

數位藝術創作與人物造型研究—以插畫的女性角色為例

The Study of Digital Art Creation and Character Modeling: Use Female Characters in Illustrations as Example

曾惠真

Huey-Chen Tseng

南華大學視覺與媒體藝術學系(所)助理教授

Assistant Professor, Graduate Institute and Department of Visual and Media Arts at Nanhua
University

摘 要

本文的數位藝術創作內容為筆者近年來透過電腦數位媒體所繪製出的數位人像作品。本文的研究目標在於：將筆者所創作的各種女性形象與插畫繪圖以藝術的形式觀點加以分析，再根據時下流行的插畫風格，探討插畫藝術中的女性角色與造型。

關於本文的研究方法，主要採用了行動研究法與文獻分析法二種方法。在行動研究上，筆者通常先繪製鉛筆草稿或以寫實素描作草圖，再經由電腦的 Corel Painter 和 Adobe Photoshop 軟體結合數位板的繪畫操作去加以完成整幅作品。在文獻分析上，首先從插畫、繪圖類書籍中搜尋資料圖片，再根據插畫風格與表現形式進行插畫的類型分析。

最後，以插畫中不同類型的女性角色與筆者的數位作品做對照，以探求筆者的數位藝術形式與插畫造型的差異性。本研究的結果將可以做為筆者未來數位創作的參考依歸，也可以當作日後藝術教育的形式範本。

關鍵字：數位藝術、插畫、人物造型、Corel Painter、Adobe Photoshop

Abstract

The contents I used in the study are all my digital characters generated by computer digital media. The purpose of this study is to analyze the similarity and difference between female characters in printed illustrations and my creations in artistic point of view. And then the features and modeling of the female characters in illustrations will be discussed.

There are two methods used in this study: Action Research Method and Document Analysis Method. For the former, the pencil draft or realistic sketch draft would be complete, and the work would be finished by using the software of Painter and Photoshop. And as for the latter, all kinds of pictures have been searched from illustrations and picture books. And analysis is conducted according to style and way of performance.



Finally, the contrast has been made between my own creations and existing illustrations. The result of the study will be used as basis for my future creation and even be the model for art education.

Keywords: Digital Art, Illustration, Character Modeling, Corel Painter, Adobe Photoshop

一、前言

(一)、研究動機

早期的臺灣是日、美等國在卡通與漫畫產業的重要代工國家。近年來，韓國與中國大陸的文創產業相繼蓬勃發展，也連帶影響到臺灣的插畫、動漫與卡通影視業的覺醒以及政府的重視。由於臺灣一直是電子資訊業相當發達的國家，因此台灣的插畫與動漫等相關行業的創作者都已能在創作題材與創作媒介上尋求創新與突破。在網際網路與數位資訊發達的世代裡，電腦早已成為個人情感交流與社群生活連繫的重要工具。透過電腦的數位繪圖、影像合成軟體與 3D 動畫軟體所創造出來的插畫、動漫、卡通藝術等已是市面上相當熱門的出版商品與文創產業。

筆者目前從事藝術創作與數位藝術的教學工作，平時以數位繪圖軟體 Corel Painter 和 Adobe Photoshop 軟體結合數位板的繪畫操創作插畫作品。透過本文的發表，一方面希望將筆者的插畫作品展示給大眾欣賞；另一方面則希望透過探討插畫的女性角色與造型過程中，回顧中國傳統的插畫、版印藝術與分析時下流行的插畫類型與風格。

(二)、研究目的

受到科技與數位產品普及化的影響，有越來越多的觀賞者能以開放、肯定的態度去面對數位藝術；也有越來越多的藝術家願意從事數位或多媒體形式的創作。筆者認為雖然大多數的插畫都是具有商業目的，但由於科技的發達，許多電腦的數位軟體已可以模擬出多種繪畫筆刷，以製造各種材料效果與肌理質感，所以可以創作出類似手繪質感的藝術作品。筆者認為在數位插畫的風格中，尚有一種形式是比商業性更可以傳達個人情感與思想的藝術形式，因此期盼能透過本文對數位插畫的人物造型研究開創出更多元的插畫表現形式。本文的研究目的歸納有下列三點：

1. 以 Corel Painter 和 Adobe Photoshop 軟體創作數位插畫作品，從中體驗科技結合藝術的創作歷程。
2. 回顧傳統的插畫、版印藝術與分析時下流行的插畫類型與風格。
3. 探討數位藝術形式與插畫造型的差異性，以做為筆者未來從事數位插畫創作的重要參考依歸以及藝術教育的形式範本。

(三)、研究方法

本文的研究方法，主要採用行動研究法與文獻分析法。在行動研究上：一、筆者會先繪製鉛筆草稿或以寫實素描作草圖，再經由電腦的 Corel Painter 11 和 Adobe Photoshop CS5 軟體結合數位板的繪畫操作加以完成創作的插畫作品；二、針對筆者的作品加以說明並進行形式、色彩的分析。

在文獻分析上：為了回顧傳統的插畫、版印藝術與分析時下流行的插畫類型與風格，筆者先閱讀插畫藝術相關書籍、視覺傳達設計書籍、Corel Painter 和 Adobe Photoshop 電腦書籍以及印刷工業書籍之後，歸納出插畫風格與表現形式，再以插畫中不同類型的女性角色與筆者的數位作品做對照，以探求筆者的



數位藝術形式與插畫造型的差異性。

二、文獻探討

(一)、東方的插畫藝術研究

1. 中國傳統的插畫藝術

宋朝以後，皇宮內府便出現了很多印刷精美的書籍與佛經的圖像，中國最古老的彩色木刻套印本是無聞老和尚註解《金剛經》（1340年），在其卷首可看見朱墨二色的靈芝圖與經註套印圖文。¹在中國的插畫史上，最早的圖繪形式可以溯源至新石器時代仰韶文化的彩陶紋樣。不過，嚴格說起來，中國最早的版畫插畫是唐肅宗時刊行的《陀羅尼經咒圖》（757）。《陀羅尼經咒圖》是一頁載附有一尊六臂菩薩像的梵文經咒，於一九五三年在四川成都的唐墓出土，乃是中國目前發現到最早的木刻印經。²中國的插畫常被與繪畫、版畫相提並論，因此除了在唐朝因佛教盛行，版畫插畫具有以“經變相”圖解經文的功用之外，版畫插畫更成為日後各朝代書籍插畫的重要形式基礎。雕版印刷術發明以後，坊間得以大量刊印書籍，也因此帶動了書籍插畫的榮景。從宋朝到明朝年間，大量出現以木版的雕版印刷術為主要的圖書印製方式。到了清朝，西方的石版印刷進入中國，才逐漸取代木版的印刷技術。

小說、戲劇插畫的版印藝術在宋代就極為流行，到了明代，小說文化更加昌盛，無論是經典小說、歷史小說、或是神怪小說，都成了助長明代小說插畫之發展的重要條件與基礎。到了清代，由於石版印刷是一種更經濟、便捷的印刷技術，於是很多的圖書印刷與插畫有了新的印製方式。此外，清朝的民間還流行著年畫這種套色木版畫。套色木版年畫是中國相當具有民間色彩的版印藝術，其特色是色彩對比鮮明，常有門神、鍾馗、財神等民間神祇的造型，充分展現我國不同於西方的文化傳統與地方特色。除了民俗藝術的價值外，有些木版年畫已具有商品化的目的，而這些商品化的作品也被視為中國早期商品插畫的代表。在印刷的領域上，插畫的形式可分為招貼廣告插畫、報紙插畫、雜誌書籍插畫、產品包裝插畫、以及企業形象宣傳品插畫等等。關於廣告插畫，北宋時期的「山東濟南劉家功夫針鋪」廣告就是一紙中國現存最早具有商業目的的插畫。³

波西米亞人慕夏於1890年代前往巴黎工作時，曾被聘雇製作一些書本雜誌和月曆設計，之後又曾為法國的戲劇名伶 Sarah Bernhardt 設計佈告、服裝和舞台等等充滿挑戰性的作品。19世紀末期，在中國也出現一種上海「月份牌」的廣告插畫，「月份牌」也被稱為「月份牌年畫」、「月份牌海報畫」或「月份牌廣告畫」。年畫史專家王樹村認為：「月份牌應是起源於1896年當時上海的一家叫鴻福來呂宋大票行對購買彩票的顧客贈送的『滬景開彩圖中西月份牌』開了月份牌一詞的先河。」⁴早期的「月份牌」是附有中國節氣曆表的年畫，但後來隨著表現技法與題材內容的革新，使得「月份牌」從傳統的年畫中獨立出來，成為附有日曆、表現時尚與美女圖的海報或商業廣告，最後才發展成一種脫離商業廣告目的的大眾藝術。因為受到廣大民眾的喜愛，這種「月份牌」使中國的廣告插畫達到巔峰，同時也反映著舊時期老上海的時尚與生活，直到二十世紀的四、五0年代以後，才隨著戰爭結束與新中國經濟計畫的變革，隨著商業

¹ 張秀民著，《中國印刷術的發明及其影響》，文史哲，1988，頁193。

² http://www.npm.gov.tw/dm/buddhist/a/txt_a.htm，故宮佛經簡介-國立故宮博物院歡迎頁(2014.3.23 瀏覽)。

³ 宋晨/劉欣欣著，《插畫藝術》，佳魁資訊，2011，頁30。

⁴ <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9C%88%E4%BB%BD%E7%89%8C>，維基百科(2014.3.24 瀏覽)。



功能驟降而漸趨沒落。

			
<p>圖 1：上海「月份牌」 (強力殺蟲藥水)</p>	<p>圖 2：上海「月份牌」(英 商錦華線轆總公司)</p>	<p>圖 3：上海「月份牌」 (上海中法大藥房)</p>	<p>圖 4：上海「月份牌」 (駱駝牌 愛耳染色)</p>

(圖片出處：《插畫藝術》⁵一書)

2. 日本浮士繪的版畫插畫與廣告藝術

(1) 日本的浮士繪版畫史概述

菱川宣師(1625-1694)是日本浮士繪的創始者，大概在 1680 年代菱川宣師就開始將插畫集以單張圖繪出版。菱川宣師擅長肉筆浮士繪，這種肉筆繪技法是一種在單色墨線上加以手繪上彩的浮士繪技法，由於手工複雜，並無法大量製作。

歷經漆繪和紅繪技法的出現之後，1765 年起鈴木春信(1725-1770)創立了多色套用的“錦繪”技法。此種技法可以將浮士繪的人物形象表現得更逼真，因此深受大眾喜愛，多色套版的發展也因此能夠將浮士繪推向藝術的主流發展。

鳥居清長(1752-1815)喜歡塑造柳腰修長的理想型美女；喜川多歌磨(1753-1806)則擅長以華服和精緻的髮髻表現美女繪。喜川多歌磨對於藝妓的特寫與青樓生活寫照有相當突出的表現。東洲齋寫樂(生歿年不詳)擅長“役者繪”，對人物的描繪也相當傳神。

除了人物題材的作品之外，擅長風景圖的浮士繪畫師還有葛飾北齋(1760-1849)，以及安藤廣重(1797-1858)。葛飾北齋的「富嶽三十六景」與安藤廣重的「東海道五十三驛站」都是非常著名的風景畫。

(2) 鈴木春信(Suzuki Harunobu)的浮士繪廣告藝術

在日本的明和(1764-1772)時代，江戶流行交換圖畫日曆(木刻「繪曆」)。這些日曆蘊涵了作者大量的創造力，在設計上和色彩的多樣化上的互相競爭，致使彩色印刷出現了長足的進步。⁶鈴木春信(Suzuki Harunobu 1725-1770)的出生不可考，但早年曾在京都學藝，1965 年以後在江戶創製「錦繪」藝術，「錦繪」是一種多彩的浮世繪印刷，這種多色印刷版畫也稱為「紅折繪」，用此方法鈴木春信為日本詩歌俳句設計相當多的海報。中國明代小說盛行，民間流行的繡像插圖也東傳至日本，因此除了傳統的文人畫影響之外，中國文學的引喻或典故也影響到日本的浮世繪題材的表現。除了春畫、美人繪之外，鈴木春信的「見立繪」也是其特色之一。「見立繪」或可譯為「典故畫」或「指涉畫」⁷，鈴木春信用此方法在畫

⁵ 同註 3，頁 30-32。





⁶ <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E9%88%B4%E6%9C%A8%E6%98%A5%E4%BF%A1>，維基百科 自由的百科(2014.4.4 瀏覽)

⁷ http://big5.china.com/gate/big5/culture.china.com/zh_cn/history/wenwu/11022845/20050909/12641969_1.html，中華網文化(2014.4.4 瀏



中隱喻典故，寄情於詩歌中的意境。

鈴木春信的浮世繪作品：

			
<p>圖 5：Poem by Chosui, from the series "Five Fashionable Colors of Ink (Furyu goshiki-zumi)", c. 1768</p>	<p>圖 6：Poem by Nakatsukasa, from an untitled series of Thirty-six Immortal Poets, c.1767/68</p>	<p>圖 7：The Eighth Month (Chushu), from the series "Popular Versions of Immortal Poets in Four Seasons ", c. 1768</p>	<p>圖 8：The Third Month (Yayoi), from the series "Popular Versions of Immortal Poets in Four Seasons ", c. 1768</p>

(圖片出處：Art institvte Chicago 網)⁸

(二)、西方藝術家的插畫形式研究

1. 西方的書籍印刷與設計溯源

繼中國紙筆的發明與寫本書籍的廣泛流通之後，大約在七世紀初中國發明了更實用的雕板印刷術，由此也衍生出了印紙與刻書的行業。到了北宋時期，畢昇發明了活字印刷術。根據沈括《夢溪筆談》的描述，這種活字印刷術應是屬於一種泥字在經過刻字、上臘、排版與火燒的過程後，所印製出來的平面字樣。繼泥活字、木活字、銅活字、錫活字與鉛活字之後，到了明萬曆年間，首次在澳門出現西洋人的鉛活字印本《日本派赴羅馬之使節》(1590年)。⁹

中國很早就懂製紙術了，所以當歐洲十字軍東征時，歐洲人從中亞帶回了許多的紙張印刷品。直到一四〇〇年左右，歐洲出現了木刻印刷，但到了十五世紀中期以後，鉛字的活字印刷術才被發明出來。

歐洲的書籍印刷歷經了幾個重要的風格表現，中世紀的書籍設計以輔助《聖經》的說明與教義宣揚為主。而其宗教書籍上的設計通常被稱為古典風格，此時的古典風格包括古希臘、古羅馬和古埃及各種字體綜合發展起來的文字風格。

到了文藝復興時期，藝術呈現一種理想美的表現，但在設計領域中，當時的人們喜歡將捲草花卉圖案的裝飾應用在抄本書籍的設計上。到十八世紀，強調浪漫情調的洛可可風格「設計語言從自然形態、東方裝飾、中世紀和古典時代的裝飾中吸取靈感，大量採用 C 形和 S 形曲線作為裝飾手法，色彩柔和淡雅，也用金色和象牙白色，常以不對稱構圖。」¹⁰

覽)

⁸ <http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/artist/Suzuki+Harunobu?page=9>，Art institvte Chicago (2014.4.4 瀏覽)。

⁹ 同註 1，頁 73。

¹⁰ 李硯祖主編，《視覺傳達設計欣賞》，五南圖書，2002，頁 27。






2. 西方藝術家的插畫形式研究

(1) 文藝復興時期的插畫藝術研究

歐洲在中世紀時期的書籍設計大多是以說明《聖經》的手繪插畫為大宗，其風格傾向較為繁瑣的古典形式，到了哥德時期，插圖風格與字體編排則簡明許多。十五世紀中期以後，德國人發明了鉛字的活字印刷，帶動了歐洲的書籍印刷產業與書籍設計的興起。

亞爾伯·杜勒(Albrecht Durer 1471-1528)是德國的畫家與版畫家。亞爾伯·杜勒的油彩、水彩與素描的造詣都很高，除此之外，他最擅長的還有木刻版畫和銅版畫。1494 年與 1505 他遊歷了義大利威尼斯，並且在藝術與生活的規範都深受貝里尼(Giovanni Bellini)與達文西(Leonardo Da Vinci)的影響。亞爾伯·杜勒最有名的木刻版畫是 1498 年的《啓示錄》、1498-1510 的《基督大受難》、1509-11 的《小受難》、以及 1501-11 的《聖母的一生》；最主要的銅版畫有 1507-12 的《受難版畫》連作、1504 的《亞當和夏娃》與 1513 年的《騎士，死亡與惡魔》等等。¹¹《啓示錄》是亞爾伯·杜勒最著名的版畫插畫畫冊，他除了製作版畫還兼製印刷與出版，其木刻技術純熟，人物的表情、動作都刻劃得相當細緻生動。

		
圖 9：《啓示錄》 ¹² 中的四騎士 /木刻版畫/1498	圖 10：《小受難》 ¹³ /銅版畫/1509-11	圖 11：《亞當和夏娃》 ¹⁴ /銅版 畫/1504

德國的小漢斯·霍爾拜因(Hans Holbein The Younger 1497-1543)是一位擅長寫實風格的肖像畫家、插畫家、宗教畫家、裝飾設計師，他曾經擔任過宮廷畫家，為皇室成員畫了相當多的肖像畫。著名的宮廷肖像作品如 1538 年的《米蘭女公爵》、1540 年的《亨利八世》等等。

在 1523-4 年間，他曾為路德版聖經畫插畫，並且在法國的里昂出版了相當暢銷的木版畫《死亡之舞》。《死亡之舞》是小漢斯·霍爾拜因最著名的版畫插畫作品，其內容刻劃生動，相當具有戲劇張力。

¹¹ 雄獅西洋美術辭典編輯委員會，《西洋美術辭典》，雄獅圖書，1984，頁 267。

¹² 同註 11，頁 266。

¹³ 同註 3，頁 54。

¹⁴ 同註 11，頁 267。





(2) 羅特列克(Lautrec)的招貼海報研究

招貼的英文名字叫「poster」，是宣傳畫或海報的意思。所謂的「招貼」，應該就是張貼於公共場所中或戶外的牆面、佈告等具有商業性與傳遞信息目的的印刷廣告或宣傳海報。英國第一個印刷家威廉·凱克斯首先採用了印刷手段製成招貼，並將這種招貼沿倫敦大街和教堂門口張貼，以向牧師兜售復活節用的教規書籍，從此印刷形式的招貼大為流行。據美國「Advertising Design」一書記載，15世紀時，招貼是除了口頭宣傳外的唯一廣告形式。¹⁶

1864年羅特列克(Lautrec 1864-1930)出生於法國南部，出生富裕家庭的他，卻因幼年雙腳骨折，至使身體產生肢體障礙。他曾於1885年為布魯安(Bruant)的歌曲製作插畫。之後，又於1887年為「博愛社」設計第一張海報、1891年為「紅磨坊」與「貪吃鬼」製作海報、1892年再度為布魯安設計海報和版畫以及為「巴黎之聲」日報設計巴黎賭城的插圖、1895年為費卡羅畫報製作故事插圖等¹⁷。

和梵谷一樣，羅特列克也曾在費南德·柯爾蒙(Fernand Cormon)的畫室學畫。1884年羅特列克加入柯爾蒙的裝飾畫設計案，開始接觸插圖設計的工作。後來羅特列克在蒙馬特區生活的時期結識了「米爾里頓」啤酒館的作曲歌者亞里斯提德·布魯安(Aristide Bruant)，後來布魯安逐漸名氣大增，成了香謝里舍大道的紅牌歌星。羅特列克的作品深受布魯安的推崇與喜愛，因此布魯安便常常邀請羅特列克為他的歌曲繪製插圖和海報。1886年羅特列克在蒙馬特區成立了一個工作室，他常為「紅磨坊」設計海報。他擅長以舞廳場景搭配舞者的演出，其中較令羅特列克欣賞的有舞者珍妮·雅芙麗以及「貪吃鬼」露易絲·韋伯(Louise Weber)。1891年羅特列克為「紅磨坊」所製作的大海報和為「煎餅磨坊」的貪吃鬼所作的海報都使羅特列克的名聲更響亮。1890年時伊維特·吉爾貝(Yvette Guilbert)被邀進入「日本沙發床」酒店和「紅磨坊」駐唱，羅特列克特別仰慕吉爾貝，因此她的形象也經常出現在他的畫作中。¹⁸

除了以蒙馬特區的咖啡廳和妓院為主題的設計之外，羅特列克也為雜誌或日報製作插圖。另外，他也特別喜歡戶外運動的騎馬術與騎自行車的題材。羅特列克的招貼海報與插圖多以色刷石版的形式製作，除了平面色彩的適當安排之外，他的速寫風格的筆觸與老練的繪畫線條表現，都顯示出他熱情奔放、浪漫不羈的本色。

¹⁵ 同註3，頁55。

¹⁶ <http://blog.udn.com/jason080/1726879>，扎誌-udn部落格(2014.4.4 瀏覽)。

¹⁷ 何政廣主編，《世界名畫家全集〈羅特列克：蒙馬特的傳奇畫家〉》，藝術家，頁190-198。

¹⁸ 同註17，頁86。



			
<p>圖 14：《在大使餐館的布魯安》，1892 年</p>	<p>圖 15：《在米爾里頓的布魯安》，1894</p>	<p>圖 16：《紅磨坊》，1891 年</p>	<p>圖 17：《貪吃鬼和姐姐在紅磨坊》，1892 年</p>
			
<p>圖 18：《日本沙發床》，1893 年</p>	<p>圖 19：《女演員瑪西兒·倫德》，1895 年</p>	<p>圖 20：《狂牛報》插圖，1896 年</p>	<p>圖 21：《辛普森自行車鏈》</p>

(圖片出自《世界名畫家全集(羅特列克)》一書)¹⁹

三、插畫中女性角色的形式研究

(一)、現代插畫的女性角色與設計類型

1. 線描風格的類型

按照西方語文的定義，「素描」一詞具有描繪、塗抹與製圖的意義。素描是繪畫、立體造形等視覺藝術的基礎。傳統的西方素描以寫實為主，所以相當注重體積感與明暗的表現。在現代藝術中，素描以表現性的線條為主，例如：在畢卡索的繪畫中，線條已從輪廓線化身為切割線；在米羅的畫作中，線條是天真夢幻的象徵形式；在康丁斯基的繪畫中，點線面的要素已具有幾何抽象的意涵；在蒙德里安的畫作中，線條被簡化成垂直與水平的構成。在這些主流畫作中，線條已發揮了它多元的變化與表現性，並且也使素描的線條角色從配角竄升為表現的主力。

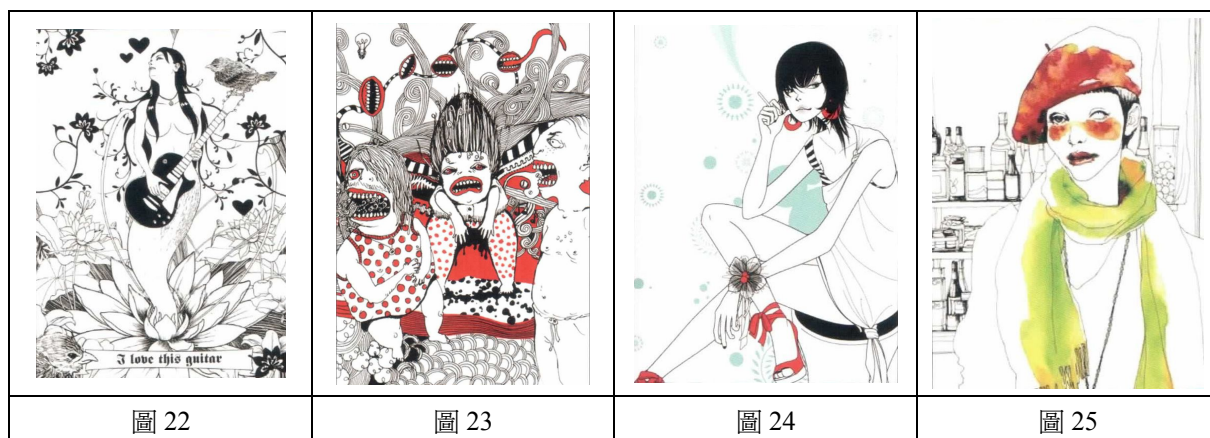
在前面章節中，筆者已詳述插畫與版畫的淵源。「插畫」的英文是「illustration」，源自於拉丁文「illustratio」，是照亮的意思，延伸其義就是運用插畫圖畫形式使書籍內容與文字語義更加明確清楚的意思。作為一種商業性的廣告或功能性的、說明性的插圖，插畫除了是一種繪畫形式之外，早期也是由木刻版和石版版畫演變而來的。因為木刻這種工具媒材的特性是在木材上以刻刀刻出線條再加以套色，因此，傳統的插畫都是以單純的線條表現的插畫，逐漸的才發展出多色套色的彩色版畫插畫。

¹⁹ 同註 17。圖 14-21 分別出自頁 32、149、66、76、89、122、183、135。



在插畫設計的線描風格中，以線條的表現為主，色彩為輔。線條的描繪要盡可能的具有流動性與韻律感，雖然也可以利用重複性的線條來表現量感，或營造出繁複的裝飾造型，卻通常是捨棄掉明暗要素的。線描風格的插畫具有迅速、簡潔感，一般也可斟酌以平塗色彩或淡彩加以著色，以區分主體與背景或增加畫面的視覺效果。

線描風格的參考範例：



(圖片出自《插畫最前線》一書)²⁰

2. 色彩風格的類型

在應用色彩學的領域中，與藝術、設計相關的色彩主要有繪畫色彩、產品設計色彩、視覺傳達設計色彩等的應用形式。具有商業性的繪本設計、包裝設計、廣告設計、海報的插畫設計均屬於視覺傳達設計的範圍；純粹表現插畫家意念的插畫藝術則可歸屬於繪畫色彩。無論是繪畫色彩或是視覺傳達設計色彩，都必須注重色彩的混色原則以及色彩的對比、調和原理。在插畫作品中融入形式與色彩，可以增強作品的感染力、刺激視覺感受與聯想力。

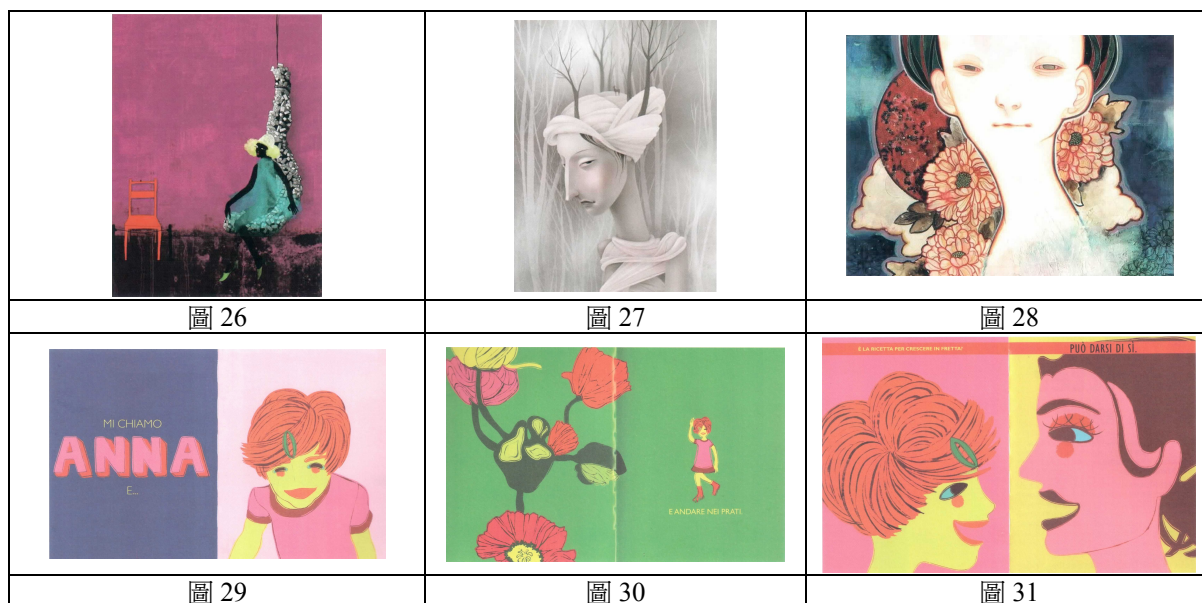
西方的傳統繪畫色彩傾向褐色、暗黑色的人造光的應用，有一些畫家擅長以對比光線去強調主題、製造戲劇張力。到了印象派時期，多數的藝術家喜歡使用灰色調色彩，並且將創作場地從室內移向有自然光線的戶外作畫，因此，畫面呈現明亮且豐富的色調表現。受到浮世繪與普普版畫等因素的影響，有些插畫色彩會採用平面化的色彩來表現。近年來，很多設計師也會利用數位軟體中的填色與漸層色功能來上色，相當迅速，可以節省時間成本。因此，有相當多的商業插畫會使用平塗的色彩上色。

除了以線描法酌以淡彩的設計形式與使用平塗色塊的面形構成之外，在寫實風格的插畫世界裡，必須營造整體畫面的色彩統一感，譬如：以陰暗的藍灰色調傳達孤獨與憂鬱的情感；以灰白色調製造冰雪氛圍與冷傲的氣息；以絢麗多彩的明亮色彩展現樂觀的心情；以柔和的調和色彩表現和諧與優雅的氣質；以暗色系的強烈對比色彩製造詭譎氣氛。形式、色彩、質感與空間都是彩繪藝術與插畫設計不可或缺的基本造型要素。

色彩風格的參考範例：

²⁰ 周建國著，《插畫最前線》，上奇資訊，2012。圖 22-25 分別出自頁 104、107。





(圖片出自《插畫最前線》²¹、《童書插畫新世界》²²二書)

3. 文學風格的類型

歐洲最早的木刻印刷術始於十五世紀初的荷蘭人羅梭斯，而最早的印刷書籍則是附有插圖、聖像和說明《聖經》內容的宗教書籍。除了宗教書籍與童書形式的插畫之外，文學插畫也可以說明著作內涵、增加圖像記憶，進而提升讀者的閱讀興趣。

文學風格的插畫主要必須配合文學著作的類型，力求圖文並茂以展現創作文采的張力，結合不同的圖繪語言與意境色彩，以創造出純潔、浪漫、冒險與科幻等形式的風格。文學風格的插畫可以充分展現各民族不同的文化特色。因此，透過文學插畫也可以認識到各國不同的藝術美學與文化底蘊。

文學風格的參考範例：



(圖片出自《插畫最前線》²³、《中國當代書籍插圖藝術》²⁴二書)

4. 時尚風格的類型

²¹ 同註 20。圖 26-28 分別出自頁 15-16。

²² 沙利斯伯 Salisbury Martin 著，曾秀玲譯，《童書插畫新世界》，積木文化，2008。圖 4-6 分別出自頁 57-59。

²³ 同註 20。圖 32-34 分別出自頁 50、51、54。

²⁴ 中國出版工作者協會裝幀藝術委員會、長江文藝出版社編，《中國當代書籍插圖藝術》，長江文藝出版社，2000。本書未編頁碼。



時尚風格的女性角色常帶給人們青春洋溢的喜悅感，相當適合應用在電影的宣傳海報、商業海報、時尚雜誌的設計、女性產品的廣告等等。在這些時尚風格的插畫角色中，笑容可掬或是逗趣、俏皮的表情都是最受歡迎的。年輕女子的姿態可以是動感、亮麗或現代感的；輕熟女的姿態則可以是優雅的或嬌艷性感的。時尚風格的女性色彩大多採用暖色系的顏色來上色。鮮明色調可以代表熱情奔放；淡淡淺淺的粉色調則可表現甜美與浪漫；白色和淺色系的搭配也具有柔和的感覺。

時尚風格的參考範例：



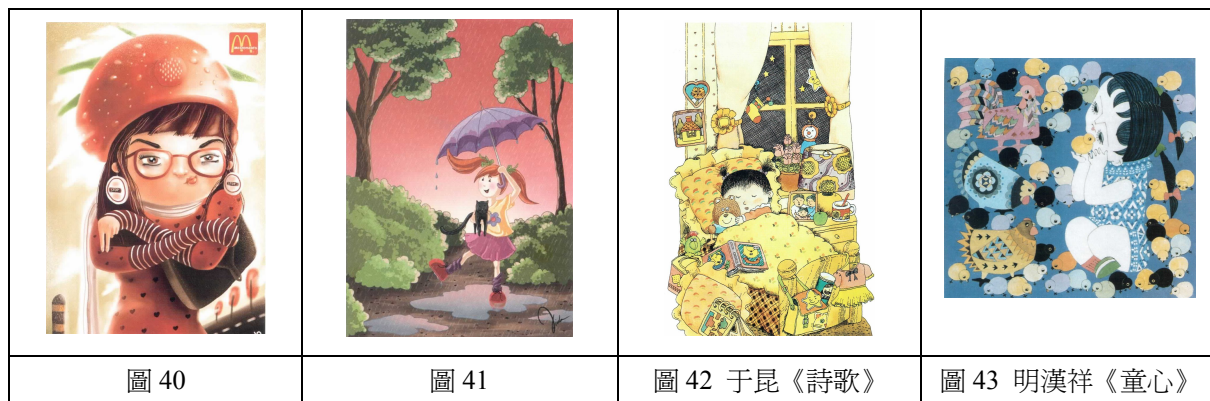
(圖片出自《插畫最前線》一書)²⁵

5. 卡通與童書風格的類型

通常卡通風格的插畫可以應用在繪本、童話書、卡片、包裝設計、動漫等等的領域。插畫設計師必須發揮奇妙幻想才可能將童話書中的各類造型創造出來。卡通風格的人物造型可以是可愛的、歡樂的、甜美的、幻想的、活潑生動的、怪異的、恐怖的，有些形象的表現如同孩童般天真浪漫，有些則怪誕畸形，如同惡靈般醜陋。在卡通風格的插畫中，色彩也是一個重要因素，不僅隨著時間的轉變必須營造不同的光線色彩，兒童的服飾色彩也要考慮到年齡、性別與個性的配色差異。

童書的作用一般認為是啟發兒童心智、培養閱讀樂趣，所以童書的插畫形式常以擬人化、趣味化的造型來吸引兒童的注意力。童書插畫形式的媒材相當多元，可以是塗鴉式的、線描式的，也可以是拼貼表現，或是各類媒材，如：版畫、油畫、壓克力顏料、水彩、針筆、麥克筆、數位媒體等的應用。

卡通與童書風格的參考範例：



²⁵ 同註 20。圖 36-39 分別出自頁 147、149、150。



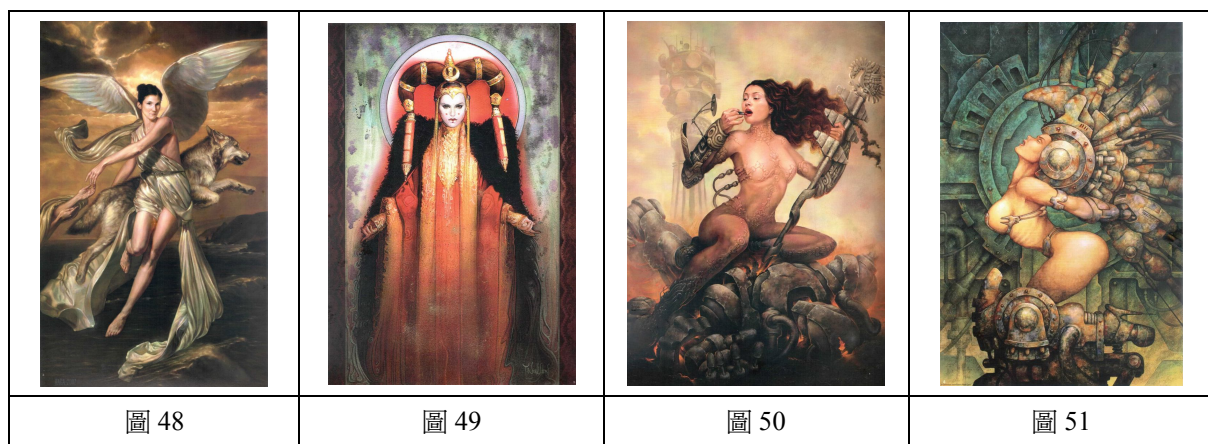


(圖片出自《插畫最前線》²⁶、《中國當代書籍插圖藝術》²⁷、《童書插畫新世界》²⁸三本書)

6. 魔幻風格的類型

在魔幻風格的插畫作品中，必須淋漓盡致的展現畫中人物的情感，以及適度的在背景環境中妝點夢幻似的煙霧、繚繞的雲氣、水波與光點。畫面中的女性形象常具有剛強的個性與擁有令人畏懼的權位，因此，作品的質感與色彩都要精心設計。

至於次要的配角，通常會搭配猛獸、冷冽的鋼鐵機械或金屬武器等等，而場景也有可能是星際太空或是仙靈幻境。



(圖片出自《世界的原創手繪魔力》一書)²⁹

7. 數位風格的類型

在電腦技術昌盛的年代裡，以數位技法所完成的插畫藝術主要可分為三類：數位插畫藝術、攝影繪圖藝術與 3D 立體插畫。

(1) 數位插畫藝術

目前時下流行的數位插畫繪製軟體有 Corel Painter、SAI、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 等軟體，設計者可以透過電腦軟體的預訂筆刷加以變體修正，以繪製圓頭、方頭等各式筆尖的線條，也可以利用數位筆直接繪出輕重不同筆壓的筆觸與輪廓線。只要設計師的技巧夠純熟，便可以像拿畫筆一樣，自由

²⁶ 同註 20，圖 40-41 出自頁 117。

²⁷ 同註 24，圖 42-43 出自《中國當代書籍插圖藝術》一書，本書未編頁碼。

²⁸ 同註 22，圖 44-47 出自頁 140-143。

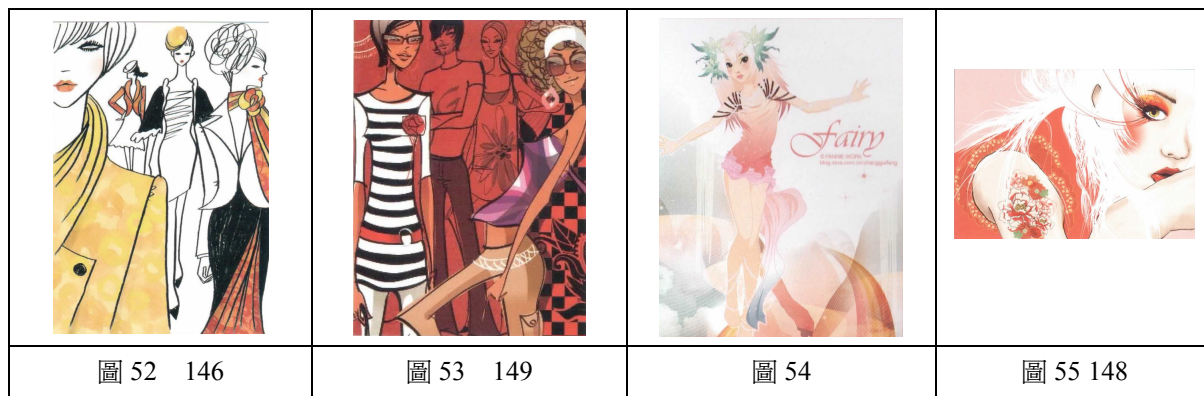
²⁹ 趙勇權編著，《世界的原創手繪魔力》，博碩文化，2010。圖 48-51 分別出自頁 025、079、080、119。



的鉤勒與揮灑色彩。

數位插畫藝術可以透過純粹的形式表現或敷以漸層色彩，除了可以應用在書籍封面、包裝設計之外，也可以用在圖畫書的插畫設計與海報，是時下廣泛被應用且相當受喜愛的一種設計形式。

數位插畫藝術的參考範例：



(圖片出自《插畫最前線》³⁰與《愛繪生活》³¹二書)

(2)攝影繪圖藝術

在二十世紀前期，塔希喬爾德(Jan Tschichold)在平面設計的領域中，力倡新版面風格的設計形式。他主張機械美學，並在其設計中直接採用照片，因為他認為照片具有客觀的精確性，比起繪畫插圖更具有直接傳達的效果。

Adobe Photoshop 是一個很容易上手的影像合成軟體，設計師可以將所拍攝的照片先按照攝影美學加以調整色彩、明度、對比、與銳利度，然後去背、複製再匯入另一個圖檔中，進行影像合成與特效製作。這是一種非常經濟、便捷的方式，可以節省很多寫實繪畫的時間。

在影像的刪除部位，設計師可以充分發揮其想像力，以繪畫或特效方法製造出各種裝飾圖案與特殊情境。攝影繪圖藝術很適合應用在音樂 CD 的封面設計、DM 與海報設計。

攝影繪圖藝術的參考範例：



(圖片出自《不一樣的創作風格 2》³²、《插畫最前線》³³二

³⁰ 同註 20，圖 52、53、55 分別出自頁 146、149、148。

³¹ 曾凡麗編著，《愛繪生活：24 位插畫師的插畫教室》，人民郵電出版社，2011。圖 58 出自頁 145。

³² 申娜依著，黃璇編譯，《不一樣的創作風格 2》，博碩文化，2012。圖 56、57 分別出自頁 268、047。

³³ 同註 20，圖 58-59 分別出自頁 130、128。

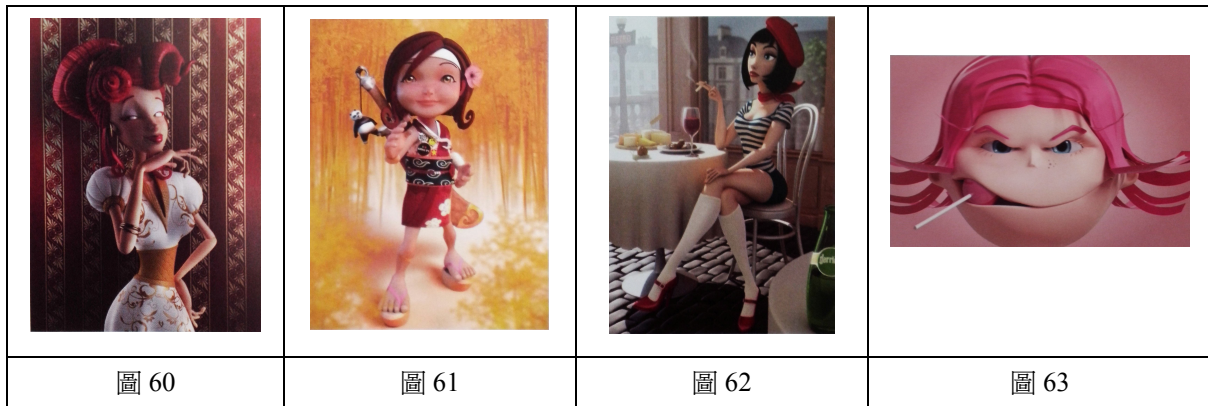


書)

(3)3D 立體插畫

3Ds Max 和 Maya 都是可以製造出逼真的三維立體效果的軟體。動畫師或插畫設計師可以透過創建工具形塑各種逼真的、可愛的、科幻的造型，再利用材質貼圖著裝、上色，然後製造燈光與場景特效，再輔以照相機功能擷取最佳畫面，來完成三維立體效果的插畫。

3D 立體插畫與原創手繪作品的效果相當，但是它有可以複製與修改的便利性，也是一種較為經濟、便捷的形式。



(圖片出自《插畫最前線》³⁴一書)

(二)、當代華人插畫家的作品賞析

1. 水墨彩繪形式

相傳中國的繪畫史祖是黃帝的臣子史皇，但在藝術史上較具考古信度的繪畫典範則是東周戰國時期於長沙楚墓出土的帛畫「女巫圖」(或稱龍鳳仕女圖)。除了佛教的佛畫之外，魏晉南北朝時期的顧愷之以其絕妙的繪畫筆法所創作出的「女史箴圖」堪稱絕品，他以細膩逼真的手法傳達出宮中仕女的出眾德性與容貌。中國的仕女圖以唐朝的張萱和周昉的作品最為出色，周昉的「簪花仕女圖」描繪了盛唐時期以豐腴體態著稱的婦女形象。在明代，則以仇英的人物畫最為著稱。




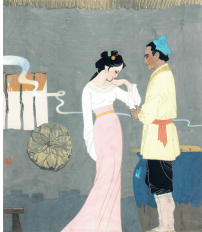

中國水墨畫的技巧首重運筆、用墨與空間結構的掌握。以輕、重、提、壓的運筆方式所畫出來的線條必須簡潔有力；用墨必須把握焦、濕、濃、淡的輕重時機；至於空間的概念，主要以近大遠小的透視法，以及掌握比例的適當原則去呈現。除此之外，中國水墨畫畫面的「留白」其實與中國的哲學思想的虛、實概念有關。「留白」的概念始於宋朝，到了元朝更趨於明顯。留白可以創造虛景的意象，有點像西方的圖地關係原理，其實是可以凸顯實體、穩定畫面、製造想像空間的一種方式。在唐朝中葉以後，中國的山水畫家對於水墨畫的用筆與設色皆有重大的突破與創新，李思訓的「青綠山水」作品中，或以石青、石綠顏料表現蒼翠的山石樹林，或以金色鈎畫輪廓，所以也稱「金碧山水」。

當代的華人插畫家中，由於多數具有中國水墨畫的學術背景，因此也擅長以水墨畫的形式來設計插畫。中國水墨畫與西方的水彩畫都很適合運用在書籍的插畫設計中，只是東西方文化畢竟仍有差異，加上東西方文學作品的時空背景確實不同，因此，東方經典文學與童話的插圖較適合以中國水墨風格的插畫來呈現。

水墨彩繪形式的參考範例：

³⁴ 同註 20，圖 60-63 分別出自頁 95-96。



				
圖 64 岳海波 《初刻拍案驚奇》	圖 65 賀友直 《儒林外史》	圖 66 王暉《少年天子》	圖 67 方葵《田螺姑娘》	圖 68 楚人 《圈套與花環》

(圖片出自《中國當代書籍插圖藝術》³⁵一書)

2. 黑白線描形式

「點」的形狀不能只是一種完美的圓點，而是產生在一種材質基面上，顏料和工具隨機碰撞出來的任何形式的點。因此，任何一個視覺上的小黑點或小的彩色形狀都可以稱為點。如果是具有面積大小或視覺上已有面的形狀的黑色塊或彩色面都足以稱為一個「面」。「線」是點的連續性延伸，具有長度與方向的特質。線條的種類可分為直線、斜線、弧線、折線和自由曲線等類，「直線」端正俐落；「斜線」具有不平衡感；「弧線」圓融有變化；「折線」較不安定；「自由曲線」有時規律，有時流暢。

有些插畫家喜歡以黑白線描的形式創作插畫，透過不同的線條屬性勾勒出創作者想要表現的題材。黑白線描的形式可以單純的以黑線條繪製，也可以穿插一些黑色面來凸顯主體、強調前後關係、或營造層次感。單純的線條可以描邊、點綴裝飾的紋理；重複的線條可以製造影子、增加量感；弧線和自由曲線則適合製造動態與律動感。以黑白線描的形式創作插畫，黑白對比分明，最能清楚傳達故事內涵，因此具有平鋪直敘的俐落感。

黑白線描形式的參考範例：

			
圖 69 盧禹光《泰山娘娘》	圖 70 王二可《紫荊山案》	圖 71 丹森《蒙古族民歌選》	圖 72 黃文紅《青春潮》

(圖片出自《中國當代書籍插圖藝術》³⁶一書)

3. 仿年畫形式

在中國的傳統習俗中，每到歲末年節時，便得貼春聯，並於室內貼年畫、戶外貼門神，以敬拜神明祖

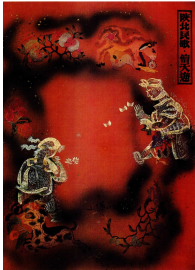



³⁵ 同註 24，圖 64-68 出自《中國當代書籍插圖藝術》一書，本書未編頁碼。

³⁶ 同註 24，圖 69-72 出自《中國當代書籍插圖藝術》一書，本書未編頁碼。



先、驅凶迎祥。中國各地較具特色的年畫生產地有河北天津的楊柳青年畫、江蘇蘇州的桃花塢年畫和廣東佛山的年畫三處。「楊柳青年畫的製作是採半印半畫，在木板上先雕刻出形象的線條，然後複印，部分畫面如美人顏面、手、足處，再由人工沿著畫面上的輪廓染色上彩，畫面精細，工整，色彩鮮美。桃花塢年畫是木皮雕刻後全部套板印刷具有蘇州獨特的風貌和社會景觀，而廣東佛山的年畫，則採用人工上彩，線條粗獷有力，畫面純樸。」³⁷常見的年畫的題材有門神、鐘馗、財神、吉祥語、文學與民間故事、以及春耕圖、豐年圖等。有些插畫家希望營造中國的文化特色而呈現出木刻紋質感或雕紙花式的仿年畫形式創作插畫。



仿年畫形式的參考範例：

			
圖 73 黃建成《信天游》	圖 74 王仲《活動變人形》	圖 75 陳巽如《畫皮》	圖 76 查加伍《江湖百業圖》

(圖片出自《中國當代書籍插圖藝術》³⁸一書)

四、 卡漫人物與寫實人像的數位藝術創作

(一)、數位創作作品圖表

	
小天使 (局部) 數位輸出：Photoshop & Painter/A2/2012	陽光女孩 數位輸出：Painter/A2/2012

³⁷ http://edu.ocac.gov.tw/culture/chinese/cul_chculture/vod13html/vod13_02.htm，中華文化天地 (2014.3.23 瀏覽)。

³⁸ 同註 24，圖 73-76 出自《中國當代書籍插圖藝術》一書，本書未編頁碼。



	
<p>萌女孩 數位輸出：Photoshop & Painter/A2/2012</p>	<p>女戰士 數位輸出：Painter/A2/2012</p>
	
<p>Best City 小資女 數位輸出：Painter/A1/2012</p>	<p>傲慢 數位輸出：Painter/A1/2012</p>
	
<p>芙蓉步巡 數位輸出：Photoshop & Painter/A2/2013</p>	<p>心語-思 數位輸出：Painter/A1/2013</p>

(創作者/筆者)



(二)、數位創作的步驟與內涵

1.作品《小天使》

(1)創作的步驟：a.繪人物草稿→b. Photoshop 中，描稿/畫路徑/轉為筆刷，繪製輪廓線→c. Photoshop 中，上背景漸層色/圓形選取範圍/上漸層色，製作背景的氣泡/複製與貼上蝴蝶圖→d.Painter 中，人物上色→e.特效筆刷製作夢幻光帶與光點，完成繪製。

(2)作品內涵—聖潔型的特質：

在東方的宗教藝術中，洞窟壁畫常會出現的飛天形象源於印度的舞蹈與音樂之神。因此，無論是洞窟壁畫或是唐卡繪畫，飛天或持樂器、或以曼妙舞姿飛翔於天界。而在西方的宗教藝術中，除了聖家族的昇天形象之外，能夠飛騰雲際、傳達神令與訊息的形象就是天使的形象。

天使總是隨伺在天主身旁，等候差遣，負責將神令傳遞給先知與聖徒。因此，從這種神聖的任務中，有相當的程度也是保護聖徒、幫助義人的使者化身。

2.作品《陽光女孩》

(1)創作的步驟：a.繪人物草稿→b.草圖置入 Painter 中，鉛筆筆刷構圖→c. Painter 中，背景與人物分圖層上色/製作噴嘴/影像水管筆刷繪製葉子、小花與綠草，完成繪製。

(2)作品內涵—陽光型的特質：

在真實的社會中，一般認為陽光型的人性特質就是個性活潑開朗，喜歡戶外運動、踏青、交友。因為喜歡郊遊踏青，所以樹林中的負離子、芬多精常給人帶來健康，放鬆的心情也容易讓人產生正面思考與積極的態度。

3.作品《萌女孩》

(1)創作的步驟：a.繪人物草稿→b. Photoshop 中，描稿/畫路徑/轉為筆刷，繪製輪廓線→c. Photoshop 中，置入與貼上建築圖/濾鏡效果→d.Painter 中，取影像水管製作矮石牆/人物上色，完成繪製。

(2)作品內涵—可愛型的特質：

在插畫的造型中，可愛的女生有一種是大刺刺個性或呆呆笨笨型的可愛女生，她們多為個性純真、年紀較小的小女孩形象；另一種是又甜美、又可愛的小少女女形象。前一種小女孩的可愛形象可以透過短小身高與詼諧的面部表情表現出來；後一種甜美的可愛形象，則以才華洋溢的甜心女孩為主，她們常成為少男、少女的追逐與模仿對象。

4.作品《女戰士》

(1)創作的步驟：a.繪人物草稿→b.草圖置入 Painter 中，鉛筆筆刷構圖→c. Painter 中，背景與人物分圖層上色/製作噴嘴/影像水管筆刷繪製葉子、小花與綠草，完成繪製。

(2)作品內涵—剛強型的特質：

在科幻、魔幻風格的插畫中，插畫設計師或繪師通常會極盡所能的營造出魔幻或打鬥的戲劇場景。在這類型的插畫中，其氣氛與色彩的營造通常傾向暗色系的安排，局部的天光、泛光或刀光劍影都能在幽暗的場景中製造出更多的驚奇。

按照星座的分析，火相星座的特質較符合剛強型的人物特質，這類型的人通常具有剛強的個性與好



奇、勇敢、熱情活躍的特質。

5.作品《 Best City 小資女》

(1)創作的步驟：a.繪人物草稿→b.草圖置入 Painter 中，鉛筆筆刷構圖→b. Painter 中，分圖層上色，完成繪製。

(2)作品內涵－青春洋溢型的特質：

所謂的小資女孩，就是一般在社會上具有工作經驗，獨立自主、樂觀進取、努力為自己圓夢的中產階級白領族單身女子。這樣的女孩子處事態度積極，雖樂於結交朋友，但在理財上也相當懂得節制，具有青春洋溢型的人格特質。

6.作品《傲慢》

(1)創作的步驟：a.開啓參考的照片→b.Painter 中開新檔，尺寸 A1→c.噴槍筆刷構圖→d. Painter 中，分圖層上色，完成繪製。

(2)作品內涵－冷豔時尚型的特質：

對於一個追求時尚感的美麗佳人來說，冷豔特質所代表的是擁有自信、出眾的美貌與理性冷靜、不孤傲的絕美氣質，這樣的美女通常是世俗男子望塵莫及的。一般來說，時尚型的美女很懂得如何妝扮自己，對穿著也很講究。如果是成熟女子，多已有事業成就，而且可能是擔任主管或領導階級的職務，因此有相當好的經濟後盾可以支持對流行時尚的追求。

7.作品《芙蓉步巡》

(1)創作的步驟：a.匯入原圖→b. Photoshop 中，描稿/畫路徑/轉為筆刷，繪製輪廓線→c. Photoshop 中，置入與貼上背景建築物/濾鏡效果→d.路徑轉為選取區/人物上色，完成繪製。

(2)作品內涵－古典型的特質：

中國傳統的女子形象多屬於溫柔、典雅的類型，古典型不食人間烟火的氣質美女常是男人眼中的西施。古裝服飾的多層次衣襟與花步鞋雖然有時對女子來說是一種束縛，但對於女子的行走姿態來說，卻可以製造婀娜多姿的美感。在輕盈的步履中，飄逸的裙擺與步搖、垂飾互相產生和諧的節奏。

8.作品《心語-思》

(1)創作的步驟：a.開啓人像寫生素描稿→b.Painter 中開新檔，尺寸 A1，繪製輪廓線→c.分圖層上色，完成繪製。

(2)作品內涵－多愁善感型的特質：

多愁善感常是形容一些感情較脆弱、比較容易觸景傷情、容易對外物產生深刻感受或感到憂傷的人性特質。多愁善感的程度若為正常的對景物的敏銳感受，常可以啟發文人墨客的想像力，使創作出脫俗的作品。但若為極度的憂鬱病症，則反而會使人產生錯誤的幻覺，在自我的封閉中發展更多的憂傷情緒。無論是古代的經典小說或是現代的戲劇文學，多愁善感型的女性角色常具有舉足輕重的戲份。

(三)、數位藝術創作的形式、色彩分析



1. 作品《小天使》的形式、色彩分析



《小天使》/ 數位輸出/ A2/ 2012

天使的形象有可愛的小天使，所代表的意義是頌讚神的聖潔、光明與善良。在西方的基督教中，主耶穌基督是唯一的神，天使只是其傳令使者，不具有神的崇高地位，但是小天使的純真、善良形象卻寓意著主耶穌基督保護人類純潔的聖靈與宣揚著神愛世人的美德。在插畫設計中，除了純真、可愛的小天使之外，具有超能力形象的成人天使則扮演著與黑暗惡魔對抗的光明形象，他們是打倒惡勢力的善良軍團。

《小天使》一作所表現的是純潔、善良的小天使形象。在構圖上，筆者以飄浮的氣泡與光帶、光點製造出星空的場景。除了利用大小不同比例的氣泡暗示空間感之外，也透過遠方的蝴蝶表示層次感，凸顯小天使的前景與高度位置。小天使的人物造型是一個擬人化的卡漫造型，無論是體態或是在頭飾與服裝上的彩繪都以寫實風格創作，但是五官則是以卡漫風格創作，誇大比例的眼睛與簡略的鼻子、嘴巴只為傳達純真的感覺，並不做細膩的描繪。在色彩的應用上，掌握二個主要的色調：紫色是玄秘、永恆的宗教色彩；黃色則代表光明與希望。透著紫調子的白色氣泡環繞著小天使，陪襯著小天使的白色翅膀，使畫面上白色的調性有所延伸與變化。

2. 作品《陽光女孩》形式、色彩分析

在插畫設計中，陽光型的人物造型通常傾向中性的打扮，色彩上也會與表現甜美、夢幻的公主風格相區別。在個性的表現上，陽光型女孩比較會有表現自我的需求，因此在造型打扮上比較追求個性化、簡單化的風格。

在《陽光女孩》一作中，活潑的女孩造型呈現出一種樂觀、喜悅的氣質。此作品的構圖主要是一幅踏青的圖畫，因此背景要展現的只是一個具有深遠感覺的風景畫面。飄落的樹葉與地面的陰影暗示出人物處於叢樹之下，地面是一片綠油油的草地，除了於前景鋪以各式各樣的草種之外，筆者在草叢中綴以紅花、白花，以增加色彩的豐富性。人物以做體操的運動手勢表現其活潑造型，在穿著打扮上則以簡單的韻律服裝為主，再搭配時下年輕女孩喜歡穿的長靴，表現一種相當個性化的整體造型。人物的色彩安排中，筆者以黝黑的膚色搭配棕色的頭髮與灰黑色的長靴；黃色的上衣與背景的綠地、樹葉色彩相呼應，並與藍天呈對比色彩；粉紅色的短裙、長襪也與草叢中的小紅花形成有明度變化的同色調和效果。



3. 作品《萌女孩》形式、色彩分析

日系風格的可愛女生常被稱讚為「萌」，這種可愛的女生帶給人一種個性純真、喜悅愉快、具有親和力的感覺。在《萌女孩》一作中，一位可愛的女生正站在一棟建築物與矮牆前，擺出等待被拍攝的萌樣。本作中，筆者要塑造的是身材脩長、氣質優美的可愛少女形象。

《萌女孩》的人物造型是一個擬人化的卡漫造型，五官以卡漫風格創作，誇大比例的眼睛與簡略的鼻子、嘴巴只為傳達可愛的感覺，並不作細膩的描繪。在色彩的應用上，除了綠樹與灰牆之外，人物造型的色相範圍從黃、橘、紅到紫色，筆者試圖以暖色系色彩表現出女孩的整體色彩。

4. 作品《女戰士》形式、色彩分析

在插畫設計上，剛強型的女性角色通常為女英雄、女戰士、女超人等所代表的形象，她們冒險患難、無畏於黑暗強權，常常是主動、積極的領導者。在人物造型上，具有與可愛氣質風格相對立的特色。因此，常常會有著軍裝、持武器或袒露的裝扮，所展現的是一種堅持與命運搏鬥的陽剛美。

《女戰士》一作的主角是一位正在穿越樹林的女戰士，她雖鬥志高昂，但其表情嚴肅、行動也顯得顛簸、疲憊。人物的造型屬於擬人化的卡漫造型，筆者運用前大後小的誇大比例製造出碩壯、高挑的體態。在人物的色調上，以西方人白晰的膚色搭配黑色肩飾與紅色衣著，形成明度差大的對比效果。紅色的緊身裝表現出人物的強烈熱情和野心。在護膝與手套的配件中，主要是以漸層的藍色調子與黑色做搭配，企圖製造出金屬的質感色彩。

5. 作品《Best City 小資女》形式、色彩分析

小資女孩是當前在台灣社會中多數女性單身貴族的寫照。由於女性主義抬頭，時下的年輕女子不想輕易進入婚姻家庭，因此把所有的精神、活力耗費在工作上。這樣沒有家累，又經濟獨立的單身女子，通常樂於結交朋友、服務別人，但對自己的生活品質與人生目標也很要求，是屬於青春洋溢、樂觀進取型的女生。

《Best City 小資女》一作中，筆者以流暢的線條表現出小資女孩的歡愉感。在人物造型上，僅以簡單的插畫風格描繪，著重於卡漫輪廓線條的表現，筆觸俐落，一點也不拖泥帶水。在色彩上，運用相當多的對比色，諸如：紅與綠、藍與橘色等。高明度與高彩度色彩的搭配，使得畫面呈現新潮、活潑的氣息。

6. 作品《傲慢》形式、色彩分析

《傲慢》一作所要表現的是一位盛裝打扮的模特兒，在服裝設計師與彩妝師的精心打理下，時裝模特兒以相當有自信的動作舉止展現自我。此幅作品先是參考了數張時裝展示照片，再於繪畫過程中，按照筆者的想法加以改造。純粹是一幅寫實的作品，筆者以純熟的技法細膩的描繪五官與頸部肌膚，維妙維肖相當傳神。

在此作中，原本的帽子、帽帶都是紅色的，大片的紅色與暗黑色上衣搭配，可以展現落落大方的氣勢。但顏色過於明顯搶眼，也容易造成喧賓奪主的情況。為了凸顯玲瓏細緻的五官，最後筆者將帽子的部分都改成了紫色調。



7. 作品《芙蓉步巡》形式、色彩分析

中國史上最熱衷於藝術創作與贊助藝術活動的皇帝是宋徽宗，他在宮廷中設立畫院，並將繪畫風格區分為道釋圖、人物圖、宮室畫、番族圖、龍魚圖、山水圖、畜獸圖、花鳥圖、墨竹圖、蔬果圖十類。五代的石恪與宋朝的梁楷、牧谿都是禪畫大師。繼中國的仕女人物畫大師周昉、張萱之後，宋顧閔中的「韓熙載夜宴圖」中的歌舞妓人物也刻畫的相當傳神。

《芙蓉步巡》一作仿自國立故宮博物院所收藏的宋馬和之《畫麻姑仙像》。此幅插畫的背景以富有中國傳統色彩的紅色為主色調，希望以此襯托出中國古典美人的優雅，營造出麻姑飄逸且婀娜多姿的風采與美感。

8. 作品《心語-思》形式、色彩分析



素描參考圖 (創作者/筆者)



《心語-思》/ 數位輸出/A1/ 2013

《心語-思》一作是參考筆者所繪的人像素描，再透過數位電腦媒體繪製完成的一幅作品。筆者在 2008 年曾經創作了一系列題為「浮世心語」的油畫與炭筆素描，其內涵在於以人像表達佛教悲苦的世界觀。在 2013 年，筆者以數位媒體重新詮釋《心語-思》一作，其中主角人物的悲情依舊，但膚色潤澤了許多，背景的花卉色彩也增添了幾分喜悅。一位婦人手持鮮花，筆者想要傳達的是女人的情態與自然的心照，「悲苦」與「浮華」形成了強烈的對比。此畫作以粉紅色為主色調，在背景的暗深處加以藍色調處理，並於花叢上點綴綠色的葉子。在人物的臉部與身體上，除了暖色調之外，也輝映著這些周邊的藍與綠的環境色彩。

五、結論

在本文的第三章中，筆者蒐集各類書籍的圖片，將現代插畫的設計類型分為：1.線描風格;2.色彩風格;3.文學風格;4.時尚風格;5.卡通與童書風格;6.數位風格六大類型。再從數位風格類型中區分出(1)數位插畫藝



術;(2)攝影繪圖藝術;(3)3D 立體插畫三種形式。數位插畫藝術雖然不及手繪插畫的靈活多變，但是在數位板的搭配使用上已可以模擬出多種繪畫筆刷，以製造各種材料效果與肌理質感。在攝影繪圖藝術方面，透過實物的照片加以合成改造，或以各項濾鏡特效改變原圖的材質，營造火焰、冰雪、水波與爆破等環境常能帶給觀賞者特殊的視覺震撼效果。在 3D 立體插畫方面，主要是透過電腦的 3D 軟體製造出熟悉的人物、動物與空間場景，再以擷圖的方式輸出。

筆者在第三章所分析的創作作品多屬於數位插畫藝術風格類型。這些作品的創作風格雖不及攝影繪圖藝術與 3D 立體插畫形式那樣具有真實性效果，但是數位化的手感表現比較靈活，因此可以結合藝術家的繪畫創作技巧，完成卡通與童書風格、插畫藝術風格、時尚風格、文學風格以及純藝術的繪畫風格。《小天使》、《陽光女孩》、《萌女孩》、《女戰士》屬於卡通與童書風格的插畫型式；《小資女》屬於結合線描與色彩風格的插畫藝術；《傲慢》屬於時尚風格；《芙蓉步巡》傾向於中國式的文學插畫風格；《心語-思》則是比較特殊的彩繪藝術形式。在這些創作的作品中，前幾類的商業功能較強，《芙蓉步巡》和《心語-思》二件作品是屬於藝術性較強的表現形式。誠如筆者在第二章第三節所探究的「當代華人插畫家的作品賞析」中，插畫家可以透過水墨彩繪形式去詮釋或說明東方經典文學，但由於文學的內涵較深奧，因此雖然水墨彩繪形式仍具有功用性，但在創作技巧上也很容易結合文學中的詩意，達到空間與藝術表現的意境。《芙蓉步巡》一作雖為較平面性的數位插畫作品，但由於取材於中國名家的水墨畫，故頗能展現東方仕女風格的神韻。

至於《心語-思》一作，主要是採用西方繪畫形式所創作出來的作品。在創作技法上，屬於印象派的風格表現。在人物表現上，細膩的人像描繪與豐富的环境色彩的應用使得畫面呈現與商業插畫迥異不同的效果。在視覺效果上，色彩調性的處理與肌理質感的表現均能忠實的體現出藝術家的意念與想法。這樣的畫作不僅僅只是屬於附庸地位的童書或文學作品的說明性插畫而已，而是作品本身即能自身獨立，並從其形色的脈絡與藝術語言中傳達給觀賞者深刻情感的作品。

透過本文的論述與分析，筆者首先對插畫藝術史加以概略說明，再詳細的探討插畫的基礎類型，最後透過筆者的女性角色的創作作品與插畫的設計類型加以對照，區分出以數位媒體所能創造的插畫類型與藝術風格，完成本文研究目的所要探討的數位藝術形式與插畫造型的差異性。筆者認為本研究結果將可以做為筆者未來從事數位創作的重要參考依歸，亦可以當作日後藝術教育的形式範本。

參考文獻

1. 中國出版工作者協會裝幀藝術委員會、長江文藝出版社編，《中國當代書籍插圖藝術》，武漢市，長江文藝出版社，2000
2. 申娜徠著，黃璇編譯，《不一樣的創作風格 2》，新北市，博碩文化，2012
3. 宋晨/劉欣欣編著，《插畫藝術》，臺北市，佳魁資訊，2011
4. 何政廣主編，《世界名畫家全集〈羅特列克：蒙馬特的傳奇畫家〉》，臺北市，藝術家，1998
5. 李硯祖主編，《視覺傳達設計欣賞》，臺北市，五南圖書，2002
6. 沙利士伯 Salisbury Martin 著，曾秀玲譯，《童書插畫新世界》，臺北市，積木文化，2008
7. 周建國著，《插畫最前線》，臺北市，上奇資訊，2012
8. 曾凡麗編著，《愛繪生活：24 位插畫師的插畫教室》，北京市，人民郵電出版社，2011
9. 張秀民著，《中國印刷術的發明及其影響》，臺北市，文史哲，1988



10. 雄獅西洋美術辭典編輯委員會，《西洋美術辭典》，臺北市，雄獅圖書，1984
11. 趙勇權編著，《世界的原創手繪魔力：20位大師的彩繪插畫夢境國度》，新北市，博碩文化，2010
12. 歐秀明著，《應用色彩學》，臺北市，雄獅圖書，民 101

網路資料：

1. http://www.npm.gov.tw/dm/buddhist/a/txt_a.htm，故宮佛經簡介-國立故宮博物院歡迎頁，2014.3.23。
2. <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9C%88%E4%BB%BD%E7%89%8C>，維基百科，2014.3.24。
3. <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E9%88%B4%E6%9C%A8%E6%98%A5%E4%BF%A1>，維基百科 自由的百科，2014.4.4。
4. http://big5.china.com/gate/big5/culture.china.com/zh_cn/history/wenwu/11022845/20050909/12641969_1.html，中華網文化，2014.4.4。
5. http://edu.ocac.gov.tw/culture/chinese/cul_chculture/vod13html/vod13_02.htm，中華文化天地，2014.3.23。

