

## 設計多面睇

- 相關學習範圍(甲)：設計的基本涵義/本質
- 相關單元(1.1)：設計的分類與涉及的領域、(1.3)：設計的使命和價值

### 設計的基本涵義

設計 — Design，《牛津大詞典》中將其意義大致分為兩個方面：

- ◆ “心理計劃(a mental plan)”，這是指在我們腦袋裡構思並準備實現的計劃；和
- ◆ “在藝術中的計劃(a plan in Art)”，這特別指到準備繪畫創作時的草圖。

如果限於名詞的角度來看，設計最廣泛及最基本的意義是計劃，即心懷一定的目的，並以其實現為目標而建立的“方案”。這種界定我們稱之為“廣義的設計”，因為它幾乎涵蓋了人類有史以來一切文明創造活動，其中所蘊含著的構思過程和創造行為，也成為現代設計的內涵和靈魂。請參看圖 1。

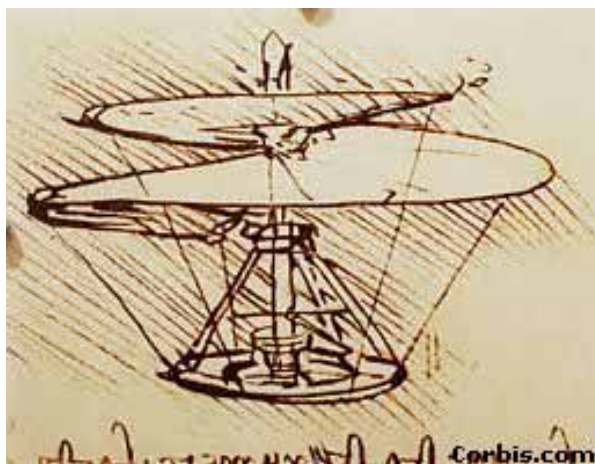


圖 1  
達文西/達芬奇設計的直昇機草圖

這雖是他未能實現的設計(心中)構思卻顯示出文藝復興時期的創新精神

如果從“狹義的角度”來理解，早在兩百年前的大英百科全書中，設計一詞就用來區別繪畫與實用美術。第一次世界大戰以後，德國“包豪斯學院(Bauhaus)”亦把設計一詞套用於某些課程的名目，例如金工設計、印刷設計和家具設計等。漸漸地(特別是廿世紀以來)，設計擁有了超越純藝術性創意構思和實踐行為的豐富內容，那就是“設計物(designed object)”在實現過程中，所應當充分考慮的實用性和經濟價值。至此，設計以包含藝術、科技和經濟三重意義的嶄新概念初步形成了，見圖 2。

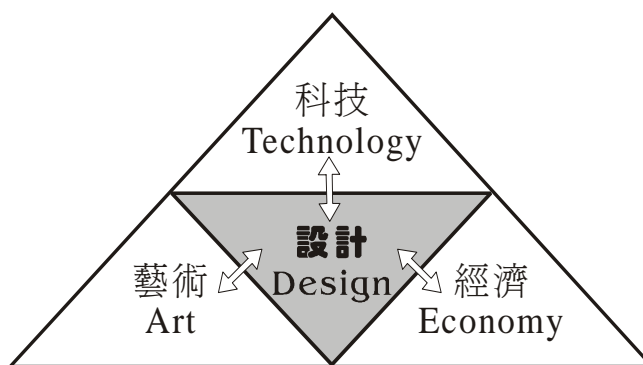


圖 2  
設計橫跨藝術、科技和經濟三個範疇

設計包含著從構思到行為，到實現其價值的“創造性過程”：（見圖 3）

- ◆ 構思過程 — 創造事物(或產品)的意識，以及由這種意識發展、延伸的構思和想法；
- ◆ 行為過程 — 使上述構思和想法變為現實，這包括把意念化為客觀實體(或產品)的可行性判斷和形成過程；和
- ◆ 實現過程 — 以最合目的性、實用性和經濟價值為目標，貫穿於整個設計活動，來將完成的事物(或產品)實現其應有的綜合價值\*。



圖 3

上述三者的結合構成了設計的(現代)“基本涵義”。設計作為融會藝術、科技和經濟於一體的綜合體系，其“邊緣學科”的特徵一方面體現在它與其他學科之橫向聯繫中；另一方面，其自身不斷充實與完善的結果，也同時形成了更加豐富的新興及專門學科領域，參看圖 4。



圖 4 “設計”是一門既有自然科學特徵又有人文學科色彩的綜合性專門學科

## 設計的領域和分類

若按其目的來分類，現代設計包括以下三大領域：

### (一) 視覺傳意設計

“視覺傳意設計(Visual Communication Design)”是指通過視覺來傳遞各種信息為目的之設計。許多事物(或產品)藉由大小、色彩、形狀、材料的質感等具有視覺“象徵意義(symbolic meaning)”的元素，作為傳達內容，並依靠相應的“媒體(media)”來達到由個人向個人、個人向團體、團體向團體傳遞信息之目的。這類設計包括了以下三個部分：（見圖 5）

- ◆ 傳達內容 — 由標誌、字體、圖形、象徵符號等組成；
- ◆ 傳達媒體 — 以報紙、雜誌、電視、互聯網等形式出現；和
- ◆ 傳達受眾 — 不同身分的服務對象(人們)。



圖 5  
政府宣傳單張

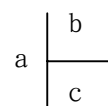
內容：文字及圖表  
媒體：傳單(紙張)  
受眾：家長及學童(市民)

如果把視覺傳意設計再加以分類，那麼從構成的形式來看，它包括了：（見圖 6）

- ◆ 二維空間(2-Dimensional)的“平面設計”，如海報、攝影、標誌及字體等；
- ◆ 三維空間(3-D)的“立體設計”，如包裝、陳列及展示等；和
- ◆ 四維空間(4-D)的“影視設計”，如影視節目、廣告片及動畫片等。



圖 6 視覺傳意設計的類別



- (a) 平面類：海報
- (b) 立體類：包裝
- (c) 影視類：電視廣告

然而，若從“傳達之目的”來看，可分為以處理商業信息為主的“商業設計”，和以管理社會民生為任的“公共設計”。

## (二) 產品設計

“產品設計(Product Design)”是一項既實用而又具美感的系統化設計。從設計物的生產方式來看，它包括了以下兩大類型：

### (1) 手工藝設計

是以手工業生產為基礎，對原料進行加工的設計形式。由於是某一工藝師(個體)的工作貫穿整個產品的生產過程，因此手工藝設計具有多樣化和個性化的特徵。同時，產品的人手加工方法，決定了它小批量的產品特點；而傳統經驗的積累和強烈的地域性限制，使手工藝設計呈現出相對地封閉和分散的發展形式，參看圖7。緣於以上種種因素，形成了它比較狹窄的消費範疇和較高的價格，參看圖8。



圖7 (左) 具有東方手工藝色彩的陶器

(右) 具有西方手工藝特徵的陶器



圖8 (左) 人手製作限量生產的腕錶

(右) 機器大量生產的腕錶

兩者的功能雖然大致一樣(用來報時)，但它們的設計和價格卻相差很大呢！

## (2) 工業設計(Industrial Design, ID)

是以群體和大量機器生產為基礎，應用不同功能的設備，對原料進行標準化、大批量加工的設計形式。“工業設計”這一名稱最早出現於 20 世紀初的美國，第二次世界大戰後更廣為流行。它可說是在工業、科技、藝術和經濟的國際化發展下，所產生出來的新興學科。其概念為對產品採取“最優化”的策劃設計，並以作為“人—產品—環境—社會”的中介為設計原則，所以在在影響著我們的生活方式，參看圖 9。

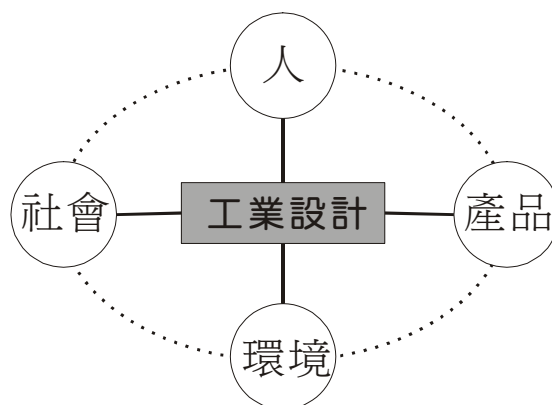


圖 9 工業設計與產品、人、社會和環境有著密切的關係

若把產品設計以用途或生產原料之不同，而加以分類的話，它包括汽車設計、家用電器設計、文具設計、紡織品設計和時裝設計等項目，參看圖 10。



圖 10  
工業設計例子  
(左) 摩托車  
(右) 多用燈

## (三) 環境/空間設計

“環境/空間設計(Environmental/Spatial Design)”是指以構成人類生存空間為目的之設計，是對生活和工作環境所需的各種條件(例：光、活動空間、遮蔽/庇護物)，進行綜合規劃的設計過程。它包括作為環境主體的建築設計，及相關的室外環境和室內環境設計；同時，各環境因素之間的協調和規劃也屬於這一範疇。

### (1) 建築設計

這是建築物的結構、空間、造型及功能等方面的設計。概略來說，建築設計包含了建築工程設計和建築裝飾設計的全部內容，參看圖 11。



圖 11 建築設計例子  
(左)中式塔 (中)西式樓房 (右)現代商廈

## (2) 室外環境設計

這包括了園林設計、廣場設計、店容設計（見圖 12），與及圍繞建築主體的相關外界環境(附屬設施)設計等項目；廣義而言，城市規劃設計也屬於這一範疇。



圖 12 室外環境設計例子 (商店外貌)

## (3) 室內環境設計

這是建築物內部的空間構成、功能要求和樣式風格的設計。由於家具在室內環境中起著重要的作用，家具設計也可屬於這一範疇。請參看圖 13。



圖 13 室內環境設計例子 (商店裡面)