



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

DESIGN

设计概论

(修订本)

荆雷
编著

中国高等院校设计学科教学丛书

河北美术出版社

设计概论

(修订本)

荆雷 编著

山东艺术学院
科研成果出版基金资助

河北美术出版社

责任编辑:戴建慧

封面设计:枫 然

版式设计:枫 然

责任校对:刘燕君

图书在版编目(CIP)数据

设计概论/荆雷编著.一修订本.一石家庄:河北美术出版社,2007.12

ISBN 978-7-5310-2921-2

I.设… II.荆… III.艺术-设计-概论 IV.J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第146828号

设计概论 (修订本)

SHIJI GAILUN

荆雷 编著

出版发行:河北美术出版社

(石家庄市和平西路新文里8号 邮编:050071)

制 版:河北九易数字技术有限公司

印 刷:河北新华印刷二厂

开 本:787毫米×1092毫米 1/16

印 张:10

印 数:1-6000

版 次:2007年12月修订版

印 次:2007年12月第1次印刷

定 价:36.00元

中国高等艺术院校设计学科教学丛书

□特邀编审:

李绵璐 中央工艺美术学院原副院长 教授
国家教育部艺术教育委员会 委员
中国教育学会美术教育研究会 理事长
中国工艺美术学会 副主任委员

胡文彦 中央工艺美术学院 教授
中央工艺美术学院学术委员会 委员
中央工艺美术学院室内设计系、工业设计系 原系主任
《视觉设计教育》丛书 总编
中国美术家协会 会员

□责任编辑:

戴建慧

序

1997年12月由荆雷编著的中国高等艺术院校设计学科教学丛书之一——《设计概论》是我写的序，当时荆雷是位年轻教师，她虚心学习，勇于开拓，敢于探索，排除困难，边学、边实践，写出了这本实用性较强，内容较丰富的书，是非常难得可贵的。面世至今已近9年，据了解已加印13次，发行量达6万册，国内一些高等艺术设计类院校已将它当作教材或研究生的阅读书目。1999年获得山东省社科类优秀科研成果三等奖，2002年和2005年还分别获得了河北省优秀畅销书奖和全国优秀畅销书奖。说明本书深受读者的欢迎，具有较强的普适性。该书图文相配，论述简洁，行文流畅。学科的理念、知识、技法等翔实而又容易学到所需学到的内容。具有科学性，使学生养成有序思维，养成计划行为习惯；具有创新性，整体学习过程以激发学习者创新能力的不断提高为目的。

修订版，在大的体例等框架上保持原貌，而在内容上增添了一些最新的研究动态和理论成就，并进一步结合学生学习的特点，将过去偏重于“教本”，改成“学本”，使学生好学、学好为本。还增加了一定数量的图片，使可读性与观赏性进一步加强。

《设计概论》是高等艺术院校设计学科的必修课程，它是知识、技法、理论以及教育相结合而具有人文性质的课程。不仅适用于艺术设计科

学的学习者，也适于非艺术学科的学习者，建议理工农医学科的学习者，抽出一定时间读一读，因为“道德、艺术、科学是人类文化中的三大支柱”呀。英国哲学家罗素曾说：“中国文明是世界上几大古国文明中唯一得以幸存和延续下来的文明……”（《罗素文集》第46页，改革出版社1996年版）为何中国文明能够长期延续而生生不息，一个重要原因就是中国向来重视教育，重视学习。2000年联合国教科文组织与世界银行联合发表的《当前的高等教育危机与出路》报告中指出：“21世纪的文盲将不是不能读写的人，而是不能学习，不学习和不能重新学习的人。”由河北美术出版社出版的中国高等艺术院校设计学科教学丛书，是对21世纪艺术设计教学的贡献，相信在艺术设计教学的老师们与学生等共同努力下，一定会在不久的将来，创建具有中国特色的艺术设计理论和教学体系。

清华大学美术学院

李绵璐

2007年10月

前言

全世界在等着观看这个伟大的东方民族从现代手中接受机会和责任以后准备做些什么。如果是单纯照抄西方，那么它唤起的巨大希望将会落空。因为西方文明向全世界提出了严重的问题，但是并未找到圆满的答案——个人和国家之间，劳资之间以及男女之间的冲突；物质利益的贪欲与人的精神生活之间，民族的有组织的自私自利和人类高尚理想之间的冲突；同商业和国家的庞大组织不可分的一切丑恶的、错综复杂的事物与人类要求单纯、美观和完全消闲的天性之间的冲突——所有这一切，都需要用一种还没有想象得到的方式，使之达于和谐。

——泰戈尔 《民族主义》

面对今天的世界，中国的经济还处在初级发展阶段。从设计角度来看，大到城市环境，工厂厂房，小到日常生活用品，我们的设计还没有最终摆脱模仿的命运。以往设计的墨守成规，造成了人民生活面貌的僵化，造成了人力资源的浪费。在国际市场上，我们以低价出售原料来换取外汇，以低档商品的大量销售取得一点市场份额。对此，我们不得不冷静地思考一下，我们的设计究竟为我国的社会经济发展和人民生活带来了什么？究竟能够带来什么？究竟应该带来什么？

许多国家把设计的发展作为经济腾飞的必要因素之一，甚至于将其视为综合国力提高的关键。面对日益激烈的国际市

目 录

市场竞争,伴随着中国市场经济的快速发展步伐,在广泛地借鉴吸收西方设计观念、设计发展经验的同时,我们更需要拥有自己的设计风格,拥有自己的设计教育体系,拥有自己的专业设计人才……

那么,什么是设计?什么是现代意义的设计观念?怎样才能把握现代设计意识去完成设计?什么样的人才真正的设计师……在本书中,我试图以一种教学体例的论述方法来回答这些问题。

目

- 前言
- 第一讲 认知设计 (1)
 - 一、设计的基本涵义 (1)
 - 二、设计的领域和分类 (2)
 - (一) 视觉传达设计
 - (二) 产品设计
 - (三) 环境设计
 - (四) 数字多媒体艺术设计
 - 三、设计的组成因素 (7)
 - (一) 功能因素
 - (二) 形式因素
 - (三) 技术因素
 - (四) 经济因素
 - 四、作为边缘学科的设计学 (18)
- 第二讲 理解设计 (20)
 - 一、设计的目的 (20)
 - 二、设计的美学体系 (22)
 - (一) 设计美的发展历程
 - (二) 设计美学的范畴和基本特征
 - (三) 设计的审美价值和审美评价
 - 三、设计的文化特征 (31)
 - (一) 设计文化与物质文化
 - (二) 设计文化与生活方式
 - (三) 设计风格

录

- 第三讲 参与设计 (36)
 - 一、设计的原则 (36)
 - (一) 总体原则
 - (二) 价值原则
 - (三) 变化原则
 - (四) 需求满足原则
 - (五) 设计师的原则
 - 二、设计的方法 (41)
 - (一) 设计的创造性思维特征
 - (二) 创造性思维的形式
 - (三) 设计方法的流派介绍
 - (四) 现代设计方法及方法论研究
 - 三、设计的程序 (52)
 - (一) 设计的准备阶段
 - (二) 设计的构思阶段
 - (三) 设计的定案阶段
 - (四) 设计的审核阶段
 - (五) 设计的管理阶段
- 第四讲 实现设计 (59)
 - 一、设计的商品化特征 (59)
 - (一) 设计与市场
 - (二) 市场竞争的发展趋向
 - (三) 消费观念和消费需求的变化

二、设计的实现手段 (66)

- (一) 市场调研
- (二) 市场分析
- (三) 市场营销

三、设计的组织与设计管理 (73)

- (一) 设计组织
- (二) 设计管理

● 第五讲 设计的历史 (84)

一、设计的萌芽时期 (84)

二、手工业时期的设计 (85)

- (一) 设计观念与设计风格
- (二) 生产方式与经济形态
- (三) 生活方式及造物形态

三、早期工业时期的设计 (90)

- (一) 英国的工艺美术运动
- (二) 新艺术运动
- (三) 德意志制造同盟
- (四) 芝加哥学派

四、成熟工业时期的设计 (97)

- (一) 新建筑运动
- (二) 欧洲现代艺术运动的影响
- (三) 包豪斯
- (四) 现代主义运动的发展

五、后工业时期的设计 (103)

(一) 后现代主义的风格特征

(二) 后现代主义的代表性设计风格

(三) 当代设计

● 第六讲 设计教育 (109)

一、现代设计教育的产生和发展 (109)

- (一) 现代设计教育产生前的背景情况
- (二) 包豪斯的设计教育体系
- (三) 战后设计教育的发展

二、现代设计教育思想与方法 (114)

- (一) 现代设计教育思想
- (二) 现代设计教育结构
- (三) 现代设计教育方法

三、设计师的素质和能力 (118)

- (一) 设计师的能力要求
- (二) 设计师能力与培养的实例介绍

● 图例与鉴赏 (125)

● 参考书目 (149)

● 后记

第一讲 认知设计

本讲导读：通过对设计基本涵义的阐释和全方位的学科界定，为学生提供—个宏观的认知系统，从设计涵义的发展角度认知设计概念随着时代发展和进步而呈现出的不同面貌；从设计的领域和分类角度认知不同类型设计的不同特征，树立起对已经存在的各种类型设计的认知体系；从单一设计物所包含的不同因素分析来认知设计的组成因素及其不同特点；从涉及到的多学科融合角度来认知设计作为边缘学科的特性，为学生认知设计奠定多层次、多角度的视点。尤其结合当代设计理论发展所形成的系统设计和设计战略理论，从基本认知层面为学生在设计实践中主动地把握整体设计理念打下基础。

一、设计的基本涵义

设计，英文为*design*，《牛津大词典》中将*design*的意义大致分为两个方面：一是“心理计划（a mental plan）”，是指在我们的精神中形成胚胎，并准备实现的计划乃至设计；二是意味着“在艺术中的计划（a plan in art）”，特别是指绘画制作准备中的草图类。如果限于名词角度，它最广泛最基本的意义是计划乃至设计，即心怀一定的目的，并以其实现为目标而建立的方案。这种概念界定，我们称之为广义的设计，因为它几乎涵盖了人类有史以来一切文明创造活动，其中它所蕴涵着的构思和创造性行为过程，也成为现代设计概念的内涵和灵魂。

如果从狭义的角度来理解，*design*中所包含的“在艺术中的计划”，意味着在一般的计划 and 设计中，对构成艺术作

品的各种构成要素，在各部分之间或者部分与整体的结构关系上，组织成为一个作品的创意过程，于此而赋予了一定的美学概念。早在二百年前的大英百科全书中，“设计”的概念与“图案”相提并论，已带有相当强的装饰意味。第一次世界大战以后，德国包豪斯学院（Bauhaus）把“设计”一词运用于某些课程的名目，例如“金属设计”、“印刷设计”、“家具设计”等等，使其拥有了超越单纯的艺术性创意构思和创造性实践行为的丰富内容，那就是设计的主体在实现过程中所应当充分考虑的实用性和经济价值。至此，设计以包含艺术、科学和经济三重意义的崭新概念的构成形式，完成着从构思到行为到实现其价值的创造性过程。

■ 构思过程——创造事物的意识，以及由这种意识发展、延伸的构思和想法。

■ 行为过程——使上述构思和想法成为现实，并得以最终形成客观实体的可行性判断和形成过程。

■ 实现过程——以最合目的性、实用性和经济价值为目标贯穿于整个设计活动，并将完成的事物实现其所应有的综合价值。

进入21世纪，对于现代设计涵义的界定，也随着设计实践的广泛和深入而形成更为多元化的论证倾向。“设计系统论”、“设计战略”等理论从更高的层面上将设计的内涵和外延进行了微观定位和宏观拓展。以系统论的观念来认知设计，首先能够使我们客观地分析设计在整个人类文明进程中的位置，而不是盲目夸大其能动作用，导致无所不能、无所不包的片

面认识；同时，对于设计自身的研究也将起到积极的作用。从学科研究角度，设计学的边缘学科特质决定了其学科所包含的各种要素不可替代的位置和作用，决定了作为要素与整个设计学系统的能动和制约关系，决定了在整体系统目标要求下，各要素积极的参与整合重组的意义；从设计实践角度，作为子系统的单一项目设计，以自身系统的和谐整体参与并影响着更大系统的发展和完善，而来自大系统的观念和目標影响，也逐步渗透到各子系统的目标建设中，它们互为影响，互为促进的联结关系，正随着整体系统日趋良性的运转机制而趋向正常化发展的轨迹。至此，作为人类创造性活动的重要组成部分的“设计”，被纳入了人类进步发展的整体布局，以自身活跃的能动作用和服从于整体发展目标的从属作用，得到了较为准确的定位。

具有代表性的设计定义：

“设计是围绕目标的问题求解活动”

——阿切尔

“设计是在一定的约束条件下，最合理地满足社会的需求”

——路甬祥

“设计是从客观现实向未来可能富有想象力的跨越”

——佩齐

“设计是一种社会—文化活动”

——迪尔若特

“设计是获得足够把握前，对未来产品尽可能多地模仿”

——保克

“设计是表达一种精神信念的活动”

——乔尼斯

“设计是从无到有的创造，创造新的、有用的事物”

——里斯维克

二、设计的领域和分类

从较为常见的角度，设计可以分为视觉传达设计、产品设计和环境设计三大领

域。随着计算机辅助设计以及互联网络、多媒体艺术的发展，作为第四大领域的数字多媒体艺术设计已经逐步形成了蓬勃发展的良好态势。

（一）视觉传达设计

视觉传达设计由英文Visual Communication Design 直译而来，是指通过视觉来传递各种信息为目的的设计。许多事物（或产品）凭借由大小、色泽、形状、原材料、功能等具有视觉符号意义的形式，作为传达内容，依靠相应的媒体来达到传递信息的目的。它包括由标志、字体、图形、象征符号等组成的传达内容；以广播、报纸、电视、杂志等形成的传达媒体和不同身份构成的特定传达受众三个部分。在视觉传达设计的实践过程中，如何协调统合这三个部分，成为关键所在。

传达内容，是视觉传达设计的核心，它来自传达主体的信息整合。任何事物或产品都具有独特的个性内容，整合的过程，便是将来自主体的信息加以归纳总结，提炼并概括出它独有的特性及存在的本质价值，然后通过创造性的表现过程，形成象征性的符号形式。

传达媒体的选择和组合，要根据传达内容的要求，从多种媒体中筛选出一个或几个最具表现力和实用价值的媒介形式，使传达内容与之达到高度和谐并取得深化、优化的效果。

对于传达受众的理解，当从传达设计实现和实现后的信息反馈角度来进行。不同类型的受众群体要求有不同形式的传达内容和传达媒体与之相适应，这在视觉传达设计伊始，便应当有针对性地充分考虑。信息反馈对于传达设计的效果评估和修正有着重要的参考价值。受众群体对于传达设计的接纳与否，直接关系到它能否得以实现其应有的价值。

如果把视觉传达设计加以分类,那么从造型形式的角度,它包括二维空间的平面设计,如印刷广告、出版物、摄影、标志、字体等;三维空间的立体设计,如包装、陈列、展示等;四维空间的时间设计,如电视演播、动画、舞台设计等。

1. 平面设计:平面设计的英文为“graphic design”,最早出现于20世纪20年代,到20世纪70年代已成为国际设计界通用术语。简单地说,平面设计是在平面二维空间中的设计活动,是把平面上的几个基本元素,如图形、文字、色彩、插图等内容,以符合传达目的的要求,编排组合,达到准确的视觉传达功能目标,同时给观众一定的视觉心理与审美满足。通常,平面设计是通过印刷技术来实现其传达目标的。

现代意义的平面设计包含书籍装帧设计、标志设计、印刷广告设计、字体设计,以及相应的印刷品、出版物设计等。(图1-1)

人类一直致力于运用视觉符号来记录或表达自己的思想情感,致力于信息传递的程序化或简单化的探索努力,文字的诞生、印刷的发展,乃至今天计算机网络技术的普及,都表现了人类不断寻求更大范围、更简洁方式进行沟通交流的愿望和成果。因此,平面设计的出现和发展,从功能角度来说,首先是建立在运用视觉符号进行信息传达的需求上,传达的目的直接影响了平面设计的目标;而视觉符号在组成为平面设计作品时,需要运用相应的形式美原则和版式排列方法来达到传达的象征性、寓意性和美感要求,艺术的创造性因素便体现于此;同时,为了实现更大范围的传播要求,制版技术和印刷技术等技术规定性对平面设计也起到了一定的制约作用;另外,具有商业行为的平面设计类型,特别是平面广告设计,其市场的针对性,目标受众的针对性要求更加突出,使平面设计的形态呈现出丰富而多样化的状况。



图1-1 英国作家协会海报

艾伦·弗兰纳设计(英国)

2. 包装设计:为在流通过程中保护产品,方便运输,促进销售,按一定的技术方法而采用的容器、材料及辅助物的总和,称为包装。包装的目的,旨在使商品在运输与售卖时有一个与其内容相符的外壳。这便要求包装既具有良好的技术设计以保护和表征产品的完整品质,又兼备良好的视觉设计效果以确保商品的顺利销售。当商品开始投入使用时,其包装的使命便告完结。

在包装设计中,内在产品的技术和质量构成了包装设计信息传达的基础,合目的性的结构设计以及包装材料的选用,体现了其使用功能的基本要求;而与市场营销相关的品牌、企业形象概念以及审美形态等要求,体现了包装设计超越自身的实用价值,所应融合创造的附加价值内容。

(图1-2)

3. 展示设计: 展示设计是根据特定传达目的需要, 利用空间、时间构成形式, 进行物品展示、陈列等方面的设计。通常包括会议展示、场馆展示和橱窗、展台展示等内容。展示设计是有效利用视觉传达元素进行特定空间塑造的一种特殊形式。因此, 也常被归入环境设计的领域。另外, 随着现代展示设计形式的发展、多媒体声像技术的介入, 使展示设计的表现形式进一步丰富起来, 为达成传达目标的设计要求, 将影像、声音、空间、平面等多种形式融为一体的展示设计业已成为具有相对独立意义的设计类型。

人类凭借视觉接受外在世界的信息量是最大也是最广泛的。作为一种非单纯性的语言传达, 视觉传达的优势在于不仅能够弥

补语言传达的不足, 而且可以借助图形、色彩、符号等元素, 实现信息传达的准确性、丰富性和广泛性。

(二) 产品设计

生产出的物品为产品。产品设计是与生产方式紧密联系的设计, 是达成最合目的的、实用的又具美感的系统化设计。从生产方式的角度, 它包括手工业的手工艺设计和现代大机器生产的工业设计两大类型。

1. 手工艺设计: 是以手工业生产方式为基础, 对原料进行手工制作加工的设计形式。由于某一个体的工作贯穿整个产品的生产过程, 因此, 它具有多样化、个性化的特征。产品的加工手段, 决定了它小批量的地域性限制, 使手工艺设计呈现出相对封闭和分散的发展形式。缘于以上种种因素, 造成了它比较狭窄的消费范畴。

手工艺设计依据工艺材料的不同可分为陶艺、染织、刺绣、漆艺、金属工艺、玉器、牙骨雕等种类; 依据设计风格可分为民间工艺、特种工艺和现代手工艺三种形式。

作为人类文明史中一个发展的相当完善而悠久的历史形态, 手工艺设计有着自己独特的历史渊源和成长历程。在漫长的手工业社会形态下, 大量的手工艺产品的设计和生产以提供生存所需为首要目的, 体现了注重产品使用功能的基本要求。同时, 审美观念、思想意识以及社会阶级形态也直接影响到手工艺设计风格的形成, 为其融入了更加丰富的精神内容, 并最终导致了实用性手工艺品与陈设性手工艺品的分化。

进入工业社会以后, 大量的生活必需品被工业产品所替代, 手工艺产品的使用功能不再成为主要功能因素, 而其蕴涵着丰富传统文化的象征功能和文化价值, 却逐步展现出蓬勃的生命活力, 成为现代社会人们满足精神需求的新载体。这时, 手工艺产品的意义已经超越了单纯的生产形



图1-2 化妆品系列包装设计(法国)

式的局限,蕴涵地域特色,民族文化和自然气息的手工艺设计,或质朴纯真,或华丽精致,或活泼风趣,它带给人们更多的是附着于手工艺产品上的精神回归和眷顾。

2. 工业设计:是以大机器生产为基础,通过不同功能的机器设备对原料进行标准化,大批量加工制作的设计形式。由于现代设计思潮的影响,工业设计的概念也变得更加丰富。(图1-3)

工业设计是由英文Industrial Design 翻译而来,简称ID,这一名称最早出现于20世纪初的美国,二次世界大战以后广为流行。工业设计是在国际工业、科技、艺术和经济发展的背景下产生的新兴学科,1980年,国际工业设计学会联合会(简称ICSID)在巴黎进行的第11次年会上对工业设计的定义作了如下界定:

“就批量生产的工业产品而言,凭借训练技术知识、经验及视觉感受而赋予材料、结构、构造、形态、色彩、表面加工以及装饰以新的品质和规格,叫做工业设计。根据当时的具体情况,工业设计师应在上述工业产品全部侧面或其中几个方面进行工作,而且,当需要工业设计师对包装、宣传、展示、市场开发等问题付出自己的技术知识和经验以及视觉评价能力时,这也属于工业设计的范畴。”

由此可见,狭义的工业设计概念作为人—产品—环境—社会的中介,以对产品的最优化设计策划,参与并影响着人类的生活方式。而广义的工业设计则包含了现代工业社会中“设计”的所有内容。难怪很多人在使用“设计”和“工业设计”两个概念时,有意无意地将其混淆起来,以“工业设计”代替“设计”概念。

工业设计界定了产品设计在某一特定历史发展阶段的性质和特征,标准化、大批量的生产形式决定了它以满足绝大部分人的需要为目的的设计内容,分工的深化细致以



图1-3 苹果电脑(Mac G4)(美国)1999年

及高效率的产出要求,则使得产品在生产过程中,必须以各种专业技术合作的形式来完成一件产品的生产过程。

如果把产品设计以生产原料的不同而加以分类,它包括汽车设计、家用电器设计、服装设计、纺织品设计、文具设计等内容。

(三) 环境设计

环境设计是指以构成人类生存空间为目的的设计,是对生活和工作环境所必需的各种条件进行综合规划设计的过程。它包括作为环境主体的建筑设计及相关的室外环境和室内环境设计。同时,各环境因素之间的协调关系和规划内容也属于这一范畴。

1. 建筑设计:建筑物或构筑物的结构、空间及造型、功能等方面的设计。广义的环境设计概念中的建筑设计包含了建筑工程设计和建筑装饰设计的全部内容。而狭义的设计范畴则指协调建筑与周围环境关系的结构、空间改造和装饰设计。但通常所说的建筑设计,是指“建筑学”范围内的工作。它所要解决的问题,包括建筑物内部各种使用功能和使用空间的合理

安排、建筑物与周围环境、与各种外部条件的协调配合、内部和外表的艺术效果,各个细部的构造方式,建筑与结构、建筑与各种设备等相关技术的综合协调,以及如何以更少的材料、更少的劳动力,更少的投资、更少的时间来实现上述各种要求。其最终目的是使建筑物做到适用、经济、坚固、美观。

2. 室外环境设计:庭园设计、广场设计、园林景观设计、店容设计、道路桥梁及附属设备等围绕建筑主体的相关外界环境设计,城市规划设计也属于这一范畴。

室外环境设计需要解决环境场所自身的内部使用功能与使用空间的合理性,与周围环境和外部条件的协调性。场所内外的景观统一性等,以及使用者各种微妙的心理要求、环境生态要求、环境保护要求等所涉及到的社会问题。因此,室外环境的设计同样是一项复杂而综合程度很高的系统设计。规划师、园艺师、建筑师、工程师的协作和参与,是实现室外环境设计目标的有效组织形式。随着城市环境规划设计的进一步发展,融合多种艺术形式于其中的城市景观设计、公共艺术设计等领域,已经逐步呈现出具有独立意义的发展势头。

3. 室内环境设计:建筑物内部的空间构成、功能要求、样式风格的设计,由于家具在室内环境中的重要作用,家具设计也属于这一范畴。作为建筑设计的延伸和组成部分,室内环境设计旨在创造合理、舒适、优美的室内环境,以满足使用和审美的要求。主要包括:建筑平面设计和空间组织,围护结构内表面的处理,自然光和照明的运用以及室内家具、灯具、陈设的造型和布置。此外,还有植物、摆设和用具等的配置。

室内环境设计是以人在室内空间的行为活动为基础的。平面布置应根据对空间的使用要求,按照人在空间内的行为模式做出安

排。居住建筑的平面布置因使用者的组成、年龄、文化、习俗、爱好等不同而异;公共建筑还取决于经营管理、人流活动、社会心理和使用方法。

环境设计的特征在于其跨越多种学科的综合性和协调各个构成要素之间关系的整体性。较之单一的建筑设计,环境设计更多地考虑到该建筑作为整个环境的有机组成部分所存在的意义和价值。也正是因为其综合性和整体性的特点,所以环境设计在表达时代的审美追求、科学技术的发展水平以及人们的生活观念方面,有着代表性意义。随着社会的发展,环境设计已成为现代社会生活问题的中心,对于开发环境的认识,已建立在环境保护的基础上,力求使人工环境与自然环境、社会环境取得共生和谐,因此,现代环境设计理论,把平衡社会利益、公众参与、信息交流和价值评估等概念引入设计中,对环境的视觉质量、“环境—行为”关系、环境形式与意义的关系、历史文化的延续和保护、使用者的特殊需求、环境生态平衡等问题进行了深入的探索,使环境设计在协调人与物、人与自然、物与物、物与自然的的关系上,得到完美体现。(图1-4)



图1-4 巴黎台方松大拱门(法国) 1989年

(四) 数字多媒体艺术设计

随着计算机辅助设计的普及、互联网技术的发展,以及数字电子产品更新换代的快速进程,与之相适应的数字多媒体艺术设计似乎才初露端倪,就已经呈现出蓬勃的发展势头。人们在逐步改变了以往阅读、交流、娱乐等许多习惯的过程中,也渐渐发现数字多媒体技术的出现,不仅迫切需要与之相协调的设计观念和形式,而且以数字多媒体为依托的目标要求,使音乐、戏剧、电影电视、动画、摄影等等艺术形式再一次被综合起来,共同服务于这一新型媒体的传播与拓展。设计在其中便承担着使之达于和谐的综合表现的重任。

作为应用技术进入设计领域的计算机辅助设计不仅从技术手段的便捷、更新角度,为现代设计提供了焕然一新的表现手段和表现方式,同时也提供了全新的创意原点,由被动的替代工具转为具有独特表现特征的设计形式,计算机辅助设计成功地走过了与设计师交融的第一步。相应的网络技术的迅速普及,使设计表达与传播进入了更加广泛而丰富的崭新领域,网站建设、网页设计、文字、图形、背景、按钮、链接、背景音乐乃至多媒体声像传播等综合性手段的运用,使建立在新媒体基础之上的设计形式呈现出跨领域综合的发展态势,而就计算机设计或网络设计乃至多媒体艺术设计这一新领域来说,也许目前还仅仅是它的开始阶段。

设计领域的分类,往往由于研究者的立足点不同,以及对“设计”概念的理解不同而呈现出多种多样的形式。有的专家把“工业设计”单列出来,构成三大领域之外的新的设计领域,有的专家将“服装设计”、“广告设计”、“纺织品设计”等内容也独立成章……应当说,这是现代设计发展及学科细分化和边缘化进程的必然结果,

而且随着各领域中从属部分的独立与完善,必将产生更加丰富的设计领域的构成形式。我们是基于普遍性和全面性的观点,大致将设计的领域进行分类的。实际上,在设计的设计的实践活动中,跨领域的运作是非常普遍的,对于设计领域的分类研究的目的,并不是概念化地区分设计的内容和相互关系,而是力求在总体把握设计各领域特征的基础上,对其广泛的从属部分进行恰当的界定。另外,各领域中具体项目自身存在的涵盖力和游离状态,也使得分类形式显得模糊而不明确,如“展示设计”、“家具设计”、“工业设计”等。

又如企业形象设计,即CI设计(Corporate Identity System),是于20世纪60年代兴起并逐步完善的设计体系,以现代企业管理理论为基础,融合传播学、市场学、设计学等多种学科的研究成果,运用设计领域中各个组成部分的设计原则和方法,共同构成的综合性边缘性应用学科。它全新的设计目的和运作方式以及涉及到设计领域全部内容的广泛性要求,使其完全可以作为一个独立的设计领域而存在。

三、设计的组成因素

设计以物为媒介完成物与物、物与人、物与环境的协调关系,因此物和这种关系网络中各种各样的因素条件,共同构成了设计的基本内容。我们将这些因素分为功能因素、形式因素、技术因素和经济因素。

(一) 功能因素

“功能”一词在《辞海》中有这样的解释:“一为事功和能力,二为功效、作用。”从设计的角度来讲,它的功能因素主要有实用功能、认知功能和审美功能三个部分。

1. 实用功能:也称物质功能。它是通过设计物与人之间的物质和能量交换,直