第一图书网, tushu007.com

<<图案基础>>

图书基本信息

书名：<<图案基础>>

13位ISBN编号：9787112112265

10位ISBN编号：7112112265

出版时间：2009-11

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：倪峰，周小瓯　编著

页数：91

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

前言

设计学院设计专业大部分没有确定固定教材，因为即使开设专业科目相同，不同院校追求教学特色，其专业课教学在内容、方法上也各有不同。
但是，设计基础课程的开设和要求却大致相同，内容上也大同小异。
这是我们策划、编撰这套“设计学院设计基础教材”的基本依据。
据相关统计，目前国内设有设计类专业的院校达700多所，仅广东一省就有40多所。
除了9所独立美术学院之外，新增设计类专业的多在综合院校，有些院校还缺乏相应师资，应对社会人才需求的扩招，使提高教学质量的任务更为繁重。
因此，高质量的教材建设十分关键，设计类基础教学在评估的推动下也逐渐规范化，在选订教材时强调高质量、正规出版社出版的教材，这是我们这套教材编写的目的。
目前市场上这类设计基础书籍较为杂乱，尚未形成体系，内容大都是“三大构成”加图案。
面对快速发展的设计教育，尚缺少系统性的、高层次的设计基础教材。
我们编写的这套14本面向设计学院的设计基础教材的模型是在中国美术学院设计学院基础部教学框架的基础上，结合国内主要院校的基础教学体系整合而来。
本套教材这种宽口径的设计思路，相信对于国内设计院校从事设计基础教学的教师和在校学生具有广泛适用性和参考价值。
其中《色彩基础》、《素描基础》、《设计速写基础》、《设计结构素描》、《图案基础》等5本书对美术及设计类高考生也有参考价值。
西方设计史和设计导论（概论）也是设计学院基础部必开设的理论课，故在此一并配套列出，以增加该套教材的系统性。
也就是说，这套教材包括了设计学院基础部的从设计实践到设计理论的全部课程。
据我们调研，如此较为全面、系统的设计基础教材，在市场上还属少见。
本套教材在内容上以延续经典、面向未来为主导思想，既介绍经过多年沉淀的、已规范化的经典教学内容，同时也注重创新，纳入新的科研成果和试验性、探索性内容，并配有新颖的图片，以体现教材的时代感。
设计基础部分的选图以国内各大美术学院设计学院基础部为主，结合其他院校9币生的优秀作品，增加了教学案例的示范意义。
本套教材的主要作者来自于清华大学美术学院、中央美术学院、中国美术学院、浙江大学、四川美术学院、广州美术学院等国内知名院校，这些作者既有丰富的教学经验，又都有专著出版经验，有些人还曾留学海外，并多次出国进行学术交流。
作者们广阔的学术视野、各具特色的教学风格，都体现在这套教材的编写中。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本套教材在内容上以延续经典、面向未来为主导思想，既介绍经过多年沉淀的、已规范化的经典教学内容，同时也注重创新，纳入新的科研成果和试验性、探索性内容，并配有新颖的图片，以体现教材的时代感。
设计基础部分的选图以国内各大美术学院设计学院基础部为主，结合其他院校师生的优秀作品，增加了教学案例的示范意义。
本书为其中一册，对于国内设计院校从事设计基础教学的教师和在校生具有广泛适用性和参考价值。

书籍目录

第二版序第一版序第1章 图案设计概论 1.1 图案的定义 1.2 图案的起源 1.3 图案的类别第2章 图案的形式美法则 2.1 变化与统一 2.2 对称与均衡 2.3 条理与反复 2.4 对比与调和 2.5 节奏与韵律 2.6 比例 2.7 正形与负形第3章 图案变化的基本方法 3.1 归纳与取舍 3.2 夸张与变形 3.3 提炼与重复 3.4 想象与添加 3.5 巧合与共用形 3.6 超自然与同构 3.7 改写与重组 3.8 打散与分割 3.9 其他艺术作品的借鉴 3.10 电脑技术的应用第4章 图案的构成形式 4.1 单独纹样 4.2 适合纹样 4.3 连续纹样 4 4 综合构成第5章 图案中点、线、面的应用与色彩配置 5.1 图案中点、线、面的应用 5.2 图案的色彩配置第6章 图案的表现技法 6.1 套色表现技法 6.2 混色表现技法 6.3 特殊表现技法第7章 图案的造型题材及表现 7.1 植物 7.2 动物 7.3 人物 7.4 风景第8章 装饰画设计 8.1 装饰画与图案的区别 8.2 装饰画设计手法 8.3 装饰画构图第9章 作品欣赏

章节摘录

插图：图案是与人们生活密不可分的艺术性和实用性相结合的艺术形式。
“ 图案 ”一词，是20世纪初从日本转译而来，与英文“ design ”一词有直接联系。
图案是指在实用美术、装饰美术、建筑美术等方面关于形式、色彩和结构的预先设计。
它包括几何图形、视觉艺术、装饰艺术等。
如今，在电脑设计上，我们把各种矢量图形也称之为图案。
图案的定义有广义和狭义之分，广义的图案是指为达到一定的目的而进行的设计方案和设计图样；狭义的图案是针对平面设计而言，是指平面的、纹样的、符合美的规律的构成。
1，2图案的起源原始的工艺形式是随着石制工具的创造和使用而形成的。
人类祖先为了生存，在劳动过程中创造了多种生产工具和生活器具，先是在长期的劳动实践中，感到造型规整的器具在视觉和触觉上能产生快感，而且更便于使用，于是出现了造型对称或均衡的石刀、石斧，这就是工艺品的开始。
后来，人类在与自然的接触过程中，发现动物的牙齿、骨头和毛发等加工后可当工具使用，而且用它们做装饰品不但美观还能体现人类的勇气和力量，于是就在上面制作多种线条和划痕，使其看起来更有特色，这就是装饰的雏形。
随着对自然界的动物、水纹、山川、沙漠、树木等形态的了解加深，人们将这些自然形态结合劳动场景描绘在洞穴和崖壁上，这样就产生了图案（图1－1、图1－2、图1－3、图1－4）。
后来，在祭祀、礼仪等活动中，为了表示对宗教的虔诚和图腾崇拜，又产生了远古氏族的图腾符号和标志，图案也随之丰富起来。
在新石器时代中、晚期出现的“ 彩陶 ”，图案类型十分丰富，其主要特点是具有简朴的造型和抽象的纹饰。
这时的装饰艺术已经非常成熟，人们惯常用红、黑等色来绘制，陶器上的纹饰千变万化、优美动人。
纹样有人面纹、鱼纹、蛙纹、鸟纹等（图1－5、图1－6）。

编辑推荐

《图案基础(第2版)》：设计学院·设计基础教材

第一图书网, tushu007.com

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