

艺术设计类论文大全优秀6篇（艺术设计类论文大全优秀6篇文章）

作者：有故事的人 来源：范文网 www.wtabcd.cn/fanwen/

本文原地址：<https://www.wtabcd.cn/fanwen/meiwen/6fc39332ae444e1305bf38ff9d7c7ab4.html>

范文网，为你加油喝彩！

艺术设计是人类社会发展过程中物质功能与精神功能的完美结合，是现代化社会发展进程中的必然产物。这次漂亮的小编为亲带来了6篇《艺术设计类论文大全》，可以帮助到您，就是t7t8美文号小编最大的乐趣哦。

建筑设计论文 篇一

摘要：近年来，绿色发展观念逐渐深入人心，绿色建筑也逐渐成为一种崭新的设计思维和模式，它不仅提供了更有益健康的建筑和居住环境，同时，在建筑规划、设计、施工、运行维护和拆除或再使用的全寿命过程中应考虑环境影响，促进资源和能源的有效利用，减少污染，保护资源和生态环境。我国能源、土地、水、原材料等资源急剧短缺，且实际利用效率较低，绿色建筑的应用必定会推动我国可持续经济的发展。本文对绿色生态理念在住宅建筑设计中的应用研究进行了阐述，以及绿色生态理念在各方面的影响作用。

关键词：绿色建筑；建筑设计；生态环境；可持续发展

引言：建筑业在改善居民居住环境功能的同时，在建筑规划、设计、施工、运行维护和拆除或再使用的全寿命过程中也影响着生态环境。由于我国资源利用率较低，在对环境产生巨大污染的同时，土地、水、原材料等资源存在严重的浪费。发展绿色建筑，既能促进资源和能源的有效利用，减少污染，节约资源，保护生态环境，同时还能促进经济的可持续发展。发展绿色建筑，已经成建筑业发展的必然趋势。

一、绿色生态建筑的理念和内涵

所谓“绿色建筑”，并不是指字面意义上的立体绿化、花园或绿色的建筑，而是代表一种概念或者象征，指在建筑的全寿命周期内，在满足人们使用要求的前提下，充分利用周围环境与自然资源，不对环境和生态平衡产生破坏，也不会危害人类健康的条件下建造的建筑。

绿色建筑在建造和使用过程中能够在最大程度上节约资源（如节约能源、节约用地、节约用水、节约建材等）、保护环境及减少污染，为人类提供健康、舒适和高效的使用空间，使人与自然是和谐共生。又常被称为生态建筑、可持续发展建筑、节能环保建筑等。它以可持续发展的眼光去看待我们的生活环境的，保护自然环境，尽量减少工业污染，保护野生动植物。而对于绿色生态理念在建筑上的体现，则可归结为可持续的建筑设计，将绿色环保的生态理念融入到建筑设计之中

。建筑要以可持续发展为指导思想，力争寻求自然、建筑与人三者之间的和谐统一。

提高资源利用率，减少建筑物的能量消耗，更新建筑材料，采用新能源。能源的有效利用是环境问题中最重要的问题之一，提高能源的利用率，使用高效无污染能源是首要考虑问题。高效无污染首先考虑的便是如何降低建筑物的能量消耗。为此，建筑设计人员应当以当地的气候条件为依据，设计合理的建筑方案。通过对建筑群落的布局、朝向、体型的选择，充分利用当地的气候条件，并且营造良好的建筑群的微型气候。就建筑群的朝向而言，根据当地的具体情况，选择合理地朝向，一般以朝南或偏南为主；就布局而言，考虑到建筑物内的风压对空气流通的作用，建筑群的平面布局应当错落有致，同时考虑到夏季季风的渗透，竖向布局宜将较低的建筑布置在夏季迎风面的前端。同时，由于建筑物本身的能耗是由墙、门窗等围护结构的热传导造成，维护结构材质的热传导系数高，会增加建筑物的制冷以及制热负荷，因此在设计的时候，应当控制维护结构的传热性能，尽可能采用合适的结构以及热传导系数小的材料来降低维护结构的传热性能。

此外建筑设计还需要重视对可再生能源，如太阳能、风能、地热能的利用，目前比较成熟的是太阳能利用技术。绿色生态建筑应大力推广新能源，这样才能减少污染，保护生态环境。即在“以人为本”的基础上，利用自然条件和人工手段来创造出一个使人们舒适、健康的生活环境与生态环境。建筑各个方面都要控制污染，施工与原材料使用等各个环节都要坚持资源的节约，提高资源的利用率。

此外，建筑不仅要创造出良好的使室内居住环境，还要在建筑周边要有良好的绿化及配景，甚至有田园的生态气息，营造出清新的氛围，使建筑周围处处透着绿色生态的气息。绿色建筑的节地设计，建筑选址和布局要满足与环境“融为一体，统一协调”的原则，应该因地制宜，紧密结合建设地段的地形地貌、气候特征等条件合理布置建筑物，以利于获得充足的日照，并避开风口，既提高住户的舒适度又能减少能耗；在此基础上还应再仔细搜集、整理和分析建筑所在地的民居资料，结合城市总体规划和服务对象，提出最优化的居住模式。

因此我们要做到以下要求：

- 1、坚持绿色环保和可持续发展的理念，在建筑工业中实现高效、节能、循环使用、不产生副作用的建材产品。减少污染，提高资源的使用率。
- 2、划定生态建筑的重要标准，确保建材原料从使用到回收不会影响环境，将生态污染减少到最低。
- 3、建筑建材的研发应更多地致力于可再生的建筑材料，并最大范围地推广扩大可再生材料的使用范围。同时加大科研力度，为绿色生态建筑做好科技保障。
- 4、建筑工程建设中要节约能源，尽量节能减排，降低能耗，尽可能的使用可再生的天然材料

二、绿色生态建筑规划设计的主要内容与原则

绿色生态建筑作为城市的建筑发展的方向，应秉承可持续发展的理念，应根据当地的自然生态环境，运用生态学、建筑技术科学的基本原理和现代科学技术方法与手段，合理安排并组织建筑与其他相关因素之间的关系，使建筑和环境更和谐，并成为一个有机的结合体，符合可持续发展原理的设计需要，让人、建筑与自然生态环境之间形成一个良性循环系统。，空间的空分利用。建筑环境领域中，其发展方向是多元的、科学的。

为有利于社区的社会生态的发展，提倡多阶层、多类型、多元化混合居住，提倡居住与工作、商业、文化相综合的居住社区，在社区内建立集中活动空间和方便交往的邻里空间。从社会可持续发展的角度来做住区规划是一个新领域，有待我们深入研究。空间的充分利用还要最大限度的扩大绿化植被的种植面积，加强绿化设计。绿色建筑的第二个原则就是要与生态环境和谐。建设绿色生态建筑，其次要做到建筑要与生态相协调。

建筑本身要与区所在之地的生态环境和谐统一，也就是要注重研究建筑物旁边的动植物与人以及环境之间的关系。规划设计建筑的同时要保持当地生态环境的多样性，强调各种物体之间的共生共荣，强调人与自然和谐统一，这样就营造建筑旁边的环境质量。创造生态型绿色空间，使建筑与自然环境共存。在对建筑物进行规划设计时，首先要遵循这一设计原则与方法，最大限度保留有价值的生态要素，尽量少地干扰和破坏自然环境，使建筑环境与自然环境融合和共生。

为此，在设计时必须对场地周围的地形、地貌、植被、水文、土壤、日照、风力与风向等因素进行深入分析与研究，设计时，必须尊重和保护这些自然因素，考虑建筑物对这些因素所可能造成的影响，科学地施工，因地制宜，设计合理的建筑类型，选用对周围生态环境干扰少的建筑材料，减少污染，全方位考虑建筑及周围绿化，降低能源消耗，以使得设计出的建筑物对自然因素的影响降至最低。注意自然环境设计。

要对自然生态环境的特点和规律加强重视，尽量保持生态环境原状，减少人工层次，加强自然环境的利用，使人工环境和自然环境有机交融、和谐统一。要坚持科学发展观，加持以人为本。建筑的主体是人，目的是使人的居住更舒适，追求绿色建筑，绝不是降低材料质量，牺牲人的健康和舒适性为代价。而是在保证人们的生命健康的前提下，融入绿色发展观念，使建筑与周围环境协调，实现环境、建筑与人的良性循环。

绿色生态建筑规划设计原则有四个方面：首先，绿色生态建筑要讲究节约能源、资源，同时减少环境污染，建筑材料尽量使用可能利用可降解、可再生的资源，构建一个无污染的健康的生活与生态环境。坚持一切从实际出发。绿色生态建筑要坚持因地制宜，根据建筑当地生态环境规划设计。不盲目的照搬西方发到国家的建筑模式，要结合当地的生态特色，及气候、地域条件，最大限度地利用自然采光、自然通风、被动式集热和制冷，从而降低能耗和减少污染。

艺术设计类论文大全 篇二

浅谈概念艺术设计

摘要：概念艺术可说是实践的艺术，相关理论著述很少。本文主要从概念艺术主流领域入手，结合实例及图片对概念艺术做一概括的论述，并且从不同角度对概念艺术中一些具有普遍意义的问题进行了简要的分析。希望对国内概念艺术理论传播以及行业的发展能起到积极的作用。

关键词：概念设计；概念

一、概念艺术的发展

新的技术往往孕育出新的产业，而新的产业又总能激发出新的需求，这种新的需求反过来又经常推动新一轮技术的进化。比如在飞机发明以前，绝不会有人想到要在机场的周围进行驱赶鸟雀的作业；又比如在手机还是硕大的模拟机阶段，也一定不会有人要求手机同时具有拍照或摄像功能，或甚至是GPS卫星定位的功能。近年来，就有“概念艺术”这一名词越来越多地出现在人们视

野中。这也是一种由新技术带动的，新的需求催生的事物，从诞生初期的默默无闻转而开始活跃在大众文化的舞台上，为人们传递着越来越多的信息。究竟什么是所谓的“概念艺术”？

（一）概念艺术概述

概念艺术(Concept Art)或称“概念设定”，是一种插画艺术，其目的是为某一文艺作品——通常是影视、动画、视频游戏、漫画等构建虚拟的视觉形象。其中包括将该作品的主题、背景和感情基调等通过绘画等手段视觉化，往往是后续创作的基础。

以上是狭义上的定义。目前概念艺术已经在影视、动画、游戏等领域成为不可或缺的一部分而事实上，我们经常可以发现，在越来越多的场合，需要动用其更广义上的性质来描述概念艺术。往往在某一文艺作品或文化产品中，艺术家为观者呈现的是一个“概念”，而不仅仅是一个“形象”这么简单。例如在电影《哈利波特》系列中，出现过许多带有“脚踏板”一样零件的扫帚。如果脱离电影看，这是一个令人费解的“形象”。但是了解剧情的人都知道，在魔法世界里，扫帚不用来扫地，而是一种交通工具。而脚踏板在这样的语境下就显得十分协调，合情合理。片中也展示出了魔法师们如何驾驭这种带有脚踏板的扫帚在天空飞行。此时这些“脚踏板”已经不是简单的形象，它们给影片中所有的扫帚打上了深深的魔法世界的烙印，也在观众内心植入了“骑扫帚飞行”这样一个概念。

同理，在整部作品中，又有许多这样的概念，这一个个概念组合起来，就构筑起一个宏大的世界的视野，在本例中就是多彩的魔法世界。

（二）概念艺术的发展

1890年，美国人托马斯·爱迪生发明了摄影机，1895年，法国的卢米埃兄弟把活动影像搬上了大银幕，自此标志着电影艺术诞生了。而到20世纪初，也就是电影发明后不久，动画片也诞生了。1914年美国漫画家温瑟·麦凯为观众们呈现了第一个银幕上的动画形象——恐龙葛蒂。恐龙葛蒂的诞生，也是银幕虚拟形象诞生的标志，事实上概念设计也同时诞生。恐龙葛蒂的形象在原始的恐龙形象基础上经过了作者艺术手段的处理，造型上显得圆润可爱，活灵活现，并且适当概括使得其生动传神的同时又可以减少作画量。这之中的设计，无不体现出作者的匠心。只不过在当时，动画制作者同时兼任导演、原画、动画等，也包括概念设计。所以在相当一段时间内并没有所谓“概念设计”这一独立的门类。

自从电影发明以来，艺术家们就不懈的尝试在影片中运用各种各样的特效。从《月球之旅》到《金刚》。值得注意的是1939年米高梅出品的《绿野仙踪》。片中大量使用了特效技术，创造了一个幻想国度“奥兹王国”。其中不但有妙趣横生的人物形象，更有充满想象的各种场景，如芒奇金城、绿宝石城堡等。自此，电影中的概念设计也正式诞生了。并且同时产生了角色和场景等不同种类概念设定的划分，这在后来的各类文艺作品中也逐渐地被普遍接受。

1977年，另一部划时代意义的电影《星球大战》上映。这部影片不仅开创了电影特效的新时代，同时也开创了电影概念艺术的新局面。本片导演乔治·卢卡斯甚至为该片成立了专门的特效制作公司——工业光魔(Industrial light and magic)而该公司为日后电影特效及概念艺术的发展奠定了坚实的基础。而本片的概念设计则请到日本著名画家生赖范义。相应的在该片的概念设计中日本文化的元素可谓俯拾皆是。比如最著名的“光剑”，以及片中的服饰（最典型的要数黑武士的头盔，可以明显见到日本武士盔甲的影子）设计等。从此，电影中的概念艺术成为电影特效制作当中重要的一部分而固定下来。

这一时期日本的概念艺术则是存在于具有独特风格的所谓“特摄电影”中。日本60年代开始流行这种由演员穿着橡胶戏服表演的，应用大量特技拍摄的动作电影，往往取科幻或奇幻题材。在日本当地有广泛的受众群体，也有一大批特色鲜明的代表作。对于其电影特效技术的发展助益颇大。

80年代末随着任天堂家用游戏系统风靡全球，游戏软件业开始蓬勃发展起来。由于新的硬件系统有着更强的图像功能，屏幕上的游戏角色变得越来越复杂，游戏美术在一部游戏中占据了十分重要的位置，而游戏概念设计也逐渐成为游戏制作团队中不可或缺的一环。

迪斯尼和皮克斯在1995年合作推出了全CG动画电影《玩具总动员》。全片完全使用电脑图形图像技术来制作。标志着CG时代的来临。而这种崭新的形式也大受好评，之后该类影片的制作呈稳步增长的趋势。正如前文所述，这也是新技术催生的新需求。

随着各种文艺作品创作中大量虚拟形象不断涌现，概念艺术，以及从事这一行的概念艺术家已经广泛进入到包括电影、动画、视频游戏、漫画等各个领域中。

二、概念艺术的特点

如前所述，概念艺术主要的功能是为文艺作品构建其概念。同其他的艺术设计门类也有着许多共同之处。在早期概念艺术的成长的确直接从其他艺术设计门类中汲取营养，之后慢慢同自身的特点相结合，而逐渐走上了规范化，专业化的道路。这样的发展是必然的。由于其特殊使命，概念设计天生具有一些特点。这里我选取其中最具有代表性的两对矛盾作为切入点，对概念艺术这一形式的特点做一简要的分析。

（一）合理性与观赏性的平衡

现实生活中合理性很容易理解。比如现实中的建筑要严格符合结构力学的规律，无论外观怎样漂亮设计过程中优先考虑的是稳定与安全。而现实中的工业产品设计，比如汽车等交通工具，不但要考虑结构的合理性，而且量产型汽车还要考虑到材料、配件等的成本以及使用寿命等一系列问题。总之现实生活中的人造物最重要的特性之一就是“合理性”。在合理性的约束下设计出的造型显得严谨，稳定并且平淡无奇。

在概念设计中，由于是为虚构的世界构建概念及形象，合理性的考量也不再至关重要。虚构的建筑物往往并不真的建设出来，而建造出来的部分往往也不会供人居住。因此不需要过多考虑结构、承重等问题。同样的，虚构的世界中交通工具，也只是以图像手段表现出来，所以这一类设计当中也可以较少机械以及空气动力学方面的思考及论证。留给艺术家更多空间将精力聚焦在作品的观赏性，充分发挥想象力为观众们呈现一个异彩纷呈的世界。

然而过分超脱于常规的设计，或忽视了一些重要的现实规律而做的设计往往令观众难以认同，无法产生共鸣。于是对于整部作品的感受也会大受影响。好的概念艺术家就能够在合理性和观赏性之间找到完美的平衡，让观者在赞叹作品奇思妙想的同时又感到其中的合理性，让人感觉有存在感，真实可信。以科幻电影《银翼杀手》为例，在本片之前的科幻电影表现未来世界，都非常干净漂亮整洁，一切都像是从工厂刚刚生产出来的。而该片呈现了一个破败的未来城市，累年的建筑外表早已经破败不堪，用过的飞船表面坑坑洼洼。

相对于之前一尘不染的观感，这样的景色的确令观众更有亲近感和投入感。影片选择了更为真实

，合理的设计而不是过分理想化，完美的形象。事实证明《银翼杀手》的概念设计是成功的，其塑造的未来城市已成为影史上的经典。

（二）视觉效果与实现成本的平衡

视觉效果与实现成本这一对矛盾从最原始的概念设计产生时就已存在。最著名的例子就是迪斯尼动画角色的设计。米老鼠、唐老鸭等经典形象都是只有四根手指。视觉效果上四根和五根的区别微乎其微，然而就是这一简单的改动，从五根手指减少到四根，为迪斯尼动画工厂节省了数以万计的作画时间，也即是节省了大量成本。这是一个视觉效果与成本之间寻求平衡的完美案例，不只在动画的行业内被传为美谈。

同样的问题在各种文艺作品中都存在。电脑图形技术的飞速发展推动视频游戏全面进入了3D时代，从最早的《德军总部3D》简陋的模拟3D画面到近年来画面几可乱真的《孤岛危机》等大作。视频游戏中所呈现的图像越来越精美，与来越复杂。而游戏玩家的期望也日渐提升。制约游戏画面飞速发展有两个主要问题，其一是游戏制作者方面，更精细的画面意味着更复杂的角色模型，更清晰的纹理贴图等等，也就意味着花费更多的制作资源，更高的开发成本；其二是，要在用户的计算机上再现这种精美的画面，依靠的则是用户端计算机的运算能力。越复杂和精美的画面对于运算能力的要求也越高。

在这对矛盾之间的寻求平衡贯穿于整个游戏制作的流程，然而好的概念设计师善于在视觉效果与实现其的成本之间取得良好的平衡，往往能在概念设计阶段就预见到后续制作中应对的问题，用相对简单、经济的元素来组成令人叹为观止的画面效果。如2003年育碧出品的3D游戏《XIII》就是一个典型的成功案例。《XIII》是一部改编自同名漫画的射击游戏，制作方活用漫画改编这一点，大胆在游戏中使用了当时颇为少见的卡通渲染来表现，呈现出一个栩栩如生的漫画世界，视觉效果令人赞叹，而更是得益于卡通渲染方式非常节省运算量的特性，该作几乎是同时期作品中对硬件要求最低的。其在高素质的视觉效果和实现成本方面取得了良好的平衡，该作品本身也成为一部经典，之后的效仿者甚众。

三、概念艺术的现状和展望

概念艺术发展到今天，经历了最初诞生的阶段，共生于文艺作品的创作过程中，例如前述的恐龙葛蒂一例；到简单分工的阶段，像早期电子游戏的制作就简单分为程序和美工等部分，美工的中重要的工作环节就包括概念设计；再到今天以专业团队或公司为主体，拥有完善的流程及详细分工的系统化作业的阶段。可以说概念艺术向着系统化，专业化的方向发展迅速。在这样的发展过程中有些值得注意的特点及趋势。希望这里对于其中一些具有代表性的问题的分析将会对于展望概念艺术未来的发展有所帮助。

（一）跨界联合发展趋势

俗话说“隔行如隔山”。然而从概念艺术的角度看，电影、动画、游戏等概念艺术的主要载体之间似乎不存在如此显著的隔阂。当然这只是从特定角度的认识。回顾概念艺术不长的历史我们发现其从诞生时期就较少受到行业间的区别造成的局限。比如前文提到的工业光魔最初组建时，主要成员包括建筑设计师、工业造型设计师、模型师等等，大部分并未从事过电影相关工作或概念艺术。当时年轻的艺术家用着热情和才能不断摸索最终完成了《星球大战》这一当时的视觉奇迹。后来工业光魔逐渐壮大，今天已经成为世界上最大的电影特效制作公司。这是从技术层面讲，概念艺术的出身，同其他艺术设计行业有着天然的联系。

而从内容上讲，大量应用到概念艺术的漫画、电影、游戏等基本都是科幻或奇幻题材，首先题材上是共通的。

比如奇幻文学开山名著《指环王》，以小说为母本，有插图绘本，漫画等，有电影《指环王》三部曲，而负责电影概念设计的艺术总监正是长期创作指环王系列题材插图的画家艾伦·李。在电影大受欢迎之际，主创方不失时机地先后推出了数款《指环王》游戏，游戏中的大量设定就直接承袭自对应的电影，甚至制作团队人员方面都有重叠部分，之前电影视觉主创团队中很多人加入到游戏的开发制作中，再负责游戏中的概念设计。这样跨界联动的好处是，一方面节省成本，后开发的项目可以从前期项目中继承很多成果，许多资源可以共享，从而大大提高生产效率。另一方面，短时间内围绕同一主题在不同领域堆出作品可以形成联合造势的效应，电影带动游戏的需求，而游戏反过来促进电影的票房，互相激励。类似的例子还有很多，如《生化危机》游戏和电影系列，《蜘蛛侠》漫画和电影及游戏系列，等等。目前看这是一套比较成熟有效的模式，尤其在近期类似的作品呈逐年增长趋势，相信在未来相当一段时间内会成为商业作品概念设计主流的发展方向。

（二）符号化创作趋势

现代符号学以及符号论美学为美术理论的发展研究提供了强有力的方法论工具。符号美学家苏珊·朗格曾经指出“艺术是人类情感符号形式的创造”这一精辟论断阐明了古往今来各种艺术作品其符号化创作的本质。而概念艺术家也同样会自觉地利用视觉符号的象征性进行创作。也是概念艺术未来一大发展趋势。

《辛普森一家》是美国颇受欢迎的动画电视剧，以虚拟的美国小镇斯普林菲尔德(Springfield)为背景，呈现一个普通美国家庭平凡生活中的喜怒哀乐。该剧常用辛辣的讽刺针砭时弊。现实中的白种人在剧中全部被以黄色表现，而黄色人种则以白色呈现，体现出对种族问题的调侃和反叛的态度。而主要角色一律引人注目的黄色已经成为本剧最大的标志。

《千与千寻》是日本导演宫崎骏近年来的作品，影片描写的是小女孩千寻成长的故事，但是背景放在了奇异的神明的世界，在这多彩的幻想世界中，导演多用符号化的视觉语言，令人印象深刻。千寻父母在一间料理店大吃，结果变成了猪，其象征用意显而易见。如同千寻被剥夺名字，变成猪则是被剥夺了自我的强烈的表达。给人印象深刻。而另一处“无脸男”也是象征意味十足的设定。“无脸”暗示找不到自我，而变出金子，是因为别人喜欢金子，是对人的曲意逢迎。类似寓意深远而又出手巧妙的地方不胜枚举，整部影片让人在视觉享受中不知不觉中受教，其概念设计上的巧思可谓功不可没。

四、结语

严格讲概念艺术还是非常年轻的艺术门类，然而在短短几十年间发展迅速，无数才华横溢的艺术家在此探寻自己的道路。然而实践需要理论的指导，通过对本身的剖析和对相关领域的学习，才能助年轻的概念艺术持续向系统化、专业化方向发展。我希望这一粗浅的见解可以算作丰富相关理论做的有益尝试。为中国概念艺术健康发展和繁荣略尽了绵薄之力。

参考文献：

[1]【美】克莉丝汀·汤普森。世界电影史[M]。北京大学出版社，2004.

[2]【美】苏珊·朗格。情感与形式[M]。中国社会科学出版社，1986：51.

[3]孙白英。游戏之王：纵横电脑游戏世界[M]。科学普及出版社，2002.

猜你喜欢：

室内设计毕业论文 篇三

1、论文

2、名字设计

3、LOGO设计

土木工程学院 08级工程管理(2)班

姓名：XXX

学号：XXXXXXX

XXXX年11月

住宅室内装潢设计--节能从设计开始

室内装潢设计的主要目的之一是创造高质量的生活环境。为实现高品质的室内舒适度，如适宜温度、湿度、空气质量、照度等要求，室内大量采用空调、通风设施、人工照明等人工环境措施，造成能耗负担过大，从而造成能源的大量消耗，成为能耗负担过大的主要原因。[1]

追求高舒适度与节能的矛盾看似很难调和，

但是只要我们把握好室内装修的每个环节，是能够达到很好的节能效果的。

1 节能从设计开始好的设计包括好的室内空间功能划分，良好的采光效果，舒适的空间感觉。不合理的室内功能区域划分、室内家具摆放、室内氛围创造等因素影响室内环境。例如，不合理的家具摆放、隔断设置，导致室内通风、采光等问题突出，进而必须使用大量人工环境来弥补。我们要有针对性地、最大限度地利用自然条件，在满足功能实用、美观的基础上，改造、创造宜人的室内环境。

1.1 好的功能划分立足引入自然环境的设计理念，提高室内舒适度，设计师应多引入人性化、自然化的观念和手法，分析不同地域环境、不同建筑空间特点，最大限度利用当地的自然条件，节约资源，创造自然宜人的舒适空间环境。

首先，分析居室所处的外部环境，如果有良好的外部环境，那么我们应该设法借用。其次，分析居室的内部结构，包括空间部分组成，划分动静，公共、私密空间。要尽可能保留建筑的原来结构，少做隔墙、隔断。保证每个空间都有良好的通风采光。如果一定要通过隔墙、隔断来表达设计效果、设计理念，则要尽可能把握不影响通风采光这样一个原则，否则的话，必然导致采用其他人工方式照明，增加能耗。另外，在室内设计过程中，要注重硬装修设计，尽可能简约。当然，简约并不是简单，它要求设计师要有专业的设计技能，

熟练地运用设计技巧和装修材料来提升业主居室的装修品位，营造良好的居家氛围，同时最大限度地减少材料的浪费。实际上硬装的复杂“满做”并不等于豪华，天花、吊顶、墙饰等过于繁杂的设计，即使居室显得压抑沉闷，也浪费材料。节约是我们现代社会所提倡的。

1.2 良好的光环境就人类视觉来说，没有光就没有一切。在室内设计中，光不仅是为满足人们视觉功能的需要，而且是一个重要的美学因素。光可以形成空间或者破坏空间，它直接影响到人对物体大小、形状、质地和色彩的感知。一个好的室内设计方案很多时候需要靠灯光来营造良好的氛围。但是在效果和节能之间我们应该做好取舍。当然能达到一种平衡是最佳的状态。比如：在室内划分动静两个区域，动——客人来时及会餐时要把大多数光源打开；静——看电视或聊天时，在沙发顶上或背后设计几盏装饰性很强的造型灯（用节能灯），此时打开，自然就有另一种“静”的氛围，如此一来既能达到豪宅的效果又能满足节能方案。

1.3 好的色彩视觉效果人对环境的感受一方面是生理上的，另一方面是心理上的。如何保证达到真正的“节能”，这与专业的设计密不可分。室内设计中大面积色彩的使Journal of Anyang Institute of Technology 2009
年用对人的心理影响很大，因此，我们要把握好室内设计中色彩的设计。

在进行室内色彩设计时，应首先了解和色彩有密切联系的以下几个问题：空间的大小形式，空间的方位。不同方位在自然光线作用下的色彩是不同的，冷暖感也有差别，因此，可利用色彩来进行调整，减少因为光线不足而长时间采用人工照明而减少节能。另外，因为色彩的冷暖感可以从心理上给人降温增温，从而可以将空调温度调高一些，或者将暖气开小一些。从而达到节能的目的。同时在室内设计过程中，可以随季节的变化而更换室内的一些软装饰，也可以达到同样的目的。

2 节能从材料入手在可能的情况下，我们尽可能选择装饰材料后场制作，然后现场安装。据统计占整个装修成本60%左右的装饰材料，在现场装修时损耗率常在10%左右，但是如果采取“后场制作，现场安装”，可将材料的损耗降低2%~3%。在厨房的装修过程中，厨房的橱柜，可把后备板省略，后面直接就是瓷砖。除了节约材料外，后备板也有味且易生虫，受潮就很难处理。地板下铺活性炭：新居客厅铺的复合地板，很多人会在复合地板下面铺大芯板，现在可以铺一种叫铺垫宝的东西，加上活性炭，隔凉又隔潮而且不用黏合剂。减少建筑陶瓷使用量：家庭装修时使用陶瓷能使住宅更美观，不过，浪费也就此产生。部分家庭甚至存在奢侈装修的现象；另外尽可能使用轻钢龙骨、石膏板等轻质隔墙材料、塑钢门窗、节能灯等节能材料，尽量少用黏土实心砖、铝合金门窗等。

3 节能需要技术的支持建筑的能耗（包括建造能耗、生活能耗、采暖空调等）约占全社会总能耗的30%，其中最主要的是采暖和空调，占到20%。
。而要解决采暖和空调能耗做好的办法就是保温、增效、降耗。

3.1 窗户“保温”性要强装修节能重点要做好室内保温。要特别注意选用符合所在地区标准的节能门窗，使气密、水密、隔声、保温、隔热等主要物理指标达到规定要求。使用中空玻璃塑钢窗；西向窗户最好安装可调控的外遮阳装置，并选择隔热保暖效果好的窗帘；不随意在墙面开槽，以免破坏原有墙面的内保温层；阳台与内室连通时要在阳台的墙面加装保温层。

入户门可在门腔内填充玻璃棉或矿棉等防火保温材料，安装密闭效果好的防盗门，在外门窗口加装密封条。使用建筑玻璃隔热膜：当今的建筑物比以往越来越多地采用玻璃。流行的大开间、高顶以及大面积使用玻璃已成为人们优先选择的规范。但是玻璃窗在浪费能源方面却是臭名昭著：

玻璃反射产生眩光，玻璃能导致热量聚集致使能耗增加，而建筑玻璃隔热膜一层膜相当于24cm砖墙，隔挡高达79%的热量，高隔热节能，降低空调费用，保持室内冬暖夏凉。另外还有一种具有节能环保功效的低辐射镀膜玻璃，在发达国家已被广泛应用。欧美发达国家甚至通过立法要求必须或鼓励使用低辐射镀膜玻璃，其用量的大幅度上升，获得了巨大的节能效益。我们也应该在这方面引起重视。

3.2 暖气管“热”到好处家里的暖气管道，在装修改造时，一定要认真进行整体规划，有的地方完全可以不必保留暖气片。市场上有一种精确智能控制室内温度的温控阀。它可以感知室内自由热量（人体散发的热量）根据设定温度计算定内所需热量调节散热器达到舒适目的，并且可以设定一周温度模式。比如白天家里没人可心设定8度，下班人回家前30分钟能将定温调至18度。

另外可将客厅设定22度，卧室16度，而卫生间可更高一些，洗澡时更舒服。通过这样的方式能更好的利用分户计量，真正达到节能、经济、舒适的目的。另外，暖气片作为采暖主要来源，对其进行装修时，宜少包饰，最大限度地发挥其散热性。很多的设计师在设计暖气片包饰时，通常的做法是将上边用板材封闭，只留出正面的部分，或花饰，或百叶，或其他形式。这往往忽略了一个问题，那就是冷热气流的方向问题，我们应该将暖气片上边也应该留空，供气流上下很好的循环，提高室内气温，减小能耗。

3.3 提高建筑物的保温性能提高建筑物的保温性能将会达到很好的节能效果。计算表明，对于一间不采暖的房间从周围房间获取传热量可维持12~14 室温，其他用户有近1/4~1/5的热量传给了该房间，其他用户将多支付这部分热费，很不合理。所以有必要增强户间建筑结构的隔热性能[3]。作为顶层住宅，我们同时还要考虑屋面给室内造成的能源消耗，除做好屋顶保温隔热工作之外，可以大力推广屋顶花园，一方面节约能源，另外一方面，可以解决城市绿地面积不足的问题。

没有屋顶绿化覆盖的平屋顶，夏季由于太阳的直接照射，屋面温度比气温高许多，不同颜色和材料的屋顶温度升高幅度不一样，最高的可达到80度以上。

而经过绿化的屋顶上，夏季绿化较好的屋顶，其种植层下屋顶表面温度仅仅20~25度左右，有效阻止了屋表面温度的升高从而降低了屋顶下室内温度。如果屋顶是地毯式草坪，墙壁是爬满凌霄，常春藤和爬山虎的，那么在夏季室内温度可下降2~4度，可节约空调耗电量的20%~40%。相反，在冬季，地毯式植物组成的“毛毯”层对屋顶起到保温的作用，平均气温要高2~4度[4]。

3.4 大力推广太阳能的使用新能源是21世纪世界经济发展中最具决定力的五大技术领域之一。太阳能是一种清洁、高效和永不衰竭的新能源。在新世纪中，各国政府都将太阳能资源利用作为国家可持续发展战略的重要内容。太阳能具有普遍性、永久性、无污染性、安全可靠。而且太阳能与建筑一体化是未来建筑的发展趋势。

4 节能需要提高人的意识生活水平的提高，推动着家庭用能的升级。一个普通的城市家庭在用电，用水，用气等都有大幅度增长。家庭能源开销也水涨船高，因此，无论是从自己的角度还是从国家的节能要求来讲，我们都应该树立强的节能意识。

5 节能问题是我国“十一五”规划中重点目标之一，而建筑节能是重中之重。关于住宅室内设计中的节能问题，还没有引起大家的广泛关注和足够重视，国家法律不够完善，尤其是对普通民

众，没有很强的约束机制。希望政府能在这方面做出努力，健全节能法律措施。

室内装饰设计是一门综合性很强的学科，涉及到社会学、心理学、环境学等多种学科，还有很多东西需要我们去探索和研究。

建筑设计论文 篇四

摘要：随着经济社会的快速发展，世界资源环境问题越来越严峻，作为资源消耗大国的我国，面临着更为严峻的资源问题。建筑行业是资源消耗的主要领域之一，必须重视建筑设计中节能设计，降低能源消耗，使建筑设计走可持续发展道路，获得一个高效、低耗、少废、少污、生态平衡、资源利用高的建筑环境，为人们提供一个健康、绿色、舒适的生存生活环境。本文对节能建筑的含义以及建筑设计中节能设计的原则进行了论述，并提出了节能建筑设计中的具体措施，以供大家交流探讨。

关键词：建筑设计；节能建筑设计

引言：在建筑领域，巨大的建筑能耗产生的能源问题和环境问题是当今建筑界面临的重大问题和挑战。在当前我国能源危机日益突出、建筑能源浪费现象严重的情况下，积极推进建筑节能工作，对于缓解我国能源紧张的矛盾，促进经济的可持续发展，推进全面实现小康社会的发展战略将具有重要的现实意义。作为其中一个重要环节的建筑设计，在建筑设计中进行全面的节能设计已成为建筑设计的趋势。

1 节能建筑概述

建筑能耗包括建造能耗与使用能耗两大部分。建造过程中的能耗，包括建筑材料、建筑构配件、建筑设备的生产和运输以及建筑施工和安装中的能耗；使用过程中的能耗，包括房屋建筑和构筑物使用期内采暖、通风、空调、照明、家用电器、电梯和冷热水供应等的能耗。

建筑节能设计是一项非常复杂的系统工作，包括房屋建筑本体技术、房屋建筑用材料产品、房屋建筑热环境用设备等各方面的节能。建筑节能设计应是在保证建筑使用功能、建筑质量和室内环境的前提下，采取各种有效的节能技术与管理措施，积极提高建筑的能源利用率。建筑节能范围包括了空调、采暖、炊事、热水供应、家用电气、照明等方面的能耗。因此，节能设计是建筑设计重点。

2 节能设计的原则

2.1应当因地制宜，不可照搬照抄。我国幅员辽阔，不同地区所受到的气候环境、水文地质以及人文地理条件的影响，存在着较大的差异性，因此节能建筑设计过程中在设计时应当立足于实际，根据该区域的实际情况制定有针对性的节能设计方案。

2.2应当合理地引入新技术工艺。实际设计过程中，应当多引入高科技技术手段，以保证建筑的低能耗与高舒适性，加强各单项新技术之间的相互配合，并在此基础上形成一个有机的统一整体。

2.3加强对节能设计方案的全面分析。节能建筑本身是一个整体，因此在设计过程中应当充分地考虑到其全生命周期，要保证在该建筑结构正常服役期间，维护费、建设投资等指标都能维持在

一个最佳的平衡点上，以免出现额外的大数额使用费用。

2.4要注意技术与艺术之间的完美契合。建筑设计过程中，不仅要注意技术指标的要求和施工质量的问题，而且还要满足人们应用该建筑结构的艺术需求，因此在具体的节能建筑设计过程中，应当将其使用功能与外观的视觉要求统一起来，从而实现技术与艺术的完美契合。

3节能建筑设计现状分析

随着人们观念意识的提高，我国对节能建筑设计越来越重视，相关的设计标准也在逐渐完善，但是，在实际的工作中，节能建筑设计的现状并不容乐观。随着城市化进程的加快，我国建筑行业得到了较快的发展，在发展过程中对能源的消耗量也在逐渐的增加，并没有根据国家相关的标准做好节能设计。目前，我国建筑设计中的能源消耗量还是比较大的，比如，我国的建筑采暖耗热量主要来自外墙、屋顶、外窗、等，但是外墙消耗量是相同条件发达国家的4到5倍，屋顶所造成的能源消耗量为发达国家的2.5到5.5倍，而外窗大致为1.5倍到2.2倍，从总体耗能量上来看，大约是西方国家的3到4倍。

4建筑设计中节能建筑设计的具体措施

在建筑节能设计的两种方式中，由于主动式建筑节能设计技术性高而且复杂，维护工程浩大、投资成本高，并不适用于普通住宅建筑。而被动式建筑节能方式不仅投资成本低、低技术化，也能合理运用建筑资源与环境资源，更加经济化与生态化，是一种高效、低耗、低污的建筑设计，是建筑设计未来发展的主要方式之一。为此，下面将详细分析被动式的建筑节能设计方式在现实生活中的应用。鉴于被动式建筑节能设计的优势，也可将其称之为低技术化的建筑节能方式，实施过程中就是通过建筑学方式，在总平面、平面、剖面及细部节电上的设计，合理地引导自然通风、太阳能等可再生能源的应用，以有效降低建筑能耗。

4.1引导自然通风

通过节点设置引导建筑自然通风，可通过总平面设计、室内空间设计两个方面来实现。其中，总平面设计中应重点考虑如何运用建筑体型的方向性和室外环境设计，来达到合理引导自然风流的效果。

（1）建筑体型设计

建筑体型设计中主要考虑四个方面的内容，即扭曲平面、尖劈平面、通透空间、开放空间。扭曲平面：就是通过体型设计增大主导夏季风向的外表面，有效改善建筑吸风面的风环境；尖劈平面：与扭曲平面相对应，通过“尖劈”的形体设计主导冬季风向，由于这种情况下的设计避免了与冬季主导风向形成垂直关系，有效消弱了冬季寒流带来的不利影响；通透空间：在每层建筑中设置适当高度的天窗，可利于疏通室外风流，夏季通风将非常好；开放空间：就是在建筑中适当地设置掏空空间，既利于疏导室内通风也利于释放过大的室外风流。

（2）室外环境设计

室外环境设计主要考虑如何开敞空间、利用自然空调、合理设置植被位置、利用构造物达到节能、低耗的效果。开敞空间：尽量设置南向的开敞空间，以便在冬季争取更多的日照，在夏季更加的通风；利用自然空调：所谓的自然空调就是利用合理的植被设置而达成的。在建筑南侧可以设

置水面植被，利用水体蒸发所带来的能量改善微环境的炎热条件，同时这种设置也可以在冬季强化太阳辐射的反射作用，吸收更多的热量；合理设置植被位置：在室外环境设计中通过合理地设置灌木乔木位置，在引导南侧风向进入建筑室内的同时，在北侧也起到一定的屏障效果；利用构造物：就是灵活利用挡风墙和导风板等构造物，并适当结合绿化设计，引导夏季风流、阻挡冬季寒流。4.2太阳能利用

当前，太阳能利用在建筑节能设计中应用非常广泛，探讨建筑节能设计这一话题时太阳能利用是一个不能忽视的问题。在低技术化建筑节能设计中的太阳能利用与主动式建筑节能设计有所不同，在该种设计方式下的太阳能利用，主要是以合理构造为基础，通过巧妙的构造设计使太阳能直接被利用，在这一过程中做到低技术、低成本、低消耗，实现建筑节能、低耗。下面将切实分析被动式建筑节能设计下的太阳能利用方式。

（1）通过直接受益式系统利用太阳能

在直接受益式系统中，利用导光板、蓄热墙体等构造物直接利用太阳。利用设置合理的导光板将更多的光线反射进室内，使建筑更好的采光和采暖。蓄热墙体一般为混凝土、砖等制成，在白天储存大量的太阳能，晚上则可将能量释放在室内，以供暖，减少冬季制热所消耗的能量。

（2）通过对流环路式系统利用太阳能

为了形成对流环路式系统，首先将构件维护部位设置成双层壁面，形成封闭的空气层，然后将各部分的空气层连成一种循环系统，使其在太阳能辐射产生的热力作用下，依靠“热虹吸”作用产生对流环路。在对流环路式系统中，可通过储热体加热空气，然后利用对流循环系统中流动的空气加热室内墙体，满足室内环境对温度稳定的需求，以实现太阳能供暖。

（3）通过附加日光系统利用太阳能

附加日光系统一般都建在建筑南向缓冲区，如阳台、小门厅等。在阳台这类南向缓冲区内设置更多的透明玻璃，形成一个比较透明的空间，在其中安置一定数量的储热体吸收太阳能，部分用于储存，部分直接进入室内用于改善室内环境，为人们居住提供更为舒适度的条件。

5结束语

随着世界经济对我国经济影响的加深，人们越来越重视可持续发展、绿色发展。其中建筑设计也在走绿色道路，节能环保设计越来越成为很多建筑企业提升自身竞争力的方式之一，节能建筑将成为今后建筑设计的主打方向。为此，我们应深刻认识到节能设计的重要性，从自身出发、从实际出发，设计出与实际生活和社会相适应的设计，努力使建筑能耗最低化，提高能源利用率，为加快建设资源节约型，环境友好型社会做贡献。

参考文献：

- [1]曹毅然。建筑物体形系数与节能关系的探讨[J]。住宅科技，2005，（04）。
- [2]郑晟。工民建施工节能技术的研究[J]。山西建筑。2011，（06）。
- [3]张生。公共建筑节能设计外墙外保温技术探讨[J]。科技风，2010，（04）。

前言

15 / 17

由于此户型的别墅的面积并不小，所以我采用了古典欧式的设计风格；因为古典欧式风格设计很注重空间上的对称美感且需要给人营造一种豪华、大气、奢侈的感觉，建筑面积的大小对设计效果也就会起到一定的影响。

三、设计的主要内容

我研究的方向是欧式风格中的古典欧式风格的优势，所以在此方案中的主要设计内容都是一些能突显古典欧式风格优于其他设计风格的部分；(1)在此设计方案中的卧室方面我通过完美的曲线和精致的细节处理再结合欧式家具，壁纸，纺织物，色调等等，给业主带来浓厚的

古典欧式气息的同时也带给了业主无尽的舒适触感。(2)根据欧洲人的饮食习惯，在此案例中我决定采用开放式厨房，一方面符合整体设计要求，另一方和北面的餐厅相呼应，同时和东面的透明玻璃幕墙及外景组成了一幅和谐的景色，让业主一进门就能感到家的温馨和谐。

(3)为了彰显整座复式建筑大气，我把整个一层客厅和餐厅、走廊都采用石材地板铺设，整个客厅的着重点放在装饰壁炉这一欧式特色上。(4)老师曾经说过室内设计一定要以“人”为本，在此次设计中，也有很多体现。比如位于客厅西面的休闲阳台，经过我看时无心却煞费苦心的布置，在不经意间已经将室外优美的环境外景和室内饱满的欧式韵味相连接了，这样室外的美景可以作为室内欧式气息的延伸，室内的独特风格也可以很好地融于室外的美景，在业主在忙碌、劳累之余能够更好地得到放松；这样天、地、人融于同一种氛围中就能够完整地体现出业主对品质、典雅生活的追求，视生活为艺术的人生态度。

四、设计方案的过程

(1)根据我的设计内容，以设计的功能性为重点，而摒弃了设计的华而不实、繁杂，讲究设计的合理性，重视设计实施时的科学性与易行性。

(2)根据实际建筑空间整体框架及各个功能空间考虑，在草稿纸上画出初稿，待初稿修改完恰了以后用CAD软件一份一份的绘制出原始结构图、墙体改动图、平面图、顶棚图、立面图和剖面图。

(3)然后由构思草图和完备的CAD图用3Dmax软件作出相配的设计效果图，最后由3D效果图和CAD制作好设计的模型。

五、设计原理

此套设计方案是在模拟了业主的家庭情况，并对各家庭成员具体情况分析而后完成的设计，所以在设计者本身的设计素养和实际情况相结合的成果，在其中考虑结合了诸如客户的经济收入，风格喜好，建筑材料的种类、价格、处理及运用等等，在科学具体尺寸方面使用了人体工程原理、色彩运用原理……；当然除了上述的原理也离不开诸如CAD、3DMAX、PS等辅助设计软件的协助；模型的制作即根据具体实际的建筑设计完成后按一定比例缩小的模板，所用材料都尽量和实际施工中使用的建筑材料一致。

六、设计问题及解决

(1)在设计草图阶段因为首次以别墅为设计对象，对于别墅设计的整体规划和各个功能区的分

划、布置和衔接等方面有些困难；在课堂上专业老师耐心的向我讲述别墅的基本布置方式原理，我确定了大体的布置方式，在后来的实习过程中我对设计初稿又进行了润色，使之更加的完善。

（2）用CAD、3DMAX软件作图时，在具体尺寸比例问题上，因为经验不足、出现了一些困扰；在借助了相关方面知识的书籍和网络提问后解决了这一问题。

（3）模型的制作过程中，材料的获取和缩放比例换算的确定都有些困难；在实习过程中通过收集建筑废料解决了材料获取问题，实在找不到的材料就用相近的材料代替。

七、设计总结

通过这次毕业设计让我对室内设计有了更深入的了解，室内设计是靠着设计者对空间构建和

生活品味的把握而形成的。由此，在世界的不断变化中，任何室内设计方案都不可能一劳永逸，到最后，好的设计方案所留下的只有那曾经给予人们的惊艳以及长久以来人们对于美与舒适的执着追求的满足，身为一名刚踏入室内设计师行业的我们应该不断地去学习，不断的去创新，勇于把自己的设计理念表达出来并且应积极投身于将室内设计行业发扬光大的事业中去！经过近四个月的忙碌，本次毕业设计已经接近尾声，作为一个专科生的毕业设计，由于经验的匮乏、天资愚钝，设计中难免有许多考虑不周全的地方，如果少了导师的督促与指导，以及一起工作的同学们的支持，想要完成这个设计是无比艰难的。所以在这里向悉心指导、辛勤培养我们的苇页老师表示衷心的感谢；还有在大学三年中教导过我们的所有老师，谢谢你们曾经的努力造就了如今的我们，同时还要感谢所有的同学们，正是因为有了你们的支持和鼓励，我才能顺利的完成此次的毕业设计，最后感谢江苏经贸三年来对我的大力栽培！

读书破万卷下笔如有神，以上就是t7t8美文号为大家带来的6篇《艺术设计类论文大全》，能够给予您一定的参考与启发，是t7t8美文号的价值所在。

更多 范文 请访问 https://www.wtabcd.cn/fanwen/list/91_0.html

文章生成doc功能，由[范文网](#)开发