

<<图形创意>>

图书基本信息

书名：<<图形创意>>

13位ISBN编号：9787102050577

10位ISBN编号：7102050577

出版时间：2010-8

出版时间：支林 人民美术出版社 (2010-08出版)

作者：支林 编

页数：123

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;图形创意&gt;&gt;

## 前言

肇始于20世纪初的五四新文化运动，在中国教育界积极引入西方先进的思想体系，形成现代的教育理念。

这次运动涉及范围之广，不仅撼动了中国文化的基石——语言文字的基础，引起汉语拼音和简化字的变革，而且对于中国传统艺术教育和创作都带来极大的冲击。

刘海粟、徐悲鸿、林风眠等一批文化艺术改革的先驱者通过引入西法，并以自身的艺术实践力图变革中国传统艺术，致使中国画坛创作的题材、流派以及艺术教育模式均发生了巨大的变革。

新中国的艺术教育最初完全建立在苏联模式基础上，它的优点在于有了系统的教学体系、完备的教育理念和专门培养艺术创作人才的专业教材，在中国艺术教育史上第一次形成全国统一、规范、规模化的人才培养机制，但它的不足，也在于仍然固守学院式专业教育。

国家改革开放以来，中国的艺术教育再一次面临新的变革，随着文化产业的日趋繁荣，艺术教育不只针对专业创作人员，培养专业画家，更多地是培养具有一定艺术素养的应用型人才。

就像传统的耳提面命、师授徒习、私塾式的教育模式无法适应大规模产业化人才培养的需要一样，多年一贯制的学院式人才培养模式同样制约了创意产业发展的广度与深度，这其中，艺术教育教材的创新不足与规模过小的问题尤显突出，艺术教育教材的同质化、地域化现状远远滞后于艺术与设计教育市场迅速增长的需求，越来越影响艺术教育的健康发展。

人民美术出版社，作为新中国成立后第一个国家级美术专业出版机构，近年来顺应时代的要求，在广泛调研的基础上，聚集了全国各地艺术院校的专家学者，共同组建了艺术教育专家委员会，力图打造一批新型的具有系统性、实用性、前瞻性、示范性的艺术教育教材。

内容涵盖传统的造型艺术、艺术设计以及新兴的动漫、游戏、新媒体等学科，而且从理论到实践全面辐射艺术与设计的各个领域与层面。

这批教材的作者均为一线教师，他们中很多人不仅是长期从事艺术教育的专家、教授、院系领导，而且多年坚持艺术与设计实践不辍，他们既是教育家，也是艺术家、设计家，这样深厚的专业基础为本套教材的撰写一变传统教材的纸上谈兵，提供了更加丰富全面的资讯、更加高屋建瓴的教学理念，使艺术与设计实践更加契合的经验——本套教材也因此呈现出不同寻常的活力。

希望本套教材的出版能够适应新时代的需求，推动国内艺术教育的变革，促使学院式教学与科研得以跃进式的发展，并且以此为国家催生、储备新型的人才群体——我们将努力打造符合国家“十二五”教育发展纲要的精品示范性教材，这项工作长期的，也是人民美术出版社的出版宗旨所追求的。

谨以此序感谢所有与人民美术出版社共同努力的艺术教育工作者！

## <<图形创意>>

### 内容概要

教材通过对图形在各专业设计领域中应用的分析以及对图形设计具体实施方法的讨论，使设计学习者从根本上提高设计能力与分析能力。

## &lt;&lt;图形创意&gt;&gt;

## 书籍目录

总序第一章 概述第一节 图形与图形创意一、图形的含义二、图形创意第二节 图形设计溯源一、食物二、安全三、生殖崇拜第三节 现代图形设计一、现代艺术与图形设计二、包豪斯与图形设计三、数字化生存与图形设计第四节 图形设计师的职业准则设计与实训第二章 有意味的图形第一节 图像性一、表现二、类比三、几何学第二节 指示性一、机能二、意念三、制度层级设计与实训第三章 图形设计的方法第一节 思维原则一、想象二、联想三、直觉思维四、突破思维五、发散思维六、类比思维七、逆向思维第二节 图形创意的表现形式一、点阵二、组线三、饰字四、剪影五、透叠六、绳结七、变异八、正负九、交错十、互混十一、荒谬十二、矛盾空间设计与实训第四章 图形语言与视知觉第一节 图形的知觉一、对比二、图与底三、错觉四、联觉五、完形六、语境第二节 图形的认知心理一、投射二、注意三、移情设计与实训第五章 虚拟信息化时代的图形交互设计第一节 物质性生存时代向电子自我化虚拟空间时代转变一、由实体图形设计转变为界面化图形设计二、由单向功能化信息传递转变为复合系统化信息传递第二节 数字虚拟化技术时代设计图形的特点一、交互体验性二、信息增值设计三、高情感化设计与实训第六章 中国传统文化的启发第一节 传统吉祥图案一、中国传统吉祥图案的哲学观念和精神特征二、中国传统吉祥图案的分类第二节 年画一、朱仙镇木版年画二、桃花坞木版年画三、杨柳青木版年画四、杨家埠木版年画第三节 民间剪纸一、构图方法二、造型手段第四节 东巴文化附录 错觉大师——M.C.埃舍尔平面设计教父——福田繁雄图形创意训练50题拓展阅读书目后记

## 章节摘录

插图：人类早期的历史，是一部以开发食物资源为主要内容的历史。

旧石器时代的原始先民们为了维持自己的生存，要与形体和力量上远远超出自己之上的许多动物搏斗，庞大的犀牛、凶猛的剑齿虎都曾经是人类的腹中之物，江河湖沼的游鱼虾蚌，就更是不在话下。

这些从一些原始岩画上可以得到充分的印证。

除动物之外，古人类更可靠的食物来源是长在枝头、结在藤蔓、埋在土中的各类果实和野蔬。

随着农业的发明和制陶术的出现，人类进入新石器时代，在这些早期文化的基础上发展起来的仰韶文化和大汶口文化，仍然是以粟类种植作为获得食物来源的主要生产手段。

从仰韶与大汶口时期的陶器图形上可以看到原始先民农耕的影子。

中国饮食到了先秦两汉时期有了很大的发展。

首先，表现为粮食作物已作为日常食源。

其次，是蔬菜和水果的丰富。

第三，是动物性食物在饮食中的地位日渐重要，这些食物主要靠畜牧和狩猎获得。

原始时代的图形记录了原始人类思想和早期生活的场景，这个时期的图形已经出现了由图形向文字转化的特点。

## 后记

设计教育的基本宗旨，是培养适应现代科学与艺术发展的高素质设计人才。

设计教学过程的基本要求，是最大限度地启发和挖掘学生的潜能，激发学生的设计思维与设计欲望。

图形创意是体现此目的的重要手段之一，也是设计类各专业学习的重要入门课程。

图形创意是各专业设计师进行设计创意的本源，是理解和学习设计的敲门砖，是寻找解决设计问题的重要方法。

它对开启想象力和创造力，拓宽设计领域的广阔天地，具有深远的指导意义。

本书在编写过程中尽力做到言简意赅，通俗易懂，并能适合设计学科各专业的学习需求，从平面设计到网页设计，从工业产品设计到建筑空间的整体设计，该书均有涉及。

全书从理论讲授、经典案例解析、专题研究到学生作业的讲解，都贯穿一个基本原则，就是尽可能地创造条件，让学生借助一个个真实案例分析，以自己亲身的体验，去实践、去思考、去启迪创造思维，进行图形创意训练，同时也让学生从被动设计学习转化为主动地、自觉地学习，积极发挥他们的主观能动性。

人民美术出版社为本书的出版提供了有力的支持和帮助，特别是王远老师、左筱榛老师为本书的修改提出了不少宝贵的意见，同时相关单位、个人和同事为本书提供了珍贵的图片和作品，在此表示深深的谢意。

感谢参与编写本书各章节的作者，参与编写人员如下：河南科技学院郑国喜编写了第一章，江西科技师范学院支林、樊俊涛编写了第三章，江西科技师范学院支林、陈琪编写了第四章，江西科技师范学院王伟立编写了第二章和第五章，天津工业大学赵俊杰编写了第六章和附录部分。

最后还要特别感谢北方工业大学艺术学院的支殿敏子提供了大量图片和热情的编写工作。

由于笔者学识有限，本书遗误之处在所难免，还望各界同行不吝指教。

### 编辑推荐

《图形创意》均以国内艺术与设计专业的一线教育专家为主力作者，充分契合艺术与设计教育改革的需要，致力于培育能够与设计产业无缝对接的人才，在结构上以教材的学术性、系统性为基础，综合了教辅书的功能性与实用性，以及工具书信息量庞大的优势，对传统教材的编写体例与要求进行大幅度改革，将20%的传统教学内容、30%的最新教育理念和50%的经典案例解析与项目实训完美融合。本系列教材的出版系国内艺术与设计院校教改成就的全景呈现，对于国内艺术与设计教育的发展意义深远。

20%的传统教学内容 + 30%的最新教育理念 + 50%的经典案例解析与项目实训。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>