

室内设计 思维创意 方法与表达

第2版

盖永成 魏威 盖文来 编著

CREATIVE
THINKING
of INTERIOR
DESIGN

室内设计思维创意 方法与表达

第2版

盖永成 魏威 盖文来 编著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

本书系统阐述设计思维与创意的理论与方法,详细介绍了与室内设计相关的设计思维方法、设计创意的过程以及设计表达与实施等内容,并针对当代设计大师的创意思想和设计思维创意具有代表性的国内外优秀案例进行分析,开发读者的思维想象,便于读者了解当今设计的潮流与趋势,理解设计思维的方法与逻辑。全书分为7章,包括设计本源、设计构思、设计延伸、设计思维、功能空间、过程与表达、当代设计大师的创意思想。本书为室内设计相关专业的学生提供相应的基础知识及合理的方式方法,并可供相关专业设计人员参考。

图书在版编目(CIP)数据

室内设计思维创意方法与表达 /盖永成,魏威,盖文来编著. —2版. —北京:机械工业出版社,2017.2

ISBN 978-7-111-56013-5

I. ①室… II. ①盖…②魏…③盖… III. ①室内装饰设计
IV. ①TU238.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第027079号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑:赵 荣 责任编辑:赵 荣 张维欣

责任校对:王 延 张 征

封面设计:鞠 杨 责任印制:李 飞

北京利丰雅高长城印刷有限公司印刷

2017年7月第2版第1次印刷

184mm×260mm·11.25印张·229千字

标准书号:ISBN 978-7-111-56013-5

定价:69.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

服务咨询热线:010-88361066 机工官网:www.cmpbook.com

读者购书热线:010-68326294 机工官博:weibo.com/cmp1952

010-88379203 金书网:www.golden-book.com

封面无防伪标均为盗版

教育服务网:www.cmpedu.com

前言

本书是研究与设计相关的设计思维方法、设计创意过程以及设计表达与实施等内容的专著，并针对具有代表性的设计创意案例做分析，开拓设计师的思维想象。编写的内容经过认真整理，对设计思维与创意的理论与方法作了较为系统的阐述，让设计师了解当今设计的潮流与趋势，理解设计思维方法、概念与逻辑。

在倡导“原创”设计的今天，作为一名称职的室内设计师，我们需要经常地对自己的作品进行反思，不断否定自我的设计观念，将自身重置于设计的本源并重新审视自身设计的发展方向。由于我国室内设计起步较晚，在某些领域的设计观念还是半封闭状态，在室内设计的创意理念上，同起步较早的先进国家相比，也必然会有一定程度的差距。近年来，我们的设计视野也得以拓宽，自由发展空间得以延展，室内设计水平也在不断提高，设计市场更专业化、正规化、市场化的体系在逐步形成并完善；设计师们除了用自己的热情去完成设计项目外，也能经常进行行业内交流与沟通，特别是港台地区，在设计理念上，比较接近国际先进设计意识与设计思想，与外国机构的设计团队合作机会也多，已经形成了强大的设计规模与设计团队。在设计思维、设计理念上也具备了一定的前瞻性，特别是“低碳”设计新理念的提出，远远超过我们，而设计思维与设计价值的体现是成正比的。作为室内设计师，理应对自己的设计不断地否定，发现自身的不足，并与行业内同仁交流、互动、促进与提高。

环顾当下，我们部分的设计师还缺乏对设计思维“原创”价值观的深刻理解。更多的设计师对自身的定位存在误区。尤其许多初入行的设计师，只会操作一两个电脑软件，很少用头脑去分析，去理解设计的含义，更谈不上创意概念，只是将一些流行的或现成的符号拿来到处拼贴；有的设计师，只注意细节过多的刻画，却忽略了整体的概念，等等。在提倡低碳环保理念的今天，可以说，我们的部分设计师，一直在做着“错误”的设计工作。特别在家装市场，到处都是无创意的劣势“行活”设计，材料无原则的肆意堆砌等现象；个别的家装公司把设计变成免费商品，并演变成菜单拼贴式的家装设计系列，这是危害了一批设计师，也危害了社会经济和社会未来发展，医生们可以掩埋掉他们的错误，但设计师不得和他们的错误生活在一起。在未来的室内设计市场，那种没有创意、没有思想、没有品位的设计，是不应该有一席之地的，而无“原创”设计概念及相互抄袭等“拿来主义”的年代应该过去。

归根结底，设计师需要经常地梳理头绪，把设计的思维整理并总结一下，把要表达

的预想目的，要表达的内容——设计思维并联起来。只有思考，身心才能得到沉淀与提炼；只有思考，才能提高设计思维创意能力，提高服务意识、品牌意识；只有思考，才能用实际的行动去改变行业内外存在的错误观念，提高室内设计师的职业水平，用规范的操作和一定水准的创意理念设计作品；只有思考，才能理解设计自身存在的价值，并体现室内设计的实际应用价值。

本书的撰写目的，其一是为环境艺术设计执业者提供一个设计思维创意基础理论和一种恰当的方法论，而设计思维创意需要一个过程，这个过程应该满足设计目标、合乎设计要求，并表达出业主、客户和设计师的最理想和最适宜的期望，并使其作品升华为富有价值标准的作品。创意要有整体性的实施与链接，在环境艺术领域建立设计创意和设计思维表达两极交叉的知识结构，提高建立在科学工作方法之上的创新思维能力，提升艺术设计教学质量。其二旨在成为一本教育、学习工具书，起到教材兼参考书的作用，以便给环境设计的学生提供相应的基础知识，以及合理的方式、方法。并且对于那些没有接受过充分环境艺术教育的设计师和事务所的从业人员也很有帮助。每一类读者都可以从本书中学习到相应的室内设计思维的理论和方法，并运用书上所附的实际案例，来启发、引导设计师的思维创意，丰富设计师的专业理论知识，以帮助他们在各自的设计领域内创造出具有艺术价值的设计。通过对室内设计思维与创意的研究，对设计方法的论证，无疑对设计师的设计创意及其创作实践具有必要的推动作用，对未来的室内空间设计发展，具有一定的参考与应用价值。由于编著者水平有限，在书中难免有不足之处，请同行、专家、学者和广大读者给予批评指正，在此以示谢意。

本书为大连外国语大学专著资助基金项目。

编著者

目 录

前 言

第1章 设计本源	001
1.1 概 述	002
1.1.1 人类设计创新的起源	002
1.1.2 人类设计创新的阶段性	002
1.1.3 与室内设计相关的创新与开发	003
1.2 问题的提出	003
1.2.1 信息收集与积累	004
1.2.2 素材组合、移植、归纳	008
1.2.3 主题性概念	012
1.2.4 整体性概念	013
1.3 面对客户群与使用人群	016
1.3.1 沟通、交流、融合	018
1.3.2 了解客户	019
1.3.3 客户需求	020
第2章 设计构思	021
2.1 理解设计	022
2.1.1 思维结构与创造能力	022
2.1.2 叙述、感性、说服、创新	024
2.1.3 原创、多向、想象、突变	026
2.2 灵感来源	028
2.2.1 灵感的点化、启示、遐想	028
2.2.2 灵感的突发、亢奋、创造	029

2.2.3	灵感的引发	031
2.2.4	感悟自然	033
2.2.5	空间气氛的联想	039
2.2.6	建筑“生命”的延续	044
2.3	风格与趋向	044
2.3.1	超越时代的记忆	045
2.3.2	情感的“表象”	049
2.3.3	人性化设计	052
第3章	设计延伸	055
3.1	设计的文化特质	056
3.1.1	设计的文化属性	058
3.1.2	设计的美学价值	061
3.1.3	跨越边界的设计	062
3.1.4	记录地域文化的印象	062
3.2	适度设计	068
3.2.1	现状分析	068
3.2.2	多与少	068
3.2.3	适量与量度	069
3.2.4	全球共生	069
第4章	设计思维	071
4.1	设计思维	072
4.1.1	思维模式	072
4.1.2	设计思维的程序	073
4.2	设计创意	073
4.2.1	方案构思	074
4.2.2	素材再造	078
4.3	创意新解	079
4.3.1	智慧与激励	079
4.3.2	推理与创新	082
4.3.3	意识与再造	084

第5章 功能空间	087
5.1 平面功能分析	088
5.1.1 面积的分摊、界定	089
5.1.2 平面功能分区与流程	089
5.2 空间的形态	092
5.2.1 空间点、线、面的交织	093
5.2.2 空间的尺度、比例与模度	099
5.2.3 空间流动的音乐	100
5.3 色彩性格的体现	103
5.3.1 空间色彩的视觉	104
5.3.2 色彩的心理和生理效应	104
5.3.3 空间的色彩创意	105
5.4 灯光意境的营造	108
5.4.1 光的艺术魅力	110
5.4.2 灯光照明设计的特性	110
5.5 陈设与氛围的营造	111
5.5.1 室内陈设的定义	111
5.5.2 配饰设计的分类	113
5.5.3 室内陈设的作用	113
5.5.4 室内陈设的布置原则	115
第6章 过程与表达	117
6.1 方案演变	118
6.1.1 概念转化为图像语言	118
6.1.2 方案视觉语言的形成	123
6.2 表达的形式	125
6.2.1 手绘最直接的表达	126
6.2.2 模型最真实的表达	130
6.2.3 计算机辅助设计	133
6.2.4 设计数据化的实施	136
6.3 设计实施	137
6.3.1 材质的组合	138
6.3.2 视觉与触觉	139
6.3.3 材料样板配置	142

第7章 当代设计大师的创意思想	145
7.1 弗兰克·盖里（燃烧的天际线）	146
7.2 扎哈·哈迪德（飓风的流动）	150
7.3 凯莉·赫本（天人合一）	153
7.4 贝聿铭（自然的空间）	155
7.5 季裕棠（无限猜想）	157
7.6 矶崎新（未来的空中城市）	159
7.7 隈研吾（消失的建筑）	162
7.8 乔治·雅布与格里恩·普歇尔伯格组合（原味与独特）	164
7.9 BIG设计团队	165
7.10 MVRDV设计团队	167
参考文献	172

CREATIVE THINKING OF INTERIOR DESIGN

第1章

设计本源

1.1 概 述

1.1.1 人类设计创新的起源

设计起源于人类的生存与劳动，也主导着人们的生活方式。当某类设计成为一种主流取向时，这种设计就改变了人们的生活形态，从而也改变了人们的生活环境。生活是创意的来源，创意源于文化，创意源于自己。也可以说创意成就人类。从建筑设计到室内设计，创意不仅促进了生态、功能、精神环境的提升，同时还反映出一个时代的经济、文化与科技水平。而创意是创新的开始，创新始于创意，其根源则来自对生活的热爱。

由于创意设计的复杂性，其理论体系尚不能说成熟，至今已提出创意、创造技法340余种。

1.1.2 人类设计创新的阶段性

创新是历史发展的一个永恒主题，就设计的演变发展而言，其形态从无意识到有意识，从低级到高级，大致可分为四个重要的转折阶段。

初级阶段：从巢居到穴居，原始人不断寻找和改变栖身场所的环境，解决生活中可能出现的风雨、寒暑和其他自然现象的袭击等问题，从而有了“家”的遐想，出现了原始的居住空间意识；

传统阶段：砖瓦材料、砌筑技术得到很大的发展，不再是天然材料的初级使用，更多依赖于经验和技術；

实用主义阶段：工业化的进程，促使社会的组织结构和生产结构发生变化，设计从制造业中分离出来，成为一门独立的学科。设计理论日益成熟，并在实用的基础上增加了更多的情感因素和美学内容；

信息社会阶段：设计在高新技术的支持下，向多元化、个性化、生态化发展，与社会学、人体工程学、心理学、形态构成学等学科相结合形成多学科的交叉体系，人们对新功能和品位追求更为迫切。

1.1.3 与室内设计相关的创新与开发

在1923年包豪斯的作品展览会上，“最为人乐道的展览品之一，是一所完全以包豪斯的设计建成的示范住宅。室内厨房废除了在中问装设一张大工作台及另设操作室的传统形式，而代以沿墙设置更具效率的柜台式工作台，上下都有储藏柜。正像今天的现代式厨房，实际上都采用这种‘革命性’的设计”。

1938年被誉为“创造工程之父”的奥斯本制定了“头脑风暴法”，并取得成功。为推广这种技法，他撰写了一系列著作，如《思考的方法》、《所谓创造能力》、《实用的想象》等，并深入到学院、社会团体和企业，组织大家运用这些技法，此方法对室内设计领域具有一定推动作用。

1944年，戈登提出了著名的“提喻法”，成为最受欢迎的创意技法之一。也是室内设计常用的方法之一。

在创造工程的研究和开发上，日本可谓为“后起之秀”。先是引进，20世纪40年代起有了自己的特色。1944年，其创造学先驱之一市川龟久弥撰写了《创造性研究的方法》一书，1955年提出等价转换理论，1977年出版了《创造工学》。另一位典型人物丰泽丰雄，提倡“一日一创”活动，先后出版《发明指南》等著作。日本人提出了许多有特色的创造技法，如“KJ法”，“NM法”、“ZK法”、“CBS法”等。

从20世纪80年代始，我国也开始了创造项目和创意技法的研究和普及，并出版了一批书刊。

1.2 问题的提出

我们所说的设计思维实际上是围绕着“问题”来展开的，所谓“问题”是指设计各要素交织在一起时所产生的关系或矛盾。好的设计一定是“问题”的良好协调统一体，问题往往是通过现象与现象、现象与其外部因素的关系表现出来的。研究“问题”的方法通常是历史的、发展的、辩证的、整体的，通过观察问题——分析问题——归纳问题到联想、创造，乃至在全过程中不断评价、修正和解决问题的模式来构筑设计思维，设计的一半依赖于思维，另一半则源自于事物的存在。

1.2.1 信息收集与积累

1. 素材收集

在设计素材收集过程中，开始阶段是发散性的收集方式，是以直觉与发散性思维方式为特征的。由于设计灵感保持的时间比较短暂，若不及时记录，便会稍纵即逝。记录的方式大致有图形、文字和符号三种，或规则或潦草，只要自己看得懂就行。

思维的过程比我们描述的要复杂。思维可能从第一个阶段直接跳跃到最后一个阶段；也可能是先有了设计构思，再去搜集素材。有一点是可以肯定的，设计的思维离不开资料的收集。

2. 思路的“无序性”

为寻找“设计思路”而大量搜集各项“设计素材”的阶段，只是一个不定型的“发展意向”思维阶段。在这个阶段，设计师的思维呈现出“无序性”，大脑还是一张白纸，但设计师却面临着无限空间思维的可能性。它可能是一种风格、一种时尚、一种韵味，如同绘画一般，为寻找“设计意念”而需要大量搜集素材，所以要尽可能地获得相关信息，力求做到详尽而全面。见图1-1~图1-3。

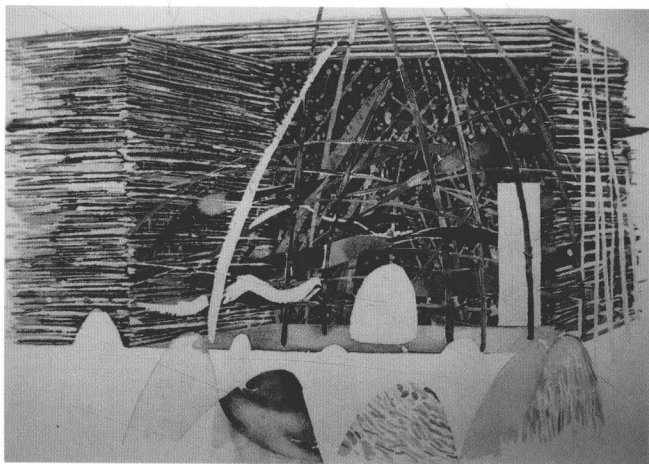


图1-1 设计思维来源于绘画作品的感悟

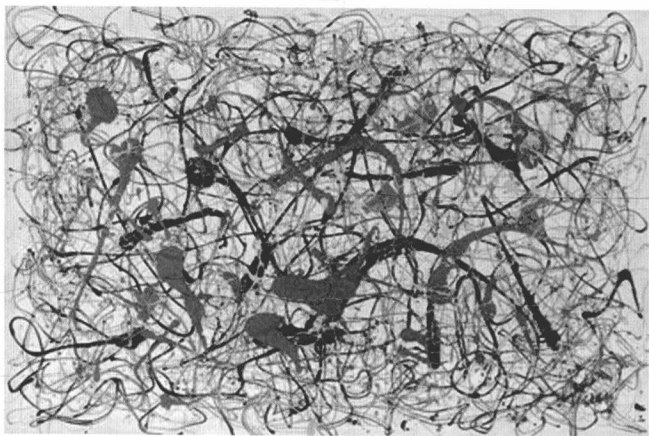


图1-2 新表现风格的绘画同样带来灵感的启发



图1-3 无限空间想象的可能性

3. 资料分析的方法

(1) 收集资料的一般方法

描述——对设计项目内容用文字整理。

测量——设计项目现场用测量工具进行测验。

观点——团队设计师的各自看法或设想。

文件——国家政策、法规、公开的资料。

分析——仔细地、合乎逻辑地分析。

(2) 获取资料的内容

设计参与者——参加设计的人员。

程序——在研究进程中操作形式以及获得的资料。

情境——项目地点的具体环境、外界的环境与背景资料。

实景——实际现场存在的设施，包括基础设施。

记录——可供以后参考用的高度概括的会议记录。

文档——工程图、文档材料。

信息提供者——提供给设计师个人观点、所需资料的人。

4. 资料收集的基本步骤

(1) 阅读资料

设计师首先通读整理过的资料，在阅读的过程中应该保持一种“综合分析”的办法，即把自己的前设和价值判断暂时搁置起来，一切从资料出发，以事实为依据。在阅读过程中还要努力寻求有“价值”的资料，即寻找资料所表达的主题和统帅资料的主线，在对资料产生整体认识的基础上，进一步寻找各部分资料间的区别和联系。

(2) 筛选资料

即从大量的资料中抽取出能说明研究问题的核心内容。筛选不是为证明自己设计概念的结论而对资料进行任意取舍，而要依据两个标准：必须能够说明或证明所研究的问题；要考虑资料本身所呈现的特点，如出现的频率、反应的强度和持续的时间，以及资料所表现出的状况和引发的后果等。

(3) 解释和价值判断

在确定资料核心内容和主要概念的基础上，建构用来解释资料整体内容的概念框架。对有价值的信息进行分析判断。作为第一手资料，进行片段的记忆与筛选。

5. 素材累积的方法

在一个概念未得到完全落实前，我们时常在几个参考案例中左右筛选，为了能更有

效地认可参考的文件，应养成良好的图片收集习惯。经过材料搜集阶段的思维酝酿，若干个设计“思路”在设计师心中逐渐“柳暗花明”，并不断形成初步的“创意思想”；设计师需要对不同的设计构想进行判断与评价，从中找出有发展前景的“思路”并加以确认。信息处理阶段，思维呈现出以抽象的逻辑思维与收敛性思维方式为基本特征的元素积累特征。资料积累有直接资料积累法和间接资料积累法两种：

（1）直接资料积累法

到大自然中去获取第一手资料，室内设计师要训练自己观察生活的能力，处处留意观察生活，从生活中发现那些未被别人发现的事物、事件，哪怕是极小的，不起眼的事情中发现美、获得创意，见图1-4。还应勤动手记录，用简练的线条记录形象，用简练的文字做补充等。

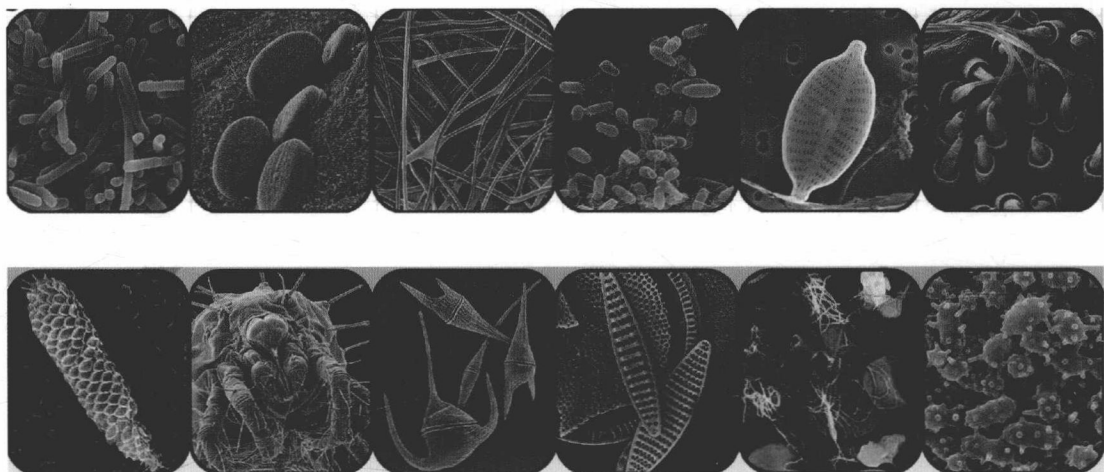


图1-4 微生物、细胞、分子等构成元素的奇特造型与梦幻般的色彩给我们带来设计灵感

以记录的方式将再现和主观处理相结合。再现是为了观察并认识事物的自然特征。

主观处理，一是运用夸张法，对形象的特点进行夸大，使其特征更加鲜明，更具个性。夸张法是在真实性的基础上运用艺术手法的结果，是真实性与艺术性的统一；二是运用省略法，对形象去繁就简，省略无关紧要的细节和次要部分，保留主要的部分，使其形象更概括。省略法是对形象的浓缩和提炼。

（2）间接资料积累法

间接资料包括绘画、录像、幻灯、照片、电影、电视、戏剧、传统艺术、民间艺术和现代艺术等，是别人直接经验的积累，作为我们空间创意设计的间接资料。见图1-5~图1-7。



图1-5 现代艺术的资料

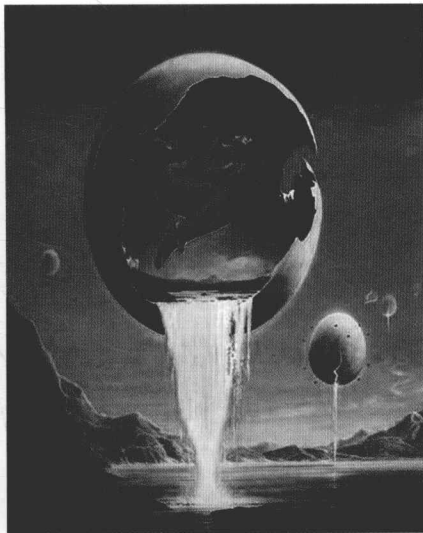


图1-6 经典创意系列



图1-7 戏剧艺术的启示

如在色彩和造型设计中，从彩陶到青铜器；从石窟壁画到漆器装饰；从织锦色彩到古典园林建筑；从淳朴的民间图案到华丽的宫廷装饰及闻名的敦煌艺术；其中许多都是我们学习和借鉴的最好范本。从中认真研究它们的规律，必将丰富和拓展我们设计的方法和途径。

文学、艺术也为设计间接地带来启示。文学言词本身虽不具备可视形象，但它能给人以联想和想象，唤起形象的美感。见图1-8，图1-9。

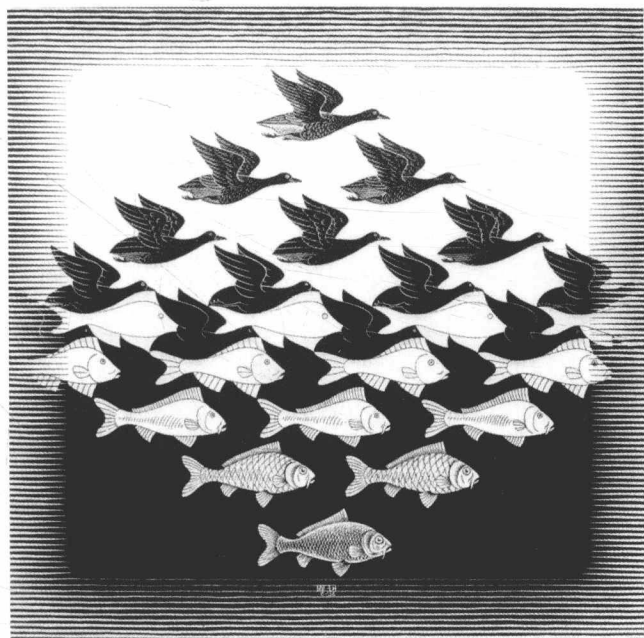


图1-8 现代艺术给人的创意的联想



图1-9 在情节中形成初步的创意概念

音乐也同样给我们的空间设计带来间接的启示。音乐与空间是相通的，人们常常形容优美的音乐具有制造空间的美感与节奏感。见图1-10，图1-11。

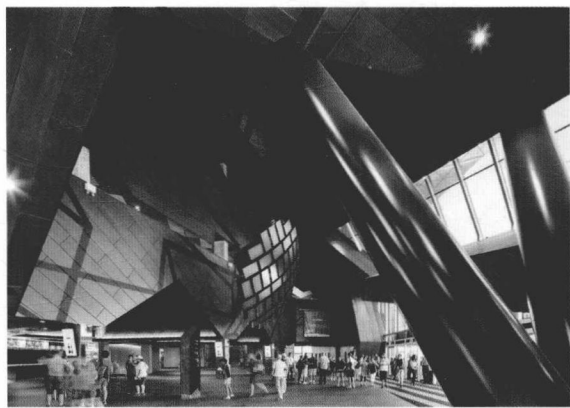


图1-10 在现代音乐中形成初步的创意概念（一）



图1-11 在现代音乐中形成初步的创意概念（二）

综上所述，一方面，通过前两个思维过程的酝酿，设计元素得以成型；另一方面，伴随着对“设计问题”的深入研究，设计师又有可能对设计思路做出调整，在此阶段，要求设计师具有收集全面信息来源、根据项目具体特性综合整理的能力。

1.2.2 素材组合、移植、归纳

在收集相关的信息资料中，所记录下来的灵感往往是比较潦草而简单的，也并非每个灵感都适合用到设计案例中去，尤其在记录到众多的灵感时，更要注意对灵感的整理。并对每个灵感的“闪光点”进行整合，把大量的素材及问题进行归纳整理，把不可采纳的信息肢解并移植，由此找到最佳设计灵动的亮点，并归纳为项目方案发展方向。可以说，设计资料整理是对资料进行“去伪存真、去粗取精”的加工过程，是从设计资料收集阶段到设计分析阶段的过渡环节。根据原始资料，可以把设计资料分为可用资料和参考资料两类，性质不同的资料所对应的整理过程和方法也有所不同。

1. 分析与归纳

设计一般根据已定的主题来确定研究方法，列出需要收集的资料种类，然后找出这些资料的大致来源。是采用描述、测验、考试，还是其他形式去收集资料，需要设计师根据研究目的和需要确定收集资料的方法。