<<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。

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

- 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?觊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

- 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

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.线的特件
 - 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

- 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 Pairiter
 - 3. Adobe Illustrator
 - 4.3D软件

插画家与作品:苏拉米斯?乌尔绯德国

插画家与作品:艾伦?李英国

插画实例:从照片到插画《月光曲》

<<插画设计>>

编辑推荐

<<插画设计>>

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