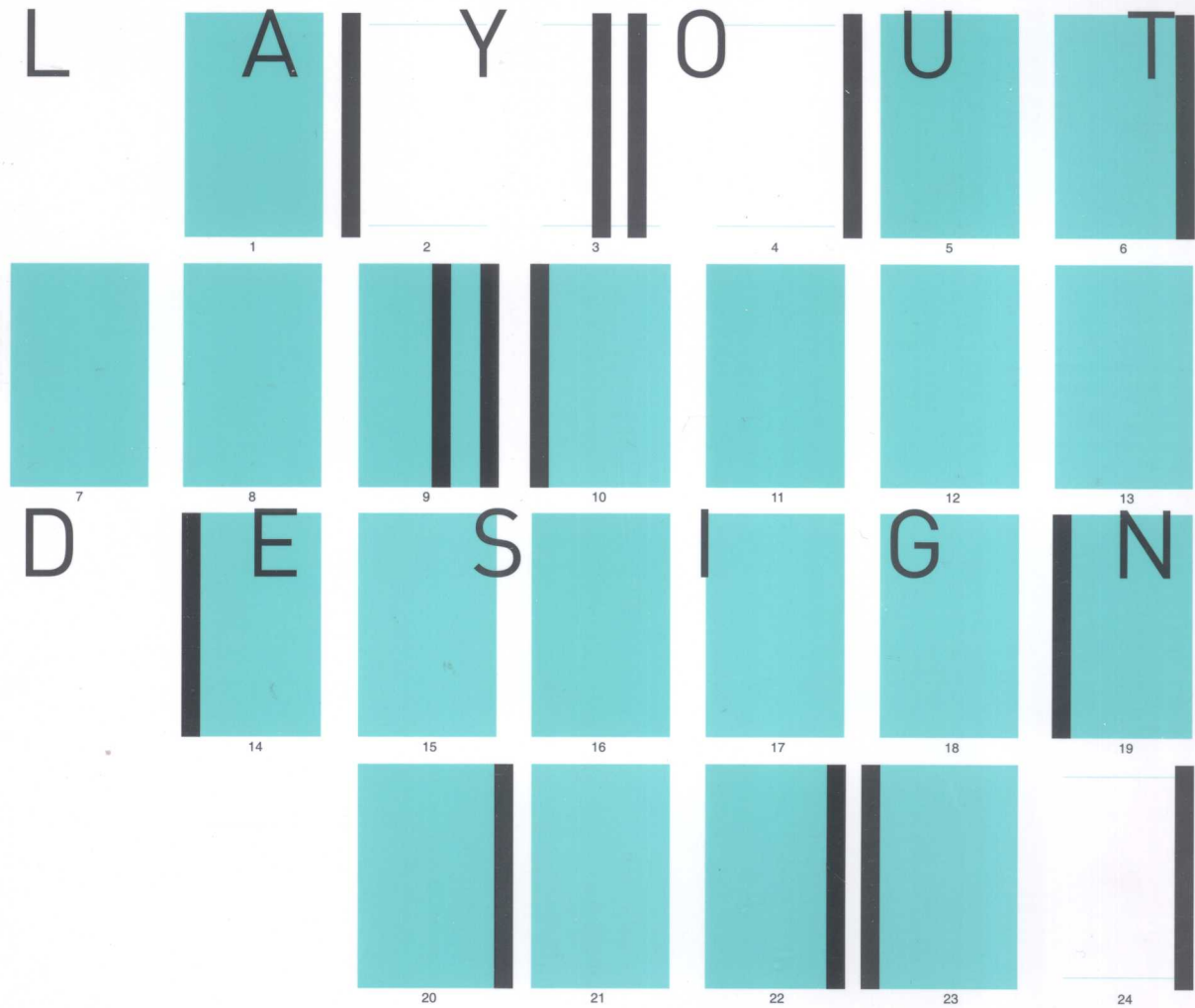




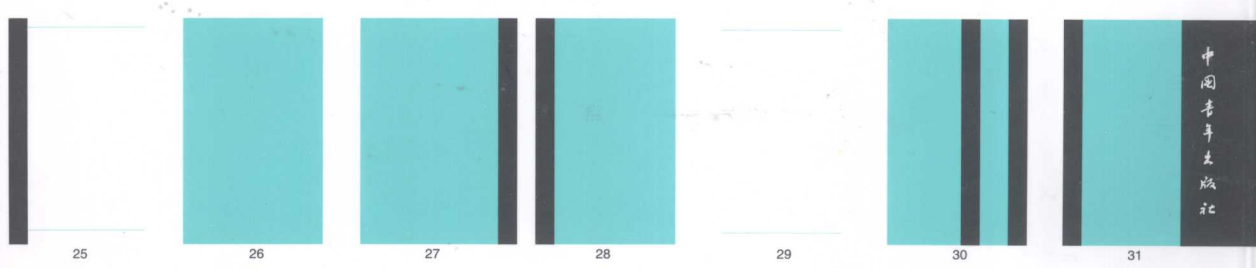
新 · 版式设计原理

13 位资深设计师亲授 160 条经验法则

SE编辑部 / 编著 曹茜 / 译

处理图文关系很复杂？
挑选字体非常头痛？
配色方案很难确定？
图片难看到影响效果？
印前工作让自己一头雾水？
自己的设计有什么问题？

平面设计师不可不知的方法与技巧
让13位资深设计师告诉你
该怎样解决这些疑问吧！



L A Y O

TS881
62

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

D

E

S

I

G

N

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

新·版式设计原理

13 位资深设计师亲授 160 条经验法则

SE编辑部 / 编著 曹茜 / 译



中国青年出版社

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由 SHOEISHA Co.,Ltd 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	中国青年出版社
010-65233456 65212870	010-59521012
http://www.shdf.gov.cn	E-mail: cyplaw@cypmedia.com
	MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号：01-2013-1937

图书在版编目(CIP)数据

新·版式设计原理：13位资深设计师亲授160条经验法则 / 日本 SE 编辑部编著；曹茜译．—北京：中国青年出版社，2013.8

ISBN 978-7-5153-1717-5

I. ①新… II. ①日… ②曹… III. ①版式-设计 IV. ①TS881

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第136768号

デザイン・フォーラム 13人のプロが教える原則と経験則

(ISBN 978-4-7981-2332-5)

Copyright© 2011 by SHOEISHA Co.,Ltd.

Original Japanese edition published by SHOEISHA Co.,Ltd.

Simplified Chinese Character translation rights arranged with SHOEISHA Co.,Ltd.

in care of TUTTLE-MORI AGENCY, INC. through Beijing GW Culture Communications Co.,Ltd.

Simplified Chinese Character translation copyright © 2013 by China Youth Press.

新·版式设计原理——13位资深设计师亲授160条经验法则

SE编辑部 / 编著 曹茜 / 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 冯 莹

责任编辑：易小强 张 军

助理编辑：徐 璐 张 琳

封面设计：六面体书籍设计 郭茜倩

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

版 次：2013年10月第1版

印 次：2013年10月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1717-5

定 价：59.80元

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

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

CHAPTER 3 配色设计

- page
- 53 No.43 什么字体与轻快风格的设计相协调?
- 54 No.44 稍微变化的文字编排如何具备创意性?
- 55 No.45 使用复合字体的注意要点
- 56 No.46 让标题文字更有视觉效果
- 57 No.47 如何有效使用免费字体?
- 58 No.48 为何有时候会设错字体?
- 59 No.49 为何选择字体容易失败?

- 62 No.50 配色的基本知识
- 63 No.51 关于RGB和CMYK
- 64 No.52 关于色彩的三属性-1
- 65 No.53 关于色彩的三属性-2
- 66 No.54 关于色相环-1
- 67 No.55 关于色相环-2
- 68 No.56 关于色彩的对比-1
- 69 No.57 关于色彩的对比-2
- 70 No.58 颜色特性不同,视觉效果也会变化
- 71 No.59 很好地把握配色的整体性
- 72 No.60 关于信息与色彩的关系
- 73 No.61 设计和色彩的关系
- 74 No.62 不同色彩视觉上的重量、面积也有所变化
- 75 No.63 在印刷品里使用白色与黑色的方法
- 76 No.64 简单地设定与变更颜色
- 77 No.65 选出主色就能创造有美感的配色吗?
- No.66 令人看起来舒服的配色要点
- 78 No.67 适合日式和风设计的配色
- 79 No.68 适合特定国家与地域的配色
- 80 No.69 何谓主导色?

CHAPTER 4 图像处理与 后期制作

- 82 No.70 图像处理的基本知识(流程与事先准备)
- 83 No.71 图像处理的实际方法
- 84 No.72 如何调整亮度与对比度?
- 86 No.73 图像分辨率的基本常识
- 87 No.74 进行图像处理时,要检查图像的哪些部分?-1
- 88 No.75 进行图像处理时,要检查图像的哪些部分?-2
- 89 No.76 进行图像处理时,需注意的要点-1
- 90 No.77 进行图像处理时,需注意的要点-2
- 91 No.78 改变照片的特定颜色
- 92 No.79 制作景深浅的照片
- 93 No.80 将RGB图像转换成CMYK时的注意事项
- 94 No.81 关于色彩配置文件的基本知识
- 95 No.82 关于色彩配置文件的注意事项
- 96 No.83 进行图像处理时,必要的注意事项
- 97 No.84 设计师不要自己转换CMYK
- No.85 将图像完美地转换成黑白色

CHAPTER 5

专栏标题、标题与背景

CHAPTER 6

软件与工具

page

- 98 No.86 为复杂的照片完美退底
- 99 No.87 使人物的皮肤看起来更健康
- 100 No.88 使人物的皮肤看起来更光滑
- 101 No.89 使食物看起来更美味

- 104 No.90 杂志排版必备的基本用语
- 105 No.91 对于标题的设计
- 106 No.92 轻松地设计标题
- 107 No.93 标题的效果
- 108 No.94 制作挤压、斑驳的文字效果
- 109 No.95 制作出电影字幕一样的标题文字
- 110 No.96 标志设计的要点
- 111 No.97 标志设计的注意事项
- 112 No.98 变化页眉很麻烦，能自动处理吗？
- 114 No.99 快速制作圆角标题的方法
- 115 No.100 简单地将小标题强制分行
- 116 No.101 如何制作背景？
- 117 No.102 制作背景用的连续图案
- 118 No.103 灵活运用设计素材集

- 120 No.104 更快、更好地为图像退底
- 121 No.105 用Photoshop调整对比度
- No.106 让已合并图层的标志背景变透明
- 122 No.107 测量角度，让图像旋转至正确方向
- 123 No.108 每次重画常用图形很麻烦
- 124 No.109 多张图像的自动化处理
- 126 No.110 使用批处理转换大量照片
- No.111 用快捷键改变画笔的大小与不透明度
- 127 No.112 简单快速地制作出醒目的标题
- 128 No.113 在背景里填充图案
- 129 No.114 在Photoshop里高效处理矢量文件
- 130 No.115 在Photoshop里让图形随意散布
- 131 No.116 使用各种各样的滤镜效果
- No.117 图层过多时的处理方法
- 132 No.118 在Illustrator里让插图随意分布
- 133 No.119 轻松制作出有设计感的表格
- 134 No.120 只想使用插图的一部分，该如何裁切？
- 135 No.121 轻松制作出色调迥异的作品
- 136 No.122 用对象组合出有趣的形状
- 137 No.123 在Illustrator里一次清除所有多余控制点
- No.124 让对象随机变形
- 138 No.125 重复复制对象
- 139 No.126 在Illustrator里一次变更所有颜色
- 140 No.127 置入图片时，自动适合框架大小的方法
- 141 No.128 使用InDesign框架的方法

CHAPTER 7 印刷与输出

page

- 142 No.129 快速对齐多个对象的方法
143 No.130 连续置入多张图片
144 No.131 快速地粘贴大量图片
145 No.132 简便制作目录或索引里的虚线
146 No.133 将以“元”为单位的数字, 变更特别格式
147 No.134 高效使用“段落样式”的秘诀
148 No.135 有效使用参考线的秘诀
149 No.136 一次置换全部替用图片的方法
No.137 “查找 / 更改”的条件设置
150 No.138 更简单地设置格式
152 No.139 使用查找功能会有漏网之鱼
No.140 文中插入英文, 字距会变凌乱
153 No.141 从跨页开始编排
No.142 很难制作竖版的版型
154 No.143 快速制作大量页面的方法
155 No.144 以清单方式预览数码照片
156 No.145 通过预览选出最佳照片
157 No.146 一次变更所有图片的文件名
158 No.147 Bridge与其他应用程序连结
159 No.148 将常用单词与汉字新增为词组
160 No.149 快速预览字体
No.150 安装字体

- 162 No.151 裁切标记的基本知识
163 No.152 关于置入文件
No.153 压缩文件的方式
164 No.154 提高速度的技巧
165 No.155 PDF完稿文件
166 No.156 避免印刷错误的检查重点
167 No.157 制作安全的完稿文件
168 No.158 从完稿文件到印刷流程
169 No.159 印刷用纸的基本常识
170 No.160 关于特殊印刷

page
6

profile

作者简介

171

index

索引

page

8

Column01

→工作中的乐趣是什么? 工作中的辛苦有哪些?

向专家提问

40

Column02

→设计中的“瓶颈”有哪些? 设计中的“遗憾”有哪些?

向专家提问

60

Column03

→想提高效率要注意什么? 设计中的灵感来源是什么?

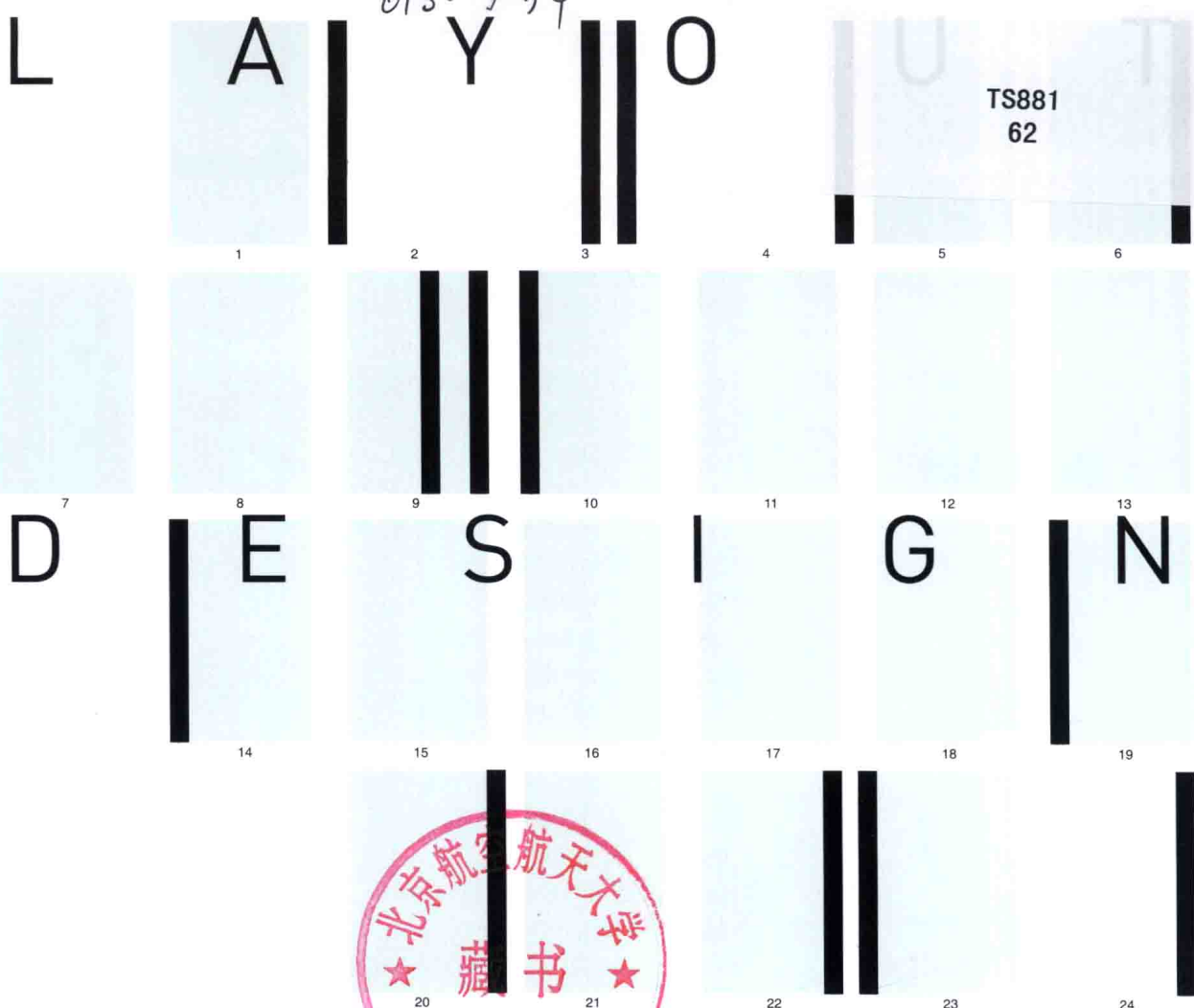
向专家提问

102

Column04

→新人时期有过哪些失误? 工作中的座右铭是什么?

向专家提问



新·版式设计原理

13 位资深设计师亲授 160 条经验法则

SE编辑部 / 编著 曹茜 / 译



TS881
62



中国青年出版社

contents

CHAPTER

1

版式设计

page

10	No.1 平面设计的目的
11	No.2 设计制作的工作流程
12	No.3 何谓网格系统?
13	No.4 何谓黄金比例?
14	No.5 如何构图?
15	No.6 版式的构成要素无法取得均衡!
16	No.7 对称有哪些功能?
	No.8 何谓不对称?
17	No.9 如何表现设计的统一感?
18	No.10 杂志页面的节奏感重要吗?
19	No.11 巧妙留白的方法
20	No.12 何谓跳跃率?
21	No.13 图像的基本用法
22	No.14 关于插图的作用
23	No.15 如何灵活运用素材图?
24	No.16 巧妙整理大量信息
25	No.17 划分目标人群的设计方法是什么?
26	No.18 制作提案书的方法
27	No.19 何谓通用设计?
28	No.20 如何创作流行的设计?
29	No.21 名片设计的诀窍
30	No.22 传单与活动公告设计的秘诀
31	No.23 CD封套设计的秘诀
32	No.24 明信片设计的秘诀
33	No.25 海报设计的秘诀
34	No.26 手册设计的秘诀
35	No.27 杂志设计的秘诀
36	No.28 书籍装帧设计
37	No.29 报纸广告设计的秘诀
38	No.30 制作降价促销POP的秘诀
39	No.31 平面设计师与艺术总监的工作范围有何不同?

CHAPTER

2

文字设计

42	No.32 日文字体的选择方法
43	No.33 具有代表性的日文字体
44	No.34 日文字体的基本用法
45	No.35 文字排版的基础知识-1
46	No.36 文字排版的基础知识-2
47	No.37 保持易读性的秘诀-1
48	No.38 保持易读性的秘诀-2
49	No.39 灵活掌握英文字体
50	No.40 有效使用英文字体的方法
51	No.41 应该收集哪些字体?
52	No.42 什么字体与典雅风格的设计相协调?

CHAPTER 3 配色设计

- page
- 53 No.43 什么字体与轻快风格的设计相协调?
- 54 No.44 稍微变化的文字编排如何具备创意性?
- 55 No.45 使用复合字体的注意要点
- 56 No.46 让标题文字更有视觉效果
- 57 No.47 如何有效使用免费字体?
- 58 No.48 为何有时会设错字体?
- 59 No.49 为何选择字体容易失败?

- 62 No.50 配色的基本知识
- 63 No.51 关于RGB和CMYK
- 64 No.52 关于色彩的三属性-1
- 65 No.53 关于色彩的三属性-2
- 66 No.54 关于色相环-1
- 67 No.55 关于色相环-2
- 68 No.56 关于色彩的对比-1
- 69 No.57 关于色彩的对比-2
- 70 No.58 颜色特性不同,视觉效果也会变化
- 71 No.59 很好地把握配色的整体性
- 72 No.60 关于信息与色彩的关系
- 73 No.61 设计和色彩的关系
- 74 No.62 不同色彩视觉上的重量、面积也有所变化
- 75 No.63 在印刷品里使用白色与黑色的方法
- 76 No.64 简单地设定与变更颜色
- 77 No.65 选出主色就能创造有美感的配色吗?
- No.66 令人看起来舒服的配色要点
- 78 No.67 适合日式和风设计的配色
- 79 No.68 适合特定国家与地域的配色
- 80 No.69 何谓主导色?

CHAPTER 4 图像处理与 后期制作

- 82 No.70 图像处理的基本知识(流程与事先准备)
- 83 No.71 图像处理的实际方法
- 84 No.72 如何调整亮度与对比度?
- 86 No.73 图像分辨率的基本常识
- 87 No.74 进行图像处理时,要检查图像的哪些部分?-1
- 88 No.75 进行图像处理时,要检查图像的哪些部分?-2
- 89 No.76 进行图像处理时,需注意的要点-1
- 90 No.77 进行图像处理时,需注意的要点-2
- 91 No.78 改变照片的特定颜色
- 92 No.79 制作景深浅的照片
- 93 No.80 将RGB图像转换成CMYK时的注意事项
- 94 No.81 关于色彩配置文件的基本知识
- 95 No.82 关于色彩配置文件的注意事项
- 96 No.83 进行图像处理时,必要的注意事项
- 97 No.84 设计师不要自己转换CMYK
- No.85 将图像完美地转换成黑白色

CHAPTER 5

专栏标题、标题与背景

CHAPTER 6

软件与工具

page

98	No.86 为复杂的照片完美退底
99	No.87 使人物的皮肤看起来更健康
100	No.88 使人物的皮肤看起来更光滑
101	No.89 使食物看起来更美味

104	No.90 杂志排版必备的基本用语
105	No.91 对于标题的设计
106	No.92 轻松地设计标题
107	No.93 标题的效果
108	No.94 制作挤压、斑驳的文字效果
109	No.95 制作出电影字幕一样的标题文字
110	No.96 标志设计的要点
111	No.97 标志设计的注意事项
112	No.98 变化页眉很麻烦，能自动处理吗？
114	No.99 快速制作圆角标题的方法
115	No.100 简单地将小标题强制分行
116	No.101 如何制作背景？
117	No.102 制作背景用的连续图案
118	No.103 灵活运用设计素材集

120	No.104 更快、更好地为图像退底
121	No.105 用Photoshop调整对比度
	No.106 让已合并图层的标志背景变透明
122	No.107 测量角度，让图像旋转至正确方向
123	No.108 每次重画常用图形很麻烦
124	No.109 多张图像的自动化处理
126	No.110 使用批处理转换大量照片
	No.111 用快捷键改变画笔的大小与不透明度
127	No.112 简单快速地制作出醒目的标题
128	No.113 在背景里填充图案
129	No.114 在Photoshop里高效处理矢量文件
130	No.115 在Photoshop里让图形随意散布
131	No.116 使用各种各样的滤镜效果
	No.117 图层过多时的处理方法
132	No.118 在Illustrator里让插图随意分布
133	No.119 轻松制作出有设计感的表格
134	No.120 只想使用插图的一部分，该如何裁切？
135	No.121 轻松制作出色调迥异的作品
136	No.122 用对象组合出有趣的形状
137	No.123 在Illustrator里一次清除所有多余控制点
	No.124 让对象随机变形
138	No.125 重复复制对象
139	No.126 在Illustrator里一次变更所有颜色
140	No.127 置入图片时，自动适合框架大小的方法
141	No.128 使用InDesign框架的方法

page	
142	No.129 快速对齐多个对象的方法
143	No.130 连续置入多张图片
144	No.131 快速地粘贴大量图片
145	No.132 简便制作目录或索引里的虚线
146	No.133 将以“元”为单位的数字，变更特别格式
147	No.134 高效使用“段落样式”的秘诀
148	No.135 有效使用参考线的秘诀
149	No.136 一次置换全部替用图片的方法
	No.137 “查找 / 更改”的条件设置
150	No.138 更简单地设置格式
152	No.139 使用查找功能会有漏网之鱼
	No.140 文中插入英文，字距会变凌乱
153	No.141 从跨页开始编排
	No.142 很难制作竖版的版型
154	No.143 快速制作大量页面的方法
155	No.144 以清单方式预览数码照片
156	No.145 通过预览选出最佳照片
157	No.146 一次变更所有图片的文件名
158	No.147 Bridge与其他应用程序连结
159	No.148 将常用单词与汉字新增为词组
160	No.149 快速预览字体
	No.150 安装字体

CHAPTER 7 印刷与输出

162	No.151 裁切标记的基本知识
163	No.152 关于置入文件
	No.153 压缩文件的方式
164	No.154 提高速度的技巧
165	No.155 PDF完稿文件
166	No.156 避免印刷错误的检查重点
167	No.157 制作安全的完稿文件
168	No.158 从完稿文件到印刷流程
169	No.159 印刷用纸的基本常识
170	No.160 关于特殊印刷

page	
6	profile 作者简介
171	index 索引

page		
8	Column01 →工作中的乐趣是什么? 工作中的辛苦有哪些?	向专家提问
40	Column02 →设计中的“瓶颈”有哪些? 设计中的“遗憾”有哪些?	向专家提问
60	Column03 →想提高效率要注意什么? 设计中的灵感来源是什么?	向专家提问
102	Column04 →新人时期有过哪些失误? 工作中的座右铭是什么?	向专家提问



AZ One有限公司

AZ One

2009年，公司由Mook House Jr更名为AZ One，主营编辑、制作。除提供DTP、设计、网页制作的服务之外，也从事杂志、Mook书、编目等纸质媒体的编辑工作。

<http://az1.co.jp/>



岩城贤幸

目前以杂志、Mook书、编目、手册等出版物的设计工作为主。其认为设计不仅要美观，还要随时注意设计的易读性与传达的准确性。



铃木健太郎

1986年出生，福岛人。在不具备任何专业知识的情况下进入了DTP领域，大约工作了四年时间，还是一名年轻的新人。



森川雄司

“美与有趣”是他的座右铭，从事以杂志、Mook书为主的平面设计。兴趣是“色彩旅行”，即接触不同色彩的风景、品尝各种色彩的食物。每时每刻都想着为生活增色添彩。



高田忍

在AZ One有限公司工作约1年后，跳槽到制版公司从事图片处理工作。尽管对周围环境的变化还有些不适应，但每天都能获得新的乐趣。



市野绚子

现在是AZ One有限公司的设计师，活跃于杂志设计领域，善于将过去练习的书法用到设计之中。



田地靖高

AZ One有限公司的设计师之一。最近才知道自己名字之所以有“靖”这个字，是因为鲭鱼太美味了。无论哪个设计领域，果然还是老一辈的人厉害！



生田信一

Shinichi Ikuta

出版物设计师、编辑，东京设计专业学校兼职讲师。服务于Far Ink股份有限公司，从事书籍和杂志的策划编辑、设计。此外还担任专业学校的DTP讲师。编著的书籍有《标准DTP设计讲座基础篇》《标准DTP设计讲座InDesign》《Illustrator参考设计词典》《InDesign参考设计词典》等等（以上皆为翔泳社出版）。



内村光一

Koichi Uchimura

Eye to Vrain公司代表兼创意总监，该公司于九州与夏威夷均开设了分公司。主要从事平面设计、网络、影像、游戏等跨界服务，并且出版了诸多与设计相关的书籍。其代表作是2008年北京奥运会为日本国家女子排球队设计的制服。目前活跃于世界设计和广告领域的第一线。

<http://www.izv.co.jp/>



大久保聪

Satoshi Okubo

目前是bit公司代表。活跃于TVCM导演、企业PR影像制作、产品设计、平面设计等诸多领域。2000年，在“TAKESI的人们都是毕加索”的节目中，被主持人以数码影像艺术家的身份介绍。2009年，获得映文连Award最优秀技术奖。

<http://www.occn.zaq.ne.jp/bit/chap/>



高野徹

Touru Takano

平面设计师。定居于福冈市。于设计制作公司任职后，从2001年转换为自由工作者。以广告设计、监制、插图制作为主。同时为与数码相关的杂志、书籍执笔。

<http://www.lolo66.com/>



铃木真梧

magnet design
Shingo Suzuki

1966年生人，现居东京。毕业于多摩美术大学设计学科平面设计专业。主要从事标志、卡通人物、样本、传单、书籍装帧、室内装饰的平面设计，还有设计杂志、书籍的撰写等等，可以说从事多方面的平面设计工作。另外也以艺术家的身份发表作品，其中包含“增与减”的主题，主要描述的是公司与个人的关系。

<http://www.magnet—design.net>



山田旬野

Junya Yamada

平面设计师。自2000年开始成为兼职设计师，从事广告、标志、包装等各种设计。此外也致力于撰稿工作，著有《给创作者的三条秘诀 LOGO 设计 Illustrator》（翔泳社）、《Illustrator CS2设计学校 for Win & Mac》（MdN），共同著作有《实战专业技巧：免费字体&文字设计集》（每日交流）、《版式设计的创意 1000》（翔泳社）、《Illustrator CS5参考设计词典 PLUS》（翔泳社）等。

<http://www.ch67.jp/>



小森纯子

Sasquatch Design 公司
Junko Komori

主要从事商品策划与杂志制作，以及娱乐公园策划制作等等，以艺术总监、平面设计师的身份活跃于日本全国。代表的作品有“DAIHATU时尚咖啡厅”的策划制作。此外也撰写与设计相关的文章与素材集等等，同时参与了诸多策划案。

<http://www.occn.zaq.ne.jp/bit/sasquatch>



铃木真里子

Mariko Suzuki

信息设计师，服务于GUERU股份有限公司。现在从事写作、翻译、页面设计、DTP等等综合性的工作，提供易懂的“信息”。主要作品有《Home Page・Builder完全制霸》（翔泳社执笔、DTP）、《网页使用者工具》（MdN：翻译、页面设计、DTP）、《日本的手工作业》（日经BP社：编辑、页面设计、DTP）。



山本浩司

Kouji Yamamoto

未来像素公司的代表。以关西为中心，从事CG、网页制作，并提供网页监制与咨询相关服务，也撰写相关领域的书籍。曾任教于多所专业学校与大学，经验丰富。兴趣是摄影、父母博客运营以及孩子幼儿园的家长会活动。

<http://www.miraigaso.com>



笹川纯一

株式会社吉田印刷所
Junichi Sasagawa

2000年创立了印刷网购网站TOKUPURE，并利用网络以及简介的方式将以PDF格式完稿的转换设置、注意事项与读者分享，以此促进PDF格式作为完稿的风气。现在主要在吉田印刷所的博客里分享关于PDF的更新与注意事项，希望PDF格式能成为标准的完稿格式。曾在日本印刷技术协会举办的“PAGE 2009”、“PAGE 2010”中担任PDF座谈会的讲师。

<http://www.ddc.co.jp/tokupre/>



高桥年雪

Graphic Arts Unit公司
Toshiyuki Takahashi

1973年生人，现居爱媛县松山市。以自由设计师的身份活跃于当地，从纸质媒介到网络媒介，所从事的设计项目类型广泛，同时也撰写了大量的设计类书籍。此外，在个人网站GAUPURA里发布了原创设计的免费字体，并被广泛使用于TVCM、Logo Type、动画、游戏、广告等媒介。

<http://www.graphicartsunit.com/gau@lib.e-catv.ne.jp>



吉田浩章

Hiroaki Yoshida

撰稿人，从事与电脑、DTP杂志相关的编辑工作。因为本身很喜欢照片而沉浸在Photoshop的世界，撰写了许多关于Photoshop、数码相机、数码字体的文章。



本书向专家们提出了各种各样的问题，例如设计师的共鸣、设计的目的、与众不同的思考等等，这些或许会对您将来的工作有所启发。

把自己脑海中的形象，以具体的影像表现出来。（高桥年雪 / Graphic Arts Unit公司）



商业设计的目标就是要提高销售量和吸引人，达成目标的时候会非常开心。（内村光一）



这个没有标准答案。开会讨论时倾听大家的想法，或是遇到迥然不同的意见，都是相当有趣的事。（生田信一）



被认同的快乐。虽然每个人情况不同，但如果能在平面设计、电影、网络、工业设计等等所有与设计相关的领域不断努力，就会拓宽职业领域。（大久保聪 / bit公司）



自己创作的东西成为具体的实物。例如在书店、街上看到自己的作品，就会给我很大的动力。（市野绚子 / AZ One有限公司）



不仅仅只是设计，与客户沟通交流，认清想要达到什么样的效果，以及创作设计作品的过程都是非常有意思的。完成后，看到客人欢喜的表情，会很有成就感，那时一定要喝杯啤酒。（山本浩司）



自己完成设计的时候。（高野徹）



工作中的乐趣是什么？

请各位专家回答他们工作的乐趣之处。

听到“能把工作交在小森手里真是太好了”的时候。（小森纯子 / Sasquatch Design公司）



必须与社会、客户保持统一协调。（内村光一）



一直能遇到充满新挑战的工作。（铃木真悟）



我是自由设计师，因此全部责任都必须由自己承担。（小森纯子 / Sasquatch Design 公司）



工作中的辛苦有哪些？

请各位专家回答这份工作的辛苦之处。

截稿日期迫在眉睫的时候，总是难免加班熬夜，生活没规律。每月业绩的不稳定也是辛苦的部分。（高野徹）



工作结束后，以对目标（业绩等等）的贡献程度进行严格判定时，非常胆战心惊。（生田信一）



必须一直面对工作的新挑战。（铃木真悟）



绞尽脑汁想创意真的是非常痛苦。（山田旬野）



CHAPTER 1

版式设计

No. 1—31

- No.1 平面设计的目的
- No.2 设计制作的工作流程
- No.3 何谓网格系统?
- No.4 何谓黄金比例?
- No.5 如何构图?
- No.6 版式的构成要素无法取得均衡!
- No.7 对称有哪些功能?
- No.8 何谓不对称?
- No.9 如何表现设计的统一感?
- No.10 杂志页面的节奏感重要吗?
- No.11 巧妙留白的方法
- No.12 何谓跳跃率?
- No.13 图像的基本用法
- No.14 关于插图的作用
- No.15 如何灵活运用素材图?
- No.16 巧妙整理大量信息
- No.17 划分目标人群的设计方法是什么?
- No.18 制作提案书的方法
- No.19 何谓通用设计?
- No.20 如何创作流行的设计?
- No.21 名片设计的诀窍
- No.22 传单与活动公告设计的秘诀
- No.23 CD封套设计的秘诀
- No.24 明信片设计的秘诀
- No.25 海报设计的秘诀
- No.26 手册设计的秘诀
- No.27 杂志设计的秘诀
- No.28 书籍装帧设计
- No.29 报纸广告设计的秘诀
- No.30 制作降价促销POP的秘诀
- No.31 平面设计师与艺术总监的工作范围有何不同?

平面设计的 目的



将信息清晰明了地传达给客户，
是设计的第一步。（小森纯子/ Sasquatch Design公司）

平面设计中的“平面”，指的是“图形”、“形状”等元素，其基础原本是建立在形象化的视觉传达之上。平面设计是指以信息传达为目的，通过印刷方式形成的商业设计，但现在已超越平面具有更广泛的含义。

商业设计的核心是宣传活动，因此重点是“如何表现能引发顾客对商品的兴趣？”。从平面设计的发展来看，现代平面设计要求具有很强的“传达力”和“冲击力”，而优秀的设计首先最应重点考虑的就是“清晰的传达”。

为了更好地传达信息，设计者实际上常会根据男女性别、年代、趣味、爱好等等的限制而改变设计方案。

那应该如何针对目标人群进行“明了易懂地传达”呢？这里非常重要的一点是“要站在对方的角度考虑”。

假设目标人群是60岁以上的老年人，海报文字却非常小，或者目标人群是十几岁的女孩，却采用教科书式的刻板设计，结果会怎样呢？无论多么好的内容，目标人群也不可能感兴趣。

这其实并不难，只要了解“这些目标人群喜欢什么？”“他们过着什么样的生活？”等等，并站在他们的视角，仔细地为他们考虑。经过这样的头脑风暴思考，会让我

们创造出“能清晰传达信息的设计”。对设计师来说，这种日积月累的思考是非常重要的。

专业设计师的工作就是将客户所期望的东西以更好的形式表现出来。斟酌设计的内容，然后提案，领会客户的期望，提交成果。虽然并不是所有的内容都要按照客户说的来做，但最好按照客户的需求设计出合适的好作品，这是设计师必须为此而努力的事情。

要创作好的设计，设计师和客户之间的相互沟通非常重要。专业设计师凭借长年积累的经验在与客户的沟通中常会发挥一定的作用。设计师要能够从这样的工作中感受到乐趣，才能持续做下去，平时带着这样的心情工作，才能够提高你的设计能力。



图形符号被称为“图像文字”“图像单词”等等，是不受语言制约的视觉符号。自从东京奥运会之后，图形符号在日本普及，现在多被用做交通标识、百货商店内的导向标识等。易懂易记是图形符号的特征

小建议



转换心情对于激发创意灵感也很重要！

设计师这个职业要面临很多的琐碎事件和突发状况，很多时候不能集中精力只做设计，因此转换心情很重要。一直坐在桌子前，也想不出好创意，不如借机到街上走一走，转换环境。此外，在桌子上摆放一些提神的小道具，在创意枯竭的时候舒缓一下自己的神经也是很不错的！比如我就在桌上摆了一台小型DVD播放器。（小森纯子/ Sasquatch Design公司）

思考目的

1. 好设计就是能够很清晰地传达信息的设计
2. 试着从目标人群的角度去考虑
3. 与客户的沟通也很重要

设计制作的
工作流程

会议、初步制作、摄影、采访，也许媒介有所差异，但基本流程是相同的。

(小森纯子 / Sasquatch Design 公司)

下面介绍一下平面设计师每天的基本工作流程。

1. 开会 (会议讨论)

听取客户的期望，确定客户的预算是非常必要的环节。商洽之际，最理想的就是设计师一边听取客户的说明一边画出草图，这样比较容易与客户达成共识。“草图”是创意草稿的基本雏形，是设计师随手所画的。“草稿”和“草图”常会被混淆，“草稿”是详细表现版式设计感觉的手绘画稿。

现在不画草图的设计师越来越多，不过设计是手脑合一的工作，最好还是先画草图吧。

2. 初步制作

经过了“草稿”阶段之后，将作品输出为与完成稿近似大小的纸本，并提交给客户的就是“初稿”或“提案”。

通常“提案”用于竞争激烈的多家公司比稿，此时需要先提交“初稿”。

初期一般提出2~3稿，客户根据初稿的不同设计风格决定最终采用哪家公司的设计。

如果涉及到印刷制作，在这个阶段还要依照开本、纸质、纸的厚

度、装帧、印量进行初步预算，与摄影师、插画师等外协工作人员确定费用，印刷预算的备案资料会非常有意义。然后通过实际触摸，自己先感受一下纸张的厚度、材料的肌理、纸质媒介的立体结构等等，这样做十分有必要。

3. 摄影、采访、设计

预算和初稿均通过后，再沿着初稿的思路，与文案约文字稿，与摄影师、插画师等约画面图片。设计师会在这些的基础上进行创作。

4. 校对打印样稿

打印出与完成品相同效果的输出纸本，被称为“打印样稿”。

5. 校对文字

打印样稿经过客户审核之后，会进行文字校对，在反复核对最终确定后，将电子稿发给印刷公司。

6. 校正色彩

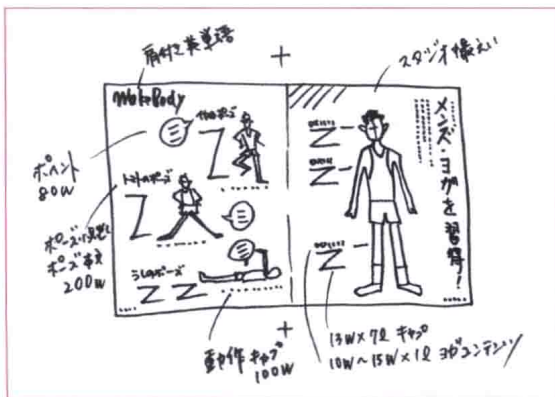
现在多以数码感应器的方式进行简易的色彩校正，通常是检查CMYK各版的偏色、图像的色彩等等。用特种纸印刷时，有时也会用正式印刷用纸来进行调试。

7. 交稿

印刷检查之后，就可以将印刷品交给客户了。

了解流程

1. 掌握工作流程
2. 在开会时绘制草图
3. 积累报价的相关知识



小建议



“方向决定会议”“讨论会议”
“头脑风暴会议”有何不同？

根据讨论的内容，会议名称有所不同。“方向决定会议”是客户提出制作需求的会议；“讨论会议”是彼此交流信息的会议；“头脑风暴会议”则主要是针对设计方案进行创意发想的会议。(小森纯子 / Sasquatch Design公司)