

数字艺术 设计系列教材

SHUZI YISHU SHEJI XILIE JIAOCAI

原创动漫插画

主 编 张晓叶

副主编 杨田恒 杨丽娟 张君萍

动漫
游戏



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

数字艺术 设计系列教材
SHUZI YISHU SHEJI XILIE JIAOCAI

原创动漫插画

主 编 张晓叶
副主编 杨田恒 杨丽娟 张君萍



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本教材系统地阐述与讲解了各类原创动漫插画的构思和创意方法、构图特点、绘制工具、绘制方法等动漫插画创作过程中的各个环节,并附有大量的原创动漫插画作品、绘制步骤以及分解图例,具有较强的教学演示功能和实用性。本教材汇集了作者多年从事动漫插画教学及科研过程中积累的大量原创动漫插画作品,是一部集理论性、技术性、实用性、艺术性、欣赏性于一体的动漫插画教程。其教学目标是培养具有较高综合素养和能力的创作型动漫插画师,而不是仅仅培养描线、填色的技术人员。本书对提高学生的专业水准、文化和艺术修养、传播动漫插画的原创意识、提高学生的素质和能力具有重要的意义。

本书可作为动漫专业、平面设计专业、环艺设计专业、产品设计专业、数字媒体专业、服装专业的教材,同时也可以作为动漫从业人员的实用参考书。

图书在版编目(CIP)数据

原创动漫插画 / 张晓叶主编. -- 北京 : 中国水利水电出版社, 2010. 11
数字艺术设计系列教材
ISBN 978-7-5084-8139-5

I. ①原… II. ①张… III. ①漫画—计算机辅助设计—技法(美术)—教材 IV. ①J218.2-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第235658号

书 名	数字艺术设计系列教材 原创动漫插画
作 者	主 编 张晓叶 副主编 杨田恒 杨丽娟 张君萍
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 68367658 (营销中心)
经 售	北京科水图书销售中心(零售) 电话: (010) 88383994、63202643 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京英宇世纪信息技术有限责任公司
印 刷	北京鑫丰华彩印有限公司
规 格	210mm×285mm 16开本 12.5印张 310千字
版 次	2010年11月第1版 2010年11月第1次印刷
印 数	0001—3000册
定 价	58.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究

工业和信息化部中国电子视像行业协会 中国数字艺术设计专家委员会

顾 问：

尹定邦：广州美术学院副院长

马克宣：北京大学软件学院数字艺术系教授、中国数字艺术设计专家委员会主任委员

曹小卉：北京电影学院动画艺术研究所常务副所长

张祥和：吉林动画学院副院长

主 任：郝亚斌

副主任：孙春亮 王新霞 刘晶雯 谢清风

编委成员（按姓氏笔画排序）：

丁 斌：上海大学数码艺术学院院长助理

马振龙：天津理工大学艺术学院动画系主任

王建国：广播电影电视管理干部学院副院长

王玉红：浙江林学院艺术设计学院数字媒体系主任

孙 哲：成都学院动画系主任

仲星明：上海大学数码艺术学院院长

朱明健：武汉理工大学艺术学院副院长

朱 涛：三峡大学艺术学院艺术系主任

刘同亮：徐州工程学院艺术学院副院长

刘秀伟：北京印刷学院设计学院平面教研室主任

刘东升：烟台南山学院艺术学院院长

刘 杰：海口经济学院动画系主任

刘永福：广西职业技术学院艺术系主任

邢小刚：三江学院艺术学院院长

李春富：华中科技大学工业设计系主任

李 克：南京工业职业技术学院艺术设计系主任

李必谨：云南师范大学信学院动画系主任

李 丹：广州科技贸易职业学院艺术设计系主任

李 铁：天津工业大学艺术学院动画系主任

吕海景：东北农业大学成栋学院艺术系主任

闫英林：沈阳航空工业学院艺术学院副院长

余 武：南京邮电大学传媒技术学院院长

邱 萍：广西民族大学艺术学院副院长

谷高潮：唐山学院艺术系主任

沈 浩：陕西科技大学动画系主任

何祥文：中山职业技术学院艺术系主任

邹晓枫：哈尔滨理工大学国际动画学院动画系主任

陈 义：湖北经济学院艺术学院院长

陈昌柱：川音学院成都美术学院动画系主任

陈 亮：苏州托普信息职业技术学院院长助理

陈凌广：浙江衢州学院艺术系主任

陈 鹏：西安理工大学艺术与设计学院动画系主任

马新宇：上海工程技术大学艺术设计学院院长

方 浩：中国地质大学艺术学院实验中心主任

王秀萍：浙江理工大学艺术设计学院环艺系副主任

卢少夫：浙江树人大学艺术学院院长

丛红艳：西安工程大学动画系主任

冯 莉：厦门城市职业学院副教授

朱方胜：江南影视艺术职业学院艺术系主任

朱 宏：北京信息职业技术学院艺术系主任

林学伟：哈尔滨理工大学艺术设计学院院长

刘 锋：北京印刷学院设计学院动画系主任

刘洪波：广西柳州城市职业学院艺术系主任

刘海英：哈尔滨理工大学艺术设计学院艺术系主任

江 度：大连交通大学艺术学院院长

李 益：重庆邮电大学传媒艺术学院副院长

李爱红：中国美院设计职业学院艺术系主任

李若梅：长沙师范高等专科学校校长助理

李剑华：石家庄三川文化传播有限公司总经理

李 莉：重庆科技学院艺术系主任助理

李 丹：广州科技贸易职业学院艺术设计系主任

吕 艳：北京科技经营管理学院艺术系主任

余 雁：黑龙江大学艺术学院副院长

余永海：浙江工业大学交互设计研究所所长

孟祥林：辽宁广告职业学院院长助理

沈 雷：辽宁工业大学艺术设计与建筑学院副院长

辛宏安：中国美院设计职业学院动画系主任

邹 明：沈阳大学动画系主任

庞永红：西北大学艺术学院院长

陈小清：广州美术学院数码艺术设计系主任

陈 磊：福州大学厦门工艺美术学院动画系主任

陈彦许：河北软件职业学院数字传媒系主任

陈晓莉：紫琅职业技术学院艺术系主任

劳光辉：湖南大众传媒学院广电传媒系主任

张 鹏：沈阳师范大学艺术学院院长
张 蓓：天津科技大学艺术设计学院院长
张玉新：宁波大学艺术学院副院长
张建翔：西华大学国际动画艺术学院副院长
张英杰：东北师范大学美术学院动画系副主任
张群力：北京城市学院信息学部教研室主任
张锦华：北京城市学院信息学部教研室主任
杨鲁新：青岛恒星职业技术学院动画学院院长
杨 明：安徽电子信息职业技术学院艺术系主任
杨建红：湖南工艺美术职业学院高级工艺美术师
吴让红：武汉商贸职业学院艺术设计教研室主任
杜 兵：天津轻工职业学院艺术设计教研室主任
周绍斌：浙江师范大学美术学院院长
武 军：天津美术学院动画艺术系主任
武小明：山西大学美术学院媒体工作室主任
赵晓春：青岛农业大学传媒学院院长
苏大椿：重庆正大软件职业学院数字艺术系主任
郑 鼎：云南大学艺术与设计的学院数码艺术系主任
范旺辉：广州大学华软软件学院数码媒体系主任
容旺乔：南京师范大学动画系副主任
钱为群：上海出版印刷高等专科学校艺设系主任
侯 健：北京城市学院信息部主任
姜 滨：江西师范大学传播学院副教授
韩明勇：天津科技大学艺术设计学院动画系主任
饶 晶：江西陶瓷工艺美术职业学院动画系主任
袁晓黎：金陵科技学院动画系主任
高立峰：南京艺术学院传媒学院动画系主任
高 博：福建农林大学艺术学院动画系主任
盛 晋：南京艺术学院传媒学院动画系副主任
常 虹：浙江工业大学艺术学院院长
殷均平：宁波大红鹰学院数码艺术学院副院长
黄 凯：安徽工程科技学院设计艺术学院院长
黄 远：石家庄职业技术学院艺术设计系主任
梁海燕：上海大学数码艺术学院专业教师
淮永建：北京林业大学数字媒体系主任
曹 治：南昌航空大学艺术学院动画系主任
彭 军：天津美术学院设计艺术学院副院长
彭 纲：浙江师范大学文化创意与传播学院副院长
廖建民：湖南商学院设计艺术学院动画系主任
黎 青：湘潭大学艺术学院常务副院长
黎 卫：南宁职业技术学院艺术工程系主任

张小鹭：厦门大学艺术学院副院长
张继渝：重庆工商大学设计艺术学院副院长
张 苏：四川大学艺术学院副院长
张晓叶：东北师范大学美术学院动画系主任
张 辉：西安理工大学艺术与设计的学院摄影系主任
张爱华：湖北工业大学艺术设计学院动画系主任
张 莉：南京工业职业技术学院艺术系主任助理
杨开富：重庆工商大学设计艺术学院动画系主任
杨定强：重庆大学艺术学院教研室主任
吴雪松：湖南大学数字媒体研究所艺术总监
杜静芬：中州大学艺术学院动画教研室主任
邵 斌：苏州科技学院传媒艺术学院动画系主任
周 艳：武汉理工大学艺术学院动画系主任
武 丹：桂林电子科技大学艺术学院院长
赵 前：中国人民大学艺术学院动画教研室主任
赵红英：河北科技大学动画学院动画系主任
屈 健：西北大学艺术学院副院长
郑 泓：浙江理工大学艺术与设计的学院美术系主任
段新安：北京工商大学数字艺术制作中心主任
徐亚非：东华大学服装学院艺术设计学院副院长
钟 蕾：天津理工大学艺术学院副院长
贺蜀山：重庆科技学院培训中心主任
胡左英：南昌大学科技学院艺术系主任
贾秀清：中国传媒大学动画学院副院长
晓 欧：中央美术学院城市设计学院动画系主任
高春明：湖南大学数字媒体研究所所长
高中立：川音学院成都美术学院二维动画教研室主任
翁炳峰：福建师范大学美术学院副院长
卿尚东：重庆师范大学美术学院动画系主任
殷 俊：江南大学数字媒体学院副院长
黄心渊：北京林业大学信息学院院长
黄 迅：广州工业大学艺术设计学院动画系主任
梁 岩：吉林艺术学院新媒体学院副院长
梁亚琳：厦门理工学院艺术系主任
崔天剑：东南大学艺术学院副院长
程建新：华东理工大学设计与传媒学院院长
彭 梅：浙江理工大学视觉传达系主任
谭建辉：阳江职业技术学院艺术系主任
漆杰峰：广东中山职业技术学院艺术设计系副主任
黎成茂：桂林电子科技大学设计学院动画系主任
濮军一：苏州工美职业技术学校数字艺术系主任

数字艺术是计算机技术与传统艺术相结合的产物。随着计算机技术，尤其是计算机图像处理技术的发展，数字艺术这种新兴的艺术形式也得以飞速发展，其应用领域也越来越广泛。

“数字艺术设计”是以计算机及其相关技术飞速发展为背景而孕育产生的交叉性专业方向，是科学与艺术的完美结合，具有很强的实用性与艺术性。本专业侧重培养学生在数字科技与艺术设计方面的整合能力，以及以用户体验为中心的创新设计能力。

本系列教材是中国水利水电出版社联合国家工业和信息化部中国电子视像行业协会中国数字艺术设计专家委员会，在推进中国数字艺术设计工程师专业技术资格认证的同时，面向高等院校、职业院校数字艺术设计领域推出的系统、完整的大型系列教材。本系列教材目前涵盖的专业方向有：艺术设计、环境艺术设计、工业设计、动漫游戏、数码影视等。

本系列教材按艺术设计、动画、影视等专业的课程体系设置进行编写，并根据实际情况确定明确的培养目标，重构课程体系，改革教学方法，注重能力的培养，强调实践活动；教学思路明晰，结构科学合理，项目教学案例资料丰富，把创意表现与技术表现融为一体，使教学的系统性得到较为全面的展现；以案例教学的形式进行讲解与阐释，让读者形象、直观地了解数字艺术作品的创意设计与创作实践过程。

本系列教材努力在以下几个方面做出特色：

- (1) 紧密配合课程内容与课程体系改革和实验教学改革的要求。
- (2) 体现课程内容的基础性和系统性。
- (3) 内容通俗易懂，理论联系实际，使学生真正学到有用的知识。
- (4) 保证教材内容的先进性和实用性。
- (5) 重视教学资源的建设，提供多媒体教学课件和光盘资料。

希望本系列教材的编写与出版能够有力地推动数字艺术设计新课程体系的建立与发展，同时也能为数字艺术设计教育带来与时俱进的活力和生机。

参与本系列教材编写工作的都是具有多年一线教学实践经验的教师，很多教材是相关学校的“教改优质课程”和“精品课程”，体现了作者对课程和教学的探索与创新。在教材编写过程中，他们本着学术性、艺术性、示范性、实用性等多方面兼容的主旨，根据丰富的教学经验，广泛借鉴国内外相关资料，针对学习者的需求，多次征求专家的意见，对教材的编写进行了多次修改与完善。

尽管很多人为本系列教材做出了许多努力，付出了许多心血，但由于到目前为止，一些专业方向仍然没有完善的教学体系与统一的教学大纲，加之新技术的发展速度很快，因此本系列教材一定会有各种不足与缺点，恳请使用教材的师生提出宝贵意见，以便再修订再版时改进。

前言 ▶▶▶

随着我国经济的飞速发展，动漫产业作为文化产业的重要组成部分，已经日益受到我国政府和产业界的关注，一系列鼓励和促进国内动漫产业发展的政策法规相继出台，国内举办了各种形式的动漫节，国际性的比赛也相继进入国内，动漫产业的发展趋势越来越好。随着动漫产业的发展，动漫插画逐渐形成了一门独立的艺术形式，它不但具有其独特的视觉审美价值，更具有较强的实用价值。广泛地运用在平面设计、书籍设计、动画设计、工业产品设计、数字媒体、服饰设计、日用品设计、文具设计等诸多学科门类当中，几乎在人们日常生活的各个角落都有动漫插画的影子，体现出其旺盛的生命力和发展态势。

目前，国内外很多的大专院校都开设了动漫专业和动漫插画课程，关于动漫插画的教材也日益增多，但其主要编辑的重点大多放在如何使用各类电脑软件绘制动漫插画的技术环节方面，从创作的角度系统地来介绍动漫插画的教材却很少，众所周知，计算机软件只是原创动漫插画创作中的一个环节而已，只停留在这个层面的教学无法有效地实现各个学科的教学目标，也无法达到提高学生综合艺术修养和能力的目的。

动漫插画艺术作为现代文化创意产业的重要环节，除了应用在传统出版物和动漫图书领域，还广泛应用于装饰设计、影视包装、动画与广告设计、产品包装、游戏设计等领域中。随着未来社会生活的发展，动漫插画艺术也将发挥其更大的作用，这要求动漫插画师具备丰富的专业知识和扎实的专业功底。

本书通过对有关动漫插画知识的讲解，向学生以及广大的动漫插画爱好者提供了丰富的动漫文化创意知识，对营造良好的动漫插画文化氛围，促进文化创意产业的发展，增强现代动漫插画观念，推动我国动漫插画行业在创意产业中的影响力和发展，都具有非常积极的意义。

为了便于动漫插画爱好者更好地了解和掌握动漫插画知识、动漫插画创作方法，本书尽可能多地根据实际需求进行讲解，系统地介绍动漫插画作品中的主要内容，以分主题的方式讲解动漫插画绘制最流行、最实用的各种技法，集中展示国内外优秀插画名家的动漫插画作品，图文并茂，深入浅出，使读者更易于理解和掌握。每个单元的最后都有练习题和研讨题，以便读者进行自我检验，把握对各章内容的理解程度。

本书共分8章，第1章主要对原创动漫插画的概念进行描述。第2章和第3章重点介绍动漫插画中的主题创意及内容特点。第4~7章从实际操作出发，介绍和演示动漫插画的绘制工具、造型、场景、绘制方法和步骤。第8章主要对当今国内外的优秀插画作品进行赏析。

在本书编写过程中，参与图片、文字整理的有杨艳君、高思杨、张文赫、王宇、李雪威、刘明、张濛濛等同学，在此表示感谢。

本书的作者都是长期从事教学的一线教师及研究生。在本书编写过程中，参考了大量各类书籍和网上资料，教材中所引用的作品、图片、影片截图在此只作为教学研讨之用，版权归原作者所有，同时向原作者为我国的艺术教育事业作出的贡献表示衷心的感谢。

由于笔者水平有限，加之时间仓促，书中错误和不足之处敬请广大读者批评指正。

编者

2010年5月

丛书序

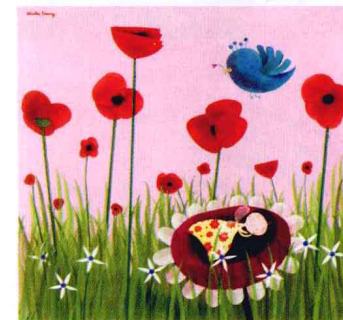
前言

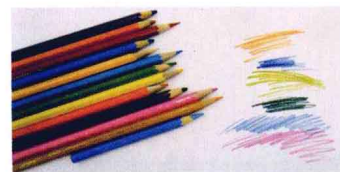
第1章 动漫插画概述 1

1.1 动漫插画的概念、特点和发展历程	1
1.1.1 动漫插画的概念、特点	2
1.1.2 动漫插画的发展历程	2
1.2 动漫插画的分类	7
1.2.1 文学类动漫插画	7
1.2.2 商业动漫插画	8
1.2.3 动漫插画的其他分类方法	9
1.3 动漫插画的主要流派	13
1.3.1 中国动漫插画	13
1.3.2 日本动漫插画	14
1.3.3 韩国动漫插画	15
1.3.4 美国动漫插画	16
1.3.5 欧洲及其他国家和地区的动漫插画	16
1.4 动漫插画的适用领域	18
1.4.1 商业广告	18
1.4.2 商品包装	19
1.4.3 企业形象宣传品	20
1.4.4 出版物	20
1.4.5 影视及游戏设定	21
1.4.6 服装服饰	22
1.4.7 日用品及工业产品	22
1.4.8 文化用品	23
1.4.9 数字媒体	23
1.5 动漫插画创作者的素质要求	24
本章小结	24
训练和课后研讨题目	24

第2章 动漫插画的构思创意方法 25

2.1 明确主题	25
----------------	----





2.1.1	动漫插画的主题确立	25
2.1.2	动漫插画的主题类型	27
2.2	确定艺术风格	31
2.2.1	动漫插画艺术风格的多样性	31
2.2.2	动漫插画常见的艺术风格	31
2.2.3	确立自己独特的艺术风格	36
2.3	张扬个性的创意	40
2.3.1	创意的重要性	40
2.3.2	创意思维的培养与锻炼	40
2.3.3	个性创意在动漫插画中的应用	41
2.4	确定合适的表现手法	46
2.4.1	表现手法的种类	46
2.4.2	表现手法与主题和风格的统一	50
	本章小结	51
	训练和课后研讨题目	51

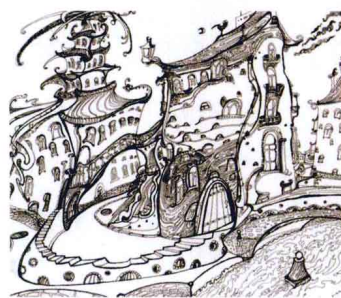
第3章 动漫插画的构图特点 52

3.1	动漫插画构图的灵活性	52
3.2	动漫插画的构图形式	53
3.2.1	自由式	54
3.2.2	散点式	54
3.2.3	焦点式	56
3.2.4	打散局部式	57
3.2.5	空白式	57
3.2.6	分割式	58
3.3	动漫插画中各种构图形式的综合运用	59
	本章小结	60
	训练和课后研讨题目	60

第4章 动漫插画的常用绘制工具 61

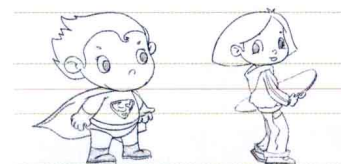
4.1	笔类	61
4.1.1	素描铅笔	61
4.1.2	彩色铅笔	64

4.1.3	油画棒	64
4.1.4	色粉笔	65
4.1.5	马克笔	66
4.1.6	蘸水笔	66
4.1.7	绘图钢笔	67
4.1.8	水粉笔	67
4.1.9	其他笔类	68
4.2	纸类	71
4.2.1	水彩纸	71
4.2.2	水粉纸	71
4.2.3	牛皮纸	72
4.2.4	素描纸	72
4.2.5	卡纸	73
4.2.6	宣纸	73
4.3	颜色	74
4.3.1	水粉	74
4.3.2	水彩	75
4.3.3	彩色墨水	76
4.3.4	丙烯	77
4.3.5	油画	77
4.4	新媒体工具	79
4.4.1	数码工具	79
4.4.2	绘图软件	81
4.5	其他工具	84
	本章小结	87
	训练和课后研讨题目	87



第5章 动漫插画的造型 88

5.1	动漫插画的造型规律及特点	88
5.2	造型的表现形式	89
5.2.1	画面基本元素的组织与表达	89
5.2.2	画面主要形象的造型特点	94
5.3	造型的动作与表情	98
5.3.1	造型的动作特征	98





5.3.2	造型的表情特征	99
5.4	局部的造型	102
5.4.1	头与脸部的造型	102
5.4.2	五官的造型	104
5.4.3	头发的造型	108
5.4.4	手和脚的造型	110
5.4.5	服饰与道具的造型	113
5.5	造型的地域性特征	115
5.5.1	美国式西部牛仔风	115
5.5.2	中国式传统民族风	116
5.5.3	日本式唯美细腻风	117
5.5.4	宗教式神秘庄严风	117
5.5.5	欧洲式市井民俗风	118
	本章小结	119
	训练和课后研讨题目	119

第6章 动漫插画的场景 120

6.1	动漫插画场景的风格特征	120
6.2	几种常见的场景设计风格	122
6.2.1	写实风格的场景设计	122
6.2.2	可爱风格的场景设计	124
6.2.3	漫画风格的场景设计	125
6.2.4	装饰风格的场景设计	126
6.2.5	幻想风格的场景设计	127
6.2.6	特殊风格的场景设计	129
	本章小结	130
	训练和课后研讨题目	130

第7章 动漫插画的绘制步骤 131

7.1	手绘动漫插画的绘制步骤	131
7.1.1	构思收集资料	132
7.1.2	确定艺术风格及表现手法	133
7.1.3	准备绘画工具	133

7.1.4 绘制创意稿阶段135

7.1.5 绘制正稿阶段137

7.2 CG动漫插画的绘制步骤148

7.2.1 前期准备148

7.2.2 《兵马俑》绘制步骤151

7.2.3 《相》绘制步骤154

7.3 连续性动漫插画的处理方法160

7.3.1 连续性插画主题的特点160

7.3.2 连续性动漫插画的构思方式161

本章小结163

训练和课后研讨题目163



第8章 国内外原创动漫插画赏析 164

8.1 亚洲原创动漫插画赏析164

8.2 欧洲原创动漫插画赏析171

8.3 美洲原创动漫插画赏析179

8.4 其他地区原创动漫插画赏析186

本章小结188

训练和课后研讨题目188



第1章

动漫插画概述

1

主要内容:

● 本章介绍了动漫插画的概念、特点和发展历程,总结了动漫插画的流派和适用领域,并阐述了学好本课程所要具备的专业素质。

重点难点:

● 动漫插画的分类、流派以及适用领域是本章学习的重点与难点。

学习目标:

● 从宏观上了解动漫插画的基础理论及应用领域,了解本教材的理论基础,为学好本课程做好充分的准备。

1.1 动漫插画的概念、特点和发展历程

插画是最具有表现力的艺术形式之一,它与绘画艺术有着密切的关系,插画艺术的许多表现方法都是借鉴了绘画艺术的表现方法。动漫插画艺术是一种以动漫为主要表现方式的插画艺术形式,动漫插画艺术相对于纯绘画艺术无论是在表现技法多样性的探求,还是在设计主题表现的深度和广度方面,都有着长足的发展,展示出更加独特的艺术魅力,从而更具表现力。从动漫插画发展的速度来看,其应用范围在不断扩大,在信息高速发展的今天,人们的日常生活充满了各式各样的商业信息,采用动漫插画的形式呈现这些信息具有更强的时代感和艺术性,动漫插画设计已成为当代社会不可替代的实用艺术形式。

动漫插画艺术在漫长的发展过程中经历了不同的发展阶段,不同时期的市场需求对它有着推动作用,在各种文化思潮和艺术流派的影响及冲击下,世界动漫插画艺术不断地走向成熟,演变成了一种独立的艺术形式。

从整个世界范围来看,各国的动漫插画艺术发展既有一个整体性的趋势,又存在一定的差异性。这跟每个国家的艺术背景、历史渊源以及相关的政治制度等因素是分不开的。不同的社会环境会对动漫插画艺术的发展产生相应的影响,形成各自的艺术特征。

1.1.1 动漫插画的概念、特点

动漫插画是一种独立的艺术形式，是指为了达到某种目的使用的一种视觉化动漫造型表现方法。作为现代艺术的一种重要的视觉传达形式，它具有直观的形象性、真实的生活感等特点，在现代艺术中占有特定的地位，已广泛用于现代艺术设计的多个领域，涉及文化活动、社会公共事业、商业活动、影视文化等方面。

传统的动漫插画就是我们平常所看的网络、报纸、杂志、各种刊物或儿童图画书中插入的动漫图画。在拉丁文的字义里，插画原是“照亮”的意思，用以增加文字的趣味性，使文字内容更生动、更具像地活跃在读者心中。也就是说，动漫插画是用来配合文字，透过非语言的直观动漫形象完成心与心交流与传达的目的，作为文字的辅助要素对文字的具体内容作说明。由于商业的发展和科技时代的来临，现代动漫插画的含义已从过去狭义的概念变得更加广义。动漫插画的重要性早已远远地超过了“照亮文字”的陪衬作用，已经演变成为一门独立的艺术学科，出现在社会生活的各个领域，具有其他艺术形式无法比拟的实用价值。

1.1.2 动漫插画的发展历程

看似平凡、简单的插画，却有着很深的内涵。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”，无一不演绎着插画的发展历程，如图1-1~图1-5所示。动漫插画最先是在19世纪初随报刊、图书的变迁发展起来的。它真正的黄金时期是在20世纪50~60年代，首先从美国兴起，当时刚从美术作品中分离出来的插画明显带有传统的写实绘画色彩，从事插画创作的也多半是职业画家，并非

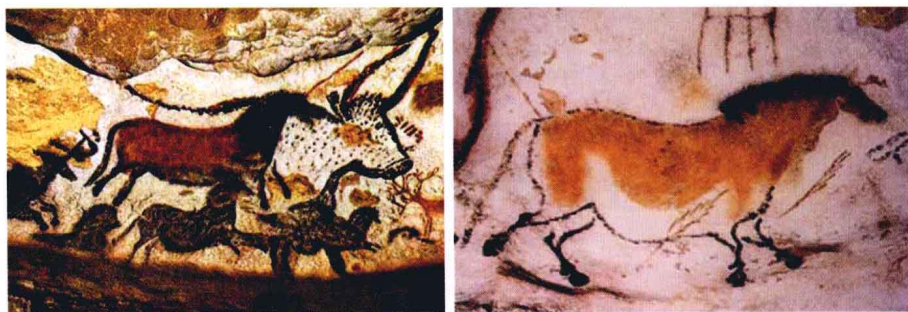


图1-1 拉斯考克斯洞穴壁画（法国）



图1-2 玛雅壁画（印度）

是专门从事动漫插画创作的画家。随后，受到抽象表现主义画派的影响，由具象转变为抽象。直到20世纪70年代，插画又重新回归了写实风格，涌现出大量卓越的动漫插画家和动漫插画作品，如图1-6和图1-7所示。



图1-3 埃及壁画（埃及）



图1-4 花山壁画（中国）



图1-5 民间版画浮世绘（日本）

中国的插画已有1200余年的历史，从唐代《金刚经》的扉页到明清鼎盛时期的陈老莲、任渭长的插画，数不胜数，如图1-8和图1-9所示。中国作为印刷的发源地，可算得上是世界插画大国，也正如鲁迅先生称赞的：“我国的插画曾经有过很体面的历史，对世界文化作出



图1-6 写实类动漫插画（莫比乌斯绘 法国）

了卓越的贡献”。中国插画艺术的发展，有学习外来的、借鉴西方的经历，20世纪20~30年代，随着鲁迅等人的介绍，德国一些插画传入我国，使得一大批优秀的青年艺术家投身插画创作，如古元、黄新波等，如图1-10和图1-11所示。在当时的德国插画艺术作品中，与黑白艺术相联系的版画插画占一半以上，此时中国插画风格的形成是对德国优秀黑白版画传统继承和发扬的结果。



图1-7 写实类动漫插画（弗雷泽塔绘 美国）



图1-8 明代插画（陈老莲绘 中国）



图1-9 清代插画（任渭长绘 中国）



图1-10 版画形式的插画（古元绘 中国）



图1-11 版画形式插画（黄新波绘 中国）

我国古代和近代插画的历史演变，可以看做是版画的发展史，同时也是民间年画的发展史，民间年画更早地独立成为一种商品，是商业插画的前身。欧洲插画史与我国相似，开始于宗教读物之中。之后，插画广泛运用于自然科学书籍、文法书籍以及经典作家文集等出版物中，插画逐渐兴起。

20世纪的前50年是动漫插画快速发展的阶段，进入读图时代后，插画无疑是我们启蒙时期最主要的视觉经验。时尚的动漫插画曾在出版物中占有重要的地位，自从摄影技术发明与发展后，动漫插画有逐渐势弱的倾向。但在最近10年间，当我们翻开各类杂志或图画书时，会发现动漫插画占据了大量版面，越来越多的商业广告、海报选择以动漫插画为表现形式。如图1-12所示，某些著名品牌在推出新款产品时抛弃了传统的摄影手法，大胆采用了动漫插画的形式进行宣传。种种迹象表明，在这个越来越投入视觉隐喻的世界里，动漫插画这一艺术门类的表现手法和空间更为多样和丰富了。



图1-12 动漫插画形式的宣传海报（Tokyocandies绘 意大利）