

<<插画与设计>>

图书基本信息

书名：<<插画与设计>>

13位ISBN编号：9787040297560

10位ISBN编号：7040297566

出版时间：2010-9

出版时间：高等教育出版社

作者：彭澎 主编

页数：139

字数：230000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<插画与设计>>

前言

插画在当今社会经济、文化等各个领域已得到广泛的应用，插画教学对培养高水平的插画创作人员、对提高艺术设计专业学生的创作质量和水平，以及对提高设计师的设计水平等都有着重要的影响，因此插画课程是艺术设计等相关专业的学生必修的一门课程。

然而，如何讲授插画课程、插画课程教学的主导思想和目标是什么、用什么方法和手段进行教学，长期以来，这一系列问题就在教学中存在着。

其中最主要的问题就是缺乏有效和有针对性地进行插画创作思维的培养。

本教材在总结以上问题的基础上紧紧地抓住培养学生创作思维这个核心来编写。

其目的是：通过学习不仅要提高插画能力、掌握插画技巧，而且要掌握基本的创作技巧，提高创作思维能力。

一、编写的背景在编写这本教材之前，我们对当前插画创作的基本状况、社会需求、插画专业人才的实际能力等做了大量的调查分析。

通过分析，我们发现在插画教学和创作中对插画的认知存在如下几个问题。

1.认识的误区从对插画的认知上看，部分教师或插画设计师习惯认为：插画属于绘画领域，与设计基本无关。

其实不然，任何一件插画作品的创作都包括插画创作的设计构思和插画绘制两个部分。

其中设计构思是插画创作的理性推动力和艺术灵性的闪光点。

<<插画与设计>>

内容概要

本书共七章，以设计思维为重点，通过大量的实例分析，系统讲述了插画的起源、发展和分类，以及插画的构思设计、构图设计、用线设计、形象设计，并对手工绘制插画、计算机绘制插画的设计过程进行了分解示范。

本书用设计的思维揭示了插画设计思维与技巧的关系，明确了设计在插画创作中的主导地位。

本书不仅适用于插画教学，也适合插画设计工作者以及插画爱好者学习使用。

阅读本书，不仅可以学习掌握插画创作设计的基本技巧，同时还能够通过这些基本设计技巧的掌握，在更广泛的插画创作中发挥作用。

<<插画与设计>>

书籍目录

第一章 插画的起源与发展 第一节 插画的起源与发展 一、什么是插画 二、插画的起源 三、插画的发展 第二节 插画与设计 一、什么是设计 二、插画在设计中的作用 第三节 传统手绘插画与数码插画 一、传统手绘插画 二、数码技术插画 思考与练习第二章 插画的类型与设计 第一节 商业插画 一、招贴插画 二、产品包装插画 三、报纸插画 四、POP广告插画 第二节 书籍插画 一、绘本插画 二、小说中的插画 三、杂志插画 四、散文、诗歌插画 五、民俗插画 六、儿童文学插画 七、科普插画 第三节 电子游戏插画与动画插画 一、电子游戏插画 二、动画插画 第四节 “涂鸦” 一、涂鸦风格服饰插画 二、涂鸦风格装饰插画 思考与练习第三章 插画构思设计 第一节 构思的形成 一、体验生活 二、文艺修养 三、思考与想象 第二节 故事类插画构思设计 一、独幅插画 二、连环画 三、故事漫画 第三节 讽刺与幽默漫画构思设计 一、讽刺与幽默的语言 二、设计与选点 第四节 商业插画构思设计 一、构思与选点 二、实例分析 思考与练习第四章 插画构图设计 第一节 构图的概念和原则 一、构图的概念 二、插画构图基本原则 第二节 插画基本构图设计 一、穿插式插画构图设计 二、遮挡式插画构图设计 三、块面式插画构图设计 四、“S”型、“C”型插画构图设计 第三节 插画特殊构图设计 一、动势式插画构图设计 二、满构图式插画构图设计 三、空散式插画构图设计 四、对称式插画构图设计 五、聚中式插画构图设计 六、大透视式插画构图设计 思考与练习第五章 插画设计的用线 第一节 中国传统绘画用线 一、中国传统绘画线描 二、中国传统用线特点 第二节 手绘插画用线 一、线描用线 二、写意用线 三、素描用线 四、线、面结合用线 第三节 电脑手写笔插画用线 一、电脑手写笔在Photoshop中的应用表现 二、电脑手写笔在Painter中的应用表现 思考与练习第六章 插画形象设计 第一节 写实形象设计 一、写实人物形象设计 二、写实动物形象设计 第二节 变形形象设计 一、变形手法 二、变形人物形象设计 三、变形动物形象设计 思考与练习第七章 插画绘制过程 第一节 手工绘制插画 一、单幅故事插画绘制过程 二、多幅故事插画绘制过程 第二节 计算机绘制插画 一、用Photoshop设计封面人物实例 二、用CorelDRAW绘制商品广告插画实例 思考与练习 后记

<<插画与设计>>

章节摘录

插图：在插画创作设计的初始阶段，应对插画设计有一个整体的谋划，整体谋划由构思与选点两个方面组成，构思与选点是针对各种不同内容形式所做的设计思考。

构思设计的内容包括设计插画的绘画形式（包括工具材料、笔法、画法等）、设计表现对象的特性（包括人物的年龄、性格、动态、表情、服装等）、设计场景（包括道具、背景、画面气氛等）、设计画面色彩（包括画面的色调、色彩明度和对比度等）。

选点的内容包括两个方面，一是根据故事情节或事物的状态选择一个插画的表现点；二是根据复杂内容组合提炼选择插画的表现点（针对故事性弱的原文章）。

是一个复杂的思维过程，在把握好构思与选点基本内容的基础上，构思与选点还要考虑多种因素。

这些因素包括：一是考虑内容与形式相配合；二是考虑插画所面对的不同读者群；三是考虑不同媒体的风格取向。

插画的设计构思是一个系统工程，设计构思相对具体创作技巧来说是一个宏观思维的过程。

插画创作首先要有好的设计构思。

怎样才能有好的设计构思，如何提高构思设计能力，解决这两个问题可通过三个方面的努力来推动。

一是观察生活、体验生活，不断积累生活经验；二是阅读文学作品、文艺理论，通过有选择性地观赏优秀戏剧和影视作品，吸收不同文艺语言的表述技巧，最终提高文艺修养；三是多思考、多分析、多联想，拓展艺术想象力和创造力。

<<插画与设计>>

后记

插画的主要表现形态是小说、期刊杂志的黑白插画、连环画，彩色贺年片等。

在20世纪80年代到90年代这20年中，社会经济文化高速发展，以多种绘画形式的手绘插画精彩纷呈，名家辈出，涌现出众多优秀插画作品，特别是以连环画为代表的优秀作品，形成了一个时期中国插画特有的风貌。

2000年左右是一个重要的分水岭，电脑软件的应用和网络的出现以及媒体的多元化趋势，一方面使插画创作有了更大的施展空间；另一方面，连环画由于新媒体的取代，逐渐退出了文化市场。

近十年来，虽然涌现了不少优秀插画作品，但纵观整个市场和媒体中的插画，普遍存在三个方面的不足。

一是造型能力不足；二是设计能力不足；三是对用线的理解不足。

就童话故事插画来说：由于广泛应用电脑软件绘制插画，使出版率得到极大地提高，但同时也造成插画的质量和水平下降。

打开众多童话故事图书，插画给人的第一感觉是“视觉冲击”，色彩追求“鲜”、“亮”、“光”，缺少温润之感、造型不美，且用线粗糙。

少年儿童有特定的审美需求，用色鲜艳也是这类图书的共同特点，但是，缺少插画设计的“鲜”、“亮”、“光”，反而就是对读者的“视觉污染”。

手工绘制的插画少了，电脑绘制的插画多了，加上连环画的退出，当代作者对传统用线的认识和用线能力缺失了，我们很少看到像20世纪那样的插画作品，很难感受到插画作品的温馨、恬静和文秀之气。

另外，插画与各种设计活动有着不解之缘，进行插画教学必须与设计、思维训练相结合。

鉴于此，我们感到有责任推进这方面的研究和教学，这也是在这本教材编写中特别重视设计思维，及重视插画的构思、构图和用线等问题的主要原因。

由于插画的形式、技巧、使用工具和材料多种多样，且在社会生活中应用广泛。

插画教材不但要有严谨的理论表述，而且还要对多种插画技巧进行实际操作演示和分析。

虽然插画教材的编写难度较大，但我们深知，插画教材只有具备了这两个方面才能真正发挥其教材的作用，从而推动插画教学。

我们也深知，这本教材也不可能涵盖插画创作的所有方面，只能针对社会应用较多的插画形式进行讲述和分析，肯定有不尽如人意之处，还望得到广大读者和同行的谅解。

本教材大纲由云南财经大学彭澎教授、张弘老师、杨红燕老师共同拟定，由彭澎教授最终修改定稿。

教材第一章和第二章由杨红燕老师编著，第三章至第七、章由张弘老师编著，并得到刘畅老师和唐磊老师的鼎力支持。

全书由彭澎教授和杨中碧副教授统稿。

另外，此教材的编写还得到很多朋友的关心、支持和帮助。

在此一并表不感谢。

<<插画与设计>>

编辑推荐

《插画与设计》是由高等教育出版社出版的。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>