

21世纪



艺术设计系列丛书

美术设计解误法

SHEN

平面构成

MEISHUSHEJIJIEWUFA

陈道远 编著

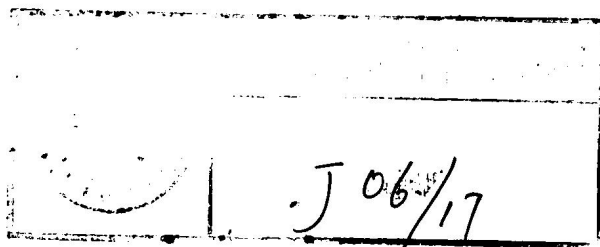


辽宁美术出版社

21 ST CENTURY
LIAONING FINE ART PUBLISHING HOUSE

美术设计解误法——平面构成

● 陈道远 编著 ●



辽宁美术出版社



0277971

策 划: 吴成槐
责任编辑: 张东明 李嫒 洪小冬

目 录

CONTENTS

第一章 平面构成形式美的基本法则	3
第二章 平面设计的元素和形象	3
第一节 元素	3
第二节 形象	3
第三节 基本形	4
第四节 形与形之间的组合关系	4
第三章 平面构成的表现手段	5
第一节 重复	5
第二节 近似	12
第三节 渐变	19
第四节 发射	32
第五节 特异	35
第六节 对比	39
第七节 分解组合	46
第八节 肌理	52
第九节 分割	54

图书在版编目(CIP) 数据

平面构成 / 陈道远著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2000

.1 (美术设计解读法系列)

ISBN 7-5314-2341-3

I. 平… II. 陈… III. ①美术创作—造型设计②平面构成 IV. J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 71805 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)

辽宁美术印刷厂分厂印刷 辽宁省新华书店发行

开本: 880 × 1230 毫米 1/16 字数: 30 千字 印张: 3.5

印数: 1 — 3000 册

2000 年 1 月第 1 版

2000 年 1 月第 1 次印刷

执行编辑: 洪小冬 责任校对: 王 岩

封面设计: 张东明 版式设计: 洪小冬

定价: 12.00 元

“构成”一词从广义上说有组合结构或建造的含义,体现着一种创造行为。由于一切构成行为都是对已知要素的重构,因此要素是构成的基础材料。在艺术范畴中,各门类的艺术是以不同的感观形式来体现的,因此都有各自的表现要素,这些要素都是从自然中抽象出来的一种潜在的元素,如视觉艺术中的点、线、面、形状和色彩等。各要素间的相互关系以及这些关系对于人的感官和心理作用,包含了艺术构成中的科学与艺术两方面的规律。平面构成就是从视觉和心理出发,用科学分析的方法,将不同的视觉元素按照一定的规律和法则,在二维平面空间范围内去组合和构成要素间的相互关系,创造出新的理想的视觉图案。

平面构成是现代设计基础的重要组成部分,这一课程之目的在于鼓励学生进行视觉方面的创造,从抽象的点、线、面如何引导学生了解造型观念,如何创造形象和形象与形象之间怎样联系,以及组合形象的结构形式,锻炼设计构成能力,培养学生的审美观等方面,起着极其重要的作用。

第一章 平面构成形式美的基本法则

形式美是客观存在的一种法则。在我们的视觉经验中,海浪、河流、起伏的沙漠形成的波状曲线;海平面、地平线形成的平行线;高耸的大厦、参天的大树所形成的直线以及动物在跳跃时产生的节奏的曲线等等,这些源于生活美的积累使人类逐渐发现了隐含其内的形式美,并以此作为衡量人类创造行为的基本法则。对人类社会的各个领域,尤其是艺术领域,起着极为重要的作用。

平面设计是造型艺术的一个组成部分,无论是基本形的设计,还是多元化的形态组合,以及从内到外的构成,都离不开形式美的基本法则。要学好用好平面构成,首先必须了解和掌握形式美的基本法则。

对称——又叫均齐。即假定在一图形中央设一条中轴线的话,则左右两边对应完全相等,这个图形就是左右对称的图形,除此而外还有上下对称、向心对称、离心对称、旋转对称、逆对称等多种对称形式。对称是自然界中存在的普遍规律,人物的五官、四肢是对称的、动物的形态也是对称的、植物的生长结构也是对称的。因此,对称是完美的表现,是美的形式。

平衡——即在衡器上两端承受的重量由一个支点支持,当对方获得力学上的平衡状态时,称为平衡。在平面构成中,平衡并非实际重量的均等关系,而是形状的量在大小、轻重、浓淡的分布作用于视觉判断的平衡。在现实生活中,平衡是动态的特征,如人体运动、动物的奔驰、鸟的飞翔,是通过作用力与反作用力来取得身体各部位的平衡,使运动的状态显得非常优美。

比例——即部分与部分、局部与整体之间的数量关

系。人类在长期的实践中一直运用着比例关系,并以人体自身的尺度为中心,根据自身的方便总结出各种尺度标准,体现于衣食住行的器物和工具的形制当中,如依据人的蹲起、坐卧等的空间尺度和范围而设计的桌椅、床等。比例是构成设计中各种元素的大小及数量组合编排的重要因素。

节奏——源于音乐术语,指节拍轻重缓急的变化出现有规律的重复。节奏在平面构成中指同一要素连续重复时所产生的运动感。

韵律——即音调高低起伏变化形成的律动线,体现出舒缓、流畅、优美的韵律。平面构成中单纯的单元重复组合易单调乏味,采取有规则的对比变化(形与形之间、色与色之间以数比、等比排列),使之产生像音乐一样的旋律美,画面才更富有生气和艺术感染力。

对比——把质和量反差较大的两个以上要素成功地组合在一起,使人感受到鲜明强烈而具有统一感的现象称为对比。对比关系主要通过形状的大小、粗细、方圆、长短、曲直;方向的垂直水平;倾斜数量的多少;距离的远近、疏密;主次关系的虚实;动态关系上的动静;色彩关系的明暗、浓淡、冷暖等多方面的要素来体现。

和谐——世界上的万事万物尽管形态各异,它们都按着一定规律存在着,大到日月运行,小到分子、原子构造等,都有自己的规律。和谐是指两种以上的要素之间配合默契而产生的协调关系。一个形态、一种色彩无所谓协调,只有多种因素之间存在着共性因素,才能在变化对比中产生和谐。

第二章 平面设计的元素和形象

第一节 元素

平面设计是从视觉语言入手,视觉语言又分解为各种元素。即概念元素、视觉形态元素、关系元素、实用元素。

概念元素是那些实际上不存在的,但能被人感觉到的。比如尖角上我们感觉有“点”,体面的边缘有线,面构成了体等等这些点、线、面、体都是概念的,但都作用于视觉元素的构成。

视觉元素是概念元素的具体化、形象化,即点、线、面、色彩都是实在而具体的形象,只有具体的元素构成才有意义。

关系元素是帮助我们如何将视觉元素以何种形式在画面中进行组合排列。实用元素是指设计所表达的涵义、目的和功能。

第二节 形象

形象是物体的外部特征,是可见的,形象包括视觉元素的各个部分。如形状、大小、色彩等,包括点、线、面也都有各自的形象。细小的形象我们习惯上称为“点”,这是相对于画

面或空间的大小而言的。“点”通常具有圆的形状，简单无棱角、无方向。“点”可以是方形的，椭圆形的或其他简单的形状，把点相连可以构成“线”，也可以构成放大的形态。

线，是细长的形象。线有粗细、刚柔、曲直之分，过细的线两端没有变化，相对粗的线两端边缘有变化。如尖角形、圆头形以及其他不规则形。线在造型中的地位十分重要。因为所有“面”的形是由线来界定的，即形的轮廓线。线的粗细可产生远近关系和空间感，线有很强的方向性。粗线有力；细线锐利；垂直线有庄重之感；水平线有静止安定之感；斜线有速度和运动感；曲线有节奏优美之感。

面的形象有长度、宽度而无厚度，是体的表面，受线的界定，面体现一定的形状。面有几何形、有机形、偶然形等。面有虚实之分，实面是有明确形状的面；虚面是由点、线密集而成。

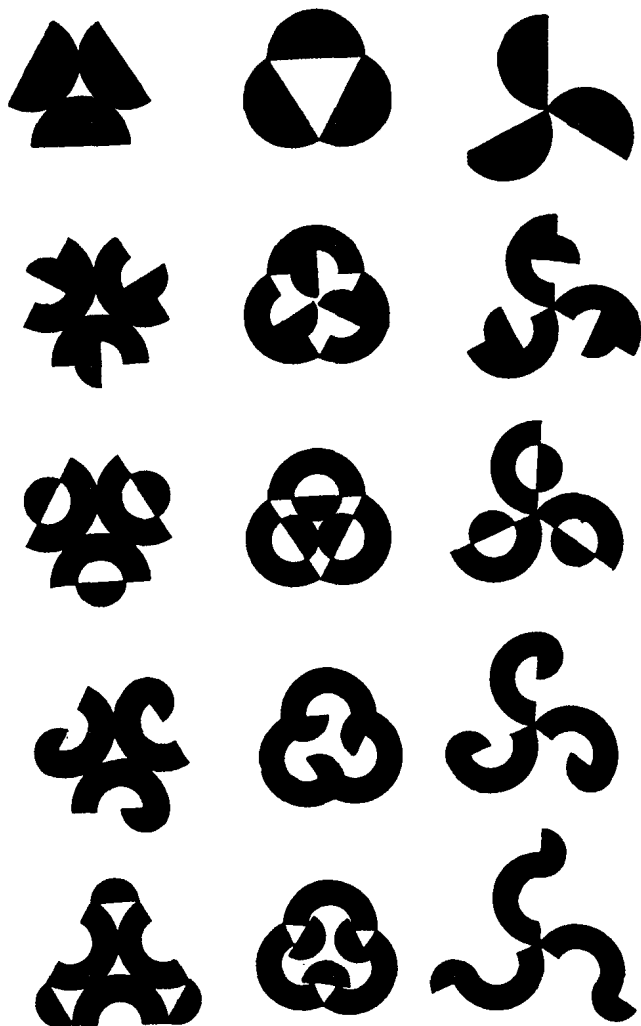
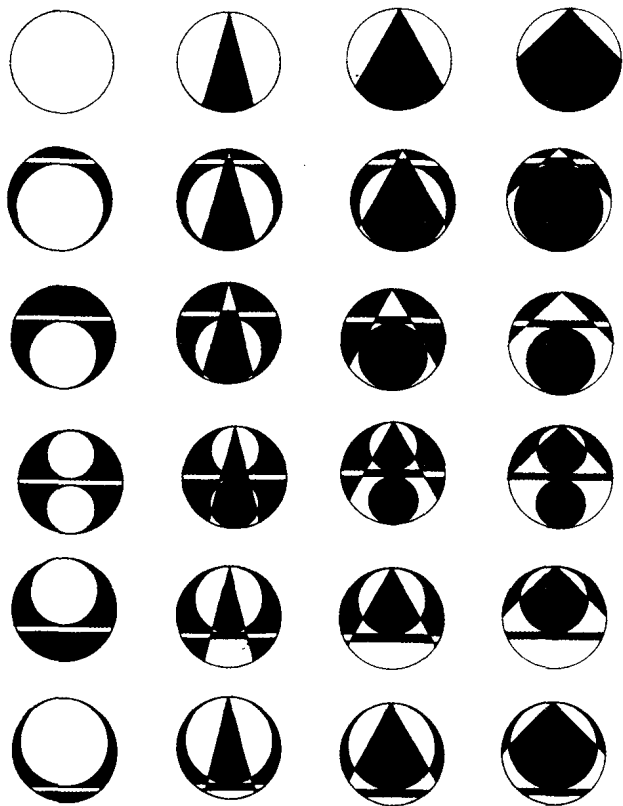
体，是由多个面有机组合而成体。体有长度、宽度、厚度。在平面设计中，体只能是视觉感觉到的体，而非实体。

形象又分为理念的（抽象的几何形）、客观的（自然形、人为形等）。

第三节 基本形

在平面构成中如果图案是由一组重复的形或彼此关联的形所构成，那么每一组成单位就称之为基本形。基本形是一个最小的设计单位，利用它按照一定的构成规律排列组合，便可得到很好的构成效果（如图1、2）。

（图1）基本形的分割

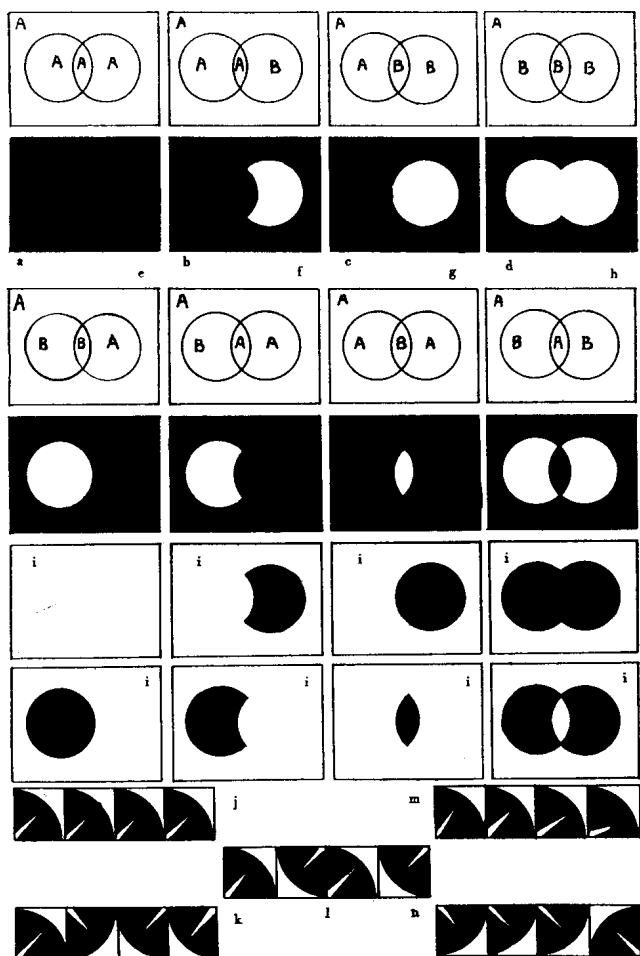


（图2）基本形的分割

第四节 形与形之间的组合关系

在构成中，由于形与形的相互组合会产生出不同的组合关系，利用不同的组合关系对平面设计产生积极的影响。

1. 分离——形与形之间保持一定距离，使形象间的界限清楚。
2. 接触——形与形的边缘接触，使形象有连续感。
3. 覆叠——甲形覆盖乙形的一部分，由此产生了上下、前后的空间关系。
4. 透叠——形与形交叠后，相互之间能透出各自的形。透叠的部分又产生了第三形态，使画面在视觉上显得更丰富。
5. 联合——形与形相互接触较深，而联合成较大的新形象。
6. 减缺——形与形相互覆盖，而被覆盖的地方被减掉，同样产生了新的形象（如图3）。



(图3)形与形的组合关系

第三章 平面构成的表现手段

第一节 重复

重复设计是构成中最常见也是最简单的手段之一,在日常生活中,重复设计到处可见,如建筑的墙面,窗户;铁轨上奔驰的列车等等。重复是一种规律性最强的设计手法,可以加强,给人的印象有安定整齐、秩序的美。

重复是以一个基本形为单位按照一定骨格在画面中作重复排列,基本形要选择概括简练的形状,在构成重复的图案单元时,要看由基本形组合后的单元形态整体效果是否理想。

重复包括骨格的重复和各种要素的重复。骨格的重复,即要求骨格中每一单元的形状和面积是完全相等的。要素的重复即指各视觉要素在设计中是重复的,如形状的重复、大小的重复、色彩的重复、肌理的重复。在重复构成中,如果做出绝对重复,会显得单调乏味,因此,为了让重复构成取得较好的视觉效果,可以在重复中产生些许的变化。如基本形的方向、位置、黑白关系都可以出现一些变化,让画面产生出活力。

骨格: 凡将形象经过刻意编排而产生秩序感的,就是骨格的作用。骨格的设置可以产生不同的画面结构(框架、骨架),就像建筑的骨架结构一样,不同的构架可以产生不同的设计。

骨格分规律性和非规律性的;作用性和非作用性的。规律性的骨格是以严谨的数学方式构成的,如重复、渐变、发射等。非规律性的骨格是由规律性骨格衍变而来的,较为自由的结构形式。

作用性骨格给形象准确的空间位置,形象安排在骨格线所构成的单位内,因此,每一单位的空间就是每个形象独有的空间,形象在空间内可以分离或联合与其他空间形象的关系。作用性骨格是以骨格线之存在而影响构成效果的,骨格线可以裸露,也可以隐藏在空间和形象中。

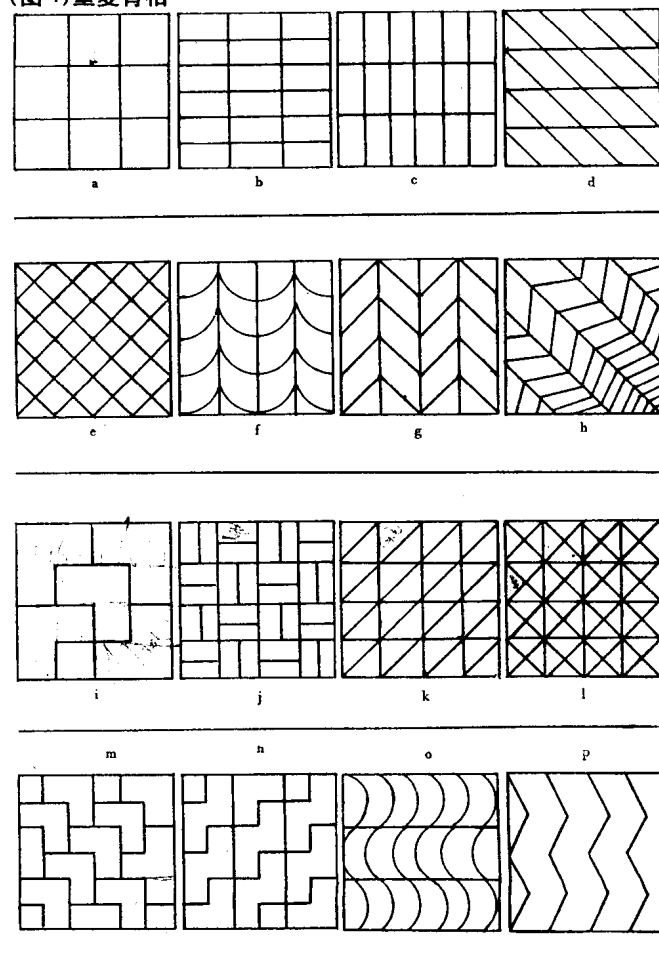
非规律性的骨格给予形象准确位置,使形象编排在骨格线的交叉点上,由骨格形成的空间对形象没有约束力,也不决定形象之方向。

骨格线组成之单位是每个形象的空间,因而所有形象在骨格内可以自由改变位置与方向。

重复骨格 骨格线分割的空间单位在形状大小上完全相同,基本形按骨格大小作连续的排列。

规律性的骨格也有很多形式,我们将其中的水平线和垂直线变动其宽窄、方向和线质,就可以求得各种不同的骨格(如图4)。

(图4)重复骨格



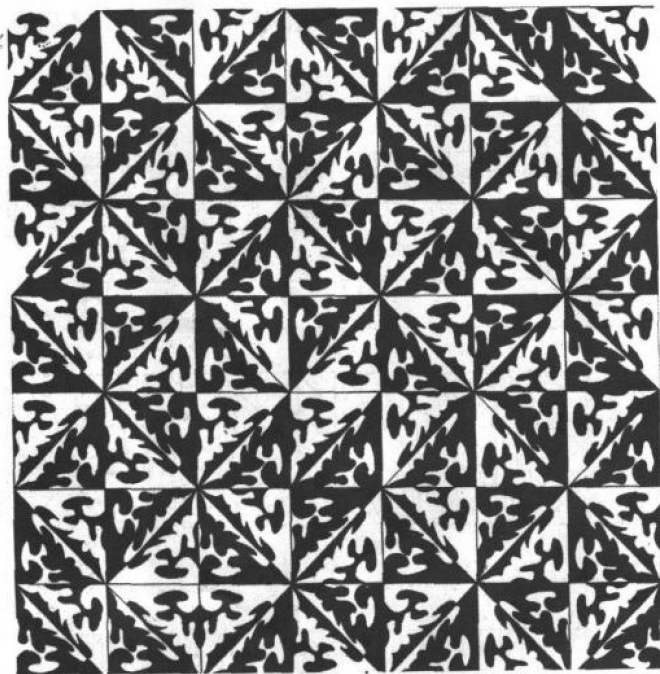
作业：重复构成

基本形：任选。骨格：重复骨格。色彩：黑白两色。

规格：30 × 30cm 类型：形状的重复。

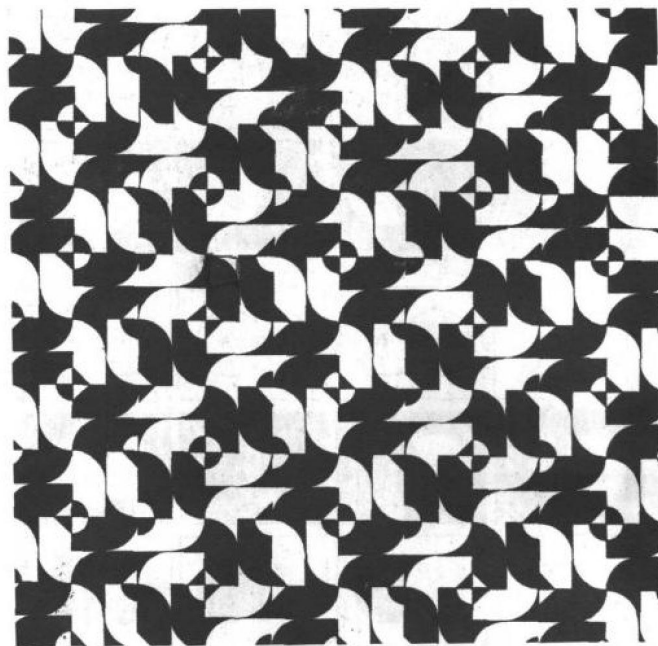
重复作品分析：

(图1)



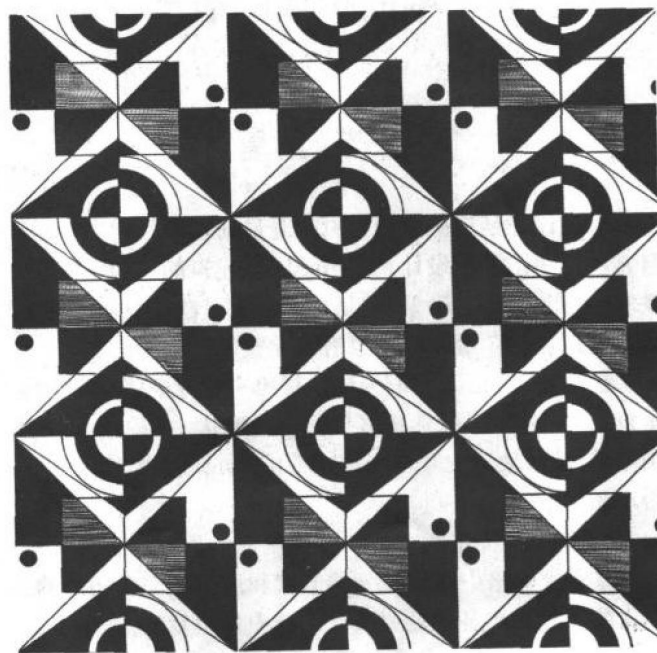
(图2)

图1、2，重复构成主要是在重复骨格中作基本形的重复组合，骨格线作为基本形的分界线，有的在画面中可以明确的看出来，有的虽然有骨格线，但由于分界线两边形状的进一步联合就看不出骨格线了。重复构成并非简单的基本形重复，首先，在设计基本形时，要考虑到基本形与基本形对接后的形状、整体关系如何。另外可以调动基本形在方向上，黑白关系转换上进行变化，以打破由于重复所带来的单调和机械的负面影响，使简单的重复骨格和基本形在构成后产生出新的节奏变化。



(图3)

图3，利用骨格的错位变化，可以增加动感，打破沉闷，以求“活”。这幅画采用的是一个基本形，用黑、白转换的办法，看上去使整个画面更丰富了一些。另外，重复骨格中的基本形，一定要简练，整体感强一些，不能过于琐碎，单元的重复骨格不能太小，骨格太小基本形就小，组合起来必然显得零乱，一般骨格大小定在3—4厘米，比较合适，骨格太大就没有重复的效果。



(图4)

图4，是两种基本形的重复组合，为增加画面的层次和节奏感，可以选择两种或三种基本形，但要有主次之分，就像画面这样基本形与基本形之间有对比，又互相衬托。



(图5)

图5的基本形是一个动感很强的形，米字形的骨格线在稳定中又增加了一些变化，使整个画面显得很活而又不零乱，很重要的一个原因是作者把骨格大小控制的得体。如果骨格小一倍这幅图案就是另一种效果了。



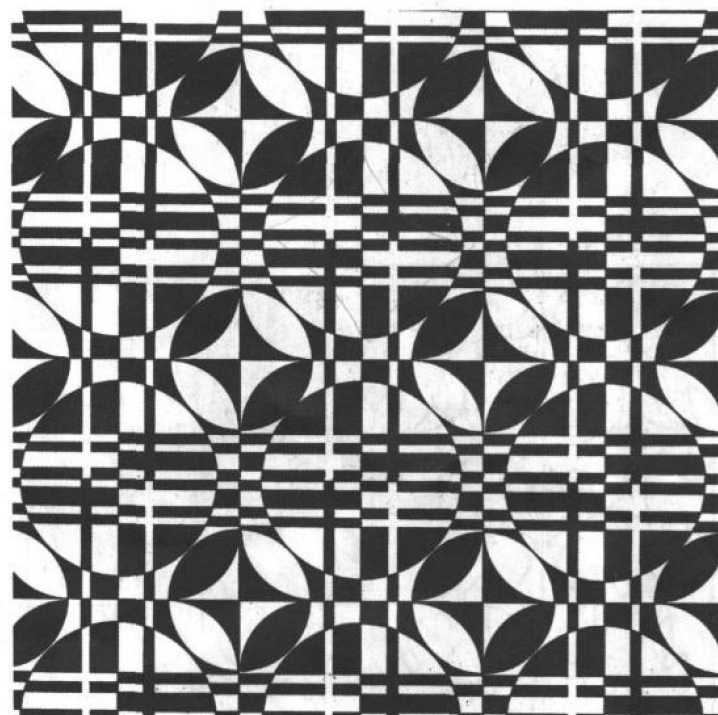
(图7)

图7，利用一些自然形态作基本形也会达到较好的效果，但要特别注意对自然形态要做高度的概括，不能因为内容的好看而破坏了画面的整体效果。



(图6)

图6，这是一个看不到骨格线的重复构成。其实它的基本骨格是一个大方格，在方格里面中心又分出一个大方格，围绕小方格又分成了四个矩形格，这样作者用了两种基本形变换方向做重复构成，由于图形之间进行联合，所以我们看不到骨格线。



(图8)

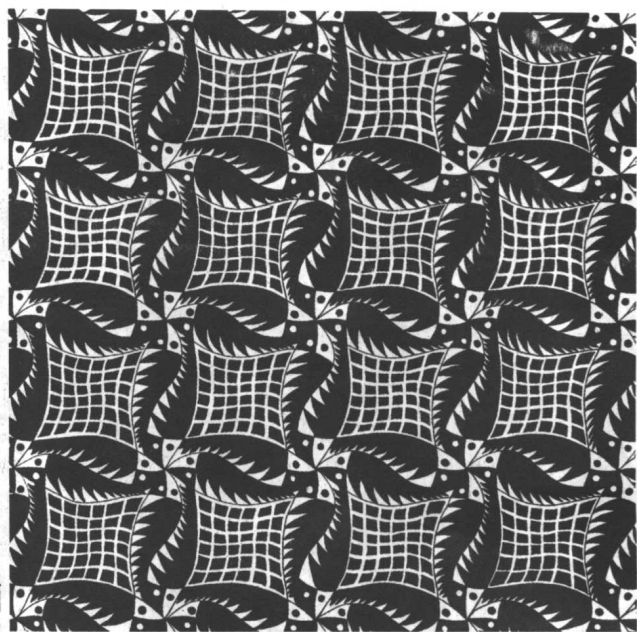
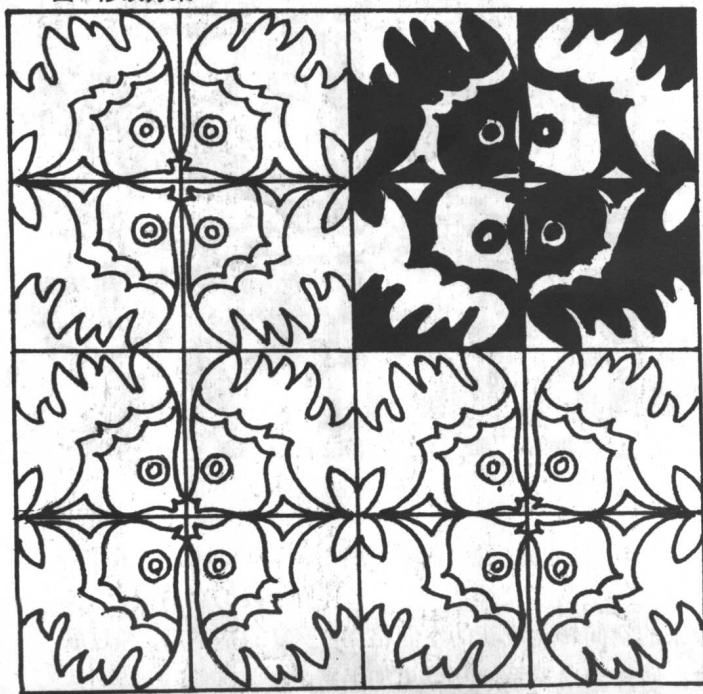
图8，这也是一幅打破骨格线的重复设计。由于作者在单元的空间内设计基本形时，利用了线的穿插组合，使原来的空间转化成新的空间格局。重复的基本形，经过联合，转换黑白关系，变得更加丰富。



(图9)原稿

图9的基本形由于形状变化过多而使整体上显得变化有余，整体语言不足。所以重复的图案构成不仅要考虑到局部图案的好看，更要考虑到整体关系上的协调完整性。

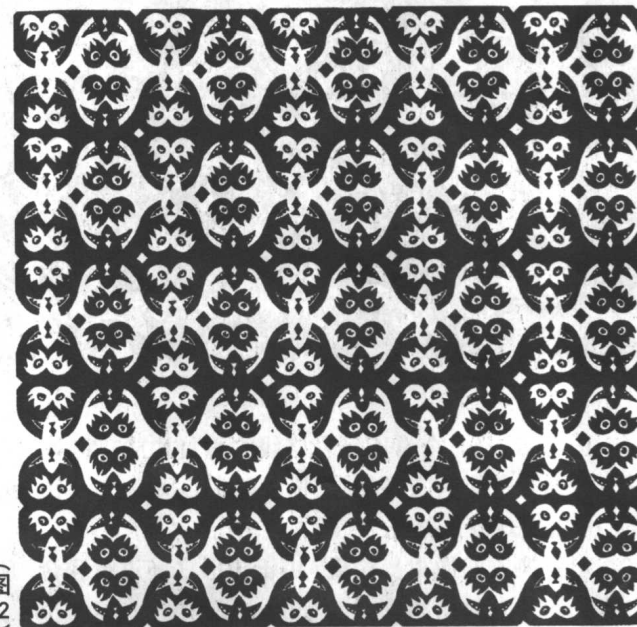
图9修改方案



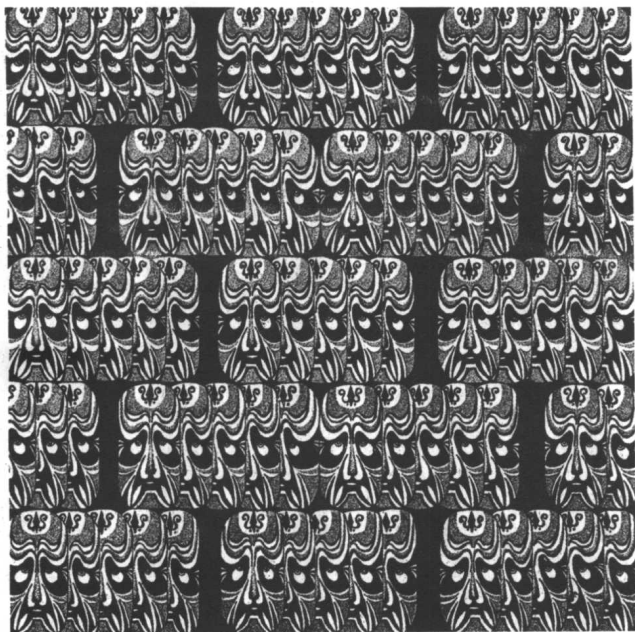
(图10)



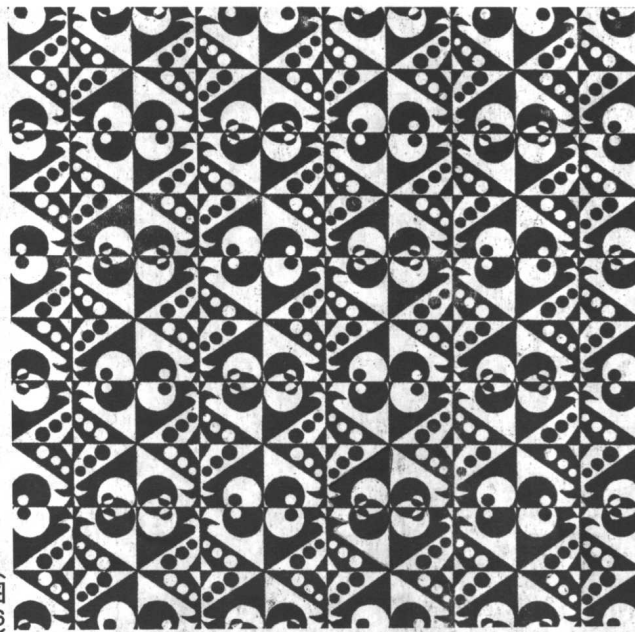
(图11)



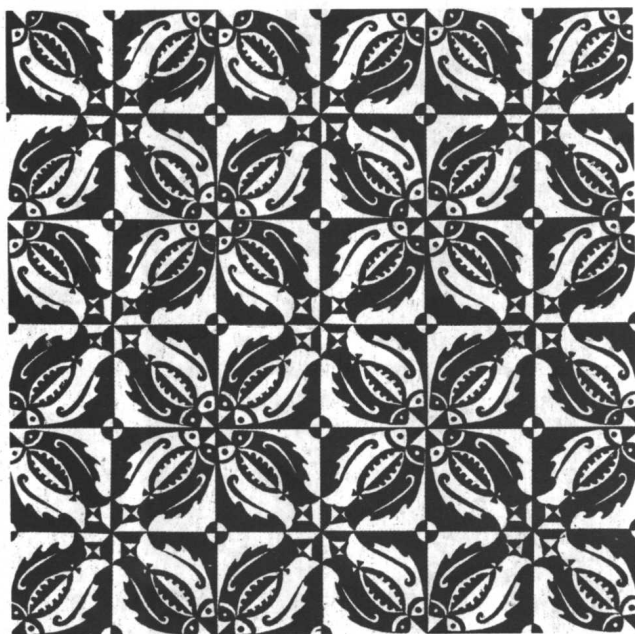
(图12)



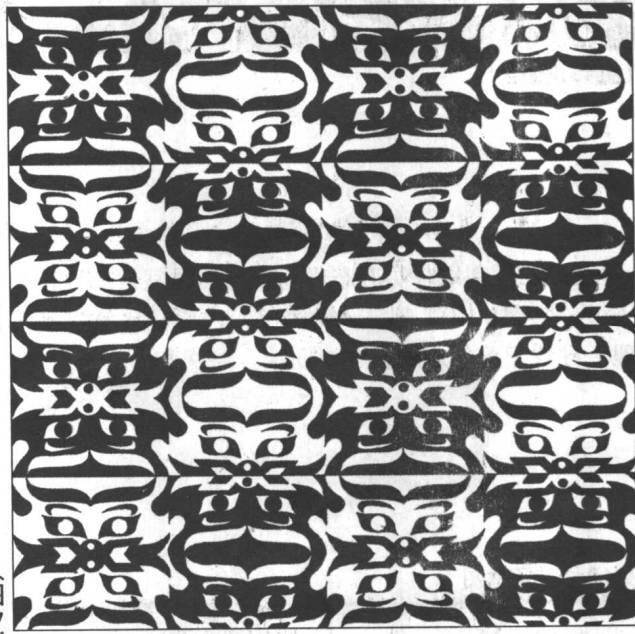
(图 13)



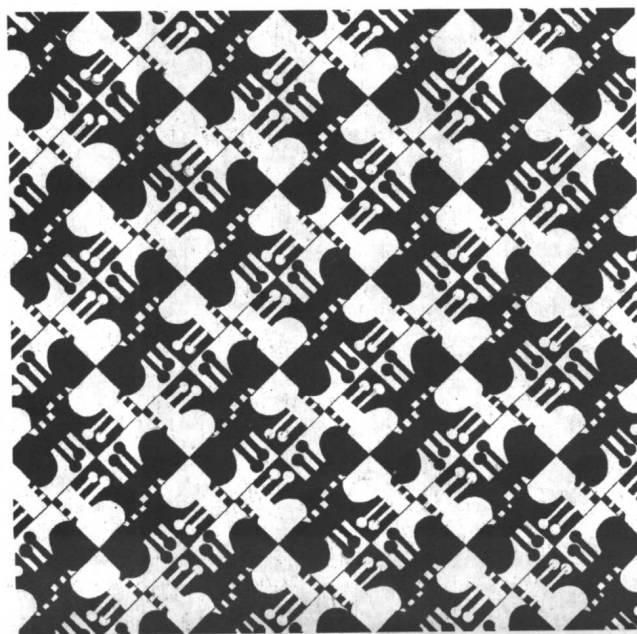
(图 16)



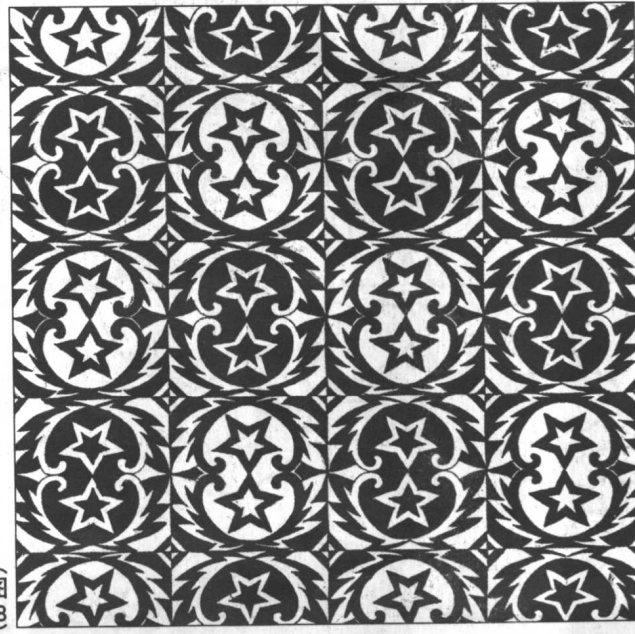
(图 14)



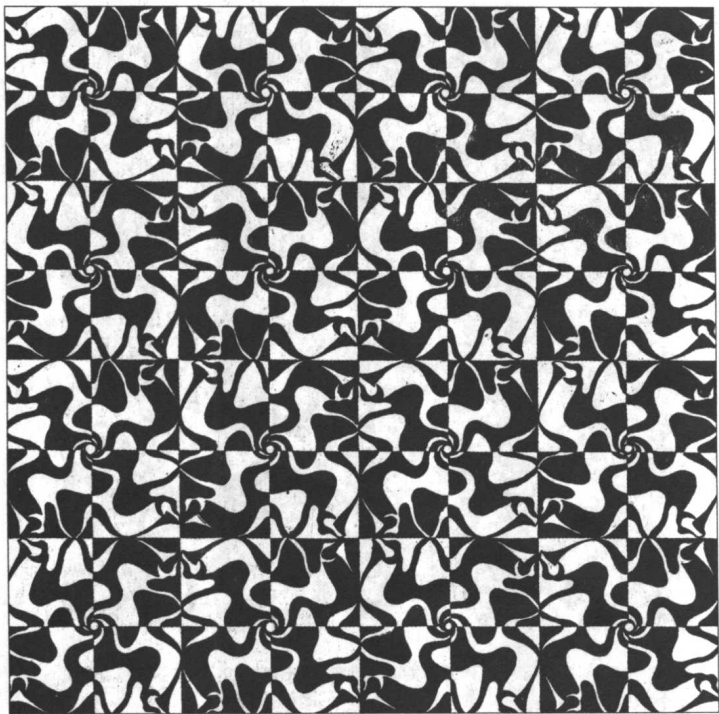
(图 17)



(图 15)



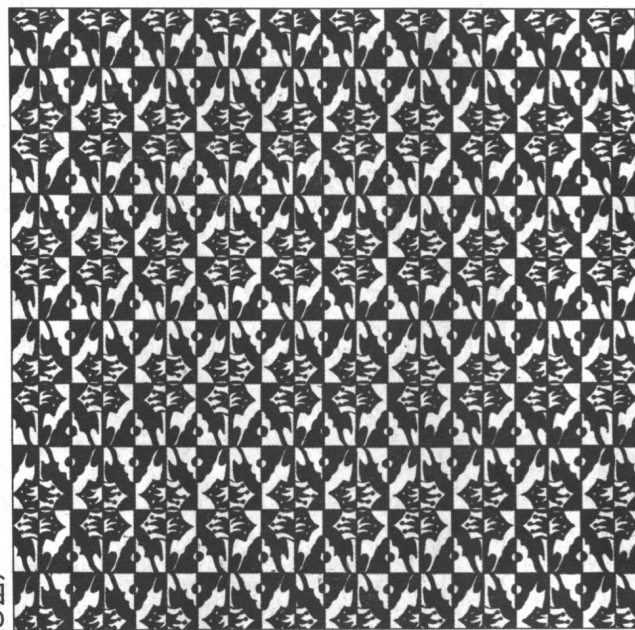
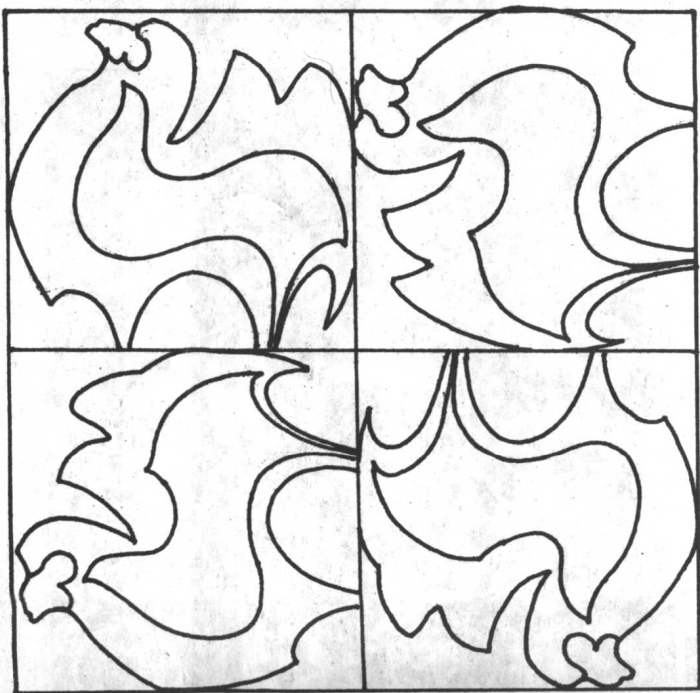
(图 18)



(图 19)原稿

图 19 是利用自然形态作基本形的重复构成设计。由于过分强调了自然形象，使得黑、白面积比例安排不合理，导致了重复后的整个画面缺少层次和节奏感。

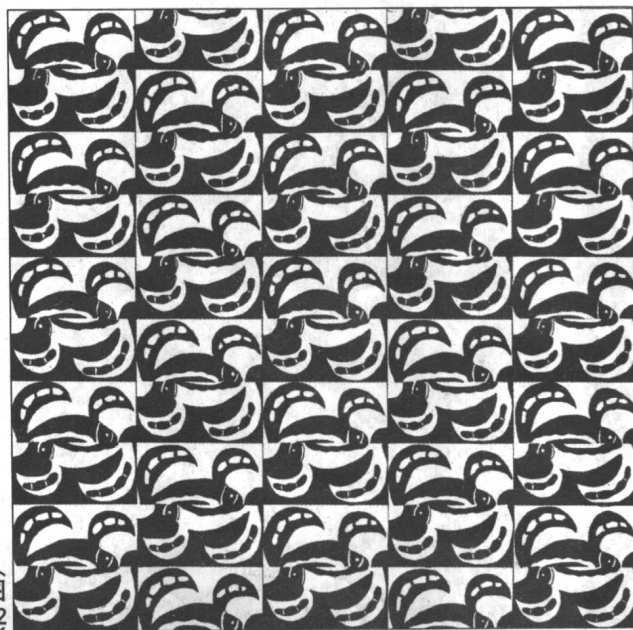
图 19 修改示意图



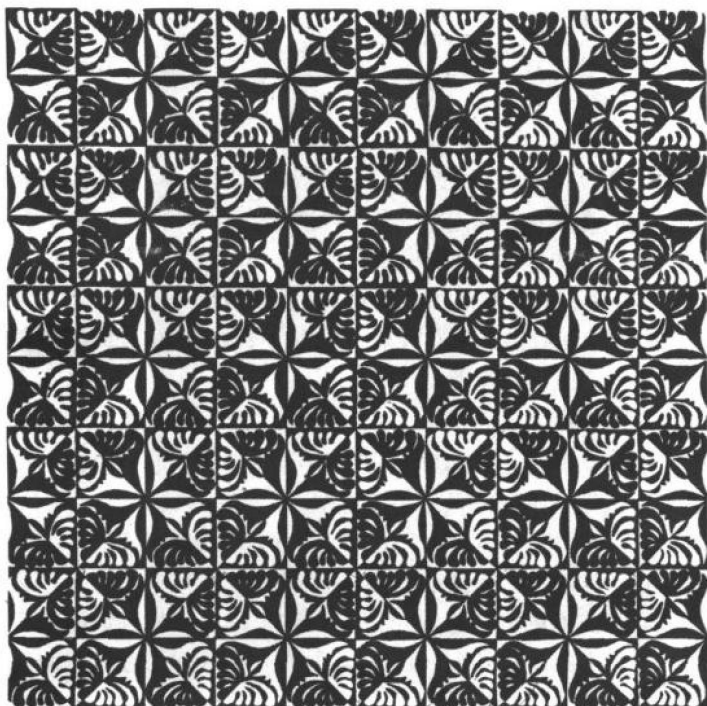
(图 20)



(图 21)

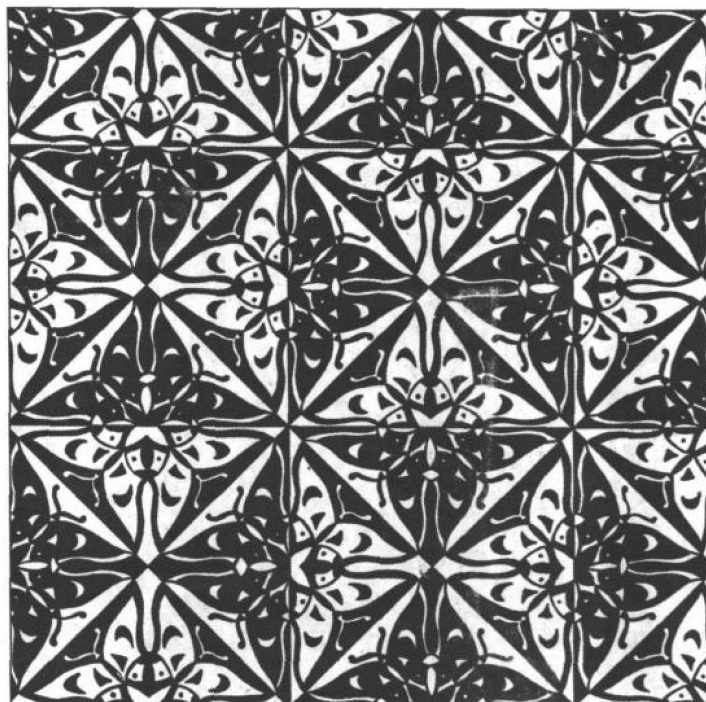


(图 22)



(图 23)

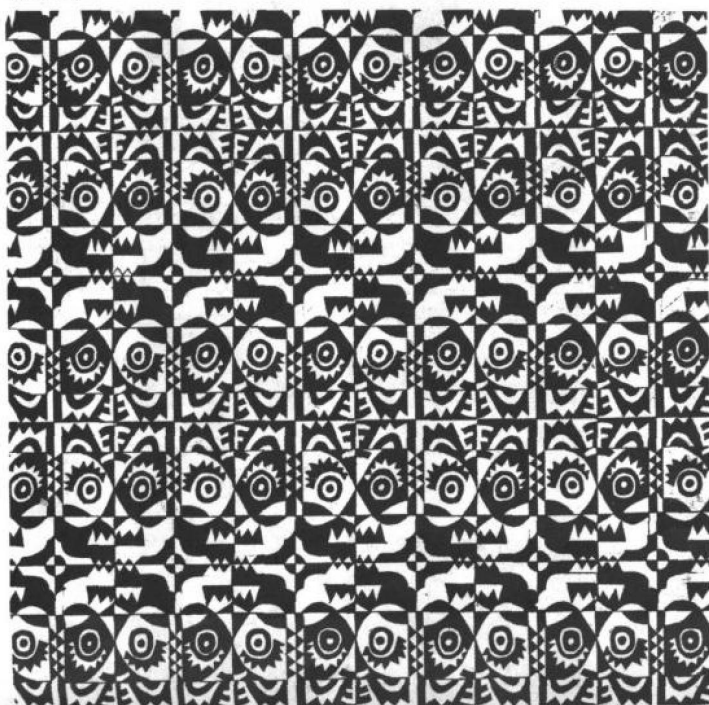
图23, 是一幅比较整齐而优美的图案。它只有一个基本形, 在大方格空间里采用对角线排列, 由于黑白的转换, 基本形之间的对接, 产生了一个大的对称图案; 并且主次关系分明、形态大小比例适中。重复实际是一种规律性最强的设计, 所以每一个重复设计都应该体现出这种规律性和安定的秩序美。



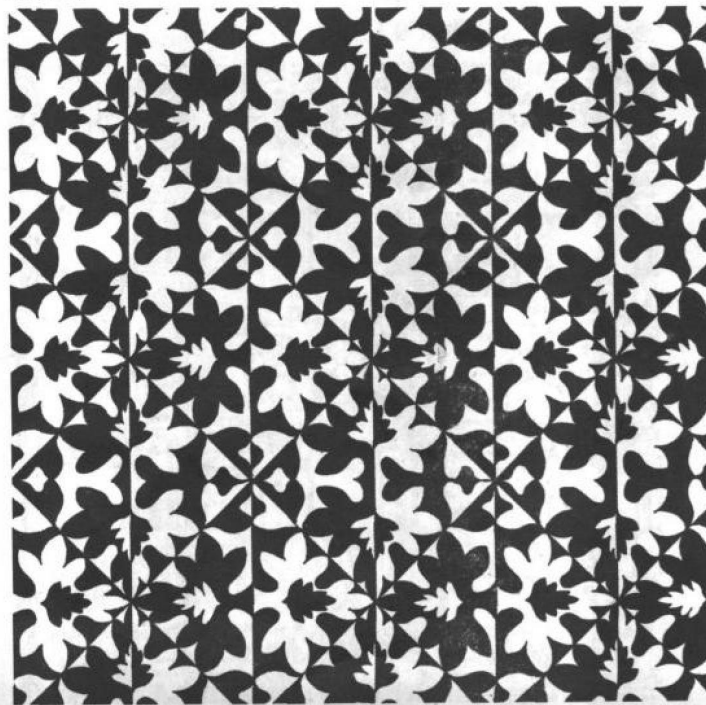
(图 25)

图25, 是一个由菱形的重复骨格排列而构成的设计。基本形是从三角形中分割出来的蝴蝶, 两个三角形对接后, 将黑白关系转换构成了整个菱形图案。以画面整体分析, 无论是图形本身的完整性; 黑白关系的比例分配上; 以及形状之间的相互联系, 都是相当完整和严谨的。重复构成中的“重复”不是目的, 而是在重复中运用美的法则, 不断研究探索更多的、美的视觉图案, 才是重复构成训练的目的。

(图 24)



(图 26)



第二节 近似

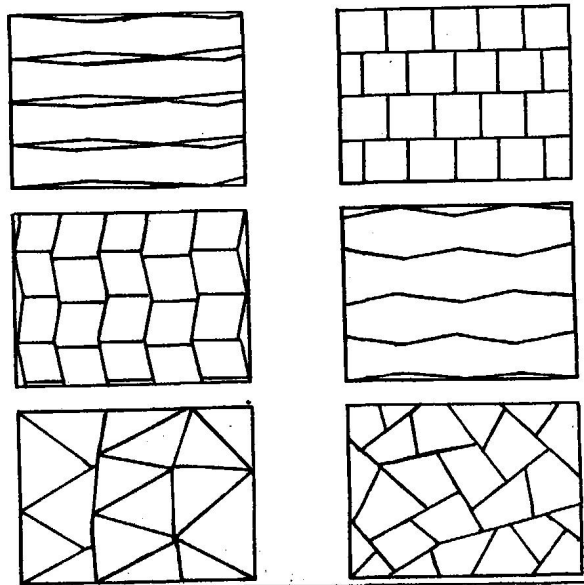
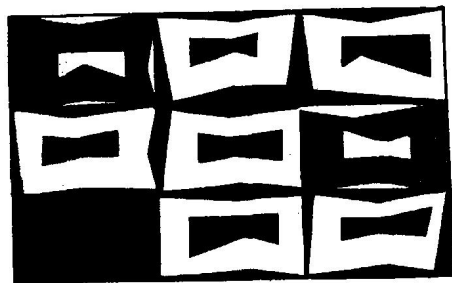
在自然界中,两个完全一致的形状是不多见的,而相近的形状却是常有的。如同科植物、树的叶子、房屋造型、海边的鹅卵石、如织的田野等等。在形状上都有近似的性质。近似:指的是在形状大小、色彩肌理等方面有着共性特征,近似构成可以打破重复中的单调枯燥,在统一中呈现生动变化的效果。

1. 基本形的近似——两个形象若属于同一类族则它们的形状均属于近似的。如果近似的基本形应用在重复的骨格中,则基本形的大小也要近似。

在设计基本形时,首先要以一个理想的基本形作为起点,然后在此基础上稍做一些加减、变形、方向、黑白色彩等方面的变化,就可以求出几个或更多相近似的基本形。但是需要注意的是,在这种变化中要保持在近似的范围内,不能超出界限。

2. 近似骨格——骨格单位可以不重复而互相近似。也就是说骨格单位的形状与大小差不多,但不尽相同,这种骨格须是作用性的,否则近似效果就不明显。另一类近似骨格是没有预设骨格线,基本形在框架里平均分布,形状大小的近似变化,完全凭我们的视觉感受来判断(图5、6、7)。

(图5)

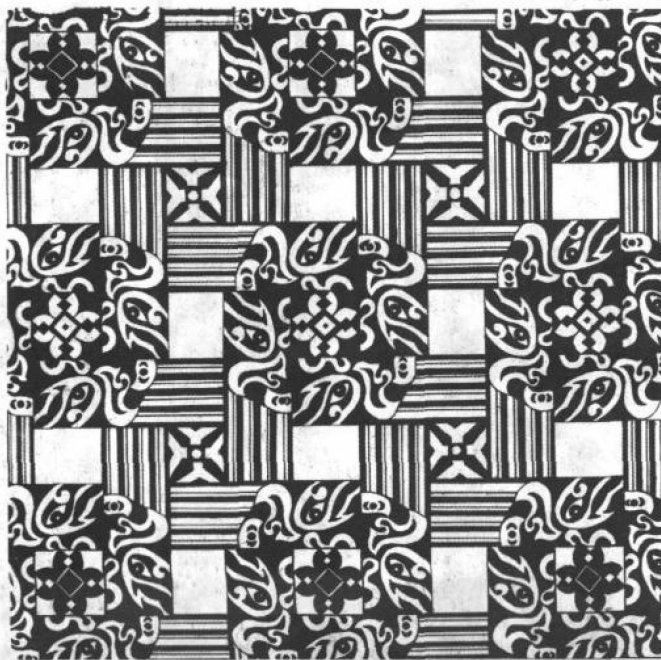


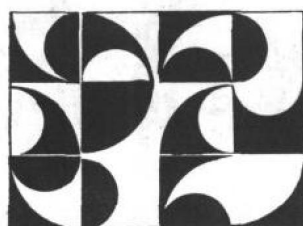
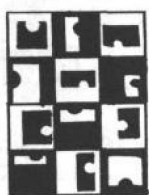
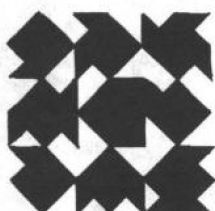
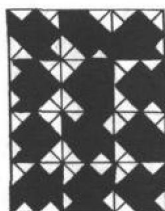
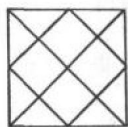
(图27)

图27是利用直线和波状线构成的重复骨格,打破了常用的方格、矩形、三角形、菱形、米字格等形式,基本形在这样的骨格空间内更增加了一种动感,图案显得生动活泼。

图28的基本形是采用了中国京剧脸谱的一部分,虽然形状复杂,但是作者没有简单的重复排列,而是从骨格的构成上动了一些脑筋。让矩形的骨格,围绕一个中心作“回旋”式的排列,这样一来,四个脸谱就集中构成了一个新的视觉图案。直线的胡须虽然与脸谱形成了对比,但却起到了相互联系的作用,并与其他三组直线构成方形的地纹图案,衬托了脸谱图案,而且拉开了与主图案的层次,这样,不仅重复构成后的图案没有“乱”,而且整体感很强,主次分明,很有特点。

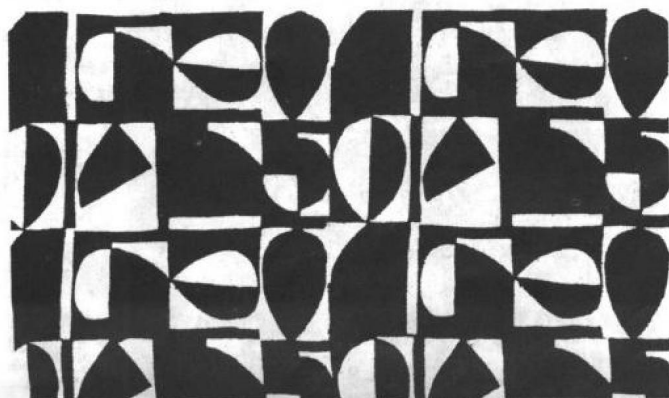
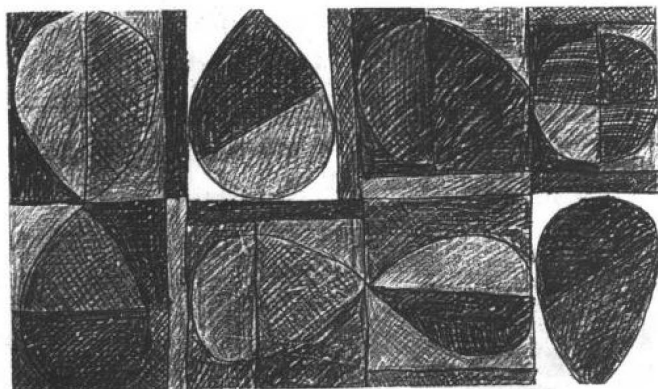
(图28)





(图6)

(图7)

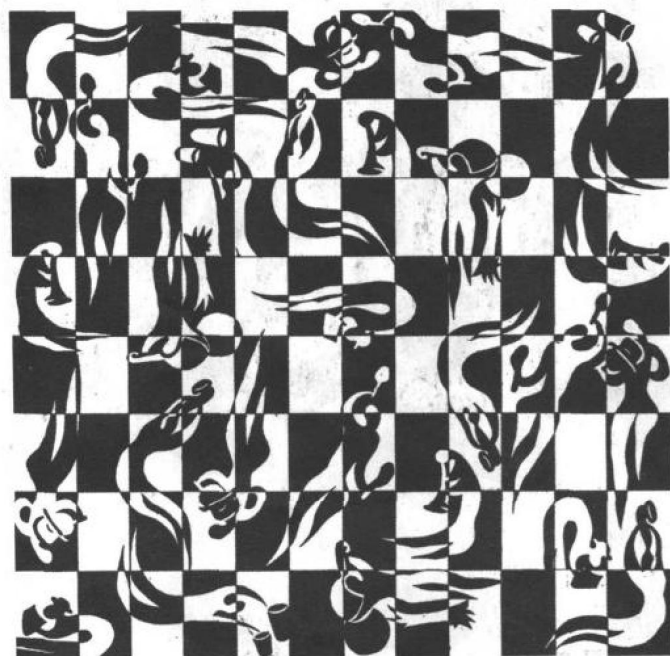


作业：近似构成

基本形：任选。骨格：重复或近似骨格。色彩：黑白。

规格：30 × 30cm 类型：形状的近似。

近似作品分析：



(图1)

图1, 近似是在重复中增加了一些细微的变化。如：以一个基本形作原型，在此基础上增加或减少，而原型的特点没有本质的变化。图中是以剪影的形式作为基本形，而与之相近的不同的动态剪影就是它的近似形。近似形的变化不能过大，也不能过小，变化大就不是近似，变化小也没有意义。

(图2)

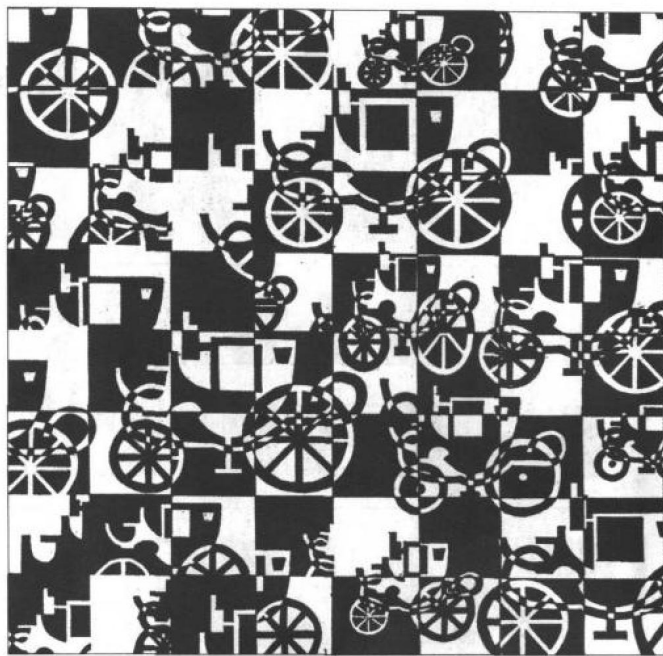
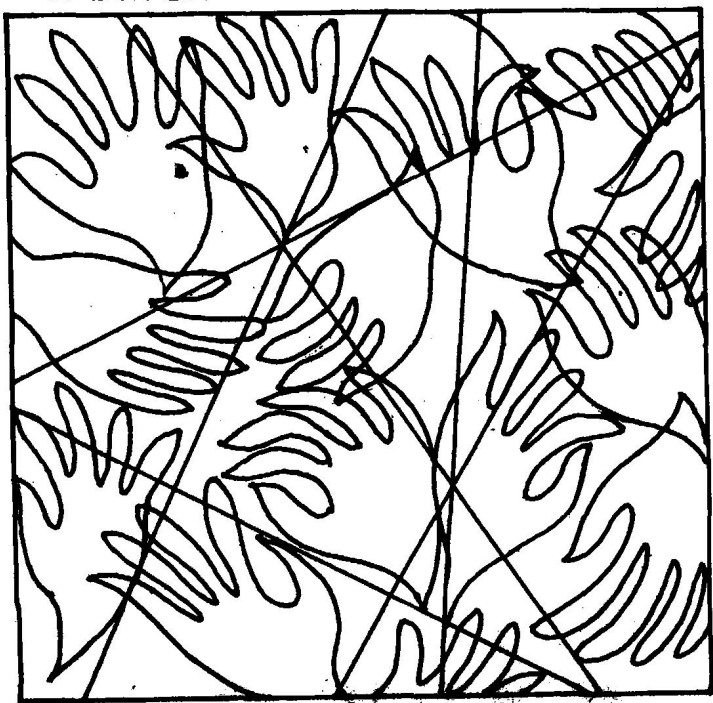




(图3)原稿

图3中的近似骨格对形态本身不发生作用,而被当作黑白转换的分割线和装饰线,手的剪影作为基本形,以及与此相近似的形态变化,缺乏应有的美感。而形态随意且反差过大,看不出和近似有什么关系。

图3修改示意图



(图4)

图4,是将老式汽车作为基本形,与基本形相近似的是同一时期的汽车造型在组合这些近似形的过程中,作者采用了重复骨格的黑白变化,把大小不一的汽车形态统一在画面中,既产生了小范围的对比关系,又有和谐统一的视觉效果。

图5,由于作者巧妙选用了—个冬天的风景图案,并且在此基础上又演绎出与此相类似的风景来,整个画面看起来变化虽多,而相互之间联系紧密,很有秩序感。

(图5)



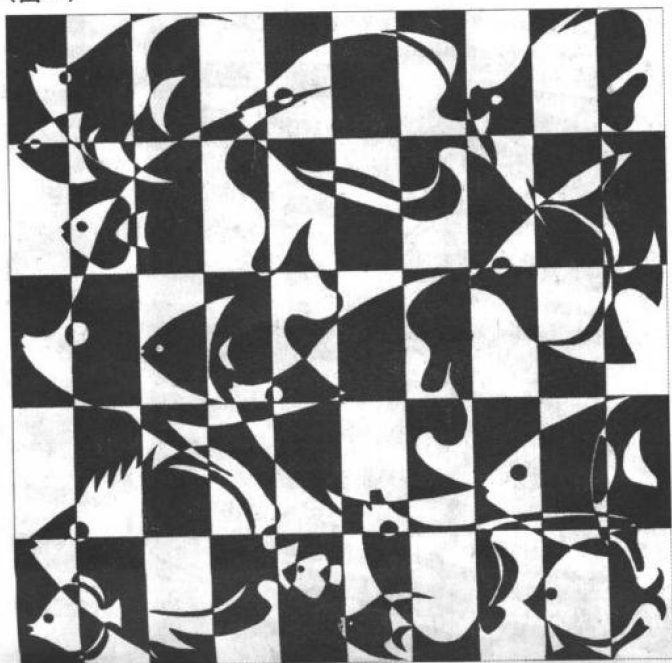


(图6)

图6, 这是一个在重复的骨格中选用相同风格的建筑图案。在做形状和大小的近似构成中, 由于造型、大小比例关系的适中, 使整幅画面变化有序, 极具图案美。

图7, 是一幅利用鱼形的相近, 而大小变化的构成, 与其他设计有所不同的是鱼形的变化并没有受骨格的限制, 而是从整幅画面来考虑前后大小和疏密关系, 画面将鱼朝着一个方向排列, 避免了由于自由组合容易产生关系紊乱的局面。黑白格子给画面增加了层次, 起到了一定的装饰作用。

(图7)



(图8)原稿

图8, 这里面虽然骨格线不明显, 但却是有近似的骨格在里面, 有点像贴满了一二寸照片的感觉。这幅设计选用的是日本“浮世绘”的人物造型作基本形, 有大小、动态上的变化, 造型手法和风格的一致性, 使得无论怎样的变化, 形象都是很近似的, 只是“仕女”头像没有必要正、反、侧都要有, 这样做视觉上也不舒服, 不如方向都朝上好一些。

图8修改示意图





(图9)

图9,这是一幅利用骨格而又不显露骨格;运用黑白图形的巧妙对接和联合,使形与形之间没有什么界限;而视觉见到的是由形状相近、大小不一、错落有致的黑白图案构成的“长城”画卷。整个画面不是简单的近似形的排列,而是花了大量的精力,研究单元形状联接后的大小,高低起伏的变化与整体图案形成的空间和疏密关系。因此,这幅设计可以说是超出了近似构成的范围,而具有了综合构成的性质。

图10,这是一幅同样以建筑景观为单元的近似构成。然而相近的单元风景,这里只是按照重复的骨格进行排列,并没有照顾到整个画面的形状关系和节白的节奏关系,也没有考虑单元形之间如何衔接。所以画面虽然都是相近的风景,却显得缺乏应有的秩序。

(图10)



(图11)

图11,是由近似骨格组合的近似构成,动态形状完全一样的人体剪影,在近似的骨格中做着大小不同的变化。虽然人物的方向各有不同,但是作者设计了围绕一个中心组合人物的办法,使方向变化的人体有了一定的秩序、层次也比较清楚。

图12,这是由几只飞翔的仙鹤图案构成的近似设计。尽管仙鹤的形状变化不大,数量也不多,但我们还是能够感受到有一群仙鹤掠过水面,背景的直线地纹起到了加强空间层次的作用,同时点明了水的环境和飞行的速度。从构思创意上来说这是一幅好的设计,但是作为近似构成就稍显简单了一点。

(图12)

