

作品集 PORTFOLIO

姓名：张政

报考方向：智慧型城市设计研究

2018-2021



姓名：张政

籍贯：湖南怀化

出生年月：1999.08.26

本科院校：中央美术学院

本科专业：公共艺术与空间设计

个人成绩：

中央美术学院城市设计学院 2018-2020 学年艺术城市成绩综合排名第四名

中央美术学院城市设计学院 2018-2019 学年中央美术学院综合奖学金三等奖

中央美术学院城市设计学院 2019-2020 学年中央美术学院综合奖学金三等奖

中央美术学院城市设计学院 2020-2021 学年公共艺术与空间设计工作室成绩综合排名第一名

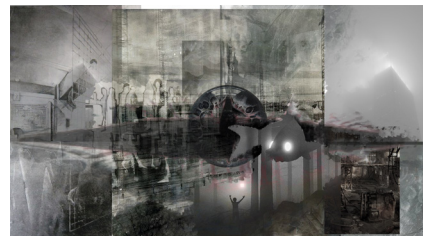
中央美术学院城市设计学院 艺术城市公众号创始人、运营者

中央美术学院城市设计学院 公共艺术与空间设计工作室公众号创始人、运营者



01

与水之争
THE BATTLE AGAINST WATER



02

痕
SCAR



03

时间的休息区
THE REST AREA OF TIME



04

跨界·共生
CROSS-BORDER SYMBIOSIS



05

风与水的关怀
CARE OF WIND AND WATER



06

拥抱
EMBRACE



07

雕塑语录
SCULPTURAL QUOTATIONS



08

墟
RUINS



09

无声的控诉
A SILENT INDICTMENT



10

咖啡庄园
COFFEE PLANTATION



01

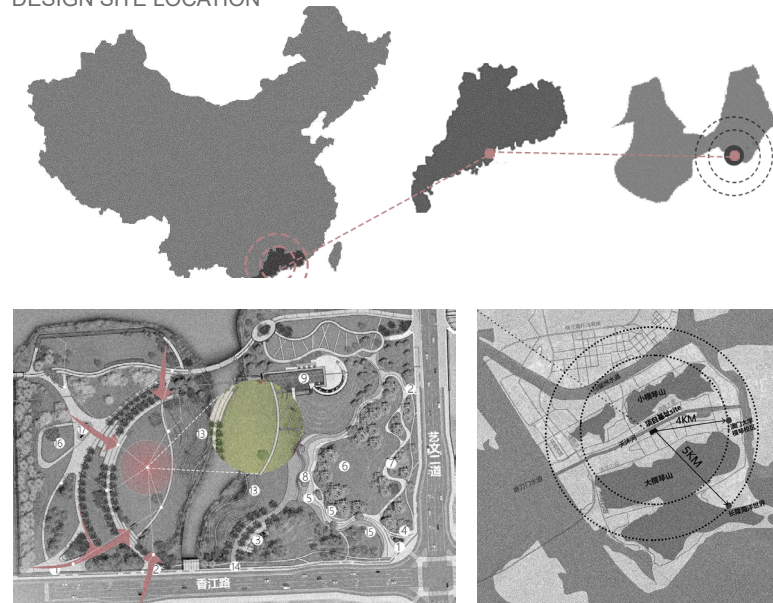
THE BATTLE AGAINST WATER

THE BATTLE AGAINST WATER

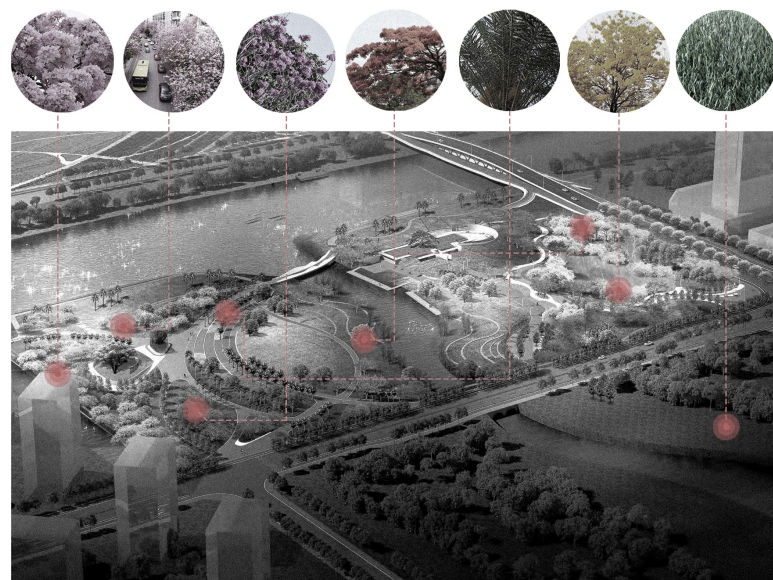
与水之争

从赛艇竞赛文化入手，将赛艇的竞争精神内核进行提取，把竞赛活动从水上活动移迁为陆上活动将竞赛活动娱乐化、大众化、生活化，从赛艇滑动的水纹波动形态为基础元素，生成具有韵动感的载人载物玩具圆形水滑梯，以娱乐化的形式去传递沟通赛艇文化，增加场地文化韵动感的同时也构建了场地与人深度交流的空间平台。

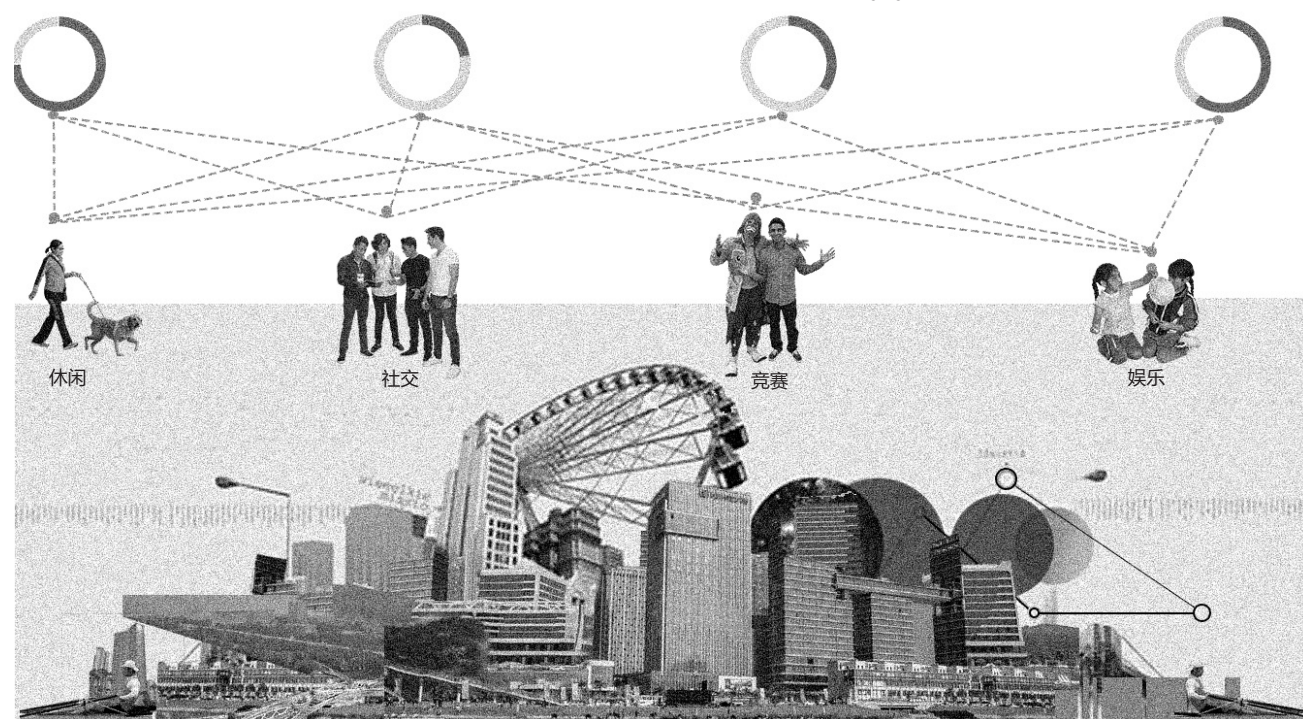
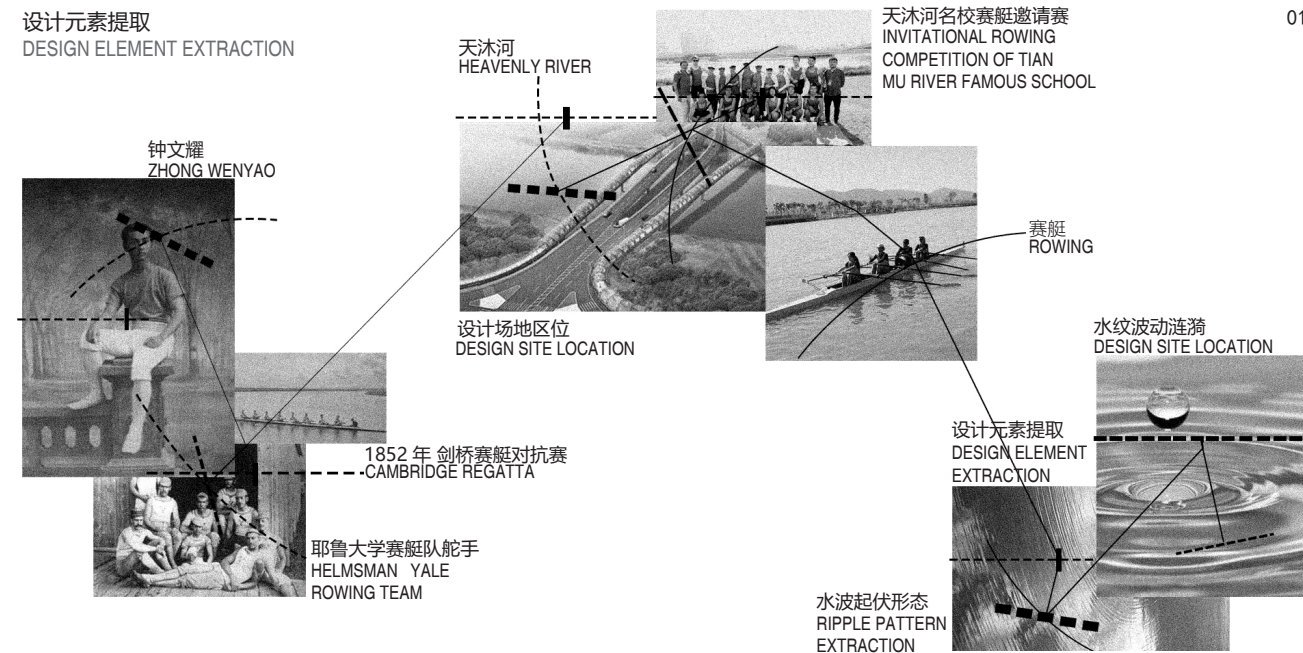
设计场地区位
DESIGN SITE LOCATION



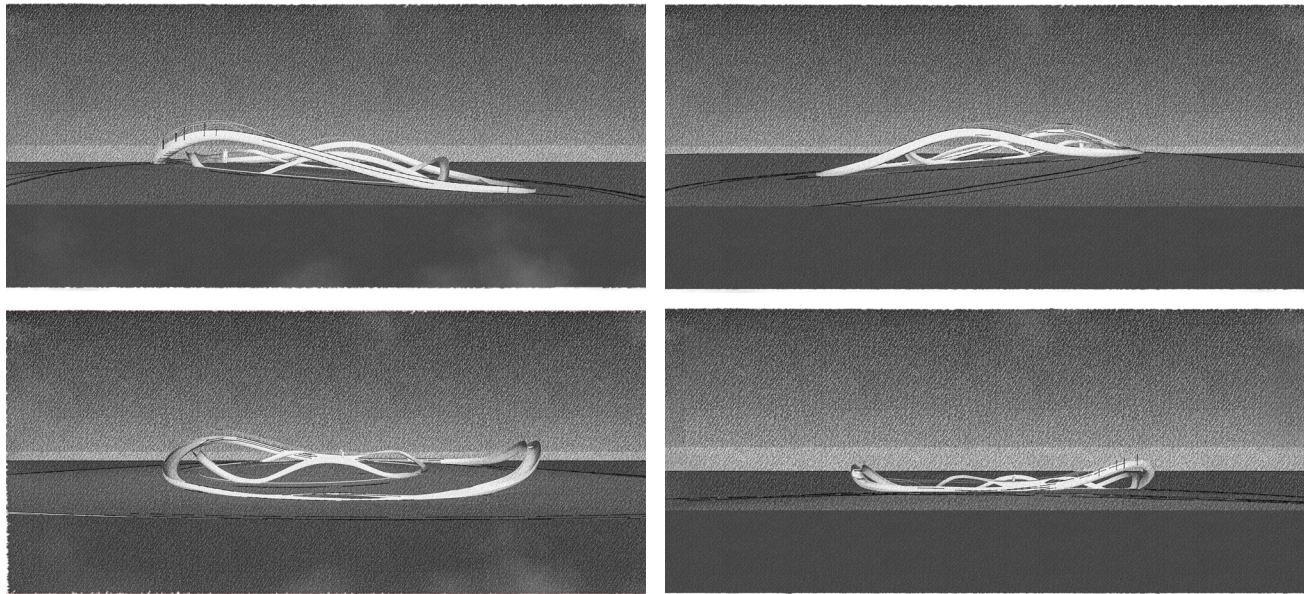
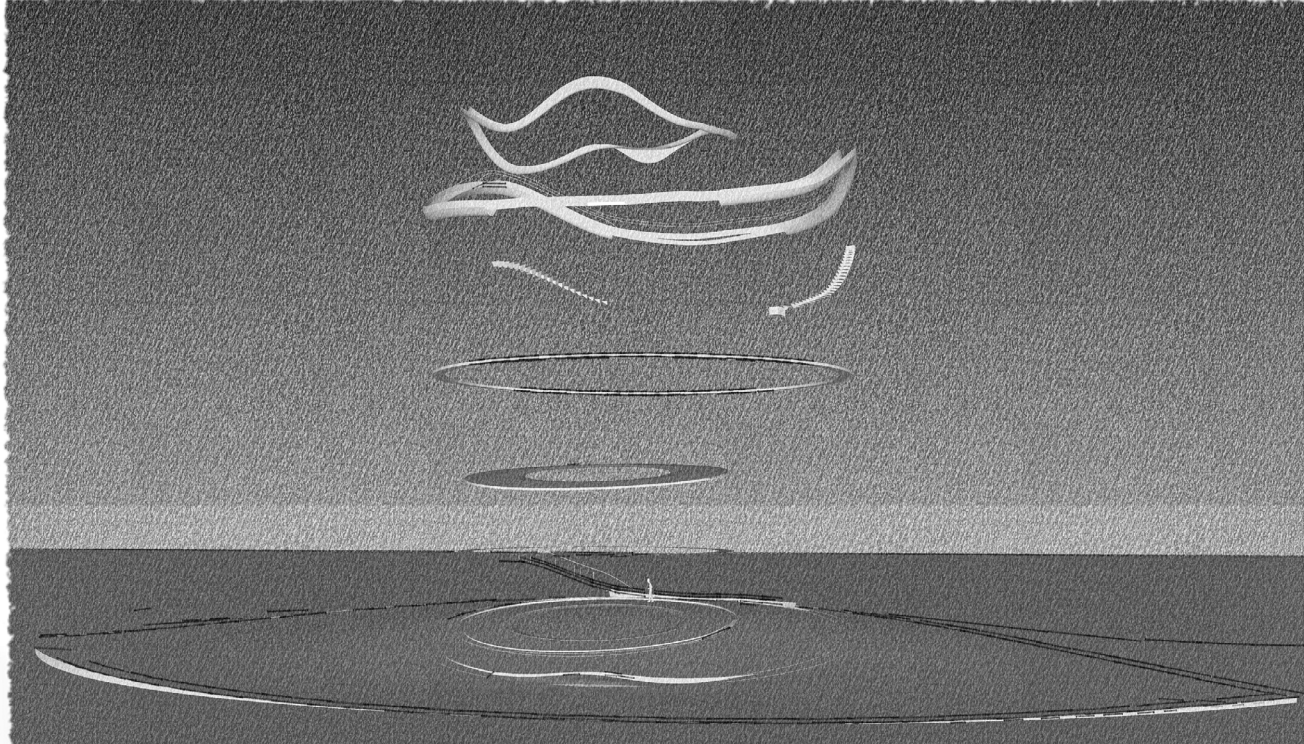
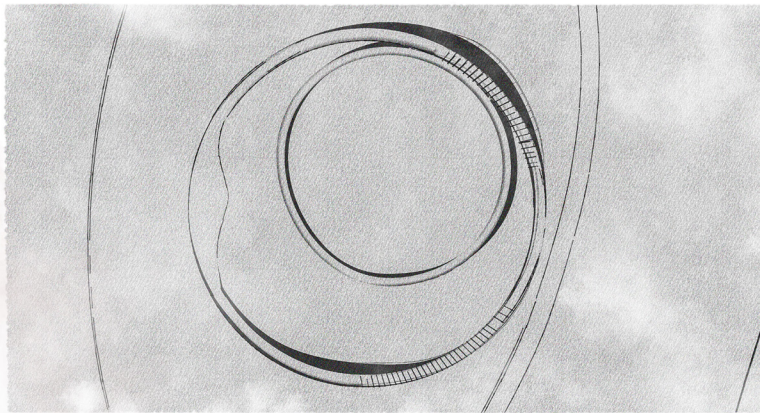
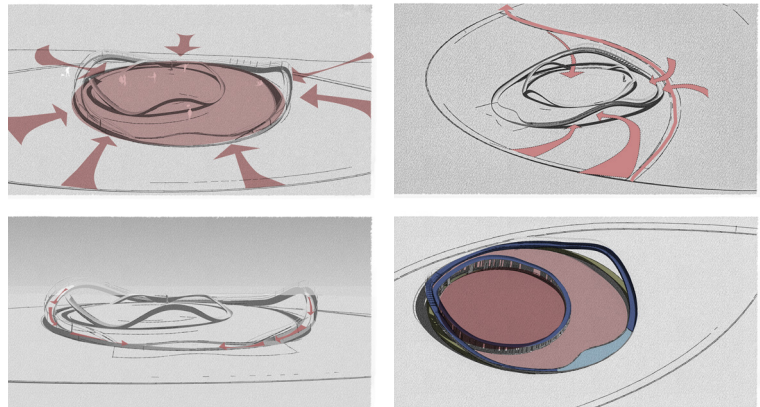
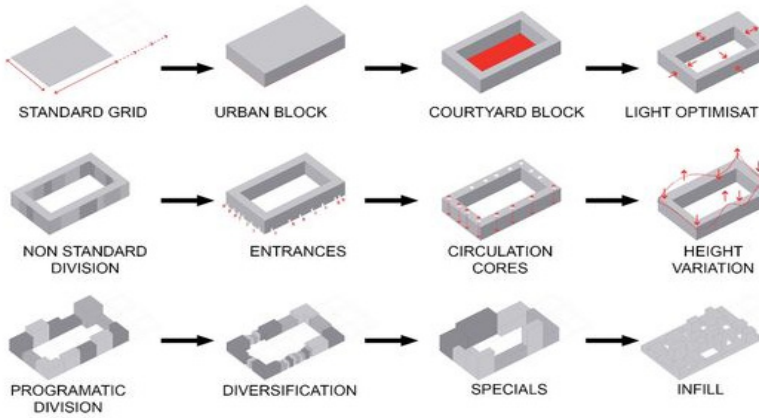
场地植被分析
SITE VEGETATION ANALYSIS



设计元素提取
DESIGN ELEMENT EXTRACTION



01 公共艺术作品
PUBLIC WORKS OF ART

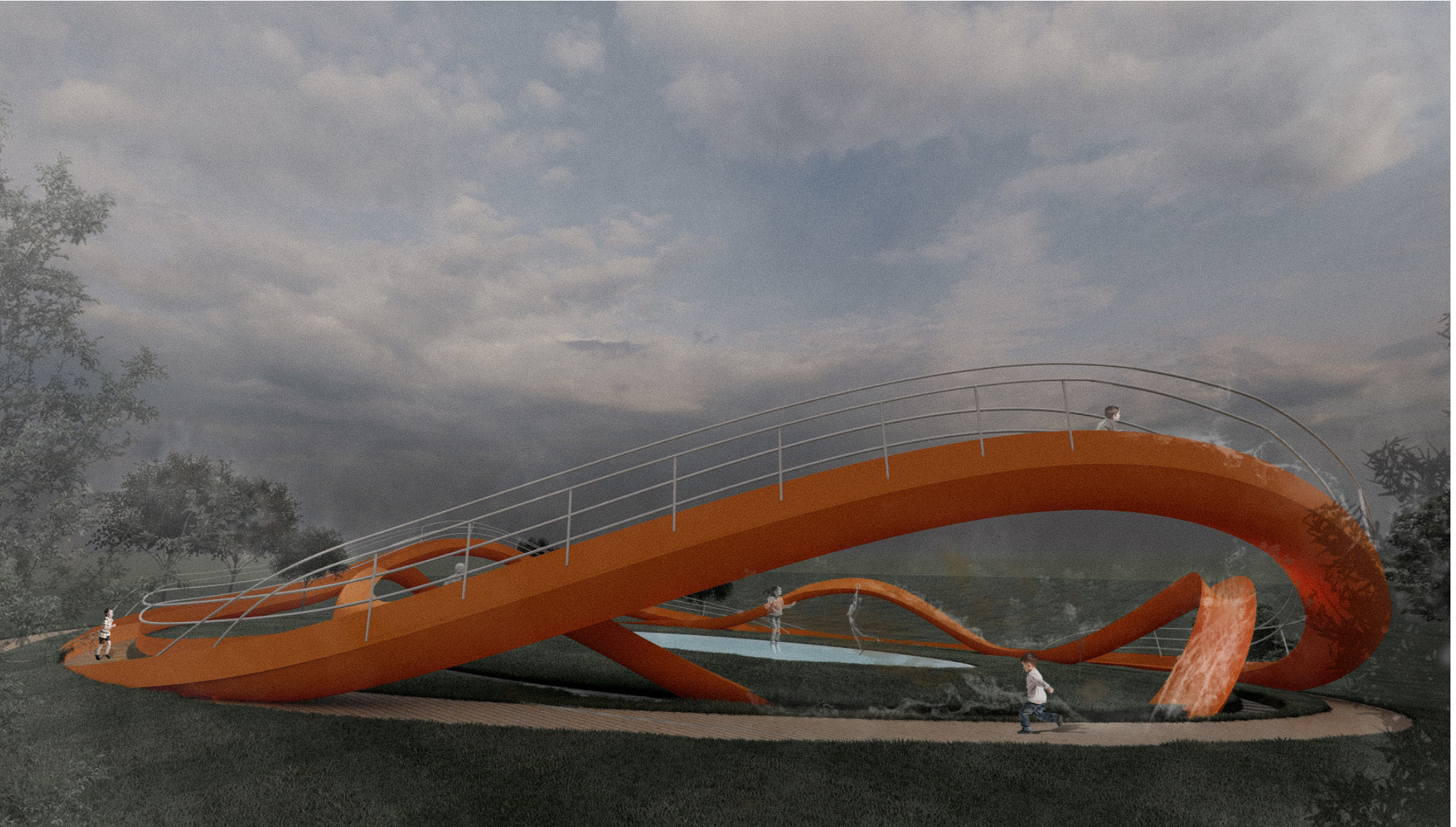


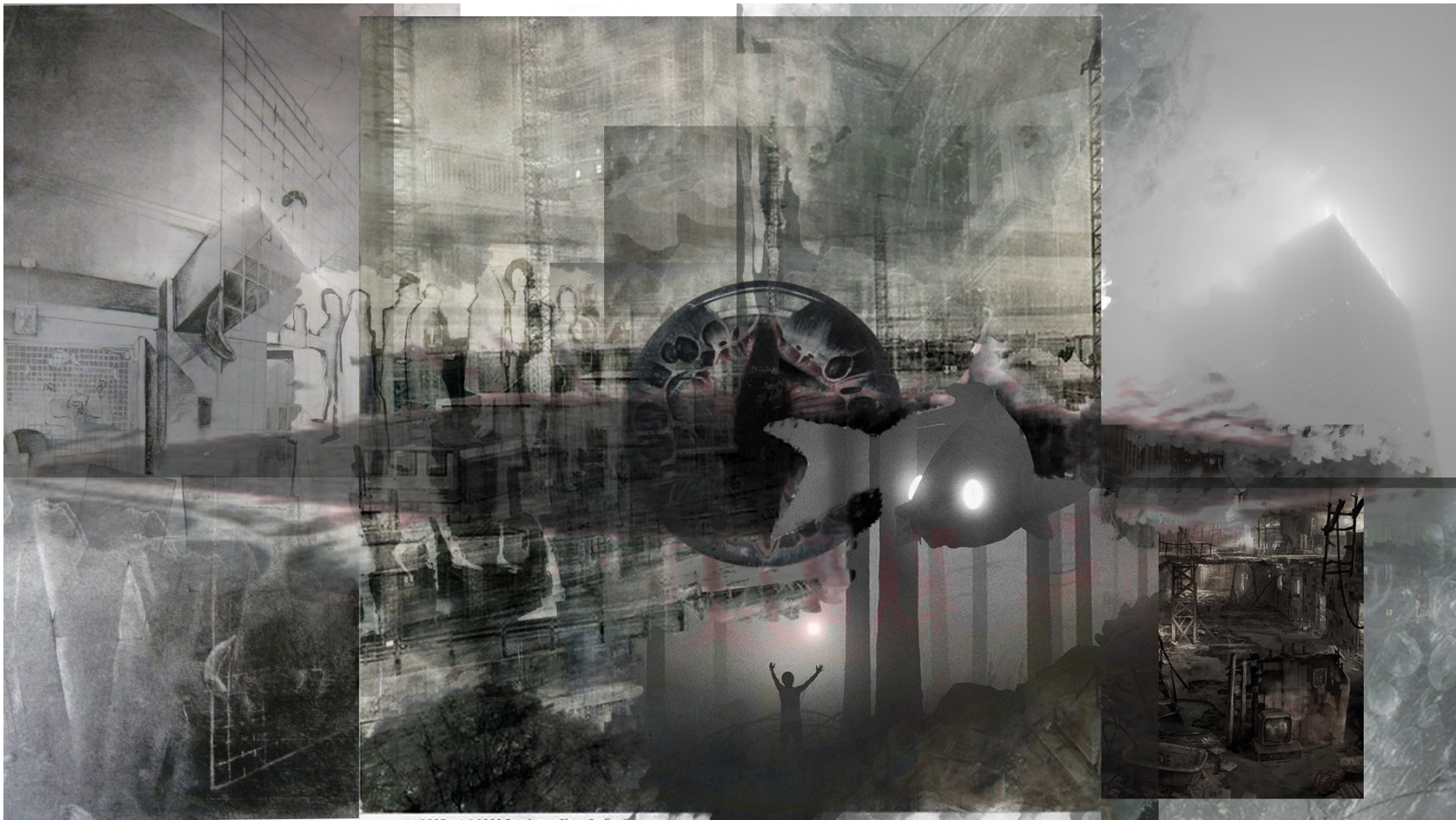
01 公共艺术作品
PUBLIC WORKS OF ART

THE BATTLE AGAINST WATER

01

从赛艇竞赛文化入手，将赛艇的竞争精神内核进行提取，把竞赛活动从水上活动移迁为陆上活动，将竞赛活动娱乐化、大众化、生活化，以水纹波动形态为元素，生成场地艺术装置。





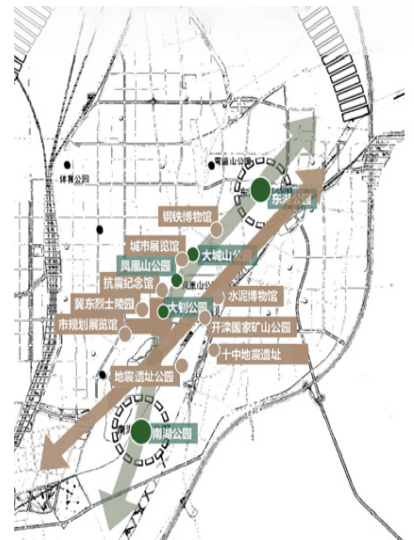
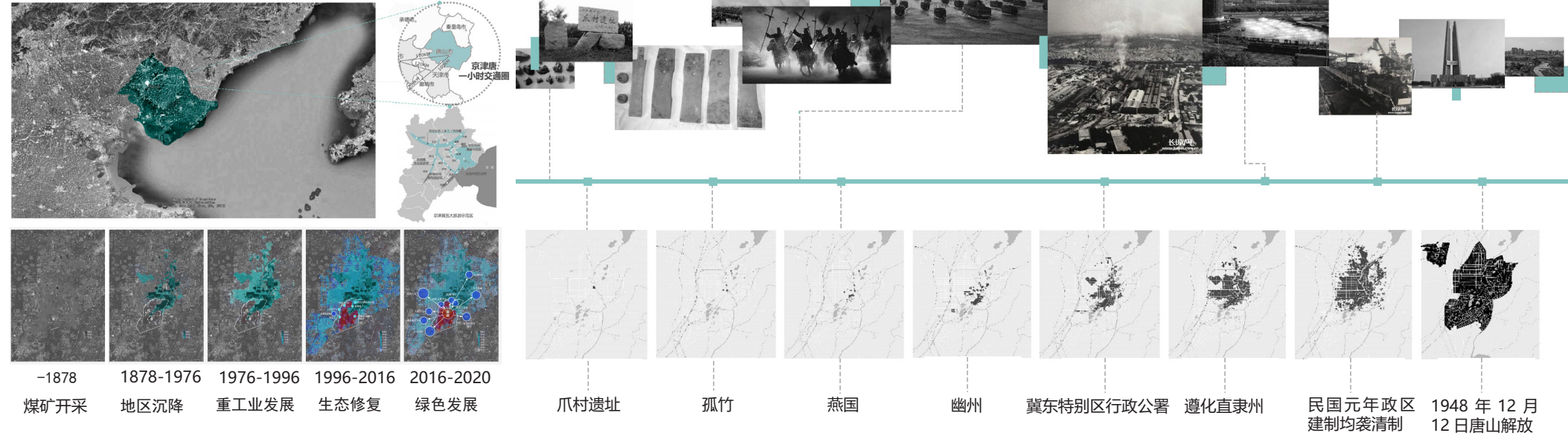
02 痕

在空间场地内设立具有历史纪念意义和反思意义的公共艺术装置，把城市历史之痛与伤痕艺术化的呈现出来，用场地艺术装置传承城市文化历史，使人们能够直面历史之痛、直面历史的伤痕，并且能通过该艺术装置激发人们对与自我和城市未来发展的深思与总结。

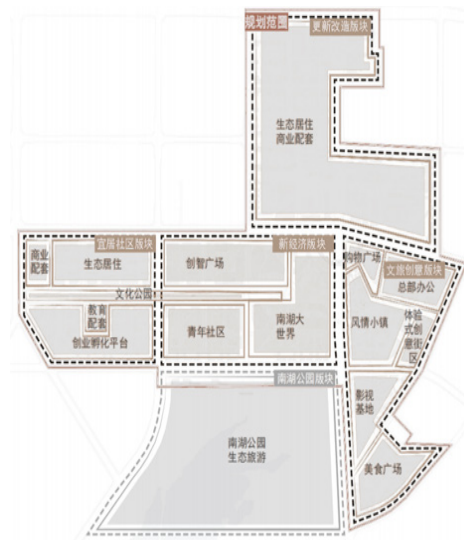
PUBLIC WORKS OF ART
SCAR

设计点拥有大量的文化历史遗迹和公园，文化氛围浓厚

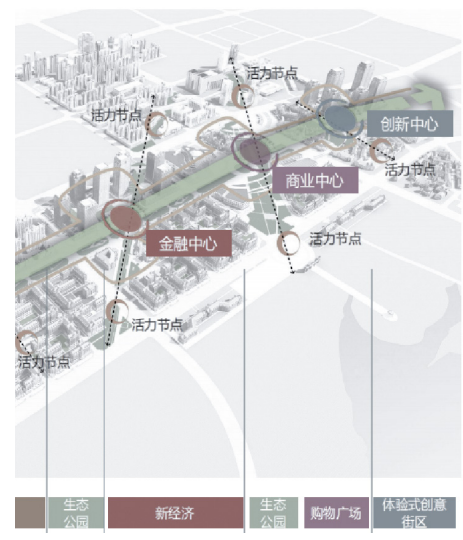
02 公共艺术作品 PUBLIC WORKS OF ART



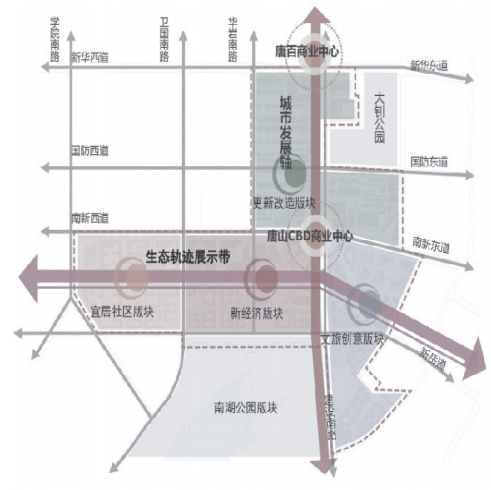
设计点拥有大量的文化历史遗迹和公园，文化氛围浓厚



设计点位于新经济板块区、青年社区，创新与活力是设计区域特征



设计区域属于 CBD 商业中心，临近创新金融中心，人流量大



设计区域临近多条主干道交叉口，交通便利人流更新速度活跃



四合楼旅舍



冀东烈士陵园



大钊公园



南湖医院



新华联合花园



设计区位



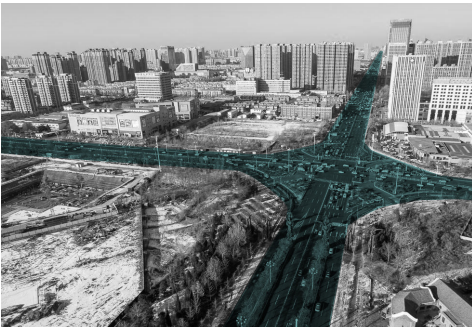
老唐山风景老镇



创业孵化平台



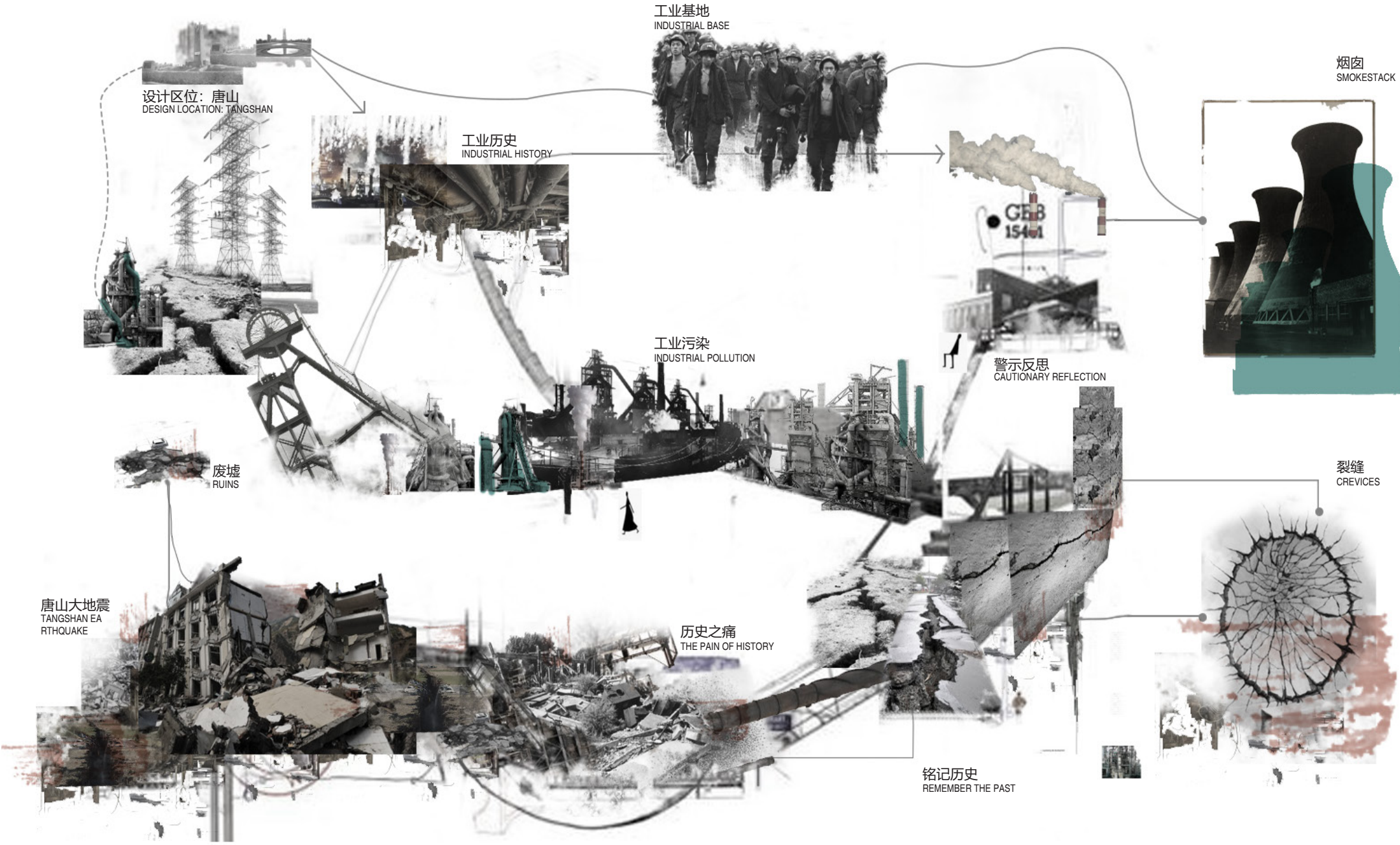
南湖景区

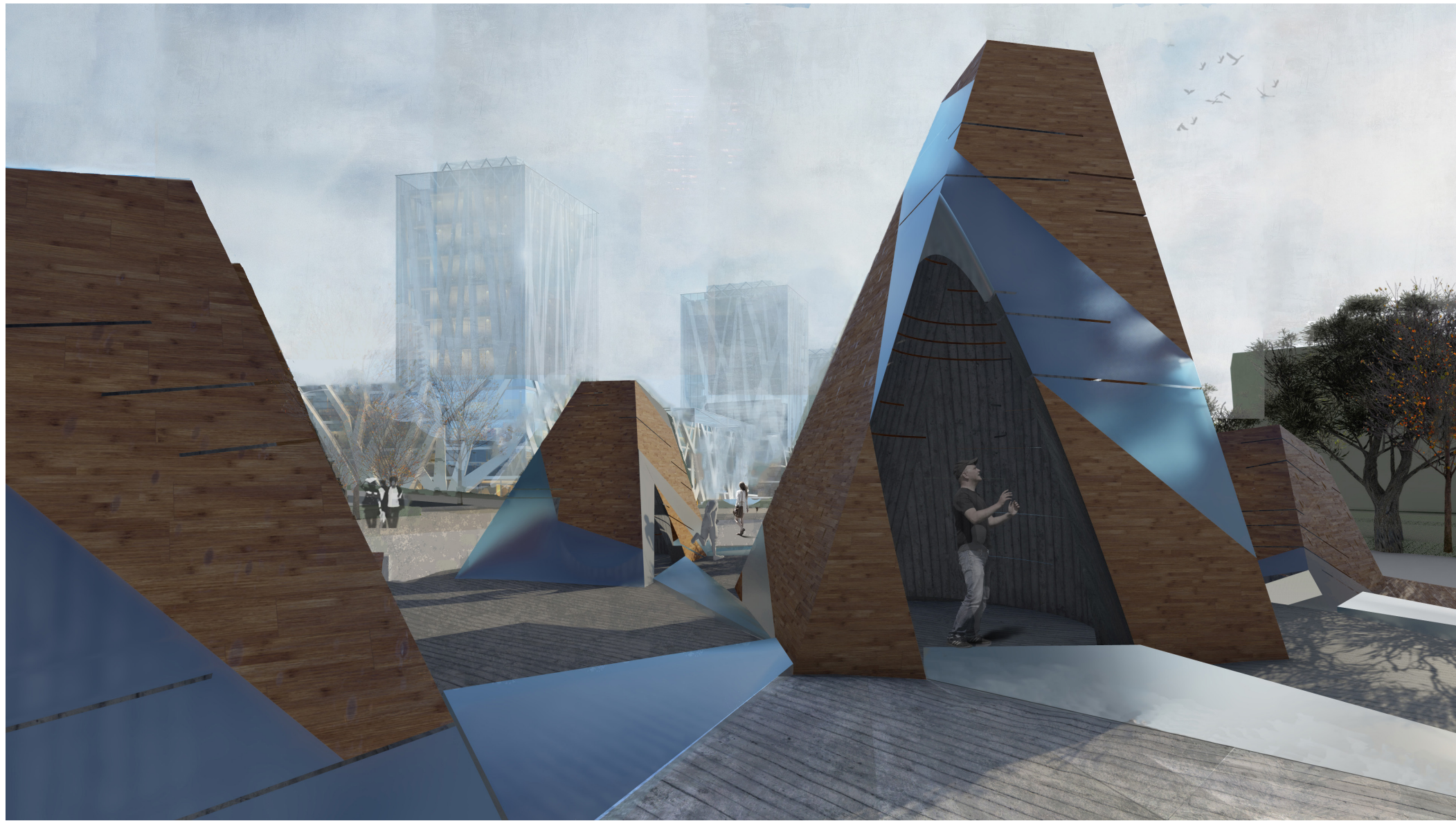
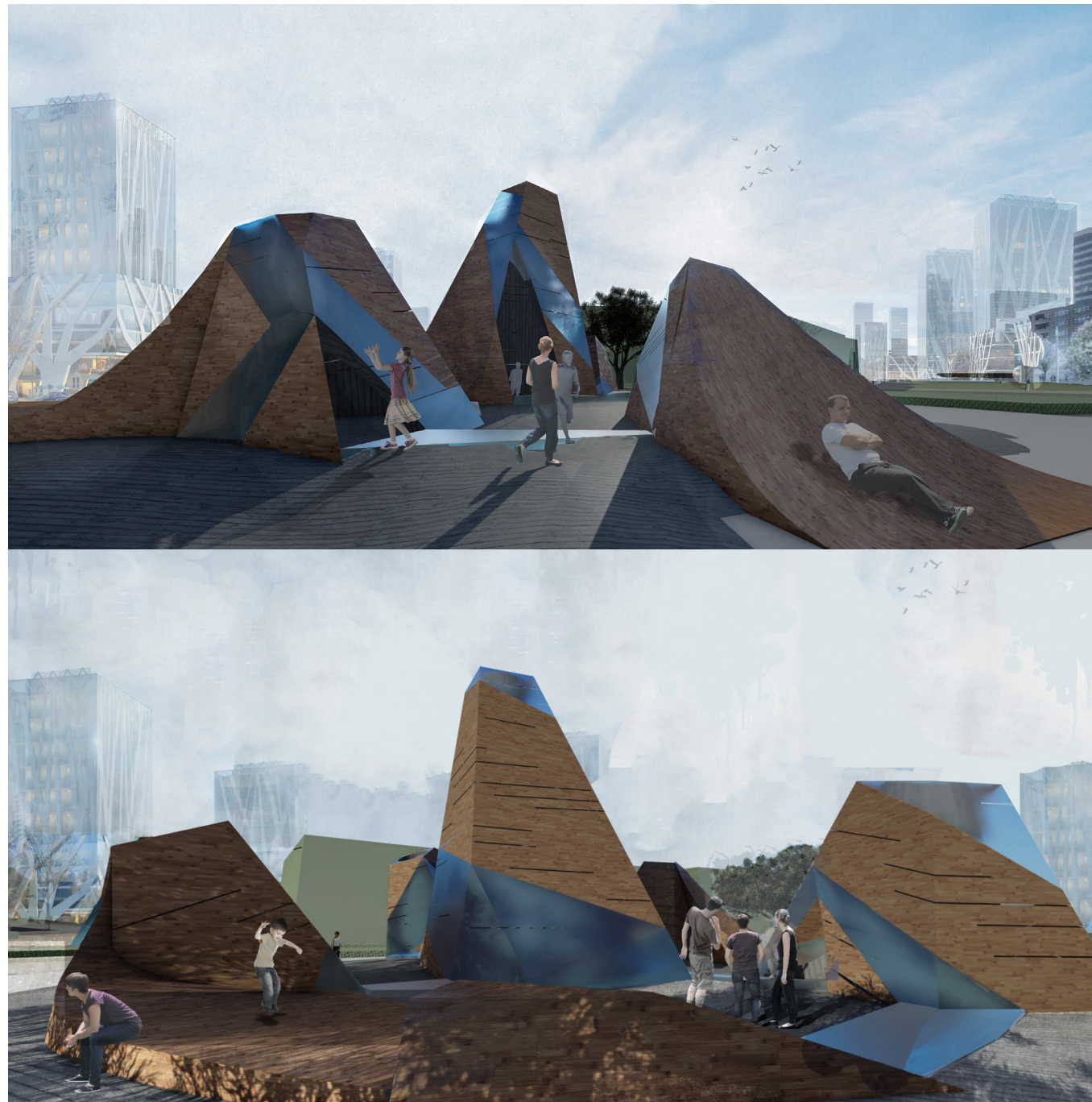
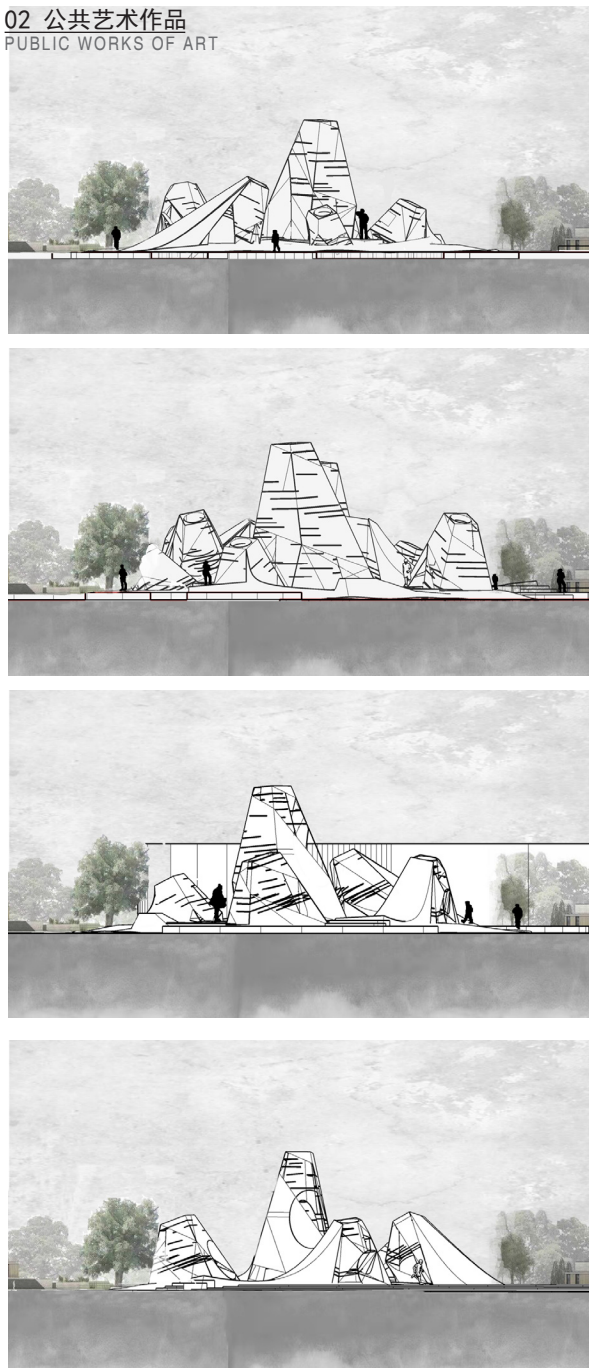


十字路口



建筑空地





以历史和反思角度出发，以地震裂痕和烟囱形态为元素，生成具有娱乐休闲、展望反思、历史警示的公共艺术场地装置。



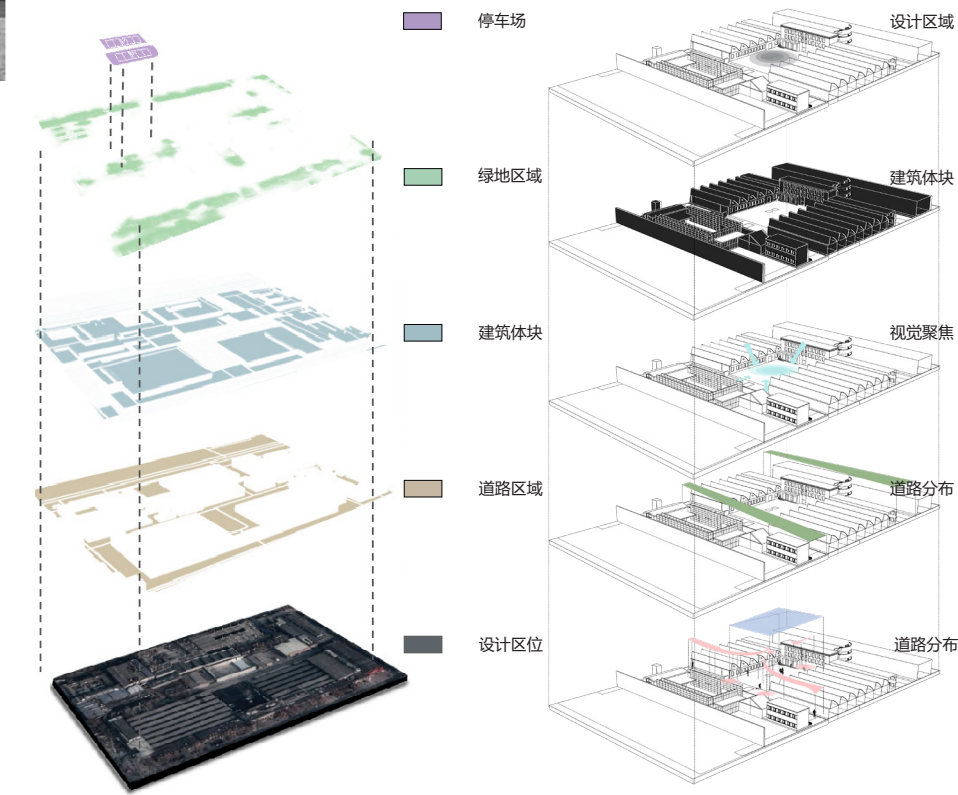
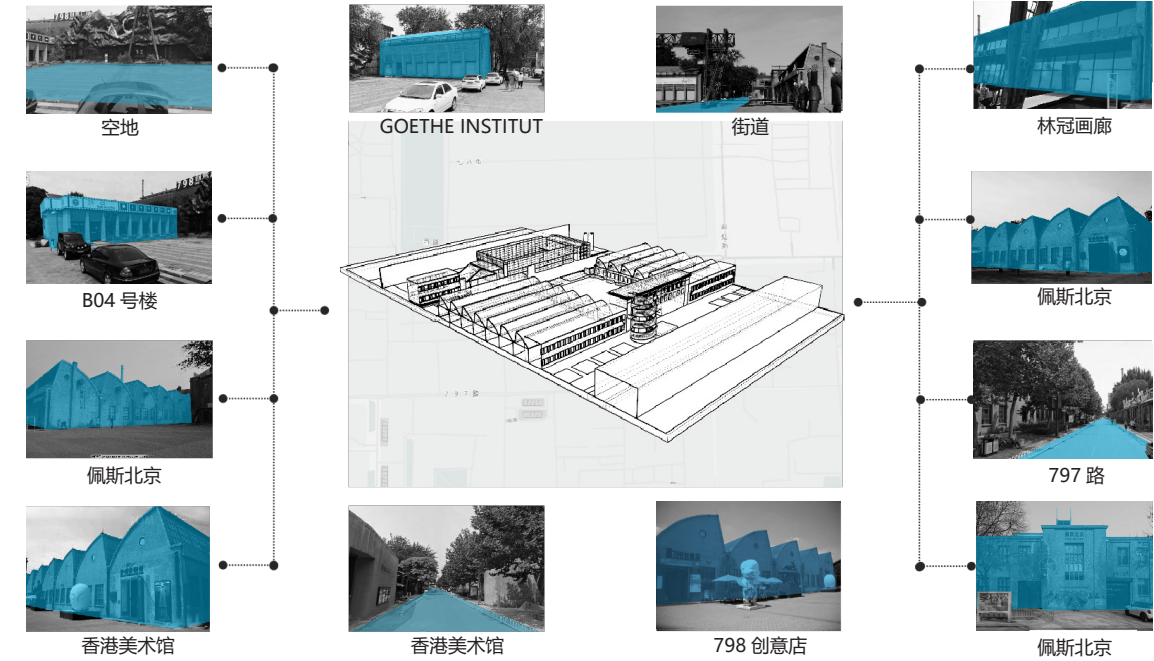
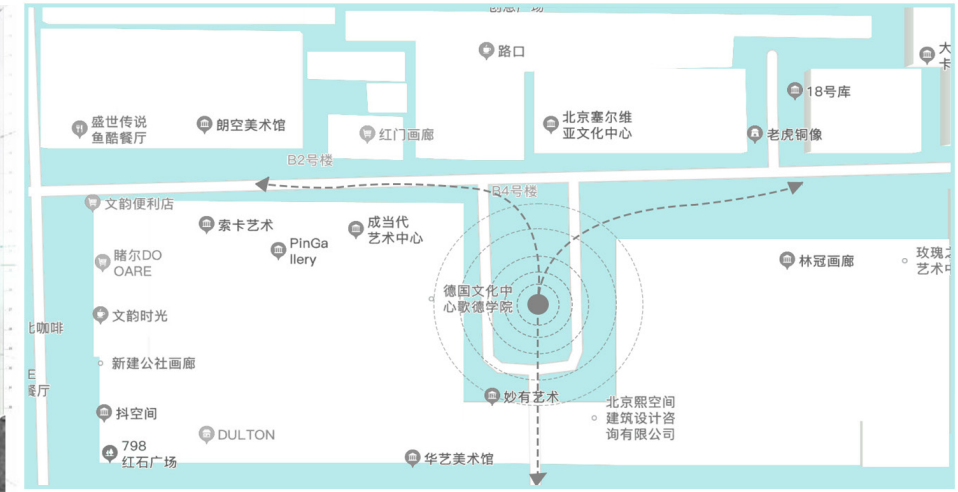
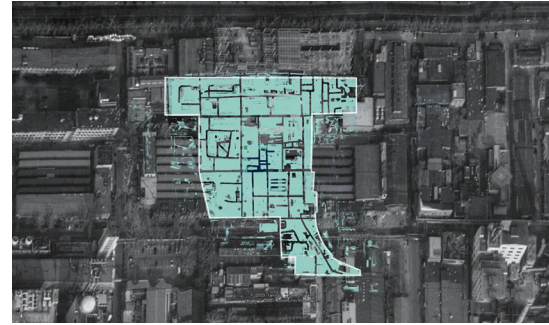
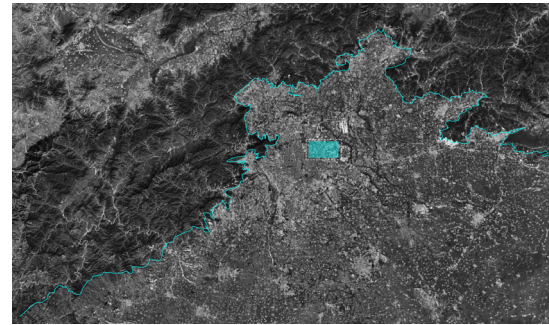
03

时间的休息区

找寻时间的踪迹，把时间和空间定格于场地之中，探索人群需求，将休憩与趣味融入于场地之上，以时间为切入点，尝试搭建时空交融的艺术休憩区，使人群得以休憩的同时能于场地的时间、空间产生互动。

PUBLIC WORKS OF ART

THE REST AREA OF TIME





2000 年 12 月，原六家
厂单位整合重组为北京七
星华电科技集团有限责任
公司

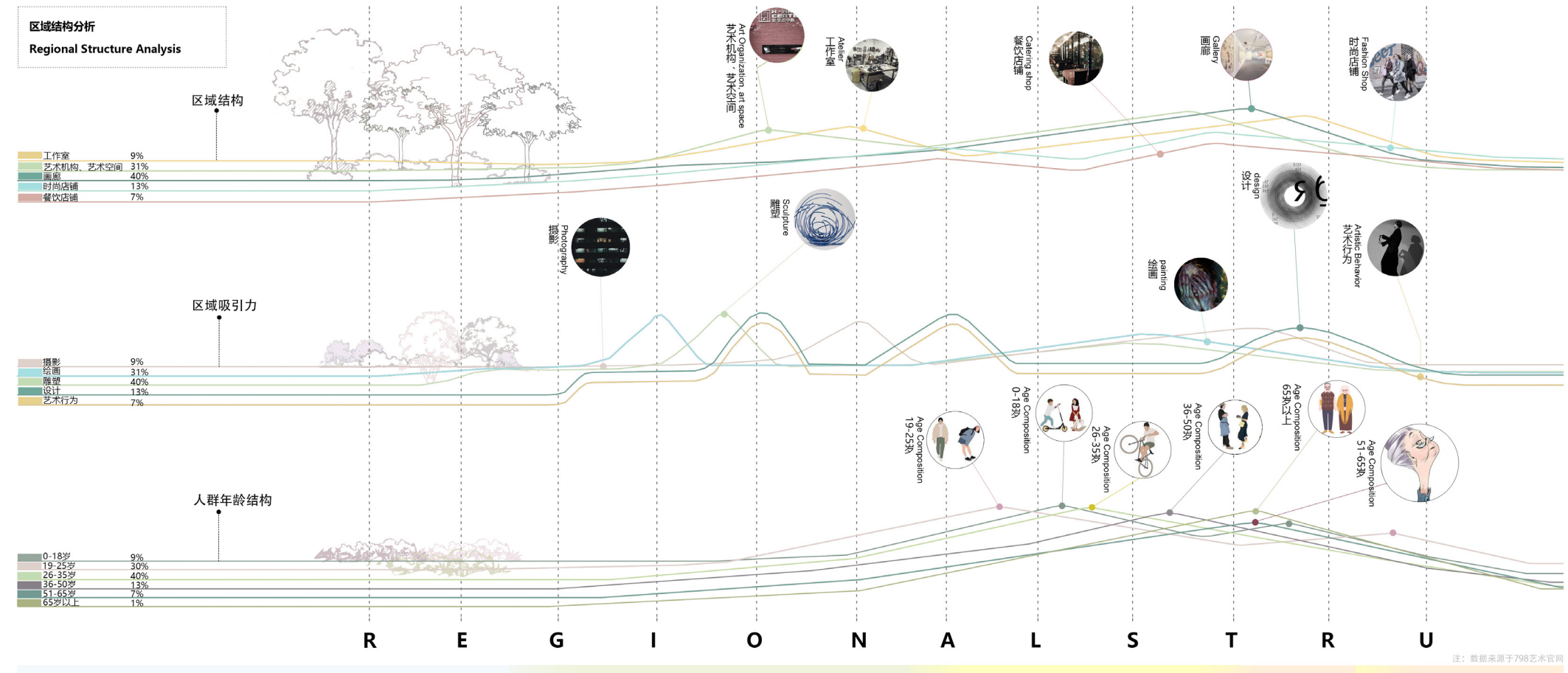
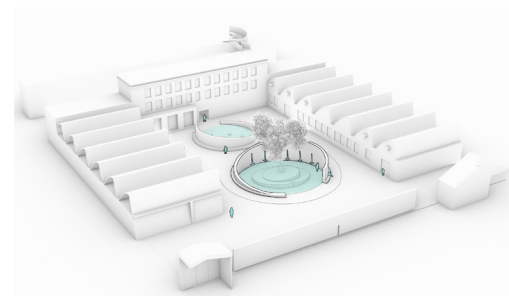
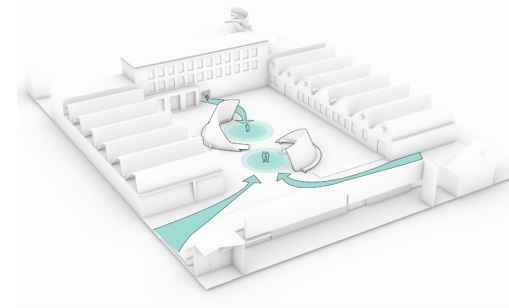
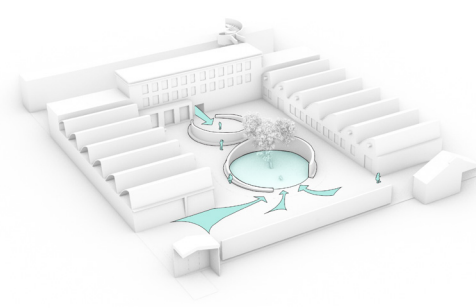
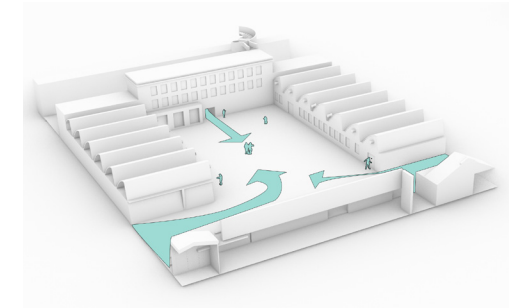
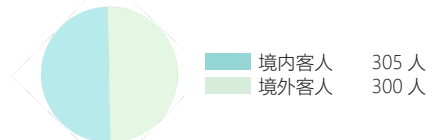
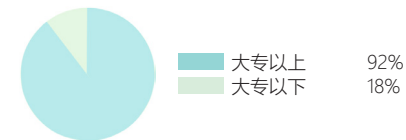
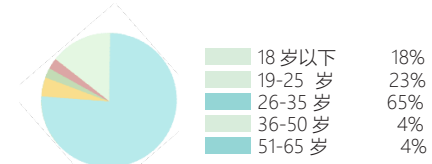
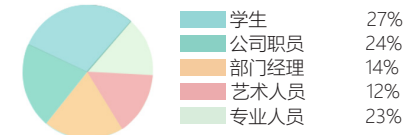
1964 年 4 月，四机部撤消 718 联合厂建制，成立部直属的 706 厂、707 厂、718 厂、797 厂、798 厂及 751 厂。

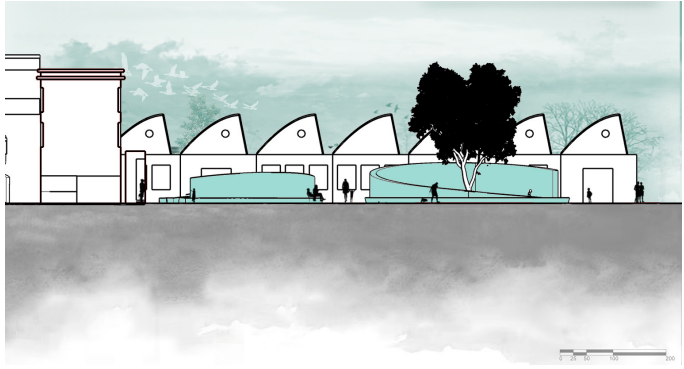
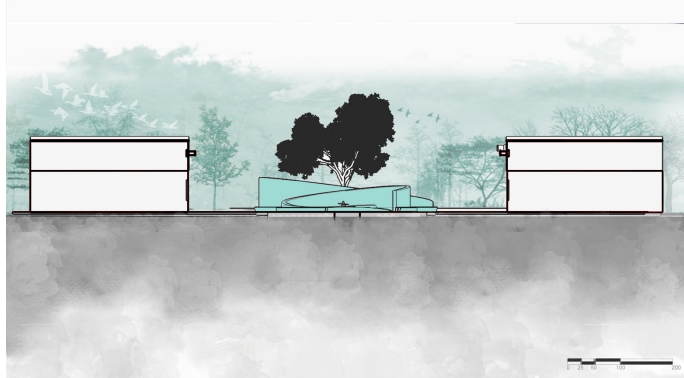
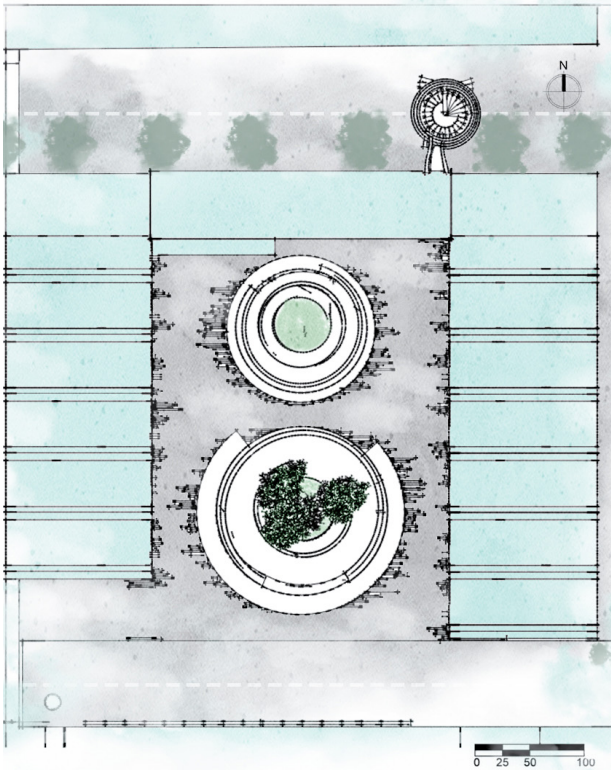
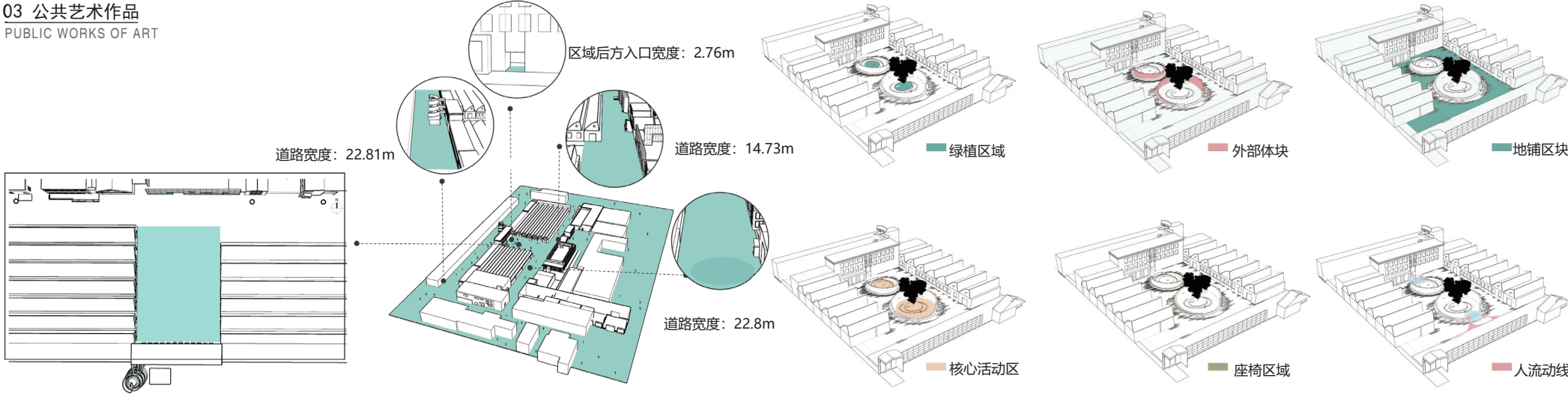
1952 年，联合厂在京郊毫无工业基础的酒仙桥地区筹建，1954 年开始土建施工

从 2001 年开始，来自北京周边和北京以外的艺术家开始集聚 798 厂

2002 年 2 月，美国人租下了这里的部分土地并且开始改造，798 艺术区开始逐渐形成。

1952 年，联合厂在京郊毫无工业基础的酒仙桥地区筹建，1954 年开始土建施工





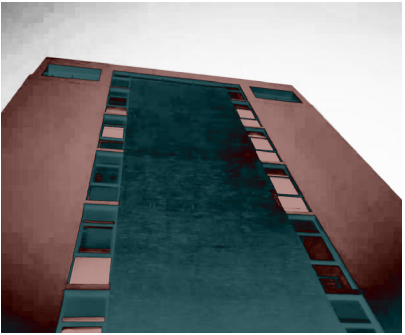


04

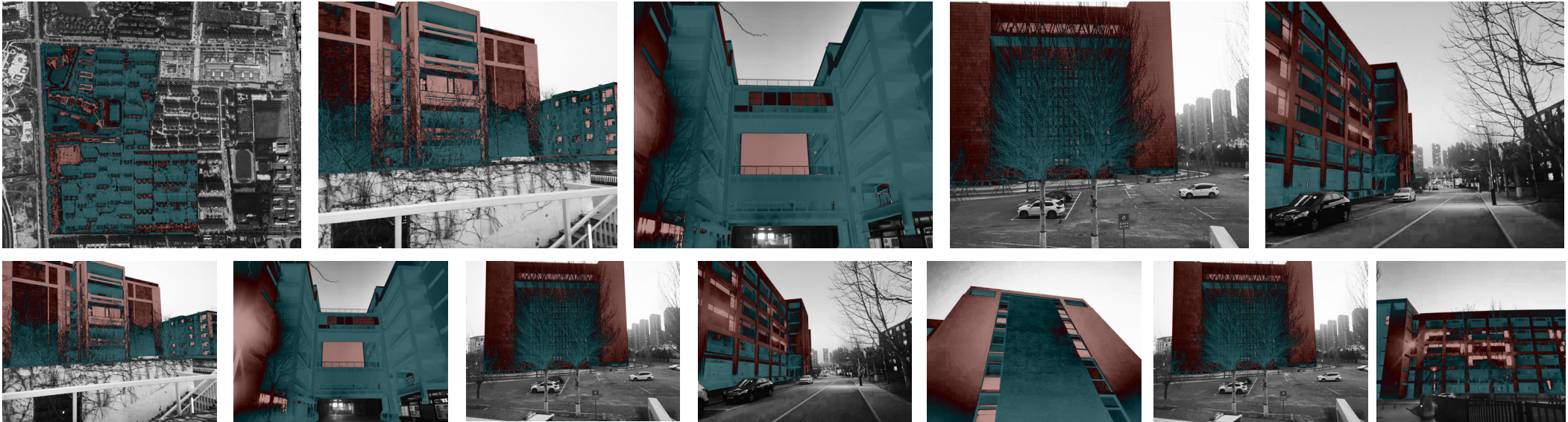
跨界·共生

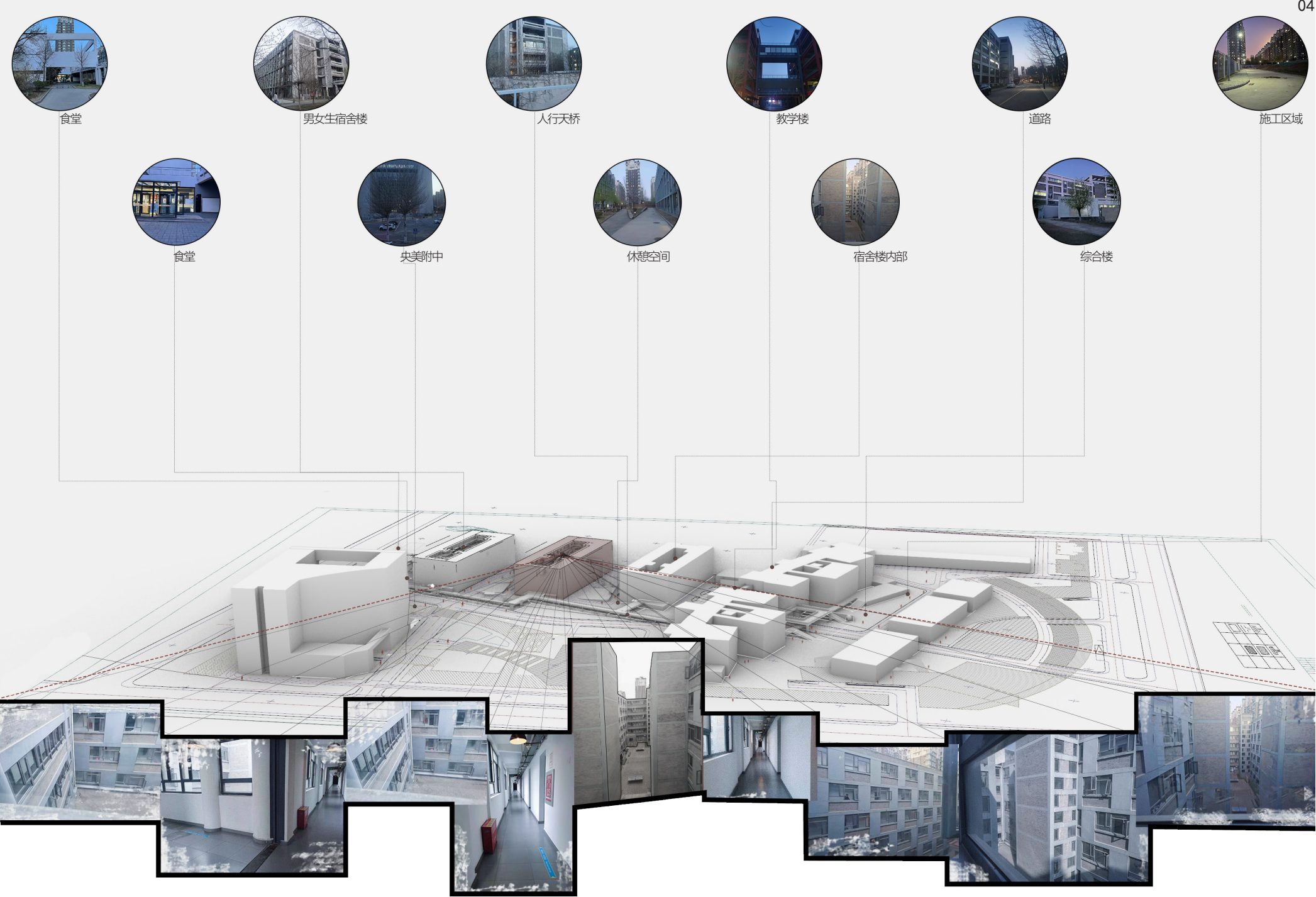
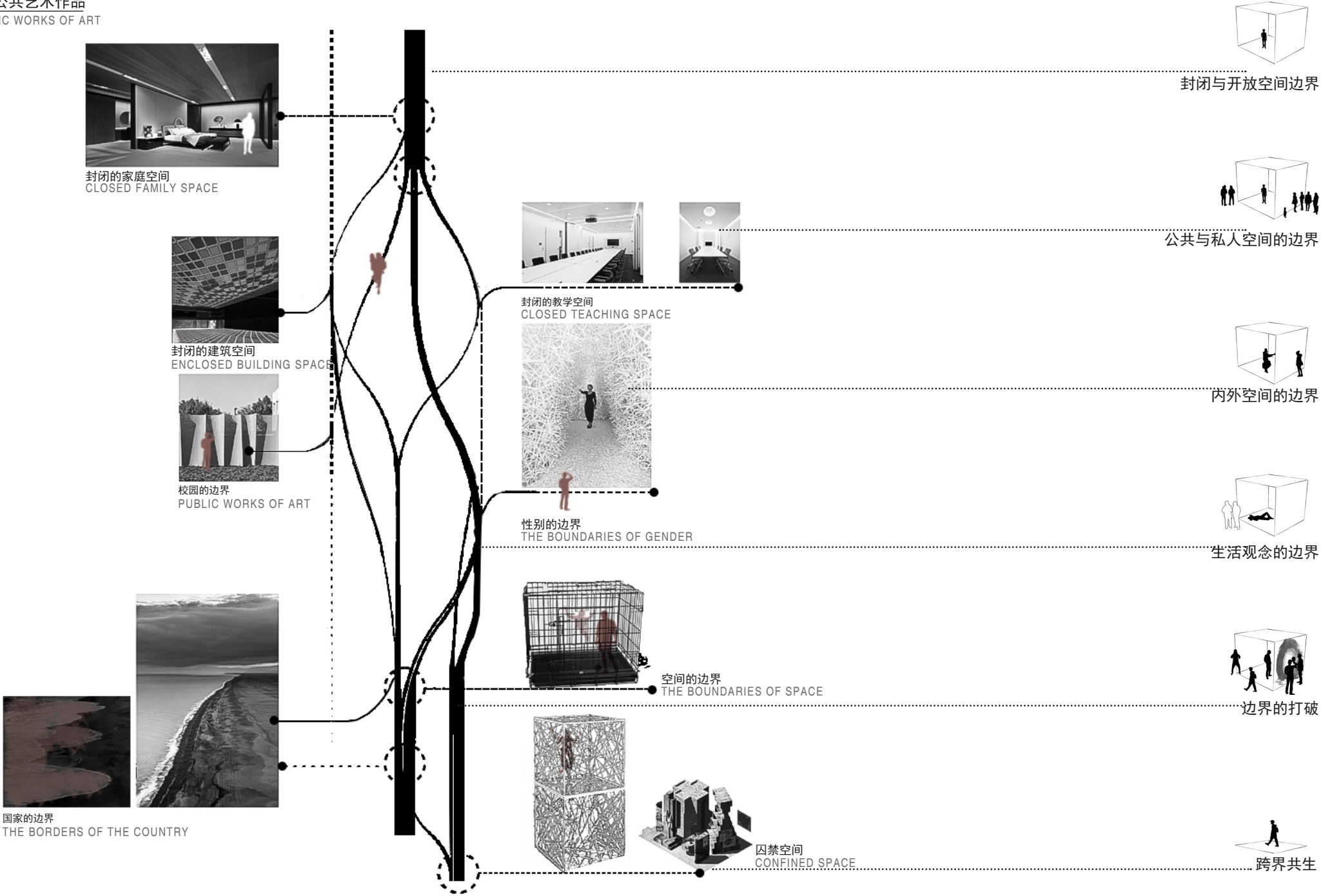
探索与挑战空间的界限，尝试在内部与外部空间、封闭与开放、私人与公共空间的空间边界处建立处于两者之间的“矛盾空间”，打破固有空间的设计理念和设计形态，在空间边界处寻觅空间的新型形态，找寻破界之钥。

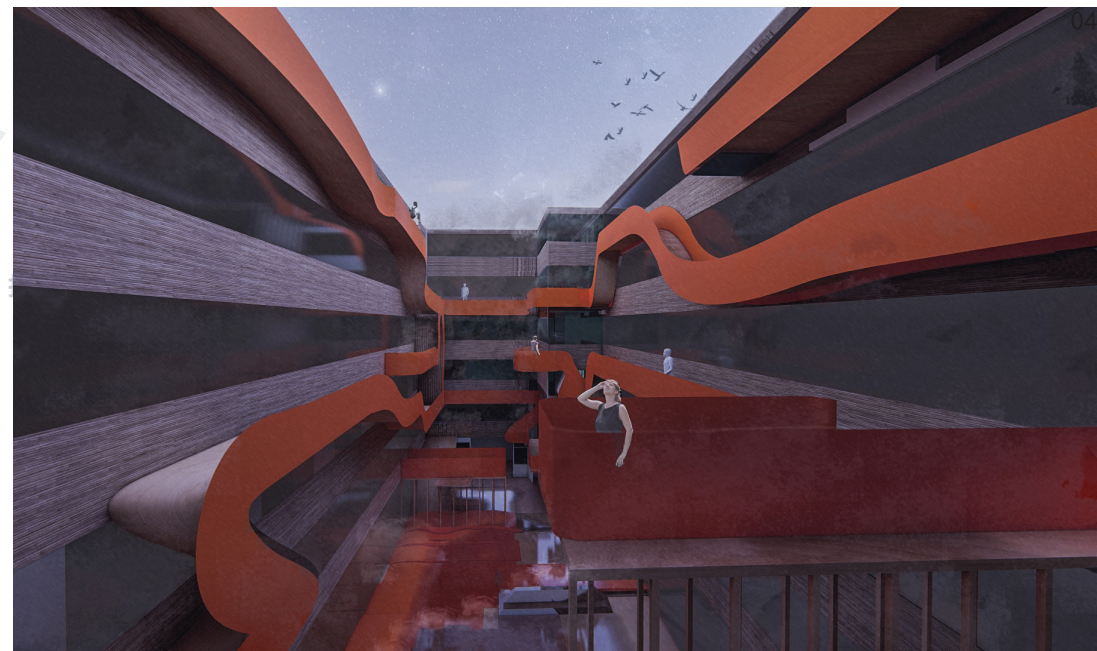
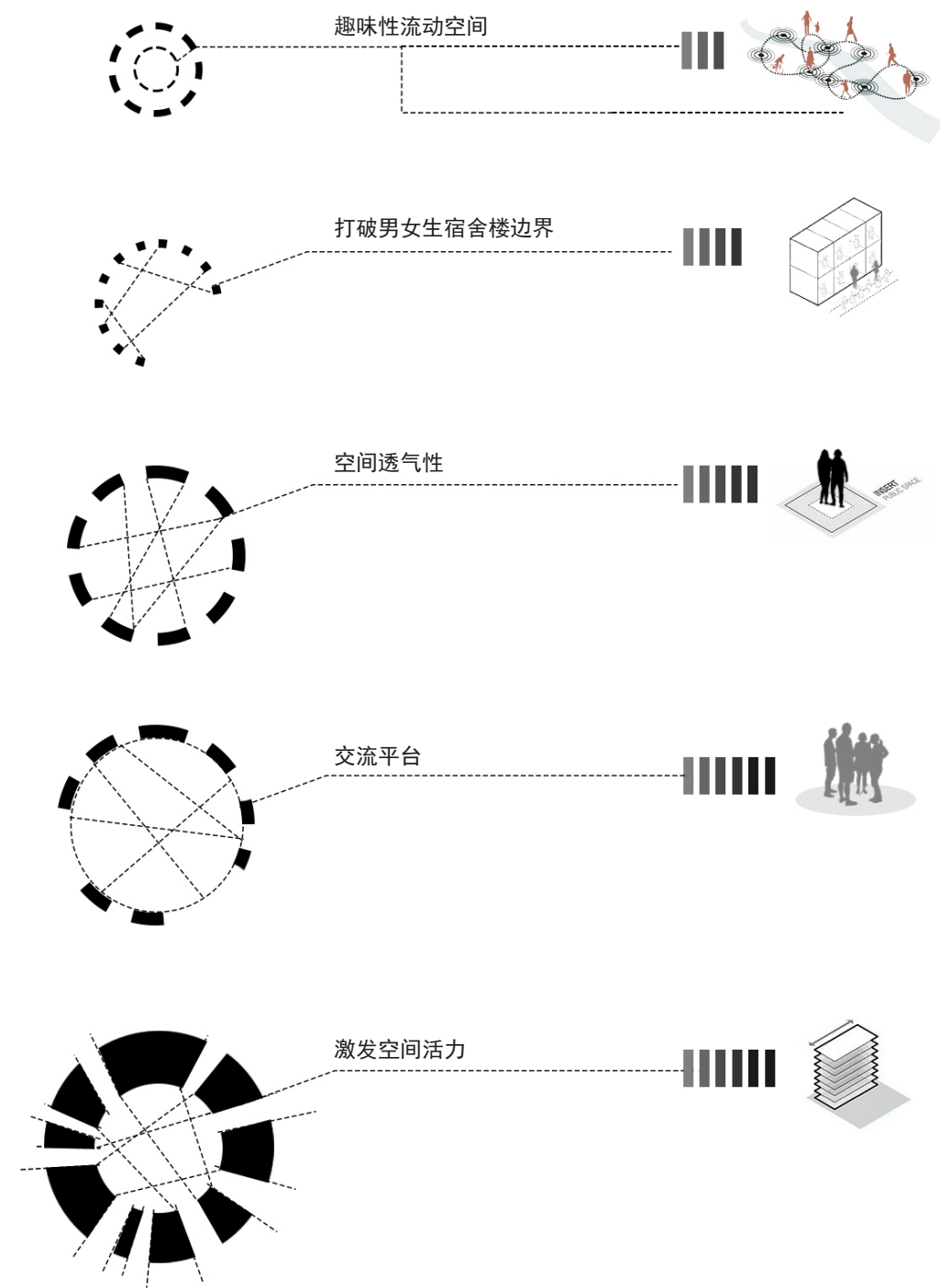
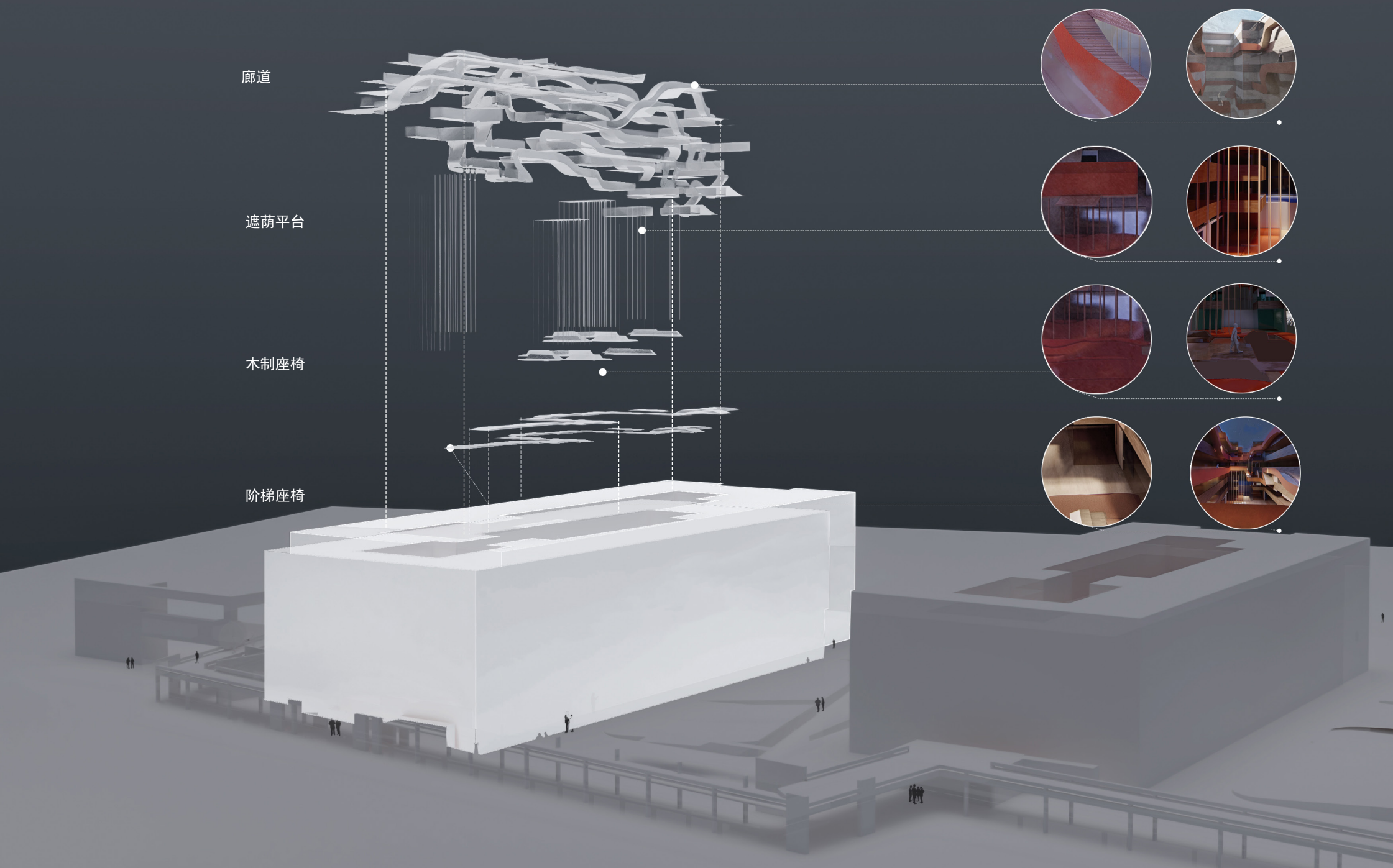
PUBLIC WORKS OF ART
CROSS-BORDER SYMBIOSIS



设计区位
THE BATTLE AGAINST WATER







CROSS-BORDER SYMBIOSIS

探索与挑战空间的界限，尝试在内部与外部空间、封闭与开放、私人与公共空间的空间边界处建立处于两者之间的“矛盾空间”，打破固有空间的设计理念 and 设计形态，在空间边界处寻觅空间的新型形态，找寻破界之钥。





05

PUBLIC WORKS OF ART
CARE OF WIND AND WATER

《风与水的关怀》

以自然为灵，找寻风与水的空间设计语言，以水流动的形态入手结合场地风向，以曲线流动的形态去模拟水风之语，营造人群休息，使场地风、水、人、地和諧且互动的场地。



数字北京大厦



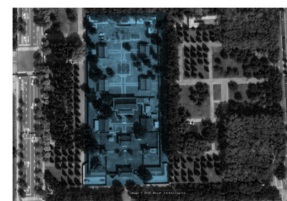
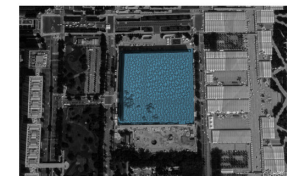
盘古大观



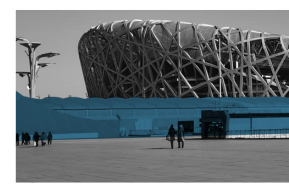
绿化区域



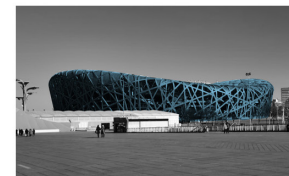
国家体育馆



北顶娘娘庙



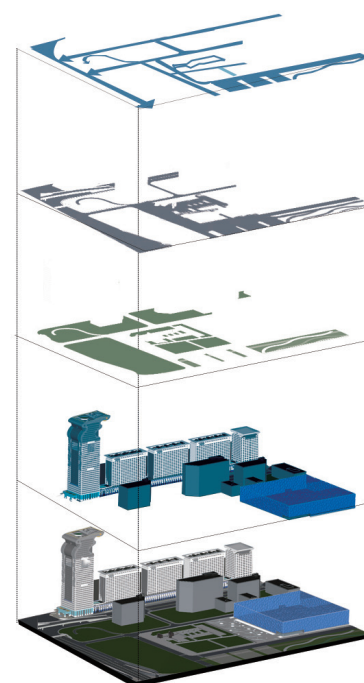
旅游綜合服務區



国家奥运中心



场地出入口



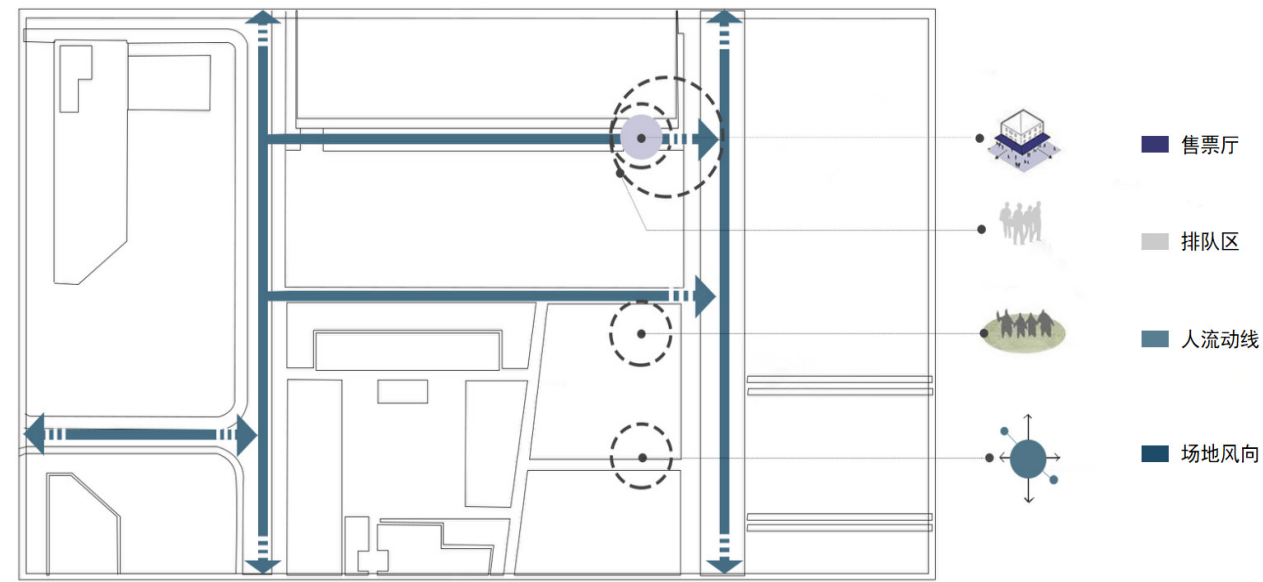
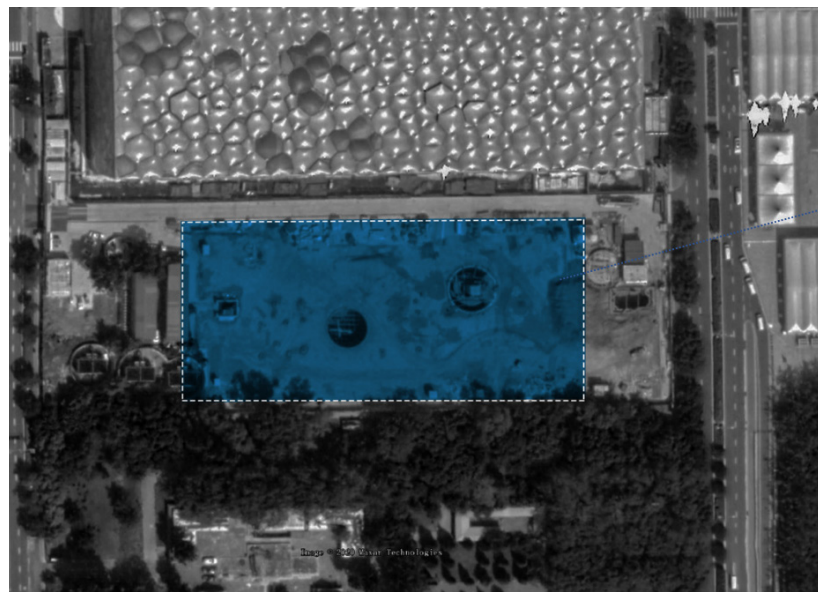
人流动线

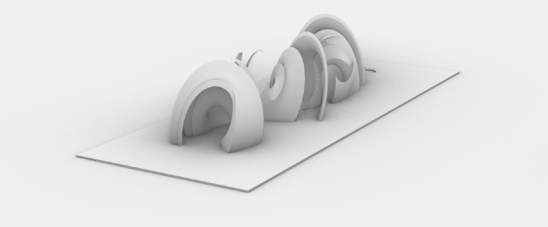
道路范围

绿植区域

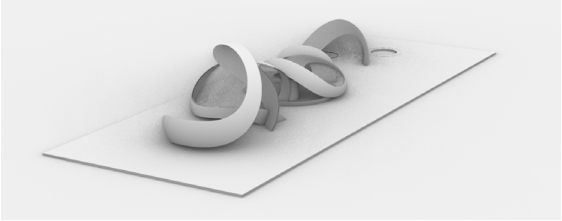
建筑体块

设计区域

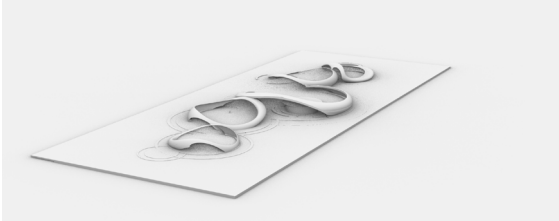




风流动的形态

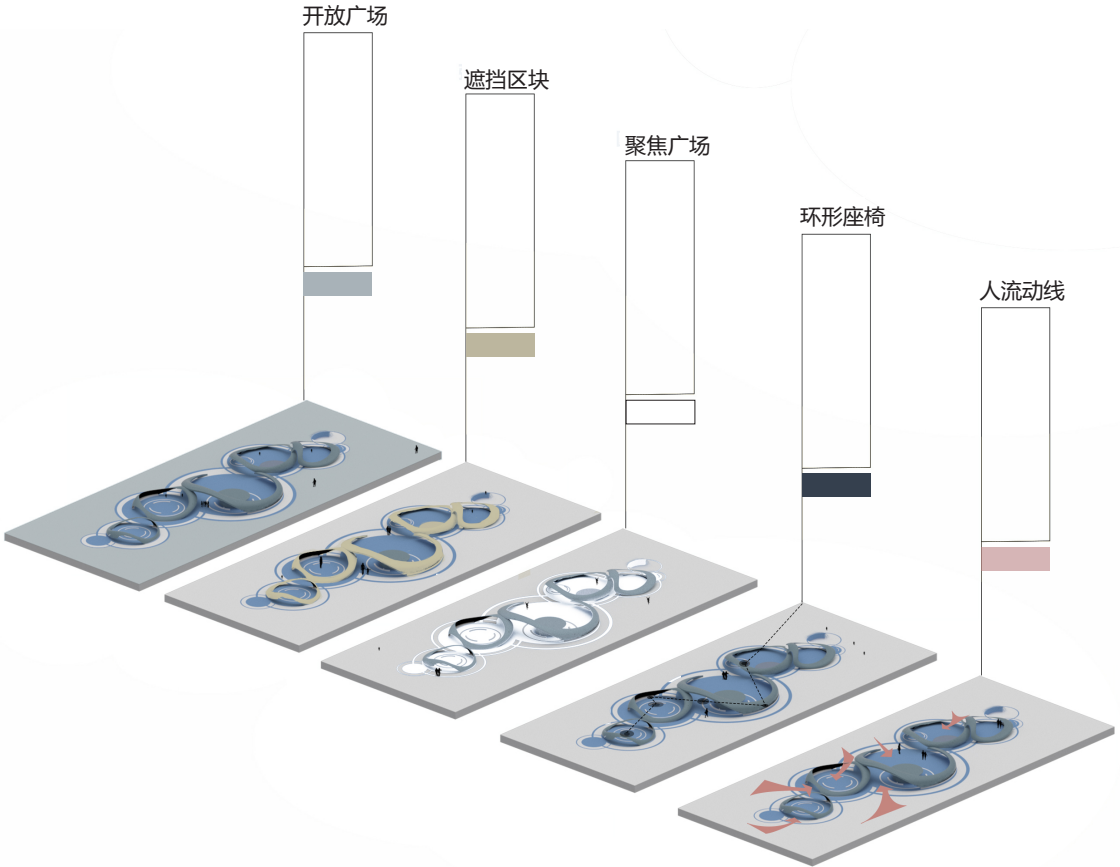
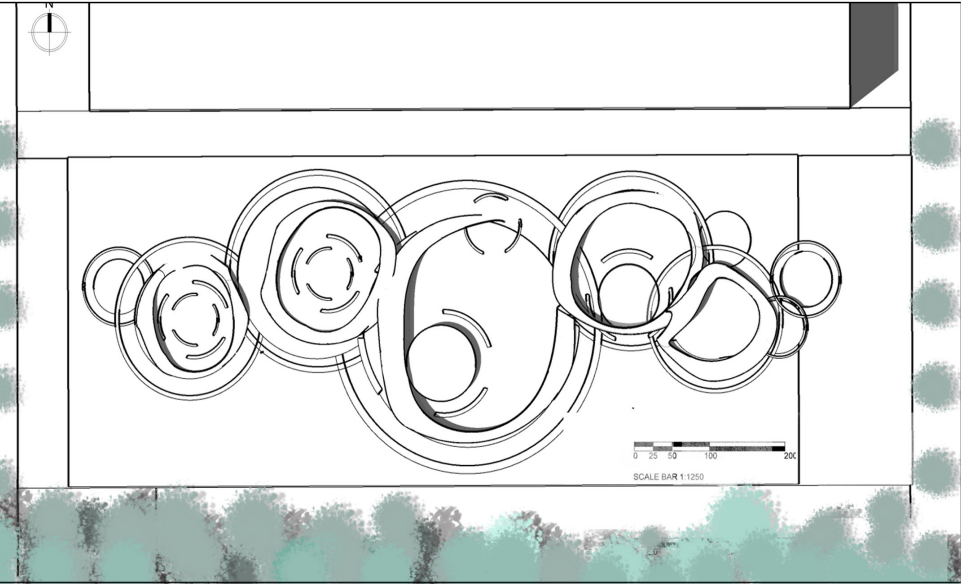


水曲线的形态

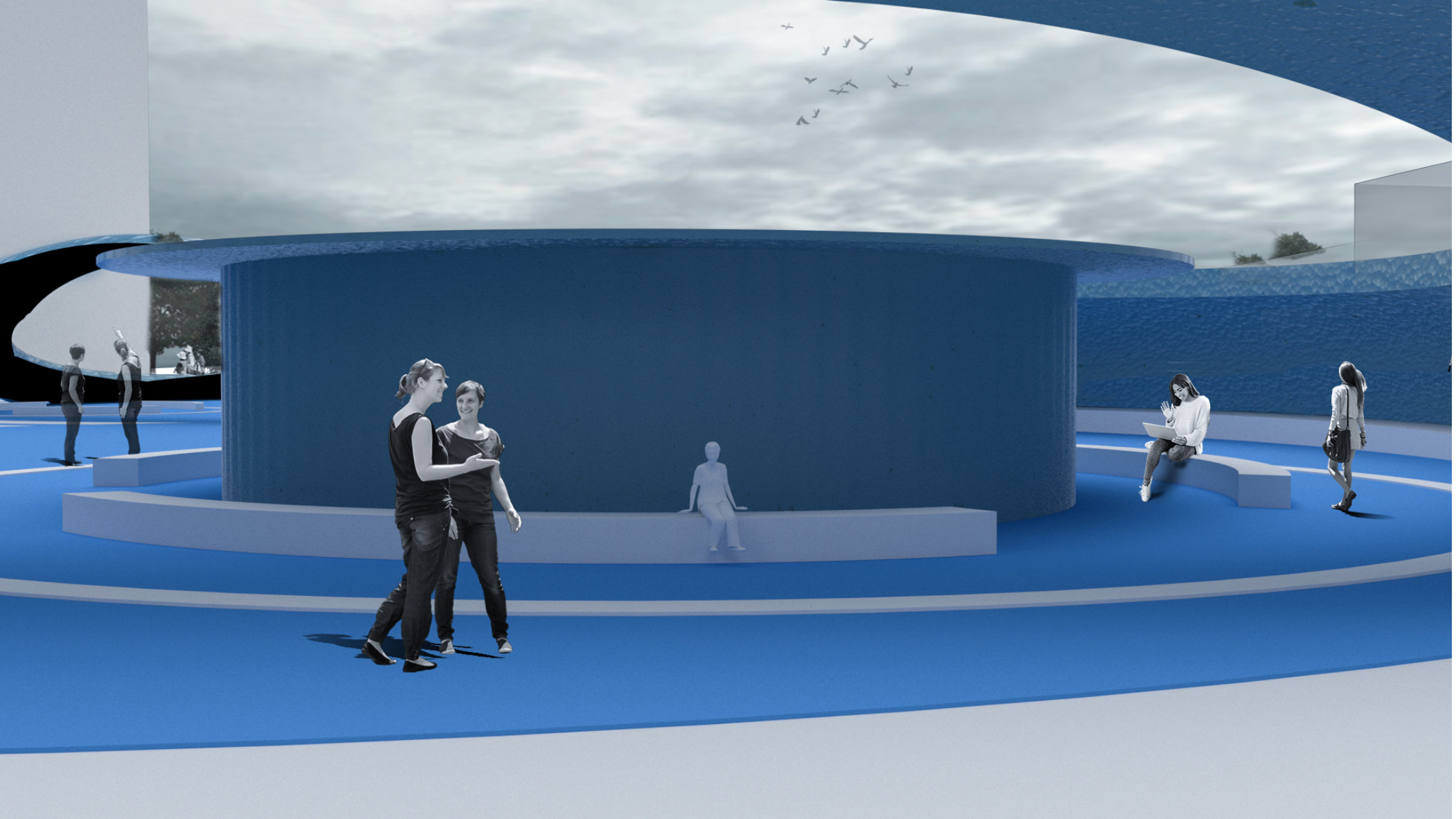


水风交融逻辑下的形态生成

场地平面图
SITE PLAN



以自然为灵，找寻风与水的空间设计语言，以水流动的形态入手结合场地风向，以曲线流动的形态去模拟水风之语，营造人群休息，使场地风、水、人、地和谐且互动的场地。



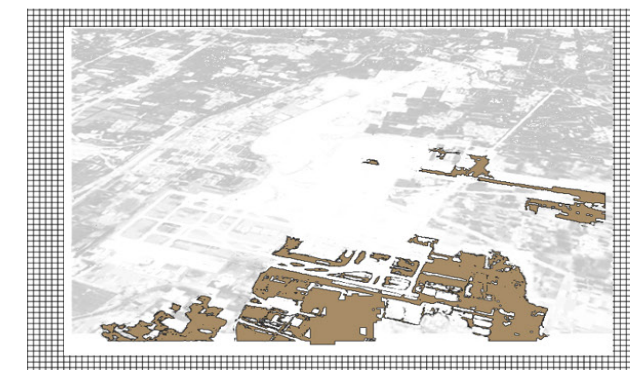
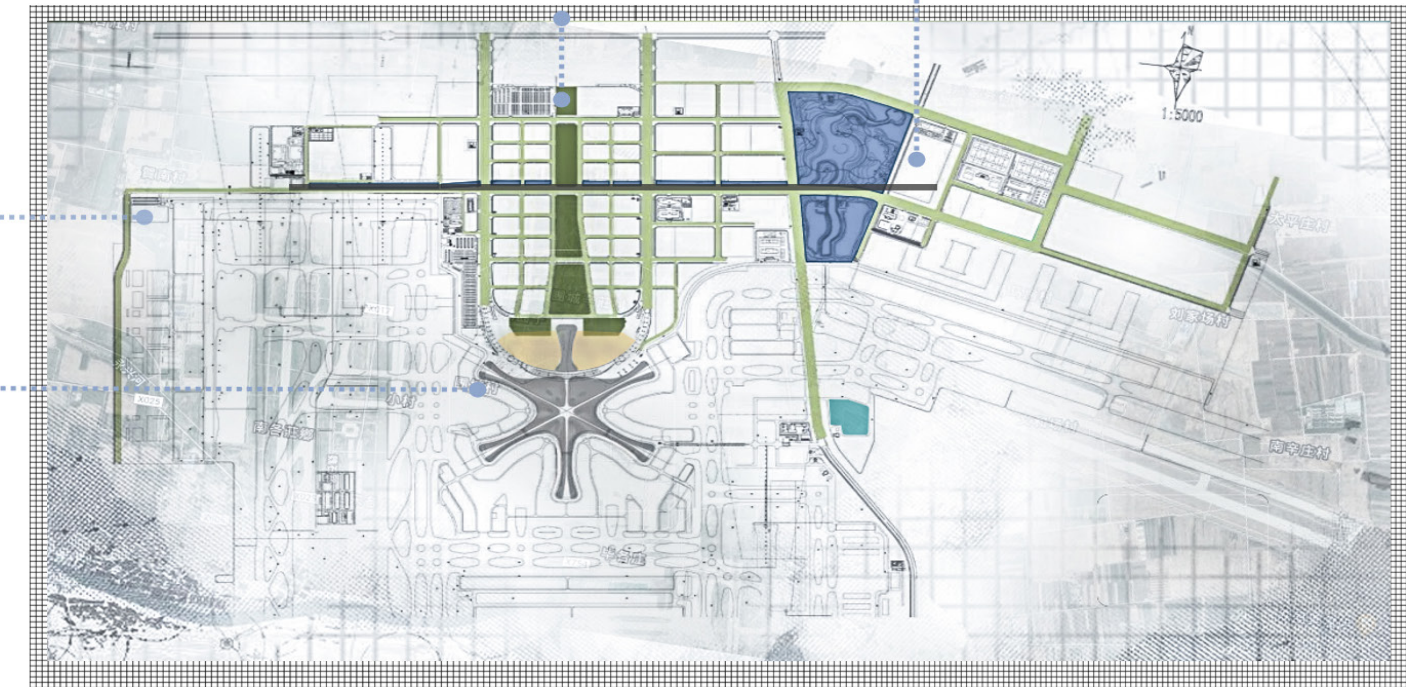
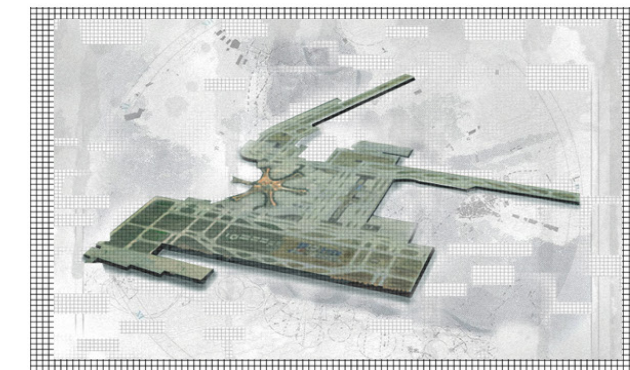
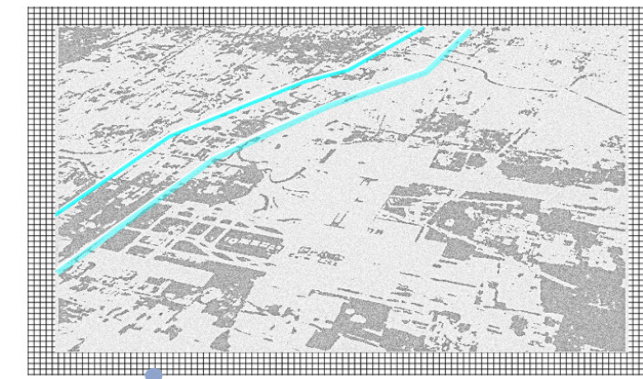
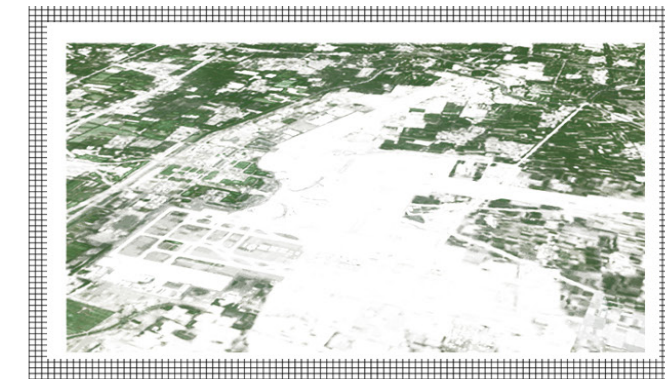
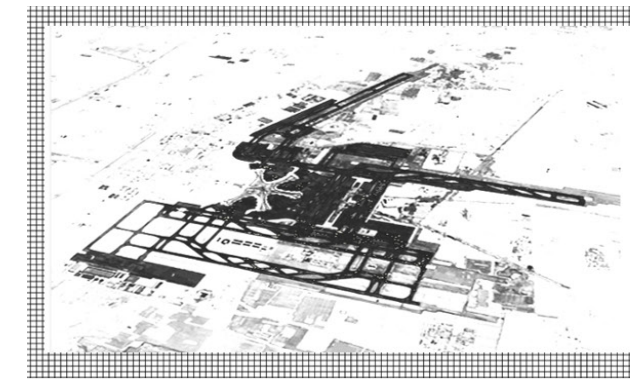


06

拥抱

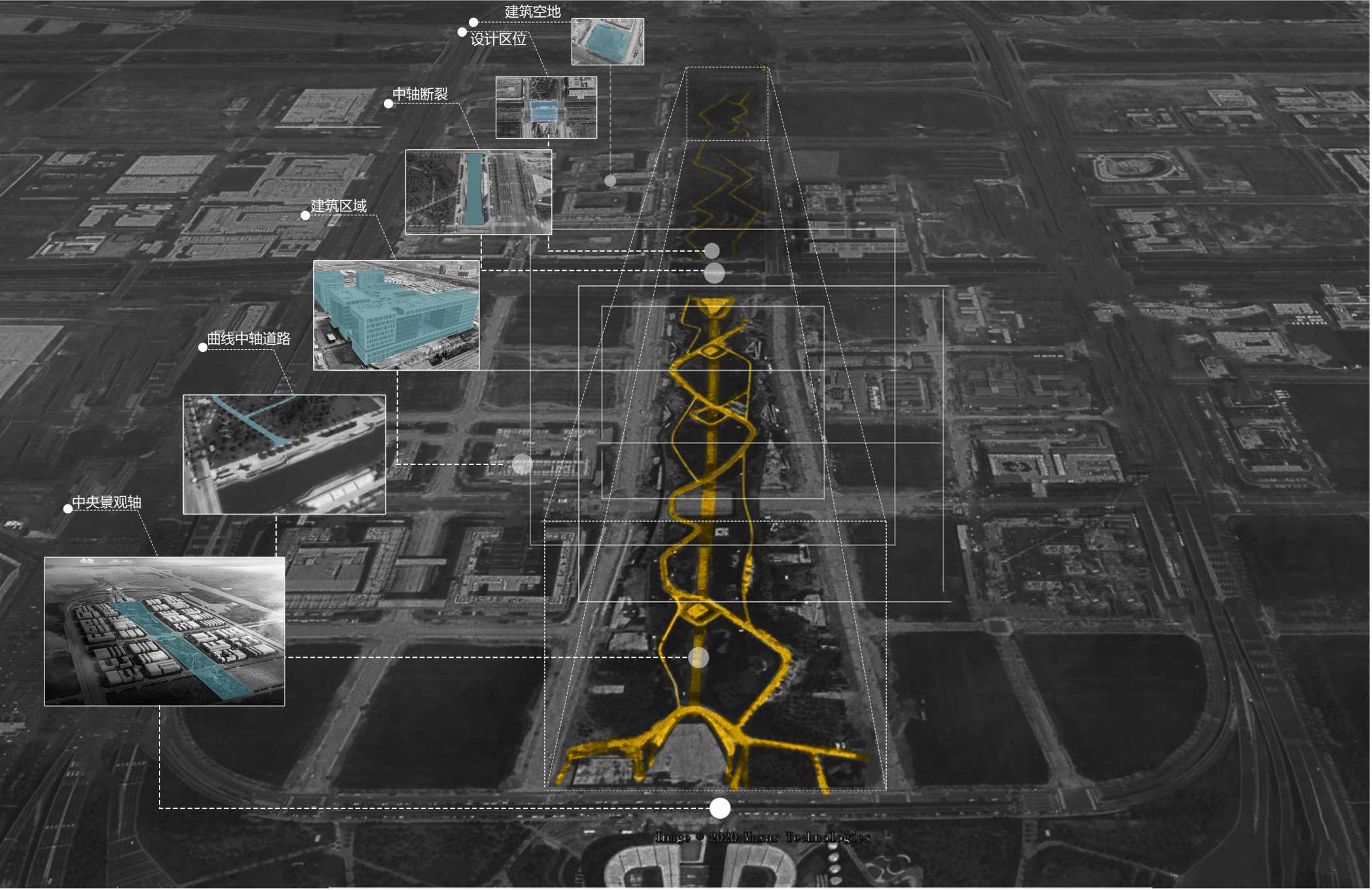
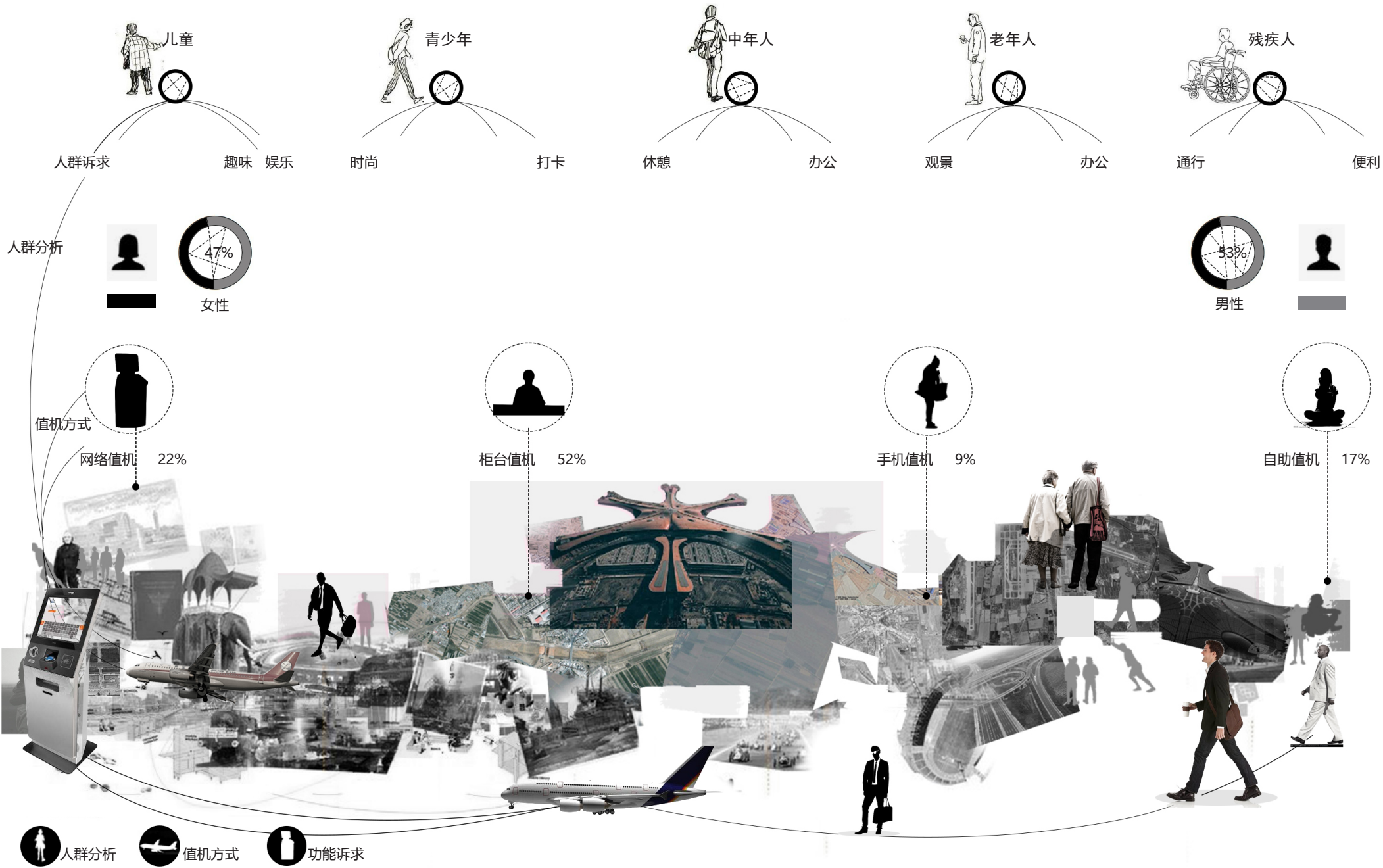
以拥抱为题，以圆环为要素，搭建情感寄托的桥梁。以环状曲线的形态去模拟拥抱的姿势，场地上建立曲面桥梁、以曲线链接的形态续接断裂的中轴线，延续断裂中轴线文化的同时也是搭建了一个情感寄托的公共场地。

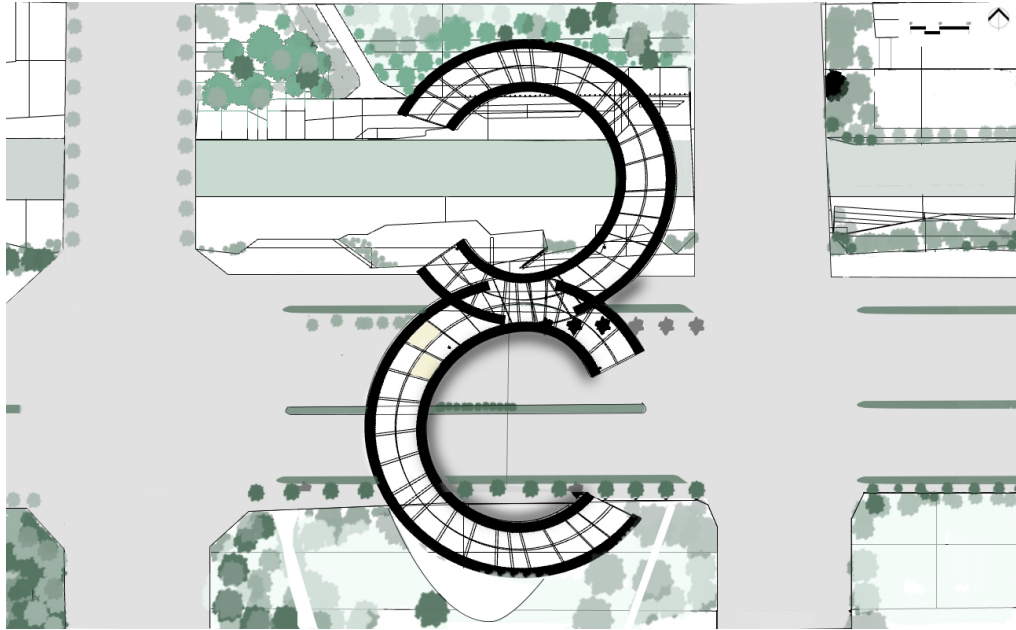
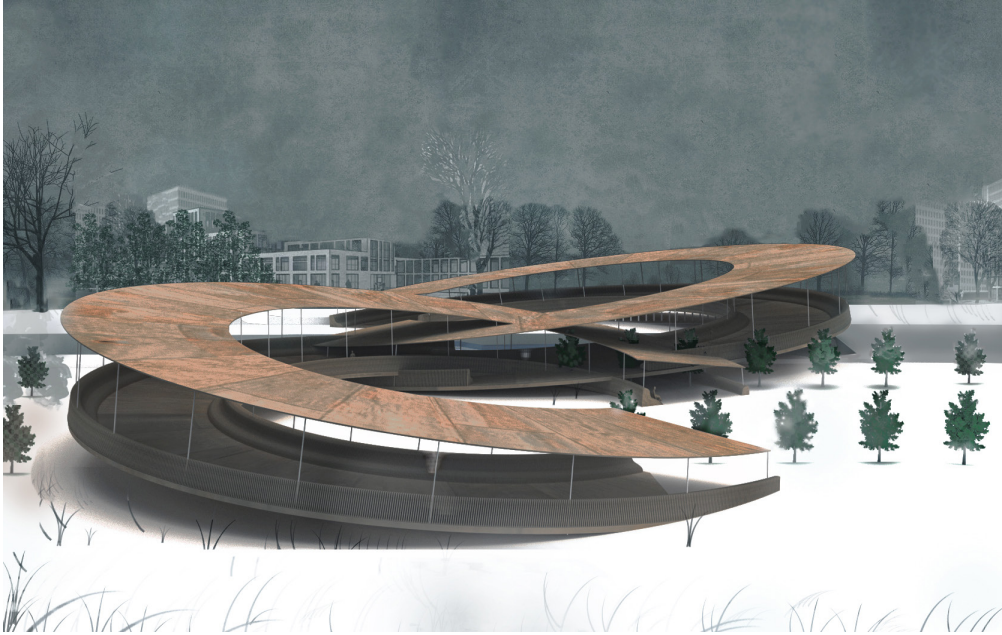
PUBLIC WORKS OF ART
EMBRACE



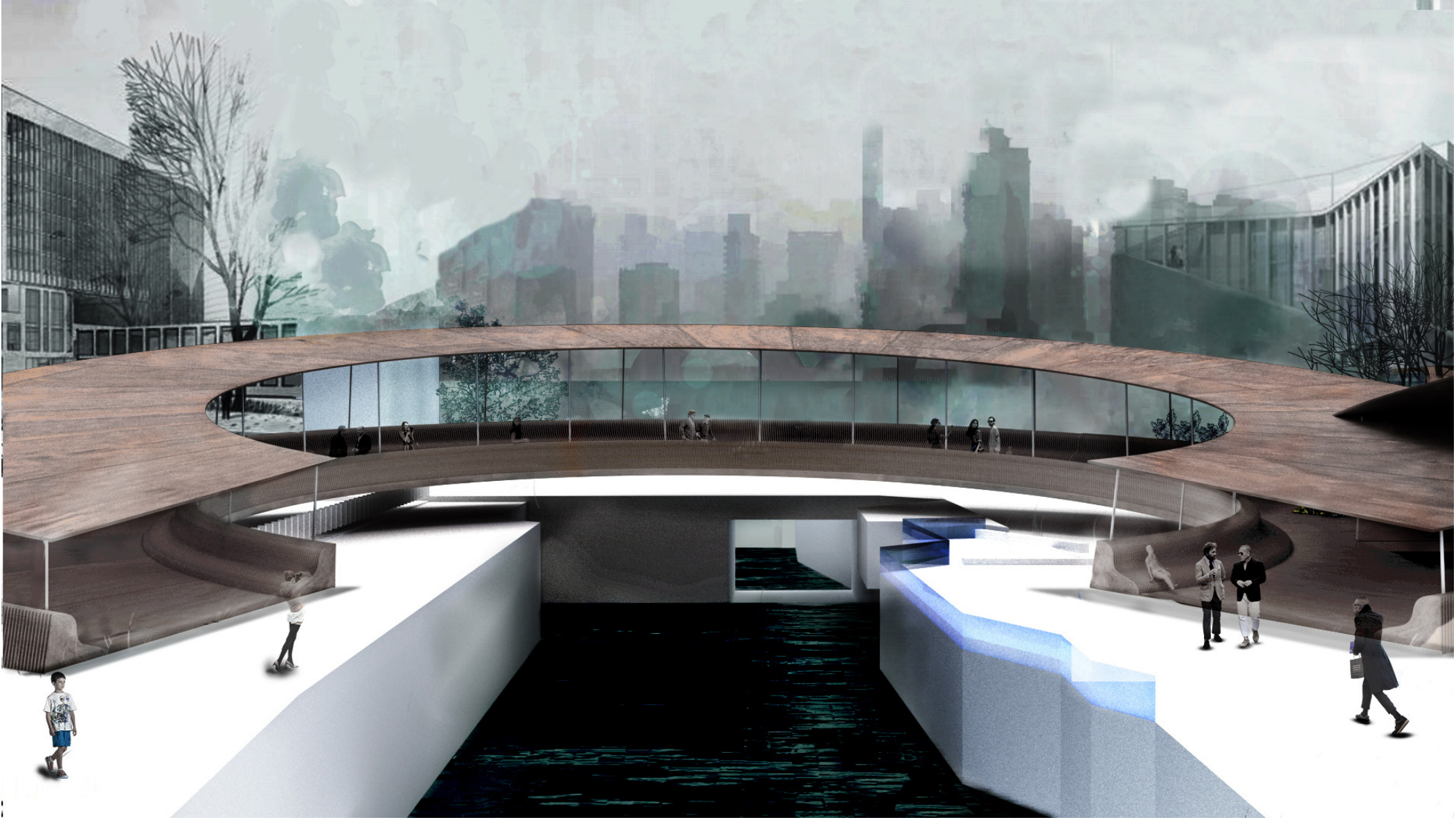
中央景观轴 道路绿地 绿化基地 航站楼 停车场 河流

06 公共艺术作品
PUBLIC WORKS OF ART





模型生成
MODEL GENERATION

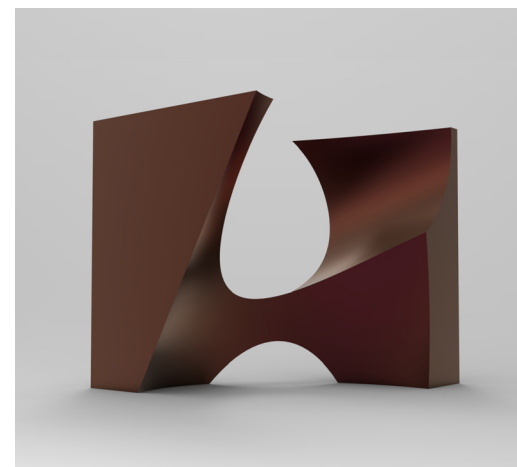
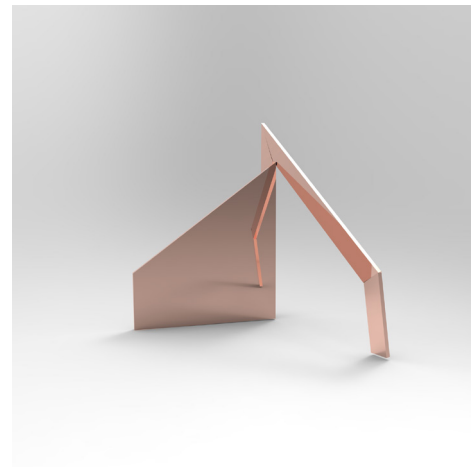
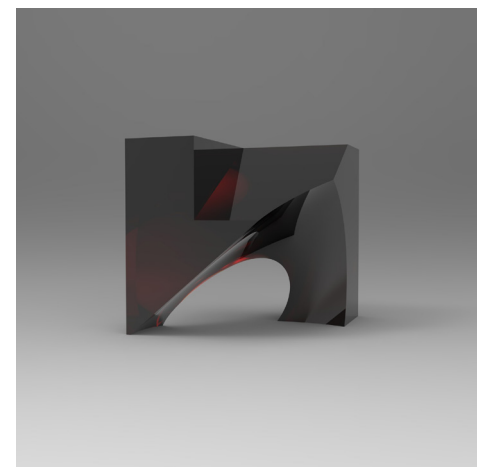
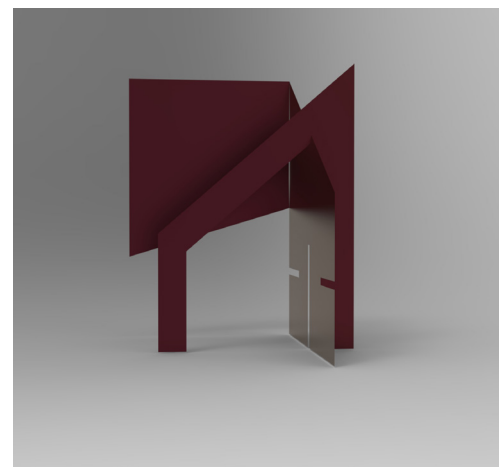
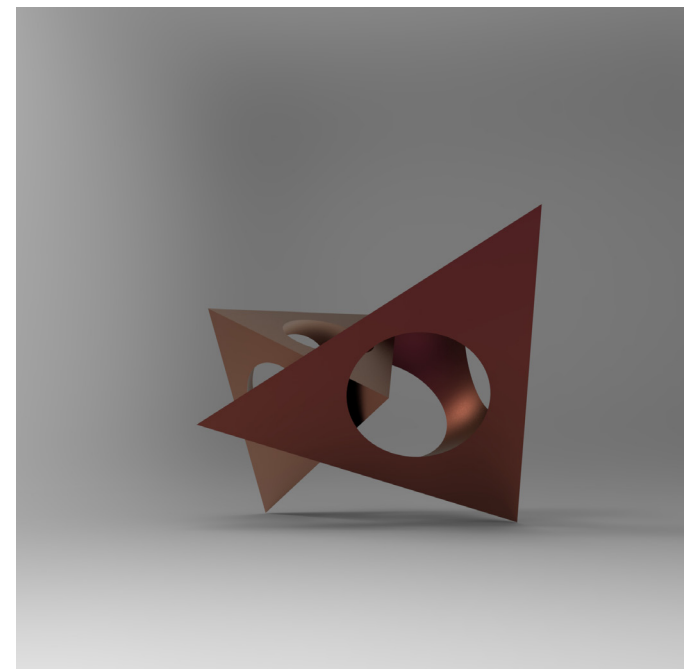
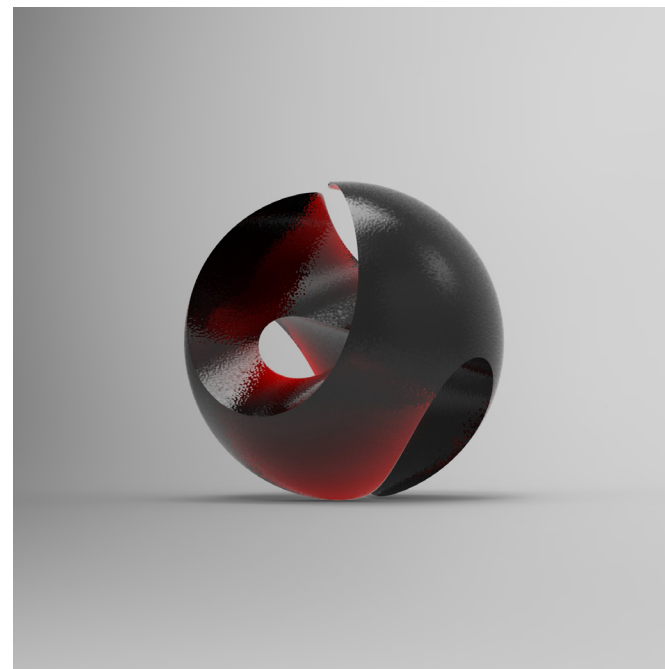


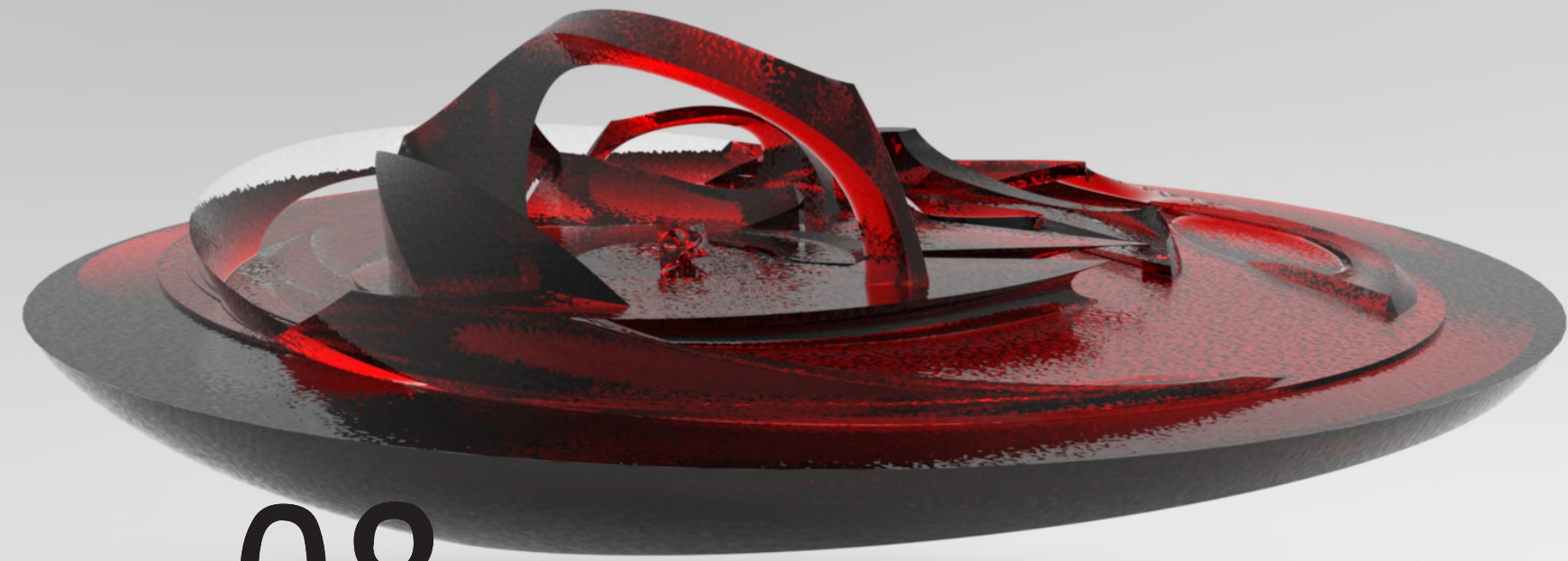
07

SCULPTURAL SUBJECT MATTER
SCULPTURAL QUOTATIONS



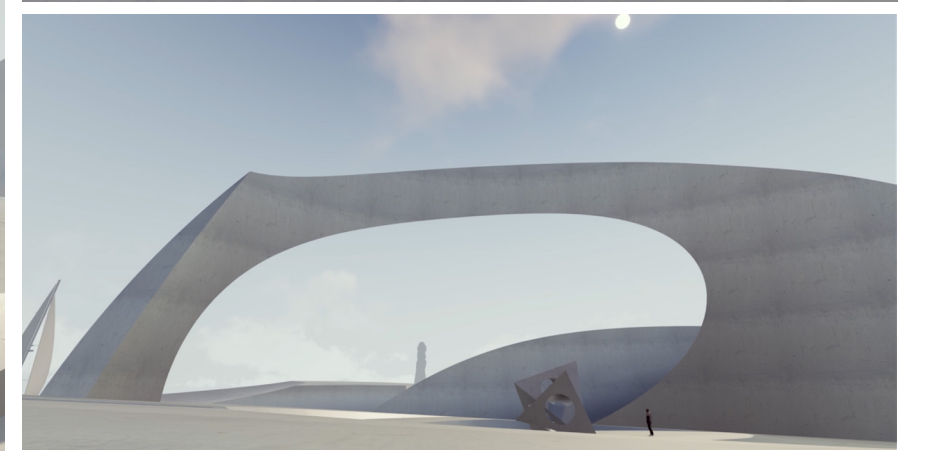
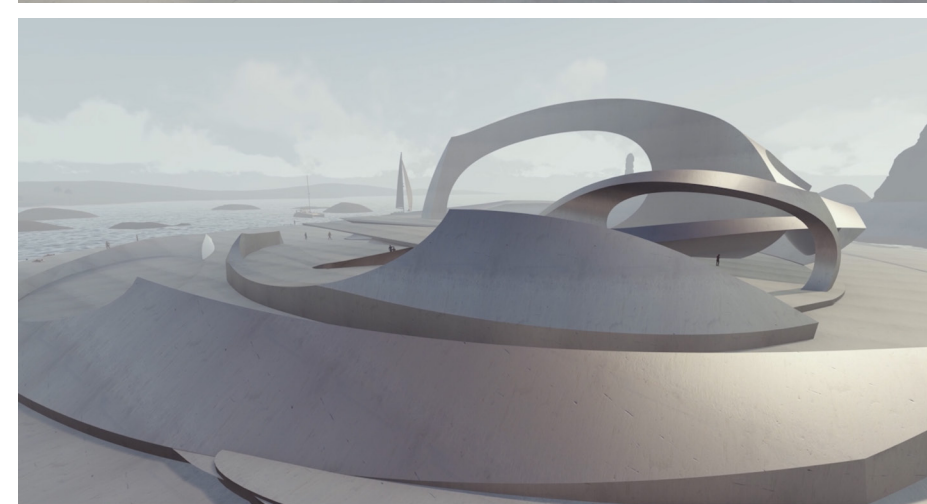
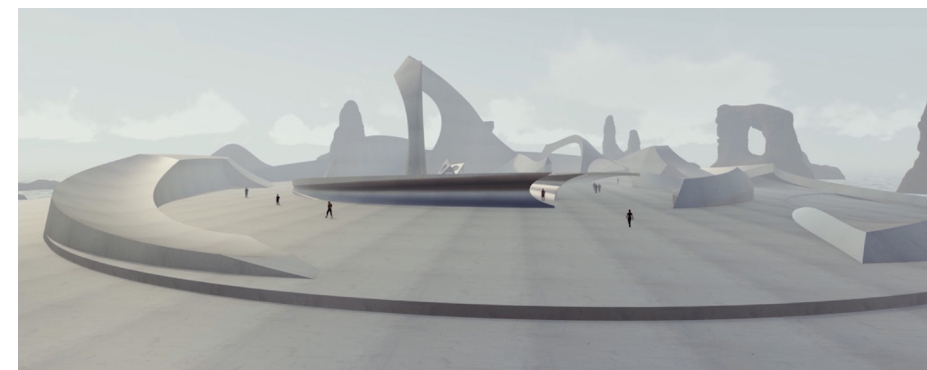
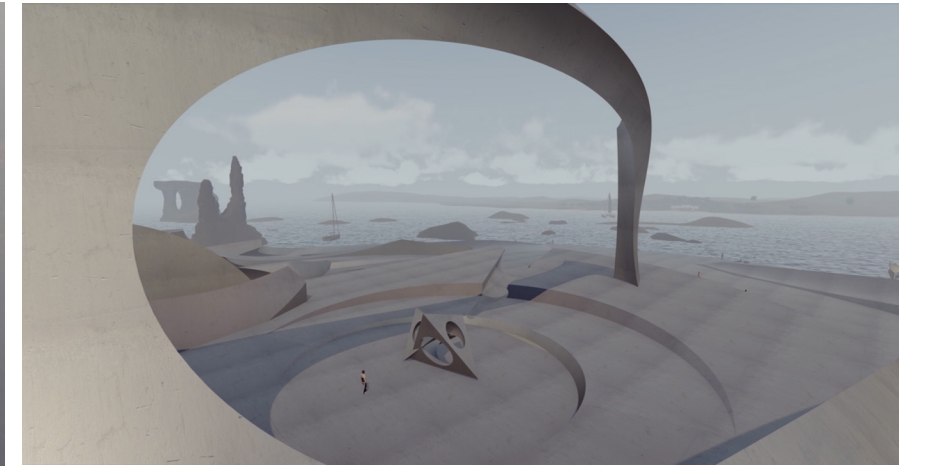
07 雕塑类作品
SCULPTURAL WORK





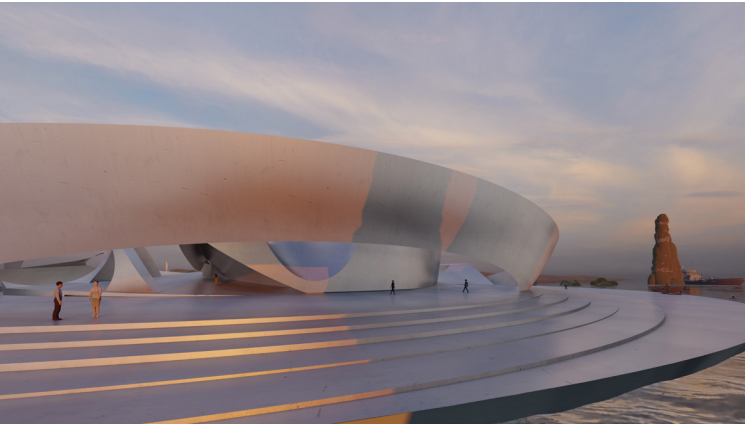
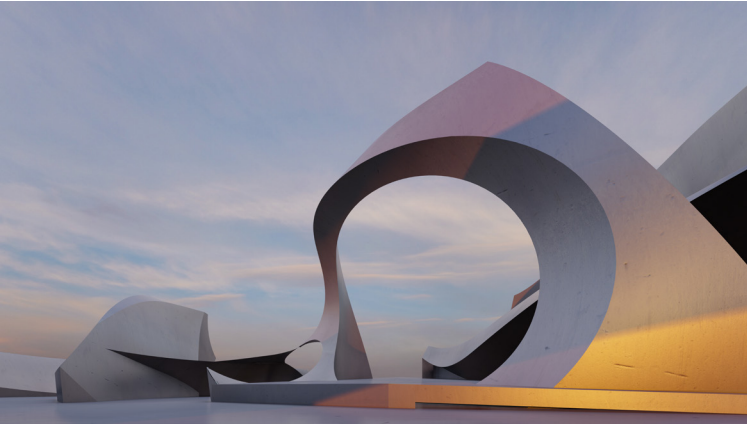
08

SCULPTURAL SUBJECT MATTER
RUINS



RUINS

设计理念：该场地预设放置于海上环岛之中，旨在营造远离城市喧嚣的宁静之地，远离城市的压迫与拥挤，使人在场地中能够深度的感受自然与内心，使人的焦虑情绪能在此得到释放，精神舒缓。



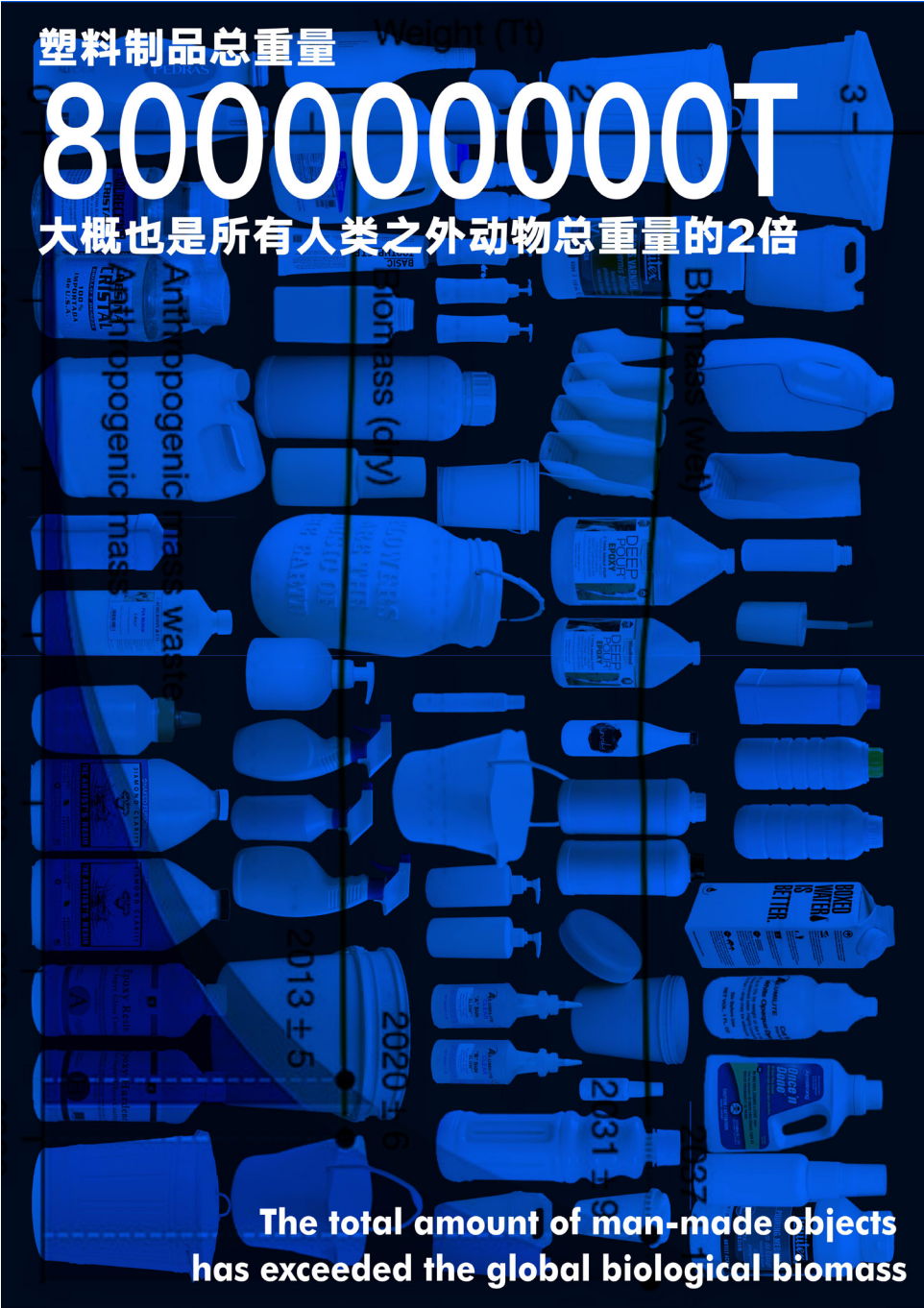


09

A SILENT INDICTMENT
RUINS







10

GRAPHIC DESIGN WORK
COFFEE PLANTATION



咖啡庄园

以 Nespresso 公司胶囊咖啡为切入点，发现 Nespresso 主要针对高端会员制用户经调研发现，这类用户对于咖啡品质、来源、背后故事、身份象征，具有较高要求画面中运用咖啡庄园素材以及城市生活素材组成画面。以体现天然品质与城市生活之间的关系。

10 平面设计作品 GRAPHIC DESIGN WORK



Nespresso 公司胶囊咖啡每种口味对应一种颜色，通过颜色的不同确定咖啡口味这给我灵感，通过筛选 Nespresso 的最受欢迎的胶囊咖啡口味，从而确定包装设计的主色调

我这次主要选取 Nespresso 胶囊咖啡中浓烈咖啡系列、浓缩咖啡系列、“纯正之源”咖啡系列、大杯咖啡系列、低咖啡因系列风味咖啡系列中选取 14 种口味作为新包装色彩构成。



KAZAAR

木本、辛辣
强度 12



DHARKAN

浓烈烘焙巧克力香、谷物
强度 11



CAPRICCIO

谷物
强度 5



INDRIYA

辛辣
强度 10



BUKEELA

花香、木本
强度 3



VIVALTO LUNGO

烘焙、花香
强度 5



ENVIVO LUNGO

焦糖浓烈强劲
强度 9



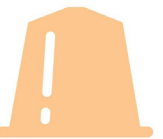
CARAMELITO

焦糖
强度 6



LINIZIO LUNGO

麦芽、谷物
强度 4



DULSAO

香甜、谷物
强度 4



DE-RISTRETTO

果香、深度烘焙
强度 10



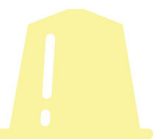
DE-ARPEGGIO

浓烈、奶香
强度 9



DE-VOLLITO

平衡、谷物、果香
强度 4



VANILIO

香草
强度 6



Nespresso 公司胶囊咖啡都是以铝制胶囊构成，不同颜色代表不同味道，因此插画灵感编感来源于单个独立胶囊，插画浅由54块方形画面构成，共同拼成一幅完整画面。



10 公共艺术作品
PUBLIC WORKS OF ART



NO. 1 鹦鹉



NO. 2 日出



NO. 3 采摘



NO. 4 收获



NO. 5 清洗



NO. 6 情趣



NO. 7 日常



NO. 8 原始



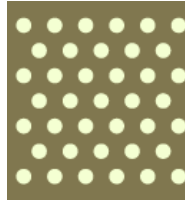
NO. 9 太阳



NO. 10 享受



NO. 11 色彩



NO. 12 农场



NO. 13 天气



NO. 14 天然



NO. 15 树苗



NO. 16 品质



NO. 17 日照



NO. 18 天气



NO. 19 亲密



NO. 20 元素



NO. 21 旅行



NO. 22 封闭



NO. 23 夜晚



NO. 24 伙伴



NO. 25 筛选



NO. 26 风格



NO. 27 光照



NO. 28 丰登



NO. 29 品质

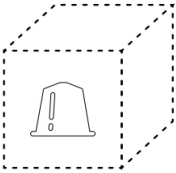
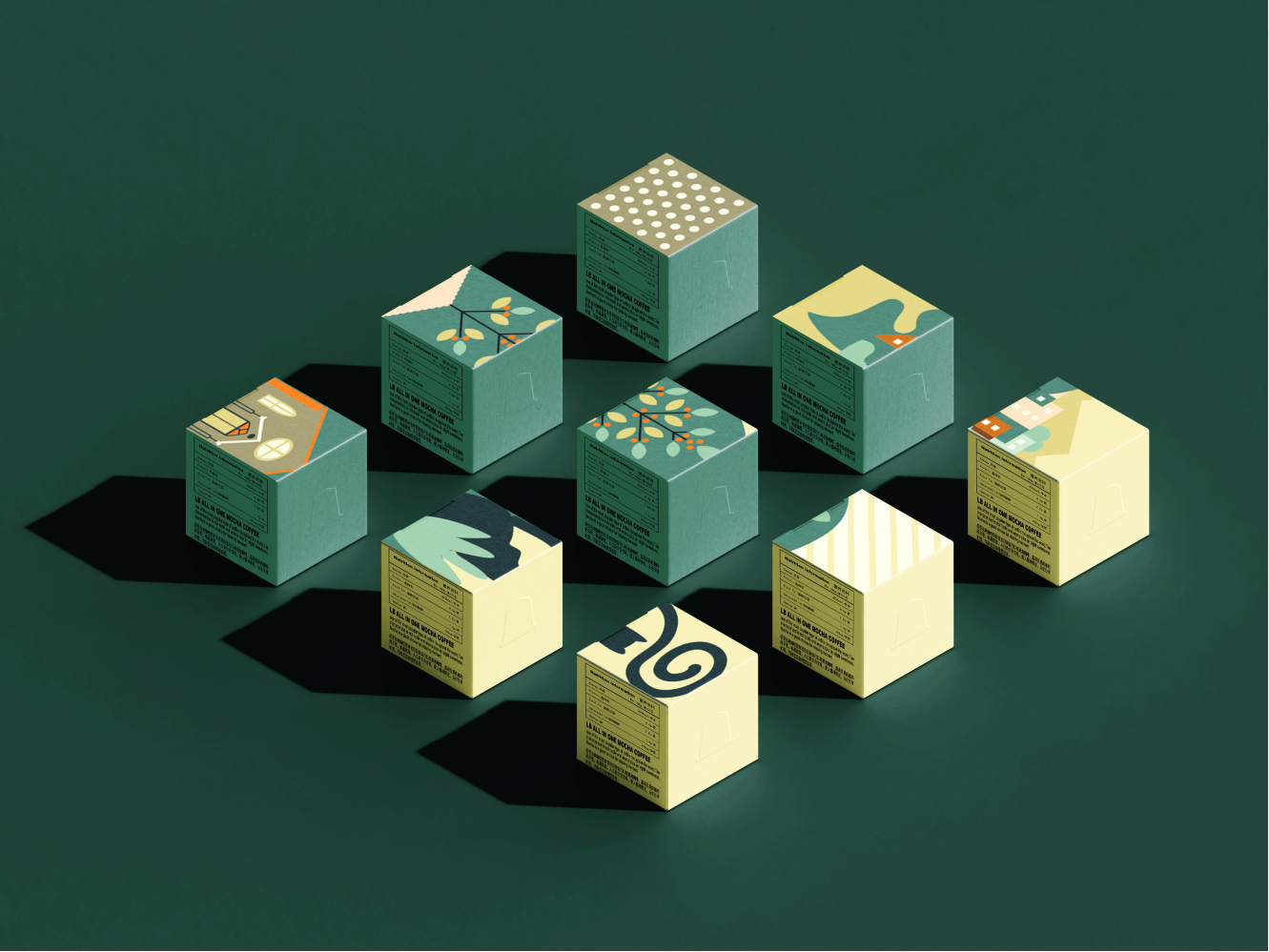


NO. 30 工作



NO. 31 生命

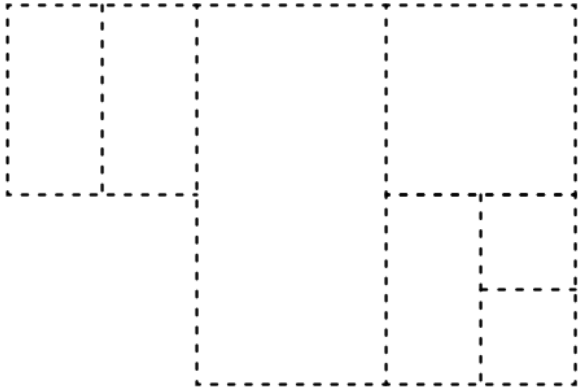




以 28 个品牌图案作为包装 正面，侧面配以说明书，口味说明等，使得有 28 种包装形式任用户选择。不同图案等包装盒还可组成一个完整的图案。



28 个图案比例关系是一致的，因此图案之间可不统一，一大可小组块同时出现以增加画面的丰富性。



28 个图案经过排列组合可以形成无限延伸的画面，以适配不同的场景。



