

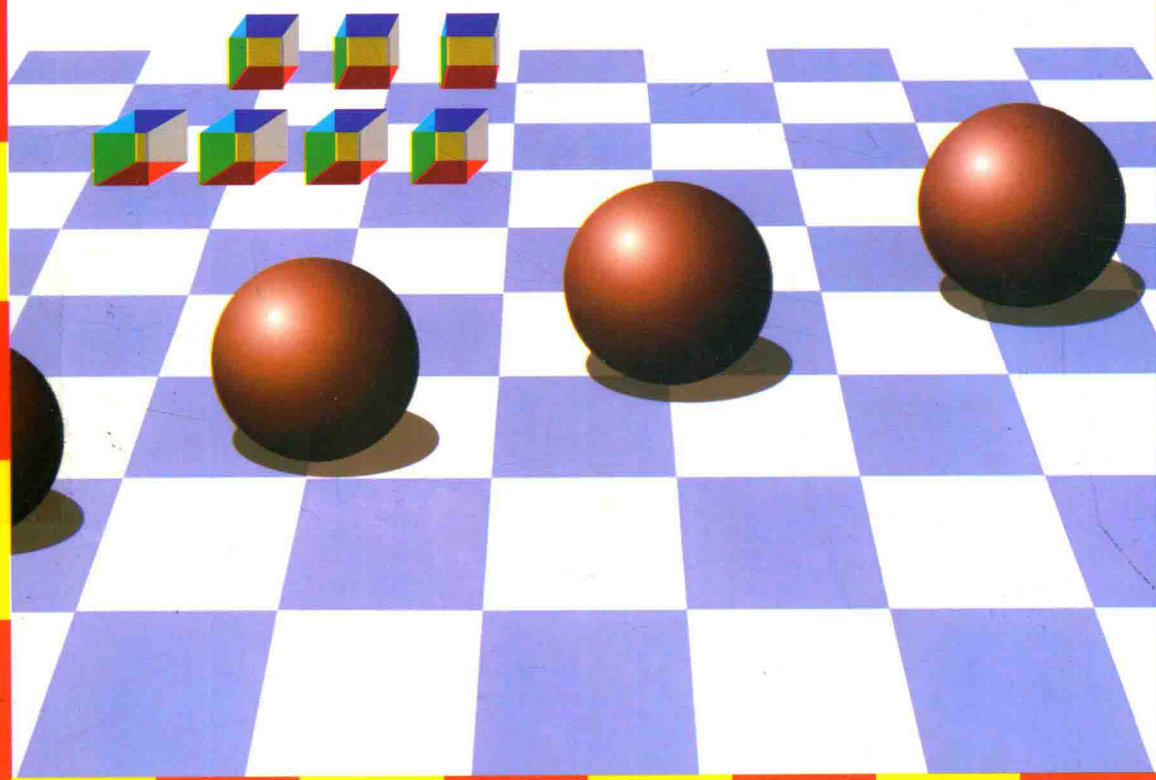
“博识教育” 泛读文库



梁剑丽/编著

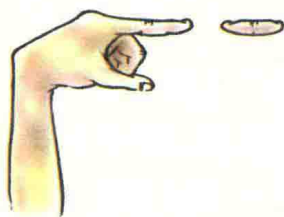
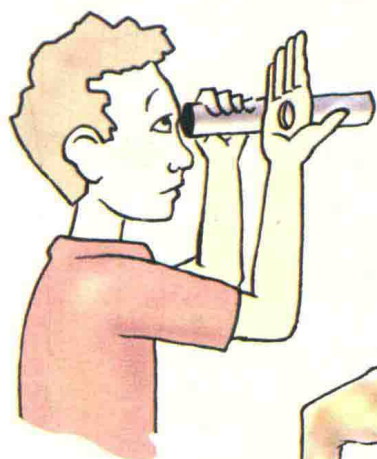
提高观察力的 经典思维游戏

延边大学出版社



提高观察力的 经典 思维游戏

梁剑丽 编著



延边大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

提高观察力的经典思维游戏 / 梁剑丽编著. — 延吉:
延边大学出版社, 2012.4

ISBN 978-7-5634-4667-4

I. ①提… II. ①梁… III. ①智力游戏 IV. ①G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第051619号

提高观察力的经典思维游戏

编 著: 梁剑丽
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 978-7-5634-4667-4
定 价: 29.80元

版权所有 违者必究 印装有误 随时调换



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《提高观察力的经典思维游戏》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 and 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。



C O N T E N T

1 亮度和对比.....1

001 神奇的横条	2
002 小方块(1)	3
003 灰色条纹	4
004 明暗条纹	5
005 “十”字	6
006 菱形	7
007 神奇的棋盘	8
008 神奇的飞镖盘	9
009 倾斜的棋盘	10
010 双菱形	11
011 圆圈(1)	12

2 闪烁.....13

012 赫尔曼栅格	14
013 改进的栅格	15
014 彩色闪烁栅格	16
015 闪烁的点	17
016 闪烁的栅格	18
017 神奇的圆圈	19
018 闪烁发光	20
019 蓝点	21

020 小圆圈	22
---------------	----

3 编索错觉.....23

021 线条	24
022 咖啡墙.....	25
023 螺旋(1).....	26
024 圆圈(2).....	27
025 缠绕	28
026 条形	29
027 图像.....	30
028 小方块(2).....	31
029 线	32
030 红线.....	33
031 六边形.....	34

4 图形—背景.....35

032 面孔.....	36
033 单词.....	37
034 鱼.....	38
035 萨拉与内德.....	39
036 猫和老鼠	40
037 圣乔治大战恶龙	41
038 拿破仑的鬼魂.....	42
039 紫罗兰	43
040 虚幻.....	44

5

视觉估计.....45

041 半径.....	46
042 老太太	47
043 线段	48
044 平行四边形.....	49
045 彩色线条.....	50
046 高帽.....	51
047 三角形(1).....	52
048 正弦波.....	53
049 圆(1).....	54

6

色彩.....55

050 红色方块.....	56
051 颜色扩散.....	57
052 边缘线.....	58
053 魔方	59
054 心形图.....	60
055 螺旋(2).....	61
056 神奇的红色.....	62
057 绿色条纹.....	63
058 红色方格.....	64

7

立体图像.....65

059 悬浮的手指.....	66
060 手上的洞.....	67
061 第三条线.....	68
062 上升的线.....	69

063 古老的立体图像.....	70
064 三维立方体.....	71
065 球.....	72
066 “雪花”.....	73
067 三维图.....	74
068 玫瑰.....	75
069 墙纸.....	76



8 相对运动.....77

070 同心圆.....	78
071 “8”.....	79
072 圈.....	80
073 波.....	81
074 呼拉圈.....	82
075 圆(2).....	83
076 焦点之外.....	84
077 散落的方块.....	85
078 旋转的圆圈.....	86
079 线条的分离.....	87
080 漩涡.....	88
081 方块.....	89
082 轮子.....	90
083 涡轮.....	91
084 渡船.....	92
085 移动的线条.....	93
086 “热空气”.....	94



9 不可能的图形.....95

087	壁画.....	96
088	贺加斯的透视.....	97
089	三角形(2).....	98
090	尖齿.....	99
091	大象的腿.....	100
092	观景楼.....	101
093	瀑布.....	102
094	上升与下降.....	103
095	小物包大物.....	104
096	扭曲的三角.....	105
097	阶梯.....	106
098	奇怪的窗户.....	107
099	佛兰芒之冬.....	108
100	门.....	109
101	棋盘.....	110
102	不可思议的平台.....	111
103	奇妙的旅程.....	112



10 阴影.....113

104	阴影产生的形状.....	114
105	压痕.....	115
106	麋鹿.....	116
107	球和阴影.....	117
108	神奇的花瓶.....	118
109	冰山.....	119
110	猫.....	120



透视.....121

111 桌面.....	122
112 房子.....	123
113 角.....	124
114 恐怖的地下室.....	125
115 走廊.....	126
116 直线.....	127
117 立方体.....	128
118 红线.....	129
119 圆柱体.....	130

答案.....131



亮度和对比

表面看来，感知亮度似乎是一件很简单的事情。只要让某一物体表面反射的光通过光度计，就能测量出每一点的能量，测量值越大说明该点反射的光越多。视网膜上的许多光感受器与光度计具有类似的反应——接收到的光越多就越兴奋，与之相连的活性细胞电频率也会随之增强。然而，不断有发现表明，感知不是视网膜对输入信息“点对点”的简单响应，而要复杂得多。比如对亮度的感知，就不只是按照单纯的“像素—像素”模式重现视网膜上不同的亮度水平。我们对亮度的感知根据许多因素而变，譬如所看到的内容。

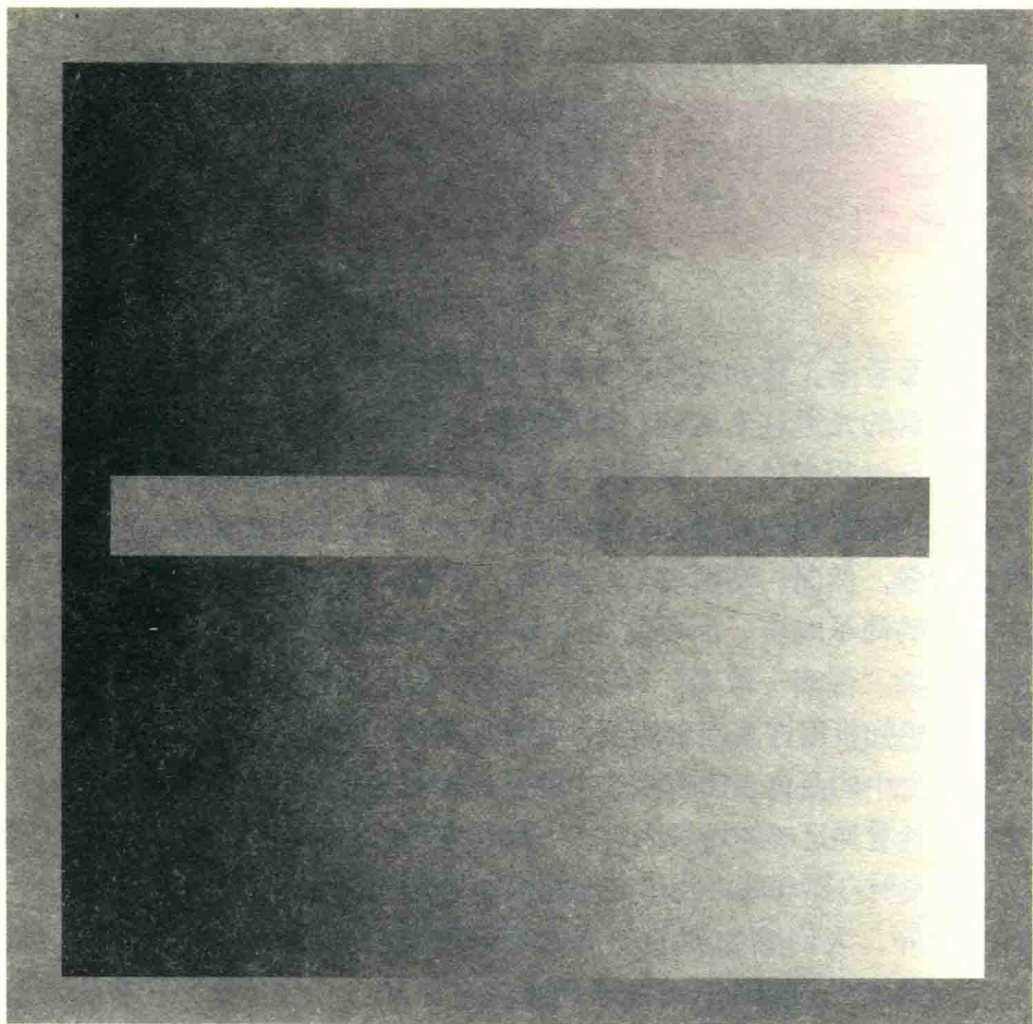
微光中的白色表面和强光中的黑色表面会显示同样的亮度值。但是如果能够看到足够的场景内容，人们通常可以辨识出两者的区别。实际上，人类对自然环境中物体亮度的感知与光线的明亮程度是无关的。

此外，人们感知到的亮度并不是物理亮度的简单反映。两个反射相同数量光的表面有可能看起来完全不同。亮度本身并没有物理差异，差异只在于刺激物的不同和你对该刺激的感知的不同。



001

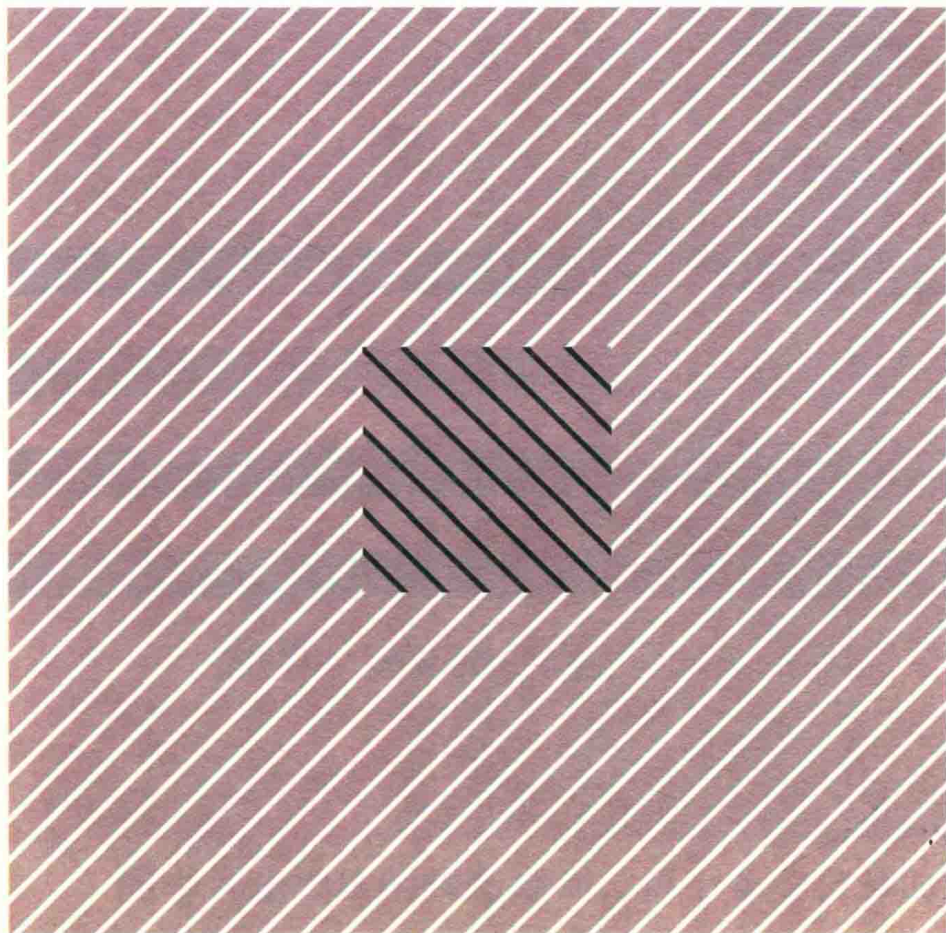
神奇的横条



图中整个水平横条的灰度值一样吗？



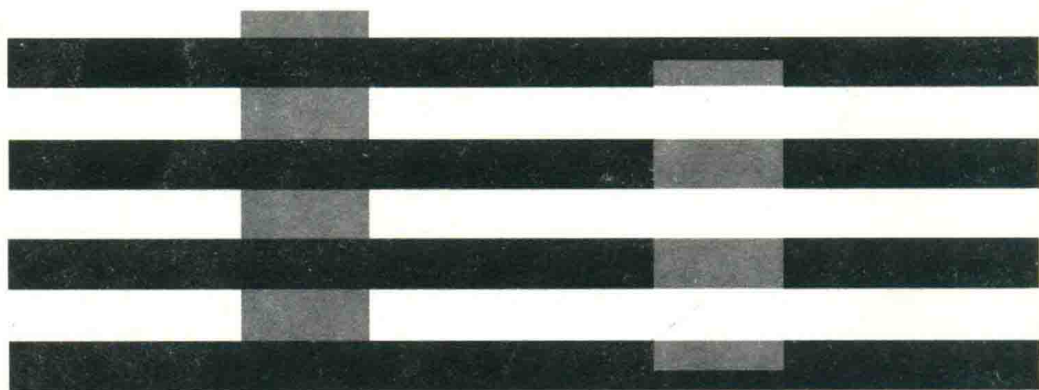
002 小方块(1)



中心小方块是不是比周围的区域暗？



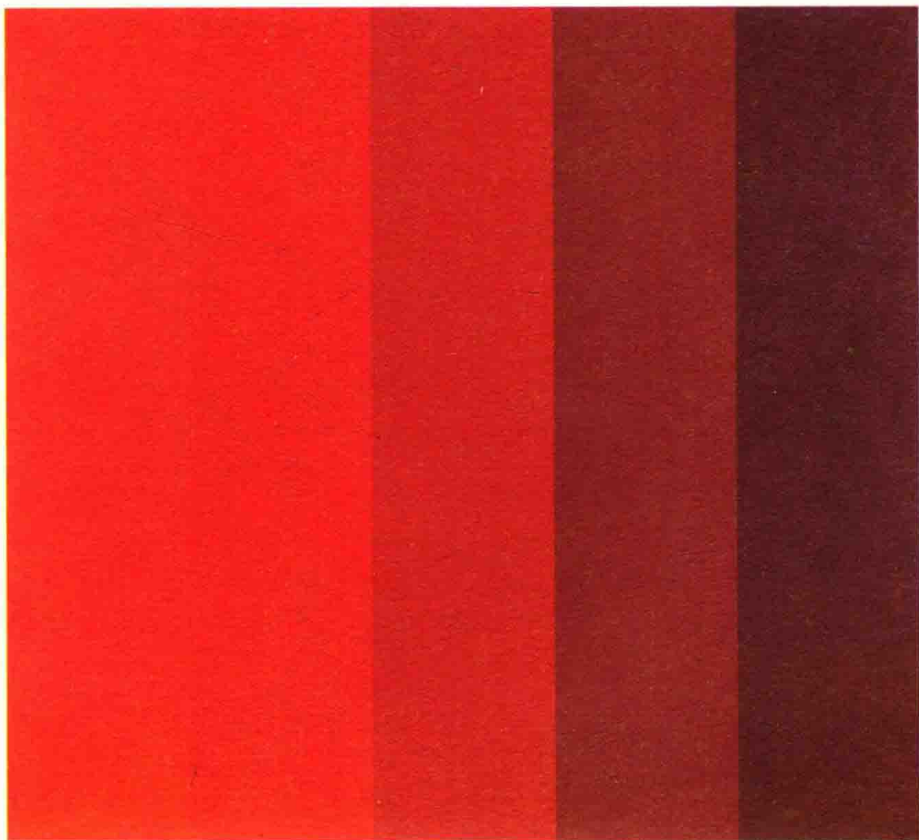
003 灰色条纹



左右两个灰色竖条纹的灰度一样吗？

004

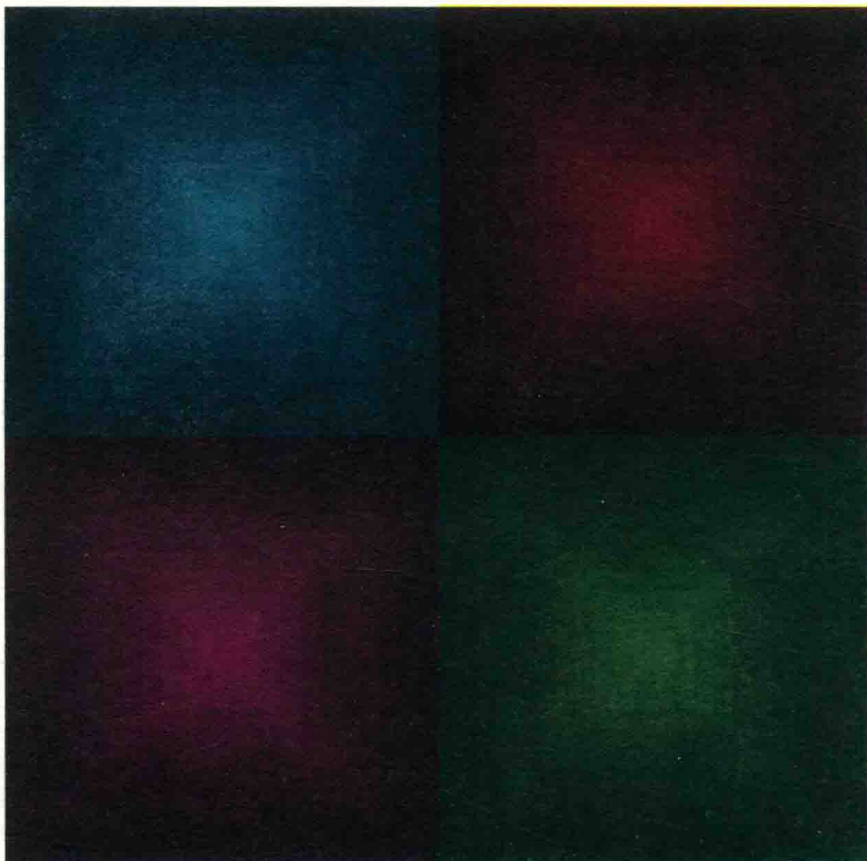
明暗条纹



图中各条纹从明到暗排列，每个条纹自身的亮度一致吗？



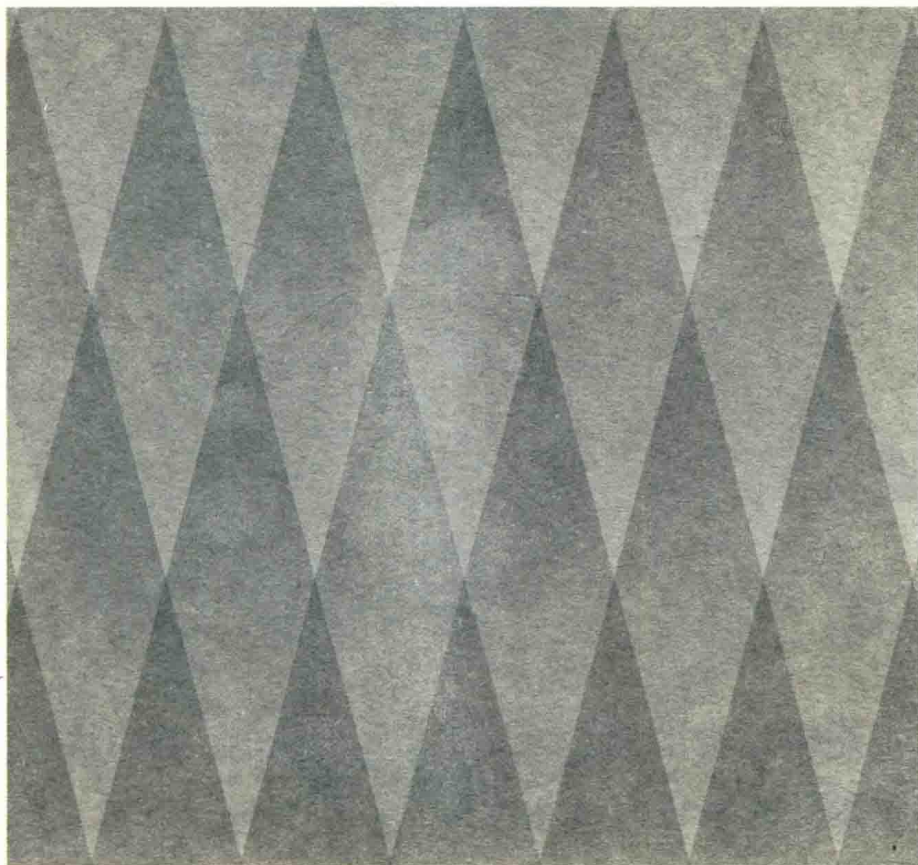
005 “十”字



图中各颜色方块中对角线上较亮的“十”字与它们所在的正方形亮度相同吗？



006 菱 形



图中所有菱形的亮度一样吗？

