

Q 插画圈

第一季

主编 杨振霖

名人录

张旺
刘远 / LANGE
凌翔 / 阿努比斯
钟惠业 (马来西亚)

专题

中国插画师 TOP1006
《三打白骨精》美术揭秘
打造音乐创意文化泛娱乐新概念

学习

《轰雷》绘画教程
《争霸天下》绘画教程
《花影叠梦》绘画教程
绘灵学院基础课：教你画眼睛

生活

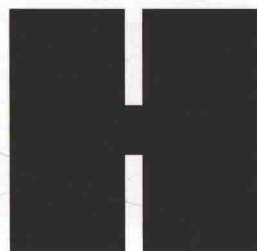
所有的历史都是主观的——
第三届亚洲青年艺术家提名展
创意潮品
奇贱联萌

辽宁美术出版社

下载“插画圈 AR”应用
这样的阅读绝对超乎你的
想象！

非常有特色的一款 AR 艺术图书应用，通过
配合《插画圈》图书，该应用能够为使用者
在智能终端上提供高品质的阅读和互动。

AR



插画圈

第一季

杨振荣 主编 辽宁美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

插画圈. 第一季 / 杨振燊主编. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2017.7

ISBN 978-7-5314-7673-3

I. ①插… II. ①杨… III. ①漫画—作品集—中国—现代 IV. ①J228.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第146714号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳晟邦印刷包装有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 7.5

字 数: 240千字

出版时间: 2017年7月第1版

印刷时间: 2017年7月第1次印刷

责任编辑: 彭伟哲 林 枫

封面绘画: 张 旺

责任校对: 郝 刚

ISBN 978-7-5314-7673-3

定 价: 54.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

目 录



名人录 /008

- 张旺 / 008
刘远 // LANGE / 016
凌翔 / 阿努比斯 / 026
钟惠业（马来西亚） / GIAP / 036



专题 /046

- 中国插画师 TOP100 / 046
《三打白骨精》美术揭秘 / 069
打造音乐创意文化泛娱乐新概念 / 084



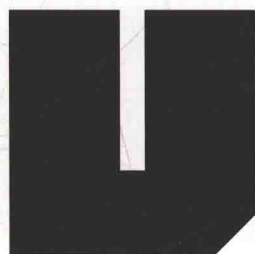
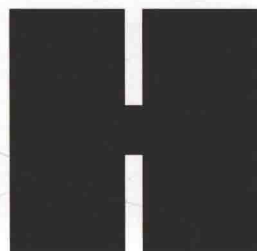
学习 /088

- 《轰雷》绘画教程 / 088
《争霸天下》绘画教程 / 092
《花影叠梦》绘画教程 / 096
绘灵学院基础课：教你画眼睛 / 100



生活 /104

- 所有的历史都是主观的——
第三届亚洲青年艺术家提名展 / 104
创意潮品 / 114
奇贱联萌 / 116



插画圈

第一季

杨振榮 主编 辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

插画圈. 第一季 / 杨振燊主编. — 沈阳 : 辽宁美术出版社, 2017.7

ISBN 978-7-5314-7673-3

I. ①插… II. ①杨… III. ①漫画—作品集—中国—现代 IV. ①J228.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第146714号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳晟邦印刷包装有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 7.5

字 数: 240千字

出版时间: 2017年7月第1版

印刷时间: 2017年7月第1次印刷

责任编辑: 彭伟哲 林 枫

封面绘画: 张 旺

责任校对: 郝 刚

ISBN 978-7-5314-7673-3

定 价: 54.00元

邮购部电话: 024-83833008

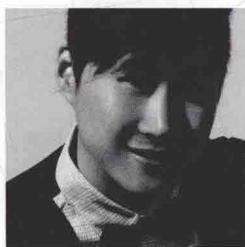
E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

前言



时光总是走得特别匆忙，如看书般一页页翻过，看的越来越多，记住的越来越少，却总有些难忘的情节，深烙在脑海深处，怎么也无法消散。《插画圈》电子杂志已停刊一年多。在这段时间里，每每有朋友询问何时发布新刊的时候，我的内心都是五味杂陈。当初决定停刊的原因有很多，一方面是政府禁止各平台上架没有书号的电子书；另一方面是“插画圈”自身发展的转型。

这段日子里，经常会习惯性地去看“插画圈”好友的网名，一幕幕欢快的镜头浮现在记忆里，让人留恋。亲爱的朋友们，近来可好？那些曾一起收听“插画达人”YY评画，一起参与“插画圈盛典”讲座，一起在群里讨论画技、吹过牛皮的伙伴，是不是一样为了生活和梦想在努力着？也许很多人已经改了初心，换了职业。但是在我的记忆中，你们还是当初的那般年少，那般纯真。

2017年1月，辽宁美术出版社的林枫先生找到我，希望“插画圈”可以以实体书的形式和大家见面。起初是有些顾虑的，直到有次我去朋友的公司拜访，聊到将AR技术融入这本杂志，才觉得这是一件值得做的有趣的事。通过AR技术，可以看到作品原图，清晰的笔触呈现会更有利于初学者的学习。

我不知道杂志能发行几期，能走多远，但不管怎样，《插画圈》的时光即将再次来临。而你呢？别再顾忌那么多，每一分行动，都会在你的生命里闪闪发亮。让我们在最好的时光，用心去做一件事，以画画的名义坚持梦想吧！

杨振梁



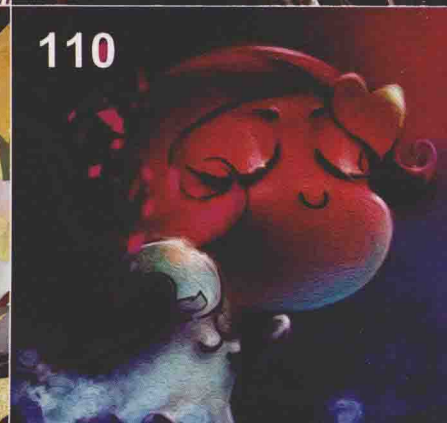
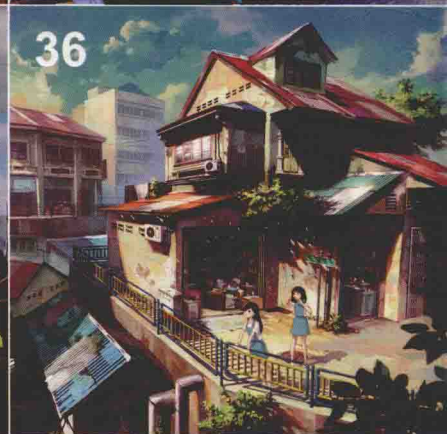
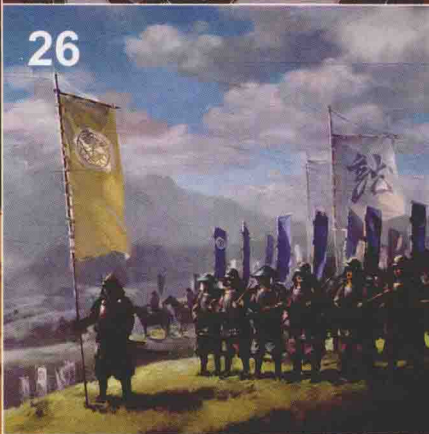
辽宁美术出版社
微信服务号



插画圈 微博



插画圈 微信



目 录



名人录 /008

- 张旺 / 008
刘远 // LANGE / 016
凌翔 / 阿努比斯 / 026
钟惠业 (马来西亚) / GIAP / 036



专题 /046

- 中国插画师 TOP100 / 046
《三打白骨精》美术揭秘 / 069
打造音乐创意文化泛娱乐新概念 / 084



学习 /088

- 《轰雷》绘画教程 / 088
《争霸天下》绘画教程 / 092
《花影叠梦》绘画教程 / 096
绘灵学院基础课：教你画眼睛 / 100



生活 /104

- 所有的历史都是主观的——
第三届亚洲青年艺术家提名展 / 104
创意潮品 / 114
奇贱联萌 / 116

插画圈AR



封面：特效动画



超大图：传世佛魔——青铜之身



超大图：快乐小吃店



视频：《三打白骨精》电影宣传片



超大图：《三打白骨精》概念设计稿



超大图：《三打白骨精》概念设计稿



超大图：《三打白骨精》概念设计稿



MTV：歌曲《华心彩》



超大图：心华宣传画



超大图：《轰雷》



超大图：《争霸天下》



超大图：《花影叠梦》



视频教程：《花影叠梦》



超大图：《眼睛》/ 视频教程：《眼睛》



视频：莫文蔚的祝福



视频：宋洋作品集

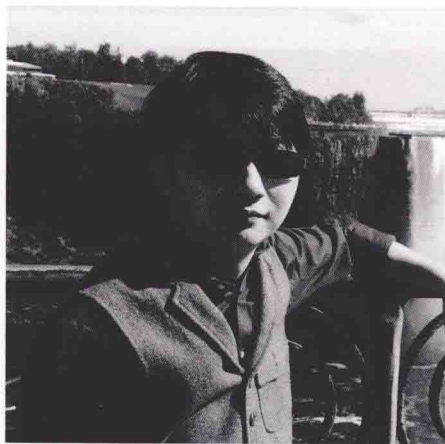


扫一扫

下载“插画圈 AR”应用 这样的阅读绝对超乎你的想象

非常有特色的一款 AR 艺术图书应用，通过配合《插画圈》图书，该应用能够为使用者在智能终端上提供高品质的阅读和互动。

用手机或者 PAD 下载安装应用，打开程序后将自动启用摄像头，通过扫描对应书中带有提示符号的页面，就可以看到书中的视频教程、动画、作品原图、立体模型等，通过点击、旋转、扩大等亲身操作过程极大地提高互动和体验效果，这样的图书阅读绝对超乎你的想象。



张旺 WANG

Celebrities



CHARACTER INTRODUCES

Screen Names : 张旺 Birth : 1976.12 City : Tianjin

MicroBlog : weibo.com/p/1005051216607987

“数字中国画”探路ING

博客里有大量绘画和雕塑作品, 喜欢收集作品的朋友可以去那里寻找

A LIST OF CELEBRITIES



TO : 最近在忙些什么 ?

最近忙着做模型, 铜像作品已完成。这是高端的艺术作品, 不少观众想要拿到平民价的东西, 所以我和几个朋友正在研究怎么把铜像用树脂材料铸造出来, 可不可行, 效果怎么样? 如果可行, 会在几个月内推出这个版本, 不是金属版本的, 是塑料版本的, 价格会比现在这一版亲民。

TO : 能谈谈自己第一次的工作经历吗 ?

2002 年硕士毕业, 最早是在天津光荣软件有限公司, 一是比较喜欢游戏; 二是家里人比较纵容, 允许我以兴趣来选择自己的职业, 所以当时就选择了做游戏。但就做了, 一年的工作内容是建模。3D 建模不是我一开始想做的, 我尽量去设计游戏里的角色, 但一直都在重复而且也在执行别人的设计, 所以就换了第二份工作。

TO : 在你的很多作品中都有孙悟空的踪影, 对他有什么特殊的情结吗 ?

就是 70 后从小都是受《西游记》启蒙, 所以“西游记”这个符号就比较深刻地烙印在脑海里, 童年记忆非常深, 那时候童年都是比较单调和简单的。小时候唯一的精神寄托, 长大之后一想要画什么东西, 瞬间就想到画这些, 很自然的一个选择。

TO : 近期你推出了很多用中国风去表现欧美动漫形象的作品, 你是如何看待这系列作品的 ?

这些都是玩儿性大起的作品, 把不正经的话正经地说, 就像这种态度, 也可以从两个角度说, 一个是玩儿, 另外一个艺术最初的起源和它最初的本源, 艺术本身就是无功利、无目的的, 不指望它有什么具体的功能和意义, 它仅仅是一种快乐、一种游戏, 就像艺术的起源。我觉得这套作品是小时候的一种情结, 欧美的超级英雄和孙悟空都是小时候在我们心里扎根的超级英雄, 这种超级英雄情结加上自己一定的造型能力和表达欲望以后, 通过自己的想法表达出来, 这样就符合艺术创作的游戏状态, 也算一种成熟的表达吧, 艺术不仅仅是一种现代生活, 也是表达作者的情绪, 创作者的心理想法。

对于创作本身来讲, 它就是以艺术的手段和艺术的手法来表达的一场严肃的游戏。它可以让你投入更多, 提高关注度, 保持一种严肃的游戏态度。

TO : 你怎么会想到将擎天柱这幅作品做成雕塑呢 ?

首先这些东西已经不是擎天柱了, 擎天柱只是我在最初创作时它的原型讲解, 画完后就已经是另外一个人了。我第一份工作是建模, 画画的同时也经常做模型, 这已经成为我创作的习惯了, 如果在画画的过程中自己在形象上表达还不够充分的话, 就会选择用三维来做一个, 所以我有创作的喜好和工作习惯, 当平面创作结束之后, 我觉得还不够过瘾, 会选择用立体的方式来再现平面里的灵感点, 这时候作品就会再一次发生变化; 当然这些作品都是从二维再到三维, 经历了大约三年的时间。

我一开始仅仅是打算建模, 后来觉得不够满意就用三维打印出来, 却还不够过瘾, 由于材质的变化以及机体的变化, 对模型本身的外观也发生了变化, 作品就这样以另外一个新的结构出现了。

TO : 在数码艺术与中国画的结合中, 曾经遇到的最大瓶颈是什么 ?

我觉得用瓶颈这个词描述我对数码艺术和中国画的状态不够准确, 因为一开始我想把两种东西结合在一起。数码艺术是一种工具, 中国画是一种艺术表现形式。我是学中国画出身的, 一次很偶然的机会把它和自己所学的东西结合在一起了。

国画这种艺术呢, 它是随着人的年龄不断增长, 对技艺的不断精湛, 对画的理解, 对创作表达的东西是不一样的, 而且会越来越深入, 因为我在 20 多岁刚接触它的时候, 没有想过有些东西会很难, 但随着越画越深入, 我觉得自己随着年龄的增长, 对国画的理解越来越深了, 当然对自己的要求也会越来越高, 假如我回到当初, 用现在的眼界来要求自己, 可能会有瓶颈。但要以当初的眼界来要求自己就没什么瓶颈。

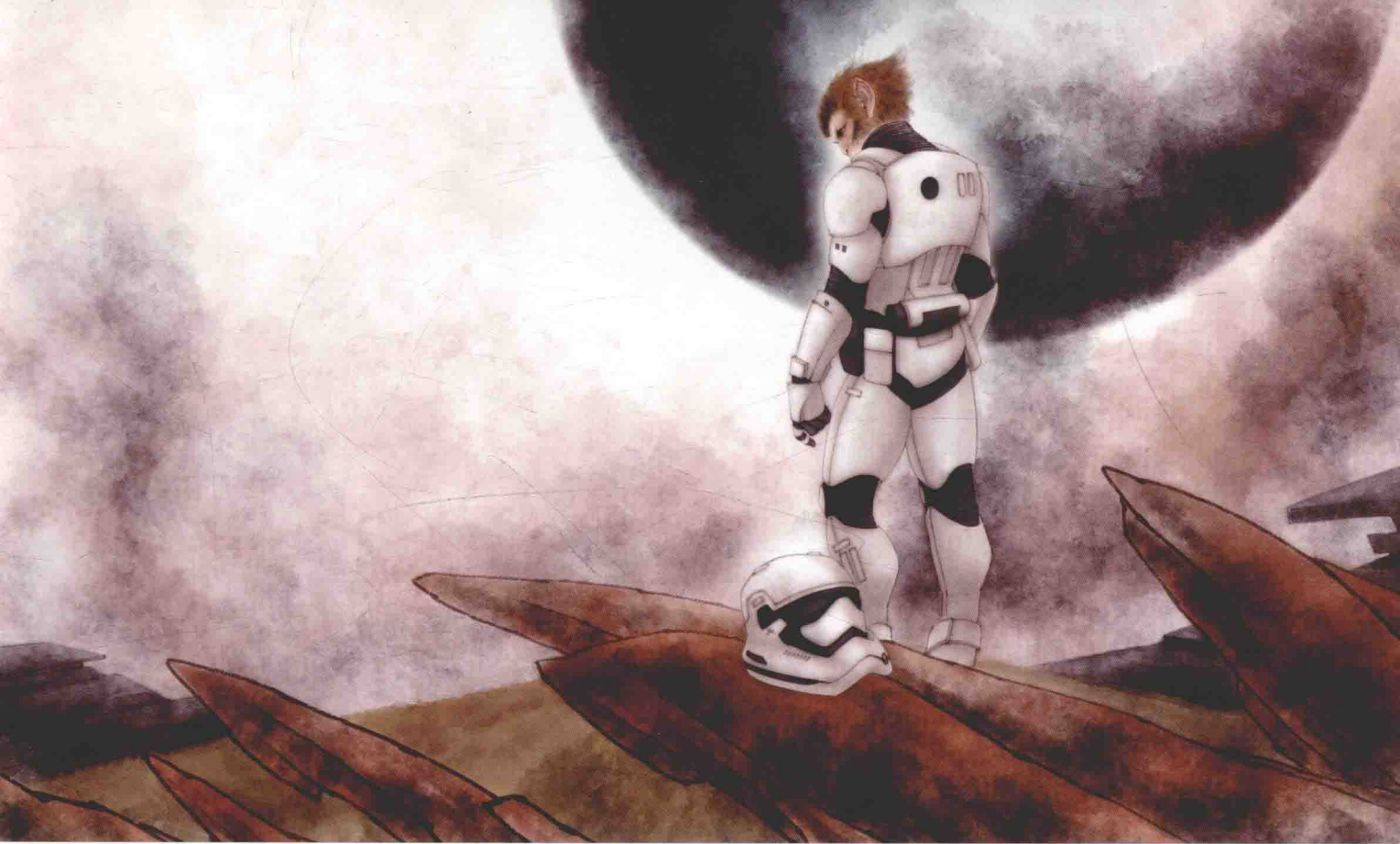
TO : 私底下的你是个什么性格的人呢? 闲暇的时候都会做些什么 ?

这个得问我媳妇, 自己说不清。在创作时比较细腻, 平时还是很粗枝大叶的; 闲暇时爱看书, 玩儿玩具, 对小说、历史兴趣比较大, 艺术专业类看得比较少。



作品名称：诸葛亮纪念邮票小型张头像





作品名称：传世佛魔——2016 修改版（左）

作品名称：暴风大圣（右上）

作品名称：传世佛魔——青铜之身（右下）





作品名称：帝国时代——正白旗暴风（左）
作品名称：帝国时代——绝地红花（右）