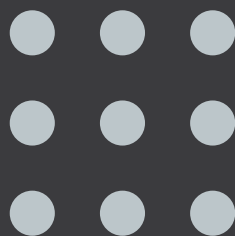


第一章

插画设计概述



- 第一节 插画的概念
- 第二节 插画的起源和发展
- 第三节 插画创作的流程
- 第四节 插画的种类



第一节 插画的概念

插画也称为插图，是一种艺术表现形式，是为了补充说明文字内容的一种视觉化的图形呈现。插画的英文是 illustration，源自拉丁文 illustratio，有照亮之意，意指插画可以使文字的含义变得更明确清晰。其还有说明、例证、解说、图解等含义，通过具化的造型把意念和感情视觉化。在中国的《辞海》中，对插画（插图）的解释是“插附在书刊中的图片……对正文内容作补充说明或供艺术欣赏。”有的印在正文中间，有的用插页方式。

随着信息时代的来临，插画的重要性早已远远地超过其以前“照亮文字”的陪衬地位。它不但能突出主题思想，还会增强作品的艺术感染力，成为阅读者和使用者最为关注的视觉焦点。可以说，插画在现代社会中是作为流行文化的符号出现的，表现了当代社会的流行文化和时尚艺术。在当今信息时代，插画已成为表达某种意义、说明某种事物、叙述某种过程、描写某种意境的有效手段和艺术形式。

插画的表现形式多样，水彩、油画颜料、水粉、色粉、彩铅等材料都可以作为插画的表现语言。（图 1-1、图 1-2）



图 1-1 插画的表现形式 / 左上：迈克尔·迪安（波兰）；上中：作者不详；上右：《红莲之王》游戏插画；下左：有小雨；下中：迈克尔（捷克）；下右：塔克马吉（波兰）

斯特芬·施密茨（Stephan Schmitz）是一位居于瑞士苏黎世屡获大奖的概念性插画师。他擅长用单幅作品以给人惊喜，也善于用敏锐的概念表现来诠释故事。



图 1-2 斯特芬·施密茨作品

第二节 插画的起源和发展

一、插画的起源

对于插画艺术的起源，可以追溯到古老的洞穴壁画。古人在岩石上磨刻和涂画，来描绘当时的生活，以及他们的想象和愿望，这就是岩画。岩画中造型多样、形象生动的壁画构成了文字发明以前原始人类最早的“文献”。洞穴壁画一般展现的是原始人狩猎生活的历史。图像的造型简朴遒劲，并配以鲜明的红色、黄色和黑色的矿物颜料，豪放粗犷的线条、饱满明快的色彩、准确分明的结构和威武雄壮的野性形象至今犹显示着巨大的艺术魅力。

对于洞穴壁画的缘由，有多种说法，有狩猎理论说、巫术说和装饰说等，因为年代久远，已经无法判断其确切的含义，其内容必定具有特殊的意义或传达了某些重要的信息。它对当今的插画艺术有着重要的意义和考证价值。



（一）法国拉斯科洞窟壁画和西班牙阿尔塔米拉洞窟壁画

1. 法国拉斯科洞窟壁画

拉斯科洞窟中的动物壁画是迄今发现的人类美术史上最早的绘画，位于法国多尔多涅省蒙尼克镇附近，是韦泽尔峡谷中的一座洞窟，1940年由四个儿童在追赶野兔的过程中偶然发现。拉斯科洞窟与阿尔塔米拉洞窟齐名，被誉为“史前的卢浮宫”。拉斯科洞窟距今约有15000年的历史，对研究人类史前艺术史有着非常重要的意义。壁画中的打猎场面中有约100种动物形象，描绘细致，色彩丰富，栩栩如生。与阿尔塔米拉洞窟的静态恰好形成对比，拉斯科洞窟壁画画面线条粗犷、气势磅礴、动态强烈。1979年，韦泽尔峡谷洞穴群与史前遗迹被联合国教科文组织列入世界文化遗产名录。（图1-3）



图1-3 拉斯科洞窟壁画

2. 西班牙阿尔塔米拉洞窟壁画

阿尔塔米拉洞窟位于西班牙北部的坎塔布里亚自治区，洞窟内壁画为旧石器时代晚期的壁画，发现于19世纪下半叶，制作年代稍晚于拉斯科洞窟。它包括主洞和侧洞。洞顶和洞壁多是风景草图和分散的动物画像（如野牛、野马、野猪、猛犸、山羊、马鹿等），多以写实、粗犷和重彩的手法刻画原始人类熟悉的动物形象，有站、有跑、有卧，千姿百态，栩栩如生。壁画颜料取于矿物质、炭灰、动物血和土壤，并掺和动物油脂，以红、黑、紫为主，色彩浓重，艳丽夺目，达到了史前艺术的高峰，具有很高的历史和艺术价值。1985年，阿尔塔

米拉洞窟壁画被联合国教科文组织列入世界文化遗产名录。(图 1-4)

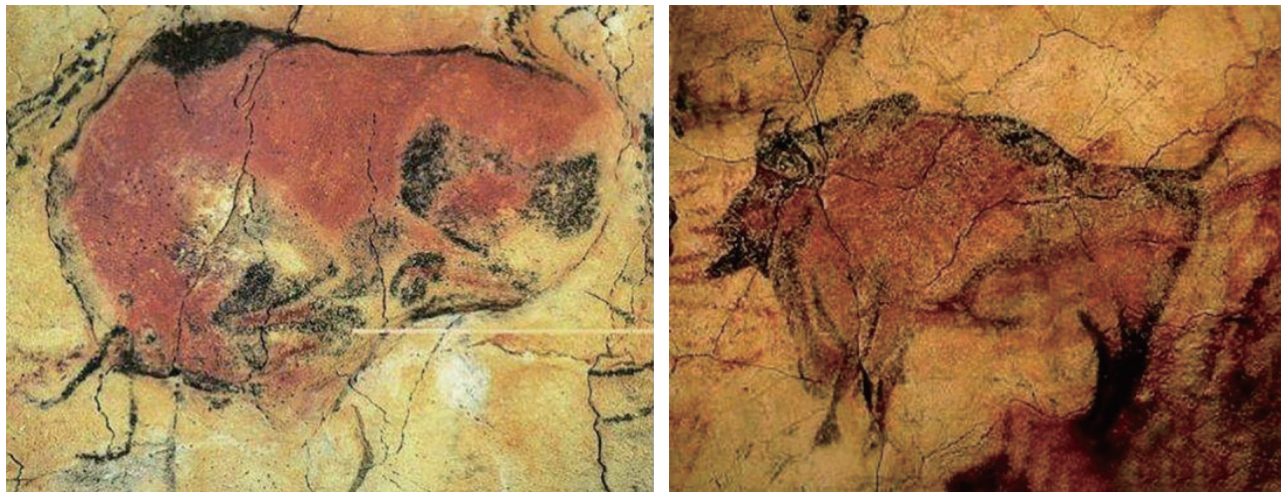


图 1-4 阿尔塔米拉洞窟壁画

(二) 古希腊瓶画

古希腊瓶画即古希腊人绘制在陶质器皿上的装饰性图画，依附于陶器得以流传下来。它内容丰富、寓意深刻，将器皿、图案与装饰画融为一体，在希腊美术中占有重要的地位。古希腊瓶画先后出现了三种风格：东方风格、黑绘风格 and 红绘风格。

古希腊瓶画表现的多为情节性场面，以神话故事、英雄传说和日常生活题材为主，主要思想是以人为本，用流畅秀丽的线条表现了各种人物、戏剧性的动人场面及细腻的感情，表现出希腊人乐观自信的精神风貌。它工艺精致，构图饱满，比例和谐，造型生动，富于戏剧性的情节，以理想化的风格和写实的手法传递出高贵的艺术美感。古希腊瓶画在美术史上占有重要的地位，对以后西方绘画的发展产生了极其深远的影响。(图 1-5)



图 1-5 古希腊瓶画



图 1-6 古埃及壁画

（三）古埃及壁画

古埃及艺术在世界艺术史上占有重要的地位。埃及的很多古建筑虽然历经千年历史却保存完好。这些古建筑中的很多法老陵墓和神庙中有大量美观、迷奇的浮雕和壁画，壁画具有特殊的风格和浓郁的异域文化特色，具有强烈的神秘色彩。古埃及壁画内容表现的是埃及人所取得的社会成就，如丰收、动物及皇宫生活的再现，仿佛重现出那时人们的生活状态和严格的社会等级观念。古埃及壁画采用平面化与程式化的艺术手法，表现了对自然的热爱，画面根据尊卑来安排人物的比例和大小，着重刻画头部，其他部位相对简略，人物表情庄严肃穆。其构图水平排列，画面饱满，疏密均匀，空白的地方配以象形文字，具有强烈的装饰艺术效果。古埃及壁画艺术讲究一种“恒定”感，并希望通过“恒定”的牵引使艺术在人与神秘力量间形成沟通媒介。（图 1-6）

在当今社会，古埃及壁画已不仅是作为考古研究或探秘艺术价值的存在而存在，更多是存在于与人们息息相关的日常生活中，这种艺术风格是现代艺术灵感源泉不可缺少的一部分。

（四）玛雅壁画

玛雅文明为古代玛雅人所创造的印第安文明，是中部美洲印第安古文明的杰出代表，是古代美洲的三大文明之一，也是世界著名的古代文明之一。玛雅人在壁画、雕刻、彩陶等方面均有很高的水平。其绘画多为壁画，玛雅壁画是玛雅人在墙壁上的绘画，以描绘神话故事和普通大众生活场景为主。2004 年，在著名的玛雅文明遗址卡拉克穆尔发现了一组玛雅壁画及象形文字说明，这些壁画描述的是玛雅平民百姓的日常生活，描述了一些常见食品，以及玛雅人从事劳作和分配食物的场景，其中包括用象形文字标示出的“卖盐人”和“卖烟人”。2005 年，美国考古学家威

廉·萨图尔诺在危地马拉的桑巴托罗考古遗址发现了一幅 2000 多年前的壁画，其是迄今最古老的玛雅壁画。玛雅壁画使用多种颜色，颜色来自植物和动物，色彩绚丽，采用写真的表现手法，画面具有原始的朴拙美及独特的神秘之美。（图 1-7）

二、中国插画的发展

我国古代插画艺术历史悠久、源远流长，中国自古就是“书画同体而未分”“书画同源”。中国书籍体现了“图书”的概念，图文并茂，插画与文字相辅相成。图形既是文字的再现，又是内容的升华。

（一）古代

中国最早的插画是以版画形式出现的，随佛教文化而传入，最初的作用是“图解经文”。因此，我国古代插画的历史也可以说是版画的发展历史。目前，史料记载我国最早的版画作品是 1954 年在四川省成都市出土的唐肃宗时刊行的《陀罗尼经咒》。（图 1-8）现存最早有明确纪年的版画则是敦煌莫高窟发现的唐懿宗咸通九年（868 年）的《金刚般若经》的扉页画。（图 1-9）唐代以前的书籍都是手写手绘，以图为主、以文为辅，图与文相衬托，采用卷轴形式。魏晋南北朝时期，涌现了以顾恺之为代表的插画艺术家。顾恺之目前现存作品有三件，即《洛神赋图》《女史箴图》和《列女传图》。（图 1-10、图 1-11）唐宋时期是中国文学艺术插画的兴盛时期，出现了《大圣毗沙门天王图》《救苦观世音图》《千佛像》等精美书籍插画。其画面内容精美细腻、线条流畅，是文学插画的典范。

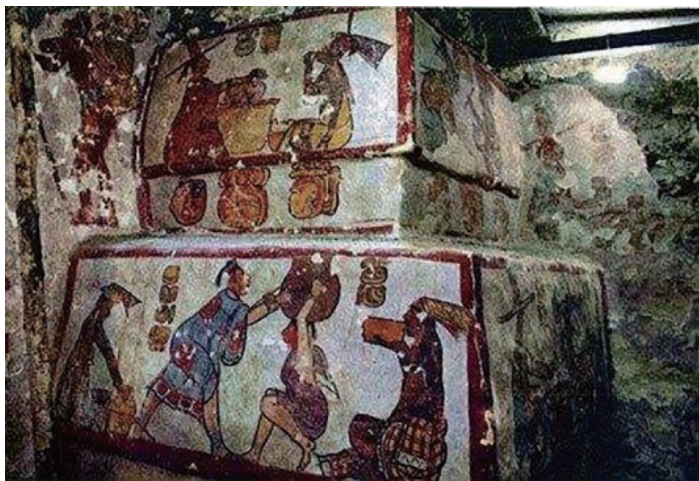


图 1-7 玛雅壁画

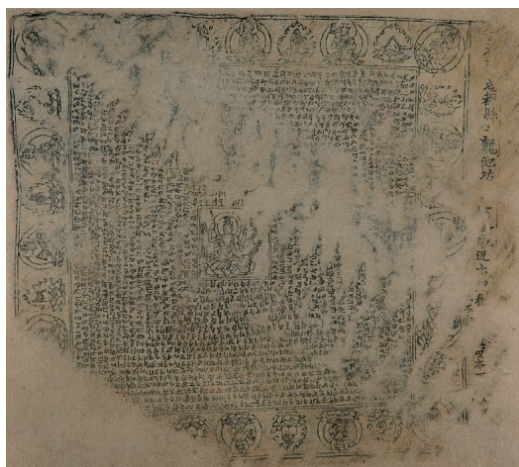


图 1-8 《陀罗尼经咒》



图 1-9 《金刚般若经》的扉页画



图 1-10 《洛神赋图》(局部) / 顾恺之



图 1-11 《女史箴图》(局部) / 顾恺之



图 1-12 《女史箴图》(局部) / 顾恺之

随着活字印刷术的发展，宋、金、元时期的书籍印刷效率大大提高，并形成以汴梁、建安、眉州、临安等地为中心的雕版书籍印刷基地，因此书籍插画也有了突飞猛进的发展。该时期的书籍木刻插图取材于百姓生活，通俗易懂，深受民众的喜爱。插画的应用范围更加广泛，由传统文学书籍扩大到医学、地理、百科等书籍中，并出现了彩色套印插画。

明代的插图发展空前繁荣，百花齐放，渐渐由稚拙进化到精丽繁缛，出现了大量插图艺术家，大画家唐寅、仇英、钱谷等也偶尔兼职为插图绘制画稿。明代插图艺术在技法上突飞猛进，推陈出新，出现了彩色版画套印术，印出的插图色彩艳丽，浓淡相宜，比较有名的是胡正言的《十竹斋画谱》、吴发祥的《萝轩变古笺谱》。明清时期可以说是古代插画艺术发展的鼎盛时期。全国各地都有刻书行业，不同的地域形成了不同的风格。该时期的插图版画从形式到内容，从质量到数量，从绘画到雕印，堪称完美。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。其表现形式也丰富多样，随着明清小说、戏曲的出现，一大批经典书籍插画作品诞生，陈洪绶的《水浒叶子》《西厢记》等插画都是艺术史上堪称炉火纯青的木版插画精品。（图1-12、图1-13）

《水浒叶子》是陈洪绶的四十幅版画精品。其为40名梁山泊英雄塑造了正面形象，歌颂了他们的英雄气概和反抗精神。画中大量运用锐利的方笔直拐，线条的转折与变化十分强烈，能恰到好处地顺应衣纹的走向，交代人物的动势。线条均较短促，起笔略重，收笔略轻，道劲有力。明末，陈洪绶的《水浒叶子》遍传天下，以致后世绘写水浒英雄的画工很难脱出他的范畴。

（二）近代

民国时期的插画艺术受外来文化的影响，以一种全新的面貌展现在大众面前，呈现出鲜明的时代精神和历史文化价值。在民国时期的许多优秀插画中，构图与色彩已经相对比较成熟稳定，大胆结合了西方的焦点透视与中国的散点透视，有主有次，在色彩方面熟练地运用黑与白。插画的形式也由最开始的单一变为多样，加入了速写、油画、水彩、漫画等绘画形式，从而使民国时期的书籍插画变得更具有艺术美感，不同艺术风格的书籍插画都在当时有所体现。受西方



图1-12 水浒叶子 / 陈洪绶



图1-13 西厢记 / 陈洪绶



图 1-14 月份牌

经济体制的影响，上海出现了商业插画，以月份牌最具有代表。（图 1-14）

月份牌是西方企业为推销商品而雇用中国画家所绘制的一种商业绘画，这种艺术形式迎合了中国民众传统的审美趣味，引用年画特色，突出了浓烈的民俗风情并带有装饰性和广告传播性。月份牌由充满现代气息的女士形象传递出美的感官享受，借以吸引消费者的眼球并促使其购买，反映了一个时代特有的审美方式和商业气息。月份牌插画艺术造型手法多样、灵活，装饰图案充满无限趣味，其美轮美奂的艺术特征能丰富现代商业插图设计的艺术语言和思想内涵。

中国近代的插画创作与新文化运动共同发展起来，其中鲁迅、闻一多等文学家对当时插画创作的发展有着极大的推动作用。鲁迅发起新木刻运动，倡导国人学习西方版画的表现形式，继承并发扬中国木刻版画的优良传统，将两者融会贯通，创造新的版画语言。正是这一运动给国内创造了良好的插画创作环境，使丰子恺、华君武、叶浅予等艺术家创造出一大批优秀的书籍插画。（图 1-15、图 1-16）鲁迅相继编辑了《近代木刻选集》《艺苑朝华》《引玉集》《凯绥·珂勒惠支版画选集》等画册，为普及西方版画艺术做出了重要贡献。

（三）现代

中华人民共和国成立后，连环画作为一种独立的艺术形式蓬勃发展起来。连环画题材广泛、内容多样，是老少皆宜的一种通俗读物。1925—1929 年，上海世界书局先后出版了《西游记》《三国演义》《封神榜》等连环书画，题名上有“连环书画”字样，这是第一次使用“连环书画”作为正式名称。直到 20 世纪 50 年代，这一称呼被简称为连环画。1951 年，人民美术出版社创办第一个全国性连环画刊物《连环画报》，其成为国内展示连环画创作成果的核心舞台。这一时期是连环画创作的高峰期，迄今为止篇幅最多的一套连环画作品是 1957 年由上海人民美术出版社出版的连环画《三国演义》，全套共 60 册，有 7000 多幅图画。（图 1-17）

随着时代的发展，互联网技术和计算机技术对插画的形态产生了很大的影响，逐渐出现了数码插画艺术。插画的工具和材料已不再局限于纸、笔、颜料等，出现了多种能进行插画创作的计算机软件，利用这些软件进行插画创作，能够保证插画在缩小和

放大的过程中不会出现失真等情况,保证了插画艺术的完整性,同时利用相关的计算机软件,还可以对插画的元素快捷地进行各种效果的处理,非常方便,让插画创作者对插画艺术无限的追求得到了满足,插画的风格也更加多样化。



图 1-15 观棋不语; 庆祝国庆 / 丰子恺



图 1-16 华君武插画作品



图 1-17 《桃园结义》连环画 / 徐正平、徐宏达

如今，插画艺术早已不仅仅是使用绘画手段创作的静态平面图像了，从题材范围到社会商业用途，从制作到观念，已经流派纷呈、五花八门。随着计算机技术的普及与发展，商业美术插画已经遍布于平面和电子媒体、商业场馆、商品包装、影视海报甚至游戏、玩具上，渗透到社会生活的各个方面。(图 1-18)





图 1-18 插画在社会生活中的应用

三、插画在国外的发展与演变

（一）欧洲插画艺术

欧洲中世纪的插画艺术发展历史与我国相似，最先也是运用在宗教读物上。宗教人士认为书籍是神的精神容器，因此对于书籍的装帧非常重视，他们将花草、鸟兽，甚至人物装饰纹样与字母相结合，这种花体字母配合精心手绘的插画，对装饰经书、解释经文和传播宗教起到重要作用。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的文集等出版物中。

现代欧美插画艺术与当代美术运动及思潮有着密切的关系。文艺复兴时期，欧洲许多知名画家参与插画创作之中。例如，德国著名画家阿尔布雷特·丢勒（Albrecht Dürer, 1471—1528）为《约翰的自白》《启

示录》《愚人颂》等名著创作一系列家喻户晓的书籍插画。(图 1-19) 此后, 欧洲的书籍插画设计一直坚持文艺复兴时期插画创作的传统, 以木刻版画与铜版画为主, 强调造型的明晰及线条的精细严谨, 画风细腻, 书籍环衬出图与花式字体插图变化多端。

丢勒生于纽伦堡, 是德国画家、版画家及木版画设计家。丢勒的作品包括木刻版画及其他版画、油画、素描草图及素描作品。丢勒的作品中, 以版画最具影响力。他是最出色的木刻版画和铜版画画家之一。



图 1-19 丢勒插画作品

(二) 美国插画艺术

19 世纪初, 随着现代出版业的发展, 插图艺术逐渐成熟。20 世纪五六十年代, 美国插画艺术进入黄金时代。一大批世界知名的美国插画艺术家创作了大量反映美国的社会生活和文化潮流的优秀插画作品, 其中囊括了西部题材、历史题材、乡村题材、现实题材、战争题材等代表性题材类型, 成为影响 20 世纪世界先锋艺术发展的杰作。这些作品一方面体现出美国插画艺术家的艺术成就, 显示其艺术表现技术走向成熟, 同时也反映了 20 世纪初期的插画艺术在社会生活中所起到的作用远远超出了插画艺术本身。如今, 21 世纪的美国仍为商业插画市场非常发达的国家, 插画作为视觉传达体系(平面设计、插画、商业摄影)的一部分被广泛运用于包装、平面广告、海报、封面等设计中。

麦克斯菲尔德·派黎思(Maxfield Parrish, 1870—1966)是世界公认的 20 世纪美国最伟大的插画家之一, 他的插画作品浪漫、纯真、充满梦幻, 题材涵盖了阳光照耀下的风景、美丽的少女、文学作品中的人物等。(图 1-20)

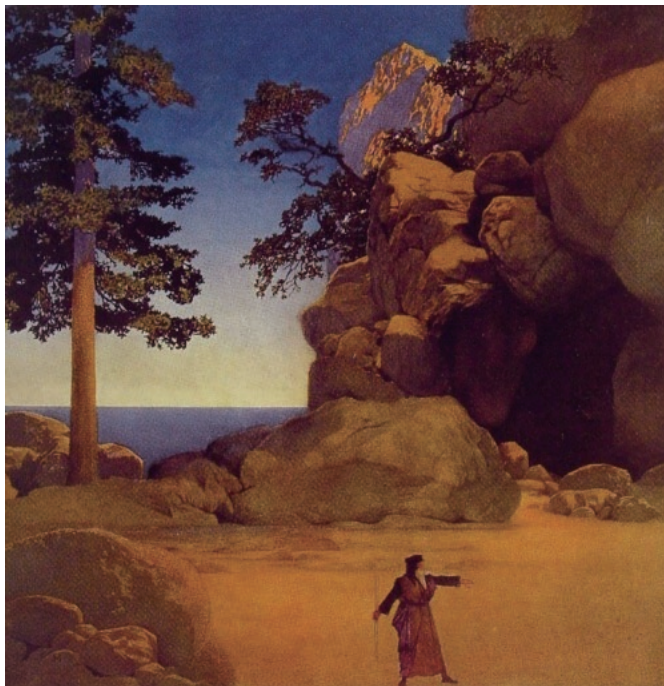
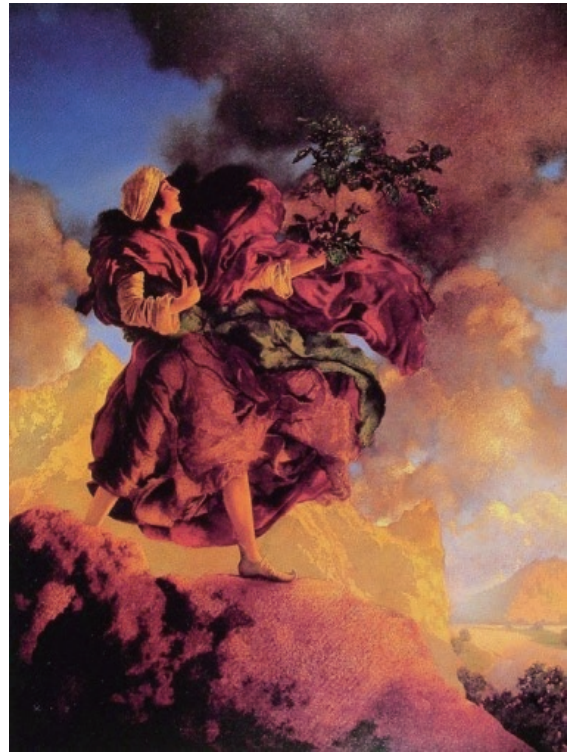


图 1-20 麦克斯菲尔德·派黎思的插画作品



（三）日本插画艺术

日本的插画最早源于我国唐代的佛教绘画，经过长时期的融合与发展，逐渐形成了具有本民族特征的日本绘画艺术。其中，浮世绘是日本绘画艺术的代表。它就是日本的风俗画、版画，是日本江户时代兴起的一种独特的民族艺术。其主要描绘人们的日常生活、风景和戏剧。在亚洲和世界艺术中，它呈现出特异的色调与丰姿。19 世纪欧洲从古典主义到印象主义诸流派大师无不受到此种画风的启发，并且其对日本的现代绘画与设计影响深远。

日本浮世绘的字面意思为“虚浮的世界绘画”。“浮世”来自佛教用语，本意是指人的生死轮回和人世的虚无缥缈，即此岸或秽土，忧世或尘世。因此，浮世绘是描绘世间风情的画作。日本浮世绘具有很高的艺术价值和影响力，19 世纪中期开始，欧洲由日本进口茶叶，印有浮世绘版画的日本茶叶包装纸受到欧洲艺术家的喜爱和关注，其风格也开始影响当时的印象派画家。其中，马奈的名作《吹笛少年》即运用了浮世绘的技法。凡·高也临摹过很多幅浮世绘作品，并将浮世绘的元素融入他之后的作品中，如《星夜》中的涡卷图案即被认为参考了葛饰北斋的《神奈川冲浪里》。（图 1-21）同时，古典音乐的印象派作曲家克劳德·德彪西也受到《神奈川冲浪里》的启发，创作了交响诗《大海》（*La Mer*）。



图 1-21 神奈川冲浪里 / 葛饰北斋（日本）

一幅浮世绘通常需要画师、雕刻师、刷版师合力制成。画师先将原画完成，再由雕刻师将原画雕刻在 20~30 块樱花木图版上，最后是刷版师在每个图版上涂上不同颜色的水彩后，再将图案印刷在纸上。一块版通常可印 200 张左右。颜色越多，图版也就越多，过程也就越复杂。可以说画原图的是画家，雕刻师与刷版师则是技术家。（图 1-22）

到了 21 世纪，日本动漫产业兴起，并专门成立了集合世界各国插画师和广告设计师的“国际创造者协会”，并在该群体中造就出一批大师级的艺术家。其中，在国际上名气较盛的是插画家奈良美智，他笔下的招牌便是头大大的小孩、洁白驯良的狗，以及身着绵羊装的儿童，有很强的辨识度。（图 1-23）其作品被认为将

“天真与邪恶画在同一张脸上”。日本的游戏动漫业世界领先，拥有顶尖的漫画家。其中，天野喜孝是日本艺术界顶级的艺术大师，在插画、动漫、游戏、舞台、当代艺术等领域都有特殊功绩，尤其擅长游戏插画、书籍插画。其作品画面色调通常偏大地色的暗黄，意境缥缈，富有真实的动感，带有东方式、古典式的韵美与欧洲幻想文学情结的内涵，人的形体描绘抽象，有不规则的纤细眼睛棱角，还有各种精致细腻的装饰小道具，如披风、耳环、刀剑、首饰、头盔等。其画风独树一帜，具有独一无二的个人风格。天野喜孝先后发行了《魔天》《幻梦宫》*IMAGINE*《飞天》四本个人画册，这四部出版物皆获得了极好的市场反响和口碑。（图 1-24）



图 1-22 日本浮世绘作品



图 1-23 奈良美智作品



图 1-24 天野喜孝作品

第三节 插画创作的流程

插画的基本功能是将信息明确、清晰地传递给观众，引起他们的兴趣，使他们能感受到画面所传递的内容。因此，插画师在创作插画的过程中要获取与主题相关的信息，对插画项目有明确的理解及定位。

一、理解主题

插画主题的理解主要围绕 why、what、how 三个词来进行。why 即为什么要承担这项插画设计任务，根本目标是什么；what 是指设计的插画内容和内涵是哪些；how 是指怎样表现出这些内容和内涵，用怎样的视觉语言形式来传达信息。

在创作插画的过程中对插画项目的创作内容要清晰明确。例如，对于时代感比较强的文学作品，在进行插画创作时，插画师要深入理解文学作品的内容及深层的精神内涵，对于要突出的部分要反复思考和深入研究。在此基础上，还要选择恰当的表现形式将精神性的内容视觉化，这也是插画作品成功的关键。取得完善的基本信息是理解主题的首要任务，对信息的获取可以通过客户沟通、图书馆和互联网资料查询、市场调研等方式进行。

二、深入调查

在理解了创作主题，取得基本信息的基础上，需要对主题进行深入的调查，调查的内容要尽可能详尽，包括各种细节的各种可能性。以文学作品为例，要深入调研作品所描述的时代背景、人物背景、环境、人物的服饰、道具等，其都要符合作品中时代的特色，还要明确插画的具体要求，如位置、尺寸、色彩、表现手法等。此外，在创作之前，还要了解所面对的读者群体的需求和审美爱好。这就对插画师知识面的宽度和深度提出了更高的要求。

三、草图创作

当与主题相关的信息和概念逐渐具体起来后，插画也逐步成型。这时便进入草图创作阶段，此阶段是插画创作中初步取舍的阶段，是不同的思路与新奇的想法不断碰撞、迸发灵感的阶段。（图 1-25）



图 1-25 绘画的步骤



第四节 插画的种类

现代插画的形式多种多样，可按传播媒体分类，也可按功能分类。本节将对插画按应用进行分类，具体如下：

一、故事图书类插画

（一）文学类插画

文学类插画是通过绘画或各种视觉艺术形式来表现具有文学性的艺术主题。插画在文学作品中既有从属性，又有独立性，并不是简单地“看图说话”，它融入了插画家的心血和激情，以及情感和想象，既是文字的补充，又是作品精神内涵的视觉表现，表现形式多样。文学类插画主要有以下种类：

1. 小说或故事类插画

此类文学作品叙事性很强，有开头、发展、高潮、结尾等情节的变化。因此，此类插画创作要注意三个要点：一是要选择典型的、有代表性的情节进行高度概括提炼，并用生动的形态表现出来；二是侧重表现小说或故事中人物的心理状况；三是借物喻情，要通过周围人物、道具、场景中的各种可视元素来诱导读者朝某个方向去联想，合理地利用色彩搭配来表达人物的内心感受。其中，小说类插画设计要做到用形象语言来描述内容，通过有形的图形语言来表达人物的内心世界。（图 1-26）



图 1-26 小说类插画左：李桦；右：帕瑞克·阿拉斯密斯（美国）

2. 诗歌或散文类插画

此类文学作品侧重抒情性，因此要抓住这一特点，重点表现情感与韵律美。其插画形式更自由灵活，富有想象力。(图 1-27)



图 1-27 诗歌散文类插画 / 帕斯卡尔·坎皮恩(美国)

3. 寓言或神话类插画

此类文学作品不拘泥于现实生活，是作者天马行空的想象或生活的感悟，这就要求插画师具有丰富的想象力，用拟人化手法结合适当的夸张处理表现此类文学作品的深层寓意。(图 1-28)



图 1-28 寓言或神话类插画 / 左上、右上：作者不详；左下：吉斯凯·尤科（波兰）；右下：尼古拉斯·卡斯特尔（西班牙）

4. 人物志或历史题材类插画

此类文学作品有很强的时代特征，注重内容的真实性。因此，其插画不仅要表现文学作品本身的内涵，还要忠实于当时的时代特征，人物的服饰、场景及相关道具都应尽可能还原历史原貌。这就要求插画师不仅要具有很强的艺术表现力和想象力，还要有丰富的知识面或收集资料的能力。（图 1-29）



图 1-29 人物志或历史题材类插画 / 左：漫友文化（《动漫鱼》90 期新闻漫画）；右：朱利安·德纳瓦兹（美国）

文学类插画是对文学艺术的再创造，是插画师创造力与表现力的艺术作品。优秀的插画可以加深读者对原著的理解，增加阅读书籍的兴趣，使可读性和可视性相结合。

（二）儿童插画

儿童插画在插画领域中占的比重较大，具有自身的独特性。它以启发儿童心智、启迪儿童心理健康的审美意识为主要目的。儿童对知识的认知大多来自儿童图书中的插画，插画的作用甚至比文字更加重要。插画可以吸引儿童的视线，使他们产生强烈的阅读兴趣，给予他们生动、形象、直观的视觉感受。目前，为儿童图书创作插画已成为插画师的重要工作之一，而创作儿童插画需要运用夸张、情感类比、想象力等多种表现形式。（图 1-30）



图 1-30 儿童插画 / 上、中左: 右小雨; 中右、下: 第三届中华区插画奖最佳创作奖作品

1. 夸张

夸张是儿童插画常用的表现手法。在创作中，将重要的部分放大或强化，对情感的关注点进行特别的表达。例如，夸张表达人物的表情或动态，使人物的性格更加鲜明。此外，在儿童插画中，夸张要顺应儿童的心理和认知习惯，并进行适当的引导，这也是儿童插画的意义所在。（图 1-31）



图 1-31 夸张 / 左二：乔纳坦·坎特罗（西班牙）；右二：迈克尔·迪安（波兰）

2. 情感类比

在儿童的世界里，很多物品都是美好并有情感的。在他们眼中，小动物会说话，茶碗茶杯会到处跑，人能飞翔等。因此，插画师在进行儿童插画的创作时要掌握儿童的心理特点，学会用儿童的眼光看待事物，用简洁的手法和独特的视角进行表达。（图 1-32）

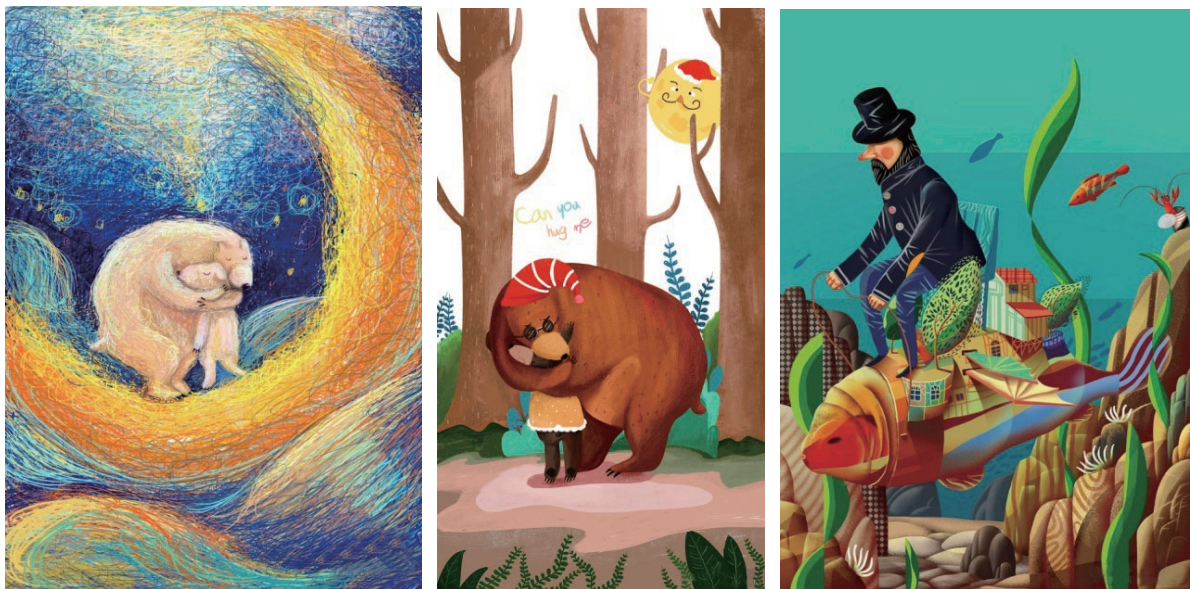


图 1-32 情感类比 / 左：秦深深；中：作者不详；右：杨猛

3. 充满想象力

儿童的世界充满了想象力，在儿童眼中，自然界的万物都是有生命的，桌子、板凳、水杯可以说话，动物像小朋友一样团结友爱，花儿草儿可以说话……儿童插画应体现出儿童的心理特点，即对所接触和熟悉的事物都联想为它们具有生命力。这就要求插画师保持一颗童心，能运用儿童的眼光观察事物，用丰富的手法和独特的视角来传达信息。（图 1-33）



图 1-33 想象力 / 上排左、中、右小雨；上排右：作者不详；下排左：特丽莎·穆芬（美国）；下排中：作者不详；下排右：尼古拉斯·卡斯特尔（西班牙）

绘本插画是当今儿童插画的一大表现形式。随着儿童图书的多样化发展，以插画为主的绘本已不仅仅面向儿童，它的主题和内涵越来越丰富，面向的消费者也越来越宽泛，受到很多人的喜爱和珍藏。绘本插画的最大特点是以画为主，并因此得名。它的文字内容不多，简单明了，或是讲一个故事，或是叙事性诗歌，内容虽然简单但十分有趣，文字也优美易读，朗朗上口。插画是绘本的主要内容，绘本中的文字反倒是配合插画的。

很多插画师在进行绘本创作时,自己组织文字、画插画、编辑,成为文和图的共同创造者。他们的插画创作就是艺术创作,在讲述动人故事的同时,使人们获得美的感受。因此,很多人把收藏绘本作为自己的爱好。(图1-34)



图1-34 想象力/上二: 马特·塔瓦雷斯(美国); 下: 梅丽莎·史维特(美国)

(三) 连环画和漫画

1. 连环画

连环画又称连环图画、连环图、小人书、小书、公仔书等。连环画是一种古老的中国传统艺术,在宋朝印刷术普及后最终成型。其以连续的图画叙述故事、刻画人物,题材广泛,内容多样,图文并茂地讲故事,且图和文都具有连续性,环环相扣,引人入胜,是老少皆宜的一种通俗读物。随着时代的变迁,连环画进入生活的各个领域,广义的连环画可以拓展到文人画的卷轴、庙堂的壁画、民间的花纸、年画、建筑中的木雕和砖刻。

在连环画繁荣的历史时期,人们的娱乐生活相对简单,连环画寓教于乐的方式成为许多青少年乃至成年人主要的读物。由于连环画的艺术表现形式多样,题材具有中国传统文化和一定的历史时期特色,其与其他国家的漫画作品有着很大的区别,具有独特的艺术表现力。(图1-35)

如今，各种读物种类繁多，人们获取信息的方式也越来越多元化，连环画逐渐退出主流市场，成为收藏门类。但从具有年代特征的连环画精品中体现出的连环画家深厚的绘画功底和精湛的绘画技巧依然让人赞叹。连环画这种连续性的表现形式仍为当今插画师采用并持续发展。



图 1-35 《张老汉骑毛驴》连环画 / 顾宝新;《小牧民巴特尔》连环画 / 胡正伟

2. 漫画

漫画是指以虚构、夸张、写实、比喻、象征、假借等手法,描绘图画来叙事的一种视觉艺术形式。漫画通过幽默诙谐的画面或画面组,讽刺、批评或歌颂某些人和事,以取得讽刺或歌颂的效果,具有较强的社会性。漫画也有纯为娱乐的作品,娱乐性质的作品往往存在搞笑型和人物创造(设计一个作者所虚拟的世界与规则)两种。

漫画作为绘画作品经历了一个发展过程,从最初作为少数人的兴趣爱好,在很多年前已成为人们的普遍读物,更是青少年的最爱。(图 1-36)



图 1-36 漫画/左: 丁聪; 右: 约翰·霍尔克罗夫特(英国)

二、商业宣传类插画

商业插画与绘画是有本质区别的。在现代设计领域中,商业插画可以说是最具有表现意味的,与绘画艺术有着亲近的血缘关系。商业插画的许多表现技法都是借鉴了绘画艺术的表现技法。商业插画与数字技术的“联姻”使得前者无论是在探求表现技法的多样性,还是在设计主题表现的深度和广度方面,都有了长足的进步,展示出更加独特的艺术魅力,从而更具有表现力。商业插画是个很有前景的行业,被广泛运用于广告、商品包装、报纸、书籍装帧、环艺空间、计算机网络等领域,各媒体对插画的需求很大。

但是,商业插画的使用寿命是短暂的。一件商品或企业在进行更新换代时,对应的商业插画即宣告消亡或终止宣传。从科学定义上来看,似乎商业插画的结局有点“悲壮”;但另一方面,商业插画在短暂的时间里迸发的光辉是艺术绘画不能比拟的。这是因为商业插画是借助广告渠道进行传播的,覆盖面很广,社会关注度比艺术绘画高出许多倍。

商业插画的绘制有一定的规则,必须具备以下三个要素:直接传达消费需求,符合大众审美品位,夸张强化商品特性。

(一) 广告插画

广告插画主要应用于商业中,为广告服务,是商业设计的组成部分。它通过各种媒体宣传广告和传播信息,

具有解释说明所传播的内容和劝说消费者的作用。

广告插画是从属于商业的，表达信息要非常直接，要让人们在第一时间获取到作品所传达的信息，具有劝说的功能。因此，插画师对广告信息的理解和领悟是关键，要准确地传递信息，否则会适得其反。广告需具有竞争力，这就要求广告插画风格多样化，具有较高的审美性。(图 1-37、图 1-38)



图 1-37 奥利奥饼干系列广告插画



图 1-38 动物园招贴

（二）社论类插画

社论类插画主要应用于报纸和杂志中，可以弥补照片无法表达的内容，运用讽刺、幽默等夸张形式为文章增辉，重要的是可以在专稿中鲜明地表述个人的观点，这也是社论类插画的主要特点。

由于刊物的发行时间是固定的，社论类插画的交稿日期会非常严格，插画师要在短时间内深入理解文章的主题和内容，并用恰当的绘画语言表达出来。因为涉及的主题千变万化，包括政治、经济、人文、医学、法律等多方面的问题，这就要求插画师不断提升自身的修养，加深对不同专业领域的认知和了解，这样才能在进行插画创作时根据主题随机应变。（图 1-39）

不过，与广告插画相比，社论类插画发挥和创造的余地比较大，插画师可以保持对流行元素和潮流的关注和敏感度，并将它们及时地反映出来，而与此同时插画又发展着自身的潮流和时尚。插画师要不断融合时代元素同时又不随波逐流，追求不断地变化、提高和创新。

（三）游戏与玩具插画

1. 游戏插画

游戏作为一个产业，市场潜力巨大，很多网络游戏拥有众多的客户群体。游戏还与影视制作相结合，如《超人归来》《加勒比海盗》等既是游戏，也是影视作品，它们相互促进、互助互赢。可以说，游戏产业在推动着插画的发展和创新，而游戏插画让插画师发挥的余地比较大，但插画师需要有非凡的想象力和高超的视觉表现力。（图 1-40）

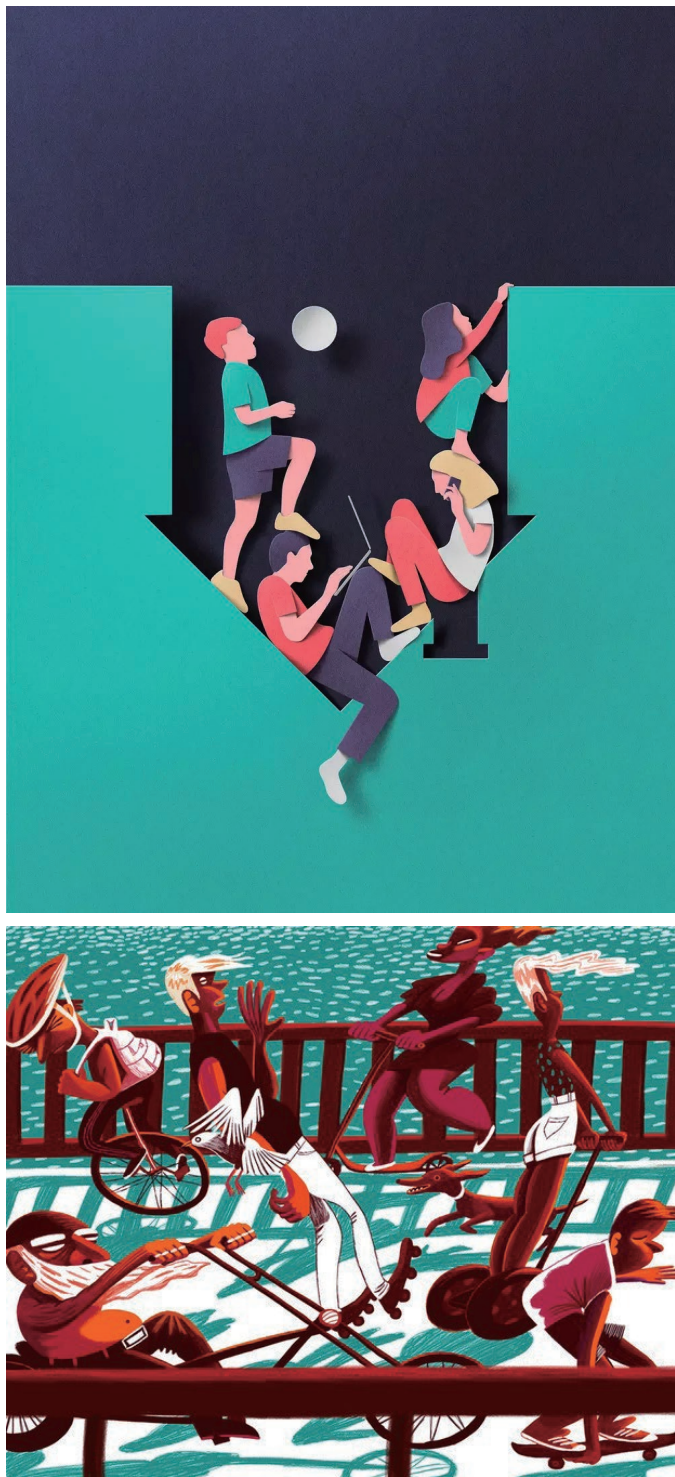


图 1-39 社论类插画



图 1-40 游戏插画 / 左上：亚瑟·马斯克（巴西）；右上：钟风华 / 下二：作者不详

2. 玩具插画

商业和娱乐业促进了玩具设计的发展，数码时代的到来及巨大的市场潜力也为该行业带来了新契机。从某一方面说，玩具是“立体”的插画，静态的画面固然能吸引人的注意力，将人带入神奇的想象世界，但立体动态的玩具却使这种想象变为触手可及的现实，在儿童的世界中占有不可替代的作用。此外，玩具也受到很多收藏爱好者的喜爱，很多忠实的观众热衷于收集某一品牌玩具的所有版本，很多著名的玩具成了“公众人物”，玩具也成为时尚的代名词。（图 1-41）

玩具设计是个独立的产业，随着市场的日渐扩大，很多设计师和插画师也加入进来，创造力依然是玩具设

设计的核心，这就要求设计师充分了解时代的发展和人们的心理需求，以更开放、有效、主动的方式推动玩具设计的创新。



图 1-41 玩具插画与玩具设计

三、信息资料类插画

（一）自然科学类插画

自然科学涉及的领域很广，包括动物学、植物学、生物学、地质学和海洋学等多个学科。自然科学类插画

是对这些学科的视觉描述。因此，自然科学类插画往往不像文学类插画、广告类插画那样可以发挥插画师的丰富想象力，它更追求真实，力求准确和严谨。这类插画要求作品客观地反映现实，并对作品的准确度有严格的要求。这就要求插画师对自然界的事物展开插画设计工作时，对自然的观察和研究变得尤为重要，无论是画动物还是画植物，都要对所绘的主题有一定程度的认知和理解，要熟悉对象的组织结构和形态特征，对细节有一定的了解，并在此基础上具备极强的绘画功底。（图 1-42）

自然科学类插画向人们展示着对自然的认知，增进人们对自然的了解，起到解释和传播的作用，甚至具有教育的功能。此类插画往往被当作研究资料，为研究者提供重要的信息资料。因此，很多自然科学类插画师就如同自然科学家，他们对自然充满热爱，能对某一事物进行长期的观察、研究和描摹，而且对主题研究有相当的深度。

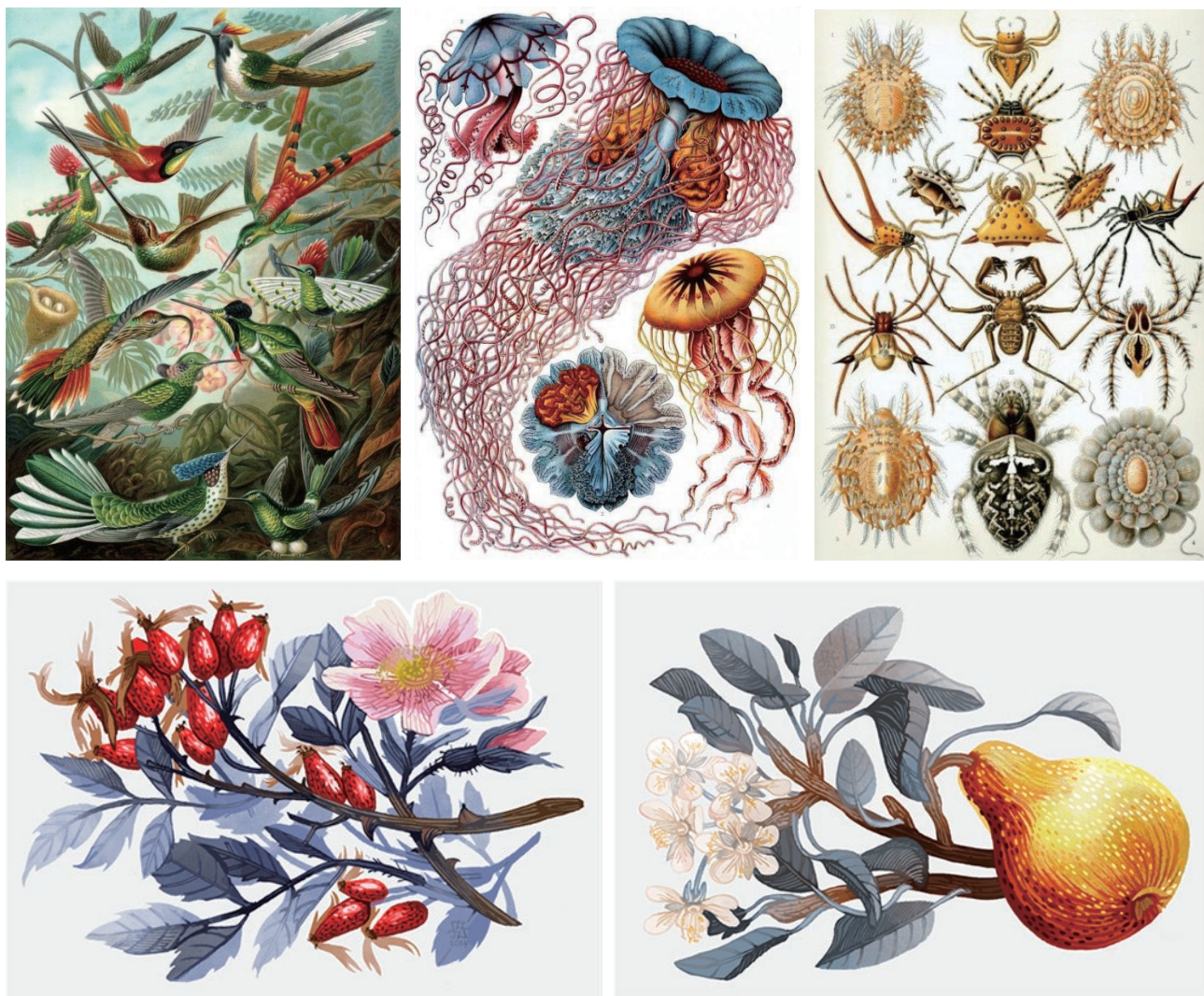


图 1-42 自然科学类插画

（二）医学类插画

医学类插画是借鉴绘画的基本技法，运用科学的表现形式，为文字内容辅以视觉形象，准确生动地表达医学科学知识，能为医生或护士学习医学知识提供帮助，或为医学出版物提供视觉参考。

绘制医学类插画并不是只具备美术基础和艺术修养就可以胜任的。它要求插画师具备较为专业的医学知识，精通解剖学、医学术语、手术过程等。因为跨越医学和美学两个领域，医学类插画成为一个独特的门类。因此，医学类插画有其特殊性，如果说自然科学类插画要求的是准确，那么医学类插画要求的是精确，其构图和形态要符合客观现实，不论构图的对象是什么，都必须做到准确、鲜明、规范、富有真实感，不可以有错误和偏差。一幅优秀的医学类插画作品应是科学内容与艺术形态相结合的产物，对构图的选择、布局要符合美的规律，力求做到画面艺术形象的协调完整，主题突出。此外，医学插画的视觉语言应尽量简洁清晰，这有利于较快地切入正题，使观看者能有效地领悟其中的内容并加以使用。（图 1-43）

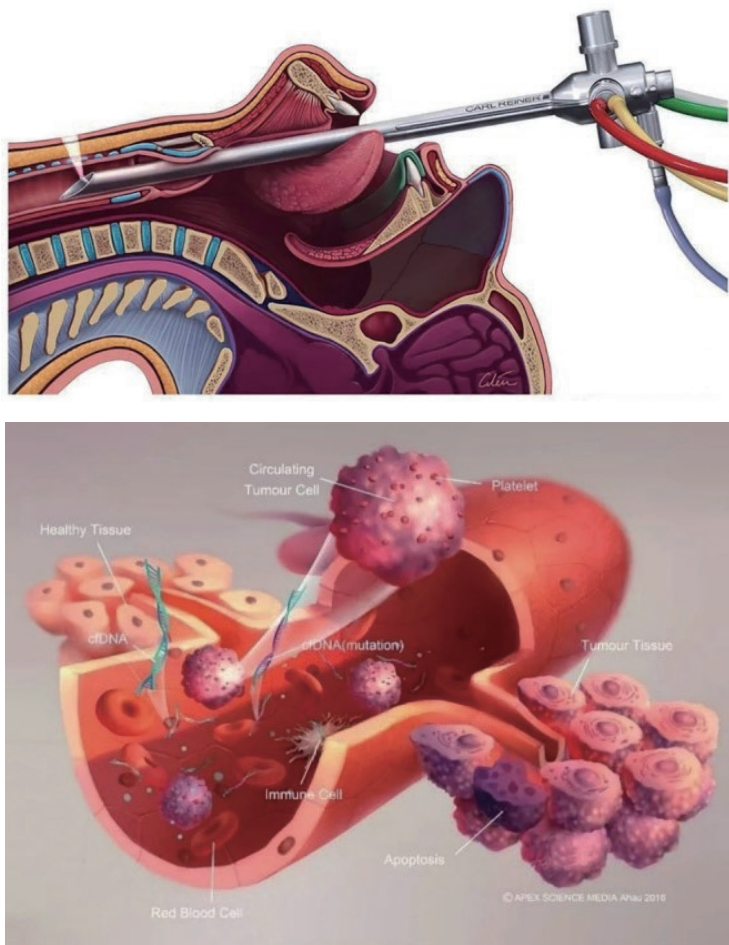


图 1-43 医学类插画



说到医学类插画,必须要提到安德烈·维萨里。他是比利时医生、伟大的生物学家、近代人体解剖学的创始人。他编写了大量有关人类解剖学的书,对医学界产生了巨大影响。他是现代人类解剖学的创立者,同时也是公认的医学类插画之父。他把对人类解剖的发现细致、精确地描绘下来,这成为最早、最直观的第一手资料。(图 1-44)

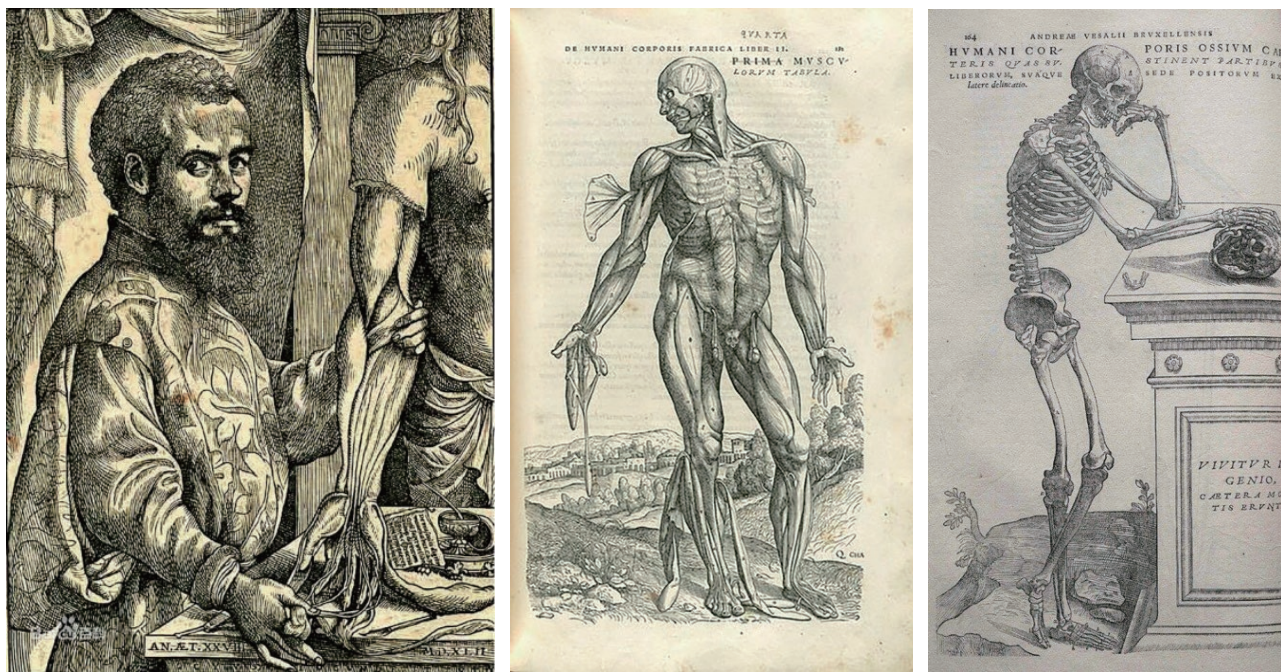


图 1-44 安德烈·维萨里所绘的医学插画

(三) 技术插画

技术插画的领域非常宽泛,包含着大量的技巧和原理。技术制图和技术插画的区别如下:

(1) 技术制图被用于机器设计和制造,往往是单元或部件的比例图,提供必要的视角以进行准确的形象描述。在技术制图中,最重要的是准确无误,即使是极小的细节都必须精确地予以确定。因此,阅读技术制图可能是一个极为复杂的过程,因为必须要理解大量的信息。

(2) 技术插画则起着视觉说明的作用。技术插画一般面对的是消费者,是为了对零部件加以描述,会通过透视原理,对其正面、侧面、剖面等进行不同角度的描绘,让消费者准确无误地辨认出。技术插画的描绘对象主要是以结构或功能为主的技术类、机械类事物,不需要精确,但必须容易理解。技术插画的读者应当无须像制图员那样受到任何专门培训便能够认出所绘制的零部件。

此外,技术插画还可能涉及某产品的操作说明书、建筑项目,以及功能性地图、概念和图表等。这就要求插画师能够全面快速地收集和掌握信息,并通过视觉手段将其传达出来,可以省略一切无关紧要的细节。此外,插画师具有艺术上的自由,除了多了解和多熟悉相关主题和背景知识外,可以运用不同的风格技巧来完成插画。具有创造力和想象力,同时具备对画面整体和谐的掌控和重要部位的细节处理,是绘制一幅优秀的技术插画的关键。(图 1-45—图 1-47)

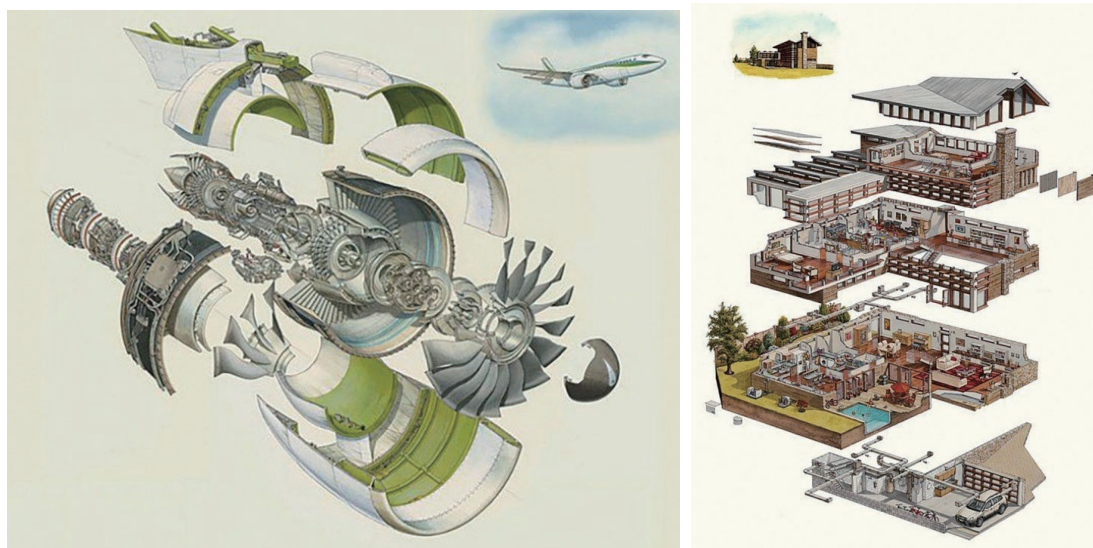


图 1-45 技术插画 / 汉斯·詹森 (丹麦)



图 1-46 手绘地图 / 作者不详

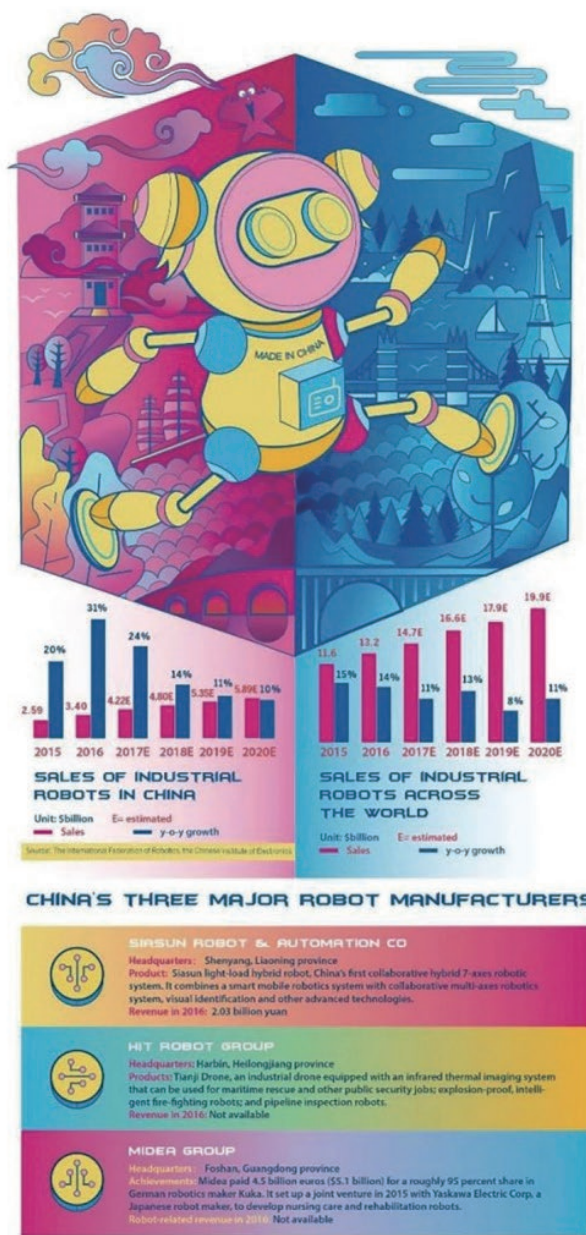


图 1-47 《中国日报》(海外版) 插画 / 马雪晶