

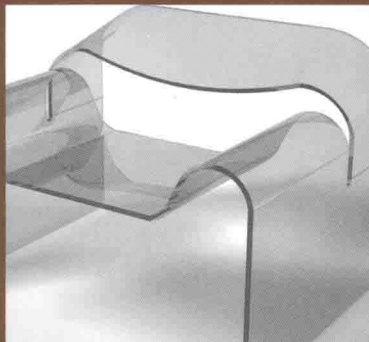
【美】 Jim Postell 著 / 王学生 陈 莉 译

家具设计

(第2版)



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



家具设计

(第2版)

【美】 Jim Postell 著

王学生 陈 莉 译

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京 • BEIJING

Furniture Design, Second Edition

978-1-118-09078-7

Jim Postell

Copyright © 2012 John Wiley & Sons, Inc.

All Rights Reserved. This translation published under license.

No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of John Wiley & Sons, Inc.

本书中文简体版专有翻译出版权由美国 John Wiley & Sons, Inc. 公司授予电子工业出版社。未经许可, 不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。

版权贸易合同登记号 图字: 01-2014-1833

图书在版编目 (CIP) 数据

家具设计: 第2版 / (美) 波斯泰尔 (Postell, J.) 著;
王学生, 陈莉译. — 北京: 电子工业出版社, 2014.11

书名原文: Furniture Design, Second Edition

ISBN 978-7-121-20346-6

I. ①家… II. ①波… ②王… ③陈… III. ①家具—设计 IV. ①TS664.01
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 250531 号

策划编辑: 胡先福

责任编辑: 胡先福 但纯清

印刷: 三河市鑫金马印装有限公司

装订: 三河市鑫金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开本: 889×1194 1/16 印张: 27.25 字数: 763 千字 彩插: 8

版次: 2014 年 11 月第 1 版

印次: 2014 年 11 月第 1 次印刷

定价: 98.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部

联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

*服务热线: (010) 88258888。

序

在建筑设计和室内空间设计方面，阿尔瓦·阿尔托（1898—1976）、查尔斯·雷尼·麦金托什（1868—1928）和弗兰克·劳埃德·赖特（1867—1959）这三位建筑大师都在自己的作品中融入了具有民族和地方色彩的家具设计理念（见图P-1）。艾琳·格雷（1878—1976）、波多野义春（1946—）、伊娃·麦道克斯（1944—）和安德莉·普特曼（1925—）等室内设计师则以出色的室内装潢和家具设计技能而闻名于世。亨利·德雷夫斯（1904—1972）和比尔·施通普夫（1936—2006）均为工业设计师，他们率先在家具设计中采用了工业制造工艺。相比之下，温戴尔·卡索（1932—）、萨姆·马洛夫（1916—2009）、中岛乔治（1905—1990）和皮耶路易吉·吉安达（1926—）等木工艺人和木匠大师则一生致力于以非凡的手工艺工艺打造完美家具（见图P-2）。此外，查尔斯·伊姆斯（1907—1978）、雷·伊姆斯（1912—1988）、保罗·卡贾尔霍尔姆（1929—1980）、皮埃尔·波林（1927—2009）、夏洛特·贝里安（1903—1999）、盖特诺·佩斯（1939—）和汉斯·J·韦格纳（1914—2007）等设计师都以家具设计作为自己的终生职业。尽管上述各位设计师的学术背景或所属专业领域不尽相同，但他们都因在家具设计中做出创新而赢得显赫声誉（见图P-3）。只要仔细考虑这些设计师针对家具设计所提出的各种观点，以及艺术、建筑、室内设计和工业设计各领域所具有的独特学科特点，我们会明白以下各点：在通过家具的设计、选择和布置以构造空间感时，不同建筑师和室内设计师所采用的方法存在显著不同；在试图解决工业制作的工艺问题，以及寻求实用性、人的因素和人体工效学三者之间的有机结合时，不同工业设计师所采用的方法存在显著不同；不同设计艺术家为掌握本专业的手艺所接受的训练也存在显著不同。家具设计这门学科的全部知识源自众多设计师的贡献以及大量学科积淀。

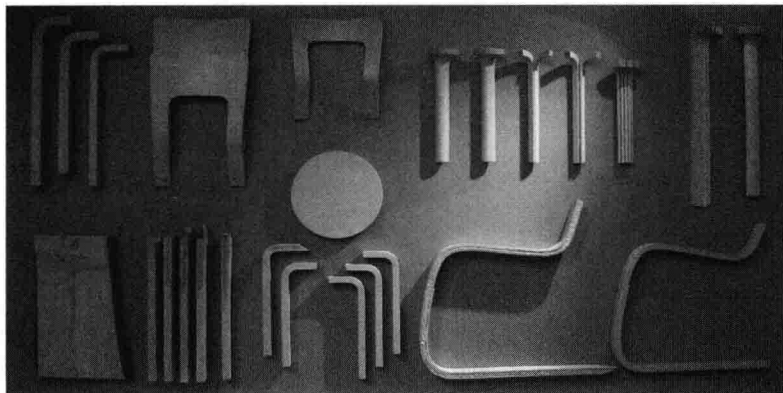


图 P-1

用弯曲胶合板所做的设计试验——帕伊米奥疗养院和芬兰维堡图书馆。这两个作品均由阿尔瓦·阿尔托设计。摄影：吉姆·波斯泰尔，2006年。

图 P-2

温戴尔·卡索设计和制作的三座长靠椅(1968)。该作品用樱桃木胶合板雕刻而成。摄影: 吉姆·波斯泰尔, 2011 年。

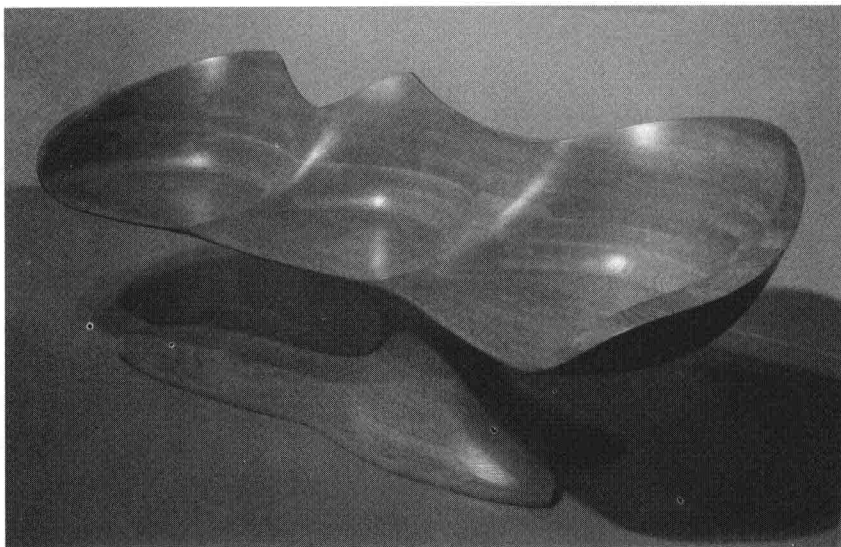
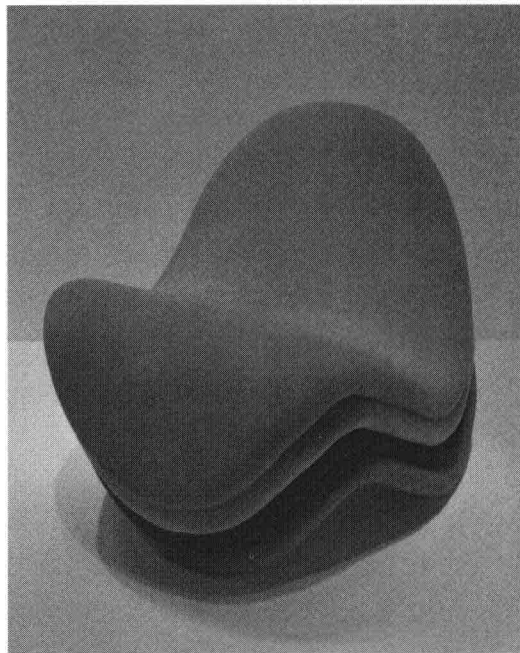


图 P-3

皮埃尔·波林设计的 577 号舌头椅(1967)。该作品可叠加组合, 以橡胶带和膨胀泡沫包裹的管状金属支架为骨架, 外面覆以弹性面料。舌头椅由爱迪佛脱 (Artifort) 公司生产, 宽 33.5 英寸, 深 35.5 英寸, 高 24 英寸, 座高 13.375 英寸 (宽 85 厘米, 深 90 厘米, 高 61 厘米, 座高 34 厘米)。摄影: 吉姆·波斯泰尔, 2011 年。



考虑材料性质、用途、外力、周围环境和人体工效学对家具设计所产生的影响; 再思考人们的坐、休息、工作和娱乐方式所反映的历史、文化、政治和社会状况, 或者家具设计所依赖的人的因素和人体测量数据; 在设计家具时, 设计者需要考虑诸多因素, 它们大部分都处于由人、文化、学科和职业所构成的参考框架范畴之内。

本书第2版的编写旨在为学生和家具设计师们提供全方位指导, 有助于他们更深刻地了解家具设计和制作, 获得更多专业知识, 并产生创作灵感。第2版在内容编排上更加合理, 知识点分析更加透彻, 注重在家具设计方面拓宽读者的视野, 尤其注重让读者了解隐藏在书中家具实例后面的故事, 并引导读者领会创作者的设计意图。此外, 第2版所引用的家具实例范围更广, 详细阐述了各种家具制作材料的

规格，并介绍了与数字设计和制作技术有关的新材料。作者编写本书的主要目的在于阐释观点、用途、设计过程、材料和制作方法如何对家具设计产生有益影响。这也是第1版的主旨所在。而第2版则力图更有效地达到这一目标。

第2版对第1版中的10章内容逐一进行了修订。这些修订包括：

- 第1章“家具设计概论”，概括性地说明了家具设计这门学科，内容比第1版有所扩展，并介绍了围绕这门学科所开展的一系列研究及各种研究方法。此外，第2版还阐释了家具和设计之间的基本关系，为读者继续全面和广泛地学习、研究打好基础。
- 第2章“功能和社会用途”，描述了社会用途的种类、实用性概念、人体工效学和功能。
- 第3章“造型、空间组织和类型学顺序”，阐述了家具设计中的一系列物理、组成和空间特点。
- 第4章“家具案例研究”，提供了25个家具案例。这些案例按照时间顺序进行编排，涉及新兴的可持续性和数字家具设计技术。除了案例研究之外，本书还精选了一些由学生自己主持实施的家具设计项目，其中涉及的教学法和设计方法均为本书独有。通过这些学生项目，读者可以领会一些独特的家具设计思路。
- 第5章“家具设计理论”，考察了家具设计的本质，重点阐述家具的舒适性、性能、结构整体性和组合、家具的使用和带给用户的感受、绿色设计，以及家具的数字制作技术。此外，本章还就人的因素、人体工效学和美学进行了延伸性讨论。
- 第6章“设计”，对设计原则进行了概述，并重点阐述家具设计的阶段、工艺、工具和伦理。第2版的第6章介绍了更多设计师，列举了更多家具实例，更为具体地说明了一些实用的家具设计方法（其中包括数字设计技术）。
- 第7章“材料”，对新出现的自然、复合和合成材料进行了简明扼要的总结，并探讨了一些与家具设计有关材料属性和材料表面特点。
- 第8章“制作工艺和方法”，对多种家具制作方法（已经超出木工技术范围）进行了讨论，并概括性地介绍了各种手工、动力和数字家具制作工具。
- 第9章“职业实践和营销”，涉及与营销和品牌推广有关的一些职业工作，也覆盖了家具的设计、制造和销售业务。对于读者而言，本书中所提到的一些家具公司既可以成为获取信息的来源，又可以成为开展业务的资源。作为拓展性内容，本章还提到了影响家具设计行业的经济因素、全球市场、销售网点以及各种产品推广途径（正是通过这些途径消费者得以了解家具设计，并对该学科产生影响）。
- 第10章“历史概况”，阐述了从古埃及时代至今的各个历史阶段中，人们

如何看待、设计、制作和使用家具。第2版对本章内容进行了更新,增加了最近10年内的家具设计实例和理念。

设计师要做好家具设计工作,必须依赖一定的判断力、理论和技术知识,而这一切与几种职业和多个学科密切相关。家具的设计、定型、选择、制作和布置均离不开一些必要的知识,这些知识具有面广、深度大的特点。本教材对这些知识进行了总结和阐述,以便为学生、教师、普通大众和有关设计领域的职业人员提供帮助。

由于家具设计这门学科与其他几门学科相互交叉,密不可分,因此在某些人看来,很难将其视为一门独立的职业或事业。在对家具设计的认识和看法上,这些相关的学科也很难形成统一的话语,毕竟每门学科对家具设计的认知都是从各自独特的视角切入的,而每种视角都受到特定的假设、框架和理论体系束缚。

回顾一下室内设计作为一个新兴职业领域兴起的时代,并考虑一下其历史源头,我们可以清楚地看到:室内设计的发展与多个领域有关,离不开一些重要人物的贡献和独特的职业实践,并最终发展成为一门涵盖诸多学术科目的学科。汲取了建筑、设计、美术和装饰艺术等领域内的学科营养,再加之詹姆斯·亚当(1732—1794)、罗伯特·亚当(1728—1792)、埃尔希·德·沃尔夫(1856—1950)和佛罗伦斯·诺尔(1917—)等设计师的职业实践,室内设计才得以发展成为一门独立学科,并催生一个新兴的职业。毫无疑问,这些伟大设计师的贡献理应得到世人承认。

20世纪50年代,工业设计这门学科开始兴起。诺曼·贝尔·吉登斯(1893—1958)和雷蒙德·罗维(1893—1986)的工作唤起了人们对这门学科的更多关注。同时,新兴的工业制作工艺、新型批量定制化和数字制作技术也成为吸引人们关注这门学科的重要因素。

毋庸置疑,我们要承认建筑师、室内设计师、工业设计师和艺术家对家具设计的学科和学术地位所产生的集体影响,认识到这一点非常重要。但同时,我们也不要忽视企业家、工人、工匠、工程师、人因工程学研究者和普通大众所起的重要作用。

作者希望本书第2版仍将成为广大师生的有益助手,并继续为有志于家具设计的设计师和制作者提供有益的参考。

致 谢

本书第1版凝聚了众多人的心血。在此，我衷心感谢那些为本书的编写做出贡献的人。他们拨冗参与教材手稿的讨论和评议，贡献了必要的图片和照片，提供了宝贵的信息、资源、建议，并给予我鼓励。对他们的帮助，我非常感激。

过去25年中，我一直在辛辛那提大学设计、建筑、艺术和规划学院（DAAP）建筑与室内设计系从事教学工作。设计、建筑、艺术和规划学院所开设的课程涵盖了多个设计类学科。该学院具有悠久的校企合作教育历史，与全美和世界范围内的众多企业保持合作关系，能为学生们提供进入企业实习的机会。该学院创造的学习环境，处处以设计学习为中心，同时又非常注重学生之间的团结协作。对于那些参加过我在大学里举办的家具设计研讨班以及上过这门课程的学生，还有那些参与过家具原型的文件制作与分析工作或设计与制作工作的学生们，我要感谢他们。他们是我灵感、知识和欢乐的不竭源泉。

在美国和世界其他国家，我曾无数次参观过那些拥有家具馆藏的艺术展览馆和博物馆，它们是进行家具设计研究的重要资源。我要感谢以下单位所给予的帮助：圣地亚哥民间艺术博物馆；纽约大都会艺术博物馆和现代艺术博物馆；辛辛那提艺术博物馆；巴黎蓬皮杜艺术中心、装饰艺术博物馆、卢浮宫博物馆、奥塞艺术展览馆；伦敦维多利亚和阿尔伯特博物馆；哥本哈根丹麦设计博物馆。在博物馆这样的环境中观察和研究家具所获得的体验，有助于开阔家具设计的视野。

家具样品陈列室、设计中心和国际家具博览会仍是人们了解家具设计这门学科的重要渠道。在这些地方，人们能够观看、触摸家具，还能遇到家具公司的老板或经理，并与他们讨论其公司销售的家具以及为什么要销售这样的家具。过去20年中，在人们频繁光顾的家具样品陈列室中，经营得最成功的有：位于哥本哈根的博森（Paustian）家具店、位于纽约市的M2L家具店、旧金山设计中心、芝加哥商品市场、辛辛那提的沃特志（Voltage）店铺、卡西纳（Cassina）公司位于米兰的家具店和卡特尔（Kartell）公司位于赫尔辛基的家具店。对于关注家具设计的人来说，国内外举办的一些大型家具博览会可以为他们提供参观学习的好机会。这样的大型家具博览会包括：在纽约举办的高点国际家具展（Highpoint）、NC家具展、国际当代家具展（ICFF）；在米兰举办的米兰国际家具展；在芝加哥举办的室内设计及办公家具博览会。这些家具展和博览会仍是了解当代家具设计的宝贵资源。对于业内人士、设计师和客户来说，国内外举办的一些与家具设计有关的招待会、聚会和开幕式为他们提供了宝贵的交流机会。

过去30余年设计和制作家具的经历使我对这一行业充满信心。我曾为建筑和室内设计委员会设计过400余件家具。能够获得这样的机会，我感到非常幸运。

接触并认识一些家具设计师是我人生中弥足珍贵的一笔财富。我有幸结识了众多家具设计师，他们是：丹麦家具设计学院的厄林·克里斯托弗森教授；丹麦库伯勒设计公司（KOMPLOTT Design）合伙人鲍里斯·柏林和居住在哥本哈根的丹麦设计师托尔斯·格拉姆-史文森；意大利籍日本裔设计师波多野义春；在米兰均设有办公室的三位意大利设计师马里奥·贝里尼、阿切勒·卡斯蒂格利奥尼和埃托·索特萨斯；墨西哥城高德埃设计实验室（GODOYLAB）的设计师艾米利埃诺·高德埃。

对于那些我曾参考过其家具设计著作的作者，在此表示感谢，尤其要感谢以下五位作者：马克·希区曼、安妮·马西、约翰·派尔、大卫·帕伊和爱德华·露西·史密斯。

在此，我还要感谢一些家具制作公司和家具制作艺人。这些家具制作公司包括：意大利B&B（B&B Italia）家具公司、卡西纳（Cassina）公司、维特拉（Vitra）公司、乔尔杰蒂（Giogetti）公司、弗里茨·汉森（Fritz Hansen）公司和罗德·拉斯姆森（Rud Rasmussen）公司。这些家具制作艺人有：皮耶路易吉·吉安达、马里奥·泰拉尼奥、PP姆伯勒设计公司（PP Mobler Design）的索伦·霍斯特·彼得森和已故的中岛乔治。这些公司和制作艺人以及他们的作品给了我创作灵感，因此我要特别向他们表示感谢。

对于《家具设计》的读者，我很高兴向你们介绍本书的第2版。我希望这本书能与你在课堂上学过的和摆在书架上的家具设计书籍形成有益的互补，能鼓舞正走在求索道路上的学生 and 设计人员，让他们更好地理解家具设计和制作这门涉及面广、要求素质全面的学科的本质。

我还要感谢约翰威立国际出版公司组稿编辑保罗·德鲁格斯。他给了我编写本书第2版的机会，并给了我许多鼓励。自本书第1版出版以来，我收到了来自广大师生和设计师的许多宝贵建议。编写第2版给了我得以修改完善本书的机会，这也是我对他们所提出的建议所做出的反馈。

在同意为本书第1版撰写前言之后不久，约翰·派尔教授去世。他撰写过多部与现代家具和室内设计有关的著作。约翰·派尔教授书中的技术信息和有关设计的深刻见解，在编写安排上精简得当，拿捏得很有分寸。此外，为了便于读者学习，他的书中还配上了丰富的插图。无论是作为教师、作者还是职业实践者，约翰·派尔教授都拥有辉煌的职业生涯——他一刻也没有离开过对设计事业的关注！他为家具设计和室内设计研究做出了巨大贡献，也为本书的写作付出了大量心血。他给了我启发，是一位好导师，也是我写作这本书的支持者。我希望把这本书奉献给他，以表达我对他的敬意和怀念。

前言（第2版）

有些物体本身能够承载家具的历史和技术遗产。一把椅子不仅仅是用来坐的物体，它还承担着文化旗手的角色，因为它反映了当时制造和使用这把椅子的社会的一些文化细节。人们在日常生活中使用家具时，人和家具之间实质上是在进行一种“交流对话”。这种“交流对话”持续进行，不断演变，以致最终影响了社会环境的面貌，而这也正是家具所具有的魔力。

在日常生活中，每个人基本上都在不停地接触各种各样的家具。鉴于存在这样一个客观事实，又考虑到家具设计竟然不是本科和研究生课程中的核心科目，这不仅令人感到诧异。有些人可能这样认为：数千年来人们一直在制造、使用、改造和布置家具，经过这么多年，我们应该对它们的生命周期有了一个全面而系统的理解。然而，事实并非如此。家具是由建筑师、工业设计师、工匠或工程师设计的，但他们在学校中没有学到什么家具设计知识。他们中的大多数人都是通过涉足家具行业，艰苦自学，或者通过在失败中不断总结经验而成为家具设计师的。

我就属于这种情况。在大学期间，我和奥斯卡·海格曼成立了一个很棒的设计工作室，专门研究家具设计和人体工效学座椅，但没有搞出什么名堂。即使在我上过的人体工效学和材料课上，家具一词也不过仅仅出现在脚注中。毕业后，由于知识和经验不足，我只好边做边学。坦率地讲，在许多领域里，我都只能边做边学。同其他任何专业一样，由于大学期间我学的工业设计专业所涉及的知识范围很宽泛，因此要想成为任何一个设计领域内的专家，我都得重新深入学习那些必要的知识，以前所学的知识非常肤浅，远远不能满足需要。当时的实情就是如此。可能有人会说我很幸运，因为一个人要想成为一名工业设计师，那他必定要成为一个通才，这是工业设计师必须具备的素质之一。事实上，要想成为一名工业设计师所涉及的所有领域的专家，一个人必须得经过数十年训练。

然而，家具设计却有点与众不同。对于电脑、医疗设备、交通工具，或者说甚至像电灯这些东西，其设计师仅仅是由众多专家所组成的团队中的一员，它们从设计到生产需要的是多个学科的分工协作。然而，家具设计师通常需要独立工作，有时仅在最后阶段才需要工程师或制造商的参与，以便将设计的家具投入生产。因此，今天的家具设计师需要精通多门学科的知识，并对它们组合使用。随便列举下一个家具设计师需要精通的领域，就有：美学、人体工效学、制造工艺学、材料学、涂装工艺学、市场营销学和成本分析学。

大学毕业并独立工作五年之后，我考取了研究生。在研究生学习期间，我上过两门精彩绝伦的家具设计课：一门在美国，由马克·格茨主讲；另一门在丹麦，由

弗莱明·斯汀·杰森、厄林·克里斯托弗森和毕约林·伦丁主讲。这些注重动手能力培养的家具设计课极大地提高了我对家具设计这门学科的认识水平，让我真正懂得了什么是家具设计和制作。几年后，我开创了一个家具品牌，旨在建立承担环境保护和社会责任的家具生产平台，以便为家具设计师设计环保、实用和精美的家具提供一个学习、探讨和制作场所。在这种情况下，我经常遇到一些欠缺某些领域知识的设计师。这些设计师要么设计出一些从技术或经济角度来看不可行的作品，要么对应该通晓的一些历史和正式参考材料一无所知。

实际上，家具设计是一门要求很高的学科，学习者要掌握必要的家具设计知识绝非易事。

对于学生和职业人员来说，吉姆·波斯泰尔编写的这本书就像一个功能强大的工具。它可以帮助解决有关家具设计诸多方面的问题，其涵盖范围从材料、制作、功能直到历史、理论、职业实践。最为重要的是，它将这些问题与设计工艺联系起来，因而在孤立的学科知识与现实世界里家具设计师的实际需要之间架起了一座桥梁。在内容经过拓展丰富的第2版中，作者进一步拉近了我们和这一极富魅力的学科之间的距离，让我们更好地了解这门学科以及家具设计师在社会中所扮演的角色和承担的责任。

艾米利埃诺·高德埃

第 1 版前言

家具设计领域呈现令人惊异的多样化状态。这门学科没有严格的定义，在众多的学院或大学中也不是学生们的必修科目。

此外，大家还要记住让人感到诧异的一点，那就是：除了一些凳子或椅子之外，世界上绝大多数人并不使用其他家具。然而，起源于数千年前的西方文明却沉溺于使用种类繁多的家具。在现代世界中，我们几乎一刻也离不开家具——我们坐在椅子上，利用桌子工作、进餐，躺在床上睡觉。不管怎么说，我们的眼前总是摆放着各式各样的家具。

现在，家具的生产和销售所针对的对象很多，既有家庭和办公室，也有学校和医院。在任何情况下，只要有人在，必定就有家具。尽管家具几乎充满了人们生活的每个角落，其设计的源头却模糊不清。今天，大多数家具都是由工厂制造的，但它们的设计者我们一般都无从知晓。工厂中的工人大多不过是生产一些早期家具设计的变体而已，而这些早期设计的源头则早已湮没无闻。

当然，事情并不总是如此，也存在例外的情况。对于大多数具有历史影响的家具，我们都能追溯到制造它们的家具师（如奇彭代尔和谢拉顿）或建筑师（如亚当兄弟），但这只是为数不多的特例，而且它们也只能在博物馆和拍卖行中被看到。在现代世界中，我们知道那些经典家具的设计师的名字，如伊姆斯、布劳耶、密斯·凡·德·罗、伯托埃、里特维尔德和勒·柯布西耶。如果仔细研究一下这些著名设计师的背景资料，我们就会发现他们接受培训的最初目的并不是要成为家具设计师。他们是建筑师、雕刻家，或者在某些情况下，是工业设计师或室内设计师。当转而从事家具设计工作时，他们只得依赖自己在结构、材料、人体工效学等方面的知识背景，以及其他许多有助于成功设计家具的因素。

在设计史上，许多杰出设计师付出巨大努力，但最终失败收场的例子比比皆是。然而，也有一些由于偶然因素而产生的非常成功的设计作品。一提到这种情况，人们不禁就会想到罗兰叠椅、波拉克办公椅或野口勇茶几。为那些有志于家具设计的设计师建立某种形式训练规程的努力，并没有取得多大成效。一些室内和工业设计课程体系中开设了简明家具设计课，但建筑设计专业由于要求苛刻，在该专业课程体系中即使开设非常有限的家具设计课也没有可能。一些以家具设计为主课的学校则倾向于培养学生的技艺，热衷于培养具有独门技艺的木工大师，但没有把学生引领进更为广阔的家具世界。最终，我们必须承认研究家具设计通常要靠自己。不管学习者是工匠、建筑师、雕刻家还是门外汉，他们都得依靠自学成才。

阅读本书，我们看到作者决心给那些想成为家具设计师的人提供帮助，他不管

这些人的职业背景是什么，也不管这些人的职业水准有多低。在本书中，我们会遇到与家具的功能、制作材料、结构和生产技艺有关的问题，还会遇到与家具设计实践有关的任何哲学和理论问题。

尽管与家具有关的著作很多（本书的参考文献就能证明这一点），但大多数书籍都是讲述家具历史、展示家具图片或介绍家具收藏与研究的著作。在这里，我们看到的是一本决心弥补这种缺憾的著作。家具设计是一门不太受人关注的学科。为了及时介绍它的最新发展，作者付出了不懈努力。我们很难想象还有哪一本家具设计教材会比本教材所涵盖的范围更彻底、更全面。

约翰·派尔

目 录

序

致谢

前言（第2版）

第1版前言

第1章 家具设计概论 1

家 具 2

设 计 9

家具+设计+（X）= 家具设计 11

数据可视化：根据研究数据绘图 13

第2章 功能和社会用途 21

人体支撑功能 22

就坐、工作、休息和睡觉 22

蹲和坐 25

活动支持功能：吃饭、阅读、打字和书写 28

物品容纳功能：贮存、展示和规整 29

定义空间：封闭、塑造和隔断 31

基于社会用途的家具分类 31

保健家具：专为需要帮助的人设计 33

酒店家具：餐厅、前厅及接待区 35

公共机构用家具：教育用家具 37

多功能家具：用于坐—工作、坐—睡和贮存—陈列 39

办公家具：符合人体工效学的座椅、工作台和组合家具 40

娱乐家具：玩耍、休闲和户外家具 42

宗教用家具：圣坛、柜子和清真寺讲经台 44

住宅家具：社交聚会、休息、就餐和规整	46
零售用家具：展示、贮存、交易和销售	50
贮存家具：容纳、规整和存取	50
第3章 造型、空间组织和类型学次序	55
造 型	55
棱角式	60
组合式	60
曲线式	60
正交式	62
分部式/模块式	62
空间组织	64
集中式	65
组团式	65
网格式	67
线条式	68
辐射式	69
类型学次序	69
需要组装的家具（组装式家具和分拆式家具）	70
嵌入式/固定式	71
独立式	72
膨胀式	73
变形式（可变形的家具）	74
移动式	77
小 结	77
第4章 家具案例研究	79
家具案例研究概览	79
公元前700—公元前400年克利斯姆斯椅	80
约1200—1800年欧式保险箱	82
1745—1750年法国洛可可式衣柜	84
1754—1780年齐彭代尔椅	86
1855—1859年14号咖啡厅椅	88

1917—1918年鲁德布劳威·斯图尔(红蓝椅)	90
1922年漆面屏风	92
1925年B301号瓦西里俱乐部椅	94
1928年巴斯库兰椅(B301)	96
1932—1933年60/65号凳子	98
1949—1950年伊姆斯储物柜	100
1950—1954年安东尼椅	102
1951年休闲铁线椅	104
1968年动感办公室	106
1987年幽灵椅	108
1992年交叉扶手椅	110
1993年特里尼达椅	112
1994年室内组合家具	114
1994—1995年艾龙铝合金椅	116
1999年块状方凳	118
2000年帕斯威系列办公家具	120
2003—2004年吉米餐具柜	122
2004年编织椅	124
2006年蛛网咖啡桌	126
2011年模块化玻璃橱窗陈列系统	128
25个家具案例研究小结	130

第5章 家具设计理论 133

探 究	133
系统理论	135
稳固性、有用性和观赏性	137
稳固性	137
有用性	141
人体测量学	143
人体的一般特征和尺寸	145
人体工效学	147
姿 势	150
人际距离学	152
观赏性	155
美	155

几何图形	157
比例	157
现代主义	159
文化与建筑形式	160
新形式主义：数字化造型理论	163
第6章 设 计	167
设计原则	169
平衡性原则：结构与视觉上的平衡，对称性与不对称性的平衡	170
连续性、统一性和多样性原则	172
运动与静止	172
等级与重心	173
并列性原则	174
韵律和图案	174
尺度和比例	175
设计思考	177
领会和构造	178
包尔德家具公司案例研究	179
制作原型样件	181
比例模型	181
设计精神	183
无障碍设计	183
行业规范、指导原则和技术标准（健康、安全和舒适性）	184
绿色设计	185
通用性设计	188
设计过程	189
设计图形：设计草图、手工制图、计算机制图和模型制作	189
设计阶段	196
初步设计、探究和设计计划制订阶段	197
设计方案制订阶段	199
设计深化阶段	199
绘制制作图阶段	200
定价和合同谈判阶段	201
准备制造图、设计模板、制作原型样件阶段	202