

高等院校设计理论系列教材

艺术设计概论

第二版

曹田泉 编著

上海人民美术出版社

GENERAL
INTRODUCTION
OF
ART
DESIGN

高 等 院 校 设 计 理 论 系 列 教 材

艺 术 设 计 概 论

曹田泉 编著

上海人民美術出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

艺术设计概论 / 曹田泉编. — 上海: 上海人民美术出版社, 2009.8

(高等院校设计理论系列教材)

ISBN 978-7-5322-6448-3

I. 艺... II. 曹... III. 艺术-设计-高等学校-教材
IV. J06

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第134340号

高等院校设计理论系列教材

艺术设计概论

编 者: 曹田泉

策 划: 王 远

责任编辑: 竺世堃

封面设计: 曹田泉

技术编辑: 陆尧春

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号)

网 址: www.shrmms.com

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 787×1020 1/16 11印张

版 次: 2009年8月第1版

印 次: 2009年8月第1次

印 数: 0001-4300

书 号: ISBN 978-7-5322-6448-3

定 价: 38.00元

序

近几年来，全国美术和设计类大学招生考试不断升温，考生人数增幅很大，一时间十分热闹。每年春季，各类媒体也会大量报道其中过程和细节，众说纷纭。我们对这种现象基本上持肯定态度，理由很简单，只要引导的方式对，的确是当今学子们就业和创业的发展方向。

在我国现代化发展的过程中，不仅美育成为大学生的人文素质建设的一大课题，而且用美的形态和应用技术丰富和提升我国人民大众的生活质量也是必然趋势。绝大多数美术院系培养学生的方向，可能越来越多的是应用型人才，而不是架上绘画或纯艺术创作人才了，这种变化带来的教学思路的调整也就是必然的了。出版社为教学服务是天职之一，而面对这种变化，首先就想到了教材的变革与调整。大学美术和设计专业在培养应用型人才的教学中，实用类、应用技术类学科内容和知识范畴成为课程的中心部分，大多数学生在校期间也会花费相当多的时间在这些内容上。为此，学校院系调整师资配置，调整课程安排，甚至调整办学模式来适合学科的发展。我社也积极配合出版了一批应用型的各门类基础教材，以满足调整的需要，其中不少教材受到学校老师和同学们的认可和好评，形成了一定的影响力。

但是，我们又和一批高校的教师和作者共同想到教材的另一个课题：美术院校的高等教育和职业教育仅仅是为了培养一批批“匠人”吗？高等教育和职业教育有什么区别呢？回答也是明确的，高等教育培养人才应该走设计师之路，开创培养有创意和创新能力的专业技术人才之路。那么高等院校的四年本科学习里，理论类和史论类的内容就绝对不能缺少，而且肯定应该是知识架构中的骨干课程。如果是偏重了应用和实践课程，忽视了理论学习的基础，是很危险的。

针对这种调整，上海人民美术出版社决定拿出两套理论类教材，充实我社的教材体系。一套《高等院校美术理论系列教材》，主要围绕美术传统基础理论进行编写；一套《高等院校设计理论系列教材》，主要围绕艺术设计类基础理论进行编写。两套教材构思一致，完全按照国家教育部教学大纲要求制定选题和课程。在策划和组稿中，我社充分注意到编纂要把知识点和学习重点的论述和安排放在首位，同时，根据现代学生的阅读习惯，把教材的可读性和图版资料互动的形式结合起来，力争以最好的图书形态克服以往理论类图书呆板的面孔，使这两套教材成为满足我们追求完美教学目的的帮手，以证明我们正在努力着。

我们期待着各位老师和学生同仁们给予支持，也给予我们批评指正。

上海人民美术出版社 社长



目录

Contents

第一章 设计的概念与本质 7

第一节 设计的涵义 8

设计的概念 8 / 设计是个历史概念 11

第二节 设计的要素 15

功能 15 / 形式 15 / 技术和材料 17 / 人因 17

第三节 设计的本质 17

设计与词语 17 / 设计即创物 19 / 发现设计 23

第二章 设计的特征与设计学 25

第一节 设计的特征 26

精神性 26 / 功能性 27 / 人工性 31

第二节 设计与相关学科 33

设计与技术 33 / 设计与艺术 35 / 设计与心理学 35 / 设计与文化 36

第三节 设计与设计学 36

设计学的对象和范围 36 / 设计学研究现状 39

第三章 设计的历史 45

第一节 设计与历史 46

第二节 中国的设计历史 47

从石器到先秦 47 / 魏晋至隋唐的设计 50 / 宋元的设计 50 / 明清的设计 51

第三节 西方设计的历史 53

手工艺时代的设计 53 / 工业化时代的设计 54 / 后工业时代的设计 63 / 当代设计 66

第四章 设计形态 69

第一节 何谓设计形态 70

第二节 设计形态的构成 71

人工形态 71 / 功能形态 72 / 艺术形态 72

第三节 设计形态的分类 73

视觉传达设计 74 / 工业设计 78 / 空间艺术设计 79 / 虚拟艺术设计 81

第五章 设计思维 85

第一节 设计思维的特征 86

第二节 设计思维的类型 88

程序性设计思维 88 / 典范性设计思维 89 / 叙事性设计思维 91

第三节 设计思维的模式 93

中西思维方式对设计方法的影响 93 / 空间设计方法的典范式思考特质 93 /

产品设计方法的程序思考与后程序方法论特质 94 / 视觉传达设计方法的叙述思考与策略思考特质 94

第四节 设计思维的方法 96

发明和革新 96 / 设计的思维模式 97 / 设计的两种手段 97

第五节 设计过程 97

设计程序 98 / 设计过程的本质 98

第六章 设计心理学 101

第一节 设计与心理 102

第二节 设计与视知觉 105

设计与视知觉的选择性 105 / 设计与视知觉的其他特性 108 / 设计与错觉 109

第三节 设计与知识 110

知识与记忆 110 / 优秀的设计 111

第四节 设计与情感 115

情感的作用 115 / 设计的情感层次 115 / 情感的多样性 116

第七章 设计美学 117

第一节 设计美学 118

设计美学 118 / 设计美学的研究对象 118

第二节 设计美的性质 120

设计美的形态 120 / 设计美的构成 120 / 设计语言 121

第三节 中国设计美学思想 124

道器论 124 / 创物论 125 / 工巧论 126 / 致用论 126

第四节 西方设计美学思想 127

从古希腊到文艺复兴 127 / 近代设计美学 130 / 现代主义设计美学 133 / 后现代设计美学 134

第八章 设计风格学 135

第一节 设计风格 136

什么是风格 136 / 风格的探究 137

第二节 设计风格的类型与变迁 138

时代风格 138 / 民族风格 142 / 产品风格 144 / 美学风格 145

第九章 设计与科学技术 147

第一节 设计与科技的关系 148

设计与科技的同一性 148 / 现代设计是科技的产物 151

第二节 设计与材料 153

第三节 人机工程学 154

人机工程学的概念 154 / 设计的人机工程学尺度 156

第四节 设计管理 160

设计管理的定义 160 / 设计管理的目标 and 内容 160

第十章 设计与教育 163

第一节 早期的设计教育 164

设计教育的出现 164 / 设计教育的探索 165

第二节 现代设计教育体系 166

包豪斯 166 / 乌尔姆艺术学院 167

第三节 中国的设计教育 168

西学东渐与中国早期设计教育 168 / 从工艺教育向设计教育的转型 169

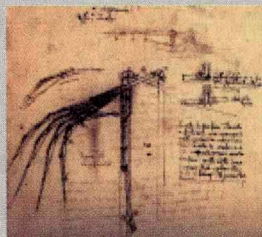
第四节 面向未来的设计教育 170

信息时代的设计教育 170 / 非物质设计对教育的要求 170 / 知识教育 171 / 设计者 172

主要参考书目 173

后记 175

第一章 设计的概念与本质



第一章 设计的概念与本质

一、设计的概念

关键词

概念
本质
功能
形式
现代设计
创物

第一章 设计的概念与本质

今天人们称之为设计的东西，几乎包罗万象，大到城市规划和对遥远的外太空的探索，小到一枚电子芯片或者一个文字符号，任何人造对象都可以被看作设计的产物。然而要找到各种不同的设计对象，如书籍、海报、建筑、服装、家用电器、DV等设计的共同性是相当困难的，这就给设计学的研究带来了困窘。

“设计是什么”是任何一个从事设计和着手研究设计的人可能首先会问的问题。给予设计一个怎样的解释和应该如何解释设计，既是设计实际的需要，也是对设计知识增长的需要。人们无时无刻不在设计中，人类无时无刻不在进行着新的设计探索。设计改变了人类的生存环境，也改变了人类自身。对“设计是什么”的追问是任何学习、研究和从事设计无法回避的问题。每一项设计活动都将从这里起步并最终回到此处。而最成功的设计正是在这一追问中给予与众不同的回答。

第一节 设计的涵义

一、设计的概念

设计这个词是从英文Design翻译过来的，其基本意思是设想和计划。该词源于拉丁文，意指徽章、记号等，即事物得以认知的依据和媒介，英文中的Design是经法文转引而来。

设计学上一般所说的设计主要是指现代设计，即工业革命后，为了适应大机器工业批量生产，将功能、使用舒适度和外观形式有机结合，以便提高产品的质量和价值，推动经济发展和大众消费所采取的方法。设计对现代文明进程起到了重要作用，所以引起了20世纪诸多设计家和社会学家、工程师、美学家对设计进行理论思

插段：“设计”一词的辞源考辨

英文

Design的原义为：

- 1 设计，计划。
- 2 描绘草图，逐渐完成精美的图案或作品。
- 3 对一定目的的预定与配合。
- 4 计划，企划。
- 5 意图。
- 6 图示。

Design具有名词与动词两种词性：

名词：设计、图案、花样、企图、图谋、构思、纲要等。

动词：设计、计划、谋划、构思等。

日文

在日文系统中，能够解释Design的词除了设计之外，还有意匠、图案、构成、造型等等：

意匠：意念加工。

图案：原义为以图作解，而后则独立为一种艺术门类。

构成：在一定形式规律下的元素（图、文等）组合。

造型：形的营造。

设计：指首先设定目标，而后按照计划实施。

中文

中文的“设计”一词，是由日文转译而来。其基本含义是：

- 1 设下计谋。
- 2 根据一定的要求，对某项工作预先制定图样、方案。
- 3 设计工作者。

▲设

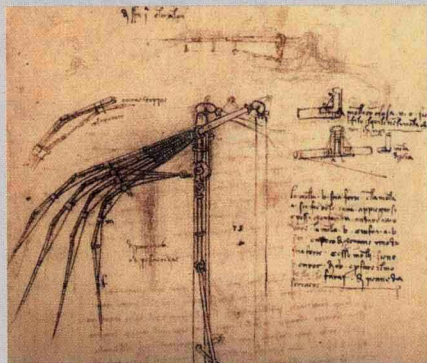
- 1 设置，安排。
- 2 施用。
- 3 陈列，摆设。
- 4 建立，开设。
- 5 全，完备。
- 6 肴馔。

▲计

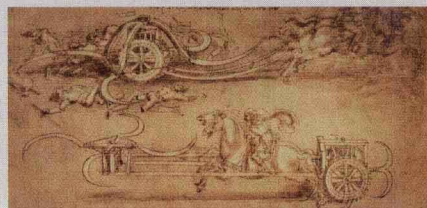
- 1 结算，算清。
- 2 计。
- 3 算法，算术。
- 4 计簿。
- 5 谓送计簿。
- 6 计吏，计使。
- 7 考核官吏。

结合“设”、“计”二字的中文含义可知，“设计”与“营造”近义，有设定、计算、达成之意，因此与建筑的关系更加密切。

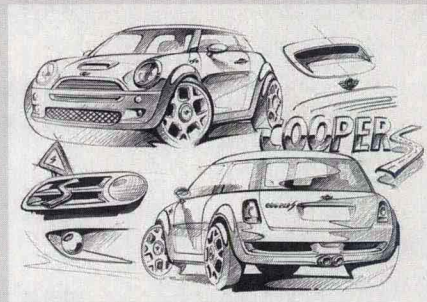
作为计划和构想的设计



达·芬奇设计的飞机整体构造草图



达·芬奇设计的战争工具



宝马原厂设计手稿

各类设计成果实例



纺织设计



产品设计



招贴设计



建筑设计

插段：国际工业设计联合会（ICSID）对工业设计的定义

1957年6月成立的国际工业设计联合会(ICSID)于1964年受联合国教科文组织委托在比利时布鲁塞尔举办的工业设计教育讨论会上，对工业设计作了如下定义：“工业设计是一种创造性活动，它的目的是决定工业产品的造型质量，这些造型质量不但是外部特征，而且主要是结构和功能的关系，它从生产者和使用者的观点把一个系统转变为连贯的统一。工业设计扩大到包括人类环境的一切方面，仅受工业生产可能性的限制。”

1980年联合会在巴黎举行的第十一次年会上把这一定义修改为：“就批量生产的工业产品而言，凭借训练、技术知识、经验以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方位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。”

考，并从各自不同的角度对设计进行了界定。比如：

设计是一种手段，通过这种手段，可以提高生活质量，而且能够满足人类的要求。

——美国设计学会创始人彼得·劳伦斯

设计是一门连接消费者的需求与工业生产的可能性的艺术。

——芬兰工业设计师奥拉维·林登

凡是以将现存情形改变成想望情形为目标而构想的行动方案就是设计。自然科学关心的是事物本来的样子，设计关心的是事物应该是什么样子。

——赫伯特·亚历山大·西蒙

设计是“一种针对目标的问题求解”。

——阿切尔《设计者运用的系统方法》

设计是“在特定情形下，向真正的总体需要提供的最佳解答”。

——玛切特《创造性工作中的思维控制》

设计是“从现存事实转向未来可能的一种想象跃迁”。

——佩齐《给人用的建筑》

设计是“一种复杂的、半科学性的、有功能作用的实践模式”。

——罗杰·斯克鲁登《建筑美学》

设计作为“一种专业活动，反映了委托人和用户所期望的东西，设计决定了某种有限而称心的状态变化，以及把这些变化置于控制之中的手段”。

——雅克斯《设计·科学·方法》

设计不是表面的装饰，而是在某一目的的基础上综合社会、人类、经济、技术、艺术、心理、生理等要素，并按照工业生产的轨迹计划产品的技术。

——莫霍利·纳吉

设计是以共同的学术途径、共同的语言体系和共同的程序，予以统一的一类学科。设计是观察世界和使世界结构化的一种方法。

——阿克《设计研究的本质述评》

设计总是要求人们给它一个明确的定义,不管是描述性的还是解释性的。人们总是基于自身的认识从一个特定的角度对设计进行界定,有的是从设计与生活、生产、消费的关系角度把设计看成一种手段,有的是从设计与事物的关系着手把设计理解作为一种方案、实践模式,而有的则从学科来看,把设计理解为方法和技术等等。

设计是复杂的,设计不仅涉及生产、生活和消费,还涉及产品、对象和技术以及特定的需要和意图,所以才出现对设计从不同的角度进行认识的必然。人们可能称设计是对某种材料的巧妙使用,也可能把产品的迷人视觉效果说成是设计,甚至我们会将对某个细节有趣的处理称为设计。我们不单单从效用方面理解设计,也可能从行为过程、设计作品和某个具体的方面理解设计。

各种见解可能令人莫衷一是。事实上,人们对设计已经形成了基本的共识,这从百科全书和词典上设计的词条反映出来。在这些书中将设计从广义和狭义两个方面来定义。

从广义上来说,设计最基本的内涵是计划,即为达成目的而设立的方案。以此为基础,则可以说设计涵盖人类历史上所有的创造活动;而现代意义上的设计的精髓,则是对这一切创造性活动中所蕴含的构思、创造性行为和创造性过程的升华。

狭义的设计则是指在为达成某种目的而设定的具体的计划或方案中,作品的构成元素、各元素之间的组织关系、形式美法则,以及建立在适用性基础之上的结构规律等等,其中,相关的美学要求伴随着设计的过程而与设计的构思和行为如影随形。

无论是广义的还是狭义的定义,都可以将设计看作是规划、设想、解决问题的方法,设计的含义包含三个方面:第一是计划、构思;第二是将计划、构想中解决问题的方式表达出来;第三是通过传达之后的具体应用。从这个界定可以看出其基本的出发点是在形成事物的思想方法上而不是实际的物品或物品的社会价值方面。

将设计定义为规划、设想、解决问题的方法,表明设计不是物品,这完全区别于工艺。设计的基本呈现形态是图纸而不是物品,尤其在数字技术时代,通过计算机建模,再复杂的产品设计或工程设计都可以以一种虚拟现实的知识形态最终在屏幕上完成。随后才是生产和建造的事情。尽管人们在讨论设计时总是使用最终的物质产品作实例,但是这个产品和最初的产品模型具有同样的意义,只是无数同样产品中的一个样本,绝不等同于单个手工制品。图纸(包括计算机建模)取代物品最终成为设计的代言者,表明设计与生产完全分离开来,也表明设计师完全不再受手工的制约。

二、设计是个历史概念

许多哲学家都视设计为一种创造性的“观念”。比如柏拉图(Plato)、祖卡罗

设计术语的历史演变

- 1 早期的大英百科全书以“设计”区别绘画与实用设计。
- 2 19世纪,“设计”的概念与“图案”通用,以装饰为主要功能。
- 3 一次世界大战后,德国包豪斯学院充分考虑设计过程中的实用性和经济性的实现,使其成为超越纯艺术的创意构想和创造性的实践行为。
- 4 现代设计则包含艺术、科学和经济三重意义,是从构思、行为到价值实现的综合性创造过程。
- 5 《大不列颠百科全书》对Design的解释非常明确,指进行某种创造时计划、方案的展开过程,主要是指某种能够物化的计划和方案,而不是最终完成的实体自身。
- 6 1983年第二版的《现代汉语词典》对“设计”的解释是:“在正式做某项工作之前,根据一定的目的要求,预先制订方法、图样等。”简而言之,“设计”是设想和计划。

艺术设计与工程设计

艺术设计是处理人与物、人与机器之间问题的重要活动。因此艺术设计主要关心事物的感性方面,比如汽车的安全性、舒适性、美观性。而工程设计则是解决人造物中物与物之间的关系,比如汽车的汽缸与活塞之间的关系、发动机与传达机械之间的关系。

等就认为设计和理念是同一体。祖卡罗曾把设计分为两种：内在的设计和外在的设计，前者是对“理念”的模仿，后者则是指借助工具和材料来实现“理念”。

乔吉奥·瓦萨里(Giorgio Vasari)认为设计指具体的技术，同时还具有普适性意义。前者指构图、安排、绘制，包括素描等内容；后者是指构思、创意，即意图，指行动以前停留在人的思维层面的“观念”。在多数情况下，当提到“设计”一词时，瓦萨里融合了上述两种含义——设计是将看到的东西合乎意图地表现出来。

按照瓦萨里的说法，建筑、绘画和雕刻都是“同一个父亲的女儿”，而这个“父亲”就是“Design”，创意设计。Design兼具形而上和形而下两层含义，它既指“赋予一切创造过程以生气的原理”，又指具体的艺术基础：素描。就前者而言，Design是绝对完美的形式，先于上帝创造世界而存在。因此，作为其“女儿”的艺术，它们的起源当然是既“高贵”又“完美”。在这种思想的指导下，瓦萨里要追溯的“再生的进程”的秩序自然是：“各门艺术中的完美成就，它们的败落，它们的复活，或更确切地说，它们的再生。”关于艺术最原初的完美形式，已无迹可寻，但他认为，那些埋葬在基乌西的迷宫墙下的“半浮雕陶砖……是如此的完美，足以证明曾存在着几近巅峰的艺术”。事实上，设计在不同的历史时期具有不同的涵义。

前工业社会的设计概念

这一时期设计往往被理解为产品生产中的制作技术和装饰技巧。农业与手工业

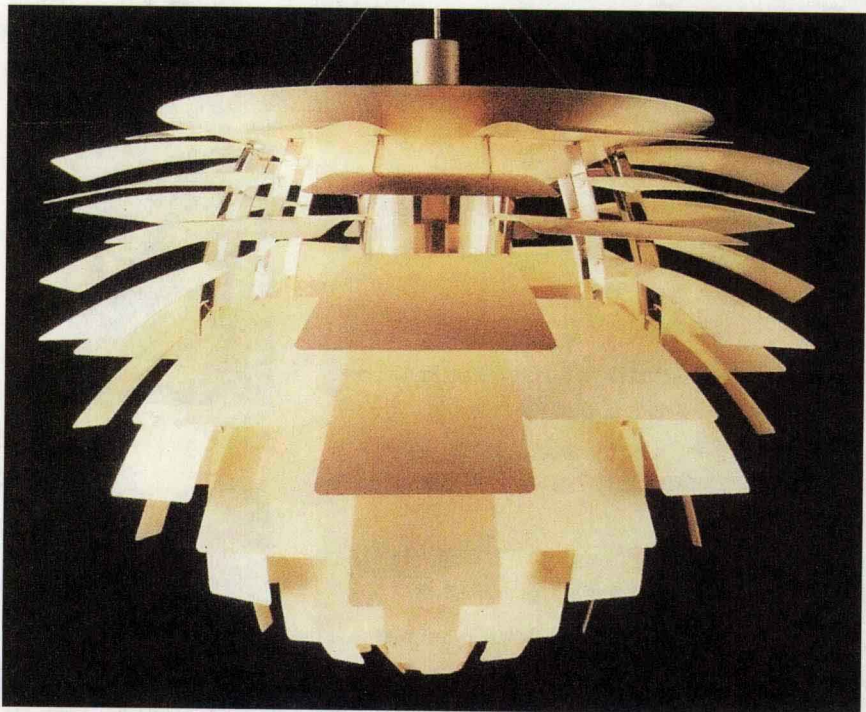


中世纪双耳杯注重造型和装饰，工艺精致完美。

的分工,使得手工艺人能够将全部精力花在产品生产上,以满足社会对物品的需要。但手工艺人依靠的是手工技巧生存,生产力的水平决定了手工艺人只能依靠自己的双手直接面对器物,并最终以完成品的形式提交给社会。产品的成就取决于手工艺人的个人才能和特殊的构思与处理方法。技术的发展也表明手工艺人几乎没有可能在产品生产以前形成产品的直观形式,而只有在产品的生产过程中直观地面对产品,并且直接在产品中表现自己的艺术想象力,设计和制作在时空上连成一个整体。尽管绘制草图在文艺复兴以前就已经出现,而且在陶器和青铜器生产中也已经开始使用模具,但是对于雇主来说需要的是最终产品而不是图纸。况且没有手艺人的绝技,再好的设想也是徒劳的。

工业社会的设计概念

这一时期设计的概念主要指工业设计,这是由于工业化社会的进程所引起的。工业化将设计与生产分离开来,把设计的领域大为扩展,乃至联系到自然和文明。设计表现为系统的工程,从外形、结构、功能和制作工艺等方面加以综合考虑,形成一整套设计方案。设计工作并非凭一种孤立的瞬间的直觉经验,而是受到控制论、决策论等科技的制约。设计成为对各种因素的管理和控制。设计活动也被看作是艺术与技术、文化与生产、经验表现和实际探索等方面的平衡发展。



保罗·汉宁森 (Poul Henningsen) 设计的融合科技与艺术的PH灯具,注重产品的实用功能,又关注设计中的人文因素。

文脉

在设计中还有一个比较重要的词“Complexity”，可以译为“文脉”或“寓意”。如果有事物存在，它们之间就会发生关系。每个事物都是对“文脉”的表达，这种“文脉”可以是结构、象征、宗教……“文脉”越丰富的事物，表达越丰富，越体系化的东西，事物之间的关系越明确。后现代设计非常注重文脉。

设计不单单理解为产品生产，而且理解为品位和质量，理解为优良的生活和文化。依据马斯洛（Abraham H Maslow）的心理学，人类的需求分为许多层次，在满足最基本的生活需求以后，更高一级的精神需求往往成为主要的需求，而现代设计从对物的关注转向对人的关注，恰恰是为了满足这种更高层次的精神需求，这也是顺应设计历史发展的必然。

后工业社会的设计概念

后工业社会，设计随着技术的进一步发展而产生新的变化。设计的重心转变为对大众消费、地缘政治和经济的适应以及全球资源的道德关怀，设计的非物质性特征彰显出来。“非物质设计”这一概念的出现是数字和信息技术高度发展的结果，这也从根本上为现代设计带来了一场划时代的革命。

后工业设计重视人一物一环境的综合关系。

20世纪90年代，随着工业的极度发展，人类对自然的无限制攫取，致使全球环

插段：设计的相关概念

艺术设计、设计艺术、艺术与设计

英文对应词分别为“Art Design”、“Design Art”和“Art and Design”。英文中后者比较常用，因此中文将艺术与设计并列，称为“艺术与设计”，以区别这两个学科，应该更为准确。

图案

对某种器物的造型结构、色彩、文饰进行工艺处理而事先设计施工方案，制成图样，在广义上通称图案。

工艺美术

造型艺术之一。一般是指借助美术技巧而制成的实用而又具有欣赏价值的各种工艺品，它们既是物质产品，又具有审美性。工艺美术一般分为日用工艺与陈设工艺两大类。

设计与手工艺

以手工劳动为主的设计，称为手工艺；在工业革命后对大机器生产前的所有设计物品通常都被称为手工艺品。

但是，并非在大机器生产以前就没有机器生产。13世纪，呢绒的漂洗机在欧洲普遍使用。1616年伦敦就采用了自动织机，1621年荷兰就有了能织24条缎带的织机，18世纪工业革命到来之前，纺织业已日趋机械化。

通常情况下，一个产业的工业化也会引起其他制造业的连锁反应：1389年意大利工匠在纽伦堡附近开设了第一家德国造纸厂；1592年荷兰首次使用风力驱动的锯木机。

实际上，手工艺的分工古已有之。比如，5世纪时雅典作坊生产的罐子的装饰者，有时并不是制罐者本人。



半坡型彩陶纹样人面鱼纹具有复杂的图形设计特征



工艺美术发展成为独立的造型艺术之一



工业革命以后设计与制造正式分工

境迅速恶化,其结果,迫使与工业界脱不开关系的设计界不得不重新审视设计与人、与物、与环境之间的错综复杂的关系,因此,全球设计界,尤其是发达国家设计界的整体导向更加关注设计的可持续性发展。

设计概念的内涵与外延就是这样一直处于不断的变化发展之中,但是,万变不离其宗,设计作为一种创造性活动的本质一直未曾改变。

我国工艺设计界为了界定装饰艺术、工艺设计、实用设计、艺术设计等概念,曾经有过相当长一段时间的论辩历史,后来随着时代的进步、工业的发展,为了廓清这些概念而曾经经历的论战尘埃逐渐散去,代之而起的是对艺术与设计两者的概念,以及它们之间关系的重新梳理与定位。

第二节 设计的要素

一、功能

功能,是指客体能够满足人的某种需求的功效和用途。与人的物质需求和精神需求对应,客体既具有使用功能,也具有审美功能和社会功能等等。

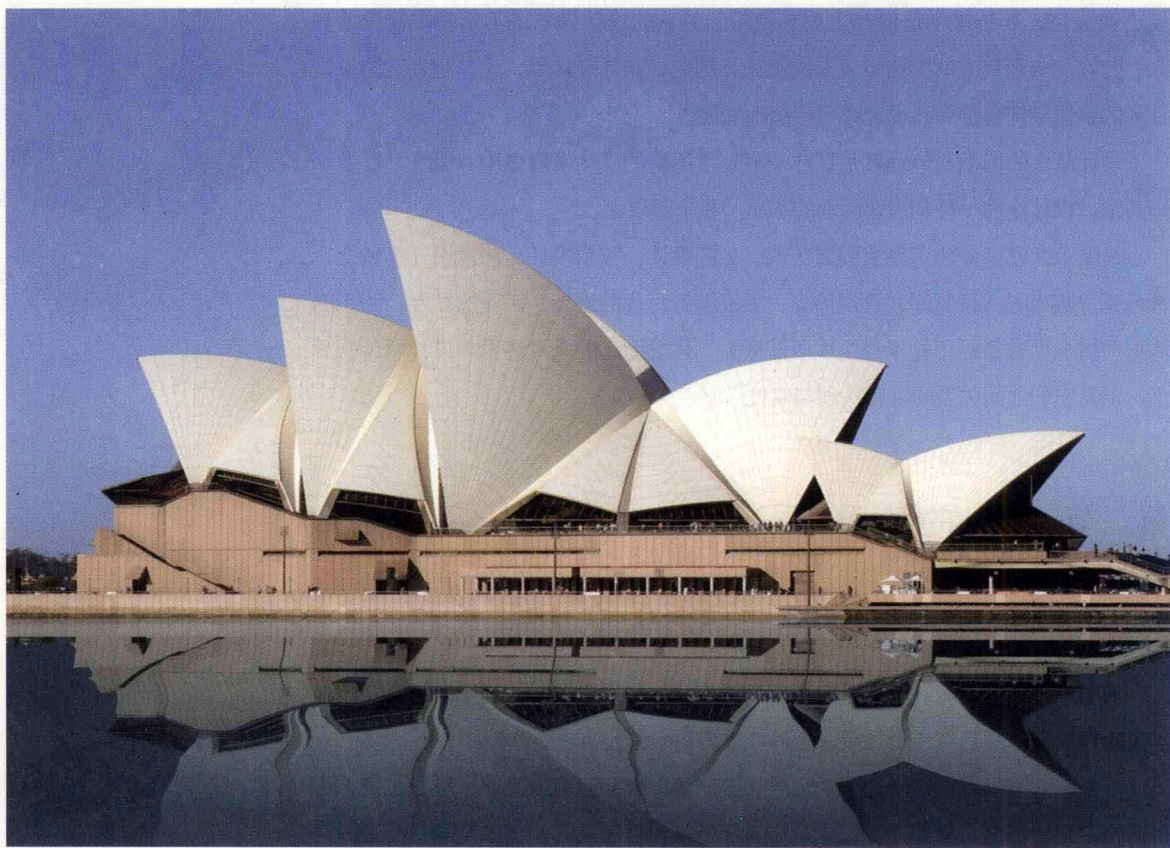
比如,衣服具有许多功能——可以保暖,可以御寒,可以遮羞,可以装点,可以修饰,可以证明,甚至还可以炫耀、恐吓等等,已经远远超出了常规意义上的使用功能和审美功能的内涵。

再比如悉尼歌剧院,如同在海天浑然一体的湛蓝色的大幕之下熠熠生辉的巨型海贝群,其空前绝后的形式感让人叹为观止,正因如此,悉尼歌剧院在满足正常的使用功能之外,成为了悉尼的象征,成为了澳大利亚的象征;同时,也成为了人类造物巧夺天工的标志性建筑之一。

二、形式

形式是功能的载体,功能必须依附于形式而存在。功能是产品为满足使用目的或情感需求的物化的形态。形式通常是许多视觉的基础元素:形状、大小、结构、色彩、肌理等等的组合关系。这些基础元素的组合在强调功能的同时,还要符合审美原则。

与纯艺术不同的是,在艺术设计中的形式总是会受到多种条件的制约,既不可以“形式至上”,又不可以“唯功能第一”。在艺术设计的各个领域,形式都无可避免地遭遇功能、材料、技术条件、消费者、消费心理、消费环境、运输条件,乃至地区、国家、世界的政治、经济的短期、长期发展走向等诸多问题,对其中任



悉尼歌剧院。位于澳大利亚悉尼市贝尼朗岬角，外观为三组巨大的壳片，具有很强的形式感，约恩·乌松设计。



利用材料的属性将沙发设计成有趣的形式



材料的选择决定了设计成功与否