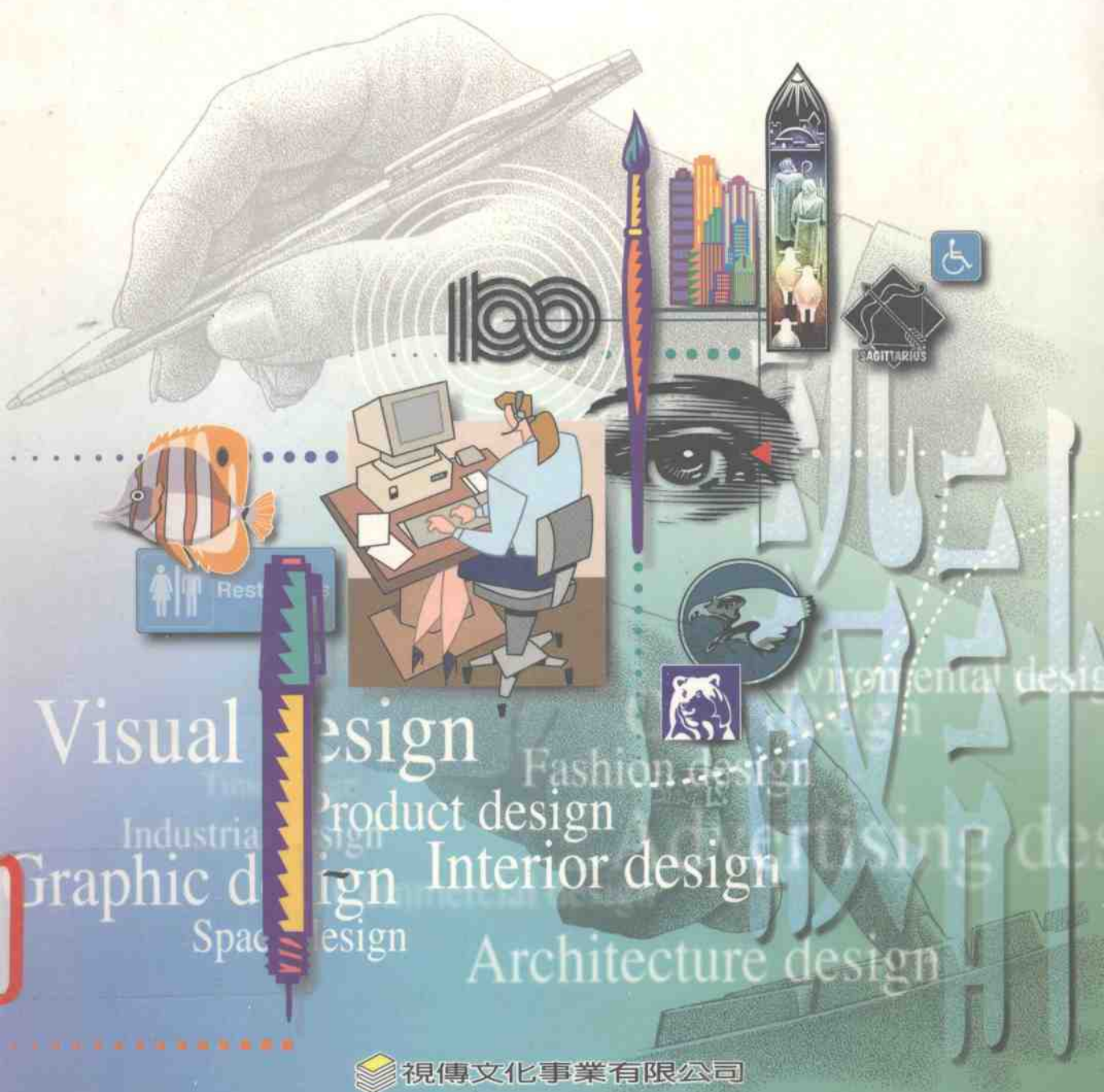


設計基礎與基本構成

潘東波 編著



國家圖書館出版預行編目資料

設計基礎與基本構成/潘東波著.--初版.--
〔台北縣〕中和市：視傳文化，1998〔民
87〕

面：公分，--（設計基礎系列）

ISBN 957-99209-7-4 （平裝）

1.美術工藝-設計

960

87007734

設計基礎系列

設計基礎與基本構成

Basic design & Constraction

每冊新台幣 450 元

著 作 人：潘東波

策 劃：王麗莉

文字編輯：陳聆智

版面構成：陳聆智

封面設計：鄭貴恆



發 行 人：顏義勇

出 版 者：視傳文化事業有限公司

中和市景平路626巷13-3號4樓

業務企劃：顏義祐

發 行 部：永和市永平路12巷3號

電 話：(02) 29246861 (代表號)

傳 真：(02) 29277217

郵政劃撥：17919163 視傳文化事業有限公司

網片輸出：華遠科技有限公司

印 刷：裕華彩藝股份有限公司

行政院新聞局局版臺業字第6068號

版權所有・翻印必究

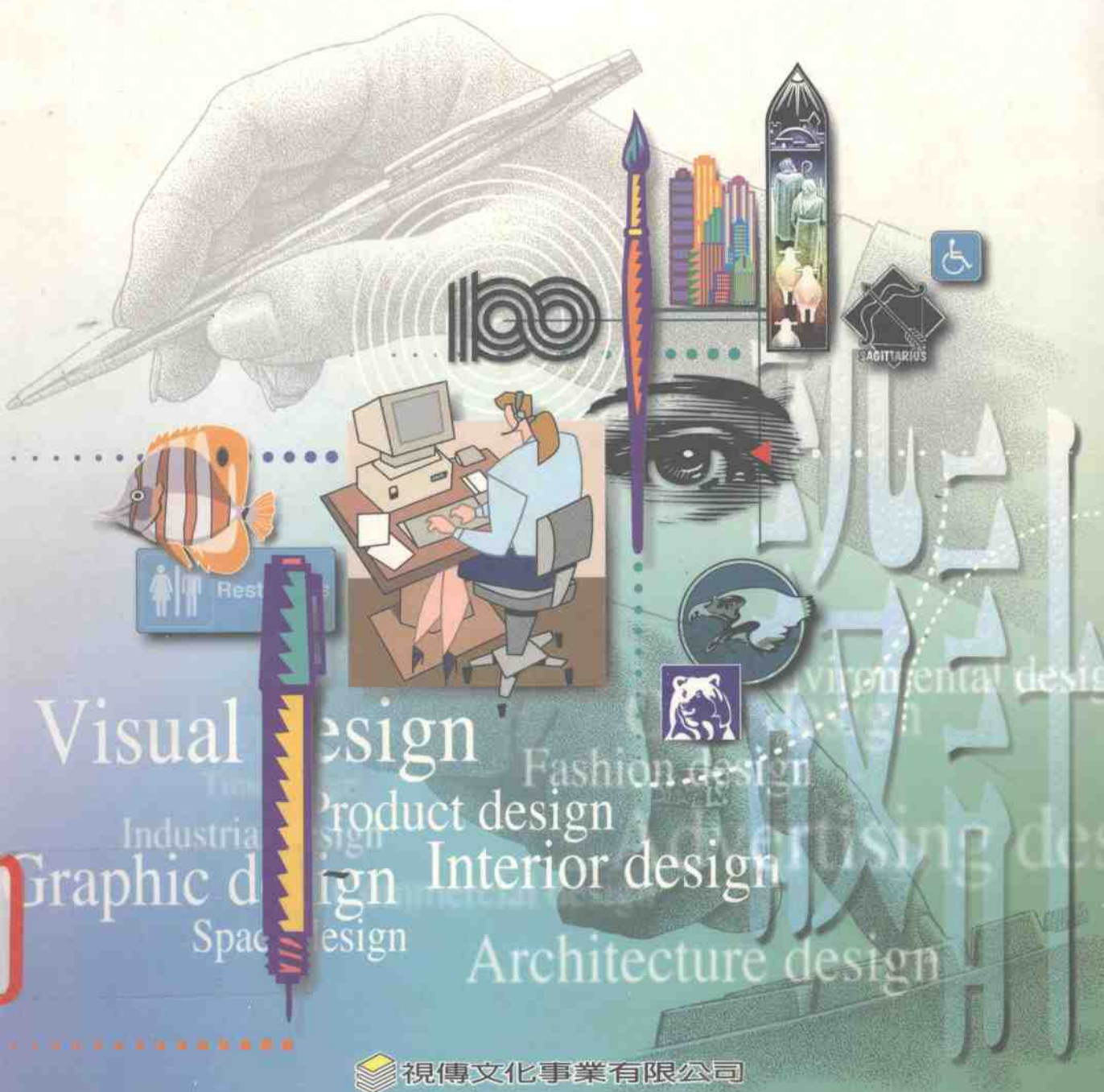
◎本書如有裝訂錯誤破損缺頁請寄回退換◎

ISBN 957-99209-7-4

2000年9月10日 三版一刷

設計基礎與基本構成

潘東波 編著



設計基礎與基本構成

本書涵蓋設計基礎和基本構成二大部份，是從全面認識設計到基本構成演練兼顧的入門書：

- 是理論的，又是實際的；
- 有詳列表述，又配上豐富附圖；
- 是周詳的，卻又是簡明的；
- 所有的題材都是適于初學，
卻又是可以「即學即用」的；
- 是為初學者所準備，
又可作為從業者隨手查閱之用

所以，它是視覺設計（商業設計／平面設計）教育必備用書。

更是正要踏入設計領域的初學者，對整體設計觀念上的認識，以及在基本構成的演練與應用上不可或缺的設計基礎入門書。

 視傳文化事業有限公司 出版印行

ISBN 957-99209-7-4



9 789579 920971

NT \$ 450



真別墅，留给不隨意上鉤的你



設計基礎與基本構成

潘東波 編著



 視傳文化事業有限公司



什麼是設計基礎 (自序)

一、基本設計教育的現況

對於「設計基礎」的認識和施教，目前可見到七種類型的誤導：

- 《1》以為設計基礎就是「圖案畫」
- 《2》以為「抽象構成」便是設計基礎的全部
- 《3》以為「圖案」是一無用處的古老玩藝了
- 《4》以為「抽象」為主導的設計教育早已落伍(包浩斯已是百年的骨董)
- 《5》以為只要能把「歐普」圖形畫好便夠了
- 《6》以為以上皆非，所以隨便找些題材練練都會有好處，不必拘泥什麼內容、教材。
- 《7》以為時代進步(電腦早已無所不能)所有的「基本設計」的操練，皆屬不必要。

但是，這都是偏執而危險的論點，事實上，抽象構成仍是設計的基礎，但是對於具象形物為題材的變化組構，也是一樣有用而應予以加強的。至於「圖案」，如果仍一味拿著古典樣式化現成圖案依樣臨摹，這自然是50年前確實存在的落伍教法。但是圖案(Pattern)本身，卻不是一無是處，繁複與簡潔的造形，依然可以自行取捨，連續、對稱、反射、鏡像(Mirroring)，仍是當今設計的主要表現形式。至於「歐普」式(Optical Art)圖形，可以練習基本塗繪，體會漸變、律動的效果，自然亦是良好學習的題材。但若長時間地消磨其中，而所演練者又非學習者自行創構的圖形，因而只造成疲勞厭倦且無暇關心真正的全面的設計領域，這才是得不償失的。

至於「電腦」之問世，它是取代了設計的「工具」，卻沒有取代「設計」，並不因此使任何「設計基礎」的教育變成無用，設計的教育是主要在「腦」並不完全在「手」。所以充其量是原先的「平塗」、「針筆規線」于今有了新的選擇。持平行尺、圓規的手，改推「滑鼠」而已。其他的樣式(形態)，色彩，手法，原理，甚至質地、意象和相關知識，皆無一鬆動，也無一可偏廢的。



二、微觀與宏觀的設計基礎

對於「設計基礎」的功用，由於還有諸多瞎子摸象式的誤解，編者以為至少要導入以下幾個正確觀點：

《1》設計基礎，不是：純練習（學了對將來不能直接實用的部分）。

《2》設計基礎，不是：額外加諸初學者身上的部分。

正確宏觀的「設計基礎」教材，應是編排為「完全實用」的，可以「即學即用」的，它是能使學習者，有直接切入核心的成就感的。

《3》設計基礎，不是：因為初學，所以「不用懂那麼多」。

相反地，初學者需要對全盤有概略地的認識，方才能把握方向，知道研習技法的必要，始有追求多方知能的動機，（所以本書第一篇即以「通盤的認識」為入門）

三、「設計基礎」應涵括那些內容

簡單地說，所謂設計基礎至少應含括下列四部分：

《1》從事設計相關之技能—即基礎的素養。

《2》運用基本造形要素執行變化創構的能力—即基礎的構成。

《3》對設計領域的認識—即基礎的認識。

《4》從事設計可資運用之原理、形式—即基礎的原理。

所以本書編撰即以認識(觀念篇)、構成(演練篇)、以及原理(探索篇)三大綱目為主軸，至於「素養部份」涉及技能的項目過多，宜以專書為探討的，雖不一定編有獨立篇目，但本書已擇要溶入「認識(觀念)篇」中加以提示，也配以實例，教學者仍可插入教習。

另外，在教習的順序上也不是一成不變，理論和操演不妨交叉進行，保持彈性。



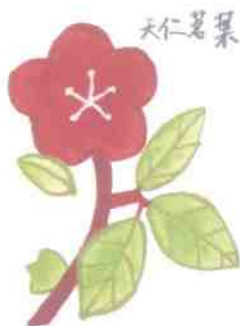
你喜歡什麼樣的設計（導言）

—「設計的目的」可能是什麼—

視覺設計造成的效應，使得商品原有的價值得以提昇：例如廣告的成功，塑造了品牌的優良形象，進而促進銷路的開拓。更由於產品包裝的精美巧思，刺激購買慾，同時提高了商品的附加價值（同種的貨品可能賣得較高的價格），並且增進了市場的競爭力（也許是同樣的價位下優先選用你的品牌）。

所以，在這開宗明義的卷首，特選幾則設計的範例，相信可以在其中感受到設計（視覺設計）的功用。相信你更會發現：有概念的設計和沒有概念的設計分別又在那？

一、未經設計訓練的「設計作品」



二、開發中國家的設計水準



◎未經視覺設計規劃製作的古舊包裝盒樣型



◎某航空公司清潔袋樣式



三、簡捷可愛的小印刷物



◎由一張紙摺疊構成不須粘貼的標示卡及可愛包裝盒設計
(台北來來飯店座位卡/日產巧克力糖盒)——
右為展開圖



四、各個航空公司清潔袋設計的舉例



◎其他任意選取的航空公司清潔袋設計，請與左頁所列作個比較



目錄

什麼是設計基礎（自序）	4
-------------	---

你喜歡什麼樣的設計（導言）	6
---------------	---

第一篇 觀念篇（基本認識）

一、設計的界定	12
1.設計的定義	12
2.設計的類別	14
二、設計與媒體	16
三、設計的素養	18
四、設計的流程	20
五、設計的草樣	22
六、設計繪畫	26
七、設計意象	28
八、設計創意	30
九、設計的思潮	34
十、設計的要素	39
1.基本構成的理論	39
2.基本平面圖形塗繪的要領	42
十一、設計的配色	44
十二、設計完稿	46
十三、設計用品	49
十四、設計的工程	56
十五、設計的倫理	58
十六、設計的綠化	60

第二篇 演練篇（基本構成）

一、抽象構成	64
1.直線的構成及應用	64
2.曲線的構成及應用	72
3.塊面的構成及應用	76
4.圓的構成及應用	82
5.點的構成及應用	86
6.文字的構成及應用	90
二、具象物變化構成	94
1.魚的構成	94
2.葉的構成	104
3.昆蟲的構成	110
4.蝶的構成	114
5.動物的構成	118
6.景物的構成	122
7.人物的構成	124
三、質地變化的表現方式	128
1.認識質地	128
2.利用媒材本身紋理產生 的拼貼效果	129
3.利用各類技法營造 的紋理效果	136



四、標誌設計的構成與運用·····	146
1. CIS的認識·····	146
2. 標誌與標準字·····	148
3. 標誌構成實例·····	150
(1)植物構成·····	150
(2)動物構成·····	152
(3)人物構成·····	154
(4)半抽象構成·····	155
(5)抽象構成(方圓)·····	156
(6)抽象構成(文字)·····	158
(7)抽象構成(數字)·····	159
4. 標誌設計的手法·····	160
5. 優良標誌設計的原則·····	162

第三篇 探索篇(基本原理)

一、設計的基本美感法則·····	166
1. 美感形式法則的種類與統合·····	166
2. 比例·····	168
3. 調和/對比/統一·····	174
4. 對稱/平衡·····	176
5. 重覆/漸變/韻律/交替/動力·····	178
6. 主屬/強調/單純·····	182
二、設計常用的表現手法·····	184
1. 轉折·····	184
2. 切割/斷裂·····	185
3. 通透·····	186
4. 特異·····	187
5. 圖地反轉·····	188
6. 放射/迴旋·····	190
7. 量感/立體·····	192
8. 錯視·····	194
9. 寫意筆調·····	195
10. 骨格/單位形組構·····	196

第一篇 觀念篇

(基本認識)





第一章 設計的界定

第一節 設計的定義

一、設計不同於純美術

進入「廣告設計」、「商業設計」、「視覺設計」、以及「工業設計」、「美術工藝」……等等的科系，或從事以「設計」為名的相關工作者，第一個應有的體認便是一先釐清「美術」與「設計」的不同點。

因為「美術」或「藝術」的詞彙，或許本就充滿情意、浪漫，而令人覺得那是可以「隨興」、「恣意」而為之的，這和「設計」的這件含有「理性」、「冷靜」，意味著「策劃」、「計謀」的行為，在初初接近時似乎很難相信：它們是「大異其趣」的兩碼事，且讓我們以一個簡表來分辨它：

純美術	設計
1. 著重主觀之滿足 （最多期望藝評家能給予肯定） 2. 無目的 （除了欣賞，別無目的，且避談「有用」） 3. 表現文藝或心靈的人文意境 4. 直觀的（靈感和情感下的產物） 5. 隨心所欲的揮灑 6. 純藝術 Pure Art(Fine Art)	1. 著重客觀的滿意 （應為多數人所接受，如客戶、消費者） 2. 有目的 （實用性的） 3. 為工業、商業服務的科技需求 4. 思考的（處心積慮地從事） 5. 有計劃、有步驟的行為 6. 應用藝術（或稱羈絆藝術） Applied Art



二、設計是什麼

除了在領域上的不同，尚能以更精確的語詞，說出「設計」的定義嗎？

首先，在字典上可以找到的「設計」(Design)的含義便是：計劃、策動、謀略、構想及其意匠、圖案、造形等，或者是：「定謀、籌擬」、「立定計劃，使之實現」等。

至於在一般的學者專家的解釋，都沒有脫離：

「設計是有計劃的活動，……」

「設計是有關造形的活動，……」

「設計是有目的造形活動」

「設計不只是表面裝飾，而是具有某種用途目的的……」

《美術設計的基礎》一書的作者大智浩則斬釘截鐵地說：

「設計之任務，就是改善環境，使大眾得到舒適、便利及幸福之生活。」又說：「設計可說是服務社會之一種技術」

綜合上面的諸論點，應得設計的要件如下：

- (1) 經過思想／計劃的
- (2) 創發性的
- (3) 兼具美感及實用性的

也就是說，靈機一動，立即動手而完成的，並不能算設計。沿用別人早有的圖形、或只是美觀而無法付之製作的，都不叫設計，另外，若以上的活動只止於玄想，處於腦中「巧思」，心理的「盤算」階段，仍無法視為已「設計完成」。所

以，設計的第4條件，便是「能以繪圖（或極少數可用「文字」）表示的」才算，所以一個不說他如何作而只說「等我作完再給你看」的設計者，便不合設計的理念和態度了，如同建築的設計不能等蓋好了再問別人是否接受一樣。

因此，我們可以試為設計下個定義了：設計就是經過思想考量、審度而產生具有創發性之造形或方略，藉以達成含實用、美感或二者兼具之理想化功用，其過程並能以有步驟且具體圖文以表示者。

三、設計創造文化、廣告統御大眾

在上述的界定和設限之下，似乎設計者，受功能性的限制，客戶的指使，迎合著多數人的口味，跟隨流行的腳步，如此一來豈不顯得低卑又庸俗了？

但是，事實上不然，在相對的角度上看，設計者也相當程度地影響而且教育了消費者，負起示範的作用，所有的時尚不也都是設計家的手下引領出來的嗎？另外在工作上有貶抑也必有讚美的時候、有挑剔也必會在設計後獲致肯定、得到回饋的時刻。

更重要的是，在「傳播領導思想」，「媒體壟斷文化」的時代。掌握商品喜惡，時代脈動、民心向背，甚至政治興衰，影響著諸多事物的判斷選擇的，都是傳播工具上的觀點。怎能小看廣告及傳播相關的行業，又難怪羅斯福總統要說「不當總統就當廣告人」



第二節 設計的類別

一、設計不同於「美工」

過去我們所稱的「工藝」是指Technology，譯為「產製的藝能」或「產業的技術」較為適宜，其所涉及的技能是舉凡木工、金工、石工、陶瓷、印染、編織甚至漆工、翻砂鑄造皆含在內，所以有時更指稱著Industrial Art，這又更接近了「工業技藝」的範疇（註1）。也就是說所有「製造器物之技術」都屬之。

先民社會的「製造器物」，是指一個陶罐就得了，時至今日再談製造器物的「技術」，實際上Technology一詞已然「另有所指」，概以電子、資訊、航太為對象的尖端「科技」或許才能算Technology了。

目前，工業教育的院校，已多關設「工業設計」、「產品設計」等科系的獨立領域，不過名稱則多採Industrial Design等稱謂，意指其工業相關的「設計」，也仍非產製的「技藝」。

關於原先的「美工」或與「美術設計」相關的科別，則歸併入「商業設計」或「廣告設計」的領域內，也有稱「平面設計」的。由於範疇的界定或許不夠明確，於是有「視覺設計」或「視覺傳達（播）設計」（Visual Communication Design）的名稱試圖來概括。但仍有分歧爭議而值得商榷之處（參看附表）

至於，專以木雕、石彫、藤竹、金工飾品、陶瓷、玻璃彩繪、印染、編織等手

工藝品設計開發為主的行業、科系，由於其製品不一定能以生產線方式付製，很難併入工業產品設計而獨立為「工藝設計」的門屬，（這時指的是「Craft」Design而非原先的Technology或許這才是真正的「美術工藝」，或者說唯一可沿稱「美工」者）。在Craft前加hand的，則可以更正確地正名為「手工藝設計」。

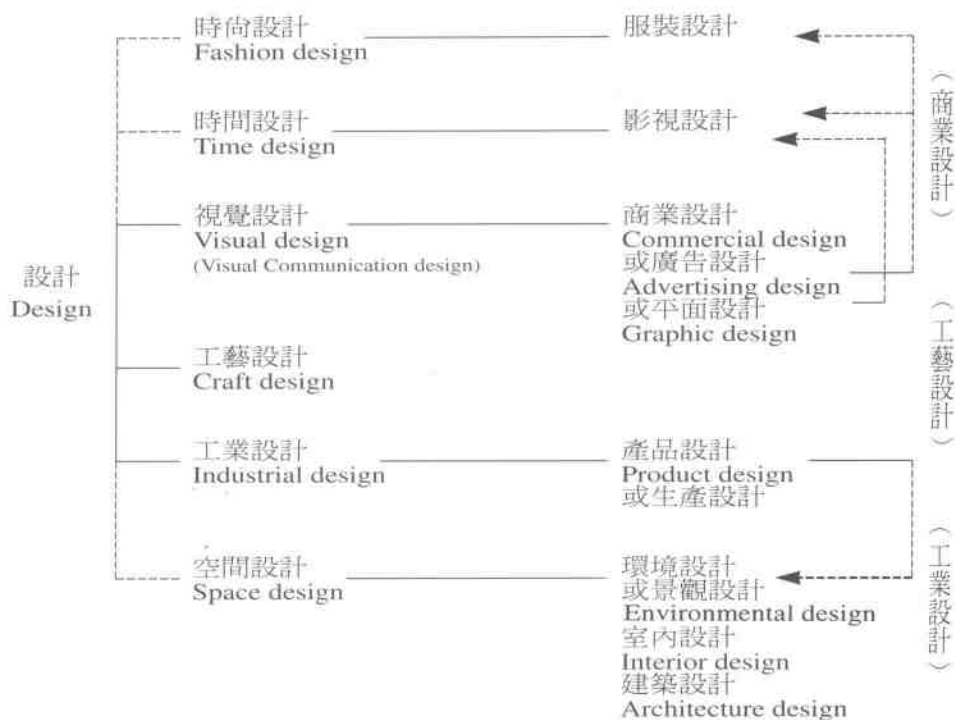
二、「3分法」到「6分法」的設計類別

綜合上述「視覺設計」、「工藝設計」及「工業設計」，在現今設計中已形成分別獨立的三個類屬。而「景觀設計」或稱「環境設計」者，由於設計的對象為空間，亦即三度空間，宜以獨立看待。影視的廣告或節目，涉及戲劇、舞蹈、音樂等表演藝術而屬「時間性」的藝術設計（亦即「四度空間」），也宜令其獨立。若又加入性質獨特的「服飾、美容」等的「造型」設計，即成現今6大領域的設計，請核對附表。（由於涉及原文詞彙甚多，均請參照附表，而不在文中一一列舉）

註1：以目前國中「工藝」一科所授的範圍仍含木工、金工、電工、電子、引擎在內即知，但國中為基礎國民教育偏重工業技能，其立意或非本書所討論的範疇，不過若干大專高職的「美工科」或名「美術工藝」科系者，其設立旨意則往往繆之千里了。



設計領域分類歸屬表



註(1) 左虛線部分加入後，由原有的3大類形成6大類。

註(2) 右側的括弧及連接虛線，則是部份論者另外三大類的分類法。
(或歸併為商業設計，工業設計二類)

註(3) 如果僅是列舉所謂目前的「三大設計」，則多數論者以視覺設計、工業設計和空間設計三樣為主要。