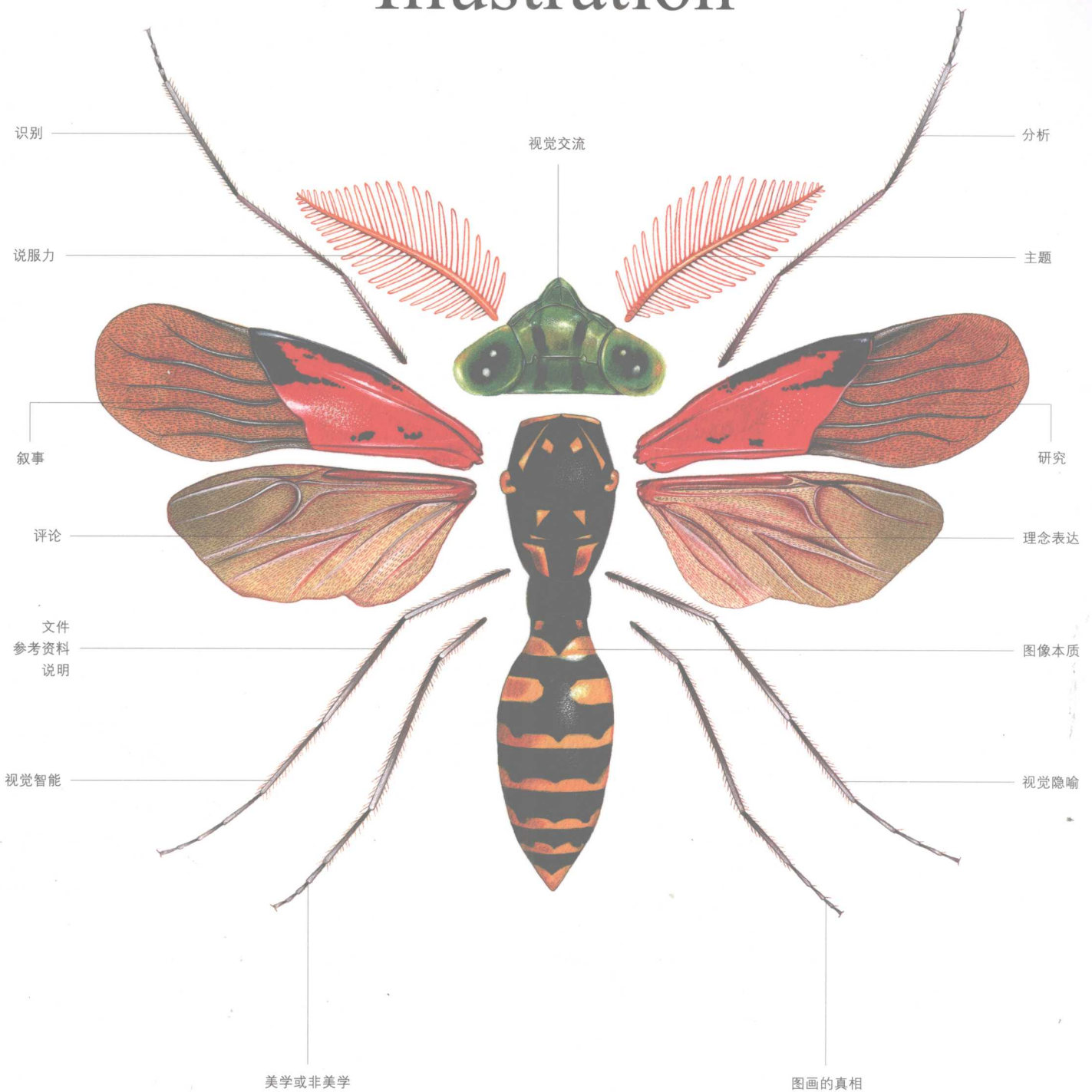


插画设计高级教程

Illustration



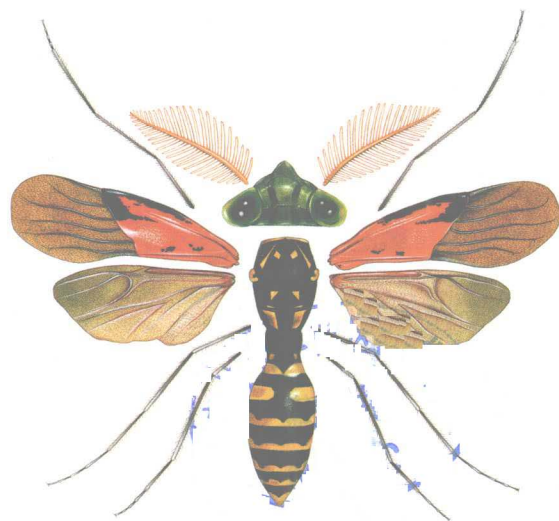
(英) 艾伦·梅尔 著
Alan Male

大连理工大学出版社

ava | Academia
the environment of learning

插画设计高级教程

Illustration



(英) 艾伦·梅尔 著
Alan Male
孙楠 张伟 译

Illustration

Published by AVA Publishing SA

Rue des Fontenailles 16, Case postale,

1000 Lausanne 6, Switzerland

Tel:+41 786 005 109 Email:enquiries@avabooks.ch

Copyright © AVA Publishing SA 2007

ISBN 978-2-940373-51-2 and 2-940373-51-5

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without permission of the copyright holder.

Design by Peter Bennett

Image Research by Clare Elsom

© 大连理工大学出版社 2009

著作权合同登记06-2007年第205号

版权所有·侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

插画设计高级教程 / (英)梅尔 (Male, A.) 著; 孙楠, 张伟译. —大连: 大连理工大学出版社, 2009.1

书名原文: Illustration

ISBN 978-7-5611-4497-8

I. 插… II. ①梅…②孙…③张… III. 插图—技法 (美术)—教材 IV. J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第151729号

出版发行: 大连理工大学出版社

(地址: 大连市软件园路80号 邮编: 116023)

印刷: 深圳市精彩印联合印务有限公司

幅面尺寸: 223mm × 300mm

印张: 13.5

出版时间: 2009年1月第1版

印刷时间: 2009年1月第1次印刷

责任编辑: 初 蕾

责任校对: 陈 哲 马 帅

封面设计: 温广强

ISBN 978-7-5611-4497-8

定 价: 88.00元

电 话: 0411-84708842

传 真: 0411-84701466

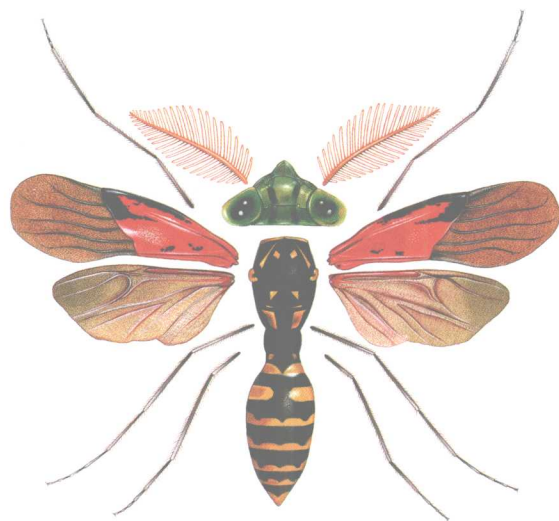
邮 购: 0411-84703636

E-mail: dutp@dutp.cn

URL: <http://www.dutp.cn>

插画设计高级教程

Illustration



插画：插画的定义

应用画像；一种在视觉上向观众传达插画题材的“工作艺术”

前言

本书检验了现代插画艺术中插画题材的运用尺度，同时试图提供一个制作一件艺术品所需的理论及思考过程的范例。本书既不强调商业或金融方面的事情，也不强调媒体或专业上的问题（如描绘技巧或技术流程），这类问题最好由专门的书籍来解决。本书主要面向本科生和研究生，在内容上确定使用一个定义明确并与所有项目开发方法相关的应用方式，而这些方法包括了研究、主题、概念处理、插画题材与观众、分析和视觉语言。

插画领域曾是从事此专业人员的独家俱乐部，他们只是坚定地在“商业艺术”的范围内工作。然而，材料艺术的出现以及数字技术的进步和影响，促成插画学科“改头换面”，许多插画家不得不重新评估他们这个行业的价值。如今，插画艺术更强调技能转换和一专多能的重要性。所以，个别的插画家就称自己的头衔是“插画家兼作家”、“插画家兼设计师”，或者更鲜见、更多样化、更加不同的身份组合，这样的现象已很普遍。

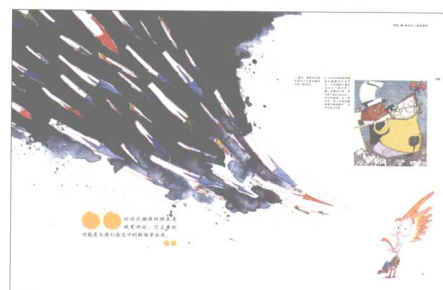
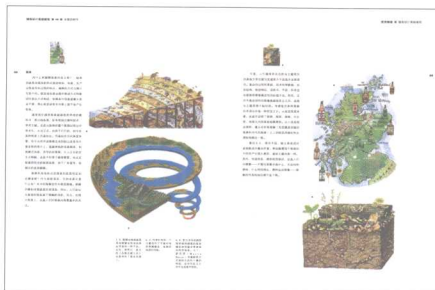
插画艺术并非纯粹由视觉能力和技术质量来评判。它是一门主题表达、问题处理和视觉传达完美结合的学科。插画可以应用到任何领域，并且不受流行风尚或趋势的驱使。国际社会才是它潜在的目标群体。

本书研究了插画应用的广度，并对任何观点都一视同仁，绝不排斥。此外，五个独立的、性质各不相同的插画题材领域：文件、参考资料和说明、评论、讲故事、劝说和特性（它们构造了插画的角色），也在书中得到了说明。

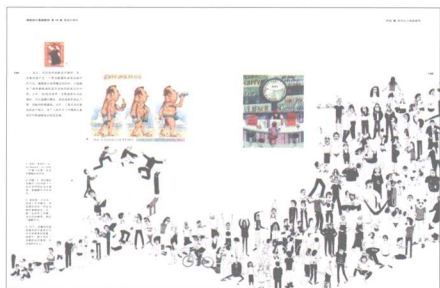
在采用客观的方法来联系插画设计过程和结果的同时，插画家们在插画题材运作的许多方面，提前做好了提供真实作者身份和专门技能的准备。正是基于这种考虑，为现代插画业的考察提供了某种平台。插画家仅仅是“会上颜色的技术员”的观念必须摒弃！

6 如何获取书中最重要的信息

本书分为四个章节。前三章分别讲述了“教育”、“画像的特性”和“插画的角色”。最后一章是一个完整详细的附录，其中包括“项目开发的核对清单”、“研究和收集参考资料的核对清单”、“项目评估和评审的核对清单”、“项目鉴定、评价和建议”、“项目申请表”，去哪里寻找经纪人以及怎样组建自己的代表作选辑的信息。此外，一份详尽的词汇表和参考资料也包括在附录中。



每一章节的起始页都和上图相似，并且包含一个具有快速参考作用的迷你目录。



每一章节的内容都被副标题分割开来。

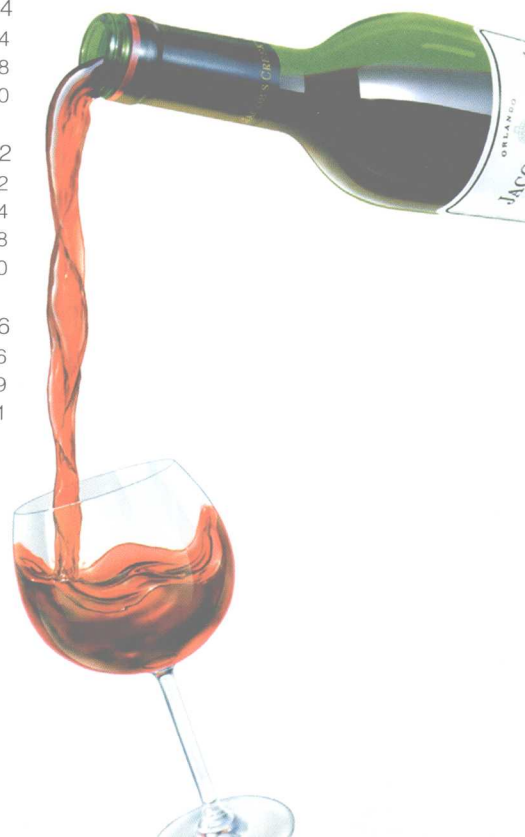
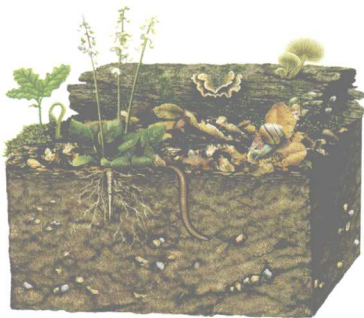
所有的插图说明都由插图对应的数字标明。每个说明都包括插画家的名字以及关于该作品的相关信息。

插入式引述在视觉上增加了内容的流畅性，同时突出作者所说的某些观点。

本书搜集了大量风格迥异的插画作品，试图在视觉上辅助文字。每个作品都有一个与相关的文字说明对应的参考数字。

页眉小标题在每个页面的顶端，在整本书中起导读的作用。

目 录	简介	10
	插画家	11
1	教育	12
	工作程序	14
	发展项目说明	16
	基本理论	16
	最终目的	17
	目标	17
	解答项目说明	18
	插画题材	18
	观众	19
	客户	20
	主题	24
	概念过程	26
	集思广益与具有创造性的加工手法	26
	完成	30
	研究	32
	研究与插画	32
	为研究做准备	33
	方法	35
	完成	36
	绘画	37
	客观的和善于分析的开发	38
	视觉记笔记法	42
	想法与自由表达的具体化	45
2	画像的特性	48
	视觉语言	50
	艺术的风格化	50
	视觉智能	52
	视觉隐喻	54
	概念式画像与超现实主义	54
	图表	58
	抽象	60
	图画的真理	62
	关于如实描绘的概述	62
	高度写实主义	64
	风格化的现实主义	68
	连贯式画像	70
	美学与非美学	76
	趋势	76
	“巧克力盒”	79
	“震撼”	81



3 插画的角色 84

文件、参考资料和说明	86
信息插画的概述	86
教材和大众图书	92
历史与文化主题	98
自然科学	104
医学插画	110
技术类主题	114
科学家和文化历史学家式的插画家	116

评论	118
社论式插画的概述	118
政治与当今时事	126
“生活方式”、回顾和“小玩意儿”	130
记者和评论家式的插画家	136

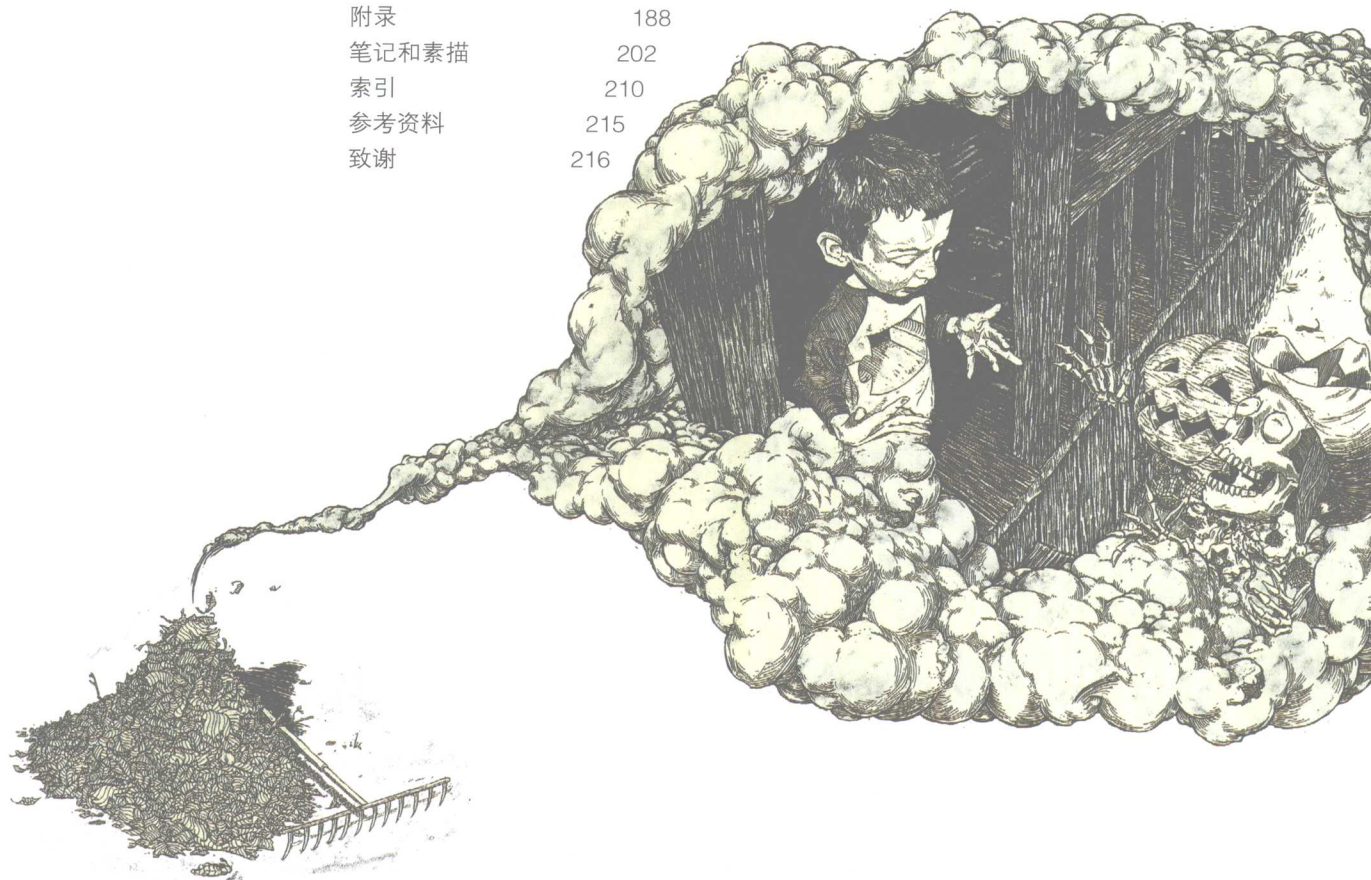
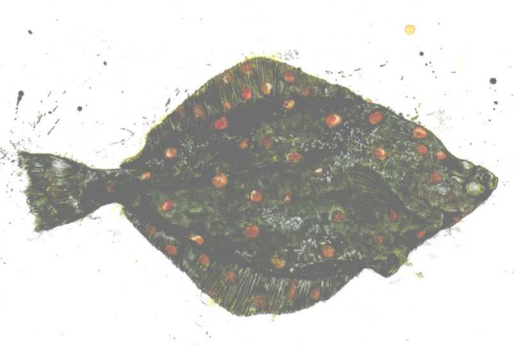
讲故事	138
叙述体小说的插画的概述	138
图画书与儿童读者	144
连环画	158
作为小说作者的插画家	162

劝说	164
实践中的广告式插画	164
推销与广告业的精髓	168

特性	172
“线下推广”与品牌建设	172
销售点与包装的概述	174
书与音乐	178
插画与设计	182

4 附录 184

词汇表	186
附录	188
笔记和素描	202
索引	210
参考资料	215
致谢	216



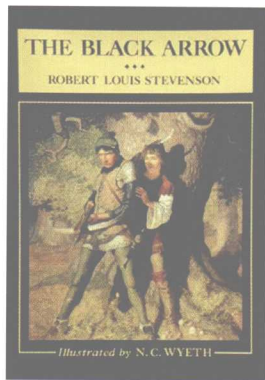
简介



1

数百年来，虽然插画一直以这样或那样的形式存在着，但也仅在近代才被看做是一个完整独立的学科。在美国，插画的重要性直到1901年插画家协会建立后，才逐渐显现并得到认可，但至今这门艺术仍然因为它的商业性而受到美术群体的轻视。作为一种视觉语言和媒体，这些年来，插画从油画、雕刻、商业艺术、卡通、书籍的绘图中，继承了很多松散的、各不相同的对插画艺术自身的描述。人们常把它和其他学科混淆，最明显的就是平面设计和美术。这也许是因为这些学科偶尔有内容的重叠。然而，插画的核心部分明显是与其他艺术不相同的，并且正是这个核心解释了这门艺术存在的理由。插画是向观众传达一个明确的、插画题材化的信息。它深深植根于客观需求里，这个需求或者来自插画家本身，或者由一个商业客户提出，目的是完成某个特殊的项目。正是这些不同项目的标准和种类，使得插画这个学科成为一种非常具有影响力的视觉语言。

前几代艺术家所受的教育，以及他们的艺术观点，主要由所谓的“委任绘画”支配，如表现战场上伟大胜利的画、令人震惊的体育运动场景、宗教圣像和壮丽的天堂景象、谄媚的或故意点到为止的肖像画（指比真容更美丽的肖像画——译者注）等。同样，当代艺术家也颇受插画的影响，且因印刷媒体、移动图像及近几年数字革命的出现，现在无论何时何地都能找到插画。这也诠释了插画这门学科的突出特点，那就是：几乎每个被归类为插画的图像经常在一个国际标准上被再造和分配。那么，插画给社会带来哪些令人印象深刻的信息呢？大多数人都受到过儿童书籍的影响，而这些书籍被认为是“掌握着打开‘锁在想像力中之世界’的钥匙，而且描绘了本身存在、但不为人所见的世界”。儿童图书——不管是小说还是非小说作品，都给我们提供了思维的方法和信息，并且帮助开发我们的视觉感官和智力。插画本身的创造力具有无限的可能性。由于远离实体的插画题材彻底解放了插画，插画家可以自由地发挥想像力来创作。一幅小小的插画会让一个读报纸的人感到震惊，并使他/她能关注到一个备受争议的主题。此外，它还可以让一个毫无激情、缺乏鲜明个性的公司改头换面，甚至可以把任何产品送到一个吸引着某个潜在买家的幻想世界。



2

1. 乔治·克鲁克香克 (George Cruikshank) 在19世纪期间，因非常敬业地长时间工作，尤其是为查尔斯·狄更斯 (Charles Dickens) 的早期作品画插图而闻名。

2. N·C·怀斯 (N.C. Wyeth) 是20世纪早期最早、最成功的美国插画家之一。他的原作可以在位于纽约的插画家协会找到。这是一本1916年出版的书的封面。

3. 索尔·巴斯 (Saul Bass) 是被许多人称为“商业艺术”（一种平面设计与插画的混合）的代表人物。这是一张1961年的电影海报。“One, Two, Three” © 1961 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All rights reserved. Courtesy of MGM CLIP + STILL.

4. 乔安·史都华 (Joel Stewart) 为儿童书籍《Pobble》所创作的插图，展现了作者空想式的解读。

插画家

一个成功的插画家需要具备哪些品质和能力？这个问题如今意义重大，因为各学科间的界线正不断移动且更加模糊，尤其是创意产业和媒体业。首先，一个插画家在受教育的过程中最先需要掌握的能力之一就是实践的能力，这一点几乎是公认的。与当代插画艺术相关的实际操作技能，涉及多种媒体的使用，这当中既有传统媒体，也有日益广泛使用的数字媒体，因为用网站这类方式推销宣传自己已成为一种准则。此外，不论使用什么样的视觉语言或具有何种艺术风格，插画家本身在学校要打好坚实的绘画基础，这点同样非常重要。通过绘画这一过程，概念与灵感的具体化和形象化可以得到最好的展现。还有，学会运用具有创造性的处理手法，解决视觉传达、设计与概念化的创新使用等问题也一样重要。在这点上，插画家与生俱来的视觉智能可以起到推动作用。然而，遗憾的是，一些委托艺术的导师和插画辅导员总是强调视觉语言表面上的东西，强调因追逐潮流时尚而受到商业约束的重要性。因此，在教育过程中，插画学生在突破或扩展这门艺术的领域时，经常是顶着压力的。通常就会导致所谓的“创新”平面设计出现，而这样的新产品，现实中根本不会涉及到真正的插画行业。

在专业工作背景下，成功的、具有超前思维的插画家，已经不再像前辈和一些当代同行那样工作了，也不再是“只会机械上色的技术员”了，在内容和总体的视觉概念上更不会再一味地遵循客户规定的项目要求了。现在，在指导项目或委任工作方面，许多插画家都成为领导者，或由客户赋予了他们这个权力。这对这门艺术的整个工作过程产生了重大的影响，同时也意味着，最出色的插画家常常是那些受过教育并具有社会和文化意识的人。他们还需要在其他话题和学科方面具备一定的知识，尤其是在项目中插画家需要接触到的一些领域。还有，插画家要关心时事和舆论，

跟上社会的脚步，跟上视觉语言与媒体的发展趋势。此外，还需具备与其工作背景和工作主题相关的知识、理解力和洞察力。在市场及观众的框架需求内，做个有能力的专业人员。最后，他们还需具备较高的智力和较强的动手能力。这些能力曾被认为可以从其他学科转移过来，但如今，如果一个插画家有雄心壮志，不想再扮演仅仅按照委托项目需求而工作的插画家角色，那么这两种能力就必须具备。

3



11



4



1

教育

要做成功的、具有超前思维的插画家，就要成为受过教育并具备社会和文化意识的传达者。此外，还要有较高的智力和较强的实际动手能力。

工作程序

发展项目说明

基本理论
最终目的
目标

解答项目说明

插画题材
观众
客户
主题

概念过程

集思广益与具有创造性的加工手法
完成

研究

研究与插画
为研究做准备
方法
完成

绘画

客观的和善于分析的开发
视觉记笔记法
想法与自由表达的具体化





14 教育

在插画家教育这一点上，掌握传统的、亲手绘图的技巧和数字技术等高科技的运用能力非常重要；这也是与插画职业相关的基本训练形式，以便让插画家在学习和发展的过程中尽早接触到插画。插画家进入教育的最后阶段时，他/她通过学习绘画、媒体开发和视觉解读所发展出来的个人绘画研究能力也就大体形成了。但是，研究创造性加工手法的复杂问题和解决视觉传达的插画题材化问题则需要更大的投入；相比之下，前面提到的个人绘画研究能力的发展就显得近乎肤浅。

工作程序

对于高等教育中的高级课程学习来说，插画家在做项目时不应只知道严格遵循客户的规定，也不应该把自己只是放在提供进一步视觉语言或技术能力的位置上，而是应该通过所从事的工作，为自己提供一个平台，展现自己对知识的系统理解，对一些见解的批判意识，因为这些大部分都来自于插画学科的最前沿。工作中，应让学生们展示自己对研究与求知的方法论的实际理解和应用，并把它运用到创造和解读知识上。而在插画项目中，也应让学生们更多地展示处理和解决问题中所表现出的自我引导与创新能力、策划与实施插画工作的自主行动能力。这些挑战，与本书的一个观点不谋而合，那就是：要做成功的、具有超前思维的插画家，就要成为受过教育并具备社会和文化意识的传达者。此外还要有较高的智力和较强的实际动手能力。

插画家的工作程序不但应该通过协商来形成，而且还要建立在个人选择的基础之

要做成功的、具有超前思维的插画家，就要成为受过教育并具备社会和文化意识的传达者。此外，还要有较高的智力和较强的实际动手能力。

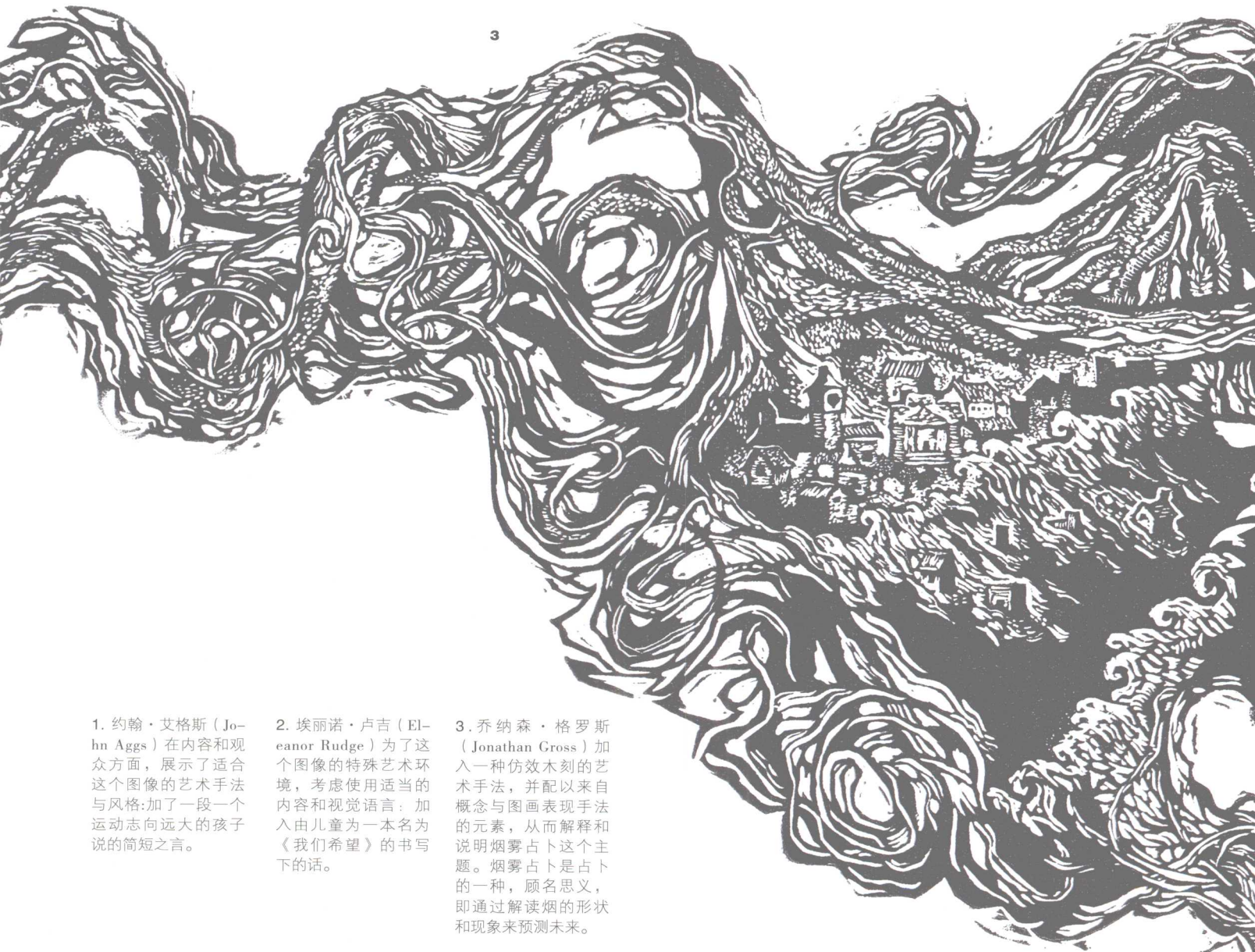




2

上,比如自己对某个题目特感兴趣,或在某个方面有过人的天赋。整个任务的主要目的应该是解决视觉传达的问题。工作方向也要清楚、明确,基本原则应该是增长知识、加深理解、把智力和实际动手能力推向新的高度。

15



3

1. 约翰·艾格斯 (John Aggs) 在内容和观众方面,展示了适合这个图像的艺术手法与风格:加了一段一个运动志向远大的孩子说的简短之言。

2. 埃丽诺·卢吉 (Eleanor Rudge) 为了这个图像的特殊艺术环境,考虑使用适当的内容和视觉语言:加入由儿童为一本名为《我们希望》的书写下的话。

3. 乔纳森·格罗斯 (Jonathan Gross) 加入一种仿效木刻的艺术手法,并配以来自概念与图画表现手法的元素,从而解释和说明烟雾占卜这个主题。烟雾占卜是占卜的一种,顾名思义,即通过解读烟的形状和现象来预测未来。



16 发展项目说明

在高等教育程度下，一个插画工作或项目说明应该包括三个定义明确、目的清楚的指示。

基本理论——你为什么承担这个任务。

最终目的——你将要做什么。

目标——你将如何着手；一个将要应用的方法清单。

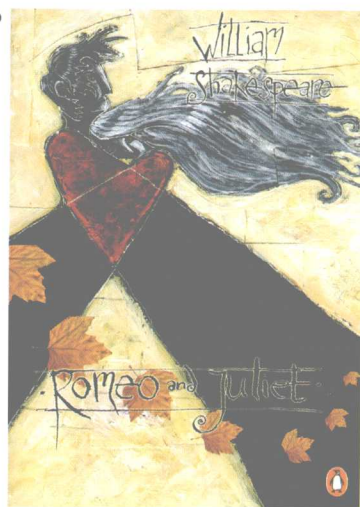
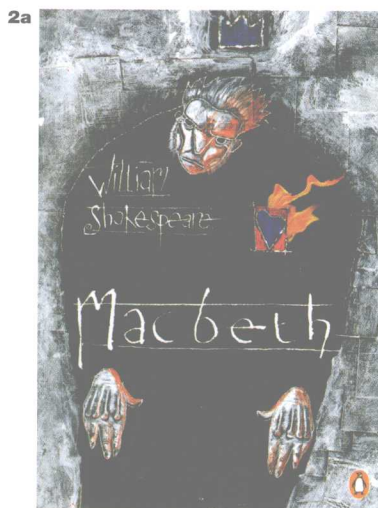
基本理论

这里应该包含一个主题或知识体以及视觉传达的需要。是什么决定了这个选择？为什么？项目本身应该是下面其中一种情况的范例：

a. 一个插画题材的专业实践领域。可能的范例有：通过出版商传达的信息；以大型印刷版式公开展示的宣传和推销材料；适合少年读者的叙事小说；被制作成运动图像并被收录到相关网站里的公司材料。插画题材的创建必须清晰明了（也就是插画本身将要去做的工作），因为它决定了解决问题过程中的一个实质部分。

b. 一个寻求答案、创造研究需要和展现新知识的问题。如果是这样的话，观者本身是否是这方面的专家呢？这将是个体以视觉文章的形式展现，具有学术性并以研究为基础的论文，其中包含了重要的实质性分析、对这个主题的历史和当代定位的回顾以及由文字工作与视觉工作详细说明了结论。在项目主题这方面，基本理论应该传达一个信息，那就是插画学生到

项目本身应该是下面其中一种情况的范例：一个插画题材的专业实践领域，或是一个寻求答案、创造研究需要和展现新知识的问题。



1, 2a, b, c, d. 胡安·摩尔 (Juan Moore) 把一个定义明确的主题和插画题材，附带上系列最初构思设计并配以插图的海报。

3, 4. 杰森·克里普斯 (Jason Cripps) 以询问的、深奥的，同时又幽默滑稽的方式为基础，开发了插画项目。这是一幅为一本充满引述的书所创作的插画。