



[韩] 白允和 编著
武传海 译



的

幻想插画



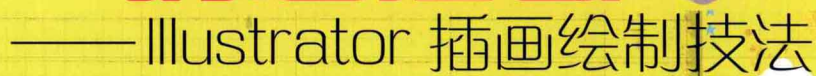
——Illustrator 插画绘制技法



YoungJin.com
영진닷컴

Y.

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

Funppy的幻想插画:Illustrator插画绘制技法 /
(韩)白允和编著;武传海译. — 北京:人民邮电出版
社, 2012.1
ISBN 978-7-115-26845-7

I. ①F… II. ①白… ②武… III. ①图象处理软件,
Illustrator IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第230968号

内 容 提 要

本书是韩国著名插画师白允和多年的经验总结。作者首先讲解如何运用想象画出富有创意的插画,然后讲解如何使用Illustrator制作出温馨柔和的网页插画、令人怦然心动的故事插画和充满想象力的立体插画,并且告诉读者如何利用展会和插画商品化来宣传和推销自己。

本书案例活泼有趣,讲解贴心细致,适用于各行业插画师以及想提高Illustrator使用水平的初、中级用户。

本书案例素材下载地址: <http://www.ptpress.com.cn/Resources.aspx>

Funppy 的幻想插画

——Illustrator 插画绘制技法

-
- ◆ 编 著 [韩]白允和
译 武传海
责任编辑 王雅倩
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 20
字数: 673千字 2012年1月第1版
印数: 1—3000册 2012年1月北京第1次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2011-1597号

ISBN 978-7-115-26845-7

定价: 79.00元

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223
反盗版热线: (010) 67171154

FUNPPY illust

写在前面的话

有一天，一个正在做就业准备的师弟来公司玩，问了我下面一个问题。

“一边上班，一边干自己的事，可以吗？”

这问题问得有些不着边际，但是细想一下，他要问的是：

“在不影响正常工作的前提下，我可以继续做自己喜欢的设计吗？”

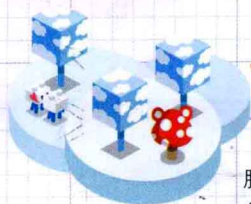
当时，我没有给他明确的答案，只是把自己对设计的一些看法以及经历告诉了他，说起来也没什么头绪。无论是即将就业的学生，向往自由职业的专家，还是正在工作的设计师，这个问题都常常困扰着他们。

关于这个问题，我常常跟周围的设计师们探讨。在做客户指定的设计，或做公司的工作时，都会受到许多约束与限制。这个时候我们常常非常渴望做自己喜欢的事情。我也经常思考这个问题，为其所扰，直到现在，并且以后也会继续思考这一问题。好在在思考中，我略有所得，并且也亲身体验过一些。

本书以笔者本人的经验为基础，大致分为实战与个人作业讲解两部分。

笔者从参加工作到现在，从事设计已经6年多了，并且利用闲暇时间积极进行个人展示，积累了一些经验与心得。还有一些设计方法、技巧等。笔者会通过本书把这些知识分享给大家，希望对大家有帮助。

那么，让我们一起开始迷人的设计之旅吧！



在不断进行设计中，笔者确定了一种广泛的概念，取名为“乐趣”（Fun），它不是指某种具体的表示方式，而是指设计者在设计过程中头脑中不断涌现出各种“乐趣”（Fun），并把这种乐趣融入到作品之中。其实，这是个非常抽象的概念，一件作品的观赏者总是多种多样的，如果观赏者不按照设计者的意图去欣赏作品，那么设计者在作品中要表现的意义与概念就会模糊起来。

但是，在这一概念的指导下，设计者在设计时即使采用了多种表现形式，相互间也能很好地协调在一起，并在此基础上形成设计者独有的设计风格。对一个设计者而言，其设计的作品必须具有独特的设计风格，这样他的作品才会拥有与众不同的魅力，才能得到观赏者的青睐与喜爱。

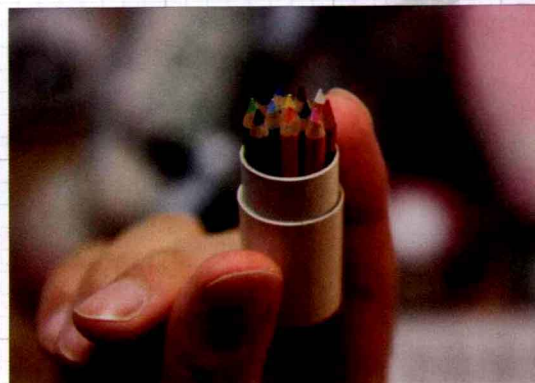
Fun Director

笔者把自己定义成这样一个人：一个能给人们带去快乐与乐趣的人；一个作品能愉悦人，打动人的设计者，并且名片上也这样印着。根据自己的设计风格，给自己确定一个头衔、称谓，本身就是一种很好的自我宣传。去年，笔者参加过一个国外展示会，走过来观赏作品的观众有各个国家的人，在向他们介绍自己时，笔者总是称自己为“Fun Director”。当有人问什么是“Fun Director”时，笔者会非常高兴地把心中设计的目标，以及确定“Fun Director”的机缘说给他们听。当人们看到我的作品时，会非常愉快、快乐，并且看过之后，在脑子里还能再次记起，这是笔者最最高兴的事，也是笔者得到的最重的回报。



如前所述，在设计作品时，你必须明确设计的方向是什么，方向不同，所采用的表现形式与处理方法都是不同的。比如，如果你确定的方向是“乐趣”（Fun），那么在选取素材时，可选的范围较广，如图画、动画、影片、漫画等。

并且，有趣、有意思也是各不相同的。每种趣味、乐趣都可以借助多种不同的形式表现出来。我们需要寻找恰当的表现方式，以便把自己想要表达的乐趣充分地表现出来。总之，你要找到适合自己的表现风格，就像一个歌手，如果觉得唱民谣不适合自己，那他就需要找一种适合自己的演唱风格，比如走舞曲歌手的路子。



大家好，我是FUNPPY

如果说Fun Director这一称呼反映的是笔者本人的思想，那么FUNPPY这个词就代表笔者在这一方向指引下创作的作品。

当某种商品上市时，必然会有某个品牌代表这种商品。同样，我们也应为自己创作的作品创建一个品牌。有了品牌，才能向作品赋予更明确的象征性，并有利于作品的进一步提升与包装。

当然，创作者本人的名号也能成为一种品牌。即使不专门创建品牌，凭借创作者或设计者本人的代表作品，也能形成一个品牌。

但是，为了有效地管理作品，保持作品风格的一致性，笔者创造了“FUNPPY”这一品牌，这样，笔者自己既是客户，也是作品，还是创作者，并且还肩负着管理、提升的责任。一言蔽之，在创作中，你能根据自己想要的，制作出有趣的作品。

FUNPPY这个词，由FUN（乐趣）与HAPPY（快乐）两个词合成，它表明了笔者的创作方向。创建一个品牌非一朝一夕之功，并且在品牌打出后，还要不断地发展维持，需要持续的管理与不间断的努力，这样才能保持品牌拥有持久的生命力。还有一点至关重要，就是你的作品的创作理念必须一致、连贯，并且要让人们知道这一点。

FUNPPY这个品牌是笔者在上大学时创建的，并且一直沿用着这一品牌，创作了大量的艺术作品。如果你看过笔者的这些作品，在作品中你会看到“FUNPPY”字样。

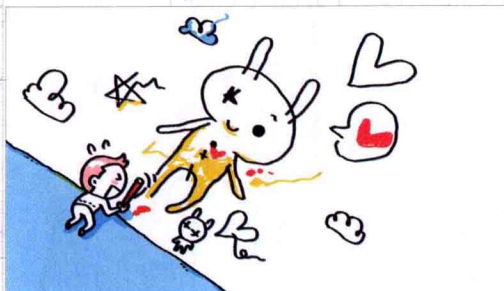
笔者一直使用“FUNPPY”这一品牌，参加各种展示会，并应用到网页、媒体等中，继续宣传、发展这一品牌。在此品牌下，继续创作作品，把这些作品集中、装订在一起，就会形成笔者的作品集。



但是，大部分时候，在公司创作的作品必须与整个要求相符合，并且要受到诸多制约，通常很难与自己的风格保持一致。

从工作的性质与目的来看，个人活动与公司工作分明是不一样的。

个人活动就是创作者自己自由安排时间，创作自己感兴趣的作品，作品的主题、风格、故事情节都可以自己确定。但是在公司工作，创作作品时，都会受到某些条件的制约，自由度十分有限。



▲ 个人绘画



▲ 公司绘画

笔者也常常受这一问题的困扰，干公司的事，就几乎没有多少时间来干自己的事儿，并且公司的事与个人的事有时候也比较难以区分。

因此，要同时兼顾这两个方面，首先必须管理好时间，并且确定一个标准，并按照确定的标准坚决执行。周末，无论多忙，一定要留出一天做自己的事儿，制定一个时间表，分配好时间，严格按照时间表来做。这样，通常可以同时兼顾到这两个方面。

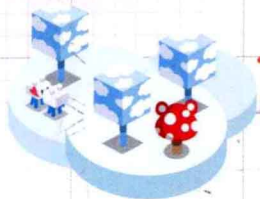
在创意笔记上，要随时做些记录，画些素描，在需要的时候，可以随时查看这些笔记，将其运用到个人的创作中，这也是一个节省时间，提高创作效率的好方法。如果你还没有创意笔记，建议你马上准备一个，笔者认为这是相当必要的。

想象5年后你是什么样子

笔者心中一直有一个偶像，他就是日本吉卜力动画工作室的导演宫崎骏，常常想象自己已然老去，两鬓斑白，仍然保持着饱满的绘画热情，还想象着有一天自己的故事会写进童话里，全世界的小朋友都会读到它。

笔者还有一个更大的梦想，那就是有朝一日能建造一座以“FUNPPY”为主题的数字主题公园。虽然这是一个虚无缥缈的梦想，但是只要一想到它，我的心就怦怦直跳，内心充满着幸福与喜悦。





FUNPPY Illust

THANKS TO

首先向为本书出版付出巨大心血与努力的朋友们，表示最诚挚的敬意。

在写稿期间，由于种种原因，常常未能及时交付稿件，在此向金南权室长表示歉意。同时向善美小姐表示感谢，感谢她一直督促我，并帮助指出稿件中的错误。还要感谢编辑慈英和宥美，以及NMedia、永进达康的金美静课长，正是在他们的努力下，本书才最终得以面世。

在本书写作过程中，得到了亲朋好友大力的支持与帮助，并提出了大量中肯的建议，在此一并谢过，他们是：设计师李茹思，一起工作、不辞劳苦的弟弟，教授我插画技法的志河哥与小保罗哥，不断给我加油鼓励的朋友（宰准、大煜、贤哲），相互交流学习的艺术家英培与泰浩，以及学长学弟们，还有NHN公司的同事们，感谢你们付出的一切。

还要感谢BX游戏插画团队的朋友们，还有“落张不入”与杨州一，感谢你们的鼓励与建议，让我饱含信心地写完整本书。

最后，感谢我的父母、岳父母，祝你们健康长寿、长命百岁。

著者 白允和



记得在某个节目中有一句话给我留下了非常深刻的印象，大致意思是说：我们每个人都要怀抱梦想，梦想越大越好，并且要把梦想告诉周围的朋友，描绘得越详细越好。这样梦想就会不断地激励着我们向前、向前。

因此，笔者始终怀着那个远大甚至有些飘渺的梦想，并一直为之奋斗着、努力着，始终坚信有一天它会成真，一想到这，就觉得浑身充满了力量，每一个行为都变得非常有意义。

梦想只是个远大的目标，要实现它，还需要规划详细的步骤，一步步地靠近并实现它。要实现梦想，必须从当前的现实开始思考如何做才更合适，并制订详细而具体的步骤。笔者制订计划时，从现实出发，以6个月为一个时间段，在这个时间段内要干些什么事情、达到什么样的目标都在计划中——具体地标明。

从每月1号开始，按事情的轻重缓急，依次标上序号，然后一点点地努力完成。有时或许因为某个原因使得我们的计划没有全部完成，即使这样，也不要灰心丧气，至少你尽了最大的努力，你能做的事情都做了，你仍然会感受到满足、快乐、幸福。

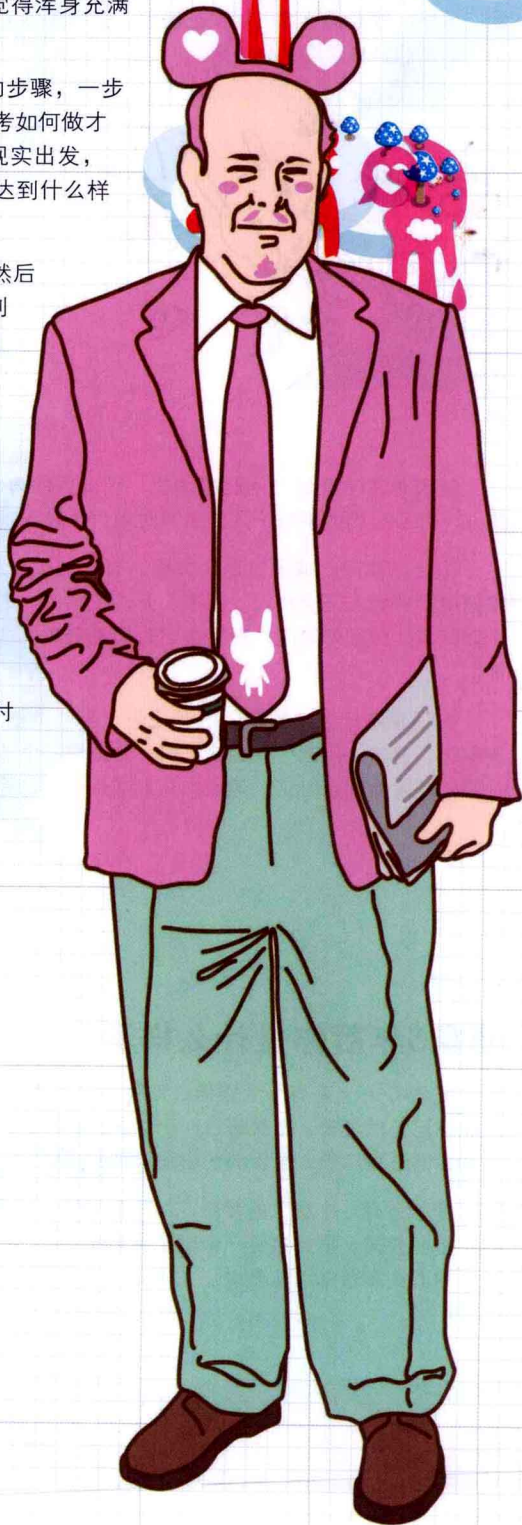
就这样，笔者不断订立小的阶段性目标，然后努力、尽量去完成它，转眼间5年已经过去了。停下脚步，回头看看自己当初订立的目标，虽然没有100%的实现，但绝大部分已经变成了现实，像加入NHN、游戏设计、网页设计、杂志与访谈、国内外参展、著书等。半年、一年、三年、五年、十年……不断制订小的目标与计划，你的梦想离你会越来越近，最终会成真。

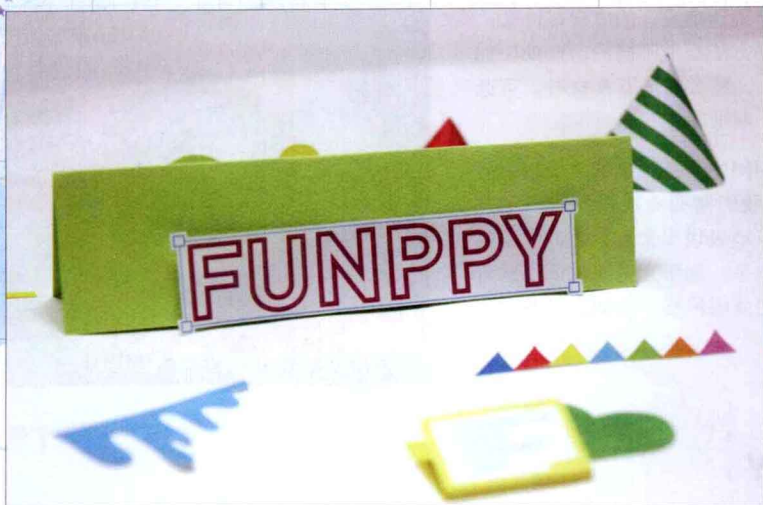
我们每个人都胸怀梦想，向着美好的未来，不断努力、付出，为了五年后那份快乐、那抹色彩。

五年后，你会是什么样子，你想过吗？

不知不觉，已写了这么多，就此打住。

好，那么让我们一起进入精彩的设计世界吧！





举一个小例子，笔者现在供职于NHN公司。参加NHN的应聘时，在入职志愿书中有一栏“自我介绍”，填写时，笔者并没有像通常那样填写自我介绍，而把关于FUNPPY这一品牌的故事填进去了，从创建品牌到现在开展的一系列活 动，按照时间顺序一一作了介绍。并且向面试官讲解了自己对这一品牌的想法，以及在这一品牌下创作的一系列作品。或许正是这些与众不同的做法，笔者最终被录用了。虽然例子有些简单、直白，但其中包含的含义却非常重要，那就是必须坚持作品的独创性，创造出自己独特的风格。

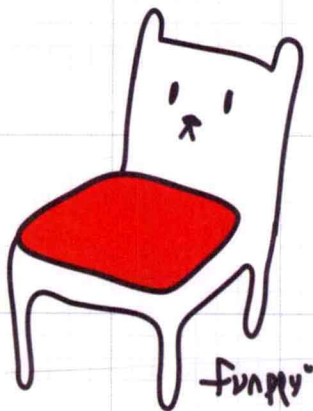


公司工作与个人活动

作为一名设计师，如何处理公司的工作与个人活动之间的关系，一直是一个令人头疼的问题。这是一个非常现实的问题，有时它们之间会出现冲突、矛盾，所以认真思考这一问题，对任何一个设计者都是十分重要的。

如果你在一个公司上班，那么你的工作就会相对稳定，收入也相对固定。但这又影响、制约着个人活动的开展。如果不上班，只进行个人活动，收入会不稳定、不固定，这样会很难生存，最终个人活动也难以维持下去。

这一问题常常困扰着设计者，当然如果公司的工作内容与自己想创作的100%相吻合，那是非常好，非常理想的情况。





确定关键词

在创作中，笔者为自己设定了三个关键词，分别是：乐趣（Fun）、乐享（Enjoy）、快乐（Happy）。

在开始设计之前，首先订立目标，确定具体的方向是非常重要的，它关系到整个作品的氛围，给人的感觉，以及关联的故事情节。开始设计时，如果目标明确、方向清晰，那么不论你绘画哪种作品，都能保证故事情节的完整性与连贯性。

FUNPPY Illust

INTRO_ 我在画什么?

关于我

小时候，经常看漫画，也非常喜欢画画，并梦想成为一名画家。然后，进了美术学院，从大学设计专业毕业后，就成了一名设计师。

近来，越来越多的人加入到设计行业，即使不是设计专业出身，也凭借与众不同的设计，创建一个华丽的世界，同样能够受到广大观众的青睐与喜爱。

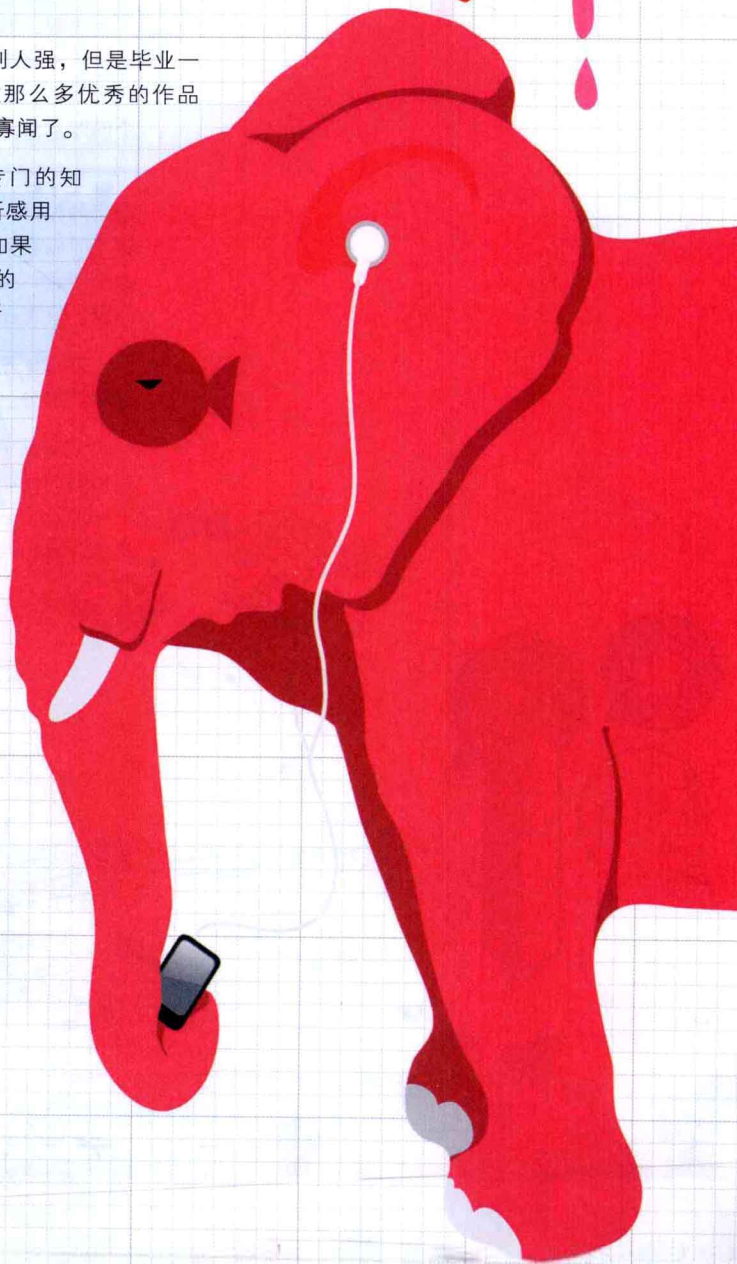
我是设计专业出身，刚开始总觉得自己比别人强，但是毕业一进入社会，我发现根本不是那么回事。观赏过那么多优秀的作品后，我才发现自己的眼光是多么的短浅，太孤陋寡闻了。

有时候，有些画或设计需要制作者具有专门的知识，但是这里我想表达的意思是：把你的所想所感用画表现出来，不要受某些形式或规则的约束。如果你只是电脑用得好，绘画技术好，而没有想表达的好的东西，你是无法画出好的作品的。把自己所要表达的东西自由地表现出来，不是专业知识多少的问题，而是是否具有良好的感性意识的问题。为了把心中的感性表现出来，最重要的是付出努力，做相当的练习。

你首次开始设计时，当时脑子里想了些什么，还记得吗？

为了给人们带去快乐与乐趣，笔者要学画漫画，于是开始慢慢学习一些相关知识，也开始思考表现形式等问题，比如漫画、艺术、动画、角色、插画……

若想给人们带去更多的快乐与乐趣，就不要仅限于漫画这一种形式，要发挥想象力，多做尝试，寻找更多的趣味元素，满足人们的不同需要，引起大家共鸣，不要只陶醉在自我的世界中。



CONTENTS 目录

Story 1 用设计表现有趣的想象

01 发挥想象力	18
1 你想画什么画	18
2 想象与创意	20
3 养成随时记录的习惯	20
4 在有情调的地方，随心涂鸦	22
5 装饰工作空间	23
02 把想象具体地表现出来	24
1 了解自己的风格	24
2 色彩分析	25
3 整理颜色板	27
4 缩短作业时间的功能——动作	29

Story 2 温馨柔和的网页插画设计

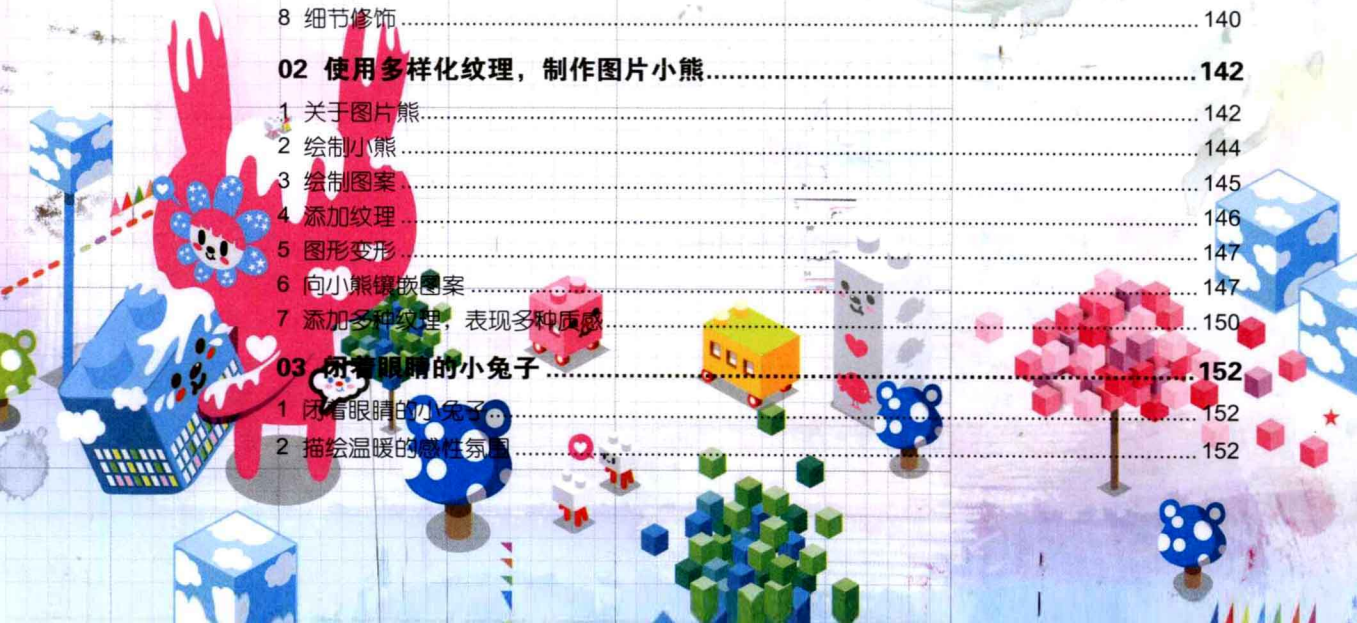
01 网页内容插画	34
1 关于网页插画	34
2 插画制作过程	35
3 表现核心内容的插画	36
4 矢量图（Vector）的不足	37
5 网页中插画的多种形态	38
02 制作图标插画	40
1 信息的有效传递	40
2 制作星形图标	42
03 可爱的方块插画	48
1 网页内容插画	48
2 形成创意	48
3 绘制图形的基本对象	50
4 制作更多的盒子	53
5 制作小人	55
6 制作可爱的手机	58
04 制作剪影插画	62
1 剪影插画	62
2 绘制山坡	64
3 绘制各个剪影对象	65
4 添加各种效果以及对象，营造“万圣节派对”的氛围	70
5 向画面中添加更多效果	74



05 制作BI插画	78
1 BI插画	78
2 文字装饰	80
3 制作更加真实的南瓜	84
06 使用“模糊”(Blur)，制作人物角色	90
1 “模糊”(Blur)	90
2 绘制古典卡通人物	92
3 给人物上色	97
4 应用外部轮廓	102
07 充分运用余白，制作金鱼插画	104
1 余白之美	104
2 把握主题与布局	106
3 绘制金鱼	106
4 布局与水纹	109
08 使用时尚色彩，制作人物插画	114
1 时尚	114
2 填充基本颜色	116
3 填绘人物细节	121
4 添加明暗关系	123

Story 3 令人怦然心动的故事插画

01 放飞想象，绘制幻想插画	130
1 FUNPPY的故事	130
2 规划细节风格，确定对象感觉	131
3 设置熟悉的工作界面	132
4 绘画可爱的小兔子	133
5 应用渐变	134
6 绘制简单的装饰	136
7 渐变组合	137
8 细节修饰	140
02 使用多样化纹理，制作图片小熊	142
1 关于图片熊	142
2 绘制小熊	144
3 绘制图案	145
4 添加纹理	146
5 图形变形	147
6 向小熊镶嵌图案	147
7 添加多种纹理，表现多种质感	150
03 闭着眼睛的小兔子	152
1 闭着眼睛的小兔子	152
2 描绘温暖的感性氛围	152



3 搜集素材与绘画草图	154
4 绘画角色的基本形态	154
5 绘画围巾与小兔子	158
6 制作游泳池背景	162
7 向背景添加纹理	164
8 绘制云朵与雪花结晶	167
9 最后完成	171
04 使用线条插画，绘画奶奶慈祥的笑容	172
1 慈祥的奶奶	172
2 使用“铅笔工具”描绘	174
3 填绘（Fill Drawing）	175
4 利用Fill Color（填色），表现明暗关系	175
5 细节描绘	178
6 装饰背景	179
05 运用线条绘画哈哈大笑的人物	182
1 哈哈大笑的人物	182
2 绘制人物轮廓	184
3 绘画“哈哈笑脸”	186
4 填色	188
5 添加装饰元素	191
6 添加艺术字	193

Story 4 幻想3D，制作立体插画

01 立体插画幻想世界	198
1 活动积木（ANIBRICK）	198
2 创意解析	200
3 画草图	201
4 制作立体对象	202
5 制作云彩积木	205
6 制作路段小人	206
7 制作广告牌	208
02 制作ANIBRICK人物	212
1 盒子小人（Brick Doll，方块娃娃）	212
2 制作盒子小人	214
03 制作独具个性特色的立体插画	220
1 酒吧	220
2 制作基本对象	222
3 制作窗户	224
4 制作桌子与啤酒杯	227
5 制作招牌与周围装饰元素	231

04 灵活运用ANIBRICK人物, 制作DJ方块娃娃.....	234
1 关于DJ方块娃娃.....	234
2 制作DJ方块娃娃.....	236
3 制作耳机.....	238
4 制作唱片机.....	241
5 制作唱片转盘.....	245
6 制作效果 (Effect)	250
05 使用图形与组合制作东京塔.....	256
1 关于东京塔.....	256
2 画草图与制作基本部件.....	258
3 组装、装配.....	264
4 制作尖塔周围的装饰.....	266
06 色彩组合制作崇礼门.....	270
1 关于崇礼门.....	270
2 制作城门底盘.....	272
3 制作城门.....	274
4 制作装饰效果.....	278
07 结构与布局图画组合.....	284
1 视角.....	284
2 制作构成元素.....	286
3 制作地形地图.....	288
4 制作构成元素.....	292
5 组合各元素对象.....	296

Story 5 如何宣传、推销自己?

01 参加展示会.....	304
1 明确绘画目的.....	304
2 个人作品展示空间.....	305
3 准备展示会.....	306
4 开展自我展示会.....	306
5 与企业合作.....	310
6 参加国外展会.....	311
7 展示准备事项.....	313
02 插图商品化.....	314
1 运用ANIBRICK插画, 制作T恤衫.....	314
2 制作T恤衫与标签.....	315
3 制作个性名片.....	316
4 制作作品宣传单.....	319

