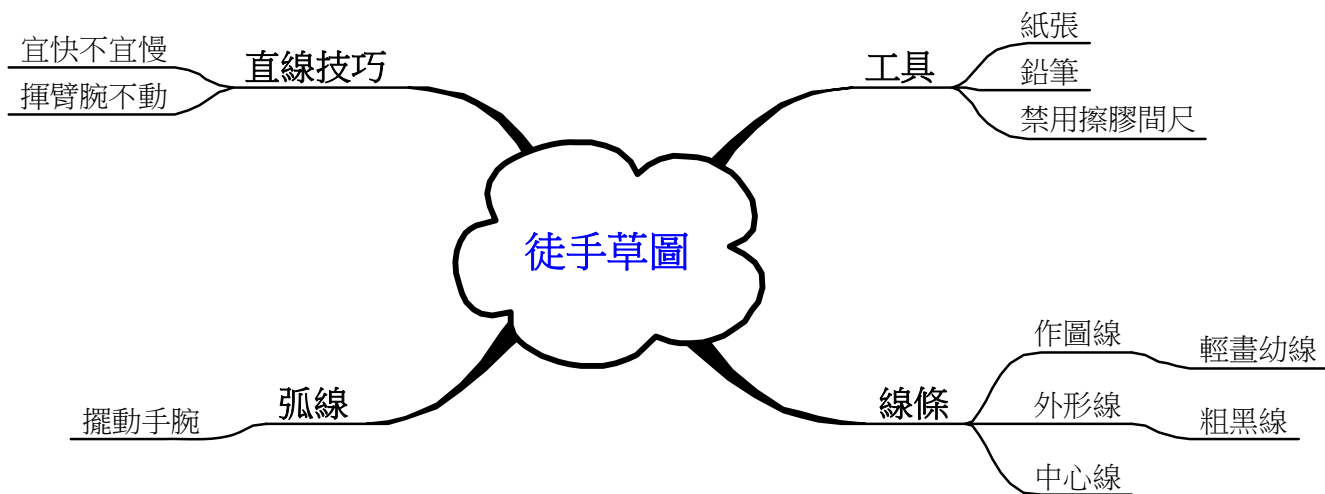
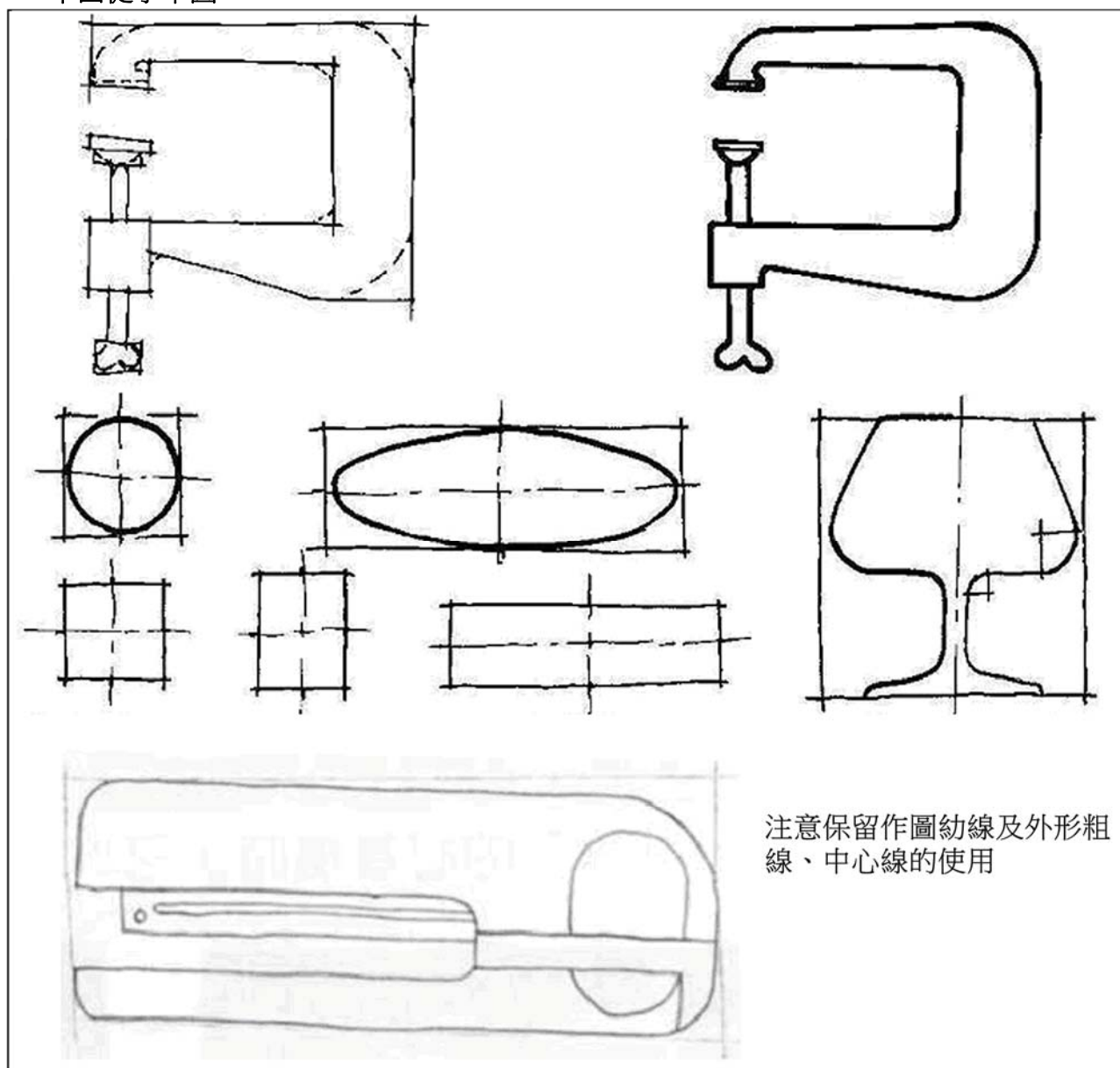


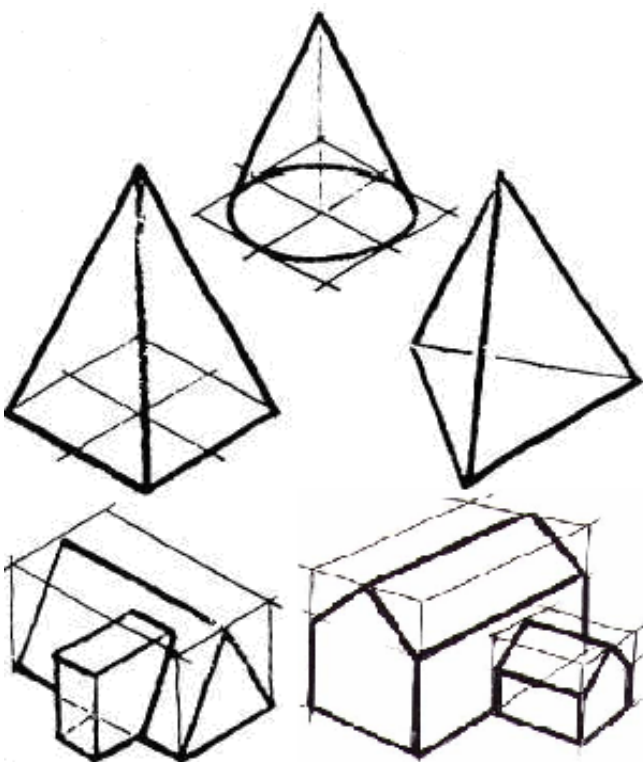
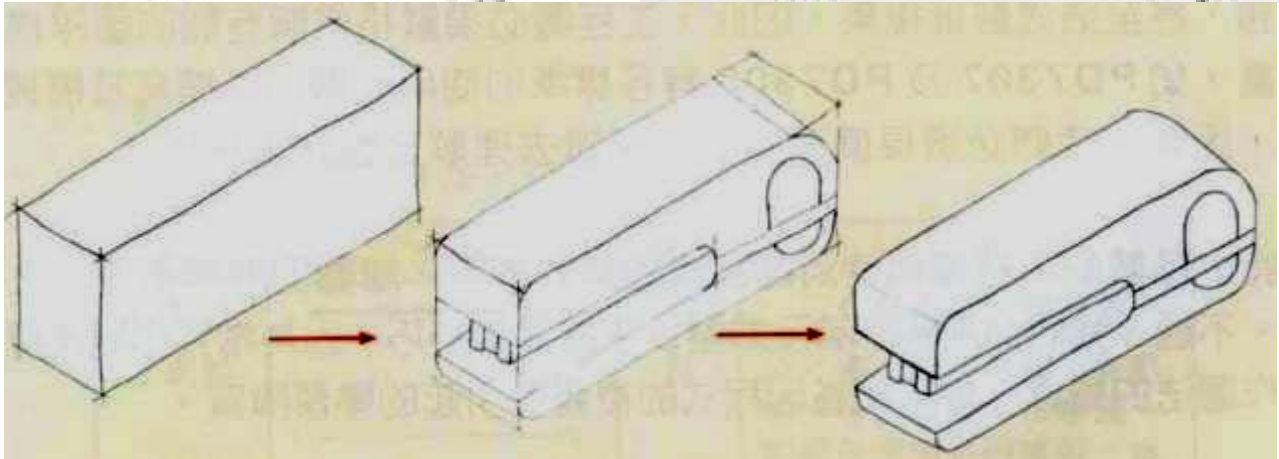
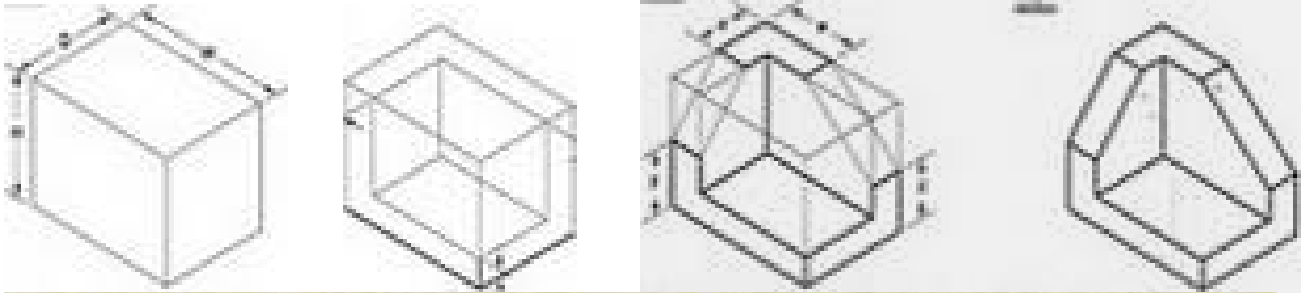
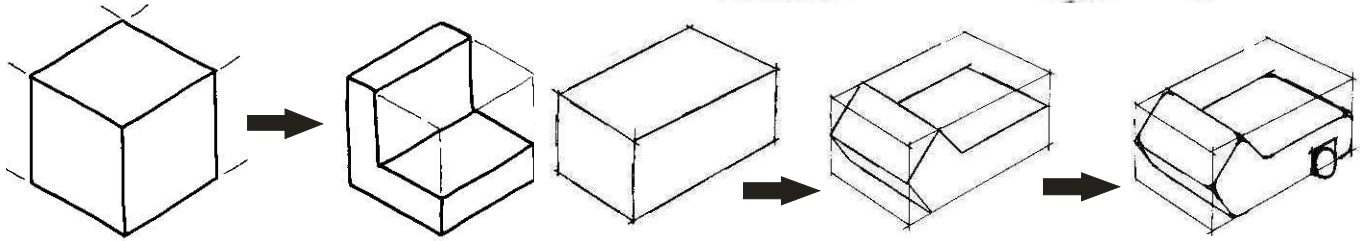
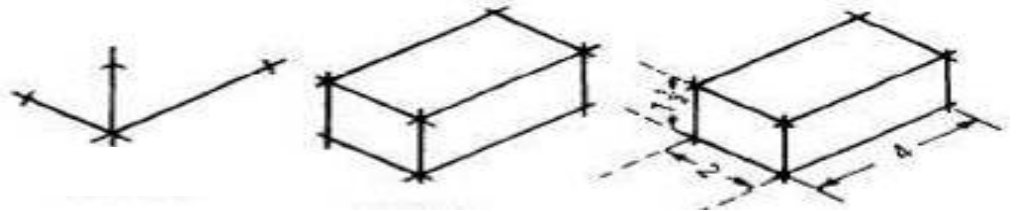
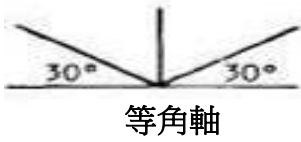
# 1. 徒手草圖



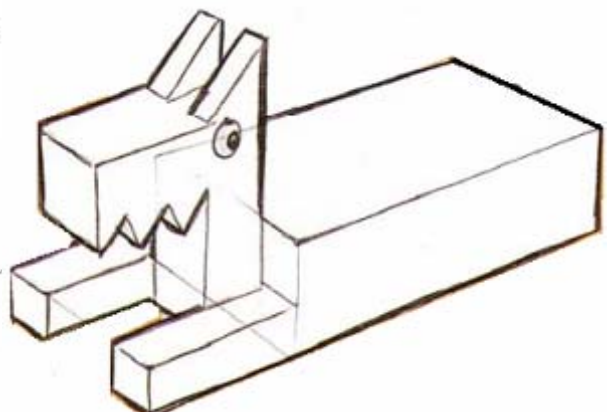
## 1.1 平面徒手草圖



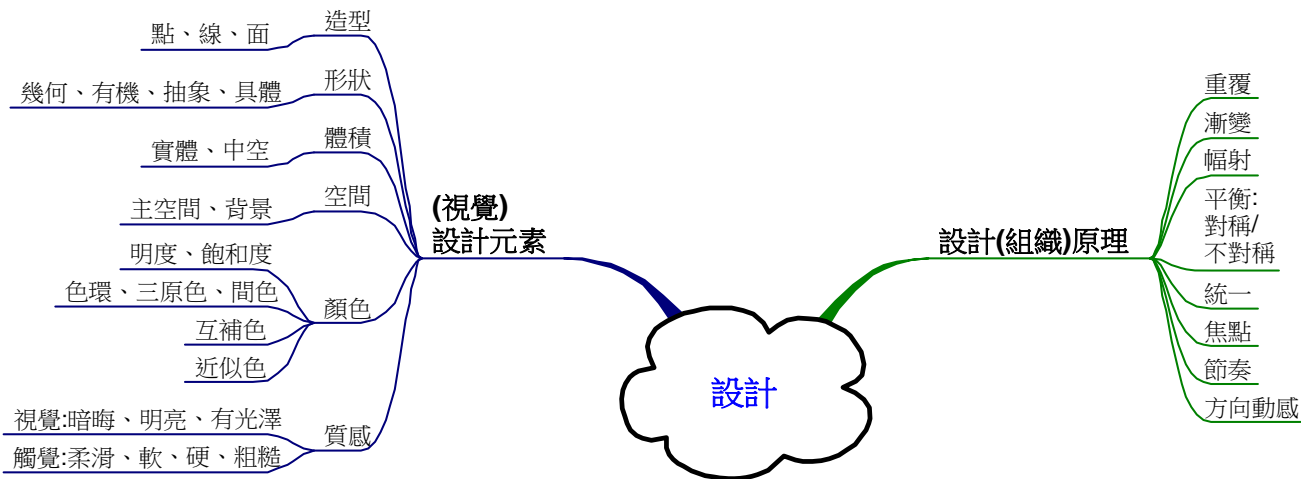
## 1.2 等角徒手圖



注意保留作圖幼及外形粗線、中心線的使用



## 2 設計元素及原理

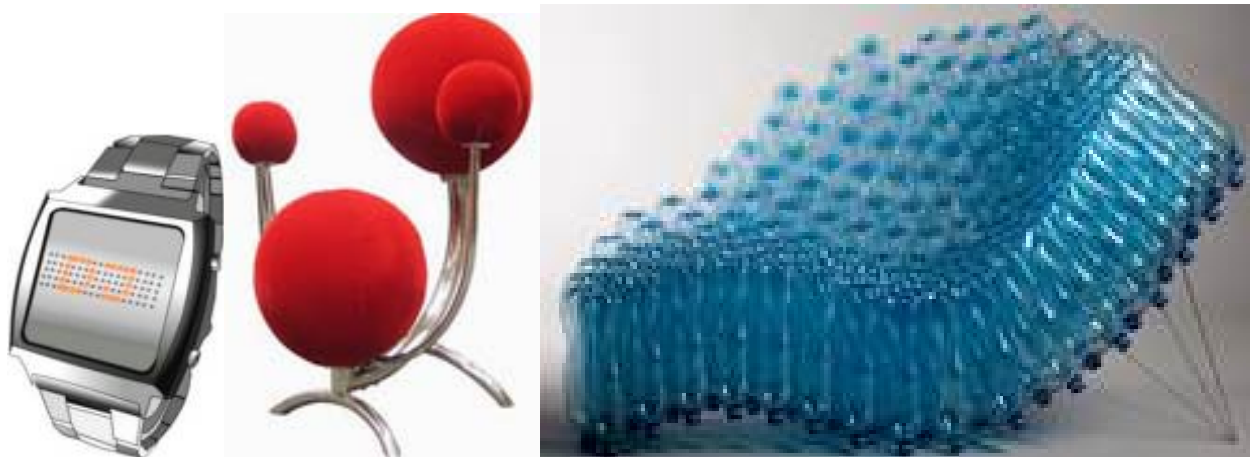


### 2.1 設計基本元素

設計師作品中會運用到設計的基本元素。設計的基本元素猶如建築物的磚塊，或一塊布的織線。因此，設計師應對這些元素的組合方法有更敏銳的洞察力。設計師也必須善於利用它們作特定用途

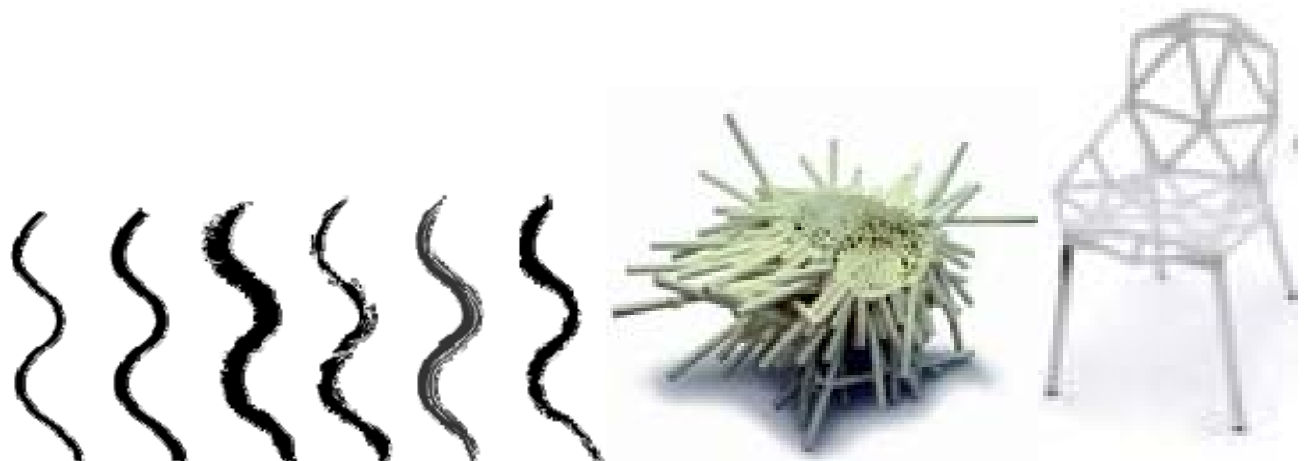
#### 2.1.1 點

現代設計中，點通常是相對於其背景而言的。一個置於大型建設物上的小窗口，便可稱為「點」。



「點」是被動及無意義的。當更多點聚合起來時，它才會形成更具意義的視覺效果。

#### 2.1.2 線條，具有動作、方向，粗幼度和質感的特徵：表達不同的感性意義



粗幼-表達不同的力度或精緻度, 質感-顯出不同的性格

以線構成的椅子

### 2.1.3 平面

平面具有長度及寬度，卻沒有厚度。它也具有位置和方向。一些視覺平面可用來創作立體配置或透過長度、寬度和厚度來封閉空間，從而產生體積。



交通標誌所展示的平面造形



椅背、座位和各部件，展示立體平面造形



### 2.1.4 形狀

「形狀」描述一個平面或物體的外觀。在設計中，最顯而易見的元素通常為形狀。形狀可以是**具體**的或**抽象**的。具體形狀往往與原來圖象極之相似。這些形狀都富有資訊性，但卻沒有多大的想像空間。大量的細節描繪可以提高圖象的真實感。

另一方面，**抽象形狀**往往是原來圖象概念性的表達。抽象圖形更具誘導性，可積極地引入觀眾的詮釋。

#### 具體形狀

Alessi艾烈希含具體滿清人形狀的液體屏、計時器、蛋杯和調味瓶



含具體大象形狀的凳



#### 抽象形狀



艾烈希手提式吸塵機的抽象造型看起來像一隻優美的小型飛船。這是產品語義學的例子，演繹出這部吸塵機強大的吸力和空氣流動感，並充滿未來主意色彩



抽象的聖誕樹形狀



### (a) 幾何形狀

由於幾何形狀清晰、可量度及有組織，因此幾何形狀較有機形狀更精練和具有可塑性。著名建築師貝聿銘在他的設計中便大量使用了三角形（圖 1.17， 1.18）。



圖 1.17 巴黎羅浮宮金字塔



圖 1.18 香港中銀大廈

### (b) 有機形狀 (Organic shape)

與幾何形狀剛相反，有機形狀是隨意的。它們可以是有角的、呈鋸齒狀或形成波浪邊緣。如果說幾何形狀更為精確和富機械性，那麼有機形狀便是更不平衡和人性化了。這些造形更流暢、生動、自然，並往往喚醒人們對自然的聯想。



### 2.1.5 顏色

### 2.1.6 空間

#### (一) 主體空間(正空間)及虛體空間(負空間) (Positive and Negative Space)

設計具有平面和立體空間。空白處稱為虛體(負)空間 (negative)，填滿物件的空間則稱為主體(正)空間(positive)。刻意使用正負空間，往往會產生意外及有趣的效果。



#### 2.1.7 質感 (texture): 視覺和觸覺的質感

質感是由材料的視覺或觸覺特質所產生。粗、光滑、暗晦、明亮、粗糙、柔滑等品質，常被用來描述質感。

設計師通過使用各種質感以投射或強化設計物體所要傳達的信息。不平、粗糙或晦暗的表面，一般與隨意、天然和雜亂連在一起。光滑、有光澤、上過釉或光滑的表面，則與文明、現代性和智慧連在一起。



光滑的玻璃，傳達現代化的信息



天然的粘土杯和原木枱使人聯想到天然和隨意



圖 1.61 磨光的鋁椅和不銹鋼躺椅使人聯想到文明及現代性

## 2.2 設計原理 [Design principles]

### 2.2.1 重覆



在重覆的構圖中，平面設計元素的大小、顏色、形狀和間距是可不同的。

### 2.2.2 漸變

漸變構圖設有以一定規律作出變化的結構線。這種變化可以是距離、角度或兩者兼施。漸變結構產生動感和活力，打破單調。



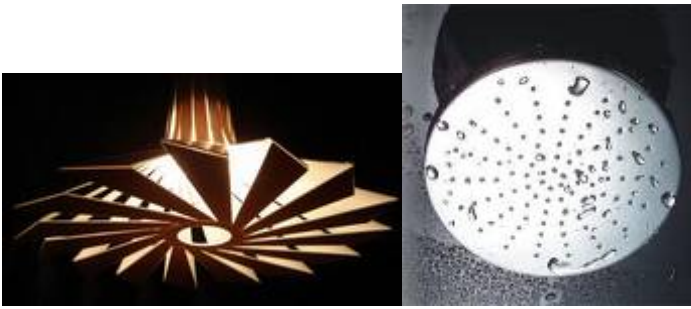
漸變產生動感和活力，打破單調

伸縮的蜆殼燈罩，形成一幅有趣的漸變結構



### 2.2.3 放射

輻射結構設有由中心向外輻射的結構線。有時候，會擁有兩個或兩個以上的中心點，以產生深一層的視覺效果。



輻射是向外延伸、能量釋放，並常用於對動力、能力及爆炸的聯想。



1966年，日本都城文娛中心(Miyakocho Civic Centre)。迷人的建築，配以輻射狀鋼架的扇形建築物。

### 2.2.4 平衡

#### (一) 對稱平衡

給予觀眾以持久、穩定、強度和拘謹的感覺。它也是最簡單、易於理解的組織原理。



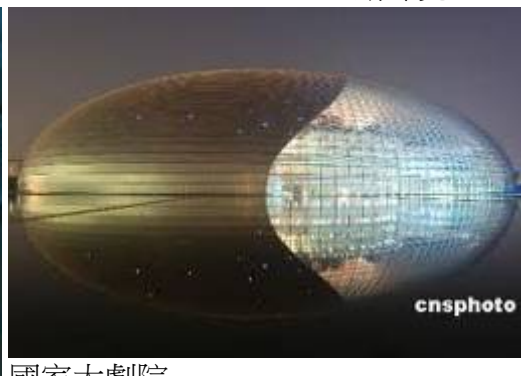
螞蟻椅



蝴蝶凳



水立方



國家大劇院



#### (二) 不對稱平衡

不對稱平衡的吸引力基於結構兩邊的設計元素。形成吸引力的特質，可以是設計元素的顏色、質感或材料。因此，結構中不同大小的設計元素，被色彩鮮豔的小元件抵銷。



意大利 Lofty 躺椅

### 2.2.5 統一性

統一性是令設計取得和諧的方法。在統一性的設計中，設計元素不須完全相同，只要具備一、兩種相同的屬性相互聯繫。每一個設計元素互相補足，焦點不會放在單一元素上，但整個設計則會成為一個整體的重要組成部分。統一性的設計，會營造出和諧的感覺。



圖 1.41 儘管層次不同，但設計上仍有相似之處把這些寶馬轎車統一起來。

### 2.2.6 焦點

設計需要一個「焦點」來吸引注意力。擁有焦點的設計，往往具有一個非常突出的個別設計元素。「焦點」強調設計元素特性上的差異。然而，我們必須明白，一個成功的設計並非一定需要一個明確的焦點。它只是實現一個優秀設計的其中一個方法。



### 2.2.7 節奏

節奏是指以重覆為基礎的組織原則。然而，重複構圖多是統一性設計的成果。節奏則是進一步在設計元素上，創造規則或不規則的漸變效果。有節奏及逐步的改變，往往富有活力，打破嚴格重複模式的單調。設計元素的形狀、大小、方向、顏色和質感，可以選擇製造漸變的效果。

101 大樓和哈利發塔顯示重複的建築結構，以實現其節奏感



### 2.2.8 方向動感



雪梨歌劇院



帆船酒店



### 3.初中常用的材料

