

<<图形创意与设计基础>>

图书基本信息

书名：<<图形创意与设计基础>>

13位ISBN编号：9787112116782

10位ISBN编号：7112116783

出版时间：2010-2

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：李化 等编著

页数：118

字数：256000

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>

<<图形创意与设计基础>>

前言

图形创意以及图形设计一直以来都是造型艺术中最重要的构成因素之一。

古往今来，无论是以绘画作品为代表的艺术门类还是设计行为都离不开图形的要素，特别是以视觉的信息化传达与参与品牌推广的平面设计更加离不开图形的创意与准确的设计表达。

我们今天所生活的世界超越了以往任何一个时代，在社会的生活与学习中到处都充满了图形化信息的传播，例如报纸杂志、商业广告、产品包装、影视信息、公共环境，都可以使广大的受众随时获得大量的图形信息，再加上电子信息技术的发展与广泛应用，又出现了大量新颖的网络媒体图形、新媒体交互图形、电子产品的信息界面图形等新型图形。

这些都极大地缩短了图形传播的时空距离、体验距离，使人与人之间的交流更加方便与快捷。

这是由于图形在视觉传达方面具有先天的优越性：一方面，图形的直观性、真实体验性能在瞬间给受众留下强烈、深刻的印象，这是任何文字都无法比拟的；另一方面，图形是国际化的语言，它可以超越语言文字的障碍，使不同文化、国家，不同地域、知识层面的人们都能够理解图形所传递的信息。

此外，图形还是一个民族、国家在历史中和不同时代的文化产物，是一种十分珍贵的文化遗产。

无论是过往的历史还是预期的未来，图形的优势、作用以及价值都是那么的意义非凡。

无论作为视觉传达的在教学生或者是平面设计的从业人员都应该认真地学习、研究图形创意的规律、方法，多做图形设计的表现尝试，提高自身综合的素养和整体的图形创意设计能力，从而为自己的设计道路打好坚实的基础。

图形创意课程是培养学生创造性的设计思维以及如何进行创意图形表现的课程。

本书正是出于这个目的，并力求对图形创意的思维方法、规律作出系统的归纳和体系的建立。

本书共分为5章。

第1章讲解图形的起源与概念。

第2章也是本书写作的出发点，着重于建立起平面构成与图形设计的专业纵深关联，使得学生在专业的学习中能够循序渐进地从平面设计的基础课程过渡到今后的专业课程学习中，彻底解决学生学习完平面构成而不能学以致用问题。

第3章与第4章分别讲述了图形的创意思维与表现形式以及图形设计实例解析，为学生进一步运用图形进行各类平面设计打好基础。

第5章也是本书的重点，主要讲解图形的综合练习和图形在平面设计中的应用，使学生能够较好地掌握各类设计的图形创意与设计表现方法。

本书在编写过程中，由于笔者的知识面有限，疏漏以及失误在所难免，诚请各方人士多提意见并加以指正，笔者在此表示衷心的感谢。

本书在编写的过程中十分有幸地得到了许多朋友、同事的热心帮助。

在此特别要感谢的有张微微、李若岩、马文娟、孙莹飞、李杨、黄鑫、王国强、牟建良、杨君、赵迟，是这些人士的参与和帮助才使得本书能够顺利完成。

<<图形创意与设计基础>>

内容概要

《图形创意与设计基础》主要讲述图形创意设计的思维方法及创作流程。平面设计本身就是视觉形象化的设计，所以首先要解决的就是图形的设计。图形设计作为一门独立的平面设计学科，在整体的平面设计教学体系中占有越来越重要的地位。

《图形创意与设计基础》共分为5章。

第1章讲解图形的起源与概念。

第2章也是《图形创意与设计基础》写作的出发点，着重于建立平面构成与图形设计的专业纵深关联，使得学生在专业的学习中能够循序渐进地从平面设计的基础课程过渡到今后的专业课程学习中，彻底解决学生学习完平面构成而不能学以致用问题。

第3章与第4章分别讲述了图形的创意思维与表现形式以及图形设计实例解析，为学生进一步运用图形进行各类平面设计打好基础。

第5章也是《图形创意与设计基础》的重点，主要讲解图形的综合练习和图形在平面设计中的应用，使学生能够较好地掌握各类设计的图形创意与设计表现方法。

<<图形创意与设计基础>>

书籍目录

第1章 图形创意概述

- 1.1 图形的概念
- 1.2 图形的历史与发展
- 1.3 现代绘画与图形创意
- 1.4 中国文化与图形创意

第2章 平面构成与图形设计

- 2.1 点、线、面与图形设计
- 2.2 重复构成与图形设计
- 2.3 近似构成与图形设计
- 2.4 渐变构成与图形设计
- 2.5 发射构成与图形设计
- 2.6 特异构成与图形设计
- 2.7 矛盾空间构成与图形设计

第3章 图形的创意思维方法

- 3.1 形之间的联想
- 3.2 事物之间的联想
- 3.3 意义之间的联想
- 3.4 形意之间的联想
- 3.5 不同环境、情景间的联想

第4章 图形创意的表现方法

- 4.1 图形的同构
- 4.2 同形异质
- 4.3 异质同形
- 4.4 多形同构
- 4.5 符号化图形
- 4.6 文字创意图形

第5章 图形创意设计单元练习

- 5.1 指纹的联想
- 5.2 头部的联想
- 5.3 条形码的联想
- 5.4 图形的同构
- 5.5 MTV标志文字的联想
- 5.6 杯子图形的联想
- 5.7 个人主题图形设计

作者后记

<<图形创意与设计基础>>

章节摘录

插图：图形的英文拼写为“graphic”，其来源于拉丁文中的“graphicus”和希腊文的“graphikas”，是指通过绘画、雕刻、印刷等手段所产生的图画记号；是说明性的图画形象；是有别于词语、文字、语言的视觉形式。

在现代化图形设计的今天，图形也包括了电脑图形图像软件以及摄影技术所产生的传达信息的图像符号，并且可以通过各种手段进行大量复制、传播信息的视觉形式。

图形是一种有别于语言的视觉形象，与它近义的词不少，如图案、形状、标记、符号等。

国内设计界对“图形”一词所下的定义也不尽相同。

有人认为，所谓图形主要指按照现代视觉传达的规律(心理学或精神力学的规律)所创作的图形。

另外有人认为，图形区别于标记、标志与图案，它既不是一种单纯的标识记录，也不是单纯的符号，而是在特定的思想意识下的对某一个或多个元素的一种蓄意的刻画和表达形式。

还有人认为，图形是由绘、写、刻印等手段产生的图画记号，是说明性的图画形象，是有别于词语、文字、语言的视觉形式。

众说纷纭，莫衷一是。

出现这种现象非常自然，每个人都有自己诠释的角度，因为我们处在一个文化多元化的时代，一个观念瞬息万变的时代。

图形的概念虽然是包罗万象的，但是图形创意的概念却是具体而又明确的。

通常就字面意思来说：“创”即“创造”、“独创”，“意”即“意义”、“意念”等。

在图形设计中，“图形创意”就是指将创造性的意念转化成具有创新精神的设计形式的思维过程。

创意是一种想像，一种无止境的联想。

由此可见，图形创意首先是作为一种信息交流的媒介而存在的，具有很强的功能性，和文字语言等媒介一样，必然要有一定的信息量在里面，是为了传播某种概念、思想或观念而存在。

大多数的图形要通过在社会上大量复制、广泛传播而达到其最终的设计目的以及产生相应的价值。

正如美国图形设计理论家菲利普·梅洛斯所说：“如果图形不具有象征或词语含义，则不再是视觉传播而成为美术了。

”所以说图形创意不等于美术作品。

美术作品的主要功能是审美，美术家进行美术创作，主要是着眼于美术作品本身，本质是通过美术作品来反映自己的思想感情，以引导受众的共鸣。

而对图形创意的评价应该从图形的本质要求出发，看它是否能够很好地表达观念、语意，清晰准确地传递信息，实现其艺术价值。

随着时代的发展，图形创意也不仅仅局限于平面设计的领域。

以往的图形创意设计正随着科学技术的发展逐渐由传统的绘、写、刻、印发展到了数字影像、电脑绘图、新媒体设计、数字出版物设计制作、交互式的UI界面设计等全新的设计领域与新兴的媒介。

后记

在今天的视觉化读图时代，图形的信息传达功能越来越受到广大社会受众的重视与认可。这与图形自身的功能性以及众多设计师多年的不懈努力有着密不可分的关系。

图形是世界性的语言，它可以在没有任何色彩以及文字的情况下，依然发挥出信息传递与文化传播的作用。

这种神奇的功能在全球一体化的今天就显得更加的实用与无可取代。

作为视觉传达设计的在校学生以及平面设计的从业人员，尤其要对图形的作用、图形的创意以及表现方法，甚至是深藏在其内部的独特文化背景进行大胆的探索与深入的研究。

只有这样才能真正把握图形文化的脉络，更好地为今天的图形设计找到新的出路并赋予更加新鲜的时代血液。

因为“越是民族的才越是世界的”。

正如笔者在本书中所论述的那样，图形是世界文化的一个集中缩影，是同属于一个共同的人类文化起源，并没有绝对的东西方之分。

作为一名中国的设计师，我们更重要的就是通过对图形的研究与探索，在中国的传统文化内涵与现代设计思想之间建立起桥梁和纽带，为属于中国的当代的民族化设计发挥自己的能量，作出自身的贡献，让我们共同努力！

<<图形创意与设计基础>>

编辑推荐

《图形创意与设计基础》：在知识经济迅猛发展的今天，动漫·艺术设计技术在知识经济发展中发挥着越来越重要的作用。

社会、行业、企业对动漫-艺术设计人才的需求也与日俱增。

鉴于此，我们邀请了北京、上海、湖南、河北和浙江等省市在动漫·艺术设计教育方面有特色、有规模的院校，以优质的教学课程为依托，以有实践经验的优秀骨干教师为核心，经过两年多的努力，编写了这套动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材。

该套教材涵盖了动漫·艺术设计学科的主干课程，强调对学生实际应用能力的培养，具有较强的针对性和实用性。

教育永远是一个变化的过程，我们这套教材也只是多年教学经验和新的教育理念相结合的一种总结和尝试，难免会有片面性和各种各样的不足，希望各位读者批评指正。

——《动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材》编委会

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>