

# 灵感从何而来



[灵感从何而来 下载链接1](#)

著者:水野学

出版者:电子工业出版社

出版时间:2016-10

装帧:平装

isbn:9787121294686

“感觉”已成为当今时代迫切需求的技能，是知识之间相互借鉴和联想的“使事物最优化的能力”，我们每个人都能轻松拥有。而本书中将由当下首屈一指的创意总监水野学带你打开“感觉”世界的奇妙之门。

作者介绍:

颜衡晟，北京第二外国语学院日语语言文学学士，早稻田大学交换留学，北京外国语大学日语口译专业硕士在读，参与翻译《国立大学法人法》等。水野学（Manabu Mizuno）

good design company 董事长兼创意总监

庆应义塾大学特聘副教授

目录: 第①章 “感觉”的定义 013

“感觉”使无法数值化的事物最优化 014

首先“知晓一般” 017

孩子能自由发挥“感觉” 021

美术课抬高了“感觉”的门槛 025

第②章 “好的感觉”成为时代需求的技能 029

“感觉的优劣”关系个人和企业存续的时代 030

时代渴求“下一个利休” 033

技术一旦迎来顶峰，“感觉”的时代就将来临 037

新事物的普及需要时间 041

为什么日本企业产品缺乏“感觉” 045

日本企业所需的是创意总监 049

“经营者的感受”将成为企业的核心力量 050

创意总监是企业的医生 052

“感觉”对于一切职业都将不可或缺 055

第③章 “感觉”源于知识 059

工作中“不知”则不利 060

不待灵光，储备知识 062

革新是知识之间的相互整合 065

第④章凭借“感觉”最优化你的工作 077

“流行”不等于“好的感觉” 078

高效增加知识的三个诀窍 081

依靠“感觉”进行选择、决断 089

如果你担任巧克力的商品开发负责人？ 091

知识的品质实现高精度的“输出” 094

加上知识，使之成为消费者的附加价值 099

提高“输出”的精度，最优化Sizzle感 104

以“感觉”衡量知识、决定输出 107

“感觉”的提高有助于技巧的提高 110

企划书是向消费者传递知识、故事、价值的信笺 114

深挖“喜好”，进行“有感觉”的“输出” 116

不以喜恶评判优劣，通过“设定”打磨“感觉” 118

“狭隘的感觉”也可成为工作的“轴心” 121

通过日常的努力挣脱固定思维的镣铐 123

五分钟转一圈书店，确认你在意的东西 127

以“幼儿天性”重获新鲜的感性 129

与人生的前辈谈话，全面提高“感觉” 132

“挑选衣服”是客观审视、最优化自己的日常方法 134

后记 138

· · · · · (收起)

[灵感从何而来](#) [下载链接1](#)

## 标签

设计

创意

日本

关于设计

艺术

水野学

平面设计

参考资料

## 评论

性价比不高，装帧排版印刷都像盗版，100多页卖49.8元，但是但是，水野学说到了一个非常中意的观点，技术发展到一个时代的顶端，就开始进入复古的感觉时代了，企业的审美和感觉成为了真正价值时代来临，还是给4星这个英雄所见略同

---

灵感来源于知识、常识

---

一个好的设计、好的创意，其背后都有逻辑缜密且理性的思考，设计师要对每一步安排都有合理的解释；而关于创意也就是感觉从何而来，关键在于设计师要有足够的知识储备和不墨守陈规，善于跳脱惯性思维的勇气，还要有孩童般的强大感受力，如此，一个好的感觉便会应运而生。

能说出自己的成就全来源实践而不是因为自己与身俱来的才能的水野学先生，惚れた

零到三岁的小孩因为每天接受超过阈值的新鲜感，所以最后都不记得了。

抓住感觉

近年来开始对“方法论”类的书保持警惕 这本的装帧与编辑都太难受了  
但内容还是获益不少

1. “感觉”的定义：判断无法数值化的事物的优劣、使之最优化的能力  
2. 如何获得“感觉”：知晓一般&积累知识 3. 从技术到感觉的往复摆动  
4. 警惕常识和固有思维 / 收集客观知识  
5. 高效获得知识的三个诀窍：了解王道(TOP1/经典款) / 了解流行 /  
思考王道与流行的共性和规律 6. 学习用语言清楚地表达“感觉” 7. 逃离日常的“旅行”  
8. 返璞归真 / 感受力 好奇心 发散性思维 实习时AD总说没感觉  
但具体哪里没感觉却总是说不明白 一度怀疑自己没有设计才能 看完此书略微释然  
感觉并非“天赋” 可后天习得 希望随着知识和经验储备量的增加 自己能更加敏锐精进  
以后若指导他人能清楚说出具体的“感觉”

陪我度过了被傻逼甲方折磨的一个晚上。

知识如纸，感觉如画

厚积薄发

除了书名，全书讲的不是“灵感”而是“感觉”。认同“感觉”很大程度上来自于知识和经验储备，且大多数人都可以通过调整思维方式习得。

略读过了一遍。有几点还是挺有用的、

高效增加知识的三个诀窍：从王道讲起、了解当下流行、思考是否有共同项和一定的规律。在学习知识的基础上，历史是进一步构建安身立命的基石的课程，美术是进一步构建制造、生产、表达的基石的课程。

所谓灵感都是脚踏实地地积累经验再通过思考加工而产生的产物。

感觉源于知识，并非与生俱来。“天才”乃极极极少数，反过来想其实每个“凡人”体内都沉睡着大潜能。全书例子应证了成功是99%的努力+1%的灵感，可能可以光靠灵感偶然取得短期的成功，但是大多数情况下需要铺垫支撑。采用通俗的语句和例子证明观点，所讲述的道理都很实在。许多观点都非常有启发性，扩展了理解和视野。整书阅读起来非常舒畅，语句精炼，段落节奏轻快，篇幅简短适中。自我对话的形式很亲切，通过反复的自问自答带着读者逐步深入，仿佛就像水野学先生在你面前一样。适合用于学习转换思维和日常自省。

很好的一本书。生活处处都是设计。

知识-灵感说，算是坦诚来谈创意过程了，摆脱了空洞的理论，也应是如此

最近读了好几本设计相关的随笔，

除开方法论，共通点一定是：要打开全身每一个细胞，去了解这个世界，了解人，让自己有理由地爱上它们。什么方法也好，内因驱动好外因所迫也好，这样才不会只想追求好看的皮囊，而忽视有趣的灵魂。况且这个世界那么多美好的事物，可以治疗人类的狭隘和自私，别困在自己小小的世界把自己自己禁锢。

非常好

版本设计段落间距太大，不美观，有凑页数之嫌；文字措辞乏味而无干活；

有很多新颖的观点，读水野学的书做了好多书摘。

---

[灵感从何而来](#) [下载链接1](#)

## 书评

做研究的时候会发现，如果你不懂一件事情的来龙去脉，把搜索引擎当成唯一的参照物，会做得很乱。

我认为这本书想表达的也是一样的观点：“革新是知识之间的相互整合” 第一章

感觉能够使无法数值化的事物最优化

换句话说，如果你在一个领域里深耕了很久，潜意识就会帮助你完成很...

---

熊本熊设计者水野学写的，说是灵感，其实讲的是感受/感觉。#  
灵感或者说感受，来源于丰富的知识积累。本书最重要观点。#  
高效增加知识三个诀窍（如何获得灵感（感觉））：找寻经典，  
了解对比当下流行→搜集领域内的正在流行，即 SOAT  
发现共通要素（思考是否有共同项...）

---

译者翻译的不错。

水野先生坦言，“感觉”，也就是灵感，是每个人都能具备的运动能力，在书里，他将教会我们，如何去培育、运用、打磨灵感。知识如纸，灵感如画。

纸张越大，在其上作画越是梦自由挥洒，豁达大气。

知道常识，明晓知识。是灵感的基础。世上少有天赋异禀之人，...

---

[灵感从何而来](#) [下载链接1](#)