

第一章、緒論

1-1. 研究動機

訊息的傳遞向來是人類進行溝通的主要方式之一，也是平面設計工作者的重要職責所在，如何在呈現設計作品的同時也有效地向觀者傳達訊息，是筆者在本創作研究中欲探討的首要動機，因此本文的重點即著重在讓設計者以透過平面的視覺媒介的方式，靈活應用視覺原理誘導觀者視線，以期能正確且有效的傳達訊息，並從視覺心理的角度出發，探討畫面中的造形應用在版面上配置的不同所帶給觀者的視覺感受，從中建構出能誘導觀者視線的視覺動勢，希望在實際的設計應用上讓設計者能有效利用構圖版面使作品對觀者具有強烈的吸引力，以助於提昇視覺設計相關之應用開發，使其更切合於視覺傳達設計的傳遞目的。

1-2. 研究目的

視覺傳達設計的目的是在於利用視覺元素來向觀者傳達訊息，良好的視覺傳達模式應該是可以被設計的，設計者可以透過構圖上的視覺流程設計，掌握觀者的想像空間及認知模式，進而創造出良好的觀看情境，而視覺傳達設計也是人跟人之間透過視覺元素來溝通的一種方式，因此視覺傳達設計可以解釋成設計者透過視覺的表現形式，進行訊息傳播的行為，這是一種設計者、作品及觀者之間的一種三角互動關係。

當我們人類的眼睛在進行「知覺歷程」時，對於眼前的事物或是比較特殊的目標物，都會產生好奇和想要一探究竟的心理，可是由於目標物的大小、形態、色彩、材質和視角的不同而會影響觀者的認知以及感受，或者是說，目標物為一運動中的物體，其運動的方向和位置、運動所耗的時間和速率快慢所造成的殘像、該目標物與所在地之間的色彩組合……等因素，都會影響眼睛對「看」到的目標物所感受的明顯或清楚的程度，進而造成認知上的偏差。因此，將相同的原理應用在視覺傳達設計裡，當我們在進行視覺版面的構圖時，設計者可以利用版面上的元素來滿足他們希望誘導觀者視線的效果，建構所謂的視覺動勢，這種利用視覺元素在畫面上

的配置及呈現對於觀者心理所產生的動勢效果進而在達到視覺誘導，筆者認為就一個成功的視覺傳達設計的版面設計來說，其重要性是不容小觀的。

因此，本創作研究的主要目的即在於透過對相關文獻的蒐集及分析探討，整理出一套可供設計者應用的基本原理原則，期望設計者能將此方法運用在設計的傳達目的之中，善用構圖中有效的視覺誘導，使觀者在大量的視覺訊息裡能選擇並集中注意力在設計者欲傳達的目標訊息上。

1-3. 研究範圍與限制

現代的視覺傳達設計領域涵蓋範圍甚大，舉凡平面印刷、包裝展示、插畫、網路上的電子網頁介面、角色動畫，到可立體呈現的視覺識別設計、環境視覺設計等，都可以算是在現代視覺傳達設計的範圍裡。為避免視覺傳達設計範圍過大導致訊息煩雜，本創作研究的範圍以平面靜態的視覺傳達領域為主，如海報、平面廣告及產品包裝等平面印刷品，其他可立體展示之視覺傳達設計或者動態的互動式電子網頁則不在本創作研究之探討範圍內。

在探討造形三要素時，因顏色與材質涵蓋範圍甚廣，筆者囿於時間與能力所限，故在研究造形時將範圍限定於形態此一元素，直接探討純粹的形態對於視覺誘導之影響。

個人創作表現部份，筆者選擇以隸屬在平面的視覺傳達設計範疇裡的月曆設計來做為表現的媒材。選定月曆設計作為表現的媒材是因為筆者認為生活裡從來沒有停止流動過的就是時間，而月曆恰好是被用來記錄不停流動的時間的工具之一。故筆者欲藉著月曆記錄不停在動的時間的特性來呈現視覺上的動勢，並利用前面所述之版面中的設計元素及配置方式結合視覺心理學的原理，善用本創作研究的探討重點來達到研究目的，也就是在版面中去設計觀者的視覺流程，從而營造出一個良好的觀看模式。

而在月曆設計分析一章裡，因為本創作研究僅在探討版面中的視覺誘導，對於月曆的類別、製作方式、呈現形態、裝訂方式等皆不進行相關的研究，以探討能影響版面中視覺動勢及誘導的因素為主，藉由透過對視覺

誘導用於月曆設計之案例進行分析，歸納整理出應用的原則並容入本身的創作之中。

1-4. 研究方法

本創作研究以文獻探討與實驗創作為主，全篇內容大致分為：相關學理研究以及研究設計應用兩大部份。相關學理之研究方法是根據研究動機與研究目的，透過對相關資料的分析、歸納及綜合評估後先擬定切合本創作研究之大綱及架構，爾後再根據每一章節分別進行文獻探討及歸納，並給予小結以豐富本創作研究之內涵，章節之內容包含有：視覺誘導相關原理探討以及造形、版面配置和視覺心理學原則對其產生之影響，最後並針對本創作研究欲發展設計應用的月曆設計來進行分析探討，作為往後發展的基礎與依據。而在設計應用這個部份，則是根據筆者在相關學理研究探討所得之心得，整合運用於本創作研究的月曆設計之中，期望能印證本文之研究目的並提出具體成果。

1-5. 研究架構

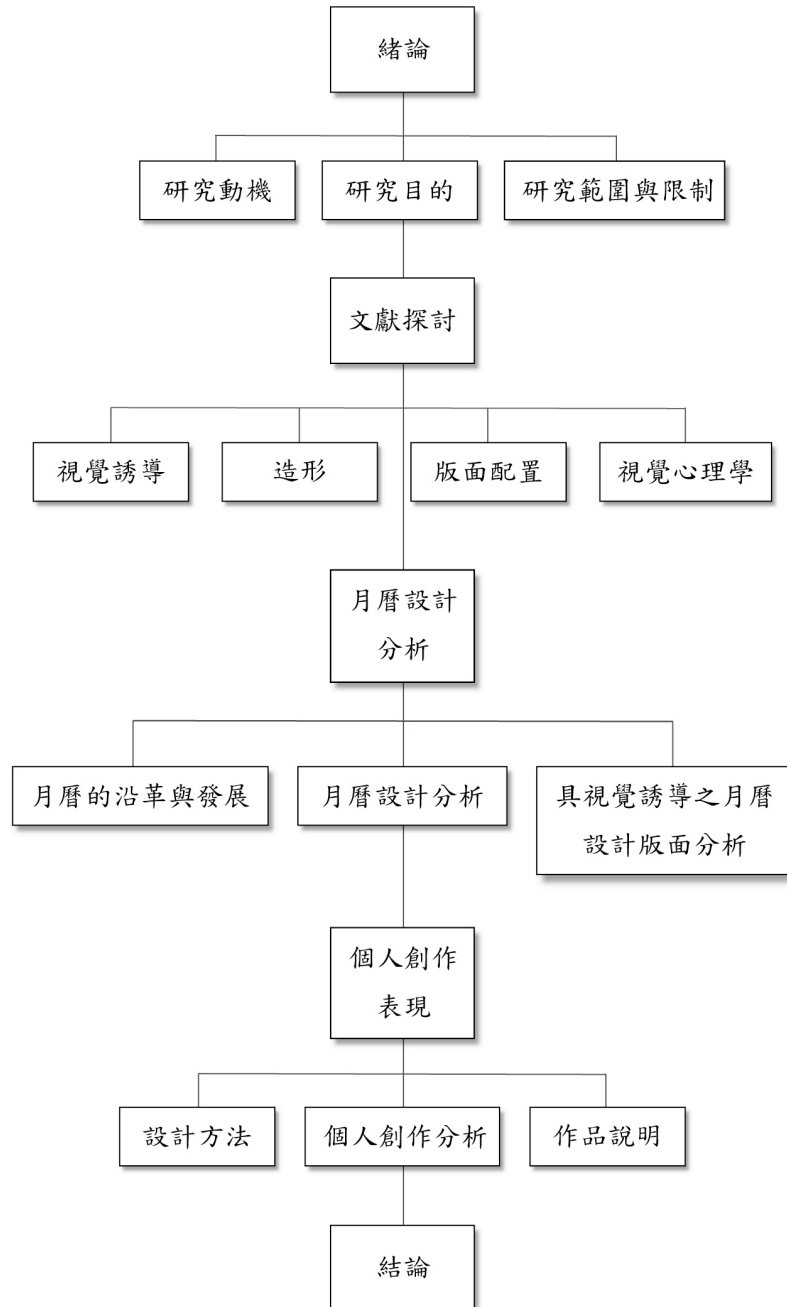


圖1-1 研究架構