

BLOOMSBURY VISUAL ARTS



แหล่งข้อมูลศิลปะ
การออกแบบ

www.bloomsburyvisualarts.com
Interdisciplinary down to an art



iGeninfo

เกี่ยวกับ Bloomsbury Visual Arts

เนื้อหาวิชาการด้าน ศิลปะ และการออกแบบ

รวบรวมข้อมูลจากทั่วโลก
ทัศนศิลป์ การออกแบบ
แฟชั่น การถ่ายภาพ
วัฒนธรรม ศิลปะร่วมสมัย

> 26,000 บทความ

Africa (689)

Antarctica (9)

Asia (2814)

Central America & Caribbean
(206)

Europe (13391)

Middle East (776)

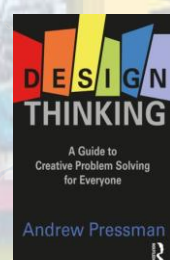
North America (7630)

Oceania (603)

South America (532)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์
> 1,200 รายชื่อ

จากสำนักพิมพ์
Bloomsbury และ
สำนักพิมพ์พันธมิตร
อาทิเช่น Taylor &
Francis, CRC Press,
Packt Publishing



คลังรูปภาพ
> 5,000 ภาพ

จากพิพิธภัณฑ์ระดับโลก อาทิ
เช่น Philadelphia Museum of
Art, Museum of Arts and
Design (New York) และ The
National Archives, UK เป็นต้น
พร้อมรายละเอียดประกอบภาพ
ความละเอียดภาพสูง ชุมเพื่อดู
รายละเอียดภาพได้ **ลิงค์เชื่อมโยง**
ไปยังเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเพื่อง่าย
ต่อการค้นคว้า

บทความ
> 3,000 เรื่อง

บทความที่ผ่านการ
ตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ
ข้อมูลชีวประวัติของศิลปิน
งานศิลปะจากหอศิลป์ การประมูล
งานศิลปะ การแสดงงานศิลปะ
การซื้อขายงานศิลปะ การตลาด
และนายหน้าขายงานศิลปะระดับ
นานาชาติ

ประเภทของทรัพยากร

Book Chapter
Museum Object รูป ภาพถ่าย
Encyclopedia &
Reference works สารานุกรม
และเนื้อหาใช้อ้างอิง
Articles

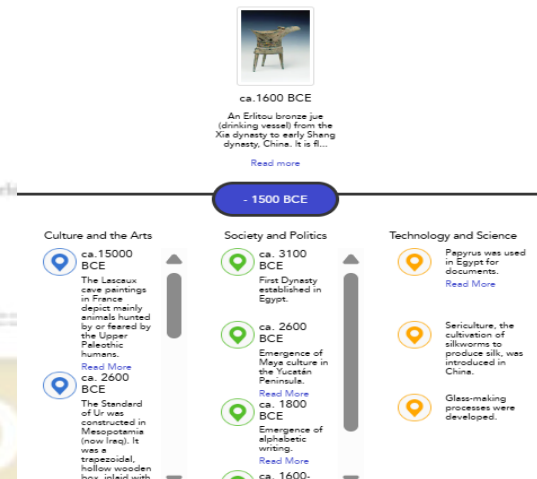
ข้อมูลในอดีต - ปัจจุบัน

500 BCE – 0

1900 – 1999

2000 – Present

แบ่งข้อมูลทุกช่วง 100 ปี



เกี่ยวกับ
Bloomsbury Visual Arts

Interdisciplinary field – สหสาขา ข้อมูล 6 ส่วนหลัก

ศิลปะและวัฒนธรรม



Art & Visual Culture

เนื้อหามากกว่า 8,800 เรื่อง

Art Business (3507)

Art Forms (5354) วิธีการหรือสื่อที่ศิลปินใช้ในการสร้างผลงาน

Contemporary and Modern Art (2373)

Decorative Arts and Material Culture (254)
History of Art (531)
Museum and Curatorial Studies (609)
Theory of Art (126)
Portraiture (158)
Surrealism (1305)
Photography (1217)
Etc.

ออกแบบและแฟชั่น



Design & Fashion

เนื้อหามากกว่า 9,200 เรื่อง

Fashion Design (916)

Textile Design (624)

Fashion History (149)
Crafts and Making (710)

Animation (1047)

Gaming (293)
Game Engine (286)

Digital Design (1498)

Graphic Design (1360)

Mass Production and Industrial Design (904)

Sustainable Design (285)
Etc.

สถาปัตยกรรมและตกแต่งภายใน



Architecture & Interior Design

เนื้อหามากกว่า 10,000 เรื่อง

Academic architecture (103)

Architectural Design (464)

Civic architecture (378)

Corporate architecture (158)

Environmental design (1045)

Interior Architecture (813)

Interior Design (1536)

Regeneration (111)

Urban Design (386)

Urban planning (713)

Sustainable Architecture (539)

Etc.ทรัพยากรการเรียนการสอน



Teaching & Learning Resources

ภาพยนตร์ และ สื่อ



Film & Media

เนื้อหามากกว่า 3,900 เรื่อง

Animation (2887)

Careers & Portfolios (Film & Animation) (216)

Film History (50)

Gaming (2012)

Production (309)

Visual Effects (434)

Etc.

แผนการสอน (Lesson Plans)

ช่วยให้ผู้สอนจัดการบทเรียนตามหัวข้อหรือทักษะ

Teaching Guides

คู่มือสำหรับอาจารย์ในการใช้แหล่งข้อมูลของ Bloomsbury ทั้งแนวทางการจัดกิจกรรม และการประเมินผล

หัตถกรรม และ มันทนศิลป์



Craft & Decorative Arts

เซรามิก (Ceramics)

เทคนิคการปั้น การเคลือบ และการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา การสร้างเครื่องประดับเซรามิก

ศิลปะตกแต่ง (Crafts & Making)

งานศิลปะที่เน้นความสวยงามและการตกแต่ง เช่น งานแก้ว งานโลหะ และเฟอร์นิเจอร์

การพิมพ์ภาพ (Print Making)

เทคนิคการพิมพ์ภาพต่างๆ และบทบาทของการพิมพ์ในศิลปะตกแต่ง

Art & Visual Culture - เนื้อหาเด่นมีอะไรบ้าง?

ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History)

ศิลปะจากยุคโบราณ ยุคกลาง
เรอเนสซองส์ สมัยใหม่ ศิลปะร่วมสมัย
เนื้อหาวิเคราะห์ผลงานศิลปิน เช่น
Leonardo da Vinci, Duchamp,
Ai Weiwei (ไอ เว่ยเวย์)
ประเด็นทางสังคม เช่น เพศ เชื้อชาติ อำนาจ
นิยามของศิลปะ และ ทำลายระบบศิลปะดั้งเดิม

Fountain (1917) by Marcel Duchamp



Sunflower seeds by Ai Weiwei

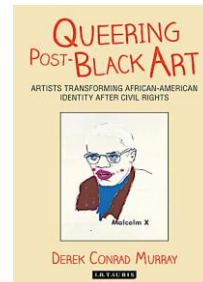


การศึกษาด้านวัฒนธรรม (Visual Culture Studies)

บทความวิเคราะห์วิธีที่ภาพและสิ่งที่มองเห็นส่งผลต่อสังคม
อัตลักษณ์ และอำนาจ
โดยศึกษาจากภาพยนตร์ ทีวี โฆษณา โซเชียลมีเดีย

Gender & Queer Theory

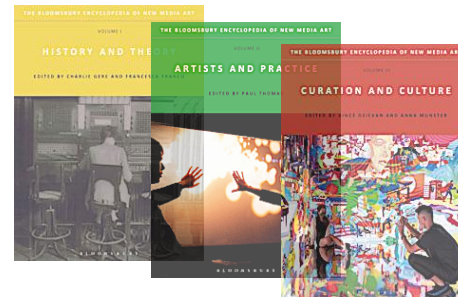
แนวคิดเรื่องเพศ (Gender) และทฤษฎีควีร์ (Queer Theory)



Media Theory

ศิลปะและวัฒนธรรมภาพ ที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสื่อ

The Bloomsbury
Encyclopedia of
New Media Art – 3
Volumes



"Contemporary Art" (ศิลปะร่วมสมัย) "Modern Art" (ศิลปะสมัยใหม่)

Contemporary Art

ความยุติธรรมทางสังคมและสิทธิ
มนุษยชน

สิ่งแวดล้อมและวิกฤตการณ์ทาง

นิเวศ การสร้างสรรค์ศิลปะที่

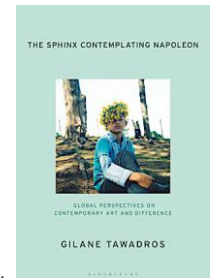
สะท้อนถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมและ

การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ



T. J. Demos, Emily Eliza
Scott และ Subhankar
Banerjee: บรรณาธิการของ
The Routledge
Companion to
Contemporary Art, Visual
Culture, and Climate
Change ที่เน้นการเชื่อมโยง
ระหว่างศิลปะร่วมสมัยและการ
เปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

Gilane Tawadros: ผู้เขียน The
Sphinx Contemplating
Napoleon ซึ่งสำรวจศิลปะร่วม
สมัยในบริบทของโลกาภิวัตน์



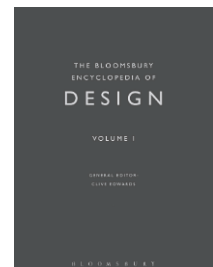
Modern Art

การจัดแสดงผลงานศิลปะโพสโตอิมเพรส
ชัน

ข้อมูลด้านเทคโนโลยีและสื่อใหม่ที่มีผลต่อ
แนวคิดและการสร้างสรรค์งาน

แนวคิดของ Roger Fry และ Clive Bell
ที่มีอิทธิพลต่อการวิจารณ์ศิลปะสมัยใหม่

Bell, Clive (1881–1964)



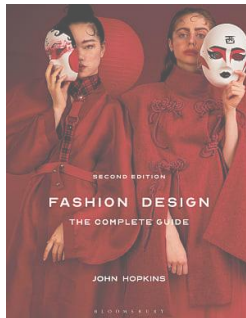
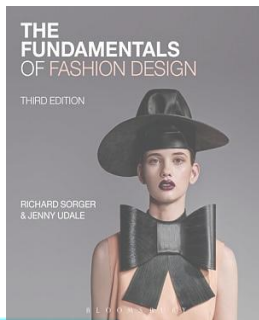
การออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ (Fashion & Textiles)

ประกอบด้วยเนื้อหาด้านการพัฒนาแนวคิด
การออกแบบ การเลือกวัสดุ การตัดเย็บ
ไปจนถึงการจัดการแฟชั่นและการตลาด
หัวข้อสำคัญ เช่น

- การออกแบบแฟชั่นและการพัฒนาคอลเลกชัน
- การออกแบบสิ่งทอและการเลือกวัสดุ
- การจัดการแฟชั่นและการตลาด
- การออกแบบที่ยั่งยืนและการลดของเสีย

หนังสือและคู่มือที่สำคัญ

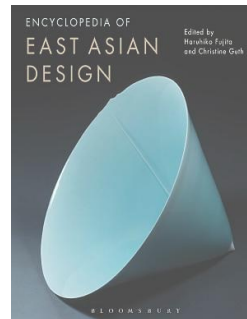
โดย Richard Sorger และ
Jenny Udale: แนะนำ
กระบวนการออกแบบแฟชั่นตั้งแต่
แนวคิดจนถึงการผลิตจริง พร้อม
ภาพประกอบกว่า 300 ภาพ



โดย John Hopkins:
ครอบคลุมกระบวนการ
ออกแบบแฟชั่นทั้งหมด
รวมถึงการวาดภาพ
การเลือกสี และการ
สร้างแพทเทิร์น

การศึกษาและวิจัยด้านการ ออกแบบ (Design Studies)

หนังสือวิชาการกว่า 60 เล่มจากผู้เชี่ยวชาญระดับโลก
หัวข้อสำคัญ เช่น Global Design History:
ประวัติศาสตร์การออกแบบในบริบทโลก



สารานุกรม Encyclopedia of East Asian
Design เป็นผลงานวิชาการเล่มแรกที่รวบรวม
ความรู้ด้านการออกแบบในเอเชียตะวันออก
อย่างครอบคลุมและลึกซึ้ง โดยเน้นการ
วิเคราะห์ทั้งมิติประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และ
การปฏิบัติการออกแบบในบริบทของประเทศ
ต่างๆ ได้แก่ จีน ญี่ปุ่น เกาหลี มองโกเลีย
ไต้หวัน ฮองกง และมาเก๊า

The Bloomsbury
Encyclopedia of
Design เป็นสารานุกรมที่
ครอบคลุมเนื้อหาด้านการ
ออกแบบอย่างครบถ้วน

ได้รับการยกย่องให้เป็น
"Choice Outstanding
Academic Title"



TIMELINE OF THE HISTORY OF DESIGN

ความเชื่อมโยงของเหตุการณ์ แนวคิด และสถานการณ์
การออกแบบ ตามการ ลำดับเวลา

การออกแบบแต่ละยุคสมัยมีบริบททางวัฒนธรรม
เทคโนโลยี และสังคมที่แตกต่างกันอย่างไร
ผู้สอนสามารถเปรียบเทียบแนวคิดหรือรูปแบบการ
ออกแบบจากยุคต่างๆ ได้

เชื่อมโยงเนื้อหา, รูปภาพและแหล่งข้อมูลจากแพลตฟอร์ม
Bloomsbury รวมประวัติศาสตร์การออกแบบจากเอเชีย
แอฟริกา ลาตินอเมริกา ฯลฯ ซึ่งเปิดมุมมองที่
หลากหลาย (decolonizing design history)



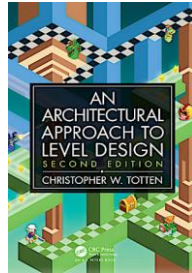
การออกแบบเกมและ
สื่ออินเทอร์แอคทีฟ
E-books มากกว่า 100 เล่ม
จากสำนักพิมพ์ CRC
Press และ Focal Press

สำหรับสาขา Game
Design, Animation,
Interactive Media และ
Computer Science

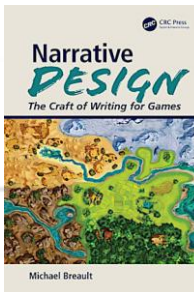
ตัวอย่างหนังสือสำคัญ



High Score! The Illustrated History of Electronic Games โดย Rusel DeMaria
พัฒนาการของอุตสาหกรรมเกม การกำเนิดของวิดีโอเกมตั้งแต่ยุคแรก ๆ วิวัฒนาการของเกม กราฟิกเกมจากพิกเซล สู่ 3D การสร้างโลกเสมือนจริง



An Architectural Approach to Level Design โดย Christopher W. Totten
นำ "สถาปัตยกรรม" มาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบเลเวล (Level Design) สำหรับวิดีโอเกม ทำให้ผู้เล่นมีประสบการณ์การเล่นที่สั่นไหว



Narrative Design: The Craft of Writing for Games โดย Evan Skolnick
คู่มือสำคัญสำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้การเขียนเรื่องราวสำหรับวิดีโอเกมอย่างมืออาชีพ โดยเน้นการสร้าง "เรื่องเล่าแบบอินเทอร์แอคทีฟ" ที่สอดคล้องกับการเล่นเกม



Game Design Deep Dive: Platformers โดย Josh Bycer

เป็นหนังสือเชิงลึกที่วิเคราะห์การออกแบบเกมแนวแพลตฟอร์ม (Platformers) ตั้งแต่เกมคลาสสิกยุค 8-bit ไปจนถึงเกมอินดี้ยุคปัจจุบัน จุดเด่นของหนังสือเล่มนี้คือการแยกแยะกลไก (mechanics), การควบคุม (controls), การออกแบบเลเวล (level design) และ "ความรู้สึกในการเล่น" (game feel) อย่างละเอียด



Reverse Design: Super Mario World โดย Mark R. Johnson เป็นหนังสือวิเคราะห์เชิงลึก (critical analysis) ของเกม Super Mario World (1990) บนเครื่อง Super Nintendo (SNES) เน้นการ "ย้อนรอยการออกแบบ" (reverse engineering of design) เพื่อเข้าใจว่าเหตุใดเกมนี้จึงเป็นหนึ่งในผลงานระดับมาสเตอร์พีซของวงการเกม

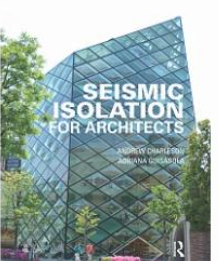
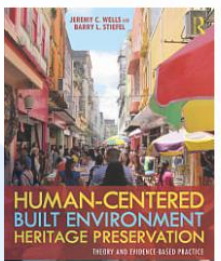
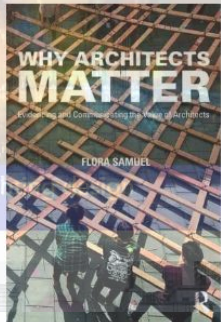
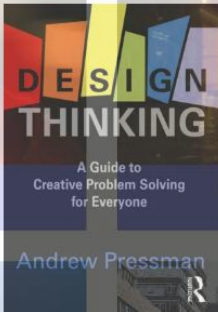
200 eBooks

Taylor and Francis Architecture
Design & Practice Online Collection

62 leading scholarly titles from
Routledge and Gower Ashgate.

80 eBooks

Packt Game Development and
Animation



Bloomsbury Art Markets

ตลาดศิลปะ (Art Market) ทั่วโลก
ช่วง ศตวรรษที่ 20 และ 21 ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์
เศรษฐศาสตร์ การค้าขายผลงานศิลปะ และผู้เล่นหลักในวงการ

หัวข้อเนื้อหาสำคัญ

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในตลาดศิลปะ (Art Market Actors)

- โปรไฟล์ของนักสะสม (collectors), ดีลเลอร์, แกลเลอรี, และบริษัทประมูล (auction houses) เช่น Sotheby's, Christie's, Peggy Guggenheim, Leo Castelli
- วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและกลไกตลาด

แกลเลอรีและพื้นที่แสดงผลงาน

- ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของแกลเลอรีชื่อดังในยุโรป อเมริกา และเอเชีย
- รูปแบบการจัดแสดงผลงานและกลยุทธ์ทางธุรกิจของแกลเลอรีแต่ละยุค

เศรษฐกิจของศิลปะ (Art Economics)

- การเปลี่ยนแปลงราคาผลงานศิลปะ
- การวิเคราะห์กลไกการกำหนดมูลค่าศิลปะ
- ศิลปะในฐานะสินทรัพย์ทางการลงทุน

ตลาดศิลปะระดับนานาชาติ

- ศูนย์กลางตลาดศิลปะใน นิวยอร์ก, ลอนดอน, ปารีส, ฮองกง, เบอร์ลิน
- การเติบโตของตลาดศิลปะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และจีน

การวิจัยและการเขียนเกี่ยวกับตลาดศิลปะ

- บทความวิชาการจากผู้เชี่ยวชาญ
- การอ้างอิงเอกสารหลักฐานเกี่ยวกับการซื้อขายผลงานศิลปะ

Ceramics collection

ศิลปะเซรามิก ครอบคลุมทั้งด้าน ประวัติศาสตร์
, เทคนิคการทำ, วัฒนธรรมร่วมสมัย, และการ
ปฏิบัติทางศิลป์

สาระสำคัญ

ประวัติศาสตร์และทฤษฎีเซรามิก

พัฒนาการของเซรามิกตั้งแต่ยุคโบราณถึงร่วมสมัย
บทวิเคราะห์ความหมายทางวัฒนธรรม ศาสนา และสังคม
การเชื่อมโยงระหว่างเซรามิกกับแนวคิดทางศิลปะ เช่น Modernism, Feminism, Craft Theory2.

เทคนิคและกระบวนการ

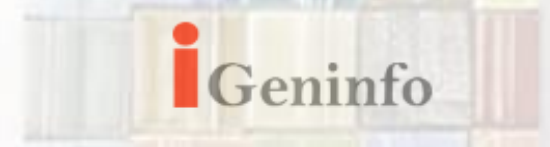
คู่มือการปั้น การขึ้นรูป และการเคลือบเซรามิก
เทคนิคดั้งเดิมและร่วมสมัย เช่น wheel throwing, slip casting, raku, digital ceramics คู่มือการเผาเซรามิกในเตาหลายประเภท

โปรไฟล์ศิลปิน

บทสัมภาษณ์และชีวประวัติของศิลปินเซรามิกชั้นนำ เช่น Grayson Perry, Magdalene Odundo ตัวอย่างผลงาน และการตีความทางศิลปะ

เซรามิกในบริบทวัฒนธรรมโลก

การศึกษาเซรามิกในแต่ละภูมิภาค เช่น จีน ญี่ปุ่น อิหร่าน
เมโสโปเตเมีย ยุโรป การเปรียบเทียบมิติทางสังคมและจิต
วิญญาณของการใช้เซรามิก



การใช้งาน

Search / Advanced Search (ค้นหา / ค้นหาขั้นสูง)

จุดเริ่มต้นในการเข้าถึงข้อมูลตำรา งานวิจัย รูปภาพ และบทความที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ

ขั้นตอนใช้งาน:

- เข้าหน้า **Search** ที่แถบเมนูด้านบน
- พิมพ์คำสำคัญ (เช่น "Contemporary Art" หรือ "Fashion Design")
- หากต้องการกรองผล → ใช้ **Advanced Search** เลือกประเภทเอกสาร (หนังสือ, บทความ, รูปภาพ ฯลฯ)

The screenshot displays the Bloomsbury Visual Arts search interface. At the top, the search bar contains the text "sustainable materials" and is highlighted with a red box and a red circle with the number "1". To the right of the search bar is a blue magnifying glass icon and a link to "Advanced Search". Below the search bar, the "REFINE RESULTS:" section on the left includes filters for "Access Type" (with checkboxes for "Only Show content which I have full access to (5518)" and "Only Show Open Access Titles (6)"), "Collection" (listing "Architecture Design & Architecture Online (1161)", "Bloomsbury Design Library (1055)", "Bloomsbury Architecture Library (693)", "Bloomsbury Applied Visual Arts (424)", and "Design Studies (413)"), and "Content Type" (listing "Book", "Book Chapter (4982)", and "Encyclopedias & Reference works (308)"). A large red arrow points from the "REFINE RESULTS:" section towards the "RESULTS" section. The "RESULTS" section on the right shows a grid of image thumbnails with titles like "Development Alter...", "Arcosanti, Yavapai...", "Gando Primary Sch...", and "Installation View". Below the thumbnails, there are sorting options ("Sort By: Relevance"), pagination ("1-10 of 5514 (552 pages)", "Results Per Page: 10"), and a "Save this Search" button. A red circle with the number "2" is placed over the "Dematerialization" result entry, which includes the author "Cameron Tonkinwise" and a description of the entry.

แสดงเนื้อหาในรูปแบบ HTML และ PDF



Materials, Practices, and Politics of Shine in Modern Art and Popular Culture 1st Edition

by Antje Krause-Wahl, Petra Löffler and Anne Söll (eds)

Bloomsbury Visual Arts, 2021

DOI: 10.5040/9781350192928

ISBN: 978-1-3501-9289-8 (hardback)

978-1-3501-9290-4 (epdf)

978-1-3501-9291-1 (epub)

978-1-3501-9292-8 (online)

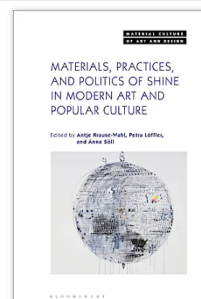
Edition: First edition

Place of Publication: London,

Published Online: 2025

Content Set: Art and Material Culture and Books

Buy in Other Formats: bloomsbury.com/uk/9781350192898



BLOOMSBURY
VISUAL
ARTS



BEST IN
REFERENCE
2024

รูปแบบการอ้างอิง
APA / MLA / Chicago

Home | Explore | Collections | Content Types | About | Librarians

Search Bloomsbury Visual Arts



Advanced Search



บันทึก



พิมพ์



แบ่งปัน



การอ้างอิง

เข้าถึงเนื้อหาด้วยลิงค์

BOOK SUMMARY / ABSTRACT

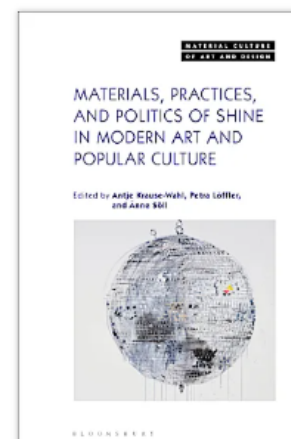
TABLE OF CONTENTS

Front matter

Introduction: Georges Rouault's Modernism	1-12
1. 1903-7: Mutilation, Revivification, and Imaginative Play on the Surface	13-48
2. The Interwar Years: Materiality, Theatricality, and Social Critique	49-86
3. 'Le métier de peindre' or Making as Thought: Bergson, Maritain, and the Scapes	87-118
4. Light Thickens: Theology, Phenomenology, and the Veronica	119-146
5. Material Imagining: Matter, Materiality, and Modes of Being	147-172

Back matter

1



Antje Krause-Wahl, Petra Löffler and
Anne Söll (eds)

Bloomsbury Visual Arts, 2021

Gloss for All: Shiny Cars and Bemberg Silk in the 1920s

DOI: 10.5040/9781350192928.ch-001
Page Range: 23-36

by Monika Wagner

"All that glitters is not gold." That was particularly true of the decade in the last century known in Germany as the "Golden Twenties." While the gold standard was losing its luster as a benchmark for the currency system (Mouré 2002), upwardly mobile classes in the new democracy were developing a taste for gloss. [1] After the First World War, everyday urban life became increasingly glossy. In fact, gloss was a hallmark of the new age. The splendor of the Wilhelminian Empire, associated above all with the pomp and circumstance of the social elites who managed state affairs, gave way in the Weimar Republic (but probably not only there) to a promise of gloss for all. This much-lauded modern splendor was more than just a metaphor; it had a very real counterpart in a great variety of new materials and shiny surfaces. Alongside the glittering glamor of Variété and the "semi-silken" Charleston bars, which we today associate most with the Golden Twenties, every effort was being made to inject a sparkle into the gray of ordinariness. [2] It went hand in glove with hopes for broader social participation.

2

Working Up a Shine

These hopes were nourished by various sectors of industry, and in their advertising campaigns, they offered a whole arsenal of aids, with every kind of paste, tincture, material, and device to add a gleam not only to the human body but also to things and surroundings: shiny shampoos and pomade from Elida for the well-groomed pixie or helmet-shaped bob sported by "New Women" à la Josephine Baker. After having been transferred from Vienna to Leipzig in 1925, the Elida Company

Home > Book > Crafting Textiles in the Digital Age > Textile illusions—patterns of light and the woven white screen



Nithikul Nimkulrat , Faith Kane and Kerry Walton (eds)
Bloomsbury Academic, 2016

Search within this book

Textile illusions—patterns of light and the woven white screen

by Anne Louise Bang , Helle Trolle and Anne Mette Larsen

Introduction

How are knowledge and the practical experience of traditional processes, specifically hand skills, applied in the context of digital jacquard handloom weaving? Interestingly, the Design School Kolding in Denmark has offered weavers and artists with an interest in weaving residencies access to a digital jacquard handloom since 1998. This chapter discusses ways in which the craft and practice of hand weaving have undergone changes in Denmark due to the introduction of the digital jacquard handloom at the Design School Kolding.

The "Textile Illusions" group was established in 2003 by the authors of this chapter, Anne Louise Bang, Helle Trolle, and Anne Mette Larsen, all trained as textile designers and artists specialized in weaving. The cogwheel of our collaboration is a keen interest in exploring and challenging the craft of weaving in various ways. This chapter pays particular attention to the exhibition project TWEEN, which was specifically crafted for and exhibited in the Design Museum Denmark in Copenhagen in 2006–7. The project serves as a case study to exemplify and discuss the potential for professional and creative development that lies in the use of a digital jacquard handloom. To provide a framework and context for our discussion, the chapter begins with a short historical background to digital jacquard handlooms, followed by an introduction to a selection of experienced Danish weavers' varied use of a digital jacquard handloom to demonstrate the impact the tool has had on the textile thinking of weavers in Denmark. The chapter concludes by reflecting on the importance of the development of the textile profession with regard to access to technological tools such as digital jacquard handlooms.

The digital jacquard handloom

DOI: 10.5040/9781474285902.ch-004
Page Range: 47–60

48

ช่วงเลขหน้า
ของเนื้อหา

เลขหน้า
ถัดไป

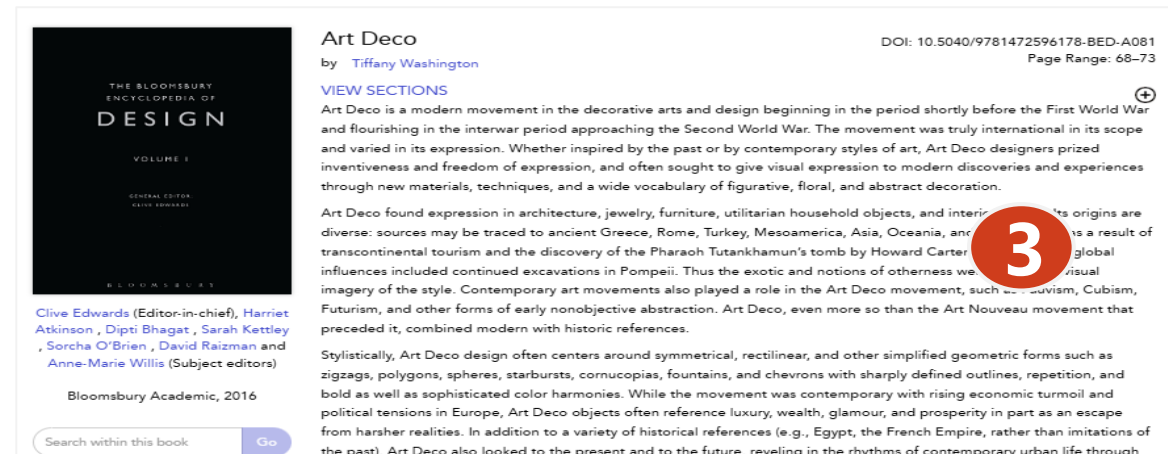
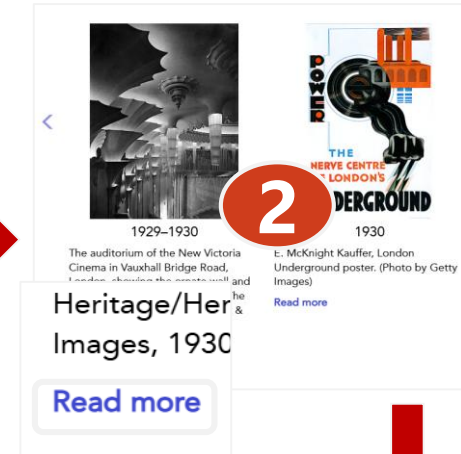
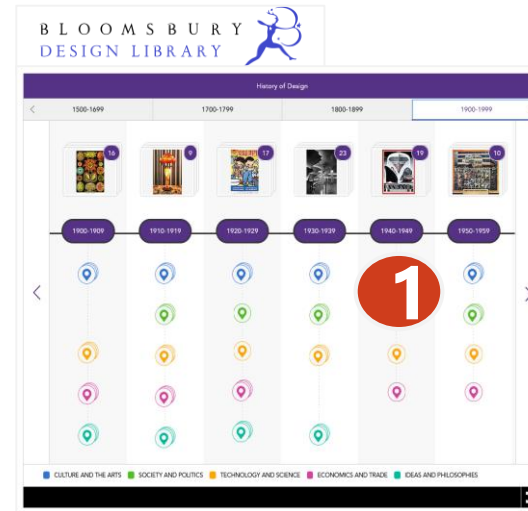
ช่วยให้อาจารย์และนักศึกษามองเห็น
“ความเชื่อมโยงของเหตุการณ์” อย่างเป็นระบบ

อาจารย์
สามารถอ้างอิง Timeline ในการบรรยาย
เพื่อเชื่อมโยงผลงานศิลปะกับประวัติศาสตร์โลก

นักศึกษา
ใช้ประกอบรายงานหรือโครงการที่ต้องการ
อธิบายพัฒนาการตามเวลา

Collection ที่มี Timeline

- ✓ Bloomsbury Architecture Library
- ✓ Bloomsbury Design Library
- ✓ Bloomsbury International Encyclopedia of Surrealism
- ✓ Bloomsbury Encyclopedia of New Media Art



ฟีเจอร์ Browse (เรียกดูเนื้อหา)

ช่วยค้นเนื้อหาตามรายการที่สนใจหรือยังไม่มีหัวข้อที่คิดไว้
เช่น Design, Visual Culture, Art History

ขั้นตอนใช้งาน:

- คลิกเมนู **Browse**
- เลือกสาขาที่สนใจ เช่น **Art & Visual Culture, Design Studies**
- เรียกดูรายชื่อหนังสือ บทความ หรือภาพที่ระบบแสดง

Home | Explore | Collections | Content Types | About | Librarians

Blossbury Design Library Books (185)

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Collapse All Sections

(1)

21st Century Lighting Design
Book
Alyn Griffiths (Author), 2014

A (7)

After Universal Design : The Disability Design Revolution
Book
Elizabeth Guffey (Editor), 2023

Archi.Pop : Mediating Architecture in Popular Culture
Book
D. Medina Lasansky (Editor), 2014

Art Nouveau : Art, Architecture and Design in Transfo
Book
Charlotte Ashby (Author), 2021

Atari Design : Impressions on Coin-Operated Video G
Book
Raiford Guins (Author), 2020

Amateur Craft : History and Theory
Book
Stephen Knott (Author), 2015

Museum of Craft and Design

The Museum of Craft and Design (MCD) is San Francisco's only museum devoted exclusively to modern and contemporary craft and design. Founded in 2004, the Museum of Craft and Design showcases designers, makers and artists through an exciting and distinctive series of craft and design-focused exhibitions and public programs. As a non-collecting institution, MCD actively collaborates with artists, designers, museums and universities, as well as design venues and practitioners to create inspirational experiences in the world of craft and design for visitors of all ages.

Strenghts
N/A (not a collecting institution)
Total number of objects: N/A (not a collecting institution)

Exhibitions

Raw Design

Textile Illusions—
patterns of light and
the woven white s...
Anne Louise Bang
Halle Trolle and Anne
Mette Larsen
Crafting Textiles in the
Digital Age
Bloomsbury
Academic, 2016
Book Chapter

RECENTLY VIEWED

Decolonization and
Design
Lesson Plan

Art Deco
Tiffany Washington
The Bloomsbury
Encyclopedia of
Design, Volume 1
Bloomsbury
Academic, 2016
Encyclopedia entry

Explore by subject

Art & Visual Culture

Design & Fashion

Architecture

Craft & Decorative Arts

Film & Media

Teaching Resources

Subject Collections (หมวดวิชา)

รวบรวมทรัพยากรที่จัดเรียงตามหัวข้อเฉพาะ
ทำให้ค้นหางานที่เกี่ยวข้องได้อย่างตรงประเด็น

ประโยชน์ของ Teaching and Learning Resources

1.สนับสนุนการสอนของอาจารย์

มี *Lesson Plans* และ *Course Outlines*
ช่วยวางแผนการสอนและจัดกิจกรรมในชั้นเรียน

2.ช่วยนักศึกษาเข้าใจเนื้อหา

มี *Study Guides*, *Topic Guides* และคำแนะนำการอ่าน
ช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ

3.ตัวอย่างการประยุกต์ใช้จริง

มีกรณีศึกษา (Case Studies) และกิจกรรมในชั้นเรียน
ใช้ประกอบการสอนแบบ Active Learning

4.เพิ่มประสิทธิภาพการค้นคว้า

รวบรวมแหล่งข้อมูลหลักนักศึกษาสามารถต่อยอดไปยังหนังสือ
บทความ และภาพอย่างรวดเร็ว

5.รองรับการอ้างอิงเชิงวิชาการ

ทรัพยากรทั้งหมดสามารถกดดูแหล่งที่มาและ export citation ได้
ใช้ในการทำรายงาน/วิจัย

The screenshot shows the Bloomsbury Visual Arts website. At the top right, there is a navigation bar with 'Content Types' (1), 'About', and 'Librarians'. Below this, a sidebar on the right lists various resource categories: Books, Encyclopedias & Reference works, Sir Banister Fletcher's Global History of Architecture, Designer Biographies, Image Collections (2), Key Buildings, and Teaching and Learning Resources (3). The main content area is titled 'Teaching & Learning Resources:' and contains a list of links: Subject Guides, Bibliographic Guides, Lesson Plans, Bloomsbury Art Markets Videos, Bloomsbury Art Markets Study Guides, External Resources on Surrealism, Bloomsbury International Encyclopedia of Surrealism timeline, and Chronology of New Media Art.

การเชื่อมโยงข้อมูล

1.Resource → Core Content

ทุก Lesson Plan หรือ Study Guide จะลิงก์ไปยังหนังสือ บทความ หรือภาพที่เกี่ยวข้องในฐานข้อมูล

2.การเชื่อมโยงหัวข้อ

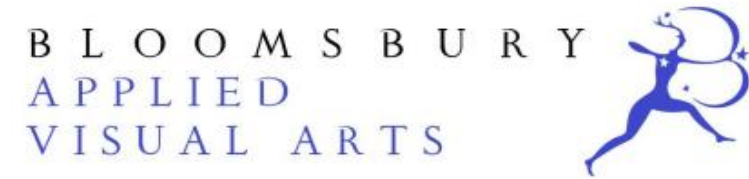
Resource จัดเรียงตามหัวข้อ เช่น **Design, Fashion, Visual Culture** ง่ายต่อการใช้ตรงกับรายวิชา

3.สู่การอ้างอิง

นักศึกษาและอาจารย์สามารถกด **Cite/Export Citation** เพื่อดึงข้อมูลแหล่งอ้างอิงไปใช้ได้ทันที

4.บูรณาการกับการสอน

เชื่อมโยงไปยัง **Images, Timeline**, และ **Collections** อื่น ๆ ทำให้การสอนมีทั้งทฤษฎีและตัวอย่างภาพจริง



DESIGN & ILLUSTRATION

Explore a wealth of resources across the design space, from [design thinking](#) and [management](#), to [graphic design](#), [interactive design](#), [illustration](#) and [typography](#). Each book emphasises [creative inspiration](#) for visual learners and is packed with images, case studies, practitioner interviews and exercises and assignments.

[View all design & illustration chapters](#)



จัดทำโดย

บริษัท ไอเจน อินโฟ จำกัด

นางสาววิระยา สามเสือ

โทร 097-0820440

Email: wiraya.sam@igeninfo.com