

主编 曹云华 张红燕

艺术设计

概论



电子科技大学出版社

University of Electronic Science and Technology of China Press

YISHU SHEJI GAILUN
艺术设计概论

主 编 曹云华 张红燕

图书在版编目 (CIP) 数据

艺术设计概论 / 曹云华, 张红燕主编. — 成都 :
电子科技大学出版社, 2018. 1
ISBN 978 - 7 - 5647 - 5720 - 5

I. ①艺… II. ①曹… ②张… III. ①艺术—设计—
概论 IV. ①J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 026121 号

【内容简介】

艺术设计概论是艺术设计专业学生必修的一门基础课程。本教材配有较为丰富的图片资料, 尽量简化理论知识, 以便学生能够结合文字, 形象深刻地理解抽象的理论知识。本书依据在校艺术设计专业学生的课程与学习特点编写, 全书共分为 10 章, 内容主要包括艺术设计导论、艺术设计形态、艺术设计美学、艺术设计心理学、艺术设计与科技、艺术设计思维方法、艺术设计管理、中国古代设计史、外国古代设计史、近现代设计史等。

本书可作为高校艺术设计专业学生的教材, 也可作为非艺术设计专业学生的选修课教材及课外扩展读物, 还可作为社会上广大设计爱好者及设计师的参考用书。

艺术设计概论

主 编 曹云华 张红燕

策划编辑 杨仪玮

责任编辑 张静心

出版发行 电子科技大学出版社

成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦九楼 邮编 610051

主 页 www.uestcp.com.cn

服务电话 028 - 83203399

邮购电话 028 - 83201495

印 刷 北京富泰印刷有限责任公司

成品尺寸 185 mm×260 mm

印 张 12.75

字 数 268 千字

版 次 2018 年 1 月第一版

印 次 2018 年 1 月第一次印刷

书 号 ISBN 978 - 7 - 5647 - 5720 - 5

定 价 32.00 元

版权所有, 侵权必究

前 言

艺术设计是一门综合性学科，是社会经济高度发展时科学、经济、人文结合的产物。艺术设计概论是设计师和艺术设计专业学生的必修课，是一门引导设计人员进行理性思考的理论修养课。通过该门课程的学习，学生可以对艺术设计专业有一个整体的认识，为以后的专业实践打下良好的基础。

艺术设计理论教材，版本很多，但基本分纯理论和纯史料两大类，如艺术设计概论、中国设计史、中国艺术设计史、外国艺术设计史、西方工业设计史等，模式相差无几。无论是纯“论”还是纯“史”的课程，对于大多数艺术设计专业的学生来说，都是普及性的基础理论课程，涉及范围较广，无暇深入地去研究。在日常课程中也没有更多的课时量把“史”与“论”全排进课程中，只能取其一。这就使艺术设计专业的学生在“史”与“论”方面有一定的欠缺。如果将这两方面专业基础理论知识精简成一门课程，并编排成较为合理的教材，对于学生在艺术设计理论方面的学习无疑有着较大的帮助。本书将理论与史料相结合，分两部分进行讲述：第一部分是艺术设计理论，包括艺术设计导论、艺术设计形态、艺术设计美学、艺术设计心理学、艺术设计与科技、艺术设计思维方法、艺术设计管理等内容；第二部分是艺术设计史，包括中国古代设计史、外国古代设计史、近现代设计史等内容。本教材力图将这两部分内容精简，让学生了解简单、基础的理论知识，为他们学习其他艺术设计课程奠定较广泛的理论基础。

本书依据在校艺术设计专业学生的课程与学习特点编写，书中配有较为丰富的图片，尽量简化理论知识，以便学生能够结合文字，形象深刻地理解抽象的理论知识。

本书在编写的过程中，借鉴和参考了大量相关著作，已在参考文献中列出，在此一并表示感谢。

由于时间仓促，编者水平有限，本书难免存在不足，还请各位同行、专家多加指教，以便及时改正。

编 者

2018年1月

目 录

第一章 艺术设计导论	1
第一节 艺术设计的含义	1
第二节 艺术设计的分类	7
第三节 艺术设计的特征	25
第二章 艺术设计形态	26
第一节 产品设计	26
第二节 视觉传达设计	33
第三节 环境艺术设计	44
第四节 装饰艺术设计	56
第三章 艺术设计美学	73
第一节 艺术设计与美学	73
第二节 中国艺术设计美学思想	76
第三节 外国艺术设计美学思想	77
第四章 艺术设计心理学	80
第一节 艺术设计与心理	80
第二节 艺术设计与视知觉	80
第三节 艺术设计与知识	83
第四节 艺术设计与情感	84
第五章 艺术设计与科技	86
第一节 艺术设计与科技的关系	86
第二节 艺术设计与材料	88
第三节 人机工程学	89
第四节 艺术设计与管理	91
第六章 艺术设计思维方法	93
第一节 艺术设计的思维	93
第二节 艺术设计的方法	99
第七章 艺术设计管理	107
第一节 艺术设计管理概述	107
第二节 艺术设计战略管理	110
第三节 艺术设计事务管理	116
第四节 艺术设计项目管理	119

第八章 中国古代设计史	121
第一节 史前时代艺术设计	121
第二节 奴隶制时代艺术设计	123
第三节 秦汉时期艺术设计	126
第四节 魏晋南北朝时期艺术设计	131
第五节 唐代艺术设计	132
第六节 宋元时代艺术设计	136
第七节 明清时代艺术设计	139
第九章 外国古代设计史	143
第一节 古埃及的艺术设计	143
第二节 两河文明的艺术设计	145
第三节 古希腊的艺术设计	146
第四节 古罗马的艺术设计	149
第五节 中世纪的艺术设计	150
第六节 文艺复兴时期的艺术设计	155
第七节 巴洛克风格的艺术设计	158
第八节 洛可可风格的艺术设计	160
第十章 近现代设计史	162
第一节 早期工业时代的艺术设计	162
第二节 成熟工业时代的艺术设计	175
第三节 后工业时代的艺术设计	191
参考文献	196

第一节 艺术设计的含义

一、设计的概念

设计对应的英文是 Design，基本意思是设想和计划。其词义源于拉丁文，指徽章、记号等，即事物得以认知的依据和媒介，而英文 Design 是法文转引过来的。

广义上说，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。无论是石器时代、青铜时代或是现代的生活中，设计一直存在于人们的生产与生活中（如图 1-1、图 1-2 所示）。

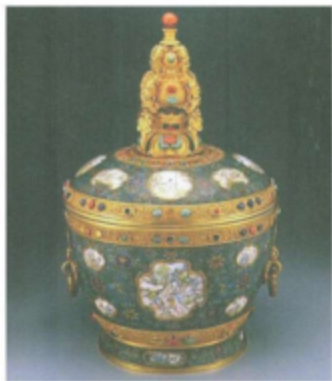


图 1-1 景泰蓝



图 1-2 泥人

而现代意义上的设计精髓，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。在几千年以前中国原始时期，人们制造的石器就极具设计感，为了防止伤手，把手拿部分设计成圆弧形（如图 1-3 所示）。为了在从江河中汲水时，能让水尽快地流进容器中，把汲水用的陶器底部设计成锥形，这样陶器能较为轻松地沉进水中（如图 1-4 所示）。青铜时代的青铜器，其很多造型具备使用功能，如鬲的足部中空，目的是增加受热面积（如图 1-5 所示）。有的鬲，下部可直接用火加热（如图 1-6 所示）。



图 1-3 原始石器

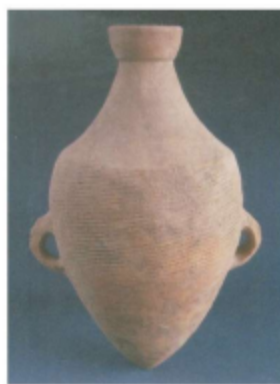


图 1-4 原始陶器



图 1-5 青铜器



图 1-6 青铜器

狭义的设计则是指在为达成某种目的而设立的具体计划或方案中，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。其中，相关的美学思想要求伴随着设计的过程而与设计的构思和行为如影随形。

因此，可以将设计看作是规划、设想、解决问题的方法等。设计的含义包括三个方面：第一，计划、构思；第二，将计划、构思中解决问题的方式表达出来；第三，通过传达之后的具体应用。

20 世纪的设计在人们生活中起着非常重要的作用，很多设计家、社会学家、工程师、美学家等都对设计进行了探索，从不同角度对设计的含义进行了描述。

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。

——芬兰设计师奥拉维·林登

设计是“一种针对目标的问题求解活动”。

——阿切尔《设计者运用的系统方法》

凡是以将现存情形改变成向往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，设计关心的事物应该是什么样子。

——赫伯特·亚历山大·西蒙

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”。

——佩奇《给人用的建筑》

设计是“一种复杂的、半科学性的、有功能作用的实战模式”。

——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指望的东西，它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、共同的语言和共同的程序，予以统一的一类学科。

——阿克《设计研究的本质述评》

当然这些定义和分析都带有时代的色彩和局限性。工业革命前，人们将设计理解为工艺设计中的技巧和装饰技巧。工业革命之后，设计的概念主要指工业设计。设计者以人的需要为本，坚持实用、经济、美观的基本原则，充分运用先进的科学技术手段，注重设计对象的造型、结构、功能的统一，设计图纸化，满足工业化的批量生产，达到为人所用的目的。后工业社会，设计主要指非物质设计。“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。

二、设计的要素

1. 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。

如服饰，其具有多种功能——御寒（如图 1-7 所示）、遮羞（如图 1-8 所示）、装饰、证明、恐吓等，已远远超过常规意义上的使用功能和审美功能。

再如，与海天浑然一体的悉尼歌剧院，不仅具有正常的使用功能，还成为悉尼的象征，成为澳大利亚的象征（如图 1-9、图 1-10 所示）。

2. 造型

造型是功能的载体，功能必须依附于造型而存在。功能是产品为满足使用目的或情感需要的物化的形态。造型通常是许多视觉的基础元素如形状、大小、结构、色彩、肌理等组合关系。这些基础元素在强调功能的同时，还要符合审美原则（如图 1-11～图 1-14 所示）。



图 1-7 裘皮服装设计



图 1-8 绘画中亚当和夏娃的形象



图 1-9 悉尼歌剧院



图 1-10 悉尼歌剧院



图 1-11 布质材料的沙发



图 1-12 铁艺作品

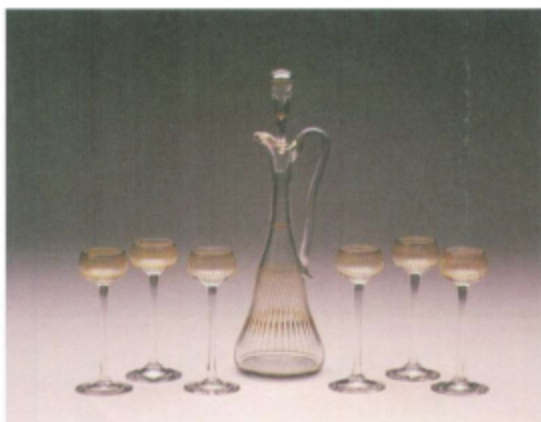


图 1-13 玻璃器皿



图 1-14 木质作品

在艺术设计的各个领域，造型都会遇到功能、材料、技术条件、消费者、消费心理、消费环境、运输条件，乃至国家、地区、世界政治与经济的短期和长期发展走向等诸多问题，对其中任何问题的忽视，都有可能导致设计的失败。

3. 技术与材料

无论多么优秀的设计，从前期创意到最后物化，都必须考虑实现所需要的技术手段，这是设计可行性的必要条件之一。同样，材料的选择也是设计成功的关键所在。因此，设计时应该习惯于追踪最新的生产技术、加工工艺等，熟悉材料的特点，懂得对不同的材料施以不同的技术手段。

4. 人因

设计是为人服务的。在艺术设计中，人的因素是核心要素，因此必须要探讨人与物、人与环境、物与物之间的关系，使其物尽其用，提高生活质量。

三、设计与相关学科

设计是一个边缘学科，与艺术学、材料学、文化学、经济学、心理学、社会学、民俗学、人机工程学、人类学、市场营销学等都保持着错综复杂的关系。设计的发展与科学技术的进步密不可分，尤其在数字时代，日新月异的新技术、新材料、新工艺已经渗透到人们生活的方方面面（如图 1-15、图 1-16 所示）。



图 1-15 康定斯基绘画作品

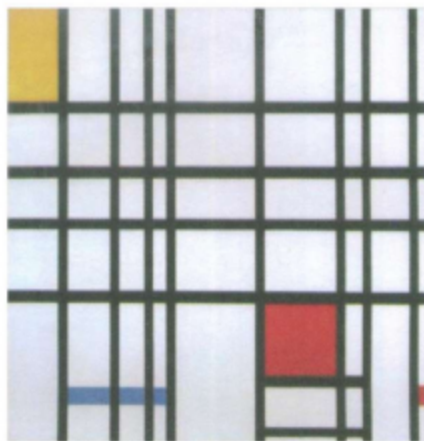


图 1-16 蒙德里安绘画作品

四、设计与文化

设计师不应因循守旧、保守呆板，必须要有自己精辟、独到、敏锐的目光，分清优劣，识别好坏。而精辟、独到、敏锐的目光是基于深厚的文化功底与素养。优秀的设计作品往往具有简单的外在形式、深邃的文化内涵。

第二节 艺术设计的分类

根据不同的对象，目前艺术设计可大致分为以下几类：建筑设计与环境设计、产品设计、平面设计、染织与服饰设计、展示设计、动画设计等。

一、空间艺术设计

1. 空间艺术设计的含义

空间艺术设计是指以“空间”为标的物的设计，是人与居住环境互动的艺术。空间艺术的核心是环境艺术设计。环境设计是以构成人类生存空间为目的的设计，是针对生活和工作环境的各种条件而进行的综合规划设计（如图1-17、图1-18所示）。



图 1-17 室内设计

2. 空间艺术设计的分类

空间艺术设计包括城市规划、城市设计、建筑设计、室内设计、城市雕塑、建筑小品等。

建筑设计是指对建筑的结构、空间、造型及功能诸方面进行的设计。广义的建筑设计包含建筑工程设计和建筑装饰设计的全部内容；狭义的建筑设计则指协调建筑与周围环境关系的结构、空间改造和装饰设计（如图1-19~图1-25所示）。



图 1-18 景观设计



图 1-19 建筑设计



图 1-20 室内设计



图 1-21 室内设计



图 1-22 景观设计



图 1-23 景观设计



图 1-24 城市雕塑设计



图 1-25 景观设计

室内设计就是为了创造满足物质与精神两方面需要的空间环境，而对建筑内部空间进行的设计。室内设计包括空间形象设计（空间的大小、形状）、室内陈设设计、室内物理环境设计（如室内采通风、视听音像效果）等。

景观设计包括城市与住宅建设的方方面面，公园、庭院、城市街道广场、校园、社区电脑等全都可以称为景观设计。功能性、艺术性、生态性是景观设计必须考虑的中心环节，三者之间的和谐是一种理想境界。

二、视觉传达设计

1. 视觉传达设计的含义

视觉传达设计是利用文字、图形和色彩等视觉符号实现意向传达的设计。视觉传达的行为古已有之，如图腾、铭旌，而现代科技的进步，使视觉传达手段及媒材更是

层出不穷（如图 1-26~图 1-28 所示）。



图 1-26 河姆渡文化图腾性质的双凤图像



图 1-27 战国旗帜



图 1-28 汉代旗帜

2. 视觉传达设计类型

视觉传达设计包括标志设计、字体设计、包装设计、招贴设计、书籍装帧设计、CIS 设计等。