

[[单选题][简单]观察下面图形，采用了（ ）手。



A:嫁接

B:抽象

C:实物延伸

D:实物创作

答案:D

解析:实物延伸是用实物来延伸设计，属于补充设计；实物创作，是以实物为设计主体。

[[单选题][简单]观察下面图形，采用了（ ）手法



A:嫁接

B:抽象

C:实物延伸

D:实物创作

答案:C

解析:实物延伸是用实物来延伸设计，属于补充设计；实物创作，是以实物为设计主体。

[[单选题][简单]观察下面作品，采用了（ ）手法。



A:嫁接

B:图示化

C:抽象

D:曲折表达

答案:B

解析:图示化手法是指强行将若干(通常为两个)视觉形象结合起来，通过改变它们来讲述一种现实中不存在的情形，并由此表达出特定的意义。这幅是苏格兰威士忌品牌卡蒂萨克反对酒后驾车的广告把手动变速器与大脑的沟回合二为一。

[[单选题][简单]欣赏施德明作品《枪》，图形意义表达注



重（ ）维度。

- A:特征描绘
- B:概念表述
- C:情感表达
- D:形式风格

答案:C

解析:施德明作品中的左轮手枪刻画较写实，枪支的每个局部都是厚重的机械面，重点是橙色的逗号，是出自老式印刷机制版时所使用的卡件和字模。施德明用这些来表达语言的暴力，尤其是诉诸大批量复制的文字的暴力。图形意义偏向情感表达。

[[单选题][简单]欣赏下面关于保护濒危动物的海报，使用



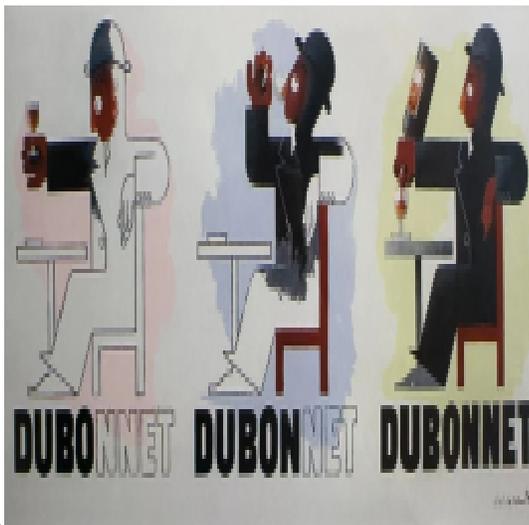
() 手法。

- A:直接
- B:嫁接
- C:曲折
- D:代替

答案:C

解析:想要表达的概念很难直接地表达出来的时候，借助不同的情景或者物体来诉说要求，达到强调的作用，是曲折表达。

[[单选题][简单]观察下面图形，使用（) 表达手法



。

A:情景直接

B:序列直观

C:渐变

D:延申

答案:B

解析:序列直观是指设计师设计序列化的情景，用类似于多格漫画的方法来直观表达情节。

[[[单选题][简单]观察下面图形，使用（ ）表达手法



。

A:抽象

B:相似

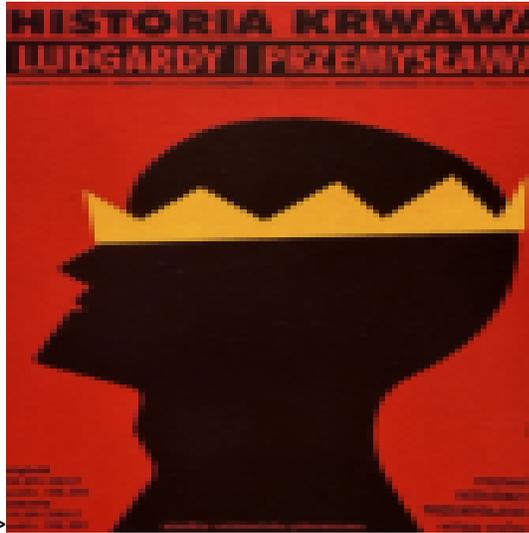
C:直接

D:间接

答案:C

解析:图形内容直接表达图形意义，简单明了。

[[单选题][简单]欣赏斯高怀德设计的海报《历史》，营造



了（ ）氛围。

A:严肃

B:荒诞

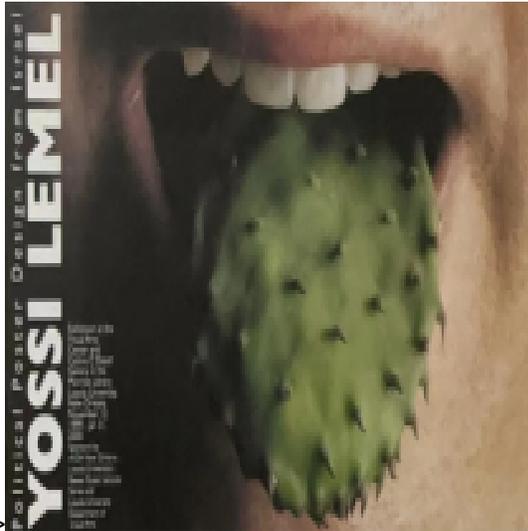
C:搞怪

D:无奈

答案:B

解析:斯高怀德设计的海报《历史》反映的是我们看见的历史书写与研究主流其实是权贵的历史，历史研究与真实的历史相去距远，这是一件很尴尬的事，于是他用一个滑落的王冠遮挡眼睛来夸张这一点。画中情景营造了荒诞的氛围。

[[单选题][简单]下面的图形设计体现了设计中（ ）



手法。

A:相似

B:替代

C:嫁接

D:融合

答案:C

解析:图形的嫁接也称为图形的同构，就是把不同的，不属于同一事物和场景的，甚至可以是按照常理缺乏关联的事物强行结构在一起，让不相关的概念产生撞击。

[[简答题][简单]简述用实物做创作的困难。

答案:（1）所选物品之间的尺度匹配就是问题，要知道在现实中我们不能任意放大或缩小事物的尺寸；（2）物体与物体之间的位置安排与连接也常常存在困难，现实世界是有重力的，想把事物安排到合适的位置常常要克服重力的作用；（3）物体之间的色彩与材质搭配也是问题。

解析:

[[判断题][简单]图形设计是一种思维方式，透过作品，它也呈现为一种存在方式。

正确

错误

答案:正确

解析:

[[简答题][简单]简述交互设计和多媒体设计的区别和关系。

答案:互动的本意是观者的参与, 多媒体的设计并不一定是强调参与感的, 运用媒介较少的作品有时却是参与感很强的。交互设计不等于多媒体设计, 多媒体设计包含有交互活动。

解析:

[[判断题][简单]图形设计也需要多媒体的手法, 增强互动性。

正确

错误

答案:正确

解析:

[[简答题][简单]简述图像形象之间的联系方式。

答案: (1) 使用情节。让视觉形象之间发生故事。 (2) 图示化手法。强行将若干(通常为两个)视觉形象结合起来, 通过改变它们来讲述一种现实中不存在的情形, 并由此表达出特定的意义。 (3) 空间处理手法。突破一般的空间概念, 通过置换与嫁接的方法产生视觉形象的新空间。

解析:

[[简答题][简单]简述思维导图的优势。

答案: (1) 有较强的视觉直观性, 用很少的时间了解到一个复杂的思维体系的全局, 使用思维导图能让我们保持对全局的认识和关照, 不局限于一个局部; (2) 有较强的清晰的逻辑性, 层次鲜明的图表, 既便于理解也容易记忆。

解析:

[[简答题][简单]简述头脑风暴的规则。

答案:由美国创造学家 A.F.奥斯本于 1939 年首次提出, 1953 年正式发表的一种激发性思维的方法--头脑风暴法。

(1)每小组参会人数一般来说以 5~10 人为宜。设主持人 1 人，记录员 1~2 人，主持人仅有权控制会议的程序，无权评判大家的意见，记录员必须记录所有的意见；(2)所提的想法是与主题密切相关的,所有的参会者是平等的，不允许否定别人的意见，参会者轮流发言，每个人发言要简短，不允许打断别人的发言，且要独立思考；(3)收集的想法数量越多越好，好的创意从大的数量中产生；(4)头脑风暴会议结束之后，需对其成果进行总结、分析和整理，此时可以淘汰一些不合适的想法。

解析:

[][简答题][简单]简述群体互动的创意优势。

答案:良性互动的群体创意，会大大地增加信息的流动速度，显著提高每个成员的思维速率，并且在相互激励的条件下，每个人的思维都变得更加大胆，更有创造性。也会借助思维工具。而一个人的思维很容易陷入某种陷阱当中而不自知，也会钻入牛角尖出不来，空耗掉大量宝贵时光。

解析:

[][简答题][简单]聚合思维

答案:当思维发散比较充分以后，可以开始寻求这些点与解决方案之间的关联，这就是聚合思维。

解析:

[][简答题][简单]发散思维

答案:先从问题出发，尽可能找到更多与问题相关联的点，这就是发散思维。

解析:

[][判断题][简单]思维导图是发散思维的图纸，没有逻辑性。

正确

错误

答案:错误

解析:思维导图有利于发散思维而有逻辑可循，具有全局可观，本身就是一种记录和积累的方法。

[[单选题][简单]被称之为“大脑使用说明书”的是（ ）。

A:头脑风暴

B:接线游戏

C:思维罗列图

D:思维导向图

答案:D

解析:英国心理学家托尼·博赞开发出一种激活思维的工具，称之为“大脑使用说明书”，这就是思维导图。

[[单选题][简单]不属于常见创新想法的方法是（ ）。

A:头脑风暴

B:接线游戏

C:思维导向图

D:经验使然

答案:D

解析:经验也是一种固有稳定的基础，不是迸发创新想法的方法。

[[简答题][简单]简述图形来表达意义涉及的三个维度。

答案:(1)视觉特征描绘的概括还是具体:图形中形象的形态描绘是否具体。(2)所表述的概念是普遍的还是个别的:图形所描绘的事物是该类事物的共性还是某一个具体事物。(3)是否突出情感表达:图形在表达形象时，是仅仅想标识出这一形象还是想用该形象的特定的美感打动人。

解析:

[[填空题][简单]图形意义表达分三个维度，分别是 ， 和 。

答案:特征描绘，概念表述，情感表达

解析:

[[简答题][简单]简述如何运用曲折表达来实现诉求和情感的表达。

答案: (1) 直接借助感官刺激； (2) 借助制造虚拟的情境来捕捉观者心灵中易被感动的地方； (3) 用遮蔽和缺少来触动观者的心灵。

解析:

[[简答题][简单]简述运用曲折表达的原由。

答案: (1) 想要表达的概念很难直接地表达出来； (2) 另外的一些情况则是创作者有意要吊观者的胃口，制造悬念以获得趣味性； (3) 借助不同的情景来烘托和诉说感情。

解析:

[[判断题][简单]曲折表达能制造悬念，博取眼球。

正确

错误

答案:正确

解析:

[[简答题][简单]简述图形的意义的来源。

答案: (1) 形式本身就有意义，比如粗重的和纤细的形态自然可以表达不同的意义，向右指的箭头也意义清晰； (2) 图形中使用的形象与情节是为大众所熟识的，比如明星的肖像； (3) 在特定文化当中，某些符号有着大家约定俗成的意义，这就是象征符号。

解析:

[[简答题][简单]象征符号

答案:象征符号是人们逐渐积累的、具有典型特征并代表某种事物相应含义的标志性记号。所以在使用象征符号时，要尽可能地用巧妙的手法设计它的感性形式，把动人的因素引进来。

解析:

[[填空题][简单]符号学家皮尔斯把符号分为图像符号， 和 三种类型。

答案:指示符号， 象征符号

解析:

[[单选题][简单]下列（ ）不属于象征符号。

A:葡萄--多子

B:蝙蝠--福

C:鸽子--和平

D:梅花鹿--长寿

答案:D

解析:在中国象征符号里，梅花鹿代表禄，寿桃才是代表长寿。

[[简答题][简单]序列直观

答案:序列直观是指设计师设计序列化的情景，用类似于多格漫画的方法来直观表达情节。

解析:

[[判断题][简单]图形是没有直接表达抽象概念的能力。

正确

错误

答案:正确

解析:

[[填空题][简单]视觉图形语言比文字语言具备形象能力，描绘能力也十分形象和具体，但也存在_____的不足。

答案:难以表达抽象和一般概念

解析:

[[简答题][简单]简述营造荒诞情境的手法。

答案:主要有改变事物的构造、制造矛盾空间、扭曲事物的功能、设置不合理的行为目标、制造有缺陷的事物、安排不可能的事件等, 创造荒诞的手法十分多样, 不可能成功穷举, 其内在的原则就是创造不合常理的现象。

解析:

[[简答题][简单]情景

答案:情景指事物发生的背景和环境以及其中的思想和情感的总和。

解析:

[[判断题][简单]对比嫁接, 营造荒诞情境更需要刻意。

正确

错误

答案:正确

解析:

[[简答题][简单]摄影拼贴练习的作用。

答案: (1) 开发了图形设计的一种技术手段和视觉文化类型; (2) 有利于图形设计的创意创新; (3) 有利于跨领域创意, 打破固有的概念意义, 通过拼贴链接, 赋予新的意义。

解析:

[[简答题][简单]简述原始摄影术的特点。

答案: (1) 原始素材往往十分“坚硬”难以改变, 拼贴艺术不能随意捏造, 连图像大小都难以改变, 也是它的受限之处。 (2) 摄影拼贴又十分自由, 艺术家可以任意地把事物从背景中分离出来, 并截取图片的局部, 可以任意与其他图像进行组合, 意义变得不一样。

解析:

[[简答题][简单]图像解构

答案:图像解构指图像打散然后重构, 包括两个过程, 拆解和重构。

解析:

[[简答题][简单]蒙太奇

答案:蒙太奇是一种剪辑理论,在电影中镜头通过剪辑过程中的自由组合会产生一些新的意义,这一理论应用于摄影领域就催生了摄影拼贴。使得视觉艺术家在创作过程中的自由与限制之间相互切换。

解析:

[[判断题][简单]解构是指解散结构。

正确

错误

答案:错误

解析:解构是指打散然后重构,包括两个过程,拆解和重构。

[[单选题][简单]不属于原始摄影拼贴的特点是()。

A:自由拼贴

B:脱离背景

C:图片大小

D:截取局部

答案:C

解析:原始摄影的图像大小难以改变。

[[简答题][简单]简述将不相关概念之间的碰撞方法。

答案:(1)融合不相干的事物是把两件或两件以上的事物强制关联,关联的前提是为它们寻找一个整体框架,且要有逻辑。(2)融合两个事物时,为了分别突出不同的侧面,是两个事物要使用不同的艺术处理手法。融合不相干的事物在图形设计中要存在“是”与“像”的关系。一个形象主要负责维持对事件总体内容的辨识,是概念因素,另一个形象则主要负责引发审美与感性的反应,是情感因素。(3)寻找要表达的概念自身的特点,深入其中进行表达。

解析:

[[简答题][简单]简述设计创意中的陌生化的切入方法。

答案:(1) 不用物体的固有色, 主观地使用色彩; (2) 改变作品的尺度, 让它变得极大或者极小; (3) 改变视角, 从茶壶的内部向外张望; (4) 改变基本形式与纹理, 使用树枝拼贴出一片海洋; (5) 用不寻常的构图, 让被表达的事物仅仅露出一角。

解析:

[[简答题][简单]简述图形设计的想象的形式。

答案:(1)组合意象:把不相干的事物融合到一起或者成为一个事物; (2)拼贴意象:把不相干的事物强行合并进一个体系当中; (3)荒诞意象:改变事物之间的规则或者系统的逻辑关系。

解析:

[[简答题][简单]图形的嫁接

答案:图形的嫁接也称为图形的同构, 就是把不同的, 不属于同一事物和场景的, 甚至可以是按照常理缺乏关联的事物强行结构在一起, 让不相关的概念产生撞击。

解析:

[[简答题][简单]陌生化

答案:陌生化就是陌生感, 指人们对于常见之物以外的创作或者事物感到陌生感。

解析:

[[简答题][简单]拼贴意象

答案:拼贴意象是指图形设计的想象能把不相干的事物强行合并进一个体系当中。

解析:

[[简答题][简单]组合意象

答案:组合意象是指图形设计的想象能把不相干的事物融合到一起或者成为一个事物。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。
如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/915121013122011343>