

版权声明

编写组依法对本书享有专有著作权，同时我们尊重知识产权，对本电子书部分内容参考和引用的市面上已出版或发行图书及来自互联网等资料的文字、图片、表格数据等资料，均要求注明作者和来源。但由于各种原因，如资料引用时未能联系上作者或者无法确认内容来源等，因而有部分未注明作者或来源，在此对原作者或权利人表示感谢。若使用过程中对本书有任何异议请直接联系我们，我们会在第一时间与您沟通处理。

因编撰此电子书属于首次，加之作者水平和时间所限，书中错漏之处在所难免，恳切希望广大考生读者批评指正。

目录

封面.....	1
目录.....	3
2026 年清华大学 621 艺术理论基础考研核心笔记	5
《世界现代设计史》考研核心笔记	5
第 1 章 现代设计概述	5
考研提纲及考试要求	5
考研核心笔记	5
第 2 章 工业革命前的设计	8
考研提纲及考试要求	8
考研核心笔记	8
第 3 章 现代设计的前奏：“工艺美术”与“新艺术”运动	15
考研提纲及考试要求	15
考研核心笔记	15
第 4 章 带装饰的现代设计：“装饰艺术”运动	23
考研提纲及考试要求	23
考研核心笔记	23
第 5 章 现代主义设计运动的萌起	28
考研提纲及考试要求	28
考研核心笔记	28
第 6 章 工业设计的兴起	39
考研提纲及考试要求	39
考研核心笔记	39
第 7 章 消费时代的设计	51
考研提纲及考试要求	51
考研核心笔记	51
第 8 章 后现代主义设计运动	62
考研提纲及考试要求	62
考研核心笔记	62
第 9 章 当代汽车设计	73
考研提纲及考试要求	73
考研核心笔记	73
第 10 章 各国设计简史（之一）	88
考研提纲及考试要求	88
考研核心笔记	88
第 11 章 各国设计简史（之二）	100
考研提纲及考试要求	100
考研核心笔记	100

2026 年清华大学 621 艺术理论基础考研复习提纲	109
《世界现代设计史》考研复习提纲	109
2026 年清华大学 621 艺术理论基础考研核心题库	112
《世界现代设计史》考研核心题库之名词解释精编	112
《世界现代设计史》考研核心题库之简答题精编	123
《世界现代设计史》考研核心题库之论述题精编	138
2026 年清华大学 621 艺术理论基础考研题库[仿真+强化+冲刺]	163
清华大学 621 艺术理论基础之世界现代设计史考研仿真五套模拟题	163
2026 年世界现代设计史考研五套仿真模拟题及详细答案解析（一）	163
2026 年世界现代设计史考研五套仿真模拟题及详细答案解析（二）	167
2026 年世界现代设计史考研五套仿真模拟题及详细答案解析（三）	172
2026 年世界现代设计史考研五套仿真模拟题及详细答案解析（四）	177
2026 年世界现代设计史考研五套仿真模拟题及详细答案解析（五）	181
清华大学 621 艺术理论基础之世界现代设计史考研强化五套模拟题	185
2026 年世界现代设计史考研强化五套模拟题及详细答案解析（一）	185
2026 年世界现代设计史考研强化五套模拟题及详细答案解析（二）	190
2026 年世界现代设计史考研强化五套模拟题及详细答案解析（三）	194
2026 年世界现代设计史考研强化五套模拟题及详细答案解析（四）	198
2026 年世界现代设计史考研强化五套模拟题及详细答案解析（五）	203
清华大学 621 艺术理论基础之世界现代设计史考研冲刺五套模拟题	207
2026 年世界现代设计史考研冲刺五套模拟题及详细答案解析（一）	207
2026 年世界现代设计史考研冲刺五套模拟题及详细答案解析（二）	212
2026 年世界现代设计史考研冲刺五套模拟题及详细答案解析（三）	217
2026 年世界现代设计史考研冲刺五套模拟题及详细答案解析（四）	221
2026 年世界现代设计史考研冲刺五套模拟题及详细答案解析（五）	225

2026 年清华大学 621 艺术理论基础考研核心笔记

《世界现代设计史》考研核心笔记

第 1 章 现代设计概述

考研提纲及考试要求

考点：设计的定义

考点：设计的步骤

考点：关于设计哲学

考点：设计的原则与方法

考点：设计的目的——满足要求

考研核心笔记

【核心笔记】什么是设计

1. 设计的定义

“设计”一词既是名词，又是动词，既指应用艺术范畴的活动，也指工程技术范畴的活动。动词的“设计”是指产品、结构、系统的构思过程，名词的“设计”，则是指具有结论的计划，或者执行这个计划的形式和程序。

迪诺·迪尼他将限度分成两种类型

一种是可以协商的限度，一种是不能协商的限度。

计程序的第一步就是界定限度，满足不可协商的限度，优化可协商限度

有些时候，多个不可协商限度相互矛盾，那就要重新设定限度了。

2. 设计的步骤

“设计”一般有如下这些步骤：

（1）设计前准备阶段

设计提要，明确设计的目的；设计分析；调查研究；

（2）整理设计目的

解决存在问题的方案；设计方案提示方式；设计实施阶段；设计发展；设计测试；

（3）设计的后期阶段

把设计贯穿到整个过程中去，实施设计；

对设计的结果进行评估和总结，包括正负两方面的意见的总结；

（4）再设计

在设计前、中、后，如果发现设计的目的性有偏差，设计的方式有潜在的问题，应该立即再设计。

3. 关于设计哲学

“设计哲学”恐怕是在设计评论、大学设计教育中用得最多的一个术语。

对于大部分设计师来说，“设计哲学”很明确：

就是为达到设计目的价值观、方法论的总合。设计的目的性很重要，有些目的仅仅是为了接近问题，也有些目的完全是无法达到的乌托邦理想主义。

“设计哲学”作为一种目标性很强的信念、一种设计师自己的信仰，在整个设计过程中指引设计接近

既定的目标和概念，最终达到目的的完美设计。

“设计哲学”更多地接近于某种指导原则，指导设计师在一系列问题中做出先后缓急的选择

4. 设计的原则与方法

(1) 原则

第一个是“KISS 原则”，这个“KISS”是英语中“保持简单，甚至有点笨的方式”这句话的缩写也就是最简单的、通过直觉来接触问题的方法，不要把简单的事情弄复杂了，虽然这个方法看起来甚至有些笨拙，但是往往能够把设计面临的最基本、最简单的问题提炼出来。

第二个原则是要多方面考虑设计的多种可能性，作为设计师始终要记住：一个问题总不止一种方法可以解决。

第三个原则是“使用者中心原则”这个原则的含义包括两个方面，一是指产品本身，另一种是针对终端使用者需求、欲望的满足上。

(2) 设计方法范围很广泛，一般有这么几种比较常用的：

- ①是探索可能性和限度，
- ②则是重新界定设计结论
- ③是在现有的设计基础上的改进型设计
- ④就是纯粹从时尚、流行的目的出发的设计，创造潮流、创造时尚形式的设计；
- ⑤是根据目前的条件，创造一种新的使用环境，从而突破条件的限制，创造新的设计类型

5. 设计的目的——满足要求

从哲学角度来看，设计是具有强烈目的性的活动，和无目的性、偶然性、随机性、缺乏复杂性是对立的。设计的目的包括比较针对个人性质的市场性、技术性、教育性、娱乐性、嗜好性，同时也兼有针对社会性质的政治、道德、需求内容。“目的”性还包括诸如宗教、伦理等更加广义的内涵。

需求到精神层面的需求可以分成五个层次，分别是

- 生理需求
- 安全需求
- 社交需求
- 尊重需求
- 自我实现需求

6. 什么是好的设计

①好的设计是具有创新性的应该竭尽全力去使用新技术的潜力，因为新技术给创新设计提供了新的机会。

②好的设计是好用的设计，产品是使用的，但不仅仅是满足使用功能，同时也要满足心理功能、审美功能。好的设计集中在好的使用性，而摒弃一切阻碍好用性的问题。

③好的设计是好看的，具有审美水平的，拉姆斯认为，好的设计，是既好用又好看的，也就是形式和功能统一的，只有满足人们各方面功能需求的设计，才有可能达到好看的水平。

④好的设计是容易看懂的产品，不是那种看了都不知道怎么用的设计产品设计需要结构交代清晰，最好的设计，是产品能够自己解释自身使用方法的设计，无须说明书帮忙。

⑤好的设计是不显眼的设计好多产品都是工具，无须艺术装饰，因此，这类产品应该中性、低调给使用者自己发挥的空间。

- ⑥好的设计是经久耐用的产品
- ⑦好的设计是精心关注细节的设计
- ⑧好的设计是保护自然环境的设计
- ⑨好的设计是尽量做到少设计