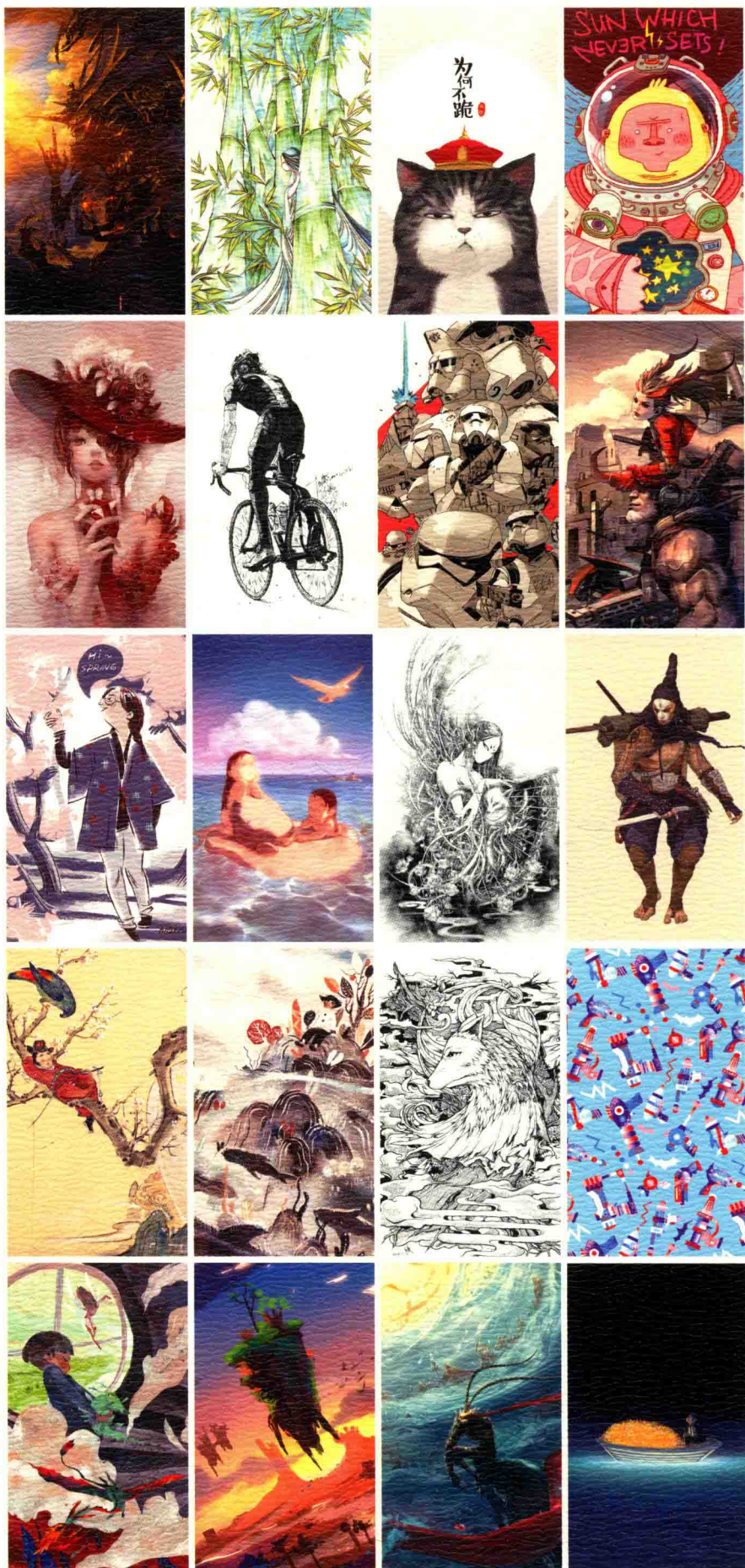


画 语辑

20位 插画师 的 创作心路

ZCOOL 站酷 编著



中国工信出版集团

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

画语辑

20 插画师的
位创作心路

ZCOOL 站酷 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

画语辑：20位插画师的创作心路 / 站酷编著. --
北京：人民邮电出版社，2016.10
ISBN 978-7-115-43554-5

I. ①画… II. ①站… 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(2016)第228274号

内 容 提 要

绘画是人类的本能，我们从孩提时起就在各种地方涂鸦，并乐此不疲。画画是一个有趣又很酷的游戏，你可以用各种工具表现画作，也可以画出各种风格的作品。

本书中，我们特意挑选了20位具有不同画风的画师，他们从自己的亲身经历出发，分享心得，并介绍自己的画法和绘画观。他们有的追求返璞归真，有的致力于表现视觉冲击力；有的从小就开始系统地学习绘画，有的是半路出家开始画画……20位画者的经验分享，为你寻找自己的绘画之路提供参考。

希望你能从本书中找到打动你的作品，阅读绘画者的经历，学习绘画者的创作技巧。拿起画笔，你也可以成为一个绘画创作者。

◆ 编 著 站 酷

责任编辑 张丹阳

责任印制 陈 犇

◆ 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>

北京顺诚彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本：889×1194 1/16

印张：17.5

字数：449千字

2016年10月第1版

印数：1-4000册

2016年10月北京第1次印刷

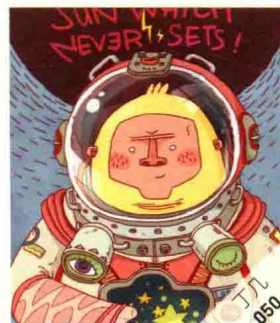
定价：98.00元

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

反盗版热线：(010)81055315

目录

CONTENTS



TRYLEA 风格、审美与天赋 / 009

殷尧 从开始画到一直画 / 023

白茶 用绘画来讲故事 / 037

丁几 绘画是表达自己喜好的一种语言 / 051

杜暄 绘画应是人人必有的信仰 / 063

繁恩 在不断的尝试中进步 / 077

否来新郎 分享一点偏见 / 091

矩阵 从草图到作品 / 103

老老老鱼 绘画是一种生活方式 / 117

李彬 出发的地方 / 131



VIKI_LEE
144



李元凯
158



莲羊
172



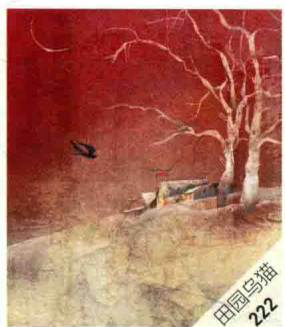
苗桑
185



阿曦
196



FELIX_勺子
210



田园鸟猫
222



小菜
236



张浩
250



lost7
270

VIKI_LEE 向“大师”学习，找到自己 / 145

李元凯 画画这件事很酷 / 159

莲羊 岩彩新丝路 / 173

苗桑 不要让画画成为一种负担 / 185

阿曦 创作属于自己风格的画 / 197

FELIX_勺子 绘画+设计+客户 / 211

田园鸟猫 作为插画师，你需要了解的一些事 / 223

小菜 画画已经是情怀 / 237

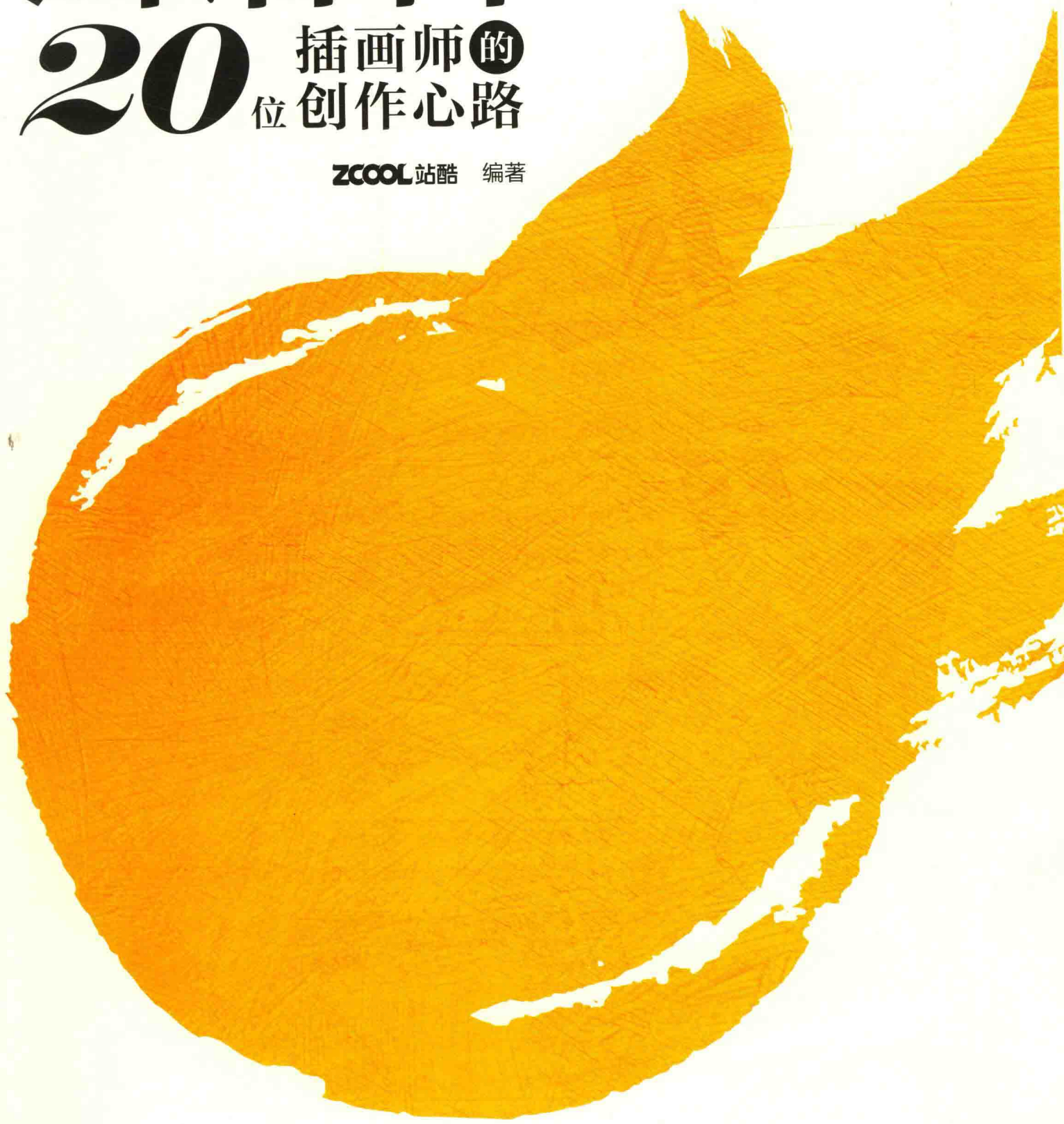
张浩 从0到1，走进概念设计 / 251

lost7 光、色彩与情绪表达 / 271

画语辑

20 位插画师的创作心路

ZCOOL 站酷 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

画语辑 : 20位插画师的创作心路 / 站酷编著. --
北京 : 人民邮电出版社, 2016. 10
ISBN 978-7-115-43554-5

I. ①画… II. ①站… 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(2016)第228274号

内 容 提 要

绘画是人类的本能,我们从孩提时起就在各种地方涂鸦,并乐此不疲。画画是一个有趣又很酷的游戏,你可以用各种工具表现画作,也可以画出各种风格的作品。

本书中,我们特意挑选了20位具有不同画风的画师,他们从自己的亲身经历出发,分享心得,并介绍自己的画法和绘画观。他们有的追求返璞归真,有的致力于表现视觉冲击力;有的从小就开始系统地学习绘画,有的是半路出家开始画画……20位画者的经验分享,为你寻找自己的绘画之路提供参考。

希望你能从本书中找到打动你的作品,阅读绘画者的经历,学习绘画者的创作技巧。拿起画笔,你也可以成为一个绘画创作者。

◆ 编 著 站 酷

责任编辑 张丹阳

责任印制 陈 犇

◆ 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>

北京顺诚彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本: 889 × 1194 1/16

印张: 17.5

字数: 449千字

2016年10月第1版

印数: 1-4000册

2016年10月北京第1次印刷

定价: 98.00元

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

反盗版热线: (010)81055315

绘画离我们并不遥远

我们从婴儿时期就开始在各种地方涂鸦，并乐此不疲。但不知从什么时候起，画画被认为是一种高度专业化、只有一小群人才能拥有的特殊能力，似乎只有在专业院校中经过数年的训练，才可以拿起画笔，开始作画。画画的乐趣变成了幼儿和专业人士的特权。这是一种误解，很多人“谈画色变”，其实是因为误会了画画的目的，错把“画得像”当成了“画得好”，把“画得好”当成了“会画画”。

绘画是人类的本能，识别图画的内容，也是人类区别于其他动物的最显著的能力之一。从远古的洞窟壁画到时下火爆的VR、AR，我们的大脑始终在通过画面而非实物认识世界，一只画在祭坛上的野牛让远古的人类祖先膜拜欢呼，一个印在金属盒子上的残缺的苹果让现在的我们不惜“割肾”。一直以来人类都在用图画认识世界、标记世界、解释世界。我们的体内同样深植着绘画的本能，等待发掘。

作为“站酷出品图书”的第一本，《画语辑——20位插画师的创作心路》包含我们对绘画这件事的思考：究竟绘画是一件什么样的事，以及我们应该怎么来绘画。这个问题从我6岁时拿起画笔，每天一幅涂鸦开始，就萦绕在我的脑海中，相信也存在于大多数科班出身的设计师心中。运营站酷这十年间，我看到了上百万张新鲜出炉的原创画作，心中逐渐有了一个比较清晰的认识，那就是不要再提“绘画”这个词，而是把它单纯地看成“画画”反而会更好。

画画是一个有趣又很酷的游戏。有趣在于它的不确定性：用手指和树枝可以画，用电脑和颜料也可以画；画得惟妙惟肖很好，画得光怪陆离也很棒。“很酷”在于它的精神力量，一幅佳作可以让所有看到它的人不自觉地停下脚步，注视良久，甚至魂牵梦萦。本书的目的就是向各位读者展示这种力量产生的过程。为此，我们特意挑选了20位具有不同画风的作者，从自己的亲身经历出发分享心得，并介绍自己的画法和绘画观。这20位画者的绘画道路各不相同，有追求返璞归真的，也有致力于视觉冲击力的；有从小就系统学习绘画的，也有半路出家学绘画的；有主业就是画师的，也有从事教学工作的；画风不同，经历不同，但道理相通。20位画者的经验分享给你的不是一条通往唯一正确道路的指南，而是为你寻找自己的绘画之路提供参考。建议你翻阅本书中的作品，找到打动你的那张，读一下作者的经历，学一下作者的技巧，拿起画笔，也成为一位绘画创作者。

对于设计师和创意工作者

手绘是创意设计职业的基本功，尤其是平面设计师等与图形直接相关的设计师，其工作本质就是用图形来解释事物、构建事物。然而，受过专业美术训练的你，已经多久没有拿起画笔了？当灵感枯竭时，进步乏力时，面对客户时，有什么比绘画更能给你带来无穷的灵感？希望本书可以重新唤醒你在绘画中曾经得到的快乐，更希望可以成为你继续画画的契机。作为当代的“祭司”，不要停止锻炼你的“绘画魔法”力，因为你和几千几万年前的“祭司”们一样，也是图画魔力的使用者。

对于艺术设计类学生

刚结束艰苦应试美术教育的你，或许已经对绘画产生了极大的恐惧，正在庆幸可以暂时脱离每天大量的枯燥练习。没错，已经考入高校的你确实可以停止那些枯燥无味的绘画，但是，不要因为已经考入高校就停止绘画，开始把它变成一个乐趣吧。它除了可以用来帮助你考上大学，还有更大的价值，值得你继续保持这个良好的习惯，即使它只是你的一个业余爱好。

对于想画好画的爱好者

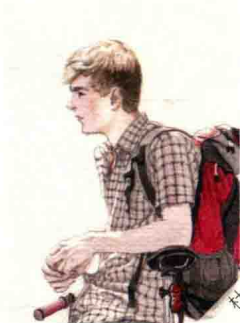
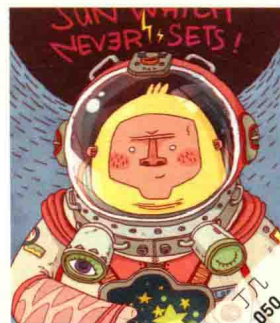
“画画是别人的能力，我天生就是手残？”那可不一定。如果你正想寻找一个可以陪伴终生的兴趣，我强烈建议你优先考虑绘画。它不需要你天赋异禀，更不需要你汗流浹背，但是它能带来的成就感和满足感是其他类型的爱好难以企及的。当你迈出第一步，亲手画出你的第一张画，并把它展示给自己或者亲朋好友时，请观察他们的反应，观察这张画作是怎么影响他们的，享受创作者应有的掌声，你会从中得到造物者般的巨大幸福。随着你的技法精进，这种语言之外的表达方式也会让你获得更多心中的宁静和满足感。

对于对画画毫无兴趣的人

请继续在购物、美食、豪宅、名车中享受你所谓的人生乐趣，继续被动地被别人的创作震撼、影响，永远也别想知道一笔一画完成一幅画作时的幸福，更别提享受用自己的作品打动别人时的成就感。

目录

CONTENTS



TRYLEA 风格、审美与天赋 / 009

殷尧 从开始画到一直画 / 023

白茶 用绘画来讲故事 / 037

丁几 绘画是表达自己喜好的一种语言 / 051

杜暄 绘画应是人人必有的信仰 / 063

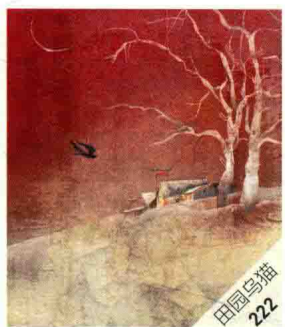
繁恩 在不断的尝试中进步 / 077

否来新郎 分享一点偏见 / 091

矩阵 从草图到作品 / 103

老老老鱼 绘画是一种生活方式 / 117

李彬 出发的地方 / 131



VIKI_LEE 向“大师”学习，找到自己 / 145

李元凯 画画这件事很酷 / 159

莲羊 岩彩新丝路 / 173

苗桑 不要让画画成为一种负担 / 185

阿曦 创作属于自己风格的画 / 197

FELIX_勺子 绘画+设计+客户 / 211

田园鸟猫 作为插画师，你需要了解的一些事 / 223

小菜 画画已经是情怀 / 237

张浩 从0到1，走进概念设计 / 251

lost7 光、色彩与情绪表达 / 271



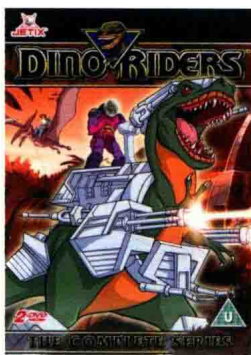
风格、审美与天赋

TRYLEA

中国美术学院教师

1. 绘画与我

绘画是人类与生俱来的天分，远早于人对于文字的敏感。而一个人能在绘画的道路上走多远，在我认为皆是命运使然。画画与我的缘分，在记忆中，是从追一部动画剧《超霸恐龙》开始的。



超霸恐龙与我大学时的习作

幼儿园时，每次下课赶回家中只能看到动画片尾曲。对于我这种没有其他兴趣，闲得发慌的熊孩子，干脆自己拿画笔在纸上涂抹，脑补剧情。于是乎，画画、编故事的最初动机和兴趣，就这样培养起来了。正式学画应该是小学四年级伊始，跟着家乡的老恩师，利用每周未下午的时间进行一些素描色彩方面的基础练习，直到高考前都从未间断过。感谢父母的支持，高二时走上了考学之路。一年间北上南下，也只有美术考生才知道个中艰难。高考前北上中央美术学院待了几个月，也就是在这里，我从一个绘画爱好者转变为美术的求知者，学会了敬畏学术与专业。最终，如愿考入了中国美术学院，开始了本科到研究生七年的求学之路。七年里，学了交互，画了插画，拍了动画，做了游戏。我尝试用专业里的学识继续践行对美术的求知。

现如今毕业后，选择留在母校任教，并以学徒的身份，延续这份对画画的执着与追求。

2. 踏入行业

除非毕业后开饭馆、当网红，对毕业生而言，行业往往就是专业。

最初接触行业，也是在进入本科的第二年。我曾经全心全意地想要顺从命运的安排，在交互专业学习上闯天下，于是很奋力地关

“跪拜猫”形象作者；《出云志》系列插画作者；《满江红》动画短片导演；《ZombieEvil》艺术总监。

微信公众号：出云志
合作邮箱：trylea@qq.com



站酷个人主页

注专业、行业动态，很努力地学习，也顺利当上了准学霸。

然而学满一年之时，我忽然发现自己依旧喜欢画画，却对诸如交互、平面设计的东西提不起兴趣。于是我每天完成作业后开始彻夜练习板绘，文化课上一本一本地画插画速写，在网上频繁地发布作品交流。随着作品的积累，大二时已经在学院范围内小有名气，隔壁游戏专业的老师和同学开始向我伸出橄榄枝，邀请我加入他们的团队进行学习和创作。从此刻，我认定自己的专业必然不在交互设计。

之后的几年，我参与了几十款游戏的研发，参与了各类电影、动画产品的概念设计，也和不少出版单位签了插画师合同，研究生时拍了自己的实验动画短片，并拿了几个国际插画比赛的冠军。从2008年大二开始至今，动漫游（动画、漫画、游戏的总称，ACG）就是我所认定的行业与专业，我也希望在这个行业里能实现自己的价值。

3. 关于天赋、环境与后期努力

在我个人理解里，绘画跟其他行当不同，最是讲究天赋、环境和后期努力的，三方面因素缺一不可。

从我学画开始，我就发觉了天赋是极其重要的一个方面。我常对学生说，画画一定要“聪明”，笨的人永远学不好画。这里说的“聪明”即指具有绘画天赋，“聪明”的人往往更容易理解艺术，作品也更有灵气。

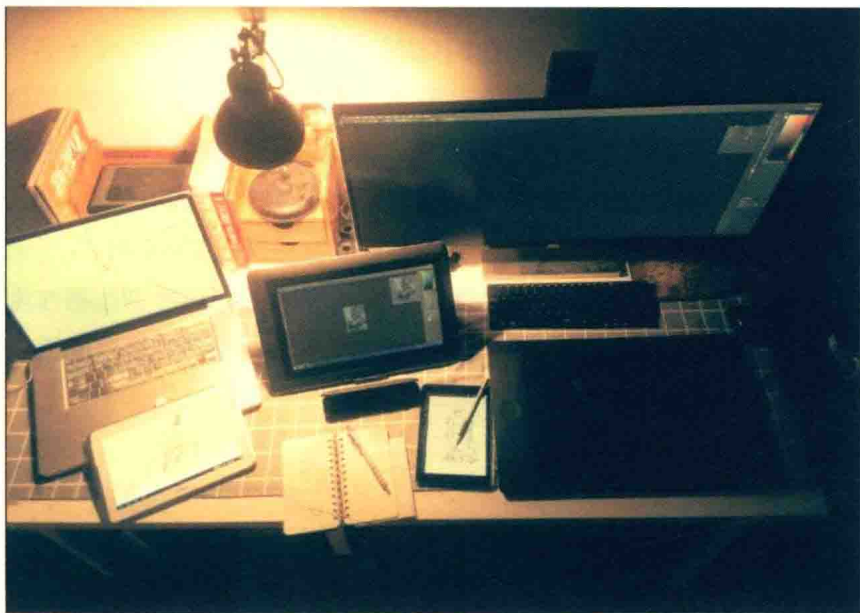
环境，抑或出身，在当前的社会环境下，对于艺术领域极为重要。书画、音乐世家，从小的熏陶培养，长大后的人脉资源，更容易培养出艺术大师，这是不容否定的一点。同理，良好的学习环境，优秀的导师同学，也更容易让求知者能够培养审美、解读艺术。不经受过院校的洗礼，不去触碰学术的高度，就永远只能在艺术门外徘徊，这也是为什么万千学子趋之若鹜的想要挤入八大美院的原因。

而后期的努力，则是一个求知者所能够为自己提供的唯一的成长推力。与政治、法律、经济、IT等学科不同，艺术学科没办法死记硬背，只能讲究领悟，这也是单靠努力最难掌控的点。学画必须聪明地学，努力也必须得找对合理的方法，艺术行业里每个求知者走的道路各不相同，如何找对自己的路，只能自己把握。

4. 关于工具

画画的工具各式各样，艺术行业会从工具里进行专业的细分，如国油版雕，不同的工具材料，呈现不同效果的作品。

一支笔一个本子，一个板子一台电脑，便是我自己常用的工具。随身带着本子用来做速写记录，而电脑和数位板则用来完成创意到作品的实现。



5. 关于创作

创作其实是由点及面的过程。触动创作神经的某种情感，我谓之灵感，即是创作的点。由最初的灵感开始，拓展出一系列的联想、构思，构成了线。这些想法不断交织，形成了一个逐渐清晰的面，最终通过绘画等实践方式将之呈现在物理空间中，成为作品，创作也就随之结束。创作过程中的思索是最重要的部分，无论是对表现形式、技巧手法、画面效果的思索，还是对主观表达、题材意义的探究，都决定了作品最终完成的深度。

求学期间，关于插画的创作一直以来集中在几个大题材上。《出云志》《联合战线》《牧野记》《碎影大陆》《Jehad》等系列，逐渐将儿时脑海中的数个幻想世界慢慢充实了起来。

读研究生的三年期间，除了研发游戏还必须做独立动画片，好不容易利用闲暇时间继续了《出云志》题材的创作。在2012年间游走各地，利用所捕捉的灵感创作了《云间》系列画作，并开始将

目光积聚在人文情感以及传统民俗的表现上。

临研究生毕业，开始创作关于留守儿童题材的《守空城》系列插画。作为研究生毕业作品的插画部分，在动笔之前进行了很长一段时间的调研和思考。对于这组插画，我所希望承载的内容明显过于烦琐沉重。想得越多，就越难下笔，再加上毕业时间紧迫，最终导致完成时仍旧带有不少遗憾。一年后，重拾画笔，将烦碎沉重的想法推翻，创作更加纯粹的《小孩国》。

毕业后投身高校教育事业。画“闲画”的时间没有了，但是思考的空间反而大了起来。在教授学生、与同事论道的过程中，时常能给我带来全新的思维方向。凭借酝酿了大半年的技法和想法，《云之城》系列作品诞生了。与以往强调故事性客观表现的作品不同，《云之城》更多是以主观思维的角度，对都市文明进行反思。在创作中摒弃了以往强调镜头感、强调细节表现的做法，更多的是以画面的纯粹性来构成画面。

6. 作品风格的探索与成型

早期绘画以创作练习居多，或多或少会带有时下流行概念插画的影子。往后的创作则开始以内容表达、故事叙述为主，相较而言，在表现风格上开始趋向于个人化。现在的创作，综合了人文情怀、表现技巧、形式审美和情绪表达，风格上则越发不确定。这种变化是每个创作者都会且必然产生的，创作并不是一成不变的劳作。

现如今大部分作品风格的成型，跟我成长的环境有关。闽南在闽南话中读作蛮南，自古便是神鬼横行之地，如今更是半里地一座庙，香火繁盛。对我而言，从小耳濡目染的东方神鬼传说远比西方史诗更有吸引力，自然而然也就成为了题材创作的灵感源泉。东方神话在祖国大地这尊千年熔炉的铸造下，如今已经是混杂了佛教、儒道、山野故事、远古传说的庞然大物，题材的广度和系统的复杂程度远比其他神话体系精彩得多。神话中经常会提及对于人性与神性均衡的探究。希腊神话中对诸神的人性塑造远大于神性，神有了个性，有了喜怒哀乐，进而消除了神格，容易使人们产生亲近感。相较之下，东方上古传说起源于对原始未知力量的膜拜，对于诸神也仅限于只字片语脸谱式的描写，将神与凡人剥离开，既强调神性，也容易让人们产生神秘感。