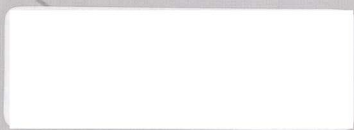


广告插图设计

主 编/张 谦



合肥工业大学出版社
HEFEI UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

“工学结合教材”系列

广告插图设计

主 编 张 谦

副主编 马 军 王 治 孙广俊 杨 奥
肖 晨 陈汉星 李 晨 包 洋



合肥工业大学出版社

HEFEI UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

广告插图设计/张谦主编. —合肥: 合肥工业大学出版社, 2015.5
ISBN 978-7-5650-2204-3

I. ①广… II. ①张… III. ①广告-插图 (绘画) -设计 IV. ①J524.3

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第096362号

广 告 插 图 设 计

主 编 张 谦
责任编辑 朱移山
出 版 合肥工业大学出版社
地 址 合肥市屯溪路193号
邮 编 230009
网 址 www.hfutpress.com.cn
发 行 全国新华书店
印 刷 安徽联众印刷有限公司
开 本 787mm × 1092mm 1/16
印 张 7
字 数 161千字
版 次 2015年5月第1版
印 次 2015年6月第1次印刷
标准书号 ISBN 978-7-5650-2204-3
定 价 48.00元
市场营销中心 0551-62903163 62903188 62903198

前言

●-----

广告插图设计在高职高专艺术教学体系中是一门新兴学科，很多院校因师资与教学经验问题并未开设相关课程。当代插图在报刊编辑、图书出版、广告制作、平面及包装设计、影视动画、音乐MTV、时装、网站和品牌创建等诸多领域大放异彩，呈现出前所未有的多样性，涉及面极广。

插图与商业始终紧密结合在一起，所以，在课程教学过程中，教师必须要改变传统教学中“教师讲、学生听”的模式，采用多样化的教学方法、训练方法。将案例分析教学法，启发式教学法、讨论式教学法等因人而异地引入教学当中；选取实际案例进行分析讲解，引发学生思考，通过引导式教学，让学生参与案例的设计，并最终拿出优秀的设计成果。

教学中的改变同样体现在教材当中，插图设计师为社会新兴工种，学生毕业后在影视、动画、游戏、杂志图书领域就业面广，且分工明确，针对性强。在教材编写过程中，要根据行业分工来明确划分项目类别，按章节分配案例，并指导学生完成案例的设计与绘制。这样，在教学过程中方能充分体现高职高专“教学做”一体化的特点。

广告插图设计要求学生具有传统绘画能力与现代设计创意能力，并通过数码设备来进行表现；艺术基础教学与设计教学紧密联系，对各门课程的衔接有极大帮助。

该教材编写中始终贯彻使用项目教学手法，案例分析与实训相互结合；根据各类插图设计的不同要求，安排项目由简入繁，针对性布置实训，合理进行作品评价，最终完成“让学生掌握绘制符合市场要求的商业插图的技术”这一核心任务。

作者

2015年5月

目录

概 述	-1-
-----	-----

项目一 杂志内页插图设计	-6-
--------------	-----

情境一 人物半身像插页绘制	-8-
---------------	-----

情境二 人物全身像插页绘制	-20-
---------------	------

项目二 小说杂志封面设计	-36-
--------------	------

情境一 小说《猎物者》封面设计	-39-
-----------------	------

情境二 小说《生存者》封面设计	-69-
-----------------	------

项目三 游戏场景插图设计	-78-
--------------	------

《暮雪之城》场景概念设计	-80-
--------------	------

佳作欣赏	-98-
------	------

概述

- 一、商业插图定义
- 二、商业插图历史演变
- 三、商业插图的应用领域
- 四、商业插图的功能与价值

一、商业插图定义

《辞海》对“插图”的解释是：“指插附在书刊中的图画。有的印在正文中间，有的用插图方式，对正文内容起补充说明或艺术欣赏作用。”

插图作为一种艺术形式，已普遍用于现代设计领域的各个方面，从广告设计、商品包装到书籍装帧、宣传样本、展示设计等，都可以看到其动人的身影，感受到它独特的魅力。它已成为现代物质文明生活不可缺少的一道亮丽的风景线。

插图设计的文字的具象化，是以“图像”来意味文字的内容，它的视觉化、形象化能极大地提升文字的魅力、张力和感性，一幅成功的设计插图，应该能将设计师抽象的思考予以“具体化”地表现，把某些无法用文字表现出来的视觉特性，通过图像造型的技巧形象地表现出来，它应该是一种文字意念的“再创造”。

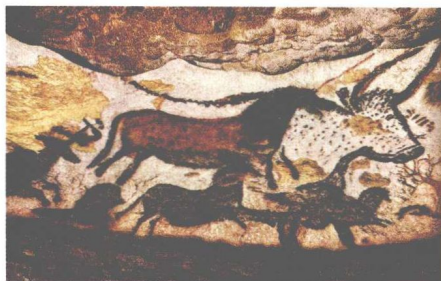
插图设计作为现代设计的一种重要的视觉传达手段，以其直观的形象性、真实的生活感和美的感染力，在现代设计中占有特定的地位，已广泛应用于现代设计的各种领域，涉及文化活动、社会公共事业、商业活动、影视文化等方面，成为人们喜闻乐见的媒体形式。

二、商业插图历史演变

由于现代网络信息及传媒时代的发展，现代插图的含义已从过去狭义的概念（只限于画和图）变为广义的概念，广义的“插图”可指我们日常眼见的报纸、杂志、各种书刊、影视、媒体广告等在文字间所加插的各种视觉图片（手绘、电脑绘、摄影图片），统统称为“插图”。

20世纪70年代以来插图成为一种独立的艺术形式，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。

插图历史演变与美术史的发展是一体的，可以追溯到原始社会的岩画，有着悠久的历史。从世界最古老的欧洲原始洞窟壁画，中国新疆天山岩画，以及印度佛教壁画到日本江户时代的民间版画浮世绘，再到中国明代版画的登峰造极，无一不演示着插画的发展脉络。



欧洲原始洞窟壁画



日本浮世绘

真正意义上的独立插图成熟于在19世纪初，是随着世界报刊、图书等现代出版业的发展而繁荣起来的。而它真正的黄金时代则是20世纪五六十年代首先从美国开始的，当时刚从美术作品中分离出来的插图明显带有绘画色彩，而从事插图的作者也多半是职业画家，以后又受到抽象表现主义画派的影响，从具象转变为抽象。直到70年代，插图又重新回到了写实风格。

中国最早的插图是以版画形式出现的，是随佛教文化的传入，为宣传教义而在经书中用“变相”图解经文。目前史料记载我国最早的版画作品，是唐肃宗时刊行的《陀罗尼经咒图》。刊记确切年代的则是唐懿宗咸通九年（868年）的《金刚般若经》中的扉页画。到了宋、金、元时期书籍插画有了长足的进步，应用范围扩大到医药书、历史地理书、考古图录书、日用百科书等书籍中，并出现了彩色套印插画。明清时期，可以说是古代插画艺术大发展时期，全国各地都有刻书行业。不同的地域形成了不同的风格。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。明代书籍版画插图伴随着商品经济的空前活跃和资本主义萌芽的出现，渐入佳境，以至于登峰造极。清承明风，踵事增华。20世纪30年代的民国上海是一个与世界时尚同步的远东第一大都市，是中国现代设计的开端与发源地，更是中国广告商业插图的阶段性发展的黄金期。民国上海最著名的十几位月份牌画家有：郑梅清、周柏生、杭稚英、吴志广、谢之光、金肇光、金梅生，李慕白、戈湘岚、田清泉、杨俊生、郑午昌。解放区木刻版画也是同时期另一种形式的具有独特意识形态的插图（文化宣传、政治宣传的手段）。1949年后，民国时期曾一度繁荣的月份牌等商业插图开始落寞，插图的表现形式与功能被50、60、70年代的“黑板报、版画、小说配图、连环画、革命宣传画”所替代，形成了中国独有的插画设计形式。其中最突出的是革命政治宣传画，“文革”时期达到顶峰，成为特定时期的文化现象，具有朴素的审美观。20世纪80年代后对国际流行风格的借鉴，90年代中后期随着电脑技术的普及，更多使用电脑进行插图设计的新锐作者纷纷出现，插图从诞生的母体——书籍以外，找到了巨大的生存空间。丰富的载体随着技术的进步、社会的需要而不断涌现。

我们已进入了一个图像的时代，视觉化的图像已成为城市的重要景观，它不仅鲜明地体现在各种艺术形态中，成为传递信息和人际交流的重要媒体形式，而且还广泛地呈现在社会生活



月份牌



连环画

宋江问明官差，知道是各州照年例进贡给京城，用来在元宵节点放的花灯，就叫灯匠将一架玉棚玲珑九华灯挂在了晁天王灵堂内，其余仍让他们解往东京，还赏了银子 and 酒饭。

的各个方面，人们已经生活在一个被视觉符号包围的海洋中。

在这种日益图像化发展的趋势下，插图更是被广泛地应用于社会的各个领域，技术越来越先进，媒体越来越丰富，除了美化版面、增强读者的阅读兴趣等表现功能外，它还扩张了我们的视觉领域，把我们日常生活中看不到的世界给展现了出来，使我们幻想的世界视觉化，把现实生活中根本不存在的想象中的东西予以形象地展示，使抽象的思想、观念具象化。插图扩张了我们的视野，丰富了我们的头脑，开阔了我们的心智，给我们无限的想象空间。插图从图形入手，让图形说话，用形象传递信息，以强烈的视觉冲击力打动观众的心，激发观众的联想和刺激观众的想象，让观众在审美的过程中接受和处理所接纳的信息，这就是为什么插图越来越广泛地被运用于社会各领域的根本原因。

三、商业插图的应用领域

商业插图的应用领域：

（一）书籍插图

书籍插图一般是指儿童读物插图和科学技术类书籍插图。

（二）商业设计插图

包括各种广告媒体中的插图、商品包装中的插图、生活用品上的插图、企业和品牌宣传册中的插图、各种影视媒体中的插图、各种挂历年历中的插图、各种贺卡中的插图、各种公关用品中的插图。

（三）特殊范畴的插图

这类设计插图介于文化与商业之间，既有文化性又有商业性，如：影视插图、服装插图、文化广告插图、公益事业广告插图、体育插图等，基本上所有商业性绘画都可以算在插画的范畴。

出版物：书籍的封面、书籍的内页、书籍的外套、书籍的内容辅助等所使用的插画，包括报纸、杂志等编辑上所使用的插画；

商业宣传：广告类——包括报纸广告、杂志广告、招牌、海报、宣传单、电视广告中所使用的插画；

商业形象设计：商品标志与企业形象（吉祥物）；

商品包装设计：包装设计及其说明图解——消费指导、商品说明、使用说明书、图表、目录；

影视多媒体：影视剧、广告片、网络等方面的角色及环境美术设定或界面设计；

游戏设计：游戏宣传插画、游戏人物设定、场景设定；

动画、漫画、卡通：动画原画设定、漫画设计、卡通设计。

商业插画的四个组成部分：

1. 广告商业插画

为商品服务——必须具有强烈的消费意识；

为广告商服务——必须具有灵活的价值观念；

为社会服务——必须具有仁厚的群体责任。

2. 卡通吉祥物设计

产品吉祥物——了解产品寻找卡通与产品的结合点；

企业吉祥物——结合企业的CI规范为企业度身定制；

社会吉祥物——分析社会活动特点适时迎合便于延展。

3. 出版物插图

文学艺术类——具备良好的艺术修养和文学功底；

儿童读物类——拥有健康快乐的童趣和观察体验；

自然科普类——扎实的美术功底和超常的想象力；

社会人文类——丰富多彩的生活阅历和默写技能。

4. 影视游戏美术设定

形象设计类——人格互换形神离合的情感流露；

场景设计类——独特视角微观宏观的约减综合；

故事脚本类——文学音乐通过美术的手段体现。

四、商业插图的功能与价值

插图设计是指在商业活动中用直观的视觉形象来达成信息传递、宣传商品和服务、推进商业活动、塑造企业和品牌形象等目的。它能够将所承载的信息内涵简明扼要、生动形象地传递给

目标受众，是一种图像化视觉传达形式。

一般意义上的艺术插图有三种功能与目的：

1. 作为文字的补充；
2. 让人们得到感性认识的满足（更多是一种美感和情操的陶冶）；
3. 表现艺术家的美学观念、表现技巧，甚至于表现艺术家的世界观、人生观。

与文字相比，插图设计具有如下几个方面独有的功能价值：

1. 展示生动具体的产品和服务形象，直观地传递信息；
2. 诱发目标消费者的兴趣和潜在的需求欲望；
3. 增强和提升了设计作品的说服力；
4. 强化商品和服务的感染力，给人以审美享受。

商业插画有一定的规则，它必须具备以下三个要素：

1. 直接传达消费需求；
2. 符合大众审美品位；
3. 夸张强化商品特性。

项目一 杂志内页插图设计

情境一	具体项目		实训内容	课时分配	
				任务教学课时	实训课时
人物半身像 插页绘制	立项，分析产品内容， 确认整体美术风格			1	1
	项目知识点			1	2
	拆分 项目	数码稿写实人 物绘制训练	实训一：数码头像 绘制训练	4	4
			实训二：数码头像 上色训练		
			实训三：数码着衣 半身像绘制训练		
			实训四：数码着衣 半身像上色训练		
	项目资源整合，结项			1	1

情境二	具体项目		实训内容	课时分配	
				任务教学课时	实训课时
人物全身像 插页绘制	立项，分析产品内容， 确认整体美术风格			1	1
	项目知识点			1	2
	拆分 项目	数码稿写实 人物绘制训练	实训一：数码人体 结构绘制训练	4	4
			实训二：数码人体 动态绘制训练		
			实训三：数码着衣 人像绘制训练		
			实训四：数码着衣 人像上色训练		
	项目资源整合，结项			1	1

课程定位与作用:

本情境为广告插图设计的初始课程,对于初步了解商业插画设计制作流程的学生来说,理解案例意图,把文字叙述转换为图形表达是本情境的作用。通过情境的学习,学生将逐步掌握人体结构与动态、构图基本方法、操作绘制技巧,完成从纸面绘画到数码绘画的转变,启发学生对插图设计创作的思考,作品更具艺术性与观赏性。

课程设计理念:

本课程通过多个实训练习,由浅入深地讲解人物插图绘制所需基本知识,从最基础的头部结构、数码绘图技法到较高级的效果表现,再到更深入的表情、细节绘制均有详细的拆分演示,通过实训,让学生尽快掌握数码插图绘制技巧。

课程目标:

1. 了解头部基本结构、五官的准确表达方法。
2. 掌握各种绘画工具;掌握各种窗口的使用;掌握快捷键的使用;掌握图层、笔刷等绘制插图的基础知识。
3. 准确掌握人体结构与动态表现。
4. 在插图绘制的过程中,培养学生的创新意识,能制作出有创意的作品。

教学方法:

1. 讲解与示范;任务驱动;分析讨论。
2. 项目分析,实例演示;小组讨论制订方案;集中讨论分析,定稿。
3. 工作任务实做;师生共同分析讨论;单独辅导。

教学条件:

1. 实训格间;2. 高配置电脑;3. Photoshop图形设计软件;4. 投影仪;5. 网络;6. 绘图板

课程作业:

1. 根据本课程提供实例,重新设计构图2张,使用线稿或黑白稿表现;
2. 重新设计案例中主要人物造型,并指定色彩;
3. 根据本课程提供实例文字所述,重新设计人物服装2套;
4. 将设计完成的各项目资源整合,调整细节,绘制完整的封面。

情境一 人物半身像插页绘制

项目引入：

一、小说类型：古装神话。

二、人物描述：年轻女性，长发，前额头发向上挽起，面容姣好，嘴角时常带着浅浅的微笑。

三、绘图要求：色彩亮丽，半身胸像，重点刻画面部，对服饰无特殊要求。

项目知识点：

在人物绘画当中，头像的练习非常重要，俗话说看人先看脸。同学刚开始接触插图时不可能一下就画准人物头像，如果在没有画好人物头像的情况下贸然深入，只会越画越没信心。初学者应该把学习重点放在人物头像的大关系上，再进一步追求画准画美五官的形体结构，就是说先要画好头部各结构的相互位置相互关系，再深入刻画细节，不要一味追求“画得像”。

要画好人物头像，主要是把握好五官基本形态，大的体面、结构、五官比例和位置，这就是一般所说的“三庭五眼”，即将头部横向和纵向分成几个等份，三庭为上、中、下三部分，发际线至眉间一庭，眉间至鼻下一庭，鼻下至下颌一庭；五眼是指将面部

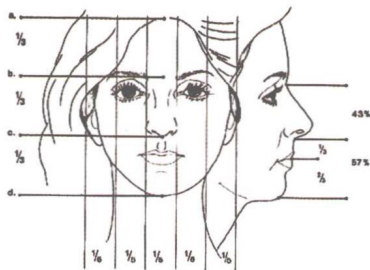


图1-1

纵向分为五等分，以一只眼睛的长度为单位，即两只眼睛之间的距离为一只眼睛的长度，从外眼角至外耳孔之间为一只眼睛的长度。

人的头部是个球体，三庭五眼是从正面而言，在绘画中必须灵活运用，不能生搬硬套，如果要画侧面像，完全套用这套规则就不合适了。

我们通过几个简单实例来学习头像的结构画法：

先画一个圆形，在这个圆下面画一个和这个圆一样宽度的方形，把圆去掉一半，正方形像这样贴上去。组合后的图形两等分，就是A和B的长度相同，然后画上一条横线作为眼睛的位置。

画两条相同的、对称的小角度的斜线，把方形下面的线分成三等分，确定颧骨的线。这条线根据不同的场合有很多不同的定法，试试看不同的高度并画上这条线。把两条斜线和方形下方三等分的中间部分连接。然后，自由地画上眼睛、鼻子、耳朵，只是眼睛的位置一定要准确，尝试粘上各种各样的方形。但是，眼睛的位置一定是确定的，就是在脸长的二分之一处引的横线处。



图1-2

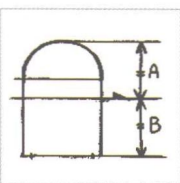


图1-3

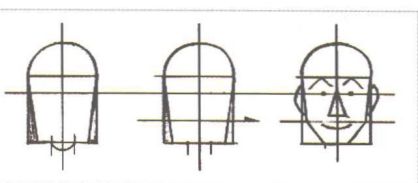


图1-4

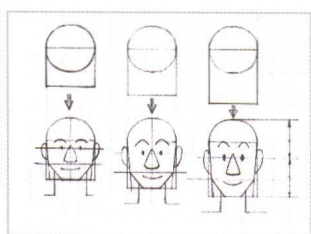


图1-5

接下来我们从立体的角度来理解头部：

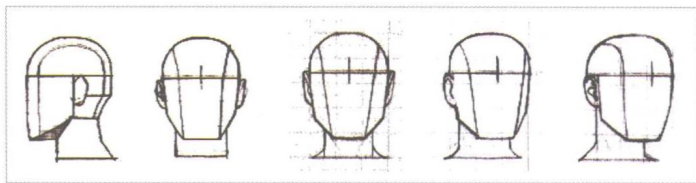


图1-6

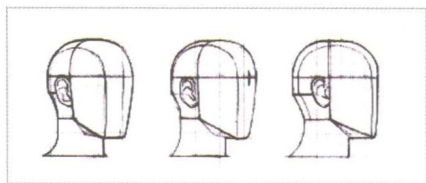


图1-7

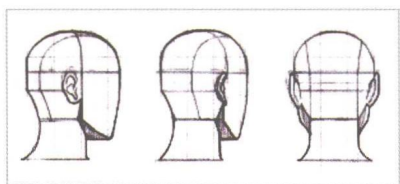


图1-8

我们可以用一些简单的方法先画出立体的头型：

画个圆，先在圆的中心画一条横线，在横线上作4等分，根据太阳穴的位置决定点，并从那里开始引一条垂线。在点上引垂线，做成这样的方形。头的样子出来后，以下巴的样子削去一点方形，削出脸颊的形状，眼睛的位置保持在正中的高度。习惯了以后，就不用特地地画一个完整的圆了，只要画一个半圆。然后从太阳穴引出垂线，就像下图那样画就可以了。

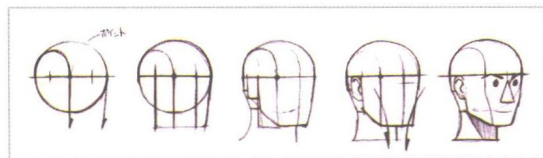


图1-9

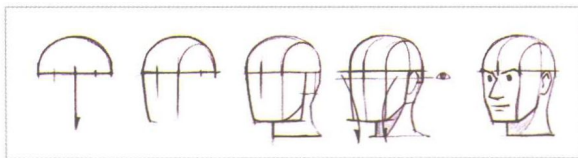


图1-10

即使角度变了，方法还是一样的。画完整的圆也好，画半圆也好，这种变化很多情况下都适用。

根据各人的面部特征不同，五官位置也有一定的不同。所以，不要过于拘泥于这种位置关系，只要有个大体的认识就可以了。不管画怎样的脸部轮廓，眼睛的位置基本保持在脸部长度的正中。嘴巴、鼻子画到最均衡位置的样子。画眼睛的时候最容易犯的毛病就是两眼之间太近。刚开始画的时候要注意。

不同人种面部特征也会有细微不同，如图1-14、15、16、17所示：

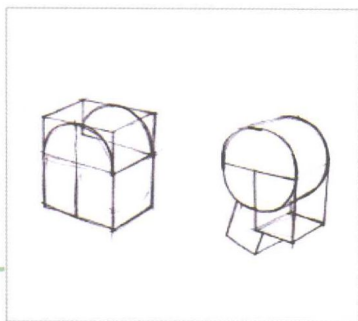


图1-11

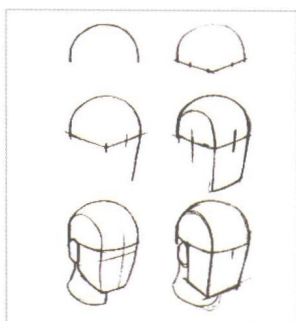


图1-12

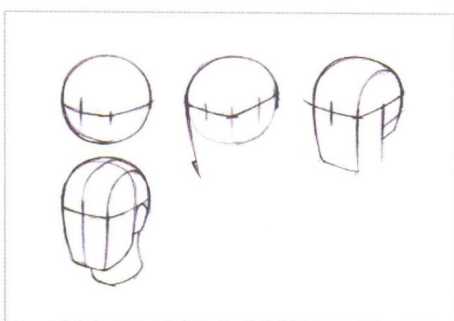


图1-13

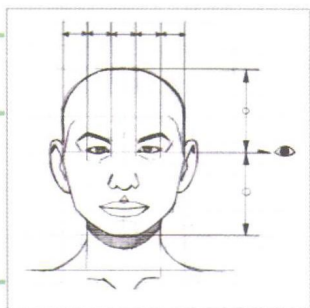


图1-14

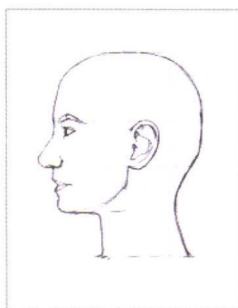


图1-15



图1-16

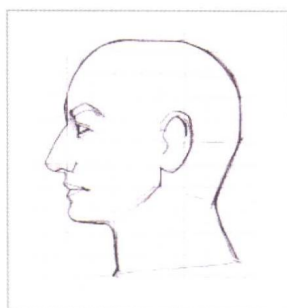


图1-17

图1-14是东方人的脸型，图1-16是西方人的脸型。并不能说哪种脸型更好画一些。西方人的脸型凹凸明显。从侧面来看，东西方人的脸型也给人不同的感觉，区分的主要方法是注意眉骨的高度、鼻梁的高度，还有眼窝的深浅。

眼睛的画法：

初学者画人脸的时候，会不知不觉先画眼睛，我们在和人交谈的时候总会看着对方的眼睛，这是无意识的动作，画画也是同样的道理，也会自然地先画眼睛。这并不是一个很好的习惯。但这里作为训练，我们还是单独拿出来讲一下眼睛的简单画法。

首先画一条线，然后三等分，这就是基础线，画两个梯形，下面也画两个如图所示的倒过来的小梯形，画两个眼珠，眼珠的上下边与梯形相切一部分，眼球直径不要等于两个梯形的高度之和，再圆滑一下下方梯形的边，即可完成眼睛的简单轮廓。

我们再看一下各角度的眼睛变化与画法，如图1-24。

眼珠的构造大体如下图所示，但一般情况下不会画得那么写实，如图1-25所示，凸起的虹膜可以忽视。



图1-18

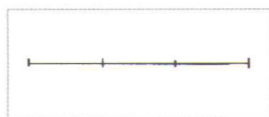


图1-19

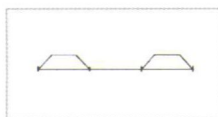


图1-20

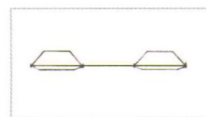


图1-21

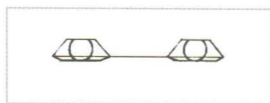


图1-22

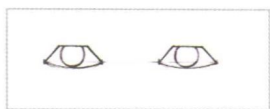


图1-23

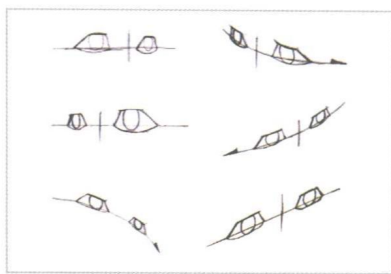


图1-24

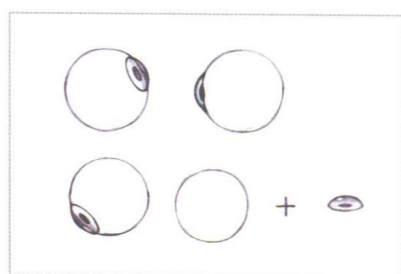


图1-25

眼睛随着头部的运动，会有很多表现形式，但要记住，当抬头时，眼珠也要随之向上转动，低头时，眼珠随之向下转动。如果抬头时眼珠向下看，会非常的不自然。



图1-26



图1-27



图1-28



图1-29



图1-30



图1-31



图1-32

嘴巴的简单画法：

牙齿就像两个相连的马蹄铁，放置在嘴巴内部，虽然绘画时很少画到外露的牙齿，但绘画时我们时刻考虑到牙齿的形体感。

接下来我们画一横线，再画上三个椭圆，画上一个横放的心形，作为嘴巴的基本线，上下各画上三个椭圆形，再调整出嘴唇的形状，使用这种方法能画出很饱满的唇形。

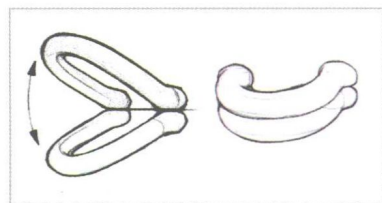


图1-33

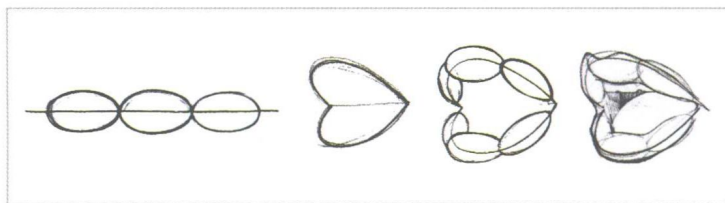


图1-34

常见的嘴巴形态：

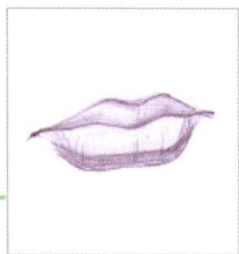


图1-35

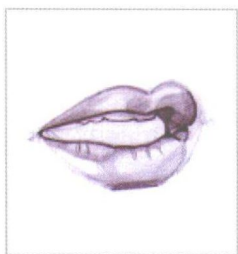


图1-36

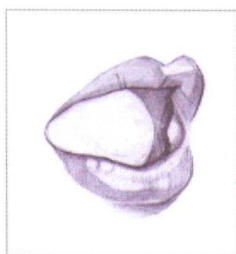


图1-37

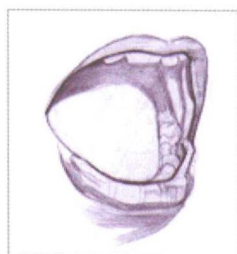


图1-38

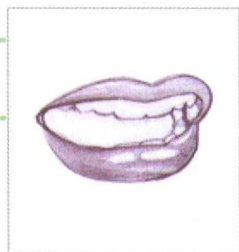


图1-39

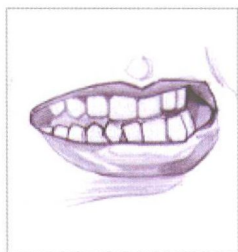


图1-40

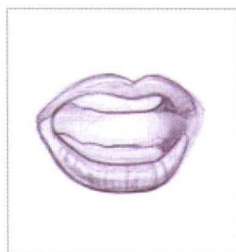


图1-41

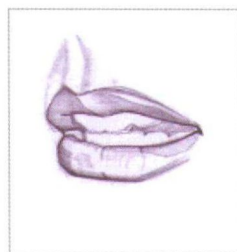


图1-42

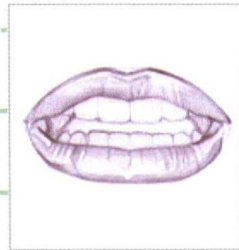


图1-43

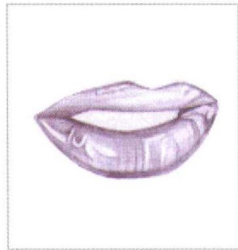


图1-44

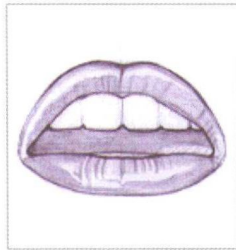


图1-45

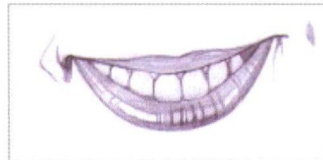


图1-46

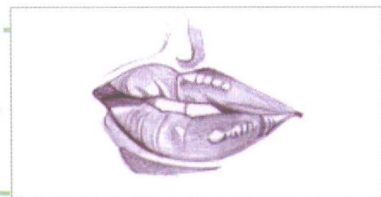


图1-47

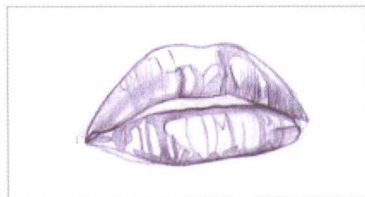


图1-48



图1-49

鼻子的简单画法：

如图1-50，鼻子是一个简单的形状。把这个三角形刻在头上，左右两边各放上鼻翼一个球体，中间的点画上鼻头球体即可。

不同角度的鼻子形态，如图1-51、1-52。

仰视时的鼻子造型相对复杂，我们把步骤拆分开来：如图1-53从下引出鼻子的中心线，