

設計繪畫

蔡明勳 編著
【第三版】

D E S I G N P A I N T I N G



設計繪畫

蔡明勳 編著

DESIGN PAINTING



全華圖書股份有限公司 印行

設計繪畫 (第三版)

作 者 / 蔡明勳

執行編輯 / 余孟玟

版面設計 / 高振源

封面作品 / 陳佳伶

發行人 / 陳本源

出版者 / 全華圖書股份有限公司

地址 / 236臺北縣土城市忠義路21號

電話 / (02) 2262-5666 (總機)

傳真 / (02) 2262-8333

郵政帳號 / 0100836-1號

印刷者 / 宏懋打字印刷股份有限公司

圖書編號 / 0510102

三版二刷 / 99年9月

定價 / 380 元

I S B N / 978-957-21-5930-9 (平裝)

有著作權 侵害必究

全華網路

<http://www.chwa.com.tw>

<http://www.opentech.com.tw>

book@ms1.chwa.com.tw

自序

今天人類的生活環境，已經邁入數位、電腦的時代。從前利用手繪表達的創作方式，不論在繪畫藝術或廣告平面設計，都受到廣泛的討論與質疑。

19世紀以前，畫家透過仔細觀察，加上長時間描寫，完成了不少膾炙人口的名作。後來相機的發明，讓人們有了另外一種方便的表現方法，也加速傳統繪畫的變革，因此誕生了印象派（Impressionism）。之後各種新畫派如同雨後春筍，競相綻放，創造並表達了各種不同的風格與觀念。由於工業化的驅使，人們的生活腳步變得十分忙碌、快速，一切講求功利與效率，近來電腦的快速發展，更成為人們生活中密切不可分的伙伴。因此，不論在繪畫、設計的表現，亦興起了重大的改變。

然而今天許多學生熱衷於電腦所帶來的便利，卻忽視了基礎繪畫的訓練，甚至缺乏對基本藝術知識的了解。自從波隆那（Bologna）國際兒童書畫展接連在臺灣展出之後，引起很大的震撼與迴響，許多人面對那些精采的畫作，不禁發出讚美之聲，這些大多以手繪為主的插畫，不論構圖與配色都十分嚴謹與靈活，尤其在內容和技法方面，巧妙的創意與個人的風格，更能激發觀賞者豐富的想像力，這種成就比較「純藝術」名作毫不遜色。因此，改變國人先前總認為插畫只是簡單、隨意的插圖且不能登大雅之堂的觀念，進而發現手繪創作豐富的視覺語彙，在今天電腦科技發達的時代下，仍然贏得眾人的喜愛。

筆者長期從事繪畫創作及美術教育，並且一直任教於設計方面的相關科系，面對近來創作的觀念與技法都有很大的變化，基於對繪畫與設計教學的興趣，謹將研究心得彙集成書，供讀者學習參考之用。

本書內容基本分為「學理」與「技法」兩大單元，已往相關書籍大都偏重於技法的介紹與示範，對於很重要的學理和創意思考，反而輕描淡寫。假若初學者將大部分精力花費在技巧的學習，由於長期疏忽思考的訓練，在技巧優於觀念（idea）的影響下，作品往往淪為平淡且缺乏創意，殊為可惜。此外加強藝術的素養，藉著融入藝術的形式，將滋養作品的豐富內涵，進而提升整體設計的品質。

因此，作者特別強調「藝術」與「設計原理」之研究和應用，並配合創意思考訓練的單元作業設計。同時，書中也使用大量的圖例來輔助說明，可以讓讀者容易明瞭並增進學習的成效。

在著手編寫本書的過程中，由於設計繪畫涉及的領域廣大，加上參考書籍的缺乏，一方面又為了配合教學實驗與資料蒐集，進度緩慢，費時多年，方能完稿，其中難免仍多缺失，祈盼各界先進不吝指教。

最後要感謝的是由各方彙集而來的參考圖片，其中不乏後輩及同好。在「水洗＋電腦合成」、「形的聯想」單元得自林耀堂與蔡春梅老師提供的寶貴資料；此外，還有張健雄老師願意製作壓克力畫示範過程，才有裨於本書內容的充實。同時感謝在繁雜的編輯過程中，有李宜真、吳明顯、黃莉萍、蔡晴雯以及高振源等同學的熱心協助，使全書能順利完成編撰，謹此一併致謝。

蔡明勳

2002年於臺北新店

目錄

自序

壹、緒論

一、設計繪畫的定位 2

二、素描的意義 5

貳、基礎學理 / 視覺要素與設計

原理

一、線條 9

二、形態 12

三、明暗 14

四、肌理 16

五、空間 17

（一）遠小近大 17

（二）質感法 17

（三）明暗法 18

（四）重疊法 18

（五）空氣透視法 19

（六）色彩法 19

六、時間 20

七、統一 21

（一）集中 22

（二）反覆 23

（三）連續 24

（四）聚散 25

（五）圖形 26

八、均衡 28

（一）位置 29

（二）數量 29

（三）形狀 29

（四）肌理 29

（五）方向 31

（六）放射狀 31

（七）明暗 31

（八）色彩 31

（九）水平與垂直 31

（十）上下、左右 32

九、比例 33

十、對比與調和 35

十一、色彩 (Color) 36

（一）色彩的類型 37

（二）色彩調和的方法 39

十二、強調 46

（一）對比 46

（二）誇張 49

（三）孤立 50

（四）位置 50

（五）強調的程度 51

（六）失去焦點 52

十三、象徵、隱喻 53

（一）象徵的形式 54

（二）傳統吉祥圖紋的象徵意涵 56

（三）具有象徵意義的形象 57

參、實際練習 / 表現方法

一、明暗的基本畫法 62

· 練習1-1 明暗調子的變化練習 62

· 練習1-2 文具寫生 64

二、線性表現 66

· 練習2-1 想像畫 67

· 練習2-2 盆栽寫生 69

· 練習2-3 建築 71

· 練習2-4 迷幻空間 74

· 練習2-5 刮線畫 76

· 練習2-6 立體派藝術風格 . . . 78

三、裝飾圖案表現法 80

· 練習3-1 人物裝飾表現 80

· 練習3-2 字體的美化 84

四、水彩特殊技法 85

· 各種水彩特殊技法的練習 86

· 練習4-1 抽象的表現 88

· 練習4-2 具象的表現 90

· 練習4-3 枯木、花、石頭的聯想 92

· 練習4-4 水墨 94

五、壓克力練習 95

(一) 壓克力精細畫法 96

(二) 壓克力畫法 98

(三) 石膏底劑 100

六、混合媒材 102

· 練習6-1 拼貼法 104

· 練習6-2 水洗+電腦合成 . . . 106

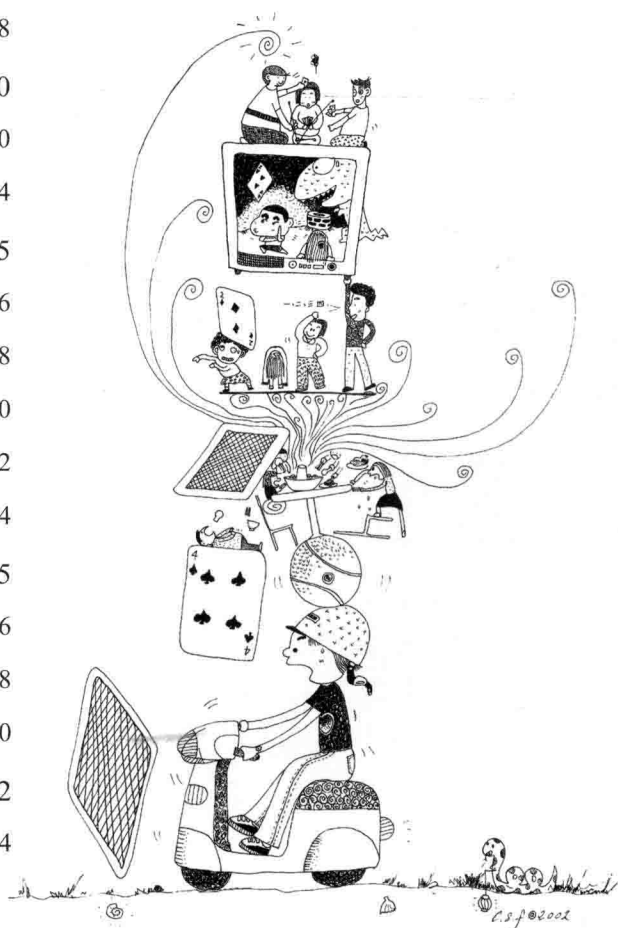
七、超現實表現法 108

· 練習7-1 夢幻的自畫像 108

· 練習7-2 形的聯想 112

· 練習7-3 古典與現代 115

八、配色練習 116



壹、緒論

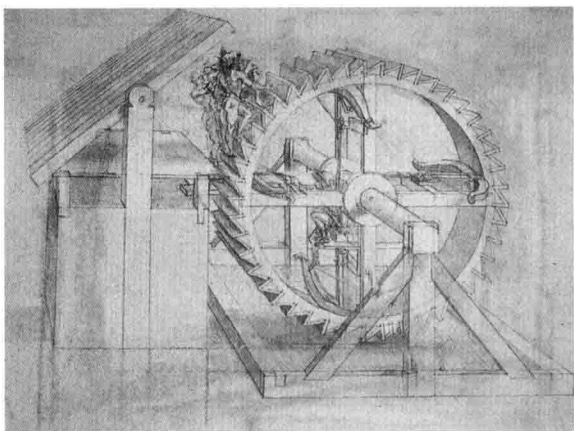
壹、緒論

一、設計繪畫的定位

設計繪畫常見於目前國內的視覺傳達、商業、廣告、產品設計等科系的課程名稱。廣義而言，凡屬於應用美術領域與繪畫有關的創作，都可以稱為設計繪畫。若以實用目的將繪畫區分為 1.純繪畫（Fine Arts）即純美術。2.設計繪畫即實用美術（Applied Arts）。純繪畫強調思想、感情、個人風格，較為主觀，創作表現的形式及媒材，技法較為自由。相對的，設計繪畫重視實用目的，且與商業活動及大眾生活較為密切。例如插畫、海報、漫畫、廣告設計、電腦繪圖等，創作的方法較為客觀、理性，須把握易懂、普遍化的原則，相對於純繪畫，設計繪畫很明顯受到一些限制。

19世紀以前，畫家扮演服務於宗教、帝王、貴族的職責。值得一提的是，文藝復興時期的全能偉大藝術家達文西（Leonardo Davinci 1452～1510），在他的眾多素描與草圖，包含了描寫極為精準的花鳥、動物、人體解剖插圖與建築、機械、科學發明的設計素描（圖1）。顯示他對自然界的深刻觀察加上豐富的想像力，設計了許多令人驚嘆的發明，這是實用繪畫的先端。更重要的是，他用心觀察、思考，發揮創新的精神，樹立了美術創作者最佳的典範。

19世紀以後，隨產業革命的成功，歐洲各國工業迅速發展，畫家為雜誌、書刊、商業海報製作插圖形成普遍的風氣（圖2）。同時新藝術派（Art Nouvea）的興起，強調曲線、華麗色彩及平面裝飾性的表現，在純美術的領域裡，原本不受重視，然而新藝術運動從19世紀末到20世紀初，整個歐洲不論在建築、工藝、繪畫、海報，興起一股新藝術派的曲線風潮（圖3）。接著裝飾派藝術（Art Deco）取而



2

1. 達文西 武器設計圖 約1485年 鋼筆、墨水。
2. 羅特列克（Lautrec 1864～1901）音樂會海報 1892～93 石版畫。

代之，強調直線、單純、簡化的美學新觀念（圖4），對現代藝術也有很大的影響。後來野獸派的作品就結合了裝飾派的簡化單純表現及大膽鮮艷的色彩（圖5），另外立體主義（Cubism）為海報帶來分割抽象的手法與重疊影像及色彩概念。近代許多藝術家嘗試使用各種技巧媒材來突破傳統的束縛，例如現代主義的藝術家使用抽象的手法及變形或鮮明的色彩，明顯是受到立體派或野獸派的影響，這種情形似乎可以看出裝飾派與純美術之間存在的相互影響。

1918年第一次世界大戰後，世界各國不約而同出現了藝術運動，例如荷蘭的新造形主義（Neo-plasticism）、風格派（De stijl）（圖6）及法國的純粹主義（Purism），都企圖在戰後混亂的情況下，致力尋求秩序化、普遍化的造形世界，同時都與設計、工藝、建築等實用美術有關，特別是德國的包浩斯（Bauhaus）倡導新藝術運動，使現代藝術有了統合的研究與創作，且影響了歐美各地。他們提倡從各種角度研究建築、繪畫、工藝和商業美術、攝影、印刷等相互間的關係，其最大的貢獻就是融合了精神文化與物質文化，開拓了視覺藝術的革新。



3

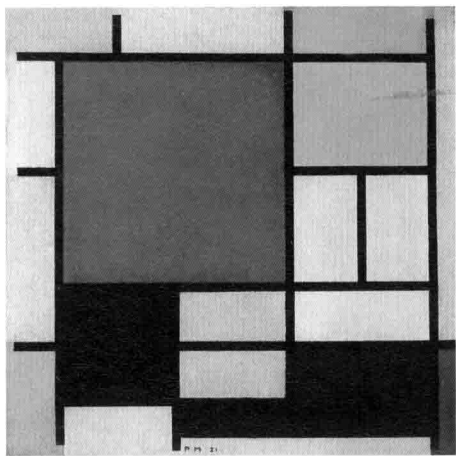


4



5. 馬蒂斯（Matisse 1869～1954）羅馬尼亞女衫 1940 油彩。

3. 繆夏（Alphonse mucha 1860～1939）夢想 1897 石版畫
為新藝術派代表畫家，新藝術派於1900年代在巴黎興起，將藝術與工藝相結合，變成一種新藝術觀念。
4. 藍碧嘉（Tamara de Lempicka 1898～1980）戴手套的女孩 1929 油彩
為裝飾派的代表畫家，鮮明的色彩和有稜有角的造形，構成一般冷酷及神秘的意象，發展了一種個人的獨特風格。



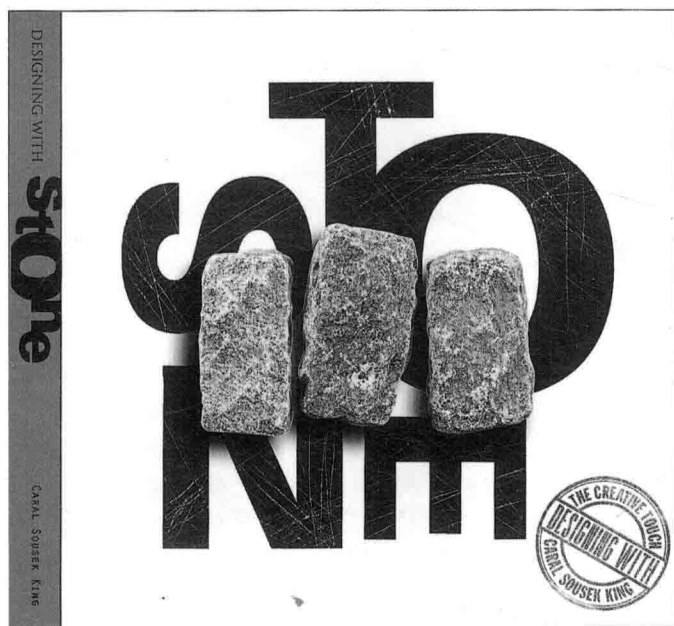
6



7

1960年代，一些普普藝術家（POP）以一種全新的美學觀，將一些廣告、明星、漫畫、可樂、家居用品等流行和日常瑣碎事物融入創作之中（圖7），打破了藝術與現實生活的藩籬，其中有些藝術家都曾經為流行樂團設計單曲唱片封套，大眾傳媒加強表現風格和形式的國際化。另外，歐普藝術（OP. Art）是相當的科學化，利用電腦製造畫面的錯覺效果，給觀眾帶來一種秩序的美，同時歐普的圖形應用於日常生活中的餐具、服裝、室內、廣場，成為一時的流行，而歐普藝術家莫不身兼藝術家與設計家（註一）。

總之，今日人類生活於忙碌的現代社會中，工商業活動特別蓬勃，人們無法絕緣於商業，舉凡媒體、廣告、書報雜誌、產品設計等幾乎都涉及了視覺傳達。如何將生活藝術化、藝術生活化自然相結合，更突顯美感的重要性（圖8），同時更證明了實用美術與純美術，以後設計繪畫與純藝術之間的密切關係。



8

6. 蒙德里安（Piet Mondrian 1872～1944）構成
紅、黃、藍等原色的色面與線條，應用垂直線與水平線的交錯，構成十分理性的畫面。
7. 李奇登斯坦（Roy Lichtenstein 1923～）女孩
將連環漫畫上的人物直接放大到畫布，甚至連人物的對話文字都copy上去，充分反映今天商業與流行文化。
8. 林建華 雜誌封面設計 1999
字體（Stone）與石頭的組合，加上刮痕的應用來強調厚重與粗造的特性，充分表達了材質的視覺感情，出色而成功的設計容易吸引觀者的興趣，進而開展產品的銷售商機。

註一 見造形原理 呂清夫著 p.37～p.39

二、素描的意義

近來隨著相機與電腦的流行之後，許多美術學習者，爲了方便捨棄傳統的手繪表現，令人憂心的是缺乏嚴謹的素描訓練，無法體會「素描」在創作的重要性及真正的意義。簡單而言，素描是學畫的開始，利用炭筆、鉛筆，以石膏像、靜物或人像、風景爲題材，進行單色的素描訓練，學習觀察與描繪物象的輪廓、明暗，並試著探討比例、造形、構圖等問題（圖9）。然而，進一步解釋「素描」已經不是侷限於鉛筆或炭筆的單色習作，而是可以使用多樣的媒材，同時也是畫家傳達理念與情感的一種獨立創作，因此透過良好的素描訓練，除了可以敏銳一個人的觀察與造形能力外，其真正的意義在於美感與創意的培養（圖10）。

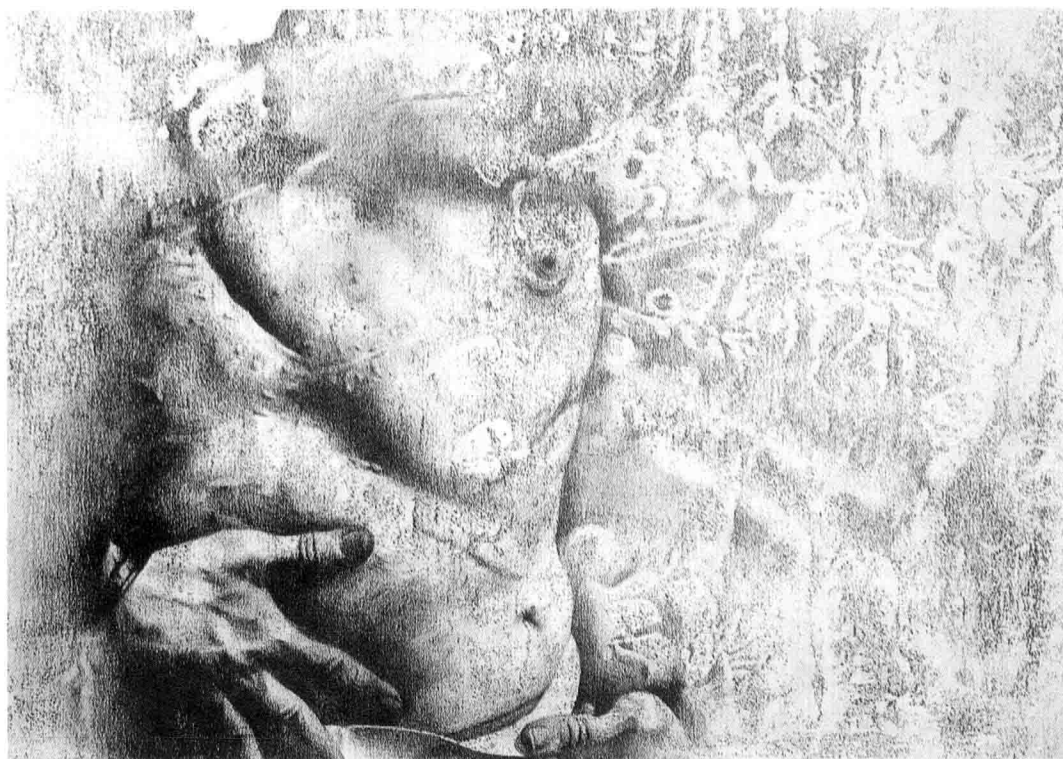
因此，對於一位美術工作者而言，不論你有絕佳的描繪技能或熟通各種電腦軟體，如果缺乏美感與創意，可能只會完成一些看似技巧高超，但平淡且缺乏思想與內涵的作品。令世人稱道的大藝術家畢卡索（Picasso 1881～1973）描繪了上千幅的素描，其中他在美術學校時期（11～15歲之間），所留下的一些素描作品，已經顯露真正大師級的藝術創作才華。而畢卡索一生源源不斷的旺盛創作生命力，應該歸功於早期很紮實的素描訓練（圖11）。

藝術創作並非全然都是隨性所至，而是要經過一段時間的醞釀，從主題的選擇，然後透過觀察、想像、組合，最後以熟練的技法表現。要成爲一位傑出的畫家或設計師是需要良好的基礎訓練，同時繪畫與攝影或電腦是可以相輔相成的，受到攝影與電腦的技術影響，現代繪畫的表現變得更新穎且活潑，對於傳統繪畫不論在構思與草圖設計上都有很大的方便。然而，印刷、攝影或電腦繪圖可能使作品變成沒有個性的圖畫或書寫，因此，電腦繪圖若能結合各種手繪的技法表現，可以避免畫面的平淡且能增強作品的個性化。

總之，良好的素描基礎與熟練的繪畫、電腦和攝影技法，對於設計繪畫的創作是很重要的，更有助於提升整體設計的品質。



9. 達文西 布紋的習作 約1470
鉛筆、銀尖筆、水彩

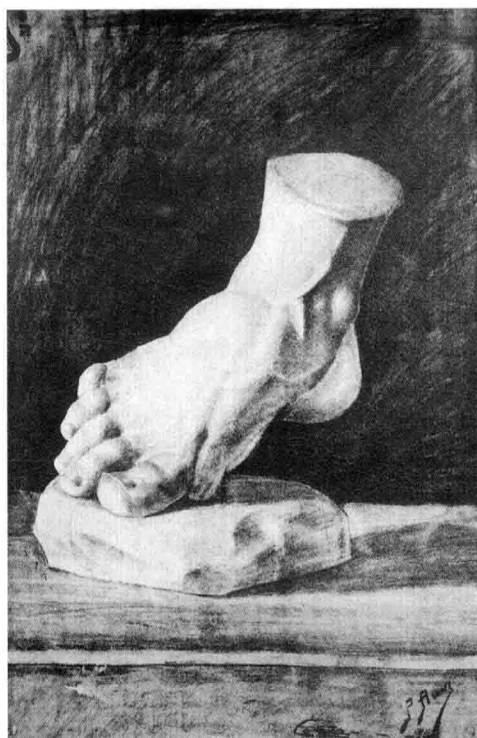


10

10. 黃啓倫 自戀 1994 素描

將影印的黑白圖片拓印到紙張，製造有趣的肌理效果，再用鉛筆加以描繪。手與身體描寫極為寫實，但刻意將臉部消失，配合抽象的背景，藉著豐富的調子變化，作者試圖表達個人內心一種微妙的強烈情感。

21. 畢卡索 石膏像（腳）1894 素描。



11

貳、基礎學理

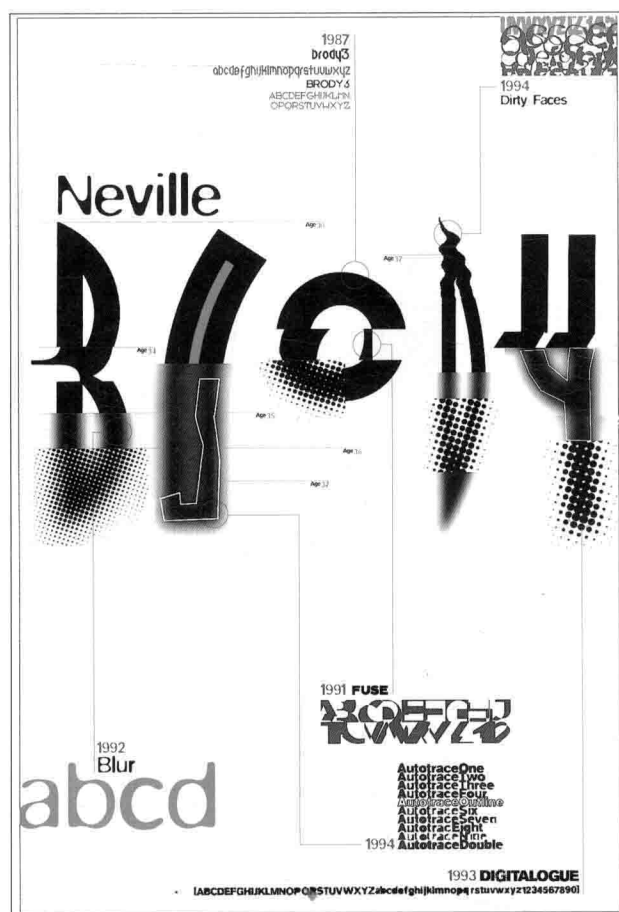
視覺元素與設計原理

貳、基礎學理

視覺要素與設計原理

設計繪畫屬於視覺藝術，視覺元素包括了線條、形態、明暗、肌理、空間、時間和色彩等。創作的過程中，藝術家、設計師必須將這些元素利用各種形式構成畫面。至於設計的形式原理，是許多學者將人們長久以來累積的共同視覺美感經驗加以分析、歸納、整理而成。人們的視覺心理，透過這些形式法則，把雜亂的意象整理成有秩序的圖形，並構成一種統一安定的關係。理想的藝術形象，須有內容與形式的緊密聯繫，才能賦予作品真正的生命力（圖12）。

常見的設計原理，有統一、均衡、比例、對比與調和等，初學者若能充分了解這些元素與形式的特性以及它們在視覺傳達的意義，才能強化作品的表現力量，否則只靠「靈感」亦無法獲得一貫性的效果。然而，除了熟悉這些原理的應用，也不可以墨守成規，若當作公式來套用，容易流於形式，除了難以達到審美的效果，更會造成作品設計上的平淡和保守。因此，必須融會貫通，進而大膽的靈活使用，方能突破傳統束縛，創造活潑新穎的視覺形象，這才是正確、有效的學習方法。



12. 林建華 海報設計 1998

Neville Brody是英國最富盛名的字形設計師，介紹他不同階段的字形變化，在反覆、聚散或主題強調等形式原理的精心設計之下，完成了一張引人注目的海報。



13

一、線條 (Line)

線條有圖形的功能，而且能夠表現快樂與悲傷。線條可以是靜態或動態，且具有優雅或粗獷等不同感覺或概念，是表現情緒最豐富的語言（圖13、14）。各種不同的線條表現了不同的情感與個性，甚至人們以「粗線條」或「柔細」來形容一個人非常粗獷或溫柔的個性與行為，並以曲線來描寫女性的身材。著名的羅馬式與哥德式建築，分別代表了穩重與華麗的風格，其實就是以水平與垂直線設計的典型例子（圖15、16）。

純繪畫中，畫家應用十分感性、自由的線條，有粗獷或細膩，也有破碎或黝暗，形成富有個人風格特性的表現（圖17）。然而，應用美術中，特別是工業設計、建築製圖，作者往往要細心計畫，使用機械式的線條，這種線條是屬於理性、清晰、精緻性的普遍化表現（圖18）。



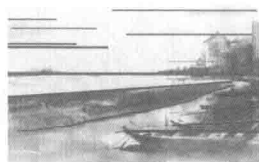
14

13. 席克 (Egon Schiele 1890~1918) 自畫像 1913

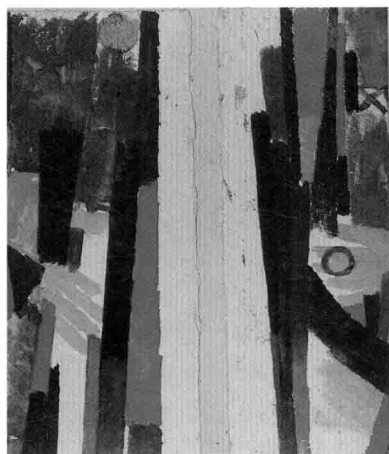
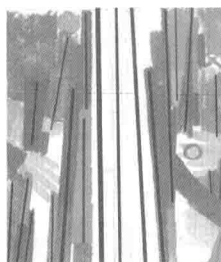
這是在他因為作品隱含色情被控傷害風化罪入獄之後所畫的，粗獷的線條影射著宗教般的殉道精神。

14. 畢爾茲 (Aubrey Beardsley 1872~98) 王爾德所著「莎樂美」之插圖 1894

細膩大膽的線條，創造了獨特的美感。



15. 黃啓倫 淡水 2001 水彩
主要以左右水平方向動的線條，
構成一種平靜、安逸的畫面。



16. 克利保羅 (Klee Paul 1879~1940)
水彩 1915
主要以上下方向移動的線條，構成一
種輕快、下降的動感。

不同的線會形成我們心理上不同的感受，茲說明如下：

直線——銳利、明快、簡潔、活潑



曲線——柔軟、輕快、溫和



水平直線——安全、穩重、靜止



水平曲線——平穩、溫和



垂直的直線——明快、乾淨、動態



斜線——動勢、活力、不安



粗線——豪爽、厚重、強盛、男性化



細線——輕巧、柔細、敏銳、女性化



連續的線——順暢、明確、迅速



斷續的線——脆弱、自由、開放

