



電腦時代 插畫的變與不變

2011-05-29 記者 周揚珊 文



在二十一世紀裡，每個人幾乎都會使用電腦，這個淺灰盒子不知不覺中，成為人們生活裡不可或缺的家俱之一。隨著新世代來臨，數位化對當代的平面設計師、插畫家、圖像設計師，有著無遠弗屆的影響力。插畫也稱為插圖，透過視覺化的方式表達文字或故事，插畫跟純藝術兩者之間的相異之處，主要為前者具有文字敘述性，它可以以圖像的方式，傳遞語言裡深層的意涵，具有敘述內在思維的傳播性。

從壁畫到電腦 繪畫的歷史

從世界最古老的洞窟壁畫開始，直到十九世紀初，隨著報紙、圖書的變遷，插畫隨之開始發展，電腦科技的出現，創造了一個無重力、無摩擦力的空間，讓插畫家可以隨心所欲的結合影像、改變色彩，任意的自由發揮。數位插畫解決了不少問題，向量算圖數位設計誕生後，可以讓創作者隨心所欲的放大、縮小圖像，不用擔心失真。當圖像想要進行修改時，在數位世界裡是輕而易舉的事情，其中軟體裡「復原」功能，可以使圖像回到上一個步驟，很明顯的是手繪無法達成的。「複製」的功能，則大量提升了創作者的工作效率；重複大量使用同一個圖像，會使畫面產生統一的美感，美國藝術家安迪·沃荷就是典型範例之一，他的普普風作品掀起了世界上一股熱潮。普普風顧名思義就是讓創作平易近人，使用搶眼的色彩、大方的幾何圖形、及廉價的材質，反覆大量的運用同一圖像組成。軟體裡的「濾鏡」功能，可以使電腦繪圖轉變為手繪風格，也可以調和手繪風格和電腦繪圖不合諧的部份。除此之外，數位化大幅提升了繪圖者的工作效率，電腦可以即時讓創作者看到結果，在排版、構圖方面也增加了準確率和工作效率。互通有無的網際網路，使創作者可以接收更多的資源，並且增加創作者彼此相互交流的頻率。



性感紅星瑪麗蓮夢露—美國前衛藝術家Andy Warhol（安迪·沃荷）的普普風作品。

（圖片來源：google圖片搜尋網）

對於CG行業的插畫家，電腦已成為生活中最緊密的成員，CG是comuter graphics的縮寫，利用計算機技術進行視覺設計和生產，隨著遊戲產業的攀升，電腦數位技術在插畫界中異軍突起。在電子遊戲和電影業中，數位方式所提供的靈活度，是傳統手繪方式無法達成的，而數位化以及CG技術的與時俱進，使得創作者不必再做重複性的工作，因此數位手法已在這些產業中佔有一席之地。CG行業的佈道者史蒂芬·斯塔爾貝里，對於未來的CG行業發展深信不疑，他認為圖像製作的未來將會更靈活、人機互動更為便捷，而硬體功能也會愈來愈大、螢幕更大、更薄、更好，科技將會永無止盡的進步，但是創作核心是人，所以唯有思想的改變，藝術品才會有質的飛躍。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物



法國設計師JS Rossbach的CG作品。（圖片來源：[google圖片搜尋網](#)）

數位工具普及 作品反失去靈魂

當數位技術發展如日中天時，每張插圖愈來愈逼真、愈來愈精細，人們開始覺得不對勁了，馬歇爾·麥克盧漢說過：「我們會逐漸變成自己預設工具的樣子，然後被工具型塑。」表面上繪圖者們操作滑鼠，繪製圖像，實際上，人們會不知不覺迷失在玩弄數位影像，讓作品流於空洞、失去人文精神，最後淪為美術工匠的處境；雖然擁有一流的技術，但是作品內容淺薄、形式化。現今的數位藝術由於電腦的存在，使風險和失敗率皆降低了不少，創作者們幾乎不需要自己動筆，軟體功能逐漸取代了手工繪圖技巧，使得作品的原創力、風格，遠遠不及穩定控制電腦的向量曲線。就如米爾頓·格拉塞說過：「電腦之於設計，就如微波爐之於烹飪。」就像加熱的微波食品，無法像烹煮的料理美味，調色盤終究很難複製出新鮮食材的味道，每天重複吃著單調乏味的微波食品，也不是長久之計，許多人注意到作品內容意涵的重要性。

面對這樣的處境，插畫家們開始尋找平衡，一方面擁有數位技術的光環，另一方面，仍可以保留手工繪圖質樸的質感。人們發現了原創力、獨創性的重要，不論是手繪風格還是電腦繪圖，只要畫裡有靈魂，人們並不會在意創作者的表現手法。有些堅持返樸歸真是唯一解決之道，即使周邊的人在使用電腦，仍堅持手繪風格的插畫家。當代插畫家雷門特就對鉛筆的運用有特殊情感，他很堅持凡事都要經過親手的繪製；萬一有一天全世界的電腦大當機，他還是能為人們服務，提供原汁原味的創作。另一位拼貼藝術家及插畫家保羅·伯吉斯也有相同看法，他覺得手創工作方式永遠不會讓人乏味，假使電腦真的壞掉了，也不會受到任何影響。插畫界這些情景其實跟音樂圈很像：單純的吉他伴奏曲風，又再度受到人們的喜愛。人們創造了科技，也怕受控於科技，水能載舟亦能覆舟，有些人就希望可以返樸歸真，過著簡單快樂的生活，而不想被科技嵌著鼻子走。

方法結合傳統 回歸藝術的原始精神

數位影像提供了一個快速並且便於控制的創作工具，它猶如多媒體平台，可以連結掃描器、數位相機、手工繪圖，就像是藝術家的桌面、暗房、畫布。傳統藝術對於插畫家是不可或缺的，也許手工繪圖沒有立即修復的功能，但是圖紙可以記錄創作的心路歷程，插畫家們可以經由這些錯誤，發展出屬於自己的風格。對許多CG插畫家來說，傳統繪畫技巧也是一切創作的根基；無論使用的是什麼工具，傳統也好，數位也罷，表達出畫面的意涵才是根本。

傳統手工繪畫在數位時代，確實沒有足夠的時效性，但是當創作者可以選擇時，不一定只能選擇最有效率的方式；也許最大的樂趣不在於完全使用數位工具，而是在於手工繪圖後，搭配數位的收尾。傳統手繪與數位繪畫並非一概而論，不應該是傳統繪畫為「正數」，數位插畫為「負數」，每一種創作方法都有其優勢和缺點，創作者只要夠找出最能表達自己作品的方式，就是最好的方式。



Charlie Bearman，莫斯科插畫家，他擅長使用傳統繪畫技巧，融合本身風格，最後使用數位手法收尾。（圖片來源：[google圖片搜尋網](#)）



在臺中 品嚐回憶

對於一個從小生活到大的城市，有著豐富且多樣的回憶。

風城稻米 「粒粒」在目



在十二月稻穗成熟的時節，新竹縣橫山鄉的佃農開著收割機，一天完成三甲田的收割。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0