

插圖設計研究室

創意發想 × 細節微調 × 配色攻略

圖解好作品的29個黃金法則



mashu／著　玉置淳（桑澤設計研究所）／監修
黃嫣容／譯



CONTENTS

給正在繪畫創作的你 …… 004
本書的閱讀方式 …… 005

CHAPTER 1
為了能將「想要傳達」的訊息「傳達出去」
——站在設計的觀點來看 …… 007
HINT1 什麼是所謂「好的畫」呢？ …… 008
HINT2 「設計」是這樣思考的 …… 012
HINT3 鍛鍊「傳達力」的方法 …… 018
HINT4 重視「想要傳達」的訊息 …… 022

CHAPTER 2
決定要畫的內容——靈感 …… 027
HINT5 何謂靈感 …… 028
HINT6 不管是誰都會有靈感 …… 032
HINT7 蒐集靈感的方法 …… 036
HINT8 整理靈感 …… 040
HINT9 鍛鍊靈感的方法 …… 044
範例 …… 049

CHAPTER 3
設計畫的內容——構圖 …… 051
HINT10 何謂構圖 …… 052
HINT11 作畫時的重點 …… 056
HINT12 套用模板 …… 060
HINT13 磨練構圖的方法 …… 064
範例 …… 068

CHAPTER 4
正式描繪——細節 …… 071
HINT14 神明藏在細節裡 …… 072
HINT15 無法依照想法畫出來的時候 …… 076
HINT16 線條很突兀的時候 …… 080
HINT17 描繪人體的訣竅 …… 084
範例 …… 089

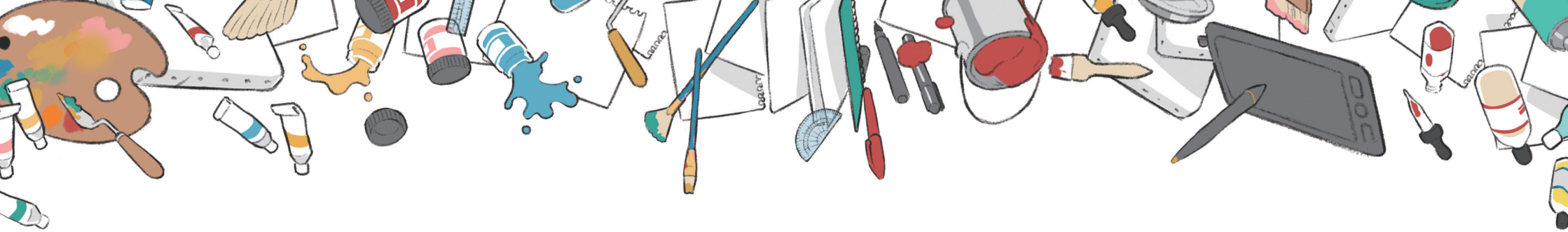
CHAPTER 5
上色——顏色 …… 091
HINT18 顏色的性質 …… 092
HINT19 色彩的相對性 …… 096
HINT20 顏色給人的印象 …… 100
HINT21 決定用色的方法——基礎篇 …… 102
HINT22 決定用色的方法——應用篇 …… 106
HINT23 避免看起來很俗氣的配色 …… 108
範例 …… 112

CHAPTER 6
實際操作——角色設計 …… 115
HINT24 因數分解與概念化 …… 116
範例 …… 120
HINT25 設計角色的思考方式 …… 122
HINT26 來設計角色看看吧 …… 126
範例 …… 136

CHAPTER 7
為了能持續創作 …… 139
HINT27 準備好了嗎？ …… 140
HINT28 成為技巧純熟的高手 …… 144
HINT29 化敵為友 …… 148

作品分享 …… 154
結語 …… 158
參考文獻 …… 159

COLUMN
千里之行起於一步——重複理論與實踐 …… 025
不擅長畫畫的人的強項——關於品味 …… 048
畫風是許多細節的總和 …… 088
最後潤飾、為作品命名的方法
——從「想要傳達」的訊息開始延伸靈感 …… 147
將插畫創作當成職業——藝術型和設計型 …… 152



給正在繪畫創作的你

「沒辦法依照心中所想的畫面畫出來。」

「不管怎麼畫都沒有進步。」

「自己沒什麼美感品味。」

「沒有人能幫忙看作品。」

「因為一直以來都是自學，所以總覺得很不安。」

「繪畫理論好難，根本搞不太懂。」

「繪畫創作無法當成工作。」

繪畫創作明明是一件很快樂的事，

但各位是否也曾浮現這些痛苦的想法呢？

這本書正是為了有這些煩惱的讀者，

以圖解方式淺顯易懂地解釋理論，

為各位一一介紹「提升技巧的29個訣竅」。

本書的閱讀方式

以圖解方式大篇幅呈現，清楚易懂！



附上用文字補充說明的內容！





CHAPTER 1

為了能將「想要傳達」的訊息「傳達出去」

——站在設計的觀點來看

HINT1 什麼是所謂「好的畫」呢？

HINT2 「設計」是這樣思考的

HINT3 鍛鍊「傳達力」的方法

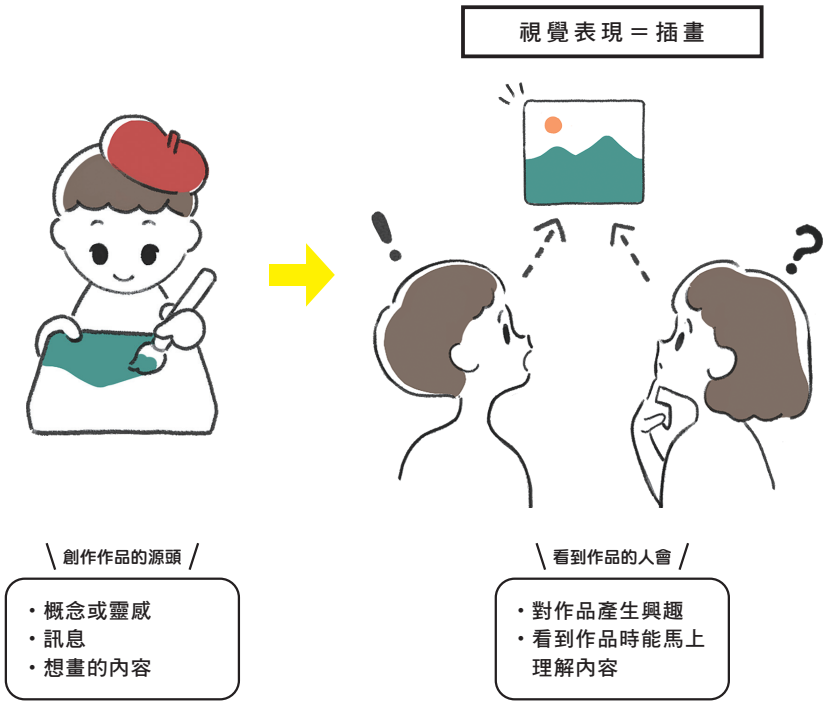
HINT4 重視「想要傳達」的訊息

HINT 1

什麼是所謂「好的畫」呢？

能將「想要傳達」的訊息「傳達出去」的畫

「想要傳達」的訊息　「傳達出去」



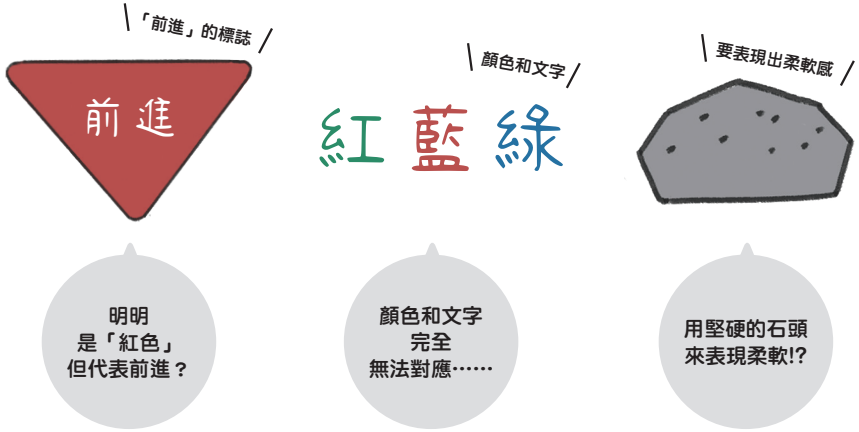
在這本書中，把「好的作品」定義為：能將「想要傳達」的訊息「傳達出去」的插畫。

「想要傳達」的訊息就是指成為創作作品源頭的概念或自己想畫的內容。而「傳達出去」則是指透過視覺表現（＝插畫）讓看到作品的人產生興趣，或是在看到作品時就能馬上理解內容。

換句話說，「想要傳達」的訊息能吸引人，同時也能確實將訊息「傳達出去」的插畫就是好的作品。

「給人的印象」與「視覺呈現出的效果」一致

「給人的印象」與「視覺呈現出的效果」不一致的話……



訊息完全無法進入腦袋裡……

將「想要傳達」的訊息「傳達出去」是很重要的！

要將「想要傳達」的訊息「傳達出去」，最重要的就是要讓「視覺呈現出的效果」與「給人的印象」一致。

例如，「代表前進的標誌」是藍色或綠色、「石頭是堅硬的物體」等等，這些東西「給人的印象」是大眾普遍的認知。如果「給人的印象」和「視覺呈現出的效果」不一致，不管想要傳達的內容或視覺表現有多麼有趣，也幾乎不會引起共鳴。

怎樣才能「傳達出去」？

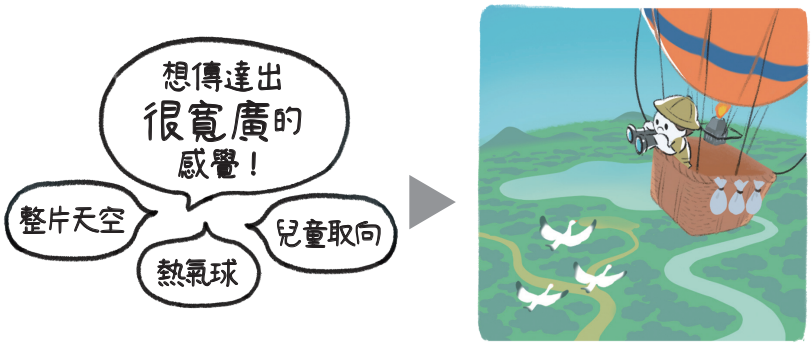
運用設計的思考方式

先整理「想要傳達」的內容

要傳達什麼訊息？
要傳達給什麼樣的人？
什麼時候？在哪裡？

為了「傳達出去」要將視覺元素組合起來

構圖／配色／細節等，
要怎麼樣才能傳達出訊息呢？



要如何才能將「想要傳達」的訊息「傳達出去」呢？這裡以設計的思考方式為基礎來說明。「明明是在講插畫領域的事，為什麼要從設計的觀點來看？」也許有些人會這樣想。但實際上設計具備以下的功能：可以梳理「想要傳達」的內容，把訊息加以組合並「傳達出去」。這樣的思考方式除了能在畫插畫時派上用場，也可以運用在許多地方。

首先，何謂「視覺表現」呢？

人類能瞬間感知視覺訊息的能力是透過經驗累積而來



只要掌握視覺表現手法，

就能將「想要傳達」的訊息「傳達出去」

視覺表現就是指進入人類眼中的視覺訊息。
人在觀看畫作時，會將作品中的訊息與個人印象（記憶／體驗）加以連結，使作品產生意義，並因畫中的意義而湧現某些情感或是被吸引等等。換句話說，只要掌握視覺表現手法，就能慢慢地畫出可以將「想要傳達」的訊息「傳達出去」、充滿魅力的作品。

HINT 2

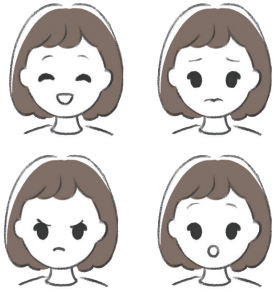
「設計」是這樣思考的

人會隨之產生反應的事物 其一——臉部

總是會注意到人的臉部



人會透過表情傳達情感



充滿神祕感的側臉



因為看不見另外半邊的臉，
所以能呈現神祕的氣息

強調臉部的畫很引人注意



雖然能給人強烈的印象，
但構圖容易變得單調，
需多加留意！

利用
頭髮的動態感
和手部動作
來加以平衡！

會讓看到插畫的人產生反應的事物有其一定的法則。
尤其是在視覺上看起來較有分量感的部分——也就是臉部。人類從原始時代開始形成集體生活的社會。為了能夠與群體中的夥伴和睦地相處，因而變得對人的臉部和表情比較敏銳。
近年來在社群媒體上很常看到聚焦在臉部的插畫。因為在社群媒體的時間軸上資訊更新的速度很快，在一閃即逝的情況下，臉部會讓人留下強烈的印象，比較能吸引目光。不過，這樣的插畫構圖容易流於單調，要多加留意。

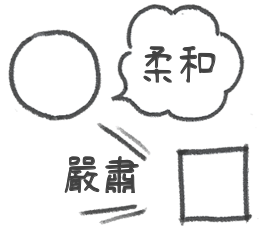
人會隨之產生反應的事物 其二——印象

顏色給人的印象



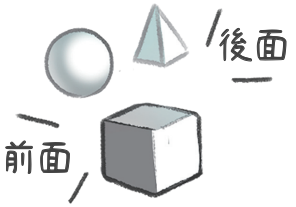
紅色的番茄
象徵熱情，
藍色的海洋
象徵涼爽

形狀給人的印象



圓形看起來
比較柔軟，
四邊形看起來
比較堅硬

空間給人的印象



從陰影和色調
可以感覺出
位置和景深



溫馨的全家福照或是給人壓迫感的畫面

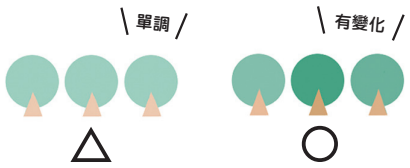


能讓人感覺到時間變化的畫面

在P.011中，我們曾說明過「人會將感知到的視覺訊息與自身擁有的印象（記憶／經驗）加以連結」。
例如，「家人聚在一起的畫面＝和平與安心」、「陰暗的畫面＝夜晚或恐怖的氛圍」等等，一般人擁有的印象幾乎都有一定的共通點。不過，人們的感受會因為國家、人種、時代的不同而產生差異，所以觀看自己作品的人擁有怎樣的文化背景、是什麼樣的人等等，也必須多加留意。
將視覺元素給人的印象靈活地組合運用，畫出具有視覺效果的作品吧。

人會隨之產生反應的事物 其三——對比

顏色的對比



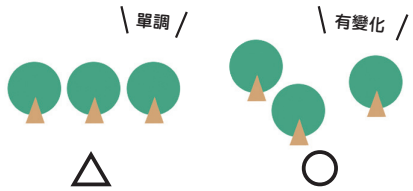
在顏色的明度、彩度、色相等
加入一些變化會比較好

形狀的對比



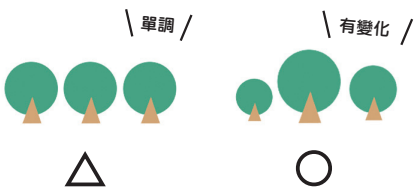
比起單調的形狀，
複雜一點的形狀會比較好

韻律感的對比



比起均等配置，
以有韻律感的方式配置會比較好

大小的對比



比起大小均等，
讓尺寸有大小差異會比較好

比起單調的畫面，人會對有對比的畫面產生興趣或是覺得有趣。為了分辨危險的事物，人會對和周遭不一樣的東西瞬間產生反應，而且為了要理解複雜的形狀會花比較多時間，這樣或許能讓人的目光停留較久。雖然有時會刻意呈現出單調的感覺，但在視覺表現方面「製造對比」是很重要的。由於創作時很容易陷入表現單調的狀況，因此要隨時留意。

人會隨之產生反應的事物 其四——視線動向

視線



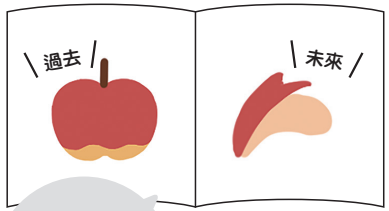
讓人能隨著畫中人物的視線看去

顏色



讓視線從較醒目的顏色
往相似色的方向移動

時間的經過



如果是
右翻書的話，
時間的經過
會反過來

重力



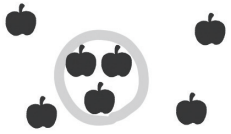
雖然肉眼看不見，
但平常就會感受到重力的方向

在觀看繪畫作品時，視線的移動是有規則可循的。例如，讓觀者能隨著畫中人物的視線看去、讓視線從較醒目的顏色往相似色移動等等。其他包括時間的經過或是重力的方向，從描繪的圖形中所感受到的印象也會改變。熟練地運用這些規則，將觀者的視線誘導到目標位置吧。

人會隨之產生反應的事物
其五——格式塔要素

基本的7個要素

① 接近



人會將位置相近的物體
視為一個群體

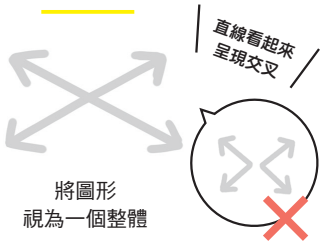
② 相似



人會將顏色相同、形狀相同、
方向相同的物體視為一個群體

建構出群體讓畫面的密度呈現對比，藉此誘導觀者的視線

③ 連續



將圖形
視為一個整體

④ 閉合



不完整的圖形也會視為
完整的形狀

即使被衣服等遮住，還是能看出人的身體是連接在一起的

當人看到圖像時，往往會將位置相近的物體視為一個群體，或是會看出某種形狀等等，人會為了理解圖中的訊息而試圖將物體進行簡單的分類。
人類透過大腦的運作，整理出來的原則就是「格式塔要素」。這是在設計中經常使用的法則，而在視覺表現方面，也可以套用到插畫上。在此向大家介紹基本的7個「要素」。

小知識 格式塔要素：由心理學家馬克斯・韋特海默（Max Wertheimer，1880-1943）等人研究出與視覺相關的理論。之後也運用在其他知覺領域的記憶及思考、學習領域中。

⑤ 共同方向



將朝同一個方向閃爍、移動的物體
視為一個群體

留意圖形的方向，
構成整體畫面的動向

⑥ 面積



面積較小的部分
會被視為圖形

將想讓觀者聚焦的部分與
背景面積做出差異就會很突出

⑦ 對稱



左右（上下）對稱且形狀一致的物體
較容易被視為同一圖形或群體

對稱的圖形容易吸引注意力

重要的是，這個法則不需要死記硬背。只要多留意他人用視覺觀看時「會怎麼判讀這個內容」，或是在描繪時留意「要多注意哪個部分比較好」就可以了。
例如格式塔要素中的「連續」和「閉合」，人在看到連續的形狀或被遮住的部分時，也會揣摩出該圖形是連接在一起的。如果覺得「反正會被衣服蓋住，應該沒關係吧」而沒有細心描繪，觀看者就會注意到圖畫中的不自然之處，視線也就不會看向你「想要傳達」的內容了。所以要經常留意並觀察作品，減少讓畫面變得難以傳達出訊息的因素。

小知識 圖形與背景：人從背景中分離出來且知覺到的明顯實體為「圖形」，襯托圖形的部分則為「背景」。

圖畫中有虛構的成分也沒關係

如果要將「想要傳達」的訊息「傳達出去」，畫些在現實生活中不可能出現的事物會更有趣！

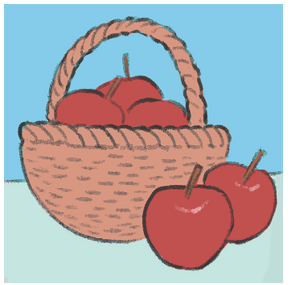


「6月的憂鬱」

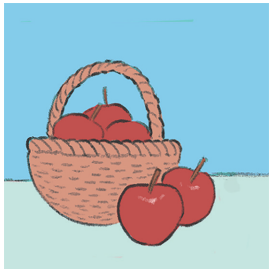
接下來要介紹站在「設計的觀點」，且能有效轉化為「傳達力」的幾個要點。
雖然有時會因為想要呈現的效果而力求描繪得非常真實，但比起完全重現真實的事物，在作品中呈現出只有你自己才有的觀點，肯定會更具原創性且能畫出有趣的插畫。
如果能將「想要傳達」的訊息「傳達出去」，那麼畫出在現實生活中不可能出現的事物也很棒。

訊息量也要呈現對比

要留意對比

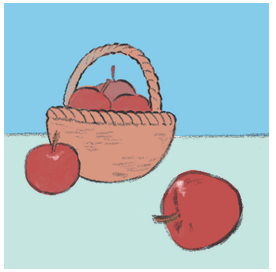


留白處的對比



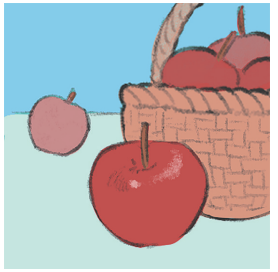
讓畫面產生餘韻

密度的對比



用密度的差異引導視線

大小的對比



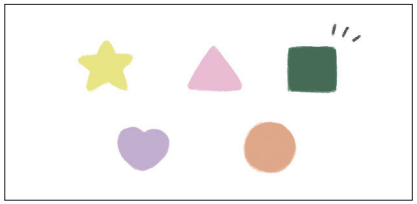
可感覺到景深或韻律感

在P.014中，我們說明過「在畫作中製造對比是很重要的」，而讓畫中的訊息量也呈現出對比，就能更加凸顯想讓觀者看到的事物。不過，有時刻意讓畫面呈現均等平穩的感覺也會很有效果。
這部分會在「Chapter 3：設計畫的內容——構圖（P.051～）」和「Chapter 4：正式描繪——細節（P.071～）」中詳細解說。

顏色是最強的!?

依照不同組合會有無限的呈現方式

利用明暗差異引導視線動向



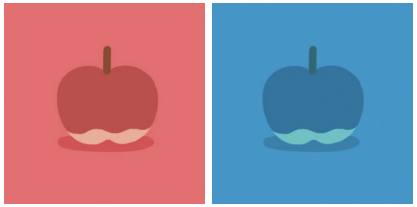
視線會看向
明暗差異（對比）較強的部分

利用顏色的搭配來強調重點



背景設定為藍色時，
對比色的黃色圖案就會特別凸顯

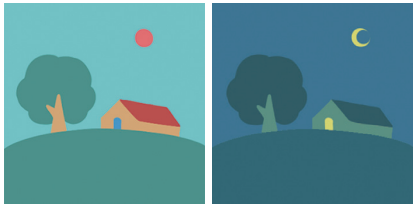
以整體的主色調來呈現情感



紅色較多看起來
充滿能量

藍色較多看起來
沉著冷靜

以整體的主色調來呈現時間



明亮的顏色較多
就會看起來像早晨

暗色系的顏色較多
就會看起來像夜晚

顏色有所謂的「相對性」。
這裡是以「能夠引人注目」為觀點，建議製造出顏色的差異，但就算使用明暗差異不大的同色系互相搭配，只要能達到作品的目的就沒問題。
關於顏色的部分會在「Chapter 5：上色——顏色（P.091～）」中詳細說明。

故意偏離常規

改變顏色



只要改變其中一個物體的顏色，
就能將觀者的視線引導過去

改變形狀



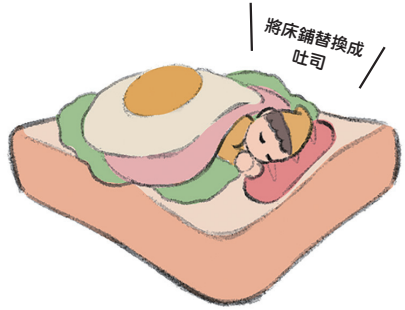
只要改變其中一個物體的形狀，
就能將觀者的視線引導過去

將相反的事物加以組合



將外形、給人的感覺完全相反的物體
放在一起，就會互相凸顯彼此

改變地點、時代



替換成其他地點或時代，
就能產生意外感

人類具有能瞬間分辨出相異事物的能力。
利用這項能力，也就是運用「故意偏離常規」的事物來引導視線動向、讓目標受到關注，就能將「想要傳達」的訊息「傳達出去」。