

#理论拓展包 美

工程中的设计

- 反设计：实物氛围间的互相侵犯
 - 洗脑：无边界的信息操作
- 有效区隔：区隔但不引入无关交互
 - 区隔即“空气的不同”
 - 不协调/不恰当：过分的区隔会破坏有效区隔
 - 界：通过恰当的额外实物，实现各个操作空间的有效区隔
 - ◆ 界面：由界区隔的操作空间
- 界的形式
 - 氛围墙/操作墙：凸显可操作件完成设计，使其他操作空间可区分
 - 如 收纳
 - 如 形状、触感、颜色区分
 - 实体墙：通过实体区隔提升设计
 - ◆ 吸收墙：弱化其他实体
 - ◇ 距离与对距离的模拟
 - 如 不反射的减光玻璃、降噪屏障、过渡带、气味、温度、楼层
 - ◆ 隔离墙：隔绝其他实体
 - ◇ 障碍物，可小面积镶嵌式开口
 - 如 隔帘、隔音墙、茂树
 - ◆ 反射墙：完全不可见，区分原型
 - 单向反射：原型的单向可兼容
- 色泽的暗示
 - 哑光 ➡ 柔软/广阔
 - ◆ 深色 ➡ 吸收 ➡ 过渡带
 - ◆ 浅色 ➡ 不吸收 ➡ 隔离墙
 - 高光 ➡ 琉璃光影
 - ◆ 暗色/高频削减 ➡ 吸收
 - ◆ 明色/高低削减 ➡ 隔离
 - ◆ 镜面/全频保留 ➡ 反射/氛围
 - 亮色 ➡ 信息输入/小的可操作物件 ➡ 氛围墙
 - 用色泽暗示辅助实现恰当
 - ◆ 不想接触的采用反射，降低顾虑
 - 可以接触的采用吸收，降低入侵
- “美学”/和谐：实物设计与其他设计的重合/共鸣
 - 逃离感/净化：一项「运动」结束时，出现隔绝既有信息的外界氛围变化
 - ◆ 运动告一段落的确认，摧枯拉朽之感
 - 暴雨 带入情境的音乐 区别于过去的未来 怀旧 池核 末日情怀 野美景 Urlaub
 - 结束时，放下周遭实物，走出去

- 雅/表里如一/大气感/经典：实物原型与非实物原型的重合