



高等院校艺术设计精品教程
顾问 杨永善 丛书主编 陈汗青

SHINEI SHEJI YUANLI

易西多 编著

室

内

设

计

原

理

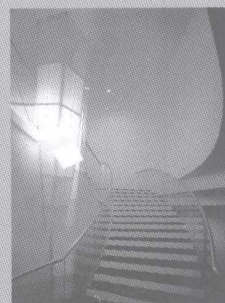
华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

高等院校艺术设计精品教程
顾问 杨永善 丛书主编 陈汗青

SHINEI SHEJI
YUANLI

易西多 编著



室内设计原理

华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉

图书在版编目(CIP)数据

室内设计原理/易西多 编著. —武汉:华中科技大学出版社,2008年6月
ISBN 978-7-5609-4312-1

I. 室… II. 易… III. 室内设计-高等学校-教材 IV. TU238

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 176294 号

室内设计原理

易西多 编著

策划编辑:王连弟

责任编辑:余 涛

责任校对:朱 霞

封面设计:潘 群

责任监印:周治超

出版发行:华中科技大学出版社(中国·武汉)

武昌喻家山 邮编:430074 电话:(027)87557437

录 排:武汉正佳数据系统有限公司

印 刷:湖北新华印务有限公司

开本:880mm×1230mm 1/16

印张:7.25

字数:160 000

版次:2008年6月第1版

印次:2008年6月第1次印刷

定价:39.80元

ISBN 978-7-5609-4312-1/TU·265

(本书若有印装质量问题,请向出版社发行部调换)

高等院校艺术设计精品教程

编 委 会

顾 问 杨永善 清华大学
丛书主编 陈汗青 武汉理工大学

编 委 (按姓氏笔画为序)

王心耀	江汉大学	张瑞瑞	湖北工业大学
王建伟	郑州轻工业学院	范汉成	湖北美术学院
过伟敏	江南大学	赵 阳	中国美术学院
全 森	广州美术学院	徐人平	昆明理工大学
汤重熹	广州大学	殷正声	同济大学
吴 昊	西安美术学院	涂 伟	武汉科技大学
吴晓淇	中国美术学院	曹永智	郑州轻工业学院
李中扬	首都师范大学	曹金明	中南民族大学
何 方	武汉理工大学	黄作林	重庆师范大学
何 辉	长沙理工大学	黄建军	华中科技大学
辛艺华	华中师范大学	鲁晓波	清华大学
汪尚麟	武汉工程大学	蔺宝钢	西安建筑科技大学
张乃仁	北京理工大学	魏 嘉	山东轻工业学院

中国经济的持续发展,促使社会对艺术设计需求持续增长,这直接导致了艺术设计教育的超速发展。据统计,现在全国已有1 000多所高校开设了艺术设计专业,每年的毕业生超过10万人。短短几年,艺术设计专业成为中国继计算机专业后的高等院校第二大专业。经历了数量的快速发展之后,艺术设计教育的质量问题成为全社会关注的焦点。

正如中国科学院院士、人文素质教育的倡导者、华中科技大学教授杨叔子所说:“百年大计,人才为本;人才大计,教育为本;教育大计,教师为本;教师大计,教学为本;教学大计,教材为本。”尽快完善学科建设,确立科学的、适应人才市场需求的教学体系,编写质量高、系统性强的规划教材,是提高艺术设计专业水平,使其适应社会需求的关键。华中科技大学出版社根据全国许多高等院校的要求,在精品课程建设的基础上,由国家精品课程相关负责人牵头,组织全国几十所高等院校艺术设计教育的著名专家及各校精品课程主讲教师,共同开发了“高等院校艺术设计精品教程”。专家们结合精品课程建设实践,深入研讨了艺术设计的教学理念,以及学生必须掌握的基础课与专业课的基本知识、基本技能,研究了大量已出版的艺术设计教材,就怎样形成体系完整、定位清晰、使用方便、质量上乘的艺术设计教材达成了以下共识。

1. 艺术设计教育首先应依据设计学科特点,采用科学的方法,优化知识结构,建构良好的、符合培养目标的教育体系,以便更好地向学生传授本学科基本的问题求解方法,并通过基本理论知识的传授,达到培养基本能力(含创新能力和技能)、基本素质的目的;注重培养学生的社会责任感,强化设计服务于社会、服务于人类的思想,从而造就适应学科和社会发展需要的高级设计人才。

2. 艺术设计基础课教学要改变传统的美术教育模式,突出鲜明的设计观念,体现艺术设计专业特色,探索适应21世纪应用型、设计型人才需求的基础教育模式。

3. 艺术设计是一门实践性很强的学科,社会需要大批应用型设计人才,因此教材编写应力求以专业基础理论为主,突出实用性。

4. 艺术设计是创造性劳动,在教学方法上要通过案例式教学加以分析和启发,使学生了解设计程序和艺术设计的特殊性,从而掌握其规律,在设计中发挥创造精神。

5. 艺术设计是科学技术和文化艺术的结合，是转化为生产力的核心环节，是构建和谐社会不可缺少的组成部分。艺术设计的本质是创新、致用、致美。要引导学生在实训中掌握设计原则，培养创新设计思维。

6. “高等院校艺术设计精品教程”将依托华中科技大学出版社的优势，立体化开发各类配套电子出版物，包括电子教案、教学网站、配套习题集，以增强教材在教学中的实效，体现教学改革的需要，为高等院校精品课程建设服务。

令人欣慰的是，在上述思想指导下编写的部分教材已得到艺术设计教育专家的广泛认同，其中有的已被列为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。希望“高等院校艺术设计精品教程”在教学实践中得到不断的完善和充实，并在课程教学中发挥更好的作用。

国务院学位委员会艺术学科评议委员会委员

中国教育学会美术教育专业委员会主任

教育部艺术教育委员会常务委员

清华大学美术学院学位委员会主席

清华大学美术学院教授、博导

楊永善

2006年8月19日

目前,市面上有关室内设计的书籍很多,但大多都是涉及各种设计成果的展示和一些内容重复、甚至抄袭的教科书籍。这些书籍印刷得越来越精美,图片的选择及相关文字说明的版式也越来越有现代感,这些形式感的东西都极具诱惑力,从而导致读者在选择图书时将这种可阅读性和可参考性作为购买书籍的主要驱动因素。与此同时,在世界各地的不同层面的设计师,正在不断制造一些重大的设计事件,虽然这些设计事件并不都与形式感问题直接相关,但是不可否认,设计在21世纪的今天依然作为一个艺术的门类,恣意妄为、纵情宣泄的现象铺天盖地却是事实,这种现象直接导致人们对设计的认识是极端随意与不太规范的。究其原因,一方面设计从一开始就与艺术有不解之缘,设计始于艺术的因素是导致这种形式感泛滥的主要原因;另一方面,大量的出版商为了追逐经济效益而对这种现象推波助澜,也是造成这种现象的重要原因。不可否认,一些设计时尚的书籍会赋予人们大量的形式美感信息,这些形式美感信息对于设计师而言具有异乎寻常的意义,对于人们的审美需求和设计产业的发展也起到非常重要的作用。但是,那些过于空洞和抽象的教科书籍除了向有志于设计事业的学生们传播室内设计的基本内容和一般技术手段外,剩下的就是一大堆诸如对称、均衡、韵律、节奏、主从等形式美法则和设计成果的展示内容。这些书籍都没有将设计的目的和意义进行有效而深刻的阐述,没有使学生明白设计是为了满足人们日益增长的物质和精神生活的需求,也就是说,设计是一个服务性行业,设计的本质是以人为本。

与此同时,让学生们裹足不前的是在我们的教科书中,往往将“人”过于概念化。也就是说,在以往的教科书中不是没有提及人在设计中所起到的重要意义,只是我们将“人”是作为概念性的人来对待的。因此,在广义的“人”的概念下,我们所做的一切研究内容都是围绕着人类这个概念来进行的。尽管诸如人机工程学这类有关人类的一些基本数据的研究对于设计师而言具有极其重要的意义和作用,但是这样一些数据最终也不过是设计的参考资料而已,它始终无法代替设计本身。而现实生活中的人绝对应该是狭义的概念,按照马斯洛需求层次理论不难得知:现代人类社会依然处于分级化时代,也就是说,我们这个时代的人类社会是由不同的社会阶层所构成的。由于社会阶层的差异性而导致的需求各不相同是社会的总体趋势。因此,作为当代设计师就必须根据不同阶层的特定需求来拟定设计目标,这是必须要建立起来的设计观。

室内设计是一门系统性极强的多学科交叉的应用型学科,也正是这种强烈的应用性特征而导致许多室内设计师不太重视设计理论的研究。仿佛设计是一件很容易就能满足人们需求的事情,它需要的是实干,没有必要在理论上过于纠缠。大多数设计师都把理论研究的工作交付给了那些其实并不太懂设计的“理论家”们。这就极大地分离了理论研究与设计实践之间的有效联系,也使得我们的设计理论研究成为一个异常独立的官方评估

体系中的一个重要组成部分。“理论来自于实践并作为再实践的指导”是人所尽知的道理，但是非常遗憾的是，我们在现实工作中却常常将两者隔离开来。现在的设计实践绝大多数是在审美这样一个纯艺术领域层面上完成的，它离设计的本质还存有相当的差距。设计的本质是解决人们对于“物”的需求，这种需求主要涉及四个方面的问题：①“物”所具有的功能问题；②“物”的形式问题，也就是我们通常所说的审美的问题；③生产或制造该“物”所涉及的经济问题；④生产或制造该“物”所涉及的技术问题。因此，一件完善的设计作品应该至少在上述四个方面都有所作为，才能称之为设计作品。如果某个设计作品由于在某一个方面获得突破并得到广泛赞同时，那是因为碰巧这个作为所获得突破的内容刚好在整体设计中的权重最大。但是设计师不能靠运气来决定产品的前途，事实上是很多著名设计师的作品尽管在某些方面卓有成效，但是由于其成果所占整体设计的权重并不算最大而导致设计失败的例子不胜枚举。因此，系统而整体的设计思维是现代设计所必须强调的基本观点。设计能力最终会体现在对理论研究的深度上。

本书除涵盖一般室内设计的内容、范畴和技术手段外，还从可持续发展的角度，强调对环境生态性认识的重要性，以及如何做到对环保性和生态性的设计，并从哲学、物理学和数学的角度分析和讨论了空间的多维度性和形态学的一些基本观点。因此，该书适应于多层次的阅读对象，尤其某些章节是针对环境艺术设计专业的硕士研究生专门编写的，希望能给大学本科生以上的教学实践增添些许色彩。同时，本书通过对现代设计发展历程的比较性研究，探讨了未来建筑和室内艺术设计的一般结构特征和形态概念。

感谢华工出版社的编辑们对本书出版过程中所付出的耐性与精心，感谢李丽媛、徐银芳及汪文竹同学在资料收集中所付出的努力，尤其是李丽媛同学在全书的整理上所花费的大量精力都令我非常感动。在此借成书之际，向所有对本人在编撰过程给予帮助的人们一并致谢！

易西多

2008年4月

第一章 设计的概念	1
第一节 环境艺术设计专业	2
第二节 设计的本质与艺术	3
第三节 设计的基本属性	7
第四节 “人”的需求	10
第五节 系统的设计观	12
第二章 室内设计系统	2
第一节 室内空间的性质	16
第二节 室内空间体系的构成要素	18
第三节 室内空间的类型与设计原则	18
一、住宅空间	18
二、商业空间	21
三、办公空间	29
四、学生作业	35
第四节 室内设计系统	36
一、室内空间设计	36
二、室内装饰设计	38
三、室内家具设计	40
四、室内照明设计	43
五、室内陈设设计	50
六、室内景观设计	50
七、室内结构与构造设计	53
第三章 室内设计的方法	3
第一节 目标系统法设计	58
第二节 设计的方法与程序	59
一、设计程序的阶段性	59
二、设计目标的锁定	59
三、语言转换的技巧	61
四、设计的表达手段	67
第四章 设计的创作技术	4
第一节 关于设计美学的几点思考	70
一、审美的感知	70
二、审美的梯级理论	70

71	第二节 设计的前期交流
72	一、创造性思维
73	二、设计纠偏
74	第三节 设计经济评估
76	第四节 可持续性设计概念
77	第五节 项目策划先行
77	第六节 互动设计
78	第七节 设计的语言

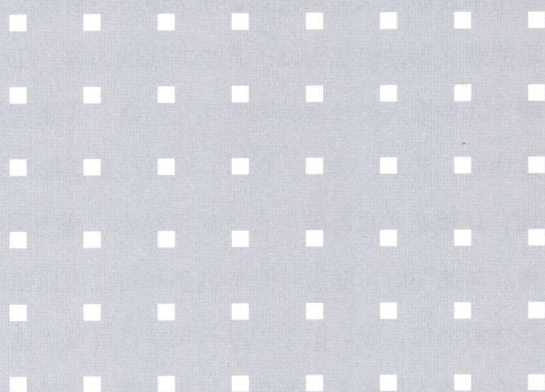
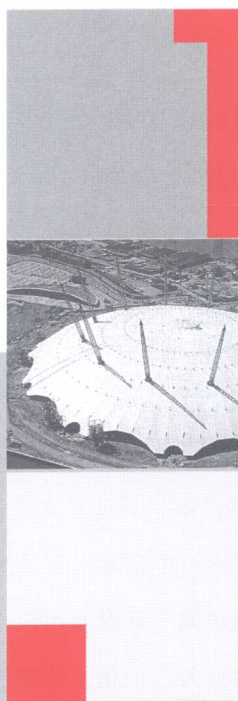
5

第五章 室内设计的实践

86	第一节 设计案例1: 武汉市新时代商务中心室内设计
88	第二节 设计案例2: 大学生创业中心策划与设计
88	一、示范作业——“青年设计联盟”
101	二、“青年设计联盟”学生优秀作业
105	参考文献

第一章 设计的概念

SHEJI DE GAINIAN



第一章 设计的概念

第一节 环境艺术设计专业

为了满足人们日益增长的室内外生活空间的需求,在20世纪80年代我国部分高校率先在原室内设计专业的基础上发展出了环境艺术设计专业(speciality of artistic design for environment),从而掀开了艺术设计飞速发展的—页。

自环境艺术设计诞生之日起,这门新兴的综合性、交叉性的应用型学科就处于激烈的争辩中心。这种争辩首先来自于学科的名称,即“环境艺术设计”,它涉及三个方面的内容:环境、艺术及设计。环境艺术设计中环境的定义是什么?从词义上讲,广义的环境概念是需要中心的,任何围绕着这个中心周边的一切,就是相对于该中心的环境;狭义的环境概念自然是指人类所生存的自然和社会环境,这里的中心是指人。但是,如果环境艺术设计仅以人作为中心的话,显然自然界的一切事物都是环境艺术设计的范畴,环境艺术设计就成为几乎囊括一切设计内容的总设计概念。例如,服装是最接近人的物理环境,属于环境艺术设计的范畴;工业产品是人的次级物理环境圈,也应该属于环境艺术设计的范畴;建筑是与人朝夕相处的环境,当然也属于环境艺术设计的范畴。很显然,有些设计早已存在并已发展成相当完善和体系化的设计门类和学科,没有人会认为它们属于环境艺术设计的范畴。许多专业人士看到这种尴尬的状况后,将环境艺术设计的中心拟定为建筑,围绕着建筑的环境就是环境艺术设计的范畴。由此,目前应用最广的室内与室外建筑环境属于环境艺术设计的范畴,但是,其他的一些行为场所——诸如公园、旅游景观等并非以建筑为核心的环境是否属于环境艺术设计的范畴就成了新的疑问。显然,环境艺术以建筑为中心是不能涵盖全部环境艺术设计的内容的。如果试图给环境艺术设计以更精确的界定,那么,以人的行为场所为中心似乎更有说服力。也就是说,环境艺术设计是为了提高人类对于行为场所的品质需求而通过对场所环境进行有意义与有动机的创造性活动,并通过视觉的方式传达出来的活动全过程。这里的意义与动机包含以下几个方面的内容:①满足并提升人们对于场所功能与审美的需求;②维护并发展全球生态环境;③创造人类社会的物质文化财富;④强调地域文化特色,提升全球文化的多样性品质;⑤环境艺术设计产品应该是功能、艺术、技术、材料、经济与意识形态完美结合的产品。

随着中国社会经济的持续高速发展,环境艺术设计与工程的高度结合已成为国民经济中的一个重要组成部分,它对中国经济的发展起到积极的推动作用。与此同时,随着社会的进步和行业内日益激烈的竞争趋势,企业在竞争中单纯依靠施工技术与设备优势已难以获得优势地位,设计的系统性与创新性已成为诸多企业生存的法宝。因此,为了适应当今社会的需要,对于环境艺术设计的从业人员的素质要求也越来越高,这就要求环境艺术设计的从业人员必须具备以下能力:

- 具有系统而整体的设计观；
- 具有分析问题与解决问题的能力；
- 具有较强的交际能力；
- 具有独特的艺术鉴赏能力与较高的审美水准；
- 具有丰富的专业基础知识与运用能力；
- 具有团队的组织、协调与统筹能力；
- 具有较强的经济分析与工程预算能力；
- 具有较强的设计表达能力（语言组织与表达、手绘与计算机软件的操作与运用）；
- 具有较强的社会责任感；
- 具有一定的生态学、植物学、气候学、地质学、建造材料与施工工艺及建筑结构、建筑设备的基础知识；
- 具备较强的专业历史知识。

第二节 设计的本质与艺术

设计与艺术的关系一直是影响和决定设计发展方向的根本性问题。如果设计属于艺术学，那么设计主要解决的就是产品的形式美感问题，而与技术、经济、工程、生态等因素无太大关系，但事实上，设计几乎不能与上述因素脱离干系，这些因素已经成为设计不可分割的重要组成部分。显然，设计不属于纯艺术的范畴，但是设计从一开始就与艺术结下了不解之缘。

“设计”一词最早是在1588年出版的《牛津英文词典》中被提及，按牛津英文词典的解释：“为艺术品……（或是）应用艺术的物件所作的最初绘画的草稿，它规范了一件作品的完成。”这是从德语中反映出来的信息，我们无法阅读16世纪的书籍，但是通过现有《牛津英汉双解词典》的解释：“设计，是欲生产出物体的草图、纹样和概念；是图画、书籍、建筑物和机械等的平面安排和布局；是目的、意向和计划。”从中不难看出，作者在解读原文时带有很强的主观因素。即便如此，它所传达的信息依然是一门应用艺术的概念，这是毫无疑问的。在1980年版的中国《辞海·艺术分册》中，设计是指：“广义指一切造型活动的计划，狭义专指图案装饰。”这就更彰显出设计的艺术及应用美术概念。这些都代表了早期的设计概念。

随着时代的进步，尤其是工业革命以后，人们觉得传统的设计概念似乎已经不能满足现代工业化大生产的需求，于是开始探讨并赋予设计以新的内涵。1980年国际工业设计学会联合会（ICSID）就曾在巴黎举行的第十一次年会上对工业设计的定义作过如下修订：“就批量生产的工业产品而言，凭借训练、技术知识、经验及视觉感受而赋予材料、结构、构造、形态、色彩、表面加工以及装饰以新的品质和资格，叫工业设计。”在这里设计已经融入了技术和操作的概念。1992年，坎萨斯大学维可多·巴巴纳克在其《为真实世界的设计》一书中，将设计定义为“为赋予有意义的秩序所作的有意识和有动机的努力”。在这里，作者强调了设计的目标和记权的问题。所谓目标是指“有意义”，

虽然作者的目标体系过于模糊,它可能涉及人类社会的各个层面,但是对设计观念的“有意义”探讨无论如何也是一个总体目标的问题。而记权的表达则在于“秩序”,“秩序”是需要依靠权重来作出决定的。1996年王受之先生在其《世界现代设计史》一书中将设计归纳为“所谓设计,指的是一种计划、规划、设想、问题解决的方法,通过视觉的方式传达出来的活动过程。”这里作者试图将传统的设计概念与现有的设计概念进行融合,难免显得牵强,但是作者清楚地看到现代设计所强调的“设计是问题的解”这一关键要素,也就是我们常说的设计是解决人与物之间的关系问题。

由于无法在中国的古书中查找到有关设计的概念,20世纪80年代后,不少中国人意识到设计概念的变迁。为了与英文DESIGN对应,而在诸多与设计相关的词汇中对设计一词进行比照性解读,从而导致许多教科书上对设计的解释是:“设想、计划、计策、计谋、图案、意匠、草图、策划、筹措等。”这样一来,反而使读者如坠云雾中,加大了人们对设计的理解难度,设计似乎成为一个包罗万象的词汇。按张道一先生的解释:“设计是为了谋求,为了达到预想的目的。”它道出了设计的目的性动机,但似乎又模糊了设计与策划的概念,而且也显得设计的专业严谨性有问题。

德国人把工程领域的设计细化到“方案阶段的草图是工程任务主要部分的探索性图面解,施工图设计是工程任务的最后图面解”,这个解释非常具体,也较适合不同领域的初学者对专业的理解,但是过于局限于某些专业领域,并不能涵盖所有的设计外延。

综上所述,通过不同国家和地区对设计的解释,我们不难发现,现代设计首先是要解决问题,也就是要解决人们对于物质的需求问题。这种需求要求设计师首先应该对设计目标进行设想、计划、构思和谋划,最后通过具体的造型活动来体现出这种谋划思想并传达给受众。因此,现代设计较为准确的理解应该是:“所谓设计,指的是把一种计划、规划、设想、问题的解决方法,通过视觉化的方式传达出来的活动过程。它的核心内容包括三个方面:①计划、构思的形式;②视觉传达方式,即把计划、构思、设想、解决问题的方式利用视觉的方式传达出来;③计划通过传达之后的具体运用。”这样一来,我们对设计的基本属性就有一个较清晰的轮廓,基本内容也较清晰。这也就是说,设计可以分成两个阶段来考虑:第一个阶段是设计的策划阶段,它着力解决目标、计划、规划、设想等诸多问题;第二个阶段是造型活动阶段,它将策划阶段的成果通过视觉化的方式传递和表达出来。这种视觉化过程可以通过草图、图案、平面布局甚至是三维立体模型及电脑动画等表达出来。传统的设计教育大多忽视对于设计概念的解读,而过多地强调设计的第二个阶段,也就是视觉化能力的培养。这种教育结果必然是大量的形式主义和表现主义的泛滥,而缺乏对问题的分析和解决能力的培养,这样也就不可避免地导致设计与目标的分离,并引发各类设计事件的发生。

艺术设计这个名词是最容易让人产生误解的,早期很多行业专家认识到该名词的修饰性问题难以解决,也就是说,设计不全然属于艺术的范畴,不能用艺术来修饰设计,于是很多的设计院校为了解决这个难题而不得不用艺术与设计(art & design)来进行解读。这样又带来新的问题,既然设计已经有了清晰的概念,又何必多此一举呢?艺术设计(artistic design)从英文的词义上就很容易解释——有艺术性的设计。所以艺术设计其实就是在设计全过程中主要解决产品艺术性问题的设计,有人也称之为形式设计(model design或form design)。

结论:“设计以人为本”是诺基亚公司产品的广告词,它道出了设计的本质问题就是解决“人”对于“物”的需

求问题。我们了解设计的本质是希望我们的设计不要偏离既定的轨道而成为艺术的附庸，应该让设计能真正造福人类，成为人类精神文明与物质文明的催化剂和代言人。

20世纪90年代末，世界上许多的报刊杂志都不约而同地用图文报道了法国设计鬼才菲利普·斯塔克设计的位于巴黎的科斯特（Costes）咖啡厅。该咖啡厅老板放手让设计师全盘按自己的构想进行创作和实施，这给予了设计师极大的创作空间，按斯塔克自己的话说：“咖啡厅是个消愁解闷之处，聚会之地，是人们消遣时光及度夜生活的地方。因此，咖啡厅应该是个愉悦舒心的地方。这个店不同于巴黎的大部分店，那些店的店门都开向大街，而我喜欢可靠亲密的气氛。结果是我创造了一个封闭的空间，在这里你甚至可以举办一次融洽和谐的宴会，当然我并不是说将这店改为酒店。”在该项目设计中，斯塔克先生大施拳脚，从平面安排、空间形态、室内装饰、陈设乃至家具都充分地体现了其无与伦比的设计功底和创造力，这件设计作品也被设计界誉为斯塔克先生最高水平的代表作之一。然而不到两年，咖啡厅老板科斯特先生在惨淡经营后不得不宣布关门。（图1-1至图1-9）

在20世纪末，伦敦市政府为了迎接千禧年的到来，以及扩大旅游资源，策划在伦敦北郊的格林威治，通过兴建一



图1-1 Costes咖啡厅,倒三角形的楼梯



图1-2 Costes咖啡厅的细节设计



图1-3 Costes咖啡厅,典雅的家具设计



图1-4 Costes咖啡厅



图1-5 Costes咖啡厅的细节设计



图1-6 Costes咖啡厅

图1-7 Costes咖啡厅



图1-8 Costes咖啡厅

图1-9 Costes咖啡厅

座标志性的建筑(The Millennium Dome)来增添新的旅游景点,并寄望产生悉尼歌剧院般的影响力。这样一个策划方案通过国际性招标,最后由英国最负盛名的设计师之一理查德·罗杰斯(Richard Rogers)荣誉承担该项目的建筑设计。设计充满时代性与活力,不仅建筑布局合理、形式感强,而且其技术与生态特征也发挥得淋漓尽致。但是,就是这样一个被业界广为褒扬的设计作品,一年后的结果与Costes咖啡厅的境遇竟然完全相同,伦敦市政府在尴尬中宣布该项目策划失败。究其原因,竟是建筑自身养维护的成本大大超出旅游人口的增加所带来的经济效益。那么,如果理查德·罗杰斯先生在设计过程中考虑到建筑的养维护成本这个因素,千年穹顶的境遇是否截然不同就不可预知了。(图1-10至图1-13)

即使是世界一流的设计大师,如果没有分清设计的目的与意义,同样会导致设计的失败。这也给那些轻视理论的设计师们一个标志性的警示:艺术与设计是有差别的,有时这种差别会导致南辕北辙。

第三节 设计的基本属性

综上所述,我们已经清晰了解现代设计的概念,但是设计概念是在不断地演变和发展,究竟是什么原因导致设计概念的演变我们却不得而知。要深究设计概念演变的原因,我们只能从设计的本质属性中寻找,任何的想象与臆断都是苍白而没有说服力的。

现代设计一般又具有哪些基本的属性呢?巴巴纳克曾就设计的影响因素进行过论述,他认为,有以下六大因素影响设计。

(1) 方法:也就是设计所采用的材料、工具和程序问题。

(2) 联系:这里指对设计师具有影响力的因素,包括家庭、成长环境、受教育程度以及自身的文化素养等。

(3) 美学:设计最终是要通过视觉化的语言将计划和构想传达出来,因此设计的美学意义也就不容置疑了。在这里尤其强调了格式塔、比例以及头脑中的影像和生物社会的先入之见。也就是说,作者将美学与心理学、社会学以及人生的经历联系在一起了。

(4) 需求:这里的需求包括两个层面的含义:一是最基本的功能需求,也就是作者所表述的生存;其二是精神需求,在这里将其定义为标志性,也就是常说的形式感问题。从需求因素中可以直接导出目标系统,因此,作者在需求因素中加入了目标的形成。

(5) 遥感因素:影响设计的因素还有自然条件、社会属性以及技术发展趋势等。

(6) 使用:在这里强调了设计的应用性因素,也就是说,不同的设计目标具有不同的应用层面。当设计在不同场合运用时,对设计的要求是各不相同的。

以上这六大制约要素其实是与设计的基本属性密切相关的,只不过在这里过于强调设计师的主观能动性,而导致一些唯心主义的成分。但是,从个人的需求出发而演绎到社会的需求是较适合设计的本质需求的。我们从很多专业教材中早已获知设计具有社会性、物质性和艺术性这三大基本属性,但似乎没有多少人对此感兴趣,也极少有人对此展开深入的研究。其实,正是这些属性的变化对于设计的发展变化起着决定性的作用,世界设计史也从某些角度上已经充分地展现了这一点。比如说在



图1-10 格林威治千年穹顶

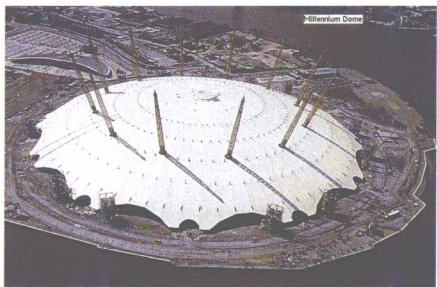


图1-11 格林威治千年穹顶鸟瞰



图1-12 格林威治千年穹顶细节设计



图1-13 格林威治千年穹顶细节设计