



~ 幻想艺术 ~
创作技法系列

幻想艺术 CG游戏教程

HOW TO CREATE FANTASY ART
FOR VIDEO GAMES

(美) 比尔·佩托纳罗 / 著

用数字化工具创作出大师级作品！

将日常事物作为创作的起点，用想象力勾勒奇幻的世界。
介绍丰富和实用的绘画技巧，展示工具和素材的灵活运用。

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

Copyright © 2010 Quarto Inc.
Cover illustrations © Kerem Beyit/Grant Hiller.
Simplified Chinese Edition © 2012 by China Youth Press.

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由英国 Quarto 出版社授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室 中国青年出版社
010-65233456 65212870 010-59521012
<http://www.shdf.gov.cn> MSN: cyp_law@hotmail.com
E-mail: cyplaw@cypmedia.com

版权登记号: 01-2012-4959

图书在版编目(CIP)数据

幻想艺术 CG 游戏教程 / (美) 斯托纳姆著; 刘硕译. — 北京:
中国青年出版社, 2012.8
(幻想艺术创作技法系列)
ISBN 978-7-5153-0975-0
I. ①幻… II. ①斯… ②刘… III. ①三维计算机动画—游戏—
软件设计—教材 IV. ①TP311.5
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 176745 号

幻想艺术创作技法系列: 幻想艺术CG游戏教程

(美) 比尔·斯托纳姆 / 著 刘硕 / 译

出版发行:  中国青年出版社
地 址: 北京市东四十二条 21 号
邮政编码: 100708
电 话: (010) 59521188 / 59521189
传 真: (010) 59521111
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 傅丽叶
责任编辑: 郭 光 莽 昱 冯 莹
封面设计: 六面体书籍设计 唐 棣 王玉平

印 刷: 利丰雅高印刷(深圳)有限公司
开 本: 889×1194 1/16
印 张: 8
版 次: 2012 年 10 月北京第 1 版
印 次: 2012 年 10 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-0975-0
定 价: 59.00 元

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系
电话: (010) 59521188
读者来信: reader@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站:
www.lion-media.com.cn

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体:
封面用字包括: 方正兰亭黑系列。



湖北工业大学图书馆



01342551

《幻想艺术》
创作技法系列

幻想艺术 CG游戏教程

HOW TO CREATE FANTASY ART
FOR VIDEO GAMES

(美) 比尔·斯托纳姆 / 著 刘硕 / 译

湖北工业大学图书馆



01342551

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中国出版
中图出版



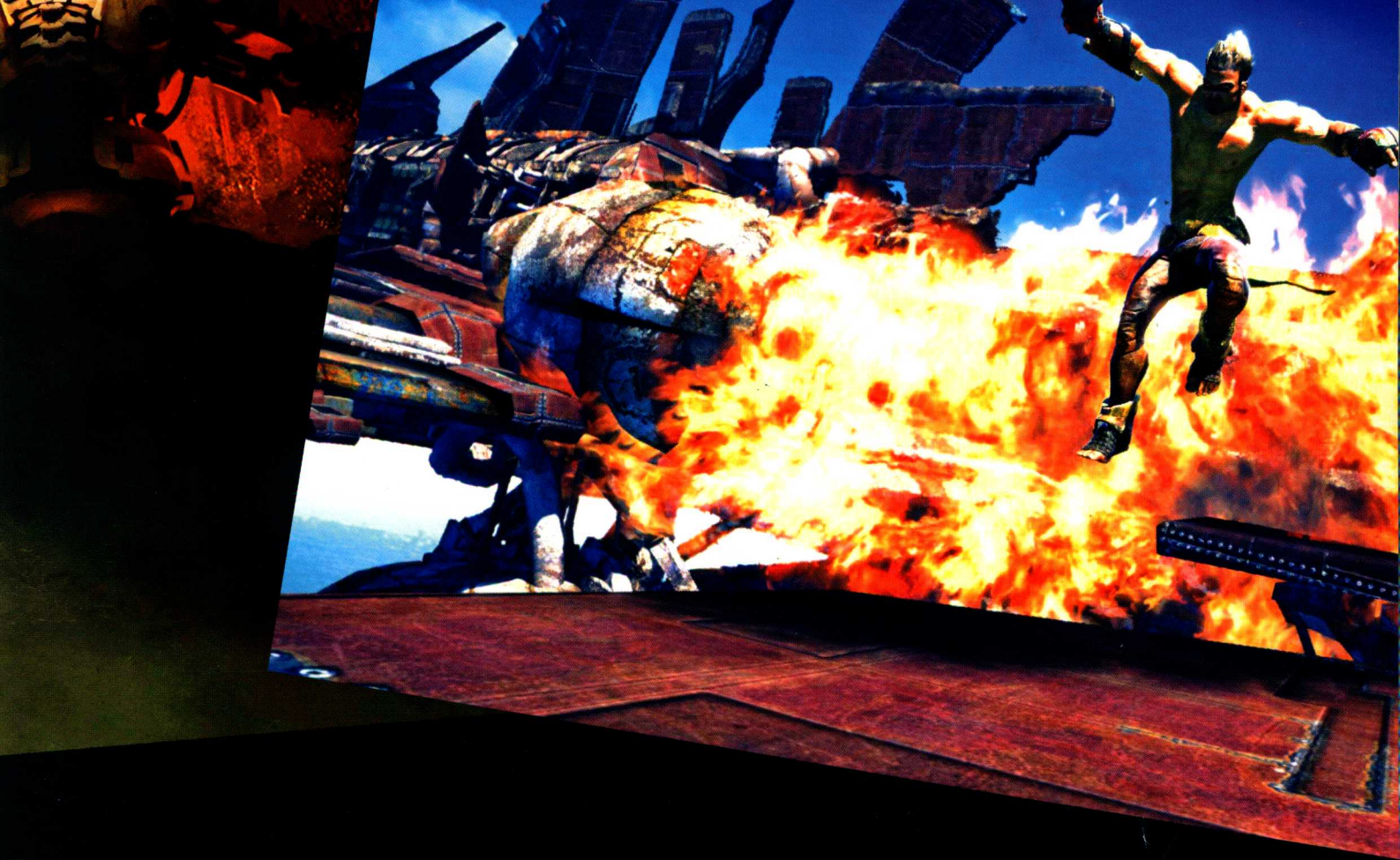
目录

CONTENTS

前言	4
关于本书	4
游戏产业介绍	6

01 二维概念设定

信息收集	12
瞬间的艺术	14
故事板的艺术	16
涂鸦与素描手绘	20
角色概念化	24
角色动作设计	26
角色服装设计	28
头部与面部的绘制	30
构图中的动态	36



透视基本原理	38
灯光效果	40
色彩与气氛	44
创造逼真的幻想世界	48

02 三维概念设定

关卡设计	58
数字建模	60
3D 材质获取与制作	66

03 综合运用

从概念到数字化模型	74
-----------------	----

04 画集

勇士与武器	84
幻想类角色	92
色彩与光线	100
失落的城市	103

05 数字设计工具包

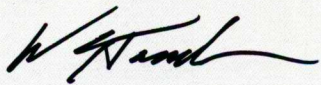
铅笔	108
钢笔	110
数字化工具	112
软件选择	113
详解 Adobe Photoshop 软件	114
创建一份成功的作品集	122
索引	124
鸣谢	127

前言

《幻想艺术创作技法系列：幻想艺术CG游戏教程》在视频娱乐领域内，对数字艺术的应用做了总体性的介绍。从传统媒介到数字媒介的过程中，读者将会学习到在视频游戏中创造奇幻艺术的基础知识。

在这个领域，我已有近二十年的工作经验，同时也跟很多天赋异禀的艺术家和富有创造力的导演合作过，他们均令我受益匪浅。因此本书集中体现了我个人与业界最杰出艺术家们的思想与经验。

本书献给我的女儿艾琳·罗斯(Eryn Rose)和她的同龄人，祝愿他们的艺术天分可以由此得以发挥。



比尔·斯托纳姆(Bill Stoneham)

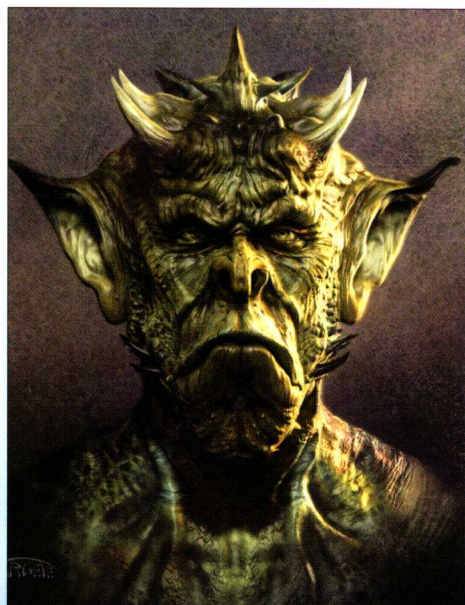
关于本书

本书将按照幻想类视频游戏艺术设计的创作顺序，分章节进行讲解，内容囊括了从选择正确的工具和软件，到如何提高概念图的效果，再到三维数字模型等方面。

本书将致力于讲述该如何为视频游戏绘制出带有幻想概念的艺术作品。在“二维概念设定”这一章节中，将带你领略构筑幻想世界的核心绘画技巧。如果你希望将自己的二维概念艺术形式转化为三维形式，那么“三维概念设定”，将会让你学习到作为一名数字建模师、关卡设计师和材质贴图师应具备的核心技术。在“画集”这一展示世界知名设计师作品的章节之前，“综合运用”将会对你所学过的所有技巧做出总结。如果你是一名数字绘图的新手，那么本书的最后——“数字设计工具包”，也会帮助你提高Photoshop软件的使用技巧，同时教会你如何选择不同的软件进行创作。

▼ 二维概念设定

为提高幻想类游戏角色、场景的概念设计，本章从故事板的绘制到色彩、灯光、构图、透视等基础艺术理论，提出了许多优秀的建议和方法。而且“艺术家工作室”这一特殊的“案例分析”专题，全面展示了彩色的艺术作品。你可以站在艺术家的肩膀上，探寻他们最常用的工作方法，并将其融入自己的工作中。同时，每一个案例都包含了一个“黄金法则”——来自业内专家的金玉良言。



艺术家工作室

作品名称：半人马(Oric Boy)

作者：J.P. 达维特(J.P. Davet)

在制作过程中，我首先使用Autodesk公司出品的雕刻软件ZBrush(三维雕刻软件)制作模型。许多艺术家会使用Maya、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

雕刻：雕刻师会从一个球体开始建模，然后使用许多多边形和雕刻技巧来塑造模型的形状。一旦模型的基本形状建立起来，雕刻师就会开始添加更多的细节。雕刻师会使用ZBrush、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

雕刻：雕刻师会从一个球体开始建模，然后使用许多多边形和雕刻技巧来塑造模型的形状。一旦模型的基本形状建立起来，雕刻师就会开始添加更多的细节。雕刻师会使用ZBrush、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

黄金法则：处理角色

在制作过程中，我首先使用Autodesk公司出品的雕刻软件ZBrush(三维雕刻软件)制作模型。许多艺术家会使用Maya、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

雕刻：雕刻师会从一个球体开始建模，然后使用许多多边形和雕刻技巧来塑造模型的形状。一旦模型的基本形状建立起来，雕刻师就会开始添加更多的细节。雕刻师会使用ZBrush、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

雕刻：雕刻师会从一个球体开始建模，然后使用许多多边形和雕刻技巧来塑造模型的形状。一旦模型的基本形状建立起来，雕刻师就会开始添加更多的细节。雕刻师会使用ZBrush、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

使用橡皮擦图

在制作过程中，我首先使用Autodesk公司出品的雕刻软件ZBrush(三维雕刻软件)制作模型。许多艺术家会使用Maya、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

雕刻：雕刻师会从一个球体开始建模，然后使用许多多边形和雕刻技巧来塑造模型的形状。一旦模型的基本形状建立起来，雕刻师就会开始添加更多的细节。雕刻师会使用ZBrush、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

雕刻：雕刻师会从一个球体开始建模，然后使用许多多边形和雕刻技巧来塑造模型的形状。一旦模型的基本形状建立起来，雕刻师就会开始添加更多的细节。雕刻师会使用ZBrush、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

原稿作品



最终作品

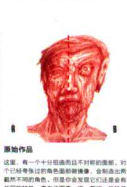


A+B1

在制作过程中，我首先使用Autodesk公司出品的雕刻软件ZBrush(三维雕刻软件)制作模型。许多艺术家会使用Maya、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

雕刻：雕刻师会从一个球体开始建模，然后使用许多多边形和雕刻技巧来塑造模型的形状。一旦模型的基本形状建立起来，雕刻师就会开始添加更多的细节。雕刻师会使用ZBrush、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

雕刻：雕刻师会从一个球体开始建模，然后使用许多多边形和雕刻技巧来塑造模型的形状。一旦模型的基本形状建立起来，雕刻师就会开始添加更多的细节。雕刻师会使用ZBrush、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。



B+B1

在制作过程中，我首先使用Autodesk公司出品的雕刻软件ZBrush(三维雕刻软件)制作模型。许多艺术家会使用Maya、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

雕刻：雕刻师会从一个球体开始建模，然后使用许多多边形和雕刻技巧来塑造模型的形状。一旦模型的基本形状建立起来，雕刻师就会开始添加更多的细节。雕刻师会使用ZBrush、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

雕刻：雕刻师会从一个球体开始建模，然后使用许多多边形和雕刻技巧来塑造模型的形状。一旦模型的基本形状建立起来，雕刻师就会开始添加更多的细节。雕刻师会使用ZBrush、Blender、Houdini以及3D-Coat来制作“数字雕塑”，只是将二维概念创作成三维技术模型。这听起来像是艺术家在将他们的想法付诸实践。

[illegible]

在场景背后

一位概念设计师正在美国 Sony Online Entertainment 公司总部为一个游戏场景绘制素描草图。



Sony Online Entertainment 公司开发并发行了很多特定类型的游戏。

游戏产业介绍

众所周知，视频游戏现在已进入 3D 时代，它已从文字冒险游戏方式发展到充满了写实场景和角色的、具有惊人带入感的 3D 互动式游戏。

从最初的设想到最终的发行，游戏产品生产的每一步都围绕着游戏市场化展开。整个生产流程需要以一个具有高度组织性和协调性的经营方式作为保障。许多现代游戏动辄就要几百万的资金投入，项目完成期限又往往不容更改，且一旦违反便会面对经济惩罚。因此，人事部门和项目管理人员的工作技巧现在就显得越发重要——如此一来，游戏业的发展和汽车等制造业就没有什么不同了。有时，即便是对于深谋远虑、运筹帷幄的管理人员，也会碰到很多无法预料的难题。当管理人员碰到这样的情况时要做到：降低其发生的可能性，同时将不利影响最小化——这就是工作的关键。

参与者

在设计工作之初，会有一两个人，或者一个工作小组来开发最原始的创意。这些人可能是公司的高级设计师，或是专门负责开发新概念的创意组专家。一旦一个创意被允许进入下一步的开发，那么这个创意可能会移交给一个稍大的团队，这个团队主要由以下几组人员构成：

设计师

游戏设计师负责游戏的视觉效果和游戏体验，并构建概念、故事、整个游戏世界，及完成游戏规则。设计师们总是忙碌于游戏中能够吸引公众注意力的方面，然后努力做到更好。创意组内部的“设计师”们都

有各自的分工，比如游戏设计师、编剧、关卡设计师等。按照职务高低，囊括了初级职员到能够管理很多员工的领导者。

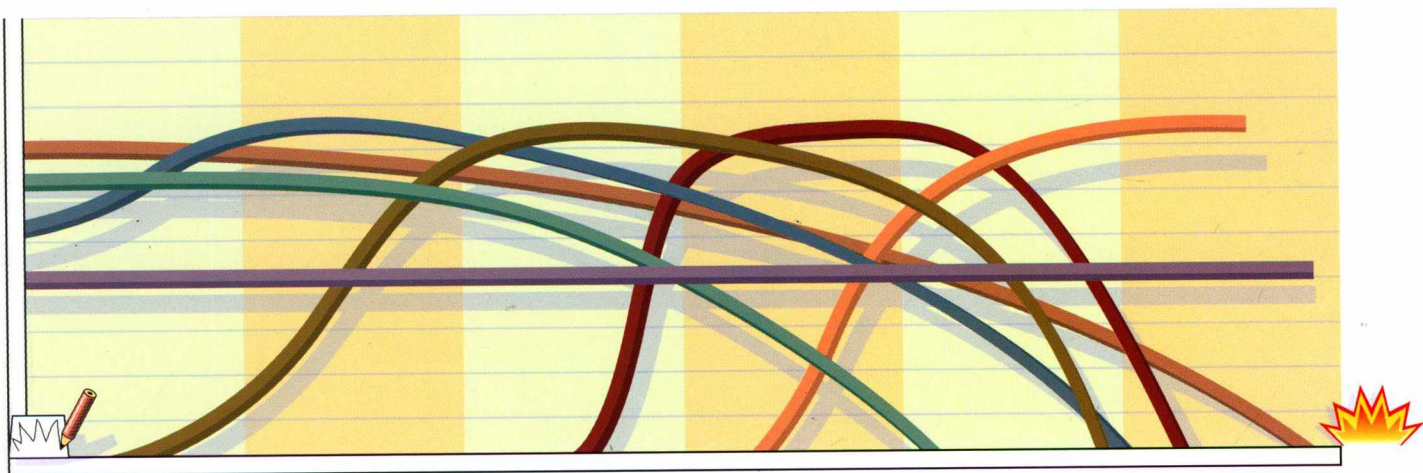
美术与动画人员

美术与动画人员会根据二维草图制作出直观的三维模型与动画，用视觉化的形式把设计师的意图展现出来。这些视觉化的元素在确立游戏独特风格方面是非常必要的。美术与动画人员也可能是数字建模师和那些为游戏创作艺术资源的动画师。

音效与音乐工程师

在现代游戏设计中，音效是个异常重要的

游戏开发流程总览



新游戏策划

多种创意产生

概念选择

游戏开发

游戏测试

游戏运营

设计师

- 游戏概念开发
- 游戏故事创作
- 游戏关卡设计
- 游戏规则设计

音效与音乐工程师

- 音效制作
- 音乐制作

管理人员

- 不同的管理人员监督游戏制作的不同阶段

概念设计师

- 概念艺术创作
- 游戏视觉形象开发

测试人员

- 寻找问题
- 给予反馈

三维设计师和动画师

- 数字模型制作与装配
- 游戏动画生成
- 剪辑
- 资源形成

程序员

- 游戏引擎开发
- 游戏标准化
- 程序编写

本图表现了一个典型的游戏开发项目在不同阶段的大体情况。本图不考虑多个项目同时进行, 以及公司拥有其他制作团队或工作人员的情况。

元素, 因此音效与音乐工程师便是举足轻重的角色。此项工作可能会涉及游戏设计方面, 也会在为游戏软件添加配乐时涉及更多技术方面的工作。

程序员

程序员负责为推动游戏的引擎编写程序。尽管他们都具备较高的技术背景, 但对许多程序员来说依然需要在技术方面拥有创造力。虽然编程是一种枯燥的逻辑工作, 但倘若所编程序是用来表现微风或者踢足球的声响在空气中传播的效果, 那么程序就必须编写得能够让人感同身受。从事此类工作的显然是软件工程师和程序员, 但是按照不同的职责还

可以继续向下细分, 如人工智能程序员或平台设计师。

品质保证与测试

QA (Quality Assurance) —— 品质保证, 专家和测试人员负责确认游戏是否可以正常运行并满足要求。游戏测试人员是保证这项工作的核心, 他们通过不停地试玩早期版本的游戏来检验游戏是否会出现崩溃、停止运行等状况, 或者是否存在玩家能够作弊的漏洞。虽然游戏测试工作的收入并不可观, 但这是一个进入游戏产业非常好的方法。因为游戏测试者是那种能够快速了解一款游戏各个方面的玩家, 也是有足够的专业知识将试玩游戏

与其他游戏作比较的玩家。游戏测试人员的反馈意见将会按照从确定的简单技术漏洞到不理想的游戏情节的顺序排列起来。

管理人员

游戏开发是一门大生意, 因此公司内的各个机构和项目管理者都必须参与其中。而在所有管理人员, 比如项目经理、程序经理、艺术总监之上, 还会有一位总负责人。这些管理职务一般都会让经验非常丰富的人员来担任, 他们的工作就是监督整个项目的进行, 并保质保量地完成。

你适合做什么？

在为视频游戏做美术设计之前，是游戏概念的产生阶段。在创作游戏产品中，那些令人振奋的奇思妙想经常来源于：

- 孩子的天赋——比如他的妈妈就很擅长网球游戏；
- 独立制作人——矮小、神秘、形如枯槁、皮肤苍白、眼睛里布满血丝的“车库居住者”；
- 高收入的游戏设计师，能够对游戏行业产生巨大影响的游戏制作人；
- 你。（好吧，有什么理由不是呢？）

概念设计师

作为一名概念设计师，游戏开发之初的工作是非常重要的。创意总监和游戏设计师会向你提供一些能够激发概念创意的文件——本阶段被称为“核心概念”。这些文件会以视觉化的方式向你展示游戏的核心概念，并向你提供游戏中角色、生物、环境的信息，同时也展示出每个用来表示视觉化细节信息的色彩范围，比如一个大峡谷，或者一座建在森林上方的城堡。然而你的主要职责是：

- 为游戏中的环境提供核心概念；
- 创作过场动画的故事板；
- 创作游戏装置和游戏装备的概念；
- 创作游戏角色和主要生物的概念；
- 拟定非玩家控制的角色（NPCs）、动物和其他生物体的概念。

游戏类型

幻想类，作为视频游戏领域的一种比喻，大部分属于角色扮演类游戏，同时使玩家能够发展并提升自我角色。大多数的幻想类游戏都具有魔法和超自然能力的内容，有时也会加入神奇的科技，比如一个可以往返于宇宙中探险和中世纪战场的传送器。幻想类游戏的核心就是探索，它通常会让你对抗一个邪恶势力。除了幻想类以外，还有很多其他的游戏类型：

动作类

动作类游戏以体能、反应速度和协调能力为重点，游戏中的装置都具有挑战性和危险性。

- **典型实例：**FPS，第一人称射击（first-person shooter）游戏，如《半条命》（Half Life）。还有《毁灭战士》（Doom），一个早期的FPS游戏，也是当时最好的FPS游戏，它开创了第一人称形式的三维图像和流行类型。

动作冒险类

动作冒险类游戏是一个“混血儿”，这造就了它在视频游戏中最为广阔的类型范围。一个典型的冒险类游戏具有处境上的问题和困惑。如《神秘岛》（Myst，Cyan Worlds公司出品），或者《猴岛小英雄4：逃离猴岛》（Escape from Monkey Island，Lucas Arts公司出品），就都具备纯粹意义上的“冒险”，但它们没有或

《无尽的任务II》

Sony Online Entertainment公司制作的《无尽的任务II》，是一款以出色的画面和角色在国际享有盛名的游戏。比如特厄这个角色就是一个在3D模型和材质方面给人留下深刻印象的例子。本书第76页详细地展示了这个角色从概念素描草图到渲染后数字模型的制作过程。



者很少有动作类游戏的特点。而动作冒险类游戏既有身体的反应也有处境上的问题，同时还具备了暴力和非暴力的情景。

- **典型实例：**《古墓丽影》（The Tomb Raider）、《战神》（the God of War）以及《神秘海域I&II》（Uncharted I&II），这些都是说明动作冒险类游戏带有双重特质的有力例证。

角色扮演类

恐怕世界上再也没有任何一种游戏类型能够像RPG，角色扮演类游戏（role-playing game）一样，能够点燃全世界玩家的热情了。这种以故事为基础的游戏，会在游戏世界里给玩家建立起一个神奇的化身，并创造出富有表现力的临场感。RPG游戏与其他类型的游戏比起来，更具奇幻色彩。



■ **典型实例：**MMORPGs是非常流行的游戏类型。请看右侧列表中Blizzard公司出品的《魔兽世界》。

策略类游戏

RTS, 即时战略类游戏 (real-time strategy game), 需要完善的计划来获得游戏的胜利。此类游戏强调战术策略和逻辑考验, 很多游戏同时也夹杂着经济方面的考验和探索。

■ **典型实例：**席德·梅尔 (Sid Meier) 设计的《文明》 (Civilization)、《魔兽争霸》 (Warcraft)、《星际争霸》 (Starcraft), 以及《中土战争》 (Battle for Middle Earth) 都是此类实例。

查查看

《魔兽世界》 (World of Warcraft), Blizzard 公司出品

这款游戏向玩家提供了一个高艺术性的对战世界。它是此类游戏中制作最为精致, 也最为流行的, 在全世界拥有几百万的玩家。

《无尽的任务 I & II》, Sony Online Entertainment 公司出品

大部分的游戏玩家都是通过这款游戏进入到MMORPGs——多人在线角色扮演游戏 (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) 的世界。《无尽的任务 I》以独特的角色分级和专业化为特征, 成为了第一款风靡北美的3D版MMORPGs。之后的《无尽的任务 II》凭借着出色的画面质量和令人难忘的角色创意也大获成功。

《永恒之塔》 (Aion Online), NCsoft 公司出品

这款游戏通过令人难忘的游戏画面建立了一个高奇幻水平的游戏世界, 尤其是作为游戏核心模块的空中战斗镜头更是令人印象深刻。

《科南时代》 (Age of Conan), Eidos 公司出品

这款游戏的格斗系统允许进行复杂的连击。在更高的等级中, 角色公会还可以建立城市 and 要塞。

《战锤 Online》 (Warhammer Online), Mythic 公司出品

这款游戏以阵营对战的形式, 最终目的便是疯狂地围攻敌方主城。

《最终幻想 XI》 (Final Fantasy XI), Square Enix 公司出品

这款游戏的MMORPGs版是从一个著名的系列游戏改编而来的。



01

二维概念设定

本章将引导你获得灵感、提高绘图能力、创作出令人信服的幻想类角色，并在故事板中制定出角色自己的故事。在这一章，你将学到业内专家们在为幻想类视频游戏创作概念时所用到的必备技法。



信息收集

从自己身边、网络及其他幻想类设计师的作品入手，是学习优秀幻想类视频游戏概念和技法的基石。

去吴哥窟采风听起来如何？很多游戏公司预算充裕，足以承担外出调研开发的费用，这样便可以让设计师实地采集一些真实生动的草图与图片资料，以此作为设计游戏的相关素材。但对于雇主预算并不那么宽裕的美术师而言，即便是周边的短途采风，也可能只是个奢望。

帷幄之中

互联网是查找图片最好的资源库。在线的漫画书、幻想类网站、艺术家的博客，以及艺术传播网站都有很多能够激发个人想法的图像资料。请查看DeviantART网站(www.deviantart.com)，这是为有追求的设计师量身打造的顶级插图类网站之一。在这里可以上传你的作品，可以获得建议，也可以讨论你的项目。

千里之外

当图片资料可以在电脑中找到的时候，户外采风对于那些很难与自己的电脑屏幕分离的人来说只是一个旅行机会。你可以到异域的海岸，实地考察一下那些经受数百万年风雨侵蚀和地壳运动所形成的侵蚀洞穴的惊人景色；或者可以去当地的动物园，通过对巨蜥的观察来想象恐龙的样子。你可以考察城区中心建筑的色彩与纹样，探究上面的细节设计，或研究与宫殿城堡相配的那些装饰华丽的大门；你还可以去领略城市公园内由奇异植物组成的美景，同时也可以在这里画出不同光线下的人物速写。另外，博物馆是一个展示古老手工艺品的巨大资料库，而且大部分的展品都来自于你所不了解的文化。



▲ 有计划地采风

这些海洋生物的草图是一次在当地鱼市采风时画的。参观一次水族馆，也能起到同样的作用。



◀◀ 实地写生

实地的风景素描为幻想类艺术创作中的装置或背景提供了良好的创作基础。一座冰封的雪山可以作为烧了一半的外星船的参考，也可以作为一群负重的武士向着山上堡垒进发的背景。



艺术家工作室

作品名称:《恐龙湾战争》(The Battle of Dragon Bay)

作者: 比尔·斯托纳姆 (Bill Stoneham)

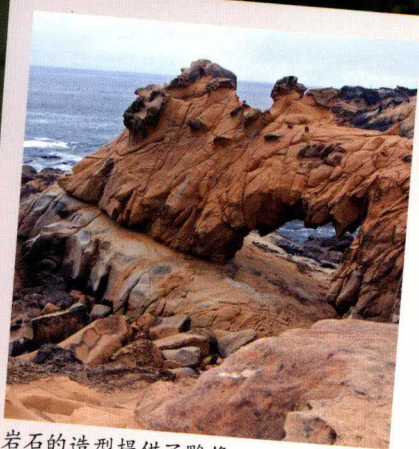
应用软件: Autodesk 3ds Max软件和Adobe Photo-shop软件 (见第113页)。

技巧: 当测试一个场景的时候, 我必须时刻考虑画中物体的比例和强行透视。哪些材质和形状的细节能够使它们自身产生夸张的比例呢? 请查看第14页更多关于“强行透视”的信息。

黄金法则: 拿起相机

你并不一定需要一个多么高档的相机, 但它可以记录下那些激发你想象力的素材。

这个玛雅雕像其实可以提供两种不同动作的雕像。我在Photo-shop软件中将图片竖直分割, 然后分别复制分割后的每半张图片, 再分别把相同的两个半张贴合在一起。



岩石的造型提供了雕像、灯塔底座、台阶, 以及洞穴门口的样貌。



在去恶魔岛的旅途中拍摄的灯塔的照片, 恰好可以作为箭塔模型。



这个古典样式的路灯和我创作的灯塔完全相符, 其中鳞状的斑点也展示了燃烧着永恒之火巨塔的样子。

瞬间的艺术

即兴创作是基于某人所处的环境和内心的情感，对其应激反应的“瞬间”创作。它能够产生新的思维方式、新的实践方法、新的造型结构或内涵，以及新的视觉表达。

创作周期进行得最有效的时候，是当设计师们能够完全凭借直觉了解故事，并且有合适的工具来表达自身想法的时候。换句话说，就是当你拥有速写本、素描工具、相机和一个创作主题的时候。

观察日常生活

即兴创作就是关于如何激发你的想象力和训练你的思维。比如当搭乘地铁的时候，留意你周围的一切——色彩、纹理、列车进出站时灯光的变化，以及随着灯光变化人们的表情。如果你只能看到人们的影子，同时这些人随身还带有其他物品，那么他们的影子会是什么样子呢？想象一下地铁驶出隧道后，来到了一个幻想的城市，建筑的外观改变了，列车也长出了翅膀；想象一片森林从建筑里伸展出来，或者设想一座无人的异域风格的建筑在乡间突兀地从森林中拔地而起。与此类似的场景在Mountain Ruins游戏中就有所体现。

强行透视

试试这样：小心地把相机放低到靠近地面的位置，再把一个熟悉的物体放在前景位置。然后拍摄一张照片，如此一来照片上的这个物体就会几乎覆盖整个背景。比如前景是一块石头，那么它看上去将会是一块巨岩。强行透视会使熟悉的东西陌生化，并且使你产生错觉。

素描手绘

细心观察周围实际风景中质感与光线的细节，尽可能精确地把它们描摹出来。



艺术家工作室

作品名称: Mountain Ruins 游戏

作者: 罗布·亚历山大 (Rob Alexander)

工具: 铅笔和水彩

技巧: 本套作品展示了从现实中的场景到幻想场景的转化过程，因此掌握有机会转化为幻想作品的第一手资料很有必要。然而想要使从现实中收集到的元素保持协调统一是一个挑战。首先应熟悉岩壁的结构，然后我会简单地向上延伸，直到画完一块巨大的崖石，并把这块崖石画成一座高塔的基石。原图上那一片积雪被用来制造景深的效果，以及建立塔底的透视关系。

黄金法则：写生

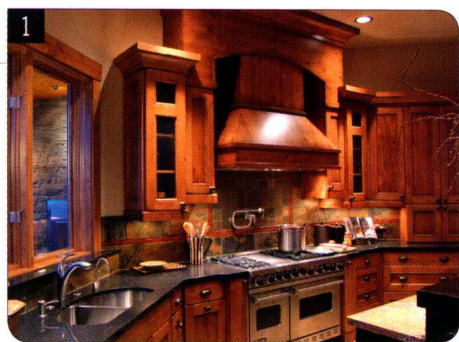
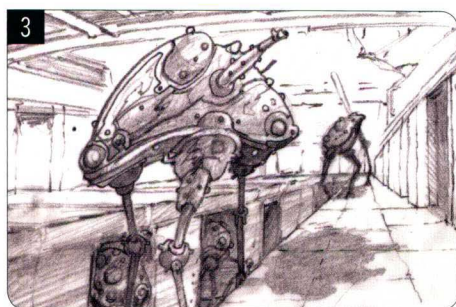
写生是理解观察对象最好的方法，对于那些只有现实中才能产生的细节和变化也是如此。你需要用诸如建筑、场所、人物、动物等一切从现实世界中观察得来的，且又让你感兴趣的视觉信息塞满自己的脑袋。这些信息能够使你创作出独特的人物、场景，或是你自己设计的看上去真实可信的生物。我希望自己总能带着“世界还未开创完全，我会来设计余下部分”的态度来看待这个世界。我会不断地观察事物，增加或者创造缺失的元素。但不要为图画加强任何东西，你需要做的是听从细微之处的“召唤”，并将其表现出来。



提高训练

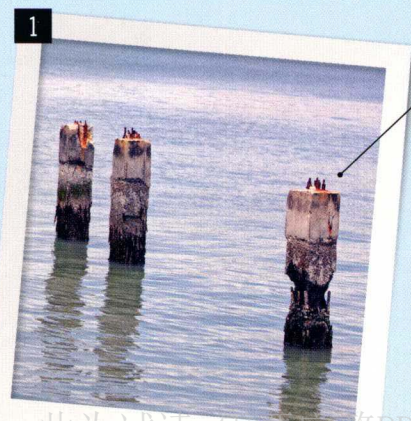
对幻想类艺术家来说，通过练习来开发自己的创造力既是一个很好的娱乐，也是形象塑造的有效方式。从浅显或平凡无奇的事物中进行推理是一个非常好的技法，同时这也可能催生出新的奇幻艺术脚本。不论是素材照片、个人资料还是实地考察，现实世界中寻常的物品和装置都为幻想类作品提供了灵感。

下面展示的一系列图画包含了作为创作来源的照片(1)和用轮廓线、明暗关系、阴影表现的素描稿。这个素描稿主要是根据原图所绘制的一个简单的铅笔稿(2)。随后这张画稿被形象化地进行了拆分，其他额外的元素也被加了进来(3)。如此一来，第一幅图中的小径变成了一条深沟；而厨房天花板和角落处的墙壁不见了，变成了城市景象。发挥你的想象力，看看你都能想到什么。



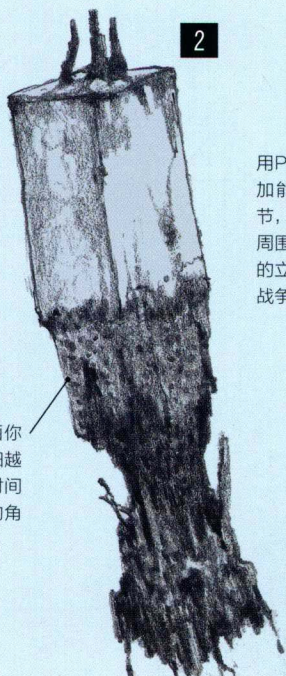
感受比例的魅力

通过一点想象和简单地绘制，你就可以将日常平淡无奇的物体变成巨大的、带有幻想风格的地标性建筑。在采风的过程中，你可能不会在意这个被海水侵蚀的立柱。但是你可以轻易地将其转化为一个很久以前被水淹没的城堡或城市中巨大的哨塔。



照片中被腐蚀过的立柱，大约有25厘米高。

用素描本中的一整页来细画你所选择的图片细节，画得越细越好。在这项工作中你投入的时间越多，你就会更多地从不同的角度来思考。



用Photoshop软件上色，添加能够暗示比例的巧妙细节，比如小的窗户和伸展在周围的树枝。原本25厘米高的立柱突然就变成了一座被战争破坏的腐朽建筑。

