

漫画插图选辑

Shiyuan Cartoon illustration



中国美术学院出版社

史原漫画插图选辑

Shiyuan Cartoon illustration

史原 绘

中国美术学院出版社

责任编辑：曹所以
装帧设计：史 原
责任校对：莫 西
责任出版：葛伟光

图书在版编目（CIP）数据

史原漫画插图选辑 / 史原绘. -- 杭州：中国美术学院出版社，2014.8
ISBN 978-7-5503-0743-8

I. ①史… II. ①史… III. ①漫画—作品集—中国—现代②插图（绘画）—作品集—中国—现代 IV.
①J221.8

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 174616 号

史原漫画插图选辑

史原 绘

出品人：曹增节

出版发行：中国美术学院出版社

地 址：中国·杭州南山路 218 号 邮政编码：310002

<http://www.caapress.com>

经 销：全国新华书店

制版印刷：浙江影天印业有限公司

版 次：2014 年 8 月第 1 版

印 次：2014 年 8 月第 1 次印刷

印 张：12

开 本：787mm × 1092mm 1/16

印 数：001-500

ISBN 978-7-5503-0743-8

定 价：88.00 元

敏于思 勤于艺

翻开《史原漫画插图选辑》书稿，深为他的成绩感到欣慰。据史原自己的统计，至今他已创作了近两千幅作品，发表的就有一千多幅。这真是一笔颇丰的收获啊。

美术创作是一件颇费脑筋的事。见过不少大师当场挥毫，下笔疾书，十分自得。他们之所以能够如此得心应手，最要紧的是“胸有成竹”。就是说艺术创作首先是要有思想，要用脑子，要“敏于思”。有些颇有小聪明的人，小打小闹还行，却未必能搞出什么大名堂，多数则是因为懒而不敏。要多读书，多思考，不断积累知识，补充养分，胸中才会有“竹”。史原在中国美术学院接受了正规的专业教育，掌握艺术创作的基本理论与技巧，同时对其他不同艺术门类也时有关关注，触类旁通，写写小说，热衷推理，文笔亦具一定功底。可见，史原是敏于思的，他的文艺素养在自觉中不断丰富。史原选择了漫画插图作为他主要的创作实践，这不仅是要把握讽刺与幽默在创作中的运用，更要养成一套洞察生活本质的思维方式，一套从普通社会生活中提炼哲理的功夫。

美术创作是一件破费心血的手艺活。大师们能面不改色心不跳地挥毫自如，是因为他们在人后花了十年、二十年乃至一辈子的功夫。所以，艺术家的一个成功要素就是大家都明白的道理，这就是“勤于艺”。要吃得苦，要静修苦练，并要在苦练中自得其乐，子曰“学而时习之，不亦说乎”。对于玩玩票，读书不求其解，画画不下功夫的一类朋友，固有其小聪明而终究不能成为气候。而史原从少年学画至青年步入社会，至今已有千余幅作品发表，可想而知其付出的辛勤劳动。时下是市场经济社会，年轻人肩负多种压力，画画可不是一个来钱很快的

手艺，但史原坚持不懈，孜孜于艺术创作，难能可贵。

兴趣是勤奋的一大动力，对艺术没有兴趣的人要强迫他学艺是一件很痛苦、很乏味的事。兴趣的产生是多方面的，儿时环境和家庭的熏陶又是其中重要的原因之一。不少业内同行自小就对艺术情有独钟，产生浓厚兴趣，进而由向往之到追求之，达到朝思暮想，废寝忘食的地步。观照史原的成长道路，我们不得不提到他的令尊史庭荣先生。史先生曾是富阳市文学艺术界联合会主席和美协主席，乃富阳当地文化名人，他对富阳的文化建设做出了诸多贡献。史原有幸从小生长在一个深具文化内涵的家庭，可谓幼承庭训、家学渊源，得到比其他美术少年更为优越的条件，其志趣的养成当与家庭之熏陶有密不可分的关系。有了这样一个勤奋的原动力，他逐步走上了学习美术和艺术创作的道路，经过自身的探索和努力，终于取得了可观的成绩。

我非常乐见史原的成绩，在《史原漫画插图选辑》即将付梓之际，衷心祝愿他再接再厉，以后的从艺道路走得更稳健，更辉煌。

冯毓嵩 2013年9月1日于杭州

（冯毓嵩：原上海美术电影制片厂资深动画导演，杭州师范大学钱江学院创意设计艺术分院院长、教授。）

坚持就是成功

——读《史原漫画插图选辑》有感

漫画，插图，是绘画艺术中两个小体量的品种。比较而言，插图历史更悠久。现存创作年代最早的插图实物，大概可算唐末五代及宋初的木刻佛经卷首画了。受当时印刷装订技术的限制，这种表现佛祖活动的画未能“插”在经文所述之处，只能集中置于卷首，但它与插在文内之图的功能是一样的，即形象地解释经义，引发读者的兴趣，从而加深对经文的感悟。可见这种佛经卷首画就是中国古代插图的雏形或前身。

中国古代图书插图的盛期无疑应推明代（1368-1644）。出版业与印刷术的发达，不仅使文学类（小说、剧本、诗词、历史等）图书几乎无书不图，连地理、科技、医药、卫生类图书也配有插图，尤其是儿童读物，几乎实现一页一图（文字插图分上下栏形式）。如此算来，中国插图艺术的发展至少已有一千年以上的历史。近现代随着印刷技术的快速发展，外国插图样式的涌入，中国插图艺术发生了全新的变化并有了巨大的进步。与此同时，插图的运用也更加广泛，可能每个人最早接触的绘画艺术样式与受到的熏陶，非低幼读物中色彩艳丽造型可爱的插图莫属了。

中国古代插图样式受印刷术的限制，千余年间始终以黑白线描为主，以中国式的写实方式为描绘事物的基础，直到西风东渐，素描、块面、光影、黑白对比、三维空间等概念与油画、水粉、版画、装饰画等技法才融入插图，使插图样式猛然间变得异彩纷呈，争奇斗艳，琳琅满目，构筑起从未有过的绚烂世界。

与千龄插图相比，漫画的出现与发展只有百余年的光景，堪称是中国绘画艺术家族中最年轻的成员之一。据本人不确切回忆，它似乎始发

于清末民国初年中国最早期的纸质媒体，以漫画夸张的形式揭露列强瓜分中国的阴谋。由此可知漫画与生俱来的两大特点：一是必须“附体”于报刊，才能为人所见，发挥作用；二是以画代笔，评说时政。换言之，漫画是新闻美术的一部分，具有极强的时效性，因此，长期以来漫画被冠以“时事”二字，不属于欣赏愉悦性的艺术（当然也有少数特有意义的作品）。要画好漫画，首先对时事政治、对国际风云变幻要有充分的理解与准确的把握，所以在“冷战”时期，创作时事漫画（或曰国际漫画）的漫画家，无不被各报社奉为上宾。后来又从漫画中派生出所谓的“国内漫画”、“歌颂性漫画”等，以夸张形式专门讽刺抨击各种歪风邪气，歌颂“好人好事”。

在插图范围内，为适应不同年龄、不同阅读对象与不同文风文体的需要，坚持了千余年写实风格的一统江山终于开始解体。在儿童读物中，插图开始向卡通画大步靠拢，而“歌颂性漫画”的滥觞，也不由自主地靠向卡通画。这么一来，插图与漫画不经意间渐渐趋于同质化，除了内容与载体的不同，在形式上已经日益不分彼此了。这出人意外的变化，不免让如我等的过来人瞠目结舌，感慨良多，真是时代不同了！

现在的漫画已经全无当年“揭露敌人”、“鞭挞丑恶”的“战斗”任务，一般性的插图也卸下了写实的沉重枷锁，换上卡通式的新衣，变得轻松诙谐、妙趣横生，更易为新一代读者去观赏与展玩。老套的写实画法不仅难学，且画面效果难免沉闷凝重，令人窒息，故不能不退出让道……这一切都是生活之使然。

并不是看似简单的形式，就不能产生高峰与奇迹。以我之见，当今画坛尤其是漫画和插图这种小行当中，最缺的就是有志于从小事做起、踏实肯干的青年，更缺少有影响的高手名家。一到社会有些需求之时，几乎找不到可用之人！在此大背景下，忽然看到老友之子史原的《漫画插图选辑》，真可谓欣喜不已。史原并没有经过这一行当的专业性

学习，全凭个人兴趣与热情，从幼时临摹连环画起步，开始了他的不懈追求，利用业余时间坚持创作已积十年。这本选辑，就是他十年求索的小结，不少作品充满着幽默、风趣与智慧。虽然其中有些作品还显得生涩稚嫩（这正是真实之处），形式还显单一，但坚持十年的事实本身，就体现出不同寻常的执着与坚韧，这是成就一番事业最根本的要素！笔者还要说的是，虽然时代不同了，新思维新视角新方式值得钦佩，但同时前人在这两种艺术中创造的经典之作，仍然值得借鉴并汲取其养分。相信凭着史原的聪敏和勤奋，一定能在若干年后取得更加令人瞩目的成就。

当老一辈漫画家、插图画家纷纷谢幕退场之际，历史已经在宽广无垠的天幕上热情地呼唤着一代新手的登场！

傅伯星 2013年8月30日于杭州

（傅伯星：著名画家、南宋文化研究专家）

自序

“漫画插图”顾名思义就是用漫画的手段来创作书籍和报刊杂志的插图。在原本单调的文字里配上插图，可丰富其版面形式，增强视觉冲击力，并有助于内容的通俗化和趣味性效果，因此，“插图”就有了文字所不具备的优势，它与文字内容起着互补的作用。

根据文章的主题和情节，运用漫画夸张的造型风格和多样表现手段，为枯燥的文字内容配上幽默风趣的画面，增强书刊的艺术感染力，这就是笔者创作漫画插图的缘由和目的。

笔者自与漫画结缘，继而模仿，进而创作，学步有年。粗略估计，创作各种类型的漫画及插图不下两千幅，其中在各种书报刊物上发表的约有一千余幅。回顾走过的路，大约经历了四个阶段。

一、初识漫画

笔者从小喜欢涂鸦，也喜欢看连环画和听评书。众多的传统故事如《三国演义》《水浒传》《说唐演义全传》《楚汉相争》等，不但留下难以忘怀的印象，形成心目中的英雄情结，而且那些威风凛凛的英雄形象和跃马挥戈的画面，也勾起了内心强烈的表现欲望。因为受父亲的影响，笔者从小学三四年级就开始学习绘画。那时国内连环画尚处繁荣阶段，各种题材内容、各种表现形式的连环画，可以说精彩纷呈，它既使笔者对绘画产生了浓厚的兴趣，也为笔者提供了丰富的学画范本。因此，笔者的启蒙阶段临习了不少历史故事题材的连环画。

上世纪80年代末，几部海外新型连环画（故事漫画）的流入，在中国内地市场上掀起了层层涟漪，随后在日本及中国香港漫画的强势冲击下，传统连环画最终遗憾地退出了舞台。香港咏春拳传人梁挺编著的《超时空猴王》《侠盗燕飞》系列；日本漫画家藤子不二雄的《机器猫》《怪物太郎》《Q太郎》等；美国CD公司出品的《超人》《蝙蝠侠》系列等一批海外漫画中，那天马行空的想象力、惊险曲折的剧情设计、影视剧叙事手法、华美的

绘画风格、可爱的角色造型……使人耳目一新，大受震撼。因而意识到在传统连环画之外，还有着一片新型故事漫画的广阔天空，并充满着诱人的魅力。儿时的好奇心驱使着自己的兴趣转向了对新型漫画的欣赏与模仿。

二、自娱自乐

上世纪90年代后，随着我国进一步改革开放，国内读者几乎与海外同步欣赏到大量高水平的漫画作品。如鸟山明的《七龙珠》《阿拉蕾》，车田正美的《圣斗士星矢》，北条司的《猫眼三姐妹》《城市猎人》，盲木飞吕彦的《JOJO冒险奇遇》，高桥留美子的《乱马1/2》，黄玉郎、邱福龙的《天子传奇》，许景琛的《超霸世纪》……

此时，笔者已有了一定的绘画基础，心中也就蠢蠢欲动。高中阶段，尽管功课紧张，课余时间还是分秒必争临摹了鸟山明的《七龙珠》、北条司的《城市猎人》、高桥留美子的《乱马1/2》等作品，初步掌握了漫画中以卡通（鸟山明的《七龙珠》为代表）和写实（北条司的《城市猎人》为代表）两种不同风格的造型规律。随后开始独立创作单幅漫画和短篇故事漫画，并试探性地向《科普画王》《新漫画》《科幻世界画刊》等国内漫画杂志投稿，想不到居然大部分都被采用发表了，自己就如同被注射了兴奋剂，创作热情一度无限膨胀，还曾产生过想做职业漫画家的冲动。

可惜好景不长，国产漫画刊物犹如昙花一现，纷纷停刊。原因当然是多方面的，比如说，社会普遍对漫画缺乏比较客观科学的认识，那时还没有网络游戏，漫画因此被认为是影响学生课业的罪魁祸首；又比如说，大量的日本高水平漫画通过盗版手段充斥国内市场，使青少年的眼界和口味都有了崇尚的定式。看惯了人家成熟的漫画自然就没兴趣关注本土作者那些青涩而稚嫩的作品了。此时，笔者虽然画技稳步提升，却苦于无处投稿，加上高考在即，只得收拾心情，调转方向，把全副精力投入到高考之中。所幸顺利考入了中国美术学院，这个结果，终于使自己在漫画上的投入并非毫无用处。

三、勤工俭学

大学期间，笔者结识了几位年龄稍长的少儿期刊编辑，他们的刊物都创刊不久，急需有一定绘画功底的插图作者加盟。这又点燃了笔者心中漫画创作的火种，本人于是成为少儿科普读物《小爱迪生》和《小伙子》等期刊的

特约插图作者。

为科普知识、科幻短文、言情小说等青少年喜闻乐见的内容配上漫画插图，本来并不陌生，然而却碰到了新的难题。因为此时的期刊已经使用全电脑化排版印刷，杂志社要求作者提供完整的电子稿件。由此，笔者开始学习双色印刷有关知识和电脑辅助制作的相关技术。尤其是电脑辅助后期制作在当时尚未普及，也没有通俗辅导书籍，许多问题要靠自己探索。于是笔者结合专业所学，努力钻研图像设计软件PHOTOSHOP在处理手绘稿件方面的技巧，终于摸索出一套快速简便的电脑辅助插图后期制作技法（详见拙作《漫画插图创作技法》）。

在之后的五六年内，笔者为本地青少年期刊画了上千幅各种形式的漫画插图，不但锻炼了绘画基本功，积累了创作实践经验，赚得的稿酬还补充了自己学习和生活中经费的不足，创作漫画插图成为本人勤工俭学、快乐有益的一份兼职。每每看到配有自己作品的杂志上架销售，心中就有了一丝成就感。直到2005年前后，席卷全国的网络游戏热潮将青少年的注意力彻底吸引了过去，包括漫画、插图在内的各种期刊纷纷调整改版，原先插图的位置被更为廉价的照片、示意图等所取代。这一阶段经历的最大收获，是自己从一个热血漫画少年转变为一名成熟的漫画插图作者，并初步形成了自己的一套创作方法。

四、教学研究

美院毕业后，笔者走上了杭州师范大学钱江学院艺术专业的执教岗位，同时被任命为校内动漫社（学生社团）的指导老师。当时社里喜欢画漫画的学生不少，但普遍造型基础薄弱。针对这一实际情况，笔者经过反复思考决定带领社员们创作以当代大学生校园生活为题材的“真人漫画”。所谓的“真人漫画”，实际上是以真人表演替代漫画角色来叙事的一种新的漫画形式，它借助数码摄影和电脑后期图像处理等数字化手段，让绘画基础不足的漫画迷们自编自演创作成漫画。优秀的真人漫画在网络平台上得到热捧，成为年轻人喜闻乐见的一种娱乐方式。《校园AB剧》系列就是笔者这一时期创作的真人漫画作品，其中一部分被刊登在漫画期刊《幽默大师》上。

2007年，顺应国家发展本土动漫产业的形势，钱江学院决定开设动画专业。

笔者奉派前往吉林、北京、四川、江苏、上海、深圳等地考察调研，收集了大量的第一手资料，同时也获得与各地产业精英们面对面交流的机会。此后笔者正式在动画专业开设“漫画与插图”课程，并开始将重心转移到教学方法的研究上。改革传统课程设置，明确基础训练与提高动漫造型能力相结合为目标，激发了学生的学习积极性。同时为了更好地结合教学，笔者为绘制插图的工作申请了横向课题，并引入课堂。如在冯毓嵩教授的牵线下，笔者为浙江大学出版社成套丛书绘制了一批漫画插图，因为这套丛书属政策法规宣传，内容抽象概念，缺乏情节，插图表现颇有难度。笔者在创作的同时，也把部分内容放到课堂教学上，启发学生如何理解主题、拓展思考，如何造型并组织画面，让学生在具体项目中锻炼创作能力，教学效果有了明显改善。笔者自己在构思时则尽可能联系典型案例，采用幽默的方式，使抽象的内容得到形象风趣的表现，创作过程促使自己在画面创意和绘制技法上有了进一步提高。项目化教学也成了动画专业的特色，得到学院领导的充分肯定。一批学生由此而喜欢上了漫画插图，毕业后到动画、游戏公司任插画师、原画师的也位数不少。笔者还根据自己多年来漫画插图创作中所探索的方法和积累的经验，梳理归纳，编写成册，以期自我总结和深化，并使之在今后的教学中有更系统的体现。

本书收录了笔者历年来出版发表作品中的一部分约500幅，以漫画插图为主。内容涉及少儿科普插图、新闻宣传插图、书籍封面插图、科幻故事、儿童漫画、生活漫画、幽默漫画、哲理漫画及其他方面；其中包含了黑白插图、双色插图、彩色插图；有独幅插图、组画插图、连环插图、四格漫画、真人漫画及卡通人物造型等多种形式；还有用传统手绘、数字手绘、手绘加后期电脑处理等多种绘制技法等。基本反映了笔者至今在漫画插图创作中学习、探索的经历和成果。本书将这部分作品作了大致的梳理和归纳，虽知尚属幼稚浅显，却不怕献丑端出，目的是对自己以往阶段有个回顾和小结，也是借此以求教于各位师长、业内专家和广大读者。

史 原 2013年8月于西子湖畔

目录

序一

序二

自序

002-014 少儿科普读物《节能与环保》系列插图

015-017 杭州市警务系统卡通标识造型设计



018-021 浙江省教育出版社《少先队活动》丛书系列插图



022-027 《富阳日报》彩色插图

028-029 富阳一小百年校庆漫画



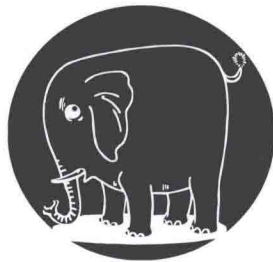
030-033 《24小时新课标作文丛书》封面画

034-039 《浙江省最新民生政策法规解读丛书》封面画

040-049 《笑死你丛书》彩色插图

050-055 真人漫画《校园AB剧》选页

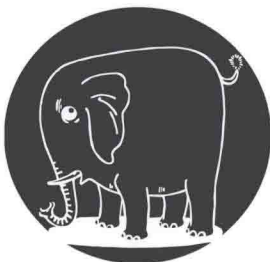
056-059 渔山稻香节卡通形象设计





060-065 《当代少儿人生名言》插图
066-069 《青少年健康教育读本》插图

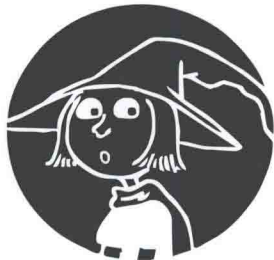
070-071 《富阳日报》黑白插图
072-095 《浙江省最新民生政策法规解读丛书》黑白插图
096-109 《笑死你丛书》黑白插图



110-131 中学时代漫画作品
132-135 《岁月·推理》月刊插图
136-137 部分商用插图



138-139 富阳日报四格漫画《混沌都市》选页
140-143 《中等职业教育》半月刊四格漫画选页



144-147 《小爱迪生》月刊双色插图
148-151 《小伙子》月刊各栏目卡通造型设计
152-173 《中等职业教育》半月刊双色插图
后记

史原漫画插图选辑

Shiyuan Cartoon illustration

史原 绘

中国美术学院出版社



《节能与环保》插图“民族大团结” 浙江科学技术出版社2006年6月出版



《节能与环保》插图“节能宝宝”



“社会发展新形势下的环保新问题”主题插图