

<<设计艺术文化>>

图书基本信息

书名：<<设计艺术文化>>

13位ISBN编号：9787302179818

10位ISBN编号：7302179816

出版时间：2008-8

出版时间：杨淑、杨小舟、黄敏、彭澎 清华大学出版社 (2008-08出版)

作者：杨淑等著

页数：254

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

设计在人类生活中无处不在，它不仅仅是一种艺术，也是一种文化。

从文化的角度思考设计艺术发展的规律具有很重要的意义。

本书以设计、文化的概念为切入点，通过分析中外设计艺术历史、文化背景，利用“主题”，化手法来介绍设计产品的形成和发展，以引导读者分析优秀作品，思考作品背后的思想、理念、技术、经济、文化等社会要素，使读者能够从本质上理解促进设计艺术发展的因素和设计学科的发展规律。

通过本书的学习，使学生了解设计史的进程，并引导学生分析设计语言，提高学生对优秀设计作品的鉴赏能力，使学生深入理解设计艺术，提高学生的创新和创造性能力和艺术修养。

目前，市面上关于设计艺术的图书不少，但大多数是从历史的角度去罗列各个时期的设计作品，从文化的角度，用纵向和横向两方面来教学生理解和欣赏设计艺术的教材非常少。

对设计相关专业的学生来说，从历史的角度来了解各个时期的设计固然重要，但如果不了解它们产生的原因和历史背景等有关文化内涵，对它们的认识仅停留在简单的形式上是远远达不到课程目标的。

另外，21世纪的高等教育，面临着办什么样的大学、培养什么样的学生和如何办大学的问题，其实质是如何提高大学生的综合素质的问题。

为了解决这个问题，目前，教育部已印发了《全国普通高等学校公共艺术课程指导方案》，要求各高校在教学计划中列入公共艺术课程，意义在于提高大学生的综合素质。

要提高大学生的综合素质，就要加强对学生的各方面的教育，包括艺术教育。

《设计艺术文化》是一门有效的提高学生艺术修养的课程，其对提高大学生的综合素质具有重要的现实意义，对社会经济发展和构建和谐社会具有重要的意义。

本书将学术性、知识性融于一体，不仅能够使读者在设计艺术的天地里得到美的享受，还具有陶冶学生的人文和艺术情趣，提高设计审美能力的作用。

本书不仅适合艺术和设计等相关专业的学生作为专业基础课程的教材，同时也适合作为学生的素质教育教材，本书还是广大读者学习设计艺术文化的有效参考书。

## <<设计艺术文化>>

### 内容概要

《青年学生素质教育系列教材·艺术设计专业核心课程教材：设计艺术文化》以设计、文化的概念为切入点，通过分析中外设计艺术历史、文化背景，利用“主题”化手法来介绍设计产品的形成和发展，以引导读者通过分析优秀设计艺术作品，思考作品设计过程中的设计理念、设计技巧、经济及文化背景等社会要素，使读者能够从文化的角度去理解促进设计艺术发展的因素和艺术设计学科的发展规律。

通过《青年学生素质教育系列教材·艺术设计专业核心课程教材：设计艺术文化》的学习使学生基本了解设计史的进程，并引导学生分析设计语言，提高学生对优秀设计作品的鉴赏能力，提高学生的艺术修养，以及提高学生的创新意识和创造性能力。

《青年学生素质教育系列教材·艺术设计专业核心课程教材：设计艺术文化》可作为各类学校学生素质教育的教材，也可作为艺术和设计相关专业的专业课教材使用。

同时也是各类从业人员以及对艺术设计知识感兴趣的广大读者理想的参考书。

## 书籍目录

第1章 设计艺术概述1.1 设计与文化1.1.1 什么是设计1.1.2 什么是文化1.1.3 设计与文化的关系1.2 中国的设计艺术1.2.1 中国原始社会的设计艺术1.2.2 夏商周时期的设计艺术1.2.3 春秋战国和秦汉时期的设计艺术1.2.4 魏晋南北朝时期的设计艺术1.2.5 隋唐时期的设计艺术1.2.6 宋元时期的设计艺术1.2.7 明清时期的设计艺术1.2.8 近现代设计艺术1.3 设计艺术在东方1.3.1 埃及的设计艺术1.3.2 两河流域的设计艺术1.3.3 波斯的设计艺术1.3.4 印度的设计艺术1.3.5 伊斯兰的设计艺术1.3.6 日本的设计艺术1.4 设计艺术在西方1.4.1 古希腊和古罗马的设计艺术1.4.2 西方中世纪的设计艺术1.4.3 文艺复兴时期的设计艺术1.4.4 巴洛克和罗可可风格的设计艺术1.4.5 新古典主义设计艺术1.4.6 工艺美术运动和新艺术运动1.4.7 现代主义设计艺术1.4.8 装饰艺术运动1.4.9 后现代主义设计艺术第2章 陶瓷与青铜器2.1 陶器2.1.1 陶器的产生2.1.2 陶器的种类2.1.3 陶器的纹饰艺术2.2 瓷器2.2.1 瓷器的起源与演变2.2.2 “陶瓷之路”与中外文化交流2.2.3 瓷器的种类及特点2.3 青铜器2.3.1 青铜器皿2.3.2 铜镜与铜鼓第3章 服饰3.1 中国服饰3.1.1 夏商周时期的服饰3.1.2 春秋战国时期的服饰3.1.3 秦汉时期的服饰3.1.4 隋唐时期的服饰3.1.5 宋元时期的服饰3.1.6 明清时期的服饰3.1.7 近现代服饰3.2 古埃及的服饰3.2.1 服装3.2.2 饰品3.3 古希腊的服饰3.3.1 服装3.3.2 饰品3.4 古罗马的服饰3.4.1 服装3.4.2 饰品3.5 拜占庭的服饰3.5.1 服装3.5.2 饰品3.6 中世纪服饰3.6.1 服装3.6.2 鞋子3.7 文艺复兴时期的服饰3.7.1 服装3.7.2 饰品3.8 巴洛克时期的服饰3.8.1 服装3.8.2 饰品3.9 罗可可时期的服饰3.9.1 男子服饰3.9.2 女子服饰3.10 20世纪的服饰3.10.1 20世纪二三十年代的服饰3.10.2 20世纪四五十年代的服饰3.10.3 20世纪六七十年代的服饰3.10.4 20世纪八九十年代的服饰第4章 家具4.1 家具的分类4.1.1 木质家具4.1.2 竹藤家具和金属家具4.1.3 塑料家具和玻璃家具4.1.4 石材家具和软体家具4.2 东方家具4.2.1 中国传统典型家具4.2.2 东方其他地区典型家具4.3 西方家具4.3.1 古希腊和古罗马的家具4.3.2 中世纪时期的家具4.3.3 文艺复兴时期的家具4.3.4 洛克和罗可可风格的家具4.3.5 新古典主义时期的家具4.4 近现代家具4.4.1 近现代家具的基本特征4.4.2 具有代表性的近现代家具第5章 建筑5.1 建筑的基础知识5.1.1 建筑概述5.1.2 建筑的基本特征5.2 中国典型建筑5.2.1 宫殿建筑5.2.2 园林5.2.3 宗教性建筑5.2.4 民居5.3 东方其他地区典型建筑5.3.1 埃及典型建筑5.3.2 印度典型建筑5.3.3 伊斯兰典型建筑5.4 西方典型建筑5.4.1 古希腊和古罗马的建筑5.4.2 哥特式建筑5.4.3 文艺复兴时期的建筑5.4.4 洛克和罗可可风格的建筑5.4.5 新古典主义建筑5.5 近现代的建筑设计5.5.1 近现代建筑的基本特征5.5.2 具有代表性的近现代建筑第6章 雕塑6.1 雕塑的基础知识6.1.1 什么是雕塑6.1.2 雕塑的基本形式6.2 古代中国雕塑6.2.1 宗教雕塑6.2.2 陵墓雕塑6.2.3 建筑装饰雕塑6.2.4 工艺性雕塑6.3 古埃及与古印度雕塑6.3.1 古埃及雕塑6.3.2 古印度雕塑6.4 古代西方雕塑6.4.1 古希腊和古罗马雕塑6.4.2 欧洲中世纪雕塑6.4.3 文艺复兴时期的雕塑6.4.4 欧洲近代雕塑6.5 现代雕塑6.5.1 西方现代代表性雕塑6.5.2 中国现代代表性雕塑第7章 视觉传达设计与动画设计7.1 视觉传达7.1.1 插画设计7.1.2 书籍装帧设计7.1.3 标志设计7.1.4 招贴设计7.1.5 包装设计7.1.6 企业形象设计7.2 动画7.2.1 动画概述7.2.2 动画的产生与发展7.2.3 数字动画的应用主要参考书目

章节摘录

插图：第1章 设计艺术概述自人类社会产生以来，设计就对人类社会的生存、发展带来了重要的影响，并由此形成了人类所特有的文化。

作为全书的基础，本章就设计、文化的概念以及设计的发展过程等知识进行系统介绍。

1.1 设计与文化设计与文化是两个不同的概念，然而这两个概念却有着非常密切的联系。

1.1.1 什么是设计人类社会的生存和发展离不开设计，但什么是设计？

不同的人有不同的理解。

到目前为止，还没形成一个统一的概念标准。

本书在这里仅介绍两个典型的设计概念。

1.概念之一设计是发明，是革新。

这是国际工业设计协会联合会主席奥古斯托？

摩尔的观点。

2.概念之二著名的现代设计大师蒙荷里？

纳基认为：设计并不是对产品表面的装饰，而是一种以生产某种产品为目的，将社会的、人类的、经济的、技术的、艺术的、心理的多种因素综合起来，进行产品生产构思和计划的技术。

从上面所列出的两个概念中可以看出：两个概念都强调了构思、计划，强调了创新。

这是因为：从表面上看，第一个概念中只强调了“革新”，但革新就必须“构思”，就必须有“计划”；第二个概念强调“计划”、“构思”，目的是生产产品，而产品是通过有目的的“创新”活动创作出来的。

通过上述分析，并对上述两个概念中所包含的深层次的内容进行挖掘，可以认为：设计是人类有意识的、有艺术创造力的造物活动；设计是人类根据一定的目的和要求所形成的构思和意图；设计是融合物质文化、智能文化、制度文化和观念文化的综合体。



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>