

凱西陪你 玩設計

文具女王凱西

珍藏十多年的私房設計理念大公開

但其實她想說的是：**設計就是心機術**

這本書想走設計這行的你要看

沒想過走這行的你更要好好看

凱西·陳

Cathy @ W4 Chen 2011

humor

cogitation

research

inference

inspiration

logical

design

creation

flexibility

prototyping

maximum

minimum

preference

taste

chromatics

iconic

convergence

storytelling

凱西陪你玩設計

凱西·陳



catch 179 **凱西陪你玩設計**

作者、繪圖：凱西·陳

責任編輯：繆沛倫

美術設計：何萍萍、林家琪

法律顧問：全理法律事務所董安丹律師

出版者：大塊文化出版股份有限公司

台北市105南京東路四段25號11樓

www.locuspublishing.com

讀者服務專線：0800-006689

TEL：(02) 87123898 FAX：(02) 87123897

郵撥帳號：18955675

戶名：大塊文化出版股份有限公司

版權所有 翻印必究

總經銷：大和書報圖書股份有限公司

地址：新北市新莊區五工五路2號

TEL：(02) 89902588 (代表號) FAX：(02) 22901658

製版：瑞豐實業股份有限公司

初版一刷：2011年10月

定價：新台幣260元

ISBN 978-986-213-274-6

Printed in Taiwan

國家圖書館出版品預行編目(CIP)資料

凱西陪你玩設計 / 凱西·陳圖、文。-- 初版。-- 臺北市：大塊文化，2011.10
面：公分。-- (catch ; 179)
ISBN 978-986-213-274-6(平裝)

855 100016198

目錄

前言

設計之初

5



第一關

愛演內心戲

11



第二關

化不滿為動力

23



第三關

不乖，怪怪的力量

31



第四關

懶洋洋與累死你

45



第五關

立刻動手做

53



第六關

別小看公式

61



第七關

玩出商機

67



第八關

始於觀察

79



第九關

變身設計人

87



第十關

設計無限大

97



凱西靈感教室

113

後記

設計之後

122

附錄：凱西靈感小卡

124

catch

catch your eyes ; catch your heart ; catch your mind.....

catch 179 凱西陪你玩設計

作者、繪圖：凱西·陳

責任編輯：繆沛倫

美術設計：何萍萍、林家琪

法律顧問：全理法律事務所董安丹律師

出版者：大塊文化出版股份有限公司

台北市105南京東路四段25號11樓

www.locuspublishing.com

讀者服務專線：0800-006689

TEL：(02) 87123898 FAX：(02) 87123897

郵撥帳號：18955675

戶名：大塊文化出版股份有限公司

版權所有 翻印必究

總經銷：大和書報圖書股份有限公司

地址：新北市新莊區五工五路2號

TEL：(02) 89902588 (代表號) FAX：(02) 22901658

製版：瑞豐實業股份有限公司

初版一刷：2011年10月

定價：新台幣260元

ISBN 978-986-213-274-6

Printed in Taiwan

國家圖書館出版品預行編目(CIP)資料

凱西陪你玩設計 / 凱西·陳圖.文. -- 初版. -- 臺北市：大塊文化，2011.10
面；公分. -- (catch；179)
ISBN 978-986-213-274-6(平裝)

855 100016198

凱西陪你玩設計

凱西·陳



設計之初

事實上這本書本來不是這個樣子呢！

這書本來應該是滿滿的各式各樣習作、觀察和diy的作業本，但想著想著正式開始做的時候就變成一本談設計的書了。計劃趕不上變化，變化還是得要我來畫，想想寫寫、想想寫寫一年就這樣過去了。很快的，大概幾小時後書就要上機印刷，我突然想起一件忘了很久的事——為什麼讓這書變了樣的事。

早上和爸媽一起吃早餐，爸爸發現昨天看起來還很勇健的龍眼今天變得乾癟癟，一碰就掉，想要剝開殼時，果汁還很來勁的噴了出來。「壞了。」媽媽很遺憾的說。將一整盤散落下來的龍眼送進回收筒時，突然感到悲傷。我跟媽媽說：「有時候真替這些水果難過，奮力的長大開花結果，被摘下了小心翼翼的送到賣場，再被歡天喜地的買回家供佛、準備好要被吃掉，結果還輪不到被吃掉，就先枯萎給送到回收筒。水果的一生真的很無奈啊！」媽媽笑得很開朗的告訴我：「不會啊！水果一生的任務就是好好長大然後傳宗接代，只要子子核核有機會落地，它的任務就完成了。」啊！太好了！恭喜啊！這麼樣明確人生和任務，真是太好了！那麼人呢？我呢？任務呢？

大概所有人都會在某時某刻想著這個問題吧？我的任

務是什麼呢？在我剛剛二十歲的時候，有很大的野心想要造福大眾。我相信我是小小一滴就能將整缸水染色的super染料，所以我要努力創造出什麼讓大家追隨，然後，我的確就創造出了什麼，直到現在都還深深影響著六〇、七〇、八〇世代的東西。那是什麼東西？是文化、青少年的思想、文化和精神，是一種我手寫我口、認真思考、重視自省、努力了解自我的精神、勇於面對困難、困境中還能不忘搞笑自嘲、永遠有顆向上、朝光的心。從衣、食、住、行中都能發揮創意的精神，大家開始練習將字寫得和我一樣充滿童趣，不介意是否非得寫得一手好字，不一定要咬文嚼字、引經據典的長篇大論；寫寫短句、順便畫點小東西更能貼近真心還能自娛娛人；絞盡腦汁拚了命也要想出有趣的字眼來中翻英，或仔細推敲選出發音最接近的字眼來將其他方言發音直譯成中文，或是給成語新的註解和生命。凱西的出現徹底改變了青少年文化。或者說，因為凱西的出現，讓大家的表現欲、創作欲都找到了出口。這些當然不能說是史無前例，但發揚光大的原因的的確確始於我在一九九五年出版的一本小小手記書《白上衣藍短褲》，大家的心開始變得自由了，掙脫了羈絆。很多話想說，用一種開朗的、愉快的、明亮的方式說。那麼，在大家的心都自由了之後，接下來我們該要做些什麼？於是我又陷入困境中。是什麼、要什麼、做什麼……接下來要達成的任務是什麼？幾經省思，我似乎能確定找到答案了。答案是，讓生活更美好、心情更清朗。如果說

二十多歲的我是一滴super染料，現在的我，應該要是mega明礬，我必須要努力讓自己讓大家的心都定下來。

如何讓大家心定下來？在尚未能好好修心之前，能做的就是安撫，盡其所能的排除一切能擾亂能左右心緒的東西，那就是設計。建築師設計一個安全牢固的空間，室內設計師讓空間變得舒適，家具設計師和種種設計師做出了便利生活讓人心情愉悅放鬆的家具和小物。所有的設計都應該帶給人向上的正面的能量，這也正是設計令人著迷之處。設計除了最基本的便利和美觀的功能，設計也被賦予了深層的任務。好的設計能帶你上天堂（笑）。是！好的設計就是要能令人平靜愉悅，更專注在自我追尋的事物上。設計為人類排除了改良了進化了一切的繁瑣不便，那我想我這個階段的任務就明朗了。設計！我想和大家談談設計。設計不僅僅是一份工作一個職稱，設計是讓我們手擋腳踹伏外敵，心定氣順面朝光的藥方。設計！我終於想起這個任務，我要和大家談設計，一起學習對設計最基本的概念，我們1617繼續往修心修性的美好人生出發！

在此要特別的感謝知音公司的總經理賴先生，他創造了一個讓所有設計師都能盡情做夢，然後將夢孵成實境的空間。我很幸運，在剛剛要進入社會打拚時，就遇上了一輩子的「知音」。感謝賴先生支持我、教育我，並提供我這個美好的設計環境。

目錄

前言

設計之初

5



第一關

愛演內心戲

11



第二關

化不滿為動力

23



第三關

不乖，怪怪的力量

31



第四關

懶洋洋與累死你

45



第五關

立刻動手做

53



第六關

別小看公式

61



第七關

玩出商機

67



第八關

始於觀察

79



第九關

變身設計人

87



第十關

設計無限大

97



凱西靈感教室

113

後記

設計之後

122

附錄：凱西靈感小卡

124



第一關

愛演內心戲

想要玩設計的人，
得讓自己常常處於「想太多」的狀態，
隨時都有想法，
換言之就是很愛演。
有時候真的很容易一不小心走偏，
成了A級諧星。

練習自問自答

如果從生活裡每件事物中都看到好玩有趣的點，還有辦法把它變成梗，那麼，你有絕對大有機會成為一枚設計人——或是A級諧星。

為了避免走偏了成為諧星，我給自己的練習是「自問自答」。

都還沒反應過來，就立刻切入主題；
從自嘲的程度看來，貝比，我根本
就已經走偏了呵！

學生時期，老師會在傳授新知後出習題給大家回家寫，讓我們從做習題的過程中學習；老師會提醒注意事項、提供意見，甚至給出正確答案，但進入職場後，可沒這回事。你只能在很短的期限內使命必達，沒有誰慢慢說給你聽，給你機會問問題；沒有誰會告訴你要注意什麼或告訴你那些要做的事該怎麼做，一切只靠你自己埋頭苦幹，但結局經常是通通被推翻，一切重頭來。

於是你會想，如果有個誰誰誰能告訴我該怎麼做就好了。

那個誰誰誰，where are you la?