

K 大構成課第一堂作業的金魚完成了，記錄一下心得跟步驟

開頭先安麗一波課程



覺得這堂課助教反饋還蠻重要的，推薦上課給助教改會更知道自己問題在哪。

以下是步驟與心得

### 1 了解金魚與他的種類

可以透過 GOOGLE 先了解一下金魚這種生物。

我覺得這個網站不錯：

<https://allabout.co.jp/gm/gc/416011/all/>

有些不同種類的金魚體型跟尾巴差別很大，最好決定種類以便後續分析。

個人參考各種金魚尾巴跟身體的形狀、資料量的多寡、有沒有好看的攝影照片(?)來決定自己要畫哪種金魚，最後決定畫櫻琉金。

### 2 開始下載參考圖片

收集下來有三種用途的圖片，彙整表格如下：

	用途	找圖的特徵	哪裡找
理解結構用	一開始做結構研究 使用 (Step 3-4)	身體結構明確 各角度都有 解析度高，最好看得到細節便於理解	金魚攝影 金魚比賽記錄 圖鑑網站 曬魚網站 影片截圖
特定角度的身體	組裝金魚時使用 (Step 5)	形狀好看 角度在構圖中是否能用 解析度低沒關係，結構看得清就好	賣魚網站 水族館遊記 影片截圖
鰭與尾巴形狀好看有特色	組裝金魚時使用 (Step 5)	特定部件形狀具有獨特性且好看 可以找部件相像的，不一定要同種 數量越多、越多元化越好	金魚攝影 金魚比賽記錄 影片截圖

P.S. 「哪裡找」列出的網站類型只是參考與趨勢，事實上用 GOOGLE 圖搜圖比較快又直接，但如果缺特定種類的圖可以透過這些網站搜尋看看。

P.S.2 其中影片截圖很方便，也可以順便理解魚是怎麼動的，跟別人的重複性也低。缺點就是解析度低需要注意。

P.S.3 另外金魚比賽記錄常會有一些高清的美圖可以找，很推

<http://aquarium-fish.kamihata.net/kingyotanbouki/hinpyoukai/saitamahinpyoukai49.html>

另外有照片同時符合三種用途，恭喜，中大獎啦！（秒右鍵

另外看得多也很重要，有些得獎的觀賞用金魚長的特別奇異，需要多看避免被特別的金魚誤導。除了使用的圖片外，還多存了很多圖片以備後續使用，整個資料夾最後有 170 多張。（抹汗

### 3 分析金魚的結構並初步簡化

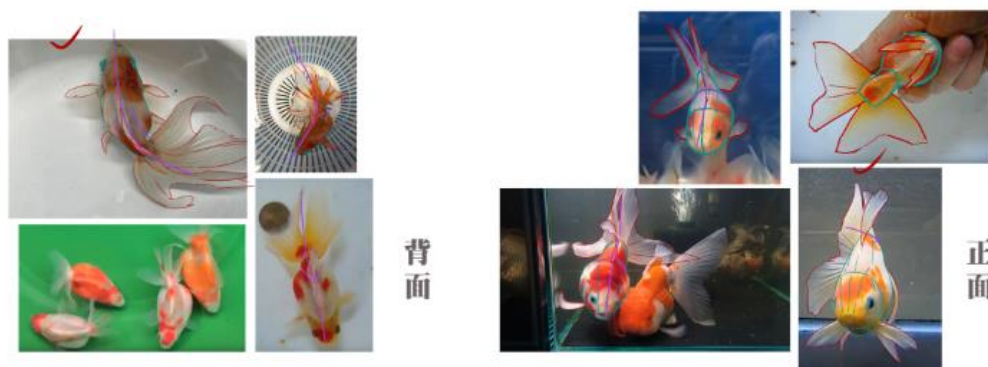
K 大建議直接臨摹，但因為我結構不熟所以先在原圖上進行分析。

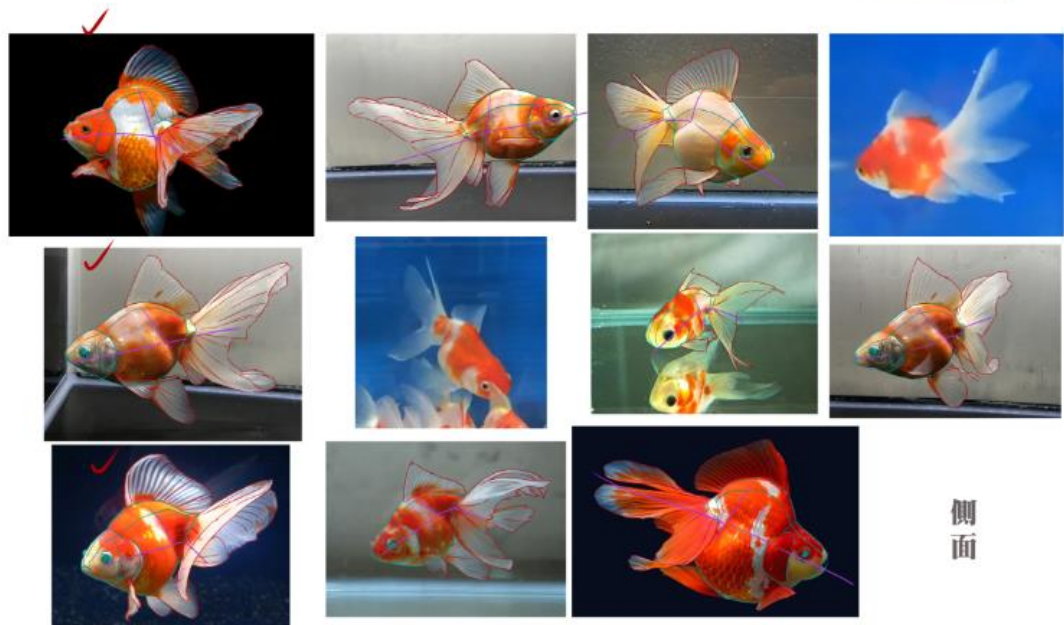
雖然在原圖上直接做，但要注意不能純描而要用「拆結構」的思考概括。

好處是很快，可以在短時間內做很多又不用擔心型準造成的比例誤差，分析幾張後就可以大概拆出一套規律，以下是自己歸納出的原則：

身體. 正視. 頭 / 中 / 尾  
側視 - 中視：嘴中. 背鰭連線  
側視 = 脊椎的形  
眼睛(+瞳) / 嘴  
動線. 大肚子後為魚尾. 弧線.

做好像這樣：





除了拆區塊以外，中線(方便找出鰭的位子跟較容易使用透視檢查與比例) 跟側邊(體現立體感) 的線也很重要，在第 5 步拆解結構時可以把這三條線畫出來，也便於第 6 步組合金魚。

動線的部分是用來分析魚身凹折的可能性與極限(?)，在第 6 步組裝金魚時較能理解如何修正。

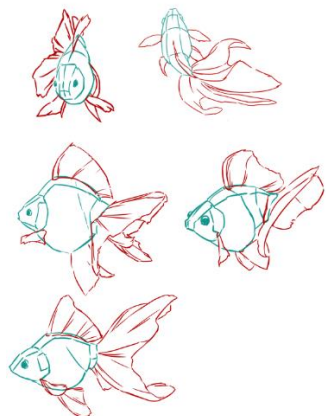
另外也可以在這邊熟悉並概括一下尾鰭的結構，把原圖圖層關掉就可以比對自己的概括是否 OK，我覺得很有幫助。

#### 4 臨摹金魚的結構並確定整體的型

選「不同角度的金魚」進行臨摹。

這邊選了正背面各一條、側邊魚身傾向不同角度三條。

這邊注意的是把鰭尾跟身體分顏色畫，方便知道組合後大概長甚麼樣子，並注意趨勢；此外也須進一步地整理形狀。



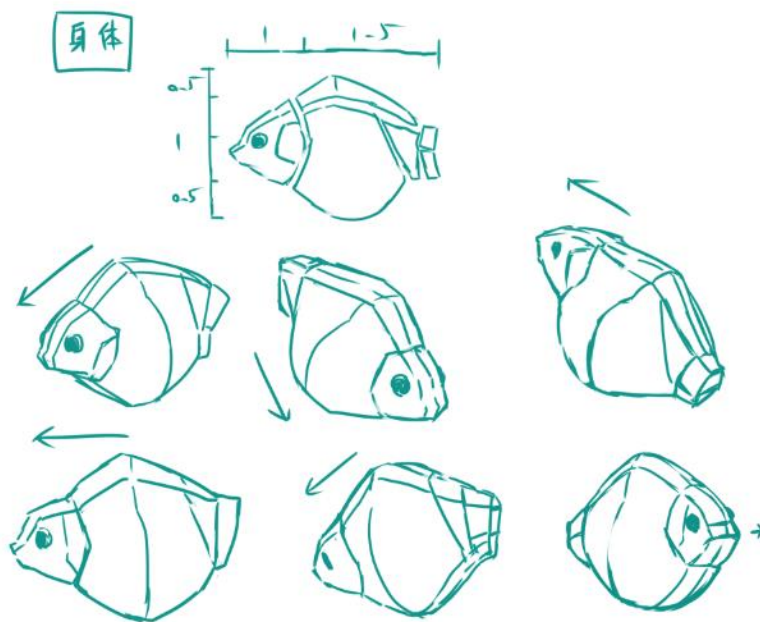
## 5 拆解結構變成元件

分成身體與鰭尾兩個大方向：

### 身體

先大致的統一身體的比例，再畫出不同方向的魚身。魚身方向越多可變性越高。

這部分除了可以參考照片進行臨摹修正外，也可以用透視課教的 16 格畫好。但因為透視不是本次重點所以我的比例畫得相對鬆，感覺一樣就好。(原地爆炸



由於金魚被定義為是配角，考量到有張完整的臉的東西很容易吸引讀者視線，所以能沒有嘴巴就沒有嘴巴，但沒嘴巴看起來很怪的話還是會加。

### 鰭尾

鰭尾比較像是在蒐集不同種類的形狀。

相對不要求結構的嚴整，但求形狀的多變與好看，這邊可以多抓一點圖片臨摹找出不同的形狀，像是右邊新找的參考圖。



## 6 組合成金魚

把各種元素拼成一條條金魚，這時候要注意的有三件事：

### 1) 身體與鰭的動線

拼出各種動線的金魚，快游、漫遊、直直走、轉彎都建議弄個一條。

也可以先拚幾隻，如果助教建議或是排起來覺得不夠再增加。

### 2) 結構的合理性

適當修改元素使之合理。

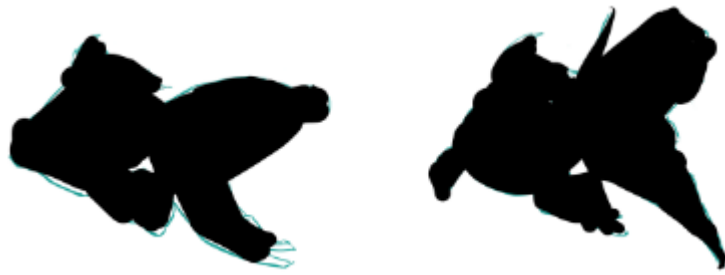
這時候中線能給修改很棒的參考方向。

### 3) 金魚的大形狀是否有重複

經助教反應後得到的反饋，可以把金魚塗黑後確認每條魚的形狀是否很像，如果太像可以透過特殊的尾鰭來增加魚的類型。

原本有問題的金魚，兩個型很像：





修改後新增的金魚：



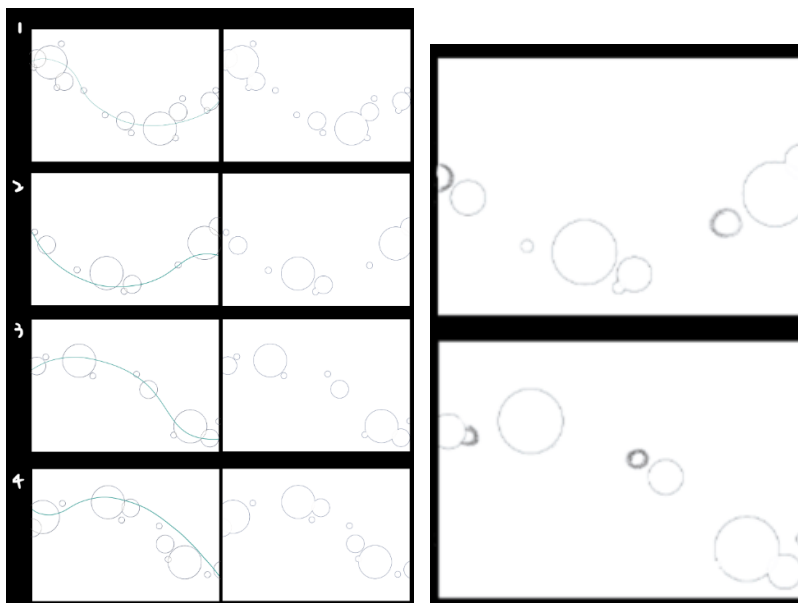
## 7 排動線跟大中小圓

這部分因為都靠感覺，所以很抱歉說不上甚麼來(爆炸)

因為很不擅長平面設計，故大量參考通過的作業跟設計相關的書籍與範例，最後主要交給助教修正通過。

唯一的概念就是不要均分、盡量不要產生視覺感覺一樣的群體。

排好後的外輪廓也可以一併整理給助教看，個人繳交的作業如下：



最後助教選擇並修正 2 與 3 後進到下一步嘗試，上右圖是修改後的版本。

## 8 排金魚

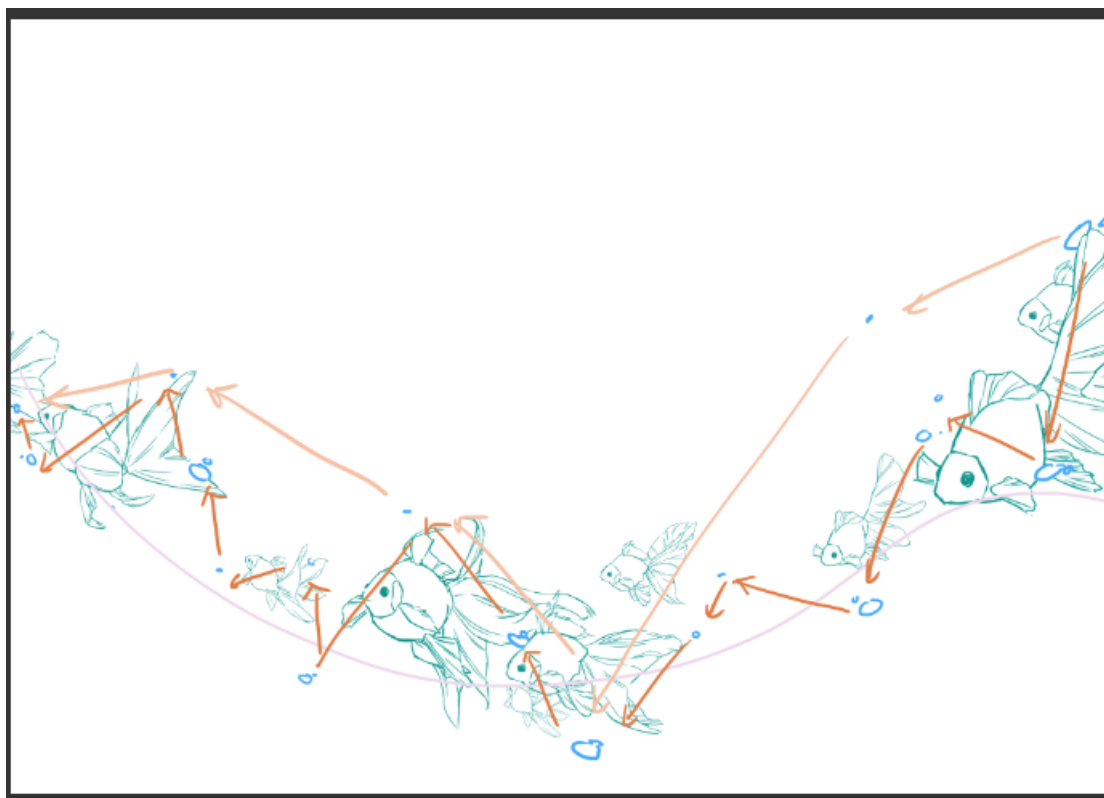
同上，因為靠感覺+助教修改所以說不上個甚麼。(再次爆炸)

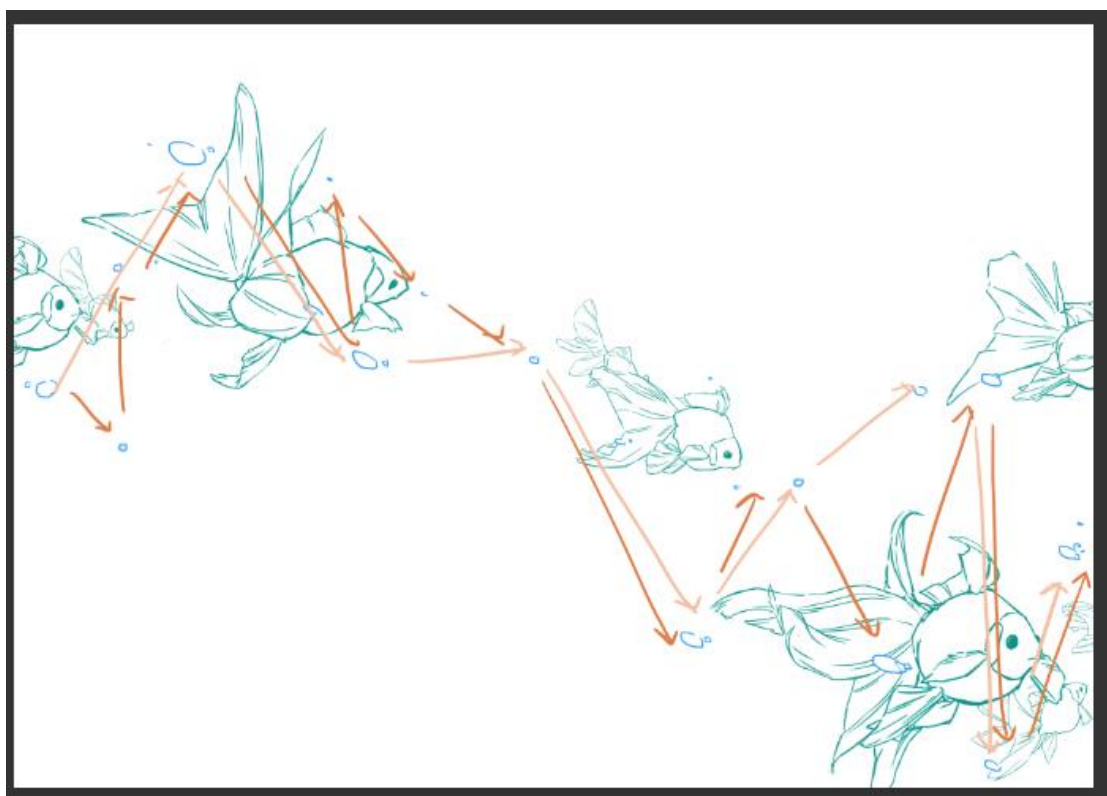
很重要的是金魚身體+尾巴的線條趨勢盡量跟動線一樣，但做出錯落的感覺，這時候金魚方向性越多越能活化構圖。

## 9 加上氣泡

加上強調動線用的氣泡。

排氣泡終於有點心得了，個人刻意把氣泡的線連成這樣：





一開始靠感覺點，後來刻意營造成像不規律心電圖的樣子，除了點與點間，最高點與最低點的關係也要注意。

當然也要注意不要均分。

另外也可以用來暗示魚的前後關係增加景深，如下：

