

艺术设计考研复习指导

权威院校教师编 艺术考研第一书

设计艺术概论

肖清风 黄 准 编



重庆大学出版社
<http://www.cqup.com.cn>

J06/168

2007

艺术设计考研复习指导

权威院校教师编 艺术考研第一书

► 设计艺术概论

Sheji Yishu Gailun

肖清风 黄 准 编

重庆大学 出版社

图书在版编目(CIP)数据

设计艺术概论/肖清风,黄淮编. —重庆:重庆大学出版社,2007.9

(艺术设计考研复习指导)

ISBN 978-7-5624-4261-5

I. 设… II. ①肖… ②黄… III. 艺术—设计—研究生—
入学考试—自学参考资料 IV. J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 134653 号

艺术设计考研复习指导

设计艺术概论

肖清风 黄淮 编

责任编辑:周 晓 版式设计:蹇 佳

责任校对:任卓惠 责任印制:张 策

*

重庆大学出版社出版发行

出版人:张鸽盛

社址:重庆市沙坪坝正街 174 号重庆大学(A 区)内

邮编:400030

电话:(023)65102378 65105781

传真:(023)65103686 65105565

网址:<http://www.cqup.com.cn>

邮箱:fxk@cqup.com.cn(市场营销部)

全国新华书店经销

重庆华林天美印务有限公司印刷

*

开本:787×1092 1/16 印张:5 字数:99千
2007 年 9 月第 1 版 2007 年 9 月第 1 次印刷

印数:1—5000

ISBN 978-7-5624-4261-5 定价:20.00元

本书如有印刷、装订等质量问题,本社负责调换

版权所有,请勿擅自翻印和用本书

制作各类出版物及配套用书,违者必究

编者的话

随着我国现代艺术教育的蓬勃发展,各大艺术院校在研究生入学考试中越来越重视对考生理论水平的考察。目前,全国80%的艺术院校已把理论考试从复试中调整到初试中进行,以加大基础理论在入学考试中的分量。为了方便广大考生节省复习时间,提高复习效率,优化复习效果,重庆大学出版社组织清华大学美术学院、四川美术学院、天津美术学院、鲁迅美术学院、湖北美术学院的专业教师,精心编写了“美术考研复习指导”和“艺术设计考研复习指导”两套丛书。这是全国首次推出的艺术考研理论复习资料,编者参考了各大艺术院校历年的考研真题和各种权威理论参考书籍,结合各门理论考试科目的考试要求和重难点编写而成。通过分析提炼、精辟总结,呈现给广大考生的是一本本线索清晰、内容精炼、重点突出、便于记忆的复习资料,免去了考生看大堆参考书籍、自己总结提炼的繁杂程序,帮助考生深入理解,提高复习效率,轻松应对考试。

本书作为专业复习资料,不同于通常的理论书籍,本着简洁、通俗、适应考试的原则,具有以下特点:

(1)各章分为综述、知识点、复习题三个部分。综述便于考生整体把握知识点,内容精练,逻辑性强,重要知识点均以“★”标注。

(2)以简答、论述的方式对相关知识点进行归纳总结,一目了然,方便考生在复习中形成良好的答题思维和习惯。

(3)每个章节之后都有复习题,书后附有模拟试题,均为参考各大美术院校历年考研试题所出。

(4)复习题的参考答案由于在本书中可以找到,所以未附。模拟试题的参考答案,既是对重点知识的归纳和总结,又是对相关知识的补充,是复习、巩固知识的权威资料。另外,为保证试题的完整性,模拟试题中同时吸收了中国工艺美术史和世界现代设计史两门学科的内容。

(5)由于编写体例的问题,我们把一些相关的重要知识点,作为“补充知识”附在书后,便于考生掌握。

艺术设计概论在考试中通常以大题的形式出现,因此在对基本理论理解掌握的基础上,要注重培养精准、全面的答题思维。设计理论的理解不同于设计史,它需要用理论的方法并结合历史的观点来看待当前的现实,因此在答题中如能结合实际进行理论思考定能胜人一筹。

本书参考了李砚祖先生的《艺术设计概论》、尹定邦先生的《设计学概论》、余强先生的《设计艺术学概论》以及荆雷女士的《设计艺术原理》中的不少定义、总结和观点,鉴于本书的性质,并未一一说明,在此向他们表示敬意和感谢!

编者
2007年4月

目 录

第一章 设计艺术学导论	1
综 述	1
知识点	1
第一节 什么是设计艺术学	1
一、设计艺术学的定义	1
二、设计艺术的研究对象和范围	1
第二节 设计艺术的历史	2
一、设计的历史阶段及其特征	2
二、从工艺美术到现代设计	3
复习题	4
第二章 设计艺术的基本理论	5
综 述	5
知识点	5
第一节 设计艺术的含义	5
一、设计的定义	5
二、设计艺术的含义	5
第二节 设计艺术的形态范畴	6
第三节 设计艺术的本质和目的	9
一、设计艺术的本质	9
二、设计艺术的目的	9
第四节 设计艺术的基本特征	10
一、设计的文化特征	10
二、设计的社会性特征	12
三、设计的艺术特征	12
四、设计的科技特征	13
五、设计的经济特征	14
六、设计的创造性特征	15
第五节 设计艺术的原则	16
一、总体原则	16
二、变化原则	16
三、需求满足原则	16
第六节 设计艺术的价值体系	17
一、设计艺术的自系统价值体系	17
二、设计艺术的宏观价值体系	17
第七节 设计艺术的造型语言与符号传播	17

一、设计形态与形态学	17
二、产品语义学与符号传播	18
复习题	19
第三章 设计艺术的应用理论	21
综 述	21
知识点	21
第一节 设计方法及方法论研究	21
一、设计方法与方法论	21
二、具有普遍意义的设计艺术方法理论	21
第二节 设计程序	22
一、设计程序	22
二、设计程序的五个阶段	22
第三节 设计策划	23
一、设计策划	23
二、设计策划的作用和原则	23
三、设计策划的内容和程序	23
第四节 设计管理	24
一、设计管理的基本含义	24
二、设计管理的形式和内容	24
三、设计管理的原则	24
四、设计管理的意义	25
复习题	25
第四章 设计的哲学	27
综 述	27
知识点	27
第一节 设计与需求	27
第二节 设计的尺度	29
第三节 设计的内容与形式	30
第四节 设计的美学	31
复习题	32
第五章 现代设计教育与设计师	33
综 述	33
知识点	33
第一节 现代设计教育的产生和发展	33
一、现代设计教育的产生	33
二、现代设计教育的发展	33
三、现代设计教育思想	34
四、现代设计教育的方法	35
五、中国的设计教育	35
第二节 设计师	36

一、设计师的职业化	36
二、设计师的基本素质	36
三、设计师的社会意识和职责	37
复习题	37
第六章 走向未来的设计	39
综 述	39
知识点	39
第一节 未来的社会与设计的未来性	39
一、未来社会是大工业社会和信息社会	39
二、设计的未来性	39
第二节 生态设计	40
一、生态设计	40
二、生态设计发展的重要意义	40
第三节 非物质设计与信息设计	41
一、非物质设计	41
二、信息设计	41
三、感觉设计	41
四、虚拟设计	41
第四节 当代设计发展趋势	42
一、当代西方设计理论思潮	42
二、当代设计发展趋势简述	42
复习题	43
第七章 设计批评	44
综 述	44
知识点	44
第一节 设计艺术批评的基本概念	44
一、设计批评的概念	44
二、设计艺术批评学	44
三、设计艺术批评的对象及其批评者	45
第二节 设计艺术批评的任务和作用	45
一、设计艺术批评的任务	45
二、设计艺术批评的作用	46
第三节 设计艺术批评的类型	46
一、设计艺术的理论批评	46
二、设计艺术的应用批评	46
三、设计艺术的实践批评	47
四、设计艺术的比较批评	47
第四节 设计艺术批评的方法论	47
一、设计艺术批评的标准和规范	47
二、设计艺术批评的模式	48

三、设计艺术批评的逻辑方式和价值范畴	48
复习题	49
附录1 补充知识	50
一、工艺论著	50
二、中国古代设计思想	51
三、传统手工艺与现代设计的区别与联系	52
四、西方美术史知识	52
五、时绘	53
六、吉祥图案	54
七、设计与传统	54
八、设计与科学、经济、文化	54
附录2 复习题参考答案	56
附录3 模拟试题	58
附录4 模拟试题参考答案	62

第一章 设计艺术学导论

综 述

设计艺术学是一门新兴的边缘性、交叉性和前沿性学科,这是我们学习这门学科始终需要把握的一个基本性质。在导论中,我们将了解到设计艺术学这门学科的基本概况,包括研究对象和范围以及设计艺术的两种不同形态等方面的问题。

知识点

第一节 什么是设计艺术学

一、设计艺术学的定义

设计艺术学是融自然科学、社会科学与人文科学相关内容为一体的一门边缘学科。该学科以设计艺术的纵向历史发展和横向的理论研究为对象,针对设计发展和实践过程中产生的以及经过不断验证提炼的一些基本规律,进行总结、分析和凝练,并在此基础上提出具有前瞻性和规律性的理论指导,是对设计艺术活动的理性思考。

二、设计艺术的研究对象和范围

1. 设计艺术的研究对象

(1) 设计艺术学是关于设计这一人类创造性行为的理论研究。由于设计的终极目标是功能性和审美性的辩证统一,因此设计艺术学的研究对象与这两方面有着不可分割的关系。

(2) 设计是由多门科学结合而成的边缘学科,因此,我们可以从与设计艺术学相关联的学科关系中发现其特点。其一是自然科学,设计艺术学要对相关的数学、物理学、材料学、机械学、工程学、电子学等理论进行研究;其二是社会科学,设计艺术学要对相关的色彩学、形态构成学、心理学、美学,甚至包括哲学、社会学、文化学、民俗学、传播学、伦理学等进行研究,同时也要对相关的经济学、市场营销学、管理学、策划学进行研究。

2. 设计艺术学的研究范围

从学科规范的角度来确定设计艺术学的研究范围,一般将设计学划分为设计艺术史、设计艺术理论与设计艺术批评三个分支。这三者既有

联系又有区别,构成了设计艺术学的基本内容。研究设计艺术史需要把握设计艺术的过去、现在和未来的纵向发展脉络,必然要研究科技史、艺术史;研究设计艺术理论必然要研究作为应用学科,它所拥有的来自实践服务于实践的学科特征,从横向的基本原理和应用原理,研究相关的工程学、材料学和心理学;研究设计艺术批评必然要研究美学、民俗学、伦理学的理论要求等,从而确定其基本的研究范围。

第二节 设计艺术的历史

★一、设计的历史阶段及其特征

1. 设计的萌芽时期(旧石器至新石器的早期)

设计的主要内容:作为四肢和体力的延伸和解放工具。

2. 手工业时期的设计(陶器的出现至工业革命之前)

(1) 主要设计风格

宫廷工艺(贵族风格);民间工艺(平民风格);文人士大夫风格;宗教工艺。

(2) 设计特征

- ①以人为主体的手工劳动,呈现出个性化、多样化的设计特征;
- ②技术主要来源于偶然的机遇和传承的经验;
- ③在材料和题材上对自然界的依赖;
- ④家庭手工业使设计、生产、消费者三位一体,小批量的设计特征中有融入了程序化和相对标准化的因素。

(3) 生活方式与设计

①生活水平的提高,极大地丰富了生活用品,在数量上、品种上和质量上都有所提高;

②依附于不同的自然环境,自然条件的各种生活形态已确立,并逐渐走向成熟;

③观念文化影响下的风俗习惯和宗教信仰直接作用于生活方式的形成,较之工业时代、手工业时代,观念文化的影响尤为突出。

3. 早期工业时期的设计(1750—1919)

这是由手工艺设计到现代工业设计的过渡时期,它的发展过程充分体现了设计领域中酝酿、探索、根本变革的艰难复杂的历程,体现了技术和经济因素对于设计发展的推动作用和制约条件的影响。

以欧美国家为线索,近现代设计的演变和形成过程经历了英国工艺美术运动、新艺术运动、德意志制造同盟、芝加哥学派的发展,这促使了新的设计运动潮流——现代主义运动的诞生。

4. 成熟工业时期的设计(20世纪20年代至50年代)

现代科学技术的发展,各种艺术潮流的影响以及市场竞争的推动,使

现代设计以前所未有的面貌蓬勃地发展起来,新建筑运动的兴起,欧洲现代艺术运动的影响,包豪斯现代设计教育机构的发展以及格罗佩斯、密斯·凡德洛、勒·科布西耶、雷蒙·罗维等卓越的设计成就,极大地丰富了现代主义的内涵和表现特征,这一时期具有明显的整体风格形态,充分体现了工业设计的巨大涵盖力和包容力。

现代设计的特征:

- ①设计和制造的分工;
- ②标准和一体化产品的出现;
- ③新能源动力带来新材料的运用;
- ④设计的目标在于市场;
- ⑤城市的发展提供了广阔的市场;
- ⑥设计的商品化;

5. 后工业时期的设计(20世纪60年代至今)

后工业社会的设计是以后现代主义为主要特征的。针对现代主义后期出现的单调、缺乏人情味的理性而冷酷的面貌,后现代主义追求富于人性的、装饰的、变化的、复杂的、个人的、传统的、表现的形式,塑造出多元化的特征。从建筑设计的角度来考察后现代主义的特征,主要有以下几点:

(1)具有高度隐喻的设计风格,如悉尼歌剧院设计,洛杉矶“太平洋设计中心”等。

(2)比较强调以历史风格为借鉴,采用折中手法达到强烈表现装饰效果的装饰主义作品。

后现代主义的代表性设计风格:高技术风格;孟菲斯设计集团;新现代主义;解构主义;减少主义;未来主义;微电子风格;宇宙风格;波普风格。

★二、从工艺美术到现代设计

1. 传统设计形态

工艺美术是传统的设计形态。传统的设计形态包含在丰富的生活文化、工艺美术与民间美术中的造物经验与智慧中。在工业革命之前,并不存在“设计师”这一社会角色,技术与艺术是紧密联系的,二者都由工匠来承担。手工艺活动成为沟通技术与艺术、实用与审美的媒介,它往往表现为制作与设计的直接统一,生产与生活使用的直接统一。

2. 现代设计形态

20世纪初,工业革命催生了一批新兴学科和职业,工业设计从工艺美术中独立出来,形成了适应现代科学技术发展的设计职业特征:现代设计形态转变为社会化、工业化生产方式中的一个独立环节,渗透在现代物质生产与精神创造的各个领域,设计艺术创造的价值借助于当代经济的力量得到了极大的彰显,同时也对设计的组织化水平提出了更高的要求。

★3. 工艺美术和现代设计是设计的两种不同形态

工艺美术的特点是以手工单件作品制作为主,生产者个人的经验性很强,是生产者与设计者的统一、物质功能与精神功能的统一、生产过程与设计过程、工艺经验与设计经验的统一。而现代设计以机械化、批量生产为基础,作为工业生产系统中的一个部门,一个环节,它更强调设计者个人智慧与才华的发挥。

虽然“工艺美术”与“现代设计”两个概念没有明显对立,但其主题和内涵已有不同。“工艺美术”以行业的技艺传统、生产工艺、创作设计的继承与发展为主线,而“设计艺术”则是以现代工业的大生产为基础,以人的创造力的培养为主线。前者是以纵向的行业划分为基础,后者则以横向行为方式的区别为研究前提。

尽管二者存在着差别,但作为设计艺术的两种形态——传统工艺美术与现代设计都是重要的文化资源与艺术形态。

复习题

简答题

1. 怎样理解设计艺术学的边缘学科特质?
2. 设计艺术学研究的对象和范围是什么?
3. 简述设计的发展经历了哪几个历史阶段,其特征是什么?
4. 如何理解设计的两种不同形态?

第二章 设计艺术的基本理论

综 述

本章主要介绍设计的基本理论,从设计艺术的定义和含义入手,在此基础上理解设计的形态范畴、本质和目的、基本特征、原则、价值体系以及造型语言与符号传播。对设计基本理论的学习,对于帮助我们建立正确的设计观有重要作用。本章是研究生入学考试中的重点考查内容,对相关的概念和内容应该认真理解和掌握。

知识点

第一节 设计艺术的含义

★一、设计的定义

设计(Design)源于拉丁文 Designave,其本义是“徽章、记号”,即事物或人物得以被认识的依据或媒介。《现代汉语词典》将其定义为:“在正式做某件工作之前,根据一定目的的要求,预先制定方法、图样等。”

★二、设计艺术的含义

1. 从广义和狭义两个角度来理解

从广义的角度来理解,设计即心怀一定的目的,并以其实现为目标而建立的方案。这个界定几乎涵盖了人类有史以来的一切文明创造活动,其所蕴含着的构思和创造性行为过程,则是现代设计的内涵和灵魂。

从狭义的角度来理解,设计艺术是一个战略整体或系统工程中的重要环节,在这个整体的战略或系统中,设计艺术与其他要素一样,既是独立的能动因素,也是与整体达于和谐的环节。

2. 从动词和名词两种属性来理解

“设计”作为动词,指人类规划、构想、研究的活动和过程。“设计”作为名词,指人类对事物构想、研究的结果或成果,是设计的“物化”。

3. 设计的核心内容

设计的核心内容包括三个阶段:第一阶段,计划、构思的形成;第二阶段,将计划、构思、设想、解决问题的方式利用视觉的传达方式表现出来,

如图纸、制作效果图、模型等。第三阶段,将设计的方案实施完成。

★设计艺术不含工程设计

设计艺术虽与“Design”的意义相近,但不含工程设计。工程设计旨在解决人造物(如机械、设备、交通工具、建筑等)中的物与物的关系,包括产品的内部功能、结构、传动原理、组装条件等。而设计艺术是在解决物与物关系的同时,更侧重于解决物与人的关系问题,考虑产品对人的生理、心理的作用。因此设计艺术是艺术而不是技术,但又不同于纯艺术,而是科学技术与人文科学、社会科学相结合的艺术,可以说是中国式的名词。

第二节 设计艺术的形态范畴

艺术学科分类研究是艺术学科的重要组成部分。科学的分类不仅使人了解事物的体系和脉络,也有助于对其本质的认识。根据设计的类型或不同的对象,设计大致可分为九大类:

- (1) 现代建筑设计、室内设计、展示设计、景观环境设计;
- (2) 工业设计,包括交通工具设计、工业产品设计;
- (3) 平面设计,包括包装、书籍装帧、海报、标志、字体、版式设计,以及企业形象设计,简称 CI 设计;
- (4) 广告策划与广告设计;
- (5) 纺织品设计;
- (6) 时装设计;
- (7) 家具设计;
- (8) 信息艺术设计;
- (9) 设计管理与策划。

按构成世界的三大要素“自然—人—社会”作为设计体系分类,可概分为与人的衣、食、住、行有关的生活用品设计;产品的包装、销售方式、宣传、展示等视觉信息传播设计;通过空间环境设计改善人类生存条件的环境艺术设计。即:工业产品设计;视觉传达设计;环境艺术设计;染织、服装设计;综合设计。

★1. 工业产品设计 (Industrial Design)

工业产品设计是由英文 Industrial Design 翻译而来,简称 ID。工业设计是指在现代工业化生产条件下,运用科学技术与艺术方式进行产品设计的一种创造性方法。1980 年国际工业设计联合会,关于工业设计的定义是:就批量生产的产品而言,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的品质和资格,叫工业设计。

工业产品设计是在人类社会文明高度发展过程中,与大工业生产的技术、艺术和经济相组合的产物,它包括了社会科学、自然科学中众多的学科知识,如应用物理学、材料学、数学、生理学、心理学、设计美学、市场

学、价值工程学、系统论、信息论等等,是工业时代最为显著的一门边缘学科。它不仅在市场竞争中起着决定性的作用,而且对人类社会生活的各个方面产生着巨大的影响。

(1) 工业产品设计的主要种类

①生活用品类:家用电器、饮食器具、家具、照明器具、玩具、旅行用品等;

②公共性商业、服务用品类:自动售货机、电话机、打字机、公共办公家具等;

③工业和机械设备类:机床、农用机械、通讯装置、仪器仪表、起重设备等;

④交通运输工具、设备类:汽车、自行车、摩托车、轮船、机车以及其他车辆等。

★(2) 产品设计是工业产品的艺术设计

前文中谈到了设计艺术不含工程设计,同样,这里的工业设计不是工业的机械结构设计而是工业产品的艺术设计,主要解决在一定物质技术条件下工业产品的功能与形式、结构与符号等的关系,通过产品造型设计将功能、结构、材料和生产手段、使用方式统一起来,实现具有较高质量和审美向度的合格产品的目的。这种设计,既考虑了产品的功能价值,又在此基础上充分考虑到审美等其他价值,产品内在合理的功能结构通过美的艺术设计形式得到自然展现,设计使产品生产合理化,并降低了成本,提高了生产效益,满足了消费者的各个方面需求,体现了社会发展进步的必然性。

2. 视觉传达设计 (Visual Communication Design)

视觉传达设计 (Visual Communication Design) 是指利用视觉符号来传递各种信息的设计。设计师是信息的发送者,传达对象是信息的接受者。视觉传达包括“视觉符号”和“传达”这两个基本概念,所谓“视觉符号”,顾名思义就是指人类的视觉器官——眼睛所能看到的能表现事物一定性质的符号,如摄影、电视、电影、造型艺术、建筑物、各类设计、城市建筑以及各种科学、文字,也包括舞台设计、音乐、纹章、古钱币等都是用眼睛能看到的,它们都属于视觉符号。所谓“传达”,是指信息发送者利用符号向接受者传递信息的过程,它可以是个体内的传达,也可能是个体之间的传达,如所有的生物之间、人与自然、人与环境以及人体内的信息传达等。它包括“谁”、“把什么”、“向谁传达”、“效果、影响如何”这四个程序。

(1) 视觉传达设计的组成部分

视觉传达设计包括由标志、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。

(2) 视觉传达设计的类型

从造型的角度可分为二维空间的平面设计,如文字、图形、图像、色

彩、版式编排等;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、网络技术、数字电影、媒体动画、舞台设计等。

从视觉传达的形式上可分电波形式、平面形式、空间展示形式、动感传达形式等。

从传达目的的角度可分为以处理商业信息为主的商业设计和表现社会公益内容的公共设计。

3. 环境艺术设计

环境艺术设计是指为社会公众创造更好的生存、生活、发展环境为目的的整体设计,是营造理想生存空间的设计行为和设计方法。

环境艺术设计包括作为环境的主题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

广义的建筑设计是指设计一个建筑物或建筑群所要做的全部工作。

(2) 室外环境设计

室外环境设计包括庭园设计、广场设计、园林设计、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。

(3) 室内环境设计

室内环境设计是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。

环境艺术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的整体性。它涉及自然科学、人文科学的知识技术整合,以及艺术美学的应用,属跨领域学科,范畴相当广泛。

4. 纺织品、服装设计

纺织品设计包括了印染和制造两部分。从国际纺织印染业的发展来看,这个行业的三大支柱是:服饰纺织品、装饰纺织品和工业用纺织品。

其专业方向分为:①染织图案(实用面料设计);②染与织(技术研究);③染织美术(纤维艺术)。

服装设计一般包括成衣设计和时装设计两大类。成衣设计属于批量化的产品设计,是相对于量身定制的手工缝做而言的,指按国家规定的号型规格和系列标准,以工业化批量生产方式制作的服装。时装设计是泛指在一定的时间,一定的空间范围内,为一定人群所接受、认同,并相互模仿、追随的服装。因此,“时装”即成为“流行”的代名词。国际时装界把时装划分为三个层次:高级时装(Haute Couture)、成衣时装(Ready-to-wear)和街头时装(Street dress)。

5. 综合设计

综合设计也称为CIS系统设计(Corporate Identity System),是20世纪60年代兴起并逐步完善的设计体系。它以现代企业管理理论为基础,融

合传播学、市场学、心理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,共同构筑的综合性边缘应用学科。

CIS 企业形象系统由 MI——理念识别(Mind Identity)、BI——行为识别(Behaviour Identity)、VI——视觉识别(Visual Identity)三部分构成。

综合性设计使设计的系统策划与管理显得更加重要。比如世界博览会、奥运会等大型综合工程都需要强有力的统一组织管理和从策划、实施到接受广泛的公众参与等。

第三节 设计艺术的本质和目的

一、设计艺术的本质

设计艺术的本质体现在创造性、系统性、功能性、艺术性和经济性的不同要求方面,它们共同构成了设计艺术自系统存在的核心意义。

创造性——设计艺术是一个不断寻求突破和创新的创造性过程,同时,创造性也是衡量设计艺术综合价值的重要标准。

系统性——形态、色彩、肌理等形式要素是构成设计艺术自系统的重要组成部分,而设计物综合价值的实现,需要在更大的市场系统中来完成,设计物本身只是市场系统中的一个要素,它的存在需要与市场系统取得协调。在设计艺术实践中,针对不同的目标所建立的系统层面丰富而复杂,这是设计艺术系统性本质的首要体现。

功能性——设计艺术的功能性本质是其存在的固有价值性的体现。其目的在于满足人在使用物时的多种需求,同时功能性本质还体现在开发创造新的功能方面。

艺术性——设计艺术的艺术性本质是以满足人的精神需求而存在的,是衡量设计物审美价值的重要标准,同时也是实现设计艺术创造性的主要途径。

经济性——设计艺术的经济性本质以综合价值的实现为基础,体现了经济规律对设计艺术的制约和影响。设计是社会经济发展的重要促进因素,同时,设计艺术自身的价值体系也只有参与经济循环才能得以最终实现,并在参与的过程中,完成自身价值的升华。

★二、设计艺术的目的

设计艺术的目的是“以人为本”,“人”既是生物的人,更是社会的人,因此“以人为本”便拥有了双重含义。

首先,作为生物的人,设计的目的在于满足最基本的衣、食、住、行等的生存需求,从这个角度来说,“以人为本”的表现形式是以设计“物”来适应人的生理特点,表现在对物的结构、材料、造型、功能等因素进行恰当合理的设计上。另外,人的需求是不断更新变化的,“以人为本”的目的还存在于创造物以引导需求的过程中。