



高等院校艺术设计类“十二五”规划教材

ILLUSTRATION DESIGN 插画设计

主编 肖伟



中国海洋大学出版社
CHINA OCEAN UNIVERSITY PRESS

 高等院校艺术设计类“十二五”规划教材

ILLUSTRATION DESIGN

插画设计

主编 肖伟



中国海洋大学出版社

· 青岛 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

插画设计 / 肖伟主编. — 青岛: 中国海洋大学出版社,
2013. 12

ISBN 978-7-5670-0513-6

I. ①插… II. ①肖… 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 (2013) 第 299419 号

出版发行 中国海洋大学出版社
社 址 青岛市香港东路 23 号
出 版 人 杨立敏
网 址 <http://www.ouc-press.com>
电子信箱 tushubianjibu@126.com
订购电话 021-51085016
责任编辑 矫恒鹏
印 制 上海盛通时代印刷有限公司
版 次 2014 年 1 月第 1 版
印 次 2014 年 1 月第 1 次印刷
成品尺寸 210 mm×270 mm
印 张 8.5
字 数 165 千字
定 价 45.00 元

邮政编码 266071

电 话 0532-85902349

前言

随着国内广告、出版、设计、动漫、游戏等创意产业的蓬勃发展,插画的艺术表现形式也更加多样化,应用领域更加广阔,其概念早已从传统的书中配图的插图概念延伸至动漫插画、游戏插画、包装插画、产品图形、绘本等各类影像及视觉设计领域。其应用也从最早的纸媒印刷拓展到电子出版等数字化领域。在国内很多高等艺术设计院校,插画设计也从最早的设计专业课程发展成独立的设计专业,在社会应用中的重要性日益凸显,插画已经渗透到我们生活的方方面面。

插画已经成为现代生活中一种重要的视觉传达载体。在艺术设计及动漫游戏领域中,插画设计相对于其他专业课程而言,其与艺术的交集更多,“艺术化”的成分更强。在当前“数字化设计”、“潮流设计”、“跨界设计”、“时尚设计”等各类新老名词涌现的全球化语境中,插画设计往往贯穿其中,有些插画及其插画元素更成为其中的核心部分。由于插画设计与众多艺术设计领域的“天然跨界性”,可以说“插画设计”已逐渐成为平面设计发展的新动力。“插画设计”日益成为艺术设计学科和动漫学科的重要发展点,引发学术界及设计行业众多思考与讨论。

插画设计中的艺术审美是一种通过视觉符号、艺术形象去认识客观世界的思维活动。形象生动的视觉艺术能够唤起

受众的审美情绪,从而符合其获取信息的心理需求和审美体验上的满足。并且插画设计以其直观丰富的形象性,真实的生活感和艺术美的感染力,在现代设计领域中,可以说是具有视觉表达的语言符号。

本书针对大学本专科学生特点,搜集了大量经典案例作为支撑,让学生很直观地了解不同风格的插画设计特点及应用领域,在学习实践中掌握插画设计的一般规律,选择适合自己的风格爱好并进行创作练习。

本书可作为高等院校艺术设计、动画、游戏、漫画等专业相关课程的教材,也适合广大插画工作者和艺术爱好者学习参考。

本书在编写过程中得到了湖南工程职业技术学院宗传玉老师,长沙师范学院宋立军等老师的帮助,在此一并表示感谢。

由于编者水平所限,书中难免存在不足之处,敬请读者批评指正。

编者
2013年10月

内容简介

本书编写紧跟时代，内容详实，条理清晰，案例丰富，梳理了国内外插画发展的历史及现状，分析了成为插画师必备的素质。内容包含插画的创意思维、插画的表现手法、插画的表现形式、插画的表现语言内容，插画创作的案例，包含插画的文字脚本、草图绘制到完成作品全流程，能有效帮助读者在短时间内掌握插画设计的核心技法。

建议课时数

总课时：54课时

章节	内容	课时	理论教学	课内实训
第一章	插画设计概述	4	2	2
第二章	插画设计的分类与应用	10	4	6
第三章	插画创作者的能力构成	8	4	4
第四章	插画设计的技法及工具	12	4	8
第五章	插画设计的过程	12	4	8
第六章	插画设计案例	8	4	4

目 录

Contents

第1章 插画设计概述.....001

1.1 插画的概念及功能.....	001
1.2 插画设计的历史及发展趋势.....	003
1.2.1 欧洲插画艺术.....	005
1.2.2 美国插画艺术.....	007
1.2.3 中国插画艺术.....	010
1.2.4 插画设计的发展趋势.....	016
1.3 中国传统艺术与插画.....	017
1.3.1 民间年画与插画结合的必要性.....	018
1.3.2 中国戏曲人物符号化元素在插画中的应用.....	020
1.4 现代CG技术与插画.....	021
1.5 插画与纯绘画.....	025
1.6 插画与速写.....	028

第2章 插画设计的分类与应用.....030

2.1 文学书籍插画.....	030
2.1.1 书籍插画的定位.....	030
2.1.2 书籍插画的风格特征.....	031
2.1.3 书籍插画的文化传播.....	034
2.2 绘本插画书.....	035
2.2.1 图画的叙事性.....	036
2.2.2 文图的完美结合.....	036
2.2.3 内容充满趣味.....	037

2.2.4 主题富含哲理.....	037
2.3 商业插画.....	038
2.4 连环画和故事漫画.....	045
2.4.1 连环画.....	045
2.4.2 故事漫画.....	047

第3章 插画创作者的能力构成.....051

3.1 扎实的绘画基本功.....	052
3.1.1 多维度、多视角的观察及思维能力.....	053
3.1.2 三维虚拟空间造型能力.....	055
3.1.3 动态造型能力.....	055
3.2 系统地掌握设计知识.....	059
3.2.1 设计的法则.....	059
3.2.2 设计的元素.....	062
3.3 精妙的创意思维.....	064
3.4 相应的文学修养.....	066
3.5 熟练的绘画工具应用能力.....	066

第4章 插画设计的技法及工具.....070

4.1 画面的构图.....	070
4.1.1 画面的连贯性.....	070
4.1.2 画面的设计感.....	073
4.1.3 构图分类.....	075
4.1.4 视角的运用.....	078

4.2 镜头感的营造	079
4.2.1 远景	080
4.2.2 全景	081
4.2.3 中景	082
4.2.4 近景	083
4.2.5 特写	084
4.3 插画的表现形式	084
4.3.1 直接展示法	085
4.3.2 夸张表现法	086
4.3.3 借用比喻法	087
4.3.4 神奇悬念法	087
4.4 插画的表现语言	088
4.4.1 平面化	088
4.4.2 有序化	089
4.4.3 符号化	090
4.5 插画的绘制工具	091
4.5.1 传统绘画工具	091
4.5.2 数码画笔技术	093
4.5.3 材料手工制作	096
第5章 插画设计的过程	099
5.1 理解主题、确定风格	099
5.2 收集相关素材	102

5.3 插画草图设计	104
5.4 插画绘制的艺术处理	104
第6章 插画设计案例	107
6.1 经典文学插画设计	107
6.2 绘本插画设计	116
6.3 游戏插画设计	118
6.4 商业广告插画设计	120
6.4.1 品牌宣传插画	120
6.4.2 宣传册插画设计	123

第1章 插画设计概述

1.1 插画的概念及功能

插画是通过手绘和电脑图形（Computer Graphics, CG）数码绘画的手法，将创作的绘画作品应用到各种视觉媒介中，媒介性与绘画性是插画的特征。插画作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。

在我国，“插画”一词的含义和国外一样，原本都是指辅助于文字、文学的小型图版绘画，英语中称作“illustration”，日语称作“插画”，但英语的“illustration”一词同“插画”和“插画”的含义有所不同，它有着“例证、启发、说明、图释、书籍插图”等复合性意义，包含的语义更加宽泛。插画的形式分为手绘的和数码的。手绘的主要包括版画、中国画、水彩、水粉及油画等。如图1-1所示，是著名画家范曾先生为鲁迅作品绘制的系列国画插图。



图1-1 《鲁迅作品插图》 范曾 中国



图1-2 CG插图《放学后》 肖伟 中国

数码形式的插画是通过软件技术进行绘制，它可以模拟现实中任何绘画材料的表现形式，主要有二维、三维插画，如图1-2、图1-3所示。

插画有三个功能。其一，以图文并茂的形式对文字作补充说明，这在一般的杂志、书籍、教科书等中是常见的。其二，以视觉形象插入媒体形式中，和文字具备同等功能，这在产品包装、环境装饰等中已是很普遍的事，如图1-4所示。其三，与文字无关，直接用视觉形象来传达思想含义，这一类插图具有如同语言一样的发展，它们超越文字，代替文字，独具造型的魅力。可以说当代插图的发展，已经跨越了“在文学基础上的再创造”这样一个传统的含义，这使得插画家的创造性



图1-3 三维数字插图《梦回江南》 漆成 中国

思维更加具有独立的能动性,也要求插画家对生活环境有敏感的意识性,对绘画形式的多种延伸,对媒体的立体性具有主动的把握和联想能力,如图1-5所示,德国施德楼(Staedtler)铅笔广告。

1.2 插画设计的历史及发展趋势

插画有着悠久的历史,最早的插画来自壁画石刻。根据考古学家认定,人类最早的壁画是约在纪元2万年前法国南部的《拉斯哥的洞窟画》。这是现代人类最早的绘画,假如从传达讯息的意义来说,这面洞窟壁画也许就是世界最古老的插画,如图1-6所示。

插画的产生与装饰图案密切相关。插画是审美与实用的统一,具有这二重属性的最早的图像,源自生活器皿上的装饰图案。这些装饰图案记载着当时人们的生产生活状态,同时起到传播、交流、愉悦心灵的作用,这是它的实用属性;同时,这些装饰图案又具有一定的美感,因此,它还具有审美的属性。



图1-4 《可口可乐宣传海报》 麦肯 中国



图1-5 《施德楼铅笔广告——花箭》 Dentsu电通作品 日本



图1-6 《拉斯哥的洞窟画》 法国

20世纪50年代出土于中国西北部陕西省西安市半坡遗址的人面鱼纹彩陶盆，人面为圆形，额头左半部涂成黑色，右半部呈黑色半弧形，可能是当时的纹面习俗。人物眼睛细长，鼻梁挺直，神态安详，嘴旁分置两个变形鱼纹，鱼头与人嘴外轮廓重合，配上两耳旁相对的两条小鱼，构成形象奇特的人鱼合体，表现出制作者丰富的想象力。人像头顶的尖状角形物，可能是发髻，配以鱼鳍形的装饰，更显得威武华丽，如图1-7所示。

插图一直广泛应用于宗教、文学、词典、图鉴等方面，作为文字的辅佐，透过图画、图解而赋予文字具体的内容。在刚刚发明印刷术的时候，人们利用石版或木版的黑白线条绘图技术来制作插图，出现了少量的经帛卷的印刷品，此外，插画也通过器皿装饰、服装纹饰等进行传播和发展。但在商品经济发展的初期，以自给自足为主要生产方式的社会，由于缺乏必要的文化推动，插画的发展还处于很缓慢的阶段。随着生产的发展和技术的进步，插画工具开始多样化，插画的实现方式也不再单一。这时候，社会中出现了装饰设计的专门研究，这为插画的飞速发展奠定了基础。于



图1-7 《人面鱼纹彩陶盆》 中国

是，插画不再只是作为产品的附属，而是作为具有独立表意的图像，登上了艺术设计的舞台。随着工业时代的发展和后工业时代的到来，以商业为动力的文化工业是一场关于符号、信息的崭新革命，图像作为这场革命的新载体，不可避免地担任着重要的角色。插画的图像本质决定了其在信息革命中不可或缺的地位，也注定了插画的发展将在这个时代产生巨大的作用。

1.2.1 欧洲插画艺术

欧洲的插画艺术历史悠久、题材众多。主要分为以下几种：宗教题材，西方自公元4世纪以来，基督教就成为罗马帝国的国教；爱情题材，西方插画中很多都是以古希腊神话为题材的爱情绘画；魔幻题材，西方历史中的骑士英雄也为绘画家所爱；现代题材，体现20世纪当代艺术时代感的风格，如图1-8至图1-11所示。



图1-8 《圣母赞词集》 法国巴黎国立图书馆



图1-9 《奥德赛》 古希腊



图1-10 《魔戒》 英国

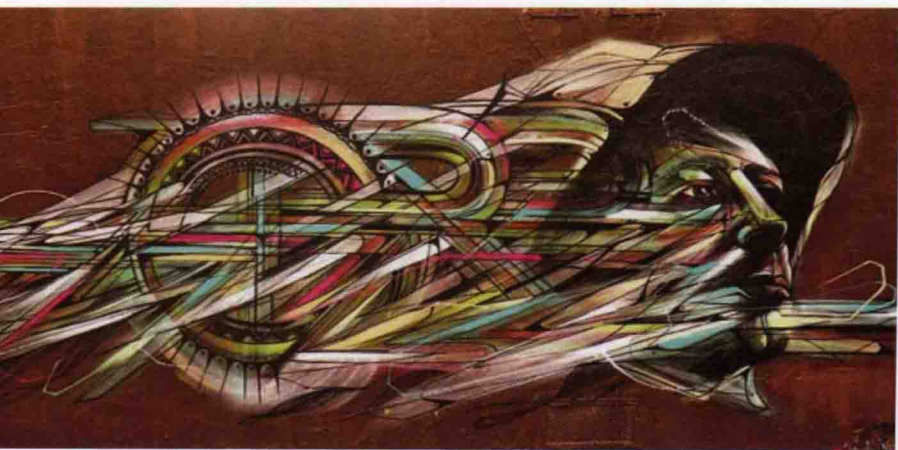


图1-11 《户外插画》 亚历山大·蒙泰罗 法国

1.2.2 美国插画艺术

美国插画艺术的黄金时期为 1900 年到 1950 年,美国主体性插画创作主题包括西部题材、历史题材、乡村题材、现实题材、战争题材、奇幻题材等。西部题材最著名的奠基人是亨利·法尼,描写的西部场景以及印第安人的形象成为西部题材插画创作的经典。如图1-12所示,这种西部主题和印第安题材都歌颂了美国文化中自然冒险的精神和英雄主义情结。历史性“战争和政治”题材的代表大师是霍华德·派尔,代表作《崩克山战役》表现了美国战士和英国战士惨烈战斗的场景,战争题材的插画为 20 世纪美国的战争、政治、经济事件提供了文化支撑力,如图1-13所示。



图1-12 《狩猎》 亨利·法尼 美国



图1-13 《崩克山战役》 霍华德·派尔 美国

奇幻题材代表为插画大师弗兰克·弗雷泽塔，他1928年2月9日出生，小时候喜欢漫画，并从6岁开始尝试创作，1944年开始在连环画杂志社打零工，20世纪50年代初期是他创作精力旺盛的时期，给很多杂志制作了封面。20世纪60年代《考南》封面轰动出版界，这也是他最著名、最受赞誉的作品。这一系列作品风格粗犷，完全抛弃了19世纪纯真的幻想形式，以一种黑暗的犬儒主义恰当地反映出20世纪60年代的混乱，如图1-14所示。这时的弗兰克已跻身于世界级画家行列。1976年，被“世界幻想奖”评为最杰出画家。1985年，弗雷泽塔美术馆在宾夕法尼亚州开放。1995年年末，他被授予“首届幻想艺术大师奖”。

现实题材的代表人诺曼·洛克维尔(1894—1978)是美国20世纪重要的画家。其作品横跨商业宣传和爱国宣传领域。他从16岁起直至82岁，一生创作不断，曾被《纽约时报》誉为“本世纪最受欢迎的艺术家”。这种多元化的插画题材全面反映了美国20世纪前期的社会文化结构，为美国插画艺术的繁荣提供了空间，如图1-15所示。

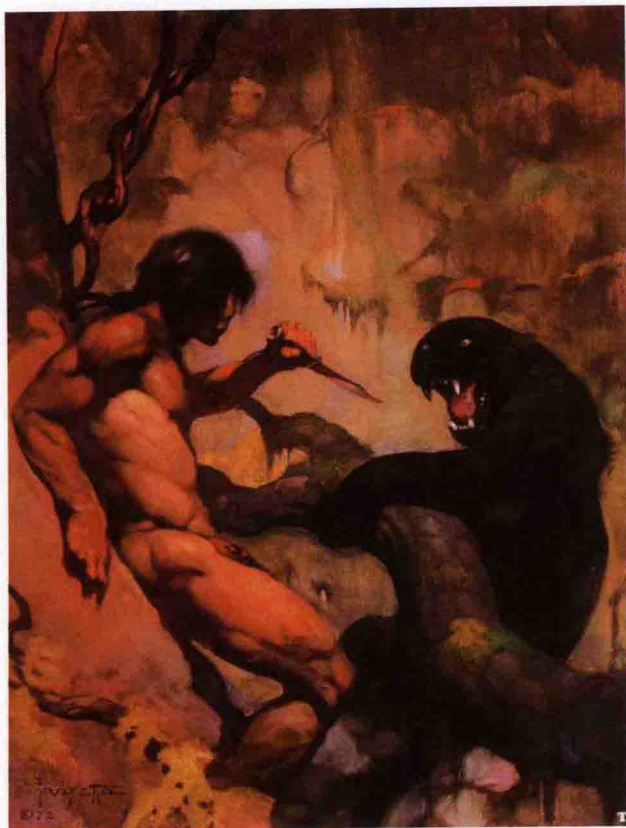


图1-14 《决斗》、《魔女》 弗兰克·弗雷泽塔 美国