

# 湖南省高等教育自学考试

## 课程考试大纲

### 插画技法

(课程代码: 00714)

湖南省教育考试院组编  
2016 年 12 月

# 高等教育自学考试考试大纲

课程名称：插画技法

课程代码：00714

## 第一部分 课程性质与目标

### 一、课程性质与特点

插画技法是高等教育自学考试视觉传达设计（专科）专业的选考课程。插画主要用于以图像为信息载体的传播媒介中，承担传播信息的功能，应用范围非常广泛。信息传播的形式主要是视觉和听觉两种，图形信息以它特有的优势成为信息传达十分便捷的工具，准确、简洁，具有强烈的说服力和感染力。

本课程主要是研究作为传播信息的图像在设计活动中的应用及表现方法，通过阶段性的学习、交流、创作活动使考生基本能够达到具有一定的图形表达和设计能力，以丰富的设计语言表达各类不同的设计效果，更好的为专业设计服务。

### 二、课程目标与基本要求

课程目标：通过本课程的学习，考生应了解插画的历史、概念、设计原理原则及设计技法，要求考生能综合运用不同的艺术形式进行插画练习与创作。课程基本要求考生掌握插画的基本内容，了解插画的基本原理，在作图的过程中锻炼考生的动手能力，培养考生的设计思维，通过不断研究视觉艺术基本原理，探讨构成形式美的种种法则，提高考生综合素质，提高考生发现美、创造美的审美能力。

基本要求：

1. 系统学习插画创作的基础理论和基本技能，掌握插画的构图技巧、色彩搭配、绘制技法及信息传递等知识，并能使用数字绘画技术及计算机辅助设计软件，增强插画的感染力；
2. 掌握插画设计的工作流程与重要环节；创意思维的基本方法，以及创意的语言、视觉表现技巧；
3. 学习以图像说故事，发展个人绘画风格，并探索有兴趣发展的领域。通过本课程的学习能达到按课题或项目要求进行相应的插画绘制及创作，并提高团体合作意识。

### 三、与本专业其他课程的关系

插画技法是视觉传达设计专业考生的专业课，是印刷设计、广告设计、包装设计、书籍设计中不可缺少的一部分组成内容。

## 第二部分 考核内容与考核目标

### 第一章 插画概述

#### 一、学习目的与要求

通过本章节的学习，考生主要了解插画的本质与概念、插画的目的与功能、插画的应用领域。能正确认识什么是插画，了解插画目前的发展状况。

#### 二、考核知识点与考核目标

##### （一）插画的本质与概念（重点）

识记：1. 插画的概念；2. 插画的本质

理解：1. 插画概念和时代的关系；2. 插画的狭义概念和广义概念；3. 绘画师和插画的关系

应用：艺术性插画和商业性插画的异同点

##### （二）插画的目的与功能（次重点）

识记：1. 商业插画和非商业插画概念、目的和功能；2. 艺术插画和文艺性插画概念

理解：1. 商业插画的特点；2. 插画功能和形式的关系

应用：商业插画和非商业插画的异同点，插画功能和形式之间的关系

##### （三）插画的应用领域（一般）

识记：1. 插画的不同应用领域和范畴；2. 插画设计师所具备的能力

理解：1. 插画领域的特点和设计要求；2. 不同领域插画的特点和目的；3. 不同领域插画形式和功能

应用：思考不同插画领域对设计师的能力要求，思考不同领域插画的形式和内容

### 第二章 插画史略

#### 一、学习目的与要求

本章主要学习国内外插画的起源与发展，熟记东方和西方插画发展过程的简表，掌握现在和未来插画的发展前景。

#### 二、考核知识点与考核目标

##### （一）起源和发展（重点）

识记：1. 雕版印刷术的概念；2. 版刻插图的概念；3. 书籍插画排版形式；4. 版刻艺术过渡形态；5. 版刻插图的特点、流派和风格

理解：1. 最早的佛教版画名作；2. 美国插图的黄金时期；3. 电视和摄影的新技术对插画的影响

应用：插画与技术和文化政策的关系，中外插画历史

##### （二）东方与西方（次重点）

识记：1. 东方和西方插画发展过程简表；2. 中国各个时代插画的形式；3. 西

### 方插画的时代分类及特点

理解：1. 不同时代插画形式和内容；2. 东西方文化对插画和形式的影响

应用：熟记插画发展过程简表、不同时代插画的特点及功能，插画的多种表现手法、构图原理以及形式美法则

### （三）现在与未来（一般）

识记：1. 插画的观念、手段、领域和工具的发展和变化；2. 人类认识世界的两大工具；3. 插画发展进化的三个根本点；4. 未来插画师核心技术能力；5. 信息化时代对插画的影响

理解：1. 插画和纯艺术的区别；2. 传统插画和现代插画的异同；3. 插画发展变化的历程

应用：从技术、文化、审美法则上分析东西方插画的内容、构图和表现形式上的差异

## 第三章 插画类别及特点

### 一、学习目的与要求

通过本章节的学习，主要了解四个不同类别插画的要求及其特点。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）广告类插画（重点）

识记：1. 商业类插画和文化类插画特点；2. 商业产品类插画的目的和绘制重点；3. 广告形象类插画的目的和绘制重点；4. 图标符号类插画的目标和表现特征

理解：1. 商业产品类插画特点及要求；2. 广告形象类插画特点及要求；3. 图标符号类插画特点及要求

应用：从作者艺术背景、构图、色彩、造型、表现手法等方面分析广告插画、企业吉祥物插画和图标符号类插画作品的特点及创作动机

#### （二）卡通吉祥物类插画（次重点）

识记：1. 吉祥物类插画类别：产品吉祥物、企业吉祥物、社会吉祥物；2. 吉祥物插画的创作手法；3. 卡通的概念、形式特点和起源；4. 卡通和传统绘画的关系；5. 动漫的概念和表达形式

理解：1. 吉祥物类插画的表现关键词；2. 吉祥物类子类别插画特点及对创作者的要求；3. 卡通动漫类插画特点及对创作者的要求

应用：从作者艺术背景、构图、色彩、造型、表现手法等方面分析吉祥物类插画、卡通漫画类插画作品的特点及创作动机

#### （三）出版物插画（一般）

识记：1. 文学类插画的目的、表现的特点和手段；2. 儿童读物类插画的对象、表现特点和手段；3. 自然科学类插画的目的和表现方式、手段和题材；4. 媒体类插画的载体分类、特点和手段；5. 个人绘本类插画分类、特点和表现手段

理解：出版物插画子类别的内容和对创作者的要求

#### （四）影视游戏类插画（一般）

识记：1. 形象设计类插画的特点及要求；2. 场景设计类插画的特点、内容及操作要求；3. 故事脚本类插画的功能及特点

理解：影视游戏类插画子类别对创作者造型能力的要求

应用：从作者艺术背景、构图、色彩、造型、表现手法等方面分析影视游戏类插画作品的特点及创作动机

## 第四章 插画绘制基础

### 一、学习目的与要求

本章节讲授从造型、色彩、构图和速写，把握插画设计的绘制基础。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）造型（重点）

识记：1. 造型艺术的狭义和广义概念；2. 素描概念及起源；3. 造型语言的四个基本要素；4. 比例关系；5. 明度的概念；6. 质感的概念；7. 静物、风景、肖像的概念及要素

理解：1. 造型艺术各要素的概念、内容和要求；2. 各代表人物作品的背景、构图、色彩、造型、表现手法等创作动机

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

#### （二）色彩（次重点）

识记：1. 色彩学概念；2. 固有色、环境色概念；3. 色立体概念、分类及标准；4. 色彩三要素概念及内容

理解：1. 色彩三要素；2. 色彩对比的概念；3. 色彩调性和色彩象征性的关系

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

#### （三）构图（重点）

识记：1. 构图的概念和法则；2. 构图三要素；3. 构图基本形式和基本内涵

理解：构图要素及基本构图理论和原则的理解

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

#### （四）速写（一般）

识记：1. 速写的基本概念、本质及特性；2. 动态速写要求和步骤及动态线条特征

理解：1. 速写的本质和特征；2. 动态线条的特征

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

## 第五章 创作观念及设计流程

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习，使考生对插画创作观念及设计流程有基本的认识。

## 二、考核知识点与考核目标

### （一）概念形成（重点）

识记：1. 插画工作流程的三个核心步骤；2. 创作观念的关键性节点内容及要求，包括插画背景、职业理念、作业方向、实践项目中的任务、插画题材、观众、问题分析、客户、美学及风格化的内容和要求

理解：插画设计中关键性节点内容和细化要求

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

### （二）插画工作流程（次重点）

识记：1. 插画工作基本流程、工作环节；2. 5W1H 分析法；3. 参考资料的搜集模式

理解：1. 基本流程组织系统中各项工作之间的逻辑关系；2. 5W1H 分析法的具体内容的分解和实施

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

### （三）设计分析概要（一般）

识记：1. 插画项目的设计分析工作；2. 设计项目评估内容；3. 插画的核心指标；4. 插画创作的核心环节

理解：1. 项目分析工作的内容和方法；2. 设计项目评估内容和方法

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

## 第六章 传统材料与技法

### 一、学习目的与要求

本章学习各种传统插画绘制材料的特性、要求及技法。

## 二、考核知识点与考核目标

### （一）水彩与丙烯（重点）

识记：1. 水彩画绘画材料的特点；2. 丙烯绘画材料的特性

理解：水彩与丙烯画的作画特点和绘制技巧

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题。

### （二）油画与色粉（次重点）

识记：1. 油画绘画材料概述；色粉画绘画材料概述

理解：油画与色粉的画种特点及基本绘制技巧

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

### （三）版画和国画（一般）

识记：1. 版画的代表艺术家；2. 国画的概要

理解：1. 院体画与文人画的差异；2. 国画要素；3. 人物画、山水画、花鸟画基本规范和要求

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

### （四）其他（一般）

识记：1. 钢笔淡彩材料特性、要素和绘制程序；2. 涂鸦种类、工具和要素

理解：钢笔淡彩的绘制程序，涂鸦的历史及表现方法

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

## 第七章 现代技术与手段

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习，了解CG插画的类别与概念、设备及软件的介绍。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）CG插画类别与概念（重点）

识记：1. 行业特性和软件使用特性；2. CG 概念、研究范围、研究内容；  
3. 图形属性的两大类别及特点；4. 手绘板概念；5. 矢量插画概念；  
6. 三维插画概念

理解：理解手绘板插画、矢量插画和三维插画的优势和特征

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

#### （二）CG插画设备介绍（次重点）

识记：电脑、手绘板、输入设备的参数、基本概念和应用领域

理解：CG 插画电脑硬件及配置基础知识

应用：CG 插画设计对硬件设备的需要

#### （三）CG插画软件说明（一般）

识记：位图软件、矢量软件、三维软件的代表性软件及其基本原理及内容

理解：不同软件的设计特点和操作方法

应用：不同软件的设计特点，CG 插画设计对不同软件的需要

## 第八章 插画案例分析

### 一、学习目的与要求

本章主要从分析位图类、矢量类、三维类插画的特点，通过作品比较来赏析不同类别插画

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）位图类（重点）

识记：了解位图类插画设计的设计方法和特点、分析位图插画的要点

理解：位图类插画设计的创作和创意方法

应用：根据作品特点选择不同软件进行制作

#### （二）矢量类（次重点）

识记：了解矢量类插画设计的设计方法和特点、分析矢量类插画的要点

理解：矢量类插画设计的创作和创意方法

应用：1. 矢量类插画的设计特点，矢量类插画设计对不同软件的需要；2. 根

据矢量类插画设计的特点制作设计作品

### （三）三维类（一般）

识记：三维类插画设计的设计方法和特点；2. 三维类插画的要点

理解：三维类插画设计的创作和创意方法

应用：根据作品特点选择不同软件进行制作

## 第三部分 有关说明与实施要求

### 一、考核的能力层次表述

本大纲在考核目标中，按照“识记”、“理解”、“应用”三个能力层次规定其应达到的能力层次要求。各能力层次为递进等级关系，后者必须建立在前者的基础上，其含义是：

识记：能知道有关的名词、概念、知识的含义，并能正确认识和表述，是低层次的要求。

理解：在识记的基础上，能全面把握基本概念、基本原理、基本方法，能掌握有关概念、原理、方法的区别与联系，是较高层次的要求。

应用：在理解的基础上，能运用基本概念、基本原理、基本方法联系学过的多个知识点分析和解决有关的理论问题和实际问题，是最高层次的要求。

### 二、教材

指定教材：插画设计，丁蔚，上海人民美术出版社，2012年第1版

### 三、自学方法指导

1. 在开始阅读指定教材某一章之前，先翻阅大纲中有关这一章的考核知识点及对知识点的能力层次要求和考核目标，以便在阅读教材时做到心中有数，有的放矢。
2. 阅读教材时，要逐段细读，逐句推敲，集中精力，吃透每一个知识点，对基本概念必须深刻理解，对基本理论必须彻底弄清，对基本方法必须牢固掌握。
3. 在自学过程中，既要思考问题，也要做好阅读笔记，把教材中的基本概念、原理、方法等加以整理，这可从中加深对问题的认知、理解和记忆，以利于突出重点，并涵盖整个内容，可以不断提高自学能力。
4. 完成书后作业和适当的辅导练习是理解、消化和巩固所学知识，培养分析问题、解决问题及提高能力的重要环节，在做练习之前，应认真阅读教材，按考核目标所要求的不同层次，掌握教材内容，在练习过程中对所学知识进行合理的回顾与发挥，注重理论联系实际和具体问题具体分析，解题时应注意培养逻辑性，针对问题围绕相关知识点进行层次（步骤）分明的论述或推导，明确各层次（步骤）间的逻辑关系。

### 四、对社会助学的要求

1. 应熟知考试大纲对课程提出的总要求和各章的知识点。
2. 应掌握各知识点要求达到的能力层次，并深刻理解对各知识点的考核目标。



3. 辅导时，应以考试大纲为依据，指定的教材为基础，不要随意增删内容，以免与大纲脱节。
4. 辅导时，应对学习方法进行指导，宜提倡“认真阅读教材，刻苦钻研教材，主动争取帮助，依靠自己学通”的方法。
5. 辅导时，要注意突出重点，对考生提出的问题，不要有问即答，要积极启发引导。
6. 注意对考生能力的培养，特别是自学能力的培养，要引导考生逐步学会独立学习，在自学过程中善于提出问题，分析问题，做出判断，解决问题。
7. 要使考生了解试题的难易与能力层次高低两者不完全是一回事，在各个能力层次中会存在着不同难度的试题。
8. 助学学时：本课程共 4 学分，建议总课时 72 学时，其中助学课时分配如下：

章 次	内 容	学 时
第一章	插画概述	8
第二章	插画史略	12
第三章	插画类别及特点	12
第四章	插画绘制基础	16
第五章	创作观念及设计流程	12
第六章	传统材料与技法	4
第七章	现代技术与手段	4
第八章	插画案例分析	4
合 计		72

## 五、关于命题考试的若干规定

1. 本大纲各章所提到的内容和考核目标都是考试内容。试题覆盖到章，适当突出重点。
2. 试卷中对不同能力层次的试题比例大致是“识记”为 50%、“理解”为 30%、“应用”为 20%。
3. 试题难易程度应合理：易、较易、较难、难比例为 2：3：3：2。
4. 每份试卷中，各类考核点所占比例约为：重点占 60%，次重点占 30%，一般占 10%。
5. 试题类型一般分为：名词解释、单项选择题、多项选择题、填空题、简答题、设计应用题。
6. 考试采用闭卷笔试，考试时间 150 分钟，采用百分制评分，60 分合格。

## 六、题型示例（样题）

### 一、单项选择题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

在每小题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其选出并将“答题卡”

上的相应字母涂黑。错涂、多涂或未涂均无分。

1. 石版画于18世纪发明于

- A. 德国                      B. 英国                      C. 法国                      D. 中国

二、多项选择题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

在每小题列出的五个备选项中有至少两个是符合题目要求的，请将其选出并将“答题卡”上的相应字母涂黑。错涂、多涂或未涂均无分。

1. 插画的发展和变化，从根本上来说离不开

- A. 创作观念                      B. 技术手段                      C. 造型能力  
D. 设计能力                      E. 个人技法

三、填空题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 角色设定分为人物设定和\_\_\_\_\_。

四、名词解释题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 商业插画  
2. 非商业插画

五、简答题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 简述商业类插画的目的。  
2. 简述美国插图兴盛的原因。

六、设计应用题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 创作一幅移动式电话机（手机）商业插画。

- 要求：（1）限用水粉色或彩色铅笔；  
（2）表现技法不限；  
（3）尺寸：30cm×24cm。

# 高等教育自学考试课程考试大纲

课程名称：插画技法

课程代码：00714

## 第一部分 课程性质与目标

### 一、课程性质与特点

插画技法是高等教育自学考试视觉传达设计（专科）专业的选考课程。插画主要用于以图像为信息载体的传播媒介中，承担传播信息的功能，应用范围非常广泛。信息传播的形式主要是视觉和听觉两种，图形信息以它特有的优势成为信息传达十分便捷的工具，准确、简洁，具有强烈的说服力和感染力。

本课程主要是研究作为传播信息的图像在设计活动中的应用及表现方法，通过阶段性的学习、交流、创作活动使考生基本能够达到具有一定的图形表达和设计能力，以丰富的设计语言表达各类不同的设计效果，更好的为专业设计服务。

### 二、课程目标与基本要求

课程目标：通过本课程的学习，考生应了解插画的历史、概念、设计原理原则及设计技法，要求考生能综合运用不同的艺术形式进行插画练习与创作。课程基本要求考生掌握插画的基本内容，了解插画的基本原理，在作图的过程中锻炼考生的动手能力，培养考生的设计思维，通过不断研究视觉艺术基本原理，探讨构成形式美的种种法则，提高考生综合素质，提高考生发现美、创造美的审美能力。

基本要求：

1. 系统学习插画创作的基础理论和基本技能，掌握插画的构图技巧、色彩搭配、绘制技法及信息传递等知识，并能使用数字绘画技术及计算机辅助设计软件，增强插画的感染力；
2. 掌握插画设计的工作流程与重要环节；创意思维的基本方法，以及创意的语言、视觉表现技巧；
3. 学习以图像说故事，发展个人绘画风格，并探索有兴趣发展的领域。通过本课程的学习能达到按课题或项目要求进行相应的插画绘制及创作，并提高团体合作意识。

### 三、与本专业其他课程的关系

插画技法是视觉传达设计专业考生的专业课，是印刷设计、广告设计、包装设计、书籍设计中不可缺少的一部分组成内容。

## 第二部分 考核内容与考核目标

### 第一章 插画概述

#### 一、学习目的与要求

通过本章节的学习，考生主要了解插画的本质与概念、插画的目的与功能、插画的应用领域。能正确认识什么是插画，了解插画目前的发展状况。

#### 二、考核知识点与考核目标

##### （一）插画的本质与概念（重点）

识记：1. 插画的概念；2. 插画的本质

理解：1. 插画概念和时代的关系；2. 插画的狭义概念和广义概念；3. 绘画师和插画的关系

应用：艺术性插画和商业性插画的异同点

##### （二）插画的目的与功能（次重点）

识记：1. 商业插画和非商业插画概念、目的和功能；2. 艺术插画和文艺性插画概念

理解：1. 商业插画的特点；2. 插画功能和形式的关系

应用：商业插画和非商业插画的异同点，插画功能和形式之间的关系

##### （三）插画的应用领域（一般）

识记：1. 插画的不同应用领域和范畴；2. 插画设计师所具备的能力

理解：1. 插画领域的特点和设计要求；2. 不同领域插画的特点和目的；3. 不同领域插画形式和功能

应用：思考不同插画领域对设计师的能力要求，思考不同领域插画的形式和内容

### 第二章 插画史略

#### 一、学习目的与要求

本章主要学习国内外插画的起源与发展，熟记东方和西方插画发展过程的简表，掌握现在和未来插画的发展前景。

#### 二、考核知识点与考核目标

##### （一）起源和发展（重点）

识记：1. 雕版印刷术的概念；2. 版刻插图的概念；3. 书籍插画排版形式；4. 版刻艺术过渡形态；5. 版刻插图的特点、流派和风格

理解：1. 最早的佛教版画名作；2. 美国插图的黄金时期；3. 电视和摄影的新技术对插画的影响

应用：插画与技术和文化政策的关系，中外插画历史

##### （二）东方与西方（次重点）

识记：1. 东方和西方插画发展过程简表；2. 中国各个时代插画的形式；3. 西

### 方插画的时代分类及特点

理解：1. 不同时代插画形式和内容；2. 东西方文化对插画和形式的影响

应用：熟记插画发展过程简表、不同时代插画的特点及功能，插画的多种表现手法、构图原理以及形式美法则

### （三）现在与未来（一般）

识记：1. 插画的观念、手段、领域和工具的发展和变化；2. 人类认识世界的两大工具；3. 插画发展进化的三个根本点；4. 未来插画师核心技术能力；5. 信息化时代对插画的影响

理解：1. 插画和纯艺术的区别；2. 传统插画和现代插画的异同；3. 插画发展变化的历程

应用：从技术、文化、审美法则上分析东西方插画的内容、构图和表现形式上的差异

## 第三章 插画类别及特点

### 一、学习目的与要求

通过本章节的学习，主要了解四个不同类别插画的要求及其特点。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）广告类插画（重点）

识记：1. 商业类插画和文化类插画特点；2. 商业产品类插画的目的和绘制重点；3. 广告形象类插画的目的和绘制重点；4. 图标符号类插画的目标和表现特征

理解：1. 商业产品类插画特点及要求；2. 广告形象类插画特点及要求；3. 图标符号类插画特点及要求

应用：从作者艺术背景、构图、色彩、造型、表现手法等方面分析广告插画、企业吉祥物插画和图标符号类插画作品的特点及创作动机

#### （二）卡通吉祥物类插画（次重点）

识记：1. 吉祥物类插画类别：产品吉祥物、企业吉祥物、社会吉祥物；2. 吉祥物插画的创作手法；3. 卡通的概念、形式特点和起源；4. 卡通和传统绘画的关系；5. 动漫的概念和表达形式

理解：1. 吉祥物类插画的表现关键词；2. 吉祥物类子类别插画特点及对创作者的要求；3. 卡通动漫类插画特点及对创作者的要求

应用：从作者艺术背景、构图、色彩、造型、表现手法等方面分析吉祥物类插画、卡通漫画类插画作品的特点及创作动机

#### （三）出版物插画（一般）

识记：1. 文学类插画的目的、表现的特点和手段；2. 儿童读物类插画的对象、表现特点和手段；3. 自然科学类插画的目的和表现方式、手段和题材；4. 媒体类插画的载体分类、特点和手段；5. 个人绘本类插画分类、特点和表现手段

理解：出版物插画子类别的内容和对创作者的要求

#### （四）影视游戏类插画（一般）

识记：1. 形象设计类插画的特点及要求；2. 场景设计类插画的特点、内容及操作要求；3. 故事脚本类插画的功能及特点

理解：影视游戏类插画子类别对创作者造型能力的要求

应用：从作者艺术背景、构图、色彩、造型、表现手法等方面分析影视游戏类插画作品的特点及创作动机

## 第四章 插画绘制基础

### 一、学习目的与要求

本章节讲授从造型、色彩、构图和速写，把握插画设计的绘制基础。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）造型（重点）

识记：1. 造型艺术的狭义和广义概念；2. 素描概念及起源；3. 造型语言的四个基本要素；4. 比例关系；5. 明度的概念；6. 质感的概念；7. 静物、风景、肖像的概念及要素

理解：1. 造型艺术各要素的概念、内容和要求；2. 各代表人物作品的背景、构图、色彩、造型、表现手法等创作动机

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

#### （二）色彩（次重点）

识记：1. 色彩学概念；2. 固有色、环境色概念；3. 色立体概念、分类及标准；4. 色彩三要素概念及内容

理解：1. 色彩三要素；2. 色彩对比的概念；3. 色彩调性和色彩象征性的关系

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

#### （三）构图（重点）

识记：1. 构图的概念和法则；2. 构图三要素；3. 构图基本形式和基本内涵

理解：构图要素及基本构图理论和原则的理解

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

#### （四）速写（一般）

识记：1. 速写的基本概念、本质及特性；2. 动态速写要求和步骤及动态线条特征

理解：1. 速写的本质和特征；2. 动态线条的特征

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

## 第五章 创作观念及设计流程

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习，使考生对插画创作观念及设计流程有基本的认识。

## 二、考核知识点与考核目标

### （一）概念形成（重点）

识记：1. 插画工作流程的三个核心步骤；2. 创作观念的关键性节点内容及要求，包括插画背景、职业理念、作业方向、实践项目中的任务、插画题材、观众、问题分析、客户、美学及风格化的内容和要求

理解：插画设计中关键性节点内容和细化要求

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

### （二）插画工作流程（次重点）

识记：1. 插画工作基本流程、工作环节；2. 5W1H 分析法；3. 参考资料的搜集模式

理解：1. 基本流程组织系统中各项工作之间的逻辑关系；2. 5W1H 分析法的具体内容的分解和实施

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

### （三）设计分析概要（一般）

识记：1. 插画项目的设计分析工作；2. 设计项目评估内容；3. 插画的核心指标；4. 插画创作的核心环节

理解：1. 项目分析工作的内容和方法；2. 设计项目评估内容和方法

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

## 第六章 传统材料与技法

### 一、学习目的与要求

本章学习各种传统插画绘制材料的特性、要求及技法。

## 二、考核知识点与考核目标

### （一）水彩与丙烯（重点）

识记：1. 水彩画绘画材料的特点；2. 丙烯绘画材料的特性

理解：水彩与丙烯画的作画特点和绘制技巧

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题。

### （二）油画与色粉（次重点）

识记：1. 油画绘画材料概述；色粉画绘画材料概述

理解：油画与色粉的画种特点及基本绘制技巧

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

### （三）版画和国画（一般）

识记：1. 版画的代表艺术家；2. 国画的概要

理解：1. 院体画与文人画的差异；2. 国画要素；3. 人物画、山水画、花鸟画基本规范和要求

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

### （四）其他（一般）

识记：1. 钢笔淡彩材料特性、要素和绘制程序；2. 涂鸦种类、工具和要素

理解：钢笔淡彩的绘制程序，涂鸦的历史及表现方法

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

## 第七章 现代技术与手段

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习，了解CG插画的类别与概念、设备及软件的介绍。

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）CG插画类别与概念（重点）

识记：1. 行业特性和软件使用特性；2. CG 概念、研究范围、研究内容；  
3. 图形属性的两大类别及特点；4. 手绘板概念；5. 矢量插画概念；  
6. 三维插画概念

理解：理解手绘板插画、矢量插画和三维插画的优势和特征

应用：用基本概念、基本原理、基本方法，分析和解决理论和实际问题

#### （二）CG插画设备介绍（次重点）

识记：电脑、手绘板、输入设备的参数、基本概念和应用领域

理解：CG 插画电脑硬件及配置基础知识

应用：CG 插画设计对硬件设备的需要

#### （三）CG插画软件说明（一般）

识记：位图软件、矢量软件、三维软件的代表性软件及其基本原理及内容

理解：不同软件的设计特点和操作方法

应用：不同软件的设计特点，CG 插画设计对不同软件的需要

## 第八章 插画案例分析

### 一、学习目的与要求

本章主要从分析位图类、矢量类、三维类插画的特点，通过作品比较来赏析不同类别插画

### 二、考核知识点与考核目标

#### （一）位图类（重点）

识记：了解位图类插画设计的设计方法和特点、分析位图插画的要点

理解：位图类插画设计的创作和创意方法

应用：根据作品特点选择不同软件进行制作

#### （二）矢量类（次重点）

识记：了解矢量类插画设计的设计方法和特点、分析矢量类插画的要点

理解：矢量类插画设计的创作和创意方法

应用：1. 矢量类插画的设计特点，矢量类插画设计对不同软件的需要；2. 根



据矢量类插画设计的特点制作设计作品

### （三）三维类（一般）

识记：三维类插画设计的设计方法和特点；2. 三维类插画的要点

理解：三维类插画设计的创作和创意方法

应用：根据作品特点选择不同软件进行制作

## 第三部分 有关说明与实施要求

### 一、考核的能力层次表述

本大纲在考核目标中，按照“识记”、“理解”、“应用”三个能力层次规定其应达到的能力层次要求。各能力层次为递进等级关系，后者必须建立在前者的基础上，其含义是：

识记：能知道有关的名词、概念、知识的含义，并能正确认识和表述，是低层次的要求。

理解：在识记的基础上，能全面把握基本概念、基本原理、基本方法，能掌握有关概念、原理、方法的区别与联系，是较高层次的要求。

应用：在理解的基础上，能运用基本概念、基本原理、基本方法联系学过的多个知识点分析和解决有关的理论问题和实际问题，是最高层次的要求。

### 二、教材

指定教材：插画设计，丁蔚，上海人民美术出版社，2012年第1版

### 三、自学方法指导

1. 在开始阅读指定教材某一章之前，先翻阅大纲中有关这一章的考核知识点及对知识点的能力层次要求和考核目标，以便在阅读教材时做到心中有数，有的放矢。
2. 阅读教材时，要逐段细读，逐句推敲，集中精力，吃透每一个知识点，对基本概念必须深刻理解，对基本理论必须彻底弄清，对基本方法必须牢固掌握。
3. 在自学过程中，既要思考问题，也要做好阅读笔记，把教材中的基本概念、原理、方法等加以整理，这可从中加深对问题的认知、理解和记忆，以利于突出重点，并涵盖整个内容，可以不断提高自学能力。
4. 完成书后作业和适当的辅导练习是理解、消化和巩固所学知识，培养分析问题、解决问题及提高能力的重要环节，在做练习之前，应认真阅读教材，按考核目标所要求的不同层次，掌握教材内容，在练习过程中对所学知识进行合理的回顾与发挥，注重理论联系实际和具体问题具体分析，解题时应注意培养逻辑性，针对问题围绕相关知识点进行层次（步骤）分明的论述或推导，明确各层次（步骤）间的逻辑关系。

### 四、对社会助学的要求

1. 应熟知考试大纲对课程提出的总要求和各章的知识点。
2. 应掌握各知识点要求达到的能力层次，并深刻理解对各知识点的考核目标。

3. 辅导时，应以考试大纲为依据，指定的教材为基础，不要随意增删内容，以免与大纲脱节。
4. 辅导时，应对学习方法进行指导，宜提倡“认真阅读教材，刻苦钻研教材，主动争取帮助，依靠自己学通”的方法。
5. 辅导时，要注意突出重点，对考生提出的问题，不要有问即答，要积极启发引导。
6. 注意对考生能力的培养，特别是自学能力的培养，要引导考生逐步学会独立学习，在自学过程中善于提出问题，分析问题，做出判断，解决问题。
7. 要使考生了解试题的难易与能力层次高低两者不完全是一回事，在各个能力层次中会存在着不同难度的试题。
8. 助学学时：本课程共 4 学分，建议总课时 72 学时，其中助学课时分配如下：

章 次	内 容	学 时
第一章	插画概述	8
第二章	插画史略	12
第三章	插画类别及特点	12
第四章	插画绘制基础	16
第五章	创作观念及设计流程	12
第六章	传统材料与技法	4
第七章	现代技术与手段	4
第八章	插画案例分析	4
合 计		72

## 五、关于命题考试的若干规定

1. 本大纲各章所提到的内容和考核目标都是考试内容。试题覆盖到章，适当突出重点。
2. 试卷中对不同能力层次的试题比例大致是“识记”为 50%、“理解”为 30%、“应用”为 20%。
3. 试题难易程度应合理：易、较易、较难、难比例为 2：3：3：2。
4. 每份试卷中，各类考核点所占比例约为：重点占 60%，次重点占 30%，一般占 10%。
5. 试题类型一般分为：名词解释、单项选择题、多项选择题、填空题、简答题、设计应用题。
6. 考试采用闭卷笔试，考试时间 150 分钟，采用百分制评分，60 分合格。

## 六、题型示例（样题）

### 一、单项选择题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

在每小题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的，请将其选出并将“答题卡”

上的相应字母涂黑。错涂、多涂或未涂均无分。

1. 石版画于18世纪发明于

- A. 德国                      B. 英国                      C. 法国                      D. 中国

二、多项选择题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

在每小题列出的五个备选项中有至少两个是符合题目要求的，请将其选出并将“答题卡”上的相应字母涂黑。错涂、多涂或未涂均无分。

1. 插画的发展和变化，从根本上来说离不开

- A. 创作观念                      B. 技术手段                      C. 造型能力  
D. 设计能力                      E. 个人技法

三、填空题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 角色设定分为人物设定和\_\_\_\_\_。

四、名词解释题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 商业插画  
2. 非商业插画

五、简答题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 简述商业类插画的目的。  
2. 简述美国插图兴盛的原因。

六、设计应用题（本大题共■小题，每小题■分，共■分）

1. 创作一幅移动式电话机（手机）商业插画。

- 要求：（1）限用水粉色或彩色铅笔；  
（2）表现技法不限；  
（3）尺寸：30cm×24cm。