



中国高等艺术院校
精品教材大系

上海交通大学
创新设计丛书

插画设计

Illustration

王炜 著

人民美术出版社
北京

目 录

第一章 插画设计概述	1
第一节 插画的概念与意义	2
第二节 发展简述与时代要求	4
第三节 插画家的基本能力	6
第四节 成为插画家	8
第五节 对插画主题的理解	10
第六节 商业插画市场前景	12
插画家与作品：加布里埃尔·帕切科（Gabriel Pacheco）	14
插画专题：多版本的《爱丽丝漫游奇遇记》插画	16
插画案例：文创插画 Toopa 桂思铭	18

第二章 插画设计分类与应用	23
第一节 故事图书类插画设计	24
一、文学插画	24
二、儿童插画	26
三、绘本插画	28
四、连环画和漫画	30
第二节 商业宣传类插画设计	32
一、广告插画	32
二、包装插画	34
三、社论插画	36
四、时尚插画	38
五、音乐插画	40
六、玩具与游戏插画	42
七、自主插画	43
第三节 信息资料类插画设计	44
一、自然科学类插画	44
二、医学类插画	46
三、信息类插画	48
插画家与作品：杜桑·凯利（Dusan Kállay）	50
插画专题：多版本的《小美人鱼》插画	52
插画案例：系列插画《交大故事》 张弛	54

第三章 插画设计表现特性	59
第一节 营造氛围	60
一、色调	60
二、光影	62
三、构图	64
四、张力	66
第二节 戏剧性	68
一、角色	68
二、场景	70
三、对比	72
四、夸张	74

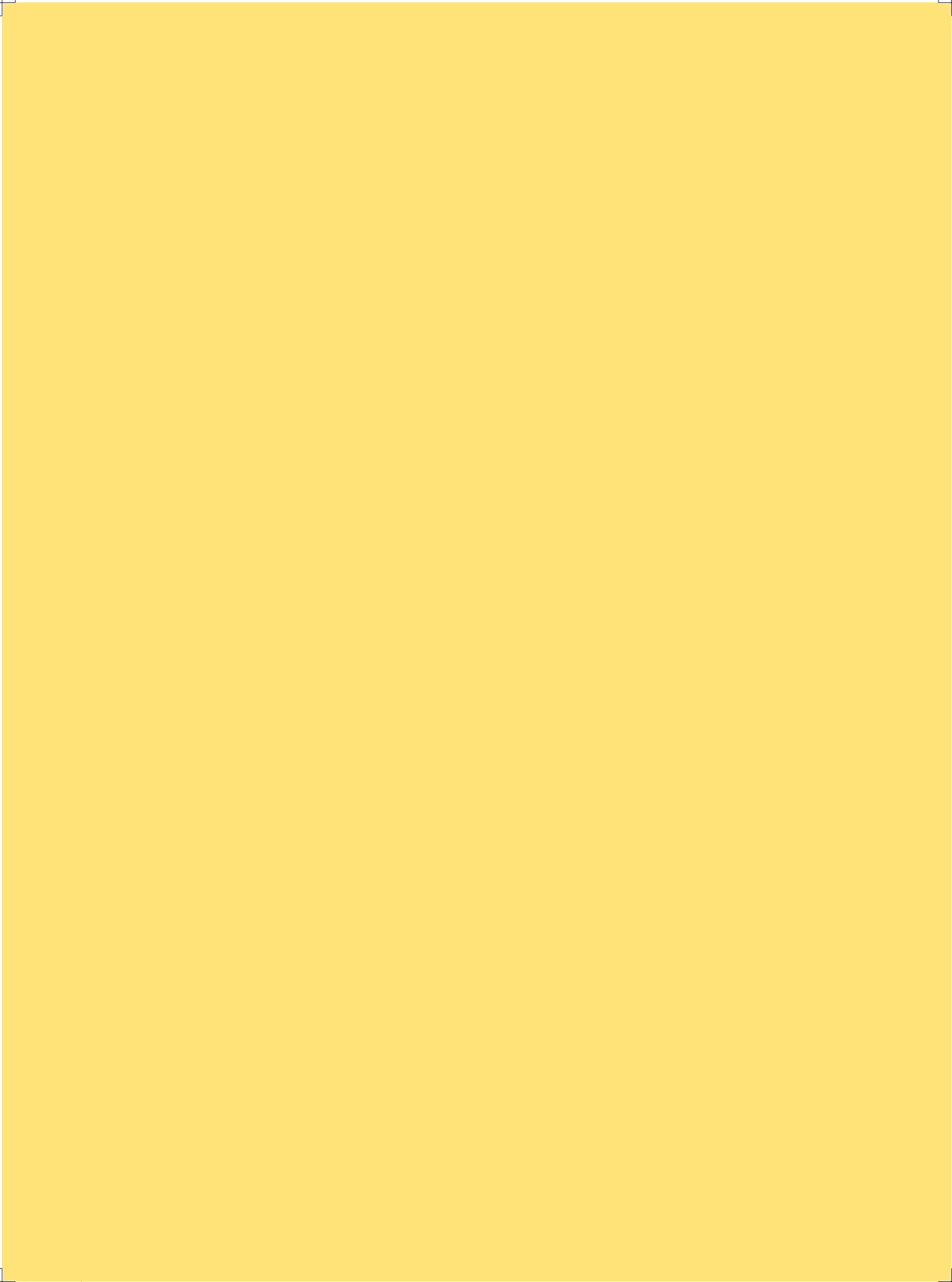
第三节 神奇感	76
一、超现实	76
二、想象	78
三、空间	80
四、视角	82
第四节 情感共鸣	84
一、情趣	84
二、象征和比喻	86
三、色彩习惯	88
四、文化差异	89
插画家与作品：陈志勇	90
插画专题：《The Tokyoiter》封面插画	92
插画案例：故事插画《废弃之种》 吕逸飞	94

第四章 插画设计表现形式与手法 99

第一节 写实表现	100
第二节 图形归纳	102
第三节 图形拼贴	104
第四节 图像叠加	106
第五节 图像图形并置	108
第六节 黑白彩色	110
第七节 卡通漫画	112
第八节 线形表现	114
第九节 抽象构成	116
第十节 文字成图	118
第十一节 形色置换	120
插画家与作品：菲利普·佐丹诺（Philip Giordano）	122
插画专题：多版本的《哈姆雷特》插画	124
插画案例：绘本插画《贝蒂的奇妙冒险》 周盛	126

第五章 插画设计材料与技法 131

第一节 手绘的世界	132
一、铅笔和钢笔	132
二、粉笔和蜡笔	134
三、水粉和油画	135
四、水彩	136
五、丙烯	138
六、纸艺	140
七、木刻版画	142
八、混合媒质	143
第二节 电脑与插画	144
一、数码必备工具	144
二、常用软件和插画类型	145
插画家与作品：法蒂娜·拉莫斯（Fatinha Ramos）	146
插画专题：多版本的《红楼梦》插画	148
插画案例：文学插画《镜花缘》 周莫娇	150



第一章 插画设计概述

Illustration

本章节讲解了插画设计的概念与意义，对插画设计的发展，特别是中国插画设计的发展历程作了简要概述，同时提出时代对插画设计的新要求。本章节还阐述了插画家的能力、习惯和自我突破与插画设计的关系，以及对插画主题的理解。

第一节 插画的概念与意义

插画，也称插图，是插附于书籍、报刊等出版物中的图画，用以补充说明文字的内容或增加文字感染力。

当你已经忘记杂志中的文字，却始终记得那一张图画时；当你久久凝视小说里面插入的生动图画时；当你捧着漫画书欲罢不能时；当你被报纸广告上的幽默小人物逗得捧腹大笑时，是否想到是什么在感动你？是的，是插画。不可否认，现如今的插画已经深入到生活中的各个角落，它们虽然看起来没有架上绘画那样高雅，但却更深入彻底地为人们服务着，并潜移默化地影响着人们的生活和思想。一个人从童年时期开始，就在插画书中接受知识、获取信息。从幼儿早期的学数字、讲故事，到少年时代对喜爱CD的收藏，再到成人阶段接受各行各业的讯息，插画都扮演着重要的角色，它记录着一个人甚至一代人的成长和发展。它可能不会被装裱挂在墙上，但却始终被摆放在书架上，成为我们的永久收藏。

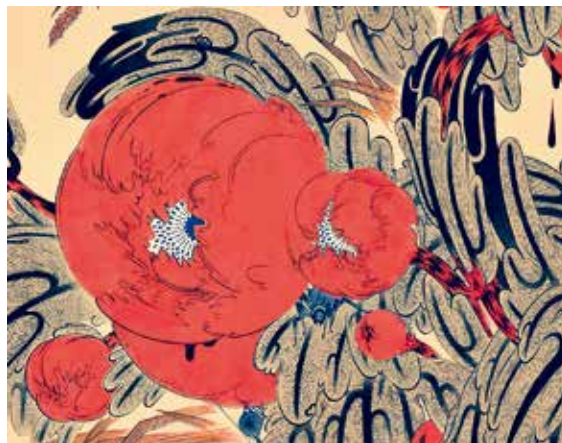


城市之声 (Sounds of the City) 英国

田部洋子 (Yoko Tanji) 日本 (上图) 沃罗塔·罗皮兹 (Violeta Lopez) 西班牙 (下图)



托本·库尔曼 (Torben Kuhlmann) 德国



迈卡·利德伯格 (Micah Lidberg) 美国

1.什么是插画

插画，也称插图，是插附于书籍、报刊等出版物中的图画，用以补充说明文字的内容或增加文字感染力。在拉丁文中插画是ILLUSTRATE，解释、说明、叙述等含义。这个概念主要针对书籍插画，随着信息时代的到来，插画的概念已经不局限于此，它所涉及的领域越来越宽泛，除了书籍、杂志以外，还出现在广告、报纸、动画、漫画、电影、环境、玩具、科学、医学等领域。在视觉语言表现和媒体上，插画也发展出水彩、油画、丙烯、木刻、粉笔、混合、电脑制作等多种形式。

2.插画的作用

插画具有不可抵挡的魅力，但最重要的还在于插画传达的思想性。插画表现的主题可以引发人们思考。插画家用插画方式传达信息、讲述故事和发表评论，人们在观赏的同时已经参与思考和讨论，这是思想的沟通。无论是对现实和概念的思考及理解，还是对未知领域的想象，插画都起着传达、引导和沟通的桥梁作用。

插画为文字增加生命力，为文章带来生机，使一些抽象的符号变得具体且生动灵活、直观可视。那些人物呼之欲出，有血有肉；那些场景真实感人，却又超越现实，是现实世界无法抵达的境界。插画总是激起人们的想象力，这些想象使人们对画面留下深刻印象，将人们带入了不可思议的幻想世界。



佐凡·迪克 (Zoë van Dijk) 美国

第二节 发展简述与时代要求

插画历史源远流长，中国自古就是“书画同体而未分”“凡有书必有画”，中国书籍正体现“图书”的概念，是图文并茂的，插画与文字互相说明，互相补充，相互增加感染力以吸引读者。

1. 中国插画发展

中国早期的插画约出现于唐代，唐代发明雕版印刷术使插画易于复制和传播，具有代表性的是《金刚经》扉页上的插画，是咸通九年（868）印制完成的，这是早期的插画。唐代插画的另一代表是敦煌卷轴插画，主要是佛教题材，勾线平涂，描绘精致。也有专家提出中国插画的起源应该更早，战国楚墓出土的帛画已经具有插画的性质。

中国古代的插画繁荣兴盛，特别是版画插画，每个时代均表现出各自的特色。发展到元明时期，中国插画已经非常成熟，尤其明代是中国古代插画发展的巅峰时期，出现了大量优秀的插画家和插画作品，内容之广、范围之大，对全世界都产生了深远的影响。插画的发展还逐渐形成地域特色，如金陵（今南京）、建安（今福建）、徽州、杭州、苏州等地区的插画艺术繁荣昌盛，表现出不同的风貌，还出现了很多优秀的书坊。清代以后木版插画逐渐衰落，由于受到欧洲石印复制技术的影响，出现了石印插画，后来西方胶印技术传入中国，插画的发展又出现了新的高潮。

进入20世纪，中国插画的发展受到战争的冲击、政治的冲击及中西文化的冲击，使插画设计经过了几番波折，在这过程中又出现了大



布鲁诺·曼吉奥库 (Bruno Mangyoku) 法国 (上图)
莱德设计 (Design Lad) 英国 (下图)



托马斯·丹顿尼 (Thomas Danthony) 法国

量的插画艺术家。鲁迅先生对插画艺术做出了巨大的贡献，他不仅把国外优秀的插画作品引进来，同时还肯定中国古代插画的优良传统，更可贵的是他还亲自创作插画作品。另外，还有丰子恺、黄文农、叶浅予、张乐平、丁聪、黄苗子、刘岷等艺术家都对插画设计贡献卓越。



贝丝·沃隆 (Beth Walrond) 英国



格雷格·斯准特 (Greg Straight) 新西兰



《城南旧事》插画 关维兴

《城南旧事》是中国台湾著名作家林海音的代表作。故事讲述一位小女孩的童年往事。画家关维兴1940年出生于吉林省敦化县，是当代中国颇具影响力的画家，他尤其擅长水彩和油画。1959年，他由鲁迅美术学院附中考入该院油画系，1960年，破格进入罗马尼亚尤金·博巴油画训练班，1962年，以研究生的资格结业。作品多次参加国内外展览，获奖不断。《城南旧事》插画共80幅，水彩绘制，获1992年、1993年、1994年国际插画大奖。他的水彩艺术成就受到中外水彩界的瞩目，并被给予极高的评价，其作品人物造型严谨厚重，笔法洒脱，色彩高雅。他被誉为当今最具影响力的水彩画人物画家。

插画小档案

2. 欧洲插画

欧洲早期的插画多用于宗教书籍，绘制插画的人员也以修道士为主，他们不惜工本和时间对文字加以装饰，运用色彩描绘文字，并配有花草、鸟兽和人物，有些还使用金银等色彩，使画面文图相融，成为欧洲典型的装饰花体字母。随后，插画的应用发展，不再仅限于宗教书籍而是扩展到自然科学、文学艺术、儿童读物、医学地理等众多领域，插画也才真正大放异彩。

3. 时代提出新要求

如今，随着时代进步、科技发展以及艺术形式的不断演变，特别是电脑的出现，使得插画设计的形式越来越多样。插画的手绘材料与技法多种多样，包括铅笔、水彩、油画、丙烯、摄影和混合技法……而数码时代更是要求插画家掌握新型的艺术媒介，如PC机、MAC机等，以及Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Painter等相关的各种软件，这些都使插画家面临许多前所未有的新问题。这些新问题不仅影响着插画家的设计与创作，甚至影响着插画家的生活方式，而为了适应这个时代的要求，插画家必须不断学习。对于新一代插画家来说，每个人身边都有着好几款数码产品，然而对电脑和软件的熟悉与创作优秀的现代插画却不能画等号。每个人都有电脑，每个人都有相同的软件，这些新媒体可以带来新效果和新体验，让人兴奋不已，但是创造力并不是藏在电脑机箱中的，而是在插画家的头脑中的，如果头脑中一无所有，那么电脑也只是一台机器而已。因此，拥有创造力和想象力对插画家来说比技术之掌握和熟练更具有挑战性。

第三节 插画家的基本能力

绘画功底是插画设计工作的基础，没有绘画能力，很难进行插画相关工作。要创造优秀的插画作品，还需要无限的想象力、对知识的解读能力和非凡的创造力。

1. 绘画能力

插画专业的学生在接受插画训练之后未必能够胜任插画工作，而非插画专业的业余设计师未必不能涉猎这个行业，关键在于作为插画家的某些能力既是必需的，又是要自我培养的。这些能力包括最基本的绘画功底和实际操作能力，这两项能力对与绘画相关的插画工作至关重要。绘画功底是插画设计工作的基础，没有绘画能力，很难进行插画相关工作，小到草图，大到完稿，都是需要得心应手的绘画能力作为基础。

2. 实际操作能力

插画本来就是一项需要实际操作技能的工作，要涉及多种方法和媒介，它绝不是单纯对理论的探讨。即便是草图也需要对相关工具熟悉使用，比如熟知铅笔或钢笔的性能和快速展



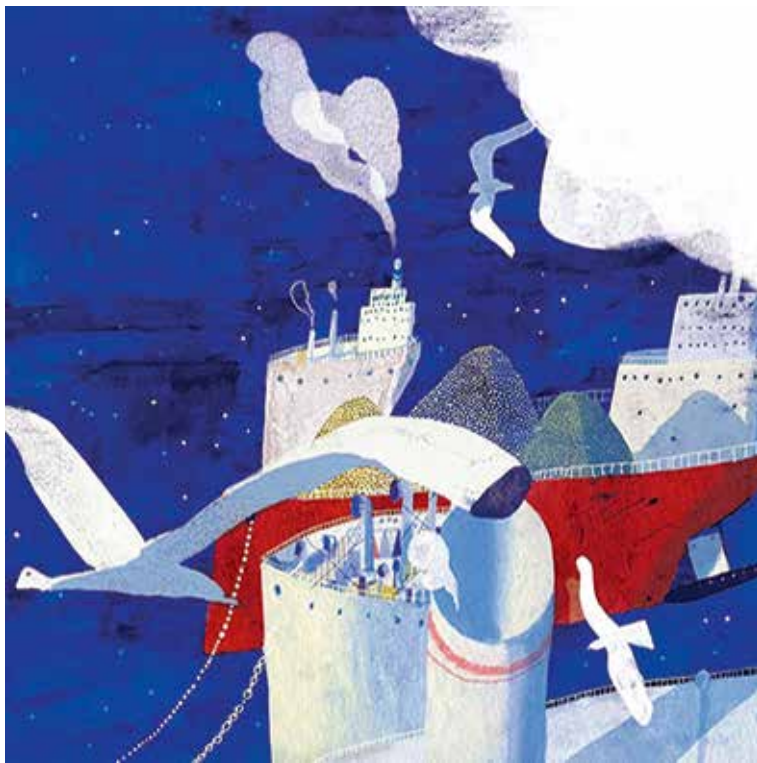
维多利亚·塞米基纳 (Victoria Semykina) 俄罗斯



马沙·马纳波夫 (Masha Manapov) 英国



列克·范·德·沃斯特 (Lieke van der Vorst) 荷兰



维多利亚·塞米基纳 (Victoria Semykina) 俄罗斯



维多利亚·塞米基纳 (Victoria Semykina) 俄罗斯

示方式。如果是手绘插画，则需要了解不同纸张的特性、薄厚和遇水后的伸缩程度，同时还要了解相关材料工具的使用方法；如果是电脑插画，则需要了解和熟悉电脑的工作流程和操作环境，要熟练掌握软件和数码手绘版以及数码笔。而要具备这些操作技能，则需要插画师不断地练习和反复地实验。

3.创造力

绘画能力和实际操作能力都可以通过技法训练获得，但要具有创造力则需要高度的感悟能力，并付出更多的时间和精力。同时，要创作优秀的插画作品，还需要无限的想象力、对各种知识的解读能力和非凡的创造力，而这些能力却不是通过一般的技法训练就可以获得的，它是插画家通过自我培养与训练才能达到的。绘画技能的训练和想象力与创造力的培养在绘画的过程中相互促进，并实现概念和灵感的具体化。



列克·范·德·沃斯特 (Lieke van der Vorst) 荷兰



列克·范·德·沃斯特 (Lieke van der Vorst) 荷兰

第四节 成为插画家

对于插画家来说，自己的思维定式正是限制自己进步的地方，而要改变个人的思维模式和突破成规是需要不断努力的。

1. 积累视觉信息库

对插画创作来说，前期的准备和平时的储备是不可缺少的，特别是插画家平时的习惯更是影响着插画家每一幅作品的制作流程、风格及影响力等。平时记录视觉笔记是很多优秀插画家的习惯。运用自己的速写簿记录着所见、所思、所想，虽然起初看起来有些乏味和烦琐，但随着记录的积累，会发现曾经的记录是多么有意义。在速写簿上不仅可以记录写实性的写生练习，更有趣的是可以随时随地地信手涂鸦，这看似无意义的活动恰恰可以收集灵感。由于灵感不是按计划出现，因此随时记录就变得十分重要。养成画图的习惯可以促使我们对事物的观察更加具体，对细节的表现更加详细，并逐渐积累起自己的视觉信息库。建立信息库可以通过描摹写生，也可以通过收集剪贴的方式，无论哪一种都需要插画家付出时间和耐心，同时也促进自己的成长和进步。



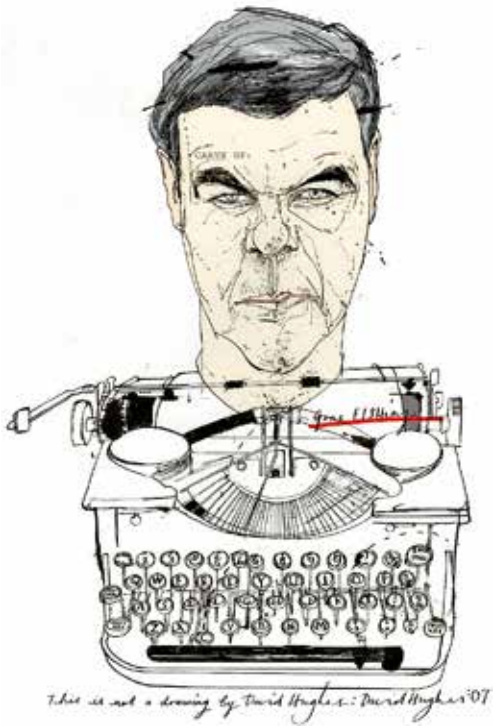
安娜·雅克 (Ana Jak) 英国



布鲁诺·曼约库 (Bruno Mangyoku) 法国

2.思维定式与突破陈规

对于插画家来说，自己的思维定式正是限制自己进步的地方，而改变个人的思维模式和突破成规是需要不断努力的。思维定式往往使自己限于某一种不可突破的表现模式，导致裹足不前，而不断探索、尝试和研究则为插画设计带来推动力。探索的过程首先从观看开始，正如亨利·马蒂斯所说：“观看本身就是一种创造性的行为，需要某种努力。”只有以观看的方式拓展才能为表现力打开更宽广的大门，才能突破固有的模式和形式，而突破和超越自己却是最难的，也是最勇敢的。



大卫·休斯 (David Hughes) 英国



卡洛斯·普恩特斯 (Carlos Puentes) 美国



安德鲁·阿切尔 (Andrew Archer) 新西兰



杰基·帕森斯 (Jackie Parsons) 英国

第五节 对插画主题的理解

插画家在创作过程中要获取与目标相关的知识和能力，对插画项目的创作内容要清晰明确。取得基本信息是插画创作的首要任务。

1.理解主题

对主题的理解首先围绕Why、What、How三个主题词汇进行。“Why”即为什么承担这项插画任务，插画的根本目标是什么。“What”指设计的插画内容和内涵是哪些。“How”是指怎样表现这些内容和内涵，用怎样的视觉语言形式来传达信息。如果是针对文学书籍设计的插画则要深入理解文学作品的内容和相关背景，明确插画创作的目标是烘托文字主题的文中插图，还是以插画为主的绘本插画；要了解该文学作品的情节内容以及深层的精神内涵，对于要突出的部分要反复思考和深入研究。在此基础之上，还要尝试用各种表现方式将精神性的内容视觉化，而这个过程正是插画设计的精髓所在。

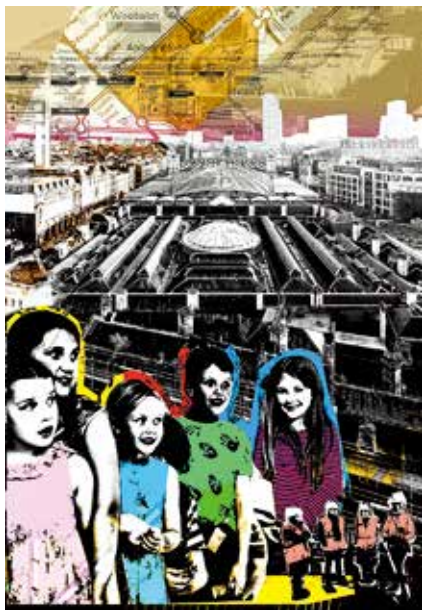
插画家在创作过程中要获取与目标相关的知识和能力，对插画项目的创作内容要清晰明确。取得基本信息是插画创作的首要任务，对信息的获得可以通过与客户沟通、到图书馆查询，或者通过互联网等方式。互联网的好处在于它的快捷和方便，很多网站提供高清图片，这些图片可以很快地进入插画家的资料库。与客户沟通可以得到非公开的资料内容以及更详尽的背景知识。为了帮助理解主题，还可以通过关键词提取和做笔记的形式，将核心内容用简短的词句记录下来，以便随时观察和检验。



欢川 (Huan Tran) 加拿大



乔治·汤克斯 (George Tonks) 英国

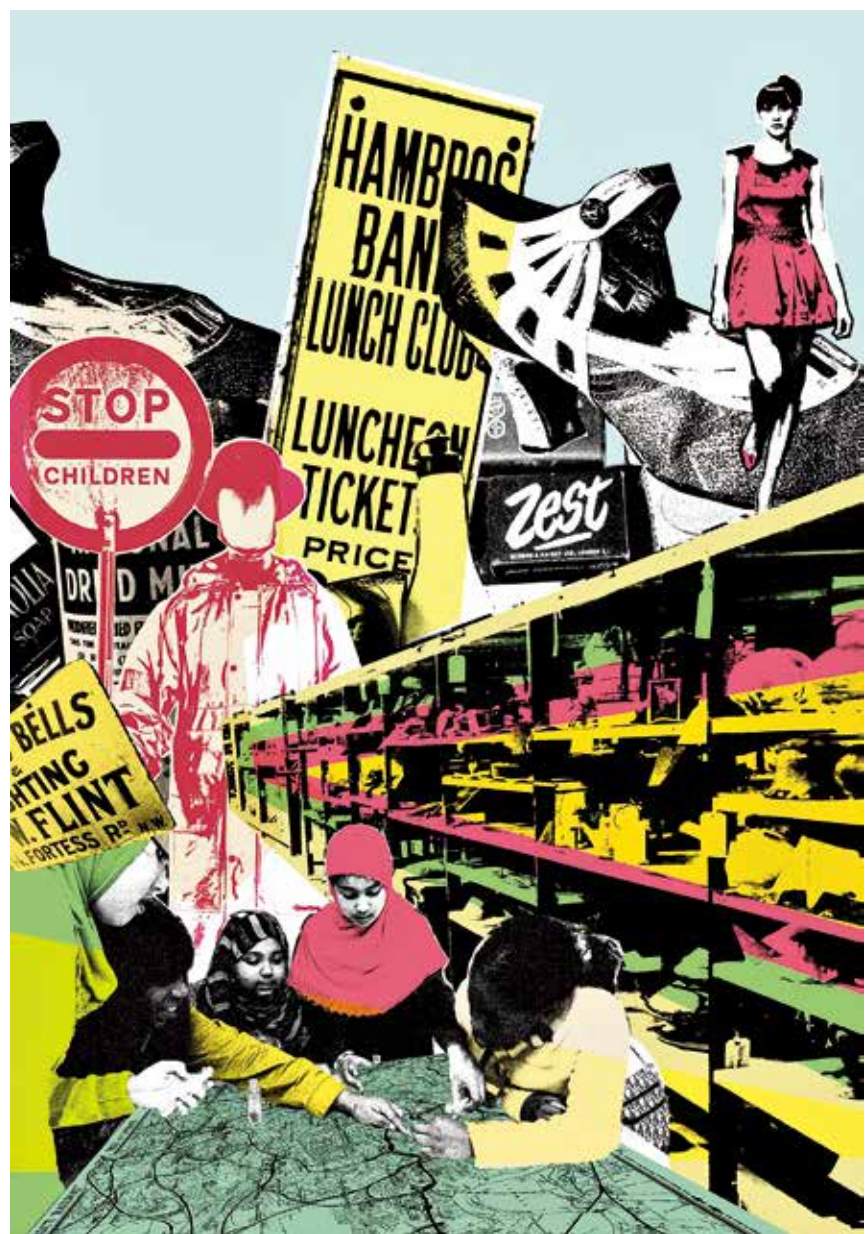


2. 深入调查

在取得基本信息的基础上对主题做深度调查，调查的内容要深入、详细，包括所有具体细节的各种可能性。以文学作品为例，既要深入调查作品反映的年代、人物背景、人物服饰、饮食、环境、道具等内容，还要明确插画的具体要求，比如位置、尺寸、颜色、表现方式以及最后完成时间等。这些内容较前面显然已经更加具体，但对于插画创作却非常重要。另一项需要掌握的重点则与读者有关，在真正开始创作前最好要了解所面对的读者群或观者群。插画影响着人们获取知识和信息的方式，也影响着人们的决策，因此要清楚观众可能产生的反应，了解他们的身份、年龄等信息对插画创作具有重要意义。

3. 草图创作

当所有的信息和概念都逐渐具体起来，插画也逐步成形。这是插画创作的初步方案，很可能只是草稿簿上的创意草图，在插画设计上也许没有起到关键作用，但是却有着创作的最初动力，它使插画家能够以此为基础继续前进。实际上，创意草图阶段也正是插画创作中初步取舍的阶段。这个过程中会有大量的新奇想法和不同思路碰撞在一起，而碰撞出来的火花往往正是灵感的来源。



奥利·福勒 (Oli Fowler) 英国 (上三图、下图)

第六节 商业插画市场前景

随着网络销售、电商和科技公司的高速发展，商业插画的市场也在不断扩张，商业插画的需求量也随之越来越大。因此，商业插画具有很可观的市场前景。

1.商业插画为商业服务

商业插画指设计师为企业或产品创作插画作品，并获得相应报酬。因此，商业插画是以商业为目的，其所有权属于插画师所服务的企业，插画师保留署名权。

商业插画是商业与艺术设计相结合的产物，通过插画的风格和表现形式来传达产品的定位和提升企业文化。商业插画、文学插画、绘画都有所不同，最本质的区别在于其商业性，要表达的内容和所传达的气质也就不同，相比之下，商业插画的表现更直接也更具视觉吸引力。

2.商业插画应用广泛

商业插画的应用十分广泛，几乎涵盖所有商业领域。应用于广告的商业插画非常多样。广告商业插画的信息表达要直接有效，不含蓄，不能让人产生误解和歧义，要能快速吸引观者注意并理解内涵。随着插画设计的不断发展和商业竞争的日趋激烈，商业插画被用在越来越多的地方，如包装插画、杂志社论插画、网页宣传插画、时尚产品插画等。



格雷格·斯莱特 (Greg Straight) 新西兰



吉·斯雷特公司 (GSretail) 韩国

3.商业插画市场前景

随着网络销售、电商和科技公司的高速发展，商业插画的市场也在不断扩张，商业插画的需求量也随之越来越大。大量的商业插画被应用于广告、包装、网络等，因此，商业插画具有很可观的市场前景。对插画家来说，商业插画的市场前景可以为插画家带来更多的就业机会，但同时也带来了更多的挑战，插画家对商业主题的理解和表达，对插画创作的表现力，对多种风格的探索，对大众审美和艺术表达的融合等方面也都可以是插画家探索和努力的方向。



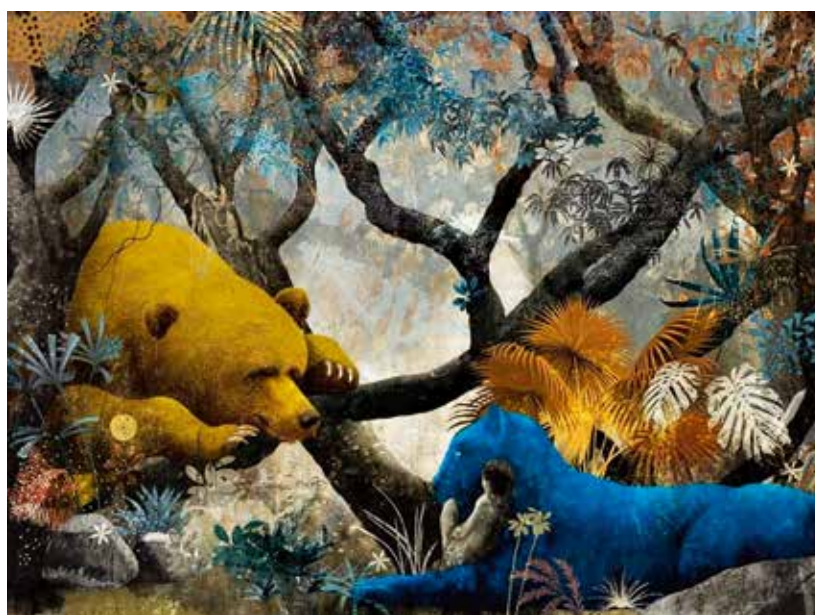
菲利普·多恩比耶 (Phillip Dornbierer) 瑞士



格雷格·斯准特 (Greg Straight) 新西兰

加布里埃尔·帕切科 (Gabriel Pacheco)

加布里埃尔·帕切科 (Gabriel Pacheco) 1973年出生在墨西哥城。他的姐姐曾让他设计一个故事插画，他因此发现了自己这方面的艺术才能，从此就正式成为一名插画师。自1997年，他从事专业的插画和绘本创作以来，为儿童读物、诗集、魔幻文学等类型的书籍绘制了大量的插画艺术，不断创造出精彩绝伦的作品。他的作品两度入选波隆那童书插画展，不但创作出各种离奇的、超现实的、具有极大个性的角色设计，也设计了一些浪漫的、具有传奇色彩的童话人物，如小美人鱼。这些角色早已被很多插画家设计过，其形象也很深入人心，创作这样为人们熟知的角色非常不易，但加布里埃尔·帕切科的人物设计具有非常鲜明的个性色彩，与其他插画师绘制的风格截然不同，完全不受前人的羁绊。他的插画设计在色彩上或对比强烈，大胆使用纯色，或注重画面整体，体现出很和谐的同类色调，既有古典绘画的韵味，又极具现代艺术的张力。





加布里埃尔·帕切科享受着创作过程中可能遇到的惊喜：“我喜欢事物就像是被丢进了一个透明的瓶子里，然后就这样被丢入大海中，没有人能预料它什么时候会再出现，什么时候会发生后续情节，但瓶中信息一直都可能存在着，所以瓶内的希望也会一直存在着。”



《爱丽丝漫游奇遇记》(Alice's Adventures in Wonderland) 是英国作家查尔斯·路德维希·道奇森以笔名路易斯·卡罗尔于1865年出版的儿童文学作品。故事讲述一个名叫爱丽丝的女孩从兔子洞进入一个神奇国度，遇到许多会讲话的生物以及像人一般活动的纸牌，最后发现原来是一场梦。在《爱丽丝漫游奇遇记》里，猫会神秘地笑，毛毛虫会吐烟圈，杯子会自己倒水……爱丽丝说，在这个世界里，她不知道自己是谁，她时而变大，时而变小，有一次竟掉进了自己的泪池里！



罗德尼·马修斯 (Rodney Matthews) 英国 (上左图、下图) 艾格尼丝·恩努尔特 (Agnes Ernoul) 法国 (上右图)

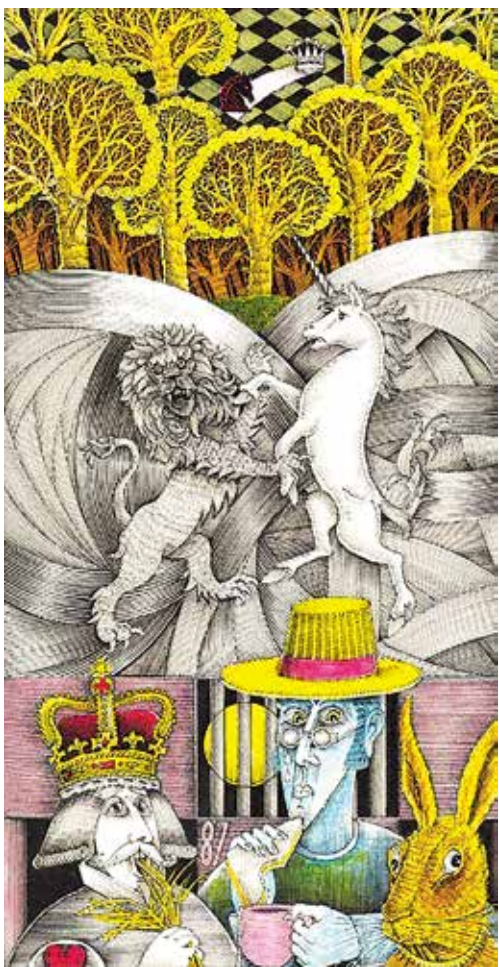


莉丝白·茨威格 (Lisbeth Zwerger)
奥地利 (左图、右图)

本专题选取了世界各地著名的插画家分别绘制的爱丽丝主题插画，彰显了插画家个人的表现风格和艺术感染力，不仅将爱丽丝的形象生动地表现出来，还将这个异幻的世界活灵活现地展现给读者，让人大开眼界！



拉尔夫·斯特德曼 (Ralph Steadman) 英国



约翰·弗农 (John Vernon Lord) 英国



雷欧纳德·威斯伽德 (Leonard Weisgard) 美国

雷欧纳德·威斯伽德 (Leonard Weisgard) 美国



Toopa形象设计

文创插画Toopa 设计: 桂思铭

设计师塑造了一个可爱而个性的海洋生物Toopa作为文创插画的IP形象，其造型生动有趣，软萌恬淡。在整体设计中凸显其插画设计的亮点，一系列具有海洋情节和场景的画面，在构图上灵活动，色彩以蓝紫色调展现出深海环境的清新优雅。

设计师通过塑造Toopa形象，将品牌设计、插画设计、产品设计等内容构建成一个丰富的系统设计，并通过插画故事传达出一种精神：“即使是当下渺小到无人察觉的东西，也会有朝一日在为之付出努力之后大放光彩。”因此，Toopa无论是插画形象还是背后的设计理念都令人印象深刻，展现出视觉设计的力量。



插画文创产品设计——笔记本



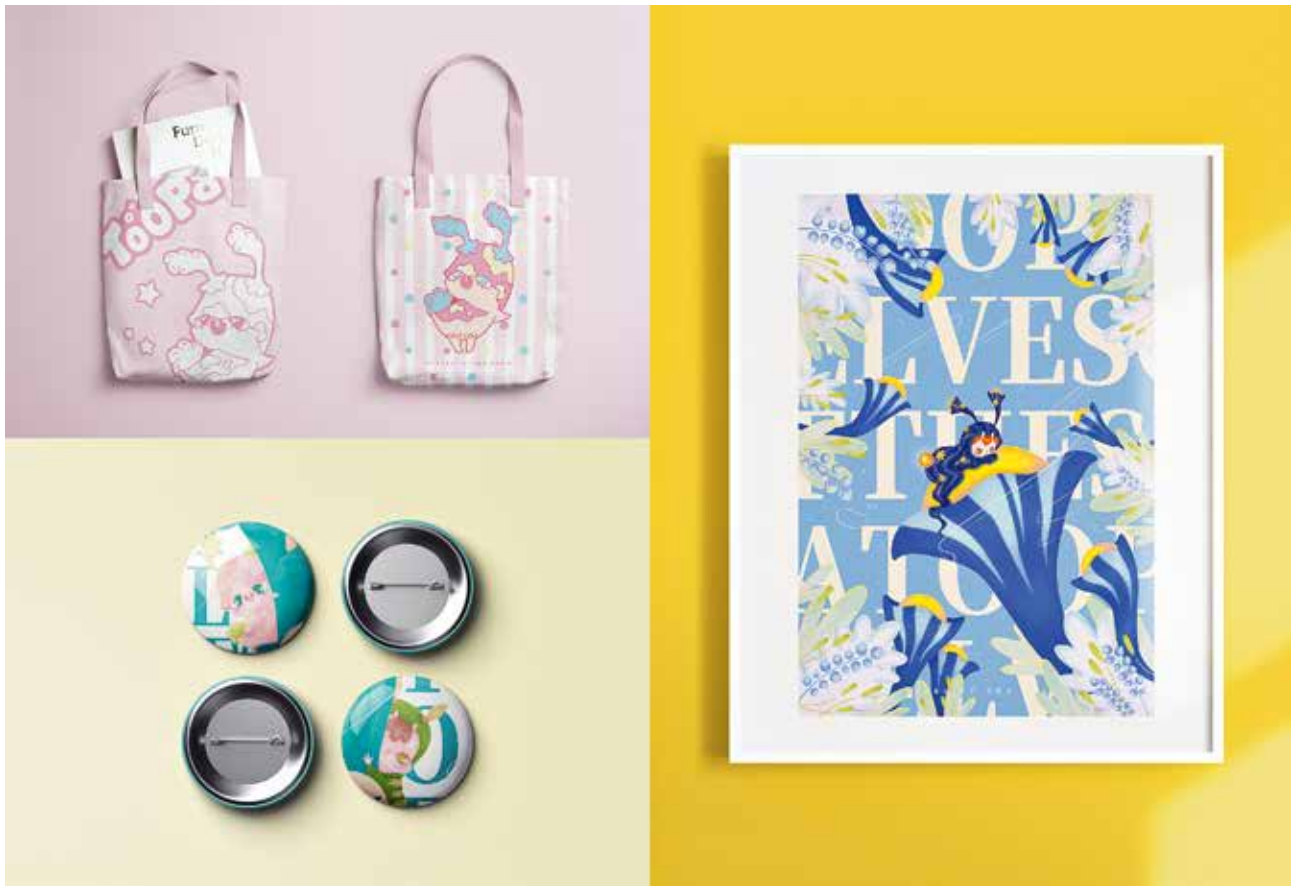
Toopa系列插画设计



Toopa系列插画设计



插画文创产品设计——马克杯



插画文创产品设计