

设计师
生存手册

DESIGNERS'
SURVIVAL GUIDE

创 新

Idea

设 计

Generation

思 维

【英】尼尔·伦纳德（Neil Leonard）

【英】加文·安布罗斯（Gavin Ambrose）编著

014039235

J06
300

设计师
生存手册
DESIGNERS'
SURVIVAL GUIDE

创 新

Idea

设计

Generation

思维

〔英〕尼尔·伦纳德（Neil Leonard）

〔英〕加文·安布罗斯（Gavin Ambrose）／编著

王玥然／译



J06
300



北航

C1726716



中国青年出版社

©AVA Publishing SA 2012

This book is published by arrangement with Bloomsbury Publishing PLC.

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由英国 Bloomsbury 出版社授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室 中国青年出版社
010-65233456 65212870 010-59521012
<http://www.shdf.gov.cn> E-mail: cyplaw@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号：01-2013-7925

图书在版编目(CIP)数据

创新设计思维 / (英) 伦纳德, (英) 安布罗斯编著; 王玥然译. — 北京: 中国青年出版社, 2014. 3

(设计师生存手册)

书名原文 : Idea generation
ISBN 978-7-5153-2248-3

I. ①创 … II. ①伦 … ②安 … ③王 … III. ①艺术 - 设计 - 创造性思维 - 研究 IV. ①J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 041839 号

策划编辑 赵媛媛 陈皓

责任编辑 刘稚清 张军

助理编辑 赵静

封面设计 六面体书籍设计 彭涛

设计师生存手册：创新设计思维

(英) 伦纳德, (英) 安布罗斯 / 编著; 王玥然 / 译

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷: 深圳市精彩印联合印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 12

版 次: 2014 年 4 月北京第 1 版

印 次: 2014 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-2248-3

定 价: 59.80 元

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系

电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.cypmedia.com

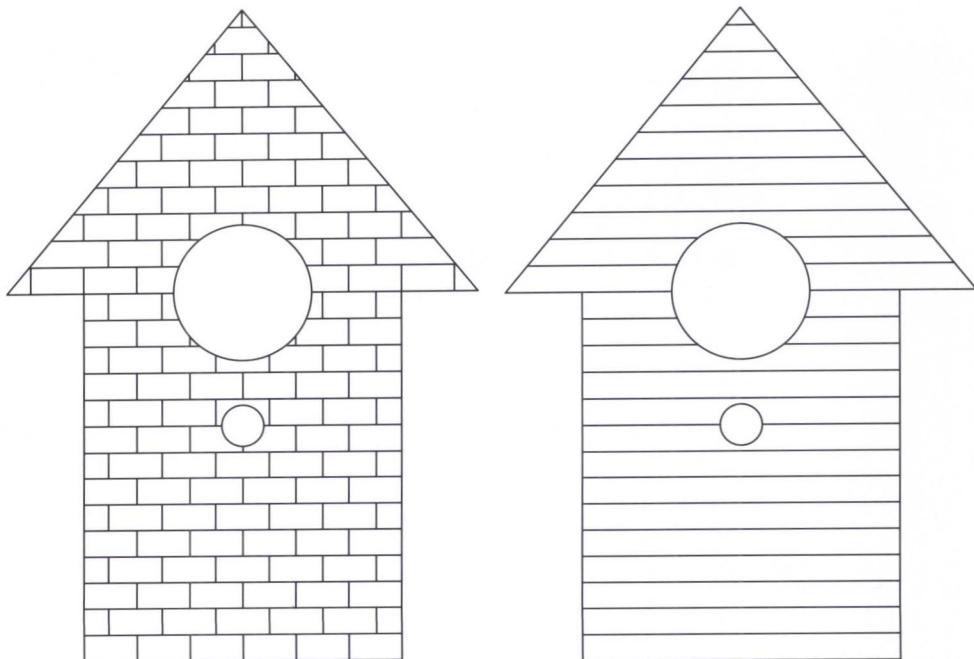
“鸟儿们”一家从伦敦南部的房屋搬到肯特的一个舒适 的谷仓去了

0.1

搬家卡

道林·邓肯 (Dowling Duncan)

最简单的方案往往是最有效的。这个带有鸟窝图案的搬家卡是为一对姓伯德 (Bird) 的夫妇设计的，他们将要从英国伦敦市区搬到肯特的村庄里。设计通过砖块到防风板的转变比喻两个地区不同建筑材料的使用，进而来形容生活环境的转变。此外，这两个“鸟窝”造型使用箭头向上的符号，也具有打包和搬家的意义。



6 导言

8 第一章 创新设计思维的前期工作

- 10** 准备阶段：从设计简报开始的准备工作
- 22** 正式开始：如何利用蜘蛛图和思维导图
- 26** 团队合作下的创新思维方法
- 38** 工作室访谈：Hat-trick Design工作室
- 40** 课后练习：绘制思维导图

42 第二章 创造性思维

- 44** 激发创新思维的策略和方法
- 62** 创新思维方法的拓展知识
- 72** 工作室访谈：萨姆·温斯顿
- 76** 课后练习：制作拼贴画

78 第三章 了解受众的需求与设计的背景

- 80** 明确受众的方法
- 88** 分析客户及其竞争对手
- 94** 选择适合的材料与工艺
- 102** 工作室访谈：凯瑟琳·格里菲思
- 104** 课后练习：随机选择姓氏、对象和色彩

106 第四章 构思创意的实用方法

- 108 在工作室内构思创意的方法**
- 124 在户外构思创意的方法**
- 132 工作室访谈：詹姆斯·卡佩**
- 134 课后练习：创建导视设计**

136 第五章 创意的整理与扩展

- 138 通过多种途径整理创意**
- 142 利用综合的方法扩展创意**
- 152 工作室访谈：Re-shape invent工作室**
- 154 课后练习：建立学科之间的联系**

156 第六章 创意的表达与应用

- 158 交流和表现创意**
- 178 创意的应用阶段**
- 182 工作室访谈：Salad Creative工作室**
- 184 课后练习：绘制分类表**

- 186 结语**
- 188 参考文献**
- 190 索引**
- 192 鸣谢**

014039235

J06
300

设计师
生存手册
DESIGNERS'
SURVIVAL GUIDE

创 新

Idea

设计

Generation

思维

〔英〕尼尔·伦纳德（Neil Leonard）

〔英〕加文·安布罗斯（Gavin Ambrose）／编著

王玥然／译



J06
300



北航

C1726716



中国青年出版社

©AVA Publishing SA 2012
This book is published by arrangement with Bloomsbury Publishing PLC.

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由英国 Bloomsbury 出版社授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室 中国青年出版社
010-65233456 65212870 010-59521012
<http://www.shdf.gov.cn> E-mail: cplaw@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号：01-2013-7925

图书在版编目(CIP)数据

创新设计思维 / (英) 伦纳德, (英) 安布罗斯编著; 王玥然译. — 北京: 中国青年出版社, 2014. 3

(设计师生存手册)

书名原文: Idea generation

ISBN 978-7-5153-2248-3

I. ①创 … II. ①伦 … ②安 … ③王 … III. ①艺术 - 设计 - 创造性思维 - 研究 IV. ①J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 041839 号

策划编辑 赵媛媛 陈 皓
责任编辑 刘稚清 张 军
助理编辑 赵 静
封面设计 六面体书籍设计 彭 涛

设计师生存手册：创新设计思维

(英) 伦纳德, (英) 安布罗斯 / 编著; 王玥然 / 译

出版发行:  中国青年出版社
地 址: 北京市东四十二条 21 号
邮政编码: 100708
电 话: (010) 59521188 / 59521189
传 真: (010) 59521111
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
印 刷: 深圳市精彩印联合印刷有限公司
开 本: 787×1092 1/16
印 张: 12
版 次: 2014 年 4 月北京第 1 版
印 次: 2014 年 4 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-2248-3
定 价: 59.80 元

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系

电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.cypmedia.com

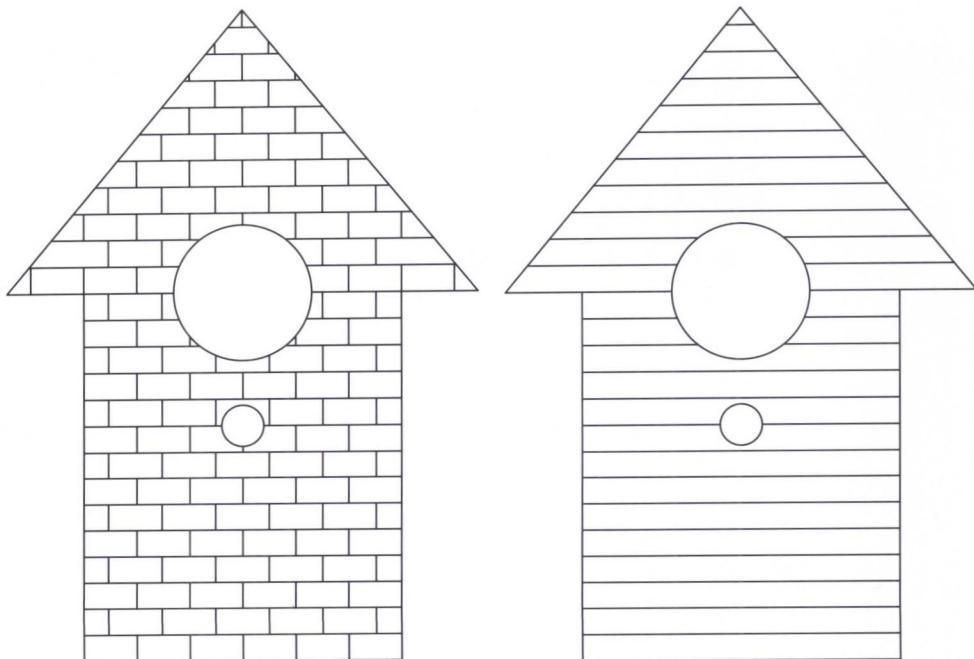
“鸟儿们”一家从伦敦南部的房屋搬到肯特的一个舒适 的谷仓去了

0.1

搬家卡

道林·邓肯 (Dowling Duncan)

最简单的方案往往是最有效的。这个带有鸟窝图案的搬家卡是为一对姓伯德 (Bird) 的夫妇设计的，他们将要从英国伦敦市区搬到肯特的村庄里。设计通过砖块到防风板的转变比喻两个地区不同建筑材料的使用，进而来形容生活环境的转变。此外，这两个“鸟窝”造型使用箭头向上的符号，也具有打包和搬家的意义。



6 导言

8 第一章 创新设计思维的前期工作

- 10** 准备阶段：从设计简报开始的准备工作
- 22** 正式开始：如何利用蜘蛛图和思维导图
- 26** 团队合作下的创新思维方法
- 38** 工作室访谈：Hat-trick Design工作室
- 40** 课后练习：绘制思维导图

42 第二章 创造性思维

- 44** 激发创新思维的策略和方法
- 62** 创新思维方法的拓展知识
- 72** 工作室访谈：萨姆·温斯顿
- 76** 课后练习：制作拼贴画

78 第三章 了解受众的需求与设计的背景

- 80** 明确受众的方法
- 88** 分析客户及其竞争对手
- 94** 选择适合的材料与工艺
- 102** 工作室访谈：凯瑟琳·格里菲思
- 104** 课后练习：随机选择姓氏、对象和色彩

106 第四章 构思创意的实用方法

- 108 在工作室内构思创意的方法**
- 124 在户外构思创意的方法**
- 132 工作室访谈：詹姆斯·卡佩**
- 134 课后练习：创建导视设计**

136 第五章 创意的整理与扩展

- 138 通过多种途径整理创意**
- 142 利用综合的方法扩展创意**
- 152 工作室访谈：Re-shape invent工作室**
- 154 课后练习：建立学科之间的联系**

156 第六章 创意的表达与应用

- 158 交流和表现创意**
- 178 创意的应用阶段**
- 182 工作室访谈：Salad Creative工作室**
- 184 课后练习：绘制分类表**

- 186 结语**
- 188 参考文献**
- 190 索引**
- 192 鸣谢**

好的设计来自好的创意，并能满足设计简报的要求。要想获得成功的可视性解决方案，必须具有绝妙的创意，还要做能为你提供多种设计方案的研究。这本书即讨论了设计师构思创意的多种方法。

创意的产生有很多阶段，从宏观到微观，从头脑风暴到更有明确目标、更有选择性的策略系统。创造性思维是可以被开发的技能。本书探讨的各种方法、理论和策略，将帮助你开发创造性思维。

多年以来，平面设计师一直在使用各种技术和战略构思各种新奇、创新的想法和设计解决方案。他们还会探索一些具有历史角度又与自己的设计作品有关的想法和设计解决方案。

这本书还以一些伟大设计师的作品以及作家的作品为基础，介绍了批判性思维方式。它既涵盖了抽象的想法，又提供了一些实际例子、战略、案例研究和练习。

创意是好设计的基础。生成、选择和开发好创意，是你作为一个职业平面设计师的基本技能。这本书将帮助你入门，并帮助你构思更多的创意和一系列有趣、有效的设计解决方案。

0.2

Alternative品牌葡萄酒

The Creative Method工作室

在竞争激烈或接近饱和的市场中，你需要特别努力地工作，才能使一个产品脱颖而出。一个真正强大的创意可以创造产品的独特卖点（USP, unique selling point）。这个优质有机葡萄酒包装的设计简报，是要将这个产品变成人们谈论的焦点——有些东西是不能错过的。产品非常关注有机性，产品的名称“Alternative”就反映了有机包装新的表现形式。包装的每一个部分都是有机的——从激光切割的轻木，到绳子和将标签黏贴到瓶子上的蜡，甚至连印刷图像用的墨水都是有机的。

0.2



第一章 创新设计思维的前期工作

这一章将帮助你了解构思开始阶段的前期工作。自己或者与小组一起进行简单的练习，将会帮助你掌握构思产生的基础方法。

我们将工作流程以一种清晰、实用的方式进行了介绍，这样你就能轻易地将其应用到你的创作中。为了更进一步地帮助你了解这些流程在教学以及工作中的运用，我们将会介绍一些案例和实践活动。这些活动将会为我们搭建一个基础，使我们更好地讨论将在后续章节中介绍的、具有挑战性的创意。

在了解有助于产生创新设计思维的活动和技巧之前，你可以通过多种方式来让自己做好准备。如果你将设计进程看做一个旅程，创意就是你一路上看到的东西，而最初关于路线的一些想法将帮助你规划整个旅程。

在一个设计项目中，无论你是一名学生还是一名专业人士，你最应该关心的都是设计简报。设计简报是一个重要的工具，它将告诉你需要创造的是什么，设计的最终目标是什么和谁将使用最终设计——有效的构思过程将帮助你实现简报的要求。你不应该给自己太多限制，应该开拓思维去探索所有可行的方式。

在构思的过程中，你应该不断回顾设计简报的内容，并考虑你正在做的工作是否能帮助你取得进展。虽然花时间去充分发掘想法是好的，但你要明白项目的各个要求。在客户限制设计时间的时候尤其如此。客户会要你去探索和发现创新的解决方案，但他们也会要你将设计的进程保持在合理的轨道上。

熟悉了设计简报的内容之后，就可以开始做事情了！你可以从项目的任何一个环节开始。一个新项目看起来会像一个庞然大物，所以要尽量从一个可以激发你灵感的环节开始。本书将鼓励你去挑战自己的设想，并打破自己习惯的模式，这样你就可以实现远远超出自己期望的目标。

1.1

英国牛津布鲁克斯大学

Hat-trick Design工作室

牛津布鲁克斯大学（Oxford Brookes University）是英国名列前茅的教育机构，它委托Hat-trick Design工作室设计了一系列在校园中使用的环境再生图标。这些图标被印刷或雕刻在图板上，并被放在了校园的各个地方。这些简单的图标非常形象地暗喻了学校重建校园的活动。Hat-trick Design工作室解释说：“设计采用了能表现学习和成长的图形——树。每一棵树都有各自的创意，以显示大学的多样性和广度。树这个图形同时也表现了牛津校园绿树成荫的特征，以及‘十年树木，百年树人’的理念。该设计与校园重建活动同时进行，并使用了一百五十多种树木的图形。”

小贴士 #1——仅仅是开始

太多的限制很容易阻碍一个项目的开始。选择一个环节，设置一个时间限制（比如一个小时），完成之后就放下它再选一个环节。

