

第七章

插画设计

知识纵观

- ▶ 第一节 矢量风格插画设计
- ▶ 第二节 可爱兔子插画设计
- ▶ 第三节 DIY 肖像插画设计
- ▶ 第四节 海报插画设计

● 本章导读

插画艺术的许多表现技法都借鉴了绘画艺术的表现技法。插画艺术与绘画艺术的“联姻”使得前者无论是在表现技法多样性的探求方面，还是在设计主题表现的深度和广度方面都有了长足的进展，展示出更加独特的艺术魅力，从而更具表现力。

● 学习目标

通过本章的学习，应掌握插图的不同风格和插画设计、制作过程，能够在实际学习和工作中学以致用。

第一节 矢量风格插画设计

插画在中国被俗称为插图。今天通行于国外市场的商业插画包括出版物插图、卡通吉祥物、影视与游戏美术设计和广告插画 4 种形式。实际上在中国插画应用已经遍布于平面和电子媒体、商业场馆、公众机构、商品包装、影视演艺海报、企业广告，甚至 T 恤、日记本、贺年片等。

一、插画的分类

- (1) 按市场的定位不同，插画分为矢量时尚、卡通低幼、写实唯美、韩漫、概念设定等插画。
- (2) 按制作方法不同，插画分为手绘、矢量、商业、新锐（2D 平面、UI 设计、3D）和像素等插画。
- (3) 按绘画风格不同，插画分为日式卡通和插画、欧美插画、香港插画、韩国游戏插画、台湾言情小说封面插画（由于插画的风格多样化，因而此处只是简单的分类）。另外，在国外还有手工制作的折纸、布纹插画，各种风格一应俱全。

二、多媒体技术与插画设计

多媒体技术在插图设计中的广泛应用对现代插画有了新的时代要求。在计算机图像充斥大众视觉的时代，部分插画设计师认识到计算机对设计的巨大影响而重新思考解决视觉问题的途径。“在数字革命的觉醒中，相对于用 Photoshop 软件进行美术剪贴的兴盛之势，使用颜料和墨水绘制的插图看来已失去了生存的土壤。对于那些仍以传统方式工作的人们，对绘画技艺生存荒废的讨论已刻不容缓。”插画设计家达瑞尔·雷斯于 1999 年 11 月在美国插图画家联合会研讨班上讲到。

三、数字插画的发展

数字插画是随着计算机技术的发展而发展的，其起源的基础是计算机图形学。1950年美国麻省理工学院旋风1号计算机的诞生标志着计算机图形学的开始应用。1958年，美国GerBer公司开发了平板绘图仪的雏形。20世纪60~80年代计算机技术飞跃发展，绘画超限差值计算、Bézier（贝赛尔）曲线、曲面理论、区域填充、计算机剪裁等基本图形绘制概念纷纷出现，计算机图形学达到兴盛时期。但此时的数字插画主要用在印刷系统之中。

20世纪90年代以后，小型计算机技术快速发展，此时相应的计算机软件也得到了发展，数字插画开始普及。1981年，日本Namco公司的游戏Pac-man中的主角登上了美国《时代杂志》，它比美国硅谷里的任何一位重要人物都要早地登上了这本杂志。

20世纪90年代计算机软件技术成熟，Photoshop和Painter的出现决定了数字插画初步的工作模式，之后的Illustrator矢量软件的应用更是给数字插画的设计增加了新的动力。

矢量图形又称为向量图形，是由PostScript代码定义的线条和曲线组成的图像，这些图形的元素是一些点、线、矩形、多边形、圆和弧线等，都是通过数学公式计算获得的。矢量图形的特点是支持无极缩放，存储文件尺寸小，易于编辑。

四、现代插画

现代插画由于媒体、内容、表现手法、诉求对象等方面的多样性，致使其审美标准也具有多样化、多元化的特征。

现代插画的形式多种多样。按媒体不同分类，现代插画基本上分为两大部分，即印刷媒体插画与影视媒体插画。印刷媒体插画包括招贴广告插画、报纸插画、杂志等书籍插画、产品包装插画、企业形象宣传品插画等；影视媒体插画包括电影插画、电视插画、计算机荧幕插画等。

1. 招贴广告插画

招贴广告插画也称为宣传画、海报。在广告还主要依赖于印刷媒体传递信息的时代，可以说招贴广告插画处于主导地位。但随着影视媒体的出现，其应用范围有所缩小（图7-1）。

2. 报纸插画

报纸是信息传递的最佳媒介之一。它具有大众化、成本低廉、发行量大、传播面广、速度快、制作周期短等特点（图7-2）。



图7-1 冰箱的招贴广告插画



图 7-2 西班牙角色设计师 David M Buisón 的人物插画



图 7-3 杂志等书籍插画设计

3. 杂志等书籍插画

杂志等书籍插画包括封面、封底的设计和正文的插画，广泛应用于各类书籍，如文学书籍、少儿书籍、科技书籍等。这类插画今后在电子书籍、电子报刊中仍将大量存在(图 7-3)。

4. 产品包装插画

产品包装使插画的应用更为广泛。产品包装设计包含标志、图形、文字三个要素。它有双重使命：一是介绍产品，二是树立品牌形象。其最为突出的特点是介于平面与立体设计之间（图 7-4）。

5. 企业形象宣传品插画

企业形象宣传品插画是企业的视觉识别（visual identity, VI）设计。它包含在企业形象设计的基础系统和应用系统的两大部分之中（图 7-5）。

6. 影视媒体插画

影视媒体插画是指电影、电视中出现的插画，一般在广告片中出现得较多。影视媒体插画也包括计算机荧幕插画。计算机荧幕如今成了商业插画的表现空间，众多的图形库动画、游戏节目、图形表格都成了商业插画的一部分（图 7-6）。



图 7-4 美容产品插图设计



图 7-5 企业形象宣传品插画



图 7-6 电影《1942》海报

第二节 可爱兔子插画设计

(1) 新建文件。首先打开 Photoshop，新建文件，一般是新建分辨率为 300 像素 / 英寸、国际标准纸张、A4 大小的页面文件，颜色模式一般为 RGB 或 CMYK，如图 7-7 所示。

在建立好的页面里新建图层。新建图层时，尽量多分图层，以方便修改，能节省不少时间，如图 7-8 所示。

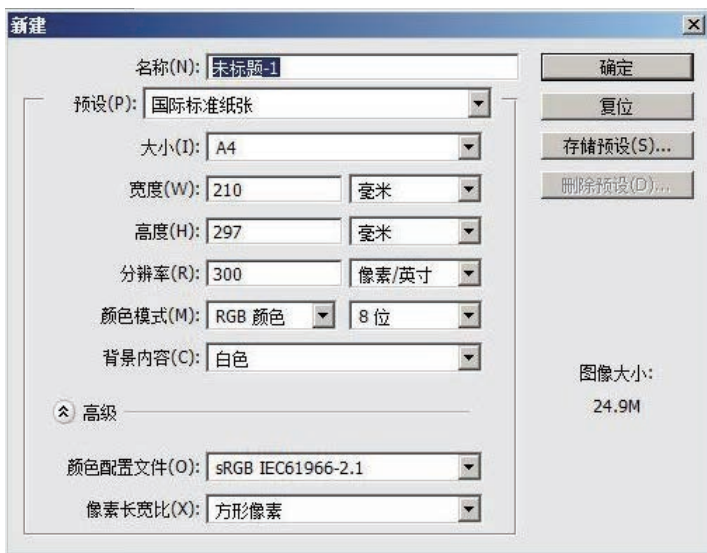


图 7-7 新建文档设定

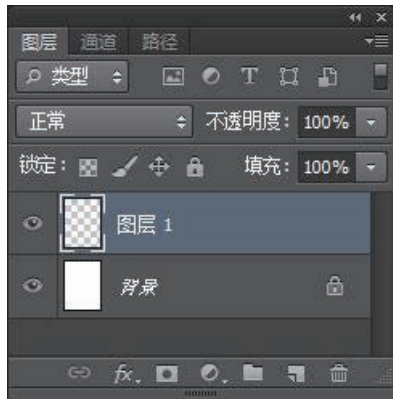


图 7-8 新建图层



图 7-9 兔子外形的草图绘制

(2) 草稿绘制。绘制草稿之前要先在脑海中构思整个画面要表达什么，此处要绘制卡通小兔子，其应充满可爱的表情。构思好画面后在新建图层里绘制，绘制出粗略的草稿，画出大概的构图，以表现小兔子的动态姿势。这是第一步的草图，接下来还会在后面的绘制过程中做调整，如图 7-9 所示。

初步草稿完成后，降低图层的透明度作为辅助，新建图层，在新建的图层上绘图，如图 7-10 所示。

(3) 草稿细化。在第(2)步的基础上新建新层，开始勾画细节，根据人物动态画出服装、头饰，勾画出较为详细的草稿，如图 7-11 所示。

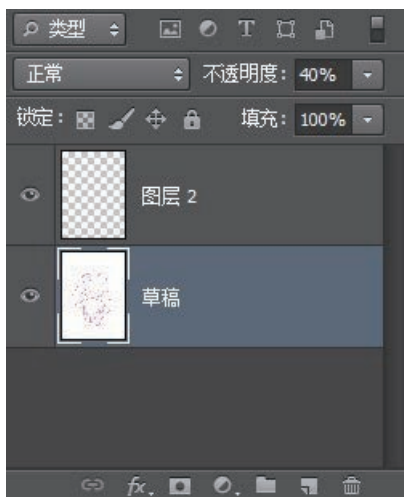


图 7-10 图层面板设置



图 7-11 草图的细化

绘制头发和五官时，首先降低上一步草稿图层的透明度，然后新建图层，在新建的图层上开始画线稿。

可爱的五官和精致的饰品是一幅画的主要亮点。头发一般是最复杂、最需要精细刻画的地方，需要单独、重点细画，注意头发的立体感和每一缕发丝的叠压关系。刻画饰品时需要注意表现体积感和厚度。绘制笔刷采用 3 号硬笔，这样刻画出来的线条干净利落，如图 7-12 所示。深入绘制后的整体效果图 7-13 所示。



图 7-12 深入绘制后的效果



图 7-13 深入绘制后的整体效果

(4) 皮肤上色。上色时首先在线稿的下面新建图层，用魔棒工具选中皮肤的范围，这时会出现像蚂蚁一样会移动的选区范围。使用油漆桶工具填充皮肤的颜色，然后按快捷键 Ctrl+D 取消选区，再按问号键锁定图层。这时需要做出脸部细节的明暗关系，根据光线的方向，画出头发、眼窝、鼻子及脖子处的阴影，遵循整体原则画出皮肤的阴影，习惯用的是两头虚的画笔，如图 7-14 所示。其效果如图 7-15 所示。



图 7-14 画笔选择



图 7-15 面部绘制后的效果

(5) 刻画眼睛。眼睛是心灵的窗口，画面中的眼睛一定要灵动，才能体现出兔子心灵的美。

首先，新建图层，画出眼睛的固有色，选择比固有色深一些的颜色来画瞳孔和眼睛周围的暗色，这时可以选择加深工具来画出上眼皮的阴影，眼睛要画出透亮的感觉，需要较强的色彩对比。减淡工具改变的不仅是颜色的明度，还有颜色的饱和度。用减淡工具提亮瞳孔的周围，使眼睛更加清透，点上高光，如图 7-16 所示。

(6) 头发上色。首先用魔棒工具选中头发的范围，填充合适的颜色，根据光线来源的方向，在处理明暗关系时，应在遵循明暗原则的基础上进行刻画。头发的层次非常丰富，也可以根据画面的要求增加一到两个色系接近的颜色，然后根据深浅变化的不同来体现头发的丰富的层次。最后加上高光，高光的位置要遵循头部的的基本形态，将头部圆球体的形态体现出来，多余的部分可以用橡皮擦工具擦去，如图 7-17 所示。



图 7-16 绘制好的眼睛



图 7-17 绘制好的头发

(7) 绘制衣服时选用比衣服颜色重一号的颜色作为衣服的阴影，在已锁定的图层上直接绘制。注意层次感，画出服装的受光面，反光，提出高光。要体现出人物皮肤的质感，高光应画柔和点，如图 7-18 所示。

(8) 用蒙版将图遮罩起来，最后调整图层属性为“正片叠底”。这样贴图就完成了，如图 7-19 所示。



图 7-18 绘制衣服后的效果



图 7-19 加完纹理后的效果

第三节 DIY 肖像插画设计

可以找一张自己的照片绘制一个属于自己肖像的卡通画，现在用 Illustrator 中的实时上色工具绘制一张切面风格插画。

(1) 首先打开一张素材照片，如图 7-20 所示。将其存储为 Illustrator 文件。



图 7-20 打开素材照片

(2) 双击“图层”面板, 在打开的“图层选项”对话框中设定选颜色为淡红色, 勾选模版, 设定变暗图像至 50%, 如图 7-21 所示。新建一图层, 为下一步做准备。

(3) 在新建图层上用直线工具开始画切面, 打开智能参考线, 可以很好地帮助链接线段。应按照人物的结构切面, 切面完全靠手工完成, 这一步需要有足够的耐心, 人物的五官应绘制得精细些, 线与线的端点要连结(图 7-22)。

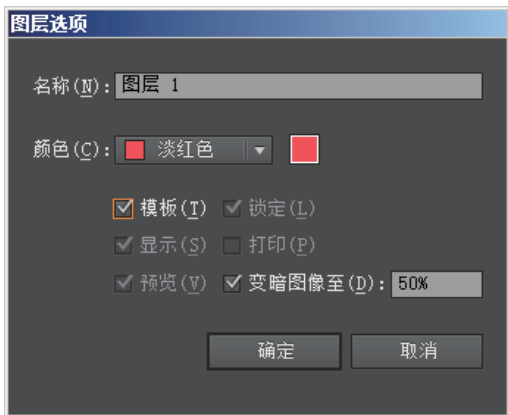


图 7-21 “图层选项”的设置

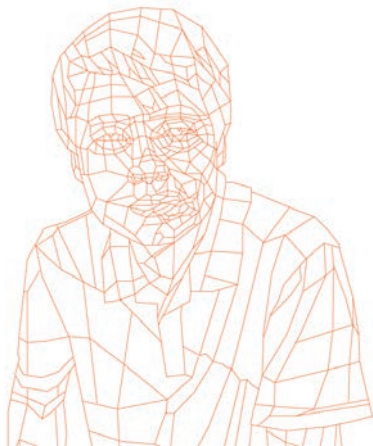


图 7-22 切面完成稿

(4) 按快捷键 Ctrl+G 组合所有线段, 然后去掉红色描边, 选择黑色, 执行“对象”→“实时上色”→“建立”命令(或按快捷键 Alt+Ctrl+X), 创建实时上色模式。

新建一和底层素材一样大的矩形, 然后按快捷键 Ctrl+A 选择全部, 按快捷键 Ctrl+7 创建剪切蒙版, 如图 7-23 所示。

(5) 使用实时上色工具开始给线稿绘制颜色, 可以按 Alt 键配合吸管工具吸取颜色, 用于上色, 如图 7-24 所示。

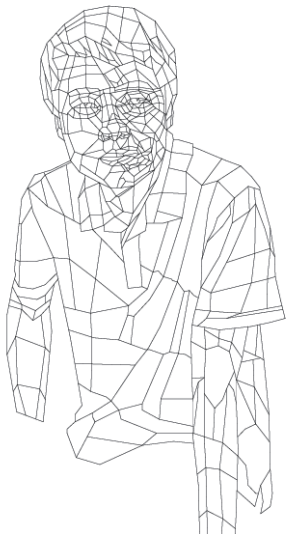


图 7-23 组合后的切面图



图 7-24 用实时上色工具填色后的效果

(6) 填充完颜色后用直接选择工具选择所有路径，使用描边工具，选择无描边颜色，并查看颜色效果，如发现有些地方切面切的不是很完整，用直线段工具继续补充路径，再次添加颜色。其效果如图 7-25 所示。



图 7-25 实时上色后的效果

(7) 修改切面不完整的部分，然后使用实时上色工具，可以配合使用实时上色选择工具，最终得到图 7-26 所示的效果。

(8) 找到一个合适的背景素材贴在制作好的切面颜色后边，得到图 7-27 所示的最终效果。



图 7-26 修改后的切面颜色效果



图 7-27 最终效果

第四节 海报插画设计

本案例采用了 Illustrator 与 Photoshop 结合的制作方法，通过两个软件的相互转换将照片制作成具有艺术海报插画的风格。

(1) 在 Illustrator 中打开一张人物图像素材，如图 7-28 所示。

(2) 在打开的人物图像素材上使用铅笔工具勾画接下来作为参考的区域，从眼睛开始描绘，眼球的描绘可以使用椭圆工具。其效果如图 7-29 所示。



图 7-28 打开人物图像素材



图 7-29 勾画人物的五官

(3) 继续使用铅笔工具勾画图像，当需要描绘更精细的部分时，可使用钢笔工具；然后虚构头发和头巾部分。其效果如图 7-30 所示。

(4) 图形勾画的细致程度取决于选择的人物图像素材的清晰度，使用工具箱里的宽度工具（快捷键为 Shift+W）更改需要突出显示的部分的描边的宽度，在头发和手指部分做相应的更改。将头发部分填充成黄色，衣服填充为绿色，肤色和指甲的颜色可以根据个人的设计意图进行设定。其效果如图 7-31 所示。



图 7-30 完成人物的勾画



图 7-31 使用宽度工具进行描边更改

(5) 打开 Photoshop 软件, 并使用一张带纹理的素材作为背景, 再次打开人物图像素材, 将人物图层的混合模式改为“正片叠底”。其效果如图 7-32 所示。

(6) 选取纸“背景”图层, 使用反选工具将照片多余的部分删除。在人物图层下方创建一新图层, 选择“正片叠底”模式, 并把新图层填充成蓝绿色。其效果如图 7-33 所示。



图 7-32 打开纹理背景并更改人物图层的混合模式

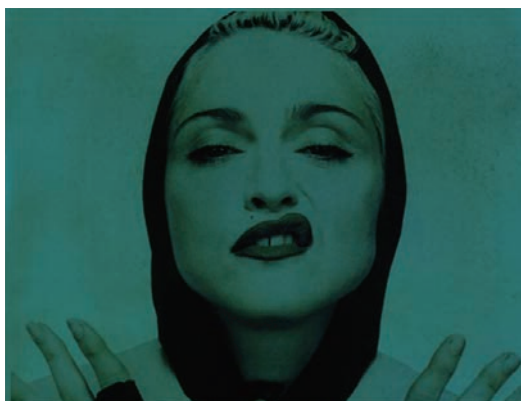


图 7-33 建立新图层并进行填充和更改混合模式

(7) 将前述用 Illustrator 制作的矢量人物图像复制到 Photoshop 中, 可以使用“智能对象”命令并粘贴, 将图层的不透明度调整到 70%, 以便于调整图像的位置, 使其重合。位置调整后, 可以将不透明度回调至 100%。其效果如图 7-34 所示。

(8) 重新调整图层的顺序, 将人物图像图层调整到 Illustrator 建立的矢量图层上。执行“图像”→“调整”→“去色”命令, 得到一张灰白的照片。接着执行“图像”→“调整”→“色阶”命令, 在打开的“色阶”对话框中将黑色输入数值改为 60, 白色输入数值改为 195, 最后将图层混合模式设定为“正片叠底”。其效果如图 7-35、图 7-36 所示。

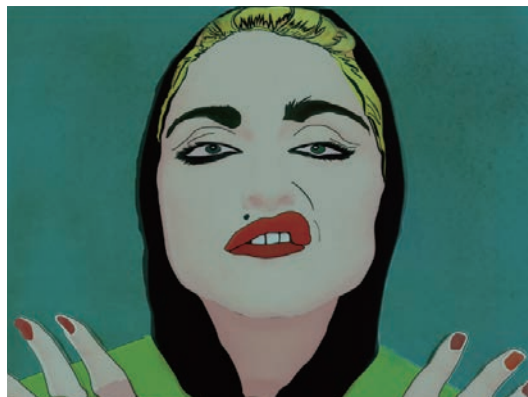


图 7-34 在 Photoshop 中打开人物智能图像



图 7-35 人物图像调整

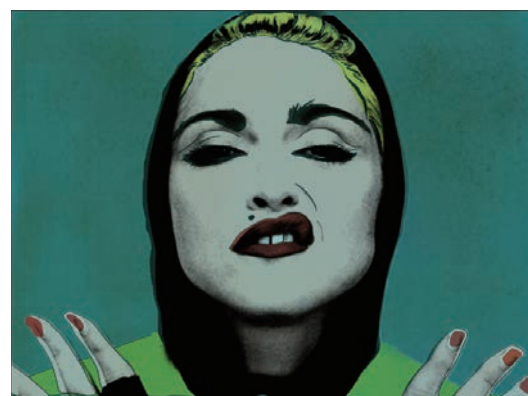


图 7-36 人物图像调整后的整体效果



图 7-37 “彩色半调”设置

(9) 执行“滤镜”→“像素化”→“彩色半调”命令，其参数设置及效果分别如图 7-37、图 7-38 所示。

(10) 将带纹理的背景纸张素材调整到所有图层的上面，并把图像混合模式设为“线性加深”。其效果如图 7-39 所示。



图 7-38 彩色半调效果展示



图 7-39 人物图像的效果

(11) 将人物眼睛部分、嘴唇部分的黑点擦掉，并调整图像的显示亮度，最终的效果如图 7-40、图 7-41 所示。



图 7-40 人物图像的最终效果



图 7-41 插画海报的最终效果

课堂基础训练

- (1) Photoshop 中画笔的设置和调试。
- (2) Illustrator 中画布和画板的认知。

课后进阶

- (1) 绘制自己照片的矢量风格插画。
- (2) 绘制一卡通山羊形象。

优秀案例赏析

请欣赏图 7-42 ~ 图 7-44 所示的插画作品。



图 7-42 Gediminas Pranckevicius 的奇幻数字艺术作品



图 7-43 Matt Kaufenberg 的萌物



图 7-44 立体派作家 Jon Reinfurt 的插画