

动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材

李化 王峰 马飞 编著

Form Creativity and Design Foundation

图形创意与设计基础



中国建筑工业出版社

J51/84

2010

动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材

Graph Creativity
and Design
Foundation

图形创意
与设计基础

李化 王峰 马飞 编著

中国建筑工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

图形创意与设计基础/李化等编著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2010
动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材
ISBN 978-7-112-11678-2

I. 图… II. 李… III. 图案—设计—高等学校: 技术学校—教材 IV. J51

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第227023号

本书主要讲述图形创意设计的思维方法及创作流程。平面设计本身就是视觉形象化的设计, 所以首先要解决的就是图形的设计。图形设计作为一门独立的平面设计学科, 在整体的平面设计教学体系中占有越来越重要的地位。

本书共分为5章。第1章讲解图形的起源与概念。第2章也是本书写作的出发点, 着重于建立平面构成与图形设计的专业纵深关联, 使得学生在专业的学习中能够循序渐进地从平面设计的基础课程过渡到今后的专业课程学习中, 彻底解决学生学习完平面构成而不能学以致用用的问题。第3章与第4章分别讲述了图形的创意思维与表现形式以及图形设计实例解析, 为学生进一步运用图形进行各类平面设计打好基础。第5章也是本书的重点, 主要讲解图形的综合练习和图形在平面设计中的应用, 使学生能够较好地掌握各类设计的图形创意与设计表现方法。

责任编辑: 陈 桦 吕小勇

责任设计: 赵明霞

责任校对: 陈 波 兰曼利

动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材

图形创意与设计基础

李化 王峰 马飞 编著

*

中国建筑工业出版社出版、发行(北京西郊百万庄)

各地新华书店、建筑书店经销

北京美光制版有限公司制版

北京富生印刷厂

*

开本: 880×1230毫米 1/16 印张: 8 字数: 256千字

2010年2月第一版 2010年2月第一次印刷

定价: 42.00元

ISBN 978-7-112-11678-2

(18922)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换

(邮政编码 100037)

《动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材》编委会

编委会主任：徐恒亮

编委会副主任：张钟宪 李建生 杨志刚

刘宗建 姜 娜 王 静

丛书主编：王 静

编委会委员：徐恒亮 张钟宪 李建生

杨志刚 刘宗建 姜 娜

王 静 于晓红 郭明珠

刘 涛 高吉和 胡民强

吕苗苗 何胜军 王雪莲

李 化 李若岩 孙莹飞

马文娟 马 飞 赵 迟

姚仲波

序

在知识经济迅猛发展的今天, 动漫·艺术设计技术在知识经济发展中发挥着越来越重要的作用。社会、行业、企业对动漫·艺术设计人才的需求也与日俱增。如何培养满足企业需求的人才, 是高等教育所面临的一个突出而又紧迫的问题。

我们这套系列教材就是为了适应行业企业需求, 提高动漫·艺术设计专业人才实践能力和职业素养而编写的。从选题到选材, 从内容到体例, 都制定了统一的规范和要求。为了完成这一宏伟而又艰巨的任务, 由中国建筑工业出版社有机结合了来自著名的美术院校及其他高等学校的艺术教育资源, 共同形成一个综合性的教材编写委员会, 这个委员会的成员功底扎实, 技艺精湛, 思想开放, 勇于创新, 在教育教学改革中认真践行了教育理念, 做出了一定的成绩, 取得了积极的成果。

这套教材的特点在于:

一、从学生出发。以学生为中心, 发挥教师的主导作用, 是这套教材的第一个基本出发点。从学生出发, 就是实事求是地从学生的基本情况出发, 从最一般的学生的接受能力、基础程度、心理特点出发, 从最基本的原理及最基本的认识层面出发, 构建丛书的知识体系和基本框架。这套教材在介绍基本理论、基本技能技法的主体部分时, 突出理论为实践服务的新要求, 力争在有限的课时内, 让学生把必要的知识点、技能点理解好、掌握好, 使基本知识变成基本技能。

二、从实用出发。着重体现教材的实用功能。动漫·艺术设计专业是技能性很强的专业, 在该专业系统中, 各门课程往往又有自身完整而庞大的体系, 这就使学生难以在短期内靠自己完成知识和技能的整合。因此, 这套教材强调实用技能和技术在学生未来工作中的实用效果, 试图在理论知识与专业技能的结合点上重新组合, 并力图达到完美的统一。

三、从实践出发。以就业为导向, 强调能力本位的培养目标, 是这套教材贯彻始终的基本思想。这套教材以同一职业领域的不同职业岗位为目标, 以培养学生的岗位动手操作应用能力为核心, 以发现问题、提出问题、分析问题、解决问题为基本思路。因此, 各类高校和培训机构都可以根据自身教育内容的需要选用这套教材。

教育永远是一个变化的过程, 我们这套教材也只是多年教学经验和新的教育理念相结合的一种总结和尝试, 难免会有片面性和各种各样的不足。希望各位读者批评指正。

徐恒亮

北京汇佳职业学院院长, 教授, 中国职业教育百名杰出校长之一

前言

图形创意以及图形设计一直以来都是造型艺术中最重要的构成因素之一。古往今来，无论是以绘画作品为代表的艺术门类还是设计行为都离不开图形的要素，特别是以视觉的信息化传达与参与品牌推广的平面设计更加离不开图形的创意与准确的设计表达。我们今天所生活的世界超越了以往任何一个时代，在社会的生活与学习中到处都充满了图形化信息的传播，例如报纸杂志、商业广告、产品包装、影视信息、公共环境，都可以使广大的受众随时获得大量的图形信息，再加上电子信息技术的发展与广泛应用，又出现了大量新颖的网络媒体图形、新媒体交互图形、电子产品的信息界面图形等新型图形。这些都极大地缩短了图形传播的时空距离、体验距离，使人与人之间的交流更加方便与快捷。这是由于图形在视觉传达方面具有先天的优越性：一方面，图形的直观性、真实体验性能在瞬间给受众留下强烈、深刻的印象，这是任何文字都无法比拟的；另一方面，图形是国际化的语言，它可以超越语言文字的障碍，使不同文化、国家，不同地域、知识层面的人们都能够理解图形所传递的信息。此外，图形还是一个民族、国家在历史中和不同时代的文化产物，是一种十分珍贵的文化遗产。无论是过往的历史还是预期的未来，图形的优势、作用以及价值都是那么的意义非凡。无论作为视觉传达的在教学生或者是平面设计的从业人员都应该认真地学习、研究图形创意的规律、方法，多做图形设计的表现尝试，提高自身综合的素养和整体的图形创意设计能力，从而为自己的设计道路打好坚实的基础。

图形创意课程是培养学生创造性的设计思维以及如何进行创意图形表现的课程。本书正是出于这个目的，并力求对图形创意的思维方法、规律作出系统的归纳和体系的建立。本书共分为5章。第1章讲解图形的起源与概念。第2章也是本书写作的出发点，着重于建立起平面构成与图形设计的专业纵深关联，使得学生在专业的学习中能够循序渐进地从平面设计的基础课程过渡到今后的专业课程学习中，彻底解决学生学习完平面构成而不能学以致用问题。第3章与第4章分别讲述了图形的创意思维与表现形式以及图形设计实例解析，为学生进一步运用图形进行各类平面设计打好基础。第5章也是本书的重点，主要讲解图形的综合练习和图形在平面设计中的应用，使学生能够较好地掌握各类设计的图形创意与设计表现方法。

本书在编写过程中，由于笔者的知识面有限，疏漏以及失误在所难免，诚请各方人士多提意见并加以指正，笔者在此表示衷心的感谢。

本书在编写的过程中十分有幸地得到了许多朋友、同事的热心帮助。在此特别要感谢的有张微微、李若岩、马文娟、孙莹飞、李杨、黄鑫、王国强、牟建良、杨君、赵迟，是这些人士的参与和帮助才使得本书能够顺利完成。

编者

2009年12月

目录

第1章 图形创意概述

- 1.1 图形的概念 / 2
- 1.2 图形的历史与发展 / 2
- 1.3 现代绘画与图形创意 / 7
- 1.4 中国文化与图形创意 / 16

第2章 平面构成与图形设计

- 2.1 点、线、面与图形设计 / 28
- 2.2 重复构成与图形设计 / 40
- 2.3 近似构成与图形设计 / 42
- 2.4 渐变构成与图形设计 / 44
- 2.5 发射构成与图形设计 / 47
- 2.6 特异构成与图形设计 / 49
- 2.7 矛盾空间构成与图形设计 / 52

第3章 图形的创意思维方法

- 3.1 形之间的联想 / 58
- 3.2 事物之间的联想 / 63
- 3.3 意义之间的联想 / 68
- 3.4 形意之间的联想 / 70

3.5 不同环境、情景间的联想 / 74

第4章 图形创意的表现方法

4.1 图形的同构 / 78

4.2 同形异质 / 86

4.3 异质同形 / 88

4.4 多形同构 / 90

4.5 符号化图形 / 94

4.6 文字创意图形 / 97

第5章 图形创意设计单元练习

5.1 指纹的联想 / 102

5.2 头部的联想 / 104

5.3 条形码的联想 / 106

5.4 图形的同构 / 108

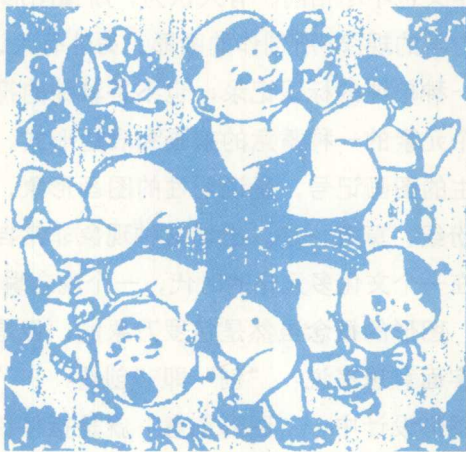
5.5 MTV标志文字的联想 / 111

5.6 杯子图形的联想 / 114

5.7 个人主题图形设计 / 117

作者后记

第1章 图形创意概述



图形创意以及图形设计一直以来都是造型艺术中最重要的构成内容之一。古往今来，无论是以绘画作品为代表的艺术门类还是设计行为都离不开图形的要素。纵观古今中外、悠悠五千年的历史长河，从史前文化的原始壁画、图腾崇拜，到今天以科学技术为推动而形成的视觉读图时代，我们都可以从中看出一个漫长而又神奇的图形发展的历史过程。人类从呱呱坠地第一次睁开眼睛开始就通过视觉图形、图像的影响和刺激从而逐渐地了解 and 认识世界。可以说对图形的观察、认识、理解是人们认识世界的第一步，是先于语言能力的独特生理机能，这也是伴随人类一生的生理活动。在现代社会中，我们每天接触最多的就是图形。从电视、电影、互联网、报纸、杂志等各种媒体接受信息的最直接方式也是图形。所以图形质量的好坏，就直接影响着人们对所要传达信息的理解。作为平面设计师来说，除了要具有一般人的生理机能以外，更重要的是要学习与掌握图形的创意思维方法以及图形设计的表达能力。下面我们来逐步了解图形的概念和意义。

1.1 图形的概念

图形的英文拼写为“graphic”，其来源于拉丁文中的“graphicus”和希腊文的“graphikas”，是指通过绘画、雕刻、印刷等手段所产生的图画记号；是说明性的图画形象；是有别于词语、文字、语言的视觉形式。在现代化图形设计的今天，图形也包括了电脑图形图像软件以及摄影技术所产生的传达信息的图像符号，并且可以通过各种手段进行大量复制、传播信息的视觉形式。图形是一种有别于语言的视觉形象，与它近义的词不少，如图案、形状、标记、符号等。国内设计界对“图形”一词所下的定义也不尽相同。有人认为，所谓图形主要指按照现代视觉传达的规律（心理学或精神力学的规律）所创作的图形。另外有人认为，图形区别于标记、标志与图案，它既不是一种单纯的标识记录，也不是单纯的符号，而是在特定的思想意识下的对某一个或多个元素的一种蓄意的刻画和表达形式。还有人认为，图形是由绘、写、刻印等手段产生的图画记号，是说明性的图画形象，是有别于词语、文字、语言的视觉形式。众说纷纭，莫衷一是。出现这种现象非常自然，每个人都有自己诠释的角度，因为我们处在一个文化多元化的时代，一个观念瞬息万变的时代。

图形的概念虽然是包罗万象的，但是图形创意的概念却是具体而又明确的。通常就字面意思来说：“创”即“创造”、“独创”，“意”即“意义”、“意念”等。在图形设计中，“图形创意”就是指将创造性的意念转化成具有创新精神的设计形式的思维过程。创意是一种想像，一种无止境的联想。由此可见，图形创意首先是作为一种信息交流的媒介而存在的，具有很强的功能性，和文字语言等媒介一样，必然要有一定的信息量在里面，是为了传播某种概念、思想或观念而存在。大多数的图形要通过在社会上大量复制、广泛传播而达到其最终的设计目的以及产生相应的价值。正如美国图形设计理论家菲利普·梅洛斯所说：“如果图形不具有象征或词语含义，则不再是视觉传播而成为美术了。”所以说图形创意不等于美术作品。美术作品的主要功能是审美，美术家进行美术创作，主要是着眼于美术作品本身，本质是通过美术作品来反映自己的思想感情，以引导受众的共鸣。而对图形创意的评价应该从图形的本质要求出发，看它是否能够很好地表达观念、语意，清晰准确地传递信息，实现其艺术价值。

随着时代的发展，图形创意也不仅仅局限于平面设计的领域。以往的图形创意设计正随着科学技术的发展逐渐由传统的绘、写、刻、印发展到了数字影像、电脑绘图、新媒体设计、数字出版物设计制作、交互式的UI界面设计等全新的设计领域与新兴的媒介。

1.2 图形的历史与发展

图形语言是人类交流思想的手段之一，它的雏形可追溯到远古时期，图形的发展可以说与人类社会的历史发展息息相关。早在原始社会，人类就开始以图画为手段，

记录自己的思想、活动等行为，表达自己的情感，进行沟通和交流。当时绘画的目的并非是为了欣赏美，而具有表情达意的作用，被作为一种沟通交流的媒介，这就成为最原始意义上的图形。在人类社会发展的语言期与文字期中间其实还存在着一个“图形期”，这一“图形期”实际上是指以史前岩画为代表的图形记录时期。目前在全世界范围内发现了120个国家的大量史前岩画遗迹，就说明了那个时期岩画发展的“繁荣”，那时候的先民们为了记录自己的情感以及交流思想感情而创造出视觉化图形语言。这种岩画艺术具体而又详细地描绘出了人类的社会生活与经济生活的方方面面，体现出了人类抽象、综合的想像思维与智慧，也反映出了早期的人类活动、思维、信仰、生存方式。岩画不仅代表着人类早期的艺术创造力，更是人类早期文明的结晶。出于人类交流的需要，所以就要求交流的信息需要具有一定的规律性、简化性和统一性，并且要具有象征和指示性的“符号”特征。这样才能将信息传递者所要传达的信息准确、快速地使其他人接受。于是，随着岩画的发展，先人们逐渐进行改良简化和统一，使它更加接近和适合当地人们的生活、劳动以及宗教祭祀活动。在北美洲印第安人的岩洞壁画(图1-1)和意大利卡莫尼卡谷地岩画(图1-2)当中，我们可以看到非常简练、具有标志化特征的图形符号。随着社会的进一步发展，图形标志也逐渐统一和完善起来。我国史前岩画的发现与研究起步相对较晚，但是却成果显著，令世人震惊。据史料记载，战国时的《韩非子》、汉代司马迁的《史记》和北魏郦道元的《水经注》中，都有过关于岩画的许多记载。据不完全统计，全国已有19个省(区)的100多个县(旗)发现了岩画。中国岩画分布广、数量多，已成为世界岩画的重要组成部分。

在史前的岩画发展之后，随着交流方式以及科技的进步，图形的发展又经过了三次重大的发展变化阶段。

图形的第一个发展阶段是以原始图形向文字发展为代表的。随着人类社会的发展，人们之间的交流活动日益频繁，原始的岩画以及符号图形这时已经不能满足和适应信息交流的需求，于是就产生了一种更为先进的符号图形——象形文字。古埃及人



图1-1 印第安岩画



图1-2 卡莫尼卡谷地岩画

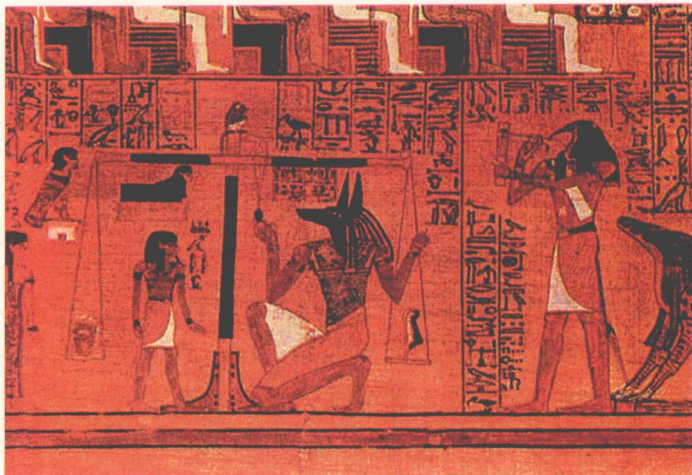


图1-3 古埃及人的象形文字



图1-4 苏美尔人的楔形文字

在大约公元前3500多年创造出了以图画为核心的象形文字，这是原始图形向文字发展的一次质的飞跃，如图1-3所示。大约在公元前3000多年，两河流域的苏美尔人就创造出了利用木棒在湿泥板上刻画的“楔形文字”，基本属于象形文字，如图1-4所示。我国的汉字起源——甲骨文也是源于图画式的象形文字，如图1-5所示，至今至少具有6000多年的历史。早在我国新石器时代的一些陶器上，已经出现了类似文字的图形，如图1-6、图1-7所示，这些象形与其所代表的物象非常相似。象形文字的出现与发展是人类文明的一次飞跃，因为这一过程将文字从图形中分离出来，形成了独特的文字记录系统，从而使人类找到了全新准确的信息传播方式。

图形的第二次重大发展阶段源于中国的造纸与印刷术的发明。这两项重大的发明为世界文化的传播与文明的发展作出了重要的贡献，同时也为图形的创意以及日后平面设计的传播奠定了技术基础和物质基础。造纸与印刷术的发明为中国古代的书法、绘画、书籍的发展以及剪纸、木刻、版画等民间艺术的广泛传播作出了不可磨灭的贡献。

至宋代，中国印刷术发展已占据世界最先进的地位，并迅速传入邻国日本、韩国、菲律宾以及越南乃至中亚，最后由中亚传入欧洲，促进了欧洲文艺复兴的发展。随着造纸与印刷术的进一步发展，在中国与欧洲都先后出现了图形创意设计与平面设计的发展起源。图1-8所示为中国历史记载的最早图文并茂的古籍《山海经》中的一篇内文；图1-9所示为元代书籍《武王伐纣》中的一页；图1-10所示为欧洲1459年出版的《拉丁诗篇》的一页。从这些早期的东西方书籍印刷品我们已经可以看出现代排版设计中图形与文字的处理与排列关系。

图形发展的第三个重要阶段就是源于工业革命的产生和发展。19世纪席卷欧洲的工业革



图1-5 殷商甲骨文



图1-6 中国新石器时代的陶器符号



图1-7 中国新石器时代的陶片刻符



图1-8 《山海经》的内文图文效果

图1-9 元代书籍《武王伐纣》



图1-10 《拉丁诗篇》的一页

命是以大机器生产代替了传统的手工业生产，这项革命产生的新兴技术渗透到了社会的各个行业领域，工业革命不但带来了经济的繁荣，也为图形的创意与平面设计业的发展带来了前所未有的发展机遇。这一时期，木刻版海报迅速应用在商业广告中；蒸汽动力印刷机和造纸机得到发明和改进；机械化的排版作业为印刷业带来了革命性的发展并且直接促进了各国平面设计的发展。同时，特别是摄影技术的发明，不但作为一种新媒介得到应用，而且对于丰富社会生活以及推动图形创意与平面设计的发展起到了不可低估的作用。这个时期的图形创意在欧洲的广告设计、书籍和海报等商业设计中得到了广泛的实际应用，从而奠定了欧洲在世界经济、文化以及艺术上的成就与



图1-11 《大使》戏剧海报

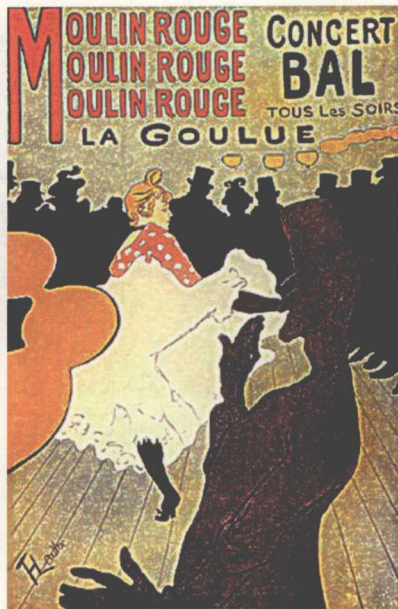


图1-12 《红磨坊》宣传海报



图1-13 包豪斯展览宣传海报



图1-14 包豪斯学院期刊封面设计

地位。图1-11所示为《大使》戏剧演出海报。图1-12所示名为《红磨坊》的商业宣传海报。可以看出这一时期的海报图形已经广泛地应用于商业设计，同时，印刷技术的应用使得大量的图形设计可以批量地印刷流传。其后，1919年在德国魏玛建立包豪斯学院正式拉开了现代主义设计的序幕，从此对现代设计产生了深远的影响。包豪斯的成立开创了现代图形设计的新纪元，为现代图形设计奠定了坚实的理论基础，它像一面设计界的旗帜，使设计步入了现代的新领域，从而使图形创意正式走上了现代设计的道路。图1-13所示为包豪斯学院的教师施密特于1923年设计的包豪斯展览的宣传海报，可以从这时期图形设计已经具有十分鲜明的现代构成观念和简洁的图形设计、版式设计手法。图1-14所示为1928年拜耶设计的包豪斯学院的期刊封面，该设计中通过最基本的圆、方、三角形的几何体图形形象体现出了现代主义设计的最本质特征。

1.3 现代绘画与图形创意

进入20世纪,技术与科学的发展对图形创意设计产生了重大的影响,这时,随着摄影技术的普及,电影、电视的深入发展,以及电子科技的飞速发展,宣告了图形传播进入了新的时代。与此同时,现代美术运动也掀开了新时期的发展序幕,有越来越多的艺术家正在寻找与探索全新的艺术领域,这就直接影响了图形创意设计的传播与发展。欧洲的野兽派、表现主义、立体主义、未来主义、达达主义、超现实主义、构成主义和波普艺术等绘画艺术门类如雨后春笋般地出现。这些现代绘画艺术从传统、古典绘画中抽离出来,力图在艺术作品中反映自身的主观情感以及探索全新的绘画形式语言、色彩、新材料、新技术等,这些现代艺术的创作方法和思路均与图形创意设计有着许多的相似之处。图形创意设计以及平面设计都受到了现代绘画艺术直接或间接的影响。

立体主义是现代艺术中最重要的流派之一,而毕加索无疑是其代表人。立体主义打破了传统的观察与表现方法,强调一个物体可以从不同的角度、多个视点进行观察、分析,打破固有的僵化思维,创造出全景式的多维、交错的空间绘画效果。图1-15~图1-17所示的均为毕加索在不同时期的代表作品,从中我们可以看出画面中的人物形象彻底打破了传统绘画的观察与逻辑思维方法,各个角度与空间中的模特面部、眼睛、嘴的形状都经过了画家巧妙、精心的设计重组而出现在一个画面当中,于是就产生了一个全新的具有艺术家个人独特气质的视觉效果。图1-18所示为毕加索的代表作《和平的面容》,这幅作品很直观地反映出画家对和平的热爱与期盼。尤其值得一提的是画家使用了十分现代、简洁的图形设计语言,将人物的面部图形与象征和平的橄榄枝及



图1-18 毕加索作品《和平的面容》

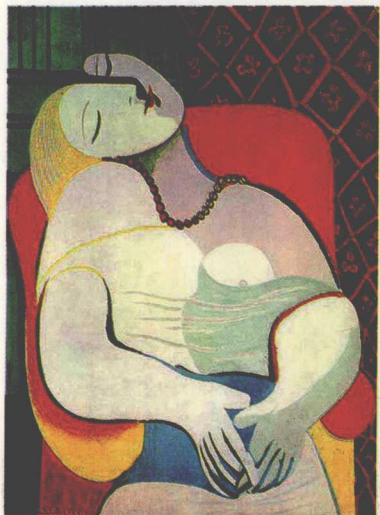


图1-15 毕加索作品《梦》



图1-16 毕加索作品《镜子前的少女》



图1-17 毕加索作品《坐着的女人》

和平鸽进行了图形的同构处理,从而深刻、直观地表达出画家的主观思想。以毕加索为代表的立体主义画家的作品对现代的图形创意设计具有很强的借鉴性和开拓性,也从这一时期开始,图形创意设计与现代绘画艺术变得密不可分。

超现实主义是在法国开始的艺术流派,源自于达达主义,并且对于后来的视觉艺术,尤其是对于图形创意设计具有极其深远的影响。此派别的理论根据是受到了当时的奥地利精神分析学家弗洛伊德的精神分析影响,致力于发现人类的潜意识心理。因此主张放弃逻辑、有序的经验记忆为基础的现实形象,而呈现人的深层心理中的形象世界,尝试将现实观念与本能、潜意识与梦的经验相融合。它的主要特征是以所谓“超现实”、“超理智”的梦境、幻觉等作为艺术创作的源泉,认为只有这种超越现实的“无意识”世界,才能摆脱一切束缚,最真实地显示客观事实的真面目。超现实主义对传统艺术的理念和理论产生了巨大的影响。其中,马格利特(R. Magritte)、达利(Salvador Dali)、恩斯特(M. Ernst)等是超现实主义的主要代表人物。

马格利特是比利时超现实主义画家。他的作品中充满了哲学家的智慧与深刻的反省,他善于从现实中那些司空见惯的、平庸的日常物品中发现它们脱离现实后的深层意义。他的每一幅作品都引人入胜,强烈地感染和激起观者的共鸣与联想。马格利特富有哲理的思想不仅为图形创意的视觉语言带来了新的启示和思索,同时也深深影响了图形创意的思维方法和表现手段。图1-19所示的《红模型》是马格利特的一幅代表作品。这幅作品描绘的是一双系鞋带的靴子,但仔细观察就会发现靴子的下方却变换成了脚的图形,画家巧妙地将靴子和脚的图形元素共同构成了一个具有全新内涵的新图形,这也正是图形同构的典型应用。其同构形式在20世纪30年代引起了巨大的视觉轰动效应,因为它体现出了图形创意的想像思维方法,从理性的角度展示了一个奇思妙想的奇幻世界。图1-20所示的马格利特作品为观者展现出一幅广阔的视觉画面。画



图1-19 马格利特《红模型》

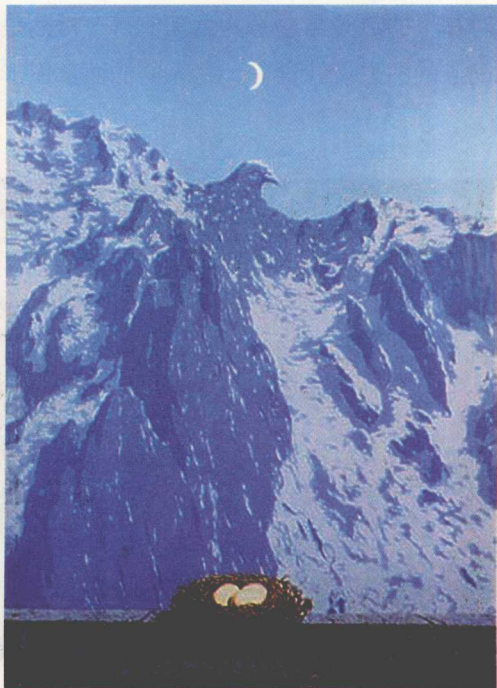


图1-20 马格利特作品



图1-21 马格利特作品《这不是一只烟斗》

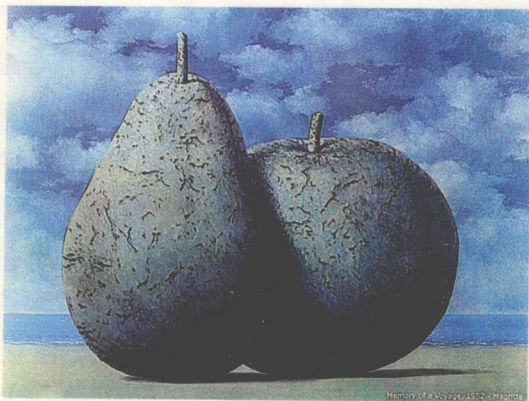


图1-22 马格利特作品《记忆的航行》

面的前景出现的是一个鸟窝和两个鸟蛋，同时，画家将画面远处的山脉绘制成了一只展翅的雄鹰，所以当观者将画面中的前景与远景图形整体地进行观察就会马上产生出无限的联想。在这幅作品中，马格利特运用了图形的同构手法，并将联想的思维发挥得淋漓尽致。图1-21所示为马格利特的经典作品《这不是一只烟斗》。这幅作品中的画面很简洁，中心位置很写实地描绘了一只烟斗，在烟斗的下方则写了一行字：“这不是一只烟斗。”在这幅作品中，视觉符号和文字符号的并置是相互否定的，但却又形成了一种独特的思维逻辑性，使我们突然意识到视觉表达的不真实性和文字表达的不确定性。即图像只是物体的再现，并不是事物的本质。而文字描述的是事物的另外一种“形象状态”，于是，文字与图形的这种矛盾关系使画面产生出一种巨大的想像力的空间，“是”还是“不是”？这就是留给观众的“问题”，这种“问题”出现在图形创意设计中可以让主题以一种游戏之中带有哲理的思辨方式去启发与影响观者的思考。图1-22所示为马格利特的另外一幅作品《记忆的航行》。画家将巨大的梨子与苹果的图形放置在以蓝天为背景的海滩上。值得一提的是，马格利特很早就采用了“异质同构”表现手法，将经过岁月雕琢的石头材质替换了梨子与苹果的原有材质效果，从而产生了一种“时空距离”，好像记忆已经成为过去，只有斑驳的石头诉说着过去，这幅作品给观者带来了很大的想像空间，唤起人们对记忆与时光的思考。图1-23所示的作品名称叫作《强奸》，是马格利特著名的一幅代表作品，该作品构思奇特，具有极强的视觉冲击力。画家采用了现代图形创意的表现方法，将多个不同人脸、头发、女人体的图形元素巧妙地组合在一起。在保持原图形基本特征的基础上，使物体中的某一部分被其他相似或

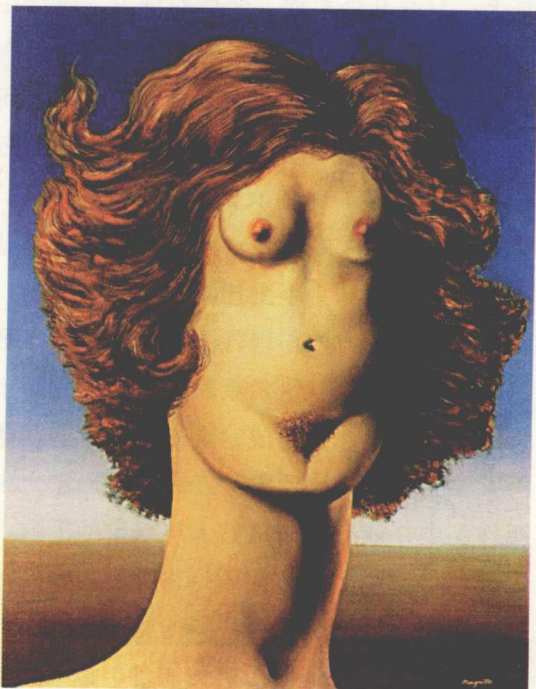


图1-23 马格利特作品《强奸》