

<<设计美学>>

图书基本信息

书名：<<设计美学>>

13位ISBN编号：9787560951911

10位ISBN编号：7560951910

出版时间：2009-5

出版时间：华中科技大学出版社

作者：祁嘉华

页数：106

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

中国经济的持续发展，促使社会对艺术设计需求持续增长，这直接导致了艺术设计教育的超速发展。据统计，现在全国已有1000多所高校开设了艺术设计专业，每年的毕业生超过10万人。

短短几年，艺术设计专业成为中国继计算机专业后的高等院校第二大专业。

经历了数量的快速发展之后，艺术设计教育的质量问题成为全社会关注的焦点。

正如中国科学院院士、人文素质教育的倡导者、华中科技大学教授杨叔子所说：“百年大计，人才为本；人才大计，教育为本；教育大计，教师为本；教师大计，教学为本；教学大计，教材为本。

”尽快完善学科建设，确立科学的、适应人才市场需求的教学体系，编写质量高、系统性强的规划教材，是提高艺术设计专业水平，使其适应社会需求的关键。

华中科技大学出版社根据全国许多高等院校的要求，在精品课程建设的基础上，由国家精品课程相关负责人牵头，组织全国几十所高等院校艺术设计教育的著名专家及各校精品课程主讲教师，共同开发了“高等院校艺术设计精品教程”。

专家们结合精品课程建设实践，深入研讨了艺术设计的教学理念，以及学生必须掌握的基础课与专业课的基本知识、基本技能，研究了大量已出版的艺术设计教材，就怎样形成体系完整、定位清晰、使用方便、质量上乘的艺术设计教材达成了以下共识。

1. 艺术设计教育首先应依据设计学科特点，采用科学的方法，优化知识结构，建构良好的、符合培养目标的教育体系，以便更好地向学生传授本学科基本的问题求解方法，并通过基本理论知识的传授，达到培养基本能力（含创新能力和技能）、基本素质的目的；注重培养学生的社会责任感，强化设计服务于社会、服务于人类的思想，从而造就适应学科和社会发展需要的高级设计人才。

2. 艺术设计基础课教学要改变传统的美术教育模式，突出鲜明的设计观念，体现艺术设计专业特色，探索适应21世纪应用型、设计型人才需求的基础教育模式。

3. 艺术设计是一门实践性很强的学科，社会需要大批应用型设计人才，因此教材编写应力求以专业基础理论为主，突出实用性。

4. 艺术设计是创造性劳动，在教学方法上要通过案例式教学加以分析和启发，使学生了解设计程序和艺术设计的特殊性，从而掌握其规律，在设计中发挥创造精神。

<<设计美学>>

内容概要

本书回顾了人类设计活动的历史与现状，将使用、模仿和创造视为设计发展的基本历程；将生活理想的外化和有意味的形式作为设计之美的核心；将传统的形式美学规律在设计中的表现，尤其是现代科技对设计形式的影响作为当下学习设计的关键环节；将美学理论中的分类知识运用于设计，对设计可能产生的美学效果进行了分门别类；为了使理性的阐述更具有针对性，本书还与设计实践相结合，安排了工业产品、建筑及其环境、视觉传达等领域的设计实例，将理论回归到实践；当然，设计离不开文化表现，本书还将文化底蕴作为各种产品设计的根基。

书籍目录

第一章 总论 第一节 什么是设计美学 第二节 人人都是设计师 第三节 设计的根本是思想的外化 第四节 如何学好设计美学 第五节 学习设计美学的现实意义 思考题第二章 设计的发展过程 第一节 人类为什么需要设计 第二节 使用——设计的动力 第三节 模仿——设计的滥觞 第四节 创造——设计的本质 第五节 当代设计的审美化与泛化 思考题第三章 设计美的产生与存在 第一节 设计美的产生——根源性追问 第二节 设计美的存在——现象性描述 第三节 有意味的形式及其表现 思考题第四章 设计美的形式规律 第一节 美的规律概述 第二节 形式的基本要素及其美学表现 第三节 形式美规律在设计中的表现 第四节 现代科技对传统设计的影响 思考题第五章 设计美的类型 第一节 设计美类型的产生 第二节 美的类型的现实表现 第三节 现代设计的美学意义 思考题第六章 设计产品示例 第一节 工业产品设计示例 第二节 建筑及其环境设计示例 第三节 视觉传达设计示例 第四节 前卫设计示例 思考题第七章 设计与审美文化 第一节 审美文化的概念 第二节 当代审美文化的全球性和消费性 第三节 设计产品中的文化表现 思考题参考文献后记

章节摘录

插图：第二章 设计的发展过程在我们身边发生的任何事情都有其缘由和脉络，要想深入地了解一件事情，从其产生和发展入手是十分必要的，因为构成事物本质性的东西就存在于产生和发展的过程中，抓住了过程就等于抓住了事物的本质。

专门从事设计的设计者的能力之所以会高于普通大众，不仅仅是因为他们有丰富的经验，更重要的还在于他们对设计过程的理解和把握也超乎常人。

有非常之想，才可能有非常之举；有非常之举，才可能有非常之功。

了解设计的发展过程，设计者才可以理解设计的本质属性，进而加深对设计美学的理解。

第一节 人类为什么需要设计翻开中西方早期文明的历史，我们便会发现一个有趣的现象：我们的祖先都将泥土视为血肉之躯产生的根本。

不管是由女娲这样的大神用泥土揉捏出来，还是由上帝用尘土塑造出来，人都与大地有着密不可分的联系，来于土，归于土，构成了人类生命的起始和归宿。

这些神化故事不仅以丰富的想象虚构出来了人类的起源，还暗示出一个共同的道理：人本身就是被大自然设计出来的，天生就具有很强的可塑性。

然而，这样的经历还决定了人的不安分。

据《圣经·旧约》上记载，地球上最早出现的人类是古巴比伦人。

为了独占生存空间中的一切资源，他们不仅想方设法地占据尽可能大的地域，而且还发明了文字，试图建立一个使用单一语言的世界。

尤其在占有欲望的作用下，他们还想凭借自身的智慧，建造一座庞大的城市，并在其中设计了一座可以直通天国的高塔。

故事肯定纯属虚构，但是也透露出这样的信息：人类自从来到这个星球上就具有很强的占有欲望，并试图在可能的范围内，依靠自己的能力实现这种欲望，各式各样的设计活动可能就是人们在实现各种欲望的过程中开始的。

首先，为自己的生存而设计。

生存是人类在任何时候都要首先考虑的问题，这是生命赖以存在的基础，也是各种设计活动开始的基本前提。

从人类的自身条件看，不管是身体的强健程度，还是抵御自然界各种灾难的能力，人类在许多方面甚至赶不上黑猩猩。

人类在与身边的各种生命伙伴的比较中，发现自身存在着很多不及它们的地方：论速度，人跑不过大地上许多善于奔跑的动物；论视力，人眼在观看的时候不仅需要光线，而且需要适当的距离，在条件不具备的情况下，人的视力几乎没有作用；论耐力，在耐寒冷、耐饥渴、抗病毒和持续劳作方面，人类可能都是比较差的……于是，各种弥补自身不足的发明创造活动也随之开始，设计则使这些活动从愿望变成了现实：为了满足提高速度的愿望，人类设计了各种交通工具和狩猎工具；为了满足扩大视野的愿望，人类设计了用于瞭望的高台和望远镜（图2-1）；为了增强自身的耐受能力，人类编织了皮草服（图2-2），烧制了取水罐（图2-3）等；为了提高工作效率，人类发明了比自己体力高出无数倍的各种机械……可以说，在人类文明史上，每一种设计发明都不是无缘无故的，而是针对着人类自身某些方面的缺陷和需要。

发明是一个从无到有的过程，其实也就是人们不断提出问题，再通过各种办法解决问题的过程，而每一个解决问题方案的提出与实施都与设计有关。

其次，为他人的生存而设计。

人类早就发现，在大千世界中，任何弱小的生命形态都是以集群的方式存在着，以便于抵御外敌，捕捉食物，获得生存的机会和条件。

人类始终也是以这样的方式生活着，不管是早期的部落，还是现在的家庭、民族或国家，在集群中繁衍生息，形成力量，一直是人类得以发展的基本形式。

这样的生存方式，决定了人类的任何行为都不可能是纯自我的，而是在给自己带来利益的同时，也要对他人的利益产生影响。

<<设计美学>>

于是，家庭只有在成员的相亲相爱中才可能延续，民族只有在团结和睦中才可能强大。

“人人为我，我为人人”，既是人类赖以生存的基本原则，也是得以延续的根本保证。

在漫长的历史演变过程中，经过一次次成功或失败的亲身经历，这些思想已经成为人类大家庭的一种共识。

与这种共识相一致，人类的各种设计活动都与自身的强大与延续有着密切关系。

以最早出现在工具领域里的设计活动为例，可以说，所有围绕衣、食、住、行而展开的设计都以提高使用功能为目标，而检验功能强弱的唯一标准是产品使用范围的大小与时间的长短：由少数人使用，到多数人使用，再到社会性的使用；由一次性地使用，到多次使用，再到长期使用。

可以说，所设计产品使用的范围越广，时间越长，其功能也就越强大，涉及的生活范围和人群也就越大；反之，所设计产品使用的范围狭小，时间短暂，其功能也就越有限，产生的社会影响也就越小。从人类发展的历史来看，军事和医药之所以成为工业文明以来人类花费精力最多的两个领域，很重要的一个原因就在于，这两个领域中的每一项设计活动，不仅直接关乎着生命，且可能给整个社会带来巨大的影响；反之，在中国漫长的封建社会中，科学技术之所以得不到人们的重视，长期处于落后的状态，其中一个很重要的原因就在于，在靠天吃饭的社会条件下，科技的力量几乎形不成气候，对人们的生活产生不了重要影响，即使没有科技力量的进入，牛拉木犁式的生产方式同样可以满足人们的衣食需要。

（图2-4）再次，为共同的发展而设计。

审视人类历史发展的各个阶段，我们会发现一个规律性的现象：经济越是发达，各种设计活动也就越是活跃；经济越是落后，各种设计活动也就越是萎缩。

经济发展直接影响着设计活动。

这一方面说明，设计本身就是人类经济活动中的重要组成部分；同时也说明，设计和经济活动一样，同样可以推动人类的发展，是人类文明程度的一个重要标志。

的确，在人类文明的发展史上，金属器具进入设计领域后，就意味着陶器时代的结束；蒸汽轮机的出现，标志着以机器大生产为代表的工业文明的开始；依照半导体技术原理出现的各种微电子方面的设计发明，意味着电子时代的到来；当计算机和因特网越来越成为设计领域不可缺少的技术条件时，人类社会又步入了信息时代的大门。

在不同的历史阶段中，每一项重要设计的成功，都是对现行生活方式的一种挑战，意味着旧生活方式的结束与新生活方式的开始。

这些设计推动着社会的发展，也带动着人们生活水平的提高。

从这层意义上说，不管设计者意识到没有，从实际效果看，设计活动在为人们提供新的生活方式的同时，也在为人类的共同发展提供着新的动力。

因为，设计是需要社会承认的，只有那些能够推动社会进步的设计才可能在社会大家庭中获得一席之地；反之，那些得不到社会承认的设计只能被社会淘汰。

同时，在当代社会，设计还需要市场的认可，只有那些能够给人们的生活带来实惠的设计才可能受到市场的欢迎；反之，那些不能给人们的生活带来实惠的设计只能退出市场。

当然，不管是社会还是市场，最终都是由人构成的。

获得社会的承认与市场的认可最终都要落实在人的身上，由人说了算。

人性化设计理念的提出，正是适合这种需要而在现代设计舞台上大显身手的。

总之，不管是从历史的角度来看，还是从现实生活来看，设计活动是人类社会生活中不可缺少的一项重要内容，并贯穿人类生活的始终。

弥补人类自身不足的努力，使设计活动成为人类拓展自身能力的重要手段；惠及他人的实际效果使设计活动形成了巨大的凝聚力量；推动社会发展的实际力量，更使设计活动生生不息，伴随着人类的发展而发展。

第二节 使用——设计的动力为了弥补自身的不足，维持生命的最基本需要，千方百计地创造出能够解决眼前问题，带来立竿见影效果的具体产品，是人类之所以从事各种设计活动的最初考虑。

出于这种考虑的设计，不管哪一个环节都是围绕“使用”展开的，基本上无暇顾及诸如安全程度、形式的美丑、寿命的长短等与眼下使用无关的问题。

<<设计美学>>

“急功近利”、“急于求成”是这一阶段的主要表现。

从历史的角度来看，人类社会的早期，设计活动处于萌芽状态；从设计本身来看，人们从事各种带有早期开发性质的设计活动时都会带有这种倾向。

为了尽快达到目的，解决眼下面临的困境，人们可以调动一切可以调动的力量，使用一切可以使用的手段，甚至无心去考虑这样做之后所产生的后果。

可以说，这种以使用为先，直奔主题的设计也是最不讲究的设计，属于人们所从事各种设计活动的初级阶段。

以早期的建筑形式之一的“穴”为例。

这种最早出现于我国黄土高原地区的建筑形式，因其就地取材的方便，灵活自如的造型，方便快捷的施工等优势曾经在历史上存在了很长时间，被专家们认定为我国传统建筑“土木混合结构的主要渊源”。

（杨鸿勋：中国早期建筑的发展，《建筑历史与理论》，第一辑，江苏人民出版社，1980年）根据出土遗迹，专家还想象出仰韶时期人们半穴居式建筑的基本情况，大体勾画出了这种原始建筑的基本造型（图2-5）。

从图中不难看出，这种半地穴式的建筑确实比完全藏于地下的洞穴更适宜居住，可以很方便地满足人们的生活需要，但是，这样完全处于原始状态下的建筑几乎没有长期存在的可能，不论是安全系数、防渗漏水平还是修饰效果都很差。

在现实生活中，各种带有早期开发性质的设计活动也都会经过这样一个阶段。

在20世纪50年代，为了弥补我国汽车工业的空白，第一汽车制造厂的工程技术人员以完成政治任务的热情制造出我国第一辆解放牌汽车（图2-6）。

由于条件的限制，尤其是技术落后，使得许多本应该精密加工的零部件只能运用普通机械来加工，像一些用铁皮制造的部位干脆就用手工来做。

工人们戏称这是一辆用榔头敲出来的汽车，尽管外表油漆一新，但是漏油、漏水的困扰使这辆车的意义也只能体现在政治上，甚至连装载、安全这样一些最基本的性能指标都达不到。

后记

每结束一次重要的写作活动，总会有一些感受需要总结，有一些人或事情令人难忘。于是，便产生了写后记的想法。

多年的教学实践告诉我，设计是一门很难上的课程，要想将这门课程教出好的效果，教师至少需要具备两个方面的能力：一是实践上的能力；二是理论上的能力。

实践在于操作，形象直观，也好出效果；理论在于思想，需要积淀，不是一日之功。

操作的过程生动，容易引起学生的兴趣；思想的过程抽象，往往被师生忽略。

这种情况，直接导致了部分院校的设计类教学停留在“照猫画虎”的水平上。

对高校教学来说，淡化了理论等于降低了规格，影响了学生的成才质量，更拉开了与社会所期待的高素质设计师之间的距离。

改变这种情况的有效办法之一是在教材上下工夫。

长期以来，设计类教材中也一直存在着重操作、轻理论的问题。

近年来这种情况虽有所好转，但是，仍然摆脱不了理论与实践“两层皮”的局限。

为了有效地改变这种情况，我在本教材的撰写过程中做了不少努力。

首先是在内容设定上的。

针对现代社会中设计无处不在的事实，将设计放到了关乎人们生活质量的高度来认识，提出了人人都是设计师的观点；为了将设计师与匠人区别开来，提出了设计是思想外化的观点；为了加深对产品之美的理解，提出了产品之美的根本在于实际属性与设计者所达到的精神境界、工艺水平完美统一的观点；为了帮助学生设计之美的认定有所依据，摆脱跟着感觉走的水平，安排了设计形式美学分类方面的内容……所有这一切，都是将设计提升到文化现象的高度来考察的，所以，还安排了设计与文化方面的内容。

其次是在表现形式设定上的。

针对设计教学形象直观的特点，我在每一章里都安排了图片，力争在图文并茂中说明道理；为了拉近学生与理论之间的距离，在阐述过程中尽量避免抽象的推理，而尽量采取通俗易懂的方式来表述；当然，为了增强表现效果，彩色印刷也为本书的形式增色不少。

这些努力仅靠一个人是难以完成的。

在历时近一年的写作中，我得到了各方面老师的支持和帮助：艺术学院的蔺宝钢教授对设计教学的独到理解，给本人了不少启发，尤其是赠与的专著，集多年教学与科研经验之大成，为本书提供了不少第一手材料；建筑学院的王军教授对建筑环境设计的实践与理论，为本人理解设计与人的关系起到了振聋发聩的作用；建筑学院刘克成、刘加平两位教授课堂上与闲谈中对建筑设计的哲学思考，更对本人从高层次上认识设计起到了雪中送炭的作用；身兼西安实验职业中专的美术教师与我校研究生双重身份的史煜女士，不仅以自身的勤奋给本人以激励，更为本书的图片收集与整理付出了辛勤的劳动……尤其是华中科技大学出版社的王汉江编辑，尽管一直未曾谋面，但是，在一次次书稿往来编辑的过程中，我一次次地被他工作的负责与细致所感动。

当然，写作中还参考了近七十位中外学者的相关研究成果，为本书提供了开阔的学

<<设计美学>>

编辑推荐

《设计美学》是高等院校艺术设计精品教程之一。
全书形式图文并茂，内容丰富，共分七章，具体内容包括：设计的发展过程，设计美的产生与存在，设计美的形式规律，设计美的类型，设计产品示例，设计与审美文化等。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>