

数字的美术系列丛书

数字的美术—— CorelDRAW Illustrator 艺术插画设计经典案例剖析

朱斌 李涛 秦邯春 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

附光盘



数字的美术系列丛书

数字的美术——

CorelDRAW Illustrator 艺术插画设计经典案例剖析

朱斌 李涛 秦邯春 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

数字的美术——CorelDRAW Illustrator 艺术插画设计经典案例剖析 / 朱斌, 李涛, 秦邯春 编著.
—北京: 人民邮电出版社, 2004.1

ISBN 7-115-12032-3

I. 数.. II. ①朱... ②李... ③秦...

III. 图形软件, CorelDRAW、Illustrator IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据 (2004) 第 001782 号

内容提要

随着计算机技术的普及与发展, 现代商业插画已经很少用纸、笔、颜料等传统绘画工具来绘制了, 取而代之的是计算机软件, 而绘制出来的插画有一个新的名称, 叫做 CG 插画。

本书主要讲述如何用 CorelDRAW、Illustrator 绘制矢量插画, 通过精选的 10 个案例, 讲述色块、卡通、水彩、工笔、水墨等不同风格的艺术插画的实现方法, 而这些类型的插画也是目前商业插画设计中很受客户欢迎的插画形式。书中案例精彩, 操作步骤详细, 而且在字里行间有作者绘制 CG 插画的技巧与经验, 对读者会有一定的参考和学习的价值。

本书适合对 CorelDRAW、Illustrator 软件有基本了解, 希望从事或正从事插画设计、平面设计的读者阅读。

数字的美术——

CorelDRAW Illustrator 艺术插画设计经典案例剖析

◆ 编 著 朱 斌 李 涛 秦 邯 春

责任编辑 孟 飞

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132692

北京创天时代图文设计有限公司设计

北京广益印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16

印张: 13.5

字数: 349 千字 2004 年 1 月 第 1 版

印数: 0 — 6 000 册 2004 年 1 月 北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-12032-3/TP · 3812

定价: 39.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223



前 言

插画设计行业已经不是什么新兴的行业了,但用计算机图形图像技术设计和绘制插画则是在近几年才兴起的行业。设计师们不再用纸、笔、颜料等传统绘画工具来绘制插画了,取而代之的是用计算机软件来完成。而用计算机绘制出来的插画有一个新的名称,叫做CG插画。

目前CG插画创作的主流软件有矢量绘图软件CorelDRAW、Illustrator和位图绘图软件Photoshop、Painter。根据插画不同的用途和要求,可以选择不同软件。本书主要讲述的是如何用CorelDRAW、Illustrator绘制矢量插画,其中包括各种现代和传统艺术插画的绘制方法和技巧。

一直以来,国内的平面设计制作行业中和各种设计交流论坛上,经常都会有人围绕着CorelDRAW和Illustrator这两个软件哪个强大,哪个更适合于平面图形创作而争论不休。其实,计算机软件只是一种工具,并不存在哪个更强大,哪个更适合于平面图形创作的问题,只要操作熟练、掌握更多的软件操作技巧、对自己要创作的插画成竹在胸,任何一个软件都会成为工作上的有力武器。

为了让书中艺术插画的形式更丰富,编者联系了3位经验丰富的插画从业者,组成了本书的编写组,将各自工作中积累的软件操作经验和各种插画形式的表现技巧,通过10个精彩的实例奉献给各位读者。

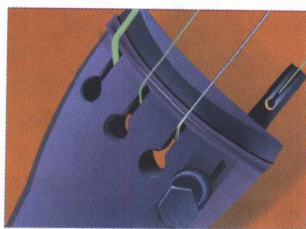
本书采用Step By Step的方式对每一个实例的操作过程进行了详细的叙述。在制作案例之前,首先对案例的创作思路进行了分析,介绍了制作案例前应该了解的一些知识;在案例制作过程中,有作者的一些从业经验、注意事项和一些软件操作技巧供读者参考。

另外,在本书的编写过程中,还得到了林松、王皇和、江新珍、张忠阳(网名:zzy)、诸海波(网名:zhuzhu)等朋友的帮助,在此也表示感谢。在理论知识方面,有少许内容参考了北京远景和信广告设计有限公司和袁红星、网友bear king的相关资料,在此也向他们表示感谢。

本书在写作过程中难免会有缺憾之处,在此诚请各位读者批评和指正,读者可以登陆思域论坛(<http://www.zhubineng.com/bbs>)、5D多媒体(<http://www.5d.cn/bbs>)或中国Photoshop联盟(<http://www.photoshopcn.com/bbs>)与作者进行讨论和交流。读者也可以与本书的责任编辑联系,E-mail:mengfei@ptpress.com.cn。

编者

2003年12月



欣赏 - 小提琴 · 程慧哲



欣赏 - 飞机 · 程慧哲

对于程慧哲的仿写实性的作品，相信很少有人能望其项背的了。这幅飞机插画的制作，同样是其经典作品之一，我们通过观察作品中细腻的描绘，可以体会到作者在创作时的耐心和细致，而这两项也就是在进行插图创作时所最需要的必备素质之一了。



欣赏 - 蛙声一片 · 廖少忠

眼睛需要有立体感，同时也有点水汪汪的感觉，这只不过是两个渐变效果的结合而已。特别是高光和反光效果的添加，就能体现出我们感觉到的效果。

皮肤是采用了网格填充的方法制作的。在表现一些渐变过渡而且颜色复杂的图形时，网格工具确实是一个很不错的工具，不过，在CorelDRAW中，网格填充后颜色呈棱形发散，有时候就显得很不协调。

很多朋友都喜欢通过对一些实体进行写生练习，本例即是一个非常典型的作品。在这里，透明、网格、渐变等工具经过作者的精湛运用，为我们带来了叹为观止的真实效果。



欣赏 - 红蜓绿意 · 廖少忠

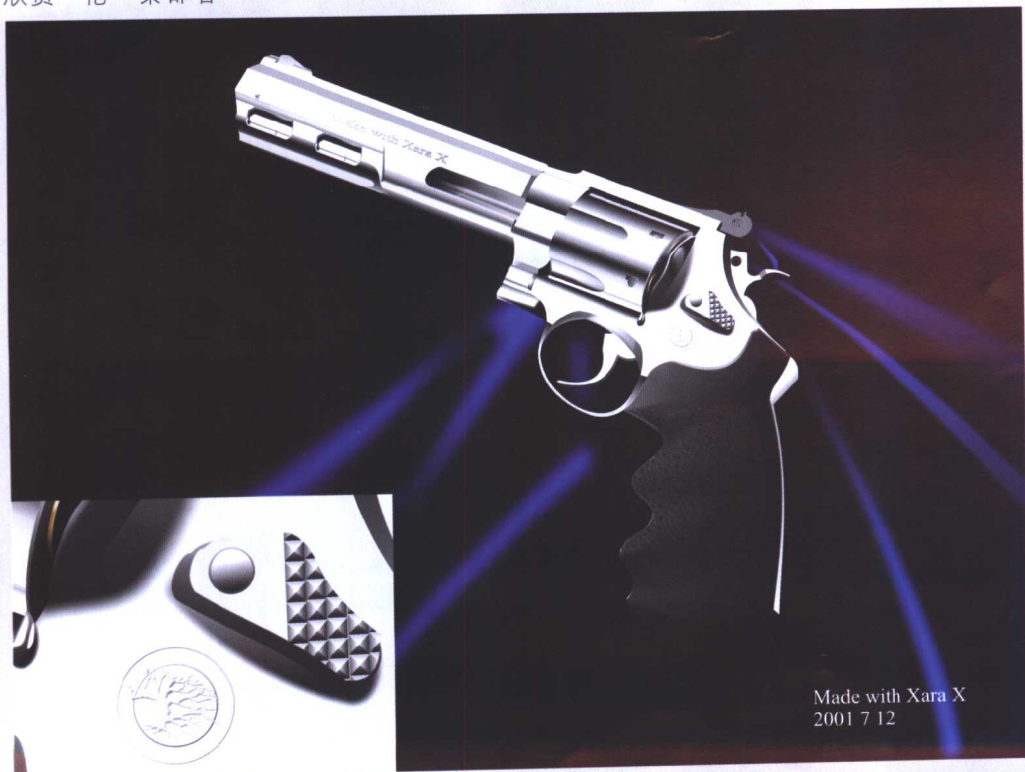
数字的美术——

CorelDRAW Illustrator 艺术插画设计经典案例剖析



欣赏 - 驰骋风云 · 朱 斌

欣赏 - 枪 · 秦邯春





← 《美人如花》

这幅画是用超写实的方法来表现。在 Adobe Illustrator 中主要使用网格工具来创作。头发是用 Adobe Illustrator 中的笔刷来画。并加入一些高斯模糊来制作效果。头上的装饰主要用渐变填充。

欣赏 - 美人如画 · 李涛



MADE BY CORELDRAW9



欣赏 - 青蛙 · 程慧哲



← 《含露》

牡丹是历来中国画家所喜爱，牡丹图也为广大读者所喜闻乐见。这幅画是用中国画的工笔画法画出，花瓣是用渐变，混合多种方法完成上色。为表现露水的气息，在花瓣上画出水珠。表现出勃勃生机。

欣赏 - 含露 · 李涛

《望穿秋水》→

本例人物采用工笔画法，背景是用写意手法渲染出气氛，实景用笔刷画出，天空则用网格来写。着重表现淡淡的秋意和浓浓的思念。



欣赏 - 望穿秋水 · 李涛

目 录

第1章 计算机技术与插画艺术	1
一、插画艺术概论	1
二、插画技术在商业设计领域中的应用	2
三、计算机图形图像技术基础	7
四、图形图像的储存格式	10
五、常用的图形绘制软件	12
第2章 战争年代	17
一、宝剑的画法	18
二、战马的画法	22
三、人物的头部	27
四、人物的躯干	31
五、旗旌的画法	37
六、尘土的画法	38
第3章 卡通女孩	41
一、绘制原稿	43
二、眼睛的绘制	43
三、鼻子的画法	46
四、嘴巴的画法	47
五、脸部的画法	47
六、耳朵的画法	48
七、头发的绘制	49
八、颈部的画法	51
九、手的制作	52
十、衣服的画法	53
第4章 幽幽情思	57
第一部分：头部的制作	58
一、头部轮廓	58
二、眉眼部分	59
三、嘴唇	63
四、面部光影	65
五、头发	67
六、完成头部	70
第二部分：身体部分的制作	72
一、身体轮廓	72
二、衣服的褶皱	74
三、添加阴影	80
四、条带	82
五、手	87
第三部分：背景的制作	89
第5章 伺机而动	91
第一部分：头部的画法	92
一、绘制背景	92

二、绘制嘴形	93
三、绘制头形	94
四、绘制眼睛	95
五、绘制羽翎	96
六、完成头部	98
第二部分：背部的制作	99
一、绘制轮廓	99
二、绘制羽毛	101
三、排布羽毛	103
四、左侧羽毛	106
第三部分：尾巴和腹部的制作	107
第四部分：背景的制作	111
第6章 竹下仕女	113
一、线稿的制作	114
二、线稿上色的方法	119
三、竹子的画法	130
四、背景的制作	135
第7章 写意花鸟	139
一、准备工作	140
二、鸟的画法	142
三、树枝和树叶	145
四、背景的制作	148
五、画框的制作	150
第8章 夏日缠绵	153
一、准备工作	154
二、载入笔刷	156
三、荷花的制作	158
四、背景的制作	168
第9章 仿古山水	171
一、准备笔刷	172
二、作画过程	175
三、上色	178
四、背景的制作	180
五、签名与印章	182
第10章 山水清音	183
一、准备工作	184
二、山水的制作	187
三、背景的制作	189
四、边框的制作	191
第11章 泽畔看荷	195
一、人物线稿的画法	196
二、荷花的画法	199
三、线稿输出与上色	204



第1章 计算机技术与插画艺术

一、插画艺术概论

美术，是人类表现思维和精神的一种社会意识形态，泛指含有美学情味和美的价值的活动及其活动的产物。常见的表现形式有雕塑、绘画、建筑、书法及雕刻等。根据其应用范畴的不同，大致可以分为商业性美术、工艺性美术和纯艺术性美术等几类。由于现代社会活动的多样渗透，大部分的美术作品都可以看成为一种商业性的手段。比如为实现商业价值而通过计算机技术制作出来的美术类作品；建筑造型的设计，也是为了取得更好的艺术表现、赢得更高的商业价值；画家画出来的艺术作品，不管是中国画还是油画、水粉画，最终都是通过货币的交易，进入收藏或类似于收藏的归宿。

插画是美术表现的一种手段，也可以称为“插图”，中国旧时也称为“出相”、“绣像”、“全图”等，如明清时有很多的小说类艺术作品，都会加上绣像传之类的名称。

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等。

插画的表现形式也是多种多样，有的采用纯手工进行的素描类插画；有的是通过计算机合成或绘制的作品；有的是手工与计算机技术相结合而产生的结果。能通过以上的表现形式表现的有中国画风格、漫画风格、油画风格等。如图1-1和图1-2所示的是通过手绘和计算机结合而实现的油画和卡通画形式的插画。



图1-1

油画类作品在计算机上可以通过图像处理类软件或绘图类软件再现出来，在表现这类作品时，最恰当的软件是 Corel Painter，其丰富的笔刷功能可以完美地替代现实中的各种画笔和色彩效果。



图1-2

卡通型式的插画，是插画应用中最为广泛的一种表现形式。在使用计算机图形图像技术描绘此类作品时，是最所擅长、也是最为独特的手段。制作这类作品时，既可以直接在计算机上进行描绘，也可以先使用手工素描大致的轮廓再利用计算机进行上色、添加场景等操作。

mjs47/04

不管插画的使用目的和表现形式如何,使用它的原因,都是为了对其他对象进行补充、说明、增加可视性而为之。一幅成功的插画,其构思都是以原对象的思想为准则,脱离原对象的思想准则,产生的作品是很难让观阅者明白、也是很难得以应用的。

插画的作品,要通俗易懂,能让普通的观阅者明白作品的内涵,不能片面性地追求什么艺术性。虽然受西方艺术的影响,有些插画类作品也通常会采用抽象式的表现形式,但需要根据原对象思想和读者的层次与定位范畴、地域文化而定,如果一幅抽象插画放在一本通俗读物中,普通的读者是很难从中获取到插画的艺术性的,甚至会由此产生排斥的负作用。当然,如果有针对性地对读者定位,采用一些纯艺术性的表现形式,不但可以对原对象产生画龙点睛的作用,更能衬托插画作品的个体艺术性,使观赏者心旷神怡、暇思翩翩。

计算机图形图像技术的发展,对插画的制作和应用开拓了非常宽广、活泼的表现空间。通过计算机技术的运用,可以将以前的只有艺术家才能创作的艺术作品,完美地再现出来,甚至于在某些方面更是对传统美术表现手段发起了挑战,使传统的艺术家的画笔望而却步。

在现代商业因素的驱动下,插画艺术表现出了越来越重要的商业价值。在我们的日常生活中,插画作品无处不在,深深地影响着我们的衣食住行等社会活动。从简单的报纸杂志,到复杂的商业广告,无不体现着插画艺术的莫大魅力。

二、插画技术在商业设计领域中的应用

插画技术在传统的应用中,一般都是出现在绣像类小说、宗教书册之中。最早的出现,也是由宗教典籍开始,后慢慢向其他书籍渗透,一度广泛出现在评书、小说、农林水利医药等科技图书中。如佛家类经籍中,有着大幅面的佛像插图;评书类小说中,为增强艺术的可读性而穿插各种插图;《开天辟地》、《本草纲目》等科技图书中,为对文字进行诠释而配插说明性图示等。所有这类插图的形式,都可以看作是插画艺术的早期应用。

随着时代和科学技术的发展,插画艺术也得到了更为广泛的应用,从简单的书刊报花到复杂的广告宣传,处处彰显着插画艺术的踪影。

现代插画最先是在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,插画又重新回到了写实风格。

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。

1、商业插画的概念

为企业或产品绘制插图,获得与之相关的报酬,作者放弃对作品的所有权,只保留署名权的商业买卖行为,即为商业插画。

这种行为和我们以前认为的绘画是有本质区别的,艺术绘画作品在没有被个人或机构收藏之前,可以无限制的在各种媒体上刊载或展示,作者得到很小比例的费用。而商业插画只能为一个商品或客户服务,一旦支付费用,作者便放弃了作品的所有权,而相应得到比例较大的报酬,这和艺术绘画被收藏或拍卖的最终结果是相同的。

但是,商业插画的使用寿命是短暂的,一个商品或企业在进行更新换代时,此副作品即宣告消亡或终止宣传。从科学定义上来看,似乎商业插画的结局有点悲壮,但另一方面,商业插



画在短暂的时间里迸发的光辉是艺术绘画不能比拟的。因为商业插画是借助广告渠道进行传播，覆盖面很广，社会关注率比艺术绘画高出许多倍。比如某幅酸奶包装的数码插画，在两年的市场售卖中，因为画面精美，吸引消费者购买的数量超过亿计，设想以下，在下一个产品替代它之前的时间里，这个数量还会增加。有多少艺术绘画作品能在两年时间里被上亿人看到呢？这样的辉煌是无与伦比的！

商业插画有四个组成部分：广告商业插画（见图1-3）、卡通吉祥物设计（见图1-4）、出版物插图（见图1-5）、影视游戏美术（见图1-6）设定。

（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。



图 1-3

（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。



图 1-4

（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。



图 1-5

(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。



图 1-6

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。

想具备这三点，就要看插画师的综合素质了。

表达商品信息要直接，因为消费者不会花时间去理解你绘画的含义。由于人类的消费习惯有相当的持续性，在琳琅满目的购物环境里，如果消费者在一秒中之内没有看到或没有被你的插画所吸引，恐怕他将一年或几年都不会买这个商品了。

假设消费者看到了你的插画，但对画面的颜色构图或形象产生逆反心态，也会导致前面的结果。所以，符合大众审美品位是商业插画师要经过的第二道关。能具有艺术眼光去消费的人太稀有了！你的作品太艺术，别人看不懂，太低俗，人家瞧不上，做得到这样的火候才算是合格的商业插画师。



在消费者的注目下，你的作品进入第三关，和周遍的产品比较。如果插画没有强化和夸张商品特性，被其他的商品压倒了，那么，也会产生前面的结果！在超市里经常见到挑挑拣拣拿起放下的情景，直到结帐之后，一幅商业插画才算成功通过测试！

2、插画的艺术形象

插图是运用图案表现的形象，本着审美与实用相统一的原则，尽量使线条，形态清晰明快，制作方便。插图是世界都能通用的语言，其设计在商业应用上通常分为人物、动物、商品形象。

(1) 人物形象

插图以人物为题材，容易与消费者相投合，因为人物形象最能表现出可爱感与亲切感，人物形象的想象性创造空间是非常大的，首先，塑造的比例是重点，生活中成年人的头身比为1:7或1:7.5，儿童的比例为1:4左右，而卡通人常以1:2或1:1的大头形态出现，这样的比例可以充分利用头部面积来再现形象神态。人物的脸部表情是整体的焦点，因此描绘眼睛非常重要。其次，运用夸张变形不会给人不自然不舒服的感觉，反而能够使人发笑，让人产生好感，整体形象更明朗，给人印象更深。

(2) 动物形象

动物作为卡通形象历史已相当久远，在现实生活中，有不少动物成了人们的宠物，这些动物作为卡通形象更受到公众的欢迎。在创作动物形象时，必须十分重视创造性，注重于形象的拟人化手法，比如，动物与人类的差别之一，久是表情上不显露笑容。但是卡通形象可以通过拟人化手法赋予动物具有如人类一样的笑容，使动物形象具有人情味。运用人们生活中所熟知的，喜爱的动物较容易被人们接受。

(3) 商品形象

是动物拟人化在商品领域中的扩展，经过拟人化的商品给人以亲切感。个性化的造型，有耳目一新的感觉，从而加深人们对商品的直接印象，以商品拟人化的构思来说，大致分为两类：

第一类为完全拟人化，即夸张商品，运用商品本身特征和造型结构作拟人化的表现。

第二类为半拟人化，即在商品上另加上与商品无关的手、足、头等作为拟人化的特征元素。

以上两种拟人化塑造手法，使商品富有人情味和个性化。通过动画形式，强调商品特征，其动作，言语与商品直接联系起来，宣传效果较为明显。

插图画家经常为图形设计师绘制插图或直接为杂志、报纸等媒体配画。他们一般是职业插图画家或自由艺术家，像摄影师一样具有各自的表现题材和绘画风格。对新形式、新工具的职业敏感和渴望，使他们中的很多人开始采用电脑图形设计工具创作插图。电脑图形软件功能使他们的创作才能得到了更大的发挥，无论简洁还是繁复绵密，无论传统媒介效果，如油画、水彩、版画风格还是数字图形无穷无尽的新变化、新趣味，都可以更方便更快捷地完成。数字摄影是摄影的最新发展。摄影师用数字照相机拍摄对象或通过扫描仪将传统的正片扫描进电脑，然后在电脑屏幕上调整、组合、创作新的视觉形象，最后通过胶片记录仪输出正片或负片。这种新的摄影技术完全改变了摄影的光学成像的创作概念，而以数字图形处理为核心，又称“不用暗房的摄影”。它模糊了摄影师、插图画家及图形设计师之间的界限，现今只要有才能，完全可以在同一台电脑上完成这三种工作。

3、商业插画的基本类型

插图在大多数广告中比文案占据更多的位置，它在促销商品上与文案有着同等重要的作用，在某些招贴广告中，插图甚至比文案更重要。

插图在广告中的主要功能包括吸注功能，看读功能和诱导功能。吸注功能主要是指吸引消

费者的注意。美国广告界有人发明插图的“阅读最省力原则”即看一眼广告比不看它也费不了多大劲的原则。他假设他的消费者从心理上对一切广告都感到厌烦，而在无意看广告时突然看到了广告，广告上的精彩插图使消费者忘掉了他不是来看广告的，就像爱丽思掉进了兔窝那样地跌入深渊，而在深渊里消费者却发现了真理，进而按真理去行事。这就是你应怎样让消费者跌下去后又跟着你爬上来的办法。插图的看读功能则主要指快速，有效地传达招贴广告的内容。最好的招贴广告插图应是简洁明了。便于读者抓住重点的插图。国外有一些广告插图家通过“散口姆”来测试广告插图的表达能力，即把广告的正文和标题等掩盖起来，让读者只见插图，看其能否了解广告所要表达的内容，好的插图往往有三秒钟见效的力量。插图的诱导功能指抓住消费者心理反应，把视线引至文案。好的插图应能将广告内容与消费者自身的实际联系起来，插图本身应使消费者迷恋和感兴趣，画面要有足够的力量促使消费者进一步想要得知有关产品的细节内容，诱使消费者的视线从插图转入文案。

插图表现的形像有产品本身、产品的某部分、准备使用的产品、使用中的产品、试验对照的产品、产品的区别特征、使用该产品能得到的收益、不使用该产品可能带来的恶果、证词性图例等。表现方法主要有摄影插图、绘画插图（包括写实的、纯粹抽象的、新具象的、漫画卡通式的、图解式的等）和立体插图三大类。摄影插图是最常用的一种插图，因为一般消费者认为照片是真实可靠的，它能客观的表现产品。作为招贴广告的摄影插图与一般的艺术摄影之最大不同之处就是它要尽量表达商品的特征，扩大产品的真实感，而艺术摄影为了追求某种意境，常将拍摄对象的某些真实特征作艺术性的减弱。作为招贴广告用的摄影插图最好用120单镜头反光照相机来进行拍摄，根据不同题材要求，还要配备一些常用的镜头，如广角镜、长焦镜、微距镜以及近摄镜等。招贴的摄影插图创作一般采用彩色反转片，以保证印刷制版的质量。

摄影插图的制作大多数在室内进行，背景需要人工布置，以烘托主摄体，要备用的衬景材料包括呢绒、丝绒、布、纸等，当然还可大胆试用目前市面已出现的墙布，毛麻料等，有条件的还可采用幻灯背景，它们的优点是可不受时间、地点、气候的影响，达到广告创意的要求。

绘画插图多少带有作者主观意识，它具有自由表现的个性，无论是幻想的、夸张的、幽默的、情绪的还是象征化的情绪，都能自由表现处理，作为一个插画师必须完成消化广告创意的主题，对事物有较深刻的理解，才能创作出优秀的插画作品。自古绘画插图都是由画家兼任，随着设计领域的扩大，插画技巧日益专门化，如今插画工作早已由专门插画家来担任。

绘画插画中用得最多的技法是喷绘法，这是一种利用空气压缩机的空气输送，将颜料透过喷笔来作画的技法。它的特点在于没有一般绘画所造成的笔触，且画面过渡自然，应用价值极高。

绘画插画中，漫画卡通形式也很多见。漫画卡通插图可区分为夸张性插图，讽刺性插图，幽默性插图及诙谐性插图四种。夸张性插图抓住被描述对象的某些特点加以夸大和强调，突出事物的本质特征，从而加强表现效果。讽刺性的插图一般用以贬斥敌对的或落后的事物，它以含蓄的语气讥讽，以达到否定的宣传效果，幽默性的插图则是通过影射，讽喻，双关等修辞手法在善意的微笑中，揭露生活中乖讹和不通情理之处，从而引人发笑，从笑中领悟到一些事理；诙谐性插图则使广告画面富有情趣，使人在轻松情境之中接受广告信息，在愉悦环境之中感受新概念，并且特别难以忘却。

绘画插图中的图解形式(diagrams)则是一种极适合用来表现复杂产品的插图形式，如新式家用电器的操作程序，某新式食品的烹饪方法，家用组合器具的安装，儿童积木的各种搭配形式等都可以用连续数幅图解形式的插图来向读者介绍正确的操作步骤。

立体插图是应用于招贴广告中的一种极富表现力的插图形式，目前在国内还较少见，但从国际上招贴广告发展来看，已是必然趋势。它的制作方法是：根据广告创意先做一件立体构成形