

每章含 PPT 课件二维码

Introduction to Art
and Design

艺术 设计概论

陈逢华 袁 倩 编著

全国高等教育艺术设计专业规划教材

总主编
邓诗元



中国轻工业出版社 | 全国百佳图书出版单位

全国高等教育艺术设计专业规划教材

Introduction to Art
and Design

艺术 设计概论

陈逢华 袁倩 主编

总主编
邓诗元



 中国轻工业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

艺术设计概论 / 陈逢华, 袁倩主编. —北京: 中国轻工业出版社, 2017.9

全国高等教育艺术设计专业规划教材

ISBN 978-7-5184-1555-7

I. ①艺… II. ①陈…②袁… III. ①艺术—设计—高等学校—教材 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第194533号

内 容 提 要

本书以大量精美的图片, 完整清晰的叙述方式, 呈现出艺术设计的各个领域, 包括其中的设计学概述、设计的多维化、中国设计发展状况、外国设计发展状况、设计的范畴与类型、设计方法与创意思维、设计师、设计与生活等内容, 呈现了艺术设计领域内的广泛性与多元化的交叉特征。本书可作为所有艺术设计专业基础课程的教学用书; 对各类设计的从业人员、艺术爱好者等也有较高的参考及收藏价值。

责任编辑: 王 淳 责任终审: 孟寿萱 封面设计: 锋尚设计
版式设计: 锋尚设计 责任校对: 吴大鹏 责任监印: 张 可

出版发行: 中国轻工业出版社 (北京东长安街6号, 邮编: 100740)

印 刷: 北京顺诚彩色印刷有限公司

经 销: 各地新华书店

版 次: 2017年9月第1版第1次印刷

开 本: 889×1194 1/16 印张: 7.75

字 数: 220千字

书 号: ISBN 978-7-5184-1555-7 定价: 46.00元

邮购电话: 010-65241695

发行电话: 010-85119835 传真: 85113293

网 址: <http://www.chlip.com.cn>

Email: club@chlip.com.cn

如发现图书残缺请与我社邮购联系调换

170903J1X101ZBW





前言 PREFACE

现在人们已渐渐明白，设计是为人，而非为产品或金钱，慢慢地明白了设计的这种人文精神。

如何使中国的设计更具民族性和本土文化的特性，这是中国设计走向世界的根本，也是立足世界的根本。

中国的本土文化是什么？是儒学文化、五千年的封建文化，这些文化随着具体的事物通过视觉表现出来，如国画、书法、易经、禅学、五行八卦等，民间有剪纸、泥塑、木版年画等，这就是一种文化，是现代设计在中国急需的养料。

我们一直希望要和西方接轨甚至对话，这种接轨是要求有自己的特点及本土文化的内涵在里头，否则只是东施效颦，让别人耻笑而已。香港的著名设计师靳埭强之所以受人称赞，不仅因为他有一流的设计意识和头脑，也由于他在设计中加入了許多很中国化的东西，如中国古钱币、水墨文化、儒家文化，他很聪明，很懂得如何将浸淫五千年的中国文化加入一些现代的调味剂呈现出来。另一方面，中国化的东西更能使人感到一份亲切，一份自豪，更有一种国人的设计文化。在 20 世纪前的欧美，没有一个

艺术家会在画布上留出这么大的空白，然而，传统的中国画家们都把这片空白看作让人发挥想象的空间，中国的哲学强调的就是万物变化不定。

古代日本是自然崇拜。一千年前文化借鉴中包括佛教、汉字书写体系和中国唐朝的艺术和建筑。日本的艺术既可能简朴，也可能繁复，既有楚楚动人抽象的一面，又具有现实主义精神，这就是东西方交融，不正是我们要寻找的吗？从日本的设计作品中似乎看到了一种静、虚、空灵的境界，更深深地感受到了一种东方式的抽象。

设计发展到今天，设计师在更关注、发掘人们的真实需要的同时，已不再只是消费者趣味与消费潮流的消极的追随者，而是向更积极的消费趣味引导者、潮流开创者的方向转变。设计师的角色，也不再仅仅停留在商品“促销者”的层次，而是向文化型、智慧型、管理型的高层次发展。设计师已成为科技、消费、环境以至整个社会发展的主要推动力量。

如今的中国设计师可能过多地强调了形式的方面，而忽略了设计作品本身应透露出来的内容和意境。如美国设计师普罗

斯所说：“人们总以为设计有三维：美学、技术和经济，然而更重要的是第四维：人性。”

本书在汤留泉老师的指导下顺利完稿，在编写中得到以下同事、同学的支持：王文浩、肖冰、王煜、袁徐海、张秦毓、张礼宏、钟羽晴、朱梦雪、邹静、祝丹、柯玲玲、李钦、张欣、邱丽莎、彭曙生。感谢他们为此书提供素材、图片等资料。

编者





目录 CONTENTS



第一章 设计学概述

第一节 现代设计的内涵.....	002
第二节 设计学的研究范围.....	006
第三节 设计与设计学.....	007
第四节 学习设计概论的意义.....	011
课后练习.....	012

第二章 设计的多维化

第一节 设计的艺术性.....	014
第二节 设计的科技性.....	018
第三节 设计的经济性.....	023
课后练习.....	027

第三章 中国设计发展状况

第一节 原始社会时期.....	030
第二节 奴隶社会时期.....	032
第三节 封建社会时期.....	033
课后练习.....	044



第四章 外国设计发展状况

第一节 古代手工艺设计	046
第二节 工业化时代	050
第三节 现代设计	054
第四节 后工业化时代	057
第五节 未来设计展望	060
课后练习	060

第五章 设计的范畴与类型

第一节 视觉传达设计	062
第二节 环境艺术设计	068
第三节 产品设计	071
第四节 数字新媒体艺术设计	074
课后练习	077

第六章 设计方法与创意思维

第一节 设计的方法	080
第二节 创意思维与设计	082



第三节 创意思维的运用	085
课后练习	092

第七章 设计师

第一节 设计师的历史演变	094
第二节 设计师的基本素养	100
第三节 设计师未来职业发展趋势	103
课后练习	104

第八章 设计与生活

第一节 当今设计文化潮流的来源	106
第二节 设计改变生活	110
课后练习	114

参考文献	115
------------	-----





第一章
设计学
概述



◀ 章节导读

设计概论是一门综合性的，多学科相互交叉，艺术，科学与技术相互融合，具有整体的科学表现特征的新兴艺术类学科。艺术的形式美感，科学的核心内容及技术的工艺特征完美地构成了艺术设计的全部内涵。它是创造人类生活的物质产品和精神产品的一门科学。设计就字义来解释，是设想和计划的含义。现在所说的设计包括人类对自己将要创造的产品的构思，以及实现这个构思的整个过程，是一种创造性的活动，反映现代大工业社会的本质。

设计已经渗透到生活的方方面面，设计成为经济效益和市场竞争的战略和途径，作为经济的载体，设计成为国家和企业发展的有效手段。当今



图1-1 台灯设计

时代是品牌经济的时代，是形象消费的时代（图1-1）。

第一节 现代设计的内涵

一、“设计”概念的变迁

设计，在汉语中最基本的含义是设想和计划，英语为design。由此可见，汉语“设计”与英语“design”在本质上是一致的。从广义上而言，设计就是设想、运筹、计划和预算，它是人类为实现某种目的而进行的创造性活动。从狭义上理解，则专指与艺术设计相关的计划和设计（图1-2）。

在美术中，设计本身就是一种创作过程（图1-3），而在建筑过程中设计则仅是体现适当观念与经验的简明记录。在建筑工程和产品设计中，艺术性和工艺性有融合为一的趋势。在各种艺术特别是艺术教学方面，设计一词含义广泛，尤指构图、风格和装潢而言（图1-4）。用作构图图解时，设计指物件所

具有的各种内在关系的体系。

在20世纪初，“design”的概念开始引入中国，“design”译成汉语“图案”“美术工艺”或“工艺美术”等词语。20世纪80年代以来，随着整个中国设计实践和设计教育的发展，人们认识和研究的不深化，“design”最终定名为“设计”。



图1-2 Design字体变形设计

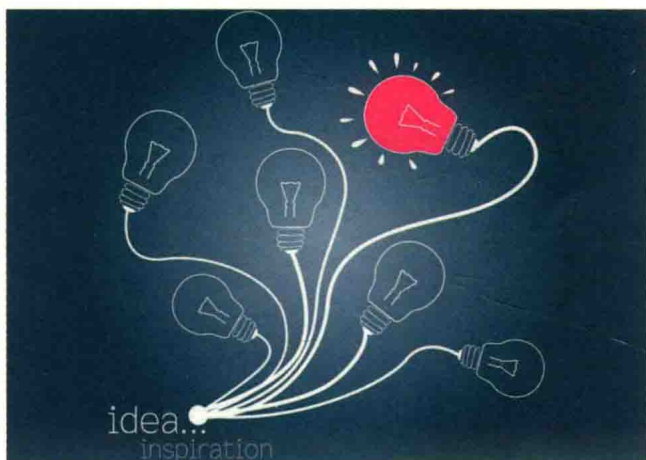


图1-3 设计想法的产生



图1-4 open house设计海报

“design”词义的历史演变，反映了它与当时的社会背景、经济基础和生产方式相适应的规律。这种概念的界定和分析，必然带有时代的色彩和局限性。设计本质上是一种创造性的实践活动，反映了人的多方面的需求。现代设计的范围非常广泛，很难有一个统一的定义，任何定义也总是从一些主要方面揭示了设计的本质和内涵。

现代设计的核心内容包括三个方面：

- 1) 计划和设想的形成，即构思过程；
- 2) 把上述计划、构思、设想和解决问题的方式，利用一定的物质媒介或技术手段，以形成客观实体（产品）的过程，即行为过程；
- 3) 符合目的性、实用性和经济价值为主要目标，将形成的客观实体（产品）实现其综合价值，即实现过程。

由此可见，现代设计是融艺术、科技、经济于一体的综合体系。

二、工业设计与工艺美术的区别

对工艺美术的理解，一般倾向于狭义的概念，即专指传统的手工艺设计。习惯上常把工艺美术与建立于机器大生产基础上的工业设计相提并论，来区别设计的不同存在状态和性质。

工艺美术与工业设计的关系就是传统与现代的关系，是一个有机体不同的两个历史阶段的产物，它们是人类为实现自身目的而使用的手段和方式，同样都影响着人类的生活，满足着人们的需求。

工艺美术范围主要包括陶瓷工艺（图1-5）、染织工艺（图1-6）、装潢工艺（图1-7）、漆器工



图1-5 陶瓷工艺



图1-6 染织工艺

艺（图1-8）、玉器工艺（图1-9）、玻璃工艺（图1-10）、金属工艺等（图1-11），一般以手工劳动为主或配合简单的机械工具，对原材料进行有目的的设计和制作。个体的人往往参与和决定产品生产的全过程。



图1-7 装潢工艺



图1-8 漆器工艺



图1-9 玉器工艺



图1-10 玻璃工艺

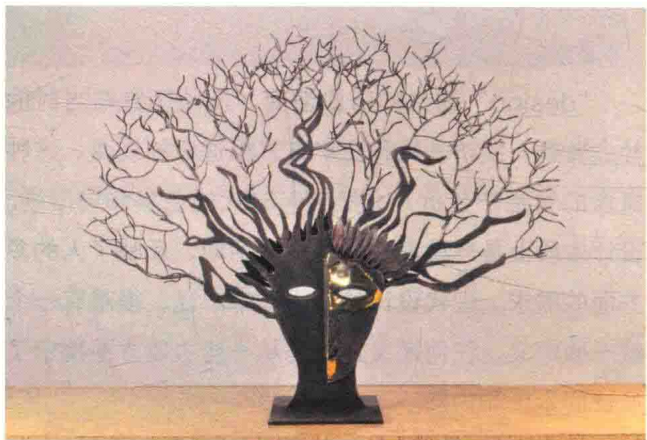


图1-11 金属工艺

程，个人的情感、经验和趣味贯穿其中，相比标准单一、使人有冷漠感的工业产品，工艺美术产品更具感性化、个性化的特征，其亲切、细腻、自然的美感，是机械工业制品所无法表达的。

工业设计一词最早出现在20世纪初的美国，用以代替工艺美术和实用美术这些概念而开始使用。工业设计以人的需求为起点，运用科学技术和大工业生产的物质条件，以标准化、大批量的设计物为载体，全面参与和影响人们生活的方方面面。

就设计美学思想而言，传统工艺美术的本质内涵是手工技术的装饰美（图1-12），工业设计则是机械技术的功能美（图1-13）。

在手工业时代向机器大工业时代变革的过程中，工艺美术和工业设计在为人类的实际生活创造价值和提供服务方面，主次地位发生了变化，以手工制作为主的工艺美术居于次要的地位，而工业设计居于主要



图1-12 天鹅陶瓷装饰品

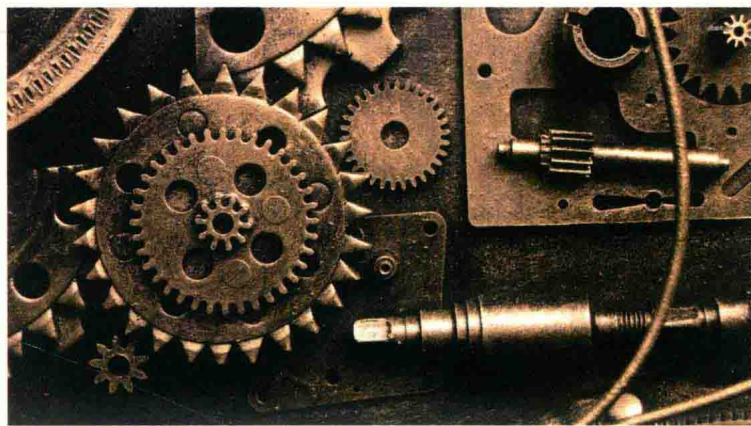


图1-13 机械齿轮

的地位。

在工业革命时代，新的动力和机械的产生，从根本上把人从手工劳作中解放出来，把一部分实用工艺品的生产从手工业中脱离出来，适应大批量的生产和需要（图1-14）。而那些手工性强、机器大生产所无法替代的工艺品的生产则成为狭义的工艺美术的主体（图1-15）。

随着科学技术和生产的发展，未来社会工艺美术的生存和存在方式也将发生变化。因此，在手工业时代，工艺美术是以实用工艺为主体，以陈设欣赏工艺为重要内容的设计活动；在大工业时代工业设计作为

相对独立的学科形成后，工艺美术便以陈设欣赏工艺为主体，不再承担主要的日用工艺品的生产。

从历史的观点来看，工业设计在发展的初期阶段，与工艺美术有一种对抗性和矛盾性，表现出对工艺美术或手工艺的否定和排斥。从发展的观点来看，工业设计和工艺美术互为依存、互为价值。事实表明，工业设计发展的历史正是工艺美术不断被重新认识和证实的历史，而工艺美术的历史存在，使工业设计的发展更具价值和意义。无论现在或未来，工艺美术和工业设计都是一种共生互补的关系，是服务于人的需求的一种多向选择。



图1-14 机械生产的螺钉



图1-15 手工制作的木雕

- 补充要点 -

国际工业设计协会

国际设计组织（World Design Organization, WDO）原名为国际工业设计协会，成立于1957年，是个民间非营利组织、为提升工业设计品质与专业的设计师所发起的国际社团。

目前定位于国际设计联盟之下，与国际平面设计协会及国际室内建筑师暨设计师团体联盟共为世界三大专业设计师团体；同时也是世界设计大会的重要协助者之一。

该会宗旨在提升全球工业设计的水平。目前在全球50个国家，拥有150个会员单位，代表着超过全球15万名工业设计师。在中国大陆、台湾、香港均有会员单位。

第二节 设计学的研究范围

一、研究设计史

人类的文明史实际上就是人类自我设计的历史。任何的文化创造、设计发展都是一种历史的继承。我们只有学习历史，才能把握未来的设计，才能实现真正的设计创造。

作为设计学的研究方向之一，设计史是一个极为年轻的课题，尽管设计的历史与人类的历史一样久远，可是对于设计史的研究只是近几十年的事情。1977年，英国成立了设计师协会，标志着设计史正式从装饰艺术或应用美术史中独立出来。设计史是研究设计历史发展及其规律的科学。设计史的范围包括了建筑环境、产品、视觉传达、多媒体技术等一切与人类生活相关联的学科。设计史揭示了设计发生与发展、继承与革新、各民族设计的相互影响的历史。



图1-16 中国藏族项链

二、研究设计理论

设计理论从设计实践中来，并远远晚于后者。设计理论是设计实践的科学总结，并最终指导着设计实践。威廉·荷加斯的《美的分析》是最早的设计理论专著。设计理论的研究对象包括设计创造、设计作品、设计流派和设计史等，现今有许多设计理论存在于美术史、工艺美术理论和建筑理论之中，而这些理论的渊源又可追溯到传统的哲学、理学中，这些理论深深影响着中国和世界设计的创造与发展，是世界设计理论的核心。

另外世界民俗文化制度也影响着设计的审美表现（图1-16），这些因素影响着世界设计文化的发展与创造（图1-17）。



图1-17 印度宝石项链

第三节 设计与设计学

如同其他学科一样，设计学科有着自己的研究对象和内容。设计学是关于设计这一人类创造性行为的理论研究，是研究设计的本性及其一般规律的科学，它是对设计创作、设计作品、设计发展的概括与总结。设计学科的研究对象包括两方面：第一，设计的本质与特性，这是设计这门学科所要回答的首要问题；第二，设计的一般规律，包括设计创作的一般规律、设计作品构成的一般规律，以及设计发展的一般规律等。

一、设计学的产生

设计是一种实践活动，设计理论则是对它的理性思考。设计学的产生有两个前提条件：

一是设计作品的产生。设计的发生与发展几乎与人类的文明进程同步。现今所发现的最古老的设计作品是在中国重庆巫山龙骨坡遗址发现的打制石器（图1-18），约造于200万年前。在非洲坦桑尼亚的奥杜威峡谷还发现了用砾石制造的砍砸器、盘状器、球状器和多面体器，距今已经大约180万年了（图1-19）。

二是设计理论的产生。中国古代的《考工记》和古罗马老普林尼的《博物志》是早期人类有关设计的经验性总结，这是设计学作为一门理论的最初萌芽和起点。然而设计学成为一门独立的学科，并且被学者们作出思辨的归纳和论理的阐述，则是20世纪以后的事情。设计学，是在1969年由美国学者赫伯特·西蒙教授正式提出的。有了设计作品，才有设计理论，设计理论产生于设计作品之后。有了设计理论，才有设计学科，准确地说，设计学是设计理论的科学体系。

二、设计学与相关学科的关系

设计是人类设计行为的全过程。在这个过程中，设计对象的主观和客观因素使得这门学科需要多学科的参与和渗透。

1. 设计与哲学

设计与哲学的关系是特殊与普遍的关系。它们的区别是：哲学是以整个世界为自己的研究对象，研究自然、社会和人类思维发展的最普遍、最一般的规律。相对于哲学的一般规律，设计只研究特殊规律。二者的联系是：设计是哲学的基础之一，哲学给予设计的研究以世界观、方法论的指导。



图1-18 巫山龙骨坡遗址打制石器

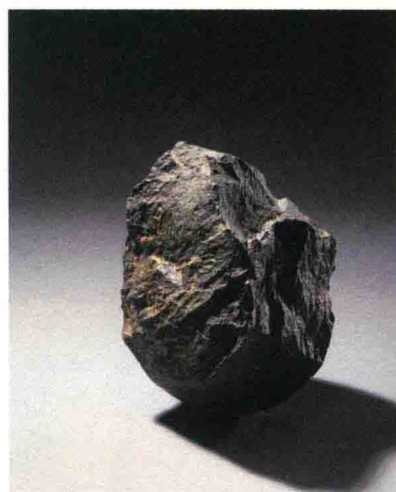


图1-19 奥杜威峡谷砍砸器

2. 设计与艺术

(1) 设计与艺术的共同点。设计与艺术的出现是人类文明进步的必然,从广义的艺术的概念来看,艺术包含美的艺术和实用的艺术。艺术既包括精神性的产品,如绘画(图1-20)、书法(图1-21)、雕刻(图1-22),同时也包括精神与物质结合的产品,

如广告(图1-23)、产品(图1-24)、服装等(图1-25),还包含了手工生产的实用工艺品和大机器工业的产品设计。

因此,设计与艺术存在着共同的特点,主要表现为以下几点:

设计与艺术同根同源。设计与艺术都源于社会生



图1-20 法国印象派画家克劳德作品



图1-21 王羲之书法作品



图1-22 十三陵石麒麟雕刻



图1-23 旅游广告设计



图1-24 wifi运动音响设计



图1-25 服装设计

活，在文化的演变过程中相互激励、相互影响。

设计与艺术都是为人服务的。设计与艺术在一定程度上都作用于人的精神层面。

设计与艺术都具有创造性。

(2) 设计不同于艺术。设计艺术区别于纯艺术的根本因素就是设计要讲实用、功利，设计的产品必须是具有某种功能的用品，而不能仅仅是只供欣赏的艺术品。另外，设计与艺术虽然都是为人而设计的，但它们的服务对象不同。设计是为他人量身定制，要满足他人，而不是为了自己而做（图1-26）。

最后，设计与艺术都将“美”作为最终的评价标准，但在评价尺度上是不同的。设计作品的美不只是由创作者来感受与判断，同时也要加上生产者、消费者的判断，并且设计是一门综合性极强的学科，它涉及社会、文化、经济、市场、科技等诸多方面的因素，其审美标准也随着这诸多因素的变化而改变。如自行车的设计不仅是在形态上是美的，而且它还和技术、文化、人们的审美观念等因素相关联（图1-27）。

三、设计与技术

设计是设计师依靠现实的材料和工具，通过深刻的思索丰富的想象和艺术直觉而进行的创造，无论哪个时代的设计都离不开当时的技术支撑，技术对于设计创造产生着直接的影响。

1. 设计与技术是从属关系

设计的从属性很强，它自身只能体现一种设想和创意，仅仅是生产、制作前的一部分。技术作为生产力的内在要素，渗透在生产力的其他要素之中，它的变化必然引发其他要素的变化，从而引起生产力整体的变化，推动生产力水平的提高。设计与技术在一定时期内，是人们的生存目的、生存环境、生存活动、生存条件相协调的产物。

技术和设计始终是交织在一起的，并总是受着生产技术发展的影响。如轮子的发明促进了交通工具的发展（图1-28），计算机技术在设计中的运用（图1-29），不仅为设计的多元化发展提供技术基础，而



图1-26 符合人体工程学的椅子



图1-27 自行车设计

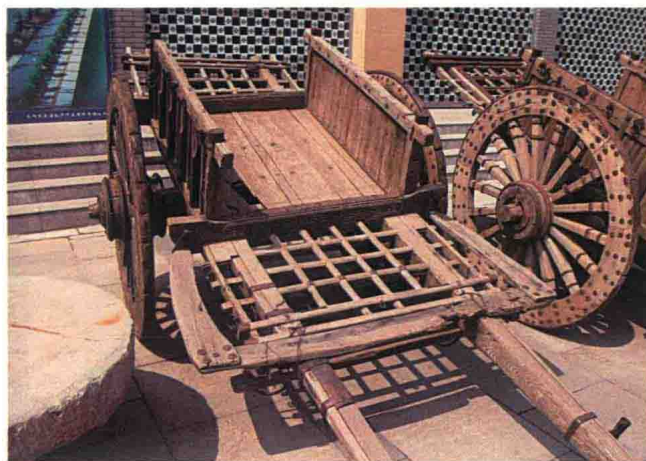


图1-28 马车与车轮