

畫出心中美好的圖像 周靖龍話插畫

Drawing Beautiful Image from My Mind Alone Talks about Artistic Illustrations

鄧宗聖

Tzong-Sheng DENG

政治大學新聞研究所博士班研究生
南華大學、美和技术學院兼任講師



數位插畫家 周靖龍檔案

阿龍 (Alon)

台灣藝術大學美術系畢業，曾服務於台灣遊戲公司，作品受邀至多數國外網站展示及教學示範，諸如CGarena、CGbrainchild、3D tutorial 等，並於2006年在國際網站CGtalk獲得CGTalk CHOICE AWARD，接受網路雜誌2D Artist Magazine的邀請教學示範。目前為自由藝術家。

壹、前言

周靖龍，這位熱愛2D插畫創作的自由藝術家，毅然地在人生中做了選擇，將2D插畫創作，做為個人「自我實現」的具體實踐。他為人正直、坦率，不拘泥在商業模式下流行的插畫觀念——只重視人物造形設定，他還進一步強調用畫面來表現人物的細膩情感、情境中的人物互動，並且重視營造畫面環境的光影氣氛，視此為一種「完整繪畫」。這幾年來，他不斷記錄、反思自己插畫創作的過程，儘管其目的是在探索靈感的源起，但神祕的創作過程，在此卻可轉換為具有教育性的示範，相信會對藝術插畫創作領域有興趣、卻不得其門而入的學子們有所啟發。

本文將以周靖龍近期的數位插畫創作《I'm

Willing》（我願意）為範例，訪談並整理相關資料，藉由周靖龍闡述數位插畫創作過程（從起草到完稿）的歷程，認識他在創作過程中開發、嘗試的觀念與工具，希望對想要一探數位插畫創作殿堂的人有所幫助。因此，這裡將分為三大部分來討論，包括（1）創作作品經歷哪些步驟？（2）使用哪些觀念與工具來幫助創作？以及（3）周靖龍對於插畫創作的動能來自於何處？如何維持？

貳、創作歷程與步驟

一、概念設計與建築設計

《I'm Willing》的作品，一開始在周靖龍心中，並非清晰可見的景象，在素描本中，他原始



圖1



圖2

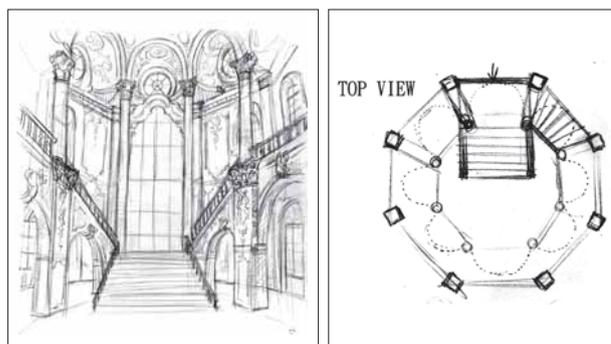


圖3

圖4

有一個長廊、後面是一個寬敞有天窗且光線明亮的巴洛克大廳，前景是一位老紳士與小女孩，邀請女孩跳舞，溫馨愉悅，重點是希望所有構想的景都能包括進去（圖1）。為了使心中美好的圖像更清晰，於是他需要對意象中景象的內容物或元素，做清晰化處理，因此，他藉由書籍，大量參考「巴洛克建築」並手繪素描，希望從對西方建築的完全不了解中，得到進一步的認識，並促使其在腦中刺激靈感，構築清晰的畫面（圖2）。這個過程，就好像下棋高手，習慣動用認知系統的視覺心象（visual imagery），在心中盤算可能的變化，建立起未來實際行動中可能應用到的知識（曾志朗、沈君山，2006），周靖龍利用大量手繪素描，一方面將內容物如何建構的變化做盤算，一方面也對畫面內容物本身做視覺化思考。

周靖龍首先處理的是巴洛克大廳，他畫了一張設計草圖（圖3）：有一個中央的大落地窗可以看到窗外，屋頂有幾個半圓形的凹陷裝飾是它的特色。為了想有寬敞的感覺及天窗必須入鏡的問題，所以捨棄了長廊的構想。另外，又搭配設計了一個上視圖（圖4），八角形的間隔是最適中的，讓後方的大落地窗有足夠的寬敞度，能夠呈現出一個室內室外的空間與光線的互動關係。為了讓主題人物大，且天窗也能進到畫面裡，所以在透視上必須相當誇張，因此他決定建構一個3D的模型來輔助透視的問題（圖5）。總和以上選擇與捨棄的過程，藉由來看到場景的整體視域（圖3）、來了解空間的透視概念（圖4），因此，基本3D的空間場域就此確立（圖5），並且在其中打了簡單的燈光，開始思考氣氛光影的問題。

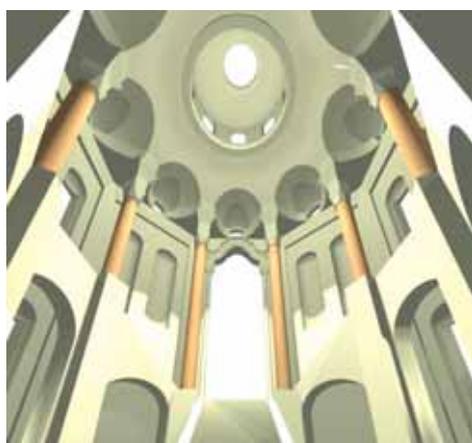


圖5



圖7



圖9



圖10



圖6



圖8



圖11

二、人物設計與資料收集

周靖龍接者處理畫面角色的問題，包括角色的特質、互動與所處的情境。一開始他先自行畫出老人與女孩的概念草圖（圖6）、建築的概念草圖（圖7），此時也新鮮地聯想到電影「鐵達尼號」及「創世紀」（以十九世紀俄國宮廷背景為主的電影），來蒐集老紳士、小女孩的造型參考，以及更詳細的資料的收集，包括考慮與會來賓的各種互動與遠方人群的舞會形式。

在老紳士邀請小女孩的互動中，他為了得到較正確的光影及衣服皺摺，進一步利用數位相機，找人來拍照，模擬類似的動作（圖8），藉由拍攝，選擇其中需要的部分進行選擇與組合，包括較好的姿勢，衣服摺皺及光影部分。

三、色稿完成與氣氛統調的設計

為了先確立統調，整體光影，氣氛等等，因此先畫一個彩色的草圖（圖9），確定大概的整體感覺與光影氣氛，以便於之後正式製作。

四、正式作畫及主要前景人物的製作

首先打開之前已製作好的3D背景，然後將之前色稿中的主角移入，以筆觸堆疊圖上直接修改。老人與女孩的製作方法是，參考照片的動作與光影（圖8）及衣服的摺皺等來畫之，因照片中女孩與成品所要呈現之西方小女孩的比例不同，所以在再憑想像將小女孩畫得較矮些。

而老人臉部是直接參考電影中腳色的臉部來畫，而女孩則是使用了三張照片來參考，分別是角度、表情、光影的參考照片資料，老人與女孩大致完成（圖10）。

近景嘉賓亦同，一樣從電影中找出接近所需要的服裝資料，再加以改變，畫成較符合的樣貌（圖11）。

五、大理石柱製作

在石柱上，是使用原本3D場景的基礎進行後續製作，左邊第一張為3D的基本型，向右逐步以繪圖筆先畫出柱頭上的立體雕飾，大理石中的深色與亮色紋路，最後畫上柱面高光而完成（圖12）。



圖12



圖13



圖14



圖15



圖16

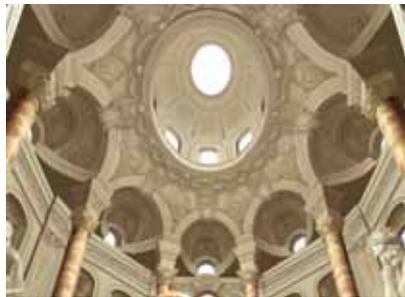


圖17



圖18

六、雕像製作

首先找了兩尊適合的雕像照片（圖13），這兩尊雕像為最前景，他們必須看著老紳士與小女孩並且愉悅的微笑，因為在整體氣氛上，個別人物或雕像的表情也是整體氣氛感覺的來源。所以他在畫中改變了原本雕像的姿勢，讓他們手勢為一個掩嘴而笑，一個拖著下巴而笑（圖14），此為後面的雕像群完成（圖15）。

七、其他建築物中的裝飾物件

此時畫出牆上的雕花與裝飾，同時也鑲上些許的金邊（圖16），此為參考巴洛克建築書中的雕飾圖樣改變後自行設計的天花板上的裝飾雕花，與小鐘樓內部圖樣（圖17）。

八、遠景人物與各處細部大致完成

在電影資料中，他大量的觀察當時的上層社會中的舞會跳舞形式，並且參考後用以畫之，以遠景人物安排在後面的舞會場地，為整體增加了遠方的熱鬧點綴。此時畫面各個細部包括地板的紋路質感

等等都已處理得差不多了（圖18），只剩下整體感的光影氣氛。

九、整體修整完成

在習慣上，他總是中英文一起簽名，以作為一個讀音上的統一：阿龍（Alon）。（圖19）



圖19

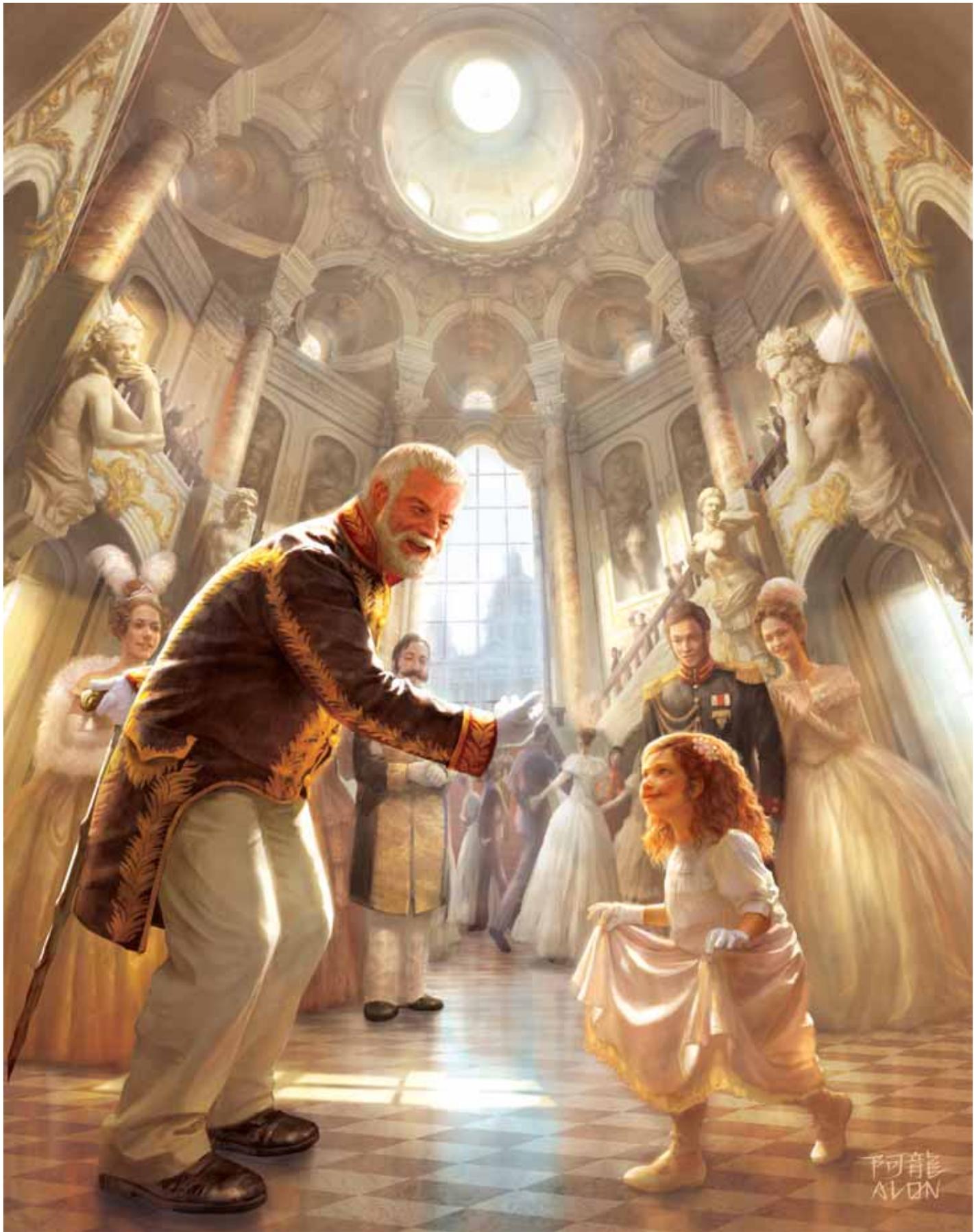


圖20



圖21



圖22

在最後處理了整體的光影與氣氛，包含了地板的反光，陽光射入，遠景的大氣感等等，都做了一個最後修飾，至此一幅心中美好的圖像：《I'm Willing》就此完成（圖20）。圖21及圖22為特寫，包含了主要人物與雕像臉部表情、角色各部的衣服質感與、地板光影、建築雕飾等等。

叁、使用哪些觀念與工具來幫助創作？

一、速寫本：實踐完整繪畫觀與創作循環

對周靖龍而言，他訴求作品具有「完整繪畫」。那何謂完整的繪畫呢？他認為，完整的繪畫應該有很多東西來支撐，像是「空間感、透視、人體骨架、氣氛處理、光影、配色、色調分布、人物表情等」來辨別好壞，實踐方法則是從對於這些元素理解而來，因此對於「心中美好的圖像」的內容物理解則非常重要，這也構成在進行創作活動歷程的實踐法則。

在此意義下，他利用速寫本與鉛筆來隨時隨地蒐集資料，也就是對於內容物元素的各種理解。速寫本對於繪畫的物質性而言，像是各種繪畫元素材料倉庫，它具有蒐集各種形體、線條、花樣、圖案的功能，以作為「完整繪畫」的參考資料庫。速寫本媒介創作者實踐完整繪畫，藉由鉛筆對於觀察對象物進行手繪，這裡的觀察對象物不一定是外界事物，有時候也是腦袋中的浮光掠影。《I'm Willing》整個過程，他幾乎無不使用速寫本與鉛筆做為蒐集、開發繪畫材料的工具。

對他而言，創作是由蒐集資料、速寫、醞釀重組，三個元素所組織起來的循環過程。《I'm

Willing》在周靖龍最初的設定，儘管是巴洛克式風格的建築，但那也只是一種風格設定而已，真實世界上並不存在此一場景，此一場景乃是創作者想像出來的。但是想像並非憑空而來，他對於各種類型的巴洛克式建築景觀，做了大量的資料蒐集，資料蒐集的方式就是使用他慣用的速寫本，此一速寫本協助創作者熟悉了巴洛克式建築結構與樣式。速寫是周靖龍與「巴洛克式」，此一概念互動的媒介工具，速寫的行動，是透過大量手繪來使腦袋對此概念的印象更加深刻，拿著鉛筆手繪的過程，使得「巴洛克式」概念與周靖龍有了緊密的聯繫，而且聯繫的不是單一建築景觀，而是眾多建築景觀反映的整體印象。

周靖龍創作的靈感與材料，幾乎來自於日常生活，日常生活的各種視覺影像，都會是其資料來源。只要心中有了模糊的「美好的圖像」，那麼如何使模糊變得清楚，就有賴於觀察日常生活的人事。速寫，就創作本身而言，除了能使創作者對創作內容物的性質有所了解外，另外則是發揮找靈感與發想靈感的功能。這不但與達文西對速寫看法相互呼應，將速寫當作是觀察、理解自然形態與人物動態變化的一種手段（達文西，1981:177），並且想要超越這樣的觀點，而指出其為激發靈感的一種工具。

二、電影、相機：社會情境脈絡人物細節掌握

在《I'm Willing》的繪畫中，使用電影與相機，對周靖龍而言有著重要的功能。使用「電影」做為一種創作工具，主要是去掌握某種社會情境脈絡。在《I'm Willing》中，具體表現在舞會場景設計上。周靖龍想要創造出舞會場景，但其本身對於心中想

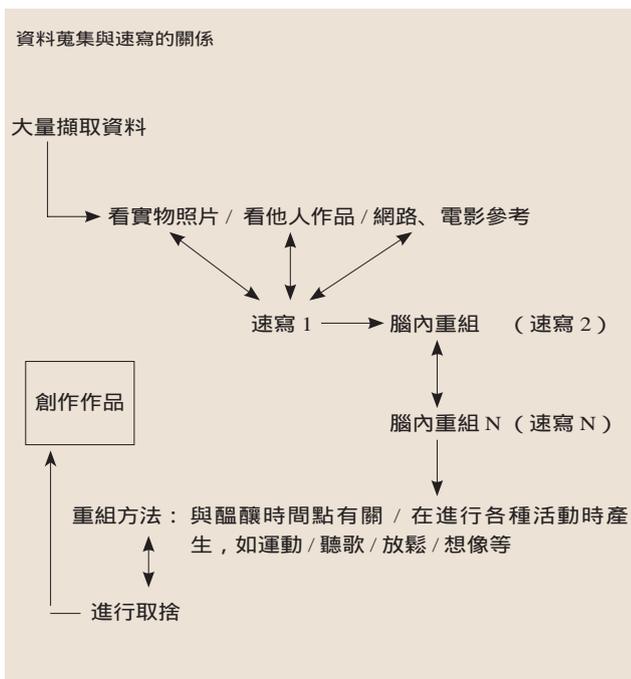
要呈現的社會階級與情境並非十分理解，像是上流階級的服裝造型、人物動作以及可能的互動方式等等。就以電影做為繪畫創作的工具而言，它媒介了創作者對於心中圖像與現實生活的歷史脈絡，儘管電影再現的故事情節、服裝造型不完全符合歷史，但是對於創作者而言，對於參加舞會之社會階級的理解，與舞會場景的互動方式才是重點。創作者想要理解「舞會」此一特殊社會情境下的互動特性。儘管電影的情節能幫助創作者理解社會情境互動，但是插畫不同於電影，創作者必須費盡心力在一張圖畫中，表現出情節。在此前提下，「互動」性的表現就很重要，那對周靖龍而言是「畫面最迷人的地方」，因此繼而對繪畫中的人物角色提出三種要素，包括：他在想什麼、他在做什麼，他在哪裡。

在《I'm Willing》的繪畫中，「照相機」則與「完整繪畫」的觀念相輔相成。以理解人體骨架為例，當周靖龍想像老先生的動作或姿勢時，他會產生不確定感，懷疑如此畫他的骨架是否正確，因為，他認為人的姿勢與動作有時候會與心中的想像有些許不同，甚至正確的動作或姿勢在某些角度上反而看起來奇怪，也許坐著、也許跑步、也許是其他動作，在為了配合畫面上美感與自然而必須做出取捨。而「完整繪畫」中的各種要素，對創作者而言不是獨立自主的，反而是相互聯繫的，接續人體骨架例子，掌握動作正確之後不意味著也掌握了人體穿上衣服後的表現，像是衣服的褶皺與光影，未必也能表現的很寫實、逼真，因此參考真人的拍照，是其在創作《I'm Willing》的重要手段。

寫實與逼真，對於周靖龍而言是表現的技法，而非一般人理解的「一模一樣的複製外在真實」。照相機雖然具有複製外在真實的功能，但在他的手上，相機具有其他的用法。最一般的用法，就是收集資料，另一種做法則是提供創作者思考創作內容物的表現方式與聯想方向，並做為一個資料庫再加以重組。當然，創作者對於照片場景或人物動作的臨摹，不意味著創作者想要完全真實的複製照片，相反的，各局部的擷取臨摹對於創作內容物的內涵會有所幫助，就像剛剛舉出使用人體骨架與光影色調的照片參考的例子，是一種為了讓畫面更逼真與更具說服力的表現。總之，相機在此脈絡下，它是藝術家掌握人物與場景的媒介工具，掌握住一種寫實、逼真的性質，這種性質在繪畫中是表現手法，不等同於抄襲、低等與沒價值，反而可以幫助觀者對創作內容物之理解，與畫面張力的感受，這才是周靖龍所重視的。

三、小結

最後，這裏要談電影、照片與速寫本之間的關係以及對周靖龍的意義。電影在電腦的協助下，可以擷取成一張張圖檔，相機所拍攝的圖檔，也可以進入到電腦軟體中進行儲存。大量的圖檔資料中，某些會成為速寫本中被用來速寫並加以理解消化的一部分，他會在速寫本上替這些速寫圖片標號，對應電腦單張擷取圖案中某一個檔名，以便在繪畫過程中，參照他所想要掌握的感覺。速寫本仍舊是周靖龍主要的使用工具，電影與照片資料可以給予其掌握繪畫內容材料之特性，但是還需要經由他不斷藉由手繪，使他腦海中的圖像清晰。儘管電腦的使用，在創作過程中只是充當上色的工具，偶爾也作為速寫的平台，但是由於需要電以及攜帶不便，速寫本與之相比，就相對方便得多，比較能應付突如其來的靈感。但是，值得一提的是，創作者之前在繪製3D場景的工具，在《I'm Willing》創作過程也派上用場。由於其場景乃無中生有，因此周靖龍利用3DMAX，做場景的透視，當他對透視有所的掌握，那麼繪畫起來就將得心應手，且正確透視的場景也會更具說服力。



肆、插畫創作的動能來自於何處、如何維持？

周靖龍持續進行插畫創作的主要動機，是來自

於「自我實踐」的信念，此信念與其生活脈絡息息相關。周靖龍自台灣藝術大學美術系畢業後，就進入到3D動畫遊戲製作的工作環境裡，然而，在商業組織中，繪畫本身往往是從屬於營利目的與市場需求之下，因此其所實踐的繪畫工作，較少自我創發的可能，工作內容也較多代工性質。在此種工作環境下，並沒有任何自我能力提升的感受，因此他對於自我實踐的需求就特別強烈，此一強烈的動機，一方面指向了對於2D創作插畫的渴望，另一方面則回應對商業模式的代工不滿。

由於商業環境下的發展個人創意的條件非常拘限，無法使個人的能力有充分發揮之感，在重視電腦科技應用的遊戲產業更是如此。創作者在3D的工作環境下，經常被學習軟體的新功能所干擾，一方面是3D技術更新非常快，工作環境會鼓勵學習新技術，但對於想要創作2D插畫的創作者而言，則是非常干擾。畢竟，在繪畫的思維上，2D的平面繪畫與3D的虛擬立體空間造型就具有非常大的差別，3D著重在電腦工具軟體的操作與使用，2D的操作，就比較不依賴電腦軟體的使用，著重在「完整的畫面」思考，包括：該怎麼樣去構圖、顏色使用、前景背景的氣氛融合、畫面輕重配置等等其他因素考量。因而，他認真考慮在工作之外，也需要隨時保有創作的動力。

會選用「畫出心中美好的圖像」的字眼，做為其激勵自己持續2D創作的的原因，主要是曾受「諾曼羅克威爾」這位美國插畫家的感動，因此「畫出心中美好的圖像」除了原有的光影感覺氣氛的想像畫面之外，也帶有「情境式」題材的創作動力。於是，他在日常生活中，不斷地去用心感受生活、感受經驗，藉此喚起心中「美好的圖像」。在《I'm Willing》中，主要表達了老人邀請女孩跳舞的溫馨情節與柔美的氣氛光影。

他形容創作是一個「死去活來」的過程。這樣的形容起因於自我要求的態度。對他而言，每天花兩個小時，畫一張小品，畫一張即興練習，沒有給自己一個方向，想到哪裡、畫到哪裡，這樣的作品，可能就是練習作品，它可能用百分之六十的功力去畫就可以了，每天這樣畫，卻未必會帶來很大的進步。如果說今天要用百分之七十的功力來畫的話，可能要多花一倍的時間，如果要到百分之八十的程度，可能要花比百分之七十還要多一倍的時間來做，所以當想要突破一點點，花的時間可能要多一倍，過程不見得比較輕鬆，但這對他而言，是重要的自我實踐，而這樣也培養他對日常生活事物認

真研究的態度，並精進自己的手上功夫。自我實踐是持續創作的重要觀念，那意味著不斷自我突破，儘管需要付出很多心力、甚至嘗到比別人更多的痛苦，使整個過程「死去活來」，但若這樣的淬鍊能達到自我突破，對他而言才是最重要的。

伍、結語

我們可以從周靖龍的創作歷程中，看到插畫活動的輪廓、創作過程中可能使用到的工具，以及創作者持有觀念與實踐之間的關係。《I'm Willing》是一個想像中的場景，這種從無到有的過程，儘管需要許多時間，以速寫來熟悉各種內容物可能的特性，輔以各種工具來幫助理解，但就能「畫出心中美好的圖像」而言，這一切是非常值得的。

或許有人會將此種創作風格，聯想到文藝復興時期的藝術家所持有的現實主義：藝術家模仿自然卻又對自然加以理型化、認為虛構不等於虛偽、肯定模仿不妨礙創造、藝術的真實不等同於生活的真實、對藝術技巧有所追求（朱光潛，1991），進而輕視此類觀點的創造性，並聯想到過去的形式主義，或批評其指導的理論偏向對現實自然的捕捉。但我們不能只是跟隨時代的主流觀點，鸚鵡學舌地否定創作者作品的想像力與創造性。畢竟，每個批評家與創作者都持有一套不同觀念與理論的工具，只是性質不同罷了，想想看，批評家與創作者不都是藉由這套觀念與理論，實踐在其話語或插畫中。這裡認為，我們在欣賞插畫的時候，先撇開理論觀點之爭，而是去感受插畫作品所呈現的生命，因為，我相信：失去創作者感受與生命的作品，才會失去藝術的價值。

由於本文著重在周靖龍創作歷程與工具使用的面向，因此較少論及周靖龍創作此一作品意境的描述，不過，就我們觀看者而言，《I'm Willing》難道沒給我們溫馨與愉快的感覺嗎？！他心中美好的意境，難道沒有被我們感受到嗎？！

參考文獻

- 曾志朗與沈君山（2006，9月）：探索專家的心智。科學人，第55期，64-69。
達文西（1981）：素描與構圖。達文西論繪畫，177-203。台北：雄獅。
朱光潛（1991）：文藝復興時代。西方美學的源頭，263-304。台北：雄獅。