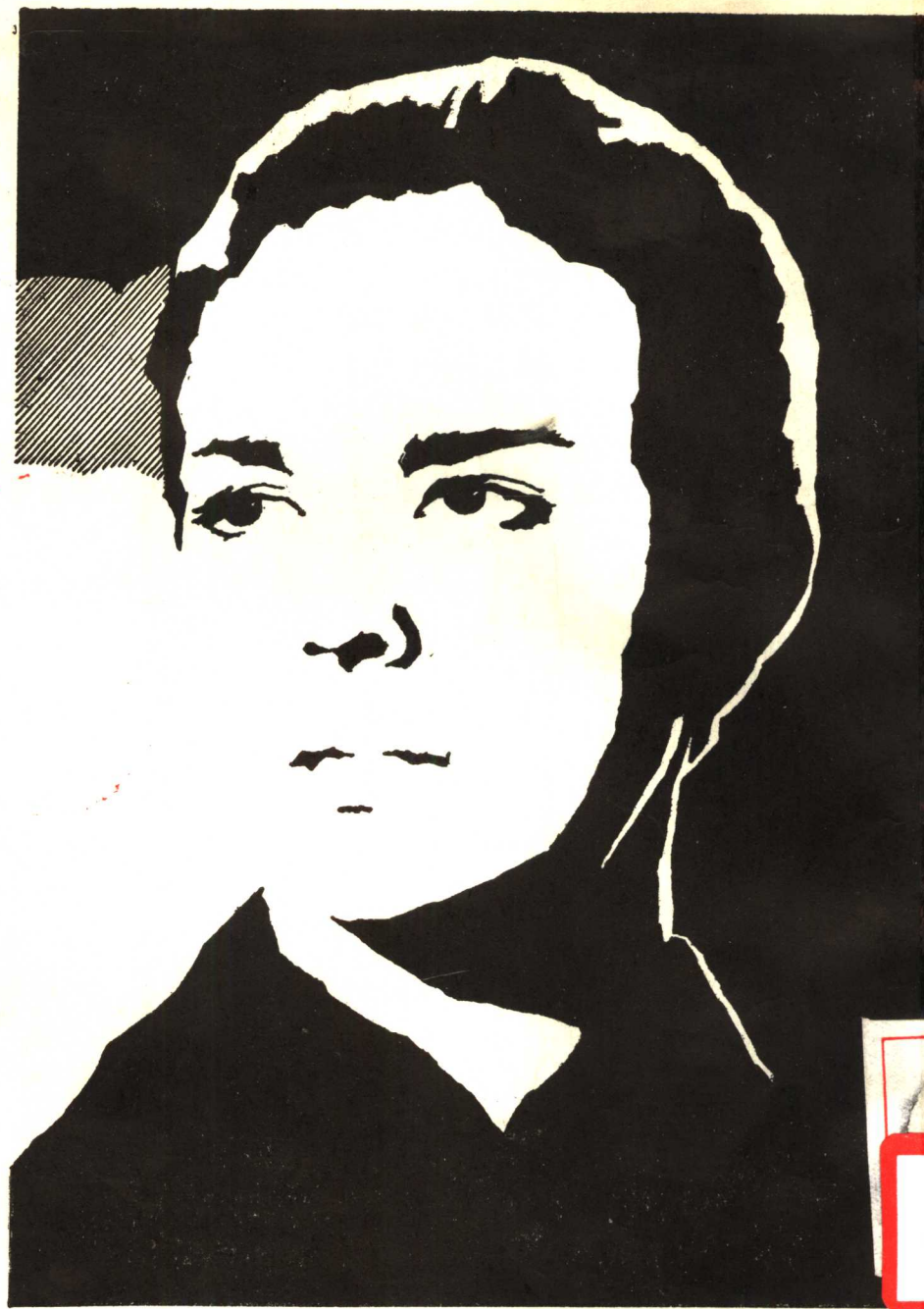


• 特 辑 •

# 插图 的 创 作 与 技 法



书目文献出版社

## 编者前言

本辑收录的文章选自一九八四年至一九八六年台湾《艺术家》杂志。

《插画创作的条件》一文，联系名家作品，从十个方面阐述了创作插画应注意的要点，同时指出七条禁忌。关于插画技法的十篇文章，介绍了国外新技法和自己的实践经验，内容切合实用，可供美术工作者参考。

## 目次

|              |     |    |
|--------------|-----|----|
| 插画创作的条件(上 下) | 胡泽民 | 一  |
| 插画技法         | 詹杨彬 | 二一 |
| 1.认识插画       |     | 二一 |
| 2.明暗分面       |     | 二七 |
| 3.刮擦         |     | 三一 |
| 4.拼贴         |     | 三五 |
| 5.水洗         |     | 三九 |
| 6.押印         |     | 四三 |
| 7.遮擦         |     | 四七 |
| 8.贴割         |     | 五一 |
| 9.三次元插画      |     | 五六 |
| 10.电脑插画      |     | 六〇 |

## 插畫藝術

# 插畫創作的條件

〈上〉

胡澤民

對於一般插畫工作者而言，其作品表達的目的，就在於如何把好的創意圖象「刺激」到讀者的眼中，進而引起「反射」的共鳴作用。如以廣告方面來說，「反射」乃是購買意願，也是購買的決定。而這種創意的插畫過程，則有賴插畫的表現各種條件來取勝；所以，具備好的「條件」是開發創意與突破瓶頸的法寶；即使不想動手作畫，却與本身工作有密切關係的專業人員，也應試着去瞭解技術性插畫所面對的種種問題；無論是企業家、行號老板、業務人員、市調人員、企劃人員、設計人員、流行預測的領導者，以及公務人員都要有所認知。而且所有的產品，能提高生產、促進銷售，其給人第一印象的原動力都是由造形、色彩與品質的創意所促成的。所以如果不想去開發與預測新的創意的話，在此激烈的市場競爭中，不但沒有成

功的希望，而且連維持現狀，都不會如想像中那麼容易，甚至會遭到淘汰的下場。而一般消費者，或許感覺不出這種相關性的重要，然而試着從自己所喜愛的貨品去瞭解一個「好形象」的創作技法與條件，應該也是一種人生的樂趣吧！

### A 自由的想像力

聯想力是人類的想像活動之一，而想像則是無止境的自由表現。牛頓發現萬有引力，說來是在很普通的情況下發生的。有一天，他在蘋果樹下躺着，看見一個蘋果掉落下來。像這類的事，在他之前，不知有多少人碰到過；可是誰都沒有進一步去思索它的道理。但是他却不期然而然地聯想到，蘋果為什麼不朝天上飛，却往地上落？由於用心想像，於是悟出了地球中心有一種引力在吸住一切存在它上面的東西；

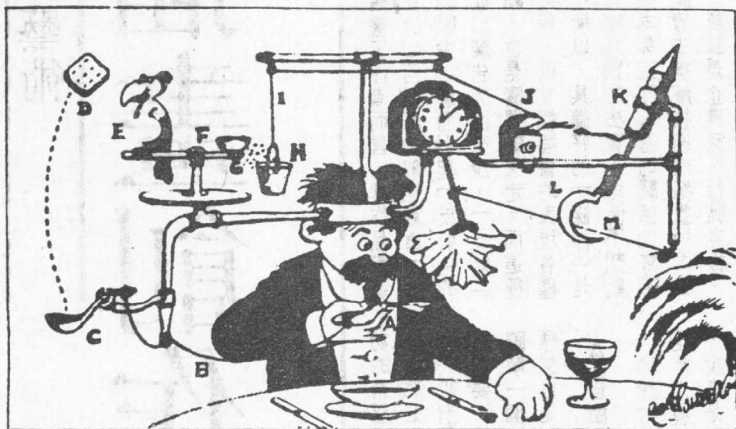
同樣道理，這個落下的蘋果，假設是長在離地球越遠，或接近月球時，則蘋果「不落到地球，必然會落到月球上去了。」因此，天空的星球也是因為各自的引力，才牽引住的。

單純的感受行為，所表現出來的作品，表面上看來很討好，也是一種聰明作法，但却不足以產生有創意的藝術品，必須同時富有想像的潛能與強制力，因為只有想像力的激發才能收到「創意」所產生的反射效果；因此插畫家除了本能的聰明外，還要有系統的、有組織的、合邏輯的想像力。

插畫人材的培養，全然在於孕育初學者對視覺的好奇心與自信心，並且透過各種「畫」的實務經驗，使學者對週遭事物的留意與認識，發揮自由想像的敏銳能力，把本能的聰明反應發揚光大，成為渾厚能

圖A-1

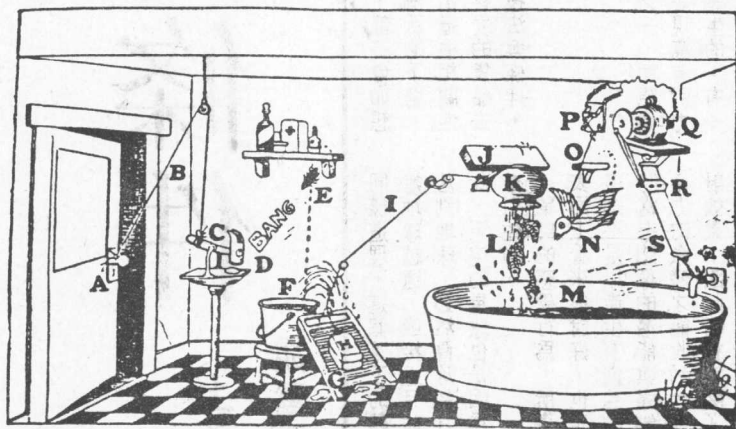
盧勃·高爾伯(本名是Reuben Lucius Goldberg)的成名傑作是一系列「白教授的新發明」,在作品中盧勃充分發揮他自由的想像力,把日常生活和家具設備全部「機械化」、「自動化」;不管怎樣極其簡單的動作,他都能夠發明極其複雜的機械,運用各式各樣的小機關,想入非非,一步一步地幫你順利完成。



「白教授的新發明」之一：自動餐巾

用右手拿一匙羹湯往嘴裏送(A),牽動繩子(B),使木杓往上翹(C),把蘇打餅乾拋在空中(D)。鸚鵡(E)跳起來咬餅乾,棲枝(F)失去平衡,把碗裏銀鳥的籽(G)倒入小鉛桶(H)。小桶牽動橫線(I),點燃打火機(J),發動火箭(K),拉起鏟刀(L)割斷繩子(M),使鐘擺左右搖動,上面繫的餐巾就不停地為你揩抹下巴。

(再者：晚餐後取下餐巾,換上口琴,你又可以吹奏一曲,做為娛客的餘興。)



「白教授」的發明之二：自動剃頭刀的磨刀裝置

在浴室裏(A)風吹開了門,(B)拉動繩子,(C)敲打鐵鏈,(B)被聲音嚇了一跳,(E)蚜蟲從欄板上掉下,(F)掉進桶中而濺起水花,(G)濡濕了洗衣板,(H)使肥皂滑落,(I)產生拉力,(J)欄板傾斜,(K)浴缸掉落,(L)魚也掉出來,(M)落向浴缸,(N)海鷗向魚侵襲,(O)繩子被拉動,(P)拉開電源開關,(Q)馬達開動,(R)剃頭刀的刀刃,(S)開始磨動。

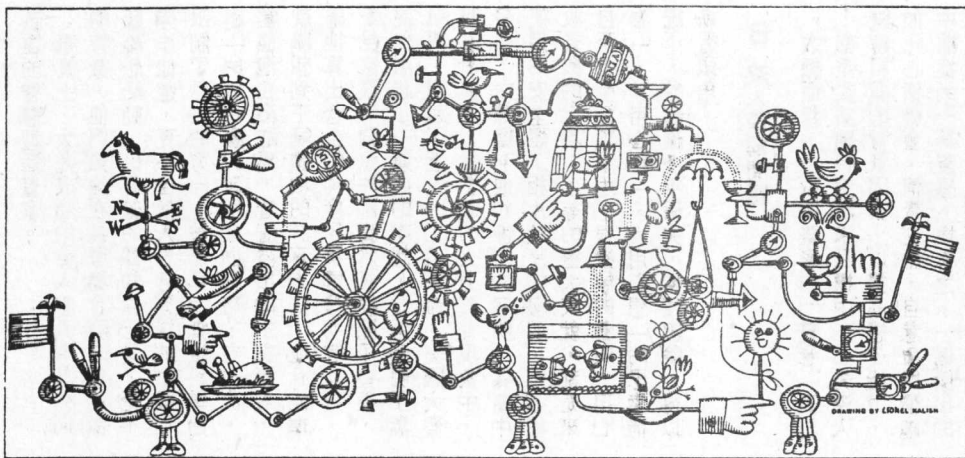


圖 A-2

美國現代插畫家LIONEL KALISH運用其拙起源條，很不尋常的將自己週遭所發生的芝麻小事，一一予以全自動化的連貫表現出來。

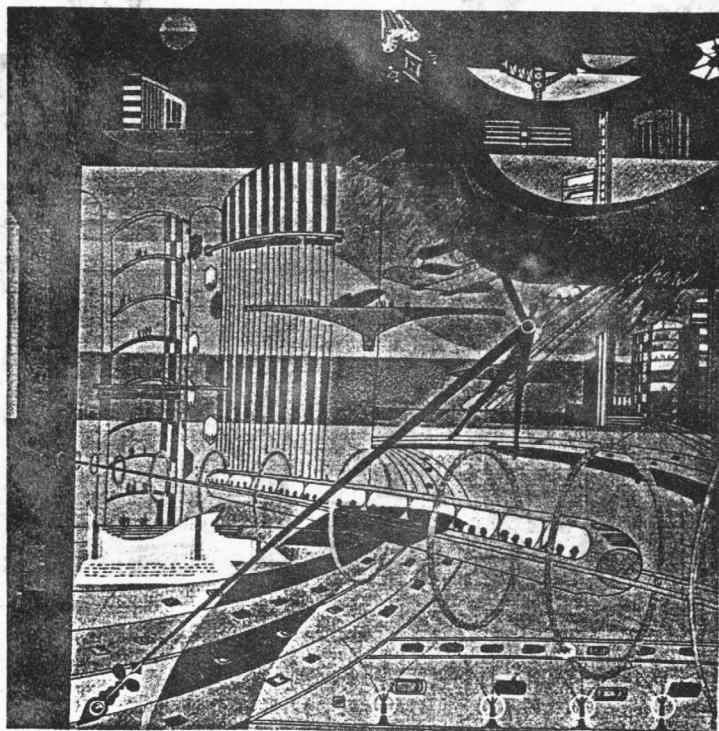


圖 A-3

未來派的插畫家Hiroshi Manabe擅於運用創造性的想像力，表現出在時空運轉的未來，描繪出人類理想的生活景觀。

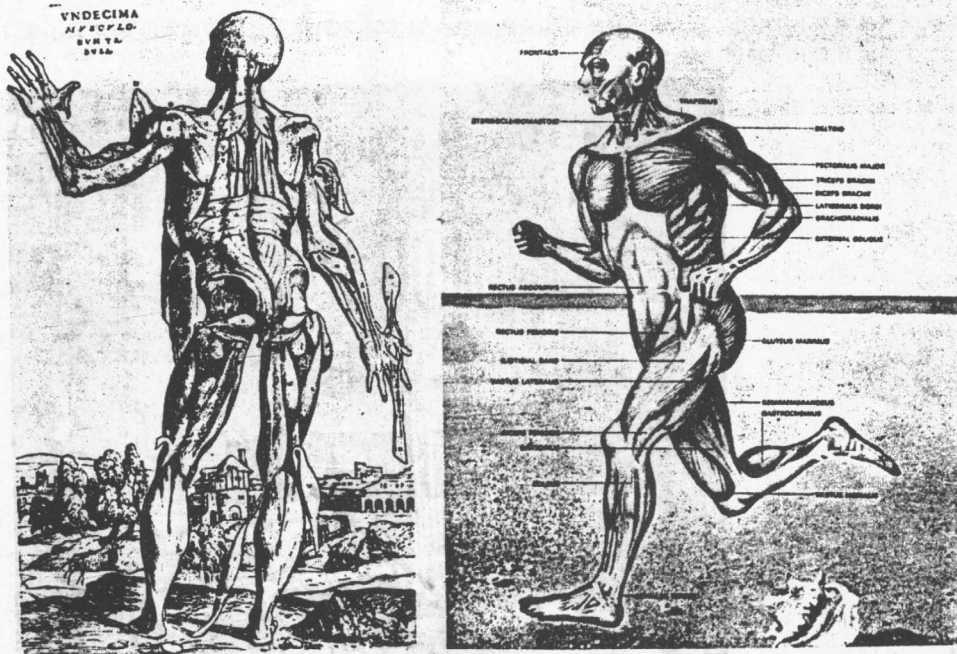


致遠的智慧型插畫家。

事實上，大凡成功的偉人都具有其共同的特徵，他們無論在甚麼場合隨時都能激起聯想活動，以直覺的認知為已足，絕不旁涉他遷，更不受個人思考習慣的影響而限制了思路的方向。被譽為「實驗科學始祖」的古希臘大發明家伽利略，有一次，當他泡在浴缸裏，看着溢出的水在流着，就聯想到王冠體積的計算方法，並且能準確地算出含金的純度。英國發明家瓦特，看見家裏煮開水的沸騰水氣推開了壺蓋，使他激起了一連串的聯想，結果發明了蒸氣機，引起了近代的工業革命。美國大發明家愛迪生，從燃碳的火力發電現象中，發明了白熱燈。他如橡皮的發明，煤礦中使用的安全燈，相片軟片的發明，電晶體收音機的出現……等的重大成就，都是來自平常生活瑣事中，很機敏的養成「用心看」、「用心聽」、「用心想」的思索情況下，並繼續多年研究，累積經驗，得以斬露頭角。

## B 深入理解問題

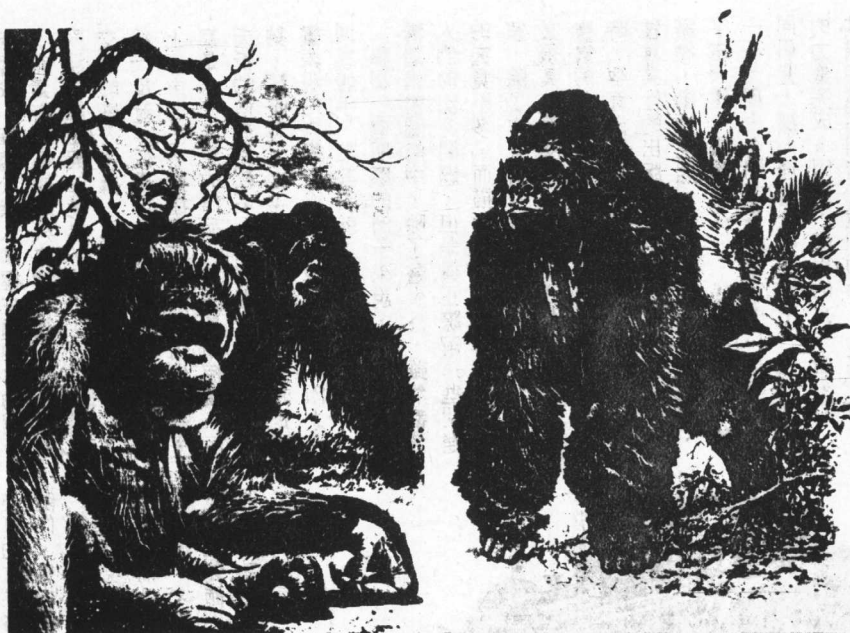
大抵而言，多數插畫家的「畫意」表現，都是從某種特定訴求目標中，必先深入瞭解相關的背景因素，以提高感受能力，如此心領神會，情景交融，自意象與情趣中捕捉到一絲靈感。換言之，一個傑出的



圖B-1

1543年，荷蘭籍比利時醫學家安德烈·維薩留所著「人體結構」(De humari corporis fabrica)書中精美插圖出自各畫家史蒂芬·卡拉的手筆。

LIFE科學文庫「人體」書中描述賽跑選手肌肉羣規律性的交替收縮的精緻插圖。



圖B-2

動物學插畫家Piero Cozzaglio的作品，取材自「Rare and Beautiful Animals」



圖B-3

植物學插畫家Barbara Everard的作品，取材自「Wild Flowers of the world」  
鳥類學插畫家Jerry Pinkney的廣告作品



插畫家，肇端於深入掌握主題內容的契合；非素有這種能耐與修養，甚難領會個中內涵知識相契的境界，貼切地表現出圖文交融的感人佳構，而且引起讀者興趣，這種「反射」效果自然廣為市場接受；事實上，市面上多數插畫作品的應用也不完全都是令人滿意的作品，無法長期持續，而夭折的情形比較多，原因在於作品深度不夠，難能發生立竿見影的效果。尤其是插畫表現的自覺力與技法各有深淺，因之雖同為妙手，然其成就亦應有高下之別。

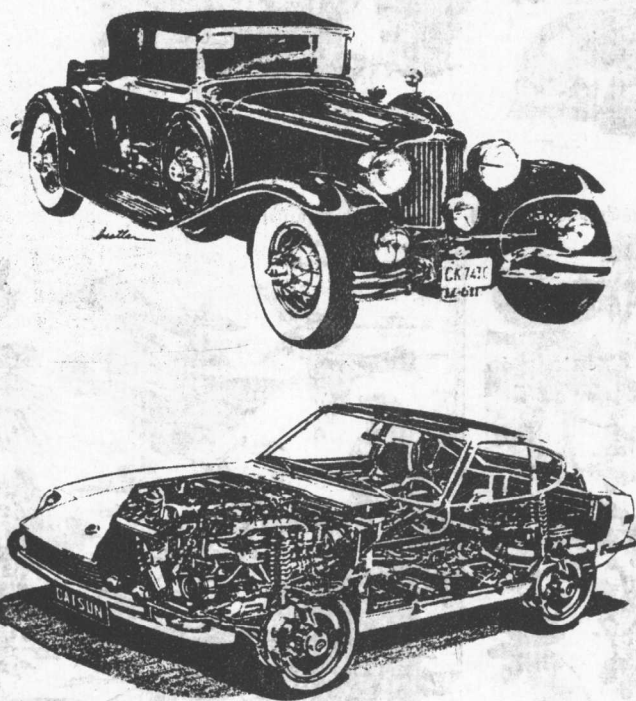
舉出一個明顯的例子來說，常見的人體構造精密圖解中，除了醫生外，雖然都是人們的切身問題，但是真正瞭解這些問題的究竟不多，而描繪這些圖解的專業插畫家，除了本身具有「妙手」的本能外，還必須具備著深厚的專業學識與修養，以及豐富的創意手法，才能從觀察或體驗事物時，孕育出獨特易解的插畫作品。類似這種專業性的出版物還包括：機械產品、建築物、動物生態、植物生態、自然生態、宇宙天體、服飾織紋……等多種圖解，無一不是經由各門專業插畫家與科技學者共同研究，深入理解後發展提出，並以集體的力量完成。因此，傑出的專業插畫家，其捕捉靈感創造意境的功力，是基於對專門學識經驗的累積。杜甫說：「讀書破萬卷，下筆如有神。」插畫家本身如果沒有

深厚的專業修養，而要創造出意到神來的傑作，幾乎是不可能的。

總之，插畫之為藝術創作，除了本能的技巧表現外，屬於自覺性的理解能力更是重要；而外表的美更需要內在精神的滋潤與交融，才能真實地形諸於外，切勿只重視外貌裝飾，而忽略了文字、思想、語言的訴求功能。

### C 資料是不嫌多

在插畫表現過程中，因不同類形與題材對於各種資料的取用對象、參考方式也不盡相同；一件插畫作品的完成，也需借重於適切的參考資料，有效地靈活運用，才能創造出畫中有「物」的預期效果，所以如何掌握可靠資料的來源，確實是插畫創



圖B-4

美國著名的汽車插畫家Edward A. Buther，以壓克力顏料畫出強烈反光的材質效果。

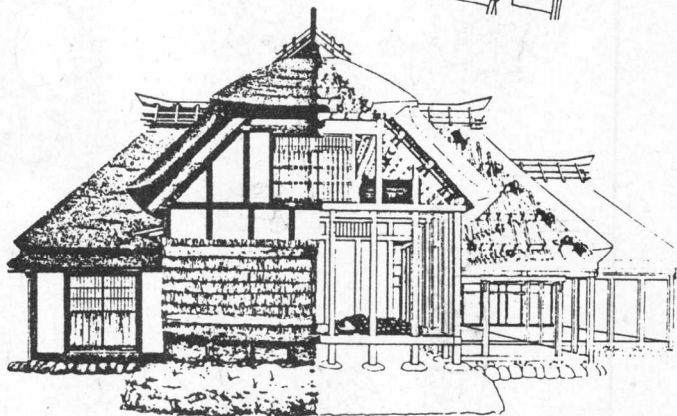
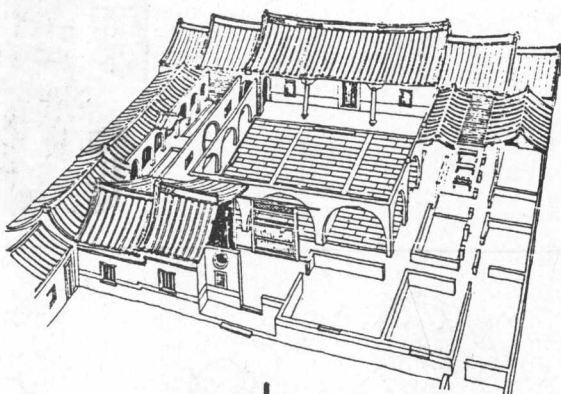
日本工業產品插畫家初谷秀雄所畫的DATSUN車型機件精描圖，富於精確的訴求力。

作的重要課題。

爲了符合多樣化的生活需求，插畫家們皆極力尋求各種有系統、有價值的參考資料，以應時需，方便取用爲原則；如何使資料方便取用，才能達到迅速、確實、完整、週密的效果，就必須從蒐集資料中，依照自己的需要性、適用性加以分類整理，編冊歸檔，並做成目錄卡片，寫明出處、作者、日期以及照片拍攝地點等有關資料，重要底片應統一存放在乾燥箱裏，或儲藏在冰箱冷藏櫃中，並且以塑膠盒裝好，才能保存長久而不變質。

插畫參考資料的蒐集與整理工作，與警方專案小組對犯案的謹慎搜查資料有很多相同之處，因爲資料的正確與完整是破案的主要關鍵，使原先是一件無頭犯案得以順利偵破；而我們經常聽到一些資深幹員的一句話：「搜查線索一旦停滯受阻，則立即回到犯案的現場去。」這真是一句經驗之言，雖然從頭搜尋，較費時費力，但是往往會有意外的發現；同樣道理，屬於紙上的作業插畫構想，當遇上難有創意作品時，不妨像辦案小組的方法，從頭開始，另行資料參考，細心檢討，終究會因而突破難題，顯示契機，產生一個好的插畫創意出來。

筆者已有近二十年處理圖書、圖片、資料的經驗，平時指導學生專題課業時，也



圖B-5  
竹東彭宅之剖視圖 李乾朗畫  
日本式民房透視圖 識田憲剛畫

常鼓勵學生多活用資料，並且盡量利用照相記錄，以親身體驗來選擇判斷；其中有些學生，還利用暑假到國外實地蒐集，互相比較，整合運用，並於同學間相互溝通，交換意見，充分發揮資料間多向性的整體效果。總之，好的資料永遠是不嫌多的；況且，在市場競爭激烈，環境更迭快速的今日，也正是以「資料」訊息取勝的時代，作品的價值，就在於怎樣去善用這些

寶貴的資料。

#### D 擅於說「故事」

說話是一種藝術；每個人人生下來，就有個嘴，除了啞吧，嘴要說話，那是嘴的本能；然而話要說得好，講得妙，那就不太容易了。所以，話要投機，且又博君一笑，聽後回味無窮，也算是智慧的結晶，如此「名嘴」著實難得耳聞。筆者有感於國

圖C-1

爲了符合多樣化的題材需求，插畫家必須極力蒐集各種有系統、有價值的參考資料，並且依照自己的需要性、適用性加以分類整理，屬於相同類別的圖片皆應剪貼編冊歸檔，便於取用參考。下圖是筆者從照片資料中，參考畫出的各種兒童姿態。





內的教育目標在於死「讀書」，而不在於活「表達」。每次在電視上看到獲獎選手接受訪問時，就覺得說話遲鈍，或問非所答，連觀眾都覺得很尷尬。

我們中國人常說「緘默是金」，要重視寡言；筆者認為過於緘默反而是一種缺失或者是逃避現象。其實，對任何事情，只要說得對，就該說；言之有理，何須緘默？然而，話不在多，冗長乏味，自然言多必失。筆者很佩服幽默大師林語堂曾引諺說話要像「女孩子的裙子，愈短愈好」的妙論。日本已故名文學家德川夢聲也以「說話藝術像愛情」來形容說話應有適度的表達。

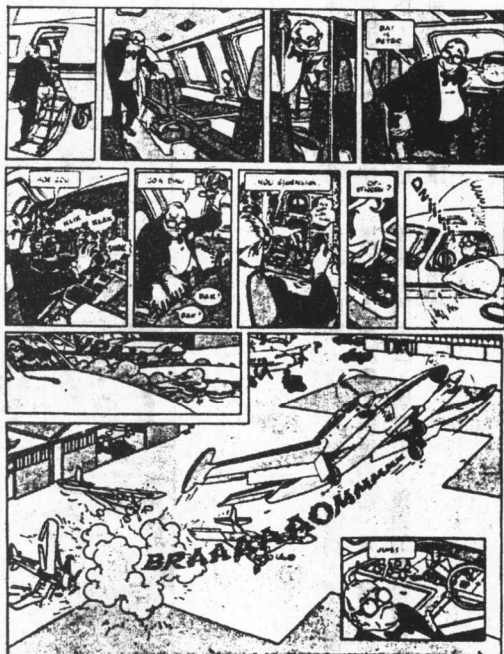
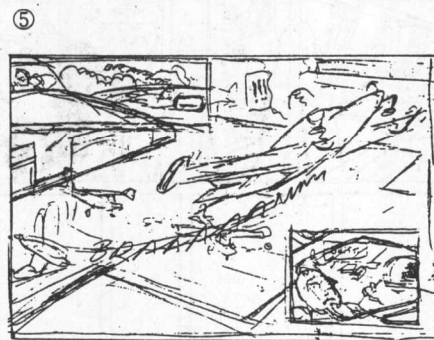
美國民主黨人士曾批評年邁的雷根，不該競選總統連任，而雷根卻面帶笑容說：「我還能站着穿襪子哩，並不老！」這是雷根反駁他的意見，言簡意賅，答覆得既高明又漂亮，充分表現出當政者的應變睿智。

同樣道理，出現在報章雜誌或宣傳印刷品上的漫畫式插圖，是相當刺激敏銳的，可說老少咸宜，大家都看得懂，奮筆直繪，將美善與醜態一針見血地畫得淋漓盡致，有時會令人為之莞爾，有時也會令人脫口笑出聲來；不管微哂也好，大笑也好，都是會意悅心的表現，而會意與悅心，常可使抑鬱的心情為之一開，使生活更加多

圖D-1

著名漫畫家Theo Van Den Booqaard對作品的展開圖例：

- ①初步構想草圖。左為劇情內容，右為草圖編排。
- ②即完成印刷後的作品。
- ③經實地照相後參考描繪的場景。
- ④加上人物動態並著墨完成黑白稿。
- ⑤與⑥皆為初步草圖與畫面的配置角度。



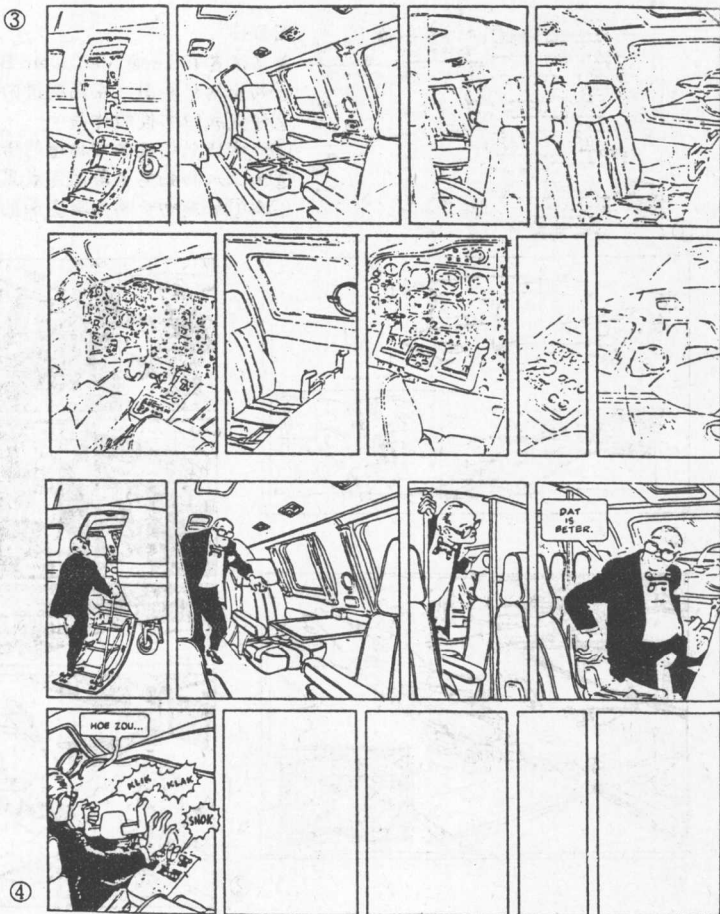
彩，樂觀起來。

類似這類評論式的漫畫方塊，在英美各國報紙，每天每報平均有四、五幅，相當醒目，分有時事性、諷刺性、抒情性，其內容可輕鬆幽默，亦可以嬉笑怒罵，一圖抵上千萬言，其功能與報社方塊「社論」相同，甚至於傳播更快影響更大。筆者經常在閱讀中，遇有佳構，順手剪集，有以怡情養性，有時亦可消痰化氣。

一般技術性的插畫，包括多種不同形式，「漫畫」是其中一門獨立項目，除了常見於報章雜誌外，還有含宣傳性與教育性的各種印刷媒體與廣告設計……等，名稱上雖有區別，而在製作方式上不外是單幅與連環漫畫兩類，現將這兩類別名稱，逐加解釋。

單幅漫畫：也就是單獨性的一幅，這一幅怎樣畫，完全出自作者的見解與表現手法，其內容是輕鬆或嚴肅，是感性或理性，全在於是一幅圖中如何把自己的意思完全表達出來。

連環漫畫：依劇情內容分段或連續的方式報導出來，也是一部紙上電影，有長篇也有短篇，有些係編者為導演，畫家作畫，也有畫家自導自畫的，更有些採用集體創作、企業經營的方式，來出版漫畫；一個漫畫家相當於一個導演，手下有數名助手，分別擔任編故事、企劃、畫風景、畫



人物、塗墨線、貼背景等工作，以供市場大量的需求，並保持品質精良。初看這種連續情節似乎無特別技巧，但若仔細分格看它，再配上畫中人物表情，就足以讓讀

者心有所感，欣慰地笑了。因為，連環漫畫的特色在於畫面結構的起、承、轉、結等掌握的手法，與電影分鏡頭的剪接處理相同道理。

（原載：藝術家〔台〕一九八四年一八卷五期一七二—一八一頁）



## 插畫藝術

# 插畫創作的條件

〈下〉

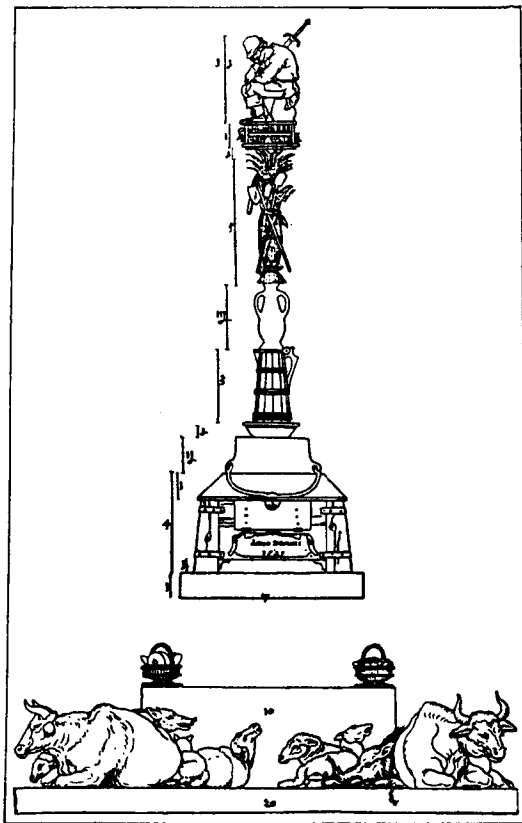
胡澤民

前面談到插畫創作的四個條件，頗受幾位讀友所推崇，現再談其餘條件。

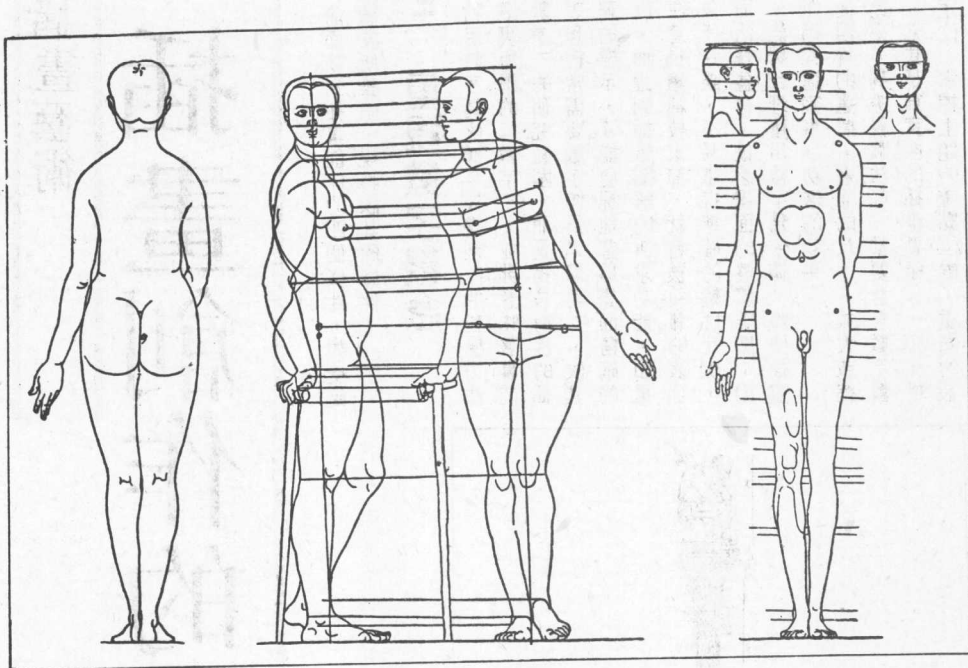
### E 重視數字觀念

利用數字為依據是插畫創作的科學方法，這裏所謂的「數字」，並非意味著專門「數學」的研究範圍，而是指技術性的插畫表現經常需要數字作為「線索」，依其合理的標示，才能便捷地掌握畫面精確的比例，而達到插畫圖解的訴求功能。如果只注意描繪細枝末節，就會被複雜的表面形象所迷誤，不易掌握準確的輪廓比例，反而治絲益勢，缺乏畫面的整體美感；因此，能夠合理藉用數字為依據，將使插畫創作過程達到事半功倍的效果。

從題材的選擇，畫面的尺寸，放大或縮小比率，到透視圖法等，都要合乎數字觀念，尤其是寫實性的插畫要領，一定先標示定位，掌握主題的重點位置，重點的設

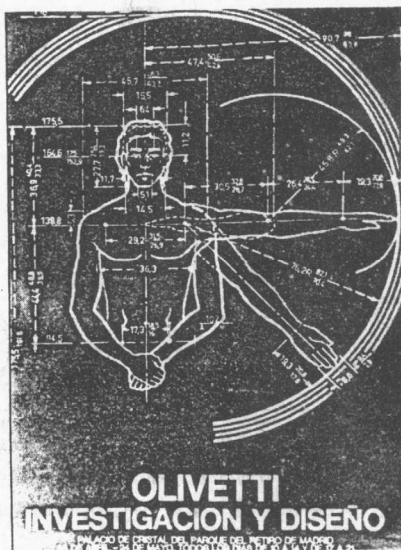


圖E-2 這是一座維多利亞紀念柱，杜勒運用諷刺性手法記錄農民被壓制的代表作品，並精確地標示出每種個體的尺寸比例關係，最上層畫了一位可憐的農夫（1525年）。



圖E-1 德國畫壇的不朽人物杜勒，也是一位成功的數學家，非常注重基礎素描與人體比例之研究。圖中四個人體比例標示圖，是於1528年10月31日在Nuremberg 由 Hieronymus Formschneider 提供，直到杜勒死後，有關他的這篇人體比例圖解與理論才被出版。▲

圖E-3 名牌打字機「Olivetti」的宣傳海報，以多數人作調查，計算出人體各部的尺寸，設計出合乎人體工學的理想機型。▶

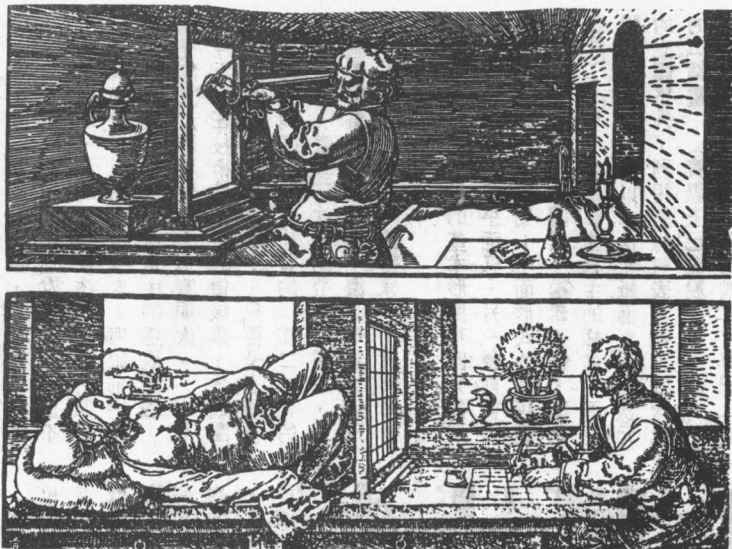


定固然取決於作者的觀點與畫法，但從插畫功能而言，則應以訴求對象的客觀性為重。傑出的插畫表現貴於創作者能「知輕重」，使畫面賓主分明，襯托主題，這也是插畫的主要目的。所以，數字標定的另一要求，就是分辨畫面的輕重，以達到易看、易解、易辨的推廣效果。

事實上，除了一般寫實性的插畫必須合乎數字要求外，屬於誇張變形的任何作品，多少都必須運用到數字的觀念，無論是目測的標示或利用儀器畫出的透視圖法，都需要有合理的使用方法，尤其是精密度高的插畫圖解，對於數字的標示更須謹慎處理，慎防誤差，以免因小失大，延誤大事。

## F 立體感的表現

利用透視圖法追求畫面的立體感，這是畫家自古以來熱衷採行的表現方式，從文藝復興到塞尚以前，畫家們為表達內心的寫實境界，自始至終無一不嚴守透視圖法



圖F-1 杜勒發明了繪畫正確的透視法，利用方格鏡片畫了一只罐子（上圖）。以相同畫法，便於比例縮小或放大，把一位斜臥的女體精確地描繪出來（下圖）。1538年出版

的原理。那些研究透視圖法最有成就的畫家，往往也是數學家、建築家，達文西與米開蘭基羅在這方面的成就已是登峯造極；此外，十五世紀德國畫壇的不朽人物杜勒（Albrecht Dürer 1471~1528），一生為追求繪畫的盡善盡美，潛心研究各種



圖F-2 「唐人宮樂圖」裏的長方案，案前無人坐的一端反而比後端短，成為反透視的梯形，這種畫法早就存在於中國繪畫裏。（國立故宮博物院藏）

透視畫法與人體比例的描繪，並且利用幾何學方法完成最美好的人體比例圖，同時發明了繪畫中最正確的「水準器」方格透視畫法，如附圖所示皆取材自他的遺著「人體比例」中之插圖。

中國繪畫，自發軔至今，已歷數千年歷

史，然而畫家們對於空間的觀念與畫法，截然異於西方繪畫；中國繪畫完全使用平行透視的無消失點畫法，從景物、建築物到器物等皆顯露出無限的空間；甚至於在畫面上還常出現反透視的現象，而這種畫法早就存在於中國繪畫裏，如文中所附「唐人宮樂圖」裏的長方案，案前無人坐的一端反而比後端短，按理說來這張案面不可能是梯形，造成這種反透視畫法的原因，全然在於作者的主觀意念，與眼前的視覺影像背道而馳。而西畫中的透視圖法，則是忠實於視覺影像之真實顯像。

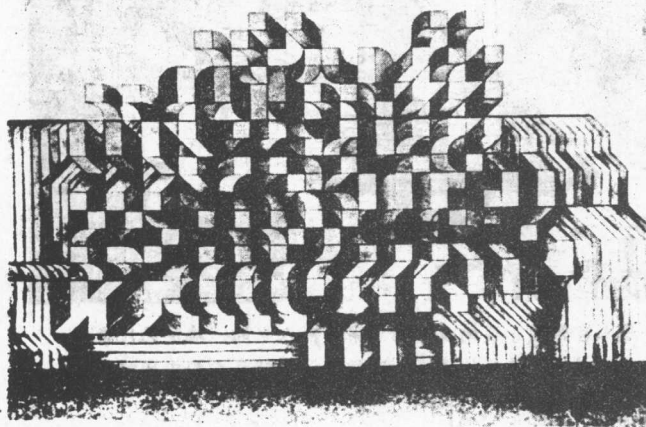
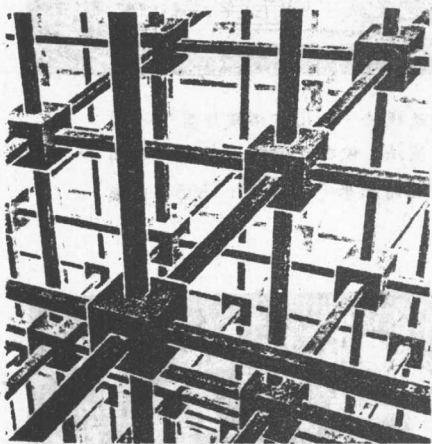
今天，在技術性插畫的領域裏，透視圖被廣泛地運用於建築圖中，只要是表現空間的視覺範圍，務必忠實的「在二次元的平面紙上，表現三次元的立體效果」，並透過各種畫法加強遠近、濃淡等氣氛處理，使各類作品在不同插畫家手中達到異曲同工的立體效果。

一般而言，插畫的基本形態可區分為兩類，一種適於表現平面感，另一種則需要立體空間的訴求效果；平面形式的應用範圍很廣，包括織品圖樣、編輯插圖、印刷設計……等一些以裝飾為主的插畫；而立體插畫除了一般以二次元紙面表現三次元的立體感外，利用新材料表現真正三次元的「插畫」（實際上已擺脫「畫」的方法，而運用到多種的組合方式），早已「突

破」二次元畫面的立體效果，而達到另一種觸覺空間的實際感受；這些不同的立體表現方法，其發展背景與特色，將另闢專題討論。

## G 畫法沒有準則

同繪畫一樣，插畫界裏也有很多畫派，也就是是一些不同的畫法風格，例如某些畫派崇尚精密寫實的古典畫風，某些畫派喜歡豪邁的大筆寫意，而有些則畫中充滿著書卷氣，有些是熱衷灑脫浪漫的韻味，有些卻刻意追求照像寫實，另有些是擅於噴修強調質感，還有崇尚抽象式的構成插畫，有些畫面是嚴謹的，有些則是帶著詼諧或諷刺性的幽默，無論是寫實或變形、繁



▲ 圖F-3 利用明暗色調的深淺來表現紙面三次元的立體遠近效果，並與線透視法相運用，更強調畫面的空間感。

作者／M. C. Escher (1952)

▲ 圖F-4 西德設計家Herbert W. Kapit zki 為一家工廠設計牆面浮雕時，所完成的預想圖，很忠實的「在二次元的平面紙上，表現三次元的立體效果」。