



The "Thirteen five-year" Excellent Curriculum
for Major in The Fine Art Design of The National
Higher Education Institution in 21st Century

21 世纪全国普通高等院校美术·艺术
设计专业“十三五”精品课程规划教材

Digital Graph Design

数码图形设计

主编 仲星明
编著 纪海燕

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

从七十前计算机诞生以来
无论计算机硬件技术还是计算机软件技术
都已趋于成熟，它在不知不觉中改变着人们的
生活状态及观念意识

数码图形设计就是在这种发展背景下
从传统的平面构成、立体构成、图案设计等
科学中裂变出来的新型设计课程

21 世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

The “Thirteen five-year” Excellent Curriculum for Major in The Fine Art
Design of The National Higher Education Institution in 21st Century

Digital Graph Design

数码图形设计

主编 仲星明

编著 纪海燕

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

总 主 编 洪小冬
总 策 划 洪小冬
副总主编 彭伟哲
总 编 审 苍晓东 李 彤 申虹霓

编辑工作委员会主任 彭伟哲
编辑工作委员会副主任 童迎强
编辑工作委员会委员

申虹霓 苍晓东 李 彤 林 枫 郝 刚 王 楠
谭惠文 宋 健 王哲明 李香沅 潘 阔 王 吉
郭 丹 罗 楠 严 赫 范宁轩 田德宏 王 东
高 焱 王子怡 陈 燕 刘振宝 史书楠 王艺潼
展吉喆 高桂林 周凤岐 刘天琦 任泰元 汤一敏
邵 楠 曹 炎 温晓天

印制总监
鲁 浪 徐 杰 霍 磊

图书在版编目(CIP)数据

数码图形设计 / 纪海燕编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2016.10

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十三五”精品课程规划教材

ISBN 978-7-5314-7317-6

I. ①数… II. ①纪… III. ①计算机图形学—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第248461号

出版发行 辽宁美术出版社
经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnmscbs.com>

电话 024-23404603

封面设计 李香沅

版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

印刷
辽宁北方彩色期刊印务有限公司

责任编辑 范文南 邓 濯 王 申 薛 莉

责任校对 李 昂

版次 2017年1月第1版 2017年1月第1次印刷

开本 889mm×1194mm 1/16

印张 6

字数 180千字

书号 ISBN 978-7-5314-7317-6

定价 49.00元

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换
出版部电话 024-23835227

目录 contents

序
导言

第一章 数码图形设计基本概论

9

- 第一节 图形设计与数码技术概述 / 9
- 第二节 数码图形设计的基本要素及原理 / 11

第二章 数码图形设计方法

22

- 第一节 数码图形创意方法 / 22
- 第二节 数码图形构思方法 / 26
- 第三节 数码图形表现方法 / 27
- 第四节 数码图形配色方法 / 36

第三章 数码图形设计训练

50

- 第一节 单一形态的视觉想象训练 / 50
- 第二节 复合具象形态的联想训练 / 55
- 第三节 单一抽象概念的视觉想象训练 / 61
- 第四节 抽象复合概念的视觉图形创意 / 66
- 第五节 抽象复合概念的设计训练 / 72
- 第六节 综合训练——烟斗的发明 / 76

— 第四章 数码图形设计应用软件

79

第一节 数码图形二维设计软件 / 79

第二节 数码图形三维设计软件 / 87

— 第五章 数码图形设计与现代艺术

90

第一节 现代艺术流派与图形设计的形成 / 90

第二节 现代主义艺术流派简介 / 91

第三节 现代艺术流派与数码图形设计的未来 / 96

21 世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

The “Thirteen five-year” Excellent Curriculum for Major in The Fine Art
Design of The National Higher Education Institution in 21st Century

Digital Graph Design

数码图形设计

主编 仲星明

编著 纪海燕

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

总 主 编 洪小冬
总 策 划 洪小冬
副总主编 彭伟哲
总 编 审 苍晓东 李 彤 申虹霓

编辑工作委员会主任 彭伟哲
编辑工作委员会副主任 童迎强
编辑工作委员会委员

申虹霓 苍晓东 李 彤 林 枫 郝 刚 王 楠
谭惠文 宋 健 王哲明 李香沅 潘 阔 王 吉
郭 丹 罗 楠 严 赫 范宁轩 田德宏 王 东
高 焱 王子怡 陈 燕 刘振宝 史书楠 王艺潼
展吉喆 高桂林 周凤岐 刘天琦 任泰元 汤一敏
邵 楠 曹 炎 温晓天

印制总监
鲁 浪 徐 杰 霍 磊

图书在版编目(CIP)数据

数码图形设计 / 纪海燕编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2016.10

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十三五”精品课程规划教材
ISBN 978-7-5314-7317-6

I. ①数… II. ①纪… III. ①计算机图形学—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第248461号

出版发行 辽宁美术出版社
经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnmscbs.com>

电话 024-23404603

封面设计 李香沅

版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

印刷
辽宁北方彩色期刊印务有限公司

责任编辑 范文南 邓 濯 王 申 薛 莉

责任校对 李 昂

版次 2017年1月第1版 2017年1月第1次印刷

开本 889mm×1194mm 1/16

印张 6

字数 180千字

书号 ISBN 978-7-5314-7317-6

定价 49.00元

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换
出版部电话 024-23835227

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

学术审定委员会主任	
清华大学美术学院院长	鲁晓波
学术审定委员会副主任	
清华大学美术学院副院长	苏 丹
中央美术学院建筑学院院长	吕品晶
鲁迅美术学院副院长	常树雄
广州美术学院副院长	赵 健
天津美术学院副院长	郭振山

学术审定委员会委员	
清华大学美术学院环境艺术系主任	张 月
中国美术学院设计学院副院长	周 刚
鲁迅美术学院环境艺术系主任	马克辛
同济大学建筑学院教授	陈 易
清华大学美术学院视觉传达设计系主任	赵 健
鲁迅美术学院工业造型系主任	杜海滨
北京服装学院服装设计教研室主任	王 羿
北京联合大学广告学院艺术设计系副主任	刘 楠

联合编写院校委员(按姓氏笔画排列)

马振庆	王 雷	王 磊	王 妍	王英海	王郁新
王宪玲	刘 丹	刘文华	刘文清	孙权富	朱 方
朱建成	闫启文	吴学峰	吴越滨	张 博	张 辉
张克非	张宏雁	张建设	李 伟	李 梅	李月秋
李昀蹊	杨建生	杨俊峰	杨浩峰	杨雪梅	汪义候
肖友民	邹少林	单德林	周 旭	周永红	周伟国
金 凯	段 辉	洪 琪	贺万里	唐 建	唐朝辉
徐景福	郭建南	顾韵芬	高贵平	黄倍初	龚 刚
曾易平	曾祥远	焦 健	程亚明	韩高路	雷 光
廖 刚	薛文凯				

学术联合审定委员会委员(按姓氏笔画排列)

万国华	马功伟	支 林	文增著	毛小龙	王 雨
王元建	王玉峰	王玉新	王同兴	王守平	王宝成
王俊德	王群山	付颜平	宁 钢	田绍登	石自东
任 戡	伊小雷	关 东	关 卓	刘 明	刘 俊
刘 赦	刘文斌	刘立宇	刘宏伟	刘志宏	刘勇勤
刘继荣	刘福臣	吕金龙	孙嘉英	庄桂森	曲 哲
朱训德	闫英林	闭理书	齐伟民	何平静	何炳钦
余海棠	吴继辉	吴雅君	吴耀华	宋小敏	张 力
张 兴	张作斌	张建春	李 一	李 娇	李 禹
李光安	李国庆	李裕杰	李超德	杨 帆	杨 君
杨 杰	杨子勋	杨广生	杨天明	杨国平	杨球旺
沈 雷	肖 艳	肖 勇	陈相道	陈 旭	陈 琦
陈文国	陈文捷	陈民新	陈丽华	陈顺安	陈凌广
周景雷	周雅铭	孟宪文	季嘉龙	宗明明	林 刚
林 森	罗 坚	罗起联	范 扬	范迎春	邹海霞
郑大弓	柳 玉	洪复旦	祝重华	胡元佳	赵 婷
贺 祎	邵海金	钟建明	容 州	徐 雷	徐永斌
桑任新	耿 聪	郭建国	崔笑声	戚 峰	梁立民
阎学武	黄有柱	曾子杰	曾爱君	曾维华	曾景祥
程显峰	舒湘汉	董传芳	董 赤	覃林毅	鲁恒心
缪肖俊	孙家迅	齐 颖	王哲生	张艳艳	

序 >>

当我们把美术院校所进行的美术教育当作当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面，需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书出版以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计、摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十三五”精品课程规划教材》。教材是无度当中的“度”，也是各位专家多年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十三五”精品课程规划教材编委会

J

目录 contents

序
导言

第一章 数码图形设计基本概论

9

- 第一节 图形设计与数码技术概述 / 9
- 第二节 数码图形设计的基本要素及原理 / 11

第二章 数码图形设计方法

22

- 第一节 数码图形创意方法 / 22
- 第二节 数码图形构思方法 / 26
- 第三节 数码图形表现方法 / 27
- 第四节 数码图形配色方法 / 36

第三章 数码图形设计训练

50

- 第一节 单一形态的视觉想象训练 / 50
- 第二节 复合具象形态的联想训练 / 55
- 第三节 单一抽象概念的视觉想象训练 / 61
- 第四节 抽象复合概念的视觉图形创意 / 66
- 第五节 抽象复合概念的设计训练 / 72
- 第六节 综合训练——烟斗的发明 / 76

— 第四章 数码图形设计应用软件

79

第一节 数码图形二维设计软件 / 79

第二节 数码图形三维设计软件 / 87

— 第五章 数码图形设计与现代艺术

90

第一节 现代艺术流派与图形设计的形成 / 90

第二节 现代主义艺术流派简介 / 91

第三节 现代艺术流派与数码图形设计的未来 / 96

从 60 多年前计算机诞生以来,无论计算机硬件技术还是计算机软件技术都已趋于成熟。它在不知不觉中改变着人们的生活状态以及观念意识。而在这种社会背景下,艺术设计工作者为了适应发展的需要,必然要借助于计算机的辅助方能完成设计工作。

数码图形设计就是在这种发展背景下,从传统的平面构成、立体构成、图案设计等学科中裂变出来的新型设计课程。它以数码技术介入图形设计为初始状态,是图形设计与数码技术在艺术设计理念上相互影响、在表现形式上相互融合的产物。

在艺术设计类高等院校中,系统的图形设计训练是必不可少的。这不仅是为了培养专业艺术设计人员而设定的课程,也因为图形的教学与练习能提高对专业设计的理解,并从中获得技巧和经验。

国外的大学有 Computer Graphic, Illustration 等专业,与我国的图形课程十分相似。根据学科发展的趋势,我院把“图形”课修订为“数码图形”,以适应当今时代数码技术广泛应用于艺术设计领域的发展需要。

本课程是学生在修完计算机基础、计算机软件、数码平面造型、数码立体造型等基础课,即将进入专业艺术设计课学习前的基础与专业的过渡课程。旨在培养学生利用已学的数码技术以及造型基础进行创意、创作的能力。



数码图形设计基本概论

第一节 图形设计与数码技术概述

一、设计概述

什么是设计？古代的设计是谋略的意思：“设”，就是设想；计，就是计划，是指一种有目的的创造性活动。我们课程所说的“设计”，在没有特别说明的情况下，是“艺术设计”的简称，即英文的“Design”。

Design的词义随着社会需要而扩大，第十五版《大不列颠百科全书》（1974）的解释：“Design 是进行某种创造时，计划、方案的展开过程，即头脑中的构思，一般指能用图样、模型表现的实体，但最终完成的实体并非 Design，只指计划和方案。Design 的一般意义是，为产生有效的整体而对局部之间的调整。有关结构和细部的确定，可以从以下四方面考虑：1.可能使用什么材料；2.这种材料适用何种制作技术；3.从整体出发的部分与部分之间的关系是否协调；4.对旁观者和使用者来说，整体效果如何。”

由此可见，设计一如行兵布阵。设计者调动各种构图实体和构图手段，周密计划，科学调配，或实里寓虚，或出奇制胜，或暗藏玄机。

总之，设计讲究谋略：计划先行、目的明确，是一种“谋”而后动的创造性活动。

讲究谋略，说明设计是有限定条件的，它本身有别于纯艺术，受制于主题、受众等客观条件，是以理性为前提的。但有人说设计是一种游戏，因为艺术活动有着使人乐在其中的内在引力和让构思如奔腾的野马般自由驰骋的广阔空间。一件作品在设计出来之

前虽已胸有成竹，但具有很大的可塑性，我们不知道其内容、形式、面貌的最后谜底。正因为如此，设计师才会像游戏一样陶醉于设计的微妙过程中。

二、图形概述

图形，英文为“Graphic”，源于拉丁文“Graphicus”和希腊文“Graphickos”，是“适合于绘画”的艺术。

图形有别于文字、语言等形式，其主要特征有四：首先，它是绘、写、刻、印等手段产生的图像记号；

其次，是说明性的图像，说明一件事物，一个观点，一种思想倾向；

其三，是传播信息的有效的视觉形式；

其四，可以通过各种手段进行大量复制。

图形是符号化的语言，如甲骨文就是图文并茂的象形文字符号，许多国家与民族的古老岩画里都是用图形来记录人类的狩猎、庆典、生育活动以及对未来生活的向往的。这一切都是通过对原有的自然形态的再创造来表达抽象的概念。

图形的涉及面很广，其发展与所处的政治、文化、经济环境有着密切的联系，特定的时代有着特定的文化倾向和审美情趣，也就是通常所说的时代精神，因此图形也是整个时代脉络中的一个环节。

三、图形设计概述

上一部分我们介绍了“设计”与“图形”的基本概念，那么何为“图形设计”？

图形设计是针对某个具体命题和目的而进行的设计,因此必须考虑信息传达的有效性和准确性,并且要关注受众的理解程度。

图形是能够与语言文字一样正确地传情达意,但语言具有极强的民族或地域限定性。不同的国家有不同的语言,而图形语言却是跨国界的。我们可以看到,如奥运会、世界杯、博览会等活动,都是采用图形语言来表达主旨,让世界各地的人们都为之共鸣。如图1-1为雅典奥运会的会徽设计,构成会徽的主体元素为橄榄枝缠绕而成的桂冠,橄榄枝象征和平,桂冠象征荣誉,背景色的蓝色象征着天空和海洋,简单的图形元素表达深刻寓意。图1-2为北京奥运会会徽设计,以繁体“京”字为主要元素,经过重新创意后的繁体“京”字呈舞动的人形,象征着“新北京”,寓意“更高、更快、更强”。其载体中国印则恰当体现了中国的汉文化。

图形与文字两者相比,前者在其视觉性质与传达内容方面更为直观。因此,图形在设计中较之文字是更为重要的一环。图形设计师能借助夸张、幽默等手法,以戏剧化的方式传达作品的信息和作者的思想,并让受众在极短的时间里理解作者的意图。如图1-3,一张黑色的画面,表示人的脸孔,将“看”字和“齿”字分别放在眼睛与牙齿的位置,将文字图形化。

传达是视觉作品最关键的功能,图形设计的基本功能在于通过视觉形象传达信息。有的作品形与义的构成不到位,使受众无法准确理解图形的信息,最终使设计失去传达的功能。图形设计实际上是在寻找与传达信息能够产生同构的视觉符号。因而在图形设计中,形与义的转换越准确,受众就越能快速而准确地获取图形的内在信息,从而达到传达的最佳效果。

优秀的图形设计具有很强的瞬间艺术感染力,带来以视觉为主的对知觉的冲击力。但并不是所有的图形作品都能吸引人们的眼球的,因为人们感觉客观事物的时候,是有所选择的,只有在不同寻常的事物或现象出现时,才会被人的视觉优先选择到。就像我们



图 1-1 2004 年雅典奥运会会徽



图 1-2 2008 年北京奥运会会徽

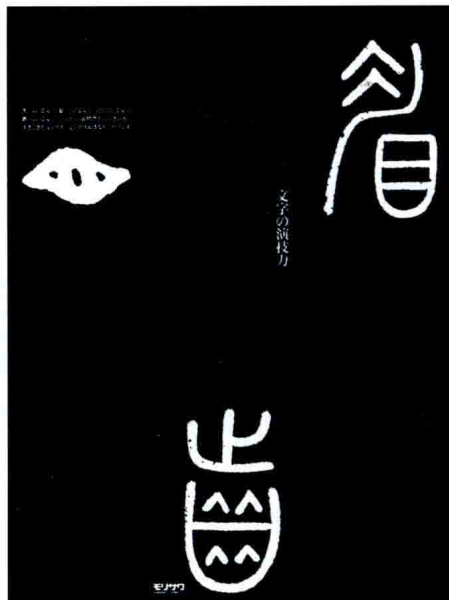


图 1-3

在看一场电影时,总会有一两个镜头特别吸引我们的视觉,并如同雕刻般长时间地留在我们的记忆中。图形的设计过程,是有目的性地将对事物的直观印象,如事件、造型、色彩等进行提炼、组织、强化,并运用在作品中。图形只有具备强烈的视觉冲击力,才会从众多的作品中脱颖而出,才能引起受众的共鸣。

因为图形设计作品最终要通过各种媒介传达给受众,因此图形设计的过程应该更加关注人的感受,更多地了解大众风行的语言,并通过图形的传播展示出人们内心的情感,从而引导人们的审美取向、审美观念与审美行为。包豪斯的设计理念中就有这么一条准则:“设计的目的是人而不是产品。”

四、图形设计与数码技术

20世纪,科学与技术的发展对图形设计产生了重大影响,计算机和数码技术的发展不但给图形创作提供了新的工具支撑,而且促进了图形创作理念的推陈出新。

面对越来越数字化的社会空间,整个艺术界、设计界正面临着新的挑战。随着数字图像技术的不断发展和成熟,它作为设计师思考和表达的一种有效手段已经成为可能,而且越来越在社会上受到广泛应用,尤其在新一代的设计师人群中拥有支持者。年轻人所具有的活力、想象力、创造力以及对数码艺术的浓厚兴趣,使他们的创作与世界数码图形设计的发展融会在一起。

利用计算机进行图形处理,就是先将图形的形象和色彩通过光电变化转换为数字模式输入计算机进行存储,再将这些数字模式编辑处理成不同密度的色彩等级通过彩显演示出来。采用数码创作的方式,设计师能够更有效地进行工作,做更多复杂的直观实验,进行更快的思维推演。一旦尝试了这一工具,你会被它吸引,创作出比使用数码技术之前更加神奇的作品。设计的感觉也将产生嬗变,电脑将成为设计创作的一部分,成为大脑对图形进行直观再现、艺术想象及分

析比较的延伸组件。设计师会借助电脑进行思考,通过人机对话,将自己的创作意图及修正意见传达给计算机,从而使自己的设计构思更具逻辑性,设计更具创造力。

因此,计算机技术领域的发展对设计来说是一种极好的工具,一种革新。其主要的技术特点是速度快、效率高,使图形创作具有了几乎是随心所欲的广泛的可能性。它让设计师大大压缩了原来花在制作方面所需的时间,把更多精力用到构思和创新上去,其优越性显而易见。同时,它也给设计师保留了“后悔的权利”,也就是说这一技术给设计师修改自己的设计作品提供了物质条件和技术手段,如变换图形、变换色彩,使设计师可以对自己的设计作品不断地提出新的要求,进行无休止的探索与创新。

总之,随着数码技术的日趋成熟,图形设计设备及软件的不断完善、不断发展,设计师可以直接以计算机为平台,创作出不同于传统的图形。

课题思考:

列举8个以上优秀案例,试分析数码图形设计方法与传统图形设计方法的不同之处。

第二节 数码图形设计的基本要素及原理

数码图形设计是运用计算机对数据和图形显示进行互换的方法和技术来进行图形设计。因此数码图形设计的基本要素及原理还是源于图形设计的。

一、数码图形设计的三要素

1. 观察

对于设计师来说,设计的灵感主要来源于现实生活,而将生活画面转化为设计图形,需要的是观察。

一位美学家这样描绘画家的眼睛:“画家之所以为画家,是由于他见得到旁人只能隐约感觉或依稀瞥望的东西。”

普通人的普通生活,经过设计师用自己的眼睛去

观察、透视,用自己的头脑去思考、提炼,就能抽象出充满生命活力、凸显时代风貌的艺术设计符号。因为时代的符号蕴涵在生活里,而生活反映出整个时代。处处留心皆学问,我们应该细心地观察生活,透过现象去思考本质,去追求艺术创造的生命力。透视生活的本质是艺术创造的基础,对生活本质的思考与体现是作品的生命。在表现上不管是什么样的风格,只有包含人类的基本精神,才能算得上好的设计作品,才会使自己的设计素材更多地来源于生活,反映出生活,在平淡中见神奇,从而使大多数人在面对你的设计作品时能有所感悟、产生共鸣。

初学者在创意思维过程中,必将经历一开始思路闭塞,到后来思路大开,产生联想的过程,这是个辐射效应。创意思维产生于与生活的接轨,其中既有与现实生活的接轨,又有与从古代生活中酿造出来的民族历史和民族文化的接轨。

由此我们可以总结出,对生活细致入微的观察,是图形创作的一个基点。由于它与我们生活更接近,因此我们可以去预见,可以去模仿,可以去嫁接,可以去组合,使之化为具有认同感的图形设计符号。图1-4中铅笔的六边体和香蕉的多边体相似,于是铅笔上安上了橡皮而香蕉上安上了铅笔头。再如图1-5所见,由洋葱→西红柿→甜橙→柠檬→黄瓜的切片组合成的图形,其中的实物都是生活中最常见的果蔬。设计师巧妙地利用了人们通过视觉、味觉对它们的感知——属性与形态的相似性、色彩渐变的关联性以及不同的滋味,使受众去反思生活的真谛。我们可以结合自己对生活的理解,对这个设计图形进行不同的解构:生活是多彩多姿多味的;酸甜苦辣酿造出人生百味;心灵之剪、年轮之刀,可以对生活进行剪辑、切割,排列、组合,使生活变得更加丰富多彩。

2. 联想

联想是人类所具有的一种创造性思维方式,在进行数码图形创意的过程中常运用联想的方式来寻找与传达能构成对应信息的视觉形象。联想是由人的感官

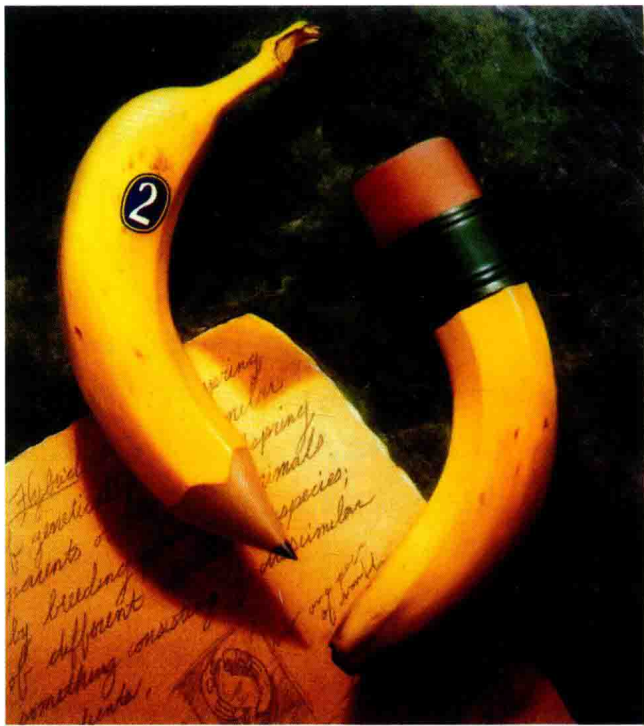


图1-4



图1-5

对已有的事物所产生的与经验记忆相关的心理感受。人们在日常生活中依靠视觉、听觉、嗅觉、触觉等感官,来记忆事物的特征。当遇见新的事物时,由于其间的某种相关性,联想就产生了,人们会经由前面的记忆对新的事物产生一种新奇的感觉。

我们平时的知识积累会成为产生联想的素材。构思时引起联想的古代散文、成语、传说,都是我们日常储存在大脑中的记忆,当构思对象通过联想的“点击”把它们从记忆库中激活时,灵感的火花就会在大脑中闪现,这个火花就成了设计中的闪光点。关键在于联想的翅膀能把我们送多高、多远。有的时候,联想从表面看来可能是不着边际的。