

从零开始 学设计

平面设计基础全教程

设计师必备的
七大能力

全书知识点提炼

技术 想象力

知识 沟通

理解力 感性 经验

版式 造型 色彩

文字排版 设计思维

UI/UX 数据管理



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青书店

【日】北村崇 著 / 杨扬 译

平面设计基础全教程

从零开始 学设计

【日】北村崇著 / 杨扬译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

Zero kara Hajimeru Design

Copyright ©2015 Takashi Kitamura

Original Japanese edition published by SB Creative Corp.

Chinese simplified character translation rights arranged with
SB Creative Corp.

Through Shinwon Agency Beijing Representative Office,
Beijing.

Chinese simplified character translation rights ©2016 CHINA
YOUTH PRESS

版权登记号: 01-2016-1483

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明: 本书由著作权人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

010-65233456 65212870

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

中国青年出版社

010-50856028

E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目 (CIP) 数据

从零开始学设计: 平面设计基础全教程 / (日) 北村崇著; 杨扬译.

— 北京: 中国青年出版社, 2016.6

ISBN 978-7-5153-4171-2

I. ①从… II. ①北… ②杨… III. ①平面设计-教材 IV. ①J506

中国版本图书馆CIP数据核字 (2016) 第096988号

从零开始学设计: 平面设计基础全教程

[日] 北村崇 / 著 杨扬 / 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) 50856188 / 50856199

传 真: (010) 50856111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 陈 皓 曾 晟

责任编辑: 刘稚清 张 军

助理编辑: 王莉莉

封面设计: 张旭兴

印 刷: 北京博海升彩色印刷有限公司

开 本: 787 x 1092 1/16

印 张: 11.5

版 次: 2016年7月北京第1版

印 次: 2016年7月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-4171-2

定 价: 79.80 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 50856188 / 50856199

读者来信: reader@cypmedia.com

投稿邮箱: author@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

目 录

序章 本书中的设计示例 —— 007

0-1 应用所学技巧，可进行如下设计 —— 008

本书中出现的设计示例 —— 011

第一章 关于设计 —— 015

对构成本书的七个章节、三大设计分类及设计师必备的七大能力进行解说。可以说，本章是对本书的概述。

1-1 本书概要 —— 016

设计和艺术的区别 —— 017

设计的要素与基础 —— 017

1-2 设计的分类 —— 019

美的设计 —— 019

功能性设计 —— 019

信息设计 —— 019

1-3 设计师必备的七大能力 —— 020

技术 —— 020

想象力 —— 020

知识 —— 020

沟通能力 —— 020

理解力 —— 021

感性 —— 021

经验 —— 021

第二章 版式 —— 023

版式也遵循一定的原理及规则，有规律性的要点。其中第一步可以归纳为靠近、重复、对比、排齐这四个基础。掌握本章所述内容可以令版式更上一层楼。

2-1 版式的基础 —— 024

靠近 —— 025

重复 —— 026

对比 —— 027

排齐 —— 032

黄金比和白银比 —— 038

N形 —— 046

利用思维习惯的引导 —— 047

图像具有优先性 —— 048

利用人物照片来引导 —— 049

留白 —— 050

2-2 引导视线 —— 044

Z形 —— 045

F形 —— 045

2-3 版式的实践 —— 052

简化为黑白稿和图形要素来构思 —— 052

版式的关键点 —— 054

第三章 造型 — 057

本章节在认识形状的意义和作用的同时，解说实际绘制图形时的关键以及思维方式。一起从设计的角度来看造型。

3-1 造型的基础 — 058

形状给人的印象 — 059

造型 — 062

3-2 图形与符号 — 065

图形与符号的作用 — 066

根据用途对符号分类 — 068

3-3 符号表现的关键点 — 070

根据特征对符号进行分类 — 071

符号内容的分类 — 073

根据用途和情况的设计思路 — 076

3-4 造型的实践 — 078

制作图标 — 078

创意训练 — 080

处理图像及图形的关键点 — 082

第四章 色彩 — 085

通过具体的色彩及实例，学习构成色彩的要素及其给人的印象，还有色彩的具体处理方法。首先要认识一下色彩的种类以及电脑、印刷品上的颜色有什么不同。

4-1 色彩的种类 — 086

光源色和物体色 — 087

光的三原色 RGB（加法混合） — 088

色料三原色 CMY（K）（减法混合） — 089

4-2 配色 — 090

色相 — 091

明度 — 092

纯度 — 093

色相配色 — 094

色调配色 — 096

决定关键颜色 — 098

4-3 色彩的特性 — 106

色彩给人的印象 — 107

辨识度 — 110

醒目度 — 111

前进色·后退色 — 112

膨胀色·收缩色 — 113

4-4 配色的实践 — 114

如何决定基础色 — 114

配色的关键点 — 116

第五章 文字排版 — 119

文字也是设计的重要一环，首先学习一下字体及其构造等基础知识。结合实例掌握什么样的字体、字符大小、字间距及行间距才是理想的，如何处理才能让文字更加美观。

5-1 字体 — 120

什么是字体 — 121

宋体（有衬线字体） — 122

黑体（无衬线字体） — 123

粗体字 — 128

斜体字 — 129

日文字体与英文字体 — 130

其他字体 — 133

5-2 文字排版 — 134

文字给人的印象 — 135

字间距 — 137

行间距和行宽 — 139

文字的加工 — 141

5-3 文字排版实践 — 142

根据视觉效果调节 — 142

文字排版的关键点 — 145

第六章 设计的思维模式 —— 149

本章主要解说 UI/UX 这类跟使用者息息相关的设计到底是怎样的存在，并介绍如何利用设计中的沟通、人物像、可及性、固有概念及其影响、行为引导、拟人化因素等因素，高效构建 UI/UX 设计的方法。

6-1 以人为本的设计 —— 150

什么是 UI / UX —— 151

沟通 —— 152

人物像 —— 154

可及性 —— 156

固有概念及其影响 —— 158

行为引导 (nudge) —— 160

拟人化与轮廓线 —— 162

第七章 文件管理 —— 165

包括图像以及文字，现在无论平面设计还是网页设计，设计师最终都要提交“文件”。本章的目标是帮助大家掌握数据的种类、处理方式以及制作数据的基础知识。

7-1 设计文件的基础知识 —— 166

什么是文件 —— 167

如何制作文件 —— 169

印刷的基础知识 —— 172

印刷文件的制作方法 —— 174

印刷方式与设备 —— 178

网页的基础知识 —— 180

网页文件的制作方法 —— 181

基础网页制作所必需的知识及文件形式 —— 182

字体及素材的版权 —— 183

从零开始 学设计

平面设计基础全教程

【日】北村崇 著 / 杨扬 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

前言

接近三十岁的时候，我在朋友的影响下产生了要从事设计工作的想法。但我之前从未接受过设计或与艺术相关的教育，一切都是自学的。为此，在进入设计行业之前也经历了很多困难。

之后，经过多年的经验积累，我成为了一名独立设计师。随着知识的不断积累，我发现自己并没有真正能够让事务所的员工及在工作中协助我的人理解我的设计。于是，我开始思考，对于想要学习设计的朋友们，我应该如何向他们传达我的设计意图呢？

在此背景下，正好本书的编辑三津田治找我聊天，说起现在很缺乏偏重设计知识运用、内容实用且提供多种小技巧的设计类图书。说着说着，话题自然就转向了如何出一本符合上述要求的书。于是很快，我就开始了本书的策划及撰稿工作。

相泽奏惠和铃木舞作为设计初学者，也就是我一直以来想要向其传达自己的设计意图却未能实现的一类人，协助我进行了书稿的审读，以确保本书的内容确实便于初学者理解。结果出乎意料，很多地方的表达不尽人意。他们二位的基础词汇、文字叙述、知识点等方面，指出了很多从专业角度很难意识到的问题，并提出了很多详细的建议。根据这些建议，我又增加了具体示例及实用性方面的解说，并且增加了有关设计思维方法的内容。经过这些修改后，我可以很自信地说，本书的品质是有保证的。

设计有其理论依据。

一直以来，大家都理所当然地这么说。为此我也学习了理论，并将其用于实践。如果大家能够通过本书多少学到一些设计方法，并且将设计传递给更多的人，我将非常荣幸。

最后，感谢在本书的撰稿过程中给予很多建议及意见的相泽奏惠和铃木舞，以及一直坚持陪伴我到最后的三津田治和所有提供帮助的朋友们，当然还要感谢购买本书的读者朋友们。

2015年6月 北村崇

目 录

序章 本书中的设计示例 —— 007

0-1 应用所学技巧，可进行如下设计 —— 008

本书中出现的设计示例 —— 011

第一章 关于设计 —— 015

对构成本书的七个章节、三大设计分类及设计师必备的七大能力进行解说。可以说，本章是对本书的概述。

1-1 本书概要 —— 016

设计和艺术的区别 —— 017

设计的要素与基础 —— 017

1-2 设计的分类 —— 019

美的设计 —— 019

功能性设计 —— 019

信息设计 —— 019

1-3 设计师必备的七大能力 —— 020

技术 —— 020

想象力 —— 020

知识 —— 020

沟通能力 —— 020

理解力 —— 021

感性 —— 021

经验 —— 021

第二章 版式 —— 023

版式也遵循一定的原理及规则，有规律性的要点。其中第一步可以归纳为靠近、重复、对比、排齐这四个基础。掌握本章所述内容可以令版式更上一层楼。

2-1 版式的基础 —— 024

靠近 —— 025

重复 —— 026

对比 —— 027

排齐 —— 032

黄金比和白银比 —— 038

N形 —— 046

利用思维习惯的引导 —— 047

图像具有优先性 —— 048

利用人物照片来引导 —— 049

留白 —— 050

2-2 引导视线 —— 044

Z形 —— 045

F形 —— 045

2-3 版式的实践 —— 052

简化为黑白稿和图形要素来构思 —— 052

版式的关键点 —— 054

第三章 造型 — 057

本章节在认识形状的意义和作用的同时,解说实际绘制图形时的关键以及思维方式。一起从设计的角度来看造型。

3-1 造型的基础 — 058

形状给人的印象 — 059

造型 — 062

3-2 图形与符号 — 065

图形与符号的作用 — 066

根据用途对符号分类 — 068

3-3 符号表现的关键点 — 070

根据特征对符号进行分类 — 071

符号内容的分类 — 073

根据用途和情况的设计思路 — 076

3-4 造型的实践 — 078

制作图标 — 078

创意训练 — 080

处理图像及图形的关键点 — 082

第四章 色彩 — 085

通过具体的色彩及实例,学习构成色彩的要素及其给人的印象,还有色彩的具体处理方法。首先要认识一下色彩的种类以及电脑、印刷品上的颜色有什么不同。

4-1 色彩的种类 — 086

光源色和物体色 — 087

光的三原色 RGB (加法混合) — 088

色料三原色 CMY (K) (减法混合) — 089

4-2 配色 — 090

色相 — 091

明度 — 092

纯度 — 093

色相配色 — 094

色调配色 — 096

决定关键颜色 — 098

4-3 色彩的特性 — 106

色彩给人的印象 — 107

辨识度 — 110

醒目度 — 111

前进色·后退色 — 112

膨胀色·收缩色 — 113

4-4 配色的实践 — 114

如何决定基础色 — 114

配色的关键点 — 116

第五章 文字排版 — 119

文字也是设计的重要一环,首先学习一下字体及其构造等基础知识。结合实例掌握什么样的字体、字符大小、字间距及行间距才是理想的,如何处理才能让文字更加美观。

5-1 字体 — 120

什么是字体 — 121

宋体(有衬线字体) — 122

黑体(无衬线字体) — 123

粗体字 — 128

斜体字 — 129

日文字体与英文字体 — 130

其他字体 — 133

5-2 文字排版 — 134

文字给人的印象 — 135

字间距 — 137

行间距和行宽 — 139

文字的加工 — 141

5-3 文字排版实践 — 142

根据视觉效果调节 — 142

文字排版的关键点 — 145

第六章 设计的思维模式 —— 149

本章主要解说 UI/UX 这类跟使用者息息相关的设计到底是怎样的存在，并介绍如何利用设计中的沟通、人物像、可及性、固有概念及其影响、行为引导、拟人化因素等因素，高效构建 UI/UX 设计的方法。

6-1 以人为本的设计 —— 150

- 什么是 UI / UX —— 151
- 沟通 —— 152
- 人物像 —— 154
- 可及性 —— 156
- 固有概念及其影响 —— 158
- 行为引导 (nudge) —— 160
- 拟人化与轮廓线 —— 162

第七章 文件管理 —— 165

包括图像以及文字，现在无论平面设计还是网页设计，设计师最终都要提交“文件”。本章的目标是帮助大家掌握数据的种类、处理方式以及制作数据的基础知识。

7-1 设计文件的基础知识 —— 166

- 什么是文件 —— 167
- 如何制作文件 —— 169
- 印刷的基础知识 —— 172
- 印刷文件的制作方法 —— 174
- 印刷方式与设备 —— 178
- 网页的基础知识 —— 180
- 网页文件的制作方法 —— 181
- 基础网页制作所必需的知识及文件形式 —— 182
- 字体及素材的版权 —— 183

序章

本书中的设计示例

0-1 应用所学技巧， 可进行如下设计

版式设计的基本点



版式是设计中的一大要点。

在不确定或难以选择颜色和图像之前，可先通过简化的黑白色来思考页面的版式。



详情请参考“第二章 版式”

实战中用得上的配色关键点

向日葵



	C=49 M=75 Y=100 K=0
	C=0 M=14 Y=100 K=0
	C=66 M=0 Y=0 K=0
	C=73 M=22 Y=100 K=0

向日葵是夏天的象征，这里提取了向日葵照片中主体颜色的 CMYK 值。

在配色遇到困难的时候，可以从主体印象及理念的角度来分析。

比如，若设计的主题是夏天的话，首先分析一下夏天，收集一些可以让人联想到夏天的绘画、照片和插图等，并从中抽取颜色，便可以成为配色的参考。

天空



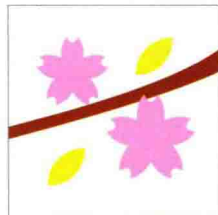
C=30	C=58	C=0
M=0	M=21	M=0
Y=0	Y=0	Y=0
K=0	K=0	K=0

夜空



C=100	C=0
M=100	M=0
Y=0	Y=90
K=0	K=0

樱花



C=0	C=35	C=37
M=46	M=0	M=73
Y=0	Y=73	Y=100
K=0	K=0	K=22

向日葵



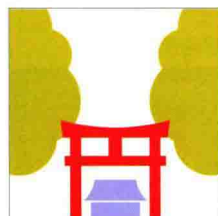
C=49	C=0	C=66	C=73
M=75	M=14	M=0	M=22
Y=100	Y=100	Y=0	Y=100
K=0	K=0	K=0	K=0

大海



C=100	C=89	C=89	C=30
M=97	M=71	M=0	M=0
Y=43	Y=0	Y=0	Y=79
K=5	K=0	K=0	K=0

寺庙



C=47	C=0	C=49
M=15	M=93	M=33
Y=100	Y=92	Y=0
K=0	K=0	K=0

梅雨



C=49	C=48	C=21
M=0	M=31	M=0
Y=64	Y=0	Y=0
K=0	K=0	K=0

奖杯



C=0	C=33	C=12
M=22	M=45	M=92
Y=90	Y=66	Y=92
K=0	K=0	K=0

红叶



C=17	C=21
M=26	M=100
Y=100	Y=100
K=0	K=0

圣诞节



C=100	C=7	C=73	C=0
M=0	M=93	M=53	M=0
Y=100	Y=100	Y=0	Y=0
K=0	K=0	K=22	K=0

森林



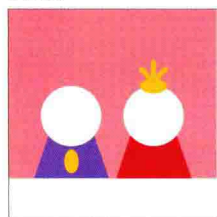
C=80	C=42	C=42
M=10	M=0	M=64
Y=100	Y=100	Y=100
K=0	K=0	K=15

海滩



C=5	C=67	C=17	C=0
M=13	M=16	M=0	M=89
Y=43	Y=0	Y=0	Y=100
K=0	K=0	K=0	K=0

女儿节



C=0	C=62	C=12	C=5
M=49	M=57	M=100	M=20
Y=19	Y=0	Y=53	Y=86
K=0	K=0	K=0	K=0

烤牛排



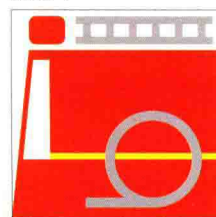
C=0	C=57	C=0	C=0
M=50	M=0	M=79	M=0
Y=100	Y=100	Y=100	Y=30
K=24	K=0	K=24	K=100

危险



C=0	C=0	C=0
M=0	M=0	M=100
Y=100	Y=0	Y=100
K=0	K=100	K=0

消防车



C=8	C=25	C=5
M=80	M=17	M=0
Y=100	Y=15	Y=100
K=0	K=14	K=0

日本



C=0	C=0	C=100	C=39
M=91	M=12	M=83	M=21
Y=100	Y=89	Y=8	Y=8
K=25	K=11	K=0	K=0

中国



C=0	C=0	C=53	C=15
M=83	M=18	M=50	M=15
Y=49	Y=90	Y=0	Y=0
K=26	K=0	K=0	K=100

美国



C=17	C=34	C=86	C=60
M=100	M=0	M=17	M=82
Y=86	Y=89	Y=4	Y=0
K=0	K=0	K=0	K=0

德国



C=0	C=0	C=25	C=34
M=58	M=12	M=12	M=0
Y=100	Y=100	Y=0	Y=0
K=0	K=0	K=18	K=100

意大利



C=63	C=5	C=46	C=12
M=9	M=15	M=72	M=85
Y=100	Y=90	Y=72	Y=72
K=24	K=0	K=65	K=17

法国



C=100	C=17	C=10	C=100
M=13	M=15	M=82	M=83
Y=20	Y=100	Y=82	Y=0
K=23	K=0	K=0	K=0

塞内加尔



C=0	C=12	C=10	C=86
M=0	M=93	M=0	M=14
Y=30	Y=90	Y=91	Y=100
K=100	K=4	K=0	K=0

印度



C=76	C=5	C=0	C=50
M=0	M=15	M=98	M=17
Y=11	Y=90	Y=100	Y=100
K=0	K=0	K=0	K=17

详情请参考“第四章 色彩”。

本书中出现的設計示例

在大街上分发的传单中，有很多都是未经设计制作出来的。

下面使用本书中介绍的理论与方法，分析一下这些传单有什么问题，应该如何修改。

设计前



问题点

- 1 商标及图案变形
- 2 文字被压扁、拉长
- 3 中空字体的描边粗细不均
- 4 位置和间隔不统一
- 5 用色过多
- 6 字体过多
- 7 字间距设置散乱
- 8 强弱感太随意

设计后

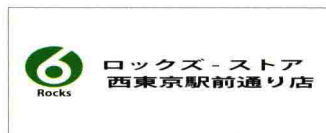


POINT①



改善的问题点

- 1 商标及图案变形
- 2 文字被压扁、拉长



CHECK

不仅限于商标、照片、文字及插图等，如果没有明确的设计意图就不要将其变形或者改变宽比例。

有关文字变形
 ◆第五章 文字排版