

<<招贴设计>>

图书基本信息

书名：<<招贴设计>>

13位ISBN编号：9787102051253

10位ISBN编号：7102051255

出版时间：2010-8

出版时间：人民美术出版社

作者：韩晓梅 编

页数：130

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;招贴设计&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为突出，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，与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！

## <<招贴设计>>

### 内容概要

本书从时下热议的设计话题、设计现象、不同观点、知识拓展等具体问题入手，使读者了解设计的养分是来自各种学科、知识或者丰富有趣的大千世界。

向大师学什么？

跟着感觉走对不对？

怎么获取信息？

怎么去找图？

头脑风暴怎么玩？

怎么让自己的设计有感觉？

设计师的责任是弃繁从简还是弃简从繁——本书以语言诙谐、资讯新、案例多、角度广在同类教材中独领风骚，而且所有大理论都可小贴土化——好记、难忘！

开卷一览，想不爱上设计还真有难度！

书里的信息庞杂，但每一条信息、每一个案例都跟设计师的设计思维甚至人生态度息息相关。作者期许读者借助本书能够得到能量和勇气，去驯服比设计更加璀璨的人生。

## <<招贴设计>>

### 书籍目录

#### 第一章 招贴设计I MAX版测试：戴上眼镜看风格

1 电影招贴

2 欧洲早期招贴

超现实主义，元素的选用 / 添加细节

3 戏剧招贴设计的“脸”

4 音乐招贴设计的“声”

构建完整形象

5 “海维提卡”境界

6 绚丽的数码合成

多领域的数码设计师

7 插画风格

放松去画

8 政治招贴

9 剪影

剪影带来想象 / 课后作业：剪影招贴

#### 第二章 她的身世：招贴设计的历史风格及发展掠影

参考书目推荐，学历史的原因

第一节 中国招贴设计发展之路

1 近代中国招贴广告代表之月历牌

旧瓶新酒对照的仿古招贴，关于杜尚

2 特殊时期的“红色招贴”

“红色招贴”的形成有哪些因素，新生代红色招贴设计解析 / 香港“住好的” / 追忆逝去的岁月，课后作业：红色招贴

3 剪纸

现代剪纸创意作品

4 年画

民俗 / 门神 / 戏曲与历史典故，吉祥画

第二节 中日招贴设计特征解析

1 中国招贴：文化与哲学的升华

腾讯CDC团队 / 中国图形元素 / 课后作业 / 歌赋街 / 课后作业：中国文化元素

2 日本招贴：民族标签与借鉴包容

福田繁雄 / 田中一光 / 原研哉 / 平野敬子 / 横尾忠则 / 永井一正 / 佐藤卓 / 青木克宪 / 佐野研二郎 / 野田 杉浦康平

#### 第三章 她的脸孔：解析招贴设计的视觉要素

第一节 招贴设计的图形创意

设计是你的语言

1 替代语言

2 图形吸引力

为什么你被吸引了 / 简单高效

3 叙述故事

Adam Sinlpson

4 突破言语

超越语言的表达

5 将观念图形化

课后作业：图形创意

## <<招贴设计>>

### 第二节 文字的艺术

- 1 文字要素的分类
- 2 文字设计原则
- 3 文字图形化

文字和图形的互相转换, 用内容填充 / 美丽的细节, 改变文字的呈现形态, 利用文字的呈现方式增强意义 /

标语式 / 课后作业: 《HELVETICA》纪录片, 路过心上的句子

### 第三节 色彩狂想曲

#### 1 感性部分

大胆使用纯色 / 纯色使用规律, 色彩的对比

#### 2 理性部分: 如何搭配完美的色彩

练习项目 / 看得近一点 / 近一点 / 再近一点 / 找到这些颜色 / 开始搭配 / 增加色彩 / 创建调色版 / 编辑和应用 / 作者观点: 关于白色 / 至上主义的白色

### 第四节 版式是她的品位

#### 1 一切视觉效应的骨架: 点、线、面

点 / 线 / 字体和图形的线 / 面 / 剪影元素的穿插出现

#### 2 版式排行榜

平稳式 / 散点式 / 韵律感 / 形式与表达的结合 / 动感 /

对比产生美 / 照片与插画的对比 / 色彩对比 / 字体感觉 / 重复两遍 / 形状对比 / 强弱对比

### 第四章 她的性格: 关于创意

彼埃蒙德里安 / 史蒂夫乔布斯 / 马塞尔普鲁斯特

#### 第一节 创意是怎么样的

##### 1 定义

##### 2 创意准则

好的创意常常有点好笑 / 好的创意是暗示性的 / 含蓄的美感 / 好的创意是永恒的 / 好的创意简单直接 /

最简单的方法是最美妙的 / 保持直接

#### 第二节 把创意当人生来过

##### 1 创意是可以学习的

读万卷书 / 随身携带一本书 / 看万部电影 / 坚持表达自我 / 利用日常生活强化记忆 / 行万里路 / 捡万件垃圾 / 超越图形设计领域

##### 2 头脑风暴怎么玩

明确焦点 / 不计较法则 / 汇集大量想法 / 敲定并推进 / 借助形象化工具 / 头脑风暴前的热身 / 动起来

##### 3 运用联觉

换个角度看问题

##### 4 招贴设计中的性暗示

将想象落实到细节

##### 5 接近自然, 成为自然

##### 6 出位新奇, 颠覆突破

人人都会玩音乐 / 电线杆上的曲子 / 课后作业: 自然气息的表现

### 第五章 她的故事: 文案

#### 1 苹果: Think different

#### 2 De Beers的钻石故事

#### 3 Nike: Just do it.(放胆做)

#### 4 统一“汤达人”

课后作业: 三行情书, 两行押韵诗

### 第六章 她的蜕变: 思考设计, 设计人生

## <<招贴设计>>

### 第一节 关于灵感的问题

1 没有灵感怎么办？

2 在行动中思考

3 克服“完美灵感”心理

4 跟着感觉走？

5 美到底有没有标准？

### 第二节 怎么获取信息？

1 设计聚合网站

2 使用RSS阅读器订阅网站

3 和朋友分享

4 找到好的图片

写在最后让每一天都有意义：一生的学习软件推荐

作者的话

延伸阅读

田名网敬一访谈

美国总统奥巴马给女儿的信

黄永松与《汉声》杂志

超过西方，我们必须找回手工艺精神

汉字的魅力，字字是故事

《PPAPER》X野田

东西方文化的融合

符号表情故事

Helvetica字体传奇

不同声音：集体缺省，放弃个性

向冬奥会形象设计师致敬

原研哉在《白》中的前言

理性的栅格设计系统

跟随感觉的自由排版

“我爱纽约”的故事

诗境到现实的距离

几部电影

垃圾也能成为艺术品

地铁线路图传奇

当彩色的声音尝起来是甜的

John Frusciante：我是真实的

## &lt;&lt;招贴设计&gt;&gt;

## 章节摘录

传统之所以存在，就是用来打破的。

看过了那么多幽默、感性、性感、人文关怀、自然的作品，创作灵感依然穷尽？

让我们继续说音乐吧。

音乐是什么？

古典音乐爱好者觉得音乐是巴赫和贝多芬，流行音乐爱好者的音乐可能是一个鼓、一个吉他、一个贝斯、一个键盘加上一个美丽帅气的偶像主唱以及她/他漂亮的衣服鞋子。

但是这个真的是音乐吗？

回顾历史我们就会知道，音乐的界限不断在扩大：18世纪的莫扎特发现用掷骰子的方法可以生成随机序列段，自动写出无穷长的舞曲。

事实上，莫扎特并不是音乐骰子游戏的创始人，早在1757年，约翰·菲利普·克恩伯格（Johann Philipp Kirnberger, 1721-1783）就在柏林公开发表过类似的游戏手稿。

而他手稿扉页上的一段话，多次被后来者所引用：“只要愿意，任何懂得骰子和数字的人都能够谱写出足够多的乐曲段。

”伴随着18世纪欧洲社会对数学的极大热情和关注，类似的小游戏在当时的音乐圈中相当流行。

即使在200年后，也还有不少人借用类似的方式向自己的作品中注入随机因素，美国实验音乐家John Cage就曾经制作过一个写满音符的棋盘来“演奏”棋局。

相似地，一个圆周率就可以通过数字和音符之间不同的对应关系永无止境地演奏下去。

而计算机的出现，更是为音乐自动创作打开了一扇新的大门。

音乐是什么？

当小提琴没有发出流淌的旋律，而是发出电锯一般的轰鸣时，有些人觉得那已经不再是音乐，根本就是噪音——但是这样的噪音成为了动作片和恐怖片的背景音乐。

音乐是声音，每一种声音都有着自己的情绪。

直面创作的情绪而不是拘泥技法，是颠覆传统的第一步。

<<招贴设计>>

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>