# 插画创作设计论文范文(精选7篇)

来源：网络 作者：青灯古佛 更新时间：2024-11-29

*插画创作设计论文范文 第一篇温彻斯特手抄本圣经（12世纪）抄本插画：基于原始艺术的“新型”艺术现存最古老的圣经可以追溯到《新约》诸篇成书后的公元101年至200年之间。基督教得到罗马帝国承认后扩展迅速。在地处偏远、未被战火波及的爱尔兰基督教...*

**插画创作设计论文范文 第一篇**

温彻斯特手抄本圣经（12世纪）

抄本插画：基于原始艺术的“新型”艺术

现存最古老的圣经可以追溯到《新约》诸篇成书后的公元101年至200年之间。基督教得到罗马帝国承认后扩展迅速。在地处偏远、未被战火波及的爱尔兰基督教传播尤为成功。追求清心寡欲的爱尔兰修士到西欧各地建立起修道院，并大量抄写经书以供传教所用。为彰显神圣，美化经书，画在羊皮纸手写书稿上的手抄本插画应运而生。因当时人们识字水平低下，手插画便顺应时代需求，成为辅助人们理解、激发阅读兴趣的新型艺术，广受欢迎。 地毯页

12世纪下半叶至13世纪中叶，抄本绘画在英、法两国广为流传。著名抄本绘画遗例见于英国的《温彻斯特圣经》（1170―1175）、《温彻斯特大修道院诗篇》（12世纪末）等。《温彻斯特圣经》（The Winchester Bible）罗马式泥金装饰， x 开本，抄录了整部《武加大译本》，包括《新约》《旧约》两个版本的诗篇以及经外书，书中的装饰图案，因真金和来自阿富汗的天青石而闪耀夺目，魅力大增。这版圣经并非温彻斯特本地的风格，而是来自整个欧洲大陆的风格。其风格庄重，恰好与教堂神圣风格相匹配，所用羊皮纸质地精致，排版设计讲究，这些可以通过抄写员仔细刻下的用作书写的线略见一斑。《温彻斯特圣经》是12世纪诺曼底\_的宗教象征，是英国最优秀的艺术作品之一，同时是世界上装饰最美的圣经版本。

细密画：趋于象征意味的“方寸”艺术

细密画（miniature）是中世纪的主要艺术之一，一般认为起源于欧洲的手抄本和小型木板蛋胶画，是一种精细刻画的小型绘画，画于羊皮纸、纸或书籍封面的象牙板或木板上。在帖木儿帝国（约1370―1507）时期达到鼎盛，18世纪后因欧洲殖民者入侵而几乎消亡。

绘制细密画使用的工具比较简单，由于其多为典籍或者圣经的抄本插图绘画，尺寸一般非常小，由此得名“方寸”艺术。由于工业技术上的限制，细密画颜料讲究，多采用矿物质，甚至以珍珠、蓝宝石磨粉作颜料。颜色并不复杂，但是被处理得和谐自然，质朴典雅，品位油然而生。形式上也不注重体积空间，大多是平涂技法。从整体风格来看，细密画融合了波斯工艺、日耳曼传统乃至中国宋元的工笔画风，极具艺术史学价值。

基督教通过罗马传教团的本笃会僧侣再度传入英国，传教士们为了传教布道把大量的书籍带到了英格兰，这些书籍的到来也对英国本土的书籍插图绘画a生了重要的影响。在风格样式上英国的圣经细密画继承了凯尔特-日耳曼的传统，主要用线条，其主要特征是多运用各种动物和植物相关的隐喻性图案，比如，以鸽子寓意圣灵，以老鹰象征约翰。画面大面积运用金色、蓝色、红色搭配，有些地方辅以暗褐色的细线勾勒，使得整个画面既和谐文雅，又质朴庄重。

1147年威德里卡斯修道院院长制作的《威德里卡斯福音书》（The Gospel Book of Abbot Wedricus）手抄圣经中有一幅插图《传福音者约翰》（ the Evangelist），画面内容丰富，人物形象清晰，故事情节完整，着色细致和谐，可谓细密画的巅峰之作。8个圆盘单元由涡卷的莨菪（天仙子）叶饰串联，构成一个整体的边框；四角的四个圆盘描绘了圣约翰生平的故事，中部左侧圆盘里的鹰是约翰的象征；画面中间是坐在高大的宝座上的约翰，上方圆盘中上帝手中象征圣灵的鸽子为他带来写作的灵感，中间右侧圆盘则是修道院院长在为他提供墨水。这样的两个圆盘使边框与框内人物融为一体。宝座的座边是连续的圆形纹样；座下是两层不同形式的连环拱廊；座上还有厚厚的软垫。靠背的顶部呈半圆形，饰以缠绕的植物图案。从插图中人物衣服的褶皱和家具造型可以看出，这幅画明显受到拜占庭艺术的影响。 传福音者约翰（1147年）

尼德兰林堡兄弟（Limbourg brothers）以制作细密画著称，其细密画《逐出乐园》（藏于尚蒂伊孔德博物馆，尺幅29cm× ）以其精密的建筑设计，生动的人物体态，成为再现伊甸园神话的艺术佳作。画面表现的是天、水之间围墙状的伊甸园。哥特式建筑是设计的一大亮点，包括中间的生命之泉和右边的门楼。画面从左到右以连环形式描绘了原罪的故事情节：夏娃受蛇诱惑偷食智慧果，之后将其递给亚当；上帝因此震怒，屈指管教、降罪；最后亚当、夏娃被逐出伊甸园。留意把守伊甸园出口的天使，其六翼在门内，脸部在门外。画家把伊甸园绘制成悬于空中的绝伦挂盘。仔细观察，我们发现圆形的封闭空间内，两座哥特式建筑彼此呼应，高耸入云，画家有意将人置于可见的醒目位置，这种安排似乎既不合比例，也不合乎构图的自然结构，这正说明画家重在突出人，突出人体，突出人的故事。整个画面人物比例匀称、体态优美、神情生动。因此，此画堪称15世纪初人体绘画的杰作。

多雷的铜版画：凸显立体感的“视觉”艺术

欧洲版画历史悠久、创作题材丰富、种类繁多，是具有强烈视觉效果和独特审美价值的一种艺术表现形式。1534年，德国宗教改革家、圣经翻译家马丁・路德翻译的德文圣经印刷出版，里面插有150幅精美的彩色木刻图。20\_年，为了纪念“圣经年”（Year of the Bible）德国的TASCHEN出版公司重印了马丁・ 路德1534年版的圣经，分《旧约》和《新约》两本。还原了马丁・路德的好友、著名画家、雕刻家卢卡斯（Lucas Cranach， 1472―1553）的彩色木版画插图。

古斯塔夫・多雷（Gustave Doré， 1832―1883），法国版画家、雕刻家，他的作品涵盖《圣经》、但丁《神曲》、弥尔顿《失乐园》等，所绘插图人物几乎成为文学作品角色的形象模板。1866年，多雷因为英文版圣经绘刻插图而名声大噪。实际上，多雷创作的240幅铜版插画最初印制于1865年的法语圣经，随后重印于各种德文版、英文版及其他版本的圣经。有的出版商甚至将多雷的圣经插画单独出版，取名《多雷圣经画册》（Doré’s Bible Gallery）。多雷的圣经插图风格对20世纪的圣经电影的场景制作产生了很大影响，如美国导演格戴米尔（Cecil B. DeMille）执导的《十诫》，不少场面与多雷的插图十分相似。多雷的作品多是黑白两色，以铜版画为主。整体而言，其作品充实饱满、层次分明、质感强烈，表现了理性与情感相互交融的绘画理念。具体来讲，有以下特点：首先，素描特征突出。在阴影之处发掘素描语言所展现的艺术趣味，摆脱画面的单调乏味，在简洁的素描关系中呈现出的是丰富多变的色调与旋律，加强了作品的阅读性和完整性。其次，善于把握画面中整体与局部的关系，点的组合与排列也相当有序，富有规律又不呆板，显得有条不紊。第三，对线条的运用特色独具，对线的使用不再简单划一，而有了更丰富的内在变化，和所绘内容相得益彰。第四，光感色彩到位，人物造型严谨，比例结构准确，且人物与背景自然融洽，立体感很强。正是这自然的色调使得画面富有美感，蕴含着复杂多变的视觉效果，将图像融入文字，使读者文字与图像的把玩中，获得全新审美体验。

安妮的简笔画：凝练简约的“写实”艺术

为了让圣经贴近大众，圣经翻译的功能从听写式记录上帝之言，转变为以读者接受为旨归的动态对等圣经翻译，即从形式对应的直译哲学转向功能对等的动态哲学，这使得新译本的语言表达趋于简单。与这种趋向“简单”的圣经翻译认识相配合，瑞士艺术家安妮（Annie Vallotton）为20世纪70年代制作的英文版《福音圣经》制作了500余幅简笔画。安妮坚持“用简约的笔触表达最丰富的内容，如表现约伯无辜受难时对上帝公义产生动摇与质问的画面，以简洁的笔触，写实的意境，表现约伯的痛苦与坚强、无奈与不屈：双膝跪地，但颈项挺直，表明绝不屈服于命运的安排；左臂撑地，承受重压，却透露出受挫中的坚强；右手抬起，向下捶地，宣泄内心的痛苦和愤懑；眉目紧缩，百般忧伤，但却凝神思考。约伯面对天降之祸的百般思考，全部浓缩于这方寸之间。 多雷的铜版画（19世纪后半叶）

安妮的插画常常简洁到令人拍案叫绝，《耶稣受难》就是其中的代表作。上方用两个直角勾勒出沉重的十字架；中间用两条曲线勾勒出耶稣倒悬的双臂，下方用一个圆形勾勒出耶稣头上的荆棘冠。观众虽然看不到耶稣的双手，也看不到耶稣的脸，但是完全能够通过十字架、双臂和荆棘冠“补上”画家未画出的“细节”：被钉在十字架上流血的双手、痛苦却坚毅的脸庞，甚至可以把遭受残酷折磨后耶稣的所有身体细节和面部细节完全填补入画。这就是简约的力量！

另一幅必须提及的插画是《呵静海浪》。《呵静海浪》展示了两个场面：风高浪急、小船几近倾覆（前景），耶稣呵斥海浪，一切顿然转为平静（后景）。画家用重叠的波浪形曲线来描绘激怒的海浪，具有动态效果；船中耶稣及其十二门徒的身影也进行了适度再现，但只是点到为止。在后景中，平静的海面映照着岸边的远山和小船的桅帆和船里的人；船中的人影分为两组：稳稳站立的耶稣张开双臂在讲天国的信息，而十二门徒安静地坐着，洗耳恭听。这幅插图兼容了粗犷和细腻两种风格，既有“大风大浪”的场面感，又有“海上泛舟”的剪影感，令人叹为观止！“场面感”最强烈的要算这幅数千人集聚岸边聆安坐于小船上的耶稣讲道的《海滨布道》插图。听众由远及近；或站立，或端坐，或下跪，或俯卧，或仰卧，形态各异。船中的耶稣伸出右手，指向岸边的人群。小船与海岸间，涟漪层层叠叠，将船上布道的耶稣与岸上的听众连接起来，“人山人海”的宏大场面跃然纸上。 安妮《呵静海浪》（20世纪70年代）

马佐里插画：“违背”常规的表现主义艺术

擅长表现主义画风的意大利画家马佐里（Dino Mazzoli， 1935― ），从2024年到20\_年，马佐里手抄了1500多页基督教圣经，创作插图多达5000余幅，形式包括水彩画、拼贴画、蜡笔画。20\_年5月《马佐里手抄手绘圣经》（The Holy Bible - Handwritten and Illustrated by Dino Mazzoli）发行了电子版。马佐里的圣经插图带有\_的印象主义和野兽派创始人马蒂斯的影子：狂野的色彩和强烈的视觉冲击，常给人不合常理的感觉。

马佐里为圣经每卷书做了介绍，并配有表达主题的插画。《士师记》插画，马佐里用粗犷和夸张的笔调来表现健硕、勇猛、敢于担当的士师，粗大的利剑和厚实的盾牌颇有“磨刀霍霍向敌人”的气概。

“论古列说：‘他是我的牧人，必成就我所喜悦的。”出自《以赛亚书》第44章第28节。马佐里的据此而做的插图笔触猛烈粗重，人脸不全是人脸背景也不单纯是背景，颜料似乎是随便抹上去的。这明显与抽象表现主义灵魂人物威廉・库宁（Willem de Kooning 1904―1997）的风格相似，只不过，马佐里还比不上库宁那么“混乱”。 安妮《海滨布道》（20世纪70年代）

“我与父原为一”出自《约翰福音》第10章30节，意思是作为“神之子”的耶稣与“圣父”上帝因目标相同而合为一体了。马佐里以此为灵感创作了这幅上帝和耶稣“合二为一”的画。这怪异奇妙的两张脸很明显是在模仿\_。

**插画创作设计论文范文 第二篇**

一、高校插图设计教学存在的问题分析

二、高校插图教学的探索研究及其思考

随着时代的发展，各行业都在提倡创新式发展，插图设计也不例外。因此，对高校插图设计教学来讲，教师需要在课堂教学中将创新的思维模式一以贯之，使学生在未来的插图设计工作中同样形成这种思维模式。因此，高校需要构建一个多层次的教学实践基地。教师可以在插图设计教学的学生创作阶段，将企业的插图设计项目引入教学，充分利用企业现有的项目资源，为学生的插图设计实践创造一个良好的环境。而对于企业而言，这也是一个共赢的机会。企业通过与学生合作，可以接触到高校插图设计的最新探索方向，为自身发展注入创新的动力，从而提高自身的竞争力和知名度。对于高校学生的实践，笔者建议选择在小型企业进行。小型企业往往无独立的设计部门，且更加重视创新发展，这一特点更为适合学生锻炼综合能力。插图设计作为一门与广告设计、包装设计、书籍装帧设计、展示设计等有着密切关联的课程，可以说是高校艺术设计专业的一门核心课程。这样一门重要课程，在课程设置中应被放到一个重要且合理的位置，保障其他课程顺利进行。艺术设计专业的前三个学期基本为设计基础课程学习阶段，因此，可以将插图设计课程分为两个部分，分别安排在第四学期和第五学期，也就是专业课程开始之前。在这个重要的转折点，插图设计课程可以发挥其重要作用，培养学生的创新思维，提高其综合能力。再从教学方法来看，插图设计本身是一门非常具有创意性和表现性的学科，插图设计师是有着深刻思想认识的优秀设计师，他们进行的不是单纯的绘图，而是通过非语言的画面形式传递某种信息，诠释某种主题，从而达到表情达意的目的。所以，教师在教学中应更注重对学生观察力、理解力的培养，让学生拥有广博的知识，把握画面的表现力度，即需要提高学生的审美能力和专业素养。总之，让学生能够以一名设计师的眼光观察世界、理解问题、剖析问题，能够将生活中平凡的物体艺术化、创新化。当我们观察到一块石头的时候，不能仅仅把它视为一块石头，而应把它当作创意的对象和灵感的来源。学生只有具备这种思维和能力，创作灵感才能迸发，从而创作出兼具生命力、创造力、感染力的艺术作品。近几年，各行各业大力提倡创新发展。插画艺术设计的创新发展之路是迎合时代需要的。学生在高校的学习中将创新一以贯之，进入企业后的创新就水到渠成。因此，高校和企业需要紧密结合，企业有厂房、有资源，为学生提供实践机会，而高校可以获得插画设计前沿的知识。大型企业在资金、项目、科技含金量等方面有很大的优势，小企业在创新性和发展空间上有很大的潜力，这些都是高校可以充分利用的资源。因此，高校的课程目标、课程计划、教学内容和实施纲要可以贴合企业的需要制订。设计类专业是理论教学与实践教学紧密结合的专业，因此单纯的课堂教学显然是闭门造车。插图设计教学需要在实际案例中体现其价值所在，教师应该引导学生参与实际项目，将教学、实践、产业融为一体，应用工作室导师负责制教学模式，将课堂教学和工作室导师制相结合，形成以学生为主体、以教师为主导的观念。课堂教学和工作室导师制结合是未来设计类专业教学的发展趋势之一。

三、结语

插图设计是一种独特的艺术表现形式，高校应该意识到插图设计在未来教育领域的发展潜力。对目前处于探索阶段的插图设计教学而言，教育者应积极地调整完善、改革创新，从而建立一种优良的授课模式，提高学生学习插图设计课程的效率。这对于高校的插图设计教学有着十分重要的意义。

**插画创作设计论文范文 第三篇**

流动的风景20\_，纸上墨本

这些作品来自杜蒙于20\_年6月25日至8月7日在纽约否画廊举办的个展《杜蒙：退火》，呈现九组以玻璃为主要媒介的艺术作品，表达艺术家对于个人化瞬间与记忆的认知。

本次展览作品涵盖玻璃绘画、雕塑以及装置等不同形态，试图展现杜蒙对于玻璃艺术的多样化探索。20\_年起，杜蒙将速写与插画手法融入玻璃创作，形成一种独立而细腻的语言，用以叙述那些恒定存在于思想之中，却难以用具体词汇表达、转瞬即逝的状态。这些带有强烈叙事性的玻璃作品，是她重现往昔，表达对特定时空感念的美妙通路。这些闪烁迷蒙光泽的玻璃体，不仅仅关乎着艺术家的个人体验，也描摹出一个崭新而深邃的世界。在杜蒙充满想象与期许的作品中，梦境般的过往与现实交织，司空见惯的场景倏忽变幻，未来的栖身之地变得可见而真实。正如艺术家迈克尔・罗杰斯对杜蒙作品的评论 ，“从这个意义 ， 艺术家成为一个导体，过去现在未来在此相遇。”

**插画创作设计论文范文 第四篇**

平面设计是沟通传播、风格化和通过文字和图像解决问题的艺术。关于平面设计类的论文题目有哪些?下面我给大家带来平面设计专业论文题目参考，希望能帮助到大家!

平面设计类 毕业 论文题目

1、《与秋》平面设计系列作品

2、探讨图像处理软件在平面设计中的应用

3、浅谈计算机平面设计教学的改革与实践

4、探析色彩语言在计算机平面设计中的应用

5、平面设计中的二维动态图形教学与实践

6、分析平面设计中视觉审美元素的构建

7、视错觉在平面设计中的应用与研究

8、印染图案在平面设计中的运用--评《中国传统印染 文化 研究》

9、基于人工智能AlphaGd视角下的平面设计发展思考

10、建筑平面设计中视觉审美元素构建 方法 探究

11、 传统文化 艺术元素在平面设计教学中的应用

12、浅谈绘画性语言在现代平面设计中的作用

**插画创作设计论文范文 第五篇**

您的开题报告有什么要求呢开题报告是需要多少字呢开题报告 任务书 都搞定了不你可以告诉我具体的排版格式要求，希望可帮到你，祝顺利开题报告主要包括以下几个方面：（一）论文名称论文名称就是课题的名字第一，名称要准确、规范。准确就是论文的名称要把论文研究的问题是什么，研究的对象是什么交待清楚，论文的名称一定要和研究的内容相一致，不能太大，也不能太小，要准确地把你研究的对象、问题概括出来。第二，名称要简洁，不能太长。不管是论文或者课题，名称都不能太长，能不要的字就尽量不要，一般不要超过20个字。（二） 论文研究的目的、意义研究的目的、意义也就是为什么要研究、研究它有什么价值。这一般可以先从现实需要方面去论述，指出现实当中存在这个问题，需要去研究，去解决，本论文的研究有什么实际作用，然后，再写论文的理论和学术价值。这些都要写得具体一点，有针对性一点，不能漫无边际地空喊口号。主要内容包括：⑴ 研究的有关背景(课题的提出)： 即根据什么、受什么启发而搞这项研究。 ⑵ 通过分析本地（校） 的教育教学实际，指出为什么要研究该课题，研究的价值，要解决的问题。（三） 本论文国内外研究的历史和现状（文献综述）。 规范些应该有，如果是小课题可以省略。一般包括：掌握其研究的广度、深度、已取得的成果；寻找有待进一步研究的问题，从而确定本课题研究的平台(起点)、研究的特色或突破点。（四）论文研究的指导思想指导思想就是在宏观上应坚持什么方向，符合什么要求等，这个方向或要求可以是哲学、政治理论，也可以是政府的教育发展规划，也可以是有关研究问题的指导性意见等。（五） 论文写作的目标论文写作的目标也就是课题最后要达到的具体目的,要解决哪些具体问题，也就是本论文研究要达到的预定目标：即本论文写作的目标定位，确定目标时要紧扣课题,用词要准确、精练、明了。常见存在问题是：不写研究目标；目标扣题不紧；目标用词不准确； 目标定得过高, 对预定的目标没有进行研究或无法进行研究。确定论文写作目标时，一方面要考虑课题本身的要求，另一方面要考率实际的工作条件与工作水平。（六）论文的基本内容研究内容要更具体、明确。并且一个目标可能要通过几方面的研究内容来实现，他们不一定是一一对应的关系。大家在确定研究内容的时候，往往考虑的不是很具体，写出来的研究内容特别笼统、模糊，把写作的目的、意义当作研究内容。基本内容一般包括：⑴对论文名称的界说。应尽可能明确三点：研究的对象、研究的问题、研究的方法。⑵本论文写作有关的理论、名词、术语、概念的界说。（七）论文写作的方法具体的写作方法可从下面选定： 观察法、调查法、实验法、经验总结法、 个案法、比较研究法、文献资料法等。（八）论文写作的步骤论文写作的步骤，也就是论文写作在时间和顺序上的安排。论文写作的步骤要充分考虑研究内容的相互关系和难易程度，一般情况下，都是从基础问题开始，分阶段进行，每个阶段从什么时间开始，至什么时间结束都要有规定。课题研究的主要步骤和时间安排包括：整个研究拟分为哪几个阶段；各阶段的起止时间 希望可以帮你。怎么写开题报告呢？首先要把在准备工作当中搜集的资料整理出来，包括课题名称、课题内容、课题的理论依据、参加人员、组织安排和分工、大概需要的时间、经费的估算等等。第一是标题的拟定。课题在准备工作中已经确立了，所以开题报告的标题是不成问题的，把你研究的课题直接写上就行了。比如我曾指导过一组同学对伦教的文化诸如“伦教糕”、伦教木工机械、伦教文物等进行研究，拟定的标题就是“伦教文化研究”。第二就是内容的撰写。开题报告的主要内容包括以下几个部分：一、课题研究的背景。 所谓课题背景，主要指的是为什么要对这个课题进行研究，所以有的课题干脆把这一部分称为“问题的提出”，意思就是说为什么要提出这个问题，或者说提出这个课题。比如我曾指导的一个课题“伦教文化研究”，背景说明部分里就是说在改革开放的浪潮中，伦教作为珠江三角洲一角，在经济迅速发展的同时，她的文化发展怎么样，有哪些成就，对居民有什么影响，有哪些还要改进的。当然背景所叙述的内容还有很多，既可以是社会背景，也可以是自然背景。关键在于我们所确定的课题是什么。二、课题研究的内容。课题研究的内容，顾名思义，就是我们的课题要研究的是什么。比如我校黄姝老师的指导的课题“佛山新八景”，课题研究的内容就是：“以佛山新八景为重点，考察佛山历史文化沉淀的昨天、今天、明天，结合佛山经济发展的趋势，拟定开发具有新佛山、新八景、新气象的文化旅游的可行性报告及开发方案。”三、课题研究的目的和意义。课题研究的目的，应该叙述自己在这次研究中想要达到的境地或想要得到的结果。比如我校叶少珍老师指导的“重走长征路”研究课题，在其研究目标一栏中就是这样叙述的：1、通过再现长征历程，追忆红军战士的丰功伟绩，对长征概况、长征途中遇到了哪些艰难险阻、什么是长征精神，有更深刻的了解和感悟。2、通过小组同学间的分工合作、交流、展示、解说，培养合作参与精神和自我展示能力。3、通过本次活动，使同学的信息技术得到提高，进一步提高信息素养。四、课题研究的方法。在“课题研究的方法”这一部分，应该提出本课题组关于解决本课题问题的门路或者说程序等。一般来说，研究性学习的课题研究方法有：实地调查考察法(通过组织学生到所研究的处所实地调查，从而得出结论的方法)、问卷调查法（根据本课题的情况和自己要了解的内容设置一些问题，以问卷的形式向相关人员调查的方法）、人物采访法（直接向有关人员采访，以掌握第一手材料的方法）、文献法（通过查阅各类资料、图表等,分析、比较得出结论）等等。在课题研究中，应该根据自己课题的实际情况提出相关的课题研究方法，不一定面面俱到，只要实用就行。五、课题研究的步骤。课题研究的步骤，当然就是说本课题准备通过哪几步程序来达到研究的目的。所以在这一部分里应该着重思考的问题就是自己的课题大概准备分几步来完成。一般来说课题研究的基本步骤不外乎是以下几个方面：准备阶段、查阅资料阶段、实地考察阶段、问卷调查阶段、采访阶段、资料的分析整理阶段、对本课题的总结与反思阶段等。六、课题参与人员及组织分工。这属于对本课题研究的管理范畴，但也不可忽视。因为管理不到位，学生不能明确自己的职责，有时就会偷懒或者互相推诿，有时就会做重复劳动。因此课题参与人员的组织分工是不可少的。最好是把所有的参与研究的学生分成几个小组，每个小组通过民主选举的方式推选出小组长，由小组长负责本小组的任务分派和落实。然后根据本课题的情况，把相关的研究任务分割成几大部分，一个小组负责一个部分。最后由小组长组织人员汇总和整理。七、课题的经费估算。一个课题要开展，必然需要一些经费来启动，所以最后还应该大概地估算一下本课题所需要 的资金是多少，比如搜集资料需要多少钱，实地调查的外出经费，问卷调查的印刷和分发的费用，课题组所要占用的场地费，有些课题还需要购买一些相关的材料，结题报告等资料的印刷费等等。所谓“大军未动，粮草先行”，没有足够的资金作后盾，课题研究势必举步维艰，捉襟见肘，甚至于半途而废。因此，课题的经费也必须在开题之初就估算好，未雨绸缪，才能真正把本课题的研究做到最好。

**插画创作设计论文范文 第六篇**

“在我的潜意识里，用鼠标画画，早已和用一支笔或一根油画棒作画没有什么两样了。这一媒介使我操作起电脑来更快、更好，而且也更便宜。”

----摘自（英）安格斯·赫兰德的《画笔与鼠标插图画家尼克·辛吉斯访问彭塔格莱娜设计有限公司时所说，1999年8月。

我喜欢电脑，坐在闪动的屏幕前，用灵巧的鼠标在方寸之间，把自己的想法表达的淋漓尽致，这是一件多么惬意的事情。这一切都要归功于科技的发展，数字化的应用的确是很神奇的事情，我的生活也被改变了许多。眼前的这一切对于几年前的我简直是不可想象的(几年前的我正热衷于绘画艺术并沉醉其中而不能自拔，更不用说是用电脑了)，可是这一切又是那么的真实。当时还是想等我有了钱再搞什么艺术也不迟。在大学里学了四年的设计，喜欢绘画的我越来越喜欢设计了，在我眼里设计更甚于绘画，而且我从中找到了二者的结合--插图设计。

中国清代著名的山水画家石涛曾经说过：“笔墨当随时代”。在设计应用广泛的今天，设计也应当跟随时代。技术更新层出不穷，思维更迭变化迅速，给现代生活各方面以巨大的冲击。设计当然不可避免的受到了巨大的影响。

但是，随着电脑的普及以及应用水平的提高，对于个性化很强的插图设计来说，有了越来越多的表现手法、手段。作为传统的设计应用手法，插图设计经受了很大的冲击，也吸取了现代科技的精华，从而焕发了新的活力。在数字化的今天，插图设计作为绘画和设计的结合体在数码时代的今天，它到底能走多么远，是很值得我们思考的问题。

艺术需要个性，设计当然也需要个性，在这个个性张扬的数字化时代，越来越多的设计更需要具有个性。随着电脑以及各种数字化设备在设计领域的广泛使用，只有个性化的设计作品才能在行业中有立足之地，才能在行业中受到推崇，才能获得艺术价值。尤其是信息化时代的今天，伴随着生活节奏的变化和信息的视觉化的发展，数码化的设计正在侵蚀着生活的每一个角落。处于艺术及设计领域边缘的插图设计对我们来说并不是一个陌生的领域，最近几年，在图书杂志、时装展示、广告、音乐以及电视荧屏上，插图画频频亮相。而且越来越多的被应用到各行各业，在人类信息传播的历史过程中插图设计逐渐变得越来越重要了。

插图属于“大众传播”领域的视觉传达设计（VisualCommunicationDesign）范畴。是艺术设计的分支。最基本含义是“插在文字中间帮助说明内容的图画。中国古代因插图出现的形式不同，故名称各异，如：宋元小说中的卷头画则为“绣像”，而表示章回故事的称为“全图”。插图的英文单词通常称为illustration。在中世纪圣经手抄本中称illumination，指圣经或祈祷文中的装饰性文字和图案造型。Illumination是由英格兰撒克逊语系的lim-limm（绘画之意）和法兰西语系的luminer（给予光彩、发光之意）二者的折衷语。插图的另一英文单词是意指宗教书籍中的圣像。现代插图是指视觉形象说明、论证文字的概念或图示事情的经过。现代插图有狭义和广义之分。狭义的插图概念指插图，即用来论证和说明的绘画作品；而广义的插图概念指可以作为说明和论证的视觉材料，如插画、图表、摄影等。本文的讨论是建立在广义的概念基础上的。

自古以来，插图一直被宗教、文学、词典、图鉴等所引用作为文字的辅佐，透过图画、图解而赋予文字具体的内容。在印刷术刚刚发明时候，人们利用石版或木版的黑白线条绘图技术来制作插图，出现了少量的经帛卷的印刷品，例如中国1900年在甘肃省敦煌千佛洞出土的最早的在公元868年的刻印精致的《金刚经》卷中的插图，而在欧洲黑暗时代的流传于教士之间的手抄本、细密画和油画等，以及同时期出现的版画也都出现了大量的手绘图画。

然而以文字为传达手段的历史已久，在十五世纪德国人谷登堡发明的铝合金活版印刷术以及脂肪性油墨发明之后，大大提高了印刷的质量和速度，使大量的书籍开始传播，书籍传播成为主要的传播渠道。于是插图得到了广泛的推广。从此，插图的应用便成了近代视觉传达的主流。而这个时期，书籍是使用插图的主要媒介。

在十八世纪的法国以文字为主的同时，也还极为盛行使用图形插图。但是，随着中国明清出现的木版套印以及十九世纪彩色石板画的出现，使得部分插图应用在海报的设计中。此外，十九世纪的英国绘有图画的报纸也极受欢迎。到了十九世纪后半叶，不断有如英国的华尔·特克兰（Walter·Grane）与凯利·葛利纳韦依等人的儿童图画书，一般以插图而非以文字为主的出版物品出现。此外，十九世纪末开始，许多出版的美术杂志也极为重视图版与插图。因此，使报刊杂志成为了插图的最佳媒介。而且户外看板、海报、商标招贴、包装外盒、产品说明书等等，无一不运用广告插图，并使视觉传达方式确立下来。

摄影技术问世后，插图设计逐渐被照片所代替，绘画艺术开始趋于抽象化，不论是构图或技巧都增添了表现内容的意义性、象征性、风俗性等魅力或面貌，追求色彩的再现性，重视个性表现。从而导致了对现代绘画产生影响巨大的艺术流派的出现，如：印象主义、象征主义、立体画派等等现代绘画艺术流派。也使插图受到了巨大的影响，插图绘画的形式也更加多样化。就象超现实主义绘画大师达利（SalvadorDali1904-\_）为《唐·吉柯德》所绘制的插图，充分表现了现代绘画大师超乎常人的想象力和表现力。另外，由于绘画材料的多样化，从而使绘画的技巧上出现了由单一的石版印刷、油画到水彩、丙烯等技法的发展。

随着现代印刷工艺的革新以及电脑的出现，设计的技巧以及方式得到了很大的改观。现代激光照排机的使用取代了手工制版的工艺，使各类图片在设计中大量出现。电脑的使用加速了信息的传播速度，而插图设计师依旧停留在传统以及现代的架上绘画中。因此，在二十世纪九十年代初的大部分时间里，插图都处于萎靡不振、岌岌可危的状况。随着商业市场的扩大，它的老主顾棗设计和广告部门已经变的更为廉价，其选择也更自由。由于电脑的运行速度加快还有软件更新换代，包括Freehand、Photoshop和Illustrator等各种图片处理软件的大量提供，设计师和艺术指导似乎认为他们自己就能够应用电脑创造出自己的意象来。而这种局面更由于人们能广泛的接触市场所提供的大量的储存好画面的软件，以及盗版激光光盘（如Photodisk照片光盘）的大量涌现而愈演愈烈。它们充斥于能够被巧妙处理的、随意剪辑的图片造型之中，而且有关“时尚”的印刷品书籍泛滥，于是，在九十年代传统插图已显得越来越不合时宜，往往被看作是地方性的、昂贵的、不可剪辑的、审美怪异的，并显现出了一种“复制加照片”的时代精神。

众多的说明性文字的图片并非出自经过传统训练的插图画家之手，相反，成篇累牍、跃入眼帘的图形都是那些图形设计师们整天和Photoshop图片处理软件打交道的结果。当然了，我们也要承认其所存在的艺术价值。但是，终日沉迷于图形的拼凑，使得设计师到插图设计家对

图形设计明显失控，从而插图的艺术魅力就像离奇有趣的古老遗迹一样被人遗忘。

在九十年代中期科技高速发展，电讯业的发展，使日本和美国动画的大量传播。至今我还清楚的记着《变形金刚》、《超人》、《铁臂阿童木》、《超时空要塞》、《猫和老鼠》等经典的动画片。这些设计的出色的动画形象让人记忆犹新。电子游戏的普遍从街头的\_到家庭用游戏机的普及，家庭用游戏机从8位机到16位机到Play-station到现在的Play-station2、X-Box的发展，以及各种类型的电脑游戏的发展，RGB、角色扮演、即时战略、军旗式等等类型，大量的原画（造型设定）以及小场景插图的出现开始应用到非静态的动画设计中。

而在视觉传达领域电脑图像充斥大众视觉的时候，部分插图设计师认识到电脑对设计的巨大影响而重新思考解决视觉问题的途径。“在数字革命的觉醒中，相对于用Photoshop软件进行美术剪贴的兴盛之势，使以颜料和墨水绘制的插图看来已失去了生存的土壤。对于那些仍以传统方式工作的人们，对绘画技艺生存荒废的讨论以刻不容缓。”插图设计家达瑞尔·雷斯在1999年11月在美国插图画家联合会（AOI）研讨班上讲到。

随着欧美插图设计的觉醒以及信息大量的涌现，设计越来越要求视觉的单纯化和技术上的革新，而科技的发展、电脑的普及导致了数码设计家将数码技术在插图设计中广泛的应用，并使数码插图设计在其创作中充当的重要的角色和作用。随着“纯艺术”和“商业设计”两者之间的界限变得越来越模糊，插图设计师的技艺填补了图形设计和艺术之间的空白，而且使用的画具也越来越数字化、简约化，新型插图因此获得了独特的视觉冲击力和艺术内涵，从而使技术和想象力的接合达到了前人所不具有的高度。

用鼠标作画不仅反映出插图画家创造形象的能力，而且使插图在曾经令人痛苦的就业领域重新繁荣，而且从审美的角度看，它具有简洁、可复制的属性，因为越单纯的图形，所承载的信息越大，给大众的想象空间也越广阔，所以不仅在图形设计行业，而且在整个传媒界正对这种日趋流行的风格做出反映。正如插图画家尼克·辛吉斯评论：

“在我的潜意识里，用鼠标画画，早已和用一支笔或一根油画棒作画没有什么两样了。这一媒介使我操作起电脑来更快、更好，而且也更便宜。”

首先，数码设备和软件解决了插图画家思维上不断变化的需求。

插图画家克里斯蒂安·拉塞尔认为：“我发现了一个明净的世界，真正美的澄澈。我能在转瞬之间重新着色，重构画面。总之，以任何我想要的方式重新确定大小、剪裁图像。我对这种全方位建构式的绘画、剪裁和粘贴等要素几乎纯粹数字化的制作越来越感兴趣。”数码设备和软件利用现代科技的便捷性使设计师对思维的转换的不确定性得到了最大的发挥。

例如这些软件Photoshop、Freehand、Illustrator、Painter不仅有着统一的优势：跨平台特性（支持PC、Mac）、统一友好的用户界面、强大的图形操作处理能力、对多格式的文件的支持、完善的文字排录功能、广泛的兼容性，而且都有各自的特点：软件Photoshop的面板中的路径（Path）工具、橡皮(Eraser)工具、铅笔(Pencil)工具等。对于文件的大小都提供了象素（Pixel）、厘米(cm)等度量单位。Painter为使用者提供了油画、铅笔、水彩等大约五百种笔触的效果，并可以利用手写板、压感笔等数码设备掌握对笔触的透明度、干湿程度以及笔触的变化等的控制。Freehand、Illustrator等矢量软件都有贝塞尔曲线工具使用节点控制便于调节和修改。以及各种颜色（color）、历史记录(History)、图层（Layer）等面板。这些功能的使用都对插图设计师的设计过程起到了方便快捷的作用，减短了设计和创意的修改过程，减少了流程的重复性劳动，从而使插图师的灵感得到最大程度的发挥。

这种几近科技的手法正在不断扩大其应用范围，甚至包括唱片封套的制作。例如艾克·库尼格在其设计的唱片封面所表现出充满了科技数字化的人文气息、整齐、又不拘泥于画面的插图风格。

其次，媒介的变化也是导致插图设计变化的条件。

**插画创作设计论文范文 第七篇**

摘 要：新世纪以来，随着世界各国经济普遍增长，国与

跨文化传播是处于不同文化背景的社会成员之间的人际交往与信息传播活动，也涉及到各种文化要素在全球社会中迁移、扩散、变动的过程，及其对不同群体、文化、国家乃至人类共同体的影响。从历史发展趋势上来看，跨文化交流与传播是时代所趋。

近年来，随着中国的崛起，中国与世界其它各国特别是亚洲的国家交往联系增多。日本作为亚洲政治经济强国与中国保持着贸易、文化等多方面的交流与互动。中日文化交流在官方和国家层面上看似和谐统一，但在国民群体内难免出现不同文化碰撞产生的误区。文化交流产生出现误解与困惑在所难免，及时发现问题，挖掘本质更有助于国家间更好的交流，也有助于了解外邦文化、促进世界文化融会贯通。

一、不同文化造就不同礼仪

中日两国虽然都地处于东亚地区，但不同的历史造就了不同的文化意识。中国作为四大文明古国之一，有着五千多年的悠久文化底蕴。几千年来民族的融合加之文化的不断传承造就了如今以汉文化为主体的华夏文明。中国自古以来便是一个礼仪之邦，“礼”是中国文化的精髓之一，“克己复礼”、“礼尚往来”。中国的“礼治”不但影响着亚洲甚至影响着整个世界。自始至终影响中国文化的儒家学派提倡“非礼勿视、非礼勿听、非礼勿言、非礼勿动”，可见礼治在中国文化中所占地位之高，而中国人的礼节讲究的是含蓄、友爱和包容。而日本文化则体现出较多的融合性，日本民族是主要由西伯利亚通古斯人、古代中国汉族、古代中国南方沿海人和少量的长江下游的吴越人、少量南洋群岛的马来人以及中南半岛的印支人融合而来[1]，因此日本在文化方面受到中国较为深刻的影响。日本至今依然使用着中国的繁体汉字，日语发音中80%的语音都是汉字变音。日本在文化方面与中国相似极其重视礼仪，但日本的“礼”和中国的“礼”又不完全相同。自明治维新以后，日本文化较强的吸收了西方文化观念，与本土所倡导的“武士道”精神相结合，呈现出一种独特的文化形态。特别是第二次世界大战以后，日本大量吸收了以美国为代表的西方文化思想，在这种形态思想的影响之下，“礼”就变得少了几分人情礼义、多了几分平等自由。

中国的礼仪着重的是友爱、共通，而日本的礼仪中更多的是距离和规则。例如，在朋友们一起聚餐的时候，中国人喜欢抢着买单以表达自己的大度和对朋友的认可，而日本人在朋友聚会时更多的是执行“分摊付款”，即所谓的“AA制”。除此之外，日本人喜欢当着朋友的面将钱款点清，而这些行为在中国人的眼中会被冠以“小气”、“自私”。除此以外，在送礼方面，日本人喜欢赠送小礼品以表达心意;而中国人则截然不同，喜欢“厚礼相送”、热衷于“好礼不断”。对于日本的礼物赠送方式，中国人会觉得“不大气”、“感情浅”，而针对中国的厚礼，日本人也觉得很难适应。并不是日本人小气，只不过在日本，人际交往把握着一种心理距离，这种距离可以称之为心灵上的“安全距离”。由于日本人不喜欢亏欠别人，两个人走的太近或太远都不合适，在交往中把握适度的原则也成为了日本人的固有价值观。中国人喜欢追求永恒的、持久的情谊，讲究友谊地久天长，日本人则更倾向于自我挖掘与提升，朋友只是一个固定时期、固定阶段的结盟伙伴。因此，不同文化造就了完全不同的礼仪，说日本人“小气”、“冷漠”也就有失偏颇了。

二、两性地位的误读

古往今来，对于男性和女性的地位差距问题，世界各国呈现出多种多样的形态，每一个国家在每一个时代有其特定的特征。例如在信奉\_教的中东部分国家，女性地位普遍较低，依据《古兰经》的要求，每个成年女性外出须蒙有面纱。而在非洲的部分土著部落则仍然停留于母系氏族社会，妇女在生产和经济生活中、在社会上受到尊敬，取得主导地位和支配地位。再说我国的两性地位关系，改革开放前女性仍然受到传统文化中封建礼教、男尊女卑等思想的残酷压迫。1978年到20世纪末这段时间，自由平等的思想促进了女性社会地位的提升，而在21世纪，我国在多方面上基本实现了男女平等，女性团体在社会体系中扮演着重要的角色。而反观日本，在很多中国人的眼里日本女人的地位是极为低下的，“住美国房，娶日本妻”是很多男人的梦想。日本女性温柔贤惠、彬彬有礼、勤俭持家，日本男性在妻子的“体贴”下则普遍有些大男子主义。在国人看来，日本的男尊女卑现象更为严重，男女平等程度也远不及国内，实则不然。日本女人的温柔其实是有前提的，那就是她的先生必须有本事、事业有成，能养家糊口是最低标准。如果丈夫在事业上受挫或生意破产，妻子就明显不如之前那么温顺贤淑的，严重的话弃夫而走的现象也时有发生。这种现象源于二战以后日本女性意识的觉醒，女性经济地位和社会地位得到提高，她们开始强调自我价值，追求独立与自由，很多女性放弃结婚生子，同时，离婚也成为了一种普遍的社会现象[2]。日本是个民族单一的国家，一致对外齐心合力是立国之本。所以，在日本实质上没有什么男女社会地位高低的矛盾，他们只是社会分工不同。当然，不能说日本社会没有男尊女卑，情侣、夫妻走在路上通常是一前一后，很少牵手，日本女性还不够独立，她们基本上要依靠男人扛起一家的重担，而自己在家相夫教子。但是，随着女性意识的不断强化，日本女人已经走向社会，她们不仅可以找到工作养活自己，还具备了独立精神。

三、服务业中的“另类文化”

任何一种文化都存在着自身的固定特征。日本的传统文化博大精深，从各式各样的服务行业可见一斑。上到歌舞伎，下到插画与茶道，每一个细节都能较好的诠释出日本文化的种种形态。但由于观念意识上的不同和文化的本质差异，一部分日本服务业的产物被国人当作 “另类文化”加以看待。我国几千年沿袭下来的文明影响着一代又一代的华夏儿女，国人对于与自身固有价值体系和观念有差异的文化则抱有一种天然的警惕与排斥。这种看不见的“隔膜”也或多或少的加重了文化传播中的各类误区，例如备受争议的日本“女体盛”，国内多数人的观点是，这种方法是变相玩弄和侮辱少女，是中国人绝对不会赞成和忍受的。而在日本“女体盛”已经有一千多年历史，是大和民族大男子主义的产物。在日本人的饮食文化思维中，饮食给人的感受是由生理享受和文化体验两个方面共同构筑而成的。食品真正的滋味只占一半，而另一半则是由食品所代表的文化内涵，对进食者的特殊意义和进食过程中的心理体验所构成。因此，“女体盛”作为日本饮食文化的一种特色，直到如今其影响仍然不减[3]。

此外，日本人喜爱洗温泉，在部分浴场温泉是男女共浴的，这一点也为广大中国人所排斥。更令国人难以接受的是，日本人喜欢将温泉水直接饮用。饮用温泉水是日本温泉文化的一大特色，频繁的地壳运动涌出的温泉水含有大量矿物质，日本古书曾记载饮用温泉水可以治疗疾病。日本提倡的“饮泉”虽然没有足够的科学依据，但也是日本传统文化的一种传承和发扬，更是一种特色。女体盛也好、男女共浴也罢，在跨文化传播中不可避免的被理解为非常态的“另类文化”。中国和日本不同的文化环境和价值理念使得两国在交流中信息传播的畅通程度有限，缺乏对异域文化的全面了解和认识使文化传播中出现误区。这也就是为什么部分中国人意识中觉得日本人行为“疯狂”、“变态”的一个重要原因。

总而言之，上述几个方面的跨文化传播交流误区可以归结为一个最基本的要素，即不同的价值和道德观念体系。一个民族的文化塑造了一个民族的三观，文化的不同注定会导致民族间三观有所差异。任何一个民族，从本族来认识他族的过程中，始终受到一种思维惯性的影响，即“思维定势”。思维定势是由先前的活动而造成的一种对活动的特殊的心理准备状态，或活动的倾向性。在情境发生变化时，它则会阻碍人了解和接受新的方法和事物。不单单是中国和日本，在任意两个民族进行跨文化交流过程中都会受到这种思维定势的影响。消灭或减少跨文化传播的误区，首先应当正视文化差异，肯于了解和接受外邦的各种文化;其次，应当打破惯性思维，消极的思维定势可能会成为阻碍接受新事物的枷锁;再次，应树立正确的、科学的人生观、世界观和价值观，提升自己的文化层次、拓宽认知事物的广度和深度，避免人云亦云，有自己较为客观的评判标准。文化间的差异是客观存在的，在如今全球各地联系日益频繁的背景下，尽量减少文化传播中的误区才是求同存异、共同发展的重中之重。

参考文献：

[1]卫以诺，朱枫，景向阳.中日大学生礼仪修养的调查研究[J].大观周刊，20\_（37）.

[2]陆亚婷.日本女性地位的演变[J].青春岁月，20\_（6）.

[3]姜志.“女体盛”与日本寿司[J].中国社会导刊，20\_（2）.

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！