

普通 高中 课程 标准 实验 教科书

教学参考用书

艺术

设计 Design



高中教参设计分册

人民美術出版社

普通高中课程标准实验教科书·美术
设 计

教 学 参 考 用 书

人 民 美 術 出 版 社

图书在版编目 (CIP) 数据

普通高中课程标准实验教科书设计教学参考用书/李
泓主编. —北京: 人民美术出版社, 2005.6
ISBN 7-102-02993-4

I. 普… II. 李… III. 美术—设计—高中—教学
参考资料 IV. G633.955.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 021283 号

**普通高中课程标准实验教科书·美术
设计
教学参考用书**

人民美术出版社 合编
北京教育科学研究院

人民美术出版社 出版
(北京北总布胡同 32 号 邮编 100735)
三河市燕山印刷有限公司印刷

人民美术出版社 发行
2005 年 6 月第 1 版 2005 年 6 月第 1 次印刷
开本: 787 毫米×1092 毫米 1/16 印张: 3.25
ISBN 7-102-02993-4

定价: 9.00 元

如遇质量问题请与本社教材中心联系
电话: (010) 85114461 65232190

主	编	李	泓		
副	主	编	欧	京	海
编	者	陈	楠	张	旭晨
责任编辑		张	桦	李	春立
责任编辑		王	建平		刘东雷
					刘莉芳

目 录

第1课	人类用智慧设计世界——设计与生活·····	(1)
第2课	把理想变成看得见的样子——设计的特征·····	(5)
第3课	象征的艺术——标志与视觉识别系统·····	(10)
第4课	文化的传播——书籍设计·····	(15)
第5课	创意的魅力——招贴设计·····	(18)
第6课	精美的外衣——包装设计·····	(23)
第7课	艺术与技术的结合——产品设计·····	(27)
第8课	创新的思维——产品设计构成要素·····	(30)
第9课	系统的步骤——产品设计的方法·····	(33)
第10课	清晰的表达——产品设计表现·····	(35)
第11课	合理的布局——居住空间的设计·····	(38)
第12课	多样的统一——居住空间中的设计元素·····	(40)
第13课	生机盎然的艺术——居住空间的绿化与陈设·····	(42)
第14课	完美的和谐——室内公共空间设计·····	(44)

第1课 人类用智慧设计世界——设计与生活

李泓

一、教材分析

(一) 教学目标

本课和第2课作为《设计》分册开篇之课,相当于设计概论的性质,目的是让学生在深入学习具体设计课之前,对设计有一个基本和全面的了解。引导学生从周围生活现象入手,认识设计在生活中的作用,了解设计发展的历史进程与社会发展的关系,了解设计的学科分类及设计独特的表现形式。通过课文和图例,使学生对设计课产生浓厚的兴趣,并积极参与到思考与讨论和艺术实践中;通过眼睛观察、动脑思考、动手实践的过程,加深对设计的认识与理解,为今后深入学习打下一个良好的基础。

(二) 内容结构

本课内容可分为四个部分:

1. 首先介绍什么是设计,及人类进行设计活动的目的。通过图例认识到设计就存在于人们的日常生活之中,就是为了解决人类生活中各种功能和审美需求而展开的,从而引导我们去观察、了解设计的有关知识和内容。同时通过传统的算盘和现代计算机的比较,既可认识到古代人类就存在设计活动并取得辉煌成就,也可对比分析出现代设计与传统设计有着很多不同之处。

2. 了解人类设计活动的发展进程及其对社会发展的重要影响。设计发展的历

史,特别是伴随工业革命而兴起的现代设计使人类社会发生了巨大变化,并改变着人们的生活方式,透过上个世纪初现代设计的形成到二次世界大战后全面发展与成熟、直至20世纪70年代以来多元创新的后现代设计三个不同的发展时期,我们可以清楚地认识到设计对社会发展所起到的推动作用。

3. 从形态和功能上对设计进行了一个大致分类。不同类型的设计有其不同的设计方法和规律,也有其不同的功能和审美要求。分类的目的主要是为了让学生在 学习中更好地了解和掌握这样一些特点。

4. 介绍设计的本质就是为了满足人类不断的生活需求与爱好,运用科学与艺术的手段去解决生活中的种种问题,最终创造出理想的生活方式。通过一些设计的图例使学生能直观地分析出设计是如何解决人类所面临的问题的,并感受到设计所产生的奇妙创意与艺术魅力。

(三) 教学重点与难点

1. 教学重点

通过教学实践和思考与讨论,让学生在 对设计有一个基本的概括的了解基础上,充分认识设计与我们生活的关系。

2. 教学难点

学生对设计的系统学习和了解不多,特别是对设计与我们生活的关系、设计的发展与社会的进步的关系这样的思考就更

少。在学习中,既要从生活中的具体事例入手,又要鲜明地抓住设计本质;既要简明扼要地把握设计发展的基本脉络,又要了解设计发展中的典型作品,这就要求教学上要做好背景资料的准备和具体实例的引导。

二、教学内容资料

本课首页选择了衣食住行四个方面的图例来示意设计与我们生活各方面的关系。衣食住行是人类生存最基本的需求,也是设计要解决的最基本的领域,通过图例主要是启发我们认识设计的基本定义和设计对于人类的重要性。设计是我们人类追求美好生活的手段和途径,也体现着人类的智慧与创造力,同时还可以通过图例引导我们去回顾改革开放以来,我们的衣食住行发生了哪些变化,设计在其中发挥了什么样的作用,从而深刻认识设计在不断满足我们的各种需求的同时,也影响和改变着我们的生活方式。

主题海报设计《昨天与今天》

用象征的艺术手法选用书籍和光盘两个具有典型时代特征的视觉形象,非常鲜明地体现出时代发展变化的主题。

舒适的卫生间设计

卫生间在我们居住环境中的地位一直在迅速变化之中,从多家共用到一家独用,从福利分房年代二三平方米的一个卫生间到现在一套一百平方米以上住宅有两个以上的卫生间,并分出主卫客卫,这在中国人的传统生活中是不可想像的,现在却被很多人认同,并追求功能齐全、使用方便舒适、环境洁净优雅,从中可以感受到设计使生活发生了巨大的变化。

红蓝椅

这把《红蓝椅》是现代设计的经典作品,扁形的矩形剖面 and 纵横交错的构架具有典型的风格主义设计特色。框架的构件

呈矩形或方形,黄色的终端将这一点强调出来。所有构件看似独立,但由主心部件连接起来像副骨架(在这里,脊梁部分是扁平斜角的椅背和椅座)。这一设计被简化到最低限度,极其适合大批量生产,甚至都可以在家组装。椅子的原型是原木制成的。荷兰建筑师与家具设计师格里特·托马斯·里特维尔德运用皮亚特·蒙德里安(Piet Mondrian)和都斯堡风格派画家所倡导的原色使这把椅子具有了生命。开放式空间和结构部件结合在一起使,椅子充满雕塑感和安全感。

随身听

随身听是最成功的设计之一,最早由日本索尼公司在20世纪70年代开始设计生产,曾风靡世界各地。这款随身听造型新颖,色彩强烈,深受青少年的欢迎和喜爱。

凌志汽车2045

从某种意义上说,概念是设计师对未来的大胆预言,预言需要的气魄正是设计师的过人之处。预言未必尽善尽美,但代表了未来发展的一种可能性。人们关心概念,因为我们都不甘满足现状;人们运用概念,因为概念的价值无限。哈罗德·贝克与凌志设计团队和Futurists共同描绘了这部21世纪中期的概念车。二人坐的跑车被前卫的线条和鲜红的色彩所包裹,阳刚而又圆滑的匀称造型表现出不凡的品位。

瑞士军刀

瑞士军刀在19世纪末期就被制造出来了。它有着醒目的亮红色刀身和一个白色十字的标志。这把刀不是一个简单的小刀,而是一个组合的家用工具箱。卡尔和维多利亚·埃尔森内尔在瑞士的阿尔卑斯山他们的小工厂里制造出了自己的高质量的刀具。其声望迅速传播开来,并且于

1891年得到了一份瑞士军方的合同，要他们为士兵提供一种坚固的刀具。其简单的设计得到了好评。第二年，他们赢得了第二份合同。这次，他们开发出一种优雅的多功能“办公室刀具”——瑞士军刀的第一款造型，并卖出上百万个。现在已经是家族的第四代在生产着这种传奇刀具。但它仍基于三种最初的风格——高质量、多功能以及杰出的设计。尽管有多种造型，但其最基本的东西仍是一样的——其基础造型是不同的折叠刀片，复杂造型如魔鬼“SwissChamp”，包括螺丝钻、开瓶器、指甲锉、改锥、木头锯子、镊子、剪子、牙签和凿子。瑞士军刀长期以来吸引了无数的野营者、旅游者、探险家、组合器具爱好者，这都基于一个简单的前提——一个微型的工具箱，可折叠，正好放在手掌中。

自鸣式水壶

这个水壶是后现代主义风格的尝试性产品之一，取得了非常大的成功。它的造型简洁，对材料的使用适度，的确是一个直率与现代完美结合的佳作。有意思的是，格雷夫斯运用了幽默的手法，在壶的出水口放置了一只塑料的小鸟，当水开的时候，它就唱起歌来。格雷夫斯是在哈佛大学学习的建筑，从1962年起在普林斯顿大学教书。尽管他设计的东西很少，建筑方面的作品也不多，但在设计风格上仍是一个有影响力的发言人——提倡大胆地使用颜色与图案，以及诙谐的东西，并将之用于流行文化中。

苍鹭(Heron)台灯

该灯具的整体形态很像一只苍鹭。这个灯具是设计师与工厂的技术人员共同合作的成果。在灯座底部有几个小轮子，可以很容易地在平滑的表面上移动。即使其高度改变了，也能与工作台面保持平行。

灯体用经玻璃增强的PA66(尼龙)制作，并有各种颜色可以选择。

教材第4页的图例主要是为了说明设计的分类：环境设计选择了室内设计与室外社区设计，产品设计选择了灯具设计和电子产品的设计，视觉传达设计选择了VI(视觉传达系统)设计、书籍设计、标志设计和商品包装设计。这些设计涉及的都是我们日常生活接触最频繁的、也是这些年发展最快的领域，希望以此能引导我们深入了解设计的各个类型。

Mini 拖包

这一款拖包对短途旅行的人们来说，极具吸引力。它小巧可爱，质轻的轮子方便操纵。顶盖内侧有两个口袋，可放置证件和小件物品。柔软防水的合成材料使拖包有很好的手感。

STABILO 彩色圆珠笔

这只笔的设计是以山地自行车的轮胎为原型的，结合了舒适的方便手握的表面设计和X-tra弹性笔头专利技术。它的笔头能很顺滑地在纸上滑动。锥形曲面的造型更符合人体工程学，使书写过程更放松。笔帽有带黄色荧光的蓝色和带绿色荧光的黑色，清晰易辨。

手机

在科学技术日益精进的今天，人们期望的不再是功能的单纯表现。对于日本人来说，他们更希望在循规蹈矩的方框中表现出自我。这款INFOBAR手机以四角形为设计主题，形象地诠释了日本年轻人的心理——循规蹈矩，与众不同。无论是拿在手里，还是放在桌子上，都掩饰不住它的美丽。跳跃的红、深沉的黑、高贵的灰，都被困在四角形的方框里面。轻轻地触摸，那被困住的美丽便会从指尖倾泻而出。

曲线卷筒式插头

当你需要延长的电线时,“曲线卷筒”先生就能帮你小忙了。卷筒盒子里的电线可以伸缩调节,并固定在一个锥形头上。在生活中,它的作用虽然不是那么大,却能给你带来方便和亲切之感。

运动太阳镜

为保时捷设计公司设计的运动太阳眼睛“speedster”,充分运用人体工程学的原理。造型符合人的脸部结构特征,看起来像是著名的鼻垫的衍生物,遮挡水上或冰上的太阳辐射。

三、教学建议

(一) 正确把握本课教学目标,着重于对设计的基本认识和了解,在讨论设计与我们生活关系的过程中提高学生观察问题和分析问题的能力。

该课内容是设计概论,主要以讲授和介绍为主。为了使能够对该课产生兴趣,建议在教学中多采用设问方式和联系实际生活进行讨论的方式来获取答案,避免平铺直叙和照本宣科式的讲授。例如设计的分类,就可以组织学生讨论,教师加以引导。设计实际上有很多种分类方法,不同的学者与教科书的提法也不尽相同,我们介绍的目的是让学生熟悉和了解当前设计的概况,而不是找出一个绝对标准。另外课程内容中还有关于设计发展的介绍,这将会涉及设计史的内容。一方面教师在讲授前要熟悉设计史的概况,准备一些设计史中的代表作品与背景材料;另一方面可根据课文把现代设计的发展分为三个时期,并抓住每一时期设计发展的特点及其对于社会的影响进行重点的介绍。例如上世纪初,现代设计的形成以包豪斯为代表,建立了现代设计教育的体系,坚持艺术与科学的融合与统一,倡导设计的

目的是为人而不是为产品,使以大工业为代表的现代设计进入到普通人的生活。20世纪40—60年代,现代设计得到极大的发展,以功能主义为核心的现代主义形成了主导地位,出现大量精心设计、功能实用又能大批量生产的物美价廉的产品,现代设计实际进入了成熟时期。70年代以后至今,在注重功能设计的现代主义的高潮之后,人们开始追求更多装饰化和人性化的设计,因此催生了一个多元化设计的时代,产生了后现代主义,它丰富了产品设计的内涵,扩展了设计的可能性,并影响至今。

(二) 考核与评价建议

本课内容主要是认识和了解设计的基本概况和设计与生活关系,因此在考核上建议不要局限知识点的简单记忆与复述,而是通过思考与讨论,着重检验学生在艺术实践中对知识点的理解与运用的能力,特别是鼓励学生自己动手收集整理相关资料信息并总结规律,这对建立科学的学习方法与培养良好的思维习惯非常有益。

在评价方式上,主要是采取互评和座谈的方式,以评语的形式展开。评价时首先看学生能否做到基本认识和了解,重点看的是学生对设计与生活关系的理解和认识的能力。评价时要充分肯定和保护学生的热情和积极性,鼓励学生自主发现问题、分析问题和解决问题,对于不足的地方给予及时、建议性的补充。

四、参考资料

《艺术设计概论》,湖北美术出版社
《世界现代设计史》,中国青年出版社
《设计词典》,北京理工大学出版社
《工业设计史》,北京理工大学出版社

第2课 把理想变成看得见的样子——设计的特征

李泓

一、教材分析

(一) 教学目标

本课的目的是让学生在学习具体设计课之前,对于设计的基本特征与发展趋势有一个全面概括的了解。本课集中从不同的侧面使学生认识设计在满足人们不同需求过程所呈现的功能性、科技性、艺术性、生态性的设计特征,并成为设计创新发展的主要趋向。希望通过课文和图例,给学生提供一个比较简明清晰的脉络,在进行思考与讨论和艺术实践的过程中,能够进一步加深对设计的认识与理解,为第3课开始进入具体设计的学习做基础准备。

(二) 内容结构

本课内容主要是介绍设计的基本特征,分别从功能性、科技性、艺术性和生态性展开。它们既是设计的基本表现特征,也是未来设计发展的方向。

1. 设计的功能性特征,体现的是对人的各项需求的满足和具体解决的方法。因此必须对人的各种功能需求加以认真地研究,这对于今后学习具体设计起到重要的作用。

设计的功能性特征应从两方面来看:一方面,设计是在不断满足人的多层次的需求,从生理的到心理的、从物质的到精神的,处在一种发展变化的过程中;另一方面是设计探索和扩展人们的潜在需求,

进而引导和推动人的需求向更深层次发展,通过图例,我们可以深深地感受到这一点。运用不同的方法解决人们各种的生活需求正是设计所追求的目标。

2. 设计的科技性特征,体现了科学技术是实现设计的重要基础和条件。因此对科学技术的掌握,对新工艺、新材料的了解,是今后学习具体设计应具备的知识结构。

设计的科技性特征的认识应从两个方面展开:一方面是加工技术,既包括对材料的了解和认识,也包括对材料和加工工艺的熟悉和掌握,尤其是新材料、新工艺,它们体现着先进的科学技术;另一方面是由于数字化技术的发展,形成了数字化网络化设计,包括以虚拟设计为主要特征的设计领域。

3. 设计的艺术性特征,就是标志着艺术化是设计的重要表现形式与追求的目标。因此对艺术的表现形式和规律的了解与掌握,是今后学习具体设计应具备的知识结构和技能。

对设计艺术性特征的认识可以侧重从两方面展开:在大工业批量化产品充斥社会的今天,一方面人们重新对手工艺术所表现出的人性之美、个性之美有所感悟和欣赏,有意识地将设计与手工艺术进行结合;另一方面设计的艺术性受到当代艺术思潮的影响,产生出新的设计理念、新的

设计形式和新的设计内涵,使设计的艺术表现领域得到极大的丰富和扩展。

4. 设计的生态性特征,是人类社会发展所面临日益严重的环境和生态问题在设计中的反映。从80年代开始,解决这方面问题的设计越来越多,而且成为现代设计发展的一个主流方面。

生态化设计又可称为绿色设计,它不是一般意义上的功能满足,而是人类追求整体生存环境进入一个良性平衡和可持续发展的理想状态。对现实的生态化设计,我们可以分为两个方面去认识:一方面表现为节能、环保和回收利用等特点;另一方面则表现为尝试建立一种全新的生态环境。

(三) 教学重点与难点

1. 教学重点

通过学习,在对设计的四个基本特征与发展趋势有所了解和认识的基础上,着重认识创新发展对设计的重要性,因为设计追求的就是在人类不断变化的需求过程中,创造出新的更加合理的解决方案来,这也是设计不断发展的生命所在。

2. 教学难点

难点在于设计创新决不仅仅表现为突发奇想,再好的设计创意也需要通过结构、形式、材料和工艺技术等众多因素最终加以实现,需要脚踏实地的科学态度和严密的思维逻辑,需要对设计的众多因素加以了解与综合,而学生往往缺少这方面的学习和训练,因此要选择一两个实例组织分析,引导他们认识到这一点,为以后的课程打下一个良好的基础。

二、教学内容资料

沙发“飞毯”

沙发“飞毯”(FLAP)源于童话中飞毯可以载人在天空飞翔的灵感。任何人对它产生购买欲望的时候,不仅仅是被它细

腻的品质和灵感所打动,更多的是因为它在设计上的灵活性满足了人多变的特性。敞开式的造型可以将它摆放于任何位置,人可以从不同的方向坐下去,缩短了人与人之间的距离,并使落座的方式更加亲密。令人惊奇的是它有72种变化,想像一下,如果某一天,屋子里的人对一成不变的生活产生了厌倦,改变日复一日生活的很有可能就是这款沙发,因为改变家具是可以随心所欲的。

圆形冰箱 Canned cool

圆形冰箱 Canned cool 由拜昂尼克设计公司(Bionik Design)设计。创新的圆形设计,使得冰箱内部可以自由旋转,不仅节省空间,而且存取东西变得十分方便灵活。

蒸汽熨斗

以往的蒸汽熨斗在长时间使用过程中,需要反复加水,让人感到十分不便。而这款蒸汽熨斗的设计,从结构上彻底改变了这种状况,熨斗本身不需要加水,而是通过单独的盒子产生蒸汽,这样使蒸汽量大大增加,使用时间延长。

电锯

电锯(Sawtch)一反工具机械冰冷的造型特点,优雅的曲线,充满雕塑感的造型,符合人体工程学的结构设计,使操作变得十分舒适安全。

彩键电话机

此款电话机采用彩色键盘设计,增强了可视性,便于人们识别,同时充满时尚的新颖造型和鲜艳的色彩设计,仿佛是一件艺术品,令人赏心悦目。

运动装(女装)

高级运动服可以和技术完美地结合,整合在衣物里的生物统计传感器能测量脉搏、血压、体温、呼吸和其他重要的指标,并能在衣服上显示出来,或无线传送

到其他设备上。这套衣服非常适合高指标的运动。

运动鞋

鞋子就是鞋子，哪来那么多花样，偏偏 NIKE 采用了 F1 技术，要在你的脚下装个弹簧！NIKE 完全避震运动鞋引进了 F1 赛车避震技术，反震力将会转化成推动力。跟以前的避震鞋不一样的不仅是鞋后跟，整个鞋底都装了弹力圆柱，这给参加体育锻炼的朋友提供了无穷助力。穿着它逛商店，即使拎着一堆的购物袋和半打啤酒都不会觉得累。

网络电饭锅

我们的生活正在经历一个多元化与个性化的转变，未来需要什么样的家电来满足和引导我们的生活呢？设计师们开始从人们的日常生活中进行探索，发现了人们平时忽视却又非常需要的地方，于是用自己的设计想像着未来的生活。传统的电饭锅只能用来煮饭，但这个新的系统可以将电饭锅与电话连接，即使你身在家外，需要致电电饭锅，它也能很好地完成煮饭工作。简单的想法也很容易实现，更方便了生活。

公共设施

为街头空间设计的网站，是一种基于因特网的服务，为用户提供个性化的信息、电邮和网上浏览。

数码便携式收音机

为英国广播公司（BBC）设计的数码收音机。收音机上可以显示图片信息，作为对声音的补充。这些图片可以是音乐家的肖像、运动新闻和唱片内部的结构等。

LCD 彩色电视

LCD 彩色电视拥有黑色的 TFTVGA 面板（640×480 像素），以及 430CD/M2 的高亮度和 350:1 的高对比度。柔和的外观与环境融合得很好。55.7 厘米高，47.6 厘米宽，有一个与屏幕相连的柄，

而且仅重 7.8 千克。可旋转的支架提供了多方位的观看角度，技术特征包括立体声、世界范围内多系统的音调调整器和七种语言的屏幕显示。

柔软的电风扇

英国 Priestman Goode 设计咨询公司设计出一种电风扇，与人们以往的想像完全不同，因为它的扇片是由布做成的，设计灵感来自帆和风筝。和以前风扇一样的是，它能送来阵阵微风，不同的是再也不用担心手被夹伤，它是完全安全的。扇片可以放在洗衣机里清洗，在不用的时候，扇片下垂，一点儿也不占地方。风扇不再是冰冷的机器，变成了带给我们乐趣的玩伴。

“螳螂”可调节桌

这张桌子实用性强，机动性好，设计讲究，形状奇特，令人想起与它同名的昆虫。倾斜的支架，能垂直升降，使盘形桌面保持水平状态。盘形桌面的顶部可以是不锈钢的，或者是与底部一样的由铬染成黑色的高级木材，或者涂成樱桃木色配上一个金属底盘。桌面由管状桌腿兼操纵杆控制升降。

榨汁器

素有“法国设计怪才”之称的菲利普（Philippe Starck）在阿莱西公司做的设计也颇为人称道。其中有造型酷似外星人的榨汁机，这个“众人皆知之，许多人有之，但无人用之”的产品被限量生产了 9999 件，几乎成为阿莱西公司的标志性产品。

“鹦鹉螺”扬声器

这款由雕塑家设计的扬声器无疑是扬声器中的明星。张扬的外形设计，优美的曲线，给人以视觉享受。这款落地式完美无瑕的艺术品，不仅外观漂亮，而且对于内部的喇叭来说，这样的矩阵式外形可以

降低回声,保证音质的纯正甜美。

“思想的茧”休闲椅(MEDITATION POD)

这款休闲椅为女性提供了一个能够在家里静心思考的空间和全新的思考氛围。把思考这种理性的行为和感性的女性元素衔接起来,这种对话方式正是对新女性的尊重。能够真正打动女性的内心,获取她们购买欲望的产品不仅仅要具有鲜艳的色彩、性感甜美的造型,还要更多地表达女性的内心世界,展现她们充满智慧的生命精神,因此最主要的是对女性社会地位和生存价值的重新定位与思索。

餐具设计

透过这一组餐具设计,我们可以感受到,在使用功能要求极强的产品上追求个性化和艺术化也正成为一种时尚,它们使生活充满情趣。

电脑设计

这款苹果电脑在外形和颜色的设计上,综合运用了多名糖果设计专家的想法,使得沉闷死板的高科技办公用品,显得更有朝气和轻松愉快,从而使人在高强度而单一的工作中得到精神上的放松。

手表设计

HURRICANE ANALOG SURF 手表是 NIKE 公司设计部门的一大成功。手表本身和表带浑然一体,配以水晶表镜和不锈钢表托。这款设计在质量上无可指摘,保证经久耐用。材质之间相互对比——磨砂的表带与闪亮的表托——也给人留下深刻的印象。色彩醒目,造型简洁,充满了运动气息。

拉链灯

这款用皮革、聚脂纺织品拉链设计制作的灯具,说明设计开始成为人类想像力的绝妙表现形式,色彩、结构、线条这些简单元素在设计师手中尽显出创意的光

芒。

Patagonia 软毛衣服

Patagonia 在许多软毛衣服中使用 90% 的“消费后循环(post-consumer recycled)的聚脂。就是将收集起来的塑料瓶子压成薄片,打成捆,然后纺成纤维。它有着和真正羊毛一样的柔软感觉和光泽,但环境污染要小得多。从 1993 年起,Patagonia 回收了一亿塑料苏打瓶。塑料的污染有多大?塑料包装占美国固体总污染物的 11%。每年制造的 90 亿苏打瓶中,只有 1/3 被回收,其他的则被填埋。

THINK 电动汽车

这种汽车的行车范围是 100 公里,时速 90 公里,电池放在座位下面,寿命十年,只需要充电一晚就可恢复活力。20 世纪 70—80 年代以来,西方尤其是欧洲国家不约而同地提出人类可持续发展的产品设计问题,这种“既满足当代人的需要,又不损害后代人满足需要”的发展观就是我们所说的可持续发展,同时出现了大量的生态设计产品。

伊甸花园

尼古拉斯·格里姆肖设计的具有波状起伏外形的被覆盖的巨型温室——伊甸花园(格里姆肖把伊甸花园与他心目中的英国维多利亚园艺家帕克斯顿设计的水晶宫在精神上连接一起)。这种多元化的“生物圈”,是对重新创立“全球小气候”下的自然环境、植物体系和动物群系的大胆尝试,也是重新开发被遗弃的康沃尔采石场和把就业机会和意图带回英国乡村使之成为度假者的伊甸园的好主意。这一建筑体现了整个 20 世纪的建筑设计师与工程师的想法、新的建设与资源保护的密切关系等。这座建筑也是未来如何维持与保护受到威胁的生态系统的一个启示。

“亲近自然”电视机

木材薄片以木渣板的形式得到充分利用,这种便宜的、通用的材质到后来被应用在许多产品中,从汽车内部与外部的装饰,到收音机与高保真音响,它们常常被用作一种隐藏的平板,上面再覆盖一种更加富有装饰性的薄板或层压木。在这台“亲近自然”的电视机中,模塑粗纸板塑造出一种有趣的富有装饰性的表层,人们没有将它藏起来,而是鲜明地表现出环保的概念。

塑料瓶 Emium

世界上大多数瓶装水都是以塑料包装的。在美国,每小时就会产生 250 万个塑料空瓶的垃圾(每个瓶都需要 500 年才能分解)。阿根廷的 Mirta Fasci 与 Luis Pittau 设计的 Emium 可再利用瓶像乐高积木一样扣在一起,空瓶填充水泥可以用作建筑材料。这是在对普通的现实生活观察和思考后获得的灵感,也是以小设计造福人类的杰作。

Zanussi lz 洗衣机

这是一款优化能源、水和洗衣剂的洗衣机。能源只使用 0.21 千瓦时/千克,用水量只有 9.3 升/千克。

三、教学建议

(一) 正确把握本课教学目标,着重于对设计的基本特征与当今创新发展有一个全面认识 and 了解,提高学生分析问题和解决问题的能力。

该课内容与第 1 课衔接,仍是设计概论,主要应以讲授和介绍为主。为了使能够对该课产生兴趣,建议在教学中多采用设问和联系实际生活进行讨论的方式来获取答案,避免平铺直叙和照本宣科式的讲授。例如设计的特征就可以先组织学生讨论,强调发言时应用现实生活中的设计实例来支持自己的分析和判断,然后教师进行归纳或补充,最终再组织同学回到

现实生活中去检验。

设计的四个特征并不是孤立的,而是有侧重地综合地存在于设计之中。要引导学生既能看到侧重点,又要学会统一观察,综合判断一个设计。在此基础上,根据本课提出的艺术实践,选择设计的某一特征作为设计的方向,结合现实的产品或生活需求,进行设计的创新构想与方案。例如以设计的艺术性特征为方向,选择学习用具为对象,根据自己在生活中的需要与体验,做学习用具艺术化的创新设计。在设计时,既可以一个人动手,也可以分成若干小组来做;既可以画出方案图,然后组织全班进行介绍,也可以将方案图加以文字说明,全班展示陈列。教师在这过程中加强组织,对于好的设计创意应充分肯定,并加以引导,使之自我完善。

(二) 考核与评价建议

本课内容主要是认识和了解设计的特征与当今创新发展,因此在考核上建议不要局限知识点的简单记忆与复述,而是着重检验通过思考与讨论后,学生在艺术实践中对于知识点的运用能力和自我发挥的能力,特别鼓励结合自己的生活体验和感受提出有创意的设计构思和方案。在评价方式上,主要是采取互评和座谈的方式,以评语的形式展开。评价时首先是看学生能否做到基本认识 and 了解,重点是学生的运用和发挥的能力。评价时要充分肯定和保护学生的热情和积极性,鼓励学生自主分析问题和解决问题,对不足的地方给予及时和建议性的补充。

四、参考资料

《艺术设计概论》,湖北美术出版社
《世界现代设计史》,中国青年出版社
《设计词典》,北京理工大学出版社
《工业设计史》,北京理工大学出版社

第3课 象征的艺术——标志与视觉识别系统

陈楠

一、教材分析

(一) 教学目标

1. 能够初步了解标志设计的基本概念, 包括标志的形式(图形、色彩、文字), 标志设计的目的、作用、种类、标志与CI的关系等。

2. 能够联系自己的生活与历史文化知识找到具有标志特点的符号载体, 如引言中提到的《三国演义》中“关”字大旗, 旧时店铺门前的幌子, 亦或欧洲武士盾上的族徽等。

3. 能初步掌握设计、绘制简单标志的方法, 能够基本按照教材中介绍的设计流程与步骤进行标志设计实战尝试。

4. 能用专业及自己的语言讲解、表述自己方案的设计意图与方法。

(二) 内容结构

本课内容可分为以下四个部分:

1. 标志的历史、概念与发展

标志是具有特殊意义的视觉传达符号, 有着漫长的发展过程。中国标志的设计历史可以追溯到很久远的年代, 它也是从原始的雏形发展到具有现代意义的形式。在数千年前印章是商品交流时的凭证, 也是权力、身份、地位的象征。《周礼》、《释名》等古籍中以及秦汉的考古出土中都有关于印章、封泥(是将货物捆好, 在绳子上用泥固封后捺上的印章, 正如后来的火漆、蜡封)的记载与文物。现

存的战国(公元前475—前221年)陶器上也发现有印记, 这些印章、印记一般采用文字标明权力所有者、生产者的姓氏或产地等内容。所有这些印章、印记即是我国标志最早的表现形式。随着生产力的逐渐提高, 生产同类品的生产者开始出现, 既是同类的产品便有了样式和制作水平的差异。因此生产商就在产品上做出记号以示区别, 达到宣传推广自己产品的目的。汉代铜器、漆器就出现了不同姓氏的铭记。东汉中期以后出现的许多私营作坊, 它的销售面也更加广阔, 产品上都有明显的印记标志。到了唐宋, 在瓷器、漆器、铜镜等产品上出现的印记已不仅是姓氏与产地, 已经加入了宣传语。如瓷器中“郑家小口天下第一”(小口即茶壶)的字样, 铜镜有“湖州真石家念二叔照子”。印记中“天下第一”、“真”等词都是宣传语。图文并茂的标志也有一个发展的过程, 这期间有非商业类但具有标志意义的标识, 如古代军事战争中为了区分敌我、等级也出现类似欧洲纹章形式的旌旗、甲冑、兵器上的标志符号; 还有为区分皇权、官职等级的标志符号, 从图案到色彩甚至繁简程度都有详细的规定, 如帝王公卿冕服或朝服上的十二章纹, 建筑上的标志符号(屋脊兽与屋瓦的色彩等), 官服补子上具有等级递进关系的动物图案等。商业类图文并用的标志最迟在北宋时期就已产生。

有一枚宋代制针铺的铜牌，上面就有“白兔儿为记”的商标图案。在此之后还出现了一些用吉祥语或行业特点称谓作标识的设计方法，但总体上随着封建经济的衰退未产生过大的变化与发展。

西方的标志设计源于古希腊、古埃及时期，当时的人们已开始使用标识，在古埃及墓穴中就发现过刻有标志的器皿及绘有打着烙印标记家畜的墓石。罗马文明兴盛时期大量被使用的早期商标，诸如罗马、巴基斯坦建筑物上的石匠标志及陶器的图文标志，这样的记载在其一部最早的《编年经济档案》中被提及。12世纪中叶，欧洲骑士的纹章是区分被厚重铠甲包裹的骑士身份的主要手段。随着时间的推移，纹章被规范为系统的图案色彩标识和世袭标志，表明其血统及在家族中的位置，它已形成并建立了一套设计的规范。直至今日，我们还能在某些设计中看到盾形、甲冑等纹章的痕迹。花押也是古代欧洲的一种标记，它主要是一种签名方式，通常采用简捷的方式来表明签署人的身份，因为当时大多数人不识字的，花押的方式正是以视觉的方式更直接更简明地表明含义。13世纪后，欧洲的商业得到发展，在商标的普遍使用中，制造业标识与商业标志已经区分开来了。欧洲还盛行一种为了区分监督行会、公司成员的商业印记，某些行业中把印记登记成册，并加以法律保护。而实力雄厚的商人，相继使用独家专用标志，这样可以保证明确商品的归属，同时达到宣传自身的目的。这种商业印记字母取自北欧古代碑文，装饰有简练的线条，据说这些文字都有某些神秘象征意义，直到20世纪，某些玄学家还在研究学习这种符号文字。此后的欧洲商业经济继续壮大、发展，商业行会都纷纷制定自己的行会标志以便维护对行会及其

会员、徒工的控制。这时商标的使用不仅表明工艺水平、所用材质，还含有抵制等外产品和非法销售的义务。1266年英国制定的法典中就包含有关于商标法则的内容。中国发明了造纸术并传到欧洲，12、13世纪，意大利和西班牙也有了造纸的记载。最早的水印标志便出现于1282年意大利波洛尼亚生产的纸上，水印是通过在纸张制造过程中压印上透明的、永久的水印而实现的。这种方式使优秀纸张的生产者让自己的标志出现在最终的产品（纸张）上。水印除了证明产地、品牌以外，也有用来表明质量、尺寸的作用。造纸术与印刷术的兴起，使书籍出版在欧洲迅速发展，早期书籍并无任何标志，直到1457年才出现有出版者标志和出版日期的书籍。

现代标志设计的概念更加完善、成熟，更加主动。标志的推广与应用已建立了较为完整的系统。现代标志设计的形式是符号化、信号化的发展趋势，这是合乎道理的，因为无论是商标还是文化类标志，其目的都是为了传达概念，并能使其符号形象、特点深深刻在受众的记忆中。成功的标志必定是它所代表的机构、企业的形象象征，这其实是标志设计的最低要求但也是最重要的要求。基于这一点，标志的独特性与可识别性、理性与感性、个性与共性等方面的综合考虑成为设计师追求成功的有效路径。

随着信息时代的到来与网络文化的迅速形成，传统的信息传播方式、阅读方式受到了前所未有的挑战。效率、时间的概念标准也被重新界定，人与人的意念的沟通、传达可以是个体对个体的，在这种情况下标志设计风格也出现多样化的趋势。“经典型标志设计”目的是为了确定持久的商业或文化品牌，力求持久永恒；而具

有前卫、探索倾向的设计师设计了大量个性化、艺术性很强的作品,以求在心理上脱离为商业服务的阴影,使自己更靠近纯粹的艺术。设计的宽容度确实扩大了,而无论哪种方式、哪种风格,标志的识别性都是不应被忽视的。而多样化风格趋势又是文化成熟、商业成熟的反映,因为受众的层面也相应扩大了。这两方面的问题都应被设计师综合考虑,因为在这个时代,社会经济衡量的标准不再只是商品数量的多少、性能的好坏、种类的有无,概念传达的准确与快慢成为了新的衡量标准和制胜的关键。

2. 第二部分是一个完整的标志由哪些组成元素构成以及标志的设计流程。教材中“三、四”部分着重于这部分内容的介绍,一个标志的组成元素与设计流程并不是一个死板的可随时套用的数学公式,每一位设计师甚至都有着或多或少不同的设计方法,这里介绍的是通常情况下的概念,比较适合初学标志设计的同学学习应用。

3. 第三部分着重介绍标志在 CI 系统设计中的重要位置。所谓企业识别系统,是企业(或一个社会机构)为塑造自身形象,通过统一的视觉设计建立起的整体传达沟通系统。通过这种系统设计,把其经营理念、企业文化和企业经营活动传递出去,以体现企业的个性和精神,加强企业与社会双向沟通的关系。它的战略性活动和职能是使公众产生认同感和与企业共同的价值观。

企业识别系统即 CIS (CORPORATE IDENTITY SISTEM) 是指企业通过统一的理念、视觉元素与行为规范在消费者心中营造更加有力、清晰的识别的设计系统。这一概念始于 20 世纪初的欧美。在此后的几十年中,西方逐渐发展了近乎完

美的 VIS (VISUAL IDENTITY SYSTEM 视觉识别系统)。20 世纪 70 年代初,日本将以 VIS 为中心的 CIS 思想提升到了企业存在意识的战略高度,并将所谓 MI (MIND IDENTITY 理念识别)、BI (BEHAVIOUR IDENTITY 行为识别) 的内容结合日本国情融入到设计之中,由此延伸了 CI 体系的本质特征。无数例证都说明了其体系在日本及东南亚在经济腾飞和上升阶段所起的巨大作用。中国基本上接受了日本型的 CI 模式,但近几年不同的 CI 模式不断涌现,符合中国特点的 CI 体系得以发展。

4. 第四部分是图例介绍以及思考与讨论题,正文上方的插图是不同历史、不同种类、不同形式的标志设计图例(如历史经典标志、立体制作的标志、多色的标志等),第 13 页是三组问答题。

(三) 教学重点与难点

1. 教学重点

教学重点应放在标志是概念的符号化表现,要通过有限的语汇、色彩、空间表现那么复杂的企业、机构、品牌的概念,必须通过象征性的手法,找到可以传达信息的借代物加以表现,这包括图形、色彩、文字等元素。比如我们可以用火炬、跑道、运动员、红色等视觉符号设计运动会的标志,用地球仪与橄榄枝来象征以和平为宗旨的联合国。这种概念化、符号化的表现应避免平庸、相似,应具有独特而又能够达成沟通的图形与色彩。教师应从理性分析与感性的联想两个思维角度同时入手对同学加以辅导。

2. 教学难点

(1) 标志设计是平面设计中的难点,它惜墨如金、笔画考究,需要经得起时间的考验,而同学们并没有较深厚的艺术设计图案色彩功底,可能无法深入推敲标志