

室内
环境设计
及
色彩应用

DESIGN FOR
INDOOR AND OUTDOOR
ENVIROMENT
& USE OF COLOR

辽宁美术出版社
LIAONING ART PRESS

薛文凯·著



薛文凯 著

辽宁美术出版社

室内外环境 设计及色彩应用

一 设计创意及其辅助媒介

二 设计的图示表达

三 色彩的艺术机能在环境中的应用

四 色彩与室内外环境气氛的营造

五 环境设施设计

六 多元化的室内外环境设计理念

七 室内外环境设计作品赏析

Eingang

北方工业大学图书馆



00496972

策划：吴成槐

图书在版编目 (CIP) 数据

室内外环境设计及色彩应用 / 薛文凯著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2001.5
ISBN 7-5314-2691-9

I. 室… II. 薛… III. ①室内装饰—环境设计
②室内装饰—环境设计 IV. TU238

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 19810 号

辽宁美术出版社出版

(沈阳市和平区民族北街 29 号 邮政编码 110001)

辽宁美术印刷厂印刷 辽宁省新华书店发行

开本: 889 × 1194 毫米 1/16 字数: 21 千字 印张: 6

印数: 1 — 3 000 册

2001 年 5 月第 1 版 2001 年 5 月第 1 次印刷

责任编辑: 王易霓	李燕燕	责任校对: 雨儿 秋虹
封面设计: 凯 文	技术编辑: 鲁浪	版式设计: 李燕燕

定价: 38.00 元



一、设计创意及其辅助媒介

设计是创造性的思维活动,它的关键是创意,没有独到的创意,设计就会黯然失色。好的创意源自富于个性的思考,在设计中打破传统的思维定式,常规的既成的套路,变换思维角度,从多维而整体的全方位的角度处理问题,并敢于否定现有的方案与想法,有助于新创意的产生。

设计从构思到方案设计的完成,是一个从无到有的逐步的具体化的过程。从创意灵感的闪现到形象方案的形成都要借助一定的媒介手段来完成,这种媒介手段有些是视觉化的,而有些是非视觉化的,它贯穿设计的始终。

(一)、设计创意的引发

1. 准确的设计定位

所谓设计定位,也就是设计所要表达的思想主题,这将对后来的设计功能,设计风格及表现形式的确立找到了明确的切入点。德国斯图加特新火车站,是一个极具个性化的设计,设计者克里斯多夫·英因霍文,为保持周围宫殿花园等环境的完整性,把设计定位在“创造一个绿色环境的未来空间”,把车站设计在地下,有“光眼”的顶棚极具流动感的有机形态的内部设计就产生了。当代解构主义的设计大师弗兰克·盖里为 CondeNast 公司设计的咖啡厅,确立了以“水”为主题的设计定位,在造型上采取极富动感的有机形态,材料上大量采用水蓝色钛金和弧形玻璃隔断,不锈钢精密的构件,创造出流动的清澈通透的空间,充分体现出水主题意韵。(图1~2)

2. 设计概念的转化

设计创意的最大障碍就是在设计观念上形成定式,没有对设计的对象进行本质意义的分析而是为其表象概念所蒙蔽。这样就便于新的设计创意的产生。就拿椅子来说,通常概念的椅子设计是有靠背,有四条腿,如果我们把椅子的概念转化为坐的工具,领会其功能意义,那我们的设计思路就打开了,多种形式的椅子创意就会产生,如悬吊式、折叠式……。

多少年来店面的设计也形成了一种套路,总是习惯采取铝复合板、石材、灯箱等传统材料,形成了千店一面的形式,形体笨拙,施工复杂,如果更换一种表现形式采用构件、玻璃等材料,这就很容易产生富有灵性的设计形式。(图3-4)

3. 资料、图片的利用

从设计思维的角度看,创新设计的出现,通常是在受偶然因素的启发下产生的。资料中的图形及相关设计图片,可以引发设计创意灵感的产生,所以在设计的创意阶段,尤其是思维受阻时;看一些相关设计资料、图片,会起到一定的借鉴作用。

(二)、设计灵感的捕捉

形象思维的原理告诉我们,运用形象思维的手段,可以激发设计师的想象力、联想力、创造力。好的创意来源于灵感的闪现,这一闪现的灵感是突发性、跳跃性的,稍纵即逝,很难把握。草图是捕捉设计灵感的最好的方式,因为草图的语言是快捷而丰富的,它不单指简单的线条,还包括图形、标记、文字、词汇、数字等。工具极为简单,一支笔、一张纸,即可。草图有记录创意思维的作用,流畅的草图对于构思方案的完善具有促进作用“草图可以贡献于设计的首先是便于阐明设计意图和便于设计师变换思想”,设计草图快捷多变的特点是其它手段难以替代的。芬

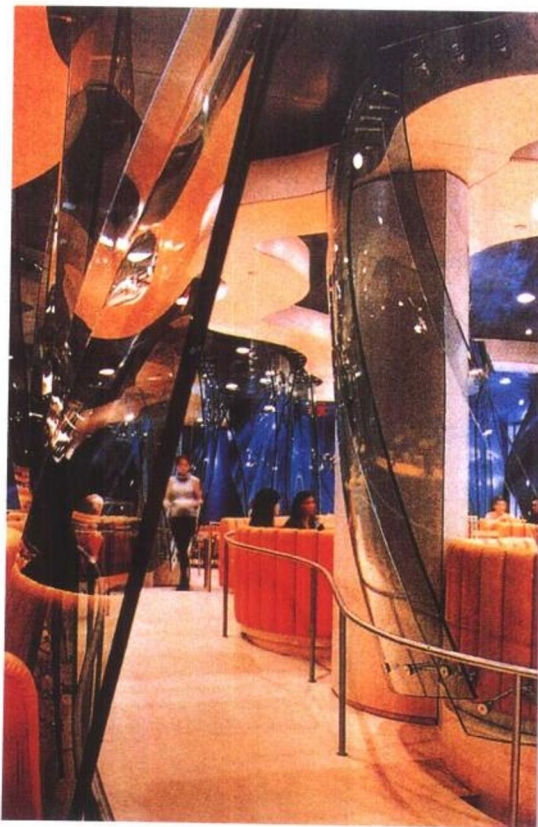


图2 以水为主题的咖啡厅设计 弗兰克·盖里

图1 德国斯图加特新火车站设计 克里斯多夫·英因霍文

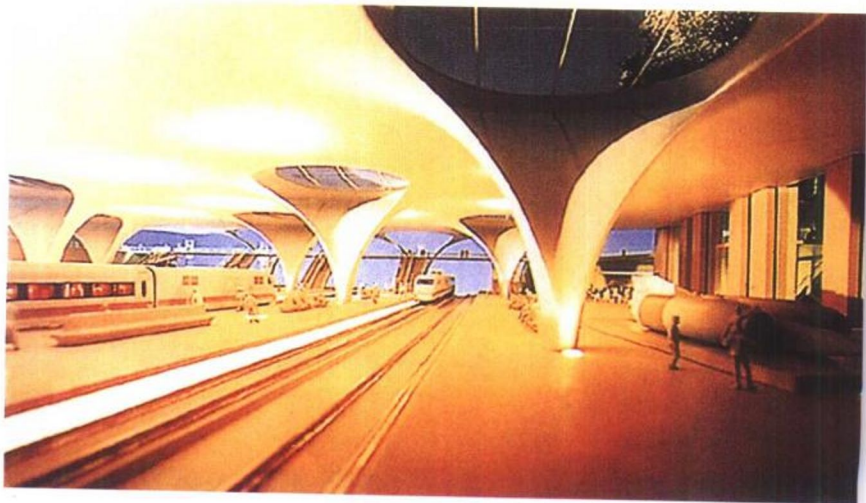




图3 紫铜的材料悬挑的店名，设计独到



图4 构件与玻璃综合运用的店面设计

兰现代主义建筑设计大师阿尔瓦·阿尔托在建筑设计时，常常采用徒手画设计方案，他认为一旦使用尺子就会在各方面受到规矩的限制，特别是思想上自由表达和形式的流畅上。由于他的设计多为有机形态，因此，徒手画使他的想象、构思创意得到充分的发挥。构思草图不宜过大，不拘形式，只要设计师自己理解既可，当然以准确些为好。(图 5-9)

(三)、形构思的建立

设计创意首先体现于形态上，当形态创意遇到阻碍或枯竭时，可以从自然形态或基本的几何形态中得到启发。

1. 自然形态

大自然的万物是通过适应各种环境而不断的完善生存下来的，是取之不尽的设计源泉。从自然界中汲取灵感，这是一个很好的办法，仿生学对现代形态设计产生了重要的启发，如鸡蛋等壳类形态与结构给设计师很大的灵感，建筑师仿造这一形态与结构设计出很多新奇而优秀的作品，人类模拟蜂窝形态设计建筑，这种结构重量轻、强度大、秩序感强。高迪的设计，形态流畅，生动多变，创意新颖很富有生命力，他的设计来源于对自然界和有机世界形式的灵感和启发。(图 10-12)

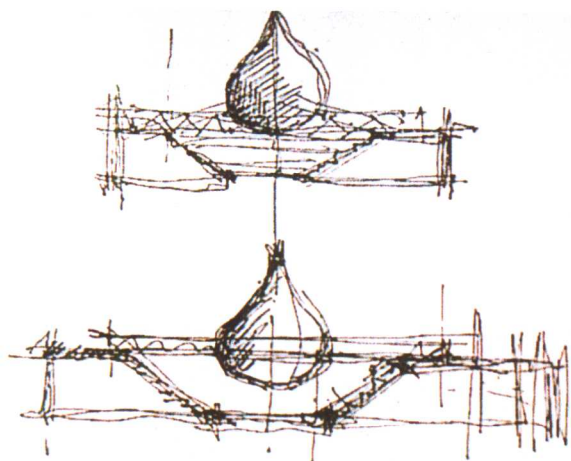


图 5-1



图 5-2

图 5-3 水滴构思草图引发的建筑设计



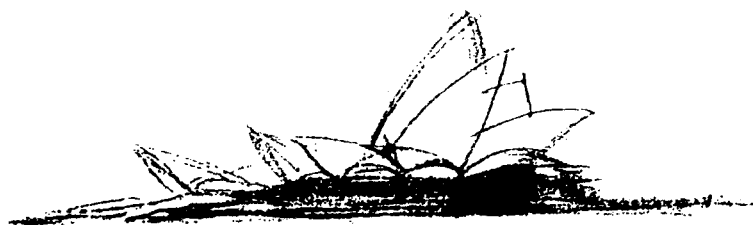


图 6-1 伍重的悉尼歌剧院构思草图

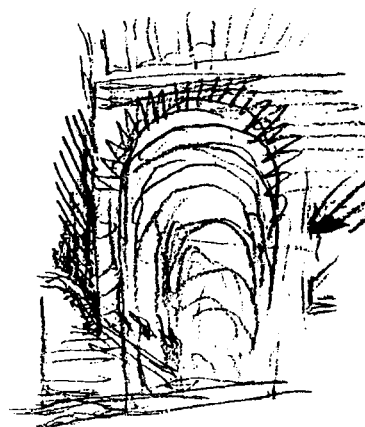


图 6-2 拉斐尔·莫奈欧的国立古罗马博物馆草图

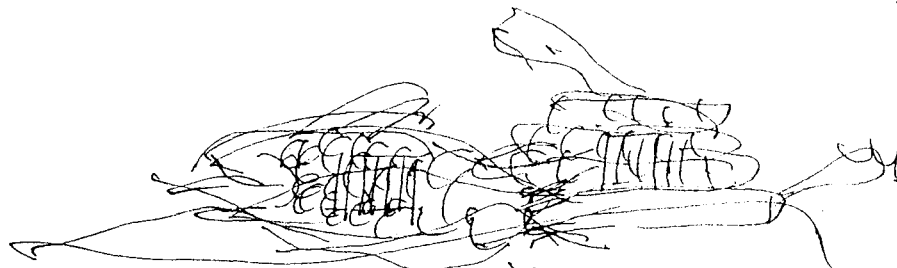
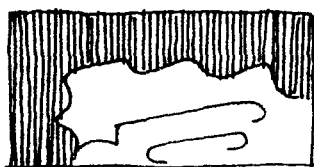
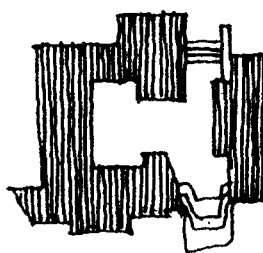


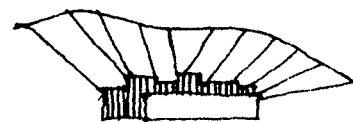
图 7 弗兰克·盖里的草图 鱼和蛇



Caterpillar
in a box



The Box



Butterfly

图 8 阿尔瓦·阿尔托的设计构思草图

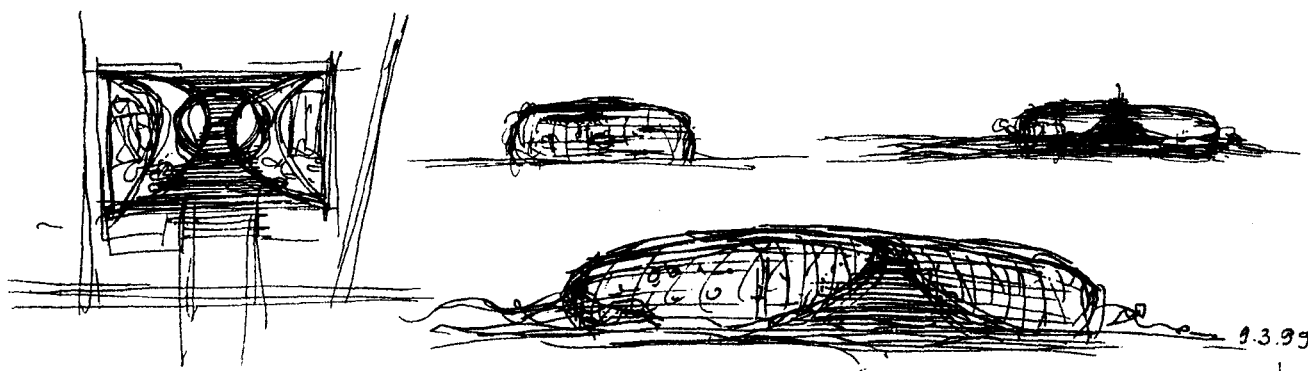


图 9 保罗·安德鲁设计的中国国家大剧院构思草图

1.3.99

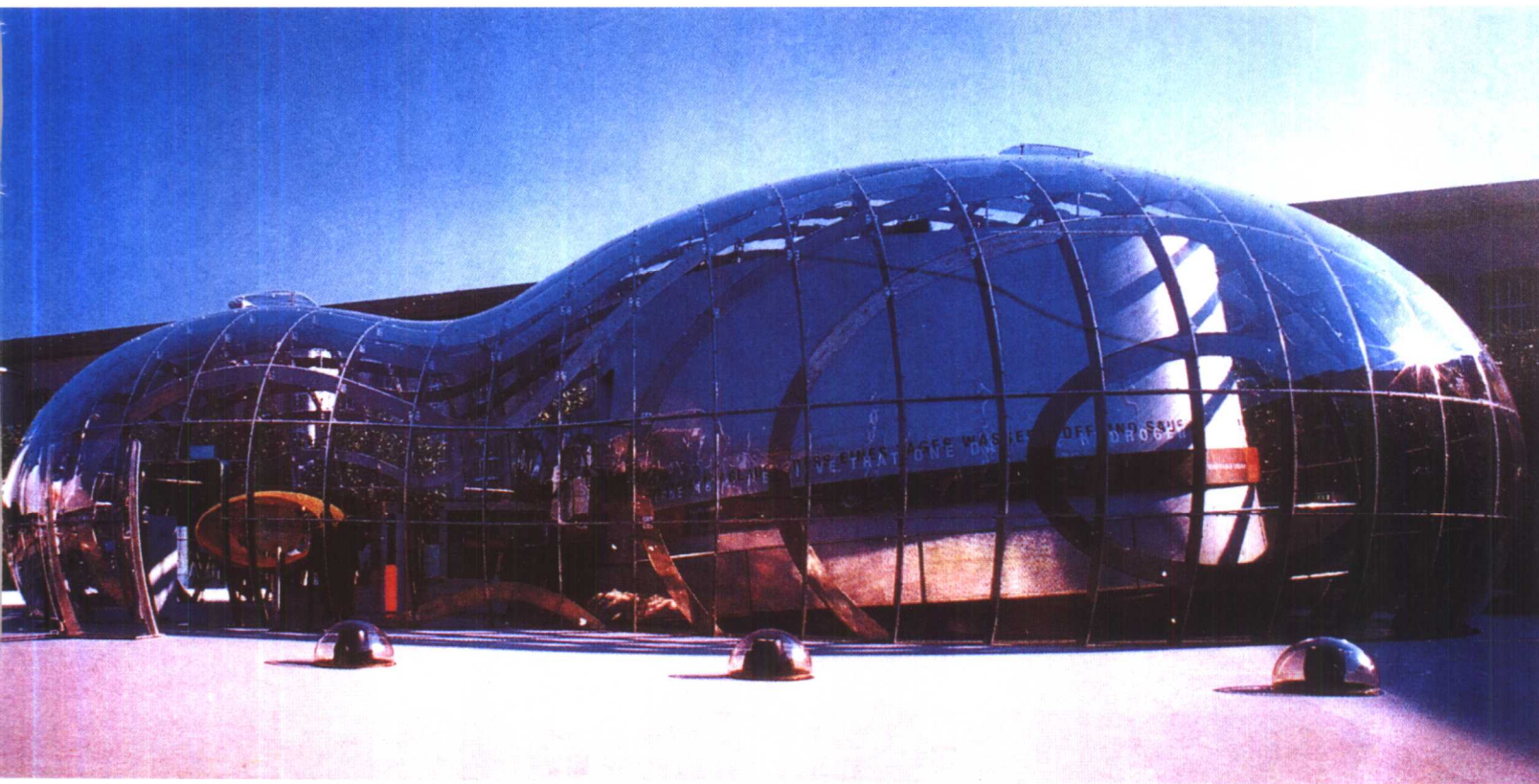


图 11 两个水滴的结合产生的形态，引发的建筑形象设计

图 10 锻铜手法仿荷叶设计的水景



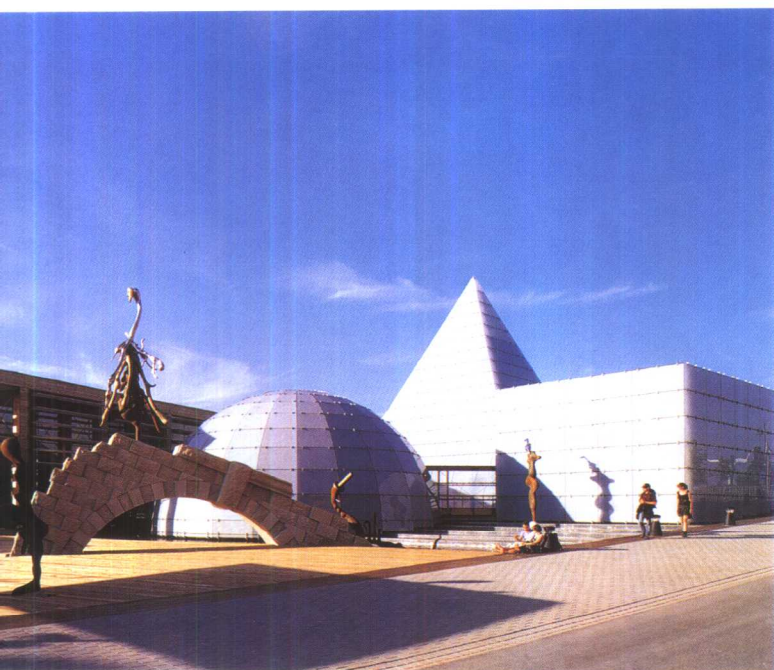


图 13 2000 年汉诺威世界博览会丹麦馆外观设计由基本的几何形体构成



图 12 高迪设计的巴特罗之家采用仿生形态，面具状的阳台，人骨骼形的柱子，很富个性



图 14 球体构成的水景



2. 抽象几何形态

抽象几何形态具有简洁的美学特征，球体、长方体、方体、锥体，都有其基本的性格特征，通过对几何形态的取舍、组合，可以创造出多样的新颖形态，可以引发出有个性的形态创意，现代主义、解构主义的建筑设计就是很好的运用了几何形态，产生了众多的不朽之作。(图 13-15)

3. 生活物品

生活中的物品也可以通过夸张手法来处理，如通过生活物品的联想、象征、借喻、放大等手段来表现，很多现代环境景观设计都采用这种办法。(图 16-17)

图 14 两个断裂而又相连的环，象征着德国的统一



图 15 运用艺术夸张的手法对自行车形态，进行处理，形成的富有情趣的环境景观



图 15 2000 年汉诺威世界博览会冰岛馆外观设计，由一块表面带有流水的蓝色立方体组成，宛如一个巨大的冰块具有很强的视觉冲击力

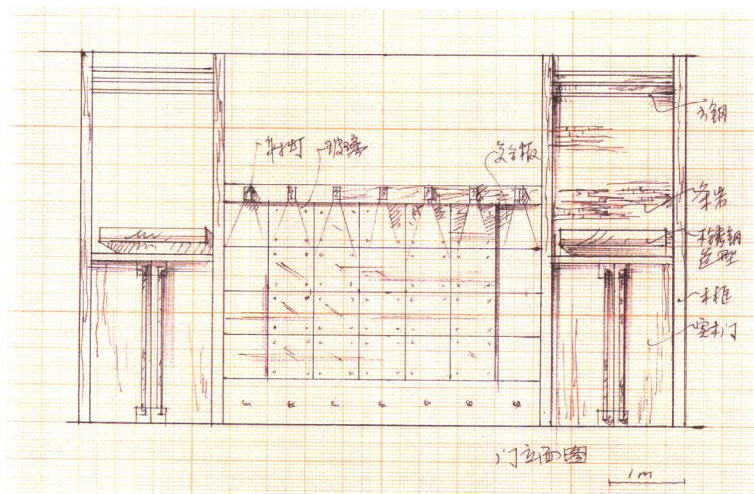
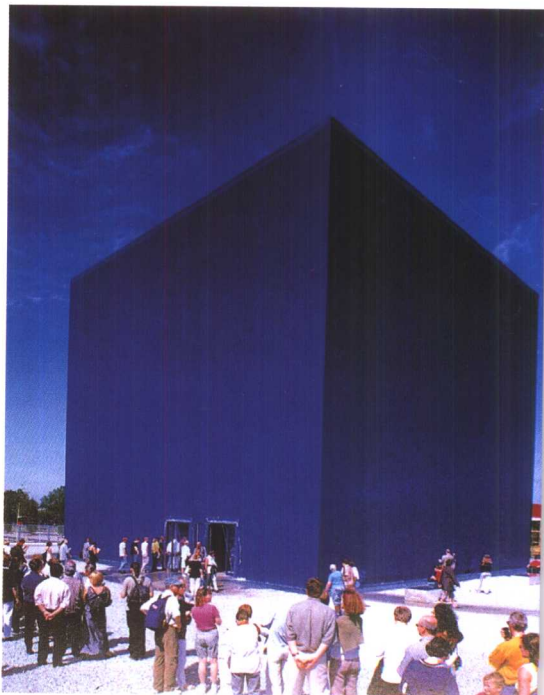


图 18 在坐标纸上画的图 19 门立面尺寸图

图 19 电脑效果图





(四)、设计方案的推敲与完善

1. 平面图、立面图及坐标纸的组合运用

平面图可以使设计师对设计有个总体的宏观把握,可以使众多的不同功能部分通过有效的组织规划形成有序的合理空间,平面图有助于我们研究设计各要素的相互关系,相互作用,此时主要是一种平面性的规划,各部分是一种符号或是几何形状,没有具体的细部形象,同时,总体空间的位置限定了局部形象的确立,也有助于空间关系的建立,从而进一步的完善设计,有新意的平面规划是设计创意的一个好的开端。

通过立面图确定的尺度、简单的调子、阴影的表现可以很快的画出形态、造型尺度、比例关系,使设计更趋完善。

在画平面图与立面图时,结合坐标纸的使用,无疑是一种很省时又省力的好办法。坐标纸是一种坐标网格组成的方格图纸,可以依据设计课题内容的大小、繁简程度,选定比例尺,如一个格子代表实长多少,这样,我们就可以准确的在坐标纸上画出各种尺度的平面、立面、局部、剖视图等,而且可以迅速、准确灵活的展示出我们的创意,在坐标纸上画平面、立面图,可以让我们始终有个尺度观念参照,画图时,可以徒手,也可以借用绘图仪器。坐标图为绘制三维图及模型制作、实物制作打下一个良好的基础。无论是对初学者,还是成熟的设计师都应很好地掌握这一技巧。(图 18、19)

2. 电脑模拟

电脑是高技术的产物,电脑对设计创意具有辅助与仿真模拟的特点,通过计算机的三维处理、材质、光、空间的模拟,把人们带到一个虚拟的真实的境界。解构主义设计大师弗兰克·盖里的建筑设计采用有机形态、结构复杂多变,西班牙毕尔巴鄂古根汉姆博物馆的设计,盖里运用三维自行追踪电脑系统完成了复杂的解构形态设计工程图,解决了非常复杂的技术难题,电脑图及动画模拟使设计更加严谨、理性,有了更加广大的推敲空间,从发展看电脑设计将给设计界带来更加广阔的前景。(图 20)

3. 模型的作用

模型可分为概念模型与仿真模型,这是用三维方式来模拟研究设计的好方法,具有更加直观的艺术效果,在完成了纸面设计、尺度关系图后,我们可以进一步的用模型来推敲设计,研究设计的功能、结构、各部位的空间比例尺度、空间关系、形态、节点,灯光效果等,这种三维方式模拟手段直观,真实感强。

总之,完成引发及辅助设计创意的媒介方式是多种多样的,每种媒介都有其独有的特点,在不同的阶段起着不同的作用,熟练的掌握和运用这些媒介,可以迅速的激发设计师的设计灵感,加速设计进程,最后完成设计。(图 21~22)



图 20 餐厅电脑模拟设计

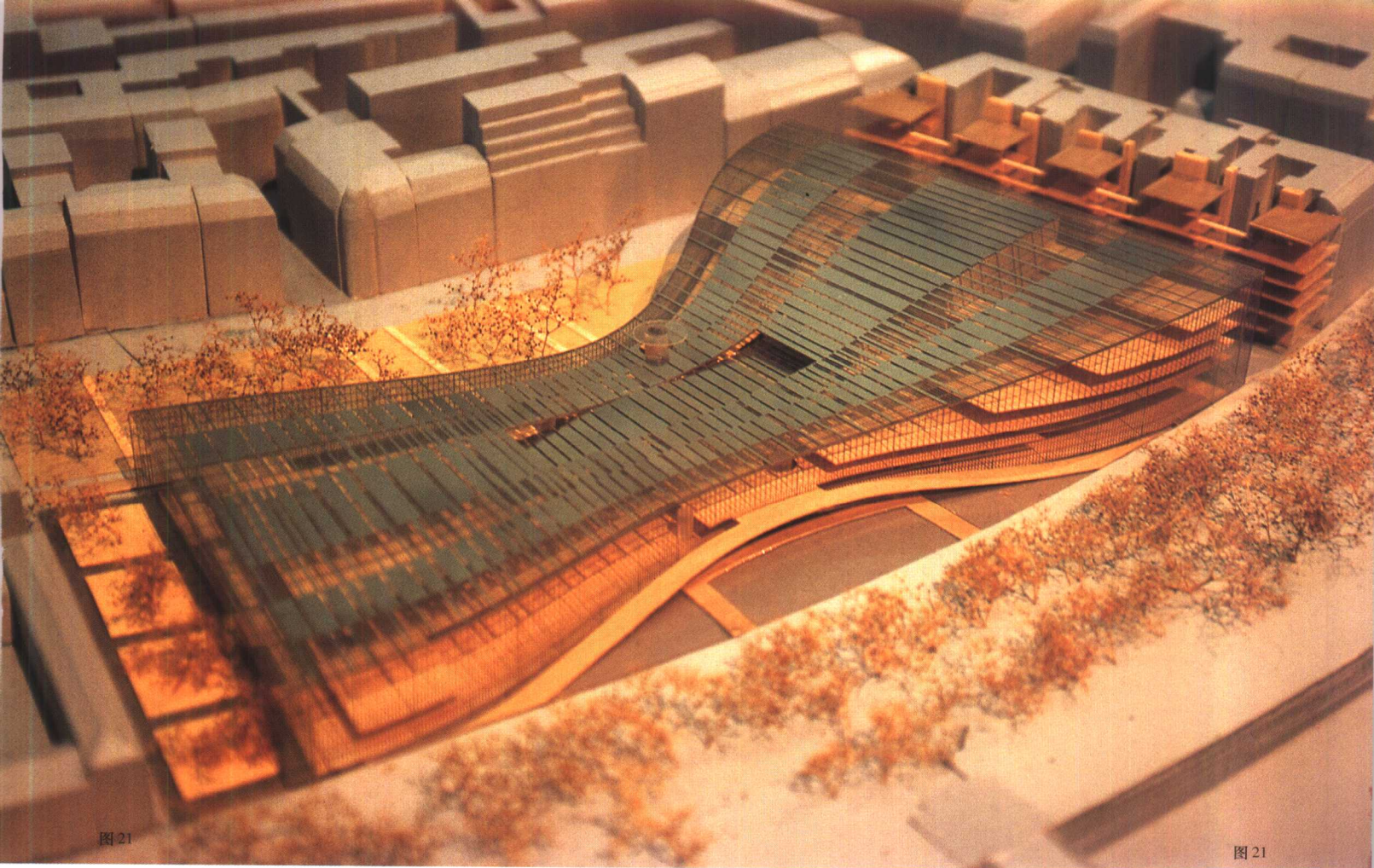


图21

图21

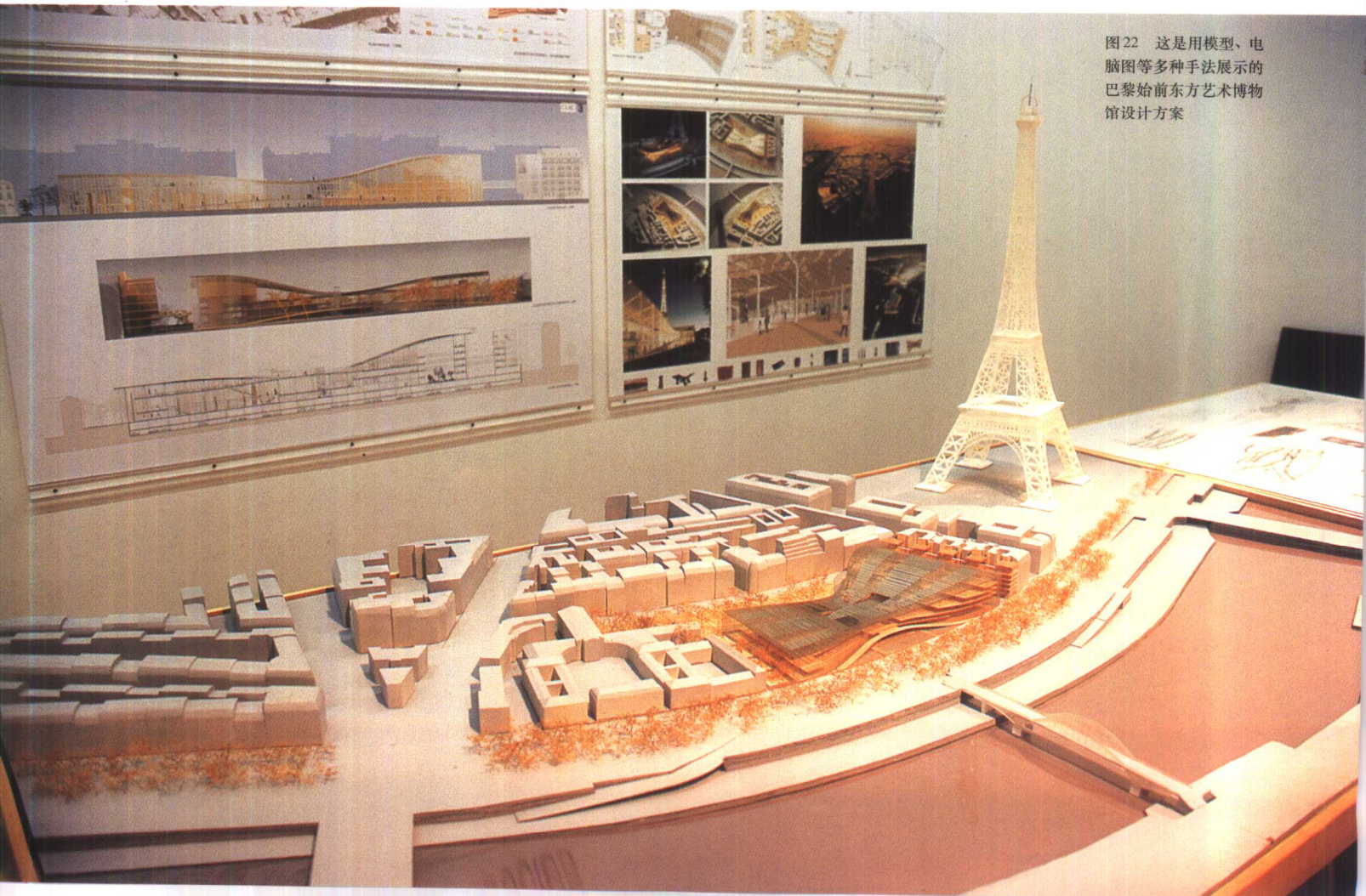


图22 这是用模型、电脑图等多种手法展示的巴黎始前东方艺术博物馆设计方案

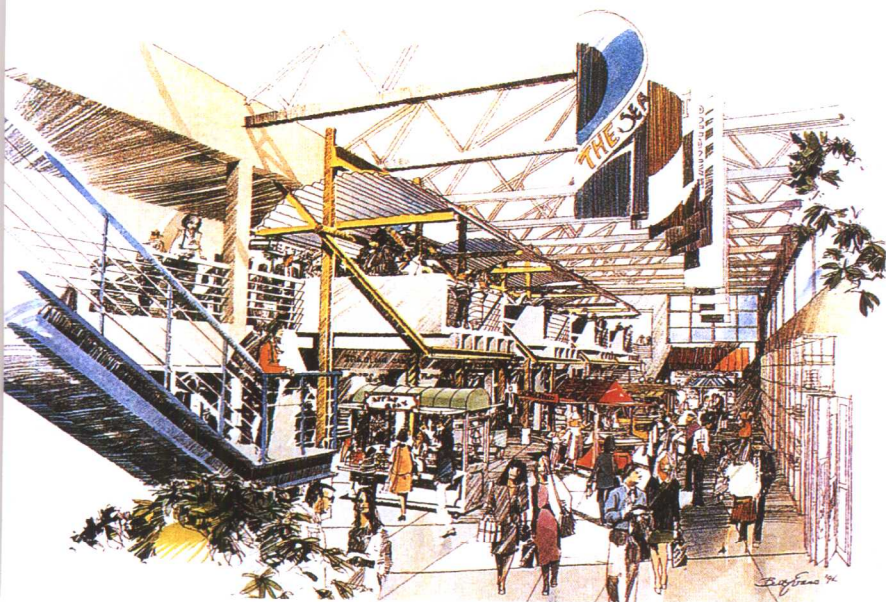


图 23 手绘淡彩表现图

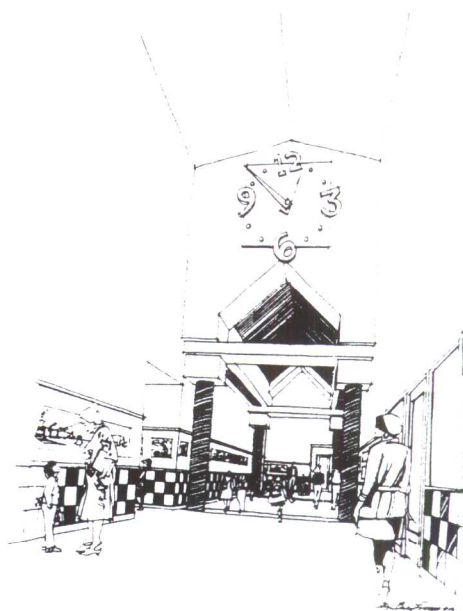


图 25 手绘线描图



图 24 舞厅电脑模拟设计



二、设计的图示表达

(一) 表现图

设计与设计表现是不可分割的统一体,设计的表现形式是多种多样的。电脑设计表现图和手绘设计表现图是设计表现图的两大形式,各有其特点和长处,它们的最终目的都是为设计服务的。

电脑绘图是设计师通过电脑显示屏、鼠标器、键盘代替画笔、画板、绘图仪器等,通过绘图软件、建模、贴图、视图渲染、三维动画设计等一系列的精确运算完成的,它帮助设计师完成了繁琐、重复的劳动,提高了工作效率。电脑图与手绘图相比具有透视准确、材料质感逼真、可随意调换视角,可多次反复修改的优点,与人交流更直观,尤其是画大场面的较复杂的重复性设计更见优势,但电脑图,图面呆板缺少人情味,艺术个性不强,随意表达性差,举个简单的例子,我们随意在纸上画一个设计速写很容易,而用电脑画出来就很难。

手绘表现图是电脑图的审美表现基础,手绘表

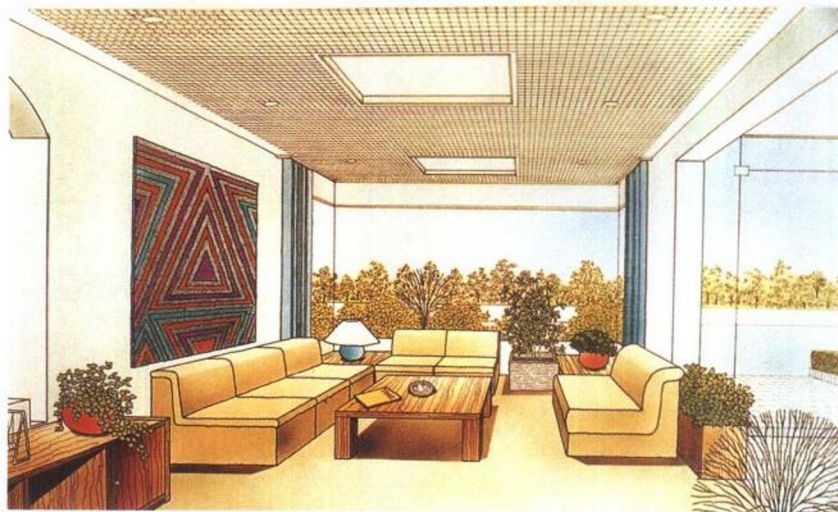


图 26

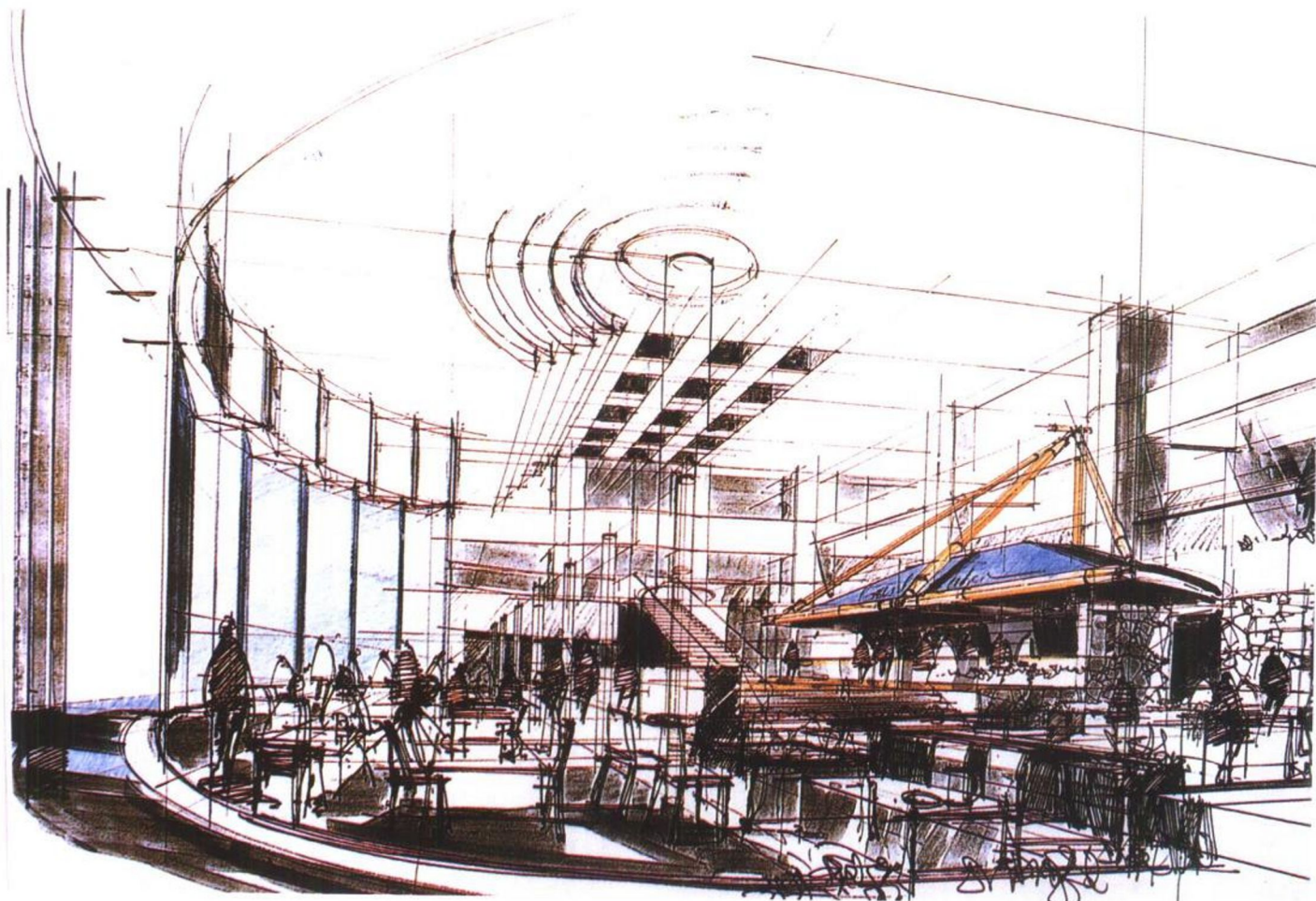
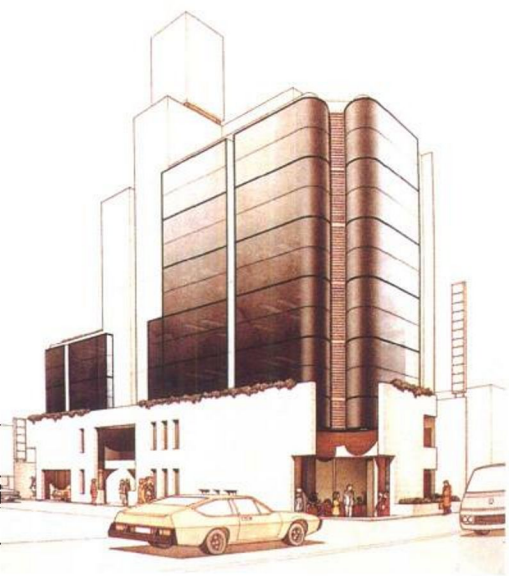


图 27 视点为一般人的视觉高度



图 22 淡化墙体突出玻璃质感



现图更应引起重视, 手绘表现图能充分的体现出设计者的艺术情趣、个性, 设计师那闪动的思维与灵感可以随意的通过设计师的笔端记录下来, 它的便捷性是电脑绘图无法取代的, 手绘图不适合表现形体复杂的场面宏大的设计, 尤其是逼真性不如电脑图强, 且不易改动。

当前, 对表现图的认识存在许多误区, 其中突出的两点是: 第一, 认为电脑绘图万能论, 忽视设计的重要性, 而一味的突出电脑的表现功能, 认为只要会电脑作图就能设计出好的作品。他们把手绘图丢开, 连设计的初始创意阶段也不愿动一动笔, 忽视绘图基础的训练, 成为了电脑的奴隶, 玩些花哨的表面效果, 退化了设计思维和想象力、创造力。我们不要忘记电脑只是设计的辅助工具。第二种观点是否定电脑绘图论, 认为电脑学起来很复杂, 画图死板、不生动, 在电脑面前无所作为, 这也是不可取的。

手绘表现图与电脑图是密不可分的, 就设计师而言, 这两种表现形式哪个也不能放弃, 它们不是对立的, 完全可以相融互补的, 比如搞一个设计方案, 两种方法可以结合使用, 调动各自的长处, 设计的初始阶段, 方案比较阶段, 可以用速写草图, 快速的表现图来完成。此时它记录设计师的想法, 同甲方交流意图, 征询意见, 用起来很方便, 在进行到设计的后期时也就是精密描绘阶段, 这时运用电脑图最适合。(图 23~25)



图 28 高视点俯视



(二)、表现基础

1. 色彩表现

表现图色彩与绘画意义的色彩有许多不同之处, 绘画色彩不是以实用为

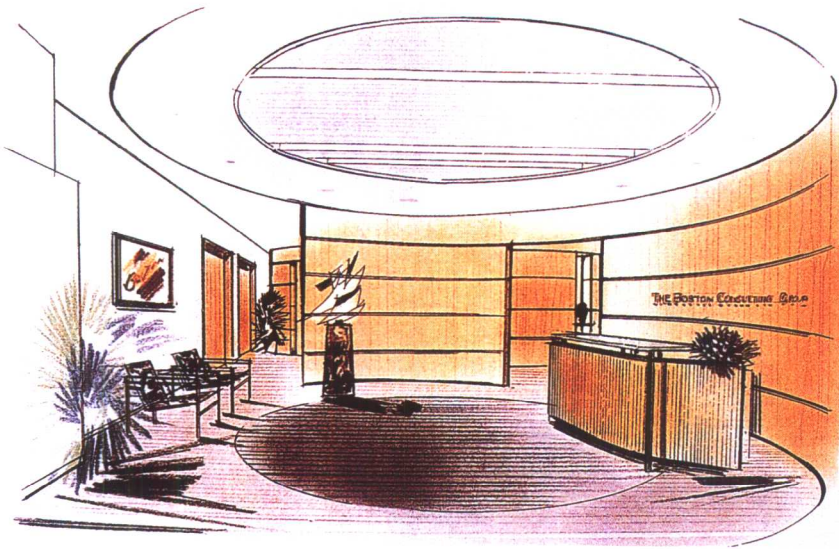


图2 粉彩表现的曲面形体



图3 马克笔表现的方体

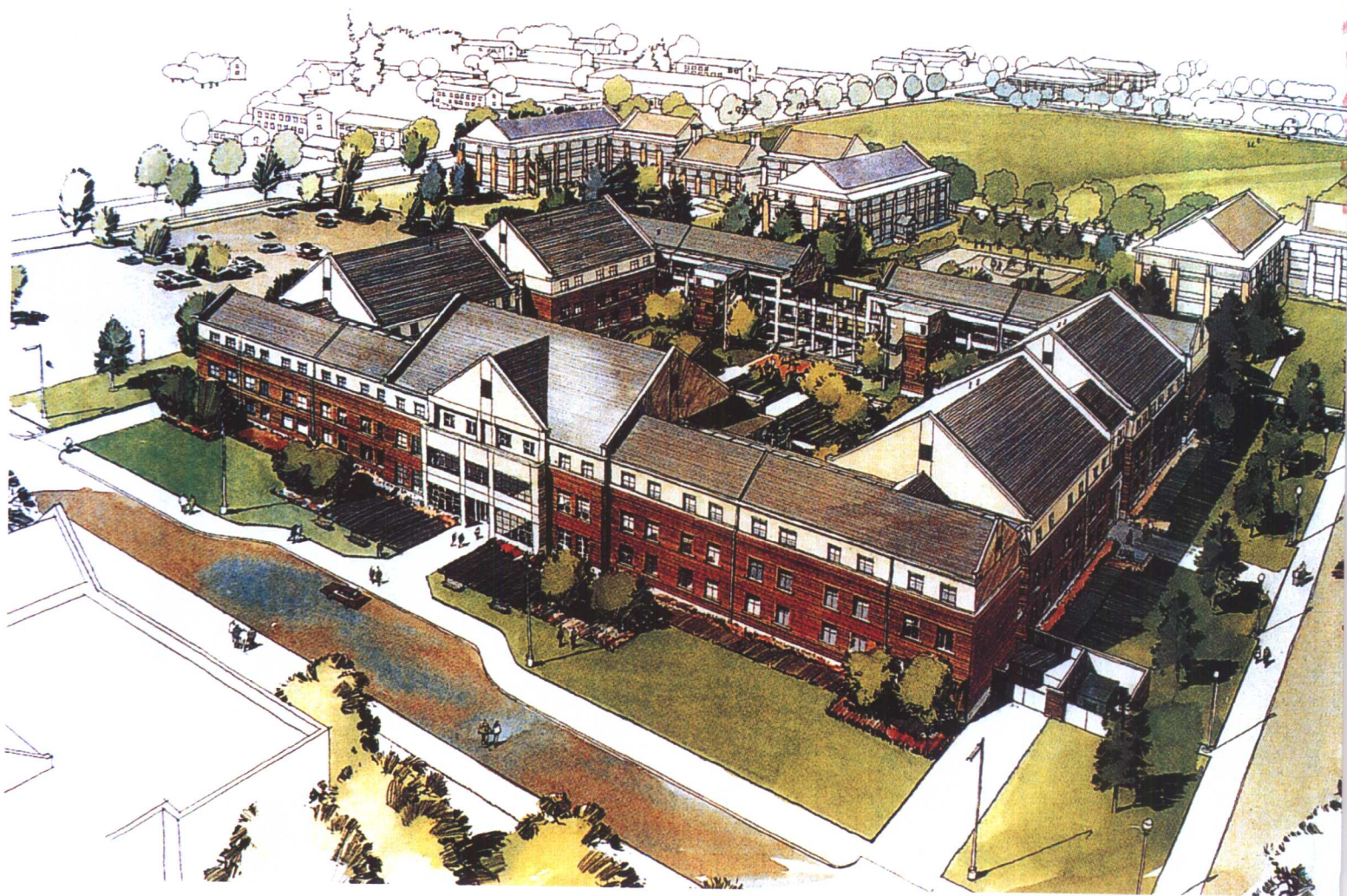


图30 主体着色, 路面及其外部留白省略



图 33 以车体为主要配景要素

(4) 环境配景

室内外环境配景主要包括：人物、植物、汽车、环境设施、艺术品、家具、器皿等等。环境配景在表现图中能起到确定环境设计主体的比例与尺度关系，同时可以起到平衡画面构图、调节和活跃画面环境气氛的作用，配景要注意突出画面的主体，起到辅助衬托作用，一定不要喧宾夺主，过份夸张，在形式上要依从画面的总体风格，注意配景元素在画面中的点、线、面的组合与穿插的关系。(图 33~35)

(三) 材料质感

材料是组成环境的物质要素，质感是材料的外在体现形式，画好一幅表现图，材料质感的表现起着极重要的作用，准确的材料表现能很好的体现设计者的设计用材意图。质感是材料给人的视觉反映，由于不同的材料有不同的结构纹理和不同的工艺处理手法，所以具有不同的质感表现形式。质感的体现形式与物体对光的吸收、反射有着直接的关系，所以表现材料质感时一定要抓住这一特点，然后概括出其表现规律。材质对光的吸收反射大致可以分为两大类来表现：①高光类②亚光类

出发点，完全是一种个人情感的表达，设计表现图的色彩是从设计的角度为出发点，它首先是实用为目的，是一种较为理性的结果，是以绘画色彩做为理论基础是对绘画色彩进行一系列的归纳、整理。在绘制效果图时首先要定好画面的大色调，主要表现物体的固有色，然后借助笔和尺等工具有层次的进行表现，效果图的空间关系也是靠色彩的纯度和明度的变化来表现的。(图 26)

2. 画面的处理

(1) 视角、视点的选择

选择什么样的透视角度与视点来表现设计，这要依实际的情况而定，如表现宏观场面、象园林规划设计，小区规划设计，组群式环境设计，我们就可以采用高视点、俯视图、或轴测表现图，这样可以一览设计的各元素相互关系和整体风貌，如果画一般的室内设计图，我们选择的视点就可以是一般人的视觉高度。(图 27~28)

(2) 省略

常见的画面处理手法是多种多样的，每张表现图都有一个需要表现的主题、重点，不能面面俱到，省略是突出重点，表现主题的好办法，这种办法可以是笔法的省略，调子的省略、色彩的省略。省略可以起到画龙点睛，突出重点，加快作图速度，节省时间的作用。(图 29~30)

(3) 工具的选择及形态表现

不同的画法及形体关系需要选择不同的绘图工具，如曲面及复杂的形态表现，选择如粉彩及彩铅就容易些，而且表现层次丰富、准确。而表现体块的或线角明确的形态时选择马克笔就很适合。多种工具、材料结合使用是现代表现技法的一种趋向，工具与材料的选择应不择手段。(图 31~32)