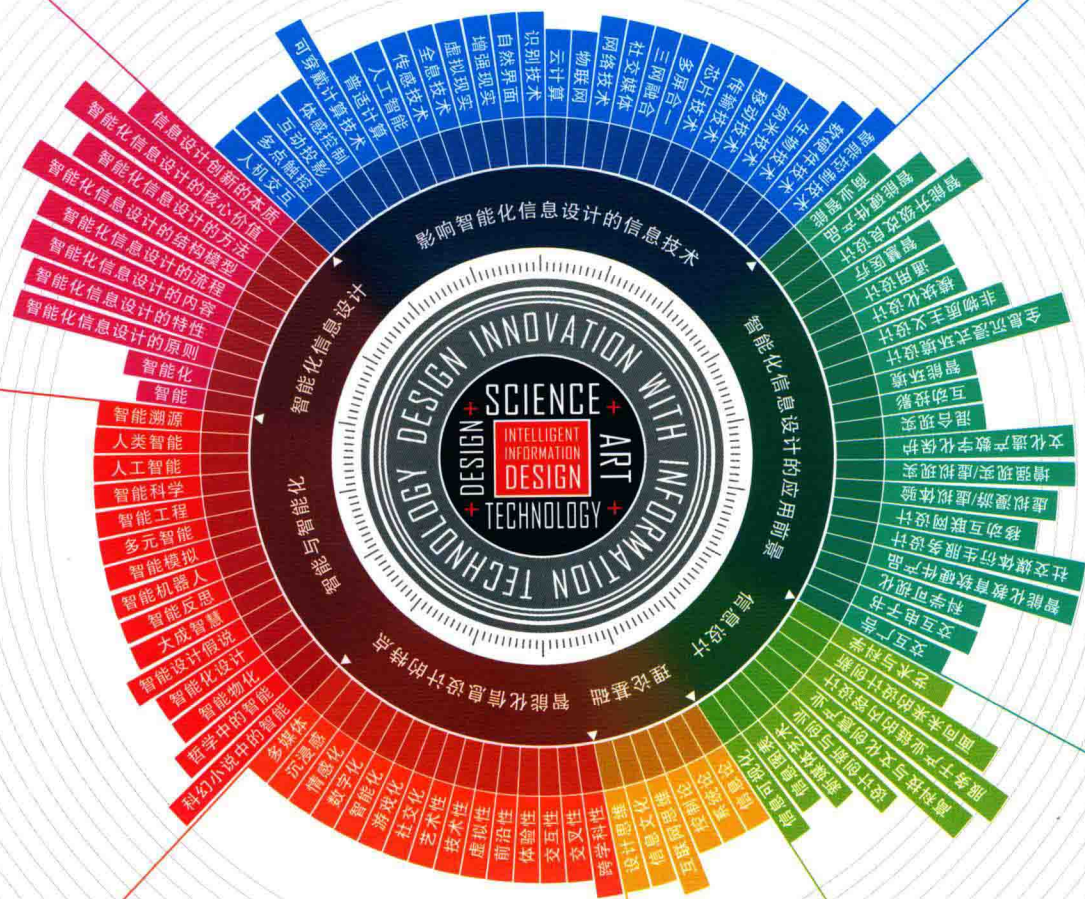


智能化信息设计

杨茂林 | 编著

Intelligent Information Design



化学工业出版社

智能化信息设计

杨茂林 | 编著

Intelligent Information Design



化学工业出版社

· 北京 ·

本书在大量梳理相关设计理论和实践的基础上,从多学科的角度阐述了智能信息设计的特征与本质,以及信息设计引入智能的意义和必要性。智能化信息设计以满足主体需求和价值实现为根本,以信息价值和交互体验价值为评价标准,参照艺术和人文精神的体现,力求为现代设计方法增益,并设计出具有极强体验性、人性化的产品形式、内容或服务模式,从而构建一个双向自然和谐的智能生态和设计生态。智能化信息设计方法是理论结合实践、科学融合艺术、物理世界连带数字世界的复杂设计生态系统,是对传统设计方法的增益、补充和新思考。

本书既可作为艺术类、信息、自动化、计算机等相关专业的教材,又可作为设计从业人员、文化传媒行业创意人员、高科技行业软硬件工程师等的学习参考书。

图书在版编目(CIP)数据

智能化信息设计/杨茂林编著. —北京:化学工业出版社, 2019. 2
ISBN 978-7-122-33462-6

I. ①智… II. ①杨… III. ①视觉设计-智能设计 IV. ①J062

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第286564号

责任编辑:李彦芳
责任校对:王素芹

装帧设计:  溢思视觉设计
E-mail: yisistudio@126.com

出版发行:化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)
印 装:天津画中画印刷有限公司
787mm×1092mm 1/16 印张19³/₄ 彩插8 字数332千字
2019年4月北京第1版第1次印刷

购书咨询:010-64518888 售后服务:010-64518899
网 址: <http://www.cip.com.cn>
凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

定 价:68.00元

版权所有 违者必究



图1-6

人的发展与计算机的发展的逆向过程

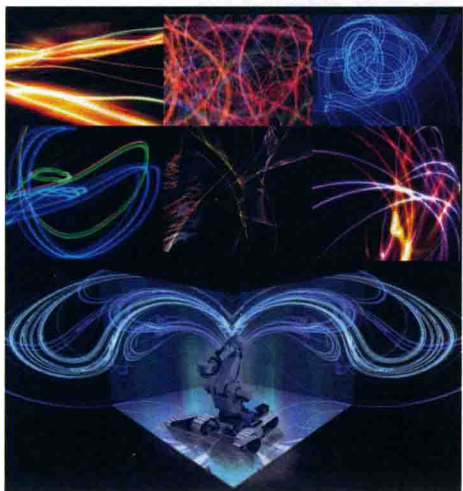


图1-9 杨茂林作品《智能机器人行走绘图》



图2-6 康宁设想的智能空间——无处不在的显示



图2-3 新型信息技术



图2-7 微软设想的智能空间形式——智慧医疗

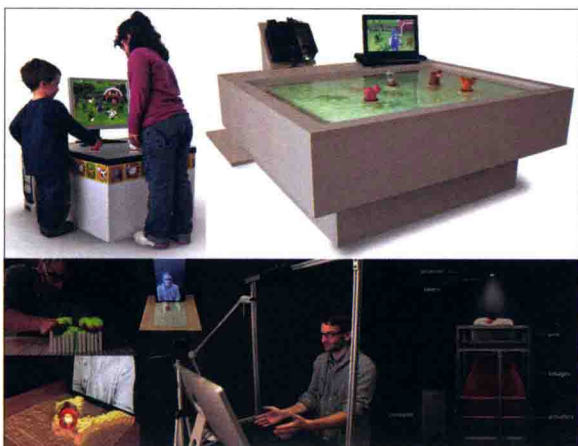


图2-9 感知交互界面的代表形式：实体界面和体感控制

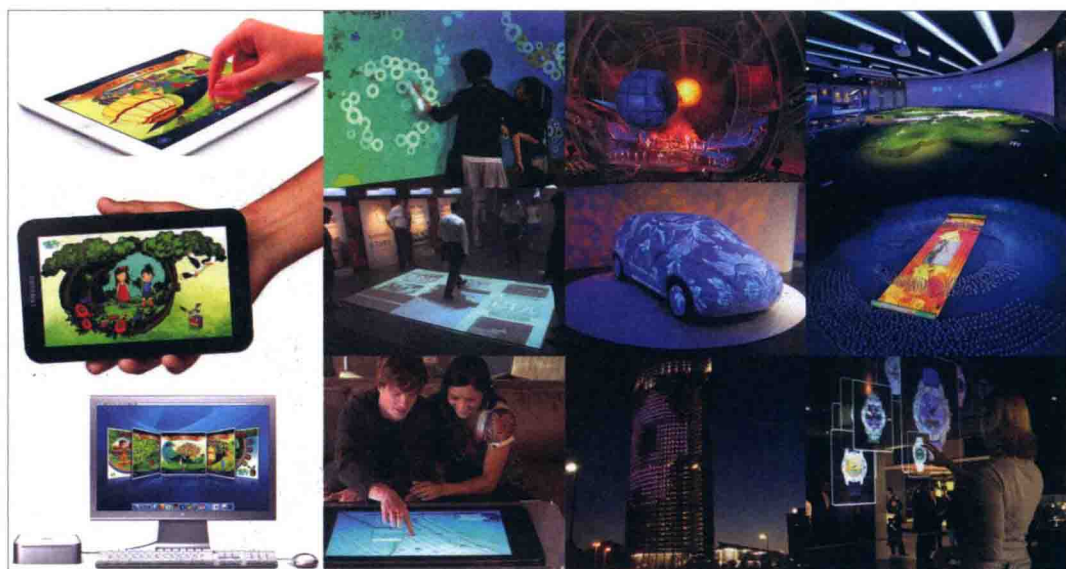


图2-10 多平台、多媒介的传达手段

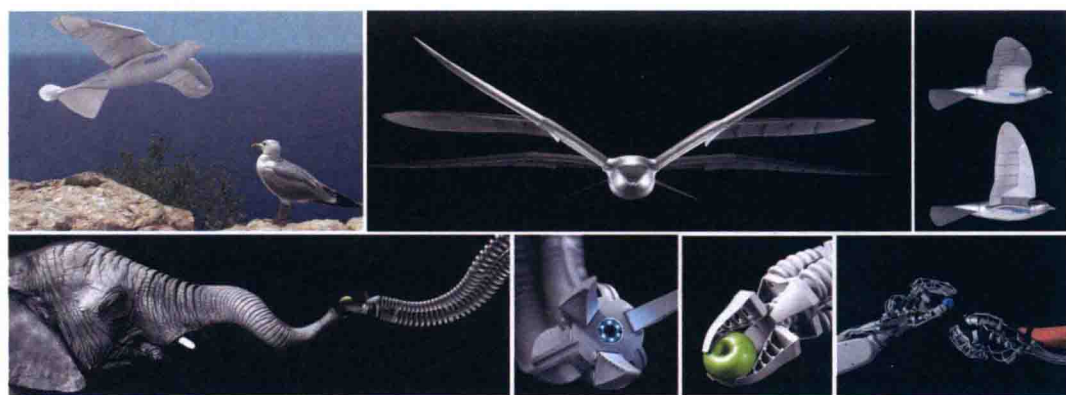


图2-12 德国费斯托公司的概念性作品

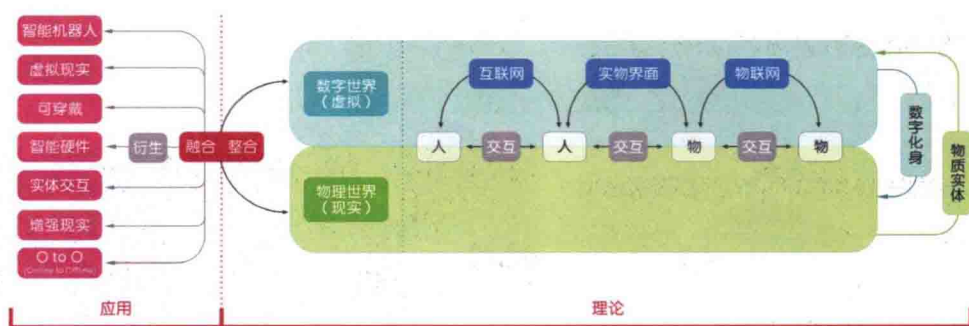


图2-13 虚拟与现实融合

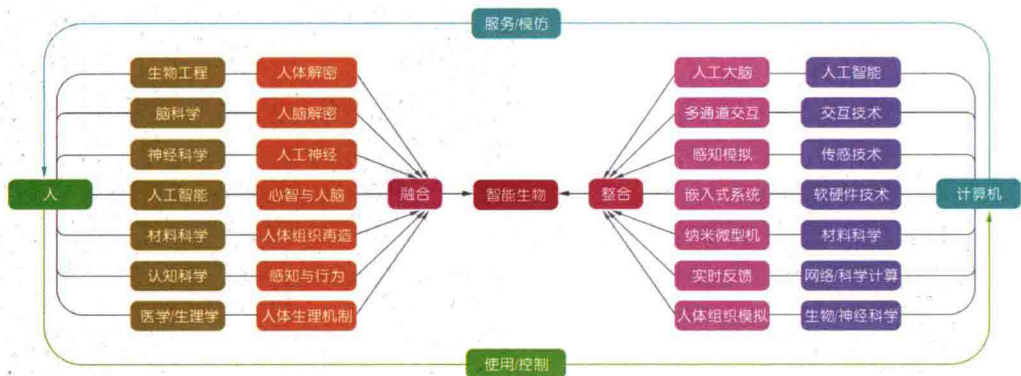


图2-14 人机融合



图2-15 面向未来的设计创新在实用设计领域的研究成果与产品



图2-16 百度筷搜概念产品



图2-17 美国MIT媒体实验室的创新性设计作品“第六感”



图2-25 互联网思维的特点



图2-28 异面投影平台



图2-29 3D投影技术使建筑物外观充满了智能化的特点

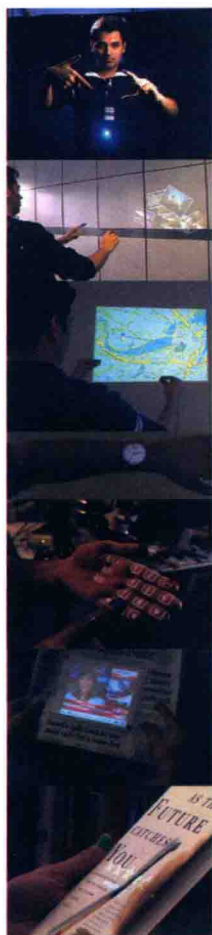


图2-19 第六感的具体应用



图2-27 增强现实技术



图2-31 互动投影、全息影像技术和异型投影



图2-33 穿透式全息投影膜



图2-46 脑机接口和通过意念控制假肢

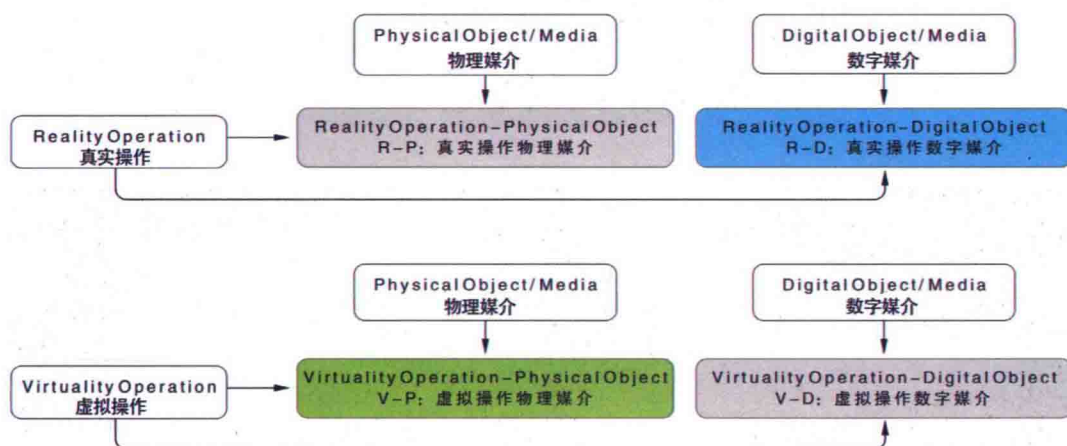


图2-38 真实操作、虚拟操作与物理媒介、数字媒介的组合关系

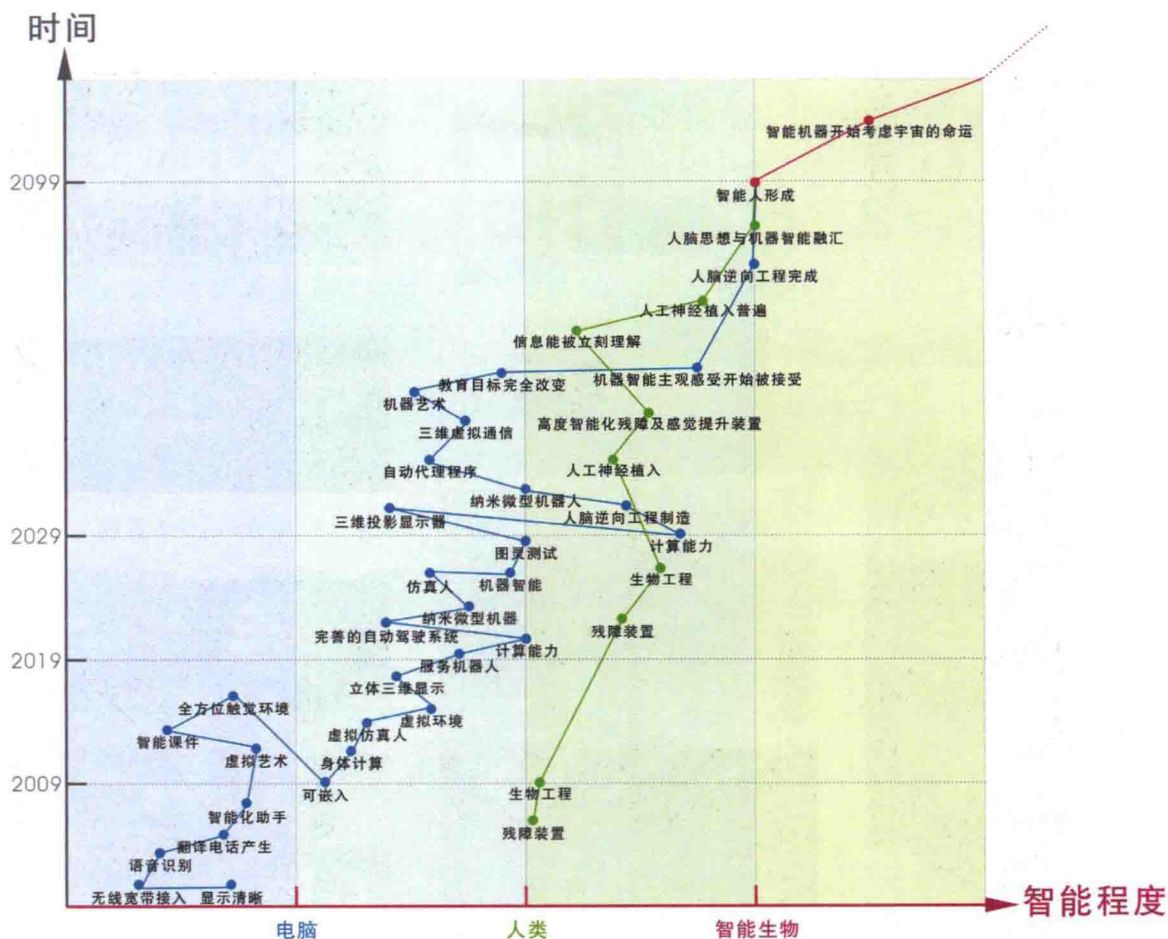


图4-8 2008年北京奥运会开幕式魔幻光影效果





图4-9 智能化教学环境



图4-10 智能化医疗环境



图4-11

《战狼1》中设想的智能作战指挥中心的效果图

图4-7 商场智能环境设计效果图

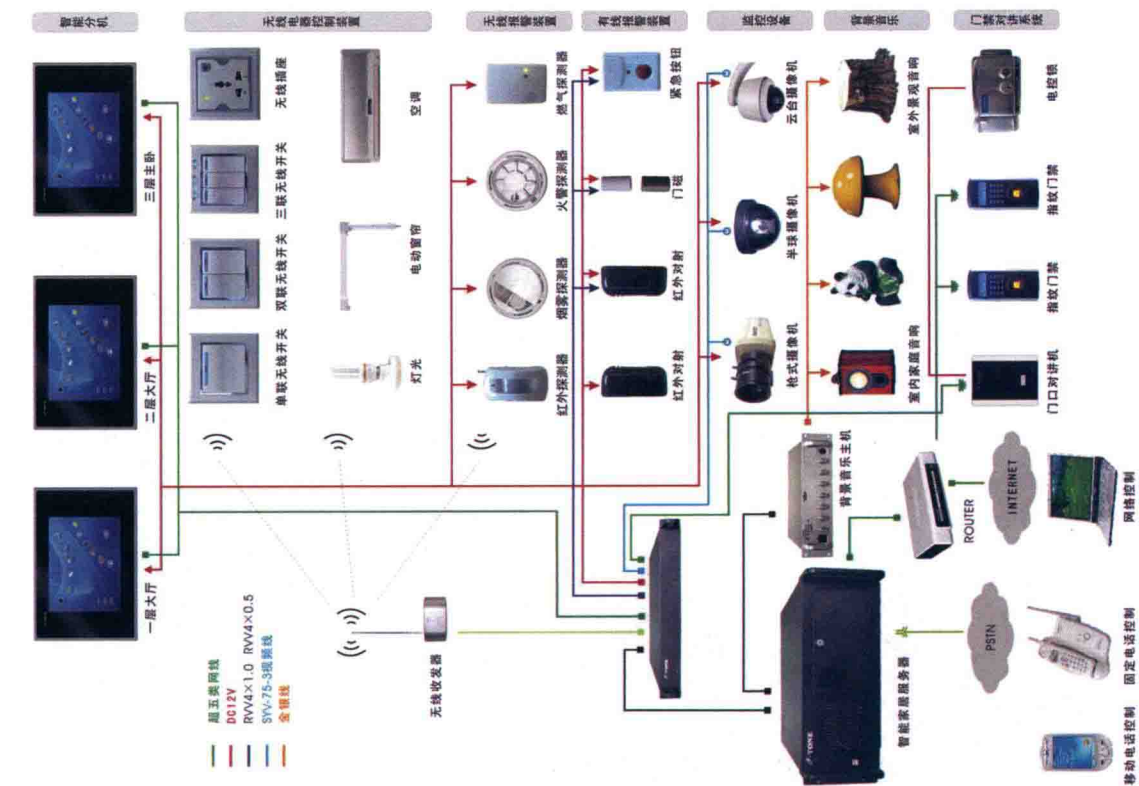
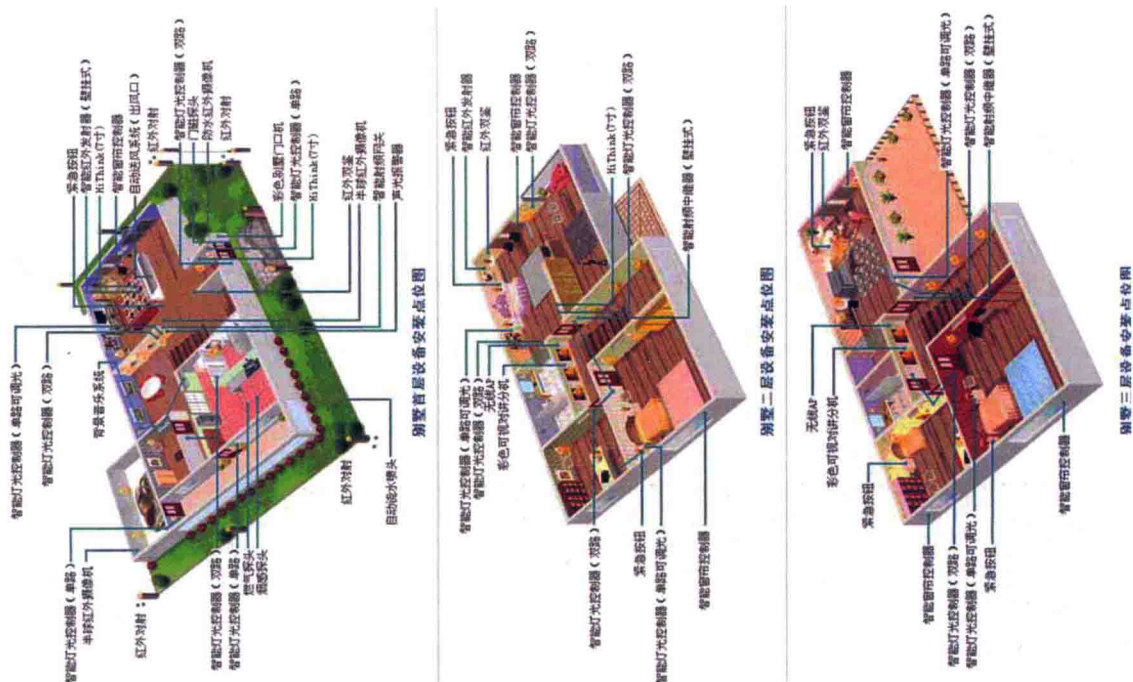


图 4-12 智能家居的现状



室外

建筑物外观：
 互动硬件装置、
 楼体立体投影、
 大型户外显示
 系统设计

 大型活动开幕式：
 声光电一体化设
 计、3D投影、全
 息影像、环幕投
 影、增强现实、
 体感控制、大型
 显示装置及播放
 内容设计

室内空间					
公共空间			个人空间		
商业环境		非营利性环境		智能家居	
商 场：	智能交互宣传媒体装置、互动橱窗、虚拟体验系统、增强现实展示系统、全息影像展示系统、多点触控展示系统设计	医 院：医患间虚拟实时交流平台订 制化设计、虚拟会诊、远程智能手术、信息化病房设计	发布会/推介会	晚会/舞会等	在云计算、大数据、物联网和移动互联网的支持下的全智能家居环境总控布线设计、智能家居、智能用品设计
	酒 店：交互吧台设计	学 校：虚拟实验室、智能科学室、智能化教学软硬件系统设计、大型数字化智能教材库设计			
餐 厅：	智能点餐系统、大数据定制 化配置系统设计	军 队：虚拟作战环境模拟、虚拟驾 驶室、实时作战系统构建			
专 卖 店：	智能交互展示系统、自感 应服务系统设计	博 物 馆：以增强用户参与感、营造 沉浸式体验为主的、智能 化、交互性混合现实系统 设计、科学可视化设计			
服 装 店：	虚拟试衣系统设计				
售 楼 处：	增强现实电子沙盘设计				
银 行：	贵宾等候区智能交互环境 构建、业务讲解多点触控 系统设计	单 位：智能远程会议系统设计、 在线虚拟漫游、智能交互 式企业展厅整体设计			

图 4-13 智能环境在室外和室内空间中的体现

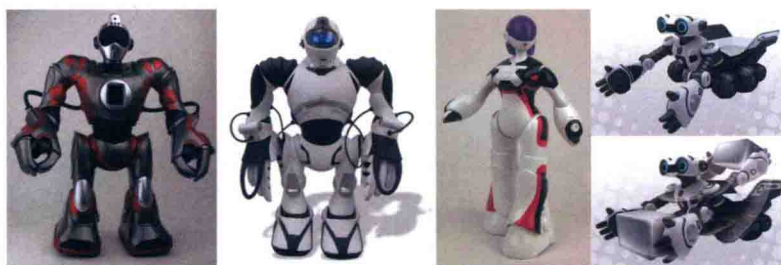


图4-15 WowWee的史宾机器人系列玩具



图4-16 WowWee的智能机器人玩具“RoboMe”



图4-19 Meccano的巡航智能机器人系列玩具“SpyKee”



图4-21 智能机器人
人体外骨骼系统



图4-22 荷兰“史蒂夫·乔布斯学校”



图4-23 康宁以无缝显示为基础的智能化教学环境设计



图4-24 作者设计的全智能交互体验式教室方案



图4-25 基于电子白板的智能化内容与服务设计



图4-26 基于实体交互的智能化、交互性、体验式娱乐学习装置设计

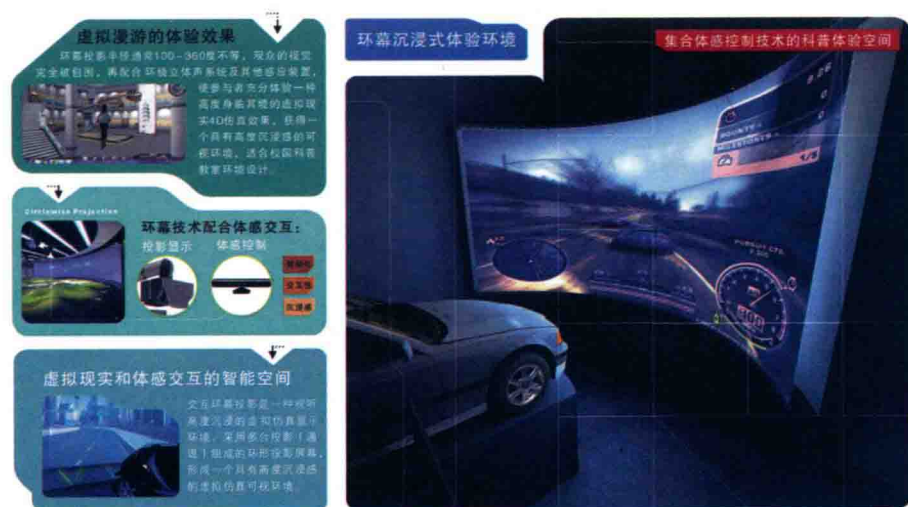


图4-27 基于环幕投影、仿4D影院效果的体验式、沉浸感科普教室空间设计



图4-28 多通道组合LED大屏幕显示系统设计



图4-29 基于增强现实技术的装置和产品设计



图4-30 基于触控技术的大型桌面系统设计



图4-31 基于互动投影技术的交互墙面、地面设计与体感交互产品设计

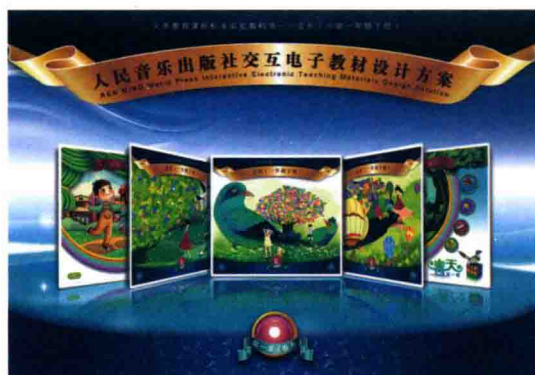


图4-32 人民音乐出版社交互电子教材设计方案

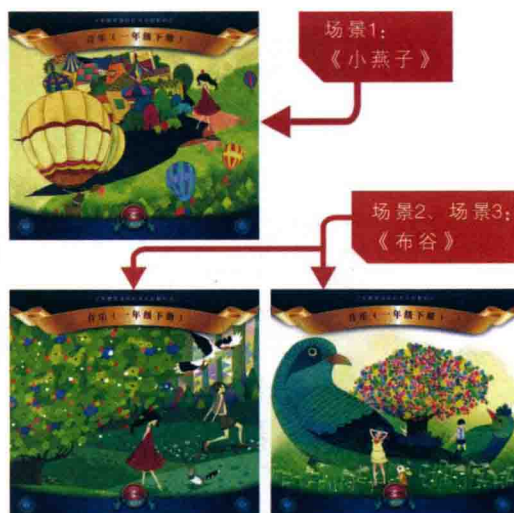


图4-34 重新设计的场景与情节



图4-33 人民音乐出版社交互电子教材设计方案