

<<空间游戏>>

图书基本信息

书名：<<空间游戏>>

13位ISBN编号：9787534416262

10位ISBN编号：7534416264

出版时间：2003-8

出版时间：江苏美术出版社

作者：姚翔翔

页数：99

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>

<<空间游戏>>

内容概要

我们处在一个设计的时代，大到城市的环境，小到身边的日常用品，所有一切都始于设计，设计的事物比比皆是。

伴随着科学技术和人类文明的不断发展，设计被广泛用于社会生活的各个方面，已经成为现代物质与精神文明生活的必需了。

环境设计对我们来说是个全新的概念。

说它大，因为它能涉及整个人居环境的系统规划；说它小，是因为它可关注人们生活与工作的不同场所的营造。

环境设计活动中有不同的分工，但是，分工不分家，始终还是离不开这个大的概念范畴，一切对环境的设计离不开一个整体的对人居环境质量的思考。

借鉴传统的展示方式，在学习与总结的基础上力图突破传统的展示方式创造出更为人性化的，更能拉近观者与主办方的距离，使其更具亲和力的展示形式。

理解“场所”是质量上的“整体”环境，人们应该对真实场所进行整体把握。

具体课题是尝试对城南一所老厂房进行改造。

舞台设计是空间的创造，现在的戏剧空间不再是抽象的、均质的、单一的空间，而是由动作空间、审美空间、知觉空间、交往空间构成的异质空间的综合体。

什么是舞台设计？

尽管不一定能得到一个较为简明的答案，希望通过课题的研究与老师的指导，能对同学的理解有一点帮助。

设计是利用知识、智慧的创造性活动，来满足人类日益增长的物质与精神生活需要，改变社会，推动社会的进步与发展。

设计在开发产品，诱导消费，提高商品竞争力，改变人们的生活方式、生活结构，创造新的生活环境和促进企业的发展等方面起着重要的推进作用。

正因为如此，设计越来越受到世界各国的重视，20世纪80年代设计已成为各国投资的重点，设计教育成为许多经济发达国家的基本国策，受到高度的重视。

21世纪更是对设计人才的综合能力提出了很大要求。

在这样的形势下，设计教育如何进行就成了我们目前面临的一项艰巨任务，特别是各专业课程的前修基础课部分，课题选择要兼顾知识性、启发性与趣味性，要能充分调动和开发学生的思考能力与设计潜力。

<<空间游戏>>

书籍目录

课题1 空间限定的表现方式 课题2 平面形的空间想象 课题3 外部空间的构思与发展 课题4 建筑名作的空间解析 课题5 群、网、拓扑 课题6 造园 课题7 “门”的诠释方式 课题8 “灰空间”的研究 课题9 “人，诗意的栖居着” 课题10 展示设计 课题11 场所 课题12 戏剧

<<空间游戏>>

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>