

二十一世纪艺术设计精品课程规划教材

# ILLUSTRATION DESIGN

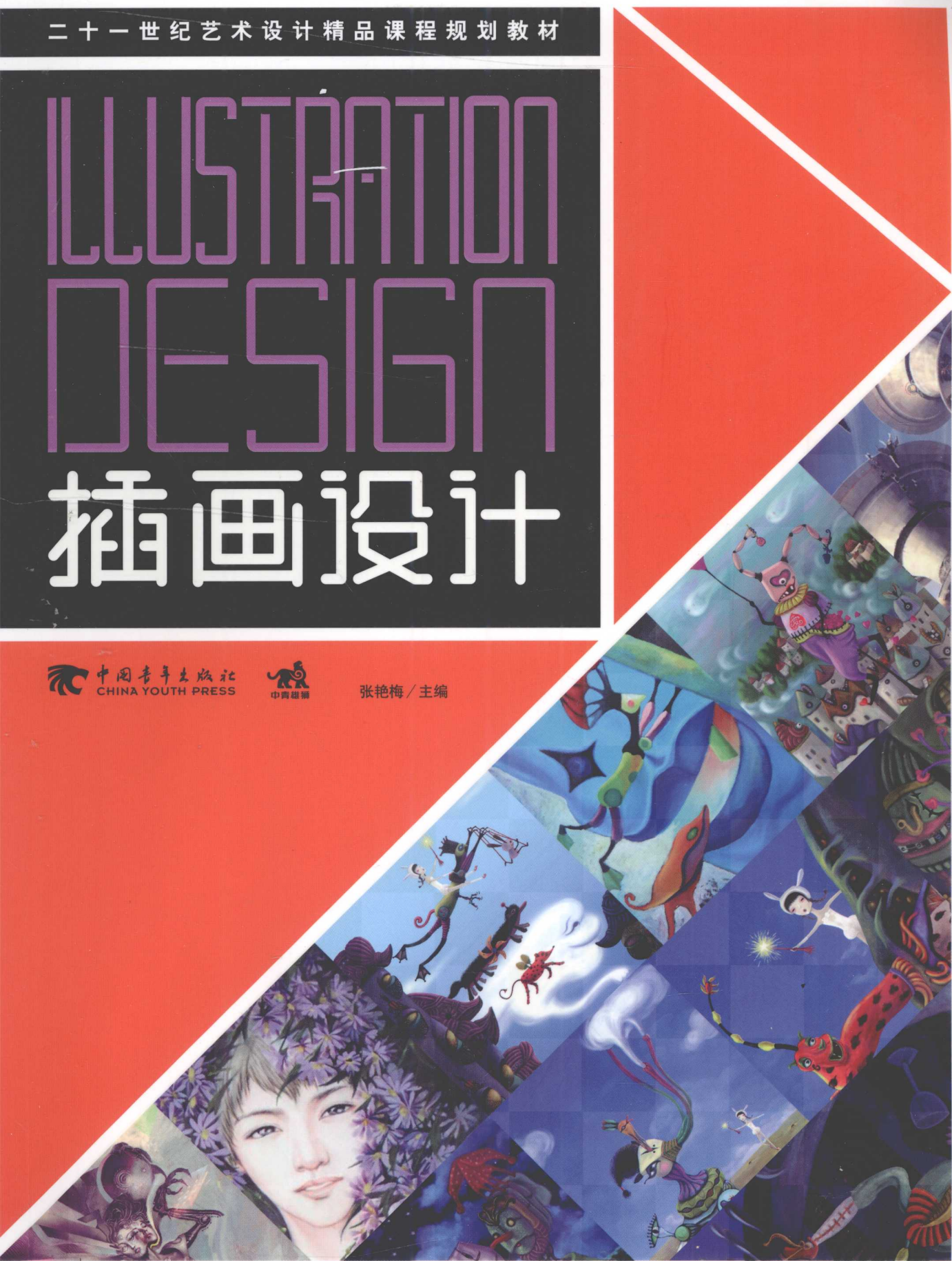
# 插画设计

 中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



中青社

张艳梅 / 主编



二十一世纪艺术设计精品课程规划教材

ILLUSTRATION  
DESIGN  
插画设计

张艳梅 / 主编

苗青 郑峰 谈洁 / 编著

 中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS

 中青雄狮

## 律师声明

北京市邦信律师事务所律师谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

## 短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通用户发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至10669588128。客服电话：010-58582300

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521255

E-mail: [law@cypmedia.com](mailto:law@cypmedia.com) MSN: [chen\\_wenshi@hotmail.com](mailto:chen_wenshi@hotmail.com)

## 图书在版编目(CIP)数据

插画设计/张艳梅主编,苗青,郑峰,谈洁编著.—北京:中国青年出版社,2010.5

二十一世纪艺术设计精品课程规划教材

ISBN 978-7-5006-9318-5

I.①插... II.①张... ②谈... ③苗... ④郑... III.①插图—技法(美术)—教材 IV.①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第080407号

## 二十一世纪艺术设计精品课程规划教材——插画设计

张艳梅 主编

苗青 郑峰 谈洁 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：李廷钧 张 军 杨昕宇

封面制作：穆珊娜

印 刷：北京建宏印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：8.5

字 数：325千字

版 次：2010年6月北京第1版

印 次：2010年6月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9318-5

定 价：36.00元

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：[reader@cypmedia.com](mailto:reader@cypmedia.com)

如有其他问题请访问我们的网站：[www.21books.com](http://www.21books.com)

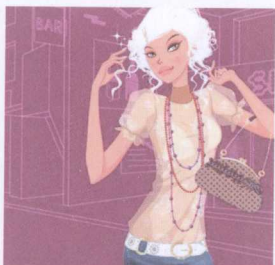


# 目录

## 第1章

### 插画概况

|              |    |
|--------------|----|
| 1.1 插画的概念    | 8  |
| 1.2 插画的起源和发展 | 8  |
| 1.3 插画的表现方法  | 9  |
| 1.4 插画的艺术风格  | 10 |
| 1.5 插画的应用领域  | 11 |



## 第3章

### 插画设计流程

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 3.1 前期创作准备            | 28 |
| 3.1.1 目标分析            | 28 |
| 3.1.2 收集素材            | 28 |
| 3.1.3 绘制创意草图          | 28 |
| 3.2 制作阶段              | 28 |
| 3.2.1 选择传统手绘方式绘制插画的准备 | 28 |
| 3.2.2 选择计算机方式绘制插画的准备  | 28 |
| 3.3 教学实例《四宝女灵》        | 29 |
| 3.4 教学实例《机械师》         | 31 |
| 3.5 教学实例《小精灵与唯特》      | 32 |



## 第2章

### 插画绘画基础

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 2.1 人体绘画知识               | 14 |
| 2.1.1 人体骨骼               | 14 |
| 2.1.2 人体肌肉               | 14 |
| 2.1.3 着装人体衣褶表现           | 17 |
| 2.2 速写知识                 | 17 |
| 2.2.1 人物速写               | 17 |
| 2.2.2 动物速写               | 19 |
| 2.2.3 场景速写               | 19 |
| 2.3 色彩知识                 | 19 |
| 2.3.1 色彩三要素              | 20 |
| 2.3.2 色彩的心理表达            | 20 |
| 2.3.3 色彩的整体调和            | 23 |
| 2.3.4 色彩对空间的塑造           | 23 |
| 2.3.5 色彩对时间背景的交代         | 23 |
| 2.4 画面构图                 | 24 |
| 2.4.1 构图的基本形式            | 24 |
| 2.4.2 构图的情感表述——单纯的插画构图   | 25 |
| 2.4.3 构图的主题叙事——含有文字的插画构图 | 26 |
| 2.4.4 构图的空间处理——插画构图中的留白  | 26 |





## 第4章 传统手绘插画

|                    |    |
|--------------------|----|
| 4.1 传统手绘插画的材料与表现方法 | 36 |
| 4.1.1 水彩           | 36 |
| 4.1.2 彩色铅笔         | 37 |
| 4.1.3 丙烯           | 38 |
| 4.1.4 水粉           | 39 |
| 4.1.5 油画           | 40 |
| 4.1.6 剪切拼贴         | 40 |
| 4.2 教学实例《记忆》       | 41 |
| 4.3 教学实例《爱心魔法师》    | 45 |
| 4.4 教学实例《世界游记》     | 48 |
| 设计点评               | 51 |
| 课后练习               | 54 |



## 第5章 现代CG插画

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 5.1 CG插画的概念           | 56 |
| 5.2 CG插画相关设备          | 56 |
| 5.2.1 计算机的相关配置        | 56 |
| 5.2.2 手写板和液晶数码屏的选择及设置 | 56 |
| 5.2.3 扫描仪             | 56 |
| 5.2.4 数码相机            | 57 |
| 5.3 CG插画类别和常用软件       | 57 |
| 5.3.1 矢量类插画及常用软件      | 57 |
| 5.3.2 位图类插画及常用软件      | 57 |
| 5.4 教学实例《灿若星辰》        | 59 |
| 5.5 教学实例《红飘带》         | 62 |
| 5.6 教学实例《爱的誓言》        | 65 |
| 设计点评                  | 67 |
| 课后练习                  | 70 |



## 第6章 时尚类插画

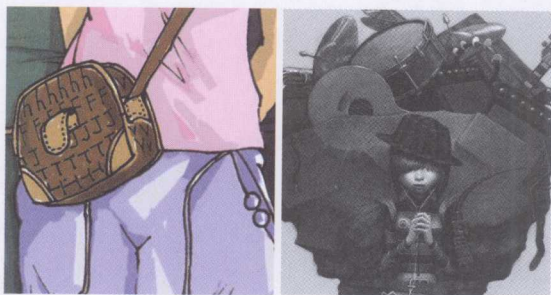
|                       |    |
|-----------------------|----|
| 6.1 时尚类插画创作切入点        | 72 |
| 6.1.1 时尚元素的捕捉         | 72 |
| 6.1.2 审美与夸张           | 73 |
| 6.2 教学实例《Hip-Hop》     | 74 |
| 6.3 教学实例《Lovely Girl》 | 76 |
| 设计点评                  | 78 |
| 课后练习                  | 80 |



## 第7章

## 写实类插画

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 7.1 写实类插画创作基础 .....     | 82 |
| 7.1.1 对现实的观察能力 .....    | 82 |
| 7.1.2 扎实的绘画基本功 .....    | 82 |
| 7.2 教学实例《假面》 .....      | 84 |
| 7.3 教学实例《招福生活之遛狗》 ..... | 86 |
| 7.4 教学实例《班级聚798》 .....  | 89 |
| 设计点评 .....              | 92 |
| 课后练习 .....              | 95 |



## 第8章

## 唯美类插画

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 8.1 唯美类插画的创作要素 ..... | 98  |
| 8.1.1 唯美的审美方式 .....  | 98  |
| 8.1.2 唯美气氛的把握 .....  | 100 |
| 8.2 教学实例《洛神》 .....   | 102 |
| 8.3 教学实例《咔嚓电波》 ..... | 104 |
| 设计点评 .....           | 108 |
| 课后练习 .....           | 112 |



## 第9章

## 幻想类插画

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 9.1 幻想类插画创作切入点 .....  | 114 |
| 9.1.1 想象力的培养 .....    | 114 |
| 9.1.2 组合与再现 .....     | 115 |
| 9.2 教学实例《半兽人》 .....   | 116 |
| 9.3 教学实例《精灵与狂暴》 ..... | 118 |
| 设计点评 .....            | 121 |
| 课后练习 .....            | 126 |

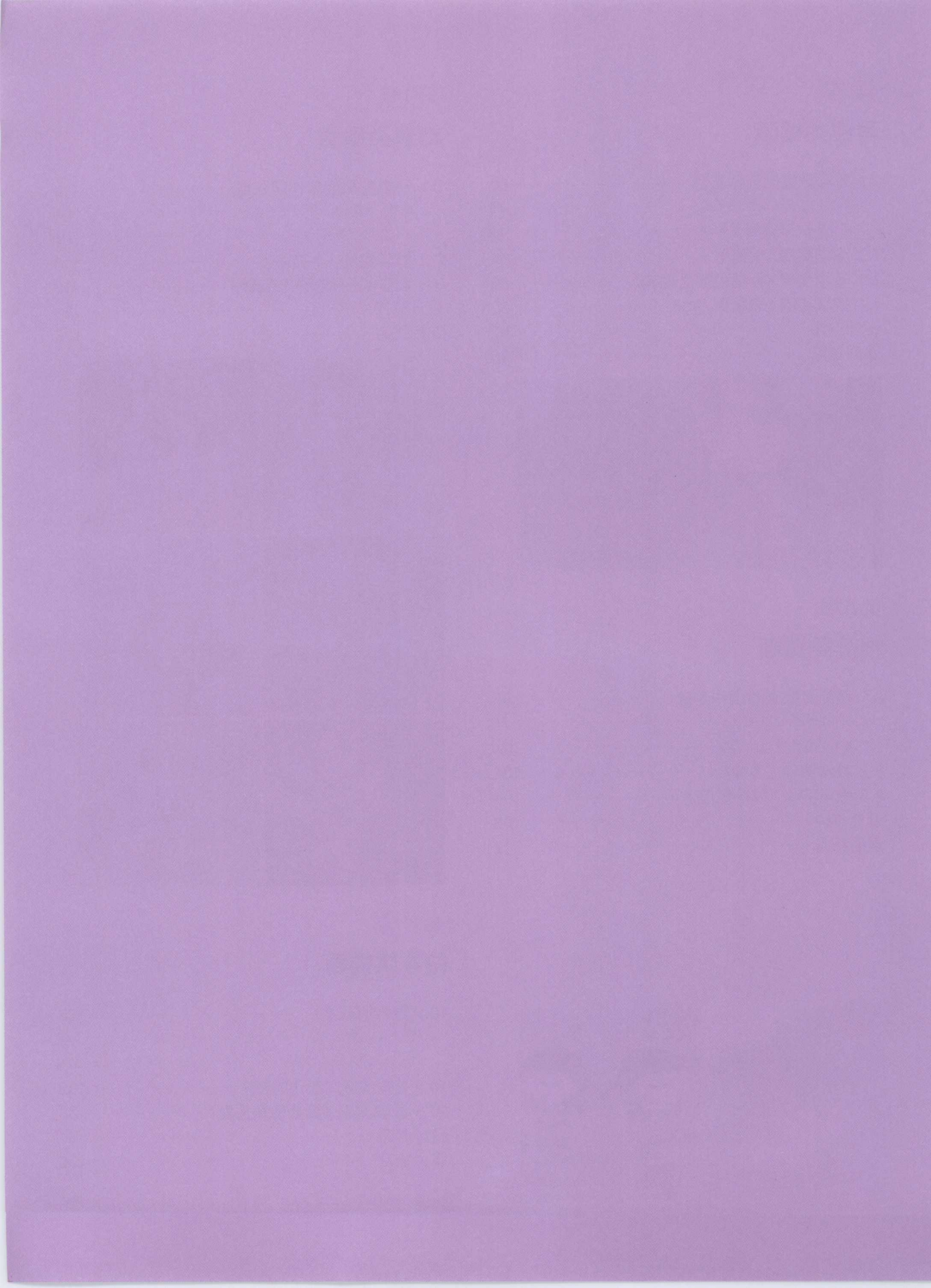


## 第10章

## 绘本类插画

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 10.1 绘本的分类 .....        | 128 |
| 10.1.1 儿童绘本 .....       | 128 |
| 10.1.2 成人绘本 .....       | 130 |
| 10.2 教学实例《纷飞的梦》 .....   | 132 |
| 10.3 教学实例《莫朵的黄头发》 ..... | 133 |
| 设计点评 .....              | 134 |
| 课后练习 .....              | 135 |
| 致谢 .....                | 136 |







# 第1章 插画概况

---

- 1.1 插画的概念 .....
- 1.2 插画的起源和发展 .....
- 1.3 插画的表现方法 .....
- 1.4 插画的艺术风格 .....
- 1.5 插画的应用领域 .....

## 课题概述 .....

本章主要讲解插画的概念、发展、现状、应用领域以及插画的分类。

## 教学目标 .....

本章所讲内容是进入插画设计领域的基础，通过本章的讲述，大家能够对插画设计有个整体的了解，为继续深入学习做好准备。

## 章节重点 .....

了解插画的具体分类。



## 1.1 插画的概念

概念是学习任何一门专业都必需掌握的基础知识,只有掌握了基本概念才能进一步深入探究。《辞海》中对“插画”的解释是:“插附在书刊中的图画。有的印在正文中间,有的用插页方式,对正文内容起补充说明或艺术欣赏作用。”这只是针对书籍插图的一种定义,相对于现在我们所说的插画设计就显得太过狭义了。

随着社会的发展,现代插画的概念已从狭义的、只限于画和图的概念演变出更多的内容。简单来说,插画就是指我们平常看的报纸、杂志、各种刊物和图书中,在文字间所加插的图画。插画一词起源于拉丁文“照亮”的字义。由于早期单纯的文字刊物比较容易使读者感到乏味,所以当时插画的作用是增加刊物中文字的趣味性。然而发展到今天,插画早已远远超出“照亮文字”的陪衬地位,它不但能突出主题思想,还能够增强艺术感染力。如今插图已经发展成为一种多元的艺术形式,并被应用在现代设计的多个领域,涉及到文化活动、社会公共事业、商业活动和影视文化等多方面。

## 1.2 插画的起源和发展

有人认为插画是门新兴的艺术形式,其实不然,插画艺术的发展有着悠久的历史。从世界最古老的洞窟壁画(如图1-1所示)到日本江户时代的民间版画浮世绘(如图1-2所示),都承载着插画的历史。插画最先是在19世纪初随着报刊、图书的变迁发展起来的,而它真正的黄金时代则是上世纪五六十年代并首先从美国开始。当时刚从美术作品中分离出来的插画明显带有绘画色彩,而从事插画制作的作者也多半是职业画家。

中国最早的插画是以版画形式出现的,是随着佛教文化的传入,为宣传教

义而在经书中出现的图解经文。我国目前有史料记载的最早的版画作品,是创作于唐肃宗时期的《陀罗尼经咒图》(如图1-3所示),有确切年代记录的则是创作于唐懿宗咸通九年(公元868年)的《金刚般若经》中的扉页画。到了宋、金、元时期,书籍插画有了长足的发展,应用范围扩大到医药书、历史地理书、考古图录书、日用百科书等书籍中,并出现了彩色套印插画。明清时期可以说是古代插画艺术大发展的时期,全国各地都有刻书行业,不同地域还形成了不同的风格。插画的形式大体有以下几种:卷首附图、文中插图、上图下文或下图上文、内封面或扉页画,以及牌记等。清朝咸丰年间的任渭长一般被认为是我国传统版画的最后一位大师,流传下来的《卅三剑客图》(如图1-4所示),人物造型十分生动。

我国古代插画的历史演变可以看作是版画的发展历史,同时也是民间年画史。只不过民间年画更早地独立成为一种商品,进而成为商业插画的前身。插画的发展和广告有一定的内在联系,最初的插画主要用于宣传商品。那时没有计算机,很多商家为了能够更加生动地推销商品,就绘制商品的形象来进行宣传。比如旧上海的一些美女图(如图1-5所示),就是利用当时的一些知名女明星来进行商品的宣传。

欧洲的插画历史与我国相似,最早也是用于宗教读物之中。后来,插画被广泛运用于自然科学书籍、文法书籍和经典作家文集等出版物中。

现在,插画广泛应用于社会的各个领域。随着艺术的日益商品化和新的绘画材料及工具的出现,插画艺术也进入了商业化时代,并对经济的发展起到巨大的推动作用。插画的概念已经远远超出了传统的范畴。尤其是近年来随着计算机技术的飞速发展,图形图像类软件的大量出现,使插画艺术得到了迅猛发展,使用计算机进行插画设计的新锐设计师不断涌现,各种插画形式也应运而生。插画从其诞生的母体——书籍以外,找到了巨大的生存空间。丰富的载体随

图1-1 洞窟壁画

图1-2 日本浮世绘

图1-3 《陀罗尼经咒图》局部



图1-1



图1-2



图1-3



图1-4《卅三剑客图》

图1-5 旧上海美女图



图1-5

着技术的进步、社会的需要不断出现，远远超出了以往单纯的书籍插画和广告插画的范畴。

插画艺术不仅扩展了我们的视野，丰富了我们的头脑，更开阔了我们的心智，带给我们无限的想象空间。纵观当今插画界，插画创作者们不再局限于某一风格，他们打破以往单一使用一种材料的方式，为达到预期效果，广泛运用各种手段，使插画艺术的发展获得了更为广阔的空间和无限的可能。

### 1.3 插画的表现方法

插画的表现方法很多，其表现的形象可以是主题本身，也可以是主题的某部分。插画的表现方式包括传统手绘、现代CG、手绘与计算机相结合以及剪切、拼贴等综合表现方式。

传统手绘插画多带有作者的主观意识，表现自由。无论写实类、唯美类还是幻想类都有象征化的情绪展示和自由的处理方法，其选用什么样的表达方式完全取决于作者本人。作为一个优秀的

插画创作者，我们必须完全了解创意主题，并且对事物有较为深刻的理解，熟练掌握插画的表达技巧，这样才能创作出优秀的插画作品。

早期插画的设计工作常常是由画家兼任，虽然插画设计领域在不断扩大，但由画家带来的传统手绘插画仍然具有不可动摇的地位和广泛的应用程度。在一些老电影海报中，我们就能够深切地感受到传统手绘对插画的影响，如图1-6所示。插画创作中传统手绘的表达方法一直未被人们忽视，得到了很好的继承和发展，如图1-7所示。

科技的发展推动了时代的进步，同时也使插画的表现方法推陈出新，现代CG插画应运而生，如图1-8所示。CG插画是指全部由计算机创作完成的插画。这一表现方法具有其自身的优势，把画面科学地数字化，其可复制性和节约性适应了插画不断扩大的需求，尤其是在商业插画中得到了充分体现，如图1-9所示。

手绘与计算机相结合方式的出现是对传统手绘插画的进一步艺术加工。通常是作者在纸上进行草图的绘制，这一阶段仍具有传统手绘的特点，然后通

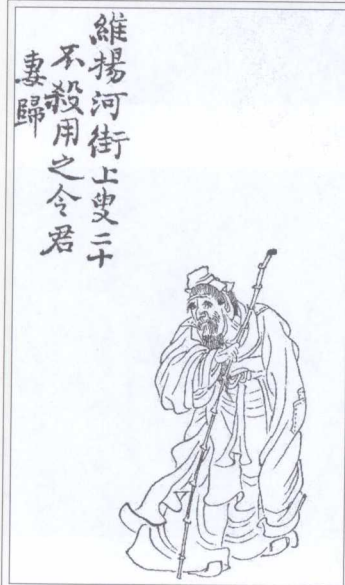


图1-4



过扫描仪输入计算机中，利用CG创作方式丰富表现方法及其表现形式，如图1-10、图1-11所示。

剪切、拼贴插画则是对已有的图案元素进行重组，使用的图案类型和元素材料多种多样，有布料、报纸、照片、杂志等等。创作者从中抽离元素，并对各元素按照一定的构想进行艺术加工，使画面更富有层次感，增加艺术表现力，如图1-12所示。

## 1.4 插画的艺术风格

插画的艺术风格在长期的发展中以作品与形式上的不同为特点，其艺术风格主要通过对主题的提炼、题材的选择、形象的塑造、体裁的驾驭、艺术语言和艺术手法的运用等方面进行区分。这里我们主要介绍一些比较流行实用的艺术风格，如时尚类、写实类、唯美类和幻想类等。

时尚类插画捕捉时尚元素并进行艺术的夸张加工，然后以它们作为切入点

图1-6 传统手绘的旧电影海报

图1-7 传统手绘插画

图1-8 现代CG插画

图1-9 现代CG插画应用于产品推广

图1-10 手绘与计算机相结合的人物造型插画

图1-11 手绘与计算机相结合的插画

图1-12 剪切、拼贴插画



图1-9

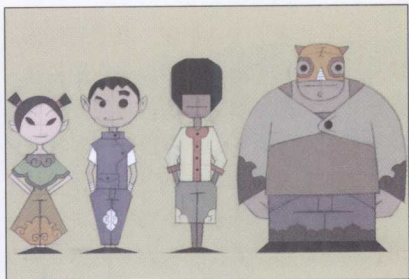


图1-10

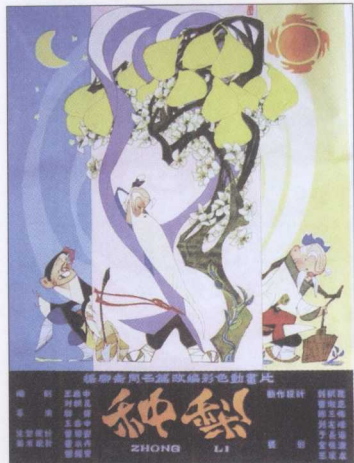


图1-6



图1-7

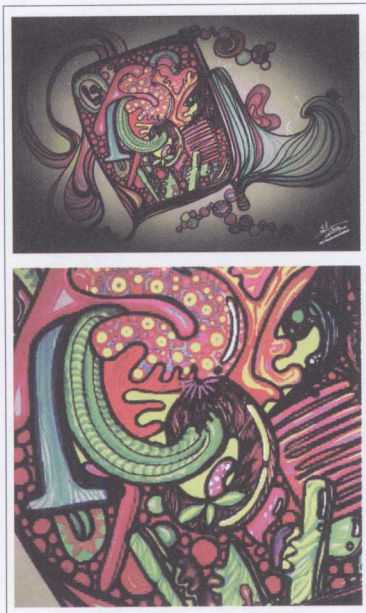


图1-11

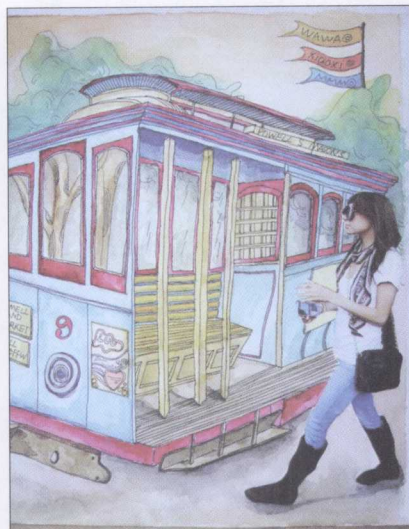


图1-12



图1-8



图1-13 时尚类插画

图1-14 写实类插画

图1-15 唯美类插画

图1-16 幻想类插画

图1-17 书籍插画

图1-18 杂志内页插画

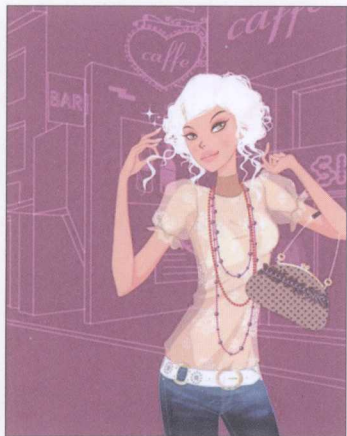


图1-13



图1-14



图1-15

进行插画的创作。这类插画常被时尚弄潮儿所追捧,风格多样,多以矢量插画为主,如图1-13所示。大家可以通过“第6章时尚类插画”进行进一步的学习。

写实类插画是比较实用的插画表现形式,这类插画对绘画功底的要求较高,多为写实创意,需要创作者有很强的观察能力和绘画基础。早期从事插画创作的多为画家,这对写实类插画的发展无疑有很大帮助,如图1-14所示。大家可以通过“第7章写实类插画”进行进一步的学习。

唯美类插画表现的是人们追求的超然于生活的一种纯粹美,常用于表达作者对美好世界的渴望和对美的强烈感受。这类插画有种超脱现实的美感,所反映的多为积极向上的主题。一般不表现当代人,而是以表达古代人物的美轮美奂为主,如图1-15所示。大家可以通过“第8章唯美类插画”进行进一步的学习。

幻想类插画作为信息爆炸时代的领军角色,主要是因游戏文化的广为传播而发展起来的。这类插画多呈现创作者脑海中的幻想世界,使观者有种梦境般的奇幻感受。创作幻想类插画能够激发作者的想象力,锻炼作者通过将想象元

素进行组合和再现来表达插画主题的能力,如图1-16所示。大家可以通过“第9章幻想类插画”进行进一步的学习。

## 1.5 插画的应用领域

随着时代的发展,插画艺术与各个领域都紧密地结合起来,表现形式的多样性大大促进了插画的发展,其涉及的领域越来越多。在一些常见的应用领域,插画为了适应需求都有了进一步的发展,衍生出书籍插画、杂志内页插画、绘本插画、游戏动漫插画、包装插画、网页插画、海报插画等多种插画形式。

书籍插画(如图1-17所示)、杂志内页插画(如图1-18所示)、绘本插画(如图1-19、图1-20所示)的应用都是为了注解文字,在理解文字的基础上提高视觉传达性,起到直观表达文字的作用。

游戏动漫插画对游戏动漫的发展起到很大的推动作用。游戏动漫插画不但具有说明指导的功能(如图1-21所示),其精美的画面也已经成为用户体验中必不可少的评价要素之一。

包装插画的应用属于商业范畴,因



图1-16



图1-18



图1-17



此更多地融入了商业要素。包装插画的设计不拘泥于风格、材质等元素,设计者可以运用各种手段以达到预期效果,如图1-22所示。

网页是提供信息的一种方式,是宣传和反映网站形象和文化的重要窗口,如图1-23所示。为了达到这一目的,网站首先要做的就是吸引用户。加入制作精良的插画,文字和图片巧妙地互相穿插、互相衬托、互相补充,可以构成

最佳的页面效果。同时,网络也给了插画设计更加广阔的平台去推广应用。

海报插画多应用在电影、动画等媒体推广和产品的商业推广中。事实上,在很多领域的推广过程中,海报插画都扮演了极为重要的角色,如图1-24所示。

除上面讲到的领域以外,插画也越来越广泛地被应用于其他各个方面(如图1-25、图1-26所示),在此就不一一赘述了。

- 图1-19 绘本插画 (1)
- 图1-20 绘本插画 (2)
- 图1-21 游戏插画
- 图1-22 包装插画
- 图1-23 网页插画 郑昊煜
- 图1-24 海报插画
- 图1-25 场景插画
- 图1-26 服饰插画



图1-19



图1-20



图1-21



图1-22

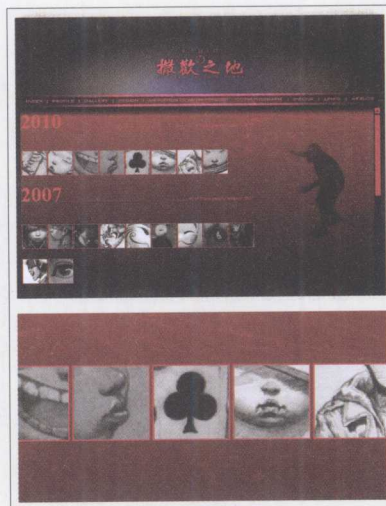


图1-23



图1-24

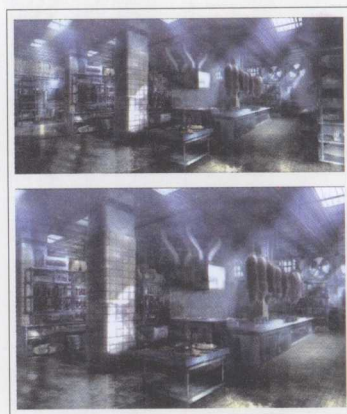


图1-25



图1-26



# 第2章 插画绘画基础

---

- 2.1 人体绘画知识 .....
- 2.2 速写知识 .....
- 2.3 色彩知识 .....
- 2.4 画面构图 .....

**课题概述** .....  
本章主要讲解插画的绘画基础，包括人体绘画、速写、色彩、画面构图等绘画基础要素，以及在插画绘制中的应用。

**教学目标** .....  
本章的学习目标是使读者能够对绘画基础的相关内容有一定了解。

**章节重点** .....  
学习插画的绘画基础内容，并在插画的创作中熟练运用。



在现代设计领域中，插画设计可以说是最具表现形态的，它与绘画艺术有着亲密的血缘关系。插画艺术的许多表现技法都借鉴了绘画艺术中的相关技法。插画艺术与绘画艺术的紧密联系使得前者无论是在对表现技法多样性的探求，还是在设计主题表现的深度和广度方面，都有长足的进步，展示出更加独特的艺术魅力，从而更具表现力。归根结底，插画设计脱离不了绘画艺术的基础，想在插画设计方面得到提高，必须从绘画基础入手，对人体、速写、色彩、画面构图逐一进行认真系统的学习。只有认真学习和提高绘画基础能力，才能更好地绘制插画。

## 2.1 人体绘画知识

在插画设计中，人物是主要的表现对象，而人的形象又与人体结构紧密相关。所以要想熟练掌握人物绘制的方法，必须首先学习人体绘画的基础知识。只有对人体的骨骼、肌肉、体态造型和着装逐一进行认真系统的学习，才能使插画设计中的人物造型更加合理生动，从而更好地创作以人物为主题的插画作品，如图2-1所示。



图2-1

### 2.1.1 人体骨骼

人体骨骼是支撑身体的坚硬器官，功能是保护身体和运动，属于人体运动系统的一部分。各骨端依靠软骨、韧带或关节连结起来，是对人体外形和动作最有影响的部分。我们不必将所有骨骼的名字都记住，但一定要能默写下人体骨骼全貌，如图2-2所示。通过对人体骨骼进行学习，并把这些知识运用到插画的人体绘制中，可以使插画人物的形体表现更为科学。在电脑游戏中我们可以看到很多以骨骼框架为基础的人物形象，如图2-3所示，其中很多优秀的人物设定就是很好地运用了人体骨骼的解剖知识进行的创作，如图2-4所示。

### 2.1.2 人体肌肉

骨骼之上被层层肌肉包裹着，在插画作品，尤其是欧美风格的插画作品中，我们经常会看到肌肉健美发达，或者身着紧身衣以凸显肌肉线条的人物形象。然而要想很好地表现这些健美的人物形象并不是一件简单的事情，这需要我们很好地掌握肌肉的分布以及各肌肉的形态，并且进行大量肌肉图的临摹，如图2-5所示。插画创作过程中的一大难点就是如何合理、科学、立体地把包

图2-1 Prada绘制的以人体为主的插画

图2-2 人体骨骼图

图2-3 俄罗斯HonkFu根据人体骨骼创作的插画

图2-4 根据人体结构创作的角色模型

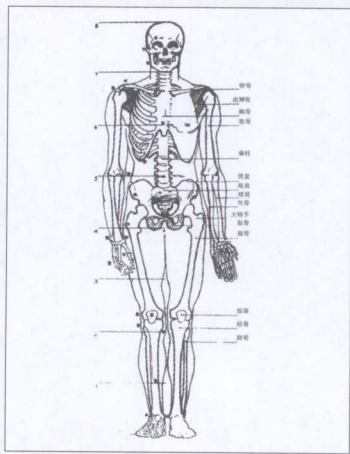


图2-2

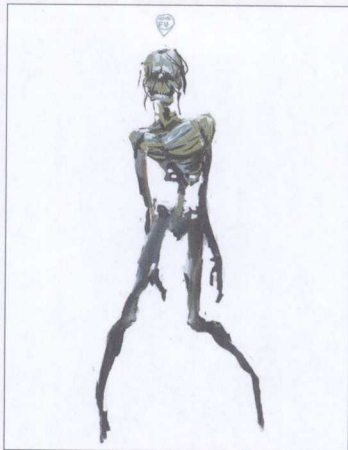


图2-3



图2-4



图2-5 人体正面及背面主要肌肉图

图2-6 躯干肌肉分析图

图2-7 手臂肌肉分析图

图2-8 腿部肌肉分析图

图2-9 真实肌肉健美图

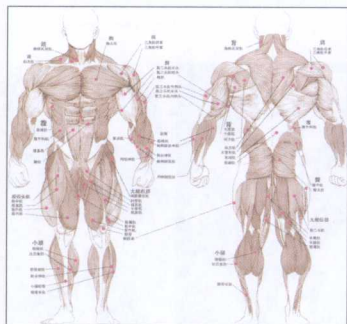


图2-5

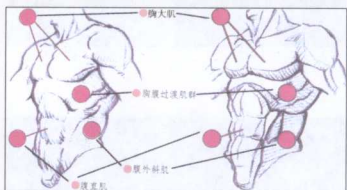


图2-6

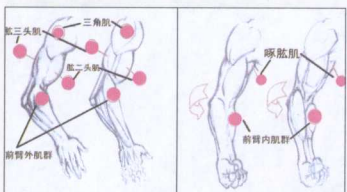


图2-7

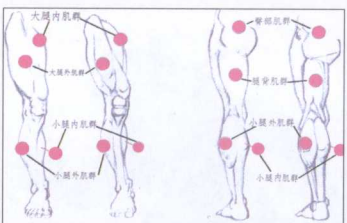


图2-8



图2-9

图2-10 肌肉发达的健美运动员及金亨泰插画作品中的肌肉表现

图2-11 男性肌肉健美图及其在电影角色造型插画中的表现

图2-12 女性肌肉健美图及其在插画中的表现

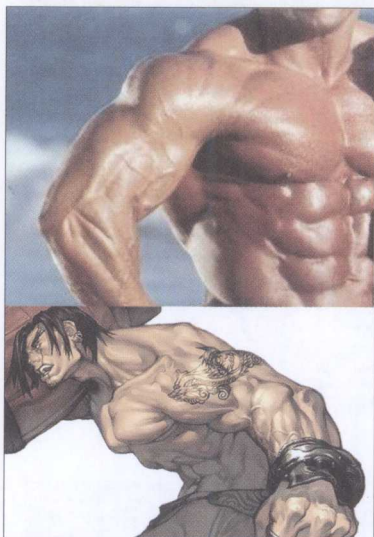


图2-10



图2-11



图2-12

裹在光滑皮肤下的肌肉结构表现出来。尤其是在绘制欧美风格的插画人物时，既要表现出自由夸张的肌肉结构和走向而又不能失真，确实不是一件简单的事情。所以，这就需要对人体肌肉的结构和走向完全掌握。此外还要注意不能机械地绘制解剖肌肉，而要把结构融入到包裹的外形里去，如图2-6至图2-9所示。

对于人体肌肉具体结构和走向的把握需要大量临摹和练习，大家可以搜集真实健美运动员的照片进行绘画和写生训练。因为健美运动员经过正规专业的训练，肌肉结构十分标准，非常适合进行人物肌肉结构的写生训练，如图2-10至图2-15所示。只有不断地对肌肉结构进行分析和绘制，才能将其熟练运用到具体的插画创作中，画面角色才会更加生动可信，如图2-16至图2-18所示。



