

## A.統一(Unity)

所謂統一，就是將原本各自獨立的個體有意義地連結起來，讓作品的一部份與另一部份產生關連，從而構成為一個整體。

舉例說明下面的髮型設計中，軟藤心和頭髮是無相關性的材料，但是把軟藤心與頭髮採用多股編法讓彼此有了共同關聯性。



B.平衡(Balance)



讓人覺得有秩序、可以掌控、等量，平衡的結構，效果通常能得到正面的回應，而達到平衡的原則有幾個不同的方法：

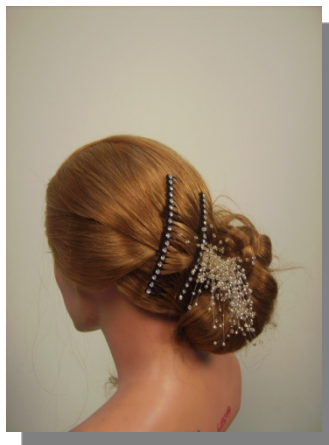
- 對稱性平衡(Symmetrical Balance)
- 非對稱性平衡(Asymmetrical Balance)

對稱的設計如果運用稍不恰當，往往容易因相同形式的重複而流於呆板、沈悶；非對稱性設計彌補了對稱性設計容易淪為單調的缺點，以不同的方式來達到平衡的效果。

舉例對稱性平衡髮型如下圖：

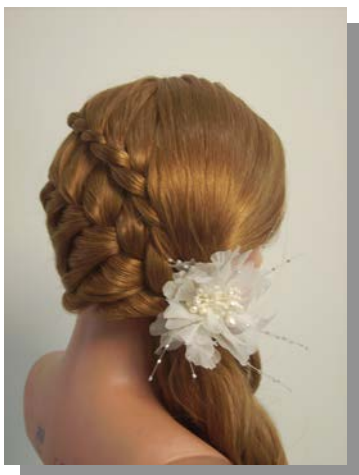


舉例非對稱性平衡髮型如下圖：



➤ 不平衡(Imbalance)

平衡通常帶給人安定、舒適的感覺，即使在面對一件非對稱的作品時，觀賞者通常會在心裡試圖將它平衡，以求取安定感。然而，並非所有設計都意圖提供安定的觀賞效果，有些髮型設計想傳達不同的訊息，有時會刻意運用不平衡的設計來強調衝突的感官效果。



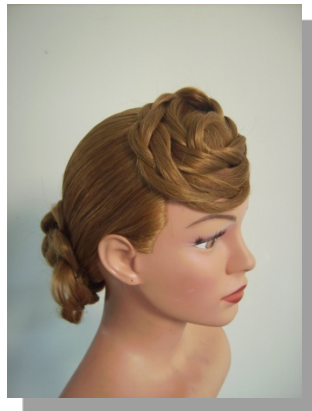
### C.對比(Contrast)

對比存在於兩個在相當程度上不同於彼此的東西之間，如體積大小、角度高低、色相對比等。

➤ 髮色與配飾產生顏色的對比：



➤ 焦點位置的上下對比：

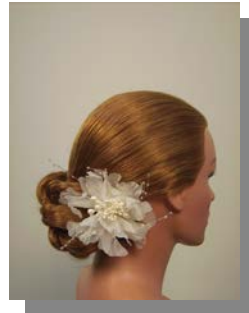


## D.焦點(Focal Point)

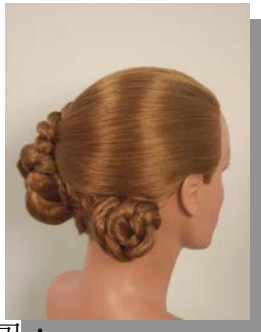
設計者通常會為作品創造一個或多個焦點，一般而言設計者會把焦點放在主題上，避開不想被注意的某些特徵。

創造焦點的技巧可以是將形狀特殊化、加強色彩的明度或彩度、或者是巧妙地安排設計點位置。

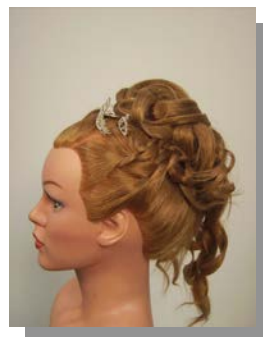
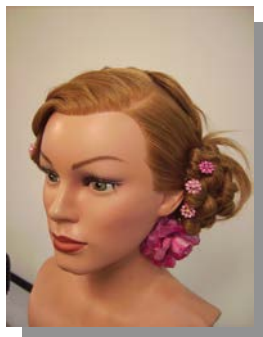
- 單點設計如下圖：



- 雙點設計如下圖：



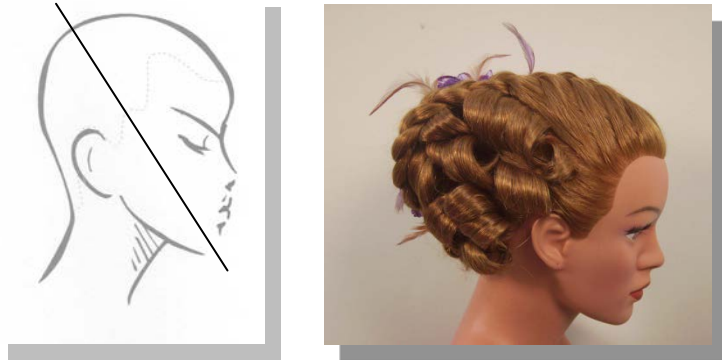
- 多點設計如下圖：



## E.比例(Proportion)

比例，指局部與整體之間的對比關係，髮型外觀型態的各個局部的形狀、線條，與整體構圖之間的面積和體積上若勻稱就會給人產生美感，髮型設計時應考慮到組合的比例、配飾搭配的比例、顏色面積比例等。

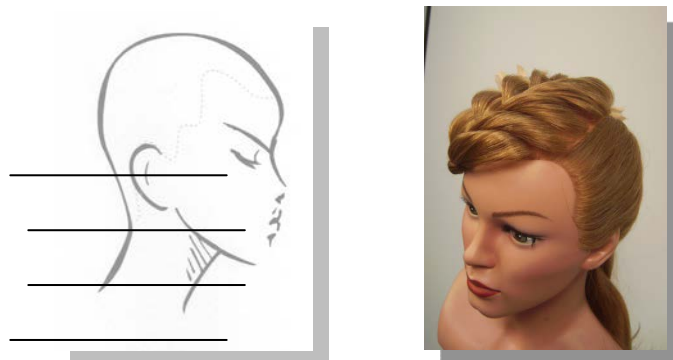
- 頭髮三股編髮與空心捲的比例設計 1/2:1/2 如下圖：



- 髮型設計中髮髻佔頭髮面積的 1/3 如下圖：



- 髮型中瀏海區佔髮型面積的 1/4 如下圖：



- **配飾搭配的比例**—指髮型配飾以設計主體為中心，分割配飾面積搭配的比例。
- **配飾顏色面積比例**—指髮型配飾以設計主體為中心，分割配飾顏色面積搭配的比例。

