

第五章 結論與建議

本研究藉由文獻探討的方式將所收集具立體感的創作作品，就表現特徵予以分析歸類與定名；且進一步將所研究之立體感表現形式，延伸運用於數位影像創作發展的各種可能性。企圖將立體感對於平面設計的相關形式、表現性影響，作一完整探求與整理，並與以應用驗證。

第一節 研究結論

綜合本研究依循文獻探討兩部分的研討與創作後，乃將本研究結論透過以下幾個項目加以陳述：

(一)、具有立體感的畫面較能夠提高人的注目性

在視覺傳達設計興盛的今日，超市裡琳琅滿目的商品包裝，街頭上隨處可見的宣傳海報、宣傳掛旗等，無所不在的吸引我們的目光注意。這時候一張具有美感又能夠引起觀者共鳴的海報就格外顯得重要。以平面構成的海報而言，單由平面造形所構的海報，雖然色彩單純、色塊簡明，可在觀者心中留下深刻印象。但在平面造形上製造出具有立體感的畫面，相信更能增加海報的注目性。畢竟，人是生活在三度空間的形體，我們對於具有立體造形、事物的吸引程度，往往大於僅僅具有二次元的平面造形。

(二)、了解人感知立體的方式有助於設計師在各藝術領域的表現

藉由認識人在感知立體的方法與過程，提供設計師在創作時有更寬廣的思考角度與表現方式。例如了解了視覺器官會透過紋理漸層的變化來判別空間深度，因此在室內設計領域，爲了使室內空間看起來更寬廣，就可貼上有條紋的壁紙，以增加我們視覺對空間的深度感。

另外了解視網模影像的大小和物體的距離比例成反比，在安排畫面構成時就可以將近景放大、遠景縮小，配合透視法即可有效的製造空間感。在繪畫方面藝術家也可以應用色彩遠近特性或大氣遠近法搭配其他形式來表現空間感或立體感。整體而言，透過了解人在視認立體物的過程與依據能夠提供設計師或藝術家在平面或三度空間的創意表現，使作品呈現更富有視覺效果。

(三)、立體感的表現是學習平面設計者必修課題

在平面中表現立體感，也就是在 2D 平面中表現三次元幻象，已是目前學習基礎設計學生必修的習題。因為點、線、面元素是存在空間中任何角落，所以熟悉這三元素的立體構成訓練，除了能對三元素有更深了解外，也可增進往後在具像造型能力的表達。

(四)、選用的創作媒材影響作品風格

不論表現主題為何，選用的創作媒材對作品風格影響極大。以數位藝術創作而言，選用的電腦繪圖軟體幾乎就可以決定作品的表現方式或風格。目前平面繪圖軟體主要分為向量式與點陣式，兩者在表現不同主題時各有優缺點。點陣圖式的繪圖軟體與向量式軟體最大的不同在於，點陣式軟體目前多用於數位影像的後製工作，提供各式濾鏡特效針對影像照片作進一步處理。向量式繪圖軟體功能則偏重於創造新的造形物件，配合無論放大縮小都不會失真的特性，在色塊、線條的處理上佔了極大優勢。就本研究創作而言，選擇以 adobe 公司推出的向量繪圖軟體 Illustrator 為主，原因是由於本身對該軟體熟悉度高，加上考量到向量式圖像在尺寸縮放上都不會失真的優點，適合多樣的設計應用（馬克杯、T-shirt、DM 設計、CD 盒與標籤設計等），且儲存後的

原始檔案較點陣式軟體來的小，所以選擇該軟體作為創作工具。

由於不同公司的繪圖軟體各有所長，所以在現代數位藝術創作過程中，同一件作品在不同軟體中交互應用而完成作品已是常例，當然此前提是對各軟體都已有相當程度的了解。一般而言，選擇創作軟體過程，首先需要了解自己所要表達的主題，選擇合適的繪圖軟體，並且善用該軟體的功能與特色，才能有效的節省創作時間與精力，達到事半功倍的效果。

第一節 創作檢討與建議

在平面上製造立體效果時，除了可依造生理、心理感知立體的相關原則來表現外，還可藉由觀察立體紙雕的光影變化，掌握自然的陰影效果將它表現於畫面中。然而，若所要表現的題材是以抽象造形、題材為主的話，則不需以此為成規，以免阻礙個人創意的發展。

由於立體是存在於空間當中，2 次元平面中的立體造型同樣也是存在於畫面空間當中。也可說立體的周圍就是空間。所以當我們以平面構成立體感為研究題材時，若能包含整體畫面空間的研究，將平面空間感的表現依照藝術史上的演進變化（一次元空間至三次元空間）做更詳細的探討，將會使研究架構與內容更為充實完備。