

<<设计概论>>

图书基本信息

书名：<<设计概论>>

13位ISBN编号：9787302267447

10位ISBN编号：7302267448

出版时间：2011-9

出版时间：清华大学出版社

作者：李永杰，刘小念 主编

页数：112

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>

<<设计概论>>

内容概要

设计概论是一门设计专业的入门指导课程，旨在介绍相关的设计专业的性质、本质与特色，以及专业的形成背景和发展历史与现状等情况。

《设计概论》包括三个方面的内容：首先介绍了艺术设计的基本概念与历史；其次对艺术设计的方法及艺术设计的鉴赏与评价等方面进行了详细分析；最后对设计师的历史角色、基本素质以及分类等进行了探讨。

《设计概论》既可以作为本科及高职高专艺术设计专业学生的教材，也可以作为艺术设计从业人员的参考书。

<<设计概论>>

书籍目录

第1章 艺术设计的基本概念

1.1 设计的概念

1.1.1 什么是设计

1.1.2 现代艺术设计的概念

1.2 艺术设计的目的及本质

1.2.1 艺术设计的目的

1.2.2 艺术设计的本质

1.3 现代设计的特征及设计实践

1.3.1 设计的特征

1.3.2 设计实践

第2章 艺术设计的历史

2.1 中国的设计历史

2.1.1 新石器时期的艺术设计

2.1.2 先秦时期的艺术设计

2.1.3 秦汉时期的艺术设计

2.1.4 唐宋时期的艺术设计

2.1.5 明清时期的艺术设计

2.2 西方的设计历史

2.2.1 早期西方的艺术设计

2.2.2 中世纪的艺术设计

2.2.3 文艺复兴时期的艺术设计

2.2.4 工业革命时期的艺术设计

2.2.5 现代艺术设计

第3章 艺术设计的方法

3.1 设计思维

3.1.1 设计思维的特征

3.1.2 设计思维的类型

3.1.3 设计思维的训练方法

3.2 设计的程序

3.2.1 设计前期

3.2.2 设计中期

3.2.3 设计后期

3.3 设计心理学与应用技巧

3.3.1 设计与视知觉

3.3.2 设计与记忆

3.3.3 设计与情感

3.4 设计的艺术手法

3.4.1 借用与参照

3.4.2 解构与重组

3.4.3 装饰与美化

3.4.4 改良与创造

思考题

第4章 艺术设计的鉴赏与评价

4.1 设计美学

4.1.1 设计与美学

<<设计概论>>

- 4.1.2 研究对象
- 4.1.3 设计美学的特点
- 4.2 设计与审美
 - 4.2.1 中国的美学思想
 - 4.2.2 西方的美学思想
 - 4.2.3 设计美的构成
- 4.3 设计批评
 - 4.3.1 设计批评的含义
 - 4.3.2 设计批评的标准
 - 4.3.3 设计批评的方式

思考题

第5章 设计与设计师

- 5.1 设计师的历史角色
 - 5.1.1 远古时期
 - 5.1.2 中世纪时期
 - 5.1.3 现代社会
- 5.2 设计师的基本素质
- 5.3 设计师的类型

思考题

第6章 艺术设计作品欣赏

参考文献

章节摘录

版权页：插图：3.1.1 设计思维的特征 思维是人脑对客观现实的概括和间接的反映，是一种在感觉、知觉、表象等感性认识基础上产生的理性认识活动，它是通过概念、判断、推理的形式对现实所做的概括反映。

思维所反映的是一类事物共同的、本质的属性和事物间内在的、必然的联系。

思维包括三个方面：一是直接认识，这一过程也称为“知觉”，它是由刺激产生的；二是记忆的再现，这一过程被人们称做“回忆”，它是由生物钟唤出的；三是记忆块的组合，它可以因刺激和生物钟两者的共同作用而产生。

思维活动的对象是信息及意识。

信息是能被思维主体识别的现象及表象。

意识是思维活动的产物，意识以信息的形式储存、表现和输出，意识传播实质上就是信息传播。

意识往往又会成为大脑进行下一步思维的基础。

1. 直观动作思维、具体形象思维与抽象逻辑思维根据思维的凭借物和解决问题的方式，可以把思维分为直观动作思维、具体形象思维和抽象逻辑思维。

(1) 直观动作思维直观动作思维又称实践思维，是凭借直接感知、伴随实际动作进行的思维活动。

例如，医生听完病人的简单自述后，可迅速作出疾病的诊断；公安人员根据作案现场情况，可迅速对案情作出判断。

实际动作便是这种思维的支柱。

幼儿的思维活动征往是在实际操作中，借助触摸、摆弄物体而产生和进行的。

例如，幼儿在学习简单计数和加减法时，常常借助数手指来完成，实际活动一停止，他们的思维便立即停下来。

成人也有动作思维，如技术人员在对一台机器进行维修时，会一边检查一边思考故障的原因，直至发现问题并排除故障为止，在这一过程中动作思维占据主要地位。

不过，成人的动作思维是在经验的基础上、在第二信号系统的调节下实现的，这与尚未完全掌握语言的儿童的动作思维相比有着本质的区别。

(2) 具体形象思维具体形象思维是运用已有表象进行的思维活动，表象便是这类思维的支柱。

表象是当事物不在眼前时，在个体头脑中出现的关于该事物的形象，人们可以运用头脑中的这种形象来进行思维活动。

具体形象思维在幼儿和小学低年级儿童身上表现得非常突出，在青少年和成人中也仍是一种主要的思维类型。

例如，当我们考虑要走哪条路能更快到达目的地时，便须在头脑中出现若干条通往目的地的路的具体形象，并运用这些形象进行分析、比较来作出选择。

在解决复杂问题时，鲜明生动的形象有助于思维的顺利进行。

艺术家、作家、导演、工程师、设计师等都离不开高水平的形象思维。

学生更需要形象思维来理解知识，并成为他们发展抽象思维的基础。

例如，图3-1所示的学生图案设计作业就是经过形象思维后创作的结果。

形象思维具有三种类型：第一种类型的形象思维类似幼儿的思维，它只能反映同类事物中的一些直观的、非本质的特征；第二种类型的形象思维是成人对表象进行加工的思维；第三种类型的形象思维是艺术思维，这是一种高级的、复杂的思维形式。

通常所说的形象思维是指第一种类型。

<<设计概论>>

编辑推荐

《设计概论》是21世纪高职高专艺术设计规划教材。

<<设计概论>>

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>