

Mc
Graw
Hill

Education

美国艺术与设计专业品牌教材

a
COMPREHENSIVE
GUIDE
TO
BASIC
DESIGN

launching
the
imagination

美国
设计专业
基础课目
完全教程

第二版

玛丽·斯图亚特 著
上海人民美术出版社

激发 你的想象力

美国设计专业基础课目完全教程

第二版

玛丽·斯图亚特 著

王冬玲 赵国庆 虞琦华 苏金成 胡媛媛 吴平平 译

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

美国设计专业基础课目完全教程(第二版)/(美)斯图亚特(Mary Stewart, M.)著;王冬玲等译. —上海:上海人民美术出版社, 2009.11

书名原文: Launching the Imagination: A Comprehensive Guide to Basic Design

ISBN 978-7-5322-5651-8

I. 美… II. ①斯…②王… III. 艺术-设计-高等学校-教材 IV. J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 032610 号

版权所有。未经出版人事先书面许可, 对本出版物的任何部分不得以任何方式或途径复制或传播, 包括但不限于复印、录制、录音, 或通过任何数据库、信息或可检索的系统。

本授权中文简体字翻译版由麦格劳-希尔(亚洲)教育出版公司和[乙方]合作出版。此版本经授权仅限在中华人民共和国境内(不包括香港特别行政区、澳门特别行政区和台湾)销售。

本书封面贴有 McGraw-Hill 公司防伪标签, 无标签者不得销售。

北京市版权局著作权合同登记号: 01-2000-XXXX

美国设计专业基础课目完全教程(第二版)

编 著: [美] 玛丽·斯图亚特

译 者: 王冬玲 赵国庆 虞琦华 苏金成 胡媛媛 吴平平

责任编辑: 王 远

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版社

地址: 上海长乐路 672 弄 33 号

邮编: 200040 电话: 54044520

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 787 × 1092

印 张: 24.25

出版日期: 2009 年 11 月第 1 版 2009 年 11 月第 1 次印刷

印 数: 0001-3300

书 号: ISBN 978-7-5322-5651-8

定 价: 128.00 元

截止本书出版时，文本中列出的因特网地址皆是准确可靠的。收录的网站并不表明已取得 McGraw Hill 出版公司的作者的确认。本公司无法保证这些网站上信息的准确无误。

美国设计专业

基础课目完全教程

谨将此书献给我的老师们，

尤其是加龙·安特里辛，鲁迪·波扎蒂，马文·洛，阿德里安·蒂奥。

在我任教之初，曾有幸旁听了两位大师级老师的设计课程，他们是威廉·埃特和大卫·霍依。前者所授的基础课，采用约瑟夫·埃尔本的教学方法，具有方法灵活、系统性强、分析精辟的特点。而后者，重视概念和视觉图案，讲课充满激情、概括性强、貌似反传统。尽管风格迥异，但两位大师都呈现大量精彩的视觉信息。

基于这些经历和我自身的教学经验，我得出的结论是，综合的设计方法需要反复试验和分析的结合，需要反叛经常与严格为伴。因此，当 McGraw Hill 邀我撰写一本关于设计的教材时，我就下定决心一定用最活泼的方式去展现大量的信息。

专为 21 世纪学生 提供的综合方法

本书认为设计是融合了动态的和静态的元素的综合体——既是解决问题的过程又是创造设计精良的产品的过程。本书挑战学生的创意，同时又鼓励他们仔细观察学习其他艺术家的作品。本书的目的在于帮助学生形成创造性的概念，创作出有视觉美观的作品来。我希望能借此激励学生将此基础课程作为未来工作、进入艺术家行列的起步机。

平面和立体设计本书涵盖了基础课程的所有话题，认为艺术家和设计师都从共享的内容中获益匪浅。将所有话题融入一本书中，这样能为学生提供为时一年的连贯的课程，同时又

节省了经济成本（教师如果只需平面和立体卷，单独的版本也有售）。本书作为第二版，采纳了众多基础课老师的反馈意见，对平面和立体元素和原理部分作了扩充和修改提炼。

时间设计的独特性我们清楚，当今的学生有更多机会供职于广泛的媒体单位。我就尝试着创作关于时间设计的单元（第四部分），同时又要适于教学。这部分探索电影、网站、图形小说、视觉书籍等新旧不同形式的基本要素和原理。学生对这部分非常感兴趣，无论长度还是深度都可与平面和立体设计媲美。

创造性和发展概念的独创性基础课程既是创作过程又是产出过程，所以本书涵盖的题目包括形成和发展创意、管理时间、充分评价。第二部分的材料可在学期的任何时间使用。一些教师喜欢在课堂时间讨论材料，而另一些喜欢将其用作补充材料。

数以百计的全色图片艺术教材的好处在于拥有丰富的图片。我力求图片风格多样、引人入胜。既选用了历史悠久的大师作品（诸如卡拉瓦乔的《基督下架》），也有当代艺术家的杰作（诸如阿尔弗雷德·莱斯利受卡拉瓦乔的启发而创作的《杀害周期》）。选用不同文化的经典范例，代表了平面、立体和4D的不同风格。“毛利人的会客室”蕴含着文化主题，“动态的日本式塔楼”探讨的是“时间”这个元素，贯穿始终的是蕴涵其中的当代和历史的含意。漫画书、产品设计、视频、绘画、雕塑等等代表了不同形式的视觉文化。

对话实践艺术家邀请嘉宾来讲课大大丰富了我的课堂内容。这部分体现在本书每章最后的个人小档案部分。透过与这些大师的对话,学生了解了工作流程和如何选择职业。这些个人小档案有助于学生了解基础设计与实际工作之间的种种联系。本书第二版增加了与雕塑家托德·斯洛特和摄影师阿布·莫里尔的采访对话内容。

本书第二版的新颖之处

采纳了第一版用户的宝贵意见后,本书得到了不断扩充、重新编排、修订和更新。具体变化总结如下:

- **扩充改进平面设计部分**彻底地修订了第一部分的所有三章内容,文字表达更清楚,图片质量更高,尺寸更大。第一章详细介绍线条、图形、肌理、明暗度的各个元素。第二章较准确地介绍色彩原理,更详尽地介绍色彩组合和色彩构图。我们对第三章作了较大的重新编排,较大篇幅集中在完形理论、虚幻空间和虚幻运动三个方面。
- **扩充改进了立体设计部分**将第三部分扩充为四章,更连贯地展现了立体设计的各种元素、原理、材料和概念。立体设计的关键就是要认识材料的实用性和表达性,本书又增添了第十章——材料和方法。我们为第三部分配上了插图和详细的概念解释。

- **新增视觉传达部分**理念和判断性思维(第二部分)单元增加了第七章“构建意义”。这章是对视觉传达理论和实践简明而又不失活泼的介绍。本章介绍视觉传达中观众的作用和内容、视觉以及寓意的重要性。
- **“主要问题”的位置**为帮助学生认识到所学主题与自己实际艺术创作的关联性,我们将主要问题部分从每章结尾处放到了每节的最后。
- **崭新的多媒体资源指导**本书配有 CD-ROM 和网站支持。每部分后面都附有主要的媒体资源,都有操作指导手册上列明的操作题目。

学生和教师的多媒体资源

关于以下补充内容,政策、价格及购买等细节问题,可联系当地的代理机构。如需了解代理商事宜,可上 www.mhhe.com 查询。

学生的多媒体资源:

- **CD-ROM** 由五部分构成艺术的要素和原理部分配有互动式练习和动画插图。艺术技巧部分配有简短的视频片断。章节资源部分包括学习指导和测试。因特网资源部分提供因特网使用入门。学习技巧读本介绍大学学习成功的秘诀。
- **在线学习中心**, www.mhhe.com/launch-

ing2 提供每个章节的资源, 包括章节目标、讨论题目, 在线测试以及链接到网站等。另外, 网站上也提供其他与艺术或研究有关的相关链接。

教师的多媒体资源:

- **教师操作手册**内有 50 多个操作题目, 配有例子, 格式前后一致, 便于教师使用或灵活改编使用。对于新的基础课老师而言, 本手册能提供编写教学大纲的建议。本手册在在线学习中心的教师专区有售, www.mhhe.com/launching2 教师资源 CD-ROM 上也有。用户可从代理商那获取一个密码或 CD-ROM。

致谢

编写本书工作量很大, 承蒙同事的大量帮助。尤其要感谢北伊利诺埃大学的不断地给我鼓励和支持的哈罗德·基佛博士, 审阅第七章并提出改进意见的利夫·奥门定格教授, 还有充满智慧和工作热情的基础课秘书弗洛伦斯·布特勒。

对于以下为每章最后个人小档案部分做出贡献的艺术家和设计师一并表示感谢:

Nancy Callahan, Professor of Art, The State University of New York at Oneonta

Bob Dacey, Associate Professor of Art, Syracuse University

Diane Gallo, Independent Writer

Sharon Greytak, Independent Filmmaker

Ann Baddeley Keister, Associate Professor of

Art, Grand Valley State University

Heidi Lasher-Oakes, Independent Sculptor

David MacDonald, Professor of Art, Syracuse University

Rodger Mack, Professor of Art, Syracuse University

Abelardo Morell, Professor of Art, Massachusetts College of Art

Rick Paul, Professor of Art, Purdue University

Todd Slaughter, Professor of Art, The Ohio State University

Ken Stout, Professor of Art, University of Arkansas

Jerome Witkin, Professor of Art, Syracuse University

Phillia Yi, Professor of Art, Hobart and William Smith Colleges

还要感谢以下所有审稿者, 感谢他们在创作本书的各个阶段付出的辛勤劳动, 感谢他们提出宝贵的意见、建议、批评和鼓励:

为第二版做出贡献的人员:

Kathleen A. Arkles, College for Creative Studies

Donald Barrie, Seattle Central Community College

Julie Baugnet, St. Cloud State University

Donna Bechis, Fitchburg State College

Nancy Blum-Cumming, University of Wisconsin-Stout

Debra K.D. Bonello, Lansing Community College

Jeff Boshart, Eastern Illinois University
Jacquelin Boulanger, New College of Florida
Stephanie Bowman, Pittsburg State University
Peter Brown, Ringling School of Art
John Carlander, Westmont College
Steven Cost, Amarillo College
Michael Croft, University of Arizona
Cat Crotchett, Western Michigan University
Claire Darley, Art Academy of Cincinnati
Anita M. DeAngelis, East Tennessee State University
Beverly Dennis, Jewes County Junior College
Tracy Doreen Dietzel, Edgewood College
Tim Doud, American University
James Elniski, School of The Art Institute of Chicago
John Ford, Labette Community College
Corky Gross, Cazenovia College
Arlene Grossman, Art Institute of Boston at Lesley University
Danielle Harmon, West Texas A & M University
Christopher Hocking, University of Georgia
Carol Hodson, Webster University
Sara M. Hong, University of Arizona
Lorie Jespersen, Lake Michigan College
Cheryl Ann Kittredge, University of Maine, Presque Isle
Michelle LaPerriere, Maryland Institute College of Art
In Shik Lee, Tompkins Cortland Community College

Richard F. Martin, New York Institute of Technology
Christine McCullough, Youngstown State University
Julie McWilliams, Sussex County College
Nancy Morrow, Kansas State University
Byron Myrich, Jones Junior College
Kelly Nelson, Longwood University
Lara Nguyen, California State University, Long Beach
Grace O' Brien, Purdue University
Mark O' Grady, Pratt Institute
William Potter, Herron School of Art—IUPUI
Patsy C. Rainey, University of Mississippi
Cherri Rittenhouse, Rock Valley College
Gil Rocha, Richland Community College
William B. Rowe, Ohio Northern University
Kim Schrag, Tompkins Cortland Community College
Jean Sharer, Front Range Community College
Gail Simpson, University of Wisconsin—Madison
Todd Slaughter, Ohio State University
Robert Smart, Lawrence University
Karen Spears, Eastern Kentucky University
Mindy Spritz, The Art Institute of Atlanta
Teresa Stoll, Lake City Community College
Katherine Strause, University of Arkansas at Little Rock
Rob Tarbell, Limestone College
William Travis, Rowan University
Gerson M. Rapaport, New York Institute of

Technology

Linda Vanderkolk, Purdue University

Carolynne Whitefeather, Utica College

Reid Wood, Lorain County Community College

Marilyn H. Wounded Head, Mesa State College

Alice Zinnes, New York City College of Technology,

City University of New York

为第一版做出贡献的人员：

Scott Betz, Winston-Salem State University

Jeff Boshart, Eastern Illinois University

Peter Brown, Ringling School of Art and Design

Brian Cantley, California State University,

Fullerton

Laurie Beth Clark, University of Wisconsin,

Madison

Michael Croft, The University of Arizona

John Fillwalk, Ball State University

David Fobes, San Diego State University

Albert Grivetti, Clarke College

Ken Horii, Rhode Island School of Design

Imi Hwangbo, University of Louisville

Michelle Illuminato, Bowling Green State

University

Ann Baddeley Keister, Grand Valley State

University

Margaret Keller, St. Louis Community College

Dan Lowery, Southwestern Illinois College

Karen Mahaffy, University of Texas at San Antonio

Richard Moses, University of Illinois

Gary Nemcosky, Appalachian State University

Helen Maria Nugent, Art Institute of Chicago

Rick Paul, Purdue University

Ron Saito, California State University, Northridge

Karen Schory, Johnson County Community
College

Susan Slavick, Carnegie Mellon University

Paul Wittenbraker, Grand Valley State University

William Zack, Ball State University

最后，感谢 McGraw Hill 出版公司团队所付出的智慧、支持和工作热情。高级编辑乔·汉森为本书的设计付出很大心血，反复拓宽并使用新技术，利用一切机会满腔热情地宣传此书。开发部编辑辛西娅·沃德鼓励我做出多次反复修改，最后终于成形。社论助理托瑞·亚曼达和伊丽莎白·西格尔在整本书的创作过程中一直表现得积极和勤恳，深表谢意。设计师基姆·门宁和版式设计天才格伦达·金的非凡努力使得此书如此引人注目。图片设计团队的负责人亚历山大·安布罗斯做事敏捷，极具创造力。项目经理卡西·伊马提诺和执行营销经理苏珊娜·艾利森极具亲和力，热情地支持着我。邦妮·米切尔和她的团队一直不懈地致力于 CD-ROM 的开发和生产工作。

玛丽·斯图亚特

艺术 基本概念指导 CD-ROM 3.0



开始

系统要求

为了保证 CD-ROM 运行良好, 用户的电脑必须达到最低的系统要求。

Windows

- Intel Pentium II 200
- 128 MB 可用内存 (64MB 可用内存)
- Windows 95/98, 2000, XP, 或 NT 4.0+
- 4x 或以上 CD-ROM 驱动器
- SVGA 或更高的 800 × 600 分辨率 16 位彩色显示器

Macintosh OSX

- G3 运行 10.1 或以上
- 128MG 可用内存
- 800 × 600 分辨率 16 位彩色显示器

Macintosh Classic

- Power Macintosh 180 (建议使用 G3)
- 128MG 可用内存
- 系统 8.0 或更新版本
- 4x 或更高的 CD-ROM 驱动器
- 800 × 600 分辨率 16 位彩色显示器
- 声音效果佳

QuickTime 要求

要求使用 QuickTime 来运行程序。点击 CD-ROM 的安装 QuickTime.html 文件, 随后进入 Apple QuickTime 网站, 然后下载该程序。网站地址 www.apple.com/quicktime/download。

启动 CD-ROM

按照以下步骤安装 CD-ROM 启动程序。

Windows

1. 将 CD 插入 CD-ROM 驱动器。
2. 双击桌面“我的电脑”图标。
3. 双击 CD-ROM 驱动器, 通称为 D:/ 驱动器。
4. 双击 CD-ROM 上的 Start_HerePC.exe 文件。

Macintosh

1. 将 CD 插入 CD-ROM 驱动器。
2. 双击 CD-ROM 上的“美国设计专业基础课目完全教程”图标。
3. 双击 CD-ROM 上的 Start_Here (OSX) 或 Start_Here (Classic) 文件。Macintosh OSX 10.1 以上版本, 建议使用 Start_Here (OSX)。System 9.2 及以下版本建议使用 Start_Here (Classic)。

假如你需要帮助, 请在 9:00-17:00 之间拨打电话: 1-800-331-5094

前言 vii

介绍 6

第一部分

二维设计

第一章

二维设计基本元素 18

第二章

色彩构成 52

第三章

二维设计原理 78

第二部分

理念与批判性思维

第四章

激发创意 116

第五章

寻找并解决问题 128

第六章

培养批判性思维 146

第七章

表达观点 164

第三部分

三维设计

第八章

三维设计的要素 180

第九章

三维设计的基本原理 220

第十章

材料和加工方法 242

第十一章

物质的和思维的 260

第四部分

时间设计

第十二章

时间的要点和要素 292

第十三章

叙事性和非叙事性 322

第十四章

综合艺术 348

前言 vii

艺术基本概念指导 CD-ROM 3.0 xviii

介绍：初学者的思想，开放的思想 6

界定设计 9

二维设计

第一章

二维设计基本元素 18

线条 18

线的定义 18

线的特征 18

实线 20

虚线 22

线网 23

如何使用线条 25

关键问题 26

形状 26

形状的定义 26

形状的类型 28

写实度 32

清晰度 34

形状的使用 35

关键问题 37

肌理 37

肌理的类型 37

肌理的形成 38

肌理和空间 38

错觉技法 40

触觉肌理和视觉肌理的

结合 40

符号及其含义 42

关键问题 42

明度 43

对比度 43

明度分布 44

明度和体 46

明度和空间 46

明度和光线 47

关键问题 48

小结、关键词 49

人物简介：版画家菲莉儿·伊 50

第二章

色彩构成 52

色彩理论 52

色彩的物理现象 53

色彩和光线 54

加光混合的使用 54

减光混合的使用 55

色彩交互作用 55

色彩的定义 57

色相 57

明度 58

强度 60

色彩设计 62

同类色 62

近似色 62

关键问题 63

互补色 63

对比色 63

三色合一 64

彩色、灰度色和土色 64

不和谐搭配 65

关键问题 66

色彩搭配 67

空间感的形成 67

色彩重量和平衡 68

色彩分布和比例 68

突出色彩 69

色彩、情感和表现形式 70

关键色 72

象征色 72

富于表现力的色彩 74

小结、关键词 75

人物简介：纤维艺术家安·巴德利·基斯特 76

第三章

二维设计原理 78

统一性和多样性 78

格式塔心理学：理论及其应用 80

图案和网格 85

关键问题 87

平衡 87

重量和重力 87

对称平衡 89

径向对称 90

不对称平衡 91

平衡效果的使用 93

关键问题 94

比率和比例 94

节奏 95

突出 96

隔离突出法 96

定位突出法 97

对比突出法 97

关键问题 99

空间幻觉的设计 99

线性透视法 100

其他设计空间幻觉

的方法 103

如何使用空间幻觉 103

关键问题 105

动态空间：

构建《花木兰》 105

运动的幻觉 107

动觉效应 107

关键时刻 107

把握之前之后

的时刻 108

倍增法 108

先后次序 109

关键问题 110

小结、关键词 110

人物简介：画家肯·斯图特 111

第一部分

多媒体资源 113

理念与 批判性思维

第四章

激发创意	116
设计和创意	116
创意的七个特征	116
接受力	117
好奇心	117
广泛的兴趣	117
专心致志	117
触类旁通	117
信念	117
多样性	117
确立目标	118
目标设定战略	119
什么是好的目标	120
时间管理	120
打好基础	121
排出优先级	121
深谋远虑	121
按部就班	121
化整为零	121
充分利用上课时间	121
尽早开始	122
克服恐惧	122
团队协作	122
减轻压力	123
小结	124
人物简介：艺术家南茜·凯拉汉、 作家迪安娜·高尔	126

第五章

寻找并解决问题	128
寻找问题所在	128
设计过程	128
艺术动机	130
灵感源泉	130
什么才是好问题	132
收敛性思维 and 发散性思维	133
收敛性思维	133
发散性思维	135
头脑风暴	136
列表型	137
善用辞典	137
联想	137
带一本日志本	138
视觉探索	139
速写	139
制作模型	139
一个主题，多件作品	141
开放式思维	143
小结、关键词	143
人物简介：雕塑家海蒂·拉舍 ——奥克斯	144
第六章	
培养批判性思维	146
建立标准	146
形式、主题和内容	147
停一停，看一看， 听一听，学一学	147
批判性讨论的类型	148
描述	148
因果	149
比较、对比	149
长处和短处	151

开发长期项目	152
第一周评估	152
第二周评估	153
为自己布置作业	153
自我评估	154
升温：发掘作品潜能	156
加减乘除	156
变化	157
重组	159
理念和创作	159
负责	160
小结、关键词	161
人物简介：插画家鲍勃·戴西	162

第七章

表达观点	164
搭建桥梁	164
共同语言	164
肖像学	165
观众	166
直观	166
固定思维模式	168
陈词滥调	168
惊喜	168
关键问题	169
目的和意图	169
上下文及背景	170
联想	171
戏剧	173
审美和美学	173
小结、关键词	174
人物简介：平面设计师肯· 博特尼柯	175
第二部分	
多媒体资源	177

三维设计

第八章

- 三维设计的要素 180
- 形式定义 180
- 形式与功能 181
- 正投影 182
- 维度 184
 - 浮雕 184
 - 四分之三雕塑作品 184
 - 独立雕塑作品 184
 - 环境艺术 184
- 线 187
 - 线的特性 188
 - 实线 191
 - 虚线 192
 - 网线 192
 - 关键问题 193
- 平面 194
 - 关键问题 195
- 体积(量感) 195
- 质量 197
 - 关键问题 197
- 空间 198
 - 正空间与负空间 198
 - 压缩和扩张 201
 - 激活空间 201
 - 进入空间 203
 - 关键问题 203
- 肌理 204
 - 肌理等差 204
 - 固有肌理和对立肌理 204
 - 肌理的意旨 205
 - 关键问题 206
- 光线 206
 - 明暗与体积 206
 - 投射表面 206
 - 环境光与直射光 208
 - 雕塑光 208
 - 关键问题 210
- 色彩 211
 - 和谐度 211

- 对比色 212
- 色彩与情感 212
- 象征色 213
- 关键问题 214
- 时间 214
- 三维设计的复杂性 215
- 小结、关键词 215, 216
- 人物简介: 雕塑家罗杰·麦克 217

第九章

- 三维设计的
- 基本原理 220
- 多样统一 221
 - 增加统一性 221
 - 统合凝聚力 224
 - 增加多样性 224
 - 统一度 224
 - 网格与矩阵 226
 - 关键问题 226
- 平衡 227
 - 关键问题 230
- 尺度 231
- 比例 231
 - 关键问题 232
- 强调 233
 - 通过孤立来强调 233
 - 通过对比来强调 234
 - 关键问题 235
- 重复与节奏 235
 - 关键问题 238
- 小结、关键词 239
- 人物简介: 陶瓷艺术家大卫·麦克唐纳 240

第十章

- 材料和加工方法 242
- 材料的选择 242
 - 增加材料的强度 243
 - 构造方法 246
- 连接 248
- 过渡 250
- 传统材料, 当代用法 250
 - 石头 250

- 木头 251
 - 金属 252
 - 黏土 252
 - 玻璃 252
 - 纤维 253
 - 塑料 254
 - 学生用材 255
 - 纸板 255
 - 胶水 255
 - 胶带 255
 - 材料及其含义 256
 - 关键问题 256
 - 小结、关键词 257
 - 人物简介: 雕刻家托德·斯拉特 258
- ## 第十一章
- 物质的和思维的 260
 - 建构的思想 261
 - 从生活到艺术 261
 - 再现的程度 261
 - 分界 264
 - 底座和位置 266
 - 关键问题 268
 - 物理力 269
 - 重量和重力 269
 - 压缩和膨胀 270
 - 张力和扭力 271
 - 在场和缺席 272
 - 过程和产品 273
 - 雕塑品的精神性 275
 - 基于传统的建造 275
 - 雕塑再发现 275
 - 当代的问题, 当代的答案 276
 - 作为场所的雕塑 276
 - 作为旅程的雕塑 278
 - 作为时间的雕塑 280
 - 作为自我写照的雕塑 282
 - 在物理形式中
 - 表达理念 284
 - 关键问题 284
 - 小结、关键词 284
 - 人物简介: 雕塑家里克·保罗 285

第三部分
多媒体资源 289

时间设计

第十二章

时间的要点和要素 292

建立单元结构 294

关系 295

过渡 / 转换关系 296

关键问题 298

时间长度 298

关键问题 299

节奏 299

关键问题 301

明暗度 301

关键问题 302

视野 302

关键问题 304

背景 305

物品及其寓意 305

背景和演员 307

声音: 看不见的效果 308

关键问题 310

时间顺序 310

关键问题 312

《辛德勒的名单》:

内容与构图 313

小结、关键词 318

人物简介: 电影制作人沙伦·
格雷坦克 319

第十三章

叙事性和非叙事性 322

讲故事 322

运用不同图像表现 323

多图像结构 324

从场景到剧本 326

建立框架结构 327

概念性框架 327

发展故事 328

情感框架 328

风格 330

因果关系 331

《公民凯恩》的故事
和风格 333

开始段落 333

矛盾冲突 334

结尾段落 336

15 秒钟的故事 337

非叙事 341

关键问题 344

小结、关键词 344, 345

人物简介: 画家杰罗姆·维特金 346

第十四章

综合艺术 348

探索视觉书籍 348

选择文本 352

撰写文本 355

文本和字体风格 356

语言和图像之间

的关系 358

视觉书籍的好处 358

关键问题 358

装置艺术 359

使用空间和时间 359

背景环境的重要性 360

装置艺术的好处 362

关键问题 362

行为艺术 362

历史背景 363

行为艺术的特点 363

关键问题 365

交叉学科的好处 366

小结、关键词 366

人物简介: 摄影师阿布拉多·
莫里尔 367

第四部分

多媒体资源 369



CD-ROM 内容

主菜单上五个图标与《艺术的五概念 CD-ROM》相对应。



主菜单中的核心艺术概念



艺术的要素和原理

通过互动式练习和动画演示来学习平面、立体和时间设计的要素。探索一致、多样、图案、韵律、平衡、大小、比例、突出、焦点和虚幻空间这些原理。



艺术技巧

观察绘画、雕塑、印刷、玻璃、珠宝、摄影和新媒体在一系列视频演示中的技巧。



章节资源

复习《美国设计专业基础课目完全教程》第二版书中每章的内容。



进入 McGraw-Hill 在线学习中心 (www.mhhe.com/launching2) 可获取更多章节的复习资料。