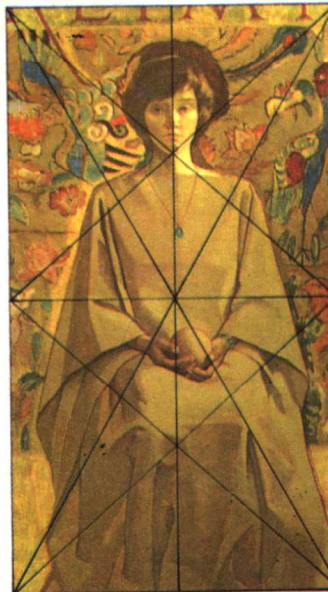


日本圖書館協會・全國學校圖書館選定圖書

構圖要領

視覺設計研究所 主編



唐代文化事業有限公司 / 印行

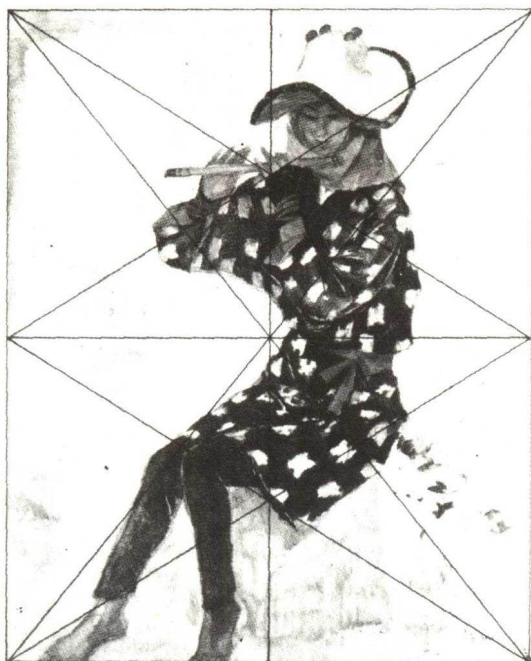
美術叢書系列

構圖要素

視覺設計研究所編

J061

構圖



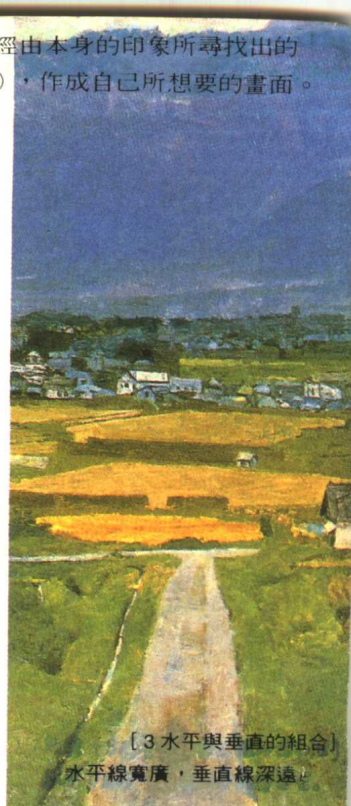
構圖的方法 A：完成構圖的方法可區分為兩大類別。其一是經由本身的印象所尋找出的實景，也是較原始的方法。將實景扭曲（強調、省略或移動），作成自己所想要的畫面。



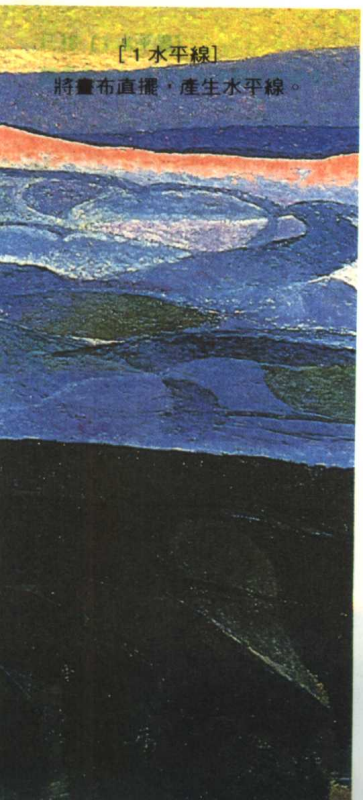
〔6 三角形〕
山是最典型的三角形構圖。



〔39 回盼的美人〕
利用橫笛和斗笠產生動感。



〔3 水平與垂直的組合〕
水平線寬廣，垂直線深遠。



〔1 水平線〕
將畫布直擺，產生水平線。



〔32 對立的形態〕
在水平線上，三角形的溫暖對立著



〔33 格調〕
反覆的形狀可產生有韻律感的格調



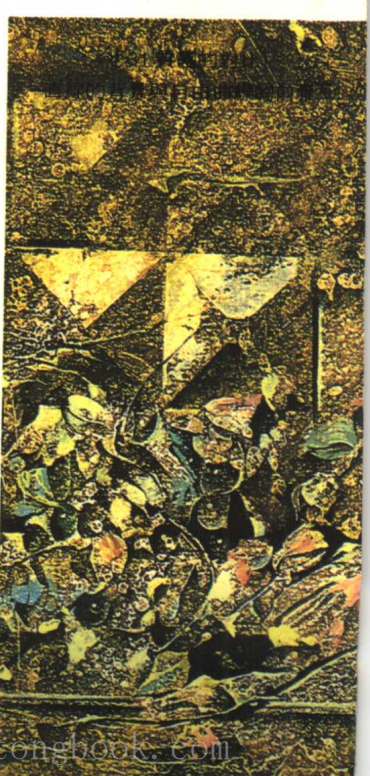
【30 曲線與直線的對比】
謝志宏 1995 年 布面油畫



【7 中空的三角形】
具有輕快的安定感及清新的空間



【23 主角與配角】
作品中，主角與配角的安排極為困難



【37 視線與空白】
鳥的視線使空間產生緊張感

本書的特徵及用法

將構圖的原則及實際用法完全歸類在五十章中

在傑出的作品中，必有正確的構圖。構圖緊密，內容自然充實。相反地，沒有構圖的繪畫，只能視為一種塗鴉。本書將構圖的基本型與原則分為 50 章，以易懂的圖形加以解說。觀看此書即可明瞭構圖原則的重要性。

隨著豐富的例圖作簡易的說明

本書得到多位當今活躍的畫家之協助而完成，可一目了然如何將構圖的原理運用於實際的作品中。從 500 種的作品中挑選各種實例，豐富地介紹給各位。

刊載畫家的一覽表及彩色圖片刊登頁數

青木一美 (國畫會)	P 31 P 58 P 95 P 103
赤穴宏 (新制作協會)	P 2 P 19 P 42 P 90 P 111
天野三郎 (二科會)	P 79 P 106
伊牟田經正 (光風會)	P 3 P 62 P 70 P 74
飯田四郎 (新制作協會)	P 3 P 54 P 82 P 83 P 102
内海義子 (示現會)	P 50
梅津五郎 (東光會)	P 47 P 50
江藤純平 (光風會)	P 2 P 10 P 30
太田国広 (新制作協會)	P 3 P 23 P 86
岡崎紀 (新制作協會)	P 14 P 26 P 46
岡田行一 (一水會)	P 63
尾崎幸雄 (新制作協會)	P 26 P 43
重石晃子 (一水會)	P 18 P 55 P 82 P 91 P 107
甲斐鉄男 (示現會)	P 34
葛西四雄 (示現會)	P 2 P 75 P 87 P 99
梶田英一 (光風會)	P 59 P 63 P 90
加藤一豊 (一水會)	P 19 P 30
北久美子 (二紀會)	P 3 P 15 P 55 P 98 P 107
菅野矢一 (一水會)	P 2 P 18 P 43 P 71 P 74
高橋清 (行動美術協會)	P 15 P 71 P 91 P 99

給與現代繪畫生命的基本構圖

由各種實例中，可了解到現代畫家是如何的重視構圖。倒用三角形的特點以製造出緊張感的構圖，或使視線產生微妙的平衡感等等，均是現代畫家們的創作。

〈油畫基礎三部曲〉中的第一集

此書是將現代油畫的基礎經由實際作品的解說而成的一部書，為下列追尋方向的頭一步工作。

1. 構圖、構成
2. 色彩計畫、配色
3. 構造、素材與表現技巧

高森明 (獨立美術協會)	P 51 P 87
竹田全夫 (一水會)	P 34 P 42
田中稔之 (行動美術協會)	P 78
津田正毅 (一水會)	P 11
鶴岡義雄 (二科會)	P 3 P 62 P 103
徳弘重男 (國畫會)	P 3 P 4 P 31 P 51 P 67 P 94
鳥居清成 (二紀會)	P 38
中川澄子 (示現會)	P 35 P 59
能見三次 (示現會)	P 58
長谷川良子 (示現會)	P 54
深沢紅子 (一水會)	P 2 P 39 P 66 P 78 P 95 P 102
星俊六 (春陽會)	P 10 P 23 P 70 P 83 P 94
松島治基 (春陽會)	P 35 P 66
松任谷国子 (二科會)	P 27 P 38 P 98
森田賢 (春陽會)	P 110
山口草四朗 (一水會)	P 46 P 67 P 86
山下大五郎 (立軌會)	P 2 P 11 P 22 P 27 P 79
山本日子士良 (東光會)	P 39
山森元龜 (行動美術協會)	P 22 P 47

美術叢書系列

構圖要素

視覺設計研究所編

目錄

序言——為何需要構圖	9
構圖的方法 A 以實景為基礎	10
由探討作品的圖形方法開始	
將圖形變形成自己的理想	
構圖的方法 B 以印象為基礎的組合	14
自由地伸展印象世界	
重視構圖的靜物畫家	



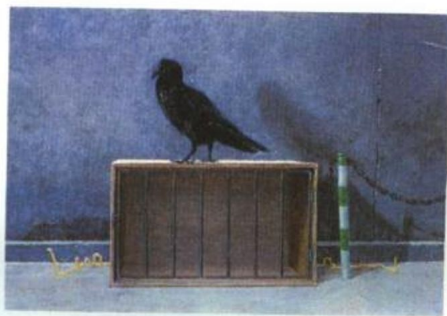
構圖的基本型

1. 水平線	18
水平線表現自然的寬度	
2. 垂直線	19
創造出強烈的緊張感	
3. 水平與垂直的組合	22
在基本上是最易控制的構成方法	



4. 斜線	造成活潑的律動感及格調	26
5. 曲線	曲線表現出穩定柔和優美的味道	27
6. 三角形	三角形的構圖是最安定的圖形	30
7. 中空三角形	空出中間的空間，構成輕快的感覺	31
8. 倒三角形	雖無穩定感却易取得平衡	34
9. 複合三角形	生氣蓬勃，在安定中求取變化	34
10. 菱形	菱型的重心與垂直線一致。	35
11. 三角形的變形	與 V 字型相組合產生不可思議的安定力量。	35

12. 對角線	對角線是潛在的基本線	38
13. 放射線	力量集中在畫面的中心	39
14. X 型遠近法	透視圖法是表現遠近法的基礎	42
15. Σ 型遠近法	Σ 型表現確實的距離感	43
16. C 型的曲線遠近法	表現舒暢的遠近感	46
17. 全景畫	一展世界之貌	47
18. 窺視	強調對側的景色	50
19. 加邊	畫面加邊可使安定	54
20. 閉塞的空間	牆壁可使景物產生安祥的感覺	55
21. 以光為中心	光或火可集中情緒	58
22. 無定形及平均的分佈	彩霞似的朦朧世界	59



構圖的原則：

23. 主角與配角 ————— 62

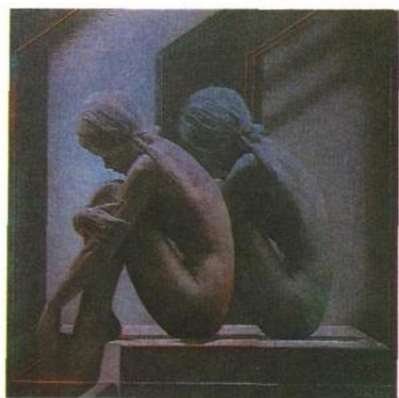
繪畫是以主角為中心所構成
若無法明確表明主題則畫面不穩定

24. 近景、中景、遠景、點景 ————— 63

風景畫由近景、中景、遠景三部份所構成
點景是風景畫的強調

25. 導線 ————— 66

不可使視線離開畫面之外
各種形態互相影響，產生動感



26. 比例——2等分線與4等分線 ———— 70

27. 比例—黃金率與 $\sqrt{2}$ ———— 74

$\frac{1}{2}$ 、 $\sqrt{2}$ 、黃金率及 $\sqrt{3}$ 的分割
基準線沒有絕對的比例
2等分及4等分是不偏不倚
黃金率最受喜好

28. 平衡 ————— 78

良好的平衡可產生安全感
既生動而易於讓人接受

29. 明暗的對比 ————— 82

對比可產生趣味
明暗的對比是最佳的效果

30. 曲線與直線的對比 ————— 83

柔和與堅硬的對比
兩者混合，表現自然



31. 質感的對比 ————— 86

平常人難以接受却為重要的因素
觸感的粗細也是表現畫面肌膚的一種

32. 形態的對應 ————— 87

山與海、男與女、寬與窄的對比
相對的兩者是採極端的配置

33. 協調 ————— 90

反覆的筆觸可產生協調及韻律感
韻律感可產生安心的感覺

34. 協調—倒影的效果 ———— 91

水面的影像產生重疊的效果
倒影可產生整體感

35. 羣體化 ————— 94

聯接各種形態結合成羣
以各種重覆的視線接續個體

36. 連繫 ————— 95

利用流水、腰帶或樹枝聯接兩種物體。



目錄

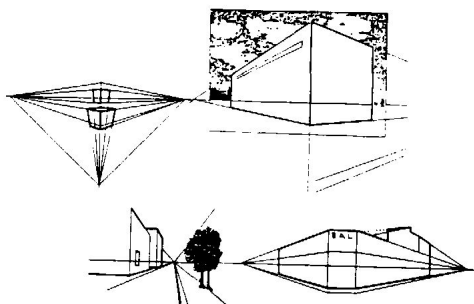
37. 視線和空白	98
拓展視線的空間，感覺自然	
鳥與物均有視線	
38. 後面的空間是過去	99
後面的空間表現過去的時間	
後面的空間具有抵抗感	
39. 回顧的美人	102
利用身體及視線產生動感	
方向一致身樸素而單調	
40. 複合視線	103
利用多種角度的視線產生複雜的動感	
同感、反對或忽視的結果可使畫面產生各種現象。	
41. 視線的高度	106
俯視、水平及仰角	



42. 觀察主題的角度	107
仰望的描繪。稍微俯視的描繪	
複合的視角及視線	
43. 空白的寬度	110
寬廣的空白擁有極佳的穩定性	
空白減少時，產生熱鬧、活潑的感覺	
44. 主題的個數	111
單位多則顯出活力	
風景畫亦有相同的效果	



45. 大小的變化比率	115
大小差別大時，產生生動	
46. 圖形與地面的關係	116
圖形的後面有地面	
圖形與地面相反時，形成新的形狀。	
47. 修飾的原則	117
強調重要的地方	
製造生動的畫面	
48. 基準線與基準點	118
依照主題位置之高低為基準	
49. 重心的高低	119
重心高則活躍、重心低則安定	
中心點為潛在的安定點	
50. 利用透明圖法表現遠近感	120
將圖形放在3個焦點的最中央	
自然的形態，在眼前時會產生幅度	



爲何需要構圖

構圖是傳達自我世界的法則與表現

所謂傑出的作品必定有紮實的構圖。畫家所傳達的世界必須確實使觀賞者能夠接受，產生共鳴。

例如人物像前面與後面空間的調配，代表各種不同的意義。如果忽視而任意分割前後的空間，將會傳達錯誤的意境。

構圖乃是視覺表現的法則。根據正確的法則所完成的畫才能對觀賞者傳達正確的意境。相反地，構圖不正確的繪畫只會混亂視覺，不知所云。

無法構圖的繪畫（想像畫）

寫生簿上所畫的圖不算是完成的作品，那只不過是畫稿或記憶而已。

在寫生現場擺上畫布，立刻描繪出的畫也不算是作品。所謂作品並不是利用畫具使景物重現在畫布上而已。必須通過自己的感情，表達自我感受的世界，才算是初步完成了作品。這種構圖將實景加以變形、扭曲而成。

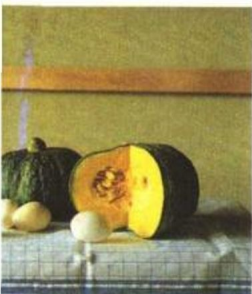
構圖的方法 A 以實景為基礎

以實景為基礎所完成的作品，對於主題的選定及構成非常重視。由實景所感受到的美感，可影響到作品的好壞，再加上自己的想像並且試著去強調或省略，即可完成一幅作品。



①江藤純平 静物

靜物畫的成敗由內部各單位的構成來決定。14 個水果經過畫家的手而量體化，創造出和諧的氣氛，雖然只是利用水果、布、器皿等簡單的素材，却更能發揮畫家的構圖能力，形成強烈、嬌嫩的畫面。



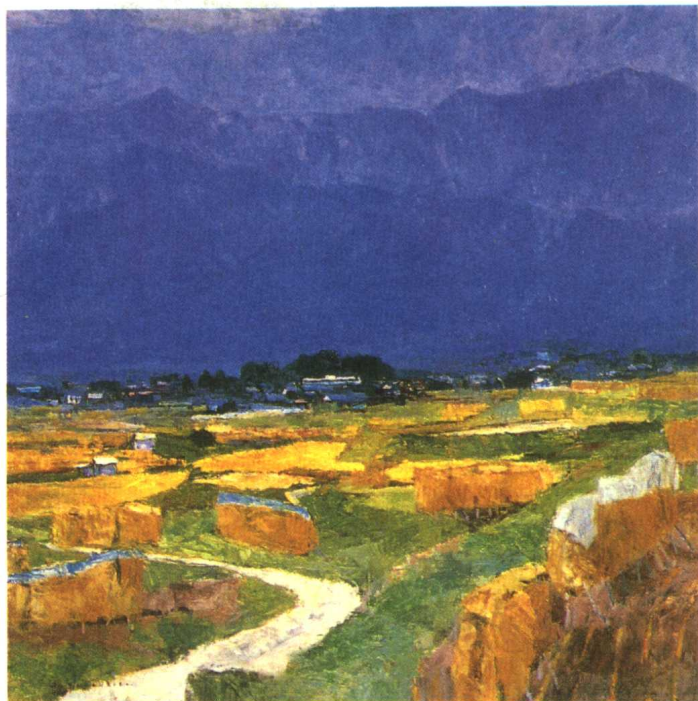
实景

②星俊六 南瓜和蛋

以日常毫不起眼的東西爲畫材。切開南瓜的黃色面，造成明暗及曲線、直線之間的對比關係。



③山下大五郎 陰天的田野
山下大五郎先生說：「畫出隱藏在自我心中的大自然即是風景畫。與景物的直接接觸中可看出極為自然的構圖。」



实景

④津田正毅 少女

以小學六年級女學生為描繪的對象。極力描繪少女模素的形態。不只是形式上的表現畫家的個性，必須描繪出對於實物美感的感受。



2 種構成方式

完成構圖時，必須首先決定扭曲實景的構想，再與景物的各部分互相配合而成。

考慮以表現自然為出發點的畫家，首先必須由寫生實景來構成。大多數的風景畫家及人物畫家都以描寫自然來完成構圖。多位印象派畫家克爾貝、塞尚、梵谷等，均是以寫實主義為基礎，完成近代的繪畫。

尋找主題

從實景的寫生到完成構圖，必須事先選定寫生地點。尋找的寫生地點良好與否，決定了

繪畫的成敗，因此，畫家各會努力去尋訪適當的寫生地點。葛西四雄先生在尋訪到合適的實景後，所採取的方法是夏天去勾畫草圖，到了冬天再去完成符合自然情境的畫面。

而人物畫在背景、服裝、手持的小道具及髮型等，都是構成畫面的重要要素。山本日子士良先生在下筆作畫之前，總要作無數次的試作。

抽象變形有強調、省略及移動數種

所謂抽象（deformation 法語）是指將實景與想像或審美意識相結合後，加以變形而成。而部分的強調或省略、移動位置。

實景和作品



①馬爾凱 畫 街景



實景

重複的描繪



晚年的塞尚住在法國南部的以斯拉，並經常徘徊在此山麓的魯諾羅村，並完成多幅作品。

我們經常會發現，現場所攝影的照片作品與原作品有極大的出入。與生動的畫面比較起來，實景顯得一點也不出色。這就是抽象變形的結果。

抽象變形成為自己的作品

即使能夠找到完全符合想像中的實景，為了固定畫面，往往仍需做某種程度的變形。就算是照片也難與實景完全相同。畫家對於光線的角度、強度，焦距所對的地方、色調以及畫面的邊際都必須有所把握，再加上自己的想像及表現力才能完成一幅作品。因為即使在同一地點攝影，攝影者的不同，便會造

成不同的風格。繪畫更是如此，畫家利用筆、小刀等畫具，在一瞬間的接觸中，表達了自己心中的感受。

修飾和光線也是構成的要素

選擇何種雲彩或選擇光線的強度、方向都算是一種構成。在一連串的動態中，何時取靜，描繪的深度如何，即可謂是一種修飾。畫家是在無意識的情況下，反覆考慮到每個物體的造形，然後才完全完成構圖。

●抽象變形●當經過畫家的雙眼表現在畫布上的同時，各種不同的詮釋油然而生，這就是變形。



3 高更 馥郁的大地 1892



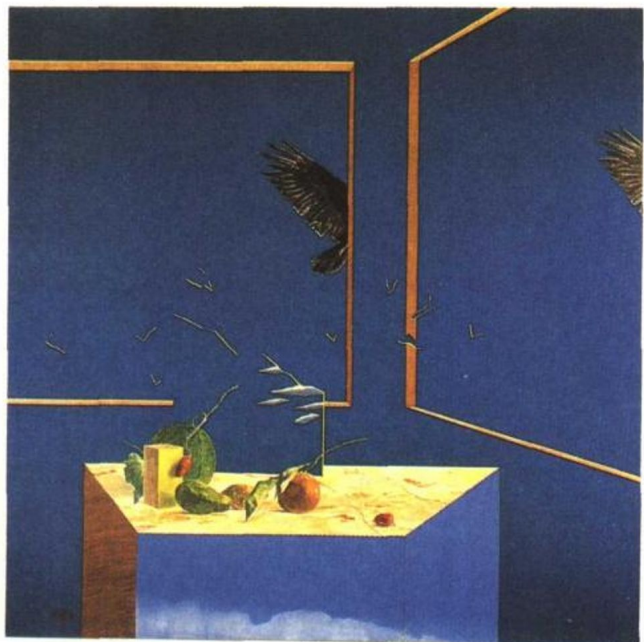
4 摩利亞尼 裸婦 1917



5 雷諾瓦 結髮的浴女 1895

構圖的方法 B 以印象為基礎的組合

不採用實景，重視印象的表現並且自由地配置主題，是最傳統的方法。可自由而大膽地組成構圖。在畫布上所繪的天空，小鳥都是表現印象的材料之一。



①德弘亞男 碧空・散

青空如玻璃碎片似地飛散著，破除常理的空間概念，使空間產生緊張感。空中的飛鷹，一度被截去羽毛，卻又於右端再現，表現了畫面的重覆效果及接續之美。

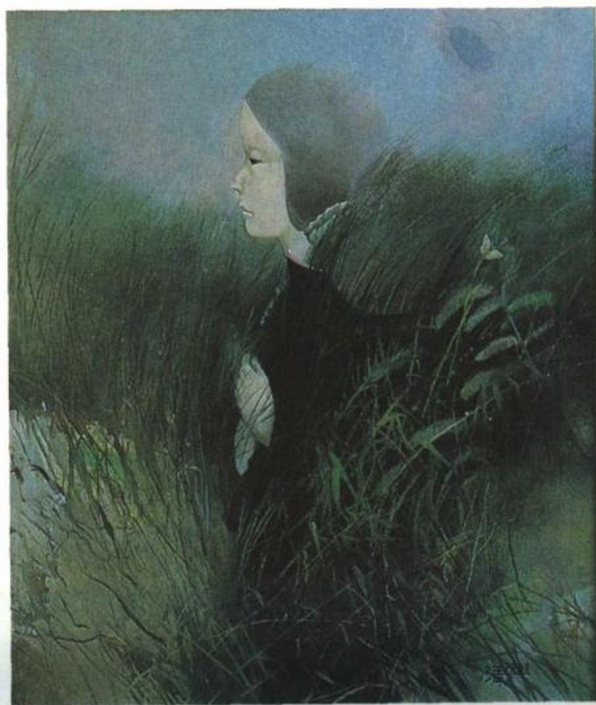
②岡崎紀 三色堇

在幻想大海的空間上畫出三色堇。畫者的主題不是三色堇，而是經過三色堇及綠波所顯現的世界。





③北久美子 花之刻
時間好似靜止了，青青的空間中開著兩朵芍藥花。向花舞動的蝴蝶劃破了寂靜。背景的青色上濃下淡，靜中有動。



④高橋清 颯

在風吹的草原中安排一位少女。陰沈而單調的非現實世界。主角安置在中心點，而激烈的狂風吹著草、霧、連少女的帽子都吹跑了。激烈的動態中，使中心點更有安定的效果。