

Complete Digital Illustration

 广西美术出版社

破译 数码插画设计

世界顶级数码插画手贴

[英国] 劳伦斯·泽阿根 著
刘雪芹 徐颖 译



Complete Digital Illustration

图书在版编目(CIP)数据

英国艺术与设计学院用书:破译数码插画设计/(英)泽阿根
著;刘雪芹,徐颖译.—南宁:广西美术出版社,2012.5
ISBN 978-7-5494-0546-6

I. ①英… II. ①泽… ②刘… ③徐… III. ①插图(绘画)
—计算机辅助设计 IV. ①J218.5-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第113013号

Complete Digital Illustration

By Lawrence Zeegen

Copyright© RotoVision SA 2010

All rights reserved

本书经RotoVision出版公司授权广西美术出版社独家出版。

版权所有,侵权必究。

英国艺术与设计学院用书

——破译数码插画设计

著 者:[英国]劳伦斯·泽阿根

译 者:刘雪芹 徐 颖

图书策划:冯 波

责任编辑:韦丽华

版权顾问:冯 波

装帧设计:黄宗湖 陈 凌

责任校对:曾 珍 王 娜

审 读:林柳源

出 版 人:蓝小星

终 审:黄宗湖

出版发行:广西美术出版社

地 址:南宁市望园路9号 530022

网 址:www.gxfinearts.com

制 版:深圳当纳利印刷有限公司

印 刷:深圳当纳利印刷有限公司

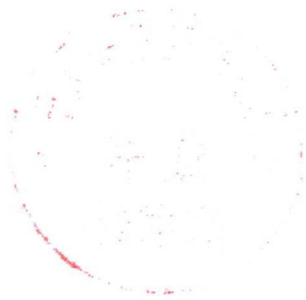
开 本:889 mm × 1194 mm 1/16

印 张:18

印 次:2013年4月第1版第1次印刷

书 号:ISBN 978-7-5494-0546-6/J · 1649

定 价:108.00元





J218.5-39
09



英国艺术与设计学院用书
破译数码插画设计

[英国] 劳伦斯·泽阿根 著
刘雪芹 徐颖 译

Complete Digital Illustration



J218.5-39
09

Contents

目录

前言	6	第三章 复兴、借用和再利用	56
设计过程：创意型图像制作	15	人物小传：安东尼·布瑞尔	67
第一章 暗流涌动	16	人物小传：布莱特·莱德	70
人物小传：伊恩·莱特	27	人物小传：久保诚二郎	73
人物小传：麦可·吉列	30	制作指南1：保罗·伯吉斯	76
人物小传：贾斯伯·古多尔	33	第四章 手绘痕迹的魅力	80
第二章 将表现形式与绘图技巧 相融合	37	人物小传：唐锦	91
人物小传：保罗·戴维斯	47	人物小传：斯宾塞·威尔逊	94
人物小传：玛丽昂·德夏尔	50	人物小传：劳里·洛森沃德	97
人物小传：肖娜·雷	53	第五章 摄影图片制作	100
		人物小传：乔·麦基	111
		人物小传：麦克福尔	114
		人物小传：乔希·歌斯菲尔德	117
		制作指南2：麦克福尔	120



NOW WHERE DID
I PUT COLIN?

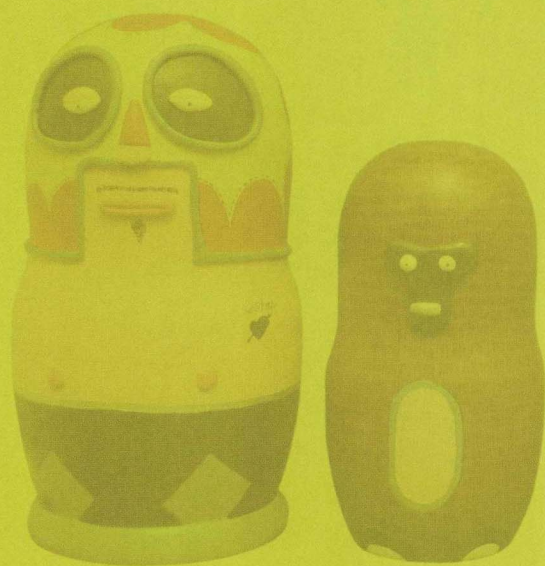
Contents

目录

设计过程:商业型图像制作	125	第十章 商业艺术与个人创作	230
		人物小传:吉姆·斯托特	242
第六章 创意与解决问题	126	人物小传:艾米丽·阿尔斯顿	245
人物小传:宾果先生	137	人物小传:克雷格·阿特金森	248
人物小传:阿德里安·约翰逊	140	制作指南7:克雷格·阿特金森	251
人物小传:皮耶塔里·波斯蒂	143		
制作指南3:关奈津子	146	职业实践	255
第七章 手工vs. 数码	150	插画达人小贴士	256
人物小传:霍莉·威尔斯	161	个案研究:推广出版	262
人物小传:升之内朝子	164	激发创意小贴士	266
人物小传:奥利弗·海兹	167	实习小贴士	268
个案研究:全能工作室	170	个案研究:插画团队	270
制作指南4:马特·温菲尔德工作室	174	让客户满意小贴士	274
		讨价还价小贴士	276
第八章 时装与音乐的交锋	178	获奖小贴士	278
人物小传:桑娜·安努卡	189		
人物小传:萨沙·巴尔	192	插画师个人网站	280
人物小传:瑟奇·赛德利茨	195	索引	282
个案研究:交互式设计	198	致谢	288
制作指南5:玛瑞恩	202		
第九章 角色设计的艺术	206		
人物小传:乔恩·伯格曼	217		
人物小传:西蒙·奥克斯利	220		
人物小传:杰里米维勒	223		
制作指南6:杰里米维勒	226		

前言

Introduction



变则存，不变则亡

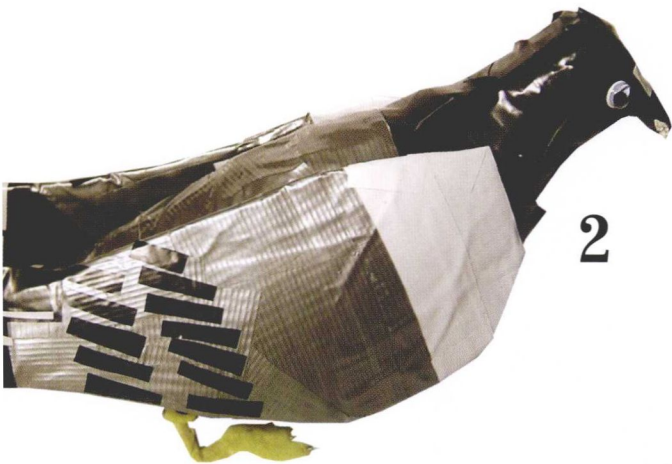
在数码革命时代，技术已然让位于创意，天平已倒向创意一边。本书就由此而展开。

在过去，情况就大不一样。在数码革命之前，插画家的生活很简单——至少看起来很简单：在当时，没有苹果电脑，没有图像处理软件Photoshop，没有谷歌，没有互联网，没有电子邮件，也没有争论。回望数码革命之前插画师所过的生活，你会发现当时的他们虽然孤独一点，但工作还是非常简单的。当然这也许只是我们戴着玫瑰色眼镜看到的美好假象。

在电脑问世以前，自由插画师要接下一桩普通业务，就只能靠等艺术总监的电话。移动电话成为日常用品还是20世纪90年代以后的事。在那个年代，艺术总监的电话来了，而你正巧不在画室，你就很可能丢了这桩业务。即便是到了1990年，录音电话也还不普及，因此客户提出的创作要求就得靠邮寄。在当时，传真机庞大、笨重，而且非常昂贵。插画师们没有网站，没有电邮，只能用简陋的明信片作为向创意界推销自己的名片。他们定期设计、印刷、邮寄数以百计类似的广告。艺术总监只能靠明信片对插画师进行评判，因此他们在工作日里得抽出时间来切切实实地研究插画师们的作品，当然他们也会实时实地去考察插画师的实际创作。而到了21世纪初期，插画业务的委托方只需要几秒钟考察插画师的作品，几分钟内做出决定，用几小时向插画师说明设计要求，最后定下几天的期限。跟过去比起来，这个时代的自由插画师，无论是在维持其职业形象，还是在告知客户新作进展和展示作品等方面的方式都已经变得面目全非了。



1



2



3

1. 克里斯汀·蒙特内哥罗，《新科学家》杂志，“霍金先生的宇宙论”社论插图
2. 霍莉·威尔斯，《透明胶带鸽》，个人项目
3. 阿德里安·约翰逊，2k by Gingham潮人T恤设计



4

1992年，英国知名设计团队Tomato的创意总监约翰·沃威克（John Warwicker）憧憬未来时说过这么一句话，“我可以预见到有那么一天，我们大家都需要有自己的苹果电脑。”他这么说丝毫没有讲反话的意思。数码革命对所有人“格杀勿论”。事实已经摆在眼前——变则存，不变则亡！于是，当今创意工作者的工作方式、生活方式、生活技能都发生了变化，并且变得越来越快。

从模拟绘图到数码绘图

插画协会的获奖者杰森·福特（Jason Ford）凭着一身传统技艺闯进插画行业。福特回忆起自己转投数码界的经历时说

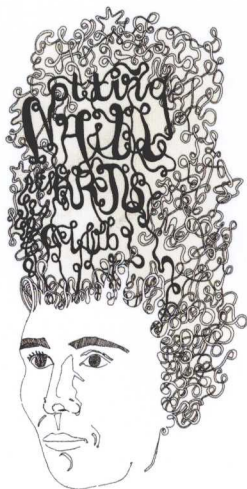
道：“我过去的作品总是想要给人一种平面的、丝绸网的感觉，我尽我最大的努力隐藏画笔的痕迹。”可是，从画笔、颜料转变成屏幕、鼠标，这一过渡不可能是天衣无缝的。“别人总是跟我说，用电脑能更容易、更快速地实现我原先用颜料所达到的效果，但我却总是尽可能地抵抗。”他回忆道，“在那时，数码世界对我而言就是难以理解的天方夜谭。”

同样在20世纪80年代末从大学毕业的还有保罗·伯吉斯（Paul Burgess），他过去是个纺织品设计师，后来变成了拼贴画家、插画师、设计师，他在当时就因给Vintage出版社设计书皮而闻名一时，这些书皮对后世创作产生了深远的影响。伯吉

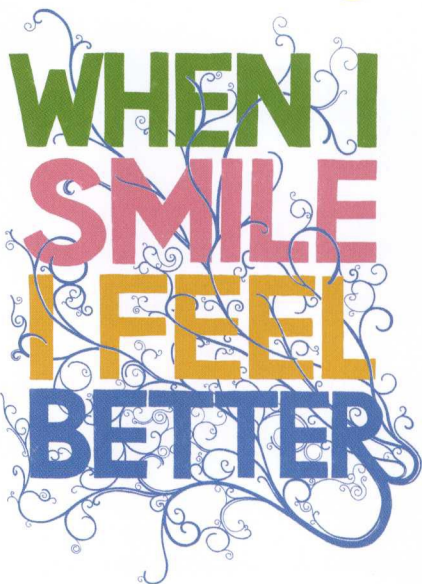
5



6

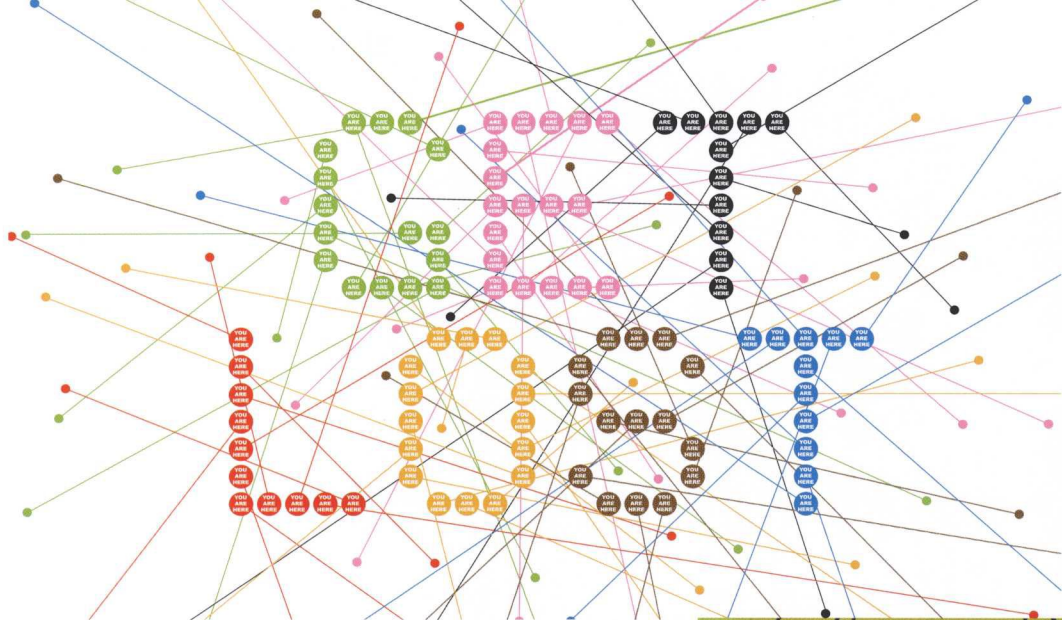


8



7





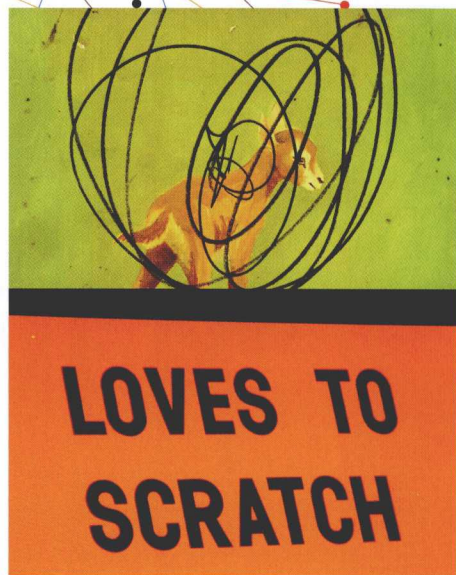
9

斯回忆道：“电脑在20世纪90年代中期出现时，我们都很讨厌。我们觉得电脑就是垃圾，可结果却证明我们都错了。”

认识到技术的日新月异，认识到万物都得因势而变之后，伯吉斯以他特有的方式接受了数码技术，他受到朋克的影响，而朋克的精髓在于打破。他说：“我买了我的第一台苹果电脑，慢慢开始学习用Photoshop，但我总是故意去打破教条，不按常规使用。”由此可见，很多人都是心甘情愿地走入数码世界的。

进入数码世界也是需要付出代价的。“我的第一台苹果电脑花掉了3000英镑，你们现在可能会觉得不可思议，而且当时的电脑运行非常之慢。”购置安装一台苹果电脑还只是个起点，也仅仅是站在一条陡峭的学习曲线的凹谷，要走的路还很长。即便你懂得如何使用硬件，对于那些一直习惯手绘的人而言，要掌握软件的使用方法也是一个很大的挑战。伯吉斯承认：“我几乎全靠自学，当然也从那些吝啬得不肯教我的同行那里得到了很多帮助。”

杰森·福特这一点跟伯吉斯一样，他说：“工作室里有些同事在数码道路上走得更远，我经常得到他们的帮助。这些设计师懂技术，当你的图像莫名其妙地从屏幕上消失的时候，他们能帮上忙。跟这样的设计师共事真的很好。”



10



12



11

SAVE
THE
TAPE

4. 杰森·福特，参展请柬，个人项目
5. 桑娜·安努卡，小岛唱片，头骨气球音乐产品包装
6. 克里斯·邓特，洛丁山艺术俱乐部，蓬松发，画展海报
7. 瑟奇·赛德利茨，颅骨，个人项目
8. 亚当·海斯，微笑时更美好，个人项目
9. 马尔文·加拉朋，迷失，“假如明天你……”投稿作品
10. 保罗·伯吉斯，爱乱画，个人项目
11. 伊恩·史蒂文森，混凝土隐士，拯救磁带T恤设计
12. 保罗·布罗，《广播时报》，“蹩脚英语”社论插图



插画设计的教学

对年轻一代的插画家和图像制作者而言，数码革命开始时，他们都还在上艺术学校，而艺术学校可不像其他机构那样能迅速反应、直面挑战。露西·维格拉斯（Lucy Vigrass）毕业于1998年，曾经是伦敦一个叫做Peepshow的插画联盟中的一员。她回忆道：“我记得我们就学了一天的Photoshop。当时我们把自己的照片做成像蒙着一层胶膜的样子。”维格拉斯迫切地想要接受新的工作方法和技巧，为此也吃了不少苦头。“我学东西基本靠身边的人，然后自己摸索着做。我们学东西往往是出于无奈非学不可，或是想胜人一筹。”

20世纪90年代中期出道的布莱特·莱

德（Brett Ryder）并不比维格拉斯强多少，他回忆说：“我在家里自学电脑。当时在大学里学电脑的人几乎都是学平面设计的学生，所以我得不到什么帮助。”不仅在学习中很难得到正确的指导，掌握软件的应用也是个大问题。莱德现在的创作是将手绘图像和数码图像相融合，可谓独树一帜，而在当时，他的作品实在是不名一文。

“那时，我对我的工作前景很不看好，于是我转向了电脑。我想它应该能解决我遇到的诸多美学问题。”莱德现在经常为全球的客户服，近期的客户有《纽约时报》、《每日电讯报》、《智族杂志》及《奥普拉杂志》。莱德解释：“手绘、拼贴或者数码等技术在我作品中应用的比例，会根据创

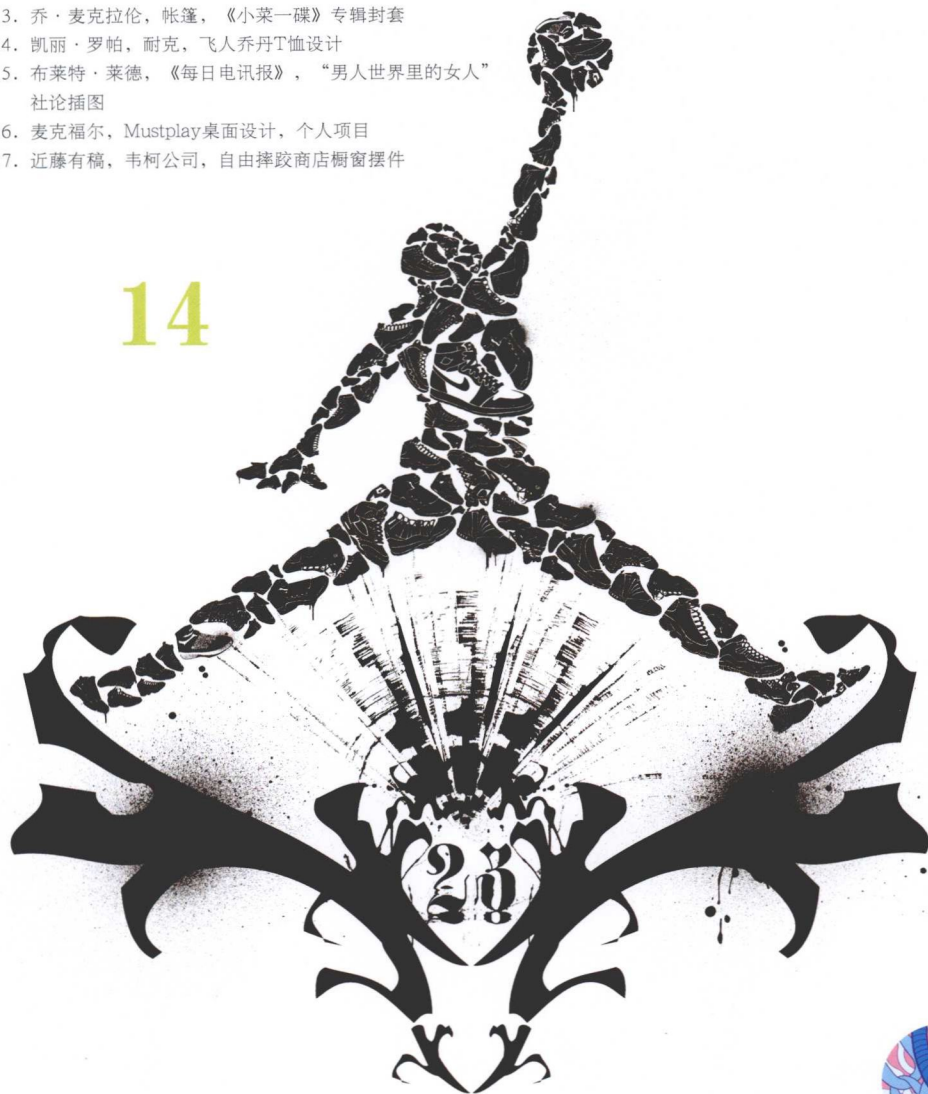
作需求而变。”但是他的工作方式却几乎没有变化。

约翰·麦克福尔（John McFaul）毕业于1996年，如今已是《数码艺术》杂志的老熟人。回望来路，他带着调侃，也带着些许眷恋：“我基本上是自学的。在那个年代毕业，就意味着电脑仅仅是‘设计师的工具’，不过由于设计比插画对我影响更大，我对电脑一直有种神秘感。”

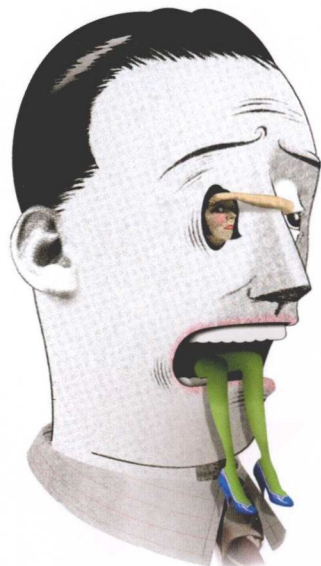
麦克福尔知道这一段路走得不容易，他又追忆起了一项早期业务：“我还记得我用Photoshop完成的第一桩业务。当时可真是糟糕！我完全不懂怎样使用那些工具，几乎每隔五分钟就需要打电话向我的设计师朋友请教。”

13. 乔·麦克拉伦, 帐篷, 《小菜一碟》专辑封套
14. 凯丽·罗帕, 耐克, 飞人乔丹T恤设计
15. 布莱特·莱德, 《每日电讯报》, “男人世界里的女人”社论插图
16. 麦克福尔, Mustplay桌面设计, 个人项目
17. 近藤有稿, 韦柯公司, 自由摔跤商店橱窗摆件

14



15



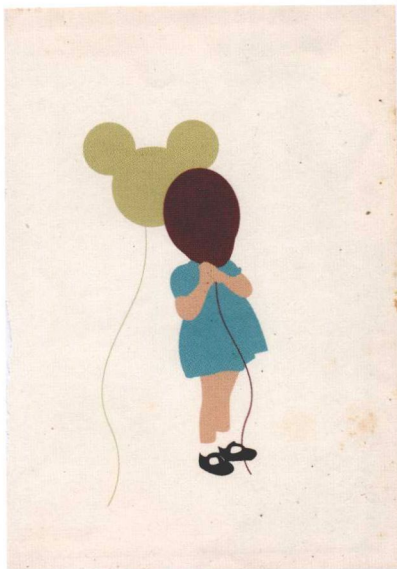
16



17



18



19



20

数码一代

对那些本世纪之初才涉足创意产业，特别是插画界的人而言，似乎一切都早已数字化了。无论是硬件还是软件，都经历了巨大的发展和进步。新生的一代从小卧室里就有电脑，口袋里有手机，用iPod听音乐，他们根本就难以想象数码技术其实是到20世纪90年代之后才兴起的。

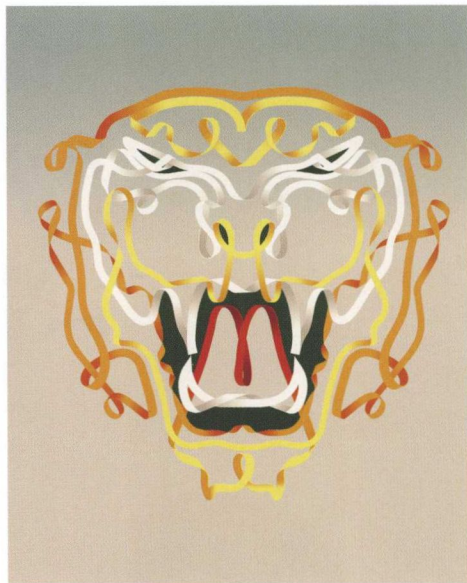
史蒂夫·威尔森（Steve Wilson）回忆起他2001年从艺术学校毕业之后首次闯入数码世界的经历，“有人委托我制作八张拇指指甲大小的插画，是为随《卫报》周六版派送的《指南》特制的，连续印制了四周。可是，接下来的九个月，我却无所事事，从《卫报》挣来的钱早就花得一干二净。但是从那以后，我就有了很多客户，包括维珍航空公司、可口可乐、MTV、《墙纸》杂志以及英国广播公司。”

自学成才的威尔森承认，他在学生时代从未真正接触过数码技术，并且至今还在不断学习充电。他说：“我觉得我现在还只是用到了软件功能的一小部分。”他使用绘图软件Illustrator和Photoshop时，只用他所需要的那些功能，“但是还有很多我几

乎从来没用过的工具和选项。有时候我偶然发现了一些新的功能，接下来的几个月我就会一直疑惑，‘没有这些工具的时候，我究竟是怎么创作的？’”

宾果先生（Mr bingo）把自己当作“数码一代的一员”，“我们在艺术学校的时候就开始用电脑制图了，”他说，“我一直以专业的水准使用数码技术来创作，但是接触数码则是更早的事了。”宾果先生很乐意向我们介绍他跟数码制图的首次邂逅，他热切地讲述着那段引以为傲的历史，“90年代早期，我就已经在Commodore Amiga 500+电脑上用Deluxe Paint II软件了。我开始模仿枪战片制作动画。你们知道这是什么玩意儿。”我们真的知道吗？

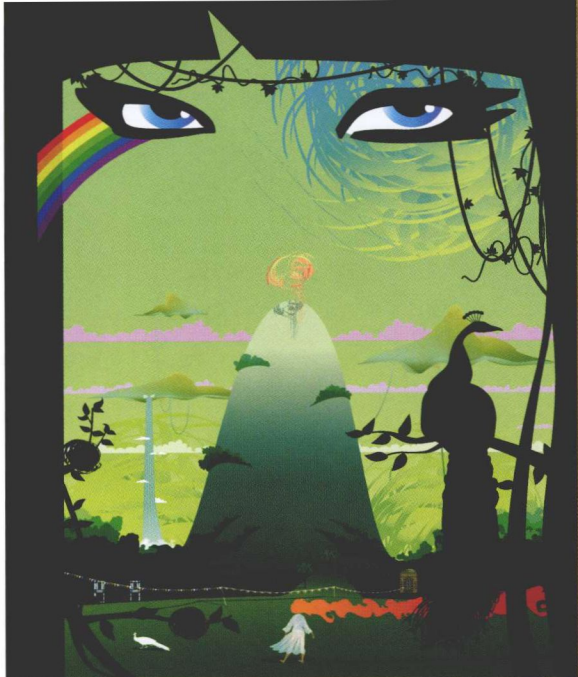
数码一代的另一成员艾米丽·阿尔斯顿（Emily Alston）也可谓名利双收。她毕业于2004年，在她看来，正是她所接受的学位课程教育激励着她去运用数码技术。“我们在大学里就学习大师课程，但是由于我从来没有真正把自己当作插画家，我总是忍不住会放下画架，跟着平面设计的学生走进IT教室，学起了电脑。”



21

“还有很多我几乎从来没用过的工具和选项。有时候我偶然发现了一些新的功能，接下来的几个月我就会一直疑惑，‘没有这些工具的时候，我究竟是怎么创作的？’”

23. 尼尔·麦克法兰, 着魔的
绿色大房子, 个人项目
24. 卡林·哈根, 道格兄弟,
个人项目
25. 内森·丹尼尔, 美国特
快, Spend广告



23



24

找到自己的路

阿尔斯顿提出了这样的忠告：“你得找到适合自己的一套运用数码技术的方式，这很重要。插画家和设计师可以使用的技术是一样的，如果每个人都以同样的方式使用同样的工具，那就没有什么能算是出类拔萃、标新立异的了。”

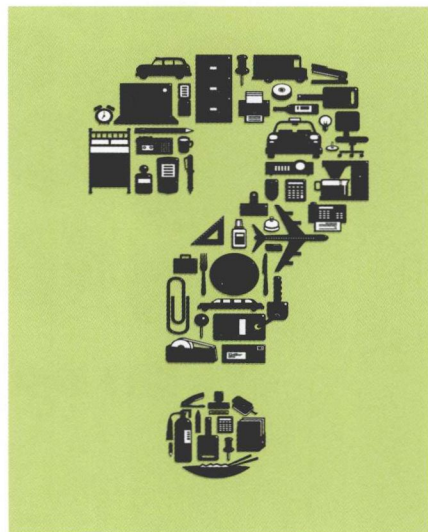
博尔格斯跟阿尔斯顿在年龄上相差了一辈，但是他也完全赞同上述观点。他说：“我认为现在很困难。每个人都有电脑，每个人都有一样的软件，每个人都认为只要他把两只蝴蝶粘贴到缤纷的背景上就能制作成插画。但事实上，他们制作的算不上插画，只能算装饰。两者之间是有很大的区别的。数码技术的确让人振奋，但做得好不好则取决于你脑子里的创意。”

杰森·福特有着丰富的行业经验，他补充道：“跟大多数的其他行业一样，插画作品中75%都是一塌糊涂，只有25%还算有一定的水准。”史蒂夫·威尔森则较为乐观，“主要是要尽力创作出与众不同、别具

特色的作品。评价作品不应该看制作中用到了多少技术。我从来不理解那些一边倒反对电脑或赞成电脑的人。只要你达到目的，谁会在乎你是怎样做到的呢？只有最后的图像是重要的，至于怎样制成这样的图像并不重要。”博尔格斯的这句话也很有分量——“创意至高无上。只要你有一个人很好的创意，其他一切都会水到渠成。”

随着数码革命的余波渐消，人们的关注点再次回到了创意，回到影像的核心，回到影像的表达方式，回到影像所传递的内容。大家关注和争论的不再是软件的应用技巧，而更多地围绕艺术家个性化的视觉语言。对于插画背景的讨论也不再侧重其装饰性，而更多地关注它是否传递了某种创意。时尚瞬息万变，因而插画业总有压力。当今拔尖的数码插画家一方面渴望表达自己的思想，另一方面又想要在这个行业中成就一番事业，在这两者的驱动下，他们尽可能地在商业性插画和自我创作项目中找到平衡。

“创意至高无上。只要你有一个人很好的创意，其他一切都会水到渠成。”



25

设计过程：

创意型图像制作

Working Process Creative Image-Making

