

附赠DVD光盘一张

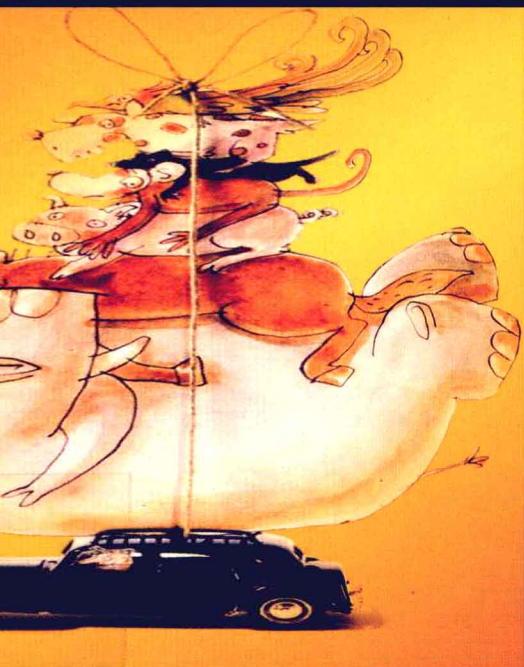
丛书主编 戴荭 剑超

21世纪艺术设计学习领域实训系列

插画设计 项目教学

主 编 彭 婷

- ▶ 全国各艺术院系岗前培训必备手册
- ▶ 任务驱动式项目教学，为学生毕业后顺利走上工作岗位铺平道路
- ▶ 充分调动学生的学习兴趣，锻炼实战经验，提高专业技能，增强社会适应能力



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn



21世纪艺术设计学习领域实训系列

插画设计项目教学

主 编 彭 婷



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书通过将插画基础知识结合几个具体插画任务,介绍各种风格的插图从文本构思开始到创作完成的整个过程。学生通过学习这些任务,可以掌握插画的基础知识、插画创作思路 and 创作方法,实现插画设计理论学习和实践训练。

本书的编写以插画基本知识为基础,穿插任务的具体讲解,内容包括:插画设计与制作任务项目综述、插画设计基础知识和工作步骤、儿童文学插图实例、画法集锦和造型要素、唯美中篇童话插图实例、插画设计媒介和材料、制作型插图实例教程、制作型插图实例、插画表现与创作、写实唯美风格的插图实例。章节由浅入深、由易到难介绍基础知识和创作实例。同时,本书配有大量优秀插图供学生欣赏临摹,并且在项目任务实例中适时加入知识链接,补充相关知识,并在每章后配有课后练习,方便学生把学到的知识加以运用,学会如何着手自己创作。

本书能充分调动学生的学习兴趣和,学习插画的相关知识,提高学生对插画的审美能力,开拓学生插画创作的思路,丰富学生的插画设计实战经验,提升学生的插画技能,增强学生的社会适应能力,为学生毕业后顺利完成插画任务铺平道路。

图书在版编目(CIP)数据

插画设计项目教学 / 彭婷主编. -- 北京: 中国水利水电出版社, 2011.4

(21世纪艺术设计学习领域实训系列)

ISBN 978-7-5084-8497-6

I. ①插… II. ①彭… III. ①插图(绘画)—绘画技法—高等职业教育—教材 IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第052915号

策划编辑: 杨庆川 责任编辑: 张玉铃 加工编辑: 胡海家 封面设计: 新悦翔

书 名	21世纪艺术设计学习领域实训系列 插画设计项目教学
作 者	主 编 彭 婷
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: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn
经 售	电 话: (010) 68367658 (营销中心)、82562819 (万水) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	210mm×285mm 16开本 14.25印张 300千字
版 次	2011年7月第1版 2011年7月第1次印刷
印 数	0001—4000册
定 价	49.00元 (赠1DVD)

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



编委会

丛书主编：戴 荭 剑 超

主 编：彭 婷

副 主 编：马 乐 吴少鸿

编 委：（按姓氏笔画排序）

王玉华	孙 华	孙 巍	宋泽惠
彭文霞	丰 蔚	马淑燕	陈 静
林 璐	刘 萍	雷明娜	李 燕
岳 鹏	朱庆真	于 凯	陈廖宇
李荒歌	邵 瓚	吕 航	李松月



总序

中国职业教育改革发展正处在重要战略机遇期，在开创科学发展新局面、服务社会经济发展方式、加快转变中，职业教育的地位和作用前所未有。

近年来，随着全国100所示范校建设项目的辐射带动，中国职业教育改革与探索的步伐正在稳步向前迈进。进入21世纪新纪元十余载，社会经济迅猛发展，艺术设计专业领域的行业企业对设计与制作人才的要求也不断变化，因此，为了适应企业的要求，培养高素质技能型的人才，职业教育的质量成为不断深化教育教学改革的关键环节。

本系列教材借鉴国外先进职业教育理念，吸取工作过程系统化课程开发的经验，配合探索基于工作过程的课程设计，致力于高等职业教育教学改革和人才培养教学模式的探究。

工作过程系统化课程设计中“学习领域”可以等同于以往“课程”这一概念，但它绝非是我们对传统“课程”的理解。它是将以教师讲授知识为主转变为以学生为主体，通过项目教学采用任务驱动或教学做一体化的方式实施教学，是对传统教学模式的改革。一方面，教学内容以职业活动为依据，按照设计行业中相关工作岗位所需要的知识、能力、素质进行重构，如将学习领域中的知识点及关键技能融入到各学习情境（学习单元）中，由易到难分解一个项目中的具体工作任务，从单一项目到综合项目及其工作流程的常规运作来整合、序化教学内容。另一方面，教学方法设计遵循学生职业能力培养的基本规律进行组织，如结合项目执行内容和学生学习的兴趣点，灵活采取模拟企业职员的角色扮演、职业体验、真实案例解析等情境化手段，并模拟公司创建具有浓郁工作氛围的工作室环境，优化教学过程，以达到不断提高学生实际工作能力的目的。

本系列教材的编写就是基于上述教改主旨所进行的探索和实践。全套共12册，涉及广告、动漫、家居、服装、展示等艺术设计专业类别；汇集多所高职院校和相关企业行业专家组成的教学团队，凭借他们在高职一线教学阵地丰富的执教经验，并融入行业企业专家丰富的企业经历和职业教育的亲身感受，共同编写而成。通过他们在不同层面的教育教学改革，转变观念，达成共识，体现出各艺术设计专业建设的改革创新已达到一定水准，我们愿与广大的高职学生以及相关行业企业的从业人员分享这些成果，从而成就更多的艺术设计应用型人才，惠及社会，服务于民。

北京电子科技职业学院
艺术设计学院院长 戴荭
2011年2月



前言

插画设计作为读图时代不可或缺的图像形式在现代设计领域中占有重要位置。它与绘画联系紧密,实用性更为广泛,更贴近生活,需求也更大。本书以插画设计基本知识为基础,分析各种优秀插画作品的优点和特点,结合作者的创作实例进行讲解。希望通过插画的各方面知识及详细实例使读者具体有效地学到插画的创作思路和创作方法。

本书的内容由插画设计基础知识和插画项目任务实例穿插交替进行。在基础知识部分从插画最基本的元素开始讲解,章节基础知识逐渐由浅入深,并配合大量优秀实例来进行分析。除插画的基本情况介绍外,在基础知识里介绍了构图的基本规律和方法、色彩的基础知识、画法集锦和造型要素、插画设计媒介和材料、插画表现与创作几个方面。每章基础知识部分配有课后练习,可对所学的知识加强训练,来真正达到实际锻炼和掌握的目的。建议广大读者在学习过程中对基础部分的图例多看多揣摩多临摹,从中吸取营养。只是看可能印象不深、思考不够,通过临摹能快捷有效地得到更好的锻炼,这对插画创作构思、构图、色彩、角色塑造、画面氛围等各方面的能力培养都很有好处,同时能锻炼插图绘画能力。

项目任务实例部分每个实例从①有效沟通;②阅读和理解文本,搜集相应资料;③开始画草图;④开始画插画,完成最初的插画面貌;⑤进一步沟通;⑥完成所有的插画;⑦整理自己的插画档案这7个步骤来具体讲解。实例中有基础知识的实际运用,要先学基础知识,再学实例。实例中有基础知识参考提示,并补充相应的知识链接。创作实例项目任务的课后练习重在加强实例训练,锻炼从文本开始创作完成全套插画。

本书编写力求知识性、赏析性和实用性为一体,图文结合,深入浅出,具有较强的可读性和可借鉴性。作者希望广大插画爱好者和初学者能够通过对本书的学习,欣赏到各种优秀插画作品,开拓插画创作的思路,学到插画的基本创作方法,培养一定的插画创作能力。

本书讲解过程中借鉴了很多图书的相关知识,采用了很多优秀插图,在此对其作者和插图创作者表示衷心的感谢。

文中实例插图皆为本人已出版或将要出版的插图实例,系个人经验之谈,以自己有限的经验来做介绍,不全面之处还望各位谅解。

由于本人水平有限,经验尚浅,书中的缺点和错误在所难免,希望广大读者批评指正。

彭 婷

2011年2月

目录

总序

前言

第1章 插画设计与制作任务

项目综述 1

■ 1.1 项目综述 2

1.1.1 插画概况和分类 2

1.1.2 插画现状 13

■ 1.2 应该具备的能力 14

■ 1.3 插画设计的一点准备工作 15

第2章 插画设计基础知识和

工作步骤 19

■ 2.1 构图的基本规律和方法 20

2.1.1 构图要素 20

2.1.2 形式美的基本法则 28

■ 2.2 色彩的基础知识 35

2.2.1 红色 35

2.2.2 橙色 36

2.2.3 黄色 37

2.2.4 绿色 39

2.2.5 蓝色 40

2.2.6 紫色 41

2.2.7 黑色 42

2.2.8 白色 42

2.2.9 灰色 43

2.2.10 土褐色 43

2.2.11 光泽色 44

■ 2.3 色彩视觉心理 44

2.3.1 色彩与知觉心理 44

2.3.2 色彩与感情心理 45

2.3.3 色彩与造型心理 46

2.3.4 色彩与和谐心理 46

■ 2.4 印刷中色彩模式的基本知识 48

2.4.1 RGB和CMYK色彩模式的区别 48

2.4.2 RGB色彩模式 48

2.4.3 CMYK色彩模式 49

2.4.4 Lab模式 49

■ 2.5 印刷用纸的基本知识 50

2.5.1 纸张的开法 50

2.5.2 纸张的种类 50

■ 2.6 插画设计和制作的工作步骤 51

第3章 任务一 儿童文学书籍

《我是白痴》插图 55

■ 3.1 任务目标 56

■ 3.2 必备知识 56

3.2.1 插画在儿童文学中的作用 56

3.2.2 儿童文学中插图的特点 56

■ 3.3 任务描述 56

■ 3.4 儿童文学书籍《我是白痴》插图 工作步骤 57

第4章 画法集锦和造型要素 69

■ 4.1 画法集锦 70

4.1.1 用点描绘 70

4.1.2 用线描绘 72

4.1.3 用面、线面结合、点线面结合描绘 77

4.1.4 空间感的表现 81

4.1.5	质感的表现	84
■ 4.2	造型要素	87
4.2.1	对称与不对称	87
4.2.2	节奏与韵律	88
4.2.3	对比	89
4.2.4	直线与曲线	90
4.2.5	变形	91
4.2.6	外形与内形	92
4.2.7	光影效果	92

第5章 任务二 中篇童话 《想当海盗的兔子》插图 95

■ 5.1	任务目标	96
■ 5.2	必备知识	96
5.2.1	插画中表现小动物的基本方法	96
5.2.2	画面空洞怎么办	96
■ 5.3	任务描述	96
■ 5.4	工作步骤	96

第6章 插画设计媒介和材料 113

■ 6.1	铅笔、钢笔	114
6.1.1	铅笔	114
6.1.2	钢笔	115
■ 6.2	蜡笔、油画棒、彩色粉笔、彩色铅笔	116
6.2.1	蜡笔、油画棒	116
6.2.2	彩色粉笔	118
6.2.3	彩色铅笔	120
■ 6.3	针管笔、蘸水笔、记号笔、马克笔	122
■ 6.4	透明水色、水彩	124
6.4.1	透明水色	124
6.4.2	水彩	125
■ 6.5	丙烯、油彩	133
6.5.1	丙烯	133
6.5.2	油彩	135
■ 6.6	剪纸、拼贴、立体纸雕、手工制作	140

第7章 制作型插图实例 145

■ 7.1	任务三 立体纸雕插图《福尔摩斯》	146
7.1.1	任务目标	146
7.1.2	必备知识	146
7.1.3	任务描述	146
7.1.4	工作步骤	146
■ 7.2	任务四 手工制作的插图《隐形人》	152
7.2.1	任务目标	152
7.2.2	任务描述	152
7.2.3	工作步骤	153

第8章 插画表现与创作 159

■ 8.1	影像合成和用材料制作	160
■ 8.2	写实的表现和写意的表现	167
8.2.1	写实的表现	167
8.2.2	写意的表现	170
■ 8.3	拟人拟物的置换表现手法	173
■ 8.4	超现实表现手法	178
■ 8.5	装饰风格的表现	181
■ 8.6	漫画卡通风格的表现手法	188
■ 8.7	古典的视觉艺术表现手法	193
■ 8.8	现代的数码艺术表现手法	199

第9章 任务五 写实唯美风格的 《你是我的妹》插图 203

■ 9.1	任务目标	204
■ 9.2	必备知识	204
9.2.1	什么是典型的艺术形象	204
9.2.2	如何在插画中塑造典型人物	204
■ 9.3	任务描述	204
■ 9.4	工作步骤	204

参考文献 216



第 1 章

插画设计与制作任务 项目综述

- 1.1 项目综述
- 1.2 应该具备的能力
- 1.3 插画设计的一点准备工作

1.1 项目综述

1.1.1 插画概况和分类

在现代设计领域中,插画设计可以说是最具有表现意味的,它与绘画艺术有着紧密的联系,而它的实用性更为广泛,使得插画较之纯绘画而言,更贴近生活,需求也更广泛。

从某种意义上讲,如果绘画艺术被称为基础学科,插画则可看做应用学科。纵观插画发展的历史,其应用范围在不断扩大。特别是在信息高速发达的今天,处于读图时代的我们的日常生活充满了各式各样的图像信息,插画已成为当今社会生活非常常见的艺术形式。各种插画的表现技法很多都从不同程度上借鉴了绘画的表现技法,也有越来越多的插画与设计手段相结合,插画艺术与绘画艺术和设计的联系使得插画无论是在表现技法多样性的探求,还是在设计主题表现力方面,都展示出更加独特的艺术魅力。

在平面设计领域,谈到插图,我们会直接想到文学插图和儿童插画。其实就书籍插图而言,除了文学插图和儿童插图以外,科技类、日常生活类的插图也是非常丰富的。社会发展到今天,插画被广泛地用于社会的各个领域。在当今的商品社会,人们也能够经常看到与商品相结合的插图形式,比如包装上的宣传画、平面广告、宣传海报、影视作品中的插图、互联网上的网站插图等。现在的插图概念与商业结合更加紧密,丰富的载体随着技术的进步、社会的需要而不断涌现。

插画在商品经济时代,对经济的发展起到巨大的推动作用。其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,他们经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。

现代插画的形式多种多样,可由传播媒体分类,亦可由功能分类。以媒体分类,基本上分为两大部分,即印刷媒体与影视媒体。印刷媒体包括招贴广告插画、报纸插画、杂志书籍插画、产品包装插画等。影视媒体包括电影、电视、计算机图形图像等。

招贴广告插画:也称为宣传画、海报。在广告还主要依赖于印刷媒体传递信息的时代,可以说它处于主宰广告的地位。但随着影视媒体的出现,其应用范围有所缩小。

报纸插画:报纸是信息传递的最佳媒介之一。它最为大众化、成本低廉、发行量大、传播面广、速度快、制作周期短。

杂志书籍插画:包括封面、封底的设计和正文的插画,广泛应用于各类书籍,如文学书籍、少儿书籍、科技书籍等。在电子书籍,电子报刊中也大量存在。

产品包装插画:产品包装使插画的应用更广泛。产品包装设计包含标志、图形、文字三个要素。它有双重使命:一是介绍产品,二是树立品牌形象。最为突出的特点在于它介于平面与立体设计之间,如商品包装设计、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,让原理复杂、概念抽象的产品或服务一目了然。商业插画能够协助更有效、更准确地向目标客户传递信息。

影视媒体游戏设计中的插画:是指电影、电视中出现的插画。一般在广告片中出现的

较多。影视插画也包括计算机网络图形。计算机网络图形如今成了商业插画很重要的表现空间,众多的图形动画、游戏节目都成了商业插画的一员。最伟大的作品在诞生初期都是从这里萌芽的,插图设计师用他们的画笔最先勾勒出创意的雏形,并引导着后续的创作。也包括广告片、游戏、网络等方面的角色及环境美术设定或界面设计等。

凡是用来做“解释说明”用的都可以算在插画的范畴。

按现在市场的定位,分为矢量时尚、卡通低幼、写实唯美、韩漫插图、概念设定等。

根据制作方法分类,分为手绘、矢量、商业、新锐。

按插画绘画风格分类,分为日式卡通插画、欧美插画、韩国游戏插画、台湾言情小说封面插画,另外还有手工制作的折纸、布纹、实物拼贴等。

由于风格现在很多样化,所以这只是简单的分类,以便我们有一个初步的了解。

不管哪种插画,最重要的是在传递信息的基础上获得美的享受。本书将以各种类型的书籍插画为主要项目任务来教大家如何一步一步创作插画,并配有大量精美图例,供大家反复揣摩、临摹学习之用。

广告海报中的插画



图1-1 早期可口可乐广告插画



图1-2 《四叶草牌单车》 穆夏



图1-3 卡皮耶洛《保罗·西蒙的牡蛎》 穆夏



图1-4 《法国香槟广告》 博纳尔

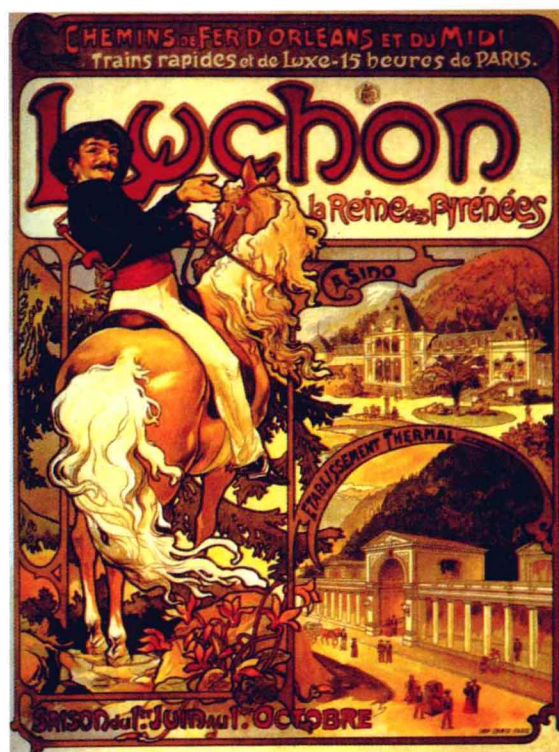


图1-5 《庇里牛斯女王吕香（铁路观光海报）》 穆夏

商品包装插画



图1-6 化妆粉饼包装 (Parisian Cometic)



图1-7 20世纪20年代早期儿童鞋油包装 (英国)



图1-8 圣诞礼盒 (意大利)



图1-9 香粉包装 (西班牙)



图1-10 香粉包装 (英国)



图1-11 香烟包装 (美国)



图1-12 香烟包装 (英国)



图1-13 日本浮世绘包装



图1-14 牙膏包装



图1-15 亨氏甜酸菜和芹菜酱 (美国)



图1-16 威士忌酒包装 (日本)



图1-17 果脯包装 (法国)



图1-18 啤酒 (日本)



图1-19 药品包装 (法国)



图1-20 药品包装 (英国)

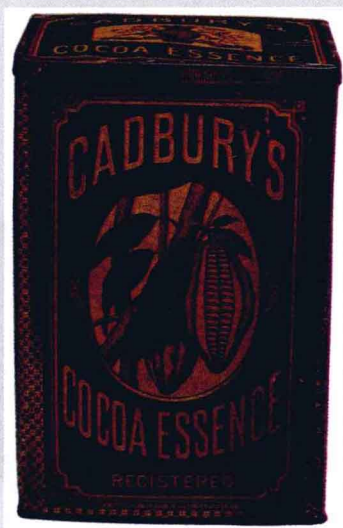


图1-21 可可粉包装 (英国)



图1-22 饮料包装 (英国)

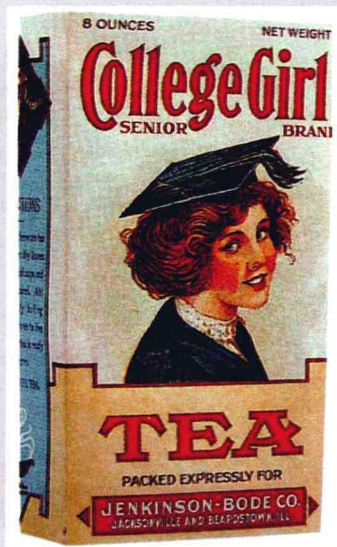


图1-23 茶叶包装 (美国)



图1-24 剃须刀包装

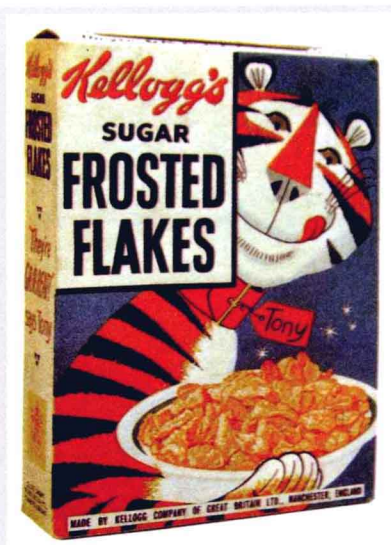


图1-25 糖霜包装 (英国)



图1-26 香烟包装 (日本)



图1-27 调味料包装 (法国)



图1-28 食品包装 (美国)



图1-29 去油污包装 (英国)