

# 《图解力》

## 图书基本信息

书名：《图解力》

13位ISBN编号：9787115310071

10位ISBN编号：7115310076

出版时间：2013-6-1

出版社：人民邮电出版社

作者：木村博之 (Hiroyuki Kimura)

页数：248

译者：吴晓芬,顾毅

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

## 内容概要

国际信息图设计金奖得主  
教你做出不失败的信息图！

=====

读图时代，你必须有这本！

72个章节，剖析图解一切信息的法则

168幅图例，照葫芦画瓢，立马上手

穿插国际设计大师的作品，榜样正能量

本书将信息图的呈现方式分为：图解（Diagram）、图表（Chart）、表格（Table）、统计图（Graph）、地图（Map）、图形符号（Pictogram）

。结合丰富的案例，分别介绍了信息图设计的72个技巧和需要注意的问题。本书直观形象、通俗易懂，具有极强的实践指导作用。

本书适合各行业进行信息呈现的设计人员阅读。

## 作者简介

木村博之（Hiroyuki Kimura）

TUBE GRAPHIC董事长。1995年获得SND（国际新闻设计协会）Malofiej国际信息图设计金奖。1996～1997年任Malofiej评审委员。2009年任第30届SND国际大赛评审。

## 书籍目录

## 目 录Contents

信息图是什么 P.9

## Chapter 1

## Diagram 图解

图解是什么 P.20

技巧1 筛选信息, 综合信息 P.22

技巧2 在对比中突显差异 P.26

技巧3 制作与实物大小相同的模型, 促使读者参与体验 P.28

技巧4 形象比较与身临其境 P.30

技巧5 部分上色 P.32

技巧6 以缎带般具有立体感的箭头, 表现出动作的动感 P.34

技巧7 使用箭头表示静与动, 令动作更加明了 P.36

技巧8 关注读者最想知道的部分 P.40

技巧9 表现主题魅力, 吸引读者目光 P.42

技巧10 呈现肉眼看不到的部分, 引起读者兴趣 P.44

技巧11 在讲解内部结构时, 视角的选择很重要 P.46

技巧12 引导读者, 使其采取行动 P.48

技巧13 让人产生回忆, 仿佛身临其境 P.50

技巧14 将区别简单易懂地呈现出来 P.52

技巧15 简略表达该行为产生的现象 P.54

技巧16 考虑读者的阅读感受与立场 P.56

技巧17 以美感消除恐惧 P.58

技巧18 使用比喻, 通俗易懂地表现出长时间内发生的事 P.60

技巧19 虚构场景, 使概念传达清晰明了 P.62

技巧20 让人易于把握整体布局的指示图 P.64

技巧21 仅在希望读者关注的部分上色 P.66

技巧22 运用插图, 准确表达 P.69

技巧23 制作模型, 帮助理解 P.70

技巧24 利用箭头演绎空间与时间 P.72

技巧25 以示意图和截面图, 表现现象及构造 P.74

Column 影响我的人及其作品1 Nigel Holmes 奈杰尔·霍姆斯 P.78

## Chapter 2

## Chart &amp; Table 图表与表格

图表与表格是什么 P.82

技巧26 在图表里增加其他要素 P.86

技巧27 使用直线, 将流程清晰明了地传达出来 P.88

技巧28 使用环状有效传达流程 P.90

技巧29 不以箭头演绎流程 P.92

技巧30 由远及近, 捕捉时间的流动 P.94

技巧31 制作浅显易懂、颇具魅力的年表 P.96

技巧32 结合时间与地点, 制作易于解读的年表 P.98

技巧33 合理表达要素之间的关系 P.102

技巧34 让时间变化一目了然 P.105

技巧35 用颜色及形状传达形象 P.106

技巧36 与地图或统计图组合 P.108

技巧37 分类表的设计与模式 P.110

Column 影响我的人及其作品2 Javier Zarracina 哈维尔·扎拉齐纳 P.112

## Chapter 3

## Graph 统计图

统计图是什么 P.116

技巧38 改变柱形图的形象 P.120

技巧39 将刻度放在设计的中心 P.122

技巧40 从远到近,表现冲击动感 P.124

技巧41 利用错觉的表现 P.126

技巧42 过度强调的表现 P.127

技巧43 折线图的使用限制 P.128

技巧44 在较小空间中表现差值较大的数据 P.130

Column 影响我的人及其作品3 Rufus Segar 卢夫斯·西格 P.134

## Chapter 4

## Map 地图

地图是什么 P.142

技巧45 方位指示图的表现手法 P.144

技巧46 不同的表现形式带给人不同的观感 P.146

技巧47 四种基本设计 P.147

技巧48 使用基本设计制作街道地图 P.148

技巧49 预先准备好调色板 P.150

技巧50 体会色彩给人的感觉 P.152

技巧51 单色地图只能使用4~5种色彩浓度 P.154

技巧52 用插图绘制地标性建筑 P.155

技巧53 在平面地图中正确布置建筑物的插图 P.158

技巧54 考虑目标读者的年龄层 P.160

技巧55 在表现手法上极富自由度的插画地图 P.162

技巧56 路线图设计中的方向性 P.166

Column 路线图设计的鼻祖——哈利·贝克 P.170

技巧57 一条线路用一条线来表示 P.172

技巧58 所有线路皆相同 P.174

技巧59 明示巴士车站 P.176

技巧60 路径图应只包含必要信息,并应留意地图和文字的主从关系 P.178

技巧61 倾斜地图能产生鸟瞰图的效果 P.182

技巧62 倾斜地图会扩大近处的空间 P.184

技巧63 让人耳目一新的设计 P.186

技巧64 鸟瞰图的角度 P.192

技巧65 绘制鸟瞰图 P.193

技巧66 根据版面做适当变形 P.195

技巧67 巧用云彩 P.198

Column 影响我的人及其作品4 森下畅雄 Nobuo Morishita P.200

## Chapter 5

## Pictogram 图形符号

图形符号是什么 P.206

技巧68 以目标受众可理解的简单图形为设计目标 P.208

技巧69 不会插画也能制作的图形符号 P.211

技巧70 在数据图表的一端绘制图形符号 P.212

技巧71 将图表中的数值用图形符号来表现 P.214

技巧72 用图形符号在地图上制作标记 P.216

Column 影响我的人及其作品5 John Grimwade 约翰·格林韦德 P.218

总结——信息图的设计潮流(选自演讲内容) In the Lump P.221

信息图设计集训 INFOGRAPHICS WORKSHOP P.240

后记 P.245

译后访谈木村博之 P. 246

## 章节摘录

版权页：插图：结合时间与地点，制作易于解读的年表。年表是以时间轴为中心，将历史事件以文字表现出来的图表。但我们难以将所有事件都纳入年表中。因此，通常会根据主题，挑选重要事项加以说明。仅以文字或许可以叙述发生的事件，却很难让人明确理解它。另外，事件的展开不会仅局限于同一场所，而是会随着时间发生变换。如果我们结合地图与年表，按序解说这种变换，就能够让人加深理解。图A刊载于日本历史课本的序言中。在地球的插图上，标有欧洲、西亚、南亚、东南亚、东亚（日本）五个区域。在这五个区域分别抽取延长线，以此将年表伸展开来。各区域与其相对应的年表采用相同色调。如果我们在年表中仅以文字说明“西亚”，读者很难对它的位置产生直观印象，而配上这样的图解后，读者马上就可以理解了。另外，该年表按照时间顺序并列排布各区域发生的主要事件，由此体现区域间的关联性，使人理解时间顺序。这样的年表框架，便于掌握历史事件的大致流程，这对于理解历史是很重要的。这五个区域使用的颜色，将成为历史课本中的主色调，因此至关重要。在此，我想回顾一下设计中颜色选择的方法。当时，我所考虑的是各区域特有的色彩印象。西亚是伊斯兰的绿色、南亚是印度教的橙色、英国等欧洲皇室是高贵的蓝色系、中国则是黄色。在决定国家或地区的表现颜色时，参考与其相关的宗教或皇室信息，可使作品更易于理解并具说服力。图B呈现的是日本自然环境在三万年间的变化。虽然图中的年表与地图都能详细解说主题，但二者都必须易于理解且有着共通的信息。另外，图形符号或图标通常都以同样大小来表现，为了更好地传达动物形象的差异，在此略作调整。由于事情的发生不会局限于固定场所，因此我们将海流及动物迁入等变化过程，如图B所示借助地图来传达。图C描绘了亚历山大帝国跨越的三个区域以及经历的三个时期，在广阔地域与较长的时间轴中，表现文化传播与王朝兴衰的过程。制作地图时通常以上为北，但为了生动传达地球的规模，在此采用了完全相反的设定。我们以经历的时代为中心，将地球一点点向东旋转，与此同时，随着时代的变迁，年表犹如手臂般从对象国伸展开来，与地图结合解说，这种设计可谓用心良苦。

## 编辑推荐

《图解力:跟顶级设计师学作信息图》适合各行业进行信息呈现的设计人员阅读。



## 精彩短评

- 1、阅读优秀的作品，提炼设计的原则，循着灵感去创作，以实践积淀经验，反思优点与不足……与文学创作相似，设计类的读物恐怕就该是如此吧~
- 2、用图解表达信息的技巧，好些例子都20年前的了，大概表现的手法不变配色要变。范围很广，像是高中教科书里的各种图解。都是平面上的没有涉及网页
- 3、很详尽，也很诚恳。每张配图除了对设计有指导外，也有不少教育意义。最后的访谈流露出的匠人精神好感人。
- 4、书本内容：设计师的主要观点就是要站在读者的角度去设计，而不是设计师的主观设计；要先框架构建，再框架重建；要不断的学习！书本质量：很好，全彩。书本质量优，淡淡的书香！
- 5、内容很丰富，知识点挺多的。实打实的通过案例来诠释要点。
- 6、需要逻辑思维能力和可视化能力
- 7、其实吧，没我想的那么好。。。
- 8、与可视化分析无关 是视觉设计 可以说一定程度上是艺术 理解和转化为生产力 是可视化的有力补充
- 9、和想象中的信息图 不太像...
1. Attractive 2. Clear 3. Simple 4. Flow 5. Wordless
- 10、有不少干货
- 11、对于一个学习视觉的人来说，这个是一本开拓视野的书，美学的功能性及美观性都有体现。
- 12、收获一些做图方法
- 13、无论以后从事任何行业都可以学到用图说话
- 14、非常好的一本信息设计指导书。
- 15、好羡慕画画好的人！
- 16、有点不好懂
- 17、从来没有对于这种类似“指导”的书这么喜欢！一边看一边做笔记，正在看第2轮
- 18、Timelogger 记录显示第一遍用了5小时。看到一半时和推荐这本的朋友讨论非设计专业看这书到底能学到什么。朋友说，你若真看明白了就会拥有「信息图表化」的思维。然而第一遍过后我认为书中的原则和方法对我来说只有被需要时可以翻着找灵感。
- 19、可能需要专业的人看才好
- 20、书的质量很好，内容一般，很一般。
- 21、设计以人为本，交互的内容比交互本身重要。
- 22、举例很棒，只是没有实际操作一切都是按图索骥....
- 23、Attractive; Clear; Simple; Flow; Wordless. 除此之外，标题加图片地看。
- 24、这本书应该是你需要灵感的时候翻阅，而不是把它看完，因为整本书没有讲一点实践方法，而是思想指南，适合放在手边要用到时翻阅。
- 25、好书是好书就是看了以后依旧设计不出来，设计是需要底蕴的，我还是先死磕点儿简单的吧！
- 26、看看
- 27、整本书都是例子。落地的技巧不多，比较泛泛。
- 28、日本人的设计学，好懂
- 29、只能说作者太强大了。顶级设计师的头衔名至实归。不过里面的示例的确水平太高，极难模仿，借鉴一些思路罢了了。
- 30、粗略翻看。图解是一种很有趣、有效的信息呈现和解读方式。互联网行业的UI能用到这么深层思考的还是很少吧。
- 31、学了不少，尤其是图表表格和统计图那部分！
- 32、【电子书】主要用实际的生活宣传、广告、科普等的例子讲解如何绘制信息图，书中分了5章（图解Diagram，图表和表格Chart&Table，统计图Graph，地图Map，图形符号Pictogram）分类讲解，的例子非常多，形象生动。大的章节结构很清晰，具体到各个技巧就是一个问题一个技巧，并且信息技术的绘图技巧不多，这点有点让我失望。这本书可以作为绘制复杂图表的重要查阅和借鉴资料。
- 33、很多有趣的例子，简单易懂，启发蛮多的
- 34、统计图有点用

- 35、一本书好不好看，一看内容，二看排版。很欣喜，这本书完美地做到了这两点。作为一位设计师，日常工作中免不了常常要给甲方画各种分析图，这本书给出的一些图纸的画法，确实有种令人耳目一新的感觉。值得收藏一本纸质本。
- 36、不适合初学者。实例讲解而已，对有一定基础的人，这些技巧可能还是不错的。对我这样的门外汉就是欣赏而已。
- 37、不错的一本书，理论和图片结合，看着不会枯燥
- 38、实用。但是像一份recipe，感觉没什么思考和升华\_(:3JL)\_。
- 39、书是老师推荐的，很好
- 40、案例非常丰富，但是不够简练，可能期待过高，读起来反而略感失望。
- 41、怀疑我看的是山寨版
- 42、适合初学者学习，新的信息表达方式
- 43、不错的一本书
- 44、很有趣的一本书，让你去了解设计人员的思维是如何，你自己的思维又是如何
- 45、一些作图和读图的思路是很创新，但是操作性很差，只告诉你可以这样表现，但是没教具体的制作步骤
- 46、差点错过这本好书。日本人似乎天生喜欢图解，也擅长图解。
- 47、一般般。全国基本上都是作品的列举。如果对信息图完全没概念，看看可以。如果平时自己已经比较注意收集和了解的话，那基本上本书可以只看最后部分的总结部分。
- 48、作者在做信息图方面显然是经验丰富的，书里面都是实例加分析，可供参考
- 49、新版没有旧版好用！强烈排旧版！
- 50、信息图的展示参考！
- 51、在有必要引起人们警惕的疾病信息传达上也避免过于逼真和游戏感来导致恐慌，それが人文关怀！
- 52、1
- 53、受益匪浅
- 54、临场感。无文字。逻辑性。
- 55、开拓思路，大开眼界
- 56、看了笔记
- 57、分析的很细致，值得一学，赞！
- 58、说真的不看图片范例比看图片范例更容易懂更容易抓住重点.....
- 59、设计信息图
- 60、挺有趣的设计书
  
- 61、还不错，印刷质量不错！
- 62、书里举了很多例子，大都是作者研究时收集的资料。。。看封面还以为是讲设计方法的，结果。。。就像作者自己的作品集。讲的大部分是滑雪啊，运动啊，的例子，怎么说呢==感谢诈欺的封面~
- 63、更偏向于纸质平面的信息图设计，虽然跟我想看的移动端信息图不太对口，但印刷品的严谨作风还是让人钦佩。素材和视角是体现创意的两个主要方面，这本书很重技巧和实操，启发颇多。
- 64、力荐，适用实用主义者、设计师、PPT制作，信息图技巧方法论。地铁上读了快一半了，90%内容为信息图，读起来很舒服
- 65、因为画建筑分析图找到了这本书。在深入技术问题之前，学会从观者角度看问题，画能让人看得懂的图，不故弄玄虚，这是信息图的启示
- 66、如果关于绘制技法方面的内容再多一些就更好了
- 67、作为信息设计出身的人，需要认真研究这本书，当手册、字典一样常翻。

1、通常，一本封面捉急的设计书还是不要看了。所谓一low万事休。封面不及格基本表明了编辑的水平业余、作者的牌格不高。但这个规律不适用在图解力。一则，就后记而言，此书至少写于2010年前，绘图风格在当时仍数上乘。二则，就作信息图的思考方法而言，图解力罕见的诠释了方法论和一副信息图从构思到完整呈现的思考和绘制过程。三则，书中放在当下略微简陋的实例反而凸显了信息和图层架构。从这个角度而言，可称上手奇书和灵感之源。翻此书的同期在重读原研哉的设计中的设计。类型不一样的设计书，原研哉气质毕现，站在顶级的设计师立场上和读者讨论价值观。这本书接地气，是很敬业的工具书，分享了不少商用的视觉传达技法。对要做交互稿和原型的其他岗位而言，书中提到的很多原则也非常值得参考。

2、图解（Diagram）、图表（Chart）、表格（Table）、统计图（Graph）、地图（Map）和图形符号（Pictogram），图解力这本书的副标题与其说是『跟顶级设计师学作信息图』，倒更像是跟顶级设计师认识信息图。在学习制作方面，我认为木村博之以不同作品作为案例讲解信息图几大图解类型时，确有加入不少实践经验和总结，但总体来说，本书更像是引见而非指导。每一部分的末尾木村博之单独分享了对他产生过影响的设计师和他们的作品，这是书里比较有趣的部分，可以按图索骥查找更多经典的信息图作品。一处不同的是在『地图』这章的中间部分，以相同样式编排，但没有归类到产生了影响的设计师的方式介绍了一下哈利·贝克，这位在上世纪三十年代创新性地改良了伦敦地铁路线图的工程绘图师。在『统计图』中有大约三小节专门提到了容易让人产生误解的图表表现。有意思的是全书只有这章以技巧为名讲解了信息图中会让人迷惑的技法。这即是提醒创作者在使用统计图元素时务必注意相关要点，也从另一个角度看出『统计图』本身是很容易被用来迷惑读者的。看完书后再翻翻之前无论是花瓣还是微博上看到的许多中文信息图，其实都很难算是真正的信息图了。总体来说这本书内容丰富，能让人读出木村博之诚恳的态度，全彩印加不大的字算得上是出版良心了。看到有评论说书的封面不行，这个应该只是个人喜好问题了。

3、买这本书的时候，以为是以数据图表或交互设计为主，阅读后发现是信息呈现相关的各种艺术和图形设计。但是读了一遍还是收获很多，算是意外的收获吧。书中针对的是从海报到插图再到图表等各个领域的图形化信息呈现的技巧和知识。虽然驳杂，但是不肤浅。甚至每一个设计案例背后，可以看出作者对案例涉及的领域本身都做了深入的学习了解。这种诚意非常让人敬佩。可以说这本身就是对读者一个很好的示范。对我这个外行，阅读这些文字，欣赏玩味图例背后的故事，和它们呈现的信息，已经值回票价。作为设计师的读物，这本书本身的排版，也是在平均水准之上的。张弛有度，疏密相间。阅读起来美观大方，读者感觉放松友好。除了信息图的设计师，平常工作涉及软件设计、演示文档、信息演示类软件开发等领域的人士，都可以阅读一下。

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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)