

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU

全球顶级数码绘画艺术

第11辑

步步为营

循序渐近提高
绘画技巧

John Howe 素描技法揭秘

惠欣 郑军荣 胡莹莹 译著

江西美术出版社

更多精彩

独特的方式帮你改变
人物绘制老套路

R

大师点津

梦想成真

你已经拥有了成为一个
概念艺术家的素质吗?

更多精彩

跟 James Gurney 学习
制作地图

海怪绘制技法

Photoshop光线处理技巧



Bao Pham 揭示封面艺术
创作的全过程

IPAD绘图! 教你如何将现实场景的照片变成插画作品!

Welcome...

踏上新征程

新的一年往往会给人们带来新的希望——拥有新的开始，就像受到一种无声的鼓励，让你奋起直追，抓住新的机会，勇敢面对新的挑战！艺术家亦是如此：新的一年是提升技巧和实现梦想的好时机！带着这份憧憬，我们访问了游戏开发商Rocksteady工作室，了解概念艺术家走向成功的必备资质。这次采访将会让你全面了解艺术团队的角色分配，告诉你从艺术总监到概念设计师的具体任务——揭秘《蝙蝠侠》的游戏设计团队，尽在本辑第44页！此外，《ImagineFX》杂志社还采访了4位处于不同发展阶段的艺术师，咨询他们的2012年新计划。他们的答案出人意料，他们的规划丰富多彩——本辑第18页，邀你见证艺术人的雄心壮志！

如果你还没有涉足数码艺术行业，你可以登陆我们的论坛和新人爱好者聊天，向资深艺术师咨询。你还可以将我们的论坛作为起点，开始参加每周的大挑战栏目：让其他人替你选题，模拟真实的自由职业者生活，在预设的期限内完成自己的设计，在挑战中将艺术磨炼得炉火纯青，给自己信心走入激烈的竞争，在数码艺术领域占有一席之地！详情参见www.imaginefx.com/myfx。

铭记你踏出的每一个脚印，谨记你走过的每一段路程，无论这些步子多小，不论你走得多慢，你都在朝着自己的目标前进。用一辈子的不迈步换取一生的不受伤，这种成长太过懦弱！途中布满荆棘和坎坷又怎样？一个不曾犯错的人永远学不会成长——2012年，做自己的英雄！

本辑为订购用户制作的
特别封面







FANTASY SCIFI DIGITAL ART ImagineFX 封面大师

创意多样的Bao Pham从来不用担心自己的张扬性格,相反,这位杰出的艺术家擅长使用斑斓的色彩来表达自己的创想,打造另类的奇幻人物!



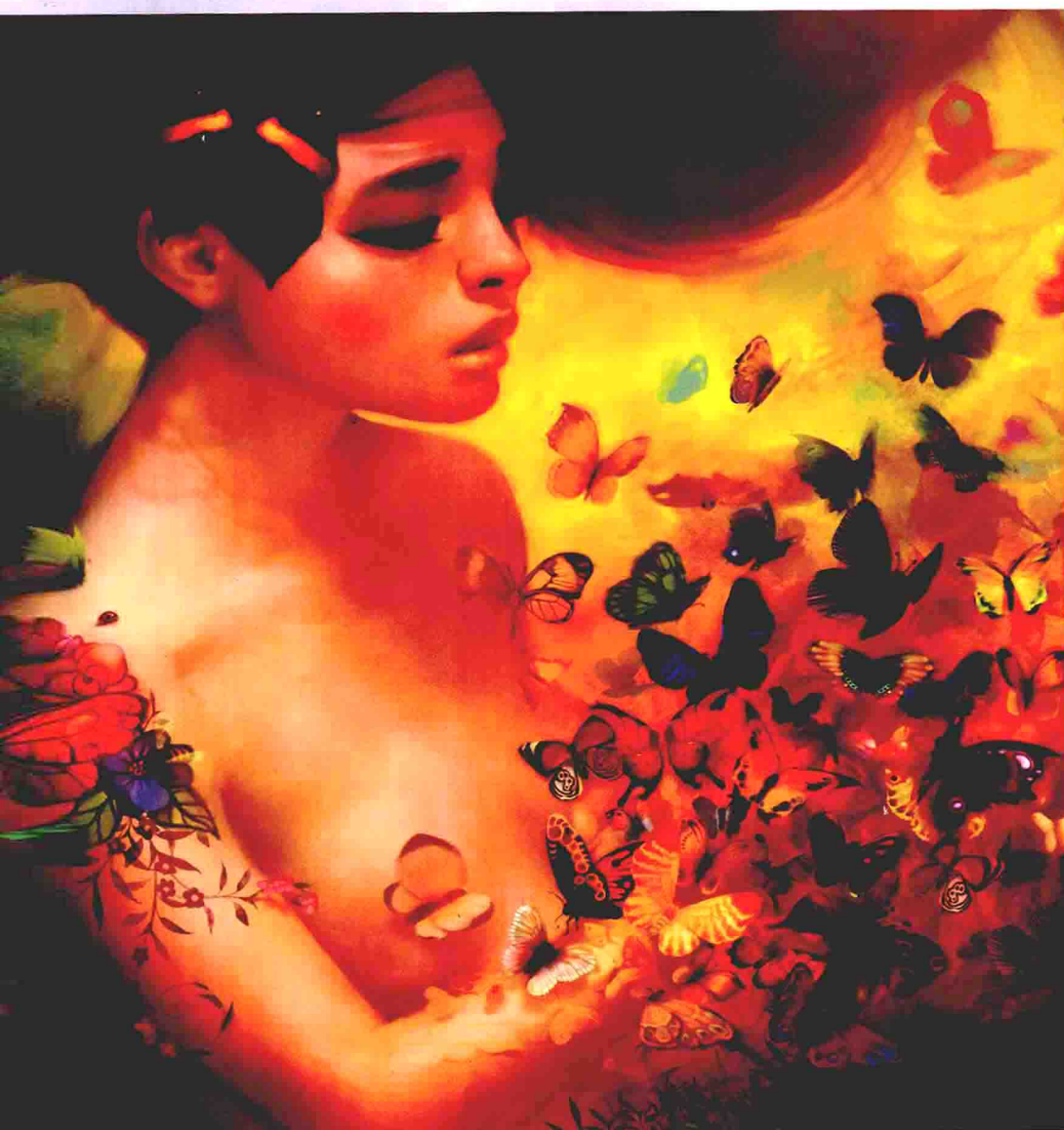
Bao Pham

国籍: 美国

软件: Photoshop

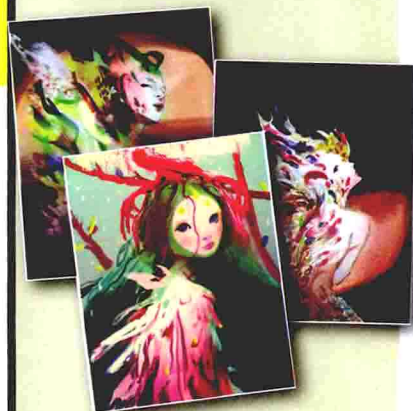
个人主页: www.thienbao.deviantart.com

15年之前, Bao Pham离开越南移居美国,成为一名成功的职业艺术家,用他精致的数码艺术和传统作品征服了观众。他的插图充满了绚烂的色彩和异域的风情,在无数次获奖之后,艺术界再也无法将目光从他身上移开。在2007年离开艺术学校之后, Bao Pham已经为《ImagineFX》杂志创作了两期封面插图。



绘制进行中

从种子中生长,见证奇幻主题封面插图的完美呈现!



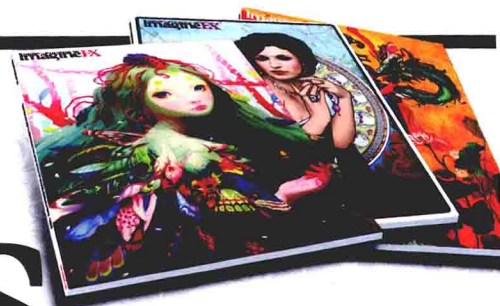
在接受《ImagineFX》杂志社的邀请之后, Bao Pham向克莱尔和艺术小组递交了3幅色彩斑斓的半成品。很快,这位大眼睛汪汪、静若月神的女孩子吸引了所有人的目光: 半植物半动物的身份, 绚烂的色调……我们的眼睛都移不开了!



在绘图逐渐成型的过程中, Bao Pham为自己的主人公穿上独特的服饰, 彰显出与众不同的性格。这是一位守护森林的精灵, 树枝从她的头顶上生长出来, 蝴蝶般的羽翼从身体萌发, 她的出现就是一道绝美的风景……



为了将图片做成封面插画, Bao Pham需要在色彩的渲染和细节的修饰上下工夫。首先, 绿色的基调中, 优雅的仙子难以脱颖而出。所以编辑建议Bao Pham采用粉色的背景。但同是红色, 整体的大环境要如何与精灵头顶鲜红的枝桠形成对比, 让跳脱的小女孩活跃起来?



ImagineFX 目录 Contents

FXPose

- 6 读者艺苑
- 52 传统绘画

ImagineNation

- 18 2012——掌控你的艺术天地
- 26 艺术家问与答

特别推荐

34 韦恩·巴罗的艺术

无论是想来自遥远星球的外星人，还是想了解来自地狱深处的恶灵，韦恩·道格拉斯·巴罗的作品都不会让你失望！

40 插画本

谢天谢地，我们没有生活在麦克创作的科幻世界里——诡异的生物、凶猛的野兽，还好我们是局外人！

44 生活是一个概念艺术家

你必须具备哪些条件，才能成为一名概念艺术家？你又需要具备怎样的资历，才能入主这个竞争激烈的行业？《蝙蝠侠：阿甘之城》的艺术团队为你解答……

50 过程全揭秘

克里斯·阿姆斯特朗深受约翰·派克的影响，并设计了一款披萨传送机！

88 工作室介绍

概念艺术屋是一个获奖众多的中美合办数码工作室，其工作地点设在美国的旧金山和中国的上海……



“我鼓励年轻的艺术们能够通过邮件向我递送他们的精彩作品，很多情况下，一幅优异的作品能给你带来决定一生的机会！”

——Rocksteady工作室的艺术总监
大卫·赫戈回复选拔艺术新人的标准

Reader FXPosé

展示你数码艺术的舞台



最佳的新兴艺术评论第6期 >>



问与答：兽人



Wayne Barlowe



问与答：惊恐



问与答：小肥龙



过程全揭秘



插画本



艺术工作室



ImagineFX 艺术课程

来自专业艺术家的良言妙策和独门秘诀



打造朦胧别致的艺术

Bao Pham创作称为天人的森林仙子!



描绘文化碰撞之美

Derick Tsai呈现来自不同种族的武士战斗!



展现陆地的恢弘全景

James Gurney分享创建世界景观的技巧!



打造独特的奇幻人物

Charlie Bowater为陈旧的线框作品注入生机!



iPad——化生活为艺术

Karl Simon向你揭秘:为何iPad是优秀的小助手?



打理好你的草图

轻松将你的素描变为可操作的文件!



如何印下你的记号

“素描并不只是创作有趣的图片”约翰·李说



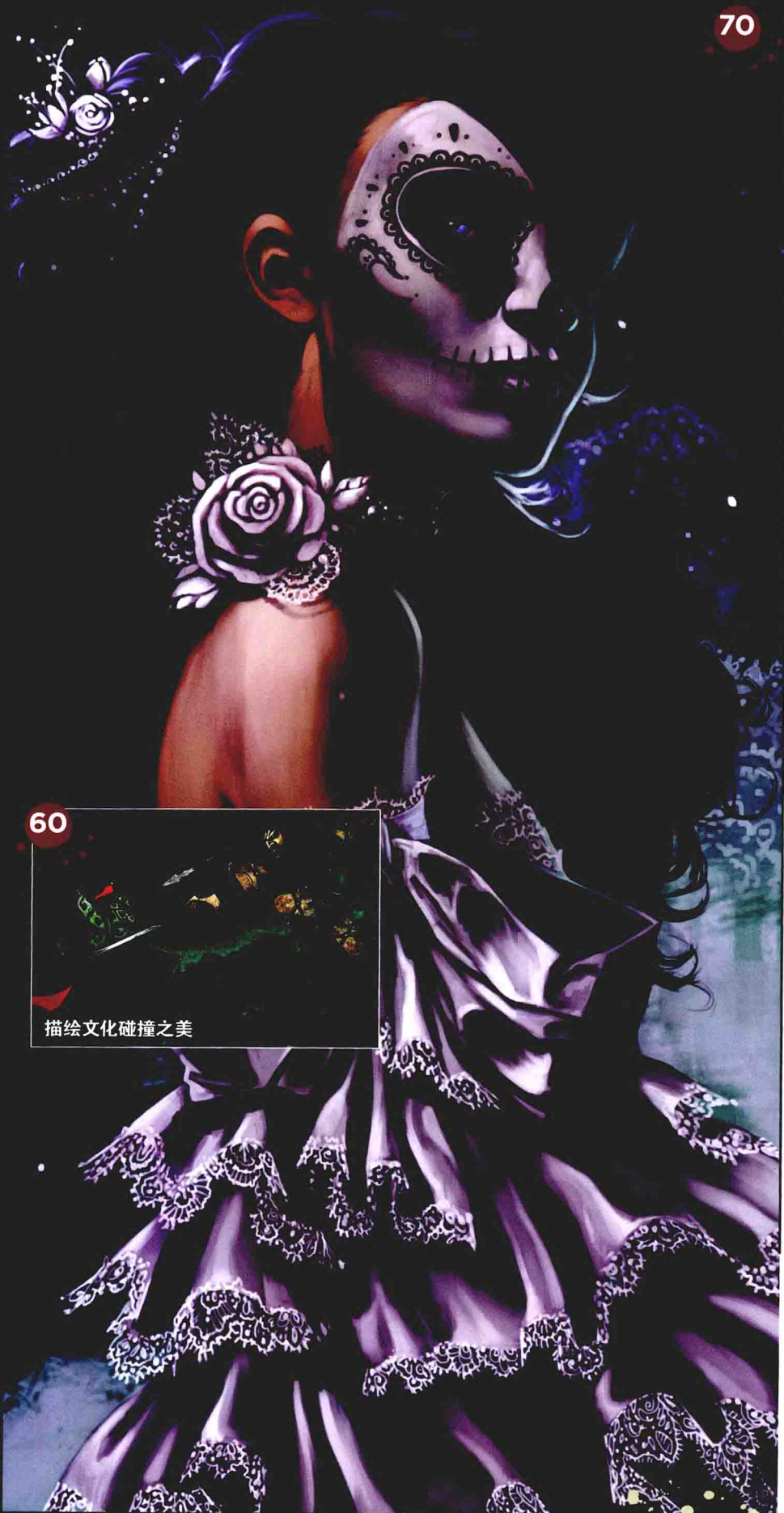
重塑经典动漫角色

Kan Mutlic即将为你揭秘DC漫画根据“哈利小姐”的设计过程……

艺术家问答

本月“艺术家问答”主题……

动漫中的人物,凋谢的花朵,友好的机器人……更多艺术灵感,尽在本期“艺术家问答”!



60



描绘文化碰撞之美

Reader EXPosé

读者艺苑 展示你数码艺术的舞台



✧ Nam Sang heun

国籍：韩国

网址：<http://blog.naver.com/loped>

电子邮箱：loped@naver.com

使用软件：Photoshop



对于Nam来说，艺术一直是一位神秘的玩伴，在工作之余陪自己打发闲散的时光。“作为一个艺术家，我很喜欢对游戏原画进行再创作。”Nam解释说，“我大部分的空余时间都放在这件事上，虽然我曾经担心自己会‘玩物丧志’，但我很享受这个过程。”事实证明，看似“无用”的艺术练习把Nam的技巧磨炼得炉火纯青，并为他加盟心仪已久的工作室创造了良好的契机。

作为NVIUS在线网络游戏公司的人物概念艺术家，Nam的付出得到了丰厚的回报：“我热爱我的工作，我希望能够为它奉献毕生的心血！”



1 共浴

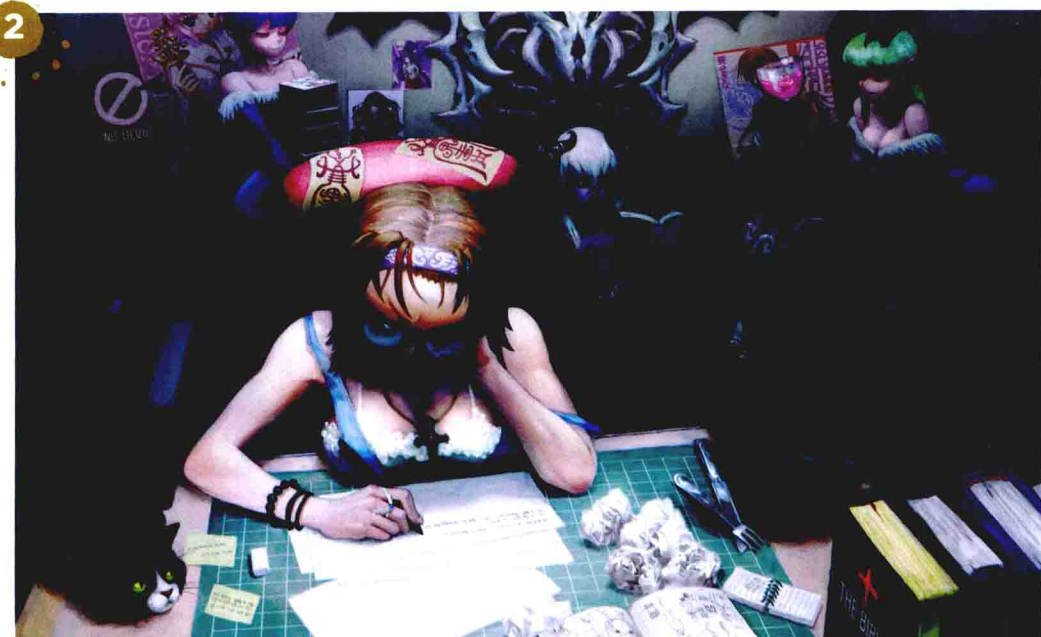
“这是我从玩家的角度，为在线游戏《怪物猎人》创作的艺术插图。我希望能用一种幽默的手法，表达出3位主人公之间温暖而淳朴的情谊。同时，我借助水花这一元素来提升画面的动态感——过程很艰难，结果很满意！”

2 读小说的恶魔

“这是为《怪物猎人》绘制的另一幅插画，这只恶魔是典型的御宅族，为了解闷，它一直催着小说家续写下一章的故事。有时，我自己对作品没有创想，就会哀叹：为什么我就没有小妖来给我灵感呢？”

3 女巫之旅

“我很喜欢这幅作品的最终效果——集中的构图，繁多的细节，你肯定按捺不住好奇心，像玩游戏一样到处查询我留下来的暗示。那只蹲在罐子里喝茶的小猫和兔子是我最后加上去的元素——可爱吧？”



Artist crit

Udon 工作室的艺术家吉泽曼高度赞扬了 Nam 的艺术作品。



“Nam 的角色鲜活生动，形散而神聚的构图极富动感，加上巧妙的色彩运用——他成功地打造出属于自己的个人风格，用巧妙的叙事手法向读者展现了画中的传奇！”



Adam Anderson

国籍: 新西兰

网址: www.atanderson.blogspot.com

电子邮箱: adamanderson@hotmail.co.uk

使用软件: Photoshop



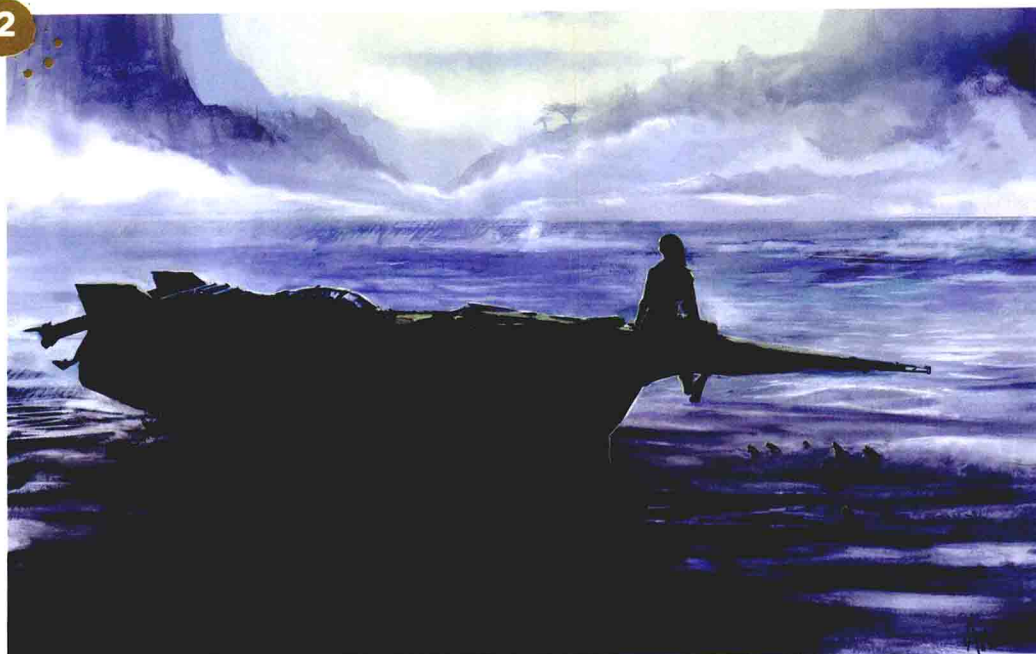
出生在苏格兰的亚当钟情于艺术创作,他成功地获得维塔工作室投出的橄榄枝,移居新西兰,成为一名职业的概念设计师。亚当表示:“我参与了很多项目的艺术设计,其中,大部分都是与电影有关的数码插画。”

亚当对艺术的热情不容置疑,但他之所以会选择维塔工作室,其人文元素的魅力也不可小觑。“在维塔的工作是一种享受——我的身边都是各种优秀的人才,”亚当说道,“在他们的潜移默化中,我学会了很多东西!”

1



2



1 猎食者

“我希望能够捕捉到巨龙腾飞时的动态效果。起初的画面并不理想,之后,我总结经验,反复尝试各种绘图手法,用不同的画刷进行快速创作,在多次构图中寻找最佳的契合点——这幅作品看上去广阔恢弘,背后真的花了我不少精力!”

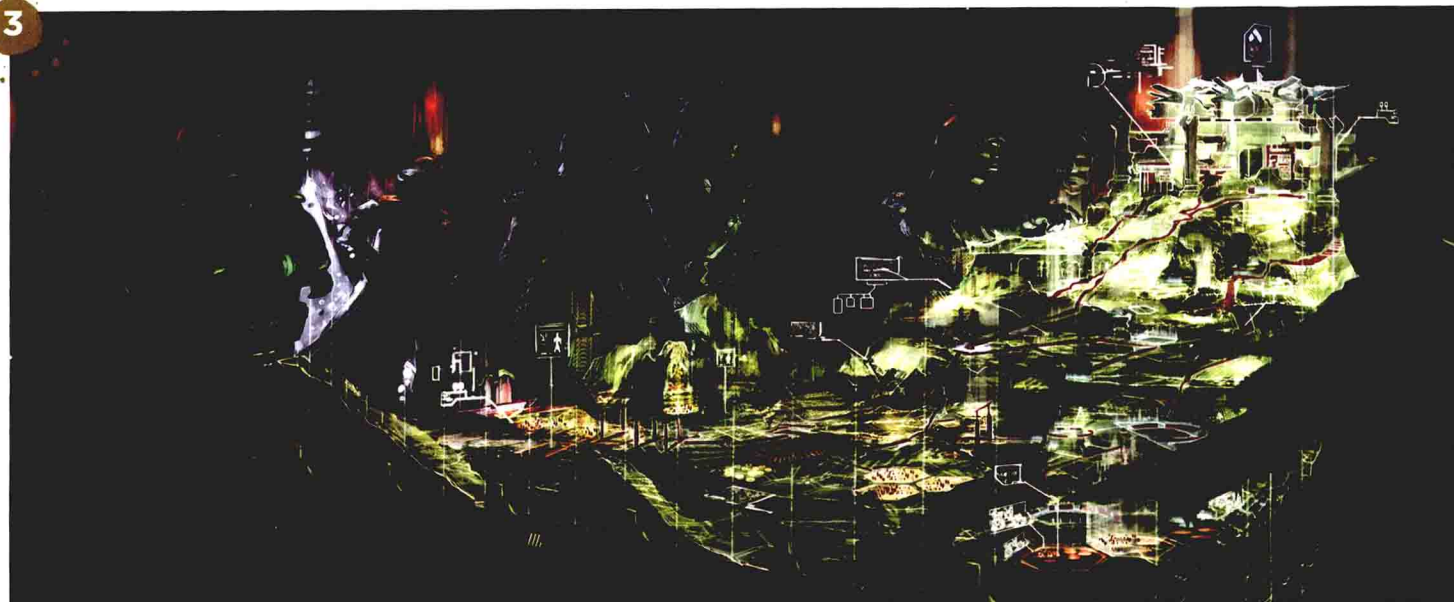
2 垂钓

“这件作品的灵感来源于游戏中的炼金术。我在浅色的图纸上用深黑凸显出对比,并在远景和近景中使用同样的色彩对照凸显作品的效果。我很喜欢水景在画面中的感觉,它荡漾的波纹很大程度上缓和了画面的冲撞感。之后,我在图片上加上了一位坐着的女孩,她眺望远方的同时,水底的鱼群也在看着她……”

3 雪山攻略

“这是一项为在线游戏背景创作的参赛作品,我看到这个标题,不假思索地就勾勒出基本的构图。此外,我希望加入高科技的元素,用现代的配置来装备这些封建的武士。”

3



Eric Braddock

国籍: 美国

网址: www.ericbraddock.com

电子邮箱: eric@ericbraddock.com

使用软件: Photoshop



在过去的几年中, 新泽西州见证了埃里克作为自由插画艺术家的生活, 见证了他在波澜不惊的日子里创作的辉煌艺术。“我真的很幸运, 因为我的客户都很有来头: 很少有人能被梦幻飞行游戏公司看中参与数码设计, 而这些作品又被洛杉矶的画廊选中参展, 甚至因此获得和梦工厂动画的合作机会!” 埃里克笑着说, “我真的想不出比这更顺利的职业生涯了……”

早在孩童时期, 埃里克就开始学习油画, 并不断提升自己的技能, 探索数码艺术和3D创作领域的奥秘。“我会一直学习, 一直突破, 然后打破已有的成就, 继续深入研究——只有这样才能保持艺术家的时代性和先进性!”

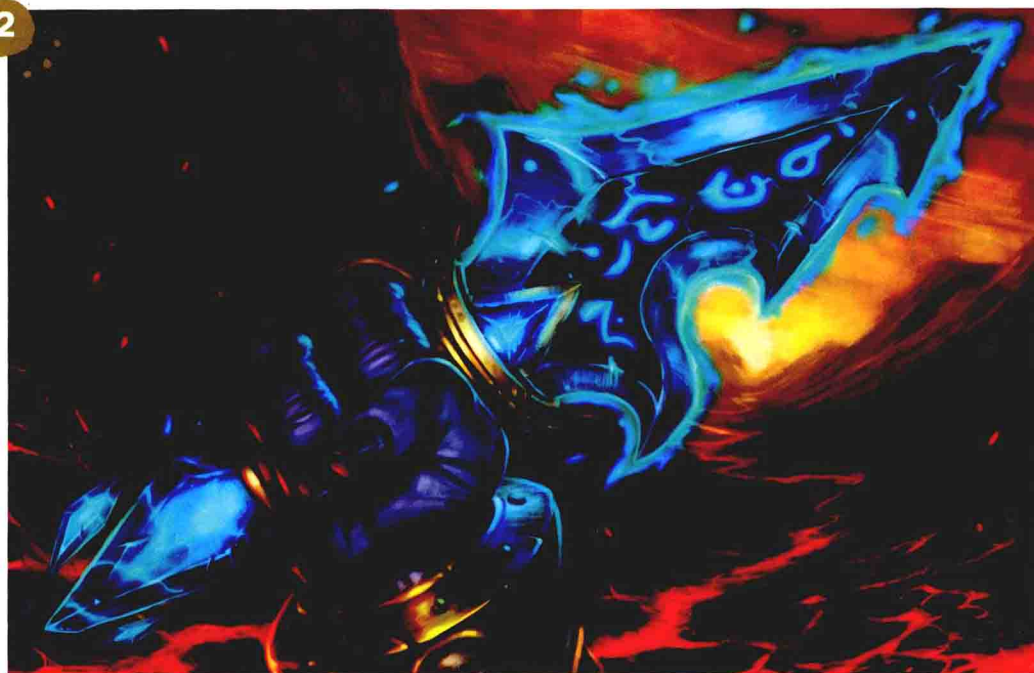
IMAGINEFX 点评



“虽然埃里克的主要客户是梦幻飞行游戏公司, 但在两幅作品中, 《魔兽世界》的影子却显而易见。很明显, 埃里克借用了狼人的形象进行发挥, 而他的三指插图则将色彩的搭配凸显到极致, 于简单中凸显无限张力!”

Beren Neale,
杂志作家

2



1 狼人魔法师

“最近, 我沉迷于暴雪娱乐公司的一切产品, 并从中汲取了很多经验用于自己的艺术。我的这幅作品是受暴雪娱乐公司的启发, 借助他们最新引进的种族——狼人进行创作。近期, 我突破了一成不变的思维, 从游戏中寻找灵感, 我会仔细关注每个微小的细节, 在元素的碰撞中擦亮数码的火花。”

2 骤霜之三指匕首

“这幅作品对于我成功的艺术事业来说, 意义十分重大——它不仅仅代表着我近期快速上色学习的成果, 同时结合了我素描以及各项技术运用方面的训练技巧, 是我突破瓶颈的重要成果。通过这幅作品, 我实现了自己对色彩运用的进阶掌控, 并学会巧妙地搭配颜色, 让各种色调在冲突中和谐, 打造强劲有力的画面冲击力!”

美国 Nate Getz

国籍: 美国

网址: www.nategetz.com

电子邮箱: nate@nategetzillustration.com

使用软件: Photoshop



在内特的童年记忆中, 艺术学校占据了很重要的位置。在学会识字读书之后, 内特对绘图和漫画的兴趣愈发浓厚, 常常参加各种艺术补习班。“在参加学校的艺术部时, 我开始接触数码创作,” 内特回忆说, “2010年我顺利毕业, 获得了插图艺术的学位证。”

现在的内特是一名自由职业者, 为GCP动漫公司从事艺术设计工作。他的主要任务是创作原始设计图, 然后扫描到电脑中, 并用Photoshop软件完成修改。“最近我开始直接使用Photoshop软件进行创作,” 内特说道, “这都归功于《ImagineFX》杂志提供的经验和技巧。”

1 小淘气

“这是很久之前的作品, 当时我还是艺术部的成员, 处于反复磨炼构图技巧的学习阶段。《小淘气》的创意来源于新艺术运动和相关的漫画书籍。”

2 《死亡国度》封面插图

“GCP动漫公司在2011年度的‘免费漫画书日’向广大爱好者推广新作品《死亡国度》, 这是我创作的商品广告。我希望能通过插画把书中的僵尸主角凸显出来, 并通过它向1978年乔治·罗密欧执导的影片《生人勿近》致敬。”

3 海盗女

“起初, 我接受了一项铅笔素描任务。在交稿之后, 我发现自己其实很喜欢这幅作品, 所以我给它上色, 将焕然一新的小海盗展示给读者。我一直热衷于创作与海盗相关的故事插画, 这幅作品就是很好的见证。”



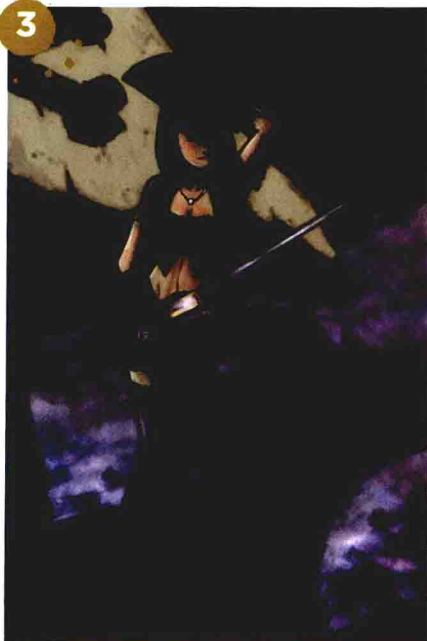
2

NATE GETZ

TONY CALANDRA



3



IMAGINEFX 点评



“严谨的线条、大胆的阴影效果和别具一格的人物姿势让内特的作品脱颖而出——内特具有一种破旧立新的魔力, 让古典的动漫角色呈现出独特的蓬勃气息!”

Ian Dean,

副主编

🇨🇦 Kory Cromie

国籍：加拿大

网址：www.kory.carbonmade.com

电子邮箱：korykory@hotmail.com

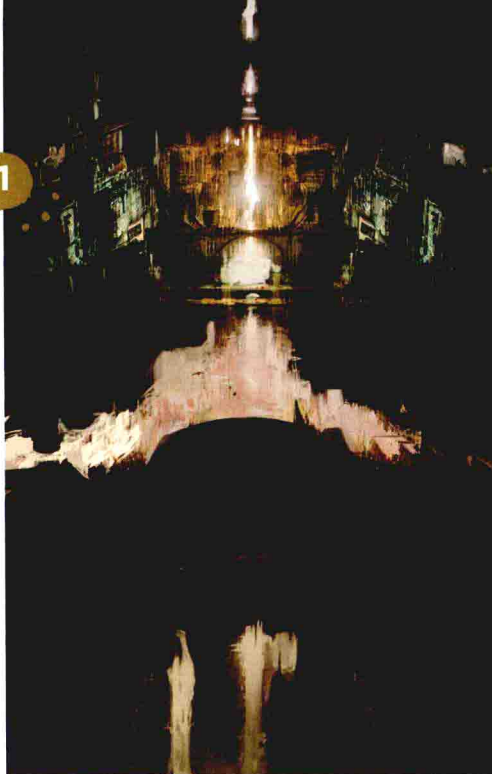
使用软件：Photoshop, ZBrush



“我是辛力加学院动漫艺术培训项目的毕业生，很多人都和我开玩笑说：哇哦，你活下来了！”科里如释重负地笑道，“在我15岁的时候，我有幸看到Mess工作室创作的数码艺术。这些激动人心的作品让我热血沸腾，直到那时我才明白数码时代的重要性！”

在通往3D游戏艺术师的征程中，科里并不孤单，许多挚交好友甚至专业大师都给予了他很大的支持。“此后，我打定主意，要创作自己的概念艺术作品集。我希望能够充分运用已学会的3D知识，打破之前的幼稚和无知，用真实的作品向世人证明自己！”

1



1 空间基地

“在创作这幅作品时，我曾一度想过要放弃，并在一度的犹豫中搁置了进程。后来，我看到《ImagineFX》杂志在类似的教程中给出了相关建议，之后，我按照这些技巧和方法，将半成品续作成天空中的城市。”

2 战斗中的机器人

“这幅插图也是旧作品的修订版本。我在细节方面和布景方面进行再创作，使得整幅插画展现一种全新的效果。曾经有朋友建议过我参考《格列佛游记》的风格进行创作，当时，我将《格列佛游记》中诙谐的元素加入到创作中，使得打斗场面颇为有趣。”

2



Anna-Maria Jung

国籍：美国

网址：www.jung-comics.com

电子邮箱：amjung@gmx.at

使用软件：Photoshop



安娜·玛利亚是一位出生在奥地利的艺术家，她有着天然的地理优势，将大自然赋予自己的奇思妙想在电影、动画片和漫画的梦幻天地中一展无余。在18岁的时候，安娜·玛利亚就出版发行了自己的第一本绘图小说，实现了自己成为一名视觉故事讲述者的梦想。

“此后，我以传统的动画为中心，开始学习各种相关的媒体艺术，”安娜·玛利亚说道，“幸运的是，我有机会接触到其他的漫画家，并参与创作。比如说，纽约的比尔·普莱姆顿就为我提供了绝佳的契机，让我有机会提升自己。”

为了方便工作，安娜·玛利亚现在暂住纽约，为当地的出版市场、儿童刊物、绘图小说和相关的行业献策献力。



1 城市

这是一幅为儿童故事书创作的插画作品，故事的主人公坐在航船的桅杆顶部，放眼四望这个神奇的梦幻城市。这幅作品的难度不小，尤其是在描绘群聚的建筑物时，具体的布局和构架十分关键。我深受东方学家的影响，在这幅作品中运用了不少带有东方情调的概念元素，从全景上打造出超凡脱俗的梦幻城市效果。”

2 追逐

“这幅作品的主人公是一名小小的抄写员，他的名字叫做Zoo。有个淘气的小女孩偷窃了他的墨水，但他的工作离不开钢笔和墨水啊！在设计构图的过程中，我反复思索Zoo和周围人群的视线，希望能借助这种静态的视觉表达出动态的效果。在填充上颜色之后，我对自己的作品很满意！”

3 在路上

“我很喜欢描绘动态的人物，希望自己能在一幅画中揭示出许多暗藏的情节。这幅作品表达出旅人上路后的自由和欢乐：刚刚入夏的日子，天气并不炎热，初夏的暖风撩拨起耳际的发丝，十分惬意。而且，我觉得经典的卡通角色最适合出演这个剧目，只要你为他们换上其他的颜色，就能有种电影的写实感和风尘仆仆的效果。”





IMAGINEFX 点评



“我很喜欢安娜·玛利亚在构图上的手法。她将透视法运用到炉火纯青的程度，这一效果在作品《追逐》中得到了很好的体现：在拥挤而杂乱的市场里，各种色彩交杂，不同身份的人物做着不同的事情，分外热闹！”

Daniel Vincent,
艺术总监



1



+ Guy Atherfold

国籍：英国

网址：www.guyatherfold.com

电子邮箱：gatherfold@gmail.com

使用软件：Photoshop



生为70后、长在80初的盖伊热衷于奇幻艺术——感谢他成长的那个时代，现实中的创想犹如滔滔江水，从未断流。“随时随地，你都能从身边的事物中获得灵感。”盖伊回忆说，“无论是《星球大战》《黑暗水晶》《仙侣神兵》，还是《变形金刚》和《太空堡垒——卡拉狄加》，你都能得到许多不同以往的新创意。”

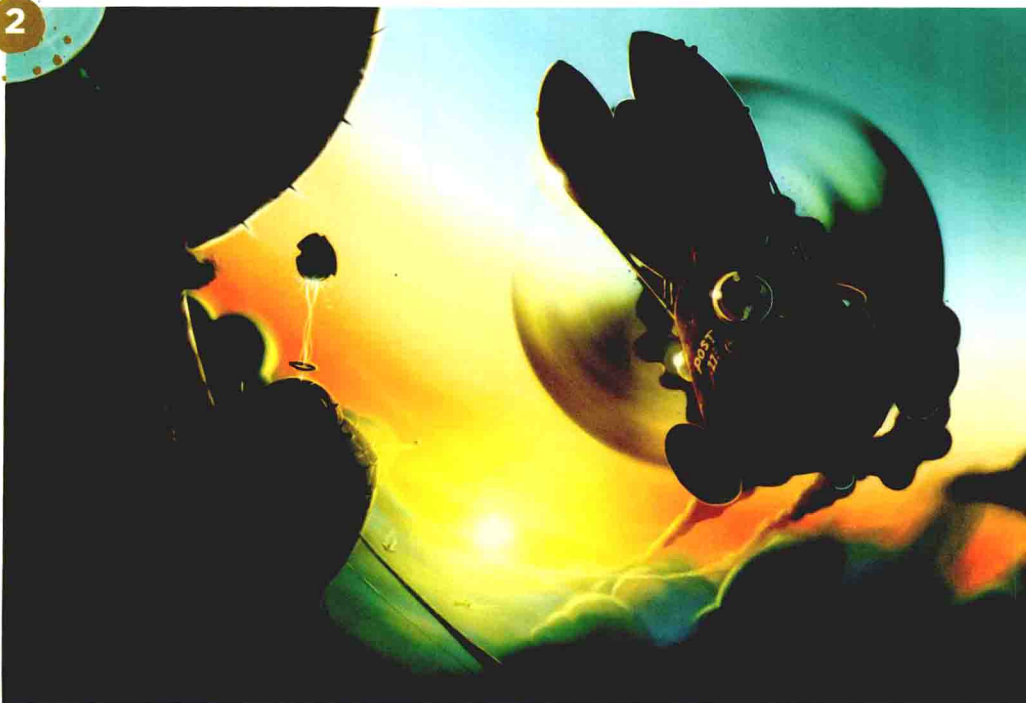
盖伊最终选择投身设计行业，但小有名气的他却从未放弃对绘画艺术的热爱。“几年前，我决定回归绘图领域，”盖伊微笑道，“我找出尘封已久的图形输入板，开始创作插图，希望能够以此为契机重新成为一名自由插图艺术家。”此后，盖伊参与创作了许多不同种类的项目，并为欧洲组织编写了一本儿童故事书，用来教导更多的孩子学习英语。

1 千钧一发

“这是我写的儿童故事书中的插图。我希望用这幅作品打造一个紧张的氛围，暗示某种大事件的到来。我喜欢使用色彩鲜明的颜料来进行创作，我的作品选色大胆，笔触张扬，而这些鲜活的特点和蓬勃的孩子们一样——或许这也是孩子们喜欢我的原因之一吧……”

2 天空之旅

“我很开心，能够为我的故事描绘一种飞行的交通工具。在尝试了各种直升飞机和喷气机的设计之后，我设计出一款与常见的飞机外形不同的装备，借此来凸显它的独特地位。最后，我将各种设计结合在一起，并在底部做出喷气的效果，就像蒸汽火车一样——很酷吧？”

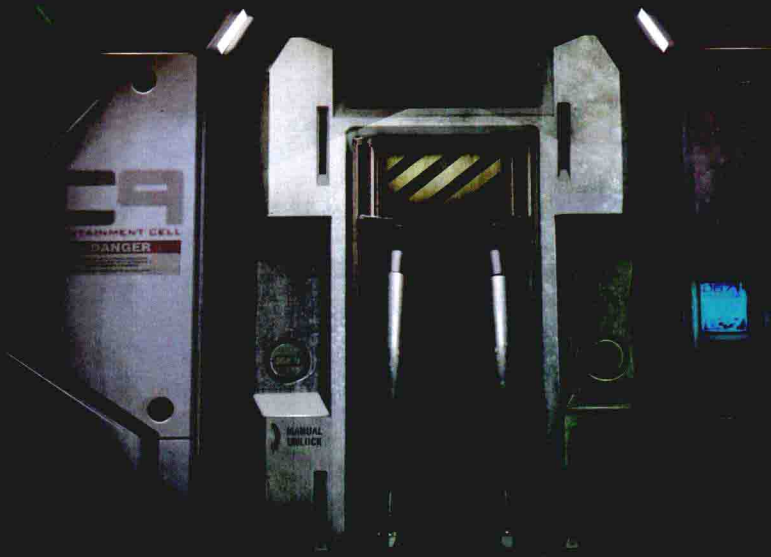


IMAGINEFX 点评



“盖伊在使用自然光线方面自成一派——不论是从树冠中投射下的斑驳光线，还是夕阳西落时磅礴的远照，都在他的作品中呈现出与众不同的视觉效果。即使与一大堆的作品混在一起，盖伊的艺术也能轻易被众人认出——对孩子的喜爱和与生俱来的童趣是盖伊成功的关键！”

Cliff Hope,
执行编辑



Eric Lloyd Brown



国籍：美国

网址：www.bit.ly/eric-brown

电子邮箱：ericlloydbrown@hotmail.com

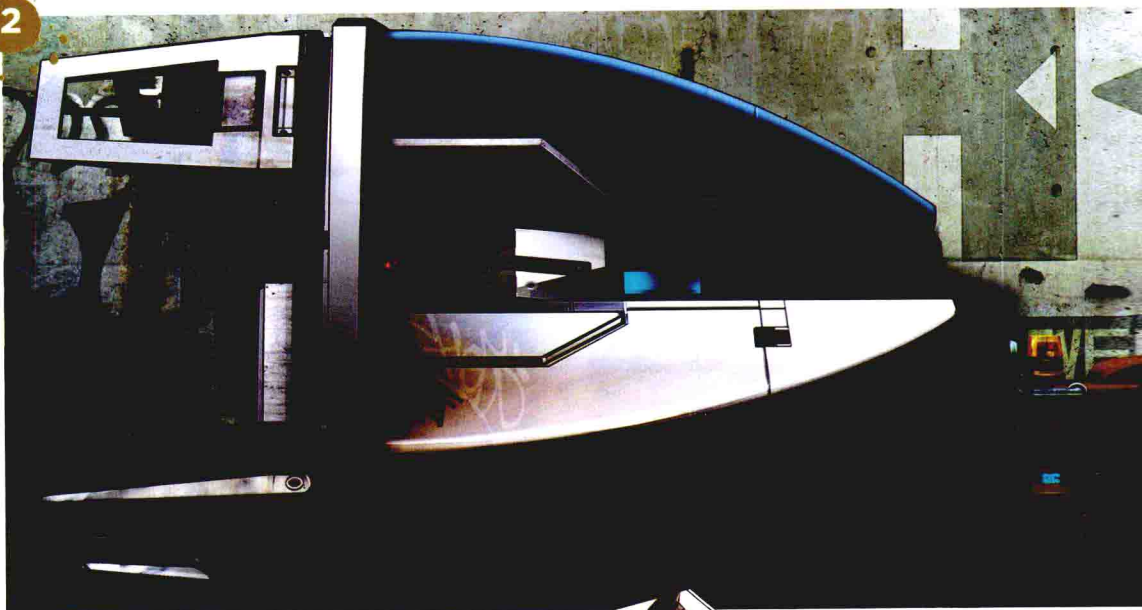
使用软件：SketchUp, Photoshop



“我是一名专业的概念道具设计师，一直参与Cartoon Network的项目创作。我最近在工作之余接手了迪士尼《创：崛起》的开发工作，该影片预计在2012年夏季上市公映。”埃里克介绍说，“无论是我的私人项目，还是先有工作上的任务安排，我都习惯于在SketchUp中进行草绘，并在Photoshop中完成修饰。”

从埃里克的职业发展来看，稳扎稳打的他习惯于按部就班——这种经历并不意味着死板，相反，唯有游刃有余，才能处变不惊。“作为一名从事电视动漫设计的艺术家，你的作品通常以黑白素描的形式出现，”埃里克解释道，“所以，我不会放过任何接触彩色动漫设计的机会，尤其是设计科幻装备的时候，我甚至希望自己能拿下所有的活计！”

2



1 变异体基地

“这是我为新书《Autodraw》设计的系列插图。故事发生在一群变异的人类身上，而这个装备就是他们生存的基地，这幅概念艺术诠释的就是这样一个幽闭的高科技空间。我首先在SketchUp软件里构建了基本的草图，之后，我将半成品导入到Keyshot软件中进行修改，并在Photoshop软件里完成最终的操作。”

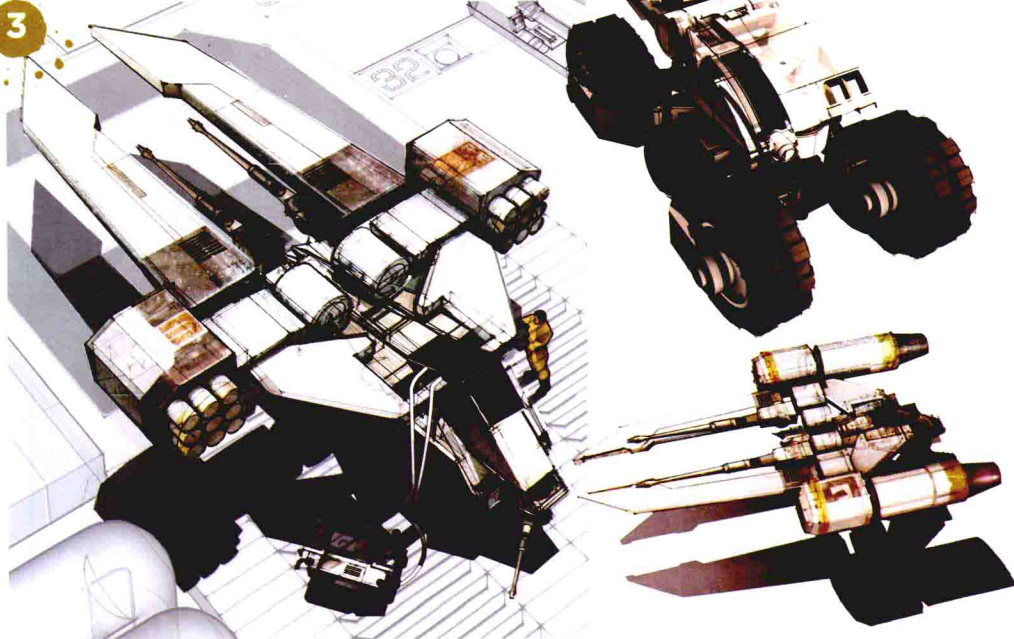
2 城市交通

“我在想，如果有人找到了一艘废弃的宇宙飞船，并在里面找到了一个使用已久却还能运转的电子膨胀阀，他会干什么……如果是我，我就会把它改装成现代城市中每日乘坐的交通工具——在这幅作品中，我超越了以往的直线设计，通过叙事的手法，为平实的画面引入生动的故事。”

3 MOON-BASED VEHICLES

“这是一份工作之外接单的项目，与以往精心渲染、反复雕琢的插图不同，客户希望我能够创造一些类似于粗线条的素描设计。当然，我的创作过程还是和往常一样：首先在SketchUp软件中进行构图，之后将草图导入到Photoshop软件中反复进行调试……”

3



Thomas Foxmarnick

国籍: 美国

网址: www.numbpigeon.deviantart.com

电子邮箱: mejarskull@earthlink.net

使用软件: Photoshop, Illustrator



孩提时代的托马斯已经是个骨灰级的漫画迷了,生于俄亥俄州的克利夫兰市,托马斯的家里至今还堆着许多漫画书。托马斯并没有接受大量的专业培训,他的艺术生涯起源于库博特卡通学校为期两年的培训。“1980年,我移居到洛杉矶,开始向动漫杂志投稿,并在CARTOONS杂志社找到了一份工作。”托马斯回忆道,“1991年,我参与制作了第一部动画片。”

此后,托马斯的事业蒸蒸日上。时至今日,他的名下有35部作品,并拥有和迪斯尼、环球唱片集团、华纳兄弟和Nickelodeon频道合作的工作经历。“2005年,我被诊断患有帕金森症,不得不从工作室退休。”托马斯说道,“许多人都为我叹息,但我觉得,这种病症为我带来了更大的转机,让我有机会成为一名更杰出的艺术家。在短短的几年里,我设计制作了120幅插画,没有商业利益的困扰,没有时间的约束,我的创作热情与日俱增。”

1 梅林

“我希望能作为闻名全球的巫师梅林创作一幅插图,但我不想给我的梅林戴上那顶又蠢又尖的三角帽。我觉得,如果梅林是个犹太人,说不定外表会更酷……然后,你就见到了这幅作品:用猴爪浸泡成柠檬酒的梅林。这幅作品很快在网上流行开来,其实我并没有太多的想法,或许这就是传说中的水到渠成吧!”

2 危险的聚会

“又是一个星期六的晚上,我闲着无事,就翻看以前在CARTOONS绘制过的作品,然后就找到了一幅半成品图……我在书桌前坐到很晚,用新的思维来看旧图能够找到很多新颖的切入点,最后,我用丰富的色彩和微妙的笔触创作出现在的成果。”

3 野蛮人? 野蛮人!

“显而易见,这幅作品深受我最喜欢的艺术家Barry Windsor-Smit的影响。正如他所说的,让未开化的人群看上去开化了?给他们戴上精心设计的珠宝吧!你再用一下Photoshop软件,他们看上去就有文化了!”

IMAGINEFX 点评



“托马斯的线性艺术打造出强大的动感和视觉和高效的能量集聚效果,透过梅林的药剂瓶,你几乎可以看到翻滚的药水在冒着泡泡……我也很喜欢画中的文明野蛮人,能够在原始的掠夺和打斗之后抽出时间,磨亮自己的宝剑,难怪说‘有文化了’呢!”

Shona Cutt,
艺术设计师

