Vocational Education 职业教育, 2023, 12(1), 33-44
Published Online January 2023 in Hans. https://www.hanspub.org/journal/ve
https://doi.org/10.12677/ve.2023.121006

Hans汉斯

视觉实验——解构助力学生设计方法育成的探索与实践

——以视觉设计基础课程中的平面构成教学为例

牛　尧

广东轻工职业技术学院品牌视觉设计方向，广东　广州

收稿日期：2022年10月28日；录用日期：2023年1月6日；发布日期：2023年1月11日

摘　要

本文以视觉设计基础课程的教学为例，从创意思维启发与视觉形式表现的角度对系统的教学方法进行探讨，梳理并总结基础课程中的设计原理与设计方法以及其重要的教学意义。设计艺术是视觉的创造，设计师是视觉创造的发明家，这种视觉的创造并不是偶然的灵感迸发，而是有逻辑、有方法、有步骤的，它需要对设计的基础原理有比较系统的认知，更需要在此基础上大量的实验练习，这种实验练习与其他学科并无二致，是一种视觉创造的实验。视觉设计基础课程即是一门传授系统的设计原理与建立设计方法的课程，然而现状却是：大多数的视觉设计基础课程所传授的知识点相对片面，知识点与知识点之间缺乏联系，不够系统；或是流于表面，缺乏与未来实际设计过程的关联性，所以并没有体现出其应有的价值，从而使得整体的设计教育在设计原理与设计方法这一基础环节有所欠缺，本文着重探讨的视觉设计基础课程中的平面构成的内容即是建立系统的设计方法的第一步。

关键词

视觉设计基础，平面构成，解构，视觉实验，设计原理，设计方法

Exploration and Practice of Visual Experiment Deconstruction Helping Students Develop Design Methods

—Taking the Teaching of Plane Composition in the Basic Course of Visual Design as an Example

Yao Niu

Brand Visual Design Direction, Guangdong Industry Polytechnic, Guangzhou Guangdong

Received: Oct. 28th, 2022; accepted: Jan. 6th, 2023; published: Jan. 11th, 2023

文章引用: 牛尧. 视觉实验——解构助力学生设计方法育成的探索与实践[J]. 职业教育, 2023, 12(1): 33-44.
DOI: 10.12677/ve.2023.121006

Abstract

This paper takes the teaching of the basic course of visual design as an example, discusses the systematic teaching methods from the perspective of creative thinking inspiration and visual form expression, combs and summarizes the design principles and methods in the basic courses and their important teaching significance. Design art is the creation of vision, and designers are the inventors of visual creation. This kind of visual creation is not an accidental burst of inspiration, but a logical, methodical and step-by-step one. It requires a more systematic understanding of the basic principles of design, and more importantly, a large number of experimental exercises on this basis. This experimental exercise is no different from other disciplines, and it is an experiment of visual creation. The basic course of visual design is a course that imparts systematic design principles and design methods. However, the current situation is that most basic courses of visual design impart relatively one-sided knowledge points, lack of connection between knowledge points and knowledge points, and are not systematic enough; Or it is superficial, lacking relevance with the actual design process in the future, so it does not reflect its due value, which makes the overall design education lack in the basic link of design principles and design methods. The content of plane composition in the basic course of visual design emphatically discussed in this paper is the first step to establishing a systematic design method.

Keywords

Fundamentals of Visual Design, Planar Composition, Deconstruction, Visual Experiment, Design Principle, Design Method

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.
This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Open Access

1. 引言

视觉设计基础课程是设计专业的基础类课程，最早起源于德国包豪斯设计学院，经过不断地完善，最终形成了一套完整的现代设计基础训练的教学体系，它包括：平面构成、色彩构成、立体构成以及光构成等内容[1]，并于十九世纪 70 年代末引进，成为国内艺术设计专业的必修课程，是所有设计类专业学生在学习初期都要学习的内容。因为课程名字中带有基础二字，所以一般来说，会认为此课程所传授的是比较初级的内容，从而缺乏对视觉设计基础课程在设计教学体系中重要地位的认识[1]。

视觉设计基础课程中所传授的设计基本原理是基础，但却并不简单。总的来说，它们是对优秀设计艺术作品中所采用的设计方法的提炼与概括，是对优秀设计艺术作品“解构”所获得的设计公式与密码，这些公式是学生们做视觉实验的基础，与其他学科的公式并无二致，没有基本的公式与方法，实验就变得毫无根据与意义了。更重要的是，这种公式与方法的提炼也是在同时教会学生一种抽象地感知与理解事物的方法，即“解构”的思维。本文所提到的解构的含义是将自然当中的所有事物从形态要素、组合方式、构成方式、材质色彩、光影动态等多个维度进行分解与拆分，从而让学生感知到以往所无法感知到的“内容”——更本质上的“视觉元素”与“公式”，如编程中的代码与公式。如果学生不能从“本质上”解构视觉元素或是自然事物，那设计艺术作品就如同一个外行人看编程的表象，知其然而不知其所以然。所以，当学生对这种解构的思维理解不透彻的时候，本质上的感知力就不够，在未来的设计创

作中往往只是一种表象上的模仿与拼凑，就无法理解更深层次的组合、嫁接与实验。真正意义上的设计创作就会比较困难。由此可见，学好视觉设计基础课程中的这些原理与方法，对于学生未来更好地设计创作是至关重要的。

2. 视觉设计基础课程面临的问题

在实际的授课中，有时候虽然老师们对于视觉设计基础这门课程的重要性毋庸置疑，但在教学过程中往往都存在一个共性的问题，即传授的内容更多的是一些松散的知识点，课程作业的实践更多的只是根据以往的案例照猫画虎。比如，点线面构成的内容，学生们大多只知道自己要去画一些点线面的黑白图案，却不知这些练习与未来的设计创作之间的关系，理解的不系统也不透彻，以致当学生真正需要运用这些原理与方法的时候早已忘记了它们的存在。

虽然很多优秀的学生或者设计师可以通过长期的临摹练习与敏锐的洞察力形成一套经验论的设计方法，但这种经验论更多地停留在作品表象的设计技法的模仿与总结，形成的设计方法往往缺乏系统性与科学性，不仅会在很多环节有所缺失且形成过程的时间跨度大大增加。更重要的是，表象的经验论大多缺乏对于本质的认识，因此也就不能在最本质的层面上进行视觉实验与创作，以致设计作品缺少创新性。因此如何将视觉设计基础课程所总结的设计原理，更系统、更完整地传授给学生，让学生对一个设计作品的创作过程有相对清晰以及完整的理解，能够让设计原理与方法更好地与今后的作品创作接轨，更清楚这些设计公式在未来的创作中有什么用以及怎么用，才算真正搭建好学生学习设计艺术的地基，这才是视觉设计基础这门课程真正应该解决的问题。

3. 视觉实验——以视觉设计基础课程中的平面构成课程为例

因篇幅的关系，本文仅针对视觉设计基础课程中平面构成课程所做的部分探索与实践进行论述。平面构成课程是视觉设计基础课程中的第一部分内容，主要传授的是视觉元素在二次元平面上的关系，因此对于设计作品或是自然事物的解构内容也仅限于形态要素、组合方式、构成方式三个方面，并不对材质、色彩、光影、动态等方面进行论述。

3.1. 点线面——解构的意义

视觉实验中的“解构”是设计创作的关键，是设计方法中最重要的准备步骤，就如其它的科学实验一样，学生不能单从表象去判断与思考事物，他们需要从事物更本质的层面去思考，如前文提到的编程中的代码与公式或是物理学中的分子与分子结构等，才能够更准确与透彻地理解事物或是事物的规律，是设计艺术创作的前提。

平面构成课程中关于点线面的内容即是在教学生如何将事物在视觉层面进行解构，将事物解构成最基本的视觉元素与规律：点、线、面，以及它们之间的构成关系。点线面对应的是物理学中的分子，构成关系对应的是物理学中的分子结构。

自然事物可以解构出的视觉元素有很多种类型，包含了事物的方方面面，如：形态元素、色彩元素、材质元素、光影元素、动态元素等，而点线面作为最基本的视觉元素，为以上视觉元素进一步解构后的最基本的视觉元素，它们可以通过不同的组合与构成形成这些视觉元素或是它们的抽象表达(色彩元素除外，色彩元素的基本构成元素为三原色)。

因此，平面构成中的点、线、面是视觉设计基础课程首先要学习的内容。

即是学习抽象化的感知与概括自然当中的事物，将它们归纳为由点、线、面这三种最抽象的基本视觉元素所组成。如图 1 中的 a-1，一座建筑，首先可以用尽可能简化的点、线、面来概括，这个过程可以理解为是对一个自然事物(建筑)简化的表达，当然前提是保证具象建筑的可识别性。第二步，可以将现有

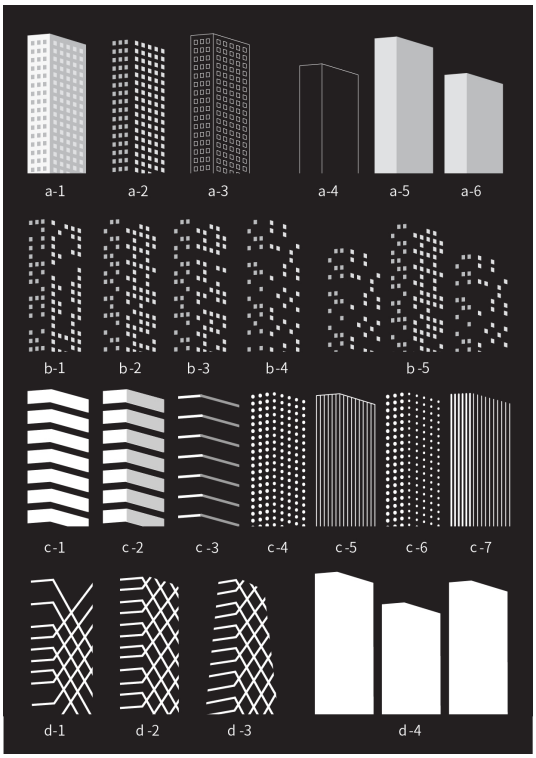


Figure 1. Deconstruction of buildings 1
图 1. 楼房的解构 1

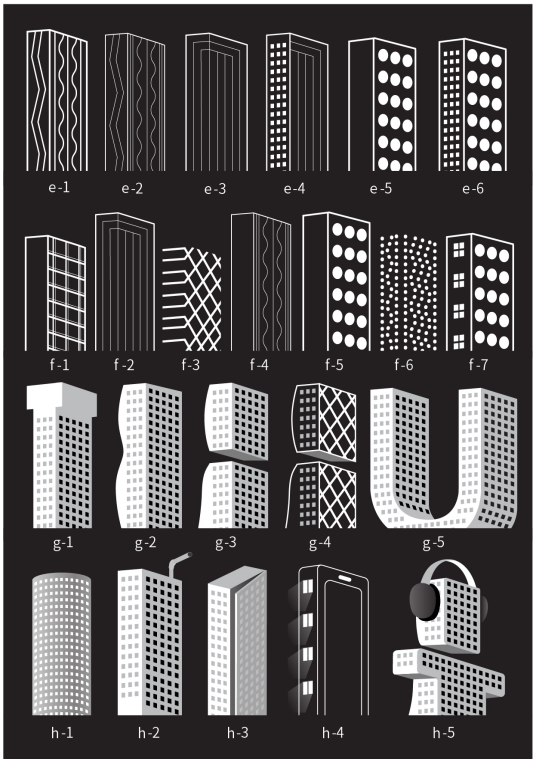


Figure 2. Deconstruction of buildings 2
图 2. 楼房的解构 2

的抽象形态做进一步的解构拆分，如图 1 中的 a-2 到 a-5：a-2 为点的解构，a-3 为线的解构，a-4 为线的解构(去掉了窗户的形态)，a-5 为面的解构。此过程旨在尝试与观察抽象建筑可以被视觉识别的底线，从最终的结果不难发现 a-2 与 a-3 比较容易识别出建筑，而 a-4 和 a-5 虽然也有建筑的大感觉，但在没有任何前提的条件下，虽然观者也可能把它们理解为建筑，但却无法确认这是一座建筑，但是如果将 a-4、a-5、a-6 作为一个整体去看，就相对容易辨认出这是一组建筑群，而 a-2 和 a-3 则是因为在拥有建筑外形的同时又拥有建筑物窗户的特点因此很容易辨识出这是一座建筑。

当然这当中还有一点需要注意，a-2 由窗户的点组成建筑并没有完整的建筑外形，即建筑的完整外形是否是识别建筑的必要条件？如果可以不完整，那么可以不完整到什么程度？图 1 中的 b 行与 c 行即是在实验外形的不完整性对建筑识别性的影响，其中 b 行是保留了建筑窗户的特征，b-1 到 b-4 通过删减不同程度的点(窗户)来观察外形的不完整性对建筑识别性的影响(判断一个图形的识别度的时候尽量遮挡旁边的图形来判断才能更准确)，其中 b-1 相对多的保留了结构线上的点，而 b-2 到 b-4 并没有刻意保留结构线上的点，会发现直到删减到 b-3 的程度，观者还是可以隐约识别出建筑的样子(像夜晚的建筑)，直到删减到 b-4，不仅整个建筑的外形变得非常不完整，不同面上窗户的角度所形成的立体效果也不明显的时候，建筑的识别性就很低了，但同样的，如果我如 b-5 中所示，将识别性降低的图形形成一个建筑群的时候，它们作为建筑的识别性又增加了。

c-1 到 c-3 的尝试则是将窗户的典型特征换成了类似楼层解构的面与线，c-1 由于没有两个立体面的区分，所以建筑的识别性不够强，c-2 与 c-3 区分了两个立体面的颜色，建筑物的识别性明显提高很多，即使是外形看起来非常不完整的 c-3 依然有较强的识别性。c-4 到 c-7 则是填充了非建筑物典型特征的点与线，同样发现，要想识别成建筑，将两个立体面的样式做区分的重要性，只是目前并没有更明确的建筑物的典型特征，因此观者无法确定其为建筑。这里需要指出的是，这种不确定性在设计创意中并非坏事，设计师只要在此基础上再加入某个事物的典型特征，观者即可以识别，文章 2.2 节中有详述。

接下来 d-1 到 d-3 的尝试，是在建筑外形内填充更特殊的线，如 d-1 所示，当外形不够完整的时候，可以说完全没有建筑物的识别性，当 d-2 同类型的线填充使得建筑外形相对完整的时候，建筑物的立体感特征非常明显，这里需要注意一点是，虽然 d-2 并没有利用颜色区分立体的两个面，但是由于两个面中线的样式有所不同，转折点又刚好在立体面转折的结构线上，因此可以非常清晰的识别它的立体样式，但是由于缺乏建筑的典型特征，如果没有其它环境信息，旁观者是无法确定这是一座建筑的。建筑表面的交叉结构线看起来会有些像威化饼干的特征，所以 d-2 也可能会被识别为威化饼干或是其他拥有类似特征的事物，但上面的实验已经得知，当单体建筑的特征不够明确的时候，还可以借用建筑群这个特征来增强建筑的识别性，因此将 d-2 放入到图 2 中的 f 行，它就会非常容易被识别成建筑，而 c-6 则是在此基础改变了建筑的角度特征，但由于没有环境因素，比如大小等，观者还是无法确定它是一座建筑。反之，如果只是保留建筑的外形特征(去掉立体特征)与建筑群特征，如 d-4 所示，观者就可以识别出这是一组建筑。

以上的建筑解构－视觉实验并非是在创作一件设计艺术作品，而只是从视觉解构的角度让同学们更抽象与透彻的去感知以往所认知的自然事物。格式塔心理学的研究表明：人类用视觉识别一个自然事物的时候，并不需要完全识别出事物的所有特征[2]，比如人们见过一个品种的狗，就可以识别出其它品种的狗，而不需要对所有品种的狗都有了解。所以，当设计与艺术作品在传达内容的时候亦不需要将自然事物呈现的十分具体才可以传达，这个识别的度正是帮助我们去探索形式与创意的根本。因此，当学生需要利用某个自然事物去做创作的时候，都需要对其进行足够充分的解构与分析，旨在找到这个建筑物的识别的底线——典型特征，以便我们为接下来的创意结合做准备。

通过以上视觉实验－解构的观察，可以总结出三个建筑的典型特征：

1) 建筑的立体结构与外形；2) 建筑的细节：窗户、楼层或是建筑特征等细节；3) 建筑群与环境。

学生在做之后的视觉创作的时候，只需要满足其中的一个或是两个特征就可以传达这是建筑的信息；或是在建筑的信息传达不够明确的时候，学生可以通过添加这三个特征来明确。很多人可能觉得这个分析的结果意义不大，是想一想也能明白的道理。但，这是非常错误的观点，有几点原因：第一，基础的方法与步骤并不代表不重要，就如再复杂的编程当中也有最简单的逻辑运算公式，本文作为基础解构讲解的案例是一座普通的建筑，形态特征比较简单，而对于一些相对复杂的自然事物可能结果就没有这么一目了然；第二，前文的案例分析只是作者个人实验与分析的结果，不同的人也许得出的结果也会有所不同，尤其当解构的事物更加复杂的时候，而这也正是设计艺术有趣的地方，并没有一个标准的答案；第三，根据作者自身多年做设计的经验，设计的思考过程如果仅仅停留在脑海中结果往往都是非常局限的，局限在设计者当下短暂思考的时间维度中与以往的经验判断中，而只有将思考的过程落实到纸面(草图)，才能够拉长思考的时间维度，从而发现更多以往很难觉察的信息关联，并且草图随意性往往也会产生很多意想不到的效果，本人图 1 与图 2 的解构案例是需要更清晰传达的原因，才做成的电子版，实则思考的过程采用草图的形式才会更高效，更意想不到。

3.2. 视觉实验——典型特征与创意联系

设计艺术需要解决的两个根本问题：创意与形式，不论是设计内容的创意还是设计表达中的形式创新都是解构之后的重组－视觉实验所带来的。因为设计艺术作品中的自然事物只需要让观者感知到作品所要传达的信息[3]，这个过程并不需要每个自然事物都那么具体与完整，所以在明确了自然事物的典型特征之后[2]，就如物理学家搞清楚了自然事物的成分一样，学生便可以利用解构出来的典型特征来进行更大胆的视觉实验。

3.2.1. 对建筑的立体结构与外形的创意尝试

首先，在仅保留楼房的典型特征 1——立体结构与外形的前提下去做尝试：如图 2 中的 e-1、e-2、e-3、e-5，当填充的内容与楼房的细节特征差别较大时，观者很难确认这是一座建筑，但当设计者在此基础上再加入特征 2——窗户的细节的时候，建筑物的识别性明显增加了(e-4 和 e-6)，图中的窗户比较抽象，所以可能识别度略显不够，其实不难想象当窗户的细节更为具体的时候，观者完全是可以辨识的。所以这里不难得出一个结论，即是设计中可以在建筑典型特征 1 的平面内添加任意内容，只要最终再加入足够清晰的楼房典型特征 2——如窗户等细节，观者就不难辨识出建筑的信息。这就为设计者的创意图形结合提供了很大的空间，如 e-5 中的原点特征会有些像乐高的特征，当 e-6 在一个面内加入了窗户的特征，就是一个乐高与楼房结合的创意。图 3 的设计也是这个原理，作者在具有很强透视的建筑立体结构与外形内加入了“SHANGHAITVDC”的字母。但需要注意的是，这个案例并没有加入建筑的细节特征，但观者依然可以辨别出它是一栋建筑，因为上海两个字本身所具有的信息，让观者非常容易联想到上海的高楼大厦。另外更需要着重理解的是，图 3 在基本构成元素的本质上与图 1 中 c-3、d-2、d-3 是完全相同的，他们的本质都是线，就如同金刚石与石墨都是碳元素一样，只是图 3 的线更加复杂形成了字母，而在实际的创作过程中，设计者很可能是先有了类似于图 1 中 c-3、d-2、d-3 这样的实验草图，才会衍变出图 3 的创意结合。当然很多经验丰富的设计师可能觉得自己完全不需要前一步的解构准备也可以直接设计出这样的结果，但大概率是从其它相似设计案例中学来的经验方法，并且更重要的是，这种解构的思维教会学生理解的是这类创意的本质，之后的设计中即使是完全不相似的案例，同样可以尝试用不同类型的线去填充并思考线如何进一步转化成其他抽象形态。图 4 即是又一个线的填充的案例，在 c-7 的基础上，将线与意大利面联系在一起，只是这次添加的建筑细节特征并非窗户和楼层之类，而是添加了特定建筑——帝国大厦顶层的建筑特点这一细节特征。

Figure 3. Shanghai theme poster design
图 3. 上海主题海报设计

Figure 4. Spaghetti packaging design
图 4. 意大利面包装设计

3.2.2. 对建筑的细节特征——窗户等的创意尝试

第二步的视觉实验尝试在仅保留建筑细节特征——窗户的前提下去做变化会产生什么样的效果，通过对 g 与 h 行的尝试，不难发现只要有窗户这个细节特征(可以是不同类型的窗户，如 h-4)的存在，大胆去改变建筑的外形也能够感知到建筑的信息，如变化成字母、盒装饮料、门、手机等，甚至于可以演变成一个抽象人形态的建筑——h-5，而且不难看出这个想法其实来源于 g-3，这也充分体现了设计过程中“实验精神”的重要性，越让人意想不到的结果所需要解构与实验的步骤可能就越多，设计的过程非常忌讳急于求成，这种方法的本质与头脑风暴类似，但是普遍意义上所指的头脑风暴着重于处理信息的关

系，而视觉实验着重于处理视觉元素的关系。另外，h 与 g 行的想法都可以再利用 f 行的表现形式让画面更加丰富，如 g-4。

3.2.3. 对建筑的环境特征——建筑群的创意尝试

最后是建筑的环境特征——建筑群，从 b-5、d-4、f 行的尝试可以看出，当那些完全没有识别度的建筑组成建筑群的时候，它们作为建筑物的识别性都大大增加了，这就为设计者的图形创意结合提供了更大更多的可能性：无论是点线面样式还是立体样式，只要有相似的长条外形或是长条体的集合，建筑群就具有非常强的识别性，图 5 的资生堂广告创意就是利用建筑群特征来实现的。而从表现形式的角度，f 行的表现方式也可以让本来单调的画面变得更加丰富有变化，即是说，当画面已经拥有可以辨识建筑群的条件下，设计者可以在此基础上任意添加内容与装饰，这也是完善设计阶段丰富画面经常会采用的设计表现方法。

以上关于建筑的视觉实验－解构仅是针对普遍意义的、最简单的建筑样式来作理论讲解，而学生在实际的设计过程中针对的一般是更加具体的情况，不同的建筑有不同的样式与典型特征，所以解构与视觉实验的结果也会有所不同，学生可以利用的典型特征也会有所不同，如图 3 与图 4 的案例，都是在用线填充的建筑上进一步变化得来，本质是相同的。

综上所述，视觉实验－解构是为了让学生从抽象的点线面层面去简化与认知自然事物，只有在最简化的点线面层面多做尝试：才能更准确地判断自然事物的识别底线，找到自然事物的典型特征，并在进一步变化与联系的过程中保留或利用典型特征去更巧妙与准确地传达信息；才能更容易在接下来的视觉实验中发现事物与事物之间的联系并去变化与结合，同样是点的事物(图 6，章鱼的吸盘与轮胎)，同样是线的事物(图 7，手臂与字的笔画)，同类型立体的事物(图 5 化妆品的瓶子与建筑)，不仅如此，点线面立体之间还可以相互转化以此找到联系，如图 8 中狗头的立体圆与自行车的平面圆并不完全一致，但通过卡通化的表现形式所形成的立体到平面的转化，使得海报的创意联系成立。图 4 中意大利面与建筑的联系，则是通过线的组合而形成的立体。

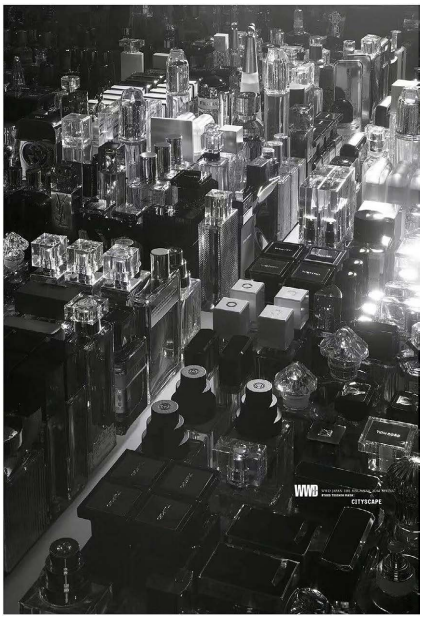


Figure 5. Poster design of Shiseido
图 5. 资生堂海报设计

Figure 6. Advertisement of Goodyear tire
图 6. 固特异轮胎广告

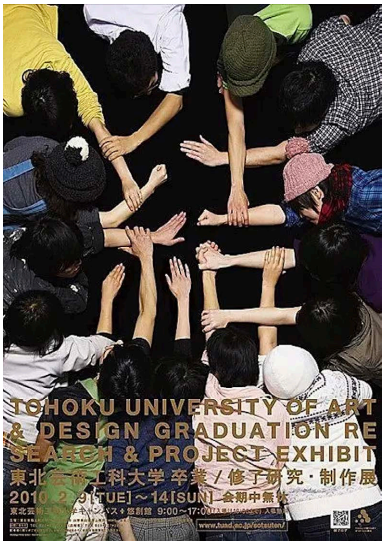


Figure 7. Tohoku University of Art and Design graduation poster
图 7. 东北芸术工科大学毕业海报

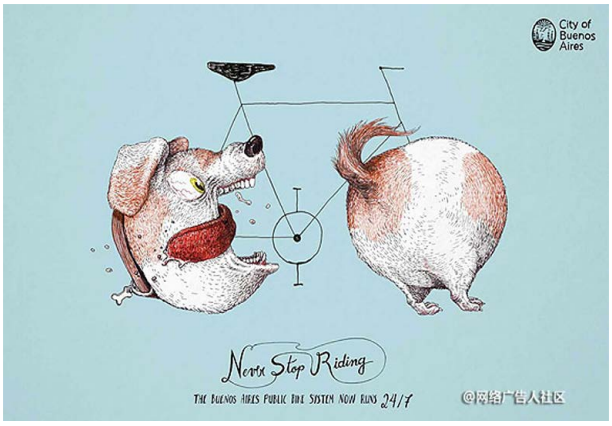


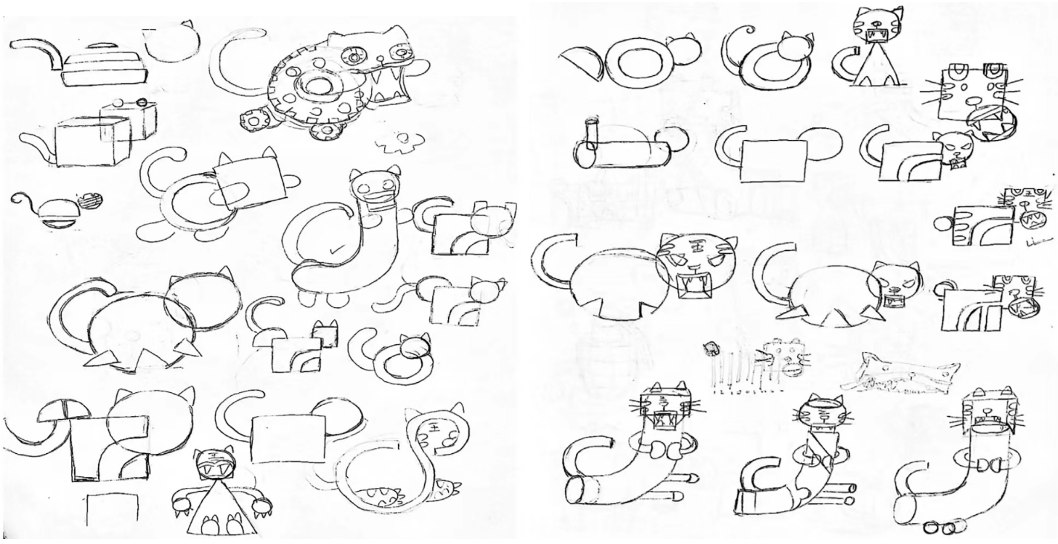
Figure 8. Buenos Aires healthy travel advertising
图 8. 布宜诺斯艾利斯健康出行广告

3.3. 视觉实验——解构在课程中的应用

看完以上建筑解构与视觉实验的案例，可能有人会产生几个疑问，比如：1，视觉实验的很多结果，是否是先积累了很多设计案例的方法后再有的结果？即本文前面提到的经验论；2，是否很多实验的结果是后面的作品的反推？首先本文认为经验论的学习方法是设计学习中必须的方法，并且需要大量的看、思考与临摹，即使很多成功的设计师也需要不断的积累与学习，但是这种方法与本文所讲的视觉实验－解构的方法并不冲突，并且是相辅相成的。本文的一些内容也是很多设计师都明白或是已经掌握的方法，只是还没有成为一种系统的方法与教学手段。

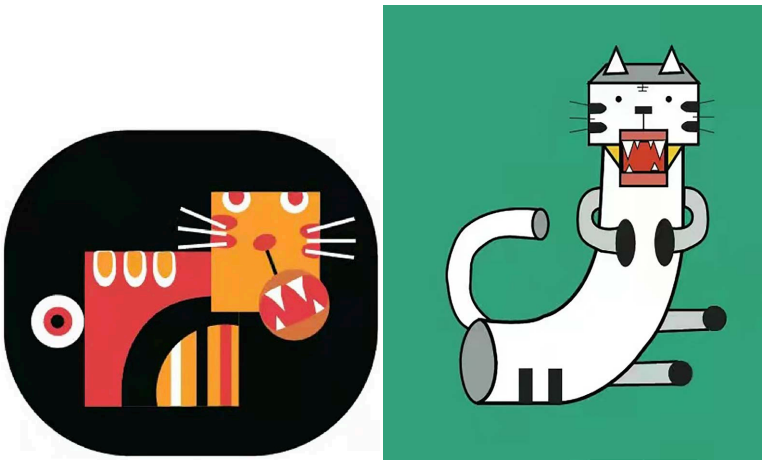
本文所论述的方法是作者本人从实际的授课经验中总结而来，也将在接下来分享我在视觉设计基础课程中的教学成果，以此来展示这种设计方法的可行性与价值，课程的学生为大一学生，几乎没有什么设计经验与方法。

图 9 是一位学生对老虎所做的视觉实验的草图(部分)，学生先尝试将老虎由简单的几何形态概括，在能够识别老虎形象的前提下越简化越好，学生在一开始的尝试中是迷茫且胆小的，会比较偏写实，也不敢做过多的删减与变化，但在老师的指引下，并且尝试的量达到一定程度的时候就开始越来越大胆的去简化，此过程即是在解构并尝试什么是识别老虎的底线——找到老虎的典型特征。这个学生在尝试的过程中慢慢发现，脸部的五官特征：如王、耳朵、胡须，尤其是张开的嘴与牙齿都是老虎非常重要的细节特征，只要保留了这些细节特征，老虎的头部形态、身体形态、四肢形态都不是识别老虎的必要特征，可以随意改变它们的大小，形状或是位置，甚至四肢都可以直接省略掉。后来的尝试中又发现耳朵和王有的时候也是可以省略掉的特征，如图 10，并且张开的嘴与牙齿——这个最重要的特征也是可以改变其大小、形状与位置的。在此视觉实验中，学生慢慢体会到如何在大胆地变化与创造的同时保留老虎的识别性，虽然在没有明确的要求之下，学生往往不会非常理性地总结出具体的典型特征，而只是一种视觉感知上的直觉。当然，老虎是比较复杂的自然形态，对于老虎的视觉实验——解构可能并非仅此一个结果，而且此课题仅限于最基本的视觉元素——点线面层面，如果加上色彩、材质、动态、光影等方面，那必然还会有更多的可能性。



(a) (b)

Figure 9. Luo Chuqian's tiger deconstruction exercise of Guangqing brand 211 (Part)
图 9. 广轻品牌 211 罗楚倩同学的老虎解构练习(部分)



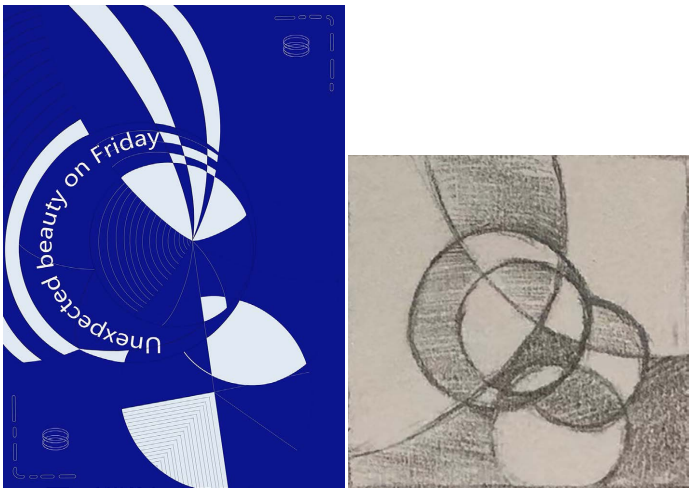
(a) (b)

Figure 10. Electronic manuscript of tiger deconstruction exercise
图 10. 老虎解构练习的电子稿

总之，在授课过程中发现，通过这样的练习，绝大多数学生都能够创造出很多以往完全想象不到的关于动物形态的特殊表达，而这正是建立在视觉实验－解构的基础之上，就如同画一幅很复杂的画面，越是着眼于结果就会觉得越无从下手，而能够理解并着眼于最简单的结构，就发现其实并没有那么难，而设计形式的创造亦是如此，结果看似难以理解，但其实从解构出发，变化就会变得容易很多。并且在这些老虎的特殊形态表达的基础上再去做图形创意的联想，也会产生更多的可能性。

此外，视觉实验－解构作为一个通用的设计方法论，不单单可以应用到插画形象的创作上，理论上讲，对于任何形式的设计创作都是有意义的。比如平面构成对画面分布的解构就对于版式设计有着重要的意义，只是以往的教学中并不能将这些黑白相间的图案练习与今后的版式作品联系起来，其实从原理上依然是让学生从更本质的层面去感知事物。首先是利用最简化的点线面去感受形态与形态之间，形态与画面之间的关系，这种基础的感受力对于未来的设计感的培养是至关重要的，如果理解与练习的不够，就会导致学生在未来的设计中出现的画面不够平衡、细节处理不到位等设计感不足的问题，就如同踢足球需要脚感，画画需要手感是同样的道理。所以从这个角度说，好的绘画功底如果能够合理的转化，对于学生设计感受力的提升是非常有帮助的。

图 11 即是学生利用平面构成为基础做的版式设计，首先让学生尝试画点线面构成的草图，并指引他们在同类型的构成基础上多去尝试不同的变化，如大小、位置与组合等。最终选择其中一张草图，在此基础上衍变成一张版式设计，图 11 的右边即是其中一张圆的构成草图，左边则是在此构成的基础上衍变设计成的版式设计，学生同样是没有很多设计经验的大一学生，但在视觉实验－解构的设计方法下，使得其设计的画面简约而又不简单，画面因为有了构成关系的存在，让画面看起来很复杂但又不会显得杂乱无章，这种“关系”有的在海报中是实的——可见的，而有的是虚的——不可见的，但即使不可见，它们依然在画面中产生了无形的力量。不难想象，如果直接去创造这样一张复杂的画面，需要在画面的复杂度与图形的关系之间不断切换，往往是顾此失彼，要么画面做得过于简单，要么做得过于杂乱。另外，此作品虽然在衍变的过程有参考其他设计作品，但由于最基本的结构层面并没有参考，所以即使在后期衍变的过程中有参考也不至于变成一张过多模仿的作品。而当下的设计界，由于网络资讯的快速发展，不论是学生还是设计师，都将模仿、改造或者揉合他人的优秀作品作为更高效的设计方法，往往都缺失或是不够重视从最基本的结构层面的思考与尝试，而这恰恰是设计创新非常重要的环节。



(a) (b)

Figure 11. Guangqing brand 212 composition layout design of Huang Yayi
图 11. 广轻品牌 212 黄雅怡同学的构成版式设计

4. 结语

综上所述，本文希望借助对视觉设计基础课程中比较基础的几个知识点的阐述能够让设计教育界对视觉设计基础课程中设计原理与设计方法的重要性有更深入的认识，以此改善现阶段的设计问题：即大多数学生与设计师一直在表象层面的模仿，缺少在本质层面上思考与创作的设计方法。当然，视觉设计基础课程所包含的知识点还有很多，而且非常的系统与全面，每一点对于学生今后的设计创作都有着重要的意义，应用范围也不仅限于以上的插画形象与版式设计，对于字体设计、品牌设计、广告设计乃至所有的设计领域都是有意义的，在这里无法一一论述。关于视觉实验－解构的设计方法在字体设计课程中的应用，笔者已在字体设计课程的实际教学中做过尝试，将会在之后的文章中阐述。

最后，之所以用视觉实验这个名称来定义，是希望设计师乃至所有人能够将设计作品的创作等同于任何学科的发明创造，它们一样都需要大量基础理论的学习，需要大量的练习与积累，需要系统的方法与步骤，需要花大量的时间去动手尝试(实验)，而不是一个一蹴而就的灵感爆发；而且这种实验要尽可能根据需要将设计过程分解成许多步骤，以便更容易加以解决[4]，任何一个步骤的缺失，都会造成作品创造力的缺失，这也是为什么好的设计一定要从草图这个步骤开始，因为只有草图才能让设计者更快速有效的进行更多的视觉实验，才能让设计者的设计形式在一开始就存在更多的可能性。更有趣的是，草图就如其他实操性的实验一样，也会有很多惊喜的“意外”发生。所以，不要让视觉设计基础这门课程变成一门僵化的装饰课程，让它成为真正可以指导与启发学生创意发想与设计形式创作的方法论。

参考文献

[1] (日)朝仓直巳. 艺术·设计的平面构成[M]. 林征, 林华, 译. 南京: 江苏凤凰科学技术出版社, 2018.
[2] (美)鲁道夫·阿恩海姆. 艺术与视知觉[M]. 滕守尧, 朱疆源, 译. 成都: 四川人民出版社, 2006.
[3] (俄)康定斯基. 康定斯基论点线面[M]. 罗世平, 魏大海, 辛丽, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2003.
[4] 林品章. 设计学方法论[M]. 台北: 桑格文化, 2012.