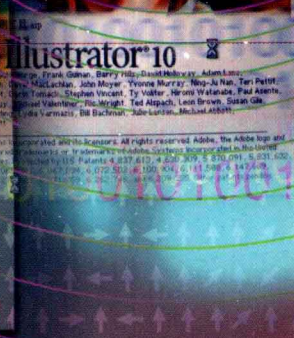
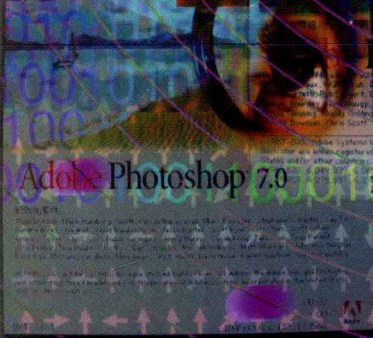


Digital Illustration

數位設計系列

創意 數位插畫



創意數位插畫

發行人／羅東釗

企劃／張碧珠、張惠如

主編／張碧珠

撰文／張惠如

助理美編／李金鳳

出版者／藝風堂出版社

行政院新聞局出版事業登記證

局版台業字第2940號

地址／台北市大安區泰順街44巷9號

網址／www.yftpublisher.com.tw

電話／(02) 23632535

傳真機／(02) 23622940

E-mail／yft@ms25.hinet.net

郵撥帳號／1265604-7號

帳戶名稱／藝風堂出版社

製版／魚麗彩色製版有限公司

印刷／大勵彩色印刷股份有限公司

出版／西元2004年1月初版

定價／450 元

本書如有缺頁或裝訂錯誤，請寄回更換。

版權所有，翻印必究

國家圖書館出版品預行編目資料

創意數位插畫／張惠如撰文. -- 初版. -- 臺

北市：藝風堂，2004 [民93]

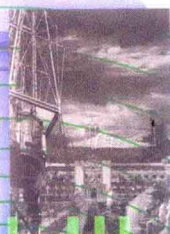
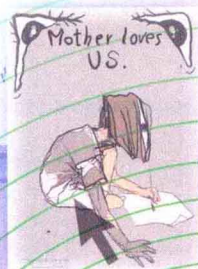
面：公分. -- (數位設計系列)

ISBN 957-8494-53-X (平裝)

1. 電腦繪圖

312. 986

93000572



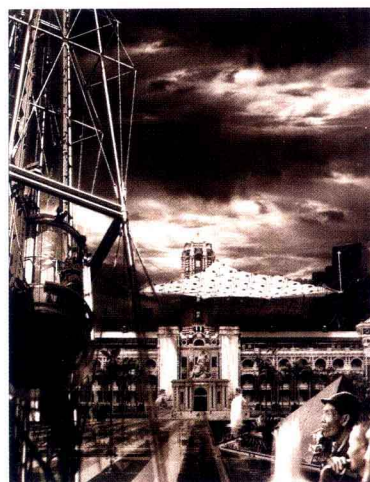
Digital Illus

數位設計系列

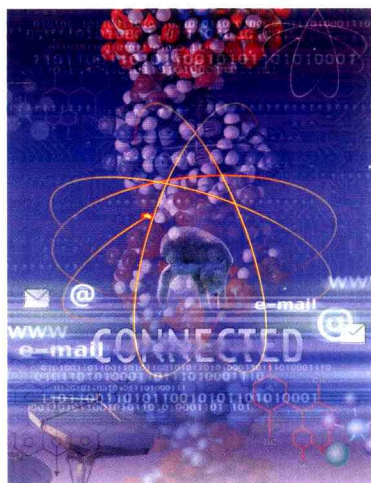
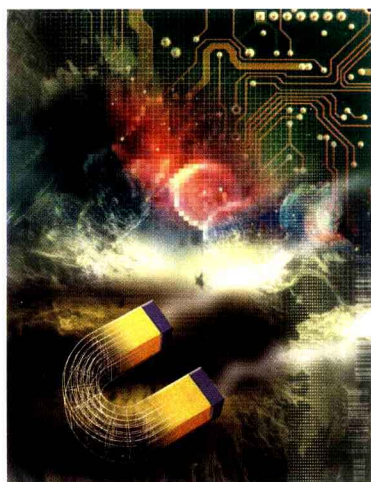
創意數位插畫

Adobe Illustrator-10

目次



- 4 前言
- 5 壹、數位插畫概說
 - 7 (一) 插畫的定義
 - 9 (二) 數位插畫的種類
 - 9 • 依繪圖軟體特性分類
 - 11 • 依表現形式分類
 - 12 (三) 數位插畫的特性
 - 12 • 模擬傳統媒材
 - 12 • 豐富的色彩
 - 13 • 現成影像的運用
 - 13 • 影像合成
 - 14 • 空間感的表現
 - 14 (四) 數位插畫的工具
 - 15 • 硬體工具
 - 16 • 軟體工具
 - 18 (五) 數位插畫製作
 - 18 • 插畫的表現重點
 - 19 • 插畫創作流程
- 21 貳、數位插畫創作流程
 - 22 影像記美景、合成寓新意
 - ~ 影像日誌
 - 25 繪圖新尖兵、動靜皆得宜
 - ~ Flash插畫創意設計
 - 30 塑造獨特風格、詮釋詩詞意境
 - ~ 新詩插畫創作



- 33 組合基本元素、創造獨特風格
～分子結構概念插畫創作
- 36 整合新舊媒材、強化意境表現
～意境式插畫創作
- 40 歷史傳統主題、數位繪圖詮釋
～鶯歌石傳說插畫創作
- 43 理性的分析、感性的傳達
～產品包裝插畫表現
- 46 製造創意話題、增加消費認同
～12生肖星座插畫創作
- 50 溝通主題意念、強化宣傳目的
～海報插畫的表現
- 52 塑造獨特風格、強化主題訴求
～海報插圖創作
- 55 有中生無、傳達主題概念
～「我的看舞隨身書」封面插畫設計
- 58 分析客層特質、掌握流行訴求
～星座少女插畫創作
- 61 參、創意作品賞析
- 62 • 動植物類插畫
- 75 • 人物類插畫
- 87 • 意境式插畫
- 112 • 影像合成式插畫
- 135 • 其他類插畫
- 156 提供作品者簡介

前言

視覺設計的構成要素約可概分為造形構成要素與內容構成要素，而在造形構成要素中，「插畫」則是塑造主題性格、吸引視覺的重要素材。一件設計可以予人留下深刻的印象大多來自於插畫，所以插畫具備了左右設計效果的功能。插畫除了多元的表現形式外，隨著畫材、技法的不同，所表現出的插畫也有著截然不同的視覺效果。但除了傳統的媒材外，隨著數位科技的發展以及設計電腦化的趨勢，愈來愈多的插畫轉而以電腦來繪製，使得數位插畫成為現代設計的另一潮流。

為了讓各界的數位插畫有更深的認識與瞭解，在繼《創意網頁設計》後，特出版《創意數位插畫》一書。全書共分數位插畫概說、數位插畫創作流程及創意作品賞析三大單元，其中數位插畫概說單元主要是由數位插畫的定義、數位插畫的種類、數位插畫的表現方法、數位插畫的創作程序及數位插畫的應用表現等。希望藉由數位插畫的基本創作概念談起，期能讓讀者對數位插畫有更深入、完整的認識與瞭解。而數位插畫創作流程單元則是透過訪談的方式邀請插畫創作者針對創意作品講解其創作理念與設計流程、重點。期透過本單元讓傑出的數位插畫作品在此交流、發表。最後在創意作品賞析單元中，則收錄各類型數位插畫作品，並做進一步的分類，期能幫助讀者從中領略箇中巧妙之處。全書收集之作品豐富、面貌多元，具備提極高之參考價值。

此書能順利出版，在此要特別感謝所有熱心提供作品的插畫家，因為如果沒有您們的熱心參與，那本書就無法如此順利出版了，在此謹代表藝風堂出版社，為您提供作品之熱誠，致上十二萬分的謝意！另本書如有疏漏之處，望請不另批評指正，謝謝！

◎商標聲明

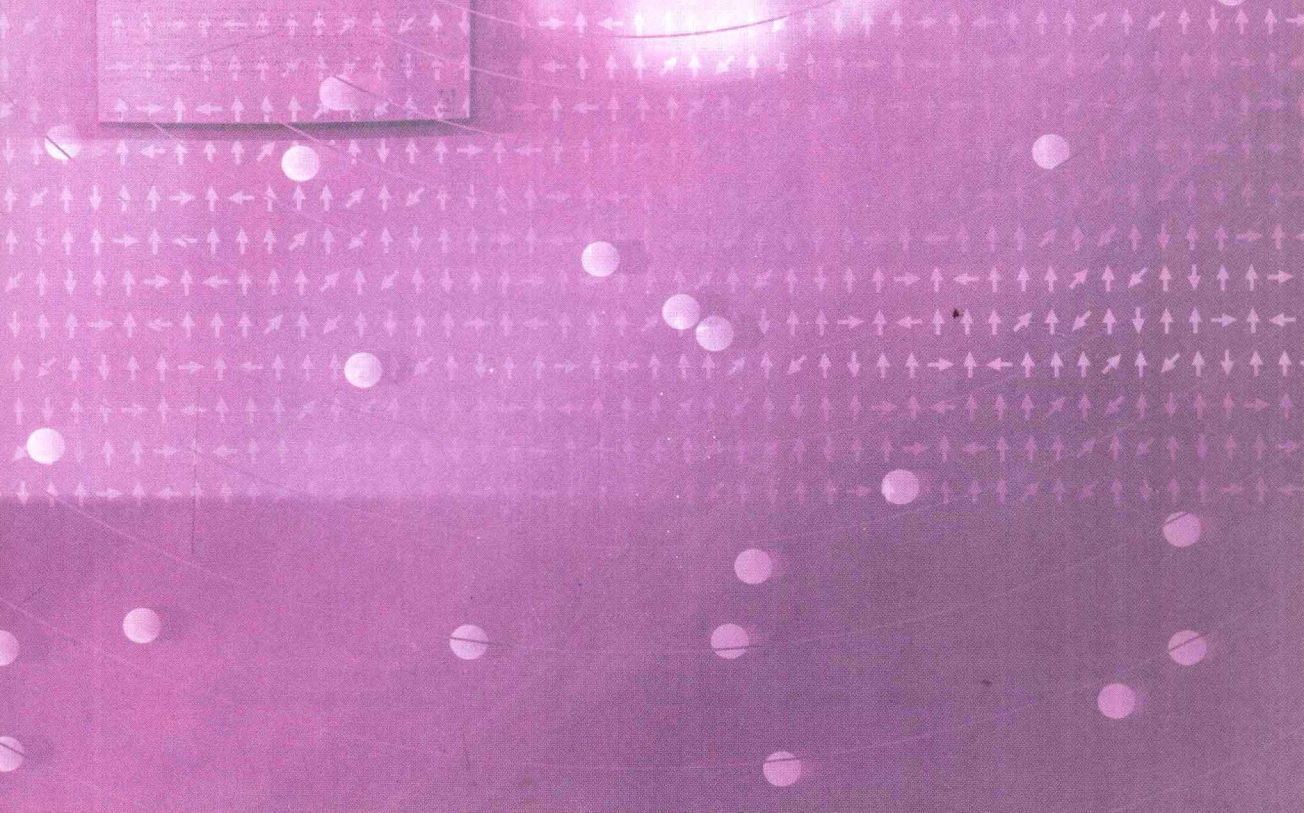
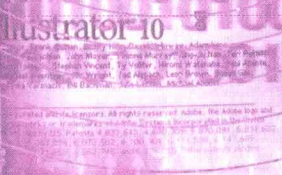
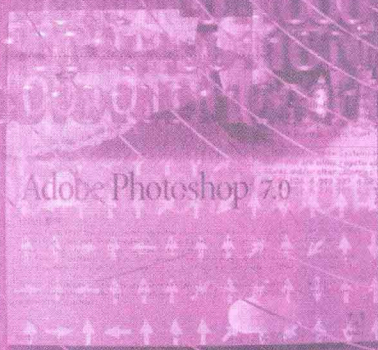
本書中所提到的商標，均屬於其合法註冊公司所有，本書引用純屬介紹之用，並無任何侵害之意。

Mother Love
J.J.



Digital Illustration

數位插畫概說



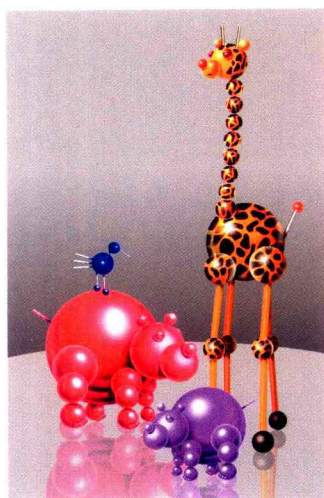
數位插畫概說

根據科學及生活上的體驗發現，人類所吸收和學習的訊息，有百分之七十以上是透過視覺活動來進行，而環顧周遭環境，大到書刊、雜誌、廣告、海報、包裝，或是新興的網路媒體，小到書籤、筆記本、信紙等文具用品，在傳達主題之餘，總會運用插畫來強化整體的意象、吸引大眾的目光。

「插畫」的表現不但能突顯主題的意念，更可增加藝術的感染力，是一種溝通主題思想、強調重點不可或缺的元素。而除了傳達主題、強調重點的功能外

，具備獨特風格的插畫創作，更可成為爭相收藏、購買的對象，例如近年來知名度迅速竄升的當紅繪本作家「幾米」，其就是以畫筆描繪夢想、吸引無數讀者畫迷為之瘋狂的最佳典範。而國內著名插畫家陳淑芬與平凡的作品，則以繪製精緻唯美、栩栩如生的人物馳名。二人在網路上更被網友封為「宇宙無敵浪漫美型派掌門人」，筆下人物盡是精緻俊美的少男少女，而作品更是廣被喜愛。

除此之外，如凱西、紅膠囊等插畫家的作品也都在插畫界佔有舉足輕重的



●「插畫」的表現不但能突出主題的思想，而且還會增強藝術的感染力，是一種溝通主題思想、強調重點不可或缺的元素。左上圖，平面設計論文插圖／楊勝雄／2003／12×18cm／綠手指文化事業有限公司提供／右上圖，March汽車尋寶活動／邱顯能／1996／查爾特設計廣告有限公司提供／下圖，嬉哈歡喜城二館視覺設計——籃球場牆面／林明禧／2003／770×245cm／大觀視覺顧問(股)有限公司提供。



●數位插畫在電腦軟體強大特效的輔助下，不但具備豐富、多變的表現性，更可省卻傳統插畫準備畫材、調色、避免修改困難的問題，這種種一切都再再顯現出數位插畫所具備的優勢，而這也是數位插畫能蔚為潮流的原因／左圖，時尚人物插畫／2003／李信慧繪製提供／右圖，落入凡間的瓶中精靈／林士程／2003／19×20cm／頑石設計事業有限公司提供。

地位，而不管從繪本或延伸出的相關產品被喜愛的程度，均進一步的說明了插畫在傳達主題、美化版面之外所具備的商業性價值。

隨著時代的進步、數位科技的不斷創新，電腦不但是設計師不可或缺的工具，且在不斷的改進以及仿照傳統畫材效果的軟體不斷的被開發下，以電腦與繪圖軟體所繪製的「數位插畫」，似乎已取得了與傳統插畫並駕齊驅的地位，且在強大的軟體效果輔助表現下，更有凌駕傳統插畫的態勢。雖然數位插畫在仿製傳統繪畫媒材的效果上，尚未能達到天衣無縫的境界，但整體效果並無太大的差異，再加上電腦強大的特效表現、3D的立體效果，以及可省去傳統繪畫準備畫材、調色的麻煩、修改困難的問題，這種種一切都再再顯現出數位插畫

所具備的優勢，而這也是數位插畫能蔚為潮流的主要原因。

(一)插畫的定義

數位插畫雖是以電腦繪製，但依然屬於插畫的一種，因此在探究數位插畫前，還是必須先瞭解插畫的定義。插畫(Illustration)的定義至今依然眾說紛紛，各方的說法也略有差異。在日本方面，主要是將插畫解釋為「解釋故事情節的繪畫」。插畫的存在是一方面有文章，另一方面將文章內容作視覺化的解說，或補充文章、裝飾文章的圖畫。除此之外更將插畫限定為報紙、書刊雜誌之中的圖解性插畫。

在「藝術術語與技術辭典」(A Dictionary of Art Terms & Techniques)中，則將插畫界定為：「是指特別伴隨



● 插畫的運用廣泛，舉凡書刊、雜誌的封面及內頁、廣告、海報、包裝、卡片上用以傳達主題、強化視覺效果的圖畫均統稱為插畫／左上圖，Ericsson T20限量版包裝插畫／邱顯能／2001／查爾特設計廣告有限公司提供／右上圖，醫學論文插圖／楊勝雄／1998／16×20cm／綠手指文化事業有限公司提供／下圖，法國美食嬉遊紀插畫／陳子樂／2003／duo-image associates提供。

文章或廣告的圖畫，其目的是在於強調文章的意義或增加原稿的效果。此外，若是圖畫適合於原稿的內容，即使是為他種目的的獨創性藝術作品，也歸屬於插畫。插畫是在追求與原文的內容相互連繫關係，而並非僅是裝飾性大於圖解文章、強調原稿的作用。

在國內一般則將插畫定義為將文字內容視覺化的造形表現，以強調宣傳效果的圖畫。其不是消極的補充內容，而

是富有積極性、視覺獨立的言語。

綜合、歸納各家之說法，本書特將插畫界定為：「將文章的內容或故事的情節或產品的重點，以繪畫的形式加以表現，其目的在於圖解內文、強調原稿，且具有完整獨立性的視覺化造形符號，則通稱為「插畫」。一般書刊、雜誌的封面及內頁、廣告、海報、包裝、卡片上用以傳達主題、強化視覺效果的圖畫均統稱為插畫。

(二)數位插畫的種類

傳統插畫主要是依畫材做分類，常見的有壓克力、彩色墨水、油畫、水彩、粉彩、蠟筆、鉛筆、炭筆、彩色剪貼及紙雕等等多種的表現形式，隨著表現技法的不同也有不同的表現。而數位插畫則可依圖像檔案類型及表現形式來做分類，茲分述如下：

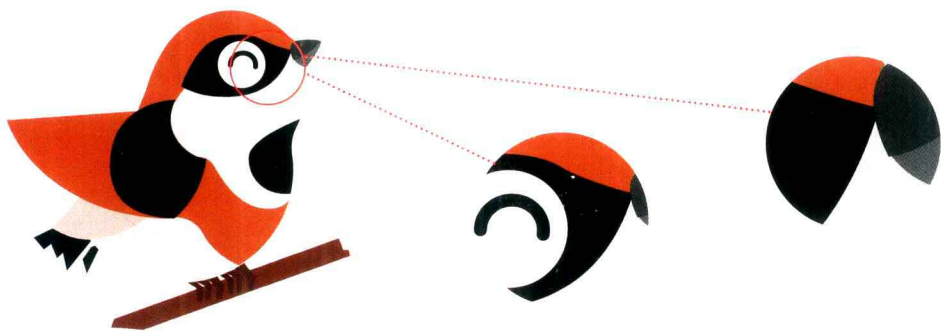
◆依繪圖軟體特性分類

繪圖軟體依其特性的不同，約可分

為向量繪圖與點陣繪圖兩大類，不同的繪圖軟體有不同的特色，茲分述如下：

■向量式插圖(Vector)

向量圖影像又稱為物件導向影像或繪圖影像，在數學上是定義為一連串由線接合的點。由於每個幾何圖案都是獨立的個體，因此可以單獨的操作，而不會影響到其他的圖案，是一種可塑性極高，且易於變更、調整，而無須過度擔心因修改而造成影像失真的問題。除此之外，向量圖案通常都可以自由的放大、縮小或改變其中某個區域的顏色而



● 向量式插畫是一種可塑性極高，且容易變更、調整的插畫表現形式／寵物世界／黃國洲／2003／黃國洲設計工作室提供。

● 向量圖案可以自由放大、縮小或者改變其中某個區域的顏色而不會失真，圖左為放大25倍後局部呈現效果，圖右為放大50倍後局部呈現效果。



● 以Flash軟體繪製的向量式插畫／www.taimori.com.tw插圖／林信宏／2002／3167×1750 pixel／松焰資訊股份有限公司提供。

不會失真，且所佔用的檔案容量也比點陣圖來得小。一般來說，經由Flash、CorelDraw、Freehand、Illustrator、AutoCad等等軟體所製作出來的圖檔，皆屬於向量式圖形。

雖然向量圖形具備各自獨立、自由縮放、變更及檔案小等優點，但向量軟體也有其缺點。因為並非所有的東西都適合以幾何圖案來表現，若選擇以線條、色面表現為主的向量圖形來處理如一些漸層、雲彩、木紋等難以用幾何圖形表現的圖案，就會倍受限制，因此向量圖形基本上還是較適用於線條明確、顏色單純的圖形製作表現。

■點陣式插畫(Bitmap)

點陣圖是由一個個像素所組成的圖

形，因此解析度是固定的，換句話說，如果將點陣圖縮放成不同大小尺寸，將可能損及影像的品質，因為整張圖的所有資料就是這些像素，因此圖案只要經過放大、變形等處理，許多圖點就會在運算的過程中被修改或是消失掉，而永遠無法恢復。點陣圖雖然修改不易，但是卻可以表現出向量圖所無法表現的不規則圖案，以及各種光影、模糊的效果，因此較適合具有連續色調的圖形表現，如人物、風景等。一般由Photoshop、PhotoImpact、Corel paint所製作出來的圖像就是點陣圖。

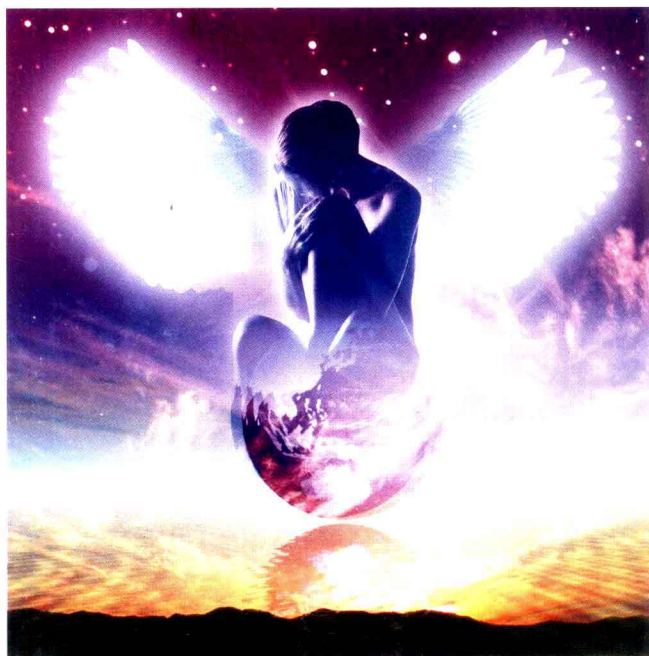
向量、點陣軟體在優缺點上恰為互補，各有其適用的範圍，因此有時會將點陣軟體較難繪製的部分，先以向量軟



●點陣圖是由一個個像素所組成的圖形，如果將點陣圖縮放成不同大小尺寸或變更原影像解析度，將可能有損影像的品質／水悟空、水悟空／戴慧明／2003／上美普崙廣告有限公司提供。左圖為300ppi，左下小圖為放大300%的局部像素表現。右圖為72ppi，右下小圖為放大300%的局部像素表現。



●3D是現代繪畫的新興表現，透過電腦軟體的功能，讓插畫跳脫平面的範疇，展現出超寫實的繪畫表現／人類與水海報插圖／黃俊華、林俊良／2000／60×40cm／林俊良提供。



●影像合成是透過電腦軟體將多張圖片加以組合，且因所組合成的圖像內容往往是不存在的，所以是一種超現實的表現方式／音樂包裝插畫／盧小君／2003／12×12cm／尚璟視覺設計有限公司提供。

體製作出來，最後再整合到點陣軟體做後續的處理，所以最好能熟練這兩種類型的繪圖軟體，如此才能應付各種繪圖需求。

◆依表現形式分類

除了以圖像、檔案類型做分類外，數位插畫又可依表現的形式概分為平面、3D以及影像合成三大類，以下即就此三類型插圖的特色做一簡單的介紹。

■平面式插畫

平面式的表現可說是數位插畫的大宗表現形式，但整體而言，與傳統手繪插畫並無太大的差異。嚴格來說，雖然表現與傳統相去不遠，但整體的表現性還是較為多元豐富，因為在繪圖軟體強大的功能下，所繪製出的平面式數位插畫在許多方面依然有超越傳統插畫的表

現效果。

■3D插畫

3D可說是現代繪畫的新興表現，透過電腦軟體的功能，讓插畫跳脫平面的窠臼，展現出超寫實的繪畫表現。且隨著網際網路的蓬勃發展，3D更被大量的運用在電腦動畫、網路遊戲的設計表現上。

■影像合成

如果說3D是一種超寫實的表現，那影像合成就是超現實的傳達。影像合成大多是利用Photoshop、PhotoImpact等影像處理軟體將數張圖片加以組合成一件作品，且因是透過電腦軟體附加特殊效果，將多張圖片加以組合，所以組合成的圖像內容往往是不存在的，是一種超現實的表現方式。

(三)數位插畫的特性

在電腦硬體的進步與搭配下，透過攝影機、錄影帶、數位相機、掃描器、印表機等，所製作的作品已普遍影響到傳統的影像輸出。而電腦繪圖的應用也已非常普及，它不但可以省去調配顏料、準備工具的麻煩，而且在複製、修改、合成、縮放、分割、變色、製作特效等各方面表現上也都非常便利。

數位插畫在電腦及功能強大的軟體輔助下，除了上述的優點外，在整體的表現上還具備了許多特質，茲分述如下：

◆模擬傳統媒材

許多電腦繪圖及影像合成軟體企圖模仿傳統繪畫和攝影技術，在電腦圖像上尋求接近傳統手繪圖像的質感、特

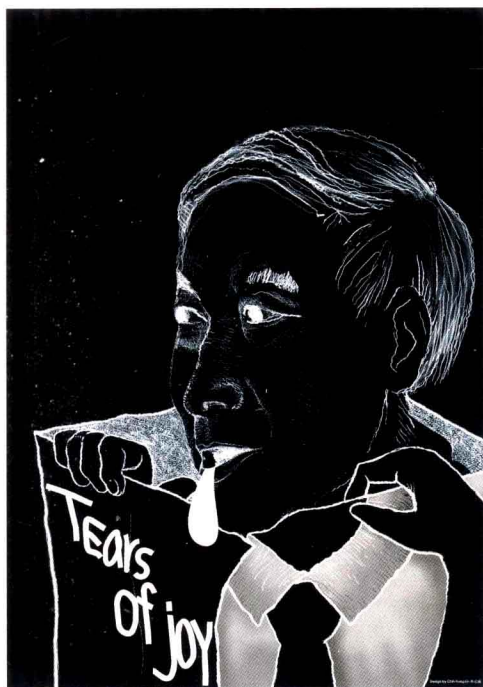
性。而在一些功能強大的繪圖軟體，如Painter問世後，數位插畫已不再局限於影像合成的科技化表現。其所繪製出的插畫已難以分辨出是傳統手繪或數位表現，幾乎可模擬繪製出傳統繪畫媒材的效果。

◆豐富的色彩

許多藝術家和設計師在評介電腦對於其在繪畫工作的助益時，都會提及顏色使用的問題。電腦軟體所能提供的色彩種類、數量之多，對插畫創作空間的拓展頗有建樹。客觀言之，電腦「調色盤」以顏色的演色表製成，插畫家和設計師們可從螢幕上直接選取顏色使用，的確提供了豐富的選擇性及使用上的便利性。而這也可以由數位插畫作品色彩花俏多變的情形得到驗證。



●以 painter 和 photoshop 繪製類似傳統水彩表現的插畫／白沙屯之香燈腳／邱夢偉／2003／16×33cm／貳零零工作室提供。



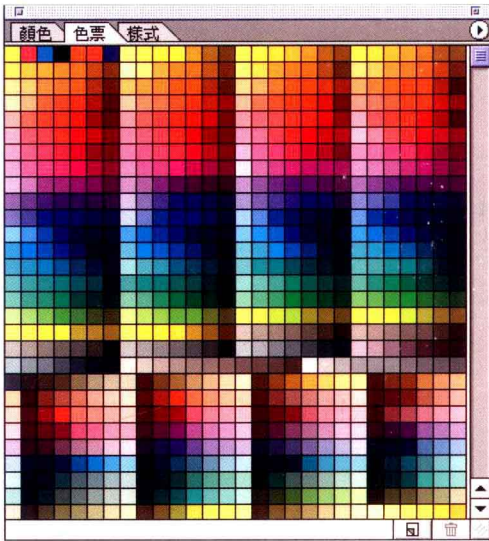
●以 painter 軟體繪製的海報插畫創作／Tears of joy 喜極而泣／林志鴻／2002／70×100cm／順元設計創作工作坊提供。

◆現成影像的運用

彩色掃描設備的研發成功，也使得電腦更容易接收運用來自四面八方的影像訊息與資料，而插畫創作者及設計師們更可依軟體所提供的功能在已輸入的影像資料上進行各式各樣的整合表現。在數位插畫的創作中，即常見運用大量現成圖片、影像做合成，或以現成圖片、影像做效果的附加與修整，使其成為一可以傳達某特定主題的插畫。

◆影像合成

圖像的合成與拼貼在傳統的印刷製作中，無論是現成物的拼貼抑或是印刷製版分色的過程，在處理程序上耗時費力的程度，皆大於電腦的製作。由於電腦對影像的處理是數位式的，處理的效果又可經由螢幕立即顯示，更允許創作者進行多方嘗試與修改，因此在拼貼與合成效果的表現上均較傳統來的豐富和多變。



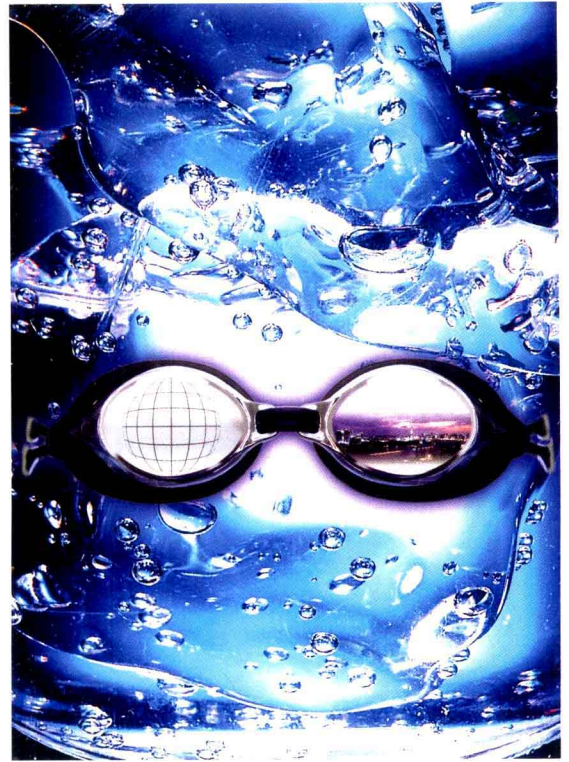
● 以顏色的演色表製成的電腦「調色盤」，提供了豐富的選擇性及使用上的便利性／Photoshop中的調色板。



● 數位插畫的色彩表現因調色盤提供便利、多彩的選擇，而顯得亮麗、多彩／I need love／張育榮／2003／21×21cm／麥克喬工作室提供。



● 現成的影像運用讓數位插畫的表現更加具科技現代感／鉅鋼king steel R&D／蔡建國／1999／36×12cm／優勢形象設計有限公司提供。



● 在數位插畫的創作中，即常見運用大量現成圖片、影像做合成不但增加了多樣性和變化空間，也為數位插畫創造了一個更形寬廣的創作天地／左圖，中華開發工業銀行2000年年報插圖／朱國慶／2000／21×28cm／大觀視覺顧問(股)有限公司提供／右圖，潛進冰世界／林士程／2003／18×25cm／頑石設計事業有限公司提供。

事實上，透過不斷推陳出新的軟體程式，電腦在影像處理上所呈現的豐富性，也為數位插畫創造了一個更加寬廣的創作表現空間。

◆空間感的表現

在強大軟體功能的輔助下，數位插畫在空間的表現上也更加的活潑、多變。在電腦繪圖及影像處理軟體的強大技術支援下，如3D軟體、網頁動態軟體，數位插畫創作者可以無限地揮灑創意，為數位插畫增添了比傳統平面插畫更多空間性表現的可能。

在數位插畫中，我們看到許多空間的變化與擴展、大量物件的拼貼並置、不斷追求新的表現效果、新的質感張力

，從模仿、挑戰傳統繪畫工具表現方式到用心追求電腦獨特的科技質感，而如今則又有慢慢回歸注重畫面整體美感效果的趨勢，這主要是因為在經過一段時間的沈澱後，插畫工作者已發現到不管是傳統繪畫或電腦繪圖，兩者並無多大的差異，最重要的還是取決於插畫創作者的巧思。

(四)數位插畫的工具

數位插畫的繪製在工具上與傳統插畫不同，其主要是以電腦及相關周邊配備與繪圖或影像處理軟體來製作。為了讓讀者對數位插畫的工具有一個粗略的認識，以下即分別就硬體設備與軟體兩方面來談。

◆硬體工具

在硬體設備方面主要又可概分為作業平台與周邊配備兩方面來談。茲分述如下：

■作業平台

依目前作業平台而言，主要分為PC和MAC(麥金塔)兩大類。其中PC因價位平實、相容性高，所以是個人電腦的使用大宗，而蘋果電腦所製造的MAC(麥金塔)電腦則屬於專業型的電腦，主要是以專業為訴求，所以使用人口也不少。此兩種作業平台各自有其優缺點，使用者也各擁其主，而隨著電腦科技的發達，更縮小了兩者之間的差距，因此在作業平台的選擇上基本上還是以適合個人需求的系統來使用。

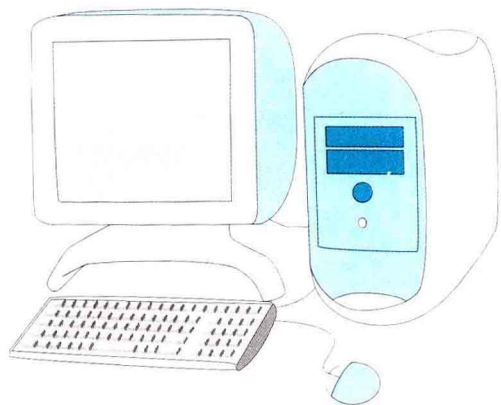
■周邊配備

除了作業平台的選擇外，還需要一些周邊設備的配合。在周邊設備方面主要可以分為輸入、輸出以及儲存設備三面來談。

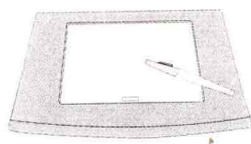
(1)輸入設備：一般輸入設備約有繪圖板、掃描器、數位相機以及照片光碟等，其中掃描器又可分為滾筒掃描機、平台式掃描機以及正片掃描機等多種。插畫創作者可以由這些輸入設備取得手繪草圖、影像等表現素材。

(2)輸出設備：在插畫作品繪製完成後，通常可利用印表機加以列印，而印表機又可分為噴墨印表機、雷射印表機以及專業用的熱昇華印表機與熱轉印印表機。除了以印表機輸出外，在數位影像科技發達的現代，插畫工作者也可將作品送至數位影像輸出中心做輸出的工作。

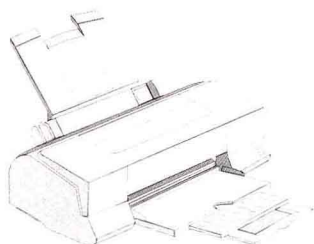
(3)儲存設備：插畫主要是運用在一些印刷製作物，如書刊、廣告、包裝或海報上，因此在繪製完成後，通常必須將其暫存在儲存設備上，以便利使用。而常見的儲存設備有行動碟、CD以及MO，這些設備均有不同的容量大小可供選擇，使用者可依實際需求做選擇。



●MAC電腦。



●繪圖板。



●噴墨印表機。