

南 華 大 學

創意產品設計學系碩士班

碩士論文

A Thesis for the Degree of Master of Design

Department of Creative Product Design

Nanhua University

現代水墨畫意象運用於數位漫畫繪圖之創作研究

An Appli of Modern Chinese Painting Images for Digital Caricature Drawing

研 究 生：江炫毅

Graduate Student: Xuan-Yi Jiang

指 導 教 授：林振陽

Advisor: Jenn-Yang Lin

中 華 民 國 一〇二 年 六 月

## 中文摘要

**論文題目：**現代水墨畫意象運用於數位漫畫繪圖之創作研究

**研究生：**江炫毅

**指導教授：**林振陽

本研究主題是「現代水墨意象之漫畫」的繪圖創作，針對現代水墨定義、意象表現、水墨漫畫創作與視覺感受作研究，並收錄國內外相關藝術工作者之作品，對其風格進行分析，並綜合以上資料歸納後，進而創作一部水墨漫畫。

近代漫畫為了追求視覺上的快感，注重線條的表現。而傳統的中國書法本身就在於表現出線條之美，書法家運用毛筆將線條與其轉折的方向、力量、速度配合字型的特性和文字的意義，書寫出書法作品。

本研究為針對水墨表現的形式以及風格沿用和漫畫技法。並歸納其應用在漫畫創作中的視覺要素來傳達意義。用電腦繪圖軟體表現出水墨的效果，手法與一般真正的水墨技巧相差甚遠，其所用技巧與真實水墨之筆法無關，且只求視覺上最終有水墨的印象，直白的說法便是「只是看起來像水墨」，因此將其稱為「現代水墨意象」。

**關鍵詞：**水墨意象、水墨漫畫、電腦繪圖

# ABSTRACT

**Title of Thesis :** An Appli of Modern Chinese Painting Images for Digital Caricature Drawing

**Name of Student :** Xuan-Yi Jiang

**Advisor :** Jenn-Yang Lin

This research topic is the image creation of "imagery of modern ink Comic", definition of modern ink, Image expression, ink comic visual experience, collect relevant art and analyze their style, then summarized those information to creation an ink comic.

For pursuit to visual pleasure, comic workers focus the performance of the line, Chinese calligraphy just to show that the beauty of lines, artist with a brush to write calligraphy, by line of direction, strength, speed, with the characteristics of fonts, and the meaning of words.

This research will take the performance style of ink to follow the comic techniques, organize application skills for the performance of the visual elements of comic creation.

**Keywords:** Ink Image, Ink Comic, Digital Drawing

# 目 錄

中文摘要	.....	I
英文摘要	.....	II
目 錄	.....	III
圖目錄	.....	IV
第一章	緒論	1
1.1	研究背景與動機	3
1.2	研究目的	5
1.3	研究方法	6
1.4	研究範圍與限制	7
1.5	研究流程	9
第二章	文獻探討	10
2.1	現代水墨意象與數位漫畫之認識	10
2.2	相關創作之軟硬體工具	22
第三章	國內外水墨漫畫作家與作品介紹	27
3.1	鄭問	27
3.2	天野喜孝	27
3.3	士林誠	29
第四章	研究成果與創作表現	30
4.1	創作主題	30
4.2	創作學理基礎	30
4.3	創作方法	36
4.4	創作實施	37
4.5	作品解析與說明	41
4.6	作品呈現	43
第五章	結 論	44
參考文獻	.....	46

## 圖目錄

圖 1.1	研究流程 .....	9
圖 2.1	十一世紀的貝葉掛毯其中一段 .....	18
圖 2.2	十九世紀日本北齋漫畫 .....	19
圖 2.3	Photoshop 的操作介面 .....	23
圖 2.4	SAI 的操作介面 .....	24
圖 2.5	Comic Studio 的操作介面 .....	25
圖 2.6	SketchUp 的操作介面 .....	26
圖 3.1	鄭問作品—始皇 .....	27
圖 3.2	天野喜孝作品 .....	29
圖 3.3	士林誠作品—戰國婆娑羅 .....	29
圖 4.1	鉛筆筆刷 .....	34
圖 4.2	毛筆筆刷 .....	34
圖 4.3	和紙筆筆刷 .....	34
圖 4.4	鉛筆橡皮擦 .....	34
圖 4.5	毛筆橡皮擦 .....	34
圖 4.6	和紙筆橡皮擦 .....	34
圖 4.7	筆刷線條 1.....	35
圖 4.8	筆刷線條 2.....	35
圖 4.9	筆刷線條 3.....	35
圖 4.10	筆刷線條 4.....	35
圖 4.11	創作實施 1.....	37
圖 4.12	創作實施 2.....	38
圖 4.13	創作實施 3.....	39
圖 4.14	創作實施 4.....	40
圖 4.15	創作實施 5.....	40
圖 4.16	創作實施 6.....	41
圖 4.17	作品呈現 .....	43

## 第一章 緒論

漫畫論其源頭，漫畫文化學家皆認為應以洞窟壁畫為其開端，在五十萬年前，人類用石雕在洞窟裡刻畫生活的圖案，記事人類的生活狀況。在大美百科全書的描述中，漫畫起源於公元三千年前的埃及畫家創作出的娛樂卡通或動物檢比圖。而世界第一本漫畫書，是十七世紀英國銷售極佳的宣傳畫冊 Punch and Judy。

以地區發展來看。歐洲十六世紀，文藝復興的大畫家：李奧那多·達·文西製作大壁畫時，先用小紙速寫所見的人物的面貌姿勢，作為參考品。這正是西洋諷刺畫(Caricature)的起源。英國漫畫家荷加思揭開了歐洲漫畫的序幕，1841年英國倫敦出現了一本叫「笨拙(Punch)」的諷刺雜誌，在十九世紀掀起了一股批判的風潮。諷刺漫畫在十九世紀後蔓延至二十世紀，在第二次世界大戰前依然是諷刺漫畫的天下。在英國、法國、德國、日本以至中國，漫畫誌風靡一時，久久不退燒。1910年，美國故事漫畫「夠美故事」崛起，泰山漫畫肌肉族於1920年超人漫畫風潮，「超人」、「蝙蝠俠」在1928、1939年時相繼出現，幽默漫畫和故事漫畫結合而發展出更有變化及意義的漫畫。

而東洋漫畫起源可追述到八百年前，中國宋朝盛行院體畫，日本人曲意模仿，遂成藤原時代、藤原畫壇的主力，不過那時不稱為漫畫，而稱為「鳥羽繪」。因那時有位名叫鳥羽僧正的畫家，用中國水墨畫的筆法描寫現實生活，內容題材都帶滑稽味，他的畫派就叫「鳥羽繪」；到了鎌倉時代，盛行「繪卷」。繪卷就是在很長的手卷上繪寫一故事，猶似現今流行的連續漫畫；到了室町時代，有諷刺畫大家土佐光行、土佐光信，所作的畫與漫畫更相接近；到了德川時代，盛行「浮世繪」，即描寫浮世日常生

活狀態的畫。浮世繪中用簡筆的，特稱為「漫畫」。漫畫二字自此出現。1841年，受到了歐洲諷刺漫畫影響，使日本國內諷刺漫畫隨處可見。使諷刺漫畫至二十世紀，在日本有「日本笨拙」、「團團珍聞」而到「東京潑克」，由日本的清水勳所著的「日本漫畫事典」中就提及1904年後「東京潑克」就與中文、英語潑克共舞。在1928、1939年時，美國出現了幽默漫畫和故事漫畫結合的漫畫，刺激了日本漫畫文化的改變。雖然漫畫主要起源於兩個不同文化，但兩者的共通特性皆是「以誇張的表現手法敘述故事」，這也成為現在區分一般畫作與漫畫的特徵之一。

而水墨漫畫主要起源於中國。豐子愷開啟漫畫流行風氣之前，中國雖然無漫畫之名，確早已有漫畫之實。清末，陳師曾的簡筆發表在《太平洋報》上，當時雖然不稱為漫畫，其實已是一種漫畫。漫畫重意義而用簡筆，中國古來的急就畫、即興畫，都已含有漫畫的份子。因豐子愷曾經在文學周報中發表他的漫畫，名為「子愷漫畫」，那時中國掀起一股風潮。豐子愷曾說：「漫畫在中國，是民國13、14間開始流行的，那時上海有《文學周報》刊載」。

和過去相比，近代漫畫為了追求視覺上的快感，非常注重線條的表現，漫畫書中的文字功能也從單純的表達故事，轉為一種線條藝術。線條是一種造型語言，故其表現的機能，不止於線條本身該有的機能，也能表現出設計者的情感。線條可以讓畫面更具律動感、加強構圖架構、更可以讓漫畫作品中帶給觀賞者不同的感受。例如大量的平行線能帶給畫中物體一種速度感；放射狀線條能給人一種縮放鏡頭的感受；曲線則帶有躍動飛舞的流暢感。沒有線條的發展，就更談不上水墨畫的發展，沒有線條的學問，也更沒有後來創作的技巧。

而本研究之主要以使用數位軟體為創作工具，作品將表現水墨之意

境，但過程中不使用真正的水墨，也不會用到水墨創作之筆法與技巧，因此為「現代水墨意象」。

## 1.1 研究背景與動機

現代水墨與漫畫具有許多共通特點。兩者皆是題材不受限制，可以諷刺也可以贊美；注重述說內容、表現手法，沒有固定技法；能吸收不同的藝術創作形式自我成長；抽象表現。將水墨與漫畫兩者結合的創作不在少數，不過多是單純將他們的作品稱為「水墨漫畫」，並沒有傳統水墨與現代水墨之分，但若是將傳統水墨與現代水墨彼此間的定義互相比較，實際上「把水墨運用在漫畫故事上」就是一種現代水墨的表現形式，因此也可以說這些水墨漫畫均是現代水墨。

呂志華在《水墨漫畫的造型》中說到，水墨漫畫屬於繪畫的範疇，屬於造型的藝術，漫畫的作用是運用歌頌、諷刺、幽默的手法來表達畫家對人物、事件、社會的看法，並多了給人以直觀的美感，水墨漫畫更是如此。

水墨畫與西畫的不同在於，西畫寫形，水墨畫寫意；西畫畫科學，水墨畫畫文化；西畫畫光影，水墨畫畫筆墨；西畫以焦點透視為主，水墨畫以散點透視為主，這一切就又決定了西畫勝在形，而水墨畫勝在意。如果既有好的形又有好的意呢？近代許多畫家注意到這點，把西畫的造型方法引進並運用到水墨畫中，使得水墨畫的造型有了長足的發展，雖有褒獎者謂之「中西結合」，貶之者謂之「不土不洋」，但由此而使得水墨畫畫面效果的提高，遠勝於傳統的水墨畫，這是有目共睹的。且運用西畫結構素描的方法解決了水墨畫筆墨無處下手的問題。當然前提是了解物象的結構。

以人物畫為例，不了解人體的骨點、結構、比例。不研究衣紋的組織穿插，疏密虛實關係，僅憑主觀臆造，是很難畫好的。吃透物象的原型，透過表面看到本質，才能畫的對，然後考慮畫的美。若要深入了解人物的原型，必須在科學透視的前提下，研究面部是骨點結構，額結節、顳骨、顴結節、鼻骨、下頷骨的具體位置，以及在不同視點下形成的透視關係，並以此作為頭部大的框架。然後以三庭五眼為基礎定好五官的具體位置，並對五官單獨的了解一下，弄清楚五官的結構和用線來表現時線條的穿插關係。

而若以衣紋組織為例，衣紋的組織表現由主到次可分為：結構線、衣褶線、縫紉線、衣飾線。也就是說首先不能丟掉的是結構線，在速寫中也可以稱為「著肉點」，即衣服與人體完全重合的部分，是人體支撐衣服的部分，這些部分是第一位要表現的，無論畫多少衣紋，變形到什麼程度，這類線是必須要有的。其次是衣褶線，不同的衣物穿到人體之上，由於衣服材質和人體動作的不同而形成的衣褶是不同的，應該加以區別，才能畫出豐富的衣褶。比如裙子的線條一般流暢而穿插明顯，結構明顯。棉襖的線條細密而瑣碎，結構籠統。適當的表現衣褶有利於充實畫面，增加畫面的層次感和可讀性。「疏可走馬，密不通風」是水墨畫構圖中最常用的詮釋疏密的話，在水墨漫畫中也可以藉鑑，當密；胸部對人體的運動沒有很大的體現，衣紋的變化不大，當疏；腰胯部分是活動比較多的部位，加之是手的高度在此部位，當密；大腿小腿不能曲折，當疏；膝關節和褲腳鞋子變化較多，當密。這樣會形成一個疏密相間的畫面，形成有節奏感和韻律美的衣紋。

水墨漫畫的造型不同於西畫這種科學嚴格的造型，更接近於傳統文人畫的寫意，既是有別於原型，便是在原型的基礎上加以變形，以追求其中

的美感和意趣，這個和主觀的、毫無根據的變形(假如也能稱為變形的話)是有本質區別的。一個幾歲的兒童，給他一隻畫筆，他能畫出一隻公牛，我們不稱他為變形，稱其為兒童畫，何也？因為他沒有原型。畢加索的公牛，把一頭具象的公牛變為簡單的幾筆表現出來，我們說是大師作品，沒人說是兒童畫，其本質的區別就是大事的作品來自於原型。

有原型的變形是一個整體的變形過程，其有目的、有側重，其中的比例、結構，骨點、透視在原型的基礎上進行一個多方位協調的變化，形象誇張了，但比例、結構、骨點、透視都依然存在。其次變形是變美而非變醜變形作為一種繪畫的藝術手法，絕不是僅僅為了區別原型，而是一種審美的需要，如果通過變形使得形像變得不美，變失去了其本質的意義。通過誇張變形可以使胖的更胖、瘦的更瘦、高的更高、矮的更矮，但其終極目的是使得畫面更加美觀、更加有情趣、更加具有吸引力。

## 1.2 研究目的

本研究主題是「現代水墨意象之漫畫」的繪圖創作，針對現代水墨定義、意象表現、水墨漫畫創作與視覺感受作研究，並收錄國內外相關藝術工作者之作品，對其風格進行分析，並綜合以上資料歸納後，進而創作一部水墨漫畫。有關本研究的主要研究及創作目的共分為以下四點：

1. 藉由文獻歸納與資料分析，整理有關水墨漫畫的文獻，並針對不同藝術工作者的特色作分析與探討。
2. 歸納出現代水墨意象之漫畫的特色與時代意義，並探討它運用於漫畫的形式或價值。
3. 運用數位軟體及其相關硬體工具傳達其視覺表現，並提供對水墨漫畫有研究的相關工作者參考。

4. 藉由本研究，融合現代水墨意象、以及電腦繪圖技術，創作出一部原創作品。

### 1.3 研究方法

本研究從水墨漫畫的相關文獻進行蒐集、整理、比較、歸納，著重在現代水墨意象與漫畫表現互相融合之視覺感受，透過漫畫創作詮釋，歸結並創作出廣受漫畫讀者喜愛的作品。

研究方法為，從相關的期刊論文與著作中，探索現代水墨、漫畫與其兩者之間的關係。蒐集國內外水墨漫畫藝術工作者之相關作品，並加以探討其創作手法與畫面感覺。

創作方向：

1. 現代水墨意象漫畫，經由單色、墨筆效果與漫畫技法的組合表現畫風，形成與一般漫畫不同的視覺效果。
2. 除了初步的草稿構思外，主要製作過程都將使用數位軟體製作。
3. 漫畫中主要的畫面構成都從水墨意象的主題開始延伸，情節是獨立呈現。
4. 創作出的漫畫將以單純的單頁設計方式，可以應用於其他平面設計。
5. 回顧文獻，將創作成果應用於漫畫中。

近代漫畫為了追求視覺上的快感，非常注重線條的表現。而傳統的中國書法本身就在於表現出線條之美，書法家運用毛筆將線條與其轉折的方向、力量、速度配合字型的特性和文字的意義，書寫出書法作品。漫畫中的線條，其基本元素是點的移動軌跡，而這個軌跡又可被分成心理和實際兩種。在心理上，線條是由於視覺在兩點之間移動，導致在心理上感覺有線存在的結果。而在實際運作中，尤其在藝術性和設計性的定義中，線條

是能夠被肉眼看到的線性形狀，譬如用筆畫出來，具有寬度的線條形狀就是。我們在此強調實際上的線條是一種形狀，主要原因是在學理上，線只有長度，沒有寬度的。在藝術中的所有元素中，線是我們最熟悉的。大多數我們的書寫和畫圖的工具就是線的工具，並且從小開始一直不斷的畫出不同的線條。或許我們都有在圖畫書上，循著漫畫人物的形狀畫出他們的外形輪廓線的經驗。但是，線的定義比這些輪廓線大得多。譬如：有時候，人們會採用比輪廓描繪法更精簡的方法，如用一根簡單的線條來記錄某一物體的外形。譬如，用一根單獨垂直的線條表示一個直立人形、一根石柱、一座很高的建築或者一棵樹。這種用一根線條記錄某一個物體，往往就代表該物體的象徵，就如同一個箭頭符號可代表一種運動的力量。

人類描繪一件物體時，剛開始會暫時忽視物體的細節部分，而專注那些最基本的方面，因此會先畫下暗示該物體性質的主要線條。將不同的線條畫在一起的描繪法，很適合描繪動態物體的動感、韻律、運動姿態，漫畫便是從中而生。李賢輝在《視覺藝術欣賞與評析》中說到「隨著視覺經驗的增加，人類還會把某些比較難以界定的性質，如誠實、正直、或優越等抽象觀念，借用文字的描述賦予直立形狀的印象，因此，藝術家如果有心把這類抽象觀念表現在他的作品當中，他一定會運用一些能促使觀賞者做這種聯想的形式或形狀，以表現這些觀念」。

#### 1.4 研究範圍與限制

1. 本創作研究以現代水墨意象的漫畫為主，並藉由現代水墨的定義和一般漫畫作比較性的說明與論述。
2. 現代水墨的表現形式非常多樣，本研究重點僅放在其「意象」表現於漫畫的關係，以及其造就的視覺效果和影響力。

3. 本創作研究現代水墨意象之漫畫，鎖定其意象表現，此風格所呈現的特質有可能是可發展的題材。
4. 現代水墨與水墨漫畫的定義尚未明確，研究者將以目前被大眾認為是水墨漫畫的作品中，取其特色並延伸應用。
5. 利用現代水墨意象的運用方式不同，展現漫畫中各種情感表現與抽象形態之構成。
6. 除了草稿，本論文中提及的表現形式都透過數位繪圖軟體完成。

## 1.5 研究流程

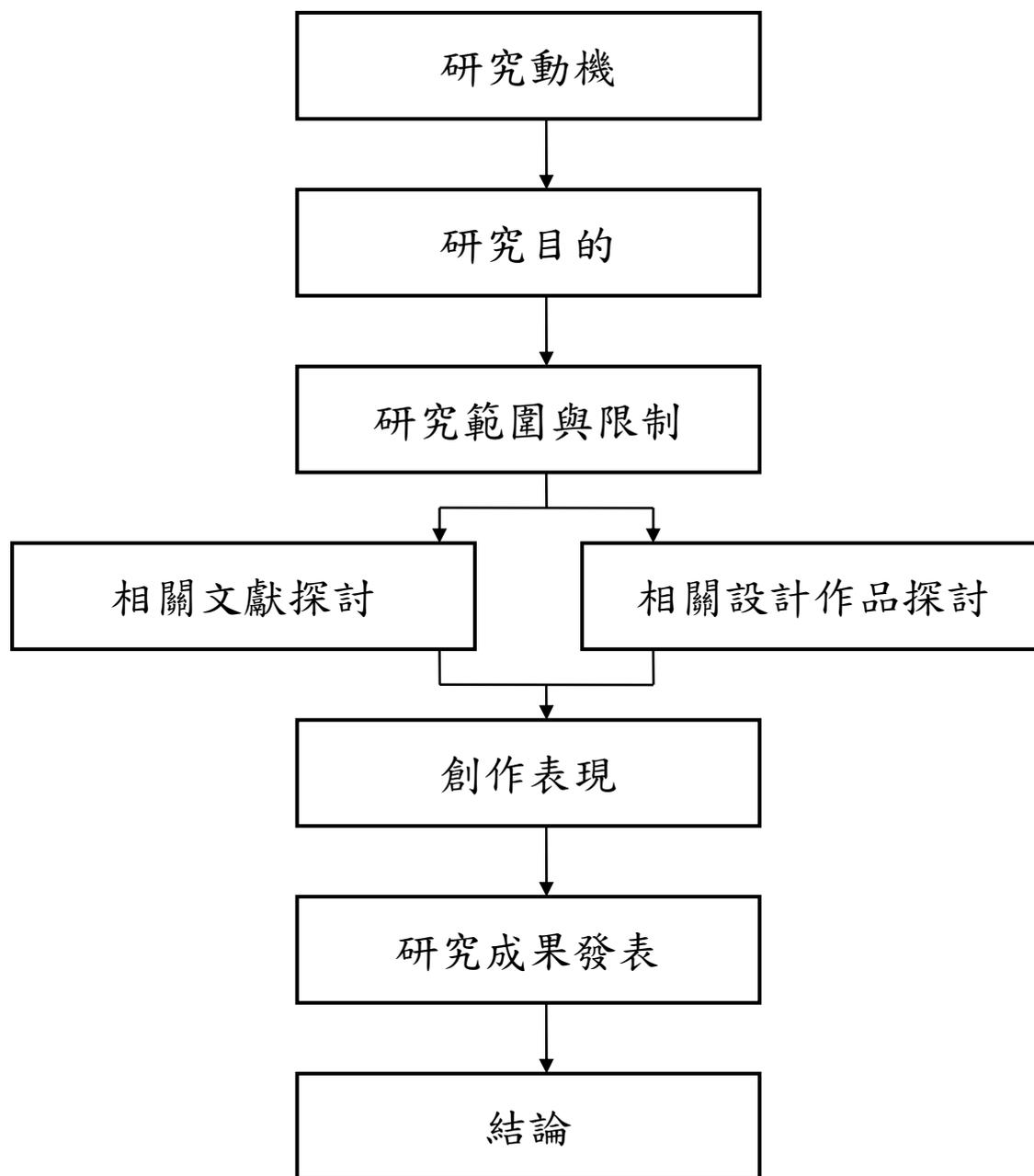


圖 1.1 研究流程

## 第二章 文獻探討

### 2.1 現代水墨意象與數位漫畫之認識

#### 2.1.1 意象

意象理論在中國起源很早，《周易·繫辭》已有「觀物取像」、「立像以盡意」之說。不過，《周易》之像是卦象，是符號，是以陽爻陰爻配合而成的試圖概括世間萬事萬物的六十四種符號，屬於哲學範疇。詩學借用並引申之，「立像以盡意」的原則未變，但詩中之「象」已不是卦象，不是抽象的符號，而是具體可感的物象。「這種創造意象的能力，永遠是詩人的標誌。

而現在意象普遍被定義為，客觀物象經過創作主體獨特的情感活動而創造出來的一種藝術形象。簡單地說，意象就是寓「意」之「象」，就是用來寄託主觀情思的客觀物象。在比較文學中，意象的名詞解釋是：所謂「意象」簡單說來，可以說就是主觀的「意」和客觀的「象」的結合，也就是融入詩人思想感情的「物象」，是賦有某種特殊含義和文學意味的具體形象。簡單地說就是藉物抒情。

「意」就是意念，「象」就是物象。有一個想法後，把所要表達的情感用物象呈現出來，正如蘇聯詩人馬雅可夫斯基所說，「用你的想像套上人間的這輛大馬車去飛奔。」，不光是詩歌還有其它文體。意像不是神秘的東西。是藝術工作者頭腦中靈動一瞬間的想法，讀者通過藝術工作者的作品讀出其中的意象之美感。

意像一詞，辭海是這樣解釋：(1)、表象的一種。即由記憶表象或現有知覺形象改造而成的想像性表象。文藝創作過程中意象亦稱「審美意象」

是想像力對實際生活所提供的經驗材料進行加工生髮，而在作者頭腦中形成了形象顯現。(2)、中國古代文論術語。指主觀情意和外在物象相融合的心像。南朝梁劉勰《文心雕龍·神思》「積學以儲寶，酌理以富才，研閱以窮照，馴致以懌(繹)辭；然後使之宰，尋聲律而定墨；獨具之匠，窺意象而運斤；此蓋馭文之首術，謀篇尤端。」明清後專指借助具體外物，用比興手法所表達的作者情思。

## 2.1.2 傳統水墨

辜琪鈞在《水墨表現技法應用於文化海報上之研究》中說到，談論傳統水墨，就必須先說明水墨畫的表現技法，以及其主要工具與媒材。一般來說最主要的工具有筆、墨、紙、硯這四種基本配備，筆是塗繪的主要工具，墨是主要的顏色。「水墨」這個質材，由於「水」加上「墨」在紙或布上所產生了無窮的「灰黑」色皆變化，依線形或團塊的「集合」，則造就了一種既質樸又能豐盈自足的型態。水墨表現包括用電腦繪圖製造出的類毛筆線條和類水墨效果，亦即電腦仿製的線條，在設計中此種類毛筆線條和類水墨表現十分多見，依照類型與設計師個人風格設計出不同的效果。

何懷碩《筆墨與中國繪畫的抽象性》提到「什麼是筆墨？」第一，「筆墨」是中國繪畫工具材料的名稱。第二，「筆墨」是已有悠久傳統的中國繪畫表現技法（運筆用墨）的統稱。第三，「筆墨」不僅指過去所累積的經驗、傳統的精華，也包容從傳統筆墨技法基礎所發展、增添、創造的，更多元化的表現技法。以下將基本水墨技法分成用筆法和用墨法做介紹：

(1). 用筆法：用筆法指的是運用筆鋒的方式，水墨畫的重點在線的表現。

基本技法有中鋒、側鋒、順鋒、逆鋒、散鋒、轉鋒等等，不管各種筆法，在運筆的快慢和壓力的輕重也不同，在紙上留下的筆觸變化也不同，其達到的體感、質感、動感也不同。

(2). 用墨法：水墨畫的用墨通稱五色，即是俗稱的「運墨則五色全」，五色有兩派的說法：一指的是墨色由濃到淡可分為青赤黃白黑這五種顏色。另一派的說法較多人使用，指墨分五色為濃淡乾濕黑。用墨主要是在用筆的基礎上發揮墨的特性，有其輕重、濃淡、厚薄、明暗的效果。

水墨表現題材可以分成：佛畫表現、人物畫表現、花鳥畫表現、山水畫表現等四種。因水墨畫在這四種表現題材內也都有各自的約定俗成技法存在，是一個很特別的現象，而在四種題材內皆有臨摹的畫譜可以依循規則，大多數平面設計師也多從這些畫譜中參考元素，以應用於設計作品的表現。

### 2.1.3 現代水墨

相較於傳統水墨，陳秀文在《「現代水墨」和「傳統水墨」、「現代繪畫」的比較：一種互為主體性的觀點》中，認為現代水墨與前者之間存在著客觀性的差異，還有就「現代認識型」的標準來看，現代水墨也比較吻合現代時期繪畫風格的展現。並將現代水墨相對於傳統水墨列出以下具體特徵：

1. 不再遵從傳統水墨的皴法或用筆，講求從傳統的羈絆中自我解放。例如現代水墨畫健將劉國松一再強調的「革筆的命」、「革中鋒的命」，他說：「中鋒不過是用『筆』技法中的一種，而『筆』又是許多表現工具中的一種，……我們做為一個藝術的藝術工作者，不但有不用中鋒的權

利，而且還有不用筆的自由。

2. 在西方現代藝術（尤其是抽象繪畫）的理念影響下，現代水墨注重畫面的構成，與純粹形色的造型。劉國松對傳統「書畫同源」之解構即是其中一例，他說：「筆者，是筆在畫面上走動時所留下的痕跡，如果這痕跡好，就叫作用筆好，這筆所留下的痕跡是什麼呢？就是點和線。墨者，是色的代名詞，如果用墨或用色在畫面上渲染得不好，就叫做用墨不好，而渲染時又常以塊和面的效果出現，所以墨者就是色和面了。」以此擺脫了傳統文人畫「書法用筆」的侷限。
3. 強調風格的突破及媒材技法的實驗性。有的人「用油畫等顏料來畫水墨（如林詮居油畫模擬王蒙般的風景），或用陶瓷彩繪模擬水墨氤氳（如王修功等彩墨趣味的新三彩瓷），另成趣味。」、「很多人也開始使用壓克力顏料，它的色相廣泛，而且彩度可以比美中國的礦石顏料。還有人使用版印的技巧、複印的技巧、電腦製圖的技巧、絹印的技巧、蠟染的技巧、水拓的技巧、紙面抽絲法、拼貼法、裱紙法以及貼金法……或者諸法併用。」除此之外，也可「滴、甩、潑、印」，不一而足。
4. 入畫題材的現實化與多樣化，美的、醜的、雅的、俗的，無一不能入畫。「傳統水墨以山水為主，幾乎沒有史詩般的歷史人物畫，而現代水墨畫在受西洋畫的影響下創新了許多題材，例如徐悲鴻的成名大作《田橫五百士》的史詩般畫面，在傳統水墨畫是看不到的。」
5. 畫作的裱褙方式與展示方式走向多樣化。「在裱裝的形式上，有人以傳統的形式為之，有些格式以西洋形式處理，更有人以屏風的形式表現其復古的精神，所有的一切幾乎都打破了傳統既定的格式。」
6. 強調畫家個人內在的體驗大於忠實地呈現對象。「隨著生活環境、文化的變遷，水墨畫家會隨主觀而畫出新面貌的水墨畫。」、「現代水墨意

指觀念、理念，與文化衝撞下的產物，也包含個人內心的世界。」

7. 反對因襲傳統、流於刻板的人文畫。「傳統水墨畫的保守與故步自封，根本上與現實生活有脫鉤現象。」
8. 精確的人體解剖學開始出現。
9. 現代水墨吻合時代性的表現。「現代水墨在藝術史上顯示繪畫「典範」的轉移，傳統文人精神和意境雖逐漸失去影響力，但新的活力卻在誕生。」、「現代水墨經由「現代化」，而能更容易展現它的時代風貌。」、「藝術是人為的，是每個時代的藝術工作者所呈現的思維。對於現代水墨而言，因觀點及技法與形式，與傳統水墨的差異性很大，並非停留於仿古或臨摹，所以在藝術風格上是可以被明顯區分的，是有其時代性的，因而，是足以肯定是現代人的所言與所思的藝術表現。」  
「現代水墨由於生活環境的刺激不同而有別於傳統，自然衍生出屬於二十一世紀的面貌，成為一種繼承傳統開創新風貌的水墨風格。」
10. 真正抽象繪畫開始出現。「傳統並無抽象畫，即令抽象涵意的禪畫也從寫實（相對於抽象而言）中簡化，驅向寫意。抽象還是現代的產物。」此外，「現代水墨有更多抽象性的表現方式。」

何桂彥在《「當代水墨」的邊界與困境》如此解釋：「現代水墨」是一個極其寬泛的概念。在面對傳統水墨時，它主要體現為一種風格學上的意涵，特指一種新的藝術語言或水墨樣式；在面對西方現代藝術時，它又具有了某種文化身份的指涉，即一種承載了東方精神和具有「中國樣式」的水墨；在面對當代藝術時，它又可能成為一種時間上的概念，特指「八五新潮」這段時期，以形式先決和文化反叛為目的的水墨實驗。因此，即使是同一個概念，因語境的不同，其內涵也在發生流變。當代水墨也是一個寬泛的概念，即便如此，它仍然有自身的邊界，即指在過去三十多年

中，不同於傳統水墨的創作範式與品評標準，且具有現代風格和文化現代性訴求的水墨創作。

現代水墨定義不盡相同，但共通的觀念都是「打破傳統水墨的傳統」、「融入西方繪畫特色」，和傳統水墨的概念有很大區別，不再拘泥於物象的外型與色彩，而是憑著自己的感覺與思路，追求內在的性格與精神，創造出獨特的風格。

現代水墨觀念的提出，是在傳統水墨畫的基礎上，致力媒材、技法、概念上的創新與突破的一種時代趨勢。對於傳統水墨繪畫在現實社會的停滯不前，有志之士認為水墨創作不只是在傳統詩文、筆法、墨法上要求精進，更加應該廣泛引入不同的文化思潮與論述，加入不同的沒菜與技法，以增加繪畫語彙與擴大作品賞析面向。

臺灣現代水墨發展約始於民國 50 年代，畫家不僅接受了傳統水墨的訓練，同時也接受了西方繪畫的理論，於是乎企圖為水墨找出一條新的發展道路，相對於傳統水墨畫重視筆墨技巧的氣韻之說，現代水墨轉而追求色彩、形式、結構，對於筆墨的認識也從單純使用毛筆，轉而接納各種不同的材料與方法，詩意、墨色、筆畫不是討論畫作的惟一標準，評析畫作的方式也不同於過往。

整體而言，臺灣的現代水墨發展，思想上不再固守傳統山水高遠、深遠、平遠的三遠營造模式，也不去堅持花鳥走獸的點染敷陳，但是對傳統仍在哲思上有所接納與承襲，同時，更加以寬容的態度面對西方藝術創作理念，營造特有面貌，轉化西方對景寫實或是抽象離形的模式，尋求展現屬於自身的一種繪畫語彙。對於開創水墨表現的可能性，嘗試不同技法以達成目的，諸如西方繪畫創作中的蠟染法、紙筋法、腐蝕法、水拓法、畫版拓印法、滲透法、撒鹽法、噴點法等，拼貼、重組等方式都被採納，並

發表出作品，使之符合這變化求新的時代精神。

歸納來說，現代水墨畫在形式與風格的演變上，主要表現為三方面：一、綜合現代造型因素，對傳統筆墨構成進行再認識、再發掘，把點、線、面向極端演化，為傳統開發型；二、引進現代審美觀念及相應的表現技法與圖式，向半抽象與抽象方面演化，為抽象構成型；三、對工具、材料載體的表現力，在廣度深度上開掘，通過紙、布、綜合材料的實驗使材料從表現媒體轉化成繪畫的內容，為材料綜合型。

### (1).傳統開發型

現代水墨畫家根據自己風格變化的要求，吸收中外現代綜合造型因素，強調點、線、面構成等形式因素，從筆墨中演化，拓展了中國現代水墨畫的表現語言空間。

### (2).抽象構成型

一些藝術家將藝術實驗圍繞水墨抽象的方式進行，雖然受西方現代文化影響，並不是完全照搬西方藝術概念下的抽象藝術，這是由於水墨本身的特質與文化內涵決定的，而使其超越了西方抽象主義繪畫的層面。抽象構成型水墨是一個相對寬泛的概念，有以藝術語言實驗為目的的抽象構成型水墨，有以節奏韻律構成為目的的形式美抽象，也有以精神表象為目的的水墨抽象。這些水墨抽象作品有的傾向於表現性、觀念性或精神性，而抽象水墨對傳統判斷態度和創新意識，是受外部影響，而從自身文化所發起的革命，從而形成了對舊文化製度和思想專制的衝擊。其主要目的是消解舊的藝術規範，完成水墨轉換，構成新的藝術規範。

### (3).材料綜合型

新材料的引入使水墨語言不斷豐富。藝術的進程、語言的轉換和風格的變遷在多數情況下都是由材料的改變引起，通過綜合引進新材料拓寬創

作思維，使材料從表現媒體手段轉化成繪畫的內容。在現代藝術創作中，各種新材料和新技法的發現和運用，改變了人們傳統的審美經驗，開拓了藝術語言的新空間，藝術家通過各種材料的應用，尋求各種材料的新特徵，以尋求總結出新的表現技法。現代審美意識的介入，拓寬了綜合材料的運用範疇，在畫面中，對材質差的追求和運用所形成的新感受，突破了傳統繪畫工具與材料及表現手法的局限，擴大了繪畫形式語言研究與表現新空間和新領域。

#### 2.1.4 漫畫

維基百科將漫畫做以下定義，漫畫是指以通過虛構、誇飾、寫實、比喻、象徵、假借等不同手法，描繪圖畫來述事的一種視覺藝術形式。是靜態影像沒有聲音。可以加上文字、對白、狀聲詞等等來輔助讀者對畫的理解。是靜態所以不是動畫影片。沒有聲音所以不是配圖廣播劇。有述事的功能，能表達一個概念或故事，所以不是浮世繪。一般不會全採用寫實，所以不是風景畫、人物畫、速寫寫生等寫實畫。「漫」字，與漫筆、漫談的「漫」字用意相似。漫筆、漫談在文學中是隨筆、小品，而漫畫則是繪畫中的隨筆、小品。

在漫畫的歷史中，人們熟悉的羅馬圖拉真柱，外表纏繞 190 米浮雕，刻畫羅馬帝國皇帝圖拉真的功績，於西元 113 年落成。11 世紀的貝葉掛毯長 70 公尺，寬半公尺，現存 62 公尺。描述了整個黑斯廷斯戰役的前後過程。可視為早期漫畫的一種模式。



圖 2.1 十一世紀的貝葉掛毯其中一段

資料來源：維基百科

而古代中國也有漫畫這種藝術形式。諸如漢代山東西元 147 年落成的武梁祠石刻《夏桀》、北魏司馬金龍墓出土的彩繪人物故事漆屏，明憲宗朱見深所作的《一團和氣》、明末清初八大山人的《孔雀圖》、清朝「揚州八怪」之一黃慎的《有錢能使鬼推磨》等，經美術界專家考證，均屬中國古代漫畫。只是在中國古代，與漫畫這種繪畫形式逐漸相適應的畫種名稱並非「漫畫」，而是叫做「諷刺畫」、「寓意畫」、「諷喻畫」、「時畫」、「諧畫」、「笑畫」或「滑稽畫」。

西方在十五世紀印刷術發明之後，就可能出現漫畫，但通常以藝術家 William Hogarth 在十八世紀的連環圖作品 A Rake's Progress 定為現存西方歷史上最早漫畫。這個作品已帶有分鏡的感覺，甚至像一個畫出來的分鏡劇本。

東方則是日本浮世繪畫家山東京傳在 1798 年繪本『四時交加』的序文第一次用《漫畫》這個詞。而葛飾北齋所繪製，在 1814 年開始出版的北齋漫畫可能是漫畫這類型在東方最早的展現。

現代漫畫在中國最早可追溯到 20 世紀初，清朝光緒年間陳師曾在上海發行的《太平洋報》上曾發表過一些即興隨意的作品，小形、著墨儉省而意趣頗濃。但因當時戰亂不斷，大部分刊物在戰亂期間燒毀遺失，已經很難再看到全部的作品。幸好魯迅、鄭振鐸所編輯的《北京箋譜》內搜集了一些與陳師曾類似漫畫作品，才能一睹初期漫畫的餘韻。



圖 2.2 十九世紀日本北齋漫畫

資料來源：維基百科

1925 年 5 月，被後人尊稱為漫畫大師的豐子愷開始在鄭振鐸主編的《文學周報》上刊載了一些繪畫作品，並從 5 月的第 172 期為豐先生作品標上了「漫畫」的字樣，這是漫畫的名稱第一次出現在中國大眾面前。從此，豐子愷的畫就以「子愷漫畫」的名字風行於各種報刊上。

有關漫畫的定義，漫畫家岡本一平（1886~1948）嘗試對漫畫作出定義。岡本一平曾以近乎於描摹的概念提出以下看法，儘管不免過於籠統，但卻是漫畫界開始思考自我定位的一種象徵：「根據宇宙萬物，將其現狀與相互間的互動實相加以解剖抉剔，而用繪畫方式表現其結果之美。」

後來細木原青起（1885~1958）亦曾在《日本漫畫史》中試圖定義漫畫，其從美術的角度延伸思考，導出了漫畫與純正美術在系統上的相對性，進而將漫畫定義為一種以達意為重點的自由繪畫表現：「相對於純正美術，將美化其客體之執著作為最重要的意義，漫畫的第一義乃在於吸收人世的機微、穿透其實相…… 可不受拘束，採用種種不同的表現方法，相對於純正美術，漫畫擁有極大的自由。」

及至近代，以一個指標性作者的身份，日本漫畫巨匠手塚治虫用來區別漫畫與劇畫的標準，其實同時也提供了足以成為漫畫定義的參考。手塚認為漫畫跟劇畫可以從構成要素的比例加以區隔，換言之，引文中繪畫、故事、角色三者，便是漫畫所必然具備的三項條件。儘管構成漫畫的要素可能不止如此，但以公約數的概念而言，在缺少繪畫、故事或角色的情況下，該作品成為漫畫的理據，其實早已相當薄弱：「繪畫要素、故事要素與角色要素佔 20% 以上的作品即為漫畫，以下的則為劇畫。」

至於臺灣，早期的漫畫評論家李闡，亦曾在其《漫畫美學》一書中，將漫畫定義為一種近似於載體的存在：「漫畫是一種造型獨特誇張，隱含諷刺幽默，來表達意見，傳遞訊息，抒發情感，以達到娛樂、教育、宣傳、評論效果的繪畫藝術。」

儘管沒有明確指出載體的概念，但這樣的說法，卻無疑已觀注到了漫畫在讀物以外的更高價值。而其說法中娛樂（趣味）目的的看法，後來洪德麟在定義漫畫時也與之呼應，不過洪德麟似乎更強調了漫畫的圖像性，並且認為此兩者特色的結合，乃是漫畫之所以廣受群眾歡迎的最大原因：「漫畫是由線條組合成的圖畫，它以誇張、變形、簡單的形貌，散發出趣味性的內涵與風采，因此，普獲小孩子以及成人的喜愛。」

對於載體性與圖像性的強調，後來蕭湘文在其《漫畫研究 — 傳播觀點的檢視》一書中，從傳播學的檢視觀點加以揉合。不僅再次說明了漫畫以圖像作為表現的特色，同時也因為透過其專業的理論詮釋，而更進一步闡明了漫畫在訊息傳遞上的意義及功能、穩固了漫畫作為圖像式資訊載體的定位：「漫畫是一種或簡或繁的圖像線條組合，藉由不同的組合形式與媒介刊播，傳達溝通的意義與目的。」

根據上述說法，周文鵬在《臺灣漫畫審查現象及其對國內漫畫發展影

響之研究》中，認為漫畫的定義會依研究者（提出者）著眼角度的不同而有所差別。儘管在研究成熟度的影響下，前後時期理所當然會出現不同的見解，但即便是號稱漫畫工業、相關發展與研究皆位居亞洲之冠的日本，至今亦無法透過其長年的研究，將漫畫定義問題中諸多認知上的歧異加以消弭。至多只能以圖像特性作為其共通的基礎，在這樣的準則之外，各界卻似乎已無法再為「漫畫是什麼」找出更細緻的解答。

### 2.1.5 賽璐璐風格

賽璐璐是一種塑料。在纖維素中的部分羥根(氫氧根)被硝化後會得到焦木素。焦木素溶於乙醇和乙醚的混合物，再加入樟腦等蒸發後會得到一種物質，它受熱後變軟，冷卻後變硬，這種物質被稱為「賽璐璐」。它是於 1865 年問世的首批人造塑料。

賽璐璐片又稱「明信片」，「化學板」。繪製動畫影片所使用的材料之一。它還用來做膠狀銀化合物的片基，這就是第一張實用照相底片。但是由於賽璐璐中含硝酸根，極易著火，而引起火災。製作動畫成品用的賽璐璐片一般使用三醋酸纖維素酯片基或聚酯片基為原料，再根據繪製畫面所要求的規格大小裁切而成。

而「賽璐璐風格」便是從製作動畫時、在賽璐璐片上繪畫所使用的特殊繪圖繪圖技巧延伸出來。目前動畫工業已經停止使用賽璐璐片，但因應當時技術而產生的特殊美術風格，現在仍有許多藝術工作者在不同的媒體上應用。

## 2.2 相關創作之軟硬體工具

### 2.2.1 數位板

數位板是一種使用電磁技術的電腦週邊的輸入裝置，它的使用方式是以專用的電磁筆在數位板表面的工作區上書寫。

市面上分為手寫板與繪圖板，主要差別在於兩者的工作目的不同，手寫板一般用於文書作業；繪圖板則提供藝術工作者電腦繪圖設計之用。前後者的最大差別在於後者能夠感測用筆壓力，使用者能透過壓力感測藉以模擬實際手寫的筆觸。

1965 年出現最早的電磁式觸控面板，還需要透過電源線供電，感覺就像在銀行或郵局使用的筆，用一條線牽著。其主要特色還是在利用電磁筆對手寫板的磁場變化產生訊號，再將訊號轉化為二進位訊號給電腦。

隨著科技的演進，數位板已有許多突破，一般而言目前電磁感應觸控技術又分為被動式與主動式兩種，主動式電磁感應技術，筆內必須放置電池，因為需要發射訊號來告知電腦目前的手寫行為。許多廠商都使用此類技術，透過電磁筆發送特定頻率的訊號，由數位板的 X, Y 軸的天線陣列接收。

目前電磁式觸控多半應用在筆式的顯示器或平板電腦，對於平板電腦市場在近幾年的快速成長，筆式觸控面板的應用也與日俱增，而且電磁式觸控更具有可撓的特質，相信未來還有很大的發展空間，像 WACOM 公司研發的電磁式感測模組專利，目前也有許多平板電腦和電子閱讀器在使用，拓展到其他的領域整合。



只針對數位繪圖板。因此對於擁有手工繪圖經驗的插畫家而言，SAI 可以很輕易的上手。它的特性在於畫板可以 360 度旋轉、翻轉畫布，縮放時反鋸齒，以及強大的墨線功能。此外，還包含噴槍、水彩筆、馬克筆等，模擬真實筆刷的繪圖工具，以及簡單的向量繪圖功能。並據有手抖修正功能，可改善用手繪方式在數位板上畫圖時對線條的影響。

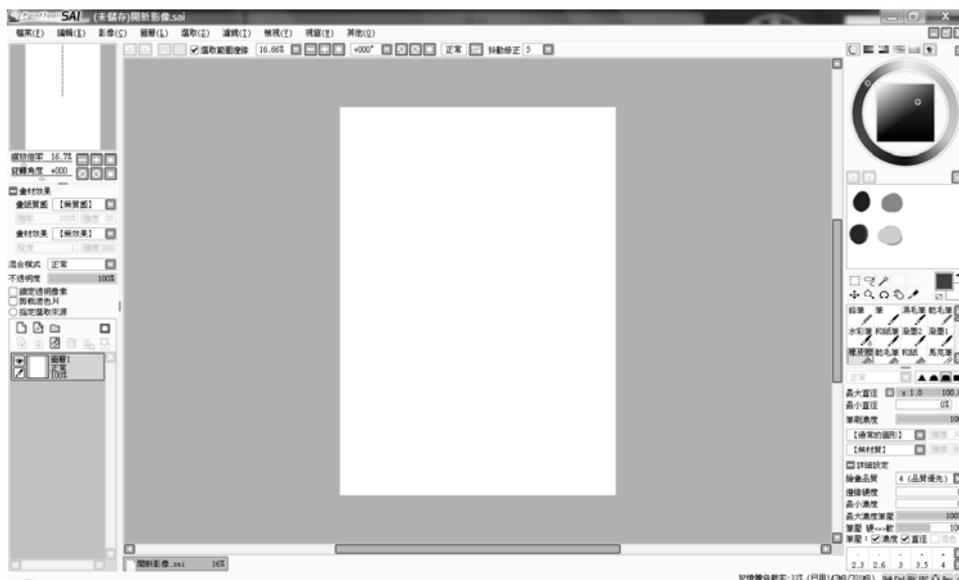


圖 2.4 SAI 的操作介面

## 2.2.4 Comic Studio

Comic studio，是許多漫畫家常用的軟體之一，從草稿到上色，皆可用此軟體完成。Comic Studio 可以做出許多手繪的效果，甚至畫出連手繪都無法達到的效果。更可以快速提昇畫漫畫的速率，一張手繪可能要花上好幾個小時的構圖，Comic Studio 只需幾個步驟便可完成。它有許多內建的素材供工作者使用。

利用 Comic Studio 也可以畫出一幅專業的彩稿，不過多數漫畫家畫彩稿時，還是使用 Photoshop，因為 Photoshop 的功能比 Comic Studio 彩稿功能還要強大。多數藝術工作者是用 Comic Studio 來作畫一部漫畫作品，而不是專門用來畫彩稿。

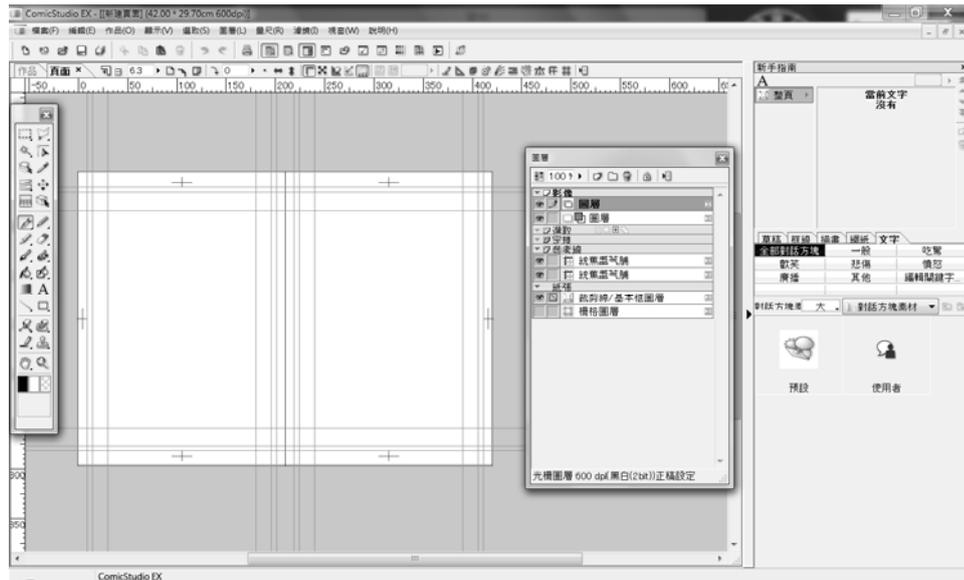


圖 2.5 Comic Studio 的操作介面

## 2.2.5 SketchUp

SketchUp 是一套面向建築師、都市計畫專家、製片人、遊戲開發者以及相關專業人員的 3D 建模程序。它用於 Google Earth 上的建模十分方便，比其他三維 CAD 軟體更直觀，靈活以及易於使用。

基於便於使用的理念，它擁有一個非常簡單的界面。SketchUp 世界中一個眾所周知的特性便是 3D Warehouse。用戶可以利用 Google 帳戶來上傳創建的模型，並且瀏覽其他的組件和模型。

SketchUp 最初由位於科羅拉多州博爾德市的成立於 1999 年的@Last Software 所設計，於 2000 年 8 月發行，作為通用目的的三維內容創建工具。隨後它發現了一個位於建築以及樓房設計產業的市場，並且迅速的發布了針對這種專業性工作需要的修訂版。它早期成功最關鍵的就是快速的學習掌握，相比於其他商業可獲得的三維工具有較短的學習期。

這套軟體雖然主要用圖是用於建築設計，不過它簡單易上手的特性，也可以將它拿來做為繪製漫畫背景的補助工具。

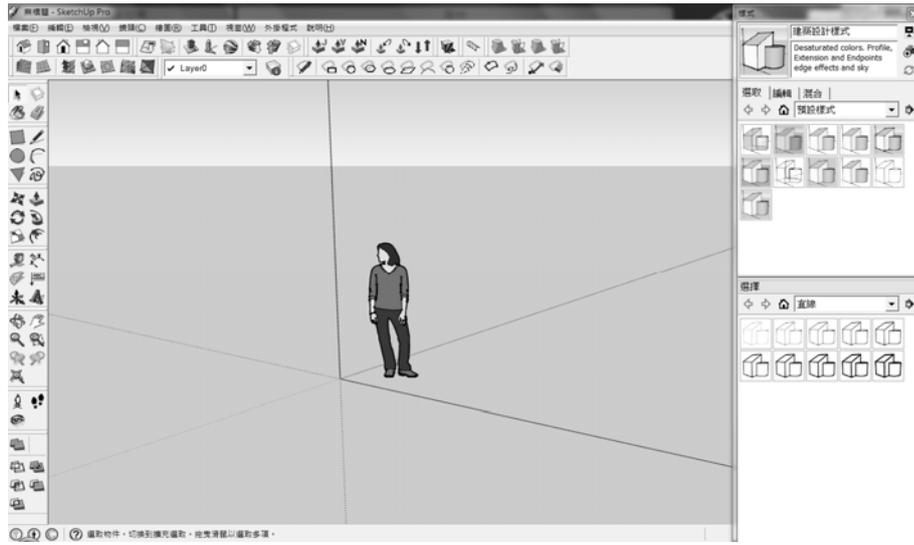


圖 2.6 SketchUp 的操作介面

## 第三章 國內外水墨漫畫作家與作品介紹

### 3.1 鄭問

鄭問是台灣的漫畫家，本名鄭進文。出生於桃園縣八德市。復興商工畢業。1990 年在日本發表作品時造成轟動，朝日新聞讚嘆他是漫畫界二十年內無人能出其右的「天才、鬼才、異才」，日本漫畫界更譽為「亞洲至寶」。

鄭問的畫風詭異明麗，獨成一派，曾經獨自畫出所有三國歷史人物，不禁讓人嘆為觀止。他的作品風格迥異，並將中國水墨技法與西方繪畫技巧融合於作品中，筆觸間更隱現出一份豪邁灑脫的豪情俠意。



圖 3.1 鄭問作品—始皇

資料來源：鄭問，2012，始皇

### 3.2 天野喜孝

天野喜孝出生於日本靜岡縣。他的職業生涯起步於「龍之子」動畫公司。儘管當時已經有不少插畫作品出現在雜誌上，但真正讓他脫穎而出並一舉成名的，是 1983 年開始的連續四次榮獲星雲獎。在那之後，他開始

拓展自己的創作領域。

天野喜孝不是漫畫家，他在日本的個人出版作品大致分為兩類。一類是他多次在商業作品中展示出的那種幻想風格，另一類則是卡通味十足的Q版角色，看似完全相對的兩個類別也有融合。筆下的人物身材修長、造型纖細、細節豐富，儘管風格統一，卻很少有重複感。

天野喜孝是畫家、人物設計師及插圖畫家，擅長舞台美術及服裝設計。其作品散見各種藝術創作活動中，計有動畫人物設計、電玩遊戲視覺概念設計、書籍的封面設計與內頁插畫，舞蹈、戲劇、電影的場景設計、背景美術設計、服裝設計等。他的作品風格與範圍非常多變，而在繪畫風格方面，他被認為是畫風與歐洲的「維也納分離派」流派的畫風接近。但他也有許多作品風格與現代水墨極為類似，大量的黑色與留白，不講究物體的「形」，著重於表達它的「意」。



©YOSHITAKA AMANO

圖 3.2 天野喜孝作品



圖 3.3 士林誠作品—戰國婆娑羅

圖 3.2 資料來源：天野喜孝，2003，Yoshitaka Amano—天野喜孝 墨繪の世界

圖 3.3 資料來源：士林誠，2007，士林誠デザインワークス

### 3.3 士林誠

士林誠，大阪府出身。原屬日本 CAPCOM 遊戲公司所屬角色原案設計師，目前是自由設計師。

士林誠的作品非常重視筆下角色在上動作或是姿態的展現。畫作上以呈現角色的魄力或神態為主，以粗曠的線條及色塊去表現光影及著力感。畫風帶點水墨技感外、再加上獨有的特殊筆觸，使得作品的感覺呈現出前所未有的嶄新繪圖風格。

## 第四章 研究成果與創作表現

### 4.1 創作主題

為了表達畫面所要求的本質與神韻，以個人的直覺與自身經驗探求表現。構圖將以純粹的黑白與灰階表現，並利用水墨畫特有之「留白」來構圖，可使畫中顯現出不可思議的抽象空間。破除原本漫畫圖像必須具象呈現的規則，利用「完形」的概念，讓觀看者在自己的腦中建構出印象、並表達出所想表達的氣氛。捨棄原來的完整造型，讓讀者的想像空間頓時變大。

圖像作品人物取自中國三國時期的歷史人物-關羽，其故事背景明確、廣為人知，本研究可利用其家喻戶曉的人物，將重點著重在意象表現部份。

### 4.2 創作學理基礎

根據辜琪鈞於「水墨表現技法應用於文化海報上之研究」中所述，現代水墨表現技法可分為用筆法類與用墨法類。

用筆法在眾多設計中用筆法的數量佔最多數，漢字設計和編排與背景圖像融為一體，以用筆為主的線條表現漢字是為大宗，水墨表現風格以線條為表現手法，透過抽象如圖畫的文字，不論是行、草、篆、隸、或是任意的寫法，皆以用筆法中之六種技法有密切關連。在水墨表現技法中，線條不僅僅是書寫亦或畫形，更是傳達出情感的絕妙方式。並可依六大用筆種類依序如下：

中鋒：劉建平、姚仲(1999) 定義中鋒是指在運筆時，使筆鋒基本保持

和畫面垂直的角度來運作描繪。用中鋒畫出的線條圓渾、猷勁、深厚而富有彈性，這是一種最常用的運筆方法。他適合表現表面光滑、質地細膩的物品。如人的臉部（青少年和婦女）、手部、平滑光潔的物品和絲綢等。用筆法內以中鋒用筆為最大宗，應用於設計的類別也十分廣泛，大多都屬於較簡潔的設計方式。

逆鋒：孫其峰等(1990) 定義逆鋒為逆推著筆走叫逆鋒，逆鋒容易散開，效果變化較多。逆鋒的使用率在用筆法內是最少的，應用之主題以圖類佈景為主，不似中鋒多以文字表現，逆鋒多屬於圖像類手繪表現。

側鋒：孫芳菲(1983) 在《水墨畫入門》提到側鋒定義為利用筆穗的腹部（側面）描繪。側鋒在用筆法內使用比率最少，多應用於較西式的畫法，且海報風格較多現代類塗鴉感。

散鋒：徐松齡(1980) 定義散鋒是將筆鋒平鋪於紙上，運筆如行木排。用筆法中之散鋒使用比率為第三，散鋒使用之海報主題多為政治或具有爭議性的題目，散鋒富具爆發力和張力的表現手法在主題表現上非常鮮明使人印象深刻。

順鋒：王阿豪(2000)在《水墨描繪技法》中定義順鋒的行筆方向由左而右，由上而下，由左下而右上，由左上而右下，像是拖筆法拖出來一般。順鋒表現出的線條多以文字為主，特色為纖細柔順，應用之海報主題多以東方藝文活動為主。

轉鋒：朱廷獻（1991）定義轉鋒是圓筆之法。轉鋒之線條多用於台灣意象海報最多，或是龍的形象傳達。在用筆法中的應用和逆鋒的使用率一樣是最少的。

而用墨法則以用「墨」來拓印為基準分類樣本。用墨法以拓墨數量大幅領先其他類，拓墨原不屬於水墨表現技法中之一種，是運用於原始的手

工印刷拓印之中的一種，後期開始大量運用於水墨表現技法中來增加畫面的層次感。拓墨在設計元素中大方簡單且在遠處觀看海報時更易辨識襯托主題，且許多具有版畫成分的圖像也加入海報設計元素中。

拓墨：王阿豪(2002)定義拓墨法是現代和當代水墨畫家所喜愛的技法之一，通常是用紙或其它素材沾墨拓印在畫面上，就像拓碑的方式。也有很多畫家將紙材揉皺後再沾墨拓印在畫面上，或者更高階的使用一些有紋路的素材再拓印，畫面會更顯細緻精密。拓墨本不屬於水墨表現技法內的一種，是屬於版畫的技法，但在近代許多人利用拓印的方式使用墨「拓墨」用以呈現在水墨畫中之多層次感，增加肌理與綿密度，製造出別於皴法的質感。

宿墨：古干(2005)在《現代書法三步》中說明宿墨以往是指在硯台裡的過夜之墨，其墨半乾不乾，乾墨部份，其墨的顆粒粗，半乾之墨其顆粒相對細，如再加上新墨，其顆粒就更細，當粗細不同之墨水的筆落在生宣紙上時，細者隨水而散開，顆粒粗的墨沈澱，這樣一筆之下就自然地呈現多層次，視覺感應如冰肌玉骨。宿墨因殘有顆粒，在海報圖樣中較難以劃分，本研究只採集七件樣本數。宿墨的表現手法多以黑與白兩種無彩色為主，主題並多為日本禪或是中國相關民族主題，脫離不開文字的設計表現。

積墨：王阿豪(2000)在《水墨描繪技法》中提出積墨法是用淡墨的一種方法，先淡後濃或先濃後淡，層層染，隨擦帶染反覆使用已達到深重厚潤的效果。擅用積墨法的黃賓虹為代表。積墨的使用率很低，在主題呈現上多以「單個文字」配合積墨畫法當背景襯托，顏色以三色：紅、黑、白為主要配色，比宿墨法的無彩色多一種。

渲染：吳長鵬(1996)定義渲染法是先使用彩墨或國畫顏料在宣紙上作

畫、在未乾時加上另一種色彩或彩墨、始之溶入其中、稱之為渲染法。彩墨經三~四次染色、可以產生厚重、淋漓潤澤的感覺。渲染法分為三種表現手法：第一種為電腦繪圖之漸層渲染、第二種為工筆法礬紙感覺之漸層渲染、第三種是一般宣紙上之渲染。各有不同效果呈現，渲染的手法多與文字無關，應用於背景上較多。

破墨：孫其峰（1990）定義破墨意即在淡墨上立刻用濃墨，以表現濃淡複雜趣味的手法。淡墨上漸加的濃墨，顯出濃淡變化，輕潤的風采，常見於南畫。破墨表現應用於背景重點襯托為主，表現主題與風格多具有濃厚禪意與空靈和虛無飄渺的意味。

本研究重點在圖形的表現，因此在上述技法中不會用到表現文字為主的用筆法之效果，而用墨法中用使用量最大的表現效果為積墨、渲染和破墨之意像。另外，在表現意像的創作階段，大部分皆在 SAI 這套繪圖軟體完成，因此需要介紹 SAI 中主要會用到的工具之功能，以及每個工具可表現的效果。分為筆刷與橡皮擦兩種，筆刷用在描線、塗黑以及其他效果等；橡皮擦用於修飾與製造水墨意象需要的飛白效果。

### 1.鉛筆筆刷

主要用於草稿描線，構圖中的骨幹線條都由此筆刷完成。對繪圖板的壓力感應較為敏感，雖然系統預設名字為「鉛筆」，但使用者可根據自己的力道、方向，連續做出不同粗細效果，因此也可模擬出毛筆粗細靈活變化的線條效果。

### 2.毛筆筆刷

該筆刷較難控制細部，因此不適合做精確描線的用途，本研究將它用來加強毛筆分岔的效果，需要做局部或大量的塗黑時，也可使用其筆刷。

### 3.和紙筆筆刷

用於做出水墨的暈染效果，根據使用者使用數位筆的力道，該筆刷可作出不同範圍的擴散暈染效果，也可做出破墨的效果。也很適合用來調整黑墨與留白之間的灰階效果，讓構圖看起來不至於過於僵硬。

#### 4.鉛筆橡皮擦

用於修飾鉛筆筆刷的線條，也可用來清除過多的色塊。另外此工具不單只用於修整，也能根據力道強弱在色塊中做出顏色漸層效果，是應用範圍最大的橡皮擦工具。

#### 5.毛筆橡皮擦

可製造水墨畫的飛白效果，並可讓由於數位板無法感應及模擬、使其看起來不自然的頭尾筆觸，看起來更加調和。

#### 6.和紙筆橡皮擦

用在修整暈染效果的範圍與深淺，也可利用此工具，在一般的平面繪圖上做出宣紙質感。



圖 4.1 鉛筆筆刷



圖 4.2 毛筆筆刷

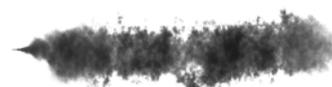


圖 4.3 和紙筆筆刷



圖 4.4 鉛筆橡皮擦

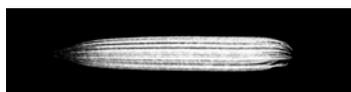


圖 4.5 毛筆橡皮擦

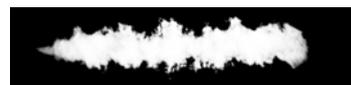


圖 4.6 和紙筆橡皮擦

### 4.2.3 學理基礎應用

- 1.用鉛筆筆刷描線，做出主要線條。
- 2.在想要下筆的部分用毛筆筆刷畫出主要的線。
- 3.用和紙筆筆刷做出暈染效果。
- 4.用前述三種橡皮擦工具做出飛白效果。

5.不斷重覆 2~4 的步驟，直到呈現自己想要的水墨效果。



圖 4.7 筆刷線條 1



圖 4.8 筆刷線條 2



圖 4.9 筆刷線條 3



圖 4.10 筆刷線條 4

如此便能用一般的電腦繪圖軟體表現出水墨的效果，而上述手法與一般真正的水墨技巧相差甚遠，其所用技巧與真實水墨之筆法無關，且只求視覺上最終有水墨的印象，直白的說法便是「只是看起來像水墨」，因此將其稱為「現代水墨意象」。

## 4.3 創作方法

目前動漫畫繪圖之主流表現手法偏向賽璐璐風格，構圖與筆觸講求精簡卻又不單調。本研究使用的構圖與分鏡與一般漫畫相同，唯表現風格與前者有極大區別。

延續之前章節的分析與歸納，將現代水墨之意象與視覺表現，運用在數位漫畫的設計與創作上。本研究之創作重點在於意象表現，因此題材將取自現有的影像作品，並以單幅圖案為主，將綜合分析結果後的現代水墨風格與意象作品呈現出來。

具體設計創作表現的作業如下：

### 1. 決定題材

漫畫作品並不受任何題材束縛，因此須先定下表現作品的題材大方向。

### 2. 資料蒐集

決定題材後，從各類影像作品與媒體資訊中，匯集可應用於漫畫之現代水墨意象作品資料。

### 3. 繪製草圖

決定基本構圖以及形式和風格，並遵循完整、對比、對稱、比例、漸層、節奏、調和、連續、均衡、統一，美的九大原則。

### 4. 範例參考

分析匯集的作品中的特色，並抽取需要的表現方式，融合為個人的設計創作。

### 5. 表現運用

將所想表現的現代水墨意象透過影像繪圖工具軟體，以漫畫形式表現出來。

## 6. 修飾、完稿

重新審視作品，檢查、並修正違和的部分，並將創作輸出。

## 4.4 創作實施

首先構思人物動作、造型、構圖氣氛，並且繪製基本草稿。在決定主題為三國時代人物-關羽後，因三國演義的影響，手持偃月刀、坐騎赤兔馬是普遍一般人直覺想到的形象，因此便從此思路開始著手。此階段還需要蒐及參考各方資料，並且通常會繪製多張草稿互相比較，以確定人物動作與畫面角度等構圖配置，因此還不需要精確地刻劃細節，只需畫出大略的輪廓線條，以便日後需要修改時方便修正。



圖 4.11 創作實施 1

確定基本構圖後，使用圖層功能，在基本草稿上方開啟第二圖層，並將基本草稿的透明度調低到約 15%至 20%（這部份由使用者自行斟酌），在第二圖層上開始繪製第二次草稿，這時要先使用尺寸約 5pt 的鉛筆筆刷





圖 4.13 創作實施 3

開啟第四個新圖層，在第四圖層使用毛筆筆刷工具製造毛筆分岔的效果，筆刷尺寸約 100pt 至 300pt，使用量與上個階段的鉛筆筆刷相同，線條越簡單的區域用量越大，反之越小。特別需注意的是，此階段不需在每個地方都加上毛筆筆刷的效果，大部分加在線條的頭尾便可。由於毛筆筆刷工具較難控制，很容易出現線條過於凌亂、或是色塊面積過大的情況，因此要適時使用鉛筆橡皮擦還有毛筆橡皮擦工具修整線條，上個階段塗黑的部分，在這裡也可用毛筆橡皮擦工具製造飛白效果。另外，在此階段也可在人物周圍加上流動線條，以增加韻律感。這時已經可以看出整幅作品的基本構圖。



圖 4.14 創作實施 4

開啟第五個新圖層，使用和紙筆筆刷工具製造暈染效果，根據素描經驗，在需要上陰影的部分使用和紙筆，並在上個步驟塗黑的部分加上漸層效果，適量使用和紙筆橡皮擦工具，讓構圖看起來較為柔和。



圖 4.15 創作實施 5

此階段將是要完成整幅作品，因此需要重新審視整幅作品做最終檢查，尋找是否有不自然或不足的部分，對每個圖層進行修飾，若必要就修

改部分構圖。最後將圖層合併、並將檔案輸出。



圖 4.16 創作實施 6

## 4.5 作品解析與說明

關羽倍受中華文化歷代推崇，由於其忠義和勇武的形象，多被民眾尊稱為關公、關老爺，又多次被後代帝王褒封，直至「武帝」，故也被稱為關聖帝君、關聖帝、關帝君、關帝等。道教奉為五文昌之一，又尊為「文衡聖帝」，或「協天大帝」、「翊漢天尊」。中國佛教界奉其為護法神之一，稱為「伽藍菩薩」。民間由於《三國演義》等傳統作品的影響，普遍認為關羽與劉備、張飛是結義兄弟，直至現當代的某些社會群體與場合中，仍然經常出現祭拜關羽的情況。

《三國演義》出現以前，關羽於民間的形象，至宋代即與今日相去不遠。洪邁的《容齋隨筆》按理是史論，但其中已有「關羽手殺袁紹二將顏良、文醜於萬眾之中」的傳說。而膾炙人口的三英戰呂布、千里保皇嫂、華佗為關羽刮骨療毒、水淹七軍等故事，都已見於《三國志平話》，且

《三國志平話》中的關羽形象較《三國演義》更加完美。元代關漢卿所作戲曲《關大王獨赴單刀會》有提到關羽過五關，可見《三國演義》中過五關斬六將的情節亦早已在民間流傳。

而章回小說《三國演義》出現後，將關羽的過往傳奇、野史、戲曲、地方世代說法、被官吏避畏說法、說部話本及民間傳說中關羽的故事全部匯總，和史書中關羽的事蹟有所出入，如關羽溫酒斬華雄為漢末、魏晉以來的傳說，按史華雄實為孫堅所殺；土山約三事是關羽戰敗被擒而投降；文醜實死於亂軍之中。而桃園結義、過五關斬六將、戰黃忠、手持青龍偃月刀、坐騎赤兔馬、身高樣貌等都為虛構。

《三國演義》對於關羽自負的性格也加以誇大，如諸葛亮問關羽若曹、孫同時來侵，關羽回答要分兵拒之，關羽不滿馬超時要入川比武，關羽拒婚時罵孫權的兒子是犬子等等，都是小說的藝術創作。

另外，正史上並未記載關羽使用的武器，受《三國演義》等的影響，現代關羽的形象一般使用偃月刀（青龍偃月刀），不過考古學上並無漢晉時期使用此類武器的證據。同樣正史上並沒有關於關羽坐騎戰馬的特別記載，不過《三國演義》講述了曹操將原呂布乘騎的赤兔馬轉送於關羽的故事，深入人心。據小說家言，赤兔馬在關羽被殺之後絕食而死，故今日祭祀關羽的廟宇或大堂等，常會有一尊赤兔馬的雕塑像。

由於《三國演義》之影響，關羽的總總事蹟與民間形象，和正史有相當大的出入。其虛構形象已維持長達百年之久，不只中國、台灣的作品均以《三國演義》的形象為準，甚至在日本，創作者們使用三國題材時，也幾乎都是引用演義的設定。因此本研究為能讓讀者直覺辨認該角色，也同樣引用《三國演義》中的既定形象。

## 4.6 作品呈現

主題：關羽與赤兔馬

作品尺寸：1753 x 1240 像素

創作時間：2013 年 6 月



圖 4.17 作品呈現

## 第五章 結論

在本研究中，先透過文獻探討了解水墨的本質，再繼續延伸研究方向。漫畫的創作風格不盡相同，但傳達給閱讀者視覺感受的目的是完全相同的，漫畫風格的呈現，不僅在漫畫的意境表現中占很重要的地位，每位藝術工作者都絞盡腦汁力求畫面的豐富，但他們卻往往忽略了其內涵的真義。漫畫本身的重點在於表達故事，風格的變化僅只是沿用別人的創意，當然自身還是要不斷的嘗試與演變。漫畫並非代表某個時代的具體主意表現，也不像其他藝術風格在特定的年代中有特殊含意，他至始至終都是為了說故事而存在。

本研究重點放在針對水墨表現的形式以及風格沿用和漫畫技法。並歸納其應用在漫畫創作中針對線條、形狀、色彩、佈局構圖、視覺張力、風格沿用……等視覺要素來傳達意義。而綜合以上之分析、歸納，整理出如下的研究結論：

- 1.以水墨表現技法的角度來分類、歸納出「用筆法」和「用墨法」兩種以技法為基準的類別，後以傳統水墨體題材基準分類成賦彩技術「人物」、「佛畫」、「花鳥」、「山水」四種類別。
2. 受到世界資訊化發達衍生的趨同性和各國顯著的設計風格影響，本研究發現以現代水墨意象應用於數位漫畫上有三大特徵：
  - (1).使用黑色為主色調，再使用低彩度漸層向高彩度配合主色調。
  - (2).線條感明顯，以仿手繪之水墨線條更是設計師愛用。
  - (3).以渲染、漸層和潑墨的手法以達到視覺傳達更深層的效果。
3. 研究中發現許多設計師雖以水墨風格為主，但仍然講求構圖清晰、明確，「寫意」與「寫實」並重，唯中間成份與比例的拿捏因人而異。以漫

畫家鄭問為例，構圖主體中角色身體的筆畫不多，但卻強調角色臉部表情的刻劃，因為在漫畫中「臉部表情」往往能比文字更容易傳達給讀者；而以角色設計為主的士林誠，則注重整體共圖的意境。和鄭問相比，士林誠的風格含有更多「寫意」成份。

## 參考文獻

### 中文部分

1. 王阿豪，2000，水墨描繪技法，文國書局，第一版。
2. 王創華，1992，水墨的特色，台北。
3. 古干，2005，現代書法三步，國家圖書館，初版。
4. 朱廷獻，1991，書學概要，台灣商務出版社。
5. 吳長鵬，1996，水墨造型遊戲，心理出版社，初版。
6. 李衣雲，1999，私と漫畫の同居物語，新新聞文化事業公司。
7. 李賢輝，2006，視覺藝術欣賞與評析，台北。
8. 周文鵬，2007，臺灣漫畫審查現象及其對國內漫畫發展影響之研究，淡江大學碩士論文。
9. 林敏宜，2000，線條的特性，台北。
10. 林曉薇，2010，線畫風格於繪本創作之研究，國立臺灣師範大學碩士論文。
11. 孫其峰等，1990，國畫技法，大孚書局出版。
12. 孫芳菲，1984，水墨畫入門，信宏出版社，初版。
13. 徐松齡，1980，書法叢談，覺緣出版社。
14. 徐慶禎，2008，日本動畫美感之創作研究，銘傳大學設計創作研究所碩士班碩士論文。
15. 高明芳，2008，從藝術生命綻放的花朵—談豐子愷的漫畫創作，國史館學術集刊第十五期，頁 209-252。

16. 陳仲偉，2006，台灣漫畫文化史—從文化史的角度看台灣漫畫的興衰，杜葳出版社。
17. 陳秀文，2008，「現代水墨」和「傳統水墨」「現代繪畫」的比較：一種互為主體性的觀點，臺北市立教育大學學報第 39 卷第一期，頁 45-80。
18. 陳芄宇，2009，花想—以形寫心之繪畫創作研究，兩岸重彩畫學術研討會，頁 433-454。
19. 陳炎鋒，2003，日本浮世繪簡史，藝術家出版社。
20. 喻蓉蓉，2001，「漫畫中的歷史·歷史中的漫畫」學術座談會，歷史月刊。
21. 辜琪鈞，2010，水墨表現技法應用於文化海報上之研究，書畫藝術學刊第八期，頁 427-450。
22. 姚仲、劉建平，2000，白描人物技法，天津人民美術出版社。
23. 劉蓉鶯，2012，寫意水墨表現於設計應用之研究，國立台灣師範大學碩士論文。
24. 鄭問，2012，始皇，東立出版社。
25. 簡宛，1979，卡通與漫畫—漫談其歷史、種類及現況，書評書目。
26. 豐子愷，1987，豐子愷漫畫文選集下冊，渤海堂文化出版社。
27. 鐘夔洋，2007，鄭問漫畫視覺語彙風格研究—以深邃美麗的亞細亞為例，國立臺中技術學院商業設計研究所碩士論文。

## 外文部分

1. 土林誠，2007，土林誠デザインワークス，カプコンオフィシャルブックス。
2. 天野喜孝，2003，Yoshitaka Amano—天野喜孝 墨絵の世界，美術出版社。

## 網路部分

1. WACOM 稱霸數位板的關鍵技術，  
<http://www.wretch.cc/blog/KisPlay/1960834>
2. 中國水墨漫畫網，<http://www.cartooncn.org/a/shuimomanhua/>
3. 互動百科，<http://www.baike.com>
4. 天野喜孝式幻想，<http://www.xzbu.com/3/view-1439389.htm>
5. 台北市立圖書館，<http://www.tpml.edu.tw/>
6. 台灣大百科全書，<http://taiwanpedia.culture.tw/web/content?ID=4720>
7. 百度百科，<http://baike.baidu.com/view/711.htm>
8. 呂志華，水墨漫畫的造型，  
<http://cartoon.chinadaily.com.cn/viewthread.shtml?tid=16891&extra=page%3D1>
9. 張可欣、劉怡菁、蔡岱凌，漫畫對角色扮演者之影響性，草屯商工，  
<http://goo.gl/myzpj>
10. 現代水墨形式與風格的探索，  
[http://www.360doc.com/content/12/0520/14/7593597\\_212308536.shtml](http://www.360doc.com/content/12/0520/14/7593597_212308536.shtml)
11. 維基百科，<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%BC%AB%E7%94%BB>
12. 藝術中國，<http://big5.china.cn/gate/big5/art.china.cn/>