

第二級示例及評語

作品集 一

研究工作簿

考生使用若干素材，透過選擇、組織及應用素材來發展主題或意念，偶爾投入素材以產生令人滿意的意念。

考生了解藝術作品有限的情境資料或其形式要素，雖能表達個人觀點，但未能提供支持理據，同時亦應用有限度的情境或形式知識於藝術品。

考生展示有限度媒介、技巧的實驗和表達形式的探索。

考生偶爾從某些角度反思其作品集，在學習進程中展示相當的進步。

藝術品／評賞研究

考生展示一般水平的媒介、技巧及技法。作品展示有限度的與主題有關的視覺元素或組織原理的使用或分析。作品顯示與主題相關若干個人、美學或文化情境的知識。創意及想像力方面，表達具支持性的個人觀點。作品只能以完整的表現方式傳達主題或信息。三件作品展示若干改進。

作品集 二

研究工作簿

考生使用若干素材，透過選擇、組織及應用素材來發展主題或意念，偶爾投入素材以產生令人滿意的意念。

對藝術品的詮釋，只呈現單一的有關藝術作品零碎的事實。

考生展示若干媒介、技巧的實驗和表達形式的探索。

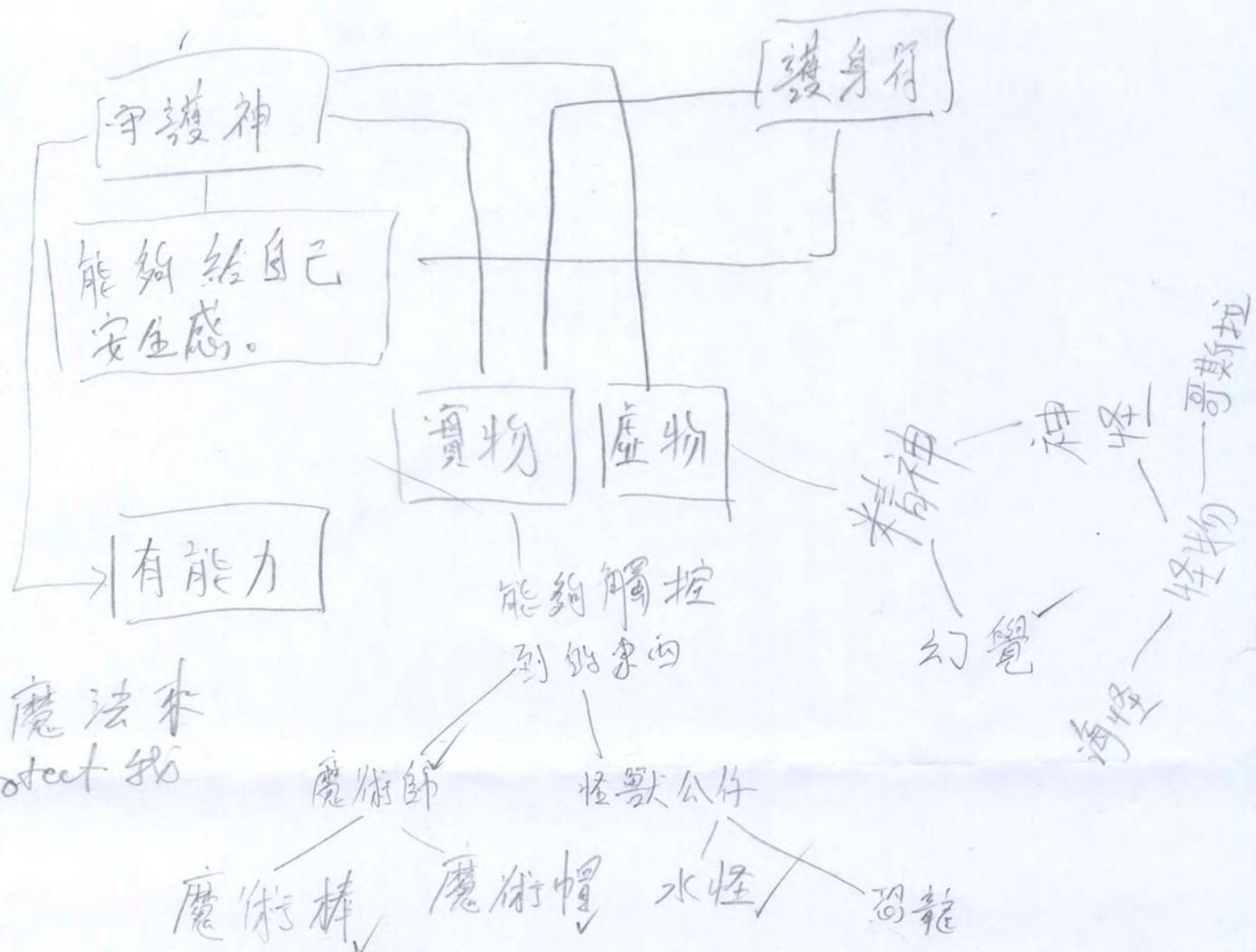
考生對其作品集作出甚少的反思，在學習進程中展示有限度的進步。

藝術品／評賞研究

考生展示有限度的媒介、技巧及技法，同時展示恰當的與主題有關的視覺元素及組織原理的使用或分析。作品顯示與主題相關若干個人、美學或文化情境的知識。作品展示平凡的意念，亦能以完整的表現方式清晰地傳達主題。三件作品展示有限度改進。

來源：
 人總是會有自己害怕的東西。但是市面上的「守護神」又不適合。因此，我要
 為自己創作一個「守護神」以及一道「護身符」。

腦圖



用魔法來 protect 我

草圖



設計草圖



-這個設計圖是以外星人為主。因為我認為自己的守護神，可能是外星人，但是因為覺得自己畫得不是太好，所以放棄了這個選擇。



-這個設計的圖是以怪獸為主題。因為在我們的世界里面，有很多怪獸存在我們身邊。這個是日本的意念。但是我都是選擇放棄這個設計。因為我覺得它實在太兒戲。



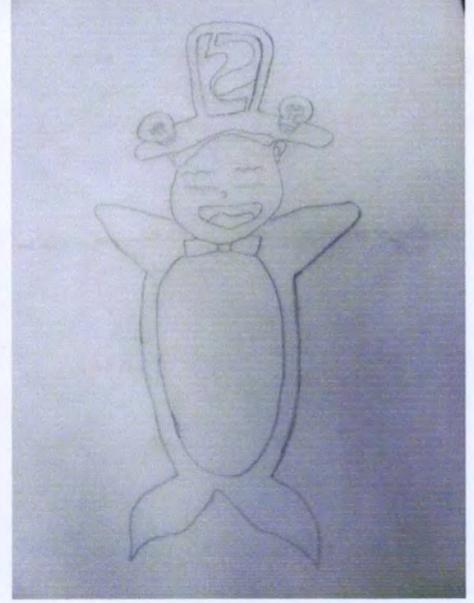
-這個的設計是以音樂為主。因為音樂的存在讓人類世界可活得更美好。不過我認為他也有不足之處，就是只是一個音樂又怎樣保護到我呢？



-這個設計圖是以科技發展的迅速而誕生。因為現今的科技可以達成我們之前所想過的源望。但是這些科技始終是有一個限制。(不需要)



-這個設計圖是一名催眠師。他是為了自己的利益而催眠他人。從而達成自己的心源。
→(不好的東西)



-這個設計圖雖很簡單。但是我可以在顏色方面來幫他突顯守護神的形像。

外觀不夠
突出，而帽子
的顏色還
可以。



顏色雖多
變化，但是
不能顯注
主要角色。



帽子顏色
很好，但
下身顏色
太簡單



有創
但是
不全





22) 3) 色彩豐富, 突出了快感.



21) 產生了一種怪感, 沒有什麼效果突出.



20) 以我認為就突顯不到魔術師的風格
顏色不夠沉.

「守護神」的帽作為「護身符」
我認為「守護神」應有「護身符」
因此，我就把自己做



- 这次的「守護神」，因要加入人類肌肉的元素。所以我選擇了一些簡單的人形肌肉來繪畫。原因是想他像一個普通人。



- 用卡通人物的肌肉組織加入「守護神」，我覺得有點兒戲。而且可觀性也偏低。

- 但是用「超人迪加」的肌肉加入「守護神」後，我覺得感覺不太真實。（顏色上的參考）



← 不像人形，所以放棄了這個選擇。

- 我把肌肉部份加上了「守護神」的身體上，從而突顯他的強壯的身軀。

← (怪獸)



← 大力水手。他主要的部份都只是想突顯自己四肢的肌肉組織。

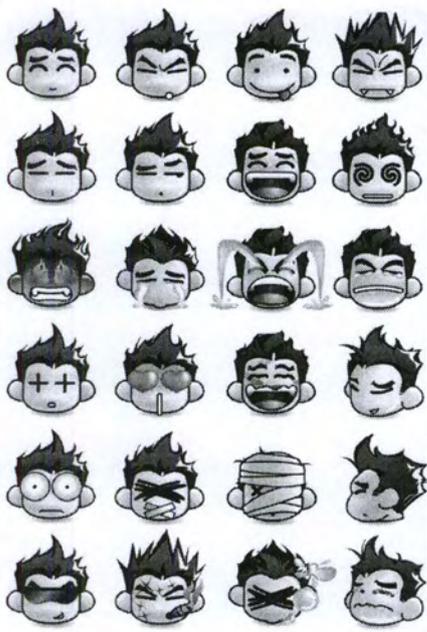
- 另一方面，如果擁有一塊大的肌肉，亦代表着他所擁有的力量是多麼強大。



→ 手粗，腳粗。

- 在他行動時可能造成不便。因為肌肉組織太大所以負擔很重。





一今次的「守護神」我以人和物的混合體而作為主角
*守護神的表情。



開心。

↓
代表着「祂」能可保護你，給到你安全感。「祂」自己也可以達成任務。



哭：

↓
代表着「祂」也有遇上困難的時候，感到無助，自己也照顧不到自己，有甚麼資格去保護他人。

—海豚在人的心目中是一只很可愛的動物，牠不但可愛，而且還和人類很易善。

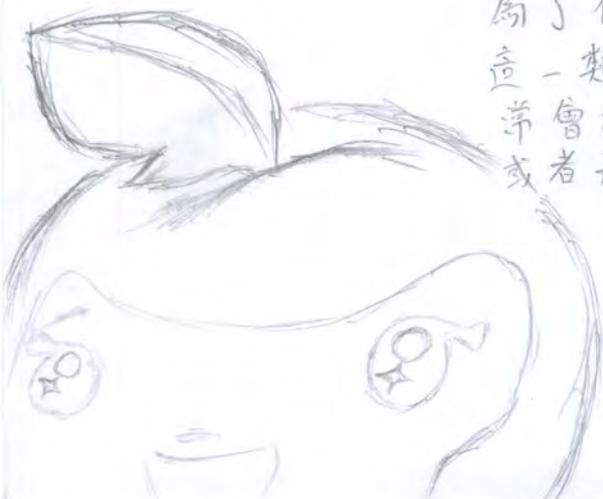
海豚



守護神以一個可愛的型像出現會給我們一種很和善的感覺。不但如此「祂」也可能帶給你幸運的標記，甚至是「祂」能帶給你一個幸福的預告。



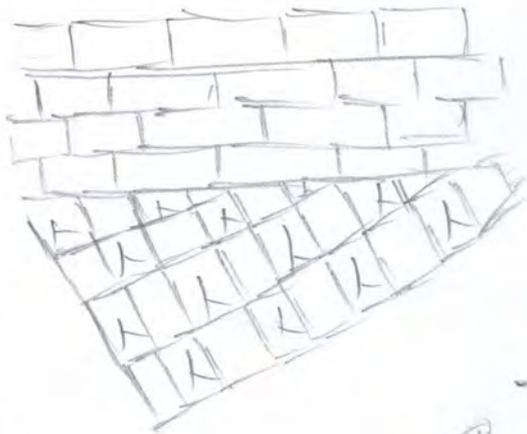
—但是，我們可以從另一個角度去看，有一些「守護神」樣貌是凶神惡殺。原因是為了保障自己的安危。而這一類的「守護神」，我們通常會在一些屋村的門外又或者是在祠廟門外見到。





-而牆壁方面，我會用磚頭的顏色來配搭。(磚紅色)

而這個牆壁其實意味着我正在住的地球。因為宇宙對我們來說是一個很大的地方。而地球只是他的一個小角落。



-地磚的人字其實是表示我們的人類。因為我的「守護神」不但能保護我自己，而且還會保護到其他人。



-我把「守護神」的手轉為翅膀是因為想他在行動時方便過別人。他不但懂得飛，而且還可以用自己翅膀的羽毛來幫自己保暖。

-Iphone 在畫中出現的原因是因為我的「守護神」是記縮內里。我們知道現今是Iphone的世代，街上每10個人有一半人都會用Iphone。因此，我的「守護神」不但可以隨時隨地發現危險，而且可以幫助我預些危險。



↓
這四個顏色會是這顆聖誕樹的主色

聖誕樹只是一個時間標。它的出現只是讓我知悉幾時完成這份作品的時間





「火影忍者」卡通里的人物。「四代目火影」波風皆人，也是我心目中的英雄。雖然他是一個出色的忍者，但是他的性格是一個女孩的性格。例如：溫柔的說話，細心又體貼。我喜歡這個角色就是在這一點。



「作為我的「守護神」，他當然不少得的是才華。因為一個有才華的「守護神」，才能保護到他的主人。



這圖加上了「魔術師」的帽的「守護神」，給我的感覺只是單純的一位普通「魔術師」。沒有甚麼特別之處。

有時候「守護神」會以嚴肅兇狠的外貌來威脅敵人。(有一股霸氣逼人的感覺。)



而我在「魔術帽」上加上了「超人」的標緻是為了想讓我的「守護神」不單只是一位「魔術師」，而且還是一個擁有「超人」能力的「守護神」。不但懂得變魔術，他亦有力大無窮的力量。





顏色較為
暗淡。沒有
特色



顏色單調，
不過面孔
還幾吸引人注意。



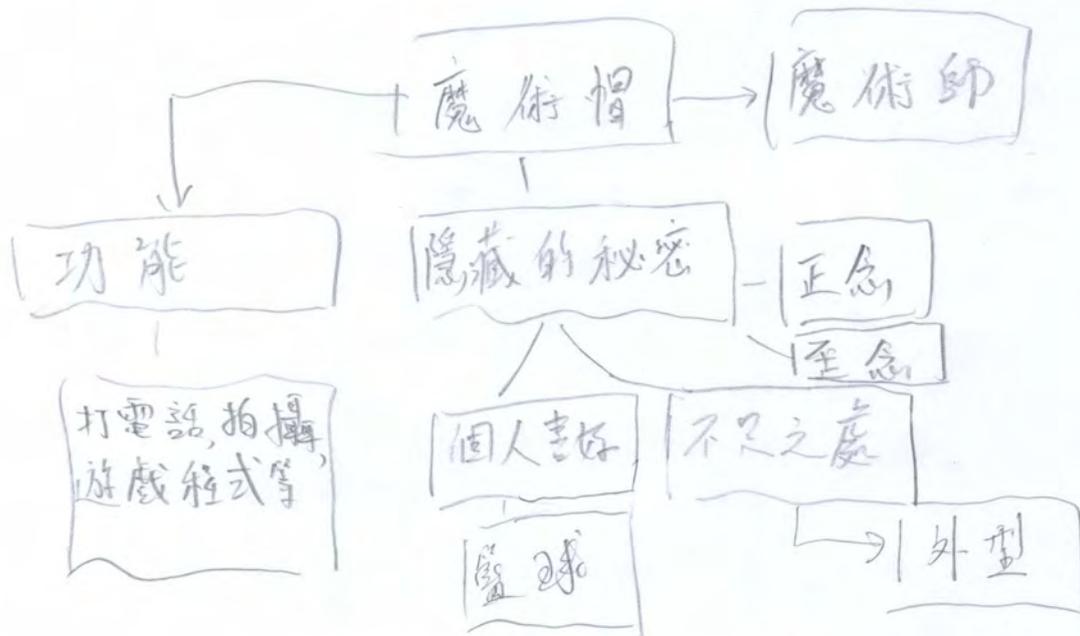
← 修改顏色 →
↓
可觀性 ↓



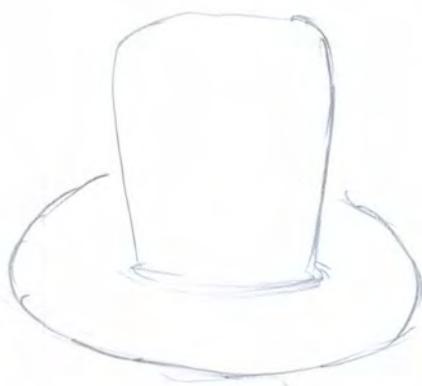
來源

在這個社會上，神像出現的方式不單只是平面圖這麼簡單，而且有立體的雕塑等。為了讓自己的作品更加真實化，所以我採用了雕塑的形式來表示我的作品。

構圖



草圖



BAS
KETBALL



← 雪人的出現只是讓我參考顏色的配搭。



- 左手面的 Apps. 其實是話這個帽子有很多不同的功能。這個帽不但可以變魔術之外，它還可以是一個電話，甚至是一個攝影機。因為它有很多不同功能的 Apps.



- 一向下的「角」令我感到一種和諧感。沒有鬥爭，沒有傷病，沒有死亡等。

- 一般的「角」都是向上，但是大家又有沒有想一想「角」為何會向上方生出？其實這個是一個自然現象。「角」向上是代表着強壯，強硬的意義。另一方面也表示這類動物是較為善良的動物。例如：牛，西牛，山羊...等









作品一

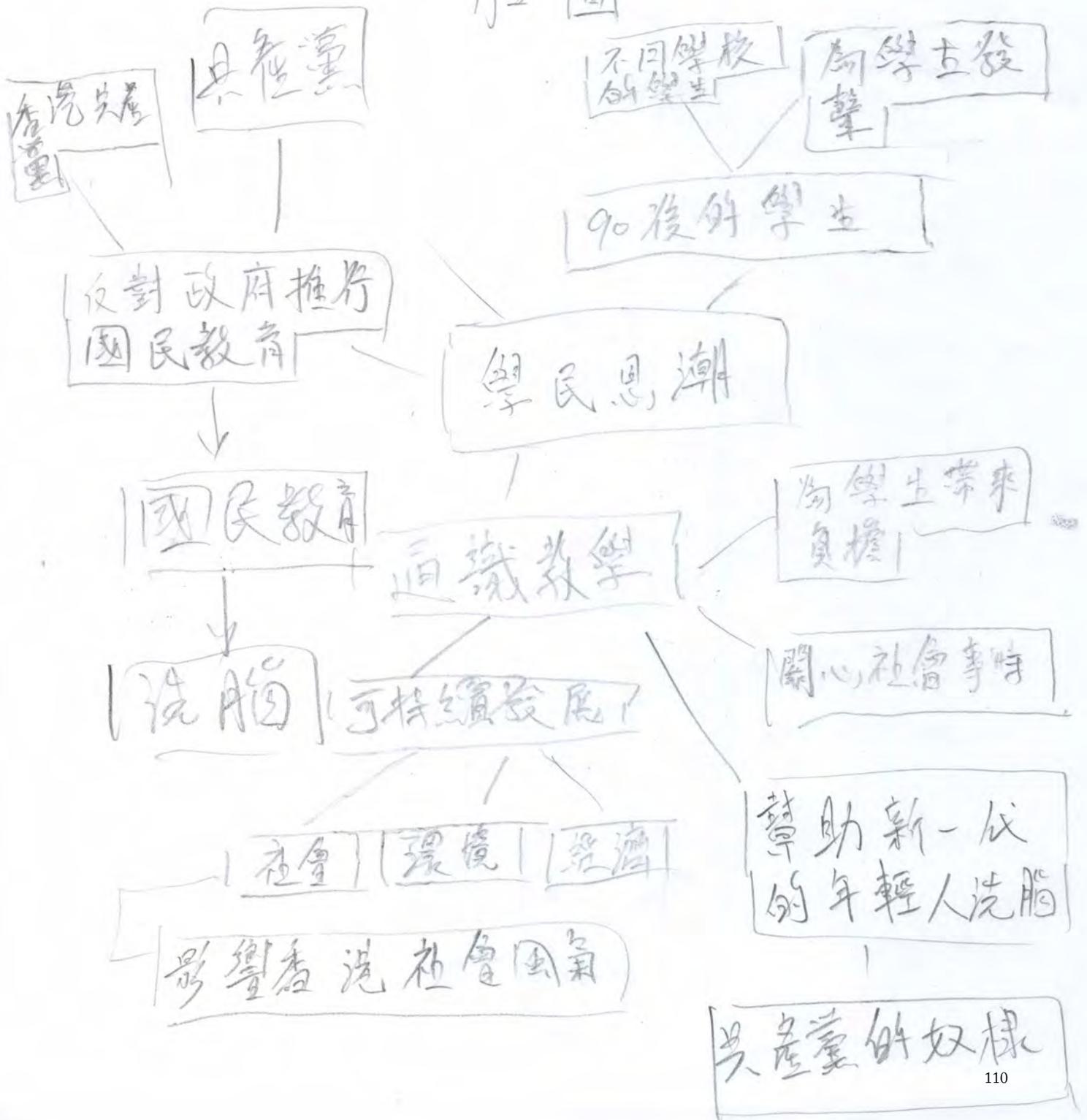
近日的『國教』問題弄得香港翻天覆地。有人支持的一面亦有人會反對。『學民思潮』由一班九十後所組織的，而他們主張以社會行動介入政府的施政。他們堅信著『立於街頭，走進人群』。

因為，我個人就很贊同他們的做法。所以，我會以一件藝術作品來表達我對他們的支持。

為什麼我會贊同他們的做法呢？其實是因為我看不過政府的做法。政府是聆聽我們香港市民的聲音，聆聽還聆聽，他們做的又是另一回事。這樣我們要政府來做什麼？一個那麼獨裁的政府為何是民選出來？當中會否有什麼灰色的地帶呢？

這些問題我想大家可以獨自探究一下。

腦圖

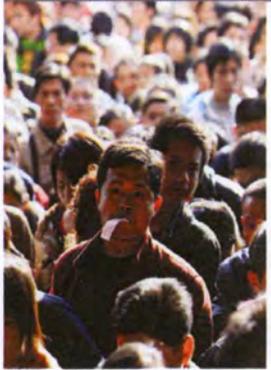


參考畫家

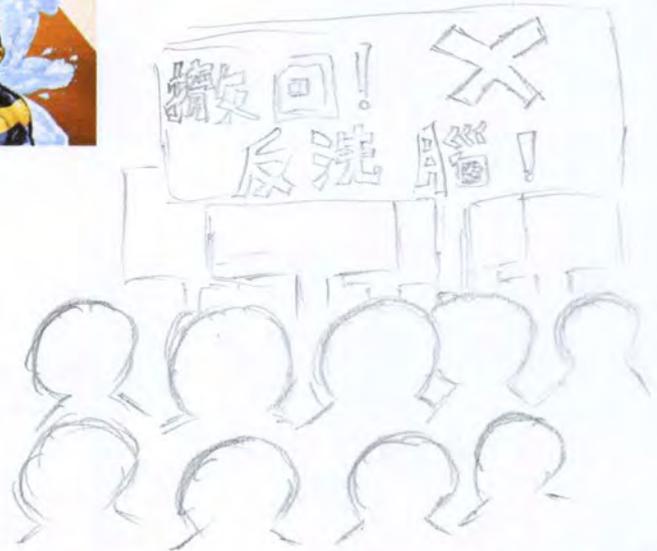
【Billy Tan】他是一個畫美國英雄的著名的畫家。他把角色可以隨他的喜好而畫。他算是一個自由畫家。色彩上沒什特別，但是角色方面可以是以人的實體而畫，又或者是卡通化。一副畫可以很簡單同時亦可以很複習。他以個人獨特的畫畫方法吸引了我，所以我選擇他作為我參考畫家。



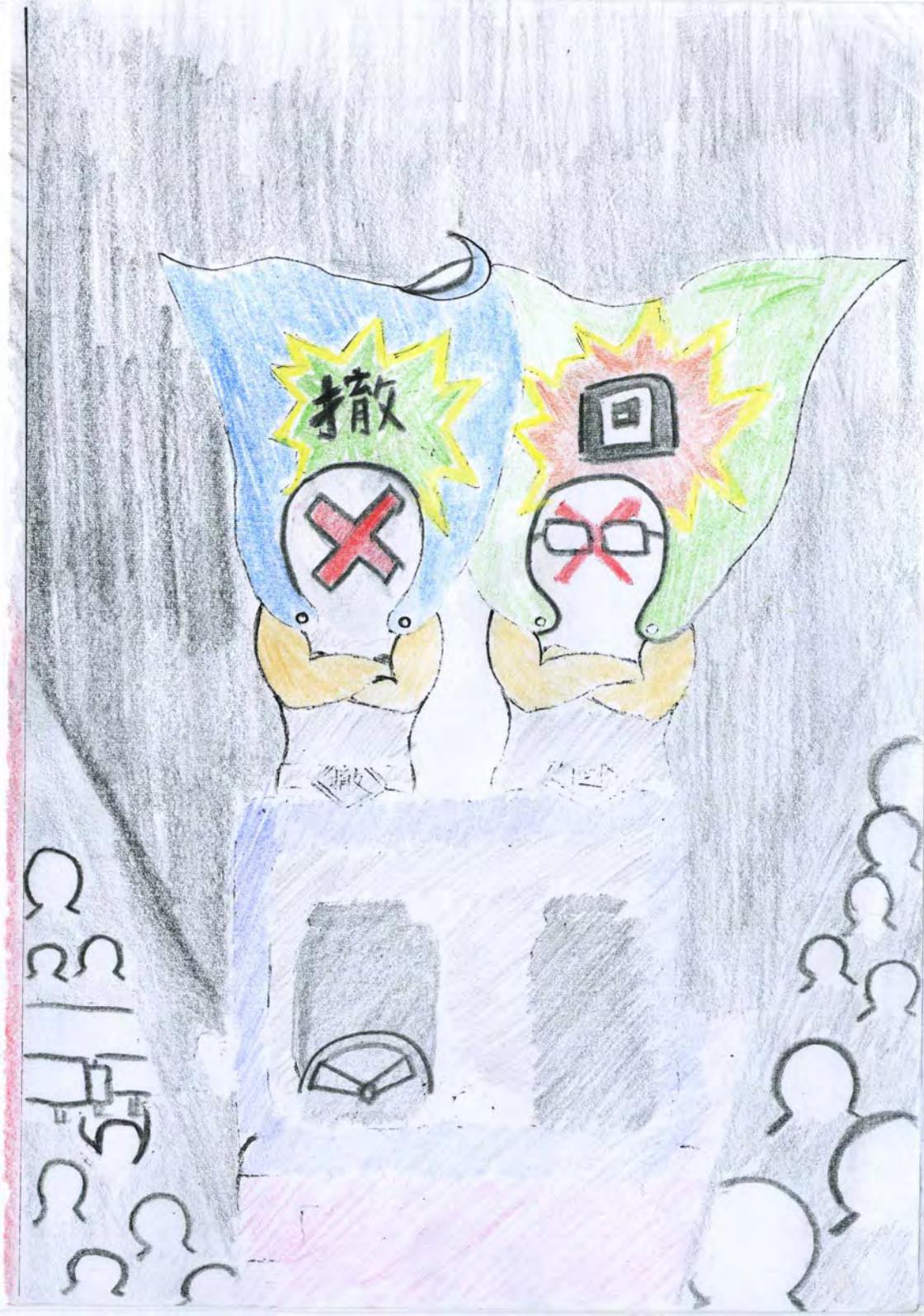
參考圖片



一學民思潮的集會的目的是想希望政府可以「撤回」國民教育。可以做的，學民思潮都已經做了。只是不知道政府會作出甚麼回應。



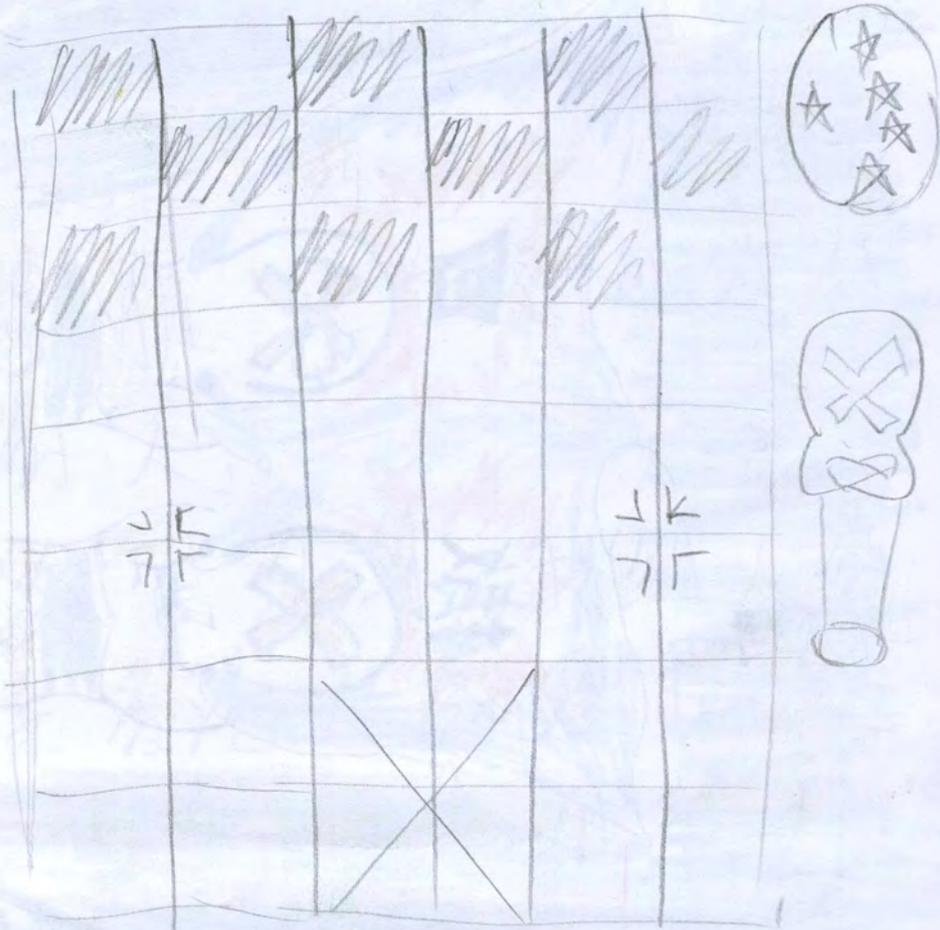
一透過超人的角色，我想形容學民思潮是我們香港的英雄，香港的超人。



作品二 (草圖)



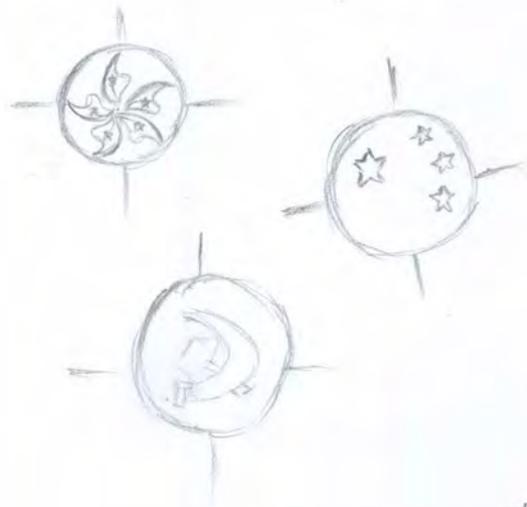
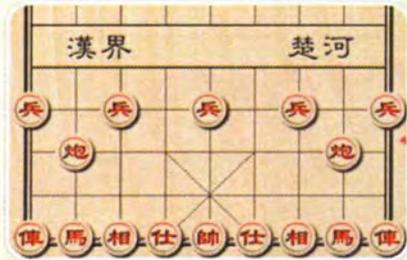
棋: 長: 45.5cm
 闊: 35.3cm
 高: 9.3cm



作品二

上回的作品表示『學民思潮』的遊行活動。目的是主要反對國教的入侵。今次的作品，我會為他們創作以個適合他們的舞台。『中國象棋』『國際象棋』我想大家都很熟悉。因為我想透過下棋，從而表達政府以及學民思潮雙方的爭鬥。下棋的景象同時亦呈現兩個人心平氣和地去切磋自己的棋藝。如同這個道理，政府與學民思潮雙方是鬥智，而不是鬥力。

參考作品



- 棋. 這類遊戲是千變萬化。
大部份的棋類遊戲都是
很考智慧。

- 古代亦有學者用棋盤
的智慧而運用在實戰方面。

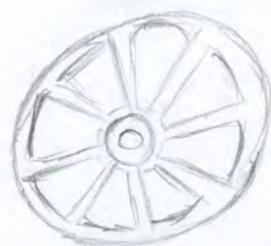
- 與其用武力去解決問題，
不如相方用談判的方式解決問題。

- 棋. 可說是我們人類
智慧的承傳。一代傳
給一代，這種智慧文化
可說是已經數百年的歷史。





炮



車



棋，是依照實物的像徵而造出來的。有時是以人形來造棋但是又有時是以物件的形態來呈現在我們眼前。

反思

我這份的作品是為「政府」與「學民思潮」做一個舞台。就如早期，「學民思潮」的集會，遊行「反洗腦」，「反國民教育」的行動。

雖然，他們沒有「動粗」與「政府」抗行，他們只是用「口號」，「標志」和一些「動作」來響應今次的活動。

我以「中國」，「香港」以及「共產黨」標志的棋放在中國像棋那邊。因為中國像棋的棋盤是紅色。而這共紅色是表示「中國共產黨」想一並吞掉「香港」這個地方。

棋盤的智慧是傳承着人類
的文明與文化的舞台。

棋盤的精髓，就在於能夠
好好運用「它」的「人」。

「政府」與「學民思潮」兩組人
的鬥爭就是表示香港人處理
問題時不會使用武力，而是用
談判的方式來解決問題。

作品三

我這份作品是承上兩件作品而誕生的.有學民思潮,有一個舞臺,還欠缺的是政府的角色.其實,這三份作品都是帶著一個資訊,就是諷刺現今社會的情況.有人說,香港政府的背後是有內地政的支持.而且,香港現今的政府話說曾經是中國內地的共產黨黨員.那麼現今的政府可靠嗎?而且,他會否把香港變成中國內地的一部分?香港口頭上是說回歸中國.不過,香港人到現在還抗拒承認自己是一個中國人.



-網上亦有很多人惡搞梁振英政府,原因方面會否是與他的紅色背景有關?



-在他或為香港特區行政長官後,原來有很多人都不滿意香港這位特首.

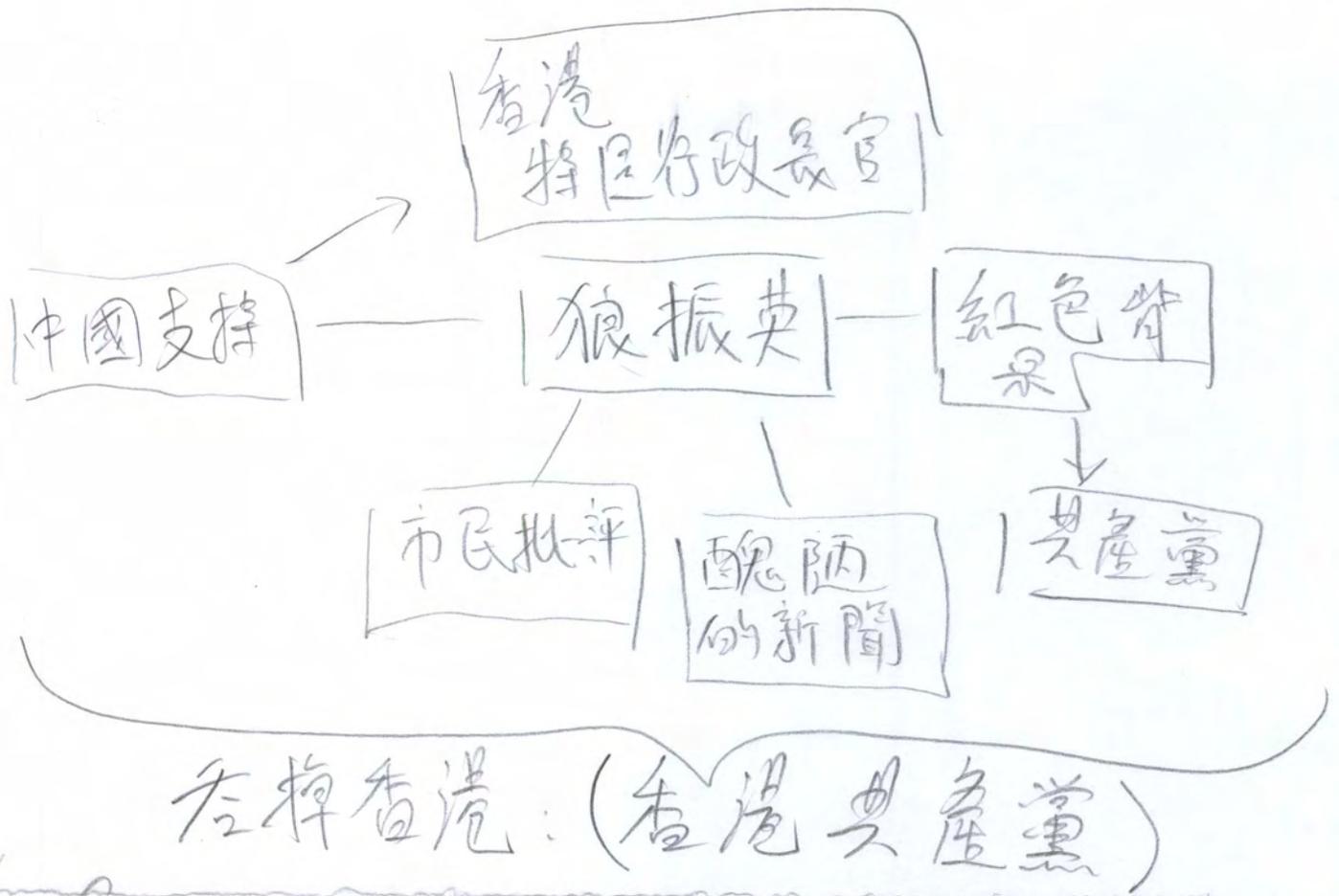
-黨人治港長插圖

我覺得他們形容得很貼切,

就係話香港是早歸共產黨所有.

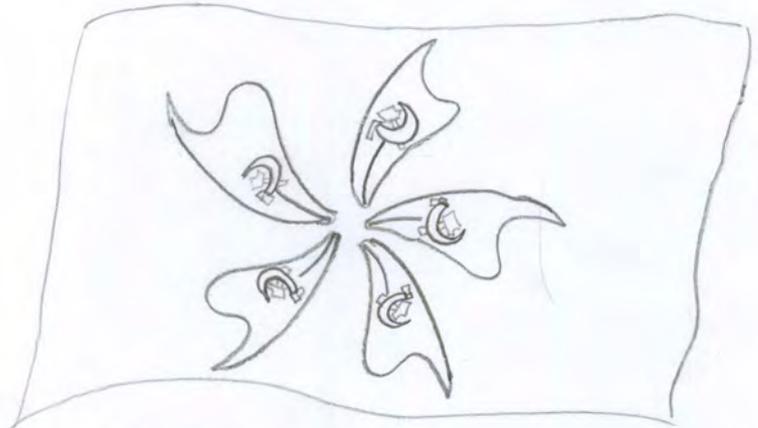
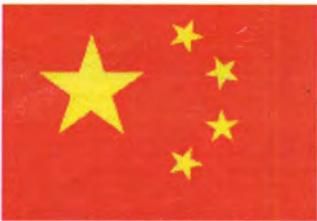
-惡搞的圖片是一個 Good Example

作品三 (草圖)





- 狼：我們會聯想到甚麼呢？
 對我而言，我會即刻想到香港現時的特區政府「狼振英」。「狼振英」政府這個名的由來是與他登上特區行政長官的經歷有關。
 - 是與他的不誠實態度有關？
 - 是與他的「紅色」背景有關？



- 自從「狼振英」成為香港特區行政長官後新聞報章時有很多關於他的壞新聞。

- 有新聞報章指「狼振英」是共產黨員，說「狼振英」能做到特首是因他背後有中國共產黨的支持。
 - 此外，就是他強制推行「國民教育」的行為。



反思：

這位作品作為我中大生涯的總結。因為「政府與「學民思潮」的鬥爭終於有了結果。就是「政府」強制推行「國民教育」這個項目。即是「他」想幫香港人「洗腦」。

既然，「政府」已經決定要推行「國民教育」，這樣，「學民思潮」的行動已經沒有意義了。



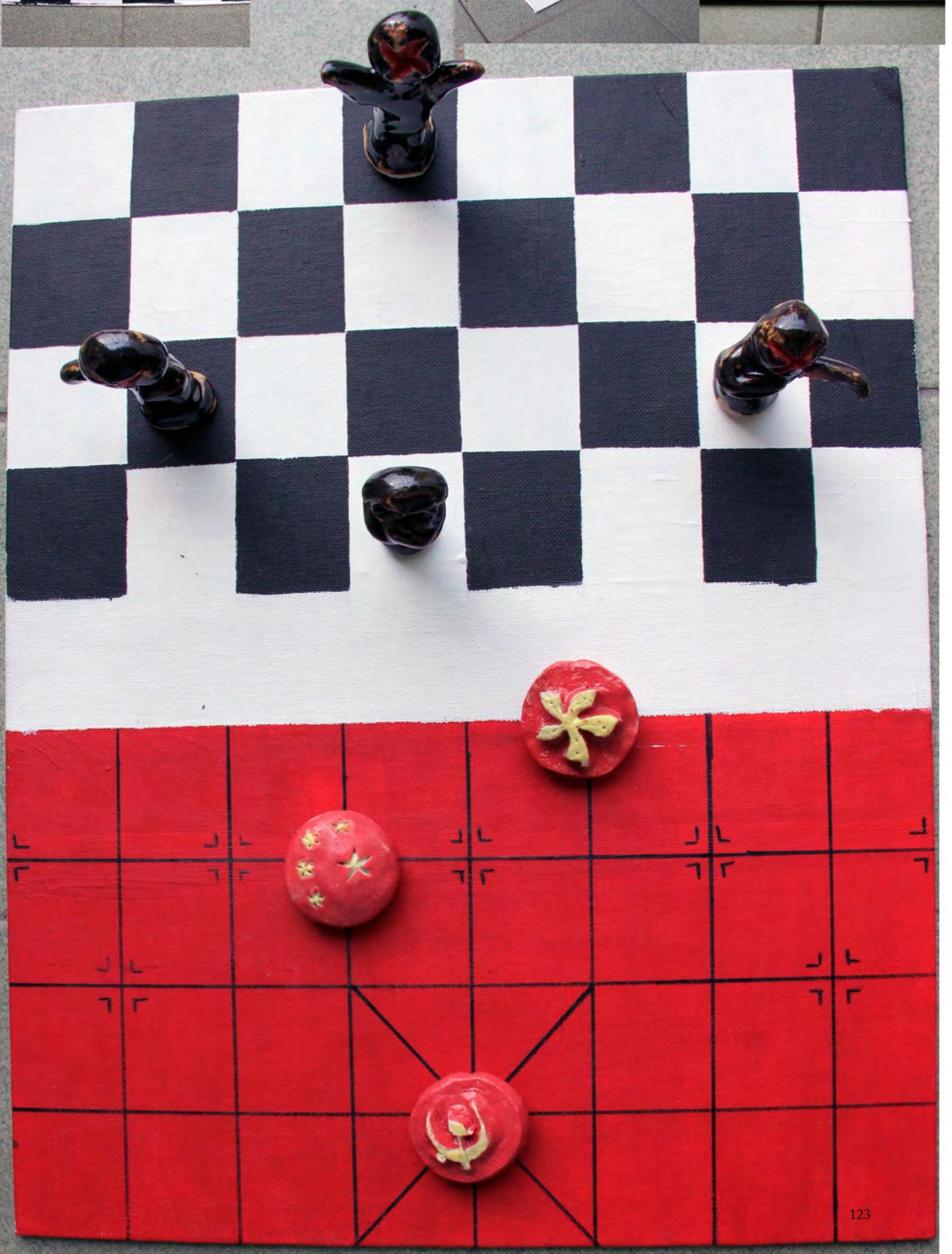
撤
撤

洗腦
反國教

撤！
撤！

撤

回



第二級示例及評語

作品集 一

研究工作簿

考生使用若干素材，透過選擇、組織及應用素材來發展主題或意念，偶爾投入素材以產生令人滿意的意念。

考生了解藝術作品有限的情境資料或其形式要素，能表達個人觀點但未能提供支持，應用有限度的情境或形式知識於藝術品之中。

考生展示若干媒介、技巧的實驗和表達形式的探索。

考生對其作品集作出甚少的反思，在學習進程中展示有限度的進步。

藝術品／評賞研究

考生展示有限度的媒介、技巧及技法。作品展示有限度的與主題有關的視覺元素或組織原理的使用或分析。作品有限度地顯示與主題相關的個人、美學或文化情境的知識。創意及想像力方面，展示不完整的意念。作品只能以不完整的表現方式傳達主題或信息。三件作品展示有限度的改進。

作品集 二

研究工作簿

考生使用若干素材，透過選擇、組織及應用素材來發展主題或意念，偶爾投入素材以產生令人滿意的意念。

考生了解藝術作品單一或兩種的情境或其形式要素，所表達的個人觀點具若干支持，也能應用情境知識於藝術品之中。

考生展示若干媒介、技巧的實驗和表達形式的探索。

考生偶爾從某些角度反思其作品集，在學習進程中展示相當的進步。

藝術品／評賞研究

考生展示一般水平的媒介、技巧及技法，同時展示恰當的與主題有關的視覺元素及組織原理的使用或分析。作品亦有限度地顯示與主題相關的個人、美學或文化情境的知識。作品展示平凡的意念，亦能以完整的表現方式清晰地傳達主題。三件作品展示若干改進。

研究工作紙

(作品集一, 作品01)

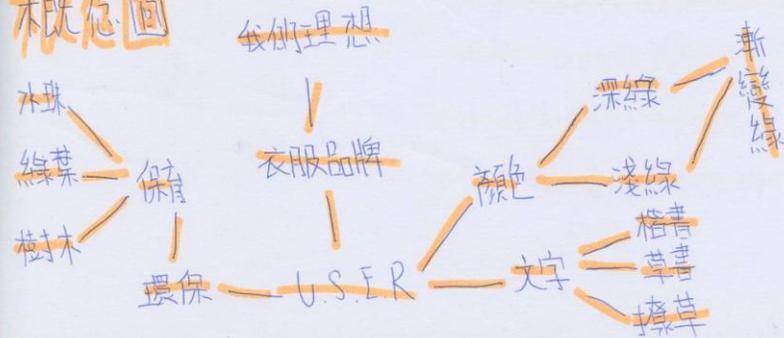
創作媒介: 標誌設計

作品名稱: 我的理想 (U.S.E.R 自家服裝品牌)

意念發展: 自小, 媽媽經常帶我出街購買和觀看不同牌子和款式的衣服, 令我對衣服服裝感興趣, 所以設計自家服裝品牌成為了我的理想。本地亦很少能夠獨當一面的服裝品牌, 我希望這品牌能夠代表香港, 同時希望在國際潮流界佔一席位。

作品意念: 首先, U.S.E.R 是一個服裝品牌, 主要產品為衣鞋等, 而主要銷售對象為香港人。U.S.E.R 意思為“使用者”, 內裡的含意為“各人都是地球資源的使用者”, 帶出了本牌子的宗旨“希望藉著衣服去令市民們注意環境”。貫徹本牌子的宗旨, U.S.E.R 將會使用較環保的用料, 這是其中一個特色。再者, 價錢會較為便宜, 迎合本牌子的名字“U.S.E.R”, 希望各人都能夠同時成為本牌子的使用者。

概念圖



資料搜集及分析:

感想: 標誌中必須有一定易理解的特徵。



- 圖中為運動品牌 adidas
- 圖中標誌有二條斜條, 這是該品牌的特徵, 下面同時有 adidas 的字樣
- G: 擁有該商店的特徵
- B: 特徵圖案未能表達含意

標誌字體該個特別一點。

- 這為服裝品牌 Hallmark
- 圖中有皇冠, 下面用了擦草方式的 Hallmark 字樣
- G: 字型特別
- B: 用字樣作主題, 過於普通



沒有太多可取之處



- 圖中為服裝品牌為 Laosmiddle®
- 標中用 M 字作最中間, 為標誌的中心, 而下面運用了三橫條
- G: 能夠運用別字作主題
- B: 過於普通

標誌用法有品牌名字非當中 (例子)

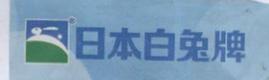
圖中為名錶品牌 CASIO



- 標中只運用 CASIO 作主題
- G: 字字清晰
- B: 平淡無特別



圖中為藥物品牌日本白兔牌



- 圖中為藥物品牌日本白兔牌
- 標誌中運用了白兔中間位, 這正正合乎了品牌名字“白兔”, 這正能夠令人更為深刻
- G: 清楚易明, 令人深刻
- B: 未能表達是藥物品牌

標誌應運用簡單及易辨的造型

表達形式初探



圖一有一個地球，兩旁都在被例，在中間表示了一條長長的蔓藤保護著

雖然能夠表達環保嚴重破壞，但不清楚地表示這是衣服品牌的標誌



圖二使用了粗線方式畫出樹葉，增加了時代感，同時中間有U.S.E.R.的字體

同上問題，字體並沒有太大改變



圖三為一棵樹木，字跟樹幹結合，這為圖三最特別之處

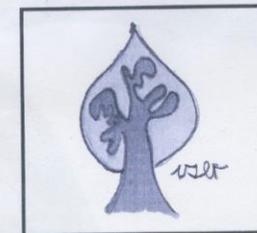
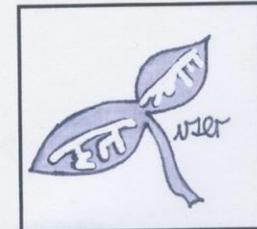
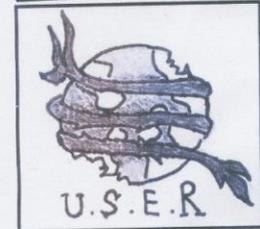
同上問題，



圖四為樹葉的形狀，葉根與字體結合，形成了U.S.E.R.，而外面亦有U.S.E.R.的潦草寫法

雖有同上問題，但改善空間相對較多

表達形式的初探：



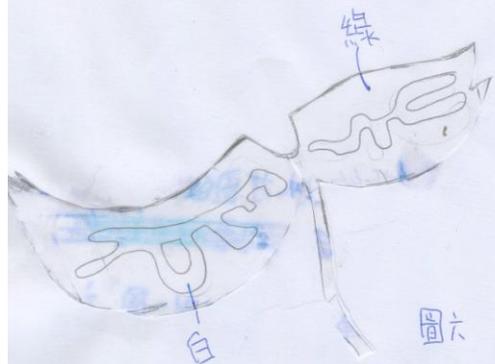
表達形式續探



圖五

• 圖五為圖四的改善版，首先葉跟衣服
的衣袖結合，字體亦是跟葉根結合
成 U.S.E.R.

• 用色方面，在圖四已能表示



圖六

• 圖六為最後版本，在外型字體用
色都較為可觀

在設計期間，不斷苦惱
如何表達衣服品牌
最後想到了把衣袖跟葉
結合

制作媒体及技巧實驗

1) 廣告彩 ✘

調色較為容易：三間色、間色等。但一出錯便很
難去作出修改。

2) 木顏色 ✘

色彩純度低，顏色較淡，所以並不是理想媒介

3) 油性麥克筆 ✘

很容易滲透紙張的另一面，很難修改。

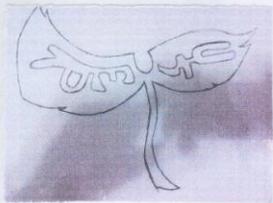
4) 剪紙 ✘

需要長時間製作，技術亦非常需要。

5) 版畫 ✓

速度快又有效率的方法，效果亦佳，又能配合廣告彩，
做出多個花款。

制作過程

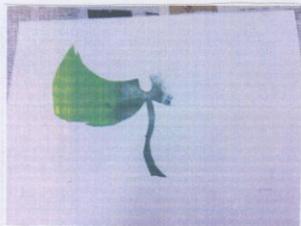


◀ 把設計好的商標畫上一張格仔紙，等待印刷出來

將標誌分為文字和圖像印在兩張卡紙，並用界刀界出形狀。



◀ 第一次上色 = 淺綠色 (葉)
白色 (字體)



第二次上色：漸變線上色失敗 ▶

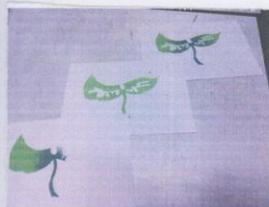


第三次上色：漸變線上色成功 ▶

制作過程



◀ 第四次上色 = 成為完成的目的 !!!



◀ 過程 (=

最後反思：個人感想

• 這份作品困難之處：

一) 上色：漸變色難以印出，技巧為高。

二) 設計：圖案及主題起初都毫無頭緒，最後深入了解才決定主題及圖案

三) 表達：難以用簡單的圖案去表達複雜的信息

• 個人感想：

起初，真的是毫無頭緒，完全無從入手。誰知做下去，跟住老師的指導下慢慢進入了軌道，慢慢變得簡單。同時，我從這份研課學會上色技巧與加強自強的設計頭腦。

研究作品集一

作品二

創作媒介：高跟鞋立體設計

主題：葉

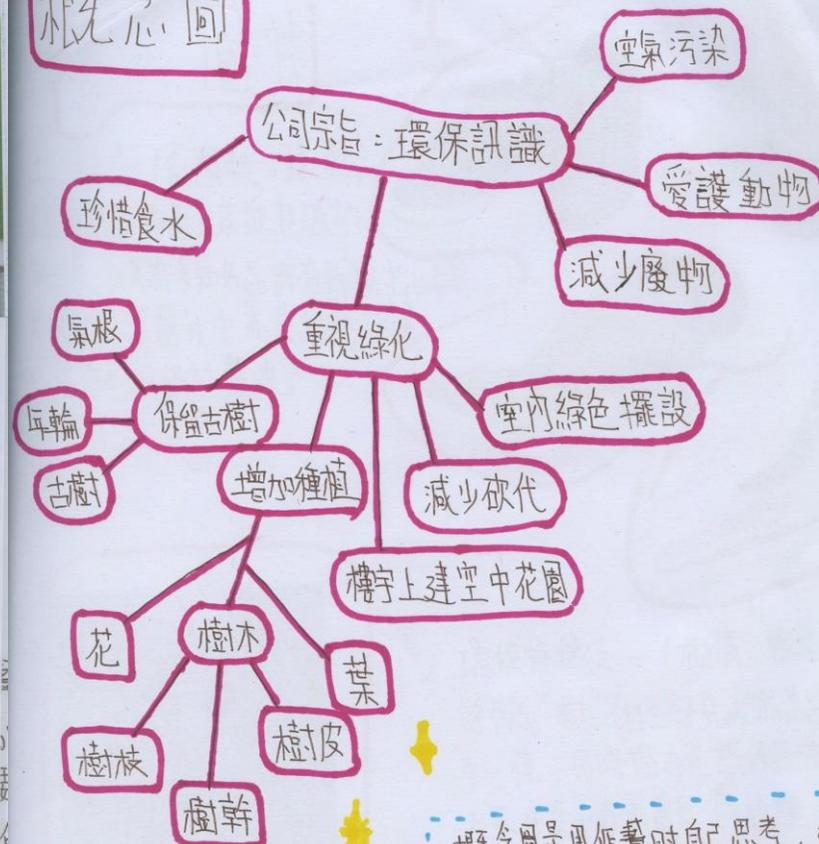
作品名稱：U.S.E.R 環保特別高跟鞋

意念發展：U.S.E.R 是一個本地牌子主張希望以服裝去令大眾關注環境問題，所以本牌子的作品會具有環保特徵，這就是U.S.E.R 的宗旨

作品意念：本次將會設計一對具環境氣息的高跟鞋，選用高跟鞋的原因是因為高跟鞋的弧度十分美，十分能夠表達高貴、高尚的感覺，再加上高跟鞋在潮流界有非常的地位，所以非常適合用來設計。這次設計會以「葉」作主題。葉為普羅大眾都非常常見的環保其中特徵之一，每當大眾看到樹葉都必定想起環境有關的問題，所以葉必然為主題的最佳選擇。

最後，「葉」是較環保的材料用作製作作品，這便符合了U.S.E.R 的宗旨「透過服飾大眾關注環保」

概念圖



概念圖是用作幫助自己思考，從多個角度發展，所以在設計時必須跟從概念圖中的不同角度中選出最好材料，再去設計

參考圖片

1

1. 鞋類 (高跟鞋, 球鞋)

這兩種都普通大眾都熟識的鞋類, 亦有許多知名品牌有所提出 (adidas.....) 同時, 這些圖片中亦是 U.S.E.R 特別鞋的設計藍本。



2. 環保特徵之一 (樹皮, 樹葉, 樹木)

當中為“樹”的三部分, 亦是綠色植物的其中一種, 同時間亦是環保象徵之一。樹在大眾中是一件最常見的植物, 所以這些亦會運於鞋中, 使變得更特別

參考圖片幫助了我思考在鞋上的外型, 用料, 作至到主題, 令我更為了解作品中的意念

2

草圖 (內在, 裝飾)

零件 (五至八)

暗花: ② 為鞋暗花的草圖, 利用線造出高樓大廈的外型, 使高跟鞋變得特別

鞋旁: ① 為鞋旁裝飾的草圖, 利用紙張造出高樓大廈的外型, 由於並不合視所以不適用。

鞋內: ③ 為多個草圖, 運用了分隔的方式去設計

鞋內



這是別人的資料 不是個人的草圖

④ 為運用紙牌介出 U.S.E.R 的字樣

⑤ 為④的較為寫實版

同樣在不同的試驗中找出最好!!

創作過程



① 首先利用鋸分解高跟鞋

② 分解到“鞋跟、鞋面、鞋底”



③ 利用紙糊方法：由報紙作底層，六至七層後，利用真樹葉作表面造出了鞋身及鞋底



④ 利用真正的樹枝，再利用鋸出適當的弧度做出高跟鞋的鞋跟。



⑤ 利用穿線的形式把鞋底及鞋面接連起來

⑥ 嘗試為高跟鞋上多種新顏色



⑦ 為不同顏色接上鞋跟，試看外型



⑪ 在鞋內部分將會使用兩大材料
紙板或水松板



⑫ 最終使用了水松板及把它染上白色



⑬ 按照草圖上切割，然後再染上白色，再砌在
鞋跟上



⑭ 最後，作品經過多重考驗終於成功

在製作期間，發生了許多技術問題，都因老師的教導，把許多困難問題化為簡單，再加上，在思考途中，許多書本提供了不同的角度，令我更為容易

作品反思及個人感想

作品反思：首次的高跟鞋著作的技術還未成熟，許多時需要同學及老師幫助，但在老師的指導及指評下亦有驚無險地完成作品。在作品中，我加入不同的自然元素(葉、樹枝)，令到作品能夠符合題目的要求，在此，我亦理解到作品要嘗試不同的才可完成，亦想感謝老師的指導。

個人感想：在這次創作中，我學會了許多設計上的技術，以及在製作時遇上問題時解決問題的方法。再加上，這次創作令我更為了解環保的定義及重要性，令我更為關注，再者，在老師及同學身上亦得知各人對環保的見法，從而對我日後發展環保服飾有很大的幫助。

作品零三



主題名稱:我的夢想

作品名稱:自家品牌<U.S.E.R>卡片,信封,信紙設計

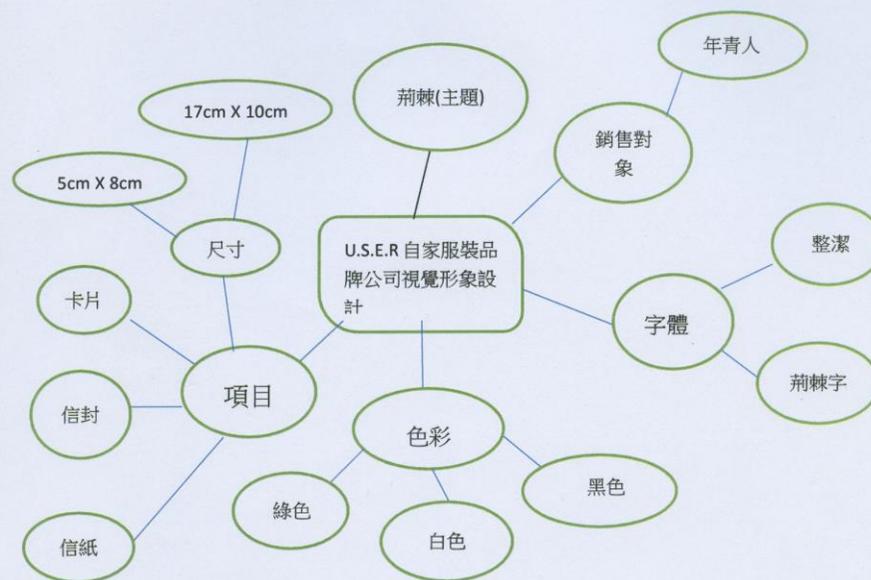
創作媒介:平面設計

意念發展:延續作品集一的構思,我準備為 U.S.E.R 設計一套具創新及統一

風格的名片,信封及信紙。而名片,信封及信紙是 U.S.E.R 的視覺形象設計的项目之一。

U.S.E.R 一直都是以環保先鋒的形象,透過產品向世界各地人傳遞環保信息。而這次平面設計會照公司宗旨,即<珍惜環境>作設計方向,本次會較為特別,不再利用正面的環保象徵物,即:葉子,水點及樹木等作主題,而改用平常較為負面象徵物,即:荊棘,枯木等作主題去表破壞環境後果,從而提醒各人珍惜環境。最後,本次紙品類設計项目的設計目的為宣傳及希望透過當中設計帶出環保的訊息,令各人都更為愛護我們的地球。

四. 概念圖



作品意念

這次的作品是紙品類設計(卡片信封、信紙),作品 01 的延伸。產品將會以荊棘作為主題,以代表不珍惜環境的後果希望透過作品令各人珍惜環境,主打色會為黑色白色及綠色,字體會選用荊棘字及整潔的字,務求令作品更添趣味。

三.參考資料



CLOT 推出的 Alienegra Desert Camo Parka 系列

沿自日本創作大師 Kazuki 倉石一樹及藝術家 Madsaki 合力主理的 Alienegra 圖騰迷彩，加上 Edison 陳冠希親自背書之下，迷彩、荆棘系列至今仍令很多潮流愛好者愛不釋手。

當中設計的特別之處---荆棘迷彩亂得有一種型格的美感,帶出一種新潮的感覺,令穿上這衣服的用家都帶出一個新潮形象。

公司信封

普通的公司信封都會較為簡約實用,又有可能在信封上帶出廣告或該公司的意念,例如:銀行公司會將該期的計劃印在信封上以通知各用戶。

在本次設計中,都會帶出<U.S.E.R>珍惜環境的宗旨去設計信封,同時信封亦有所實用性。



紋身

紋身圖案有千其百種,荆棘就是其中一種常見的紋身,例如:圖中藝人陳柏宇由頸紋到背脊的荆棘紋身。再者,紋身中荆棘能造成不同其他圖案,例如:圖中的心型圖案。



卡片設計

市面上有各種不同的卡片,各種卡片都各有特色,有立體,扭空,摺紙等。以上圖片就包含不同的方法,令我在設計上得到不少的靈感及成為我的參考對象。



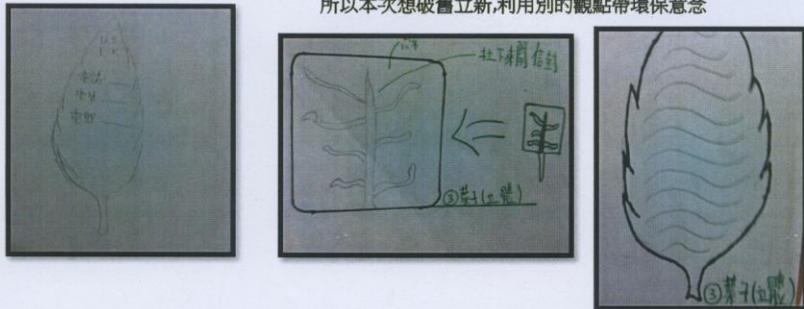
信紙設計

市面上信紙設計有分商業用途及普通用途:
普通用途:實用位置可能比較少,外型就會比較吸引,就例如圖中的卡通人物等
商業用途:實用位置會比較多,外觀會較為簡約,就例如圖中只是機構名稱及少量圖案。

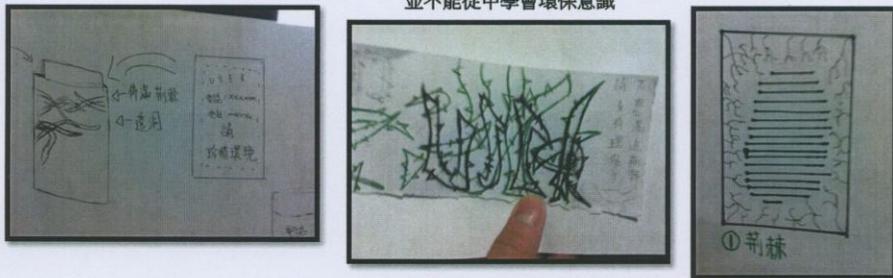
可參考同類作品的設計。

五. 草圖

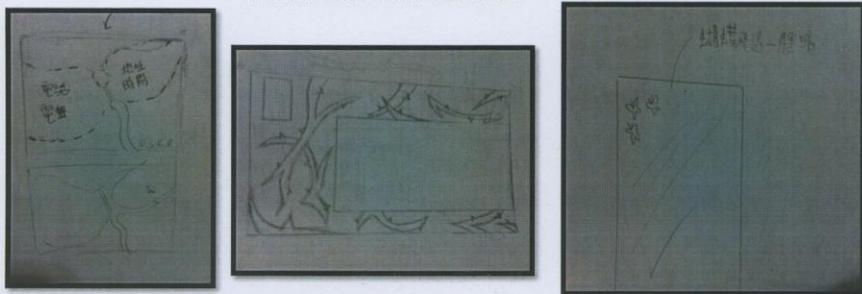
1. 傳統葉子(不選用)——利用葉子作主題帶出環保的構念,但以往都是葉子作主題
所以本次想破舊立新,利用別的觀點帶環保意念



2. 普通荊棘(不選用)-- 普通荊棘如果不作修改,旁人只會感受到邪惡黑間的感覺,
並不能從中學會環保意識



3. 荊棘雨後彩虹版(選用)--同樣以荊棘作為主題,但在這當中有背
後的意義。三款設都以荊棘為先彩虹和蝴蝶為後,其實當中是指越過荊棘後就會
有一分彩虹和清新的環境,暗示著如果大眾依然地破壞環境令滿途佈滿更多荊棘,
就不會有舒服又清新的自然環境。

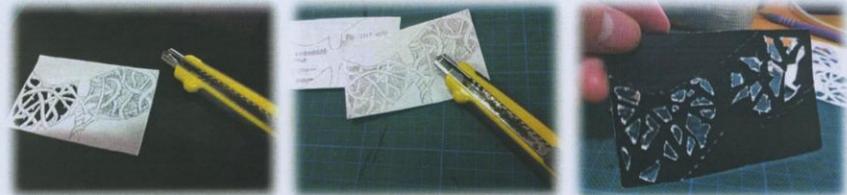


六. 製作過程(卡片)

1. 首先用 A4 紙剪成卡片的大小作試驗,然後把草圖已設計的圖樣(荊棘)畫在 A4
紙上。

其後依照圖案剪去 做到透洞的效果

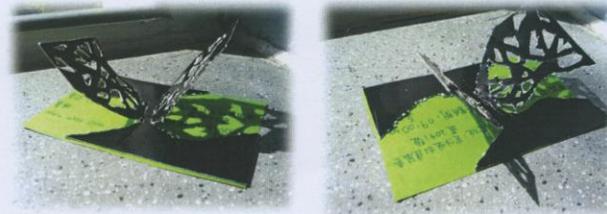
再者,在葉子的外型上利用剪刀大力印上虛線,令用家可以張開葉子觀看公司資料



2. 然後花紋試上不同的顏色紙(黑色,綠色)
最後決定用綠色紙作中間卡片的顏色。



3. 把虛線打開做成蝴蝶的外型,代表荊棘過後有生氣,雨後彩虹的意思。



4. 隨著試驗的完成就開始製作真正的卡片
首先利用原子筆畫出需要剪下的地方並利用剪刀把其剪下



5. 利用之前的試驗品試上蝴蝶翼的顏色,然後再把完成品上顏色。



6. 把綠色顏色紙寫上公司資料,再把封面合成一張卡片
在卡片的背後貼上標語及標誌的貼紙

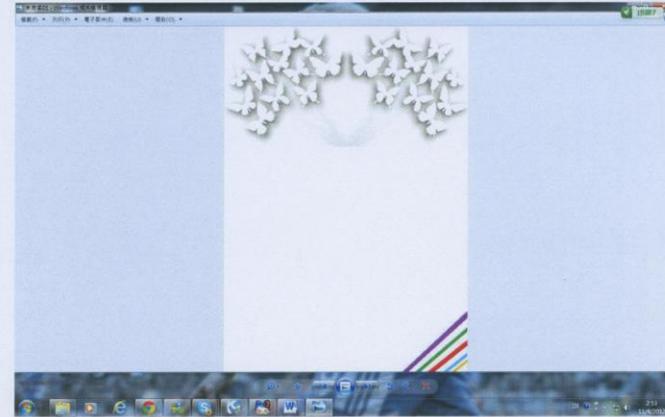


最後的完成品:



六. 製作過程 (信紙)

1. 透過電腦軟件在電腦上設計出一款為公司 U.S.E.R 的信紙,圖中也包括信紙的完成品。



七. 總結及感想

本次的作品零三是為公司 U.S.E.R 設計信封,信紙及卡片。於今次的設計內學會了不少的技巧,就例如卡片當中的透洞效果明顯地比以前較好;再者,在信紙方面,在大學會電腦上,photoshop,word 甚至是小畫家的利用;在信封上亦學會了剪貼的技術等。

除了在作品中學會多少,其實在作品零三的製作過程亦遇上不少的困難,就例如一開始的資料搜集,由於自己做了一些較冷門的題材(荊棘)所以不同方面都難以得到資料以作參考;又加上在草圖設計的方面,自己不時有新的構念,以至自己在定稿上難以取捨。在製作過程中,卡片上的透洞效果令我經常苦惱;又加上初學電腦的我,對電腦一知半解難免在信紙電腦上遇到很多問題。

最後,其實在製作過程中都極為享受,同時都要多謝老師的提點及同學的照顧,才能在須利的情況下完成我的作品零三。



主題：標誌設計
媒介：廣告彩、報畫
大小：24.5 × 19
年份：2011年

完成作品



作品名稱: 「USER」宣傳品設計

媒介: 立體設計

大小: 小 22×28×19)cm

完成作品



作品名稱: 「USER」信封信紙咭片

媒介: 平面設計

材料: 紙材

意念發展

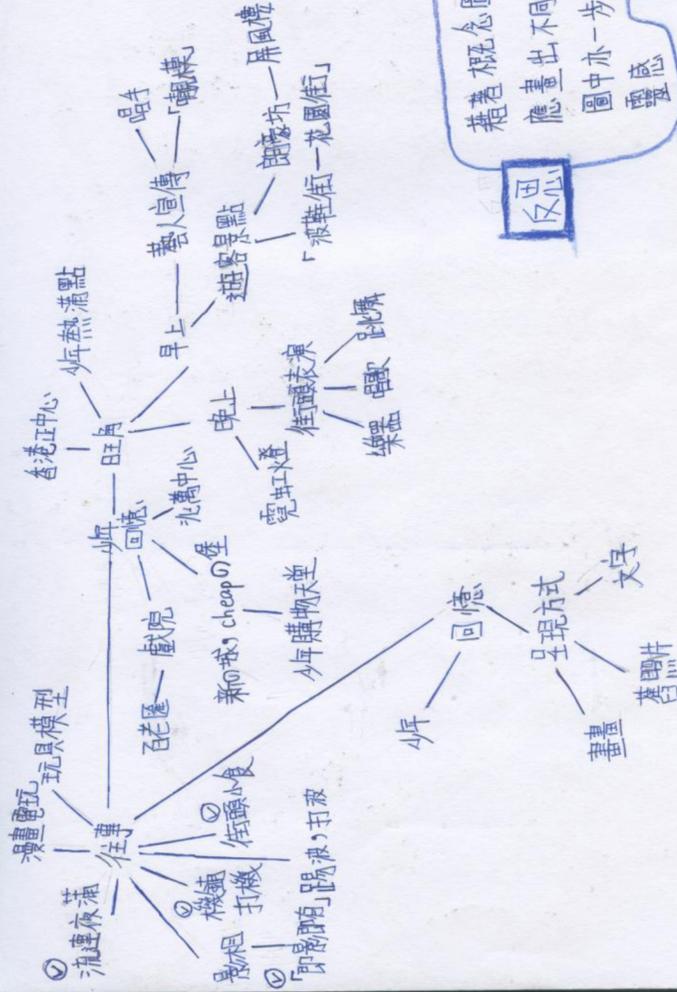
生活往往都有不少創作靈感，而這次的創作亦是來自我平凡的生活。這次作品名稱為「少年點滴一旺角」，旺角是香港的中心點亦是不少年青人的熟悉地方，少年時的我亦在旺角發生過不少趣事、開心事、頑皮事……「街頭小食」、「凌晨夜蒲」、「機鋪打機」種種的畫面都深入我心，而這次的創作就藉著這些往事，回憶去創作一幅畫，表達我對少年時的開心往事的一種掛念及緬懷。

作品意念

首先這次的創作媒介是以廣告紙去畫成一幅畫，圖畫中我希望能顯出少年時在旺角，頑皮感覺，所以我取選了「食街頭小食」、「夜蒲街頭」、「流連機鋪」等少年時常做的事，以令觀看者更能夠投入在我的緬懷少年的感覺，令「回憶過去」的感覺更能呈現。



概念圖



藉著概念圖去分析自己在畫面應畫出不同事物，而我在概念圖中亦一步一步地發掘不少創作靈感

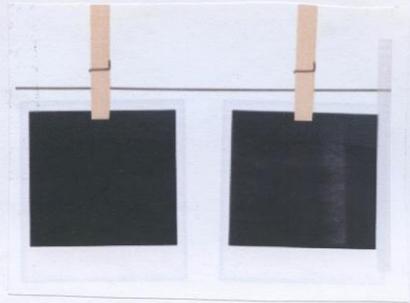
反思

藝術評賞

資料來源: getty Images

名稱: polaroids

藝術家: Bulent Gultek



作品解說:

卡通化的手法去畫成一個掛牆相畫,畫面中簡潔美麗,圖中的掛相以黑色去取代複雜的畫面,以求整體完整性。

作品視覺形式分析

這幅圖畫利用卡通的手法完成這幅畫,構圖上為「簡潔」而設計得較為普通簡單,亦正如畫中掛相統一以黑色取代複雜的圖案。顏色方面,圖畫運用簡單的顏色,沒有刻意追求真實感。整體上畫面都是以「簡潔」為主。

對創作的啟發:

我會參考這幅圖畫的掛相的排放方式,但我會使用較複雜的圖案;顏色方面,相比這幅圖畫較追求真實感。



各式各樣的牆紙

添加藝術評賞:



資料來源: www.artchive.com

名稱: Still Life with Chair - Caning

藝術家: Ma Jolie

作品解說: 畫家利用拼貼效果把藤布貼上畫中,造成生活上的日用品。

作品視覺形式分析: 以生活的日用品作主題,利用剪貼方式把物品的質感清楚地带給觀者;顏色方面,畫家都利用較用真實的顏色去提升畫中真實感。

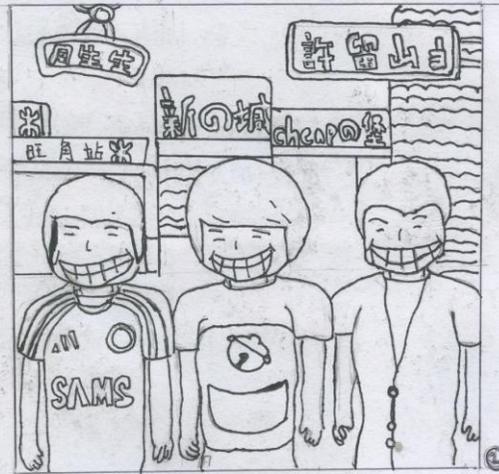
對創作上的啟發: 可以利用拼貼方法,把青少年貼貼上畫中,增加有趣度及更能表達自己。

草圖發展



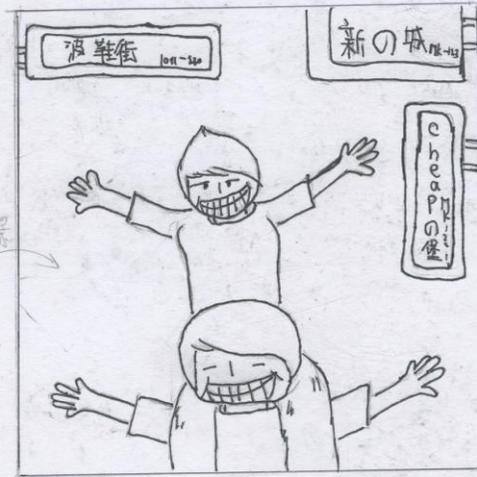
一、以卡通手法畫出少年時
在旺角所做一舉一動

不選用一因為極化畫面
的真實度降低，亦未能帶
出懷念的感覺



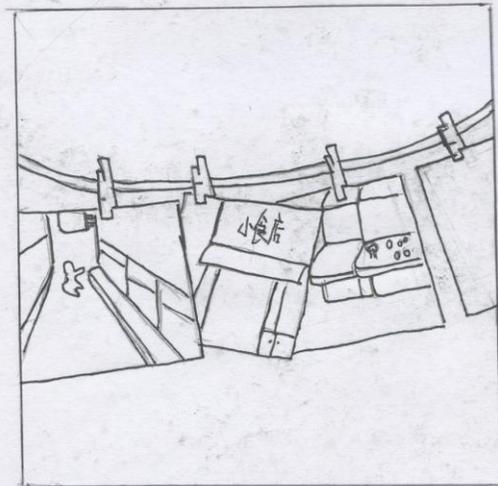
二、穿著不同服裝的兒
面帶笑容，以及背後
旺角不少著名大廈
以代表少年時的
快樂

不選用一因為未能充
表現童年回憶



三、利用畫畫如剪貼效果作一
幅畫，畫面中兩位少年時
的學子大笑，以表現
少年的快樂

不選用一因為回憶的感
覺不能充足表現，但
剪貼手法有可取之處



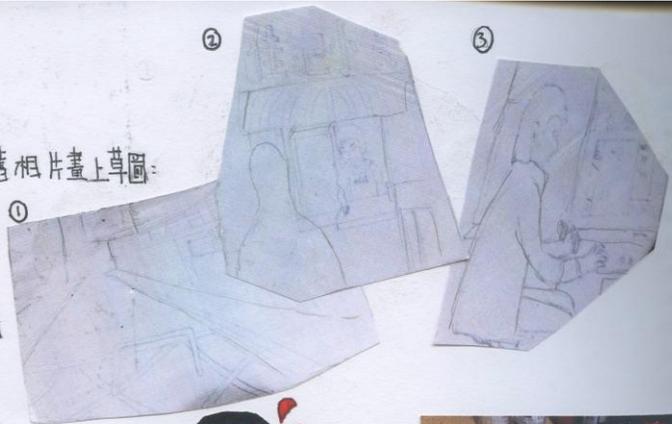
四、利用少年時在
旺角遊玩的舊照片
作主題，以帶出
回憶

選用一利用照片帶出
回憶，能夠令真實感大增
亦比普通一幅畫更添
趣味。

創作過程

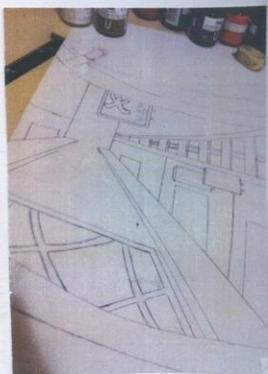
1. 首先為畫中三幅舊相片畫上草圖:

- ① 流連夜街
- ② 街邊小食
- ③ 夜滿機鋪



2. 利用黑色水彩筆 MARER 為草圖畫上粗線，以方便稍後的全圖上色

④



④

3. 完成粗線後，就開始為第一幅「流連夜街」上色，本次將會使用廣告彩以作主要的上色工具

⑤ ⑥ ⑦



⑤



⑥



⑦

作品解說



解說：以掛牆畫作為作品的構圖，畫中亦隱中有隱，「少年回憶」分為三部分：①流連夜街 ②街邊小食 ③夜滿機鋪。種種往事都記錄不少少年的精神畫面。而背景牆紙是代表我的房間，亦即是這三幅相是被掛在我的房間內，被我極為記念，亦能表達到自己回憶童年的感覺。

解說：以掛牆畫作為作品的構圖，畫中亦隱中有隱，「少年回憶」分為三部分：①流連夜街 ②街邊小食 ③夜滿機鋪。種種往事都記錄不少少年的精神畫面。而背景牆紙是代表我的房間，亦即是這三幅相是被掛在我的房間內，被我極為記念，亦能表達到自己回憶童年的感覺。



2. 佳記小食

「佳記小食」同樣位於旺角登打士街的一間港式熟食小食店，當中價錢極為便宜，小食平均費用大約\$5至\$15不等，是星斗市民的小食精選，當中招牌菜包括魚蛋燒賣，八爪魚，水魷魚，牛柏葉等。「佳記小食」的著名菜「辣魚蛋」好味程度連網上都大受好評，可見「佳記小食」有一定的受歡迎程度

B) 創作意念:

經過一番思考，我決定為「肥姐小食店」的食物袋作一個包裝設計，意念是來自現今的小食店食物袋過於簡單，容易穿破令食物的汁液弄髒消費者的衣服，又沒有其他的功用，例如宣傳等。今次的設計就是為「肥姐小食店」的食物袋重新設計，其一務求改善平時食街邊小食的重大問題，令食物汁能夠穩固在袋中，從而不會弄髒消費者；其二為食物袋設計一個更特別更有特色的包裝及包裝表面，令「肥姐小食店」能夠建立一個良好形象並作宣傳之用。



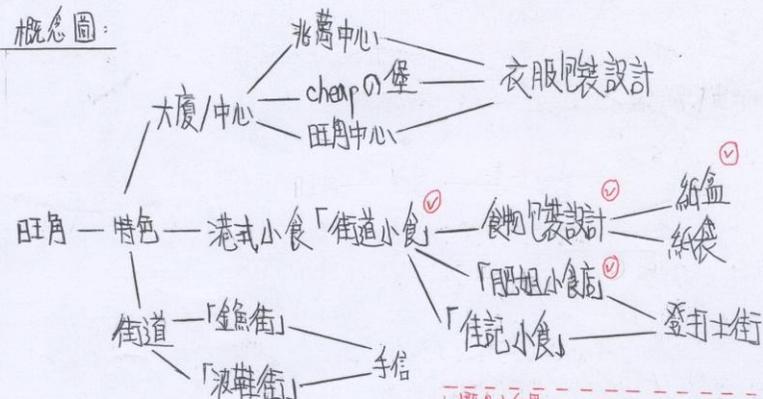
如上圖般，現時肥姐小食店只用紙張包裝食物，既不衛生又食物汁液容易弄髒消費者。

作品意念:

街邊小食是香港的其中一種地道文化，即為一種港式小食。往往街邊小食的食物都是以灰色的吸油紙或膠碗膠杯承載作為食物袋之用，容易穿透或穿破令食物的汁液流出來弄髒客人的衣服，又不夠美觀。所以，於今次的作品目標是希望透過調整食物袋/盒的外型去令到汁液固定於袋/盒內，不會輕易流下來；再者，本次的製作會就著「肥姐小食店」去設計一個更加吸引及更有特色的外觀，從而於不同客人的心目中建立一個良好形象並藉此幫「肥姐小食店」加以宣傳。

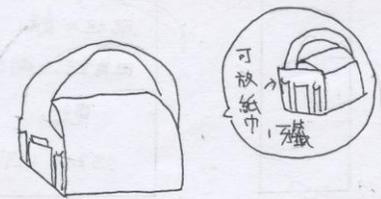
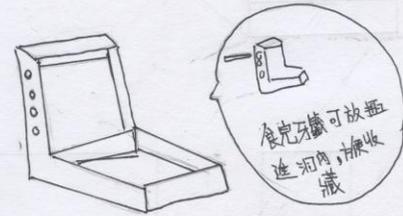
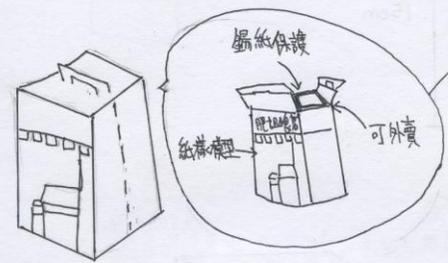
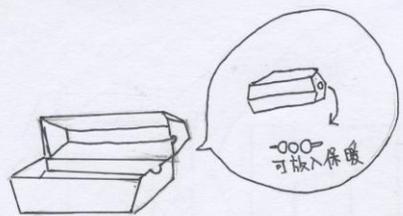
作品會以一個紙盒形式呈現，材料希望利用一種會吸汁的紙料製作，作品大小就會以成人手掌握住飲用杯的大小(即大約高13cm 橫8cm)參考再設計，作用方面就希望作品可以~~被裝~~亦可把食物外帶。與此同時，我會保留「肥姐小食店」以灰紙包裝的方法，兩者一併使用，作為一種雙重保護；外表上我會以較為色彩繽紛的顏色及以「肥姐小食店」的特徵去設計外表，正所謂「人靠衣裝，佛靠金裝」利用外表的美觀去提升食物的價值

概念圖:



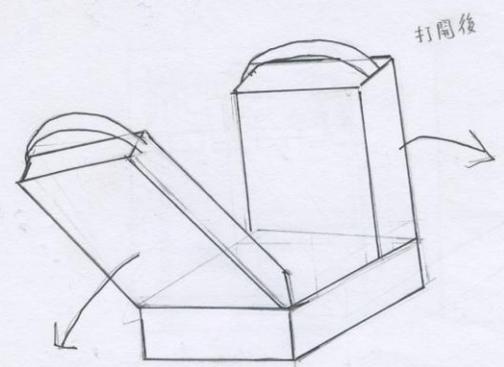
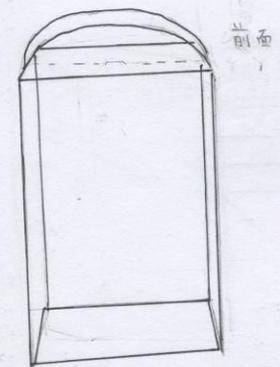
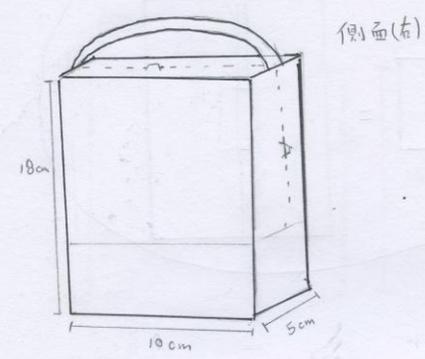
概念小反思:

經過概念思考後，本次主題決定為「肥姐小食店」設計食物包裝，而包裝的形制就暫定為紙盒。
從概念圖中，去選擇本次作品利用那一個更具特色去製作作品。從中我總算如何選擇較好的建議，有助我下次SBA選擇主數。



總結小反思：
 經過小許思考，得出以上各種紙盒樣式的
 相似，總數10個。10個的紙盒樣式都各
 有特色，從想出到畫出，都各有種不同
 的設計，例如波浪型，直柱型等，且時間
 亦提升了我的設計思維，創作空間更為
 廣大，增加對紙盒設計

初稿 (討論後)



藝術評賞:



資料來源: yahoo 圖片

名稱: 黑白淡奶「熱奶 TEA」雙貓漫畫

藝術家: 小克(真名: 蔣子軒)

作品解說:

此作品是「黑白淡奶」和小克聯手推出，以舊曲新詞「唱」出港式奶茶的經典滋味，著名填詞人小克以汪阿姐的名曲「熱咖啡」為藍本，改編成描寫黑白奶茶的新曲「熱奶 TEA」，更繪上趣緻的雙貓四格漫畫，以靈鬼的對話描述嘆港式奶茶的四部曲。

作品視覺形式分析:

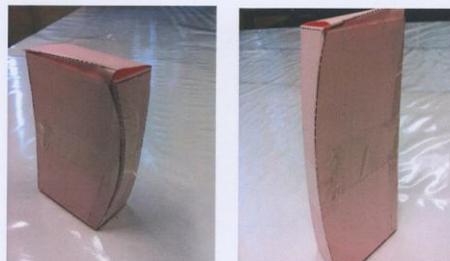
此作品明顯地是運用了卡通四格的形式去完成這幅圖畫，構圖上，圖畫分了四部分去欣賞，四部分能夠藉住圖畫及風趣的字句去表達出嘆茶的四個步驟：「落奶」、「攪奶」、「落糖」、「飲用」。顏色方面，圖畫雖然是一種卡通方法繪畫，不過顏色上都是運用較為真實的顏色，例如：木枱上的木紋，奶茶中的咖啡色等。整體上，整個作品給人有趣，搞笑感覺。

對創作的啟發:

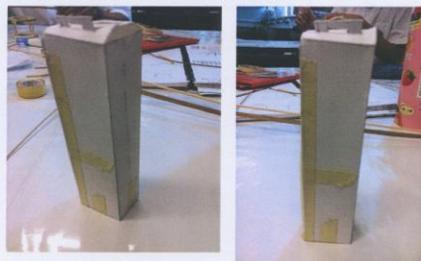
我會參考此圖畫的卡通畫法，同時希望作品可以好像此圖畫般帶有趣的感覺。

技巧探索:

立體造形探索:



起初的立體造形是希望以「肥姐」的圓滑身形作為紙盒的外型，就做出圓滑的立體圖形，不過經過計算後，圓滑的外型不能夠承載多串的小食，加上圓滑的立體造形難以手持及做到堂食流食物汁的情況，所以放棄此造形。



隨著圓滑的立體圖形帶出的問題後，衍生出長方形立體的構思，雖然承載小食的數量比圓滑形多，但都不能夠解決堂食流食物汁的問題，更成別的問題，外賣時的手環太細難以手握....

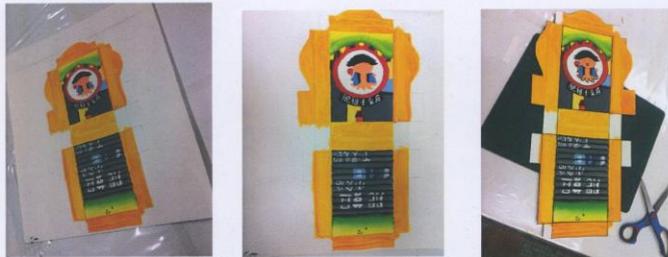


最後都想到利用長方形立體加以改良的寬版長方立體，首先內裏空間增大，解決承載小食數量的問題，而紙盒可以兩旁張開成為一個堂食時的碟，這就能解決流食物汁的問題；最後，由於立體拉寬變大，手環的空間亦相對變大，解決手環太細難以手握的問題，所以就決定用這造形。



步驟三:完成正面後,就開始為作品背面上色:

- 1) 首先把每行鐵閉畫上灰黑色,其間不斷油上灰白,淺灰等顏色去調整鐵閉上的顏色,做出有質感的深淺效果,增加鐵閉上的真實感
- 2) 之後再度利用牛油紙複製於已砌好的模型的草圖的鐵閉上的字樣,利用筆使力刻出痕跡,使字樣能呈現在圖畫上
- 3) 依照著痕跡利用白色廣告彩畫上圖畫,造成鐵閉上的字樣
- 4) 最後,就是畫鐵閉上的圖案「FACEBOOK」「LIKE」「TWITTER」,分別依照它們本身的顏色油上:藍色,淺藍色,以及白色



步驟四:把紙盒外圍油上鮮豔的黃色,並利用剪刀源著紙上的鉛筆線剪出來,做完一個紙樣模型。然後亦要利用介刀小心翼翼地吧盒中的接合位置介出來,並且在盒內貼透明膠,以增加紙盒的厚度,令紙盒不易穿破。



步驟五:作品的最後一個步驟—為紙盒加上手環部分

- 1) 首先,把一個現行的商店紙袋分解,得出兩條粗繩
- 2) 然後,在兩邊的盒頂剪出兩個洞,再把兩條粗繩分別放置於四個洞口內
- 3) 最後,再次以透明膠貼好,以固定手環部分

製作小反思

在今次製作裏,首先學到各種紙盒的結構製作,從而增加我對紙盒製作的了解;再者,在本次的作品製作裏又再一次訓練自己的上色技巧,從而明白知道自己的不同錯處,例如上色油出外邊等,令自己下次不會再犯同樣的錯誤;之後,本次的作品都對我的創作思維有所訓練,不論在平面設計(畫面),立體設計(紙盒設計)思維上都有所提升;最後,本次的作品同樣地訓練我的繪畫技術,令我可以於卡通風格上有少許的進步。

創作意念:

旺角位於香港的中心點,是香港市民和外地旅客常到的一個購物天堂,但是對於一些初次來到旺角旅遊或購物的市民,旺角就如一個大迷宮一樣,令到人們有可能在旺角街道中迷失方向,未能暢所欲言。因此,經過一番心思熟慮後,終於想出一個構思:假如設計一本關於旺角旅遊的小冊子為各大市民提供一些關於旺角資料或是旅遊的推介,不然就能夠令到以上所提的問題有所解決,同時亦能夠為旺角作一個宣傳之用,所以今次的創作是設計一本關於旺角旅遊的小冊子。

作品意念:

作品構思方面,本次的小冊子是圍繞著旺角旅遊作為主題,作品目的是希望為旅客們提供一個指引或推介的服務,其次是希望藉著小冊子宣傳「旺角」此地方。小冊子的內容主要會分為四大向度:「衣」「食」「住」「行」——「衣」即是指購物的地方或是購物的好去處;「食」即是展出一些飲食的地方或是推介一些標誌性的餐廳或地道小食;「住」即是為旅客們推介旺角的住所在地,亦即是酒店;「行」即是為旅客介紹旺角的特色地方,例如旺角一些著名街道「波鞋街」「西洋菜南街」等。

作品本體方面,作品會以薄薄的小書本形式呈現,大約為四至五頁,預計是封面佔一頁,四大向道各佔一頁。材料方面就希望利用一些比普通顏色紙較堅固的紙張製作,例如:羊紋紙等類形的紙張。在作品大小方面,作品會以一本兒童書本的尺寸作參考(即大約20x20cm或15x20cm)再加以修訂,務求令到小冊子方便觀看並且容易收藏。而觀賞小冊子的形式方面,初步構思有「向外張開」、「旋轉」、「向上或左右拉開」、「散開分件」等形式觀賞小冊子的重要內容。最後,作品的視覺形式方面,我會利用一些旺角的標誌物去作為作品畫面上的圖像,例如:路牌、街道等物件,藉求令作品能夠帶著陣陣的旺角氣息,令人們一眼便能認知這本小冊子的內容是介紹及宣傳旺角。

藝術評賞



名稱:香港天文台「戶外活動專題網頁」小冊子
年份:2012年1月27日
網站:www.hko.gov.hk/whatsnew/f4/pre20120120-uc.htm
媒介:小冊子設計
物料:紙張

描述:

此作品為一本小冊子,主題是「戶外活動專題網頁」,小冊子當中簡介了戶外活動專題網頁內的不同服務:個人化天氣服務、分區天氣預報、紫外線資訊服務等。讓大眾更充分利用天文台所感測天氣狀況。

形式表達:

整份小冊子以藍色作為主要底色,長方形高瘦的外形。小冊子當中以文字為主,少部份圖片配合文字內容,令到想表達的資訊更為顯見。整份小冊子感覺上簡約,亦可話簡單,但當中亦有特別之處,這本小冊子當中運用的圖片不只是網站而已,它亦加入了可用電話掃描的條碼,條碼內是戶外活動專題網頁,令觀看者與小冊子有所互動。

對作品的啟發:

雖然這本小冊子不論在外形,顏色運用,內容都平平無奇,但我對互動的做法極為感到興趣,所以在是次的作品(小冊子)內會希望加入一些互動的做法,令到小冊子能夠提升吸引力及當中的趣味。

參考圖片:



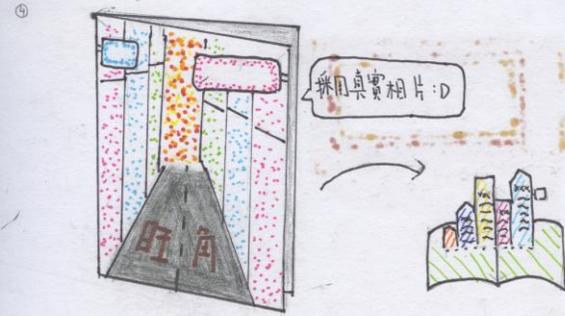
(1)小冊子----種種的小冊子的模樣或圖片都給予一個參考的價值，以上就是一些較為普遍的冊子。我就從以上的模樣去加以發展創作出新思維用於自己的作品上



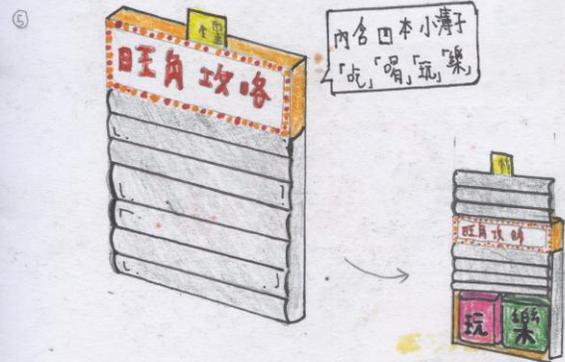
(2)商店---於我的作品第二頁中的「衣」背景作為參考圖片，不論是真實圖片或是卡通圖片都為帶出不同的背景構思，例如：畫一個木製門窗或是一個卡通化的商店門窗等。



(3)酒店房門&門鎖----於我的作品第四頁中的「住」背景作為參考圖片，在圖片中我參考了房門門上紋理，以及酒店房門的門鎖的真實樣貌，從而令我更為畫出作品的背景



草圖四構思
這小冊子以立體為主題，把小冊子展開成大廈的主體模樣，而子介紹內容是旺角的本度，其形狀亦以雙面，而展開的封面會以真實相片電腦加以修改，令封面



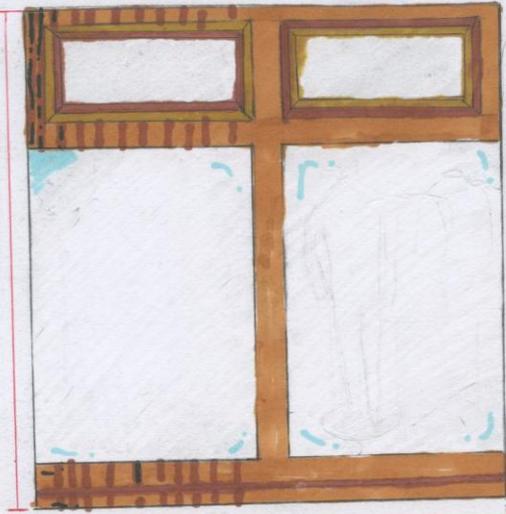
草圖五構思
這個小冊子是以一個盒子形，在小冊子注小冊子，而參考在開展的樣子，而內容我試會整理當中四本小冊子給與觀賞，如看完小冊子，位並把「鐵閉」紙向下拉回位，可回復原狀，方便收藏。

總結

經過心思熟慮後，是以我的作品會以草圖一為模範製作，採用以油尖旺的標誌作為小冊子的外型。草圖二比其他的草圖的優勝之處是：一、比其他草圖較為標誌性，其他草圖是一些較為常見的外型圖像，而偏偏得草圖二是利用旺角特色標誌去設計；二、外型吸引。其他四個草圖都是以長方、正方的外型，唯獨是草圖一以風車的外型，所以相對下草圖二較為吸引。

小冊子背景

衣

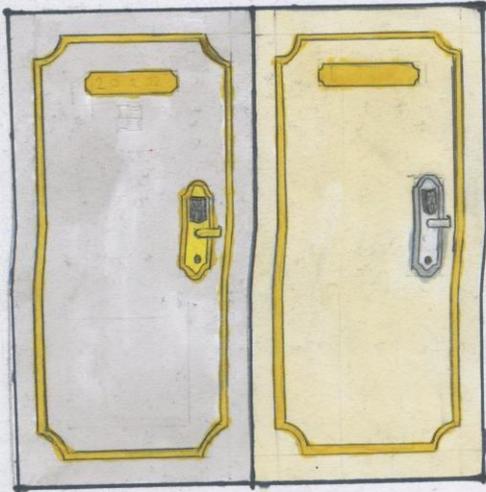


「衣」背景：
背景參考櫥窗的格型，櫥窗格型都是衣服，服裝為常見，所以希望藉櫥窗的格型去暗示衣服的「衣」。

背景利用木紋木邊造成格型，起初在設計期間，有友人型公仔並非櫥窗中心位置，但後來發現太多同學有阻小冊子表達資料，有礙於業主的意思，所以最後將友人型公仔的概念，利用簡單的線面取代，希望小冊子想表達的資訊能夠有表現在出來。
☞ 最後設計模樣

以上顏色
全屬調色板!

住



「住」背景
背景參考了酒店房門的造型設計，酒店房門是旅客居住的地方，所以房門對旅客來說不太陌生，希望藉酒店房門去表達出居住意思的「住」。

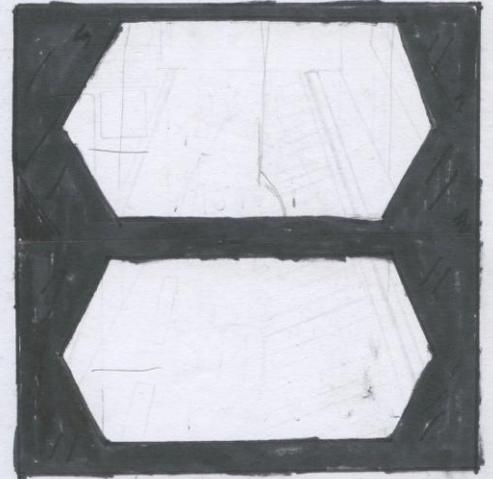
食



「食」背景：
背景參考某些小食店的模樣，小食店往往都是集中在「食物」、「進食」的意義，對旅客來說並不陌生，所以利用小食店作為「食」的背景。

背景繪畫了，小食店「蒸籠」的模樣，原因是蒸籠面可以簡單，令資料可以清楚展示。

行



「行」背景：
以路牌作為參考的造型設計，路牌代表行道的標誌往往都是路牌，指示路牌，所以利用路牌去表達「行街」的表意。



步驟六:豐富封面圖像——雖然利用油尖旺區誌作為主體,但有些人未必能夠一眼認出這是旅行小冊子,所以在封面上加上文字去更為表達出小冊子的含意

- 1)在牛油紙上畫上字樣,並且複印於封面的油尖旺區誌內
- 2)然後把字體涂上普通的紅色,就正式完成封面



步驟七:貼上資料及寫上資料——把一早已搜集的圖片及文字貼上作品並用黑色水彩筆寫上資料



步驟八:這是最後一個步驟,在各頁紅色突出部分寫出「衣」「食」「住」「行」四字。

製作過程小反思

在今次的製作裡,學會了不少的技巧,例如,小冊子的構造,上色技巧,且更畫畫技巧,種種都對以往的考試發揮益良多。除此之外,本次製作都擴闊了我的思考思維,對平面設計或是立體設計有了一定的進步,對於某些考試試題都會懂得更心細手。最後,在本次的製作亦學會搜集資料的能力(小冊子內的資料),對美術科以外的科目亦有所幫助。

總結

這份的作品集=作品三的完成意味著高中生涯的六份SBA作品終於真正完成,在此多謝我班藝術科的老師及一班同業努力的同學們,他們給予我不少技術上的教導及精神上的鼓勵,他們種種的支持令我的六份SBA各位都能順利完成。

今次的作品集=作品三「旺角旅遊小冊子立體設計」,我從中學會不少藝術上的技術,以及改善了我過往的小毛病,例如,以往我未能善用幼畫筆繪畫,經過本次是設計的時候,多次利用幼筆,從而令到自己對幼筆不再陌生;更提升個人的上色技巧;以及增加自己的混色色庫。

雖然本次的作品發展很順利,但途中其實亦碰上過不少的問題,例如小冊子的立體設計,小冊子的內容搜集等,種種問題都曾令我苦惱了一段時間,但隨著老師的有用建議,加上自己的萬分努力(多參考圖片,上網資訊),把種種的問題都迎刃而解。

最後,為本次的SBA作一個簡單的總結:

「讓視覺藝術的人是優的,但他們亦是最努力的。」

作品解說 完式作品



名稱：「昨日憶」

媒介：畫紙、廣告紙、水彩

年份：2012年

大小：A2 SIZE

作品解說

完成作品:



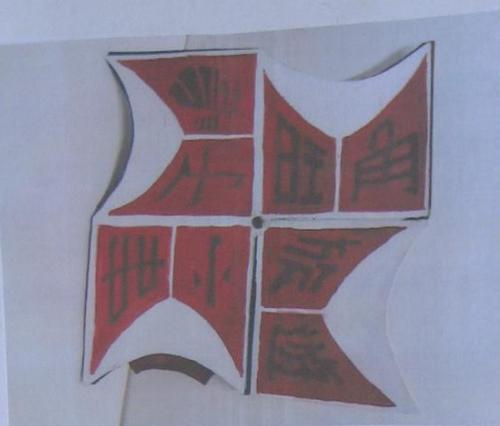
作品名稱: 肥姐小食店包裝設計

大小: 高 15cm 橫 10cm 寬 5cm (750cm³ 立方厘米/體積)

年份: 2012 年



完成作品



小冊子正面圖



小冊子展開圖



衣



食



住



行

主题：旺角
 作品：旺角遊小冊子立體設計
 作品媒介：混合媒介
 作品大小：20 cm x 20 cm
 作品年份：2012

