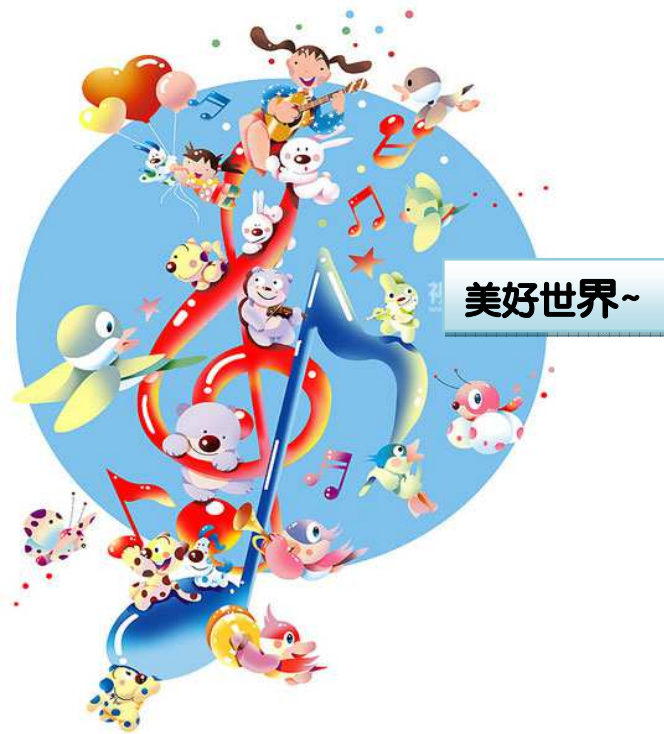




高雄市樹德家商 106 學年度

國中技藝教育

設計職群自編教材



班 別： _____

就讀國中： _____

學生姓名： _____

任課老師： _____

廣告設計科教學研究發展小組彙編

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○設計基礎自編教材目錄○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

單元一、設計職群介紹.....	1
單元二、描繪與素描概說.....	4
單元三、基礎描繪工具.....	07
單元四、形體的觀察與描繪.....	13
單元五、何謂設計.....	16
單元六、創意思考的方法.....	20
單元七、包裝設計.....	24
單元八、生活中的創意設計.....	27
單元九、具象 v.s. 抽象.....	30
單元十、立體造型設計.....	33
單元十一、設計製作繪畫風格.....	35
單元十二、圓角矩形工具練習.....	38
單元十三、橢圓形工具練習.....	41
單元十四、綜合練習-LOGO 設計練習.....	48
單元十五、綜合練習-花瓶設計.....	51
單元十六、綜合練習-杯墊練習.....	54

高雄市樹德家商 106 學年度國中技藝教育 設計基礎單元一

課程單元名稱：設計職群介紹-設計職群認識

課程內容簡述：

樹德家商廣告設計科今年成立第 14 年，前身為 74 年商業美術班，78 年成立室內佈置科，歷年來因術業有專攻學有專長，深受業界及顧主的肯定。為了再接再勵趕上資訊化的時代脈動及升學管道暢通，毅然設立廣設科承先啟後，積極投入教學設施，以最新的電腦設備，最優良的教學品質，服務於同學。



本科除了原有紮實的基礎美學，美感訓練課程外，安排校外參觀活動：如美術館、科學工藝博物館、廣告公司、攝影公司、印刷公司等..提高學生生涯規劃能力。一方面要求校外實習，達到學以致用的就業能力，並規劃高二下學期取得廣告設計丙級證照。另一方面將數位化設計能力列為重點發展，期望同學更具競爭力，成為南台灣首屈一指商業設計學校，使同學更具有競爭力。



- 一、專業科目介紹
- 高一：繪畫基礎、基本設計、基礎圖學、色彩原理。
 - 高二：設計與生活、造型原理、數位設計基礎、設計概論、創意潛能開發、繪畫、印刷概論、電腦繪圖、設計實務、文字造型、攝影。
 - 高三：廣告設計、專題製作、表現技法、包裝設計、電腦排版設計、網頁設計、室內設計概論、工藝設計、設計繪畫、企業識別系統、電腦多媒體、分鏡與腳本設計、繪本設計。

二、技能檢定

1、視覺傳達設計技術士丙級

學科：色彩學、攝影學、印刷學、廣告學、圖學、設計基礎

術科：製圖、中英文字體

2、視覺傳達設計技術士乙級

3、印前製成技術士丙級證照

4、印前製成技術士乙級證照

三、四技二專統一入學測驗

共同科目：國文、英文、數學

專業科目一：色彩原理、設計概論、造型原理

專業科目二：設計基礎-術科繪畫基礎、基本設計、設計圖法

四、就業方向

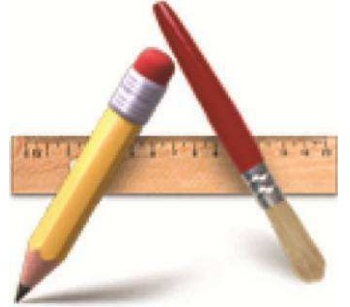
- 1、廣告公司：美工、完稿、電腦繪圖、網頁設計、海報製作、型錄、DM 製作…等
- 2、百貨公司：美術設計、櫥窗設計、POP 製作、手工藝產品設計
- 3、攝影(婚紗)公司：攝影助理、攝影美工
- 4、室內設計公司：室內設計製圖、室內設計助理
- 5、建築事務所製圖員、室內外庭園景觀規劃
- 6、網頁設計公司：設計助理
- 7、大眾傳播公司：媒體設計助
- 8、雜誌社、報社：美編助理
- 9、個人工作室
- 10、可跨行到各設計領域行業及企業界業務專員



設計基礎學習單

你覺得設計是什麼？

讀設計畢業後可以從事什麼行業，你知道有那些嗎？



用你創意設計一張卡片

課程單元名稱：描繪與素描概說

課程內容簡述：

本單元在介紹基礎描繪的意義與目的，透過圖片的欣賞與講解，來引導學生對於基礎描繪（素描）的認識與喜好。

學習目標：

- 一、認識基礎描繪意義與目的。
- 二、能比較描繪與設計的關係。
- 三、能具備簡易的描繪操作能力。

相關知識

一、自然界中一切物象都有其形體，素描主要是以單色線條和塊面來塑造物體的象，它是造形藝術基本功夫之一，以訓練觀察和表達物象的形體、結構、動態明暗、關係為其目的。

二、素描早期是作為繪畫的草稿，發展到後來，素描不再僅是草稿圖，與繪畫一樣，成唯一種獨立的藝術，可以作為表達思想、概念、感情、幻想、象徵甚至抽象形式。現今繪畫材料樣式多，除鉛筆、木炭、鋼筆、毛筆外，簽字筆、原子筆、色鉛筆、炭精筆等都是素描常用的工具。

三、所謂基礎描繪（素描）就是利用簡單的材料對於物象做簡單的描繪練習。畫與設計是一體的，但因目的的不同而產生不同的表現形式。

（例「蒙娜麗莎的微笑」是一幅世界名畫，但如果在畫面上加一些文字或是調整編排，它可能就轉變成一件展覽的海報）。



繪畫與素描的定義

一、繪畫乃為造形美術之一種，藉各式不同畫材及著畫物，透過色彩、線條、量感、空間及筆觸等表現手段，描寫或創造可視之形象，並以之表達情意者。

二、素描多被做為正式作品的某種研究過程及方法，故在素描中可以觀察到繪畫所有的視覺造形特徵。



圖 1-1 米勒的繪畫作品《拾穗》



圖 1-5 米勒的素描草圖

素描的技巧

一、表現輪廓的技法：

構圖與輪廓的掌握是素描造形的初步，須先掌握整體的構圖將描繪主題的輪廓確定出來，以利明暗、體積及空間的深入刻劃。

★輪廓線：將表現對象的輪廓安置在畫面之上，此所謂的輪廓，指的是物體與物體之間的「結構線」、「邊緣線」及「明暗線」等。

二、表現明暗的技法：

藉由光線所產生的明暗提示，我們可以察覺出視覺對象的輪廓、體積及空間等造形特質。在畫面上，則是以筆材的濃淡，將視覺對象的明暗關係，轉換成畫面的明暗關係，以期做出類似於光線的感覺。

★明暗五大調：高光、中間調、明暗交界線、反光、投影。

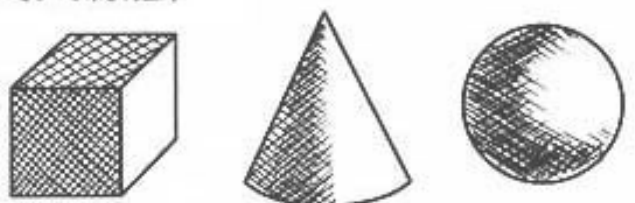
三、四種基本的暈塗技法：

1. 細線法：一種以連續同方向的平行直線來表現明暗的技法。
2. 交叉線法：將直線成組交叉來表現疏密不同的明暗的技法。
3. 混合法：在畫材上以手腕力量的遞增來製造漸層的明暗變化。
4. 點畫法：運用碎點的疏密排列來表達明暗。

細線法



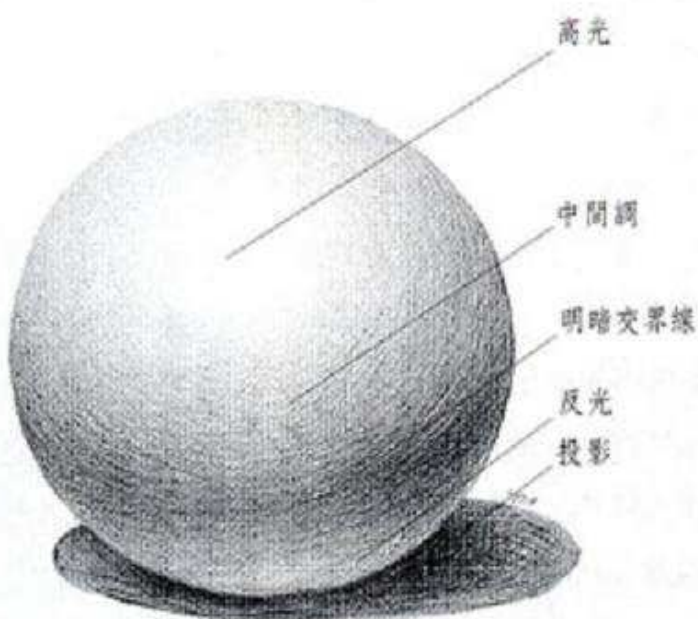
交叉線法



混合法

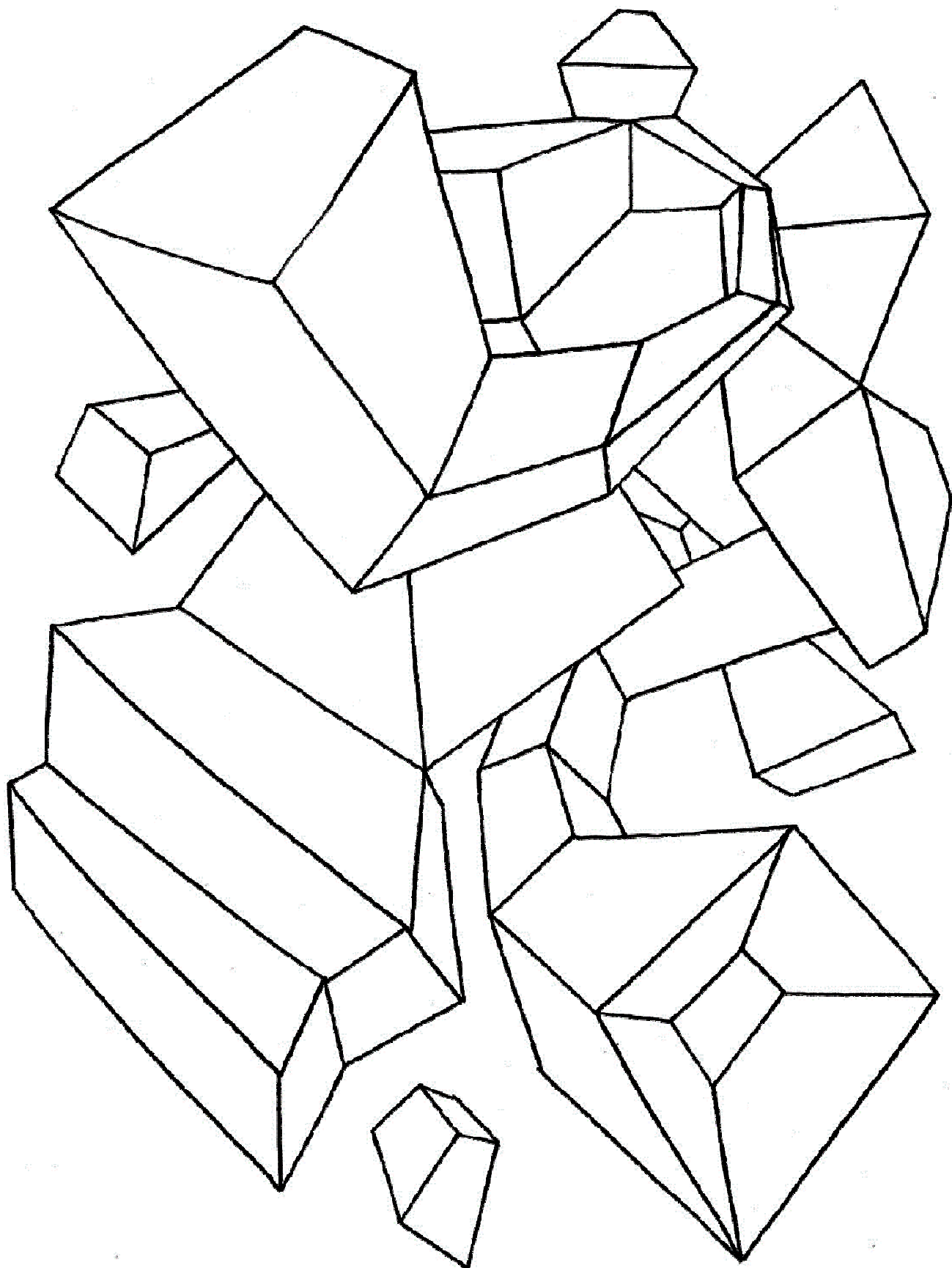


點畫法



學習單-素描小實驗(一)

請在下面的格子中，運用直線、斜線、曲線、不規則線、點狀、交叉、重疊或其他任何方式，用鉛筆畫出各種不同的筆觸，一格用一種方法，每一格都要不一樣喔！



高雄市樹德家商 106 學年度國中技藝教育 設計基礎單元三

課程單元名稱：基礎描繪工具

課程內容簡述：

介紹基礎描繪的工具與材料的名稱、鉛筆的特性與使用方法、素描紙張的特性與使用方法、介紹其他描繪工具的特性與使用方法。

學習目標：

- 一、正確使用鉛筆素描工具。
- 二、正確運用鉛筆素描基本技法，表現明暗階段的變化。
- 三、注重作品完整度，保持畫面清潔。

準備活動：

一、教師

- (一) 在黑板上陳列優良作品。

二、學生

- (一) 協助陳列素描的工具與材料。
- (二) 協助陳列優良作品。

發展活動：

一、引起動機

- (一) 請問學生黑板上陳列的優良作品是用什麼工具材料所畫的。
- (二) 將所陳列的工具材料請問同學它的名稱是什麼（同學可自由回答，答錯沒關係）。

二、發展活動

- (一) 介紹基礎描繪的工具與材料的名稱。
- (二) 介紹鉛筆的特性與使用方法。
- (三) 介紹素描紙張的特性與使用方法。
- (四) 介紹其他描繪工具的特性與使用方法。

三、習題書寫(知識單)

- (一) 提示知識單之單元簡介、學習目標、相關知識。
- (二) 說明習題一、習題二。
- (三) 書寫習題一、習題二。

綜合活動：

總結並複習基礎描繪的各種工具，材料的名稱與使用方法，並抽問同學。

一、練習過程中特別注意下列事項：

- (一) 明暗變化是否平順。
- (二) 筆觸是否統一。
- (三) 構成表現的明暗分布、聚散、強弱。
- (四) 暗色調、亮色調的相互關係。
- (五) 整體效果的分析。
- (六) 畫面清潔的維持。

【機具設備、材料】



筆記型電腦



液晶投影機



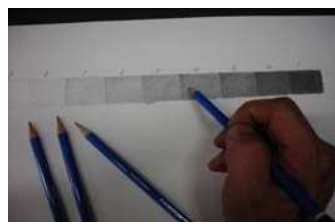
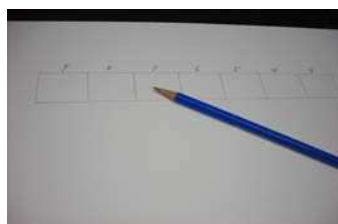
鉛筆素描工具

- 【習題】
- 一、寫出五種以上鉛筆素描的工具。
 - 二、請依據鉛筆本身的明暗，由暗至亮分別寫出其編號。
 - 三、請寫出五種以上為表現鉛筆素描明暗變化的基本技法。

【操作步驟】

一、鉛筆

工具的拿法



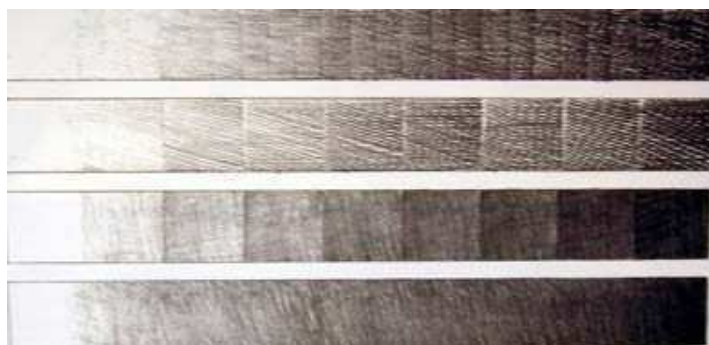
二、明度階練習

(一) 利用鉛筆線先分成 9 區塊，
並標明明度階編號。

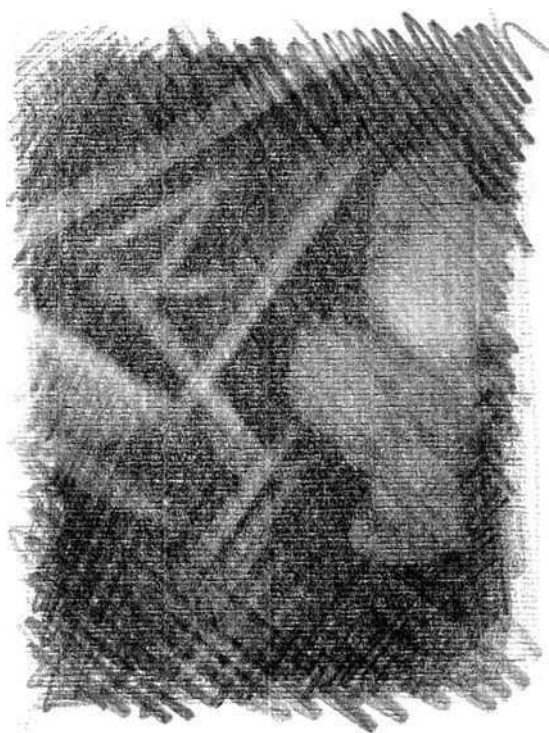
(二) 利用不同明暗的鉛筆，配合力量
的輕重上第一層。

(三) 著重線條（粗細、長短、輕重、
重疊、明暗、方向……等）的運
用繼續做重疊。並用軟橡皮修正，

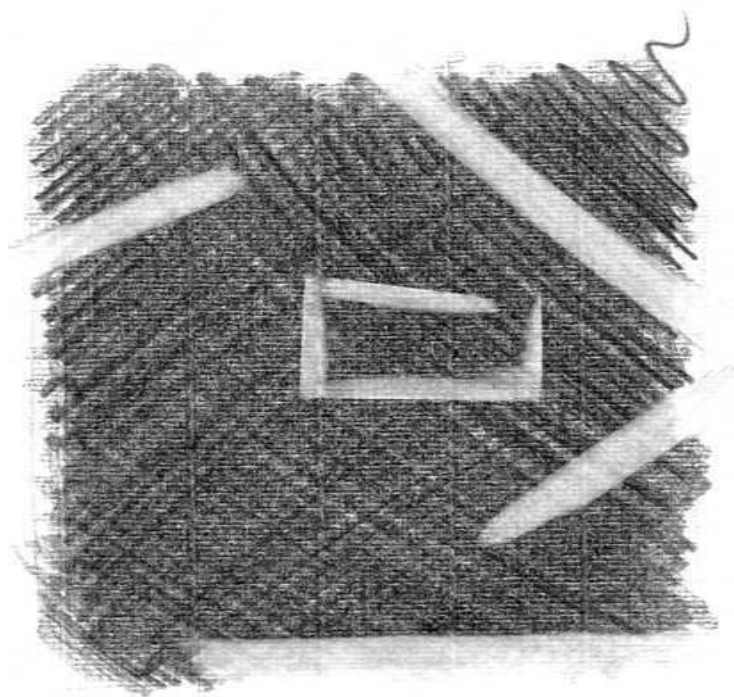
(四) 範例參考



橡皮擦有軟、硬二種不同性質，硬質橡皮擦的擦拭能力較強，而軟質橡皮擦可被捏塑成不同形狀，並藉由施力的輕重，擦出不同調子與面積。



● 軟橡皮擦拭效果



● 硬橡皮擦拭效果

學習單-素描小實驗(二)

明度的漸變與組合準備用具：鉛筆、橡皮擦。



一、用一支鉛筆，能畫出多少明暗不同的色階呢？每一條色階要用不同的畫法表現喔!!

明亮 \longrightarrow 中間 \longrightarrow 昏暗

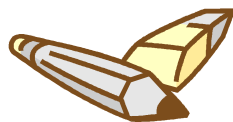
--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

二、請先用鉛筆把下面的格子塗滿，其中二格用橡皮擦擦出各種不同的效果(想想看橡皮擦能如何運用？另外三格不同的東西抹抹看，看看會有什麼效果!(手指、衛生紙)

--	--	--	--	--



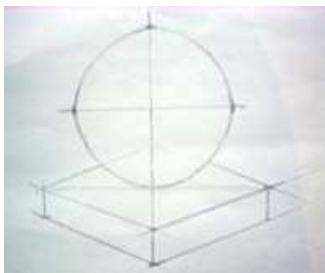
壹、實作單

【單元 2 描繪與素描概說】教學			
主題名稱	基礎描繪	單元名稱	基礎描繪與素描概說
操作名稱	幾何石膏個體練習		
機具設備	幾何石膏	使用材料	鉛筆

【學習要點】

一、正確測量幾何石膏比例。 二、觀察光影變化。 三、簡易描繪明暗變化。

【操作步驟】



一、利用鉛筆正確測量幾何石膏之長寬比例



二、描繪幾何石膏之輪廓



三、依據描變、依易暗、簡明、條、之、觀察、之、的觀石、齊的何、整我幾、用自繪化。



四、利用線條之重疊，加強並修正造形及明暗。

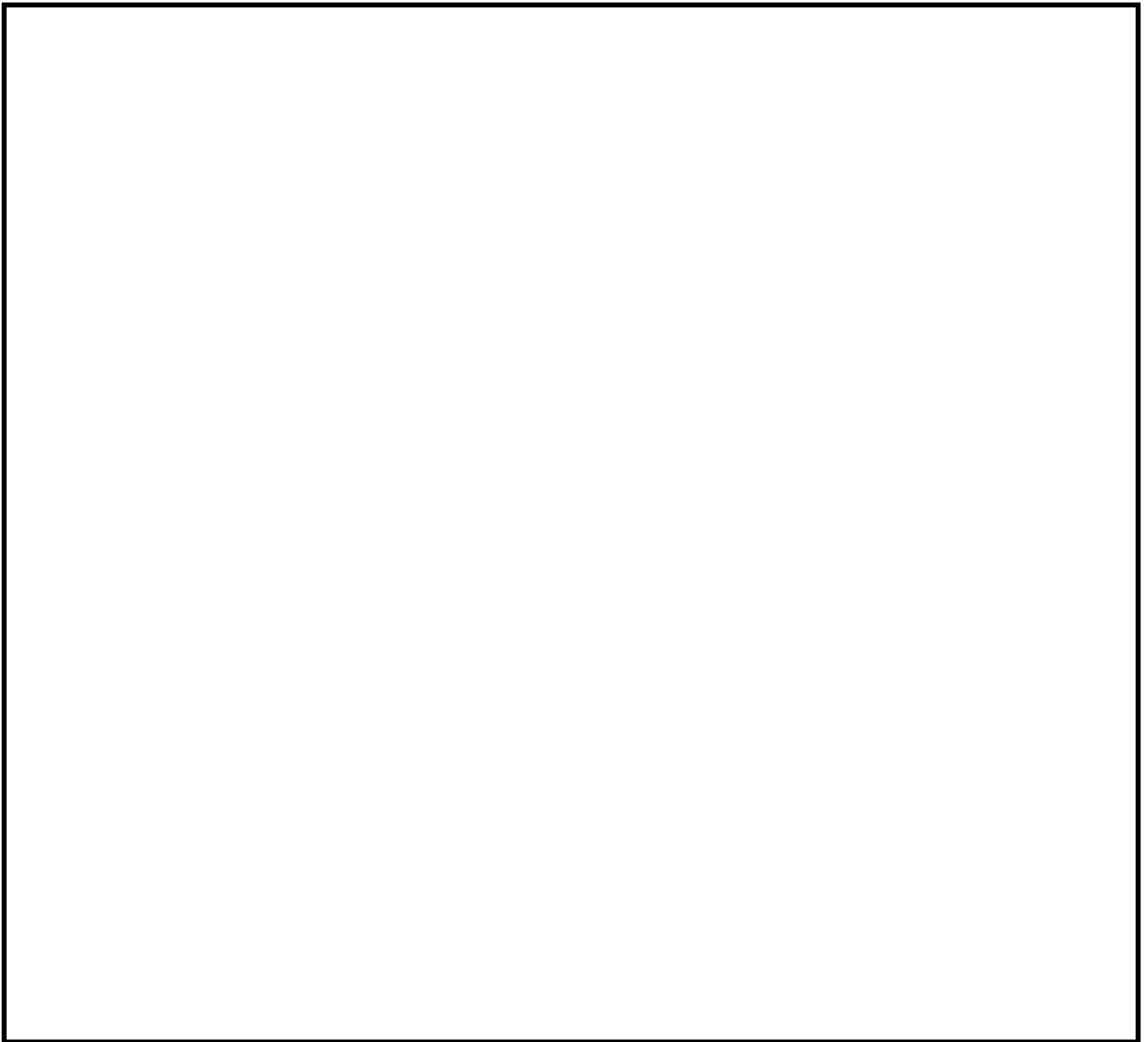
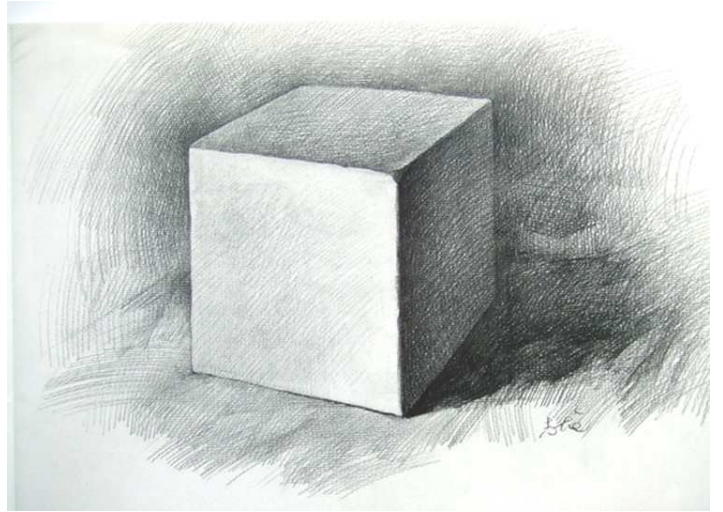
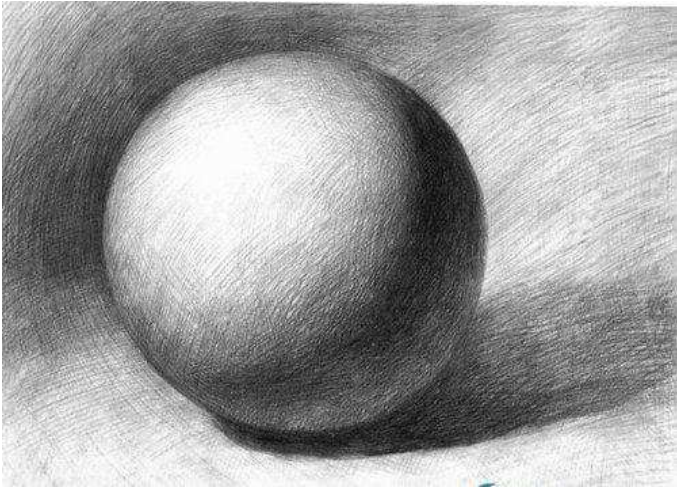


五、利用軟橡皮修正，並保持作品清潔。

【注意事項】 一、測量時坐姿端正，手握鉛筆並務必打直，防止側滑。

學習單

請試著描繪出以下基礎石膏圖形



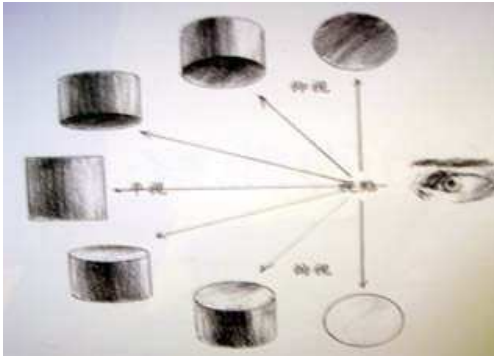
課程單元名稱：形體的觀察與描繪

課程內容簡述：

本單元在介紹形體的觀察與描繪，透過形體的概念解說與形體的簡化練習，形體的整體感，形體的比例與測量練習，使學生能夠精準的描繪物體的形象，進而增強其基礎描繪能力。

學習目標：

- 一、能夠運用形體的簡化概念，化繁為簡，方便形體的觀察與描繪。
- 二、能夠掌握形體的整體感，搭配運筆的技法進而正確掌握形體輪廓。
- 三、能夠運用形體的比例與測量的方法，精確的描繪物形。

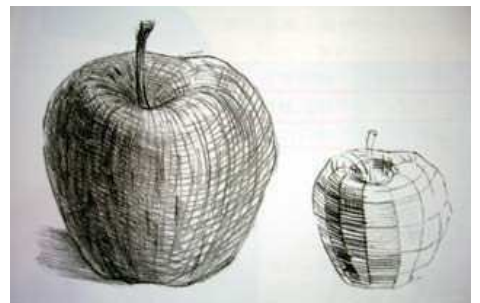


相關知識

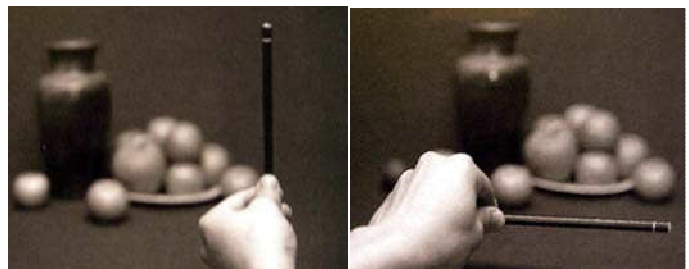
- 一、我們眼睛（視點）看東西基本上有：平視、仰視、俯視三種高低情況。看同一件物形時會因視點（眼睛）的高低不同，而造成外形有所不同。

二、透視物體在空間的立體感，在表現於平面上的方法，我們觀看物體時，物體面的界線在眼睛前方或兩側遠處集中，愈遠處的物體比例愈縮小。

三、物件外形的描寫不需要太強調細節，以免困擾自己不知該從何處著手下筆。在構圖畫輪廓線時，先觀察物件，將物件複雜的外形線條畫出基本外形或簡單的結構後，再作轉折、曲面等細部的修飾。



四、用目測直接下筆畫輪廓容易失準，可利用手上的炭筆或鉛筆來作測量工具。筆拿垂直，量測物與物的左右位置；筆拿水平，量測上下、高低位置。在測量時，拿筆的要打直，用一隻眼睛看，另一隻眼睛閉起來，這樣比較不會有視差另外也可以用測量框、測量棒或用拇指與食指組合的方框做量測參考。



機具設備、材料



筆記型電腦



液晶投影機



鉛筆素描工具

實作單

【單元 4 形體的觀察與描繪】教學			
主題名稱	基礎描繪	單元名稱	形體的觀察與描繪
操作名稱	形體的比例與測量（靜物實作練習）		
機具設備	靜物練習	使用材料	鉛筆、軟橡皮

【學習要點】

一、正確觀察物象的形體與比例。 二、正確使用量棒測量，由大至小，由簡而繁。 三、運用測量結果，正確描繪形體。

【操作步驟】



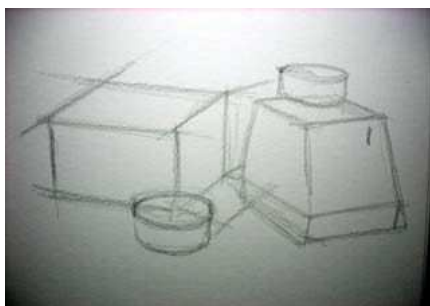
幾何靜物



一、運用形體的比例與測量的方法，用鉛筆實施測量



二、依據測量的比例關係，在紙張上訂出比例的輔助線



三、運用形體的簡化概念將靜物架構描繪出



四、確認比例架構無誤後利用較重的筆觸將靜物整體描繪出來



五、確認陰影的方向及造型



六、最後描繪細節，並將多餘線條擦掉保持作品乾淨

【注意事項】

- 一、測量時坐姿端正，手握鉛筆並務必打直，固定同一距離，輕輕的持筆，能使大拇指順暢滑動以調整距離。
- 二、測量時視點、角度不可任意改變，避免比例錯誤。
- 三、測量後依整體比例在畫面上定出一個範圍作基準，用簡單的線條畫出位置與外形，避免過度觀察細節，應利用簡化的概念，著重整體比例來描繪。

貳、學習單

一、請運用平視、俯視、仰視三個不同視點畫出圓立方體的透視。範例：

二、請運用形體的簡化概念，任意選擇一樣東西，描繪其外形。

三、請運用形體的比例與測量的方法描繪附圖中靜物的輪廓。



課程單元名稱：何謂設計

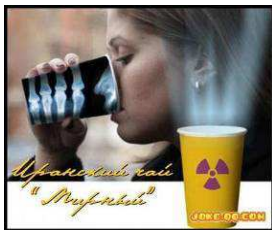
課程內容敘述：

一、何謂設計：

- ◆設計— 是人們每天生活的一部分，人們生活在它所創造的環境中，不管工作、遊戲或是任何的活動。
- ◆設計— 從英文的 DESIGN 來看，其由 DE 及 sign 兩字所合成，de 代表著 destroy，即破壞的意思，sign 則是記號的意思，因此其意思可以說是將即有的事物加以破壞再重新組合或發明而創造成新的事物。
- ◆設計— 是解決問題的方法。
- ◆在英文字典中的意義約可歸納成以下的意思：
 1. 設計、立定計畫
 2. 描繪(圖畫的)草圖、描繪(構想的)草圖
 3. (對一定目的)的預定、配合
 4. 計畫、企畫
 5. 意願、意圖
- ◆若從中文來看，其有以下的意義：
 1. 定謀
 2. 籌擬
 3. 立定計畫，使之實現

二、設計的目標：

1. 提昇人類的能力(enhance human abilities) 人類的許多能力如：思考、認知能力，是可以加以開發提昇的。設計可將資訊以人類最容易接收的形式加以表現出來，使人們可以不需透過煩複的分析即可獲得所需的資訊，幫助人類發展此類的能力。



創意紙杯



摺紙型的電視遙控器



多功能手機

2. 克服人類的極限(overcome huma limitations) 人類的生理機能均有其極限，若純以人的生理機能來工作，有許多工作是無法獨自完成的。透過設計製造不同的工具及機構便可幫助人類解此類的問題。例如起重機即可幫助人們搬起超過人類体能負擔的重物。



拯救生命的吸管

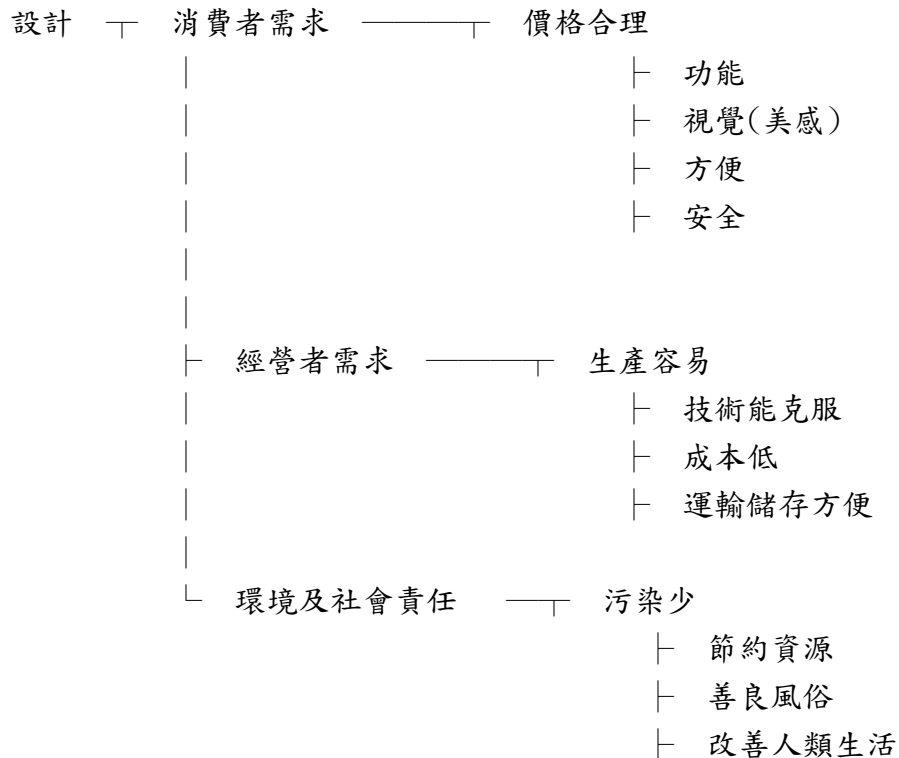


自行車防雨遮罩

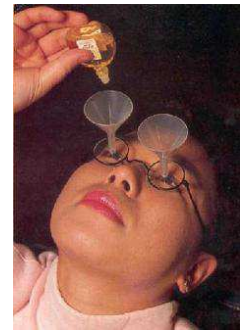
3. 滿足使用者的需求(foster user acceptance) 除了物理的要求外，人類還有慾望的需求，透過設計亦可創滿足使用者慾望的事物。



三、設計的責任



◆ 無用設計



設計基礎學習單 NO.5

◎ 中文字的”設計”代表什麼意義？

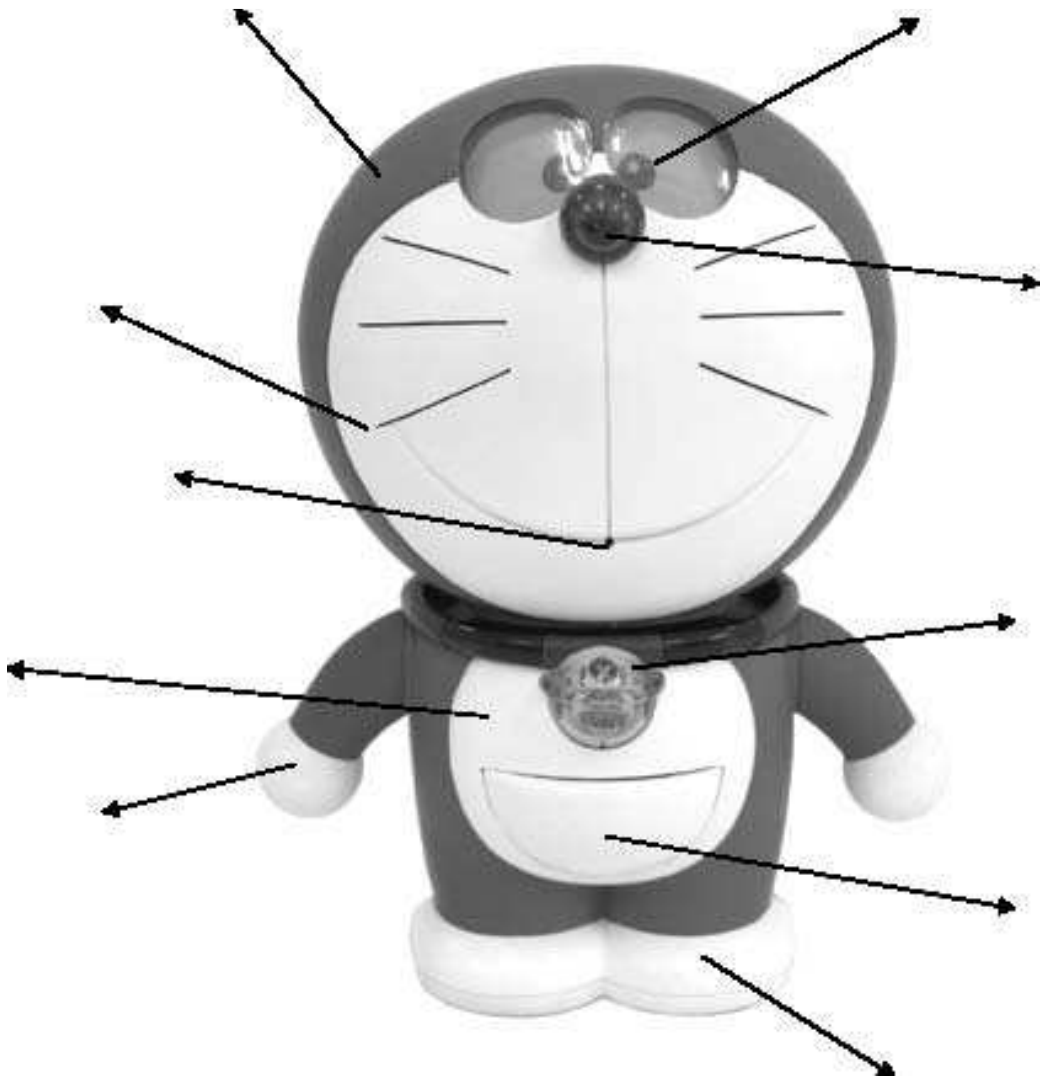
◎ 設計的目標有哪些？

◎ 生活中你遇過什麼樣的東西或事情讓你覺得不方便或很麻煩？

◎ 針對上面的事情，你覺得怎樣會更好？【可複選】

設計一個東西解決 可以逃避就逃避 裝沒看見 請他人幫忙 其他

◎ 多啦 a 夢，你想像或設計各項功能或能力



課程單元名稱：創意思考的方法

課程內容敘述：

一、腦力開發與創意思考

奧斯朋 (Osborn, 1963): 「人類文明的歷史，主要為人類創造力的紀錄。」

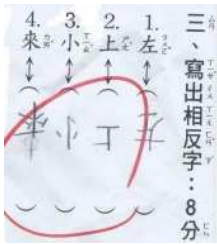
個思：釋放自己、自由思考、自己抉擇！但，又不能獨斷獨行，盲目探索！集

思：我們也要學習共同思考，使 $1+1+1 > 3!$

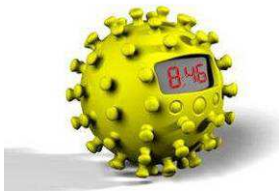
■ 「創意」是新而有用的想法。

二、創意 13 講

1. 反其道而行



2. 問對問題



3. 挑戰規則(邏輯)



4. 負面切入



<http://galeri.ambalajitasarimi.com>



max.blog.az

5. 形象(錯置、諧擬)



6. 角色扮演



7. 想像極限



8. 減少



9. 拆解



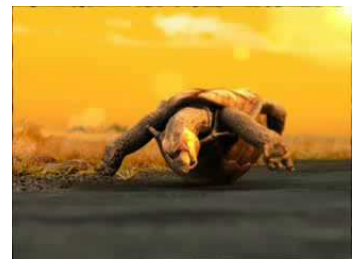
10. 新組合



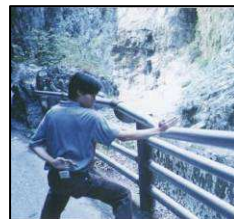
11. 比喻



12. 魔幻寫實



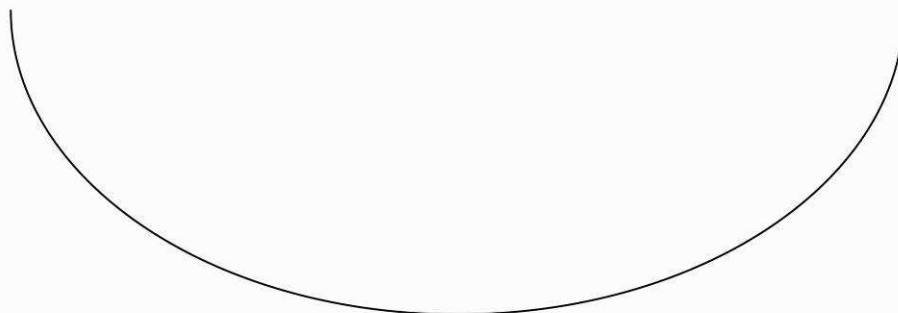
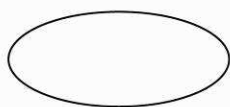
13. 無厘頭



說明：請發揮創意思考，聯想下列圖案為何？

1. 文字聯想（寫出你的聯想，愈多愈好）：

2. 在下方畫出你的想像（儘量畫別人想不到的）。



課程單元名稱：包裝設計

課程內容敘述：

包裝的功能是保護商品、傳達商品信息、方便使用、方便運輸、促進銷售、提高產品附加價值。包裝設計是專注於產品包裝的一種設計專業。通常歸類於平面設計之下，但有時也歸於工業設計範圍中。

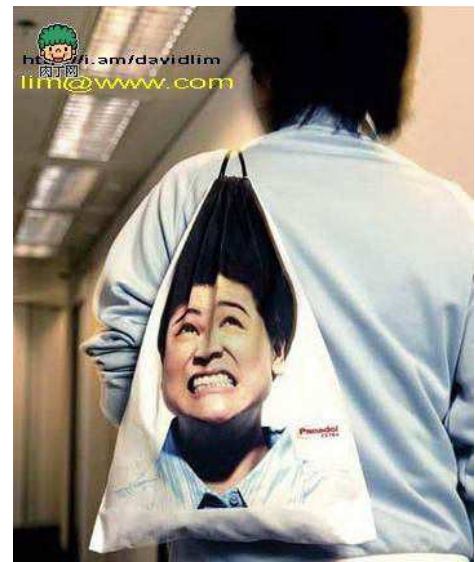
好的包裝設計可以幫助產品銷售，在不同的產品上，包裝有不同的效果。以酒為例，酒瓶上的標籤設計，也就是包裝設計的一種，至於酒的外盒，提袋等，也都是包裝設計的範疇。包裝設計較特別的地方在於它涵蓋有對立體結構的專業和創意。而且大量的運用紙材以節省成本和重量。



蘋果日報



● 創意提袋設計



設計基礎學習單 NO.7

說明：請試著為自己設計一個獨一無二的創意提袋。

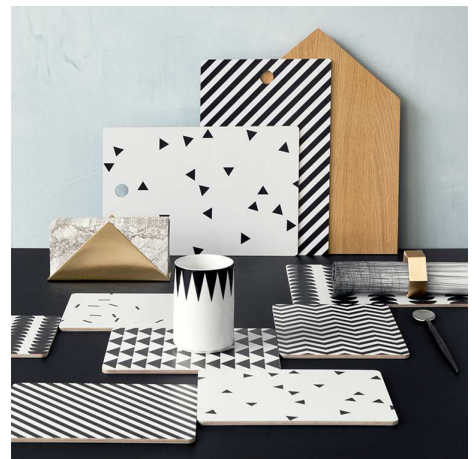
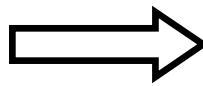


課程單元名稱：生活中的創意設計

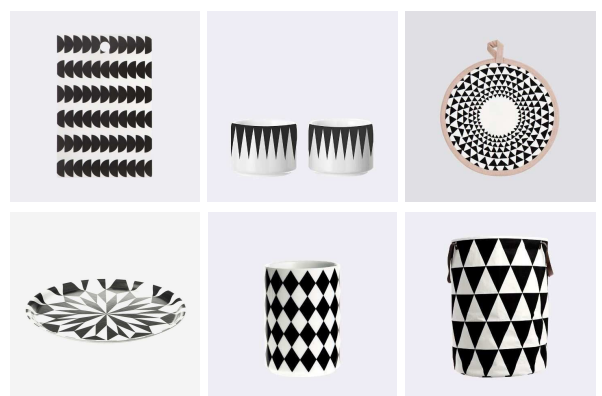
課程內容敘述：

追求美好的事物與生活是人的天性，自然就是美，因為純真不矯作；設計更是美，因為心中的理想與創意，經過去蕪存菁、萃取精華，藉由各種媒材的不同方式的創作與呈現，終而完成的當然就是最令人感動的美學呈現。希望透過在日常生活中的創意設計體驗心中有美，處處是美的生活。

我們的生活中，充滿著單位形圖騰的構成運用，想看看，在簡單的白色餐具上我們可以怎麼做讓它更加美呢？觀察一下，我們常常用到的紙杯，都是甚麼圖案呢？動動手，我們可以替白色紙杯，設計甚麼美麗圖案呢？



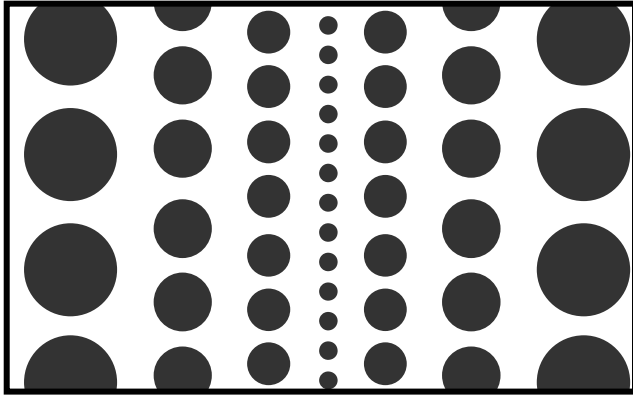
● 紙杯設計範例



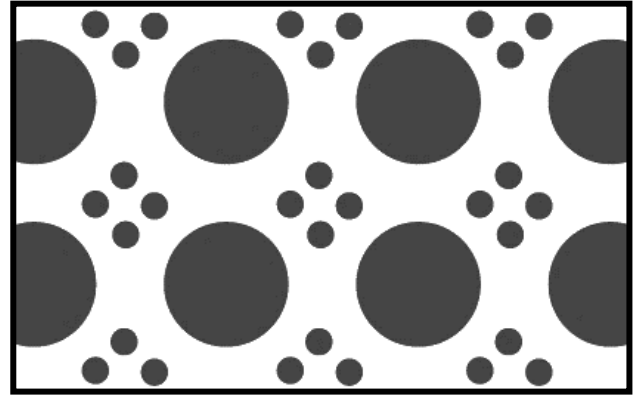
請運用幾何圖形，配合統一、秩序、漸變、對比、平衡、比例、反覆、韻律…等美感構成，設計4種圖案。



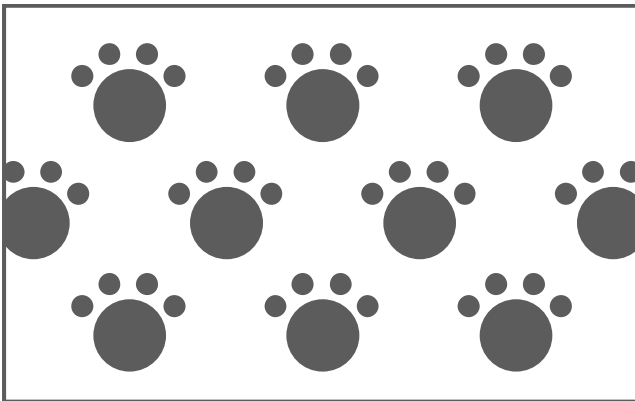
漸變



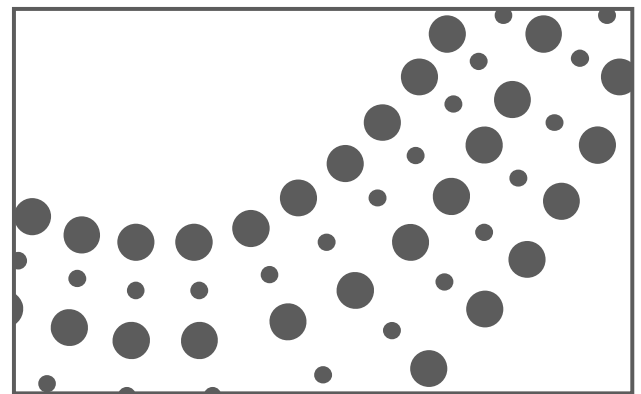
對比



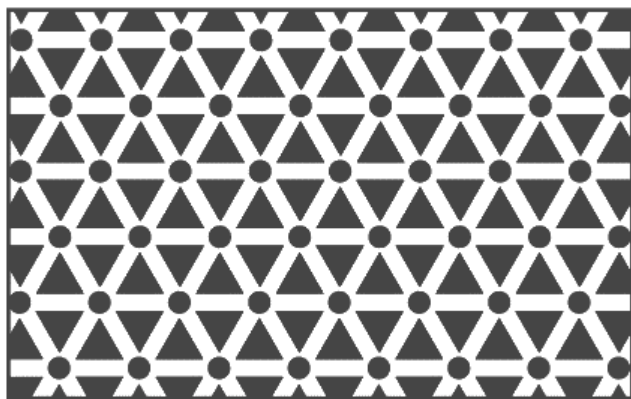
統一



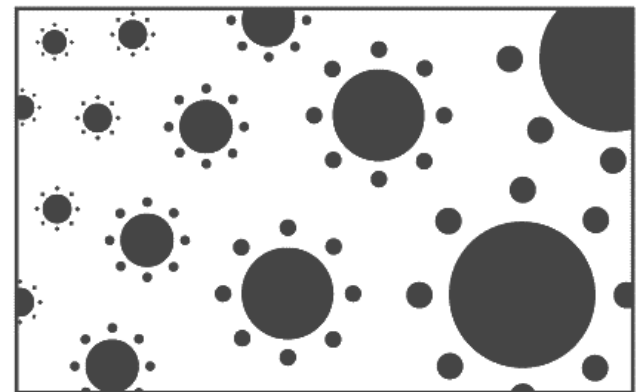
律動



秩序



漸變



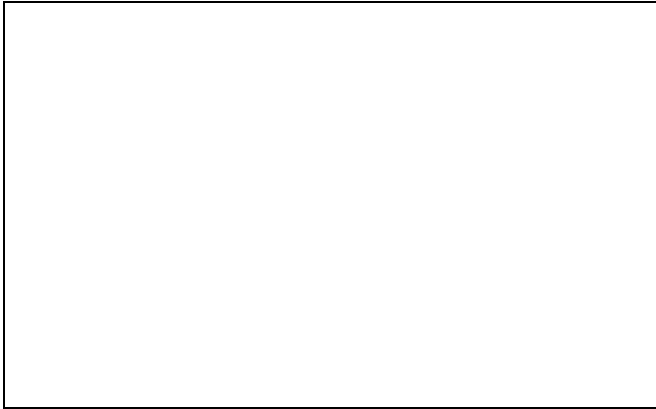
紙杯圖案設計 -

我們的生活中，充滿著單位形圖騰的構成運用，請運用美感構成替紙杯設計美麗圖案。

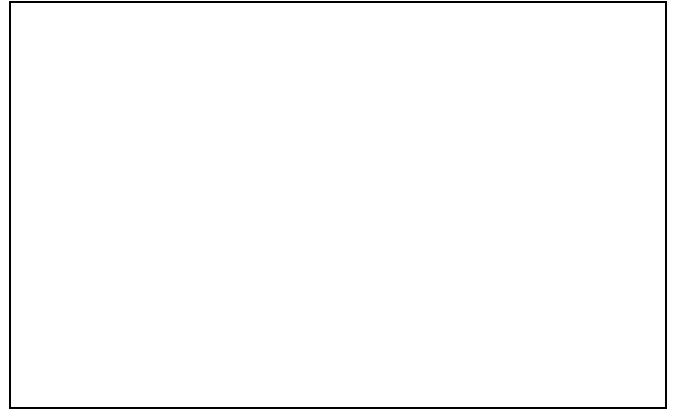
一、圖案草圖：請運用「幾何圖形」，配合統一、秩序、漸變、對比、平衡、比例、反覆、韻律等美感構成，設計4種圖案。



1.運用之美感與構成： _____



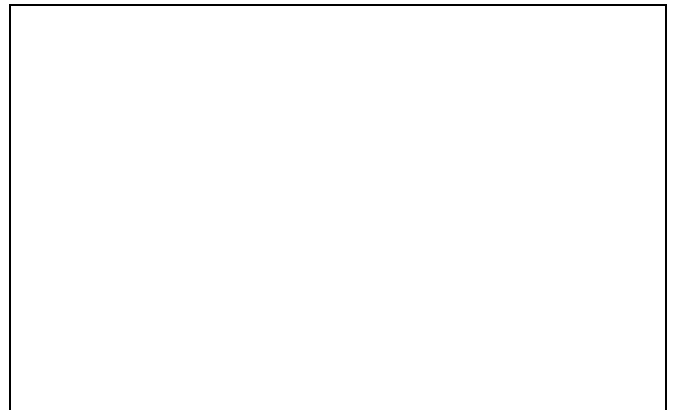
2.運用之美感與構成： _____



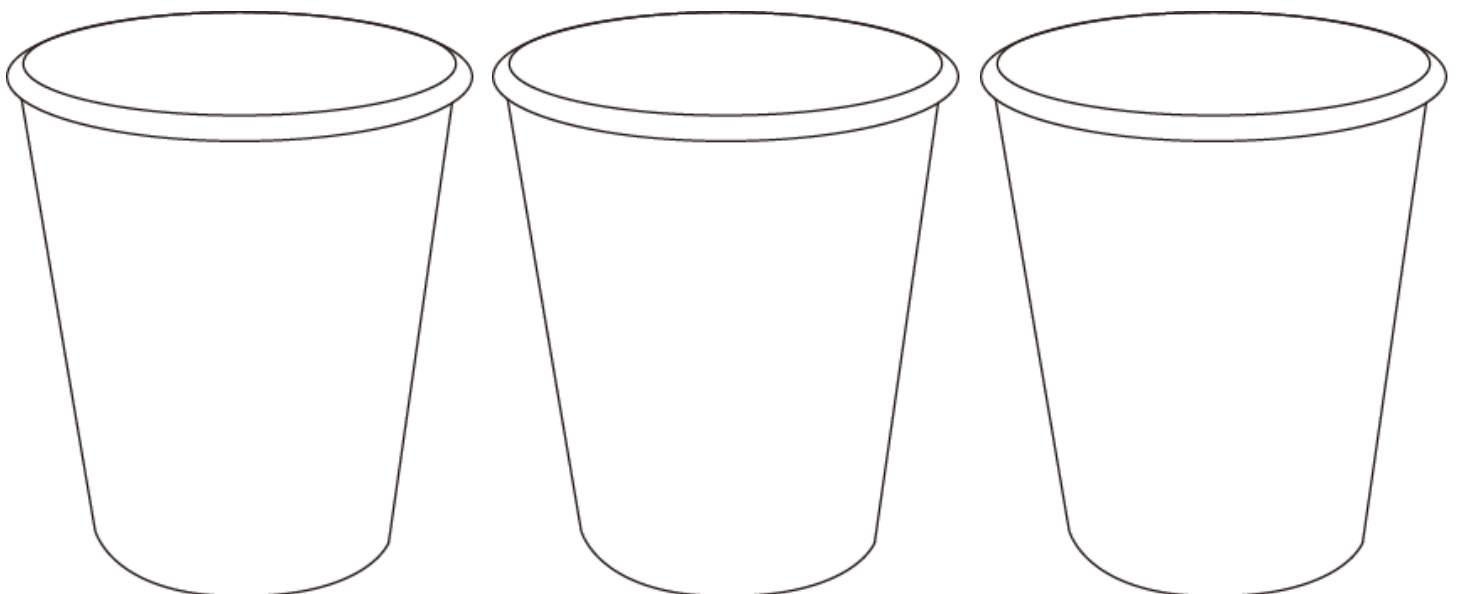
3.運用之美感與構成： _____



4.運用之美感與構成： _____



二、紙杯設計：運用由四個草圖中選擇一最佳者，進行多款紙杯設計。



課程單元名稱：具象 v.s. 抽象

課程內容敘述：

一、寫實的藝術表現：畫中的人物，粉嫩的臉頰、捲曲的頭髮，豐腴的身軀，一切都描繪的如此逼真，我們幾乎可以找到相貌類似的人，重現畫中的情景。因此，這是一件「寫實」的人物畫。所謂「寫實」指的是描繪的非常逼真，簡直像真的一樣，栩栩如生。



伊麗莎白·維傑·勒潘，《葛洛凡伯爵夫人》，1797-1800

二、具象的藝術表現：這樣的人物算不算是寫實的描繪呢？整個畫面充滿許多鮮豔的色塊，人物的五官身軀，並沒有給人立體堅實的感覺，臉上的色彩甚至是青一塊、黃一塊，到哪裡去找臉色這麼難看的人呀！因此，這並不是「寫實」的作品，這是一件「具象」的人物畫。你能辨識出畫面在畫什麼，但是它並不寫實，而是加入藝術家許多想表達的概念與創意，這就是「具象」。



馬諦斯，《馬諦斯夫人》，1905

這是畢卡索的名作《哭泣的女人》，這也是一件「具象」的作品，畫中的人物雖然臉色怪異，面目扭曲，但還是能夠辨認出是一名哭泣的長髮女子。畢卡索運用獨到的描繪方式，將女子的頭部變形，眼睛誇大，手部曲折，在在都強化了女子傷心哭泣的感覺，這件作品雖然不「寫實」，但其實它更接近了哭泣的情緒。寫實的作品，是藝術家藉由技巧，忠實地模擬重現「自然中的真實」；具象的作品，則是藝術家投射心中的觀感，重現「感覺中的真實」。



畢卡索，《哭泣的女人》，1937

三、抽象的藝術表現

我們看到畫面中有兩個錯開的半圓形，有像房子一般組合起來的直立梯形，還有小小扁扁橫躺著的長方形，以及畫面右上角、左下角看來像是某種符號的奇特幾何形狀。畫面中的顏色只有橘色、紅色、深棕色、粉綠、粉黃，究竟這是什麼？是屋頂上的日出日落嗎？不是喔，藝術家康丁斯基說，這是《時髦女低音》。順著題目我們再看一次這件作品，兩個錯開的半圓，可以想成人的側臉，紅色的長方形，也許是唱歌時伸長的舌頭，像房子一樣的形狀呢，是身體嗎？這麼看來，這個「人物」倒相當具有卡通滑稽的感覺，令人莞爾一笑！像這樣的作品，我們無法辨識出畫面「到底在畫什麼」，我們只能藉由作品的題目、加上許多自由的想像，來欣賞體會，這就是「抽象」。



康丁斯基，《時髦女低音》，1929

* 重點小整理

藝術表現三方向——寫實、具象、抽象

寫實：非常逼真，像真的一樣。

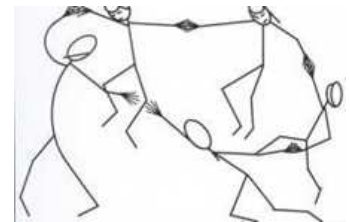
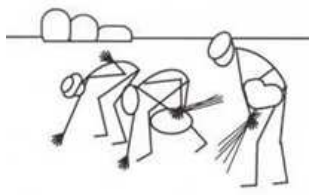
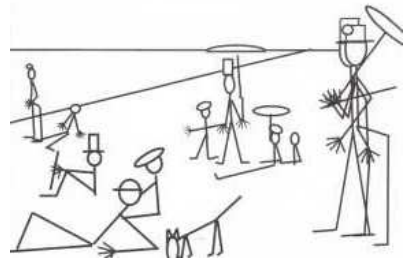
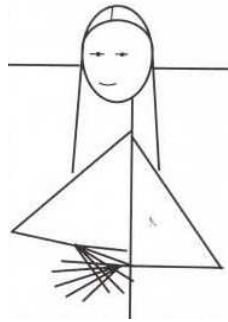
具象：具有實物的特徵形象，但是並不寫實，而是投入了許多創作者獨到的設計。

抽象：指的是完全不具有實物的形象，畫面中只有造型與色彩，自由的表現概念與創意。

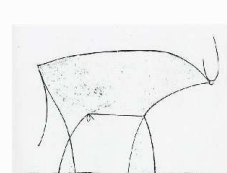
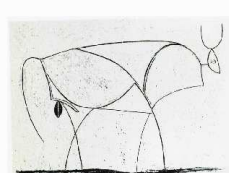
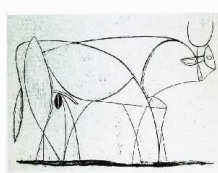
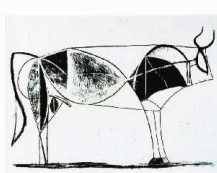
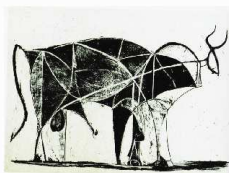
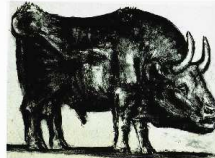
設計基礎學習單- 改造西洋名畫 NO.9

請發揮你的創意與觀察力，將指定的西洋名畫進行抽象的改造。

Step 1：先簡化對象物，進行畫面的整理。



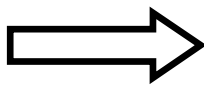
畢卡索創作(牛的具象到抽象簡化過程)



Step 2：進行對畫面的想像，修改其造型與色彩，或是添加新概念、故事性。

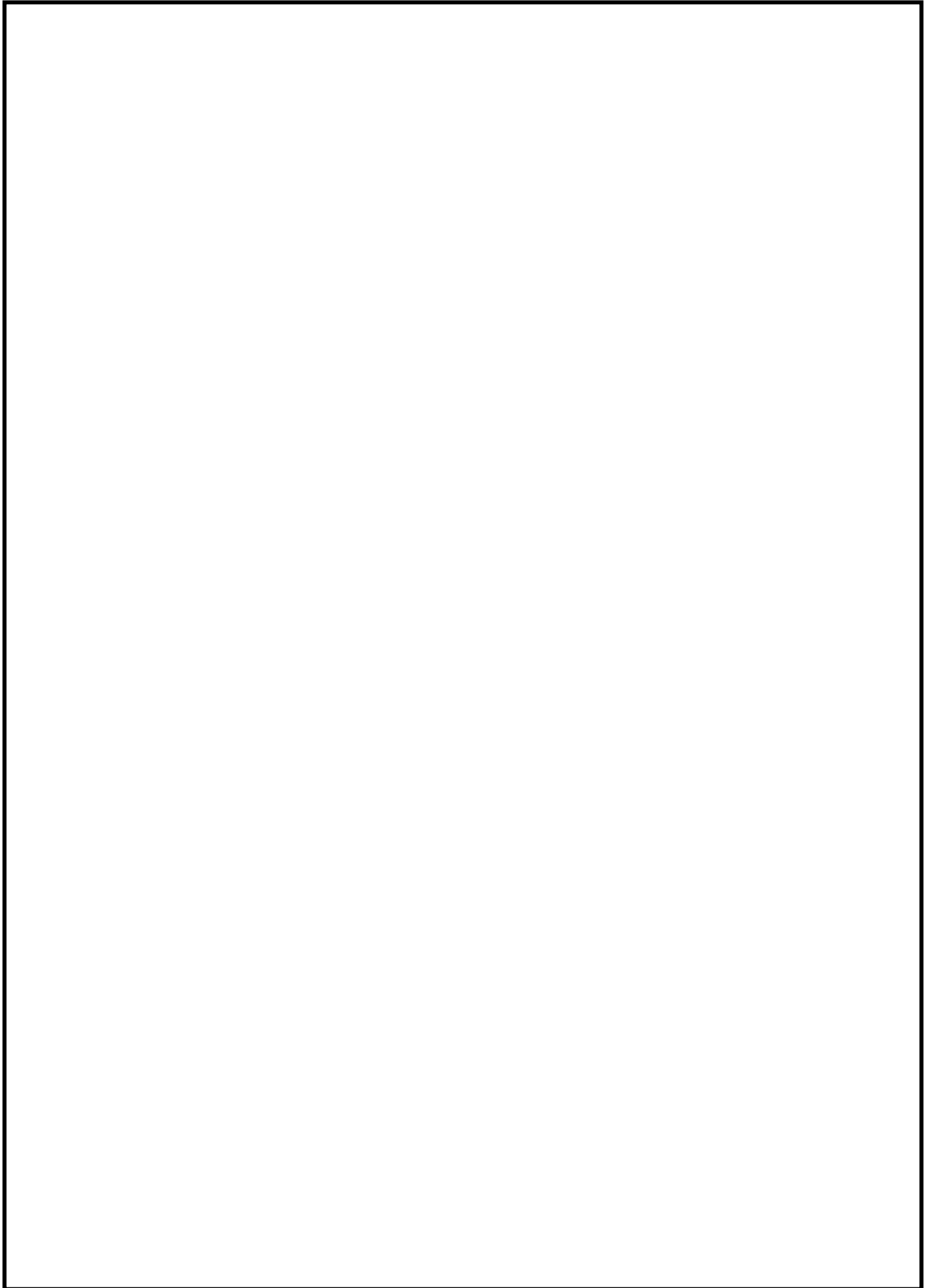


索爾格，《詩琴演奏師》，1661



米羅，《荷蘭室內景》，1928

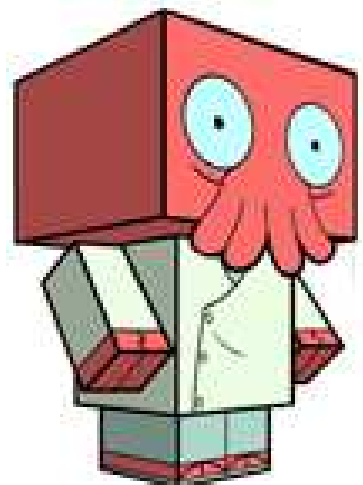
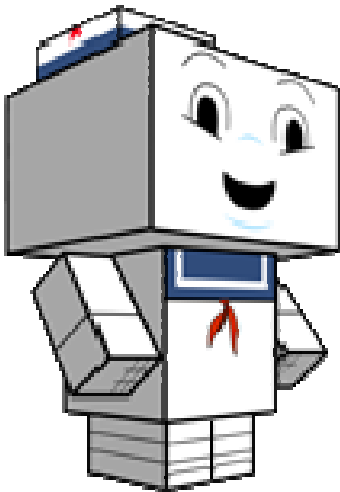
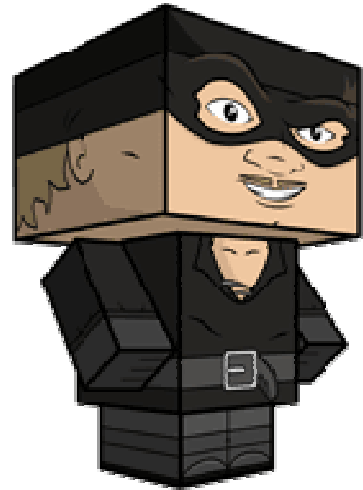
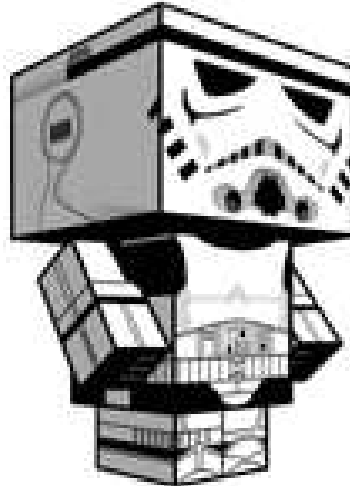
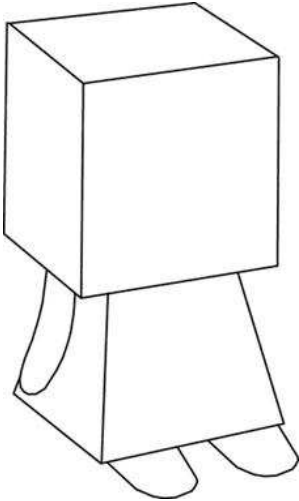
改造西洋名畫-學習單構圖區，橫直不限喔~



課程單元名稱：立體造型設計

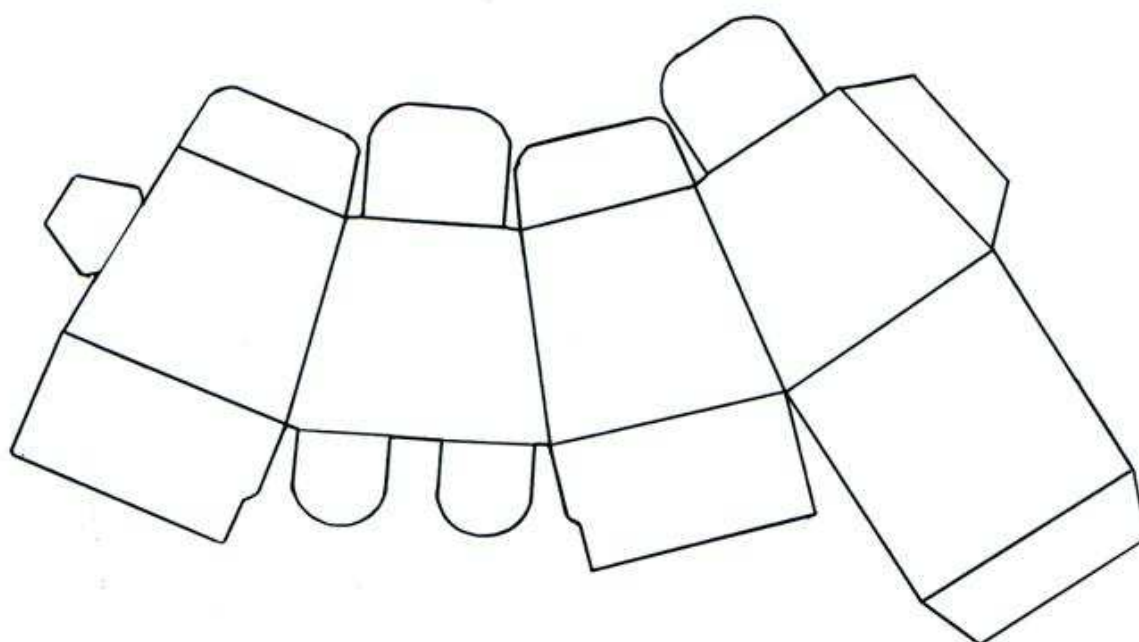
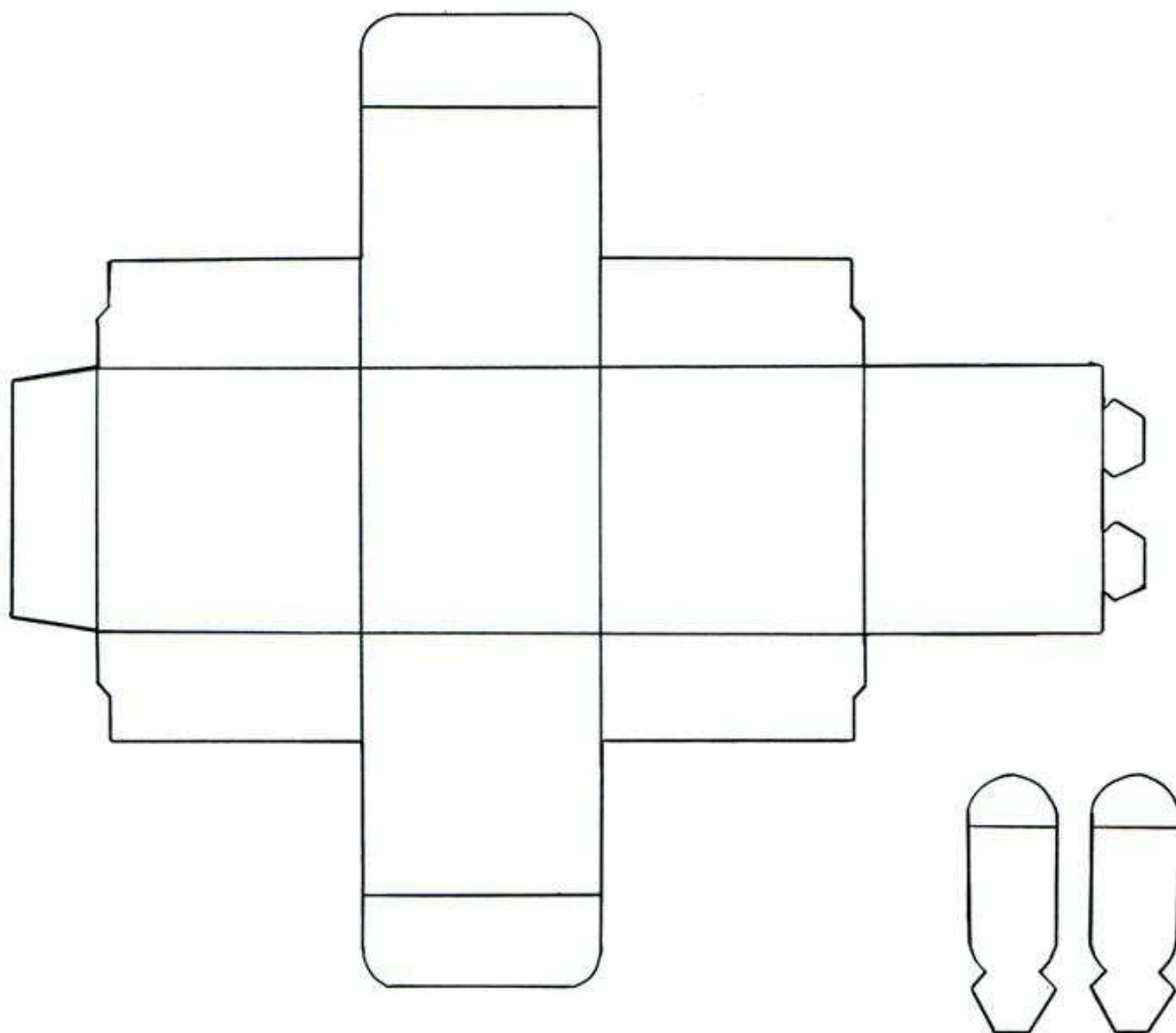
課程內容敘述：超人氣！怪獸紙公仔。

發揮自己的創意，繪製一個「紙公仔」的設計圖稿，可以為他畫上衣服的配件及裝飾，讓你的「怪獸紙公仔」作品更有趣味。



設計基礎學習單 NO.10

說明：請自行設計一個獨特的公仔造形。



課程單元名稱：設計製作繪畫風格

主題名稱	電腦繪圖(一)	單元名稱	設計製作繪畫風格
<p>【單元簡介】</p> <p>本單元在介紹基本工具的使用方式，並結合蒙德里安繪畫流派作品，透過教師示範，來引導學生對於基本工具的認識與喜好。</p> <p>【學習目標】</p> <p>一、認識軟體的基本操作技巧</p> <p>二、學習透過幾何圖型工具結合繪畫風格的應用</p> <p>三、將蒙德里安的作品風格結合基本工具使用技巧設計製作類似的風格作品</p> <p>【相關知識】</p> <p>一、先認識繪圖軟體的工作環境，以及相關功能介紹</p> <p>二、造型設計在向量繪圖中是最基本和最重要的一個環節，因為任何的繪圖效果及排版都離不開造型，透過幾個造型的實際範例了解如何運用基本造型設計作品</p> <p>三、幾何繪圖工具共通的繪圖法則</p> <ol style="list-style-type: none">1. 按住左鈕拉曳繪製2. 選取、移動與刪除物件3. 拉曳繪圖時的快速鍵使用祕訣4. 透過交談窗建立物件 <p>四、認識蒙德里安作品的風格特色</p> <ol style="list-style-type: none">1. 除了水平與垂直，沒有其他方向2. 除了正方形與長方形，沒有其他形狀3. 對色彩的使用非常單純，只用紅、黃、藍三色4. 反對使用彎曲的線，崇拜直角美，認為直角可以靜觀事物內在的安寧，代表了安詳、和諧、節奏。 <p>【機具設備、材料】</p>			



一、實作單

主題名稱	電腦繪圖(一)	單元名稱	設計製作繪畫風格
操作名稱	基本造型工具的使用		
機具設備	電腦		

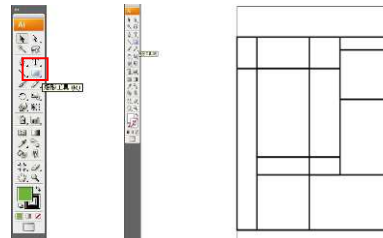
【學習要點】

- 一、認識軟體的基本操作技巧
- 二、學習透過幾何圖型工具結合繪畫風格的應用
- 三、將蒙德里安的作品風格結合基本工具使用技巧設計製作類似的風格作品

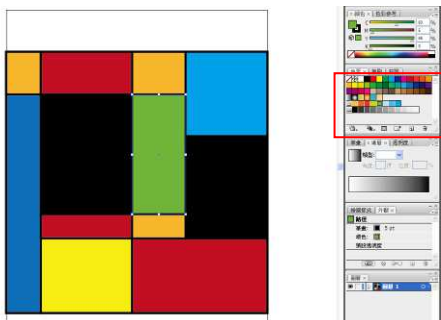
【操作步驟】



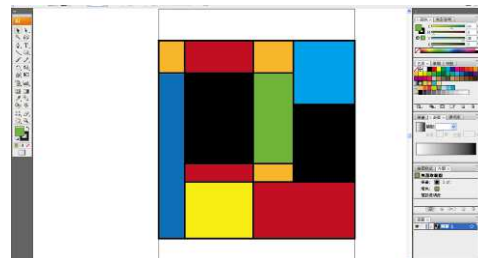
一、先設定文件大小



二、利用矩形工具開始繪製矩形外型



三、直接在色票面板上點選需要的顏色



四、蒙德里安繪畫風格完成囉!

【常用快速鍵】

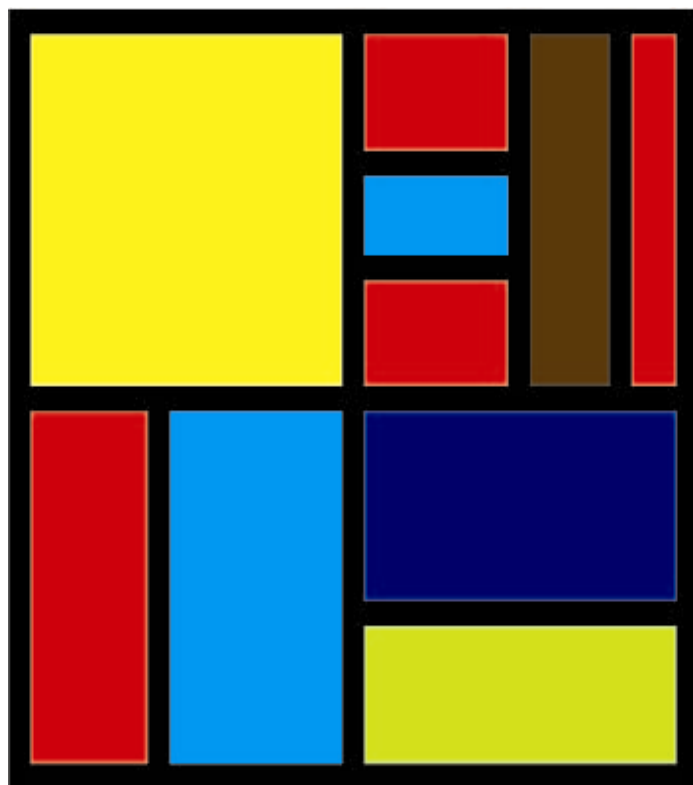
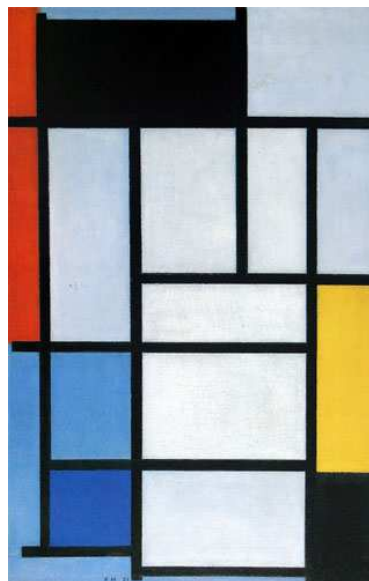
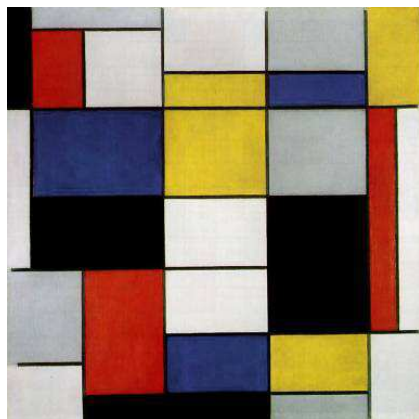
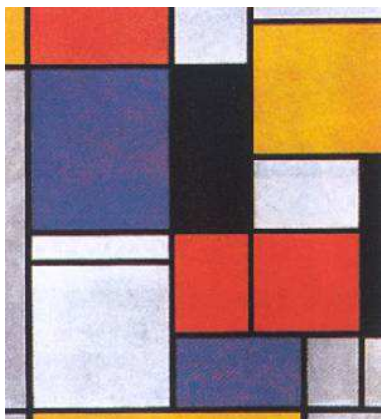
快速鍵	Windows	快速鍵	Windows
拷貝(複製)	Ctrl + C	還原	Ctrl + Z
剪下	Ctrl + X	重做	Shift + Ctrl + Z
貼上	Ctrl + V	檢視視窗中的所有工作區域	Ctrl+Alt+0 (零)
貼至上層	Ctrl + F		
貼至下層	Ctrl + B		

- ## 【注意事項】
- 一、注意彼此的相對大小與前後位置。
 - 二、描繪矩形時，注意是否對齊。
 - 三、風格勿相差甚遠，可參考學習單範例


貳、學習單 No. 11

一、請參考蒙德里安的繪畫風格設計類似風格作品。

【範例】



課程單元名稱：圓角矩形工具練習

主題名稱	基礎描繪(二)	單元名稱	圓角矩形工具練習
<p>【單元簡介】</p> <p>本單元在介紹基本工具的使用方式，並結合螢幕造型的運用，透過教師示範，來引導學生對於基本工具的認識與喜好。</p> <p>【學習目標】</p> <p>一、認識圓角矩形工具基本操作技巧</p> <p>二、學習透過幾何圖型工具結合螢幕造型的運用</p> <p>三、藉由基本工具使用技巧設計製作生活中的用品</p> <p>【相關知識】</p> <p>一、造型設計在向量繪圖中是最基本和最重要的一個環節，因為任何的繪圖效果及排版都離不開造型，透過幾個造型的實際範例了解如何運用基本造型設計作品</p> <p>二、選取 [圓角矩形工具]將指標置於您要建立之形狀的一角或邊緣，再往對角線拖曳，直到該形狀已達所需大小。</p> <p>三、圓角矩形工具</p> <p>用法 1:滑鼠不放拖拉成圓角矩形</p> <p>+shift 為正方圓角矩形</p> <p>+Ctrl 以滑鼠第一點為中心點畫圓角矩形</p> <p>+shift+option 以滑鼠點為中心點畫正方圓角矩形</p> <p>用法 2:滑鼠即放，出現的對話框中定長寬及圓角半徑</p> <p>【機具設備、材料】</p> <div data-bbox="248 1424 679 1787" data-label="Image"></div> <p data-bbox="679 1765 743 1798">電腦</p>			

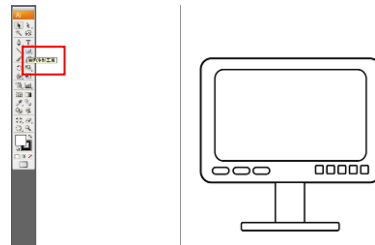
一、實作單

主題名稱	基礎描繪(二)	單元名稱	圓角矩形工具練習
操作名稱	基本造型工具的使用		
機具設備	電腦		

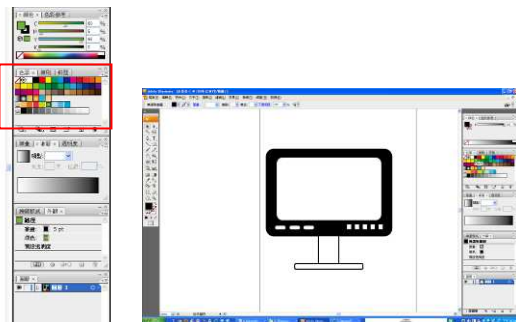
【學習要點】

- 一、認識軟體的基本操作技巧
- 二、學習透過幾何圖型工具結合螢幕造型的運用
- 三、藉由基本工具使用技巧設計製作生活中的用品

【操作步驟】



一、先設定文件大小



二、利用圓角矩形工具開始繪製螢幕外型



三、直接在色票面板上點選需要的顏色

四、螢幕造型完成!

- 【注意事項】**
- 一、注意彼此的相對大小與前後位置。
 - 二、描繪圓角矩形時，注意是否對齊。
 - 三、造型及顏色可自由發揮但須看得出是螢幕造型

貳、學習單 No. 12

一、請參考以下範例設計電腦或電視螢幕(形狀及顏色可自由發揮喔!)

【範例】



課程單元名稱：橢圓形工具練習

主題名稱	電腦繪圖(三)	單元名稱	橢圓形工具
<p>【單元簡介】 利用造型的實際範例以循序漸進的方式使學生能使用基本造型工具繪製圖形</p> <p>【學習目標】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 學習基本圖形繪製2. 學習橢圓形工具的功能3. 學習圖形的造形設計 <p>【相關知識】</p> <p>一、造型設計在向量繪圖中是最基本和最重要的一個環節，因為任何的繪圖效果及排版都離不開造型，透過幾個造型的實際範例了解如何運用基本造型設計作品</p> <p>二、幾何繪圖工具共通的繪圖法則</p> <ol style="list-style-type: none">1. 按住左鈕拉曳繪製2. 選取、移動與刪除物件3. 拉曳繪圖時的快速鍵使用祕訣4. 透過交談窗建立物件 <p>三、橢圓形工具</p> <p>用法1:滑鼠不放拖拉成圓形 +shift 為正圓形 +option 以滑鼠第一點為中心點畫圓形 +shift+option 以滑鼠點為中心點畫正圓形 用法2:滑鼠即放，出現的對話框中定長寬</p> <p>【機具設備、材料】</p> <div data-bbox="459 1532 842 1906" data-label="Image"></div> <p data-bbox="850 1877 911 1910">電腦</p>			

一. 卡通動物實作單

主題名稱	基礎電腦繪圖(三)	單元名稱	橢圓形工具
操作名稱	兔子及熊		
機具設備	電腦		

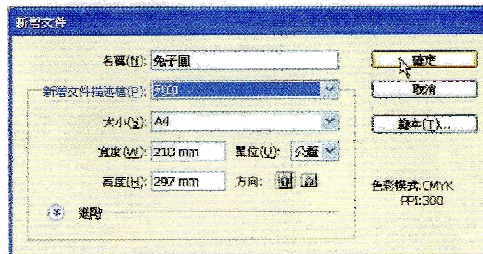
- 【學習要點】
1. 認識的基本幾何圖形工具
 2. 學習圖形的上色色票
 3. 學習圖形的造形設計

【操作步驟】

一、兔子

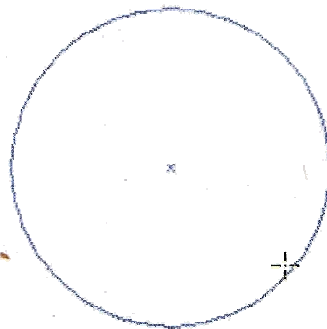
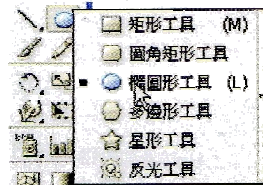
Step 1 開新檔案

執行【檔案/新增文件 (New ...)】，名稱為兔子圖，大小選 A4，寬度與高度即會自動設定為 210×297mm、方向按左邊「直式」、色彩模式為 CMYK，按下確定即可



Step 2 繪製臉部

選取橢圓形工具 (Ellipsc Tool) (圖 3-1-2)，按住 Shift 就可得到一正圓，當作兔子的臉 (圖



Step 3 繪製耳朵

1. 選取橢圓形工具，將橢圓形拉長即可得到扁橢圓形當作耳朵。
2. 利用快速鍵 Ctrl + C 複製，Ctrl + V 貼上或按 Alt，複製另一耳朵。
3. 利用任意變形工具調整耳朵的角(圖 3-1-4)。

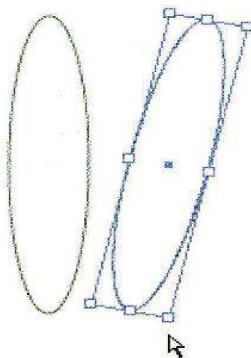
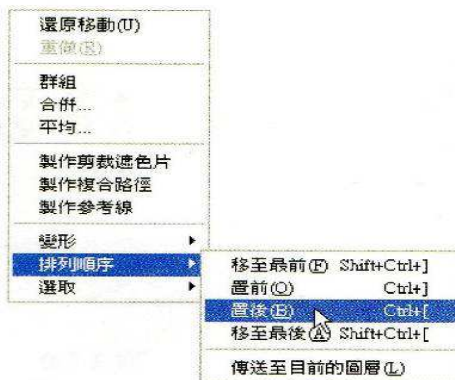


圖 3-1-4

Step 4 調整前後順序

選取耳朵，按右鍵，【排列順序 / 置後】或執行【物件 (Object) / 排列順序 (Arrange) / 置後】，可將耳朵移至臉的後面(圖 3-1-5)。



Step 5 繪製身體

利用矩形 (Rectangle) 工具 (圖 3-1-6)，拉出一矩形作為身體(圖 3-1-7)。

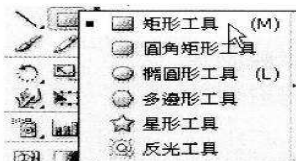


圖 3-1-6

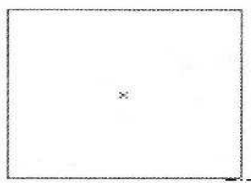


圖 3-1-7

Step 6 繪製兩邊的手

利用橢圓形工具拉出一扁平的圓，再利用直接選取工具調(圖 3-1-8)，即可得到兩邊的手(圖 3-1-9)。

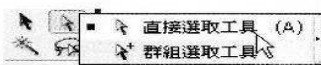


圖 3-1-8

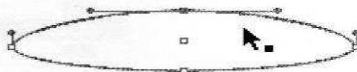


圖 3-1-9

Step 7 繪製腳

利用橢圓形工具拉出一邊的腳，再按 Alt 複製另一邊的腳(圖 3-1-10)。

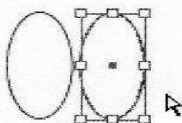
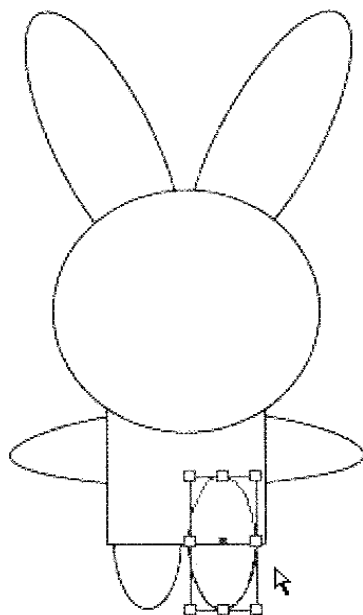


圖 3-1-10

Step 8 調整前後順序

選取身體，執行【物件 (Object) / 排列順序 (Arrange) / 置後】，將身體放到臉後面；再選取手和腳，執行【物件 / 排列順序 / 置後】，將手和腳放到身體後面。

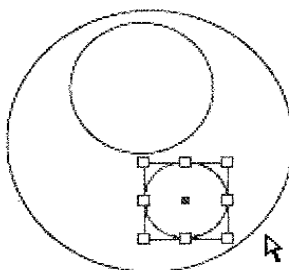


11

Step 9 繪製眼睛

※利用放大鏡將眼睛部份放大較容易製作。

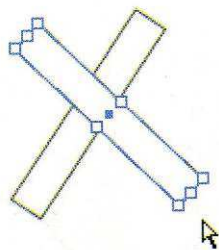
利用橢圓形工具，按住 Shift 得到三個大小不同的正圓，排成眼睛的形狀。



Step 10 繪製嘴巴

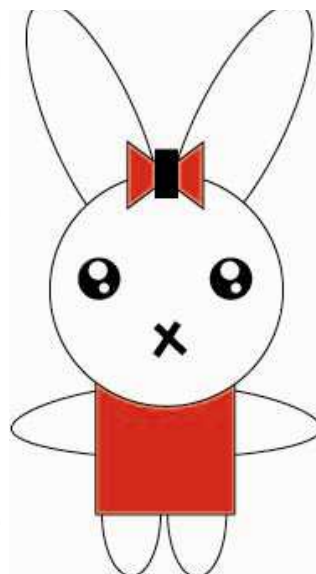
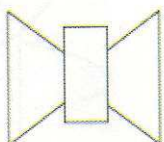
※利用放大鏡將嘴巴部份放大較容易製作。

利用矩形工具，拉出一長矩形，按 Alt 複製另一矩形，使用任意變形工具調整矩形的角度，將兩個矩形重疊。



Step 11 加上裝飾及填色

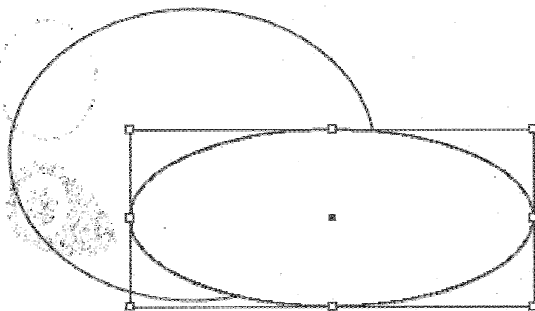
利用多邊形工具與矩形工具做出蝴蝶結，在眼睛、身體、蝴蝶結部分點選色票上合適的顏色。



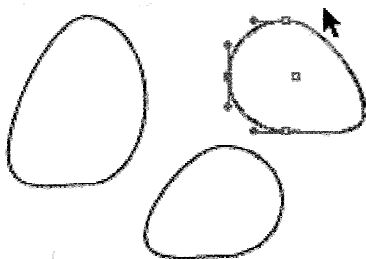
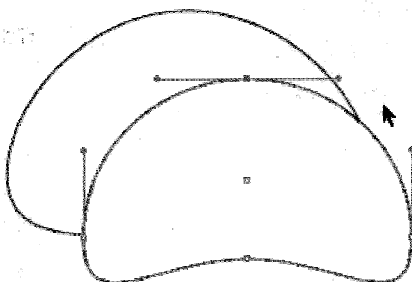
二、熊

Step 1 繪製頭、身體、手、腳

1. 利用橢圓形工具畫出數個橢圓

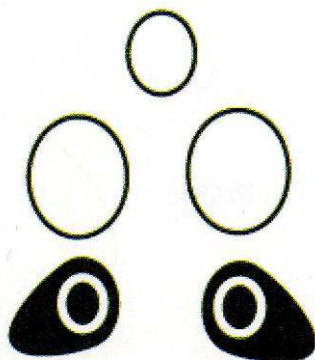


2. 再利用直接取工具細部微調頭和身體（圖 3-1-17），手和腳也一樣利用直接選取工具細部微調



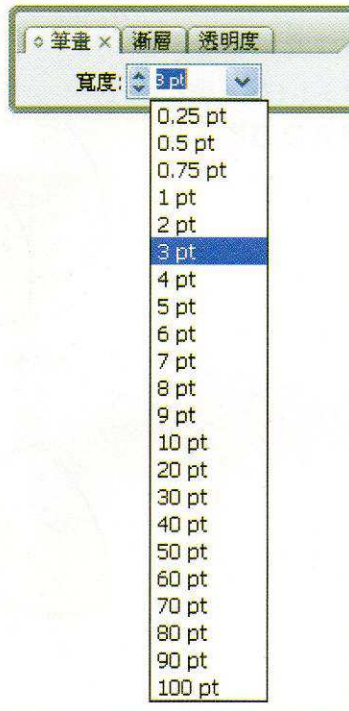
Step 3 繪製眼睛、眼珠、耳朵、尾巴

利用橢圓形工具畫出數個圓，當作眼睛、眼珠、耳朵、尾巴



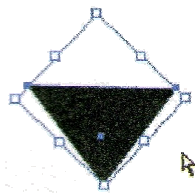
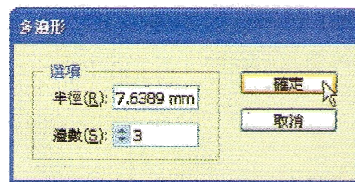
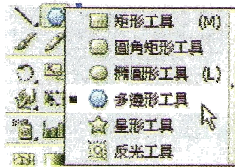
Step 4 調整頭與身體的線條粗細

點選筆畫，將寬度改為 3pt，即可將頭與身體的線條變粗



Step 5 繪製鼻子

點選多邊形工具
在選項選擇邊數 3
即可得到三角形當作鼻子 (圖)



Step 6 上色

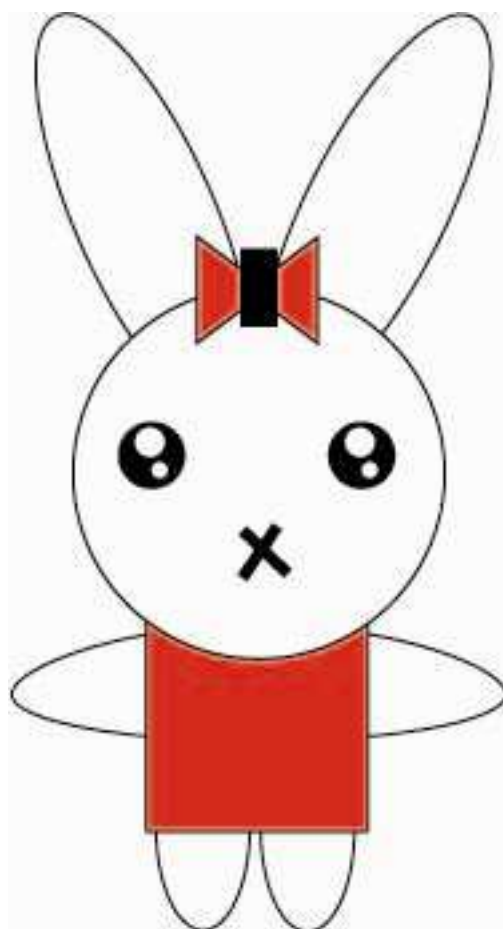
在眼睛、眼珠、耳朵、尾巴、手、腳部分，點選色票上黑色，再複製另一隻熊，縮小後放在旁邊即完成作品



貳、學習單 No. 13

一、請參考以下的造型設計並將其上色

【範例】



課程單元名稱：綜合練習- Logo 設計練習

主題名稱	電腦繪圖(六)	單元名稱	綜合練習- Logo 設計練習
------	---------	------	-----------------

【單元簡介】利用造型的實際範例以循序漸進的方式使學生能使用基本造型工具繪製圖形

- 【學習目標】
1. 學習基本圖形繪製
 2. 靈活運用幾何造型工具的功能
 3. 學習圖形的造形設計

【相關知識】

- 一、造型設計在向量繪圖中是最基本和最重要的一個環節，因為任何的繪圖效果及排版都離不開造型，透過幾個造型的實際範例了解如何運用基本造型設計作品
- 二、幾何繪圖工具共通的繪圖法則
 1. 按住左鈕拉曳繪製
 2. 選取、移動與刪除物件
 3. 拉曳繪圖時的快速鍵使用祕訣
 4. 透過交談窗建立物件
- 三、運用之前所學習的工具做綜合練習

【機具設備、材料】



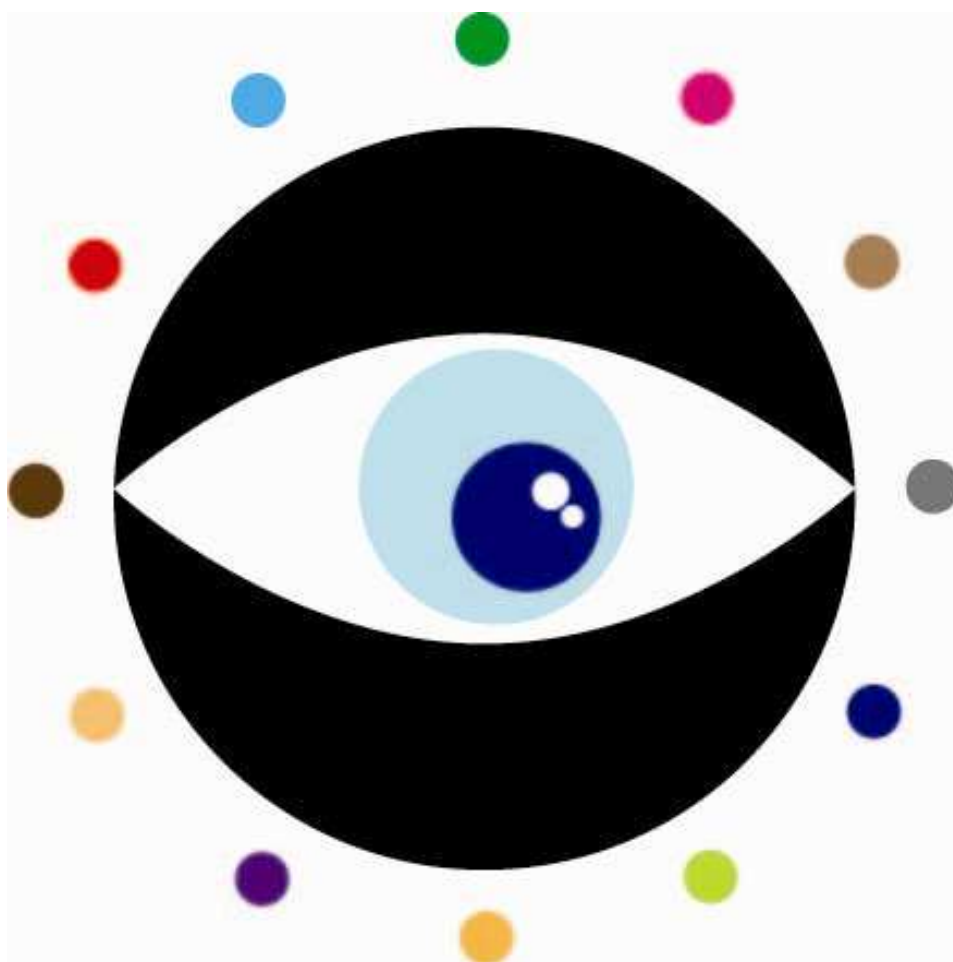
電腦

一. 實作單

主題名稱	基礎電腦繪圖(六)	單元名稱	綜合練習- Logo設計練習
操作名稱	綜合練習		
機具設備	電腦		
【學習要點】	1. 學習基本圖形繪製 2. 靈活運用幾何造型工具的功能 3. 學習圖形的造形設計		
【注意事項】	一、注意彼此的相對大小與前後位置。 二、製作時，注意是否對齊。		
【操作練習】	1. 直式的 A4 大小確定他。 2. 繪製一個正圓，寬度 120 高也是 120，正圓填上黑色，外框筆劃移除掉不要有外框，把這個橢圓形填上白色，外框筆畫還是不要，用選取工具空白的地方點選一下釋放掉，眼睛的部分我們前後需要是尖的。 3. 用直接選取工具選取左方的錨點，然後把這錨點轉換為尖角，右邊也是一樣然後按一下他就會產生尖角這樣就出現兩條尖尖的造型。 4. 畫眼球，Shift 鍵按著的時候你繪製出的就是一個正圓，若你沒按住畫出來就是 是 橢圓。 5. 旋轉複製的功能，做正圓，按住 Shift 鍵做一個小小的正圓把它填上顏色。 6. 用選取工具移動到眼睛垂直的正中間，用選旋轉工具，找到圓的中心點按住 Alt 鍵點擊滑鼠左鍵一次就會出現一個旋轉的對話框，角度的部分我們打上 30 度，按拷貝，然後按 Ctrl+D，把這幾個圓填上不同的顏色， 完成眼睛造型 Logo 設計練習		

貳、學習單 No. 14

一、請參考以下範例設計**Logo練習**造型(形狀及顏色可自由發揮喔!)
【範例】



課程單元名稱：綜合練習-花瓶設計

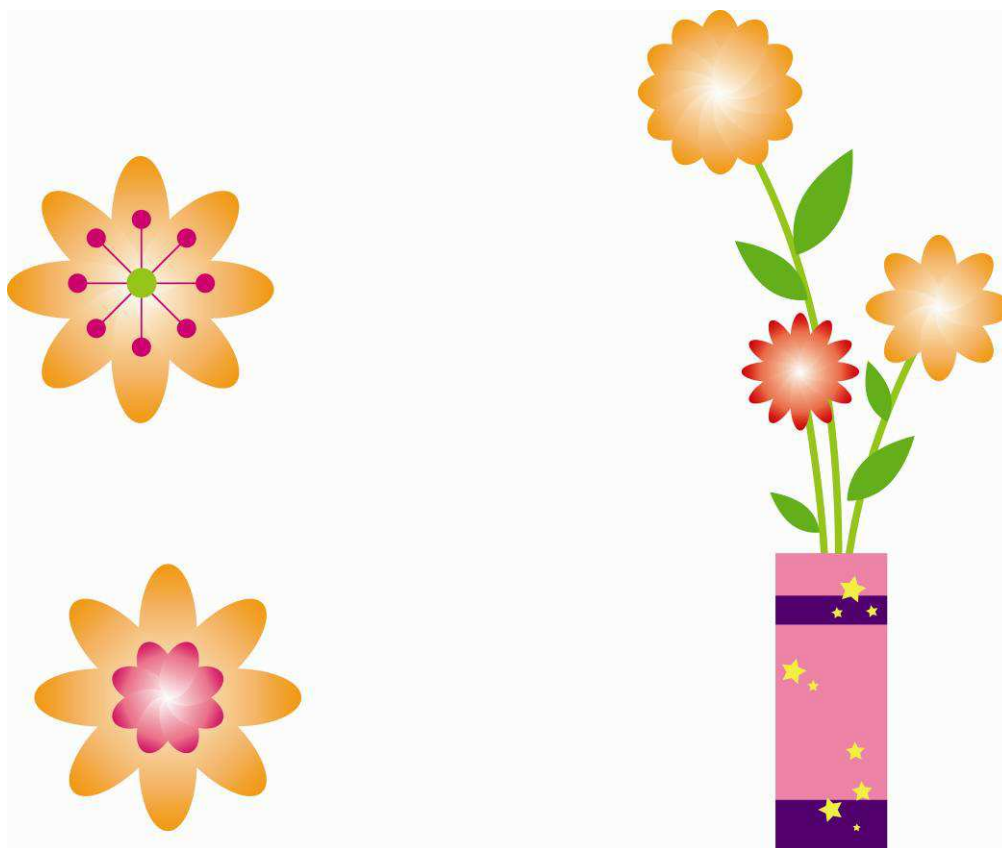
主題名稱	電腦繪圖(五)	單元名稱	綜合練習-花瓶設計
<p>【單元簡介】 利用造型的實際範例以循序漸進的方式使學生能使用基本造型工具繪製圖形</p> <p>【學習目標】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 學習基本圖形繪製2. 靈活運用幾何造型工具的功能3. 學習圖形的造形設計 <p>【相關知識】</p> <p>一、造型設計在向量繪圖中是最基本和最重要的一個環節，因為任何的繪圖效果及排版都離不開造型，透過幾個造型的實際範例了解如何運用基本造型設計作品</p> <p>二、幾何繪圖工具共通的繪圖法則</p> <ol style="list-style-type: none">1. 按住左鈕拉曳繪製2. 選取、移動與刪除物件3. 拉曳繪圖時的快速鍵使用祕訣4. 透過交談窗建立物件 <p>三、運用之前所學習的工具做綜合練習</p> <p>【機具設備、材料】</p> <div data-bbox="456 1290 1011 1816" data-label="Image"></div> <p data-bbox="1011 1792 1072 1825">電腦</p>			

一. 實作單

主題名稱	基礎電腦繪圖(五)	單元名稱	綜合練習-花瓶設計
操作名稱	綜合練習		
機具設備	電腦		

- 【學習要點】**
1. 學習基本圖形繪製
 2. 靈活運用幾何造型工具的功能
 3. 學習圖形的造形設計

【操作練習】



貳、學習單 No. 15

一、請參考以下的造型設計並將其上色
【範例】



課程單元名稱：綜合練習-杯墊練習

主題名稱	電腦繪圖(六)	單元名稱	綜合練習-杯墊設計
<p>【單元簡介】 利用造型的實際範例以循序漸進的方式使學生能使用基本造型工具繪製圖形</p> <p>【學習目標】</p> <ol style="list-style-type: none">1. 學習基本圖形繪製2. 靈活運用幾何造型工具的功能3. 學習圖形的造形設計 <p>【相關知識】</p> <p>一、造型設計在向量繪圖中是最基本和最重要的一個環節，因為任何的繪圖效果及排版都離不開造型，透過幾個造型的實際範例了解如何運用基本造型設計作品</p> <p>二、幾何繪圖工具共通的繪圖法則</p> <ol style="list-style-type: none">1. 按住左鈕拉曳繪製2. 選取、移動與刪除物件3. 拉曳繪圖時的快速鍵使用祕訣4. 透過交談窗建立物件 <p>三、運用之前所學習的工具做綜合練習</p> <p>【機具設備、材料】</p> <div data-bbox="456 1256 1007 1783" data-label="Image"></div> <p data-bbox="1007 1756 1070 1794">電腦</p>			

一. 實作單

主題名稱	基礎電腦繪圖(六)	單元名稱	綜合練習-杯墊設計
操作名稱	綜合練習		
機具設備	電腦		

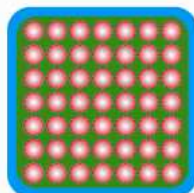
- 【學習要點】**
1. 學習基本圖形繪製
 2. 靈活運用幾何造型工具的功能
 3. 學習圖形的造形設計

【操作練習】



貳、學習單 No. 16

一、請參考以下的造型設計並將其上色
【範例】





校 址：807 高雄市三民區建興路 116 號

網 址：<http://www.shute.kh.edu.tw>

連絡電話：(07)384-8622 分機 18