



普通高等教育“十二五”应用型本科规划教材

数码插画技法

主编 曾智林 杨乾明



西安交通大学出版社
XI'AN JIAOTONG UNIVERSITY PRESS



普通高等教育“十二五”应用型本科规划教材

数码插画技法

主 编 曾智林 杨乾明
副主编 郭亚东 曾庆亮 莫书雯
参 编 莫 灿 何伟平 李铨鸿 曹 武



西安交通大学出版社
XI'AN JIAOTONG UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书是专门讲解插画创作原理、数码插画创作技法的专业教程,是作者多年创作与教学经验的结晶。本书在描述和讲解数码插画技法的同时,注重插画创作思维的解析,引用了大量的经典图例,通过解读分析,帮助读者理解,激发学习兴趣。全书分6章,包括数码插画创作流程、数码插画造型基础、Illustrator篇、手绘表现篇、Photoshop篇、个案创作赏析。涉及创意思维、构图原则、色彩规律、软件技法、案例解析等。本书内容全面,案例丰富,图文并茂,学习轻松,是高校动漫游戏专业的专业教材,同时也适合对插画设计感兴趣的读者和动漫爱好者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

数码插画技法/曾智林,杨乾明主编. —西安:
西安交通大学出版社,2014.8
ISBN 978-7-5605-6628-3

I. ①数… II. ①曾…②杨… III. ①图形软件-应用-插画(绘画)-绘画技法-教材 IV. ①J218.5-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 194432 号

书 名	数码插画技法
主 编	曾智林 杨乾明
副 主 编	郭亚东 曾庆亮 莫书雯
责任编辑	曹 朕 毛 帆

出版发行 西安交通大学出版社
(西安市兴庆南路 10 号 邮政编码 710049)

网 址 <http://www.xjtupress.com>
电 话 (029)82668357 82667874(发行中心)
(029)82668315 82669096(总编办)

传 真 (029)82668280
印 刷 西安新华印务有限公司

开 本	787mm×1092mm	1/16	印张	10.625	字数	254 千字
版次	2014 年 11 月第 1 版		2014 年 11 月第 1 次印刷			
书 号	ISBN 978-7-5605-6628-3/J·134					
定 价	45.00 元					

读者购书、书店添货,如发现印装质量问题,请与本社发行中心联系、调换。

订购热线:(029)82665248 (029)82665249

投稿热线:(029)82669097 QQ:8377981

读者信箱:lg_book@163.com

版权所有 侵权必究

序

当接到设计绘制插画的邀约和文字稿的时候,我总会迅速沉浸在理解文意命题的无边想象中,随着灵感的浮现,一张一张的草稿纸上呈现出各种有意味的形象,这是一个无比享受的快乐过程,相信大多数的插画作者都有这样的感受。然而,创作的愉悦是建立在平时点点滴滴的寻找和积累基础上的。当我们在学校绘画教室中面对模特苦练造型,当坐在灯下无数次临摹、揣摩经典的连环画绘本,当在涌动的人流中安静地速写行人、景物,当面对绘画软件苦练技法时,我们知道,这些都是未来创作的灵感源泉和手段。可是,还有什么是创作插画所必须具备的?那就是人文修养。这是当前很多学生在学习中没有充分注意却极为重要的一点。

插画创作是一件既受约束又非常自由的事。作为文字附图的插画,起到解释文字内容,增加文字视觉观感,为出版物提升审美内涵的作用,因此受到文字意义的约束。但插画家可以随意寻找喜欢的艺术表现形式,并通过这些形式语言走进作者的内心,敲开读者的心门,使人们在欣赏插画家惊人的创作力的同时,更深刻地感悟文字的力量。插画创作千人千面,目的只为文与画相辅相成。

插画表现离不开传统的绘画语言,随着计算机辅助绘画的迅速发展,绘画软件工具相对于传统工具而言,其惊人的模仿性、便利性、可修改性,功能强大的工具箱,绚丽丰富的色彩配置,以及与印刷终端连接配置更便捷等等,使最终的画面呈现出夺目的形式美感,折射出丰富多彩的社会世态和时代境况。本书用了大量的篇幅介绍矢量绘画软件 Illustrator 和像素绘画软件 Photoshop 的绘画技法,并结合手绘表现技法,力求在风格多变的插画作品中寻求对插画创作本质的把握。本书在技法学习过程中,以案例解析为主要脉络,力求举一反三,启发读者在创作上的思路,提高软件应用上的效率。

本书的第一、三、六章由曾智林老师负责编写,第二章由郭亚东老师负责编写,第四章由杨乾明老师负责编写,第五章由曾庆亮、莫书雯老师负责编写,全书由曾智林老师负责修改、整理、统稿,杨乾明老师负责审稿及校对。书中大量的案例来自编者的插画创作实践。莫灿、何伟平、李锵鸿、曹武等老师在编写的过程中提供了大量的画稿、设计图片和无私的帮助,在此深表谢意!也向被本书征引和参考过的相关文献和图片的作者表示衷心感谢!感谢段向民、史青苹等诸位编辑与工作人员对本书编撰工作的大力支持!感谢华南农业大学对本书编撰工作的大力支持!囿于笔者个人经验、水平、能力诸因素,疏漏之处敬请各位专家、读者指正。

曾智林

2014年5月20日于华南农业大学

数码插画技法 目录

CONTENTS

第一章 数码插画创作流程

- 第一节 数码插画创作流程简介 /001
- 第二节 创作前需要掌握的基本知识 /003
- 本章小结 /016
- 思考与练习 /016

第二章 数码插画造型基础

- 第一节 插画造型表现与画面布局 /017
- 第二节 插画的构图规则 /027
- 本章小结 /032
- 思考与练习 /032

第三章 Illustrator 篇

- 第一节 Illustrator 界面简介 /033
- 第二节 插画创意、设计稿与构图 /036
- 第三节 Illustrator 图形绘制 /044
- 第四节 Illustrator 笔刷工具与矢量图库 /060
- 本章小结 /064
- 思考与练习 /064



第四章 手绘表现篇

第一节 线条的强大表现力 /065

第二节 手绘插画造型基础 /082

本章小结 /090

思考与练习 /090

第五章 Photoshop 篇

第一节 Photoshop 软件简介 /091

第二节 Photoshop 工具组与命令面板详解 /095

第三节 设计稿 1 制作详解 /103

第四节 设计稿 2 制作详解 /120

第五节 设计稿 3 制作详解 /130

本章小结 /135

思考与练习 /135

第六章 个案创作赏析

第一节 唯美类插画 /136

第二节 奇幻类插画 /145

第三节 哲理类插画 /156

本章小结 /163

思考与练习 /163

► 学习重点

- 数码插画创作流程
- 每一环节插画师的主要任务和职责

► 学习目标

- 熟悉和掌握数码插画创作流程,了解各流程设计要求

► 课时安排

- 8 课时

卢梭在《爱弥儿》中说:“在人类所有的职业中,工艺是一门最古老最正直的手艺。工艺在人的成长中功用最大,在物品的制造中通过手将触觉、视觉和脑力相协调,身心合一,使人得到健康成长。”插画何尝不是一种脑手合一的工艺。在不断闪亮的灵感中,促使笔尖在一张张图纸上把心灵的活动通过触觉、视觉展现出来,顺利地通过图画讲述一个个有趣的故事,打动人心,叩响智慧之门。

第一节 数码插画创作流程简介

插画是绘画艺术领域派生出来的一种应用美术学科,它不仅是插画师的主观创作,更是以商业或社会公益为目的,通过各种绘画语言及符号进行的视觉表述,让观众从插画中获取信息、交流思想。插画辅助文字内容,使之更加丰富和具有直截了当的说服力和吸引力。随着数字媒体的发展,数码插画更广泛地活跃于书籍、期刊报纸、各类广告、包装设计、网络传播、多媒体数字影像等传统与非传统领域。插画的目的是要以图像的形式清楚恰当地展示信息、成功传达,因而对插画师的综合素质要求很高,不仅手绘功底要扎实,还要熟练掌握绘画软件、会讲故事、能发表评论、还能表演。

通常,数码插画的制作流程一般分为三个阶段:前期创作准备、草图设计和后期软件制作。

一、前期创作准备

在数码插画的前期设计过程中,插画师要完成四个部分的设计任务:目标分析、素材收集、主要角色造型设计和场景设计,如图 1-1 所示。

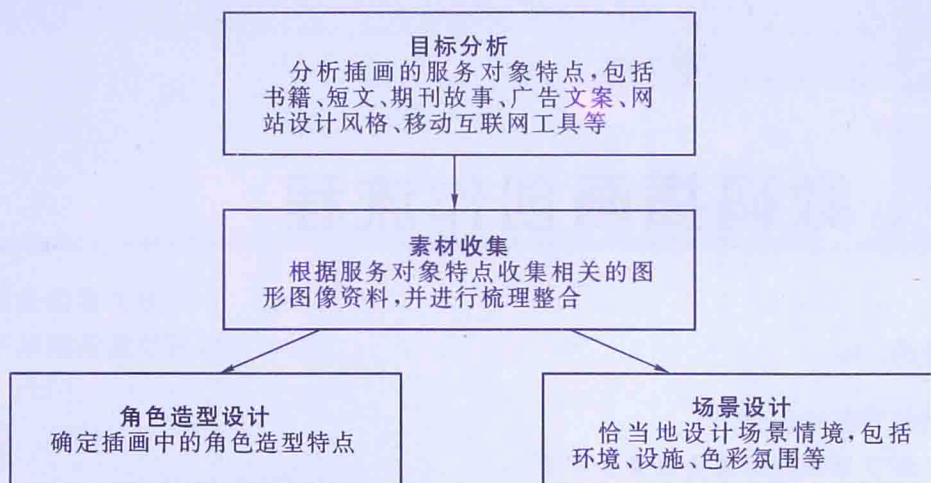


图 1-1 数码插画前期创作流程图

二、草图设计

根据前期设计的角色和场景,在仔细推敲研读插画的服务对象文字内容、既有风格等信息的基础上,考虑到读者的层次和定位、文化背景等因素,绘制出插画设计稿,这一阶段涉及如何构图、定位角色与场景的关系,以求最恰当地表述故事、发表评论、传达信息。这是插画绘制过程中对插画师的知识和分析信息能力考验最大的阶段,如图 1-2 所示。

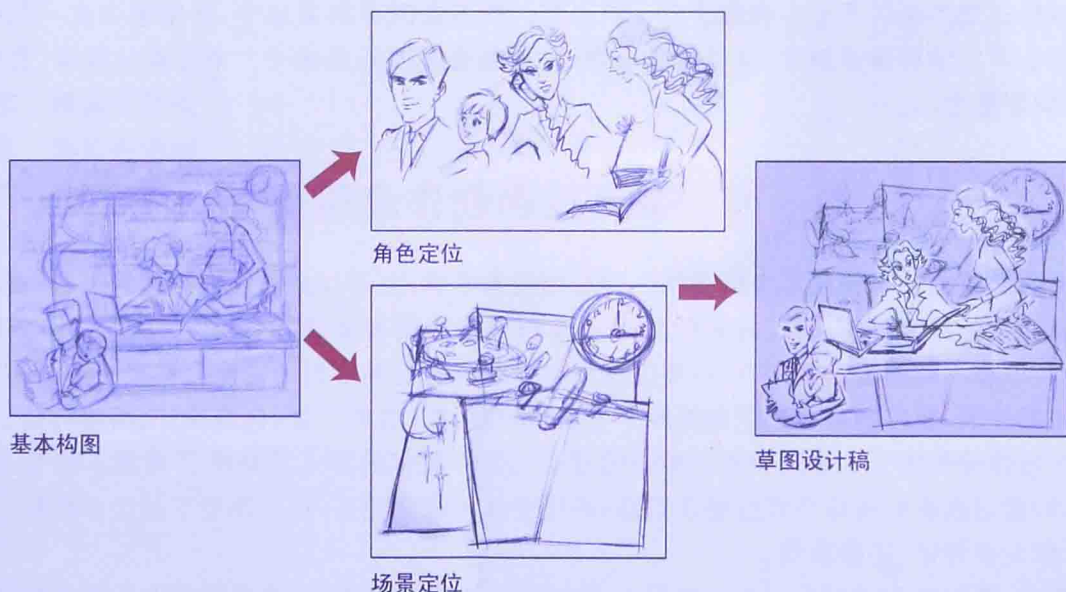


图 1-2 草图设计过程

三、软件设计制作阶段

手绘草图设计完成后,要根据项目要求,确定绘画软件的使用,包括将绘制完成的画稿用扫描仪或数码相机导入计算机中,按照设计好的线条和色彩,给插画稿上色。对于一些手绘稿中效果不理想的部分,需要运用软件重新绘制,以达到统一完整的良好效果。如图 1-3 所示。

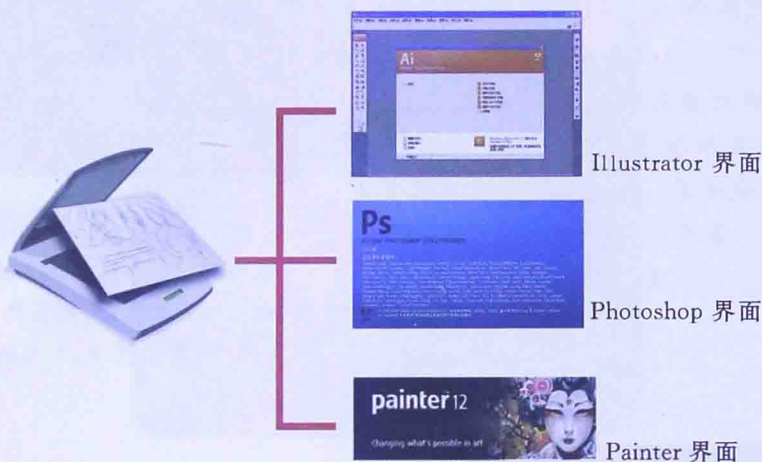


图 1-3 常用数码插画绘制软件

第二节 创作前需要掌握的基本知识

创作一幅能成功解释文字内容,为出版物增加视觉感和艺术氛围的数码插画,需要插画师掌握较强的传统手绘图画技巧以及具备绘图软件等数字技术的运用能力。同时,通过插画创作工作,插画师展现出自己对文字的揣摩领悟、对知识的系统理解、对社会见解的批判意识,以及对文化的解读和再创作等综合能力。因而,创作数码插画必须解决与文字、绘画、软件工具的关系。

一、从文本中提炼绘画语言和图像思维转换

顾名思义,插画是为文字服务的,目的是解释文字的内容,其艺术形式是叙述性的,具有艺术性与商业性的双重特征。插画涉及的领域广泛,包括出版、广告、设计、多媒体影像、各类信息宣传推广等。通常,完成一幅插画首先要对文字描绘和展现的任何东西用视觉语言“讲述”出来,即把文字内容转换为图像语言。整个过程包括对文本的理解、对主题信息的研究与集合、尝试合适的绘画表述语言、选择有创意有想象力地具有创造性的加工手法、最终确定图像。

插画师的工作与作家讲故事、音乐家创作交响乐有异曲同工之妙。试想,当我们先了解一些故事的讲述背景或是乐章背后所蕴藏的涵义,再去仔细阅读故事和倾听音乐时,眼前仿佛浮现出更鲜活的画面,头脑中更加能够对文字和音乐产生共鸣。犹如旅游出发前先读一读目的地的游览攻略,当到达目的地时会产生更深刻的理解、留下更美好的印象一般。因此,插画师在创作前一定要搞好和文字的关系,有句话说得好:“心有多大,舞台就有多大。”插画师的文学想象力对于创作灵感的激发、创意的独特性具有至关重要的意义。

怎样提高这方面的能力呢?

首先,尽可能地汲取他人作品的优点,向优秀作品学习借鉴。开阔视野、博览群画、善于吸收和借鉴,站在巨人的肩膀上将更容易达到更高的平台。同时,在做这些学习和积累时,要根据自己的特点长处进行适当取舍,为进一步形成自己独特的风格打下基础。(可以向经典图书插画学习,比如古今中外大量的经典著作的版画插图是丰富的插画宝藏;也可以向美术画展中的作品学习,了解潮流的造型特点、绘画模式。所谓“熟读唐诗三百首,不会吟诗也会吟。”多看多思考,是一切学习的根本。如图1-4、图1-5、图1-6、图1-7所示。)

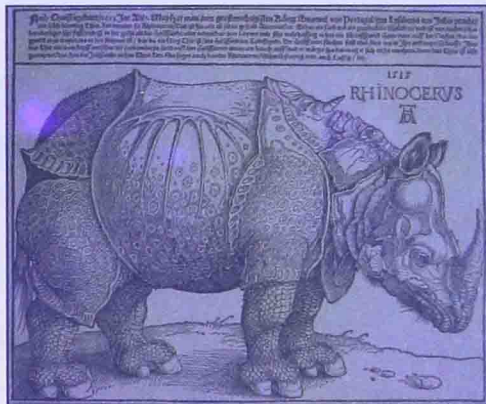
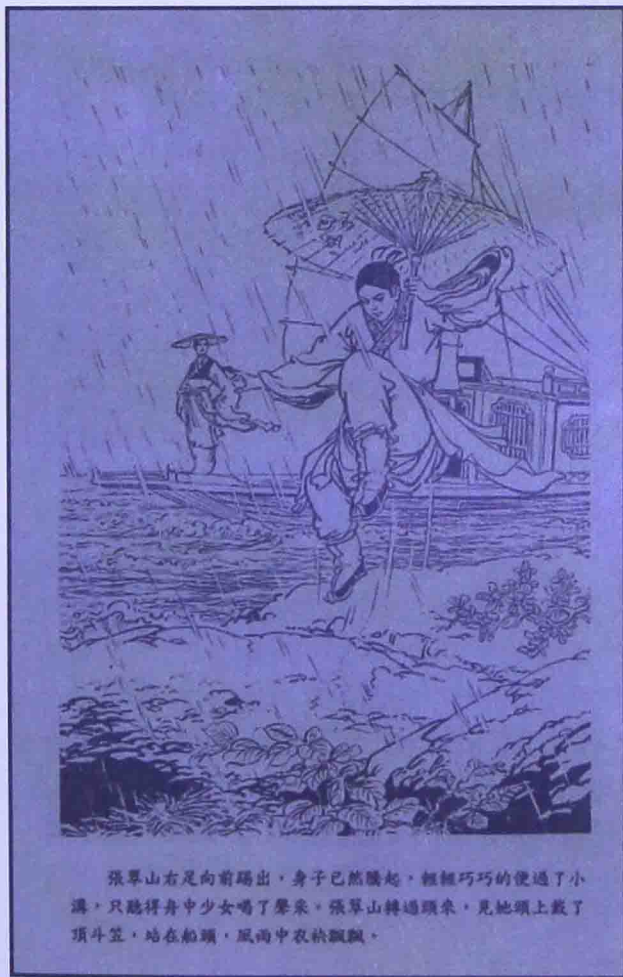


图1-4 犀牛(铜版画) 丢勒

(这幅铜版插画以饱满的造型、对结构准确地刻画、精致细密的线条、疏密得当的描绘,使画面既具备严谨的写实性,又充满装饰性的美感。)



张翠山右足向前踢出,身子已然腾起,轻轻一巧巧的便过了小溪,只听得舟中少女喝了声采。张翠山转过头来,见她头上戴了顶斗笠,站在船头,风雨中衣袂飘飘。

图1-5 倚天屠龙记 姜云行

(在大量金庸作品插画中,姜云行善用工笔,用笔气韵流畅,笔笔相连如行云流水。构图重心多靠上部,人物造型中男子多逸气猖狂、女子多俏丽袅娜,加上环境渲染,极好地表达了金庸作品中武林江湖的意境。)



图 1-6 Alphonse Mucha(阿尔丰斯·穆卡)作品

(穆卡的绘画具有强烈的新艺术的特点:曲线、自然形式、高度装饰化、平涂效果等等。甜美的女性形象和极端精致的细节描绘合乎当时的审美观念。)



图 1-7 Aubrey Beardsley(奥博利·比亚兹莱)作品

(这位天才艺术家擅长于黑白线条插画,画面充满了强烈的主题、丰富的想象、夸张的形式,流畅而具有高度装饰性的线条表现出画家对于画面和空间极强的控制能力。)

其次,养成用图画记录的习惯,随时随地能够掏出笔记本把所见所闻所感记录下来。灵感是生活经验的积累,并且往往是稍纵即逝的,用一支钢笔加笔记本绘图记录的方式,不仅使头脑中稍纵即逝的灵感跑不掉,同时也有效地锻炼了绘画能力和技巧。(在以往的许多时间里,我们习惯于在随身携带的本子上记录下自己的灵感和一闪而过的想法,它们有些是速写簿,有些是笔记本,有些甚至是更小的方便贴或者草稿纸,这些随时绘制的思想的延续令我们更为放松,同时也为插画创作保留最美丽的源泉。如图1-8、图1-9(a)、(b)、(c)所示。)

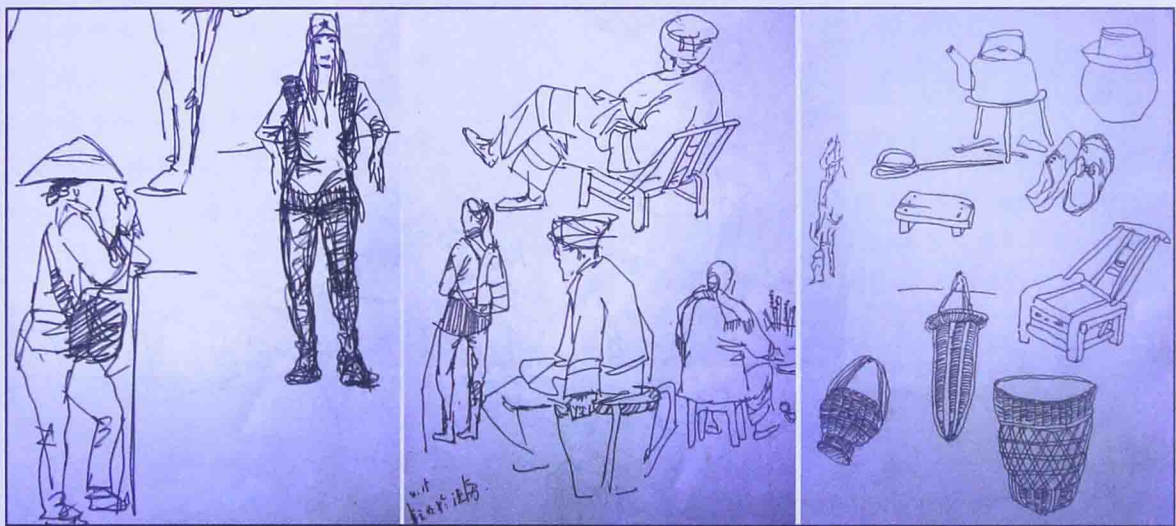


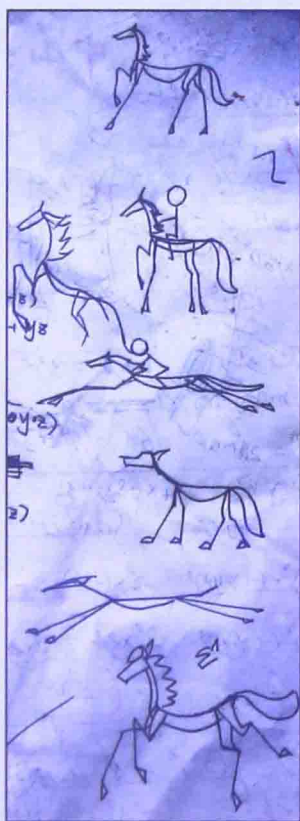
图1-8 速写簿上随时记下的瞬间(杨乾明)

再次,就是要积极提升文学修养和审美水平。插画的形式语言、表达特点固然重要,但一成不变的所谓风格是否符合所有文本的要求呢?归根结底,插画的绘图语言是要贴切文本灵魂的,具有艺术性和商业性的双重特性,既要紧密联系故事内容,又要符合审美原则,给人以艺术的精神滋养。(插画服务的对象经常不同,因此需要根据文本的风格来设计适合的插画形式。经常地广泛的阅读,天马行空的想象,是未来不期而至的插画形式语言的有力支撑。)

最后,努力去熟悉各种类型的绘画工具和材料。同样一幅布局的插画,如果采用不同的纸张、不同的工具和颜料绘制,会产生大相径庭的效果。比如用水性彩铅和使用马克笔两种工具,彩铅的柔和与马克笔的硬朗,会赋予插画不同的内涵和迥然不同的诠释。而在计算机绘画软件风行的今天,许多软件也提供了更多样的选择,比如 Photoshop、Painter 等等。(熟练掌握几个计算机绘画软件是创作数码插画的必要技能,如果想设计绘制不同风格特点的插画,让自己的适应性更强,涉猎范围更广,那么建议掌握像素绘画软件 Photoshop、Painter 和矢量插画软件 Illustrator 等。它们分别是商业广告、CG 漫画、书籍插画的流行绘画工具。)



(a)速写簿上的记忆瞬间(杨乾明)



(b)草稿纸上的随想(杨依臻)



(c)速写台(何伟平)

图 1-9 速写簿、便签纸、草稿纸都是记录的载体

二、插画的用色规律

色彩永远赶在造型之前直奔人的眼帘。纽约大学心理教育家詹里姆·布鲁诺研究发现,人类的记忆 10% 来自听觉,30% 来自阅读,60% 通过视觉和实践获得。其中影响视觉的因素中 80% 来自色彩。色彩对人的影响既是生理上的又是心理上的,在绘制插画时如果能很好地利用色彩规律,把握颜色对人的心理影响,将能帮助我们顺利地把美好的情绪与感受带给读者。在现实世界中,我们通过色相、明度、彩度三要素认识丰富的色彩世界。

1. 色彩的心理表达

(1) 色相,指色彩的相貌名称,如图 1-10 中的十二色色相环。通常,色相环中的色彩具有如下心理影响:

红色:奔放、强烈、充满朝气、热情澎湃,不同情况下又会有警示危险等心理感受。

橙色:富丽、光明、温暖,具有高贵、安定、温和的特质。

黄色:作为明度最高的三原色之一,明快、透明、单纯、积极,具有令人愉快的特质。

绿色:充满生机、宁静、安详,给人一种心旷神怡的感受,其心理影响与红色相对。

蓝色:平静、安详、冷漠、忧郁,是表达安全性的一种色彩。

紫色:神秘、优雅、高贵、虚幻,常作为衬托橙色、黄色的对比色或装饰色小面积出现。

灰色:中性色,可与任何颜色进行调和搭配,具有冷静、空旷的特质。

黑色:肃穆、庄重、沉郁、厚重,具有稳定、压抑的特质,在处理补色搭配时可发挥强大作用。

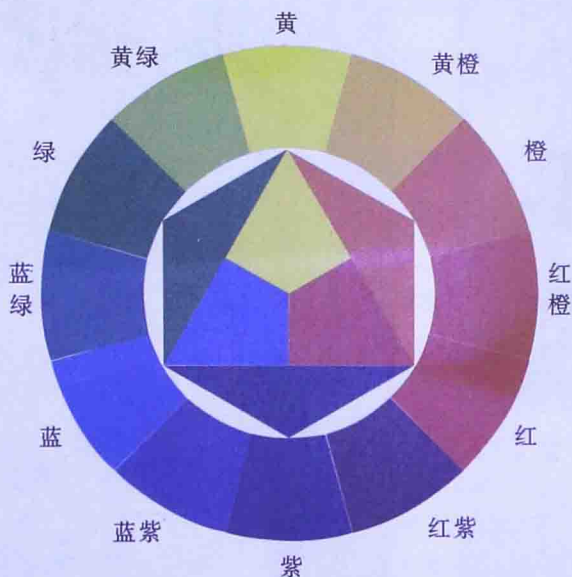


图 1-10 十二色色相环

色相环中相邻颜色之间都有相似的关系,这种相似色彩的搭配给人以柔和舒适的视觉感受。而超过圆周 $1/3$ 的颜色之间会产生较为强烈的对比,尤其是在色相环中距离半个圆周的色彩,其强烈的对抗性刺激观众的视觉,给人一种激烈冲撞的心理感受。如图 1-11 所示,在常规饱和度的情况下,色相的对比,比如类似色、对比色的不同搭配使插画角色分别给人以柔和或强烈的心理影响。



图 1-11 色彩的强烈对比(曾智林)

(2) 明度, 指色彩的明暗程度。在孟塞尔色相环中, 如图 1-12 所示, 一种颜色中随着白色成分的增加, 明度相应增强; 反之, 黑色成分越多则明度相应降低。明度高的色彩往往给予人清爽、明亮的心理暗示, 明度低的色彩则容易使人感到沉闷、压抑。如图 1-13、图 1-14 所示。

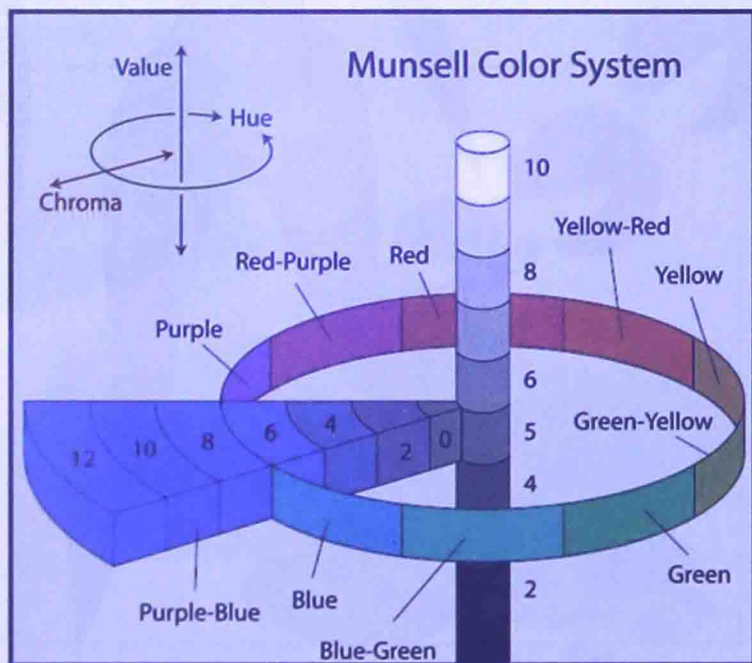


图 1-12 孟塞尔色彩体系

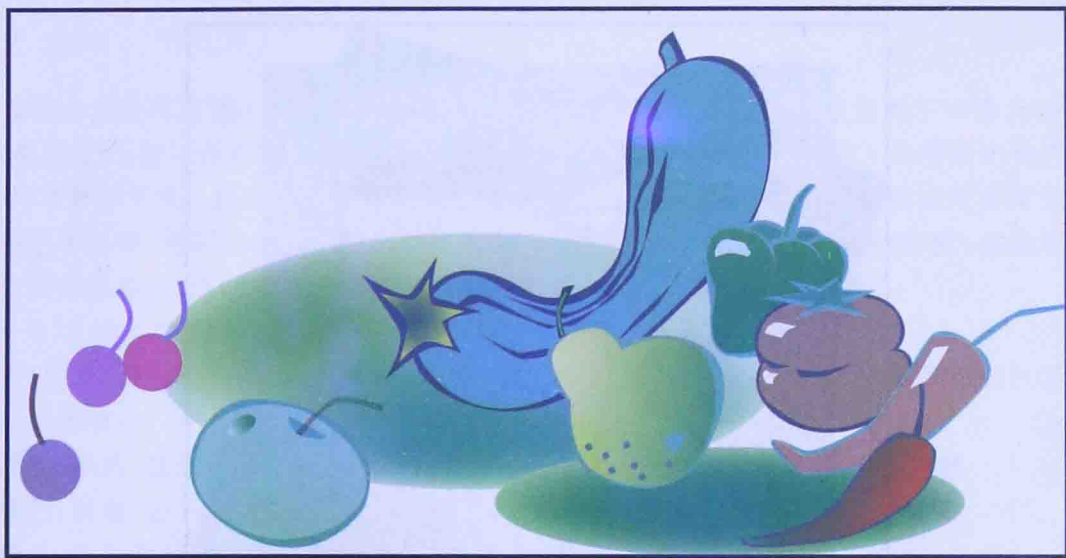


图 1-13 高明度色彩配置(曾智林)



图 1-14 低明度色彩配置(曾智林)

(3)彩度,指色彩的鲜艳程度。孟塞尔色相环中,色相越鲜艳的颜色彩度越高,而其中不论加入白色或是不同程度的黑色,都会导致彩度降低。因而,色彩彩度越高,色相越鲜明,越能给予人积极、强烈的视觉感受和心理影响。如图1-15所示。



图1-15 彩度越高,色相越鲜明(李锵鸿)

2. 色彩的空间表达

插画的空间表达需要注意色相的选取和色调的组合。通常来说,色调通过色相对比、明度对比、彩度对比、面积对比等几种方式实现,形成高长调、高短调、中长调、中短调、低长调、低短调等多种色彩调和关系,如图1-16至图1-21所示。在插画空间关系中,色彩的对比与调和要注意处理角色与背景的关系。



图1-16 高长调(曾智林)

(整体色相对比、明度对比都较大,反差明显,愉悦、活泼、明亮的色彩特征。)