



## &lt;&lt;插画设计教程&gt;&gt;

## 前言

“没有什么事情可以阻止任何人进行艺术创作，关键看你做什么，怎么做，以何种方式被社会认可。

最终，你都要参与到一种行业环境中去，或者是应用艺术，或者是纯艺术。

”——平面设计师彼得萨维尔（PeterSaville） “艺术分为应用艺术和纯艺术。

这与创作手段无关。

所谓应用艺术，就是基于他人的问题或产品所创作的艺术。

而纯艺术则是完全独立的。

两者之间泾渭分明，没有模棱两可的空间。

依我的看法，两者就是非黑即白的关系。

”——平面设计师彼得萨维尔 和所有创意产业一样，画插画最好也是从一张白纸开始。

不管是在屏幕上还是纸张上，插画师都需要面对空白区，去思考，去想象，去描绘思路。

空白区是强大的实体，一股不可忽视的力量，一个从无到有的过程。

它可以叫插画师充满希望或者恐惧，感到沮丧甚至绝望。

但同时，空白区也一次次为插画师打开了通往创新世界的大门，在那里，图像得以呈现，主题得以凸显，客户的问题得以解决。

别的职业人群在工作的过程中并不会遭遇这种日常性的空白区，比如会计、律师和医生。

他们在面对专业上的常规问题时，不需要寻找“全新”的解决方案。

相反，他们要有充足的知识储备，对于当下的财会、司法和医疗体系有深入的了解，同时能够在工作中熟练运用这些知识。

尽管在这些领域也存在创新，但基本是以一种规避风险的孤立方式进行的，这些行为可能会产生成果，也可能不会。

插画师们则不同，他们通过创作某种类型的图画谋生。

对他们来说，没有游戏规则，没有评价标准，没有固定的解决方案，每天都要面对实打实的失败风险。

插画师的工作就是无中生有，将头脑中的想法以一种创意的方式封装在图像之中，清晰地传达给受众。

尽管视觉语言中存在很多体系，传播进程中也存在很多理论，但仅仅把握住这些体系和理论还不够——简单进行反刍并不能创作出好的作品。

要成为一名插画师，你需要对本专业的各个关键领域进行探索，既要有实际层面的分析，也要涉足理论层面的研究，直到这些内容能够以独特的方式重新组合，打上插画师自己的印记，呈现出他们独特的艺术和理论追求为止。

作家也一样谙熟此道。

面对空白区，不管是一张白纸，还是电脑的荧光屏幕，作家也一样要找到自己的方式，将思路和想法投射下来，只不过他们所基于的是另外一个系统——书面语言系统。

因此，毫不意外的是，这两个专业——一种基于图像，一种基于文字——长期以来就相互纠缠在一起。

怀着相同的出发点，两个专业结成了一个联盟，只要操作得当，便会产生远远超过1+1=2的效果。

图像和文字的这种联合称为“平面设计”，其编排、组织和概念的实施者叫作平面设计师。

这一学科如今已渗透至文化的方方面面。

平面设计可见于报纸、书籍、广告以及企业文案，见于CD专辑包装、电视和电影，见于我们生存环境的周遭、我们身着的衣物以及交通路牌，等等。

很难想象一个不存在平面设计的世界，平面设计已经成为人类交流、组织和运转过程中不可或缺的一部分。

将插画融入平面设计 “平面设计”作为一门学科或明确的专业，其存在的时间相对还很短暂——二战以后才展露头角。

## &lt;&lt;插画设计教程&gt;&gt;

在这之前，大众消费中的图片和文字编排处理工作则是由抄写员、神职人员、印刷人员、艺术家及早些时候出现的商业艺术家来负责的。

战后，随着“传播设计”波及面日益宽广，这一行业逐渐被分割为几个分工明确的专业领域。

插画师负责构造图像（通过素描、油画、印刷、拼贴及电脑创作）；字体设计师负责字体；广告艺术总控制产品或服务推广概念的创意和成型；摄影师垄断图像拍摄；而平面设计师则需要在理性和艺术两个层面对以上所有内容进行整体的操控（很多情况下，则是亲自制作），使其成为动态和具有思辨力的信息，以凸显“辨识度、产品说明、展示以及推广”的设计目的。

这些集成后的信息之后便会出现在平面媒体、电视、电影院、书本、周遭的环境、包装纸以及最近越来越多的网站上面，通过电脑和智能手机传播给受众。

本书的第4~7章会介绍插画在各个领域的应用，包括社论、出版、公司设计与广告以及轻娱乐等方面。

本书读者将会看到，延续着的插图历史是融合在平面设计历史之中的；这是一种嵌入式、交互式和互为依托的关系。

图像与文字：相似及差异 人类在文字和图像之间搭起了一座重要的桥梁，从而为“平面设计”的创立奠定了基础。

图像和文字均具有特定的品质，这里面既有差异，也有共通之处，正是由于这些特定的品质，两者才能在这一多姿多彩的领域中结合起来，共同进退。

图像具备以下功效： 信息的即刻传递。

能够将信息不分老幼、不分地区和时代地传达至全球受众。

将观看者置于图像之中。

直接体现出人们的观看体验。

一次次带来视觉愉悦。

按照一定的序列排序，能够传递出叙述性的信息。

即刻激发人们的情感、记忆和经验。

通过形状、颜色和构图能够给人带来愉悦。

文字具备以下功效： 传播具体的信息。

信息传播非常准确。

就某一区域或向某个具体领域的人群传播信息。

能够占用受众一段很长的时间。

一点点把信息呈现给受众。

按照一定的序列排序，能够传递出叙述性的信息。

能够激发人们的情感、记忆和经验。

通过形状、颜色和构图等便可以给人带来愉悦。

两者之间各有优劣，各有不足，但也有相似之处。

关于这两个列表，你若是自己其他的想法，也可以添加进来。

现在我们可以确定的一点是，一旦图像和文字结合起来，它们将产生强强联手的效果，凸显出彼此的优势和弥补相互之间的不足。

## <<插画设计教程>>

### 内容概要

本书详细讲述了作为一名自由插画师应具备的艺术、理论及组织上的技能，能够为读者在具体领域中的实际操作起到指导作用。

作为一本图像制作方面的实用指南，本书涵盖了方方面面的内容，包括绘画方式、视角和透视、色彩搭配和媒体选择等，同时也探讨了插画艺术如何通过比喻、象征、才智、叙事等方式来传递信息。

章节依照不同的领域划分，从资讯类插画、出版插画、企业及广告插画到轻娱乐产业中的插画应用，内容十分丰富，均透过真实的案例和精彩的配图，生动地展示插画的产生流程。

作者简介

作者:(英)Andrew Hall

<<插画设计教程>>

书籍目录

1.成为一名插画师

引言 06/ 作品成型过程：问题解决过程 13/ 问题解决实例分析：杰西卡简巴洛的《浪子历程》 16

2.视觉化机制

引言 20/ 素描 23/ 彩绘、版画及拼贴 30/ 空间描绘传统技法 37/ 透视 42/ 造型、明暗和光线 46/ 排版 48/  
图像中的色彩 52

3.传播机制

引言 58/ 传播流程 60/ 自我审视 61/ 创建信息 62/ 渠道/媒介 72/ 终端 74

4.配文插画专案

引言 76/ 现代报纸插画专案 80/ 现代杂志插画专案 88/ 资讯类网站插画 94

5.书籍插画专案

引言 100/ 现代书籍插画专案 104/ 现代儿童书插画专案 112/ 现代漫画小说项目专案 118

6.企业标识及广告专案

引言 126/ 现代广告插画项目 134/ 平面设计项目专案 142

7.轻娱乐产业项目专案

引言 150/ 现代音乐项目专案 158/ MV产业插画项目 166/ 游戏产业项目 172

8.未来插画

引言 182/ 板谷龙一郎 183/ 罗德里克米尔斯 184/ 霍华德里德 186/ 拉塞尔米尔斯 188/ 尼尔福克斯 190/  
乔西林沃德 191/ 安迪弗尔萨 192/ 黛比库克 194

9.插画师工作流程

引言 198/ 基本工作流程 199/ 商业计划 200/ 人物：詹姆斯乔伊斯 204/ 人物：谢尔盖斯维雅切克 210/  
插画团体：无眉 216

... 延伸阅读 222/ 资源 223/ 图片版权说明和致谢 224

## &lt;&lt;插画设计教程&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：本章中，我们首先来了解一下素描、彩绘、版画及拼贴这4种创作形式，然后我们会介绍空间描绘、造型、基调与光线、构图与色彩等元素在不同艺术传统中的规范。

我们将这些主题区分开来是为了论述的方便，实际上它们彼此之间都是相互关联的（比如，色彩无法脱离造型）。

在创作过程中，可以融合以上之中的几个方面，某些情况下也可能需要全部调动起来。

但我们不用每次都涉及每个方面，这一点需要牢记。

反而在创作过程中应该对于以上内容采取节制和有所选择的操作方式，这样会决定你作品的辨识度，并给予观看者一定的心理空间去全身心体会你的作品。

人们青睐的往往是艺术作品中那些节制、聪明和灵动的部分，而非那些堆砌的、让人没有（或只有很少）想象空间的图像。

但是对于技术层面也不应过分的强调。

毕竟，信息的传递才是第一要务。

这些体系不过是你用来传递信息的工具，观看者甚至可能都不会留意到这些工具的存在。

话虽如此，但也不能因为技术上的缺陷而影响到观看者对于作品的欣赏，降低人们对于作品的评价。

同学们需要尽量熟练的掌握这些工具的应用，通过日复一日的练习，未来可以做到手到擒来，自在的将脑中的图像提取出来，转移到纸面或屏幕之上。

素描 素描是视觉艺术的基石，素描中最常用到的工具就是铅笔。

铅笔简单多变，使用十分普遍。

同时，铅笔具有各种规格的铅芯，从9H（颜色最浅）一直到EE（颜色最深），为艺术家提供了多种多样的选择。

铅笔点在纸上会显示出轻薄的点或浓重的点，这一点取决于铅笔触碰纸张的位置（从直着点到侧着点）以及艺术家使用的力道。

其他工具，比如粉笔、蜡笔、彩笔，都比石墨要柔软；能在纸上画出虚线，并制造出模糊的效果。

使用这些工具绘制的图像同样需要被“固定”下来（在室外或通风空间喷洒定色剂）以免完成之后色彩受到损坏。

另外，纸张质量和最终的画面效果也是息息相关的。

对于纸张的选择和绘画工具的选择同等重要。

纸张虽然只有薄薄一层，但其材质（从木浆到纤维材料）、重量及表面的处理方式，也包括色调在内，都是多种多样的。

纸张的选择会直接影响铅笔线条的效果，插画师需要了解各种不同纸张的特点，有必要从当地纸厂索取一份样品册研究一番。

第三样工具就是橡皮了。

橡皮种类也多种多样，从硬的到软的、从粗糙的到精致的不一而足。

假如使用的是普通铅笔，那么修改时使用标准橡皮即可。

但如果使用碳棒或石墨棒之类较软的绘画工具，则应该搭配油灰（putty）橡皮。

这种橡皮买来的时候是一个方块，但是使用的时候可以捏成任何形状，并具有很强的吸附石墨和碳粉的能力。

也有一种绘画方法，是先使用比如碳棒这样的材料涂满纸张，然后用可塑橡皮把线条擦出来——“反向”绘画。

除了铅笔和橡皮之外，还需要一个削铅笔的工具。

转笔刀适合铅芯硬的铅笔，而对于铅芯较软的铅笔，最好则是使用工艺刀来削，以避免折断铅芯。

### 编辑推荐

《插画设计教程》编辑推荐：插画师的工作就是无中生有，将头脑中的想法以一种创意的方式封装在图像之中，清晰地传达给受众。

尽管视觉语言中存在很多体系，传播进程中也存在很多理论，但仅仅把握住这些体系和理论还不够——简单地进行反刍并不能创作出好的作品。

要成为一名插画师，你需要对本专业的各个关键领域进行探索，既要有实际层面的分析，也要涉足理论层面的研究，直到这些内容能够以独特的方式重新组合，打上插画师自己的印记，呈现出他们独特的艺术和理论追求为止。



#### 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>