

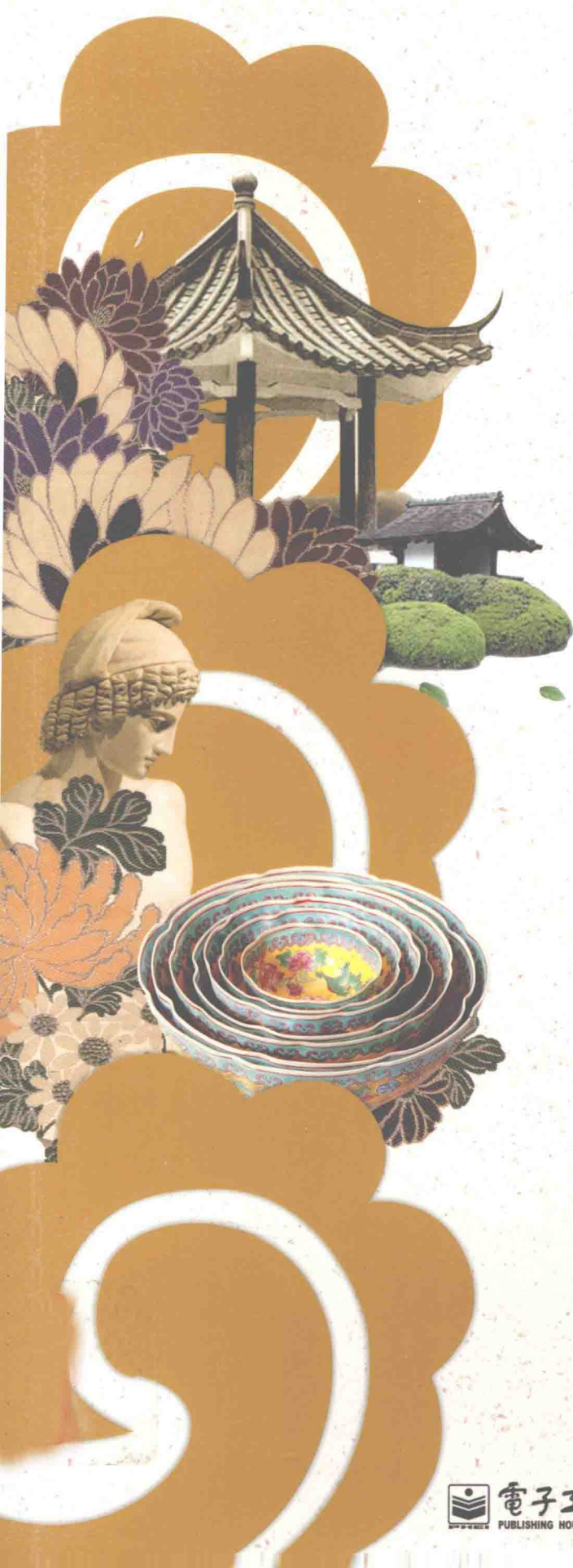


工业和信息化部职业教育教学指导委员会·十二五·规划教材
全国高等职业教育规划教材·艺术类专业

设计概论

Design Introduction

◎ 李琦 主编



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

工业和信息化部职业教育教学指导委员会“十二五”规划教材
全国高等职业教育规划教材·艺术类专业

设计概论

李琦 主编

张薇 陈国东 副主编

陈海涵 主审

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内 容 简 介

《设计概论》是艺术设计理论的基础课程,为适应大多数学校的教学周期,本书按照学习艺术设计的理论分为三大部分,即基础理论、设计史和设计职业教育,共15章。在基础理论部分,使学生了解艺术设计的发展脉络、基础知识,激发学生对设计的兴趣;设计史部分主要讲解了设计类型和设计风格,结合图例讲解具体知识点,以及具体的设计风格是如何运用到当今设计中的。设计职业教育部分使学生对今后从事的设计职业能有基本的认识。

每节理论内容后设“课堂实训”环节,增加教学互动性。每章设“本章练习”与“本章实践”以便于学生检验学习效果,将理论应用于实际。全书图文并茂,讲述生动,把培养学生兴趣放在第一位。本书配套的练习答案与课件可登录华信教育资源网(<http://www.hxedu.com.cn>)免费下载。本书适合高等院校艺术设计类视觉传达设计、环境艺术设计、建筑设计、工业设计、室内设计及其他相关专业使用,也可作为高职高专院校艺术设计类专业基础教学用书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容
版权所有,侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

设计概论/李琦主编. —北京:电子工业出版社,2011.3

(工业和信息化部职业教育教学指导委员会“十二五”规划教材 全国高等职业教育规划教材·艺术类专业)
ISBN 978-7-121-13034-2

I. ①设… II. ①李… III. ①艺术—设计—高等职业教育—教材 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第037239号

策划编辑:左 雅

责任编辑:左 雅 特约编辑:王 丹

印 刷: 北京京师印务有限公司

装 订:

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 18 字数: 460.8千字

印 次: 2011年3月第1次印刷

印 数: 4000册 定价: 31.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。

前言

自人类社会产生到现在,艺术设计就一直存在,大到城市规划,小到手表、手机,设计已经深入我们的生活。真正意义上的设计,是现代社会与现代工业的产物,现在艺术设计已经走过了一百多年的历史。在今天,艺术设计成为一个吸引人视线职业,是时尚、思想的代名词,平面设计师、室内设计师和产品设计师等设计行业蓬勃发展。

《设计概论》课程希望能够以一种贴近现实、轻松的形式来展现艺术设计的相关理论。

第一部分基础理论,主要介绍了设计艺术的本质和目的、设计艺术的基本特征、如何学习艺术设计、如何参加设计比赛和毕业设计意义,在校学习不同阶段的时间安排与学习要点等,让学生做好学习艺术设计的准备。初步了解艺术设计的基本概念,如艺术设计的历史、范围、定义、特征和要素,为进一步深入学习相关的专业知识奠定一个良好的认识基础。

第二部分设计史,由浅入深地介绍了中国设计史部分,以陶器、玉器、青铜、家具及建筑作为载体,通过形式、功能与民族文化之间的关系,讲解中国艺术设计独特的传统艺术特色及民族哲学思想和民族心理;分析、欣赏中国古代艺术品,学会在设计中应用中国古代设计元素。从中国古代优秀的设计成果中吸取有益成分,为自己所用。西方设计史部分对西方设计史进行了理论分析,通过简单的艺术样式分析,培养形式美感。掌握各国代表人物的设计思想与作品风格、历史贡献与局限性。了解思想文化意识对艺术设计的影响,熟悉各种多元化设计流派的兴起背景与表现。

第三部分设计职业教育,主要讲解艺术设计的类型,使学生了解设计的程序与方法,以便更好地掌握从事设计行业所需要的知识和理念,更加深入地理解设计师的合作、经营意识及管理意识等。着重培养设计师的职业素质,让学生有意识地对未来进行规划。

本书以有限的篇幅,尽可能全面地收录了设计史上最具有代表性的一些作品,在设计作品的呈现模式上,考虑到大多数读者的阅读需求,尽量做到图文并茂,详细解读作品,使读者在轻松愉快的欣赏过程中,领略设计作品的艺术魅力和蕴藏其中的文化内涵。每章都选取了有代表性的近代设计作品,使理论与实践相结合。



本书充分考虑到教学需要,尽量使叙述深入浅出、通俗易懂,每章的知识点适当,重点突出,习题接近实际,课后提供了大量的专业设计网址,供学生了解设计前沿资讯。本书配套的课件和练习答案等资源可登录华信教育资源网(<http://www.hxedu.com.cn>)免费下载。

在本书所收录的设计作品中,除署名作品外,其余大部分设计作品和摄影作品均为作者所作,还有极少数作品没有找到出处,请原作者见谅。在此对所有作者一并表示感谢。

本书在编写时参考了大量的艺术理论书籍,得到了学校的同事、同学、编辑部编辑及家人的支持和帮助,在此表示深深的感谢。由于时间与个人能力的限制,还有诸多不足之处,敬请读者对本书提出意见和建议!

李 琦

2011 年于杭州小河山

目 录

CONTENTS

第 1 章 导 论	1	2.3 毕业设计	37
1.1 设计艺术学	2	2.3.1 毕业设计目的	37
1.1.1 设计艺术学定义	2	2.3.2 毕业设计的准备工作	38
1.1.2 设计艺术学研究对象和范围	3	2.3.3 课堂实训	38
1.1.3 课堂实训	5	2.4 设计实践	40
1.2 设计艺术的本质和目的	7	2.5 本章习题	40
1.2.1 设计艺术的本质	7	2.6 本章实践	41
1.2.2 设计艺术的目的	8		
1.2.3 课堂实训	9	第 3 章 远古中国的器具形态设计	43
1.3 设计艺术的基本特征	9	3.1 粗犷、朴实的陶器	44
1.3.1 设计的文化特征	9	3.1.1 陶器的常见造型	44
1.3.2 设计的社会特征	11	3.1.2 陶器的装饰图案	49
1.3.3 设计的艺术特征	12	3.1.3 近期设计的应用	58
1.3.4 设计的科技特征	14	3.1.4 课堂实训	59
1.3.5 设计的经济特征	15	3.2 青铜	63
1.3.6 设计的创造性特征	16	3.2.1 青铜的常见造型	63
1.3.7 课堂实训	16	3.2.2 青铜的装饰图案	69
1.4 本章习题	19	3.2.3 近期设计的应用	75
1.5 本章实践	22	3.2.4 课堂实训	77
		3.3 本章习题	79
第 2 章 如何学习艺术设计	23	3.4 本章实践	80
2.1 艺术设计基础课程	25		
2.1.1 理论课	25	第 4 章 中国古代设计的形式与功能	81
2.1.2 造型基础课程	26	4.1 玉器	82
2.1.3 各专业设计技能	28	4.1.1 玉器的常见造型	82
2.1.4 自然与社会学科知识技能	29	4.1.2 近期设计的应用	90
2.1.5 软件应用	30	4.1.3 课堂实训	91
2.1.6 课堂实训	31	4.2 家具	91
2.2 设计比赛	31	4.2.1 家具设计的发展	91
2.2.1 赛前准备	31	4.2.2 近期设计的应用	105
2.2.2 重大设计比赛介绍	33	4.2.3 课堂实训	107
2.2.3 课堂实训	36	4.3 本章习题	108
		4.4 本章实践	109



第5章 古代中国设计的形式美与

民族文化 111

- 5.1 建筑 112
 - 5.1.1 中国建筑的发展 112
 - 5.1.2 典型建筑类型 118
 - 5.1.3 近期设计的应用 123
 - 5.1.4 课堂实训 125
- 5.2 园林 125
 - 5.2.1 园林建筑特点 125
 - 5.2.2 特色园林 128
 - 5.2.3 近期设计的应用 132
 - 5.2.4 课堂实训 133
- 5.3 本章习题 133
- 5.4 本章实践 134

第6章 西方中世纪及文艺复兴 135

- 6.1 中世纪艺术 136
 - 6.1.1 基督教建筑 136
 - 6.1.2 拜占庭建筑 137
 - 6.1.3 罗马式建筑 138
 - 6.1.4 哥特式建筑 139
 - 6.1.5 课堂实训 140
- 6.2 文艺复兴 140
 - 6.2.1 巴洛克设计艺术 141
 - 6.2.2 洛可可艺术 142
 - 6.2.3 课堂实训 144
- 6.3 本章习题 145
- 6.4 本章实践 146

第7章 工艺美术运动与新艺术 147

- 7.1 现代设计发展 148
 - 7.1.1 工业革命 148
 - 7.1.2 工艺美术运动 150
 - 7.1.3 新艺术运动 153
 - 7.1.4 分离派 158
 - 7.1.5 课堂实训 160
- 7.2 近期设计应用 160

- 7.3 本章习题 162

- 7.4 本章实践 163

第8章 包豪斯 165

- 8.1 包豪斯的历程与精神 166
 - 8.1.1 包豪斯三个阶段 166
 - 8.1.2 包豪斯的设计教育观念 168
 - 8.1.3 包豪斯的影响 170
 - 8.1.4 课堂实训 171
- 8.2 近期设计应用 171
- 8.3 本章习题 174
- 8.4 本章实践 175

第9章 西方现代艺术风格与潮流 177

- 9.1 现代艺术风格与潮流 178
 - 9.1.1 装饰艺术运动 178
 - 9.1.2 俄国构成主义 181
 - 9.1.3 风格派 184
 - 9.1.4 现代主义 187
 - 9.1.5 超现实主义 188
 - 9.1.6 流线型设计 189
 - 9.1.7 课堂实训 190
- 9.2 近期设计应用 190
- 9.3 本章习题 194
- 9.4 本章实践 194

第10章 西方当代设计思潮 195

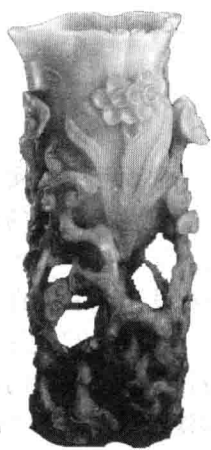
- 10.1 当代设计思潮 196
 - 10.1.1 反设计运动 196
 - 10.1.2 未来主义 197
 - 10.1.3 高技术风格 199
 - 10.1.4 波普设计 200
 - 10.1.5 解构主义 203
 - 10.1.6 后现代设计 203
 - 10.1.7 课堂实训 206
- 10.2 近期设计应用 206
- 10.3 本章习题 209
- 10.4 本章实践 210



第 11 章 设计的类型	211	12.6 本章实践	252
11.1 视觉传达设计	212	第 13 章 设计程序与方法	253
11.1.1 什么是视觉传达	212	13.1 设计创作的方法	254
11.1.2 视觉传达类型	213	13.2 设计创作的程序	254
11.1.3 视觉传达工作岗位	221	13.2.1 设计的准备阶段	255
11.1.4 课堂实训	222	13.2.2 设计的展开阶段	256
11.2 产品设计	222	13.2.3 设计的深入阶段	256
11.2.1 什么是产品设计	222	13.2.4 设计的制作阶段	257
11.2.2 产品设计的分类	224	13.2.5 课堂实训	257
11.2.3 产品设计的工作岗位	228	13.3 设计作品的提升	257
11.2.4 课堂实训	228	13.3.1 提升设计作品的方法	257
11.3 环境设计	230	13.3.2 课堂实训	258
11.3.1 什么是环境设计	230	13.4 本章习题	258
11.3.2 环境设计的类型	232	13.5 本章实践	259
11.3.3 环境设计师的岗位	237	第 14 章 设计师	261
11.3.4 课堂实训	238	14.1 设计师的发展	262
11.4 本章习题	238	14.2 设计师的素质与要求	264
11.5 本章实践	241	14.3 国外优秀设计师	264
第 12 章 设计评价	243	14.4 国内优秀设计师	268
12.1 设计评价概述	244	14.5 本章习题	269
12.1.1 设计欣赏	244	14.6 本章实践	270
12.1.2 设计批评	245	第 15 章 职业生涯	271
12.1.3 课堂实训	246	15.1 自由职业者 SOHO	272
12.2 设计评价的标准	247	15.2 公司求职	273
12.2.1 优良设计的评价标准	248	15.2.1 设计简历	273
12.2.2 德国工业设计评议会的 评价标准	248	15.2.2 课堂实训	274
12.2.3 德国斯图加特设计 中心的主张	248	15.2.3 面试	275
12.2.4 近期产品设计的其他 评价标准	249	15.2.4 课堂实训	275
12.2.5 IDEA 的评奖标准	249	15.3 建立公司	276
12.2.6 美国优秀工业产品设计 奖评选趋向	250	15.3.1 建立公司的准备与要求	276
12.3 设计评价的作用	250	15.3.2 课堂实训	277
12.5 本章习题	251	15.4 本章习题	277
		15.5 本章实践	278
		参考文献	279

第1章

导论



单元概述 初步了解艺术设计的基本概念，如艺术设计的历史、范围、定义、特征和要素。为进一步深入学习相关的专业知识奠定一个良好的认识基础。了解艺术的基本特征。设计艺术学是一门新兴的边缘、交叉性和前沿性学科，区分设计艺术与艺术设计的区别，了解设计艺术的性质和特征。

教学目标 有意识地分析生活中的艺术设计作品，思考什么是艺术设计；能够快速阅读教材，有目的查阅专业理论书籍，撰写小短文，学习论证的基本方法；能够使用论据对自己的论点进行支撑，对合作学习的方法有所了解，掌握合作学习基本技巧。

章节重点 结合设计作品分析设计艺术的性质和特征。

教学时间 2 课时。



当我们在内心回首往事时，
当我们在思想之光下关照我们自身时，
我们发现自己的生活被美环绕。
当我们前行时，
身后的一切都呈现出令人愉快的形式，
都像天穹里的云。

——爱默生

设计是满足人需求的工作；
设计是有目的的创作；
设计是为他人而做；
设计是一种合作，需要和不同专长的人一起解决问题；
设计不是设计师个人自由发挥的艺术创作；
设计不是即兴的，是有计划的；
设计是值得终身探索的一个问题。

——靳埭强

1.1 设计艺术学

从今天开始，我们的生活和“艺术”、“设计”走得更近了，将成为我们学习和工作的大部分内容。设计艺术学是一门新兴的学科，从20世纪开始就备受关注。

1.1.1 设计艺术学定义

设计，同文化、社会、科学、艺术这些“大”的词汇一样，抽象而且不真实，我们不能像把握“苹果”这样的物词一样去把握“设计”，也不能像把握“红色”这样的属性词一样去把握它。因此，所有关于设计的“精确”定义不过给设计概念又多打了个褶子而已，而任何试图对设计做出“最真”、“最权威”定义的行为，不过是对设计话语权的争夺。

古汉语中没有“设计”一词。“设”有“陈列、安排、开设、建立”的意思；“计”有“计划、谋略”的意思。两词连用有“计谋”的意思。与现代“设计”意义接近的则是“经营”和“意匠”。例如，唐代著名诗人杜甫《丹青引》中“意匠惨淡经营中”的“经营”一词就是指绘画开始阶段的构想和推敲；清代赵翼“想当意匠经营时，多少黄金付一掷”中的“意匠”则是指设计与建造活动的展开。“Design”一词引入中国后，在不同时期有“意匠”、“图案”、“工艺美术”、“美术设计”、“设计”等不同译法。其中，艺术设计取代工艺美术，是时代变迁的历史必然。

不同的设计师对“设计”提出了不同的看法。莫霍利·纳吉说：“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。”阿克在《设计研究的本质述评》中说：“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。”佩齐在《给人用的建筑》中说：“从现存事实转向未来可能的一种想象迁跃。”雅克斯在《设计·科学·方法》中说：“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。”尹定邦认为“设计就是设想、运筹、计划与预算，它是人类为了实现某种特定的目的而进行的创造性的活动。”王受之认为“设计”是“把一种规划、设想问题的方法通过视觉的方式传达出来的过程。”

对于艺术设计的理解，我们可以参照设计学的概念，设计学或称“设计科学”，是以人类设计行为的全过程和它所涉及的主观和客观因素为对象的，涉及哲学、美学、艺术学、心理学、工程学、管理学、经济学、方法学等诸多学科的边缘学科。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。

设计艺术学是一门建立在设计实践基础上的应用性很强的艺术学科，重在设计艺术历史、理论及设计艺术实践的研究。其内涵是按照科学与艺术相互促进的发展规律，创造生活、美化生活、丰富生活、充实生活。设计艺术学又是一门开放性的学科，其目标是在造物活动中实现实用功能与审美理想的统一，在现代社会人们的物质生活与精神生活中发挥着重要作用。

1.1.2 设计艺术学研究对象和范围

设计艺术学主要培养学生对设计艺术的历史及理论进行独立研究的基本素质，培养学生的创造性思维及进行艺术设计、创作实践与教学的能力。设计艺术学设有设计理论与批评、视觉传达设计及理论、设计艺术历史及理论、环境设计与研究等理论类专业方向和视觉传达、建筑、纤维、陶瓷、服装设计等实践类专业方向。

1. 设计艺术的研究对象

作家在描述构思时用的是文字，歌唱家在表达情感时用的是声音，设计师在表现自己创造性想法时所用的则是形、态与色。

使用者在认识或者使用一件新产品时，首先是从认知其形态开始的。人们根据产品的形态特征来判断产品的功能及其使用方式。产品形态是传递产品信息的第一要素，它的存在使得产品的质量、组织、内涵等内在因素表现为产品的外在表象因素。所以说产品形态的研究在设计中的位置举足轻重，是每一个设计者都必须慎重面对的问题。

所谓形态，一般是指事物在一定条件下的表现形式，是事物内在本质的外部表现。形态与造型是有一定区别的：造型是外在的表现形式，反映在产品上就是外观的表现形式；



而形态既是产品外在的表现形式,同时也是产品内涵的体现,也就是说,产品的形态实际上表达出了产品的内涵与外延。

“形”是产品的物质形体,是指产品的外观形式,它是与感觉、构成、结构、材质、色彩、空间、功能等密切联系的,表达出来的是产品所蕴涵的理性信息;“态”则是指产品可感觉的外观情状和神态,也可理解为产品外观的表情因素,其传达给使用者的是感性信息。可以认为“形态”是一种情感符号,是一种设计师与使用者之间交流思想的语言,在产品设计中,通常将产品的形态分为两大类,即概念形态和现实形态。其中,现实形态可以分为自然形态和人工形态,这是与人们的生活环境相关的。

为了更好地说明和研究形态,可以将客观世界分为两大类:第一类是未经人类涉足的、纯粹的自然世界,在这个客观世界中存在的形态称为自然形态,它来源于大自然的鬼斧神工;第二类是非自然的,却又与人类生活密不可分的客观世界——第二自然或者是人工世界,在这里的形态称为人工形态,泛指人们周围一切的人造形态。除了自然形态和人工形态之外,还有一种与这两者不同却又密切相关的形态,即纯粹形态,其实就是几何学上所讲的形态的概念。

对于一个设计者来讲,在日常生活中经常面对的形态是自然形态和人工形态,但是在设计过程中常用到的则是纯粹形态。而且在一个产品被设计出来以后,其形态也可以归纳到人工形态中去。

设计作品是要通过形、色、质三个方面,对使用者产生视觉上的影响,并给使用者以美的感受。

“形”是表现产品主题的一个重要方面,任何一个产品都必须依附一定的形才能表现在使用者面前。形主要通过尺寸、形状、比例以及层次关系对使用者产生心理影响,从而使使用者产生拥有感、满足感、成就感等,同时不同的产品形态之间的相互作用还能营造出一定的环境氛围,令使用者产生紧张、愉悦、舒畅等不同的心理情绪。

“色”是指产品的色彩外观,它使产品直观作用于人的视觉,能够强烈地影响人的视觉感受和心理情绪。这是由于人对色彩的感觉最直观、最强烈,印象也最深刻。不同的色彩及其组合会带给使用者不同的感受,如红色的热烈、蓝色的宁静、紫色的神秘、绿色的希望、白色的纯洁等,不同的色彩能够表达出不同的情感,而使产品具有不同的视觉特征。产品设计中也常常会通过不同的色彩来对不同的功能进行区分,以此来暗示使用者该产品的使用方式,并引起使用者的注意。同时,色彩在产品中的应用应该与产品所表达的主题相一致,避免错误用色引发的误操作。色彩会受到潮流、社会、文化、地域等方面的影响,因而在应用色彩时,应充分考虑到可能的情况。如中世纪的欧洲皇室的用色是紫色,而中国古代皇室的用色则是黄色与红色,但同时黄色在西方却是代表低俗的色彩。

“质”是指材料表面的质感和肌理,材料能通过其表面特征带给使用者以视觉或者触觉的感受,以及心理联想和象征意义,这是与使用者之前的经历或使用经验相关的。例如,在手工工具中的把手部分增加细密的纹理会使得摩擦力增大,从而使操作更省力,如果使用者有类似的经历,那么当他使用一件新式的手工工具时,根据以往的经验,当他看到有

细密纹理的部分就知道这里是用来抓或者握的。

不同的材质质感不同,带给使用者的感觉也不同。例如,不锈钢的明亮可以用来表现产品的科技感,木材的自然纹理可以用来表现产品古朴与自然的感觉,塑料色彩艳丽、易于造型等。所以应该根据设计的需求采用适当的材料,使得设计的理念得以完整地表现。

形、色、质是一个产品得以存在的物质基础,那么“态”则是形、色、质三者相互交融、相互作用而达到的意境层面的心理感受,反映的是隐藏在产品外观表象背后的产品内涵和精神。它通常是看不到的,但却又能被使用者真实地感受到,是使用者在使用产品的过程中,通过联想与想象而感受到的满足或者愉悦等方面的情绪与心理作用。

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,一般将设计艺术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。

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。

设计艺术学是由多门科学结合而形成的边缘学科,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。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;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、管理学和策划学进行研究。

1.1.3 课堂实训

一、采用合作学习方式 2~4 人一组,阅读以下文字,思考艺术设计学的培养目标与工作内容,以组的形式讨论应该如何学习设计艺术学及今后的主要工作内容。学会快速浏览教材,并找到问题所指的教材内容。

1998 年,教育部的专业目录中正式用“设计艺术学”代替了“工艺美术学”,这一变化也带动了艺术设计界的重大转型。高等院校中的“工艺美术”专业纷纷改称“设计艺术”。一般来说,我国的设计学科对于硕士以上的研究生课程学习称为“设计艺术”,重在研究“设计的艺术理论”,像科学一样寻求共同的途径、共同的语言体系和共同的程序,其创造性又同其他艺术活动类似。西蒙指出,判断或经验本是设计活动中的逻辑性、科学性和设计的普遍规律及设计活动的基础理论。它如同我们所谓的“管理艺术”、“语言艺术”一样,是寻求事物规律的创造性活动。“设计艺术”主要培养方向是理论家,着重学生的理论修养,设计艺术学的学科培养要求如表 1-1 所示。



表 1-1 设计艺术学的学科培养要求

专业名称	设计艺术学
业务培养要求	本专业学生主要学习设计艺术学方面的基本理论和基本知识,使学生通过艺术设计理论思维能力、造型艺术基础及设计原理与力法的基本训练,具备了解艺术设计的历史、现状和进行理论研究的基本素质。
毕业生应获得以下几个方面的知识和能力	1. 掌握设计艺术学的基本理论和基本状况; 2. 掌握艺术设计的历史与发展规律; 3. 掌握艺术设计作品的分析方法和评价原则; 4. 具有进行艺术设计学研究教学的基本能力; 5. 了解国家相关经济、文化、艺术事业的方针、政策和法规; 6. 了解国内外设计艺术学及艺术设计研究的发展动态。
主干学科	艺术学、历史学、哲学。
主要课程	艺术设计概论、艺术设计学、中国艺术设计史、外国艺术设计史、中国工艺美术史、外国工艺美术史、艺术考古学、艺术设计基础等。
主要实践性教学环节	社会调研、艺术设计实践、文化史迹考察等。

从事“设计艺术”的人我们一般称他们的职业是艺术设计理论家,他们大多数从事艺术设计、哲学、文学和绘画的理论研究,如国内著名的设计理论和设计史专家王受之。王受之是中国中央美术学院、清华大学美术学院、广州美术学院、上海大学美术学院等高等艺术设计院校的客座教授,从事现代设计理论和现代设计史教学。20 世纪 90 年代介入地产领域,理论与实践结合,为中国地产及建筑的发展带来了新活的国际理念,并为中国近 10 家地产公司提供顾问式服务,但是自己并不从事设计活动。王受之所著设计理论和设计史著作颇丰,其中包括大陆出版的《世界现代设计史》、《世界现代建筑史》等,中国台湾出版的《世界现代设计》、《世界现代平面设计》、《现代世界艺术的发展》、《现代建筑史》、《现代设计史》、《平面设计史》(2001)、《流行时尚史》、《微风吹过圣芭芭拉》、《执意纯粹》、《纵情现代》、《哈罗,中产》、《骨子里的中国情结》、《白夜北欧·行走斯堪迪纳维亚设计》及《春风格拉斯》等。

二、采用合作学习方式 2~4 人一个小组,阅读以下文字,思考设计艺术学的培养目标与工作内容,以组的形式讨论应该如何学习设计艺术学,并发言。四人小组要根据问题来进行阅读材料的分工,遇到教材没有直接显示的问题时,要进行积极的相互探讨,最后写出小结。

教育部的专业目录中于本专科课程学习称为“艺术设计”。“艺术设计”重在研究“艺术的设计过程或成果”,一般重在设计的过程;“艺术设计”是学科分类,是研究与艺术本身有关的造物活动。简单地讲,这种造物活动要求既有实用功能,又有审美功能。如建筑设计、环境艺术设计、产品造型设计、服装设计及广告包装设计,都是较为具体的、为人类社会创造衣、食、住、行的人造物的活动。艺术设计主要培养的是设计师,着重学生的实践动手能力,艺术设计的学科培养要求如表 1-2 所示。

表 1-2 艺术设计的学科培养要求

专业名称	艺术设计
业务培养要求	本专业学生主要学习艺术设计方面的基本理论和基本知识，学习期间学生将通过艺术设计思维能力的培养、艺术设计方法和设计技能的基本训练，具备本专业创新设计的基本素质。
毕业生应获得以下几个方面的知识和能力	1. 掌握艺术设计的基本理论和基本知识； 2. 掌握艺术设计创作的专业技能和方法； 3. 具有独立进行艺术设计实践的基本能力； 4. 了解有关经济、文化、艺术事业的方针、政策和法规； 5. 了解国内外艺术设计的发展动态； 6. 掌握文献检索、资料查询的基本方法。
主干学科	艺术学、文学、工学。
主要课程	素描、色彩、同案、构成技法、专业设计、艺术设计理论等。
主要实践性教学环节	工艺实践、市场调研、艺术设计采风、毕业实习等。

从事“艺术设计”的人我们一般称他们的职业是艺术设计师，他们有丰富的设计经验，作品多为设计作品，如中国香港著名的设计师陈幼坚，曾荣获香港乃至国际奖项 400 多个，在纽约、伦敦、东京等地名声大噪，他设计的作品遍布世界各地，代表作非常多，涵盖海报、包装、室内设计等方向，沪上著名的外滩三号的餐饮设施（Laris 除外）原来是陈幼坚的视觉识别设计，其中伊云水疗中心与黄浦会也是他的室内设计之作；香港四季酒店的平面及视觉识别设计，在香港遍地开花的美心 MX、大快活快餐店和 bossini 也是他近年品牌革新及室内设计的个案，但是很少能看见他对艺术理论的总结，因为很多有成就的艺术设计师虽然有丰富的设计经验，但是很难把这些经验上升到设计美学理论的高度。

1.2 设计艺术的本质和目的

1.2.1 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系统存在的核心意义。

1. 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。

2. 系统性

形态、色彩、肌理等形式要素是构成设计艺术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。



3. 功能性

功能性是设计的主要意义,是设计的一种本质特征。设计艺术的功能性本质是其存在的固有价值体现。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。人类在设计活动中始终将功能性的作用放在首位,这是由于物品的出现是满足生活的实际需要。物品设计中功能性的首要问题在于重视物品的生理安全感,功能的安全感是人的精神的渴望;功能的第二个表现是适用性,人们对物品适用性的依赖,还在于物品本身耐久性的特点;功能的第三个表现是简洁性。

4. 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。艺术性是指对设计物的造型形态特征、色彩装饰特征及材料肌理特征等方面的理解与表现。美感是人们通过感觉器官(视觉、触觉和嗅觉)感知到的对环境的初步印象。从本能的欲望到审美需求的产生,是随着人类文化的发展而形成的。审美也是人的自我意识的情感化,它把世界作为自己的作品来参照。在审美需求中,也包含不同层次的内容。从形式感受获得的感官愉悦到意蕴的领悟和价值体验,从而达到精神的升华。人的审美需求渗透在人们的日常生活之中,由此也使人们使用的物品和生活环境都成为人的价值和意义的一种表征。

5. 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。

1.2.2 设计艺术的目的

生活在现实世界里的人,要与自然打交道,于是有了工具的设计。积累经验,培养技艺,总结归纳为知识,通过不断地演绎从而得到普遍的使用。生活在现实世界里的人,为了便于与人沟通,于是出现了语言。不同时空,通过经验交流,创造出符号,归纳演绎,成为符号系统,图形纹样、语言文字分头发展,到今天的言语、语言分离解析,语言符号与社会结构合拢。日积月累的知识体系由此而走向完善丰富,建立起人与人之间的关系,此消彼长,有时却并不尽如人意。

人与自然的关系、人与人的关系、人与自己创造物的关系,有史以来,人类从未停止过求索。人通过设计,满足了需要,同时产生了更多、更具体的需求。人选择成为自己,多了辛勤的劳作;而设计与创造,更能赢得思考的能力,因为“对于蜜蜂和海豚来说,活着就是幸福;对于人类,幸福就是要使生命变得更美好”。几千年来,人类社会不间断地从事着设计,实现着社会与自然的物质、能量和信息交换。

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。设计的终极目标是满足人的精神和物质的需求。需求是人对世界作用的尺度和中心，也是人的生存和发展的必然表现。各种活动，都是需求的产生，由需求所推动的。当一种需求得到满足之后，已经得到满足的需求和这种满足的方式（设计品）又会引发新的需求。

首先，设计的主体是人，设计艺术学第一位的研究对象是人和人的思维活动。作为生物的人，设计的目的在于满足人最基本的衣、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的、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。

其次，“以人为本”的设计目的除了体现在独立的个体物的品质创造外，还要把握这个个体与其他物的协调关系及对环境产生的影响作用，从而使物的存在与所处的环境达成和谐整体。设计的过程体现为人类按自己的设计目标改造世界的历程，体现在人对客观世界的把握和纳入人的认识领域的一切客观因素的可选择性或审美特征。

总之，设计的目的是人而不是物或者产品，设计是关于人的设计，其目的是改善人的环境、工具及人自身。设计的最终归宿是创造合理的生存（或使用）方式，这个归宿体现了设计对生物的人和社会的人综合分析研究而达成的合目的性创造活动的全过程，是设计目的的统一和升华。认识一种新的需求，本身就是一种创造。调查就是满足需求原则的重要手段，是设计师开发新产品、进行新创造的最基本的依据。

1.2.3 课堂实训

“我的设计定义”，由教师下发设计定义参考，讲解“头脑风暴法”，应用这种方法，在纸张上写出同学对艺术设计定义的看法，由一个同学传到下一个同学手中，依次写下自己对设计艺术的理解。

1.3 设计艺术的基本特征

设计艺术的基本特征是每一个从事设计专业的人都必须面对并弄清的问题，根据理论基础及实践经验，在对现有的设计艺术的理论体系进行分析过后，从文化、社会、艺术、科技等多个基本点出发对这些基本问题进行分析，从而实现对设计艺术的本质特征的探讨。

1.3.1 设计的文化特征

文化作为人类所特有的社会形态，在物质文明和精神文明的建设和发展过程中扮演着重要角色。从15世纪前后的文艺复兴时期一直到现在，多少文人政客和思想家就没有停止过对文化的讨论。英国人类学家泰勒在《原始文化》一书中对文化所作的定义是：“文化是一个复合的整体，其中包括知识、信仰、艺术、道德、法律、风俗及人作为社会成员而