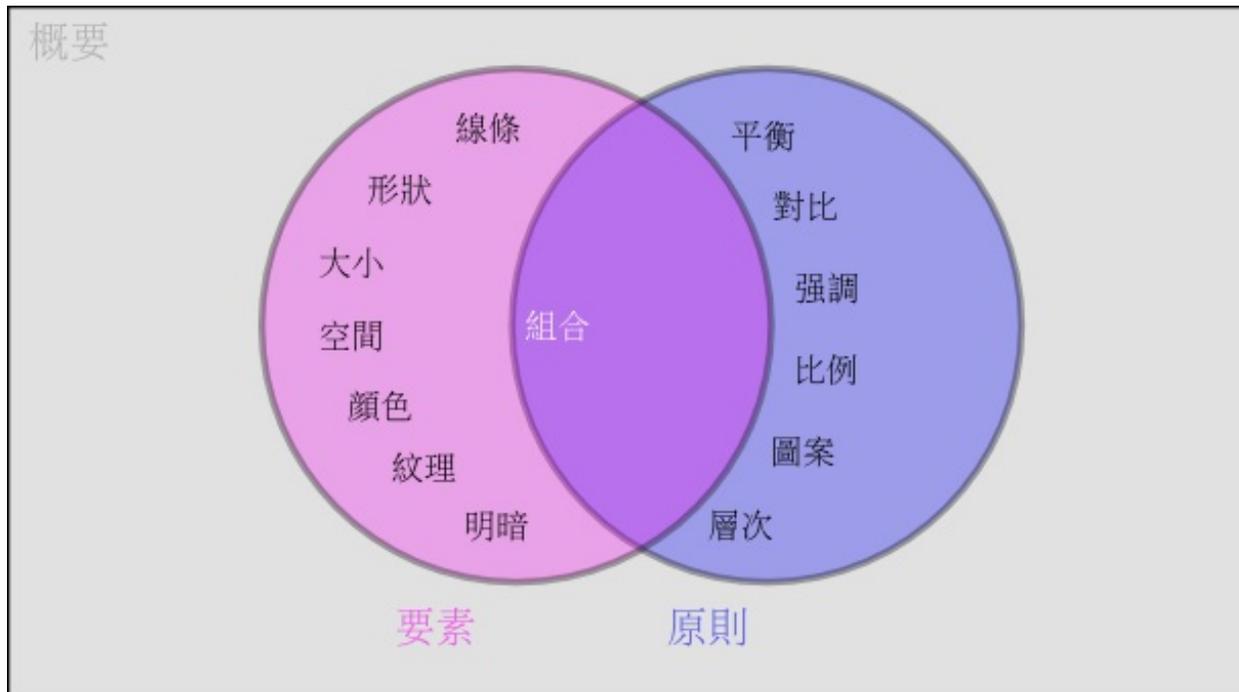




INKSCAPE

tutorial: 要素

這篇教學示範設計的要素和原則，在初期教導正規美術學生這些是為了理解用在藝術創作的各種性質。這不是一個詳盡的列表，所以請補充、刪減和結合其他內容讓這個教學更全面。



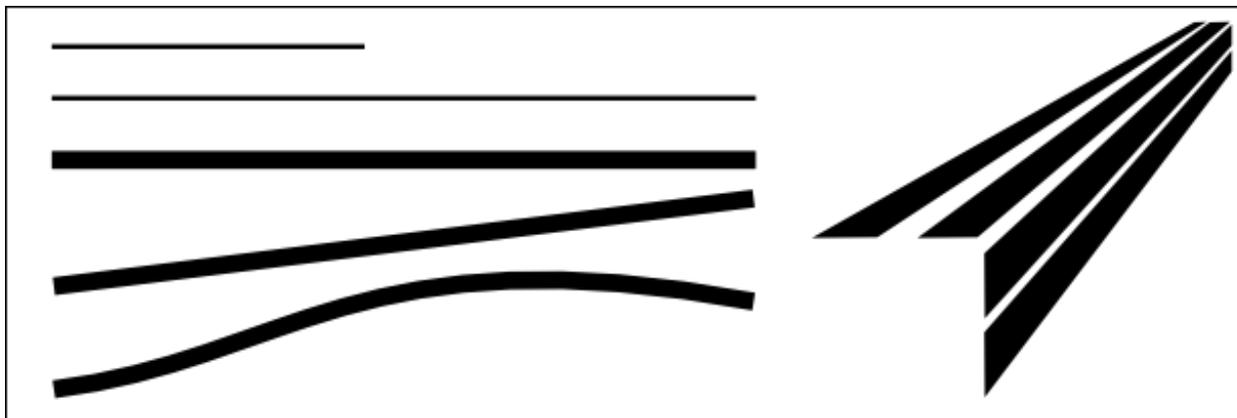
設計要素

下列幾項元素是設計的積木。

線條

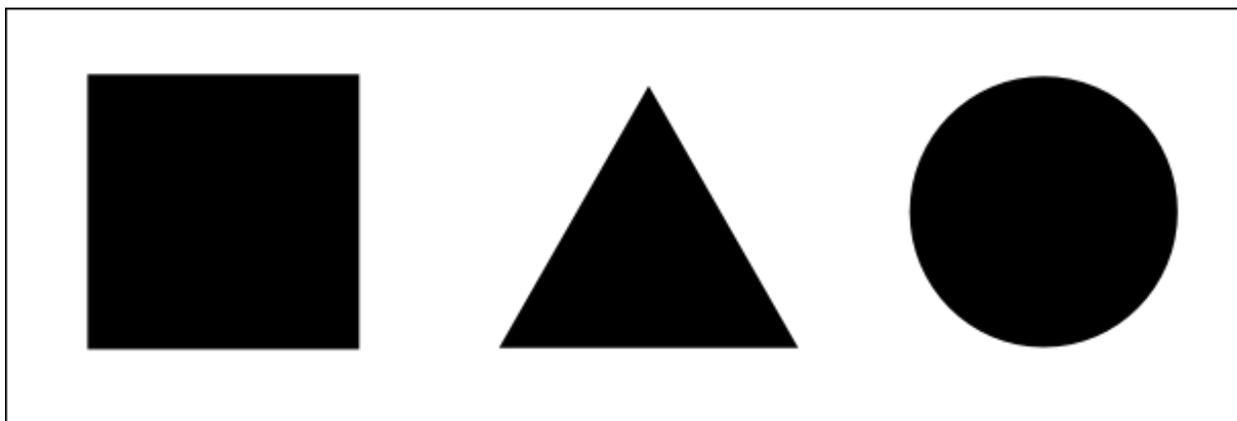
線條被定義為表示長度和方向的特徵，由一點建立並移動跨越一個表面。線條能有各種長度、寬度、

方向、曲率和顏色。線條可以是二維 (紙張上的鉛筆線), 或是隱含的三維。



形狀

當實際或隱含的線條接合圍繞一個空間時就建立出一個平面圖形、形狀。顏色或明暗變化可定義一個形狀。形狀可分為幾種類型：幾何 (正方形、三角形、圓形) 和 有機 (不規則的輪廓)。



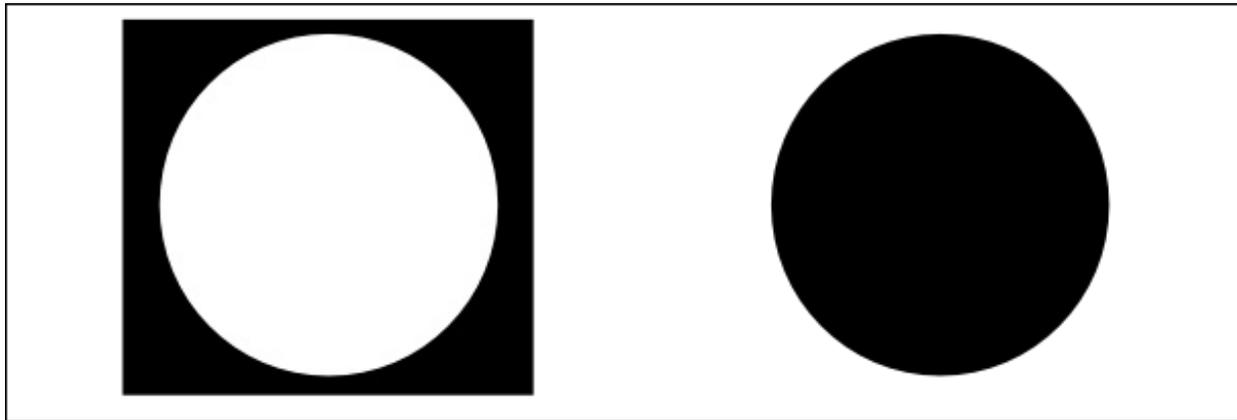
大小

這項涉及物件、線條或形狀的比例差異。物件不論在實際或視覺上都有大小差異。



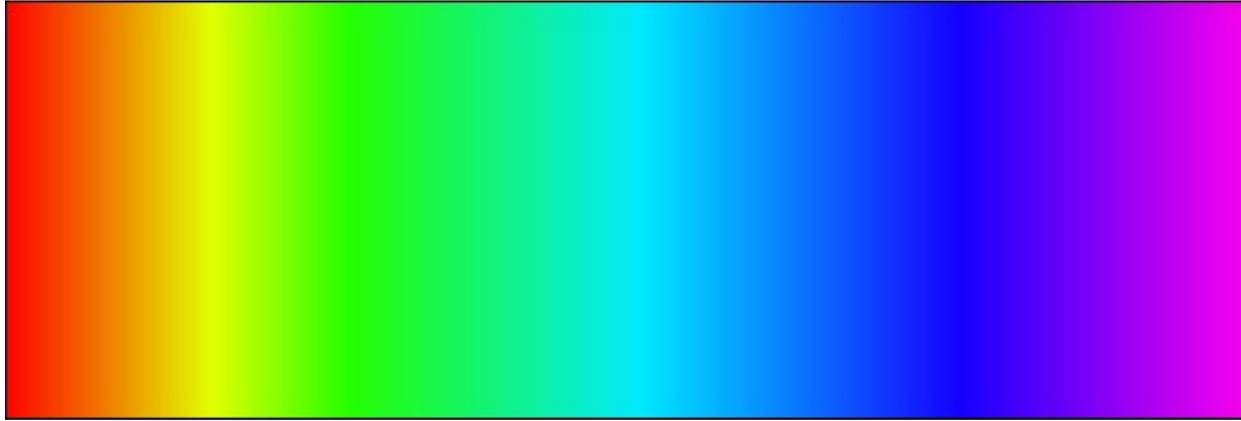
空間

空間是物件周圍、上面、下面或裡面的空白或開放面積。由空間的周圍和內部製造出形狀和結構。空間常被稱為三維或二維。實空間是由一個形狀或結構填充。虛空間則圍繞一個形狀或結構。



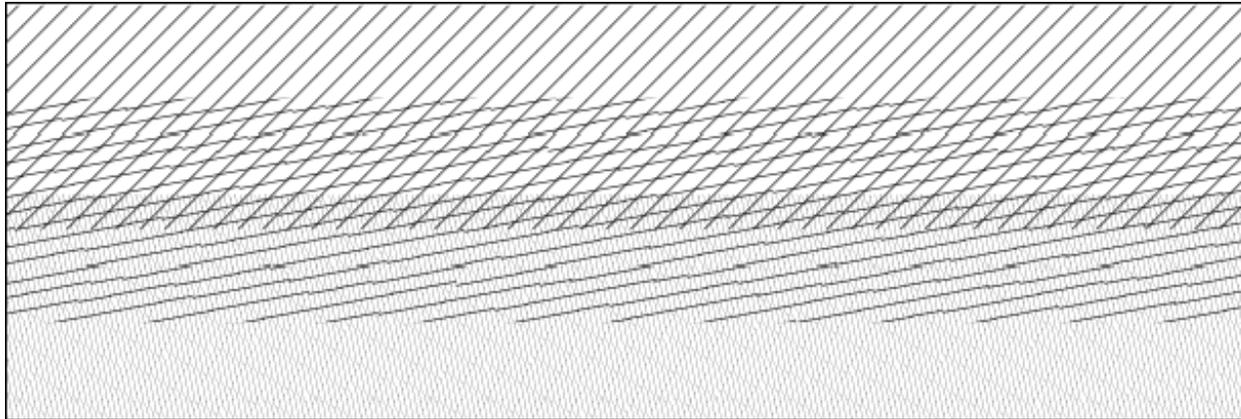
顏色

顏色是取決於表面反射光波長的感知特性。顏色有三個維度：色相 (顏色的另一個詞，表明了它的名字如紅色或黃色)，亮度 (淺淡或深暗)，飽和度 (鮮豔或黯淡)。



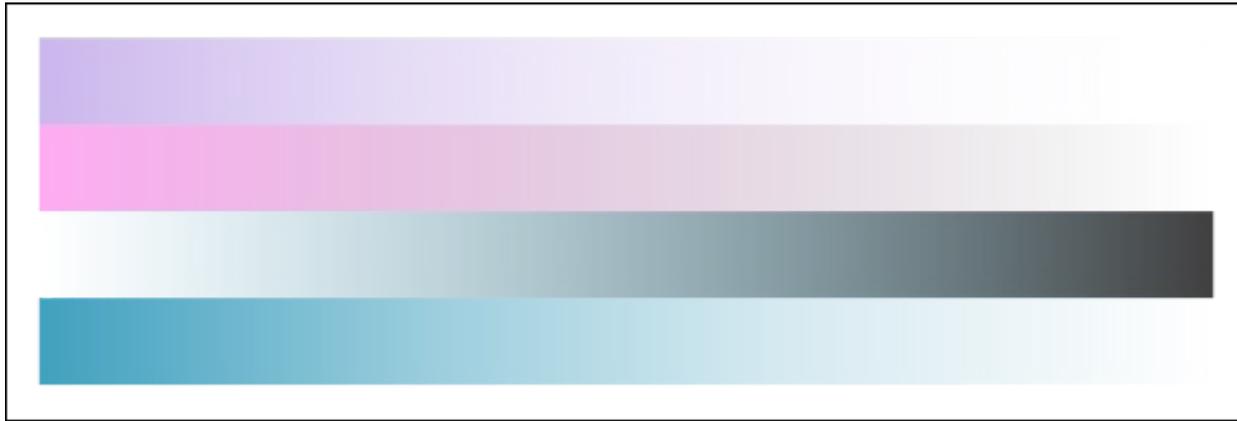
紋理

紋理就是表面感覺 (實際紋路)或表現的外觀 (暗示紋理)。紋理的描述詞有粗糙、柔軟光潔或礫質砂等。



明暗

明暗是物體外觀陰暗或明亮的程度。我們由加入黑色或白色以實現顏色明暗度的變化。明暗對照法經由物體中強烈地光暗對比發揮繪畫中的價值。

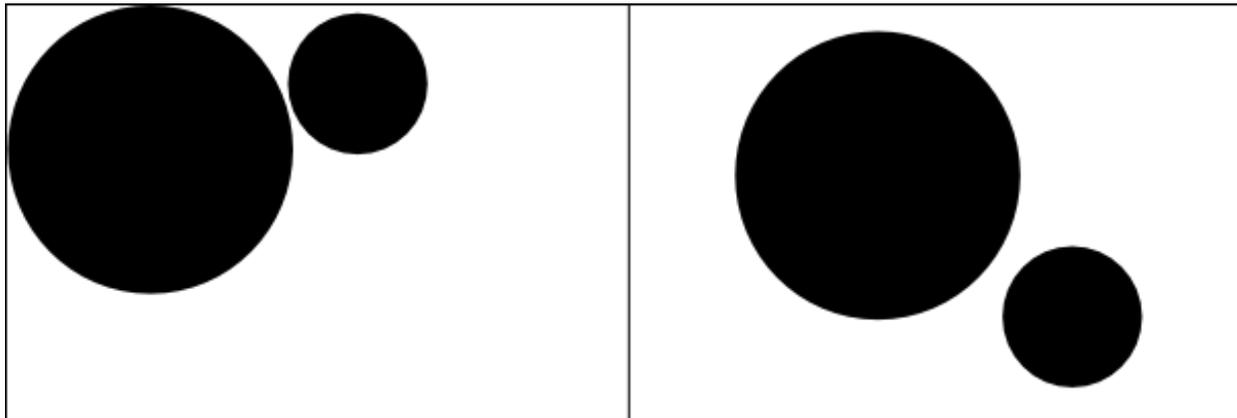


設計原則

原則是運用設計要素創作出一個組合體。

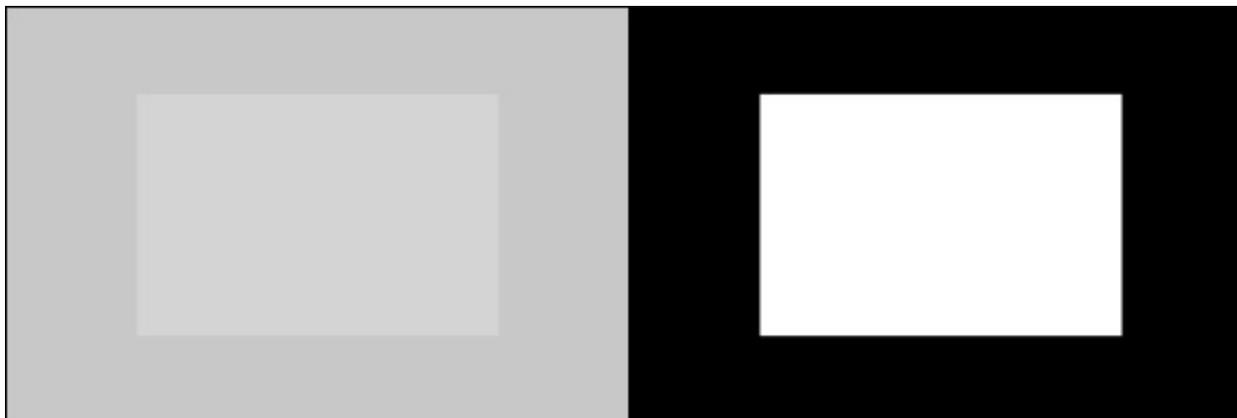
平衡

平衡是一種在形狀、結構、明暗、顏色等上面的視覺均等感受。平衡感可以是對稱的或均勻的平衡或者非對稱的和非均勻的平衡。物件、明暗、顏色、紋理、形狀、結構等可以用於建立一個合成體的平衡感。



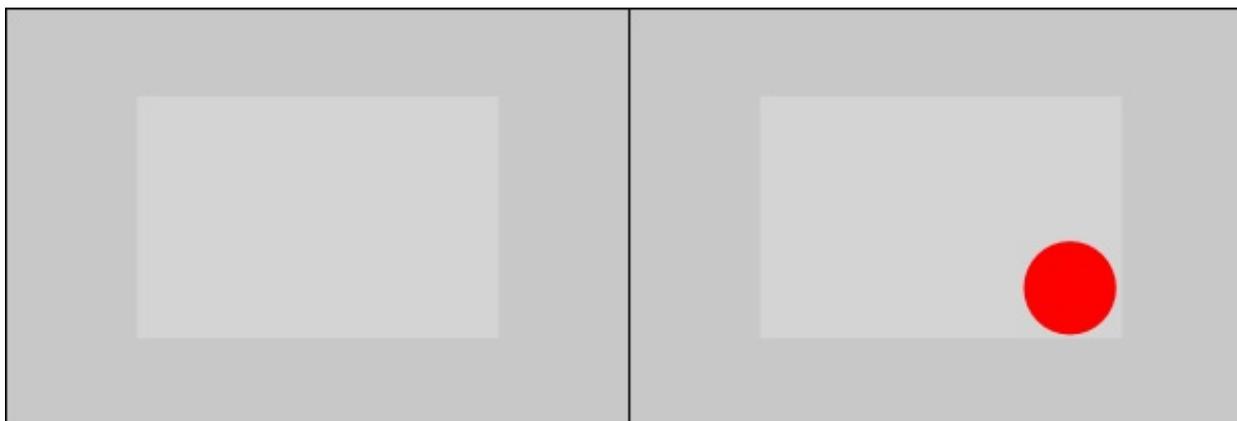
對比

對比是幾項相對的元素並列一起。



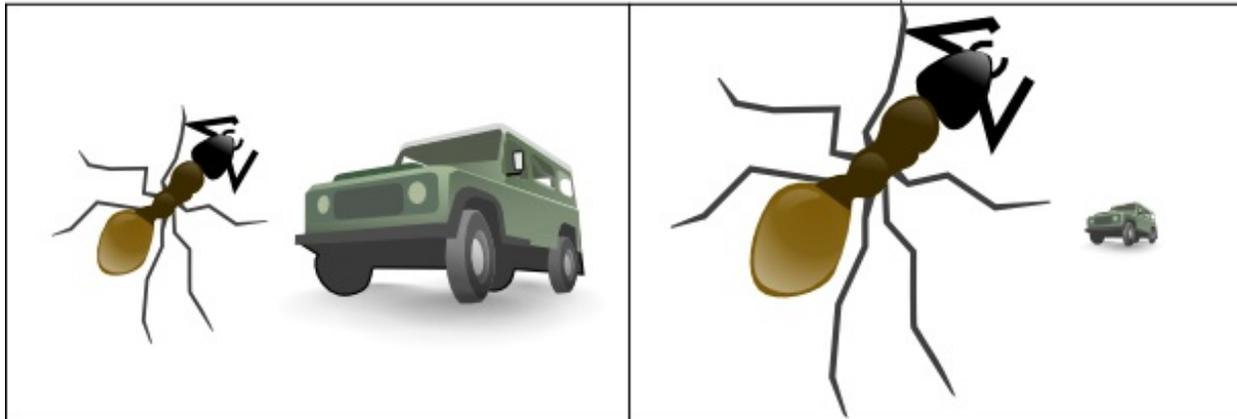
強調

強調是用來使作品的某些部份脫穎而出並引起你的注意。趣味中心或焦點的作用是吸引你的第一次目光。



比例

比例是描述一個物體在大小、位置或數量上與另一個物體的差別。



Random Ant & 4WD
© 2012 Random Ant & 4WD
www.randomant.com

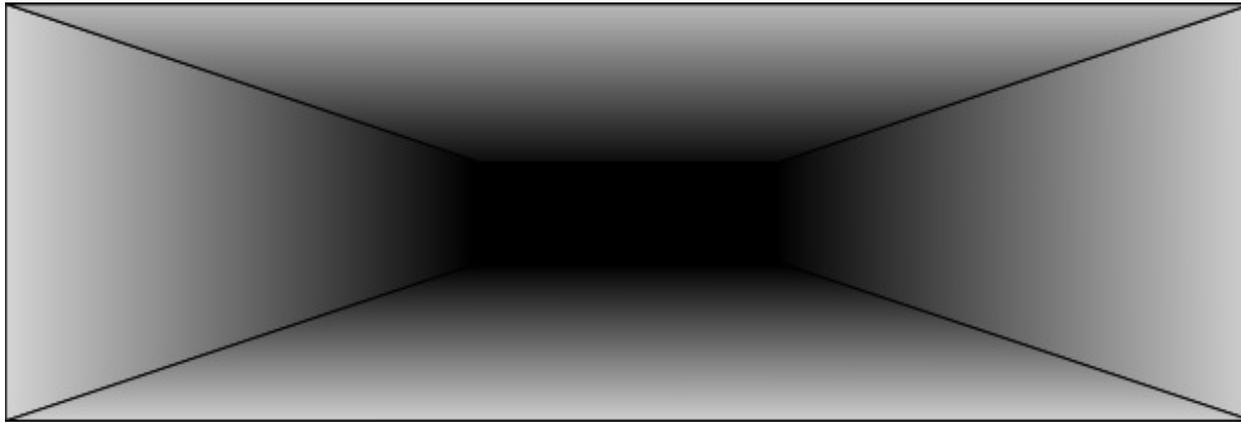
圖案

圖案由一項要素 (線條、形狀或顏色) 多次重複所建立而成。



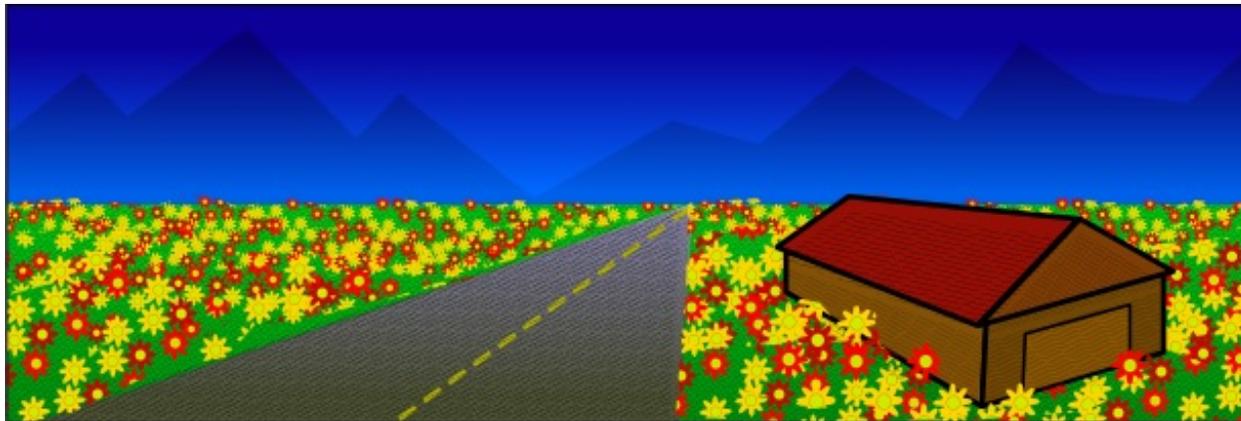
層次

大小和方向的層次可產生直線透視。從暖色到冷色及暗色到淺色的層次則會產生大氣透視。層次能將趣味性和移動感融入到形狀。一個從暗色到淺色的層次會促使視線沿著形狀移動。



組合

不同的要素結合形成一個整體。



參考文獻

這是用於文件的部份參考文獻。

- <http://sanford-artedventures.com/study/study.html>
- <http://www.makart.com/resources/artclass/EPlist.html>

- <http://www.princetonol.com/groups/iad/Files/elements2.htm>
- http://oswego.org/staff/bpeterso/web/elements_and_principles.htm
- <http://www.johnlovet.com/test.htm>
- http://digital-web.com/articles/elements_of_design/
- http://digital-web.com/articles/principles_of_design/

特別感謝 Linda Kim (<http://www.redlucite.org>) 給予我以及這篇教學的幫助。也感謝開放美工圖庫 (<http://www.openclipart.org/>) 和遞交到這個計劃的作品、作者。



Converted from DocBook source by tutorial-html.xsl. Last update: Sat Oct 17 13:36:37 CEST 2009