第一图书网, tushu007.com

<<会展设计>>

图书基本信息

书名：<<会展设计>>

13位ISBN编号：9787811226317

10位ISBN编号：7811226316

出版时间：2009-4

出版时间：东北财经大学出版社有限责任公司

作者：林大飞

页数：173

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

随着我国综合国力的不断提高和对外交流的飞速发展，越来越多的展示活动发生在人们周围。
无论是会展场馆、博物馆、科技馆、艺术馆、纪念馆、陈列馆、旅游景点、大商场等，或是在国内外举办的博览会、经贸类展览会、科技类展览会、教育类展览会、成果类展览会……参加展览与参观展览正成为现代人生活中不可缺少的一个组成部分，人们的“展览意识”日益增强。

以1851年在伦敦举办的第一届世界博览会为契机，世界经济贸易一体化的趋势，人类社会的发展和文明的进步，给商业展示的发展提供了前所未有的空间。
它已作为整个会展产业乃至会展经济链条中的重要环节，带动着各相关行业的迅速发展。

21世纪的今天，信息传播活动正以更新的深度和广度，对社会的发展和人们的生活产生着巨大的影响。
建设和开发当地的“会展经济”资源，正在成为许多地区的发展战略，拉动了本地区经济和社会的发展，提升本地区的文化品位，塑造本地区的品牌形象。
“展示活动”、“展示业”被普通大众认知和接受，人们在不经意间迎来了展示产业蓬勃兴起的局面。

会展设计作为一种实用的、以视觉艺术为主的空间设计，需要设计师投人大量的精力，深入细致地了解参展单位和展品以及相关的信息，对空间整体布局，对细部画龙点睛，对展台标新立异地设计，以富于创造性的艺术表现手法来满足参展商和展品陈列的要求，以及观众的观赏欲望，直至观众被设计完美的展台所征服。

整体形象设计包括展会内的展台符号、造型、色彩、灯光、字体、标志、图案、广告画、印刷品、纪念品等，这些看似小或不相及的因素，一旦把它们有机地统一起来，就会使观众从展会到陈列，从展台到展品，从图片到摄像，从宣传册到礼品袋，形成了一个明确清晰的展览会或参展单位的整体形象。

展台，一个可视的形象，可以成为一个企业的名片，可以成为一个地区的名片，可以成为一个国家的名片。

从艺术设计学科发展的角度来讲，会展设计是一门综合性很强的、具有独特行业特征的专业，是一门应用性很强的边缘学科。
会展设计融会了视觉传达语意、产品设计形态和时空环境的创造三大设计类别，因此，它实质上是在人与人、人与物、人与社会之间营造出彼此交往的场地与空间环境。

内容概要

会展设计作为一种实用的、以视觉艺术为主的空间设计，需要设计师投入大量的精力，深入细致地了解参展单位和展品以及相关的信息，对空间整体布局，对细部画龙点睛，对展台标新立异地设计，以富于创造性的艺术表现手法来满足参展商和展品陈列的要求，以及观众的观赏欲望，直至观众被设计完美的展台所征服。

本书以现代会展设计的基本理论为框架，结合会展项目设计的实践操作为基础进行编写，共分7章，主要内容包括：会展设计概述；会展设计的基本法则；会展视觉识别系统及版面的设计；人体工程学与会展空间设计；色彩与照明设计；展台设计与施工；各种艺术形式在会展设计中的应用。
另外，书后附加了“会展设计案例欣赏”彩页部分。
特别是作者选配了500多幅国内外会展活动现场及制作过程的照片，图文并茂，紧扣主题，加上每章的案例和对应的思考题及实践训练，极具实用性和可读性。

书籍目录

第1章 会展设计概述 学习目标 1.1 会展与设计 1.2 会展设计与创意 1.3 会展设计师的职业资格 知识掌握 实践训练第2章 会展设计的基本法则 学习目标 2.1 会展设计的视觉元素 2.2 会展设计的形式美法则 知识掌握 实践训练第3章 会展视觉识别系统及版面的设计 学习目标 3.1 会展视觉识别系统的设计 3.2 会展版面的设计 知识掌握 实践训练第4章 人体工程学与会展空间设计 学习目标 4.1 人体工程学概述 4.2 会展设计中的尺度要素 4.3 会展空间设计 4.4 场馆环境标志系统设计 知识掌握 实践训练第5章 色彩与照明设计 学习目标 5.1 会展设计色彩构成与色彩搭配 5.2 会展照明设计的基本原则 知识掌握 实践训练第6章 展台设计与施工 学习目标 6.1 会展设计的主题与风格 6.2 展示道具的设计与制作 6.3 各种材料在展位搭建中的应用 6.4 承接会展设计项目的一般操作流程 6.5 大型展会展台搭建管理细则 6.6 会展场馆用电管理规定 知识掌握 实践训练第7章 各种艺术形式在会展设计中的应用 学习目标 7.1 展览陈列艺术设计 7.2 展示设计中常用的艺术形式和表现方法 7.3 会展节事活动中的人体广告 知识掌握 实践训练主要参考文献附录 会展设计案例欣赏

章节摘录

第2章　会展设计的基本法则　　2.1　会展设计的视觉元素　　在视像的建立过程中，制作者把信息演绎为各种不同面积的单元，称为视觉元素，将元素排列形成有含义的视像词汇，放于载体上，才达到信息传递的作用。
最基本的视觉元素是点、线、面、体。
　　点、线、面、体既是概念的元素，亦可透过制作技巧，呈现在不同的载体之上，成为具有形状的视觉元素。
转化成视觉元素之后，点、线、面、体有各种不同的形态。
　　2.1.1　点　　点是一幅图像最基本的组成，是图像中最细小的成分。
它占有长度及阔度中最基本的等分，并占有画面中最细小的面积。
通过它在面积上和方向上的改变，会形成各种图像的形成元素，如线、面等。
一点有聚合和集中视线的意态，在视像中，它有提示及引导视线的作用。
　　点在画面上的大与小是相对的、比较的。
点在细小的框中显得很大，但在大的框中就会显得很小。
点的表达有很多种，它可呈圆形、方形，或有不规则的外形。
　　当众多的物体，往同一方向聚合时，意念上它们会集中在一点。
在概念里，物体可以从一点扩散往不同的方向。
一点并不是静止的，而是有集和散、起和终的含义，运用在视像中，有引导、集中视线的能力。
　　将概念元素具象化而构成的视像、艺术画面及立体设计，例子比比皆是。

第一图书网, tushu007.com

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