

<<解读设计>>

图书基本信息

书名：<<解读设计>>

13位ISBN编号：9787807463825

10位ISBN编号：7807463821

出版时间：2009-5

出版时间：广西美术出版社

作者：许继峰，孙岚 等编著

页数：119

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>

## &lt;&lt;解读设计&gt;&gt;

## 前言

我们生活在一个工业产品充斥的世界之中。  
在现代社会，人类已无法摆脱工业产品而生活。

工业设计是工业革命的产物。

工业设计从威廉·毛里斯发起的“工业美术”运动开始，经过鲍豪斯的设计革命，至今已有百余年历史。

在漫长的历史发展进程中，工业设计为创造人类新的生活方式、满足人类的生活需求、推动社会进步、提高人类的生活质量作出了积极的贡献。

国际工业设计协会在1980年的巴黎年会上对工业设计作了一个修正的定义：“就批量生产的产品而言，凭借训练、结构、构造、形态、色彩、表面加工以及装饰以新的品质和资格，叫做工业设计。根据当时的具体情况，工业设计师应在上述工业产品的全部侧面或其中几个方面进行工作，而且当需要工业设计师对包装、宣传、展示、市场开发等问题的解决付出自己的技术知识、经验以及视觉评价能力时，也属于工业设计的范畴。

”简言之，工业设计是工业化大批量生产的产品设计。

工业设计的定义随着时代的进步不断修正，工业设计的领域也随之不断扩大和外延。

一些发达国家不只是把汽车等三维立体物的设计作为工业设计，还把工程业机器、视觉传达、环境设计、城市规划、染织、服装、日用品等都列入工业设计的范畴。

因此，工业设计逐渐成为人文、社会和自然科学相结合的学科。

## <<解读设计>>

### 内容概要

本教程由广西美术出版社组织全国各美术高校的知名专家、学者、教授和资深教师，共同编撰出版。

本教程共六课，主要内容包括产品设计课题分析与策略，企业产品设计开发实例分析，产品设计课题的实战表达，院校产品设计习作分析等。

本教程适用于国内各高等院校的美术、设计和美术教育专业。

## 作者简介

许继峰，江南大学设计学院博士研究生。

本科毕业于燕山大学，2006年获得江南大学设计艺术学硕士学位。

曾多次在国内外设计竞赛中获奖，主持并参与了多项产品开发设计工作，涉及家具、数码产品、建筑电器等产品开发内容；参与多本设计类教材及著作的编写工作，先后发表各类学术论文10余篇；长期从事传统产业振兴及新中式风格产品开发的研究工作，致力于和谐化设计理论框架的构建。

孙岚，安徽合肥人，2004年本科毕业于天津美术学院工业设计系，2008年获得江南大学设计艺术学硕士学位。

现任合肥学院艺术设计系教师，主要从事工业设计专业教学工作。

学习工作期间，在国内公开出版物上发表学术论文多篇，并多次在国内工业设计竞赛中获奖，曾参与了多项产品外观的设计开发工作，包括电子产品、公共设施等。

刘俊哲，江苏南京人，2000年进入无锡江南大学从事工业设计研究，2008年毕业于无锡江南大学，获得设计艺术学硕士学位。

具备良好的设计能力和理论水平。

在校期间多次参与设计实践项目，并发表学术论文数篇，主要研究方向为可持续设计及其理论。

<<解读设计>>

书籍目录

第一课 概论 第一讲 设计扫描 第二讲 如何设计 第三讲 设计什么 第四讲 审视设计  
第二课 产品设计  
课题分析与策略 第一讲 产品设计课题的确定 第二讲 企业产品开发设计计划 第三讲 院校产品设计  
设计课题 第四讲 其他类型设计课题  
第三课 产品设计课题的实战表达 第一讲 设计调查 第二讲 设计  
设计分析 第三讲 设计评价  
第四课 企业产品设计开发实例分析 第一讲 电子信息类产品设计开发实例  
第二讲 家具设计开发实例 第三讲 交通工具类产品设计开发实例 第四讲 机械类产品设计开发实  
例 第五讲 家用电器类产品设计开发实例 第六讲 玩具类产品设计开发实例  
第五课 院校产品设计习  
作分析 第一讲 短期快题设计分析 第二讲 产品设计专题习作分析 第三讲 毕业设计习作分析  
第六  
课 设计竞赛主题与作品分析 第一讲 设计竞赛课题的方法及流程 第二讲 设计竞赛课题的课程设置

## 章节摘录

一、化整为零——设计构思与创意 设计是一个创造性活动，创新与创意是其主要的特征之一。

因此设计师必须具备良好的创新思维和创意能力。

设计通常是由发现问题开始的，而问题的发现也要求设计师能够跳出经验的条条框框，打破常规和定式思维，对问题进行换位思考，进而以全新的视角和独到的方式来审视设计对象。

如果在设计之初，我们在头脑中便形成了固定思维，总是以“老眼光”或个人经验看问题，那么设计就永远也不能展开。

正如一个杯子在通常人看来“能够喝水”就不存在问题了，而作为设计师必须看到其他层面的问题，如杯子口径大小与人的口、鼻的关系，杯子高度、材料和表面肌理与人手的关系，饮水、抓握以及清洗的舒适度和方便度等。

设计构思，是对既有问题所作的许多可能的解决方案的思考。

这时，不要过分注意限制因素，因为它往往会影响构思的产生。

构思的过程往往是把较为模糊的、尚不具体的形象加以明确和具体化的过程，这就需要手、脑、心并用，化整为零，打破经验的意识和权威概念形成的“樊篱”。

例如：图1-12所示沙发的设计创意在于它把中间的软座改造成成了一个转轴，这样沙发的角度就可以随意调整了，以适合不同的空间环境和交流方式，而且中间咬合处的空间也不会浪费。

该设计是发现了通常沙发难以调整位置的问题，从而进行了适当的构思，并以巧妙的设计解决了问题。

图1-13为“火车时刻表”的设计，即把火车时刻表镶嵌在表盘内，方便你及时了解各次列车的始发时间，而且闹铃也被设置成了火车汽笛的声音，可以设定到站时间。

此创意在于将通常的“表格”与“钟表”结合，开发设计成全新的产品形式。

图1-14所示为电脑键盘与工具箱的组合设计，二者的结合很好地解决了书写工具的存放问题，而且操作方便。

其构思在于解决书桌工具存放杂乱且取放不易的问题。

设计构思与创意是来源于生活的，但同时也需要设计师具有“感受生活、发现问题”的思维，这样才会使最终的设计充满智慧和灵感。

#### 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>