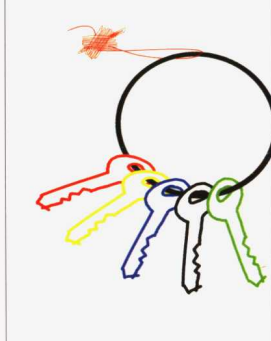


艺术设计高考考生训练必备

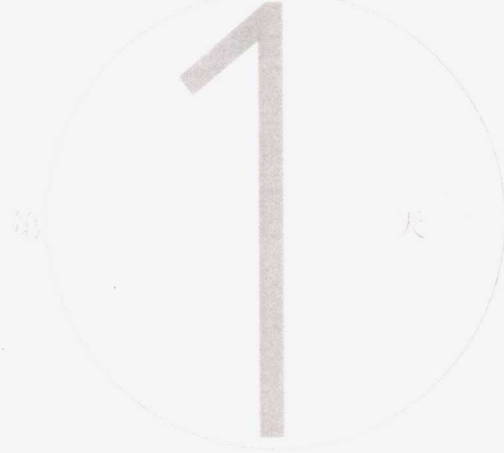
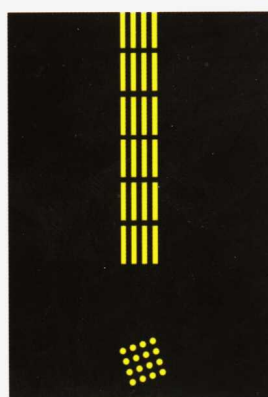


平面设计

PINGMIANSHEJI
JIAOXUERIJ



王在辅 编著
河南美术出版社



平面设计

PINGMIANSHEJI
JIAOXUERIJ

教 学
日 记

> 王在辅 编著
> 河南美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

平面设计教学日记 / 王在辅主编. — 郑州: 河南美术出版社, 2005.8

ISBN 7-5401-1411-8

I. 平… II. 王… III. 平面设计—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV. J506

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 082393 号

书 名 平面设计教学日记
编 著 王在辅
责任编辑 陈 宁
责任校对 敖敬华
装帧设计 陈 宁
出版发行 河南美术出版社
地 址 郑州市经五路 66 号
电 话 (0371) 65727637
传 真 (0371) 65737183
印 刷 郑州友联印刷有限公司
开 本 787mm × 1092mm 1/16
印 张 4
印 数 1—3000 册
版 次 2005 年 8 月第 1 版
印 次 2005 年 8 月第 1 次印刷
标准书号 ISBN 7-5401-1411-8/J · 1297
定 价 27.00 元

序

随着社会的飞速发展，基础绘画的语言也在进行着浅易莫测的变化，既而带来诸多艺术和思想的流派。

设计学科的建立，对现代意义上的艺术产生了极大的冲击，其主要表现的方面就在于对实用性和审美性的高度统一。

中央美术学院设计学院自创建以来，高考入学考试试题就与其它院校的同类专业考试内容拉开了距离，另开新面地走出了一条适合美院设计学院教学特点和培养人才的高考模式。这种思路的出现给现代中国的设计理论带来了新鲜的血液。

由于这是一条全新的思路，中央美院设计学院以及建筑学院在这方面的的工作也是倍加投入，力求做到最好。

作者在自己几年来深入教学的实践过程中，总结了一些经验和学习方法，并将其以实际的方式展现出来。这种方式侧重地表现在对思路的总结和挑战上，而尽量地避免高考模式所带来的应试心理，从而摸索出一条“务实的路子”。

常言道，知己知彼，百战不殆。考生可以根据自己的实际情况有的放矢地选择。

这套教学日记的出版，也正说明了当代设计学科百家争鸣局面的出现，这是一个好事，必定能为众多的考生或是基础学员带来一些借鉴的可能。

最后，预祝本书能给读者带来一些帮助，也预祝中国设计基础教育有美好的明天。

中国教育传媒网总监：秦宣旺

艺术总监：岳学舟

2005年6月

引言

怎样进行设计的教学呢？在短暂的时间里提高我们的想法从而打开设计思路呢？我想做设计和做别的东西是相通的，如果说要打开思路只是为了想得新、想得巧的话，那么我想恐怕这是忘记设计的本质了。那么我将继续一个什么样的想法来表达我对于基础设计教育的一个心态呢？怎样来诉说和完成我对设计基础教育的一个方法呢？我很茫然，要去把那些本身很灵活的东西程式化，要去把那些本身又没有可程式化意义的东西“程式化”，是多么的困难，是多么的无助。无助的并不是我不能将其程式化，而是我怎样找到一种更为客观符合规律的方式。既然是打开一路，我想首先就是“打”，只有“打”了才可能“开”。那么我怎么寻找“打”这个思路呢？怎样来举一反三地达到一个目的呢？

我想世界万物都是相互联系的，那么我应该甚至必须去找一个“举一反三”的例子了。只有这样，才能更快，甚至是更准地打开学生们的思路。那么找一个什么样的东西呢？什么样的东西能起到“举一反三”的作用呢？设计的主体最主要的则是“图形”，特别的是“平面”的设计。一个什么样的图形呢？我想应该是一个基础的形，并且是一个大众的形，一个人人都知道，并且人人都能画出的形。因为普遍，那么也就容易想得多、想得广、想得难。

我就找到了“圆”，我所找的这个圆，并不是一定要非要是圆规划的圆，而是一个广义的圆。这样，第一个题目就有了：“圆的联想”的练习，每人在3小时之内想出“30”个和圆有关的东西，并画在8开纸上。“圆的联想”起初大家的思路都停留在外形上，画的都是像圆的东西：篮球、足球、乒乓球、月亮等。我在黑板上写道：圆的形状、外形、角度不同，动态，转动，概念，意念，并非视觉的存在，完整的圆、半封的圆、大半个圆弧、弧线抽象之圆、团圆、货币的流通等。眼看一个多小时就要过去了，看看纸面上，有的已经画了30个了，开始有了思路了……比如说：水珠、中国银行标志、摩托罗拉标志等。我想，能在一个多小时内，想到这样的图形，并且有趣，自然已经不容易了，毕竟学生们并没有其正意义上系统的学过想过，但结果往往是出乎意料的。既然是这样，那么这些想法肯定会在含义上是比那些“标志”之类的要好些了。但实际上证明的是，大家的想法再也没有什么大的进展了，我想100来个学生，就会有100来条思路，为什么大部分的想法却又这么奇怪的相似呢？我想，我本人是没有经过特殊的图形创意的训练，也没有在基础的练习中想过诸如这样“圆的联想”的。而我却能这样的思考，为什么呢？我总是在找一个方法，找出我和学生的不同点，又想找出我和学生的相同点，那么哪一点相同又有哪一点不同呢？

相同的地方莫属我们都是人了，都有自己的思路和作法，不同的却是我是靠多年的积累和见识来做创意的。我想创意并不是要去创造一种意义，而是契合某种意思，找到一个契合点，从而用一种不同的视角或是不同的感觉来说明这个点，让这个点变得更为明确，从而让受众知道，甚至让受众过目不忘，得到一个既奇又巧既实又准的效果。两个小时过去了，依然不见好的想法出来。唯一不同的是又有那些类似图形的延伸，我想这是好事。这样下来，形态和想法已经伸向了不同角度去观察物体了，相同的物体在不同的角度，特别是较为新颖的角度下，当然会有较为新颖的图形产生出来。因为大家普遍的易于去记忆那些较为符合视觉规律的图形，而不爱或者不善于去记忆感受那些类似或者不

易区分的图形。比如说“大象”“蜜蜂”……而我们在图形创意之外要做的第一个大问题，也恰恰是视角的问题，视角的不同会产生不同的感受，而这个感受也是最初的感受，同时也是最重要的方法之一。当我们面对一只蜜蜂时总找不到它和圆有什么关系。如果说蜜蜂在挥动翅膀时的形状似圆的话，那么这个圆必定是没有从它背后看而更像圆。如果论形而说，必定是天然之形，更为的相似了。那么学生们所找到的也就是天然之形较为多一点了，当然了解所谓的天然之形也是“自然之形”了。

我们知道，之所以大家或是人人都提出的这样奇怪的相似，也并非是什么坏事。至少这样我们对于“圆”的感觉会有一个较为完整的形的认识。那么我们又怎样将这个认识进一步升华呢？我想应该让我们所发现的东西“动”起来。开始我们只是看到了静态的东西，又从不同角度去看，看来看去、想来想去却就是那些形了。当然这些事能数以万计，太多了。这跟眼界有关，如果一个人没有见过葡萄的话，他就会奇异地问：“噢，噢，这是什么东西，这水果长得好好呀！比起苹果、梨来说，圆多了，这多好呀，做圆这个练习，肯定行！”其实他不知道，葡萄在我们绝大多数人的眼里，都是平常得很了。因为葡萄对我们而言较为平常，但对那个人来说，较为罕见。当我们把一个物体，任何一个可以看到的東西旋转，或是让其自然旋转的时候，我们就会发现，所有的物体都已经和圆发生了关系。而这个关系还是必然的。比如说：跳芭蕾舞的舞蹈演员，看过德加的画的人都知道那些演员在跳动、转动的同时，圆形自然地产生了。飘落的树叶、翻动的书、滑落的纸片、碎了的窗、打水漂等。然后我又接着我们的思路，继续往下伸展，除去静动，那么就是含义变成是概念的了，含义上跟圆有关的概念，我们就从这里出发：团圆、元旦、喜庆、聚集……

这些概念想出来了，又怎样去表现呢？问题又出来了。我也在想。那么，团圆怎样去表现呢？能将其转为圆形画在纸上才行呀！那么跟圆的含义还有有关的东西又是什么呢？我想我们想要表现团圆表现聚集，就更不能将思路锁定在现有的形上，就要去寻找更为有意思，并且更为贴切的形了，或是在生活上形成在运动中偶尔的状态或是有意识创意出来的图形。这就是将图形的联想拉到了形的转化，或是图形的意念演变上去了。比如我们就开始了第二大节课的练习，题目是从一个“圆”联想成或是加工到另一个圆，也就是说，从圆再回到圆，既而就是创意了。

本书中的“6天”教学日记，并不仅仅只是6天。而是为了起到抛砖引玉的效果，让广大学生在准备美术高考应试的过程中进行针对性的系统训练，培养学生正确的设计意识，拓展学生的设计思路，帮助学生解决一些平面设计练习中出现的问题，从而使学生得到有益的帮助和提高。

目录

	第 1 天	第 2 天	第 3 天	第 4 天	第 5 天	第 6 天	
上 午	休息	“网络符号” 的联想	“用常见的标 点符号连续 讲一个故事” 的练习	“联”的联 想练习	以“生命与 自然”为题 目,作平面 创意的练习	以“融·化”为 题目,作平面 创意的练习	优秀考生 试卷选登
		P5——P10	P21——P23	P27——P33	P39——P44	P47——P51	
下 午	“圆的循环 联想”的 练习	“男女符号” 和“条形码” 的联想	“男女的图 形区分”的 练习	“窗”的创意 练习	以“中国制 造”为题 目,作平面 创意的练习	以“凸凹”为 题目作平面 创意的练习	
	P1——P4	P11——P20	P24——P26	P34——P38	P45——P46	P52——P56	P57——P58

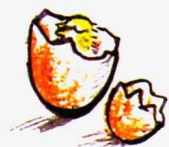
“圆的循环联想”的练习。由圆联想到圆，这并不是在胡闹，其实是在玩，“玩”心理，玩想法。我原来不会玩，现在也不会玩，不过我却依然如故地在尝试着玩，玩什么呢，我想玩什么都可以，重要的是“感受”。把玩来的感受用作感受，有了感受就去玩，玩什么都可以。我想既然是玩，不如玩个痛快。但是如何玩得深入，玩得故事，玩得潇洒，那才是真正意义上的玩。只要是和圆有关的都可以想，但必须是以“图形”表现出来。什么叫做“图形”，我亦一时表不明白，也不可能用三五字来概括。我想世界上的一切东西都是图形。看得见的就不用说了，那么看不见的呢？我认为那也是图形。我想只要是在脑子里能留下形象或留下印迹的全都是图形，包括能画出来的和画不出来的。

第



天

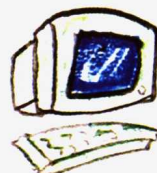
那么“图形化”这个概念便产生了。那什么样的图形才真正含义上算得上是图形化的图形呢？这个问题似乎有些难了。但绝对不单纯的是“图案化”。图案化应该是以提取、简练、显明、清晰、概括，在视觉上较为强化的形态。那么图形化，除了含有图案化的内容，我想还有很多，比如说随意性、偶然性……图形化当然是为了视觉的接受规律而做的，那么也就是说图形化的图形是为了视觉所服务的。那么我就想了，怪不得原来的装潢设计变成了平面设计，既而又变成了视觉传达设计。既然是一个视觉的传达，就不单单的是视觉而是视觉的感受了。如果我们的第一步想到的只是很常见并且又没什么新奇的东西，那么第二步肯定是不会有多大的飞跃。因为这样的练习，重在接受思维的一个过程，在有限的30个图形内，想得自然、想得贴切也就显得很重要了。



SARS



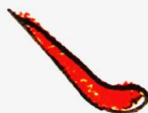
W.W.W...

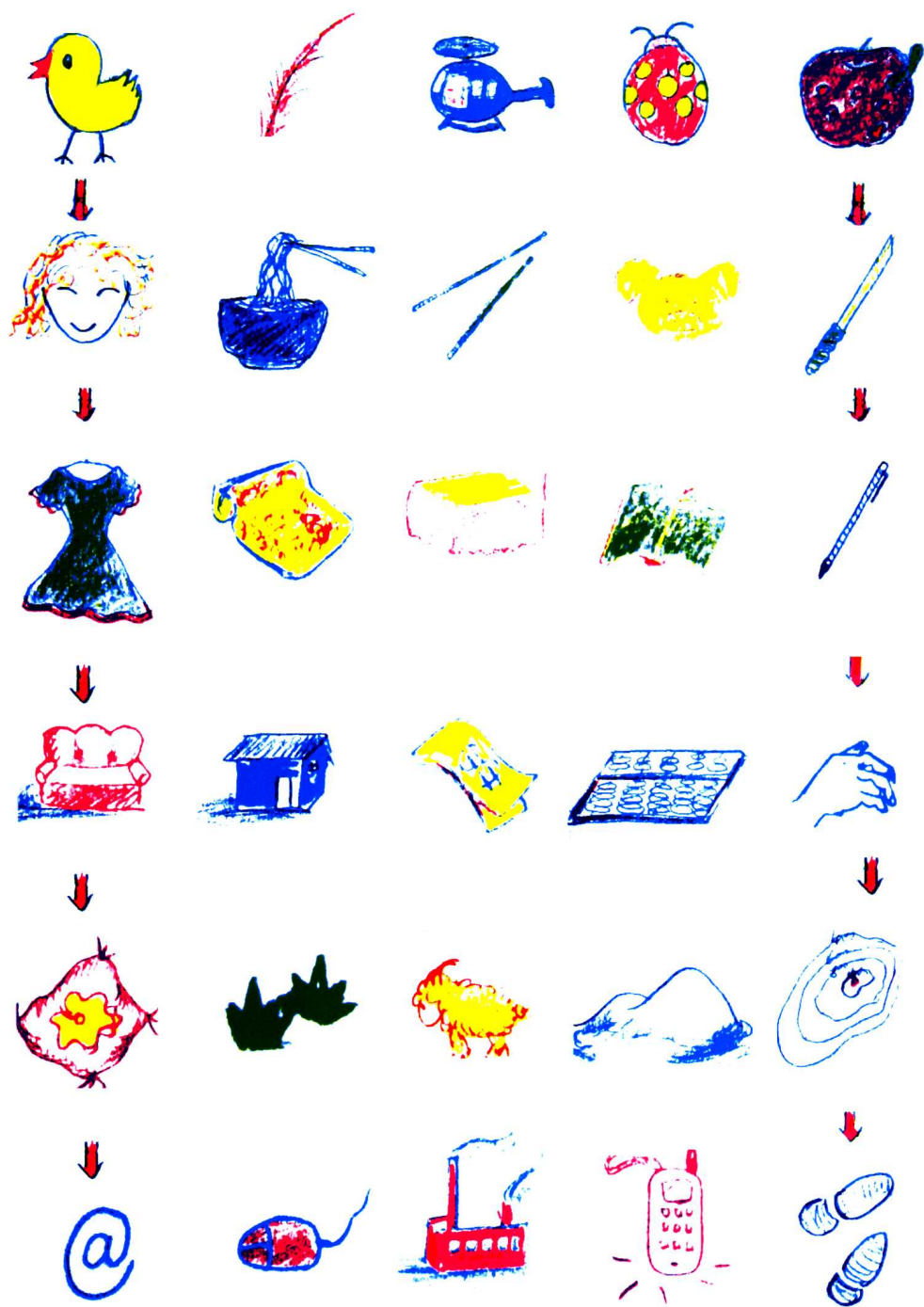


CS



NBA





我相信会有起色的，我应该对每一张画负责。



第一次我按计划完成了任务，而且是全心的投入。小小的成就感洋溢在心头，但不是骄傲。或许我不是最好的，但我要朝最好的方向努力，再努力。

网络符号 (@)：普遍性，速度性，便捷性.....外形上为圆形。

男女符号 (♂ ♀)：相对性，和谐性，独特性.....外形上为不规则形。

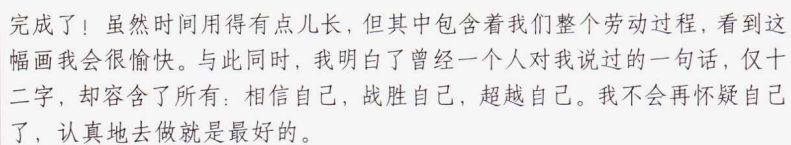
条形码 ()：商业性，独有性，本质性.....外形上为不规则形。



这三个符号是目前流传较广的。通过对其展开联想，从而扩大思路的宽度和深度。这较“圆的循环联想”有着更为清晰的规则性。这样的题目往往以其圆形本身和另外的物像相结合，从而突出地表现一个主题。比如说把自行车的两个轮子换成了“@”，那么突出的主题就显而易见了。但并不是说就可以任意的拆换，因为既然是联想，必定要求的还是创意。联想的好坏，往往取决于所表达的深度。但在这些练习中，并不一定非要有什么惊人的想法，但必须有新意，有某种契合点，而这种契合点往往能说明一个问题。比如说把和尚头上的几个戒点代换成了“@”符号，这样可能就突出了一个问题，这个问题有两个方面：第一说明了网络的普遍；第二则表现了和尚的时尚潮流。既而类推，联想就是要打开思维，这是进行创意的第一步，只有这一步走好了，其它的就好办了。所以在本天的练习中，学生们每人平均都想出了上百个图形。









以“@”为元素设计30种,真难啊!看到别人埋头苦干,自己却干坐着,真难受。没办法,只好硬着头皮去想了。练习完成了,虽不是很好,而且也有与别人重复的,但我能自己想30种,已经很不容易了,心里禁不住地高兴。不过还不能骄傲,争取再想30种与众不同的。要加油啊!

