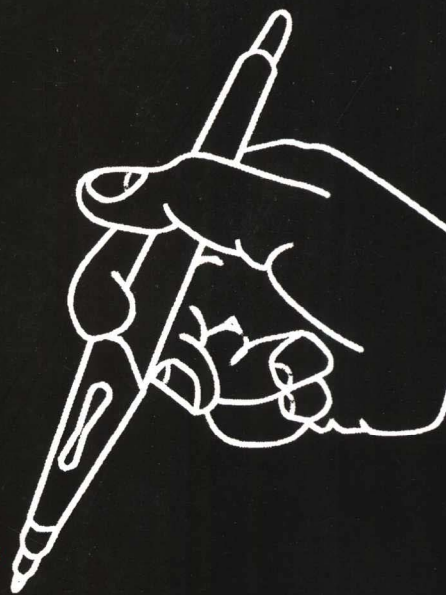


图解室内设计分析

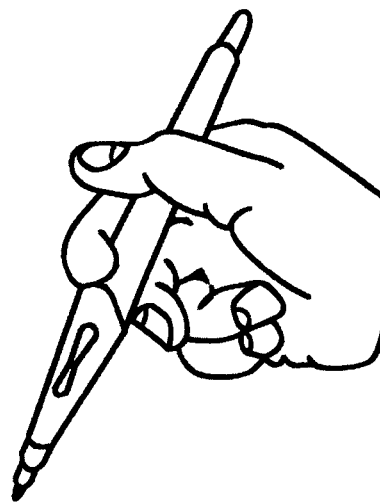
刘旭 著



中国建筑工业出版社

图解室内设计分析

刘旭 著



中国建筑工业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

图解室内设计分析 / 刘旭著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2007
ISBN 978-7-112-08972-7

I. 图... II. 刘... III. 室内设计—图解 IV. TU238-64

中国版本图书馆CIP数据核字 (2006) 第163921号

责任编辑: 何楠 黄居正
责任设计: 崔兰萍
责任校对: 刘钰 沈静

图解室内设计分析

刘旭 著

*

中国建筑工业出版社出版、发行 (北京西郊百万庄)
新华书店经销
北京嘉泰利德公司制版
北京中科印刷有限公司印刷

*

开本: 787×1092毫米 1/16 印张: 8 字数: 200千字

2007年1月第一版 2007年1月第一次印刷

印数: 1—3000册 定价: 56.00元

ISBN 978-7-112-08972-7

(15636)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换

(邮政编码 100037)

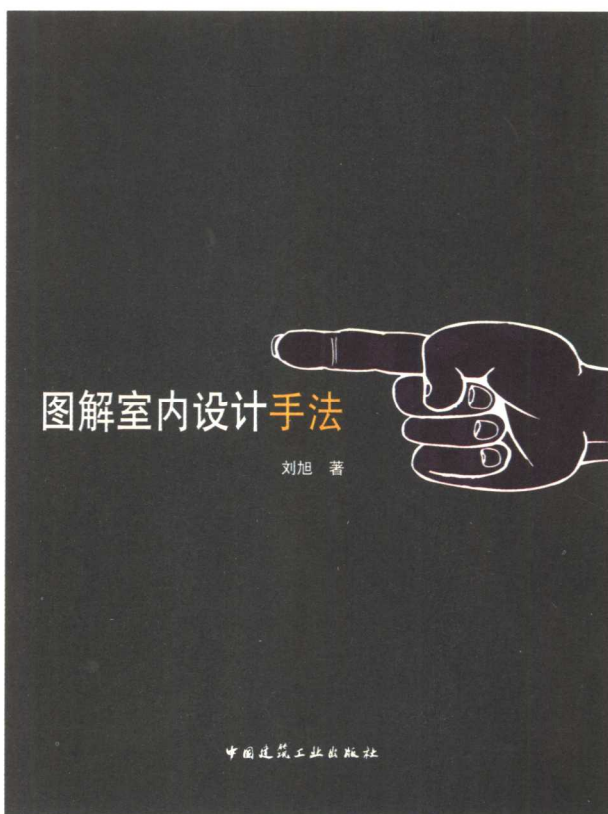
本社网址: <http://www.cabp.com.cn>

网上书店: <http://www.china-building.com.cn>



刘 旭

1971年7月出生，1993年毕业于上海同济大学建筑与城规学院建筑系室内设计专业，高级室内装饰设计师，从业深圳。



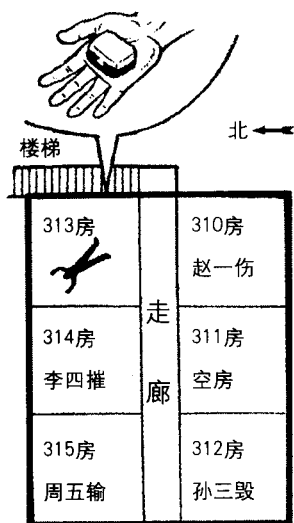
目 录

- 比例
- ✕ 错觉
- ▨ 渐次
- 聚焦
- 拟态
- ▼ 逆反
- ✕ 拼贴
- 融和
- 同构
- ▲ 透视
- 图底
- ⊞ 完形
- 象征
- ⊞ 叙事
- 因借
- 映射
- 整合
- ✕ 转换

另有《图解室内设计手法》
近期出版，敬请期待！

前言

■ 关于图解



一天早晨，在单身居住的公寓三楼313房，好玩麻将的年轻数学教授被杀，他是被啤酒瓶子击中头部致死的。

在其房内有一张麻将桌，丢着很多麻将牌，死者死时手里还攥着一张牌，大概是在断气前，想留下凶手的线索而抓住一张牌的。

被害人昨晚同朋友玩麻将，一直玩到夜里11点左右，这就是说凶手是在人都走了后才下手的。

通过调查，找到四名嫌疑犯。这四人都与被害人住在三楼。被害人住在大楼东边朝北的靠近楼梯的313房，旁边是李四摧居住的314房，对面是赵一伤住的朝南的310房。311房是一间无人居住的空房，位于314房的正对面，它的西边的邻居是南向的312房的孙三毁，同在大楼西侧的朝北的315房则住着周五输。

那么，凶手是谁呢？

右边的文字是一部推理小说中的一段情节。当仅仅看了这一段文字内容后，为了理解案件发生的相关环境现场的情形，读者可能得绞尽脑汁才能构想出一个大概。然而当作者配上一幅不需要太专业绘制的插图后，所有的问题都显得那么简单，读者也可以游刃有余地将重点放在案件本身的逻辑推理上。

很喜欢推理小说，尤其是号称侦探小说女王的阿加莎·克里斯蒂。我看过几乎所有她的小说，也收集了全套她塑造的神探波洛的探案故事的电影。在这个过程中我发现一个事实：当我阅读书本的时候，基本上要看到小说的四分之三甚至结尾的部分，我才能猜出谁是凶手；然而当我观看电影的时候，经常在情节发展到一半甚至更早，我已经能够判断出谁才是那个幕后之人。

什么原因呢？除了导演和作者对于情节展示的选择与置序的因素，我想更大的理由在于图像本身的表现力。以视觉为判断基础的图像和以思维为判断基础的文字相比，前者的感性比后者的知性来得更加直接和明确，也就是说，图形在传达意义的效果上常常比我们想要得到的还多。

这是本书以图解的方式出现在大家面前的原因。我希望这个原因是正确的。

■ 关于分析



很早以前，有一位犹太先知很受犹太民众崇拜。一次，一个人对这位先知的权威发出了挑战，说：“你有什么样的本事能让那么多人崇拜你呢？”先知笑着说：“我喊三声，对面的那座山就能跑到我脚下。”那人不信，先知就开始喊“山来”，山没有动；又喊“山来”，山还是没有动；第三次喊“山来”，山仍然没有动。那人刚想嘲笑先知，先知笑着说了一句话：“山不过来，我就过去吧。”说罢，就朝那座山走去……

作为设计师，最苦恼的事情莫过于在面对一个设计的时候茫无头绪，毫无创意和灵感可言。

如果灵感就是那座山，我们怎么唤他来呢？

先知唤山的故事告诉我们：接近山的方式有两个——改变山，或者改变自己。

先知最后选择了改变自己，让自己走向山。

我们也想改变自己，走向山，走向灵感。

可是，走向山的路在哪里呢？

鲁迅先生说过：其实世上本没有路，走的人多了，也便成了路。

那就走人走过的路吧。

分析别人留下的脚印，判断好路的方向，往前走。

只要看得到脚印，总是会有路的。

而山，会越来越近……

刘旭

2006.12 于深圳

目 录

前言		设计手法	48
设计分析原因	1	思维方法	49
设计分析目的与流程	9	背景知识——建筑大师作品	51
设计信息的传达交流过程	10	背景知识——家具——家具尺度	60
设计思考流程	11	背景知识——家具——建筑大师作品	62
设计分析目的	12	背景知识——家具——设计大师作品	64
设计分析流程	13	背景知识——中国古代家具	68
前期与后期关系	14	背景知识——景观类别	70
设计分析作用	15	背景知识——中国传统室内空间 装饰特征	71
设计分析方法与准备	17	背景知识——中国传统住宅空间组合	72
设计分析常规方法	18	背景知识——中国传统装饰纹样的 表现手法	74
设计分析改进方法	19	设计分析模型	75
设计分析准备	20	设计分析模型——空间	77
手写笔操作练习	21	空间组织方式	78
空间想像训练	22	空间置序方式	79
设计语言	26	空间组合方式	80
设计语汇 语法	27	空间感知	81
设计元素	28	空间体验——空间尺度	82
设计法则	29	空间体验——围合感 明显度	83
比例	31	空间体验——空间限定感	84
对称	35	空间体验——柱限定空间	85
平衡	36	空间体验——面限定空间	86
统一	37	空间体验——洞口与空间围合感	87
格式塔原则	38	空间化类型	88
图底关系	40	空间形态	89
一致	41	空间形态决定因素	90
拓扑等价	42	空间分隔方式	91
构图——格式 主体 线性构图	43	空间分隔方式——地面分隔	92
构图——景别	44	空间分隔方式——隔断分隔	93
视觉秩序——平面秩序	45	空间分隔方式——顶棚分隔 墙面分隔	94
视觉秩序——立体秩序	46	空间构成手法	95
视觉秩序——空间秩序	47		

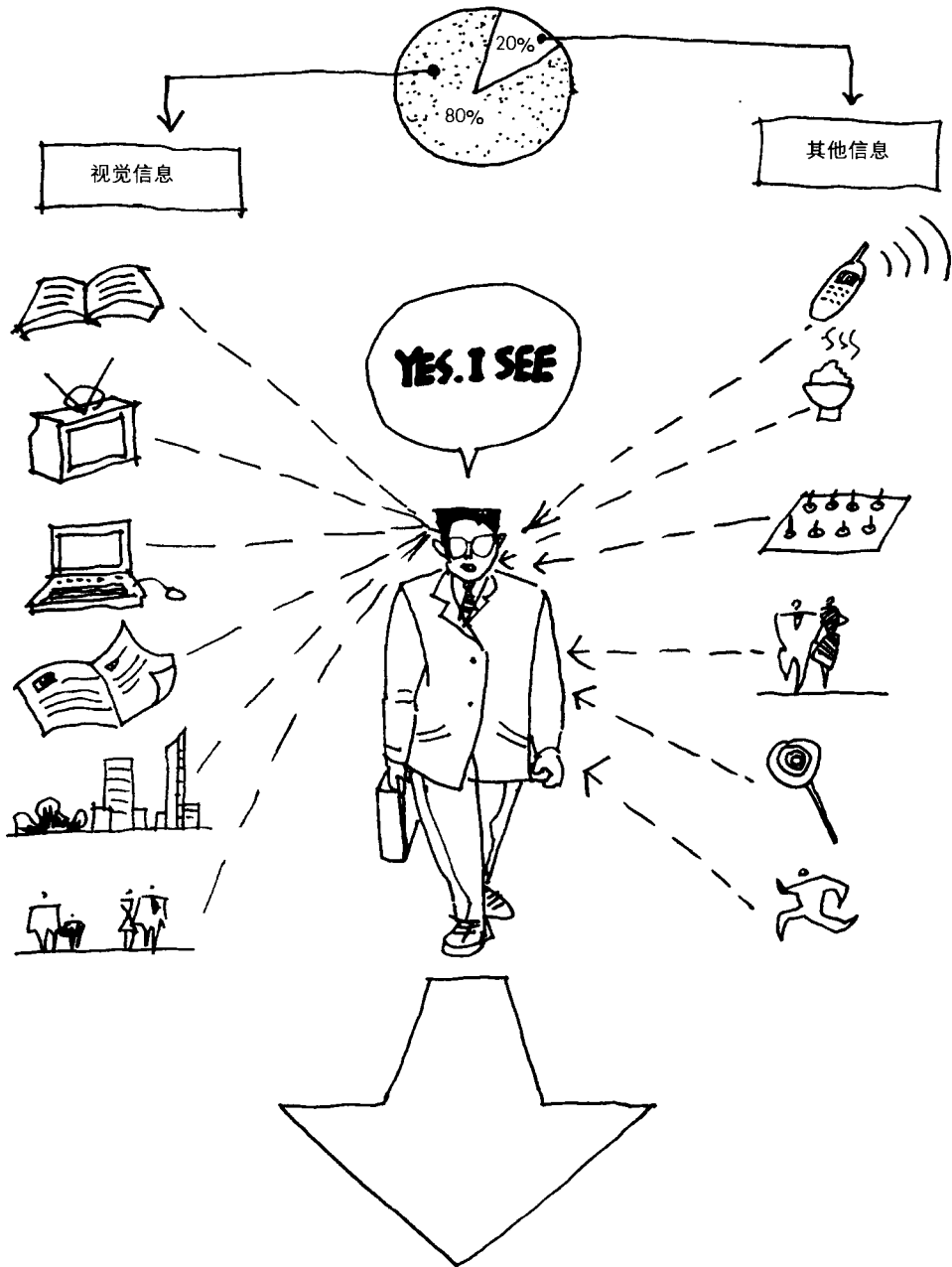
设计分析模型——界面	96	质——材料肌理的审美价值	126
形——平面构成——元素	97	质——肌理分类	127
形——平面构成——点的组合	98	质——肌理生成方式	128
形——平面构成——线的形式	99	质——材料肌理制作	129
形——平面构成——线的组合	100	质——绘画肌理制作	133
形——平面构成——面的形式与组合	101	质——图案分类	135
形——平面构成——构成手法	102	质——图案表现手法	136
形——立体构成——立体三形态	103	境——西方古典空间——古希腊	137
形——立体构成——基本要素	104	境——西方古典空间——古罗马	138
形——立体构成——面——变化方式	106	境——西方古典空间——基督教 兴起时期	139
形——立体构成——组合方式—— 面+面	107	境——西方古典空间——拜占庭	140
形——立体构成——柱——形成方式	108	境——西方古典空间——罗马风	141
形——立体构成——柱——变化方式	109	境——西方古典空间——哥特式	142
形——立体构成——柱——柱的 变化方式——切割	110	境——西方古典空间——文艺复兴	143
形——立体构成——组合方式—— 柱(线)+柱(线)	111	境——西方古典空间——巴洛克	144
形——立体构成——块——变化方式	112	境——古典风格——希腊式 罗马式	145
形——立体构成——组合方式——块+块	113	境——古典风格——拜占庭式 哥特式	146
形——立体构成——立体—— 变化方式	114	境——古典风格——文艺复兴式 巴洛克式	147
形——立体构成——构成手法	115	境——现代风格——新艺术运动风格 风格派	148
形——色彩构成——基础概念	116	境——现代风格——国际式 艺术装饰派	149
形——色彩构成——对比 色相对比	117	境——后现代风格——后现代风格 波普风格	150
形——色彩构成——对比 纯度对比	118	境——当代主要风格流派——白色派 高技派	151
形——色彩构成——对比 明度对比	119	境——当代主要风格流派——北欧风格 本土风格	152
形——色彩构成——对比 面积与 位置对比	120	境——当代主要风格流派——极简主义 解构主义	153
形——色彩构成——色彩调和	121	境——当代主要风格流派——混合风格 超现实风格	154
形——色彩构成——色调变化	122		
形——色彩构成——平衡 关联 次序	123		
形——色彩构成——色彩视觉心理	124		
形——色彩构成——心理联想	125		

设计分析模型——陈设	155	设计分析模型——室内物理	185
美的定义	156	光——基本概念	186
陈设意义	157	光——照明基础知识	187
美学标准	158	光——照明技术手法	188
室内绿化形态与布置	159	光——照明方式	190
室内山石形态与布置	160	光——眩光控制	191
物品陈设方式	161	光——天然光利用分析	194
依据与特征评价	162	光——太阳高度角与方位角	196
设计分析模型——光影	164	热——基本概念	197
光影属性	165	声——基本原理	198
光的艺术效果	166	声——声音分类	199
阴影意义	168	声——隔声	200
光的对比与过渡	169	声——混响时间	201
光的功能性与装饰性	170	声——吸声材料	202
光的形式与层次	171	声——室内电声系统	203
布光方式	172	风——开口位置与气流路线	204
顶部布光倾向	173	风——通风改善方式	206
设计分析模型——环境心理	174	风——开口设置与换气效率	207
研究对象	175	风——气流组织方式	208
人体工程学研究对象	176	设计分析案例	209
刺激	177	问题	210
个人空间	178	公寓别墅	212
人的感觉尺度	179	餐厅	219
人的行为习性	180	商店	225
人际距离 移动特性	181	办公	231
私密性 领域性	182	美容美发	239
行为过程与结果	183	参考书目	246
基于行为特征的室内空间要素	184	后记	247

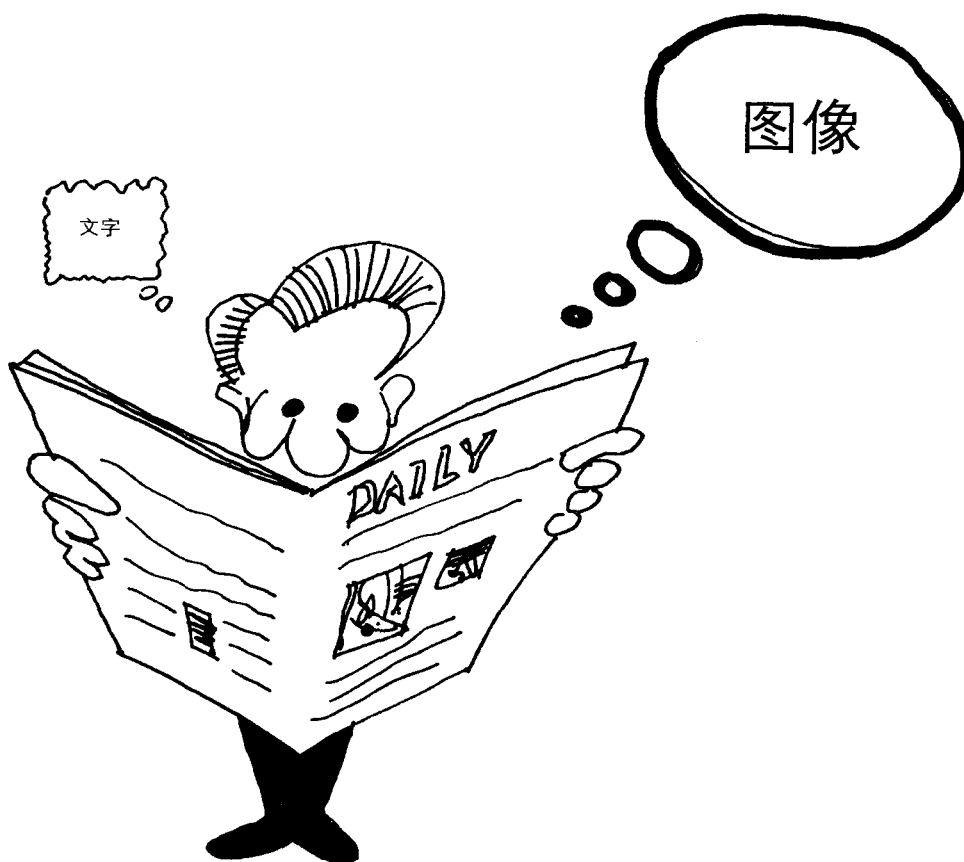


设计分析原因

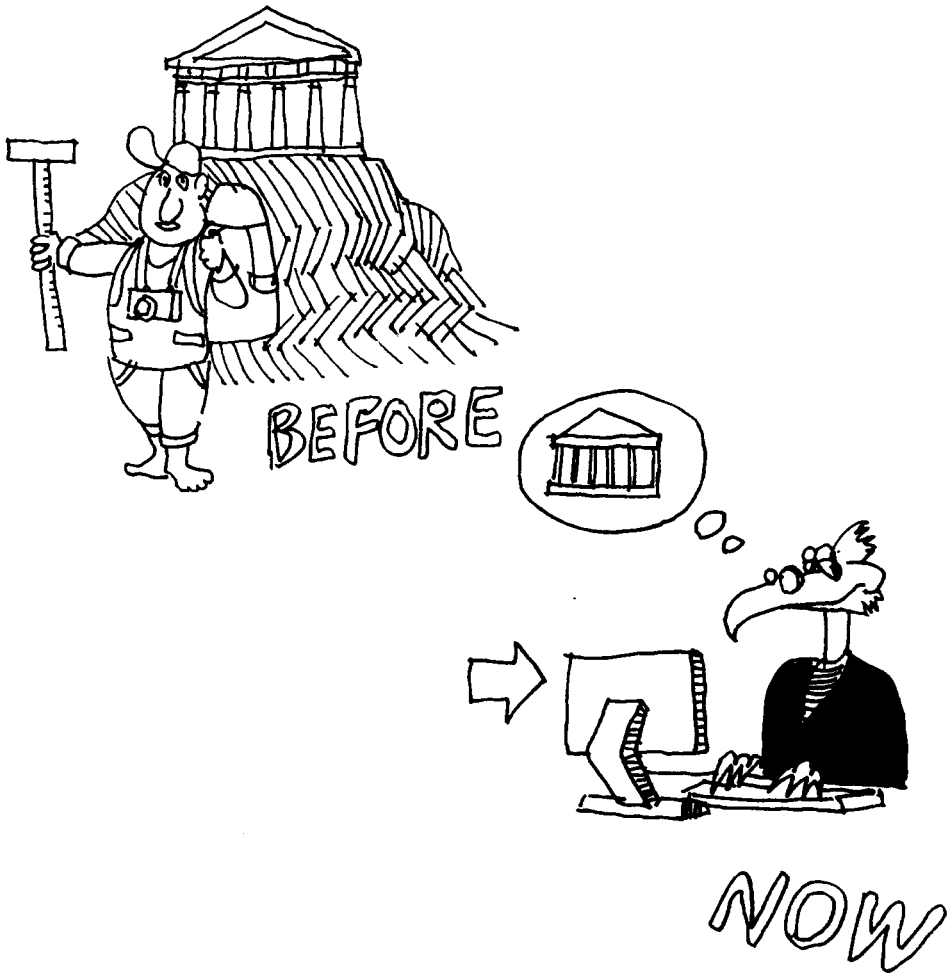
视觉文化的崛起是时代发展的必然趋势。人每天接收的外部信息中，有80%来自视觉信息。



图像成为比文字更具有优势的媒介，并成为人们生活形态中的重要组成部分。很多经典的文献用图像的方式来进行解读，许多古典名著用影像的方式加以改编，人们越来越倾向于直观的图像。



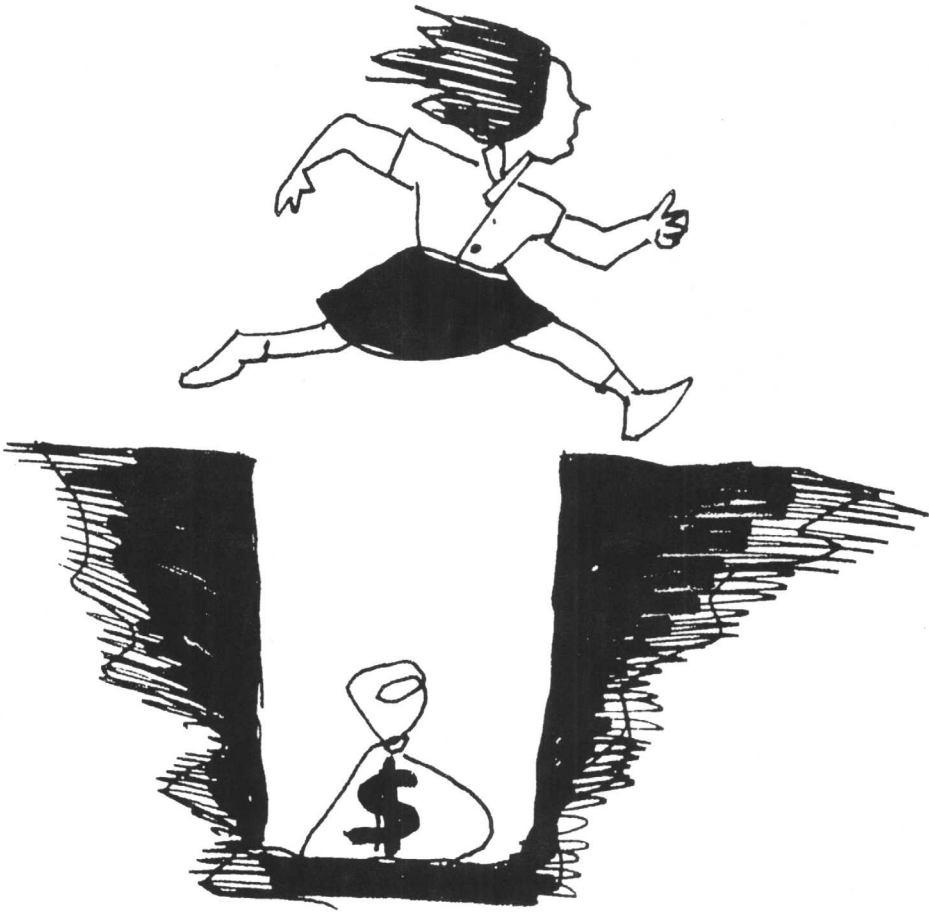
这是一个读图的时代，对于每天与大量的视觉信息打交道的建筑和室内设计师来说尤其如此。设计师们拥有了一个前所未有的获取资料的平台，可以轻易地在互联网上找到需要的相关设计作品的信息，而不必像从前的建筑师们只能亲身游历才能体会想要得到的内容。



因为获得图像的方式是如此便捷，成本如此低廉，因此这样的信息很快就大量充斥我们的眼球。为了在有限的时间内更多地处理这些信息，图像的瞬时显示成了设计师看图的主要方式。我们的电脑上，各种看图软件层出不穷。而我们的眼睛，就像照相机的快门一样越按越快，图像在眼前留下记忆的时间也越来越短，大脑如同复印机一样让图片一闪而过，什么也没留下。



图像的视觉冲击力成为我们注意并选择让视线停留多些片刻的惟一理由。而与建筑和室内设计密切相关的功能，空间布局，构思与手法等因素却常常因为拍摄角度或摄影技术方面的原因而被我们忽略。但是这些要素正好是一个好的设计作品所能提供给设计师的最大的收获和帮助。然而不幸的是，因为快速浏览的原因，我们会经常性地忽略它们。



所以，对于建筑师和室内设计师来讲，需要找到一种更有效地处理图像信息的方法，让如同浮光掠影般从我们眼前流逝的图像能够留下更多为我所用的线索。设计分析的运用则是解决这一问题的一个有效的手段。

