



设计，三步成师！

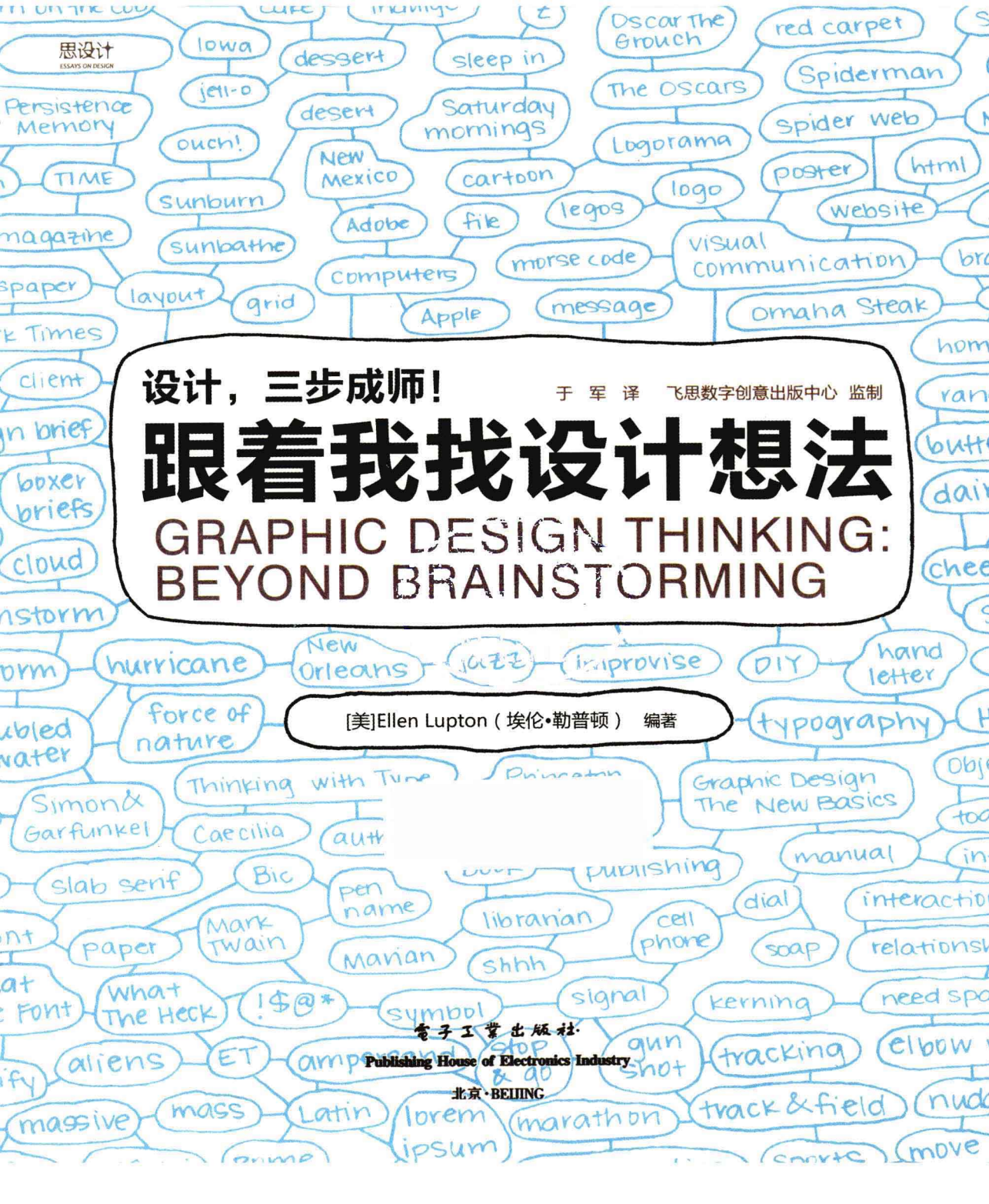
于军译 飞思数字创意出版中心 监制

# 跟着我找设计想法

## GRAPHIC DESIGN THINKING: BEYOND BRAINSTORMING

[美]Ellen Lupton (埃伦·勒普顿) 编著





思设计  
ESSAYS ON DESIGN

设计，三步成师！

于军译 飞思数字创意出版中心 监制

# 跟着我找设计想法

## GRAPHIC DESIGN THINKING: BEYOND BRAINSTORMING

[美]Ellen Lupton (埃伦·勒普顿) 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

# 内容简介

我们总是在讨论创意与设计，但是我们的脑子里能有多少好的想法，这些想法如何实践，这是很多设计师，特别是初出设计圈的人很头疼的问题。本书内容包括：解决设计问题（头脑风暴、思维导图、核心团队、视觉研究、品牌矩阵、创意说明）、获取想法（视觉大脑、行动、联系、每一处每一物、标志索引标识、合作设计、视觉日记）、创造（物理性思维、各种工具、设计规则）、设计师如何思考等内容。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。  
版权所有，侵权必究。

<Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming> by Lupton,E.(勒普顿) Copyright © 2011 Princeton Architectural Press.

All rights reserved. Simple Chinese copyright ©2012 by PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY. Simple Chinese language edition arranged with Princeton Architectural Press.

本书简体中文版由Princeton Architectural Press授予电子工业出版社。未经出版者预先书面许可，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：01-2011-6384

---

图书在版编目（CIP）数据

设计，三步成师！：跟着我找设计想法 / (美) 勒普顿 (Lupton,E.) 编著；于军译。—北京：电子工业出版社，2012.8  
（思设计）

书名原文：Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming

ISBN 978-7-121-17469-8

I. ①设… II. ①勒… ②于… III. ①设计学 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第140024号

---

责任编辑：侯琦婧

特约编辑：李新承

印刷：北京画中画印刷有限公司

装订：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

开本：889×1194 1/24 印张：7.75 字数：186千字

印次：2012年8月第1次印刷

定价：55.00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。

# 前言

设计过程是本能行为与刻意行为二者的结合。启动一个项目可能包括个人习惯性程式，如长时间漫步或洗个热水澡，或会见客户，或分发调查问卷等有计划的活动。许多设计师从头脑风暴开始构思，头脑风暴是虚心地寻求初步设想，并且寻求有助于提炼问题、拓宽思路的设想。

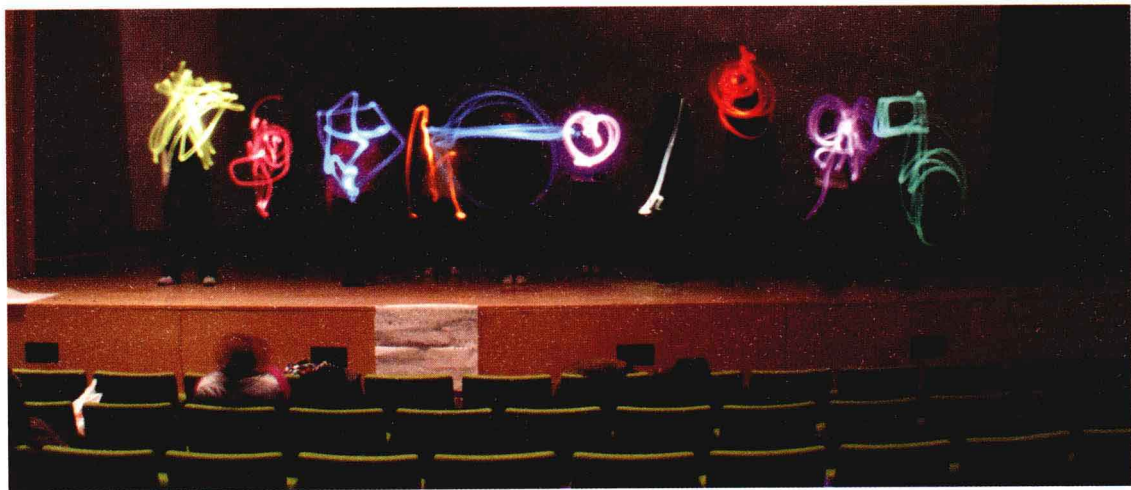
“头脑风暴”这个名词首次出现于20世纪50年代，迅速成为帮助人们进行创造性思维的流行方式——即使人们认为自己毫无创造力。头脑风暴现在仍是一种强大的工具，但是在设计师寻求实用和充满灵感的创意过程中，它仅仅是个开端。本书围绕设计过程的三大阶段来布局——定义问题、获得立意和创设计形式，探讨了20多种动脑思维和动手制作的方法。你可以将这些技巧融合、协调和改变，以适应你现有的项目和个性。

任何人都可以提高自己的创造力。具体说来天资可能略显神秘，然而创造性过程往往会遵循有规可循的途径。将这一过程分解为几个步骤，并有意识地运用思维与制作方法，设计师们可以拓宽思路，想出更为适当的解决方案，以满足客户、用户和自己的需求。

设计是一项很棘手的工作。设计师酝酿出无数种构思，这些构思可能一条都不会被采纳。他们时常发现自己处于从头再来、返工和不断犯错、纠错的过程中。成功的设计师渐渐适应这种时进时退的工作状态，明白初步设想最终很少被采纳，而且随着项目的进展，问题本身可能也会发生变化。

“一旦新的想法萌生，这种想法不可能是不加考虑的。每一种新想法都有它的高明之处。”

爱德华·德博诺  
(Edward de Bono)





本书介绍了多种多样的当代平面设计方法。今天的设计师是以团队的形式工作的，应对社会问题及业务挑战。他们有的也创造性地运用工具和构思技巧，开发自己的视觉语言，单独从事创作。在教室环境中，由于学校体制与学生的期望，设计培训课往往侧重于个人的发展。可是，在工作场所，协作是必需的，要求设计师不断与客户、用户及同事进行沟通。本书中介绍的具体做法包括基于团队的方法，以及帮助设计师丰富他们的个人意见及技巧。

“设计思维”的概念通常指的是构思、研究、制样，以及与用户互动的过程。亚历克斯·奥斯本的《应用想像力》（1953年）和爱德华·德博诺的《新思维》（1967年）倡导解释和推广创造性解决问题的方法。唐·科贝格和吉姆·巴格诺尔在1972年发表的《环球旅行者》为读者提供了解决问题的多种方法，寻求的是解决问题的曲折途径。1987年，彼得G·罗将“思维”一词运用到建筑学中。最近，IDEO设计公司的汤姆·凯利、蒂姆·布朗及其同事开发出综合性技术，可以提出问题，制定解决方案，强调设计是满足人类需求的手段。

虽然其中的某些方法包括最广义的设计，但本书侧重于平面设计——作为一种手段和工具。构思技巧时常涉及从视觉上捕捉立意：制作草图、列举条目、图解关系，并勾勒联系网络。所有这些探索模式都是平面表达的形式——丹·罗姆的经典著作《餐巾纸的背后》（2008年）所强调的重点。产品、系统与界面的设计师运用叙述性情节串联图板来解释商品和服务的性能。

除了阐明问题和酝酿想法的技巧之外，本书将形式的制作视为设计思维的一个方面。然而设计思维的某些拥护者贬低了设计形式的作用，而我们却将形式的制作看成创造性过程的关键部分。

本书由马里兰艺术学院（MICA）平面设计MFA项目的学生和专业人员执笔、编辑和设计。本书是马里兰艺术学院设计思维中心与美国普林斯顿建筑出版社联合出版丛书的第五辑。本套图书的出版意在帮助学生和专业人员拓宽设计知识面，同时与全世界的设计师团队同行切磋交流，分享想法。我们的教室是实用性的实验室，而这些书籍是我们的研究成果。

埃伦·勒普顿

#### 参考文献

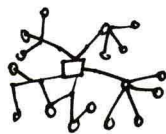
- 布朗·蒂姆（Brown Tim）。《设计的改变：设计思路如何改造组织并激励创新》。纽约：哈珀·柯林斯一般图书出版集团商业分社，2009年。
- 巴克斯顿·比尔（Buxton Bill）。《用户体验草图设计：正确地设计，设计得正确（全彩）》。旧金山：摩根·考夫曼（Morgan Kaufmann）出版社，2007年。
- 德博诺·爱德华（De Bono Edward）。《新思维：水平思考法在产生新立意中的用法》纽约基本书籍出版社，1967年。
- 凯利（Kelley），汤姆（Tom）和乔纳森·利特曼（Jonathan Littman）。《创新艺术：美国领先设计公司IDEO关于创造力的秘籍》。纽约：兰登书屋，2001年。
- 科贝格·唐（Koberg Don）和吉姆·巴格诺尔（Jim Bagnall）。《环球旅行者：创造、解决问题，达成目标过程中的软系统指南》。旧金山：威廉考夫曼，1972年。
- 罗（Rowe），彼得·G.（Peter G.）的《设计思维》。剑桥：麻省理工学院出版社，1987年。
- 奥斯本（Osborn），亚历克斯·F.（Alex F.）《应用想像力：创造性思维的原则和程序》。纽约：斯克萊布诺出版社，1953年。
- 罗姆（Roam），丹（Dan）。《餐巾纸的背后：图画就可以解决问题说服客户》。纽约：投资组合，2008年。

---

## 定义问题



头脑风暴



思维导图



面对面采访

---

## 设计过程

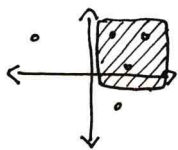
---

本章从设计步骤的角度详细介绍现实生活中的项目，从研究问题、萌生立意到创设形式。在此过程中，设计团队采用各种设计思维技巧，这些技巧将在本书中做进一步探讨。该项目的实施者是马里兰艺术学院（MICA）平面设计专业艺术硕士学位班的学生，还有一支设计师团队，该团队的领导人是詹尼弗·科尔·菲利普斯，与其联手的还有客户查理·鲁宾斯坦（Charlie Rubenstein），他们联合呼吁当地社区居民关爱无家可归者。因为他们知道他们不可能在单一项目中解决无家可归者的问题，所以这个团队努力缩小研究范围，创设一个能用现有资源达成目的的项目。

2008年，在巴尔的摩市辖范围内，登记在册的无家可归者有3 419人。这支团队围绕着3 419这个数目开展他们的活动，既表示了问题的范围，又表现出无家可归者的特殊性。客户协同工作的同时，这支设计团队构想并实施了一个计划，目的是培养中学生关心无家可归者的意识。

“好的设计过程会将艺术、科学与文化的追求目标融合在一起。”

杰夫·史密斯  
(Jeff Smith)



品牌矩阵

## 构思



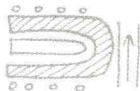
视觉思维草图



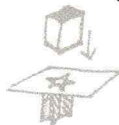
焦点团队



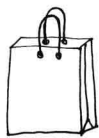
视觉研究



实地研究



强迫联系



实物模型



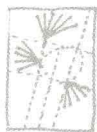
全真组件



广泛选材



行为动词



可替换网格



在行动中思考



重新组合



图标、符号、索引



最后冲刺



视觉日记



联合设计

## 创设形式

# 定义问题

访谈：设计师与客户及其他关系人进行交谈，从而更加详细地了解人们已知的需求与愿望。这里介绍的是与查理·鲁宾斯坦·关爱3419名无家可归者活动的主要组织者的视频谈话的摘录。欲寻有关本次活动访谈的更多内容，请见第12页。

参考查理的肢体语言，查理的评论表明，他在对为无家可归者提供服务的现状感到不满的同时，承认了它们的作用。

在这里，查理的语速显然更快，语调更加抑扬顿挫，同时伴随着肢体语言，表明他将无家可归者视为有血有肉的个人，而不是仅仅将它们看成一个数字。

想要了解事情详细的来龙去脉，往往需要时间。在45分钟的交谈之后，我们能够了解“3419”活动的实质。

设计，三步成师！跟着我找设计想法

## 查理·鲁宾斯坦访谈录

**如果我们将“3419”看做一个组织，从现在起5年后你认为它会有哪些进展？**

我要重新制定我们市对待无家可归者的办法，我不想从非营利、第三方的角度从事这项事业，我想要彻底地解决这个问题。

我认为巴尔的摩市为无家可归者提供服务的最大症结（或者别的说法），是他们做得不够深入细致，他们的**努力程度和影响范围都还不够**。在我看来，不是他们现在正在做的事情是错误的，而是他们有必要采取新的解决方法。

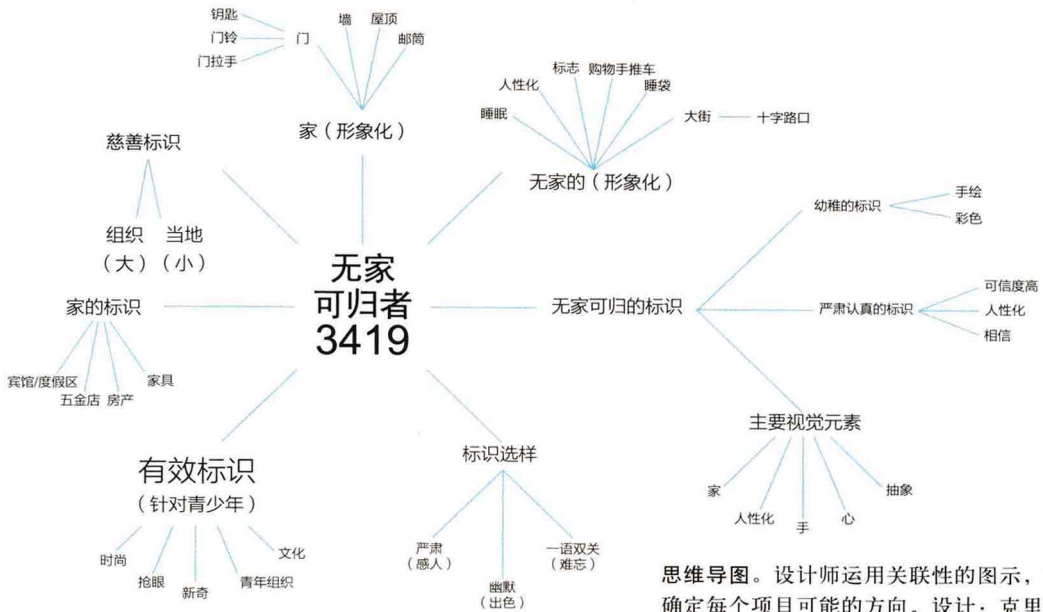
**你能够为我举几个新办法的例子吗？**

想要了解事情详细的来龙去脉，往往需要时间。在45分钟的交谈之后，我们能够了解“3419”活动的实质。

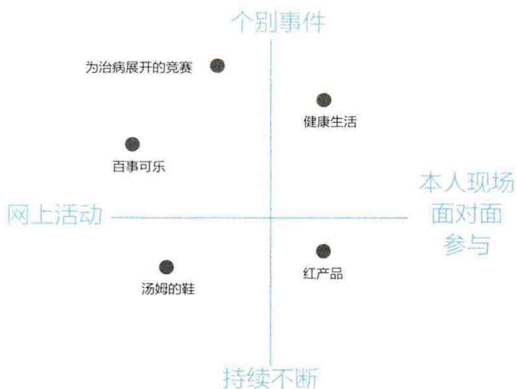
当然可以。有必要进行更多的定性研究，而且还要做更多的定量研究，这些研究可能你一辈子都做不完……所以，如果你掌握了方法，最大的问题是它是单一的，不一定适用于每个人。**最大的问题是**，从机构的角度看，我们正在将人视为数字，将人视为一个物种，仿佛他们没有脸，没有心，就像冷冰冰的数字“3419”一样。

**我想要创建一种以人为本的方案**，因为我们谈论的是人，人的类型有许多种，所以，如果我们试着理解这些人当中的每一位是谁，来自哪里，名叫什么……那会是什么效果呢？我想要做的是为时6个月的定性研究，届时我们可以真正地走出去，对五百多位无家可归者进行采访。不只是一次性的举动，而是一个阶段性的行为，所以我们能够了解这些人是谁。





思维导图。设计师运用关联性的图示，迅速确定每个项目可能的方向。设计：克里斯蒂娜·比尔德（Christina Beard）和苏彼萨·瓦塔纳珊萨妮（Supisa Wattanasansanee）。欲寻有关思维导图的更多信息，请参见第8页。

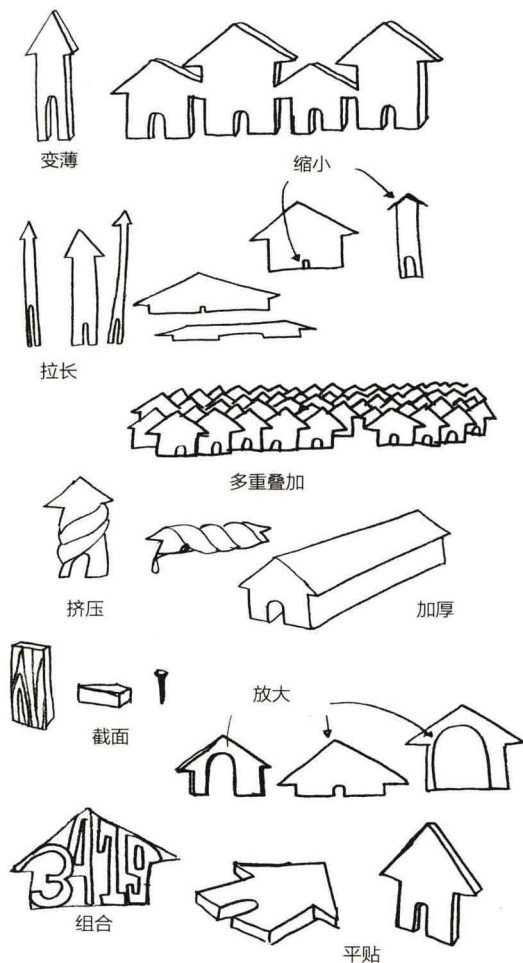


品牌矩阵。上面的示意图展示了不同的社会变革活动之间的关系。有些是一次性事件，而另一些是断断续续的事件。有的在网络上发生，有的是面对面发生。查看有关品牌矩阵的更多信息，请参见第28页。

CAN	WANT	ARE
WALK	BE HAPPY	MUSICIANS
WORK	BE SAFE	ARTISTS
SMILE	SUCCEED	VETERANS
FEEL		WORKERS

头脑风暴。针对无家可归者拥有什么，而不是实质上缺乏什么举办的活动，设计师选择“能”、“会”、“想要”与“是”这些词语来表述项目。欲寻有关头脑风暴的更多信息，请参见第2页。

## 获取灵感



**3419 3419**

3419 3419

3419 3419

3419 **3419**

**3419 3419**

**3419 3419**

**3419 3419**

行为动词。迅速产生视觉概念的一种有趣方式，是将行为动词应用到基本立意中。从房屋的标志性符号开始，设计师用行为改变画面，如放大、缩小、伸展、弄平及剖析。设计：苏彼萨·瓦塔纳珊萨妮（Supisa Wattanasanee）。欲寻有关行为动词的更多信息，请参见第60页。

视觉思维草图。设计师设计出3419几位数字的多种排字方

法，并将它们分组归类，以便找到该项目的最佳形式。设计：克里斯蒂娜·比尔德（Christina Beard）、克里斯·麦克康培尔、瑞安·雪莱（Ryan Shelley）、韦斯利·斯塔基（Wesley Stuckey）。欲寻更多的有关视觉思维草图的信息，请参见第48页。

## 创造形式



有效的合作。与不同的设计师团队公用一个模板，以探求用户可能改变图案的方式。设计：佩奇·隆美尔、温丝黛·特罗托、汉娜·麦克。欲寻更多有关有效的合作的信息，请参见第78页。



设计的实物模型。制作视觉实物模型，展现概念如何应用到现实生活中，如枕套海报的概念，使其客户和利益关联者能更具体地了解它们。设计：劳伦·P·亚当斯（Lauren P.Adams）。设计的实物模型参见第122页。

# 3419

Original DIN Bold

# 3419

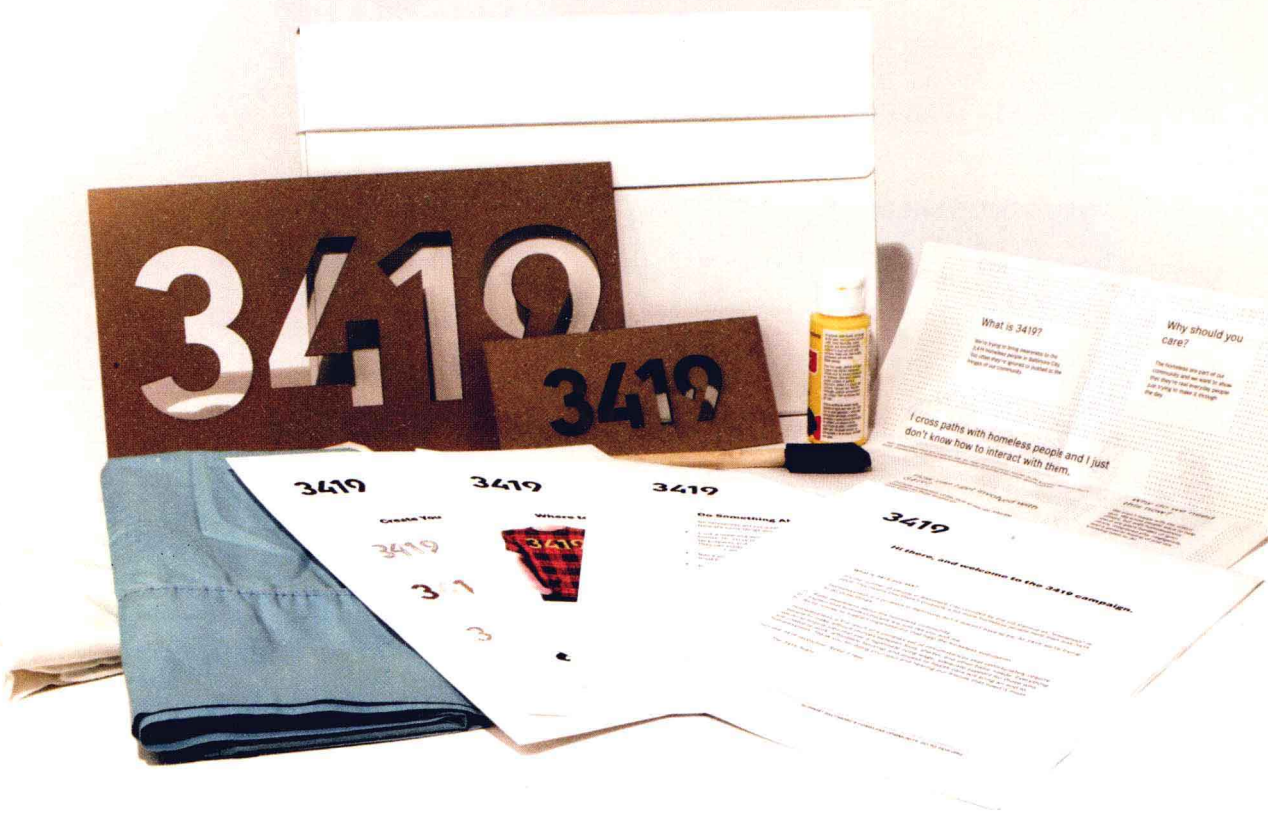
Simplified visual weight

# 3419

Modified for stencil

准备复制。在决定一种模板将成为“3419”标识的一部分之后，设计师对DIN字体的字母进行修整，以便可以创制一种可用做实物模具图案的习惯标志。设计：克里斯·麦克康培尔（Chris McCampbell）。





全套工具包与一堆材料。设计师创作出一张海报与工作单，让巴尔的摩市的儿童了解无家可归者的状况，并列出他们可以向无家可归者提供的帮助条目。套件中还包括两套模板、两个枕套、一瓶油漆和一个画刷。这个套件要求学生创作自己的枕套海报，吸引他们积极参与到这项

活动中来，动脑想想没有床的睡眠会是什么样子。设计：劳伦·P·亚当斯（Lauren P. Adams）、安·刘（Ann Liu）、克里斯·麦克康培尔（Chris McCampbell）、贝丝·泰勒（Beth Taylor）、克里西·塞纳斯基（Krisxi Xenakis）。

## 周期的延续

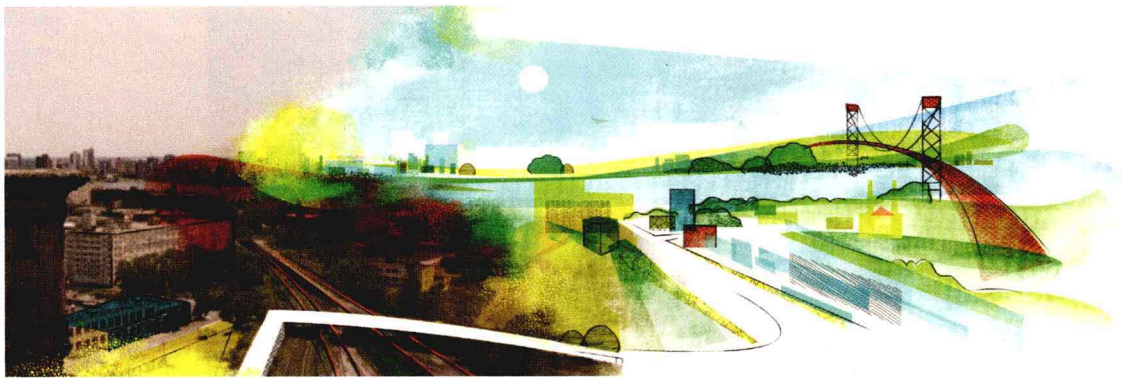
设计是一个持续的过程。在团队开发设计项目之后，他们会实施、验证并修改。对“3419”无家可归者关心活动而言，最初设计阶段的结果是一套中学适用的工具包。该套工具允许项目团队与观众进行互动，而用户用所提供的视觉材料构思自己的视觉创意，从而丰富了项目语言。设计过程再次从头开始。



联合设计。“3419”活动的设计团队在当地中学生中创办了一个午后工作室，用来创作一种枕套，将悬挂在他们的学校和城市周围。联合设计在创作过程中吸引了用户。联合设计参见第82页。

# 目录

第1步 设计，从问题开始	1	视觉分析	24
头脑风暴	2	如何进行视觉分析	25
如何在团队中开展头脑风暴	3	品牌矩阵	28
参考案例：顶尖设计师的思维峰会	4	如何创建品牌矩阵	29
参考案例：小型头脑风暴活动之馅饼实验室（PieLab）	6	参考案例：茶叶包装制样	30
思维导图	8	品牌宣传册	32
如何绘制思维导图	9	如何打造品牌宣传册	33
参考案例：Texturactiv的标识设计	10	实地研究	36
访谈与沟通	12	如何进行实地考察	37
怎样进行访谈	13	参考案例：水族馆的标识设计	38
参考案例：钥匙访谈录	14	参考案例：巴尔的摩地铁导视设计	40
核心用户群	16	创意概要	42
如何组织核心用户群	17	如何提炼创意概要	43
参考案例：关爱安全中心的设计	18	参考案例：天天艺术组织的宣传材料设计	44
参考案例：巴尔的摩超市的设计	20		





## 第2步 如何获得灵感

### 视觉思维草图

如何勾勒视觉思维草图

参考案例：描绘人的心理状态

### 强迫联系

如何进行强迫联系

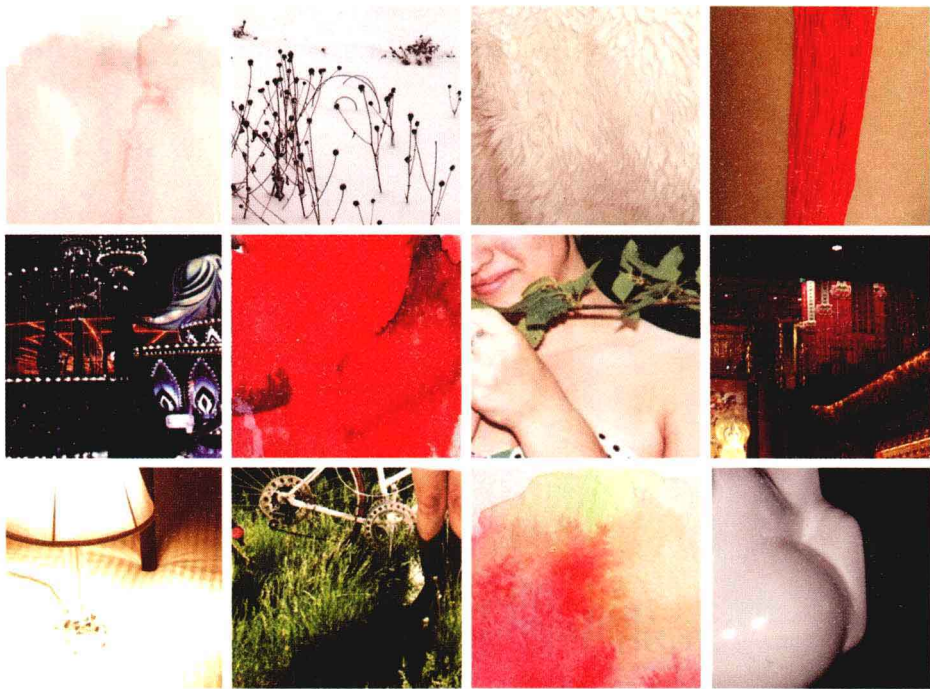
参考案例：自助洗衣店设计中的强迫联系

参考案例：强迫关联各种工具

参考案例：视觉双关

### 设计中的行为动词

47	用行为动词来激活一种思路	61
48	参考案例：活跃的图标	62
49	不拘一格，广泛选材	64
52	如何随时随地获得设计素材	65
54	参考案例：海地震灾援助海报项目	66
55	对设计加以“修辞”	68
56	基本的修辞手法	69
58	参考案例：运用修辞手法设计出的椅子	70
59	图标、索引、符号	74
60	三种标志	75



参考案例：泰国佛教香料基金会的形象设计	76	视觉日记	86
有效的合作	78	如何创建视觉日记	87
如何团结协作	79	预防文字的歧义	90
参考案例：团队协作修复壁画	80	如何避免文字产生歧义	91
联合设计	82	参考案例：美元店博物馆的双语语境	92
如何进行联合设计	83	概念演示	94
参考案例：对外授权的联合设计	84	如何进行概念演示	95
参考案例：格兰费内平台	85	参考案例：在线新闻产品的互动概念设计演示	96



### 第3步 给设计以生命：设计成形

#### 动手让设计成形

如何动手整理

参考案例：报纸布局的设计材料整理

#### 可替换的网格设计

如何设计可替换的网格

参考案例：“亚马逊网站”海报

参考案例：镶嵌的网格设计

#### 基于系统设计的配套零件

如何设计零件工具包

99

100

101

104

106

107

108

110

112

113

参考案例：设计底特律动画的整体视觉

#### 品牌语言

如何打造品牌语言

参考案例：FAB设计学校的品牌元素

#### 设计的实物模型

如何创作实物模型

参考案例：银橡树酒瓶的设计实物模型

#### 思考物理思维

如何从物理的角度进行思维

参考案例：二维到三维的诗歌海报设计

116

118

119

120

122

123

124

126

127

128

