

## 第一章 緒論

自二十世紀中葉以來，數位工具的不斷精進，為設計工作者，帶來了革命性的衝擊，經過反抗、抵制、妥協的磨合過程，當設計工作者發現，數位工具可以取代傳統畫筆，甚至開拓出以前無法表現的技術時，紛紛不再堅持，改與數位工具和平相處，從 2D、3D 到多媒體，甚至超越時空的虛擬實境，徹底讓數位工具進入整個藝術創作的領域。

然而人們一方面讓數位繪圖工具，逐步取代傳統畫筆創作，但卻又擔心數位工具無法貼切表現藝術家的自我特色，因此，在某些領域上不讓電腦專美於前，希望能以自我意念大於電腦的運算，作為掌控或維持創作表現，在數位時代不至於提前繳械投降，也就是說以「人的思維」為設計的主體，電腦只是執行人腦指令的工具而已，這是目前在逐漸的妥協中所能接受數位工具的最大尺度。

在電腦上，「複製」與「復原」是一個簡單的指令，但是卻帶給數位繪圖者革命性的改變，大量的複製，不斷的嘗試與重來，縮短傳統手繪的製作過程，也創造出超出人腦所能思考的領域極限，因此數位設計師在科技的前導下，創作的方向更加前衛，範圍更加廣泛，科技已不再是純粹的技術工具，更是扮演了開發及提升創作的廣度與深度的重要角色。

## 第一節 研究背景

3D 電腦繪圖一直在為視覺傳達設計工作者，提供一個擬真的服務，包含形態、質感、光線及氣氛的營造，用在建築及室內設計是首先發展出來的功能，而應用在插畫、動畫、多媒體是近來發展的主流。首先，以幾何型態建模、貼圖、虛擬場景，並提供多角度的攝影機，可任意旋轉，完全不同於 2D 電腦繪圖，單一角度單調而固定的畫面；現階段 3D 電腦繪圖創作，已成為設計師任意揮灑無限創意的虛擬世界。

目前 3D 的發展盛況空前，各個軟體的開發，擴充新功能，外掛程式花樣炫目，電影工業結合電腦繪圖的技術，精益求精，3D 成了很多創作者實現夢想的主要工具，以現有套裝軟體進行 3D 創作已經是必然的趨勢；然而 3D 的畫面除了寫實、擬真引人入勝外，題材、內容的新穎才是關鍵，設計師常為了駕馭新科技所產生的新功能，在故事主題、內容上的著力就會相對薄弱；因此，普遍以簡單化、卡通化、趣味化為主要創作風格，這也是目前市場上充斥東洋或西洋式故事畫面的主要原因。

插畫、動畫、多媒體領域的創作，是屬於「敘述性思維」(楊裕富，雲林科技大學)的運用，也就是說故事的能力，是影響作品成敗的關鍵，因此，當技術已能滿足創作者需要的時候，投入更多的精力，在人文、藝術與科技的整合，已是必須努力的工作。

## 第二節 研究動機

在藝術教育的養成中，一直秉持著真善美的觀念，對於自然界萬物的觀察不遺餘力，認為從自然中取象、取景，方能透徹了解物體真實的型態。而且基於對本土人文環境的熱愛與關懷，希望能以自我觀察的角度切入，以現階段生存環境作省思，試圖在人與人、人與環境、人與自然的關係上著力，發掘創作題材。

超現實主義的風格早就被應用在各個領域，包含廣告、電影、平面設計、插畫等，因為它跳脫純美學的風格，改以人的內在思考，也就是潛意識來作為創作的發想，因此，不但超越了以往的思考領域，並且充滿無限的想像空間；然而，它並未放棄「寫真」的意念，在描繪事件的發生，仍然生動得令人動容！這也是吸引研究者選擇作為表現風格的主要原因。

插畫是數位時代最不易淪陷的領域，因為，它尚保留相當多純藝術的要求，如筆觸，質感，材料特性，創作者的風格等，研究者長久以來在數位平面插畫領域專研，點、線、面的運用，尚能應付需求，而當要表現深度空間深度或質感的時候，就常陷入瓶頸，因此，3D 電腦繪圖三度空間製作技術，正可以滿足在創作上的不足。這也是充滿邏輯算術概念的 3D 繪圖吸引人之處。迪士尼卡通「蟲蟲危機」中，弱小的螞蟻在 3D 動畫師的刻畫下活靈活現，遠遠超越 2D 所能表現的範疇，因此更加深對這個領域探索的動機。

### 第三節 研究目的

賴建都(2002)在《台灣設計教育思潮與演進》一書中提到：「作為設計領域的研究者，必須體會到設計的舞台已從平面空間擴展到虛擬的介面，作品亦從實質、可觸摸的感覺到數位符碼，科技不再只是改變設計呈現的方式，已顛覆了我們過去的思維，而這股趨勢還在繼續蔓延中。人類視覺在數位科技的輔助下，已被推展到另一空間，在視覺官能活動無拘無束的同時，文化議題隱約浮上檯面，並考驗未來的設計教育。」因此必須注入文化的內涵才能建立自己的風貌。

電腦繪圖的技術，是因應創作而生，為服務設計而作，科技人與文化人的融合是當務之急。傳統 2D 繪圖，畫面大小、構圖經營都憑直覺表現，然而 3D 的原形卻須由數學參數的設定，這對一個習慣以直覺美感角度思考的繪圖工作者而言，會是充滿荊棘的過程，因此，如能以科技人的理性思考，結合文化人的創意與美感，是較為可行的。

因此，本研究將以下列三項為努力的方向：

- 一、以 3D 創作超現實主義風格作品。
- 二、整理並歸納超現實主義的創作手法，並用在創作表現上。
- 三、藉由創作的過程中，思索並統整一些適合於藝術創作的方法，以作為將來跨領域創作的準備。

#### 第四節 研究範圍與限制

本研究在文獻部分以探討數位藝術的價值、發展與未來，並概略敘述 3D 在現階段的表現與未來發展，最後解析、整理超現實主義風格的創作手法，以作為創作的依據。

在創作表現部分，參考超現實主義作為表現風格，以 3D 作為建模工具，搭配影像處理軟體所製作的材質為貼圖，並追求在燈光效果下的三維空間質感，作品以 2D 方式呈現，純為平面及靜態的創作，不涉及動畫部分。

#### 第五節 研究方法與流程

##### 一、研究方法

本創作研究採文獻探討與創作表現兩部分，蒐集相關文獻、分析整理，探討目前數位藝術的存在價值，並分析超現實主義創作風格與手法，結合美學論述，最後進行創作研究探討，建立屬於自己的構成概念與設計手法。

在文獻探討部分，以數位藝術的未來、超現實主義風格的應用、現階段 3D 的創作表現為主，分析各時代風格之構成美學，以作為 3D 數位藝術創作之參考。在創作方面，以設計繪畫手法，模擬超現實主義風格，表現夢境般的超現實意境，以 3D 的建模方式呈現不同於 2D 的表現手法，最後以設計繪畫方式呈現。

二、研究流程 表-1(研究流程)

