

<<插画设计>>

图书基本信息

书名：<<插画设计>>

13位ISBN编号：9787102050829

10位ISBN编号：7102050828

出版时间：2010-6

出版时间：人民美术出版社

作者：王炜

页数：120

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>

## <<插画设计>>

### 内容概要

本书取材范围涉及古今中外的设计理念，综合手绘和电脑技法，有草图和实例，好上手，操作性强。其中多项板块内容：插画表现特性、表现形式和手法、插画大师和作品、专题欣赏、插画实例、专题训练、插画小档案等尤为经典。

其中表现形式部分是作者原创性的总结，有很强的操作性，专题训练与插画实例则具体分析和演练插画的形成过程，均是其他同类教材所不具备的。

## &lt;&lt;插画设计&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第一章 插画设计概述

## 第一节 插画概念与意义

- 1.什么是插画
- 2.插画的作用

## 第二节 发展简述与时代要求

- 1.中国插画发展
- 2.欧洲插画
- 3.时代提出新要求

## 第三节 插画家

- 1.插画家的基本能力
- 2.积累视觉信息库
- 3.思维定式与突破陈规

## 第四节 插画主题的理解

- 1.理解主题
- 2.深入调查
- 3.草图创作

插画家与作品：吴冠英中国

插画家与作品：弗拉基米尔·库什俄罗斯

专题欣赏：多版本的《红楼梦》插画

## 第二章 插画设计分类与应用

## 第一节 故事图书类插画设计

## 一、文学类插画

- 1.文学类插画的类别与特点
- 2.文学类插画的从属性和独立性

## 二、儿童插画

- 1.想象力
- 2.情感类比
- 3.夸张

## 三、绘本插画

- 1.绘本的特点是以画为主
- 2.儿童绘本
- 3.成人绘本

## 四、连环画和漫画

- 1.漫画
- 2.连环画

## 第二节 商业宣传类插画设计

## 一、广告插画

- 1.广告插画的特点
- 2.广告插画的功能
- 3.广告媒体与插画

## 二、社论类插画

- 1.社论类插画的用途与特点
- 2.社论类插画的要求

## 三、时尚类插画

- 1.时尚类插画用途广泛

## &lt;&lt;插画设计&gt;&gt;

2.电脑的辅助功能

3.材料和工艺

四、音乐类插画

1.音乐类插画的特点

2.音乐风格与插画特色

五、玩具与游戏插画

1.玩具设计

2.游戏插画

六、自主插画

1.自主插画不是商业委托项目

2.探索新风格

### 第三节 信息资料类插画设计

一、自然科学类插画

1.自然科学类插画的范围宽广

2.自然科学类插画对插画家的要求

3.自然科学类插画的特点

二、医学类插画

1.医学与医学类插画

2.医学类插画的特点与作用

三、技术类插画

1.技术类插画的范围与作用

2.技术类插画的要求

插画家与作品：杜桑·凯利捷克斯洛伐克

插画家与作品：柯薇·巴可维斯基捷克

专题欣赏：多版本的《哈姆雷特》插画

## 第三章 插画设计表现特性

### 第一节 营造氛围

一、色调

1.亮暗色调

2.冷暖色调

3.复合色调

二、光影

1.塑造立体的效果

2.亮部与暗部的特色

3.光影的形态

三、构图

1.边缘式构图

2.倾斜式构图

3.中心式构图

4.平衡式构图

5.对称式构图

四、张力

1.方向形成的动感

2.随机取舍的自由感

3.动与静

### 第二节 戏剧性

一、角色

## <<插画设计>>

1.角色的外形

2.角色的动作

3.拟人化表现

二、场景

1.场景设计如同布景

2.大空间概念

3.提高绘画水平

三、对比

1.大小对比

2.虚实对比

3.疏密对比

四、夸张

1.夸张符合儿童的心理

2.表现对美的渴望

3.塑造视觉焦点

### 第三节 神奇感

一、超现实

1.梦幻效果

2.想象性理想

二、想象

1.幻想

2.儿童的眼光

3.偶然形的启发

三、空间

1.透视与空间

2.夸张的空间

3.矛盾空间

四、视角

1.创作视角的独特性

2.观察与表现事物的角度

### 第四节 情感共鸣

一、情趣

1.情感体验与共鸣

2.幽默

3.熟悉事物的非传统表现

二、象征和比喻

1.超越现象的丰富联想

2.民族与象征

3.抽象符号

三、色彩习惯

1.民族色彩习惯

2.插画家个人的色彩习惯

四、文化差异

1.中西方文化差异

2.宗教与神话的文化差异

插画家与作品：秋山孝日本

插画家与作品：罗伯特·英诺森提意大利

## &lt;&lt;插画设计&gt;&gt;

插画实例：从草图到插画(一)《果汁房子》

## 第四章 插画设计表现形式与手法

## 第一节 写实表现

1. 塑造逼真的现实感
2. 写实表现的几种形式

## 第二节 图形归纳

1. 什么是图形归纳
2. 图形归纳的特点
3. 图形归纳的几个方面
4. 结合电脑

## 第三节 图形拼贴

1. 拼贴焕发新的生命力
2. 取舍与拼贴

## 第四节 图像叠加

1. 图像叠加的特点
2. 图像叠加创造丰富的效果

## 第五节 图像图形并置

1. 图像图形并置的特点
2. 表现形式
3. 创作非现实

## 第六节 黑白彩色

1. 黑白插画
2. 黑白彩色插画

## 第七节 卡通漫画

1. 夸张变形
2. 简练概括
3. 幽默诙谐

## 第八节 线形表现

1. 线的特性
2. 线形表现的多样性

## 第九节 抽象构成

1. 抽象构成的特点
2. 局限与拓展

## 第十节 文字成图

1. 文字与图的结合
2. 文字成图的几种表现形式

## 第十一节 形色置换

1. 色彩的置换
2. 形态的置换
3. 形与色皆置换

插画家与作品：Vault49 荷兰

插画家与作品：克里斯蒂安·蒙特内格罗 阿根廷

插画家与作品：吉勒摩·莫迪洛 阿根廷

插画实例：从草图到插画(二)《小精灵》

## 第五章 材料与技法

## 第一节 手绘的世界

## 一、铅笔和钢笔

## <<插画设计>>

1.铅笔

2.彩色铅笔

3.钢笔

二、粉笔和蜡笔

1.色粉笔

2.蜡笔

三、水粉和油画

1.水粉颜料的特点

2.油画颜料的特点

四、水彩

1.水彩插画必备工具

2.水彩插画的特点

五、丙烯颜料

1.丙烯颜料与油画、水粉、水彩颜料的区别

2.丙烯颜料的特点

六、木刻版画

1.木刻版画的制作手法

2.木刻版画的影响

七、混合媒质

1.水油分离

2.实物拼贴

第二节 电脑与插画

一、数码必备工具

1.电脑

2.扫描仪

3.数位板

4.打印机

5.数码相机

二、常用软件和插画类型

1.Adobe Photoshop

2.Adobe Painter

3.Adobe Illustrator

4.3D软件

插画家与作品：苏拉米斯?乌尔菲德国

插画家与作品：艾伦?李英国

插画实例：从照片到插画《月光曲》





#### 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>