

合肥工业大学出版社

百所艺术院校打造百部精品

蒋粤闽 编著

Recreation Room Design

休闲娱乐空间设计

高等院校应用型设计教育规划教材 ▼ 环境艺术设计系列

丛书主编 邬烈炎

高等学校应用型设计教育规划教材
HIGHER EDUCATION SCHOOL APPLY DESIGN COURSES



休闲娱乐空间设计

RECREATION ROOM DESIGN

 蒋粤闽 编著



合肥工业大学出版社
HEFEI INDUSTRY UNIVERSITY PRESS



图书在版编目数据
C I P A C C E S S

图书在版编目（CIP）数据

休闲娱乐空间设计/蒋粤闽编著.
—合肥:合肥工业大学出版社,2009.8
高等院校应用型设计教育规划教材
ISBN 978-7-5650-0008-9
I.休… II.蒋… III.文娱活动-文化建筑-空间设计
—高等学校-教材 IV.TU242.4
中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第133748号

休闲娱乐空间设计
RECREATION ROOM DESIGN

休闲娱乐空间设计

编 著	蒋粤闽
责任编辑	方立松
封面设计	刘亭亭
内文设计	陶霏霏
技术编辑	程玉平
书 名	高等院校应用型设计教育规划教材——休闲娱乐空间设计
出 版	合肥工业大学出版社
地 址	合肥市屯溪路193号
邮 编	230009
网 址	www.hfutpress.com.cn
发 行	全国新华书店
印 刷	安徽联众印刷有限公司
开 本	889mm×1092mm 1/16
印 张	8.25
版 次	2010年9月第1版
印 次	2010年9月第1次印刷
标准书号	ISBN 978-7-5650-0008-9
定 价	52.00元(含教学光盘一张)
发行部电话	0551-2903188

编撰委员会



丛书主编：邬烈炎

丛书副主编：王瑞中 马国锋 钟玉海 孟宪余

编委会（排名不分先后）

王安霞	潘祖平	徐亚平	周 江
吕国伟	顾明智	黄 凯	陆 峰
杨天民	刘玉龙	詹学军	张 彪
韩春明	张 非	郑 静	刘宗红
贺义军	何 靖	刘明来	庄 威
陈海玲	江 裕	吴 浩	胡是平
胡素贞	李 勇	蒋耀辉	李 伟
邬红芳	黄志明	高 旗	许存福
龚声明	王 扬	孙成东	霍长平
刘 彦	张天维	徐 仂	徐 波
周逢年	宋寿剑	钱安明	袁金龙
薄芙丽	森 文	李卫兵	周 瞳
蒋粤闽	季文媚	曹 阳	王建伟
师高民	李 鹏	张 蕾	刘雪花
孙立超	赵雪玉	刘 棠	计 静
苏 宇	张国斌	高 进	高友飞
周小平	孙志宜	闻建强	曹建中
黄卫国	张纪文	张 曼	盛维娜
丁 薇	王亚敏	王兆熊	曾先国
王慧灵			

江南大学

南京艺术学院

北京服装学院

方立松

周 江

何 靖

主 审 院 校

CHIEF EXAMINE UNL

策 划

PLANNERS

参编院校



排名不分先后

江南大学	南京艺术学院
苏州大学	南京师范大学
南京财经大学	徐州师范大学
常州工学院	太湖学院
盐城工学院	三江学院
南京交通职业技术学院	江苏信息职业技术学院
无锡南洋职业技术学院	苏州科技学院
常州纺织服装职业技术学院	苏州工艺美术职业技术学院
苏州经贸职业技术学院	东华大学
上海科学技术职业学院	武汉理工大学
华中科技大学	湖北美术学院
湖北大学	武汉工程大学
武汉工学院	江汉大学
湖北经济学院	重庆大学
四川师范大学	青岛大学
青岛科技大学	青岛理工大学
山东商业职业学院	山东青年干部职业技术学院
山东工业职业技术学院	青岛酒店管理职业技术学院
湖南工业大学	湖南师范大学
湖南城市学院	吉首大学
湖南邵阳职业技术学院	郑州轻工业学院
河南工业大学	河南科技学院
河南财经学院	南阳学院
西安工业大学	陕西科技大学
咸阳师范学院	宝鸡文理学院
渭南师范大学	北京服装学院

参编院校
EDITORIAL UNIT

参编院校



排名不分先后

首都师范大学	北京联合大学
浙江工业大学	中国计量学院
浙江财经学院	浙江万里学院
浙江纺织服装职业技术学院	丽水职业技术学院
江西财经大学	江西农业大学
南昌工程学院	南昌航空航天大学
南昌理工学院	肇庆学院
肇庆工商职业学院	肇庆科技职业技术学院
江西现代职业技术学院	江西工业职业技术学院
江西服装职业技术学院	景德镇高等专科学校
江西民政学院	南昌师范高等专科学校
江西电力职业技术学院	广州城市建设学院
番禺职业技术学院	罗定职业技术学院
广州市政高专	合肥工业大学
安徽工程科技学院	安徽大学
安徽师范大学	安徽建工学院
安徽农业大学	淮北煤炭师范学院
巢湖学院	皖江学院
新华学院	池州学院
合肥师范学院	铜陵学院
皖西学院	蚌埠学院
安徽艺术职业技术学院	安徽商贸职业技术学院
滁州职业技术学院	安徽工贸职业技术学院
桂林电子科技大学	新疆大学
华侨大学	云南艺术学院

参编院校

EDITORIAL UNI.

总序



目前前艺术设计类教材的出版十分兴盛，任何一门课程如《平面构成》、《招贴设计》、《装饰色彩》等，都可以找到十个、二十个以上的版本。然而，常见的情形是，许多教材虽然体例结构、目录秩序有所差异，但在内容上并无不同，只是排列组合略有区别，图例更是单调雷同。从写作文本的角度考察，大部分章节，平铺直叙，结构不外乎该门类知识的历史、分类、特征、要素，再加上名作分析、材料与技法表现等等，最后象征性地附上思考题，再配上插图。编得经典而独特，且真正可供操作、可应用于教学实施的却少之又少。于是，所谓教材实际上只是一种讲义，学习者的学习方式只能是一般性地阅读，从根本上缺乏真实能力与设计实务的训练方法。这表明教材建设需要从根本上加以改变。

从课程实践的角度出发，一本教材的着重点应落实在一个“教”字上，注重“教”与“讲”之间的差别，让教师可教，学生可学，尤其是可以自学。它必须成为一个可供操作的文本、能够实施的纲要，它还必须具有教学参考用书的性质。

实际上不少称得上经典的教材其篇幅都不长，如康定斯基的《点线面》，伊顿的《造型与形式》，托马斯·史密特的《建筑形式的逻辑概念》等，并非长篇大论，在删除了几乎所有的关于“概念”、“分类”、“特征”的赘语之后，所剩下的就只是个人的深刻体验、个人的课题设计，于是它们就体现出真正意义上的精华所在。而不少名家名师并没有编写过什么教材，他们只是以自己的经验作为传授的内容，以自己的风格来建构规律。

大多数国外院校的课程并无这种中国式的教材，教师上课可以开出一大堆参考书，却不编印讲义。然而他们的特点是“淡化教材，突出课题”，教师的看家本领是每上一门课都设计出一系列具有原创性的课题。围绕解题的办法，进行启发式的点拨，分析名家名作的构成，一次次地否定或肯定学生的草图，无休止地讨论各种想法。外教设计的课题充满意趣以及形式生成的可能性，一经公布即能激活学生去进行尝试与探究的欲望，如同一种引起活跃思维的兴奋剂。

因此，备课不只是收集资料去编写讲义，重中之重是对课程进行有意义的课题设计，是对作业进行编排。于是，较为理想的教材的结构，可以以系列课题为主，其线索以作业编排为秩序。如包豪斯第一任基础课程的主持人伊顿在教材《设计与形态》中，避开了一般知识的系统叙述，只是着重对他的课题与教学方法进行了阐释，如“明暗关系”、“色彩理论”、“材质和肌理的研究”、“形态的理论认识和实践”、“节奏”等。

每一个课题都具有丰富的文件，具有理论叙述与知识点介绍、资源与内容、主题与关键词、图示与案例分析、解题的方法与程序、媒介与技法表现等。课题与课题之间除了由浅入深、从简单到复杂的循序渐进，更应该将语法的演绎、手法的戏剧性、资源的趣味性 & 效果的多样性与超越预见性等方面作为侧重点。于是，一本教材就是一个题库。教师上课可以从其中各取所需，进行多种取向的编排，进行不同类型的组合。学生除了完成规定的作业外，还可以阅读其他课题及解题方法，以补充个人的体验，完善知识结构。

从某种意义上讲，以系列课题作为教材的体例，使教材摆脱了单纯讲义的性质，从而具备了类似教程的色彩，具有可供实施的可操作性。这种体例着重于课程的实践性，课题中包括了“教学方法”的含义。它所体现的价值，就在于着重解决如何将知识转换为技能的质的变化，使教材的功能从“阅读”发展为一种“动作”，进而进行一种真正意义上的素质训练。

从这一角度而言，理想的写作方式，可以是几条线索同时发展，齐头并进，如术语解释呈现为点状样式，也可以编写出专门的词汇表；如名作解读似贯穿始终的线条状；如对名人名论的分析，对方法的论叙，对原理法则的叙述，

总序



就如同面的表达方式。这样学习者在阅读教材时，就如同看蒙太奇镜头一般，可以连续不断，可以跳跃，更可以自己剪辑组合，根据个人的问题或需要产生多种使用方式。

艺术设计教材的编写方法，可以从与其学科性质接近的建筑学教材中得到借鉴，许多教材为我们提供了示范文本与直接启迪。如顾大庆的教材《设计与视知觉》，对有关视觉思维与形式教育问题进行了探讨，在一种缜密的思辨和引证中，提供了一个具有可操作性的教学手册。如贾倍思在教材《型与现代主义》中以“形的构造”为基点，教学程序和由此产生创造性思维的关系是教材的重点，线索由互相关联的三部分同时组成，即理论、练习与构成原理。如瑞士苏黎世高等理工大学建筑学专业的教材，如同一本教学日志对作业的安排精确到了小时的层次。在具体叙述中，它以现代主义建筑的特征发展作为参照系，对革命性的空间构成作出了详尽的解读，其贡献在于对建筑设计过程的规律性研究及对形体作为设计手段的探索。又如陈志华教授写作于20世纪70年代末的那本著名的《外国建筑史19世纪以前》，已成为这一领域不可逾越的经典之作，我们很难想象在那个资料缺乏而又思想禁锢的时期，居然将一部外国建筑史写得如此炉火纯青，30年来外国建筑史资料大批出现，赴国外留学专攻的学者也不计其数，但人们似乎已无勇气再去试图接近它或进行重写。

我们可以认为，一部教材的编撰，基本上应具备诸如逻辑性、全面性、前瞻性、实验性等几个方面的要求。

逻辑性要求，包括教材内容的选择与编排具有叙述的合理性，条理清晰，秩序周密，大小概念之间的链接层次分明。虽然一些基本知识可以有多种不同的编排方法，然而不管哪种方法都应结构严谨、自成一体，都应生成一个独特的系统。最终使学习者能够建立起一种知识的网络关系，形成一种线性关系。

全面性要求，包括教材在进行相关理论阐释与知识介绍时，应体现全面性原则。固然，教材可以有教师的个人观点，但就内容而言应将各种见解与解读方式，包括自己不同意的观点，包括当时正确而后来被历史证明是错误或过时的理论，都进行尽可能真实的罗列，并同时应考虑到种种理论形成的文化背景与时代语境。

前瞻性要求，包括教材的内容、论析案例、课题作业等都应具有一定的超前性，传授知识领域的前沿发展，而不是过多表述过时与滞后的经验。学生通过阅读与练习，可以使知识产生迁延性，掌握学习的方法，获得可持续发展的动力。同时一部教材发行后往往要使用若干年，虽然可以修订，但基本结构与内容已基本形成。因此，应预见到在若干年以内保持一定的先进性。

实验性要求，包括教材应具有某种不规定性，既成的经验、原理、规则应是一个开放的系统，是一个发展的过程，很多课题并没有确定的唯一解，应给学习者提供多种可能性实验的路径或多元化结果的可能性。问题、知识、方法可以显示出趣味性、戏剧性，能够激发学习者的探求欲望。它留给学习者思考的线索、探索的空间、尝试的可能及方法。

由合肥工业大学出版社出版的《高等院校应用型设计教育规划教材》，即是在当下对教材编写、出版、发行与应用情况进行反思与总结而迈出的有力一步，它试图真正使教材成为教学之本，成为课程的本体的主导部分，从而在教材编写的新的起点上去推动艺术教育事业的发展。

邬烈炎

南京艺术学院设计学院院长 教授

前言



休闲餐饮空间是城市居民日常消费的饮食场所,对于满足居民日益丰富的饮食需求和交际需求,具有十分重要的意义。随着我国经济的发展及城市化水平的提高,城市住区建设有了长足的进步,人们希望拥有更高品质的生活环境,因此,也越来越关注居住空间的各种功能,对于休闲餐饮空间设计的研究和实践显得更为重要,这就对现代设计师提出了更高的要求。

中国不乏好的设计师,但缺乏优秀的设计作品,这与我们设计教育结合市场不够充分、基础研究不够彻底有着很大的关系。在我国的设计职业教育中,始终将设计划归艺术的范畴,这与发达国家的设计教育有所不同,在发达国家中,设计属应用的范畴,设计和科技的结合十分紧密,设计的宗旨是为人服务的,而我国的设计较为强调设计师自我的表达。在《休闲娱乐空间设计》一书中充分表现设计与科技的结合、艺术与技术的联系。

“休闲娱乐空间设计”课程如何顺应社会的发展,如何确立完善的课程教学体系,如何提高教学质量,这一直是我们在学习过程中思考的问题。另外,在教学中,也经常苦于找不到合适的教材而烦恼不已。目前市面上的书理论太多,案例太少,不适合“娱乐空间设计”这一实践性较强的课程教学的特点;有的书虽然图文并茂,但知识传授点又过于单一。比如,有的书只有个别的休闲娱乐空间设计的个案,但不能给学生提供一个完整、系统的知识体系;有的书涉及内容太广,虽涵盖了家庭装饰设计、办公装饰设计、娱乐空间设计,但针对性不强;有的书编写形式过于老套,已不适应现在创新性教学的需要。

本书将休闲娱乐空间设计的基本理论、教学实践与工程实例相结合,系统论述了休闲娱乐空间设计的基本原理与设计方法,着重对休闲娱乐空间设计的基本概念、分类、样式设计、色彩设计、照明设计、材料及选择、各处施工工艺等知识予以论述。首先是供给大家把握现代休闲娱乐空间设计的基本理念和公共特征,其次是为广大休闲娱乐空间设计工作者推荐一些优秀作品,从而为设计带来启迪。鉴于本书的主要读者为应用型本科、高职高专院校学生、室内设计师、广大艺术设计爱好者,因此,在编著过程中对休闲娱乐空间设计的理论没有作过深的阐述,而是着重于设计实践的讲解、优秀案例的分析。在选图上重点结合现代休闲娱乐空间设计,力争把最普遍的,在我们生活、学习、工作中经常出现的经典休闲娱乐空间设计编辑其中,介绍给广大读者。

另外,本书还加入了对休闲餐饮经营者的了解和市场分析的内容以及团队合作的内容。这些对设计的实施至关重要,设计师不同于画家,画家的创作可以是自我的,可以表达画家本人的情感,可以在作品中宣泄激情,但设计师的情感应该是理智的,不能从个人的主观意识出发,应从经营者和使用者的角度去思考,才能够做出准确的市场定位,使设计为市场所接受。针对休闲餐饮空间的特点,本书主要探讨休闲餐饮空间的设计流程,从经营者和使用者的角度出发,结合选址、风格流派分析、确定风格,最后是空间的情感设计——空间氛围的营造。

休闲娱乐空间设计是一门综合性很强的学科,笔者在编写这本书时参看了大量的相关资料,虽然书后列出了很多参考文献,但由于篇幅太多,书中案例的作者没有一一列举出来,在此深表歉意。在编著中难免出现一些疏漏与不足,恳请各位朋友、同仁予以指正。在这里感谢所有在编写过程中给予我帮助和支持的朋友们!希望本书能给从事设计教育的工作人员、学生、设计师、设计爱好者带来共鸣和借鉴。

蒋粤闽
2010年7月



第一章 休闲娱乐空间设计概述

■ 学习目标:

了解休闲餐饮空间范围、特色及其设计的发展趋势。

■ 重点难点:

把握休闲餐饮空间的影响因素及遵循原则, 决定休闲餐饮空间特色的因素。

■ 第一节 休闲娱乐空间的概念

很多设计界的同仁们常引用老子《道德经》的一段话“埏埴以为器, 当无用, 有器之用; 凿户以为室, 当无用, 有室之用; 故, 有之以以为利, 无之以以为用”来表达空间的概念和内涵。休闲娱乐空间作为休闲娱乐建筑的“无”, 我们可以从狭义和广义两个角度来加以理解。

狭义的休闲娱乐空间是指单纯的休闲娱乐卖场活动场所; 广义的休闲娱乐空间是指能提供有关设施、服务或产品, 以满足各种休闲娱乐经营或服务活动需求的场所, 除各种休闲娱乐卖场外, 还包括宾馆及休闲娱乐、餐饮、娱乐等服务性的经营场所。

随着人类社会的不断进步和市场经济的迅速发展, 现代休闲娱乐空间的综合功能和规模在不断扩大, 种类不断增多, 人们不再满足于休闲娱乐空间功能规模和物质上的需求, 而是对其环境以及对人的精神影响提出了更高的要求。这就促使设计师必须具备更宽广的专业知识和综合素质, 才能设计出优秀的休闲娱乐空间设计作品。



■ 第二节 休闲娱乐空间设计的特点

休闲娱乐和旅游设施的成功开发取决于许多因素, 这些因素通常可以归纳为以下五个方面:

(1) 市场: 某一地域的旅游、休闲和商务活动引发了对食客日益增长的需求以及食宿供不应求的现状。

(2) 经济: 经济形势和金融政策的开放或紧缩状态有利于或限制投资。

(3) 位置: 合适场地是否容易获得, 是否拥有完善的基础服务设施和开发机遇。

(4) 企业: 对要求进行恰当的阐释并具备成功推进项目所需资金和专家的企业组织。

(5) 规划和设计: 通过对设施进行详尽的设计和规划打造出一



个符合市场、功能和财务准则、并能够吸引客人光顾的休闲娱乐。

随着电梯在休闲娱乐的广泛使用，美国在19世纪中期就追求建造大规模休闲娱乐，而这一时期，欧洲还沉迷于对于小休闲娱乐的追求之中，在1960年之前，还没有客房数超过500的休闲娱乐。到了20世纪90年代，美国的城市开始流行个性化服务的欧式休闲娱乐。

休闲娱乐规模的扩大需要考虑以下因素：

- (1) 建造更多的设施以弥补高额的地价。
- (2) 增设电梯以满足客流需要。
- (3) 适当增加用餐场所。
- (4) 地基需要更加牢固。
- (5) 需要结构化的停车场。
- (6) 后勤区的扩大和管理人员的增加。

休闲娱乐的规模和级别是根据市场分析、投资价值、休闲娱乐地点的生产力分析来确定的。休闲娱乐的规模也受资金状况、管理要素、建筑法所允许的高度及容积率等因素限制。休闲娱乐规模，包括休闲娱乐地点、高度和容积率不能破坏周围景观。

休闲娱乐场所大多突出不同的豪华空间的作用除了强调设施外，还强调了其他各种不同用途的空间的变化式样。

一、实用性

功能决定形式，形式为功能服务。休闲娱乐空间设计的实用性体现在：任何一个休闲娱乐空间的设计首先应满足实用功能的需要，特别是主要功能的需要。

二、艺术性

休闲娱乐空间设计仅仅满足功能上的需求是远远不够的，好的休闲娱乐空间设计往往是功能与艺术性的巧妙结合。

休闲娱乐空间设计的艺术性体现在休闲娱乐空间设计的内涵和表现形式两个方面。休闲娱乐空间设计的内涵是通过空间气氛、意境以及带给人的心理感受来表达艺术性的；休闲娱乐空间设计的表



现形式主要是指空间的适度美、韵律美、均衡美、和谐美塑造的美感和艺术性。

1. 空间气氛和意境

由于功能、性质、使用对象营销策略等的不同,不同的休闲娱乐空间会有不同的空间气氛和意境。如休闲娱乐大堂既能给人富丽堂皇的感觉,也能给人一种亲切、温馨的氛围;同样是餐厅,中餐厅和西餐厅所营造的气氛和意境是不同的,中餐厅喜庆、热闹,西餐厅浪漫、温馨。同样是休闲娱乐卖场,不同经营类型和风格定位在空间气氛和意境塑造上也会有很大的差异性。

2. 心理感受

人的感知是多元性的,不仅包括空间尺度、比例、分隔、次序、色彩、体量、光影等视觉元素,还包括听觉、嗅觉和触觉等因素。即使是同一个空间,不论年龄、不同性别、不同职业、不同信仰、不同民族不同地域的人,对环境也必然有不同的心理反应和标准。

3. 表现形式

休闲娱乐空间设计的表现形式不只是简单的指选用什么装饰材料进行装修和造型设计,而主要是指如何在休闲娱乐空间设计中把握适度美、韵律美、均衡美、和谐美塑造的艺术美感。

(1) 适度美不仅体现在空间大小满足使用功能的适度,还体现在家具、陈设选用及布置符合人体工程学法则的适度,以及装饰造型不过于烦琐、装饰材料不过于堆砌等方面的适度。

(2) 韵律美主要是通过空间设计语言在形态上的点、线、面、体的有规律的重复变化,以及型的大小、疏密、曲直等渐变,色彩的冷暖、明与暗、纯度的高低、材质机理的不同表象层次显现等方面来具体体现的。

(3) 均衡美体现为空间布局要合理,造型、材质、色彩要平衡搭配。

和谐美是指休闲娱乐空间设计每个部分的相互协调关系。从形式要素上说,无论是造型、色彩、材质、陈设等既有大小、高低、粗细等量的对比与和谐,又有软硬、直曲、角圆等质的对比与和谐。

三、科学性

休闲娱乐空间设计的科学性,首先体现于休闲娱乐空间设计应充分重视并积极运用当代科学技术的成果,把新材料、新技术运用于设计之中;其次是休闲娱乐空间设计的空间划分、功能布局、选材用料以及声、光、热等物理环境的设计应该科学、合理。

四、地域性

不同国家、不同地区和不同民族有着不同的禁忌和喜好,不同地域的休闲娱乐空间设计在风格、色彩和用材上也应该体现出地域性的特点。





五、休闲娱乐空间特色

决定休闲娱乐空间特色的因素按三个方面分述如下：

1. 由休闲娱乐空间类型决定

由于不同类型的休闲娱乐空间对于吸引哪一类客人有着不同的目标，它的规划要求就会伴随着选择方位、规模、形象、空间标准、流通以及其他类似特点的不同而不同。举例来说，会议休闲娱乐空间和商谈中心需要接近机场，而度假村则不需要。机场休闲娱乐空间和路边的汽车旅馆需要高清晰的视野和较强的通讯信号，而会议中心、乡村旅馆、度假村以及生态旅游游客的住所则更倾向于僻静的地方。超级豪华休闲娱乐空间必须小到能营造出极为亲切的氛围，而豪华和大规模的休闲娱乐空间必须达到能符合国际标准的所需要的各项设施。休闲娱乐空间要比城市中心需要更大的设施，因为客人们呆的时间长，而且每个设施的人也较多。同其他类型的休闲娱乐空间相比，一些路边的汽车旅馆或许需要更大的餐厅以应付早餐这样的高峰点，而并不需要房间服务。以设赌场为特色的休闲娱乐空间需要闪亮的外观设计，而会议中心的设计则要相对保守。即使是相似的设计概念在每种休闲娱乐空间类型中也有不同的表现。如在城镇和郊区的休闲娱乐空间中，休息室和门厅的设计是同人们以观光为社会消遣方式相适应的，同样的目的也体现在旅游胜地中的泳池设计、会议中心的公共区域、度假村比萨饼店外的门外吧、超豪华休闲娱乐空间中的饮茶室及精品休闲娱乐空间中的超时尚休息室的设计中。

需要特别指出的是，连锁休闲娱乐空间有连锁经营的特点。连锁经营休闲娱乐空间需从其管理角度出发，要求设计师遵循一定的模式，如桌子的尺寸、门锁的高度等，管理公司的这些要求与通行的星级休闲娱乐空间标准相比，有许多更为严格，有很详细的数据。当然，这并不是在限制设计师的发挥，这些数据都是管理公司多年的经验和市场调查的结果，处处体现着人体工学和“以人为本”的经营理念。

2. 由地方性特色决定

成功的休闲娱乐空间设计不仅是满足其使用功能的需要，设计新颖，更重要的是具备其不同的地域性和文化性。先进，国际主义设计思潮的影响已使诸多地域及不同的民族具有了同一张面孔，这是极其悲哀的，如同国内的许多设计师将现代主义、极少主义、高技术主义信奉为设计原则，这是一种错误的趋势。世界之所以多姿多彩，正是由于不同的民族背景、不同的地域特征、不同的自然条件、不同的历史时期的文化而造成世界的多样性。从这一点上来讲，越具有地域性也越具有世界性。而休闲娱乐空间的设计从功能上要满足使用，这是与国际必须接轨的，换句话说，也就是具有国际相同的规范、相同的标准，以满足不同国度及不同民族的消费权及使用权，而休闲娱乐空间的精神特征文化品位则应考虑地域性及文化性的区别，这是一个休闲娱乐空间的成功所在。

3. 由业主喜好及设计师的风格来定

作为休闲娱乐空间的投资者, 业主完全有理由在自己的店中体现自己的喜好, 表达其企业文化和经营理念; 同时, 设计师的个人风格也是不能失去的。最好的情况就是业主和设计师在审美上有一定的共同语言, 能够在绝大多数问题上达成一致。业主和设计师之间是一种双向选择的关系, 无论是业主还是设计师, 在合作之前都要进行详尽细致的沟通。

关于休闲娱乐空间特色的表现, 就目前国内休闲娱乐空间业的状况来看, 以传统、经典风格为特色的休闲娱乐空间占大多数, 以现代、后现代、前卫风格为特色的占少数。这和国人对现代元素的接受程度、业主的喜好、管理公司的要求等有很大关系。作为设计师, 一方面要坚持传统的、经典的元素, 另一方面也要运用现代的手法, 使传统在一种新的语言中得到更广阔的发扬。

■ 第三节 休闲娱乐空间设计的发展趋势

随着科技发展, 社会在不断进步, 休闲娱乐空间成为人们生活的主体场所, 因而使人们对居住、工作等室内环境的设计提出了更高的要求。目前, 人们已从对物质享受的片面追求转向对精神生活的更多关注和需求, 并呈现以下几种主要发展趋势和动态。

一、绿色生态可持续发展的设计趋势

“绿色”概念是当前国内外各界广泛讨论的热点话题。如何保护人类赖以生存的环境, 维持生态系统的平衡, 合理、有效地利用资源, 是全球关注的现实问题。这主要是由于地球环境与生态状况的急剧恶化, 人们越来越认识到自身所生活的环境既要舒适、美观, 又要安全、健康。因此, 在休闲娱乐空间设计中, 人们日益重





视绿色建材的的选用与自然能源的合理利用；提倡装修设计以简洁为好，不浪费、不过于堆砌装修材料；充分利用天然采光和自然通风，为人们营造安全、健康、自然、和谐的休闲娱乐空间。

二、人为本源的设计发展趋势

国民经济高速发展，人们在物质生活和文化生活得到迅速满足的同时，思想观念也发生了很大变化，早已从20世纪60年代后的“物质本源”的价值观转变为“人为本源”的价值观，非常讲究和注重自身生活环境的提升。所以，在进行休闲娱乐设计时，首先应考虑的是人们在特定休闲娱乐空间中心理和生理两方面的感受以及精神上的需求，其次才应考虑如何运用物质手段解决装修中的技术问题。

1. 满足室内使用功能的需要

休闲娱乐空间设计已不仅仅是对建筑界面的美化，更多的是对室内功能、空间形态的改善。世界著名的日本当代建筑师丹下健山曾经谈到：“设计一座建筑，会听到许多要求，它构成了某种随心所欲的功能要求，设计师对此应该把握住建筑的真正功能，从众多的要求中抽出那些最基本的、并在将来继续起作用的功能。”同样，在休闲娱乐空间的功能设计中，首先也应考虑满足真正主要功能的需要，在满足主要功能的前提下，再按照美的形式法则来创造休闲娱乐空间的形式美。空间过于迂回，空间过大或过小，空间层过高或过低，都是对功能性问题解决不利的方面。

2. 注重绿色建材的选用

鉴于建筑装饰材料对环境的污染问题，国际卫生组织对其生产、应用规定了“环保、健康、安全”的绿色建材要求，既对室内、自然环境无污染，又对人体健康有利无害。人们现在不只是在乎装修材料的价格问题，而是把是否环保、是否由国家质检部门出具的各项指标证明、是否属于国家认定的绿色建材等问题放在首位，更加重视无污染的“绿色装饰材料”的使用。因此，在室内设计过程中，广泛选用绿色建材，严格按照“绿色装饰”，即健康型、环保型、安全型的室内装饰要求，从源头上把好防止污染的第一关，以创造环保、有利身心健康的室内环境，这是对设计人员在工作职责和职业道德上的基本要求。

3. 注重理想物理环境的创造

建筑物理环境的好坏，是室内设计成功与否的重要组成部分，人们在所处的各种空间环境中，总是伴随有热、光、声等物理环境因素的刺激，建筑的制冷、采暖、通风、照明等物理环境的好坏直接影响人们生理和心理的健康。

理想的采光照明、通风系统、制冷和采暖设施不仅有利于人的身体健康，而且有利于提高人的工作效率。如果在通风不好、很热的环境中工作，人很容易烦躁，工作效率也会很低。

4. 注意人的心理情感需要

休闲娱乐空间中不同的颜色、尺度、材质、造型、陈设、物理