

○ 吴诗中 主编

Display Art Design

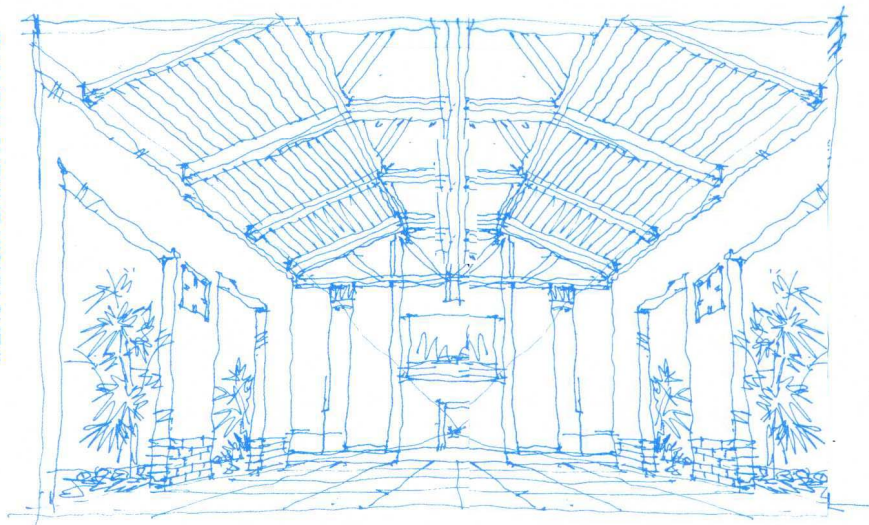
展示陈列艺术设计

高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

○ 吴诗中 主编

展示陈列 艺术设计

ZHANSHI CHENLIE YISHU SHEJI



 高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

郑重声明

高等教育出版社依法对本书享有专有出版权。任何未经许可的复制、销售行为均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人将承担相应的民事责任和行政责任；构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。为了维护市场秩序，保护读者的合法权益，避免读者误用盗版书造成不良后果，我社将配合行政执法部门和司法机关对违法犯罪的单位和个人进行严厉打击。社会各界人士如发现上述侵权行为，希望及时举报，本社将奖励举报有功人员。

反盗版举报电话 (010) 58581897 58582371 58581879

反盗版举报传真 (010) 82086060

反盗版举报邮箱 dd@hep.com.cn

通信地址 北京市西城区德外大街4号 高等教育出版社法务部

邮政编码 100120

图书在版编目(CIP)数据

展示陈列艺术设计 / 吴诗中主编. — 北京: 高等教育出版社, 2012. 9

ISBN 978-7-04-034070-9

I. ①展… II. ①吴… III. ①陈列设计-高等学校-教材 IV. ①J525.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第184195号

策划编辑 梁存收
责任校对 刁丽丽

责任编辑 邵小莉
责任印制 朱学忠

封面设计 王凌波

版式设计 余杨

出版发行 高等教育出版社
社址 北京市西城区德外大街4号
邮政编码 100120
印刷 北京信彩瑞禾印刷厂
开本 889 mm × 1194 mm 1/16
印张 15
字数 390千字
插页 1
购书热线 010-58581118

咨询电话 400-810-0598
网址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>

版次 2012年9月第1版
印次 2012年9月第1次印刷
定价 48.00元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题，请到所购图书销售部门联系调换
版权所有 侵权必究
物料号 34070-00

参编人员：

吴诗中 张 烈 陶海鹰 王 琛 袁 田 王 珍
姜昊生 张靖媛

PREFACE | 序

展示设计是艺术设计范畴中的一项重要内容，尤其在进入信息化时代的今天，大量具有地域传统的事物、具有文化积淀的现象需要介绍和传递，大量具有现今典型意义的、值得弘扬的人和事需要宣传和推介。这种较集中的，较固定的信息传递方式大都采取展示的手段与民众沟通。要真正明白如何进行展示设计，如何做好展示设计又必须有着艰苦的学习过程，因此希望了解展示设计的人和有志于学习展示设计的人很需要系统介绍展示设计的书籍。现在看到的这部系统论述展示设计的书就是吴诗中老师和他的助手们在长期实践的基础上总结出来的。吴诗中是我的学生，他和他的团队几年如一日在展示设计领域辛勤耕耘，在设计教学和设计实践中摸索出了一定的规律，本书既有课堂上的教学体会，也有社会实践的具体感受。今天他将这些摸索出来的经验毫无保留地奉献给读者，与大家共同分享。

我认为本书有以下几个观点值得我们认真思考：

1. 当代展示陈列设计不同于以往的展示设计，其创作思路、文化氛围、技术条件、社会环境都明显受到时代的影响。本书从当代社会意识形态、社会物质条件、当前科学技术水平入手阐述当代展示陈列艺术设计的特点以及客观规律具有特别的现实意义。
2. 展示设计在当前**可持续发展**观念的影响下如何向前发展，是值得人们再三去思考的问题。地球能源危机，自然资源枯竭，早已给我们敲响了警钟，我们必须以科学的展示设计理念去思考，以积极的姿态去应对。
3. 当代设计艺术最大的特性就是**创意**。作为设计艺术而存在的展示设计必须将设计创意作为展示设计的第一要素。
4. 数字技术以及由此而衍生的**动态、虚拟展示技术**是新时代的产物。当代展示陈列设计艺术的最大特点是**交互技术**的成功运用，交互技术已经成为展示陈列艺术中不可缺少的一部分。

综上所述，本书打破了以往展示设计书籍一般的写作惯例，通过设计理念、设计方法、设计案例等方面的阐述，创建了当代展示设计学科新框架。是为序。

原清华大学副校长、清华大学美术学院院长
教授 王明旨

INTRODUCTION | 本教材编写说明

展示陈列艺术设计课程是艺术类院校设计专业的专业课，它的教学目的是培养学生的专业能力，为将来的专业设计打好基础。包豪斯曾提出三个基本观点：①艺术与技术的统一；②设计的目的是人而不是产品；③设计必须遵循自然与客观的法则来进行。而本书的实际出发点也是紧紧围绕这三个方面展开的。限于篇幅，本书内容阐述及案例解析主要以现代展示陈列设计为主。

1. 整体的框架设计

本教材由六章组成，采取模块式教学、层层推进的编写思路，打破了以往展示设计教材的常规写作方法，如：第一章现代展示篇，阐述展示设计的历史沿革、范畴和发展方向；第二章展示艺术篇，介绍展示设计艺术中的空间设计、平面设计及其相关设计类型；第三章陈列技术篇，深入探讨陈列的技术规范及其材料的合理运用；第四章创意篇，从不同的角度阐释展示设计创意的方法和形式。章节之间存在递进关系的同时还吸收西方国家的优秀的教学思路，让读者既能系统地学习展示艺术设计学科的知识，还能从各章节中选择一章节内容单独阅读。通过新的设计理念、有效的设计方法、优秀的设计案例等方面的阐述，试图创建当代展示设计学科全新的框架，给读者一个耳目一新的印象。

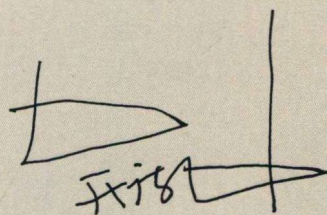
2. 核心内容设计

教材的六个章节分为两大部分。前四章为核心内容，是读者的必修内容，核心内容又兼顾了艺术类大学生和非艺术类大学生的各自特点，打破了以往教材的单一性和片面性。后两个章节非核心部分是参考内容，在第六章案例部分选取了名家设计作品，展示项目的获奖作品以及设计实施的案例，并且有设计师表达创意的手绘作品，

是最好的学习补充材料。这些参考材料增加了教材使用的广泛性，使大学生在走向社会以后仍然能够以本教材作为工作中的参考书。

3. 使用说明

本教材主要根据普通高校艺术设计专业的课程进行设计的，读者对象一般为两种类型：一是艺术设计类展示设计专业的学生；二是非艺术类博物馆学专业学习博物馆陈列的学生。我们根据读者对象的特点，设计了两条学习线索：第一条线索为艺术设计类学生所设计，他们重点学习第一、二、四章，第三章作为阅读章节；第二条线索为非艺术类学生所设计，他们重点学习第一、三、四章，第二章作为阅读章节。这两条线索的学习课时均在96学时以上。



2012年3月

COURSE SCHEDULE | 课时安排表

章节	课程内容		课时
第一章 现代展示篇 (12课时)	第一节 展示陈列艺术设计 的时代特征	一、时代与特征 二、技术与表现 三、设计要点 四、心理因素和视觉因素 五、方案与策划	4课时
	第二节 现代展示陈列艺术 设计的范畴	一、博物馆陈列设计 二、博览会设计 三、庆典环境设计 四、移动展示设计	4课时
	第三节 可持续发展与展示 陈列艺术设计	一、可持续理念与展示陈列设计 二、可持续发展与发展措施	4课时
第二章 展示艺术篇 (24课时)	第一节 平面设计	一、文字与设计 二、图形与设计 三、版式与设计 四、标识导向系统	6课时
	第二节 空间设计	一、展馆空间 二、心理空间 三、公共空间 四、过渡空间	6课时
	第三节 叙事空间设计	一、空间与情节 二、情景与叙事 三、空间特征 四、细节描述 五、互动叙事	6课时
	第四节 展示设计中的艺术品创作	一、艺术作品表现重点事件 二、国画与插图承载内容 三、油画与背景营造气氛 四、雕塑与壁画彰显主题	6课时
第三章 陈列技术篇 (24课时)	第一节 展品与陈列	一、裸展陈列 二、展柜陈列 三、展盒陈列 四、展橱陈列	6课时
	第二节 数字体验技术	一、网络媒体技术 二、交互体验技术 三、虚拟展示技术	6课时
	第三节 展示材料	一、天然材料 二、金属材料 三、合成材料 四、硅酸盐材料 五、成型材料	6课时
	第四节 照明设计	一、自然光和人工光 二、一般照明和特殊照明 三、绿色照明和防紫外线照明	6课时

续表

章节	课程内容		课时
第四章 创意篇 (24课时)	第一节 创意与旨意	一、决策与指导 二、供需与共识 三、个性与概念	6课时
	第二节 内容创意	一、展名和标题 二、内容和正文 三、体现重点 渲染亮点 四、主要内容和辅助内容	6课时
	第三节 形式创意	一、展览形式与陈列形式 二、常规形式与特殊形式 三、静止形式与移动形式 四、新技术与新手法 五、原始生态与传统文化	6课时
	第四节 动态与虚拟	一、动态形象创意 二、虚拟形象创意	6课时
第五章 设计评价篇 (20课时)	第一节 无为设计观念	一、顺其自然 无为而作 二、“崇尚自然”与“抱朴守真” 三、“大巧若拙”与“心手如一”	8课时
	第二节 可持续设计理念	一、可持续设计理念 二、可持续设计理念的体现	4课时
	第三节 创新观念 与审美意识	一、创新观念 二、新的审美 新的意识	8课时
第六章 案例解析篇 (12课时)	第一节 设计案例		2课时
	第二节 创意与表现		2课时
	第三节 手绘草图		2课时
	第四节 艺术品创作		2课时

建议总课时为116课时以上

FOREWORD | 前言

如果我们把1851年的伦敦世界博览会作为工业时代展示设计的起点，那么展示设计已经走完了160年的历程。

160年，地球上发生了很多的大事，并不同程度地对人类社会造成影响，最为严重的是地球资源问题。工业革命以来，由于人类过度的需求，过度地开采，自然资源枯竭、能源危机产生，这影响着人类社会的进程，也影响了展示行业的发展。在设计领域可持续发展已成为一个重要的议题，那么，展示设计如何既满足行业的需求又不过度地消耗资源，不对环境造成损害，维护自然系统的正常运行已是展示设计领域的大事，也是设计艺术学科的大事，更是本书要强调的问题。

160年，展示陈列艺术设计随着世界的改变也发生了巨大的变化。人们对艺术的评价标准，以及所采用的技术手段等诸方面也有了全新的认识。

首先，展示陈列设计是一种综合的设计艺术。既然是艺术就必须具备艺术的特性，符合艺术的规律，满足艺术审美的评价标准。当代设计艺术最大的特性就是创意，王明旨教授在《信息时代呼唤新创意》一文中指出：“条件”、“需求”和“创意”是设计的三个要素，当客观条件发生变化时，人们的需求会随之变化，创意也会不断出新。作为设计艺术而存在的展示设计必须将设计创意作为展示设计的第一要素。这是本书强调的又一个问题。

其次，人们观念的变化。在人们以往的意识中，展览和陈列的目的是将展品摆放出来给人看，如何摆放是展示设计师的工作。设计师们想了很多的办法，设计了很新的方案，采用了很好的措施来摆放展品，终究只是摆放。近年来，科学技术的进步影响了人们的思想观念的转变，展品在展览中不再是摆放，而是融入。当代展示陈列设计要求陈列品不再是被动地让人看，而是与

参观者，与展示内容，与展示环境之间形成一个和谐的氛围，一个具有吸引力的气场。在这个气场里，人与展示情节、人与物、人与环境是相互交流相互对话的关系。

其三，展示作为一种技术，与工业时代有很大的区别。工业时代的金属和木材制作工艺，机械生产，模具加工，电子集成等技术统治展示行业100多年，人们依据这些技术进行展示设计和制作已经成为展示行业的习惯。然而当代的数字控制，数字采集，数字储存，数字设计，数字影像，流动媒体，网络传播等信息技术的出现突破了工业时代的桎梏，将人们的思想观念从工业技术的基础上提升到信息技术的层面上来。尤其是虚拟技术的出现，让人耳目一新，感觉世界真奇妙。人们依据这些新的技术开始制作动态的、神秘的、虚幻的、摸不着的、让人更感兴趣的展示项目以吸引人们的眼球。

If we take the 1851 World Expo in London as the starting point of the industrial age display design, display design has been completed 160 years of history.

In 160 years, the earth has a lot happened that impacted human society. The most serious is the Earth's resources. Since the industrial revolution, people's over-demand and over-exploitation, have resulted in the depletion of natural resources, energy crisis, the process of human society, and also affected the display industry. Demonstrating the design of sustainable development has become an important issue. To persist on sustainable development in the field of display design, to meet the needs of display industry without excessive consumption of resources, and to safeguard the operation of natural systems and

do not damage the environment are important issues in the field of display design, as well as the concept in which this book emphasizes.

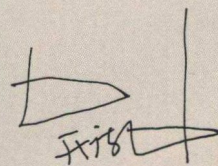
In 160 years, massive changes have taken place in display design in pace with the tremendous changes in the world. Evaluation criteria of artistic people, people's thinking and use of technical means have come to a new understanding.

First of all, show display design, as an art, is a comprehensive design art. Art must have its characteristics, line with the artistic order, and meet the aesthetic criteria of evaluation. The biggest feature of contemporary design art is creativity. The article *Information Age Calls for New Ideas* by Prof Wang Mingzhi pointed out: "conditions", "demand" and "creativity" are the three elements of design. When the objective conditions change, people's needs will change with it, creativity will keep renewing as well. As a design art, exhibition design must demonstrate creativity as the element of the design with priority. This is another issue this book focuses on.

Secondly, people's attitudes changed. Previously, exhibitions and exhibits on display aimed to put out posters. How to display them is the designers' work. Designers think a lot of ways and new programs, using good measures to put the exhibits, but after all, is just "place them". In recent years, advances in science and technology affected people's thinking. It is no longer just placement, but is the integration. Show display exhibit of contemporary design is no longer passively

being seen, but to form a harmonious atmosphere, an attractive mental aura among the display content, the environments and the visitors and exhibits. In this mental aura, people and the story, people and the objects, people and the environment is communicating and dialoging.

Thirdly, as a technology, design differs from what it was in the industrial age. Metal and wood production process, machinery, tooling, electronics integration technology of industry, have been ruling exhibitions for over 100 years. It has been a convention to apply these technologies to display design and manufactory. However, the new technologies as digital control, data acquisition, digital storage, digital design, digital imaging, mobile media, online communication, information technology appears to break the shackles of the industrial age. The people's ideas, which used to be based on technologies from the industrial ages, have achieved a new level of understanding to the information technologies. Particularly, the emergence of virtual technology presents a entirely new feeling and a more wonderful world to the visitors. Based on these new technologies, designers begin to make dynamic, mysterious, unreal, intangible, and more interesting projects to attract people's attention.

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping lines that form a unique monogram or name.

2011.3

CONTENTS | 目录

第一章 现代展示篇

MODERN DISPLAY DESIGN

第一节 展示陈列艺术设计的时代特征 2

- 一、时代与特征 2
 - (一) 传承与发展 2
 - (二) 功能与使命 3
- 二、技术与表现 4
 - (一) 多媒体技术 5
 - (二) 虚拟现实技术 5
 - (三) 幻影成像技术 5
- 三、设计要点 6
 - (一) 准确表达 6
 - (二) 人性化 6
 - (三) 艺术化 7
- 四、心理因素和视觉因素 7
 - (一) 心理因素 8
 - (二) 视觉因素 9
- 五、方案与策划 9
 - (一) 概念与意义 9
 - (二) 意图和要求 10
 - (三) 工作与程序 10

第二节 现代展示陈列艺术设计的范畴 12

- 一、博物馆陈列设计 13
 - (一) “博”与“物” 13
 - (二) 历史与社会 14
 - (三) 文化与艺术 16
 - (四) 人物与事件 19
 - (五) 科学与技术 20
- 二、博览会设计 21
 - (一) 会展与博览会 21
 - (二) 主题与专题 23
 - (三) 商业贸易与广告宣传 24
 - (四) 信息交流与传递 25
- 三、庆典环境设计 26
 - (一) 民族、政治与文化 26
 - (二) 庆典与环境 28
- 四、移动展示设计 29
 - (一) 移动展示 29
 - (二) 流动展示 31

第三节 可持续发展与展示陈列艺术设计 32

- 一、可持续理念与展示陈列设计 32
- 二、可持续发展与发展措施 32
 - (一) 以非物质设计取代物质设计 32
 - (二) 展示陈列中对自然资源的节省 33
 - (三) 合理开发、合理利用新的资源和能源 33

中土后, 遂与汉
重要组成部分,
影响, 那些形象
现了我国古代艺
雕造技艺, 造就
文化见证, 历史
时期尤为珍贵,
死, 不复存在,
来, 这些进入家

er religions, had
ded among China
new traditional
Chinese sculpture
and vivid statues
and craftsmen's
op, because of the
nd transportation,
ness and culture,
where Buddhism
acted since. Last
gins are no longer
oping to display
the



第二章 展示艺术篇

THE ART OF DISPLAY

第一节 平面设计 36

一、文字与设计 36

- (一) 字“形” 38
- (二) 字“意” 40

二、图形与设计 42

- (一) 图片 42
- (二) 图表 44
- (三) 插画 44

三、版式与设计 47

- (一) 版式设计要点 47
- (二) 常规版式设计 48
- (三) 非常规版式设计 49

四、标识导向系统 50

- (一) 户外标识导向 50
- (二) 展馆室内指引 51

第二节 空间设计 52

一、展馆空间 52

- (一) 物质空间 52
- (二) 流动的空间 52
- (三) 虚拟空间 53
- (四) 交互演示空间 54
- (五) 对话空间 55

二、心理空间 56

三、公共空间 57

四、过渡空间 58

第三节 叙事空间设计 60

一、空间与情节 61

二、情景与叙事 62

三、空间特征 63

四、细节描述 64

五、互动叙事 65

第四节 展示设计中的艺术品创作 66

一、艺术作品表现重点事件 66

二、国画与插图承载内容 67

三、油画与布景营造气氛 68

四、雕塑与壁画彰显主题 68

中国人民志愿军出国、

归国时间及作战情况



为什么战旗美如画，英雄的鲜血染红了它；为什么大地春常在，英雄的生命开鲜花。

第三章 陈列技术篇

DISPLAY TECHNOLOGY

第一节 展品与陈列 72

- 一、裸展陈列 72
- 二、展柜陈列 73
- 三、展龕陈列 75
- 四、展橱陈列 77

第二节 数字体验技术 78

- 一、网络媒体技术 78
 - (一) 建立展馆网站 78
 - (二) 建立虚拟展馆 79
 - (三) 展馆展项的智能控制 79
- 二、交互体验技术 80
 - (一) 模拟到交互 80
 - (二) 体验和参与 80
 - (三) 作用与意义 81
- 三、虚拟展示技术 81
 - (一) 虚拟与现实 81
 - (二) 表现与应用 82
 - (三) 复原过去 模拟未来 82

第三节 展示材料 84

- 一、天然材料 85
- 二、金属材料 87
- 三、合成材料 87
 - (一) 天然合成材料 87
 - (二) 高分子合成材料 87
 - (三) 软膜材料 89
- 四、硅酸盐材料 89
- 五、成型材料 89

第四节 照明设计 90

- 一、自然光和人工光 90
 - (一) 自然光 90
 - (二) 人工光 92
- 二、一般照明和特殊照明 94
 - (一) 一般照明 94
 - (二) 特殊照明 96
- 三、绿色照明和防紫外线照明 97
 - (一) 绿色照明 97
 - (二) 防紫外线照明 98

第四章 创意篇

ORIGINALITY

第一节 创意与旨意 102

- 一、决策与指导 102
- 二、供需与共识 103
- 三、个性与概念 104

第二节 内容创意 106

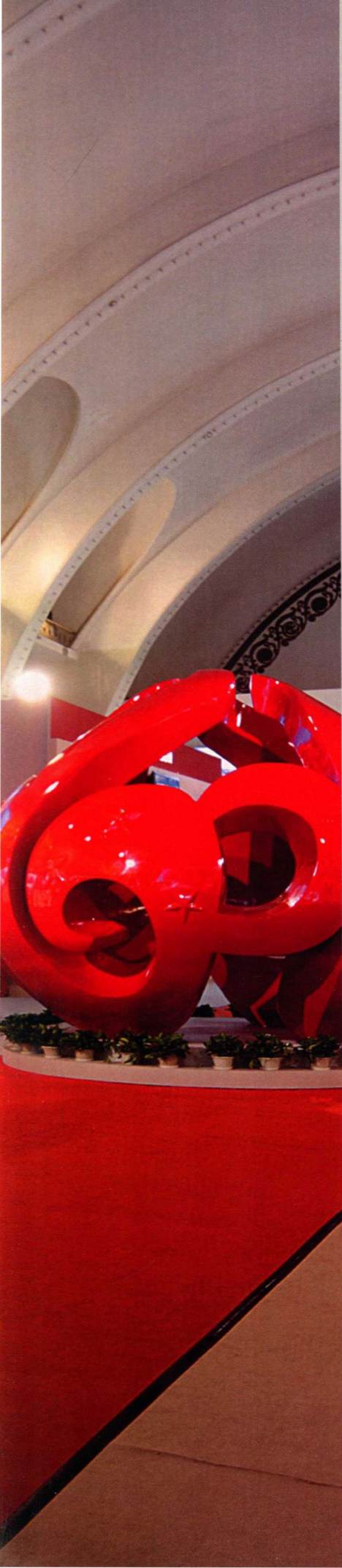
- 一、展名和标题 106
- 二、内容和正文 108
 - (一) 比喻和象征 108
 - (二) 夸张和对比 108
 - (三) 对偶和排比 109
- 三、体现重点 渲染亮点 109
 - (一) 突出重点 110
 - (二) 渲染亮点 111
- 四、主要内容和辅助内容 111

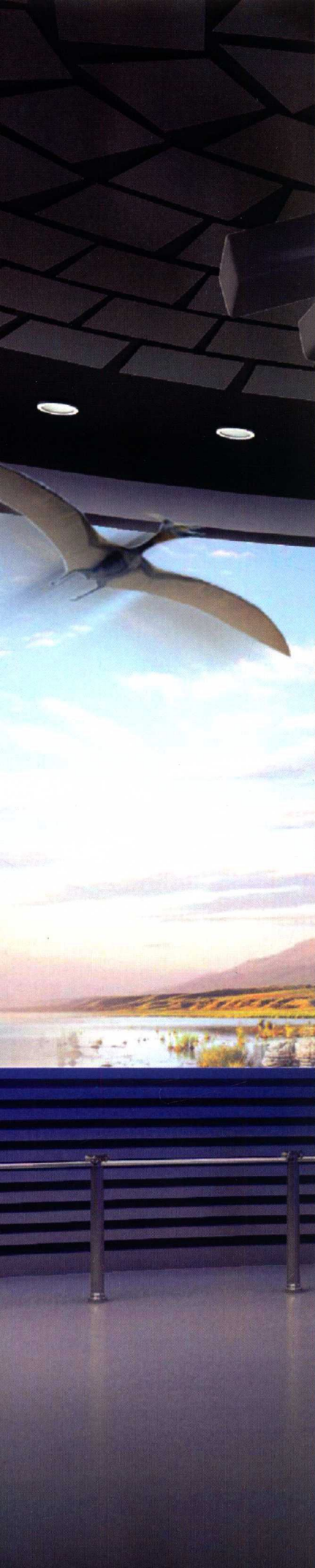
第三节 形式创意 112

- 一、展览形式与陈列形式 112
- 二、常规形式与特殊形式 113
 - (一) 常规形式 114
 - (二) 特殊形式 115
- 三、静止形式与移动形式 116
 - (一) 静止形式 116
 - (二) 移动形式 117
- 四、新技术与新手法 117
- 五、原始生态与传统文化 118

第四节 动态与虚拟 120

- 一、动态形象创意 120
 - (一) 静态与动态 120
 - (二) 古老画卷与现代影像 121
- 二、虚拟形象创意 123
 - (一) 虚拟时空观念 123
 - (二) 虚拟现实技术 123
 - (三) 互动体验创意 124





第五章 设计评价篇

DESIGN EVALUATION

第一节 无为设计观念 128

- 一、顺其自然 无为而作 128
- 二、“崇尚自然”与“抱朴守真” 129
 - (一) 无为之美与“崇尚自然” 129
 - (二) “崇尚自然”与绿色设计 130
 - (三) “抱朴守真”与展示无痕 131
- 三、“大巧若拙”与“心手如一” 132
 - (一) “大巧若拙”的设计之道 132
 - (二) “心手如一”的设计方法 134

第二节 可持续设计理念 136

- 一、可持续设计理念 136
- 二、可持续设计理念的体现 137
 - (一) 非物质设计与展示陈列 137
 - (二) 维护生态环境 138
 - (三) 寻求新资源 139

第三节 创新观念与审美意识 142

- 一、创新观念 142
 - (一) 社会物理环境和社会意识形态 142
 - (二) 新的时代 新的技术 142
- 二、新的审美 新的意识 143
 - (一) 审美的虚拟特性 144
 - (二) 审美的互动特性 144
 - (三) 审美的趣味特性 144
 - (四) 审美的动态特性 145



第六章 案例解析篇

CASE ANALYSIS

第一节 设计案例 148

第二节 创意与表现 174

第三节 手绘草图 192

第四节 艺术品创作 204