

繪師之路～自學畫技的成長與作品分享

研究者：陳汝庭

指導老師：林育萱老師

第一章 緒論

一、研究動機

我從小到大在畫畫這方面都很有興趣，只要一有空就會畫圖，有時候也會上網欣賞繪師或是插畫家的作品。因此，在決定獨立研究的主題時，我第一個想到的就是可以做與畫畫相關的研究，老師也很支持我選擇這個方向。希望能夠藉由這次的研究來精進我的畫技，也希望大家會喜歡我的作品。

二、研究目的

1. 透過上網查詢、自主練習等方式，精進自己較不擅長的部分。
2. 至少完成四幅完整的作品，包含上色、背景、細節等，並進行展示與分享。

三、名詞解釋

繪師：語詞源自日本。是以畫圖作為主要工作的人，透過繪圖來賺取收入，與插畫家有些類似。

第二章 文獻探討

主要參考書籍為「日本繪師最高學習法 5 個習慣，突破停滯期」，整理了其中三個重點來做為之後精進、學習的方向。

一、決定畫法

- (一)想清楚自己想做的事：以自己想做的事情為基礎決定畫法。
- (二)找到理想的繪師：以自己的理想繪師為基礎決定畫法。

理想的人數 優缺點	選擇一個繪師	選擇多名繪師
優點	畫技的成長速度會很快	很容易就能產生屬於自己的風格
缺點	會逐漸失去個人的特色	必須思考搭配法，所以成長速度會很慢

(三)找到喜歡的畫風

● 人物畫風的範例：

畫風	二次元型	寫實型	中間型
圖片範例			
說明	插圖常用的風格，很明顯的 Q 版。	貼近現實的畫風。	混合了二次元與現實，比例因人而異。

● 按照客群來調整的畫風範例：

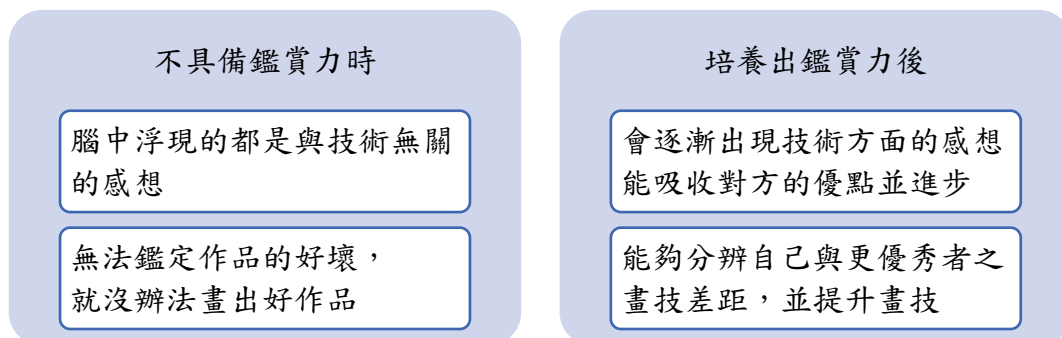
畫風	動漫型	少女漫畫型
圖片範例		
說明	以大眾為目標的動漫作品最常見的畫風。	少女漫畫常用的的畫風。

● 塗法：

塗法	動畫塗法	美少女遊戲塗法	水彩塗法	厚塗法	綜合型塗法
圖片範例					
說明	色彩之間邊界分明。	比動畫塗法多了暈染與漸層等手法。	一樣會繪製線稿，但是會用各種筆刷與工具。	不會繪製線稿，就像藝術畫作般層層堆疊。	結合了水彩塗法與厚塗法的優點。

二、培養鑑賞力

養成鑑賞力後主要會有兩大變化，能具體的看出優點以及看得出畫技的差距



三、建立思考的習慣

(一)設計題目：挑戰沒嘗試過且現在可解決的題目。

(二)解開題目：在解開題目時，要有參考物也要蒐集資料。

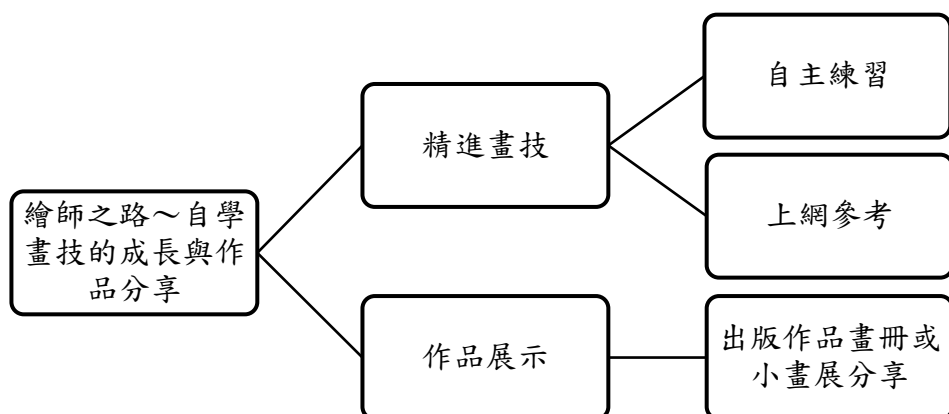
(三)對答案：

自我批改項目	人體	姿勢	連接處
內容	主要確認的是比例，利用輔助線可以更容易確認。	自己擺出與人物相同的動作並照鏡子或是拍照來確認是否有讓人物擺出人類擺不出來的動作。	連接處是指在裙子內部的腿之類的，所以要仔細確認看不見的連接處。

(四)整體檢視：必須邊畫邊確認整體畫面的感覺。從事數位創作時，不要把畫面放得太大，若是在紙張上作畫，就要避免臉靠得太近。

第三章 研究方法與設計

一、研究架構



二、研究規劃

● 上學期進度規劃

時間 事項	第 1 週 ~ 第 4 週 0825~0921	第 5 週 ~ 第 8 週 0922~1019	第 9 週 ~ 第 12 週 1020~1116	第 13 週 ~ 第 16 週 1117~1214	第 17 週 ~ 第 20 週 1215~0111	第 21 週 ~ 第 22 週 0112~0125
確認研究主題、問題						
文獻資料蒐集						
創作計畫擬定						
型準練習						
透視練習						
衣服皺摺練習						
上色、光影練習						
作品創作 1						
彈性調整						

● 下學期進度規劃

時間 事項	寒假 0126~0201	第 1 週 ~ 第 4 週 0209~0308	第 5 週 ~ 第 8 週 0309~0405	第 9 週 ~ 第 12 週 0406~0503	第 13 週 ~ 第 16 週 0504~0531
作品創作 2					
作品創作 3					
作品創作 4					
準備佈展					
佈展					
完成報告					
作品成果分享					

三、研究步驟

(一)把作畫當成興趣：

將畫作佈展在學校，包括自己佈展與美術課佈展。

希望同好會喜歡自己的原創。

(二)尋找自己喜歡的繪師：

我在網路上找到了一名畫風較符合自己喜好的繪師——空罐王。

【空罐王 Youtube 頻道連結】<https://www.youtube.com/@CankingSketch>

(三)找到自己的畫風：根據書本裡面的範例，我的畫風是比較偏向於中間型。

(四)找到自己的上色方法：我是以手繪的方式繪圖，所以塗法可能會和書中所說的不太一樣。

(五)再來是培養出鑑賞力，書本裡給出的方法是：活用作品、社群網路、作畫過程影片或直播等等。我的做法會是上網去觀看其他繪師畫畫過程的影片或是畫畫教程，因為教程裡的講解者可能會介紹一些有關於畫圖的專有名詞或是相關知識等等。

(六)最後是要自己設計出自己能解決的題目。

最近我可能會挑戰許多之前從未嘗試過的題材，也可能會嘗試畫畫看背景、不同的動作等等。如果有不會畫的地方，我會上網查詢或是直接拿個相似的物品來當參考。

(七)因為我較擅長的是手繪，所以在打完草稿後，我自己的習慣是會自己檢查自己的草稿有沒有像書中所說的：人物做出不自然的動作、身體的比例很奇怪、臉部均衡度不佳等等，趁著還能修改時趕快修改。最後描完線、上完色後，我會再檢查一次，雖然已經不能再修改了，但至少能確保在下一次畫畫時不會再犯同樣的錯誤。

四、精進畫技

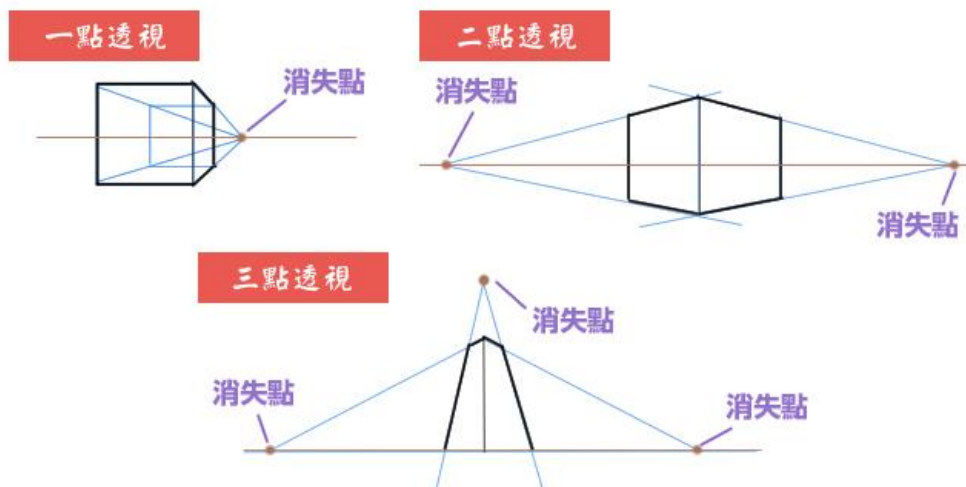
有人建議畫完圖後別急著給別人看，可以放一兩天再回頭檢視，常會發現需要修正的地方。同時也要針對自己不擅長的部分持續練習，但不能只是盲目地一直畫，應該多參考其他繪師的作品，才能有效進步。

我規劃了一個月的時間精進畫技，重點放在四個面向：型準、透視、衣服皺摺與光影上色。這期間我會多找適合的參考圖來臨摹、觀察繪師的畫法，也會利用空閒時間多畫練習。此外，我會使用麥克筆上色練習本，專注於提升上色技巧。以下是這四個項目的重點與練習方式：

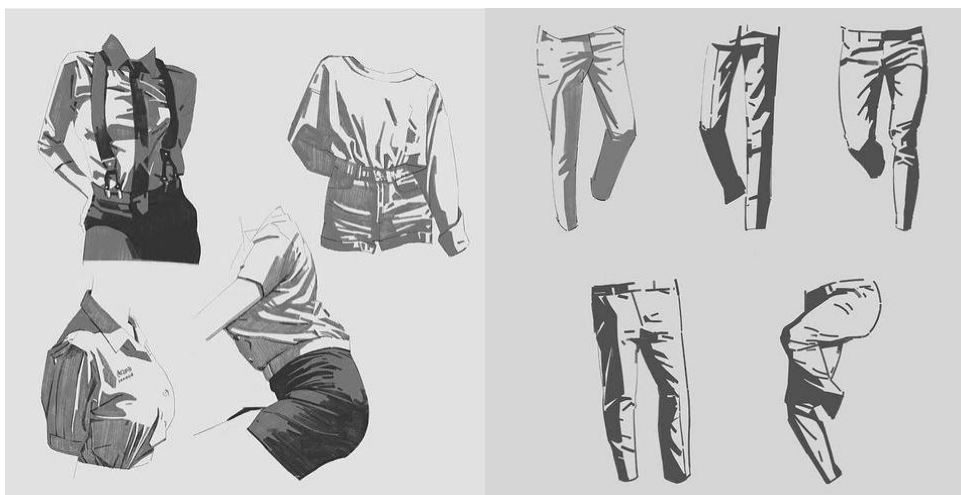
(一)型準：找參考圖並臨摹，要掌握距離和準確度，需要先定位型才會準。



(二)透視：要先決定消失點，並以聚集於該消失點上的線為基準來繪製。透視是為了呈現遠近感的繪畫技巧。



(三)衣服皺摺：依據衣服的材質與人物的動作來繪製衣服的皺摺。



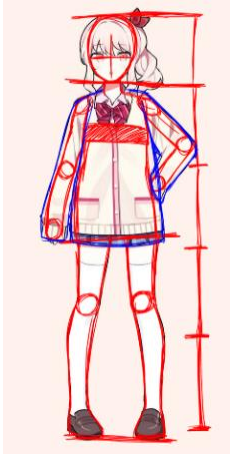
(四)光影(上色)：找參考圖或是直接拿個物品來當參考，多臨摹光影明確的真實相片。



第四章 研究結果

一、精進畫技四個面向的紀錄及檢討

(一)型準

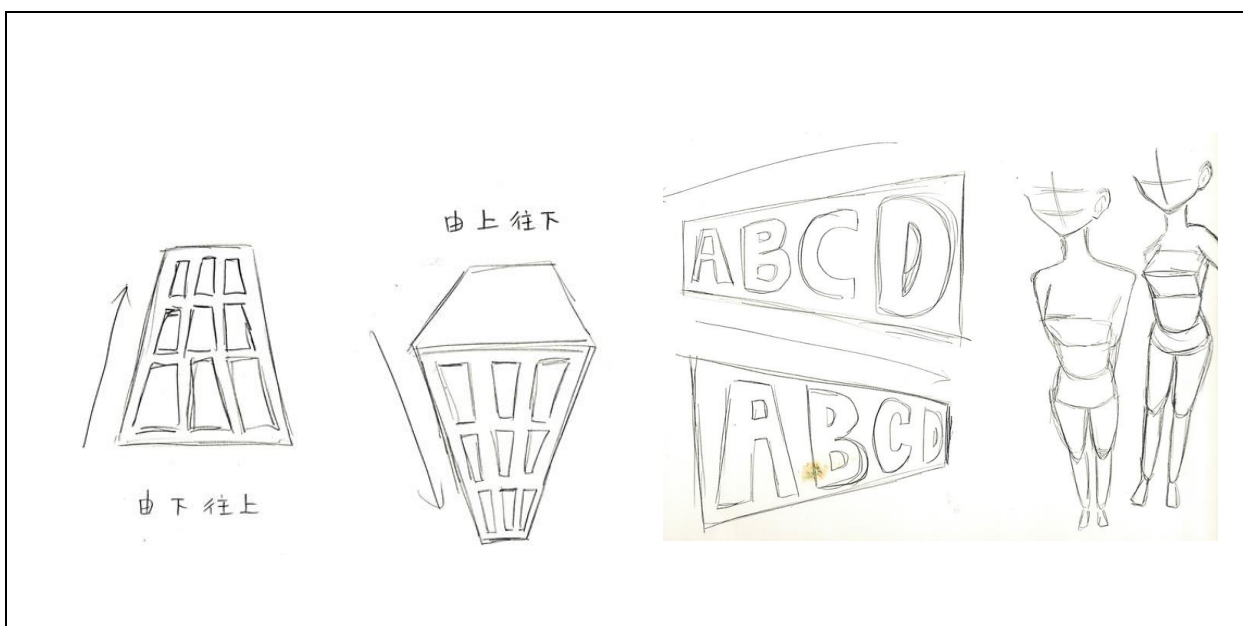
原圖	抓型	成果
		
		
		



檢討

因為是照著平板上的圖畫的，紙本的畫作無法很明確地與平板中的原圖對比不同之處，只能粗略的檢查對比。如果原圖是電子檔，建議可以使用電繪臨摹，原圖是紙本的畫，可以使用紙繪的方式臨摹。

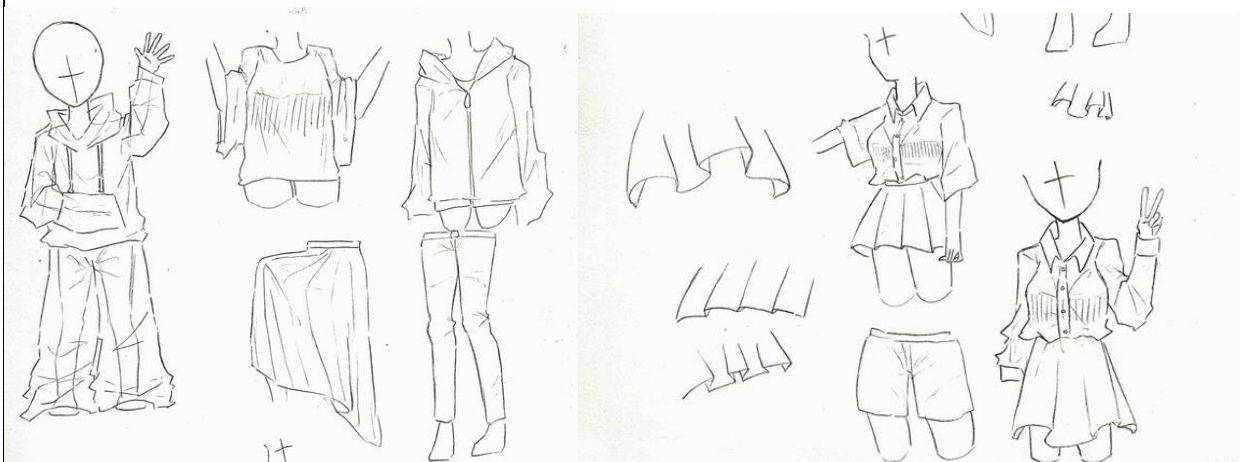
(二)透視



檢討

透視大概是裡面數一數二困難的畫圖技巧，所以很認真的練習了從不同角度看不同物體、有遠近感的圖，但時間只有一個禮拜，很多地方都還沒搞懂，像是消失點該點在哪裡、如果是特殊形體該怎麼做透視的效果等等，之後會在透視這方面多練習。

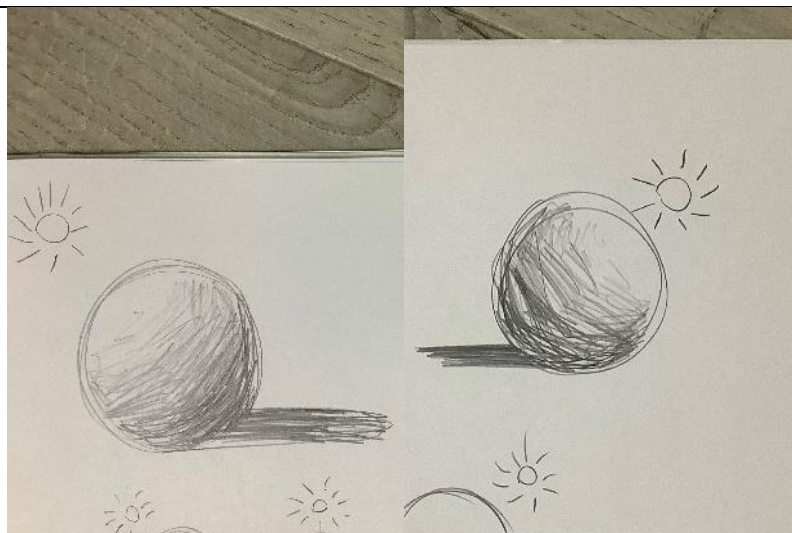
(三)衣服皺摺



檢討

雖然認真的練習過每件衣服不同動作所造成的皺褶和裙襬的荷葉邊與飄逸感，但還是常常不清楚哪裡該畫，哪裡不用畫，或是這裡的皺褶該怎麼呈現，之後會多看專業繪師的教學，例如：動漫繪師教你畫衣服皺摺！一個絕技解決一半皺褶問題！——Rokku小鎖，並多多練習。

(四)光影(上色)



檢討

雖然在一般常見形體，例如球體、正方體等等的明暗之分已經很熟悉了，但人體並不是只有光滑面，可能有頭髮或五官的遮擋影響光影的位置，有機會可以上網找光影明確、有人物主角的真人照片來作參考。

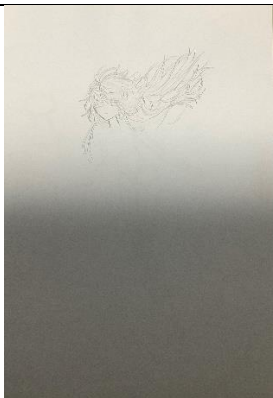
二、創作構思說明與過程記錄

(一)創作構思

我在上網時，偶然看見有繪師是專門在將物品擬人化，例如漱口水、電風扇、時鐘等等，深受啟發。台灣是個海島國家，海洋資源豐富，所以主題就訂為「海洋生物擬人化」。從淺層帶、中層帶，再到深淵帶，分別挑選出四隻色彩鮮艷的海洋生物進行擬人化創作，再藉由人物設計、背景裝飾等各種面向，展現我對自然生態的觀察與想像。

(二)過程記錄（作品順序依照作畫完成時間的前後順序）

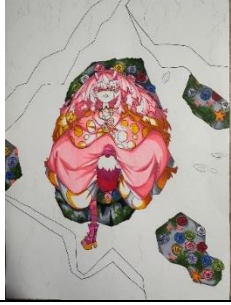
1. 海月水母（塑膠袋的雙胞胎兄弟—水母）

圖畫				
過程	先打草稿。	畫頭的部分，包括臉、五官、頭髮。	完成服飾(裙子、鞋子)。	其他背景配件(塑膠袋、水母、珊瑚)草稿完成。
圖畫				
過程	完成人物上色與珊瑚(礁)上色。	完成背景上色，再將一些配件細化。		

2. 小丑魚(小丑魚之家)

圖畫				
過程	先畫好主角的頭部。	再畫主角的身體部位。	畫好背景建築物後，將人物描邊。	
圖畫				
過程	將人物的皮膚及頭髮上色。	再將人物的衣物上色。	將背景的海葵與破損的建築物上色。	將沈船與大海上色，再修飾一點細節，作品完成。

3. 海兔(毒霧中的巫師—海兔)

圖畫				
過程	打草稿，將人物與身後的岩石畫好。	將人物周遭的岩石與綠火打好草稿。	將剩下的岩石與玫瑰還有一些配件畫好。	將人物與玫瑰描邊。
圖畫				
過程	將人物的皮膚、頭髮上色。	將人物的衣物與其他飾品上色，並修飾細節。	將人物身後的岩石與周遭的玫瑰和珊瑚礁上色。	完成綠火、煙霧與大海的上色，作品完成。

4. 燈籠魚(神社裡的神祇—燈籠魚)

圖畫				
過程	將人物的草稿完成。	打好燈籠的草稿。	將主角身後的鳥居與石頭路還有燈籠魚完成。	將人物和燈籠描邊。
圖畫				
過程	將人物上好色。	再將所有燈籠上色。	鳥居與石頭路上色。	燈籠魚與大海上色。再修飾細節，作品完成。

三、成果展出

- 展出地點：利用資優班教室走廊牆面進行展出
- 創作主題：蔚藍海洋
- 創作理念：

偶然間，我看見一位繪師專門將物品擬人化作為創作主題，深受啟發。台灣是海島國家，海洋與我們的日常密不可分，於是我嘗試以海洋為題，從淺層帶、中層帶到深淵帶，挑選出幾種色彩鮮明的海洋生物進行擬人化創作。每一件作品都透過角色設計與背景象徵，傳達我對自然、生態與文化的觀察與想像。



● 作品一【小丑魚之家】

作品	
簡介	本作採用透視的技巧呈現，背景由海葵、損壞的建築物與沈船所構成。海葵代表著小丑魚的家園，豎立在海葵之中，損壞的建築物隱喻著人類的家。兩種居所的對立，象徵著人類文明與自然環境的共存，也想藉此反思人類的行為對自然環境所造成的破壞。

● 作品二【毒霧中的巫師—海兔】

作品	
簡介	延續了先前的透視構圖，以粉紅色調呈現、小巧可愛的海兔，在火焰般的海草與以玫瑰型態呈現的珊瑚之間穿梭，躲避天敵。海兔在遇到危險時，會釋放出暗紅色的煙霧，也比喻著女性的堅強，展現出自己的勇氣與智慧。

● 作品三【塑膠袋的雙胞胎兄弟—水母】

作品	
簡介	海月水母為最常見的水母品種，所以選其作為代表。海中的塑膠袋與水母的型態頗為相似，導致其他海洋生物常常誤食。我也想藉此宣導環境保護的重要，也希望人類能夠對於生態保護這點進行檢討與反思。

● 作品四【神社裡的神祇—燈籠魚】

作品	
簡介	以燈籠魚為主題，融合了日本傳統神社的元素進行創作。掛在一旁的紅色燈籠呼應了燈籠魚頭上會發光的器官透過海洋生物與異國文化的融合，呈現了各國文化的不同，也呼應了台灣與海洋密不可分之處。

● 創作成果檢視與反思：

在上色的過程中，常常會有畫錯的情況，想要補救卻來不及，最後只能全部重畫，所以之後下筆前要先思考好接下來該怎麼畫，或是先在一旁練習。

四幅畫中，都有共同的缺點，也就是型準比例的部分。我習慣把身體畫得比較小，最後顯得頭有點太大。身體比例也常常畫得很怪，像是手太細、肩膀的位置太低、手長腳短等等。之後在打草稿時，可以參考真人照片來打好比例的基礎。

不過還是有進步的地方，例如：

1. 光影：可以依據光的位置來明確的判斷哪裡是亮部，哪裡是陰影處。
2. 上色：配色與漸層效果呈現的比自己預想中的還要好。

第五章 結論與建議

一、結論

- (一)經過幾個禮拜不斷的練習精進畫技的四個面向，在過後的創作中，繪畫技巧有明顯的進步改善。
- (二)在畫完第一、二張圖後，我會檢討自己先前在創作過程中的疏忽，這樣子在創作第三、四幅作品時，才會有所進步。完成四幅作品後，在往後的創作裡也明顯的進步許多。
- (三)經過這次的研究，讓我的畫技更加進步，也讓我更了解海底的世界與日本的傳統文化。

二、建議

- (一)在一開始就要先規劃好進度，才不會到最後作畫的時間被壓縮。
- (二)在上色的時候，要先想好接下來要怎麼畫，或是先在旁邊練習，才不會畫錯，導致最後要全部重畫。

參考資料

- 一、YAKIMAYURU (2023)。日本繪師最高學習法 5 個習慣，突破停滯期。三采文化。
- 二、巴哈姆特：【問題】型準為目標的練習要做到什麼時候？
<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60143&snA=45950>
- 三、漫畫插畫技法大補帖：【透視入門】繪製帶有遠近感的圖！一、二、三點透視圖法講座。<https://www.clipstudio.net/painting/archives/155535>
- 四、巴哈姆特：【心得】二分練習。
<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60143&snA=46614>

五、漫畫插畫技法大補帖：依靠不同的光影類型來改變插圖給人的印象！運用陰影的技法。

<https://www.clipstudio.net/painting/archives/166192>