

## <<信息设计>>

### 图书基本信息

书名：<<信息设计>>

13位ISBN编号：9787544711128

10位ISBN编号：7544711129

出版时间：2009-12

出版时间：凤凰出版传媒集团，译林出版社

作者：简·维索基·欧格雷迪(O ' Grady.J.V.)

页数：226

译者：郭璇

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>

## <<信息设计>>

### 内容概要

《信息设计》以一种极具启发性的方式展示了一系列振奋人心的设计作品，表现了形式与功能的完美均衡，切实而深入地探讨了对于信息的组织与视觉呈现。

针对各种需求——无论是为了引导用户浏览文件、帮助他们规划自己的生活，还是在自然环境中为他们指明方向，《信息设计》满载着最为精华的“设计原则”与解答问题的“小贴士”，为你带来了所有能够创造出有效信息图形的钥匙。

同时，这本书也着眼于如何将各种不同类型的信息设计融入整体设计方案之中，无论是为交通运输网、公用事业机构，还是为零售企业进行整体设计。

设计如何在富有视觉冲击力的同时，又能简明扼要、直切主题，并极具功能性呢？

又是如何在具备强有力的视觉力量的同时，还能在受众面前化于“无形”之中呢？

《信息设计》一书详细解答了这些问题，为设计实践打下了良好的基础，并提供了广阔的设计平台。

## <<信息设计>>

### 作者简介

作者：(美) 欧格雷迪

译者：郭璇，男，80后，2005年毕业于清华大学美术学院（原中央工艺美术学院）装潢艺术设计系平面设计专业，曾参与北京奥运虚拟博物馆策划设计、奥运会二级标识设计、世界汉语教学学会VIS设计、孔子学院海外“汉语桥”系列活动形象设计等设计项目，曾获

## &lt;&lt;信息设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 概述 1 对信息设计的需求 技术革新下的全球化 花更多的时间工作 更多媒介, 更多信息设计的价值 2 定义信息设计 设计师的观点 常见的信息设计形式 以人为本的设计 ISO 13407: 以人为本的设计样本 3 信息设计历史: 革新与影响 洞穴壁画和原始岩刻 象形文字 早期绘国珐 国表和曲线国 ISOTYPE 国像符号 构建信息指南 互动展览 先驱者镀金铝板 可钋语言工作室 第一个网站

第二部分 原则 4 信息设计的认知原则 学习风格 认知过程 记忆 感知和识别 路线搜寻 信息超载 5 信息设计的交流原则 组织 AIDA 模式 LATCH 模式 倒金字塔式写作 熟悉度 最小努力原则 降低不确定感理论 文化素养

第三部分 案例分析 6 信息设计的美学原则 结构 网桔系统 层次 易读性 颜色 对比 字体设计 7 案例分析: 定位 亚当斯联合设计顾问有限公司 司法测绘中心与哥伦比亚大学空间信息设计实验室 基克设计有限公司 洛杉矶城市交通管理局 五角星设计公司 赫斯曼/普利策有限公司 8 案例分析: 执行 亚当斯·盛冈设计公司 米克联合设计有限公司与终端设计有限公司 五角星设计公司 Read Regular 卫星设计公司 谢梅尔有限公司 帕内平托工作室有限责任公司 终被符号公司 9 案例分析: 理解 C&G 合伙人工作室 Chopping Block 工作室 英国设计总署 德雷克展示 图像诠释公司 图像诠释公司 未来农夫设计联盟 Inaria 品牌设计顾问 柿肯中心爵士乐厅 内部设计组 安德里亚斯·科勒与菲利普·斯坦韦伯 LA ink 设计公司 诺贝尔网 27 号工作室 索亚设计公司 TeslsDGi 设计工作室 白犀牛设计工作室 术语汇编 供稿人 资源 参考文献 参考书目 索引 感谢 关于作者 译后记

## 章节摘录

在全世界各地的洞穴壁画中都能找到关于天体的图画。

然而历史学家们并不确定这些图画的用途。

它们是用来指引方向？

描述事物？

又或是用作宗教崇拜？

对于当代狩猎采集社会的人种学研究指出，早期人类为了生存，可能拥有建立在识记基础上的高度发达的方向感，而且他们并不会远距离跋涉去猎取猎物——他们不需要为地理寻路而发愁，因而就不太需要地图了。

到底哪张地图才是人类第一张地图？

关于这个问题存在着很多学术争论。

但是尼普尔（Nippur）的城镇规划图绝对是最早的制图文件之一。

该图由生活在大约公元前1300年的苏美尔人刻写在粘土上，上面绘制着城镇的布局，指出了排水沟以及人工建筑的位置，并用楔形文字做了注解。

尼普尔的城镇规划图不仅仅只是一张用来增强防御和改建城镇的地图，其历史意义还在于它是人们所知的第一例结合了数种地图制作中的重要元素（方向、注释、刻度值）的地图。

## <<信息设计>>

### 编辑推荐

1对信息设计的需求    2定义信息设计    3信息涉及历史：革新的影响    4信息设计的认知原则  
5信息设计的交流原则    6信息设计的美学原则    7案例分析：定位    8案例分析：执行  
9案例研究：理解    书内设计作品来自：    亚当斯·盛冈设计公司    C&G合伙人工作室  
未来农夫设计联盟    五角星设计公司    卫星设计公司    苏斯曼 / 普利策有限公司

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>