第一图书网, tushu007.com

# <<图解思考>>

## 图书基本信息

书名：<<图解思考>>

13位ISBN编号：9787112115570

10位ISBN编号：7112115574

出版时间：2010-3

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：陈彬

页数：113

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

## 前言

编写本书之前，对于设计学科的基本框架，尤其是设计学院的教学体系研究了较长一段时间。
近几年，在课程上分别讲授过透视、形态构成、3D、标志、设计素描等基础课程，对于不同课程间的联系，一直有些潜在的感想。
同一个时期，因为参与了设计多个专业的项目设计工作，对于其中的创意表现问题也有所考虑．有乒斤感触。
这些思考就是：在学习阶段重视思考创意，依靠扎实的专业基础加上后天经验．解决复杂的问题，完成设计传达。
写下本书这些内容，有意探索设计的核心精神，避免产生循规蹈矩与麻木的设计堆砌。
由于找不到更好词组来体现设计创意与视觉表现的过程，借用著名的建筑文献保罗·拉索编著的《图解思考》（Graphic Thinking）来表示书名。
与拉索的名著相比，本书也许在内容方面半分神似，但探索的内容是面对设计领域．而非专指建筑设计。
图解思考作为一种设计思考模式，已不仅在建筑设计领域广泛应用，在整个设计领域也在整体切入，使设计师在自由草图与创意思考设计流程中展现图形化思维，发现问题，解决问题，尝试利用头脑风暴和其他创意思维策略完成方案设计。
一般情况下，专业术语的英文和中文含义就像东西方世界差异那么大，也许貌似重合，但对应的词汇经常只能体现局限的内容。
在设计界很多词汇确实只能意会不能言传，例如“ logo ”和“ sign ”，两个词的对应中文就很含混，有标志、标识、指示等意思。
”Graphic ”这个词同时具有多重含义，（Graphic Design平面设计，绘画，图案。
这是它的主要含义），“ Graphic Design ”翻译成平面设计，也并不是十分恰当的，但翻译成其他似乎又不知所云。
“ sketching ”代表草图速写比较准确，但似乎又过于强调技能，所以完成本书时最终仍然使用“ 图解思考 ”这个词组，来象征我们的主张是较为合适的。
图解思考是设计创意与视觉表现的过程，是设计师应具备的最基本的两种能力（概念创意和表现能力）的综合体现，是一种艺术体验。
图解思考的最终目的是要完成成熟的设计作品或系统．最终完成还需要标准的制图、计算机表现等。
图解思考虽然强调手绘与自由思考，但绝不与技术进步和行业标准化对立，是增加设计内涵的手段。

## 内容概要

学习专业设计是以形态训练为基础起步，除了具备基本的动手能力之外，掌握规范的系统设计方法十分重要，这也是区别艺术创作的行业特点。
无论是形态研究还是概念构思，设计师需要了解基本的美学原理和设计程序，这也是设计效率和设计创新的基础。
虽然如此，仍要坚持激进的表现艺术感染力，并且坚决反对僵化的训练和技能抄袭。
很多报考美术专业的学生肯定都经历过这样的过程，为了应对美术考试而在绘画中使用背诵的程序方法甚至画法口诀。
例如十笔画一个水粉苹果、千篇一律的人物眼睛画法等。
更进一步的问题在于，商业设计领域其实也充满了模块画法的现象，例如存在一生只用五支相同标号马克笔画图的家装设计师，以及遍布全国的克隆建筑。
设计院校培养的设计师应该是开放性、充满个性的创造性人才。
本书探讨的是，通过利用开放的思路和灵活多变的技法，进行创新设计的过程。
　跟随作者一同探讨、研究设计草图与创意思维之前，应该掌握一定的设计基础能力，特别是几何透视学知识。
这样的练习对于设计师学习形态构成和其他设计学科知识也会大有裨益。

## 书籍目录

第1章 总论第2章 草图技能 2.1 设计草图与写生速写 2.2 绘画工具 2.3 基本要素训练第3章 形态 3.1 形态的研究 3.2 使用视觉法则第4章 设计表现 4.1 传统设计图学 4.2 剖面结构 4.3 技法训练第5章 抽象语言 5.1 寝号 5.2 动线/流线 5.3 图解语法 5.4 综合课题：地图第6章 创意，智力 6.1 想象 6.2 头脑风暴 6.3 思维导图第7章 交流与团队合作 7.1 设计沟通 7.2 团队合作第8章 综合案例 8.1 综合案例一：大庆石油博物馆 8.2 综合案例二：中国移动信息化体验厅视觉规范系统设计后记

## 章节摘录

本章内容是研究在图解思考过程中，对形态和形式法则进行创造工作的内容。
本书与经典形态研究著作相区别，强调长期地不间断训练、注重思维创新，按照创意草图的特点来设定体系和学习线索。
本章内容对于形态的学习有些新的思考，尝试变化思路来诠释设计。
3．1形态的研究　　通过感官认知人们了解到世界是三维立体的世界。
观察者可以通过移动视点观察并且触摸物体和对象，不同的角度认知的物体外形是不同的。
如果只通过单一角度观察的形状去全面描述立体对象是不能完全确定，只能定义为”形态”。
形态分为自然形态和人工形态，我们写生所描绘的对象，需要使用不同的绘画手法和思维方式。
例如。
自然形态可表述为自然界持久形成的物质的形态，如山石、树木、云雨、湖海等。
人工形态是指人类按照自己的意志建造物化的形态。
建筑道路、图形文字、工业产品等都是人工形态。
创意设计是创造人工形态，而产生新理念的设计是形态训练的目的。
当然人工形态也可能在视觉上接近自然形态，例如造园和仿生设计，但它们在本质上是人工形态，是人通过设计构思所建立的。
进行有关基础形态的草图训练时，首先应该搞清楚形态的基本要素。
形态的要素主要是：形、色彩、质感、空间。
形态构成的专业书籍很多，本书结合图解思考体系训练，重点研究形和空间。
而“形”分为点线面体四个层级，以及空间这个抽象概念形式。
现代艺术体系中“无点不成线，无线不成面，无面不成体”经典地概括了点、线、面、体相辅相成，缺一不可的关系。
在几何学中空间x、y，z坐标系中，坐标点向x轴方向的运动形成线，而线向y轴方向运动而形成面，面在向z轴方向形成体。
我们认识到，运用“点、线、面、体“的形态语言学会创造新的形态，利用点、线、面的粗细长短、交叉组合的变化来形成新的视觉感受。
这些变化和思考，使用图形学上的知识．结合平面和立体构成的原理进行研穷。

## 编辑推荐

《图解思考》循序渐进地研究利用创意思维和快速表现方法提高设计的综合能力，探索增加设计师的设计思路。
《图解思考》的理论概念具有线索性质，与传统设计教学体系和课程紧密结合，互相推进。
例如与制图、透视、形态构成、表现技法、人机工程等都有紧密的关联，在《图解思考》中重点提及从图解思考概念的角度进行的分析。
图解思考是设计创意与视觉表现的过程，是设计师最基本的两种能力（概念创意和表现能力）的综合体现，是一种设计生活和艺术体验。
图解思考也是空间设计方面展示个体思想和沟通交流的艺术。

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com