

视觉冲击力形成的几种构成方式

1: 构图图形的层次感

图形和元素之间的层次感，可以在干扰视觉的同时，突出自身所想体现的主题，这种表现方式往往是比较直接而且有效的方式。

我们所说的这种视觉干扰是在分散欣赏者多余视线的同时，更能注意到这一设计的主题上，为这种干扰方式所产生的图形是这个主题的辅助图形。

就如下面我引用的这个图形，图形中那些不规则的半透明元素、光线、数字、方块、以及那些放大的机器人构成了一定的纵深感和层次性，这写元素在分散视线的同时又将欣赏者的视线集中到了中心的 GUNDAM Death Scythe 和下方的机器人身上.。这种设计方式是现在比较多见的一种设计方式，可能大多数的人都觉得比较 COOL 吧。



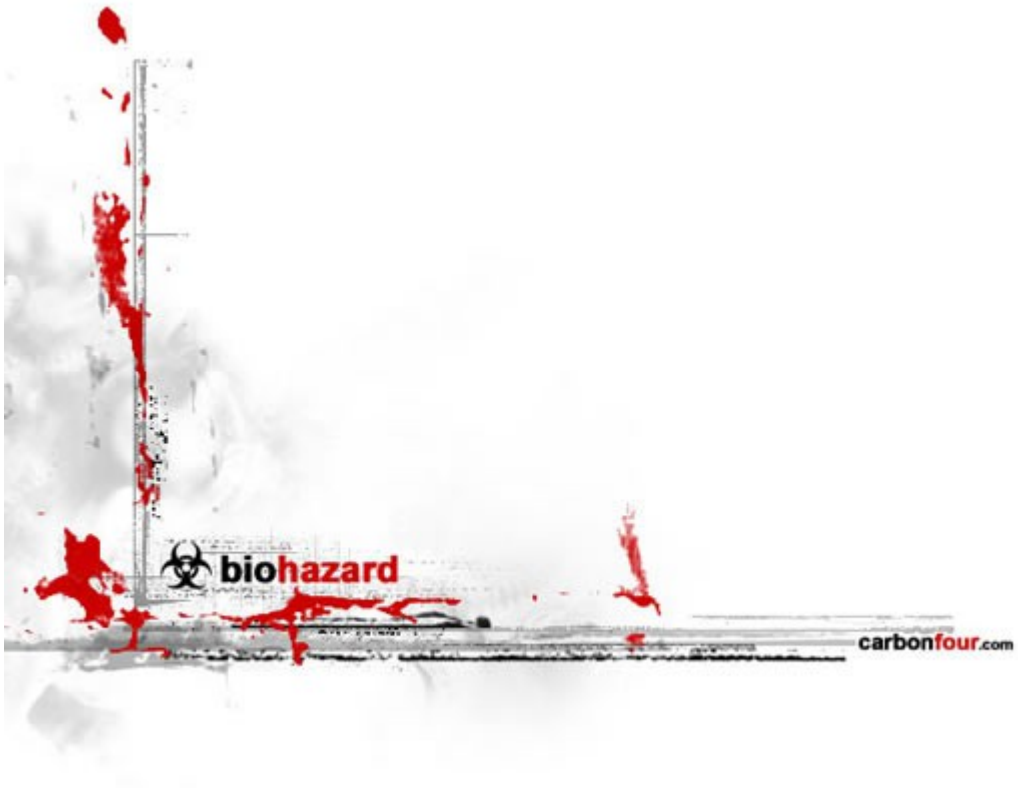
2: 构图的视觉线牵引

利用色彩或者元素来牵引欣赏者的视觉，让欣赏者随着设计师的的思维去思考和观看作品。现在存在的大多数作品都是运用点、线、面来引导，以图形和元素出现的引导方式的作品比较少见。就像下面的这个

图形，视觉的中心是中间的那一条白色的色块，及当中的文字，而在上下的张图片的交接处出现的那条蓝色的线段，就在牵引欣赏者的视觉移动到图形中的文字和其他的小的图形上。



3: 色彩诱导



图中的主体色块运用了红色和灰色，而图中大背景的白色块和红色行成了强烈的对比，灰色在平衡色彩的强烈对比的同时，也和红色起了一定的对比重用，而主题的文字 biohazard 和 Carbonfour.com 上也用到了黑色和红色的对比。

4: 明暗诱导

利用由光感折射、光感捕捉、动态光感及明暗差异性的一些共性来衬托主题。

5: 瞬间捕捉

利用眼睛感官的瞬间接受、来捕捉视觉点。



6: 抓突破点

靠突破图形图像本身的视觉平衡点来达到视觉要求

运用图片素材的本身来寻找设计的突破点，依据图形自身所产生的空间感，光感，等一些突出的地方，来加以利用，从而突出设计的主题。如图 图中的电梯产生了强烈的空间感，稍加修饰一张好的平面作品就问世了。



7: 比例大小

依据事物本身的比例关系，在等比的关系上追求视觉上的平衡关系、突破事物本身的等比关系，进而推出自身的视觉重点以求突破。就如一些夸张漫画那样，一个大头小身子的人物形象，一种夸张的歪曲正常比例的方式，在不经意间往往能收来奇效。

8: 依据欣赏者的接受能力，及平常所说的感情，利用平时生活的一些元素，充分考虑欣赏者对图形的认可能力，以自然美及突破普通接受能力的残酷美来打动欣赏者的情感，以获得人们对图形的记忆。

9: 视觉幻象

利用视觉幻象得空间感来突出整体设计的视觉中心。

10: 抽象的表现方式

在下面的两副作品中，作者抽象的运用的色块来代表海水及陆地，运用色彩的对比突出主题的同时，也起到了一定的娱乐性，这样的作品容易让人有好感，而且比较不容易忘记。

