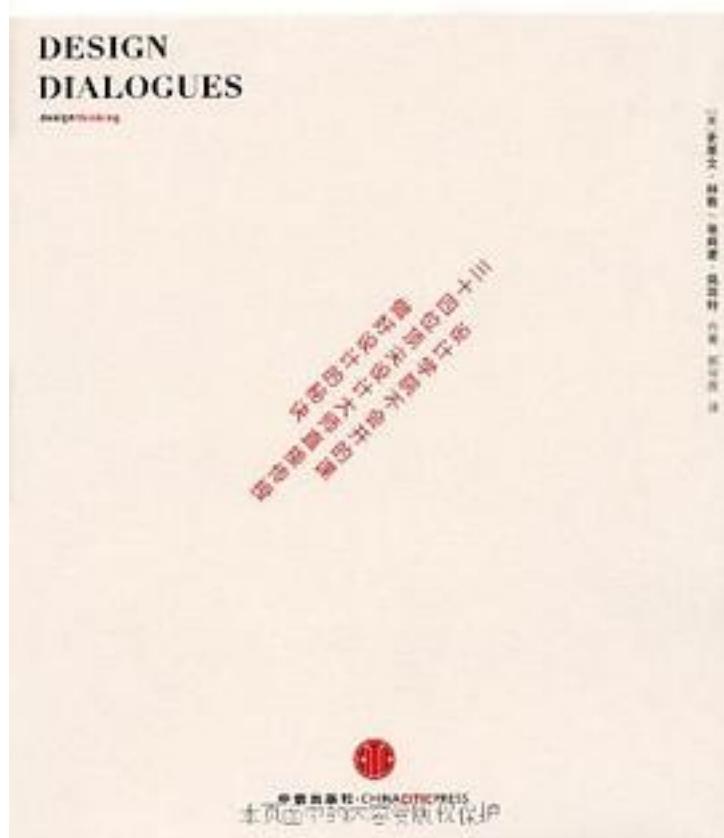


# 三十四位顶尖设计师的思考术

## 三十四位 顶尖设计 师的思考术



[三十四位顶尖设计师的思考术 下载链接1](#)

著者:Steven Heller

出版者:中信出版社

出版时间:2010-12

装帧:平装

isbn:9787508625744

《三十四位顶尖设计师的思考术》：当工作了一段时间后，设计大师重新检验自己原来的初衷：失败总是在前方带路，犯过的错误带来成长，也有值得骄傲的成果让人亢奋的持续前进。当被迫在不同工作领域转换之际，正面迎向挑战是最好的方法。

《三十四位顶尖设计师的思考术》是来自设计领域的业界对话，知名的标竿人物畅所欲言，真情流露，他们蕴酿二十年以上的经历，解决眉眉角角的秘诀，这是传承给下一代设计者的独门思考术。

作者介绍：

史蒂文·赫勒(Steven

Heller)，《纽约时报书评》的资深艺术指导，纽约视觉艺术学院(MFA)视觉艺术学院设计系系主任。设计和流行文化相关著作多达120本之多，同时也是《Print》、《Eye》、《Baseline》、《I.D.》、《Graphis》、《Design Issues》等近二十本杂志的撰稿人或撰稿编辑。

目录: 前言：窥见设计大师的热情与使命

——成书的背景与动机

史蒂文·赫勒

part 1 为什么要这么做

作设计，要能从汤匙设计到城市

——理性设计

设计可以不需要游戏介入，不过这样的设计一定没创意

——ups、ibm、雷克斯特商标设计

我们就是把幽默当成能吸住客户的磁铁

——《绅士》杂志、《滚石》杂志、玛莎·史都华公司

生活才是字体设计领域真正的关注点

——manson、exocet字体设计

我多半是从错误中学习

——《哈泼时尚》、《纽约时报杂志》原创字体、mac的hoefler text字体

要让一本书看起来很重要，就不需要屈服于业界的老把戏

——哈珀·柯林斯公司、兰登书屋、诺普夫出版社

我之所以能有成功的表现是因为我不耻下问，不管聪明问题或蠢问题都敢开口问

——哈雷·戴维森公司

如果你有兴趣影响很多人，那么电视就是你可以驰骋的游戏领域

——波士顿wgbh公共电视视觉设计

我从传统日本和中国书法获得许多灵感，书法所呈现的美感让我很震慑

——日本的设计

最棒的图书设计师是那些深刻了解书页所能展现的独特表情的人

——欧姬芙、麦当娜的书籍设计

要构想出能改变世界的“大创意”，首要原则就是戏剧化

——mtv音乐频道广告、施乐广告、哥伦比亚广播电视台官方字体设计

part2 我们从哪里来，要往哪里去

了解设计史可以帮助设计师超越风格与表象，更深入了解自己的作品

——第一本设计史教科书

怀旧是一种有力的工具，让人们想起历史

——历史纪录片再制作

字体排印师不管机器，只在乎美感

——仿古字体设计

设计的作品完美无瑕，仍不能代表新思维

——《视觉》杂志创办

平面设计师要能意识到自己在社会中的位置

——策展与相关出版物设计

我拒绝接受设计应该要这样或那样的说法

——设计教育

我不认为设计需要理论，但我认为设计师需要理论

——设计理论

设计中的现代主义思想就是对解决问题的思考

——现代主义的过去与现在

设计是商业过程很重要的部分，重要到不能没有设计师的手

——批判主义、星巴克标志设计

设计领域之所以令人兴奋，不仅在于我明天会做出什么，也在于别人明天会做出什么

——维格涅里设计工作室、五角星设计公司

part3 打通脉络，融汇信息

生活优先于艺术，与创作主题若有距离就会造成普遍化与讽刺

——《死肉》书与光盘设计

只让拥有财产的人具有投票权，那么社会就可以不需要公关了

——公共关系与形象扭转

杂志订阅者就是那些同意编辑观点的人，他们愿意在出版之前支付杂志费用

——《爱神》、《前卫》杂志设计

计算机技术会让人把创意浪费在营利之类的垃圾上

——贝纳通《色彩》杂志设计、m & co.设计工作室

信息架构是一种使复杂问题变清晰的方式，强调的是理解而非追求时髦

——技术、娱乐、设计 (ted) 会议筹办

许多黑人的模式化形象已被黑人和白人所内化，让人变成该形象所塑造的模样

——种族偏见宣传画设计

我做的第一面招牌是“犹太人与狗不准进入”

——在纳粹集中营的生死挣扎

part4 风起云涌的互动性

你十一二岁读的书会让你知道自己是谁，要往哪方面发展

——《天花板上的人》、《我把我的小熊弄丢了》连环画绘制

我必须创造出舒适梦幻的“卡通宇宙”，在所谓的现实上涂抹欢乐的

——音乐游戏《啪啦啪啦啪》设计

儿童是最难取悦、最具挑战性的观众群

——迪士尼在线、尼克在线

成功的界面是能让人相互联系的无形工具

——《互动的优异性》撰稿、多人互动体验游戏设计

我们鼓励艺术家多懂些科技，鼓励技术人员多了解艺术

——传统平面设计与数字科技创意

计算机网络联机的本质就是要打破各学科领域之间的差异

——《连线》杂志创立、《小心手榴弹》编辑

· · · · · (收起)

[三十四位顶尖设计师的思考术](#) [下载链接1](#)

标签

设计

思考

访谈

Design

设计与文化

艺术

思考术

Steven Heller

评论

访谈浅，翻译差，问题跳跃性太大，很多有意思的话题才开了个头就没了。

---

翻译略显生硬，而且没有插图这点看起来很不方便。

---

力荐的意思是给正在做设计的朋友，否则没什么意思

---

2012.044。设计行业分得真细。三星半。对连线那段和犹太集中营的故事印象最深。计算机就是90年代的摇滚乐，说这话时，那位创始人生活在70年代。

---

学平面设计的可以看看

---

翻译的不好，纯理念的东西，我没达到那个高度

哎 metalpunch type 翻译成“金属打洞字体”，japanning 翻译成“卖日本货”，I want to have a cake and eat it too, 翻译成“我想吃自己做的蛋糕”我也是服了。。。

精华基本就在目录里

书名根本就是为了好卖而从英语的design dialogues改成三十四XXXX的，本来一本精彩的对谈，就好像变成了一帖聪明药，仿佛告诉你看了之后，您就能像他们一样成为顶尖XXX了。ralph ginzburg, tibor kalman这两位明显左翼倾向的设计师要是活着，估计肯定会联名抵制这本书了。

提到很多设计和书籍，真想看

为用户创造价值，远比天天将用户放在嘴边更重要

读不下去了

书的内容算是不错，但如果能配合书中这些设计师的作品就好了，毕竟这些都不算是大家很熟悉的人。

这种书，果断还是要有配图才方便阅读啊。

信息量太大木有读完啊~~~

现在还处于纸上谈兵阶段

-----  
设计是什么？

-----  
自有书。平面设计领域，

-----  
平面设计师的读物

-----  
挺低能的一类书

[三十四位顶尖设计师的思考术 下载链接1](#)

## 书评

其实还可以，但是为什么我觉得越看越不好看。。。。。。难道因为一开始把保罗兰德摆出来了？也可能是因为大都是平面设计师，什么字体插画宣传画杂志，我没有太大兴趣吧。以访谈的形式介绍各位设计师的思维设计观。总的来说，还行，可以看看。。。但是不会想看第二遍。...

-----  
[三十四位顶尖设计师的思考术 下载链接1](#)