

<<图形创意设计与实现>>

图书基本信息

书名：<<图形创意设计与实现>>

13位ISBN编号：9787303105229

10位ISBN编号：7303105220

出版时间：2009-10

出版时间：北京师范大学出版社

作者：辛欢 编

页数：237

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>

<<图形创意设计与实现>>

内容概要

数字媒体专业是近年来新兴的一门学科，是随着数字媒体的普及和发展应运而生的专业。国内很多本科院校、高职高专学校和成人网络学院开设了数字媒体专业的课程，但由于该专业的前沿性和新颖性，以及学科的不成熟性，目前尚缺乏完整且实用的系列教材。

由北京师范大学出版社、西北民族大学现代教育技术学院和兰州工业高等专科学校等合作规划并编写的数字媒体技术应用系列教材，正是填补了这样的空白。

本套教材的创新之处在于突出创意设计，强调思维能力的训练，将数字媒体作品的创意设计与实现融为一体，整个体系结构以问题情境为线索，以任务实现为导向，从需求分析、情境设计、技术实现等几个方面论述数字媒体技术的相关概念、设计理念和基本技能。

本套教材由《多媒体作品创意设计与实现》《图形创意设计与实现》《数码平面创意设计与实现》《Flash平面动画创意设计与实现》《数字音频制作实践》《数字视频处理》《视频后期编辑》《专题网站创意设计与实现》8本教材组成系列丛书，体现了需求分析、作品创意、素材收集、加工、编辑、合成和后期特效处理等创作流程，能够帮助读者全面理解数字媒体技术有效应用的思维过程。

本套教材从知识体系方面系统地介绍了数字媒体信息的构成方式、编辑方法、传播设计原理和创作过程；从操作应用方面，介绍了媒体信息构成、媒体素材搜集与应用技术；从创意设计方面，介绍了具体创作项目的设计思想、技术选择路线和实现途径，包括音频、图像、动画、视频以及交互式媒体的处理和设计。

编写思路力图将基本理论、创意设计、实践操作综合于一体，体例结构基本包含项目描述、设计创意思路、知识点与应用软件、制作步骤、知识拓展、实训练习等几个部分，帮助学习者理解数字媒体技术有效应用的思维方法和制作过程。

参加本套丛书编写的作者都是在教学一线拥有丰富实战经验的中青年学者，他们不仅拥有数字媒体技术方面的专业知识，且在该领域拥有实战经验，是一个能够很好地将理论与实践结合起来的作者团队，在教学和创作方面都积累了丰富的经验，这是保障本套教材编写思路顺利实现的有力条件。

感谢北京师范大学出版社对于本套教材的支持和帮助，感谢本套教材的责任编辑周光明为丛书出版所付出的辛勤劳动，感谢分册编辑尽职尽责的工作态度和ación。

<<图形创意设计与实现>>

书籍目录

前言	第1章 理论基础	1.1 图形概论	1.1.1 什么是图形	1.1.2 图形在现代设计中的作用和意义	1.1.3 图形在现代设计中的应用	1.2 现代图形设计的趋势	1.2.1 强化图形语言	1.2.2 计算机的运用	1.3 现代图形设计的特点	1.3.1 个性化	1.3.2 信息化	1.3.3 符号化	1.4 本章小结	
	第2章 图形创意的构思方法	2.1 图形创意前的准备	2.1.1 无客户设计	2.1.2 有客户设计	2.2 提炼创意方向和创意意图	2.2.1 提炼创意方向	2.2.2 强化创意意图	2.3 图形创意思维与基本方法	2.3.1 图形创意理念	2.3.2 图形创意的思维基础	2.3.3 图形创意的思维演化	2.3.4 图形创意的方法	2.4 本章小结	
	第3章 图形构成与表现方法(一)	3.1 基本元素训练	3.1.1 点、线、面联想训练	3.1.2 抽象几何体和具体事物的循环联想	3.1.3 基本元素训练中眼睛的联想	3.1.4 基本元素训练中条形码的联想	3.2 抽象概念的具象练习	3.2.1 单形元素的视觉想象	3.2.2 单形元素的视觉想象——抽象反义词	第4章 图形构成与表现方法(二)	4.1 共生图形	4.1.1 知识点讲解	4.1.2 实例分析	4.1.3 实训练习
		4.1.4 实例欣赏	4.2 影子的训练	4.2.1 知识点讲解	4.2.2 实例分析	4.2.3 实训练习	4.2.4 实例欣赏	4.3 置换图形	4.3.1 知识点讲解	4.3.2 实例分析	4.3.3 实训练习	4.3.4 实例欣赏		
	第5章 图形的凝炼与拓展	5.1 凝炼元素的方法	5.1.1 精简(减法)	5.1.2 强化(加粗)	5.1.3 意味(标点化)	5.2 视觉元素的形式拓展	5.2.1 点、线、面拓展	5.2.2 情态拓展	5.2.3 群化拓展	5.2.4 解构拓展	5.3 元素形式凝炼与拓展实训	5.4 本章小结	5.5 实训练习	
	第6章 标志设计实例与制作	6.1 项目描述	6.2 设计创意思路	6.2.1 企业行业分析	6.2.2 企业理念分析	第7章 商业海报设计与制作	第8章 公益海报设计与制作	第9章 POP设计实例与制作	第10章 包装设计	与制作	参考文献	编后记	

<<图形创意设计与实现>>

章节摘录

插图：1.1图形概论1.1.1什么是图形1.图形概念图形一词来源于英文“Graphic”或希腊文“Graphikos”，原意为书画、刻、印的作品，或说明性的绘画、可复制的艺术品等。

中国传统意义上的图形概念是由绘写刻印等手段产生的图画记号，是区别于文字、词语、语言的视觉形式，但这已不能涵盖现代设计中图形概念的全部。

现代设计学科中的图形概念是所有能够利用来产生视觉图像并进行信息传达的视觉符号，由绘、写、刻、印以及现代电子技术、摄影及处理等手段产生的能传达信息的图像记号。

图形设计是一种图像记号，是传播信息的视觉形式，图形设计师们通过一种形态的变化将某种社会事物浓缩成一种视觉的符号、标记和代码，而使之成为一种具有政治、经济、文化或生活价值的东西，并以此来表现任何主体。

设计师不拘一格的意念和艺术家内心自然情感的流露将出现在自己的图形创意当中。

2.图形的分类图形是说明性的图画形象，广义上包括向别人阐释某个观念或传达某种内容的视觉形象。

比音乐更直接、更现实，比文字更含蓄、更有意味。

(1)在计算机的处理过程中，图形和图像从本质上讲，是两个既有本质区别又有密切联系的概念。是计算机对处理对象的不同描述方式，分别有各自的特点和适用范围，在一定的条件也可以相互转化。

图形是指由外部轮廓线条构成的向量图，有时还要使用实心或有等级变化和色彩填充的区域，如CorelDRAW产生的cdr图形文件，还有像Autocad产生的dwg、dxf图形文件，以及很常用的plt（特指hpgl）图形文件等。

它们的特点是：通常文件量较小，描述的对象可以任意缩放而不会失真。

从本质上讲，它是由数学的坐标和公式来描述的，但一般只能描述轮廓不是非常复杂、色彩不是很丰富的对象，如几何图形、工程图等，否则文件量将变得很大，而效果却不理想，如图1-1和图1-2。

图像则是指由许多点阵构成的点位图，在特定的领域有时也称光栅图，如windows画笔所产生的bmp图形文件以及gif、tiff、jpg文件等，它的特点是：通常文件量较大，所描述的对象会因为缩放而损失细节或产生“锯齿”。

本质上是将对象以一定的分辨率分解后，再将每一个点的色彩信息进行数字化描述，主要用来描述轮廓和色彩非常丰富的对象，如照片、绘画等，如图1-3和图1-4。

(2)现代设计中将图形分为图画图形和影像图形。

图画图形包括：绘画、插图、符号、图案纹样、书法及图形化文字等。

绘画绘画是依赖视觉感受和欣赏的视觉艺术，运用形、光、色以及点、线、面等造型手段，在二度空间造型中塑造具体的、人性化的视觉形象来反映生活，表达作者的审美感受。

它的形式多样，有油画、版画、水彩画等，同时由于不同的文化历史，产生了不同的艺术风格，绘画艺术的发展对现代设计艺术产生了深远的影响，如图1-5和图1-6所示。

后记

在近几年的教学中，我们在课程设置上加大图形设计和具体设计之间的联系方面做了很多的摸索，基本的设计内容是我们几个近几年自己的设计作品或者是教学过程中的一些实际教案，设计作品来源于过去几年中的学生的课堂实习实训作业。

分别是：兰州工业高等专科学校软件工程系2006级、2007级图形图像制作专业的部分学生，兰州商学院陇桥学院艺术设计系2005级艺术设计专业的部分学生，在此向他们表示感谢。

本书中我们所提出的是个广义的“图形”概念，包含众多的形式。

在编写的过程中，由于自身水平的问题，提出的很多观点还不成熟，有待进一步完善，有不妥的地方希望得到大家的批评指正。

感谢西北民族大学的沙景荣老师、兰州工业高等专科学校吴倩老师，没有他们的帮助和支持就没有这本书，也感谢北京师范大学出版社给我们提供了这样一个平台，让我们有机会对自己这几年的教学进行一个很好的整理，并在这个基础上得到了极大的提高。

同时也感谢在编写过程中参考的图形设计类书目的作者，给我们的教学提供了新的想法，新的思路，在书中借鉴了他们的理论的地方，我们深表感谢。

本书是教材类书籍，在编写过程中吸取了各方面的论述和观点，选用的图例除学生作品外，有一些来自各类书籍和网络，无法一一注明出处与作者，在此向各位作者表示由衷的感谢。

感谢在这次编写过程中给予我们众多帮助的朋友！

<<图形创意设计与实现>>

编辑推荐

《图形创意设计与实现》:数字媒体技术专业系列规划教材

<<图形创意设计与实现>>

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>