

高等教育艺术类专业设计基础规划教材

# 图形创意思维与表达

tuxing chuangyi siwei yu biaoda

张路光 成红军 总主编  
侯志江 张 浩 执行主编  
谢崇桥 吕林雪 编著



 天津大学出版社  
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

高等教育艺术类专业设计基础规划教材

# 图形创意思维与表达

张路光 成红军 总主编  
侯志江 张 浩 执行主编  
谢崇桥 吕林雪 编著



天津大学出版社  
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

---

图书在版编目(CIP)数据

图形创意思维与表达 / 张路光, 成红军主编; 谢崇桥, 吕林雪编著. — 天津: 天津大学出版社, 2010. 8

高等教育艺术类专业设计基础规划教材

ISBN 978-7-5618-3665-1

I. ①图… II. ①张… ②成… ③谢… ④吕… III. ①图案 — 设计 — 高等学校 — 教材 IV. ①J51

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 165084 号

---

高等教育艺术类专业设计基础规划教材

**图形创意思维与表达**

总 主 编: 张路光 成红军

执行主编: 侯志江 张 浩

编 著: 谢崇桥 吕林雪

策 划: 成红军 张路光

组稿编辑: 林 滨

责任编辑: 林 滨

装帧设计: 成功图文工作室

出版发行: 天津大学出版社

(天津市卫津路 92 号天津大学内 邮编: 300072 电话: 022-27403647)

出 版 人: 杨 欢

网 址: [www.tjup.com](http://www.tjup.com)

经 销: 全国新华书店

印 装: 天津市豪迈印务有限公司

开 本: 880×1230 毫米 1/16

印 张: 6

字 数: 190 千字

书 号: ISBN 978-7-5618-3665-1

版 次: 2010 年 8 月第 1 版

印 次: 2010 年 8 月第 1 次

定 价: 39.00 元

**版权所有 翻印必究**

如有印装质量问题, 可寄本社调换

## 引 言

关于“创意”能力是否通过“上课”来培养,学术界是存在争议的。反对开这类课程者认为,“创意”能力与生俱来,是一种天份。或者,至少它是高水平智力活动的体现,需要大量知识及经验的积累以及不同寻常的思维方式,仅仅靠一两门课程是培养不出来的。

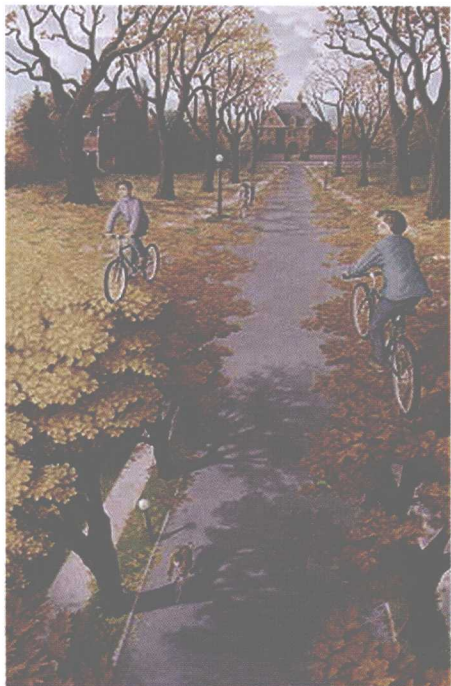
争议尽管存在,但在一些前辈的倡导和同仁们的努力下,《图形创意》课程还是在各艺术设计类高校如火如荼地开展起来了。而且还逐渐成了一门重要的专业基础课。这从客观上说明了“创意”并非深不可测,图形创意更是有规律可循的,图形创意人才是可以培养的。

这本教材就是根据多年的教学实践,力求将培养学生图形创意能力与实际教学活动紧密结合的结果。尽可能将那些深奥难懂的理论分解成通俗而易于接受的知识点,将那些不容易看出成效的“创意思维”训练转变成对学生日常行为习惯的培养。根据教学进程安排的体例结构则是为了帮助师生的教学、训练过程有条不紊地进行。

让本教材成为老师的好助手,成为学生的好向导是本书编撰的宗旨。

本书使用了不少前辈、同仁的作品作为图例,特此深表谢意。

因水平所限,本教材不足之处在所难免,敬请同行专家不吝赐教。



编著者

2010年5月



# 高等教育艺术类专业设计基础规划教材

编写委员会

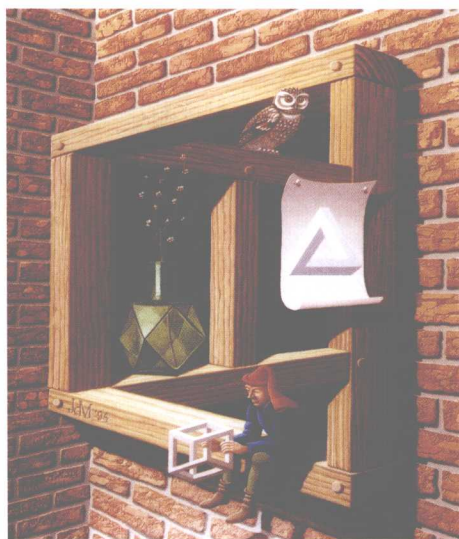
总主编 张路光 成红军

执行主编 侯志江 张 浩

编委会主任 侯志江

编委(按姓氏笔画排序)

|     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 王冬炎 | 车晓光 | 成红军 | 吕林雪 | 朱 丽 | 朱艳华 | 刘 畅 | 刘克功 |
| 江 山 | 纪学艳 | 杨晓钟 | 李红梅 | 吴 民 | 张 浩 | 张 旗 | 张宇彤 |
| 张路光 | 赵 焜 | 侯志江 | 秦少静 | 郭 宏 | 黄劲龙 | 矫 强 | 梁绘影 |
| 董 健 | 景怀宇 | 谢崇桥 | 薄芙丽 |     |     |     |     |



# 目 录

## 第一章 图形创意趣味游戏▲1

游戏设计一 会说话的眼睛▲2

游戏设计二 找图片,讲故事/ 找故事,附图片▲5

游戏设计三 动态拍摄、二次拍摄、多次拍摄▲12

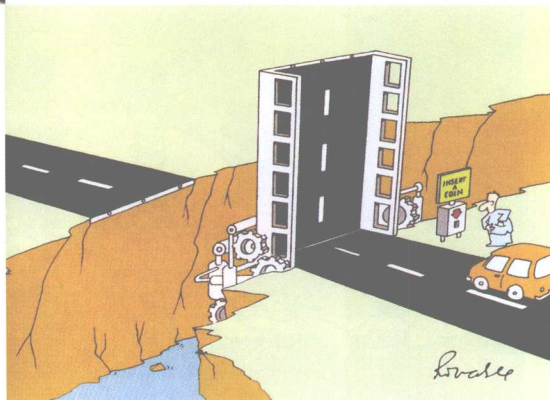
游戏设计四 唱出来的画面▲13

游戏设计五 影子图形▲18

## 第二章 创意图形与图形创意▲21

第一节 认识创意图形▲22

第二节 图形为何需要创意▲27

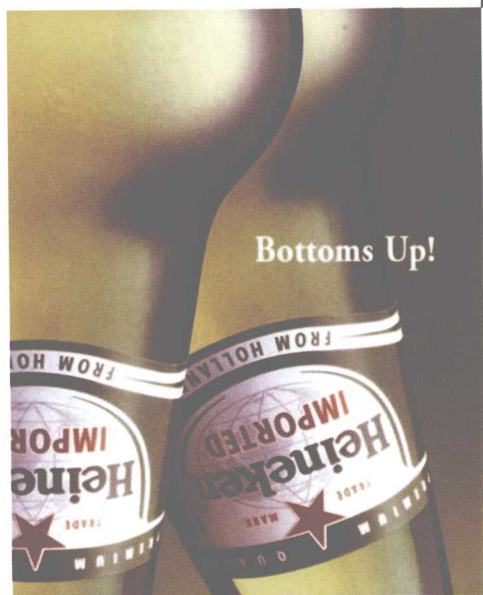


### 第三章 创意思维训练▲41

#### 第一节 图形创意与思维定势导入▲42

#### 第二节 图形创意与几种常见的思维模式▲44

#### 第三节 图形创意的思维发掘与整合▲55



### 第四章 图形创意表达训练▲61

#### 第一节 基本元素创意练习▲62

#### 第二节 寻找图形创意的源泉▲70

#### 第三节 图形的主要创意表达方法训练▲77

#### 参考文献▲90

# 第

## 图形创意趣味游戏

### 章





## 主题一游戏实例：

# 第一章 图形创意趣味游戏

## 课程导入

为了激发学生对本课程的兴趣,建议教师在进行课程理论讲授之前,先引导学生做一些游戏。

尽管学生在学习此课程之前已经接受了相应的绘画技能训练,但不少学生并未养成用图形表达思想的习惯。本课程一开始即让他们通过游戏体验图形语言,尝试用图形进行表达,有利于学生熟悉并掌握图形这种专门语言,体验图形表达与创新的乐趣,逐步养成用图形表达的习惯。

### 提示：

下列游戏供任课教师和学生选择,任课教师也可自行设定与课程内容相关的游戏内容(游戏量的大小可根据课程时间自行设置)。

## 游戏设计一 会说话的眼睛

将全班同学按3~5人一组分成几个小组,小组同学合作完成游戏任务。

设备:数码相机,电脑及图像处理软件(如Photoshop),多媒体投影仪。

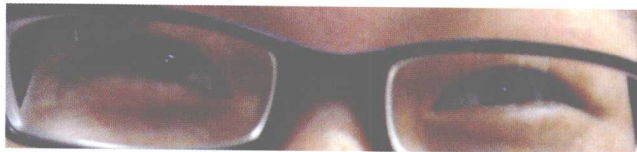
根据上课时间安排,每个小组可以完成下述四个不同主题中的一个或者几个主题。

### 主题一：“同一种表情,不同的眼睛”

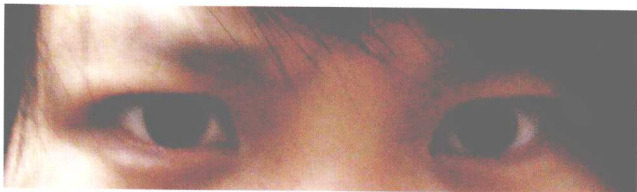
第一步:小组成员可以分别以“兴奋”、“愤怒”、“得意”、“爱”、“失望”等为标题,扮演相应表情,让其他成员拍摄面部表情(主要是眼睛部位)。

第二步:将拍得照片的眼部用图像处理软件裁剪下来。按标题给眼神分组。

第三步:将同一标题的眼神图片集中展示,全班同学讨论。展示图片时可以先不公布标题,一组图片展示过后,让其他同学给这组眼神命名,看其他同学所给的名称是否与参与拍摄的同学所给的名称相同或者近似。



兴奋



愤怒



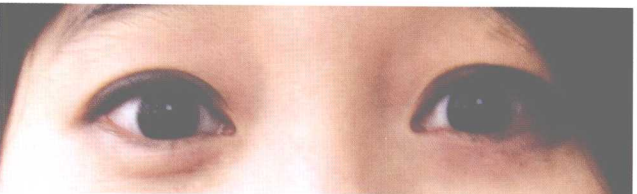
得意



失望



激动



希望



厌烦



落寞



欣喜



敌视



憧憬

图片拍摄及命名:王丽娟、高丽、吴浩、李溪然、张迎亚、温瑜婷等

## 主题二：“讲故事的眼睛”

这个主题可以用两种方法来完成,第一种方法是先有故事脚本,然后拍摄眼睛图片,给故事配图;第二种方法是先拍摄一些眼睛的照片,然后小组一起编故事。故事不必太长,能把图片联系起来,有一定逻辑,生动有趣即可。

第一种方法的实施步骤如下。

第一步:先找一个小故事,或者先编一个小故事。比如“甲爱上了乙;甲向乙表达爱慕之情;乙最初不明白,后来有所察觉;但乙没有火花;甲有点失望;在相处

中乙对甲有了好感;甲由失望变成欣喜”。

第二步:可以由一个人或者不同的人分别扮演故事中的不同眼神,其他成员负责拍摄。

第三步:将眼神图片和故事对应排列。

第四步:集中展示,讨论图片和文字是否配合恰当。

第二种方法的实施步骤如下。

第一步:拍摄一个人或者不同的人多个不同眼神。

第二步:将眼神图片集中,小组成员一起讨论,一边看这些眼神一边编故事。

第三步:将眼神图片和故事对应排列。

第四步:集中展示,全班讨论图片和文字是否配合恰当、故事编得是否合理。

主题二游戏实例1:



①王鹤同学连续几个学期英语课程都没及格,为此她很郁闷。



②这一次期末考试成绩公布后,她看到自己及格了,激动不已。



③她请朋友们出去开心地吃了顿大餐,庆祝突破性的成功。



④第二天她发现自己看错了,还是没及格。她欲哭无泪……

图片拍摄及故事编撰:李溪然、王丽娟、高丽等



### 主题三：“倒着的眼睛在说什么”

我们通常习惯于看正向的眼睛，但很少注意把眼睛倒过来也会有“表情”，有时候这种表情可能与正向的表情相似，有时候却又差异很大。

这个游戏主题设计的目的就是要让同学们体会当把眼睛图像颠倒过来之后，它的“表情”会有什么变化，学会换个角度思考和发现问题。

完成方法与主题一基本相同，不同之处是这里要将眼睛图片上下颠倒。

#### 主题三游戏实例：



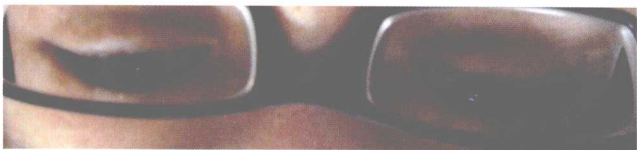
惊恐



轻蔑



失望



沮丧



失意



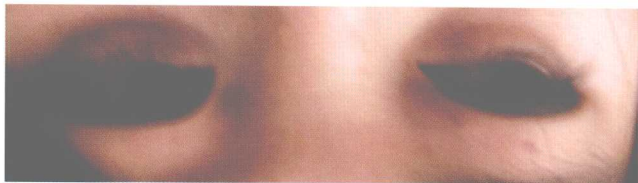
威吓



含怒



惊奇



忧郁



落寞



怀疑



无助

图片拍摄：王丽娟、高丽、吴浩、李溪然、张迎亚、温瑜婷等

#### 主题四：“倒着的眼睛也会讲故事”

完成方法与主题二基本相同,也是要给故事配图片或者给图片编故事。不同之处是要将眼睛图片上下颠倒。

##### 主题四游戏实例:



①孙建这一段时间迷恋电脑游戏。一早来到教室,就眉飞色舞地给大家讲述昨晚在网上如何过五关斩六将,一边说还一边模拟游戏中的人物神态,俨然一个网络游戏高手。



②杨艺听得很入迷,一双眼睛直直地盯着孙建。



③高林却很不以为然。



④顾静也对孙建所描述的“高水平”表示怀疑。



⑤孙建还在滔滔不绝,刘韵受不了了,生气地打断孙建:“玩游戏有啥了不起,有本事你设计个游戏我们看看!”

#### 建议:

作为课程导入,这次的任务是游戏,所以师生的课堂教学活动以轻松愉快为主,在游戏中体会眼睛的传情达意作用。尽管是要通过游戏感受眼睛图形和它所表达的意义之间的关系,但不要太在意大家的意见是否完全一致。应该鼓励争议和不同意见,特别要鼓励那些“有趣”的说法和见解。全班同学在观摩眼睛照片时,不要拘谨,要积极参与讨论。对此次游戏活动中学生的表现,建议教师主要以“是否积极参与”为标准来评价。

#### 游戏设计二 找图片,讲故事/找故事,附图片

将全班同学按3~5人一组分成几个小组,小组同学合作完成游戏任务。

设备:电脑及图像处理软件(如Photoshop);多媒体投影仪。

##### 主题一:“找图片,讲故事”

步骤一:小组成员一起收集若干招贴画,大家将收集到的招贴画集中起来,小组讨论,选择其中的10幅以上画面编纂成图文并茂的小故事。编故事的时候不必限于招贴画原来表达的意思,可以根据自己对画面的理解编排,有时为了增加趣味性,还可以故意“曲解”画面表达的意义。

步骤二:全班同学集中展示所编的图文相配合的故事。评价、讨论文字与图片的切合程度,故事的趣味性等。

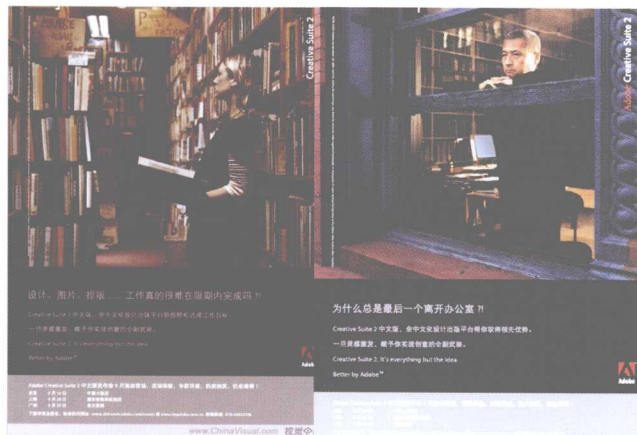
评判标准:故事的连续性、创新性、趣味性。重点考察每幅画面与所配文字是否恰当,越有新意越好。

##### “找图片,讲故事”游戏实例:



①这一天,莎拉接到一个男人的电话,那人说对她倾慕已久,希望能请她吃饭。

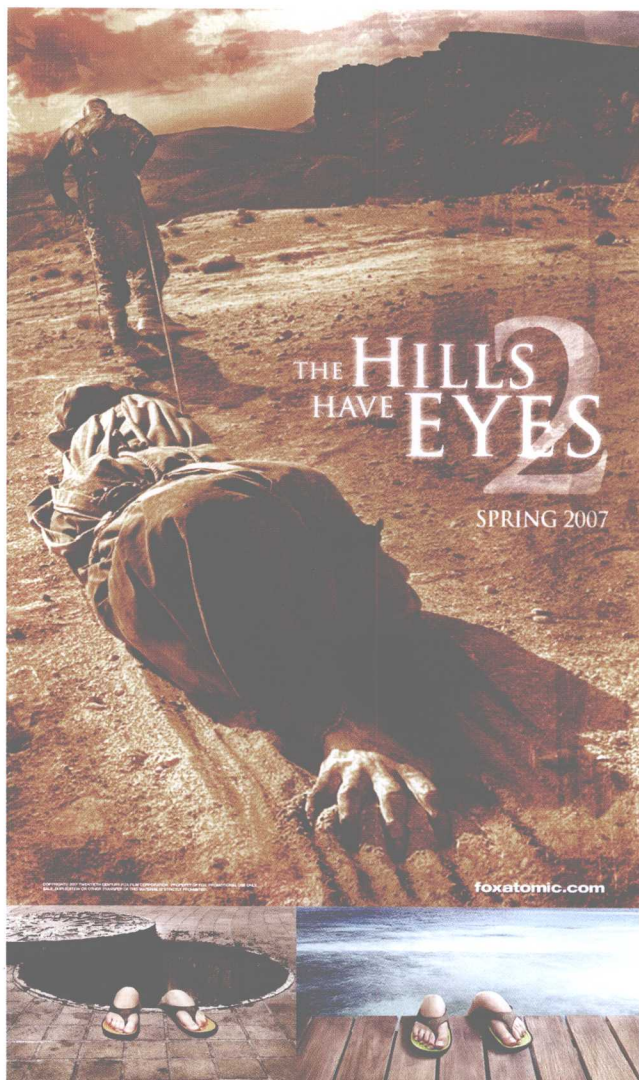




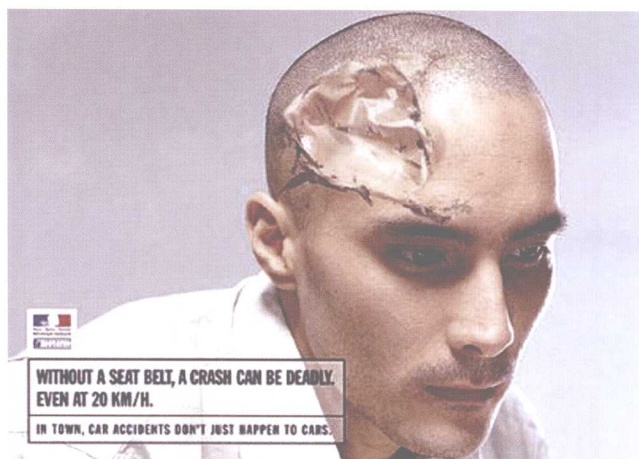
②挂了电话以后，莎拉很是迷茫。对方到底是个什么样的人呢？会是个绅士吗？



③他会不会把自己灌醉，然后……

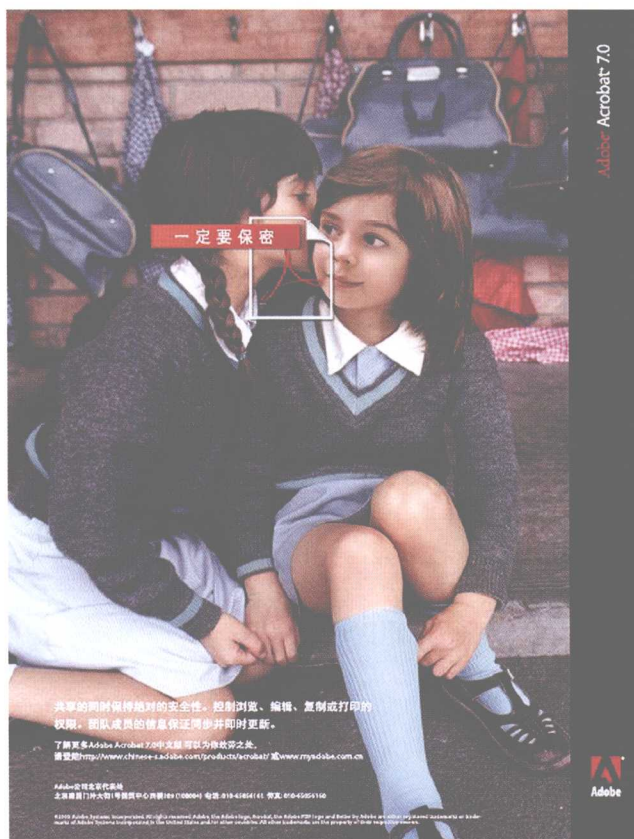


④最后把自己抛到荒野，或者扔到大海里、枯井里



⑤不过，莎拉又想，反正我学过散打，他要是敢有非分的举动，我就敲瘪他的脑袋。





⑥她跟妹妹商量了很久,妹妹说应该没问题的,并答应陪她去,在外面放哨。莎拉不希望父母知道这件事,再三嘱咐妹妹不要告诉父母。



⑦毕竟是第一次约会,莎拉几乎试遍了所有的衣服,终于挑了一件自认为合适的。

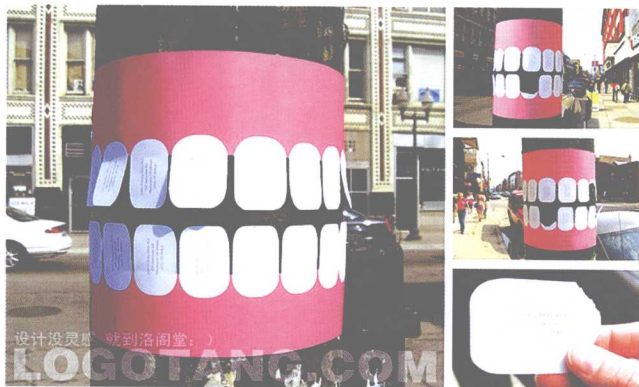


⑧化妆也用了将近两个小时。莎拉整天都在为约会做准备。

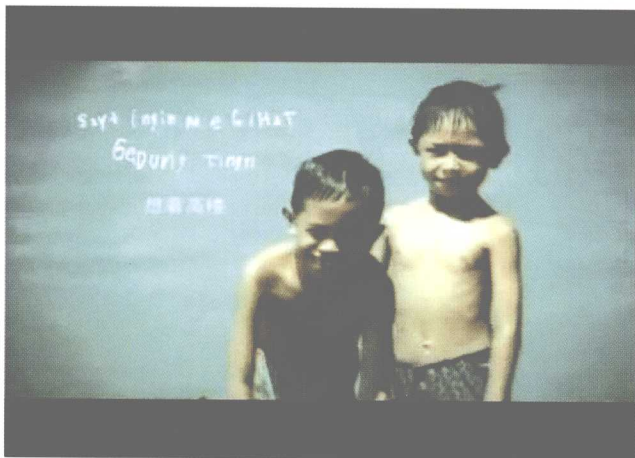


⑨经过精心安排,比约会的时间晚一刻钟,莎拉到达了约会地点。

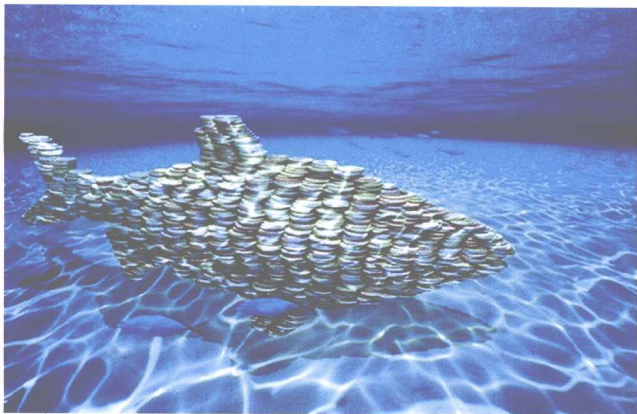




⑩看到对方的时候,莎拉笑了。



⑪原来对方是她小时候的同学,两人还一起玩过水呢!



⑫老同学现在已经是腰缠万贯。为了此次约会,特意用金币做了一件礼物送给莎拉。



⑬还给莎拉带来了一条价值连城的金表链。



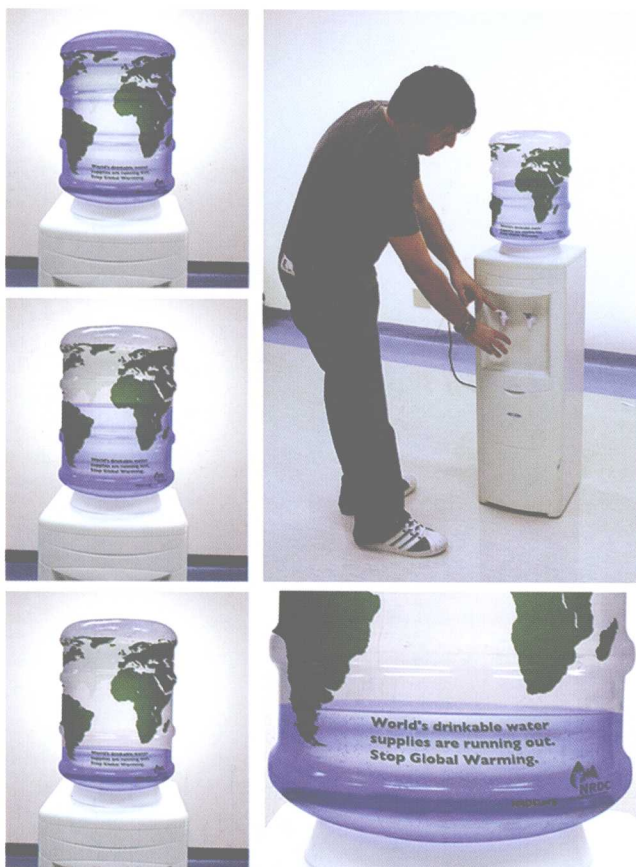
⑭老同学一见面,就开始跟莎拉倾诉相思之苦:刚来到这个大城市的时候,他总希望在街头巧遇莎拉。



⑮第一次在街头广告栏中看到莎拉的巨幅照片时,他怀疑自己的眼睛是不是看花了,走过去摸了一遍又一遍。



⑯他买了大量莎拉的照片贴在家里,这样就能每天和莎拉“见面”。



⑰他一边诉说,一边殷勤地为莎拉倒水。



⑱莎拉有点儿感动,但她还是平静地说:“爱情不是施舍,需要感情作为基础,我们多年没见面,还是先交往着看吧!”

(图片均为各类广告招贴画,故事内容系根据画面编撰。)

## 主题二：“找故事,配图片”

步骤一：小组成员分工合作,首先找一个有趣的小故事。

步骤二：根据故事内容,大家一起收集若干图片,小组讨论,将认为适当的画面插入到上述小故事相应的文字中去,变成图文并茂的形式。图片的选择可以不考虑其原有的含义,为了增加趣味性,甚至可以对画面进行不同于原意的阐释。

步骤三：全班同学集中展示所编的图文相配合的故事。评价、讨论图片与文字的切合程度、趣味性等。

评判标准：画面与所配文字的切合程度、趣味性、创新性。



# “找故事，配图片”游戏实例：



①从前，有一匹快马，因为听说在人类世界流行“下海”，他也想下海试试。



②下海之后，它很快变成了一只“海马”！



③这匹马的一个朋友，是一匹棕色的雄马，很善于奔跑。它非常思念往日的伙伴，自告奋勇要去找“下海”的那匹马。



④没想到找错了方向，不小心掉进了小河里，慢慢变成了“河马”。



⑤第三匹马是匹白马。本来它喜欢美丽的大自然，但为了要找到两个失踪的朋友，它日夜兼程跑到了交通混乱的城市。



⑥在过马路的时候，因为不熟悉交通规则，跑得不够快，它连续被好些车辆碾压，从此身上出现了一道道黑条纹，变成了“斑马”！