

肖八一 余森 涂洁 © 主编

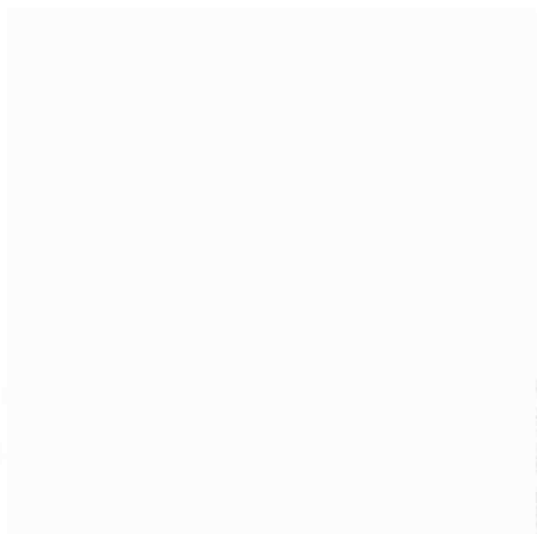


YISHU SHEJI YU SECAI YINGYONG



艺术设计与色彩应用

肖八一 余 森 涂 洁◎主编



JM 吉林美术出版社 | 全国百佳图书出版单位

图书在版编目 (CIP) 数据

艺术设计与色彩应用 / 肖八一, 余森, 涂洁主编.

— 长春: 吉林美术出版社, 2017.8

ISBN 978-7-5575-2939-0

I. ①艺… II. ①肖… ②余… ③涂… III. ①艺术—
设计②色彩学 IV. ①J06

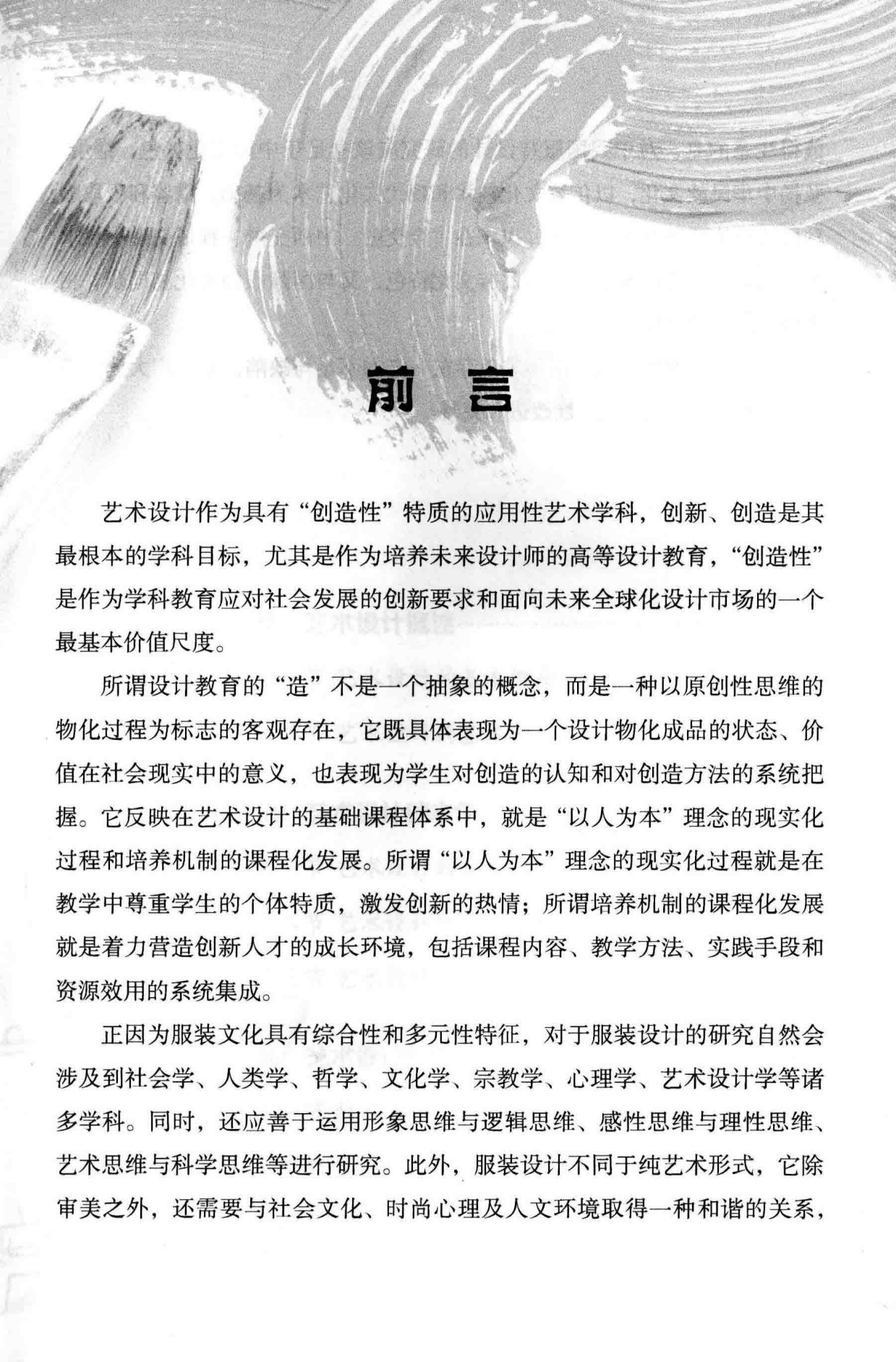
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 196164 号

YISHU SHEJI YU SECAI YINGYONG

艺术设计色彩应用

作 者	肖八一 余 森 涂 洁
责任编辑	于丽梅
装帧设计	海星传媒
开 本	710mm×1000mm 1/16
字 数	260 千字
印 张	22.25
印 数	1-3000 册
版 次	2018 年 3 月第 1 版
印 次	2018 年 3 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
印 刷	北京虎彩文化传播有限公司

ISBN 978-7-5575-2939-0 定价: 69.00 元



前言

艺术设计作为具有“创造性”特质的应用性艺术学科，创新、创造是其最根本的学科目标，尤其是作为培养未来设计师的高等设计教育，“创造性”是作为学科教育应对社会发展的创新要求和面向未来全球化设计市场的一个最基本价值尺度。

所谓设计教育的“造”不是一个抽象的概念，而是一种以原创性思维的物化过程为标志的客观存在，它既具体表现为一个设计物化成品的状态、价值在社会现实中的意义，也表现为学生对创造的认知和对创造方法的系统把握。它反映在艺术设计的基础课程体系，就是“以人为本”理念的现实化过程和培养机制的课程化发展。所谓“以人为本”理念的现实化过程就是在教学中尊重学生的个体特质，激发创新的热情；所谓培养机制的课程化发展就是着力营造创新人才的成长环境，包括课程内容、教学方法、实践手段和资源效用的系统集成。

正因为服装文化具有综合性和多元性特征，对于服装设计的研究自然会涉及到社会学、人类学、哲学、文化学、宗教学、心理学、艺术设计学等诸多学科。同时，还应善于运用形象思维与逻辑思维、感性思维与理性思维、艺术思维与科学思维等进行研究。此外，服装设计不同于纯艺术形式，它除审美之外，还需要与社会文化、时尚心理及人文环境取得一种和谐的关系，

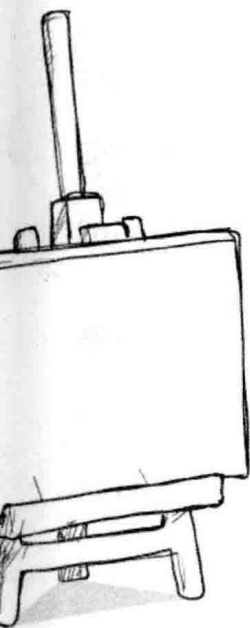
值得注意的是，对于我国服装设计的研究应该立足于中国文化特色，继承、弘扬中华民族文化，以传统文化艺术和现代文化艺术为基础，借鉴和吸取多种民族服饰文化和美学形式，以求在古今交融、中西交融、雅俗交融中寻求更大的发展，建立既有鲜明的民族文化特色，又与国际服饰文化相同步、相协调的服装设计理论体系。

由于编者水平有限，书稿难免存在一定的不足与缺陷，希望广大读者多提宝贵意见，以便我们不断改进和完善。

Contents

目录

第一章 艺术设计概述	1
第一节 艺术设计的基本概念.....	2
第二节 艺术设计的基本特征.....	6
第二章 艺术设计的本体	11
第一节 艺术设计的文化本质.....	12
第二节 艺术设计的文化价值.....	29
第三节 艺术设计的文化形态.....	49
第三章 艺术设计的美学	55
第一节 技术美学.....	56
第二节 形态美学.....	68
第三节 形式审美.....	80



第四章 艺术设计的形态.....87

第一节 设计的基本样式88

第二节 视觉传达设计96

第三节 工业产品设计101

第四节 空间艺术设计110

第五节 多媒体艺术设计115

第五章 艺术设计的方法.....121

第一节 艺术设计的思维方法.....122

第二节 艺术设计形式构成的方法.....131

第三节 艺术设计的表达方式.....142

第四节 艺术设计的评价方法.....145

第五节 艺术设计的管理方法.....149

第六节 设计法规与制度管理.....158

第六章 黑白木刻概述.....161

第一节 黑白木刻的艺术特点.....162

第二节 黑白木刻的形式美169

第七章 黑白木刻的黑白处理195

第一节 黑白处理的依据196

第二节 黑白处理的手法198



第三节 黑白处理的规律	201
第八章 黑白木刻的处理方式	207
第一节 黑白木刻的装饰处理	208
第二节 黑白木刻的空间处理	212
第三节 黑白木刻的边框处理	217
第四节 黑白木刻的构图处理	219
第九章 黑白木刻的制作程序及刻作技法	223
第一节 黑白木刻的制作程序	224
第二节 三棱刀刻作技法	228
第三节 圆口刀刻作技法	230
第四节 平口刀刻作技法	235
第五节 方口刀刻作技法	239
第六节 斜口刀刻作技法	240
第七节 各种刀的综合技法	241
第十章 服装设计及其研究范畴	243
第一节 服装与服装设计的基本概念	244
第二节 服装设计的近期发展	266
第三节 服装艺术设计的研究范畴	271



第十一章 服装的个性与共性 277

第一节 崇尚个性是现代服装发展的趋势之一 279

第二节 共性是服装个性发展的基础 281

第三节 服装的共性与个性的相互影响 287

第十二章 服装设计的装饰性 293

第一节 图案、服装与人的关系 295

第二节 服装图案的物质性特征 297

第三节 服装图案的精神性特征 302

第四节 现代服装图案装饰趋向 306

第十三章 服装的流行与传播 313

第一节 服装流行的基本因素 314

第二节 服装流行的媒介 325

参考文献 343



和运动规律。九、十、

这个过程拓展了人

肉食的热量。

八、身体太笨

的时，人

更多

个

九、

十、

十一、

十二、

十三、

十四、

十五、

十六、

十七、

十八、

十九、

二十、

二十一、

二十二、

二十三、

二十四、

二十五、

二十六、

二十七、

二十八、

二十九、

三十、

第一章 艺术设计概述



第一节 艺术设计的基本概念

关于艺术设计的概念从来就没有一个权威性的定义，因为它的内涵与外延总是伴随社会的历史发展而不断地发生着变化。艺术设计的概念尽管存在许多的不确定性，然而对一个事物的概念认知是进入这个事物内部的蓝图，因此，它仍然是学习艺术设计的基本内容，而且它可以指示我们如何循着一个正确的路线去探寻、了解艺术设计。本书简述了艺术设计的基本特性和基本概念，以期在本书的开始就让读者了解艺术设计的基本特性是“为人造物”，并且这个“物”又是随着人和社会的变化而变化的。人类的造物活动涵盖了不同历史时期人类社会生活的各个方面，造物的过程和结果，直接影响了人类的文明与发展。

一、设计造物的缘起

从某种角度上讲，设计是一门古老的技艺，自从人类进化到创造器物以增强生存能力、改善自身的生活方式的时候起，就产生了人类最初的“设计”。最终，使人类得以摆脱蒙昧和野蛮的状态而走向光明灿烂的文明世界。

人类社会的发展历史是一部人与物、人与环境关系的“物本的历史”，因为人类的生存繁衍必须依靠一定的物质环境。最初的物，其全部的主题都与“吃”有关，食物是人类存在、进化和发展最重要的物质条件，因为食物是人类获取身体能量的唯一方式。

当早期的人类从采集生活发展到狩猎生产的时候，人类的可吃物质发生了深刻的变化，吃肉会使被吃的东西的体积以及饮食的时间削减三分之二。由于狩猎和肉食，人类的进化发生了巨大的突变，人类开始了以动物活动为



导向的生活，学会了有组织地分工合作和理性分析动物的运动规律。尤其是工具的发明、使用，人类可以对大型动物进行围猎攻击，这个过程拓展了人类的活动空间，进化了人类的智慧，启动了人类的文明进程。肉食的热量，大大满足了身体的需要，人类不必整天进食，也不会因吃得太多，身体太笨重而无法快速行动。肉食大大促成了人脑进化的速度，身体也日益强健，人类渐渐可以快速地奔跑和长距离地运动。由于狩猎和肉食，人类也有了更多的闲暇时间，学会了在闲暇中观看、默想，开始了人类最原始的精神活动。

人类学会了把注意力慢慢转向自己，开始产生自我意识，这就是文明的萌芽和开端。当人类从狩猎生产进入到农耕生产的时候，人类的“设计”才真正进入到与造物有关的活动之中。因为，农耕生活使人类定居下来。农耕生产、栽培植物和驯化动物，对器具的依赖大大高于狩猎活动。人类定居的群落形成了村落，也形成了最初的城市，更多的工具被发明出来，人类还发明了编织和制陶术，人类恢宏的器物文化就此开始。

二、为人造物的设计

起始于人类劳动的设计，决定了它根本的目的就是“为人造物”，它所建立的第一个关系，就是人与物的关系。由于构成这个关系的人与物都具有共同的自然属性，因此，它又建立了第二个关系，就是人与自然的关系。设计中的物并不是一个孤立的存在，其必然与他物发生这样或那样的联系，一种物的存在往往是基于另一种物的存在，就像“盾”是基于“矛”的存在一样，所以，它又建立了第三个关系，即物与物的关系。因此，设计的逻辑起点是人与自然，它把人性与物性通过上述的三种关系统一起来，形成了人类的第二个自然，即人造的自然。

通过设计造物，将自然物质进行人工构建、组合、重塑和改造，重新创造出能够满足人类社会需要的功能。当功能满足需要的时候，设计所反映的便是人与物之间的价值关系。因而，设计在创造价值的同时也影响着人类的价值观念的参照标准。继而，这种价值观念标准也直接影响着人类的生活观

念和道德观念。这种影响使设计既能够成为一种创造和提高物质效能的途径,又能够成为一种生活的艺术和提高生活品质的基本手段,成为人类选择与创造的生活方式。

作为人类的基本造型活动之一的艺术设计,在造物的同时也创造了能够为人所感知的形态。设计的形态,是由物的空间构造而形成的物体表象和形态式样,并通过人的知觉和思维活动构建起来的一种特殊的形象体系。这种形象体系能够直接作用于人的情感、意念和精神,以形成一定的审美经验,最终构成特定的审美价值。通过设计的形象体系所体现的功能美、形式美、材质美和技术美,既综合构成了设计的审美形态,也构成了设计的审美功能。

现代艺术设计是以大工业化生产为社会背景,以现代信息技术为传播手段,以全球市场贸易为产品通路的人类造物;是作为人类物质生产的前提和以人类物质消费为目标定位的。设计既是生产目的的意志表现,也是消费目标的预先设定。现代设计所依赖的是高度发达的后工业化生产系统和全球化的市场系统。因此,现代设计既是生产系统中的重要一环,是生产力的具体表现;也是市场经济系统的重要一环,是社会经济力的重要指数。现代设计作为一种市场行为,直接反映着现代产品市场的变化,尤其是在目前市场消费文化的变化直接制约着艺术设计的发展时代背景下;反过来,设计也能够引导市场的消费,尤其是那些具有创意性和时尚性的产品,常常能够起到引领潮流的作用。因此,设计与消费始终是一对互动的关系。产品作为艺术设计的载体和物化成果,是将设计转化为产品的功能,包括产品的实用功能、认知功能和审美功能。这些功能的达成,满足了人类物质和精神双重层面的需求。因为,现代设计常常把人类社会四种基本的文化形态交连在一起,既相互制约,又相互依存:设计产品是受一定时代、一定社会的观念文化和制度文化的规范性制约,并通过智能文化创造出来的物质形态;同时,社会物质文化的发展又能够影响和促进观念文化和制度文化进步和创新,并促使智能文化不断发展提高,这是现代设计所承担的文化使命。所以,设计是一种



物质文化的创造。须事先有一个成功的“设计”，如在石斧上加木棍、织网捕鱼、使用陷阱诱捕动物，等等，都是人类一次次伟大而成功的设计，这些设计活动既充满智慧，又富有创造（可以说，现在最热门的“策划”就是从狩猎活动开始的）。

本文所讲授的“设计”，是现代设计。它是以共同物质生产活动为基础的人类社会，依赖工业制成品而生存的基本历史背景为出发点的，是现代科学技术与艺术结合的直接产物。

第二节 艺术设计的基本特征

“设计”一词，最早起源于盎格鲁撒克逊语（维斯巴登），原意为“目标、方向、预兆”等，是指通过某种有意识的活动达成某种特定的目标，是把创造性意图表现为符号的过程。

中文“设计”一词的语义是指“设想”与“计划”，是一种达成行为目标前的某种谋划过程，是“根据一定的目的要求，预先制定方案、图样等”（《辞海》），古代汉语中很少有“设计”这个词出现，现代汉语中的“设计”一词是从日语中借用过来的。

关于设计的定义，有多种描述。美国当代设计的“设计”一词，按照汉语的原意就是设定一个“计划”，筹划一个“计策”的“规谋设法”。远古时期的狩猎活动就属于设计的范畴，因为成功的狩猎活动师约翰·赫斯科特说：“设计从本质上来说，可以定义为是人类的基本能力，人类制造以前生活中不存在的东西，来满足人们的需要，赋予生活意义。”王受之先生称：“所谓设计指的是将一种计划、规划、设想、问题的解决方法通过视觉的方式传达出来的活动过程。”沈祝华先生称：“设计当为拟订和实现整体计划之意，即指为实现一定需求的明确的目标而拟订计划与方案。”

要想比较完整地定义设计的概念，必须从几个方面加以描述：设计是人类有目的的创造性活动，是为达成某种目的、目标而进行的一种思维的过程和思维的成品；设计是一种创造活动的预先计划和创意性构思，并通过一定的视觉形式语言、符号方式予以表达的过程；设计是一种经济现象，是通过设计去创造某种实用功能，以满足社会的物质需求；设计是一种文化现象，



是通过设计把人的审美意识、文化追求注入于设计对象的文化过程和文化手段；设计是一门综合科学、艺术、经济等诸多方面的边缘学科，同时也是一门相对独立的艺术学科。

关于艺术设计的定义，不可能存在一种权威性的、固定不变的表述方式。因为艺术设计的本身是发展的、成长的，它始终会伴随人类社会的发展而变化，会不断地为自身注入新的内涵和扩展其外延。就今天的艺术设计来说，在人类的物质需求获得极大满足的时候，它就更多地会成为一种文化现象，更多地会介入非物质的精神层面，这是艺术设计发展的必然结果。

现代艺术设计的学科范畴极为广泛，它的内涵和外延几乎涵盖了人类社会全部的物质文化，成为物质文化活动中物质和文化创造的一个极其重要的环节和手段。随着技术的进步，它还越来越多地涉及非物质文化的层面，成为现代社会发展的动力，也成为现代人类生活不可缺少的消费内容。

一、现代艺术设计的范畴

从总体上说，现代艺术设计可以包括四大范畴。

(一) 以社会生产和生活资料为主体的产品设计。包括：工业产品设计、家用电器设计、生活器具设计、交通工具设计、通信工具设计、服装设计、纺织设计、玩具设计、运动及旅游用品设计等。

(二) 以城市空间为主体的建筑与环境设计。包括：建筑设计、城市规划设计、景观设计、街具设计、环境标志设计、景观艺术品设计、室内设计、家具设计、灯具设计、室内纺织品设计、装饰陈设品设计等。

(三) 以信息交流为主体的传达性设计。包括：平面广告设计、影视广告设计、标志设计、网络设计、展示设计、包装设计、书装设计、品牌设计、CIS设计等。

(四) 以社会文化产品生产为主体的多媒体综合艺术设计。包括：多媒体设计、动漫设计、影视特效设计等。

艺术设计的学科范畴从来就不是固定的，它总是处在一种动态的变化之

中。历史的经验告诉我们,社会物质水平的不断提高、科学技术的不断进步、社会观念的不断变革,总是会催生出新的事物,艺术设计的领域就会不断地扩展。如计算机信息技术的进步、数字多媒体技术的出现、国际互联网的全球化发展和卫星通信平台的建立等,都会创造出新的物化和非物化的产品出来,而这些都需要艺术设计的参与,以提高其技术效能、文化内涵和审美的感受性。现代艺术设计可以说已经渗入到人类社会生活与生产的方方面面。

现代社会是一个趋向多元、复杂的有机体,艺术设计作为文化生态的园丁,可以把不同领域的文化形态、样式统一在特定的技术产品的范围之中,以视觉为主体、以功能为导向,形成具有审美特性的物质或非物质的文化形式,通过视觉艺术的方式把文化的多样性生动、具体地表现出来。今天,艺术设计作为一种富有创造性的生产力,它还发展为创意型产业的主体,作为一种新的现代经济增长方式,成为振兴国家和区域经济的重要手段,被全世界普遍地接受和广泛地重视。

二、现代艺术设计的学科

现代艺术设计除了上述的分类范畴之外,作为一个特定的学科概念,它还应该包括学科的历史研究、理论研究、管理研究和教育研究,这些研究范围具体包括如下主要方面:中外工艺美术发展历史及其理论;现代设计发展历史及其理论;设计文化学;设计美学;设计批评;设计管理;设计产业市场;设计教育。

作为一个特殊的艺术门类,艺术设计是一个相对独立的,由知识文化系统、产业系统、技术系统和教育系统综合构成的概念。在其外,艺术设计又表现出强烈的系统开放性,它与人类社会在不同形成的科学技术、文化观念、社会制度等都有着密不可分的联系,它们的重要组成部分。所以,我们不能孤立地去看待艺术设计的存在,是作为一种文化现象,艺术设计总是一个特定历史时期先进文化的代表,它是把观念文化、智能文化和制度文化转化为物质文化的有效工具;它总是通