

年轻的设计师,你是否迷茫又着急



[年轻的设计师, 你是否迷茫又着急_下载链接1](#)

著者:菲尔·克利弗 (Phil Cleaver)

出版者:

出版时间:2016-1-1

装帧:精装

isbn:9787121259470

每年都有成千上万的设计学生毕业要进入就业市场，他们渴望成功、渴望被得到认可。本书作者以其丰富的经历和成功的经验告诉年轻的设计师们毕业后如何适应设计行业、如果提高自己的设计能力，从而在设计行业获得成功。具体内容包括如何进入设计门槛、设计行业的游戏规则、如何开始你的设计生涯、如何维护关系，以及借鉴公司的制度管理自己等。

作者介绍:

菲尔·克利弗教授 (Prof.Phil Cleaver) 是一名获奖颇丰的设计师，他看待事物的眼光独特。他是安东尼·弗罗绍格的门生。菲尔于1977年在五角大楼艾伦·弗莱彻手下工作；其后，又在荷兰的TD公司与维姆·克劳威尔一起工作；和沃尔夫·奥林斯公司的迈克尔·沃尔夫一起工作，这些都使他的设计和排版的技能得到了磨炼。1984年，国际设计师联合会聘用他为品牌创意总监。1987年，他创建了克利弗兰德设计顾问公司。自1992年成立et al设计顾问公司以来，菲尔已经成为很多大型品牌/企业标识、欧洲包装和获奖图书设计的创意推动力。菲尔是设计师学会的特许会员、Monotype Type博物馆的创始受托人、国际样式学院的董事会成员，以及皇家艺术学会会员。他是Type Archive的艺术总监。同时他运营et al和t.r.u (Typographic Research Unit) 公司，也是伦敦密德萨斯大学(Middlesex University) 艺术设计学院创意产业教授。他早期的排版作品被存档在圣·布莱德的印刷图书馆内，并且他的书的设计被维多利亚和阿尔伯特博物馆的国立艺术图书馆永久收藏。

目录: 1 进入设计公司的大门

- 15 你的简历
- 18 你的作品集
- 21 挑选你的作品
- 23 选择什么样的版式
- 27 PDF作品集
- 28 如何进入设计公司的大门
- 30 向工作室发邮件
- 31 主动的重要性
- 33 打开大门的方法
- 2 面试
- 37 拿什么去展示
- 41 了解设计公司的作品
- 43 穿什么
- 45 面试的准备
- 47 开始面试
- 50 向面试官提问
- 53 如何被记住
- 56 实习
- 3 游戏规则
- 60 网格系统
- 63 排版
- 66 印刷版式的基本规则
- 71 设计过程中尺寸适当的重要性
- 73 使用铅笔和纸张设计的重要性
- 77 进行专业的展示

79 颜色匹配系统
4 良好的设计习惯
85 绘制黑白LOGO草图
86 时间管理
88 在困难的情况下创作
91 兼顾多项工作的能力
93 检查自己的作品是十分重要的
96 当你第一次拿到照片的时候，你应该做什么
5 与设计者相关的问题
101 跟上行业发展的步伐
103 经验比分数更重要
105 设计师们应该怎么设计
107 向非视觉专业的人阐述视觉创意
109 管理好客户的预期
6 软件技术
119 怎样批量处理图像
121 怎样设置一个样式表
122 在InDesign软件中怎样设置母版
123 如何管理大量文本和图像
125 如何输入连字符
126 不同类型的文件有不同的用处
128 什么时候使用CMYK和RGB，它们之间的区别是什么
130 用什么软件
132 高分辨率的图像可以放大多少倍
133 保存成PDF格式文件、格式化、PDF文件生成
134 什么时候需要修饰照片
135 缩放图像
7 印刷生产
139 怎样书写印刷规格书
140 如何创作印刷精品
141 怎样打包文件并发给印刷厂
142 分辨率与尺度
143 对于印刷来说高分辨率意味着什么
145 如何给书配色
147 不同的印刷样张与如何检查
网8 网页设计技巧
151 网页设计游戏
153 为网页而设计
155 如何用像素进行思考
157 字体的应用
161 线框图
163 SEO和alt标签（搜索引擎优化）
165 使用渐进增强的方法建设网站
167 响应式网页设计
169 分析的力量
170 命名网页文件
173 如何实现抠图
174 为网页图形校正屏幕分辨率
9 与外面的供应商打交道
179 如何与插画师一起工作
182 如何与摄影师工作
184 如何写出有创意的简报
187 如何与印刷人员一起印刷创意简报
189 建立这些关系的价值

10 商业技巧
193 基本的营销技巧
195 写提案
201 付款通知
204 正确的电子邮件礼仪
205 归档所有信件
206 怎样营销你自己和你的观点
209 与客户打交道
11 结束语
215 术语和定义
222 致谢
224 这家伙是谁
225 索引
• • • • • ([收起](#))

[年轻的设计师, 你是否迷茫又着急_ 下载链接1](#)

标签

设计

经验

方法论

平面设计

艺术/设计

科普

商业

0025_视觉经验总结

评论

很小一本，设计得很精美，讲了不少设计工作的经验之谈。这个职业确实是跟别的不太一样，这样一本指南性质的书也不是每行都能有的，我觉得确实如其名，很适合刚入行的人看。当然，就跟所有的鸡汤一样，听到和做到是两码事。

自信心的重要性、排版的重要性

语言生动有趣，道出了很多行业大趋势和情理之中的内幕。这本书对我的帮助不大，但又需要有人说一下这种商业的东西。

绝壁五星好评，设计师初入职场小新必备生存法则，你需要了解设计规范，才有资格打破常规，待会写书评

依然着急又迷茫

学好排版，注意细节

还有一些重合部分之外的东西

因为最近很迷茫所以(i ㄥ i)，一本关于职业入门和基本准则的设计书，好东西还是挺多的

Awesome typographic from one of the most eminent UK designers,my colleague!
Terrible translation, though. 按照目录对照相关章节读比较有效。

虽然标题有点那什么..但还算实用

推荐给刚毕业的小伙伴

诚恳详尽且易读的设计师就业指南，虽然于我个人意义不大。这里设计师更像一个翻译。
。

不知道对于国内来说是否实用

鸡汤灌你 作品集那里收获挺大

小小的，一口气读完。这才是资深设计师的书啊，排版很干练。还是有几句鸡汤很受用的！不能蒙头干活，还是个沟通者啊。“要对自己工作热情，这样才更能被信任。”

虽然不厚但是都很真。如今去了广告公司渐渐的多了很多对设计的理解。包括收费和保护自己的价值。保持热情去创造。多做一些多和总监交流学习。成为不可替代的多帮助小伙伴。嗯

收拾书架的时候翻到了这本小书 好像那时在ccp闲逛路过西西弗偶然遇到的书 直接抱走了 书本的排版真的太喜欢了 这本书讲的都是作者多年积累的经验 工作技巧以及一些个人观点感觉挺实用的 虽然没接触这个行业 ...哎～喜欢书中一句话 「生活一般不会敲你的门，你必须大声敲生活的门：“快让我进来玩。”」

还可以，可以借来看一看。内容略过时，经验从来都是不过时的，但经验部分也就几页。
。

还挺神经质的

工作符合步步生莲花的道理 你的能力提升 不仅仅是为了工作 或者完成一个任务
不断升级打怪的游戏 现在永远是打装备而已 跳出舒适区 理所当然得超越了你的期望
尽管本来就没什么期望

[年轻的设计师, 你是否迷茫又着急_下载链接1](#)

书评

几乎所有和创造相关的职业，都可以称之为设计师，大到建筑设计师，小到发型设计师，而我想说的设计师，是视觉设计师，我应该给自己的职业定位，绝对的视觉设计者
我的简历
简历应该作为一项设计工作对待，选择的字形，布局等所有策划的设计都反映出我的水平，应该花时间进去每...

[年轻的设计师, 你是否迷茫又着急_下载链接1](#)