



文化产业背景下 视觉传达设计研究

余琴◎著

文化产业背景下 视觉传达设计研究

余 琴◎著

图书在版编目(CIP)数据

文化产业背景下视觉传达设计研究 / 余琴著. -- 长春: 吉林美术出版社, 2018.1

ISBN 978-7-5575-3294-9

I. ①文… II. ①余… III. ①视觉设计—研究 IV. ①J062

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第005649号

文化产业背景下视觉传达设计研究

WENHUA CHANYE BEIJING XIA SHIJUE CHUANDA SHEJI YANJIU

作 者 余 琴

责任编辑 于丽梅

装帧设计 海星传媒

开 本 710mm × 1000mm 1/16

字 数 300千字

印 张 18

印 数 1—1000册

版 次 2019年1月第1版

印 次 2019年1月第1次印刷

出版发行 吉林美术出版社

地 址 长春市人民大街4646号

网 址 www.jlmspress.com

印 刷 廊坊市海涛印刷有限公司

ISBN 978-7-5575-3294-9 定价: 68.00元



前言

Preface

全球经济一体化的逐步推进以及中国当前的社会文化转型都推动着艺术文化下的多种行业探索新的发展道路。对视觉传达设计而言，它同样也面临着严峻的考验。中国自改革开放之后，综合国力实力取得了前所未有的提升，在综合国力评定的政治、经济、文化指标中，文化的发展受人瞩目。众所周知，中国文化有着五千年历史的沉淀，其魅力自然不可小觑，但是，现实情况是，经济的实力才是取得文化话语权的關鍵。过去，中国经济发展落后，丰富多彩的文化一直不为世人所重视，现在，乘着中国经济高速发展的列车，中国的文化产业必定会取得更大的突破与发展。文化产业已经成为引导各国经济、文化以及社会不断发展的助推剂，各国为了繁荣自己的文化产业纷纷实施了许多有效的策略，一些文化大国文化产业发展的火热现象就是一个很好的例证。面对文化大国文化产业发展的繁荣现状，中国也开始奋起直追，在中国大力倡导与发展文化产业的机遇下，视觉传达设计必定能有一个相对广阔的发展前景。

视觉传达设计是比较早地进入文化创意领域的一个艺术学科，在多年的发展中，视觉传达设计形成了自己的理论体系，并为文化产业的发展作出了自己的努力。一直以来，求新求变是视觉传达设计不断发展的保证，它总是能随着文化市场的需求做出相应的改变，在不断探索新概念与新元素的过程中逐渐确立自己在文化产业中的地位。目前，视觉传达设计在诸多学科领域中发挥着重要的作用，其应用呈现多元化的趋势，因此，对于视觉传达设计的研究，也应该从其应用的多领域出发，结合不同领域的设计要求，把握设计的难点与重点，继续推动其在文化产业发展中保

持明显的优势。

基于中国文化产业的异军突起以及视觉传达设计的发展，本书对文化产业背景下的视觉传达设计进行了系统的探究。本书一共分为十章，主要可以从三个层面进行解读：首先，本书对艺术设计以及视觉传达设计的基础知识进行了简单的介绍，这些基础知识向读者展现了视觉传达设计的理论，为读者接下来了解文化产业背景下的视觉传达设计奠定了基础；其次，本书从动画、广告、建筑等产业对视觉传达设计进行了合理的分析与总结，详细揭示了视觉传达设计的魅力；最后，本书还揭示了视觉符号、设计与文化传播的关系。可见，视觉传达设计不仅能促进文化产业的发展，而且还能实现文化的传播。

作者在写作过程中参考了许多视觉传达设计的资料，在此要向提供资料的各位表示深深的感谢！另外，由于作者水平有限，书中的诸多观点可能存在一些不当之处，恳请各位专家批评指正。



第一章 艺术设计	01
第一节 艺术设计的历史溯源.....	02
第二节 艺术设计的内涵.....	10
第三节 艺术设计的心理与美学基础.....	15
第四节 艺术设计方法及发展趋势.....	21
第二章 视觉传达设计	25
第一节 视觉传达设计的相关概念与发展.....	26
第二节 视觉传达的原理与方法.....	32
第三节 视觉传达设计的思维及创新表达.....	44
第三章 文化产业背景下视觉传达设计的转向	57
第一节 中国视觉传达设计的现状.....	58
第二节 视觉传达设计与传统文化符号	60
第三节 视觉传达设计与文化产业的关系.....	66
第四节 视觉传达设计对文化产业的影响.....	72

第四章 动画文化产业与视觉传达设计·····	77
第一节 动画文化及其产业发展·····	78
第二节 国产动画在文化层面的重新建构·····	86
第三节 二维动画和三维动画在视觉传达中的演变·····	91
第四节 动画卡通形象设计的文化蕴含·····	101
第五节 动画角色的视觉形象及其设计·····	105
第五章 旅游文化产业背景下旅游纪念品的设计·····	109
第一节 中国旅游文化产业的繁荣发展·····	110
第二节 纪念性设计中的视觉传达·····	114
第三节 旅游纪念品的视觉传达设计与开发·····	118
第四节 基于文化的旅游纪念品的包装设计·····	127
第六章 广告文化产业与视觉传达设计·····	137
第一节 广告文化及中国广告产业发展·····	138
第二节 基于传统文化符号的现代广告设计·····	145
第三节 新媒体时代地产广告的视觉传达·····	148
第四节 旅游形象广告的视觉设计·····	153
第五节 网络广告的视觉传达设计·····	158
第七章 娱乐文化产业与视觉传达设计研究·····	163
第一节 中国娱乐文化及其产业研究·····	164
第二节 电视综艺节目中的视觉设计探究·····	171
第三节 电视综艺节目中的文字标志设计·····	179
第四节 舞台视觉传达设计及其影响因素研究·····	183

第八章 建筑文化产业与建筑设计	187
第一节 建筑文化产业培育及建筑保护.....	188
第二节 校园文化影响下的校园建筑设计.....	196
第三节 消费文化影响下的商业建筑设计.....	204
第四节 地域文化影响下的建筑设计.....	208
第九章 园林文化产业发展与园林设计	217
第一节 中国园林绿化产业现状与发展策略.....	218
第二节 园林设计要素及发展趋势.....	223
第三节 园林设计中的文化挖掘与表达.....	227
第四节 中国园林设计语言的本土化探索.....	232
第五节 基于地域文化的园林场所设计.....	241
第十章 视觉符号、设计与文化传播	247
第一节 文化概述.....	248
第二节 视觉符号的跨文化传播.....	257
第三节 视觉文化传播的问题与应对策略.....	262
第四节 视觉传达设计的文化传播功能及其实现.....	268
参考文献	274

The background of the entire page is a complex, abstract pattern. It consists of numerous thin, dark gray lines that form a dense web of overlapping circles and arcs. These lines are scattered across the entire white background, creating a sense of movement and depth. The pattern is non-repeating and organic, resembling a stylized, intricate drawing or a technical sketch. The overall effect is a textured, almost hypnotic visual field that frames the central text.

第一章

艺术设计

艺术设计作为人与自然沟通的手段、改善人类生活的方法,已经渗透到了社会的各个角落。在当今社会经济高度发展的时代,它已与国家的经济命运、建设发展、社会的物质文明与精神文明建设密切相关。因此,重视与推进设计产业和设计教育的发展,已成为一个国家可持续发展的关键因素。

第一节 艺术设计的历史溯源

一、中国艺术设计史

中国早期人类设计意识的产生可以追溯到旧石器时代。中国古代的艺术设计不仅形成了丰富的理论体系,而且创造出了许多精致的艺术品。中国古代的艺术设计家在不同的环境中,利用不同的材料与智慧,创造出了与西方艺术设计迥然有别的设计文明。

在古代,手工艺的设计最重要的特征是对金属材料的运用和纯粹依靠手工工艺。在陶器之后,最先是青铜,其后是铁被广泛地应用于人类的生产、生活领域,造就了设计的青铜时代和铁器时代,给后世留下了大量不朽的作品。之后以金和银为代表的贵重金属也陆续出现,并在手工艺中得到大量应用。

(一) 陶瓷艺术设计

陶器最早出现于新石器时代,距今约八九千年。早期的陶器是在篮筐内涂泥或用黏土手捏成器皿,然后放在露天火堆上烧制而成的。特点是类型简单,火候低,质量不高,颜色不纯。新石器时代陶器按外表颜色分为彩陶、红陶、灰陶、黑陶和白陶等;后世的陶器和瓷器中的主要器形,在新石器时代大都能够找到其原形。

人类最初所从事的陶器制造,基本上是依照或模仿自然界固有的形态加工改造的容器样式。在仰韶文化中,陶器的造型多种多样,线条流畅、匀称。炊器有鼎、釜、甑、罐等,饮食器有碗、杯、盘、盆、钵等,储藏食物和盛水的器具有罐、瓮等,汲水和运水的器具有小口尖底瓶和小口长颈大腹瓶。原始陶器的纹饰设计主要有绳

纹、条形纹、方格纹、几何形印纹、弦纹和几何纹。此外还有少量的彩绘几何形花纹、堆纹，在陶器的圈、足上镂成方孔、圆孔或三角孔等装饰形式。

夏代开始使用杂质较少的黏土做原料，烧制胎质坚硬细腻的白陶器。陶器表面已出现回纹、叶脉纹、云雷纹、圆圈纹、花瓣纹等图案。商代早期制陶业从农业中分离出来，成为独立的手工业生产部门。商代后期的陶器造型，除原有器物造型发生变化以外，还出现了一些新的器物。陶器上常见的图案纹饰有饕餮纹、夔龙纹、方格纹、人字纹、花瓣纹、云雷纹、涡旋纹、曲折纹、连环纹、乳钉纹、圆圈纹和火焰纹等。其中以饕餮纹组成的带条最多。西周的陶器造型在商代的基础上有了变化，其特征基本上是袋状足、圈足和平底。陶瓷装饰图案主要是绳纹、划线纹、蓖纹、弦纹和刻画的三角纹。春秋陶器造型的基本特征仍以平底器和袋状三足器为主，兼有少量圈足器，同时出现了一些新的器形。陶器表面的花纹装饰在西周的基础上更趋简化，器表主要是饰印粗绳纹和瓦弦纹。

魏晋南北朝时期南方和北方烧制陶器的风格不同。南方陶器主要供日常生活和殉葬用，其造型与汉代的朴实、精巧、明快风格一致。纹饰十分简朴，纹饰是东汉以来的继续和完善。同时，陶瓷的装饰受到了佛教的影响。北方陶器造型新颖，出现了盘口壶、双耳缸、四系缸、果盒等，而且风格粗率朴实，大部分以素面为主，极少纹饰，最常见的是几条弦纹。

隋唐时期是我国瓷器发展史上长足发展的时期。陶瓷在造型和装饰艺术方面，出现了许多过去没有见过的新形式和新手法。代表窑业有越窑、瓯窑、岳州窑、邢窑、定窑、巩县窑、长沙窑（又称铜官窑）等。陶瓷的烧制工艺和艺术水平集中体现在唐三彩上。瓷器造型总的倾向是浑圆饱满，不论是大件器物还是日常的小件器皿都不例外。在质量上要求更高，小中见大，精巧而有气魄，单纯而有变化。陶瓷装饰工艺的纹样有朵花纹、草叶纹、几何纹、莲瓣纹、卷叶纹、波浪纹，这些纹样均有各种不同的形式。

宋代被誉为“瓷的时代”，制瓷技术无论材料、颜色，还是烧制和装饰工艺，均达到了炉火纯青的地步。当时形成了一批著名的瓷窑体系，官窑、定窑、哥窑、汝窑和钧窑被称为宋代五大名窑。宋代陶瓷的造型简单、优美。这个时期新出现的器物造型也很丰富，如瓷枕。装饰纹样日趋丰富多样，除了作为主要装饰的花卉之外，龙、凤、鹤、麒麟、兔、游鱼、鸳鸯、鸭、花鸟、婴戏、山水纹等也成为常见的题材，而传统的回纹、卷枝、卷叶、曲带、云头、莲瓣、钱纹等则多用于器物的间饰和边饰。

牡丹花纹、莲花纹、婴戏纹、龙纹、凤纹、花鸟纹、动物纹等纹样都是宋瓷常用的装饰纹样。

到了元代,瓷业取得了巨大成就,制瓷业的突出发展集中体现在江西景德镇。其中最突出的成就是青花、釉里红的正式烧制成功,使具有浓郁中国风格的釉下彩瓷器发展到了一个新的阶段。

明代,青花瓷成了瓷器的主流,尤以江西景德镇宣德青花瓷最为出色。宣德青花瓷瓷胎洁白细腻,采用南洋输入的上等青料,色调深沉雅静,浓厚处与釉汁渗合成斑点,产生深浅变化的自然美,极富中国水墨画情趣。青花瓷器从17世纪初开始大批远销海外。为适应外贸的需要,中国的瓷器中出现了一些西洋绘画装饰,这是中西方在设计史上的一次重要交流。

清朝,瓷器的新品种大量出现,造型更加丰富多样。按其用途大致可分为饮食器、陈设器、文具和祭司器皿等类型。总体而言,顺治、康熙时期的产品一般都较古拙、丰满、浑厚。雍正时期产品显得秀巧隽永。乾隆时期产品则显得规整精细。嘉庆、道光以后产品较为雅拙笨重。

(二) 青铜器艺术设计

青铜是红铜加锡、铅的合金。青铜较之红铜,有熔点低和硬度大等优点。大约在公元前2000年左右,我国进入了青铜器时代。青铜器的应用种类一般分为武器、工具、乐器、生活用品。武器和工具包括戈、矛、斤、刀、钺、铍、铲、凿等。乐器有钲、铙、钟、鼓等。生活用品(包括炊煮器、食器、酒器、水器)有鼎、鬲、豆、爵、角、觚、尊、壶等。青铜器的制造工艺主要有陶范、分范、铸造、镶嵌、鎏金、失蜡等。

商代是青铜艺术由成熟到鼎盛的时期。从商王武丁开始,青铜器变得雄伟厚实,风格华美,器形多变,花纹繁缛;制作逐渐精进,成套的青铜礼器和乐器的体系已全面形成,当时已采用分范技术将纹饰与铸造相结合。流行饕餮纹、云雷纹、夔纹、龙纹、虎纹、象纹、鹿纹、牛头纹、凤纹、蝉纹、人面纹等纹饰,郑州杜岭出土的饕餮乳丁纹方鼎、安阳殷墟出土的后母戊方鼎、安徽阜南出土的龙虎纹尊、湖南宁乡出土的四羊方尊及人面纹方鼎等都为其优秀代表。

商代后期,青铜器的造型有了较大的突破和创新,富有特征性的方形器较普遍,如方鼎、方卣、方罍、方壶。商代青铜器中,极具造型艺术的是立体人兽造型的艺术品,这种青铜器是将人或动物的立体雕塑与实用容器融为一体。

春秋青铜器形态由厚重变得轻灵，造型设计由严正变为奇巧，取代礼器成为青铜器主体的是兵器和日常生活用品。战国青铜礼乐器逐渐减少，日常生活青铜用器逐渐增多。这一时期青铜器的造型和装饰日渐突破传统藩篱，新的器类、造型不断涌现，夏商西周以来占统治地位的神秘狰狞的造型和装饰，日渐为华美写实的新造型与装饰图像所代替。大量描绘贵族生活如宴乐、狩猎、战斗等画面的出现，表明青铜器艺术日渐走向民间和生活化。

与商周青铜器相比，两汉时期青铜器大为逊色，在器物的性质、种类、形制、工艺技术以及经营管理等方面都有了本质的不同。

隋唐时期的青铜器，在魏晋南北朝全面走向衰落的基础上继续衰落，但仍有残存。青铜生活用器种类尚有不少，包括食器、酒器，水器和宗庙与军事用器。五代至明清，铜除被用来铸造货币、铜镜以及宗教造像以外，一般不用作日常生活用器和陈设器物。然而，北宋以后不断出土的商周青铜器，由于受到统治阶级的重视，提高了铜器的经济价值，导致了仿古青铜器的大量生产。到了明代仿古青铜器的种类甚多，主要仿商代至汉魏六朝的一些大器和精美之器。这些器物无论是造型，还是装饰纹样，其仿造水平均超过了宋代。除了仿古青铜器以外，宣德炉和铜钟也是明代铜制品中重要的一类。

（三）漆器艺术设计

漆防腐性能好，漆器胎体轻便，光泽美观。漆工艺在战国时期开始发展起来，汉代是漆器工艺的鼎盛时期。它从实用出发，使用方便，图案多样化，富于装饰性。汉代漆器的设计已有了系列化的概念，如食器、酒器等很多都是成套设计的。以四川为主要产地。汉代的漆器有木胎、竹胎、夹胎等，主要为木胎，有旋制、剡制和卷制。造型多种多样，有取代铜器之势。装饰花纹主要有云气纹、动物纹、人物纹、植物纹、几何纹等。装饰手法以彩绘为主，另有针刻、铜扣和贴金。汉代漆器是实用和美观的典范。汉代之后，漆器制作出现了金银平脱、雕漆等手法，但在造型上总体趋于烦琐。

明代漆器以果园厂的雕漆、嘉兴姜千里的螺钿和扬州周鹗的百宝嵌、苏州蒋回回的金漆最为著名。清代的漆器工艺则以北京的果园厂雕漆、扬州的螺钿和福建的脱胎漆器最为著名。

二、西方艺术设计的历史

（一）手工艺时代的设计

新石器时期，陶器的发明标志着人类开始了通过化学变化改变材料特性的创造性活动，也标志着人类手工艺设计阶段的开端。

工艺美术运动，试图建立一种新的设计标准来拯救设计的危机，提出了“美与技术结合”的原则，主张忠实于材料，反对过分装饰。但是，由于时代的局限，他们把设计水准的下降归于工业化本身，鼓吹回归到中世纪手工生产时代，这显然是违背历史潮流的。

19世纪末一场名为“新艺术”的设计运动在欧洲兴起，设计师力图用从自然界中抽象出来的形式代替程式化的古典装饰。尽管他们的设计仍是形式主义的，但毕竟打破了古典的传统，为20世纪现代工业设计的兴起开辟了道路。

自18世纪下半叶至20世纪初期是工业设计的酝酿和探索阶段。在此期间，新旧设计思想开始交锋，设计改革运动使传统的手工艺设计逐步向工业设计过渡，并为现代工业设计的发展探索出道路。

（二）工业化时代的设计

1. 早期机器生产

由于工业革命的胜利，大机器生产日益成为社会生产的主导，设计不仅面临着市场的需要，更为重要的是如何利用机器生产出品质优秀的产品。

机械化开始于英国的纺织业。首先是纺纱机的变革，然后是织布机的出现，水力以及后来蒸汽动力的应用，导致机械生产出现集约化趋势。在机器生产中，一方面，无论是否有设计师参与，手工艺人都逐渐为没有传统技艺的工人所取代；另一方面，传统商品生产中的设计因素渐次消失了，时尚的风格被简单地转化为某种适应机器生产的東西，产品的形式完全取决于机器生产、价格等因素，而不是依赖于创造性的设计。对于普通大众而言，以合适的价格买到实用商品比时尚更为重要。

19世纪，由于机器生产而出现的新产品开始注重功能与形式的配合，新生产的一些机器和产品是朴实无华而且几何化的。

机床设计，对于研究技术革新与设计的关系以及早期功能主义的发展是很有意义的。早期机床设计为了美观使用了如建筑部件和曲腿之类的艺术样式，后来工程师通过使每一个部件恰好能完成其功能来获得某种美感。通过调整机床的外形与其各部分的比例并采取标准化的方法，提高了生产工艺的精确性和机床质量使之成为

世界性的通用标准。越来越多的新功能形式出现于机床设计之中。

机械化对设计的影响似乎更多地体现于工程方面。工程师们的贡献是巨大的，他们采用新材料和新技术设计并建造了铁路时代伟大的革命性工程作品。正是这些伟大的工程作品，如铁路、厂房、悬索桥、铸铁穹隆才真正代表了19世纪的成就。横贯英国及欧洲大陆的铁路网需要大型的新工业建立起来以制造机车和各种类型的铁路装置和部件。这些设计没有任何先例可循，几乎完全从机器使用功能出发，注重功能与形式的结合，将技术性和美学表现融为一体。布莱克特建造的迈拉姆·迪里号机车，看上去就像放置在轮子上的一台卧式蒸汽机，其外形直接反映了机器的功能。史蒂芬生的火箭号机车有效运用简洁性设计，将功能与外观结合起来，为以后的机车设计奠定了基础。大卫·乔易设计的杰尼·林德号机车，标志着工程制造已经清楚地作为一种技术行业脱颖而出。水平延伸的金属框架与锅炉上的水平线条相呼应，从而增加了整体感；安全阀和蒸汽包上的古典柱式和穹顶则纯粹出于美学上的考虑，而不少运动部件都被覆盖于框架之内，这一方面有其技术上的合理性，另一方面也是为了外观的整洁。

2. 手工艺运动

19世纪下半叶，美国的标准化设计与欧洲更加热衷于传统的“艺术”工业产品，如家具、陶瓷和金属制品等有巨大的不同。尽管这些工业部门已不同程度地实现了组织化和机械化，但欧美之间对于机器生产和设计的态度是很不相同的。由于欧洲有很深的文化积淀，有着根深蒂固的以装饰趣味为主的传统手工艺审美思想，对机器生产的产品仍然应用装饰主义的原则，所以出现了装饰与机器生产极不协调的情况，设计标准每况愈下，并遭到了社会的广泛责难。1851年在英国海德公园举办的水晶宫国际工业博览会成为矛盾的焦点。这次博览会的举办目的是全面展示英国工业革命的伟大成就，但是，各国的展品除少数性能良好的作品以外，大多粗制滥造，而且为装饰而装饰——这一切与水晶宫自身作为世界上第一座用金属、玻璃制造的现代建筑的地位，非常不符。这次博览会充分体现了在产品生产工业化的初期，技术与艺术的结合尚未找到一条通途，二者之间，仍然存在着矛盾对立的关系。但是，正是水晶宫国际工业博览会极大地刺激了19世纪后半期英国手工艺运动的发生。

（三）后工业时代的设计

第二次世界大战之后，工业设计与工业生产和科学技术紧密结合，因而取得了重大成就。与此同时，西方工业设计思潮却极为混乱，出现了众多的设计流派，多

元化的格局也在 20 世纪 60 年代后开始形成。

1. 后现代设计的出现及其发展

设计中的后现代概念首先出现于建筑设计领域。美国建筑家、理论家罗伯特文杜里最早明确提出了反现代主义的设计思想。他于 1966 年出版的《建筑的复杂性与矛盾性》一书, 堪称反对国际主义风格和现代主义思想的宣言。

在书中, 他首先肯定了现代主义是对人类文明进程的伟大贡献, 同时他又提出现代主义已经完成了它在特定时期的历史使命, 现代主义丑陋、平庸、千篇一律的风格, 已经限制了设计师才能的发挥, 并导致了欣赏趣味的单调乏味。文杜里虽然没有清楚地提出后现代主义设计的法则, 但他对风格混乱、含义模糊、具有隐喻和象征意义的建筑表现出来的浓厚兴趣, 引导了后现代设计的发展方向。

2. 后现代设计的思考

后现代设计表明人们已对现代主义的发展前景产生了怀疑, 世纪末普遍的怀旧情绪及在新的文化背景下产生的复杂情感, 替代了纯粹的功能性的审美需求。

当人们意识到人类古老悠久的传统和似乎已很遥远的过去时, 后现代主义者出现了, 他们企图连接起过去和未来, 找回在机器声中失去的自我。后现代主义设计是在设计领域中的探索性活动, 具有明显的实验特点, 其目的是要打破现代设计中国际主义风格单调乏味的沉闷气氛, 表明了人类面临信息时代而惧怕“失去控制”的感觉, 是一种乌托邦的构思与物质材料的结合。

后现代主义承认了被现代主义否定的传统, 注意对各地区各民族优秀文化艺术传统的吸收和借鉴, 在综合传统和现代的文化精华方面超越了现代主义。后现代主义风趣且充满怀疑, 但不否定任何事物, 也不排斥模糊性、矛盾性、复杂性和不一致性。

后现代设计忽视产品的功能, 蓄意使用材料和色彩, 极大地丰富了当代设计的语汇, 许多在它们刚出现时让人感觉不可思议的表现手法, 现在已经被一些设计师使用在他们的设计之中, 而且受到了消费者的欢迎。这种对新生活的积极参与和干预, 使设计的内涵和外延都更加丰富了。

后现代设计以其亮丽的色彩和轰动的展示效果一时成为传播媒介的热点。但后现代设计并没有改变现代主义设计的实质; 因为现代主义设计是建立在民主主义思想和工业化大生产及满足广大人民生活需要的基础之上的, 它的产生和发展都顺应了时代的潮流。

（四）非物质设计

1. 生态设计

西蒙·范·迪·瑞恩和斯图亚特·考恩对生态设计的定义是：任何与生态过程相协调，尽量使其对环境的破坏降低到最小限度的设计形式都称为生态设计，生态设计尊重物种多样性，减少对资源的剥夺，维护生态平衡，有助于改善人居环境及生态系统的健康。

从20世纪六七十年代开始，雷切尔·卡森、林恩·怀特、加勒特·哈丁、多纳拉·米德斯等人先后敲响了工业时代的警钟，把设计师们从对美与形式及优越文化的极端追求引向对自然以及其他文化中关于人与自然关系问题的关注。设计师开始重新认识自然和文化，生态设计，包括建筑的生态设计、景观与城市的生态设计、工业及工艺的生态设计等应运而生。

生态设计的关键是可持续性发展和自然资源保护。

保护：保护不可再生资源，作为自然遗产，不到万不得已，不予以使用。

减量：尽可能减少包括能源、土地、水、生物资源的使用，提高使用效率。设计中运用新技术，合理地利用自然的过程如光、风、水等，则可以大大减少能源的使用。

循环利用：利用废弃的土地、原有材料，包括植被、土壤、砖石等使之再生，或改作他用，可以大大节约资源和能源的耗费。

2. 非物质设计

信息是非物质的，信息社会实际上就是所谓的“非物质社会”，随着20世纪90年代电脑的普及、网络的建立与扩张而出现。对于设计而言，信息化社会的形成和发展，首先使传统设计本身成为改造的对象；电脑作为一种方便而且理想的设计工具，导致设计手段、方法、过程等一系列的变化，从而开始迈入“数字化”的设计时代；另一方面，设计从范围、定义、本质、功能及教育诸方面，也开始发生重要的变革。

非物质理论的兴起即是变革的内容，20世纪90年代，电子空间的虚拟化设计、信息设计、网络界面之类的设计都涉及数字语言的程序化问题，都具有非物质性质，因此“非物质设计”的话题凸显出来。非物质设计是相对于物质设计而言的。进入后现代或者说信息社会后，电脑作为设计工具，虚拟的、数字化的设计成为与物质设计相对的另一类设计形态，即所谓的非物质设计。