

设计的教室

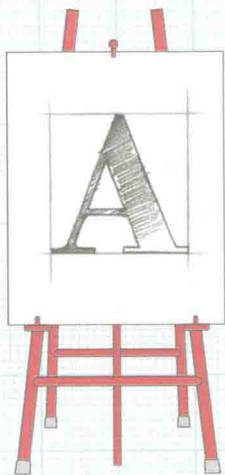
[日] 佐藤好彦 / 著 支鹏浩 / 译



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



设计的教室

[日] 佐藤好彦 / 著 支鹏浩 / 译

人民邮电出版社
北 京

图书在版编目(CIP)数据

设计的教室/(日)佐藤好彦著;支鹏浩译.--北京:人民邮电出版社,2016.5
ISBN 978-7-115-41989-7

I. ①设… II. ①佐… ②支… III. ①平面设计
IV. ①J506

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第058043号

DESIGN NO KYOSHITSU TE WO UGOKASHITE MANABU DESIGN TRAINING

Copyright © 2008 Yoshihiko Sato

Chinese translation rights in simplified characters arranged with

MdN Corporation through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

本书中文简体字版由MdN Corporation 授权人民邮电出版社独家出版。未经出版者书面许可,不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有,侵权必究。

内 容 提 要

这是一本极其实用的设计训练书。本书内容包括使用基本图形的平面构图训练、使用色彩的平面构图训练、构图实战训练等。书中为读者准备了用于训练设计的课题,读者可以跟随本书的讲解,下载书中提供的素材亲自动手设计,在自主思考、实践的过程中,逐渐掌握设计的思考方法,建立“视觉表达的逻辑”。

-
- ◆ 著 [日] 佐藤好彦
译 支鹏浩
责任编辑 乐 馨
执行编辑 杜晓静
责任印制 彭志环
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 880×1230 1/24
印张: 6.5
字数: 188千字 2016年5月第1版
印数: 1-4 000册 2016年5月北京第1次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2015-7646号
-

定价: 59.00元

读者服务热线: (010)51095186 转 600 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广字第8052号

Standing on Shoulders of Giants

前言

如今，计算机已经是平面设计中十分常见的工具了，然而设计基本上还是一项需要动手的工作。当然，思考是设计中不可欠缺的一部分，可是仅凭头脑空想不可能完成设计，最终我们还是需要亲自动手将设计呈现出来。因此，想学好设计就必须动起手来，亲自参与到设计之中。

声乐和体育一般都需要每天训练，平面设计也是一样。通过每天进行大量的设计，我们的设计能力以及品味都会得到提高。如果手头有足够多的工作，那么在实际工作中学习自然是最佳选择。要知道，实际工作中不但有着大量的挑战、要承担的责任，同时还有期限与报酬的鞭策，这种状态最能促进一个

人的成长。然而，刚刚踏入这一行就能接到大量工作的幸运儿实在凤毛麟角，于是我们要尽量以最接近实际工作的形式进行训练，这样才能有效地提升设计实力。

现在问题来了，平面设计以向观者传达信息为主要目的，所以我们要想进行训练，必须先有需要传达的内容。然而这些内容并不是凭空而来的，所以相较于声乐和体育，平面设计更加难以训练。本书为各位读者准备了设计训练任务，并且这些任务会循序渐进，逐步带各位挑战更高难度的设计。字体运用和配色等问题是学习平面设计的必经之路，在自主思考、亲自动手进行设计的过程中，各位会相继接触到这些问题，并学习如何加以解决。

本书的目的除了为各位增加设计经验之外，还希望各位能通过本书的训练了解建立“视觉表达逻辑”的方法。排除个人喜好的影响，保证作品的美感和良好的平衡性以及一定程度的客观性，可谓是设计师的基本功之一。不过，我们日常生活中已经习惯用语言来理解逻辑，所以要想通过视觉建立逻辑，必然会需要一个适应的过程。希望各位能够跟随本书的训练，从最简单的素材布局入手，在实际动手的过程中思考并体会“建立视觉逻辑”的过程。如果各位能带着疑问去实践，相信会事半功倍。

佐藤好彦

[如何阅读本书]

本书共分为 4 个章节。第 1 章为概论，从第 2 章开始需要各位读者跟随本书的讲解使用随书下载资料★1 中提供的素材来完成设计任务，边实践边学习。

自第 2 章起，我们的每一节都分为以下三部分。

① 给出本节的设计任务以及一些对完成任务有帮助的思路。各位请以这部分内容为参考，亲自尝试完成设计任务。

② 讲解对完成任务有所帮助的练习及工序等。希望各位在着手完成任务之前先阅读这部分内容，并尽可能亲自动手尝试。

③ 本部分包括任务的设计样例、相应设计阶段的思路总结以及本节的小结。设计样例只是一个参考例子，并非该设计任务的标准答案。设计的答案有无穷多个。本书的重点在于指导各位亲自动手进行设计以及冷静地看待设计成品。在这一阶段，希望各位也能对自己的设计作品加以分析，总结出其中的特征及思路。



[随书下载资料的相关说明]

随书的下载资料同时支持 Windows 和 Macintosh，两个平台上收录的内容完全相同。在使用之前，建议各位先将其中收录的资料复制到自己的电脑中。资料按照对应章节分别存储在 18 个文件夹中，文件夹名称为其所对应的章节号。另外，由于第 1 章不包含任何课程，所以不存在相应的素材以及成品资料。

[版本支持]

本书所讲解的内容可在 Adobe Illustrator CS 及以上版本上正常运行。在 CS 以下版本（8、9、10 等）上可能出现无法正常运行的情况。另外，未安装 Illustrator 应用程序的电脑无法使用本书中的资料，请各位务必注意。

[字体说明]

本书素材所使用的字体以 OS 附属的小冢明朝、小冢哥特★2 为主。各位的

电脑中如果没有安装这些字体，最终的显示结果会有所差异。Illustrator CS 以上版本的应用程序包中收录了 OpenType 格式的小冢明朝和小冢哥特，推荐各位事先行安装★3。

★其他注意事项详见随书下载中的 readme.txt 文件。各位在使用本书资料前请加以阅读。

[使用许可范围]

本素材资料仅限本作品的购入者（个人和法人皆可）为学习书中内容所使用。禁止将本书的资料用于商业目的。
本书内容以及随书下载内资料的版权全部归本书作者所有。

★1 请打开 <http://www.ituring.com.cn/book/1708>，点击“随书下载”。——编者注

★2 相当于中文的小冢黑体。——编者注

★3 这两种字体可从“随书下载”中下载。——编者注

目录

第1章 视觉表达中的“结构”——001

- Lesson 1_01 设计的根据——002
- Lesson 1_02 什么是平面设计的逻辑——006
- Lesson 1_03 对齐的重要性——010
- Lesson 1_04 重复可以强调法则——016
- Lesson 1_05 页面的分割与对比——018
- Lesson 1_06 为留白赋予意义——020
- Lesson 1_07 做设计的能力——022
- 专栏① “创作的自己”与“评判的自己”——024

第2章 使用基本图形的平面构图训练——025

- Lesson 2_01 在设计中运用线——026
- Lesson 2_02 在设计中运用面（四边形）——032
- Lesson 2_03 在设计中运用圆——038
- Lesson 2_04 在设计中倾斜摆放元素——044
- Lesson 2_05 在设计中使用无衬线字体——050
- Lesson 2_06 在设计中使用有衬线字体——056
- 专栏② 长长的魔法咒语——“持之以恒”——062

第3章 使用色彩的平面构图训练——063

- Lesson 3_01 白、黑、红构成的设计——064
- Lesson 3_02 白、黑外加一种其他颜色的设计——070
- Lesson 3_03 颜色的选择与白、黑外加两种其他颜色的设计——076
- Lesson 3_04 制作调色板——082
- Lesson 3_05 色彩缤纷的设计——090
- Lesson 3_06 给人带来动感和节奏感的设计——096
- Lesson 3_07 灵活运用留白的设计——102
- 专栏③ 从自己身上学习——108

第4章 设计实战训练——109

- Lesson 4_01 文字阵列与标题组成的页面——110
- Lesson 4_02 在页面设计中使用照片——118
- Lesson 4_03 在页面中摆放多张照片——126
- Lesson 4_04 使用网格的格式与变化——134
- Lesson 4_05 超越网格制约的设计——142

第1章

视觉表达中的“结构”

在多个对象之间建立关联，
设计之中便会产生必然性，
设计就能成为一个独立的有章可循的世界。

这里我们将简要学习
如何建立“视觉表达逻辑”，
以求抛开个人好恶，
寻求具有客观性的美感。

设计的根据

设计本身不会说话，
但是，当人们看到优秀的设计作品时，
能够自然而然地感受到设计者的意图，
而且，设计作品本身有着明确的表现力。
那么，要如何做
才能让作品表达出设计者的意图呢？
我们不妨来看几个简单的例子。

设计是否有根据

“将这个对象放在这个位置的根据是什么？”这一直是设计上的难题。在建筑界，如果我们将柱子放错了位置，就会导致建筑倒塌。但

在平面设计的世界，我们却找不到这种真正意义上的“根据”。所以，“根据”要由我们自己来创造。或者反过来说，我们在设计过程中必

须同时创造出相应的根据才行★1。
那么，具体应该怎么做呢？

设计中具有特征的位置

在设计中，有些位置具有特征，而有些位置则没有。比如我们在纸上放一支铅笔。就这支铅笔所在的区域而言，两端和正中就是具备特征的位置（图1）。比方说我们在这些地方放上一块橡皮，那么可以用“右对齐”“左对齐”“居中

对齐”这些字眼来轻松表达出位置（图2）。“能用语言表达”是一种很重要的属性。举个例子，距左端3cm的位置可以用“距左端3cm”这样的数值来表达，但人们很难在脑中形成一个具体的印象。即便我们将橡皮放在这里，也很难让观者

明白我们的用意★2。然而“右对齐”“左对齐”“居中对齐”这些位置却可以让人们轻松地将视觉信息转换为语言，使观者瞬间领悟到设计者的意图。

★1 在设计过程中同时创造出相应的根据 设计就是创造一个世界。我们必须在创造世界的同时规定好这个世界中的法则。

★2 手法复杂并不代表设计的技术含量高。要想将信息和设计意图传达给观者，在设计时必须注意作品的直观性。

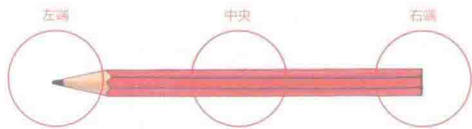


图 1

在铅笔所在的区域，两端和中央能用语言明确说明，属于具有特征的位置

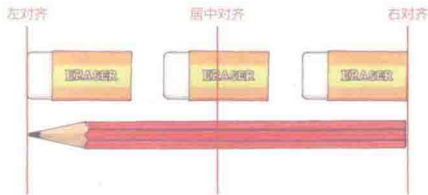


图 2

以铅笔为基准，按照左对齐、右对齐、居中对齐摆放橡皮

试着用语言表达设计意图

从某种意义上说，平面设计是为了表达“语言无法表达的事物”而存在的。文章往往无法充分表达“喜悦”“亲和”以及“炫酷”等，但设计却可以通过视觉印象将这些信息传达给看的人。特别是在广告等方面，平面设计的表现力常是语言所不能及的。

然而，这并不是说用语言表达设计意图就没用。在鉴定一个平面设计作品是否能将设计意图传达给观者★3时，试着用语言表达设计意图有着极其重大的意义。此外，充分利用平面设计中能用语言表达的“有

特征的位置”，可以使作品表达出的意图更加明显，让整个设计更加紧凑。

另外，试着用语言表达设计意图能够帮助自己冷静地回顾并分析设计的初始想法，从而将我们运用在作品之中的设计手法转化为自己的设计技巧。也就是说，我们在用语言表达设计意图的过程中整理了自身思路，将其作为一个“单词”记录在我们的“设计词库”之中，供进行其他设计时随时取用。只要我们在脑中建立一个这样的“设计词库★4”，我们的平面设计之路就将越来越好走。

★3 平面设计是一种交流手段，所以要时刻保证“将信息传达给他人”。

★4 词库 一个人拥有的词汇量越大，其语言就越自由，表现力也越丰富。这于平面设计也是一样。为自己创建一个存储设计模板的“词库”，对我们而言有利无弊。



图3
放入钢笔，与橡皮左对齐

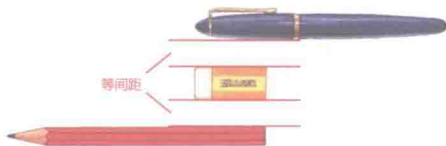


图4
调整橡皮位置，让钢笔、橡皮、铅笔的间距相等

为已摆放的对象创造关联性

接下来我们再放一支钢笔。目前铅笔与橡皮是右对齐，但我们让钢笔和橡皮左对齐（图3）。在只有铅笔的时候，橡皮左端的位置不具备任何特征。但橡皮与铅笔右对齐放置后，A点成为了橡皮的左端，即一个新的“具备特征的位置”。可见，我们加入的对象越多，“具备特征的位置”也就越多。

图3中我们已经放入了铅笔、

橡皮和钢笔，想必各位会觉得这三个物体等间距摆放看起来平衡感会更好★5。我们不妨试着这样调整一下（图4）。可以看出，我们加入钢笔之后，使得铅笔和橡皮之间原有的关系也发生了变化，这就好像我们在磁场中放进了新的磁石，改变了整个设计的关系性★6。如果再在铅笔下方放置一个曲别针，那么曲别针与铅笔、橡皮、钢笔等间

隔排列更能给人以整齐的印象。于是我们将其放置其中，并与铅笔右对齐（图5）。

★5 与“对齐”一样，“等间距”也是一种十分直观的位置关系。

★6 每加入一个新的对象，都会对全部已有对象产生影响。

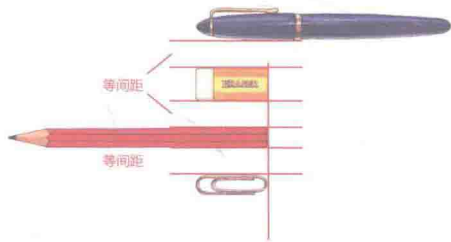


图5
摆放曲别针时与铅笔右对齐，保证四个物体间距相等



图6
观察已摆放的文具。各位是否能感受到摆放者的意图呢？

每个对象的位置都是其他对象摆放位置的根据

各位觉得如何？我们眼前摆放的不过是铅笔、橡皮、钢笔、曲别针，但我们却能从中感受到摆放者的意图（图6）。为什么摆放者的意图会传递给观者呢？这是因为观者能从这四件物品的摆放中感觉到一种规则性和计划性★7。然而正如我们所见，这些规则并不是在设计之初就已经规定好的。每增加一个对象，所有已有对象之间的关系就

会衍生出一个新的规则。

橡皮的横向位置由铅笔右端的位置决定，同时也由随后放置的钢笔的位置决定。曲别针也是其对齐的基准之一。以上这些全都属于橡皮横向位置的根据。橡皮的纵向位置则由四个文具等间隔排列的规则来决定。这个规则就是橡皮纵向位置的根据。同理，铅笔、钢笔、曲别针也可以这样分析。可见，我们

像织网一样★8让各个对象之间产生联系，使得每个对象的位置都成为了其他对象摆放位置的根据。

各位读者不妨去实际找些文具排列一番，亲自确认一下是否能向观者传达设计者的意图。我们会发现，就算只是摆放摆放身边的东西，也能成为一种平面设计训练。

★7 有计划地进行摆放才是平面设计的用处。

★8 像织网一样 英文中表示纺织品的单词“textile”中包含着表示文章“text”一词。也就是说，构建逻辑的行为与编织十分类似。

什么是平面设计的逻辑

一篇有逻辑的文章中，所有事项之间

都有着清晰的关系且没有矛盾。

那么在设计领域，什么样的设计才称得上有逻辑呢？

一旦习惯于用语言建立逻辑，

再想理解视觉逻辑恐怕就要费些功夫了。

内在必然性塑造平面设计

正如我们在上一节中看到的那样，摆放在一起的各个对象之间产生联系，互相作为对方位置的根据，从而使所有对象的位置关系看起来像是一种必然的表达方式。这称为“内在必然性”。

在艺术界，“内在必然性”一词最早由抽象画的创始者之一、俄罗斯画家康定斯基提出★1。在康定斯基的画出现之前，绘画所描绘

的都是“世间存在的事物”。虽然也有不少作品描绘的是神话世界、龙等想象中的事物，但这些作品中也都有明确的物体作为被描绘的“对象”。

然而抽象画并不描绘对象。绘画者在画抽象画的过程中并不会看着什么或者在脑中假想着什么具体事物。因此，我们无法从“逼真”★2的角度评判这些画的价值，

“这个肖像画和本人一模一样”“这个苹果看着就好吃”等评价对抽象画毫无意义。如果用以往的绘画价值来看这些画，它们只不过是“用绘画工具在画板上随意涂抹出来的东西”或者“绘画工具弄出来的污渍”★3。因此我们需要加以思考，这些“绘画工具弄出来的污渍”之所以属于“绘画”作品，它的根据究竟是什么？

★1 内在必然性 瓦西里·康定斯基在其著作《论艺术的精神》一书中提到这一词汇。他在这本书中通过理论阐明了不描绘对象的抽象画所具备的可能性。康定斯基曾任教于包豪斯。

★2 逼真 “逼真”曾是评价绘画的基准之一，因此“鸟儿好像要从画中飞出来一样”这种评价在各种语言之中都找得到。然而如今，仅凭“逼真”是无法成为职业画家的。



©The State Russian Museum/CORBIS/amanaimages

图1
康定斯基的画作《白色之上1》
(*On White 1-Composition No. 244*)。康定斯基的绘画不描绘对象，因此图形和色彩之间的关联性才是这部作品的内容

如何让设计成为设计

设计领域也有着相似的问题。从物理角度看来，平面设计所做的无非就是将标题、正文原稿、照片、插图等对象摆放在一页纸中。这种摆放有着无限种可能性，而且原则上任何摆放方式都无可厚非。但是人们在看到成品时，能明显感觉到有些经过了精心设计，而有些则没有。被称为“设计师”的这群人没日没夜所做的事，就是要让对

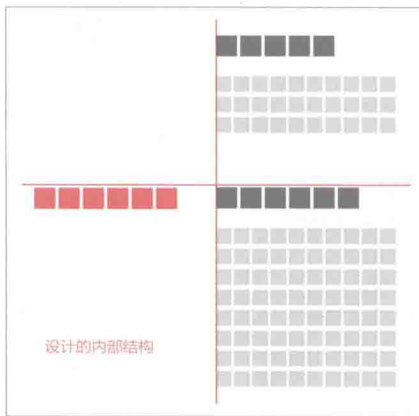
象的摆放方式称得上“设计”。

康定斯基提出，内在必然性是让“绘画工具弄出来的污渍”成为“绘画”的根据。他认为，我们描绘出的各个要素相互关联构成一个独立世界时，就从“绘画工具弄出来的污渍”上升为了“绘画”。这就好比基于太阳与地球以及其他行星之间的关系形成了太阳系。它们之间共享着同一个物理法则，一旦

各自之间的关系遭到破坏便会导致整体崩溃。地球不能随便接近或远离太阳，类似的构成世界的各要素之间的关系决定了每个要素的存在意义，这就是内在必然性。康定斯基要画的就是含有内在必然性的绘画。

★3 绘画工具弄出来的污渍 从物理角度严格说来，任何一副名画都是“绘画工具弄出来的污渍”。如果非要刨根问底，最终都会碰到“绘画究竟是什么”这一问题。19世纪末至20世纪初，众多领域都面临着“○○究竟是什么”的问题。在寻找问题答案的过程中，人们表达的可能性得到了拓宽。

社会形象、习惯、流行等
白鸽是和平的象征
生态平衡相关的内容要用绿色



商业需求
需要给人以亲和的印象
尽量突出价格低廉



图2

设计存在于社会之中，因此需要在诸多因素之间寻求平衡。作为一名设计师，首先要做的是培养自己设计内部的组织能力

能够说明的设计

内在必然性在设计界也同样重要。不具备内在必然性的设计甚至不足以称之为设计。我们经常听到“设计必须能够被说明”这句话。如果设计是根据某种必然性进行的，那么或许真的能够从逻辑上说明。

与此相对，笔者曾听到过“考虑到贵公司柔和的形象，我们用了小兔子的照片”这样的说法。在给视觉内容加入特定意义时，我们往往会将一些与视觉无关的事物强加

到作品中去。这些事例虽然听上去陈腐不堪，但当人们听到“你仔细观察蒙娜丽莎的背景，会发现里面画着某种记号，这应该是个神秘信息”之类的言论时，总难免产生一种发现了高端事物的错觉。然而，上述这些情况都没有构筑出视觉逻辑，仅仅是给视觉贴了一些文学故事罢了。这些东西称不上内在必然性★4。

之所以写明是“内在”，是因

为这里仅指“存在于世界内侧的，构成世界的元素之间的关系”。但是，商业方面的要求、白鸽是和平的象征、生态平衡相关的内容要用绿色等，这些都是设计的外部因素（图2）。在进行商业设计时我们自然要对这些因素做适当妥协，但这里希望各位提起注意的是设计内部的问题。要知道，这些问题也是设计者自身的问题★5。

★4 抽象画排除了文学性。与那些由于其神话内容而价值连城的画不同，抽象画的内容就是色彩与图形等的表达。

★5 在进行商业设计时，我们需要理解设计外部的商业因素，并将其融入到设计之中。然而如果设计师没有足够的组织能力来创造设计的世界，这一切都无从谈起。

平面设计必备的技术

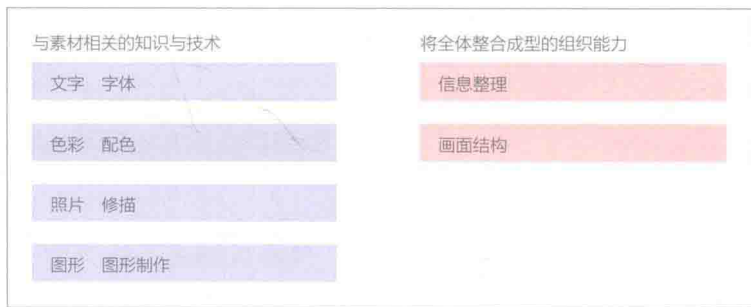


图3

平面设计必备的技术分为两种：一种是文字和色彩等的相关知识，另一种则是将这些整合成型的组织能力。本书中将以画面结构为主题，探讨文字与色彩等内容

设计师应当提供什么

社会对设计师的要求虽然有着多种标准，但归根结底都是要求提供“能称得上设计的作品”。要想塑造出一个“能称得上设计的作品”，我们必须借助内在必然性创造一个美丽的世界并剔除其中的矛盾。另外，对一名设计师而言，最基本的要求就是拥有让观者感受到内在必然性的组织能力。

我们在本章开头提到过可用语言表达的重要性。然而，“可说明”

的事物并不是指商业需求等外部因素，而是指“我们在塑造这个作品时积累、融入了哪些内在必然性”之类的设计内部问题★6。将这些“视觉必然性”和“根据”融入到作品之中的过程，才是平面设计的逻辑。

★6 各位需要适应视觉逻辑的积累。