

<<家具设计>>

图书基本信息

书名：<<家具设计>>

13位ISBN编号：9787501970629

10位ISBN编号：7501970629

出版时间：2009-8

出版时间：中国轻工业出版社

作者：许柏鸣

页数：231

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<家具设计>>

内容概要

职业设计师是可以培养的，这一观点丝毫没有否认经验和天赋在设计实务中的作用，然而通过大学教育培养一位获得设计岗位所需要的职业能力的人显然比将一位自学成才者推进到合格水平所花的时间要少得多。

天才的全能设计师也许不是没有，但至少已不再是现代社会的主要依托，少数天才不足以承担全社会的设计重任。

我们的目标是通过教育与训练让普通人士担负起设计的主力，并求得理想的效果。

设计师的培养不同于工程师，也不同于一般的经理人，属性不同，教育思想、体系和手段不同，评估体系也不应相同。

在家具设计领域的教育思想是为设计师提供必备的理论基础、科学的思维方法和相应的职业能力，换句话说就是一个合格的设计师在策划、设计和改良家具产品方面应当是非常专业的和熟练的。

设计能力的体现不仅在于明白其物理含义，如一个家具单元，或者一个设计项目，而且还要求赋予产品以“感觉”，就像平面设计、商标创作，或者网页制作和服装秀的策划一样。

培养的设计师要能切实满足社会各界的使用要求，他们还应当对销售和产品推广做出响应。

家具设计专业的本科毕业生、硕士研究生和博士生具有不同的培养目标，大学本科教育的目标是使学生成为一名合格的技术层面的设计师，也就是说要有自产品设计的起始到生产终端以及市场推广的全过程进行综合考虑的能力；而经过研究生阶段培养的毕业生则应当在产品设计战略目标的制订上具备职业能力，不仅要能俯瞰行业设计全景、解释设计活动，还要能够协调复杂的设计活动，构建品牌属性和设计品牌表述，并在同一品牌和统一的市场战略下构筑宽泛和多元的产品系统。

博士毕业生并不意味着设计实务能力更强，尽管也可能很强，但主要目标是转向研究设计理论和方法，更加适合在高校或研究机构工作。

现有家具专业大学本科教育的《家具设计》是分解成结构设计和造型设计两门课程来进行讲授的，有利的一面是将技术和艺术分开比较容易讲解，条理似乎比较清晰。

但问题是现实中的家具设计必须糅合在一起整体考虑，无法割裂，而且需要考虑的还远远不止结构和造型两个方面。

我们在长期的教学实践中发现，这样的教育方式所培养的学生其真正的设计能力是非常薄弱的，毕业生根本不能满足企业的需要。

设计的任务就是综合与协调各种要素，并创造性地满足特定目标客户群的需求，散点式的简单知识叠加互相孤立，是解决不了异常综合和异常复杂的设计问题的。

<<家具设计>>

书籍目录

第一章 绪论 第一节 家具的属性及其设计任务 第二节 家具设计的特点 一、家具的使用特点 二、家具的制作特点 三、家具的市场特点 四、家具设计的要素与交互作用 第三节 家具的分类 一、按所用基材分 二、按基本功能分 三、按基本形式分 四、按使用场所分 五、按放置形式分 六、按风格特征分 七、按结构形式分 八、按系统性质分 第四节 家具设计的原则 一、实用性 二、舒适性 三、安全性 四、艺术性 五、工艺性 六、经济性 七、系统性 八、可持续性 第五节 家具设计的选材准则 一、材料选用的方法与考虑因素 二、材料的物质性与非物质性 本章小结 思考与训练题

第二章 需求分析与设计依据 第一节 系统框架与程序 一、从需求特性向可操作设计条件的转化程序 二、分析与研究的思维模型 三、功能形态分析 四、概念设计的输入要素 五、目标客户群的市场调查 第二节 家具使用的环境分析 一、住宅家具 二、办公家具 三、商业、文化与特殊空间的家具 第三节 家具单体及其功能细节 一、家具的使用场景分析 二、家具单体与细节 对功能的响应 本章小结 思考与训练题

第三章 潮流研究与微弱信号的捕捉 第一节 潮流的分类 一、基于信号的强度、连续性和持久性 二、基于时间特点 三、基于意图 四、基于观察领域的规模 第二节 潮流的采集 第三节 潮流的预测 一、潮流预测的信息源 二、研究案例 三、思维发展的工具 四、产品解读的方法 五、影响家具潮流的机构、组织与个人 第四节 现代设计表现与潮流解读 一、国际设计思潮 二、设计表现 本章小结 思考与训练题

第四章 家具感性设计基础 第一节 知觉要素 一、视觉 二、听觉 三、触觉 四、嗅觉 第二节 家具美学造型法则 一、比例 二、尺度 三、平衡 四、和谐 五、对比 六、韵律 七、重点突出 八、错觉 第三节 其他感觉设计 一、听觉设计 二、触觉设计 三、嗅觉设计 四、共感设计 第四节 家具的文化内涵 本章小结 思考与训练题

第五章 家具造型设计 第六章 家具结构设计 第七章 家具综合设计 参考文献 后记

<<家具设计>>

章节摘录

第一章 绪论 家具，是家用器具之意。

英文为furniture，出自法文fourniture，即设备的意思。

西语中的另一种说法来自于拉丁文mobilis，即移动的意思，如德文mobel、法文meul—be、意大利文mobile、西班牙文mueble等。

现代家具的概念已带有广义性，即家具不一定局限于家中使用，用于公共场所、交通工具或户外者也可称之为家具；家具不一定可移动，它们也可固定在地面或建筑物上；可移动的家用器具不一定是家具，如家用电器等。

因此，要完整而确切地定义家具是困难的，至今尚无、也没有必要过分框守严密的标准释义，家具的含义应当是开放的。

本书所依据的家具概念是传统意义上的家具含义及其合乎逻辑的延伸和发展。

意大利语中还有一个词叫做arredo，意为带家具的环境，这使家具的含义进一步延伸至整个环境系统，家具的属性不仅仅局限于其独立的单体。

设计，是意匠、设想与计划之意。

英文为design，意大利语为disegnare或proget—tare，意为计划、企图、规划、设计、构思、绘制、草图、预定、指定等。

家具设计就是对家具进行事先构思、计划与绘制。

家具属于工业设计范畴，又具有不同于任何其他工业产品的属性，家具不仅有独立单体，也有系统，需要综合满足特定环境的使用要求。

设计不是发明一件产品，而是根据功能设计其形式，并传达其用途。

家具产品设计应当上升到产品服务体系设计的高度来看待。

产品服务体系是产品、传播、服务和销售点的组合体，通过这个组合体系，企业或者机构可以更完善和整体地向相关市场展示自我。

这种系统是一种创新战略的结果，把业务重点从单纯的设计和销售的实际的产品，转移到销售产品和服务共同组成的体系，这个体系更有能力满足特定的客户需求。

因此，当今我们所要关心的不仅是产品本身，而且还有周边的服务体系。

以产品和服务的组合概念，来满足消费者的需要。

<<家具设计>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>