第一图书网, tushu007.com

<<城市设计构思教程>>

图书基本信息

书名：<<城市设计构思教程>>

13位ISBN编号：9787532239948

10位ISBN编号：7532239942

出版时间：2005-1

出版时间：上海人民美术出版社

作者：（德）赖因博恩/（德）科赫/汤朔宁/郭屹炜/宗轩

页数：192

译者：汤朔宁

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

<<城市设计构思教程>>

内容概要

设计是与白纸的斗争。
在城市设计中，就功能和造型问题提出了解决方案必然是处于直觉和思考之间的一个过程，应用适当的设计方法，将有助于在城市设计中更好地运用自己的知识，权衡不同的设想，并以此形成合理的设计构思。
　本书通过文字和图片阐述了这几个步骤，并归纳整理了设计——这一创造性活动的思维基础，并列举了一些设计的实例来说明其中的关系。
从中，读者可以发掘适合自己的设计模式。
简单地说：要让城市设计成为可以学会的。
　作为内容上的知识储备，本书还简要地介绍了城市建设的背景和主要任务，还包括了城市结构和城市空间方面的要素以及城市在社会、政治和思想方面的意义。
本书旨在激励读者提高自己的感知能力和创造能力，同时也提出了绘制图纸和草图的技术性建议，这些都有助于设计的训练。

作者简介

迪特马尔·赖因博恩，城市设计师，博士和城市景观设计师米夏埃尔·科赫博士多年来在各个大学的设计以及研究机构担任城市设计的培训工作。
他们共同在斯图加特大学的设计研究院以及景观设计研究院所承担的课程，为本书提供了重要的理论基础和实践经验。

<<城市设计构思教程>>

书籍目录

前言第1章 引论：城市设计-构思-规划 1.1 城市设计：一个存在于许多领域中的概念 1.2 设计来自于抛弃 1.3 城市作为设计的对象 1.4 规划的参与者 1.5 设计的过程第2章 任务：困难-开始-持续-设计过程 2.1 设计者的角色 2.2 开始设计-一张白纸 2.3 环境勘测-提高观察力 2.4 现状调查总结与分析 2.5 设计过程的逻辑性 2.6 不同的任务层面 2.7 想法-抛弃-混乱第3章 思维过程：创造力-形成想法-解决问题 3.1 关于创造力 3.2 构思中的交叉思维 3.3 其他的可能性与变体 3.4 大脑形成-思考与草图 3.5 问题与解决方案 3.6 现实压力作为创造力杀手第4章 目标：设计项目-城市结构-元素-设计层面 4.1 城市与建造 4.2 城市与居民 4.3 城市结构与平面布局 4.4 局部结构与结构元素 4.5 建筑元素-建筑物-建筑群、设计原则 4.6 空间元素-街道、广场、空地 4.7 植物元素-树木、绿化、绿地 4.8 城市的形象-设计层面与表现第5章 方法：草图-变体-层次-决策 5.1 设计过程的形式 5.2 设计-内心思维行为与外部实际行动 5.3 草图-设计的语言 5.4 设计-直觉与信息 5.5 设计与多种可能性以及变化 5.6 设计分层-不断深入的具体化 5.7 设计比例-介于构思与细节之间 5.8 设计辅助手段-图纸与模型 5.9 决策-痛苦的选择第6章 具体化过程：连续性-跳跃性-理性 6.1 设计的兴趣与失望 6.2 从抽象到具体 6.3 设计过程的连续性 6.4 8字型设计-前后跳跃 6.5 设计过程的安排 6.6 设计的非理性和理性 6.7 设计经济学 6.8 回顾设计过程第7章 设计手段：图纸-模型-媒介 7.1 图纸是设计者的语言 7.2 图纸-二维表现 7.3 图纸-三维表现 7.4 工作模型和塑料辅助材料 7.5 表达方式的尝试 7.6 介质和设备 7.7 笔记、说明和设计日记第8章 交流过程：项目设计人-信息-项目服务对象 8.1 论证性设计 8.2 项目设计人-传送与说服 8.3 信息-澄清目标与细节 8.4 项目服务对象-接收能力与沟通困难 8.5 对话与讨论 8.6 批评与挫折第9章 结果：表现-整理-实施 9.1 设计图纸-预备-出发 9.2 随着时代变迁的图纸 9.3 图纸内容、图纸造型与比例 9.4 示例-设计与徒手绘图 9.5 绘图的材料 9.6 模型-体量与空间 9.7 说明文本，插图与宣传册 9.8 实施计划-理想与现实第10章 改变过程：持久性-真实性-变化 10.1 持久性-设计的出发点 10.2 变化-通过接近而转变 10.3 形式-从城市设计到建筑设计 10.4 实施-从设计到现实 10.5 当代-时代精神与流行现象 10.6 展望-趋势与可行的乌托邦后记参考文献插图出处译后记

章节摘录

第3章 思维过程：创造力-形成想法-解决问题　　能在设计中运用现有的信息和知识需要创造力和直觉。
通过创造性的思维可以对问题进行准确的定义并找到相应的解决办法，其前提就是设计者的创造能力。
而思维的过程在此期间通常并不是按照一个固有的模式进行的，而更多的是跳跃的和直觉的。
直觉就是自发地抓住信息和刹那间在头脑中形成印象之间的联系。
对于设计者来说，感知环境和创造出新的世界的过程都离不开直觉。
　　在认识问题和形成解决问题的方案的设计过程中的困难是由我们的思维设备——大脑决定的。
左脑主要从事分析和理性的逻辑思维，而右脑主要负责复杂的空间形象思维。
这两种功能相互制约，但通过接受传统教育，理性的左脑占据了主导地位。
因此，设计的能力就需要压制左脑的功能而开发右脑的创造力。
　　构思需要脱离现有的思维模式并寻找到能解决问题的新视野。
用整体的和互联的思考方法（“侧面的”和“交叉思维”）来补充逻辑和理性的（垂直）思维是找到不同途径的一个重要前提。
设计者可以通过不同的方式来形成各种不同的设计方案（多样性）。
构思的多样性是由设计者的经验和意向决定的，同时，“减少多样性”也是设计者的任务之一，这样，才能得到一个最终可行的方案。
　　城市设计中的构思不能只凭思维（“头脑的产物”）来实现，草图是除了智力以外“存贮思维片断”的一个重要形式。
这样，就形成了思考和草图的分工，因为用图形记录下构思为解决问题创造了新的条件。
解决问题的过程总是包含了对问题本身的准确的定义，这需要对现有的条件有准确的了解。
　　很多时候，设计者会遇到一些不能回避的问题和困难，这些问题和困难并不是客观的事物，而是一些规定或者他人的设想。
为了不使它们成为“创造力杀手”，就需要设计者仔细检查自己的设计过程，避免违反这些规定。
这样就能增加设计的可行性。
　　3.1关于创造力　　创造力和原创性对于设计有着决定性的作用，因为设计本身就是一项创作性的活动，因为设计的结果，正如前文所说的（见第2.4节）并不是简单地通过推算或者分析得出的。
　　创造力就是进行创造性思维并把思考的结果，特别是对现有信息进行原创性加工处理得到的结果，以具体化形式（如以发明或者艺术品的形式）表达出来的能力。
创造力有如下几个不同的阶段：找出问题或缺陷或者不确定因素（如在一个理论或者实践的系统中）并定义和描述它们，提出假设并寻找答案，最后发表对此的认识以及付诸实践。
[迈尔斯（Meyers）新百科全书，1979]　　上述这个定义包含了设计过程的几个重要特征。
对现有信息的处理必须具有原创性，这样才能满足创造的要求。
但同时定义问题在这个过程中也必须有创造性。
这时，思维过程就像是寻找前所未有模式的过程。
现有的、在设计者记忆中所储存的信息会重新组合，有时甚至会得到连设计者都意想不到的结果。
这种经常出现的、突发的构思，我们称其为直觉。
它与创造力一起构成了设计过程中的双子星座。
　　……

第一图书网, tushu007.com

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