

高等院校设计艺术基础教材

Y I S H U   S H E J I   G A I L U N

# 艺术设计概论

主编 方四文



湖南大学出版社

高等院校设计艺术基础教材

# 艺术设计概论

YISHU SHEJI GAILUN

丛书主编 周旭 朱和平

主 编：方四文

副主编：尹 毅

参 编：欧阳华

承 恺

杨 华

图书在版编目 ( CIP ) 数据

艺术设计概论 / 方四文 主编. — 长沙: 湖南大学出版社, 2004.8

ISBN 7-81053-788-1 ( 高等院校设计艺术基础教材 )

I. 艺... II. 方... III. 艺术—设计—高等学校—教材 IV. J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 ( 2004 ) 第 066489 号

高等院校设计艺术基础教材

## 艺术设计概论

YISHU SHEJI GAILUN

主 编 方四文

责任编辑 李 由

特约编辑 詹花秀 宋 娟

装帧设计 吴颖辉

出版发行 湖南大学出版社

地址 长沙市岳麓山 邮编 410082

电话 0731-8821691 8649149

E-mail: hndxcbs@126.com

经销 湖南省新华书店

印装 湖南东方速印科技股份有限公司

开本 889 × 1194 1/16 印张 11 字数 325 千

版次 2004 年 8 月第 1 版 2004 年 8 月第 1 次印刷

书号 ISBN 7-81053-788-1/J.27

定价 38.00 元

# 高等院校设计艺术基础教材

## 编辑委员会

主 编 周 旭 朱和平

委 员 (按姓氏笔画排列)

王安霞 卞宗舜 方四文 丰明高 田卫平 朱和平  
何人可 张夫也 张小纲 李中扬 李志平 李轶南  
肖 飞 何 辉 周 旭 林 伟 尚华楠 陈 杰  
赵江洪 胡 锦 程宇宁 蒋啸镛

## 参编院校

清华大学

湖南大学

中南大学

东南大学

东华大学

江苏大学

福州大学

南华大学

浙江工业大学

长沙理工大学

华南理工大学

湖南师范大学

哈尔滨师范大学

内蒙古师范大学

株洲工学院

湖北工业大学

广东工学院

大连轻工学院

青岛建工学院

郑州轻工学院

杭州商学院

湖南商学院

中南林学院

华北水利水电学院

江西科技师范学院

黄河科技学院

许昌学院

长沙民政学院

湖南科技职业学院

深圳职业技术学院

现代设计教育在我国虽然起步较晚，但从20世纪80年代后半期开始，发展极为迅猛。其中最突出的表现莫过于各类院校纷纷开办设计专业，不断扩大招生规模。原因何在？一方面，设计艺术与社会经济、生活密切相关，能创造生产、生活之美。我国经济快速发展，自然对设计人才有巨大的需求量。另一方面，我国设计艺术起步晚，且长期处于一种模仿和经验型状态，人才积淀薄弱。

目前，我国设计艺术教育的发展是跳跃式的、超常规的。从科学的发展观来说，这多少带有些盲目性和急功近利的色彩。我们如果不及时采取一些行之有效的措施的话，其所导致的弊端乃至恶果，在不久的将来会显露出来。如何采取积极措施，固然取决于国家高等教育的发展战略和宏观调控的政策与力度，但对于高等教育自身来说，当务之急是调整和把握设计艺术人才培养的目标、培养的方式和途径，努力使培养出来的人才符合和满足社会的实际需要。而要做到这一点，关键是在注重对学生个性张扬和创造性思维能力提升的宗旨之下，努力提高其艺术修养。

众所周知，艺术修养包括进步的世界观和审美理想、深厚的文化素养、丰富的生活积累、超常的艺术思维活动能力、精湛的艺术技巧和表现才能。这五个方面的知识能力和素养，对于高等艺术教育来说，在很大程度上取决于学生所接受的课程体系和课程教学内容。而与时下设计艺术教育发展近乎无序、师资队伍鱼目混杂的状况一样，设计艺术教育的课程体系和教材建设令人堪忧，全国设计艺术院校的教学内容与教学计划十分混乱。同样一门课程，在某一院校被当作必修课开设，而在另一院校，在选修课程中也往往见不到。即使是在开设了这门课程的院校，其内容也大相径庭，讲授内容基本上由任课教师个人而定。具体而言，如“设计概论”，在一些院校中被作为专业基础课在大二时开设，而在相当多院校的设计专业中没有这门课程。又如史论课程，虽然基本上各院校都开设，但有的是必修课，有的是选修课，有的名之为“中外工艺美术史”，有的称之为“中外美术史”，有的则叫“中外艺术史”，甚至还有叫“中外绘画史”的。单纯从其名称来看，就有如此大的分歧，其内容和开设的目的性也就难免有差异了。再如，设计艺术学最基本的“三大构成”——平面构成、立体构成和色彩构成，就笔者所翻检的十多种通用教材来看，可以说在内容上不仅缺乏融会贯通，而且基本上是一些纯知识性的介绍，几乎不涉及其在设计中的具体作用和运用。换言之，就是目的性和针对性缺乏提示与提炼。总之，课程设置的的目的性不明确，其结果，一方面使学生对其知识重要性的认识不明确，造成学习时的不重视，甚至厌学现象发生；另一方面，也使得设计艺术专门人才由前些年的理论基础欠缺到目前的贫乏愈益加剧，使相当多的毕业生虽然有一定的动手能力，但知其然而不知其所以然，缺少创新意识，只能停留在摹仿阶段。

此外，在课程的内容方面，知识陈旧，缺少应有的广度与深度。

从教学要求及其规律来说，开设某一门课的目的，不外乎有二：一是使学生对该学科、该专业的某一方面、某一类别的知识有一个系统详细的了解。具体到艺术设计专业，在掌握基本知识的前提之下，还必须熟悉这些知识在实践中的具体运用情况。二是必须对专业知识的积淀

和形成的过程清晰地揭示，并阐明其知识的演变和未来发展过程的趋向。然而，目前出版的大多数教材既没进行揭示，更没有进行展望，以至于给人的印象是诸如“三大构成”知识是一开始就有的，从现代设计教育的摇篮——包豪斯确立以来，就是永恒不变的。

事实上，专业基础知识与专业知识之间，始终存在一个专业知识不断基础化的过程。当专业知识成熟、普及之后，就有基础化的可能。因此，对于基础知识而言，无论是概论性的，还是史论性的，对于日益庞大的知识体系，必须进行条理化。要接受那些普及化的专业知识，将其容纳到基础知识之中，否则，难免会造成专业知识与基础之间的脱节。现代科学技术的发展，对设计艺术专业知识的更新产生了巨大的推动作用，新知识产生和发展的结果，必然是专业知识基础化。

早在20世纪70年代，课程论专家约瑟夫·施布瓦（Joseph Schwab）就说过：“课程领域已步入穷途末路，按照现行的方法和原则已不能继续运行，也无以增进教育的发展。现在需要适合于解决问题的新原理……新的观点……新的方法。”从那时至90年代，经过探索，国外初步形成了课程改革的基本思想——打破学科壁垒，按工程（专业）一体化的原则进行课程重组，实现课程跨学科综合、整合（统筹思想指导下的融合）或集成。在现代科技和国际经济联系迅猛发展的今天，我国的课程体系的重新构建也早已引起某些有识之士的注意，但却始终没有实质性的改革举措。个中原因：一方面，我国社会处于转型时期，尚无暇调整、改革这些深层次的问题；另一方面，社会对于设计艺术人才的需求尚未饱和、过剩，没有对这类人才提出特殊要求。此外，课程体系的改革作为一个系统工程，需要从上到下的通识和齐心协力才能开展，而设计艺术工作者向以标榜个性自居，协作精神多少有些淡薄。

在包括设计艺术教育课程体系的改革尚未自上而下、自下而上进行的情况下，在高等教育尚未进行超前的大刀阔斧式的改革举措之下，通过教材的建设去使课程内容与社会实际需要相结合，做到与时俱进，去对课程体系中存在的问题进行调适，我们有理由认为这是行之有效的好方法。特别是在当前各种教材、教科书，甚至所谓的专著泛滥的情况下，这样做尤有必要和具有承前启后的意义。正是鉴于此，由株洲工学院、浙江工业大学等院校倡议，由湖南大学出版社组织了全国近三十所院校设计艺术专业的专家、学者历时近两年编撰了这套教材。其目的主要在于通过这套教材的编撰发行，推进设计艺术学的健康发展。为了实现此目的，先后两次组织专家进行论证，确定教材的种类，试图建立一个符合时代发展和学科完善的教材体系，在反复推敲的基础上，确立了26种教材为设计艺术基础教材。从其种类来看，力图形成两个特点：一是突出设计艺术基础教育的全面系统性，把握设计艺术教育厚基础、宽口径的原则；二是充分顾及到高等设计艺术教育的时限与内容繁复的矛盾，试图通过对以往的一些教材进行整合，构建一套与当今人才培养条件和要求相适应的教材新体系。随后，在充分调研和协商的基础上，确定了每种教材的主编，并召开主编会议，认真研究了教材内容的取舍和它们之间的衔接问题。主编们一致认为本套教材内容必须秉承与时俱进的精神，努力确立符合课程自身要求而又能具有前瞻性的内容。因此，这套教材在内容上也就力图突出三个特色：鲜明的设计观——体现设计的现代特点和国际化趋势；强烈的时代感——最新的理念、最新的内容、最新的资料和实例；突出的实用性——体现设计专业的实用性特点，注重教学需要。

编撰教材并不是一件容易的事，特别是在今天这样一个知识、技术更新神速的时代，要把本学科范围内最优秀的成果教给学生，并且要讲究科学性，更是困难重重。因此，这套教材是否达到了预期的目标，我们自不敢说。我们真诚地希望这套教材问世以后，能够给高等学校的设计艺术教育带来一丝清风，同时也热诚欢迎广大同仁和学生批评指正。

朱和平 周旭  
2004年6月5日

# 目录

M U L U

**绪论** 1

- 1.1 设计的发生 / 02
- 1.2 设计的含义 / 04
- 1.3 设计的分类 / 05
- 1.4 设计的特征 / 06
- 1.5 设计的审美 / 10
- 1.6 设计的原则 / 11

**环境艺术设计发展概况** 2

- 2.1 环境艺术设计的含义 / 14
- 2.2 建筑与室内设计的产生与发展 / 16
- 2.3 园林与景观设计的产生和发展 / 34

**视觉传达设计发展概况** 3

- 3.1 视觉传达设计的含义 / 50
- 3.2 视觉传达设计的产生与发展 / 51

**装饰艺术设计发展概况** 4

- 4.1 装饰艺术设计的含义 / 84
- 4.2 装饰艺术设计的产生与发展 / 86
- 4.3 装饰艺术设计的艺术特征 / 90
- 4.4 中国传统装饰艺术形式简介 / 94

设计师与社会 **5**

- 5.1 设计师的分类 / 117
- 5.2 设计师的素质和能力 / 118
- 5.3 艺术设计与社会经济 / 120
- 5.4 设计师对社会的责任 / 120

艺术设计教育 **6**

- 6.1 现代艺术设计教育的产生和发展 / 126
- 6.2 艺术设计教育的思想和方法 / 132

艺术设计的专业课程体系 **7**

- 7.1 环境艺术设计的课程体系 / 136
- 7.2 视觉传达设计的课程体系 / 145
- 7.3 装饰艺术设计的课程体系 / 154

参考文献 / 161

后记 / 163



# 1

## 绪 论

## 1.1

# 设计的发生

设计，可以说是人类所特有的一种有目的的创造活动。设计的发生与发展几乎与人类的文明进程同步。

关于人类设计行为的起源探讨，可以追溯到人类以石头为工具的石器时代。旧石器时代的

原始人类已学会用敲打过的石头作为攻击武器来捕获野兽，人类的这种有目的的通过敲打石头而获得自己所希望的石头的形状的行为，便可以认为是人类的原始设计行为。进入新石器时代，人类开始用磨制加工的方法来加工石器，这较之于旧石器时代的敲打方法可以使石头的加工形状更加易于把握。磨制方法较之于打制方法要求加工者具有一定的想象力或预见性，而想象力是设计能够发生的重要基础（图1-1）。石器时代的一些重要发明，如弓箭、骨针及原始陶器等的出现，说明当时的人类已经具有跨越时空的想象力（图1-2）。

从人类本身的生理机能来看，人类既不具备大象的力量，也不具备猎豹的速度，然而人类终能超过其他动物而成为万物之首，究其原因就在于人类的丰富想象力以及由此产生的加工工具及使用工具的能力。人类通过使用各种工具延伸了自己的各项机能，从而具备了远远高于其他动物的适应环境和改造环境的能力。人类的生存发展需求是设计产生的最初动力，即物质动力。人类社会早期，人们制造工具的目的自然是为了获得某种辅助功能，至于工具的形状则主要通过仿生的方法来模仿自然界的各种造型。随着人类社会的不断发展和人类审美能力的提高，人们对工具的形式感越来越注重。以宝剑为例，它在冷兵器时代是一种非常重要的武器，作为兵器的宝剑其造型设计无疑是以克敌制胜为主要目的。但随着冷兵器时代的远去，宝剑作为武器的功能作用已越来越小，其造型的审美作用及装饰作用却不断加强，成为不少人喜爱的装饰品。

上述认为设计产生的最初动力源于人类的生存需求的这种观点称为“生存说”。此外，还有一种认为设计的动力源于巫术和图腾的发展需求的观点，可称之为“巫术说”。人类社会在发展早期因缺乏对自然的了解而感到迷惘，这时人类适应环境和改造环境的能力十分有限，人们对自然的伟力充满着恐惧和敬畏，为了在精神上表达和释放这种恐惧和敬畏的心态便产生了巫术和图腾活动。人类进入农耕文明后，在科技十分落后的情况下，农业生产的收成在很大的程度上取决于天气情况及土壤的自然肥力，这种情况下，人们对自然产生了既依赖

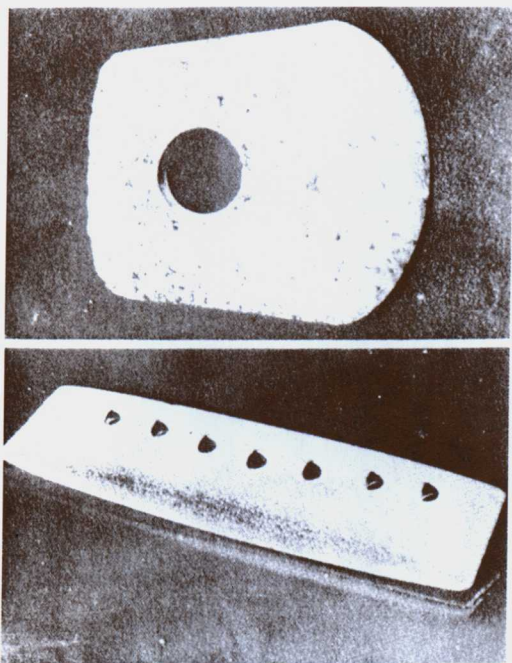


图1-1

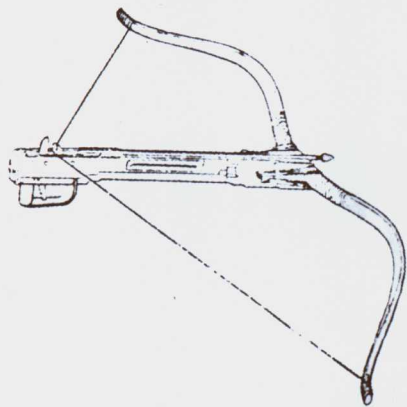


图1-2

感激而又敬畏的情感。于是，人们便以各种祭祀活动来表达这种复杂的情感。巫术、图腾和祭祀活动便是人们出于对自然的崇拜、祈求及敬畏而产生的精神寄托，成为人类心灵意愿的一种表露方式。巫术、图腾和祭祀活动所采用的表现形式乃是人类文化艺术活动的重要起源，它所发展出来的法式、仪式影响到一个民族的宗教、习俗、审美乃至政治诸方面，而巫术、图腾和祭祀活动仪式中对于相关的“道具”的需要则成为设计产生的又一动力。如中国古代认为天是圆的而地是方的，这种“天圆地方”之说对于祭祀天地的建筑及场所便产生了设计层面的要求，从位于内蒙古大青山地区的两座原始社会的祭坛形态（图1-3、图1-4）我们不难看出这种迹象，而北京天坛的设计建造则十分成功地贯穿了“天圆地方”这一设计理念（图1-5）。

从上述设计产生的两种观点来看，“生存说”强调物质动力，“巫术说”则强调精神动力，二者的整合正好说明了设计的产生源于人类社会发展的物质文明和精神文明的双重需求，人类的物质生活与精神生活需求导致了设计的发生和发展。有人说“梦想是设计的原动力”，这实际上与上述的观点是一致的。因为梦想是人类对现实生活的一种超越，这是社会发展的原动力，是人类创造的起点。创造是人类文明的源泉，是人类生活的本质，只有对日益美好的生活的向往和梦想，人类才有创造的目标和动力。而设计的本质就是创造性的活动，设计是人们实现梦想的途径。试想：人类若没有遨游太空的梦想，哪有飞机的发明；人类若没有入海的愿望，哪有潜艇的产生。

除了动力因素外，设计的产生还需要一个非常重要的媒介因素的参与，这个媒介因素就是设计思维。人类的思维方式可以分为感性思维和理性思维两大类。设计思维过程是一个有目的的过程，这个过程是由感性思维和理性思维的共同参与来完成的。理性思维给设计以前后的逻辑顺序即设计的时间属性，感性思维给设计以形象及场所的视觉表现也即设计的空间属性，具有空间属性和时间属性这双重属性的思维即设计思维。人类早期的设计思维主要是受自然的启发，以模仿自然为主。可以说，模仿自然（仿生）是人类设计思维最早的同时也一直是非常重要的形式。因为人类的生活离不开自然，人类要改善生活环境也必然要遵循自然规律。设计思维不仅要模仿自然的形态（人类早期的设计思维以模仿自然形态为主），更要模仿自然的原理。自然的原理也就是生态的原理，模仿自然原理是一种更高层次的设计思维仿生。20世纪60年代，美国学者麦克·哈格（Ian McHarg）的《Design with Nature》（1969年）一书中提出了著名的“设计结合自然”的主张，为人类的现代设计发展指引了一条康庄大道。



图1-3



图1-4



图1-5

## 1.2

# 设计的含义

在人们的现实生活中，人们经常提到“设计”二字。如家庭装潢设计、海报设计、店面设计、名片设计、发型设计、卡通设计、建筑设计、机械设计、家具设计、服装设计、汽车设计、园林设计以及珠宝首饰设计等等，可以说设计已经渗透到我们生活的方方面面。

对于“设计”二字，如果从中文的字义来解释：“设”即设想，“计”即计划，设计二字合起来就是设想和计划的意思。“设计”二字是从英文“Design”翻译而来。“Design”在英语中有多种含义：如设计、意匠、计划、草图、构想、素描、结构等。尹定邦先生认为：设计就是设想、运筹、计划与预算，它是人类为了实现某种特定的目的而进行的创造性活动。王受之先生认为设计“指的是把一种设计、规划、设想问题的解决方法通过视觉的方式传达出来的过程。”对于设计的含义，还有许多的解释，现罗列如下：

①设计是“事先在心中酝酿，在想象中已绘出结果，并能通过实践使之成为现实的可视物”。

②设计是“建立在一种生产方式上的造型计划”。

③设计是“一种研讨生活的途径”。

④设计是“通过分析、创造与综合，达到满足某些特定功能系统的一种活动过程”。

⑤设计是“实现信念的一种非常复杂的行动”。

⑥设计是“使人造物产生变化的活动”。

⑦设计是“一种创造性活动——创造前所未有的、新颖有意的东西”。

⑧设计是“将人为环境符合人类社会心理、生理需求的过程”。

⑨设计是“一种构想与计划，以及把这种构想与计划通过一定的手段符号化的过程”。

⑩设计是“完成委托人的要求、目标，获得使设计师与用户均能满意的结果”。

⑪设计是“一种针对目标的问题求解活动”。

⑫设计是“一种社会文化活动。一方面，设计是创造性的、类似于艺术的活动；另一方面，它又是理性的、类似于条理性科学的活动”。

⑬设计是“一种约定俗成的活动，实在规定和创造将来”。

⑭设计是“对一批特殊的实际需要的总和，得出最恰当的答案”。

⑮设计是“综合社会的、经济的、技术的、心理的、生理的、人类学的、艺术的各种形态的美学活动及其产品”。

⑯设计是“从现存事实转向未来可能的一种想象跃迁”。

上述对于设计含义的多种解释，使我们可以从不同的角度和侧面来认识设计。《牛津大辞典》中对于设计有两个不同层面的解释：一个层面是指“a mental plan”(心理计划)，我们称之为广义的设计；另一个层面是指“a plan in art”(艺术计划)，我们可以称之为狭义的设计。广义的设计指的是一种有目的的创造性活动，尹定邦先生的观点就是针对广义的设计而言。

王受之先生的观点则是从狭义的角度谈论设计，其关于设计的观点强调了视觉传达方式。狭义的设计是指强调视觉审美要求的现代设计行为或设计活动，或称为艺术设计（本书后文讨论主要针对艺术设计）。艺术设计是人类认识世界和改造世界过程中的一种主观能动性行为，是将人类社会发 展积累的科学技术、人文历史及审美情趣相融合而产生的一种改造人类生活环境的造物活动。首先，艺术设计是基于人类现代生活的一种创造性活动，它一方面要反映现代的科学 技术成果或者在设计中运用现代科技手段和现代表现手段，另一方面它也必定要反映现代人 对于生活的时尚需求，这是对于设计的时代性要求。画家石涛认为“笔墨当随时代”，艺术设计 也是同样的道理。其次，艺术设计作为人类文明发展的一种记录形式，它必定要反映现代与过去 的联系以及未来的发展趋向。艺术设计中能否包含有人类过去发展的记忆信息是设计获得认同 的一个重要因素，艺术设计中能否包含有对未来生活的前瞻性想象则关系到设计的生命力。因此 在艺术设计中反映人文与历史过去与未来成为设计中自觉或不自觉的追求。最后，美感的 创造是现代艺术设计的主要切入点，寻找此时此地的审美表达形式成为艺术设计过程中的一项 重要任务。

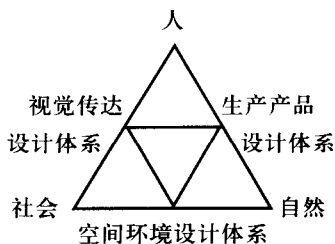
在我国，现代艺术设计主要针对高校专业招生目录中的工业设计专业和艺术设计专业两个 专业而言。改革开放以后，我国高校陆续开设了与现代设计密切相关的一些专业，包括环境艺 术设计、染织艺术设计、服装艺术设计、陶瓷艺术设计、装潢艺术设计、装饰艺术设计、家具 与室内设计、工业设计等八个专业。1998年教育部对高校的专业目录进行调整时将这八个专业 中的前七个合并为艺术设计专业，工业设计仍保留为独立专业。此外，在我国具有较长的专业 历史并且仍然快速发展的传统专业如建筑设计、园林设计等也应列入现代艺术设计的范畴。

## 1.3

# 设计的分类

从对社会的服 务层面来看，现代艺术设计涉及到众多的社会行业；从不同层次 的学校开设的专业名称来看，关于设计专业的命名可谓名目繁多。为了廓清各设计专业的研究内涵以及各设计专业之间的关系，有必要对他们进行宏观上的分类。分类的标准不同，会有不同的结果。有的人根据设计研究对象的维度将设计分为二维的“平面”设计、三维的“立体”设计及包含时间维度的四维“空间”设计等三大类。但是，越来越多的人倾向于以构成世界之三大基本要素——“自然—人—社会”三者之间的相互关系作为依据而建立起来的三大设计体系，即空间环境设计体系、视觉传达设计体系和生产产品设计体系。建立于“社会”与“自然”关系之间的空间环境设计体系（环境装置）是关于人类生活相关的各类室内外空间的设计类型，根据人们在不同的室内外空间中的活动规律及环境行为心理而设计相应的空间场所。建立于“人”与“社会”关系之间的视觉传达设计体系（精神装置）是关于人与人、人与社会之间的感情交流、信息传播的相关视觉信息传递的设计类型，根据人们的视觉识别规律及视觉审美心理，并结合不同的视觉媒介手段来进行相应的视觉元素的组合设计。建立于“人”与“自然”关系之间的生产产品设计体系（道具装置），是关于人类使用的各类用品及环境设施的设计类型，根据各类

工业产品的功能结构要求、产品使用环境、材料特性、人体工程学原理以及视觉审美心理等来进行造型设计。构成世界之三大基本要素与三大设计体系之间的关系如下：



空间环境设计体系包括二维的平面设计（如壁画设计、铺地设计等）、三维的立体设计（如环境小品设计、环境雕塑设计、建筑设计的外观造型设计等）及四维的空间设计（如室内设计、园林设计、景观设计、城市设计等）。视觉传达设计体系包括二维的平面设计（如标志设计、文字设计、插图设计、招贴设计、书籍装帧设计、版面设计、影视平面设计等）、三维的立体设计（包装设计、POP设计等）及四维的空间设计（如舞台美术设计、展示设计、影视动画设计等）。生产产品设计体系包括二维的平面设计（如纺织品设计、壁纸设计等）及三维的立体设计（如家具设计、家电产品设计、文教用品设计、交通工具设计、手工艺品设计、服装设计等）。

作为人类的一种有目的的创造活动，艺术设计伴随着人类社会的发展走过了漫长的历程，几乎与人类文明的进程同步。作为一个本科专业，艺术设计包含有十分丰富的专业内涵。改革开放以后，我国的艺术院校及其他高校陆续开设了装潢艺术设计、服装艺术设计、陶瓷艺术设计、染织艺术设计、装饰艺术设计、家具与室内设计、环境艺术设计等专业。1998年7月正式颁布实施的“普通高等学校专业目录”中将上述七个专业合并为艺术设计专业。由于艺术设计专业的涉及面过宽，本书侧重对其中的环境艺术设计、装潢艺术设计（视觉传达设计）及装饰艺术设计等三个专业方向作主要介绍。

## 1.4 设计的特征

从前文中关于设计的发生及设计的含义讨论，我们不难发现现代艺术设计的如下一些特征：设计强调艺术审美的要求，具有艺术特征；设计发生是为了满足人类的特定要求，具有功利特征；设计要运用科技手段或反映科技的发展，具有科技特征；设计要携带人文的信息，具有文化特征；设计的行为过程本身就是一种创新的过程，具有创造特征；设计的结果会带来经济的效益，具有经济特征。

设计从它的概念产生起就与艺术不可分割。设计（英文 Design）概念源于意大利文艺复兴的绘画，其最初的含义是素描、绘画。15世纪的理论家弗朗西斯科·朗西洛提将设计、色彩、构图和创造列为绘画中的四要素。随着艺术的发展，西方后来将艺术划分为自由的艺术和机械的艺术两类。自由的艺术也即我们今天所说的纯艺术或美术，机械的艺术也即实用的艺术或实用美术。实用美术就是我们今天的设计艺术。从设计的图面表达及实物表达来

看,设计不单是要解决功能问题,也要求有审美形式感的创造。公元前一世纪,古罗马建筑理论家维特鲁威在《建筑十书》中就将“实用,坚固,美观”作为建筑创作的三要素,将审美要素列入其中。艺术性是设计的本质特征,只不过不同的设计类型或设计行为对艺术性要求的强弱不同而已。科技在很多人看来是与艺术相对立的两个概念,但在设计的层面上科技具有了美,这在艺术领域称为科技美或机械美。高技派是现代设计的一个重要流派,以法国蓬皮杜文化艺术中心为代表的高技派设计作品表现的就是一种科技美(图1-6)。进入21世纪的人类社会已经步入信息化时代,人们的日常生活中面临着对各类信息的选择包括对消费品的选择,具有较强的艺术感与形式美的设计将更容易被接受,人们对设计的艺术性要求将愈来愈高。

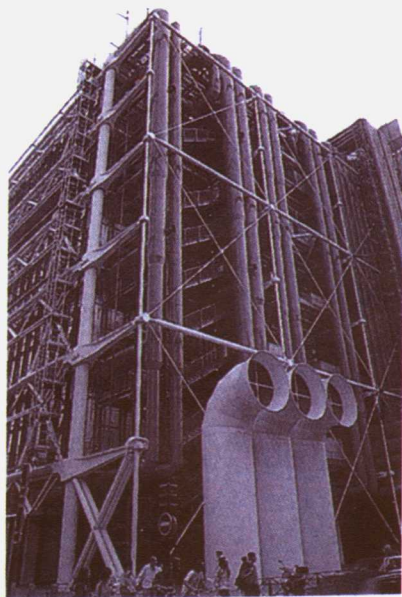


图1-6

关于设计发生的“生存说”与“巫术说”的共同观点就是强调设计能满足人类一定的需求,可以说没有功利目标指向的设计是不存在的,这是设计作为实用艺术与纯艺术的主要区别之所在。纯艺术作品可以供他人欣赏,也可以只供自己消遣而无需他人的认同。设计艺术作品则不然,它必须得到使用者的认可方能实现其目标,这便是设计的功利特征。从设计与社会生产的关系来看,设计是生产的组成要素或环节。工厂要生产新产品首先要进行产品的开发设计,政府的工程建设项目在实施之前首先要进行规划设计,企业或产品要做市场宣传推销首先要做企业形象设计或产品广告设计。这些设计在未得到有关部门的同意之前无法进入生产或销售环节,设计也就不能实施。承接一项设计任务,设计师需要做大量的调研工作,其调研目的是为了找准该项目的功能定位以便采取相应的设计策略,这便是由设计的功利特征所决定的。《老子》中的“埏埴以为器,当其无,有器之用。凿户牖以为室,当其无,有室之用”,是从有与无的生存关系中,阐明了器物或房屋制造的功能本质要求。人们制造各类容器的根本目的是为了能在容器内部存放东西,人们建造住房的根本目的是为了得到其内部的功能空间。



图1-7

设计的科技特征反映在两个方面,第一个方面是设计中涉及到材料、工艺及技术,第二个方面是设计采用的科技手段。任何一项设计均涉及到材料的运用,或采用传统材料或采用新材料,对材料的合理选用是设计师的基本任务。现代设计要求运用现代材料和加工方法,而且要适合大批量的生产工艺要求,以满足更多使用者的需要。对材料及工艺运用的不同方式可以形成不同的设计风格。同为现代主义设计大师,密斯因善于运用钢和玻璃而被誉为“密斯风格”(图1-7),柯布西埃第一个以脱模后不加修饰的混凝土做法而开创“粗野主义”。高技派设计风格在运用现代技术方面则可谓体现了设计的典型科技特征。设计的科技特征还

设计的科技特征反映在两个方面,第一个方面是设计中涉及到材料、工艺及技术,第二个方面是设计采用的科技手段。任何一项设计均涉及到材料的运用,或采用传统材料或采用新材料,对材料的合理选用是设计师的基本任务。现代设计要求运用现代材料和加工方法,而且要适合大批量的生产工艺要求,以满足更多使用者的需要。对材料及工艺运用的不同方式可以形成不同的设计风格。同为现代主义设计大师,密斯因善于运用钢和玻璃而被誉为“密斯风格”(图1-7),柯布西埃第一个以脱模后不加修饰的混凝土做法而开创“粗野主义”。高技派设计风格在运用现代技术方面则可谓体现了设计的典型科技特征。设计的科技特征还



图 1-8

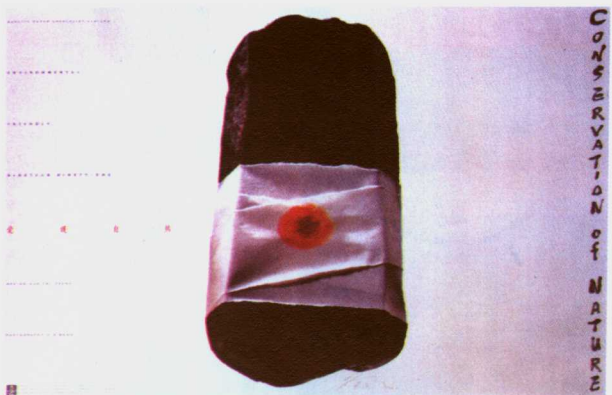


图 1-10



图 1-9

反映在设计的手段更新方面。运用高科技手段从事设计是现代设计发展的必然趋势，它可以大大地提高我们设计的速度和质量。电脑技术具有计算精密、修改方便、表现真实、批量输出、数据资料便于保存等优点，它作为设计的辅助手段已越来越普及。著名的解构主义设计师弗兰克·盖里借助计算机辅助设计手段创造了复杂的自由曲线形体设计手法，使其设计作品具有梦幻般的视觉效果（图1-8）。随着计算机运用的推广，计算机辅助设计已成为现代设计师必须掌握的一项基本技能。

设计的文化特征表现于设计受文化的影响以及设计对文化的创新两个方面。设计作为满足人类物质和文化需求的一种手段，它或多或少地要反映特定的文化精神。“越是民族的，就越是世界的”这句话不仅适合于文化，也适合于艺术与设计。设计中对文化与历史的表现是设计获得认可的一个重要因素。香港著名的平面设计师靳埭强先生的设计作品中透露出厚重的中华传统文化信息而又不失时代感（图1-9、图1-10）。靳埭强先生在他的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，民族文化的传递成了靳埭强先生一步步地跨向世纪一流平面设计大师的通行证。如何走出一条有中国特色的现代设计道路是每一个有自尊心的设计师都在思考的问题，梁思成先生提出的“中而新”的设计主张受到了普遍的认可。担负着解决社会需求的设计不但受各种文化的影响，反过来设计也可以影响社会文化的发展。一方面，设计对未来生活的前瞻性想象可以引领人们的文化生活时尚，另一方面设计具有特定的文化教育功能。现代设计不但要满足一定的功能需求，更重要的是设计可以根据相关的设计理论及人们的消费心理来引导甚至规范人们的消费行为，从而提高人类生活文明的水准。设计的文化教育功能表现为以设计为媒介手段营造的各类文化教育场所，设计以艺术的表现手法强化了这些场所的文化教育氛围。江东门侵华日军南京大屠杀遇难同胞纪念馆是齐康先生设计的一个环境艺术佳作，该作品通过纪念馆建筑及其室内外



的环境空间、富有艺术感染力的设计手法成功的展示和控诉了日军的累累罪行（图1-11、图1-12），达到了教育和激励后人的目的。

设计是人类为了实现某种特定的目的而进行的创造性活动，是以一种创新的方法或形式来解决问题的途径，所以说创新是设计的本质特征之一。设计的创新依靠的是具有创造性的设计思维。设计思维具有新颖性、非重复性及超越性的特点。巴黎卢浮宫扩进工程（图1-13）是美籍华裔建筑师贝聿铭的一个著名作品。为了处理好与原有传统建筑的矛盾，贝聿铭将扩建部分放置在卢浮宫的地下，把入口放在卢浮宫的主要庭院的中央，并且一反常规的将入口上方处理成一个玻璃金字塔。金字塔的形态简单而突出，符合入口建筑的要求，同时金字塔形态具有原始的简朴特质，又与卢浮宫文艺复兴的传统建筑有相通之处，再加上清澈透明的全玻璃结构形成的通透视觉感，玻璃金字塔入口与卢浮宫的传统建筑形态之间形成了相辅相成的关系。玻璃金字塔入口的设计方案充分说明了设计思维所具有的新颖性特点。设计具有不可重复性，重复只能是模仿。模仿是学习设计的一个途径，但只有模仿和重服决不是设计之道。模仿之中有创新和超越才能产生设计，设计思维的超越性是保证设计成功的重要方面。勒·柯布西埃设计的法国朗香教堂（图1-14），从其外观来看，它与传统十字型平面的教堂建筑毫无相似之处，但其建筑外观、内部空间的造型及光影效果产生的神秘气氛与传统宗教建筑的神韵是一致的，超越性的设计思维是现代主义设计大师勒·柯布西埃一生的设计创作追求。



图1-11



图1-12



图1-13



图1-14

设计也是消费的一部分。成功的设计在得到社会的认可后，设计便变成人们消费对象的一个组成部分，也可以说消费者消费的是物化了的设计。人们消费行为的结果使得设计产生了经济效益。当人们去购买一个产品或进行消费时，他所面对的价格除了包含原材料成本及加工成本外，还包含有产品的开发设计、产品的包装设计、产品的广告设计及产品的展示设计等产生的商品附加值。过去有很长的一段时间，人们对中国的外销商品有“一流的商品、二流的包装、三流的价格”之说，它说明了中国的商品缺少包装设计。同类的商品生产所需要的原材料成本及加工成本相差并不大，但是商品的外观包装设计、产品销售及品牌广告设计以及企业的形象