



插画师之路

# 人物角色设计与场景 插画手绘技法

*Hand painted techniques of character and  
environment illustration*

杨伟林 编著



中国工信出版集团



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

插画师之路

# 人物角色设计与场景 插画手绘技法

*Hand painted techniques of character and  
environment illustration*

杨伟林 编著



人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目(CIP)数据

插画师之路：人物角色设计与场景插画手绘技法 /  
杨伟林编著. — 北京：人民邮电出版社，2018.12  
ISBN 978-7-115-48384-3

I. ①插… II. ①杨… III. ①插图(绘画)—绘画技法  
IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第090595号

## 内 容 提 要

本书主要讲解了插画的基本概念、插画的构思与绘制过程，并对插画师所需要具备的绘画技巧进行了全面的归纳和分析。

全书共分为8章，第1章讲解了手绘插画的特点和插画工具的运用；第2章讲解了手绘插画的基础知识；第3章围绕人体结构进行讲解，从简单的五官到复杂的动态的画法；第4~7章以案例的方式讲解了人物服饰、各种场景元素、各种特殊元素及多个人物角色的绘制；第8章讲解了综合场景类插画的创作与绘制。本书案例由易到难，按从单体元素到组合的顺序进行示范讲解，帮助读者掌握不同题材的插画绘制要点。书中还对人物角色与场景绘制的核心知识与技巧进行了全面归纳与精准提炼，并就其中的每一个案例进行了通俗易懂、详细透彻的讲解，让读者更准确、更直观地掌握设计不同的人物角色的方法。

本书适合作为插画师和美术爱好者的自学用书，也适合作为培训机构和专业院校的教材。

- 
- ◆ 编 著 杨伟林  
责任编辑 杨 璐  
责任印制 陈 彝
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号  
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京富诚彩色印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本：787×1092 1/16  
印张：17.75  
字数：438千字 2018年12月第1版  
印数：1—2500册 2018年12月北京第1次印刷
- 

定价：118.00元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字20170147号

# 前言

## PREFACE

---

本书主要讲解了插画的基本概念、插画的构思与绘制过程，并对插画师所需要具备的基本技巧进行了全面的归纳和分析。

我是职业漫画家、插画家，也从事过动画设计工作。虽然我是这方面的专业人士，但在本书中我更想从一般人的角度去看问题，去思考大家在画画中所遇到的难题是什么。很多刚接触插画的初学者不知道如何去构思画面，不知道要画什么，也不知道画插画要具备什么样的能力。解决初学者的这些困惑正是编写本书的目的，要让读者了解插画和理解插画的“因果”关系。插画中最大的两个元素——人与景，缺一不可。画不好人会影响画面主体，画不好景会影响画面气氛。要想把人物画好，就要先把人体结构学好，人与衣服又互有关联，人体结构动态会影响布纹的走势，等等。如果能把人画好，再画动物就相对很容易。各元素之间环环相扣，相互有着密切的关系。本书也针对各种插画的元素进行讲解与示范。

当你掌握了一定的绘制技巧后，就要考虑想象力、创造力是什么。其实每个人都有想象力，只是在于有没有去培养与引发出来。如你在看小说的时候，脑海里就会浮现出一些情节和画面，尤其是看科幻小说。这就是想象力的雏形，它需要一些因素引发出来。所以平时创作时不要毫无根据地画，而是要根据某些因素去画，可能是一部电影、一本小说，也可能是生活中的一个画面所引起的兴趣点。在这些基础上加入一些个人的想法，慢慢地你就善于去观察事物了，也就能随时随地找到生活中的创作灵感了。

在我们不断创作的过程中，会遇到阻碍你前进的新问题，简单的问题可以及时解决，但有的问题就要靠平时业余时间进行针对性的练习来解决。很多绘画大师有两种工作模式：①创作—练习—创作—练习；②发现问题—解决问题—发现问题—解决问题。他们就是这样循环、平衡、有节奏地前进。画画不是短时间就能成功的事，我们需要长时间甚至一生去探索，例如研究光影的关系、运动中肌肉结构的变化、透视的原理和生物的各种形体构造等。做任何事都要讲求方法，万物都是有规律的，有规律自然就有方法可循。书中会讲解和示范“内外”“繁简”和“分解”这3种绘画方法，找出事物的规律，以及它们之间的关联和区别，从而掌握绘画的技巧，不断地提高创作的能力。

我有一个小秘密，其实我并不擅长写文字，从小有读写障碍症，看不了太长的文字资料，看书都要跳行去看，甚至记不住刚认识不久的朋友的名字（一般我只记绰号特征），唯独对图形特别敏感。写字对于大多数人来说很容易，对我来说就极为困难。这是我第一次编写教程，中间几次想要放弃，最后得到了编辑的鼓励与包容才得以完成。读写障碍症影响了我多年，本书的出版对我来说也算是跨出了一大步。希望本书能让大家获得有用的知识，能帮助到大家是我最大的荣幸！

杨伟林  
2017年12月

---

# 推荐

## RECOMMEND

“千里之行，始于足下。”画画亦是如此，此书是杨伟林老师多年脚踏实地地绘画的经验总结，其中包含了丰富的练习与创作方法。让一个画画的人感到幸福的时刻，就是找对了让其画技提升的方法，而本书会让你一直沉溺在幸福中，愿与君分享。

——国际4A美术总监、漫画作者 麦小白

认识咩哥（杨伟林）只有3年多，但他让我对画画的认知从根本上得到了升华，我把这个过程称之为“悟道”。何为道？道生一，一生二，二生三，三生万物。咩哥笔下的线条便是他的一，在绘画上，他看透了事物的本质，又找到了事物发展的规律，于是，二便生了三。世间万物都有自己的规律，他每天都在探索和研究一切事物的规律，把这些融入他的创作中，所以，他目前也是在三生万物。这种渐入佳境的状态恐怕只有高人才能达到，得有慧根。我常常觉得咩哥就像是《天龙八部》中少林寺里的扫地神僧。如今，他把多年来画画“得道”的过程和研究“心法”总结成方法论，集结成书，我认为做了一件善事。对于他自己，是记录心路历程；对于还在画画途中迷茫的人来说，本书也许就是指路明灯。

——《科幻世界》杂志专职插画师 金涛

他（杨伟林）脑海有恢弘气势的战场，也有细腻动人的感情故事，一笔一画间无不流露出他对插画的热爱。一直以来他都是与国外的一些出版社合作的，此次迎来其国内的第一本教程类图书，我心中不免满心欢喜起来！相信大家也跟我一样期待！

——木头猫插画设计工作室创始人、主笔插画师 疯子木

在认识咩咩仔（杨伟林）之前，我就已经知晓了在欧美日韩有一种古老而霸气的职业叫作插画师。他们都有扎实的基本功，强大的速写、素描功底，他们犹如一个功夫大师，拳不离手，每天都会进行大量的手绘。既是练习又是创作，勤奋而灵动，活泼而刻苦，而咩咩仔就是印证这些描述的插画师。我第一次看到他的画，就被这灵动、扎实的线条，活泼机敏的发挥，以及任何场景、姿势和动作都难不倒的功底打动。我最喜欢勤奋、聪明的智者，而咩咩仔就像画插画的孙悟空，他的生机勃勃每次都能给我力量，我还能说什么呢？快快走进他的绘画世界吧，你会明白，勤奋和天赋是这世界上最有魅力的组合！

——职业画家 lubo-09 卢波

---

“速度与激情”，用来形容杨伟林实在是再恰当不过了。当我们与杨伟林开始为法国太阳出版社创作系列漫画书《大秦》的时候，他绘画的速度与高质量的绘画技法令法国出版社的编辑和编剧无比惊讶和赞叹。在本书中，伟林不仅真诚地把他在绘画技法上多年积累的经验与大家分享，更通过那一笔笔跃然纸上的黑白线条，将他在创作时饱含的激情淋漓尽致地展现。此书，强烈推荐！

——北京天视全景文化传播有限责任公司总经理、漫画经纪人 王宁

无论时代如何进步，绘图软件 and 手写板如何更新、升级，与时髦的电脑绘画相比，手绘的魅力始终更能打动人心。杨兄的画作基本都是手绘作品，纸笔之上取不得巧，好在他功底扎实，耐心和深入能力也属上乘。这几年他投入创作，作品高产、优质，居然还能编写教材，创造力实在惊人！我很期待杨兄关于插画基本概念的分享，也想一窥他构思与绘制过程，相信我和众多读者都能从中获益。

——漫画家、作家、品牌策划公司独立董事 刘玮

杨伟林对绘画如此执着，把绝大部分时间和心思都花在对画的钻研上！桌上永远是一摞摞厚厚的速写，并且一坚持就是十余载。构思、设计、深入，他已信手拈来，如入画境！这本绘画技巧分享作为他厚积薄发的总结性作品，推荐给所有爱画画的朋友们！

——深圳岂凡网络主美术 潘挺 PT

文人墨客能诗善画者众，善讲者亦众，但将此两种才能集于一身者凤毛麟角。我很幸运，周遭绘画的朋友之中，恰有一位，便是伟林兄。学习绘画的过程犹如雾中寻花，虽隐约得见，但沿途荆棘满布，正途往往被迷雾所掩盖。与那种闪耀于远方的灯塔不同，伟林的书是一位提灯伴你身旁的朋友，为你照亮脚下每一块砖石，不急不躁，循循善诱。当你沉浸于踏实脚下每一步的时候，不知不觉间，已至花前。

——漫画家、插画师 吴青松

---

# 推荐

## RECOMMEND

---

从最初的一个小点到成为一幅栩栩如生的图画，就像生命在白纸上的成长。模糊的初稿，好像正在远处的迷暮中寻找，直到迷惑的眼神看着海洋慢慢泛起巨浪。飘扬中的国旗，随着航船从远处缓缓飘来，就这样，在图书中慢慢地展开。伟林终于把画图的技术和当中的神韵与大家分享了。看了本书，你不但能学到画图的技术，还能学到如何把人的想法用浪漫的情节和神韵结合起来去创作。这是一本教你如何把生命放进图画中的教科书。

——英国南安普顿大学教授 麦穗冬

有幸与伟林共事过几年，对于他的了解，除了深厚、过硬且全面的专业基本功外，最为之佩服的是他源源不断的天马行空的想象力，对绘画恒久坚持的热爱，解决问题的独特技巧及无比强大的学习探索能力。这是一本插画爱好者的福音教程，全书囊括了作者的所有绘画技巧与心得，用超大量的图例加上通俗易懂的语言，全面且细致入微地进行了讲解，对插画初学者所面临的问题给出了最佳的解决方案。

——《毛造》工作室创始人 张辉

不疯魔不成活，一旦你为画图着迷，沉溺其中，整个世界都会围绕着它打转。我从来都不是一个勤奋的人，直到遇见咩咩师父（杨伟林），说他身上自带正能量光环，真的一点也不夸张。看到他每天不间断地创作和练习，有天马行空的战斗场景，有肆意张扬的人物动态，有光怪陆离的外星生物等，这些都能让我不自觉地拿起手中的笔，一步一步朝着“灯塔”的方向前行。这本书饱含咩咩师父对插画的理解，从基础线条的把握到创作运用，无疑是迷失在绘画途中的人的最佳福音，也是对绘画技法和创作有着强烈进步欲望的同仁们的一剂强心针。

——湖北画报编辑 原宝

---

---

人生得一良师，真是三生有幸！良师不多，但能遇到良师出的一本好书，亦实属幸运！本书收录了罕见的实力派干货，足足的硬料，对插画的基础、方法、技法、构思和技巧等进行了全方位的阐述。阅读此书，仿佛大师就在你的身边，无论你是插画爱好者还是专业的插画师，此书都值得收藏！

——影视制作美术指导 赵作龙

杨伟林是我所认识的对人物动态、人体结构表达最洒脱的漫画家。他的画面构思奇幻，且绘画态度十分严谨。

——教科书插画师&《福布斯》签约插画师 孙强

对于插画来说，不论是什么画种、什么题材，因其作品而被称得上真正大师的主要特征之一，就是绘画作品中总是透出一种自然天成的气质。相信看过杨伟林作品的朋友们一定会认为他就是具备这种气质的大师。通过对本书的阅读和学习，你会发觉你离大师好像很近，又好像很远。很近是因为大师由浅入深地讲解自己的绘画创作过程并进行事无巨细的技法剖析，你可以充分地了解大师的绘画方法和思考过程，减少了大师的神秘感；很远是因为除了学习实用的绘画方法和技巧外，你会发现更应该学习的是大师对事物观察入微的态度和绘画过程中一丝不苟的认真精神！

——北京匠心工坊艺术总监 佟斌

---



# 目录

## CONTENTS

### 第1章

#### 手绘插画概述 011

##### 1.1 插画的分类与多元化 012

##### 1.2 手绘功底 015

##### 1.3 什么是想象力 017

1.3.1 从“结构”上引发的想象力 017

1.3.2 从“情节”上引发的想象力 019

##### 1.4 如何利用记忆有效地学习画画 019

1.4.1 “从内到外”的分解记忆 020

1.4.2 “局部”的分解记忆 020

1.4.3 “从繁到简”的分解记忆 021

##### 1.5 插画工具与运用 021

1.5.1 铅笔的运用 021

1.5.2 针管笔的运用 022

1.5.3 秀丽笔的运用 022

1.5.4 各种笔的组合运用 022

### 第2章

#### 绘画的基础知识 023

##### 2.1 线条的画法及运用 024

2.1.1 硬朗线条的画法及运用 024

2.1.2 柔和线条的画法及运用 025

2.1.3 粗细线条的组合画法及运用 025

2.1.4 疏密线条的组合画法及运用 026

##### 2.2 画面构图 027

2.2.1 几种常见的构图 027

2.2.2 构图的好坏 031

2.2.3 构图的空间感 033

##### 2.3 如何有效地提高构图能力 035

2.3.1 临摹影视中各种镜头 035

2.3.2 什么是构图节奏 037

2.3.3 画面中构图节奏的示范 038

### 第3章

#### 简单人体结构介绍及应用 041

##### 3.1 不同年龄段的人体形态特征 042

3.1.1 男性不同年龄段的形态特征 042

3.1.2 女性不同年龄段的形态特征 043

##### 3.2 五官的比例 044

3.2.1 男性的五官 044

3.2.2 女性的五官 045

##### 3.3 头部的各种角度及画法 046

3.3.1 男性头部的画法 046

3.3.2 女性头部的画法 050

##### 3.4 人体的透视与角度 053

3.4.1 人物的冲击力画法 053

3.4.2 人群的节奏与层次绘画示范 054

3.4.3 人物角色运用到插画中 055

##### 3.5 人体透视的画法 056

3.5.1 平视的角度 056

3.5.2 俯视的角度 058

3.5.3 仰视的角度 059

##### 3.6 人体分解的画法 061

3.6.1 躯干的结构动态及变化 061

3.6.2 脊椎的动态结构及变化 063

3.6.3 身体的扭动及变化 063

3.6.4 人体肌肉拉伸和挤压的相互关系 063

3.6.5 上肢的结构及动态 065

3.6.6 手掌的结构及动态 067

3.6.7 下肢的结构及动态 068

3.6.8 脚掌的结构及动态 069

3.6.9 头部与颈部的结构动态关系 070

##### 3.7 人体动态的画法 071

3.7.1 人体的站姿 071

3.7.2 人体的坐姿 072

3.7.3 人体的蹲姿 074

3.7.4 人体半蹲的姿势 076

3.7.5 人体的躺姿 078

##### 3.8 通过一个人物形象进行多维度联想 079

### 第4章

#### 人物服饰的绘制 081

##### 4.1 现代服饰的画法 082

4.1.1 男性外套的画法 082

4.1.2 女性T恤的画法 085

4.1.3 女性外套的画法 086

|                     |            |                     |            |
|---------------------|------------|---------------------|------------|
| 4.2 古代服饰的画法         | 090        | 7.2.2 人物动态线轮廓       | 138        |
| 4.2.1 长袍袖在空中飘动的画法   | 090        | 7.2.3 脸部的刻画         | 138        |
| 4.2.2 长袍衣纹的画法       | 092        | 7.2.4 身体结构的刻画       | 139        |
| 4.2.3 长裙飘动的画法       | 095        | 7.2.5 衣服的设计与刻画      | 140        |
|                     |            | 7.2.6 添加兵器九齿钉耙      | 141        |
|                     |            | 7.2.7 明暗细节处理        | 142        |
| <b>第5章</b>          |            | <b>7.3 牛魔王</b>      | <b>143</b> |
| <b>各种景物及场景的绘制</b>   | <b>097</b> | 7.3.1 绘画要点          | 144        |
| 5.1 植物类             | 098        | 7.3.2 人物动态线轮廓       | 144        |
| 5.1.1 草丛的画法         | 098        | 7.3.3 头部的刻画         | 144        |
| 5.1.2 树木的画法         | 100        | 7.3.4 身体的刻画         | 146        |
| 5.2 石头类             | 102        | 7.3.5 身上铠甲的刻画       | 147        |
| 5.2.1 山体的画法         | 102        | 7.3.6 人物明暗的刻画       | 149        |
| 5.2.2 石头堆的画法        | 104        | 7.3.7 兵器斧头的刻画       | 150        |
| 5.3 建筑类             | 106        | <b>7.4 侠客</b>       | <b>151</b> |
|                     |            | 7.4.1 绘画要点          | 152        |
|                     |            | 7.4.2 人物动态线轮廓       | 152        |
|                     |            | 7.4.3 侠客头部的刻画       | 152        |
|                     |            | 7.4.4 身体与衣服的刻画      | 153        |
|                     |            | 7.4.5 装备与配饰的刻画      | 154        |
| <b>第6章</b>          |            | <b>7.5 女精灵战士</b>    | <b>156</b> |
| <b>各种特殊元素和角色的绘制</b> | <b>111</b> | 7.5.1 绘画要点          | 157        |
| 6.1 机械类             | 112        | 7.5.2 草图拟定          | 159        |
| 6.1.1 机械组合的画法       | 112        | 7.5.3 人物的勾线与刻画      | 161        |
| 6.1.2 机械臂的画法        | 113        | 7.5.4 狮子的勾线与刻画      | 162        |
| 6.2 盔甲类             | 115        | 7.5.5 猎鹰的勾线与刻画      | 163        |
| 6.2.1 武将盔甲的画法       | 115        | 7.5.6 人物的黑白关系表现     | 164        |
| 6.2.2 女孩头盔的画法       | 117        | 7.5.7 狮子的黑白关系表现     | 164        |
| 6.3 拟人化动物类          | 119        | 7.5.8 猎鹰的黑白关系表现     | 165        |
| 6.3.1 拟人化兔子的画法      | 119        | <b>7.6 圣徒护法</b>     | <b>166</b> |
| 6.3.2 拟人化猫的画法       | 122        | 7.6.1 绘画要点          | 167        |
|                     |            | 7.6.2 草图拟定          | 168        |
|                     |            | 7.6.3 护法与盔甲的刻画      | 170        |
|                     |            | 7.6.4 马的形态          | 172        |
|                     |            | 7.6.5 仙女的头部与配饰的刻画   | 173        |
|                     |            | 7.6.6 盔甲鳞片的光影层次     | 175        |
|                     |            | 7.6.7 马的毛发表现        | 176        |
|                     |            | 7.6.8 仙女的整体光影处理     | 177        |
|                     |            | 7.6.9 画出石头的质感       | 177        |
| <b>第7章</b>          |            | <b>7.7 未来仙界</b>     | <b>179</b> |
| <b>人物角色设计与绘制</b>    | <b>129</b> | 7.7.1 绘画要点          | 180        |
| 7.1 铁扇公主            | 130        | 7.7.2 草图拟定          | 181        |
| 7.1.1 绘画要点          | 131        | 7.7.3 脸部与头发的刻画      | 182        |
| 7.1.2 人物动态线轮廓       | 131        | 7.7.4 仙女的动态刻画       | 182        |
| 7.1.3 五官表情的刻画       | 132        | 7.7.5 熊猫的刻画         | 184        |
| 7.1.4 长袍的刻画         | 133        | 7.7.6 机械座椅各种配件的刻画   | 185        |
| 7.1.5 增加长袍的明暗细节     | 134        | 7.7.7 仙女的明暗黑白       | 186        |
| 7.1.6 软甲的穿戴与刻画      | 135        | 7.7.8 熊猫的黑白处理       | 187        |
| 7.1.7 铁扇的设计与刻画      | 135        | 7.7.9 机械座椅零件的疏密明暗画法 | 187        |
| 7.2 猪八戒             | 137        |                     |            |
| 7.2.1 绘画要点          | 138        |                     |            |

## 第8章

### 综合场景类插画创作与绘制

|                    |     |                       |     |
|--------------------|-----|-----------------------|-----|
| 8.1 引爆梦想(初等难度)     | 189 | 8.5.7 骑牛的动态与人群的画法     | 242 |
| 8.1.1 绘画要点         | 191 | 8.5.8 建筑的层次表达         | 243 |
| 8.1.2 草图拟定         | 193 | 8.5.9 主角蹬三轮车的光影刻画     | 244 |
| 8.1.3 人体与机械的结合     | 194 | 8.5.10 太空服的光影刻画       | 245 |
| 8.1.4 将不同的物质转变成飞马  | 195 | 8.5.11 扭打动作的光影与盔甲的刻画  | 245 |
| 8.1.5 主体旁的各种奇怪物体搭配 | 196 | 8.5.12 人群的明暗处理        | 246 |
| 8.1.6 女主角的明暗处理     | 197 | 8.5.13 建筑物的明暗层次       | 247 |
| 8.1.7 奇怪的肌理效果表现    | 198 | 8.6 变心(中等难度)          | 248 |
| 8.1.8 兔子和电视的明暗刻画   | 199 | 8.6.1 绘画要点            | 249 |
| 8.2 偷蛋(初等难度)       | 201 | 8.6.2 草图拟定            | 251 |
| 8.2.1 绘画要点         | 202 | 8.6.3 女主角的神情刻画        | 252 |
| 8.2.2 草图拟定         | 203 | 8.6.4 如何描绘狼狽的姿势       | 253 |
| 8.2.3 女主人的刻画       | 204 | 8.6.5 多人拉扯的动作         | 253 |
| 8.2.4 如何画出可爱的人物    | 206 | 8.6.6 动物的拟人化形态        | 254 |
| 8.2.5 门前装饰雕塑等物体的刻画 | 207 | 8.6.7 城市建筑的画法         | 254 |
| 8.2.6 房子框架的画法      | 208 | 8.6.8 女主角的明暗处理        | 255 |
| 8.2.7 屋顶的画法        | 209 | 8.6.9 狼的神态刻画          | 256 |
| 8.2.8 人物的明暗处理      | 210 | 8.6.10 椅子和桌面物品的明暗     | 257 |
| 8.2.9 房子的明暗关系      | 210 | 8.6.11 人物之间的明暗遮挡关系    | 257 |
| 8.3 大手历险记(初等难度)    | 212 | 8.6.12 拉开人物之间的明暗关系    | 257 |
| 8.3.1 绘画要点         | 213 | 8.6.13 城市建筑的明暗层次      | 258 |
| 8.3.2 草图拟定         | 213 | 8.7 长大以后(高等难度)        | 259 |
| 8.3.3 大手的勾线刻画      | 215 | 8.7.1 绘画要点            | 260 |
| 8.3.4 母亲与儿子的刻画     | 216 | 8.7.2 草图拟定            | 260 |
| 8.3.5 猫的刻画         | 217 | 8.7.3 主人公豹子的动态刻画      | 262 |
| 8.3.6 狗和犀牛的表达      | 218 | 8.7.4 桌上的物品摆放         | 262 |
| 8.3.7 大手盔甲的黑白      | 221 | 8.7.5 披萨店的房子结构        | 263 |
| 8.3.8 母亲与儿子的明暗处理   | 221 | 8.7.6 拟人化动物的特征        | 263 |
| 8.3.9 猫的明暗处理       | 222 | 8.7.7 建筑物的起伏疏密手法      | 265 |
| 8.3.10 狗和犀牛的明暗处理   | 222 | 8.7.8 主人公豹子的黑白光影      | 266 |
| 8.4 提亲(中等难度)       | 224 | 8.7.9 披萨店的黑白效果        | 267 |
| 8.4.1 绘画要点         | 225 | 8.7.10 动物顾客的黑白关系      | 267 |
| 8.4.2 草图拟定         | 226 | 8.7.11 远处建筑的黑白光影与疏密处理 | 269 |
| 8.4.3 女主角躺姿的刻画     | 227 | 8.8 母亲的梦(高等难度)        | 270 |
| 8.4.4 轿子的设计        | 228 | 8.8.1 绘画要点            | 271 |
| 8.4.5 抬轿子动物的刻画     | 230 | 8.8.2 草图拟定            | 272 |
| 8.4.6 其他动物的刻画      | 231 | 8.8.3 拥抱动态的把握         | 273 |
| 8.4.7 女主角的明暗处理     | 233 | 8.8.4 多构图的整体层次配合      | 274 |
| 8.4.8 抬轿子动物的明暗处理   | 233 | 8.8.5 母亲和婴儿的脸部刻画      | 276 |
| 8.5 疯人院(中等难度)      | 235 | 8.8.6 植物层次的刻画         | 277 |
| 8.5.1 绘画要点         | 236 | 8.8.7 儿童特征的刻画         | 277 |
| 8.5.2 草图拟定         | 237 | 8.8.8 空间透视的张力与人物层次    | 278 |
| 8.5.3 踩三轮车的动态刻画    | 239 | 8.8.9 如何将青年画得秀气       | 279 |
| 8.5.4 太空服与外星生物的刻画  | 240 | 8.8.10 机械人的画法         | 280 |
| 8.5.5 扭打动作的表现      | 241 | 8.8.11 人群前后层次的表现      | 281 |
| 8.5.6 古代武士的刻画      | 241 | 8.8.12 头发及布纹的光影处理     | 281 |
|                    |     | 8.8.13 植物与小孩的光影       | 282 |
|                    |     | 8.8.14 学生的黑白关系处理      | 282 |
|                    |     | 8.8.15 机械与人群的黑白处理     | 283 |

插画师之路

# 人物角色设计与场景 插画手绘技法

*Hand painted techniques of character and  
environment illustration*

杨伟林 编著



人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目(CIP)数据

插画师之路：人物角色设计与场景插画手绘技法 /  
杨伟林编著. — 北京：人民邮电出版社，2018.12  
ISBN 978-7-115-48384-3

I. ①插… II. ①杨… III. ①插图(绘画)—绘画技法  
IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第090595号

## 内 容 提 要

本书主要讲解了插画的基本概念、插画的构思与绘制过程，并对插画师所需要具备的绘画技巧进行了全面的归纳和分析。

全书共分为8章，第1章讲解了手绘插画的特点和插画工具的运用；第2章讲解了手绘插画的基础知识；第3章围绕人体结构进行讲解，从简单的五官到复杂的动态的画法；第4~7章以案例的方式讲解了人物服饰、各种场景元素、各种特殊元素及多个人物角色的绘制；第8章讲解了综合场景类插画的创作与绘制。本书案例由易到难，按从单体元素到组合的顺序进行示范讲解，帮助读者掌握不同题材的插画绘制要点。书中还对人物角色与场景绘制的核心知识与技巧进行了全面归纳与精准提炼，并就其中的每一个案例进行了通俗易懂、详细透彻的讲解，让读者更准确、更直观地掌握设计不同的人物角色的方法。

本书适合作为插画师和美术爱好者的自学用书，也适合作为培训机构和专业院校的教材。

---

◆ 编 著 杨伟林  
责任编辑 杨璐  
责任印制 陈蕻

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号  
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京富诚彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本：787×1092 1/16  
印张：17.75

字数：438千字 2018年12月第1版  
印数：1—2500册 2018年12月北京第1次印刷

---

定价：118.00元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字20170147号

# 前言

## PREFACE

本书主要讲解了插画的基本概念、插画的构思与绘制过程，并对插画师所需要具备的基本技巧进行了全面的归纳和分析。

我是职业漫画家、插画家，也从事过动画设计工作。虽然我是这方面的专业人士，但在本书中我更想从一般人的角度去看问题，去思考大家在画画中所遇到的难题是什么。很多刚接触插画的初学者不知道如何去构思画面，不知道要画什么，也不知道画插画要具备什么样的能力。解决初学者的这些困惑正是编写本书的目的，要让读者了解插画和理解插画的“因果”关系。插画中最大的两个元素——人与景，缺一不可。画不好人会影响画面主体，画不好景会影响画面气氛。要想把人物画好，就要先把人体结构学好，人与衣服又互有关联，人体结构动态会影响布纹的走势，等等。如果能把人画好，再画动物就相对很容易。各元素之间环环相扣，相互有着密切的关系。本书也针对各种插画的元素进行讲解与示范。

当你掌握了一定的绘制技巧后，就要考虑想象力、创造力是什么。其实每个人都有想象力，只是在于有没有去培养与引发出来。如你在看小说的时候，脑海里就会浮现出一些情节和画面，尤其是看科幻小说。这就是想象力的雏形，它需要一些因素引发出来。所以平时创作时不要毫无根据地画，而是要根据某些因素去画，可能是一部电影、一本小说，也可能是生活中的一个画面所引起的兴趣点。在这些基础上加入一些个人的想法，慢慢地你就善于去观察事物了，也就能随时随地找到生活中的创作灵感了。

在我们不断创作的过程中，会遇到阻碍你前进的新问题，简单的问题可以及时解决，但有的问题就要靠平时业余时间进行针对性的练习来解决。很多绘画大师有两种工作模式：①创作—练习—创作—练习；②发现问题—解决问题—发现问题—解决问题。他们就是这样循环、平衡、有节奏地前进。画画不是短时间就能成功的事，我们需要长时间甚至一生去探索，例如研究光影的关系、运动中肌肉结构的变化、透视的原理和生物的各种形体构造等。做任何事都要讲求方法，万物都是有规律的，有规律自然就有方法可循。书中会讲解和示范“内外”“繁简”和“分解”这3种绘画方法，找出事物的规律，以及它们之间的关联和区别，从而掌握绘画的技巧，不断地提高创作的能力。

我有一个小秘密，其实我并不擅长写文字，从小有读写障碍症，看不了太长的文字资料，看书都要跳行去看，甚至记不住刚认识不久的朋友的名字（一般我只记绰号特征），唯独对图形特别敏感。写字对于大多数人来说很容易，对我来说就极为困难。这是我第一次编写教程，中间几次想要放弃，最后得到了编辑的鼓励与包容才得以完成。读写障碍症影响了我多年，本书的出版对我来说也算是跨出了一大步。希望本书能让大家获得有用的知识，能帮助到大家是我最大的荣幸！

杨伟林  
2017年12月

# 推荐

## RECOMMEND

---

“千里之行，始于足下。”画画亦是如此，此书是杨伟林老师多年脚踏实地地绘画的经验总结，其中包含了丰富的练习与创作方法。让一个画画的人感到幸福的时刻，就是找对了让其画技提升的方法，而本书会让你一直沉溺在幸福中，愿与君分享。

——国际4A美术总监、漫画作者 麦小白

认识咩哥（杨伟林）只有3年多，但他让我对画画的认知从根本上得到了升华，我把这个过程称之为“悟道”。何为道？道生一，一生二，二生三，三生万物。咩哥笔下的线条便是他的一，在绘画上，他看透了事物的本质，又找到了事物发展的规律，于是，二便生了三。世间万物都有自己的规律，他每天都在探索和研究一切事物的规律，把这些融入他的创作中，所以，他目前也是在三生万物。这种渐入佳境的状态恐怕只有高人才能达到，得有慧根。我常常觉得咩哥就像是《天龙八部》中少林寺里的扫地神僧。如今，他把多年来画画“得道”的过程和研究“心法”总结成方法论，集结成书，我认为是在做了一件善事。对于他自己，是记录心路历程；对于还在画画途中迷茫的人来说，本书也许就是指路明灯。

——《科幻世界》杂志专职插画师 金涛

他（杨伟林）脑海有恢弘气势的战场，也有细腻动人的感情故事，一笔一画间无不流露出他对插画的热爱。一直以来他都是与国外的一些出版社合作的，此次迎来其国内的第一本教程类图书，我心中不免满心欢喜起来！相信大家也跟我一样期待！

——木头猫插画设计工作室创始人、主笔插画师 疯子木

在认识咩咩仔（杨伟林）之前，我就已经知晓了在欧美日韩有一种古老而霸气的职业叫作插画师。他们都有扎实的基本功，强大的速写、素描功底，他们犹如一个功夫大师，拳不离手，每天都会进行大量的手绘。既是练习又是创作，勤奋而灵动，活泼而刻苦，而咩咩仔就是印证这些描述的插画师。我第一次看到他的画，就被这灵动、扎实的线条，活泼机敏的发挥，以及任何场景、姿势和动作都难不倒的功底打动。我最喜欢勤奋、聪明的智者，而咩咩仔就像画插画的孙悟空，他的生机勃勃每次都能给我力量，我还能说什么呢？快快走进他的绘画世界吧，你会明白，勤奋和天赋是这世界上最有魅力的组合！

——职业画家 lubo-09 卢波

---

“速度与激情”，用来形容杨伟林实在是再恰当不过了。当我们与杨伟林开始为法国太阳出版社创作系列漫画书《大秦》的时候，他绘画的速度与高质量的绘画技法令法国出版社的编辑和编剧无比惊讶和赞叹。在本书中，伟林不仅真诚地把他在绘画技法上多年积累的经验与大家分享，更通过那一笔笔跃然纸上的黑白线条，将他在创作时饱含的激情淋漓尽致地展现。此书，强烈推荐！

——北京天视全景文化传播有限责任公司总经理、漫画经纪人 王宁

无论时代如何进步，绘图软件和手写板如何更新、升级，与时髦的电脑绘画相比，手绘的魅力始终更能打动入。杨兄的画作基本都是手绘作品，纸笔之上取不得巧，好在他功底扎实，耐心和深入能力也属上乘。这几年他投入创作，作品高产、优质，居然还能编写教材，创造力实在惊人！我很期待杨兄关于插画基本概念的分享，也想一窥他构思与绘制的过程，相信我和众多读者都能从中获益。

——漫画家、作家、品牌策划公司独立董事 刘玮

杨伟林对绘画如此执着，把绝大部分时间和心思都花在对画的钻研上！桌上永远是一摞摞厚厚的速写，并且一坚持就是十余载。构思、设计、深入，他已信手拈来，如入画境！这本绘画技巧分享作为他厚积薄发的总结性作品，推荐给所有爱画画的朋友们！

——深圳岂凡网络主美术 潘挺 PT

文人墨客能诗善画者众，善讲者亦众，但将此两种才能集于一身者凤毛麟角。我很幸运，周遭绘画的朋友之中，恰有一位，便是伟林兄。学习绘画的过程犹如雾中寻花，虽隐约得见，但沿途荆棘满布，正途往往被迷雾所掩盖。与那种闪耀于远方的灯塔不同，伟林的书是一位提灯伴你身旁的朋友，为你照亮脚下每一块砖石，不急不躁，循循善诱。当你沉浸于踏实脚下每一步的时候，不知不觉间，已至花前。

——漫画家、插画师 吴青松



# 推荐

## RECOMMEND

---

从最初的一个小点到成为一幅栩栩如生的图画，就像生命在白纸上的成长。模糊的初稿，好像正在远处的迷暮中寻找，直到迷惑的眼神看着海洋慢慢泛起巨浪。飘扬中的国旗，随着航船从远处缓缓飘来，就这样，在图书中慢慢地展开。伟林终于把画图的技巧和当中的神韵与大家分享了。看了本书，你不但能学到画图的技法，还能学到如何把人的想法用浪漫的情节和神韵结合起来去创作。这是一本教你如何把生命放进图画中的教科书。

——英国南安普顿大学教授 麦穗冬

有幸与伟林共事过几年，对于他的了解，除了深厚、过硬且全面的专业基本功外，最为之佩服的是他源源不断的天马行空的想象力，对绘画恒久坚持的热爱，解决问题的独特技巧及无比强大的学习探索能力。这是一本插画爱好者的福音教程，全书囊括了作者的所有绘画技巧与心得，用超大量的图例加上通俗易懂的语言，全面且细致入微地进行了讲解，对插画初学者所面临的问题给出了最佳的解决方案。

——《毛造》工作室创始人 张辉

不疯魔不成活，一旦你为画图着迷，沉溺其中，整个世界都会围绕着它打转。我从来都不是一个勤奋的人，直到遇见咩咩师父（杨伟林），说他身上自带正能量光环，真的一点也不夸张。看到他每天不间断地创作和练习，有天马行空的战斗场景，有肆意张扬的人物动态，有光怪陆离的外星生物等，这些都能让我不自觉地拿起手中的笔，一步一步朝着“灯塔”的方向前行。这本书饱含咩咩师父对插画的理解，从基础线条的把握到创作运用，无疑是迷失在绘画途中的人的最佳福音，也是对绘画技法和创作有着强烈进步欲望的同仁们的一剂强心针。

——湖北画报编辑 原宝