

高等教育美术专业与艺术设计专业“十二五”规划教材

插画基础

CHAHUA

JICHU

斌 谷 莉 陈金梅

Design

北京工业大学出版社



高等教育美术专业与艺术设计专业“十二五”规划教材

插画基础

CHAHUA

JICHU

主 编：李 斌 谷 莉 陈金梅

北京工业大学出版社

内 容 简 介

插画艺术是一门可爱的艺术,不同的画面会让人们产生不同的心理和生理感受。插画区别于传统的中规中矩的艺术形式,更加亲民,更加容易接近大众。随着现代计算机技术的出现,我们逐步走进了数字时代。数字时代的来临,彻底改变了传统的插画绘画方式,纸、笔、颜料越来越多地被电脑所替代,创作变得方便快捷,形式效果更加多样。

图书在版编目(CIP)数据

插画基础 / 李斌, 谷莉, 陈金梅主编. -- 北京: 北京工业大学出版社, 2012.8

高等教育美术专业与艺术设计专业“十二五”规划教材

ISBN 978-7-5639-3196-5

I. ①插… II. ①李… ②谷… ③陈… III. ①插图(绘画)—绘画技法—高等学校—教材 IV. ①J218.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 183173 号

插画基础

主 编: 李 斌 谷 莉 陈金梅

责任编辑: 钱子亮

封面设计: 大燃图艺

出版发行: 北京工业大学出版社

(北京市朝阳区平乐园 100 号 100124)

010-67391722(传真) bgdcbs@sina.com

出 版 人: 郝 勇

经销单位: 全国各地新华书店

承印单位: 北京高岭印刷有限公司

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 8

字 数: 150 千字

版 次: 2012 年 8 月第 1 版

印 次: 2012 年 8 月第 1 次印刷

标准书号: ISBN 978-7-5639-3196-5

定 价: 48.90 元

版权所有 翻印必究

(如发现印装质量问题, 请寄本社发行部调换 010-67391106)

总 序

本系列教材是根据高等艺术设计教育的客观规律,遵循国家对艺术设计学科专业的评价标准、培养目标等要求而组织编写的。

本系列教材注重思维的创新性与知识的应用性、针对性、时效性,适用于普通本科及高职高专院校艺术设计专业的在校学生。创造性思维是人类智能的扩展,是打破常规建立的循环,是超越常规的引导,是感性与理性交融的思考与实践。在艺术设计领域中,原创性是艺术价值的集中体现。倡导创造性思维教育虽然已有很长时间,但时至今日,还有很多院校的艺术设计专业教育仍然停留在传统的技法型教育上。本系列教材通过系统的逻辑思维、非逻辑思维、空间思维等训练,充分调动学生的思维能动性,激发出学生的创造力,为学生打开创意之门。艺术设计是艺术创造性和功能实用性的有机统一,本系列教材在培养学生创造性思维的同时,更加注重知识的实用性。时下,部分艺术设计教材或理论知识内容繁琐,与设计实践工作脱节,不能起到有效的指导作用;或教学理念与案例陈旧,不符合时代发展的要求。在本系列教材编写过程中,作者们秉承与时俱进的精神,采用了大量最新的实际设计案例,设置了切实可行的实操训练,努力将知识融入实践之中,搭建理论知识与设计实践的桥梁。

本系列教材吸收了先进的教学理念和教学模式,力求把当前艺术设计教学领域内最新、最优秀的成果传授给学生,希望能成为艺术设计专业教师和学生的良师益友,同时也诚挚欢迎广大同人批评指正。

前 言

插画艺术是一门可爱的艺术，插画学习应该是快乐和轻松的，它像娱乐一样随时点缀我们的生活，有时正经严肃，有时可爱动人，有时诙谐幽默，有时暗含讥讽，有时深情款款，有时感人肺腑，不同的画面让我们产生不同的心理和生理感受。插画区别于传统的中规中矩的艺术形式，更加亲民，更加容易接近大众。

现代社会已经进入了图形与图像的时代，人们每天接触到的图形远比文字多得多，它们更容易被记住和识别。从幼儿开始，孩子们接触到的第一类书籍就是看图识物，而后是看图说话，看图识字等。再大一点，他们接触较多的就是连环画、漫画书，现在就连课本也比若干年前要人性化得多，因为有了很多生动的图形和图像，更容易被学生接受和记住。如果大家经常到大型的书店或者超市的图书部转转，会发现很多大小朋友都在捧着花花绿绿的书或蹲或干脆坐在地上“苦读”，其认真的样子实在不亚于在学校课堂上的学习状态。不仅少年朋友，越来越多的成年人也在为图形艺术所倾倒。朱德庸、蔡志忠、几米、宫崎骏、鸟山明的漫画和迪斯尼的动画片等，哪个没有成千上万的铁杆“粉丝”呢？由此可见图形与图像魅力之大，是人人都不能抗拒的。

随着现代计算机技术的出现，我们逐步走进了数字时代。数字时代的来临，彻底改变了传统的插画绘画方式，纸、笔、颜料越来越多地被电脑所替代，它方便快捷，形式效果多样，Photoshop、Illustrator、Flash、Corel Painter、Corel Draw、3D Studio Max 等软件成为现代插画作品的设计制作平台，数字技术的普及使艺术世界产生了革命性的改变，“数字革命”的浪潮正在不断地冲击着视觉艺术的各个领域。

诚然，数字技术的作用是巨大的，但“数字革命”时代追求的依旧是创意和灵感的迸发，所有的一切都会为之服务，而技术则是居于次要位置的。我们要了解，计算机只是工具，单纯的“技术秀”是不能够让图形艺术世界绽放奇葩的。

近些年来，世界范围内的图形艺术有了长足的发展。2000年前后，插画艺术以一种崭新、前卫的姿态异军突起，并开始在全球迅速流行，并于几年内在设计领域迅速占领一席之地。尤其是在西方国家，插画艺术已经延展到了生活中的各个方面，比如时装、平面广告、包装、环境艺术、摄影等诸多领域。它已经不再仅仅是一种艺术的表现形式，而是与商业结合，创造出了可观的经济价值。

对比国内的发展，历经风雨几年，年轻的插画艺术家们付出了许多辛苦和努力，可以说从综合水平上讲我们不比西方艺术家逊色。但遗憾的是，大家的努力似乎一直是自娱自乐，仅仅是一种被认识的艺术表现形式，这种图形与商业的结合一直不能被大众接受和认可。我们希望这本书可以向想要学习插画艺术和有志于插画事业的朋友们提供一些帮助，最后衷心地祝愿我们中国的插画艺术有着更美好的未来！

目 录

第 1 章 插画理论基础 /1

1.1 插画设计综述 /1

1.2 插画释义 /7

第 2 章 现代插画设计教学 /12

2.1 新思维插画视觉艺术 /12

2.2 插画设计的商业应用 /15

2.3 插画制作实践 /35

第 3 章 作品欣赏 /90

参考文献 /118

第 1 章 插画理论基础

1.1 插画设计综述

插画是运用图案表现的形象，本着审美与实用相统一的原则，尽量使用线条，形态清晰明快，制作方便。插画是世界通用的艺术语言，其设计在商业应用上通常分为人物形象、动物形象和商品形象。

人物形象：插画以人物为题材，容易与消费者相投合，因为人物形象最能表现出可爱感与亲切感。人物形象的想象性创造空间是非常大的。首先，人物形象塑造的比例是重点。生活中成年人的头身比例为 1 : 7 或 1 : 7.5，儿童的比例为 1 : 4 左右，而卡通人常以 1 : 2 或 1 : 1 的大头形态出现，这样的比例可以充分利用头部面积来表现人物形象的神态。人物的脸部表情是形象整体的焦点，描绘眼睛更是非常重要。其次，运用夸张变形不会给人不自然不舒服的感觉，反而能够使人发笑，让人产生亲切感，整体形象更明朗，给人印象更深刻（图 1-1-1）。

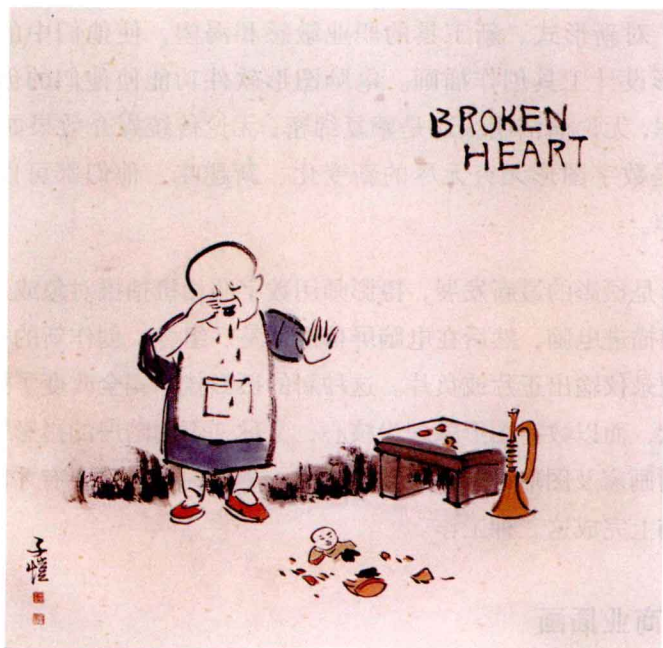


图 1-1-1

动物形象：动物作为卡通形象历史已相当久远，在现实生活中，有不少动物成了人们的宠物，这些动物的卡通形象更受公众的欢迎。在创作动物形象时，必

须十分重视创造性,注重形象的拟人化手法。比如,动物与人类的差别之一,就是表情上不显露笑容。但是卡通形象可以通过拟人化手法赋予动物具有如人类一样的笑容,使动物形象具有人情味。使用人们生活中所熟知的、喜爱的动物进行创作更容易被人们接受。

商品形象:是动物拟人化在商品领域中的扩展,经过拟人化的商品给人以亲切感。商品形象的个性化造型,使人有耳目一新的感觉,从而加深对商品的直接印象。商品拟人化的构思大致分为两类:

第一类为完全拟人化,即夸张商品,运用商品本身特征和造型结构作拟人化的表现。

第二类为半拟人化,即在商品上另加与商品无关的手、足、头等作为拟人化的特征元素。

以上两种拟人化塑造手法,使商品富有人情味和个性化。通过动画形式,强调商品特征,动作、言语与商品直接联系起来,宣传效果会更为明显。

插画画家经常为图形设计师绘制插画或直接为杂志、报纸等媒体配画。他们一般是职业插画画家或自由艺术家,像摄影师一样具有各自的表现题材和绘画风格。对新形式、新工具的职业敏感和渴望,使他们中的很多人开始采用电脑图形设计工具创作插画。电脑图形软件功能使他们的创作才能得到了更大的发挥,无论简洁明快还是繁复绵密,无论传统媒介效果如油画、水彩、版画风格还是数字图形无穷无尽的新变化、新趣味,他们都可以更方便更快捷地完成创作。

数字摄影是摄影的最新发展,摄影师用数字照相机拍摄对象或通过扫描仪将传统的正片扫描进电脑,然后在电脑屏幕上调整、组合、创作新的视觉形象,最后通过胶片记录仪输出正片或负片。这种新的摄影技术完全改变了摄影的光学成像的创作概念,而以数字图形处理为核心,又称“不用暗房的摄影”。它模糊了摄影师、插画画家及图形设计师之间的界限,现在一个人只要有才能,完全可以在同一台电脑上完成这三种工作。

1.1.1 商业插画

作为商业信息的重要传播媒介,插画在商品宣传中的使用频率越来越高,于是人们把它称为“商业插画”(图 1-1-2)。所谓“商业插画”就是作者为一定的商业目的而绘制的插画作品。从商业意义上讲,商业插画是为企业和产品绘制



图 1-1-2

的插画，是作者想获得与之相关的报酬而放弃对作品的所有权，只保留署名权的商业交易性作品。商业插画有自己独特鲜明的特征：实用性和制约性。一方面，它是服务于大众的实用美术，另一方面，它又受到商业需求和印刷的制约。商业插画作为一种读图解字的视觉形式，曾经经历了非常辉煌的岁月，也曾经遭受过摄影、电视、电脑等其他图像形式的冲击，但是插画拥有的那种独特的、自由表现的魅力，是其他任何一种图形图像都取代不了的。纯商业性的绘画艺术在我国是改革开放以后才被人们所了解的。同时，外来文化的冲击和市场竞争的增强都使人们很快地意识到插画行业的重要作用。只有顺应市场的发展潮流，才能在竞争中立于不败之地。

1.1.2 CG 商业插画的定义

20 世纪 80 年代以后，随着计算机技术的迅速发展，计算机绘画业蓬勃发展起来。计算机技术的发展带动了以影视、动漫和游戏为代表的数字产业的扩张，美术作品也以更加丰富的形式拓展到了更多的领域，出现了以赢利为目的的 CG 商业插画。CG 的英文全称为 Computer Graphics（计算机图形学），广义上是指以计算机为工具制作出来的所有的视觉作品，也有人理解为数字作品。人们现在通常将 CG 理解为以计算机为工具创作出来的平面、立体、静止或动画等形式的艺术作品。随着计算机技术的发展完善，CG 绘画作者通常使用计算机绘图软件搭配手写板来创作插画作品，摒除了鼠标绘图的制约，使工作效率大大提高，他们的创作才华也因不受限制而发挥得淋漓尽致。这种新颖的艺术表现形式迅速被热爱电脑的艺术家的们所喜爱，最终将演变成一种主流形式。

1.1.3 CG 商业插画崛起的缘由

1. 市场需求增大

除了在传统的图书方面的传播使用以外，其他像企业形象宣传、产品包装、招贴广告、影视媒体等，都对商业插画有很多需求，可谓市场广阔。大部分的 CG 插画作者都是大忙人，经常要加班熬夜赶制作品，用来满足商业上的急需。

2. 国际形势所趋

20 世纪 90 年代末，一部美国迪斯尼版本的动画电影《花木兰》让许多中国人的自尊心受到冲击，中国才是花木兰的老家，却没能创作出大家喜闻乐见的花木兰题材的作品，让别人抢先一步。由于 CG 插画和动漫视觉设计结合能产生具有极高经济效益的 CG 动漫及 3D 游戏，我国政府在 2006 年颁布了《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》，为我国的动漫产业注入了发展动力，从而为我国的 CG 插画的创作前景营造了一个巨大的发展空间。其实日本、韩国等一些发达

国家在这一产业的开发方面做得非常成功，他们运用高水准的 CG 动漫及影视作品创造了全球范围内的经济效益。

3. 计算机技术的发展成熟及互联网的普及

计算机的使用与普及，使人们的手中多了一只性能优越的“笔”，缩短了绘图周期，提高了绘图效率，也满足了快节奏、多需求的现代设计市场的需要。而互联网的产生，又为 CG 商业插画创造了一个多功能的平台。CG 商业插画是直接由电脑创作的，不失真、传播便捷、直观、鲜明、生动、互动，和互联网这种传播媒介具有天然的兼容性，可以在网络上迅速、便利地传播，深受一些年轻消费者的喜爱。互联网还能对一些 CG 插画作者提供展示交流的机会，使他们通过网络来展示传播自己的作品，提高知名度，或网上投稿，获得经济报酬，从而解决了插画展示受传统媒介限制的问题，与此同时，网络也把一些非主流商业插画引入人们视野，最终鼓励插画朝着多元化的方向发展。

4. “读图时代”的社会需求

从 20 世纪 90 年代开始，人类逐渐步入了“读图时代”。读图时代的一大特征就是图像占据视觉载体主要的、大部分的空间位置，文字退居到次要位置作辅助性说明。视觉图像的大量出现改变了传统的以文字占据主要地位的传播模式。其实这也是在满足现代人的生活需求，快节奏、高效率的生活工作方式，使人们一切都想简洁、明了、通俗易懂、节省时间，更喜欢通过观看而不是阅读来获取信息和感知世界，人类进入了前所未有的“视觉大餐”阶段。读图时代的降临也使“图”向着多元化的方向发展，除了传统的静态图像外，还有广告、影视、动画等动态图像，单一的摄影摄像已经无法满足人们对图像多元化的需求，这就给了 CG 插画较多的发展空间。

5. 专业绘图软件的不断完善与绘图工具的革新

用来进行 CG 插画创作的软件非常多，在平面绘画软件中，Photoshop、Corepainter、Opencavas 等主要用来绘制位图插画，Coreldraw、Illustrator、Freehand 主要用来绘制矢量插画。其中 Photoshop 是使用频率最高的一款绘画软件，也是世界上最畅销的图像软件，几乎成为衡量其他软件是否好用的标准，很多人在评价某款软件的界面安排是否科学合理和人性化时，都是用 Photoshop 的界面去衡量的。Adobe 公司从 Photoshop 5.0 开始发布中文版，到 2002 年在 Photoshop 7.0 中加入绘画引擎，使其不再单纯只是一个图片编辑软件，绘画的功能大大增强，再往后又推出 Photoshop 8.0、Photoshop cs、cs2、cs3 等，版本不断更新，功能不断完善其他的软件像 Corepainter、Coreldraw、Illustrator，也都在一步步完善升级，绘图功能越来越强大。模拟自然绘画最出色的软件要数 Corepainter，它能非常真

实地模拟出油画笔、水粉笔、水彩笔、钢笔、铅笔、粉笔等传统绘画的笔触，也可以模拟出许多纸张的纹理效果，非常受 CG 插画爱好者的喜爱。其他一些绘图软件如 Opencavas、Sketchbook 等都容易上手，操作方便。同时，上述大部分的软件都支持手写板，手写板也被称为绘图板，是一种输入设备，就像鼠标和键盘一样。手写板通常都是由一只压感笔和一块板子组成，是专业 CG 插画爱好者的必备工具。利用手写板的压感效应可以轻松地画出流畅逼真的线条，这给 CG 插画作者带来手绘一样的体验。

6.CG 插画师有广阔的发展前途

人们通常把创作插画并以之为收入来源的人称为插画师。随着 CG 插画应用的范围越来越广，市场需要越来越多的 CG 插画师，插画师也成为一种具有广阔发展前景的职业，可以涉足漫画、出版、广告、教育等行业。而且，插画师的职业上升空间也比较大，当其发表一定数量的作品后，可以选择受读者欢迎的作品出版属于自己的单行本，好的还能拍成动画片、电影，并衍生出各种玩具宠物、生活用品等，这样也能使插画师获得较多的经济收入。总之，消费市场的繁荣将为插画师们提供广阔的职业空间和众多的商业机遇。

CG 插画的崛起，满足了快节奏、高效率的现代社会需求。相对于传统的插画来说，CG 插画的优势是显而易见的，但是毕竟 CG 插画也是由传统的插画演变而来的，拥有深厚的绘画功底和较高的艺术修养的插画师，才能真正在 CG 插画创作的海洋中游刃有余。

1.2 插画释义

1.2.1 插画的概念

《辞海》对“插画”的解释是：“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。”

人们平常所看的报纸、杂志、各种刊物或儿童图画书里，在文字间所加插的图画，统统可以称为“插画”（图 1-2-1、图 1-2-2）。插画一词（Illustration），在拉丁文里，原是“照亮”的意思。望文思义，插画原来是用以增加书刊中文字的趣味性，使文字能更生动、更具象地活跃在读者的印象中。而在现今各种出版品中，插画的重要性，早已远远地超过“照亮文字”的陪衬地位，不但能突出主题思想，而且还能增强艺术的感染力。

作为一种重要的视觉艺术传达形式，现代插画以其直观的形象性、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，已广泛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。



图 1-2-2



图 1-2-1

1.2.2 插画的历史发展进程

插画艺术有着悠久的历史。从世界最古老的洞窟壁画到日本江户时代的民间版画浮世绘，无一不演示着插画的发展。插画最先是在 19 世纪初随着报刊、图书的变迁发展起来的，而它真正的黄金时代则是 20 世纪五六十年代首先从美国开始的。当时刚从美术作品中分离出来的插图明显带有绘画色彩，而从事插图的作者也多半是职业画家，以后又受到抽象表现主义画派的影响，从具象转变为抽象，直到 70 年代，插画又重新回到了写实风格。

中国最早的插画是以版画形式出现的，是随佛教文化的传入，为宣传教义而在经书中用来图解经文的“变相”。目前史料记载我国最早的版画作品是唐肃宗时刊行的《陀罗尼经咒图》（图 1-2-3），而有确切年代的最早的版画作品则是刊印于唐懿宗咸通九年（868 年）的《金刚般若经》中的扉页画。到了宋、金、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，并出现了彩色套印插画。

明、清时期可以说是中国古代插画艺术大发展的时期，全国各地都有印书行业，不同的地域形成了不同的风格。这一时期插画的形式大体有以下几种：卷首附图、文中插图、上图下文或下图上文、内封面或扉页画和牌记等。

我国古代插画的历史演变，可以看做是版画的发展历史，同时也是民间年画史。只不过民间年画更早地独立成为一种商品，是商业插画的前身。



图 1-2-3

欧洲的插画历史与我国相似，最早也是运用于宗教读物之中。后来，插画被广泛运用于自然科学书籍、文法书籍和经典作家文集等出版物之中。

现今社会，插画被广泛地用于社会的各个领域。插画艺术不仅扩展了人们的视野，丰富了人们的头脑，给人们以无限的想象空间，更开阔了人们的心智（图 1-2-4、图 1-2-5）。随着艺术的日益商品化和新的绘画材料及工具的出现，插画艺术进入商业化时代。插画在商品经济时代，对经济的发展起到巨大的推动作用。

插画的概念已远远超出了传统规定的范畴。当今插画界画家们不再局限于某一风格，他们常打破以往单一使用一种材料的方式，为达到预想效果，广泛地运用各种手段，使插画艺术的发展获得了更为广阔的空间和无限的可能。他们的这些探索是对传统绘画艺术的拓展和延伸，同时也备受绘画艺术的影响与引领。

美国是插画市场非常发达的国家，欣赏插画在社会上已经成为一种习惯。在美国，一方面有大量独立的插画产品在终端市场上出售，比如插画图书、杂志、插画贺卡等，另一方面插画作为视觉传达体系（平面设计、插画、商业摄影）的一部分，广泛地运用于平面广告、海报、封面等设计中。美国的插画市场非常专业化，分成儿童类、体育类、科幻类、食品类、数码类、纯艺术风格类、幽默类等多种专业类型，每种类型都有专门的插画艺术家，整个插画市场非常规范，竞争也很激烈。

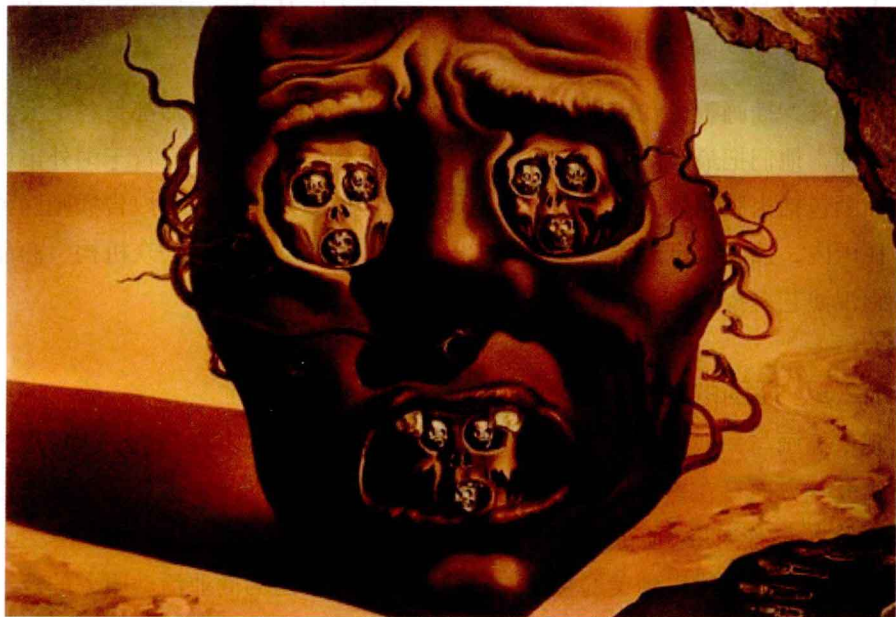


图 1-2-4



图 1-2-5

众所周知，日本的商业动漫已经有了庞大的市场和运作队伍，而动漫是插画产业的一个重要分支。在 CG 技术进入插画领域之前，靠手工绘制的动画就已经成了日本的朝阳产业。现在的年轻一代则越来越倾向于使用电脑数码技术进行创作。

在韩国，随着近几年游戏产业攀升为国民经济第二大支柱产业，插画尤其是数码插画异军突起，用数码插画设计出来的游戏人物随着韩国游戏的普及而赢得了更大的市场空间。

与此同时，中国香港和台湾的插画设计师还在寻找着属于自己的产业之路，尽管他们的作品都有着明显的学步日本的痕迹。在中国内地，插画虽然发展的较晚，但经过黑板报、版画、宣传画格式的发展，

以及 20 世纪 80 年代后对国际流行风格的借鉴以及 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不断涌现出来。北京印刷学院、北京服装学院、北京广播学院、清华大学美术学院、中央美术学院等院校，都在近几年开设了插画或与插画相关的专业，但是教学内容往往只包括出版物插图而不是完整意义上的商业插画。

在国外，插画教育和市场的结合很紧密。很多知名的插画师都是各个大学的客座教师，他们把最时尚、最前沿的商业意识带到学校。今天通行于国外市场的商业插画包括出版物插图、卡通吉祥物、影视与游戏美术设计和广告插画四种形式。在国内，插画也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、贺年片。

1.2.3 插画的功能和作用

现代插画与一般意义上的艺术插画有一定的区别，两者在功能、表现形式、传播媒介等方面存在差异。现代插画的服务对象首先是商品。商业活动要求把所承载的信息准确、明晰地传达给消费者，希望消费者对这些信息正确接收、把握，并在采取行动的同时得到美的感受，因此说现代插画是为商业活动服务的。

而一般意义的艺术插画大凡有三个功能和目的：

- ①作为文字的补充；
- ②让人们得到感性认识的满足；
- ③表现艺术家的美学观念、表现技巧，甚至表现艺术家的世界观、人生观。

现代插画的功能性非常强，偏离视觉传达目的纯艺术往往使现代插画的功能减弱。因此，设计时不能让插画的主题有产生歧义的可能，必须立足于鲜明、单纯、准确。

1.2.4 现代插画的诉求功能

现代插画的基本诉求功能就是将信息最简洁、明确、清晰地传递给消费者，引起他们的兴趣，努力使他们信服传递的内容，并在审美的过程中欣然接受宣传的内容，诱导他们采取最终的行动。

- ①展示生动具体的产品和服务形象，直观地传递信息；
- ②激发消费者的兴趣；
- ③增强广告的说服力；
- ④强化商品的感染力，刺激消费者的购买欲望。

1.2.5 插画的审美特征

插画设计作为视觉艺术中的一种形式，具体地说作为实用美术中的一分子，有着自身的审美特征。其中，最为显而易见的有以下几种：

- ①目的性与制约性；
- ②实用性与通俗性；
- ③形象性与直观性；
- ④审美性与趣味性；
- ⑤创造性与艺术想象的多样化、多元化。