

# 第 1 章

## 緒論



### 1 · 1 研究動機與背景

二十一世紀以降，人類交換信息的能力，有大躍進的發展。人類的文字發明已有數千年，而有了文字，人類的信息超越了時間與空間的限制，廣為傳達。而中國的畢昇發明了印刷術使帶來了複製技術使訊息有了傳播廣度及普及化的量度提昇。回顧二十世紀，科技的影響是如些深遠而全面的，從幻燈機到照相術的發明，接著是電影的出現，再來是電視、錄影機等，將信息傳遞的速度、品質、真實性，及廣充性都逐步提升。而電腦的出現帶來了史無前例、前所未有的資訊媒體革命的新時代。這個革命仍然不斷在進行、演進中。二十一世紀是資訊革命的新世紀。人類的傳播革命由早期的口語傳播（第一次傳播革命），到第二次的印刷革命（閱讀文化），進而到了第三次的電子傳播革命（視聽文化），而到新世紀的網路傳播革命（第四次傳播革命），對人們的傳播行爲、思想模式乃至於藝術產業都影響深遠。針對藝術而言，我們甚至可以說又跨入了藝術史上的另一個燦爛輝煌史，那就是文藝復興時期最重要的精神～藝術與科技的水乳交融、攜手並進。

藝術的創作模式，總是跟隨時代的步伐不斷地轉變中，從十五世紀的文藝復興時期，藝術家改變了看世界的方法，並且與科學家訴說著同樣的語言，同樣尋找宇宙間的真理與美感；如透視法、解剖學等．．深入觀察自然，融合新開發的技術並以全新的的角度來創作。十八世紀攝影術發明，衝擊了傳統藝術的創作模式，藝術工作者進而開始反思作品生命何在。十九世紀印象派畫家也從光學獲得新技巧的靈感。而現代人整個視覺感受就是在感受光線，像看電腦、電視等．．都是直接地在看光線。近年來數位技術已深入影響藝術創作（資訊生產）及藝術品的推廣（資訊傳播）。在創作方面，數位技術提供了創作者新的媒介及更廣闊的空間。

而「圖像」的製作也由過去的手工繪製漸漸並行為數位影像處理。不可諱言的，數位影像處理已漸趨成爲主流藝術，而其發展是值得我們去探究的。

## 1 · 2 研究範圍及限制

科技日新月異，很多事物都和數位扯上關係，如網路、互動多媒體、虛擬實境、數位家電、數位通訊等等。從類比訊號轉化到數位訊號使得操作方式簡單易用，所佔的面積、體積變小、攜帶方便、修正容易、傳輸快捷等。

這些均是數位化帶給生活上的總總便利性。

本研究的重點在於探討以數位影像處理的方式繪製圖畫書，其中針對「插畫」、「數位影像藝術」、「圖畫書」搜尋相關文獻論述，再以數位攝影及影像軟體繪製圖畫書為例進行研究，分析傳統手繪與電腦繪圖的利弊關係，最後實際創作以電腦繪圖的方式呈現圖畫書。（註 1）

閱讀對象年齡限制為青少年族群。據皮亞傑的認知發展論，青少年對形體的觀察通常是由外表去認知，能夠欣賞寫實的物象及接受抽象或不合常態的事情。而本次設計的圖畫書以寫實的手法加上幻想性的空間及劇情表現，頗能符合青少年的讀者。（註 2）

註 1：電腦繪圖可利用實物影像輸入繪製的圖畫具備寫實的品質及三度空間的立體感。如此寫實的功能滿足 11 歲以上的視覺型青少年追求寫實、再現自然的需求。

註 2：根據皮亞傑的認知發展期，年齡在 11 歲以上，為形式運思期，其認知結構為 1.能抽象思維。2.能以科學方法解決問題。3.以邏輯法則思維問題。

## 1 · 3 研究方法：

### 1 · 前置階段：

（1）相關數位影像藝術在設計繪畫的期刊、雜誌、論文、

網站資料搜集。

- ( 2 ) 相關童書書店的走訪，如：禮筑外文書店、誠品童書館、金石堂、洪建全基金會、信誼、遠流、格林等。
- ( 3 ) 數位影像藝術在平面設計繪畫的資料歸類及分析。
- ( 4 ) 參加兒童繪本研討會，詳作心得筆記。
- ( 5 ) 訂出研究主題。

## 2．發展階段：

- ( 1 ) 針對「插畫」、「數位影像藝術」、「圖畫書」搜尋相關文獻論述。
- ( 2 ) 以 SWOT 分析列出傳統手繪與電腦數位影像繪圖，並說明其關係性。SWOT 環境分析法即優勢 (Strengths ) 、劣勢 (Weakness) 、機會 (Opportunities) 、威脅 (Threats) 。（註 3）

## 3．執行階段

- ( 1 ) 圖畫書插圖製作的流程：主題構思－創意發想－草圖繪製－草圖檢討修正－電腦初稿上色－色稿精緻化－後製除理及修正－排版設計－輸出完成。
- ( 2 ) 延伸應用至其它的商品。如：LOGO、書籤、T恤、馬克杯、海報、明信等。（圖 1-2）

註 3：環境分析法 (SWOT:Strengths 、Weakness 、

## Opportunities、Threats)

本來是管理策略規劃的工作程序之一。製作圖畫書的方式比較，可藉此方法來分析評估內外部環境的利弊優劣。以 SWOT 分析分別代表者優勢(Strength)、劣勢(Weak)、機會點(Opportunity)、威脅點(Threat)。藉由內部分析找出優勢、劣勢，由外部分析找出機會點或威脅點。這些分析的結果將使我們能夠清楚了解的差異性，進而截長補短，對症下藥。

### (1) 內部環境分析 (Strengths、Weakness)

設計的資源、方法等在設計使用者的主觀條件中，明顯優於或劣於對照組。

### (2) 外部環境分析 (Opportunities、Threats)

客觀環境中有利和不利於設計發展和表現者，稱之為機會和威脅。包括檢視整體環境的因素及個體環境因素。

## 1 · 4 研究架構

