

03

Theme III



### 第三章 平面构成美学



第一节 形与形的基本关系

第二节 空间感与动感

第三节 图与底

第四节 材质和肌理

第五节 形式美的基本法则





## 知识要点 > > >

分析形态关系，把握美的法则。

学习平面构成的根本目的,是探讨形与形之间的关系,遵循一定的美学规律与法则,从而创造出具有一定形式美感和表达需求的新的图形。在这个过程中,通过最简单的形与形的关系探讨,进而延伸至更多的点、线、面的组合关系;通过点、线、面的组合,把握形与形的组合,营造动感与空间感,经营图与底的布局,再结合材质与肌理语言,去学习、理解和掌握形式美的基本法则,并在此基础上,去创造新的具有形式美感和满足需求的图形构成。

## 第一节 形与形的基本关系

在二维平面中，不管是单纯简洁的图形，还是复杂繁琐的组合，都可以通过形与形的位置和视觉原理掌握其基本的组合关系。我们以最简单的两个菱形，来探讨这种关系。

### 一、相离（分离、并列）

形与形之间存在一定的空间（图 3-1、图 3-2）

### 二、相切（相接）

形与形的边缘接触（图 3-3）

### 三、相交

两形相交，存在多种情况。

1. 重叠：一个形遮盖在另一个形之上，产生前后关系，形成空间层次感。（图 3-4）
2. 联合：两形交叠联合起来，形成一个新形。（图 3-5）
3. 减缺：形的一部分被另一个遮盖，形成一个新的形。（图 3-6）
4. 透叠：形与形相交，相交部分透明，为负形。（图 3-7）
5. 差叠：与透叠相反，两形相交后，只有相交部分可以看见。（图 3-8）
6. 重合：形与形完全重合为一体，体现为覆盖的状态。（图 3-9）



图 3-1



图 3-2



图 3-3

>图 3-1 相离状态的两个图形，在距离较近时会产生关联性

>图 3-2 在距离较远时两者缺乏关联性

>图 3-3 相切（相接）状态的图形，因相接点的位置不同而存在多种形式。



图 3-4

>图 3-4 重叠



图 3-5

>图 3-5 联合



图 3-6

>图 3-6 减缺



图 3-7

>图 3-7 透叠



图 3-8

>图 3-8 差叠



图 3-9

>图 3-9 重合

还可以用常见的几何形如圆形、正方形、三角形来简单呈现这种形和形的组合关系。对于不同的对象，在实际的操作中，其形的大小对比、位置、次序、方向等有着多种可能。并且，当更多的图形参与这种位置关系时，这种形和形的组合状态会更加复杂多变。

(图 3-10)

	相切	重叠	联合	减缺	透叠	差叠	重合
○							
○							
○							
□							
△							
△							

图 3-10

>图 3-10 圆形、正方形、三角形的简单组合关系

## 第二节 空间感与动感

### 一、空间感

空间感是指在二维平面上体现出的立体、纵深、透视或层次的一种图形关系。在平面空间，点、线、面的不同组合，可以塑造视觉上的立体感，构成三维空间。立体感的形态在平面中将获得视觉上明显的突出地位。在设计的具体应用中，立体感、空间感和层次感相辅相成。

#### 1. 立体感

二维平面中的立体感是幻觉性的，而不是实际意义上的立体，这种立体感是一种虚拟空间和以视觉方式存在的立体感。

一个具有长度和宽度的二维平面形，再增加其厚度，就变成了三维的立体形。(图 3-11)

常见的几何形如圆形、三角形等，增加其厚度，也能变成立体形态。(图 3-12)

在此基础上，有明暗对比的面和人的直观视觉感受最接近，更加能够体现物体的体量感，给人的视觉造成很强的冲击力，是立体化表现最有效的形式。(图 3-13~图 3-17)

对于球体、圆柱等，也常常通过黑白灰关系来体现其厚度，体现立体感。(图 3-18、图 3-19)

依据以上的视觉经验，我们通过投影、光影也能体现立体感。(图 3-20~图 3-25)

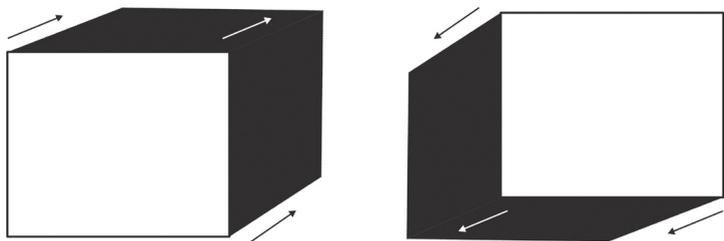


图 3-11

>图 3-11 一个平面上加上厚度产生立体感

>图 3-12 圆形、三角形、梯形和椭圆形的立体化表现

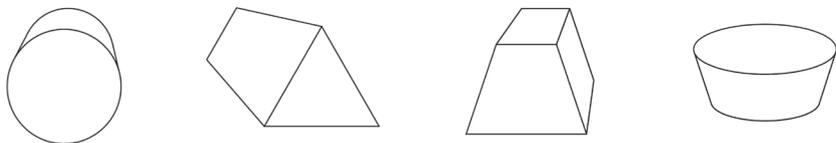


图 3-12

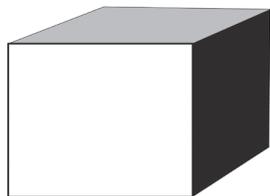


图 3-13



图 3-14



图 3-15



图 3-16

>图 3-13 有明暗对比的面是表现体感最有效的形态

>图 3-14 龟仓雄策 / 招贴设计

>图 3-15 冈特兰堡 / 招贴设计

>图 3-16 墨尔本启用的新市徽

>图 3-17 墨尔本启用的新市徽

>图 3-18 球体

>图 3-19 圆柱体

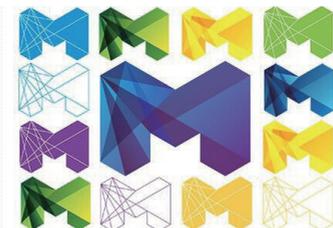


图 3-17



图 3-18

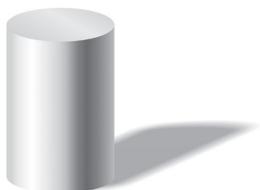


图 3-19

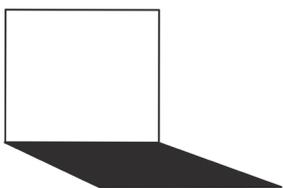


图 3-20

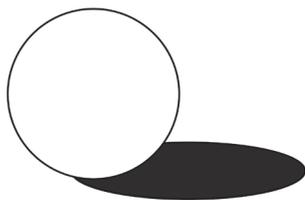


图 3-21



图 3-22

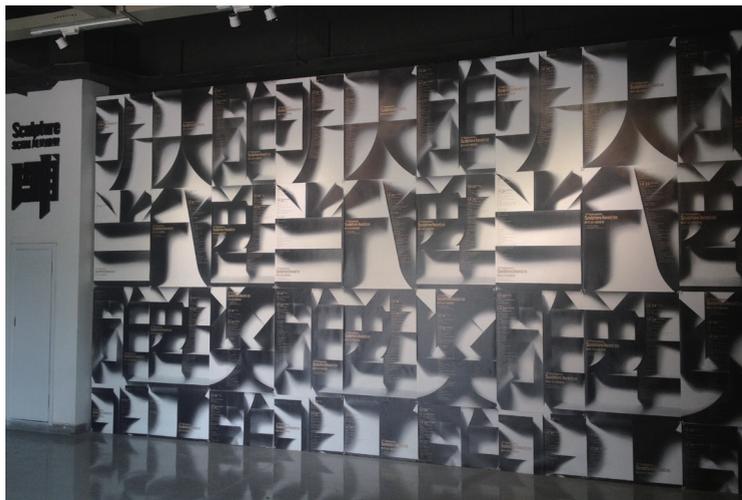


图 3-23

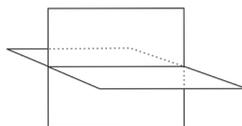
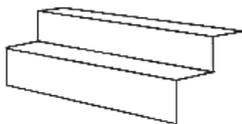
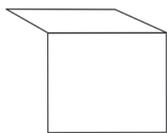


图 3-24



图 3-25

>图 3-20 投影体现立体感  
>图 3-21 光影体现浮雕般的立体感

>图 3-22 田中一光 / 奥运会招贴  
田中一光为札幌冬季奥运会设计的这张作品实际并没有被采用，但它后来获得了波兰国际海报双年展的特别奖。从作品构图可以看出，作者把雪山的外形简洁化，利用有深浅变化的光影渐变，使之产生强烈的立体感和表情变化。

>图 3-23 《明天》雕塑展招贴  
利用光影在平面上创造立体字的感觉，再结合周围环境，产生更加强烈的立体化视觉效果。

>图 3-24 面的连接、交叉产生立体感

>图 3-25 索尼 PlayStation 标志

面形的卷曲、凸出、扭转等也能体现立体感。(图 3-26~图 3-28)

## 2. 纵深感

纵深感是在二维平面中体现出一种由近及远的深度空间感。(图 3-29~图 3-31)

## 3. 透视感

透视感是物体具有符合人的视觉近大远小规律的感觉,也是一种体现空间感的常用方法。这种由距离引起的变化也可以理解为纵深感。(图 3-32)

有透视感的斜面也是表现立体感和空间感的有效方式。(图 3-33~图 3-35)



图 3-26



图 3-27



图 3-28

>图 3-26 面的卷曲  
体现立体感

>图 3-27 面的凸出  
体现立体感

>图 3-28 面的扭转  
体现立体感

>图 3-29 刘稳稳 /  
纵深感 / 学生习作



图 3-29

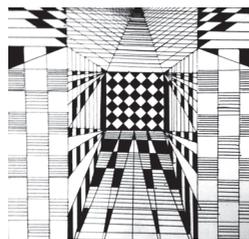


图 3-30



图 3-31

>图 3-30 文灿 / 纵  
深感 / 学生习作

>图 3-31 张娟 / 纵深  
感 / 学生习作

>图 3-32 透视体现  
立体感



图 3-32

#### 4. 层次感

两形象重叠时,就产生前后的层次感,也是在平面中感觉到的一种深度感。(图 3-36~图 3-39)



图 3-33



图 3-34



图 3-35

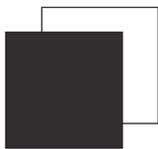
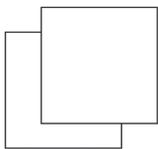


图 3-36

>图 3-33 斜面表现立体感

>图 3-34 张瑶 / 透视感 / 学生习作

>图 3-35 《the walk》电影招贴

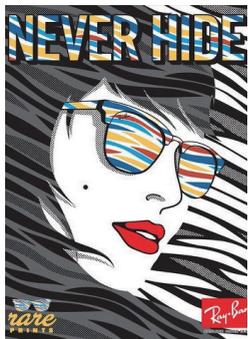


图 3-37



图 3-38

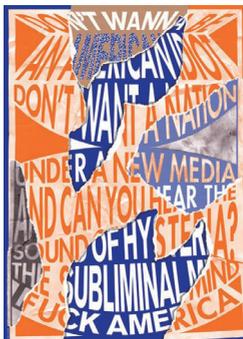


图 3-39

>图 3-36 形的重叠产生前后层次感

>图 3-37 Ray · Ban/ 眼镜海报

>图 3-38 田中一光 / 菲拉格慕时装鞋展招贴

>图 3-39 2013 年肖蒙国际海报节作品

## 5. 多视点的空间

多视点的空间是指物象透视的消失点各不相同，打破单一视点的静止的画面空间，是应用多种视点所观察到的物象表现在同一画面中。(图 3-40、图 3-41)

## 6. 透明

一个透明的物体，我们能看到该物体整体的结构形态，也能通过该透明物体看到后面物体的完整形象，给人以层次和空间的感觉。(图 3-42~图 3-44)

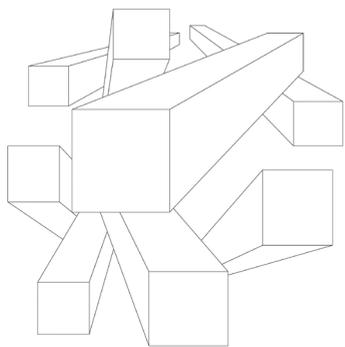


图 3-40



图 3-41



图 3-42



图 3-43



图 3-44



>图 3-40 多视点的立体空间

>图 3-42 透明体现空间感

>图 3-44 cyan 塞恩工作室 / 图形透明感的表现

>图 3-41 马里奥·博塔 / 建筑设计

>图 3-43 国外标志设计

在设计实践中，往往会综合应用以上各种手法和应用点线面多种形和形的关系，体现立体空间感。(图 3-45)

## 二、动感

动感是指运动的感觉或一种态势，也叫“动势”。我们对运动的感知，来源于长期积累的生活经验，动势的图形能引起我们的视觉注意，引起视觉兴奋而获得心理上的满足。动感图形可以通过方向、节奏、位移、虚实等获得。

具有动感的物体同时也具有一定的速度感。速度是更强烈的动感。速度感也是和人们的生活体验紧密相关的，如行走和奔跑具有明显不同的速度感。在现代社会，速度感

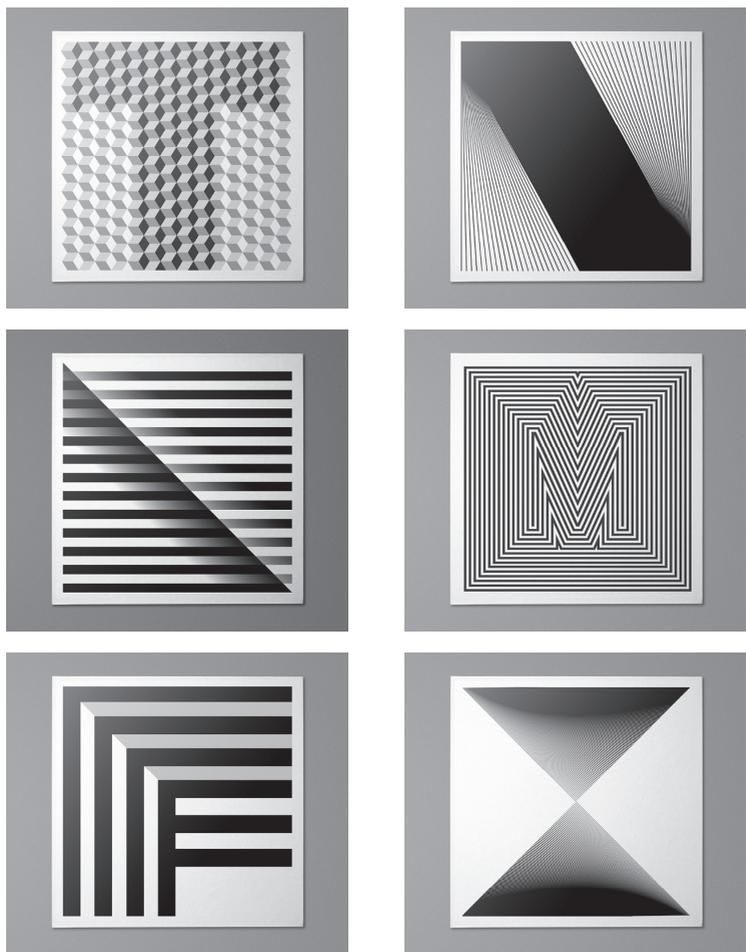


图 3-45

>图 3-45 Manifesto 墨尔本 / 黑白几何空间构成设计

也是一种社会感受，如科技的进步、经济的腾飞等。现实中，人们对速度的感知是有一定的限度和范围的，速度太快的物体令人难以捕捉，如子弹的速度、光的速度；而速度太慢的物体令人难以感受，如一朵花的开放、植物的生长运动等。

### 1. 方向

利用图形本身具有的方向感和不稳定性感，可以获得一种动势，即运动感。(图 3-46~图 3-48)

### 2. 节奏

形体的重复出现便产生节奏，如同音乐里节拍的重复。重复过程可以建立画面的形式感和秩序感，也会体现出一种动感，尤其是当重复的对象呈现出规律性的变化时，这种动感表现更加明显，这其实也是一种渐变。(图 3-49~图 3-51)



图 3-46



图 3-47

图 3-48

>图 3-46 方向产生动感

>图 3-47 正方形方向变化产生不稳定的动感

>图 3-48 三角形的方向变化产生不稳定的动感



图 3-49



图 3-50

>图 3-49 重复节奏产生动感，就像皮球弹出的轨迹

>图 3-50 渐变节奏产生动感



图 3-51

>图 3-51 重复的频率不同产生不同的速度感

### 3. 位移

位移是物体位置移动形成的轨迹，是源于视觉停留的现象和原理，使人们感知运动。位移产生的运动感还能体现速度感，采用不同时间的片断形态以叠合方式来完成，是表现运动和速度常用的一种方式。未来主义绘画常常以这种手法来表现运动的状态，如杜尚的绘画作品《下楼梯的裸女》即是如此。事实上，位移也是一种形体的重复或渐变。（图 3-52~ 图 3-54）



图 3-52



图 3-53

>图 3-52 杜尚 / 《下楼梯的裸女》

>图 3-53 平行摄影展招贴

>图 3-54 Nike 招贴设计



图 3-54

#### 4. 虚实

形的虚实对比也会形成速度感。这是源于运动速度快的物体会产生视觉模糊的视觉原理。在图形表现中，物体的轮廓虚实，或在对比状态下物体的虚实关系，都会产生速度感。这也是在将动态感受直观化和视觉化的一种有效方法。(图 3-55~ 图 3-59)



图 3-55



图 3-56



图 3-57

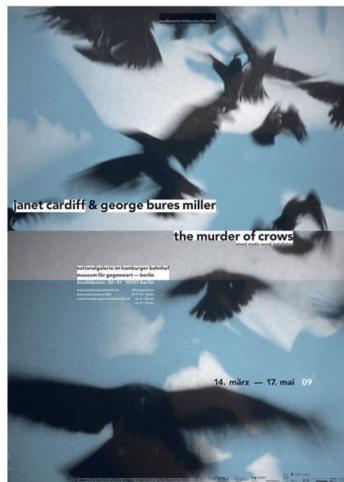


图 3-58



图 3-59

>图 3-55 龟仓雄策 / 招贴设计

>图 3-58 cyan 塞恩工作室 / 招贴设计

>图 3-56 EvolucionA 饮料广告

>图 3-59 cyan 塞恩工作室 / 模糊产生动感

>图 3-57 Nike 品牌设计

### 5. 爆炸或集聚

物体在强烈的震动或碰撞力量下,会产生分裂或破碎,分裂的形体会产生一种由中心点向周围扩散的发射状,如炸弹爆炸、水珠四溅等,产生强烈的动感。强烈吸附的物体也会产生向心力,从而产生动感。震动或爆炸具有强烈的扩张动势,聚集产生的吸附性具有收缩聚拢的动势,都具有强烈的吸引视线的作用,是设计中常用的一种手法。从构成的原理看,爆照或集聚其实质是发射构成。(图 3-60、图 3-61)

### 6. 曲线的动感

相对于其他线条,曲线的动感表现是最为显著的,这也是因为其丰富的方向变化而引起的。在设计中,我们会经常利用曲线表现运动的方向和态势。(图 3-62~图 3-64)



图 3-60

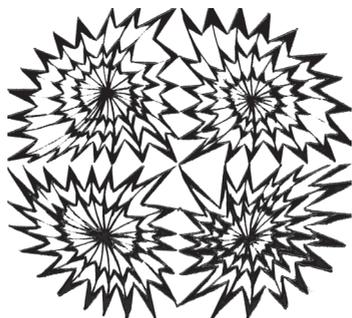


图 3-61



图 3-62

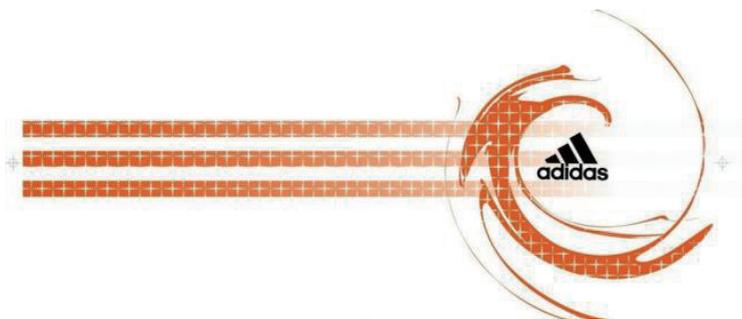


图 3-63

>图 3-60 冈特兰堡 / 招贴设计

>图 3-61 肖莉 / 爆炸感 / 学生习作

>图 3-62 运动的曲线

>图 3-63 Adidas 视觉设计

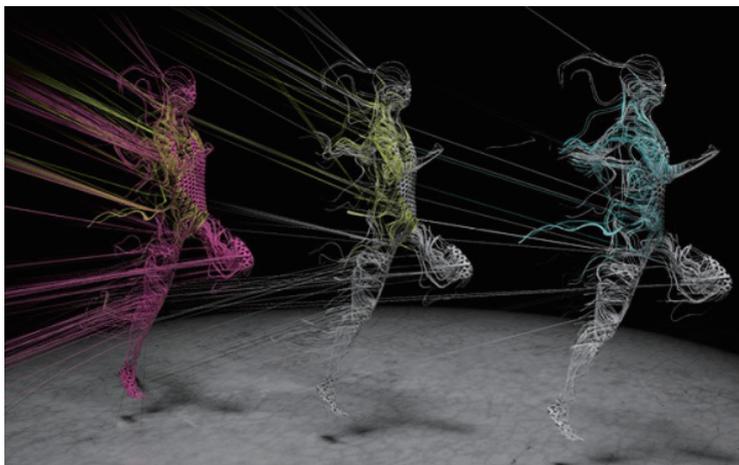


图 3-64

>图 3-64 Joe Stitzlein/Nike 品牌推广

出自 Nike 美国波特兰公司的创意总监 Joe Stitzlein 之手的 Nike 系列 Flyknit Lunar 1 产品 Campaign 的创意宣传, 从传统的针线织布产生灵感, 结合运动感的曲线, 准确而深刻地表现了产品的特征和属性。整个活动都紧

紧围绕“线”做文章, 包含设计概念视频, 店头实体装置展示以及视觉设计等, 都是以“线”为核心, 采用 C4D 以及 AE 粒子系统对动态的线进行捕捉, 加上 3D 建筑场景合成, 搭配简约不失高贵的音乐, 一气呵成, 尽显 Nike 完美贴合足部运动自然需求的特点和品牌气质。

## 7. 书写的运动

书写是记录文字的一种动态过程，书写自然也体现出一种动感。尤其在中国的传统文化中，书写已经不仅仅是一种单纯的记录活动，而是一种特殊的动态艺术——书法艺术，也是比较纯粹的“线”的艺术。在传统的书法艺术中，用笔的提按顿挫、轻重缓急，体现出一种笔势的变化；力透纸背、笔笔皆力，体现出书者的精神状态，从简单的文字记录，上升到纯粹线的美感，再升华到艺术家的人格修为和精神气质。传统的书法艺术，其用笔的规范延伸到绘画中，因此，中国画的“笔墨”也成为绘画表现最基本的要求和最高端的追求。中国的书法艺术和绘画艺术，都成为极具民族特色的艺术形式和视觉表现语言，应用于设计实践中。（图 3-65~ 图 3-69）



图 3-65

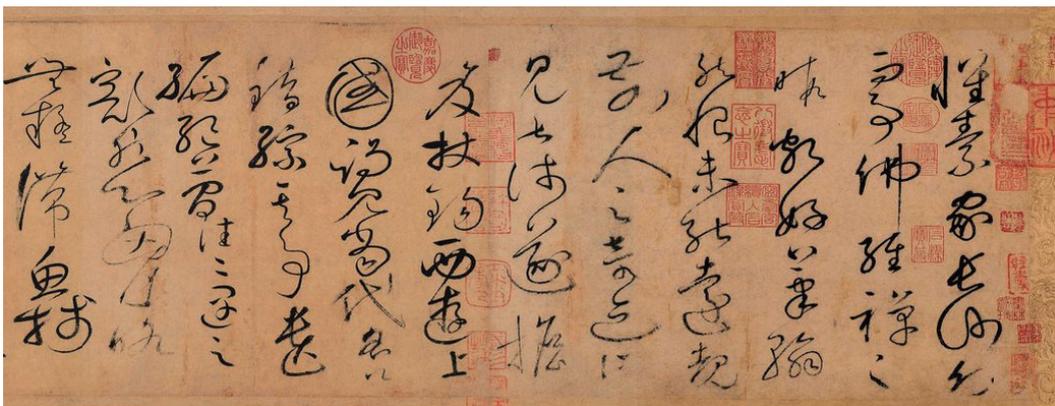


图 3-66

>图 3-65 王羲之 / 兰亭序

>图 3-66 怀素 / 自叙帖(局部)



图 3-67



>图 3-67 靳埭强 / 招贴设计

>图 3-68 林洪泽 / 字体招贴



图 3-68



图 3-69

>图 3-69 冯知之 / 《墨韵》艺术展招贴

### 第三节 图与底

形象通常称为“图”，周围的空间称为“地”或“底”，一般来说，“图”与“底”共存。但是，有时候，这种图和底的关系会随着视觉集中点的转移而发生变化，视觉对象时而成为图形，时而又成为背景，这种现象就是图底反转，亦称“反转图形”或“交错图形”，或称为“正负形转换”。最有代表性的图形就是鲁宾之杯。(图 3-70)

图底反转图形通常以具象的面形组合为主，一个形的边缘组合成另一个图形，也称为形中形。图底转换有矛盾空间的意味，能吸引人的注意，激发人们的探究兴趣，充满

了趣味性和幽默感。(图 3-71~图 3-78)

判断图与底的关系,我们通常可以从这些方面进行:一般来说,画面中面积小的则为图,面积较大的为底;具有对称性的对象一般为图,不对称的为底;感觉外形凸出的为图,有凹陷感的为底;感觉形态完整或封闭的为图,不完整或敞开的为底;上面的为图,下面的为底。这只是一般规律,具体的情况具体对待。有时,区别图与底的关系并不是完全必要的,图与底都是画面的构成要素,在设计时都需要认真对待。



图 3-70

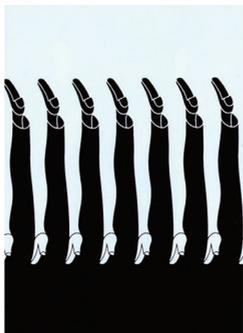


图 3-71



图 3-72

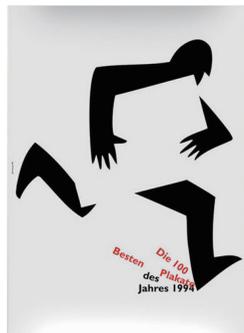


图 3-73



图 3-74



图 3-75

>图 3-70 约翰逊·笛福 / 鲁宾之杯

约翰逊·笛福设计的鲁宾之杯图形是最经典的图底反转范例。当我们注视画面中的白色区域时,你看到的是一个杯子;当你注视画面中的深色区域时,你看到的是两张侧面人像。

>图 3-71 福田繁雄 / 百货公司海报设计

>图 3-72 Kisman, Max / 图形设计作品

>图 3-73 Hasting Julia / 图形设计作品

>图 3-74 电影《希布》海报

>图 3-75 2012 博洛尼亚音乐节海报

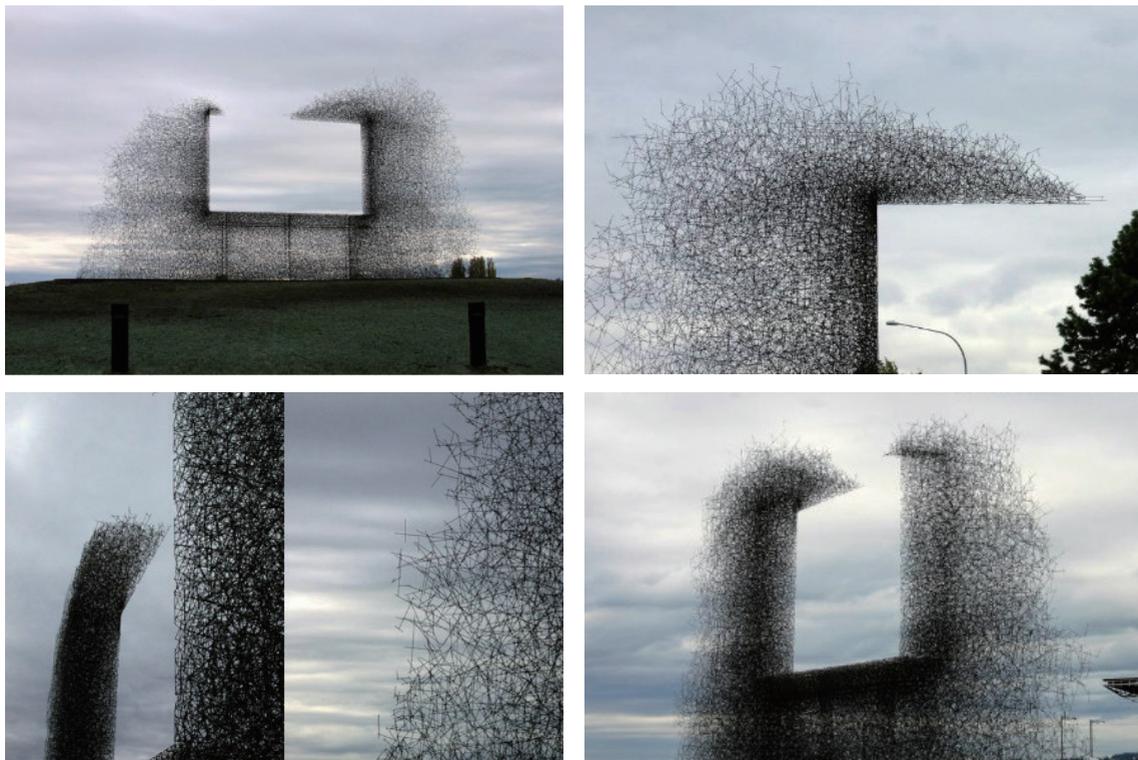


图 3-76

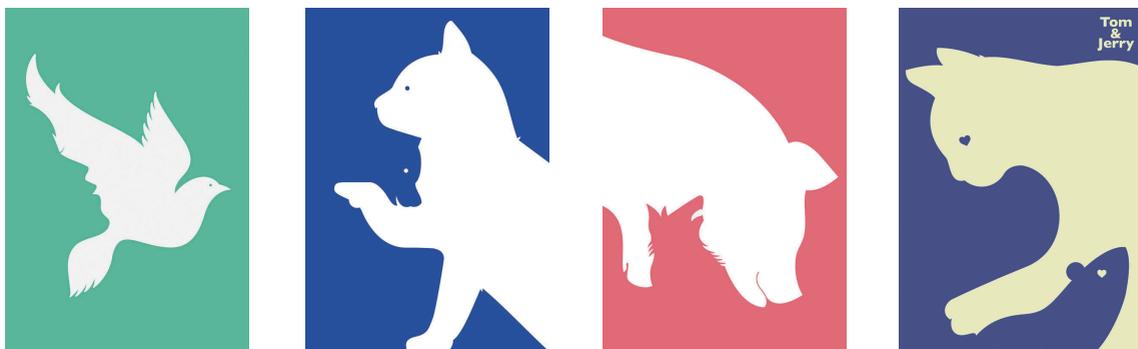


图 3-77



图 3-78

>图 3-76 Lead Pencil Studio/ 醒目的模糊

>图 3-77 Assorted Prints Ben/ 图底转换

>图 3-78 Carrefour 标志

## 第四节 材质和肌理

### 一、肌理含义

肌理指物体表面纹理，是因为物体材质不同而呈现出的不同的表面特征，也指物体的质感。通常意义下，凡凭视觉即可分辨的物体表面之纹理，称为肌理。肌理是非常具有表现力的一种造型要素。我们生活在物体肌理世界所包围的氛围中。

### 二、肌理类别

从感觉方式上讲，肌理分为视觉肌理和触觉肌理。视觉肌理是可以视觉感受到的，对物体表面特征进行辨别和认识的物体纹理感受；触觉肌理通常是有起伏变化的或有温度变化等的物体表面纹理感受，可以用手触摸以对物体表面特征进行认识。视觉肌理只能用眼睛去感知，形、色是其重要因素，如印刷品中的图形。触觉肌理能够用手触摸，有浅浮雕式的凹凸感、细腻、润滑手感等。

从构成方法上讲，肌理又可以分为自然肌理、人工肌理。自然肌理是自然形成的现实纹理。人工肌理是人工造就的现实纹理。(图 3-79)



图 3-79

>图 3-79 大众汽车广告

现代设计非常注重画面肌理的整体组织，用各种方式营造不同的气氛，构成画面质地的表情特征，影响人们的情绪。(图 3-80~ 图 3-83)



图 3-80

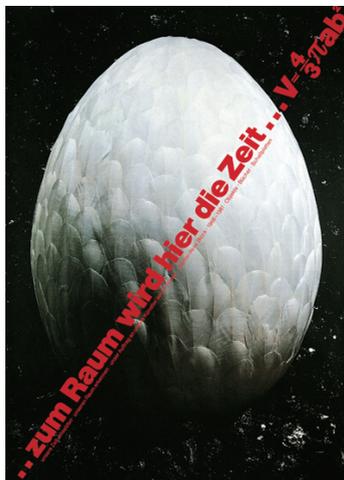


图 3-81

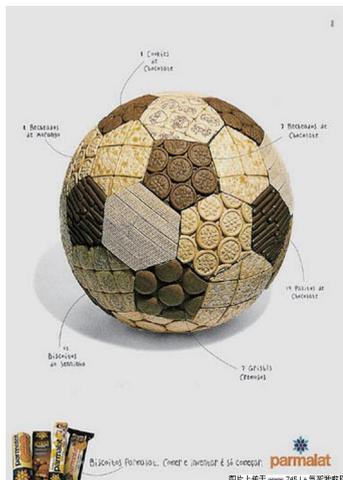


图 3-82

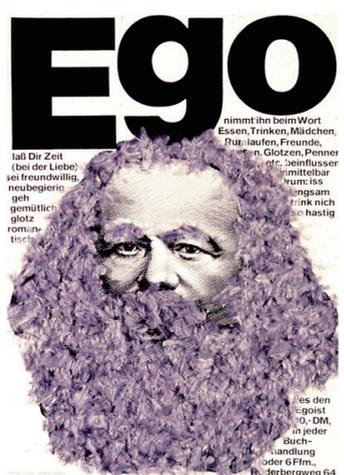


图 3-83



>图 3-80 永井一正 / 招贴设计

>图 3-82 Parmalat 食品广告

>图 3-81 冈特兰堡 / 招贴设计

>图 3-83 冈特兰堡 / 招贴设计

## 第五节 形式美的基本法则

人类在社会生活中，不仅要辨别各种视觉形象，也要根据需要创造新的视觉形象。在长期的经验积累中，人们发现了一些共有的，符合视觉规律的，让人产生如秩序美、平和安定美、新奇美等愉悦审美体验的图形组合形式，这就是形式美的基本法则。运用这些规律，在形态的数量、轮廓、色彩、质地、方向、冷暖、动静、疏密等方面，进行新的外延和内涵的探索，产生新的视觉形象。

### 一、变化与统一

变化是指形态的多样性和丰富性。缺乏变化，画面会显得僵硬和刻板。统一是指形态的相同或相似性、共通性和融合性，是画面获得整体感的重要方面。（图 3-84、图 3-85）

变化即产生对比感，对比是强调形态的差异性或不同之处；统一即产生协调感，协调是形态的呼应和调和。变化与统一的关系也称为对比与统一的关系或对比与协调的关系。如果画面缺乏变化，即画面缺乏对比，会显得僵硬刻板。但是，如果变化过多，画面对比会显得分散零乱而不统一。对比分为形状对比、位置对比、空间对比、疏密（聚散）



图 3-84



图 3-85

>图 3-84 Sato, U. G/ 包装设计

>图 3-85 Hasting, Julia/ 招贴设计

对比、肌理对比等，凡是视觉对象存在形、色、质以及位置关系等的不同，皆可形成对比。在变化与统一的辩证关系中，或对比与协调的关系中，我们常说的“统一之中求变化，变化之中求统一”，就是既要强调画面的对比性，也要考虑画面的协调性，“度”的把握很重要。(图 3-86~ 图 3-95)



图 3-86

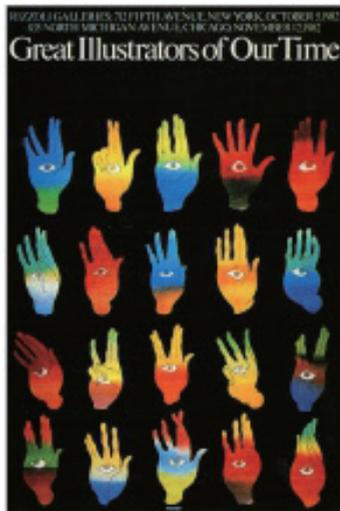


图 3-87



图 3-88

>图 3-86 Cordula Alessandri/包装设计

形的对比，如果在表现语言如色彩、线型、方向、肌理，以及在其功能或内容上建立某种关联，可以使对象之间具有一种统一性与协调性。

>图 3-87 M·格拉塞/招贴设计  
大小、方向相同的手，以及眼睛与手的组合形成统一感，不同的手势造型形成对比感。

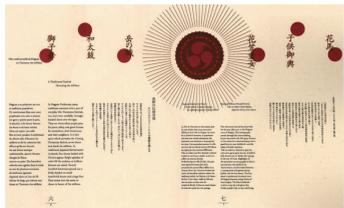


图 3-89



图 3-90

>图 3-88 Fanelli Sara/插画设计

>图 3-89 原研哉/视觉设计

>图 3-90 Cordula Alessandri/包装设计

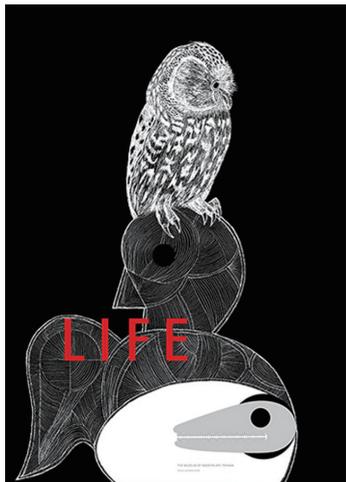


图 3-91

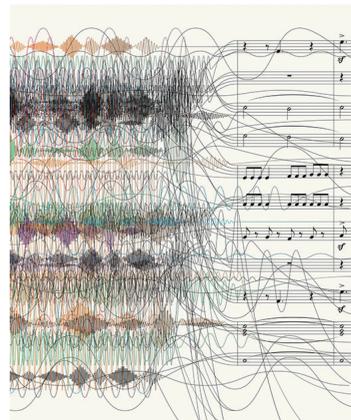
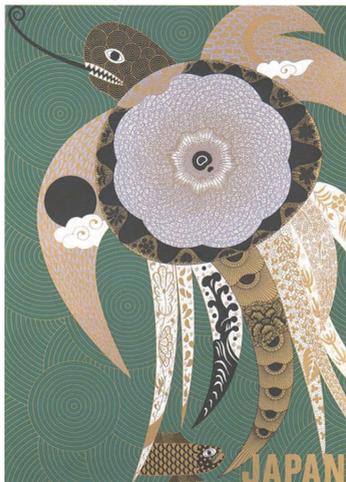


图 3-93



图 3-92

>图 3-91 永井一正 / 招贴设计  
通过不同的线条、纹样等,使画面的各个组成部分产生不同的肌理感,形成有意味的对比。

>图 3-92 梁景华 / 室内设计  
密集的元素与松散的空间形成的聚散、疏密的对比。

>图 3-93 Hastings Julia/ 招贴设计  
线条组合有强烈的疏密对比。



图 3-94



图 3-95

>图 3-94 Kisman Max/ 招贴设计  
正负空间既形成对比,又相辅相成。

>图 3-95 2014年仁川亚洲运动会  
主次对比,构图排列上有大小的关系,易表现画面的主次关系。应以一方为主,才能保持协调和统一感。

任何相反或相异的形状都可以协调，方法如下：

- (一) 保留一个相近或相似的因素；
- (二) 使对比双方的某些要素相互渗透；
- (三) 利用过渡形，在对比双方中设立兼有双方特点的中间形态，使对比双方在视觉上得到过渡，也可以取得协调统一。

## 二、对称与均衡

对称：对应部分等量等形，又称为“均齐”，分轴对称和中心对称两类。轴对称又分为上下对称和左右对称，指形象以轴为中心线左右或上下对应分布，对应部分等量又等形。中心对称也称为旋转对称，以产生归整、稳定、完整的感觉。量是视觉上的平衡而不是实际重量。对称的图形很容易获得注目感，但也容易因为过于规整而显得单调和缺乏动感。(图 3-96、图 3-97)

均衡：是指图形心理重量相当但形态不同的组合，等量不等形。这是根据形的形量、大小、轻重、色彩以及材质等作用于视觉而形成的一种平衡感的判断。形体不同，但视觉中心平稳。在视觉感的均衡比较中，一般来讲，深色比浅色重，运动的比静止的重，有生命的比无生命的重。

均衡会给画面带来一种具有动态特征的、自然的美感，在构成时要考虑各构成要素之间的呼应关系，否则画面容易显得紊乱。(图 3-98、图 3-99)

## 三、节奏与韵律

视觉阅读时产生的如音乐美的通感，如重复产生的秩序感和规律感、色彩的静谧柔和、线条的一波三折、形态的高低错落等，都可以产生节奏和韵律感。节奏与韵律体现的是秩序的美感。(图 3-100、图 3-101)

## 四、比例与秩序

比例是按照一定的数理关系分割对象后展现出的一种富有逻辑的节奏感和秩序感。在人们的长期的社会生活中，总结了一些具有典型视觉平衡和美观的比例，如黄金比例、相等比例、等差比例、等比比例等，将视觉对象如体、面、线等比例地分割过后，画面会呈现比较强烈的秩序感和统一感。(图 3-102~图 3-105)

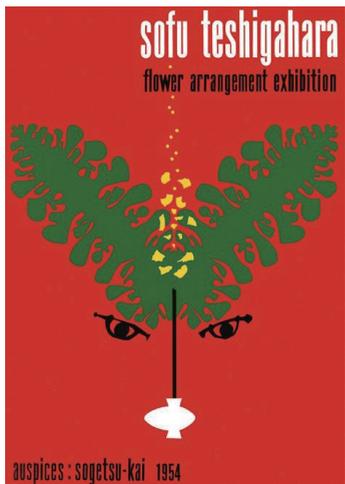


图 3-96



图 3-97



图 3-98



图 3-99



图 3-100



图 3-101

>图 3-96 龟仓雄策 / 招贴设计

>图 3-97 Dinetz Bob/ 杂志广告设计

>图 3-98 陈绍华 / 招贴《绿, 来自您的手》

>图 3-99 A-post 物流公司品牌设计

>图 3-100 龟仓雄策 / 招贴设计

>图 3-101 Hasting Julia/ 招贴设计

## 五、单纯与丰富

单纯是画面主体明确，主次分明，含义准确，有让人一目了然的简洁。但是单纯不等于简单。

丰富是从画面的完整性、完成感以及画面的含义方面加以界定的，和复杂有着质的区别，丰富的含义还包括图形设计的目的意义表达准确，没有歧义等。(图 3-106)



图 3-102



图 3-103

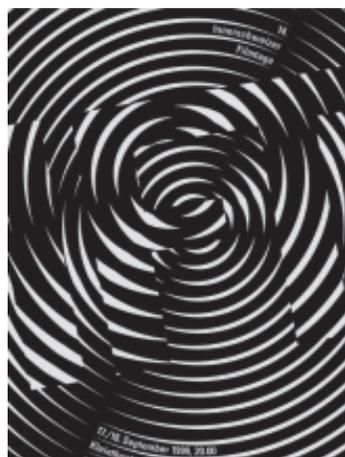


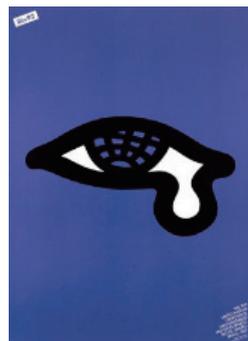
图 3-104



图 3-105



图 3-106



>图 3-102 李中扬 / 招贴设计

>图 3-103 永井一正 / 招贴设计

>图 3-104 Brechbühl, Erich / 招贴设计

>图 3-105 Kenji Kikuchi / 建筑摄影

日本摄影师 Kenji Kikuchi 专注于建筑摄影，他的作品充满静谧的气氛，视觉元素的构成展现出秩序美感。

>图 3-106 福田繁雄 / 招贴设计

## 六、美学法则在设计中的应用(图 3-107 ~图 3-111)



>图 3-107 浙江台州的 3D 斑马线, 很容易看成障碍物, 车主见了立马减速, 这样是不是就可以减少很多马路杀手?

>图 3-108 Romulo Castilho 设计公司 / 夏季奥运会在巴西圣保罗举行, 巴西旅游局推出的新奥运会形象设计

图 3-107



图 3-108

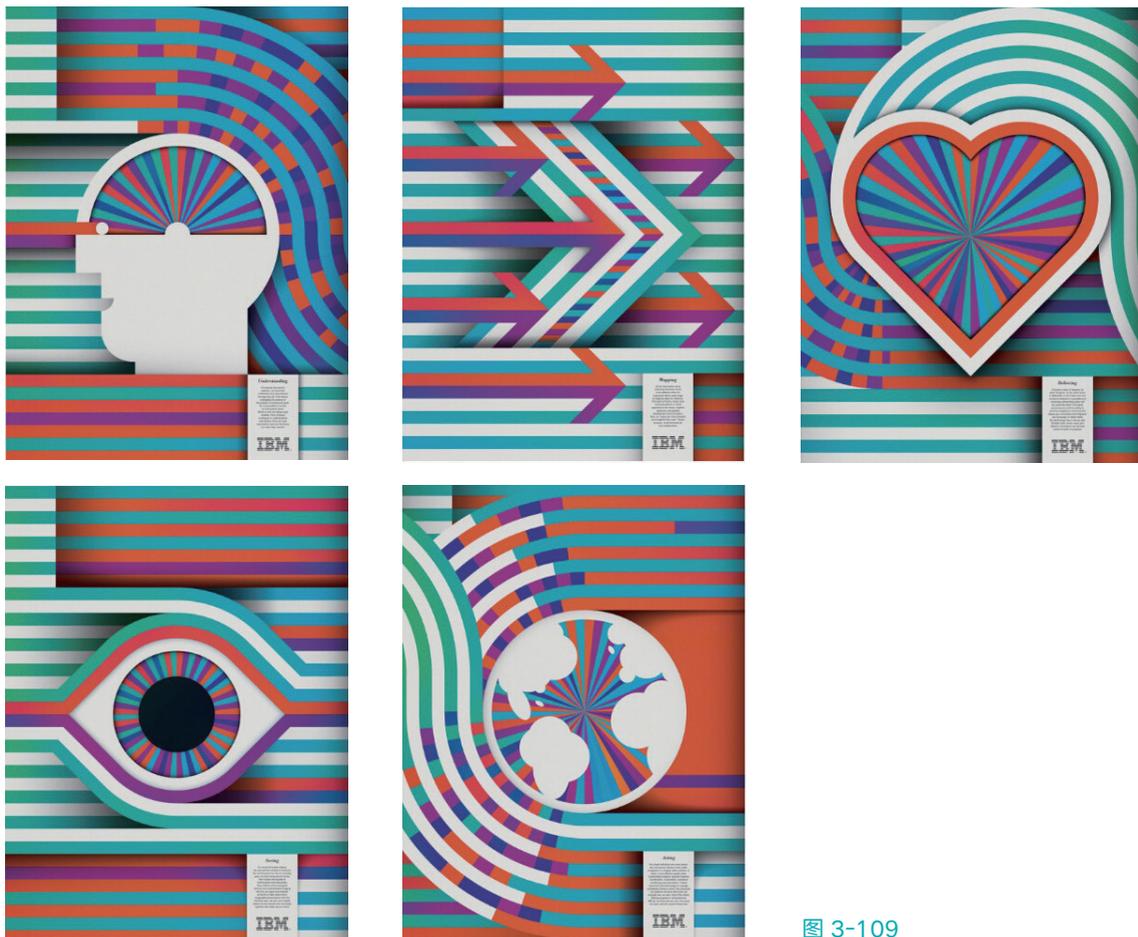


图 3-109

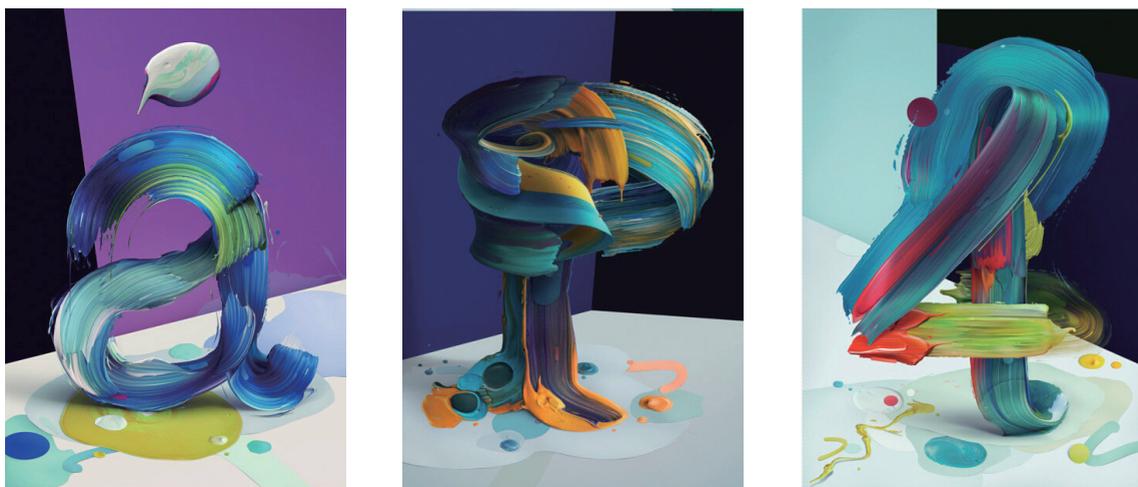


图 3-110



图 3-111

>图 3-109 IBM 系列广告

>图 3-110 Atypical/ 非典型字体 + 透明胶片上的色彩痕迹与数字化图像处理结合, 在招贴与字体上的尝试。

>图 3-111 德国 Christian Stoll 联合利华系列设计

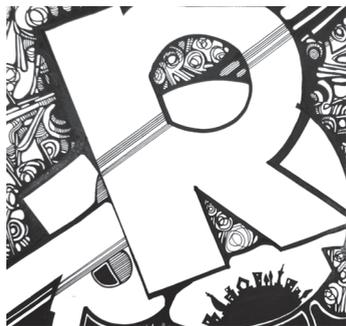
### 专题训练

1. 从图片中分析形态构成的基本规律；
2. 分析大师作品，寻找构成规律。

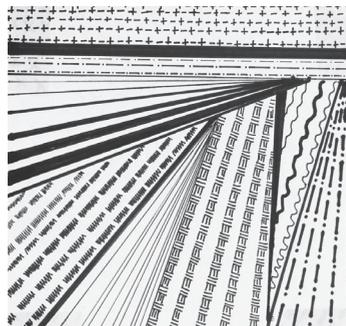
### 附：部分学生习作展示（附 3-1 ~ 附 3-32）



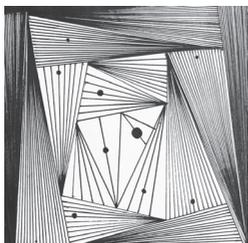
附 3-1



附 3-2



附 3-3



附 3-4



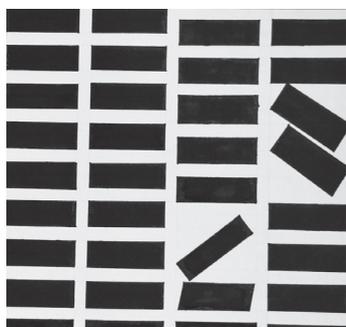
附 3-5



附 3-6



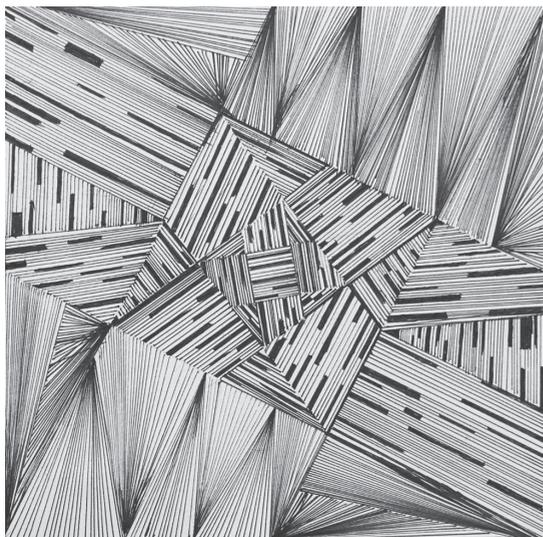
附 3-7



附 3-8



附 3-9



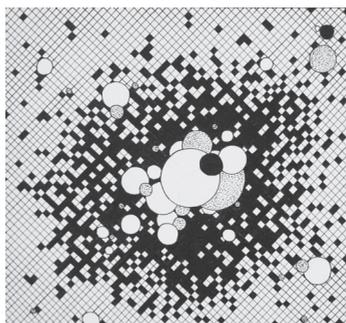
附 3-10



附 3-11



附 3-12



附 3-13



附 3-14

>附 3-1 贺娇娇 / 远近空间 / 学生习作

>附 3-2 贺娇娇 / 层次空间 / 学生习作

>附 3-3 陈万宇 / 纵深感 / 学生习作

>附 3-4 陈红君 / 纵深感 / 学生习作

>附 3-5 郭银花 / 动势和速度 / 学生习作

>附 3-6 王洁 / 动势和方向 / 学生习作

>附 3-7 崔槿熙 / 透视 / 学生习作

>附 3-8 李真芹 / 动感 / 学生习作

>附 3-9 杨鑫 / 变化与统一 / 学生习作

>附 3-10 杨茗祎 / 变化与统一 / 学生习作

>附 3-11 谢娟 / 对比与统一 / 学生习作

>附 3-12 慕雪 / 对比与统一 / 学生习作

>附 3-13 张瑶 / 对比与统一 / 学生习作

>附 3-14 吴明莲 / 对比与统一 / 学生习作



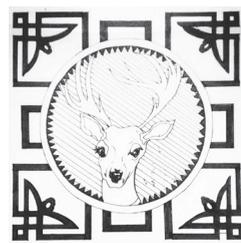
附 3-15



附 3-16



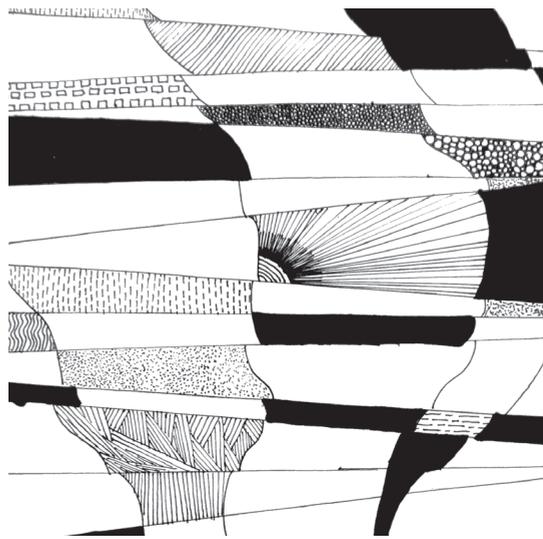
附 3-17



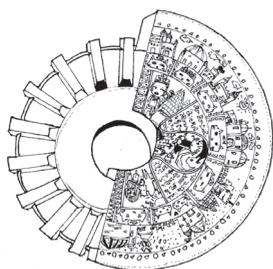
附 3-18



附 3-19



附 3-20



附 3-21



附 3-22



附 3-23

>附 3-15 刘晋宏 / 对称与均衡 / 学生习作

>附 3-18 李明珠 / 对称与均衡 / 学生习作

>附 3-21 付腾宇 / 比例与秩序 / 学生习作

>附 3-16 谢娟 / 对称与均衡 / 学生习作

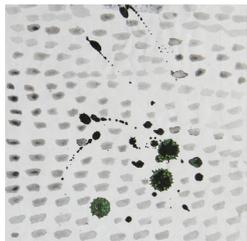
>附 3-19 戚红艳 / 节奏与韵律 / 学生习作

>附 3-22 周书宇 / 比例与秩序 / 学生习作

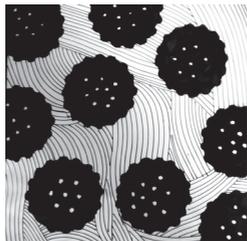
>附 3-17 姚霞 / 对称与均衡 / 学生习作

>附 3-20 陈贤 / 节奏与韵律 / 学生习作

>附 3-23 张瑶 / 单纯与丰富 / 学生习作



附 3-24



附 3-25



附 3-26



附 3-27



附 3-28



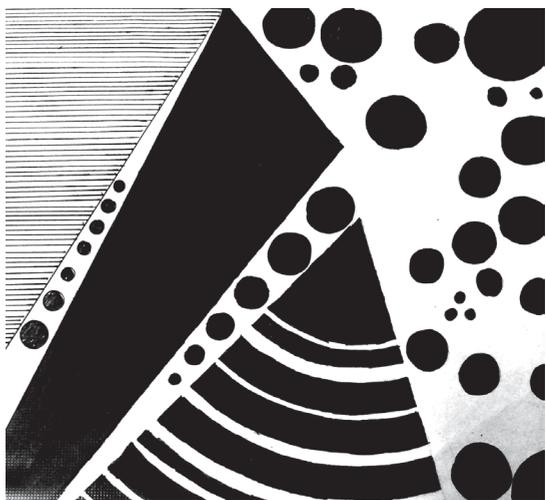
附 3-29



附 3-30



附 3-31



附 3-32

>附 3-24 陈万宇/单纯与丰富/  
学生习作

>附 3-27 高子淳/联想与意  
境——梦境/学生习作

>附 3-30 暮雪/联想与意  
境——哀伤/学生习作

>附 3-25 陈莹/联想与意  
境——欢快/学生习作

>附 3-28 王雅进/联想与意  
境——绝望/学生习作

>附 3-31 彭从英/联想与意  
境——轻松/学生习作

>附 3-26 高子淳/联想与意  
境——恐怖/学生习作

>附 3-29 暮雪/联想与意  
境——憧憬/学生习作

>附 3-32 段佳欣/联想与意  
境——愉悦/学生习作

## 本章阅读书目推荐

鲁道夫·阿恩海姆《艺术与视知觉》

向大师学习—野老朝雄、三宅一生



扫描二维码或登录下列网址  
观看更多教学资源  
<http://2d.hep.cn/49319/5>

趣味链接—视幻艺术



扫描二维码或登录下列网址  
观看更多教学资源  
<http://2d.hep.cn/49319/6>