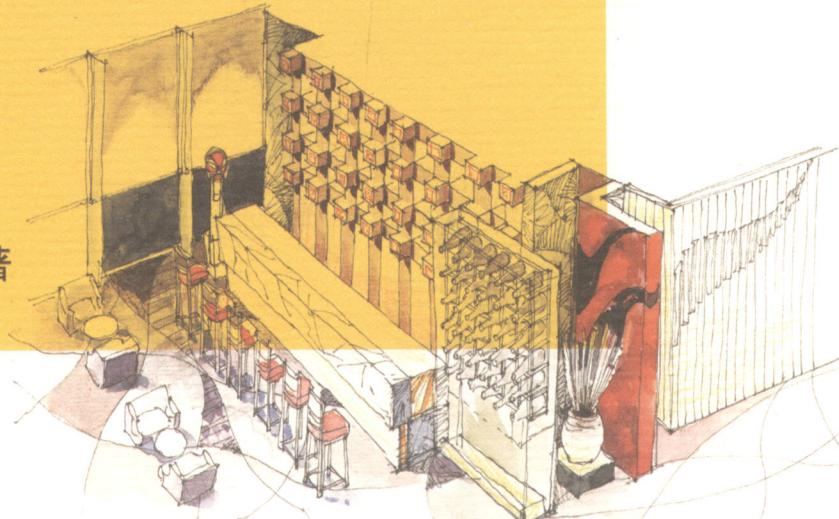


# HOTEL DESIGN

## METHOD & MANUSCRIPT

# 酒店设计 方法与手稿

王琼 著



TU247.4/23

2007

HOTEL DESIGN METHOD & MANUSCRIPT

# 酒店设计 方法与手稿

王琼 著

辽宁科学技术出版社   
LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

图书在版编目 (CIP) 数据

酒店设计方法与手稿 / 王琼著. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2007.5

ISBN 978-7-5381-4894-7

I. 酒... II. 王... III. 饭店—建筑设计 IV. TU247.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 131068 号

---

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路 29 号 邮编: 110003)

印 刷 者: 恒美印务(番禺南沙)有限公司

经 销 者: 各地新华书店

幅面尺寸: 250mm × 250 mm

印 张: 19

插 页: 4

字 数: 200 千字

印 数: 1~3000

出版时间: 2007 年 5 月第 1 版

印刷时间: 2007 年 5 月第 1 次印刷

责任编辑: 符 宁 郭 健

封面设计: 耿志远

版式设计: 王 琼 于 浪 徐 亮 王 疊

责任校对: 李 雪

---

书 号: ISBN 978-7-5381-4894-7

定 价: 198.00 元

联系电话: 024-23284536

邮购热线: 024-23284502

E-mail: tad4356@mail.lnpgc.com.cn

http://www.lnkj.com.cn



作者照片 酒店设计资历

1993 年	苏州华侨饭店改造
1995 年	济南南郊宾馆改造
1996 年	南京丁山宾馆一楼
1997 年	宜兴度假村
1998 年	昆山宾馆 太仓娄东宾馆总统楼 华都大酒店
1999 年	恒河广场 张家港国贸酒店
2000 年	常州大酒店 温州华侨饭店
2001 年	南京水秀苑大酒店 无锡太湖明珠大酒店
2002 年	常熟雅兰饭店 青岛香格里拉客房改造
2003 年	常州富都商贸饭店 ( 香格里拉酒店集团下属 )
2004 年	北京某高尔夫会所
2005 年	上海锦沧文华大酒店客房改造 乌镇度假酒店 乌鲁木齐香格里拉
2006 年	苏州东山国宾馆 ( 三期 ) 美创会所 ( 日本熊本 ) 苏州铭基大酒店 北京梨园大酒店
2007 年	苏州新城花园大酒店 北京开元名都大酒店

# 自序

多年教学和设计经验提醒我有必要出一本有关酒店设计过程及我的工作方法(包括工作草图)的书。

室内设计在我国是一个新兴的行业，室内教育也是一个新兴的专业。另外，很多国内建筑设计院是不包含室内设计的，室内与建筑的衔接往往是通过二次配合来实现的。因此，无论是在全国设计界，还是在学术界，室内设计这一领域多多少少缺乏科学性和完整性，缺乏理论与实践的必要整合过程。从某种程度上来说，我们这个行业只是“紧跟随”社会潮流，而不是社会潮流的引领者。

作为酒店设计，它是一门专业的学科，因为我们所设计的酒店是将来要使用的酒店。因此，从某种程度来讲，酒店设计不仅仅是建筑设计的延续，更重要的是为一所健康合理的酒店打下坚实的基础。在设计过程中，我们配合的对象不仅仅是业主、建筑设计院，而且还有专业酒店管理公司或将来营运酒店的管理者，这一点是非常重要的，关系到我们所设计的酒店是否符合运行的需求。所以，一个好的酒店设计首先考虑的是能否合理而科学地为投资方带来回报，为酒店管理者提供科学而便捷的营运基础，为客户提供舒适而赏心悦目的环境。这是一个综合目标，要求我们具备一种特殊的综合能力。

酒店设计师的特殊综合能力体现在两个方面：一方面是有着非常丰富的酒店设计经验，能为客户解决问题，另一方面是有着综合全面的修养。这里所谓的修养，首先是作为设计师绘图本身的设计功力，包含对空间形象的处理，对材质工艺的了解，我经常所说的“两图”功能——能让业主接受的创意、概念的表现图和能让工人按图施工的工艺图，我想这是大家都能理解的设计功力。其次是文化艺术方面的修养，我们设计的酒店一是要满足实用性，二是要为整个社会提供一个有品位、高品质的消费空间和文化导向。

在本书中，我始终想阐述一个问题——科学的设计方法是作品成功的保证。这不仅包括完整而科学的设计过程，还包括与各个相关单位的协调和配合、同业主及管理方的沟通和洽谈、商议，这样一些合理而严密的商务流程会保证设计过程的流畅性，避免不必要的窝工、窝时、返工。

另外，我觉得在设计方法里更重要的是如何向他人阐述对概念的分析、提取和整合，对空间的剖析、理解，对光影的描述，对色彩的体验，对材质的感悟以及对工艺的创新，这些都有助于我们对设计的提高。

这里所展示的一些工作草图，绝大部分是真正的工作草图，而不是纯粹的表现图，它们描述的是工作思路的表达，是一种设计师的基本语言，也就是图形语言。我想我们的专业与作家不同的是要善于运用图形语言而不是文字语言。

工作草图也体现了我们对图形准确而迅速的表达，现今，有许多学生对电脑是极其擅长的，但对于徒手的表达很有限，这一点有碍于形象思维的成长。这也是本书很重要的一个方面——锻炼学生的徒手表达，我认为这是必备的。

从这次向大家展示的工作草图里也反映出我的工作方法，即面对一个空间，我的着眼点是整体的、交织的，也就是平面、立面、透视、俯视、综合起来表达，久而久之就养成对空间有着极强的处理能力，我认为这是能力培养的重要环节，也是一个科学的方法。

本书的编写工作是在我的助手徐亮、王谊等人的帮助下完成的，在这里对他们表示由衷的谢意！

希望这本书能给大家带来一些可学习和借鉴的东西。

王琼

2007年3月31日于苏州

# 目 录

## 第一章

综述 .....	007
酒店概况 .....	008
酒店设计流程 .....	010
建筑及场地分析 .....	011
酒店流线 .....	012
区域配比 .....	019

## 第二章

大堂空间设计 .....	023
大堂区域规划 .....	024
主入口 .....	026
门 .....	027
前台 .....	028
前台办公室 .....	032
保险箱区 .....	032
大堂空间平面规划实例 .....	033
大堂空间设计详解 .....	040

## 第三章

餐饮空间设计 .....	107
餐饮空间规划 .....	108
餐饮空间分类 .....	108
餐饮空间相关数据 .....	113
餐饮空间服务要求 .....	115

## 3.5

## 3.6

餐饮空间配套家具 .....	115
某五星级酒店餐饮空间设计实例 .....	116

## 第四章

4.1 休闲娱乐空间规划 .....	131
4.2 酒吧设计 .....	132
4.3 游泳池设计 .....	134
4.4 健身房设计 .....	135
4.5 休闲娱乐空间设计实例 .....	136

## 第五章

5.1 客房综述 .....	160
5.2 客房层的设计 .....	161
5.3 客房房型 .....	167
5.4 客房类型 .....	170
5.5 标准客房 .....	172
5.6 套房 .....	192
5.7 无障碍客房 .....	194
5.8 客房标准施工图 .....	195
5.9 套房施工图 .....	200
5.10 无障碍房施工图 .....	204
5.11 客房设计趋势 .....	209



# 第一章 综述

007  
NO



## 1.1 酒店概况

### 1.1.1 酒店规模

酒店和旅游设施的成功开发取决于许多因素，这些因素通常可归纳为以下五个方面：

(1) 市场：某一地域的旅游、休闲和商务活动引发了对食宿日益增长的需求以及食宿供不应求的现状。

(2) 经济：经济形势和金融政策的开放或紧缩状态有利于或限制投资。

(3) 位置：合适场地是否容易获得，是否拥有完善的基础服务设施和开发机遇。

(4) 企业：对要求进行恰当的阐释并具备成功推进项目所需资金和专家的企业组织。

(5) 规划和设计：通过对设施进行详尽的设计和规划打造出一个符合市场、功能和财务准则并能够吸引客人光顾的酒店。

随着电梯在酒店的广泛使用，美国在19世纪中期就追求建造大规模的酒店，而同一时期，欧洲还沉迷于对小酒店的追求之中，在1960年之前，还没有客房数超过500的酒店。到了20世纪90年代，美国的城市开始流行个性化服务的欧式酒店。

酒店规模的扩大需要考虑以下因素：

- (1) 建造更多的客房以弥补高额的地价。
- (2) 增设电梯以满足客流的需要。

(3) 适当增加用餐场所。

(4) 地基需要更加牢固。

(5) 需要结构化的停车场。

(6) 后勤区的扩大和管理人员的增加。

250~300间客房是一个基点，超过这个数目，酒店各管理体制都要随之改变。对于客房数在200间以下的酒店，管理更要个性化一些，不需要很多管理人员，而是拥有工作效率高、使顾客满意的员工，以减少经营管理费用。客房在200~500间的酒店，管理上效率不会很高，但却很容易占据市场，获得贷款。不论市场需求多大，金融机构更愿意将资金投资在拥有500间客房的酒店而不是拥有1000间客房的酒店。中等规模的酒店，一定要降低成本以弥补较低的效率，而规模较大或较小的酒店在较高的收益之下，可在设计、装修上多下工夫，以获得更大的市场份额。

酒店的规模和级别是根据市场分析、投资价值、酒店地点的生产力分析来确定的。酒店的规模也受资金状况、管理要素、建筑法所允许的建筑高度及容积率等因素的限制。酒店的规模，包括酒店地点、高度和容积率不能破坏周围景观。

豪华酒店大多突出不同的豪华空间的作用，不具名的除外。此外，这样的酒店除了强调客房外，还强调了其他各种不同用途的空间的变化式样。

### 1.1.2 酒店类型

酒店类型大致可以归纳为以下几种：

- (1) 商务酒店。



- (2) 度假酒店。
- (3) 会务酒店。
- (4) 连锁性的小规模酒店。
- (5) 国内地方性酒店。
- (6) 个性化小酒店。

### 1.1.3 酒店特色

决定酒店特色的因素按三个方面分述如下：

#### 1. 由酒店的类型决定

由于不同类型的酒店对于吸引哪一类型的客人有着不同的目标，它的规划要求就会伴随着选择方位、规模、形象、空间标准、流通以及其他类似特点的不同而不同。举例来说，会议酒店和商谈中心需要接近机场，而度假村则不需要。机场酒店和路边的汽车旅馆需要高清晰的视野和较强的通讯信号，而会议中心、乡村旅馆、度假村以及生态旅游游客的住所则更倾向于僻静的地方。超豪华酒店必须小到能营造出极为亲切的氛围，而豪华和大规模的酒店必须大到能符合国际标准的五星级所需要的餐厅、休息室和宴会厅。

设计考虑也因酒店类型的不同而有所变化。如旅游胜地酒店要比城市中心酒店需要更大的房间、壁橱和抽屉，因为客人们住的时间长，而且每个房间住的人也较多。同其他类型的酒店相比，一些路边的汽车旅馆或许需要更大的餐厅以应付早餐这样的高峰期，而并不需要房间服务。以设赌场为特色的酒店需要闪亮的外观设计，而会议中心的设计则要相对保守。即使是相似的设计概念在每种酒店类型中也

有不同的表现。如在城镇和郊区的酒店中，休息室和门厅的设计是同人们以观光为社会消遣方式相适应的。同样的目的也体现在旅游胜地中的泳池设计，会议中心的公共区域，度假村比萨饼店外的门外吧，超豪华酒店中的饮茶室以及精品酒店中的超时尚休息室的设计中。

需要特别指出的是，连锁经营酒店由连锁经营的特点和营运模式决定。连锁经营酒店从其管理角度出发，要求设计师遵循一定的模式，如餐厅桌子的尺寸、门锁的高度、床的宽度等。管理公司的这些要求与通行的星级酒店标准相比，有许多都更为严格，有很详细的数据。当然，这并不是在限制设计师的发挥，这些数据都是管理公司多年的经验和市场调查的结果，处处体现着人体工学和“以人为本”的经营理念。

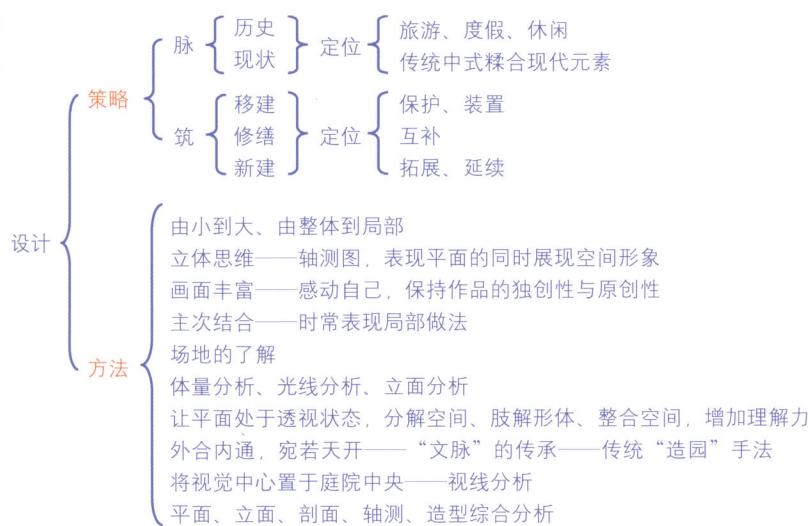
#### 2. 由地方性特色决定

成功的酒店设计不仅是满足其使用功能的需要、设计新颖，更重要的是具备其不同的地域性和文化性。现今，国际主义设计思潮的影响已经使诸多地域及不同的民族具有了同一张面孔，这是极其悲哀的，如同国内的许多设计师将现代主义、极少主义、高技术主义信奉为设计原则，这是一种极错误的趋势。世界之所以多姿多彩，正是由于不同的民族背景、不同的地域特征、不同的自然条件、不同历史时期所遗留的文化而造成世界的多样性。从这一点上来讲，越具有地域性也越具有世界性。而酒店的设计从功能上要满足使用，这是与国际必须接轨的，换句话说，也是具有同国际相同的规范、相同的标准，以满足不同国度及不同民族的消费权及使用权，而酒店的精神取向及文化品位则应考虑地域性及文化性的区别，这是一个酒店的成功所在。

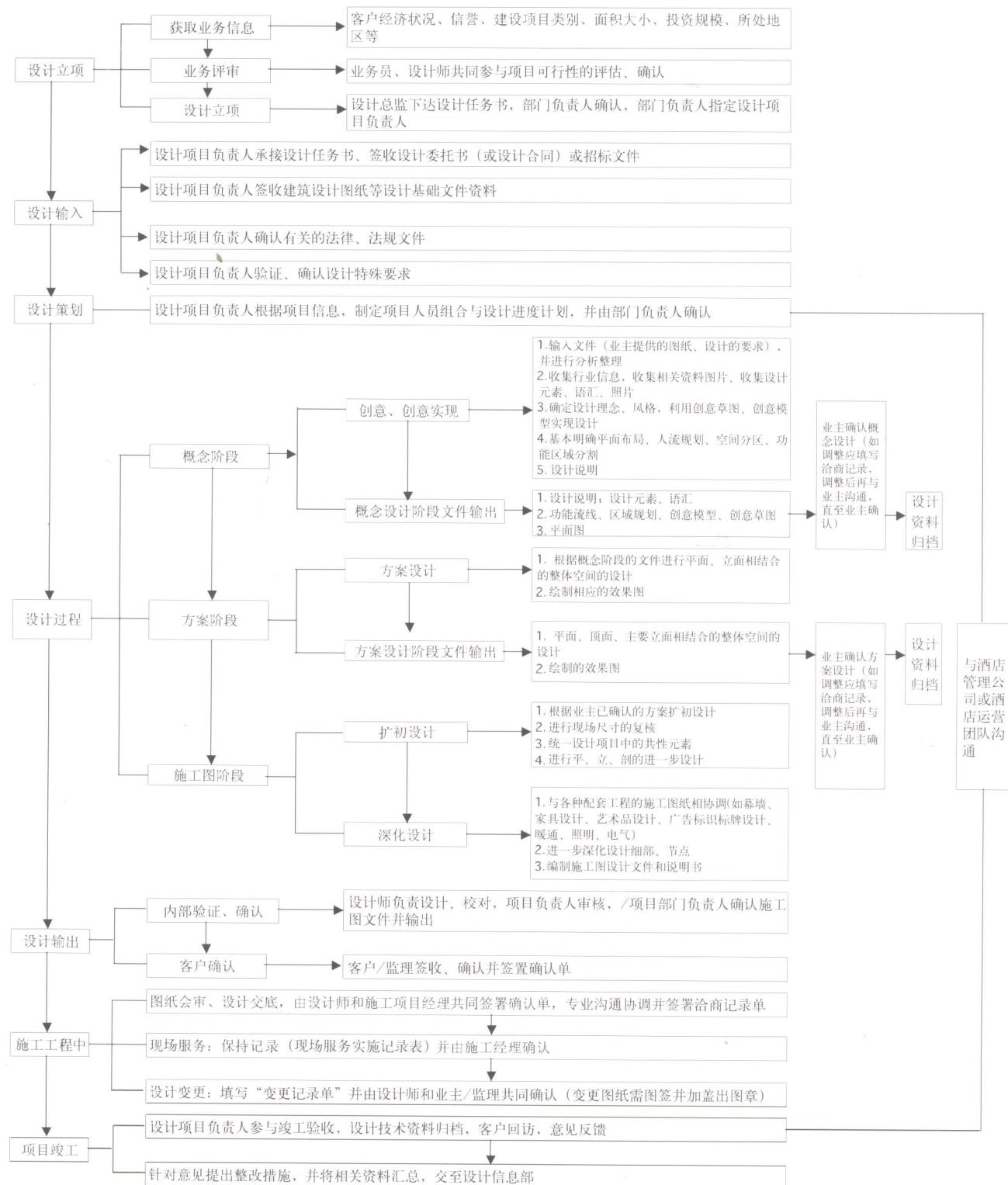
#### 3. 由业主的喜好及设计师的风格决定

作为酒店的投资者，业主们完全有理由在酒店中体现自己的喜好，表达其企业文化和社会理念；同时，设计师的个人风格也是不能失去的。最好的情况就是业主和设计师在审美上有一定的共同语言，能够在绝大多数问题上达成一致。业主和设计师之间是一种双向选择的关系，无论是业主还是设计师，在合作之前都要进行详尽细致的沟通。

关于酒店特色的表达，就目前国内酒店业的状况来看，以传统、经典风格为特色的酒店占大多数，以现代、后现代、前卫风格为特色的占少数。这和国人对现代元素的接受程度、业主的喜好、管理公司营运的要求等有很大关系。作为设计师，一方面要坚持传统的、经典的元素，另一方面也要运用现代的手法，使传统在一种新的语言中得到更广阔的发扬。



## 1.2 酒店设计流程



### 1.3 建筑及场地分析

### 1.3.1 场地概况

城市酒店的开发应结合其周边交通状况、人流情况、自然环境及文化氛围进行综合分析，度假区酒店应考虑主要旅游景区的特点和服务特色，如景观的特色、距海滨或水域的距离以及周围自然环境等。在城市，是否接近市内景点、公园、河流、商业中心、古迹和娱乐场所是十分重要的。对于豪华酒店而言，街道和周围环境则是关键。

由于规划受到景观的影响，对于朝向不好的房间应加以弥补，如设立花园景观、休闲中心。房间的朝向和风向会影响建筑的设计，此外，还影响到游泳池、休闲区域和露台的位置和遮蔽。

开发也许会受到城乡规划和分区状况的限制。通过保护命令和保护控制等措施，现有的建筑物和环境都实施了特别的保护。在敏感区域，需要进行环境影响和环境保护研究，以确保开发过程中包括了适当的预防措施。

对于交通流量的分析十分必要，这样可以确定过往行人的性质和数量。另外，对道路系统和交会处等方面规划的变化也应加以验证。需要特别考虑的是车辆的双向行驶和转向的难易程度。选址应尽量避免噪音和污染的环境，景观应尽量避免暴露于烈日。

公共服务设施（水、电、电话、煤气供应和排污系统）的位置和容量影响到开发成本，而且如果公共服务设施需要额外的容量或预留通道的话，通常还会使开发拖延。

在场地上安排发电设备、钻水井和水存储以及污水处理都应仔细选址，同时，还应对紧急需求进行预防性规划。

### 1.3.2 建筑类别

酒店建筑包括以下几个方面的设计内容

- (1) 室外：包括外部空间、景观、建筑外立面设计。
  - (2) 室内：包括空间、构造、构架、层高、机电设备、管线、通流线设计。

在细节规划中，地点与相对位置是主体。如何开发城市工程位置和功能空间的关系是很重要的。此外，同周围建筑物相和谐也是很重要的。环境和酒店入口的关系也是一个很重要的条件。

停车空间、交通条件、酒店风格和规模在选择地点时也应加以考虑。在酒店各要素中，需要最佳布局的部分当属客房。客房应该得到保护，免受来自入口、前场、餐厅、厨房和垃圾场的噪音的影响，确保客房的功能。每个使用空间应根据其功能、位置、目的来安排，酒店规划的目的就是将其最大功能分配到最合适的空间中。院落、入口大厅、中央大厅、停车场应通过突出它们与各个空间的连接而把它们安排在能最大限度地发挥功能的地方，以确保形式美和功能性。

兴建酒店的初始阶段困难较多，而且费用昂贵，经济和市场可能发生的变化会引起各种不确定性，而且大型项目的融资、筹建和运营成本相当高。很多业主采取后期扩张的做法：目前，先确保场地空间和基础设施容量足够大，以便将来在需要时进行相应的扩建。扩建是有利可图的，并能为已知的需求进行相应的设计。可以利用现有的公共场所空间增加客房，并可提供额外的设施（更多的套房、会议中心、休闲俱乐部等）。未来扩建可以选择在原址上进行扩充，通过进一步购买土地或并购其他建筑物（暂时用于其他用途）来实现。扩建时机的选择至关重要，而且应结合其他翻新项目进行规划。

### 1.3.3 建筑规模——形态、空间、结构

从建筑规模方面考虑，高层建筑与低层建筑、新建建筑和改建建筑有所区别。

- ### (1) 高层建筑与低层建筑:

高层建筑：集中，相对容易；低层建筑：建筑群，考虑的因素要更多一些。

- ## (2) 新建建筑和改建建筑:

新建建筑相对容易一点，室内设计师在建筑规划之时就开始介入，让建筑尽量满足设计师的要求；改建建筑不一定是按酒店功能的意图建造，在功能的设置、流线的排布等方面都会受到很大的限制，更为重要的是会影响到设计的效果。



## 1.4 酒店流线

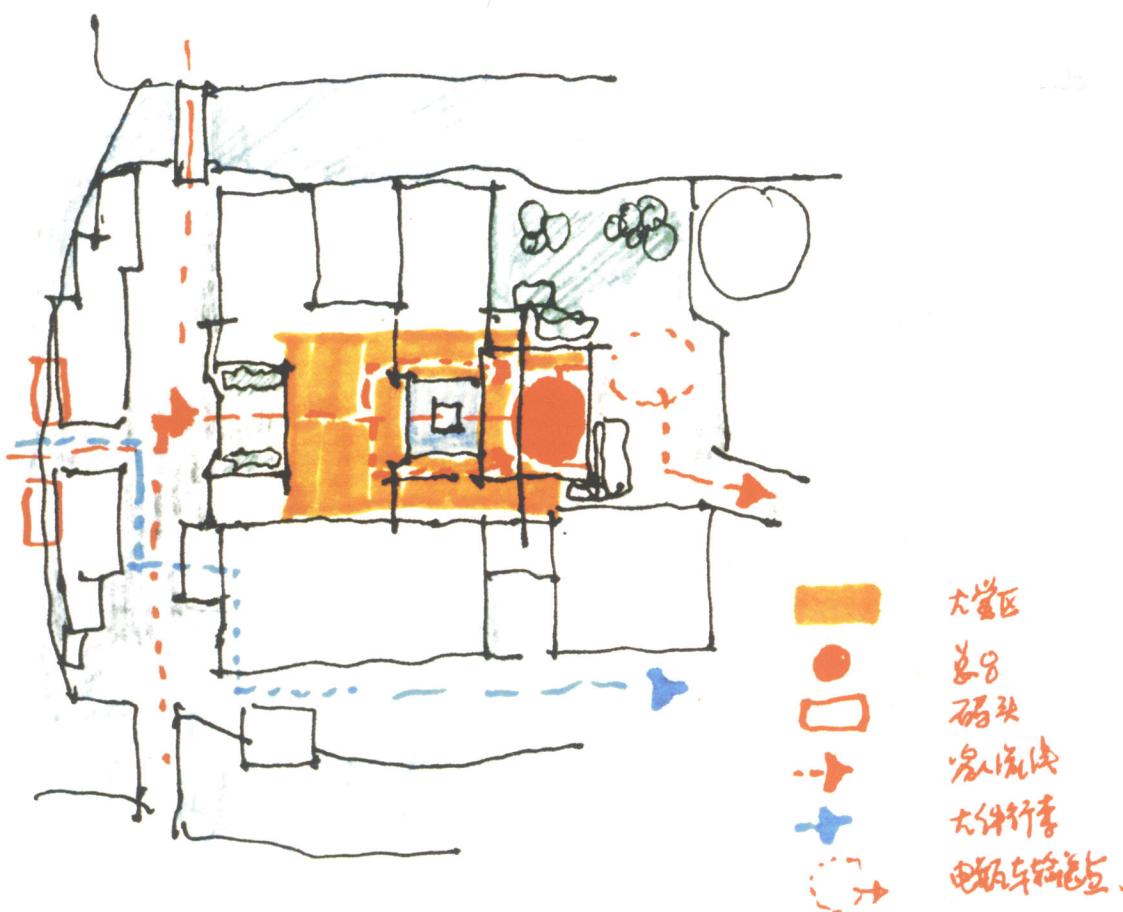
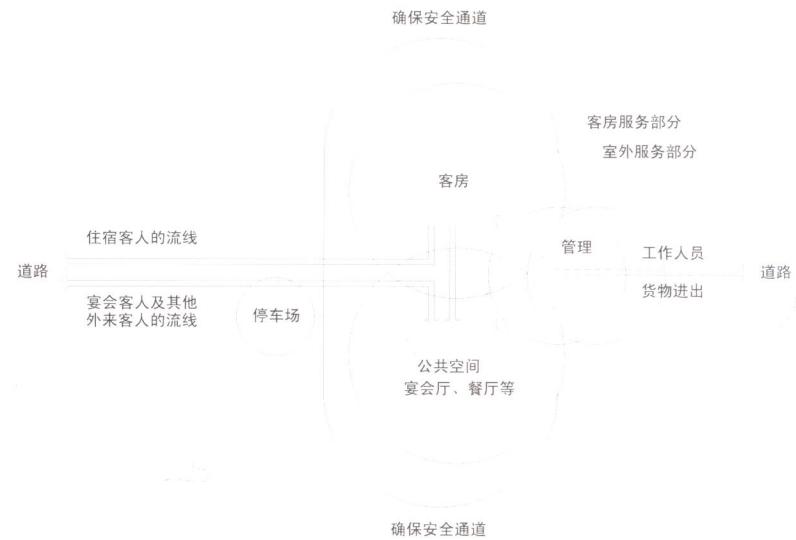
### 1.4.1 流通和运输

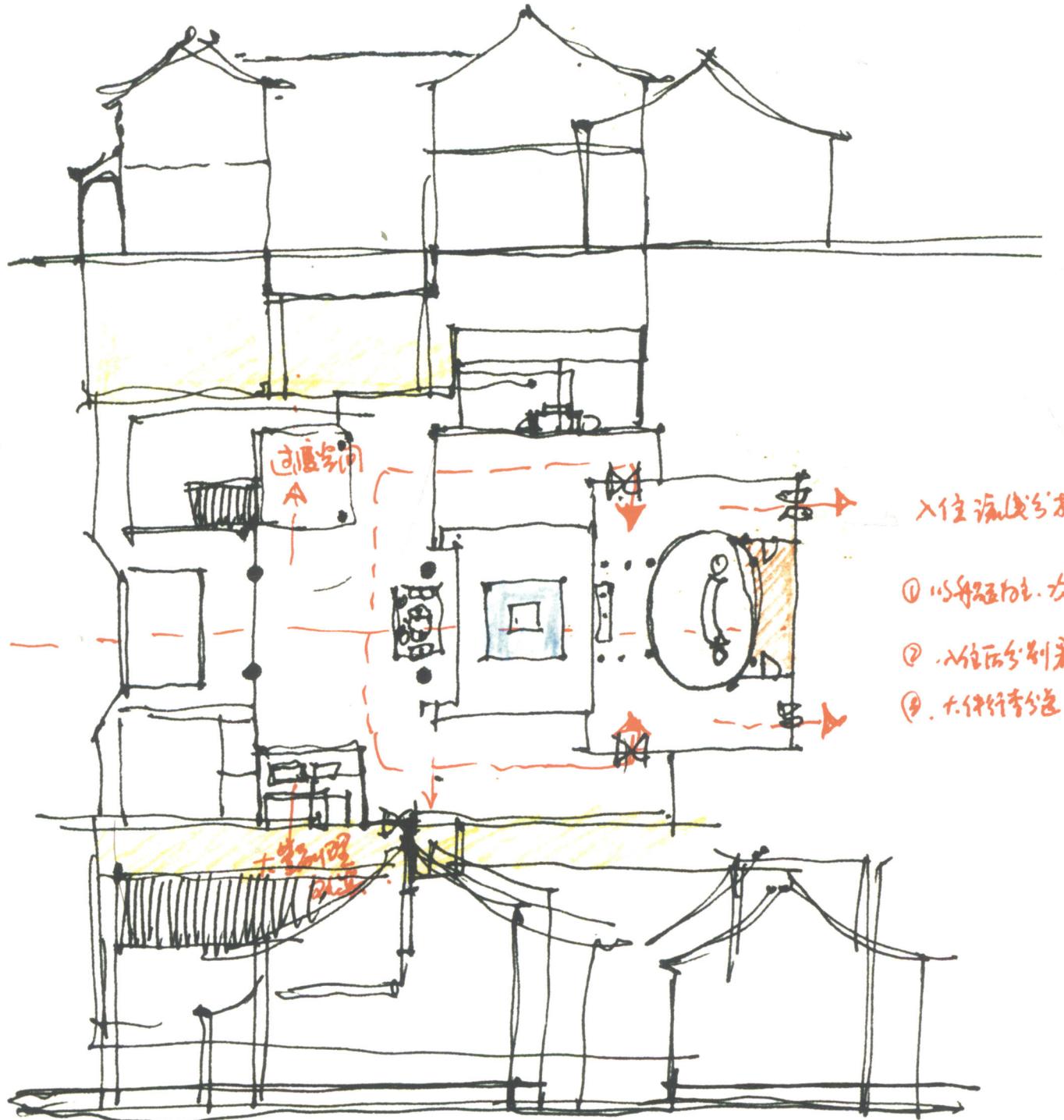
酒店中的客人、非居住游客、员工和供给品应该遵循特有的循环模式，这些模式使通过特定服务而联结在一起的区域之间建立起功能

性互补关系。在进行布局规划时，最基本的工作是识别酒店各种经营活动中各步骤的先后顺序——既包括“酒店前台”区，也包括“酒店后勤”区以及员工服务与客人区域可能要相交的点。

实际操作中，客人、供给品和员工循环应尽量分离，这样可以避免打扰、耽搁，以免客人产生厌烦；确保服务区按规划的效率运转；便于控制、监督和保安。

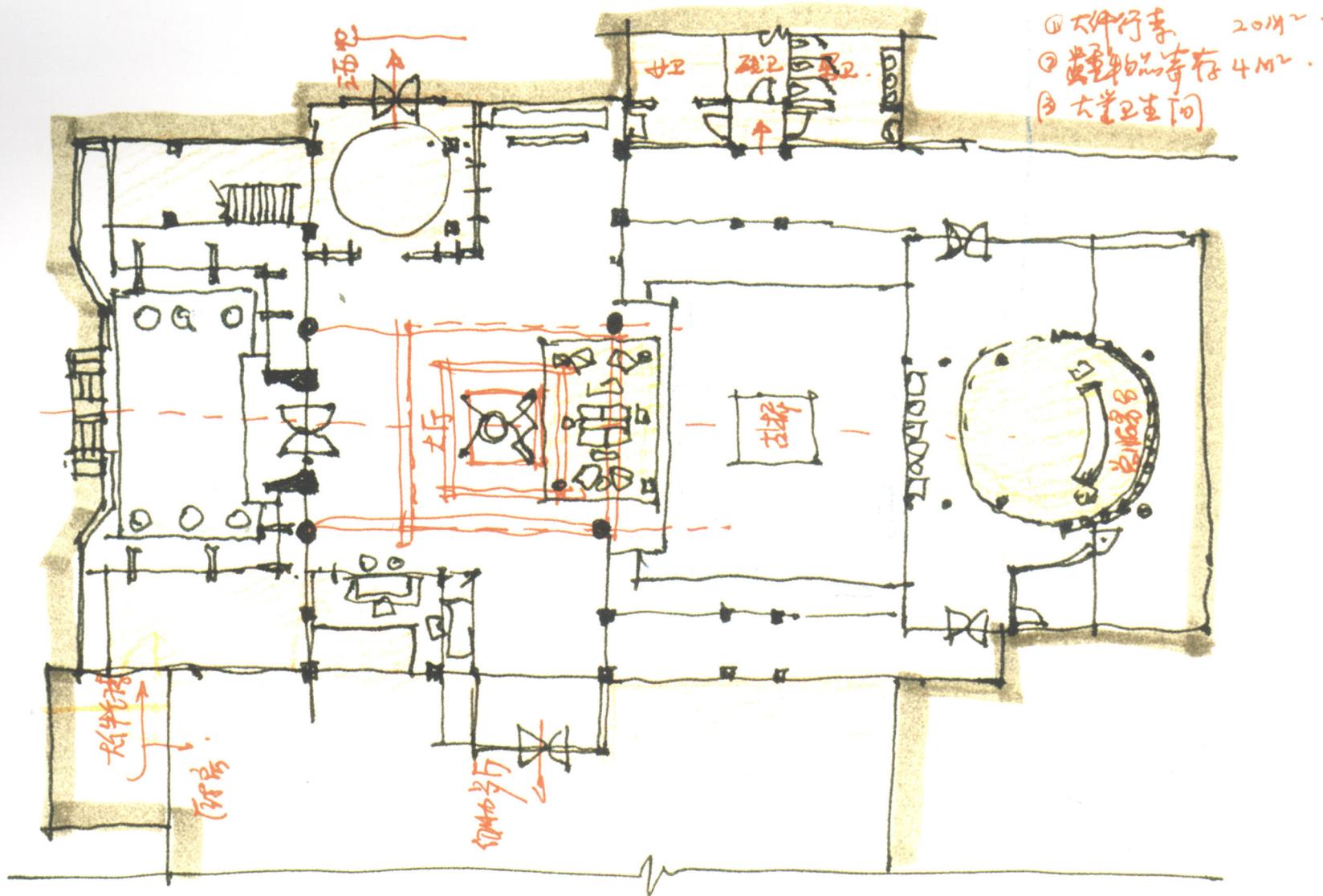
流线分析如下图所示：





入住流程分析.

- ① 从外部进入，分为步行。
- ② 入住后选择用电梯还是步行
- ③ 大件行李搬运。



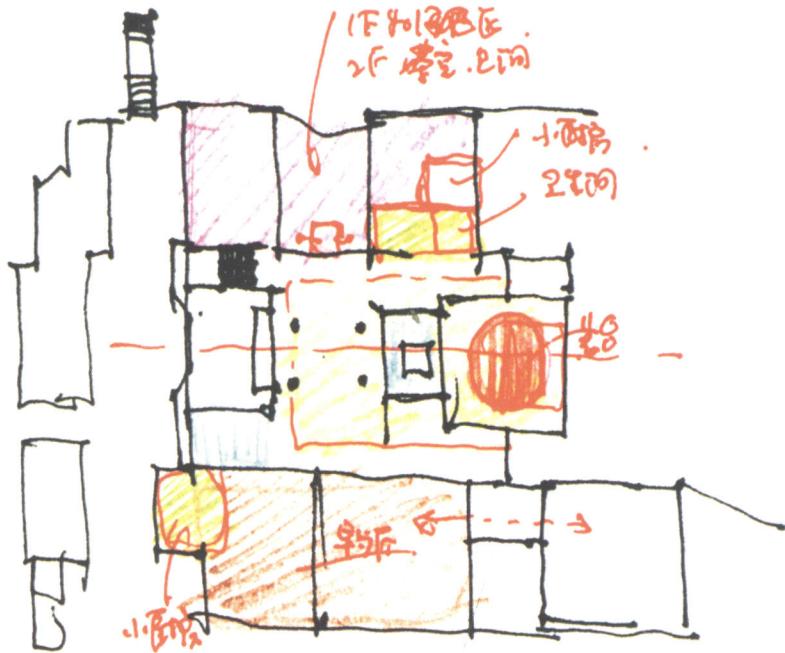
酒店的活动包括客人、参观者、员工、商品和服务的广泛移动，这些都需要进行规划以增加便利和提高经营效率，同时，也应满足安全和保安的需要。客人的流动模式为多数服务的规划提供了设计基础，这些服务包括停车、前台登记和结账、电梯、对客房管理和其他部门员工的需求和工程负载计算。

多数情况下，提供的服务应无须等待或延误就可满足高峰时的需要，这就要通过模拟来预测结果。为了确定服务的满意水平，模拟技术多用于确定电梯的容纳能力（数量、面积、速度）、登记员的数量、餐馆座位、客房管理员工的数量等。提供的服务标准很大程度上取决

于成本（价格）的敏感度或服务水平。因此，在经济型酒店中，一定范围内的限制和自助服务是可以接受的，而在高级酒店，服务要体现高度的个性化，并且确保迅速的服务反应和便利。

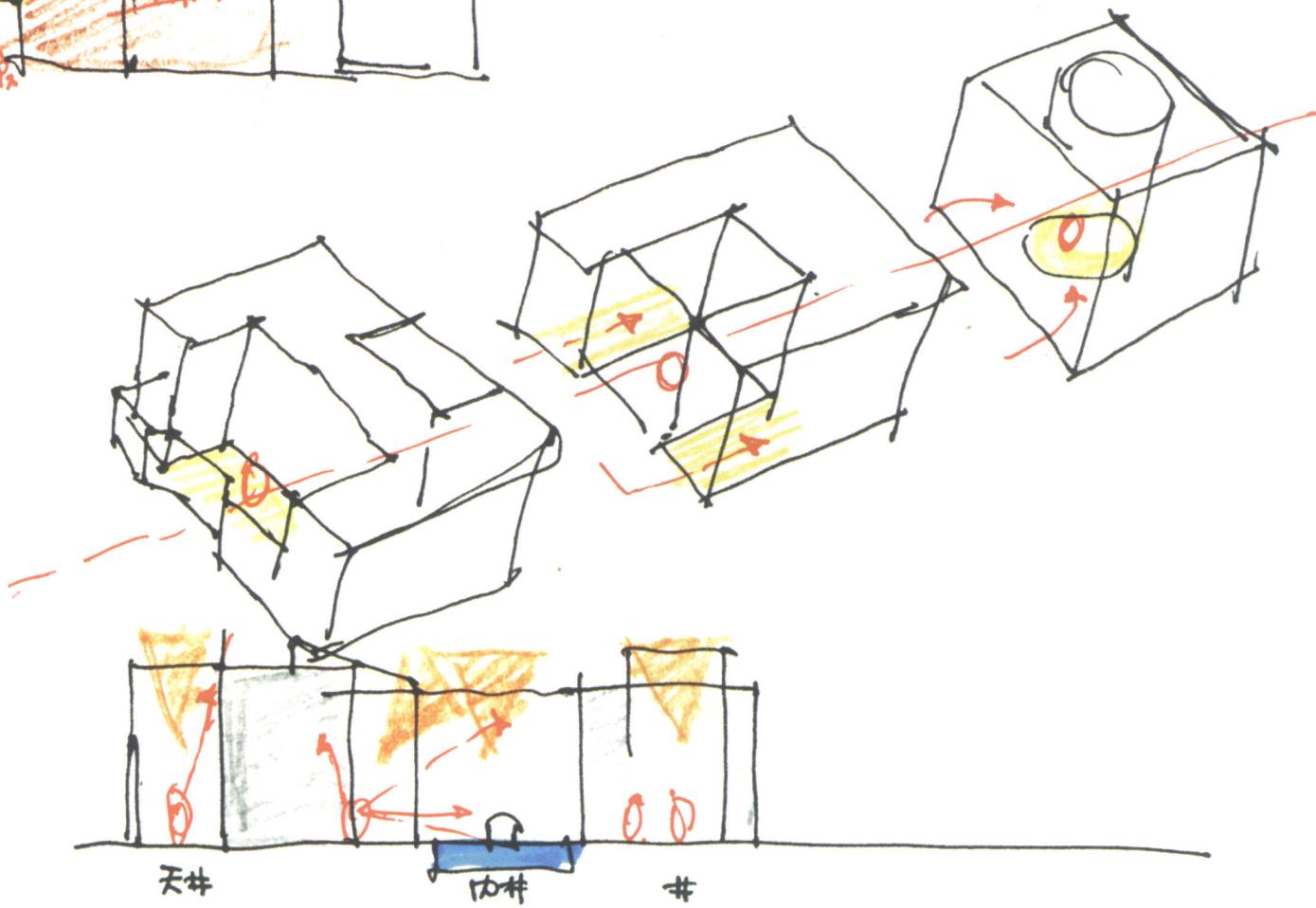
在公共场所，走廊意味着空间的减少。如果可能，流通应该穿越具有其他功能（休息厅、购物商场、会议休息厅）的区域或那些作为各项活动中心的区域，例如大堂等。

走廊、楼梯和电梯所占用的空间通常达到客房总建筑面积的25%~35%以及其他场所的15%~20%。



- 大厅会客.中庭面厅 629M<sup>2</sup>
- 过厅.厨房 32M<sup>2</sup>+25M<sup>2</sup>
- 
- 
- 
- 

015  
NO



## 1.4.2 内部运输

### 1. 客用电梯

#### (1) 规划

主梯应该处于前台的视野之内，并且最好都组合到一起以便于维修和节约成本。楼梯也应设置在附近，以供选择和紧急使用。服务梯通常建在同一结构围栏内，位于服务间或大堂之后，以降低对客房的噪音影响。在中庭式设计中，作为一种特色，有时使用透明电梯，但是也有封闭式电梯供客人使用以及满足行李和服务的运输要求。

#### (2) 电梯厅

电梯厅必须至少比邻近的走廊宽  $1/3$ ，可为客人提供烟灰缸、镜子、陈制品和座位，但是不能妨碍流通。照明必须独立于走廊线路以外，最好是  $150\text{lx}(15\text{lm}/\text{h}^2)$ 。

#### (3) 分组

一排为4部电梯通常是最高的。对于更多的电梯来说，电梯应设置成每排4部的面对面的两排，客梯之间的厅宽大约3.5m，公共房间电梯组之间的距离通常是4.2m，一般安装先进的指示灯和开启控制装置。分组的办法也用于区分电梯服务区域或楼层组以及通往阁楼或顶楼餐厅等处的快速电梯。

### 2. 电梯的类型

#### (1) 液压式电梯

油压操作的液压式电梯相对较慢（大约  $0.5\text{m/s}$ ），但是它不要求有阁楼和强力支撑柱。这种电梯可以安装在新建或现有酒店中，供运送乘客或货物之用。这种电梯可以安装在  $9 \sim 18\text{m}$  的范围内运行，相当平稳和安静。需要钻孔以安装冲压式通风井，电力装置通常位于旁边。

客梯的分类

轻型运输	用于小型酒店和公寓建筑物
最多4层	单向速度 $0.5\text{m/s}$
4~8层	双向速度 $0.75 \sim 1.25\text{m/s}$ 启动和制动时速度降到 $1/3$
容量	7~16人， $550 \sim 1100\text{kg}$
一般型	中等规模酒店不超过16层
4~8层	传递速度 $1.25\text{m/s}$
8~12层	传递速度 $1.75\text{m/s}$
12~16层	传递速度 $2.40\text{m/s}$
容量	16~22人， $1100 \sim 1600\text{kg}$
密集运输	大型酒店，顶层设有塔状区域和公共房间，高速电梯，分区系统
超过12层	配备控制加速器和水平装置，可调速为 $2.5 \sim 5.0\text{m/s}$ 。装有直流电发动机
容量	16~22人， $1100 \sim 1800\text{kg}$

#### (2) 牵引驱动型电梯

电梯是悬垂的，并且由绕过滑轮的缆绳拉动以平衡重量。

### 3. 技术特点

#### (1) 吊舱设计

吊舱设计宽度应大于深度，开门1m或更宽（两门以便进出）；内部衬料应耐用；无突出物；内部和边缘处都很光滑；内设镜子、良好的照明和通风、紧急制动、报警和联络系统；安装感应边缘的自动门。

#### (2) 安全

吊舱应结构稳定，材料应阻燃（通风井1小时，门0.5小时）；设排烟通风井；有火险警戒控制，以使人们在关键时刻可返回大堂或出口所在楼层；保证紧急电力、照明和提升传动设备、电梯机械和线缆、导轨及砝码、着陆和舱门机械装置的安全性；超重、超限、终端、速度限制和水平控制。

#### (3) 控制

定向开启或双重（自动/操作）控制；有时进行分区以加快服务速度；电梯组使用内部相连接的开启控制和先进的着陆信号。

#### (4) 承载容量

承载容量由5分钟间隔的高峰期内运送客人的最大数量决定，通常按客房最多人数的10%、餐厅人数的12%计算，会议和宴会厅的需求偶然性较高一些。

#### (5) 等候时间

等候时间取决于电梯舱往返所需时间以及安装的电梯舱数。为了能在高峰期提供优质服务，典型的配置是：

①商务和会议酒店：25~30s。

②度假区酒店：30~35s。

#### (6) 电梯数量

应设电梯的数量大致参考速度、加速、控制的先进程度以及电梯舱规格。

### 4. 自动扶梯

自动扶梯一般用于在有限楼层内运送大量的客人，多用于在较高楼层设有酒店大堂的多层购物中心以及地下或地上的大型会议室、舞厅和展览室。

自动扶梯占用大量的楼层面积，但是高容量和便利使得贡献出其

典型的扶梯配置

速度		宽度		容量
(m/s)	(ft/min)	(mm)	(in.)	(人/h)
0.45~0.6	90~120	810	32	5000
		1000	40	7000