

返回首页

展览与讲座

《装饰》2007年6期目录及内容摘要



### 信息时空

展览信息、竞赛信息、学院动态、简讯、域外传真 5

颜晓桦 Yan Xiaoye

Exhibition Information, Competition Information, Academy News, Brief News, Overseas Information

### 特别策划: 数字娱乐

数字娱乐产业概述 8

林宾华 Lin Binhua

A Survey of Digital Entertainment Industry

| 内容摘要 | 随着互联网产业的蓬勃发展,以网络游戏、网络文学、数字短片、数字音乐、数字电视电影、动漫和数字出版物等为主体内容的数字娱乐,也逐渐出现在每个人的身边。数字娱乐产业是一个新兴的高科技产业,同时也拥有产业飞速发展的基础原动力,这样的产业必然会在未来改变每一个人的生活。  
[关键词] 数字娱乐产业/网络游戏/数字化

### 关于数字娱乐的对话 10

记录、整理: 周志 Recorded and Edited by Zhou Zhi

A Dialogue on Digital Entertainment

| 编者按 | 关于数字娱乐或电子游戏的话题,近年来已成为中国教育界、文化界乃至全社会都在关注、争论的问题之一。2007年4月29日,本刊编辑周志、本期数码娱乐专题特邀主持、清华大学美术学院信息设计系主任付志勇代表装饰杂志编辑部与清华同方数码娱乐事业部运营总监张轶楠、北京亚洲互动科技发展有限公司总经理张宇共同进行了一次对话,话题主要围绕着数码娱乐概念的认知、中国数码娱乐产业的发展、网络游戏的火爆与忧患以及企业对设计理论界及教育界的期望等内容展开。以下为对话内容的录音整理。

### 上海育碧公司访谈笔录 13

记录、整理: 刘书书 刘洋 周志

Recorded and Edited by Liu Shushu, Liu Yang and Zhou Zhi Interview Notes of Shanghai

Ubi Soft Entertainment Company

| 编者按 | 育碧公司(Ubi Soft Entertainment)由Guillemot五兄弟于1986年在法国创立,从事多媒体游戏软件等的制作、出版和发行。育碧上海分公司正式成立于1996年12月,中文名为上海育碧电脑软件有限公司,公司现已拥有500多名员工,主要从事游戏类软件的制作和发行,是中国最大、最富有影响力的游戏软件公司之一。2007年4月24日,《装饰》杂志编辑周志、清华大学美术学院信息设计系主任付志勇、清华大学建筑学院学生陈华一同赶赴上海,对育碧公司的相关主创人员进行了访谈,访谈的对象包括了对外公关经理王宝铮、制作人袁培笙以及艺术总监廖俊成等人。以下内容由录音整理而成。

### 数字娱乐设计的定位与复合型人才培养 18

付志勇 Fu Zhiyong

The Orientation of Digital Entertainment Design and Cultivation of Talents with Multiple Skills

| 内容摘要 | 数字娱乐是通过信息科技构建与整合交互叙事的内容,是以现实或虚拟的交互形式提供情感化休闲体验的产品和服务,本文将分析数字娱乐设计的现状与需求,根据综合性大学的特点,研讨复合型数字娱乐设计人才的培养模式。

[关键词] 数字娱乐/游戏/文化/复合型人才/艺术设计教育

» 新闻动态

» 展览与讲座

» 办公通知

» 办公指南

友情链接

论游戏专业人才的培养 22

郑宏霖 Zheng Honglin

About Cultivating Game Professionals

| 内容摘要 | 目前国内游戏专业培训教育仍与产业实际需求存在一定的差距, 本文以太亚精英在国内从事专业游戏人才教育培训工作与产业发展方面的经验为基础, 归纳出国内游戏人才教育的几个重点提升方向。  
[关键词] 游戏产业/专业培训/人才培养

随境游戏——一个可见可触的游戏体验 24

丁肇辰 Ding Zhaochen Pervasive Game——An Accessible Game Experience

| 内容摘要 | 随境游戏是一种以现实环境为游戏场域, 并透过电子设备的辅助来进行的游戏。本文作者通过对北京、台北、纽约、雷根斯堡等几个案例的说明, 深入分析了随境游戏的主要特征, 并指出了随境游戏在未来的发展优势。  
[关键词] 随境游戏/沉浸感/角色扮演/戏剧性

数字娱乐技术在现代博物馆设计中的应用 27

张烈 关琰 Zhang Lie & Guan Yan Digital Entertainment Technology Applied in Designing Modern Museum

| 内容摘要 | 博物馆设计在现代社会发展的冲击下面临着变革, 数字娱乐技术为新型的博物馆、博览会以及各类科普馆的设计提供了新的思路 and 手段, 有助于丰富博物馆的展陈内容和形式, 加强博物馆和公众的交互, 增强对公众的吸引力, 使博物馆在人们的社会生活和文化发展中发挥更加积极的作用。  
[关键词] 博物馆设计/数字娱乐/体验设计

游戏引擎与制作技术 30

高鸣 Gao Ming

A Brief Introduction of Game Engine and Production Technology

| 内容摘要 | 使用游戏引擎开发游戏可以大幅缩减游戏制作的时间, 使游戏设计者可以更加专注于游戏的创意与设计而不是一些烦琐的技术细节。目前市面上存在一些质优价廉的游戏引擎可以帮助非商业游戏开发者实现自己的游戏设计, 本文列举了几种此类引擎中的佼佼者。  
[关键词] 游戏引擎/游戏设计/制作技术

论游戏设计的基本原则 34

黄石 Huang Shi

Discussion of the Basic Principles of Game Design

| 内容摘要 | 目前游戏产业方兴未艾, 但相关设计理论甚不明朗。本文在论证游戏具有学习性、社会性和文化性等严肃本质的基础上, 提出游戏设计的趣味性、有益性、创新性和文化性四个基本原则。  
[关键词] 数字娱乐/电子游戏/游戏设计理论

游戏产业基本职业类型简介 37

林宾华 Lin Binhua

A Brief Introduction of Major Types of Occupation in Game Industry

(大家论坛)本土设计中的发现——从第十届全国美展“设计展”说开去 38

杭间 Hang Jian

Discoveries from Local Design——Starting from The “Design Exhibition” at The 10th Arts Exhibition

| 内容摘要 | 中国传统图形不仅仅是传统图案, 还应包括中国古代的绘画、书法, 在平面设计等领域, 它们仍然有着再生的价值。同时, 在使用“传统”的同时还应注意“本土”这个开放的系统。全国“十届美展”设计展策划中的“和而不同”便体现了传统的智慧, 既解决了展览方式的难题, 也为评价设计确立了一个宽容的价值标准。  
[关键词] 设计/本土/传统/和而不同/全国美术展览

艺术院校的目标 42

(英)戴维·克罗斯 David Cross

翻译: 周岚 Translated by Zhou Lan

The End of Art School

| 内容摘要 | 本文从获取和分享知识, 世界的持续变化以及视觉文化作为公共领域的部分等方面分析了艺术实践的价值和意义, 并以此阐明了艺术院校的目标。  
[关键词] 艺术院校/艺术实践/目标

长物志

对人类体貌修饰的评说 47

袁杰英 Yuan Jieying

Remarks on Beautifying Physical Appearance of Human Beings

| 内容摘要 | 今天, 人们对自身形象比以往更加重视, 对体貌的修饰也随之飞速发展。一方面, 传统审美观受到冲击, 另一方面, 又出现一定程度的“复古”倾向。前卫与“返祖”, 究竟是巧合还是轮回?  
[关键词] 身体/颜面/修饰

从金弘道和申润福看18世纪末朝鲜半岛的风俗画 50

(韩)金娟我 Kim Yeon-A

Look at the Korean Genre Painting in the 18th Century from Kim Hong-do and Sin Yun-bok

| 内容摘要 | 18世纪, 朝鲜半岛风俗画兴盛起来, 在表现内容和形式上都和过去有着明显的区别, 表现了当时人民丰富多样的生活情态。代表性的画家有将平民生活写入画中的金弘道和表现男女情色的官场画家申润福。两位画家在画技和表现现实生活方面有着很大的成就, 对后来朝鲜半岛的绘画影响很大。  
[关键词] 朝鲜风俗画/金弘道/申润福/现实主义

中山服初考 52

袁仄 Yuan Ze

A Preliminary Examination of Sun Yat Sen's Uniform

| 内容摘要 | 中山服是民国以来最重要的男装之一, 也是最具政治色彩的服装样式, 并在相当长的时期里成为中国人的政治符号和文化代码。而关于它的产生、发展等却疑团重重, 众说纷纷。本文即力图对这些历史疑问进行梳理、探索, 并期待大家的回应。  
[关键词] 中山服

隐藏的对称——对铜镜图案中动物形象结构的分析 56

王乐耕 Wang Legeng

Invisible Symmetry——Analysis of the Animal Pattern Structure on Bronze Mirror

| 内容摘要 | 本文试图利用视觉心理理论分析铜镜图案中动物形象的结构, 借以探究古人的造物心理和方法。  
[关键词] 铜镜装饰形象/对称/简化

无书不图的“建安版画”——古代民间大众的读图方式 58

陈铎 Chen Duo

“Jian'an Engraving”——Popular Way of Reading Pictures by Ancient Folks

| 内容摘要 | 建安版画是中国古代早期书籍插图的代表, 往往“无书不图”, 每页一图, 内容涉及百

科,插图难以计数。除了传统的上图下文外,双面大图、单面大图、文中嵌图、文旁出图、多面连式、月光版、一页多图等插图形式异彩纷呈。建安版画满足了中国古代社会底层大众读图的需求,在相当长的时期内代表了通俗图书插图的一种方向。  
[关键词] 建本/建安版画/插图

## 徽州古民居艺术特征形成原因分析 60

陆峰 Lu Feng

Analyzing the Evolution of Artistic Features of Ancient Civilian Dwellings in Huizhou  
| 内容摘要 | 随着明清时期徽州古民居被列入联合国世界文化遗产,徽州古民居成为徽学中继绘画之后引人注目的一方面,徽州古民居从形成到发展、鼎盛以至衰落,历经漫长的一千五百多年。徽州古民居设计的艺术特征形成的原因较复杂,主要是受到徽州社会的经济发展、文化教育以及宗教思想的深刻影响所致。  
[关键词] 徽州古民居/艺术特征/徽商/徽派艺术/新安理学

## 贵州牙舟陶的衰落与传承 62

杨俊 Yang Jun

The Declining and Descending of Yazhou Pottery in Guizhou

| 内容摘要 | 贵州牙舟陶随着工业时代的到来而逐渐衰落,现已濒临失传。本文就牙舟陶的历史与审美价值以及如何提高其设计品位,探索牙舟陶与地方经济发展新模式的结合,借鉴民间美术资源要素,传承和发展牙舟陶艺术等方面进行研究。  
[关键词] 牙舟陶/衰落/传承

## 从传承符号解读装饰艺术 64

陆晓云 Lu Xiaoyun

Interpreting Decorative Art by Inheriting Emblems

| 内容摘要 | 装饰艺术是传达视觉信息的重要方式之一,作为视觉传达的造型设计,有待于从符号学的多层次研究。设计师都希望主题信息能通过视觉符号快速、准确、有效地传达,而对符号的分析能帮助我们深入解读、研究装饰艺术。  
[关键词] 符号/传承/装饰艺术/视觉传达

## 新艺术运动时期法国的工艺美术设计风格 66

董占军 Dong Zhanjun

The French Arts and Crafts Design Style in the Period of Art Nouveau Movement

| 内容摘要 | 新艺术运动的工艺思想集中体现在工艺美术品造型和装饰上。法国新艺术运动工艺美术风格的突出特征是在自然主义和东方情调下,追求奢侈和新奇,将“实用美术与纯艺术一视同仁”。代表人物有萨穆尔·宾、埃米尔·加莱、勒内·拉利克等。  
[关键词] 新艺术运动/法国/工艺美术

## 设计的现代转向——对新艺术运动家具设计的认识与思考 68

海军 Hai Jun

Design Switched to Modern Style——Understanding and Thinking over the Furniture Design in Art Nouveau Movement

| 内容摘要 | 家具设计是新艺术运动中最具典型性的设计创作门类之一,它最大程度地反映出新艺术运动大师们进行设计改革的勇气和魄力,他们在设计的现代转向过程中所展开的关于方法论、美学特征和设计价值指向的讨论与认识具有非常重要的意义。但他们同时也有着自身不可避免的局限性,没能把握住正在引导社会转向的现代性价值本质。  
[关键词] 新艺术运动/家具设计/现代转向

## 纸上展览

### 禁门新桃换旧符——清朝宫廷春节题材画展 71-77

供稿:李天垠 Provided by Li Tianyin

Painting Exhibition on the Spring Festival Celebration in the Royal Palace of the Qing Dynasty

## 个案点击

### 人民大会堂装饰艺术中的国家形象 78

张志奇 Zhang Zhiqi 常沙娜 Chang Shana

The National Identity in the Decorative Art of Great Hall of the People

| 内容摘要 | 人民大会堂代表了20世纪五十年代我国室内设计的最高水平,各省、市、自治区的厅堂室内设计师也正是通过室内环境艺术的装饰艺术,表达出各地方的特色、民族心愿和国家形象。本文总结出了人民大会堂的装饰分类、装饰题材、装饰纹样的种类和特点。  
[关键词] 人民大会堂/室内装饰/国家形象

## 论创作设计中的“精神与欲望”——世界著名建筑师高松伸 80

刘北光 Liu Beiguang

On the “Spirit and Desire” in Creative Design——The World Famous Architect, Shin Takamatsu

| 内容摘要 | 一件好的建筑作品,是建筑师的精神欲望同业主的追求的最大限度的结合,在其建筑创作设计过程中探求出一种新的建筑语言,创造未曾发生过的奇迹。高松伸认为:建筑创作设计没有那么特殊,或者说根本没有任何特殊性在里面。支持建筑创作设计的是一种持之以恒的精神欲望。  
[关键词] 综合性商业建筑/创作设计/精神/欲望/过程/感染力

## 当代建筑外墙构件的装饰美 82

谭黎 Tan Li

The Ornamental Beauty of Exterior Wall Components of Contemporary Architecture

| 内容摘要 | 20世纪末,城市面貌日新月异,新建筑如雨后春笋般出现。现代建筑不能依赖纯粹的装饰物,而应该充分发挥建筑构件自身的装饰作用,来实现建筑的美感,满足人们的审美需要。  
[关键词] 建筑构件/装饰作用/窗/百叶

## 建筑的“第四维度”:布瑞格登的投影装饰 84

范东晖 Fan Donghui

“The Fourth Dimension” of Architecture: The Projected Ornamentation by Bragdon

| 内容摘要 | 在欧洲现代建筑未对美国产生深远影响的时期,一些建筑师试图通过自己的探索赋予装饰新内涵,克劳德·布瑞格登便是其中之一。作为当时纽约颇具影响力的建筑师、评论家与舞台设计师,1915年布瑞格登出版了《投影装饰》一书,为人们思考现代建筑中的装饰问题提供了另一种思路。  
[关键词] 克劳德·布瑞格登投影装饰/通神论/第四维度/有机性

## 交通信号比建筑更有力 86

(澳)史蒂夫·哈兹利斯 Steve Hatzllis

翻译:颜晓烨 Translated by Yan Xiaoye

Traffic Lights are far more Powerful than Architecture

| 内容摘要 | 目前车-人控制系统远未达到人们所需要的智能水平,我们给出一个实例的研究以验证如下假设:加入了互动性设计的技术能够提供一种非技术统治的、文化自知的建筑学解决方案,担当所谓可应答性环境的角色。Kinetetras是一个基于研究的设计项目,试图在建筑环境复杂性汇聚时保持建筑的实用性,压缩了技术,并且把人类经验虚拟地而非实际地分摊开来。



摄影的“第三种结果” 88

周岚 Zhou Lan

“Third Effect” of Photography

| 内容摘要 | 观念的表达是现代摄影的主要诉求点,这是一种不断捶打视觉语言边界的尝试,并带来了许多新的视觉经验。在这些视觉经验中,“第三种结果”的现象在帮助摄影师和观看者拍摄、阅读及理解摄影作品中所有视觉元素的表面含义和内在含义时起着至关重要的作用。

[关键词] 观念摄影/表意/内涵/第三种结果(Third effect)

“一阴一阳之谓道”——凡·高与埃舍尔画作的比较学释义 90

黄玲玲 Huang Lingling 从伊 Cong Yi

A Comparative Study of Paintings by Van Gogh and Escher from the Perspective of Yin and Yang

| 内容摘要 | 同为荷兰画家,同是世界公认的艺术大师,埃舍尔与凡·高的绘画面貌及风格特色迥然相异。本文试图在比较埃舍尔与凡·高同中各异、异中大同的基础上,为“一阴一阳之谓道”提供绘画艺术的精神个案,同时敞露“艺术之道”本身。

[关键词] 埃舍尔/凡·高/比较/艺术之道

现代艺术与设计

计中设计——米兰家具展观后 92

苏丹 Su Dan

Design in Plot——Impressions of Milan Furniture Exhibition

| 内容摘要 | 透过米兰家具展期间纷繁火热的活动表象,我们不难看出创意产业的规模和效应。而透过这个异常完整的展览策划,我们又可以揣摸到一个长远且“险恶”的计划——“设计文化的殖民主义”,先锋和新锐的设计在这种计划之下已显得不那么纯洁,审美流变的方向似乎被一只看不见的大手在左右。对于尚在摸索和学习阶段的中国设计界,除了下苦功努力学习之外,还应多一点思考,多一点策略。

[关键词] 米兰家具展/核心/边缘/设计生态

被解构的设计权力话语——以解构主义的哲学视角重新审视当下的工业设计 97

赵超 Zhao Chao

Authoritative Speech Deconstructed Design —— Contemporary Industrial Design Re-examined with a Philosophical Perspective of Deconstructionism

| 内容摘要 | 本文从解构主义的视角出发,分析了信息技术给设计活动带来的变革。在传统设计程序中,设计师是整个设计系统的中心和权威,“使用者为中心的设计”和设计的民主化语境很难实现。如今数字化技术已经提供了必要的前提和条件,这使得产品用户可以参与到设计团队中,为自己进行个性化的设计,传统的设计权力话语被消解重构了。

[关键词] 解构/数字化技术/权力话语/二元对立/个性需求

原创的欢聚——“i-Mart创意市集”北京第二站述评 100

记者:田君 Reported by Tian Jun

Celebrated Gathering of Originals——Reviewing “i-Mart” of the 2nd Stage in Beijing

| 编者按 | 2007年5月1日至4日,由《城市画报》主办的“i-Mart创意市集”北京第二站在海淀公园开幕。继2006年10月北京第三极创意天地广场举办首场以来,来自北京、上海、广州、天津、厦门和台北等各城市的创意人才再度欢聚。这次活动与迷笛音乐节同步,将原创设计与原创音乐融合在一起,呈现了一场别开生面的视听盛宴。

包豪斯校舍与两种现代性 102

车飞 Che Fei

Bauhaus School House and Two Kinds of Modernity

| 内容摘要 | 本文作者通过对包豪斯校舍起源与现状的思考,分析了其中所呈现出的两种现代性:一种是元物质的,一种是超物质的。

[关键词] 包豪斯校舍/现代性

包豪斯研究的当代视角 103

田君 Tian Jun

The Contemporary Perspective of Bauhaus Research

| 内容摘要 | 本文提出包豪斯的核心价值在于设计教育的理念,即通过设计教育完成社会改造、服务大众生活,这一理念强大的凝聚和延伸力量成就了包豪斯的历史价值,使之超越了学校教育的一般范畴,达到认识论的伦理学高度。

[关键词] 包豪斯/设计教育/社会转型期/理想与功利

广告设计的符号化表达 106

孙利平 Sun Liping

Emblem Expression of Advertisement Design

| 内容摘要 | 在当代社会,具有广泛社会性和文化内涵的广告日益增多。广告已逐渐成为塑造商品的品牌形象或符号性价值的重要途径,消费对象逐渐从“物的价值”转移到“符号的价值”。

[关键词] 广告设计/符号化表达

论环境艺术设计语言中的本土文化 107

刘晨澍 Liu Chenshu

诸葛阳 Zhuge Yang

About Local Culture in the Design Language of Environmental Design

| 内容摘要 | 本土文化和外来文化之间的对立与交融具有深刻的社会意义。本文对环境艺术设计中本土主义语言特有的个性内涵,以及对于如何避免滥用外来文化所产生的危险后果等方面,进行了论述,提出确立本土文化在环境艺术设计中本体地位的重要意义。

[关键词] 外来文化/倾销/本土文化/环境艺术/设计语言

谈设计中人文精神的体现 108

孙蔚 Sun Wei 108

Talk about Humanism Embodied by Design

| 内容摘要 | 艺术作为一种独特的精神现象,是人文精神的载体,是人类独有的一种精神文化。作为服务于人的设计艺术,人文精神显得尤为重要。它是功能与艺术表现的和谐统一,反映着人类的真情实感,它提升了人类的思想境界,是民族性的体现。

[关键词] 人文精神/现代设计/传统/文化/民族性动画色彩的语境渲染 109徐育忠 Xu Yuzhong张怡 Zhang YiRomancing Context in Cartoon Color| 内容摘要 | 动画的色彩设定,不仅仅限于绘画的静态表现,更重要的是色彩在动画作品中的语境渲染。色彩是独立的语言,具有人类共同的感知和心理体验,也是我们通向精神家园的方舟,把握好色彩的风格和寓意,是动画创作的关键。

[关键词] 色彩/动画/心理联想/语境渲染

运用Fe2O3装饰陶瓷的创新性工艺研究 110

李军 Li Jun

刘慧艳 Liu Huiyan

Research into the Innovative Craft of Applying Fe2O3 to Decorative Ceramic

内容摘要 | 运用Fe2O3装饰陶瓷的工艺方法是研究将Fe2O3应用于陶瓷器表面装饰的一种新工艺和表现技法。它一方面拓展了金属氧化物应用于陶瓷表面装饰的新领域,将Fe2O3发色剂窑烧后的表现力充分释放出来。另一方面在表现形式、技术技巧上加以创新,将中国画、版画的表现技法融入陶瓷艺术创作中,极大丰富了陶瓷艺术的表现语言。

[关键词] 三氧化二铁(Fe2O3)/装饰陶瓷/创新性

论装饰艺术与写实绘画的差异性 112

严 茅 Yan Mao

On the Divergence between the Decorate Art and Realistic Painting

内容摘要 | 装饰是人类最古老的艺术形式之一,是人类特有的一种实践活动,同时也是人类用审美的方式把握世界的一种方式。从本质上讲,装饰艺术和写实绘画并没有质的差别,二者都是以视觉的方式来把握世界,都具有形象性的特征。关于这两者之间的差异性,我们可以从语言符号、物质材料、审美特征、社会功能四个方面来理解。

[关键词] 装饰艺术/写实绘画/差异性

### 院校风采

关于平面意象形教学法的探讨 113

杨 野 Yang Ye

About the Teaching Methodology of Graphic Image

内容摘要 | 平面意象形的造型训练是图案基础课的重点单元。意象形教学法的单元训练宗旨已从“见猫思虎”这样的相似律延伸到超越常态的对比律,使学生突破对原型一对一变异的单线思维,从而多线、多角度、全方位发展。

[关键词] 意象形/结构组合/意象形的延伸

从《醒世画报》看晚清时期的满族民间常服特色 114

满 懿 Man Yi

贾天杰 Jia Tianjie

The Daily Wear Features of Manchurian Folks during the Late Qing Dynasty Presented by Xing Shi Magazine

内容摘要 | 《醒世画报》中的人物形象为今天研究晚清满族服饰文化,提供了大量而真实的服饰信息。从中可以看出,晚清时期北京的满族同胞在西方文化不断冲击、中国各阶层人士追求表现自我、人们个性意识逐渐苏醒、服饰出现庞杂和繁缛现象的情况下,仍然坚持着满族传统服饰,成为满族服饰民俗的守望者。

[关键词] 醒世画报/晚清/满族服饰

沈阳师范大学美术与设计学院教师作品 117-122

Teachers' Works from the College of Fine Arts and Design of Shenyang Normal University 117

中美陆军单兵现役鞋服装备设计比较研究 123

李娟 Li Juan

A Comparative Study of Chinese and American Shoes and Uniform Design for Land Force on Service

内容摘要 | 作训服和作训鞋(靴)是部队穿用率最高的常规系列服饰之一,其作用是在训练、作战时防止和减轻自然环境及战争对人体的伤害。该文着重比较了中美陆军现役作训服和作训鞋(靴)的配备现状,从工业设计角度指出我国陆军现役作训服和作训鞋(靴)中存在的设计问题,对其进行思考和总结,并提出今后的设计发展方向。

[关键词] 陆军/作训服/作训鞋(靴)

设计基础教学中的创造性思维 125

曲 哲 Qu Zhe

The Creative Thinking in Teaching Basic Design

内容摘要 | 本文从艺术设计基础教育角度,论述了创造性思维的重要价值以及创造性思维的培养问题。概述了教与学的心灵感应,指出艺术设计基础教育作为一个完整的教学体系,应注重培养学生的创新意识,以适应社会的高速发展和迫切需求。

[关键词] 艺术设计/基础教育/创造性思维

传统民族文化与现代景观设计——从沈阳·北国之春景观设计谈起 127

孙以栋 Sun Yidong

曹志奎 Cao Zhikui

潘海浩 Pan Haihao

Traditional National Culture and Modern Landscape Design —— from the Landscape Design of Shenyang·Spring in the North

内容摘要 | 处于转型期的国内景观设计领域出现了盲从倾向,“拿来主义”之风盛行,产生了大量国际式的平均和拼凑的景观设计。本文通过实例指出,现代景观设计须立足中华民族传统文化之上,因地制宜,才能真正走上发展之路。

[关键词] 江南古典园林/传统民族文化/现代景观设计

曲哲环境艺术作品 129

Qu Zhe's Environmental Design Works

倪峰环境艺术作品 130

Ni Feng's Environmental Design Works

吕微露景观设计作品 131

Lu Weilu's Landscape Design Works

李娟、朱威克工业设计作品 132

Li Juan & Zhu Weike's Industrial Design Works