

<<视觉思维游戏>>

图书基本信息

书名：<<视觉思维游戏>>

13位ISBN编号：9787508620152

10位ISBN编号：7508620151

出版时间：2010-6

出版时间：中信

作者：查尔斯·菲利普斯

页数：83

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>

<<视觉思维游戏>>

前言

我们生活在一个充斥着视像的时代。
形形色色的影视画面。

各种各样的图书、杂志、网页、广告，无不经过精心的专业设计，力求取悦我们的视觉。
因此，视觉思维能力比以往任何时候都显得更重要。

人们都是“读图高手”——早已对设计精美的页面和夺人眼球的图像习以为常了。

而如果要取悦他人，无论是做个提案传达商业创意。

还是创作一篇什么文章，我们都必须了解优化视觉呈现的基本要素。

图像的力量图像简单明了。

具有直截了当的力量。

一幅图就能表达清楚一个复杂的想法。

简洁到位又富于启发性。

视觉思维大师丹·罗姆（Dan Roarll）在其著作《餐巾纸的背后》（TheBack0, the Napkin）中强调，
在商业会谈中，用简单的图像来陈述观点或总结讨论，往往比用表格或提纲效果更好——而能在会谈
中画出“即兴式的”寥寥数笔，要比煞费苦心准备的提案效果要好得多。

你或许会想。

“可我不会画啊”或者“恐怕我的视觉感知力很差劲”。

别泄气！

简笔画、箭头、方框、圆圈，都能管用。

按罗姆的说法，图案越简单越有效——而那些一开始说自己不会画画的人，往往能画出最有效的图案
来。

你也能进行视觉思维我们其实都有与生俱来的高超视觉智能——想想看，梦境和白日梦不都是那么五
色缤纷、精彩纷呈吗？

而且多数人刚上学那会儿都很喜欢写写画画或者做个模型什么的。

不幸的是，很多人发现随着岁月的流逝，自己那点天赐的视觉思维能力也在一点点地消逝——很重要
的一个原因就是学校老师总是逼着我们一直埋头于数字和词汇。

<<视觉思维游戏>>

内容概要

我们生活在视图发达的时代。

网页、印刷图像、影视画面，以强大的力量和跨越文化语言界限的方式传达着信息。

这就意味着，掌握如何视觉思维比以往任何时代都更为重要。

《视觉思维游戏》将告诉你如何把与生俱来的视觉智能发挥到极致。

如果一幅图的信息量相当于一千个字，掌握视觉思维就意味着节省大量时间——这无疑是工作生活的助推器。

本书将视觉思维理论和精心设计的游戏相结合，能有效助你：学会通过视觉抓住核心去思维

。

把观念转化为图像。

提高视觉智能，高效学习生活。

<<视觉思维游戏>>

作者简介

作者：（英国）查尔斯·菲利普斯（Charles Phillips）译者：周鑫 宋永军查尔斯·菲利普斯（Charles Phillips）著有20余本思维方法及训练类书籍，另与他人合著了25本思维书籍，其中包括：2001年出版的Reader's Digest Compendium of Puzzles & Brain Teasers；2005年，他在著作《古老的文明》一书中对于印度的智慧和知觉理论进行了研究；2003年，他关于“人类大脑的成梦机制”的研究成果在《我的梦》期刊上发表，而另外的研究还包括《生命的颜色》，主要是考察我们如何感知和反应颜色。同时，他也是一名热衷于游戏和谜题的收集者。

<<视觉思维游戏>>

书籍目录

前言 如何视觉思维初级热身入门 1.数独蛋糕(1) 2.混乱墨水印(1) 3.泰的钥匙难题(1) 4.未来世界(1) 5.代码符号(1) 6.迷宫往返 7.丹妮勒的设计 8.广阔乡间(1) 9.白金汉的战舰(1) 10.巴兹瓷砖(1) 11.哈莉特女士的帽子 12.瓦瑞提先生的七巧板(1) 13.服装设计难题(1) 14.古石板 15.安吉尔的珠宝 16.艾尔维斯的严丝合缝网格(1) 中级理解进阶 17.广阔乡间(2) 18.泰的钥匙难题(2) 19.冠军马之影 20.巴兹瓷砖(2) 21.瓦瑞提先生的七巧板(2) 22.混乱墨水印(2) 23.EJ的地毯立方体(1) 24.马斯特的陀螺 25.安吉尔的珠宝(2) 26.广阔乡间(3) 27.孔中六边形 28.未来世界(2) 29.一颗心算术 30.克里斯蒂娜的巧克力难题 31.时钟暗码(1) 32.代码符号(2) 33.服装设计难题(2) 34.安德尔的字母网格高级努力通关 35.白金汉的战舰(2) 36.艾尔维斯的严丝合缝网格(2) 37.索壬·索壬森的骸骨 38.未来世界(3) 39.无路可出 40.数独蛋糕(2) 41.她的脸合适 42.时钟暗码(2) 43.一颗心算术(2) 44.菲利普·沃尔辛厄姆小姐的钱包 45.服装设计难题(3) 46.少用一份,公平分享 47.尤拉的字母网格 48.瓦瑞提先生的七巧板(3) 49.孔中六边形(2) 50.EJ的地毯立方体(2) 最后的挑战 你有这个想象力吗?
参考答案

<<视觉思维游戏>>

章节摘录

插图：在阿米特店里，你发现除了那些假人、领带和几样家具之外，几乎真的无米下锅。一个省劲儿的方案是，把那些假人请走，就在桌上和椅子上炮制一个引人入胜的领带秀。

但你还是决定要来个更有视觉冲击力的场景。

你给4个男性假人戴上领带，摆两个坐在桌子一端的椅子上，椅子后再摆上2个，让他们做商务研讨状。

接着，你搬出1个女性假人，在她头上缠一条打结的领带，再放一个男性在她身边，2人的姿势好像是女人牵着男人的领带在往前走。

随后，你把几条领带连结起来，又把4个假人按一男一女一组，两组相对摆好，双方的姿态好像正用领带当绳举行一场拔河比赛。

至于最后2个假人，你让他们看着地上一堆打结的领带，好像是看着一个蛇窝或是一堆五颜六色的植物。

店门打开时，你发现好些路过的人都停下脚步向里张望。

然后走了进来。

阿米特很是开心。

很快，收银柜的声音就响了起来。

至于阿米特与投资人的会面，你只带了一个大的便签本和一支记号笔——这是你办公室现有的工具。

就在阿米特谈他的策略时，你画出一个简单的框来表示工厂，随后画出3个框分别表示办公室、学校和俱乐部。

当他解释自己最早的生意是为高级管理人员供应高档领带时，你画了一个箭头连接工厂和办公室；当他说这个市场不再繁荣时，你在箭头上画了一道叉。

当他详细阐述为学校 and 体育俱乐部成员制作领带的新计划时，你又画出新的箭头把工厂和学校及俱乐部相连。

你提出建议，以前那些管理人员或者有孩子在上学，或者自己就属于某个俱乐部，因此有可能帮助推广这个计划。

就这一点来说，你又用几条虚线把办公室和其他几个框相连。

有个投资人说，可以考虑为航空公司或铁路客运公司定制公司制服领带，是你添上了一架飞机和一列火车的简图，将它们用箭头与工厂相连。

<<视觉思维游戏>>

编辑推荐

《思维游戏魔法书:视觉思维游戏》：当然，我们都会思考。

但如何思考，却有天壤之别。

我们都有处于困境而需快速决断的时候.....或者遭遇难以解决的难题.....或者渴望弄清令人困扰的问题。

不同的问题情境，需要不同的解决办法。

思维游戏魔法书，玩思维游戏，改善你的思维方式！

<<视觉思维游戏>>

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>