



或风幻境

插画设计全流程
创作教程

FAIRYLAND OF
CHINOISERIE

A Complete Step-By-Step Process
Tutorial of Illustration Design



一风 著



清华大学出版社



或 風 境

插画设计全流程
创作教程

FAIRYLAND OF
CHINOISERIE

A Complete Step-By-Step Process
Tutorial of Illustration Design

一风 著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书立足于插画创作的实战经历,站在学习者的角度来考虑书写内容,从最基础的绘画技巧开始讲解,逐步过渡到怎样完整地完一幅插画作品。

本书共分6章,分别为插画师的准备、插画项目的策划、插画项目的中期阶段、插画项目的后期阶段、插画的应用阶段以及插画创作简略步骤欣赏,在讲解过程中偏重于东方韵味的创作元素分析,也是本着对传统文化的传承态度来规划学习纲要,并且涵盖了一些商业插画的项目,通过大量的插画实例来讲解如何创作、制作及完成插画,每个环节用量化的方式使读者理解插画创作的细节处理手段。

本书风格独特,讲解细致,适合各大院校艺术专业作为教材使用,也适合广大插画爱好者和从业者作为参考资料。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

国风幻境——插画设计全流程创作教程/一风 著. —北京:清华大学出版社,2017

ISBN 978-7-302-46451-8

I. ①国… II. ①一… III. ①插图(绘画)—绘画技法—教材 IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第024690号

责任编辑:李 磊

封面设计:迟同斌

责任校对:曹 阳

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm 印 张:8.5 字 数:240千字

版 次:2017年3月第1版 印 次:2017年3月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:48.00元

产品编号:070894-01

当下社会稳定，人们物质生活丰富，所以更想在精神层面上有所追求。对艺术的接触、了解和学习可以使得人们精神有所寄托。近年来，插画艺术渐渐被越来越多的人喜爱，很多人都非常希望了解它是怎样的一门学科，更加深入地认识和学习这门艺术成为绘画爱好者的迫切需要。

全书共分6章，将通过大量的插画例子来讲解如何创作、绘制及完成插画，以及如何利用各种软件让作品看起来更加完美。每个环节用量化的方式使读者理解插画创作的细节处理手段。

第1章 插画师的准备，主要介绍作为一名插画师应该具备哪几种能力才能够胜任插画设计的工作，其中主要包括绘画的能力、表演的能力、讲故事的能力以及综合能力。

第2章 插画项目的策划，主要讲解插画项目在前期的沟通、讨论和合作中需要注意的事项，例如项目的洽谈、怎样寻找资料、怎样绘制草图、怎样制作色彩稿以及如何和客户沟通等内容。

第3章 案例分析——插画项目的中期阶段，从实例说明作为插画师应该做哪些案头的工作来让自己的方案更有说服力；接着是相关工具的介绍，以及从草图的设计到简单色彩稿子的完整过程。

第4章 案例分析——插画项目的后期阶段，本章除了介绍一下简单的草图设计和线稿处理外，着重分解如何利用软件上色的过程，其中包括怎样铺大色调、怎样局部刻画，然后再回到整体，最后阐释了色彩的设计规律。

第5章 案例分析——插画的应用阶段，着重讲述当插画不再停留在纸面上或者计算机中时，应该怎样和实际的工程或者商业项目结合起来。

第6章 插画创作简略步骤欣赏，本章将从专业的角度上品评每一幅作品在创作中的步骤及在这其中的隐秘含义。

而今我们能够看到的插画教材，大多创作素材比较冗杂，探讨的概念也比较宽泛；另有一些作者是专业的插画家，技术起点定得比较高而缺乏对初学者的入门指引，致使读者很难找到合适的学习教材。在本书中笔者力求照顾到各个层面的学习对象，用更加链条化的案例来进行讲解，同时兼顾学习者后期创作中的精神高度，让读者真切地领悟到创作的整个历程，并能够付诸实践。

本书的撰写时间跨度比较大，主要是在创作上耗费了很大的精力，在此也非常感谢参与编写的蒋敏老师、陶斌老师、王敏老师、吴笑老师、钱楷老师以及徐爽和刘鸿赞同学。

由于作者写作水平所限，本书难免有不足之处，欢迎广大读者批评指正，提出您宝贵的意见和建议。我们的服务邮箱是 wkservice@vip.163.com，电话是 010-62784710。

第1章 插画师的准备

1.1 绘画能力的培养.....	1
1.1.1 线条.....	1
1.1.2 植物的画法.....	5
1.1.3 云水的画法.....	6
1.1.4 人物的画法.....	6
1.1.5 色彩的认识.....	8
1.1.6 软件的学习.....	10
1.2 表演能力的培养.....	11
1.3 讲故事能力的培养.....	15
1.3.1 选择画面的情节点.....	15
1.3.2 选择合适的构图方式.....	15
1.4 综合能力的培养.....	15

第2章 插画项目的策划

2.1 项目洽谈.....	17
2.2 寻找资料.....	18
2.3 绘制草图.....	19
2.4 绘制成稿.....	20
2.5 制作色彩稿.....	22
2.6 修改建议和返修.....	23

第3章

案例分析——插画项目的中期阶段

3.1 基本功速写	25
3.2 素材积累速写	26
3.3 构图速写	28
3.4 藏起来的速写	30
3.5 速写工具介绍	30
3.5.1 毛笔	30
3.5.2 铅笔	31
3.5.3 针管笔或钢笔	31
3.6 如何设计草图	32
3.6.1 图解式草图	32
3.6.2 形式美草图	32
3.7 如何完成线描稿	38
3.7.1 以草图为依据	38
3.7.2 线稿的要求	43
3.7.3 控制线条质量	45
3.8 简略上色步骤	46

第4章

案例分析——插画项目的后期阶段

4.1 简略草图设计步骤	49
4.2 线稿的处理	52
4.3 铺大色调	57
4.4 局部刻画	58
4.5 整体调整	68
4.6 色彩设计规律	70
4.6.1 色调的统一性	70
4.6.2 色彩的空间塑造	75
4.6.3 色彩的肌理感	85
4.6.4 色彩的文学意义和装饰感	92



第5章

案例分析
——
插画的应用阶段

5.1 插画与壁画	95
5.1.1 施工初期的沟通	95
5.1.2 施工中期的制作	99
5.1.3 施工后期的审阅	102
5.2 插画与包装设计	104

第6章

插画创作简略
步骤欣赏

6.1 《预言》系列之《村口的老婆婆》作品欣赏	109
6.2 《预言》系列之《洪水滔天》作品欣赏	111
6.3 《预言》系列之《龙宫外景》作品欣赏	111
6.4 《预言》系列之《对决》作品欣赏	112
6.5 《预言》系列之《落水者》作品欣赏	114
6.6 《预言》系列之《村口的石狮子》作品欣赏	116
6.7 《预言》系列之《龙太子的变身》作品欣赏	118
6.8 《预言》系列之《跋山涉水》作品欣赏	120
6.9 《预言》系列之《轿子里的新娘》作品欣赏	121
6.10 《预言》系列之《蚂蚁大军》作品欣赏	125
6.11 《预言》系列之《水淹马蜂》作品欣赏	126
6.12 《预言》系列之《龙太子》作品欣赏	128

第1章



插画师的准备

任何一种艺术形式其实都可以理解为一门语言，能够熟练而准确地运用这门语言来表达作者的意图是艺术从业者的目标。所谓的『基本功』其实就是指的那些帮助我们顺利达意的技法，就像是在学一门外语的时候一样——先掌握字母，然后是单词和短语，接着才能造句和写文章。作为插画工作者首先需要掌握的能力是绘画能力，但同时也需要具备其他的相关能力，例如理解力、表演的能力、讲故事的能力和触类旁通的能力等。因为仅仅掌握语言是不足以完成一门艺术的诠释，它还需要精神内核。



1.1 绘画能力的培养

本节笔者想要强调的绘画能力主要是指基本功的练习：怎样画线条？怎样画植物？怎样画树和石头？怎样画人物和衣服？如果一个初学者能够通过训练而掌握这些技法，后面的创作就会顺利很多。

1.1.1 线条

线条作为基本的造型语言是首先要被掌握的，插画师的线条应该具备4种特征，分别是“匀”、“挺”、“准”、“活”。何谓“匀”？意思是线条的粗细应该保持一致，没有明显的粗糙感；何谓“挺”？指的是线条的弧度看起来应该有力度和弹性，此要求和运笔的速度有关系，速度太慢将会显得太僵硬，速度太快线条会显得太轻浮；何谓“准”？指的是不偏离描绘物体的形象，没有误差或者尽量减少误差；何谓“活”？指的是插画师能够根据不同的描绘对象而转换不同的运笔方式，让质感、量感和空间感更强，如图1-1所示。

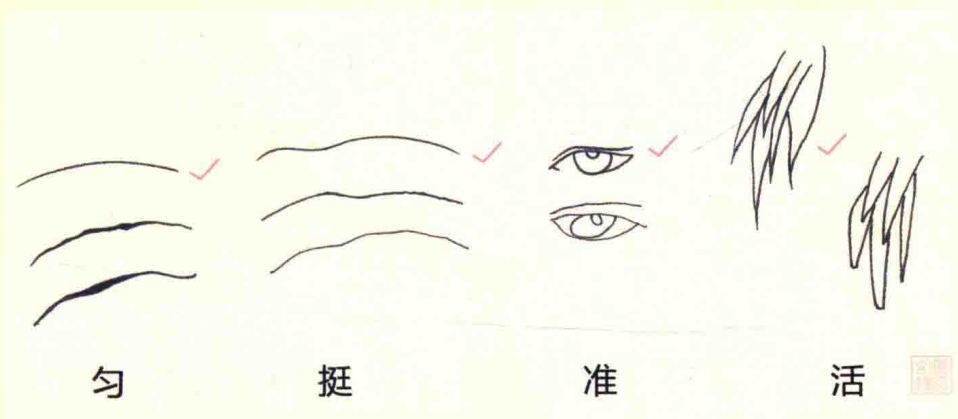


图 1-1



在基本的线条达到要求之后，可以根据个人风格和表现内容改变线条的形态。在传统白描中有“十八描”的技法，用于表现不同质感的衣服纹理。下面列举了几种供初学者练习线条的实例，如图 1-2 所示。

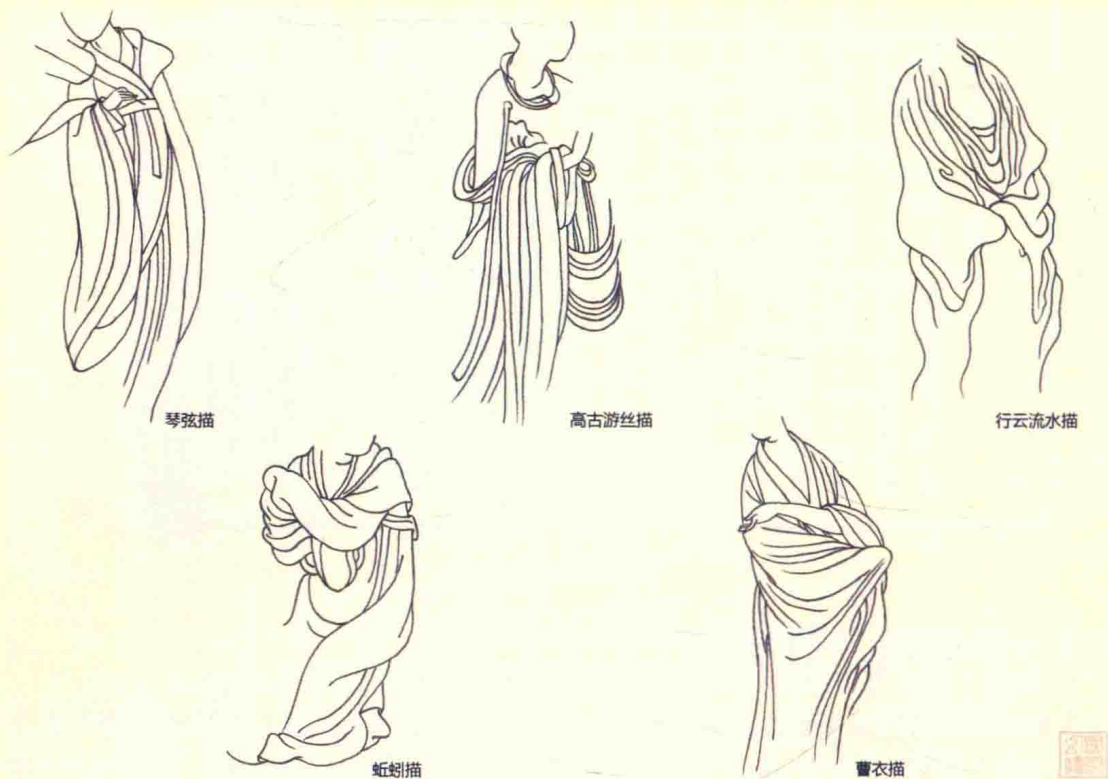


图 1-2



1. 工具

在正式开始之前，让我们先认识一下绘制线条的工具——不同型号的针管笔。针管笔可以帮助我们画出清晰、丰富的线条，同时它也不像毛笔那样难以掌握，如图 1-3 所示。



图 1-3

❁ 2. 线条的绘制方向

怎样开始线条的练习呢？对于刚开始学习的同学，要注意利用好左右手的分工（如果是右手握笔），一般右手负责绘制线条，左手负责转动纸张，保持笔尖的运动方向是从纸张的右上角滑向纸张的左下角。这样无论是画直线还是弧线，都比较容易保持线条的质量，如图 1-4 所示。

对于不同方向的线条，可以通过转动纸张的方式来完成线条，如图 1-5 所示。

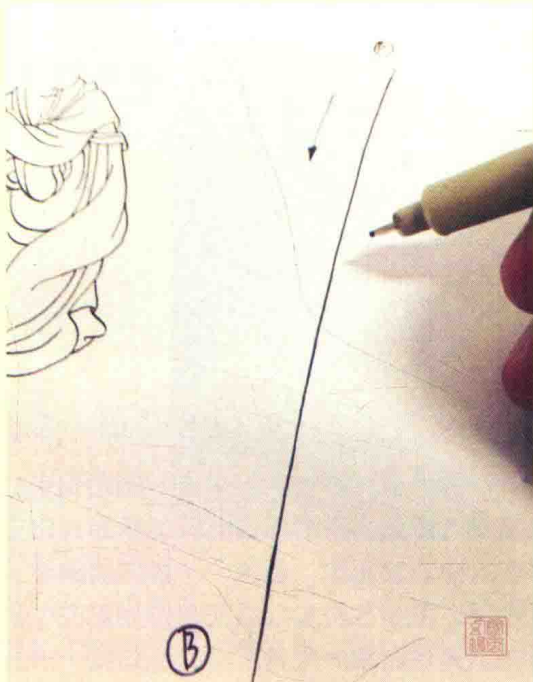


图 1-4

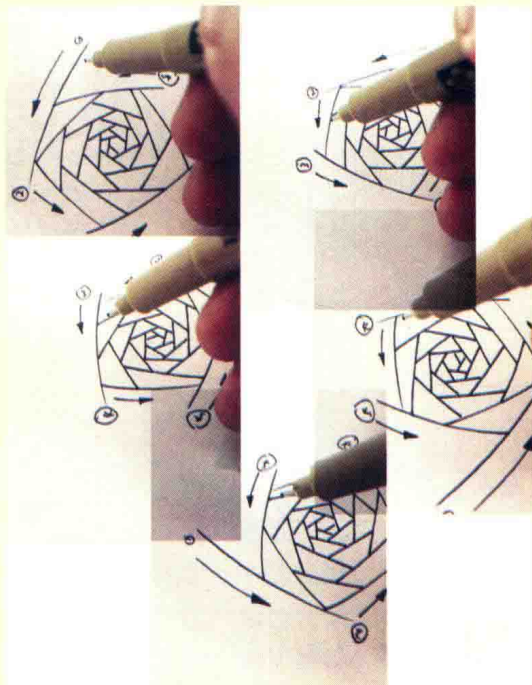


图 1-5

❁ 3. 长线条的绘制方法

长线条在插画创作中用得比较多，但同时长线条绘制起来又比较困难。那么我们用什么方法解决这一问题呢？答案是可以利用“接”的方式来组合一根长的线条，即通过多次绘制但看起来像一气呵成的效果。每一根短的线条都是两头细、中间粗的形状，当绘制第二根短线的时候从第一根短线的中间部分开始起笔，完成第二根线条。以此类推，这些线条就被“焊接”在一起了，如图 1-6 所示。

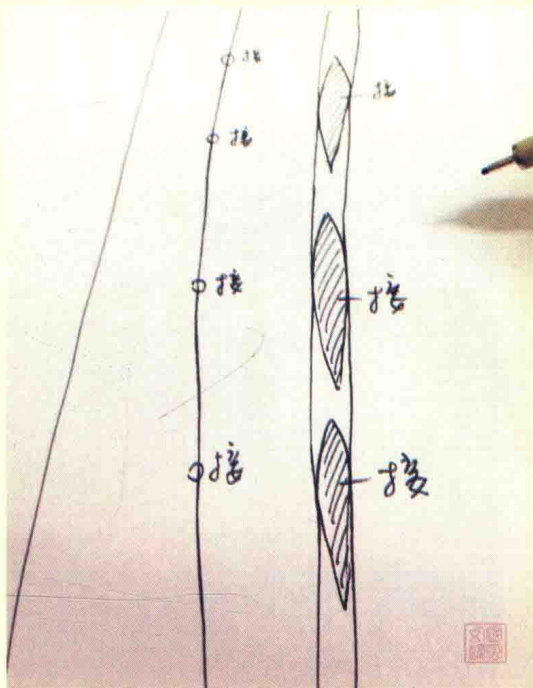


图 1-6



4. 线条的课题训练

能够把握好线条的质量是插画师的基本能力，在正式开始创作或者临摹之前笔者提醒初学者做以下的线条练习：不断地在纸上重复画出直线、弧线、波浪线和圆圈，直至能够熟练地运用各种线，如图 1-7 所示。

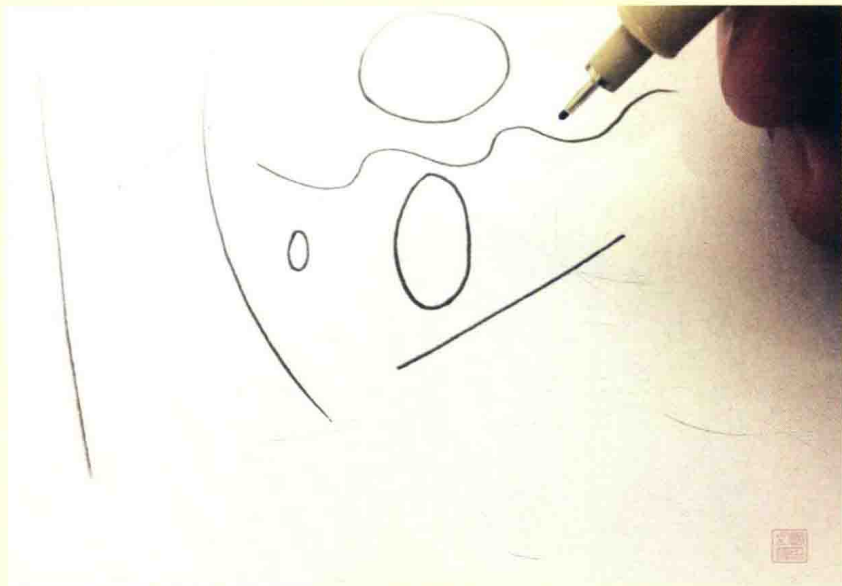


图 1-7



5. 线条的塑造力

我们并没有像光影素描一样画出明暗，但仍然让观者感受到衣纹的转折、起伏和叠加，同时也能够感受到衣服的体积感和质感。这说明线条具有很强的塑造能力，需要有意识地训练这种对线条塑造力的把控，如图 1-8 所示。

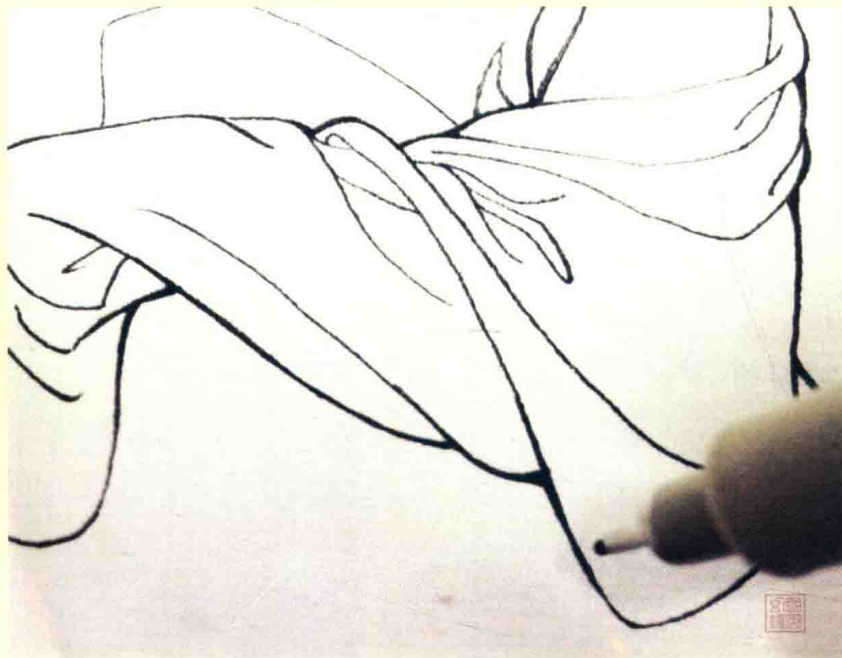


图 1-8



6. 线条的穿插关系

线条本身是平面的，但是运用线条可以塑造出对象的形体，同时也可以营造出质量感和空间感；不同线条的排列组合方式可以得出不同的画面效果。在相同的外轮廓下，如果笔者改变线条的穿插关系，里面的体积感和空间感就会产生变化，如图 1-9 所示。



图 1-9

1.1.2 植物的画法

中国画的分类中有山水画、花鸟画和人物画，在山水画和花鸟画中植物是主要角色，许多人物画中也会经常加入一些植物作为点缀。植物在传统的绘画中有着重要的地位，花卉、树木甚至杂草存在于画面的每一个角落。插画创作中也有植物的题材，哪怕是想象当中的场景，也需要和实际生活当中的植物有些关联，这样才能更加可信和生动。作为自然的产物，植物有着天然的装饰感，例如画一个女孩加几朵花就是一幅浑然天成的作品。如果在基础训练中忽略了植物的部分，将来也是需要回来再补上的。初学者可以通过以下两种方法来进行训练：第一种是到实地的植物存在地写生；另外一种是从古今中外的名画中去学习各种表现手法，如图 1-10 和图 1-11 所示。

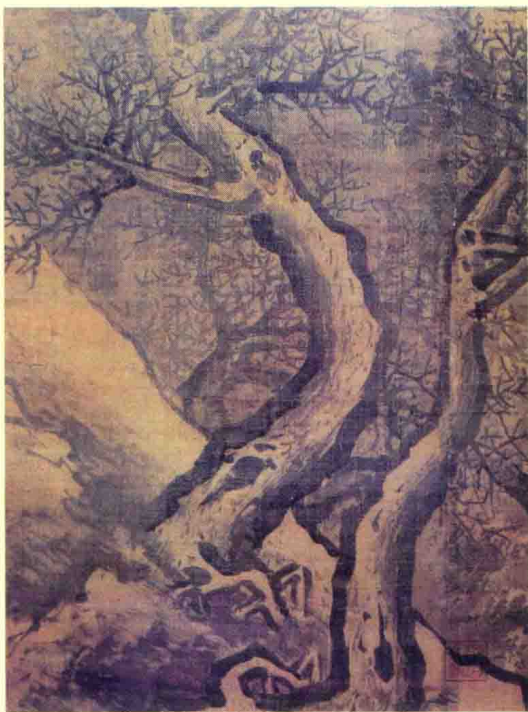


图 1-10



图 1-11





1.1.3 云水的画法

无形的东西在画面中起到的作用是微妙的，因为它自身的形体不固定，所以有更大的空间提供给创作者去发挥。云和水，是幻想画中的常用装饰手法。利用这些看来可大可小、可长可短、可疏可密的造型让画面灵动、丰富起来，这是画家们屡试不爽的技巧。学习中我们可以找各种资料来临习，以提高对这些经典造型的理解，如图 1-12 和图 1-13 所示。



图 1-12



图 1-13

1.1.4 人物的画法

插画中的人物是插画家创造出来的，在创作之前需要吸收和学习，这些都是必要的前提和基础。在形成自己的风格之前都是借鉴与学习的过程，先将人物分解为各个部分之后再来研究和探索。具体可以分成五官的画法、手脚的画法以及衣纹的画法等。



1. 五官

人物内容的创作在各个艺术创作的领域都是比较难的，其中最难刻画的是五官的部分，原因是五官的变化丰富多彩，除了了解它的结构之外，还需要创作出有性格和风格特点的五官。另外，当

人物的表情发生变化的时候,五官也会因为情绪的变化而产生各种变形。这就需要插画师有足够的的能力来把控这些东西,对于初学者来说,要尽量多地积累各种变化多端的五官类型,当自己开始创作人物的时候可以从自己的“资料库”里调出来使用,如图1-14和图1-15所示。

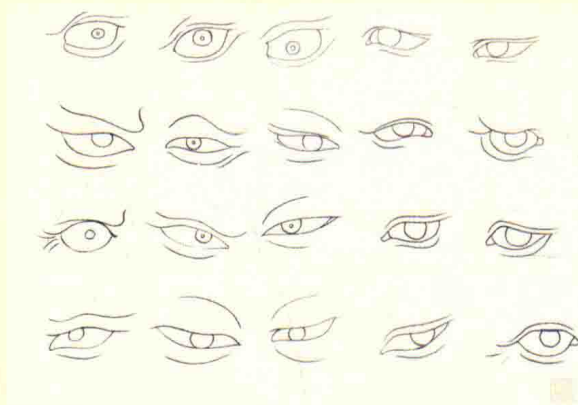


图 1-14

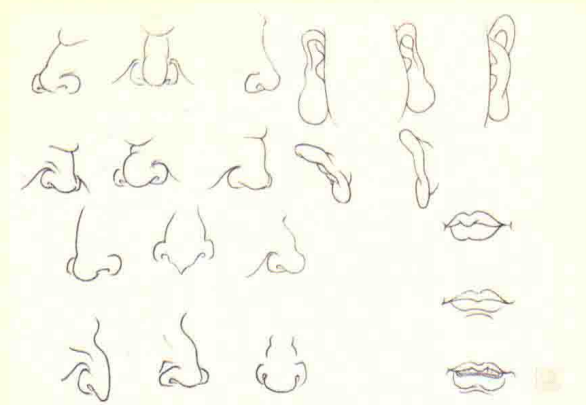


图 1-15

笔者分享

应试素描练习过多会导致五官塑造中的概念化,每个人的五官都带有自己的特点,例如眼睛的眼角上翘还是下垂、鼻梁的长短和高低、鼻孔的大小和形状、嘴角的造型和嘴唇的厚度、耳垂的大小和厚薄等。考虑了这些综合因素之后,设计出来的人物就会富有个性而不会单调了。

2. 手脚

在人物的绘画中,除了五官比较有难度之外,剩下就是手和脚了。特别是手的动作多变而复杂,里面包含了丰富的内容,例如性情、心情、言语、符号等。这些要求连同结构和形式美一起加大了手脚表现这一课题的难度。在学习人物的手脚刻画时,可以多参照一些唐朝壁画之类的内容,学习这种以线条为主要表现形式的塑造方法,如图1-16至图1-18所示。

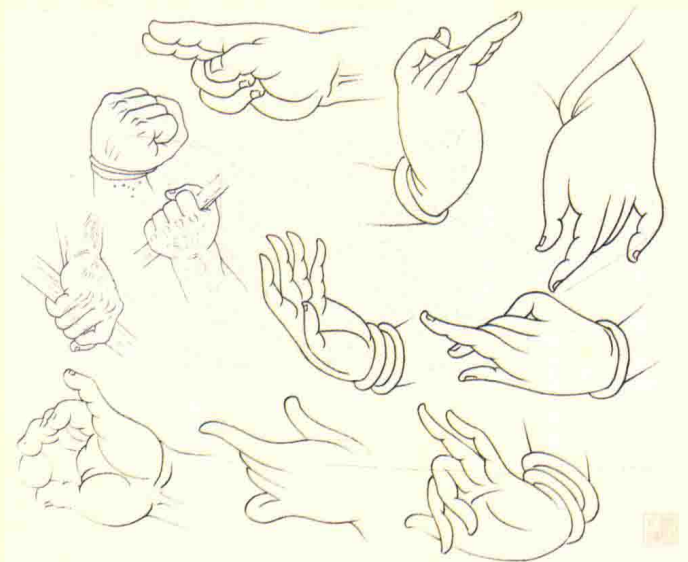


图 1-16

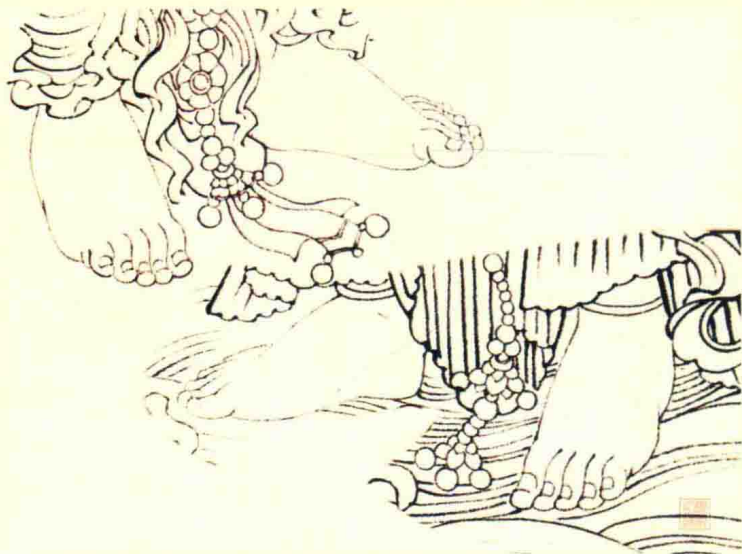


图 1-17



图 1-18



3. 衣纹

本教材中主要用到的构建形体的方法就是用线，线条作为一种语言可以描绘出植物、动物、云彩或者水的造型，同样线条也可以描绘出人物造型中的各种服饰。通过线条的干湿浓淡、方向、曲直以及线与线之间的叠加，可以描写出人物所穿的衣服的款式、质地以及松紧。

先取法古人，之后插画师可以创造出自己用来描绘衣纹的线条，如图 1-19 所示。



图 1-19

1.1.5 色彩的认识

一件艺术品在经历了构思、草图和线稿之后，最终要走到色彩这一步。如果色彩运用得当，就会给作品提升一个层次，让作品完整化的同时可以增加它的体感、量感、质感和空间感，如图 1-20 所示。

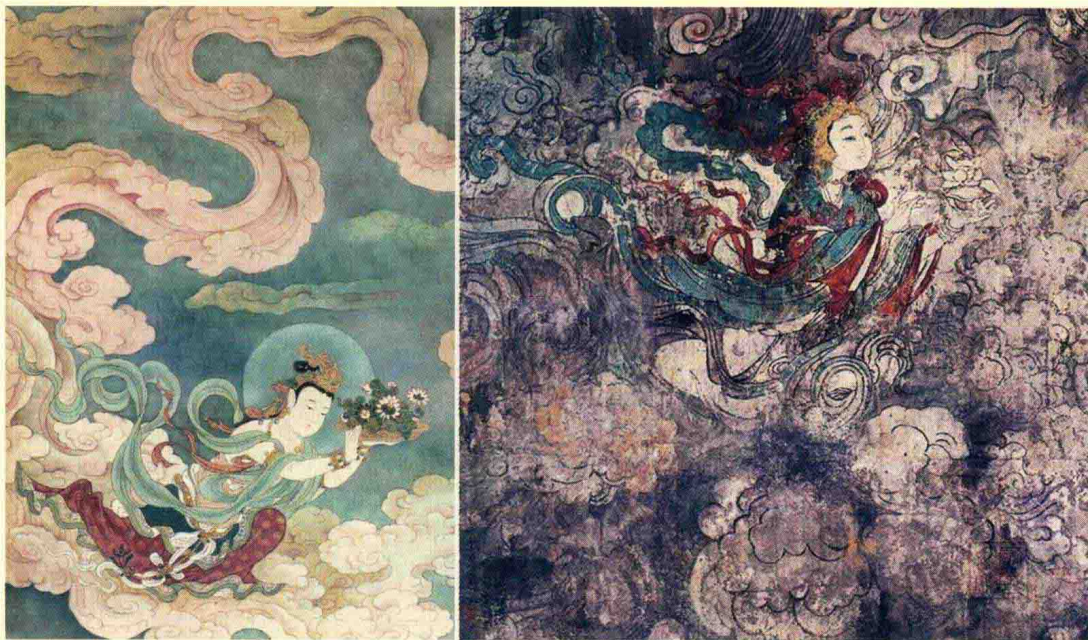


图 1-20

笔者分享

很多热衷于绘画的作者，都会沉浸在创作的快乐当中，而忽视了对自己眼光和学识的训练和培养。这样会让自己的进步速度比较慢，如果两者能够兼顾的话，必然会收获很多成果。

一般美术院校的《色彩》或者《色彩构成》课程都是以西方的系统色彩理论为依据来进行学习，所以在实施色彩设计方案的时候就是按照这些理论来指导自己，哪怕是有意识或者无意识都会受到这些基础课的影响。对于一个插画工作者来讲，更多、更广的学习和研究色彩的运用方法才能够对自己作品质量的提高有所帮助，实际上中国古代的画家对于色彩的搭配也是有很多的理论总结和实际案例。如果熟悉了柠檬黄、赭石、湖蓝、橘黄等这些名称，应该试着了解什么叫秋香、妃色、靛青、竹青，如图 1-21 所示。如果能够对世界各个国家和地区的用色方法都有所研究，那么对于自己作品的色彩一定会有明确的定位。

黛蓝	酞红	茜色	缙色	藕色	嫣红	驼色	茶色	檀
黄粉	赭	赭	绛紫	妃色	炎	赤	胭脂	琥珀
黎	竹青	鸦青	秋香	靛青	黛	缥	青碧	玄青
黛紫	漆黑	黯	茶白	艾绿	水绿	缥	牙色	月白

图 1-21



1.1.6 软件的学习

绘画的软件有许多种，个人可以根据自己的喜好来选择合适的软件。如果是有团队合作的情况，一般合作者需要选择同一款软件。用绘画软件配合手写板来画插画比起纯纸本手绘更加方便，也更加易于修改，对于插画工作者来讲是能够快速出作品的有力武器。

本节介绍的第一款软件是 Photoshop，它是大部分 CG 插画家所选用的绘画软件。在团队工作的环境中也是首选的绘画软件。在多年的更新中，它已经具有了很多强大的功能，在接下来的章节中笔者也是以这个软件作为上色工具的，如图 1-22 所示。

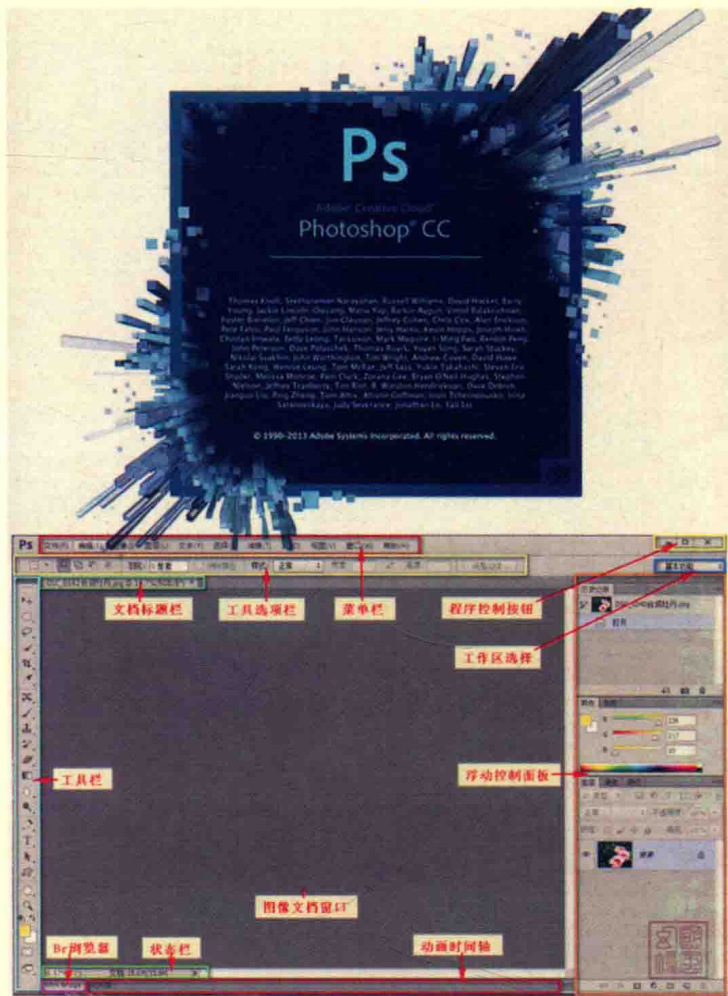


图 1-22

第二款软件是 SAI，这是一款学生特别喜欢的软件，因为比较方便画线条。此款软件的文件更加小一些，由于面板相对简单而被很多喜欢快节奏的人们接受，能够快速地被掌握并可以收到很好的效果，如图 1-23 所示。

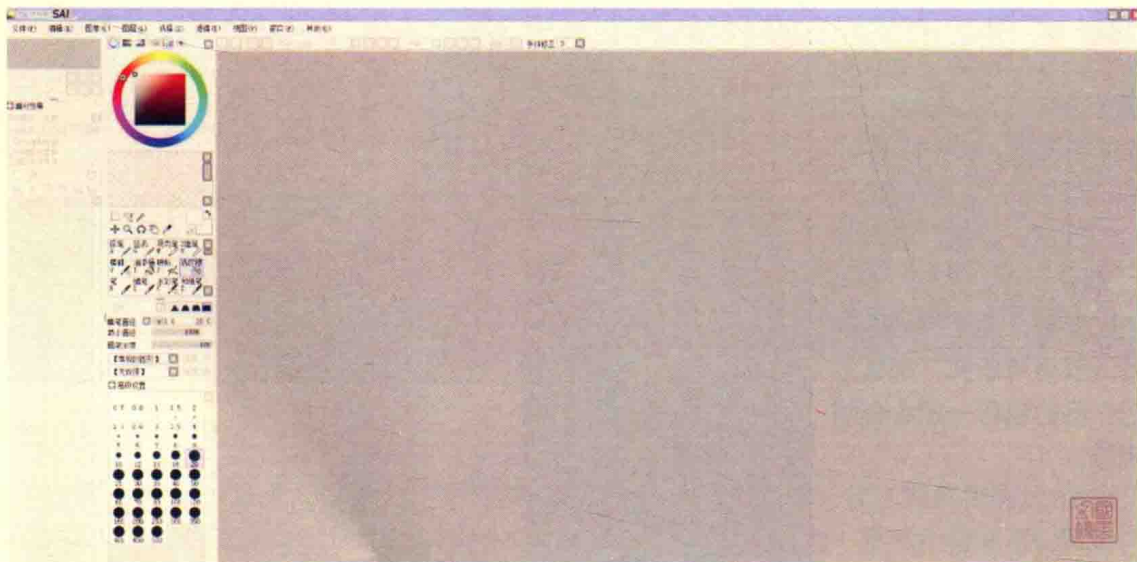


图 1-23