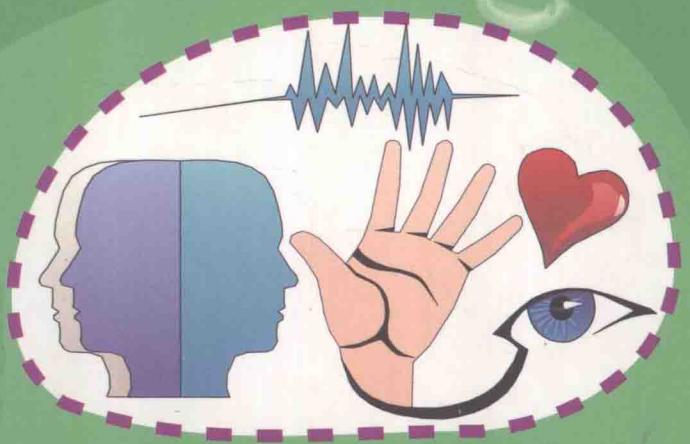


让工作、学习、生活
变得更加有趣、更加高效

测测你的观察力

在游戏的同时，更让游戏者得到更好的锻炼，
激发好奇心，提高观察力、注意力、思考力等
各方面的能力。

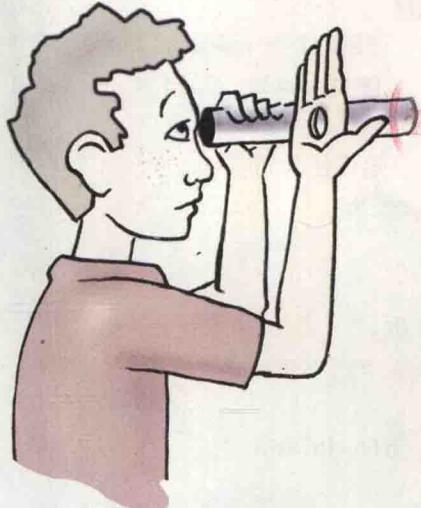


刘恒/编著

延边大学出版社

测测 你的 观察力

刘恒 编著



延边大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

测测你的观察力 / 刘恒编著. — 延吉:
延边大学出版社, 2012.4

ISBN 978-7-5634-4678-0

I . ①测… II . ①刘… III . ①智力游戏－青年读物②智力游
戏－少年读物 IV . ①G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第058616号

测测你的观察力

编 著： 刘 恒
责 编： 崔 军
出版发行： 延边大学出版社
社 址： 吉林省延吉市公园路977号 邮编： 133002
电 话： 0433-2732435 传真： 0433-2732434
网 址： <http://www.ydcbs.com>
印 刷： 北京一鑫印务有限责任公司
开 本： 16K 710×960毫米
印 张： 10印张
字 数： 150千字
版 次： 2012年4月第1版
印 次： 2012年4月第1次印刷
印 数： 1-3000
书 号： ISBN 978-7-5634-4678-0
定 价： 29.80元

前 言

P R E F A C E

观察力是人们认识客观事物或现象的基本能力，是人类智力结构的重要组成部分，是一切科学发明和艺术创作的前提。这本《测测你的观察力》从提高观察力的角度出发，对每一类游戏都进行了精心选择和设计。每个游戏都极具代表性和独创性，内容丰富，难易有度，形式活泼。全书分为亮度和对比、闪烁、图形—背景、色彩、相对运动、阴影、透视、表情、角度、颠倒、合成图像、失真和三维图、自然现象、建筑等多个部分。在游戏的过程中，你需要协调各种感官活动，找到解决问题的突破口；需要对事物的空间、结构、特征进行深入观察，不仅注意事物的外显特性，还要挖掘隐蔽特性；需要运用各种观察方法对事物进行分析和比较，打破常规，做出正确的判断。这种先观察分析、思考比较，再做出判断的思维过程，正是提高观察力的基本方法。

书中的思维游戏可以激活你沉睡的观察力，帮助你学会全面观察、重点观察、直接观察、间接观察、正面观察、侧面观察、分解观察、综合观察、比较观察、抽样观察等，让你在游戏中增长智慧，使你的观察能力得到潜移默化的提升，在做出决策、解决问题等方面有更杰出的表现。

目 录

C O N T E N T

1

透视.....1

001 桌面.....	2
002 房子.....	3
003 角.....	4
004 恐怖的地下室.....	5
005 走廊.....	6
006 直线.....	7
007 立方体.....	8
008 红线.....	9
009 圆柱体.....	10

2

意义变化.....11

010 人脸图形.....	12
011 老太太还是少妇.....	13
012 爱之花.....	14
013 玛莲·德烈治.....	15
014 狐狸.....	16
015 天使.....	17
016 神秘的嘴唇.....	18
017 10个人.....	19
018 堂·吉诃德.....	20
019 狗的小岛.....	21

020 寻找迷失的狗.....	22
021 牲畜棚	23
022 寻找走失的人.....	24

3

语境和“启动” 25

023 鱼.....	26
024 尼斯湖怪兽.....	27
025 书架	28
026 令人费解的造型.....	29
027 角嘴海雀.....	30
028 神奇的图片.....	31
029 奇怪的“羊群”	32
030 奶牛.....	33
031 心算.....	34
032 演变.....	35
033 彩色的词.....	36

4

表情 37

034 柴郡猫.....	38
035 快乐.....	39
036 颠倒的头像.....	40
037 神奇的能剧面具.....	41
038 凝视.....	42
039 总统.....	43
040 面孔.....	44

5**角度.....45**

041 两个身体的妇女.....	46
042 女骑士.....	47
043 钢琴.....	48
044 神奇的立方体.....	49
045 板条箱.....	50
046 神奇的三角形.....	51
047 奇怪的螺旋.....	52
048 璧架.....	53
049 木块.....	54
050 二重奏.....	56

6**颠倒.....57**

051 硬币	58
052 蔬菜园丁.....	59
053 法国人头.....	60
054 恋爱和结婚.....	61
055 赛马师.....	62
056 警察.....	63
057 小女孩和老人.....	64
058 欢乐与忧郁.....	65
059 鸭子与兔子.....	66
060 方格肖像.....	67
061 小丑.....	68

7**合成图像.....69**

062 蔬菜中的肖像.....	70
-----------------	----

063 《月光奏鸣曲》中的肖像.....	71
064 骰子.....	72
065 猎犬.....	73
066 宇航员.....	74

8 失真和三维图.....75

067 神奇的头骨.....	76
068 变形的脑袋.....	77
069 神秘现身的凡尔纳.....	78
070 向日葵.....	79
071 大教堂的屋顶	80
072 小提琴	81
073 神奇的建筑.....	82

9 自然现象.....83

074 月亮.....	84
075 彩虹.....	85
076 海市蜃楼.....	86
077 阳光.....	87
078 布洛肯光.....	88
079 跟着你走.....	89
080 火星上的运河.....	90
081 火星上的人脸.....	91
082 岩石.....	92

10 建筑.....93

083 乔托钟楼.....	94
---------------	----

084 神奇的水池.....	95
085 圣路易斯拱门.....	96
086 阳台.....	97
087 艾姆斯的房间.....	98
088 “坠落”	99
089 倾斜的房子.....	100

11

编索错觉.....101

090 线条	102
091 咖啡墙.....	103
092 螺旋(1).....	104
093 圆圈(2).....	105
094 缠绕	106
095 条形	107
096 图像.....	108
097 小方块(2).....	109
098 线	110
099 红线.....	111
100 六边形.....	112

12

图形—背景.....113

101 面孔	114
102 单词.....	115
103 鱼	116
104 萨拉与内德.....	117
105 猫和老鼠	118
106 圣乔治大战恶龙	119
107 拿破仑的鬼魂.....	120

13**视觉估计.....121**

108 半径.....	122
109 老太太	123
110 线段	124
111 平行四边形.....	125
112 彩色线条.....	126
113 高帽.....	127
114 正弦波.....	128

答案.....129



透 视

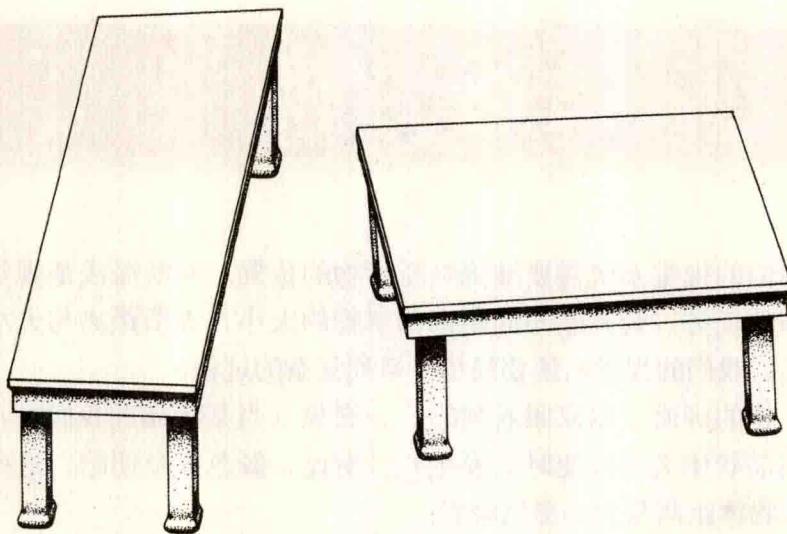
我们的视觉系统需要准确判断事物的位置。判断深浅是视觉系统最基本的任务。为判断不同距离的事物的大小，弄清距离与大小之间的关系，我们的视觉系统要经历一系列复杂的过程。

立体的画面（用双眼看到的）、聚焦（当某物靠近我们时）、调适（当晶状体大小改变时会发生）、对比、颜色以及明暗，这些都能为判定物体距离与大小提供线索。

然而，视觉系统最常用的判断方法就是透视法，即数个点延伸至很远的地方并汇集成一点。透视画法最早出现在15世纪早期，从菲利坡·布鲁奈尔斯基和莱昂·巴蒂斯塔·阿尔伯蒂的画中发展而来。这种画法引起了西方艺术的整体变革，使呈现自然与现实成为主流。

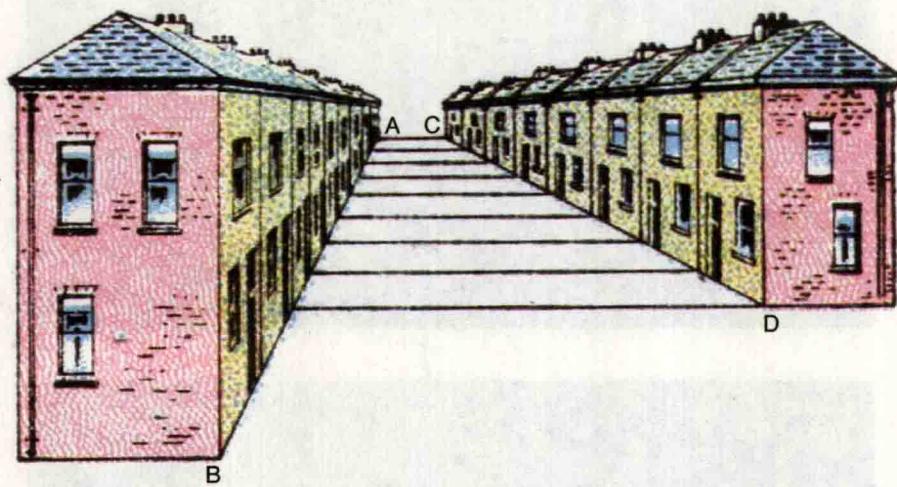
作品中呈现的立体效果其实是种假象。然而透视画法却依然可以被艺术家们运用到绘画之中，从而创作出不可能发生在现实之中的三维图来。

001 桌 面



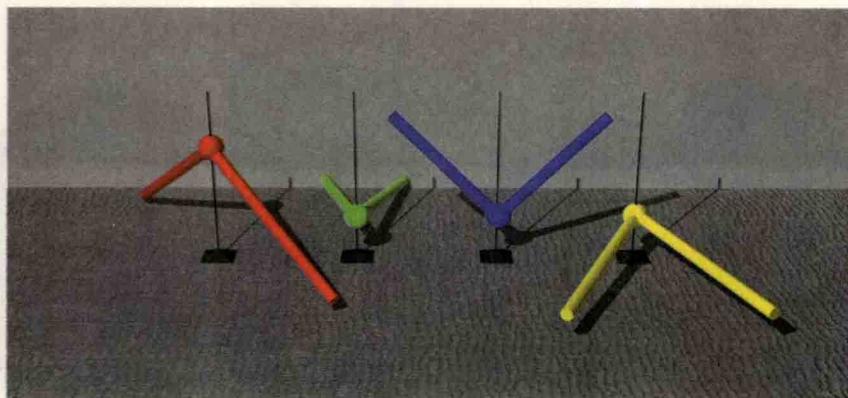
这两张桌面的大小、形状一样吗？

002 房子

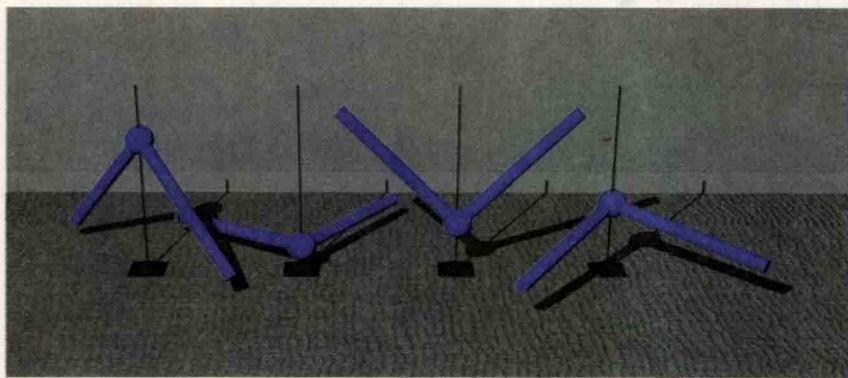


两幢房子向远处延伸。线段AB与CD谁更长？

003 角



A



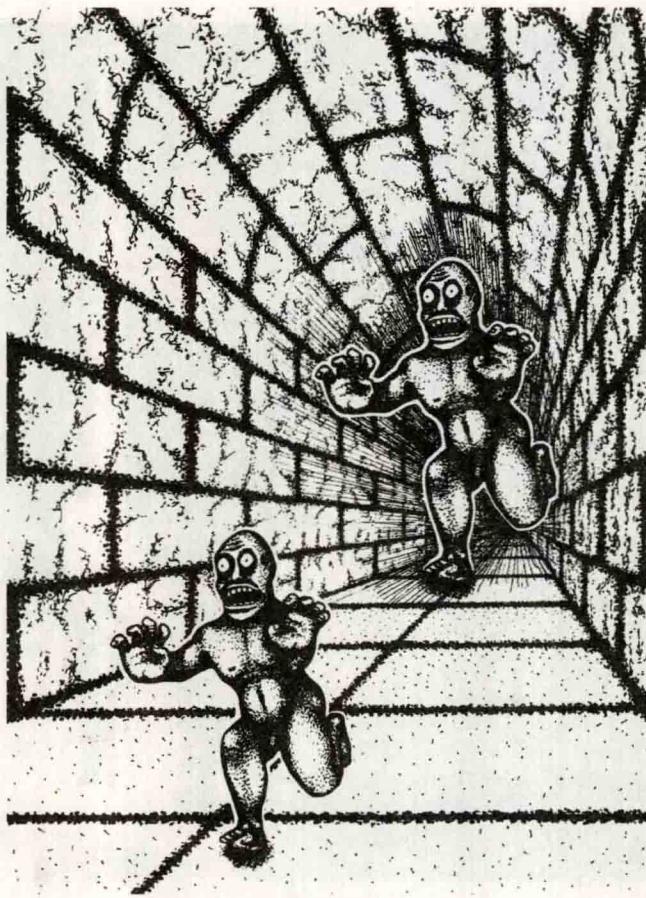
B

图A：不用尺子测量来判断，这些角中，哪只角是最大的？哪只角是最小的？

图B：所有的角都一样大吗？

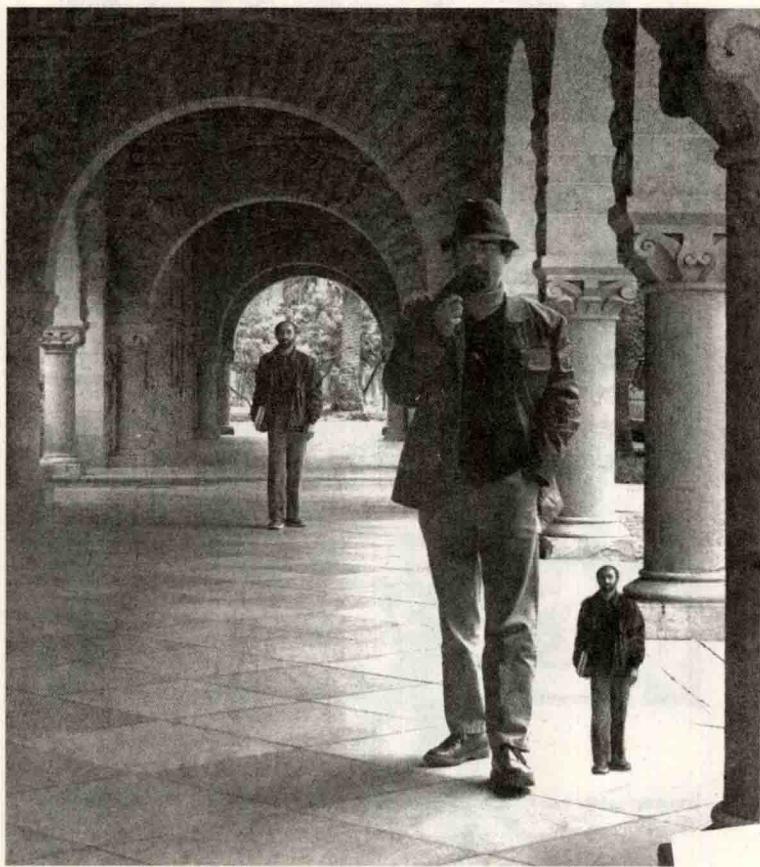
004

恐怖的地下室



后面那个人和前面的那个人相比哪个大？

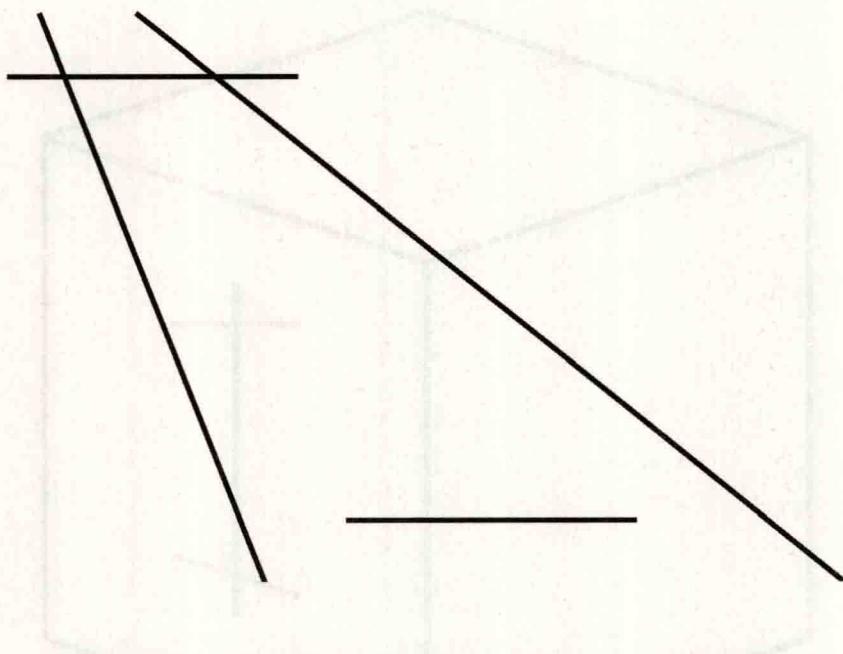
005 走 廊



除了右下角那个小人之外，这幅图看上去再自然不过了。那么，这个小人与后面的那个人谁大？

006

直 线



图中横向的两条直线哪条更长？