

國立交通大學

應用藝術研究所

碩士論文

插畫中的構圖設計 — 曹余森奇幻藝術創作

Composition in Illustration —  
Yu-Sen Tsao's Fantasy Art



研究生：曹余森 (Yu-Sen Tsao)

指導教授：賴雯淑 (Wen-Shu Lai)

中華民國 100年 1月

Jan. 2011

# 插畫中的構圖設計 — 曹余森奇幻藝術創作

## Composition in Illustration — Yu-Sen Tsao's Fantasy Art

研究生：曹余森 (Yu-Sen Tsao)

指導教授：賴雯淑 (Wen-Shu Lai)



A Thesis  
Submitted to Institute of Applied Arts  
National Chiao Tung University  
in partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of  
Master of Arts  
in  
Visual Communication

中華民國 100年 1月

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

Jan. 2011

# 中文摘要

## 插畫中的構圖設計 — 曹余森奇幻藝術創作

研究生：曹余森 (Yu-Sen Tsao)

指導教授：賴雯淑 (Wen-Shu Lai)

本論文是針對筆者於2010年繪製之山海經奇幻插畫系列之創作自述。文中探討奇幻插畫題材內容、理念形式與技法媒材等議題，配合畫圖說故事的趣味完成此次創作。全文分兩大部份，第一部份為文獻探討，歸納構圖的理論與手法，探討如何設計畫面中的視覺元素，以達創作者欲呈現的視覺效果。文獻探討中，關於概念的圖解，大多以奇幻插畫師 Frank Frazetta 的作品為範例，因其作品之風格與構圖，對筆者的創作具有較深的影響。第二部份為筆者實際之插畫創作經驗，以作為理論外的驗證與對照。媒材選擇為數位繪畫，描繪對象為山海經中的生物與角色。筆者由閱讀山海經的文字描述出發，經由天馬行空的幻想以及插畫之表現手法，將文中的神話角色與生物視覺化，並給與一段自由改編的故事。另外，為使奇幻內容增加可信度與傳達的說明性，本次創作以偏向寫實的風格呈現。

關鍵字: 插畫，構圖，奇幻，數位繪畫，山海經，寫實

# Abstract

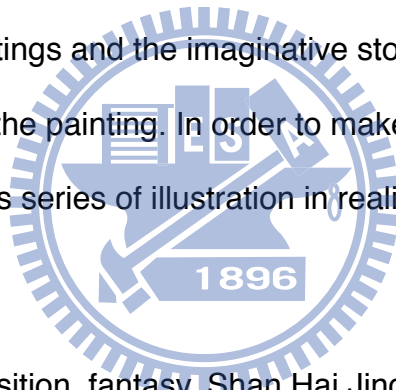
Composition in Illustration — Yu-Sen Tsao's Fantasy Art

Advisor: Dr. Wen-Shu Lai

Student: Yu-Sen Tsao

This thesis is a description of a series of my fantasy illustrations which depict the characters and creatures in the Shan Hai Jing. The article is divided into two parts. The first part includes the origin of fantasy art, techniques of painting and theories of composition. The second part describes my process of fantasy painting, the analysis of the composition in those paintings and the imaginative story behind the character and creature which is depicted in the painting. In order to make the fantasy painting looks real and believable, I paint this series of illustration in realistic style.

Keywords: illustration, composition, fantasy, Shan Hai Jing, realistic



## 誌謝

感謝我的父母永遠支持我的夢想。

感謝應藝所的全體老師，  
尤其是我的指導教授賴雯淑老師，

陳一平老師，

另外感謝許峻誠老師與謝啟民老師

對此篇論文的指正與補充。



# 目錄

中文摘要 .....	i
英文摘要 .....	ii
誌謝 .....	iii
目錄 .....	iv
圖目錄 .....	vi
第一章、緒論 .....	1
第一節 創作背景與動機 .....	1
1.1.1 幻想的天性 .....	1
1.1.2 一趟學習發現之旅 .....	3
第二章、文獻探討 .....	5
第一節 名詞解釋與概念界定 .....	5
2.1.1 奇幻藝術奇幻文學 .....	5
第二節 構圖 .....	6
2.2.1 構圖與繪畫的關係 .....	6
2.2.2 圖像平面的格式 .....	9
2.2.3 視覺導引 .....	10
2.2.4 畫面的骨架結構 .....	14
2.2.5 圖像盒 .....	23
2.2.6 寫實風格 .....	24

2.2.7 明暗關係 .....	27
2.2.8 色域界定 .....	31
<b>第三章、創作方法與內容 .....</b>	<b>32</b>
第一節 創作理念 .....	32
第二節 題材選擇 .....	32
第三節 媒材選擇 .....	33
3.3.1 數位繪畫 .....	33
3.3.2 數位繪畫與傳統繪畫比較 .....	34
第四節 創作流程 .....	38
<b>第四章、作品賞析 .....</b>	<b>50</b>
第一節 作品分析 .....	51
第二節 展覽紀錄 .....	88
<b>第五章、結語與建議 .....</b>	<b>90</b>
<b>參考文獻 .....</b>	<b>92</b>



## 圖目錄

• 圖2-1 : Frank Frazetta, "The Mammoth", 1974. ....	21
• 圖2-2 : Frank Frazetta, "indomitable", 1974. ....	21
• 圖2-3 : Frank Frazetta, "Gollum", 1975. ....	12
• 圖2-4 : Frank Frazetta, "Princess and the Panther", 1990. ....	12
• 圖2-5 : Frank Frazetta, "Predators", 1987. ....	13
• 圖2-6 : Frank Frazetta, "Swamp Demon", 1972. ....	13
• 圖2-7 : Frank Frazetta, "Chained", 1974. ....	14
• 圖2-8a : Frank Frazetta, "Wolf Pack", 1966. ....	15
• 圖2-8b : Frank Frazetta, "The Amali Legend", 1980. ....	15
• 圖2-9 : Ian Roberts, "Green with Red". ....	16
• 圖2-10 : Frank Frazetta, "Moon Rider", 1983. ....	17
• 圖2-11 : Frank Frazetta, "Cave Demon", 1978. ....	17
• 圖2-12 : Frank Frazetta, "Savage Pellucidar", 1964. ....	18
• 圖2-13 : Frank Frazetta, "Swords of Mars", 1974. ....	18
• 圖2-14 : Leonardo da Vinci, The Last Supper, 1498. ....	19
• 圖2-15 : Jacopo Tintoretto, Marriage of bacchus and Ariadne, 1576. ....	19
• 圖2-16 : 槓秤 .....	20
• 圖2-17 : Thomas Gainsborough, "Robert Andrew and Wife", 1788. ....	20
• 圖2-18 : Frank Frazetta, "Attack", 1978. ....	20
• 圖2-19 : Frank Frazetta, "Winged Terror", 1965. ....	21
• 圖2-20, Frank Frazetta, " Circle of Terror", 1964. ....	21
• 圖2-21 : Frank Frazetta, " Dancer From Atlantis", 1987. ....	22
• 圖2-22 : Frank Frazetta, " Bucking Broncho", 1972. ....	22
• 圖2-23a : Giotto,"Marriage at Cana, the Scrovegni Chapel, 1303-1305. ....	23
• 圖2-23b : Duccio, "Annunciation of the death of Mary", 1308-1311. ....	24
• 圖2-24 : Paul Cézanne, "Portrait of the Artist's Father", 1866. ....	25
• 圖2-25 : Pablo Picasso, "Science and Charity", 1897. ....	25
• 圖2-26 : NOTAN. ....	30
• 圖3-1: 鉛筆 .....	35



• 圖3-2: 筆觸堆疊 .....	35
• 圖3-3a: 水彩筆觸堆疊 .....	36
• 圖3-3b: 筆觸堆疊v.s.均勻上色 .....	36
• 圖3-4: 油畫 .....	37
• 圖3-5 : Jean Auguste Dominique Ingres, “Monsieur Marcotte”, 1952. ....	37
• 圖3-5 : 創作流程 .....	38
• 圖3-6 : 資料蒐集 .....	39
• 圖4-1a : 草圖 .....	51
• 圖4-1b : 過程1 .....	51
• 圖4-1c : 過程2 .....	51
• 圖4-1d : 灰階完成 .....	51
• 圖4-1e : 上色完成 .....	52
• 圖4-1f : 分析圖 .....	52
• 圖4-2a : 草圖 .....	53
• 圖4-2b : 草圖進階 .....	53
• 圖4-2c : 重繪草圖 .....	53
• 圖4-2d : 灰階完成 .....	53
• 圖4-2e : 上色完成圖 .....	54
• 圖4-2f : 分析圖 .....	55
• 圖4-3a : 草圖 .....	56
• 圖4-3b : 過程1 .....	56
• 圖4-3c : 過程2 .....	56
• 圖4-3d : 灰階完成 .....	56
• 圖4-3e : 上色完成圖 .....	57
• 圖4-3f : 分析圖 .....	58
• 圖4-4a : 草圖 .....	59
• 圖4-4b : 過程1 .....	59
• 圖4-4c : 過程2 .....	59
• 圖4-4d : 灰階完成 .....	59
• 圖4-4e : 上色完成圖 .....	60
• 圖4-4f : 分析圖 .....	61



• 圖4-5a：草圖 .....	62
• 圖4-5b：過程1 .....	62
• 圖4-5c：過程2 .....	62
• 圖4-5d：灰階完成 .....	62
• 圖4-5e：上色完成 .....	63
• 圖4-5f：分析圖 .....	64
• 圖4-6a：草圖 .....	65
• 圖4-6b：過程1 .....	65
• 圖4-6c：過程2 .....	65
• 圖4-6d：過程3 .....	65
• 圖4-6e：灰階完成 .....	66
• 圖4-6f：上色完成 .....	66
• 圖4-6g：分析圖 .....	67
• 圖4-7a：草圖 .....	68
• 圖4-7b：過程1 .....	68
• 圖4-7c：過程2 .....	68
• 圖4-7d：灰階完成 .....	68
• 圖4-7e：上色完成 .....	69
• 圖4-7f：分析圖 .....	70
• 圖4-8a：草圖 .....	71
• 圖4-8b：過程1 .....	71
• 圖4-8c：過程2 .....	71
• 圖4-8d：灰階完成 .....	71
• 圖4-8e：上色完成圖 .....	72
• 圖4-8f：分析圖 .....	73
• 圖4-9a：草圖 .....	74
• 圖4-9b：過程1 .....	74
• 圖4-9c：過程2 .....	74
• 圖4-9d：灰階完成 .....	74
• 圖4-9e：上色完成圖 .....	75
• 圖4-9f：分析圖 .....	76



• 圖4-10a：草圖	77
• 圖4-10b：過程1	77
• 圖4-10c：過程2	77
• 圖4-10d：灰階完成	77
• 圖4-10e：上色完成圖	78
• 圖4-10f：分析圖	79
• 圖4-11a：草圖	80
• 圖4-11b：過程1	80
• 圖4-11c：過程2	80
• 圖4-11d：灰階完成	80
• 圖4-11e：上色完成	81
• 圖4-11f：分析圖	81
• 圖4-12a：草圖	82
• 圖4-12b：過程1	82
• 圖4-12c：過程2	82
• 圖4-12d：過程3	82
• 圖4-12e：灰階完成	83
• 圖4-12f：上色完成	83
• 圖4-12f：分析圖	84
• 圖4-13a：草圖	85
• 圖4-13b：過程1	85
• 圖4-13c：過程2	85
• 圖4-13d：灰階完成	85
• 圖4-13e：上色完成	86
• 圖4-13f：分析圖	87
• 圖4-14a：展覽現場圖，創作者介紹	88
• 圖4-14b：展覽現場圖，開幕茶會	89
• 圖4-14c：展覽現場圖，創作者與作品合影	89



# 第一章、緒論

知識有限而想像無限，知識有助於創作，而創造力則來自內心的想像。本次創作筆者以追根究底的科學精神結合喜愛幻想的個性，進行寫實風格之幻想繪畫。創作對我來說，在科學與藝術間遊走從不間斷，科學尋找規則，藝術則跳脫規則之外。如愛因斯坦（Albert Einstein）所言：「創新不是由邏輯思維帶來的，儘管最後的產物有賴於一個符合邏輯的結構。」<sup>1</sup>在充滿想像力和熱情時，我沈溺於繪畫世界專注於創作，之後再回頭檢視這些作品，深入地分析探討從中得到領悟。

## 第一節 創作動機與背景

### 1.1.1 幻想的天性

筆者從小在鄉下環境中成長，童年時代就喜愛親近大自然，對各種野生動植物總充滿了好奇心。也常有機會與野外之昆蟲、鳥類、魚蝦近距離接觸，親手感受自然生態的奇妙，這些過往的經驗使研究動物成為我的興趣之一。正如生物學家保羅雪帕

（Paul Shepard）所言：「在我們演化成人類的過程中，動物遠比自然界的其他事物更能觸動我們的心靈。牠們使人著迷、讓人感動，促使我們開始思考與說話。」

<sup>2</sup> 我相信創造的熱情來自這些筆者所關注的事物以及對事物好奇的心態。而因生活遭遇所引起的感觸會不停地發生。記得在國小的時候，家裡放著一套英文百科全書，而我最常瀏覽的就是充滿動物照片的那本圖鑑。小時候雖然不懂英文，但卻為

---

<sup>1</sup> Pais, A. *Subtle Is the Lord: The Science and the Life of Albert Einstein*, New York: Oxford University Press, 1982, p. 131: "Innovation is not the product of logical thought, even though the final product is tied to a logical structure."

<sup>2</sup> John P. Gluck, 陳真譯(動物形象), 載Marc Bekoff 編《動物權與動物福利小百科 (Encyclopedia of Animal Rights and Animal Welfare) 》，台北：桂冠圖書，2002年，頁40。

圖片中各種動物百態著迷，無師自通即拿出紙筆自己開始畫那些花豹與老虎的圖片，然後一些天馬行空的幻想情節便在我腦海中上演。想不到過了十幾二十年，我仍然在做相同的事。常作一些白日夢，常閱讀各類書籍文章，常幻想著各種可能。正因為這個世界充滿著各式驚奇，有太多事物值得去探索與感受。因體驗生活而產生幻想，進而走入視覺化的過程，永遠不讓我感到疲倦。

幻想的能力存在於人的天性，Cooke(1972)<sup>3</sup> 曾說任何時代的藝術家都有股浪漫、想要逃離平凡生活的渴望。文藝復興的藝術家懷著回到古羅馬時代的理想；巴洛克時代的藝術家想回到更久遠以前的古雅典；十九世紀法國藝術家們欲前往充滿異國情調的中東；十九世紀至二十世紀初，許多美國的畫家更迫不及待地想跳上前往巴黎的船隻；科技發達的今日則有許多藝術家想飛往太空探索宇宙。這些浪漫的幻想，往往造就了藝術家獨特的創作，其創作生涯的高峰，經常發生在這種想捕捉遙遠、異國情調、幻想、神化、傳奇存在的時刻。創作者費盡心思掏空曾有過的經驗，淬鍊生命精華，憑藉著作品傳遞他們心中的奇幻世界，讓觀眾進入他們的想像，感受來自不同背景與時代的文化衝擊。

人因夢想而偉大。上天賜給我們最大的禮物正是想像力。愛因斯坦（Albert Einstein）曾說：「想像力比知識更重要。因為知識是有限的，而想像力是無限，它包含了一切，推動著進步，是人類進化的源泉。」<sup>4</sup>筆者相信，如果藝術家多發揮想像力，利用這種能夠表現「非真實但是也許有可能」的能力，必能為社會帶來更

---

<sup>3</sup> Hereward Lester Cooke, Painting techniques of the masters, Watson-Guption Publications, 1972, p. 14 .

<sup>4</sup> Albert Einstein, Cosmic Religion : With Other Opinions and Aphorisms, 1931, p. 97: "Imagination is more important than knowledge. For knowledge is limited, whereas imagination embraces the entire world, stimulating progress, giving birth to evolution."

多不凡的驚喜，帶領大眾跳脫枯燥乏味的日常生活，提供人們一些也許從不曾有機會體驗的經驗與景象。Adler（1997）曾說：

一個人的野心如果發現無法忍受現實，它一定會逃到幻想的魔術裡去。可是也不要忘記，如果想像能正確地配上社會感，我們可以期待真正的偉大成就：因為想像，如果喚醒了期待的感覺、情感，那麼效果就和把汽車的節汽閥打開一樣，活動會跟著增加，幻想是永遠不會休息的，即使沒有被濃縮成為白日夢。它指向一個優越的目標，像所有預言未來的希望一樣，深尋未來。不要忘掉想像是生活風格這一方面的一個訓練，不論是出現在實際生活，日夢或夜夢裡，或是在藝術品的創造上。想像導致個性的提昇，在提昇的路上或多或少受到常識的影響。（劉樂群，1997）<sup>5</sup>

成為概念藝術家（Concept Artist）也是筆者未來的目標之一。概念藝術家的任務即為發揮想像力配合視覺藝術的表現手法，為電影、動畫、漫畫及遊戲等娛樂媒體提供新的創意，提出別人尚未使用過的想法。因此筆者也藉由本次創作機會，演練如何從一個簡短概要的文字敘述出發，經過幻想配合資料蒐集的過程，逐步發展成一個具體視覺化的創作成果。



### 1.1.2 一趟學習發現之旅

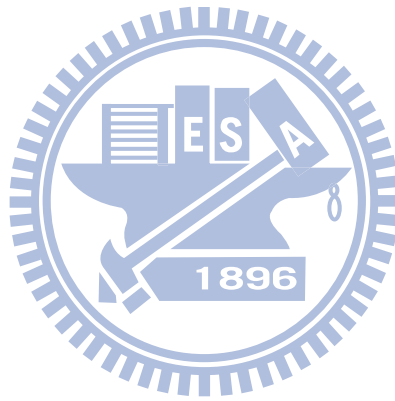
引用一句愛因斯坦的名言：「我喜歡旅行，但不喜歡到達目的地」。對我來說，創作是一趟探索發現的旅程，就像藉著繪畫不斷探索這個世界。學習如何描繪事物，即是在專注地瞭解它，或學習從平常較少注意的角度去觀察它。有時繪畫好像一種觀察後的沈思，在專注的觀察中，將腦中的既有的成見清除，用單純的心去感受事物。Glaser（2008）認為，繪畫的重要性，在於連結大腦和手之間的關係<sup>6</sup>。繪畫的行為，連結了思考與行動，將大腦與手統合起來，一起理解與感知事物的真實

---

<sup>5</sup> 劉樂群譯，Alfred Adler著，人類面臨的挑戰（Social Interest: a challenge to mankind），台灣，智文，1997，頁202。

<sup>6</sup> Milton Glaser, Drawing is Thinking, Overlook, 2008.

性。這種創作的行為是人類原始的本能。藝術對人類種族的存亡而言，是最重要的工具之一。因為在藝術行為中，人類會對他所處的環境保持注意力（Attentive），這種注意力使創作者與他四周的環境間建立起直接的關係，中間沒有過多創作者自我的詮釋，這種關係才會帶來真正的發現，進而產生創造力。創作的時候藝術家是處於專注無驚的狀態，即便是一位大師，也無法於不專注的情況下創作，否則只是嫻熟技術的重覆運作。繪畫並非一件固定可掌握的事，有如進行中的網球賽，球總處在一種變化的狀態，球員必須無時無刻注意球的動向，比賽才能持續進行。Cézanne的繪畫之所以偉大，正因為他的繪畫是最接近我們在受到思想或記憶等歷史經驗之作用影響前，以雙眼直接知覺這世界的方式。



## 第二章、文獻探討

### 第一節 名詞解釋與概念界定

#### 2.1.1 奇幻藝術與奇幻文學

奇幻藝術 (Fantasy art) 是一種視覺藝術創作分類上的類型 (Genre)，描繪一些魔法、超自然現象、想像生物與幻想空間。包含古老的神話傳說，或是現代生活的超自然的現象，描述的主題經常帶有一種目前科學無法解釋的力量或現象。其分類上的界限較為模糊，並沒有特定的宗旨及目標，在藝術史上通常不視為正式的藝術運動。這類型的歷史如果回溯至文藝復興時期，藝術家運用想像力，在作品當中描繪希臘與羅馬神話故事中的人物，也可視為一種奇幻藝術的表現。奇幻藝術深受奇幻文學的影響，奇幻藝術的內容經常是為了描繪奇幻文學 (Fantasy literature) 中的角色、生物或場景。

奇幻一詞，來自英文的「Fantasy」，最早起源於法文的「Fantasque」，用以解釋中世紀騎士文學 (Medieval Romance) 與哥德文學 (Gothic Fiction) 的一種文學類型，後人稱之為奇幻文學。十九世紀至二十世紀初，近代奇幻文學才出現。例如 J. R. R. Tolkien 的《魔戒前傳－哈比人歷險記》與《魔戒》三部曲、C. S. Lewis 的《納尼亞傳奇》以及 Ursula K. Le Guin 的《地海》系列奇幻小說。這些成功的著作廣受大眾歡迎成為經典之作，大開幻想文學作品的先河。中文的「奇幻」一詞，乃台灣奇幻文化基金會負責人朱學恆先生，於1992年在台灣的電玩月刊《軟體世界》中，開設專欄「奇幻圖書館」 (Fantasy Library) 時固定使用並沿用至今的通用譯名。



在華人文學作品的早期較少使用「奇幻文學」一詞，大多以「志怪小說」或「神怪小說」來形容這類文學作品。

## 第二節 構圖

### 2.2.1 構圖與繪畫的關係

傳達訊息的重點不光為訊息本身，也在於探討觀者如何接收訊息。筆者研討構圖的目的則是希望能進一步瞭解，除了想像力提供的創意以外，如何藉由造型與色彩的語言，提升視覺傳達的效果。

1890年，Maurice Denis總結了綜合主義（Synthetism）的宗旨：

It is well to remember that a picture before being a battle horse, a nude woman, or some anecdote, is essentially a flat surface covered with colours assembled in a certain order.<sup>7</sup>

一張圖畫簡單地說，不過是一些由色料組成的形狀分布排列在一張紙上。當觀者從遠處注意到一張畫的瞬間，在尚未辨認出主題是什麼之前，就可能因受到吸引而上前觀看。也就是，一張畫面視覺上的吸引力，會先取決於其中基本抽象形狀的色彩與排列方式，之後才有其他觀者因主觀經驗的原因進而影響審美。換句話說，不論主題是人像、靜物、風景或是宗教故事，主題對象的描繪對於畫作的視覺效果並無決定性的影響，反倒是構圖先起了主要作用。美國色調主義（Tonalism）畫家 James Whistler 也曾說：「如同音樂是聲音的詩，繪畫則是視覺的詩，而主題與聲音、色彩的和諧一點關係都沒有。」<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> 維基百科，色調主義：[http://en.wikipedia.org/wiki/Maurice\\_Denis](http://en.wikipedia.org/wiki/Maurice_Denis)

<sup>8</sup> 畫家名言錄：<http://www.famousquotes.me.uk/quotes-about-life/quotes-about-artists.htm>：  
"As music is the poetry of sound so is painting the poetry of sight, and the subject matter has nothing to do with harmony of sound or color."

Hamm (1972)<sup>9</sup>認為藝術家在作畫時，應具有能夠暫不考慮畫中再現對象為何，而以純抽象形狀的排列去設計畫面的能力。他認為構圖即是在設計畫面上所有視覺元素的「整體」，這個整體並不是個體元素的總和。對許多重視構圖的畫家來說，一幅畫作中，主題「呈現的方式」比主題本身還要重要。一幅傑作的描繪對象，可能只是沒有價值的垃圾或是普通不過的日常物品；相反地，一幅糟糕的作品，描繪對象即使是富麗堂皇的宮殿或有名的大人物，也是徒勞。當然這並非表示主題完全不重要，而是主題的描繪必須建立在良好的構圖基礎上，才能造就完整統一的一幅畫作。

奇幻藝術插畫家Frank Frazetta (2001) 表示，在他的繪畫中，最重要的是構圖：

對我來說設計與構圖是藝術中最重要的面向，我先畫出大色塊，然後再以將素描安排至這些形狀中。不同於其他藝術家，先畫出形體，然後圍繞其四周將畫面建構完成。我快速地設計整體的背景與前景形狀，有趣的形狀與紋樣。當我對形狀滿意了，我就會將角色填入其中。因為如果不這樣作，你也許會完成一個不錯的繪畫，但是卻會很靜態且呆板沒有生氣，我試著找出像是音樂那樣的韻律感。我一直對那些譜出精彩音樂的偉大的作曲家感到好奇，他們一定是在腦中聽見這些音符而將其組合在一起，這真是美，我的創作也是類似如此。<sup>10</sup>

構圖的探討屬於繪畫形式的探討，是技術層面的問題，然而有些人卻認為，將一件藝術創作的構成因子，如科學方法般加以分析研究，只會更早宣告藝術創作的死亡。而筆者認為，足夠的技術背景是藝術創作的必要非充分條件。構圖之於繪畫，

---

<sup>9</sup> Jack Hamm, *Drawing Scenery: landscapes and seascapes*, The Berkley Publishing Group, NY, 1972: p. 38.

<sup>10</sup> Frank Frazetta, *Testament: The Life and Art of Frank Frazetta*, Underwood books, 2001: "Design and composition are the most important aspects to art for me," he says. "I block in shapes then fit the drawing into those shapes, unlike some artists who may sit there and just draw the figure then try to build their painting around it. I design the overall background, foreground shapes, interesting shapes, patterns, and I do it very quickly. And when I like the shapes I just squeeze the character in. Because if you don't do it that way you may end up with some very nice drawing, but it's static and dull and there's nothing going on. I try to get rhythm, like music. I marvel at the great composers who write wonderful music. They must hear the notes in their heads and put it all together—it's beautiful. I work kind of like that."

如同文法之於語言。唯有熟練此視覺語言的文法，才能更深刻地將心中的意念表露於作品中。概念轉化的過程中不受到技術的限制，將能夠更成功地將作者的理念和想法呈現給觀者，當然也要謹記，如果過於拘泥於語言，創作也只會流於表面形式。

構圖是繪畫前期設計的重要階段，Roberts（2008）將繪畫的創作過程，分成五個層面考慮<sup>11</sup>：

1. **The dynamics of picture plane**，即作畫之前，畫面格式的選擇，如長寬比例與尺寸，都會影響往後創作的結果。筆者本次使用數位繪畫的方式，有別於傳統繪畫，畫面的尺寸可於印刷輸出時另做調整，也可在創作過程中任意縮放畫面範圍與方向，因此可藉此檢視與體驗畫面格式變化對作品的影響。
2. **Armature**，即畫面的骨架結構設計，提供畫面中造型排列一個穩定的架構。
3. **Abstract shapes**，即考慮畫面中的抽象形狀以及各形狀之間的關係，此時不論畫中主題為何，皆只考慮點線面等基本造型元素。
4. **Subjects**，在此層面即可考慮畫面的主題內容，例如人物、靜物、風景等。但是不必太在意非重點的細節，仍以主題的大方向作為考量。
5. **Details**，此層面通常最後再考慮，例如透視、材質、肌理、色彩等光學問題或是主題組成元件的結構細節等資料的蒐集與研究。

前三階段，其實就是構圖的設計，是在一幅繪畫的前期就開始計畫的工作，也是本節探討的部份。而後兩階段，是偏向後製的階段，Roberts認為此兩階段也是缺乏經驗的畫家容易過於專注投入的部份，因而忽略了構圖的重要性。依照個人經驗，

---

<sup>11</sup> Ian Roberts, Mastering Composition: techniques and principles to dramatically improve your painting, North Light Books, Cincinnati, Ohio, 2008.

筆者學習繪畫的確是從後兩階段開始。因長期以來深受電影、動漫與電玩中的角色與故事吸引，進而引發摹仿與創作的熱情。本次創作之前，筆者總是從如何畫出某一造型主題開始思考。例如一開始學習如何設計各種角色，接著再學習如何表現材質與立體感等繪畫技巧，導致筆者之前的創作較少考慮到整體畫面的設計。而本次創作也是希望讓筆者的創作走入下一個階段，降低主題導向（subject-driven）的思考，同時考慮構圖導向（composition design driven）的可能。這種轉變，來自此次創作的初期，決定主題為《山海經》的生物與角色後，一開始只將主題的內容以不考慮構圖的方式繪製及設計細節，之後卻發現不論主題如何繪製，沒有構圖的支持，總覺得不夠完成缺乏整體感，因此才調整創作內容，加強探討構圖的手法以完成畫作，希望能提高作品的視覺吸引力。

### 2.2.2 圖像平面的格式

繪畫不只是將畫中的各要件畫得好，更是在設計畫面當中各元素之間的互動以及其與畫面邊界的關係，創作者要意識到，他是在一個以矩形將各種元素包圍，與外界隔離的封閉場域當中作畫，不論是肖像畫、風景畫或是抽象畫，最後都是完成在這個由四條直線圍成的矩形場域當中。不同長寬比例矩形的上下左右四個邊，這四條是永遠存在也最重要的線，會直接影響到整個畫面當中的動態，它們與所有元素存在著互動的關係，所有事件都發生在此四條線所產生的場域（field）裡，任何加入的元素，都會與這四條線產生作用，產生張力。因此創作者對於畫面長寬比例

（Aspect ratio）的選擇都會對觀者的感覺造成影響。常見的比例有1:1、1:2、2:3、3:4、4:5、5:6等。1:1的正方形沒有方向性。而矩形方向則能分成直式與橫式。例如肖像常見的是使用直式，因為一般人物都是處於站立的狀態。而風景常用

的是橫式，能夠強調出地平線以及寬闊的視野。作畫時應視目標主題需求，而決定適合哪種格式。

### 2.2.3 視覺導引

「你願意到我家的客廳裡去嗎？」蜘蛛問一隻小蒼蠅。「我的客廳是你曾經見過的最漂亮的客廳，通往客廳的路是一條隨風搖曳的梯子，當你到我家時，我會給你許多精緻的東西。」<sup>12</sup>

在Mary Howitt的蜘蛛和蒼蠅寓言故事中，狡猾的蜘蛛處心積慮想將蒼蠅誘惑到牠家，不斷使用甜言蜜語撒下種種的誘餌。藝術家其實也面臨相同的難題，也就是如何利用形與色的排列，抓住觀者的眼睛，將他帶入畫中。畫圖是一回事，如何吸引觀者又是另一回事。

我們也許都曾有過以下的經驗：看到一幅五顏六色或是充滿了許多細節的畫，每個部份都畫得精彩絕倫、目不暇給，但是心裡卻有種困惑，覺得有點眼花繚亂不知道該從哪看起，在看這邊時注意力又被另一邊給吸引走，就好像來到一間充滿美食的吃到飽餐廳，琳琅滿目的餐點同時讓你挑選，不知道該從何下手。

Poore<sup>13</sup>認為，一幅畫應該提供視覺的入口（Entrance）以及出口（Exit）給觀者，也就是有個起點，一個舒適的觀看路徑，然後再離開畫面，如果出入口設計得巧妙，離開的同時，視線又可被帶回到入口，再次欣賞畫作。一幅畫作應該對觀者敞開大門，而沒有太多阻礙，使觀眾來到面前，卻不得其門而入。因此除了概念、主

---

<sup>12</sup> Mary Howitt, 蒼蠅和蜘蛛 (The spider and the fly)，三之三文化，2004。

<sup>13</sup> Poore, H. R., Pictorial Composition: an introduction, Dover, NY, 1967: p.32.

題之外，構圖就是去考量到畫面「瞬間的吸引力」，以及之後的觀看動線。考慮當觀者看到畫的瞬間，最先注意到哪部份，之後又陸續以怎樣的順序去檢視畫作。

引導視覺的方式有以下幾種：

### 1. 利用線條

視覺傾向沿著線條行進的方向檢視，利用這種特性，引導視線的方式經常是使用線條，這些線條通常來自形狀的邊界（edge）。例如圖2-1與圖二2-2中的紅色指示線，利用線條可以將視線導引至畫面的重點位置。尤其在畫作四周外圍更需要這些導引線，將觀者的視線「帶回」畫作當中。



圖2-1：Frank Frazetta, "The Mammoth", 1974.



圖2-2：Frank Frazetta, "Indomitable", 1974.

## 2. 利用漸層

除了線條之外，色彩的變化也有導引視線的功能。明暗的漸層，會暗示一種由暗至亮的方向。因此可利用在畫作的焦點部位加亮，四周部位變暗的方式強調主題。例如圖2-3與圖2-4中，畫作四周都利用了明暗漸層，使注意力引導至中心部位。



圖2-3：Frank Frazetta, "Gollum", 1975.



圖2-4：Frank Frazetta, "Princess and the Panther", 1990.

### 3. 提供視覺的出口

如果畫面中背景景深很淺，或是空間非常封閉，畫面可提供觀者一個出口，使得視覺得到一個喘息的空間，並且帶入更多景深與空間的線索，例如圖2-5中，右上角的天空與遠景，將空間整個放大，如果少了這個開放的出口，畫面則會過於封閉且具壓迫感。又如圖2-6與圖2-7中，也是巧妙地利用了天空或是窗戶提供了觀者一個視覺的出口。



圖2-5：Frank Frazetta, "Predators", 1987.



圖2-6：Frank Frazetta, "Swamp Demon", 1972.





圖2-7：Frank Frazetta, “Chained”, 1974.

#### 2.2.4 畫面的骨架結構 (Armature)

筆者由Poore<sup>14</sup>，Roberts<sup>15</sup>，Graham<sup>16</sup>等人的著作中，歸納了八種構圖的骨架結構，提供繪畫初期一個大致的構圖方向：

##### 1. S形：

如果比較直線與曲線的魅力，直線通常比曲線來的枯燥無味，原因是因為直線比較一目了然可預期 (predicable)。在數學上，定義一條直線只需要起始兩個點，這也就是說，觀看一條直線的過程中，如果沒有其他有趣的視覺刺激，觀者大可直接結束這趟觀看的過程，直接跳至終點而且不再回顧過程，就像搭地下鐵，我們不會在意中途經過什麼，因為全都是無趣黑暗的隧道。相對的，觀看曲線的魅力在於，它就像搭火車旅遊可以欣賞風景，過程中有許多變化，難以掌握，起點站與終點站不是唯一值得關心的地方。S形又比C形來的有變化，因為同時包含順時針與逆時針的曲率變化。此外，S形的優美曲線，也可與畫面四邊的垂直水平的直線外框

<sup>14</sup> Poore, H. R. , Pictorial Composition : an introduction, Dover, NY, 1967.

<sup>15</sup> Ian Roberts, Mastering Composition: techniques and principles to dramatically improve your painting, North Light Books, Cincinnati, Ohio, 2008.

形成對比，提升畫面的動態美感。如圖2-8a、圖2-8b 畫面即是使用常見的S曲線。

在女性肖像畫中，也經常使用S形的曲線表現女體的優美。



圖2-8a : Frank Frazetta, "Wolf Pack", 1966.



圖2-8b : Frank Frazetta, "The Amali Legend", 1980.

## 2. 垂直與水平：

畫面上主要的結構線，如為垂直與水平方向，因為其與畫面四周邊界互相平行呼應，形成穩定的構圖結構，在風景畫中的地平線與樹木，是最常見的水平與垂直線的組合。在靜物畫中，桌緣是經常使用來穩定畫面的水平線，如圖2-9。

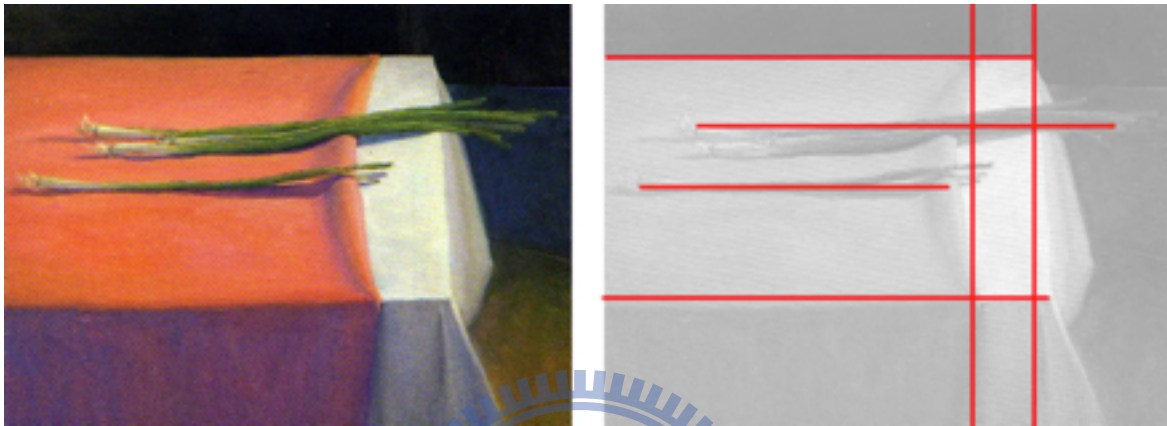


圖2-9：Ian Roberts, "Green with Red".

## 3. 對角線：

由於生活在地心引力作用下的關係，使得人類心理視垂直與水平為最穩定的方向，只要偏離這方向，就視為「傾斜」而帶有不穩定感。我們會將實際生活中的地平線與鉛垂線方向，對應到矩形畫布上的四邊。因此越偏離邊框的平行方向，就是越傾斜而越不穩定，而在畫面上形成較大的動量。尤其左上至右下的對角線更加明顯，因為人的閱讀習慣一般是由左至右，由上至下。圖2-10即是利用對角線的構圖，加強騎士進攻的動態，而遠山與雲層的方向則相反，可形成抗衡的力量而達成平衡。圖2-11也是結合了對角線方向的結構配合角色的動態，形成極具張力的一幅圖。



圖2-10：Frank Frazetta, “Moon Rider”, 1983.



圖2-11：Frank Frazetta, “Cave Demon”, 1978.

#### 4. 三角形：

畫面中如果有三角形的結構，視覺的注意力經常會徘徊於各頂點處，在三個頂點之間來回瀏覽，不至於使視線停留在一處。朝上的三角形結構形成安定的結構，較少動態；朝下的三角形結構不穩定的狀態，動態較強。朝左右的三角形則會形成朝左或是朝右的動態。三角構圖如圖2-12與圖2-13。



圖2-12：Frank Frazetta, “Savage Pellucidar”, 1964.



圖2-13：Frank Frazetta, “Swords of Mars”, 1974.

## 5. 放射形：

放射形的構圖即是畫面上的線條，呈現向著某一點集中的趨勢。這種集中的動勢，會將視線集中在放射中心。以一點透視構圖的作品，經常呈現這種效果，最有名的例子，如圖2-14圖2-15以及前述圖2-1與圖2-2也是放射形構圖的例子。



圖2-14：Leonardo da Vinci, *The Last Supper*, 1498.

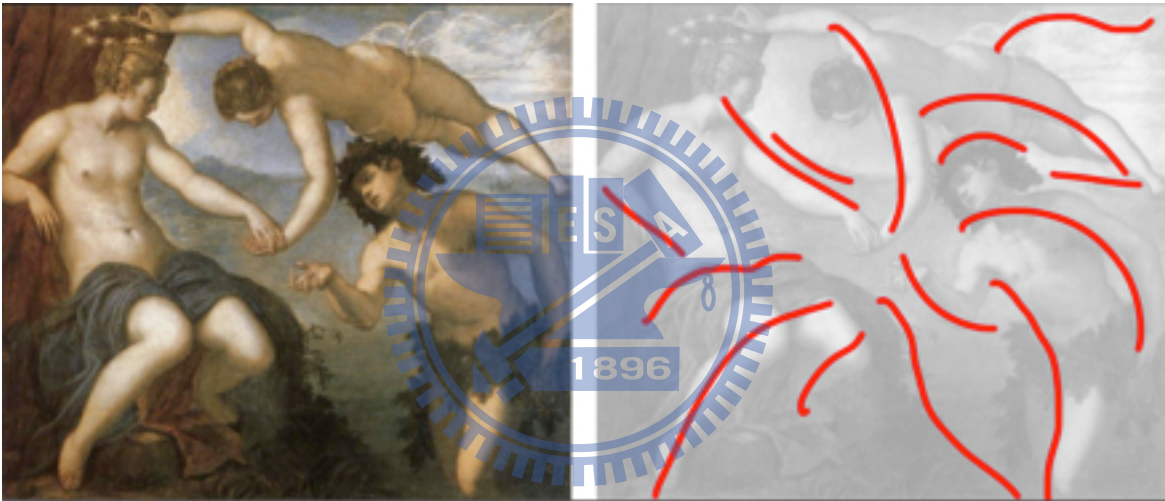


圖2-15：Jacopo Tintoretto, *Marriage of bacchus and Ariadne*, 1576.

## 6. 桿秤形：

這種構圖方式，類比於桿秤的平衡原理。離支點越遠力臂越長，使得力矩越大（如圖2-16）。假設支點處在畫面中心，而離畫面兩端越遠的物件會被視為力臂越大，因此畫面其中一邊處在邊緣的小作用力，也能平衡畫面另外一邊，距離中心支點較近的大作用力，形成所謂的「不對稱平衡」。圖2-17中左方人物與樹木的大面積形成的張力，可以與右方，雖小但是處於畫面邊緣的小樹群達成平衡。圖2-18中左方較大面積的人群與右方較小的飛行器，也是形成這種不對稱平衡的關係。

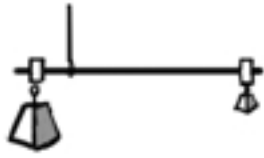


圖2-16：槓秤



圖2-17：Thomas Gainsborough, "Robert Andrew and Wife", 1788.



圖2-18：Frank Frazetta, "Attack", 1978.

## 7. 圓形：

一個接近圓形的封閉範圍，若內部無特別吸引的元素，則視覺會沿著這個路徑作瀏覽，如在此圓的中心處放置欲成為視覺中心的元素，更可達到聚焦效果。如圖2-19與圖2-20。



圖2-19：Frank Frazetta, “Winged Terror”, 1965.



圖2-20, Frank Frazetta, “Circle of Terror”, 1964.



## 8. 肖像形：

單純描繪一個主體元素，背景很單純時或是景深很淺時，可將構圖重點放在主題剪影的形狀，注意輪廓與背景之間的正負空間關係，使剪影形成有趣吸引人的形狀。

如圖2-21與圖2-22。



圖2-21：Frank Frazetta, “Dancer From Atlantis”, 1987.



圖2-22：Frank Frazetta, “Bucking Broncho”, 1972.



## 2.2.5 圖像盒 (Picture box) 的使用:

對於畫面中空間的處理，筆者有時也使用一種稱為圖像盒 (Picture box) 的方式。

利用一個很近的平面作為背景，阻擋遠景深度的方式來凸顯主題。

人類一個眼球的視覺範圍，是在從眼球為頂點，以60度角向外發散的圓錐之內。假如將這圓錐範圍略為縮小其邊界，減少為在此圓錐內的四角錐，在這範圍之內形成的視覺結果就是一個矩形具透視效果的二維畫面。如果在視線當中，以一個與視線垂直且距離相當近的面，阻擋遠處的可視範圍，將可視距離縮短，這形成了一個類似盒子的範圍，這個盒子就類似一個小舞台，利用這個舞台，可以輕易的在其內安排主題並且形成一個隔絕的空間，強調舞台中的主題。圖像盒中這個阻擋深度的平面，可能是牆壁，建築等，它也可以減少透視的問題，因為空間內的景深變淺了，便不會需要處理到較大程度的透視，這在透視法還未發明之前，避免處理單一空間景深問題常使用的形式。如圖2-23a與圖2-23b中，皆利用很近的牆面，避免處理較遠的景深問題。



圖2-23a：Giotto, "Marriage at Cana, the Scrovegni Chapel, 1303-1305.

圖片來源：<http://www.italian-frescos.com/>



圖2-23b：Duccio, “Annunciation of the death of Mary”, 1308-1311.  
圖片來源：<http://www.terminartors.com/>

### 2.2.6 寫實風格

自古以來，人們便思索著如何將「知道的」(What I know)和「看到的」(What I see)做一個連結，期望在二度空間中表現出三度空間的逼真效果。

這種意圖，可回溯至希臘時代畫家Zeuxis與Parrhasios的一場競賽。當Zeuxis得意洋洋地先掀開他的畫作，畫中幾可亂真的葡萄，吸引了附近的鳥雀相爭啄食。當他嘲笑Parrhasios不敢將畫作掀開而上前去拉掀開畫作上的布時。才發現其實那塊布就是畫作本身。這樣傳奇的故事，顯示仿真、摹仿自然的繪畫藝術，已有悠久的歷史。

隨著透視、色彩等光學原理的發展，藝術家越來越容易掌握這些可以表現寫實幻覺的技術語言。偉大的藝術家必定也是能掌握這些造型、色彩學問的人。觀看

Cézanne與Picasso 早期的作品（如圖2-24、圖2-25），就能發現，他們也是先掌握好寫實的基礎，後來才發展成原創、獨特的個人風格。



圖2-24：Paul Cézanne, "Portrait of the Artist's Father", 1866.



圖2-25：Pablo Picasso, "Science and Charity", 1897.

### 節錄Rodin的遺囑：

藝術就是感情。如果沒有體積、比例、色彩的學問，沒有靈敏的手，最強烈的感情也是癱瘓的。最偉大的詩人，如果他在國外，不通其語言，他能作什麼呢？不幸在新一代的藝術家裡面，有不少拒絕學習怎樣說話的詩人，所以他們只能含糊其詞了。要有耐心！不要依靠靈感。靈感是不存在的。藝術家的優良品質，無非是智慧、專心、真摯。像誠實的工人一樣完成你們的工作吧。你們要真實，青年們；但這不是說，要平板的精確。世間有一種低級的精

確，那就是照相和翻模的精確。有了內在的真理，才開始有藝術。希望你們用所有的形體，所有的顏色來表達這種情感吧。<sup>17</sup>

古希臘哲學家Plato認為物質界只是「真實」世界的影子。他將藝術區分為兩種，一種是忠於事物的原形，一種是描繪事物的變形，而只有前者才為「真實」，摹仿自然的藝術是真實世界的影子，也就只是影子的影子。

畫家追求的真实有兩類，一類是心理上的真實，或稱之為藝術的「幻象」

(vision)，另一類是視覺上的真實，或稱之為藝術的「幻覺」(illusion)。筆者的創作雖以心中的幻想出發，卻又欲以寫實的方式表現，實則傾向於後者，也就是筆者的創作，是一種追求在畫面上表現幻覺的手法，其中很大一部份是模仿自然的過程。在摹仿自然的過程當中，畫家重建了一些大多數人都共同有過的視覺經驗，因此觀者較容易去相信它的真實性。Seeing is believing (眼見為真) 這是一句英文的諺語，表示看得到的才是真的，方可相信。Luckiesh (2010) 在他的著作 Visual Illusions 的開頭卻說：Seeing is deceiving<sup>18</sup>。也就是說，我們只是藉由眼睛，透過光學、生理與心理種種的機制總和去知覺這個世界，因此我們「看到」的事物以及事物的關連都只是幻覺，並不是本來的模樣，所幸這些幻覺對於生活來說大都很有實際功能。

美術家 Gombrich, E.H 提出「再現」真實或想像物，運用色彩、形象來建構出意象；此論點影響了當代藝術家用寫實技法創造新的藝術語彙：不謹純粹在手眼之間

---


<sup>17</sup> 羅丹口述，葛賽爾筆記羅丹藝術論，台北，雄師圖書公司，1985，p. 12

<sup>18</sup> Luckiesh, Visual Illusions, Nabu Press, 2010.

「再現」真實物象，而是加注腦中的想法跟感受，使作品與創作者的生命經驗相互對照。

本次創作選擇寫實表現的原因，是因為寫實的仿真，所表達的是人的主觀認可，使得插畫的說明性 (illustrative) 提高。只要建構出摹仿自然而逼真的幻覺，觀者對於主題就更容易一目了然。對於某些創作類型，例如動畫中的美術，這種傳達效率是很重要的，因為畫面在動，觀眾只有很短的時間可以觀看，所以創作者必須考慮如何重建觀眾熟悉的視覺經驗，作出有效率的視覺傳達。插畫也是有欲傳達的某些訊息或是視覺經驗，藉由寫實的表現來創作，對筆者來說是一種較有效率的視覺傳達方式。

### 2.2.7 明暗(Light&Shade)



Poore (1967) 在他的著作 Pictorial Composition 中指示：「當畫家開始畫一幅圖之前，他首先應該決定畫面的明暗計畫。」<sup>19</sup> 這明暗計畫可以從光源下手，「光」是視覺發生的原因。對於寫實繪畫，研究光的物理作用和視知覺的生理反應構造以及心理的知覺反應，運用於繪畫的表現與發展，才能更具備深究研創的基礎能力。台灣寫實派畫家李梅樹 (1982) 認為，「光」乃是他繪畫中所最為重視的要點，他說：「物體之所以有色彩，能分辨明暗遠近，可以說全靠光的力量。」<sup>20</sup>

我們的視覺是由視網膜中的感光細胞 (Photoreceptor cell) 接收外來的光線所形成，而感光細胞主要分為幹狀細胞 (Rods) 與錐狀細胞 (Cones)。幹狀細胞主要

---

<sup>19</sup> Poore, H. R. , Pictorial Composition : an introduction, Dover, NY, 1967, p. 92: "When the artist begins a picture, he should first decide on a scheme of light and shade.

<sup>20</sup> 李梅樹，自序，李梅樹畫集，1982

功能在辨別光線的明暗，錐狀細胞主要功能為辨別色彩，而前者在人眼的視網膜中的數量遠大於後者(約一億兩千萬比六百萬)且敏感度較高許多。因此在生活中我們的視覺依賴幹狀細胞辨別明暗的程度，遠高於以錐狀細胞作辨色的需求。視覺依賴幹狀細胞的敏感度，有利於我們的生存。例如在昏暗的光線下，雖然錐狀細胞失去作用使人眼無法辨別色彩，憑藉幹狀細胞我們仍能維持相當程度的視覺。試想如果這個世界少了色彩，我們依然能夠行動自如、辨別大部份事物。黑白照片少了色彩並無大礙，有時甚至比彩色照片更具張力；彩色電視發明以前，黑白的影片已經足夠完成一部影片傳達訊息的任務。

因此，除非色彩是創作概念的重點，我在創作初期傾向先暫不考慮色相 (hue) 與彩度 (saturation) 變化，先以灰階 (grayscale) 作構圖與繪製，等到對於畫面的構圖以及明度變化滿意之後，再利用電腦軟體的功能，直接在圖中作色相與彩度的變換，而不影響已經在灰階中設計好的構圖。這種繪畫方式的啟發，來自暗色調主義 (Tenebrism)<sup>21</sup> 的影響。也就是畫面大多為單一光源的黑暗背景，形成具有強烈明暗對比而富戲劇性的畫面，不強調色相與彩度的變化，反而是形成接近單色調 (monochromatic) 的配色，而且暗部非常暗，在暗部的細節可不須畫太過清處，點到為止；相反的亮部需要描繪仔細且較有色彩變化。如同「繪畫光影魔術師」Rembrandt，在畫面中運用強烈的明暗對比，將不必要的細節隱藏在黑暗中，用光線將主題從陰影中凸顯出來，明暗的對照將平凡無奇的畫面轉化成極具戲劇效果。

暗部的功能包含了強調亮部、控制焦點、清除不需要的空間以及提供一些可呼吸的緩衝空間。因為人眼傾向於往亮處看，就像飛蛾撲火那樣，眼睛不自覺地就會受

---

<sup>21</sup> Tenebrism，源於義大利文tenebroso (陰暗的)。意指基調很低的油畫，尤其是十七世紀初期畫家的作品，如Rembrandt與Gentileschi，畫風深受Caravaggio的影響。

光線的吸引。如果探討畫作中的天空、地面與人物的明暗關係，會發現許多古代大師的畫作中，大多都將人的顏色畫得比天空還亮，但是實際上，大部份的情況下我們實際去觀察，可以發現天空的顏色其實比膚色還要亮，除了少部份情況，例如天空中充滿烏雲，或是在大太陽底下的情況，才會使人物的色彩比天空還要亮。這主要原因，是為了襯托主題，假如天空畫得比人物還亮，那觀者不自覺的，就會減少對人物的注意力（Speed, 1972）<sup>22</sup>。畢竟作畫的首要目標並非是摹仿自然，選擇性的摹仿，只是為了傳達作者的意念。然而除了這種少部份的情況，大自然其實早已經提供了一個非常統一與和諧的色彩計畫，不容易也不太需要被完全推翻，畫家仍應多觀察自然界中的明暗分布，才是明智的學習與創作方式。

繪畫中關於明暗的探討包含Chiaroscuro、Shading與Notan等。Chiaroscuro來自意大利文，表示畫面中明暗對比的關係，主要用來表示繪畫時利用色彩明度（Value）不同程度的漸層變化，產生視覺上深度立體感的方式，在英文中也稱為Shading。Scott Robertson（2005）<sup>23</sup>對於以素描描繪表面變化的技巧，提出一個口訣：Form change equals value change，意思就是在圖像平面上，對於描繪物體的表面變化，視覺上的線索是來自明度變化的速率。如果明暗變化很平順，描繪的表面看起來就是圓滑的；如果變化劇烈，表面看起來則會是起伏不平的。描繪光與影的關係，Poore形容為「明與暗在一個範圍頗大的中間調之間求取平衡」，中間調（Medium Tone）的控制，也就是朝亮部與朝暗部兩方向的變化分佈，為光影控制的重點。Poore建議，作畫初期，只需先選擇三至五個層次的明度即可，也就是最暗、次暗、中間、次白、最白五種，或是最暗、中間、最白三種，如此一來可清

<sup>22</sup> Harold Speed, *The Practice & Science of Drawing*, Dover, New York, 1972: p. 201.

<sup>23</sup> Alex Alvarez(Director), *How to Render Matte Surfaces 2: Shading Round Geometric Surfaces*, Gnomon Workshop, Hollywood, CA, 2005.



楚地分配好明暗關係，二來不會太快陷入多層次細節的繪製而忽略了大方向的構圖，而混色 (Blending) 的步驟，則留待之後再作也不遲。

有別於Chiaroscuro著重在探討以三維的量感 (Volume) 呈現再現

(Representation) 的效果，日本藝術當中的濃淡法 (Notan)，雖也是在講畫面的明暗設計，卻較偏向於研究純視覺上的平衡感 (Balance) 與和諧感 (Harmony)。

濃淡法即是是在探討正空間 (Positive Space) 與負空間 (Negative) 之間的互動關係 (或是明暗、虛實、黑白的關係)，喚醒藝術家「純真的雙眼」，從已知的習性中，回歸單純的視覺體驗。如圖2-26，上圖中之剪刀之形狀，被一長方形邊框包圍，然而黑與白並無達到互相平衡，似乎各自獨立，且觀者只會注意並辨認出一熟悉的黑色剪刀形狀，忽略白的存在。在下圖中，黑與白卻交融在一起，互相襯托，不論那是什麼已知的物品，純視覺上的黑白平衡已經達成。



圖2-26：NOTAN，圖片來源：Dorr Bothwell and Marlys Mayfield, *Notan*, 1991, p. 62.

### 2.2.8 色域 (Gamut) 界定

開始作畫時，首先就會面臨色彩選擇的問題，也就是要決定畫面最暗與最亮的範圍大小。色域 (gamut) 的選擇，可能有三個方向：第一是從最亮開始慢慢畫至最暗，第二是從最暗開始慢慢畫至最亮，第三先畫出最亮與最暗，在這兩者之間完成畫作，Speed以油畫的角度，建議第二種方式最適合<sup>24</sup>。此外除非刻意要表現明亮或是黑暗的特性，盡量避免使用純黑與純白這樣極端的明暗，一幅畫面由全黑畫至全白，就好比一個歌手歌唱時的音域，一下飆到最高音一下又降至最低音，令人覺得過於放縱與不安定。傑出的歌手，會讓人覺得實力有所保留且有所控制，似乎必要時他可以唱的再高一點或是再低一點，而不是一副豁出去的姿態。而且自然中的色彩，很少有全白的情況。除了無法直視的陽光等極亮的光源，幾乎大部份的亮處仍然帶有一些顏色，因此會降低一點明度；自然中也很少有全黑的情況，最暗處也總是有一點色彩，因此總會提高一點點明度。



---

<sup>24</sup> Harold Speed, The Practice & Science of Drawing, Dover, NY, 1972: p. 204.

## 第三章、創作方法與內容

### 第一節 創作理念

筆者欲藉此次創作機會，分析名作之構圖與探究繪畫構圖相關理論，獲得創作上的啟發。以期應用於筆者繪畫中，提高作品之視覺吸引力與視覺傳達功能。並且配合筆者喜愛幻想之個性，繪畫的同時也發揮想像力與作品一同說故事，增加作品內容的豐富性。也試圖尋找傳統文化素材，回顧古籍並再創新，推廣中國的神話與傳說。此外，藉由創作過程，希望能更熟悉數位繪畫與傳統繪畫之技法，期望銜接兩者之特長，對繪畫作更深入的學習、理解。藉由參考自然動物之形態，將其應用於幻想生物之設計，滿足筆者觀察各類生物的好奇心。

### 第二節 題材選擇

在挑選本次奇幻插畫創作的題材時，主要有兩大考量。一方面希望能從較少被大眾媒體以及藝術創作者使用過的題材出發，減少被已有的視覺形象所影響。另一方面筆者希望藉由回顧中國古籍，回顧自身文化過往的源頭，從中汲取新生的創造力量，進而推廣中國的神話與傳說，使傳統文化再創新。

《山海經》堪稱是中國古代最具想像力的文學作品之一，可為藝術創作者提供豐富之奇幻題材，然而國內對於《山海經》的研究，仍大多屬於地理、文學、神話與宗教思想性質。因此筆者選擇此古籍作為創作的一個出發點，配合筆者想像力，加以改編成一系列插畫。

## 第三節 媒材選擇

### 3.3.1 數位繪畫 (digital painting)

數位繪圖板 (digitizing tablet) 及數位筆 (stylus) 已經出產多年。配合專業繪圖軟體，例如Photoshop、ArtRage、GIMP、openCanvas以及Corel Painter，可模擬各類媒材的筆觸以及特性，其優點在於容易修改、使用方便，通常比傳統媒材製作效率高，適合商業藝術，因此在各產業中已為廣泛使用。有別於其他數位藝術 (digital art)，數位繪畫並非倚賴電腦計算而生成圖像，創作者仍然是類比於傳統媒材繪畫的方式，需要一筆一畫以手繪的方式繪製。

對筆者來說，由於軟體具備許多便利的調校功能，創作中可藉由這些功能對作品的造型、色彩作變化，從中發現自己有待加強或是沒發現的缺點。例如繪畫時，長時間盯著同一張畫面，畫者會因適應畫面內容而產生盲點，例如透視問題、人體的比例、畫面的平衡感等。筆者便可利用軟體的功能，左右反轉畫面改變方向繼續作畫，使視覺對畫作重新產生新鮮感，並找出原先沒有察覺的問題。如發現問題需要修改，並不需要重新繪製，利用軟體功能可以快速作變形、縮放、加亮或加深等調整。況且，本次創作重點之一為構圖的探討，軟體方便修改的特性，使筆者可以多方面實驗同一張作品，對應不同創作步驟變化的結果來回作比較。在繪畫的後期階段，隨著作品的精心刻畫，有時候會漸漸失去草圖中的那種深刻印象、動感與張力。藉著電腦能夠方便紀錄與回溯過程的特性，筆者常回頭比較早期作品與現階段的差別，以免作品越來越精細卻也越來越僵硬。

然而使用數位繪圖板創作，也有些缺點需要克服。例如剛開始使用時，較難以適應手眼的協調。因為其與傳統媒材的差別在於作畫時手及筆尖是在繪圖板上活動，但

是眼睛卻必須觀察螢幕上的結果，較沒有傳統媒材來得的直覺。但是如果預算充足，則可使用較高價的互動式感應筆顯示器（Cintiq），可直接在螢幕上作畫，克服此缺陷。數位繪畫另外一個缺點則是容易引起疲勞。由於螢幕是以發光的方式顯示色彩，因此長時間盯著發光的螢幕作畫，眼睛比起在紙上繪畫來的容易疲倦。因此作畫時，如由白色背景開始作畫，眼睛盯著白色螢幕較不舒服，所以筆者創作過程偏好由暗的底色開始畫起，所幸這也符合筆者前述對於色域選擇的方式。數位繪畫另一個特色是可以結合影像合成的方式，省略一些細節的刻畫步驟。但是筆者在本次創作中並不打算使用任何照片作影像合成，希望藉此機會學習如何畫出任何需要的效果及結構。

### 3.3.2 數位繪畫與傳統繪畫比較

理解不同繪畫媒材之筆觸的特點，有助於釐清以軟體作畫時，該如何在Photoshop繁複的筆刷設定中，得到所需的效果。其中較關鍵的設定為不透明度（opacity）、流量（flow）、模式（mode）以及數位筆感壓（Pen Pressure）。

#### 1. 鉛筆：

鉛筆一般用在畫線條，下筆的力道會影響顏色的深淺，用力畫會比較黑，小力畫色彩比較淺，這是因為石墨粉累積的密度不同造成的，隨著筆觸的不斷重疊，石墨粉會逐漸累積在紙上，而越來越黑。這種特性適合用在設計階段，因為設計階段還是處於造型的探索。下筆輕重反應每一筆的明確性，在決定某一輪廓之前，可先以數條輕畫的線條作探索，因不同線條同時存在，方便作比較與抉擇。

如圖3-1，在畫一條曲線之前，可用較輕的力道作不同曲率或位置等嘗試，不需要將筆觸擦乾淨，保留痕跡。



圖3-1: 鉛筆

因此如欲在軟體中，使用細筆刷模擬鉛筆打線稿，將筆刷不透明度調為100%（每粒微小石墨粉的色彩是一樣黑的，筆觸的深淺是因粒子累積的密度不同造成）。然而力道會影響每一筆劃中粒子附著的數量，因此不透明度必須隨著感壓變化。此外流量設定值要很低，約50%以下，因為除非很用力畫，否則鉛筆通常得累積多道筆觸才會越來越黑，低流量可模擬筆觸的堆疊（如圖3-2）。

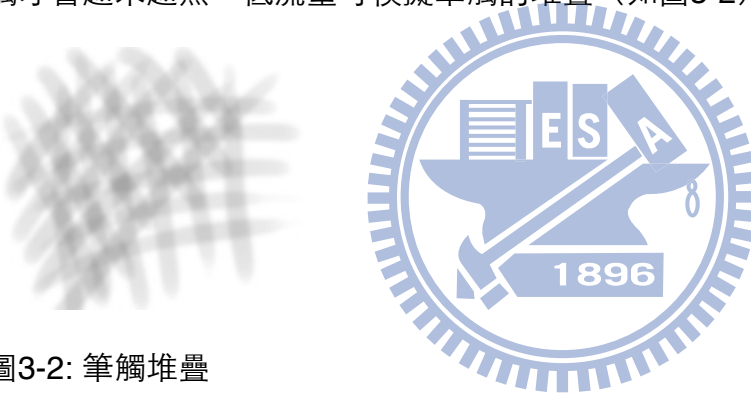


圖3-2: 筆觸堆疊

## 2. 不透明水彩：

不透明水彩屬於顏料粒子密度低的材料，因此重疊的筆觸會造成顏色越來越深的情況。此時筆刷的混色模式設定為Multiply可模擬此特性。此外由於顏料是均勻分佈在液體中，下筆的輕重不會造成深淺的不同，因此不透明度不需要隨著感壓變化。水彩效果如圖3-3，筆觸交會處色彩會加深，並且混色。



圖3-3a: 水彩筆觸堆疊

使用這種會殘留許多筆觸的方式作畫，雖然畫面會看起來比較雜亂，但是創作者可以觀察每一筆觸的痕跡，提供較多參考資訊方便後續修改，因此適合設計階段的使用。例如圖3-3b，同樣的面積，筆觸痕跡的保留，提供了更多表面方向的資訊，較能快速暗示出三維量感，雖然較雜亂，但可之後再將其混色均勻。



圖3-3b: 筆觸堆疊v.s.均勻上色

### 3. 油畫：

油畫的顏料密度高，形成不透明的現象，能夠完全遮擋底下的色彩，不會造成筆觸的疊加，因此流量值設定至100%。此外同水彩的原理，下筆的力道只會影響筆畫的粗細，不會影響已經沾再筆毛上顏料的深淺，因此不透明度不需要跟隨畫筆的感壓變化。當然顏料必須稀釋，才能做出漸變混色效果，因此如須調整顏料的濃度，

可以手動調整不透明度值。

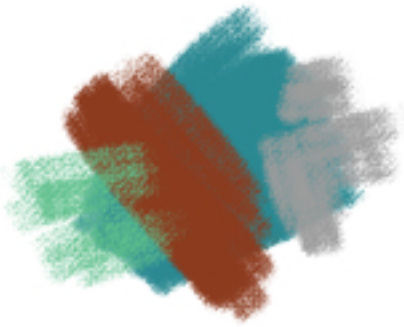


圖3-4: 油畫

#### 4. Photoshop基本圓形筆刷：

基本圓形筆刷是最常用的筆刷，因為它可方便調整硬度（Hardness），也就是可控制筆刷的銳利程度，可以像是濃稠的顏料一般銳利的邊界，也可以像是噴槍那樣柔軟的邊界。邊界的軟硬度在繪畫中是非常重要的因素，控制著明暗變化的程度，或是表面的質感。如圖3-5，觀察 Ingres的畫作，使用柔軟邊界使皮膚看起來不會生硬，而在項鍊的邊緣則是以銳利的邊界表現金屬的堅硬。

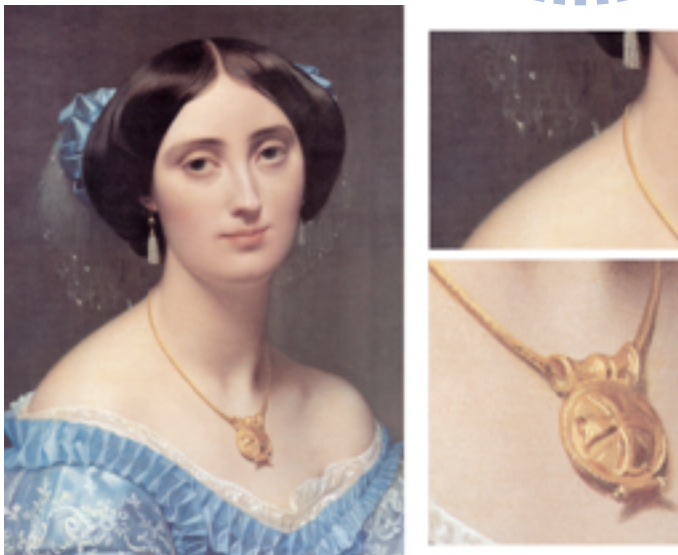


圖3-5：Jean Auguste Dominique Ingres, “Monsieur Marcotte”, 1952.



## 第四節 創作流程



圖3-5：創作流程

### 1. 《山海經》文本敘述：

閱讀山海經原文與對照白話文譯本，找出各生物之特色描述與來源。

### 2. 草圖自由發想：

《山海經》文本敘述的特點，就是用字非常精簡。因此對於原文中簡短的描述，提出問題、發想主題的基本造型。利用鉛筆草圖，將靈感快速紀錄下來。

如下圖 3-5 a至3-5i：



圖 3-5 a : 草圖1



圖 3-5b : 草圖2



圖 3-5c：草圖3



圖 3-5d : 草圖4

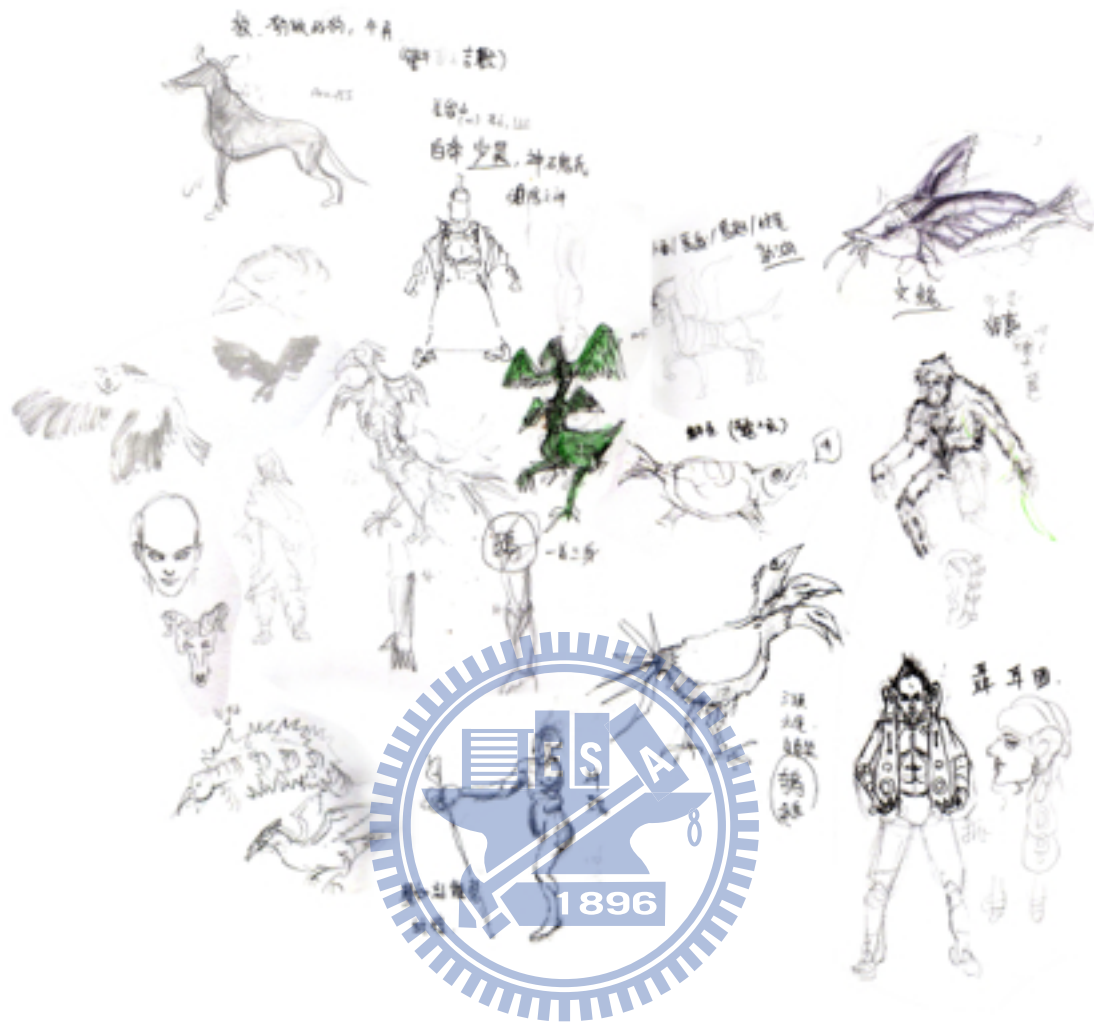


圖 3-5e : 草圖5



圖 3-5f：草圖6



圖 3-5g : 草圖7





圖 3-5h : 草圖8



圖 3-5i : 草圖9

### 3. 細節資料蒐集：

草圖完成之後，則開始蒐集所需細節的資料，參考實際生物的照片、結構、習性(如圖3-6)。例如書中描述某生物有翅膀，則需要去考慮描繪那種類型的翅膀。也許是像鳥那樣長滿羽毛的翅膀，或是像翼手目動物那樣皮質膜般的翅膀。又例如在思索生物的頭部結構時，可以考慮到雙目視覺的因素。如果為掠食者

(Predator)，那雙眼可能是偏向人類或貓科洞物那樣，雙眼安置的位置朝向頭的前方，雖然視野(Field of View)較窄，卻可提高立體視覺(Stereopsis)，以利獵食。如果描繪的是獵物(Prey)，則雙眼安置的位置會偏向左右兩側，以加大視野，提高生存機率。不同的嘴形，鼻形，體型等等也各有不同功能，認識這些生物的特性，對我來說都是創作中很有趣的過程。如要描繪人物，則可以蒐集服裝、表情或人體結構等資料。

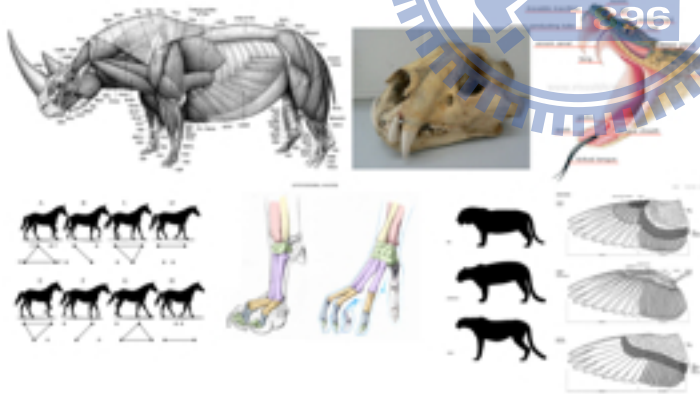


圖3-6：資料蒐集

### 4. 繪製角色：

參考草圖與所蒐集的資料後，以角色為主體，開始在Photoshop中繪製基本造型。本次創作並沒有先畫線稿再上色，而是直接使用大筆刷，以色塊方式直接作畫。

## 5. 繪製背景與調整構圖：

大致上確定的角色造型之後，利用前景、中景與背景的物件設計襯托主題。到此步驟仍然只以灰階色彩繪製。

## 6. 上色：

待灰階完成之後，在Photoshop以調整圖層（Adjust Layer）帶出大致上的色彩：

1. 利用Color Balance針對畫面的Shadows、Midtones與Highlights分別調整不同的色彩Channel變化。一般如果亮面調成暖色，則暗面會調成冷色，例如室外光源為暖色太陽光，環境光為冷色天空；反之亦然，如果亮面使用冷色，則暗面使用暖色。

2. 利用Hue/Saturation作色相與彩度的調整。

大致有底色之後，才開始針對不同物件換置色彩。在灰階圖層上方新增圖層，使用Color混合模式，即可在此圖層上面作畫，只改變色相與彩度，不影響明度。

## 7. 看圖說故事：

圖片繪製完成之後，整理過程中的想法，並針對每張圖各說出一段幻想故事。



## 第四章、作品賞析

本章含(一)作品描述與分析，與(二)展覽記錄兩節。第一節介紹畢業作品系列共十三件，分別為

(1) 三首國，(2) 刑天，(3) 天吳 (4) 天馬，(5) 祖狀尸，(6) 女丑，(7) 帝江，(8)、[彳敖]

[彳因]，(9) 獐，(10) 載國，(11) 鴟，(12) 神 [光鬼]，(13) 酸與。

每一件作品，以表格方式分列出：

作品名、出處、原文、譯文、草圖、過程、灰階完成、上色完成、構圖等九項，最後再進行作品構圖分析和作品內容之描述。



## 第一節 作品分析

作品1、三首國	
出處：《山海經，海外南經》	
原文：三首國在其東，其為人一身三首。	
譯文：三首國在東邊，這裡的人一個身子、三個頭。	
	
圖4-1a：草圖	圖4-1b：過程1
	
圖4-1c：過程2	圖4-1d：灰階完成



圖4-1e：上色完成



圖4-1f：分析圖

### 構圖分析

1. 此作品嘗試以對稱的構圖，強調對稱的美感。
2. 為強調肩膀之人頭，故裸露肩部且服飾。
3. 原先之服飾設計過於俯雜，使畫面無法集中焦點，故簡化下半部之裝飾。
4. 三角構圖，使作品呈現穩定感。
5. 頭飾之A、B尖端指向雙肩，引導視線至左右兩個人頭。
6. 下半身CD處的四條線，將視線引導回畫面上端。
7. E、F處各三個圓形暗示「三首國」。
8. 手持長桿刻意超出邊界，使人物「固定」在畫面中心。
9. 背景使用近距離牆面，嘗試「透視盒」方式。
10. 為使背景性不至於太過單調，使用含細紋路之筆刷繪製。

### 描述

三首之將，乃國之名將。舉國上下無人不知，無人不曉。此名將自幼習武，身手非凡。其父乃為當朝天子之遠親。此將盡忠報國，戰果輝煌，屢立奇功，深獲天子重用信任，天子並賜予其一封號「勇武君」。勇武君並非凡常之人，其擁有一副頭腦，除頸上一腦外，左右兩肩臂上另有其二，可明顯看出另外兩張生於勇武君粗臂上之人形面容，勇武君身懷三腦，致使其可行常人之三倍思慮。居中之腦掌主要思慮，左腦則行形勢之內部剖析，右腦橫量應變作法之優劣及成敗風險。知情者云，勇武君得以如此足智多謀，驍勇善戰，極有可能因其身懷與常人相異之構造而致。

作品2、刑天

出處：《山海經，海外西經》

原文：刑天與帝爭神。帝斷其首，葬之常羊山。乃以乳為目，以其臍為口，操干戚以舞。

譯文：刑天和天帝爭奪神位，天帝砍掉了刑天的頭，把刑天的頭埋在常羊山。刑天就以雙乳作為眼睛，用肚臍作為嘴巴，拿著盾牌和板斧揮舞著戰鬥。



圖4-2a：草圖



圖4-2b：草圖進階



圖4-2c：重繪草圖



圖4-2d：灰階完成





圖4-2e：上色完成圖

#### 描述

亂世結束，新君初立，天帝權勢不穩。天帝以仁治國，惜民愛物，頗受天下百姓之愛戴。然而，帝位誘人，權勢富貴更讓人蒙蔽了雙眼，覬覦者莫不私底下傾軋暗算，野心勃勃，各懷鬼胎，思慮如何謀奪帝王大位。而「刑虐」正為眾多心懷非分想望狂徒之一，其以極盡兇殘卑劣之手段奪取帝位，暴虐之甚，為禍人間。刑虐視人命如草芥，凡阻撓其奪位之人莫不死於非命，身首異處，甚為慘烈。最終，刑虐惹怒玉帝，遭天庭判斬首，但他貪狂至極的野心卻未隨其生命的終止而休停，身處刀山火海之刑虐，心仍不服，終日揮舞著手中之利劍欲誅殺天帝，奪搶帝位。



圖4-2f：分析圖

#### 構圖分析

1. 利用明亮的月球圈住人物肩部以上的部位，以集中焦點。
2. 天空利用漸層由暗漸亮將視線帶往中心，且使天空不至於太過平面。
3. 原無頭之設計，筆者不甚滿意，且過於呆板，因此重新描繪一較具動感之人形戰將。
4. 背景之旗幟與長桿，皆提視覺導引至人物，並且降低對比，帶出景深。

作品3、天吳

出處：《山海經·海外東經》

原文：朝陽之谷，神曰天吳，是為水伯。在虹虹北兩水間。其為獸也，八首人面，八足八尾，背青黃。

譯文：朝陽谷的神名叫天吳，也就是主管水的神水伯。這個神在雙虹相交處北邊的兩條水之間。這個獸形的神，有八個腦袋，長著人的面孔，有八隻足、八條尾巴，背是青黃色的。



圖4-3a：草圖



圖4-3b：過程1



圖4-3c：過程2



圖4-3d：灰階完成



圖4-3e：上色完成圖

描述

一村落近日人口接連失蹤，卻也遍尋不著失蹤者之遺體。政府官兵自當地耆老口中得知，千里之外之荒山野嶺內，隱匿一龐然巨怪。其面有八，八尾八足，足掌著地，尖爪利牙，凡見其者從未有生還之人。其性暴戾殘虐，食人無數。此獸何以為此暴行？據傳獸以獵食年少輕壯之人以增其精沛氣力，眾人遍尋無蹤的青年們是否都已慘遭此獸之戕害？授命之官兵們披星戴月，日夜不分地沿路探查。倏地方才晴空萬里的天氣突然雲氣積聚，天頂一轟隆巨響，獸自林內狂奔而來，鎧甲戰兵奮起大戰。



圖4-3f：分析圖

構圖分析

- 1.以遠方雲層之漸層方向，凸顯中央之怪物。
- 2.官兵之身形及所持武器方向，指向中央，引導視線。
- 3.怪物下半身不描繪過細，以對比臉部之焦點。
- 4.遠山之地平線指向怪物頭部，引導視線。
- 5.近景之草地利用較多顆粒之筆刷繪製，對比模糊之遠山，帶出畫面空間感。

作品4、天馬

出處：《山海經·北山經》

原文：有獸焉，其狀如白犬而黑頭，見人則飛，其名曰天馬，其鳴自

譯文：有一種獸，樣子像白狗，卻是黑色的頭，見人就飛起來，名字叫天馬。他的鳴叫聲就成了自己的名字。



圖4-4a：草圖

圖4-4b：過程1



圖4-4c：過程2

圖4-4d：灰階完成



圖4-4e：上色完成圖

描述 96

據傳馬成山境內有獸，黑頭白身，狀貌如犬，雙耳尖豎，翅壯力勁。人們命其名曰「天馬」。此獸性情膽怯，懼己跡露於世，易受驚動，若見人即立騰空而起，展舞其強勁雙翅，瞬地即飛馳無蹤。知情人者曰「飛馬」實為「神馬」，原居於月宮，乃受玉皇大帝之命，派遣其下臨人間探民查情，暗地訪查各省各縣之府衙高官是否無私無虐，懷柔統民。天馬身負重命，日夜不敢怠。其聲若蟻，輕探暗訪，動靜慎謹，唯懼己曝蹤擾民。天馬一一詳載並實記其觀其聞，凡盜虐、暴政、私貪等惡行者均無漏網包庇，據實舉發，上奏天庭予玉皇大帝求以罰懲裁治。天馬無私公正，謙讓虛懷，深受玉帝信用採任，人間也因其得以長治久安，安平順樂。

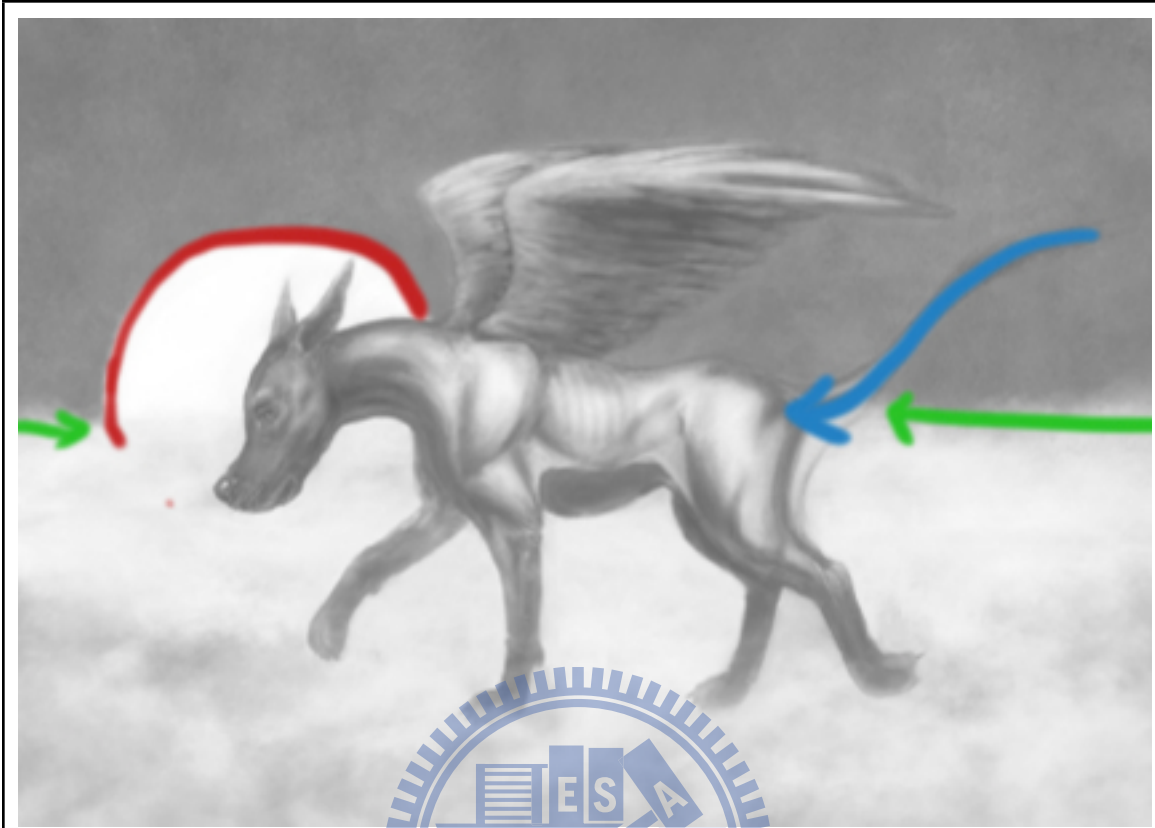


圖4-4f：分析圖

構圖分析

1. 明月將視線焦點鎖定在生物之頭部。
2. 紅色背景與綠色身體，以互補色互相形成對比。
3. 草圖至過程2之腳步動態，不符合四足動物行走之原理，後加以改正。
4. 尾部曲線將視線引導回中心。



作品5、祖狀尸

出處：《山海經·大荒南經》

原文：有人方齒虎尾，名曰祖狀之尸。

譯文：宋山上，有一種人，長著方形的牙齒、老虎的尾巴，名字叫做祖狀尸。



圖4-5a：草圖



圖4-5b：過程1



圖4-5c：過程2



圖4-5d：灰階完成



圖4-5e：上色完成

描述

傳說，山神為一種稱其大腳或野人的神祕生物，其具有既能降福又可降災的神力，人人敬畏它、懇求它、折服於它。歷史文獻記載，即便貴為天子，其除封禪祭天地外，也要對山神進行大祭。長山之神掌管著長山野嶺內隱居之眾神靈，由於近年河水乾涸，農作物連年欠收，以致百姓民不聊生。恆水之后悲急交雜，無法可解民之苦難，乃求助於長山之神，望其發令於眾神靈，以排解此人間災難。山神應允，條件為恆水之后允諾自此長山與恆水兩界合盟為一，併界同存。



圖4-5f：分析圖

#### 構圖分析

- 1.草圖初期過於對稱單調，因此後來略微變化姿勢，並加入另一角色。
- 2.皮膚、布料等邊緣使用較柔邊之筆刷，使材質感覺較柔軟。
- 3.雙角、金屬、遠山的邊緣使用較硬邊之筆刷，使材質感覺較堅硬。
- 4.男子尾巴環繞女體，使兩人形交結在一起，前後空間關係分明。
- 5.雙角將畫面上方視線交集於男子臉部。
- 6.遠方河流引導畫面視線至中央人物。
- 7.使用空氣透視，遠景色彩彩度較低、明暗對比低。近景相反，彩度較高且明暗對比高。

作品6、女丑

出處：《山海經·海外西經》

原文：女丑之屍，生而十日炙殺之。在丈夫北，以右手障其面。十日居上，女丑居山之上。

譯文：女丑的屍體陳列在這裡，她生遭不幸，被十個太陽的毒焰炙殺。她在丈夫國的北邊。她用右手遮住自己的臉。十個太陽掛在天上，女丑則躺臥在山上。



圖4-6a：草圖



圖4-6b：過程1



圖4-6c：過程2



圖4-6d：過程3



圖4-6e：灰階完成

圖4-6f：上色完成

描述

月亮女神所掌管的即為月球，人們知曉她美麗、純真、高潔，但卻沒有人實際看過她真實的面貌，因她總以白狐遮面。女神喜愛狩獵，時常忘情地馳騁於森林草原。另外，她的射箭技藝也十分高超，在她的治理下，大地富含朝露、雨水、冰霜。舉凡她耕耘過的土地、穀物均豐收盈滿。她為大地帶來多產與富饒。月亮女神有白狐般的美麗慧黠，卻也有狐狸的狡獪，如果人們忘了為她獻祭，她就會發以神力，讓天降冰雹以凍死農作物，並且放逐野獸任其踐踏莊稼。人們對女神懷以感恩及畏懼的心，總是盡力盡心地侍奉討好她，以求生活的寧靜順和。

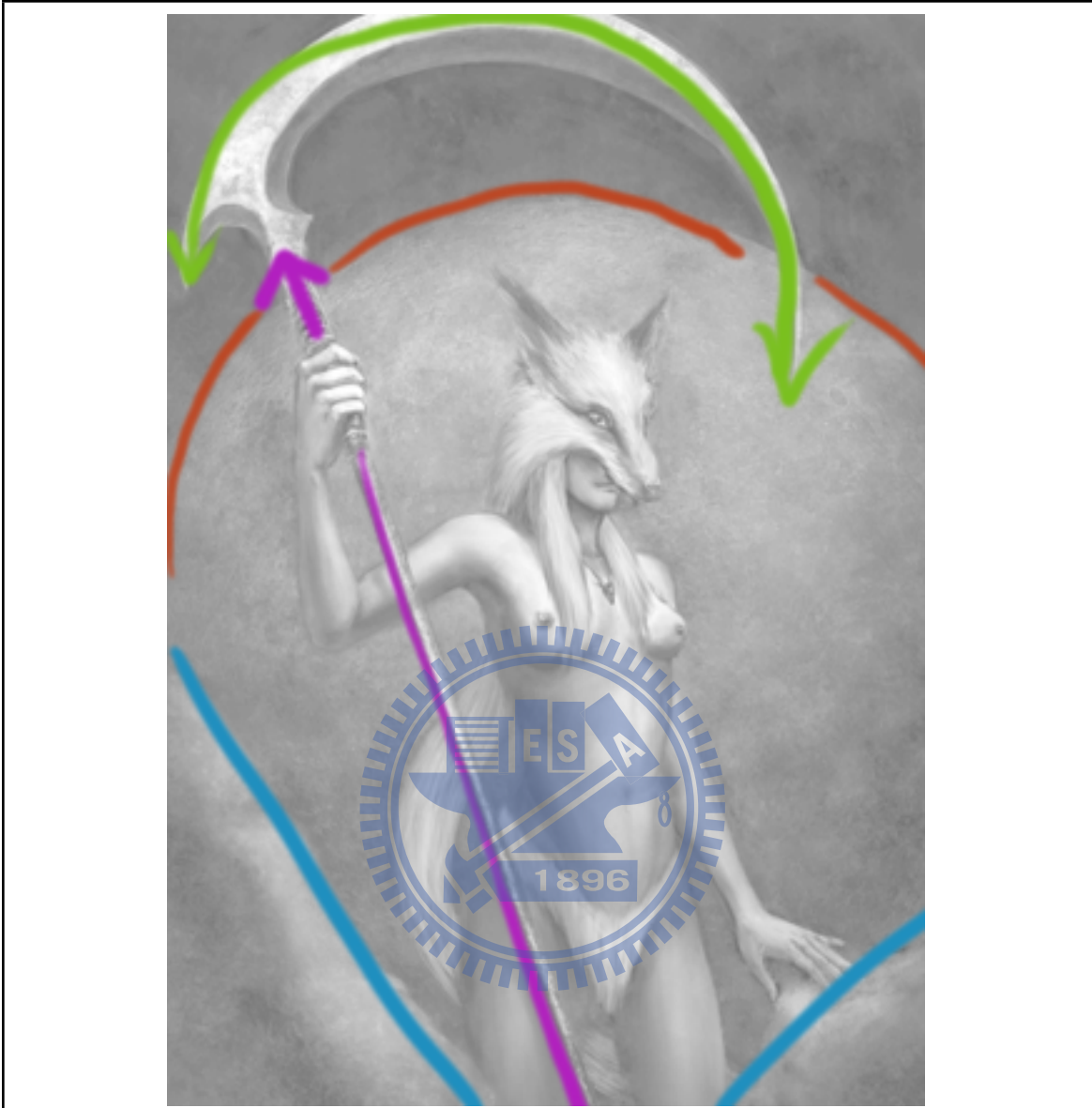


圖4-6g：分析圖

構圖分析

1. 以手遮面後來改以面具遮面。
2. 長桿由畫面下端將視線引導至左上，在接著以彎月狀武器之尖端引導視覺至畫面中心。
3. 遠方月球將主題以圓形構圖聚焦至中心。
4. 前景兩石塊造成V形，為畫面增加一點不穩定動感。

作品7、帝江

出處：《山海經·西山經》

原文：有神鳥，其狀如黃囊，赤如丹火，六足四翼，渾敦無面目，是識歌舞，實惟帝江也。

譯文：西方的天山上，有一隻神鳥，形狀像個黃布口袋，紅得像一團紅火，六隻腳四隻翅膀，耳目口鼻都沒有，但卻懂得歌舞，名字叫做帝江。



圖4-7a：草圖

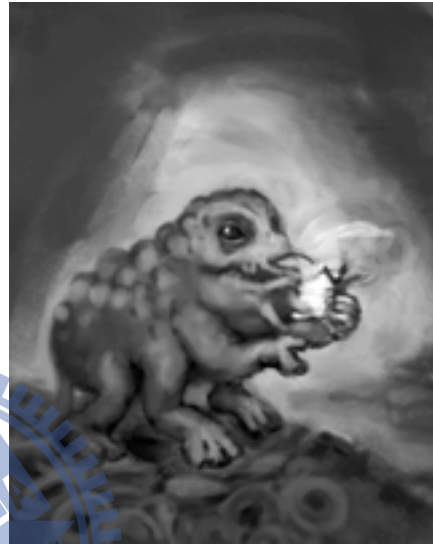


圖4-7b：過程1



圖4-7c：過程2



圖4-7d：灰階完成



圖4-7e：上色完成圖

描述

據傳，有一處千年冰雪不化之寒谷內，滿布著數不清的嶙峋怪石及崎嶇冰岩。據傳此冰凍寒谷內藏有成千上萬盜墓者竊取而來的珍奇異寶，此地金銀成堆，為眾多竊賊宵小覬覦、極欲竊取之地。盜墓者為防成千上萬之偷盜者，即於此寒谷內飼養一懾人巨怪，其巨耳大鼻、眼亮神晶、口寬舌長，表皮長著許多令人作嘔的疙瘩。凡私自入侵此寒谷者，將遭此巨怪活剝生吞，終必喪其性命。即便有許多竊盜者都已在此寒谷內喪命。但金銀財寶誘引力之鉅，蒙蔽了人心，讓那些急欲致富的人們甘冒性命之險，踏入那片冰凍千年之寒谷。



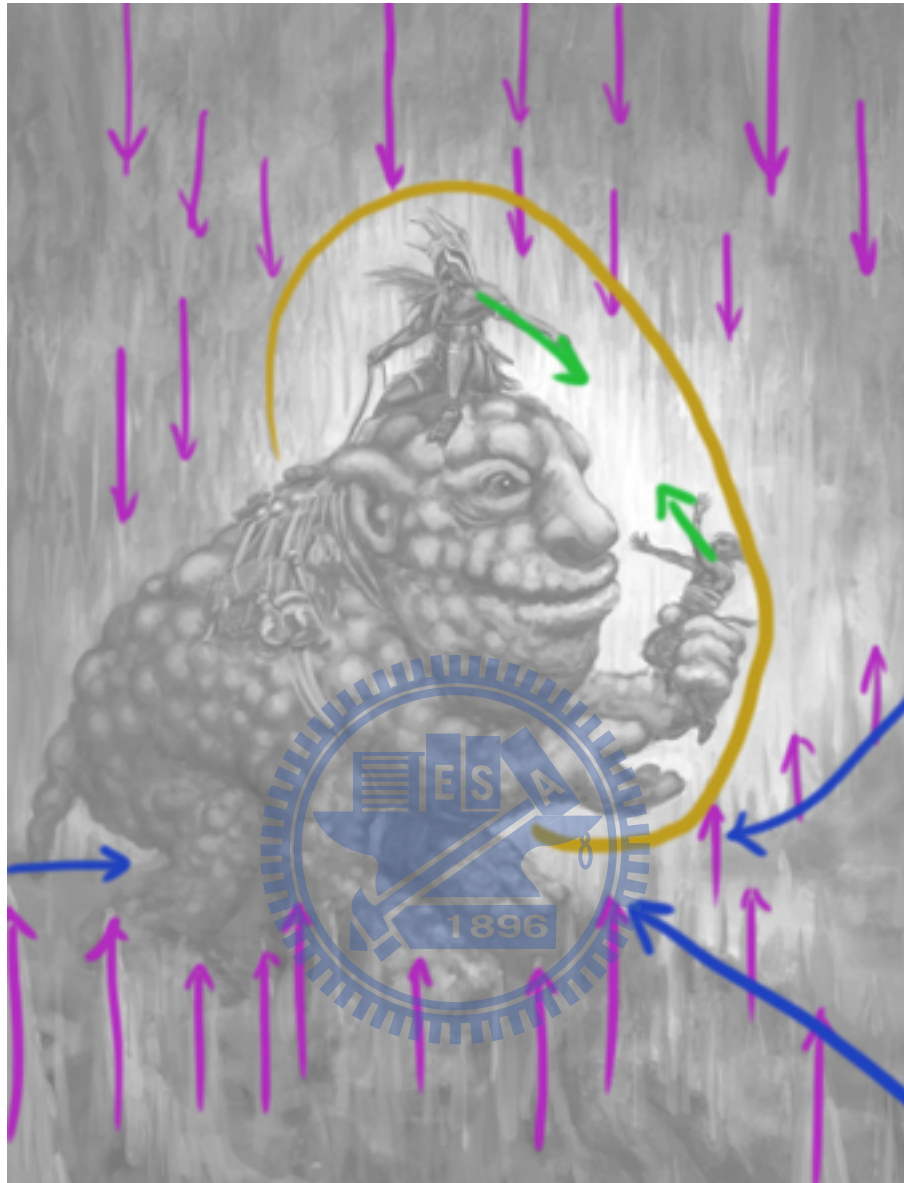


圖4-7f：分析圖

#### 構圖分析

1. 畫作四周都利用了明暗漸層，使注意力引導至中心部位。
2. 利用下方岩石朝上、上方岩石朝下，使視覺集中在畫面中心。
3. 兩人物之手勢以及怪物之視線，將焦點聚於三者之間。
4. 遠景山洞口之亮光形成一圓形，將畫面角色以明暗對比強調出來。
5. 前景山坡由右下至左上，將視線帶回中心。

作品8、[彳敖][彳因]

出處：《山海經·西山經》

原文：其上有獸焉，其狀如牛，白身四角，其豪如披蓑，是食人。

譯文：山上有一種野獸，形狀像普通的牛，卻長著白色的身子和四隻角，身上的硬毛又長又密好像披著蓑衣，名稱是[彳敖][彳因]，會吃人。



圖4-8a：草圖



圖4-8b：過程1



圖4-8c：過程2



圖4-8d：灰階完成



圖4-8e：上色完成圖

描述

有獵者曰：「山林內隱匿一體壯如牛，白皮披身，頭頂四尖利角，齒鋒利，其背長著又長又密的硬毛似蓑衣，其性兇猛暴戾，見人即食。」此獵者曾親眼目睹此獸食人之暴行，被食者哭喊不及便身首異處，死狀甚慘令人目不忍睹。此獸也，令聞者驚懼，曾見其者甚少性命保全。無人敢入此獸徘徊流連之山野獸獵採集，獸無人食，飢餓難忍，乃下山侵毀民宅，接食百姓，官府縣衙莫不聞風喪膽。眾人唯日夜祭天求神，祈天慈悲排解此一人間苦難。



圖4-8f：分析圖

構圖分析

1. 利用遠山的地平線將視線左右集中至中央生物。
2. 利用空氣透視，地面近景細節清晰且對比大，遠景對比低且模糊。
3. 雲層由上至下的漸層將視線帶回至畫面中央。
4. 因草圖及前半過程之設計過於溫和，以屍骨、利齒等暗示生物之兇殘習性。





<p>作品9、狰</p>	
<p>出處：《山海經·西山經》</p>	
<p>原文：有獸焉，其狀如赤豹，五尾一角，其音如擊石，其名如狰。</p>	
<p>譯文：有一種獸，樣子像赤豹，長著五條尾巴，一隻角，牠的聲音像敲打石頭的聲音，名字叫狰。</p>	
	
<p>圖4-9a：草圖</p>	<p>圖4-9b：過程1</p>
	
<p>圖4-9c：過程2</p>	<p>圖4-9d：灰階完成</p>



圖4-9e：上色完成圖

描述 96

採獵者曰：「曾親目睹一奇獸，身軀體狀如赤豹，長尾有五，鼻頂一尖角，其獸音彷彿擊石般清亮，人名此獸為獐。」據傳，此獸性情溫順，善體察人意，已為人所馴服，與山林內隱居之化外民族共生共存。化外民族身騎獸獐，四行游獵採集，兩者同獵食，同採集，同起居。若魚似水，情感深厚，密不可分。獸獐眼力奇佳，看廣視遠，無論天色晨光熹微之時亦或夜晚漆黑籠罩之刻，獐均能善辯方向，眼觀四面，耳聽八方，清晰洞察四圍動態及聲響。其更為化外民族之忠貞善友，凡遇險難，即奮起擋護，己身無暇顧及，以求與其友好之族身安平順。此族更奉獐為族人之守護獸，生生世世相互相惜。



圖4-9f：分析圖 8

構圖分析

1. 左上之開放空間作為視覺出口，帶出空間感。
2. 赤色豹身與綠色背景色彩互補，因此降低其彩度。
3. 左上樹幹方向將視線由外圍帶回人物與坐騎之頭部。
4. 地面植披之清晰度漸減，帶出空氣透視。
5. 將最靠近人物之樹叢加亮以強調女子身形。

作品10、 載國

出處：《山海經·海外南經》

原文：載國在其東，其為人黃，能操弓射蛇。

譯文：載國在它的東面，那裡的人都是黃色皮膚，能操持弓箭射死蛇。

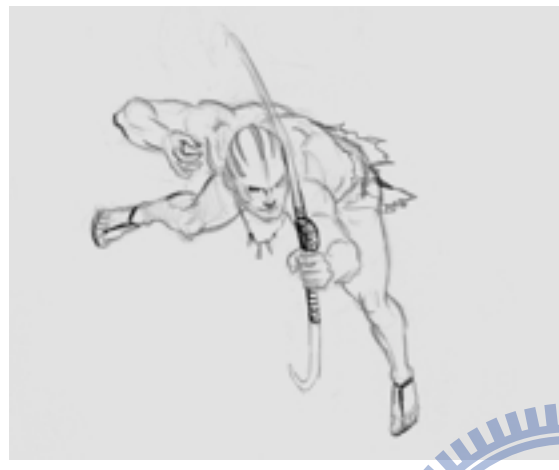


圖4-10a：草圖



圖4-10b：過程1



圖4-10c：過程2



圖4-10d：灰階完成





圖4-10e：上色完成圖

描述

截族之士威猛，世人盡知。截國之人，膚色均黃，近日之內，截族遭猛獸入侵，烽火連城，截族百姓之屋宅大量遭催，老者幼子慘遭殺戮，婦孺屢受姦虐凌辱。截國勇士均義憤填膺，恨怒難平，誓死保家衛國，剿滅外來入侵之獸，以慰亡者之靈。勇士們攜齊裝配，抓穩箭弓，日夜無歇地奔走，四處探尋猛獸之跡，歷經數百日之全力追捕，至終皇天不負有心人，勇士們尋獲猛獸隱匿之巢穴。眾人驚異，此猛獸竟擅於攀爬樹木，其穴竟築於樹頂！勇士們眾志一心，靜悄身巧地翻野越林，翻身騰躍於林內。於獸不備之刻，箭弩準瞄此獸，萬箭齊發，獸亡。截族眾勇士協力抬回猛獸之軀，以祭亡靈。截族回歸既往之安平順樂。

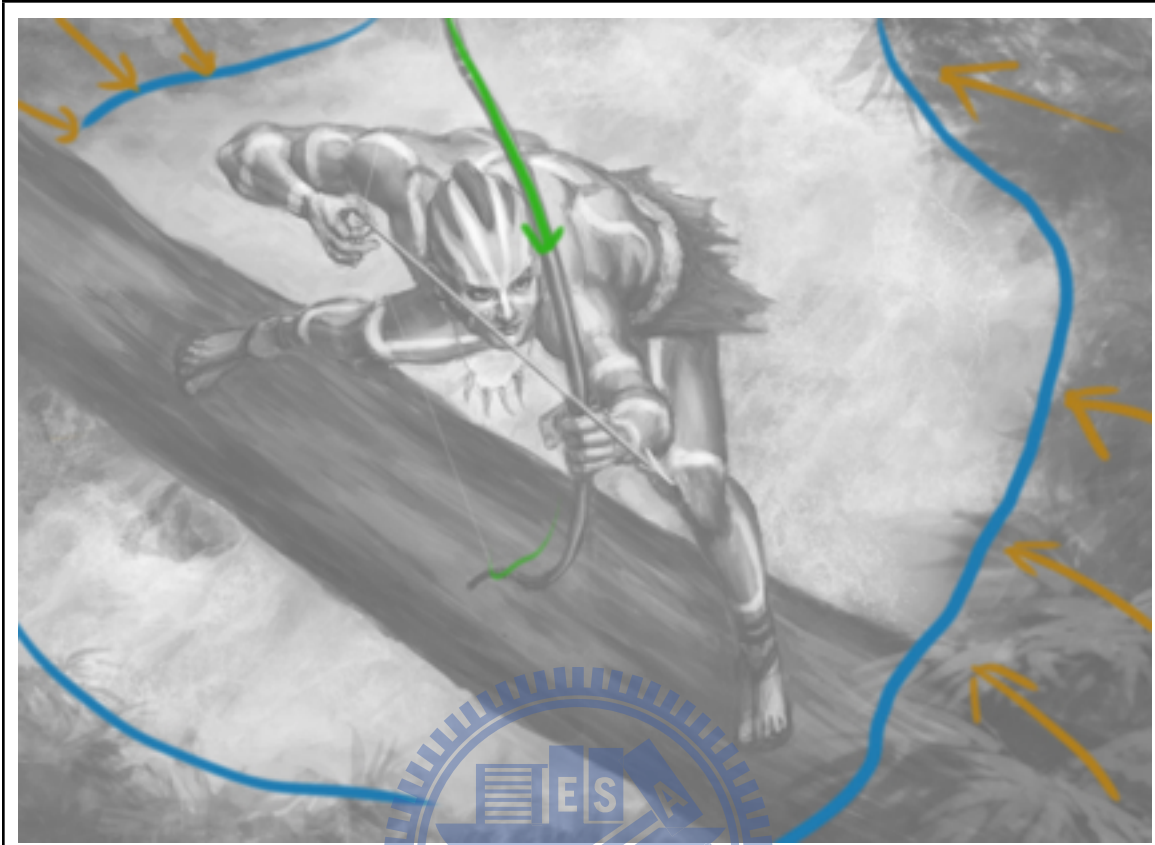


圖4-10f：分析圖

構圖分析

1. 以對角斜線構圖，增加畫面動態。
2. 畫面外圍植物以深色，將中央較亮的範圍凸顯出來。
3. 角色身上之白色彩繪，目的為強調人體的造型。
4. 左上岸邊之岩石，以左至右漸層將視線帶回畫面中心。

作品11、鷓

出處：《山海經·西山經》

原文：有鳥焉，一首而三身，其狀如[樂鳥]其名曰鷓。

譯文：有一種鳥，一個頭，三個身子，樣子像[樂鳥]鳥，牠的名字叫做鷓。



圖4-11a：草圖



圖4-11b：過程1



圖4-11c：過程2



圖4-11d：灰階完成

	
<p>圖4-11e：上色完成</p>	<p>圖4-11f：分析圖</p>
<p>作品分析</p>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遠方河流將視線匯聚於畫面中間（紅線）。</li> <li>2. 蛇的形態，由右下將視線帶入畫面中心（藍線）。</li> <li>3. 下緣樹枝指向畫面內部，引導畫面，並與遠方樹林形成遠近距離感。（黃線）</li> <li>4. 鳥之翅膀與尾巴與雙耳，皆為向內集中之引導線。</li> <li>5. 雲層以成放射狀凸顯中心。</li> <li>6. 蛇之斑紋凸顯蛇身之曲線動感。</li> <li>7. 右方水平樹枝是為了支撐並穩定大樹幹。</li> </ol>	
<p>描述</p>	
<p>傳說溪溝旁之野樹林內隱匿一奇異之鳥，原為雌、雄二個體，但令人驚異之處乃此鳥交配後，兩個體即立相合為一，長著雙對翅膀，兩雙腿，轉為雌雄同體之身。據傳，此異鳥藉此法將陰陽二體相融合，雄雌兩方終身只歷經一次交配，隨即走往下一生命階段—護蛋產子。理所當然地，此鳥一生只有一配偶，也無可另行交配。曾有人臆測：此鳥是否憑藉此法，以確保其血統族類之純正無虞？此異鳥產下之蛋卵外型白亮，晶瑩無瑕，令林野內其他物種覬覦，想欲偷取占有。此鳥自知身處竊盜之危，每逢不速之客進門欲盜，此鳥即自其喉內，發響一尖銳且淒厲之聲，驅趕偷盜者。</p>	

作品12、神 [光鬼]

出處：《山海經·西山經》

原文：是多神[光鬼]，其狀人面獸身，一足一手，其音如欽。

譯文：山中有很多 魑魅一類的鬼物，樣子是人的面孔、獸的身子，一隻腳，一隻手，聲音像人的呻吟。

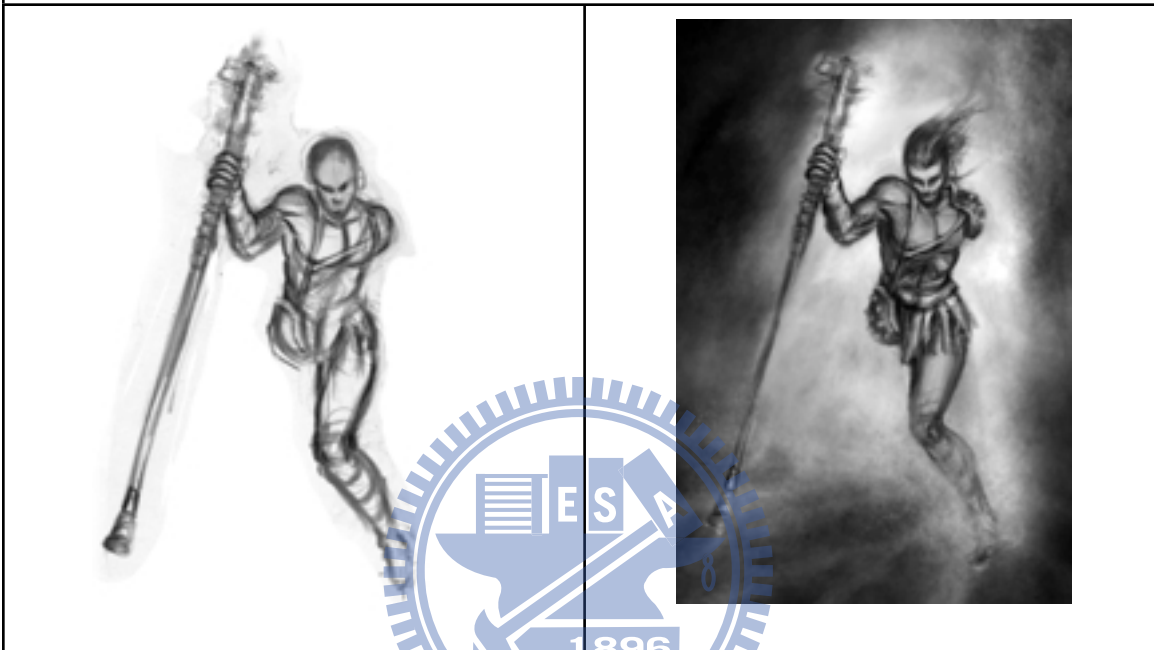


圖4-12a：草圖

圖4-12b：過程1



圖4-12c：過程2

圖4-12d：過程3



圖4-12e：灰階完成



圖4-12f：上色完成

描述

荒山野嶺內埋葬著眾多過往戰死之勇士。曾經，這些勇者奮戰殺敵，身處刀槍血雨之林，卻毫無畏懼退卻之心緒。自當年的勇者士兵們，直至事隔千百年之今日，其遺骨理應早化為白骨灰燼，與天地共存，血肉之軀體早已不復見存。但近日，卻有曾到過當年戰地之人言及，當日午夜時分，他行經此古戰場，曾聽聞巨大之刀劍相擊聲、粗獷嘶吼聲、交互相擊之吶喊聲及眾多人馬步履之踏地奔馳聲。眼見眾多獨手單腳之兵，手杖緊持，一拐一拐地不穩行進，手杖與地之交擊敲響聲清亮，鏗鏘往復，迴蕩山嶺。劍弩之兵疾風衝前，好似敵方近在眼前，莫非是當年奮勇奔戰，告妻離子，遠走他鄉急奔沙場之兵士們壯志未酬，即便身首異處，斷手殘腿，直至血肉實軀已不復存且魂魄化為靈鬼之今日，仍未棄當年之報國壯志？



圖4-12g：分析圖

### 構圖分析

1. 利用三角構圖使單腳之角色立足平衡。
2. 手杖頂端之形狀向右指向角色之臉部，導引視線。
3. 明亮的白煙，與角色形成黑白對比。
4. 模糊的背景襯托出較精細角色使之焦點。
5. 配合部份圓形構圖，包圍並且凸顯角色。

作品13、酸與

出處：《山海經·北山經》

原文：有鳥焉，其狀如蛇，而四翼、六目、三足，名曰酸與，其鳴自詒，見則其邑有恐。

譯文：景山有一種鳥，樣子像蛇，卻有四隻翅膀、六隻眼睛、三隻足，名字叫酸與，牠的名字就是以牠的鳴叫聲來命名的，牠一出現那個地方就會發生恐慌。

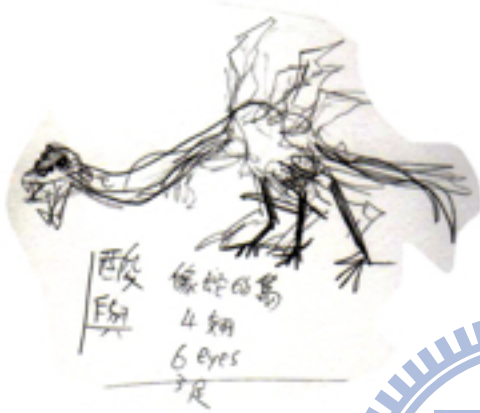


圖4-13a：草圖

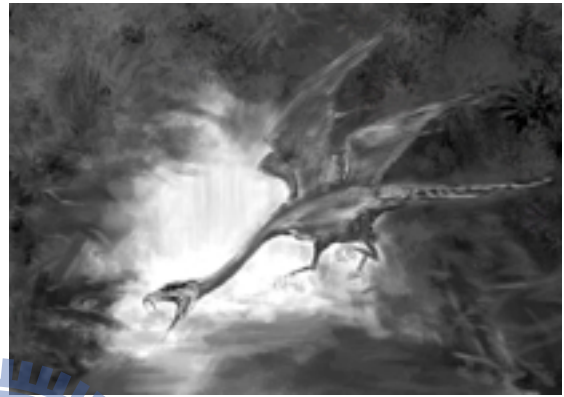


圖4-13b：過程1



圖4-13c：過程2



圖4-13d：灰階完成





圖4-13e：上色完成

敘述 96

景山之林有種異鳥，頸面似蛇，尾細長，三尖足爪，一大一小的兩對翅膀，六顆靈動閃爍的眼，其鳴叫聲尖銳刺耳，人們命其名為「酸與」。據傳，凡酸與現身之地，數日內必有無可倖免之災禍。酸與長年隱居於深瀑林內，水陸林地皆可行進游走自如。其翅扁長，開展可達數尺，飛行疾速。言及酸與最為人所懼之處，乃其尖牙噴灑之毒液，毒液觸及人膚，瞬即蝕膚壞骨，一滴則足以致人於死命，至今仍苦無解藥。舉凡中此毒液之人，最終皆於苦痛地深淵中斷絕氣亡。

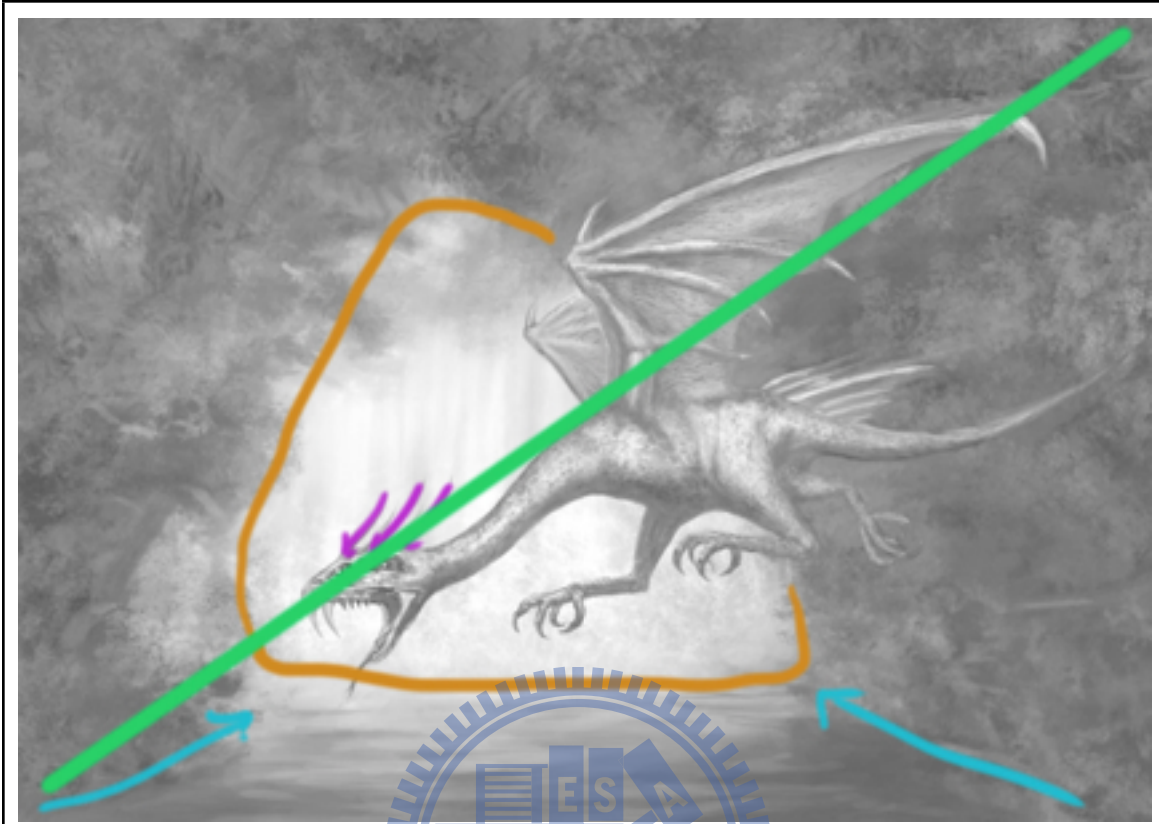


圖4-13f：分析圖

構圖分析

- 1.瀑布處明亮，以黑白對筆，凸顯出生物之上半身。
- 2.以右上至左下之對角線動勢，表現飛行的瞬間。
- 3.左右兩岸邊界線向中集中，引導動線。
- 4.頭上六條觸角是為了強調有六隻眼睛的特點。

## 第二節 展覽紀錄

本次創作結束後，與顏晃正、粘瑋仁、許詠賢三位同學之畢業創作，一同展出於新竹市內一私人展覽空間—金變堂。

展覽名稱為：i瘋4P，四人創作聯展。

展出日期為：2011年1月6日至年1月23日。

對應筆者研究之主題，本次展出作品主題為「奇幻山海經」。展出方式為數位雷射輸出，紙張選擇為200磅安格紙，表面有方形壓紋，模擬畫布質感。

共13張作品，尺寸皆為45cm x 35cm，各別裱裝於55cm x 45cm之黑色模型板上，並懸掛於展場牆面。

以下為展出現場之照片：



圖4-14a：展覽現場圖，創作者介紹。



圖4-14b：展覽現場圖，開幕茶會。



圖4-14c：展覽現場圖，創作者與作品合影。

## 第五章、結語與建議

創作過程中，無論在文獻探討、故事發想、構圖設計或寫實描繪都是全新的挑戰和寶貴的學習經歷。創作之後，透過造型元素進行分析，有助於對於往後的創作和發展，作更深入的學習、理解與準備。

筆者雖以閱讀《三海經》文本作為初始靈感，但是過程中並不堅持忠於原作，而是隨個人心境自由發展。在這趟獨自探索的過程裡，創作者耗費了許多時間、心思與體力，加入了自己的經驗與想法。我相信只要創作者專心投入地去創作，每個作品都會富涵著創作者的能量，就像把他的能量封存入作品內，不論最後作品的價值高低，作者是否滿意，這股創作能量依然保留於作品裡，不會消失。正如德國哲學家Hegel說：「藝術作品形成內容核心的畢竟不是題材本身，而是藝術家主體方面的構思和創造所灌注的生氣和靈魂，是反應在作品裡的藝術家的心靈。」<sup>25</sup>

本創作過程中，構圖的分析只是創作的工具之一，可視為指導原則而並非定理。藝術創作仰賴藝術家的直覺甚於理性分析，沒有一定規則。雖然先去理解有哪些規則，也是一種準備打破規則的方式，創作者仍須注意，累積過多知識性的技術，也會使創作者越來越專業，換句話說，越來越有固定的一套作業模式，而不易變通。

本次創作過程，除了分析Frank Frazetta之插畫風格及構圖設計，也多方參考歷代以來東西方各傑出畫家作品，並將自作品內習得領會應用於數位繪圖。過程中摹仿的成份不在少數，似乎沒有樹立一種所謂的「個人風格」。然而筆者相信，創作者

---

黑格爾，美學第三卷，中國：商務印書館，1979。頁20。

並不需刻意去建立風格，只需要用心探索自己，探索到目前為止所學習的一切、記憶中所有的經驗、父母老師教導過的一切、從書上讀到以及從周遭世界觀察到的事物，作品風格自然會受到其生活影響，而反應創作者的現況。如果創作者還年輕，懷抱著個人風格意識，也可能會成為限制自己的框架。如畫家吳冠中所言：

「風格不是自己造出來，造出來的都是假的。風格是你自己走自己的路，爬也好，走路也好，向著自己的目標去走，留來的腳印，就是風格。風格是你走在前面，留下來的背影。所以，我從來沒考慮風格，只考慮真的感情。」

最後我想說，撰寫此次論文的過程像是一面鏡子，讓我重新認識了自己，發現自己對繪畫的堅持、如何在自我的幻想世界中自得其樂。也發現自己可以學習的地方太多了，學習的路途永無止境，學然後知不足，這種不滿足感，就是我持續創作的方向與動力。



## 參考文獻

英文文獻：

- Arthur Wesley Dow, Composition: Understanding Line, Notan and Color, Dover, New York, 2007.
- Eliot Goldfinger, Animal Anatomy for Artists, Oxford University Press, 2004.
- Ian Roberts, Mastering Composition: techniques and principles to dramatically improve your painting, North Light Books, Cincinnati, Ohio, 2008.
- Poore, H. R., Pictorial Composition : an introduction, Dover, New York, 1967.
- Harold Speed, The Practice & Science of Drawing, Dover, New York, 1972.
- James Gurney, Color and Light: a guide for the Realist Painter, Andrews McMeel Publishing, Kansas City, Missouri, 2010.
- James Gurney, Imaginative Realism: how to paint what doesn't exist, Andrews McMeel Publishing, Kansas City, Missouri, 2009.
- Dorr Bothwell and Marlys Mayfield, Notan: The Dark-Light Principle of Design, Dover, New York, 1991.
- Gary Faigin, The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 2nd edition, Watson-Guptill, New York, 2008.
- Mark Simon , Facial Expressions: A Visual Reference for Artists, Watson-Guptill, New York, 2005.
- Jack Hamm, Drawing Scenery: landscapes and seascapes, The Berkley Publishing Group, New York, 1972.
- Hereward Lester Cooke, Painting Techniques of the Masters, Watson-Guptill Publications, New York, 1972.
- Ralph Fabri, Artist's Guide to Composition, Watson-Guptill, New York, 1970.
- Ernest W. Watson, Composition in Landscape and Still life, Dover, New York, 2007.
- Frank Frazetta, Testament: The Life and Art of Frank Frazetta, Underwood Books, California, 2001.

- Frank Frazetta, Legacy: Selected Paintings & Drawings by Frank Frazetta, Underwood Books, California, 1999.
- Frank Frazetta, Icon: A Retrospective by Frank Frazetta, Underwood Books, California, 2001. Books, California, 2003.
- Milton Glaser, Drawing is Thinking, Overlook, New York, 2008.
- Luckish, Visual Illusions, Nabu Press, 2010.

中文文獻：

- 楊錫彭（2009），新譯山海經，台北市：三民。
- 袁珂（1992），中國古代神話，台北市：台灣商務印書館。
- Michael Freeman 著（2009），吳光亞 譯，攝影師之眼（The Photographer's Eye），台北縣：大家出版社。
- 徐客（2007），圖解山海經，海口市：南海出版公司。

電影：

- Alex Alvarez(Director), How to Render Matte Surfaces 2: Shading Round Geometric Surfaces, Gnomon Workshop, Hollywood, CA, 2005.

網站：

維基百科：[http://en.wikipedia.org/wiki/Maurice\\_Denis](http://en.wikipedia.org/wiki/Maurice_Denis)