

## 第五章 結論與建議

### 一、向量形式之數位繪畫的問題點

#### 1.形式僵化與缺乏原創性

現在一般所謂的數位藝術創作者，由於多數電腦繪圖應用軟體，在視覺特效的運作、工具的特性表現，繪畫材質的選用及動畫製作的運鏡、貼圖等運作上，其軟體間的工具箱元素及主選單下的功能指令運作完全相同或相近，因而造成不同的原創者，在作品的表現上，出現具有「同質」性的視覺經驗，如某些特殊濾鏡的視覺效果、繪畫技法的呈現質感等，造成不同的創作者，其作品間存在有共同的元素，因而大大地降低了藝術創作的唯一性與價值感。

這也顯示現階段，電腦繪圖使用者上極大的盲點，以功能主導作品的問題，而常常犯了「為物所用」的毛病當每一個人都使用相同的功能時，創作品的層次性、藝術性及原創性，這其中的藝術價值之有無，作品的價值，都難以界定了。

## 2.缺乏素描觀念

在電腦繪圖軟體的使用上，由於許多「特效」的產生，例如繪圖濾鏡效果，讓一般大眾及初學者即使沒有專業的繪畫及設計能力，亦能輕易地進行影像處理的創作，如素描、水彩、粉彩、噴畫等視覺效果。且藉由電腦軟體的輔助，許多人為的筆誤及失誤皆可因而避免。對於熟習傳統技法的專業美術工作者來說，可說是一項如虎添翼的工具。而有關創意的優劣，則決定於創作者的想像力，故整體創意的極限，不在於電腦系統或軟體軟體本身的效能高低，而是取決創作者本身，這是不變的真理。

所以總的來說，即使電腦數再進步發達，真正重要的還是創作者的美感素養。

## 3.流於技術導向

電腦繪圖技術在視覺傳達設計的表現，早已見怪不怪，而技術只是讓創意更完整表達的輔助工具，卻常常為人所遺忘。固然，過度標榜電腦繪圖無所不能的論調，有必要予以糾正。但也不必因為它只是輔助工具，而予以排斥。利用電腦繪

圖技術來作視覺傳達設計，若表現不彰，其罪過不在電腦繪圖，而是在於人本身。換言之，是該人本身尚不具備視覺傳達設計的基本涵養問題。

根據華德·迪士尼(Wall Disney)多媒體部門總裁 Issac Victor Kcriow,所做的問卷調查顯示：當熟練電腦繪圖之後，設計人員的創造力以及生產力，有逐漸提高的現象。而且該調查也同時建議當前的設計科系學生，應該學習更多的電腦繪圖操作訓練。因此，電腦繪圖技術，不僅只是作為視覺傳達設計的一種表現手段，同時也兼具培養視覺傳達設計能力的作用。不獨傳統工具才擁有這種訓練。斷言只有傳統表現工具，才能培養出良好的專業人才，只是似是而非的論調。更何況，電腦繪圖技術在視覺傳達設計上，已經成為不可逆轉的趨勢。但他終究只是一個繪圖的輔助工具，對設計者而言，重要的是觀念，而非技術。

## 二、向量形式之數位繪畫的發展

由於目前向量式的電腦繪圖軟體的廣泛運用，更加速傳統技法在視覺傳達表現上的新變革。甚至在藝術設計教育的體系內及藝術的創作過程中產生了新的觀念及方法。可歸納為以下數項要點：

1. 原創性圖形的重視。
2. 作品製作效率品質的提升。
3. 創意構思的多元化。
4. 製作技巧的進步。
5. 設計製作流程的完整化思考方式。
6. 傳統繪畫觀念的再重視。

所以電腦的應用每天都有新發現，只是今天學的東西和明天不一樣。所以，電腦這個工具的發展，也使得我們在工作或創作上，自然而然的會是一個多元化的設計者。或是一位文藝復興人，文藝復興時代的理想於焉實現。在 internet 的時代洪流當中，不僅是磁性書寫的時代，更將是電子創作時代。過去創作的型式是分工的，有人作音樂、作影像、作文字。但是未來一個創作者應同時熟悉這所有的工具，進而發揮特長來使用它。電腦與創作者之間的關係是一種創作的歷程，因為電

腦的軟體一直在改變，創作者也一直在調整與電腦之間，與作品之間的關係。有關電腦繪圖藝術的發展，是人與電腦的融合，是將傳統美學的觀念融入數位的創作中，而進而建立電腦繪圖的新世代。