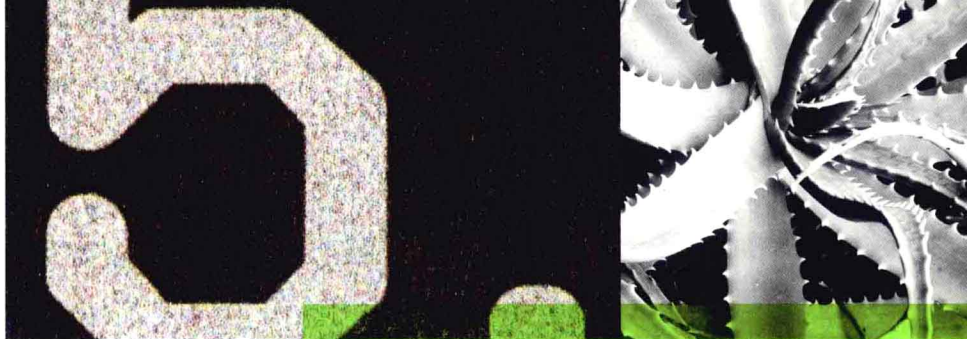


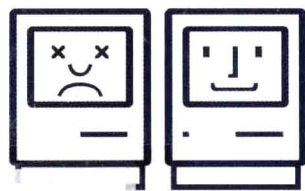
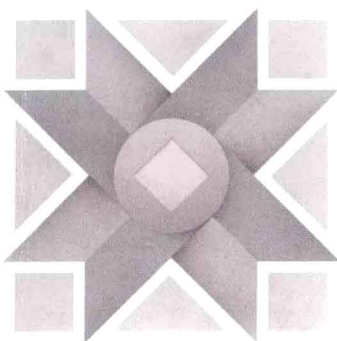


1000 Ideas
of 100 Graphic
Designers

[德] 马蒂斯·柯芬
Matten Cressu / 编著

为设计加分

100位设计师的 1000个好点子



律师声明

北京市邦信律师事务所律师谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由英国Rockport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。

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至10669588128。客服电话：010-58582300。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyp_law@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号：01-2011-4608

图书在版编目(CIP)数据

为设计加分——100位设计师的1000个好点子/(西)科苏 编著；杨茂林，张程亮译。—北京：中国青年出版社，2011.8

ISBN 978-7-5153-0140-2

I. ①为… II. ①科… ②杨… ③张… III. ①平面设计 IV. ①J524

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第153568号

为设计加分——100位设计师的1000个好点子

(西)马特奥·科苏 编著 杨茂林、张程亮 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

策划编辑：赵媛媛

责任编辑：郭光 赵静 傅丽叶

书籍设计：张宇海

印刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

开本：787×1092 1/16

印张：14.25

版次：2011年9月北京第1版

印次：2011年9月第1次印刷

书号：ISBN 978-7-5153-0140-2

定价：69.00元

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.lion-media.com.cn

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体：
方正正黑系列字体 方正博雅宋字体

「西」马特奥·科苏 Matteo Cossu / 编著
杨茂林 张程亮 / 译

为设计加分

100位设计师的
1000个好点子



中国青年出版社

中国青年出版社

Contents

1000个好点子与

四子棋游戏 /4

从设计的角度理解设计 /10

1000个好点子 /15

21-19设计工作室 /16

艾伦·范·罗姆伯格 /18

安妮·奥德琳·斯米 /20

Autobahn设计工作室 /23

阿克塞尔·皮穆勒 /26

BarfootWorldwide设计工作室 /28

巴尔特·基希根 /32

Due mani non bastano

设计工作室 /64

E1设计工作室 /66

élitradesign设计工作室 /67

埃米·萨洛宁 /68

Enchilada设计工作室 /70

菲利普·克莱瑞马克 /72

弗洛朗·盖尔兰 /74

Forest设计工作室 /76

Fräck设计工作室 /78

弗兰克·奇梅罗 /81

加文·波滕扎 /84

Goodmorning Technology

设计工作室 /87

Bendita Gloria设计工作室 /34

Blumagenta设计工作室 /36

鲍勃·福斯特 /38

Brighten the Corners设计工作室 /40

Bunch设计工作室 /42

卡洛斯·踏瑞特斯 /45

克里斯·罗 /47

克劳迪娅·多姆斯 /50

克莱芒·勒·丢勒·尼瑞特 /51

科林·仇 /52

科拉莉·比克福德·史密斯 /55

丹尼尔·卡萨罗 /58

德米特里·盖森 /62

纪尧姆·莫容 /90

海瑟·范·哈勒姆 /92

苏河升 /93

Hello设计工作室 /95

Henrik Nygren设计工作室 /97

Hey设计工作室 /98

Hi设计工作室 /99

Hype Type设计工作室 /100

杰米·格雷戈里 /102

雅尼娜·雷韦尔 /104

杰西卡·朔伊雷尔 /106

杰哈德·拉哈姆 /108

约阿希姆·巴恩 /110

K.J.吉姆 /112

金娜 /144
纳特·耶茨 /147
Nepomuk设计工作室 /148
尼古拉斯·蒂埃博·皮科尔 /150
尼尔斯·“鞋子”·缪曼 /152
Pam&Jenny设计工作室 /153
Parachute设计工作室 /154
帕特里克·弗赖伊 /158
帕特里克·马伦 /159
佩德罗·比拉斯·博阿斯 /162

Studio Punkat设计工作室
Subplot设计工作室 /193
The Sicksystems设计工作室 /198
托马斯·威廉姆斯 /200
托尔比约恩·阿克斯特恩 /203
汤姆·克劳肖 /205
汤姆·弗勒泽 /208
Tom Tor设计工作室 /210
Underline Studio设计工作室 /211
Vertigo Design设计工作室 /212
Volt Positive设计工作室 /214
泽维尔·恩西纳斯 /216
Young Graphic Designer设计工作室 /218
Your Friends设计工作室 /219
尤科·古索亚克 /221
施瓦特·科费 /223

卡伦·科瑞克里 /113
Kind Company设计工作室 /114
Lesley Moore设计工作室 /116
Librito设计工作室 /117
莉齐·瑞德特 /120
Lowres设计工作室 /122
卢卡·本丹迪 /123
麦格雷戈·哈普 /126
马林·霍尔姆斯特伦 /128
马尔古斯·塔姆 /131
马丁·多明格斯 /134
马泰奥·阿斯托尔菲 /136
梅甘·卡明斯 /139
Mostardesign设计工作室 /142

彼得·茨尔诺克拉克 /164
Pied De Mouche设计工作室 /166
Plazm设计工作室 /168
Proekt设计工作室 /170
(R)evolution设计工作室 /172
罗伯特·洛伯 /174
萨巴托·乌尔乔利 /176
萨哈·利奥波德 /178
萨拉·戈施密特 /180
塞巴斯蒂安·奥努弗撒克 /182
西蒙·休斯 /184
Slang设计工作室 /188
Sparrow v. Swallow设计工作室 /190
Studio't Brandt Weer设计工作室 /192

目录

1,000 Tips, 1,000 Picture and a Game (Conne Four

1000个好点子与四子棋游戏

马特奥·科苏 (Matteo Cossu)

我们本想将一本传统的教材呈现在读者面前,可是,每当我们尝试说教的时候,眼前就会浮现至今仍让人抓狂的场景:还记得中学时代咬着铅笔,茫然地盯着课本一愣就是半天,复读机一样重复着完全不知所云的课文吗?课文里哪怕很短的句子,在学生看来都是无尽的苦海。我们在这苦海中饱受折磨,青春也就这样过去了。我们追忆往昔是为了总结,为何教科书会留给人这种印象,并且希望解构教科书原有的本质。虽然教科书留给了学生悲伤甚至绝望的回忆,但是它能传授知识的确是不争的事实。对于当代平面设计的教育而言,我们认为由教师衣着整齐、举止古板地站在讲台上讲授该领域的知识,显然不是理想的方式。这本书虽然还会带有一些灌输和说教的成分,但它已经着力摒弃了自视清高的学院风气,旨在以平等的姿态、轻松的语境讲述丰富的知识。没错,这是一本开卷有益的教材。把这些概念总结起来之后,我们豁然发现,这本书诞生的过程就像是和自己玩一盘四子棋,在解谜的过程中确立了这本书的整体思路。

我们在分析近几年的设计图书市场时发现,读者非常渴望一本内容丰富而又具有启迪性的设计教材,并希望通过阅读这本教材,能够循序渐进地接触到设计领域的方方面面。而这本书正好符合了读者的这一需求。书名也很好地切合了我们的理念:按照梵文的构词法,“千”(thousand)这个字有“力量”(strength)的意思。而“力量”正是我们在这本书中所着力追求的。

相对于设计概念本身,这本书更注重对设计方法的探索;相对于艺术设计展中的精雕细琢,这本书更注重揭示平面设计师在日常设计应用中所积累的一些经验技巧。基于上述理念,本书尽量囊括更多的、精炼的设计信息,力求给读者带来既深入浅出又精彩纷呈的阅读体验。

所以“小点子”的概念就这样诞生了——不起眼但是颇有实用处的建议,囊括了平面设计行业中最广泛的设计类型、表现手段以



泽·帕斯 (Ze Paz) (www.zedapaz.com) 针对经典的四子棋所做的带有浓烈个人风格的再设计作品。

及行业规则。我们对为本书供稿的设计师是这样解释的：应该像构思说明书一样构思这些小点子，既要内容丰富又要相互联系，并要能集中阐述设计师创意的精华，以及他们对设计整体的独到考量。此外，我们在向设计师大致描述我们的要求时，也特别避免了在文字长度和行文方式上对他们有所限制。我们深信设计是一种独有的欲望，是一种关于表现和传达的梦幻想法。这些想法同时还具有实用性，但其最终的目的是娱乐、重新解读以及视觉传达——因此，我们是在用全新的视角审视传统的概念。总而言之，设计在于创意。理解了这一点，下面就到游戏的第二个步骤了。

设计师提供给我们的文字稿，语言有时比较含糊，让我们无所适从。但是，在这些设计师令人敬佩的责任感和专业精神的感召下，我们不厌其烦地对稿件进行修改，终于把它们组成了一本四处洋溢着设计师创意天赋的完美书稿。终稿包括了精简扼要的关键词、颇具智慧的引言，以及精悍的短篇文章等丰富的设计声音。

在这1000个好点子当中，设计师介绍了如何寻找灵感、创意概念的起源、形成一个创意的条件、设计制作过程中的障碍、多种多样的设计影响、设计传播所涉及的伦理、口碑最好的设计教材，以及广受青睐的设计人才。严格来说，这本书不是理论性教材，读者可以在其中看到一些设计行业光鲜面背后的故事，比如设计环节里的制作过程，或是设计师对印刷厂、软件、截稿期限、老板、客户以及实习生，甚至对该死的天气永无休止的抱怨。另外，我们还特别致力于与读者分享实际可操作的设计细节，比如如何润色你的设计、怎样才是合理的色彩搭配、如何选择恰当的字体，以及怎样使用独门软件以及一些软件插件和增效工具。这本书非常有意义，因为它证明了还是有很多设计师在脚踏实地地构思创意和工作，证明了还有很多设计师尊重平面设计过程的程度丝毫不亚于建筑师。这不单是一个商业项目或者一个使用说明，更是一些直接、可靠的建议，是一种无条件的共享和给予。

此外，读者翻读这本书的时候会发现，本书具有很强的视觉特征，大量鲜明、独特的图片穿插其中，甚至会削弱读者对本书整体感的认知。我们如此编辑，是为了满足“反映概要”这个直接要求，即供稿人需要为每一条建议附带上一张说明性的配图。至于正文部分，我们是希望借助高质量并且切合主题的图片，使读者在阅读过程中少一些被说教的感受。总之，不管是主题、技巧，还是版式，都是无拘无束的。有人

怀疑如此的无拘无束会让出版失去应有的规则、约束，并且过于松散也会造成读者对书中整体内容的理解障碍。但我们相信我们在自由和秩序之间做出了正确的选择。我们收到了大量的素材、资料，里面充满了令人尖叫的惊喜，这不但在物质方面，更在精神层次上充实了这本来之不易的书。这些素材、资料，相比于正文，更加丰富多样，而且更加具有自己的风格。其中，一些设计师想为读者提供丰富的设计建议；一些设计师想像柏拉图一样，研究秩序与混沌的优劣，以及二者的重复、相似之处（见柏拉图《蒂迈欧篇》）；还有一些设计师提供了很多关于社交计策的建设，包括如何聪明地应对客户、工艺生产供应商，以及那些总是找错你零钱的售货员。

本书的另一大特色是提供了很多插图。精彩的手绘草图、迷离的即时贴艺术、讽刺漫画或者矢量图形，以及质朴的字体图形都囊括其中。原创的插图能够更直接地诠释文字内容，没有一张插图让人感到平淡或者无趣。另外，一些设计师在供稿时还附带了一些拍摄手法考究、美轮美奂的摄影图片，比如汤姆·克劳肖的热带植物图片，以及苏河升亲手挑选的一些温馨的即兴胶片摄影作品。在这个冷冰冰的数码相机大行其道的时代，这些作品透出了让人倍感亲切的老旧风格。苏河升的作品展现了动态中的静止，以及静态中的动感，摄影的布光或明亮而欢快，或沉重却黑白分明。杰西卡·朔伊雷尔则在她的作品中巧妙地用黑暗勾勒出了日常物品，以表现她的创意。此外，还有很多其他类型的摄影技法和视觉风格，等待读者细细品味。

但是这些图片有一个共同的特征，那就是它们看似都很随意。这1000张图片里的作品，有的是妙手偶得，有的是经过复杂的设计工序才完成的心血之作，也有的仅仅是为了解释文章才作的说明性配图。

接着，我们进入了游戏的第三步，即考虑如何准确地诠释设计师在设计过程中形成的诸多内在联系。他们试图传达思想并分享智慧，因此，他们总是细细斟酌自己的语言风格并选择最能说明文字的图片素材。经过仔细的数据考察和结论计算，我们相信我们能像愚公移山一样，处理如此可观的信息量，我们也希望为读者提供一条平坦的开山之路。这个实用的序言，或许可以帮助读者从理论的角度，更轻易地总览平面设计这一行业。我们将撰写另外一篇序言的任务放心地托付给了卢斯·德尔·卡门·A.比尔奇

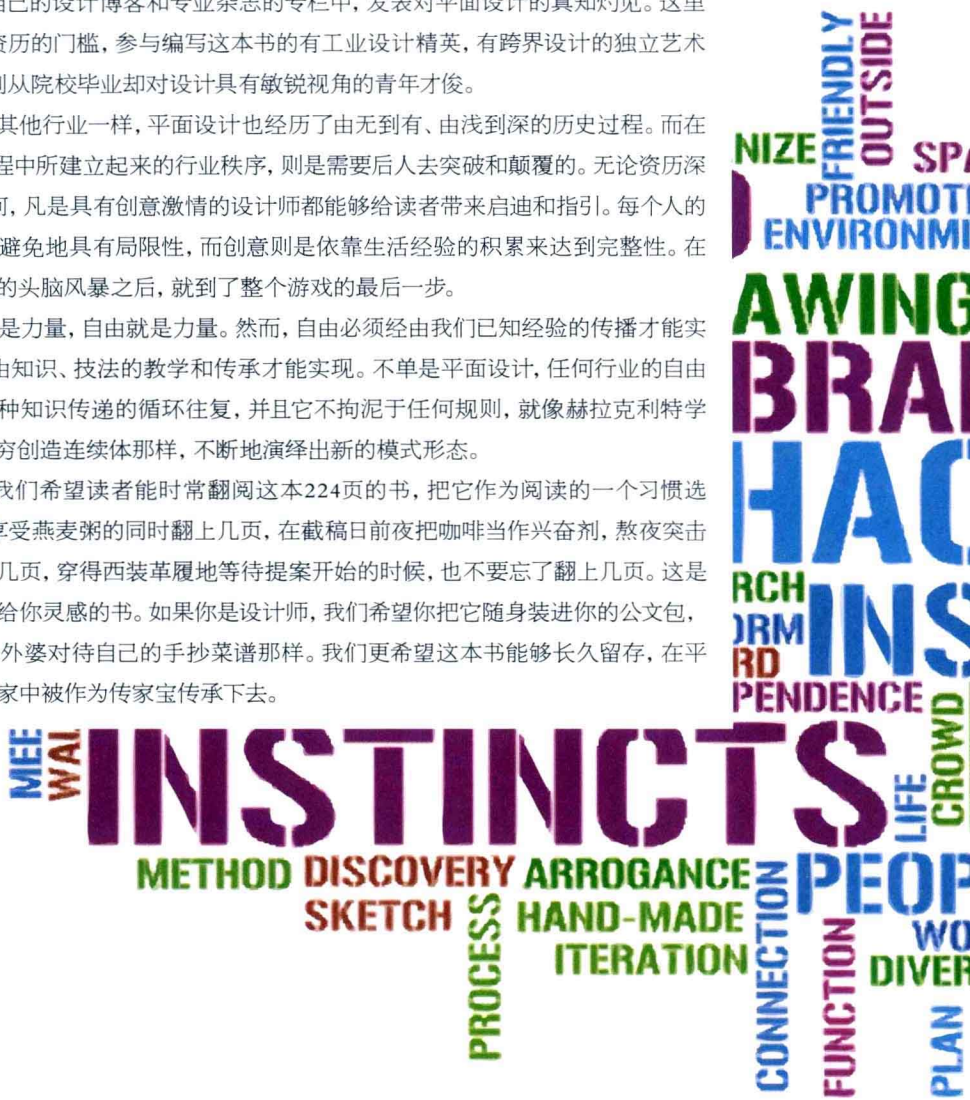
斯·埃斯基韦尔博士。凭借着在平面设计方面丰富的教学经验，埃斯基韦尔博士把设计的专业术语转换成了更加易懂的语言，更生动地诠释了如何成为一名设计师，应从何种角度理解设计，当然还有最重要的，知识是如何经由图形信息和文字信息传播的。

选择这100名为此书出谋划策的设计师时，我们的原则是，无论从事哪一领域，但凡具有独到、精辟的观点，就有可能被我们选中。因此，这100名设计师来自社会的各个层次，有些是在国际上领奖领到手软的行业领军人物，而大部分则不那么突出，他们在自己的设计博客和专业杂志的专栏中，发表对平面设计的真知灼见。这里没有年龄、资历的门槛，参与编写这本书的有工业设计精英，有跨界设计的独立艺术家，也有刚刚从院校毕业却对设计具有敏锐视角的青年才俊。

而正如其他行业一样，平面设计也经历了由无到有、由浅到深的历史过程。而在这个历史过程中所建立起来的行业秩序，则是需要后人去突破和颠覆的。无论资历深浅、专业为何，凡是具有创意激情的设计师都能够给读者带来启迪和指引。每个人的经验都不可避免地具有局限性，而创意则是依靠生活经验的积累来达到完整性。在经历了刺激的头脑风暴之后，就到了整个游戏的最后一步。

知识就是力量，自由就是力量。然而，自由必须经由我们已知经验的传播才能实现，必须经由知识、技法的教学和传承才能实现。不单是平面设计，任何行业的自由都来自于这种知识传递的循环往复，并且它不拘泥于任何规则，就像赫拉克利特学派提出的无穷创造连续体那样，不断地演绎出新的模式形态。

总之，我们希望读者能时常翻阅这本224页的书，把它作为阅读的一个习惯选择，在早上享受燕麦粥的同时翻上几页，在截稿日日夜夜把咖啡当作兴奋剂，熬夜突击的时候翻上几页，穿得西装革履地等待提案开始的时候，也不要忘了翻上几页。这是本随时会带给你灵感的书。如果你是设计师，我们希望你把它随身装进你的公文包，对待它就像外婆对待自己的手抄菜谱那样。我们更希望这本书能够长久留存，在平面设计师的家中被作为传家宝传承下去。



在策划这个“游戏”下一步的时候，我们总结了在这1000个好点子中出现频率最高的关键词。出乎意料的是，出现频率和单词的大小成正比，而书中100位设计师最常用的两个关键词则是“玩”和“尽兴”。



Understanding Design from the Perspective of Designers

从设计的角度理解设计

卢斯·德尔·卡门·A.比尔奇斯·埃斯基韦尔博士 (Luz del Carmen

A. Vilchis Esquivel, PhD)

能够将100名平面设计师的1000个好点子汇集起来,在当下的平面设计界实属罕见。实际上,实实在在地听到任何一位平面设计师的声音,在当下来说都是一件不太容易的事情。因为他们整日都埋头于各自的事业当中,忙着在堆积如山的草图里寻找最佳创意,或者在计算机屏幕上反复筛选最符合核心设计概念的视觉形式。

设计的创意始终都是为设计而存在的。设计师脑中产生了信息,便将其以视觉形式加以诠释,继而赋予其具有核心价值且引人联想的意义。他们会先选择最适合创意概念的表现媒介,进而通过一系列卓有成效的视觉表现措施来实现终极目的:设计创造。

然而这并非易事。它需要设计师付出很多努力和汗水,“专注于设计本身”,专注于设计师的个人轨迹,专注于形成永久个人印记的一系列设计经验与教训。同时,以职业态度提炼重要信息,挖掘知识和窍门,在这一过程中也至关重要。

以设计师的角度

我们翻看这1000个好点子的时候,可以把它们想象成专业色谱,该色谱以色相、纯度和明度为参数,在计算机调色板上显示有1600万种色彩,以便我们随意选择。

这些好点子主要是来自于设计师多年的实践、知识积累,包括逻辑组织能力、对整体结构的价值把握,以及视觉素养,同时还包括有关语义特征、图形角度分析和图形架构等方面的知识。归结为一点,就是对视觉语法的精通。

此外还有风格方面的因素,即运用最佳的方式,通过正确的媒介,来转换相关设计信息。这和设计领域中的各个方向都密切相关,而所使用的媒介则包括书籍、期刊、报纸、年报、包装、广告、招贴、移动传媒、导视系统、企业形象等。这些媒介不单单出现在商业宣传、信息引导、企业形象宣传、品牌战略和产品推广当

Understanding in a Design Objective

中,更是在其他一些线性或非线性的产业,比如动漫和多媒体视觉系统中被经常使用。

视觉传达设计的最终决定因素是设计的出发点,当然还需要考虑传播方与受众的特殊沟通方式:通过出版物、集会、教育类和文化类素材,或者是通过告知类设计、隐喻性设计、环境装潢设计,甚至是通过整形手术。

每一种设计形态的适用与否,取决于特定信息和视觉表现中主要素材的自身特性。平面设计师在视觉表现手段上,不是在吸引、劝说受众和暗示受众、使受众兴奋之间摇摆,就是在美感和娱乐性之间摇摆。

设计的印记

对平面设计的理解传达了我们最直接、最当下的想法,即我们对平面设计的相关知识,来自于对设计对象内在特质,以及形状、色彩、设计方法、设计媒介、执行效率与外在相互碰撞的感知和理解。这种理解其实是解读和揭示设计,以及详细列举设计的具体内含和领会它的重要意义。豪尔赫·福卡斯卡拉(Jorge Frascara)解释说:“视觉传达设计是一种关于智力、社交、美学以及实践的综合学科,它通常需要人类机能的协调参与:头脑的分析能力、精神方面的灵活度、明确辨析事物的能力、视觉提炼能力、技术层面的知识经验、手工实践能力、文化底蕴以及伦理责任。”

理解平面设计还需要深入设计实践的对象当中,改变它的形态,通过用手捏、抓、挤,拉近其中人与物的距离,使二者亲近、熟悉,把物变成人的一部分,赋予物以人的灵性。向公众解释平面设计并使其被接受,是一项意义深远的工作。总之,设计师需要将注意力转移到自己的设计上来,需要判断哪些基本元素的设计能够用语言来表达,以及如何通俗地解释专业用语,并用它们来准确描述基础设计



知识。

对于有勇气承担责任的设计师来说,具备了设计的相关知识会让他发出的声音在团队中更有影响力。他需要借助这些知识来阐述具体的设计创意,以此构建一个意识结构,从而将大家的注意力引到设计师具有震撼力的表述上来。

这不仅将设计带进了生活,还承担着更大的责任,即它进一步将目光聚焦到了人们的成就以及伦理学、社会学、人类学,以及美学等方面的问题上。整个话题被整合成了一个概念,并且在平面设计的多个层面上,形成了所谓的全球视野、客观精神以及意识形态。

从个人实际应用的角度来说,设计师参与对平面设计的回顾、评价和宣传,其实是一种外在的表现形式,或者说是一种基于自我探索的界定。此外,有关设计的种种活动都需要经过深思熟虑,都需要有清晰的目的和动机。“给设计赋予自由的翅膀是十分重要的……我们的生命和思想实际上都具有综合的能力……我们应该去毫无拘束地探索、设计……在这个交互的过程中,新设计的诞生往往会引发新的创意活动……”

倾听设计师的声音

平面设计本身是一门应用型学科,而无数的设计创意和设计手段都源自人的行为,这是一个不容忽视的事实。

因此,对于设计有一点我们要认清,设计这个整体概念的每一个组成部分,一套完整设计进程中的每一个环节,都需要大量的辛勤劳动,这个道理适用于构成人类文明的所有学科领域。

设计就是这样的一种活动,它和智力相关,需要通过智力来确定所需并提出有针对性的解决方案。对于设计的概念究竟是什么,设计界有着长久的纷争和论战,也因此出现了形形色色的流派。这对日常生活、平面设计以及社会的视觉文化形成了深远的影响,并激发出了强烈的创意兴趣和设计欲望。

正如富有远见的托马斯·马尔多纳多(Tomás Maldonado)所指出的那样,传播并没有满足“同时代人们之间对话”的需求,传播还没有领悟到自身存在的价值。在他看来,传播的对象并非不问世事的隐士,而应该是每一个存在于当下社会的个体。

所有这些当中,最重要的是抛去各种有关设计的潮流趋势、方法论和项目等因素,更深层上的理解力是平面设计理论和实践的基石。

这完全是一个专业领域,设计界同仁之间卓有兴致的合作会给设计带来新的定义,引领设计行业向多元方向发展。这本教科书以小点子的形式将当今的设计转变成了一个有弹性且多变的知识体系,并且能够成为解决设计各个方面问题时的参考。

设计创意的轨迹

通过将浅显易懂的文字和专业理论相结合,本书用丰富的设计观点诠释了平面设计领域主导因素的影响力和“做设计”的作用。重新确立了创意在设计中的地位之后,本书进一步地思考了如何去“计划设计”,并为读者展示了设计作为一项创意产业所具有的强大生命力。

书中的这些创意为设计爱好者、院校学生以及专业设计师集中展示了设计方法和设计项目的多样性和复杂性,为从事设计及其相关行业的读者提供了建议和指导。

设计师其实并不具有一个单一、刻板的特定形象,更不是受人顶礼膜拜的圣人,而设计则将概念与实践并重,是一个由具有文化底蕴的多元学科汇聚而成的知识体系。真正的设计师,则是一群平凡而富有激情的人。

真正的平面设计传达其实包括视觉图形认知,这种认知强调对意义和逻辑的分辨能力,以及对视觉信息的分析和诠释能力。

设计作为一个干预过程,由多个环节组合而成。而我们则能够通过这些视觉语法中的每一处细节,来识别和分析这个设计项目所蕴含的特殊性。它的架构、风格,以及作为一个整体,或者说作为单一而典型媒介的总和,所具有的表现形式,都能够被单独拿出来玩味、思索,同时每一个环节也都能成就独特的设计创意和别具一格的设计流派。

为了进一步对平面设计进行深入的分析,一个连续的解释以及不轻易妥协或满足的立场也是必不可少的。另一方面,设计自身也很苛刻,设计师必须依靠设计本身去证明自己的价值,同时以设计的价值去评估自己的作品。

书中的每个论断都反映了设计师对于设计的思考以及在实践层面上的探索,这在很大程度上关系到对未来设计师的教育。这是设计理论和实践的完美融合。

本书还收集了一些设计案例的成功预算计划,以及一些四两拨千斤似的成功案例。我们发现,这些成功的原因不外乎以下几个方面:设计师的主观因素、老生常谈的设计创意、逐步完善方案的形式鉴赏力与细节掌控力、组织设计概念的能力以及文案阐述能力等。

我们必须感谢这个“小点子”的想法,如此处理关于设计经验的文案,会巧妙地揭示出平面设计应用中很多策略和创意的形成轨迹。“理性思考与人类学范畴内的相应概念,这二者之间在语义学方面的本质关系”,就是设计创意的意

义所在。

只有认清了设计师的行为以及他们进行创意活动的条件,确定了使用的设计技术和条件,以及设计师的个性最终体现在了一个完成的设计作品上,人们才能说真正了解了何谓平面设计。

结论

不管是平面设计师、出版商,还是任何接到自己或他人信息的接收者,都要对自己的行为负责。而设计师在整合客户的想法、目的,进行视觉传达的过程中,也必然在作品中悄然地打上自己的烙印。

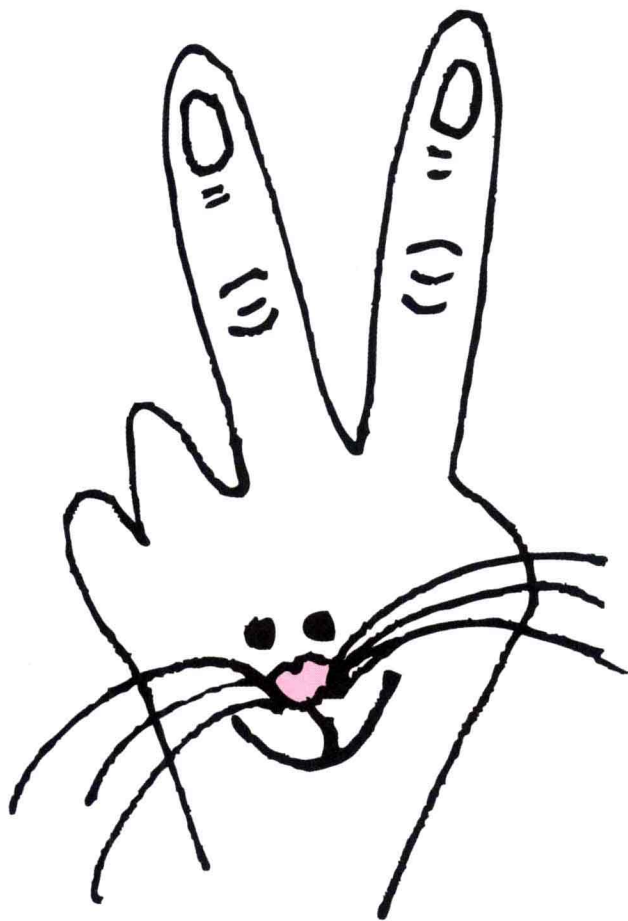
对于公众媒介中的视觉信息,平面设计师的责任就是为其提供智慧和想象力。而设计规范以及创意的设计架构则产生于文化传播的特定需要。

平面设计应该致力于深入研究视觉形式及其内在的组织规则,并结合创意思想来完成概念信息的传达。这要求设计师具备对项目大方向上的准确把握、对细节的执行能力、对预算需求的统筹能力以及逻辑分析能力——这些具体的细节要求都来自于日常生活中的惯有本质,并最终构成了支撑整个设计学科的基础原则。

这些对设计师的要求逐渐成为他们所必须的一种专业技能——一种保证设计师对创意活动产生认知的先天能力——但是这种先天的能力需要经过不断学习才能够完全成型。作为一名设计师,还需要有知识体系、设计方法,以及具体的技术能力,同时还需要熟悉主导平面设计的诸要素之间的关系。

作者简介

卢斯·德尔·卡门·A. 比尔奇斯·埃斯基韦尔博士,墨西哥人,墨西哥国立自治大学(the National Autonomous University of Mexico)视觉艺术学院研究生导师、主任,国家科学技术理事会会员。她主要研究的领域包括平面设计、哲学、传播学与美学。埃斯基韦尔博士在西班牙获得了传播学硕士学位、美术博士学位,在墨西哥获得了哲学博士学位,共出版了9本平面设计书籍,发表了31篇文章,合作编著了11本著作,并为国内外的43篇文章撰写了书评。在活动方面,她曾帮助多所大学筹划学术项目,并在多个国际、国内的学术会议上发表演讲。同时她也接手了一些商业设计项目,为一些国际公司、机构提供专业的服务。她的作品在墨西哥国内以及其他一些国家和地区举办过40余次展览,因此,她具有丰富的个人活动策划经验。



1000
个好点子