

基本設計課程研究

林崇宏*

摘 要

「基本設計」是設計教育的基礎，內容包含許多項目，諸如「造形」、「美學」、「平面構成」、「色彩理論」、「立體構成」、「繪圖技巧」、「創意思考」等等。這些基本課程的訓練有助於修習藝術與設計的學生養成熟練的表現技巧，並且建立正確的美學理念，更重要的是訓練學生有獨立思考的能力，作好紮實的基礎底子，在爾後的設計創作中，能有更好的作品水準。

基本設計課程，顧名思義是在教導設計之基礎觀念，其內容可分為三大方向—基本理念、表現技巧與思考創意，此三大學習方向各有其範圍如下：

(一) 基本理念：藝術概論、美學原理、造形原理、視覺原理、色彩學、設計概論、造形心理、設計史。

(二) 表現技巧：平面圖形構成、立體造形構成、材料、色彩應用、表達技巧、模型製作。

(三) 思考創意：美學思想、創意論、空間學、思考論、心理學、哲學與哲理。

基本設計在教學原則上是以活用多元化教材的教學模式，引導出有興趣的探索、自由無拘束的思考之學習模式。如何幫助學生解決問題並訓練學生也能解決問題，正是基本設計教學的主要宗旨。

關鍵字：基本設計、思考模式、造形、創造力。

前 言

基本設計課程是一種創意構思的啟發訓練教學，故其課程首重學習設計之基礎觀念。主要目的在培養初學者之美學概念。課程中所探討的內容包括有「平面造形」、「立體構成」、「材料」、「基本繪圖」、「色彩學」、「造形原理」、「美學」、「視覺原理」與「構成技法」（註1）。國內各學校有關藝術設計的科系都將「基本設計」列為必修科目，可見其重要性，初學者如對這基本技巧與原理有了相當清楚的概念，則有助於設計構想的提昇。

研究動機

最早的基礎教育，由建築師華德·葛羅佩斯（Walter Gropius）於1919年在德國威瑪（Weimar）創辦的包浩斯設計學校（Bauhaus）所實施紮實且有系統的基礎教育制度，對於後世的設計教育貢獻功不可沒。包浩斯設計教育的教學理念為凡事從頭學起，透過基礎課程教學和工廠實習方式達成理論與實務並用的目標，學生都能正確的使用適當的材料，並應用在金工、雕刻、陶藝、紡織和建築設計上。包浩斯設計學院的教育乃理論與實習並重，尤重手腦並用及思考性的啓發，忌諱非個性或非創造性的臨摹；希望以「心」、「物」二合為一的方式，使創造者能把自己的情感和思想完全融入創造者的作品中，並且毫無拘束的自由表現其理念（註2）。以目前國內一般學校之設計科系的基本設計（包含高中、職、專科、技術學院、大學）課程名稱雖各不同，分別有「基本設計」、「設計基礎」、「造形原理」、「造形設計」與「造形基礎」等，但其內容都大同小異。按教育部規定，凡修習設計領域的一年級學生，都必須經過基礎課程的訓練。基礎設計課程所牽涉的基本原理相當的多，每位教師的背景來源又不同，分別有美術、工藝、雕塑、商業設計、工業設計、室內設計或建築等各種領域；故教學題材常以其專長背景作為教學依據。為建立一完善的基本設計教育體系，有一共通適用於設計科系使用的基本設計課程，使學生有紮實的基礎底子，則離基礎教育目標不遠了。

為了避免毫無方向的基礎教學，基本設計課程必須有一套由淺入深系統化教學指引，作為指導生的依據。設計或藝術的發展都有其理論之根據，除了需徹底的瞭解其理論之外，另外對於設計歷史的變遷之認識、思想的啓發，觀念的培養也相當重要。談到基本設計課程，嚴謹的說，並無一特定的標準規範課程，這與各學校的設計科系的校風，教學方向以及科系的不同有相當大的關聯；如果在方向決定後，則課程標準就可依學校所訂定的方向確認。以美國各大學的工業設計科系為例，百分之九十五以上的學校，都朝藝術或設計系統發展，只有少部份朝工程系統發展。而以國內各大學技術學院各大學工業設計科系所發展的方向大約分為下列幾種：（按各校大學部所開課程）

- （一）工程系統：成功大學、台北工業技術學院、大同工學院等。
- （二）藝術系統：台灣藝術學院、銘傳管理學院、實踐設計管理學院。
- （三）設計系統：雲林技術學院、東海大學、大葉工學院、明志工專、亞東工專、聯合工專等。

研究目標

基礎設計教學主要在訓練學生具有造形構成之基本素養外，並啓發其創造性思考，以奠定爾後設計之能力。而本研究目標主要是把基本設計的教學與學習模式以系統化的訂定一套教學標準，藉由此訓練學生具有獨立思考能力及設計的創造能力。所以在基礎的設計概念、感覺及表現技法三方面都須同時加強。因此，基本設計教育目標乃是在執行一種以創意活動爲主的表達方法。

基本設計課程的內容通常包括形態、色彩、材料、質感、構成及空間六種主要內容，所以，基本設計教學的目標，便是指將以上的內容加以有系統的歸納與整理並實施教學，使學生皆具創意能力；換句話說，基本設計教育也是一種創意的教育，在基本設計教學宗旨中最爲重要。

本研究目標及宗旨乃在更深入的探討基本設計教育體制，期能達到以下三點：

- (一) 建立基本設計學習模式與教學模式，讓學習與教導互動關係能結合，增進基本設計教學的效果。
- (二) 使基本設計教學能真正引導學生的學習興趣。
- (三) 建立完善的教學課程方針，將理論與實務整合，最後能達到學習效果。

研究內容

基本設計教學深課程之規劃，不只是課程本身的問題而已，對於老師和學生之間雙向的溝通亦相當的重要。設計課並非一般的文史演講課大班方式教學，而是以小班制（10~15人）教學方式，指導老師必須了解每一位學生的性向與學習狀況。對一種「創意思考」的啓發教育而言，必須循循善誘，引領學生一步一步的走向正確的思考方向，避免讓學生的作品成爲毫無目標或主觀性太強的創作。

本研究內容有三個步驟，分別爲設計課程架構分析、現有基本設計課程的內容探討及基本設計課程教學方法研究，詳述如下：

- (一) 基本設計教育課程架構分析：以“包浩斯基基礎教育課程”爲例，探討由基礎教育理論教學之實施至實務技術教學的訓練，其教學方法是否符合現代設計教學的需要，或適應於各個設計領域。
- (二) 現有基本設計課程內容探討：就國內教育部所訂定之課程內容爲例，探討其優點與缺點之處是否須要保留或修改。
- (三) 基本設計課程教學方法研究：將設計課的大班教學、個別討論，共同講評等教學方法訂一標準化的系統，作爲基本設計教學上的參考。

基本設計課程架構分析

一、包浩斯的設計教育

包浩斯的設計教育過程分為三階段(表一)(註3)，初期為六個月，稱為基礎教育；中期為時三年，稱為發展教育，第三期為工廠實習教育或專業訓練，期限不定。第一階段的基礎教育在實施基本形態和構成觀念之教學；第二階段則重在美感與形態的探討、材料與構造的表現方法。第三階段則著重工廠的實習技術。包浩斯設計教育的教學理念為凡事從頭學起，設計必須由最基本的單元著手。以伊登(J.Itten)教授帶頭領導的基本課程主要在引導學生的創作能力，使學生能夠真正培養自己的思想，按自己的觀念、意識從事創作，並透過基礎課程的基本概念教學和工廠實習方式表現出學生的構想創作。

表一 包浩斯設計教育之課程架構

階段	教育過程	教育架構	期限
第一階段	基礎教育	實施基本形態訓練和自然材料的體驗與構成練習。	六個月
第二階段	形態教育	自然研究—— ——觀察階段 材料分析—— 材料與工具教育—— ——創作表現階段 構造與表現教育—— 空間原理與色彩原理和造形原理—構成法	三年
第三階段	工廠實習， 技術指導教育：	石工在彫刻工廠 木工在木工工廠 金工在金屬工廠 陶器在陶土工廠 玻璃在嵌瓷工廠 色彩在壁畫工廠 紡織在紡織工廠	期限不定

二、國內外設計教育課程探討

以國內教育部所制定的設計課程大綱(表二)為範例，主要核心課程在於第二階段的進階教育；第三階是屬於精修教育，在研究更深入的設計方法與應用問題。

而第一階段的基礎教育為養成階段，分析其內容，大致包括：（1）基礎觀點的培養（2）美感的知覺訓練（3）觀察力（4）思考（5）繪圖基本技巧（6）製作技巧。與包浩斯設計教育中的基礎設計課程主旨之（1）引導學生創作能力（2）培養自主的思想觀念（3）工廠實習製作技巧，相較之下，大同小異。不同之處在於進階課程中，包浩斯學院著重於製作模型技巧的應用，而現今設計教育中的進階設計課程除了加上設計方法外，另在電腦輔助設計上應用的非常廣泛。

電腦輔助繪圖與設計已是今日設計領域發展趨勢，因為它的方便，可修改、儲存檔案，快速列印，畫質幾乎逼真，因為社會的需求，所以各學校對於電腦輔助教學與繪圖設計軟體的投入，不遺餘力，為了是要加強學生熟用電腦當作一種設計工具，以呼應社會企業界的需求。

表二 國內設計教育基本架構（參照教育部制定設計專業課程）

階段	教育過程	教育架構	期限
第一階段	基礎教育	基礎觀念培養與美學概念 創意思考訓練 工廠技術與工具設備的使用 徒手繪圖表現技巧訓練 設計概論的認識 材料的認識 設計素描	一年
第二階段	進階教育	造形構成應用於設計 精緻描繪表達 電腦繪圖表達 電腦繪圖應用於設計 色彩、構成與設計創作 機構原理 人因工程 製造原理	一年 一年半
第三階段	高階教育	企劃與管理的認知 設計思考模式的創作 設計方法 企業體系的認識 高階電腦應用設計 專題設計 高階產品(商品)設計	一年 一年半

分析包浩斯設計教育方向，事實上大多在實施基礎設計的訓練，由最初的「造形」認識，材料與空間構成方法至最終階段的技術實作，都是在體驗基礎的概念養成。由此可見，包浩斯學院的設計育對基礎的重視。將之比較國內的整體設計教育架構（表二），其基礎階段只在最初的養成教育時期，為時一年，而在進階與進階時期，都重視以實務及應用為主的教學，以便學生畢業後能學以致用，此種只重需求不重根本理念的教學，對學生的自我體驗與創作力有很大的影響。尤以目前各校對於電腦輔助教學更重視，開始慢慢發展以使用電腦繪圖軟體作為輔助構想設計，此種教學方法也漸為一些基本設計的老師所接受，但也有些老師仍是排斥，但不論正反兩面意見為何，對於電腦輔助基本設計的教學卻有相當大的衝擊。

基本設計課程內容探討

教育部所制定之基本設計課程主要包括兩大項目，分別為平面設計構成及立體設計構成。修習期間為一學年計 4 學分，上下學期各 2 學分，每週授課 4 小時。原則上大多數教師之教學進度安排為上學期教授平面設計，下學期教授立體設計。於平面造形設計所涉及到的基礎常識包括設計概論、造形文法、工具使用及表現技巧等四個項目；而在立體設計方面，則以形態、空間、材料（質感）、構造及機能五個項目為主（表三）。

表三 基礎設計之課程架構

（取自教育部制定五年制專科學校工業設計科基本設計之平面基礎與立體基礎課程）

單 元	教 材 綱 要	備 註
一、緒論	1.設計的意義 2.平面基礎的起點——抽象 3.用具準備	平面設計
二、點線面的構成，美的形式原理	1.點的意義 2.點的大小 3.距離 4.點的構成	

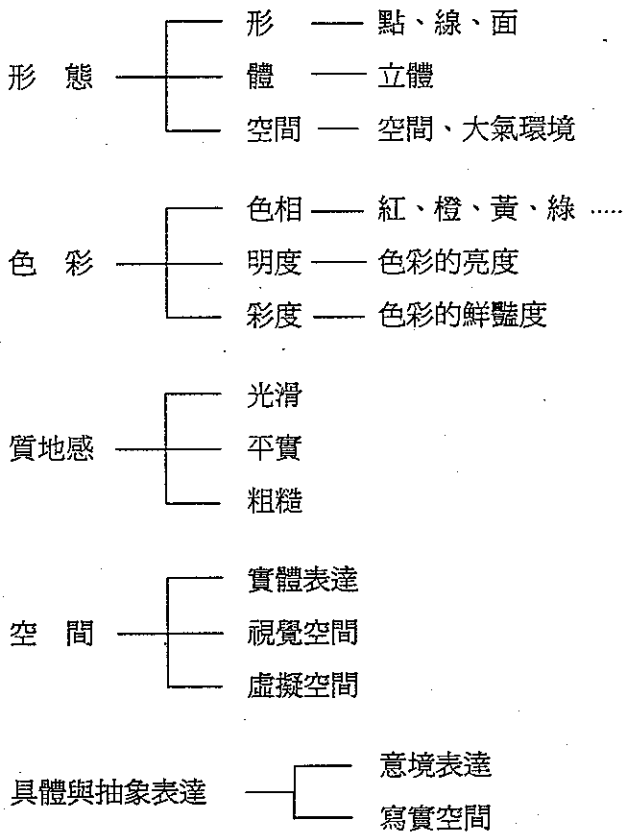
三、直線	<ol style="list-style-type: none"> 1. 粗細 2. 方向 3. 線的構成 	
四、曲線	<ol style="list-style-type: none"> 1. 幾何曲線 2. 自由曲線 	
五、形	<ol style="list-style-type: none"> 1. 形的構成及心理感覺 2. 直線形 3. 曲線形 4. 偶然造形 5. 圖與地 	
六、明暗	<ol style="list-style-type: none"> 1. 光與視覺的關係 2. 明暗與立體感 3. 明暗的構成：(1)反應(2)調子(3)調和 	
七、大小	<ol style="list-style-type: none"> 1. 大小對比 2. 大小的漸多 3. 比例 	
八、質感	<ol style="list-style-type: none"> 1. 質感與心理 2. 質感與造形 3. 轉寫法 4. 黏貼法 5. 質感構造 	
九、調和	<ol style="list-style-type: none"> 1. 形的調和 2. 色彩的調和 3. 材質的調和 4. 反覆調和與破調 	
十、漸移	<ol style="list-style-type: none"> 1. 形的漸移 2. 色彩的漸移 	

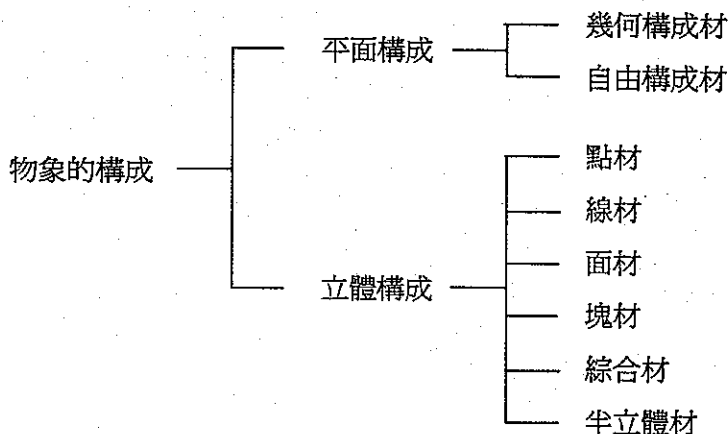
<p>十一、造形的基本理念</p>	<p>1.工業造形與藝術造形的關係 2.造形藝術的起源 3.工業設計造形的概念 4.結構的觀念 作業練習(1)含檢討 (附作業指導：以簡單素材，結構成三度空間及對材料、形式與張力、壓力的關係。)</p> <p>1.構成的練習 • 構成主義的美學觀 • 構成與功能 作業練習(2)與檢討 • 構成與材料 作業練習(3)與檢討 • 構成與空間 作業練習(4)與檢討 • 構成綜合應用 作業練習(5)與檢討</p> <p>2.單元的練習 • 模數的概念介紹(Modular Number) • 模數的概念介紹 • 單元構成立體造形 作業練習(6)</p> <p>1.平衡點與動態造形 (Mobile) 介紹 2.平衡、轉動、連貫的造形練習 作業練習(7) 3.傳動系統的造形練習 作業練習(8)</p> <p>1.造形中的材質練習 作業練習(9) 2.造形中的顏色 作業練習(10) 3.造形中的功能 作業練習(11)</p> <p>1.純粹造形與產品設計的關係 2.產品中的造形語意 3.造形與生產性 4.造形、功能、生產性綜合應用 作業練習(12)</p>	<p>立體設計</p>
-------------------	--	-------------

在設計教學過程中，指導老師對創意的活動、獨立思想能力及美感等三種訓練，必須同步的進行。學生應被教導在每一種課題中，由不同角度加以考慮，使其在不受時間、空間的限制且能在任何規定的條件之下，發現最適合該設計構想的最

佳表達方式（註4），也就是尋求解決問題的各種方法。因此，關於基本設計課程所要探討的內容，可歸納以下幾點（註5）並說明之：（1）形態(Form)，（2）色彩(Color)，（3）質地的感覺(Texture)、（4）空間的要素(Space)：方向空間、視覺空間，（5）具象或抽象表達，（6）物象的構成。此六大主題含概了對造形、美感、空間的訓練，並且對於造形的各種表現方式有更深入的探討，基本設計研究內容大部份仍在探討以造形為主的課題，並且以各種表現條件，如色彩、質感、空間、形式、構成（組織）等切入造形深入探討。

表四 基本設計課程探討內容





在整個基本設計課程中，教學模式先以平面圖形點、線、面的設計元素及立體構成線材、面材、塊材表面具象與抽象的形態，訓練學生的構成美感；再加上色彩的變化，訓練學生的創意，而質感則是感覺的反應訓練，空間則是在處理造形的組織能力。以整体的基本設計課程所探討的內容而言，最終都是在訓練尋求解決問題的能力（包括解決問題的方法與技巧）。

由以上課程架構而言，已包含了基本設計教學的主要目標，但是應用於教學上，在課題的設計可以作相當大的彈性，例如，在質地感上的教學，可採納訓練以收集各種不同材質之方式、或可訓練學生創作不同材質或作品等方式。教學上務必以教學目標為標竿，訓練學生可以不同的方式或想法解決老師所訂的課題。

基本設計課程教學方法研究

在國內一般的設計教學環境中，大部份每班的人數為40~50位，基本設計課程時也都至少由兩位以上的指導老師分組授課，每組中數約有15~20位學生。前面提到創造力的培養及獨立思考是基本設計課程的首要目標，因此，在基本設計教學的方法過程中須分為五大階段進行，分別為基本理念培養、造形思考訓練、製作技巧、作品發表及作品講評，此五大階段又都互相關連。如以學習模式，可分為三種階段：1.基本設計理念。2.創造思考的啟發。3.作品發表三單元。

對於教學方法，需依每一位老師的專長背景去執行，但首先要清礎的是何謂基本設計教育的意義和價值，再了解基本設計課程的內容，而後依照自己所擬定的教

學計劃與進度，配合學生的學習能力進行教學。按一般學校教學方法大致上可分為：講述教學法、精熟教學法、啓發教學法、協同教學法與設計教學法五種（註6），如以基本設計課程性質而言，較適合的有講述教學法、啓發教學法及設計教學法三種（表五）。

表五 基本設計課程教學內容與方法

過程	人數	教學內容	教學方法
第一單元	大班教學	基本設計理念	講述教學法
第二單元	個別教學	造形思考的創造力啓發	啓發教學法
第三單元	共同討論	作品發表	設計教學法

一、第一單元：基本設計理念

講述法是最早被教師所採用的教學方法之一，一般對於基本理念的傳授最適用此教學法，在西方中世紀時，歐洲各國大學的教學方法中就已有講述法了。早期因限於造紙和印刷的不發達，書籍製作困難，老師在講學時，並無其他輔助教材。但在今日，老師已可大量使用輔助教材，再配合口述，即可達到事半功倍效果，老師可使用的輔助教材如下：

1. 教學用幻燈機
2. 教學用投影機
3. 錄音機
4. 多媒體（影片、音效、電腦動畫等）

按胡佛（Hoover）建議講述教學法之步驟如下：（註7）

第一階段：提示綱要

利用五至十分鐘時間，將課程單元主要架構或是基本概念，以綱要方式呈現給學生（註8），使學生在往後的學習階段中能抓到重點。

第二階段：詳述內容

就所列的課程綱要，詳述其中的內容，並舉例引證結果，使學生了解綱要中每一項課題的來龍去脈，真正了解其內涵。

第三階段：綜述要點並結論

將本單元課題要點或結論再次提醒學生，使學生加深印象，以便將具體內容再重新整理，歸納結論（包括建議）。

二、第二單元：造形思考的創造力啓發

啓發教學法是一種師生互動的教學方法，在基本設計教學中，適合單獨與學生進行構想發展的階段，因為此法包含問題的提出、問題的分析與問題的解決並應用設計方法要領，可促進學生的自動自發的學習精神，進行此法之時間視學生的學習及進度狀況而定。

啓發教學法可分為問題教學、分析教學及創造思考教學三種（註9），綜合此三種教學可得：

（一）在問題教學方面：指導學生解決問題、增進知識、啓發思想。

- | | |
|-----------|------------|
| 1. 提出問題 | 2. 分析問題 |
| 3. 尋求解決途徑 | 4. 解決問題並應用 |

（二）在分析教學方面：指導學生將資料重新組合，探求未知的領域與知識的運用

- | | |
|----------|-------------|
| 1. 提出問題 | 2. 歸納通則 |
| 3. 驗證與應用 | 4. 價值的澄清與建立 |

（三）在創造思考教學方面：利用創造思考的策略，配合課程內容，引導學生構想，目的在啓發學生創意的動機。

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. 安排問題情境 | 2. 提供思考機會 |
| 3. 尋求解決問題方法 | 4. 評鑑與應用 |

綜合歸納以上論點，啓發式教學法非常適用於個別教學，其中再細分問題教學、分析教學及創造思考教學三種教學法，實已包含了問題的解決與創意的產生了。

三、第三單元：作品發表

作品發表與講評，較適合以講述教學法配合設計教學法混合使用，設計教學法是一種解決問題、培養創造能力的教學法，是由美國哥倫比亞大學教授李查（L.R.Richards）最早引用，其教學步驟主要在於決定學習目標與評鑑結果。而設計作品之目標即是在確定學習目標成果及評鑑與建議。指導老師必須對每一個作品了解透徹，在進行作品發表前，先概略的描述作品的特點，藉此先讓學生有模擬的

構想來源，學生吸收老師講評的重點，再加上自己的觀點，依此演練對其他學生作品的看法與結論。

第一階段：教師講述問題、綱要、重點與結論。

第二階段：引導學生發現問題。

第三階段：抓取合適的通則並歸納。

第四階段：對歸納法結果之價值上的總結。

結論與建議

由以上論述，基礎設計教學之執行必須謹慎，瞭解教學意義和教學目標則為首要任務，然後再確認教學計劃與內容，經過科系裡各位老師的審慎分析與探討，由基本設計指導老師訂定具體的教學進度。最終原則，基本設計教學是以理論為根基，再施以實務的技術教學。教學程序原則與課程內容如下：

（一）理論教學程序：

1. 理論與基礎概念的講述。
2. 相關作品的幻燈片欣賞或實物模型觀摩。
3. 課題的意義、目標與相關社會文化的輔助知識。
4. 設計構想的啟發講述。
5. 設計構想範例——投影片講述。

（二）實作單元程序：

1. 材料特性的講述。
2. 課題實作單元的內容與過程示範或講述。
3. 製圖工具、工廠設備之操作與使用方法示範。
4. 草評之個別指導。
5. 完成作品之共同討論。

（三）理論課程內容列舉如下：

基		—美學概論—探討美的意義、事物、真理。
礎		—哲學思想—探討邏輯思考，唯物與唯心論，東西方哲學文化。
造		—造形原理—探討造形意義，形式原理，造形法則（文法）。
形		—造形心理—探討人類心理、東西方文化、人類與自然環境。
課		—設計概論—探討設計之本質、設計領域、人與設計之關係。
程		—設計史—探討設計歷史、造形由來、社會文化變遷。

（四）實作教學課程內容列舉如下：

		—材 料 學—了解材料的特性、種類與加工法。
基		—製作技巧—了解最適當的材料加工程序。
礎		
造		
形		—工具操作—了解工廠設備、工具的正确操作方法、
實		製圖工具的使用。
作		
單		—作品探討—訓練發表作品與講評的技巧。
元		
		—構圖方法—學習各種特殊的構圖種類。

基本設計之訓練是否有成效，課程單元的設計相當重要，以個人教學的經驗，在設計基礎課程的實作中，學生所缺少的是造形基本理論觀念的建立；一種學生是盲目的完全以自我為中心的創作自己所喜歡的作品，另一種學生卻無自己的見解，而完全聽從指導老師的修正去創作。在前面已提到基本設計教學的目標乃是培養學生的創作能力，但需附加在一種條件之下，就是學生本身需充實自己的內在條件，也就是所謂的正確的基本概念。

設計基礎的教育訓練相當重要，其中包括了基礎課程之理論教學和實務創作的教學。以國內專科以上院校之設計科系而言，基本設計教學課程尚無一定的模式，

對於基本設計教學的內容研究仍是少數；如果只憑教育部所制定之課程大綱，尚不足以貫穿整個基礎教育之理念，需再對細部的教學內涵諸如教具、教學方法、課程計畫與教學進度，加以深入探討，擬定一個有系統的教學課程單元，培養出思考型及有創意力的學生。

在此將基本設計教學時所遇到的問題及對於教材與教學方法的見解，與設計學術界各位專家分享，期盼能得到回應，一起對基本設計教育之目標共同努力。

註 釋

註1：國內一般設計科系的基本設計課程架構，大部份含蓋此範圍，目的是使學生在基礎訓練中有多元化的技巧與思考方向的培養，使以後在創作上能有好的發揮。

註2：林書堯，1971，《視覺藝術》，台北，國立台灣藝術專科學校，；頁141。

註3：林書堯，1971，《視覺藝術》，台北，國立台灣藝術專科學校，；頁139～142。

註4：林品章，1970，《基礎造形教育》，台北，藝術圖書公；頁20。

註5：林書堯，1971，《視覺藝術》，台北，國立台灣藝術專科學校，；頁140。

註6：黃光雄，1995，《教學原理》，台北，師大書苑，頁117。

註7：黃光雄，1995，《教學原理》，台北，師大書苑，頁121。

註8：黃光雄，1995，《教學原理》，台北，師大書苑，頁122。

註9：黃光雄，1995，《教學原理》，台北，師大書苑，頁136～142。

參考文獻

1. 王無邪，1987，《基本造形學》台北，維新書局。
2. 王無邪，1994，
 - a.《平面設計原理》台北，雄獅圖書公司。
 - b.《立體設計原理》台北，雄獅圖書公司。
3. 田曼詩，1993，《美學》台北，三民書局。
4. 丘永福，1990，《造形原理》台北，藝風堂出版社。
5. 丘永福，1994，《設計基礎》台北，藝風堂出版社。
6. 呂清夫，1984，《造形原理》台北，雄獅圖公司。

7. 李薦宏，1994，〈應用色彩學〉台北，藝風堂出版社。
8. 李銘龍，1994，〈應用色彩學〉台北，藝風堂出版社。
9. 李玉龍，1986，〈近代設計史〉台北，六合出版社。
10. 林品章，1986，〈基本設計〉台北，藝術家出版社。
11. 林品章，1986，〈商業設計〉台北，藝術家出版社。
12. 林品章，1990
 - a. 〈基礎造形教育〉台北，藝術家出版社。
 - b. 〈平面設計基礎〉台北，星狐出版社。
13. 林書堯，1971，〈視覺藝術〉台北，國立台灣藝術專科學校。
14. 林書堯，1987，〈基本造形學〉台北，維新書局。
15. 林崇宏，1995，〈造形基礎〉台北，藝風堂出版社。
16. 楊清田，1993，〈反轉錯視原理與圖形設計研究〉，台北，藝風堂出版社。
17. 歐秀明，1994，〈應用色彩學〉台北，雄獅圖書公司。
18. 黃光雄，1995，〈教學原理〉台北，師大書苑。
19. Wong, Wucius, 1986, <Principles of Color Design>, Van Nostrand Reinhold, New York. USA.
20. Wong, Wucius, <Principles of Two-Dimensional Form>, Van Nostrand Reinhold. New York, USA .
21. Neuman, Eckhard, 1992, <Bauhaus and Bauhaus People>, Van Nostrand Reinhold, New York, USA.
22. Rowland, Anna, 1990, <Bauhaus Source Book>, Van Nostrand Reinhold, New York, USA.
23. Bloomer, Carolyn M., <Principles of Visual Perception>, Design press. New York, USA.
24. Arnheim, Rudolf, 1954, <Art and Visual Perception>, University of California Press, USA.
25. Sausmarez, Maurice de, 1964, <Basic design, the Dynamics of Visusl form> Reinhold Publishing Corp. New York.
26. Roukes, Nicholas, <Design Synectics>, Davis Publications. Inc. Massachusetes USA.
27. Ballinger, Louise Bowen and Vroman, Thomas F. <Deign Sources and Resources>, Reihold Publishing Corp. New York, USA.

28. Nagy, Laszlo Moholy, 1947, <Abstract of in Artist>, George Wittenbom New York, USA.
29. Sneum, Gunnar, 1956, <Teaching Design and Form>, Reinhold PUBLISHING corp, New York USA.
30. Critahlow, Keith, 1987, <Order in Space>, Thames & Hudson, New York USA.
31. Grillo, Paul Jacques, 1960, <Form Function & Design>, Dover Publication New York USA.
32. Suann, Alan, 1987, <Basic Design & Layout>, Phaidon Press LTD. USA.
33. Tadashi, Yokoyama, 1989, <The Base of 3D Book>, Pikuyo-Sha Publishing Inc. Japan.
34. Itten, Johannes, 1987, <Design & Form>, Thames & Hudson New York, USA.
35. 大智浩著，王秀雄譯，1968《美術設計的基礎》台北，大陸書局。
36. Kandinsky, Wassily, 著，吳瑪琍譯，1985
 - a. 《點線面》，台北，藝術出版社。
 - b. 《藝術的精神性》，台北，藝術出版社。
 - c. 《藝術與藝術家論》，台北，藝術出版社。
37. Nicholas Roukes著，呂靜修譯，1995，《設計的表現形式》，
38. N.F.M. Roozenburg, J. Eekels著，張建成譯，1995，《產品設計—設計基礎和方法論》，台北，六合書局。

A Study on Basic Design Education

Chung-Hung Lin*

ABSTRACT

"Basic Design" is the basis of design education. It contains many subjects such as form, aesthetics, graphic design, color theory, 3D composition, drafting skill, and creative thinking, etc. The training of these basic curriculum will help students of art and design to have proficient representation skills, and to establish proper aesthetic concepts. Furthermore, it reinforces students' ability of independent thinking with an view to produce high level of design work in the future. The aim of basic education, therefore, is to cultivate students' fundamental concept of aesthetics. The design senses can only be embodied if designers are well-equipped with aesthetic concepts.

Terminologically speaking, the basic course is aimed at the cultivation of correct fundamental concept of design and should cover the following three domains:

- (1) Basic concept of design: Introduction to Arts, Theory of Aesthetics, Theory of Form, Principles of Visual Perception, Color Theory, and Fundamental Design.
- (2) Representation skills: Graphic Design, 3D Composition, Design Material, Application of Color Theory, and Drawing Skills.
- (3) Creative thinking: Aesthetics, Creativity Engineering, Space Design, Psychology, and Philosophy.

Key Words: basic design, thinking pattern, form, creative thinking