

图形设计素材的采集方法创新与实验

孙有强¹, 黄迪²

(1.天津美术学院, 天津 300141; 2.天津城建大学, 天津 300384)

摘要: **目的** 突破传统思维定势与常态化的图形设计方法, 拓宽图形设计的创作思路, 拓展设计采集灵感的途径。**方法** 以视觉心理学的相关原理和中国古代艺术创作的哲学思想为支撑和指导, 对相关设计师与艺术家创作的案例进行分析与研究。**结果** 提出了若干种非常态的图形设计采集灵感与素材的实验性思路, 并通过分析, 探讨了方法的适用性与可行性。**结论** 在倡导创新与匠心精神的时代语境下, 为设计师提供一种新的思考姿态, 能使图形设计的创作过程更具趣味性、创作的方式更加多元化、创作的效果更加独特。

关键词: 图形设计; 素材采集; 形态; 创新; 设计方法

中图分类号: J524 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2016)22-0034-05

Innovation and Experiment of Collection Methods of Graphic Design Materials

SUN You-qiang¹, HUANG Di²

(1.Tianjin Academy of Fine Arts, Tianjin 3001421, China; 2.Tianjin Chengjian University, Tianjin 300384, China)

ABSTRACT: It aims to break through the traditional thinking and normalization of the graphic design method, expand the creative thinking of graphic design. With the relevant principles of visual psychology as a support, as the guidance of the philosophy of Chinese ancient art creation, it makes the analysis and research on relevant cases. It puts forward some experimental ideas of collecting unconventional graphic design inspiration and materials, through the analysis of the applicability and feasibility of the methods. In the era of advocating innovation and ingenuity of the context, it provides another new thinking attitude for designers, to make the process of graphic design more interesting, let the creative way more diversified and make the effect of creation more unique.

KEY WORDS: Graphic design; material collection; form; innovation; design methods

图形设计是从事标志设计、视觉形象设计、装饰画设计、浮雕设计、贴图设计、纹样设计、插画设计等一系列设计工作都会涉及到的基础设计项目。在以往进行图形设计时,设计师最为常态化的采集素材的方法就是将设计项目提供的图片,或由项目的内容、概念联想到的形象,以速写草图的形式,通过简化、提炼或截取片段或异质同构等处理方法将形成的图绘素材提供给平面设计软件做进一步优化。诚然这种常态化的素材采集方法对于图形设计而言确有成效,然而程式化的采集过程有时容易增大创意撞车的机率,其图形设计的结果也会

由于缺乏匠心的思考而缺乏创新。如今在艺术设计各专业倡导创新发展的大背景下,图形设计素材的采集方法也应该多角度地去思考与研究,以新颖的方式对素材采集的方式进行拓展,旨在为图形设计的创作方法提供一种实验的参考与探索的可能。

1 盲写采集

1.1 智慧之盲

“盲”在中国汉语中兼具多种词性,其构成的词

收稿日期: 2016-07-19

作者简介: 孙有强(1984—),男,辽宁人,硕士,天津美术学院讲师,主要从事视觉传达设计与设计形态学方面的研究。

组诸如盲目、盲区等带有不可辨识之意的消极释义。其实“盲”也可以是一种智慧和一种境界，例如清代文学家戴名世的散文《盲者说》就曾借盲童之口以“不疲其神于不急之务，不用其力于无益之为”的论点阐释了因为眼睛看不见，人反而能够使自己的精神与气力不必为无关与无益的事物干扰与操劳的优势，其实这是具有高度智慧的体现。再如下盲棋，就是指眼睛不看棋盘，而将棋盘位置烂熟于心的对弈方式，这种化有形为无形的默视不得不说更是一种技艺达到高超层次的境界体现。盲写的采集体现的便是这样一种对“盲”的智慧应用与对无形境界的追求。为图形设计服务，盲写采集具体可以分为目时无物、透视盲区与无目的记录 3 种形式。

1.2 目时无物

目时无物的素材采集方法是指在采集的过程中不看画纸，在没有画纸方位感的情况下单凭手感将观察到的对象以速写的形式采集下来。目时无物的采集过程类似于下盲棋，但此种盲写并不是要以形的准确为目标，亦非要体现设计师有多么高超的方位感及对行笔分寸的掌握程度，其真正的目的是帮助设计师暂时摆脱思维禁锢，通过快速盲写使视觉处于无参照物的纯粹性感知状态，从而故意使所采集到的图像出现比例失调、错乱重叠的情形，进而使采集结果呈现出放松、新颖的效果^[1]。

1.3 透视盲区

人们通常把视线不能到达的区域叫做盲区，盲区是由于事物之间存在的前后空间关系而产生的被遮挡区域。在常态的绘画作品中，盲区通常不会被描绘出来，事实上有经验的艺术家或设计师是可以凭借经验来猜想出盲区内的轮廓与内容的。透视盲区的采集方法故意将被观察事物的被遮挡区域变得透明，从而使采集到的素材能以图像透明叠加的效果呈现出来。透视盲区的速写通过混淆前后空间格局^[2]，从视觉效果上产生了透叠交集的图形，这不但可以丰富图形的细节与变化，而且部分交集图形也可以为设计师进一步加工创意提供充分的空间。Jeep 汽车的系列广告见图 1，在创意表现上，广告将野狼与骆驼的前后关系统一处理为混淆的空间透叠形式，最重要的是设计师巧妙地将透叠的交集图形塑造成 Jeep 的汽车形状，彰显了汽车可

以胜任荒野、沙漠等多元地带的优越性能。

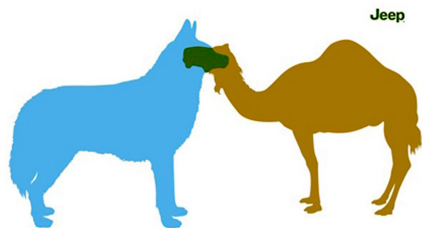


图 1 Jeep 汽车的系列广告
Fig.1 Jeep car series of advertising

1.4 无目的的记录

给没有经过任何美术训练的幼儿一支画笔，他会饶有兴趣地在纸面上画出很多自由的曲线与漩涡状交叠的线圈。抽象而富有表现力的图形恰恰是意识不受逻辑思维控制最真实的书写，它体现的是思维最自然、最放松的记录与表达。无目的记录中的“无目”一语双关，第一是指闭上眼睛，使视知觉处于无视与不见的状态，其二是指没有任何方向而进行的漫无目的地绘图。这种实验性方法就是要使设计师进入一种无物无我的状态，只是单纯地进行盲写绘图，盲写后在自己绘制的线图中去发现一些有意思的或有被识别倾向的形，而后通过软件的加工使之成为图形设计的素材^[3]。无意识记录整理设计出的鸟图形见图 2，是在纸上进行的漫无目的地涂鸦，在很短的时间内通过纵向与横向的无意识作画后，设计师通过观察线条的交织与变化情况，从中找到了一个近似鸟类的形象，然后通过后期电脑软件的优化处理，这个偶然产生的图形便成为了独具匠心的鸟图形设计。



图 2 无意识记录整理设计出的鸟图形
Fig.2 Graphic birds designed by the unconscious record

2 负空间采集

2.1 逆向的感知

鲁宾杯是视觉心理学中最为知名的具有双重

意象的图形,在这张图形中存在有两个互为共生关系的对视人物和杯子,不同人的视知觉会根据自身的感知习惯与经验将这两个图形分别感知为正空间即主体物和负空间即背景。对于设计师而言,常态下选择采集对象时,往往会重点处理那些被认为是正空间的对象而忽略与之共享轮廓边线的负空间,其实正负空间是不可分割的系统,负空间的重要性一点也不亚于正空间,因此在进行采集时,设计师不妨改变以往的认知常态,将注意力有意地侧重于以往被忽视的负空间,进而在逆向的感知语境中获取新奇的体验,以此来采集新的素材、获得新的灵感^[4]。

2.2 正负空间的反转采集

反转即颠倒,正负空间的反转采集就是先将对象经过概括性的处理,使之呈现出极简化的边缘轮廓与黑白关系,而后为采集对象设定一个区域,通过尝试在这一限定的区域内将对象的黑白关系进行颠倒与逆向,以反转正负图底关系的方式将对象表现出来。例如北京奥运会的会徽见图3,舞动的“京”字原本为正形,由于视觉效果单薄,因此创作团队尝试了正负空间的反转,以印章的图形为背景虚空间并颠倒了二者的图形存在关系,这样一来,“京”字便以负空间的镂空形式叠于印章之上,如此反转不但获得了厚重的形态效果,而且还赋予了标志关于承诺和诚信的积极含义^[5]。

正负空间的反转速写可根据素材形态的实际情况与设计的构思有选择地进行整体的反转或局部的反转,二者的本质区别在于设定区域的大小差异^[6]。整体的反转是指以能够囊括对象图形的全部面积空间为实施反转的区域,并以适形为前提,将该区域与表现对象对齐,而后通过反转设定区域内的黑白关系使形态的正负关系发生颠倒。局部的反转是指在速写时设置定界框的面积要小于速写对象的整体面积,而且外形为异形,设定范围的位置可以不为居中对齐,如此一来,经由反转速写的素材图形便只产生了局部的正负颠倒,这些局部与没有设置反转的局部之间便会因为对比而产生别具一格的视觉效果。

2.3 负空间的形象化采集

在很多图形设计中,负形与负空间通过设计师的加工都可以被设计成相应的形象,而且其形象与

正形、正空间之间不仅共用轮廓而且还存在意义上的关联,这类设计以正、负形相生互为的方式既可以传达相应的信息内容,又可以使设计呈现出有趣的外貌效果。所谓负空间的形象化,具体来讲就是按照逆向感知的情形重新审视对象,把原本无意义的负形与负空间通过分析联想,将它们加工处理成有意义的、可被识别的形象,进而使之和正形与正空间之间形成一形双关的创意关系^[7]。例如德文斯基设计的海报见图4,将脚底的负形加工成人脸的轮廓,并且借助正负形的黑白关系体现出白人脚踩在黑人脸上的画面,将反对种族歧视的内容自然地通过正负形的同构传达了出来。

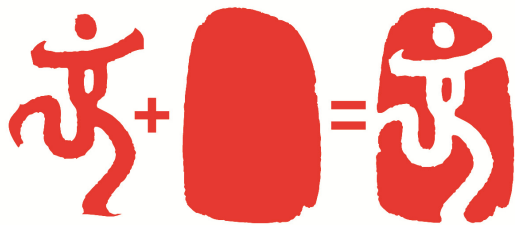


图3 北京奥运会的会徽
Fig.3 The logo of Beijing Olympic Games



图4 德文斯基设计的海报
Fig.4 Posters of Drewinsk design

3 省略采集

3.1 “无即是”的设计

“无即是”是老子《道德经》中重要的哲学思想,其哲学内涵简单阐释为重视空白与虚无,并不是将“无”理解为什么都没有,而是将其视为事物重要的组成部分,并且在此思想的影响下,使中国的书画创作产生了“计白当黑”的艺术创作理念^[8],即在书画创作时将空白也作为起到造型效果的形,用“无”来发挥“有”的作用。在进行图形设计时,设计师亦可借鉴这种理念,将不同形式的空白作为采集的对象,通过“有”与“无”的合理对比设置营造出特

殊的图形设计效果。

3.2 省略的采集

省略最基本的释义是省除与简略,虽然这个词从字面意义上理解是在对事物做减法与缺省的处理,但在艺术创作中,合理的省略所产生的业绩却要远远大于加法的罗列与面面俱到的呈现。例如在文学中用省略号处理的词句、在电影中用画面蒙太奇渐隐的桥段,这些不同形式的省略为相应情节营造了一种想象空间,这也是特意设置的、与受众进行的一种互动方式,观者通过发挥自己的想象将省略的部分进行补足并从中获得参与的成就感与愉悦^[9]。

阿恩海姆在《视觉思维》一书中曾提出:当一个不完整的知觉对象出现时,心灵就会从以往经验的储备中取出对象中的缺少部分,并对其加以补充,这种现象在视觉心理学中又称为视觉的延续或视觉的完形^[10]。可以说很多有创意的图形设计作品都利用了视觉心理的完形功能,在创作时刻意营造图像与造型的适度省略,进而开启受众的想象空间。省略的采集具体要求是在采集的过程中,在不影响对象被识别的前提下,通过不作为、留白的方式省略对象的某些部分与细节,进而完成“残缺”塑造。

3.3 递减时间的高速采集

对于大部分设计师来说,直接根据素材对象进行有取舍地省略有一定的难度,因为设计师在对素材对象还不甚了解的情况下,应该首先有一个周期去进行由繁至简的认识对象,而后才能提纲挈领地提炼特征,并决定其留与舍。递减时间的高速采集便为设计师提供了这样一个可以有效认识素材的周期与途径。所谓递减时间的高速采集是指设计师预先为自己设置几个时间段,时长根据素材对象的复杂程度做相应的设定,而后在相应的时间段内针对素材对象进行描绘,并在最后一个最短的时间段内以连笔画的形式完成对素材对象的若干次绘制^[11]。相机的图形设计见图5,它便是对皮腔相机进行时间递减的高速采集所得到的结果,整个采集过程共经历了5个递减时间段,通过绘制的结果可以看出:由于时长逐渐缩短,设计师必须在相应的时间压力下迅速地作出决定,并概括性地将很多局部做适当的连接处理,而就在这

一过程中,设计师会逐渐自然地把自己对素材的感受提炼概括出来,并在最后得出出乎预料的、多种省略式的图形设计方案。

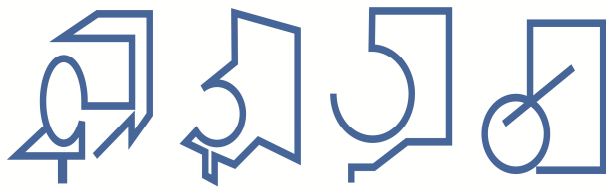


图5 相机的图形设计

Fig.5 The graphic design of the camera

4 结语

对于图形设计而言,创作素材的采集方法是设计师重视的关键环节。随着时代的发展、技术的进步、理念的更新,与图形设计联系紧密的艺术设计的各个专项都将会不断地对图形设计的形式与效果提出新的要求,因此,围绕图形设计素材的采集方法展开的创新研究将会是一项具有广泛应用价值的研究方向。设计师的设计实践、实验与思考将使这项研究能够持续更新,这种多元化、个性化的研究语境也更有利于图形设计的发展与创作的精益求精。

参考文献:

- [1] 贝蒂·艾德华. 画出你心中的艺术家[M]. 哈尔滨: 北方文艺出版社, 2008.
BETTY Edwards. Drawing on Artist Within[M]. Harbin: The North Literature and Art Publishing House, 2008.
- [2] 大卫·劳尔. 设计基础[M]. 长沙: 湖南美术出版社, 2015.
DAVID Lauer. Design Basics[M]. Changsha: Hunan Fine Arts Publishing House, 2015.
- [3] 文灿, 金美子. 与众不同的设计思考[M]. 北京: 电子工业出版社, 2012.
WEN Can, JIN Mei-zi. Amazing Design Thinking[M]. Beijing: Publishing House of Electronics Industry, 2012.
- [4] 黄朝伟. 招贴设计中悖理图形创意语言研究[J]. 装饰, 2015(8): 130—131.
HANG Chao-wei. Irrational in the Poster Design Graphic Creative Language Study[J]. Zhuangshi, 2015(8): 130—

- 131.
- [5] 申舟, 吴国欣. “中国印”的成功与遗憾[J]. 同济大学学报, 2003, 14(6): 24—28.
SHEN Zhou, WU Guo-xin. Merits and Demerits of "Chinese Seal"[J]. Journal of Tongji University, 2003, 14(6): 24—28.
- [6] 史培勇. 利用契合图形表现手法进行的文字图案设计研究[J]. 装饰, 2012(12): 81—82.
SHI Pei-yong. The Text Pattern Design Research on Fit Figure Expression[J]. Zhuangshi, 2012(12): 81—82.
- [7] 徐英. 福田繁雄海报的图形创意分析[J]. 包装工程, 2015, 36(14): 91—94.
XU Ying. Graphic Creative Analysis of Fukuda Shigeruo Poster[J]. Packaging Engineering, 2015, 36(14): 91—94.
- [8] 刘彦鹏. 论苏州博物馆中的留白意韵[J]. 装饰, 2015(3): 126—127.
LIU Yan-peng. Discussion on the Aesthetic Blankness in Suzhou Museum[J]. Zhuangshi, 2015(3): 126—127.
- [9] 沈晶照. 销售包装的图案设计[J]. 艺术评论, 2006(12): 63—64.
SHEN Jing-zhao. Picture Design in Packing Selling[J]. Arts Criticism, 2006(12): 63—64.
- [10] 张湛. 新媒体环境下的视知觉审美研究[J]. 包装工程, 2016, 37(8): 9—10.
ZHANG Zhan. Visual Aesthetics in New Media Development Environment[J]. Packaging Engineering, 2016, 37(8): 9—10.
- [11] 金燕红, 李奇辰. 合肥火笔画的艺术价值探析[J]. 家具与室内装饰, 2016(3): 106—107.
JIN Yan-hong, LI Qi-chen. On the Artistic Value of the Fire Stroke in Hefei[J]. Furniture and Interior Decoration, 2016(3): 106—107.