

<<设计与艺术>>

图书基本信息

书名：<<设计与艺术>>

13位ISBN编号：9787511508256

10位ISBN编号：7511508251

出版时间：2012-2

出版时间：人民日报出版社

作者：王云

页数：124

字数：145000

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>

<<设计与艺术>>

内容概要

《设计与艺术》分为三篇来阐述，分别是理论篇、设计篇和艺术篇。理论篇主要写设计和艺术核心理念——元生主义以及土地单元经济和新我人文、优质心理学与正闲美学理念，元生主义不仅适用于设计，也是艺术创作的准则；设计篇主要讲解了战略策划、区域总体规划、旅游产业发展总体规划、景区规划、休闲度假区规划、温泉度假区规划、建筑设计、景观设计等内容，核心思想仍然在于“整合设计带来土地之审美与动力”；艺术篇则分为书法绘画、诗文梦想、象棋足球等章节。

<<设计与艺术>>

书籍目录

前言

自序 纵贯整合设计之路

理论篇

第一章 元生主义理论综述

理念缘起

概念定义

元生相循

美力互生

三元之法

三分生美

三合生力

基础理念

第二章 土地单元经济及新我人文理念

土地单元经济

美力双向意义

产业模式分配

土地单元竞争

新我人文理念

第三章 优质心理及正闲美学理念

优质心理

正心理与闲心理

正美与闲美

设计篇

第四章 战略策划

概念定义

工作模式

核心内容

第一节 主题概念

原理概述

创意方法

主题概念创意结构

主题概念创意案例

案例一 中国好运角

案例二 橘子古镇

案例三 3温泉

第二节 标识设计

创意方法

案例一 三角板的故事

案例二 诚信脸谱

案例三 自然之舞

第五章 总体规划

规划类型

能动规划

项目案例

第六章 景区规划

<<设计与艺术>>

发展阶段

项目案例

第七章 休闲度假区规划

项目选址

体验体系

项目案例

.....

艺术篇

附录

后记

<<设计与艺术>>

章节摘录

体验体系 休闲度假区是一类最适宜采用整合设计完成的区域类型。从游客体验上来看, 休闲度假区可以分为三大体验体系: 车行路网体验体系、步行环境体验体系、休闲区域体验体系。

1.车行路网体验体系 机动车道往往是大多数游客对景区最早的感受体系。因此, 对车行路网的精心策划, 可以使游客获得一个良好的初始感受。在进入景区以及景区内部的车行路网体系方面, 可以存在三种体验序列: (1) 软质景观序列: 以乔灌木构成的灰空间以及色彩、气味的组合, 形成有别于常规车行道的行车体验, 暗示区域的进入感。

(2) 软质景观引导硬质景观序列: 在软质景观的序列中, 适当点缀硬质景观元素(可以是与建筑风格统一的符号), 强化区域的进入感。

(3) 硬质景观引导软质景观序列: 随着对区域的逐步进入, 硬质景观逐步强化; 逐步到入口区域, 形成以硬质景观引导软质景观, 给人以明确的进入感。

景区外围和内部, 常都有景观欠佳区域, 需进行相应的屏蔽, 这对维持景区的整体景观体系有很重要的作用。

2.步行环境体验体系 对于步行体系及步行与机动交通的相互联系的设计, 是塑造景区高质量环境的重要要素。营造适于人体尺度的步行空间环境, 将步行者纳入到这一体系中并与机动交通区分开来, 以形成轻松、宁静的社区环境。

人们多在行走中体验不同的空间感受。当徘徊在不同的景观环境中时, 人们能够有充分的时间欣赏和体味设计的细微之处, 从而在心理上获得愉悦与满足。

鉴于这个原因, 需在沿路两侧充分考虑适用于多种步行活动要求的环境空间。通过对道路系统及停车场的创造性设计, 形成高效的动态交通系统与静态交通系统, 以便尽快地组织疏散进入到社区当中的机动车, 减少对步行体系的干扰。

3.休闲区域体验体系 休闲区域的体验, 应首先依据不同类型人群的需求, 塑造打动不同类型人群的休闲环境。

正是这些不同属性的环境空间, 满足了不同类型人群的需求, 使得度假区受到群体的一致欢迎。

休闲区域大体有: ①公众休闲区; ②私密休闲区; ③儿童活动区; ④青年活动区; ⑤老年活动区; ⑥浪漫格调区; ⑦本土人文文化区; ⑧山水生态文化区; ⑨户外活动区等等。

.....

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>