

## 2004 厦门眼镜设计行业讲座大纲

## 一 产品设计的一般过程与设计要点:

## 1 产品的唯一性定位与市场调查分析, 产品设计循环图

首先介绍产品更新换代与设计的一般过程:  
寻找问题——市场分析——使用群分析——同类产品分析——确定解决问题方向——寻找设计原点——绘制草图——草图分析——确定草图方案——绘制效果图——制图——模型或小型量产——定型评定——批量生产——市场信息反馈——下次设计问题寻找

## 2 JK图表分析法(市场分析, 同类产品分析, 自身特色分析等)

A 各大企业开发部使用最多的分析定位方法,  
B 特点分析:  
优点: 形象化, 简洁易懂, 将概念化转化为数据化, 适合企业与策划定位  
缺点: 过于形象化, 不利于设计创意的展开和跳跃性的设计师思维模式

3 使用群, 材料, 性别, 地域等分析, 确定设计方向  
将产品落实到具体使用群, 使用环境, 消费价位, 等等4 草图分析, 几轮草图  
手绘, 电脑绘制, 主要表现设计概念, 或设计原点思路的表现。5 效果图表现  
体现具体细节结构, 材质等6 模型或样品制造  
A 立体地表现产品。  
B 模型制作的材料: A B S , 油泥, 木头, 石膏, 等。不同的产品选用不同材料加工, 不同形态选用不同材料加工。多种材料混合使用。  
C 电脑雕刻机成型。7 小批量生产, 色彩计划, 广告宣传, 投放市场, 得到反馈意见  
正确认识产品开发的全部, 产品设计只是开发环节的重要组成部分, 但不是全部。还应该包含市场分析, 广告推广, 包装宣传等等。

## 8 进一步改进, 批量生产, 销售

9 得到反馈意见作为下次设计的开始  
产品设计始终是一螺旋上升的过程, 在这一过程中虽然有时又回到原来的起点, 但在另一角度来看则是高于原来的开始。

## 二 产品设计开发的种类:

1 改良设计  
A 改良与革新的区别,  
B 改良与科技革新的联系与区别2 开发(创新)设计  
A 量变到质变的发展, 科技作为创新的技术后盾,  
B 人的需求与设计师的感受作为前提3 概念化设计  
A 对企业来讲是设计储备的一种方式, 对产品发展是一种展望和推测, 对设计师来讲则是一种全新环境需求的研究和对未来消费心理, 人文环境的大胆推测, 是一种锻炼性的设计练习与研究。  
B 概念化设计绝对不是遐想或是没有未来科技为支持和未来人的心理为前提的梦想4 设计研究  
A 学术上的分析与总结, 行业的研究。  
B 单一的研究, 综合性的研究。

## 三 产品设计开发中的一些概念与定义:

1 人机工程学的研究  
A 过于符合人体尺度的反而不符合具体现实使用。  
B 模糊学与数据化的综合使用。  
C 使用心理的研究目前是产品设计所忽略的重要部分。2 人机工程学研究中日前心理方面的忽视  
A 心理学与产品语意的结合  
B 心理学与产品设计指示识别的结合3 产品设计中的语意的提出与研究  
A 语意包含的内容: 形态的, 使用方式上的, 心理上的等等。  
B 目前我国设计与教学对于语意的研究与运用仅仅停留在产品形态与产品设计使用功能的结合运用上。

C 产品设计中语意与平面设计中同构, 异构的相似结合与启发。

#### 4 产品设计中材料质感的研究与心理联系

- A 新材料, 新科技的运用。
- B 材料间的相互模仿与对此的平价: 必要性与特意模仿所带来的媚俗效应分析。
- C 废旧材料的运用: 原始性地再利用, 对废旧材料再次加工后的利用。
- D 废旧产品的利用: 过时的产品在其生命周期未完结情况下如何加以升级与更新, 这目前在产品设计中是较为空白的研究方向。也是对全球性合理化产品再设计与提高的新的出路与挑战。

#### 5 产品与科技发明区别

美国纽约现代艺术博物馆对产品设计的要求 (1 2 点要求)

#### 6 产品设计与工艺品区别

相互的关系, 有时产品是通过工艺品形式来表现, 风格化较强的产品设计带有工艺品的痕迹也就相应明显些, 即使这样也决不能将产品与工艺品等同起来。

#### 7 螺旋上升的设计发展规律

在设计产品时首要考虑的是使用者的需求与使用心理, 这也许在许多的设计时回到相同的一点, 但从另一立体的角度来看, 这种使用者的需求与使用心理上上次的设计在一定程度上更为先进或要求更高, 形成螺旋上升的设计需求发展规律。这也带动这设计科技的向前发展。

#### 8 正确的分析与社会调查及评价态度:

- A 千万记住: 不可以用“对”, “错”来评价设计作品, 只有合适与不合适的区别, 任何一种设计都有存在的价值。
- B 任何一件设计作品仅仅置于特定的时间 空间 地点与观念意识中存在有可能
- C 在设计评价与社会调查中不可带有自身固有的观点与偏见
- D 不可用社会上固有的模式与心理来评价与分析, 作为设计师应有自己的来源于大众又高于大众的观点。

### 四 产品设计开发方法:

#### 1 形态造型与结构方面:

- A 形态的感受与塑造
- B 形态的语意与表述的合理性
- C 形态与功能在外在与内在的统一与一致性
- D 材质的选用

#### 2 使用方式的合理化(物理性的人机研究与心理感受的人机研究):

- A 开启与使用中所体现的人机合理舒适度
- B 使用过程中操作界面的合理性研究
- C 使用状态的心理感受
- D 设计具有某种指导与前瞻性的推导作用

#### 3 与各方面学科技术人文的结合:

- A 与当代科技的结合程度
- B 与文化结合程度
- C 与市场使用消费结合

#### 4 设计价值的评价:

- A 设计的含量与物质功能价值之间的比较
- B 设计作品的使用方式, 生产投入与设计作品物质功能间的比较与评价
- C 精神功能, 设计感受的设计投入与设计作品物质功能间的有机融合与评价
- D 附加设计与堆砌的区别
- E 设计师的投入与时代具体需求的评价

### 五 设计创意中原点的提出:

#### 1. 发散型设计构想

#### 2. 归纳型设计构思

#### 3. 寻找原点的设计方法, 各类设计中原点的寻找与侧重

对于原点的解释与全面理解

#### 4. 原点在各个设计领域中的体现与运用

#### 5. 设计的完善过程

#### 6. 知识的吸收, 想象素描, 极限法, 削除法, 反向法, 结合法等设计思维训练方法的讲授与练习

### 六 国际设计比赛获奖作品分析

#### 1 各国好产品获奖分析

- A 各国对好产品的共同认识
- B 各国对好产品认识的区别

#### 2 有特点的国际设计比赛获奖作品分析

- A 竞赛组织: 协会性质, 行会性质, 企业性质,
- B 竞赛评选: 概念的提出, 具体方案, 可行性, 前瞻性等, 侧重点不同

#### 3 各国设计风格特点

日本, 欧洲(北欧, 法国, 意大利等), 美国

## 七 由大阪国际比赛获奖作品分析“产品语意”的发展

- 1 形态的”产品语意”
- 2 使用方式的”产品语意”
- 3 材料质感的”产品语意”
- 4 感受与观念的”产品语意”

## 八 由现代国际比赛作品分析现代设计特点与走向

- 1 没有单纯的民族化  
A 民族化的国际趋势的转换  
B 不是汉饱中夹油条  
C 用现代的科技观念从新阐述民族化，更具有现代感的国际化设计
- 2 民族化的内涵远远大于民族化的造型特征  
A 将简单的中国传统纹样机械地在设计中的堆砌是极为错误的误区。  
B 对传统内涵与精神的忽略是设计教学与设计运用的失误  
C 内涵的东西要比形态的塑造来得震撼的多，持久得多。
- 3 设计朝观念设计发展  
在产品的使用功能极大满足的前提下，一种产品在满足使用功能的前提下，或对使用功能忽略的状况下而产生的借助于产品自身对人思想影响与启示的设计悄然兴起，这是一种通过产品设计将产品的各要素与所要传达的设计思想与启示有机组合在一起，也许用融合比组合更为贴切准确些。
- 4 设计师风格的提出
- 5 主题更为明确化或感受概念化

## 九 法国日本眼镜设计比赛分析

- 1 两比赛联系与区别
- 2 发展的眼光看设计比赛与获奖作品
- 3 注重概念化或想法
- 4 对未来生活方式的提出与设想

## 十 眼镜设计教学研究方向与学生作品分析

- 1 学院教学的优点与缺点  
A 优点：前瞻性强，学术性与设计的融合，对设计程序的准确把握，熟练的设计方法的运用，鲜活的设计思想，各种设计专业的融合与影响，与国际同步的设计潮流。  
B 缺点：与生产的脱节，设计产品仅仅点到为止，对具体产品行业性了解少，不懂生产。不了解企业对产品开放全方位运转方式，仅仅知道产品设计的局限性。
- 2 与生产的脱节  
A 脱节并非是坏事，在设计培养主方向上对学生潜在性的培养是对学生今后潜力发展的的延续，在就业的前一两年中虽然与企业实际操作脱节，但长久之后学生不再仅仅只是绘图枪手。  
B 企业也应担负起再培养的责任，技能实际工作环境的熟练性培养。  
C 我一直在倡导建立“设计师模式”的教学体系，摆脱中专式的技法培养，培养设计潜力是我们设计教学的最终目的，不要为现有的企业需求与教学脱节这一短暂的技术性问题所蒙蔽。我希望我的学生在十年或以后能成为成功的产 品设计师，而不是电脑高手。
- 3 侧重想法与解决问题方法的训练  
A “方法”与“技法”的重要性比较，是在我作学生时就解决的问题  
B 在设计方法的基础上对学生设计观念的培养是及为关键的  
C 多门类的设计专业的结合是避免学生为了产品设计而设计的尴尬局面  
D 所有这些都应在技法熟练的前提下，要能将设计完美表现
- 4 观念提高  
A 这是看不到的东西，但是在以后的设计中决定设计好坏的关键，  
B 往往被大多数设计教学所忽视  
C 以后的设计师在同等技术下，比拚的是观念，这是极为重要的！

## 5 学生作品分析

## 十一 张剑10年产品设计分析(95年无锡轻院毕业)：

- 1 观念设计上的研究与提高
- 2 设计教学与自身研究工作相结合与体会
- 3 今后发展与计划.

