

CREATIVE THINKING OF INTERIOR DESIGN
CREATIVE THINKING OF INTERIOR DESIGN
CREATIVE THINKING OF INTERIOR DESIGN

室内设计

盖永成 编著

思维创意

室内设计思维创意

盖永成 编著



机械工业出版社

本书阐述了室内设计思维与创意的特征与方法,读者可以从本书中学到相应的室内设计策划的理论和方法。本书共分7章,内容包括设计本源、设计构思、思维方式、功能空间、过程与表达、设计与实施、走进当代大师。本书旨在成为一本学习参考书,给学习室内设计的学生提供相应的基础知识及合理的方式方法,并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/盖永成编著. —北京:机械工业出版社, 2011.6
ISBN 978-7-111-34673-9

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第087496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 李宁

责任校对:薛娜 封面设计:田丰海

责任印制:杨曦

保定市中画美凯印刷有限公司印刷

2011年8月第1版第1次印刷

210mm×285mm·8.25印张·216千字

标准书号:ISBN 978-7-111-34673-9

定价:55.00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

社服务中心:(010) 88361066

销售一部:(010) 68326294

门户网:<http://www.cmpbook.com>

销售二部:(010) 88379649

教材网:<http://www.cmpedu.com>

读者购书热线:(010) 88379203

封面无防伪标均为盗版

前言

本书是研究与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的专著，并针对设计思维创意具有代表性的国内外优秀设计案例进行分析，开发设计师的思维想象。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设计潮流与设计趋势，理解设计思维方法与思维概念与逻辑。

在倡导“原创”设计的今天，作为一名称职的室内设计师，我们需要经常对自己的作品反复地思考，我们需要不断地否定自我的设计观念，需要重新审视自己设计的行进方向。由于我国室内设计起步较晚，在室内设计的创意理念上，与起步较早的先进的国家相比，必然会有一定程度的差距。改革开放以来，我们的设计视野相对地拓宽，自由发展空间相对地延展，室内设计水平也在不断地提高，设计市场专业化、正规化、市场化，体系在逐步形成并完善；设计师们除了用自己尽职尽责的热情去完成设计项目外，还能经常进行行业内交流与沟通。特别是中国香港与中国台湾，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、设计理念上也有一定的前瞻性，而设计思维与设计价值体现是成正比的。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，并且相互促进与提高。

环顾当下，我们的部分设计师对设计思维“原创”的价值观缺乏深刻理解。更多的设计师对自身的定义存在误区。尤其，许多初入行的设计师，只会操作一两个计算机软件，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。在提倡低碳环保理念的今天，可以说，部分设计师一直在进行“错误”的设计工作。特别在家装市场，到处都是无创意的劣势设计，材料无原则的肆意堆砌等现象。甚至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。在未来的室内设计市场中，这种没有创意、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现象的“拿来主义”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、用户和设计师的最理想的、最适宜的期望，并使其作品升华为赋予价值标准的作品。因此，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。

其二，本书旨在成为一本教育、学习工具书，起到教材兼参考书手册的作用，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，并对那些没有接受过充分的环境艺术教育的相关从业人员提供帮助。每一类读者都可以从本书中学习到相应的室内设计策划的理论和方法，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。通过对室内设计的思维与创意的研究及设计方法的论证，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，书中难免有不足之处，恳请广大读者给予批评指正，在此以示谢意。

盖永成

目 录

前言

第1章 设计本源 001

1.1 概述002

1.2 问题的提出003

1.2.1 信息的来源

——素材收集与元素积累 003

1.2.2 信息的整合

——素材组合、移植、归纳 008

1.2.3 主题性概念

——设计灵魂的体现 010

1.2.4 整体性概念

——“辩证与统一” 012

1.3 面对客户与使用人群014

1.3.1 客户与开发商的性质

——沟通、交流、融合 016

1.3.2 客户与开发商的喜好

——了解个体的特征 017

1.3.3 客户与开发商的需要

——价值取向与判断 018

第2章 设计构思 019

2.1 理解设计020

2.1.1 思维与创意

——思维结构与创造力 020

2.1.2 思维创意的形式

——叙述、感性、说服、创新 022

2.1.3 设计思维的特性

——原创、多向、想象、突变 023

2.2 灵感的来源025

2.2.1 灵感的类型

——点化、启示、梦幻、遐想 025

2.2.2 灵感的特质

——突发性、亢奋性、创造性 026

2.2.3 灵感的引发

——摆脱思维束缚 027

2.2.4 感悟人化自然

——体味自然美感 029

2.2.5 环境气氛的联想

——环境气氛的想象 033

2.2.6 文化缔造者

——设计的高雅文化 037

2.2.7 建筑“生命”的延续

——建筑表情印象 039

2.3 风格与趋向039

2.3.1 时代感

——超越时间的记忆 040

2.3.2 情节感

——情感的表象记忆 044

2.3.3 人性化

——人性化设计 046

2.3.4 地域性

——记录区域的文化印象 049

第3章 思维方式 053

3.1 设计创意054

3.1.1 悟性

——方案构思的自我体验 054

3.1.2 素材再造

——方案细节的过渡	057	——视觉形式语言的形成	091
3.2 创意的方法	059	5.2 表达的形式	093
3.2.1 创意方法一		5.2.1 从徒手草图开始	
——智慧与激励	059	——设计最直接的语言	094
3.2.2 创意方法二		5.2.2 概念模型	
——推理与创新	060	——设计直观、真实的表达	097
3.2.3 创意方法三		5.2.3 计算机辅助设计	
——意识与再造	061	——写实性与客观性	100
第4章 功能与空间	063	5.2.4 施工图深化的程度	
4.1 平面功能分析	064	——设计数据化的实施程序	101
4.1.1 面积分配整合		第6章 设计与实施	103
——空间的行为界定与尺度	064	6.1 设计实施	104
4.1.2 平面功能分区		6.1.1 从选材开始	
——动线与流程	065	——材质的组合	104
4.2 空间的形态	067	6.1.2 了解材质特性	
4.2.1 空间交织的界面		——视觉与触觉	106
——空间点、线、面的交织	069	6.1.3 材料样板配置	
4.2.2 空间的尺度		——空间性格的外延	108
——空间的列比与模度	073	6.2 价格控制	110
4.2.3 空间的音乐		6.2.1 造价构成	
——空间情感的调节	074	——直接报价与间接报价	110
4.3 空间的色彩		6.2.2 整体概算	
——空间性格的体现	076	——文件编制与组成	112
4.4 空间的灯光艺术		第7章 走近当代大师	113
——空间意境的缔造	080	7.1 弗兰克·盖里	114
4.5 空间的陈设		7.2 扎哈·哈迪德	116
——氛围的营造	082	7.3 凯莉·赫本	118
第5章 过程与表达	087	7.4 矶崎新	119
5.1 方案演变	088	7.5 季裕棠	122
5.1.1 概念形成阶段		参考文献	125
——信息转化为图像语言	088		
5.1.2 方案成型阶段			

第1章

设计本源

1.1 概述

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，没有创意就没有人类的诞生，没有创意就没有人类的今天，没有创意就没有人类的未来，正是这样我们才说创意成就人类。环境与室内设计更是如此，它不仅促进了生态、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，其根源来自对生活的热爱。

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

2. 人类的设计创新的阶段性

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4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，更多的

是依赖于经验和技術。

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，设计从工匠的制造业中分离出来，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观的内容。

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。

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间装设一张大工作台及另设操作室的传统形式，而代之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

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，出版了《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”、“CBS法”等。

20世纪80年代，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”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的。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 信息的来源——素材收集与元素积累

1. 素材收集

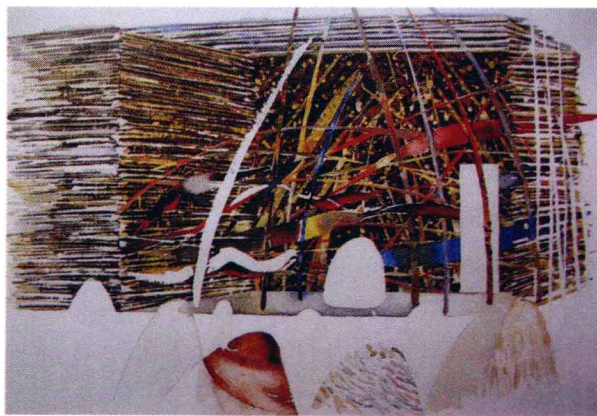
在设计素材收集过程中，开始阶段是发散性的收集方式，是以直觉与发散性思维方式为特征的。由于设计灵感保持的时间比较短暂，若不及时记录，便会稍纵即逝。记录的方式大致有图形、文字和符号3种，或规则或潦草，只要自己看得懂就行。

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，再去收集素材。有一点可以肯定，设计的思维离不开资料的收集。

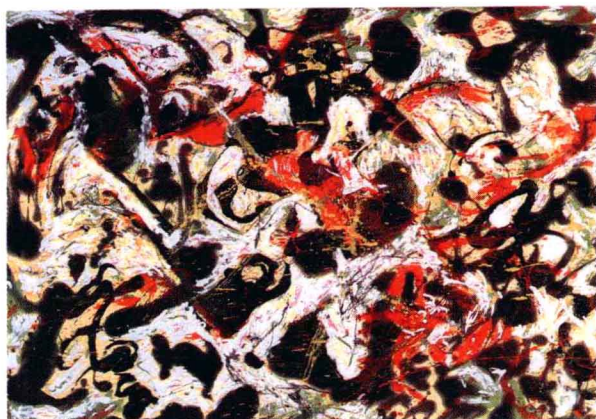
2. 思路的“无序性”

为寻找设计思路，而大量收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。这个阶段，设计师的思维呈现出“无序

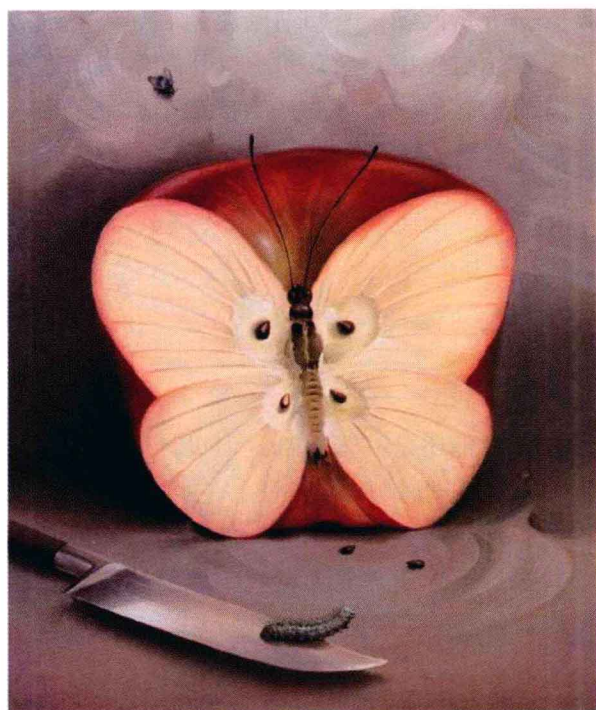
性”，大脑还是一张白纸，但设计师却面临着无限的空间思维的可能性。它可能是一种风格、一种时尚、一种韵味，如同绘画一般，为寻找设计意念而需要大量收集素材，所以要尽可能地获得相关信息，力求做到详尽而全面。



设计思维可以来源于绘画作品的感悟



新表现风格的绘画同样会带来灵感的启发



无限空间形象的可能性

3. 资料分析的方法

(1) 以下是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——研究进程中的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”的方法，即把自己的前期设计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领资料的主线，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关系。

(2) 筛选资料 就是从大量的资料中抽取能说明研究问题的核心内容。筛选不是为了证明自己设计概念的结论而对资料进行任意取舍，而是要依据两个标准，第一必须能够说明或证明所研究的问题，第二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. 元素的积累

在一个概念未得到完全落实时，我们时常在几个参考案例中左右筛选，这是为了能更有效地认可参考的文件。设计师应养成良好的图片收集习惯。经过材料收集阶段思维的酝酿，若干个设计思路在设计师心中逐渐凸现，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阶段。资料积累包括直接资料积累法和间接资料积累法。

(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，哪怕是从极小的、不起眼的事情中发现美，获得创意。设计师还应勤动手记录，用简练的线条记录形象，用简练的文字进行补充等。



微生物、细胞、分子等构成元素的奇特造型与梦幻般的色彩带来意想不到的设计灵感

以记录的方式再现和主观处理相结合，再现是为了观察认识事物的自然特征。

主观处理有两种方法。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，使其形象更具有概括力。省略法是对形象的浓缩和提炼。

(2) 间接资料积累法 间接资料包括书本、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，是将别人直接经验的积累作为我们空间创意设计的间接资料。

例如，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



戏剧游园惊梦的资料（冯海）



现代艺术的启示



经典系列的工艺品（刘力国）

将丰富和拓展我们设计的方法和途径。

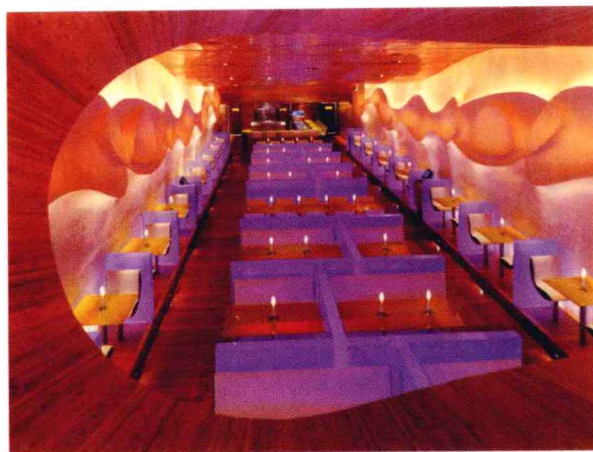
文学艺术也给我们的设计间接带来启示。文学言词本身虽不具备可视形象，但它能给人以联想和想象，唤起形象的美感。

音乐也同样给我们的设计间接带来启示。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。

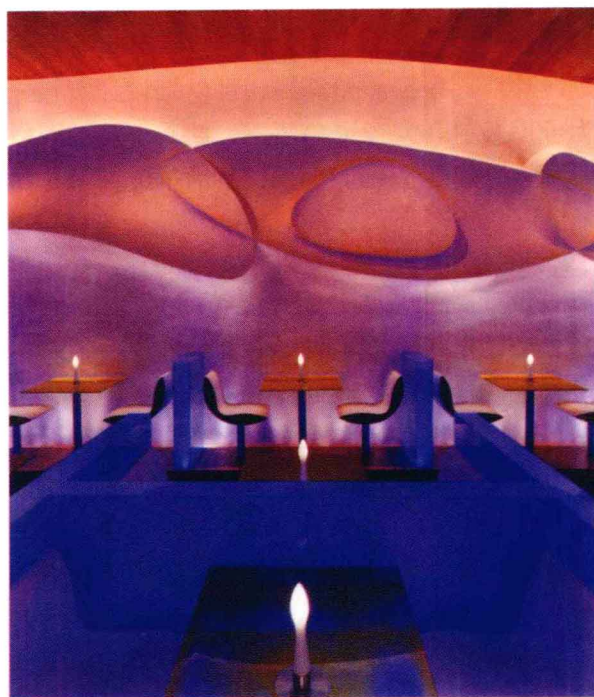
综上所述，一方面，通过前两个思维过程的酝酿，设计元素得以成形；另一方面，伴随着对设计问题的深入研究，设计师又有可能对设计思路进行调整，在此阶段，要求设计师具有全面信息来源，根据项目具体特性综合地整理。



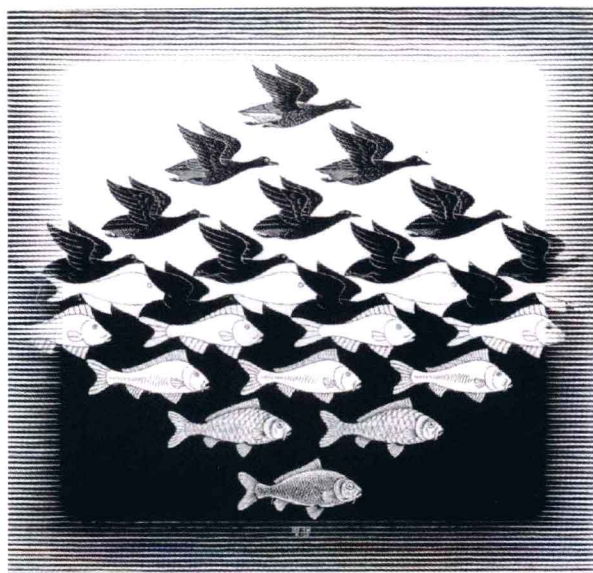
现代艺术给人的创意的联想



在音乐中形成初步的创意概念之一



在音乐中形成初步的创意概念之二



在故事情节中形成初步的创意概念

1.2.2 信息的整合——素材组合、移植、归纳

在收集相关的信息资料过程中，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案例中去，尤其在记录众多的灵感时，更要注意对灵感的整理，并对每个灵感“闪光点”进行整合，把大量的信息及问题进行归纳整理，把不可采纳的信息分解并移植，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

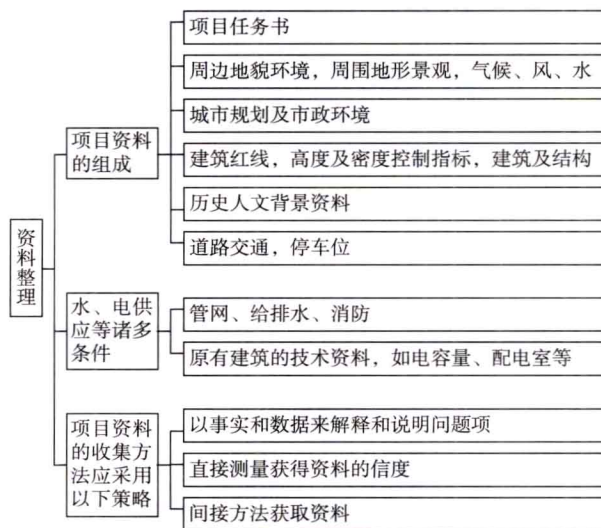
设计一般根据已经确定的主题来确定研究方法，先列出需要收集的资料种类，然后找出这些资料的大致来源。采用描述、测验、考试，还是采用其他形式去收集资料，需要设计师根据研究目的和收集资料的方法来判断。

（1）分析和综合 分析和综合是方向相反的一种思维形式。分析是在思维中先把设计对象分解为不同的方面、因素、层次、部分，然后分别进行归纳整理。由于室内设计本身的复杂性，我们很难一开始就能从整体上对它有深刻的把握，而必须在把研究对象逐步分解的基础上进行整合，力求把握部分对象的本质及它们之间的联系。把对研究对象各个部分、方面、因素、层次的认识在思维中结合起来，探明空间的结构机理和动态功能，形成整体性认识。分析的最终目的是综合。

（2）归纳和演绎 归纳是从个别事实和直接经验分析开始，推演出有关设计本身的一般属性和本质特征的思维方法。归纳法可分为完

全归纳法和不完全归纳法，由于设计本身的复杂性、多样性，归纳方法又分为枚举法和科学归纳法两种。枚举法是通过列举有代表性的设计案例来证实研究结论的方法。科学归纳法是对某一门类的部分对象的本质属性和因果关系进行分析，得出研究结论的推理方法。就设计而言，科学归纳法是对设计功能根本属性的运营成本的结果进行全面分析。所以，它所得出的结论可靠性程度较高。

2. 项目信息量的整合



项目信息量的整合示意图

3. 项目信息量内容的可行性

1) 项目任务书或策划书或项目招标文件的可行性。

2) 项目建筑原始图样，包括设备隐蔽图样的可行性。

3) 业主的特殊要求，谈判记录，具体要求的可信程度。

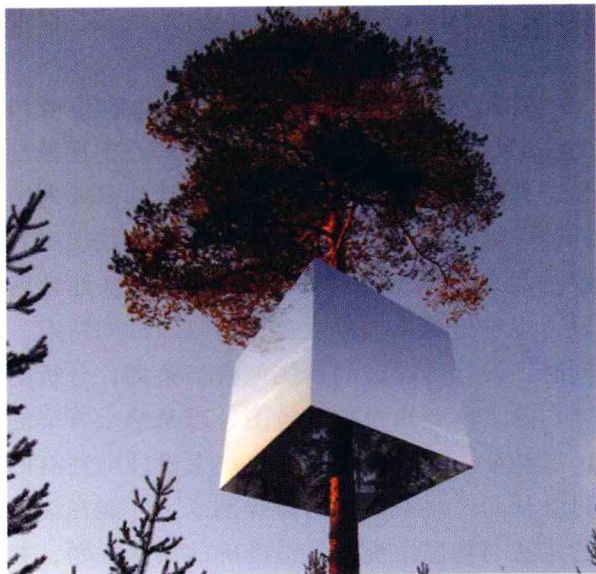
4. 素材的组合、移植、归纳

1) 环境人文资料，城市发展及城市文化。

2) 相关边缘领域文献包括音乐、诗歌、文学、大师作品等。

3) 自然、气象、声光学科。

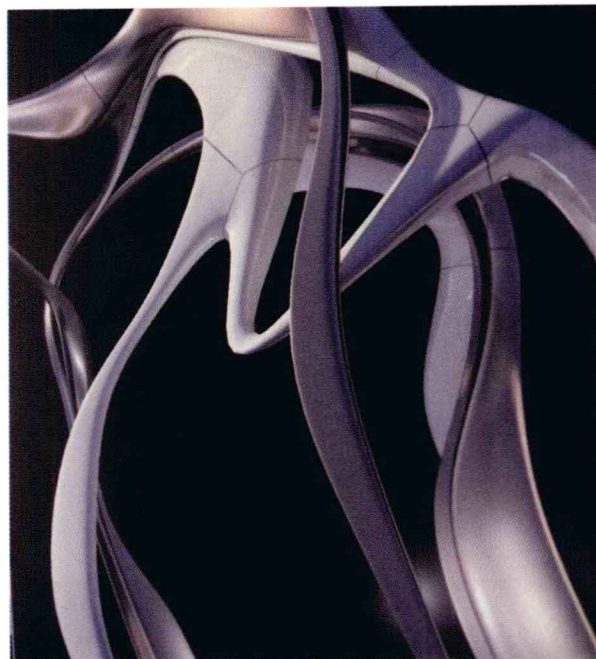
信息量的整合阶段也是设计的前期，需要设计师通过整理相应素材，把握装饰设计的主



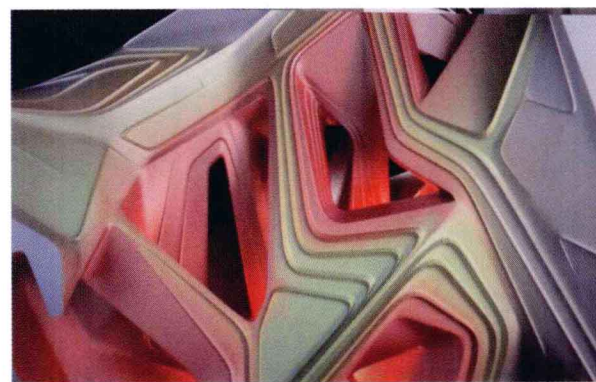
以植物为元素的设计



不断追求人性本源“家”的设计



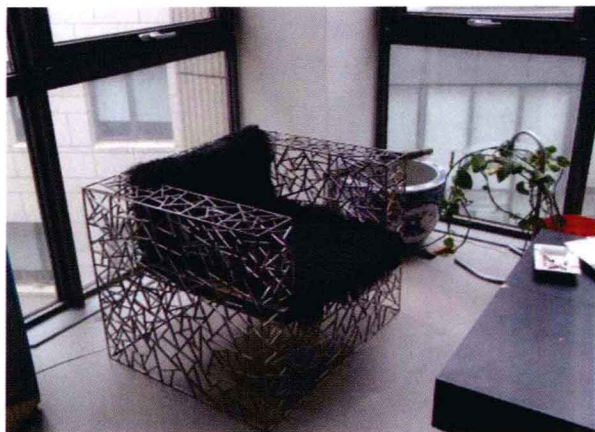
飘逸造型给人想象



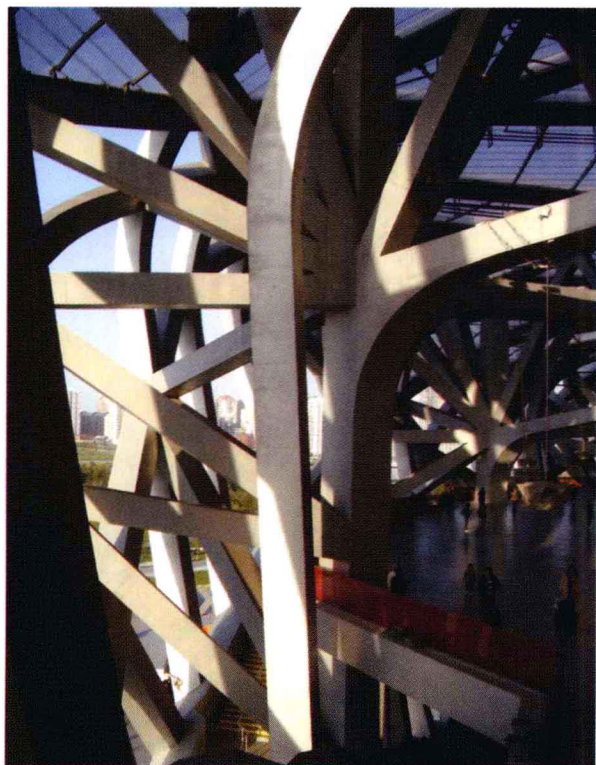
自然、气象、声光的启示

题。明确项目的目的，宏观地分析空间设计的科学性、规律性、规范性，从人文角度出发，掌握现代功能设施新的观念。从功能空间延伸地域性、文化性的研究，并分析其发展过程。

在信息量的整合过程中，思维形式不受常规思维定势的局限。综合创作的主题、内容、对象等多方面的因素作为思维空间中的一个中心点，向外发散或吸收，将艺术风格、民族习俗、社会潮流等一切可能借鉴吸收的要素综合在自己的艺术思维中。



自然元素叶脉形状的沙发



自然元素的鸟巢体育馆

5. 设计元素的提取

设计元素可以是多元的、多变的，形式可以千姿百态，但是无论怎么变化，设计都必须按照美学规律去创造，综合整体地运用对比、均衡、韵律、和谐等原则，按“整体——部

分——整体”的步骤，从整体意向效果出发，时时处处将整体造型与装饰的客观关系放在首位，其次才是各部分的具体设计。

1.2.3 主题性概念——设计灵魂的体现

在思维整合过程中，经过材料收集阶段的酝酿，若干个设计思路在设计师心中逐渐凸显，并逐步形成初步的主题。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创意思想并加以确认。信息处理阶段，思维呈现出抽象、逻辑与收敛性的特点。同时，设计师通过周密的调查与策划，分析出客户的具体要求及方案意图，以及整个方案的地域特征、文化内涵等，再加上设计师独有的思维从而产生一连串的设计创意，才能在诸多的想法与构思中提炼出最准确的设计主题，并以其为主线贯穿设计的全部过程。

1. 主题性

空间的功能性是设计师首先考虑的，而象征着精神气质的主题内涵，则是体现设计品质的一个重要环节，用于表达空间场域的本质特征、目的及潜在特点，赋予特定区域超出功能之外的特殊意义，即场所精神。主题的介入使空间产生了场域效应，并借助设计元素、设计符号的象征意义叙述空间的思想 and 情感。而主题的选择反映了不同的情趣爱好和审美倾向，人们对相同空间的体验和感受不同，文化背景、知识层次、生活环境的差异造成了各自不同的生活态度。因此，空间主题的定位应该是多层面的，有大自然淳朴之美的主题表现，有都市时尚的主题表现，有人文景观和历史文化内涵的主题表现，有自由、轻松、休闲的主题表现等。人们在这些空间场域中体会着文化的差异性，体会着空间的抽象情绪，从而进行着