

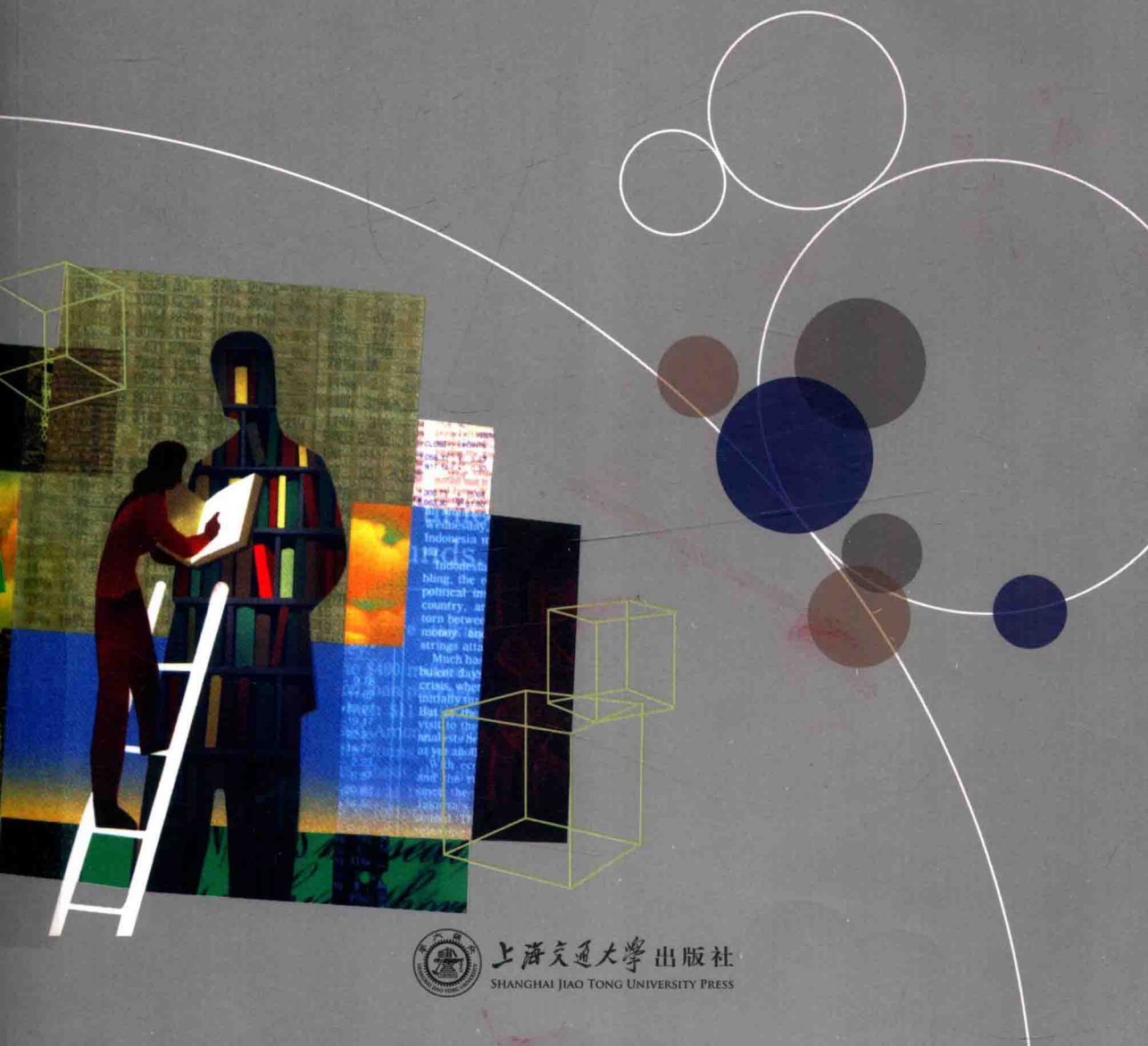
高等学校艺术设计类专业“十二五”规划教材
创意大师产学融合系列丛书

创意大师
产学融合

设计概论

SHEDI GAILUN

张立阳 郝灵生 主编



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

高等学校艺术设计类专业“十二五”规划教材
创意大师产学融合系列丛书

设计概论



张立阳 郝灵生 主编



上海交通大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

设计概论 / 张立阳, 郝灵生主编. -- 上海: 上海交通大学出版社, 2012
(创意大师产学研融合系列丛书)
高等学校艺术设计类专业“十二五”规划教材
ISBN 978-7-313-08914-4

I. ①设… II. ①张… ②郝… III. ①艺术—设计—
高等学校—教材 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第190058号

设计概论

张立阳 郝灵生 主编

上海交通大学出版社出版发行

(上海市番禺路951号 邮政编码: 200030)

电话: 64071208 出版人: 韩建民

上海锦良印刷厂印刷 全国新华书店经销

开本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 14 字数: 303千字

2012年9月第1版 2012年9月第1次印刷

ISBN 978-7-313-08914-4/J 定价: 59.00元

版权所有 侵权必究

告读者: 如发现本书有质量问题请与印刷厂质量科联系
联系电话: 021-52711066

高等学校艺术设计类专业“十二五”规划教材
创意大师产学融合系列丛书

编审委员会

■ 顾问

- 陈汉民 清华大学美术学院教授
秋山孝 日本多摩美术大学教授
白金男 韩国成均馆大学教授
韩秉华 香港美术家协会副主席
薛文广 同济大学教授
吴静芳 东华大学服装艺术设计学院教授
吴承麟 中国上海会展业协会会长
Jonathan Barratt 伦敦艺术大学中央圣马丁艺术学院教授

■ 主任委员

- 刘维亚 中国包装联合会设计委员会副主任
上海市原创设计大师工作室领衔大师
马新宇 上海工程技术大学艺术设计学院教授
吴国欣 同济大学设计创意学院教授
张 同 复旦大学上海视觉艺术学院教授

■ 委员 (按姓氏笔画排列)

- | | | | | |
|-----|----------|---------|-----|---------|
| 王如仪 | 王炳南 (台) | 许传宏 | 阴 佳 | 吕金龙 |
| 刘世声 | 刘昭如 | 安晓波 | 江 滨 | 吴飞飞 |
| 李文敏 | 佐井国夫 (日) | 沈 杰 | 汪尚麟 | 陈 浩 |
| 陈 健 | 陈原川 | 吴艺华 | 吴桂香 | 李淑君 (台) |
| 张 强 | 罗 兵 | 林采霖 (台) | 周美玉 | 周智诚 (美) |
| 周雅铭 | 胡文安 | 俞 英 | 席 涛 | 聂桂平 |
| 常利群 | 章 翔 | 彭 亚 | 葛艳玲 | 潘惠德 |

高等学校艺术设计类专业“十二五”规划教材
创意大师产学融合系列丛书

设计概论

编写委员会

主 编 张立阳 郝灵生

副主编 王 琦 王之润 齐志辉

张佩思 李会芳



总序

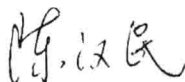
PROLOG

现代艺术设计应大工业生产的需求而诞生，伴随着社会现代化的进程而成长，所以其内涵既具有经典的人文艺术元素，又体现了当代科学、工程技术及市场营销的特质。现代艺术设计的活动，已渗透到与人类生活相关的各个角落，粗可列为视觉传达设计、产品设计、空间设计几个大的类别，细则分成视觉识别体系、包装、展示、广告、书装、环境、建筑、公共艺术、室内装饰、工业、影视、服装、舞美、网络、动漫、游戏、会展、数码互动等具体设计形式。现代艺术设计种类与技术随着现代科学材料工程技术的发展仍在日新月异地增生与完善；其形象思维特征又启迪着科学的新发现与技术的新发生。

现代艺术设计是市场目的明确的应用型创意活动。它与纯艺术的根本区别在于：纯艺术是个体内心世界艺术形象的展示，存在价值为唯一性与独特性；设计艺术则是为受众服务的作品，其价值在于被服务群体的认可度。种类庞大的现代艺术设计系列已发展成为策划、设计并实施人类工作、交流、休闲的生存全状态趋向根本合理的软科学。

世界上的现代艺术设计教育不足百年，在我国的历史则更短。其中一个时期，教育背景的产业、市场、工程技术还处于不成熟状态，造成了本专业从培养计划、教材、教法上存在着重工艺轻设计、重艺术轻应用、重理论轻实践、重课堂轻市场的情况，难以培养出产业需求的现代设计人才。这种矛盾随着现代经济的发展日益尖锐，从而在创意产业发达的沿海设计类高校中掀起了教育改革的热潮。观上海交通大学出版社推出的这套教材，惊喜地发现它已跻身于这场改革的行列。首先，系列教材的作者既有高校资深专业教师，又有创意产业一线的著名设计师，以及科研单位的研究人员，产、学、研强强联手，三重角色结合，为教材铸造了不同凡响的创意灵魂。第二，实现了理论与案例相结合的内容特色。这是在教材形式上从高校象牙塔走向市场的可贵一步。第三，大部分教材加强了实践环节比重，从而彰显了学科应用型的性质。本人还注意到编著者的队伍中有国际上著名的专家，内容上也有意嫁接了国际上优秀教材的精髓，实在可喜可贺！对这套教材在教学使用后产生的优良评价，我充满信心。

清华大学美术学院教授



2011年2月20日

前言

FOREWORD

想要在日趋激烈的国际竞争中赢得发展的主动权，其根本还要靠科技，基础仍在于教育，关键则在于人才，由此可见“强国必须强教”。教育是一个国家现在和未来昌盛强大的基础。当前是全球经济信息化的发展时期，我们不是缺人员而是缺人才，培养人才的三个关键为“教材”、“教师”、“教法”，因而我们需要大力推动教育内涵式的发展，树立育人为本的理念。为此，上海交通大学出版社组织相关专业的专家、学者共同编写“高等学校艺术设计类专业‘十二五’规划教材·创意大师产学研融合系列丛书”，丛书共分六大类，包括专业基础、平面设计、包装设计、产品设计、环境艺术设计及会展设计，首期推出近50种。本套教材十分重视如何运用创新的思维方式去激发艺术灵感；利用新的解决手段去实现设计目标；对教育培养艺术创意设计人才的教材形式进行探索。

本套教材从不同的艺术设计专业角度，分类别册进行编著，使专业知识细化且深化，并以启发性教育的方法和实际需求为出发点，运用国内外成功的设计案例进行剖析，采用图文并茂的形式，描述创作过程。就艺术设计而言，它具有跨学科的特点，并受到其他门类学科思维的影响，如社会潮流、对纯艺术的追求、建筑风格的演变、新潮学术理论等多元文化的交融；新科学产生的三维的互联网信息结构、多媒体中动态音像处理；新材料和新技术涌现，不断变化的制作工具介入等，在这次编写的教材范例中均有所反映。

艺术设计的过程是集成创新的过程，只有创新精神和创新努力，才能使设计具有差异性，从而带来艺术设计活力；使学习者在国际化的概念中参与体会民族文化的精神，在复杂的设计中悟到清晰的规律。本套教材特别邀请高校资深的专业教师、创意设计一线的专家及国内外著名的专家、学者参与编写，目的在于提升教材质量水平，使其具有产学研相结合、国内外相结合、理论与案例相结合的三结合特色。

本套教材可以帮助学习者明晰自己应当做什么样的设计？为谁而设计？使他们在从设计到实现的过程中，培养良好的艺术素质、独特的创新能力及一流的设计技巧，成为集文化、美学、人际、市场、技术、传播等综合优势为一身的人才，使之学到的知识能融入社会、融入市场、融入生活，从而更好地为社会服务。

中国包装联合会设计委员会副主任
上海市原创设计大师工作室领衔大师



2011年3月



自序

PROLOG

设计作为人类自然性与社会性的生存方式，是伴随着“制造工具的人”的产生而产生的。设计学是设计类专业的入门指导课程，其主要内容包括设计的概念、特征、分类和原理，另外它还回顾了中外设计艺术的发展历程，介绍了设计工作者应具备的职业素质，归纳了设计的基本原理以及设计的应用程序，深入浅出地对设计进行了学术层面的理论分析。

“设计概论”是关于设计这一人类创造性活动的理论研究，其研究对象是设计的功能性与审美性，研究范围包括设计史、设计理论与设计批评。

本书分为设计艺术的方法论和系统论两部分，主要介绍了设计的规律与特征、形式与功能、设计与文化等方面。方法论包括设计艺术概述、设计艺术的历史、设计的类型以及设计的特点、原则、程序和设计思维与创新五章；系统论包括设计艺术创作活动、设计的职业化——设计师、设计接受、社会系统中的设计、设计美学、设计评论以及当代设计与设计未来的发展七章。学生通过对设计概论的学习，能对设计产生理性的认识，为今后的专业学习打下良好的理论基础。

本书立足于艺术设计的发展史，对设计发展的共性问题做了积极的探讨，提出了一些新的理论观点，在关注艺术设计发展规律的同时，强化了对设计文化的学习，使人文性与艺术性相结合，以期能够引导学生更好地开展设计活动。

编者

2012年5月

内容介绍

本书分为设计艺术的方法论和系统论两部分，主要介绍了设计的规律与特征、形式与功能、设计与文化等方面。方法论包括设计艺术概述、设计艺术的历史、设计的类型以及设计的特点、原则、程序和设计思维与创新五章；系统论包括设计艺术创作活动、设计的职业化、设计接受、社会系统中的设计、设计美学、设计评论以及当代设计与设计未来的发展七章。学生通过对设计概论的学习，能对设计产生理性的认识，为今后的专业学习打下良好的理论基础。

作者介绍

张立阳

艺术学硕士，河北省教育文化国际交流与合作协会会员，曾出版《设计构成》、《色彩构成》、《设计心理学》三部教材，完成省级课题两项，公开发表论文十余篇。

郝灵生

2005年至今任教于河北美术学院，现为河北美术学院工业设计学院教研室主任，在国内发表论文多篇，主要研究方向为设计理论与设计实践的结合。



目录

content

● ● ● ● ● ● ● ●	第一章	设计艺术概述	1
		第一节 设计的概念和含义	1
		第二节 设计的本质	5
		第三节 设计艺术与纯艺术的关系	9
		第四节 设计艺术与艺术设计的区别	9
		第五节 现代设计的意义	10
● ● ● ● ● ● ● ●	第二章	设计艺术的历史	13
		第一节 中国设计艺术的发展概述	13
		第二节 西方设计艺术的发展概述	23
● ● ● ● ● ● ● ●	第三章	设计的类型	73
		第一节 视觉传达设计	73
		第二节 工业设计	82
		第三节 环境设计	84
		第四节 装饰艺术设计	87
		第五节 数字媒体设计	91
		第六节 时尚设计	97
● ● ● ● ● ● ● ●	第四章	设计的特点、原则及程序	103
		第一节 设计的特点	103
		第二节 设计的原则	108
		第三节 设计的程序	110
● ● ● ● ● ● ● ●	第五章	设计思维与创意	113
		第一节 设计思维的概念	113
		第二节 设计思维的形式	114
		第三节 设计思维在设计中的作用	116
		第四节 设计思维的一般过程和方法	117
		第五节 设计创意与思维	118
● ● ● ● ● ● ● ●	第六章	设计艺术创作活动	123
		第一节 设计活动的发生与发展	123

	第二节 设计的主体与设计的客体	124
	第三节 设计艺术中的构思和传达	130
● ● ● ● ● ● ●	第七章 设计的职业化——设计师	133
	第一节 设计师的历史演变	133
	第二节 设计师的类型	135
	第三节 设计师的素质	135
● ● ● ● ● ● ●	第八章 设计接受	139
	第一节 设计接受的概念和意义	139
	第二节 设计鉴赏	141
	第三节 设计的社会功能	143
	第四节 情感化设计在设计中的应用	145
	第五节 设计接受与消费	146
● ● ● ● ● ● ●	第九章 社会系统中的设计	151
	第一节 设计与艺术	151
	第二节 设计与文化	152
	第三节 设计与科学技术	154
	第四节 设计与市场	157
	第五节 设计与管理	161
● ● ● ● ● ● ●	第十章 设计美学	165
	第一节 设计美学的概念	165
	第二节 设计美学的研究对象	166
	第三节 设计美学的构成要素	167
	第四节 设计美学思想的渊源	170
	第五节 设计美学中的形式法则	174
	第六节 设计美学实例	175
	第七节 设计美学的发展	177
● ● ● ● ● ● ●	第十一章 设计评论	179
	第一节 设计评论概述	179
	第二节 设计评论的历史以及现状	181
	第三节 设计评论的标准与原则	181
	第四节 设计评论的方式	184
	第五节 设计评论实例	186
● ● ● ● ● ● ●	第十二章 当代设计与设计未来的发展	191
	第一节 虚拟时代设计	191
	第二节 可持续发展设计	194
	第三节 未来设计	198
● ● ● ● ● ● ●	第十三章 优秀设计作品赏析	201



第一章 设计艺术概述

课程导入 人类文明的源泉是创造，人类生活的本质也是创造，而设计在其本质上就是创造性的思维与活动，设计的历史也可以说是人类的历史。所以说，设计艺术是伴随着人类的诞生而出现的，设计的历史与人类的历史一样久远，它与人类的起源同步，有了人就有了设计。设计首先是一种最简单原始的造物活动。从艺术史中我们可以知道远古人类有“万物有灵”的观念，对于灵魂充满着丰富的想象，造物活动的结果是带有象征意义的物的出现，远古的人们用动物的牙齿做成项链，用树叶做成衣裙，用树皮做成面具。这种既有实用功能又有装饰作用的造物活动，使设计与美、设计与艺术从一开始就已经不可分割了。直到15世纪欧洲文艺复兴时期才出现了自觉的设计，但是仍被限定在比较狭窄的专业范围内。现代设计艺术是20世纪以来的产物，随着科技时代的到来，新材料、新工艺以及新的生产方式被广泛采用，设计艺术要适应消费者的需求、符合当代社会发展的需要，已成为一个不争的事实。有的学者甚至认为，设计艺术是提高人民生活水平、提升国家经济实力的一把金钥匙。

综上所述，设计艺术是一门有着悠久历史的古老学科。无论在时间上还是空间上，设计艺术都有着广阔的发展空间。

第一节 设计的概念和含义

一、设计的概念

设计是人类改变原有事物，使其增益、变化、

更新、发展的创造性活动。“设计”最本质的意义是计划、规划，把预知的设想变为可观的艺术升华形式，即预设一定的目标并为此而建立方案。设计本身就是构想和解决问题的过程，涉及人类一切有目的的价值创造活动。

“设计”一词虽为汉语，但“设”与“计”成为一个固定词组却是现代汉语才有的，属于现代汉语词汇。设计是一种创造性的活动，是“从现存事实转向未来可能的一种想象的跃迁”、“一种社会化的活动，创造性类似于艺术的活动，理性类似于逻辑科学的活动”，其中在《考工记》（图1-1）中有：“知者创物，巧者述之，守之，世谓之工；百工之事，皆圣人之作也……天有时，地有气，材有美，工有巧，合此四者，然后可以为良。材美工巧，然而不良，则不时，不得地气也。”

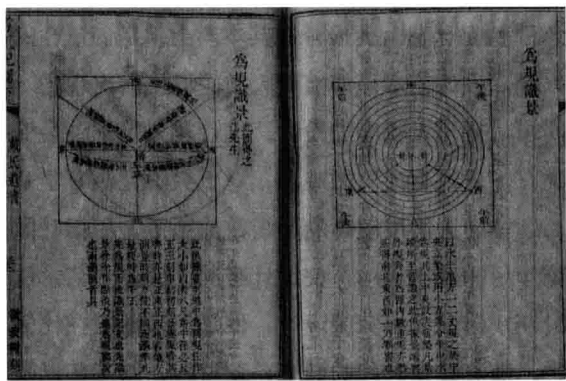


图1-1 中国古代最早的设计典籍《考工记》

20世纪60年代末，美国著名设计理论家维克多·巴巴纳克（Victor Papanek）在其名著《为现实世界而设计》（图1-2）中提出了自己对设计的看法：①设计应该是为人民服务，而不是为少数富裕国家和阶层服务；②设计不但应为健康人服务，而且应该考虑为残疾人服务；③设计必须考虑地球的资源有限问题，为保护地球服务。维克多·巴巴纳克提出的三原则，反映了现代设计的根本宗旨和本质特征。设计不仅仅要为眼前的功能、形式和目的服务，其更主要的意义在于设计本身具有影响社会体系的作用。因此设计也必须考虑对于社会短期和长期的影响，从地域设计的伦理观来看，还要考虑第三世界人民及全球生态平衡、自然资源等因素。

设计是一种产品生产，这种产品具有物理的属性，可批量生产，它满足商品的价值规律，反映着设计的市场性，映射着时代的科学技术水平，是时代的必然结果，这是其他艺术不具有的特点。同时，设计也是一种艺术创造，它体现着人类的精神文化价值，设计师把自己的才能和精神趣味通过产品反映出来，产品体现着设计师的一切。

在西方，艺术家、设计师对于设计的认识做了大量的探索和发展，主要表现在以下几点：

(1) 设计概念源于意大利文艺复兴时期的绘画，最初是指素描、绘画。后来人们从中理出绘画的四要素，即设计、色彩、构图和创造。

(2) 设计是设计师的创造活动，它是通过产品或设计作品来实现，在设计的产品中体现出设计师个性、情感、技艺、手段以及现代化的科学技术等诸多因素。

(3) 设计是一种有目的的创造活动。日本著名设计家和设计教育家大智浩和佐口七朗在

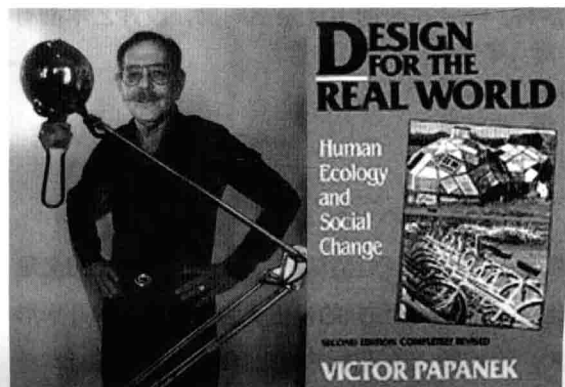


图1-2 维克多·巴巴纳克（Victor Papanek, 1926~1999）和他的著作《为现实世界而设计》

《设计概论》中说：“所有称为设计的东西与主观的纯艺术不同，它必须满足各种各样的条件。只有满足这些条件的造型才是设计。”

(4) 设计是一种针对目标的求解活动，是以创造性的方法解决人类面临的各种问题，或者是从现存事实转向未来可能的构思和想象。理性代表的是客观现实，感性代表的是人类态度。设计是从两种不同的认识标准中使得科学与艺术有机地结合起来，从而创造出设计的文化与价值。然而，只有在最高管理部门具有了这种信念之后，设计才能起到它应有的作用。所以，英国政府认识到他们必须全力支持设计（图1-3）。

综上所述，广义的设计是构想和解决问题的过程，它涉及人类一切有目的的价值创造活动，是动态的行为过程。狭义的设计概念是以成品为目的的，具有功能性、艺术性、相应的科技含量和确定的经济意义的设计。

二、设计的含义

《牛津大词典》中“设计”的含义包括心理计划（a mental plan）、艺术中的计划（a plan in art）。“设计”有多重含义、多个层次，主要包括以下三个层面：

(1) 精神活动层面。设计作为人的一种创造性活动，是指在人的意识和思想中对生活世界进行预先设定与规划，它体现着人类的精神文化价值，实现了设计师的精神对象化。

(2) 造物活动层面。设计起源于人类物质生存的需要，是人为了改善生存环境而进行的有目的的造物活动。从远古的彩陶、青铜，到今天的电子、家具产品等，都是人类为了改善自身的生存环境，基于精神或物质上的需要而创造出来



图1-3 英国第一代mini车设计

的物品。

(3) 非物质层面。设计属于艺术的范畴，就设计生产来说，设计不仅仅是产品生产，而且生产了设计师和欣赏感受艺术的大众这两类主体。另外，它还包括在信息社会中，对信息的表达和处理所进行的设想与规划，如人机交互界面的设计、软件程序的设计等。

三、设计的基本元素

设计是人类自觉认识世界和改造世界的创造性活动，与人类自身的需要、人类的思维方式和赖以生存的自然环境有着密切的关系，因此它作

为一种思维的物态化形式，具有其独特的特征。

（一）功能

人们设计和制作的产品，本身必须具备一定的功能，这个功能又可以称之为使用价值，没有功能或者丧失功能的产品是废品。功能决定了一个产品存在的根本价值，而功能又根植于人的需要，因此设计产品是为了能够满足人生活的各种需要，使人们的生活变得更加美好。

在工业革命前，设计主要是指在装饰风格、纹样上满足人们的需求；而在工业革命后，设计更多是指从功能上满足人们的需求。设计对于潮流动向和审美趣味要有敏锐的感知和预测，它可以满足人们个性化的需求，还可以节约成本、控制预算、提升产品的附加价值。另外，设计还是形式创新和创意拓展的一部分。随着社会经济的快速发展，设计的功能也在不断地扩展，将会不断地衍生出新的功能，满足人们更为多样、细化的需要。

设计的功能性主要包括以下三个方面：

（1）实用功能。所谓“实用功能”，就是指产品为实现其目的而具有的基本功能或者使用价值，使产品能够达到预想的目的，满足某种实际用途所应该具备的基本条件。它介于物与人之间，是人类创物、制器的原动力，与生活的关系最直接也最密切。

（2）审美功能。设计的审美功能是人的一种主观心理活动，每个人心中的审美标准是不同的，因此审美功能具有主观性的特征。从某种程度上说，审美功能是物质生活水平的反映，从审美活动中可以折射出社会政治、经济、民俗、宗教、伦理、风尚、价值观念以及社会心理等方面的发展变化。

（3）象征功能。象征意义是指一件物品所蕴含的精神特质，它是物品的“内容”所在。象征功能就是指人们通过观察、使用物品而得到的有关精神、心理、社会等各方面的感受和体验。象征功能应当以产品的美观为出发点，通过形状、色彩、质感、表面工艺处理和装饰等来表达其象征的意义。

（二）造型

设计是一种具有美感经验和使用功能的造型活动，造型是功能的表现形式，是物品（产品）为了实现其目的所采用的结构或形态，所以设计与审美有天然的关联。当然与纯艺术不同的是，设计的所谓美感经验与使用功能，不只是由创作者来感受与判断，还要加上生产者和消费者的判断。设计是一门综合性极强的学科，它涉及社会、文化、经济、市场、科技等诸多因素，其审美标准也随着这些因素的变化而改变。作为具备特定功能的实体形态，造型包括了形状、色彩、肌理、机构及装饰等多种形式要素，它一方面要为功能服务，即“形式服从功能”；另一方面也要符合审美原则。设计离不开造型，但艺术设计的造型并非可以单独存在，它必须解决材料、技术、功能、生产、消费、环境、审美等相关问题。

那么怎样判断一个产品是不是美呢？可从以下两点获得启示：第一是“新”。设计要求新、求异、求变，否则设计将不能称之为“设计”。而这个“新”有着不同的层次，它可以是改良性的，也可以是创造性的。但无论如何，只有新颖的造型设计才会在大浪淘沙中闪烁出与众不同的光芒，迈出走向成功的第一步。第二是“合理”。一个设计之所以被称为“设计”，是因为它解决了问题。设计不可能

独立于社会和市场而存在,符合价值规律是设计存在的直接原因(图1-4)。

(三) 材料和技术

材料是设计的物质基础,技术是设计过程中的一个重要手段。新材料、新技术的出现有效地促进了设计的发展,在降低工程成本、提高工人操作水平的基础上提升了产品质量。作为设计师,要掌握各种材料的特征,懂得适应各种造型特点的材料的结构和加工工艺。技术不等于设计,工程师不可能独立或与美工师简单合作就能做出理想的设计。只有将设计与现代科学技术进行结合,才能创造出社会的物质文明和精神文明,从而推动社会的进步与发展(图1-5)。

(四) 人因

人因即人因工学、人体工程学、人机工程学。人是设计产品直接的受用或受益对象,所以设计的人因是以人的生活环境、生活规律、生活文化为标准。设计其实就是创造更合理的生活(生存、使用)方式。在设计活动中,功能、造型、材料与技术、人因四个方面都不是独立存在的,它们之间是相互依存、相互制约而又相互统一于设计过程中的辩证关系。把它们放到一个大的系统中去考察,才不至于出现“功能至上”、“技术至上”、“唯美主义”等错误倾向。

(五) 市场

设计的目的是满足人们不断增长的物质和文化需要。艺术设计产品多以商品的形式进入市场,通过商品交换得以流通。在以消费者为主导的市场前提下,艺术设计产品只有贴近不同的消费者,满足不同的个性需求,才能具有生命力,在市场上占有一席之地,反之则会被淘汰出局。艺术家在进行艺术创作的时候,心中绝对不能想着他的作品在市场上是否受欢迎,其艺术创作应



图1-4 劳力士手表造型设计

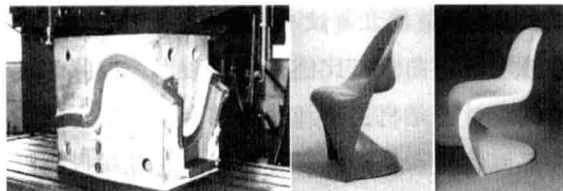


图1-5 热塑成型工艺制成的潘顿椅

该听从美的召唤。但设计师的设计与制作就要充分考虑到市场因素,因为设计直接关系到百姓生活,百姓的需要就是设计的广阔市场。另外,设计、生产不仅要满足市场需要,还要能够引导和创造新的市场需求。为满足市场的需要进行的设计,称之为“满足型”;为了适应市场潜在的要求,有一定超前意识、具有创造性的设计,称之为“引导型”。

第二节 设计的本质

设计的本质是在对自然—人—社会这一系统科学认识的基础上,创造满足人们需求的物品,并通过物来协调人与自然、人与人、人与环境等多种关系,使之趋于自然、和谐,从而获得价值和文化的认同。设计的本质通过物品的文化性、精神性、实用性、创新性、欣赏性等方面体现出来。

一、文化性

文化是人类生活方式的总和，是人类社会所创造的物质财富和精神财富的总和，是人的产物，是人类世界与自然世界相区别的本质因素。人类最早的设计活动是制造工具，早在17000年前，生活在北京周口店的山顶洞人就已开始利用钻孔、刮削、磨光等技术制造石铲，并已经开始注意对称、曲直、比例、尺度等形态要素，这时的设计便是将实用和美观结合在一起，赋予物品以物质和精神的双重功能，这既是人类设计活动的基本特点，也是早期人类社会文化的基本特点。他们通过实践活动创造了文化，同时也开创了设计，设计和文化都是来源于人类的社会实践。

设计文化不能简单地说是物质文化，也不是纯粹的精神文化，它是以创造物质文化为表现形式，同时融合精神文化的内容，从而构成了自己的文化特征。《荀子》一书记载，孔子看到齐

桓公庙堂中的一个欹器时感慨说：“虚则欹，中则正，满则覆”。孔子以欹器来象征社会，提醒人们要注意社会规范，这和《尚书》中的“满招损，谦受益”是同样的道理。器物的设计对人类生活方式的影响不仅仅是物质上的，也是精神上的，因为它是物质文化与精神文化的有机融合体，是设计文化的典型表现。汉代的漆器、宋代的瓷器、明代的家具，这些历代中国人民智慧的结晶，既是一部灿烂的文化史，也是一部值得国人骄傲的设计史。

在信息化和工业化高度发达的今天，存在于我们生活中的人造物，无不带着设计的痕迹，也无不留下文化的烙印。传统文化、民族文化、流行文化时刻伴随着设计物而传播，并被消费者接受和理解，设计物往往能折射出消费者的文化品位和社会地位。总之，设计和文化水乳交融，影响着人们的生活方式。

二、精神性

设计的精神性指物品给人所带来的精神上的愉悦感、舒适感和美感。我国古代思想家墨子曾说：“食必常饱，然后求美；衣必常暖，然后求丽；居必常安，然后求乐”，对物质的实用性的需求是人们最基本的需求，在此基础上，人还会有精神方面的高级需要。设计除了具有满足人们物质需要的实用功能之外，还能满足人们的精神需求(图1-6)。

使接触或使用设计作品的人产生愉悦的情感是设计师的创造带给消费者的精神满足。比如当我们在琳琅满目的商品中，发现眼前为之一亮的商品时，如设计别致的家具、餐具、服饰等，往往会有一种愉悦感，这种愉悦感让人对商品产生



图1-6 最具精神代表性的家具设计——龙椅