

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

“十二五”全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材
动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定



CG插画创作

Illustration Art & Visual Design

策划◎北京电影学院中国动画研究院
主编◎孙立军 著◎陈惟 靳明 韩磊



 京华出版社



内容简介

数字(CG)插画创作是动画专业和数字艺术设计等相关专业的基础课程。本书作者为国内知名动画学院动画专业优秀教师和CG领域内的专家,CG插画创作教学和实践经验丰富。本书根据教学大纲要求,结合多年一线教学经验,采用大量一线教学成果和案例等资料,从CG插画艺术和计算机绘画软件技术(Photoshop、Painter等)紧密结合的全新视角,采用边讲解、边动手操作、边归纳理论知识的全新教学模式,用简洁的语言,直观、系统地讲解了CG插画的发展,主流CG插画软件的功能与应用,创作各类人物、场景、海报商业插画的表現手法等,为CG插画教学建设注入了新鲜血液,是国内一本不可多得数字(CG)插画创作优秀教材。

全书分为七章,由概论、电脑软件操作基础、CG插画主流创作技法、CG人物插画创作、CG软件组合漫画分镜头创作、CG商业插画综合实战、自学实践的相关建议组成。书中精心选择的《召唤骑士》、《天堂》、《女侠客》、《勇敢者》、《两只小猫》、《树下贤者》、《星球大战》、《童真女孩》、《母爱》、《蝴蝶君》、《萤火》、《凤凰》、《铜像》、《大蛇舞》、《莲花》、《与龙决斗》、《中央车站》、《机甲士兵》、《最后的贵族》、《水中荷花》、《迷人的海滨》、《昔日的信仰》、《死亡先锋》、《女战士》、《天堂》、《中国武士》、《坠落的妮妮》、《回乡之路》、《梦幻城堡》、《最终幻想7》、《别走》、《侯爵》32个典型插画范例制作全过程,全面诠释了克隆线稿法、标准线稿法、直接线稿法、底色线稿法、色块法、软克隆法、硬克隆法、黑白法、软件合成法、手绘结合法、照片合成法、人物分层上色法、人物黑白上色法、软件组合漫画分镜头法、作品快速完成法、CG商业插画综合制作法16种主流CG创作技法的精髓,大大降低学习难度,让学生直接进入历练,提高CG插画的动手能力、分析和解决问题的能力,为日后进入社会从事CG插画专业创作打下好基础。

配套《CG插画实训》精心选择的典型例题更是配合教材的重点知识和技能的热身实战,让读者亲身体会用各种技法创作CG插画的乐趣,定能感受深刻。

配套光盘内容包括实训册对应的练习图和参考答案、教材中对应的案例线稿图和最终彩色效果图、名家笔刷以及作者其他绘画作品。

无论你是动画专业、数字艺术设计等专业的师生,广告业、出版业的从业人员,抑或是广大的动漫爱好者,都能从本书中得到实际的帮助和好处,受益终身。

说明:本书备有教师用电子教案及相关教学参考资源,需要者请与010-82665789或lelaoshi@163.com联系。

特别声明

本书涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴,其著作权归原作者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

CG插画创作/陈惟等著. —北京:京华出版社,2010.11

ISBN 978-7-5502-0059-3

I. ①C… II. ①陈… III. ①插图—技法(美术)—教材 IV. ①J218.5

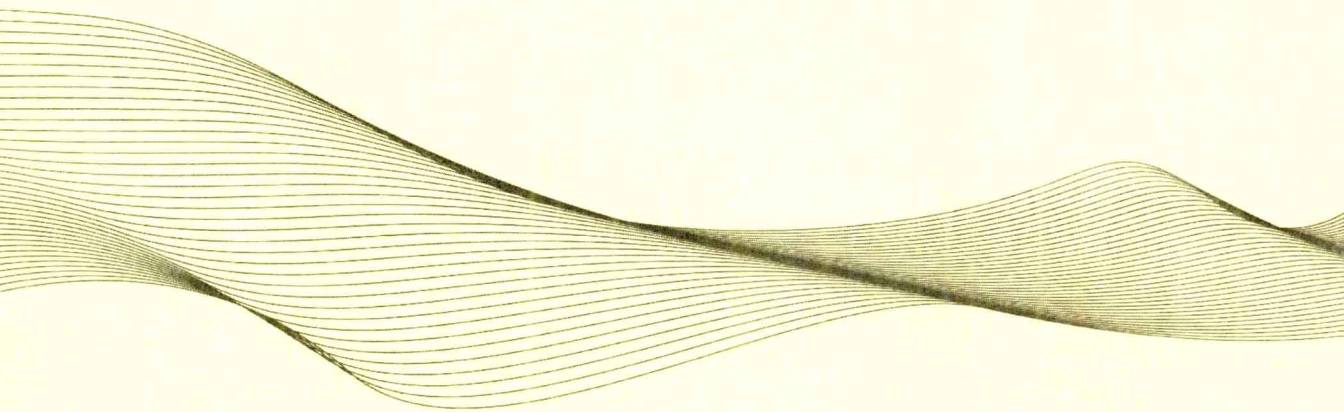
中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第207810号



总体策划:周京艳	编辑部:(010)82665118转8011-8002
书名:CG插画创作	发行部:(010)82665118转8006-8007
著者:陈惟 靳明 韩磊	(010)82665789(传真)
责任编辑:王巍 秦仁华	印刷:北京佳信达欣艺术印刷有限公司
编辑:荣光	版次:2012年3月北京第1版
校对:黄梅琪	印次:2012年3月北京第1次印刷
出版:京华出版社	开本:787mm×1092mm 1/16
发行:北京创意智慧教育科技有限公司	印张:19(全彩印刷,含实训)
发行地址:北京市海淀区知春路111号理想大厦	字数:426千字(含实训)
909室(邮编:100086)	印数:1~3000册
经销:全国新华书店	定价:58.00元(2册,含《CG插画实训》/附1CD)

本书如有印、装质量问题可与010-82665789发行部调换。

一套引领和推动中国动漫游戏产业
教育和发展的优秀教材。



专家委员会

张会军(北京电影学院院长)
孙立军(北京电影学院动画学院院长、中国动画研究院院长)
高福安(中国传媒大学副校长)
曹小卉(北京电影学院动画学院教授)
李剑平(北京电影学院动画学院副院长)
孙 聪(北京电影学院动画学院副院长)
廖祥忠(中国传媒大学动画学院院长)
肖永亮(北京师范大学艺术与传媒学院副院长)
王 钢(同济大学传播与艺术学院动画系主任)
林 超(中国美术学院传媒动画学院副院长)
于少非(中央戏曲学院舞台美术系主任)
晓 欧(中央美术学院城市设计学院动画系主任)
吴冠英(清华大学美术学院信息艺术设计系主任)
仲星明(上海大学数码艺术学院院长)
洪 涛(中国人民大学徐悲鸿艺术学院动画系主任)
贾 否(中国传媒大学动画艺术教研室主任)
龙 全(北京航空航天大学新媒体艺术学院院长)
方 成(著名漫画家)
梅法钗(宁波大学科技学院艺术分院院长)
李 益(重庆邮电大学传媒艺术学院副院长)
李广华(北京北大方正软件技术学院副教授)
戴铁郎(著名动画导演)
余为政(台南艺术大学音像动画研究所所长)
朱德庸(著名漫画家)
黄玉郎(著名漫画家)
严定宪(著名动画导演)
王庸生(东方文化研究会连环漫画分会会长)
余培侠(中央电视台青少中心主任)
沈向阳(微软亚洲研究院院长)
凯西·史密斯(美国南加州大学电影电视学院动画与数字艺术系主任)
凯文·盖格(美国迪士尼公司著名三维动画总监)
谢福顺(新加坡南洋理工大学计算机工程学院院长、副教授)
田 丰(新加坡南洋理工大学计算机工程学院助理教授)
马志辉(香港理工大学设计学院副院长)
赖淑玲(台湾岭东科技大学设计学院院长)
韩永燮(韩国祥明大学艺术系教授、画家)
金 城(漫友文化传播机构出版人兼总编辑)
(以上排名不分先后)

指导单位

中国动画学会
中国图形图像学会
中国视协卡通艺委会
连环漫画研究会
中国美术家协会
动漫艺术委员会

总策划

北京电影学院
中国动画研究院

主 编

孙立军

出版策划

孙立军
曹小卉
秦仁华
周京艳
李剑平
孙 聪
王金文
刘 凯
吕 丁
荣 光
张 园
李天楠
周素琼
黄梅琪

整体企划

周京艳

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。教育部有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急，特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，建立面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

由北京电影学院中国动画研究院（前身北京电影学院动画艺术研究所）、中国动画学会和京华出版社等牵头和组建的“21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程编委会”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的传统，组织海内外专家和大批一线优秀教师，对已经投放市场并被全国不少院校作为指定教材的“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材全面升级、更新换代；组织编写旨在提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的“动画大师研究”优秀系列书和“动画教学重要参考”系列书。

新一轮“十二五”全国动漫游戏专业高等教育规范教材，广泛听取和征求海内外教育家、技术专家的各种意见和建议，结合国内的实际情况，按照课程设置的要求和新的教学大纲编写，内容不但全面更新，更融入了近几年来教师教学和实践经验。配套实训练习册中的大量典型范例更是教材中重点知识和技能的延伸及全真实战的模拟，旨在激发学生的学习兴趣 and 创作欲望，提高学生的实践力、创造力和竞争力，全面展示“最扎实的动漫游戏理论”、“最新的动漫游戏技术”、“最典型的项目应用实践”。本系列教材是“产、学、研”动画整体教学一体化全新教学模式的成功尝试，为北京和全国的动漫游戏专业提供一套标准的规范教材，为中国动画教育起到示范作用，必将成为下一轮中国动漫游戏教育发展的助燃剂。

动画是一种文化，她在结合了本国文化传统和民族精神之后所产生的力量和成就在世界上享有的巨大影响力和意义，是任何国家都不能忽视的！

当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区。党和政府高度重视，丰富的市场资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

但从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

近年来，中国动画产业的发展和中国动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近 500 所，在校学生 40 余万人，每年毕业生达 5 万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急。特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，设置面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫人才的新要求和对中国动画教育新局面，如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系？中国的动画产业发展靠人才，而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。中国动画研究院工作与时俱进，在召开“2009 高校动漫游戏教材体系研讨会”的同时成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以本次会议参会高校专家代表为核心，组织海内外专家、大批一线优秀教师根据高校的不同需求、读者

反馈的意见，努力开发和编写好下面三个系列图书：

一、“‘十二五’全国动漫游戏专业高等教育规划教材”，一套推动和加速中国动漫游戏教育及产业发展的优秀教材。是对已投放市场、被广大动画专业学生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级，也是动画教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试。

二、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列”，一套提高动画创作者素质与创作能力、指导动画艺术创作实践的优秀专著。

三、“21世纪全国动漫游戏专业重要参考资料”，一套政府部门、企事业单位、动画公司、团体和个人把握机遇的信息来源。

京华出版社成立的“动漫游戏图书出版中心”，将组织国内大批优秀的编力全方位进行服务。由北京电影学院中国动画研究院牵头研发的新一轮高校动漫游戏系列教材，对北京乃至全国的动漫产业将起示范作用，必将成为下一轮中国动画教育的发动机。中国动画教育“产、学、研”一体化教学全新模式和教材，是快速提高教师素质、培养动画人才、推动我国动画教育深入发展、开创我国动画产业更为辉煌局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异巨大工程。北京电影学院中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中国的动画产业和动漫教育贡献自己的智慧和力量。



孙立军
北京电影学院动画学院院长、教授
北京电影学院中国动画研究院院长

21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程
“十二五”全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材

编委会

总策划：北京电影学院中国动画研究院

主 编：孙立军

编委会成员（排名不分先后）

孙立军	曹小卉	李剑平	孙 聪	吴冠英	晓 欧
王 钢	曲建方	徐迎庆	刘 峥	于少非	肖永亮
钱明钧	徐 铮	何 澄	卢 斌	孙 立	马 华
陈静晗	张 丽	王玉琴	张 晨	马 欣	刘 阔
韩 笑	李晓彬	葛 竞	沈永亮	胡国钰	刘 娴
黄 勇	於 水	刘 佳	陈廖宇	魏 微	刘鸿良
王庸声	李广华	张 宇	丁理华	谭东芳	李 益
陈明红	刘 畅	张丕军	邹 博	梅法钗	陈 惟
彭 超	李卫国	李 洋	余为政	孙 亮	陈 静
叶 櫓	刘克晓	靳 明	王同兴	唐衍武	孙作范
曲士龙	张健翔	伍福军	马建昌	陈德春	顾 杰
赫 聪	张 勇	张 帆	孙海曼	刘 婷	杨清虎



前言 FOREWORD

数字(CG)插画艺术是计算机技术和计算机图形软件与现代设计学结合而衍生出的一种艺术形式,一门新兴的工业设计学科和产业,有着巨大的市场潜力,在影视动漫、互联网、游戏美术、广告设计等各个领域都有着极其广泛的应用。

插画在中国被人们俗称为插图。实际在中国,插画已经遍布于平面和电子媒体、商业场馆、公众机构、商品包装、影视演艺海报、企业广告,甚至T恤、日记本、贺年卡等,有着广阔的市场空间。

在全球计算机图形学(CG)蓬勃发展的背景下借鉴西方的先进经验,大力发展有中国特色的数字插画艺术教育,越来越多的高校动漫专业或数字艺术专业增设或计划增设数字插画课程,必将教育和培养出更多的专业插画人才。

教育和培养更多专业插画人才的重要工作之一是合理的课程体系的建立和优秀教材的编写。

本书分为七章。第一章概论,简要介绍了插画的发展、如何拥有一双想象的翅膀、插画艺术产业与教育等。第二章电脑软件操作基础,简要介绍CG插画常用软件Photoshop、Painter、openCanvas、SAI、ComicStudio的功能和操作方法。第三章CG插画主流创作技法,用丰富的范例讲解了CG插画主流创作技法线稿法、色块法、克隆法、黑白法、软件合成法、手绘结合法、照片合成法的规则和具体用法。第四章CG人物插画创作,介绍如何用分层上色法、黑白上色法、素材拼贴法,以及修改的方法绘制海报中的人物。第五章CG软件组合漫画分镜头创作,介绍“软件组合漫画分镜头”、“快速完成作品创意”和“为手绘作色彩指导”CG插画绘制技法的三种特殊用途,增加了CG技法在其他领域的应用价值,大大降低了CG插画创作的难度。第六章CG商业插画综合实战,讲解游戏海报、商业情景插画和人物插画等命题的创作方法和具体步骤。第七章自学实践的相关建议,介绍一种新型的动漫造型训练法、CG插画课程设置的建议和电脑配置选购建议。

陈惟、靳明、韩磊执笔本书相关章节的编写。感谢游雪敏、李科毅、姜禹、吕边、张鹏臻、王志新、兰嘉、框寒、陈婷在本书成书过程中所付出的辛勤劳动;感谢陈昌柱教授对本书的大力指导和支持;由于教学的需要,本书选取了部分优秀学生作业作为教学案例,在此对作者表示感谢。更要感谢选用本书的读者,希望继续得到你们的鼓励和建议,以便奉献更多更好的作品。

陈惟

于四川音乐学院



本书作者:陈惟

《CG 插画创作》学时建议表（总学时：330，理论：31，实训：299）

章名	节名	学时	授课类型
第一章 概论	第一节 插画发展简况	3	理论
	第二节 纯艺术绘画与商业绘画	2	理论
	第三节 读图时代与插画	4	理论
	第四节 如何拥有一双想象的翅膀	2	理论
	第五节 插画产业与教育	1	理论
第二章 电脑软件操作基础	第一节 电脑平面软件入门	4	理论
	第二节 常用的 CG 绘画软件	4	理论
	第三节 菜单的操作方法及快捷键	6	理论
	第四节 软件的经典特殊功能	12	实训
第三章 CG 插画主流创作技法	第一节 线稿法	30	实训
	第二节 色块法	20	实训
	第三节 克隆法	20	实训
	第四节 黑白法	20	实训
	第五节 软件合成法	10	实训
	第六节 手绘结合法	10	实训
	第七节 照片合成法	10	实训
第四章 CG 人物插画创作	第一节 人物在海报中的设计	6	实训
	第二节 人物分层上色法	20	实训
	第三节 人物黑白上色法	20	实训
	第四节 人物素材拼贴法	10	实训
	第五节 人物插画修改法	5	实训
第五章 CG 软件组合漫画分镜头创作	第一节 软件组合漫画分镜头	8	实训
	第二节 快速完成作品创意	10	实训
	第三节 为手绘作色彩指导	20	实训
第六章 CG 商业插画综合实战	第一节 绘制游戏海报《最终幻想7》	20	实训
	第二节 绘制情景插画《别走》	24	实训
	第三节 绘制人物插画《侯爵》	24	实训
第七章 自学实践的相关建议	第一节 CIN 动漫造型训练法	1	理论
	第二节 CG 插画课程设置探讨	2	理论
	第三节 电脑配置选购建议	2	理论

说明：

1. 建议每个教学单元（一节课 45 分钟）讲授 25 ~ 30 分钟；学生讨论交流 15 ~ 20 分钟；上机不少于全部课时的 70%。

2. 采用任务驱动式的教学法，以学生为中心，注意留给学生较多的自由空间。在学生操作练习、讨论交流的过程中，注意提高学生的动手能力、分析问题和解决问题的能力。

3. 建议采用现代化的教学技术授课，应用多媒体教学手段来提高学生的学习兴趣。教师应根据学生的实际情况和特点，适当地增加有一定难度的操作练习。

4. 在软件技能的学习上，绝不能照本宣科地使用说明书式的教学方法。通过给学生布置任务，让学生在犯错中学习正确、科学的软件使用技巧。

5. 各校老师可根据本校教学安排来调整学时和内容。

目 录

Contents

第一章 概论	2
第一节 插画发展简况	3
第二节 纯艺术绘画与商业绘画	10
第三节 读图时代与插画	15
第四节 如何拥有一双想象的翅膀	21
第五节 插画产业与教育	26
本章小结	27
本章作业	27
第二章 电脑软件操作基础	30
第一节 电脑平面软件入门	31
第二节 常用的 CG 绘画软件	36
第三节 菜单的操作方法及快捷键	46
第四节 软件的经典特殊功能	63
本章小结	80
本章作业	81
第三章 CG 插画主流创作技法	82
第一节 线稿法	83
范例制作 3-1 绘制人物插画《召唤骑士》线稿	83
范例制作 3-2 绘制游戏《天堂》角色	85
范例制作 3-3 绘制卡通人物插画《女侠客》	87
范例制作 3-4 绘制科幻人物插画《勇敢者》	89
第二节 色块法	90
范例制作 3-5 绘制卡通插画《两只小猫》	90
范例制作 3-6 绘制科幻人物插画《树下贤者》	92
范例制作 3-7 绘制科幻电影插画《星球大战》	93
范例制作 3-8 绘制人物肖像插画《童真女孩》	95



日本著名插画家天野喜孝在工作中



用 Painter 创作出的笔触强烈的画面



科幻人物插画《树下贤者》最终效果 (Photoshop)

插画《母爱》最终效果
(Painter+Photoshop)插画《萤火》最终效果
(Photoshop)插画《女战士》最终效果
(Photoshop)游戏《天堂》人设最终效果
(Photoshop)

漫画《坠落的妮妮》分镜头最终效果

第三节 克隆法	96
范例制作 3-9 绘制情感人物插画《母爱》.....	97
范例制作 3-10 绘制古代武士插画《蝴蝶君》.....	100
范例制作 3-11 绘制古代戏剧人物插画《萤火》.....	103
范例制作 3-12 绘制古代君主人物插画《凤凰》.....	105
范例制作 3-13 绘制神话人物插画《铜像》.....	109
范例制作 3-14 绘制古代武将插画《大蛇舞》.....	113
范例制作 3-15 绘制科幻人物插画《莲花》.....	116
第四节 黑白法	123
第五节 软件合成法	130
范例制作 3-17 绘制电影海报《中央车站》.....	130
范例制作 3-18 绘制卡通插画《机甲士兵》.....	133
第六节 手绘结合法	134
范例制作 3-19 绘制电影插画《最后的贵族》.....	135
范例制作 3-20 绘制场景插画《水中荷花》.....	138
第七节 照片合成法	139
范例制作 3-21 绘制场景插画《迷人的海滨》.....	140
范例制作 3-22 绘制场景插画《昔日的信仰》.....	145
范例制作 3-23 绘制场景插画《死亡先锋》.....	146
范例制作 3-24 绘制人物插画《女战士》.....	147
本章小结.....	150
本章作业.....	151

第四章 CG 人物插画创作

第一节 人物在海报中的设计	153
第二节 人物分层上色法	156
范例制作 4-1 上色游戏《天堂》人物设计	158
第三节 人物黑白上色法	168
范例制作 4-2 上色人物插画《中国武士》.....	170
第四节 人物素材拼贴法	180
第五节 人物插画修改法	182
本章小结.....	190
本章作业.....	191

第五章 CG 软件组合漫画分镜头创作

第一节 软件组合漫画分镜头	193
范例制作 5-1 漫画《坠落的妮妮》分镜头	193
范例制作 5-2 漫画《回乡之路》分镜头	197
第二节 快速完成作品创意.....	199

范例制作 5-3 绘制动漫插画《梦幻城堡》.....	199
第三节 为手绘作色彩指导	204
本章小结	207
本章作业	207
第六章 CG 商业插画综合实战	208
第一节 绘制游戏海报《最终幻想 7》.....	209
第二节 绘制情景插画《别走》.....	232
第三节 绘制人物插画《侯爵》.....	239
本章小结	249
本章作业	249
第七章 自学实践的相关建议	250
第一节 CIN 动漫造型训练法	251
第二节 CG 插画课程设置探讨	255
第三节 电脑配置选购建议	257
本章小结	259
本章作业	259



插画《别走》最终效果
(Photoshop+ Painter)



CIN 训练的学生作业

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

“十二五”全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材
动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定

CG插画创作

Illustration Art & Visual Design

策划◎北京电影学院中国动画研究院
主编◎孙立军 著◎陈惟 靳明 韩磊



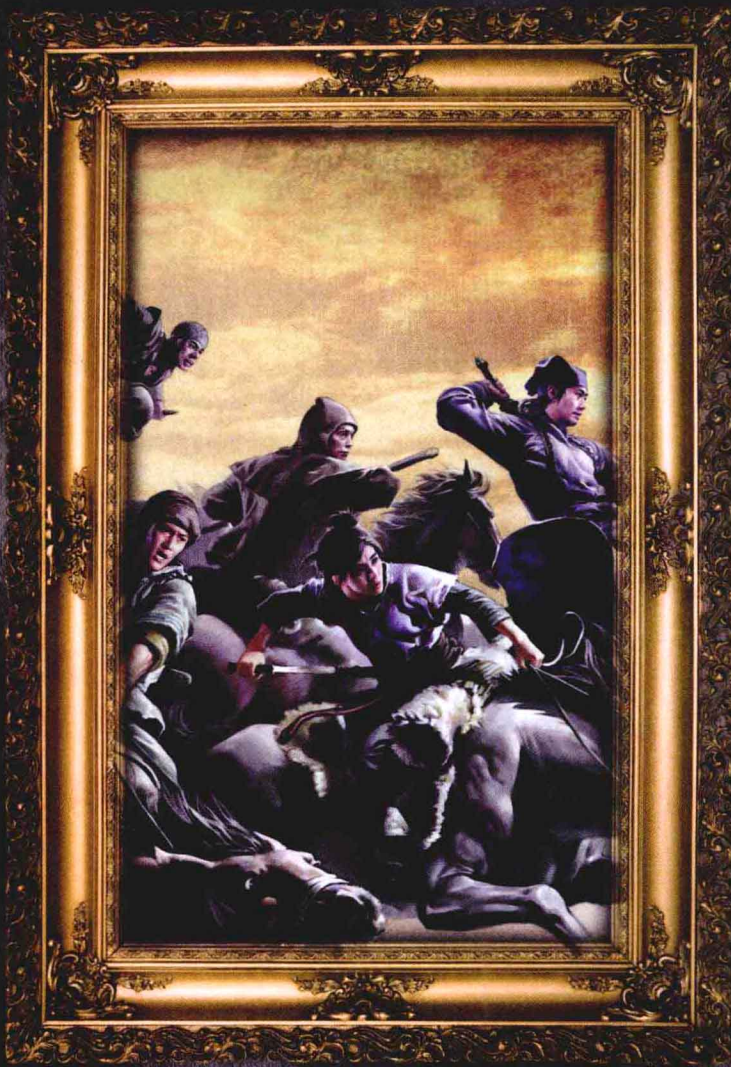
京华出版社
北京

1

概论

本章重点

- 插画发展简况
- 纯艺术绘画与商业绘画
- 读图时代与插画
- 如何拥有一双想象的翅膀
- 插画产业与教育



本章学习建议

为插画这门艺术进行正确的定位，是学好CG插画的前提条件。中国已进入动漫发展的黄金时期，CG插画必将在读图时代的背景下更加蓬勃发展。建议学生在学习的时候，结合自身的周围环境，多发现插画对自己生活的影响，并且多问问自己选择学习插画的原因。只有深入地挖掘认识“插画”字面背后的意义时，才能在学习中变得不惑，遇到困难才能明辨是非、掌握方法。

教学环境：多媒体教室

学时建议：12

第一节 插画发展简况

在世界各个国家中，中国和古埃及一样拥有最悠久的插画历史，现存的唐代的佛经印张上就有相当精致的插画。西方中世纪的手抄本上也有很精彩的插画。现代西方插画开始于15世纪，那是西方发明印刷术的时期，有了书，就有了插画，自从德国的谷登堡发明了金属活字印刷，插画也就应运而生，因此，插画和书籍出版的历史一样悠久。插画使书籍的表达方式增加了新一层的内容和方法，这种通过绘画方式来辅助书籍文字内容的方法，使书籍更加丰富并具有直截了当的说服力和吸引力，从开始出现就受到热烈欢迎。当时的印刷商采用平版印刷，纹理清晰，版面工整，是欧洲插画最早的制作方法。当时的印刷自然是凸版，之后，逐步从比较脆弱的木版转移到铜版，后来出现了“腐蚀版”，目前知道最早的有插画的西方出版物是阿伯雷奇·费斯特于1461年出版的。

一、世界插画艺术

当英国文学已发展到炉火纯青时，绘画仍处于萌芽阶段。到18世纪后半期，相继出现了根兹博罗、康斯坦伯、透纳等画家。其原因就像意大利文艺复兴的起源一样，是时代大趋势使然，而英国画坛的这种状况也和当时的时代背景、民族性有关。那时的英国正处于对外扩张的时代，加拿大、澳大利亚、印度等殖民地相继形成，而伴随着18世纪以来的工业革命，生活上发生的变革到此时都以各种不同的形式出现，历史进入维多利亚时代——在英国史中最为殷实、隆盛的时期。

拉斐尔前派是兴起于19世纪中期英国画坛上的一个新画派，之所以定名为“拉斐尔前派”是认为文艺复兴全盛时期前的诗歌和艺术最为尽善尽美。该时期的拉斐尔在其艺术世界中人物具理想美、色彩调和、构图完美，这些优点在19世纪英国皇家美术学院被推崇为最高艺术指导标准，而拉斐尔前派后期的唯美主义被很多人认为俗气。英国唯美主义在绘画方面追求艺术至上，他们以19世纪法国文学为先驱，将艺术道德标准分离出来，强调美就是最好的，他们不重视内容，只诉诸感觉形式。唯美主义包括古希腊雕刻的情趣，19世纪初从雅典运来的巴特农神庙上的古希腊美女雕像被大英博物馆收藏，英国人第一次接触到古希腊古典大师的作品，这给19世纪末英国艺术家很大的影响，特别是对女性理想美和肉体的表现方法。

美国插画的黄金时代承接“拉斐尔前派绘画”与“现代插画艺术”的过渡，在19世纪末、20世纪初的时候，一直到20世纪60年代，是美国插画行业最繁盛的一百年，诞生了无数伟大的艺术家与他们不计其数的作品。对于这段艺术史，可以从中获取很多宝贵的启示，见图1-1、图1-2。

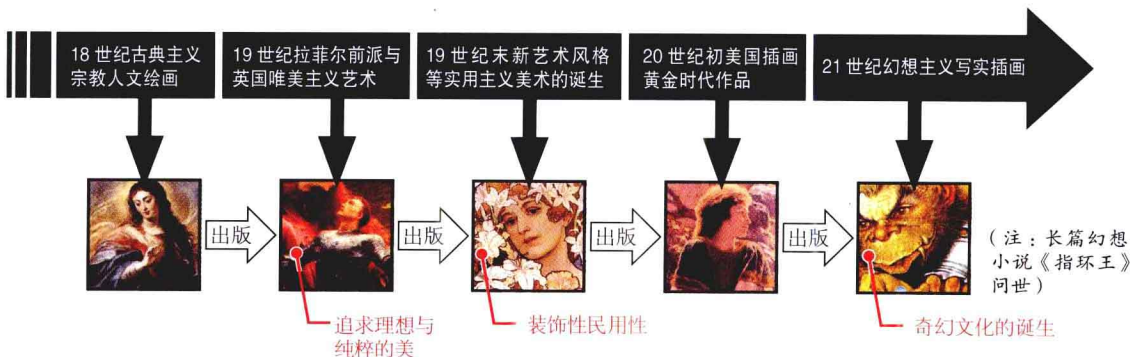


图 1-1 世界插画艺术的发展史



日本插画作品



中国插画家刘仙慈作品



韩国插画作品

19 世纪末法国“新艺术”代表阿尔丰斯·穆夏 (Alphonse Maria Mucha) 作品

图 1-2 各国装饰性插画作品展示

二、美国插画艺术

插画的出现与杂志的出版密切相关。从美国内战结束开始，一直到第二次世界大战结束为止，美国人最喜欢的业余活动之一就是阅读杂志。这种情况直到第二次世界大战之后，电视逐步取代了杂志的地位，摄影逐步取代了插画的地位，杂志插画的流行风气方才逐步衰退。从 1864 年到 19 世纪五六十年代这个漫长的时期是美国杂志的黄金时期，众多的杂志需要大量的插画画家，美国的插画黄金时代因此也与杂志的黄金时代相同。

1. 插画艺术的形成

早期的美国艺术家对于“商业艺术”和“纯艺术”的分别并不清晰，很多杰出的艺术家都从事大量的插画创作，使得当时美国插画的艺术水平相当高。

阿瑟·福洛斯特 (Arthur Burdett Frost) 是一个专门以美国农村的平民生活为创作主题的画家，被称为最杰出的美国乡村画家。福洛斯特是先天的红绿色盲，这种情况对艺术家来说是致命的缺陷，但他却能够在最大程度上克服这个缺陷造成的问题，创作出即便在色彩方面也是十分杰出的作品，见图 1-3。他在 1906 年创作了一组作品《四季》，描绘了美国农村四季的农耕生活。

1890 年至 1900 年，在美国插画史上被称为“欢乐的 90 年代”的黄金时期。美国的插画画家由于杂志发行量巨大，因此知名度也不断地提高。当时美国主要的杂志，包括《哈泼斯周刊》、《世纪》、《麦克鲁尔》等，发行量都相当大，因此社会对插画的认知水平也很高。由于当时的美国还没有将商业艺术和纯艺术泾渭分明化，所以这些插画画家的作品不仅在杂志报刊上发表，也在美国的博物馆、高水平的画廊展出，艺术收藏家也收藏这些作品，因而插画画家也被视为严肃的艺术家。