



动漫设计：矢量插画篇

DONGMANSHEJISHILIANGCHAHUAPIAN

绿业教育教研室 编著



职业学校工程实践类系列丛书

绿业教育影视动漫专业岗位应用类教材

动 漫 设 计

—— 矢量插画篇

绿业教育教研院 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书讲解了在计算机应用技术广泛普及的时代背景之下矢量插画的制作形式以及规律。全书在 Illustrator CS2 环境下进行项目实践操作,根据学生的学习需求又结合了行业中的制作规范,选择矢量插画应用的四个方面着重讲解,分析了报刊、商业广告、吉祥物以及儿童图书插画的应用规范、创作思路以及表现手法。

本书以实现工程项目为主线,以综合讲解、运用平面设计思想为辅线,理论论述高屋建瓴,具体操作步骤清晰,讲解透彻,结构清晰,层次分明,方便读者学习。

本书适用于学习过计算机多媒体技术专业毕业生使用,尤其是接触过 Adobe Illustrator CS2,有着矢量造型基本功,以平面设计、广告设计、插画设计等数码设计为主攻就业方向的中职、高职毕业生。

图书在版编目(CIP)数据

动漫设计. 矢量插画篇 / 绿业教育教研院编著. —北京:
中国铁道出版社, 2008. 9

(职业学校工程实践类系列丛书)

ISBN 978-7-113-09145-3

I. 动… II. 绿… III. 动画—技法(美术)—专业学校—
教材 IV. J218. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 134411 号

书 名: 动漫设计——矢量插画篇

作 者: 绿业教育教研院 编著

策划编辑: 秦绪好 李 旸

编辑部电话: (010) 63583215

责任编辑: 周 欢 黄园园

封面制作: 路 瑶

封面设计: 郑小娟 路 瑶

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社(北京市宣武区右安门西街 8 号 邮政编码: 100054)

印 刷: 三河市华丰印刷厂

版 次: 2008 年 10 月第 1 版

2008 年 10 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 10.5 插页: 1 字数: 234 千

印 数: 3 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-09145-3/TP·2446

定 价: 19.00 元

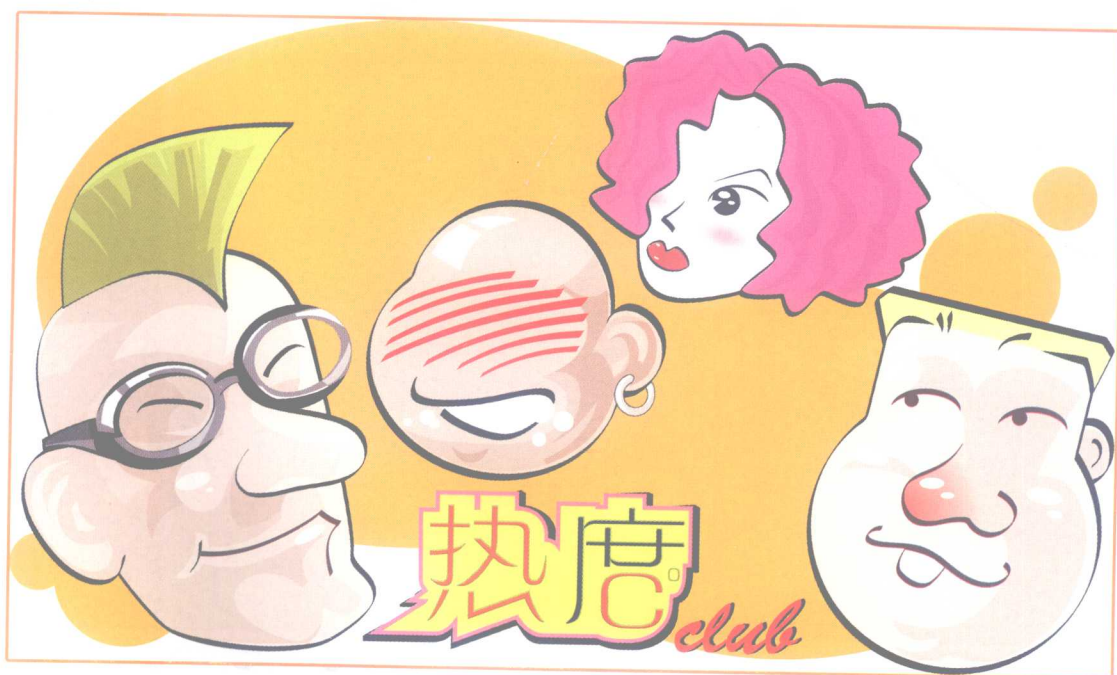
版权所有 侵权必究

本书封面贴有中国铁道出版社激光防伪标签,无标签者不得销售

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。



• 实例见第2章 •



• 实例见第3章 •



•实例见第4章•



•实例见第5章•

“职业学校工程实践类系列丛书”编审委员会

主 任 段银田（特邀） 田卫东

副主任 王会勤

委 员

王旭东	丁海斌	易文奇	陶秀山
黄雅阁	王 蕾	陈 楠	

序 言

当前,信息技术在各行各业的广泛应用,引发了对高技能型信息技术人才的旺盛需求,这种需求又直接推动了职业信息技术教育事业的迅猛发展,并使其成为教育体系中的一个重要组成部分。在这支从事职业信息技术人才培养的大军中,既有各类大中专院校,也有为满足社会对信息技术人才的需求应运而生的各类职业教育培训机构。“绿业教育集团”(简称“绿业教育”)就是其中的一个具有中等专业层次的从事计算机职业技术应用人才培训的教育机构,迄今已有十多年的发展历史。特别是近年来“绿业人”在国家“以服务为宗旨,以就业为导向”的职业教育方针指引下,积极从事以职业岗位需求为目标的计算机应用技术人才培养模式的探索 and 教学实践,并取得了宝贵的经验。

一直以来,由于高等院校工程实践类教材的缺乏,影响到对学生工程实践能力的培养与形成。为促使对这一问题的更多关注,本人在2006年发表了《高等学校需要计算机应用工程实践教材》一文;2007年又结合研究课题^①,撰写了《论职业院校工程(社会)实践教材的创作》一文,希望能为此类教材的创作提供一些思路和方法。

“绿业教育”在自身的发展中感悟到需要有一套“岗位应用类教材”,这实质上也就是工程实践类教材,希望以此来规范学员的实训和实践性教学活动。于是作为一种尝试,决定采用《论职业院校工程(社会)实践教材的创作》一文中关于教材的创作目的、选题对象、教材结构和创作流程等项论述来规范“岗位应用类教材”的编写,最终形成一套“职业学校工程实践类系列丛书”。这套丛书既可满足本部门的需要,又可作为信息技术应用岗位职业人员的一种参考书。

以上就是这套丛书产生的简单背景。然而,作为一部工程(社会)实践教材,也必然要有其自身的特征。为便于读者对此有一个比较全面的了解,这里也扼要介绍一下此类教材的用途和选题、教材的特性以及教材的结构和创作流程。

教材的用途和选题:工程(社会)实践教材是在职业院校学生进入工作岗位前引领其从事实际职业实践活动的一类教材,也可视为是一本指导他们从事工程实践活动的综合性职业技术指导书。教材应以相应职业工作岗位上(或同类岗位群中)典型的工程项目或产品为对象进行选题,而不是像传统教材那样,以专业知识类型为对象进行选题。

教材的两个重要特性:一个是专业知识综合性。由于教材是以实际工程项目为依托,因此它能很自然地把原本孤立分散的各种专业知识整合在某个实际工程项目的应 用环境中。学生通过对该项目的学习,可以把自己的认知视野从一个个单一知识门类的小范围扩展到由多种知识门类相互联系、相互融合而形成的大范围,从而使他们不仅能见到“树木”,而且也能看到“森林”,形成他们的职业技术综合能力。另一个是教材的实践过程主导性。因为职业教育的改革也是为了实现学校教学过程与职业岗位工作过程的一致性,

所以教材必须以项目的实践过程为主线进行创作，并力求达到典型性、实用性和可操作性的统一。

教材基本结构和创作流程：鉴于无论哪一种工程（社会）实践教材，其选题对象都是实际工程项目，这就决定了此类教材应该有一个简单的结构形式和创作流程。事实上，其结构主要可由下述四个模块组成。

模块 1——工程实践教材的专业性评述：对于每一本工程（社会）实践教材来说，其第一部分内容应当是“专业性评述”。在评述中要回答教材创作的职业技术目的，实际项目的应用价值，专业技术领域的新成果、新技术、新方法，以及教材各模块之间的相互联系。

模块 2——剖析典型工程案例：这是教材的重点和主体。不仅要详细叙述典型工程项目的具体内容与实现过程，而且要同步建立从项目的需求分析、设计到实施所必需的文档。

模块 3——从具体案例抽象到一般过程：特殊的工程案例并不能代表同类工程的一般过程。因此，必须把在特殊案例中用到的原理、规则和方法抽象为一般的原理、规则和方法，以提高其应用上的普遍价值。

模块 4——从一般过程再返回到新的特殊过程：引导学生把一般原理、规则和方法运用到某些新工程项目的实践中去，亲自去感受并完成一个（或部分）新的工程实践项目。

在完成本序言之前要着重指出的是：一方面，丛书的作者们经过努力，在工程（社会）实践教材的创作方面迈出了可喜的一步，进行了有益的尝试，并取得了一定的成绩。但另一方面，由于此类教材的创作尚没有成熟的模式，也缺乏成功的创作经验可以借鉴，再加上作者们自身在工程（社会）实践阅历、创作水平以及对此类图书特征的理解和把握等方面所存在的局限性，当前所完成的书稿与工程（社会）实践类教材的创作初衷尚存在一定的差距。然而，我们相信“绿业人”会在此基础上继续改进和完善，以更好更多的作品不断丰富这套“职业学校工程实践类系列丛书”，同时也能为此类图书的建设不断积累经验。

河南省高等院校计算机教育研究会理事长
郑州大学信息工程学院教授

段银田

注 该课题是国家社会科学基金“十一五”规划课题“以就业为导向的职业教育教学理论与实践研究”的子课题——“以就业为导向的职业教育综合能力教学理论与实践研究”。

前言

在进入到信息化社会的今天,数字信息技术的快速发展及其在行业中的广泛应用,产生了对应用型信息技术人才的大量需求。在此形势下,国内各级、各类院校也都纷纷加入到对这类人才的培养行列。绿业教育集团是专业从事计算机应用培训的教育机构,已有15年的历史,在计算机技术教学规律、人才成长方面积累了较丰富的实践经验。为了更好更快地培养信息技术应用人才,绿业教育集团在郑州大学段银田教授指导下并参照其关于工程和社会实践教材的创作思路,组织部分教师编写了这套“职业学校工程实践类系列丛书”。本丛书以信息技术行业应用岗位的需求进行分类并选题,论述上以具体工程实践案例为主线,以培养读者的从业能力为核心,以开发读者创造力为最终目标进行编写,完全不同于以往以知识类型进行选题的书籍或教材。本套丛书首批涉及企业中相关的办公文员、平面设计、室内设计、插画设计共四个岗位的四本图书。

1. 本书特色及适合对象

《动漫设计——矢量插画篇》是本套工程实践类系列丛书之一,是针对计算机图形设计中数字艺术的应用而编写的,属于动漫设计领域。基于工程实践类丛书的编写要求,全书围绕着行业中的实际工程项目展开论述。因此,本书适用于计算机多媒体技术专业毕业生使用,尤其是接触过 Adobe Illustrator CS2,有着矢量造型基本功,以平面设计、广告设计、插画设计等数码设计为就业方向的中职、高职毕业生。本书以矢量插画涉及的四个应用项目为例,综合运用了报刊插画设计、四格漫画设计、吉祥物设计、儿童插画设计一系列的相关知识,并灵活运用计算机图形设计软件高效地表达出了设计理念和思想,书中总结了从项目创作到项目实现过程中的行业规范、标准及注意事项,对于准备走出校门走向工作岗位的学生而言,具有很好的从业实践指导意义和较高的实际应用价值。

2. 本书内容结构

在计算机应用技术广泛普及的时代背景之下,插画的艺术形态与创作手段均体现出了时代的特征。矢量插画便是这一时代产物,也是本人在工作实践中接触最久、认识最深的插画形式。我个人在教学过程中根据学生的学习需求又结合了行业中的制作规范,选择矢量插画应用的四个方面着重讲解,分别编入本书的不同章节。

本书共分五章。其中第1章为绪论,包含了本书的写作目的、专业职业面向分析、本书的使用方法以及 Illustrator CS2 的基本操作。第2章分析了报刊插画的应用规范及创作思路,以及报刊插画的表现手法。第3章讲解了插画在商业广告中的实际应用,增加了现代插画在商业中应用的延伸。第4章以《酷玩军团》的卡通形象为例重点讲解了企

业形象设计要点, 还以“楚楚”吉祥物为例总结了吉祥物的设计准则。第5章则是站在儿童图书开发的角度阐述了现代儿童教育产品的新形式, 用发展的观点来看待矢量插画的应用。附录则是本书技术应用的参考, 涉及本书的操作命令及工具均在附录中有详细的解释。在案例操作或将来应用中有疑惑、不确定时可供大家参考。

3. 本书特点

• 实用

本书具有实际意义、实用价值——指导就业。书中所选择的项目来源于行业实践工程, 在选入本书时, 进行了必要的处理。尽管插画设计多种多样, 但终归是万变不离其宗的, 在良好的理论知识讲解的基础之上, 结合实际工程项目的实现过程进行分析、操作, 使读者能够全面地了解插画设计的流程。作者力图通过一个良好的循序渐进的插画设计流程, 使读者在熟悉报刊插画设计、四格漫画设计、吉祥物设计、儿童插画设计等一系列内容之后, 不仅能水到渠成地掌握插画设计的原则和方法, 而且可以借鉴这些原则和方法开展同类其他项目的设计, 从而收到举一反三的效果。

• 清晰

本书以实现工程项目为主线, 以综合讲解、运用插画设计思想为辅线, 结构清晰、层次分明, 具有较强的可操作性。

• 规范

本书的规范性首先体现尽力按照工程实践类丛书的基本创作思路和结构进行编写, 同时也严格执行插画设计行业的操作规范和标准, 并给出了相关规范的总结。

本书由绿业教育教研院院长王会勤组织编写, 并负责全书的总体筹划与统稿事宜。本书全部章节由王旭东编写, 所选项目均来自于行业应用。

在编写全书的过程中, 参考了大量的文献资料, 在此一并向文献资料的作者表示真诚的感谢。特别要提出的是, 段银田教授在本套丛书的开发过程中多次给予指导与建议, 在培养年轻教育工作者方面不遗余力, 付出了大量心血。

绿业教育教研院除了编写本套“职业学校工程实践类系列丛书”(绿业教育内部称为“岗位应用类教材”)外, 还开发有“计算机软件应用类教材”, 详情可登录<http://www.07d.com> 查看。

由于我们水平有限, 再加上时间仓促, 书中难免有不当或欠妥之处, 恳请各位专家、读者不吝批评指正。在感谢您选择本书的同时, 也希望您能把对本书的意见和建议告诉我们。E-mail: lyeduweb@126.com, 电话: 0371-67669892。

绿业教育教研院

2008年10月

目 录

第 1 章 绪论	1
1.1 多媒体技术对插画的影响	1
1.2 多媒体技术专业的市场需求	1
1.2.1 主要就业行业领域分析	2
1.2.2 主要就业岗位分析	2
1.3 插画的定义及发展历程	2
1.3.1 插画的定义	2
1.3.2 插画的发展历程	3
1.4 矢量插画在多媒体技术领域的应用	4
1.4.1 多媒体技术在现代插画中的应用	4
1.4.2 矢量插画的特点	4
1.5 Illustrator CS2 概述及基本操作	5
1.5.1 工作界面的组成及设置	5
1.5.2 图像的基础知识	8
1.5.3 基本操作与优化设置	8
第 2 章 报刊插画设计	11
2.1 本章综述	11
2.2 项目分析	12
2.2.1 画面分析	12
2.2.2 涉及知识点	15
2.3 项目分解	15
2.3.1 出租车的制作	15
2.3.2 公交车的制作	24
2.3.3 信号灯的制作	28
2.3.4 牵狗女士的制作	31
2.3.5 公交车司机的制作	36
2.3.6 场景的制作	38
2.3.7 特效的制作	38
2.3.8 合成	39
2.4 项目总结	40
2.5 新项目创作大纲	41
2.5.1 项目回顾	41

2.5.2	项目提升.....	42
2.5.3	项目创作.....	43
第3章	商业广告设计	44
3.1	本章综述.....	44
3.2	项目分析.....	46
3.2.1	画面分析.....	46
3.2.2	涉及知识点.....	48
3.3	项目分解.....	48
3.3.1	版头的制作.....	48
3.3.2	朋克青年的制作	49
3.3.3	光头佬的制作	52
3.3.4	辣妹的制作.....	53
3.3.5	酒保的制作.....	54
3.3.6	标题的制作.....	54
3.3.7	单色故事格的制作	54
3.3.8	合成	55
3.4	项目总结.....	55
3.5	新项目创作大纲	55
3.5.1	项目回顾.....	55
3.5.2	项目提升.....	56
3.5.3	项目创作.....	57
第4章	企业形象设计	58
4.1	本章综述.....	58
4.1.1	VI的功能	58
4.1.2	VI设计的核心内容	58
4.1.3	吉祥物发展史	60
4.2	项目分析.....	61
4.2.1	画面分析.....	61
4.2.2	涉及知识点.....	61
4.3	项目分解.....	62
4.3.1	旗帜的制作.....	63
4.3.2	登山靴的制作	65
4.3.3	钢盔的制作.....	67
4.3.4	迷彩服的制作	68
4.3.5	瞳孔的制作.....	69
4.3.6	合成	69
4.4	项目总结.....	69
4.5	新项目创作大纲	71
4.5.1	项目回顾.....	71

4.5.2	项目提升.....	72
4.5.3	项目创作.....	72
第 5 章	儿童图书插画设计	73
5.1	本章综述.....	73
5.2	案例分析.....	74
5.2.1	画面分析.....	74
5.2.2	涉及知识点.....	74
5.3	项目分解.....	75
5.3.1	石头的制作	75
5.3.2	植物的制作	79
5.3.3	蜻蜓的制作	83
5.3.4	门和钥匙的制作	85
5.3.5	指示符号、纸卷及幸运星的制作	88
5.3.6	合成	93
5.4	项目总结.....	96
5.5	新项目创作大纲	97
5.5.1	项目回顾.....	97
5.5.2	项目提升.....	97
5.5.3	项目创作.....	98
附录 A	关于路径.....	99
附录 B	添加、删除和转换锚点	101
附录 C	绘制简单线段和形状	103
附录 D	用铅笔工具绘图	106
附录 E	用钢笔工具绘图	108
附录 F	平滑和简化路径	112
附录 G	擦除、分割和连接路径.....	114
附录 H	改变对象形状.....	116
附录 I	改变路径形状	127
附录 J	排列对象	130
附录 K	选择颜色.....	144
附录 L	上色	147
参考文献		153



第 1 章

绪 论

“在我的潜意识里，用鼠标画画，早已和用一支笔或一根油画棒作画没有什么两样了。这一媒介使我操作起电脑来更快、更好，而且也更便宜。”——摘自（英）安格斯·赫兰德的《画笔与鼠标》。

计算机多媒体技术在插图设计中的广泛应用，使得现代插画的制作有了新的时代要求。在电脑图像充斥大众视觉的时候，部分插画设计师认识到电脑对设计的巨大影响而重新思考解决视觉问题的途径。“在数字革命的觉醒中，相对于用 Photoshop 软件进行美术剪贴的兴盛之势，使以颜料和墨水绘制的插图看来已失去了生存的土壤。对于那些仍以传统方式工作的人们，对绘画技艺生存荒废的讨论已刻不容缓。”插画设计家达瑞尔·雷斯 1999 年 11 月在美国插图画家联合会（AOI）研讨班上讲到。

本意着重讲解计算机多媒体技术的广泛应用对插画设计的影响，尤其是重点讲解矢量插画软件 Illustrator 的使用技巧，得出矢量插画的一般创作规律。

1.1 多媒体技术对插画的影响

使用计算机多媒体技术进行插画设计具有快捷、可复制的属性，使得工作效率得以大幅提高，所以利用计算机多媒体技术进行插画制作已成为一种新的趋势和主流。例如，Photoshop、Freehand、Illustrator、Painter，这些软件的功能都针对插图设计师的设计需求，根据插画制作的一般规律设计了人性化的操作界面、方便的工具选择方式、再现了完整的设计流程，这些功能都大大缩短了插画设计的修改过程，减少了流程的重复性劳动，从而使插图绘制的效率得到最大程度的提高。

在现阶段，利用计算机多媒体技术进行插画设计已是现代插画制作的一种时代特征。也是现代插画工作人员的一种主流工作方式。

1.2 多媒体技术专业市场需求

多媒体产业已经形成了以影像、动画、图形、声音等技术为核心，以数字化媒介为载体，内容涵盖信息、传播、广告、通信、影视、娱乐、远程教育、出版等多个领域，涉及计算机、影视、传媒、教育等多行业的产业集合，成为 21 世纪知识经济的核心产业之一。

1.2.1 主要就业行业领域分析

据统计,2004 年全球游戏、动画业相关衍生产品值在 5 000 亿美元以上。而在不久的将来,由多媒体产业带动的信息、通信、数字家电、软件及其他相关产业的国际市场规模将达到 2 万亿美元,比现在任何一个单一产业,包括能源产业的产值都高。

在我国,与多媒体信息相关的产业也在迅速发展,在信息、传播、广告、通信、影视、娱乐、远程教育、出版等多个领域,以及计算机、影视、传媒、教育等多行业对具有高素质的多媒体专业技能的人才需求量很大。

1.2.2 主要就业岗位分析

计算机多媒体技术专业学生毕业后可在 IT 行业的公司、技术先进型企业、国家政府机构、各类平面广告、装潢设计、影视公司等,从事平面设计、三维设计、装饰设计、网页设计、插画设计、网站管理、电子商务设计等数码设计工作。主要就业岗位有,平面广告设计、室内装潢设计、网页设计、影视、动画制作。

了解插画的定义及其发展历程,对于我们更深入地把握现代矢量插画的形态特征以及一般创作规律有着直接的指导意义。

1.3 插画的定义及发展历程

1.3.1 插画的定义

作为多媒体相关专业,必须要了解插画的定义。“插画”一词的定义,其解释的版本繁多。插画,即所通称的插图,中国旧时也称为“出相”、“绣像”、“全图”等,如明清时有很多小说类艺术作品,都会加上“某某绣像传”之类的名称。插画一般是附插在书刊中,有的是印在正文的中间,有的是采用插页的方式,还有的是以题花形式表现。插画可以对正文内容起到补充说明、附加艺术欣赏性、填充版面空白等作用。插画的使用目的多种多样,有的是制作者在忠于某些文学作品的思想内容的基础上,进行构思和创作;有的是为了填补文本中因内容的版面编排而出现空白;有的是对文本内容进行补充性说明。

现代插画的内涵更为广泛,商业性也更鲜明。现代插画的定义,插画指的是在文字旁边对文字内容进行辅助解释说明作用的绘画作品。随着计算机艺术的深入发展,现代插画艺术已经不再局限于传统的杂志、书籍、报纸,而是延伸到广告、网络、CD 封面甚至 T 恤等一些新的文化载体中。插画已经成为新的文化群体表达文化意识形态的利器,原本属于手工性质的插画艺术依托电脑硬件和软件的发展,成为 IT 时代最先锋的视觉表达艺术之一。在插画的使用上,产生了大量用来纯粹表达概念和满足部分人群审美要求的作品,插画的内涵在新的历史条件下似乎扩大了。在美国,插画设计分为两部分,一部分主要使用在书籍报刊上辅助说明文字,另一部分就是单独的插画艺术作品。而现代最为流行的插画艺术指的主要是使用计算机(包括软/硬件等),代替和超越传统的插画艺术工具(纸,笔,颜料等),模拟传统的插画技法和风格,利用数字媒体的优势和特点,根据文化背景和审美需求的变化,创造出新的插画风格和表现手段的新兴计算机绘画艺术。在此将其统筹归纳为,插画是为了强调、宣传文章之意义或营造视觉效果之目的,进而将文

字内容作为视觉化的造型表现,凡是这类具有图解内文、装饰文案及补充文章作用的绘画、图片、图表等视觉造型符号均可称为“插画”。

1.3.2 插画的发展历程

由于佛教催生,让中国人发明了印刷术,以唐咸通九年(868年)遗留至今最早的印刷版画《金刚般若经》扉页插画《释迦牟尼佛说法图》熟练的刀法来看,光是中国文学版画的插画史,已十分辉煌耀眼了,更别说是完整的插画史甚至绘画史了。我们在中西古代的插画作品中,不难发现插画的性质,以宣传政令宗教、歌功颂德的道德教化机能占大多数,延续至今,除了仍然有一些交通安全,宣传漫画及宗教教化插画延续相似机能外,又发展出许多以装饰、审美、趣味性机能较强的插画,不担保有插画原有的作用,更积极的拓展领域,追寻插画原有的独立视觉语言并创造个人风格。文学复兴的达西文将现代科学带进插画,近代艺界大师劳特累克、毕加索、米罗、达利等人,不仅在纯艺术上的成就被肯定,他们商业美术的插画表现也是让人称赞不已的。其实只要是好的艺术,不管通过何种表达形式或管道,都能打动欣赏者的心灵,插画也是如此。

插画最先是在十九世纪初随着报刊、图书的变迁发展起来的。在20世纪的前50年里则是插画的“黄金年代”,西方许多杂志中插图的比例占的很大。即便是《BAZAAR》和《VOGUE》这样的时装杂志也把插图作为主要的视觉设计元素。但是很快摄影作品成了主角,这些刊物和《生活》杂志及其他的一些杂志制定了美国杂志的基本样式,标准里便包括了艺术总监的研究工作。20世纪70年代以后,《时代》杂志仍旧把插图作为杂志重要的图片来源,但是,1980年后就发生了变化,到1990年,摄影作品已经取代插画成为媒体主要的视觉艺术元素了。

但是国外的插画作者,早在1984年苹果电脑的“麦金托什”(Macintosh)问世伊始,便不遗余力地用电脑发展出各种五花八门的插画流派。时至今日,插画虽不能在媒体里取代摄影的地位,但更多时候成为了媒体的价值取向标杆,成为媒体的品牌形象代言之一,采用什么样的插画,更多时候代表了这类媒体的声音:“我是属于这群人的”。20世纪80年代在伦敦创刊的《THE FACE》与同城另一本《i-D》杂志一起,用了不到20年已经成为世界性的街头时尚文化圣经,《THE FACE》的创始人及主编内维尔·布劳迪(Neville Brody)由低成本开始,后来使得这本杂志成为街头时尚兴衰的见证人,他要求杂志设计从广告语言、街头招贴、电视、朋克文化中吸取灵感“并将它们运用在一个虽正统却无法抹杀它们特色的语境中。”并试图表达“一切事物均需要被挑战”的信念。作为这本杂志艺术指导的伦斯威特,其插画带有强烈的街头风格,线条简洁,人物多为街头青年的典型形像,色彩低沉多为淡彩,辅以硬朗的城市背景与涂鸦字体。在近年来大热的街头文化中,伦斯威特的插画风格已经成为这种新类型的城市文化代表,他最出名的一辑作品是为“Levi's”牛仔裤所做的平面广告插画,商业上的成功证明了他所代表的街头流派已经当仁不让地登堂入室颠覆主流。

进入20世纪90年代,插画最理想的载体是新媒体,新世代类型的插画,大多出现在《The Face》、《i-D》、《Wallpaper》、《Visionaire》、《Max》、《VOGUE》等杂志,其实,对于这些执著于创意的插画先锋来说,无疑是以脑力为赌注作困兽斗,他们的作品已不局限在杂志,而延伸到网络、广告、CD封面甚至T恤,插画已经成为新的文化群体表达文化意识形态的利器,原本属于手工性质的插画依托电脑咸鱼翻生,反而成为IT时代最先锋的视觉表达艺术之一。插画迎来了新的“黄金年代”。

随着艺术的日益商品化和新的绘画材料及工具的出现,插画艺术进入商业化时代。插画的概念已远远超出了传统规定的范畴。纵观当今插画界画家们不再局限于某一风格,他们常打破以往单一使用一种材料的方式,为达到预想效果,广泛地运用各种手段,使插画艺术的发展获得了更为广阔的空间和无限的可能。

踏入信息发达的年代,图像令文字世界变得丰富有趣,在杂志、广告、设计、书本中的插图,日益受到重视。随着国内媒体的不断进步,20世纪90年代中后期随着电脑技术的普及,更多使用电脑进行插画设计的新锐作者涌现,以至目前国内主要流行杂志的插画,大多已是数字化产品。

计算机图形图像技术的发展,给插画的制作和应用开拓了更加广泛和活泼的表现手段。矢量插画是这一时代技术与艺术结合的产物。

1.4 矢量插画在多媒体技术领域的应用

1.4.1 多媒体技术在现代插画中的应用

Photoshop、Freehand、Illustrator、Painter等软件不仅有着统一的优势,跨平台特性(支持PC、Mac)、统一友好的用户界面、强大的图形操作处理能力、对多格式的文件的支支持、完善的文字排版功能、广泛的兼容性,而且都有各自的特点。Photoshop的工具箱中的路径工具、橡皮工具、画笔工具以及菜单命令中的图像调整、滤镜等,对于文件的大小都提供了像素、厘米等度量单位,以及各种颜色、历史记录、图层等面板。Painter为使用者提供了油画、铅笔、水彩等大约五百种笔触的效果,并可以利用手绘板掌握对笔触的透明度、干湿程度以及笔触的变化等的控制。Freehand、Illustrator等矢量软件都有贝塞尔曲线工具使用节点控制便于调节和修改。这些功能的使用都对插画设计师的设计过程起到了方便快捷的作用,减短了设计和创意的修改过程,减少了流程的重复性劳动,从而使插画绘制的效率得到最大程度的提高。同时,这些功能也给插画设计师更多的选择空间,敢于尝试创作更新颖的造型,使用更丰富的色彩,采用更多的效果表现技法,相应也提高了插画的制作水准。

通过计算机技术的应用,可以将以前只有艺术家才能创作的艺术作品,简单而完美地再现,甚至在某些方面更是对传统美术作品的表现手段发起了挑战,使传统的艺术家的画笔也不得不望而却步。矢量图形更是计算机时代特有的图形图像形式,在当今计算机多媒体技术应用领域中占有着重要的一席之地。

1.4.2 矢量插画的特点

矢量图形(vector graphics)又称为向量图形,是由postscript代码定义的线条和曲线组成的图像,这些图形的元素是一些点、线、矩形、多边形、圆和弧线等,它们都是通过数学公式计算获得的。

矢量图形的特点是:

- 支持无极缩放。绘画程序中物体定位、形体构造建立在以数学方式记录构件(图形元素)的几何性质上,例如,直线、曲线、圆形、方形的形状和大小。它不是记录像素