

<<现代设计解读>>

图书基本信息

书名：<<现代设计解读>>

13位ISBN编号：9787501963089

10位ISBN编号：7501963088

出版时间：2008-5

出版时间：中国轻工业出版社

作者：金秋萍等著

页数：135

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>

内容概要

从设计者的角度看，这是一个值得深入思考的问题。不是说让我们的生活退回去，而是由此检验出一些设计的弱点。譬如说，我们的设计都是一件一件地进行，一项一项地去做，很少考虑到与整个生活的关系。人们的生活方式不是哪个聪明人设计出来的，而是一代一代人的文化积淀。生活方式只能渐变和渐进，不可能突变。300多年前满族人入关，统治了汉族，为了汉人的辫子，制造了“留发不留头，留头不留发”的灾难，不知有多少人死去；40年前红卫兵剪裤脚管，不知有多少的西装裤被剪破。这些异常的行为，都是野蛮地强加于人，不是改变人们的生活，而是对生活的破坏。坦拿岛上卡斯塔姆部落的土著人在我们看来可能是落后的，物质条件也很贫乏，但是他们并不这样认为，因为他们生活得很自在，很悠闲，反而可怜我们生活得太累。关于此，不知那些扬言“生活方式”的设计者以为如何？

本书的章节内容，主要按设计内容的分类及当前设计院系所设专业的需要作了安排。又考虑到现代设计和摄影的关系非常密切，而计算机数字化的日益普及，并逐步成为现代设计的重要手段，因此本书也增添了“摄影和设计”和“计算机、数字化辅助设计”两章。最后一章将可持续设计、智能化设计、概念设计、人性化设计等写进书内，作为对设计前沿的探索。

本书在写作上力求理论与实际相联系；理性与形象相结合，配以丰富的图片，以冀学者学后能提高其理论认识，拓宽其专业知识面，并在培养想象力、创造力方面有所启发，使其智慧之花结出丰硕之果。

书籍目录

- 第一章 绪论1.1 理解设计 1.1.1 “设计”的概念及词义辨析1.1.2 设计有广义和狭义之分1.2 设计的目的与原则 1.2.1 设计的目的1.2.2 设计的基本原则1.3 设计的类型 1.3.1 按照设计的形态构成分类1.3.2 按设计的目的分类1.4 设计与市场 1.4.1 市场的概念1.4.2 市场的演变过程 1.4.3 设计与市场竞争1.4.4 设计创造市场第二章 视觉传达设计2.1 视觉传达设计的概念与涵义 2.1.1 什么是视觉传达设计2.1.2 构成视觉传达设计的三大元素 2.1.3 视觉传达设计的范畴2.2 视觉设计之一——包装装潢设计 2.2.1 包装装潢的概念及功能2.2.2 包装的分类 2.2.3 包装设计的要求2.3 视觉设计之二——标志、商标设计 2.3.1 标志2.3.2 商标 2.3.3 标志、商标的作用2.3.4 标志、商标设计与艺术美 2.3.5 标志、商标设计的艺术法则2.4 视觉设计之三——广告设计 2.4.1 广告的涵义及定义2.4.2 广告的分类 2.4.3 广告设计的原则2.4.4 广告创作及其构成要素 2.4.5 广告的作用2.5 展示设计 2.5.1 展示设计的概念2.5.2 展示设计的范围2.6 关于CIS与企业形象设计 2.6.1 CIS的理念2.6.2 CIS的三个组成部分 2.6.3 CIS设计的应用范畴第三章 工业设计3.1 造物设计 3.1.1 造物设计3.1.2 手工业生产的特点3.2 工业设计 3.2.1 工业设计的定义及涵义3.2.2 工业设计的范畴3.2.3 工业设计的目的 3.2.4 工业设计的特征3.2.5 工业设计的审美要求3.3 工业设计的历程3.3.1 工业设计的分期3.3.2 工业设计历程中各国的几件大事纪要第四章 环境艺术设计4.1 环境艺术设计概论4.2 空间设计4.2.1 形式美的规律4.2.2 空间形态4.2.3 空间分割4.3 光环境设计4.3.1 光源的设计4.3.2 照明方式的设计4.4 色彩设计4.4.1 墙面配色4.4.2 地面配色 4.4.3 顶棚配色4.4.4 家具配色4.5 景观设计4.5.1 雕塑造景4.5.2 扶石修水4.5.3 绿化4.6 公共设施设计4.6.1 垃圾箱4.6.2 烟灰缸4.6.3 饮水机4.6.4 休息椅4.6.5 电话亭第五章 动漫设计5.1 动画的涵义与制作流程5.2 美术设计5.2.1 美术设计对动画创作的重要性5.2.2 角色造型设计和场景设计的方法和步骤5.3 动作设计5.3.1 原画、动画(二维动画)的动作设计5.3.2 “关键帧”(三维动画)的动作设计5.3.3 有关动作设计的一些“黄金法则” 5.4 分镜头设计5.4.1 分镜头台本所含因素5.4.2 分镜头台本的绘制方法5.4.3 构成分镜头的基本要素和规律5.4.4 几种基本的镜头取景角度5.4.5 摄影机的运动方式5.4.6 其它要素5.5 漫画设计的基本方法5.5.1 角色的设定5.5.2 分镜草稿5.5.3 对草稿进行勾线5.5.4 上色第六章 摄影与设计6.1 摄影的含义及其发展 6.1.1 摄影的含义6.1.2 摄影的历史概况6.2 摄影的特点和摄影艺术美的要求6.2.1 摄影作为信息传播的媒介的特点 6.2.2 摄影的艺术美要求 6.2.3 摄影的分类6.3 摄影和设计 6.3.1 摄影在设计中运用的历程6.3.2 摄影和平面设计的关系 6.3.3 平面设计、视觉传达设计与广告摄影6.3.4 广告摄影在传达商业信息方面具有的优势 6.3.5 数码影像及其合成处理与广告摄影6.3.6 摄影在设计中的地位6.4 广告摄影与互联网第七章 计算机、数字化辅助设计7.1 计算机、数字化成为设计的重要辅助工具 7.1.1 关于数字化设计7.1.2 计算机硬件技术和软件技术 7.1.3 关于图形(Graphic)和图像(Image) 7.2 计算机数字处理在设计中的运用 7.2.1 文字录入及图形、图像的处理7.2.2 图形、图像软件在平面设计中的应用 7.2.3 图形、图像软件在三维立体形设计中的应用7.2.4 图形、图像软件在动画设计中的应用7.3 计算机辅助工业设计 7.3.1 计算机辅助造型技术7.3.2 人机交互技术的研究 7.3.3 智能技术的研究7.3.4 虚拟现实技术的研究 7.3.5 并行设计与协同设计的研究7.3.6 逆向工程的研究第八章 设计前沿8.1 能源可持续发展与设计 8.1.1 可持续发展战略的提出8.1.2 向大自然索取潜在能源与设计的关系 8.1.3 循环设计与生态设计8.2 智能化设计 8.2.1 智能化办公大楼及智能化住宅8.2.2 耕作机械的智能化 8.2.3 交通智能化8.2.4 机器人8.3 概念设计 8.3.1 什么是概念设计8.3.2 概念设计中有代表『生的是汽车设计8.4 多元化、个性化、人性化——未来设计的趋势 8.4.1 关于“高设计” 8.4.2 关于个性化设计8.4.3 关于人性化设计

章节摘录

第一章 绪论 1.1 理解设计 1.1.1 “设计”的概念及词义辨析 “设计”是由英文(Design)一词翻译过来的。

英语的“design”来源于拉丁语的“desinare”，在拉丁语中设计是徽章、记号的意思，就是说，设计是把思想上的意图通过符号表示出来，成为可视的东西。

二百多年前的大英百科全书中把设计主要看作是绘画与实用美术的区别，英语Design意指图案、图样、配置或计划。

在英文中“design”有如下意思：为达到特定目标而制定计划、描绘草图，完成精美的图案或图样，用图章、图记来表达意图等。

到19世纪，设计的概念仍与图案相提并论，带有装饰的意义。

今；天Design在国际上已成为通用的技术美学概念，成为造型艺术及其产品的代名词，其意义大致相当于工业设计所涉及的内涵。

汉字的“设计”指设定具体目标后，依计划制成实物来达成目标，设计的本质是造型计划的视觉化。

可见，“设计”是指把思想上的意图，某种计划、规划、设想和解决问题的方法，通过视觉语言传达出来，成为可见的内容——在一定条件下的状态，从而体现这种活动的功利目的，此即我们所说的设计。

它的含义和技术、工程设计等的含义有所不同，包含了创造、计划和美学意义上的探索，属于人类创造性活动的基本范畴，是针对一定的目标，运用材料，通过结构、工艺和艺术处理等一切有形、无形的方法，从而达到目标而产生的结果。

它反映着人的自觉意志和经验技能，与思维、决策、创造等过程有着不可分割的关系。

人和动物的区别在于动物只能搜集，而人类则会生产、设计和创造。

当然，动物偶尔也造物，但它只是为生存而按先天性、无意识地筑巢织网。

正如马克思所指出的：“动物固然也要生产，它替自己营巢造窝，例如蜜蜂、海狸和蚂蚁之类。

但是动物只制造它自己及其后代直接需要的东西，它们只片面地生产，而人却全面地生产……动物只按照它所属的那个物种的尺度和需求去制造，而人却知道怎样按照每个物种的尺度来生产，而且知道怎样到处把本身固有的尺度运用到对象上来制造，因此，人也是按照美的规律来创造的。

”可见，作为造物设计的本质，依照一定的预想目的从事自觉的，创造性的实践活动，是人类有别于其它一切动物的分水岭。

设计是人类高级思维的结晶，是人类为了实现某种特定的目的而进行的创造性活动。

人类的造物设计就是把某种计划、规划、设想和解决问题的方法，通过视觉语言的传达，并自觉把握和遵循客观规律，使自然物从形式到内容发生变化而成为人工制品的行为。

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>