

<<艺术设计符号基础>>

图书基本信息

书名：<<艺术设计符号基础>>

13位ISBN编号：9787302178507

10位ISBN编号：730217850X

出版时间：2008-7

出版时间：清华大学出版社

作者：胡飞

页数：227

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>

<<艺术设计符号基础>>

前言

恩斯特·卡西尔（EnstCassirer，1874—1945）的一句“人是符号的动物”成为符号学的至理名言。

人并非生活在一个单纯的自然世界之中，而是生活在一个自己创造的符号世界之中。

语言、神话、宗教、科学、艺术、技术等构成人造的符号宇宙，符号化思维和符号化行为成为人类生活中最富于代表性的特征。

生活的无限丰富性和发展性决定了设计的丰富性和发展性，而艺术正是实现设计多样性的重要手段，艺术的真谛就在于创造新符号、新秩序、新形式、新思想的过程。

艺术设计导引了生活的艺术化方式，创造出艺术化生活的可能性工具。

设计已成为一种符号学现象，它依赖于认知和发展的过程，并包含了集体和个体的环境的文化共存；纯粹满足功能的赋形活动已无法满足人们的欲求，意义的赋予和表达日益成为设计的核心。

近年来，设计符号理论在国内设计界可谓“吹皱一池春水”，学术界与企业界，设计师与消费者均竞相追捧。

由于符号学自身的开放性和复杂性，关于设计符号的研究可从符号学、语言学、逻辑学、传播学等不同角度着手。

本书未拘泥于任何一种视角、一种理论和一家之言，而是针对艺术设计学科的自身特点和发展规律，运用语言符号学和逻辑符号学的一些基本观念、理论与方法，对艺术设计自身进行分析。

内容主要包括：艺术设计符号的毗邻轴与系谱轴，意义的外延、内涵与意识形态，图像性、指示性和象征性的艺术设计符号，意义的传达与符号的分析，隐喻、换喻、提喻与讽喻，以及走向信息化、数字化、网络化的艺术设计符号。

并通过大量生动翔实的例证，以期构筑出设计符号理论的基本框架。

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划教材，适用于普通高等院校艺术设计专业（包括视觉传达设计、环境艺术设计、工业产品设计、服装染织设计、装饰艺术设计等方向）本科的设计符号学课程及相关课程（如图形符号学、产品语义学等）的教学，也可供设计艺术专业研究生以及企事业单位的科研、设计人员参考，以符号学的视角切入设计、展开设计。

章节中间设置的讨论题供教师和学生进行课堂分析、比较、讨论；每章后的“延伸阅读”介绍有关知识点的参考文献，便于感兴趣的学生课余阅读；思考题供学生课后思考和整理，进一步掌握知识要点，也可由教师组织学生分析、讨论。

此外，教师可结合本校具体情况制定部分设计课题，将基础知识融会在专业实践之中。

<<艺术设计符号基础>>

内容概要

本书通过大量案例分析,全面系统地介绍了艺术设计符号基础理论及其应用,将索绪尔语言符号学和皮尔士逻辑符号学的基本观念、原理与方法应用于具体的视觉传达设计、环境艺术设计、工业产品设计、服装染织设计等领域。

主要介绍了符号、艺术与设计的关系,艺术设计符号的毗邻轴与系谱轴,艺术设计符号意义的外延、内涵与意识形态,图像性、指示性和象征性的艺术设计符号,艺术设计符号意义的传播、认知与形变,艺术设计符号分析的基本原则与方法,艺术设计中的隐喻、换喻、提喻、讽喻等修辞手法,以及走向信息化、数字化、网络化的艺术设计符号。

本书适用于普通高等院校艺术设计专业本科生(包括视觉传达设计、环境艺术设计、工业产品设计、服装染织设计、装饰艺术设计等方向)的设计符号学或图形符号学、产品语义学、图形语意学等相关课程的教学,也可供设计艺术专业研究生以及企事业单位的科研、设计人员参考,以符号学的视角切入设计、展开设计。

<<艺术设计符号基础>>

作者简介

胡飞，男，1977年2月出生于湖北武汉，设计艺术学博士，武汉理工大学艺术与设计学院副教授、硕士生导师。

毕业于清华大学美术学院，师从柳冠中先生。

出版专著《中国传统设计思维方式探索》，译著《产品设计：历史、理论与实务》，国家级规划教材《工业设计符号基础》，合著

<<艺术设计符号基础>>

书籍目录

第1章 符号、艺术与设计 1.1 艺术与设计 1.1.1 艺术与设计同“源”论 1.1.2 艺术与设计同“元”论 1.1.3 设计中的科技与艺术 1.2 关于符号 1.2.1 语言、信号与符号 1.2.2 符号形式的历史演进 1.2.3 符号思想的历史回溯 1.3 现代符号理论与设计 1.3.1 现代符号理论的发展 1.3.2 现代符号理论在设计中的应用 思考题第2章 毗邻轴与系谱轴 2.1 符号的坐标 2.1.1 毗邻轴与系谱轴 2.1.2 符号的潜在替换关系 2.2 艺术设计符号的毗邻轴 2.2.1 形体 2.2.2 色彩 2.2.3 材质 2.2.4 空间 2.2.5 光影 2.3 艺术设计符号的系谱轴 2.3.1 风格 2.3.2 识别 思考题第3章 外延、内涵与意识形态 3.1 功能：艺术设计符号的外延意义 3.1.1 符号系统与意义序列 3.1.2 艺术设计符号意义的外延 3.2 价值：艺术设计符号的内涵意义 3.2.1 内涵意义的产生 3.2.2 艺术设计符号意义的内涵 3.3 意识形态：艺术设计符号意义的第三序列 3.3.1 符号意义的第三序列 3.3.2 艺术设计中的风格与主义 3.4 约定：艺术设计符号意义的来源 3.4.1 人的约定 3.4.2 环境的约定 3.4.3 生活方式的约定 思考题第4章 图像、指示与象征 4.1 符号类型理论基础 4.1.1 艾柯的符号类型理论 4.1.2 皮尔士的符号类型理论 4.1.3 莫里斯的符号类型理论 4.2 艺术设计中的图像性符号 4.2.1 再现的图像性符号 4.2.2 类比的图像性符号 4.2.3 几何的图像性符号 4.3 艺术设计中的指示性符号 4.3.1 因果的指示性符号 4.3.2 邻近的指示性符号 4.3.3 制度的指示性符号 4.4 艺术设计中的象征性符号 4.4.1 单一的象征性符号 4.4.2 综合的象征性符号 4.4.3 象征性符号约定的任意性 4.4.4 符号类型的相对性 思考题第5章 意义的传达 5.1 艺术设计符号的传播 5.1.1 符号与传播 5.1.2 符号传播的模式 5.1.3 艺术设计符号传播的要素 5.1.4 案例：广告设计中的符号传播 5.2 艺术设计符号的认知 5.2.1 感觉与知觉 5.2.2 联想与记忆 5.2.3 思维与理解 5.2.4 案例：产品设计中的符号认知 5.3 意义的形变 5.3.1 意义的衍生 5.3.2 意义的理解不足 5.3.3 意义的误解 5.3.4 意义的视界融合 5.3.5 意义的传达极限 思考题第6章 从分析到创造 6.1 艺术设计符号的分析原则 6.1.1 设计符号学的一般原则 6.1.2 艺术设计符号分析的基本原则 6.2 艺术设计符号的分析方法 6.2.1 关键点分析法 6.2.2 对比分析法 6.2.3 语意差异法 6.3 艺术设计符号的运用程序 6.3.1 基于对比观点的符号设计程序 6.3.2 基于文化符码的符号设计程序 思考题第7章 隐喻、换喻、提喻与讽喻 7.1 当代设计的修辞转向 7.1.1 无处不修辞 7.1.2 符号学视角的修辞类型 7.2 艺术设计中的隐喻 7.2.1 隐喻的相似性关联 7.2.2 牵强的隐喻与新颖的隐喻 7.3 艺术设计中的换喻 7.3.1 换喻与隐喻的区别 7.3.2 换喻的方式 7.4 艺术设计中的提喻 7.4.1 提喻与换喻的区别 7.4.2 提喻的方式 7.4.3 提喻的意义传达 7.5 艺术设计中的讽喻 7.5.1 讽喻与隐喻的区别 7.5.2 讽喻的方式 7.5.3 后现代主义设计与讽喻 思考题第8章 走向信息化 8.1 信息化、数字化、网络化的艺术设计符号 8.1.1 信息化的符号所指 8.1.2 数字化的符号能指 8.1.3 网络化的符号传播 8.2 网络界面设计中的指示性符号 8.2.1 地图中的指示性符号 8.2.2 网站中的指示性符号 8.2.3 动态导航图中的指示性符号 8.3 图形界面设计中的符号隐喻 8.3.1 图形界面隐喻的关系建构 8.3.2 图形界面隐喻的原则 8.3.3 图形界面隐喻的误区 8.4 交互界面设计中的符号运用 8.4.1 元媒介：交互性 8.4.2 网络媒介的交互用户 8.4.3 网络媒介的交互界面 8.4.4 网络媒介的交互创造 思考题参考文献

<<艺术设计符号基础>>

章节摘录

插图：1 符号、艺术与设计符号学（semiotics）是一门研究符号结构和生命的科学，是研究有关符号、符号现象和符号体系的一般理论，它以符号为研究对象，研究符号的性质、符号的发展变化规律、符号的意义，研究符号与符号、符号与人类活动、符号与思维反映、符号与客体之间的关系。

1969年1月，国际符号学协会（International Association for Semiotic Studies, IASS）在法国巴黎成立，标志着现代符号学的建立，并定期出版学术性会刊Semiotica；国际符号学协会定义说：符号学是关于信号标志系统（即通过某种渠道传递信息的系统）的理论，它研究自然符号系统和人造符号系统的特征。

符号学“在人类思想史发展过程中始终担任重要角色；作为跨学科方法论，正在成为当代社会人文科学认识论和方法论探讨中的重要组成部分，其影响涉及一切社会人文科学；作为‘普遍语义学’或‘文化逻辑学’，正成为文化理论和比较文化理论的基本方法论之一，其影响直接关系到东方文明传统现代化的问题”。

符号学观念和原理对于哲学认识论、自然科学和社会科学理论、教育学、美学以及行为科学都具有重要的意义，其方法目前已广泛应用到语言学、神话研究、电影、戏剧、造型艺术、建筑理论、广告传播、工业设计等领域。

1.1 艺术与设计对事物的认识一般可以从两条轨迹进行研究：“源”和“元”。

“源”是历史的轨迹，通过它可以把握事物的发展历程、状态变迁与脉络动因；“元”是抽象的轨迹，是“对事物的本质的形而上的思考”。

<<艺术设计符号基础>>

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>