

第 5 章 結論與建議



5.1 結論

部份設計創作者一聽到電腦就心生恐懼，覺得藝術是感性的，而科技是絕對的理性，此二件事根本是水火不容。但是當設計發展到一定的程度時，它與科技會產生綿密的關係。在未來，科技與藝術將相輔相成，創作者必須運用更多的素材、媒介從事創作。當今的設計者應努力進入主流，吸取科技所帶來的新觀念，接受新技術帶來的衝擊，才能創造出合於時代的新藝術。

平面設計在近二百年中的發展給社會和人類提供了極大的方便，促進了人們傳達，刺激了思想的構通和交流，也同時形成了一種新的視覺藝術和視覺文化範疇；隨著國際交往的頻繁、貿易的發展、技術的進步，平面設計所肩負的任務必然越來越重。雖然變化萬千，但是平面設計服務的對象還是人，人的基本要求，包括簡單物理功能要求；體現在平面設計上的就是視覺傳達的迅速和準確，和人的心理要求；美觀、大方、典雅、合乎品味等等，其實並沒有多大的改變。因此，這二百年平面設計的歷程，依然為我們提供了無窮的參考，是我們能夠繼續發展，有信心進入二十一世紀的文化遺產。（王受之 民 89）

童話插畫是屬於人文藝術與科技的完美融合的專業

領域藝術創作，由於受到限制條件較少、創作空間較大，因此可以說是最能夠發揮創意的實用藝術。台灣加入 WTO 之後面臨國際性競爭，環觀目前國內童書市場仍以翻譯書籍為多，近來政府與民間大力引進國際童話插畫展，對於國內插畫藝術的國際視野與創作水準提昇有正面助益。但本國插畫家創作作品較少，無可諱言的，這是市場、成本的考量與國內插畫水準無法趕上國際化都有關係，如何培植人才、發展出本土風格插畫、邁向國際舞台，是國內目前所面臨的課題與未來我們努力的方向。

5.2 建議

安徒生曾說：「我真希望生活在童話故事裡，能照著自己的心意，去過一種奇妙的生活。」從這一段話中，安徒生透露了他創作安徒生童話的祕密，那就是走入自己想像的童話世界中，去實踐那個世界的生活。當創作者創作童話插畫，是否也應該抱著同樣理念和態度吧！

（康台生 民 91）

視覺傳達方式隨著各種工具(如：電腦)以不懈的技術進步更新著，但是，視覺傳達設計的本質並沒有遭遇質的變化，即以視覺形式賦予思想、概念和訊息清晰的秩序。這依然是設計者責無旁貸的使命。因此，掌握工具和技巧，並不意味設計師就能把傳達方式的改變對視覺的衝擊所具有的根本意義。數位化的圖形令人目不暇

給、眼花繚亂。就平面設計而論，無論是以電腦作為設計工具，還是以電腦語言進行視覺傳達，都應用了解電腦不過是人腦的延伸，設計者藉助電腦是爲了將自己的構想表現得更趨完美。形式化的視覺語言唯有透過人性化傳達和理解才有義意。

5.3 未來研究方向

創作過程中，由於個人的能力、經歷有限，同時有適當整合各個數位影像軟體，又要配合有趣的故事內容，所以每次創作時有腸枯思竭、學疏才淺之歎！

1. 論文研究部分

數位繪圖軟體含蓋的技術層面十分廣泛，本論文在有限的時間、人力限制下，依自己實際創作經驗加上蒐集的資料的歸納分析，欠缺實際調查測試的方式，以理解其實際運用的效度，這是後續研究時所必須努力加強的方向。

2. 跨媒體

數位藝術已逐漸延伸到到各個傳播媒體，如：網際網路、動畫。不再局限於平面的表現了。如同迪士尼，也不只是只有卡通、還有週邊商品、玩偶、甚如生活用品都有他的蹤跡。就連平面性的廣告也研發出不但能以動態呈現，也加入了互動式的效果，不在專注於單一領

域。而圖畫書的表現形式也可以是影音、聲光效果的多媒體呈現。

21 世紀平面設計新範圍，不僅是處理平面的問題，它還必須同時處理聲、光、動畫形象。平面設計已越出了平面的範疇，平面設計的對象也不再僅僅是報紙、雜誌、包裝、海報，而更包括了電腦網路、電子媒介相關的多媒設計(multimedia)。等更為縱深的現代科技領域尋求發展。

3. 藝術性

設計繪畫的美感是可以將商品的價值提昇，當同性質的商品其品質在伯仲之間時，美感的設計絕對站了很大的因素。如何以更適當的表現方式將數位化的美感提升在設計創作上，是往後努力的重點。