



中国美术学院出版社
CHINA ACADEMY OF ART PRESS

艺术设计专业系列丛书
“互联网+”新形态一体化教材

艺术设计专业系列丛书

» 设计概论

文创设计

品牌视觉识别设计

卡通形象设计

包装设计

居住空间设计

酒店空间设计

室内设计全过程案例教程

环境设计制图

公共环境艺术设计教程

环境艺术模型设计与制作

AIGC设计与绘画创作实践教程

漆艺

民间美术

立体构成

构成基础

造型基础

服饰品设计

服装立体裁剪

商业摄影

Premiere影视后期编辑

影视后期特效制作与剪辑合成

3ds Max建模项目与应用

三维模型制作实践教程（Maya版）

三维角色建模实战教程

三维动画制作

定格动画短片创作

家具设计（第2版）

Photoshop CC实战教程

设计概论

刘源 邓洁茹 董智斌◎主编

SHEJI
GAILUN

设计概论

刘源 邓洁茹 董智斌◎主编



扫描二维码关注
中国美术学院出版社官方订阅号



定价：59.80元

中国美术学院出版社

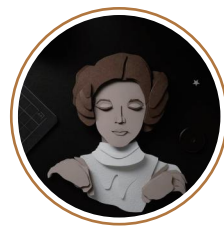
中国美术学院出版社

艺术设计专业系列丛书
“互联网+”新形态一体化教材

SHEJI
GAILUN

设计概论

刘 源 邓洁茹 董智斌◎主编



 中国美术学院出版社

责任编辑：孟海江
执行编辑：周 赞
特约编辑：张荣昌
图书制作：宏图文化
封面设计：唐韵设计
装帧设计：宏图文化
责任校对：杨轩飞
责任印制：张荣胜

图书在版编目（CIP）数据

设计概论 / 刘源, 邓洁茹, 董智斌主编. -- 杭州 :
中国美术学院出版社, 2025. 9. -- (艺术设计专业系列
丛书). -- ISBN 978-7-5503-3645-2

I. J06

中国国家版本馆CIP数据核字第2025K5Z407号

艺术设计专业系列丛书

设计概论

刘 源 邓洁茹 董智斌 主编

出 品 人：祝平凡

出版发行：中国美术学院出版社

地 址：中国·杭州南山路 218 号 / 邮政编码：310002

网 址：<http://www.caapress.com>

经 销：全国新华书店

印 刷：北京荣玉印刷有限公司

版 次：2025 年 9 月第 1 版

印 次：2025 年 9 月第 1 次印刷

开 本：889 mm × 1194 mm 1/16

印 张：10

字 数：240 千

书 号：ISBN 978-7-5503-3645-2

定 价：59.80 元

著作权所有·违者必究

编写 委员会

主 编 刘 源 邓洁茹 董智斌

编 委 钟 秀 张贵超 甘淑娉

周松林 谢 莎 李睿璟

税钰洁 周梦舟 陈 谨

胡晓琳 周希莹 李秋雯

宋 卫 高君晗

前言

党的二十大报告指出,“教育、科技、人才是全面建设社会主义现代化国家的基础性、战略性支撑。必须坚持科技是第一生产力、人才是第一资源、创新是第一动力,深入实施科教兴国战略、人才强国战略、创新驱动发展战略,开辟发展新领域新赛道,不断塑造发展新动能新优势”,“培育造就大批德才兼备的高素质人才,是国家和民族长远发展大计”。^①设计教育高质量发展的核心在于人才培养,设计教育要紧跟时代的发展步伐,切实做到设计为国;要与社会、行业发展的需求对接,切实做到设计致用;要关注大众的使用与审美需求,切实做到设计为民;要培养适应产业发展需求,具有探究学习、终身学习和可持续发展能力的综合性人才。

基于社会发展和设计教育教学目标,我们编写了本书。《设计概论》是一本旨在传播设计学基本知识的书,同时也是一本记录设计与与时俱进发展的书。设计学在跟随社会经济发展的同时,也在不断扩展自己的边界,其跨学科性质越来越明显,设计的内涵不断变得更加丰富,其外延不断拓展。本书紧跟“设计”自身的发展变化,在内容编排上,紧密结合当代设计的新思想、新认知、新范式,保证知识内容的全面性、系统性、前沿性。

从学科专业角度来看,《设计概论》是一本设计学专业的入门课程用书,旨在系统讲解设计相关的基本知识,为设计专业的学习打下基础。本书从设计的概念、设计的历程、设计的类别、设计的风格流派、设计的属性、设计的思维、设计教育、当代设计的发展趋势及展望八个方面展开。第一章为设计的概念,讲述了设计的内涵、设计的本质以及设计与艺术的关系。第二章为设计的历程,分别介绍设计的先驱(早期设计)、手工业时代的设计、现代设计的萌芽、现代设计的发展四个发展阶段。第三章为设计的类别,包括建筑设计、产品设计、环境艺术设计、服饰设计与染织设计、视觉传达设计、数字媒体设计六个领域,从不同的设计类别介绍设计对人类发展的作用和贡献。第四章为设计的风格流派,首先介绍现代艺术与现代设计的关系,然后从审美主义流派和功能主义流派介绍了不同时期的各类设计风格流派的设计特点。第五章为设计的属性,包括功能性、服务性、经济性、艺术性、普适性和文化性六个属性。第六章为设计的思维,介绍了不同的思维形式,分析了设计中常遇到的思维定式和突破思维定式的方法,重点讲述了创新设计思维的相关内容,为设计提供创新思考的方法和流程。第七章为设计教育,讲解了包豪斯设计教育、意大利设计教育与孟菲斯组织、中国设计教育的发展历程

^①中国政府网:《习近平:高举中国特色社会主义伟大旗帜 为全面建设社会主义现代化国家而团结奋斗——在中国共产党第二十次全国代表大会上的报告》,2022年10月25日。https://www.gov.cn/xinwen/2022-10/25/content_5721685.htm.

与现状，从不同国别的设计教育发展历程介绍设计教育的变迁。第八章为当代设计的发展趋势及展望，介绍世界主流的当代设计发展趋势，分析中国当代设计与经济转型的关系，以及结合社会发展预测中国当代设计的未来趋势。

此外，基于立德树人的育人目标，本书也将课程思政建设的理念和相关案例融入了教学内容中。设计学是结合了科技和文化艺术的交叉性学科，在文化自信、民族自信等方面，通过设计作品案例让学生更多感受到国家的发展和进步，尤其最后两章专门介绍了关于中国设计的相关内容，彰显了中国在设计领域发展的成果，促进学生对设计的发展产生自发性思考，树立和增强文化自信、民族自信。在切实“增进民生福祉，提高人民生活品质”方面，引导学生坚持以人民为中心的创作导向，体悟以人为本的设计思维，扎根本土，反哺社会，培育和提高服务社会、回馈社会的公共责任意识。

《设计概论》可作为设计相关专业的课堂教材或参考书，也可作为设计从业者或设计爱好者的入门读物。本书在编写过程中，参考了一些相关的文献资料，在此向原作者表示衷心的感谢。书中若存在不足之处，敬请各位读者批评指正！

此外，我们还为广大一线教师提供了服务于本书的教学资源库，有需要者可致电教学助手 13810412048 或发邮件至 2393867076@qq.com。

编 者

课时安排

章名	章节内容	课时分配	
第一章 设计的概念	第一节 设计的内涵	1	3
	第二节 设计的本质	1	
	第三节 设计与艺术	1	
第二章 设计的历程	第一节 设计的先驱	1	4
	第二节 手工业时代的设计	1	
	第三节 现代设计的萌芽	1	
	第四节 现代设计的发展	1	
第三章 设计的类别	第一节 建筑设计	1	6
	第二节 产品设计	1	
	第三节 环境艺术设计	1	
	第四节 服饰设计与染织设计	1	
	第五节 视觉传达设计	1	
	第六节 数字媒体设计	1	
第四章 设计的风格流派	第一节 现代艺术与现代设计	1	3
	第二节 审美主义流派	1	
	第三节 功能主义流派	1	

续表

章名	章节内容	课时分配	
第五章 设计的属性	第一节 功能性	1	6
	第二节 服务性	1	
	第三节 经济性	1	
	第四节 艺术性	1	
	第五节 普适性	1	
	第六节 文化性	1	
第六章 设计的思维	第一节 思维形式	1	3
	第二节 思维定式	1	
	第三节 创新设计思维	1	
第七章 设计教育	第一节 包豪斯设计教育	1	3
	第二节 意大利设计教育	1	
	第三节 中国设计教育	1	
第八章 当代设计的发展趋势及展望	第一节 当代设计发展趋势	2	4
	第二节 中国当代设计与经济转型	1	
	第三节 中国当代设计未来趋势	1	
合计		32	

目录

第一章 设计的概念 1

第一节 设计的内涵	3
一、设计的来源与发展	3
二、设计的定义	3
第二节 设计的本质	4
一、设计的本质是创造	4
二、设计是整合性的物质呈现形式	6
三、设计是追求审美需求的体现	7
第三节 设计与艺术	8
一、设计与艺术的概念	8
二、设计与艺术的异同	9

第二章 设计的历程 11

第一节 设计的先驱	13
一、原始社会时期的设计	13
二、设计在陶器上的体现	13
三、设计在服饰、工具上的体现	14
四、设计雏形对设计发展的意义	14
第二节 手工业时代的设计	15
一、中国手工业时代的设计	15
二、西方手工业时代的设计	25
第三节 现代设计的萌芽	30
一、工艺美术运动	30
二、新艺术运动	31
三、装饰艺术运动	33
第四节 现代设计的发展	34
一、现代主义设计的起源	34
二、现代主义设计的风格特点	34
三、构成主义运动对现代设计的影响	35
四、荷兰风格派对现代设计的影响	37

五、国际主义风格的发展	39
六、后现代主义设计运动	39

第三章 设计的类别 41

第一节 建筑设计	43
一、建筑设计的概念	43
二、建筑设计的分类	44
第二节 产品设计	47
一、手工艺设计	47
二、工业设计	47
第三节 环境艺术设计	50
一、环境设计的概念	50
二、室内设计	50
三、景观设计	52
四、公共艺术设计	52
第四节 服饰设计与染织设计	53
一、服饰设计	53
二、染织设计	54
第五节 视觉传达设计	55
一、视觉传达的概念	55
二、字体设计	55
三、标志设计	55
四、插图设计	56
五、编排设计	57
六、广告设计	58
七、CI 设计	59
八、包装设计	59
九、展示设计	59
十、影视设计	60
第六节 数字媒体设计	60
一、数字媒体艺术设计的概念	60
二、数字媒体艺术设计的分类	61
三、数字媒体艺术设计的应用	61

第四章 设计的风格流派

63

第一节 现代艺术与现代设计	65
一、现代艺术	65
二、现代设计	65
三、现代艺术设计	66
四、现代艺术与现代设计的关系	66
第二节 审美主义流派	68
一、审美主义流派的内涵	68
二、审美在设计活动中的重要地位	68
三、现代艺术的发展对设计审美的影响	69
第三节 功能主义流派	74
一、功能主义流派的诞生	74
二、功能主义理念在设计中的体现	75
三、功能主义的特点	77

第五章 设计的属性

79

第一节 功能性	81
一、功能性的定义	81
二、功能性在设计中的运用	82
第二节 服务性	82
一、服务性在生活中的体现	83
二、用户思维	83
第三节 经济性	84
一、设计师价值的体现——经济性	85
二、经济性对产品设计的提升	86
第四节 艺术性	88
一、艺术在设计中的表现方式与表现手法	89
二、野口勇设计	90
第五节 普适性	91
一、普适性的体现	92
二、普适性在作品中的体现	93
第六节 文化性	94
一、文化根植于设计中	94
二、设计中的传统文化	95

第六章 设计的思维

97

第一节 思维形式	99
一、形象思维	99
二、直觉思维	100
三、逻辑思维	101
四、发散性思维	101
五、聚合性思维	102
第二节 思维定式	102
一、思维定式的内涵	102
二、突破思维定式	103
第三节 创新设计思维	108
一、创新	108
二、设计思维	109
三、创新设计思维的运用	111

第七章 设计教育

117

第一节 包豪斯设计教育	119
一、包豪斯的缘起	119
二、包豪斯的发展历程	120
三、包豪斯的精髓	123
第二节 意大利设计教育	125
一、意大利设计教育的发展阶段	125
二、孟菲斯	126
第三节 中国设计教育	127
一、中国古代的设计教育	127
二、中国近代的设计教育	128
三、中国现代的设计教育	130
四、发展中国当今设计教育	132

第一节 当代设计发展趋势	135
一、绿色设计	135
二、人性化和情感化设计	136
三、地域化和乡土化设计	136
四、强调设计伦理	137
五、设计师的职业素养	138
第二节 中国当代设计与经济转型	139
一、中国当代设计	139
二、中国当代设计的转型	140
第三节 中国当代设计未来趋势	143
一、产品智能化	143
二、分工精细化	144
三、设计人性化	144
四、需求理性化	144
五、设计民主化	144
参考文献	146

第三章

设计的类别

- 第一节 建筑设计
- 第二节 产品设计
- 第三节 环境艺术设计
- 第四节 服饰设计与染织设计
- 第五节 视觉传达设计
- 第六节 数字媒体设计

| 内容概述 |

“设计”一词所包含的内容十分广泛，设计的类别也是多种多样，且不同的设计范畴还有细分与区别，如工业设计的范畴包括家具设计、汽车设计、手机设计等，时尚设计范畴包括纺织品设计、首饰设计等。本章主要从建筑设计、产品设计、环境艺术设计、服饰设计与染织设计、视觉传达设计、数字媒体设计等六个类别，展开对设计的介绍和讨论。

设计的种类相当多样，在许多领域都有应用，涉及的方面也比较广泛，且具有极强的渗透性。设计在类型方面没有绝对意义上的划分，但不同的设计类型，都有其特殊的现实性和规律性，在遵循设计共性的基础上，又突出了各类别的个性。研究不同设计类别的个性与共性，会对设计形成一个整体的理解与认识。

| 学习目标 |

知识目标

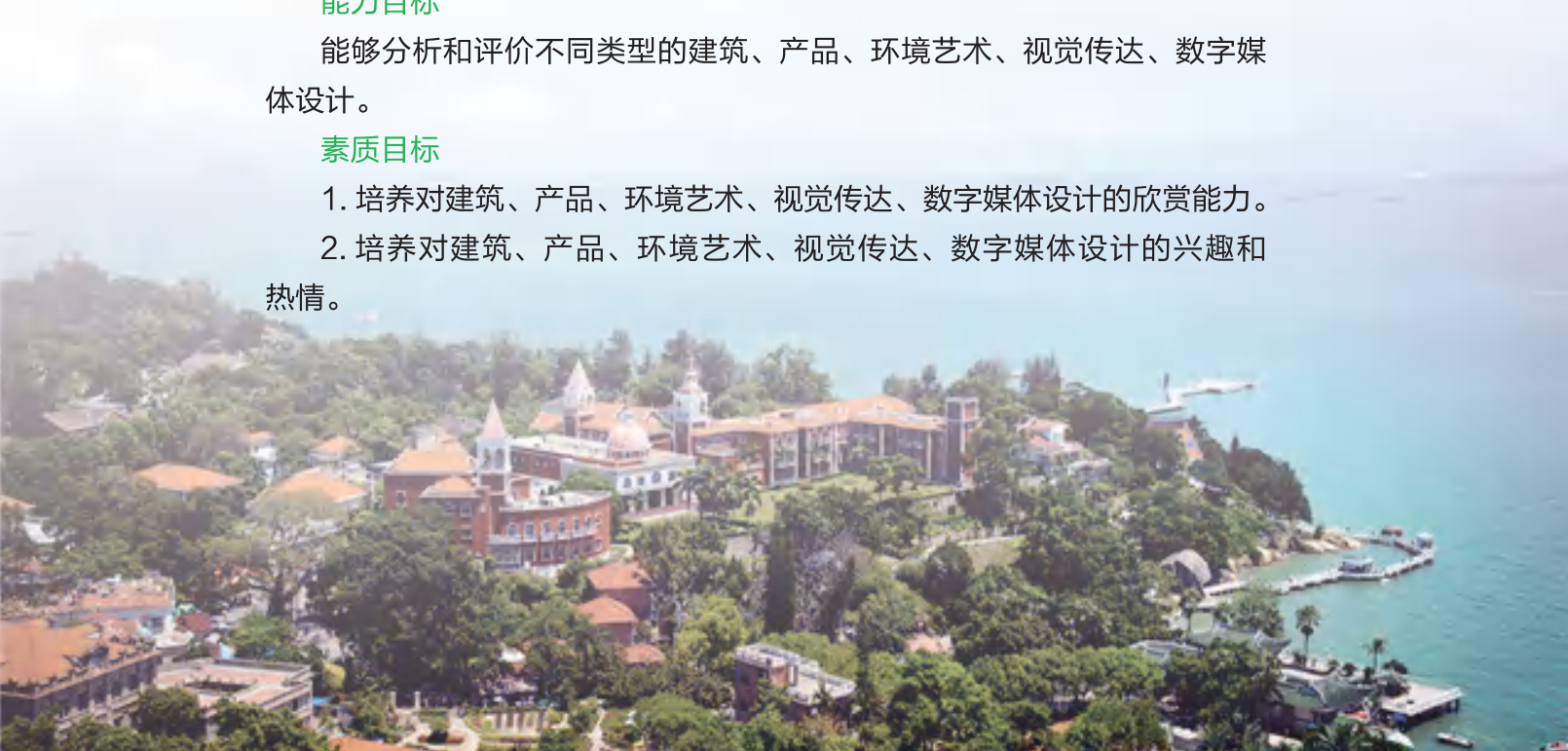
1. 了解建筑设计、产品设计、环境艺术设计、服饰设计与染织设计、视觉传达设计、数字媒体设计的概念和特点。
2. 理解建筑与文化、建筑与自然环境的关系。
3. 掌握手工艺设计与工业设计的区别。
4. 理解环境艺术设计与人类生活的关系。
5. 理解服饰设计与染织设计在时尚产业中的重要性。

能力目标

能够分析和评价不同类型的建筑、产品、环境艺术、视觉传达、数字媒体设计。

素质目标

1. 培养对建筑、产品、环境艺术、视觉传达、数字媒体设计的欣赏能力。
2. 培养对建筑、产品、环境艺术、视觉传达、数字媒体设计的兴趣和热情。

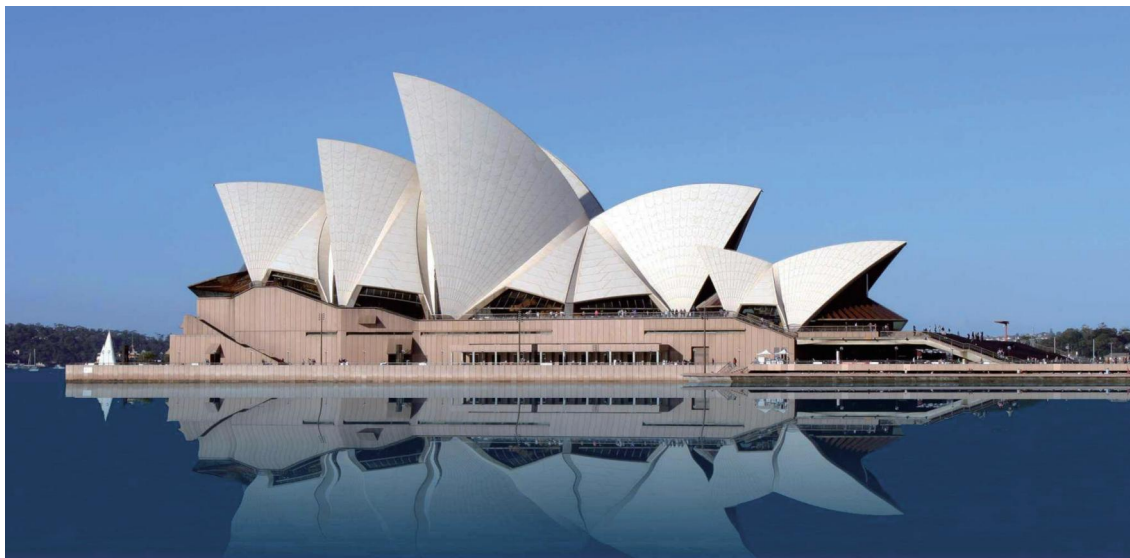


第一节 建筑设计

有“凝固的艺术”之称的建筑，是一定条件下经济、科学、技术与艺术的集成品，是展示人们精神文化与物质文化的独特艺术。建筑可分为纪念性建筑、宫殿陵墓建筑、宗教建筑、住宅建筑、园林建筑、生产建筑等类型。建筑艺术是指按照美的规律，运用建筑艺术独特的艺术语言，使建筑形象具有文化价值和审美价值，同时具有象征性和形式美，体现出民族性和时代感。以其功能性特点为标准，从总体来说，建筑艺术与工艺美术一样，也是一种兼具实用性与审美性的艺术形式。通过建筑，我们能感受到不同地方的文化底蕴、自然气候等。因此，研究建筑设计就十分有必要。

一、建筑设计的概念

建筑设计是指对建筑的结构、空间及造型、功能等方面进行的设计，是在施工建造之前有计划、有目的的构想，是对于建造过程中存在或者可能存在的问题预先想好解决方案，并用可视化的方式，如利用图纸展现出来的过程。同时，建筑作为空间实体，并不是独立存在的，它必须与周围的环境融合，例如，坐落于澳大利亚新南威尔士州悉尼北部的便利朗角的有机建筑代表——悉尼歌剧院，其酷似帆船的造型实现了建筑与周围的水环境的完美结合。它既像竖立的贝壳，又像即将起航的帆船，与蔚蓝的大海融为一体，故有“船帆屋顶剧院”之称，如图 3-1-1 所示。



▲ 图 3-1-1 悉尼歌剧院

建筑将自然环境与人类活动空间相结合，是人工环境须满足的基本条件，是人类用以构造人工环境最悠久、最基本的手段。进行建筑设计时，设计者应充分考虑到人类居住、活动的首要需求是坚固、耐用和美观。随着时代的发展及社会的进步，除了对建筑的坚固、耐用

和美观有着越来越严格的要求，人们也越来越看重建筑环境带来的愉悦与舒适。厦门鼓浪屿旅游风景区与水相邻，全岛绿地覆盖率超过 40%，植物种群丰富，各种乔木、灌木、藤木等植物达 1000 余种，是人们心仪的居住场所，如图 3-1-2 所示。鼓浪屿的建筑大多是 20 世纪初至 20 世纪二三十年代建造的，以低层庭院式建筑为主。这些建筑受欧美及东南亚等地的建筑风格影响，但又具有浓厚的地方色彩。房屋通常选用当地的石材或红砖建成，造型别致，布局合理，且多采用圆拱回廊、清水红砖、红瓦坡折屋面，并用柚木楼板、花砖铺地，用栏板铺以奇异别致的琉璃瓶花格。



▲ 图 3-1-2 厦门的鼓浪屿

二、建筑设计的分类

建筑，是人工建造而成的资产，属于国有资产，包括房屋和构筑物两大类。房屋指住人或存放东西的建筑物，可以供人学习、工作等。与房屋不同的是构筑物，构筑物指房屋之外的工程建筑，例如道路、桥梁等。中国古代建筑以木结构为主，西方传统建筑以砖石结构为主，现代建筑以钢筋混凝土结构为主。在历史的长河中，世界各地的建筑呈现出多样化风格，有中式建筑、日式建筑、古希腊建筑、罗曼式建筑、拜占庭建筑、哥特式建筑、洛可可建筑、巴洛克建筑、地中海建筑、维多利亚建筑等。图 3-1-3 至图 3-1-8 展示了不同风格的建筑。随着建筑材料的丰富、建造技术的改良，人们对各类建筑的需求呈现多元化趋势，除出现了满足人们基本居住需求的建筑，还有满足办公、娱乐、参观等各种需求的建筑。由此衍生出种类繁多的建筑设计门类，主要有民用建筑设计、工业建筑设计、商业建筑设计、园林建筑设计、宫殿建筑设计、陵墓建筑设计等。以故宫为例，其整体设计风格给人一种庄重、威严的质感，且故宫的变迁也与当时社会经济及政治的变革有着紧密联系，不仅融合了当时朝代中不同的文化思想，也结合了当时先进的技术优势，使故宫具有较为丰富的内涵概

念，既达到了弘扬传统文化的宣传目的，又让人感受到现代设计技术的优势。可以说故宫是建筑设计风格与建筑文化紧密联系的重要体现，也是我国建筑行业发展中的杰出代表之一。



▲ 图 3-1-3 民用建筑



▲ 图 3-1-4 工业建筑



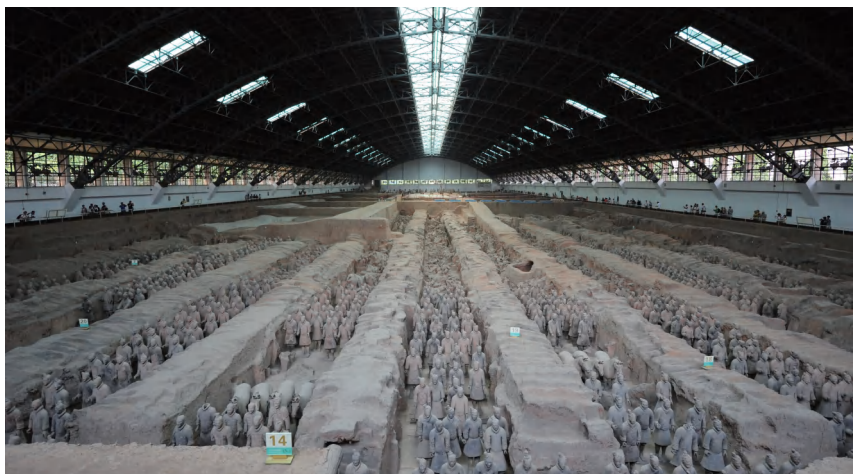
▲ 图 3-1-5 商业建筑



▲ 图 3-1-6 苏州拙政园



▲ 图 3-1-7 乔家大院



▲ 图 3-1-8 秦始皇陵中的兵马俑坑

第二节 产品设计

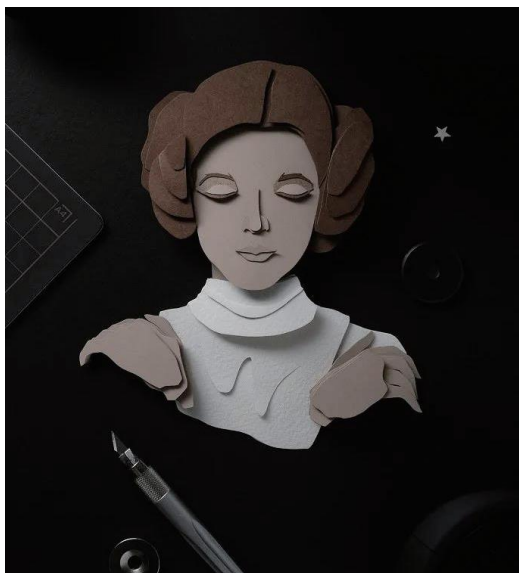
科学技术的迅速发展推动着产品的演化，而设计则是将科技成果转化为现实生产力的手段。近几年，许多企业已意识到设计的重要性。今天的文化、艺术、食品、汽车、手机、电脑等市场中，谁的设计有创新，谁就能赢得市场。各种新产品都希望以新颖独特的外观设计吸引大众的目光，各行各业对设计人才的需求也日渐凸显。

一、手工艺设计

所谓手工艺设计是指以人类手工对产品原料进行有目的的加工与制作的设计，主要依靠人的双手、相应的工具或简单的机械，其范围主要涉及陶瓷器、玻璃制品、皮革制品、皮毛制品、纺织品、木工制品、纸制品、漆器、金工等。在机器工业发展以前，手工设计与制作是人类获得产品资料的主要手段。世界上许多民族都有自己历史悠久、特色鲜明的手工艺传统。

手工艺是“工”与“艺”的结合，有“技术、技巧、技艺”之意。手工艺设计师具备的技巧是手工艺设计制作的前提。手工艺设计不仅承袭传统的技术与传统的设计样式，连制作原料也继承传统的选择。手工艺的设计与制作往往是融为一体的，其传统风格与设计师的个人趣味和经验有关，且常贯穿于整个工艺品的生产过程。因此，相较于标准单一、令人有冷漠感的工业产品，手工艺品更具民族化、个性化、风格化的鲜明特征。那细腻自然的材质美、充满人类温情的亲和力以及匠心独运的个性，是机制产品所不能替代的。如图 3-2-1 所示，由菲律宾艺术家约翰·埃德·德·维拉设计制作的纸艺作品，这种运用剪刀、纸张等简易工具制作出的独特、充满情感与细腻做工的纸艺作品，是机器生产远不可及的。

但是，由于比较封闭而分散的发展状态以及生产手段的限制，手工艺设计作品不能像工业产品那样广为人知，不能广泛地走入寻常百姓家。随着技术的进步和新的物质材料的发现和应用，手工艺设计在继承前人优秀传统的基础上，也将不断地革新和发展。



▲ 图 3-2-1 约翰·埃德·德·维拉设计制作的纸艺作品

二、工业设计

工业设计是经过工业革命、实现工业化大生产以后的产物，区别于手工业时期的手工设

计。在 20 世纪 20 年代,美国最早使用“工业设计”这个名词,用来代替工艺美术和实用美术。1980 年,国际工业设计协会联合会第 11 次年会上对“工业设计”给出如下定义:“就批量生产的产品而言,凭借训练、技术知识、经验及视觉感受而赋予材料、结构、构造、形态、色彩、表面加工以及装饰以新的品质和资格,叫作工业设计。”接着又指出:“根据当时的具体情况,工业设计师应在上述工业产品的全部侧面或其中的几个方面进行工作,而且设计师对包装、宣传、展示、市场开发等问题的解决付出自己的技术知识和经验以及视觉评价能力也属于工业设计的范畴。”

工业设计将科学技术和文化艺术相结合,吸收了科技、文化艺术与经济的成果,涉及设计美学、人体工程学、生态学、市场学、创造学、技术学等广泛的学科领域。其中艺术与技术是工业设计相辅相成的两根支柱,技术为艺术增添火力,艺术赋予技术以灵魂。工业设计不能简单像技术创造那样只服从于自然科学的客观法则,也不能同艺术创造那样任由主观想法驰骋,而要做到两者兼顾并有机结合,使设计的审美价值产生在完善的功能之中,实现功能与形式的完美统一。

工业设计包含的内容十分广泛。依据设计性质,工业设计可分为式样设计、形式设计和概念设计;依据产品的种类,又可分为家具设计、日用品设计、交通工具设计、医疗器械设计、工业设备设计、通信用品设计、家电设计、军事用品设计等。下面对其中部分产品类别做具体介绍。

(一) 家具设计

家具设计是一种环境设计,是室内、室外环境中的重要组成部分。家具设计师根据使用者要求与生产工艺的条件、综合功能、材料造型与经济各方面因素,以图纸形式表达出设想和意图。其设计过程包括草图、三视图、效果图的绘制以及小模型、实物模型的制作等。

家具品种丰富多样。按功能划分,有坐卧家具、凭椅家具、储藏家具、陈列家具、装饰性家具等;按使用环境分,有卧室、客厅、书房、餐厅、办公室及室外等;按材料分,有竹、木、金属、钢木、塑料、藤草、玻璃等;按体型分,还有单体家具和组合家具之别。图



▲ 图 3-2-2 “UP” 系列沙发

3-2-2 展示的是“UP”系列沙发,由设计师盖当诺·佩西设计,其体积可以被压缩得十分小,经过真空包装后,就可以轻而易举地被带回家里。“UP5 Donna”型系列沙发椅造型丰满,带有柔和的曲线。其深坑似的座位设计,方便人坐下后深陷其中,成为一种特别流行的、柔软的人性化家具设计。

（二）日用品设计

日常用品作为人们的生活必需品，以解决人们日常生活所需为主要目的。市面上所涌现的各类日用品设计，皆是为了更好地回应市场，满足人们多样化的需求。这些日用品在追求实用、简洁、美观的同时，主要的设计目的还是以满足人们的生活需求为主。例如，妙洁品牌本着“创新永不止息”的理念，在中国深耕已有 30 余年，旨在为中国现代化家庭营造更健康、方便、轻松的生活，不断推出优质新产品，以满足消费者更高的生活需求。

（三）交通工具设计

交通工具设计主要包括各类车、船和飞机等交通运输工具的设计。现代人对交通工具的认知已经发生了深刻的变化，有时甚至根本不在意在出行上的花费，而是更注重出行过程中自由舒适的感觉。所以，现代载人交通工具的设计除了保证安全、速度之外，还要加入舒适性的结构设备设计和个性化、象征性的造型设计。图 3-2-3 展示的是布加迪 Type 57SC Atlantic，由埃托尔·布加迪的长子让·布加迪设计。Type 57SC Atlantic 代表了布加迪汽车历史上的设计水平巅峰，是布加迪最经典的跑车杰作。此款汽车不仅运动性能出众，还有极具浪漫主义情怀的流线型外观，这也是这款稀有的车型如今在名车收藏市场中得以傲视群雄的“资本”。

（四）医疗器械设计

医疗器械设计是从人类视觉传达的符号意义出发，使每一个医疗器械、每一个手柄、每一个旋钮都能通过其结构和形状“自我表达”，即通过颜色、材质、位置来“传达”自己的功能和用途，“讲述”自己的操作目的和准确的操作方法。医疗器械设计在不断地将医院的先进技术与患者的就医舒适度相匹配，目的是通过专业的医疗器械设计将医生的诊断和救治变得更加智能和便捷。因此，医疗器械设计应当考虑的因素有操作的便捷性、设备的安全性、功能的完善性（图 3-2-4）。



▲ 图 3-2-3 布加迪 Type 57SC Atlantic



▲ 图 3-2-4 流式细胞仪

（五）工业设备设计

随着技术的进步和生活水平的提高，人们对工业设备提出了更高的要求，更加注重产品外观的创新性与美观度，以及操作的安全性及简便性。在设计工业设备的过程中，首要考虑的是产品的功能要求，即必须在满足设备功能性需求的前提下，进行产品外观设计的优化与创新。另外，人的因素，也是工业设备设计需要着重考虑的。人性化的设计理念应贯穿产



▲ 图 3-2-5 真空镀膜设备

品设计的全过程。工业设备的造型设计应考虑人的生理和心理特征，必须符合人体工程学设计，通过形态、材质、颜色、工艺等方面的设计创新，融入更多关于人的情感元素，体现出对人的友好性，从视觉上让人感到亲切、柔和、美观、舒适。同时，还要协调好人、机、环境三者之间的关系。人机界面应直观简洁，细节处理细腻，操作安全简便，维护方便，并符合使用环境的要求，实现产品与人、自然和谐统一，如图 3-2-5 所示。

第三节 环境艺术设计

环境艺术设计作为现代艺术设计学科中的一员，其设计艺术风格的形成和变化同建筑学的关系是密不可分的。建筑作为整个环境空间的主体，是环境艺术的载体，环境艺术设计的发展变化离不开建筑主体空间。环境艺术是人为创造的，能为人类生活提供艺术化的生存环境空间。通常意义上的室内环境艺术设计是指室内设计。

一、环境设计的概念

环境设计是对人类的生存空间进行的设计，是人居环境设计的重要组成部分，主要是进行室内外人居环境设计与环境营造。人是环境设计的主体和服务目标，人类的环境需求决定着环境设计的方向，当代环境设计的宗旨强调通过环境设计改善人的生存、生活条件的同时，推动和实现社会的可持续发展。

二、室内设计

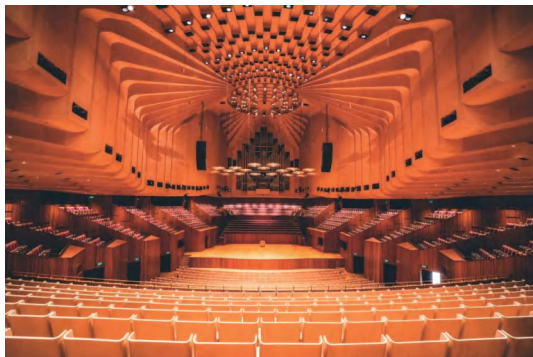
所谓室内设计，是指对建筑体内部空间的艺术创造与设计，它从建筑设计中抽离出来，

但又离不开建筑设计的制约与影响，只是在大体框架内进行有限的自由布局与经营（图 3-3-1）。室内设计并非室内装饰。室内设计是一个总体概念，涉及对室内空间的规划、功能和美学等多个方面的考虑，而室内装饰只是其中的一个方面，是对空间表面进行装饰的一种方式。室内设计的工作内容大致包括四个方面：一是空间设计，即对建筑提供的室内空间进行组织调整，形成居住者理想的空间架构；二是装修设计，即对空间围护实体的界面（如地面、墙面、天花板等）进行设计处理；三是陈设设计，即对室内陈设的物品，如家具、灯具、摆设、绿化等方面进行设计处理；四是物理环境设计，即对室内的取暖、通风、温湿调节等方面的设计处理。



▲ 图 3-3-1 室内设计样板

根据建筑物空间的实际情形与使用性质，室内设计空间类别大体可分为住宅室内设计，集体性公共室内设计（如学校、医院、写字楼、幼儿园等），开放性公共室内设计（如宾馆、酒店、商场、车站、体育馆、博物馆、影院、剧院等，如图 3-3-2 所示）以及专门性室内设计（如船舱、机舱等，如图 3-3-3 所示）。不同的室内空间类型，满足了人们在精神生活和物质生活上的不同需求，给人们带来了视觉环境的美好享受。



▲ 图 3-3-2 悉尼歌剧院音乐厅



▲ 图 3-3-3 船舱内部

三、景观设计

所谓景观设计是指对建筑物外部空间所进行的环境设计，除专题性的园林设计外，还包括各种住宅楼、写字楼、庭院、街道、公园、道路、桥梁、绿地、文化广场、体育场馆等所有生活区、工商业区、体育运动区、休闲娱乐区等景观空间以及自成独立体系的景区（如厂区）的设计。近年来，人们的环境意识日益增强，景观设计在人居环境中扮演着越来越重要的角色。小区内的休闲场所如图 3-3-4 所示。



▲ 图 3-3-4 小区内的休闲场所

四、公共艺术设计



▲ 图 3-3-5 雕塑家奥古斯特·罗丹创作的巴尔扎克像

公共艺术设计是指在开放性的公共空间中进行艺术创造与相应的环境设计，这类空间包括街道、公园、广场、车站、码头、公共大厅等公共活动场所。因此，公共艺术设计在一定程度上与室内设计、景观设计的范围重叠。但是公共艺术设计的对象是城市雕塑这种类型的作品。一个城市的公共艺术是这个城市的形象标志，是市民精神与文化追求的视觉呈现，不仅美化着都市空间，还体现出该城市的精神文化面貌，因而具有特殊意义。图 3-3-5 展示的是 1891 年法国文学家协会委托雕塑家奥古斯特·罗丹创作的巴尔扎克像。当作品于 1898 年在沙龙展出时，由于它不符合当时的主流审美观念，激起了广泛的社会抨击，法国文学家协会也拒绝接受它。直到 1939 年，这一杰作才获得世人的认可，被铸成铜像矗立在巴黎。

第四节 服饰设计与染织设计

随着科学技术的迅速发展,服饰设计不仅局限于时尚的前沿领域,还与航天航空、高端医学、国际外交、历史研究、新技术的结合等方向息息相关。服饰设计体现的是民族的文化、国家的风采、职业的特色以及拼搏的精神。在各类国际会议中,服饰不仅能体现出国家的风采与底蕴,更体现出国家的精神面貌和态度。

一、服饰设计

衣、食、住、行中的“衣”是人类生活的必需品。衣服是广义的通俗的词汇,指人身上穿着的成衣。而服装特指经过思考、选择、整理和人体搭配得当的衣服着装。衣服或服装一般不包括帽子、手套和鞋袜。在中国古代,人们将服装统称为“衣”,裤子则称“胫衣”,后来又称为“上衣下裳”。到了近代,人们将衣服通称为“服装”。“服”是指上衣、外衣或内衣等单件衣服,“装”则指上下配套穿着或内外配套穿着的套装。

服饰有广义和狭义之分。广义的服饰指人类装扮自身及穿戴的衣物和饰品。狭义上指除覆盖躯体的衣服之外的鞋子、首饰、帽子等,衣服上的各种图案、纽扣等装饰和腰带等饰物。服饰不仅是构成人类群体的总体文化的一部分,还是社会整体习惯、思想、技术及其特征的最明显的表达。

服饰设计包括服装设计及其附属装饰品设计。服饰设计不仅需要设计师具备专业素质,还需其了解人们的着装心态、民风习俗等社会文化知识。世界各民族大多有自己的传统服装,如旗袍、西装、和服、纱丽、阿拉伯长袍等。现代服装更是种类繁多,按功能分为生活装、运动装、工作装、戏服、军装等。服饰设计必须综合考虑穿衣季节、场合、用途,以及着衣人的体型、职业、性格、年龄、肤色、经济状况、社会环境等因素,使服装不仅能穿着合身、舒适、美观,还能符合着衣人的气质性格等特点。图3-4-1为中国高定大师郭培的服装设计作品,以“异世界”为主题,探讨“生与死”的哲学问题。



▲ 图3-4-1 郭培设计的2019年秋冬高定系列

二、染织设计

染织设计是一种涉及纺织品设计的艺术和工艺，包括织物设计、图案设计、产品造型设计等多个方面（图 3-4-2）。织物是纺织品的基础，织物设计是染织设计的重要组成部分。它涉及对纱线、纤维、织物组织、结构等方面的设计和选择，以创造出符合要求的纺织品。图案是染织设计的核心，可以增加纺织品的艺术感和审美价值。图案设计需要考虑色彩搭配、图案构图、元素选择等因素，以创造出具有独特风格和吸引力的图案。产品造型设计是染织设计的最后一道环节，即根据市场需求和品牌定位，对纺织品进行整体造型和款式设计。这需要考虑到产品的实用性、舒适性、美观性等因素，以创造出具有吸引力和竞争力的纺织品。

容易与染织设计产生混淆的是纤维设计，纤维设计主要关注纤维材料的选择和制品设计，是染织设计中的一个分支。它涉及纤维素材形成的设计以及纤维素材的制品设计两类，例如西服料子、领带、窗帘、地毯、椅垫等，需要考虑选择的材料、式样、色彩、质地、质感、图案、纹样等方面。染织设计和纤维设计虽然有不同的侧重点和范围，但它们在纺织品设计中是相互关联的领域，因此纤维设计在染织设计中扮演着重要的角色，常常被纳入染织设计的范围之内。

染织设计作为一门古老而独特的艺术形式，注重传统手工艺和现代高科技的结合，以材料创意和工艺创新为导向，关注技术、环境、经济和人文之间的关系，从多学科的研究领域中考量纺织品设计中的艺术、工艺技术和产业的互动。在当今社会中，染织设计不仅在满足人们日常生活需求方面发挥着重要作用，同时也承载着特定地域、民族和文化群体的身份认同和独特价值，是文化艺术的重要表现形式和推动经济发展的重要力量，染织设计为人们的生活和文化发展做出了巨大贡献。



(a)



(b)

▲ 图 3-4-2 宋浩霖染织设计作品——“繁花似锦”

第五节 视觉传达设计

很多人认为视觉传达设计就是“平面设计”或“图形设计”，这样的认识有其局限性。虽然视觉传达设计最早起源于“平面设计”（或称“印刷美术设计”），但随着现代设计的范围逐步扩大，数字技术已经渗透到视觉传达设计的各个领域，多媒体技术手段对艺术与设计的参与和参与也越来越深。

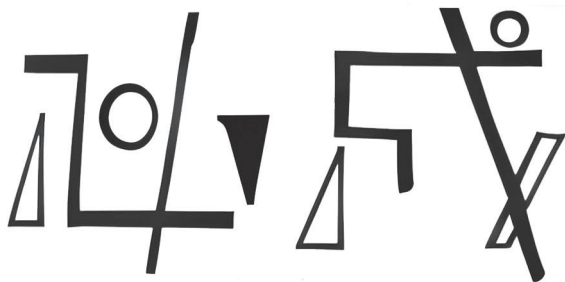
一、视觉传达的概念

不同于借助语言文字进行的抽象概念的传达，视觉传达设计主要凭借视觉符号来进行信息传达。要理解什么是“视觉传达设计”，首先要了解“视觉符号”与“传达”这两个概念。所谓“视觉符号”，顾名思义就是指人类的视觉器官——眼睛所能看到的、能表现事物一定性质的符号；所谓“传达”，是指信息发送者利用符号向接收者传递信息的过程。所以，视觉传达设计是以视觉符号为信息载体并进行信息传达的表现性设计。

二、字体设计

文字是约定俗成的符号。文字形态的变化不改变传达的信息本身，但会影响信息传达的效果。因此，有必要运用视觉美学规律，结合文字本身的含义和所要传达的目的，对文字的大小、笔画结构、排列及颜色等方面加以研究和设计，使其具有适合传达内容的感性或理性表现和优美的造型，以便更有效地传达文字深层次的意味和内涵，发挥更佳的信息传达效果，这就是字体设计，如图 3-5-1 所示。

设计字体包括基础字体经由设计变化而成的变体、装饰体和书法体等。字体设计被广泛运用于标志、广告橱窗、包装、书籍装帧等设计中，通常与标志、插图等其他视觉符号配合，以实现更完美的设计效果。



▲ 图 3-5-1 简单字体设计

三、标志设计

标志作为大众传播符号，由于具有相较于文字符号更强的视觉信息传达功能，被越来越广泛地应用于社会生活的各个方面，在视觉传达设计中占有极其重要的地位。

标志有多种类型。按其性质划分，标志可分为指示性标志和象征性标志，如红色的圆代表太阳，公司徽标、产品商标象征企业特有的文化等。按使用主体划分，标志可分为公共标志和非公共标志。公共标志包括公共场所知识标志（如公用电话亭、洗手间等指示标志，

如图 3-5-2 所示), 公共活动标志(如体育标志), 物品使用说明标志(如洗衣机上的操作说明), 交通标志(图 3-5-3), 工程标志, 安全标志等。非公共标志, 如国旗、国徽、会议徽、商标、私人印章等。北京 2022 年冬奥会会徽——“冬梦”的设计, 以汉字“冬”为设计灵感, 巧妙运用中国书法的艺术形态, 将厚重的东方文化底蕴与国际化的现代风格融为一体。会徽以蓝色为主色调, 寓意梦想与未来, 以及冰雪的明亮纯洁, 红、黄两色源自中国国旗, 代表运动的激情、青春与活力。



▲ 图 3-5-2 洗手间指示标志

▲ 图 3-5-3 交通标志

标志设计必须力求简洁, 易于公众识别、理解和记忆, 强调信息的集中传达, 同时讲究赏心悦目的艺术性。设计手法有具象法、抽象法、文字法和综合法等。

四、插图设计

插图具有比文字和标志更强烈、直观的视觉传达效果。作为视觉传达设计的要素设计之一, 插图设计被广泛应用于广告、编排、包装、展示和影视等设计中。

插图设计不同于一般的绘画和摄影摄像, 它受既定的传达内容与目的的约束, 但在表现手法、工具和技巧等方面是完全自由的。随着摄影、摄像技术和电脑辅助设计技术的发展, 插图设计也呈现出无限的可能性。

插图设计必须根据传达信息、媒介和对象的不同, 选择相应的形式和风格。如机械精工商品宜采用精密描绘、真实感强的插图; 而对于儿童商品, 则宜采用轻松活泼、色彩丰富的插图, 这样视觉传达效果会更好。如图 3-5-4、3-5-5 所示, 插画师丰风于 2019 年分别为 *Peer* 杂志、《华尔街日报》创作的插图作品, 色彩绚丽, 富有童趣, 造型、配色、构图给人一种浓郁的文艺气息。



▲ 图 3-5-4 丰风为 *Peer* 杂志创作的插图



▲ 图 3-5-5 丰风为《华尔街日报》创作的插图

五、编排设计

编排设计，也就是编辑与排版设计，或称版面设计，是指将文字、标志和插图等视觉要素进行组合配置的设计，目的是使版面整体的视觉效果美观且便于阅读，以激发读者观看和阅读的兴趣，实现信息传达的最佳效果。图 3-5-6 是日本当代视觉设计大师福田繁雄设计的日本松屋百货集团创业 130 周年的海报，利用俯视和仰视的视角，形成视觉悖论，从而带来视觉趣味。福田繁雄的代表作品还有《1945 年的胜利》和《贝多芬第九交响曲》系列海报等，如图 3-5-7、图 3-5-8 所示。

编排设计主要包括书籍、报刊、网页等的版面设计，以及影视图文平面设计等。当编排的是广告信息内容时，属于广告设计；当编排的是包装的版面时，便属于包装设计。

文字编辑、图版设计和图表设计是构成编排设计的三大设计要素，它们运用不同的手法，各具设计特色，通常要综合运用这三个设

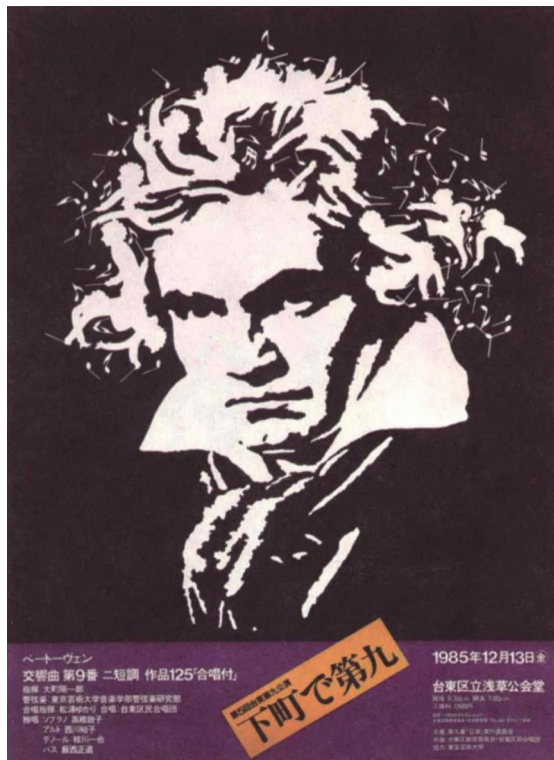


▲ 图 3-5-6 福田繁雄为日本松屋百货集团创业 130 周年设计的海报

计要素，才能让整体版面达成易读且美观的效果。



▲ 图 3-5-7 《1945 年的胜利》



▲ 图 3-5-8 《贝多芬第九交响曲》系列海报

六、广告设计

广告的历史非常悠久，在原始社会末期，商品生产和商品交换出现以后，广告也随之出现。最早出现的是口头广告和实物广告，印刷术发明之后，出现了印刷广告。现代，电信传播技术推动了电台与影视广告的产生。



▲ 图 3-5-9 广告创意设计

广义的广告指以营利为目的的商业广告，如图 3-5-9 为某品牌的饮料广告；还包括非营利性的社会广告，例如政府广告、各类启事、声明等。

广告包含 5 个要素：广告活动的发布者（广告主）、广告信息、信息接收者、广告媒体和广告目标。广告设计就是将广告主的广告信息设计成接受者易于感知和理解的视

觉符号（或结合其他符号），如文字、标志、插图、动作（或声音）等，通过各种媒介将广告信息传递给接受者，以达到影响接受者的态度和行为的目的是。根据媒介的不同，广告设计可分为印刷品广告设计、影视广告设计、户外广告设计、橱窗广告设计、礼品广告设计和网络广告设计等类别。

七、CI 设计

CI 设计即企业形象设计，兴起于 20 世纪 60 年代。CI 设计旨在创造理想的经营环境，有计划地以企业标志、标准字和标准色等要素，设计车辆、信笺、名片、办公用品等所有显示企业存在的物质载体，以达到树立鲜明的企业形象、增强员工的凝聚力、提高企业的社会知名度等目的。

八、包装设计

包装设计指对制成的容器及其包装的结构和外观进行的设计，俗称包装装潢设计，是视觉传达设计的重要组成部分。

包装可分为工业包装和商业包装两大类。包装具有保护产品、促进销售、便于使用和提高产品附加值的功能。工业包装设计以保护为重点，商业包装设计以促销为主要目的。

包装设计必须以市场调查为基础，从商品的生产者、商品以及销售对象三个方面进行定位，选择适当的包装材料，先进行包装结构设计，然后根据结构所提供的外观版面，通过文字、标志、图像等视觉要素编排设计出来，从而使包装传达的信息内容充分准确、外观形象抢眼悦目，彰显品牌的个性特色。

九、展示设计

展示设计也称为陈设设计，是指将特定的物品按特定的主题和目的加以摆设和演示的设计。展示设计是以信息传达为目的的空间设计形式，包括博物馆、科技馆、美术馆、世博会和各种展销、展览会等，商场的内外橱窗及展台、货架陈设也属于展示设计。

早期的展示设计只是商人对自己店铺货架上的商品加以布置摆放和简单的装潢，目的在于引起顾客的注意，起到诱导购买的作用。随着社会经济与技术的发展，展示设计也随之发展成为一种综合性的空间视觉传达设计形式。

展示设计包括“物”“场地”“人”“时间”四个要素。设计者必须在形态、色彩、材料、照明、音响、文字、插图、影像及模型等诸方面，充分利用新技术，全面调动观众的视、听、触、嗅、味等一切感知能力，形成“人”与“物”的互动交流。此外，还应充分考虑展示时间的长短、展品的视觉位置、人流的动向、视线的移动、兴奋点的设置，以及观众的年龄、性别、兴趣、职业等因素，把展示场地设计成一个理想的信息传达空间。

展示设计不是单一的视觉传达设计，它同时涉及产品设计和环境设计两个方面。事实

上，它是多种设计技术综合应用的复合设计形式。

十、影视设计

影视设计是指对影视图像和声音及其在一定时间里的发展变化进行的设计，使之借助影视播放技术，将特定的信息更加生动鲜明、快速准确地传递给信息接收者。影视设计属于多媒体设计，综合视觉和听觉符号，以实现四维化的信息传递。影视设计包括电影、电视中的各类影视节目、动画片、广告片、字幕等设计。

第六节 数字媒体设计

时代不断发展进步，科技促使传媒有了新的发展空间和发展可能，更趋多样化。在不断发展过程中，设计的艺术性明显提高，科技与艺术紧密结合的趋势开始日渐明显。在这一过程中，数字媒体设计凸显出较强的科技性和艺术性，相较于传统的第一媒体、第二媒体，数字媒体设计呈现出本质性的差异，在交互性和融合性等多个方面，都具备较为突出的优势和实际价值。

一、数字媒体艺术设计的概念

（一）媒体的概念

“媒体”这一词，其实来源于拉丁语中的“Medius”一词，是“两者之间”的意思。在传播学中，“媒介”表示信息在传播过程中的一切中介。媒体作为信息的载体，存在的形态有实体物质形态、物质的能量和波动形态、符号形态。艺术设计中所利用的形态载体主要是指符号形态，如声音、文字、图形、动画、视频等。

（二）数字媒体的概念

数字媒体是指以二进制数的形式记录、处理、传播、获取信息的载体，这些载体包括数字化的文字、图形、图像、声音、视频影像和动画等感觉媒体，在计算机中用各种格式表示媒体数据的表示媒体（编码通称为逻辑媒体），以及存储、传输、显示逻辑媒体的实物媒体。数字媒体以信息科学和数字技术为主导，以大众传播理论为依据，以现代艺术为指导，将信息传播技术应用到文化、艺术、商业、教育和管理领域的科学与艺术化过程中。如今，数字媒体成为继语言、文字和电子技术之后的最新的信息载体。

（三）数字媒体艺术设计

数字媒体艺术设计是科学和艺术在“数字社会”的信息化浪潮中相结合的必然产物，它

是一种基于数字科技的发展、计算机的普及而产生的新兴艺术形式，是一种以数字技术为制作手段、以互联网为主要媒介进行的艺术处理和创作。

李四达在《数字媒体艺术概论》一书中把数字媒体艺术的构成类比成金字塔结构，金字塔结构有四个层面，分别代表着数字媒体艺术的技术层面、艺术层面、媒体层面和服务层面。这四个层面相互依存、相互依托、缺一不可，由此构成了金字塔整体的稳定框架。金字塔结构一方面代表了数字媒体艺术具有综合性、实践性的特点，另一方面也代表了数字媒体艺术从社会服务到艺术顶层设计的梯形结构的特点。

互联网的出现使得人际沟通和交流超越了时间和空间的限制，它不仅有着大众媒体快速传播的优点，还结合了个性化、互动性。数字技术推动人们进入信息时代，设计行业也经受了这场剧烈变革的冲击和挑战，并产生了前所未有的重大变化，社会进入了以计算机、网络以及在此基础上形成的以虚拟空间为主要要素的数字艺术时代。信息化社会改变了设计师的工作方式，解放了对设计形式的束缚。数字化设计将成为未来设计师的主要表现手段。

二、数字媒体艺术设计的分类

数字媒体艺术设计的领域主要有三类：基于网络的设计，例如网络动画设计、网页设计、视频设计、网页广告设计等；基于传播媒体的设计，例如多媒体出版物设计、电视包装设计、栏目包装设计、视频广告设计等；基于软件的交互设计、界面设计等。

三、数字媒体艺术设计的应用

以标志设计为例，随着制作技术、印刷方式的进步以及新媒体的出现，标志设计摆脱了很多旧技术手段的局限。软件的便捷和软件应用的快速发展，使设计的应用载体增多，平面和空间表现效果都更为逼真强烈。多媒体的多样性、交互性、集成性使设计获得了前所未有的丰富细腻的情感与生命力。现代标志设计无论是形态还是色彩，都逐渐脱离传统的表现方式，正在形成一系列全新的设计语言。

自从设计领域引入计算机技术以来，艺术创意的手段和方法变得前所未有的丰富。受现代主义影响，设计很长一段时间来都遵从“简单就是最好的”设计原则。而今，随着计算机技术和设计软件功能的不断更新完善，设计领域内涌现出大量新的创作方法，设计也因此焕发出全新的活力。现代设计应用软件为设计师的创作提供了前所未有的技术空间，设计师已真正进入“不怕做不到，就怕想不到”的创作境界。

电脑与数字化艺术的发展，尤其是各种艺术设计软件的出现，使设计方便了许多，但设计者需要考虑的问题也更多了。在信息时代，设计要求承载一定的信息量，表达一定的含义，体现一定的风格与特征；同时，设计者还要积极利用各种新技术与新方式，结合数字媒体的信息传播快速、便捷、准确，以及与市场结合紧密、实时交流的特点，不断完善和创新。

在艺术设计领域中，多媒体技术可以有效地将设计师的设计理念充分展示出来，生动形象地展现设计方案，既能够有效地推动设计方案的落实，也能够使得设计师的设计工作更加便捷。目前数字媒体艺术设计一般划分为三个方向：数字影视制作、新媒体艺术设计和数字游戏设计。数字影视制作是运用电脑图形图像最广泛的行业之一，在令人赏心悦目的画面背后，是电脑图形图像领域庞大的多学科的技术支撑和创作者对美的追求与理解。因此要完成优秀的电脑图形图像作品，创作者不仅需要具备良好的审美观察能力，还需要具备相应的技术知识，只有当两者有机地结合在一起，才能使创作成为可能。

总之，在互联网技术的不断发展下，数字媒体代表着设计师的艺术设计理念与风格，充满艺术文化意义。通过多媒体技术，设计人员在设计和修改设计方案时能够更加轻松，并且其效率也能够得到有效提升。在设计作品完成之后，互联网的传播速度也能够使更多人看到设计作品，并且不受空间、时间等多方面的限制。与此同时，设计师也可以通过互联网向广大群众收集创作思路与灵感，这种方式不同于传统的个体创意，而是一种全新的互动式体验。

小结与思考

本章着重讲述了不同类别的设计，各类别的设计与我们的生活息息相关。学习完本章，请同学们做以下学习和思考。

1. 除本章着重讲述的设计类别，通过书籍、网络等方式了解其他的设计类别，加深对设计类别的认识。
2. 在本章中任意选择一种类别，按照自己的理解设计一款作品。
3. 设计对我们生活方式的影响不断加深，对此请同学们就不同的设计类别，讲述其对我们的生活具体产生了哪些影响。