



- [CLIP STUDIO PAINT 的介紹](#)
- [設計原理和要素](#)
- [文字設計和色彩理論的基礎](#)

CLIP STUDIO PAINT 的介紹

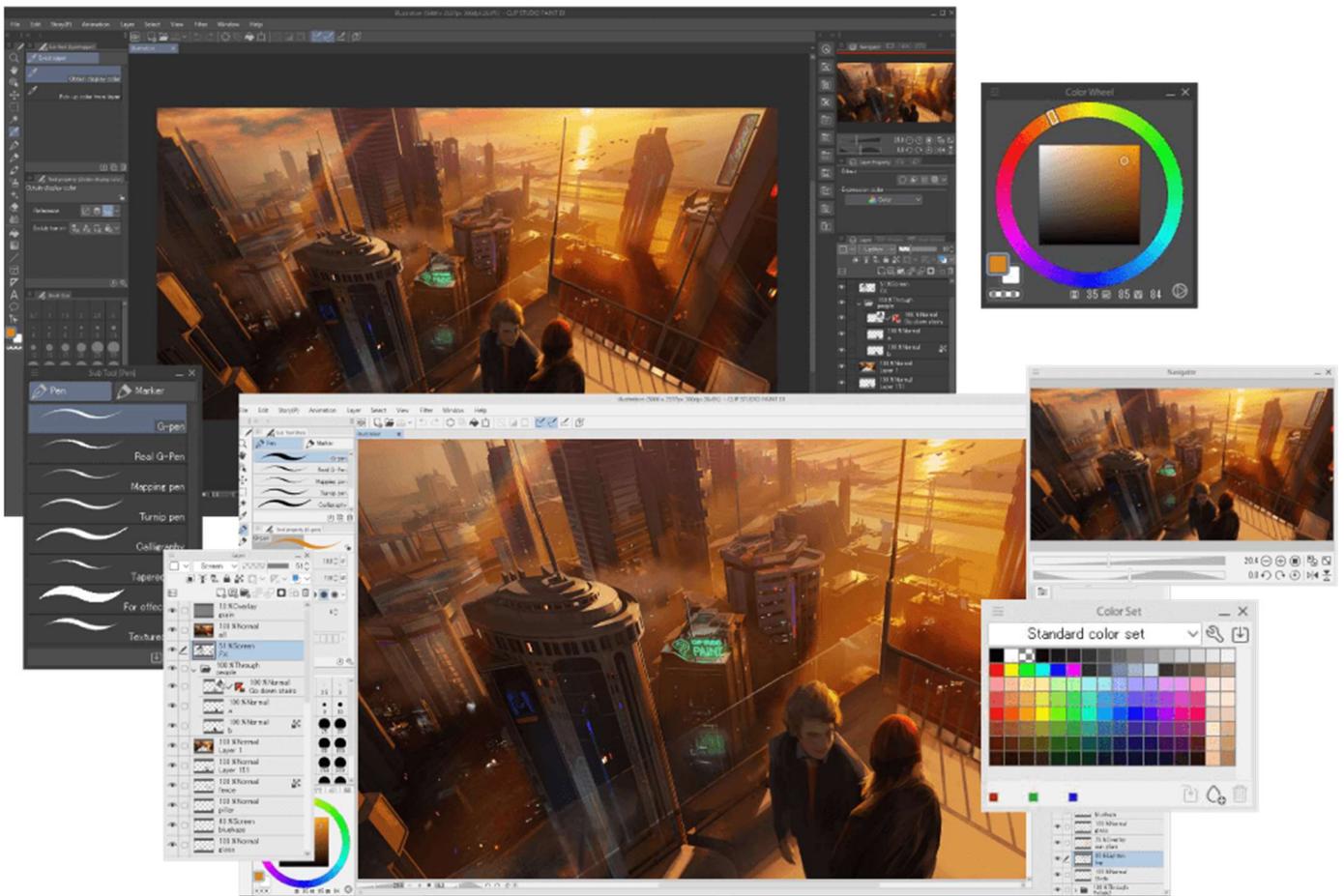
CLIP STUDIO PAINT 是一款支援向量格式的多功能插畫軟體，在數位藝術製作中不可或缺。雖然它是一款知名的繪圖應用程式，但也適用於平面設計，深受經驗豐富設計師的青睞。

以下將介紹工作區的自訂設定和向量繪圖中使用的工具。

能自由設定的工作區

CLIP STUDIO PAINT 可以任意切換使用黑色和灰色的介面，還能變更顏色濃度，調整出讓眼睛看來舒適的畫面。

關於介面的變更方法，請參考[確認環境設定](#)。



另外，工作區也能進行自訂。就像是在工作桌上將各種道具擺放到容易使用的位置般，可以將用戶介面任意設定成自己用起來順手的配置，能夠進行保存，也能使用其他用戶建立的工作區。另外，在 [CLIP STUDIO ASSETS](#) 上，能從用戶製作超過 1700 種以上的工作區中，自由選擇使用喜歡的類型。

支援向量格式的向量圖層

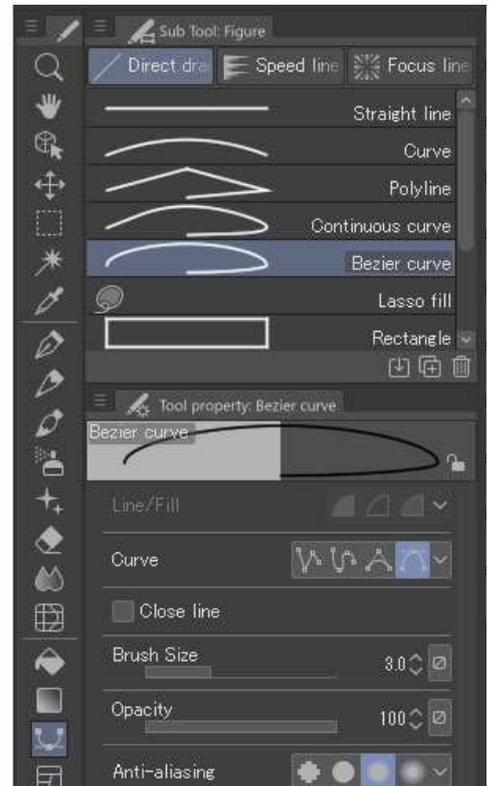
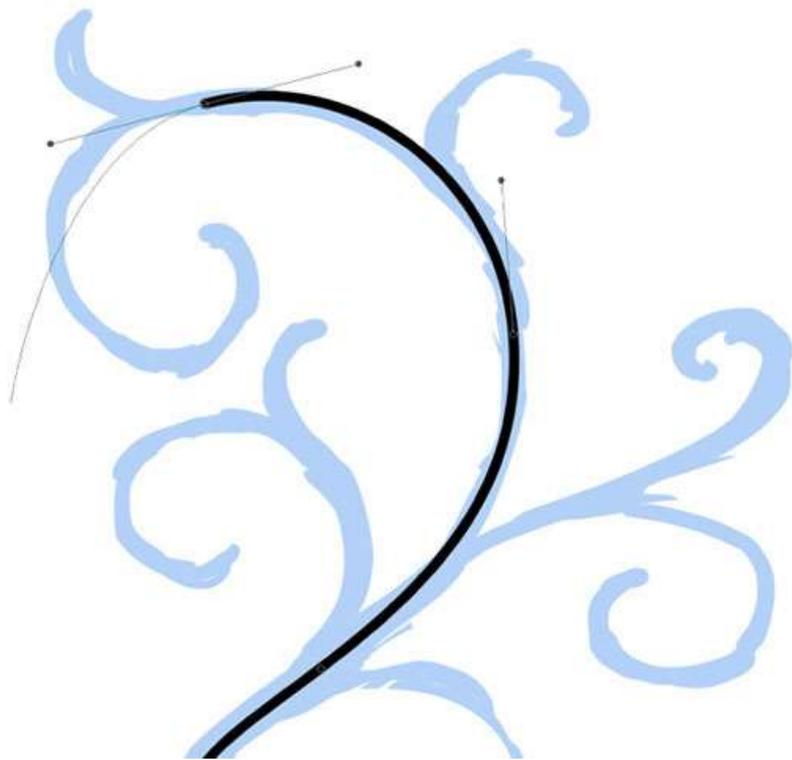
建立向量圖層，像是利用繪圖應用程式般描繪的線稿，也能作為向量格式進行保存。

以向量格式方式保存的線稿不只能調整線條的粗細和形狀，還可以將筆劃變更為水彩風或噴槍風格，想在平面設計中活用插圖時十分便利。

向量圖層即使進行放大、縮小，線條也不會變得粗糙，從網頁用的小巧檔案到印刷品的高解析度數據都能夠支援。

貝茲曲線工具

就像其他向量繪圖應用程式一樣，使用向量圖層能夠繪製圖形和貝茲曲線，製作 LOGO 圖案和商標時必備的線條描繪功能十分齊全。



設計原理和要素

平面設計是一種擁有原則和要素的視覺語言，能夠像瀏覽的人傳達信息。海報等廣告必須傳達廣告產品的吸引力，為了呈現資訊，顏色、文字設計等設計元素應該依據原則進行配置。

設計的元素是什麼

設計的元素包含線條、顏色、形狀、質感、空間、文字設計等。



線條

改變線條的粗細、長度、角度和顏色，可以賦予線條不同的印象。線條本身很單純，但能夠用來引導視線，例如為文章分段。

顏色

運用顏色不僅僅是為了美觀，還有著清晰傳達資訊的作用。如果想要有效地使用顏色，了解色彩心理學和色彩理論會很有幫助，這部分將在之後進行解說。

形狀

由線條和填充組成的形狀，可以大幅度改變設計給人的印象。舉例來說，大量運用曲線的設計能給人柔和的感覺，而充滿直線和稜角的風格則會呈現出堅硬的氛圍。

材質

如果是印刷在紙上的產品，材質就是紙張。舉例來說，粗糙的紙張和光滑的面紙能給人不同的印象，描繪自己獨特的圖樣等，只要下一番功夫，就能呈現視覺的材質感。

空間

作為設計想呈現的線條和文字設計等稱為正空間，除此之外的背景則叫做負空間。在設計中，必須活用負空間，讓人能專注於正空間。

文字設計

運用文字是種具體傳遞資訊的方法。光是調整字體的類型和尺寸，就能改變設計的印象。關於文字設計的基礎，會在之後進行說明。

設計的原則是什麼

設計原則指的是配置要素的規則，能讓設計的視覺效果更好。具有代表性的要素，有強調、階層、對比、反復、比例、節奏、留白等 7 個類型。

強調

設計是為了讓人強調並讓人注目最想傳達的資訊。例如，在以人氣角色為賣點的玩具廣告中，將角色配置得比產品名稱更大，能夠吸引目標客群的注意。如果想讓人記住商品名稱，則可以放大產品名，配合目的改變設計內容。

階層

視覺資訊的階層化，適用於網站等，需要呈現長篇文章的時候。如果強調所有文字，整體會變得難以閱讀，請只強調想要凸顯的部分，為設計建立階層。在上方以強調用的字體放大配置標題，內文則使用比標題小的字型，就能整頓資訊，製作出容易閱讀的網頁。

對比

上面作為凸顯重要部分的技巧介紹了強調與階層，但對比也非常重要。舉例來說，如果將淺色的內文安排在白色背景上，根據顏色不同，文本可能會不夠明顯，變得難以閱讀，作為無障礙環境來說，也很難說是合適的設計。

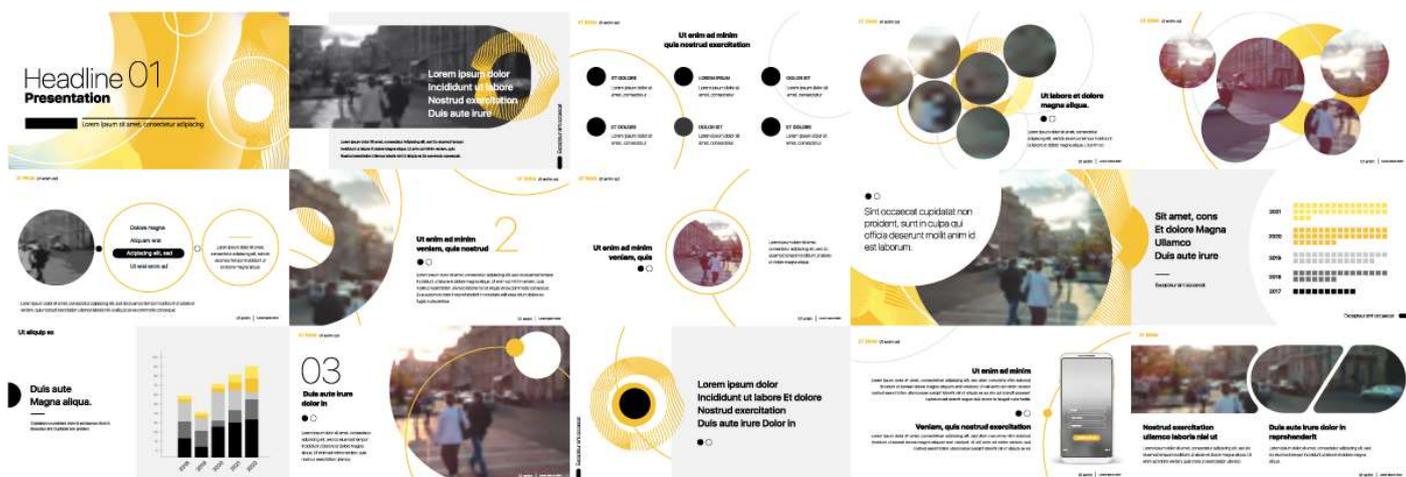
為了方便認知配置的要素，每個要素的對比相當重要。



反覆

統一相關要素的用色並重複使用，可以增強統一感和安定感。

如果製作的是企業小冊子或網站，在所有頁面中使用既有的公司顏色能夠維持統一感，並讓人意識到企業的品牌形象。



比例

比例是一種考慮多個元素之間的關係，並調整視覺尺寸以有效展示它們的設計。這個概念也會影響重點和層次結構，

為了放大呈現想要凸顯的部分，必須縮小其他要素或背景的空白，調整複數要素來進行確立。

節奏

重複複數要素的配置和間隔，能夠創造出節奏。隨機安排和規律排列，即使同樣是重複，也會給人不同的印象。

節奏包含朝特定方向發展的流動式、配合要素推進變化的漸進式，和沒有特定規律的隨機類型。

留白

設計中的留白，指的是不包含設計要素的範圍，就空間來說，就是負空間。

在設計中必須呈現出重要元素。如果密集地排列元素，會使各個要素變得不顯眼，在元素之間留下空白，可以讓它們更容易識別，提高設計的品質。

文字設計和色彩理論的基礎

文字設計和色彩理論是平面設計中非常重要的元素，接下來將解說文字設計和色彩理論的基礎。請嘗試了解該怎麼透過設計有效地傳達信息。

文字設計的基礎

了解字型家族、樣式和配對等基本的文字設計知識，有助於在設計中有效使用字體。

字體和字型

字體指的是統一為相同主題的字體群體整體，也稱為字型家族。字型指的則是帶有粗細變化的字體。

例如，Helvetica 是一種字體，Helvetica Light 和 Helvetica Bold 則屬於字型。

字體風格

基本的字型樣式包括襯線體、無襯線體、手寫字型和裝飾字型。

襯線體是文字前端帶有爪狀襯線的字體，帶有傳統的氛圍，能營造沉穩的印象。無襯線體是沒有爪狀襯線的字體，會給人現代、流行的印象。手寫字型指的是手繪風格的字體，可以帶來溫暖的氛圍。裝飾字型則是帶有裝飾的字體，不屬於上述三種類型，有很多獨特的樣式。

Serif	CLIP STUDIO PAINT
Sans Serif	CLIP STUDIO PAINT
Script	CLIP STUDIO PAINT
Display	CLIP STUDIO PAINT

字體配對

進行字體配對的方法很多。有襯線和無襯線的字體相當簡單、易於閱讀，適用於需要閱讀文章的狀況，

可以組合相同的字體來營造統一感，例如將標題設為 **Bold**，正文設為 **Light**。

手寫字體和裝飾字體則適合使用於希望觀者注目的部分，例如標題和標語。請根據設計的目的選擇與氛圍相匹配的字體。

有些字體看來非常相襯，有些則互不匹配，推薦多加嘗試，找出最完美的組合。

色彩理論的基礎

設計原則很重要，但在傳達設計信息時，也必須重視顏色的組合。

色彩理論是設計中有效配色方案的基本原則，另外也別忘記每種顏色帶來的印象，設計呈現出來的意圖會受到配色方案影響，學習色彩理論有助於正確傳達信息。以下將介紹部分色彩理論的基礎。

色相・彩度・明度

首先需要簡單了解色相、飽和度和亮度，以便選擇顏色。色調指的是顏色的種類，例如紅色、藍色和黃色。在平面軟體的選色畫面中，它對應於周圍用於選取顏色的圓圈。

飽和度是顏色的鮮豔度。飽和度越高，色調中選擇的顏色就會越鮮豔，飽和度較低時，如果明度也偏高，色彩會貼近白色，明度偏低則會接近黑色。

明度是顏色的亮度。針對不受色相、彩度影響的黑色，如果提高明度會色彩會變為白色，降低明度會呈現黑色，中間色調則為灰色。

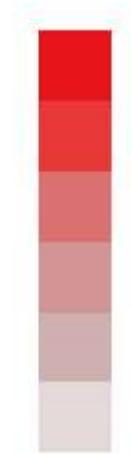
和色相無關，明度能決定每種顏色的亮度。例如，比較紅色和黃色時，黃色的反射性較強，所以會顯得比紅色更亮。



色相



明度

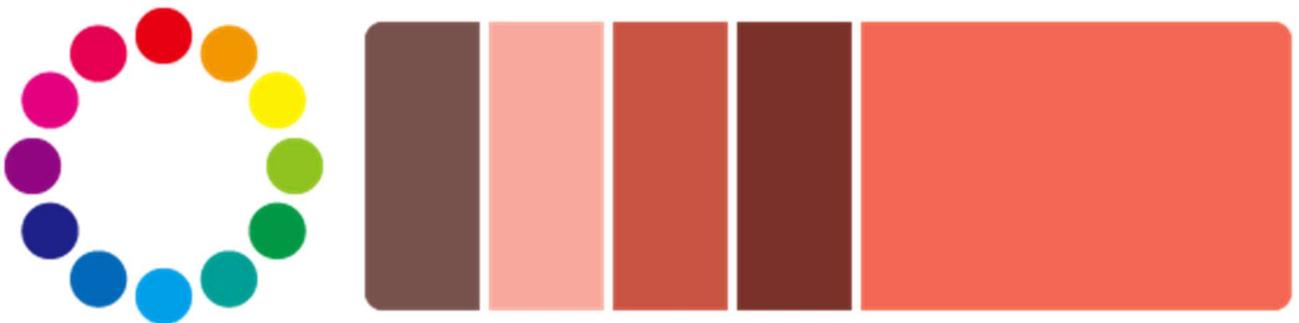


彩度

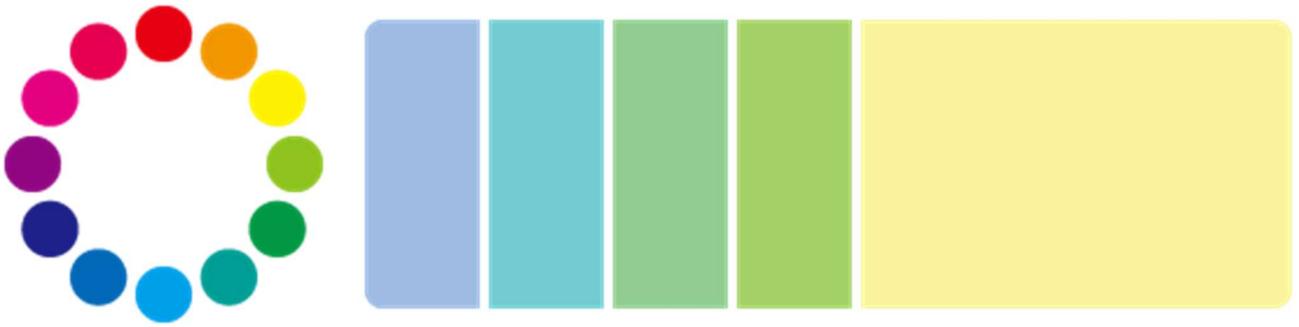
配色

在平面設計中，色彩配置非常重要，但不建議選擇太多顏色。如果選用過多顏色，可能會帶來散漫的印象，使設計中的加入的訊息難以傳達。

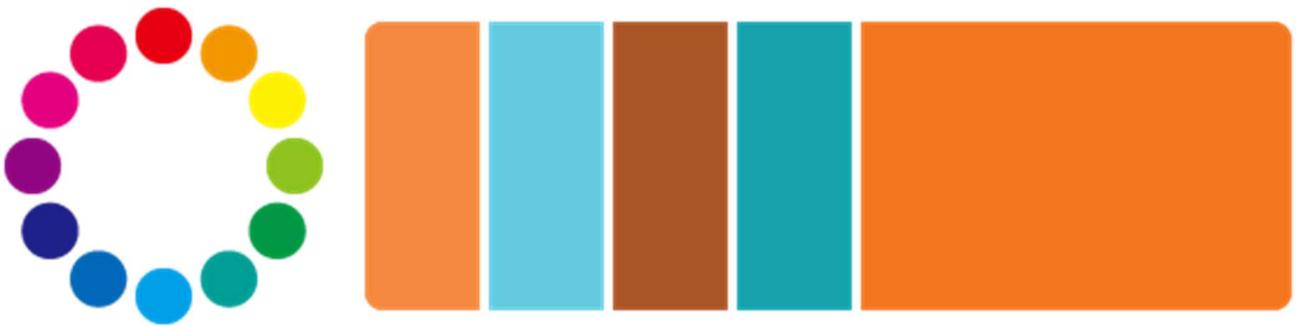
單色是從色相環上選擇關鍵色彩的配色方式。以選擇的顏色為基礎，變更明度和彩度來進行色彩的組合，整體基調會顯得比較安定。



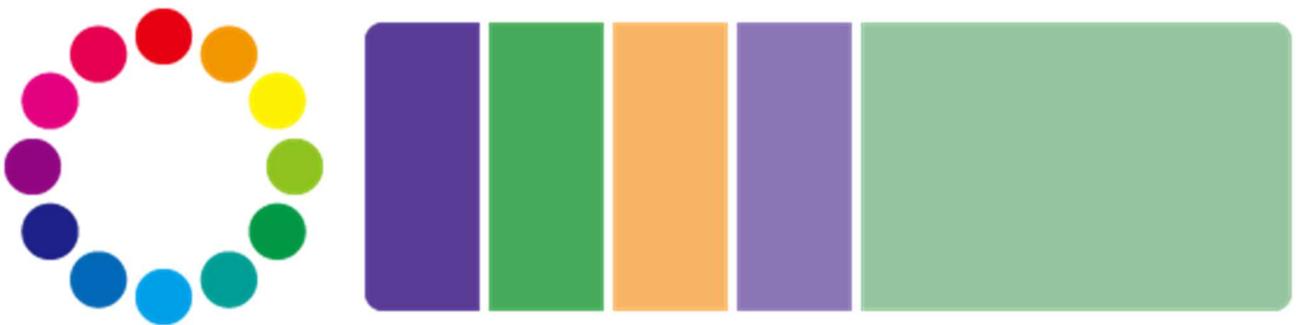
相似色是先在色相環上選擇關鍵色彩，再利用色相環選取相鄰顏色的組合方式。顏色差異較小，能營造色調的統一感。



補色是先以色相環選擇關鍵色彩，再於色相環上選取相對顏色的組合方式。這個組合的對比度最為強烈，適合強調想凸顯的區域。



三等角配色是先以色相環選擇關鍵色彩，再於色相環上選取 3 等分位置上顏色的組合方式。在強調對比的同時，還能保持色調的平衡與安定。



色彩心理學

色彩心理學是一門利用色彩進行心理和行為分析的研究。選擇顏色時，考慮色彩心理學中顏色的含義和作用也很重要。

舉例來說，如果希望設計帶有明亮的感覺，建議使用紅色、橙色和黃色等暖色，這些顏色有著能提振精神的效果，紅色和黃色還能夠吸引注意力，常被用於警告標示。

相反地，如果希望設計能營造出安定的氛圍，可以運用藍色、綠色和紫色等冷色。藍色尤其帶有鎮靜作用，適合使用於想建立信任感和穩定感的設計。