

中国高等院校“十二五”  
精品课程规划教材

宋瑞波 贺鹏 赵文 吴斌 编著

# 插画设计

囊括插画所有门类 ○  
轻松掌握插画技法 ○  
细致讲解创作步骤 ○  
海量精品案例赏析 ○

ILLUSTRATION  
DESIGN



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS

## 律师声明

北京市邦信律师事务所律师谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

Email: [cyp\\_law@cypmedia.com](mailto:cyp_law@cypmedia.com)

MSN: [cyp\\_law@hotmail.com](mailto:cyp_law@hotmail.com)

## 图书在版编目(CIP)数据

插画设计 / 宋瑞波等编著. — 北京：中国青年出版社，2012.7

中国高等院校“十二五”精品课程规划教材

ISBN 978-7-5153-0831-9

I. ①插… II. ①宋… III. ①插图（绘画）—绘画技法—高等学校—教材 IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字（2012）第118572号

## 中国高等院校“十二五”精品课程规划教材

### 插画设计

宋瑞波 贺鹏 赵文 吴斌 编著

出版发行：中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：郭 光 张 军 付 聪

封面设计：六面体书籍设计

唐 棣 张旭兴

印 刷：北京建宏印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：8

版 次：2012年7月北京第1版

印 次：2012年7月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-0831-9

定 价：42.00元

本书如有印装质量问题，请与本社联系

电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：[reader@cypmedia.com](mailto:reader@cypmedia.com)

如有其他问题请访问我们的网站：

<http://www.lion-media.com.cn>

# 插画设计

ILLUSTRATION  
DESIGN

宋瑞波 贺鹏 赵文 吴斌 编著



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS

# CONTENTS

## 目录

### CHAPTER 1

#### 插画概况

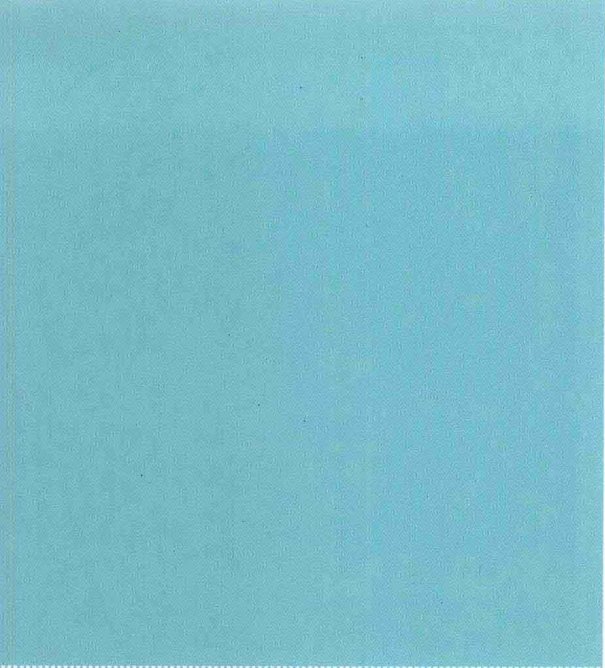
本章主要对插画的概念、起源和发展、表现方法、艺术风格及应用领域等方面的内容进行了介绍。通过本章节的学习，可以帮助读者了解插画的基础知识，为后面的学习奠定基础。

|                 |    |
|-----------------|----|
| 1.1 插画设计课的教与学   | 8  |
| 1.1.1 插画设计的教授方法 | 8  |
| 1.1.2 插画设计的学习方法 | 9  |
| 1.2 插画的概念       | 10 |
| 1.3 插画的起源和发展    | 10 |
| 1.4 插画的表现方法     | 12 |
| 1.5 插画的艺术风格     | 13 |
| 1.6 插画的应用领域     | 14 |
| 教学实例 1 《可爱毛毛屋》  |    |
| ——童话风格的插画       | 15 |
| 1.7 课后练习        | 17 |

### CHAPTER 2

#### 插画绘画基础

|                |    |
|----------------|----|
| 2.1 常用绘画工具     | 20 |
| 2.1.1 传统绘画工具   | 20 |
| 2.1.2 数码绘画工具   | 20 |
| 2.2 人体绘画知识     | 21 |
| 2.2.1 人体骨骼     | 21 |
| 2.2.2 人体肌肉     | 21 |
| 2.2.3 着装人体衣褶表现 | 22 |
| 2.3 速写知识       | 22 |
| 2.3.1 人物速写     | 22 |
| 2.3.2 动物速写     | 23 |
| 2.3.3 场景速写     | 24 |
| 2.4 色彩知识       | 24 |
| 2.4.1 色彩三要素    | 24 |



本章主要对传统绘制工具、数码绘制工具、人体绘画知识、速写知识、色彩知识及画面构图等方面的内容进行介绍。通过本章节的学习，可以帮助读者了解插画绘画的基础知识。

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 2.4.2 色彩的心理表达                | 25 |
| 2.4.3 色彩的整体调和                | 27 |
| 2.4.4 色彩对空间的塑造               | 27 |
| 2.4.5 色彩对时间背景的交代             | 27 |
| 2.5 画面构图                     | 28 |
| 2.5.1 构图的基本形式                | 28 |
| 2.5.2 构图的情感表述——<br>单纯的插画构图   | 29 |
| 2.5.3 构图的主题叙事——<br>含有文字的插画构图 | 30 |
| 2.5.4 构图的空间处理——<br>插画构图中的留白  | 30 |
| 教学实例2 《飞天小女警》<br>——动态人物插画    | 31 |
| 教学实例3 《森林中的女孩》<br>——三分法构图的效果 | 33 |
| 2.6 课后练习                     | 35 |

## CHAPTER 3 插画设计流程

本章主要从前期创作准备和制作阶段两大方面进行讲解。通过本章节的学习，可以帮助读者了解插画设计的流程。

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 3.1 前期创作准备                    | 38 |
| 3.1.1 目标分析                    | 38 |
| 3.1.2 素材收集                    | 38 |
| 3.1.3 创意草图绘制                  | 38 |
| 3.2 制作阶段                      | 38 |
| 3.2.1 采用传统手绘方式绘制插画            | 38 |
| 3.2.2 采用计算机方式绘制插画             | 38 |
| 教学实例4 《灰猫》<br>——用手绘方式绘制卡通动物插画 | 39 |
| 教学实例5 《古风》<br>——用传统手绘方式绘制人物插画 | 40 |
| 教学实例6 《夏日街道》<br>——用CG方式创作插画   | 42 |
| 3.3 课后练习                      | 45 |

## CHAPTER 4 传统手绘插画

本章分门别类地对传统手绘插画的材料与表现方法进行了讲解。通过本章节的学习，可以帮助读者深入了解传统手绘插画的各个方面。

|                    |    |
|--------------------|----|
| 4.1 传统手绘插画的材料与表现方法 | 48 |
| 4.1.1 水彩           | 48 |
| 4.1.2 水墨           | 49 |

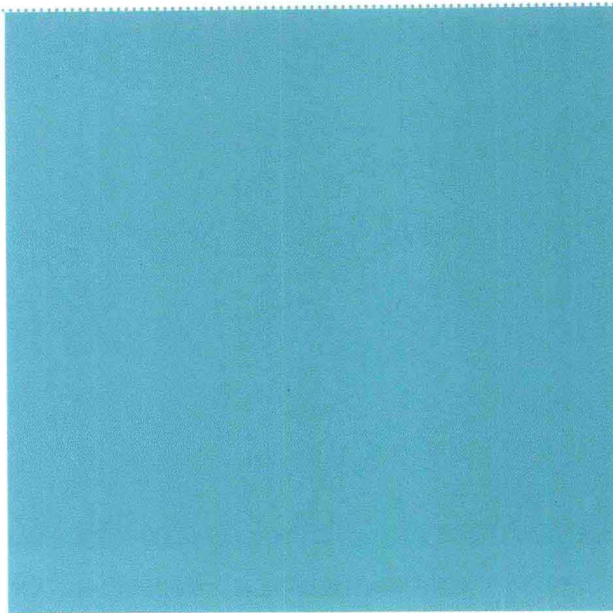
|                            |    |
|----------------------------|----|
| 4.1.3 彩色铅笔                 | 49 |
| 4.1.4 丙烯                   | 50 |
| 4.1.5 水粉                   | 51 |
| 4.1.6 油画                   | 51 |
| 4.1.7 剪切拼贴                 | 52 |
| 4.1.8 喷漆                   | 52 |
| 教学实例7 《公交车站》——手绘水彩插画       | 53 |
| 教学实例8 《梦想之城》<br>——手绘彩色铅笔插画 | 57 |
| 教学实例9 《疯狂的啤酒》<br>——剪切拼贴插画  | 60 |
| 教学实例10 《茶花姬》——丙烯工笔插画       | 63 |
| 4.2 课后练习                   | 65 |

## CHAPTER 5

### 现代CG插画

本章主要对CG插画的概念、相关设备、类别和常用软件进行介绍。通过本章节的学习，可以帮助读者对CG插画有更全面的认识，同时更好地掌握CG插画的绘画技巧。

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 5.1 CG插画的概念                | 68 |
| 5.2 CG插画相关设备               | 68 |
| 5.2.1 计算机的相关配置             | 68 |
| 5.2.2 手写板和液晶数码屏的选择及设置      | 68 |
| 5.2.3 扫描仪                  | 68 |
| 5.2.4 数码相机                 | 68 |
| 5.3 CG插画类别和常用软件            | 69 |
| 5.3.1 矢量类插画及常用软件           | 69 |
| 5.3.2 位图类插画及常用软件           | 69 |
| 教学实例11 《繁花似锦》<br>——矢量类CG插画 | 71 |



|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 教学实例12 《林中精灵》<br>——位图类CG插画        | 73 |
| 教学实例13 《湖边的回忆》<br>——结合手绘与CG方式绘制插画 | 76 |
| 5.4 课后练习                          | 79 |

## CHAPTER 6

### 时尚类插画

本章主要对时尚类插画创作进行介绍。通过本章节的学习，对提高读者的审美能力和欣赏时尚元素的能力很有帮助。

|                      |    |
|----------------------|----|
| 6.1 时尚类插画创作切入点       | 82 |
| 6.1.1 时尚元素的捕捉        | 82 |
| 6.1.2 审美与夸张          | 83 |
| 教学实例14 《时髦女郎》——时尚类插画 | 84 |
| 6.2 课后练习             | 86 |

## CHAPTER 7

### 写实类插画

本章主要对写实类插画创作基础进行介绍。通过本章节的学习,可以帮助读者充分了解写实类插画的艺术特征,并学会运用写实插画的创作技法进行创作。

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 7.1 写实类插画创作基础         | 90 |
| 7.1.1 对现实的观察能力        | 90 |
| 7.1.2 扎实的绘画基本功        | 91 |
| 教学实例15 《小女孩》——写实类插画   | 92 |
| 教学实例16 《爱丽丝公主》——写实类插画 | 94 |
| 7.2 课后练习              | 97 |

## CHAPTER 8

### 唯美类插画

本章主要对唯美类插画创作进行介绍。通过本章节的学习,可以帮助读者掌握唯美类插画的相关知识。

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 8.1 唯美类插画的创作要素      | 100 |
| 8.1.1 唯美的审美方式       | 100 |
| 8.1.2 唯美气氛的把握       | 102 |
| 教学实例17 《星月夜》——唯美类插画 | 104 |
| 8.2 课后练习            | 108 |

## CHAPTER 9

### 幻想类插画

本章主要对幻想类插画创作进行介绍。通过本章节的学习,可以帮助读者对幻想类插画进行了解。

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 9.1 幻想类插画创作切入点       | 112 |
| 9.1.1 想象力的培养         | 112 |
| 9.1.2 组合与再现          | 113 |
| 教学实例18 《丛林精灵》——幻想类插画 | 114 |
| 教学实例19 《女灵》——幻想类插画   | 116 |
| 9.2 课后练习             | 119 |

## CHAPTER 10

### 绘本类插画

本章主要对绘本插画的分类进行介绍。通过本章节的学习,可以帮助读者了解儿童绘本与成人绘本的知识。

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 10.1 绘本的分类                 | 122 |
| 10.1.1 儿童绘本                | 122 |
| 10.1.2 成人绘本                | 123 |
| 教学实例20 《旅途杂记》——绘本插画        | 125 |
| 教学实例21 《广告明星狗小Q》<br>——绘本插画 | 126 |
| 10.2 课后练习                  | 127 |

# CHAPTER 1

## 插画概况

本章主要对插画的概念、起源和发展、表现方法、艺术风格及应用领域等方面的内容进行了介绍。通过本节的学习,可以帮助读者了解插画的基础知识,为后面的学习奠定基础。



### 课题概述

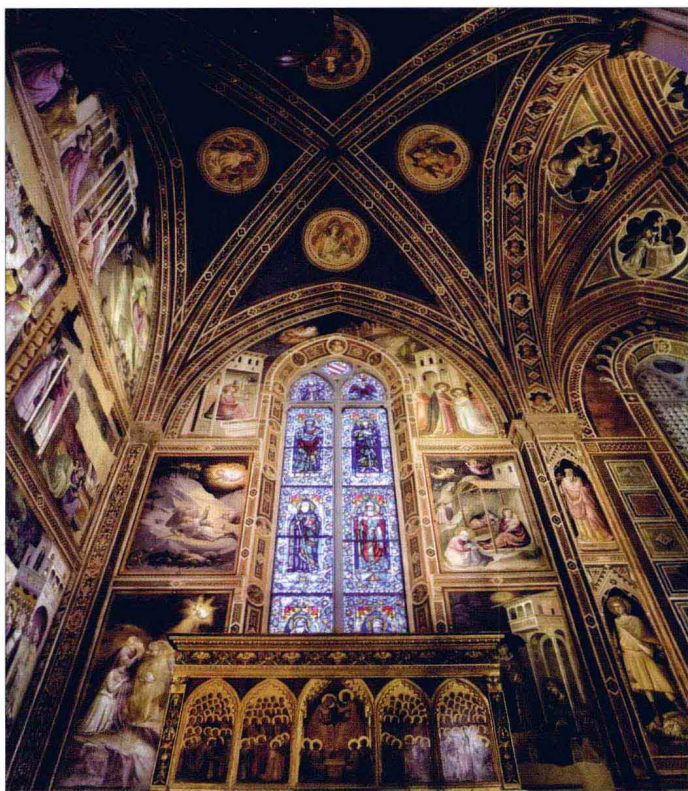
本章主要讲解插画的概念、发展、现状、应用领域以及插画的分类。

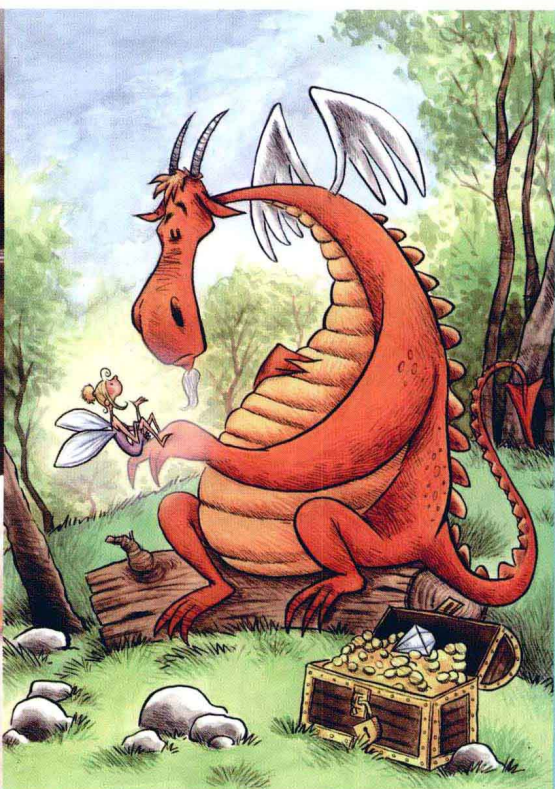
### 教学目标

通过本章的讲述,大家能够对插画设计有一个整体的了解,为继续深入学习做好准备。

### 章节重点

了解插画的具体分类。





## 1.1 插画设计课的教与学

随着社会的发展,现代的插画设计的含义已经走出了过去狭义的范围,不再只局限于画与图,即书籍文字的作图部分。现代含义中的插画设计广泛应用于包装、广告、书籍、影视、多媒体动画等设计作品中,它的主要表现形式为摄影性插画、绘画性插画、喷绘性插画等。

插画设计已经融入了我们当今的社会,具体表现在一方面有大量独立的插图作品在市场上出售,比如插画书籍、杂志、插画卡片等;另一方面插画作为视觉传达的一部分,在生活中应用广泛,常见的有书籍杂志插画、产品包装插画、广告海报插画、报纸期刊插画、电子游戏插画等。

插画设计通过视觉形象语言来传达信息,通过图形的视觉冲击力来引导人们展开联想,不同的画面给人不同的心理感受。插画设计通过利用图形与图像传达信息;利用画面以及色

彩产生的视觉冲击,吸引观者的注意力,加强插画与观者之间的情感交流;插画的装饰性可起到美化生活、丰富情感的作用。

插画设计课的教与学将从教授的要点点以及学习的技巧两个方面进行讲述,在此之前,读者需对本书的大概讲解流程进行了解。

本书将从插画概况、插画绘画基础、插画设计流程(图1)、传统手绘插画、现代CG插画、时尚类插画、写实类插画、唯美类插画、幻想类插画、绘本类插画几个方面进行讲解,以循序渐进的方式将插画设计的理念进行讲解。

### 1.1.1 插画设计的教授方法

计算机技术在插画设计中的广泛运用使其创作过程更加便捷,但全部使用计算机进行创作会使作品的设计表达语言与手法过于单一,所以传统式手绘方式在插画设计中必不可少,这样可以使插画作品更具人情味与设

计感。因此,插画设计的教授方法应该将以上两点合理结合,目标是培养绘制技术与设计思维全面发展的人才。

为符合当今社会对插画形式的多样需求,插画设计需通过结合当代社会对插画形态的探索,着眼于学生的发展,制定新的教学目标对传统的教学方法实行改进和创新,在实践中创新理论,以理论指导实践,从而形成更适应现代插画教学的教学方法。

可以通过情景教学与体验教学进行插画设计的教授,使学生的插画设计能力得到全面的提升。

情景教学是指在教学过程中,利用情感和认知活动相互作用的原理,教师在教授过程中积极带动学生的情绪,帮助学生理解教材,活跃学生的头脑与思维,激发学生的情感,以更好地对插画设计知识进行接收与理解。

体验教学是指教师以一定的理论为指导让学生亲身去感知、领悟插画设计的相关内容,并在设计过程中得到证实,从而使学生建立自由独立、

### 内容了解

了解插画设计的课程内容,对插画设计的课程目的、插画的相关知识等内容进行归纳,分析插画设计课程的构成要素并整理教学大纲。

### 重点分析

对本书中插画设计的重点内容进行分析与归纳,整理课程的讲解流程,将插画设计的重点知识合理安插在课程的讲解中。

### 教案制作

根据课题收集相关插画资料,结合教学目标、教学重点与难点,制作插画设计的课程教案。

### 知识讲解

结合插画设计的相关内容,与优秀的插画设计进行讲解,拓展学生的思维,强化插画设计课的教学效果。



图2\_《凝望》

插画设计分析:这幅插画是运用CG绘制手法进行绘制的,充分发挥了绘图软件中强大的画笔工具的优势。插画中女孩细腻的皮肤逼真而自然,女孩在荒芜而灰暗的背景中凝望着前方,眼神里流露出令人怜悯、悲伤的情绪。作者通过画面中的世界来倾诉自己的内心。

图1\_插画设计教授流程图

情知合一、实践创新的学习模式。体验式的教学模式建立在学生亲身经历或亲身实践基础上的体验式教学,符合从感性认识到理性认知的学习过程,能够使教学成效得到极大的提高。

### 1.1.2 插画设计的学习方法

插画设计是视觉语言的艺术,可以与观者达到视觉瞬间沟通的效果。插画设计以其直观的形象性、真实的生活感与美的感染力,成为现代设计应用中的一种重要视觉表达形式,具有极高的地位与意义。插画设计要求学生深入生活、领悟情感,并注入充分的想象力进行创作,才能最终创作出具有艺术价值与视觉美感的插画设计作品。

基于数字化的时代背景,插画设计的学习方法也在与时俱进。计算机以其强大的功能在插画领域内得到广泛运用,但一定程度上却导致设计变得平庸、乏味;原创手绘插画新颖、

独特的视觉效果则可对计算机创作插画的不足进行弥补。在这样一种情况下,学生将原创手绘插画设计与数字技术进行结合,可实现两者的优势互补,设计出具有原创性的艺术插画作品,这也是学习插画设计者需要掌握的主旨。

学生在学习插画设计的过程中,围绕插画设计的主旨进行有针对性的学习,通过教师的指导以及自主的学习意识,较好地掌握插画设计的要点。

学习插画设计要对插画设计的概念、表现内容、风格特征等进行分析与研究,为今后创作插画提供实例参考,如图2~4所示。

学习插画设计,需要将理论与实践相结合,在前期理论研究的指导下进行大量的实际创作,并以设计作品为案例,力求保证原创插画设计的艺术魅力与时代应用价值。

学习插画设计,需要提高手绘插画的能力,熟练操作绘图软件,这样

才能创作出动人的插画作品。无论是彩铅、水彩、水墨、水粉、油画等表现形式,还是计算机、数位板等技术手段,其插画设计的创作流程基本是相同的,即首先是线稿的绘制,然后是后期的加工处理,其精髓在于设计者对插画作品注入的情感与创新点,这是插画作品的内在灵魂。

学习插画设计,不仅要学习插画设计的手绘操作知识、相关绘图软件知识、插画设计的流程,更重要的是学习授课教师多年进行插画设计的经验与技巧,真正实现将插画设计的学习与实战同步,将平时学到的插画设计的相关知识深入巩固并将其灵活应用到自己的作品之中,同时也要及时发现自己在插画设计过程中的不足,及时与教师探讨、学习教师的技术与经验,这样才能完全掌握所学内容并独立完成优秀的插画设计作品。

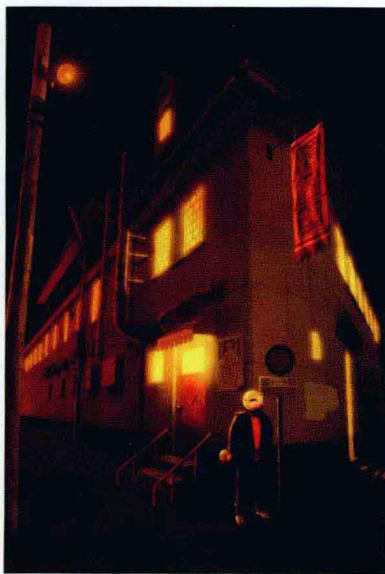


图3\_《医治幸福》

插画设计分析:这是一幅写实类插画,表现了深夜的街道,画面主人公在温馨的街道灯光下,寻找着自己的道路。画面颜色以暖色为主,表达出一种温馨的内心情感,并用这种温馨的色彩映射画面主人公迷惘的内心,然而明快的灯光颜色更能给人以希望。



图4\_《人面桃花》

插画设计分析:这幅插画的亮点在于构图新颖,用色娴熟。淡雅的色调烘托出整个画面的唯美情感。作者把传统水彩技法的表现效果运用到了插画表现中,通过这种方式来营造一种浪漫唯美的感觉,使观者能够从画面中领略到一种“轻柔入骨”的感受,很适合作为青春题材的小说封面或内页插画。

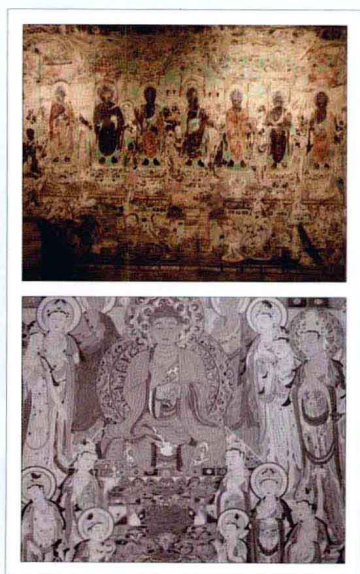


图5\_洞窟壁画

## 1.2 插画的概念

概念是学习任何一门专业都必须掌握的基础知识,只有掌握了基本概念才能进一步深入探究。《辞海》中对“插画”的解释是“插附在书刊中的图画。有的印在正文中间,有的用插页方式,对正文内容起补充说明或艺术欣赏作用。”这只是针对书籍插图的一种定义,相对于现在我们所说的插画设计就显得太过狭义了。

随着社会的发展,现代插画的概念已从狭义的、只限于画和图的概念演变出更多的内容。简单来说,插画就是指我们平常看的报纸、杂志、各种刊物和图书中,在文字间所加插的图画。插画的拉丁文是 illustratio,字义是“照亮”,也就是使文字意思变得更明确。由于早期单纯的文字刊物比较容易使读者感到乏味,所以当时插

画的作用是增加刊物中文字的趣味性。然而发展到今天,插画早已远远超出“照亮文字”的陪衬地位,它不但能突出主题思想,还能够增强艺术感染力。如今插画已经发展成为一种多元的艺术形式,并被应用在现代设计的多个领域,涉及到文化活动、社会公共事业、商业活动和影视文化等多方面。

## 1.3 插画的起源和发展

有人认为插画是门新兴的艺术形式,其实不然,插画艺术的发展有着悠久的历史。从世界最古老的洞窟壁画到日本江户时代的民间版画浮世绘,都承载着插画的历史,如图5-6所示。插画最先是在19世纪初随着报刊、图书的变迁发展起来的,而它真正的黄金时代则是上世纪五六十年代,并首先从美国开始。当时刚从美术作品中

分离出来的插画明显带有绘画色彩,而从事插画创作的作者也多半是职业画家。

中国最早的插画是以版画形式出现的,是随着佛教文化的传入,为宣传教义而在经书中出现的图解经文。我国目前有史料记载的最早的版画作品,是创作于唐肃宗时期的《陀罗尼经咒图》,如图7所示。有确切年代记载的则是创作于唐懿宗咸通九年(公元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发展,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的时期,全国各地都有刻书行业,不同地域还形成了不同的风格。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



图6\_日本浮世绘版画



图7\_《陀罗尼经咒图》局部



图8\_《卅三剑客图》

封面或扉页画,以及牌记等。清朝咸丰年间的任渭长一般被认为是我国传统版画的最后一位大师,其流传至今的代表作《卅三剑客图》,人物造型十分生动,如图8所示。

我国古代插画的历史演变可以看作是版画的发展历史,同时也是民间年画史。只不过民间年画更早地独立成为一种商品,进而成为商业插画的前身。插画的发展和广告有一定的内在联系,最初的插画主要用于宣传商品。那时没有计算机,很多商家为了能够更加生动地推销商品,就绘制出商品的形象来进行宣传。比如旧上海的一些美女图,就是利用当时的一些知名女明星来进行商品的宣传,如图9所示。

欧洲的插画历史与我国相似,最早也是用于宗教领域之中,如图10~11所示。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文集

等出版物中。

现在,插画广泛应用于社会的各个领域。随着艺术的日益商品化和新的绘画材料及工具的出现,插画艺术也进入了商业化时代,并对经济的发展起到巨大的推动作用。插画的概念已经远远超出了传统的范畴。尤其是近年来随着计算机技术的飞速发展,图形图像类软件大量出现,使插画艺术得到了迅猛发展,使用计算机进行插画设计的新锐设计师不断涌现,各种插画形式也应运而生。插画从其诞生的母体——书籍以外,觅得了巨大的生存空间,丰富的载体随着技术的进步、社会的需要不断出现,远远超出了以往单纯的书籍插画和广告插画的范畴。

插画艺术不仅扩展了我们的视野,丰富了我们的头脑,更开阔了我们的视野,带给我们无限的想象空间。纵观当今插画界,插画创作者们不再局限

于某一风格,他们打破以往单一使用一种材料的方式,为达到预期效果,综合运用各种手段,使插画艺术的发展获得了更为广阔的空间和无限的可能。



图10\_教堂内部彩绘



图11\_教堂内部彩绘



图9\_旧上海美女图



## 1.4 插画的表现方法

插画的表现方法很多,其表现的形象可以是主题本身,也可以是主题的某部分。插画的表现方式包括传统

手绘、现代CG、手绘与计算机相结合以及剪切、拼贴等综合表现方式。

传统手绘插画多带有作者的主观意识,表现自由。无论写实类、唯美类还是幻想类都有象征化的情绪展示和自由的处理方法,其选用什么样的表达方式完全取决于作者本人。一个优秀的插画创作者,必须完全了解创意主题,并且对事物有较为深刻的理解,熟练掌握插画的表达技巧,这样才能创作出优秀的插画作品。

早期插画的设计工作常常是由画家兼任,虽然插画的应用领域在不断扩大,但由画家执笔的传统手绘插画仍然具有不可动摇的地位和广泛的应用性。在一些老电影海报中,我们就能够深切地感受到传统手绘对插画的影响,如图12所示。插画创作中传统手绘的表达方法一直未被人们忽视,如今得到了很好的继承和发展,如图13所示。

科技的发展推动了时代的进步,

同时也使插画的表现方法推陈出新,现代CG插画应运而生,如图14~15所示。CG插画是指全部由计算机创作完成的插画。这一表现方法具有其自身的优势,把画面科学地数字化,其可复制性和便捷性适应了插画不断扩大的需求,尤其是在商业插画中得到了充分体现。

手绘与计算机相结合方式的出现,是对传统手绘插画的进一步艺术加工。通常先由作者在纸上进行草图的绘制,这一阶段仍具有传统手绘的特点,然后通过扫描仪将手绘草图输入计算机中,利用CG创作方式丰富表现方法及其表现形式,如图16~17所示。

剪切、拼贴插画则是对已有的图案元素进行重组,使用的图案类型和元素材料多种多样,有布料、报纸、照片、杂志等等。创作者从中抽离元素,并对各元素按照一定的构想进行艺术加工,使画面更富有层次感,增加艺术表现力,如图18所示。



图12\_使用传统手绘方式制作的旧电影海报



图13\_传统手绘插画



图14\_现代CG插画



图15\_现代CG插画



图17\_通过手绘与计算机相结合完成的角色造型插画

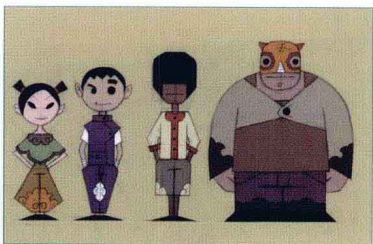


图16\_通过手绘与计算机相结合完成的人物造型插画

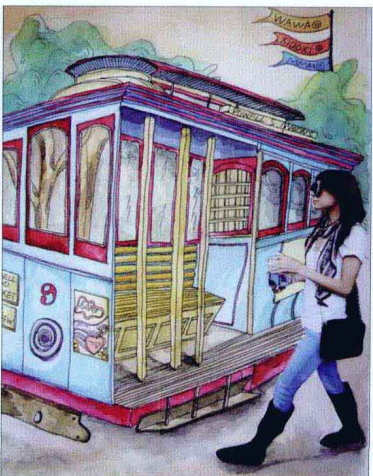


图18\_剪切、拼贴插画

## 1.5 插画的艺术风格

插画的艺术风格在长期的发展中以作品与形式上的不同为特点,其艺术风格主要从主题的提炼、题材的选择、形象的塑造、体裁的驾驭、艺术语言和艺术手法的运用等方面进行区分。这里我们主要介绍一些比较流行实用的艺术风格,如时尚类、写实类、唯美类和幻想类等。

时尚类插画捕捉时尚元素并进行艺术的夸张加工,然后以它们作为切入点进行插画的创作。这类插画常被时尚弄潮儿所追捧,风格多样,多以矢量插画为主,如图19所示。大家可以通过第6章“时尚类插画”进行进一步的学习。

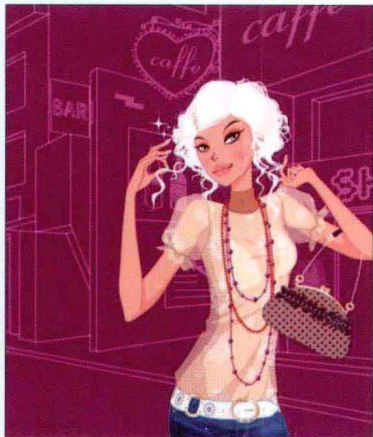


图19\_时尚类插画

写实类插画是比较实用的插画表现形式,这类插画对绘画功底的要求较高,多为写实创意,需要创作者有很强的观察能力和绘画基础,如图20所示。早期从事插画创作的多为画家,这对写实类插画的发展无疑有很大帮助。大家可以通过第7章“写实类插画”进行进一步的学习。

唯美类插画表现的是人们追求的超然于生活的一种纯粹美,常用于表达作者对美好世界的渴望和对美的强烈感受。这类插画有种超脱现实的美感,所反映的多为积极向上的主题。该类插画一般不表现当代人,而是以表现古代人物的美轮美奂为主,如图21~22所示。大家可以通过第8章“唯美类插画”进行进一步的学习。



图21\_唯美类插画



图20\_写实类插画



图22\_唯美类插画

幻想类插画作为信息爆炸时代的领军角色,主要是借助于游戏文化的广为传播而发展起来的。这类插画多呈现创作者脑海中的幻想世界,使观者有种梦境般的奇幻感受。创作幻想类插画能够激发作者的想象力,锻炼作者通过将想象元素进行组合和再现来表达插画主题的能力,如图23~25所示。大家可以通过第9章“幻想类插画”进行进一步的学习。

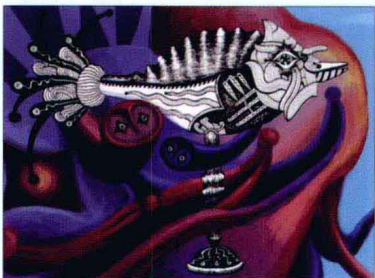


图23\_幻想类插画



图24\_幻想类插画

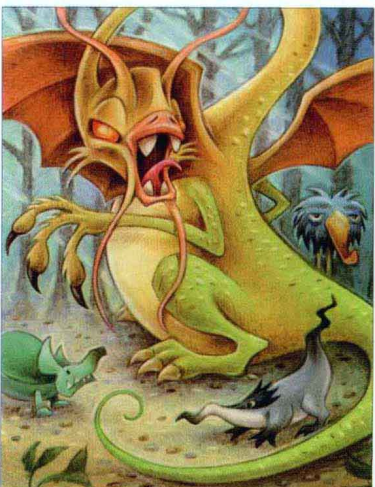


图25\_幻想类插画

## 1.6 插画的应用领域

随着时代的发展,插画艺术与各个领域都紧密地结合起来,表现形式



图26 杂志内页插画

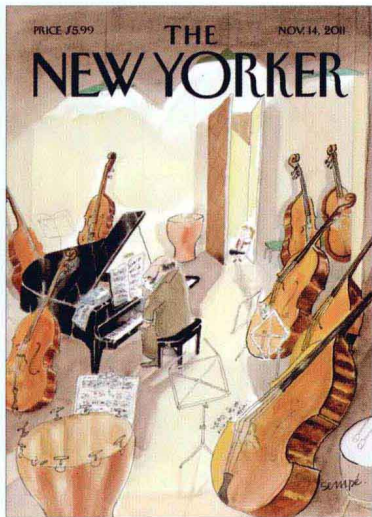


图27 书籍封面插画



图28 绘本插画

的多样性大大促进了插画的发展,其涉及的领域越来越多。在一些常见的应用领域,插画为了适应需求都有了进一步的发展,衍生出书籍插画、杂志内页插画、绘本插画、游戏动漫插画、包装插画、网页插画、海报插画等多种插画形式。

杂志内页插画、书籍封面插画、绘本插画的应用都是为了注解文字,在理解文字的基础上提高视觉传达性,起到直观地传达文字信息的作用,如图26~28所示。

游戏动漫插画对游戏动漫的发展起到了很大的推动作用。游戏动漫插画不但具有说明指导的功能,其精美的画面也已经成为用户体验中必不可少的评价要素之一。

包装插画的应用属于商业范畴,因此更多地融入了商业要素。包装插

画的设计不拘泥于风格、材质等元素,设计者可以运用各种手段以达到预期效果,如图29所示。

网页是提供信息的一种方式,是宣传和反映网站形象和文化的窗口。为了达到这一目的,网站首先要做的就是吸引用户。加入制作精良的插画,文字和图片巧妙地互相穿插、互相衬托、互相补充,可以构成最佳的页面效果。同时,网络也给了插画设计更加广阔的平台去推广应用,如图30所示。

海报插画多应用在电影、动画等媒体推广和产品的商业推广中。事实上,在很多领域的推广过程中,海报插画都扮演了极为重要的角色。

除了上面讲到的领域以外,插画也越来越广泛地被应用于其他各个方面,在此就不再赘述了,如图31~32所示。



图29 包装插画



图30 网页插画

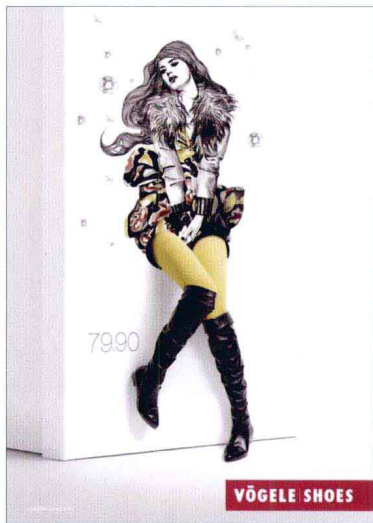


图31 服饰插画



图32 鞋子插画

# 教学实例1

## 《可爱毛毛屋》——童话风格的插画

### 本实例分析

《可爱毛毛屋》这幅作品将现实世界的房子进行再创作，将小巧精致的房屋安排在毛茸茸的毛毛球上，并用柔软的梯子连接着地面，同时对天空一成不变的蓝色进行颠覆，选择了粉嫩可爱的粉红色，让人如同进入了童话世界一般。插画中的粉色世界充满浪漫天真的幻想，给人温馨童趣的心灵感受，如图 33 所示。

### 创作提示

- 1) 毛毛球、房屋与梯子整体的斜线式构图充满动感，使画面更有活力。
- 2) 利用水粉的不同深浅效果表现毛毛球等物体的立体感。
- 3) 选择微小颗粒质感的纸张，可增强画面纹理效果，使插画作品更具质感。

### 表现技法要点

这幅插画选用水粉颜料上色，利用水粉颜料的透明度、覆盖力等特性可制作柔和、纯净的画面效果。首先将带有纹理的纸张进行裱纸，这样，在绘制过程中画纸就不会起皱。在绘制插画时，使用铅笔绘制轮廓线，然后沿着轮廓线进行填色，待物体的大概位置定下并且颜料干后，继续对插画中的物体进行细节绘制，使画面呈现干净、柔和的视觉效果。

### 创作步骤

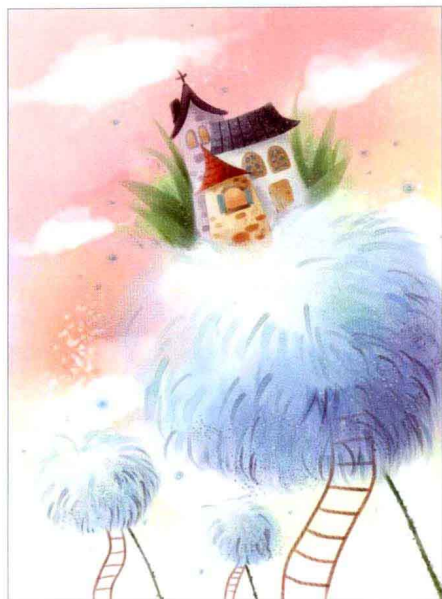


图33\_《可爱毛毛屋》



图34\_绘制线稿



图35\_初步上色

**01** 绘制线稿。首先选择水粉颜料、调色盘，准备相应的画笔等，并把纸张裱在画板上，然后开始绘制线稿，注意线稿要保持整洁，如图 34 所示。

**02** 初步上色。沿着线稿轮廓，对画面中各物体进行初步上色，确定画面各元素的位置，如图 35 所示。