

艺力国际出版有限公司 编著  
Space Agency Design Ltd. 审定



# 零基础 学导视设计 SPACEAGENCY 导视设计最全手册

大学出版社  
www.bustp.com

艺力国际出版有限公司 编著  
Space Agency Design Ltd. 审定

# 零基础 学导视设计

SPACEAGENCY  
导视设计最全手册



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉

## 图书在版编目 (CIP) 数据

零基础学导视设计 : Spaceagency 导视设计最全手册 / 艺力国际出版有限公司编著. — 武汉 : 华中科技大学出版社, 2018.9

ISBN 978-7-5680-3816-4

I. ①零… II. ①艺… III. ①视觉设计—手册 IV. ①J062-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 130163 号

零基础学导视设计 : Spaceagency 导视设计最全手册

Lingjichu Xue Daoshi Sheji : Spaceagency Daoshi Sheji Zuiquan Shouce 艺力国际出版有限公司 编著

出版发行: 华中科技大学出版社 (中国·武汉)

电话: (027) 81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园

邮编: 430223

责任编辑: 熊纯

特约编辑: 李爱红

责任监印: 朱玢

责任校对: 段园园

翻 译: 莫婷丽

装帧设计: 陈婷

印 刷: 深圳市福威智印刷有限公司

开 本: 635 mm × 889 mm 1/16

印 张: 18

字 数: 144 千字

版 次: 2018 年 9 月第 1 版 第 1 次印刷

定 价: 248.00 元

  
华中出版

投稿热线: 13710226636 duanyy@hustp.com

本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换

全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务

版权所有 侵权必究

此为试读, 需要完整PDF请访问: [www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)

# 前言

在软件行业，用户体验 (UX) 能成就一家企业，也能令其衰败。而用户体验的成功与否在于设计。数据表明，有着更好用户体验的企业与同类竞争者相比，其利润可高出 30%。而不佳的用户体验预估每年造成电信行业、酒店行业超过 10 亿美金、保险行业 2.62 亿美金、零售行业 2.27 亿美金的收益损失。

以亚马逊为例，它们仅“一键购买”功能这一项的预估价值就超过 20.4 亿美金。自 1997 年申请专利保护后，苹果公司每年都需向亚马逊支付一笔数目未知的费用，以获得授权 App Store 使用这一功能。但为什么苹果公司要引入这一功能呢？因为一键购买按钮大大简化了购物过程，节省了时间，大幅度提升了消费者的购物体验。

为什么用户体验对于建筑师和城市设计师同样重要？方向指引，比如我们在商场购物，

就是非常基础的用户体验问题。我要如何找到进入某栋建筑的入口？我下车后该如何进入大堂？离店手续办理的柜台在哪里？我怎么去到电梯处？洗手间在哪里？导视设计及用户体验对于这些问题的解决有着至关重要的影响，而这一点，反过来也成了评价一个建筑项目（无论其项目大小）成功与否的关键指标。

Spaceagency 的导视设计首先是建立在了解人类如何感知和理解世界之上。Bill Hillier 和 Space Syntax 的设计展示出他们对认知科学、人类视觉感知、审美表达的精准把握，揭开了人类如何探索世界的秘密的同时，也引发了相应思考：怎样的空间设计才能让人们更好地掌握方向，满足他们的空间需求，从而对探索身处之境产生欣喜之感。

这种思考有着深远的影响。建筑师和设计师

们常常在图纸上做着学院派的基于经济和审美原则的设计建筑，却很少真正思考究竟普通人会如何看待这个建筑，结果造成设计的空间抽象难懂，恍如迷宫。除了空间感不佳外，每一个让人迷惑的短暂瞬间如果千百次的累加，就会形成大问题并导致经济损失。再次以亚马逊为例，如果设计师真的在乎自己的设计，在设计时不仅要追求空间的美观，还要让空间清晰易解读——而充分考虑好这两点，设计的项目才更有可能成功。

---

Spaceagency 深谙为城市设计“用户界面”的艺术。本书分享了他们的设计原则和技巧，深入浅出，易于学习。这本书，就像他们的设计一样，明了易懂却又能给读者带来审美的愉悦。我相信它一定会成为学生、设计实习生和理论学者的宝贵学习资源。这本书逻辑清晰的编排和美观的设计，定能为那些不仅想要从事项目设计，而且追求卓越设计的设计师带去灵感。

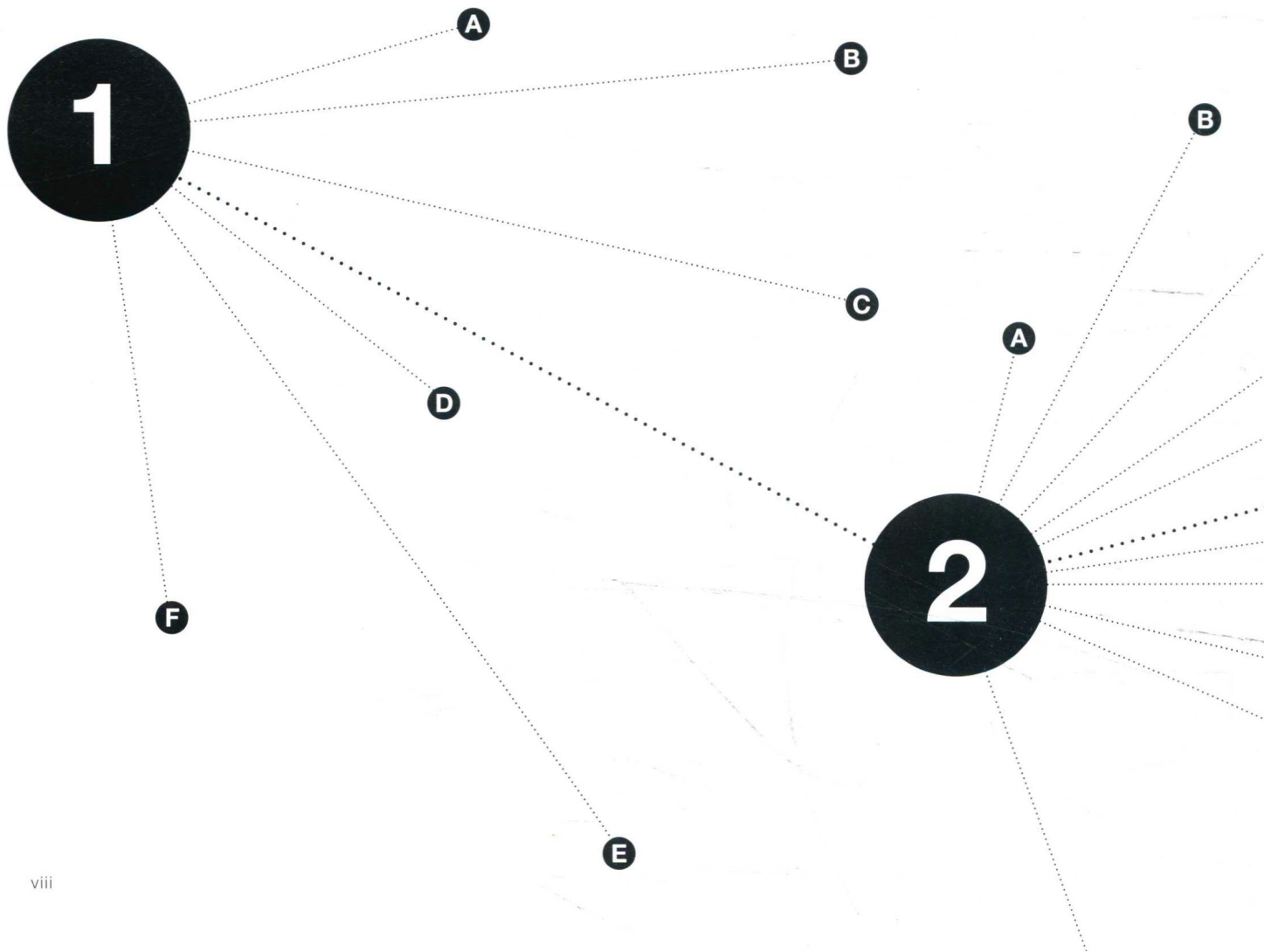
Dr. Noah Raford  
迪拜，2017

Noah Raford 博士是迪拜未来基金会的首席运营官和主席，也是阿联酋前总理办公室关于未来、前景和创新领域的顾问。Noah 博士在为政府工作之前，是战略咨询公司 Monitor / GBN 的高级经理，还曾任科技前景公司 Futurescaper LLC 的 CEO、城市规划公司 Space Syntax Limited 的北美区负责人、建筑环境王子基金会（Prince's Foundation for the Built Environment）的高级研究顾问。Noah 博士在麻省理工学院获得了城市规划和公共政策的博士学位，在巴特雷建筑学院完成其硕士学业，在布朗大学修习本科课程。

**“在地球这艘宇宙飞船上没有  
乘客；我们都是机组人员。”**

Marshall McLuhan <sup>[1]</sup>

# 使用这本指导书



**C** 本书将带领你穿星跃际，畅游导视设计的广袤宇宙！

**3**

**A**

**B**

**E**

**D**

**F**

**G**

**J**

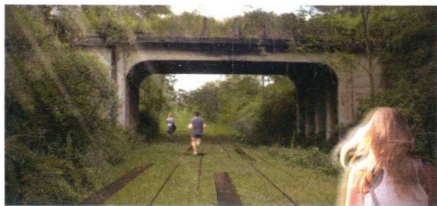
**H**

**K**

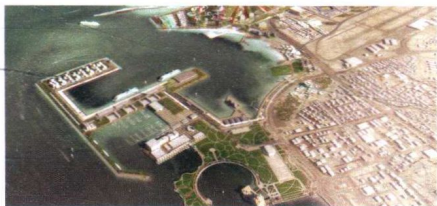
# 使用这本指导书

---

本书以视觉指南的形式，共分为六章，逐一讲授导视系统的设计流程。每个章节又下分小项，更好地帮助设计师理解如何架构一个导视项目。从 Spaceagency 工作室的众多项目中精选出的一系列案例，包括世博会、机场、城市开发、零售商业中心和公共空间走廊，将更好地为读者展示理论在项目中的实际应用。



新加坡  
铁道走廊 \*1



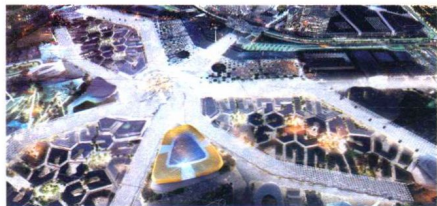
卡塔尔多哈  
文化运动中心 \*2



墨尔本  
Eastland Retail  
总规划图



希思罗机场航 2 号站楼  
Forecourt and  
Multistorey  
伦敦停车场



世博会项目 \*3



2017 年哈萨克斯坦  
阿斯塔纳  
世博会 \*4

以六个国际案例为例，我们将对导视系统的不同设计阶段进行解读。

# 术语表

## ADA

《美国残疾人法案》2010 年颁布，是美国一项禁止歧视残障人士的法案。

## 刀锋标志

一种安装在墙面或是建筑上的伸出标志，面朝人流方向。

## 布莱叶盲文

专为有视力障碍的人群设计的文字系统。二级布莱叶盲文是这一系统的减缩形式，即删减部分字母以缩短单词长度。

## 大写字母高度

在选中字体中，一个大写字母从基线到顶端的垂直尺寸，例如“H”。

## 槽型（发光）字

定制的金属或是塑料字母，通常用在公共和商业建筑的室外标志设计中，内部常做发光处理。

## V 形标志

V 形的线状或带状标志，可用作指示方向。

## DDA

《残障歧视法》1995 年颁布，是英国议会通过的禁止歧视残障人士的法案，现已并入 2010 年颁布的《平等法案》。

## 决策点

在导视系统中需要人们做出方向选择的地点。（例如，在这个交叉点你可以选择继续直行，或者换走另一条路线。）

## 定向标志

定向标志位于建筑环境中的战略地点，清晰明显。人们能够根据这些标志的位置快速找到方向。

## 指示板

位于机构、建筑或是大型场所的指示面板，上面通常按照主题或是字母表顺序列出了机构部门、商店或是商家的名称和方位。

## 停留时间

一个人在同一个位置、区域或是某一过程、某个环节中花费的时间。

## 指示杆

路标的基本形式之一，由一根柱子带有一个或多个支臂组成，这些支臂像手指一样为人们指路，支臂上印有目的地名。

## 人类视野

一个人一眼能够看到的最大空间范围，基本为水平 124 度，垂直 180 度。

## 识别标志

位于目的地的标志，一般显示地名、功能或者人名，用于向寻访者确认他已到达所寻之处。

## 通视性

一种能够互相看见的状态。

## 字距

在印刷格式中，字距指两个单独字母之间的水平距离。

## 地标

某一环境中一个易于识别的特征，突出于所属环境，远距离也清晰可见，可用作方向导引。

## 行距

在印刷格式中，行距指垂直方向上字体基线间的距离。

## 易读性

阅读者能够轻松辨认文本中的每个文字。

## 光反射值

从发光表面发射出的可见光和可用光的数值。它可用于计算合适的色彩对比度。

## 锁定

平面元素之间的精确排放。

## 心理地图

心理地图是个人脑海中浮现的对于所处环境的总体概念。

### 信息调度表

标志信息调度表列出了整个系统中每个标志的标志表面设计所需的所有书面信息和符号。

### 实物模型

设计成品的完整尺寸模型，用于展示和评估。

### Node

网络、图表中线条、路径交汇或是延展的点。

### Pantone

潘通色彩匹配系统是印刷行业的标准色彩印刷比对系统。

### 图形符号

平面设计中的一种图形代表，以简化的图形形象模拟某些事物或概念来传达信息。

### 原型

一个产品最初的设计版本，在产品投产前，可用于测试验证并根据实际情况进行修改。

### 射频识别

射频识别能够利用电磁场自动确认和追踪物体标签。标签内含有电子化存储信息。

### 指示标志安置点计划图

标明每个导视标志布局位置的总平面图。

### 标志表面

一个标志的外表面部分，一般作为文字信息载体。

### 施工图

由承包商、供应商、生产商、二级承包商或是制造商制作的图绘。

### 空间句法

一种用于描述和分析城市区域空间与建筑间关系的方法。

### 可触字符

凸起的字符，视觉障碍者可通过触摸阅读。

### 可触地图

地图的一种，表面凸起，视觉障碍者可通过触摸阅读。

### 大型导视牌

一种大型而独立放置的标志，一般表面平整，带有双面信息。

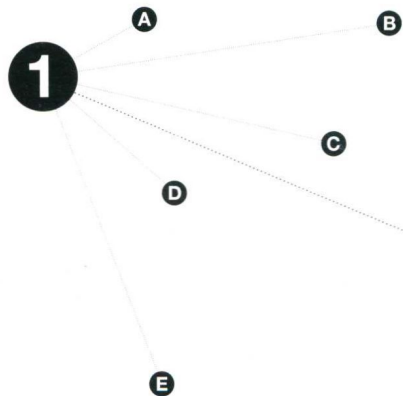
### 可变信息板

一种电子标志，提供动态、变化的信息，常用于各种道路。

## 地标

某一环境中一个易于识别的特征，突出于所属环境，远距离也清晰可见，可用作方向导引。

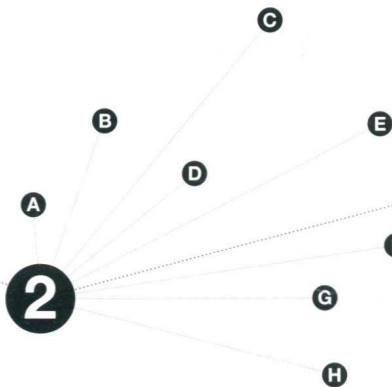
# 目录



1

## 设计策略

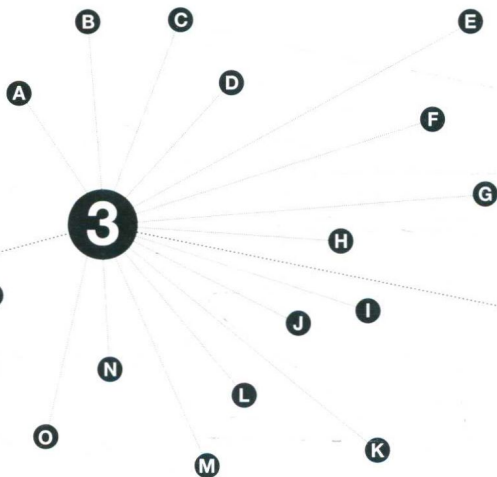
- A** 什么是导视? 6
- B** 项目阶段 8
- C** 方法论 10
- D** Spaceagency的目标 12
- E** 概述报告结构 14



2

## 空间策略

- A** 抵达目的地的交通路线 22
- B** 空间句法分析 24
- C** 人群流动 32
- D** 拓扑地图 38
- E** 决策点 40
- F** 指示标志安置点计划图 46
- G** 标志类型布局原理 48
- H** 使用者视角 50



3

## 信息策略

- A** 导视信息分类 68
- B** 使用者路线 72
- C** 编号策略 86
- D** 命名策略 88
- E** 指示标志布局 92
- F** 文字易读性标准 94
- G** 字体尺寸 96
- H** 字体度量 102
- I** 图形符号可识别性 108
- J** 导视色彩方案 110
- K** 无障碍通行标准 116
- L** 信息层级 124
- M** 双语布局 130
- N** 图形锁定 132
- O** 典型标志表面 134

4

## 设计理念

- A** 调研 144
- B** 思维导图 146
- C** 理念探索 148
- D** 形式探索 156
- E** 平面语言定义 164

5

5

## 设计应用

- A** 产品设计研究 180
- B** 标志群组正面图 190
- C** 标志类型分类法 192
- D** 标志类型目录 194
- E** 立面图 196
- F** 材料 204
- G** 细节绘图 210
- H** 标志类型视觉效果 214
- I** 施工安装 218

6

6

## 新一代科技

- A** 导视的未来 238
- B** 计算预测工具 242
- C** 嵌入式技术 244
- D** 用户体验 254
- E** 新一代材料 256

**“我想说我职业生涯的终点只会是我  
对于项目和组织结构的思索，即我的  
建筑思维殆尽的那一刻。”**

Rem Koolhaas <sup>[2]</sup>

## Spaceagency 的设计策略

Kevin Lynch 在他具有里程碑意义的 *The Image of the City* 一书中，探讨了城市空间，并介绍了导视的概念。他解释道，导视与一个人对所处环境基于感知和记忆而在脑中形成画面的这一过程息息相关。我们创造的心理地图作为一个框架，在我们的脑中构建了一套自己的导视系统，帮助我们探索城市。<sup>1</sup>

导视需要地图、标志和环境的融合。最佳情况下，它能够揭示一个区域的隐藏逻辑。导视系统则结合了建筑空间中一系列地图、标志、导向标以及额外细节线索补充，保证了人们在文化和地理环境中能够对位置和方向进行识别。好的导视系统利用明确的标示、文本信息和带有特定意义的图标和地标，来提供准确和及时的信息。

借由导视设计还可以将一些历史或文化的表述融进建筑和环境设计中。导视本身结合了识别与图像，使它能够与环境营造配合设计，共同为人们提供较好的环境体验。

导视标志好则能提升所在环境的空间质量，差则会使得空间体验大打折扣。最好的标志并不是苛求而得的结果，它应当是那些与建筑环境进行了巧妙融合的设计。当标示数量减少到绝对最小值时，标志系统就能获得最佳效果。而要实现以最少量的标示构成标志系统，唯有当所处环境具有高度清晰的空间逻辑。最好的建筑设计应该是那些只有少量指示标志却让找路毫不费力的结构。


我们的导视设计策略扎根于四个平行却又相互关联的过程。

先从空间分析开始，我们将项目作为一个空间系统、一个囊括了各种活动的框架进行深入了解。这种以研究为基础的拓扑的、自上而下的分析，让我们对空间使用者将如何进入和使用这个区域有了清晰的界定。这种界定帮助我们更好地决定导视图标的结构和安置位置。

通过空间句法理论的训练，我们能够基于成熟的理论归纳出人们在空间中进行自我引导的逻辑。空间句法理论在过去 30 年中广泛应用于城市和各类综合体中进行运动模式的预测。但这一方法论并未揭示空间布局是如何影响人们的行为及其对空间的使用。

然而，从一种人本的感知角度出发，我们对人们如何体验环境同样感兴趣。空间使用者的

<sup>1</sup>, Kevin Lynch, *Image of the City*, © 1960 Massachusetts Institute of Technology, published by the MIT Press.



---

预期是什么?当他们在空间中移动时,什么改变了他们的视角?他们如何建立身边的空间图片?这会是一个令人惊讶还是让人愉快的过程?视觉表达能够赋予某一区域特性,帮助人们分析空间环境。

我们的第三条线是信息设计。空间使用者在寻找正确路径的同时,不可避免地需要获知他们身边的人、事信息。信息台、服务处、楼层标志都是这些信息的载体。然而,信息太多或者太少都会带来疑惑,导致选择错误的方向。所谓信息架构是让适宜的信息程度和信息数量以恰当的形式出现在对的时间,例如,研究表明,大多数人认为警示信息常常更为清晰。

我们设计策略的最后一部分在于视觉识别、

---

产品设计和环境平面设计。通过分析项目中已经采用的建筑设计理念,我们确保平面语言的建立能与建筑特点相呼应。平面语言是一个包含了诸如字体、图标、色彩、图形、符号等元素的系统,易于识别。平面语言奠定了导视系统的基础,并最终使其成为所在环境的识别元素。我们设计工作的开展总是基于对设计区域本身、设计区域的历史、社区环境和功能的细致研究,而这种研究结合客户的设计要求则是我们设计理念的来源。

与构思平面语言同时进行的是基于项目设计理念的形态探索。从这一步起,成品的形式语言方案将被提上开发议程。它与平面语言紧密相关,从另一个维度表现相同的理念。标志的设计需要成系列,以满足不同的功能

---

需求,例如观看距离、空间要求和人体工程学要求。平面语言会被清楚明白地应用在这一系列标志上,而这时导视系统也就初具雏形。

接下来,这个雏形不仅会进行实物模型验证,还会在移动应用软件上进行数字测试。视觉语言设计会被运用到这些软件中,确保人们所有渠道上获得的信息都能统一而流畅。

我们的项目能够在众多导视案例中脱颖而出,依靠的是我们的建筑设计基础。它让我们能够和大型的设计团队一起工作,从而将我们的设计更好地融入整体的建筑和环境。这使我们的导视、标志、环境平面设计从理念和细节上都能比肩最高的建筑水准,使得平面与建筑设计完全相融。