

# 插画设计

Illustration

on Design

▲ 高等教育「十二五」全国规划教材

中国高等院校设计专业系列教材 一 王炜 著

人民美术出版社

20% 传统教学内容 + 30% 最新教育理念 + 50% 经典案例解析与设计项目实训



# 插画设计

▲ 高等教育「十二五」全

中国高等院校设计专业系列教材

人民美术出版社

20%传统教学内容 + 30%最新教育理念 + 50%经典案例解析与设计项目实训



图书在版编目 (CIP) 数据

插画设计 / 王伟编著. —北京: 人民美术出版社,  
2010.6

(中国高等院校设计专业系列教材)  
ISBN 978-7-102-05082-9

I. ①插… II. ①王… III. ①插图—技法(美术)—  
高等学校—教材 IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第095718号

总策划: 王 远

著 者: 王 伟

高等教育“十二五”全国规划教材

## 插画设计

---

出 版: 人 民 美 术 出 版 社

地 址: 北京北总布胡同32号 100735

网 址: [www.renmei.com.cn](http://www.renmei.com.cn)

电 话: 艺术教育编辑部: 010-65122581 010-65232191

发行部: 010-65252847 010-65593332 邮购部: 010-65229381

责任编辑: 王 远

封面设计: 李 巧

版式设计: 王 伟

责任校对: 黄 薇

责任印制: 王建平

制版印刷: 北京图文天地制版印刷有限公司

经 销: 人民美术出版社

2010年6月 第1版 第1次印刷

开 本: 889毫米×1194毫米 1/16 印 张: 8

印 数: 0001-3000册

ISBN 978-7-102-05082-9

定 价: 39.80元

---

版权所有 侵权必究

如有印装质量问题, 请与我社联系调换。

# 总序

肇始于20世纪初的五四新文化运动，在中国教育界积极引入西方先进的思想体系，形成现代的教育理念。这次运动涉及范围之广，不仅撼动了中国文化的基石——语言文字的基础，引起汉语拼音和简化字的变革，而且对于中国传统艺术教育和创作都带来极大的冲击。刘海粟、徐悲鸿、林风眠等一批文化艺术改革的先驱者通过引入西法，并以自身的艺术实践力图变革中国传统艺术，致使中国画坛创作的题材、流派以及艺术教育模式均发生了巨大的变革。

新中国的艺术教育最初完全建立在苏联模式基础上，它的优点在于有了系统的教学体系、完备的教育理念和专门培养艺术创作人才的专业教材，在中国艺术教育史上第一次形成全国统一、规范、规模化的人才培养机制，但它的不足，也在于仍然固守学院式专业教育。

国家改革开放以来，中国的艺术教育再一次面临新的变革，随着文化产业的日趋繁荣，艺术教育不只针对专业创作人员，培养专业画家，更多地是培养具有一定艺术素养的应用型人才。就像传统的耳提面命、师授徒习、私塾式的教育模式无法适应大规模产业化人才培养的需要一样，多年一贯制的学院式人才培养模式同样制约了创意产业发展的广度与深度，这其中，艺术教育教材的创新不足与规模过小的问题尤显突出，艺术教育教材的同质化、地域化现状远远滞后于艺术与设计教育市场迅速增长的需求，越来越影响艺术教育的健康发展。

人民美术出版社，作为新中国成立后第一个国家级美术专业出版机构，近年来顺应时代的要求，在广泛调研的基础上，聚集了全国各地艺术院校的专家学者，共同组建了艺术教育专家委员会，力图打造一批新型的具有系统性、实用性、前瞻性、示范性的艺术教育教材。内容涵盖传统的造型艺术、艺术设计以及新兴的动漫、游戏、新媒体等学科，而且从理论到实践全面辐射艺术与设计的各个领域与层面。

这批教材的作者均为一线教师，他们中很多人不仅是长期从事艺术教育的专家、教授、院系领导，而且多年坚持艺术与设计实践不辍，他们既是教育家，也是艺术家、设计家，这样深厚的专业基础为本套教材的撰写一变传统教材的纸上谈兵，提供了更加丰富全面的资讯、更加高屋建瓴的教学理念与艺术与设计实践更加契合的经验——本套教材也因此呈现出不同寻常的活力。

希望本套教材的出版能够适应新时代的需求，推动国内艺术教育的变革，促使学院式教学与科研得以跃进式的发展，并且以此为国家催生、储备新型的人才群体——我们将努力打造符合国家“十二五”教育发展纲要的精品示范性教材，这项工作长期的，也是人民美术出版社的出版宗旨所追求的。

谨以此序感谢所有与人民美术出版社共同努力的艺术教育工作者！

中国美术出版总社 社长  
人民美术出版社









# 目录

## 1 第一章 插画设计概述

- 2 第一节 插画概念与意义
  - 1. 什么是插画
  - 2. 插画的作用
- 4 第二节 发展简述与时代要求
  - 1. 中国插画发展
  - 2. 欧洲插画
  - 3. 时代提出新要求
- 6 第三节 插画家
  - 1. 插画家的基本能力
  - 2. 积累视觉信息库
  - 3. 思维定式与突破陈规
- 8 第四节 插画主题的理解
  - 1. 理解主题
  - 2. 深入调查
  - 3. 草图创作
- 10 插画家与作品：吴冠英 中国
- 11 插画家与作品：弗拉基米尔·库什 俄罗斯
- 12 专题欣赏：多版本的《红楼梦》插画

## 13 第二章 插画设计分类与应用

- 14 第一节 故事图书类插画设计
  - 14 一、文学类插画
    - 1. 文学类插画的类别与特点
    - 2. 文学类插画的从属性和独立性
  - 16 二、儿童插画
    - 1. 想象力
    - 2. 情感类比
    - 3. 夸张
  - 18 三、绘本插画
    - 1. 绘本的特点是以画为主
    - 2. 儿童绘本
    - 3. 成人绘本
  - 20 四、连环画和漫画
    - 1. 漫画
    - 2. 连环画
- 22 第二节 商业宣传类插画设计
  - 22 一、广告插画
    - 1. 广告插画的特点
    - 2. 广告插画的功能
    - 3. 广告媒体与插画
  - 24 二、社论类插画
    - 1. 社论类插画的用途与特点
    - 2. 社论类插画的要求
  - 26 三、时尚类插画
    - 1. 时尚类插画用途广泛
    - 2. 电脑的辅助功能
    - 3. 材料和工艺
  - 28 四、音乐类插画
    - 1. 音乐类插画的特点
    - 2. 音乐风格与插画特色
  - 30 五、玩具与游戏插画

- 1. 玩具设计
- 2. 游戏插画
- 32 六、自主插画
  - 1. 自主插画不是商业委托项目
  - 2. 探索新风格
- 34 第三节 信息资料类插画设计
  - 34 一、自然科学类插画
    - 1. 自然科学类插画的范围宽广
    - 2. 自然科学类插画对插画家的要求
    - 3. 自然科学类插画的特点
  - 36 二、医学类插画
    - 1. 医学与医学类插画
    - 2. 医学类插画的特点与作用
  - 38 三、技术类插画
    - 1. 技术类插画的范围与作用
    - 2. 技术类插画的要求
- 40 插画家与作品：杜桑·凯利 捷克斯洛伐克
- 41 插画家与作品：柯薇·巴可维斯基 捷克
- 42 专题欣赏：多版本的《哈姆雷特》插画

## 43 第三章 插画设计表现特性

- 44 第一节 营造氛围
  - 44 一、色调
    - 1. 亮暗色调
    - 2. 冷暖色调
    - 3. 复合色调
  - 46 二、光影
    - 1. 塑造立体的效果
    - 2. 亮部与暗部的特色
    - 3. 光影的形态
  - 48 三、构图
    - 1. 边缘式构图
    - 2. 倾斜式构图
    - 3. 中心式构图
    - 4. 平衡式构图
    - 5. 对称式构图
  - 50 四、张力
    - 1. 方向形成的动感
    - 2. 随机取舍的自由感
    - 3. 动与静
- 52 第二节 戏剧性
  - 52 一、角色
    - 1. 角色的外形
    - 2. 角色的动作
    - 3. 拟人化表现
  - 54 二、场景
    - 1. 场景设计如同布景
    - 2. 大空间概念
    - 3. 提高绘画水平
  - 56 三、对比
    - 1. 大小对比
    - 2. 虚实对比
    - 3. 疏密对比
  - 58 四、夸张
    - 1. 夸张符合儿童的心理
    - 2. 表现对美的渴望
    - 3. 塑造视觉焦点
- 60 第三节 神奇感



60	一、超现实
	1. 梦幻效果
	2. 想象性理想
62	二、想象
	1. 幻想
	2. 儿童的眼光
	3. 偶然形的启发
64	三、空间
	1. 透视与空间
	2. 夸张的空间
	3. 矛盾空间
66	四、视角
	1. 创作视角的独特性
	2. 观察与表现事物的角度
68	第四节 情感共鸣
68	一、情感
	1. 情感体验与共鸣
	2. 幽默
	3. 熟悉事物的非传统表现
70	二、象征和比喻
	1. 超越现象的丰富联想
	2. 民族与象征
	3. 抽象符号
72	三、色彩习惯
	1. 民族色彩习惯
	2. 插画家个人的色彩习惯
73	四、文化差异
	1. 中西方文化差异
	2. 宗教与神话的文化差异
74	插画家与作品：秋山孝 日本
75	插画家与作品：罗伯特·英诺森提 意大利
76	插画实例：从草图到插画（一）《果汁房子》

## 77 第四章 插画设计表现形式与手法

78	第一节 写实表现
	1. 塑造逼真的现实感
	2. 写实表现的几种形式
80	第二节 图形归纳
	1. 什么是图形归纳
	2. 图形归纳的特点
	3. 图形归纳的几个方面
	4. 结合电脑
82	第三节 图形拼贴
	1. 拼贴焕发新的生命力
	2. 取舍与拼贴
84	第四节 图像叠加
	1. 图像叠加的特点
	2. 图像叠加创造丰富的效果
86	第五节 图像图形并置
	1. 图像图形并置的特点
	2. 表现形式
	3. 创作非现实
88	第六节 黑白彩色
	1. 黑白插画
	2. 黑白彩色插画
90	第七节 卡通漫画
	1. 夸张变形
	2. 简练概括

	3. 幽默诙谐
92	第八节 线形表现
	1. 线的特性
	2. 线形表现的多样性
94	第九节 抽象构成
	1. 抽象构成的特点
	2. 局限与拓展
96	第十节 文字成图
	1. 文字与图的结合
	2. 文字成图的几种表现形式
98	第十一节 形色置换
	1. 色彩的置换
	2. 形态的置换
	3. 形与色皆置换
100	插画家与作品：Vault49 荷兰
101	插画家与作品：克里斯蒂安·蒙特内格罗 阿根廷
101	插画家与作品：吉勒摩·莫迪洛 阿根廷
102	插画实例：从草图到插画（二）《小精灵》

## 103 第五章 材料与技法

104	第一节 手绘的世界
104	一、铅笔和钢笔
	1. 铅笔
	2. 彩色铅笔
	3. 钢笔
106	二、粉笔和蜡笔
	1. 色粉笔
	2. 蜡笔
107	三、水粉和油画
	1. 水粉颜料的特点
	2. 油画颜料的特点
108	四、水彩
	1. 水彩插画必备工具
	2. 水彩插画的特点
110	五、丙烯颜料
	1. 丙烯颜料与油画、水粉、水彩颜料的区别
	2. 丙烯颜料的特点
112	六、木刻版画
	1. 木刻版画的制作手法
	2. 木刻版画的影响
114	七、混合媒质
	1. 水油分离
	2. 实物拼贴
116	第二节 电脑与插画
116	一、数码必备工具
	1. 电脑
	2. 扫描仪
	3. 数位板
	4. 打印机
	5. 数码相机
118	二、常用软件和插画类型
	1. Adobe Photoshop
	2. Adobe Painter
	3. Adobe Illustrator
	4. 3D软件
119	插画家与作品：苏拉米斯·乌尔绯 德国
120	插画家与作品：艾伦·李 英国
121	插画实例：从照片到插画《月光曲》





# 第一章 插画设计概述

## ILLUSTRATION DESIGN

本章节讲解了插画设计的概念与意义，对插画设计的发展，特别是中国插画的发展历程作了简要概述，同时提出时代对插画设计的新要求。本章节还阐述了插画家的能力、习惯和自我突破与插画设计的关系，以及对插画主题的理解。

---

### 关键词

插画illustration 插画家illustrator 发展develop  
时代要求times request 主题subject

---

第一节 插画概念与意义

第二节 发展简述与时代要求

第三节 插画家

第四节 插画主题的理解

插画家与作品：吴冠英 中国

插画家与作品：弗拉基米尔·库什 俄罗斯

专题欣赏：多版本的《红楼梦》插画



# 第一节 插画概念与意义

插画，也称为插图，是插附于书籍报刊等文字间的图画，用以补充说明文字的内容或增加文字感染力。

当你对杂志中的文字已经忘记，却始终记得那一张图画时，当你久久凝视小说里面插入的生动图画时，当你捧着漫画书欲罢不能时，当你被报纸广告上的幽默小人物逗得捧腹大笑时，是否想到是什么在感动你，是的，是插画。不可否认，现今的插画已经深入到生活中的各个角落，它们虽然看起来没有架上绘画那样高雅，但却更深入彻底地为人们服务着，并潜移默化地引领着人们的生活和思想。一个人从童年时期开始，就在插画书中接受知识、获取信息。从幼儿早期的学数字、讲故事，到少年时代对喜爱CD的收藏，再到成人阶段对各行各业的认知，插画都扮演着重要的角色，它记录着一个人甚至一代人的成长

和发展。它可能不会被装裱挂在墙上，但却始终被摆放在书架上，成为我们的永久收藏。

## 1. 什么是插画

插画，也称为插图，是插附于书籍报刊等文字间的图画，用以补充说明文字的内容或增加文字感染力。在拉丁文中插画是ILLUSTRATE，包括解释、说明、叙述等。这个概念主要针对于书籍插画，随着信息时代的到来，插画的概念已经不局限于此，它所涉及的领域越来越宽泛，除了书籍、杂志以外，它还涵盖广告、报纸、动画、漫画、电影、环境、玩具、科学、医学等等。在视觉语言表现和媒体上，插画也发展为水彩、油画、丙烯、木刻、粉笔、混合、

电脑等多种形式。

## 2. 插画的作用

插画具有不可抵挡的欣赏魅力，但最重要的还在于插画传达的思想性。插画表现的强烈主题可以引发人们思考。插画家用插画方式传达信息、讲述故事和发表评论，人们在观赏的同时已经参与思考和讨论，这是思想的沟通。无论是对现实和概念上的思考及理解，还是对未知领域的臆测，插画都起着传达、引导和沟通的桥梁作用。

插画为文字增加生命力，为文章带来生机，使一些抽象的符号变得具体且生动灵活、直观可视。那些人物呼之欲出，有血有肉，能说会道；那些场景真实感人，却又超越现实，是现实世界无



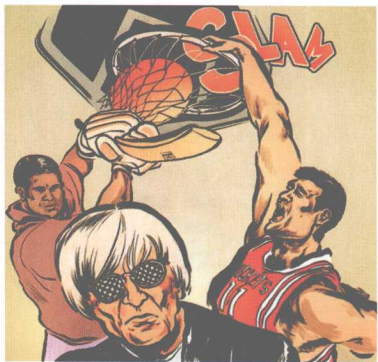
Wonaland 韩国



Wonaland 韩国



Marta Dahlig 波兰



Christina Ung 泰国



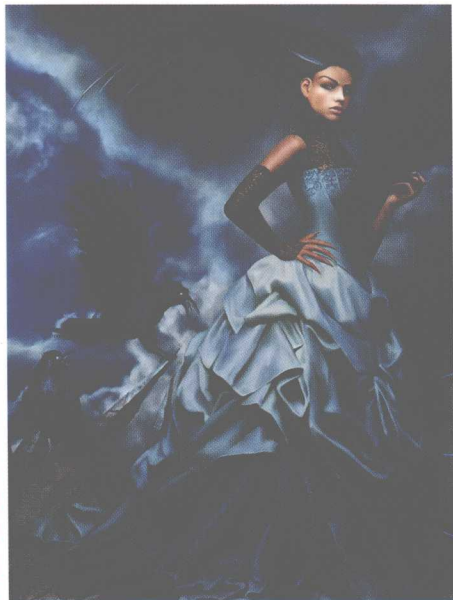
Joey Chou 中国台湾



Joey Chou 中国台湾

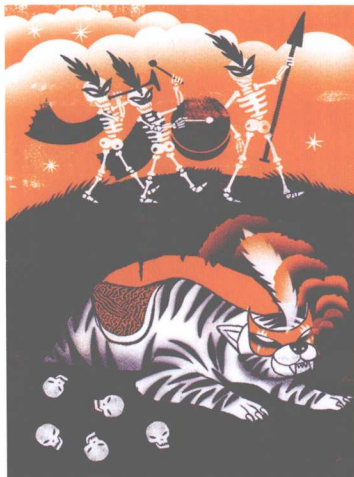


法抵达的境界。插画总是能够激起人们的想象力，这些想象使人们对画面留下深刻的印象，将人们带入了不可思议的幻想世界。

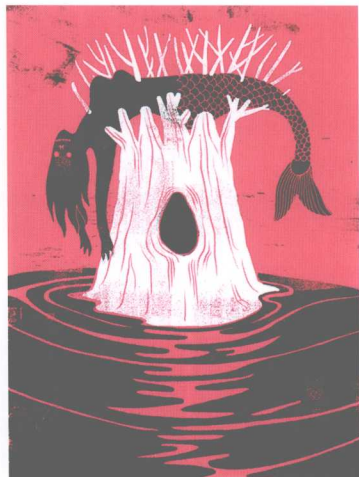


Marta Dahlig 波兰《Ravene》

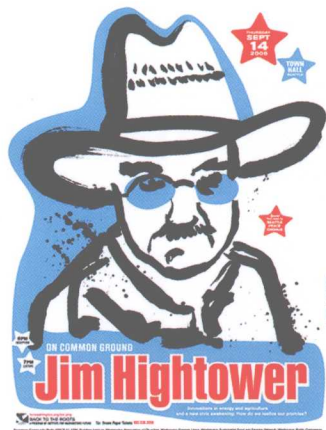
- 色彩：蓝色调，增加阴暗气息，神秘感强。
- 风格：超写实手法，有新古典韵味，有幻想感。
- 技法：电脑制作完成，细节处超级真实细腻。



Grant Coghill 英国



Grant Coghill 英国



Robynne Raye 美国

## 插画小档案



老舍《四世同堂》

## 丁聪（1916-2009）中国

丁聪，别名小丁，是中国著名漫画家、插图家。祖籍上海市金山区枫泾镇。1916年生于上海，2009年5月26日病逝于北京，享年93岁。

抗日战争时期，丁聪先生辗转于香港及西南大后方，从事画报编辑、舞台美术设计、艺专教员和画抗战宣传画等工作。后在重庆、成都等地从事舞台美术设计。1944年参加中国民主同盟。1945年后在上海主编《清明》文艺杂志。建国后，历任《人民画报》副总编辑，全国青联常委兼副秘书长，中国美协第一届、第三届理事和漫画艺术委员会主任，是第二届和第六届全国政协委员。他经常在各大大报上发表作品。自1979年《读书》创刊起，他的漫画专栏始终没有中断过。

他共出版了三十多种集子和大量作品，有《鲁迅小说插图》《阿Q正传插图》《现象图》《丁聪插图》，老舍的《四世同堂》《骆驼祥子》《二马》等众多作品的插图，《丁聪漫画系列》，《中国漫画书系——丁聪集》，《丁聪画册——漫画、插图、素描、速写、肖像、设计集》，《瞎操心》，《Y先生语录》（和流沙河合作），中、英、法、德、日文版的《古趣集》，以及中、英、日文版的《今趣集》等。



老舍《四世同堂》



老舍《二马》



老舍《二马》



## 第二节 发展简述与时代要求

插画历史源远流长，中国自古就是“书画同体而未分”、“凡有书必有画”，中国书籍正体现“图书”的概念，是图文并茂的，插画与文字互相说明，互相补充，相互增加感染力，以吸引读者。

### 1. 中国插画发展

中国早期的插画主要源于唐代，唐代发明雕版印刷术使插画易于复制和传播，具有代表性的是《金刚经扉页》，是咸通九年印制完成的，这是人类最早印刷的插画。唐代插画的另一代表是敦煌卷轴插画，主要是佛教插画，勾线平涂，描绘精致。也有专家提出中国插画的起源应该更早，战国楚墓出土的帛画已经具有插画的性质。

中国古代的插画繁荣兴盛，特别是版画插画，每个时代均表现出各自的特色来。发展到元明时期，中国插画已经非常成熟，尤其明代是中国古代插画的巅峰时期，出现了大量优秀的插画家和插画作品，内容之广、范围之大对全世界都产生了深远的影响。中国地理因素也使插画的发展逐渐形成地域特色，如金陵（南京）、建安（福建）、徽州、杭州、苏州等地区的插画艺术繁荣昌盛，表现出不同的风貌，还出现了很多优秀的书坊。清代以后木版插画逐渐衰落，由于受到欧洲石印复制技术的影响，出现了石印插画，后来西方胶印技术传入中国，插画又出现了新的高潮。



任熊《兰陵老人》 中国清代

进入20世纪以来中国的插画受到战争的冲击、政治的冲击及中西文化的冲击，使插画设计经过了几波几折，在这历史的形成中又出现了大量的插画艺术家。鲁迅先生对插画艺术作出了不朽的贡献，他不仅把国外优秀的插画作品介绍进来，同时还肯定中国古代插画的优良传统，更可贵的是他还亲自创作插画作品。另外，还有丰子恺、黄文农、叶浅予、张乐平、丁聪、黄苗子、刘岷等艺术家都对插画设计贡献卓绝。

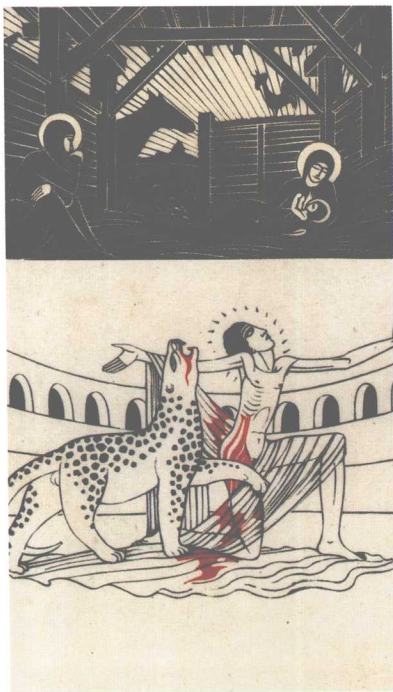
### 2. 欧洲插画

欧洲早期的插画是用于宗教书籍，绘制插画的人员也以修士为主，他们不惜工本和时间对文字加以装饰，运用色彩描绘文字，并配有花草、鸟兽和人物，有些还使用金、银等色彩，使画面文图相融，成为欧洲典型的装饰花体字母。随后，插画应用发展，不再仅仅

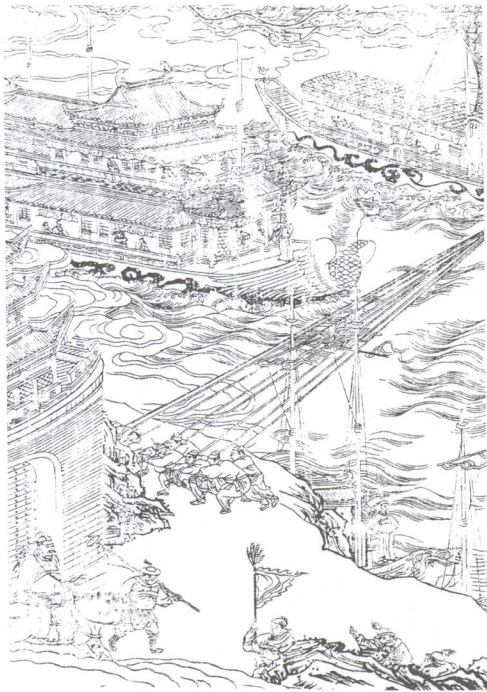
限于宗教书籍，而是扩展到自然科学、文学艺术、儿童读物、医学地理众多领域，插画也才真正大放异彩。

### 3. 时代提出新要求

如今，随着时代进步、科技发展以及艺术形式的不断演变，特别是电脑的出现，使得插画设计的形式越来越多样。插画的手绘材料与技法多种多样，包括铅笔、水彩、油画、丙烯、摄影和混合技法……而数码时代更是要求插画家掌握新型的艺术媒介，PC机、苹果机、网络、搜索、E-mail等等，以及Photoshop、Illustrator、Painter等相关软件，这些都使插画家面临许多前所未有的新问题。这些新问题不仅影响着插画家的设计与创作，甚至影响着插画家的生活方式，而为了吻合这个时代的要求，并从中不断学习是必然的。对于新一代设计师来说，“数码”这个概念

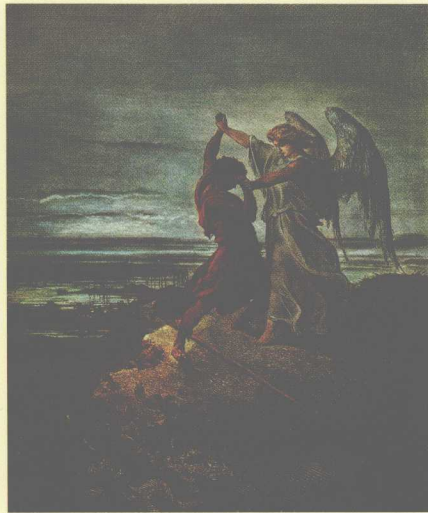


Eric Gill 英国



《帝鉴图说》 中国明代

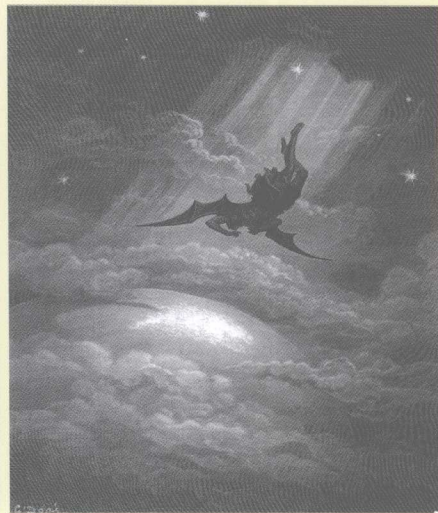




《雅各与天使摔跤》



《格林童话》之《灰姑娘》



弥尔顿《失乐园》

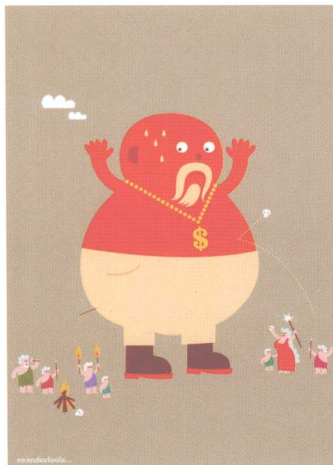
### 古斯塔夫·多雷 Gustave Doré (1832-1883) 法国

古斯塔夫·多雷是19世纪法国著名版画家、雕刻家和插画家。他出生于法国的斯特拉斯堡，自幼喜爱绘画，15岁时便到巴黎开始了其辉煌的艺术生涯。他作品的创作量十分惊人，他一生共制作了四千多种版本、十多万幅金属版和木版插画。

1853年他为拉伯雷的小说所创作的插画使他大获成功，后被出版商邀请为多部世界名著作画，成为欧洲闻名的插画家。他为《圣经》创作插画，并为但丁的《神曲》、弥尔顿的《失乐园》、塞万提斯的《堂·吉珂德》，以及巴尔扎克的小说等创作插画，达到插画界无法逾越的巅峰。

古斯塔夫·多雷的作品以铜版画为主。作品层次分明、质感丰富、立体感强，以线条的疏密来表现物体的明暗，无论是宏大的场面还是单独的个体描绘，都能表现卓越。

### 插画小档案



Simon Oxley 日本



Simon Oxley 日本

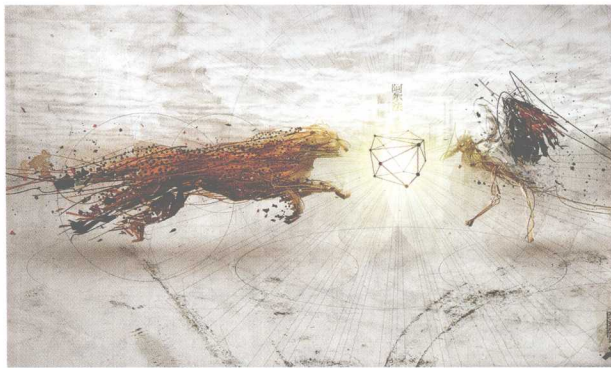
已经熟悉，每个人身边都有着好几种数码产品，然而对电脑和软件的熟悉与创作优秀的现代插画却并不是画等号的。每个人都有电脑，每个人都有相同的软件，这些新媒体可以带来新效果和新体验，让人兴奋不已，但是创造力并不是藏在电脑机箱中的，而是蕴含在设计师的头脑中，如果头脑中一无所有，那么电脑也只是一台僵硬的机器而已。因此，创造力和想象力对插画家来说比技术之掌握和熟练更具有挑战性。



Nathan Jurevicius 澳大利亚



Nathan Jurevicius 澳大利亚



Vladimir 俄罗斯



## 第三节 插画家

对于插画家来说，自己的思维定式正是限制自己进步的地方，而要改变个人的思维模式和突破成规是永远需要努力的。

### 1. 插画家的基本能力

插画专业的学生在接受插画训练之后未必能够胜任插画工作，而非插画专业的业余设计师也不一定不能涉及这个行业，关键在于作为插画家的某些能力既是必须的，又是要求自我培养的。这些能力包括最基本的绘画功底和实际操作能力，这两项能力对于与绘画相关的插画工作至关重要。插画本来就是一项需要实际操作技能的工作，要涉及多种方法和媒介，它绝不是单纯的对理论的探讨。这两项能力都可以通过技法训练而获得，但要具有高强的感悟力并付出时间和精力。除此之外，要创造优秀的插画作品，还需要无限的想象力、对广泛知识的解读能力和非凡的创造力，而这些能力却不是通过一般的技法训练就可以获得，它是插画家提高自身的要求、自我培养与训练才能达到的。但是，绘画技能的训练和想象力与创造力的培养在绘画的过程中相互促进，呈现出概念和灵感的具体化。

### 2. 积累视觉信息库

对插画创作来说，前期的准备和平时的储备是不可缺少的，特别是插画家平时的习惯更是影响着插画家每一幅作品的运作流程、风格及影响力等等。平时记录视觉笔记是很多优秀插画家的习惯。运用自己的速写簿记录着所看所



Mike Kerr 加拿大



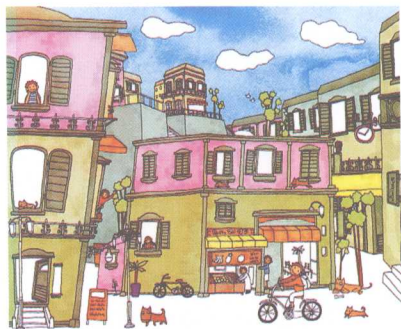
Maggie Taylor 美国

思所想，虽然早期看起来有些乏味和繁琐，但随着记录的积累，会发现曾经的记录是多么有意义。在速写簿上不仅可以记录写实性的写生练习，更有趣的是可以随时随地地信手涂鸦，这看似无意义的活动恰恰可以收集灵感。正是由于灵感不是按计划出现，因此随时记录就变得十分重要。养成画图的习惯可以促使我们对事物的观察更加具体，对细节的表现更加详细，并逐渐积累起自己的视觉信息库。建立信息库可以通过描摹写生，也可以通过收集剪贴的方式，无论哪一种都需要插画家付出时间和耐心，同时也促进自己的成长和进步。

### 3. 思维定式与突破陈规

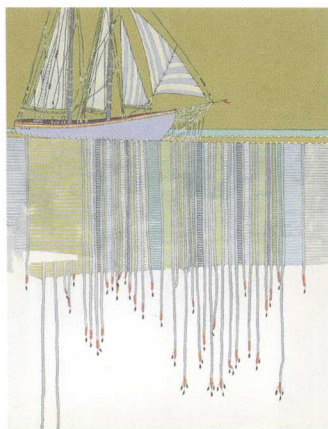
对于插画家来说，自己的思维定式正是限制自己进步的地方，而要改变个人的思维模式和突破陈规是永远需要努力的。思维定式往往使自己限于某一种不可自拔的表现模式，导致沿袭曾经的成功事项而裹足不前，而不断探索、尝试和研究则为插画设计带来推动力。探索的过程首先从观看开始，正如亨利·马蒂斯所说，“观看本身就是一

种创造性的行为，需要某种努力。”只有观看的方式拓展开来，才能为表现力打开更宽广的大门，才能突破固有的模式和形式，而突破和超越自己却是最难的，也是最勇敢的。

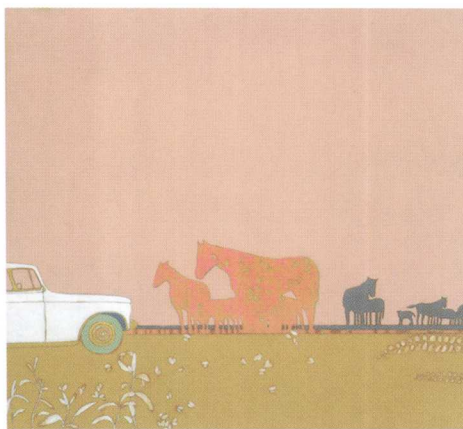


Sugil225 韩国





Jennifer Davis 美国



Jennifer Davis 美国



Tong 韩国

■ 色彩：蓝色和玫瑰紫色对比，适当减低纯度，色调柔和。

■ 风格：提取图形，并以丰富的想象力重新组合图形，具有象征意义。

■ 技法：电脑制作完成，矢量图形与图像结合手法。



Subhas Rai 尼泊尔



Subhas Rai 尼泊尔

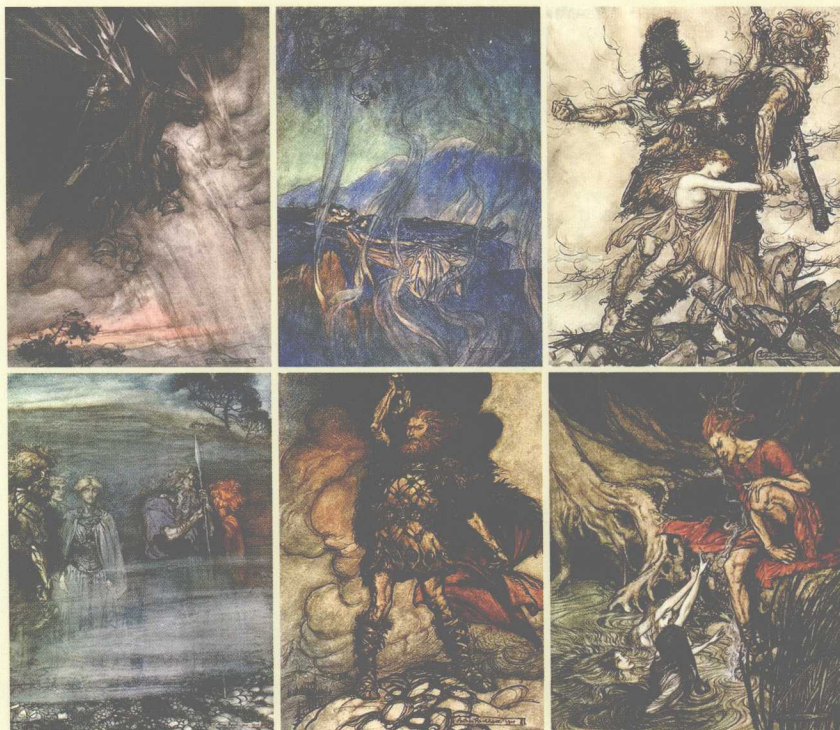
## 插画小档案

阿瑟·拉克姆 Arthur Rackham (1867-1939)  
英国

阿瑟·拉克姆1867年出生于英国伦敦，是英国著名的艺术家和插画家，早年曾求学于朗伯斯艺术学校。阿瑟·拉克姆以儿童图书插画享誉国际。他先后为五十多本儿童图书创作插画，引起了极大反响。

阿瑟·拉克姆的第一本插画书是1893年出版的安东尼·霍普的《多利·戴尔洛格斯》。他于18世纪90年代创作了插画书《英戈尔兹比传说故事集》和《莎士比亚故事集》都成为传世名作，这两本书在1907年和1909年再版时增加了一些彩色插画。他于1900年出版了《格林兄弟童话故事集》，在这之后他的事业蒸蒸日上。在随后的几十年里他又创作了大量的优秀作品，包括有《肯斯顿花园里的彼得潘》《爱丽丝漫游奇境记》《英格兰童话故事》《宴乐之神》《睡谷传说》等等。

1910年阿瑟·拉克姆为瓦格纳的歌剧《尼伯龙根的指环》配制插画。



《尼伯龙根的指环》



## 第四节 插画主题的理解

插画家在创作过程中要获取所有相关的知识和能力，对插画项目的创作内容要清晰明确。取得基本信息是插画创作的首要任务。

### 1. 理解主题

对主题的理解首先围绕Why、What、How三个主题词汇进行。“Why”即为什么要承担这项插画任务，插画的根本目标是什么。“What”指设计的插画内容和内涵是哪些。“How”是指怎样表现这些内容和内涵，用怎样的视觉语言形式来传达信息。如果是针对文学书籍设计的插画则要深入理解文学作品的内容和相关背景，明晓插画创作的目标是烘托文字主题的文中插图，还是以插画为主的绘本插画；要了解该文学作品的情节内容以及深层的精神内涵，对于要突出的部分要反复思考和深入研究。在此基础上，还要尝试用各种表现方式将精神性的内容视觉化，而这个过程正是插画设计的精髓所在。

插画家在创作过程中要获取所有相关的知识和能力，对插画项目的创作内容要清晰明确。取得基本信息是插画创作的首要任务，对信息的获得可以通过客户沟通、到图书馆查询，或者通过互联网。互联网的好处在于它的快捷和方便，很多网站提供即时的原始图片，



Pablo Lobato 南美



Pablo Lobato 南美



《Forty tales》

可以很快地进入到插画家的资料库。与客户沟通可以得到非公开的资料内容以及更详尽的背景知识。为了帮助理解主题，还可以通过关键词提取和做笔记的形式，将核心内容用简短的词句记录下来，以便随时观察和检验。

### 2. 深入调查

在取得基本信息的基础上对主题作深度调查，调查的内容要深入详细，包括所有具体细节的各种可能性。以文学作品为例，要深入调查作品反映的年代、人物背景、人物服饰、饮食、环境、道具等等，还要明确插画的具体要

求，比如位置、尺寸、黑白或彩色、手法表现，以及最后完成时间等等。这些内容较前面显然已经更加具体，但对于插画创作却非常重要。另一项需要掌握的重点则与读者有关，在真正开始创作以前最好要了解所面对的读者群或观者群。插画影响着人们获取知识和信息的方式，也影响着人们做事及购买东西的类型，因此要清楚观众可能的反应，了解他们的身份、年龄等信息，对插画创作具有重要意义。

### 3. 草图创作

当所有的信息和概念都逐渐具体起来，插画也逐步成形。这是插画形成的初步方案，很可能只是草稿簿上的创意草图，在插画设计上也许没有起到关键

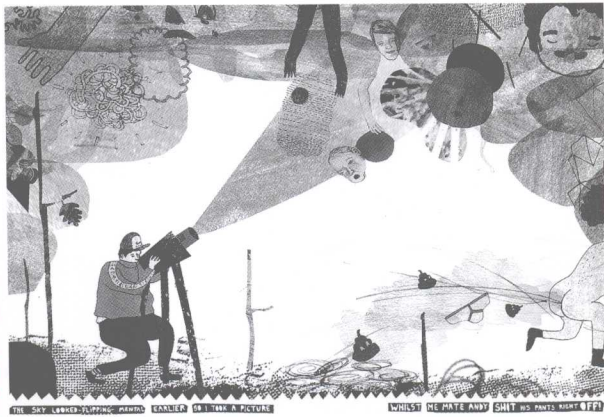
造型：夸张的变形手法和形态上的大小对比增加画面趣味。

色彩：冷色调蓝绿色彩是归纳自然的颜色，轻重对比强烈。

风格：幽默的表现，拟人化的手法。



Paul Hartley 英国 1959



Jack Hudson 美国 《Mental Theme》





Phillip Fivel Nessen 美国



《The Emperor Potato》书籍



Mario Belem 葡萄牙《Dif Fashion Editorial》

作用，但是却有着创作的最初动力，它使插画家能够以此为基础继续前进。实际上，创意草图阶段也正是插画创作中初步取舍的阶段。这个过程中会有大量的新奇想法和不同思路碰撞一起，而相撞出来的火花往往正是灵感的来源。

## 插画小档案



### 日本浮世绘

浮世绘是日本江户时代（也称德川幕府时代，1603-1867）兴起的一种民间版画艺术。主要是描绘人们的日常生活、风景、和演剧。它是非常具有生活情趣的一种艺术形式。日本元禄时期的菱川师宣是浮世绘艺术的创始人。画面的着色，开始只有黑白两色，称为墨折绘，后来逐步发展为简单彩色。铃木春信创造出彩色印刷的浮世绘——锦绘，为日本绘画史打开了新的境界。

浮世绘著名人物除了菱川师宣和铃木春信以外，还有美人绘大师鸟居清长和喜多川歌磨，戏剧绘大师东洲斋写乐，风景画大师葛饰北斋和一立斋广重，以及歌川丰春等。歌川丰春（1735-1814）是歌川派的始祖，生于神奈川县伊势原市歌川村。歌川派是江户时代浮世绘界最大的派系。自1700年至今，日本浮世绘的创作均深受歌川派的影响。

浮世绘的风格对19世纪末兴起的新艺术运动多有启迪，并使当时的欧洲社会刮起了和风热潮。印象派画家如莫奈、凡·高、马奈、雷诺阿等大师，皆受到日本浮世绘的影响。特别是凡·高，临摹过多幅浮世绘，并将浮世绘的元素融入他之后的作品中。





吴冠英现任清华大学美术学院教授，清华大学美术学院院学术委员会委员，中国美术家协会插图装帧艺术委员会委员，国家广播电影电视总局管理干部学院客座教授。

**主要研究方向：**

动画设计、插图设计、书籍设计。

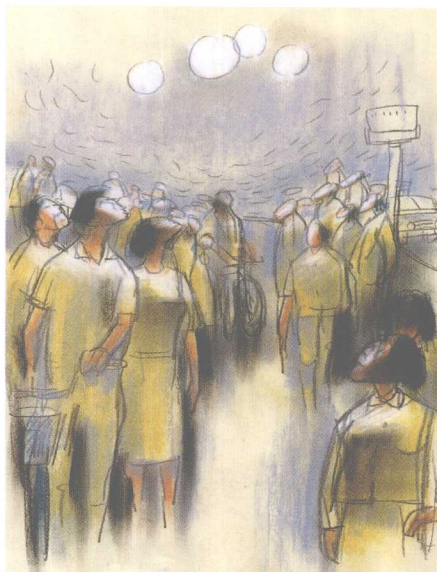
**主要设计作品：**

70集动画片《孙悟空——小猴子的故事》造型、美术设计，52集动画片《学问猫教汉字》造型、美术设计，26集动画片《小明和王猫》造型设计。

插画有《灰姑娘》《荷花仙子》、《欧也妮·葛朗台》《丰乳肥臀》《废都》等。连环画作品有《带阁楼的房子》《古都》《红与黑》《温莎的风流娘们》《邦斯舅舅》等。



《中外神话故事》书籍插画



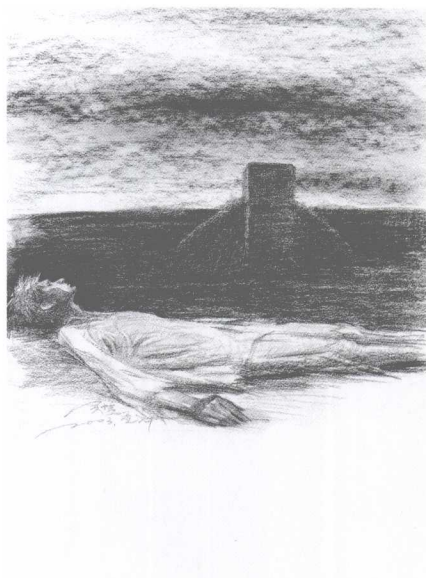
《废都》书籍插画

**主要著述：**

《动画美术设计》《动画美术设计原创图稿参考》《动画造型设计》《动画艺术的“语言”特征与审美价值》《插图设计艺术》、《书籍装帧》。

**主要获奖作品：**

动画片《学问猫教汉字》获1998年亚洲电视最佳少儿节目奖；插图获第四、五届全国书籍装帧艺术展银奖；获第三届全国连环画绘画创作二等奖；1999年获中国少年儿童出版社金画家奖；2004年获清华大学优秀教学成果一等奖，北京市高等教育教学成果一等奖；2005年设计“2008年北京奥运会”吉祥物（福娃的原创和主要设计者）。



《丰乳肥臀》书籍插画



《白雪公主》书籍插画



动画片《孙悟空——小猴子的故事》全部造型图



《邦斯舅舅》书籍插画