第一图书网, tushu007.com

# <<产品创意设计>>

## 图书基本信息

书名：<<产品创意设计>>

13位ISBN编号：9787301179772

10位ISBN编号：7301179774

出版时间：2011-1

出版时间：北京大学出版社

作者：虞世鸣

页数：127

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

## 内容概要

作者在理论研究、教学、科研、承接企业研发项目、指导学生参加国内外设计竞赛等相关工作的基础上进行探讨并总结归纳而成的，以理论指导实践，从实践外延再回归理论内涵，总结产品创意设计的方法、途径以及规律，并努力为读者提供理论基础以及实战的方法。

《产品创意设计》第1章、第2章阐述产品创意设计的基础和理念，以工业信息化时代为背景，从社会属性、哲学原理、认知心理、创意思维以及知识结构等方面进行全方位的探讨。

第3章从创新驱动、移植交叉、改型革新、时尚引领四大涵盖产品设计的范围或领域，详细论述产品创意设计的方法。

基于这四大范围，在第4章中以具体的案例，讲解创意在产品设计的实战中，如何策划、运作以及展开的方法和程式。

《产品创意设计》立意新颖，观点鲜明，层层递进，理论与实践相结合，案例翔实且跨越众多行业，可作为高等学校工业设计专业以及相关专业的本科生、研究生教材；也可以作为人文、艺术、创新素质教育的辅导材料；还可以作为在企业中从事新产品研发设计的技术人员和管理工作者的参考资料

# <<产品创意设计>>

## 书籍目录

第1章 产品创意设计基础1.1 设计的社会属性1.1.1 属性之一：思维、创意、设计、创新1.1.2 属性之二：特色、风格、竞争、设计1.1.3 属性之三：设计、文化、文明、发展1.1.4 对设计教育教学的一些思考和实践1.2 设计的哲学原理1.2.1 视觉观与构成论1.2.2 设计表现与设计策略1.2.3 市场需求与设计导向1.3 设计的文化本质1.3.1 袭古厚今．构建文化l.3.2 良性竞争．文化传承1.3.3 文化载物．天人和谐综合习题第2章 产品创意设计理念2.1 创意范畴的一般界定2.2 创意的社会属性2.2.1 创意的思维基础2.2.2 创意的知识构成2.2.3 创意的经济特征2.2.4 创意的社会属性概括2.3 工业信息化时代的创意理念2.3.1 工业信息化时代的特征2.3.2 工业信息化时代的设计2.3.3 工业信息化时代的发展2.4 产品创意设计的一般策略2.4.1 产品设计的一般目标2.4.2 从服务中找创意2.4.3 基于知识产权的产品创意2.4.4 产品设计的程式启示2.4.5 对CAD的思考2.4.6 关于产品概念设计综合习题第3章 产品创意设计方法3.1 创新驱动——产品创新设计方法之3.1.1 创新远瞩3.1.2 工业信息化时代的创新实践3.1.3 创新设计中的创新驱动3.2 移植交叉——产品创新设计方法之二3.2.1 移植效应3.2.2 工业信息化时代的移植实践3.2.3 创意设计中的移植交叉3.3 改型革新——产品创意设计方法之三3.3.1 改型品质3.3.2 工业信息化时代的改型实践3.3.3 创意设计中的改型革新3.4 时尚引领——产品创意设计方法之四3.4.1 时尚魅力3.4.2 工业信息化时代的时尚实践3.4.3 创意设计中的时尚引领综合习题第4章 产品创意设计案例4.1 创新设计案例——代步器4.1.1 代步器创新设计的一般讨论4.1.2 案例之一——老年人、残障人用代步器4.1.3 案例之二——“ 左右开弓．独来独往 ”代步器4.2 移植设计案例——纳米量级天平4.2.1 纳米量级天平创新设计的一般讨论4.2.2 案例之一——纳米级湿度分析天平4.2.3 案例之二——0.1 mg计量天平4.3 改型设计案例——空气净化器4.3.1 空气净化器创新设计的一般讨论4.3.2 案例之一——“ 有机生态元素 ”空气净化器4.3.3 案例之二——“ 纯构成元素 ”空气净化器4.4 时尚设计案例——“ 海宝 ”夹子4.4.1 “ 海宝 ”夹子创新设计的一般讨论4.4.2 案例之一——“ 海宝 ”长柄文件夹4.4.3 案例之二——“ 海宝 ”元素系列文具夹综合习题附录优秀作品及其创意特色后记参考文献

## 章节摘录

1.1.1 属性之一：思维、创意、设计.创新　　思维指理性认识，即思想；或指理性认识的过程，即思考；也指人脑对客观事物间接的和概括的反映。
与其近义的词有思考、思索、念头、想法等。
关于创意：迄今，国内尚没有公认的或权威的定义，但从人们日常生活、学习、工作、娱乐中频繁使用“创意”的情况中，进行分类，可以归纳出一些常用的替换词，如：点子、想法、灵感、计谋、策略、主意、思路、革新、灵机一动、别出心裁等。
关于设计，狭义上可以认为是围绕某主题进行无严格约束的针对性元素、方法、手段等创新的综合思维活动。
广义而言，设计是指为了达到或规划某种目的（目标），用明确的或不明确的手段（包括文字、图案、形象效果图、影视动画等）所表现出来的单体或系列、解决方案。
设计涉及极其广泛的学科交叉，与一般的文化现象不无关系。
“设计”一词，非汉语古来有之。
实际上我国自晋唐以来，一直就有“意匠”一词，而后又有“图案”等专用词语，它们都是与“设计”相当的古词语。
不过今天来看，“意匠”和“图案”两词更近似于现代汉语的“手工艺”一词。
关于产品设计，狭义上是指工业设计，是人类在与自然环境的对应关系中，为了使自身生存与生活得以维持与发展，以及今天所追求的人类自然及社会生态平衡，而用所需的各种工具、产品等物质性装备进行的设计创造活动。
一般而言，这些需求的工具、产品都是作为人体功能（包括脑力和体力等）直接或间接的延伸或补充。
关于创新，简单来说，就是抛开旧的，创造新的，是首创前所未有的事物的思维活动或社会实践。
总而言之，设计的基础是思维活动，设计的过程是创意和认知过程，设计的生命是创新活动。

## 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