

很久以前，
当我离开艺术学校的时候就缺少这样一本书；
如果当时我读到这本书，那么我事业的起步
就会容易许多！

维姆·克劳威尔
Wim Crouwel

What they **didn't teach you** in design school

年轻的设计师， 你是否迷茫 又着急

你想在业内
获得成功
必须**知道**
的东西

(英) 菲尔·克利弗 译
· 丁勇 王岩

Phil Cleaver

编著



中国工信出版集团



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

What they **didn't teach you** in design school

年轻的设计师， 你是否迷茫 又着急

李强 丁勇
(英) 菲尔·克利弗 王岩
译

Phil Cleaver 编著

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

我真的很喜欢这本书，因为我很喜欢你的写作风格——和你说话的风格一样。真是非常棒的一本书。

多卡斯·吉尔博
Dorcas Guillebaud

Copyright © The ILEX Press 2014.
This translation of What They Didn't Teach You in Design School
originally published in English in 2014 is published by arrangement with
The ILEX Press Limited.

本书简体中文版由 The ILEX Press 授予电子工业出版社。未经出版者预先书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字: 01-2015-2165

图书在版编目 (CIP) 数据

年轻的设计师，你是否迷茫又着急 / (英) 克利弗 (Cleaver,P.) 编著；李强，
丁勇，王岩译。-- 北京：电子工业出版社，2016.1

书名原文： What They Didn't Teach You in Design School

ISBN 978-7-121-25947-0

I . ①年... II . ①克... ②李... ③丁... ④王... III . ①艺术-设计-专业-大学生-职业选择 IV . ① G647.38

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 086831 号

责任编辑：田 蕾
特约编辑：于庆芸 刘红涛

设计与排字：菲尔·克利弗教授 与 黄丽明 (Angel Wong)

印 刷：北京嘉恒彩色印刷有限公司

装 订：北京捷迅佳彩印刷有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

开 本：787×1092 1/32 印张：7 字数：268.8 千字

版 次：2016 年 1 月第 1 版

印 次：2016 年 1 月第 1 次印刷

定 价：68.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。

若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn

盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn

服务热线：(010) 88254888

你是否

知道

1977年，我在五角大楼做初级设计师时，艾伦·弗莱彻像往常一样在他的团队中走来走去。他走到某位助手面前，不哼不哈，拿起人家一支烟就抽了起来。没有人说什么。过了一会儿，他又走到我的桌前。当他伸手去拿我的烟时，我提高嗓门儿说：“要么给我涨工资，以便我能买更多的烟，要么把你手拿开，自己买烟去。”他的嘴角掠过一丝微笑，那个时刻成为了我们愉快相处的开始。

目录

凡事计后果。

珍·德·拉·封丹
Jean De La Fontaine

1. 进入设计公司的大门	
15 你的简历	
18 你的作品集	
21 挑选你的作品	
23 选择什么样的版式	
27 PDF 作品集	
28 如何进入设计公司的大门	
30 向工作室发邮件	
31 主动的重要性	
33 打开大门的方法	
2. 面试	
37 拿什么去展示	
41 了解设计公司的作品	
43 穿什么	
45 面试的准备	
47 开始面试	
50 向面试人提问	
53 如何被记住	
56 实习	
3. 游戏规则	
60 网格系统	
63 排版	
66 印刷版式的基本规则	
71 设计过程中尺寸适当的重要性	
73 使用铅笔和纸张设计的重要性	
77 进行专业的展示	
79 颜色匹配系统	
4. 良好的设计习惯	
85 绘制黑白 LOGO 草图	
86 时间管理	
88 在困难的情况下创作	
91 兼顾多项工作的能力	

你是信息、常识
和巧妙方法
的宝库。

罗珊娜·比昂希尼
Rosanna Bianchini

- 93 检查自己的作品是十分重要的
- 96 当你第一次拿到照片的时候，你应该做什么

5. 与设计师有关的问题

- 101 跟上行业发展的步伐
- 103 经验比分数更重要
- 105 设计师们应该怎么设计
- 107 向非视觉专业的人阐述视觉创意
- 109 管理好客户的预期

6. 软件技术

- 119 怎样批量处理图像
- 121 怎样设置一个样式表
- 122 在 InDesign 软件中怎样设置母版
- 123 如何管理大量文本和图像
- 125 如何输入连字符
- 126 不同类型的文件有不同的用处
- 128 什么时候使用 CMYK 和 RGB，它们之间的区别是什么
- 130 用什么软件
- 132 高分辨率的图像可以放大多少倍
- 133 保存成 PDF 格式的文件、格式化、PDF 文件生成
- 134 什么时候需要修饰照片
- 135 缩放图像

7. 印刷生产

- 139 怎样书写印刷规格书
- 140 如何创作印刷精品
- 141 怎样打包文件并发给印刷厂
- 142 分辨率与尺度
- 143 对于印刷来说，高分辨率意味着什么
- 145 如何给书配色
- 147 不同的印刷样张与如何检查

8. 网页设计技巧

- 151 网页设计游戏
- 153 为网页而设计

要勤于沏茶（尽管你不想喝）。这是认识同事的好方法，是了解他们的设计和他们正在从事的项目的好途径。

朱莉·韦尔
Julie Weir

- 155 如何用像素进行思考
- 157 字体的应用
- 161 线框图
- 163 SEO 和 alt 标签（搜索引擎优化）
- 165 使用渐进增强的方法建设网站
- 167 响应式网页设计
- 169 分析的力量
- 170 命名网页文件
- 173 如何实现抠图
- 174 为网页图形校正屏幕分辨率

9. 与外部供应商打交道

- 179 如何与插画师一起工作
- 182 如何与摄影师工作
- 184 如何写出有创意的简报
- 187 如何与印刷人员一起印刷创意简报
- 189 建立这些关系的价值

10. 商业技巧

- 193 基本的营销技巧
- 195 写提案
- 201 付款通知
- 204 正确的电子邮件礼仪
- 205 归档所有信件
- 206 怎样营销你自己和你的观点
- 207 与客户打交道

11. 结束语

- 215 术语和定义
- 220 致谢
- 222 这家伙是谁
- 223 索引
- 224 作者简介

你是否

知道

1977年，我在五角大楼做初级设计师时，艾伦·弗莱彻像往常一样在他的团队中走来走去。他走到某位助手面前，不哼不哈，拿起人家一支烟就抽了起来。没有人说什么。过了一会儿，他又走到我的桌前。当他伸手去拿我的烟时，我提高嗓门儿说：“要么给我涨工资，以便我能买更多的烟，要么把你手拿开，自己买烟去。”他的嘴角掠过一丝微笑，那个时刻成为了我们愉快相处的开始。

What they **didn't teach you** in design school

年轻的设计师， 你是否迷茫 又着急

李强 丁勇
(英) 菲尔·克利弗 王岩
译

Phil Cleaver 编著

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongb

我真的很喜欢这本书，因为我很喜欢你的写作风格——和你说话的风格一样。真是非常棒的一本书。

多卡斯·吉尔博
Dorcas Guillebaud

Copyright © The ILEX Press 2014.
This translation of What They Didn't Teach You in Design School
originally published in English in 2014 is published by arrangement with
The ILEX Press Limited.

本书简体中文版由 The ILEX Press 授予电子工业出版社。未经出版者预先书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字: 01-2015-2165

图书在版编目 (CIP) 数据

年轻的设计师，你是否迷茫又着急 / (英) 克利弗 (Cleaver,P.) 编著；李强，
丁勇，王岩译。-- 北京：电子工业出版社，2016.1

书名原文： What They Didn't Teach You in Design School

ISBN 978-7-121-25947-0

I . ①年... II . ①克... ②李... ③丁... ④王... III . ①艺术-设计-专业-大学生-职业选择 IV . ① G647.38

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 086831 号

责任编辑：田 蕾
特约编辑：于庆芸 刘红涛

设计与排字：菲尔·克利弗教授 与 黄丽明 (Angel Wong)

印 刷：北京嘉恒彩色印刷有限公司

装 订：北京捷迅佳彩印刷有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

开 本：787×1092 1/32 印张：7 字数：268.8 千字

版 次：2016 年 1 月第 1 版

印 次：2016 年 1 月第 1 次印刷

定 价：68.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。

若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn

盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn

服务热线：(010) 88254888

目录

凡事计后果。

珍·德·拉·封丹
Jean De La Fontaine

1. 进入设计公司的大门	
15 你的简历	
18 你的作品集	
21 挑选你的作品	
23 选择什么样的版式	
27 PDF 作品集	
28 如何进入设计公司的大门	
30 向工作室发邮件	
31 主动的重要性	
33 打开大门的方法	
2. 面试	
37 拿什么去展示	
41 了解设计公司的作品	
43 穿什么	
45 面试的准备	
47 开始面试	
50 向面试人提问	
53 如何被记住	
56 实习	
3. 游戏规则	
60 网格系统	
63 排版	
66 印刷版式的基本规则	
71 设计过程中尺寸适当的重要性	
73 使用铅笔和纸张设计的重要性	
77 进行专业的展示	
79 颜色匹配系统	
4. 良好的设计习惯	
85 绘制黑白 LOGO 草图	
86 时间管理	
88 在困难的情况下创作	
91 兼顾多项工作的能力	

你是信息、常识
和巧妙方法
的宝库。

罗珊娜·比昂希尼
Rosanna Bianchini

- 93 检查自己的作品是十分重要的
- 96 当你第一次拿到照片的时候，你应该做什么

5. 与设计师有关的问题

- 101 跟上行业发展的步伐
- 103 经验比分数更重要
- 105 设计师们应该怎么设计
- 107 向非视觉专业的人阐述视觉创意
- 109 管理好客户的预期

6. 软件技术

- 119 怎样批量处理图像
- 121 怎样设置一个样式表
- 122 在 InDesign 软件中怎样设置母版
- 123 如何管理大量文本和图像
- 125 如何输入连字符
- 126 不同类型的文件有不同的用处
- 128 什么时候使用 CMYK 和 RGB，它们之间的区别是什么
- 130 用什么软件
- 132 高分辨率的图像可以放大多少倍
- 133 保存成 PDF 格式的文件、格式化、PDF 文件生成
- 134 什么时候需要修饰照片
- 135 缩放图像

7. 印刷生产

- 139 怎样书写印刷规格书
- 140 如何创作印刷精品
- 141 怎样打包文件并发给印刷厂
- 142 分辨率与尺度
- 143 对于印刷来说，高分辨率意味着什么
- 145 如何给书配色
- 147 不同的印刷样张与如何检查

8. 网页设计技巧

- 151 网页设计游戏
- 153 为网页而设计

要勤于沏茶（尽管你不想喝）。这是认识同事的好方法，是了解他们的设计和他们正在从事的项目的好途径。

朱莉·韦尔
Julie Weir

- 155 如何用像素进行思考
- 157 字体的应用
- 161 线框图
- 163 SEO 和 alt 标签（搜索引擎优化）
- 165 使用渐进增强的方法建设网站
- 167 响应式网页设计
- 169 分析的力量
- 170 命名网页文件
- 173 如何实现抠图
- 174 为网页图形校正屏幕分辨率

9. 与外部供应商打交道

- 179 如何与插画师一起工作
- 182 如何与摄影师工作
- 184 如何写出有创意的简报
- 187 如何与印刷人员一起印刷创意简报
- 189 建立这些关系的价值

10. 商业技巧

- 193 基本的营销技巧
- 195 写提案
- 201 付款通知
- 204 正确的电子邮件礼仪
- 205 归档所有信件
- 206 怎样营销你自己和你的观点
- 207 与客户打交道

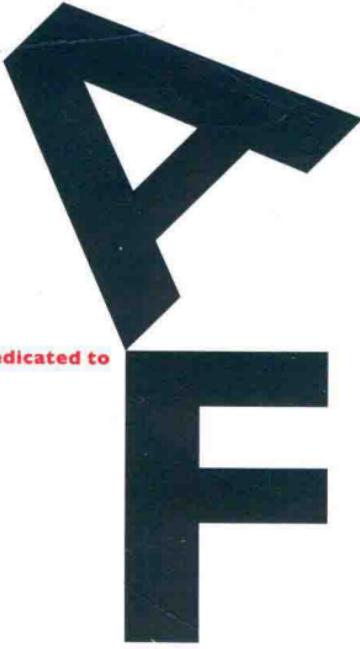
11. 结束语

- 215 术语和定义
- 220 致谢
- 222 这家伙是谁
- 223 索引
- 224 作者简介

本书献给名字缩写同
为 A.F. 的两个人。

一位是让我打开印刷、
版式魔法之门和潘多
拉宝盒的设计师——
安东尼·弗罗绍格。

另一位是乐于助人的
艾伦·弗莱彻。我们
相处得非常愉快。他
给了我最初进入这个
游戏的机会。



Dedicated to

献
给
A.
F.