

平面構成(I)

COMPOSITION TECHNIQUES FOR GRAPHIC DESIGN (I)



施勝誠

Outline

- 為設計課的學習活動準備
 - － 何謂設計
 - － 設計程序－視覺的組織
 - － 作品介紹
 - － 觀察練習(比較法)
 - － 觀察成果與動手練習
- 請同學上課帶鉛筆(號數自己決定)、A4圖畫紙、五張影像(可以是手機裡的五張數位影像或實際紙張的影像)，其他畫圖需要的工具。

何謂設計

- 設計是一種有計畫性的組織
- 平面設計 (Graphic Design) 形式原理來自
 - 繪畫
 - 攝影
 - 雕塑
- 表現形式
 - 攝影、錄影、繪畫、電腦繪圖、廣告設計、動畫、瓷器、玻璃工藝、建築、室內設計、景觀設計 ...

設計程序 – 視覺的組織

- 設計本質上為「非偶然性」的活動
- 換句話說：設計在反覆思考後有計畫、有目的地完成一項作品
- 將造型、視覺要素(點線面)排列組合
- 不同領域、不同目的會選擇不同要素
- 但共通點是解決問題(Problem Solving)
- 設計師透過問題的觀察、蒐集、細心解決問題、呈現成果就是「設計程序」

作品介紹

它是杜象最早的成名作，也為他最終形成自己的藝術觀點提供了一個契機。作品創作於1912年初，這時正是巴黎畫壇各種畫派開始風起雲湧的日子。

以馬蒂斯為首的“野獸派”的風頭已經過去，由畢卡索宣導的“立體主義”剛好處於興盛時期，同時，也有一些年輕人受到工業時代機器和速度的感召，創立了偏愛表現連續運動的“未來主義”。深處漩渦之中，杜象肯定會受到這些現代繪畫形式影響。

Duchamp 《Nu descendant un Escalier No.2, 1912》

瑪律·杜象《下樓梯的裸女：第二號，1912》



觀察練習(比較法)



觀察成果與動手練習

- 請在上課前(24 Sep.)準備五張連續變化狀態的圖片影像
- 觀察細節
- 找出有興趣的點、線、面或其他視覺要素
- 想出一個有趣的安排方式
 - － 想想哪裡是重點
 - － 如何引導觀看者的目光，進而了解創作動機
- 用鉛筆畫在A4紙上



Thanks
You can make it, too.