

一、 緒論

1.1 研究背景與動機

1.1.1 研究背景

在數位科技的影響下，也隨著資訊、網路的發展，數位科技影響並且滲透到我們生活的每個層面。數位科技改變了我們的生活方式，影響了人類社會及我們觀看事物、與外界聯繫的態度與方法，同時也介入了藝術文化的精神層面。可以說，數位科技為藝術打開了新一扇窗，提供藝術家新的創作方式與媒材。

1.1.2 研究動機

數位科技的應用，讓設計的想像空間有了新的視覺經驗和理想實現的可能，讓藝術呈現不再受限於時空的影響，他能夠將各種元素融合於一體，可以運用不同呈現方式，如平面靜態，平面動態，或是用互動式方式與觀者產生聯繫，而出現於二次大戰後的觀念形象設計，其主要概念及中心思想相當符合數位科技的特質，故本研究想運用數位科技融合觀念形象的設計思想，來找出新的視覺效果之設計作品。

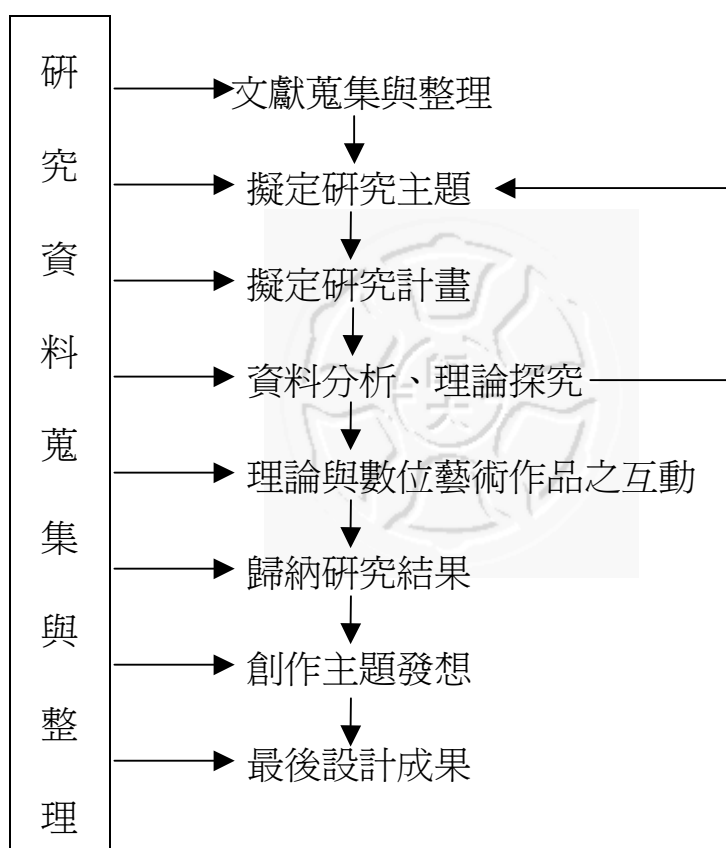
1.2 研究目的

1. 對數位藝術之理論作一探討，分析整理數位藝術之定義、特質、發展與使用媒材。
2. 針對觀念形象設計作一探討與分析，針對觀念形象設計在國際間的發展作一整理，並對觀念形象設計的作品以及表現手法作一整理分析。
3. 嘗試將觀念形象設計的概念結合電腦多媒體等數位科技，呈現出新的視覺影像創作。

1.3 研究方法

本研究是依據研究動機與目的，從數位藝術的文獻探討，觀念形象設計之特質與概念的分析研究，最後再分析歸納觀念形象設計在現代多媒體設計中的應用，所得之結果將做為創作的基礎，經由不斷實驗的作品，得到最後的創作結果。

研究流程圖：



圖一 研究流程圖

1.4 研究範圍與限制

一、數位藝術包含廣泛，本研究僅針對視覺的藝術理論部分探究，不包括戲劇、音樂、舞蹈等其他藝術範圍。

二、由於數位藝術主要藉由電腦科技輔助而產生，故本研究所指的數

位藝術是藉由電腦數位科技為媒材所產生之藝術作品，不包含將傳統藝術數位化之作品。

三、由於數位藝術屬於當代之藝術潮流，在探討數位藝術作品時，僅能依研究生由研究內容主觀判斷，找出適當的藝術作品，將造成研究資料不足或是有所偏頗，這也是本研究之限制。

四、對於探討觀念形象設計的書籍及資料有限，故在分析其作品及表現手法時，僅能依研究生根據資料作主觀的判斷及分析，因此或有所偏頗，是本研究的限制。

