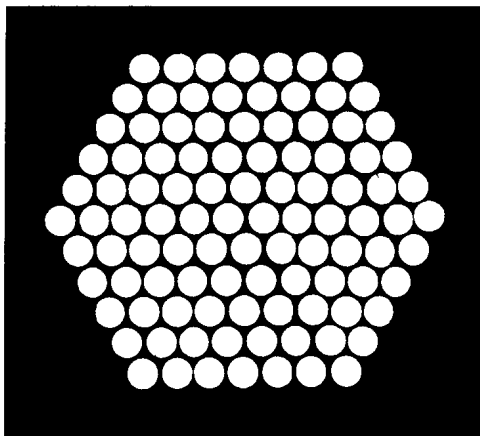


图 38

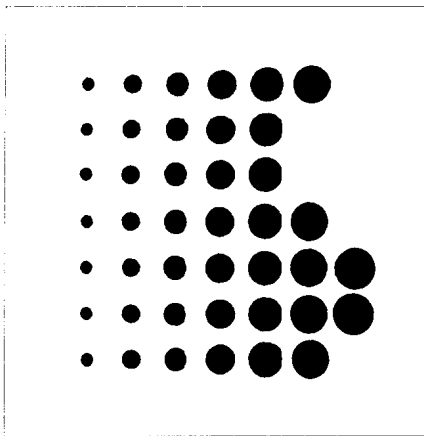


图 39

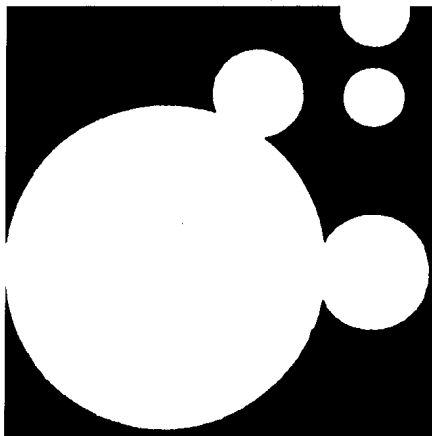


图 40

点等,而点的最理想形状是圆形。

点的形状越小,点的感觉越强,越大则有面的感觉。因此,点的大小不能超越当作视觉单位“点”的限度,超越了限度就失去了点的性质,而成为“形”或“面”了。但是要具体划分其差别的界限,必须从它所处的具体位置的对比关系来判断。如一叶扁舟在茫茫大海中是个点,如果把它放在室内,就是一个庞然大物。所以原来感觉到是点的形,因其周围加上其它形,影响了观者的视觉感受,从而改变了点的属性,显出面的特性。同理,原来感觉是面的形也可以显出点的特性,这就是人们所说的“错觉”的结果(图37)。

从点的作用来看,点是力的中心,具有张力作用。当画面上只有一个点时,点具有求心性,人们的视线会被吸引而集中在这个点上。当画面上同时出现两个同等质量的点时,其张力作用会使人的视线往返于两点之间,在心理上产生连接的效果。而当画

2 线

在几何学的定义中,线是点移动的轨迹,是面的边缘和面与面的交界。线具有长度和宽度,但线的宽度必须比长度小得多,否则就不称其为线而变成面了。

线有两种类型,即直线与曲线。当点的移动方向一定时就成为直线,当方向经常变换时就成为曲线,而当点的移动方向间隔变换时就成为介于直线与曲线之间的曲折线。

如果将直线与曲线加以细分,直线还可以分为垂直线、水平线、斜直线;曲线也可以分为几何曲线和自由曲线等。

从线的性质以及给予人们的审美感受来看,直线表示静,具有挺拔、坚定、力的美感,是具有阳刚之气的男性的象征。其中水平线安定、平稳,垂直线挺拔、向上,斜线则有动感。曲线表示动,优美流动,富有韵律的美感,是阴柔之美的女性的象征。其中几何曲线规则、对称,自由曲线流动自由,更具曲线美的特

点。

此外,线还有粗细、长短、规则与不规则、流畅与生涩等之别。进而由于使用的工具、材料及方法不同,还可以划分出许多特质的线,如手划线、尺划线、刮伤线、飞白线、渗开线等。不同的线给人不同的视觉审美感受,如粗线给人强劲有力的感觉,细线则有锐利、敏感的特性,手划线使人感到随意自然,尺划线给人机械、冰冷的感受等。

线作为形态要素,在设计基础中具有卓越的表现力。

首先,以线造型是古今中外一切造型艺术的主要手段之一。即以线表现图形的轮廓,用封闭的线围成中空的图形,形成所谓的“虚形”形象(图41)。

以直线或曲线平行反复排列,即可产生面的形态,而这种由线平行排列组成的面形,即所谓线的面化,给人虚淡的感觉,被称为“虚面”(图42)。

此外,如果将相同或不同的线按一定方向、距离、疏密排列,或在曲直和方圆之间有规律地组合与变化,还可以创造出许多复杂的构成和生动而奇特的图形。如利用逐一倾斜的直线,而造成扭曲的曲面图形;利用直线的曲线化造成带有凹凸感的图形;利用线的转折变化形成的立体图形;利用水平线与垂直线,或斜线与斜线、曲线与曲线、曲线与直线等交叉组合,形成的以线为主的构成设计等(图43)。

3 面

在几何学定义中,面是线移动的轨迹。垂直线平行移动为方形,直线旋转移动为圆形,斜线平行移动为菱形等。此外,面的形成还有由许多点密集排列而成的面。由许多线平行排列或交错排列而成的面。以及立体物象的界限或断面,由两个或两个以上图形叠加或挖切产生的各种不同的面形等。

面具有长、宽二维空间,即是二次元的平面形,不具有立体。



图 41

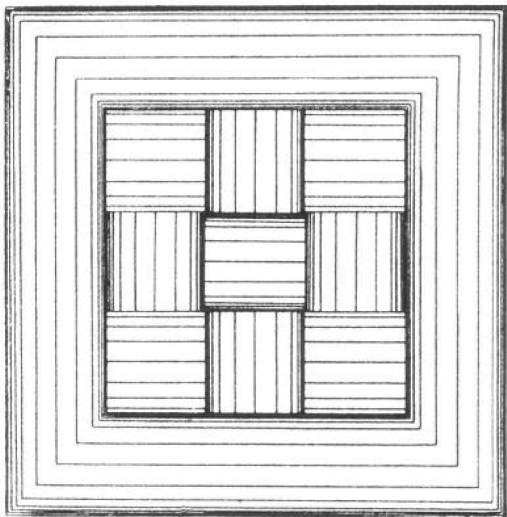


图 42

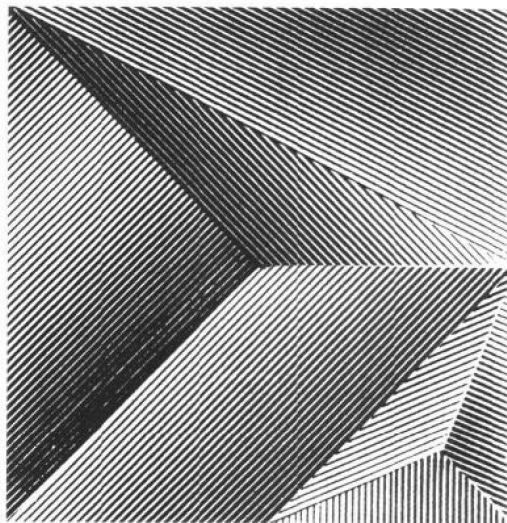


图 43

面在造型中所形成的各种形态,是设计基础的重要形态要素。

面根据其形态的形成方式及特点,可分为两大类,即规则几何形和不规则几何形。

(1) 规则几何形

规则几何形,形态简洁整齐、规则对称,是基本的或标准的几何形,如直线形和几何曲线形等。

① 直线形

直线形是由水平线、垂直线或斜线等直线平行移动形成的几



图 46

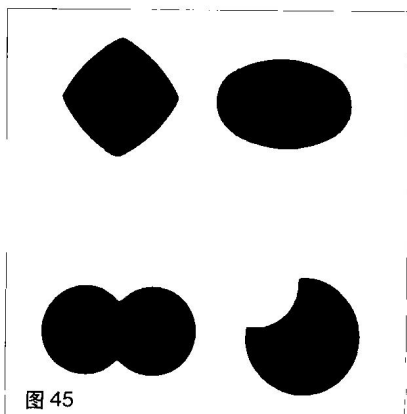


图 45

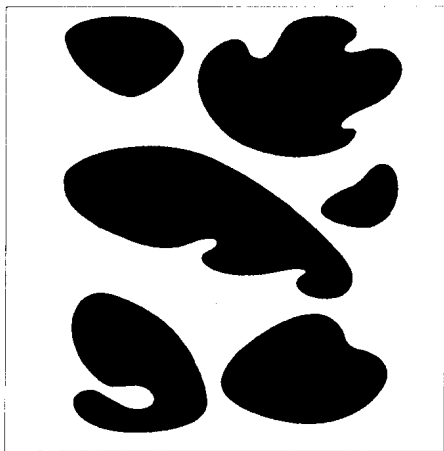


图 47

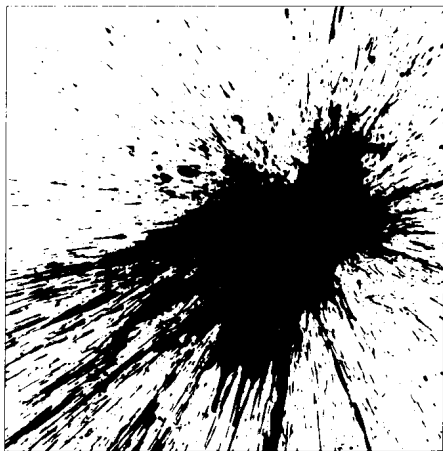


图 48

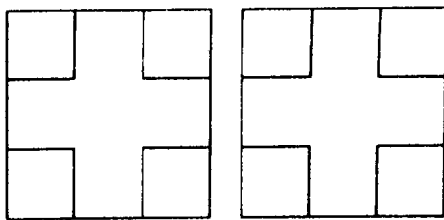


图 49、50

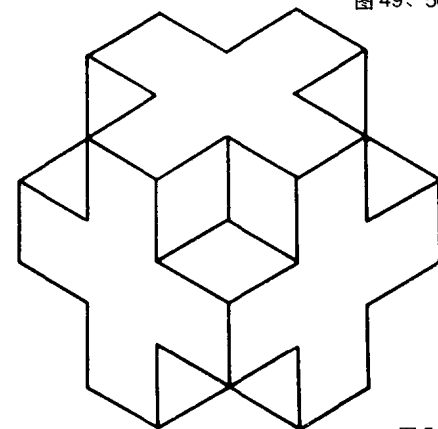


图 51

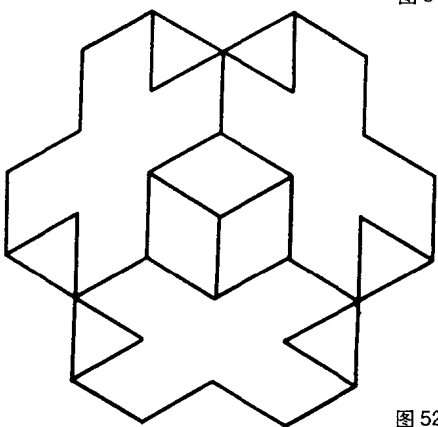


图 52

何形。如正方形、矩形、三角形、平行四边形、菱形、梯形、六角形、八角形等，其中的正方形是直线形的代表。

直线形具有简明性、数理性的特点和安定的秩序感(图44)。

②几何曲线形

几何曲线形是规则的曲线形，如圆形、椭圆形、旋涡形等。典型的几何曲线形为圆形。几何曲线形与刚直强硬的直线形不同，不仅具有规则和秩序的美感，还有圆润和弹性的特性(图45)。

(2) 不规则几何形

不规则几何形是不具有几何秩序的，外形呈不规则状的几何图形，如多边形、自由曲线形和偶然图形等。

①多边形

多边形是通过直线形与直线形、直线形与曲线形等的配置、分割等方法，形成的以直线形为主的外形呈不规则状的多边形(图46)。

②自由曲线形

自由曲线形的曲线外形自由随意、活泼多变，具有流动的柔软的女性特征(图47)。

③偶然形

偶然形是无意之中偶然产生的图形，如墨汁湮渗的形，烟或云飘浮的形，水面上浮动的油或墨的形，摔碎物的形等。

偶然形本来是自然规律的结果，是不可预测的自动形或自然形，但在设计中可以利用多种工具、材料和各种方法制造出来。如以墨流法、渗化法、滚压法、喷洒法、揉搓法、刮刻法等方法，可以制作出许多偶然图形(图48)。偶然图形在图形一平面设计中的应用，可以创造出特殊的肌理质感，使画面产生自然、丰富和变化莫测的艺术效果。

4 立体

立体是面移动的轨迹，正方形平行移动为立方体，一点移动为三角体；正圆形平行移动为圆柱体，旋转移动为球体等。

立体，具有长、宽、高三维空间，是三次元空间的立体形态。

立体形态的表现，除了利用材料直接做成立体物外，在设计基础中则是在二维空间的平面上，制造出带有立体感的视觉幻像。为在二次元的平面上表现三次元的立体形态及空间效果，最有效的方法就是透视画法。其具体图法有：

(1) 正投影(垂直投影)图法

正投影(垂直投影)图法，是把所见的物像由互相垂直的各个方向加以分解。这种表示法的长处是物像的实际长度和面的实际形状都较容易掌握，如平面图、立面图所显示的(图49、50)。

(2) 斜投影(等侧投影)图法

斜投影(等侧投影)图法，是将立方体等立体的三面合成一个形体加以表示，利用斜线投影表现立体感。

斜投影图法可以将形体用实际的形状和尺寸表示出来，即通过三面透视表现立体形态，具有真实感。同时主要面的形态、尺寸也易于正确地表示。

斜投影图法根据视点所处的位置，分为斜上方投影和斜下方投影两种表示法。斜上方投影图法是从斜上方表现物体的形(图51)。斜下方投影图法是从斜下方表现物体的形(图52)。

在立体形的表现上，由线包围成的立体形是一种非充实的、虚的和消极的立体形；由面构成的立体形则是充实的，实的和积极的立体形。

(二) 概念图形的设计

在设计基础中，点、线、面、立体是最基本的形态要素，而面或形中的直线形和几何曲线形，如：正方形、三角形、圆形等，