

## <<怎样成为一名设计师>>

### 图书基本信息

书名：<<怎样成为一名设计师>>

13位ISBN编号：9787535624451

10位ISBN编号：7535624456

出版时间：2007-04

出版时间：湖南美术出版社

作者：阿德里安.肖纳西

页数：160

译者：汪立伟

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<怎样成为一名设计师>>

### 前言

我喜欢设计师这一行。

我喜欢自由地思考并看着这些想法逐步得到具体实施；我喜欢在一个方案上集中精力，一干就是一整天，在工作中迷失自我。

即便是已经涉足这个领域将近20年了，我仍然喜欢从打印机上取下一个方案时的感觉（如果看起来还不错的话）。

今天有那么多优秀的设计师：那些把设计的社会角色作为重点的创意者，像乔纳森·巴恩布鲁克和尼古拉斯·布莱斯曼；那些设计出惊奇形式的设计师，像巴黎的M/M，东京的Nagi Noda和伦敦的马克·法罗；那些模糊设计与技术的边界的设计师，像约翰·米达、乔希姆·沙得以及他们的学生；还有那些新生代的设计师，像年轻的瑞士团队本兹和包括赖安·麦克詹尼斯和施帕德·法瑞在内的参展“美丽的失败者”展览的美国设计师，他们设法一只脚踏进艺术领域，同时另一只脚踏进设计领域。

最近，我在柏林的艺术大学教授春季和夏季学期的课程，很高兴地（有点惊奇地）看到这些学生是那么的聪明。

他们比我这代人年轻的时候受过更好的教育，游历过更多的地方，文化上更加敏锐。

同样的情况也发生在纽约视觉艺术学校，我在那儿教授设计课程，这个课程班中有一个来自哈佛大学生物专业的学生，还有一个来自喜剧中心的资深设计师。

如何评论和批评设计也成为一个新的焦点。

斯蒂芬·海勒的《近距离观察》系列，Emigre杂志重新调整为以评论为重的风格，里克·波因诺的《遵从天才，不再有规则》，以及可能更有意义的像underconsideration.com和designobserver.com这样的设计网站的出现，所有这些都推动了这一趋势。

有这么多不同文化背景下的这么多人如此热心和急切地评论设计，我不认为以前曾有过这样一个时期。

当然，设计成为一个更加宽泛学科的同时，也更难了。

现在，设计包含着过去多个不同的专业：我的学生谱写音乐，拍摄编辑影片和动画。

他们建构硬件，写程序，应用丝网印刷和胶印，拍摄图片，绘制插图。

人们很容易忘记，文字排版和分色这类的日常工作曾经是不同的分工。

很多学校认识到了这一点，并模糊了平面设计系、产品设计系、新媒体系、建筑系以及影像多媒体系的传统边界，鼓励培养真正多面手设计师的教育方式。

对于我来说，设计也变得难度更大了：当年纪变大，我不由自主地重复以前的模式，沉浸于过去的荣誉中。

在我的工作室于1913年成立前，我在M&Co工作，这是我在纽约最喜欢的设计公司。

当蒂博·卡尔曼决定关掉这家设计公司，以便专注于在罗马的《色彩》杂志时，我都没有觉得我要马上离开去找下一家喜欢的设计公司工作。

然后我开了自己的工作室，并把我的精力集中于我的另一大兴趣—音乐。

我在小设计公司工作过，也在大设计公司工作过，我更喜欢小公司，所以我尽量不让工作室变大。

我感到很多设计师仅从参与设计和解决令人厌烦的商业和金钱问题出发。

当然，适当设立一个工作室和向客户演示一项方案—简而言之，就是使方案得以实施的能力——就像选择字体和墨水颜色一样是设计过程的一大部分（甚至比设计的进程和最终结果更加让人挑剔）。

## <<怎样成为一名设计师>>

### 内容概要

头脑独立的设计师需要自己发现合理建议，也需要当代设计师面对的道德与实践问题的指南。

本书提供了包括找工作、作自由设计师、创建公司、寻找和维持客户、竞标和作出优秀作品的指南，在众多有关设计和设计师的图书中，至今还没有一本写怎样作一名艺术设计师的书。

本书还包括对在美国和英国工作的著名设计师的访谈，他们有内维尔·布兰蒂、鲁迪·范德兰、约翰·沃里克、亚历山大·格尔曼等。

本书是为那些想作出有意义的作品又不想失去灵魂的设计师写作的激发灵感又实用的用户指南。

书中还包含80幅插图。

这是一本关于棘手问题的书，是一本由设计师写给其他设计师的书。

本书结合了实践经验和理论指导以帮助那些头脑独立的设计师去处理不太迷人的麻烦问题。

撰写本书以期帮助那些相信设计具有文化和审美价值，并且这种价值超越了单纯的商业寓意的人；帮助那些被个人创意的行为吸引，而要成为设计师的人；帮助那些相信设计师在有发言权，不受制于压力时作的设计的是最好的设计的人(我要补充一点，尽管设计师的声音值得听取，也只是相对的)。

## <<怎样成为一名设计师>>

### 作者简介

阿德里安·肖纳西(Adrian Shaughnessy)是伦敦一流设计公司Intro的合伙创建人，他在Intro担任了十五年的创意总监，2003年他离开了Intro去追寻作为一个设计作家、艺术指导者和顾问的职业目标。Intro公司为BBC、索尼游戏站、德意志银行和企鹅图书等客户工作而变得国际知名。

肖纳

## &lt;&lt;怎样成为一名设计师&gt;&gt;

## 书籍目录

前言 斯蒂芬·萨格米斯特介绍“这本书是关于什么的？”

”谁是本书的读者——本书提供了什么——本书的观点——作者——本书与其他设计图书的不同是什么？第一章 现代设计师所必备的品质 “艺术设计是为了自我陶醉” 当代设计师要具备的创意、哲学以及实践的主要品质的讨论。

”第二章 怎样找到工作 “我想找一份有很多自由并且能做获奖作品的工作” 雇主目录——在独立的设计公司工作还是在公司内部的设计部门工作？——学徒的好处——到哪里找工作——怎样走近设计公司——应该做和不应该做的——面谈技巧——个人材料——雇主真正想要的是什么？第三章 成为自由职业者 “我想为自己工作” 自我经营——好处——缺陷——什么样的客户雇用自由设计师？——在家中或租下来的工作室中工作——分享空间——怎样找到活儿第四章 创建工作室 “我想创建自己的工作室。

我愿意做税金估算，我也愿意一天工作十八个小时” 好处——缺陷——合伙人——创建商业计划——专业顾问——找办公室——起个名——确立个性——设计工作室的体系第五章 管理设计公司 “我想管理一个世界知名的设计公司，做杰出的作品，挣到很多的钱” 雇用创意人员——辨认天才——雇用非创意人员——招待员的重要性——树立公司的价值体系第六章 赢得新的工作 “我总是需要更多的工作，为什么别人总能得到好的工作？

”新业务和怎样推广自己——新的商业战略——热诚的新业务开发者——寻找客户——公司资料——网站——推广材料第七章 客户 “所有的客户都不好” 客户心理学——应对客户的期望——应对不高兴的客户——怎样发现浪费时间的人——留住客户——培养客户——甩掉客户——演示第八章 自我推销 “我不想出名，我只想让我的同行喜欢我做的东西” 培育声誉——为自己的档案资料而不是为银行收入工作——设计竞赛——专业组织——参加讲座和活动——与艺术学院保持联络——应对新闻媒体第九章 创意过程 “我想做杰出的作品，但有时我的作品不是我想的那么好。

”创意过程——怎样开始一个新项目——怎样解释设计纲要——调查——过程——合作的好处——有自己的创意价值观——好作品的标准——怎样做一个艺术设计师参考书目附录 组织机构——公司事务——会议——互联网资源——设计师——文化意识鸣谢访谈 内维尔·布兰蒂、纳塔利·亨特曾、鲁迪·范德兰、约翰·沃里克、安吉拉·洛伦茨、亚历山大·格尔曼、安迪·克鲁兹、金·希奥特于、彼得·施泰姆勒、科里·霍尔姆斯

## <<怎样成为一名设计师>>

### 章节摘录

插图：现在，设计本身竞争就很激烈。

实际上到这样激烈的程度，很多设计师已经被威慑得胆怯而顺从。

这并不奇怪，因为即使你不这样也会有无数的其他公司或个人加入到这个行列中来时，固守原则是很难的。

但是，等一等，给客户他们想要的就真的那么坏吗？

设计难道不是一个服务行业吗？

这把我们带入近些年来设计领域中展开的最重要的争论之一的核心。

一方面，一些人认为艺术设计是解决问题的商业工具，美术设计师应该压制个人的情感以最大限度的使广告内容产生效果。

另一方面，也有一些人认为设计无疑具有解决问题的功能，即便如此，它还是有文化和审美的维度，通过个人情感的表达，效果是加强了而不是减弱了。

前一种看法存在于职业设计师中。

但是这个传统主义观点总是遭受激烈的抨击和设计中激进论调的怀疑，特别是在20世纪90年代末期，反全球化运动摧毁了巨型企业的竞争力之后，这种现象就更加突出了。

然而，这一注重实效的观点却并没有在其他设计领域持有：我们没有让建筑设计师和服装设计师压抑个人表现——而是正相反。

实际上，我们认为大多数能够把自己的思维融入作品中的设计师是有价值的。

注重实效的观点看起来也没有在商业现实中找到根据。

那些引起我们注意的信息——打破了一个通用的尺寸适合所有沟通的概念——越来越是设计师清晰表达个性的信息：这些信息包含着反叛的挑衅。

这种分歧并不像保守和激进之间的分歧那样简单。

如果你阅读设计出版物，你可能会想，自由创造或自我表达的愿望被局限于那些超级优秀的设计师了：这实际上是相当普遍的。

我们成为设计师是因为我们想表达一些东西。

我们想制造一个视觉陈述，在其中表达自己的主张，在有些情况下表达的是很谦逊的主张但毕竟有主张。

甚至那些赞同设计师的努力总是屈从于客户需求这种观点的设计师也希望以他们的方式表达自我主张。

换种方式来说：我还从没遇上一个不想表达自己主张的设计师。

从方案遭拒时普遍的不情愿，发脾气和沮丧的情感就可以看出来。

几乎每个设计师都有倔强的本能——被客户命令“嗯，你可以改改那儿吗？”

“把它做的和这个一样”的时候感到愤怒。

这是遗传给所有设计师的本能，就是说：“方案中加入了我的一点点灵魂，它应该不经过斗争就可以保留。

”当所有设计师都同意美术设计毫无疑问的具有实用的和功利的功能的情况下，事情就更加复杂了。

诸如路标、药品包装、时间表、科技数据、演讲时的演示，这种应用设计都要求设计的准确、清晰。

在这种设计中没有表达个人主张的余地已经得到广泛认同。

一个设计得糟糕的路标可能会使人丧命。

## <<怎样成为一名设计师>>

### 编辑推荐

《怎样成为一名设计师》：前言，斯蒂芬·萨格米斯特，介绍，现代设计师所必备的品质，怎样找到工作，成为自由职业者，创建工作室，管理设计公司，赢得新的工作，客户，自我推销，创意过程，参考书目，附录，鸣谢，访谈内维尔·布兰蒂、纳塔利·亨特曾、鲁迪·范德兰、约翰·沃里克、安吉拉·洛伦茨、亚历山大·格尔曼、安迪·克鲁兹、金·希奥特于、彼得·施泰姆勒、科里·霍尔姆斯。

<<怎样成为一名设计师>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>