

<<人体工程学>>

图书基本信息

书名：<<人体工程学>>

13位ISBN编号：9787112112258

10位ISBN编号：7112112257

出版时间：2009-10

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：柴春雷 等编著

页数：123

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

“设计学院设计基础教材丛书”第一版14册自2007年面世以来,受到广大专业教师和学生的欢迎,作为教材,整体销售情况还是可以的。

然而,面对专业设计市场和 designs 设计教学的日新月异发展,教材编写也是一个会留下遗憾的工作。所以我们作者感到,教材的编写需要不断地将现实中的新内容补充进去才能跟上专业市场和专业教学不断变化、不断进步的趋势:不断将具有前瞻性的探索内容补充进去,才能对专业市场和专业教学具有指导和参考意义。

根据近一两年专业教材市场的变化,在与中国建筑业出版社编辑沟通讨论后,大家一致认为有必要对原版教材内容进行结构修订、内容更新,删减陈旧资料,增加新的教学、科研成果,并根据实际情况,将原丛书14本调整为现在的12本。

修订不单是教材内容更新,“设计学院设计基础教材丛书”第二版对教材作者队伍也提出了教学经验、教材编辑经验、职称、学位等诸方面的更高要求。

因此,为了保证教材的学术价值,每本书的作者中均有一位是具有副教授以上职称或博士学位教师资格的,作者全部在专业教学一线工作,教龄从几年到二十几年不等。

本套丛书的作者都具有全日制硕士或博士学位,他们先后毕业于清华大学美术学院、中央美术学院、中国美术学院、浙江大学、广州美术学院,四川美术学院,湖北美术学院等国内名校,有的还曾留学海外,并多次出国进行学术交流。

目前主要工作在清华大学美术学院,中央美术学院,中国美术学院,浙江大学,四川美术学院,广州美术学院等国内知名院校,许多作者身居系主任、分院领导职位。

在丛书面世后的两年间,我们作了大量的跟踪调查。

从专业教师和学生两个角度去征求对本丛书的使用意见,为现在的修订做准备。

本套教材第一版面世两年来,从教材教学使用中得来的经验和教训以及发现的问题是很具体的。

所以,这次我们对丛书的修订工作是有备而来。

我们不会回避或掩饰以前的不足、存在的问题,我们会不断地总结成功的经验和失败的教训,并为我们以后的编辑工作提供参考。

我们的愿望是坚持不断做下去,不断修订,不断更新、增减,把这套丛书做得图文质量再好一点、新的专业信息再多一点……把它做成一个经典的品牌,使它的影响力惠及国内每一所开设设计专业的学校,为专业教师和学生创造价值。

要做到这一点,很不容易,因为仅靠宣传是不够的,而只有真正有价值的思想才能传播得遥远。

要做到这一点,我们还有很多路要走!

我们在不断努力!

<<人体工程学>>

内容概要

本书是在第一版的基础上修订而成的。
本书全面系统地介绍了人体工程学的基本知识。
全书共分十二章，主要内容包括：人体工程学；人体生理学基础；人体感知；其他感觉机能及其特征；人体测量学等。
本书内容丰富，讲解通俗易懂，具有很强的可读性和实用性。

<<人体工程学>>

书籍目录

第二版序 第一版序 第1章 人体工程学 1.1 概述 1.2 人体工程与设计 第2章 人体生理学基础 2.1 神经系统 2.2 视觉的生理基础 2.3 听觉的生理基础 2.4 嗅觉的生理基础 2.5 肤觉的生理基础 第3章 人体感知 3.1 感觉 3.2 知觉 第4章 视觉 4.1 视觉机能 4.2 视觉规律 4.3 色彩的视觉现象 第5章 其他感觉机能及其特征 5.1 听觉 5.2 嗅觉 5.3 皮肤感觉 5.4 本体感觉 5.5 空间知觉 第6章 心理学基础 6.1 心理和行为 6.2 人的行为心理与空间环境 第7章 设计心理学与消费者心理学 7.1 设计心理学 7.2 消费心理学 第8章 人体测量学 8.1 人体测量学概述 8.2 常用人体测量数据与运用 8.3 基于人体测量学的人体模板 第9章 产品设计与人体工程学 9.1 产品设计人体因素分析 9.2 产品设计中人机设计方法 9.3 手持产品人体工程学分析实例—以手机为例 9.4 家具设计人体工程学——座椅 第10章 室内环境设计与人体工程学 10.1 室内设计常用人体尺寸 10.2 人体动作空间 10.3 室内光环境设计 10.4 室内色彩环境设计 10.5 室内界面质地设计 10.6 室内空间设计 10.7 室内听觉环境设计与热环境设计 第11章 人机界面设计技术 11.1 人机界面设计概述 11.2 硬件人机界面设计 11.3 软件人机界面设计 11.4 人机界面评价技术 11.5 可用性技术 第12章 数字化人体工程 12.1 数字化人体工程技术概述 12.2 虚拟人体模型 12.3 数字化人体工程设计应用举例 参考文献

章节摘录

3.1感觉 3.1.1定义 感觉是人脑对直接作用于感觉器官的事物个别属性的反映,是一种最简单而又最基本的心理过程,是人们了解外部世界的渠道,也是一切高级的、较复杂的心理活动的基础和前提,比如思维、情绪、意志等。

它是人认识客观世界的开端,是一切知识的源泉,它引导我们去认识世界,也提醒我们保护自己。

失去某种感觉是危险的,失去视觉则看不见东西,失去痛觉就无法预防一些伤害。

所以,虽然感觉是一种最简单的心理现象,但它对我们有着极其重要的意义,也是人正常心理活动的必要条件。

感觉还反映人体本身的活动状况,如感觉到自身的姿势和运动,感觉到内部器官的工作状况——舒适、疼痛、饥饿等。

但感觉这种心理现象并不反映客观事物的全貌。

感觉是刺激作用下分析器活动的结果,分析器是人感受和分析某种刺激的整个神经机制,它由感受器、传递神经和大脑皮层响应区三个部分组成。

3.1.2类型 第一类:反映外界各种事物个别特性的感觉,称为外部感觉。

如视觉、听觉、化学感觉(嗅觉、味觉),皮肤觉。

它们的感受器官称为外在分析器,这就是眼、耳、鼻、口、皮肤的生理基础。

第二类:反映我们自身各个部分内在现象的感觉,称为本体感觉,如运动觉、平衡觉、内脏觉。

它们的感受器官称为内在分析器,如肌肉、肌腱和关节的运动感觉器,耳内的前庭器官是平衡感觉器,呼吸器、胃壁等内脏器官是内脏感觉器。

本体感觉能告知人们躯体正在进行的动作及其相对于环境和机器的位置,而其他感觉能将外部环境的信息传递给人们。

此外,还有一些感觉是几种感觉的结合,比如触摸觉就是皮肤感觉和运动感觉的结合。

还有的感觉既可能是外部感觉,又可能是内部感觉,比如痛觉既可能是皮肤受到有害刺激,也可能是内脏器官的病变。

3.1.3过程 感觉的过程——人的感受器官接受到内外环境的刺激,将其转化为神经冲动,通过传入神经,将其传至大脑皮质感觉中枢,便产生了感觉。

3.1.4感觉的基本特性 3.1.4.1适宜刺激 外部环境中有许多物质的能量形式,而人体的一种感受器官只对一种能量形式的刺激特别敏感,因此,能引起感受器官有效反应的刺激称为该感受器官的适宜刺激,如眼的适宜刺激为可见光:而耳的适宜刺激则为一定频率范围的声波,具体见表3-1。

<<人体工程学>>

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>