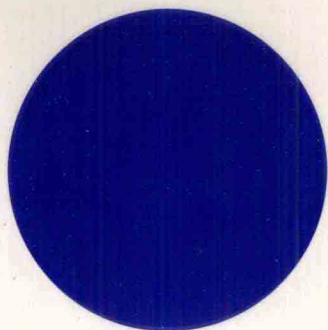


名师设计实验课程

Information Design 信息设计

Courses

肖勇 张尤亮 图雅 编著
湖北长江出版集团
湖北美术出版社



信息设计是功能性很强的设计，既有艺术性，又有实用性。当下社会中充斥着各种信息，有效信息却远远不够。人们在日常生活中常有很多信息传递扭曲，信息设计就是用来解决这些问题的一种方法。信息设计的本质是将大量的、有着复杂结构和层次的信息，以最简明扼要、最易于浏览和查找的方式呈现出来。如针对旅行者的信息导视、某种产品的使用说明、界面中的互动信息等。所以，信息设计应用广泛，包括地图、路标、地铁站标识、图表、网页、出版物、说明书、导视的设计、界面设计等等。而生活中，信息设计也无处不在。本书中，将通过平面设计与信息设计的互相融合及信息图标的设计方法来系统阐释信息设计的概念、功能需求、设计方法等。目的是为设计师提供归纳整合信息的一种方法，帮助设计师针对自己的受众来进行有效的信息设计，并能够用最清晰易懂的设计呈现信息内容，使受众能够快速感知、识别信息，帮助人们解决问题，满足受众需求。

图书在版编目 (CIP) 数据

信息设计 / 肖勇, 张尤亮, 图雅编著.

—武汉: 湖北美术出版社, 2009.11

(名师设计实验课程)

ISBN 978-7-5394-3142-0

I. 信…

II. ①肖… ②张… ③图…

III. 艺术-设计-教材

IV. J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 197376 号

责任编辑: 戴建国 蔡慧荣

封面设计: 肖 勇

责任印制: 李国新

信息设计

© 肖勇 张尤亮 图雅 编著

出版发行: 湖北美术出版社

地 址: 武汉市洪山区雄楚大街 268 号

电 话: (027) 87679522(发行) 87679553(编辑)

传 真: (027) 87679523

邮政编码: 430070

印 刷: 武汉精一印刷有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 8

印 数: 3000 册

版 次: 2010 年 3 月第 1 版

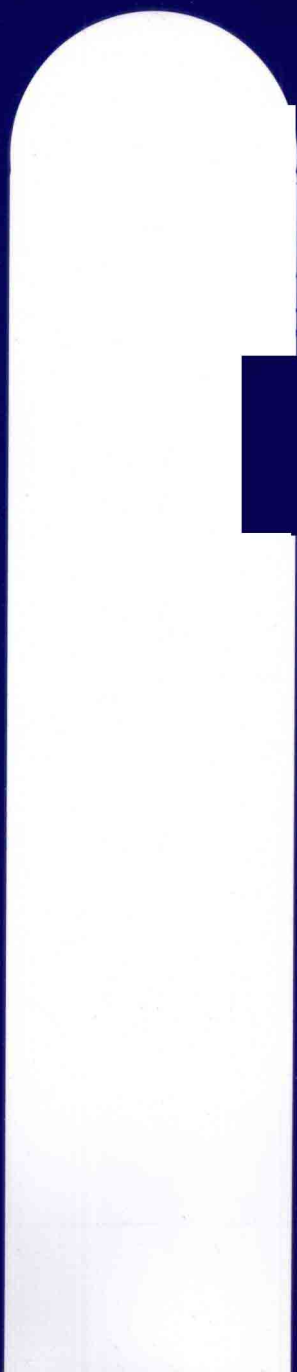
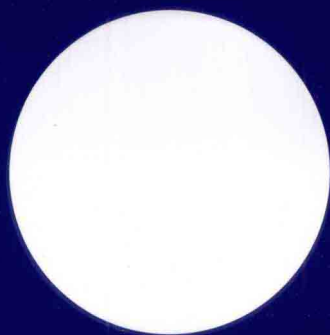
2010 年 3 月第 1 次印刷

定 价: 48.00 元

名师设计实验课程

Information Design 信息设计

南京艺术学院 设计学院
设计研究所 编
江苏人民出版社





肖勇

国际平面设计联合会副主席

国际艺术设计院校联盟理事

全球议程理事会设计委员

中央美术学院设计学院第七工作室导师

英国伦敦艺术大学客座教授

西卡国际设计学校副校长

北京2008奥运奖牌主创设计师

www.xiaoyong.com

前 言

信息设计是功能性很强的设计，既有艺术性，又有实用性。当下社会中充斥着各种信息，有效信息却远远不够。人们在日常生活中常有很多信息传递扭曲，信息设计就是用来解决这些问题的一种方法。信息设计的本质是将大量的、有着复杂结构和层次的信息，以最简明扼要、最易于浏览和查找的方式呈现出来。如针对旅行者的信息导视、某种产品的使用说明、界面中的互动信息等。所以，信息设计应用广泛，包括地图、路标、地铁车站标识、图表、网页、出版物、说明书、导视的设计、界面设计等。而生活中，信息设计也无处不在。本书中，将通过平面设计与信息设计的互相融合及信息图标的设计方法来系统阐释信息设计的概念、功能需求、设计方法等。目的是为设计师提供归纳整合信息的一种方法，帮助设计师针对自己的受众来进行有效的信息设计，并能够用最清晰易懂的设计呈现信息内容，使受众能够快速感知、识别信息，帮助人们解决问题，满足受众需求。

目 录



007 第一章 信息设计概述

008 一、概念



015 第二章 信息设计的应用元素

016 一、信息设计的应用元素



029 第三章 公共信息图形符号

030 一、公共标识

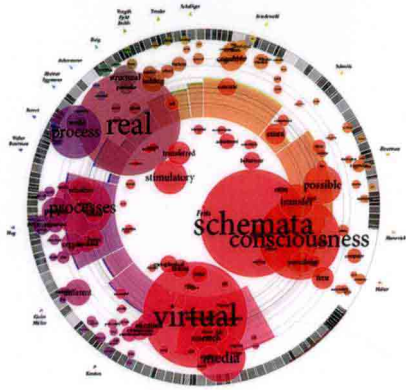
033 二、箭头

036 三、卫生间导视系统

038 四、导视系统

040 五、导视系统的原则

042 六、导视系统实例



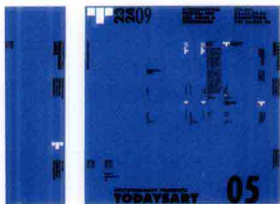
049 第四章 信息设计的方法

- 050 一、信息设计方法
- 052 二、形状系统信息
- 053 三、图形信息表达
- 054 四、英文字母结构系统
- 055 五、数字系统信息传达
- 056 六、颜色系统信息传达
- 058 七、图表设计
- 066 八、地图设计
- 070 九、UI设计
- 072 十、网站设计
- 074 十一、型录手册
- 076 十二、产品说明书
- 078 十三、报纸信息设计
- 080 十四、如何清晰传达

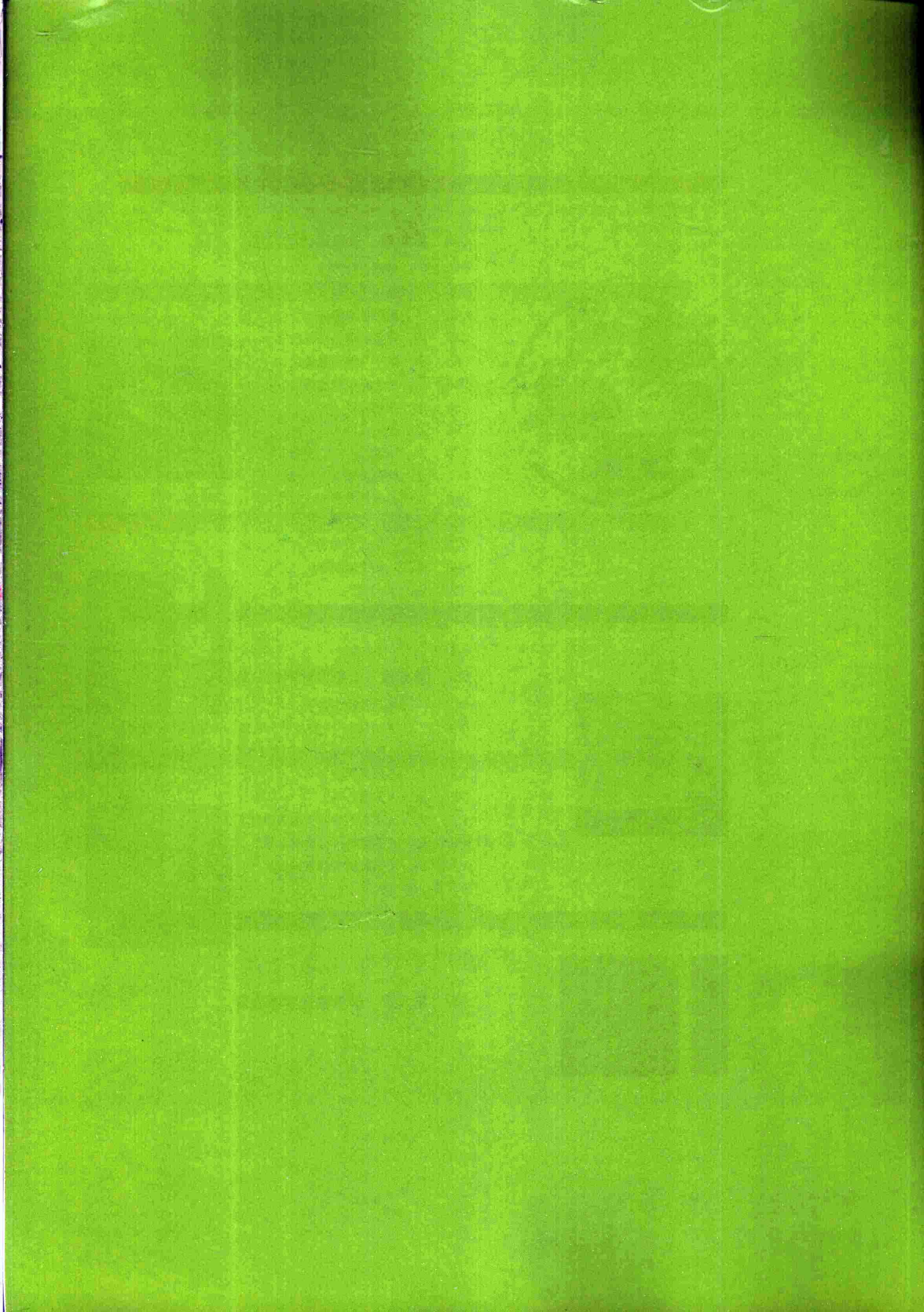


081 第五章 信息设计案例分析

- 082 一、《花家地小区》
- 088 二、《11105——穿越欧洲边境的非法移民死难者》
- 092 三、《2009年中央美术学院本科毕业生心理压力调查》
- 096 四、《浪漫约会》
- 098 五、《美丽心情》
- 100 六、《超市购物收据的再设计》
- 102 七、《花家地小区导视系统》
- 106 八、《美院周边画室调查》



107 第六章 信息设计实例欣赏



第一章 信息设计概述

美国著名的信息设计、用户体验专家内森·谢卓夫在文章《交互信息设计》中指明所有的设计都可以分为信息设计、交互设计和知觉设计三个部分。信息设计针对的是设计生产者所要表达的信息，交互设计针对的是产品对设计消费者的响应（以往理论中的功能设计可以纳入其中），知觉设计则是从审美、知觉心理学的角度进行设计。

在这个框架内理解信息设计，可以得知，虽然信息设计是一个新的概念，其所指的内容却由来已久了：从古代皇室对特定信息的专权、官员按等级着装到现代城市的交通标识系统无不存在信息设计。

20世纪80年代个人电脑的出现代表信息革命和信息经济的开始。信息本身就代表内容、符号或数字化的传递。信息设计是设计领域在信息时代的新发展，一切设计都可以理解成为信息设计。信息设计涉及的范围非常宽泛，在大多数的领域，目的都是要去帮助别人，使大众获取需要的信息。信息传达最重要的是通过图形化的语言将要表达的信息准确地展示出来，从而帮助人们理解和把握当下世界的一系列数据、变化、趋势、位置等复杂的因素。这样看来，信息设计要具备很多功能性，它不是一个简单的图标、图表和画面的美化设计。虽然和通常的设计有很多关联性，但也存在特殊的一面，在下面会分章节详述。

一、概念

1. 什么是信息设计

人类进入了“信息时代”，我们的社会日益转型为一个“信息社会”。不过，虽然人们天天都在接触、利用信息，信息资源也变成了当今社会中最宝贵的资源，可人们对什么是信息还不太了解，感到难以捉摸。这说明我们还缺乏一个明确的信息概念的定义。最初的信息概念是由信息论的创立者申农提出的，他把信息定义为用来消除不确定性的东西。这个概念比较抽象，那么什么是信息？广义地说，信息就是消息。一切存在都有信息。对人类而言，人的五官生来就是为了感受信息的，它们是信息的接收器，它们所感受到的一切，都是信息。信息是一个内容丰富、运用普遍、含义又相当模糊的概念，要对信息一词作出确切的定义是很困难的。另一方面，信息概念广泛地渗透到各门学科之中，人们可以根据各学科自身的特点为信息作出各种各样的定义。

所以信息设计不是新的概念，是由于信息时代的到来，信息的杂乱无章，无效的信息传达频繁，导致人们在生活中问题越来越多，庞杂的数据让人烦心，歪曲的信息传达给企业带来损失，不恰当的信息给沟通带来了巨大的障碍，因此信息设计的重要性自然就突显出来。有效恰当的信息设计可以让人们轻松地沟通，可以让受众主动地接受信息，可以解决困惑、简化问题。

信息设计从广义的角度来看是非常广泛的领域，大到导视系统，小到产品说明书，都属于信息设计的范畴，甚至连声音，比如说windows系统的声音、火车的鸣笛的长短，同样是信息设计的范围，有效的能够传达信息的行为都可以称为信息设计。在设计领域可以局限为视觉信息设计，如地图、导视牌、说明手册、路标等，这些都是视觉信息的一种传递。一段易于阅读的文字排版、一个菜单的设计、一些复杂数据的图表化过程都包含了信息设计的方法。如果给信息设计一个恰当的定义，那就是引导设计的一种方法，一个工具，它会帮助你规整设计、整理思路，信息设计可以是视觉的导航、一个解释，一种对事物的分析。

本书的信息设计是指基于视觉设计基础上的信息设计，设计的本意和功能就是一种视觉信息的传达，以信息传达为目的去进行设计。因此不了解信息，不懂得传达，也就无法做好设计。以信息为视点，以信息的量和信息的传达为主导的新设计



宜家商场内的信息箭头，在箭头之下有可以查询的导视图。



宜家商场内部的路线导视图，在你对方向不确定时，可以准确知道你的位置，找到你要去的区域，方便实用。

计,我们称之为“信息设计”。这种全新的视点和认识设计的方法,就是用信息的眼光来看设计,让信息有效地介入设计,在有信息诉求对象的基础上以信息传达的效果和受众的认知来评判设计。

2.信息设计的原则

信息设计是近几年来在西方新兴的跨学科学术领域,其学术影响十分广泛,对很多学科都具有指导意义。当今社会,信息化是重要的特点之一。科学技术的发展使人类所面临的信息量达到了前所未有的程度,对纷繁复杂的信息,首先要解决的问题是,信息接受者如何在特定情况下更有效地检索出自己需要的信息;另一个问题是信息的提供者以何种形式提供自己的信息,才能使传达的信息能够准确有效地传递给接受者,并且最终得到所需要的反馈并使信息产生价值。

对于设计师而言,信息时代与以往的工业化时代所面临的问题不同。不仅仅是如何对设计活动的实体对象进行设计,更重要的是对整个活动中所产生的各种信息进行规划和设计,从而提高信息传达的价值。在信息交流的过程中,作为设计师的职责是什么呢?仅仅是把信息简单地告诉受众就够了,还是应该促进所有参与者积极地了解信息,产生更多的互动?答案显然是后者。这就要求设计师首先把得到的信息进行整理、加工,然后创造一些方法,促进信息提供者、受众和信息本身产生一些积极的互动。这样的信息传递过程才能最大程度满足信息提供和接受者的需要,从而产生最大价值。

信息设计理念所提倡的原则:

限制原理:要依据受众的需要来控制内容和元素,不能把一切信息都放进去。信息有时会成为巨大的问题,信息太多或夹杂了很多没用的信息,这时就需要对信息进行控制。

层级原则:整理信息在设计的过程中会越来越重要,要善于组织视觉元素,从最重要到最不重要依次排列信息,这样有助于设计师建立清晰的逻辑性。

相似原则:在信息设计中强调出相似性与差异性是非常重要的。要理解元素间的大小层级和相互关系,以强调它们之间的关系和联系。

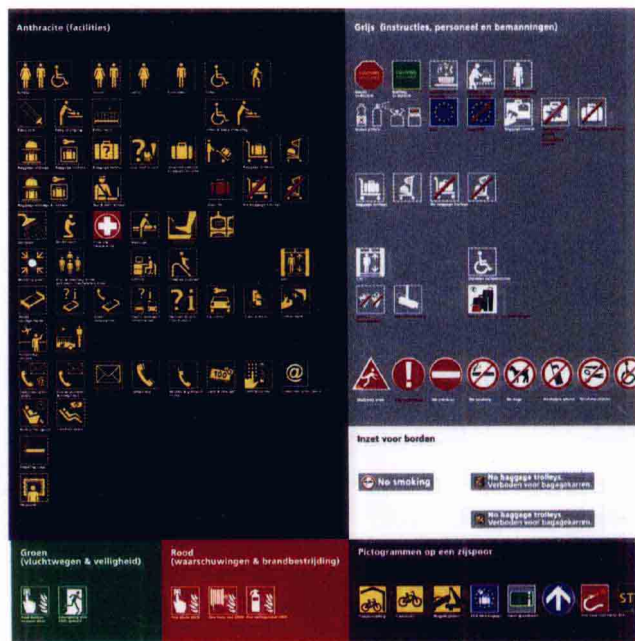
对比原则:低对比或无对比会使设计信息模糊不清,影响信息的传达。



网站信息设计。“被看到、被听到、被注意、被记住”是强有力的词句,但还是比不上用图形显示该信息来得快速和有影响力。采用图形的原因是,它们可以超前传递信息。观看者在看到文字之前,就能看到图形,并领会其表达的信息。实际上,图形可以被外籍人员、文盲或者那些忙碌紧张的观看者所理解,无需一字,他们就可以根据整幅图像领会图形所表达的意思。

感官人像,再加上符号,有助于表达设计单位的使命:该图像第一次亮相于公司的网站,其设计目标非常直接。

设计公司: Tim Kenney Marketing Partners



纽约机场导视系统

3. 信息设计领域研究

在视觉设计领域，对信息的界定不一，有人称之为“信息平面设计”，有的概念表达为“设计信息学”，但信息在设计领域所扮演的角色是一致的。每一个设计项目的任务和目标，不仅仅是传递信息，而是让信息被人们所接受和认知。它们是为受众服务的，是用来交流的，如果不能交流，信息就失去了作用。信息还可以被储存和使用。你所读过的书，你所听到的音乐，你所看到的事物，你所想到或者做过的事情，这些都是信息。所以信息过程的开始，就是要与受众联系起来，随时留意和评估自己对周围信息的反应，越是意识到不足，对信息设计的收获和认知就越多。

现代认知心理学研究认为人的大脑有存储、保留信息的功能，但其数量是有限的。同时人的记忆在有意和无意之中还表现出明显的选择性。正如哈佛大学著名心理学家乔治·A·米勒的研究表明，人的信息加工能力不能超过7个以上信息组块或概念。这就需要信息的传达要有效、吸引人、便于记忆。所以在平面设计领域，信息设计所涵盖的内容包括信息学、记号学、传达学和心理学等方面的许多知识，这也正是这本书需要详尽探讨和研究的。

包豪斯的设计理念是：设计是为了解决问题。我们应该把这个作为信息设计的指导性原则。现在的很多信息标识都趋于标准化，标牌有时就会建得很高，但同时也不利于另一部分人群，如儿童。如果信息很混乱又没有整体的规划，那么其功能

性就不能很好地体现出来。在做信息设计时分析内容是非常重要的，而不能简单地把内容进行排列。不同的人、方位和要求都应该进行有效的区分，还有物与物之间的尺寸关系，都必须做一些细致的处理。必须有清楚的结构形态，才有可能给受众留下深刻的印象。

设计者在信息设计时对标识的形式、大小等方面都要考虑清晰，在传播信息的同时给人深刻的印象。对字体的形式、大小、疏密和编排设计等方面都要比较讲究，大小写、字型的不同会让人们产生不同的视觉效果。通过文字图形的空间组合，表达出和谐与美。色彩也是艺术表现的要素之一，要根据色彩对人们心理的影响，合理地加以运用。由于国家、民族、宗教信仰的不同，以及生活的地理位置、文化修养的差异等，不同的人群对同一色彩的喜恶程度有着很大的差异。从接受信息的角度看，视觉是最重要的信息通道，所以要求设计者在视觉传达的时候要注意其表现力。

这样看来，在平面设计领域，信息设计不单纯是一个普通的学科，是综合了很多因素的设计，它会帮助你使视觉材料变得清晰易懂，让你的设计能够更有效地为他人提供指引、解说和教导，从而帮助人们把握和理解当下世界日益复杂的社会环境、数据等的变化。所以，信息设计不是简单地等于画图表、做导视，而是提供设计的一种方法，它能够帮助你的设计得到更有效的传播。

Hochschule :
College : Yale University
School of Art

Land :
Country : USA



贝鲁特公共交通图 设计：Lara Chamoun/黎巴嫩

贝鲁特公交图使用了两种语言。展开右边你可以看到英语版的公交线路图，左边则是阿拉伯语版的。如果将左边折起来，英语版的站名表刚好覆盖了阿拉伯版的公交线路图，使英文站名表同时呈现在读者眼前；反之亦然。

4. 信息设计的目的

信息设计的目的在于系统地整理和使用交流的载体、通道和标记，以帮助受众增强理解能力。信息设计是一种研究和解决问题的过程，是要让视觉表现和传达变得更加清晰易懂，也同时要具备为受众提供指引、教导、解说功能；要研究如何针对受众进行有效的信息设计，如何准确地呈现信息内容，这对于任何设计来讲都是非常关键的。

有效信息的益处：

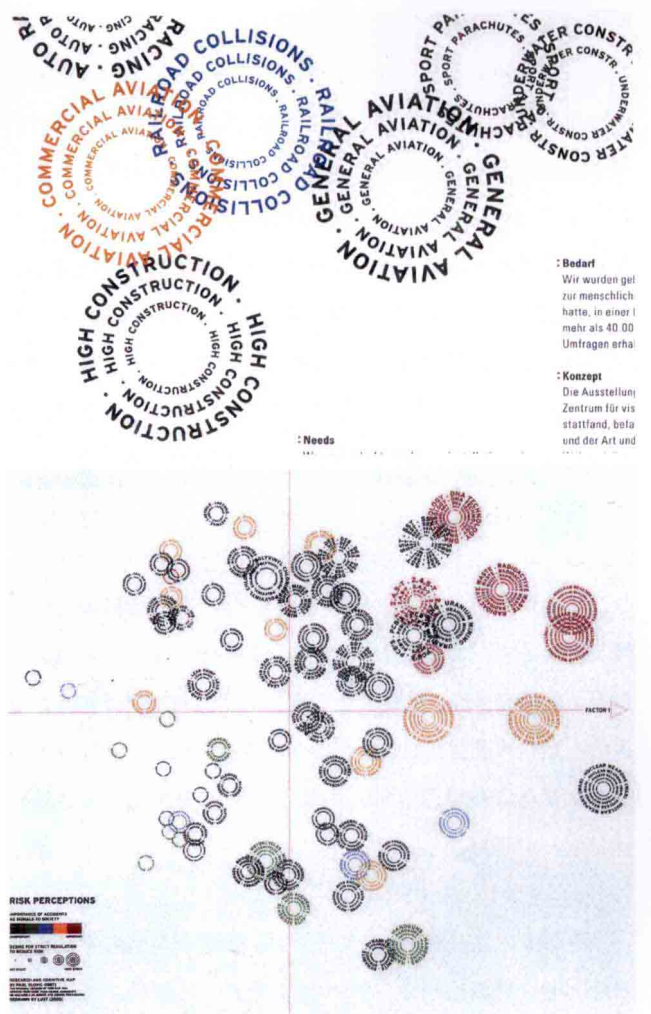
- ① 让受众在节奏快捷、讯息繁多的社会里，能够更快地识别所需要的信息。
- ② 帮助受众解决问题。
- ③ 降低或解除疑虑。

信息设计过程中要解决的问题：

- ① 如何用最清晰易懂的方式呈现信息内容。
- ② 如何避免因设计不当而引起的辨识障碍。
- ③ 如何避免让人产生歧义而妨碍理解的信息传达，提供清晰的阅读和理解的途径。

了解受众人群背景及其需求，设计前要进行详尽的调查研究。要清楚通过自己的设计向人们传达哪些信息。对于受众来说，你提供的信息要恰如其分，符合需要。对于信息要进行分类，便于区分，例如将那些有联系的信息组合起来，与没有联系的信息分隔开。

信息设计不只是以美为标准，而是以最佳效益和功能性为重。不能以个人的理解与经验去做设计。对于信息的设计，要做到一目了然，但也不能过于简化，简化的方式也是需要考虑的。



“危机体验地毯”展览/海牙/2000年



吉隆坡轨道交通IC卡



地图、海报

设计: David La Cava

5. 信息设计的研究方法

当今的信息设计方面仍然存在很多不足：有些指示牌、地图等不明确，会带给受众错误的信息；一本说明书含混不清，让你在使用时看不懂；或在地铁站找不到出口，耽误换乘等；对于后一种情况，我们在设计时应注意细节并采取方案，比如色彩、名称、区分方向上都要准确，在相关路口安装地图等。信息设计应该是一个完整的系统，不是很容易把握的，设计师要清晰理解自己的工作性质，以便更好地去改善我们面对的环境。

信息设计是跨行业、跨领域的综合设计，研究方法需要有很强的逻辑性。

① 归纳

把多元化的元素通过一种形态进行有效归纳和逻辑化处理。目前各个方面的多种信息泛滥，并不是信息越多就越好，相反，信息的多样性往往会造成混乱。作为信息设计来讲，应该把视觉化的东西变成条理清晰而又美观的形式，这样更容易让人记忆。这是信息设计师的职责，它不仅仅是一种自我表达。

② 信息传达

信息传达首先是一个认知过程，人的感觉与感知是与生俱来的，而在感知过程中，有不同的渠道，就像我们常说的听觉、视觉、触觉、味觉等，这些都是每个生命载体感受信息的基本渠道。



信息的传达是通过视觉、味觉、听觉、触觉、嗅觉等信息传送到大脑，再通过大脑中枢神经分析，从而感受到客观物体的颜色、时间、形状、距离等。

当你看到一个苹果时，这即是人视觉摄取到信息，而后传送到人的信息处理的中枢——大脑，大脑再去判断它有多少种可能，它是一个球，是一个水果，是个苹果，什么样的苹果，能否吃，或什么颜色等。

这就是一个物体从视觉到认知的过程。我们研究的是信息

传达，第一步我们应该考虑如何更有效地表达或传达一个物象，让人看到——认知——获取信息，从而达到传达的目的。

③ 秩序感

在信息设计中这是非常重要的。需要按一定的秩序来控制 and 排列你面对的设计元素，这样会有助于你的设计。任何缺乏秩序的东西都会令视觉产生不适。

④ 系统性

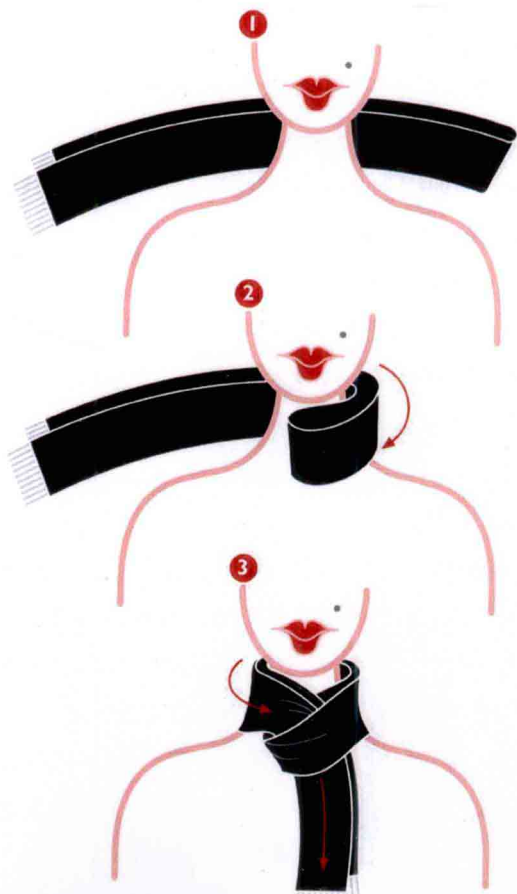
信息的传达必须建立在一个特定的系统上才能够传达清楚，比如说形状系统、颜色系统等，通过不同的颜色和形状来清晰地表达信息。

⑤ 客观性

在信息设计过程中，对于你使用的字体、材料等做决定之前，首先要考虑受众、目的和环境。

⑥ 现实性

信息设计的任何形式都必须尊重和预见使用者的种种需要，信息设计是要表达受众的需要。



围巾的系法。通过简单的图示就可以明确地告诉受众，比文字叙述的速度要快而且更形象易懂。

6. 信息设计的发展

信息设计是近几年来在西方新兴的跨学科学术领域。对于设计师而言，信息设计不仅仅是对设计活动的实体对象进行设计，更重要的是对整个活动中所产生的各种信息进行规划和设计，从而提高信息传达的价值。

早期的信息设计是一些用于行政、经济等方面的文章中的数据图表及其表示方法。最早的信息设计是美国独立战争期间William Playfair首先使用的。其后，英国医学专家Florence Nightingale发明了统计图，并于克里米亚半岛战争期间应用于政府政策报告，这是信息设计最大的一个应用实例。接着，Michael George Muhall发明了图表统计法，在此基础上，澳大利亚社会科学Oeno Neurath（1973年）发展出一种能更有效地显示信息的方法，而David Sibbet（1980年）发明的一系列技术可以图示化会议中组织的动态发展过程，Hom（1998年）在其论著中以“视觉语言”为标题论述这一创新。

信息设计早已存在于诸多领域，只是在不同的领域中信息设计被赋予了不同的名称。1976年，时任美国建筑师协会(AIA)会议主席的Richard Saul Wurman将信息结构作为会议主题，首次对信息结构设计师做出如下定义：

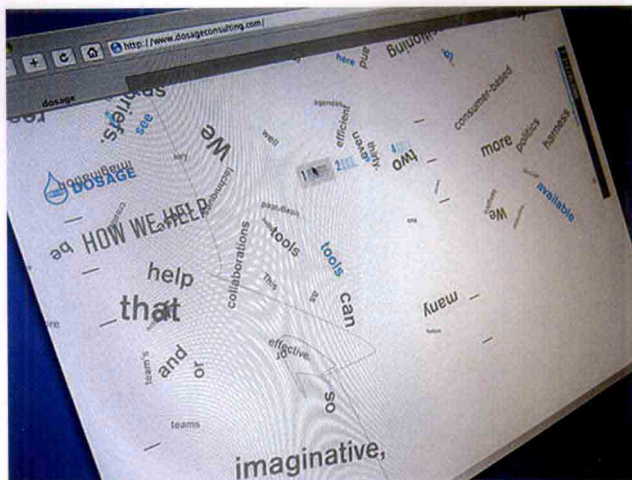
- ①按照模式对数据加以组织，从纷繁中揭示其意义的个人；
- ②创造信息结构或图示，帮助他人找到快速准确获取独特知识途径的人；
- ③21世纪涌现的一种为了满足时代的需要而专注于如何清晰了解世界以及信息组织科学的职业。

1984年Wurman召集了第一次TED(Technology, Entertainment, Design)会议，探讨了科学、理解和信息的关系，通过此次会议，正式确立了信息设计这一学科。

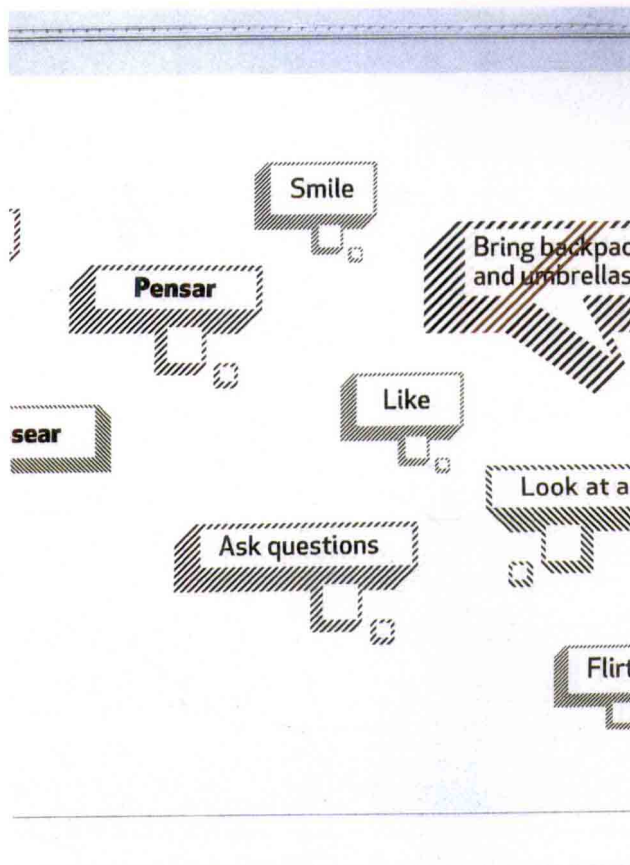
信息设计趋势：

全球化潮流中，技术、媒体乃至社会关系都发生了深刻的变化。设计领域的裂变与重构成为必然。新的世界正在形成新的信息内容，也在催生新的交流模式，我们身处怎样的语境下？设计师能够做到什么？旧的工具落伍了，新的工具又在哪里？

信息设计不能从社会语境中割裂开来。健康的信息设计会完全融合在社会交流活动中，引起或推动着社会生产与文化的良性发展。



信息时代的网页



为葡萄牙现代艺术博物馆而做的识别系统/2007年

将各种禁止行为写在墙面上，如“不准抽烟”“不准将雨伞带入馆内”等。

设计：R2设计工作室

第二章 信息设计的应用元素

在信息设计里，信息的表现形态是不同的，有平面、立体、空间的，对媒体的应用（电子、虚拟形态）等，传达的媒介有符号、记号、标识、图形、图像等，而通过地图、表格、界面、UI设计等具体形式进行更进一步及有效地传达。本章将对信息设计的应用元素分类简述，通过这些媒介及表现形式的运用分析来进一步阐释其在信息设计中的功能，但对于一个完整的信息系统来讲，所有的应用元素都不会是一个简单的单向运用，最后都会根据具体的个案发挥不同的功用。