

肆、方法技巧

一、關於Pixel Arts

所謂「像素藝術」(Pixel Arts)或稱為「像素風格」(Pixel Style)，主要是指某些採用「像素」(Pixel)為單位所完成的「數位插畫」(Digital Illustration)作品。Pixel Arts的發展歷史由來已久，從早期開發電玩遊戲所使用的「點陣圖形」(Bitmap Graphic)、電腦螢幕的「圖形使用者介面」(Graphical User Interface)應用，到「電腦圖像」(Icons)設計等，都可發現它們的蹤影。特別是近年來拜網際網路傳播之賜，讓Pixel Arts成為另一項風靡全球的創作素材，深受許多網頁設計師的青睞。Pixel Arts的創作表現看似簡單，但卻擁有一套嚴謹而明確的設計模式，讓設計者得以依循；而這套模式絕大多數又與平面造形、幾何構成原理有著密不可分的關連性，值得加以探討。

具體說來，Pixel Arts是一種在圖形線條上刻意保留鋸齒特徵的創作風格，它的出現與發展早已難以考證；但根據文獻的記載與判斷，Pixel圖形的應用必定與兩件事情的快速發展有關：第一是「電玩遊戲」(Video Gaming)，第二是電腦「圖形介面」(Graphical Interface)的發明。

二、Pixel Arts的特性

根據作者廣泛的涉獵與觀察，認為像素風格大都具備了以下幾種特性：

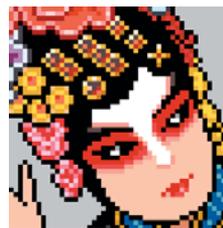
低階的顯示規格

一般從事影像合成或電腦動畫作品多半需要高解析、高色彩以顯示品質，且對於硬體等級的需求不斷提高；而像素創作卻恰好相反，軟硬體的需求並不嚴苛。作品圖檔多以「點陣圖」(Bitmap)格式呈現，圖形皆由像素點描而成，色彩平均控制在256色以下，解析度只有72dpi。至於應用在網頁上的圖檔，主要多以GIF格式呈現。



鋸齒狀的輪廓線

像素圖形的輪廓線為求清晰深刻，所以在繪圖時避免使用影像軟體的「反鋸齒邊」(Anti-Aliased) 效果，讓畫面出現明顯的鋸齒現象；特別是在作品經過等比放大後，這種情形便一覽無遺了。此外，通常使用黑色線條描繪圖形，使物件的輪廓更加鮮明，更具有凝聚力。



創作面積微形化

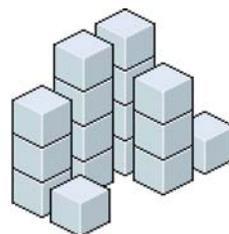
Pixel作品經常以小面積出現，許多的創作更是向32×32 Pixels以下的面積挑戰，增加了製作上的難度；電腦圖像創作便是最有代表性的例子。許多設計者，專門以電腦圖像作品來展示自己芒刻般之雕琢功力。



至於目前經常看到的海報作品，通常是由眾多的小圖像組合而成，或是直接將小圖像放大而成。

造型圖案化

可能是長久以來深受電玩設計的影響，Pixel的創作主題及內容雖包羅萬象，但在物件造形上，仍然以圖案化的視覺效果占絕大多數，例如，樂高玩具的造形就常常被拿來應用，立方體的結構非常符合像素線條的繪製。雖然在某些情況下看起來稍嫌呆板，但是卻出現一種規律化的設計美感。在創作主題上必須以清晰可辨、活潑有趣為前提。



不真實的空間效果

由於受到Pixel在螢幕上線條排列的種種限制，為顧及線條的平順與簡潔，立體造型的圖形多採用「斜投影」(Isometric) 製作；由於圖形少了消失點，所以畫面便與肉眼所見之真實物體不相吻合。較不講究真實透視的原理，形成了像素風格的另一特色。



物件的複製性

Pixel作品繼承了電腦圖像可複製性的特質，再加上畫面構圖並無透視效果，因此物件經常出現重複性排列的現象。這種情形一方面節省重複繪製的時間，另一方面卻也創造出美的形式原理中「重複」(Repetition) 的特殊美感。



三、Pixel Arts的藝術價值

正方形的Pixel是數位創作的的基本單位，只有透過細密的排列組合以及適當距離的觀察，才能夠呈現線條的曲直。就因為它的微小，所以應用於創作的過程中，是需要設計者精密的規劃與靈活的佈局。縱然在現今電腦插畫盛行的年代，創作形式五花八門而又相互影響的今日，Pixel Arts仍然一枝獨秀、風格鮮明，而且早就已經擺脫過去以功能訴求為主的角色，轉而成為設計師抒發細膩的思維與幽默感的新寵兒。

四、製作軟體與硬體

在許多人的既定印象中，若想要從事數位藝術創作，往往就得花上一筆為數可觀的預算來添置或擴充現有的電腦硬體設備，如此才能夠應付檔案容量與圖形運算速率的龐大需求。但是在Pixel的插畫空間裡，這種觀念是可以被徹底打破的，因為Pixel創作毋需動用高階電腦與繁複的周邊設備；相反的，它對軟硬體並不挑剔，只要作品不太過於繁複，基本的繪圖工具其實便可滿足。像這樣平民化的創作風格，其實非常適合推廣到中小學藝術教育當中，甚至於社會大眾。以下根據作者的創作經歷，將所使用的繪圖工具分成兩個階段：

第一階段 電腦圖像製作軟體

作者早期接觸Pixel創作是從繪製「電腦圖像」(Icon)開始的。電腦圖像簡單來說就是指存在於電腦螢幕上那些具有指示功能的小圖，做出正確的判斷及選擇，而達到與電腦溝通的目的，我們經常聽到的「圖形使用者介面」(Graphic User Interface)就是指這些圖示。

由於繪製電腦圖像的工具非常容易取得，在網路上可以輕易下載各式的製作軟體(俗稱Icon軟體)，作者在初學階段便是仰賴Icon軟體入門。這段期間經常上網觀摩其他設計師傑出的作品，除了與網友分享設計心得獲取許多寶貴的經驗外，同時也累積了幾套自認滿意的作品。

第二階段 Photoshop

隨著技法的逐漸成熟與視野的開拓，傳統電腦圖像微小的創作面積，已無法再滿足個人的需求，近兩年來已開始將設計內容轉向主題式的插畫表現，並逐步地將作品的版面加大，添加構圖與編排的概念，讓作品呈現更豐富更多元的視覺意象。為了配合這項改變，必須先擱置原先的電腦圖像製作軟體，進而改採Photoshop作為主要的創作工具。

對於一般的數位設計工作者來說，Photoshop是一種功能相當齊全的軟體，除了提供完備的影像合成與特效外，還可以讓設計者將電腦螢幕當成畫版，透過滑鼠或是數位板直接在螢幕上進行插畫工作。

至於硬體設備方面，俗語說「工欲善其事，必先利其器」，雖然之前曾談到從事Pixel創作，並不需要最新的電腦軟硬體設備，但是使用者最起碼也必須要對自己所使用的工具有一番基本認識。

五年多前作者買的「麥金塔」(Macintosh) G3筆記型電腦，至今仍相當穩定耐用，歷年來幾乎所有的Pixel作品都是在它的螢幕上完成。這部筆記型電腦具有14吋螢幕、256MB RAM、12G硬碟容量，如果相較於目前市面上最新機種，這部電腦可算是「老祖母機」了；但是由於自己平日操作相當順手，而且狀況良好，始終不忍將其割捨，直至今日仍是作者最佳幫手。

由作者親身經歷得以驗證，在創作之前，一般人只要能夠找到一部穩定的電腦，當然它至少是彩色螢幕，128MB RAM（最起碼能夠打開Photoshop），毋論PC或Mac系統皆宜，使用者只要能夠熟悉它的性能，操作順手即可。

五、創作過程

（一）範例一

■ 作品名稱：央求

■ 設計理念

在便利商店與量販店尚未出現的年代裡，雜貨店（台語俗稱柑仔店）扮演著生活物資供應站的重要角色，家庭的必需品柴米油鹽醬醋茶一應俱全，提供了附近居民一個便利的採買環境；當然，如果與老闆的關係足夠熟稔，雜貨店甚至也開始變成村里之間小道消息的轉播站，舉凡尋人問路或者街坊鄰居家務私事都難逃老闆銳利的耳朵。正因為雜貨店對我們實在太熟悉不過，也就更令人對它的記憶難以抹滅。

在〈央求〉這件作品當中，作者試圖捕捉當時居民與雜貨店在日常生活中緊密的關係。藉由一對年幼姊妹渴望的眼神，引領觀眾的目光，進入雜貨店內琳琅滿目、井然有序的商品；此外，也藉由各式商品與擺設的詳細描繪，重現記憶中古老雜貨店的原貌。

畫面中悠哉地看著小說的雜貨店老闆與傻傻呆望的姊妹形成有趣的對比，讓觀者不由地對小姊妹產生好奇與疼惜；作者就是想藉著這個平凡的故事場景，傳達過去人們對於生活的渴求竟是如此的容易滿足。

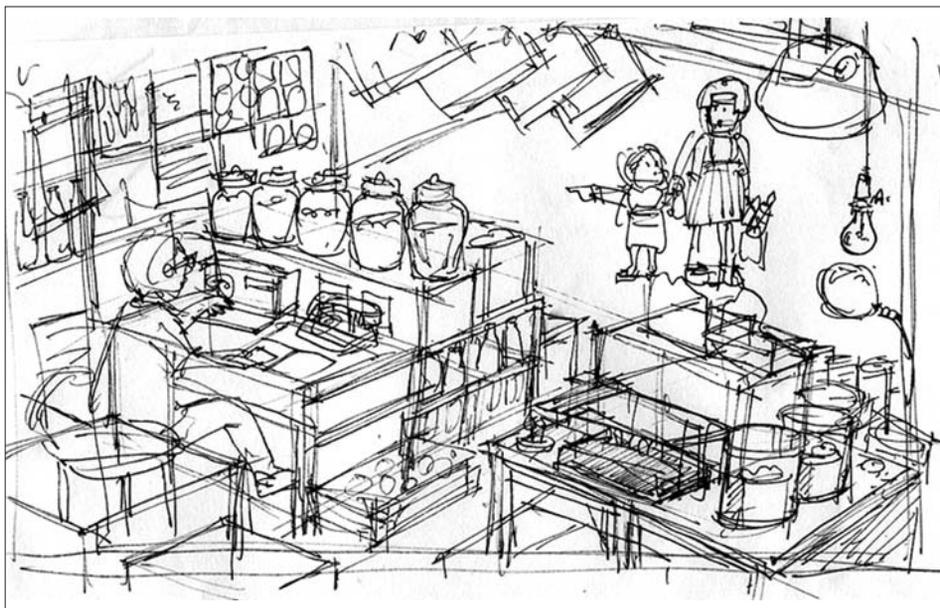
■方法、技巧

【草圖階段】

作者在展開每一次創作之前，習慣上都會先進行紙上作業，也就是畫「草圖」(Sketch)的動作。草圖的目的是讓作者心中的想法能夠藉助紙筆具體的呈現出來，它不但能夠幫助自己如何與內心的創意進行交談，並且在線條的塗塗抹抹之間，讓主題逐漸浮現於紙張之上。

這張草圖是在辦公室裡隨性塗鴉而成，過程有點像是一種自我催眠，把自己過去熟悉的雜貨店景象浮現於白紙之上；畫面中除了主角人物之外，雜貨店內的情景多與記憶相符，有常見的零嘴、香煙、汽水、米酒、書報、玻璃罐等細微的物件。為了讓雜貨店內的擺設與販賣的商品盡收眼底，作品設計出從店內朝向室外的視角；而道具種類雖然繁多，但是都依據實際的位置擺設，儘量不讓他們感到雜亂無章。

至於構圖，這件作品採取了過去Pixel創作所常用的平行投影方式，也就是說每一個相同方向的空間線條彼此保持平行，並沒有現實視覺中所出現的消失點；這種手法雖然違反了一般傳統空間繪圖的表現形式，但是在Pixel創作世界裡，卻幾乎形成一種專屬的趣味^①。



【電腦繪圖階段】

1. 線條工具的使用

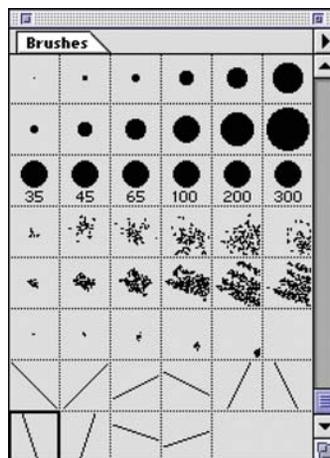
Pixel作品之所以可以呈現出一種類似圖案化的特殊視覺風味，關鍵就在於輪廓線，有絕大多數的作品都是採用黑色線條來描繪圖形輪廓。一般而言線條的寬度都是以1Pixel為主，在一般繪圖軟體的工具中，則是藉助「鉛筆工具」(Pencil Tool) 來達成描繪圖形的動作 ②。

鉛筆工具的粗細效果可以從「筆刷」(Brush) 的選單中挑選。最特別的是，設計者甚至可以將經常使用並具有特殊角度的線條單位，透過「定義筆刷」(Define Pattern) 功能作成線條筆刷，以利於繪製立體物件與空間效果 ③。

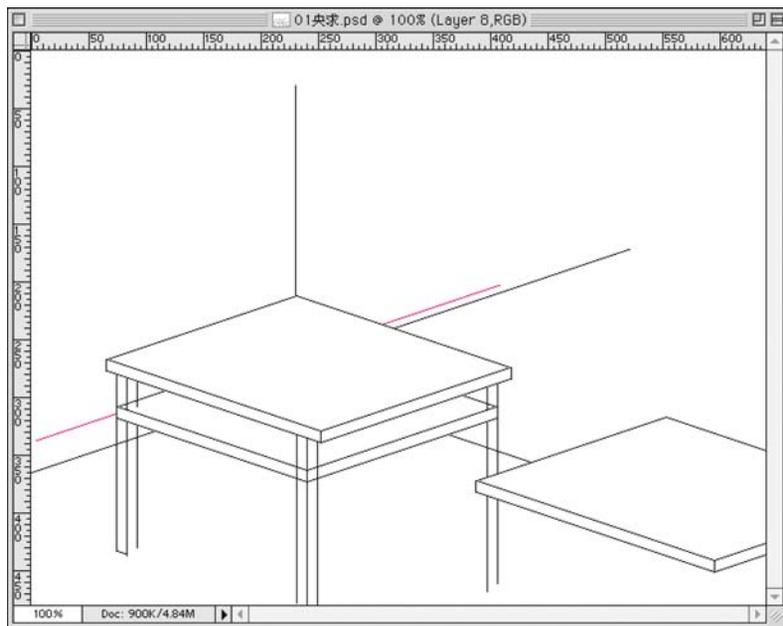
完成以上的準備工作後，便進行構圖的動作。首先決定作品的實際尺寸，接著在Photoshop的操作介面裡新增一個「圖層」(Layer)，以特製的線條筆刷畫上幾條構圖的基準線，以作為陸續加進來的物件排列組合時的參考 ④。



2

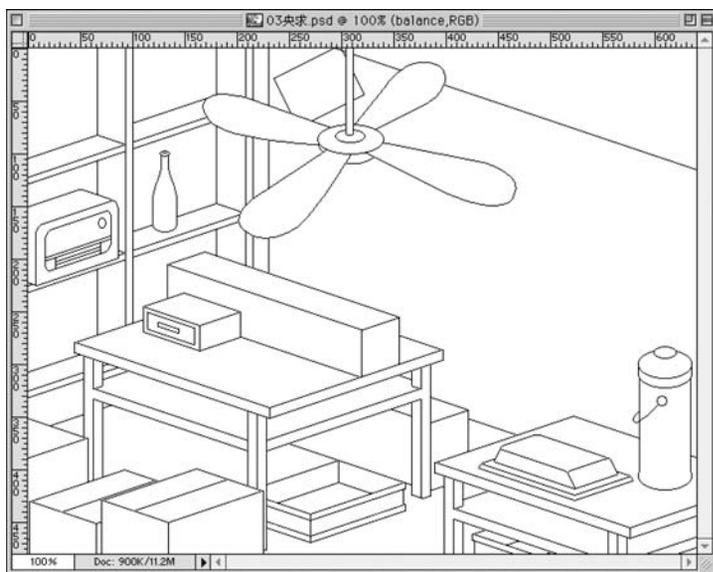


3



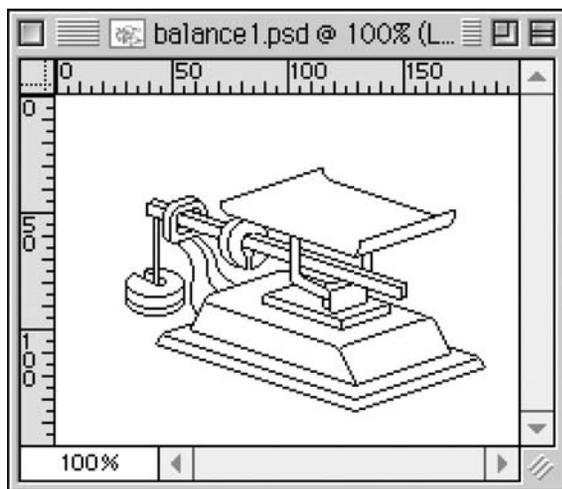
4

2. 在確定基本構圖之後，便可以使用新增圖層的方式，逐層的繪製雜貨店裡的每個物件。在尚未上色之前，將每個物件僅以黑色輪廓描繪並填上白色，然後依照原先的構想，將每個物件擺在相對的位置上 5。



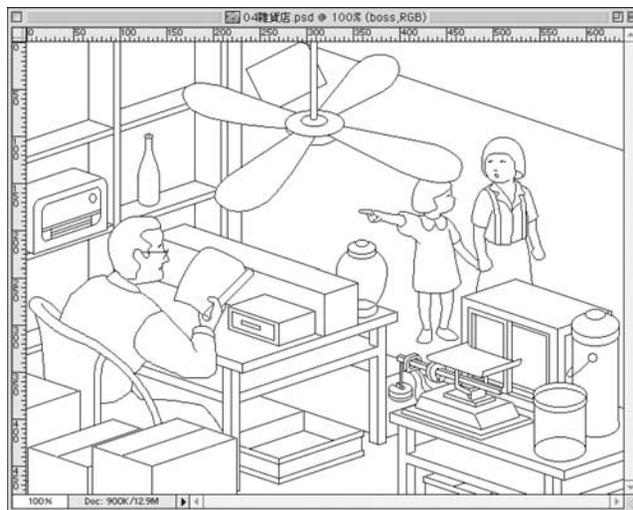
5

3. 由於本作品的物件非常多，所以遇上結構比較複雜的物件，作者會將他們個別挑出來，以新增檔案的方式個別處理。此時要特別留意每個物件間大小的相對關係，萬一畫得過大或太小，在最後組合的時候就會面臨到無法使用的尷尬情形 6。



6

另外，在處理這類結構複雜的作品時，畫面的層次感就變得很重要；由於沒有透視效果，構圖一定要自行營造出空間感，每個物件的位置務必交代清楚不能錯置，更忌諱雜亂不堪。這些重要且事前的思索問題，在構圖階段時就必須先仔細規劃 7。



7

4. 完成了輪廓線條的勾勒與物件組裝工作之後，緊接著就可以進行填色的階段。這個階段基本上是做出初步的色彩計畫，也就是讓每個物件都定義出自己專屬的色彩。由於物件的每條黑色輪廓線都形成一個封閉空間，所以使用「油漆桶工具」（Bucket Tool）便可以很容易的將各式的顏色填入其中。請注意，務必將「消除鋸齒」（Anti-Aliased）的設定消除，才不至於將顏色填到無法預測的地方。這個階段應該同時思考作品整體色彩的協調度，並判準所採用的色調是否能夠將主題精神完整呈現。本作品是以深紅色作為主色，米黃色作為輔助色 8。

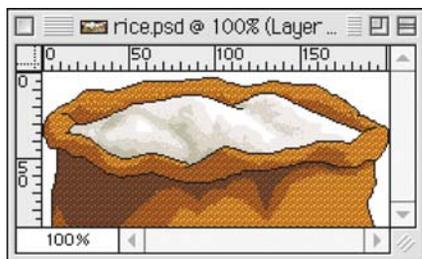


8

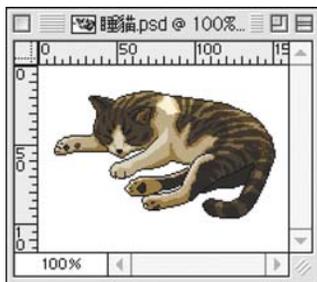
5. 本作品設定的主要光源是來自於戶外照進來的太陽光，所以所有的物件都應該具有明顯的光影效果，這樣不但可以忠實呈現場景的時空背景，還可以襯托出物件本身的立體感。

在畫面中，由於兩姊妹是站在大太陽下，所以身體與臉部採高反差的效果，至於雜貨店內的景象，則使用逆光的手法描繪。物件的每一個角度都必須精準地描寫其受光的情形，如此才能讓整體的視覺效果看起來比較協調¹⁴。

為了讓畫面更加豐富與活潑，臨時添加了米袋、乖乖、水杯以及一隻慵懶的虎斑貓，並佈置在原本略嫌單薄的角落上；為了日後修改方便⁹¹⁰¹¹¹²，每一個物件都存放在各自的圖層裡¹³。



9



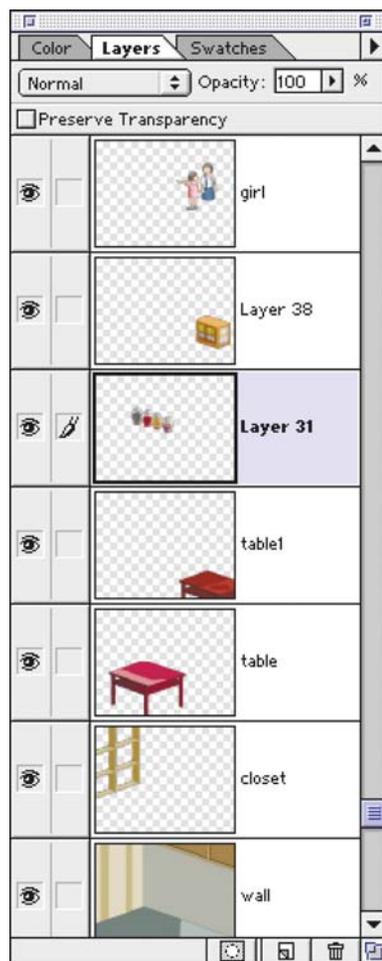
10



11



12



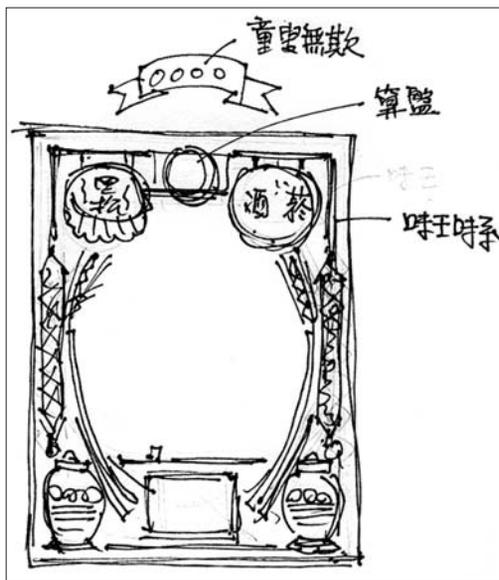
13



14

【設計框邊】

這組懷舊系列的作品當中有相當大的比例採用了復古的構成形式，也就是擷取臺灣古早藥包與酒瓶標籤的設計精神，經過轉換的過程，巧妙地融入自己的設計中。過去這些老產品為了增添外觀上的美感，往往精心設計線條細緻優美的花邊圖案與產品標準字，這些花邊與圖案經常被當代的復古設計當成複製的對象。然而作者個人並不願意採取照單全收式的臨摹手法來複製這些老舊的圖案與線條；相反的，只擷取老包裝標籤的構成形式與配色方式，試圖掌握住這股濃厚的古早味¹⁵。



15

〈央求〉這件作品的框邊採取左右對稱的方式，底部採用放射光芒的圖形作為襯飾，是老商品廣告與標籤設計中常見的形式。畫面左上方懸掛著黑松汽水的廣告鐵牌，而右上方則佈置了雜貨店菸酒販賣許可的鐵牌，這些都是古老雜貨店的共同特徵；至於構圖下方則擺放了童年歲月裡最令人懷念的零嘴玻璃罐子與古老的磅秤，是雜貨店的基本道具。框邊除了裝飾原本的插畫主題，也營造出一種懷舊的氛圍，讓作者敘述性的表現更加圓滿。

最後將之前完成的雜貨店插畫與框邊組合起來，在進行色彩的最後修正之後，一張猶如海報般的插畫作品便已完成¹⁶。



16

(二) 範例二

■ 作品名稱：吃 冰

■ 設計理念

七月的某一天，為了躲避正午熾熱的太陽，索性鑽入一家位於路口的7-11，此時一股強烈的涼意迎面而來，身體不由自主的打了個寒顫；透過便利商店的冰櫃玻璃窗，看著排列整齊琳琅滿目的飲料礦泉水，花俏的包裝設計，多重的口味，猶豫不決的目光遲遲無法做出決定。在遲疑許久之後才匆匆的拿出一罐黑松沙士，以最迅速的方式離開這令人眼花撩亂的冰品世界。

在過去冷氣機尚未普及的年代裡，吃冰解渴與吹電風扇，似乎是渡過炎炎夏日最簡單的消暑妙方。吃冰是孩子們共同的嗜好，大夥兒對於各種的冰品豐富的口味多半無法抗拒，經常呼朋引伴到各處的冰果室或路邊攤嘗鮮，烏梅冰、冬瓜茶、四果冰、芋頭冰淇淋、水果盤...甚至最簡單的清冰都能獲得極大的滿足。

至於爸媽們總是千方百計的阻止自己孩子到處亂吃，理由很簡單，因為當時的衛生條件令人擔憂，一不小心就很可能招惹腸胃疾病，來個上吐下瀉。還記得媽媽會將紅豆湯倒入結冰塊的模子裡，然後放到冰箱的冷凍室裡，製作出一塊塊的紅豆冰磚，既衛生又可口。

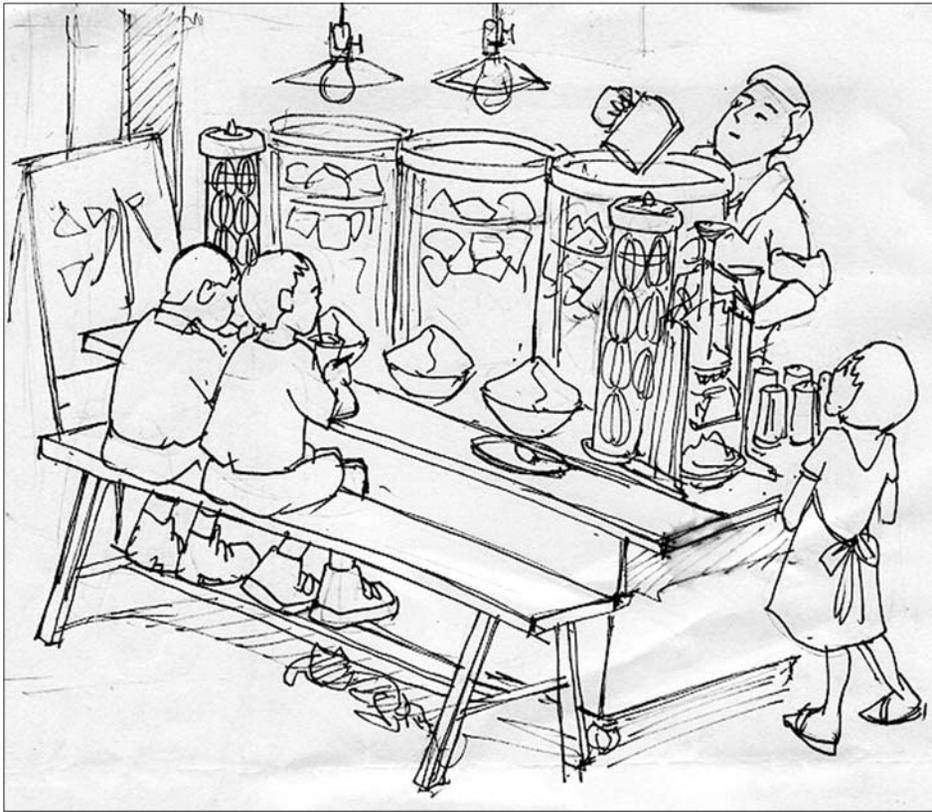
本作品記錄了路邊攤賣冰老闆與上門惠顧的孩子們互動的景象。看著這群忠實的小顧客天天準時報到，老闆樂得合不攏嘴，連忙加快身手，熟練的將甜美的糖汁與碎冰倒入玻璃杯之中。

■ 方法技巧

【草圖階段】

傳統的冰水攤子通常會在桌子上擺放著幾個巨大的玻璃冰桶，裡面除了注入糖水外，老闆還會很有技巧的將每個冰桶佈置出不同的色澤，若在夜晚時分透過黃橙橙的燈光照射，冰桶裡的冰塊便會閃閃發亮，吸引著路人的目光。

在這件作品中，作者刻意安排兩位小朋友當成座上客，正心滿意足的品嚐著果汁的清涼，老闆則正在招呼下一位小顧客，熟練的將冰槽內的涼水勺起。冰水攤子的擺設則是還原記憶中的模樣，盛在碗裡的仙草與愛玉凍，展示意味相當濃厚；而在桌子兩旁並列的玻璃長罐子，則浸泡著楊桃原料，標榜所販賣的楊桃汁絕對是自家獨門的秘方¹⁷。



17

【電腦繪圖階段】

1. 線條工具的使用

習慣上，作者會將畫面的基本構圖以幾條基本的參考線標示出來，這樣的作法，不僅可以讓自己大致決定未來物件擺設的位置，還可以清楚的看出作品平行投影的角度與方向。

本作品出現許多個「圓柱形」(Column)的物件，這些圖形可使用「橢圓選取畫面工具」(Elliptical Marquee Tool)來完成。記得在使用Photoshop畫圓形圖案時一定要在之前將「羽化效果」(Feather)設定為0¹⁸，「反鋸齒效果功能」(Anti-aliased)取消勾選，如此畫出的線條才會呈現Pixel Arts的特殊風味¹⁹。

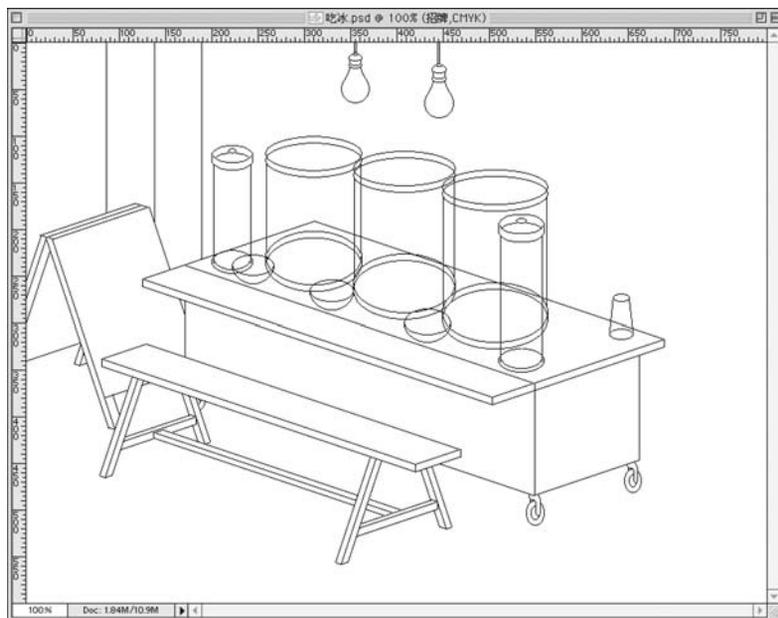
羽化: 像素 消除鋸齒



18

19

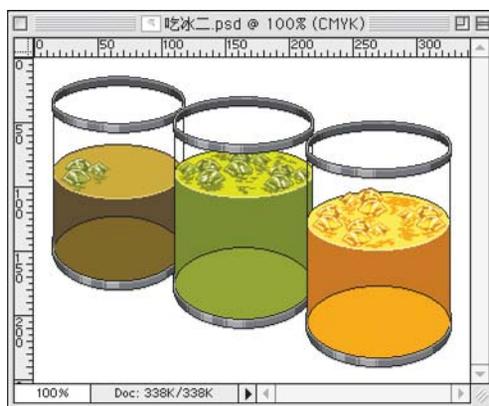
在作品中首先用線條筆刷畫一張大桌子，桌子上佈置著各式的冰品道具，再加上一條長的木板凳與廣告看板²⁰。



20

2.物件的製作

為了詳盡的將主題精神完整呈現，本系列的作品幾乎具有一個共同特徵，就是畫面中的物件特別繁多。作者竭盡所能的拼湊過去的記憶，並分別將這些物件一一描繪出來，然後儲存在不同的檔案中。在這個階段裡要特別注意物件與物件之間的相對大小，就以冰桶製作為例，畫面中三個冰桶實際的尺寸雖然相同，但是因為視覺的慣性與透視問題，排在後頭的冰桶尺寸要稍微縮小，如此一來，才不會產生視覺矛盾的現象²¹。



21



22

3. 元件組合

這個階段是將作品當中的幾位主要角色進行組合的動作，這些元件的佈局必須能夠讓畫面保持平衡，而且角色彼此之間要能夠形成一種互動關係；如此一來，才會營造出一種戲劇性的張力。

在完成元件組合之後，接著在每個物件上填入所屬的顏色；本作品由於是在描寫夜間的景象，光源則來自於冰水攤子上方昏黃的電燈泡，畫面應該呈現暖色調，而背景與地面則採用深咖啡色，以凸顯前方的主題²³。



23

4. 光影效果的營造

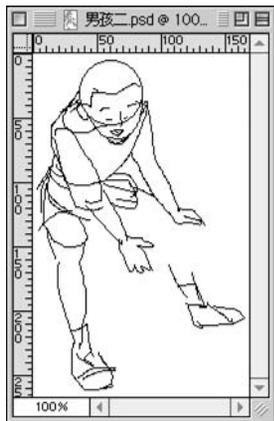
夜間照明讓畫面中每一個物件受光的角度都不相同，除了色彩的反差較大外，為了讓物件的立體感更加明顯，描繪光影效果時必須非常留意燈泡的相對位置。另外攤子上那三個光亮透明的冰櫃，其質感的表現也是重點，在昏黃的燈泡照耀之下，玻璃桶中的冰塊發出閃亮的光芒，各種口味的果汁發出誘人的色澤²⁴。



24

經過多次的嘗試，作者終於決定將板凳上另一位小顧客的姿勢做較大幅度的修正，讓這位小顧客跨坐在板凳上，並調皮的將手上的果汁遞給板凳下的花貓，畫面中這隻花貓對於這個突如其來的舉動似乎不為所動。

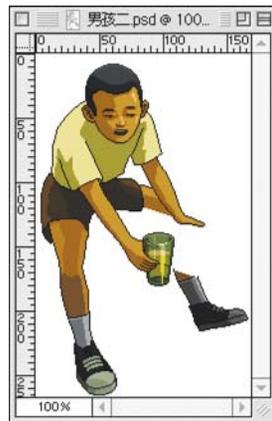
以下介紹小顧客的繪製過程，作者通常會使用鉛筆、工具在指定的範圍內大致以速寫的方式畫出人物的形貌，接著再配合橡皮擦的交互運用，仔細的修飾出完整的輪廓線，最後根據現場的光源狀況，詳細的填入色彩並勾勒出人物的明暗面，藉以產生立體感 25 26 27。



25



26



27

最後將這位小顧客與花貓貼到作品適當的位置上，在重新調整畫面的色澤與陰影效果之後，整體的感覺就更加完整了 28，完成內容的描繪後接下來就要進行框邊的設計。



28

【邊框設計】

延續前一件作品的設計概念，〈吃冰〉也同樣地要有特殊的邊框造形，在畫面的周圍刻意佈置許多冰品材料，其中包括成打的芬達汽水、黑松沙士汽水、香蕉、刨冰、玻璃杯和糖水罐子，讓作品更加完整地呈現冰水攤子的擺設與吃冰的樂趣 29 30 31 32。



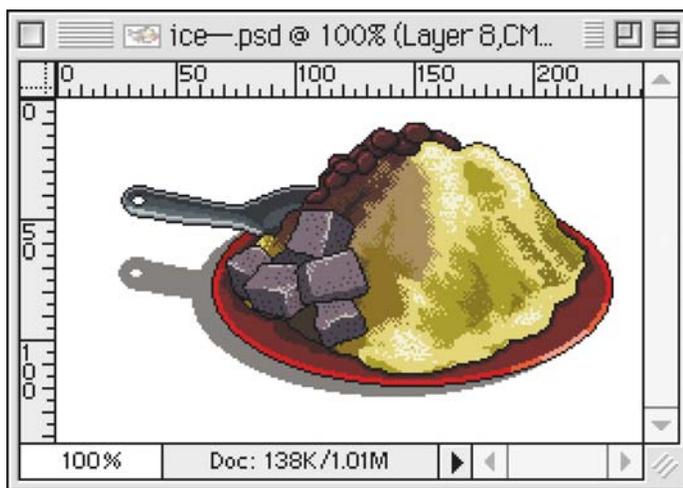
29



30



31



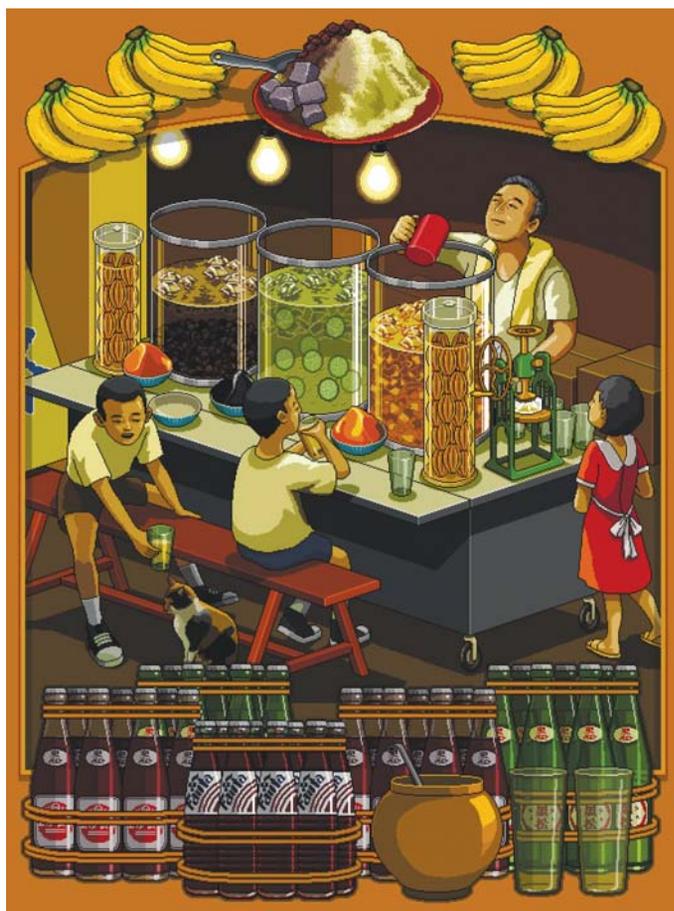
32

至於邊框的形式，基本上仍延續古老藥品標籤對稱形式的基本造形，但是線條的呈現儘量以簡潔為原則，避免喧賓奪主搶了主題的注意力。土黃色的色調，符合主題精神，希望讓觀者能夠感受到一種懷舊的情調與甜蜜的感覺³³。

最後將先前所完成的插畫與邊框進行組合的動作，並且逐一的把個別描繪的物件加在邊框之上，營造出一種琳琅滿目又口味齊全的視覺感受³⁴。



33



34

(三) 範例三

■ 作品名稱：夏日午后

■ 設計理念

二〇〇二年歲末之際，一個時空的因緣際會，作者拜訪了桃園龜山鄉境內一個老舊的眷村。那是一個充滿溫暖陽光的寂靜下午，獨自走在狹長的巷道間，沒有太多出入的居民，原來的住戶大多已經遷居外地，唯一遇見的是條熱情搖著尾巴的小黑狗，而矮牆上開著鮮紅似火的九重葛是唯一見到的熱情生命。這幾年來，眷村因日漸加快的改建腳步及老一輩人口的逐漸凋零而式微；就如同我們的童年記憶一般，隨著年齡的增長而逐漸模糊。經過了這次的造訪，心中的感觸甚多，不由自主的燃燒起一股創作熱情，想藉由Pixel風格的系列創作重現過往的種種美好。

作者非常慶幸自己擁有一點繪畫的天分，能夠將想法與靈感透過塗鴉方式記錄在筆記簿裡；而這幾年，由於接觸電腦繪圖的相關知識，讓創作題材更加寬廣，於是計劃在自己能力範圍與有限的時間裡，將過去親身的經歷，幻化出一幕幕的場景與圖像，作為自己成長歷程的紀念。這些感性的題材讓原本Pixel剛硬的線條揉合一絲人文的氣息，希望與作者擁有共同成長記憶的朋友能夠產生共鳴。

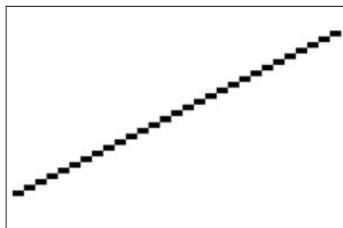
〈夏日午后〉這件作品是描述作者童年的生活片段，畫面中的景象雖然與真實樣貌有所出入，但是作者對於那段住在縣政府員工宿舍的生活經驗，始終難以忘懷。由於當時宿舍的格局多半是獨門獨戶，窄巷於是成了孩子們共同的活動空間，也是父母們放任孩子自由玩耍的快樂天堂。基於此，販賣零嘴的小販總會看準商機，在每天下午放學之際準時光臨；而這群小朋友在一天的活動之後，早已饑腸轆轆、口乾舌燥，每天總是盼著小販們早些到來。

畫面中的宿舍、巷道、人物造形與周遭事物都是前些日子遍訪各處的眷村實地觀察而來，並摻雜著個人的想像所組合而成。

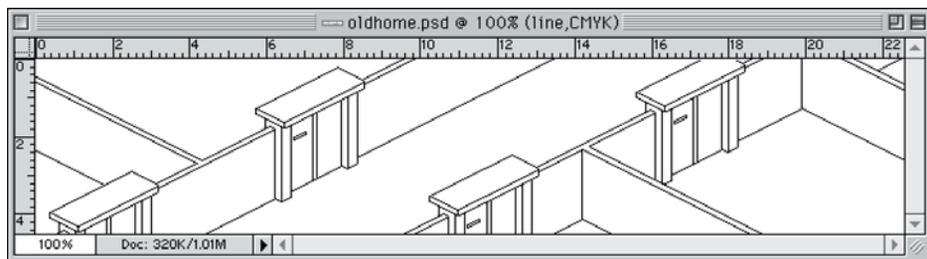
■ 方法技巧

1. 首先利用「鉛筆工具」(Pencil Tool) 以每兩點為一階，朝向 22.5° 方向延伸的線條，畫出空間結構。22.5° 線幾乎是Pixel創作用來表現空間感或立體感最常使用的線條角度，這是因為它的線條看起來比較平順，鋸齒現象並不會那麼明顯³⁵。

本作品的構圖是以窄巷為中心，兩旁分別林立著住戶的大門以及圍牆。由於住戶的外觀大致相同，因此可以使用複製的方式拼貼而成。黑色線條則儘量是封閉空間，以便於接下來的填色作業³⁶。

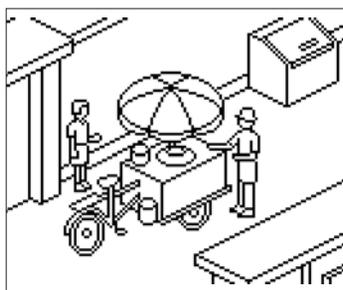


35

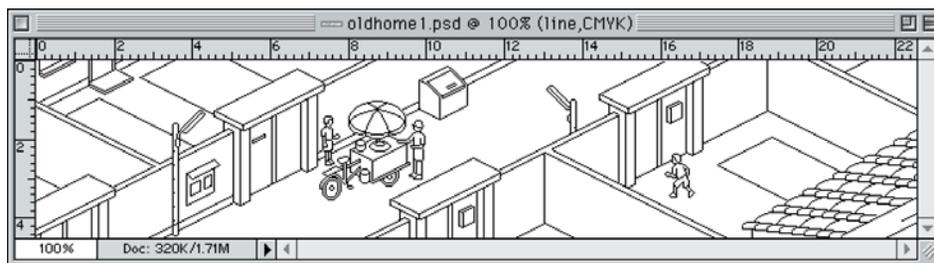


36

2.利用「新增圖層」(New Layer)的方法，將巷道內的每一個道具逐層的添入。作者儘可能回憶當時生活環境的種種細節，再利用圖像繪製軟體逐一完成黑瓦屋頂、老式路燈、社區佈告欄、垃圾桶、冰淇淋小販等等物件，並將其分別放置在相關的位置³⁷³⁸。



37

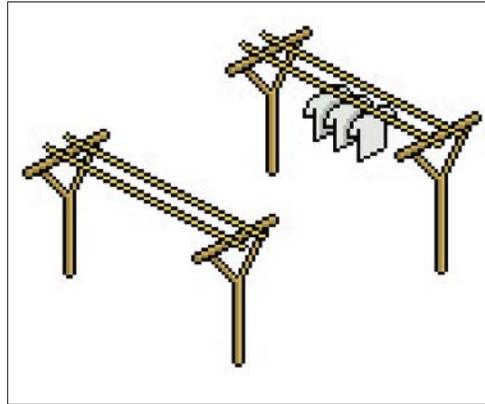


38

3.在完成線條的繪製過程之後，接著便開始進行填色的工作。這個作品是以紅色配上綠色作為基調，其餘的色彩均以這兩種色彩延伸而成。為凸顯空間的立體感，光影的設定非常重要；本題材發生的時間大約是盛夏傍晚時分，因此物體的光影反差比較大，特別是陰影也拖得比較長。畫面中的許多小物件隨著每個繪製的階段逐次添入；例如畫面左側一戶人家的院子裡，作者特別加上了晾衣架以及幾株由院子裡探頭出來的樹木，襯托出住家親切樸拙的感覺⁴⁰⁴¹。



39



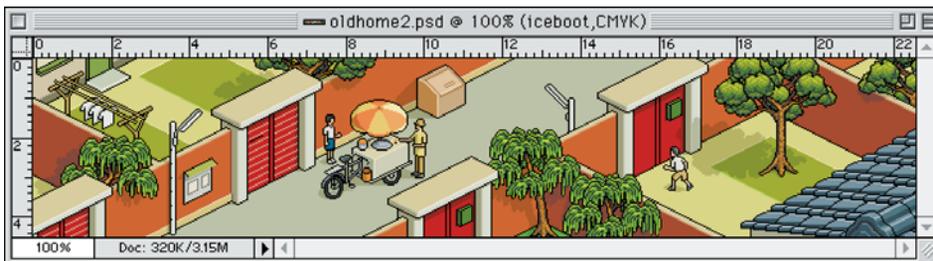
40



41



42

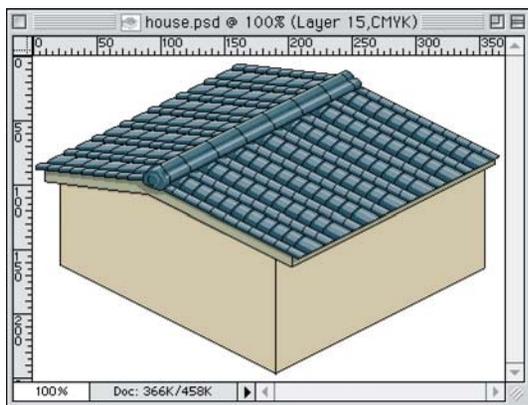


43

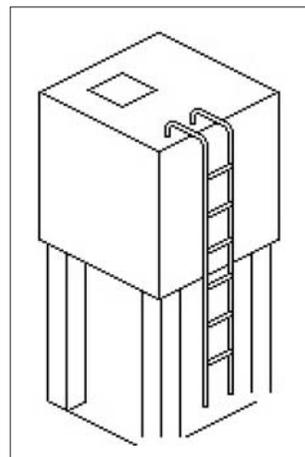
4. 本作品幾乎有點像是在進行一張記憶地圖的繪製，從一個攤販的描述開始向四周蔓延開來，最後視覺逐漸落在畫面左側前方的小孩身上。這個小孩可想而知就是作者童年的投射，因為作者小時候最常做的一件事就是靠在窗口發呆，無所事事⁴⁴。灰黑的屋瓦雖然並不是真實住家的模樣，但是這類略具日本宿舍的建築風格，卻不得不令人產生一種懷舊的情懷⁴⁵⁴⁶。此外在從前的眷村或老宿舍的周遭都會設置籃球場，這個場景自然不能遺漏，於是在畫面前方加入籃球架與四周的圍欄⁴⁹。



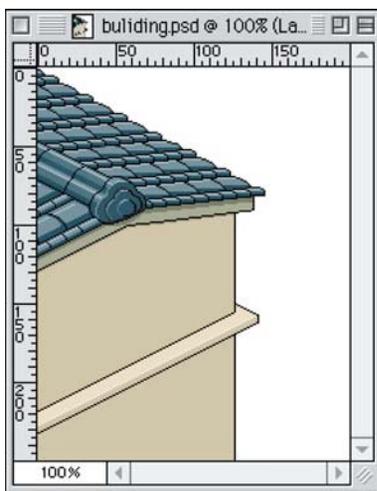
44



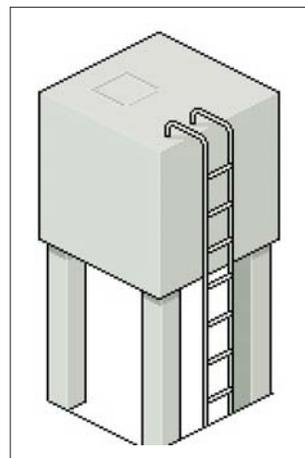
45



47



46

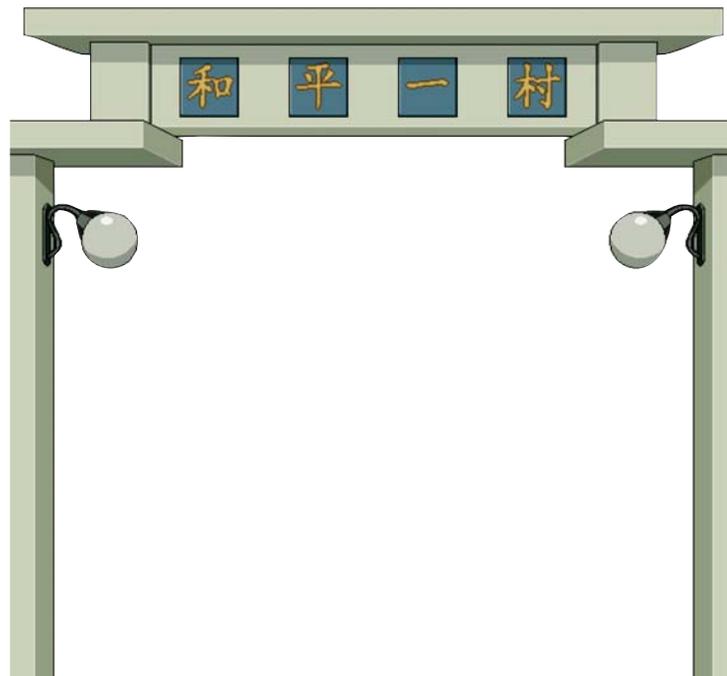


48



49

5.接下來作者想使用「拼貼」(Collage)的方式，將不同空間的物件拼湊組合在一個畫面上，形成一個完整的構圖。為取得這批作品的一致性，將延續一貫採用的對稱形式⁵⁰。



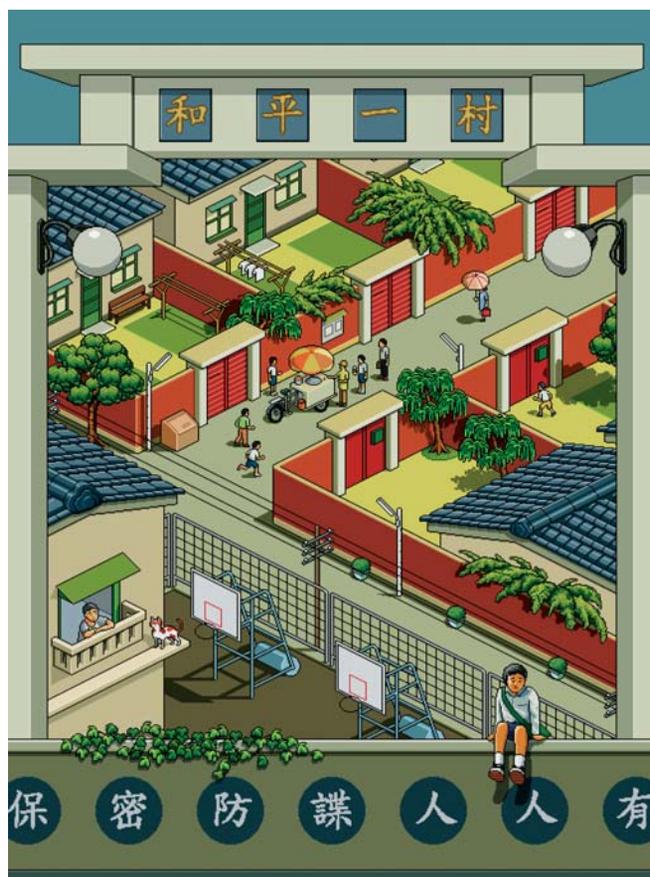
50

本作品框邊的設計靈感來自於眷村入口，這種梯字形大門在過去極為普遍，雖然沒有什麼裝飾，簡單樸實的造形卻給人一種沈穩堅固的感受。而圖框下方則使用眷村的外牆作為裝飾，還記得當時的圍牆幾乎都被所屬機關漆上不同的標語；於是不能免俗的將牆面上加入了「保密防諜人人有責」這句深具時代意義的反共標語作為陪襯⁵¹。



51

最後把所有的元件進行組合工程，同時也把過去深埋在記憶裡的畫面重新拼湊出來⁵²。



52

(四) 範例四

■ 作品名稱：戲偶

■ 創作理念

還記得小時候居住的村子旁有一座土地廟，廟的格局雖然不大但是香火鼎盛，廟會活動總是終年不斷，不是迎神賽會放電影就是請了歌仔戲班為土地爺祝壽，而我則是喜歡跑去看不定期的布袋戲演出。

那時代的野台戲非常受到居民們的歡迎，除了表演者生動賣力的演出外，舞台的聲光效果更是令人直呼過癮，台上除了電光火石盡出外，戲偶鮮豔亮麗的造型更是讓人目眩神迷，無怪乎當時人們統稱這類的表演為電光戲，華麗又誇張的演出，比電視布袋戲更加具有臨場感；每當夜幕低垂演出的鑼鼓聲響起時，大批人馬總會在晚飯後扶老攜幼的前去湊熱鬧。

現在偶爾還會看到香客們為了酬神在廟口演出的布袋戲，戲臺不知何時已直接搭在得力卡貨車之上，少了電光特效與演出者的熱情，讓整場演出有點不堪入目，現場的觀眾似乎只有神明一人。

過去看到的電光戲偶雖然沒有所謂的掌中戲這般精緻富有藝術氣質，但是他們的模樣卻是那麼質樸可愛，粗枝大葉的形象與當時流行文化密不可分。如今在夜市的某個角落又再度相遇，戲偶的造型依然沒變，變的是時空的錯置讓現場有些格格不入，在人潮擁擠的大街上，抽戲偶的攤子顯得異常的冷清。本作品便是描述布袋戲攤上的龐大陣仗，透過仔細的描繪與色彩的搭配，每個戲偶豐富多變的樣貌，再搭配上傳統戲臺豔麗的彩繪圖案，整體呈現出夜市文化中特有的地方形象。

■ 方法技巧

【草圖階段】

傳統的電光戲偶大約有六七十分高，對於兒童而言是相當巨大的，笨重的體積，有時需要兩個人同時操作才能夠靈活的演出，一般我們在夜市見到的就屬於這一類型。在大約估算這件作品的版面之後，作者參考某張攝影作品為範本，畫出夜市布袋戲攤販的模樣。攤販的展示架共分為三層，每一層的戲偶都井然有序的昂然挺立，面向熙攘的人群炫耀自己最美麗的一面。在畫面的右下角作者設計了老闆的角色，由於生意冷清，老闆一派清閒的看起了報紙 53。



53

【角色繪製】

1. 戲偶

這件作品的主角當然就是這群為數眾多的電光戲偶，為了凸顯它們豐富多變的造型，作者就得發揮想像力，天馬行空的創作出許多誇張的模樣。設計不同造型的戲偶是相當費時費力的，幸好大多數的戲偶都是左右對稱，因此往往只需要完成一邊的描繪之後，就可以鏡射方式複製另外一邊⁶⁴。



54

至於色彩表現上必須掌握住鮮豔的原則，儘量使用對比性強烈的配色方式，讓每一個戲偶都有鮮明的視覺印象⁵⁵。完成後的戲偶分別置放在圖檔的「圖層」(Layer)裡，以利於接下來構圖時能夠靈活移動。



55

2.組合

完成所有戲偶造型的建構之後，接下來進行組合的階段。由於數量眾多，作者將部份的戲偶複製，然後以隨機的方式排列，但是儘可能避免把色彩相似的放在一起，以免造成混淆⁵⁶。



56

本作品是描述夜市景象，在燈泡照射下的光影表現，通常是以高反差的效果來表現物體的立體感，因此分別在戲偶的下襠部份加上陰影，讓每一排的戲偶間產生空間距離感⁵⁷。

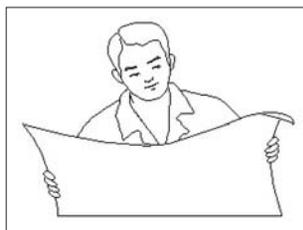


57

3. 攤販老闆

老闆長相是想像而來的，大約四十出頭左右，為了凸顯某種懷舊的感覺，除了梳著整齊的西裝頭，穿著寬領的白襯衫外，還為他在臉上加上一付老式的黑框眼鏡。

以下是老闆這個角色的製作過程。首先以黑色鉛筆線條來描繪人物的輪廓線，根據作者創作的心得，線條的描繪應該講求簡潔與明快，將形體的輪廓交代清楚即可，無須過度著墨在細部的描寫上，以免喪失Pixel作品特有的風味。接著以油漆桶填入基本的顏色，並觀察配色結果是否得宜；在這件作品當中老闆屬於配角，所以色彩應該力求單純樸實。此外，由於老闆所處的地方，是屬於逆光的位置，背後的光源較強，而臉部較暗，所以在光影的表現上，應該採取高反差的效果⁵⁸⁵⁹⁶⁰。



58



59



60

完成攤販老闆的描繪工作之後，便根據原先的構想貼到畫面的右下方，到此為止一幅夜市戲偶攤販的景象便完整的呈現出來了 61。



61

4.龍柱製作

〈戲偶〉這件作品除了詳細描寫每個布袋戲偶的造型與夜市攤販的景象外，希望能夠同時呈現傳統布袋戲的舞台形式，於是作者特別蒐集一些布袋戲戶外戲台的圖片，作為研究參考。

一般來說，野台戲多半使用鮮豔的色彩來妝點戲台，內容清一色都是描寫古代的宮廷大殿內的裝潢，這些彩繪圖案在夜晚透過燈光照射之後，會反射出非常刺眼的視覺效果，雖然有些俗氣，但保存了傳統鄉土文化的趣味。尤其是戲台兩旁的龍柱特別搶眼，活靈活現的青龍盤旋在紅色的柱子上，生動無比，非常適合做本作品的邊框圖案。

作者以細字筆打稿，使用鉛筆工具描繪出龍柱的模樣，經過填色的動作，並加入青龍綠色的鱗片「圖案」(Pattern)，一根色彩豐富的龍柱便大功告成 62 63 64。



62



63



64

接下來便是進行邊框的製作，由於本主題發生的地點是在夜市，讓作者不由得突發奇想，將觀光夜市的牌樓與布袋戲台結合在一起，藉此營造一種臺灣本土特有的風味。

邊框仍採用對稱的形式製作，這種形式的構圖給人一種穩重大方的感受。將先前完成的龍柱以鏡射方式加以複製，排列於左右兩旁，並選擇鮮綠作為底色，藉此凸顯紅色的龍柱，並與夜市的招牌形成強烈的對比⁶⁵。至於畫面的正中間，作者預計要放置一個大型的輪盤，來強調主題的特性。

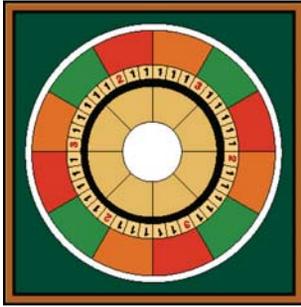


65

5. 輪盤製作

輪盤在過去是常見的賭具，在許多的夜市或者玩具行被用來當作抽獎工具；木製的外殼中央有一個圓盤，沿著圓周佈滿著數字，這些數字大小是玩抽獎遊戲獲獎的關鍵，當抽獎者按下輪盤旁的按鈕之後，當中的小飛機便會沿著圓周開始運轉，等到小飛機逐漸停下來時，它的位置正顯示得分的多寡。

一般輪盤上的圖案總是繁複無比，最常見的是十二生肖主題，偶爾也有以布袋戲人物為主角；此次為了要搭配四周的色彩與圖形，特別改採創新的手法，也就是將輪盤當中的圖案設計成中國古典風格式樣^{66 67 68}。



66



67



68

6.組合工作

製作的最後階段，是將所有的物件拼貼在一個畫面之中，這件作品整整花了將近五個工作天，其間經過多次的修改與重組，就是希望能夠找到最佳的呈現方式。在最後檢視成品時，臨時決定加上整排的電燈泡，讓作品光影表現上的說服力大幅度提高⁶⁹。



69

（五）範例五

■作品名稱：出塞

■設計理念

京劇的表演是一種高度象徵化的藝術形式，在京劇的舞台上，除了布幕以及一桌二椅外，其他幾乎空無一物，演員必須在這個空曠的空間裡，使用虛擬的身段來進行表演。騎馬、渡船、開關門、上下樓、拈針搓線等身段，全都是象徵的手法。而演員的身段更必須具有高度的精確度，才得以引領台下觀眾利用想像力遨遊於虛擬的舞台空間。

京劇身段處處展現角色肢體的美感，演員的表情、動作都在高度象徵性的形式下，轉化成為近似舞蹈的演出形態，無怪乎京劇總被認為是「無聲不歌」、「無動不舞」的代表。象徵性的舞台身段是從實際生活出發，以日常生活的動作為藍本；卻又並非完全照單全收，而是將動作結合了身體曲線與韻律節奏感。就拿「指」而言，便和日常生活不盡相同，首先必須翹起蘭花指，再以環形曲線的幅度伸出手指，靜觀整個動作其實就是一個饒富節奏感的舞蹈姿勢。

〈出塞〉為本系列作品之一，這是一齣家喻戶曉的戲碼，說的是中國四大美女之一漢明妃王昭君和番的故事。根據考證，京劇昭君出塞這齣戲裡王昭君穿著斗篷、頭戴點翠鳳冠飾以白狐狸尾，一副即將遠行前往西域番邦的扮相。

本作品想表現王昭君西出雁門關遠離祖國時悲憤的心情，同時在構圖上強調斗篷圖案的華美與主角哀怨的表情。

■方法技巧

1. 首先思考的是人物造形與姿態。作者希望王昭君的造形能有較誇張的戲劇效果，因此設計了手捧琵琶側身引頸回顧的姿態，而身上的斗篷則佔據了大部份面積。斗篷下方皺折的呈現方式，經過多次的修改後才定案。

作者以往開始著手繪製圖形前，通常有畫草圖的習慣。在便條紙或速寫簿上亂畫即是一種構思造形的極佳方式，這方式有助於在正式使用電腦製作前，整合所有可能的構想；唯獨本件作品是例外的，本作品是使用Photoshop作為繪圖工具，作者這次則使用滑鼠當成畫筆，直接在某個「圖層」（Layer）自由揮灑，然後再塗塗抹抹，攫取心目中最滿意的輪廓線條⁷⁰。



70

2.接著進行線條修正的步驟。作者想要在這一系列的作品中嘗試一種新的表現方式，那就是除了主角的臉、手與頭飾配件外，其餘部份的輪廓線全部採用直線來表現，讓構圖產生一種幾何圖形的趣味⑦。



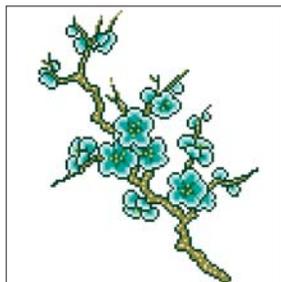
71

- 3.接著進行上色的動作。京劇旦角臉部的妝彩是以紅色為主，從眼部開始向下逐漸減淡。此外臉部表情也是描繪的重點，特別是捕捉主角眼睛的神韻，期能傳達出一種淡淡的幽情⁷²。

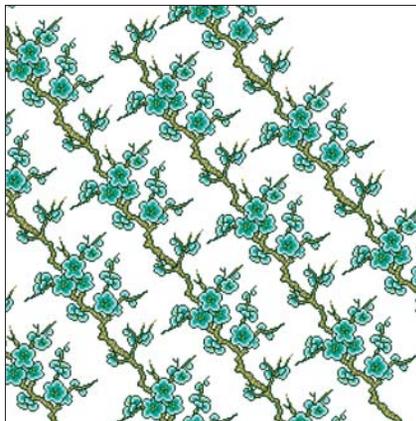


72

- 4.本系列作品最大的特色應該是主角的服飾描寫，作者想在不同的角色身上套用各式的中國傳統圖案，讓每件作品都能呈現完全不同的風貌。至於圖案製作方式，基本上仍然採用單位圖形構成方式，經由四方連續的複製及組合，完成花布的圖案。接著，再將完成的圖案貼入斗篷中⁷³⁷⁴。



73



74

5.最後將斗篷填入鵝黃色彩，並做最後細部的修飾，於是一幅像素風格的昭君出塞圖到此便大功告成 75。



（六）範例六

■作品名稱：鳳凰牡丹女蟒

■設計理念

在京劇人物的穿著中，蟒袍多為男性君王、將相或高官所穿著，服裝上繡以龍紋或蟒紋為主，色彩會因角色的身分與階級不同，而有嚴格的限制。「女蟒」的色彩一般只用黃、紅與白色三種。黃色是供皇后、貴妃專用，紅色用於王妃、郡主。此種女蟒，絨繡團鳳，周身單鑲藍色寬邊，下部繡有蟒水，長僅至膝部，圖樣主要是鳳凰、牡丹。穿著時上身配以雲肩、玉帶，下身著裙。以〈貴妃醉酒〉楊玉環之扮相為代表。

這件蟒服作品為金黃色，上邊繡有五彩團鳳牡丹，色澤斑斕奪目；牡丹為花中之魁、鳳凰為鳥中之首，特別是黃蟒為皇后與貴妃所使用，更增加了作品尊貴的氣質。蟒袍下方飾以藍綠相間的立水與海浪紋飾，在相互輝映之下，襯托出黃蟒鮮麗的色彩與不凡的氣勢。

京劇行頭讓中國的刺繡藝術發揮到淋漓盡致的境界，它不僅承襲自傳統的民俗工藝，並且歷經百年來的改良與創新，創造出專屬舞台演出的圖案與色澤。

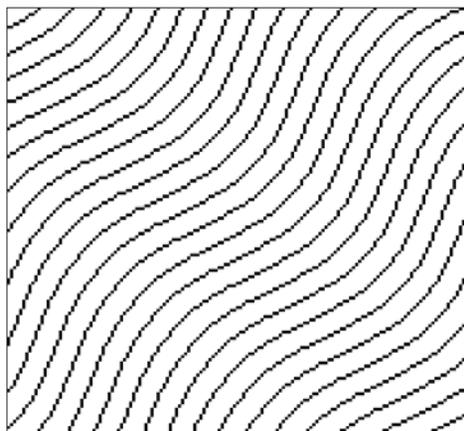
在行頭的表現主題方面，基本上仍沿用中國傳統的吉祥圖案。中國人似乎很喜歡使用隱喻的方式，將大自然的事物或具有宗教意涵的象徵繡在服飾之上；在自然景觀方面，舉凡雲紋、海水紋、山紋等皆為常見主題；動物主題方面，龍、鳳、瑞獸、蝴蝶、蝙蝠、鶴、獅等，分別代表角色的身分與地位；至於花草方面更是琳琅滿目，梅、蘭、竹、菊外，還有牡丹、木棉、茶花、荷等，甚至許多抽象化的花草圖形，作為行頭的底紋與花邊的裝飾。

「女蟒」是以旦角行頭作為描寫對象的系列作品之一。作者嘗試將所有的行頭「平面化」、「幾何化」，也就是說，把原來繁複的行頭簡化，除去衣袖的描寫後只保留行頭當中最精彩的部份，組合在450×300 (Pixels) 的版面之中，形成類似海報的展示效果。從不同的作品中，可以觀察出京劇行頭設計上彼此的差異與精妙之處，台下觀眾可以很容易的分辨出角色的身分，不致混淆。

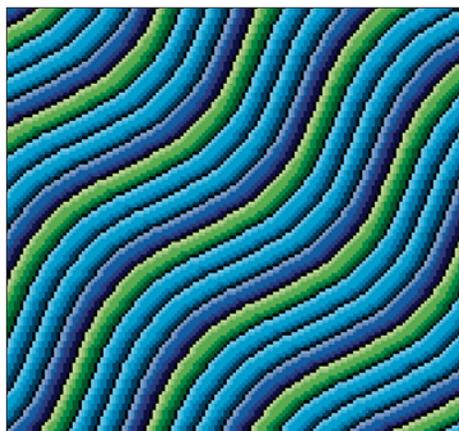
■方法技巧

1. 這件女蟒在構圖上大致可區分成「上圍」與「下襟」兩部份。「下襟」所指的是蟒袍下方，繡有海浪與水紋的裝飾圖案的地方，稱為「海水江牙」或「八寶立水」，象徵江山一統與山河版圖。

「立水」圖案以45°的曲線構成，共有綠、藍、青三種顏色交錯排列，每條曲線以漸層的變化，來製造立體的效果，並形成一種具有韻律感的視覺效果。完成之後以鏡射方式，複製另一邊的圖案⁷⁶⁷⁷。



76



77

2. 接下來是「海水」的製作。蟒袍上的海水就是指海上起伏的波濤，因此繪製海水就是以拋物線條的複製，交錯排列在一條水平線之上。在海浪的中央與兩側加上寶山三座，並在海水間適度加入「捲浪」（江牙）；三峰並峙的山形與徘徊於江海之間的雲朵，象徵陰陽交會，萬物緣起，讓畫面充滿動感與氣勢⁷⁸⁷⁹⁸⁰。



78



79



80

3.接著進行蟒袍的「上圍」部份。蟒袍上會出現三個完整的「團鳳」圖案，是這件服裝最主要的特徵；作者先使用圓形工具標示出圖案的位置與大小，然後開始進行線條勾勒的動作。由於該作品的面積很小，所有的線條務必要化繁為簡、去蕪存菁，才能把鳳凰的特徵完整的掌握。經過仔細描繪上色後的「團鳳」可以複製到其它的位置上^{81 82}。

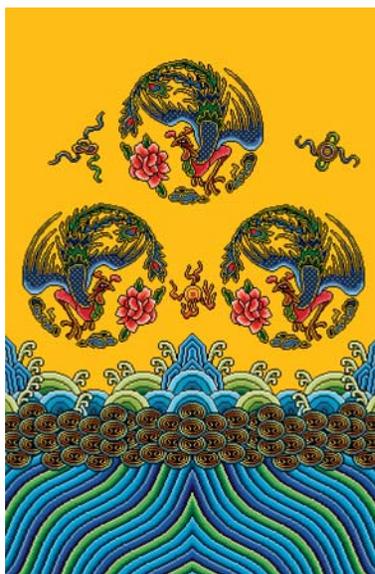


81

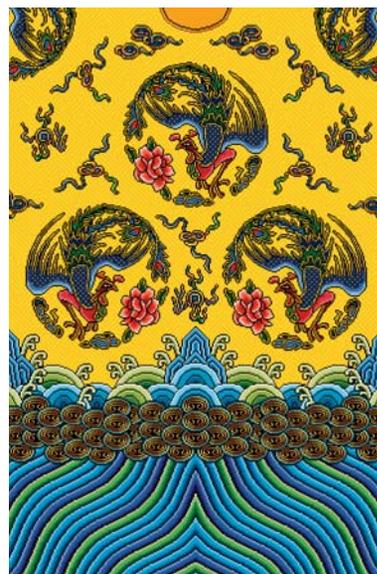


82

4.最後在「團鳳」間加上蟒袍上的輔助紋飾，這些紋飾包括象徵版圖、財富、尊嚴等的「暗八仙」、「八吉祥」或「十二章」等吉祥圖案；本作品則僅是象徵性的加入部份的圖樣及雲彩，讓構圖更加扎實、豐富。本系列的作品除了呈現京劇行頭精密細緻的繡工外，還企圖讓圖案的輪廓線發出金絲光澤般的效果^{83 84}。



83



84