

GRAPHIC DESIGN PROCESS

本书是平面设计领域学生、教师的重要读本，也是对
其同辈工作方法感兴趣的设计实践者们必读之书。

美国视觉设计学院用书

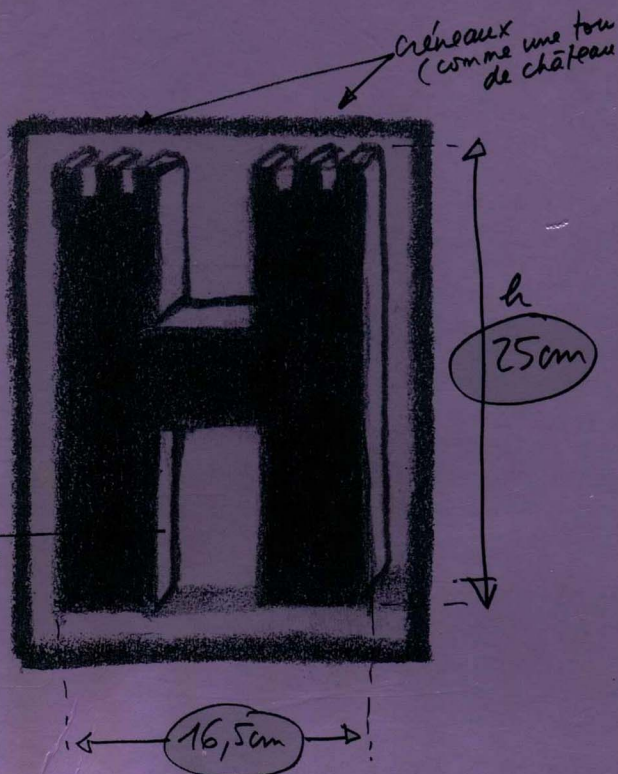
平面设计过程

灵感、绘画、叙事、
抽象、深入、编程与
印刷设计全程

编著：【美】南希·斯科罗丝 托马斯·韦德尔
翻译：周彦

GRAPHIC DESIGN PROCESS
From Problem to
Solution 20 Case Studies

广西美术出版社



“一部研究深入、行文优美、
编撰精良的设计书。”

斯德凡·施德明
Stefan Sagmeister

美国视觉设计学院用书

平面设计过程

灵感、绘画、叙事、
抽象、深入、编程与
印刷设计全程

编著：【美】南希·斯科罗斯 托马斯·韦德尔
翻译：周彦

GRAPHIC DESIGN PROCESS

From Problem to
Solution 20 Case Studies

广西美术出版社

“一部研究深入、行文优美、
编撰精良的设计书。”

斯德凡·施德明
Stefan Sagmeister

图书在版编目 (C I P) 数据

平面设计过程 / (美) 斯科罗斯, (美) 韦德尔著;
周彦译. —南宁: 广西美术出版社, 2013.12

书名原文: Graphic Design Process: From Problem
to Solution

ISBN 978-7-5494-1068-2

I. ①平… II. ①斯… ②韦… ③周… III. ①平面设
计 IV. ①J506

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第295203号

Text © 2012 Nancy Skolos and Tom Wedell

Translation © 2013 Guangxi Fine Arts Publishing House Co., Ltd.

该书于2012年由Laurence King Publishing Ltd., London出版公司制作并出版。中文
版经其授权在中国大陆 (香港、澳门和台湾除外) 出版销售, 不得出口销售。

版权所有, 侵权必究。

美国视觉设计学院用书

平面设计过程

灵感、绘画、叙事、抽象、深入、编程与印刷设计全程

编 著: [美] 南希·斯科罗斯

[美] 托马斯·韦德尔

翻 译: 周 彦

图书策划: 韦丽华

责任编辑: 谢 赫

出 版 人: 蓝小星

终 审: 黄宗湖

装帧设计: 陈 凌

审校人员: 曾小珍 陈小英 林亚明

出版发行: 广西美术出版社

地 址: 南宁市望园路9号 530022

网 址: www.gxfinearts.com

印 刷: 深圳当纳利印刷有限公司

开 本: 203 mm × 254 mm 1/16

印 张: 12

印 次: 2015年1月第1版第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5494-1068-2/J · 2079

定 价: 75.00元

美国视觉设计学院用书

平面设计过程

灵感、绘画、叙事、
抽象、深入、编程与
印刷设计全程

编著：【美】南希·斯科罗斯 托马斯·韦德尔
翻译：周彦

GRAPHIC DESIGN PROCESS
From Problem to
Solution 20 Case Studies



广西美术出版社

5
+
5
0
2
-
+
-
0
+
5

《平面设计过程》深入调研了平面设计活动——这个领域涵盖了多种媒介，涉及众多题材，且从无数其他学科获取灵感。这本书是我们欢乐的映射，源自我们制作平面设计工作的快乐：目睹创意渐渐成形，到忘我于思考中，并最终有了结果。

深入了解设计过程能凸显具有创造意义的工作。那些乐于与我们分享其思想和体验的设计师，他们的哲思照亮了我们、启发了我们，让我们常常感到如此亲切、深度认同而又动力充盈。我们把这些编辑成书，其目的是要进行一次探讨，一次关于当代平面设计创造性过程的探讨，以期让学生们和职业设计师们如我们一样受到鼓舞鞭策。

这20个案例的集选，其特点是他们的设计师都有显而易见的、步步可循的方法轨迹。每位设计师都综合运用多种途径，而他们都肯定地说，平面设计实践中没有唯一的方法，每个项目都有其独特的工作路径。

引言	1
1 研究	3
1.1 设计要领 A2/SW/HK工作室, 伦敦	4
1.2 布图/建模 杜伯利设计工作室, 洛杉矶	10
1.3 客户 约翰逊智库, 伦敦	18
2 灵感	27
2.1 找到实物 梅勒·汉默, 阿姆斯特丹 亚拉·库利, 贝鲁特	28
2.2 材料 平面思维工具工作室, 伦敦	34
2.3 拼贴 斯科罗斯、韦德尔, 波士顿	42
2.4 通感 詹姆斯·戈金, 芝加哥	50
3 绘画	59
3.1 简图 米歇尔·布维, 巴黎	60
3.2 速写本 艾德·费拉, 洛杉矶	70
3.3 字体设计 赛勒斯·海史密斯, 普罗维登斯	78

4 叙事	89
4.1 图书设计	
罗兰·怀尔德, 洛杉矶	90
4.2 视觉模式	
媒公司, 伦敦	98
5 抽象	109
5.1 符号	
安尚秀, 首尔	110
5.2 字形作为形象	
雷夫·斯拉沃格, 苏黎世	116
5.3 标志	
迈克尔·布雷特, 纽约	126
6 深入	137
6.1 重复	
菲利普·埃皮罗格, 巴黎	138
6.2 系统	
安妮特·兰姿, 巴黎	
文森特·佩洛特, 巴黎	146
7 协作	155
7.1 编程	
本·弗莱, 波士顿	156
7.2 作品印刷	
莱奥纳多·索罗里, 里米尼	164
7.3 片头	
斯蒂芬·富勒, 纽约	
艾哈迈德·艾哈迈德, 洛杉矶	174
致谢/致谢名单	186

引言

尽管设计过程少有一线贯通，为了便于审阅主题，我们还是按时间模式排列此书：从最基础的篇章“研究”与“灵感”开始，进而深入实现创意的策略及技巧阶段，即“绘画”、“叙事”、“抽象”、“深入”。本书的结尾一章“协作”，探讨了通过行业内外的合作伙伴来提高平面设计的有效途径。我们的目的，并非要开出一张固定的方法论“处方单”，而是想探究在设计过程的每一个阶段最高层次的思维方式。

每一个案例都精述一个专门的设计或是一个按主题分类的项目选择，有些论题，通过对一个问题的深入剖析而得到较好的答案，而另一些论题，则需要更加广泛的例证。设计师们的视觉模式极其不同，但所有项目的一个共同的特征是其视觉语言的开放性。这样的视觉语言伸展到设计过程以外，让受众参与其中。

可以断言，所有天才设计师的共通之处是他们与生俱来的才能、超常的举止，或者是独具个性的工作风格，这些让

他们有能力驾驭复杂的问题。然而，本书进行专访的设计师们，他们的经历中只能找到几个可以推知的共通方面：设计师越是忙碌，他脑子里创造性的想法就越多；创意总是在设计师最意料不到时出现；年轻时代受到视觉艺术的熏陶，有一位亲戚、老师或朋友带他走上了设计之路。

如果说设计过程有什么固定模式，那也是各种设计项目本身的限制使然。尽管，从表面上看，时间和预算这些常有的限制像是与创造行为背道而驰，但正是这些限制，激发了创造性的解决手段。执着于对一个问题广泛深入地研究分析，融入自己个性的视觉，勤于创新涉险，这就展示了一个非同寻常的设计过程，其结果是，不仅找到了当前问题的解决方法，同时还构建了一种新的视野，步入了未来的设计项目。

许多年来，平面设计历经了众多的视觉和技巧潮流，有些流派仍然是平面设计的一道风景线，而更多的流派却随波远去。此书推崇创造作品的历练，这样的历练，在人生黄昏的时候，是最大的回报。

1.1 设计要领

A2/SW/HK工作室，伦敦

1.2 布图/建模

杜伯利设计工作室，洛杉矶

1.3 客户

约翰逊智库，伦敦

1 研究

在设计过程中，通过研究去了解一个设计项目的背景是极为重要之事。尽管设计师通常都急于专注于一项任务的形式方面，但同样重要的是，弄清楚该项目在怎样的体系内进行、有什么样的外在力量会影响项目的最终效果。

下面的案例，通过“设计要领”、“布图/建模”以及“客户”，探究了一些重要的策略，它们有效开展工作、解决复杂设计问题的基础准备。

设计要领是对一项任务的详细说明，由客户与设计师完成（两者独立完成亦可），或者由双方协商而定。要领阐明了项目的目标，包括意向受众、预期有效期及总体目的；要领也详述了各种限制，如预算、交稿期限等，通常提出各种预期考虑。

概念图是模板建构，用以更加深入地思考所面临的问题。设计师或设计团队从主观及客观两方面来审视该项目，从而搜罗出项目与相关系统的各种联系——穷尽所有可能的关联。这些模板不仅使该任务得到全面的理解，还能产生直观艺术品，有利于各方合作者共享创意¹。

尽管进行研究是进入系列案例分析最合乎逻辑的起点，但需谨记，设计是一个反复的过程。分析要与草图及快速造型同步进行，以便获得设计师与客户/使用者一次次的反馈²。与委托方客户保持信息对话，以建立起紧密的合作关系，这一点对于整个项目的成功完成至关重要。

1. 2010年10月与休·杜伯里（Hugh Dubberly）访谈。

2. 同上。

设计要领

“设计要领是定义项目的优势及局限的关键，这两方面对寻求项目的最佳途径同样重要。”

对于伦敦A2/SW/HK工作室的创建者司各特·威廉姆斯（Scott Williams）和汉瑞克·库贝尔（Henrik Kubel）来说，创造是一个明晰的过程，源于客户的设计概要，并通过一连串逻辑连贯的决策而自如地演进形成。库贝尔说：“我们的大多数工作背后，都有个创意，使设计具有意义……有一个起点，也需要一个方向、一个理念，那样的方向/理念并非双关语或陈词滥调，而是一些有用的、实际的且恰当的东西。每一个项目都有一个目标、一个任务，而这每一部分都很关键……设计要领是定义项目的优势及局限的关键，这两方面对寻求完成项目的最佳途径同样重要。这一过程始于与客户的第一次谈话，继而，就进入为之绞尽脑汁阶段。”

一个很好的例子是，A2工作室为2012年英国泰特（Tate）美术馆特纳奖（Turner Prize）展览设计的“阅览室”——在展览的出口处，参观者可以留下评论，欣赏艺术家们的作品，还可观看艺术家访谈。特纳奖每年颁给一位英国当代艺术家，4位入围艺术家在展览中作特别介绍，这让公众总是热论不休，正因如此，泰特美术馆请A2设计室另外设计了展览区，作为展览的最后区域，可以在那儿开展与公众的对话并听取他们的意见。这一设计项目要领的主要点为：这个展览区必须是阐释性、情景性的空间；第5个展室是前面4个展室自然的延伸；一间29.50英尺×29.50英尺（9.00米×9.00米）的开放性展区；由可移动组合构成，可以重复使用至少5年。这家美术博物馆提供给A2精确的产品预算，并要求A2在6—8周内提供解决方案。





A2/SW/HK工作室为英国泰特美术馆特纳奖展览设计的展览结束厅，欢迎公众的参与。

“一旦进行了对话并有了概要，就没有什么特别的方法可循，要的只是生活的体验与知识的积累。”

根据设计概要要求，需要一个可移动、可重复使用的展览区，这引导了A2的模块式设计，从精心设计的墙板框架系统以适应现有的空间，到可用的纸张规格材料，都需要模块式设计。他们建造了泡沫板样板，用来观测各种材料的大小，从而决定组合这些材料最一致、最经济的方法。

人体工程学及人体能伸展的极限自然就规定了评论区的位置，这个区域被安置在房间的周围，评论卡也成了模块设计元素，卡片背后的设计理念是A2深入透彻设计过程的一个有力的例子。

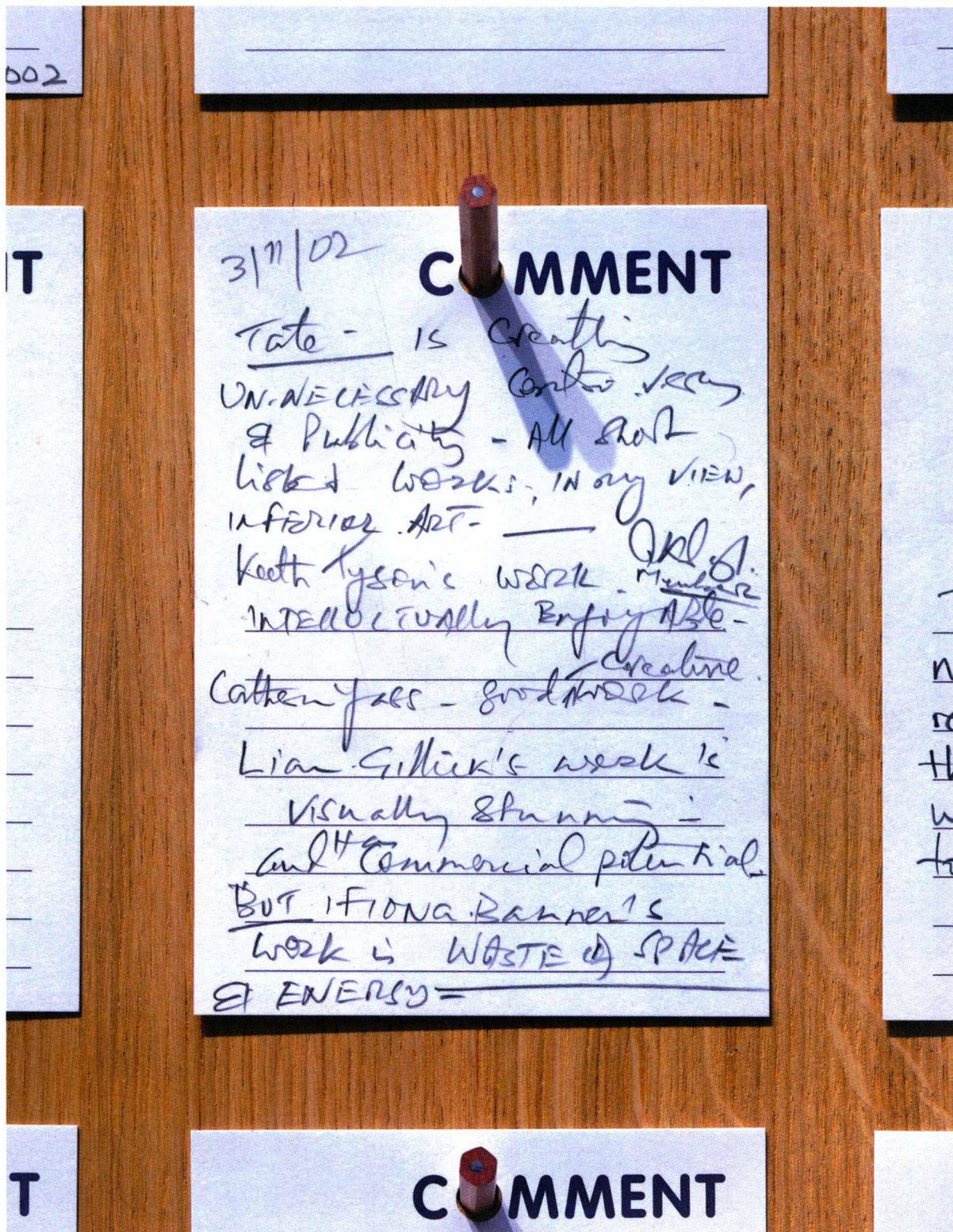
从邮政部门的规范考虑，A2决定其评论卡应该是明信片般大小。铅笔有了双重用途，还用作把卡片固定在墙上的钉子，穿过单词“comment”（评论）中的字母“o”，像是在强调公众参与行为。这个单词很大，且把字母“o”置于中间，使卡片在铅笔的固定中保持方正平衡。文本用该博物馆固定的泰特字体，其色彩与墙壁的颜色相配，而墙壁的色彩每年都会改变。

当代艺术，特别是概念艺术，是影响A2完成其设计的关键因素。概念艺术在这一展览设计中显而易见，而这一设计本身就是概念艺术——设计的要领是其概念，设计的物化表现完全支撑着设计的概要构思。具有讽刺意义的是，A2的设计者并不想被看成艺术家。威廉姆斯宣称：“我们不是艺术家，我们没有艺术家的灵感。”

“如果不是6周的工作时间，我们也许现在还在工作——交稿期限是要抢时间的——是那个疯狂设计过程的组成部分，它能强迫你停止工作。”



评论卡片是模块系统的一部分，它们环绕在观众参与区的周围。



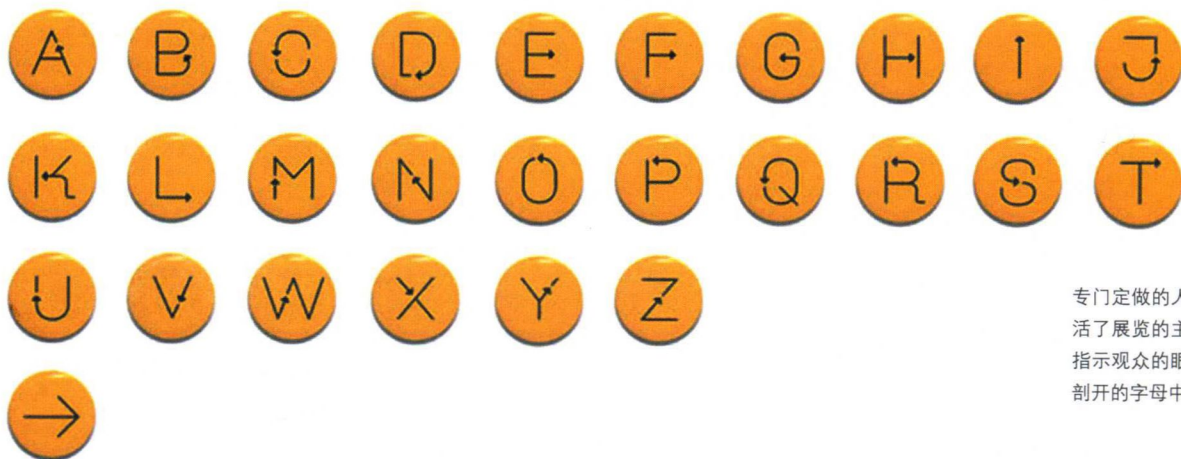
明信片大小的评论卡片、铅笔用作固定钉、单词“comment”的位置，所有这些设计要素，用以支撑要领中观众参与的目标。

为伦敦设计博物馆制作“人类工程学——真实设计”的展览中，A2与会展建筑师迈克尔·马里奥特（Michael Marriot）合作，共同进行标志、应用图学、在线平面设计工作及印刷材料选择等。设计要领的基本导向是：设计出鲜明的会展标志，传递及阐释出设计中人类工程学的主题，使其能清晰、简明地被广大受众理解。

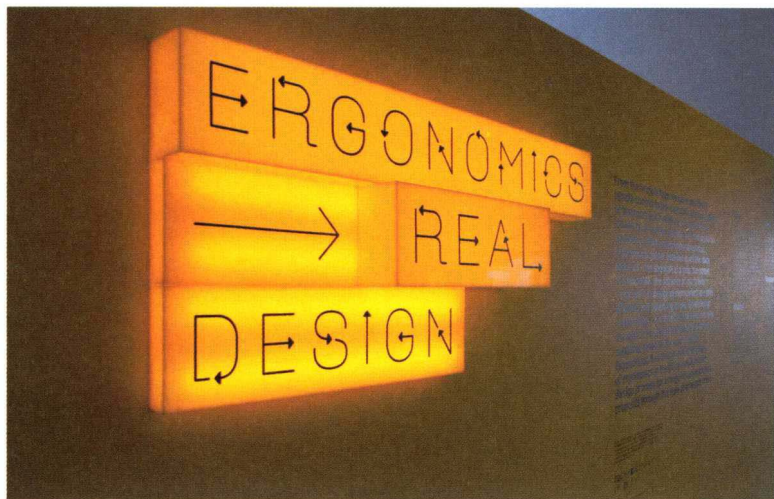
为清晰地传递人类工程学的主题，所有的设计构思，包括规模、显现度等，都需基于人类因素考虑。比

如，黄色与黑色颜料同时使用于墙壁、展位及平面设计的所有设计中，因其是高显现度的色彩组合，常常用于机场、道路的公共标志系统。

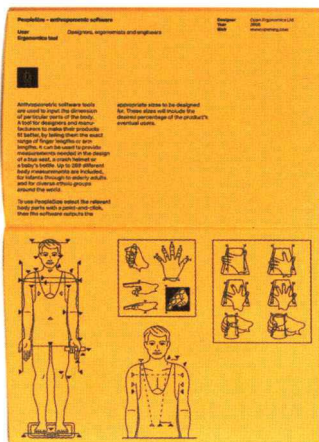
用于此展览的两种字体——人体工程学字体及新铁轨字体——都是由本设计室设计的。人体工程学字体是专为此次展览而设计的，新铁轨字体则是在与玛格丽特·凯尔弗特（Margaret Calvert）的合作中产生，是凯尔弗特1965年为英国铁路所设计字体的变体。



专门定做的人体工程学字体激活了展览的主题，通过箭头，指示观众的眼睛穿行在每个解剖开的字母中。



展览标志、应用平面图学、小册子，包括为伦敦设计博物馆“人体工程学——真实设计”所创制的最原始字体展示。
迈克尔·马里奥特的展览设计。



创意DNA

A2/SW/HK工作室

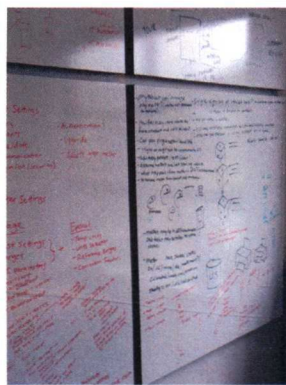
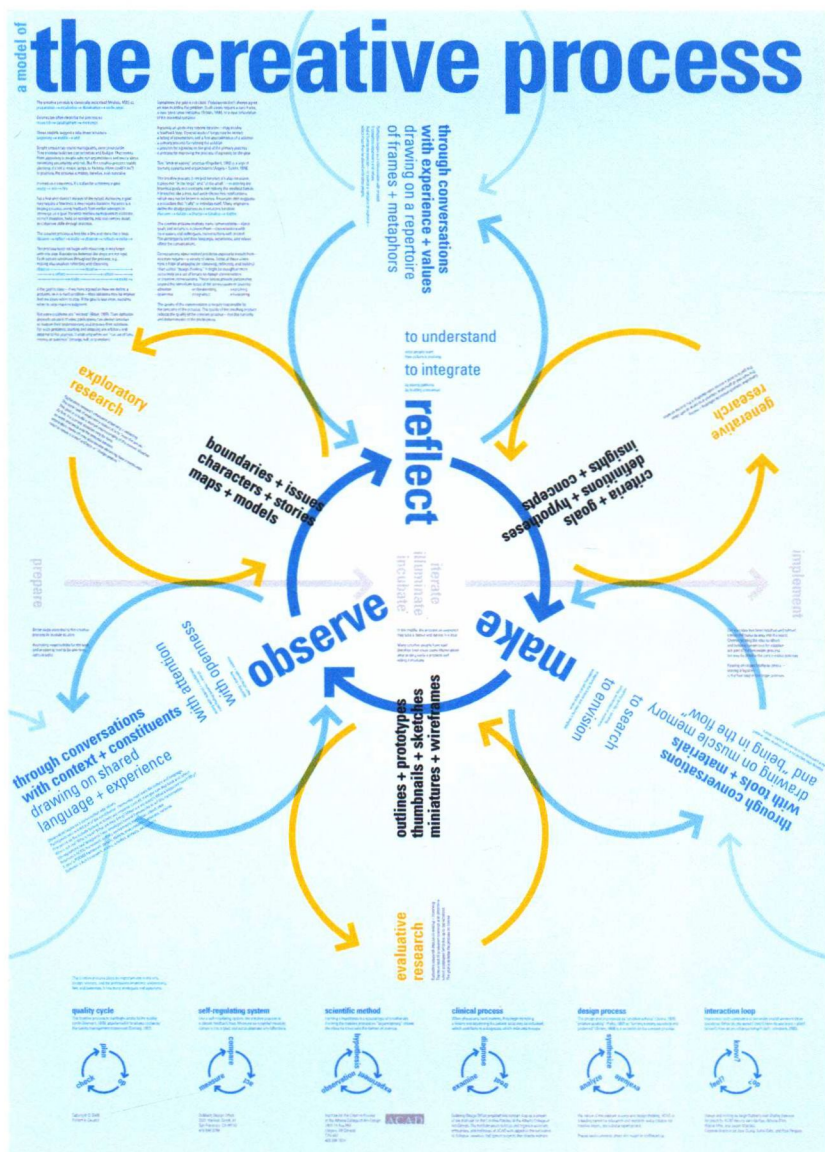
A2/SW/HK是伦敦一家独立设计工作室，由毕业于皇家艺术学院的司各特·威廉姆斯与汉瑞克·库贝尔创立于2000年。A2/SW/HK工作室与国内及国外的客户合作，进行设计咨询、艺术指导，也进行标志、出版物、会展及网页设计，还为所有的媒介创造独特的字体。威廉姆斯与库贝尔都是世界平面设计协会（Alliance Graphique Internationale）的会员。

2009年，威廉姆斯和库贝尔创立了A2-字体库，这是他们10多年独特创意字体的呈现和发布。A2-字体库定期创造并发布各种字体，还为杂志、报纸及商标等量身定做字体，其客户包括纽约现代艺术博物馆和伦敦泰特现代艺术馆、泰特不列颠美术馆、V&A博物馆（维多利亚与艾伯特博物馆）和设计博物馆，还有伦敦的皇家艺术学院、企鹅图书、费顿出版社、费伯-费伯出版社、《壁纸》杂志（Wallpaper*）和英国皇家邮政。

布图/建模

“如果希望改进产品，就必须改进制作过程；我们不仅必须时时重新设计产品，还必须改变我们的设计方式。”

休·杜伯利（Hugh Dubberly）以及他的杜伯利设计工作室（DDO）以其批评性思维蜚声当代设计实践圈，他们极力推崇策略规划。杜伯利勾勒出一系列布局体系，由其团队推出：“理念图旨在挖掘杰出的创意，呈现研究成果，就像海报那样独立出现；工作模块展示工作者的目的及任务、技术体系以及商业运营过程，且反映出我们对于此项目的背景知识；任务一流程图记录下所用软件、工作过程、服务内容，或者，为新参与者展示计划。”一些图是一个较大设计的一部分，而另外一些，则是其设计过程的直观呈现，用作教学工具。



上图：杜伯利设计工作室里的白色模块板是可移动的。

一间整齐宽敞的阅览室有助于提高杜伯利设计工作室成员的研究热情。

左图：《创造过程模板》（*A Model of the Creative Process*），为阿尔伯塔艺术设计学院（加拿大）设计的系列理念图的一部分。