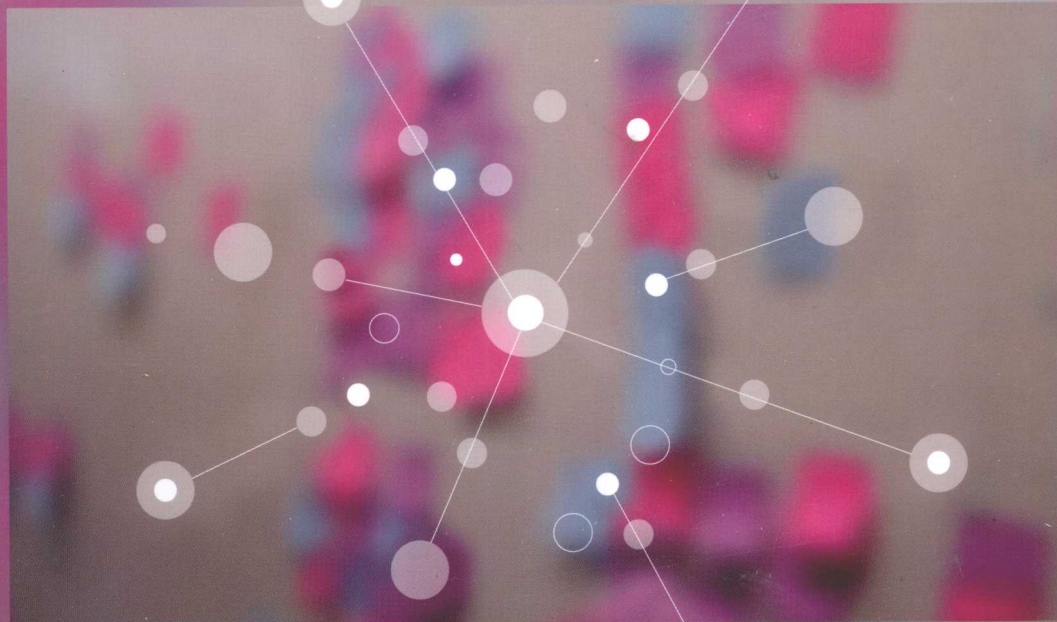




# 平面设计方法 及过程导论

[美] John Bowers 著

张嘉馨 译



电子工业出版社  
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
<http://www.phei.com.cn>

013030277

J506  
70

# 平面设计方法 及过程导论

[美] John Bowers 著

张嘉馨 译

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

J506  
70

Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application

978-0-470-50435-2

John Bowers

Copyright © 2011 John Wiley & Sons, Inc.

All Rights Reserved. This translation published under license.

本书中文简体版专有出版权由 John Wiley & Sons, Inc. 授予电子工业出版社。未经许可，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：01-2013-0463

#### 图书在版编目 (CIP) 数据

平面设计方法及过程导论 \* (美) 鲍尔斯 (Bowers, J.) 著 ; 张嘉馨译 .

— 北京 : 电子工业出版社, 2013. 4

书名原文 : Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes:  
Understanding Theory and Application

ISBN 978-7-121-19679-9

I . ①平… II . ①鲍… ②张… III . ①平面设计IV . ①J506

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 037226 号

策划编辑：胡先福

责任编辑：胡先福

印 刷：三河市双峰印刷装订有限公司

装 订：三河市双峰印刷装订有限公司

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：720×1000 1/16 印张：8.75 字数：170 千字

印 次：2013 年 4 月第 1 次印刷

定 价：39.00 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 zltz@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。

## 致 谢

感谢诸多设计师为本书提供设计作品，尤其是第 5 章特别提及的，他们是：安东尼奥·阿尔卡拉（Antonio Alcala）、米歇尔·鲍尔斯（Michelle Bowers，与作者无亲属关系）、朱莉·比勒（Julie Beeler）和布拉德·约翰逊（Brad Johnson）、索尔·森德尔（Sol Sender）以及瑞克·瓦力森蒂（Rick Valicenti）。同时，对以下人员表示诚挚感谢：约翰威立父子有限公司资深编辑玛格丽特卡明斯（Margaret Cummins），资深编辑助理劳伦·波普劳斯基（Lauren Poplawski），为本书的出版提供帮助的制作主编道格沙尔非米尼（Doug Salvemini），以及帮助起草本书底稿的卡林·沃伦（Karin C. Warren）。特别感谢在本书编写过程中给予我支持的家人、学生、朋友和同事，尤其是海伦（Helene）、杰克逊（Jackson）和索菲亚（Sofia）。

# 前 言

## 背 景

我所知道的大部分的平面设计师都对设计方法和设计过程持谨慎态度。他们认为形式化的方法与一些几乎不需要想法、努力或考虑实际问题的公式或花招相类似。在平面设计方法与过程这一课题上几乎没有可供平面设计专业学生参考的书籍。然而，我们却通过对设计方法的应用和设计项目的研究成果在这一课题上取得了进步，并获得成效。

在艺术设计中，理解、发掘与运用相关的平面设计方法及过程能增加更多的设计思路，它们能够扩展你的思维，使你更好地利用自身的能力；以此帮助你完成原创的、适宜的、启迪灵感且负责任的作品。

我的专业教育在很大程度上基于通过解决简单问题的方法启发创作灵感。这一方法对我一直很有用。早年我参加相关设计方法座谈，学习设计方法并从中获益。后来，在朗涛（Landor）与专业相关的经历加深了我对设计的兴趣和理解。我与研究特定受众群以获取预期响应的顾问一起工作，并开始通过阅读书籍、听取报告、相互交流和通过关注自身的设计过程来进行学习。

技术的发展和深刻的社会变革要求设计师找到多种方法来解决设计中的问题。由于受众群变得多元化、信息的获取更容易、数字化形成不同的群体，设计师必须正视设计问题与社会间的相互关系。而方法与过程的研究有助于理解这些问题的相关性。

## 重 点

本书说明并阐释如何通过把设计方法和设计过程应用于了解受众群、组织与运用设计内容、制定策略和界定目标。为了达到上述目的，本书不仅强调了与用户相关且以用户为中心的作品，而且突出了与用户无关、自发创作的作品，并使后者成为启发前者的一种方式。

本书以发现问题和解决问题为基本框架展开讨论。第1章概述了研究现状并介绍书中的相关论题。第5章深入研究几位杰出设计师的设计方法和设计过程。第2~4章涉及了研究方法与设计过程的应用（解译）、功能（目标）和执行（创建）。

## 目标与用法

一些方法与过程在人类活动中很常见且被人们无意识地使用，而另一些方法与过程需要通过学习、实践和思考才能被有效使用。

很多平面设计方法与过程来源于其他学科之中，并被广泛应用于平面设计。例如，格式塔心理学（人类感知形式的研究）属于心理学范畴但应用于标识设计。民族学研究（使用者行为模式的研究）属于人类学范畴但通常会在网页设计中使用。这些方法和在本书中探讨的其他方法有助于界定设计作为一门学科的属性。

本书将有助于你：

- 对主要平面设计研究的方法和过程有一定的认知。
- 理解、发掘和评价自身的方法及过程。
- 基于不同的社会背景、受众群及其响应做出更具策略性、批判性、协作性、民族性和创造性的设计。

即使最好的方法与设计过程也不能保证一定有好的设计。设计成功与否依然取决于能否集中精力、能否有效提炼先前的经验以及能否借助直觉与天赋。像一个精心设计并且恰当使用的地图坐标一样，设计方法只能提供一个概念性的框架来指导设计实践。

## 发现问题与解决问题



0.1 地球

### 发现问题

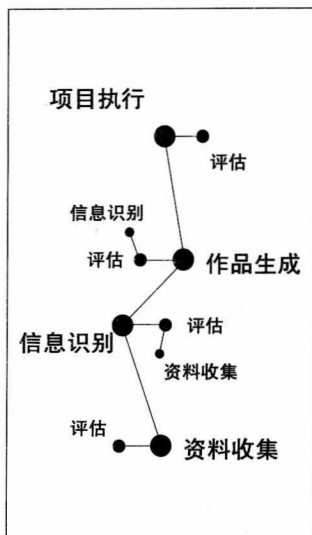
“发现问题”这一方法越来越多地应用于设计教育中，它通常着眼于论述与客户无关但以社区为基础的相关论题（例如，可持续性）；同时，它所展现的最终形式拥有不确定性（例如，传达某种信息的海报或邻居废物再利用的活动）。

### 解决问题

解决问题是指致力于改变某一事件或一系列情形的认知过程。

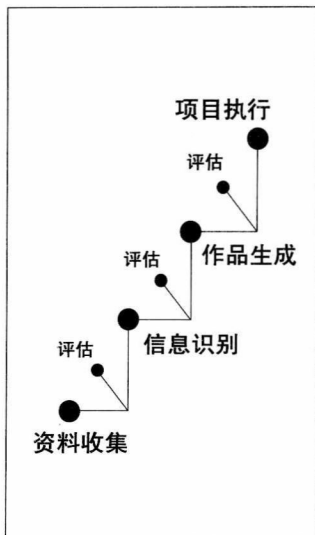
人类生来就是意义的探寻者和问题的解决者。一直以来，我们都在不断探索，寻求改善自身与他人，并对我们之间的互动和感受取得一定程度的控制。我们具备推理与逻辑思考的能力，所以在探索过程中我们可以进行联系、比较和判断。

就广义而言，这一过程就是解决问题。它通常是在对问题的思考和对解决方案的寻求过程中引发的；在这里，“问题”被视为挑战和机遇，而不是需要避免的事物。



### 0.2 分支方式

通过回顾问题的状况而得出解决方法。



### 0.3 线形方式

通过有次序的发展而得出解决方法。

#### 问题 - 解决的阶段

问题 - 解决包括四个基本阶段：资料收集、信息识别、作品生成、项目执行，可以按照不同的方式对它们进行分类：

- 发现
- 创建
- 推广
- 扩展

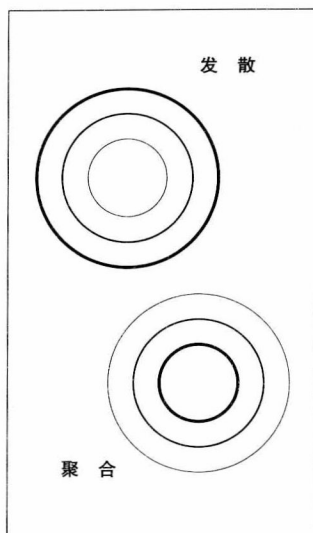
Doblin Group (美国著名设计公司。译者注)

- 观察
- 学习
- 提问
- 尝试

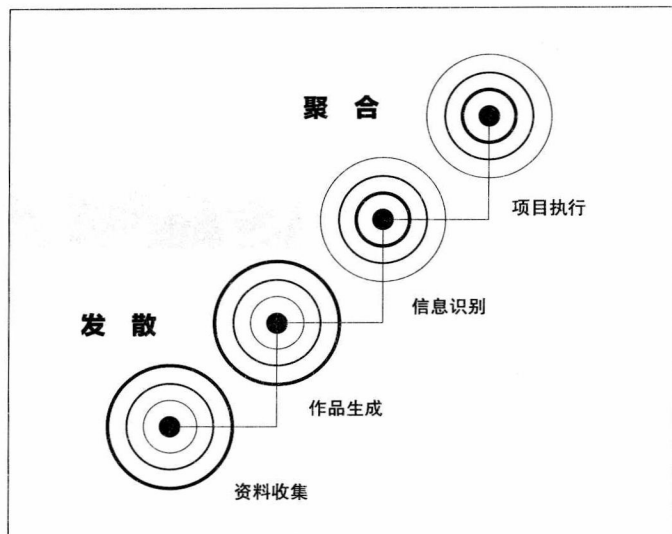
IDEO (美国著名设计公司，成立于1991年；由大卫·凯利设计室、ID TWO设计公司和Matrix产品设计公司合并而成。译者注)

在平面设计中，四个解决问题的基本阶段分别是：资料收集、信息识别、作品生成、项目执行。这几个阶段可以按不同的方式进行派生，或将它们置于线性的进程中，或将它们进行发散或聚合。大部分平面设计活动都以发散的方式进行，在每个阶段都进行思考、分析和评估；而很少有平面设计创作按照线性路径进行。

在整个设计过程中，这四个阶段相互重叠而且可能叠加进行。在解决具体问题时，返回到上一阶段的现象是正常的，这样做的目的是为了仔细考虑当前的问题，而不要过早做出论断。



0.4 发散与聚合



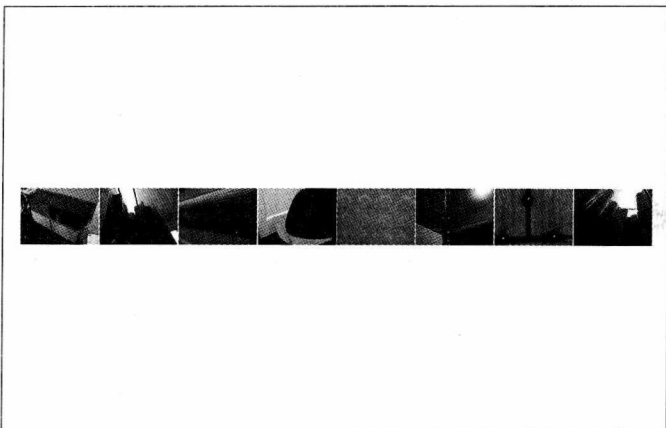
0.5 发散思维、聚合思维及解决问题

在设计过程中，发散思维（发现、预测、识别和思考）和聚合思维（排序、生成、完善和制作）相互交织。

#### • 发散与聚合

解决问题的过程在发散和聚合、扩展与收缩的相互交织中进行。发散思维的过程是对设计理念进行识别、创造并制定不同的解决问题的方案；而聚合思维的过程是在先前阶段的多种探索中选取和发展设计理念。

在资料收集阶段，过程随着信息的收集而发散和扩展；随后在信息识别阶段，设计过程随着信息的分析而收缩。然后，在作品生成阶段，过程再次随着多种设计理念的制定而扩展；随后在评估阶段，设计再次收缩，一个设计理念被选取、完善和执行。尽管每个阶段都有其独有的特点，但这些阶段却相互叠加。



#### 0.6 埃姆斯 (Eames) 家具集锦册的照片, 2003

设计: 约翰·鲍尔斯

在最初阶段, 发现关于项目的主要信息。

在第2章和第5章中阅读更多内容。

#### ● 资料收集

理解问题的框架结构和细节信息是解决问题的第一步。此阶段在很大程度上由用户与设计团队的成员共同进行。通常包括以下活动:

- 与客户交谈并听取其需求
- 阅读相关主题
- 造访实体空间
- 与他人进行非正式交谈
- 汇集设计团队
- 回顾并呈现收集的信息

### 项目简介

- 问题概要
- 目标与策略
- 目标受众群
- 应交付产品
- 截止日期
- 资源与参与者
- 反馈路径
- 评估方法

4. 对每一个使用者而言, 想要得到的体验是什么? (行为/活动)  
体验简易、乐趣和埃姆斯作品的相关属性; 通过单独或多种渠道获取信息。

5. 有关工作特点的因素或限制工作的因素有哪些? (与目前场所、技术要求、预算限制等的结合)

本项目是公益性质的, 没有预算。先前没有电子版或者印刷版的(例如, 型录设计)文本或型录册。

6. 在项目团队所使用的过程或方法是什么? (可用性研究、框架结构等)

可用性:

由于项目是公益性的, 所以不需要进行正式/商业的可用性测试。由亚利桑那大学 Treistman 新媒体中心的同学和同事(经验丰富的程序员和设计师)进行评估。通过与受众群交流(与同事一起工作和教学生)预测它们的导向能力。

过程/方法:

- 设计理念
- 视觉审查/定位矩阵
- 功能列表
- 框架结构
- 建筑/界面

## 0.7 项目简介的构成

在第3章和第5章中阅读更多内容。

## 0.8 埃姆斯(Eames)家具集锦册的设计理念, 2003

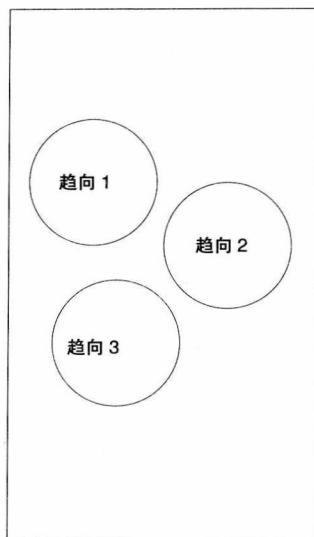
设计: 约翰·鲍尔斯

写出概括项目构成和目标的项目简介。

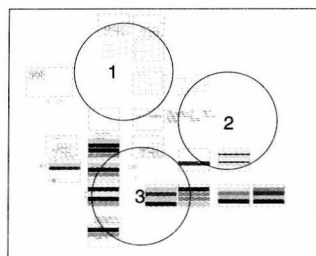
### ● 信息识别

这个解决问题的阶段包括: 确定项目目标及不同的组成部分, 对这些组成部分进行合理分类并将它们进行排序; 进而确定设计目标, 制定基本设计理念。通常包括以下活动:

- 选择性地访问目标受众群成员
- 对整体和参照组进行视觉审查
- 创建定位矩阵
- 写出设计简介
- 对内容进行书写、接收、组织和排序
- 回顾并呈现收集的信息



0.9 生成趋向



0.10 信息识别

埃姆斯 (Eames) 家具集锦册,  
2003

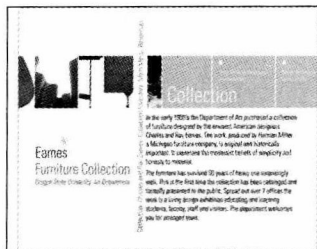
设计: 约翰·鲍尔斯

在第4章和第5章中阅读更多内容。

#### ● 作品生成

在这一阶段设计中的问题将得到进一步解决。此阶段的目标是形成明确的设计理念。创建设计作品中的视觉和语言要素；以及关于一个设计理念的多种视觉表达(趋向)，并选择其中的一个趋向进行深入。通常包括以下活动：

- 建立思维导图和视觉矩阵
- 生成属性列表和陈述设计理念
- 创作手绘的草图、图像；并对材质进行研究
- 在计算机上进行色彩、字体、框架结构和版式的研究
- 在计算机上进行再设计
- 回顾并呈现作品



### 0.11 埃姆斯 (Eames) 家具集 锦册中的页面，2003

设计：约翰·鲍尔斯

选取与完善单个趋向。

在第 4 章和第 5 章中阅读更多内容。

#### ● 项目执行

项目执行和评估是解决问题的最后一步，尽管以解决问题为目标的有关设计方案的提炼和评估贯穿整个设计过程，但在项目执行阶段，提炼和评估最终得以完成，并有望深化早先的决策。此外，在此阶段，做一个内部的评估可以更深刻地了解工作室的设计实践。通常包括以下活动：

- 进行焦点小组测试
- 进行可用性测试
- 寻找反馈的信息
- 将作品置于实体环境中
- 进行项目评估
- 回顾作品

# 目 录

|      |           |
|------|-----------|
| ix   | 前 言       |
| xiii | 发现问题与解决问题 |
| 1    | 第1章 概 述   |
| 13   | 第2章 解 译   |
| 27   | 第3章 目 标   |
| 45   | 第4章 创 建   |
| 63   | 第5章 深入研究  |
| 89   | 年 表       |
| 93   | 术语表       |
| 99   | 问题研究      |
| 103  | 练 习       |
| 109  | 注 释       |
| 110  | 参考书目      |
| 112  | 图片版权      |
| 115  | 短 评       |

# 目 录

## 总 览

### 文前文后

|           |
|-----------|
| iii       |
| 致谢        |
| v         |
| 目录        |
| vi-vii    |
| 目录总览      |
| ix        |
| 前言        |
| xiii-xix  |
| 发现问题与解决问题 |
| xv        |
| 发散与聚合     |
| xvi       |
| 资料收集      |
| xvii      |
| 信息识别      |
| xviii     |
| 作品生成      |
| xix       |
| 项目执行      |
| 89-91     |
| 年表        |
| 93-97     |
| 术语表       |
| 99-101    |
| 问题研究      |
| 103-107   |
| 练习        |
| 109       |
| 注释        |
| 110-111   |
| 参考书目      |
| 112-113   |
| 图片版权      |
| 115       |
| 短评        |

### 第 1 章 概 述

|    |
|----|
| 01 |
| 理念 |
| 02 |
| 概览 |
| 03 |
| 概述 |
| 04 |
| 信息 |
| 05 |
| 形式 |
| 06 |
| 方式 |
| 07 |
| 方式 |
| 08 |
| 方法 |
| 09 |
| 方法 |
| 10 |
| 方法 |
| 11 |
| 过程 |

### 第 2 章 解 译

|           |
|-----------|
| 13        |
| 理念        |
| 14        |
| 概览        |
| 15        |
| 信息        |
| 16        |
| 交流        |
| 17        |
| 视角        |
| 18        |
| 理论        |
| 19        |
| 当代理论      |
| 20        |
| 符号学       |
| 21        |
| 解构主义与关系理论 |
| 22        |
| 内容        |
| 23        |
| 价值评估      |
| 24        |
| 过程        |
| 25        |
| 文本        |

### 第3章 目 标

|        |
|--------|
| 27     |
| 理念     |
| 28     |
| 概览     |
| 29     |
| 受众群与响应 |
| 30     |
| 计划     |
| 31     |
| 策略     |
| 32     |
| 目标     |
| 33     |
| 响应     |
| 34     |
| 决策     |
| 35     |
| 参与     |
| 36     |
| 民族学    |
| 37     |
| 规划     |
| 38     |
| 观察     |
| 39     |
| 视觉审查   |
| 40     |
| 定位陈述   |
| 41     |
| 定位矩阵   |
| 42     |
| 评估     |
| 43     |
| 评价     |

### 第4章 创 建

|         |
|---------|
| 45      |
| 理念      |
| 46      |
| 概览      |
| 47      |
| 创建视觉信息  |
| 48      |
| 构成      |
| 49      |
| 情感      |
| 50      |
| 直觉      |
| 51      |
| 方法      |
| 52      |
| 设计理念化书写 |
| 53      |
| 问题与假设   |
| 54      |
| 思维导图    |
| 55      |
| 视觉矩阵    |
| 56      |
| 内容排序    |
| 57      |
| 计划与图表   |
| 58      |
| 视觉化     |
| 59      |
| 重点      |
| 60      |
| 记录      |
| 61      |
| 故事讲述    |

### 第5章 深入研究

|                                      |
|--------------------------------------|
| 63                                   |
| 理念                                   |
| 64                                   |
| 概览                                   |
| 65                                   |
| 深入研究                                 |
| 66-67                                |
| 瑞克·瓦尔森蒂 (Thirst 工作室)                 |
| 68-69                                |
| 对瑞克·瓦尔森蒂的提问                          |
| 70-71                                |
| 安东尼奥·阿尔卡拉 (Studio A)                 |
| 72-73                                |
| 对安东尼奥·阿尔卡拉的提问                        |
| 74-76                                |
| 第二故事互动工作室                            |
| 77-79                                |
| 对朱莉·比勒和布拉德·约翰逊<br>(Second Story) 的提问 |
| 80-81                                |
| 米歇尔·鲍尔斯                              |
| 82-83                                |
| 对米歇尔·鲍尔斯的提问                          |
| 84-85                                |
| 索尔·森德尔 (Sender, LLC)                 |
| 86-87                                |
| 对索尔·森德尔的提问                           |