

平面设计师 实战与进阶

设计

点线面

魏宏健

著

设计师存在的最大价值，很多时候体现在赋予世界本来存在的事物一些新的价值，在对社会的观察中，你会收获许多意想不到的启示及灵感。



平面设计师实战与进阶

设计

点线面

魏宏健 著

贵州师范学院内部使用

广西师范大学出版社

· 桂林 ·

图书在版编目(CIP)数据

设计点线面：平面设计师实战与进阶 / 魏宏健著. —
桂林：广西师范大学出版社，2019.11
ISBN 978-7-5598-2195-9

I. ①设… II. ①魏… III. ①平面设计 IV. ①J511

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 196074 号

出品人：刘广汉
责任编辑：肖莉
助理编辑：孙世阳
装帧设计：马一河

广西师范大学出版社出版发行

(广西桂林市五里店路9号 邮政编码：541004)
(网址：<http://www.bbtpress.com>)

出版人：张艺兵

全国新华书店经销

销售热线：021-65200318 021-31260822-898

山东鸿君杰文化发展有限公司印刷

(山东省淄博市桓台县寿济路13188号 邮政编码：256401)

开本：690mm×960mm 1/16

印张：14.25 字数：356千字

2019年11月第1版 2019年11月第1次印刷

定价：88.00元

如发现印装质量问题，影响阅读，请与出版社发行部门联系调换。

自序



每个人都离不开生活，而生活需要确定感。我买过一个挂钟，表盘上满是插画，没有任何时间信息，只能通过表针所指的大概方向去猜测具体的时间。每天都生活在对时间的猜测中，使我们增加了太多的认知负荷，时间上缺少确定感。

我当初买的时候只觉得它的插画很有艺术感，很喜欢，后来才意识到，作为钟表，让人们快速、准确地看到时间才是最重要的。我们将就使用了一年，直到爸爸来到我们家，他说：“你们家的钟看着太难受了，每次看时间都得猜，表的中间不是白色的嘛，你拿笔直接画上数字不行吗？”好主意啊！我怎么没想到呢？

生活中类似的问题很多，也会有不同的解决方案。每个家庭的生活需求和标准不同，结果自然也不一样。我家的小孩直到有一天去小伙伴家里写作业时才发现，原来别人家的沙发对面有个屏幕叫电视，而且很多地方都与我家不同。

无论哪种生活方式都可以说是我们的设计作品。它也许是由柴米油盐自然形成的，也许还有需要改良的地方，也许需要更多的仪式感和确定感，也许需要体现每个家庭成员的真实需求，也许需要我们提早做各种规划。总之，生活中的每个人都需要设计思维。

设计思维是基于生活中出现的一些痛点而产生的，它是一种如何解决问题的思考模式，是一种感性体验与理性解决相结合的思考方式，是让生活细节增加趣味性和仪式感的行动指南，是让生活具有方向感和期待感的逻辑思考。

设计思维是一系列指导我们进步和成熟的方法，它可能是一些琐碎的、不成系统的知识点，散落在工作和生活中。我是在爱人的启发下，开始写作时，才逐渐意识到这一点。

设计师的许多工作方法和设计理论都可以在生活中，或者其他各个领域中得到验证，许多道理都是相通的。我希望通过写作的方式，将它们梳理出来，并清晰、具体地进行讲解和呈现。

《设计点线面》有两层含义。

“点线面”是平面设计领域的专业术语，是平面构成中重要的视觉特征。平面构成是由点、线、面等视觉元素，通过某些美学法则在二维空间内进行排列、构成、组合、变化等，

达到某种视觉效果的设计表现方法，因此《设计点线面》的本意代表平面设计这一领域。

除此之外，它还有另一层含义。我们都知道，学习在于积累，平时有意无意学到的内容都是知识点。当知识点逐渐增多时，它们之间就会产生联系，形成一些不规则的线。随着积累，线与线之间产生连接，形成知识网，也叫知识面。继续积累，知识面之间开始交叉形成知识体系。持续积累，知识体系会不断饱满、完善和系统化。一个人的知识体系是这样形成的，设计的学习也是如此，这就是《设计点线面》的深层含义。

本书中的每个章节都相当于一个点，包括如何少走弯路，如何避免“踩坑”，如何解决问题，如何使用理论，如何平衡设计中的种种问题等。我将零散的知识点通过写作的方式完整、系统地表达出来，同时也让自己的知识体系清晰、有条理。

对于读者来说，阅读是体验的过程，也是思考的过程，是读者与作者心灵碰触的过程，也是感悟作者心得体会、心路历程的过程。为了让读者有一个轻松、愉悦的阅读体验，我用通俗易懂的方式将梳理的内容表达出来。

书，就像一座桥，在你我的心灵之间建立联系，通过字里行间的传输，让你能清晰地听到我的心声。

目录

+ 1 设计师的三大基本功	1
造型	3
版式	4
配色	7
+ 2 九宫格的应用	9
+ 3 破	15
+ 4 正负形设计	22
半嵌入式	26
嵌入式	32
嵌入与半嵌入结合式	38
隐藏式	38

+ 5 幽默的设计	40
出人意料	43
偷换概念	44
前后矛盾	46
夸张对比	48
滑稽可笑	49
拟人拟物	50
文字游戏	50
+ 6 反转过来的灵感	52
将视角反转	54
将思考角度反转	55
将意识反转	55
+ 7 密集兴奋症	57
+ 8 有限空间内的版式变化	68
+ 9 文字的点线面	88
+ 10 系列化构思法	93
+ 11 设计师的法宝——关键词	101

+ 12 设计师的百宝箱——思维导图	107
+ 13 童心	114
+ 14 设计的距离	119
+ 15 捕捉灵光乍现的瞬间	123
+ 16 差异化设计	133
+ 17 留有余地的美	140
+ 18 温柔的力量	147
+ 19 加入关爱的设计	153
+ 20 避免产生负面联想	157
+ 21 过度设计	161
包装的过度设计	163
产品的过度设计	164
+ 22 回到设计的原点	166

+ 23 创造与热情	170
+ 24 无规则不成设计	176
带着思想看设计	178
设计案例	178
+ 25 设计师眼中的张力	185
生活中的张力	186
设计中的张力	188
文字中的张力	192
+ 26 设计师如何做到“守破离”	193
剑道的“守破离”	194
设计师的“守破离”	196
+ 27 勇于探索，打开边界	200
+ 后记	205

贵州师范学院内部使用

1 设计师的三大基本功

造型
版式
配色

+

+

+



1 设计师的三大基本功



2012年的一天，我在公司楼下碰到之前的老板，在短短几分钟的交谈中，他跟我强调设计师要不断强化三大基本功，即造型、版式和配色，这让我更加意识到它们的重要性。任何一个设计师在画图的时候，都要与这三个方面打交道，它们更接近执行层面。在执行过程中，设计师会不断调整画面效果，加强各元素之间的逻辑关系，完善画面中的视觉流程和审美效果，让设计不断接近之前的构想并达到更好的视觉感受。

造型



造型，即创造某个或某组图形。通过图形的创意设计，体现品牌或企业的精神、理念、愿景等。造型创造的不仅仅是图形，也可以是单个或多个文字所形成的某种形状或图案的组合。只要是与“形”有关的视觉元素，无论是单一图形还是组合图形，都可以理解为造型。一般来说，简洁的造型所容纳的设计规则较少，容易被人们识别和传播，无形中也能减少传播成本。例如，从造型角度来形容日本国旗的话，用一句话即可：白色长方形的中心有一个红色的圆形。类似的例子有很多，如苹果标识、奥运五环、耐克标识等。

造型一般指图案本身，无论是手绘图案还是软件制图。而造型能力，是指通过各种手段，包括运用各种画笔、工具、道具以及各种软件，表达出想要的视觉图形效果的一种能力。想要更快、更好地提高造型能力，最好的方法是速写。画的内容并不重要，重要的是通过速写来锻炼观察能力和画笔的表达能力，从而锻炼造型能力。素描也可以锻炼造型能力，但是需要的时间较长，而且素描更多的是加强我们的形体塑造能力，以及对空间、形体、结构和质感的理解和表达。

在平面设计方面，想要提高造型能力，也可以通过各种绘画方式进行练习，比如在纸上画速写、插画等，或者在电脑或手绘板上练习，然后通过反复的比较和观察，寻找不足之处，并不断调整。好的造型可以呈现出功能和美感相平衡的视觉效果，日本国旗用大面积的白色来衬托红色的圆，就是用最简洁的形式达到了最佳的视觉效果，突出了太阳旗的主题。不要为了形式而设计，如果想强调某个图形或主题，往往通

过调整其大小、字体、位置等即可，无须通过增加一些不必要的装饰、描边、投影等艺术效果，多余的元素会影响画面质感，进而影响视觉流程的表达。

版式



造型强调的是设计元素的“形状”，是模块化的，如图标、图形、色块、表格、文字等，属于排版前的准备工作。造型完成之后，我们要将它们组织到画面之中，此时，需要对画面中的元素进行布置、构图、排列等，这就是版式设计。版式设计强调的是设计元素之间的关系，通过对各元素的大小、方向、位置等进行规划和编排，将它们以适当的形式统筹在画面之中，协调好它们之间的关系，从而充分表达画面的视觉流程。

以广告画面为例，人们第一眼看到的漂亮的、充满神秘感的图形或画面，往往不是设计真正想要传达的内容，而是用来吸引眼球的，即使它占用的面积很大。如果你想要弄清楚画面所表达的意思，就需要在周围的文字中寻找答案，而这部分文字通常是十分概括或抽象的，不足以让你彻底搞清楚，因此，好奇心的驱使会让你继续寻找答案，最后在小字部分了解画面的内容。通过版式设计中视觉流程的主次关系，一个广告画面就这样成功地完成了它的使命。当然，不是所有画面都是按照这样的逻辑进行设计的，直接明了的广告也很多，比如，车站广告牌的一则广告，鹿晗骑着小黄车，旁边的广告语就是一句简单的“骑时可以更轻松”。

版式的样式很多，包括对称、对角、“之”字形、均衡、错落、分割、发散、斜线等，如日本国旗的版式是中心对称。版式

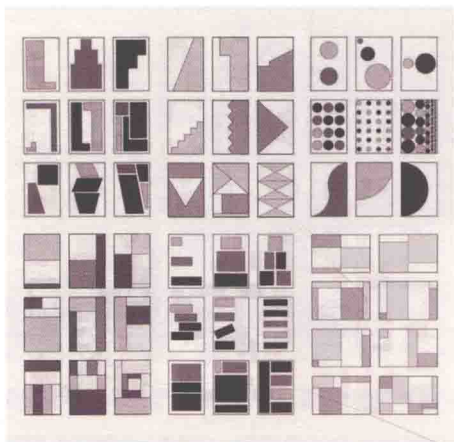


1-1

设计中的每个元素都离不开三个要素：大小、方向和位置。除了单色圆形之外，任何设计元素都有不同方向。版式设计往往受画面内容的影响，如风格、比例、文字量及文字间的关系等，设计时要通过大小、位置以及形式的变化，加强从属或并列等关系。

有时，由于画面的版式并不是单一的，如一本画册、系列包装、系列海报，或者网页设计，以及一些活动中用到的各种物料设计，这时候要保证它们在各种比例中都能很好地延展。在设计时，要站在全局的角度，规划好整体风格和变化规律，利用圆形、斜线、条纹、大数字、重叠、辅助图形、图案等设计形式，统筹安排好所有需要设计的画面。

在版式设计中，不是要将各设计元素尽可能整齐地排列在某一空间中，而是要将它们通过大小、虚实、强弱以及位置等变化，表现出画面的主次关系和留白空间，以突出设计的主旨。



1-2
1-3

配色



配色指画面中各设计元素及背景的颜色搭配。配色之前，要先了解色彩三要素：色相（色调）、纯度（饱和度）、明度，人眼看到的任何色彩都是这三种特性的综合结果。其中，色相与光波的波长有关，纯度和明度与光波的幅度有关。色相是指颜色，如红色、黄色、绿色、蓝色、紫色等；纯度是色彩的灰度或鲜艳程度，纯度越高，色彩越艳丽，反之越灰；明度是指颜色的深浅。



1-4

色彩可以分为冷色和暖色。蓝绿色系属于冷色，会让人产生如蓝天、冰雪、夜色等联想，给人以凉爽、宁静的感觉。黄红色系属于暖色，像阳光、火焰一样，让人有温暖的感觉。由于项目特点、行业特征、季节、情感、节庆等因素的影响，往往在设计之前作品就已经确定了适合用暖色还是冷色，比如为夏日饮品设计海报，适合以蓝绿色系为主，而为节日庆典、公益活动等设计的作品则大多以暖色为主。