



# 商業設計入門

Commercial design

傳達與平面藝術

何耀宗編著





# 商業設計入門

Commercial design

傳達與平面藝術

何耀宗編著

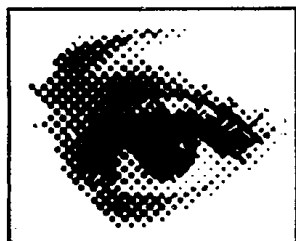
4

# 商業設計入門

Commercial design

傳達與平面藝術

何耀宗編著



發行人·李賢文

出版者·雄獅圖書股份有限公司

地址·台北市忠孝東路4段216巷33弄16號

電話·七七二六三一—五三三

郵撥帳號·台北第一〇一〇三七號

行政院新聞局登記證局版台業字第〇〇〇五號

製版者·四海電子彩色製版公司

立全彩色製版公司

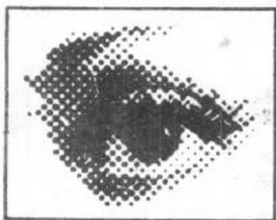
印刷者·立辰美術印刷有限公司

售價·精裝本新台幣一八〇元正  
平裝本新台幣一四〇元正

D85-9

版權所有·不准翻印

中華民國六十三年一月第一版發行  
中華民國七十一年七月第六版發行



# 商業設計入門

Commercial design

傳達與平面藝術

何耀宗編著

# 商業設計入門目錄

## 序言

● 商業設計的意義及範圍	4
● 平面設計及其種類	4
● 平面設計的造形要素	4
● 平面設計的基本要素	4
<b>設計／基礎 要素／點</b>	6
● 點的話	6
● 點的前進、膨脹、後退、收縮	6
● 點的構成	7
● 點構成的美術作品	13
※ Design	14
<b>設計／基礎 要素／線</b>	20
● 線的話	20
● 線的種類	20
● 線的寬度	21
● 線的性格	21
● 線的感情	23
● 線的構成	24
● 線構成的作品	26
※ OP. Art 寫字藝術	34
※ 構成	36
<b>設計／基礎 要素／面</b>	42
● 面的形成	42
● 面的「切斷」與「反轉」	43
● 面的「分割」	44
● 面的「組合」	45
● 面的「圖與地」	47

※ 黃金律	51
● 面的「單位」與「單元」	53
● 面的構成作品	55
※ 莫里斯	56
※ 幾何學抽象主義	58
※ Layout	60
<b>設計／基礎 要素／立體</b>	66
● 立體的定義	66
● 立體與立體感	67
● 立體的種類與構成	68
① 半立體	68
② 線立體	72
△ 構架與線立體構成	72
△ 線立體構成作品	73
③ 面立體構成	78
△ 從平面至立體	78
△ 面的回轉立體	78
△ 面材立體	79
△ 曲面構造立體	79
△ 面立體構成作品	80
④ 塊立體構成	80
⑤ 動立體構成	81
● 立體的集積	82
※ 何爾德	84
※ POP 廣告	85
<b>設計／基礎 要素／形態</b>	90
● 形態的意義與分類	90
△ 理念形態的系列	91
● 理念形態的分類	92
△ 純粹形態	92
△ 純粹形態與美術設計	92

△ 幾何形態	93
△ 抽象形態	95
● 現實形態的分類與應用	96
△ 自然形態	96
△ 自然形態與設計眼光	97
△ 自然形態與設計思考	99
△ 人為形態	100
<b>設計／基礎 特殊技法</b>	110
● 平面設計與表現技法	110
● 「摩擦」法	111
● 「貼紙」法	112
● 「紙彫術」法	114
● 「物體構成」法	115
● 「騰印」法	118
● 「印刷物粘貼」法	119
● 「攝影組合」法	121
● 「自動」法	122
● 「擺光」攝影法	130
● 「實物投影」法	130
● 「畫」法	132
● 「噴霧」法	133
<b>設計／色彩 色彩(一)</b>	140
● 光與色	140
● 色彩的種類	141
● 原色(三原色)	141
① 光的三原色	142

● 物體的三原色	142
● 色彩的三屬性	143
① 色相	143
② 明度	143
③ 彩度	144
● 混色 (調色)	144
● 顏色的對比及其效果	145
① 補色對比	145
② 色相對比	146
③ 明度對比	148
④ 彩度對比	148
⑤ 複合對比	148
● 色彩體系	149
△ 歐斯特哇魯洛表色系	149
△ 曼般魯表色系	151
△ 日本色彩研究所表色系	153
△ 日本色彩研究所表色系	154
● 設計 / 色彩 色彩(一)	156
● 色彩及心理	156
● 色彩的感情	156
● 色彩的連想	157
● 顏色的遠近感	158
● 重的顏色輕的顏色	158
● 膨脹色收縮色	159
● 暖和感的顏色, 寒冷感的顏色	159

● 色彩的喜惡	159
● 配色	160
● 色彩的構成	164
① 「地色」與「圖形色」	164
② 「整體」色調	164
③ 配色的「平衡」	165
④ 配色的「輕重」	168
⑤ 配色的「韻律」	169
⑥ 「漸層」的調和	169
⑦ 配色的「統調」	172
⑧ 配色的「分隔」	172
● 設計 / 原理 美的形式原理	176
● 調和	176
● 對比	177
● 對稱	179
● 平衡	179
● 律動	180
● 反覆	181
● 比例	182
● 相互關係	184
● 主導性	185
● 從屬性	185
● 統一	185
● 設計 / 技術 插圖	196
● 插圖與插畫	196

● 插圖的表現與特點	197
● 插圖與廣告	197
● 插圖是廣告版面的生命	198
● 插畫與照片	198
● 插畫與插畫家	201
● 插畫的種類	203
● 插畫與報紙廣告設計	204
● 插畫的學習	205
● 設計 / 技術 文字設計	234
● 文字設計的意義	234
● 中西書法與文字設計	235
● 文字設計的範圍	236
● 書法表現的文字與設計	237
● 活字設計	241
① 活字的大小	241
② 活字的書體	241
③ 活字的設計	250
● 徒手描繪的文字設計	251
● 活版術	252
● 合成文字	255
● 標題字設計	257
● 照相排字	258
● 裝飾文字	261
● 設計 / 用具 各種設計用具與用法	268
● 後記	276

# 序言

## ●商業設計 (Commercial design) 的意義及範圍

在商業上爲了更進一步增加販賣，而廣之地應用近代精神及技術的一切造形設計，稱爲商業設計。它包括：商品計畫、宣傳廣告、販賣援助以及公共關係等。和商業設計同類的用語有：商業美術 (Commercial art)、宣傳美術 (Advertising art)、視覺設計 (Visual design)、印刷設計 (Graphic design) 等。

商業設計也是和工業設計相對使用的名詞：因爲工業設計是爲了大量生產的製品設計，而商業設計是爲了其製品的販賣，廣告的設計。商業設計的範圍，可分爲經由印刷的平面设计 (Graphic design)

(含照片) 以及「文字設計」 (Lettering) (含照相做字及鉛字) 就是平面設計的兩大要素。例如海報或報紙廣告都是配置「文字」與「插圖」而成，但就文字與插圖設計的好壞就足以影響它的傳達效果，所以文字與插圖的繪製，以及這兩種異質要素的同時表現，及相互組合的技術研究，均爲初學平面設計的重要課題。

## ●平面设计及其種類

平面设计是指經由印刷過程而製作的設計，因此又稱爲印刷設計，是商業設計的主要範圍。如海報 (Poster) 報紙、雜誌廣告、包裝盒 (Packaging)、標貼 (Label) 封面、廣告信函 (Directmail)、編集設計、包裝紙、說明書 (Leaflet) 等；又如電影、電視片頭、廣告影片等設計也包括在內。

## ●平面設計的造形要素

今天由於照相，印刷技術的進步，產生了大量複製的可能性，平面设计範圍已包括了現代情報社會裏新鮮而活潑的視覺傳達及廣告傳達的領域，因此通過視覺完成傳達腳色的「插圖」 (Illustration)

首先應該研究設計的基礎要素。設計的基礎要素有：點、線、面、形、立體、色彩、對比、律動、反復以及各種表現技法等。這是和從事純粹繪畫者必須具有良好的素描基礎一樣，是從事設計工作者不可缺少基礎知識與技術。爲使讀者更容易了解，編者將以圖文並重方式，盡可能多用彩色圖片以及作品實例，舉例說明，希望讀者會喜歡，更願對初學朋友有所裨益。

## ●平面設計的基礎要素

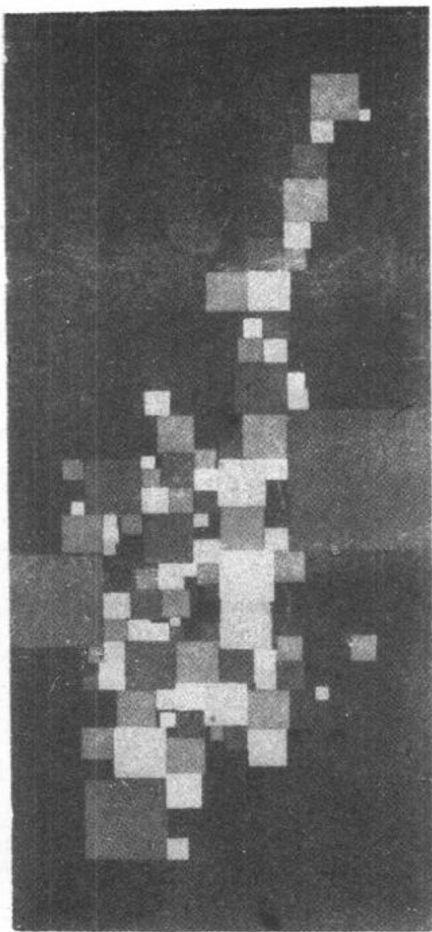
願對初學朋友有所裨益。





# 設計 / 基礎

## 要素 / 點



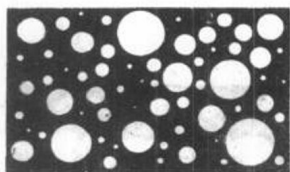
### ●點的話

在幾何學的定義裏，點是「只有位置而沒有大小的」。但是在造形設計的視覺上，點必須看得見才知道它的存在，因此當然須要肉眼看見某一程度的面積才可以，也就是說如何感覺到點的存在才是重要的問題；如直徑 1mm 的圓以及，1cm 的圓，都可感覺為點或是面，圖①原來感覺是點的形狀，若加上其他的形體，或是方向的變換，就很自然地讓我們感覺到是面了。

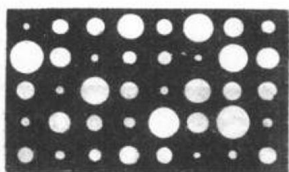
在造形設計的素材來看，點是一切形態的基礎，點是力的中心，點靜止時具有固守位置的不動性格。點也有各種大小及形狀，有濃的點，也有淡的點；所有的點都會因鄰近的形體，或背景等色彩，明暗以及對比等關係，而影響觀看者的心理作用以及視覺效果。

●點的前進、膨脹、後退、收縮

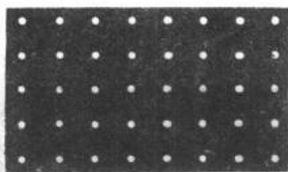
一般而言，明色或明亮的暖色



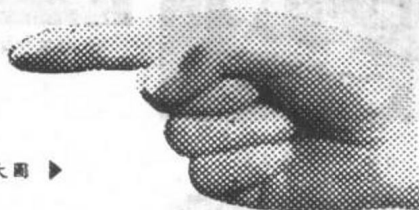
◎不等間隔又不同大的點



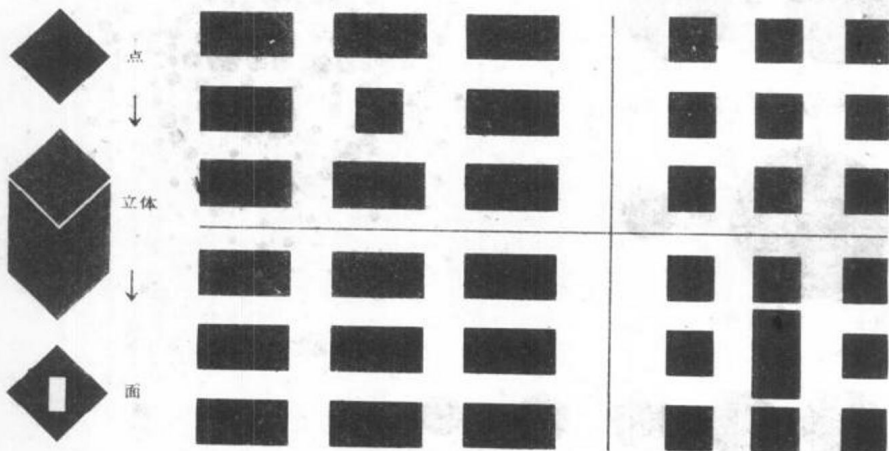
◎等間隔而大小不同的點



◎等間隔的同大點



◎單色照片(手指)的印刷網紋點放大圖 ▶



### ● 點的構成

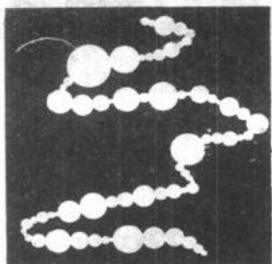
點的構成若是「等間隔」排列

點看起來會接近眼睛前進並有膨脹感；暗色或暗的寒色，看起來會有收縮變小，而且有後退感。

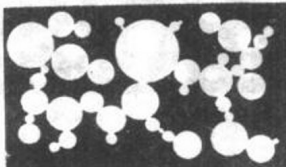
畫在黑色的黃點，比畫在旁邊的同大的紫色點，看起來更大而且向前進出。

點的理想形狀是圓形（二次元的平面）或是球體（三次元空間）而點也可以各種方法來製造。點發展起來會起離心運動變成無機圓形。接近的兩點會相互作用，同種、同質、同等的兩個點的相互作用是相等的。

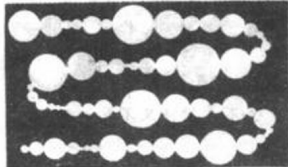
配置兩個以上的點時，因點的大小距離、質、色等相異會引起相互間的對立而起緊張，動力以及戲劇感。又觀看一張畫滿許多點的畫較接近的點，會有整然的統一感，接近的兩點具有互相吸引的力量而起相互作用。又接近的多數點，會有集中一點的求心作用，即具有求心力。



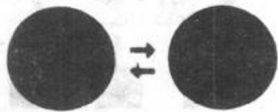
⑧不規則地相連接



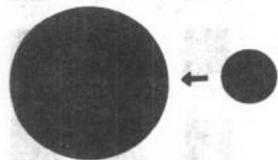
⑨有規則地相連接



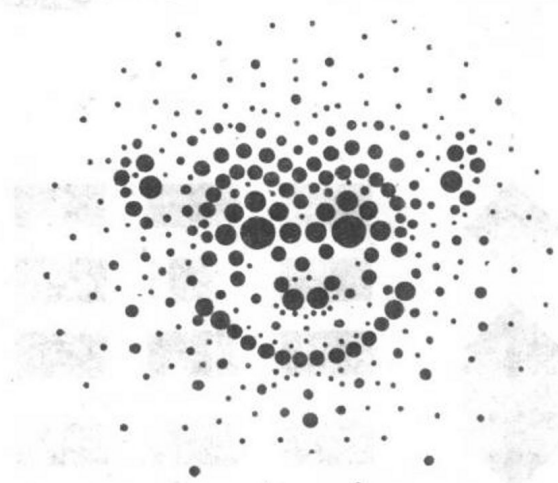
⑩由點至線的连接



⑪同等的點、其互相作用亦相等



⑫大小兩點接近時、  
小點會被大點吸引



⑬具有求心力的點集合圖（用點構成的狼子圖）



⑭在兩點連結延長線上的連續點具有向延長方向移動的力量

成作品)

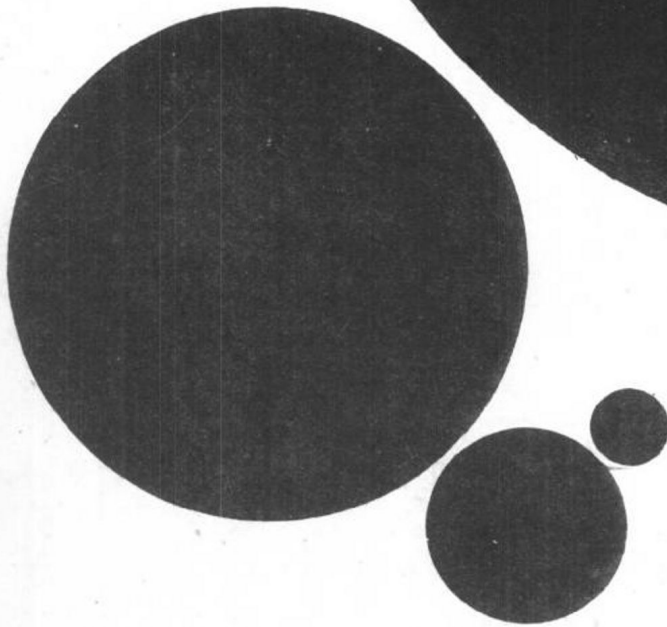
雜的設計表現。(請參考附圖點構

質等種種要素，就可展開成爲更複雜的設計表現。 (請參考附圖點構

的複雜變化。

爲富於變化的構成畫面。

，就會讓我們感覺到很有規則的「整齊」效果。但是缺乏「有個性」、「動態感」以及「強烈」印象，相反地只是靜止的「安祥感」而已。

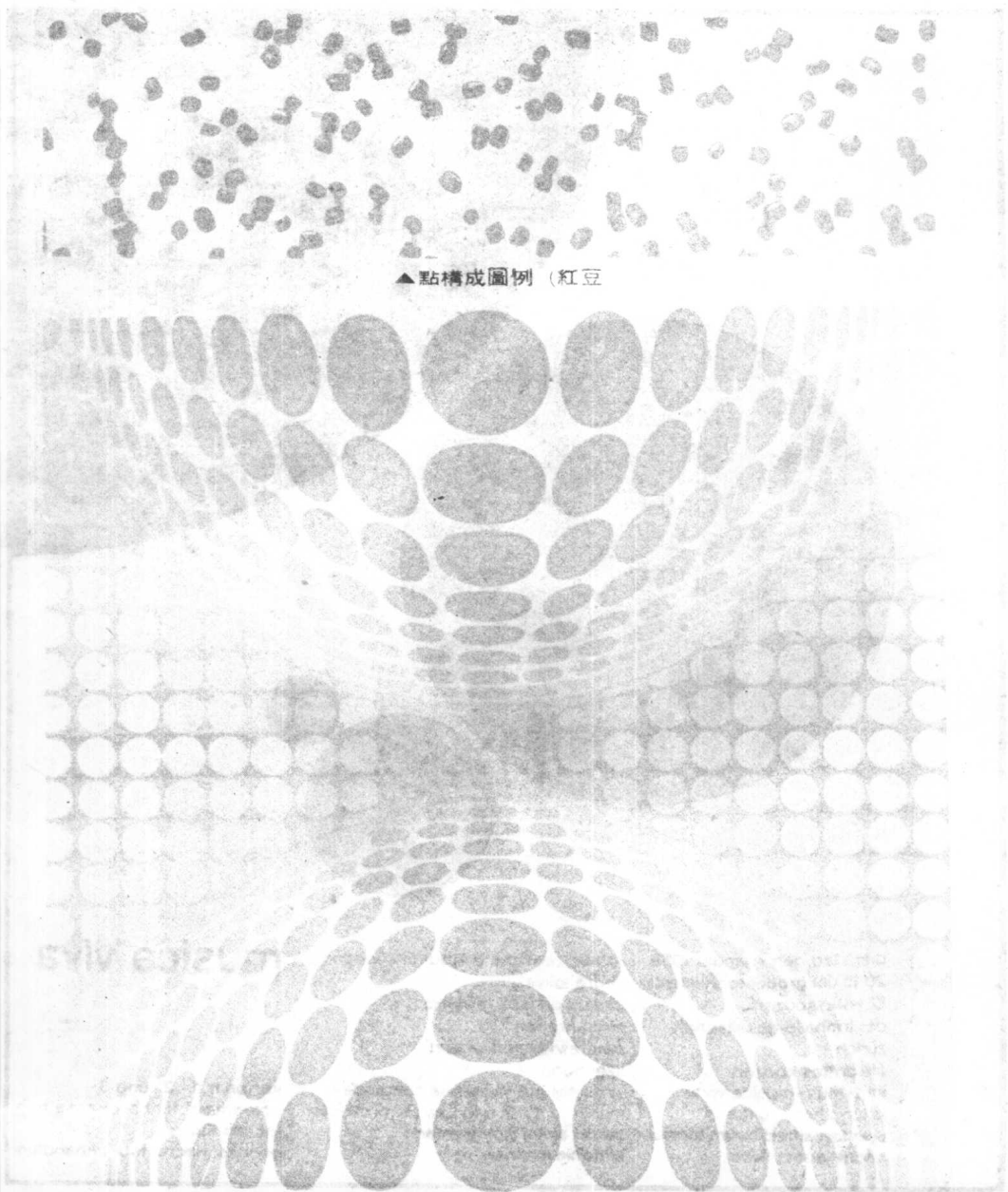


dienstag den 7 januar 1958  
20.15 uhr großer tonhallsaal  
12 volkkonzert  
der tonhalle-gesellschaft  
zürich  
als drittes konzert  
im zyklus -musica viva-  
leitung hens rothbaud  
solisten alfred baum klavier  
andré jaunet flöte

schweizerische erstauflührungen  
andré jolivet  
cinque danses rituelles  
ernst krenek  
zweites klavierkonzert  
luigi nono  
"y su sangre va vienne cantando"  
musik für flöte und kleines orchester  
bernd aloys zimmermann  
sinfonie in einem satz

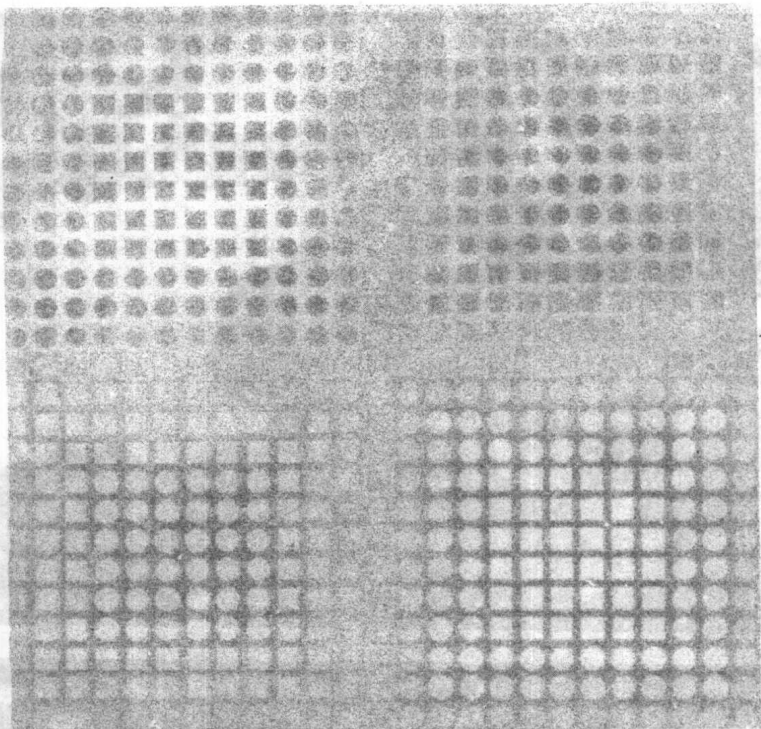
## musica viva

karten fr. 1.-, 2.- und 3.-  
vorverkauf tonhallekasse hug  
jacklin kuor  
genossenschaftsbuchhandlung

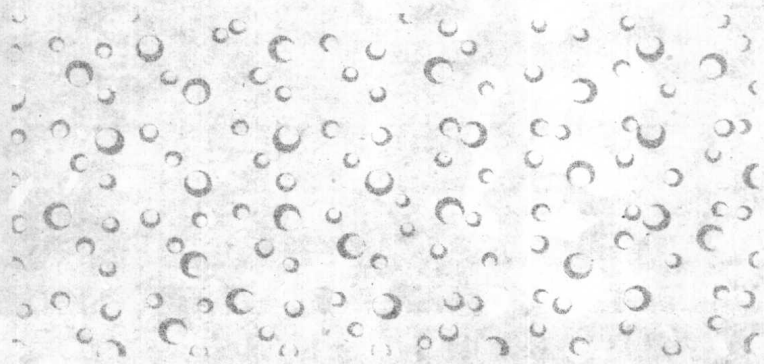


▲點構成圖例 (紅豆)

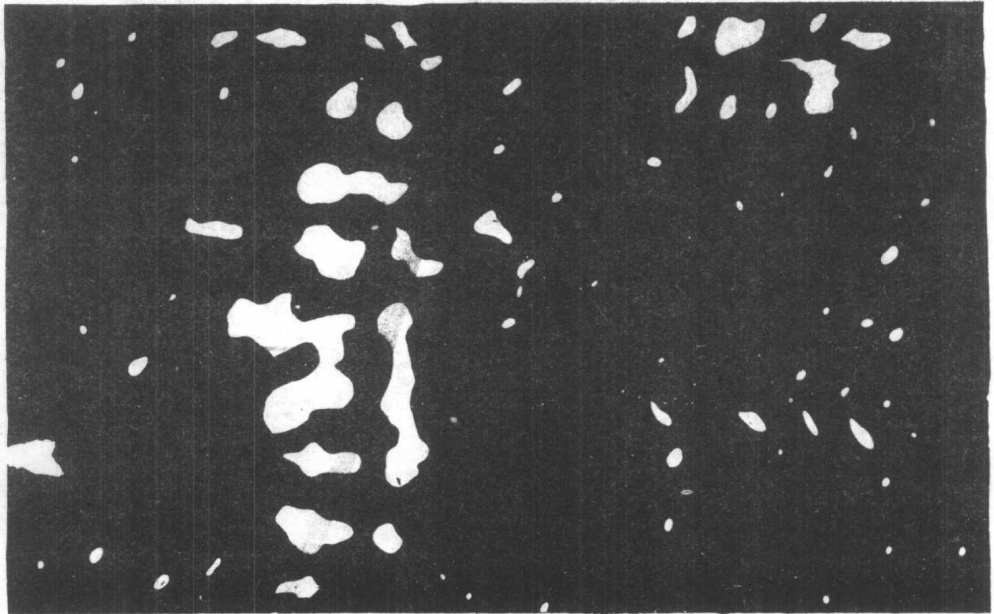
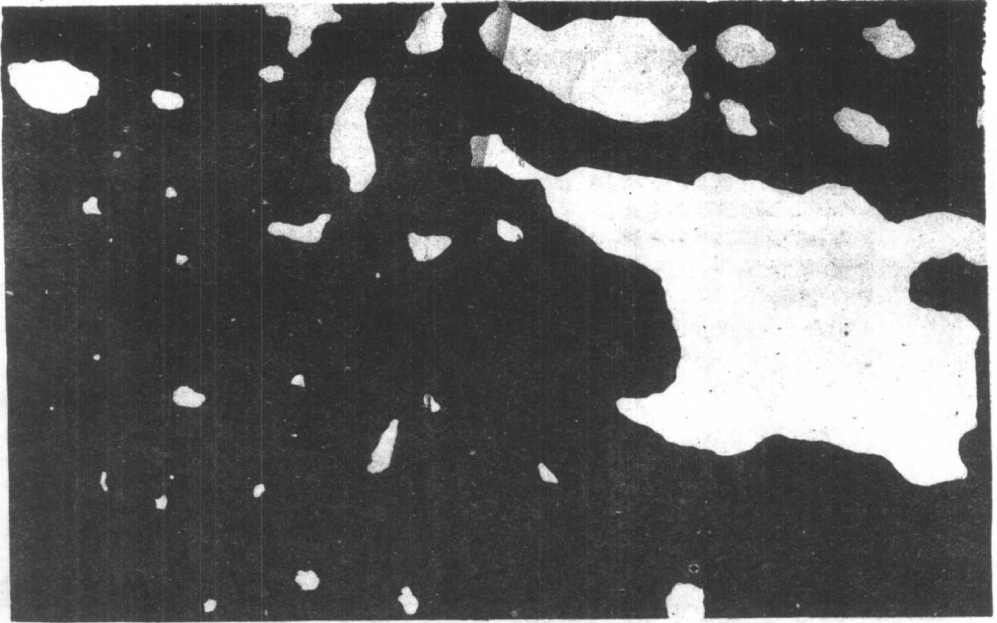
凡·薩勒利(Victor Vasarely)的點構成作品



瓦薩勒利 (Victor Vasarely) 的點構成作品

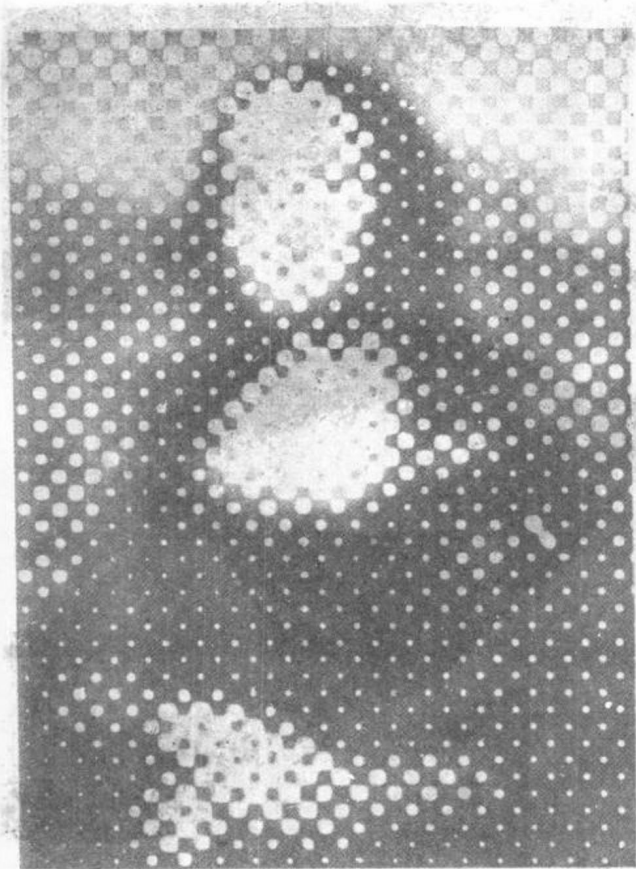


▲點構成作品



▲ 不規則的各種點

大小網點與明暗構成的「蒙娜麗莎的微笑」



● 點構成的美術作品

法國現代造型畫家，瓦薩勒利 (Victor Vasarely) 是一位以組合圓形、正方形、三角等幾何形體，從事繪畫創作的現代畫家。他所研究的形體對象，雖然是以冷酷的刻板幾何圓形的抽象組合，但是由於他善用醒目的色彩效果以及繁雜的畫面構成，創造了許多非凡的作品，他的畫就是點構成的最好例子。

一九〇八年出生於匈牙利的瓦薩勒利 (Victor Vasarely) 是將德國包浩斯 (Bauhaus) 的構成理念應用到現代美術世界領域裡最成功的一位畫家，圖例就是瓦薩勒利以圓點所構成的作品，他利用圓點的排列與大小變化，表現球體的畫面，由於圓點的重疊層次，表現出有如夢般的神秘空間感，同時因為採用安定的配色以及完美的構成，使作品完整無缺是一幅非常耐人欣賞的好作品。





無數不規則小點“點”成的臉部

彩圖是瓦薩勒利 (Victor Vasarely) 的另一作品，正方形的畫面、相對分四等分，再用同大的圓點及方點左右上下對稱排列，加於青黑、紅黑、以及青紅的對比色巧妙配置，整個畫面充滿了靜肅的神秘氣氛，這張作品雖然是簡單的一等間隔「排列」但由於色彩與形體的變化應用，構成一幅似複雜而又簡單的畫面，是點構成的最好例子。

### ✿Design

一般譯為「美術設計」、「造型設計」或單稱「設計」。是一種合理的造形美創造。法語是 Design、德語是 Entwurf。廣義的解釋應該是指一切造形活動的計畫，包含從大的機械設計；至小的繪畫草圖。狹義的意思大略和圖案、意匠同義。不過今天 Design 一詞實際上已遠比這些含義具有更新的概念了。