



插画 设计与应用

刘平云 编 著

Illustration
Design
And
Application

日年来了，
吼吼！

插画 设计与应用

刘平云 编 著

Illustration
Design
And
Application

 江西美术出版社
全国百佳出版单位

图书在版编目 (CIP) 数据

插画设计与应用 / 刘平云编著. -- 南昌: 江西美术出版社, 2016.12

ISBN 978-7-5480-5146-6

I. ①插… II. ①刘… III. ①插图 (绘画) - 绘画技法 IV. ①J218.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 303619 号

责任编辑 \ 吴文龙 危佩丽

责任印制 \ 谭 勋

封面设计 \ 刘谨豪

插画设计与应用

CHAHUA SHEJI YU YINGYONG

著 者 \ 刘平云
出 版 \ 江西美术出版社
社 址 \ 南昌市子安路 66 号
邮 编 \ 330025
电 话 \ 0791-86566132
经 销 \ 全国新华书店
印 刷 \ 浙江海虹彩色印务有限公司
版 次 \ 2016 年 12 月第 1 版
印 次 \ 2016 年 12 月第 1 次印刷
开 本 \ 889mm × 1194mm 1/16
印 张 \ 9
书 号 \ 978-7-5480-5146-6
定 价 \ 48.00 元



本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可, 不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

本书法律顾问: 江西豫章律师事务所 晏辉律师

赣版权登字 -06-2016-1028

版权所有, 侵权必究

插话在前

插画与绘画艺术有着亲密的血缘关系，插画艺术的诸多表现技法都脱胎于绘画艺术，在这里毋庸赘言。在本书里，笔者为插画赋予了两个后缀，一个是“设计”，另一个是“应用”。所谓设计，想强调插画创作的本质是一种设计思维转化的过程，通常是有计划（甚至是有计谋）地针对某个话题进行规划和设想，从而逐渐形成视觉元素；另一方面，同样是基于设计，插画在表现上除了继承绘画艺术的技法外，正借助数字技术等手法追求着更具当代性的视觉传达表现方式，包括当下正流行的AR（增强现实）、VR（虚拟现实）等技术。于是，“插画设计”已然成为当下视觉传达设计领域最容易被接受的学科名称提法。至于“应用”，想传递的信息是，插画为一门应用学科；而且，插画的应用除却在传统意义上的印刷媒体和影视媒体之外，已借动漫产业发展之东风，以衍生产品的名义迅速扩展应用于产品设计、空间设计、互联网及移动端等全新领域。

笔者担任插画设计等相关课程的教学已超过十年，教学内容与教学方式在调整与改革中得到不断的发展。教学的调整一方面是为了契合所

属专业的改革方向,同时更重要的是顺应设计学科的发展与社会的需求。近年来插画设计课程积极开展课题制、企业项目合作等与社会实践相结合的教学方式,教学目的在于学以致用,通过课题制的引入强化学生的专业动手与设计实践能力。鲜活的实际项目能够充分激发学生的创造力,为企业提供诸多的创意方案,同时又可以借助产学研孵化平台将教学成果进行质量的提升和商业的转化。

本书分为理论篇、基础篇、实践篇三大篇章,基本按照插画教学时间进程进行编排。为强化本书的实录形式,书中呈现的图例以学生作品为主,包括大学必修与选修等课程的作业。本书在编写过程中得到了广州美术学院视觉艺术设计学院的大力支持,学院领导整合资源,创造有利条件,成为本书出版的后盾,在此表示感谢。同时要感谢出版社的危佩丽等编辑,正是在她们的敦促之下,本书才得以顺利出版。

2016年11月26日于广州



认知篇

插画历史 · 插画知识

了解插画相关知识，包括插画的定义、中外插画历史、插画基本能力的培养、插画印刷知识等。

这些知识点通常要求在课程的开始就要得到解决，我们对插画有了充分的认知，才有利于下一阶段的深入学习。



插话在前

认知篇——插画历史·插画知识

- 1 一 关于插画
- 6 二 插画发展简史
- 13 三 视觉传达专业的插画教学
- 18 四 基本能力培养
- 20 五 印刷知识
- 24 六 名家作品欣赏

基础篇——插画风格·类型·表现·应用

- 29 一 插画设计的构成要素
- 40 二 插画的类型
- 49 三 插画的风格
- 58 四 插画的表现手法
- 68 五 插画的应用
- 78 六 名家作品欣赏



实战篇——信息构建·商业图形·角色设计

- 83 一 信息的构建
- 101 二 商业图形开发
- 116 三 品牌角色设计
- 132 四 名家作品欣赏

一 关于插画

（一）插画定义

插画，在英文中统称为 illustration，源自拉丁文 illustratio，意指“照亮”，顾名思义，就是说插画可以使文字的意念变得更明确、清晰。

关于插画的原始定义，我们以词典为准。《辞海》的解释是：“插画是指插附在书刊中的图画。有的印在正文中间，有的用插页方式，对正文内容起补充说明或艺术欣赏作用。”实际上，这种解释主要是针对书籍插图，是一种狭义的定义。如我们平常所看的报纸、杂志、各种刊物或儿童图画书里在文字间所加插的图画，以增加刊物的趣味性，使文字部分能更生动、更具像地活跃在读者的眼前和心中。

随着时代的发展，读图时代到来，现代插画的含义已从过去狭义的概念变为广义的概念。我们认为，广义的“插画”，即文字以外的作图部分，包括摄影图片、绘画插图、图表，或是抽象的图形符号，统称为插画。仅以出版物为例，从消费需求以及市场反应中就可以观察到，插画的重要性早已远远超过这个“照亮文字”的陪衬地位。它不但能突出主题思想，而且以其丰富的视觉形式极大地增强了主体的艺术感染力。

插画与绘画一脉相承，插画艺术的许多表现技法都是借鉴了绘画艺术的表现技法。从视觉表现形式上，我们无法对绘画和插画进行界定，也就是说，任何被描绘出的图形图像都可以称之为绘画或插画，但绘画可以自由地表达及解读，而插画则必须是应用的，其目的是传达信息。所以，某种意义上讲，绘画成了基础学科，插画成了应用学科。同时，在现代设计领域中，插画设计可以说是最具有表现意味的，作为一种艺术形式，插画已成为现代设计的一种重要的视觉传达形式，以其直观的形象性、真实的生活感和美的感染力，在现代设计中占有特定的地位，已被广泛应用于现代设计的多个领域，涉及文化活动、社会公共事业、

商业活动、影视文化等方面。特别是在信息高速发展的今天,人们的日常生活中充满了各式各样的商业信息,插画的应用范围得到不断的扩大,包括平面和电子媒体、书籍、商业场馆、公众机构、商品包装、影视演艺海报、企业广告、T恤、日记本、贺年片等领域。插画设计已成为现实社会不可替代的艺术形式。

(二) 相关概念

商业插画:受企业或团体委托,为品牌或产品绘制插图,获得与之相应的报酬,称之为商业插画。目前,通行于国外市场的商业插画包括广告插画、出版物插图、卡通吉祥物、影视与游戏美术设计等形式。

商业插画是对应绘画作品而言,就好像动画片包括商业动画片与艺术动画片一样,两者有着迥异的区别。



作品:原创品牌《Pompe》衍生设计
设计:沈雪莹 安亦凡 郭淳



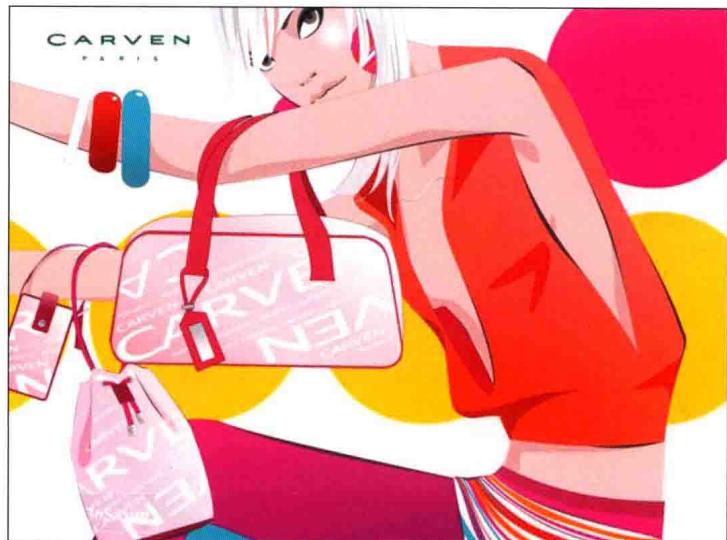


绘画作品多少带有作者主观意识,无论是幻想的、夸张的、幽默的还是象征化的,都具有自由表现的个性。而商业插画由于有委托方的存在,通常都有明确的市场定位和相应的创作要求,以达到吸引目标受众的目的。绘画作品在没有被个人或机构收藏之前,版权归创作人,并且可以无限制地在各种媒体上刊载或展示,作者得到很小比例的费用。而商业插画只能为一个商品或客户服务,一旦支付了费用,作者便放弃了作品的所有权,一般只保留署名权,而可以得到相对较大的报酬。同时,商业插画的使用寿命是短暂的,某品牌或产品在进行推广更新时,之前作品的生命即宣告结束,但另一方面,商业插画在短暂的时间里迸发的光辉和创造的市场价值是一般绘画作品所不能比拟的。因为商业插画是借助广告渠道进行传播,覆盖面很广,社会关注率比一般绘画作品高出许多倍。

数码插画:即CG插画,这是不论业界还是插画爱好者都经常会提到的一个很时尚的名词。“CG”是计算机图形 Computer Graphics 的缩写,随着以计算机为

主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成,国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG,即我们俗称的数码艺术。针对数码艺术,廖祥忠先生在《数字艺术论》中提到:“艺术家利用以计算机为核心的各类数字信息处理设备,通过构建在数字信息处理基础上的创作平台,对自己的创作意念进行描述和实现,最终完成基于数字技术的艺术作品,并通过各类与数字技术相关的传播媒介(以网络为主)将作品向欣赏者群体发布,供欣赏者以一种可以参与、可以互动的方式进行欣赏,完成互动模式的艺术审美过程。”所以,数码插画就是利用数码设备与图形处理软件,通过计算机系统进行插画艺术创作的行为。与它所对应的是“手绘插画”,两者在创作特点、风格表现与审美特性上都有着异同。

平面插画:“平面插画”目前还没有一个准确的名词解释(不信你上网搜搜看),它的出现代表着一种设计的新思潮与方向,也正因为它的新鲜出炉我们还无法给它下定义。似乎是平面设计的渗透作用,抑或是插画



左图:
可口可乐商业插画
右图:
carven(卡纷)商业插画

在向平面设计的元素取经，但这种平面化、装饰化甚至有些扁平化的插画表现形式的的确确让我们耳目一新。实际上，成立于 1954 年的纽约图钉工作室（Push Pin）开创了插图与平面设计相结合的新时代。“图钉风格”对平面设计形象的综合使用，把个人的艺术观念和平面设计结合的设计手段，特别是把图形和文字结合起来运用的方法，活跃了当时的平面设计界并影响至今。如代表人物之一米尔顿·格拉瑟，他采用非常细的黑色线条为图形的轮廓线，以彩色胶片作为加色的手段。这种手法与美国流行的连环图书的插图手法非常相似，具有单线平涂的特点，而且与当时流行的波普艺术（Pop Art）具有异曲同工的相似处，更加符合潮流，受到广泛的欢迎。正因如此，格拉瑟的风格被广泛地模仿，他的个人风格变成了流行风格，他的作品对今天的平面插画设计具有深远的影响，其为纽约州设计的“*I LOVE New York*”海报，一直以来被无数平面设计所模仿。

21 世纪的今天，我们借助数码技术的帮助，“图钉”与“波普”等风格在平面插画的表现中得到了更大更好的发展。

（三）思考与练习

1. 了解插画的定义。
2. 区分商业插画、数码插画、平面插画等相关表现的异同。



上图：狄伦唱片海报，米尔顿·格拉瑟
 下图：*I LOVE New York*，米尔顿·格拉瑟

二 插画发展简史

（一）中国插画的历史发展

在中国，插画的产生与发展与版画、年画的发展历史有着密不可分的关系，彼此可相互作为历史研究的参考依据。特别是在中国传统绘画当中有着独特地位的版画艺术，自始至终都与插画结伴同行、共同发展。我们可以看到，中国历代各类印刷图书的插图基本上都是木版水印。在整个社会的发展过程中，每个朝代的插画之间始终保持着某种传承关系，而以版画印制为主的表现特征一直持续到明清时期。所以我国古代插画的历史演变，可以看作是版画的发展历史。至于年画，由于其更早地独立出来成为了一种商品，所以它可以看作是插画的前身。

在历史所遗留下来的文物和典籍当中，留存有文字与图像相结合的资料，应该是先秦时期的帛书，上面绘有许多种图画形象，由动物与动物图案或动物与人物图案组合而成。这些帛书中的图画，一方面标志着中国传统绘画的起源，另一方面也说明了插画早期的基本形态。这些画面多以线条形式刻画人物的表情与动态，用线刚柔相济，色彩以平涂、渲染兼施，运笔潇洒自如。这些特征在后世的许多著名作品中也经常见到，如西晋时期的顾恺之，作为当时插画创作的代表性人物，其代表作《洛神赋图》《女史箴图》等，都体现出此类的创作特

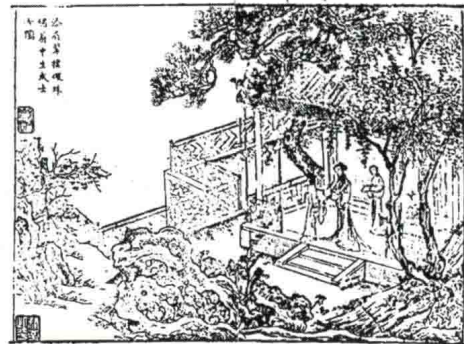


马王堆一号汉墓出土的 T 形帛画

征，也成为早期插画作品中的传世之作。

中国的插画是随佛教文化传入的，为宣传教义而在经书中用“变相”图解经文。唐代时期佛教已传入中国，又由于雕版印刷的发明使用，大量的佛教题材教义得以批量复制。据考察，较早的雕版印刷插画在唐代已流行，1900年在敦煌发现的唐咸通九年（868年）的《金刚经》扉页，描述的是释迦牟尼说法的场景，是我国现存最早的雕版印刷插画作品。它比欧洲版画的出现至少早500年，图中人物众多、刻画细腻、线条流畅。可见当时插画作品已发展到了较高的水平。

到了宋、元时期，书籍插画有了长足的进步，应用范围扩大到医药书、历史地理书、考古图录书、日用百科书等书籍中，各阶层对于书籍的印刷量要求迅速增加，这也促进了印刷术和插画的迅速发展，并出现了彩色套印插画。明代的插画更是得到了空前的发展，小说、曲剧层出不穷，由此诞生了一大批经典书籍插画作品，如《西厢记》《琵琶行》《水浒传》《牡丹亭》等，唐伯虎等文人艺术大家都参与到了插画的创作中。清代民间版画发展迅速，石印印刷术的传入与盛行促进了插画的普及。除此之外，



左上：洛神赋图，顾恺之
左下：女史箴图，顾恺之
右上：金刚经（868年）
右下：牡丹亭（1617年）

民间年画对插画也起到了一定的影响。

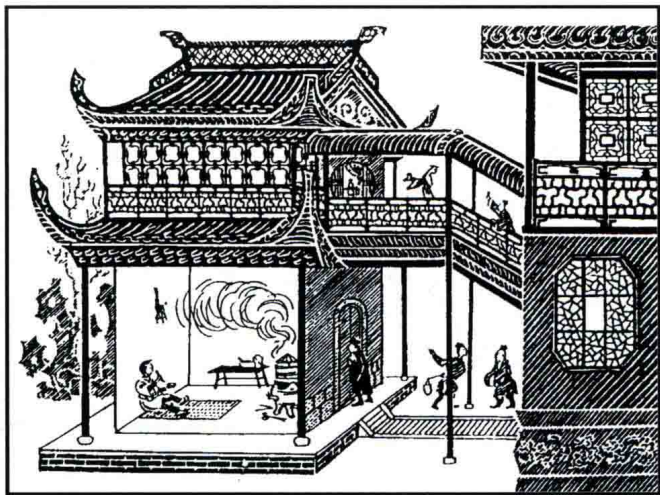
20 世纪 20 年代,随着西方的生活理念和生活方式长时间的渗透,尤其是在西方绘画思想、艺术样式和技术的冲击下,中国的插画艺术产生了巨大的变化。原来以线描为主的绘画造型方法在各式各样、种类繁多的西方艺术流派、绘画形态的影响过程中,越来越展现出一种崭新的面貌,无论是书籍插画还是商业插画都极力地调整各自的表现方式与角度。在上海诞生的以推广商品为目的“月份牌”海报式广告就是当时的产物,在众多插画艺术工作者当中,著名画家杭稚英是重要代表人物之一,他的作品特点是以中国传统绘画技法为基础,

结合当时盛行的炭精擦笔肖像画和水彩画技法,又吸收了迪斯尼动画片的绚丽色彩,融汇东西,作品表现独树一帜。

从 20 世纪初开始,近代中国的插画创作与新文化运动一起得以推进,特别是在三四十年代,鲁迅、闻一多等文学家对当时插画创作的发展起到了极大的推动作用。在良好的创作环境下,丰子恺、华君武、张乐平、张光宇、丁聪、廖冰兄等艺术家创作了一大批优秀的插画,如以线描漫画形式为主的三毛系列(张乐平著),将传统木版画中的线条艺术与西方装饰图案相结合的《神笔马良》《孔雀公主》(张光宇著)等,都是对当



左上:月份牌(杭稚英)
左下:三毛(张乐平)



右上:神笔马良(张光宇)
右下:洗砚写春光(丰子恺)

时社会的一种针砭时弊。

新中国成立以后，连环画作为插画的一种艺术形式得到了蓬勃的发展，由人民美术出版社创办的第一个全国性的连环画刊物《连环画报》成为展示连环画创作成果的核心舞台。从新中国成立后到 20 世纪 70 年代，插画创作主要集中在政治宣传画与书籍出版插画等领域，黑板报、版画、宣传画是当时的主流形式，计划经济的体制遏制了商业插画的发展。20 世纪 80 年代，中国进入改革开放的时代，催生了插画的繁荣，插画开始了对国际流行风格的借鉴。到了 20 世纪 90 年代中后期随着电脑技术的普及，更多使用电脑进行插画设计的新锐作者涌现，网络媒体的异军突起，加速了插画的传播、普及与应用。

上：20 世纪 70 年代的黑板报
左下：20 世纪 70 年代的宣传画
右下：20 世纪 70 年代的版画

