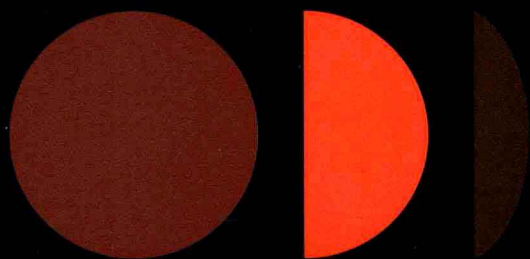


*How to be
a graphic designer
without losing
your soul*

Adrian Shaughnessy



全新修訂版

如何成為 頂尖 設計師

兼顧靈魂與麵包的設計實戰心法

專文推薦

王明嘉視覺設計事務所負責人

王明嘉

設計師

潘永真

這本書是寫給設計師的學習書；也是一本對設計有興趣的人必讀的經典。

● 艾德里安·蕭納希一著 朱耘 藍曉鹿一譯

如何成為頂尖設計師（全新修訂版）

兼顧靈魂與麵包的設計實戰心法

How to be a graphic designer, without losing your soul

艾德里安·蕭納希（Adrian Shaughnessy）著

朱耘 藍曉鹿 譯



如何成為頂尖設計師 / 艾德里安·蕭納希 (Adrian Shaughnessy) 著 ; 朱耘、藍曉鹿譯。

-- 修訂初版。-- 臺北市：積木文化出版：家庭傳媒城邦分公司發行

民100.03・224面・19×26公分

譯自：How to be a graphic designer, without losing your soul (New Edition)

ISBN 978-986-120-683-7 (平裝)

1.平面設計 2.商業美術

964

100003971

Design+ 22

如何成為頂尖設計師 (全新修訂版)

原著書名 / How to be a graphic designer, without losing your soul

作 者 / 艾德里安·蕭納希 (Adrian Shaughnessy)

譯 者 / 朱耘·藍曉鹿

責任編輯 / 洪淑媛

文字協力 / 余品蓁

發行人 / 涂玉雲

總編輯 / 王秀婷

版權經理 / 向麗宇

行銷業務 / 黃明雪·陳志峰

法律顧問 / 台英國際商務法律事務所 羅明通律師

出 版 / 積木文化

臺北市104中山區民生東路二段141號5樓

電話：(02)25007696 傳真：(02)25001953

官方部落格：<http://www.cubepress.com.tw>

讀者服務信箱：service_cube@hmg.com.tw

發 行 / 英屬蓋曼群島家庭傳媒股份有限公司

城邦分公司 臺北市民生東路二段141號2樓

讀者服務專線：(02)25007718-9 24小時傳真專線：(02)25001990-1

服務時間：週一至週五上午09:30-12:00、下午13:30-17:00

郵撥：19863813 戶名：書虫股份有限公司

網址：城邦讀書花園 www.cite.com.tw

香港發行所 / 城邦 (香港) 出版集團有限公司

香港灣仔駱克道193號東超商業中心1樓

電話：852-25086231 傳真：852-25789337 電子信箱：hkcite@biznetvigator.com

馬新發行所 / 城邦 (馬新) 出版集團

Cite (M) Sdn. Bhd. (458372 U)

11, Jalan 30D/146, Desa Tasik, Sungai Besi,

57000 Kuala Lumpur, Malaysia.

電話：603-90563833 傳真：603-90562833

封面設計 / 聶永貞

內頁排版 / 中原造像股份有限公司

製版印刷 / 中原造像股份有限公司

2006年 (民95) 10月1日 初版一刷

2011年 (民100) 3月31日 二版一刷

城邦讀書花園

www.cite.com.tw

Printed in Taiwan.

How to be a graphic designer, without losing your soul

Text © 2005, 2010 Adrian Shaughnessy

Translation © 2006, 2011 Cube Press, a division of Cite Publishing Ltd.

This book was designed, produced and published in 2010 by Laurence King Publishing Ltd., London.

售 價 / 380元

ISBN 978-986-120-683-7

版權所有·翻印必究 All Rights Reserved.

觀看先於語言。

——約翰·伯格（John Berger，1926-，英國小說家暨藝評家），《觀看的方式》（*Ways of Seeing*）

目錄

p.7-24

【推薦序】 設計生涯中的探照明燈／王明嘉

【推薦序】 當我們開始想成為一名設計師／聶永真

【新版序】 一本寫給設計人的書／艾德里安・蕭納希

【原書序】 好書自然能吸引好讀者／史蒂芬・薩明斯特

p.25-32

概述 這本書在談什麼？

Chapter 1

p.33-43

現代設計師必備的特質 討論當代平面設計師的必備條件
文化敏感度／溝通技巧／道德原則／結論

Chapter 2

p.45-56

專業技巧 深入探查現代設計師應必備的「硬技巧」和「軟技巧」
時間管理／研究／策略／提案技巧／寫作技巧

Chapter 3

p.57-72

如何找工作 提供尋找一份適合工作的指引
在大公司設計部門工作／為設計工作室工作／學徒制／實習／工作機會在哪裡？／應徵設計工作室的工作／面試／面試之後該注意的事／作品集／雇主真正想要的是什麼？／應徵大公司的設計部門／結論

Chapter 4

p.73-89

自由接案或是成立工作室 比較「自由接案」與「成立工作室」的工作情況
開始自由接案／自由接案的好處・壞處／誰會雇用自由接案設計師？／成立工作室／合夥／如何經營公司？／擬訂企劃書／專業顧問與服務／起步／尋找辦公室／為公司命名／形象定位／結論

Chapter 5

p.91-102

經營工作室 檢視經營工作室在營運與創意的各面向
何時該雇用更多員工？／雇用創意人員／留住創意人員／辨識人才／非設計師的員工／專案管理業務／工作室制度／工作室的理念／結論

Chapter 6 / p.103-120

爭取新案及自我推銷 找到吸引好工作上門的方法

客戶怎麼挑設計師？／尋找客戶／業務技巧／新案開發人／宣傳工具／作品集／設計師的網站／宣傳文宣／建立名聲／只為作品集，不為增加進帳而工作／設計比賽／同業組織／參加研討會與講座／與設計學院保持聯繫／和媒體應對

Chapter 7 / p.121-132

客戶 為什麼沒有壞客戶這種事情，只有壞的處理客戶手法？

與客戶應對／了解客戶／留住客戶／開除客戶／被客戶獨占／專業／提案

Chapter 8 / p.133-149

何謂今日的平面設計？ 全球的設計與文化趨勢如何影響平面設計師的生活？

定義改變／社會設計／設計思考／數位設計／品牌／設計道德

Chapter 9 / p.151-166

創作過程 剖析創意的原貌

什麼是創意？／簡報／爛簡報／自行企劃簡報／原創的迷思／創作過程／好作品的標準／結論

Interviews / p.167-216

設計師專訪

強納森·巴恩布魯克 (Jonathan Barnbrook, 英國) 談平面設計與道德規範

本·德魯 (Ben Drury, 英國) 談平面設計與音樂產業的設計

莎拉·德邦特 (Sara De Bondt, 英國) 談平面設計與性別

史蒂芬·道爾 (Stephen Doyle, 美國) 談平面設計與雇請員工

保羅·塞爾 (Paul Sahre, 美國) 談平面設計與插畫

德米特里·西格爾 (Dmitri Siegel, 美國) 談平面設計與網頁設計

蘇菲·湯瑪士 (Sophie Thomas, 英國) 談平面設計與永續經營

馬格努斯·福爾·馬蒂亞森 (Magnus Voll Mathiassen, 挪威) 談平面設計與成立工作室

/ p.217-220

推薦書單

推薦序 設計生涯中的探照明燈

王明嘉（王明嘉視覺設計事務所負責人）

當積木文化來電，希望我為艾德里安·蕭納希的《如何成為頂尖設計師》全新修訂版寫推薦序時，心中立即湧現兩個非常強烈的感觸：一方面欣慰，這幾年我一再強調哲思概念對設計人格養成的重要性，現在終於有人呼應，並出版了這麼一本相關的書籍；另一方面，對過去在專業培育（professional nurturing）理念下編制的設計哲理（design philosophy）科目，在愈來愈偏職業訓練（vocational drilling）的學校課程裡完全被剔除，深感痛心。

之後幾天，收到出版社送來的原文書，我又想起當年到芝加哥藝術學院，在學校書店買的一本設計概論的書——《設計：目的、形式與意義》（*DESIGN: Purpose, Form and Meaning*）。當下非常欣賞這本書的完整簡明內容和深入淺出的書寫方式，為剛到新大陸求學的我，提供一股追尋設計學養的力量泉源，這本書的作者派爾（John F. Pile），湊巧就是我後來轉到紐約普瑞特學院的設計概論（Concept of design）課程教授。有良書閱讀，加上原作者名師教導，對我往後二十幾年的商業設計生涯，一直保有強烈設計批判精神，以及在漸趨媚俗的當前學校教育環境裡，始終維持深度洞察設計本質的心境，有絕對的形塑和影響力。

這幾年，每次與資深設計同業相聚，或和學校教師同仁交談，談到時下設計新鮮人和設計科系學生時，多少都會聽到有人抱怨說：「真不知道他們這些人在想些什麼。」其實，把同樣的問題反問這些新鮮人和學生，很可能連他們也不知道自己在想些什麼。目前國內大學通識教育科目裡，還維持有「人生哲學」這門課，就是認為一個人不經過適度的哲理思緒訓練，就像一條沒舵的船，沒有掌控方向的能力，往後茫茫大海的漫長人生，只能隨風飄流，隨浪潮而浮沉。一般人生尚且如此，何況強調「經世致用」的專業設計人才之培育，如果不經過適度的設計哲思訓練，又怎能期待他們進入職場之後，能夠發揮專業的省思能力，在「good design」和「bad business」之間做明智抉擇？在不斷蜂湧的物質誘惑衝擊之下，和在一波波媚俗潮流沖刷之際，保住一個設計人最基本的專業靈魂？

艾德里安·蕭納希的《如何成為頂尖設計師》全新修訂版，不似派爾的教科書性質著作，目的也不在取代學校的設計概論或設計哲理的課程角色，但此書中文版的出現，的確為台灣欠缺完整設計概念洗禮的設計新鮮人，和被剝奪正規設計哲理教育的這一代設計學生，提供一個難得且必要的填空和補強機會。這本書形式上看似以「實務」為出發點，內容也好像以「業界」為對象，細讀之下卻發現，作者其實已經把

「教科書」性質的內容資料，以淺出的口語方式書寫出來。而且，由於這種「實務」和「業界」的書寫特質，讀這本書，反而可以避掉學校相關課堂裡，許多陷入清談或空言的虛無與浪費。

作者在「新版序」裡，就表明個人多年橫跨「實務工作」和「學校教育」的多重角色經驗，並直接點明平面設計兼具「商業」與「理想」的專業特質。從第一章到第三章的「現代設計師必備的特質」、「專業技巧」和「如何找工作」，約略等於設計概論中探索「設計本質」的業界版論述。讀者可以從這些具體實務項目的敘述當中，看出設計的專業本質和工作特性。第四章到第七章的「自由接案或成立工作室」、「經營工作室」、「爭取新案及自我推銷」和「客戶」，是難得的業界實務材料，算是補充學校相關課程裡，被忽略和比較使不上力的地方。

第八章的「何謂今日的平面設計？」，是修訂版新增的重頭戲，也是整本書哲學思緒最濃的部位。作者藉由全球化現象和社會性議題，對設計本質的重新定義及設計思潮的彎轉走向，提出幾近批判性的省思論述，對數據化科技影響設計實務操作的時代意義，也以最具涵蓋性的品牌識別設計為主題，在講述現況實情變異的同時，也指出未來設計的普遍走向。設計教育關心的不單是解決眼前的問題，設計哲理更思索旁生的「副作用」和預想未來的「可能性」，這也幾乎是作者重新修訂這本書的最重要初衷。

第九章的「創作過程」，類似設計概論裡談的「設計方法」或「設計法則」，是所有專業設計人必經的訓練過程，也是區別「專業人」和「老百姓」的關鍵所在。更難得的是，作者在發掘設計的「理性法則」過程當中，也不斷強調設計的「直覺創作」特質，試圖為一般人對設計的迷思和設計者本身的角色功能，找出最佳的認知平衡點。

最後，本書除了上述基本架構的諸多章節之外，作者也發揮多年實務工作的人脈資源，走訪多位現役優秀的設計師，把他（她）們多年和多樣的寶貴設計經驗，所凝結和沉澱出來的哲思理念，全部集中在最後一章，篇篇肺腑實言，不只可以給後進和新學作借鏡與參考，連我讀起來，都心跳加速、興奮交加，重拾不少設計專業的信心。

如果你認為自己的專業本質有重新認識和深化省思的必要，這本書對過去無緣修

習設計哲理的從業人士，和對設計本質還在摸索當中的相關科系學生，無疑是一個最佳的「重修」和「自習」教材。艾德里安・蕭納希的《如何成為頂尖設計師》首版書，已經為設計科系學生打造一條有「設計概論」實力的船身，他在全新修訂版新添的新知評介和增補的哲思理念，等於在設計新鮮人即將出航的船隻上，又加掛一盞具「設計哲理」涵養的探照明燈，為他（她）們行走在設計生涯的茫茫大海中，釐清視野和洞悉遠景。

推薦序 當我們開始想成為一名設計師

聶永真（書籍・唱片設計師）

很久以前還在讀高中的時候，我常把 CD 裡的回函認真填寫然後寄回唱片公司，接下來最期待的就是收到他們不定期回寄的刊物，其中讓我印象最深的是台灣滾石唱片自己發行贈送的《滾石雜誌》，那時買唱片的動機，除了「歌手與音樂」的基本喜好外，每一張唱片裡用來包裝歌手專輯概念的好文案還有很新的平面設計（對當時來說），往往最具精神填充的附加價值，而《滾石雜誌》的內容也正是如此。那時台灣最具知名度的唱片設計是李明道先生（Akibo）與日光王子工作室（王智弘 vs. 蕭青陽），翻開《滾石雜誌》或當期唱片（約莫周華健「風雨無阻」、鄭美雲「容易受傷的女人」、王靖雯「迷」、「天空」之類的那段時間）可以概略窺見那時台灣較為流行的設計面貌：比例拉長或壓扁的特黑體字、Photoshop 才出到 3.0、手寫 POP 跟變體字大肆被學藝股長愛用（泡沫紅茶店跟中國風題字抱枕多到吐）、勘亭流體被發明、名設計公司的作品清一色是東方文化風格類的海報、唱片印刷也還沒開始流行水性光……。

有一天看到《滾石雜誌》裡有一則徵唱片公司 in-house 美術設計的廣告——文案寫的超級動人，那時自己雖然不是就讀設計科系也不會相關軟體但熱愛做夢，想到自己若可以以高中生身分劃時代地靠著才華勇奪這個聽起來超吸引人的職業一定很驕傲，於是拿起稿紙用簽字筆模仿勘亭流體一格一格地「畫」了約兩百多個字的唬爛簡介寄回唱片公司，內容大概是我對唱片企劃跟設計很有概念超適合等等的（我那時根本不知道什麼是企劃），結果當然是被很禮貌地回信，告訴我我的資料已被存入滾石資料庫，我也很單純地高興至少有被存入資料庫證明自己還算厲害，眼冒金星並且刻意忽略那封回函只是一張影印紙。

繼續升學讀書的我並沒有因為當時自己的蠢勁而後悔，我把它當成一個很好玩的超糗回憶，這種事我最厲害了，所以也一直繼續找機會發信推銷自己直到畢業。記得考大學的那年暑假，我記憶最深刻的不是令大家擔憂的《一九九五閏八月》那本書的恐怖內容，而是封面書名白色字做灰色外光量的特效處理（電腦這種東西豪厲害啊），從那一年流行到現在都還有人在用（呃，已經俗掉請不要再用了……）；我還記得讀大一的時候接到一本書的封面設計，逼自己第一次硬著頭皮打開 Photoshop 邊試邊做，我的 300dpi 因為設成 pixel/cm 導致電腦當機，最後封面好像也從來沒在書店出現過；也清楚記得大三、大四的時候，已經在很多很棒的唱片設計裡看到這些人的名字：王志伯、許品詩、9d visual、吳建義、陳政守、R-one ……，那時唱片設計的標準字已經被做得很棒，我也好希望架上有一兩張是自己作品。所以當然很多唱片公司的公用信箱應該都曾收到過我的自薦信跟作品網址……呃，雖然一直都沒有人理我。後來我真的

受不了自己其實還滿厲害的卻又太少人看見，乾脆計畫找出版社出書（兼畢業製作）作為作品集，反正現在這時代任何三腳貓都可以出版作品，拼一拼有可能是值得的。

人在充滿衝勁的當下似乎是看不見阻礙的，總是相信此時此刻就是該換自己上陣的年代，雖是漫無目的的莽撞但方向卻很清楚。

我相信會讓自己「繼續」往平面設計領域走的人，心裡總放著一個形狀的粗捏，幻想著任一筆在架上具有「討論性」跟「話題性」的作品，輪到有一天終於出自自己的手或腦，希望是因為自己的存在讓這個領域看起來更好看、更新一點點。

因為出版，自己作品的能見度大增、目標群準確（創作內容圍繞在當時的流行文化），於是開始接到了一些很重要的電話跟 e-mail、人生中的第一張唱片設計、第一份文案專欄、第一本真的有出版上架的書籍封面設計……，案量漸漸變多的同時，才發現自己就這樣變成了一個 freelancer，在板橋一個月五千元的小雅房裡。那時的 pay 都還不算多，同時有一半的時間落在研究所的課程上，生活中充滿了不安全感與不確定性（很多是因為經濟狀況長久性的考量）：這個 case 做完了，那下個 case 呢？我一個月要接幾個案子才能養活自己？開始清楚的體會到自己站上的是一個「新人」的位置，新人總是需要口碑、新人總是需要時間、新人總是需要更多案源……或者可供週轉的金錢額度，（很多客戶的票期通常都是兩個月左右或更久！）抱著大不了就去外面公司上班的最後備案，還好有不少的好人客戶讓我願意試一試下一個案子，就算自己不喜歡的案子也都統統答應接下，總算撐了過來（後來也辦了休學，這是我的選擇：我想要搶住機會），原來這就是 freelancer 的生活啊！床就在電腦旁邊、穿內褲做稿也沒人管、印刷檔案出問題被無情幹譙、一邊跟情人吵架摔東西一邊又要在電話裡跟客戶微笑聊天裝沒事、洗完澡趕稿、睡過頭趕稿、吃完飯繼續趕稿……，然後永遠都不怕被 fire 掉。這樣的情況持續了兩三年，金錢狀況有了改善（週轉變得較為充裕），也換了好幾次工作地點，直到近年希望有更方便往來的工作環境（當然還有報稅問題），終於也才尋覓了新地點而成立工作室，當我開出第一張發票時，簡直喜極而泣。

英雄式地孤獨會挺刺人的

看起來好像挺順利，但我相信每個經歷過 freelancer 的人，總還是會有心力狀態極其疲累的時候，一種憂鬱的大爆炸。偶爾羨慕那些朝九晚五的上班族，可以過正常上

下班的生活、回家洗澡吃飯看電視、敷臉上網然後睡覺早起身體好。一開始的決定總會影響到以後要走的路，設計師最常被問到的話是：「你要這樣每天很消耗地做設計做一輩子嗎？」我很想否認但又找不到理由，我想一直做跟設計有關的事情更熱愛挑戰，這讓我覺得很有成就感，但不希望因為太累甚至把自己的腦袋做爛了而毀滅了對這個行業的熱情。所以，當一個有天分、作品具有獨特風格的設計師，發現愈來愈多客戶找上門開啟合作關係，到成為一個真正學會適可而止，拒絕通吃、以質取勝又快樂工作的接案人，是需要時間跟身心的變化來提醒的，當你太熱愛你的工作而成為它的奴隸的時候，你失去的會愈來愈多，甚至忘記你曾經是因為哪些最原始的感動而選了一條忠於自己的路；你該熱愛的永遠都應該是自己獨特的設計作品以及它所為你帶來的不錯回饋（不低的 pay、人們的喜歡與注意、廣泛的討論），而不是超乎自己的力量不停地工作與瘋狂搶錢這件事。

這樣講一副很有經驗的樣子，其實我卻一直是個生手，我是開始意識到自己是個 freelancer 才開始學做 freelancer 的；開始做了唱片跟書，才開始認真地認識紙張跟印刷，真正懂它們之前，面對客戶時只能堅強地假裝自己很懂；開始成立了工作室，才開始面對工作室可能遇到的煩瑣與棘手問題，甚至很多都跟設計無關。如果有百分比，我想我們在學校可能只學到了前面的百分之五十，接著百分之五十的現實，從你畢業後的第一份案子，或者很不誇張地可以從這本書開始。

我從來不覺得自己除了在一間小房間裡不斷地完成很棒的設計作品之外，竟然還有一大半的時間要做一些例如不停地深呼吸接電話、做決定、面對偶爾的被打槍、頻繁開會、增添設備、繳錢、保持高度 EQ、開發票及硬體修繕之類的事，不過 Thanks God！如果沒有這些經驗，我不會覺得自己比其他人強。也不會懊惱這本書的內容被寫出來前，我恐怕百分之七十都已經先經歷過了。對現在線上的設計師或工作室而言，這本書貼切的程度幾乎已經算是超級對號入座，儘管作者不是台灣人——當然這是很棒的優點之一，它被寫出了比較國際取向的獨立設計工作發展特質。

然後……假設你的作品一直很好、狀況愈來愈棒、而企圖心也愈來愈強，最重要的一件事仍是：不要忘記你一開始是因為什麼樣的美好挑釁，讓自己選擇成為一個設計師。可能是一個喜歡的人、一紙塗鴉、一包菸盒、一個網站、一張唱片封面或一支鉛筆……或者真的是自己天分無法擋就是這塊料……，當你有一天「很成功地」忙到快要失去自己的時候。

新版序 一本寫給設計人的書

艾德里安·蕭納希

《如何成為頂尖設計師》第一版在各地銷售亮眼，對此沒人比我更驚訝了。雖然比不上《達文西密碼》(Da Vinci Code) 的成績，然而本書自 2005 年上市以來，已經被譯成七種語言，我更藉此認識了許多以往沒機會接觸的傑出人物與團體。

我在 2004 年完成此書之後，平面設計這一領域發生了很多變革。對密切關注國際平面設計發展趨勢的人來說，就好像身處高速行駛的火車上，還來不及細看站名便已駛過車站。這本書初版不久，部分內容就顯得過時了。在著手書寫本書之時，網頁設計尚未變成平面設計師的主要工作內容，數位王國仍無法威脅各大媒體業者，遑論部落格發文軟體讓一堆設計人變成寫手，當時對設計的興趣也還沒有成為全民關注的焦點，相對來說，那也是一個資源豐沛的年代，無論是剛畢業的年輕學子或剛入門的設計新手，都有很多工作與機會在等著他們。

2004 年是個平靜的年頭，但在那之後，不單是平面設計領域，整個世界都發生了巨大變化。2008 年的金融海嘯讓所有已開發國家都如臨深淵。記得那陣子每天早上醒來打開收音機，聽到的不外是岌岌可危的金融崩盤消息。過去讓人羨慕又嫉妒的金融業者，突然變成比西部片中的強盜好不到哪兒去的壞蛋；宣揚自由市場理論的政治家宛如惡名昭彰的賽馬場莊家，眼睜睜地看著冷門馬贏得一場又一場賽事；被我們視為菁英的金融改革家，更是成了欺世盜名的騙子。

這樣痛苦了好幾個月，我才重新振作起來。確實，未來幾十年我們納稅人得為金融業者的荒唐錯誤付出代價；有些設計師朋友因而丟了工作；作為獨立設計師和作者，我的收入銳減。然而憂心沮喪之外，我也有些許發現。我看到人們揚棄了汲汲營營，重新關注公眾利益，也看到人們有心尋找新的生活方式以及工作型態。

有趣的是，這些大多是在我拜訪許多設計學校時觀察到的。這些設計學校的學生以及畢業生以往只高度關注兩件事——投入「誰能引領時尚風格」的戰場，或設計出傑出風格的作品。然而我發現，現在設計的焦點已經轉到對社會的關注。突然間，只注重設計者個人風格只會顯得自私又落伍，很多年輕設計師（也有些資深設計師）捫心自問：「如何用自身的設計專長讓世界變得更好呢？」運用設計來預防犯罪、遏止浪費、讓社會大眾受益而非取悅菁英小眾，頓時成了一件很「潮」的事。

我最近碰到幾個用設計驅使社會改變的有趣案例。有個例子是這樣的，三個倫敦時尚設計學院的學生接下一件案子，要設計住宅區旁回收的一塊公有土地。據其中一