

艺术课程与访谈 学习如何像幻想插画艺术大师那样绘画

幻想插画大师

尹磊 唐雪 许晶 译

江西美术出版社

学习绘制

传统与数码 艺术

著名艺术家手把手的绘画教程，其中包括James Gurney、Adam Hughes、Andrew Jones以及更多！

218

页的基本
绘画技巧

更多精彩

学习新的绘画技术

获得灵感后，用新的技术创造出完美的人物角色和生物造型！

跟随大师学习

Brian Froud

Frank Frazetta

Dave Gibbons

Rodney Matthews

Wayne Barlowe

Chris Achilleos

H.R. Giger

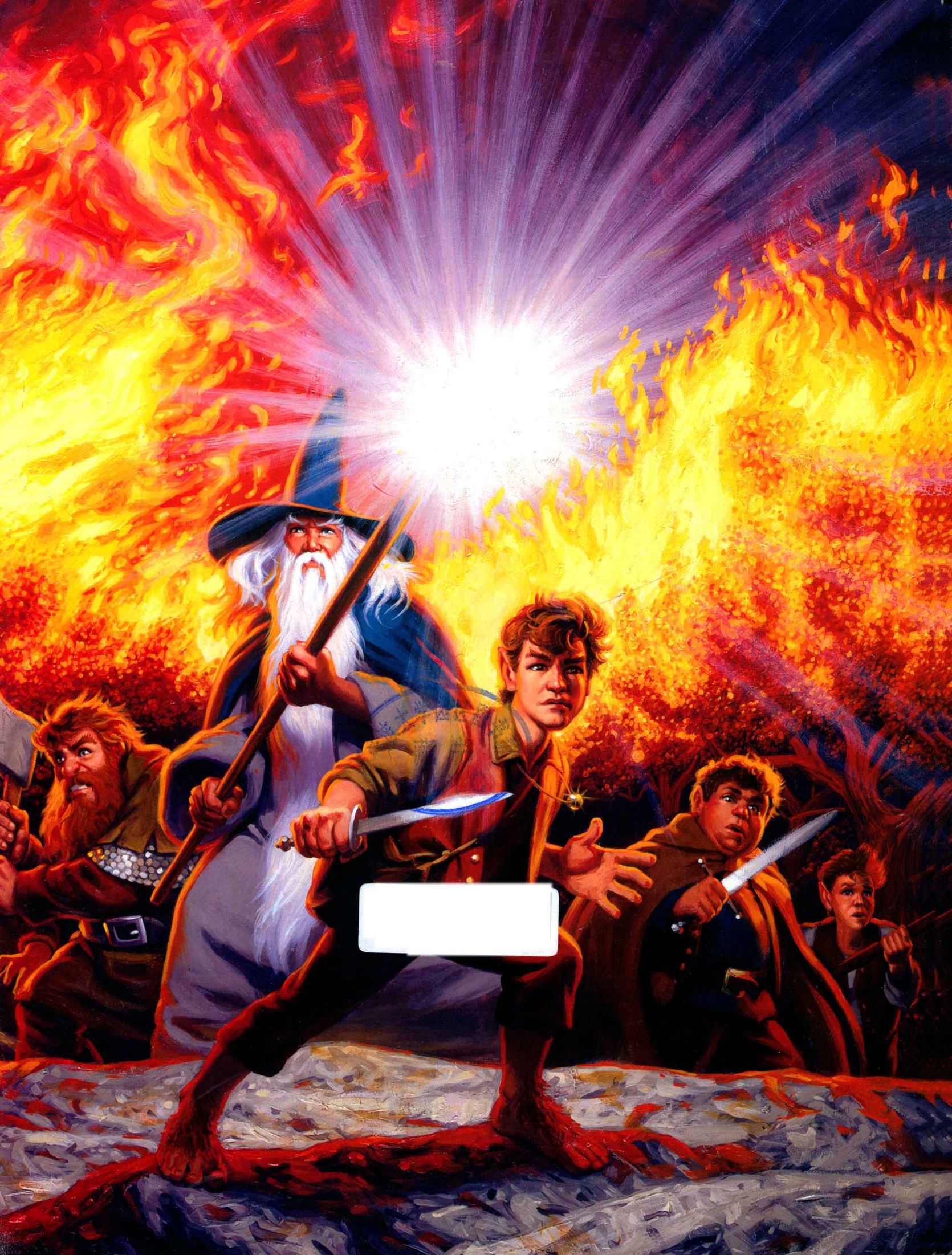
Chris Foss

Raymond Swanland

Marta Dahlig

Jim Burns

Boris Vallejo & Julie Bell



Fantasy Art essentials

本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

版权所有，侵权必究

本书法律顾问：江西豫章律师事务所 晏辉律师

图书在版编目(CIP)数据

幻想插画大师 / 英国IMAGINEFX编；尹磊，唐雪，许晶译著. —南昌：江西美术出版社，2013.3

ISBN 978-7-5480-2014-1

I ①幻… II ①英… ②尹… ③唐… ④许… III ①插画(绘画)—绘画技法 IV J218.5
中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第036078号

主 编：陈 波

翻 译：尹 磊 唐 雪 许 晶

责任编辑：陈 军 蒋 博

装帧设计：蒋 博

幻想插画大师

HUANXIANGCHAHUADASHI

出版发行：江西美术出版社

社 址：南昌市子安路66号

网 址：<http://www.jxlinearts.com>

经 销：全国新华书店

印 刷：江西华奥印务有限责任公司

版 次：2013年3月第1版

印 次：2013年3月第1次印刷

印 数：4000

开 本：965毫米×1270毫米 1/16

印 张：14

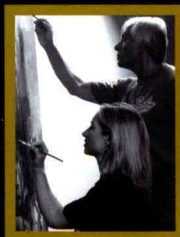
书 号：ISBN 978-7-5480-2014-1

定 价：88.00元

赣版权登字-06-2013-073

合同登记号-14-2012-022





封面艺术作品

BORIS VALLEJO & JULIE BELL

“艺术家二人组”是幻画艺术家中的领头羊。起初，他们各自发展自己的职业生涯，后来，于1994年结婚。现在，他们一起绘制作品。

(更多的介绍内容，参见第6页)



制作人寄语
FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX

我们是唯一一家制作展示幻想插画和科幻艺术作品的杂志。我们的目标是帮助设计师们改进他们的传统观念和数码艺术技巧。登录www.imaginefx.com了解更多信息。

Fantasy Art essentials

目录

学会如何像艺术大师一样绘制作品

艺术传奇

30 Frank Frazetta

访谈: 幻画艺术领域最优秀设计师

讲习班: 向FRAZETTA学习获取灵感

40 Fred Gambino

访谈: 科幻作品混合传统和数码绘制技巧

讲习班: 大型宇宙飞船

44 Brian Froud

访谈: 精灵秘诀和建议

讲习班: 精灵艺术的本质

56 James Gurney

访谈: “恐龙帝国”艺术家座谈

讲习班: 视觉效果背后的科学

68 Rodney Matthews

访谈: 外星远景和生物

讲习班: 增强故事性

72 Chris Foss

访谈: 一个超常的SF艺术家

讲习班: 绘制一个让人敬畏的故事场景

80 Syd Mead

访谈: 他职业生涯和历经考验的作品

讲习班: 绘制一幅受SYD MEAD启发而创作的插画

90 Jim Burns

访谈: SF幻想艺术作品展示

讲习班: 外星人

94 Dave Gibbons

访谈: 《守望者》艺术家座谈

讲习班: 怎样绘制罗夏

104 Charles Vess

访谈: 漫画艺术家的工作剪影

讲习班: 钻研一位大师的思维

114 “龙与地下城”的艺术

访谈: 传奇艺术家, 包括: Larry Elmore、Todd Lockwood和Ralph Horsley与我们一同分享他们在此种创作中的优劣势

艺术大师

126 Mélanie Delon

访谈: 从内在感觉到制作程序

讲习班: 羽毛和天使翅膀

134 Dan Scott

访谈: 幻画艺术与职业的深度剖析

讲习班: 抓住D&D角色的本质

142 Adam Hughes

访谈: DC公司封面设计师分享自己的艺术创作

讲习班: 绘制性感黑猫飞贼

152 John Kearney

访谈: 自学成才

讲习班: 美仅仅只是“肤浅”的

160 Raymond Swanland

访谈: 游戏只是开始

讲习班: 面对水妖的愤怒

170 Svetlin Velinov

访谈: 俄罗斯不断提高的声誉

讲习班: 绘制古典奇幻场景

180 Andrew Jones

访谈: ConceptArt.org的建立者畅谈艺术与理想

讲习班: 探索数字艺术的真面目

190 Christian Alzmann

访谈: ILM艺术化

讲习班: 用现代化工具绘出传统感十足的画



核心技巧

198 自定义笔刷指导

讲习班: 皮肤与头发、布料与服装、自然与环境

208 创造复制外星人

讲习班: 著名画家Wayne D Barlowe教你25法, 创造一个属于你自己的外星生物……

212 画出更好的怪兽形象

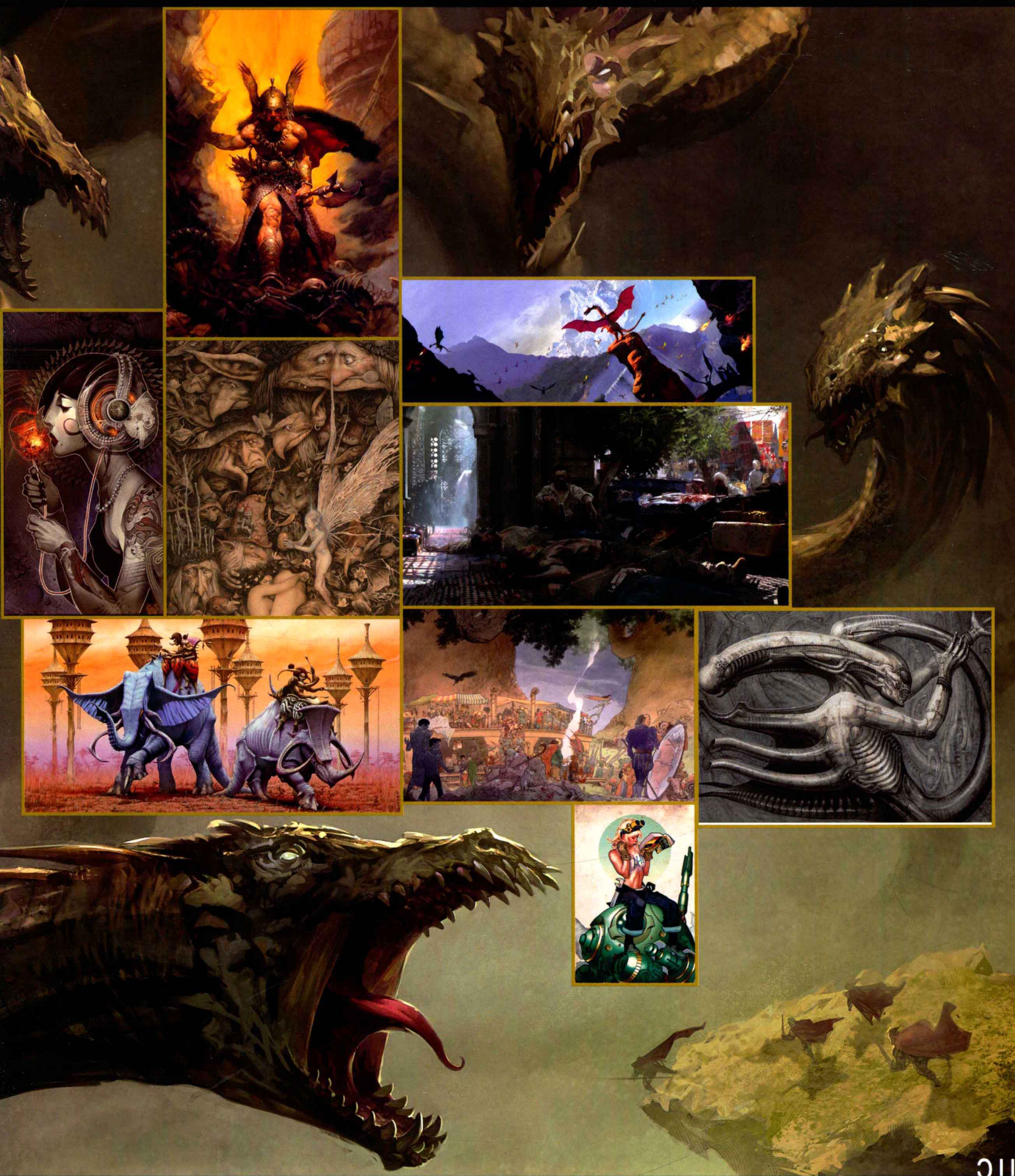
讲习班: 进入龙的领地, 探寻Bob Eggleton绘制羽翼、鳞片, 当然, 还有火焰的十佳诀窍……

214 讲解不同材质

讲习班: 仔细观察不同材质在视觉效果上的区别, 这对提高你的艺术水平很有帮助。在这里, Henning Ludvigsen将给我们指导……

220 20条必须知道的幻画技巧

讲习班: Henning Ludvigsen将与我们分享他创作优秀幻画的20条顶尖建议, 从皮肤色调和高光处理到迷雾山谷和闪光效果处理建议应有尽有。



艺苑

感受肖像幻画背后传奇艺术家给读者带来的启迪

Boris Vallejo and Julie Bell



Boris Vallejo, 一位秘鲁奇才, 一位专业设计师。他奠定了20世纪60年代“古典”幻画艺术的基础, 他与他的代表作品紧密联系在一起, 《人猿泰山》《野蛮人科南》以及《粗鲁的刀客》。

在20世纪90年代, 健美运动者、模特又是画家的Boris Vallejo与Julie Bell结为夫妻, 自此, 他们成为多产的组合物, 创作超现实主义幻画作品。在作品中, 他们创造出完美的

空想形象, 其中有动感的女人形象也有神秘的美感生物。

他们的名字迅速出现在大量艺术书籍以及各项议程中, 与此同时, 这对夫妇决定继续发展他们的事业, 共同完成各项工作, 从广告大战中的作品设计到Meat Loaf乐团的地狱蝙蝠3的封面创作。

www.imaginatix.com

“我们相互给予很多启发, 在使用不同方法进行创作的时候有着相似的想法。我们一天24小时都在一起, 这并不仅仅是因为舒适, 还因为我们喜欢这样的方式。”

智慧之语 让人物身体更完美

“通过绘画, 你的脑子里会一直有自己关于人体的一点点想法。你根据实际生活的联想来绘制时, 就可以根据自己的想法丰富它, 将其润色。”



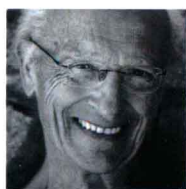


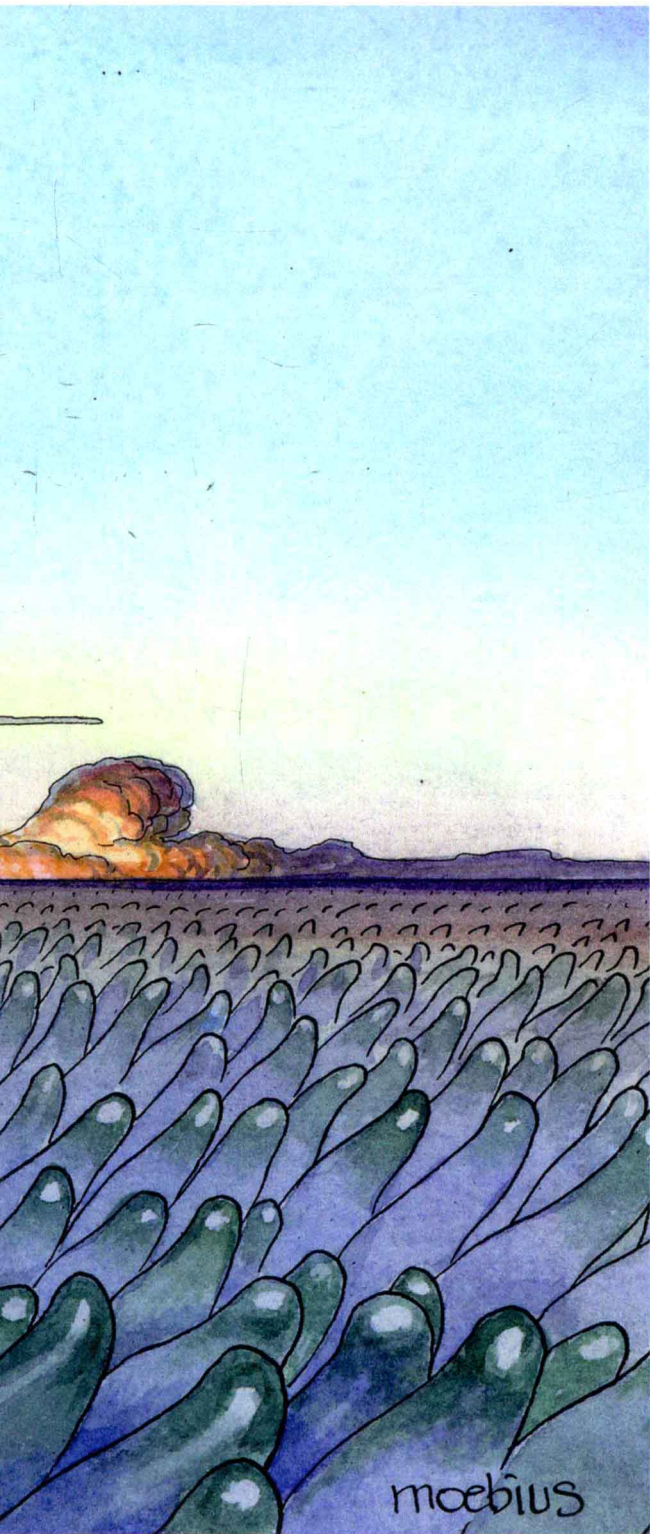


智慧之语 忽略完美

从艺术大师那里我们可以学到，绘制作
品无需太重视清晰的风格。“在法国，设计师
们希望被知道，被认可。他们不在乎完美或
者经受考验，他们看重的是风格。我追求真
理。”

Jean 'Moebius' Giraud





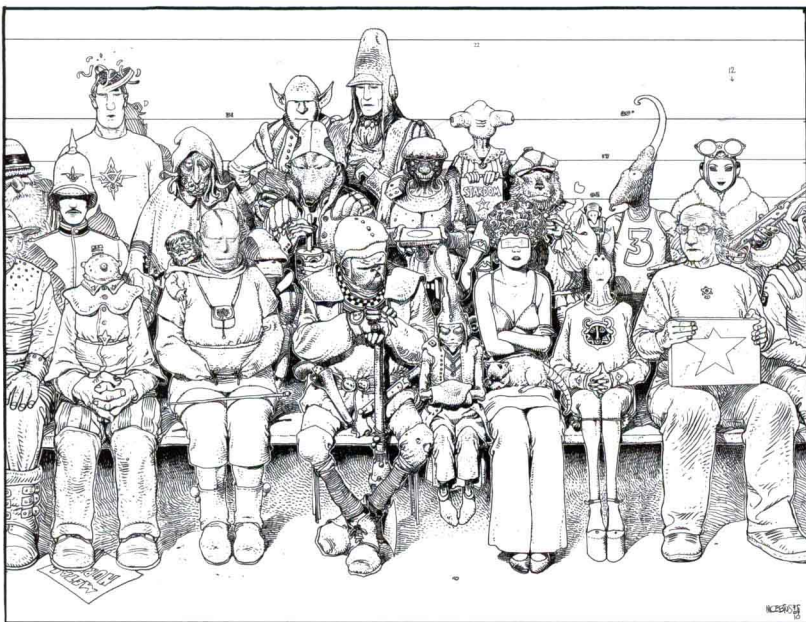
© Moebius Productions. All rights reserved 2011.

人们很容易忘记幻画背后人物对漫画和科幻艺术的影响。Moebius这个名字出现在人们的视线中时，他才22岁。Jean使漫画创作进入了新阶段，将超现实主义与超自然主义融入其中。他之后还继续为现代科幻作品的初期发展起了很大帮助作用。

20世纪60年代的漫画潮“蓝莓”与他的名字有着十分密切的联系（特别是笔名Gri）。Jean之后在70年代建立了United Humanoids（类人联盟），这是一个负责最初的重金属音乐杂志的组织。与Arzach一道，Moebius掀起了无文本，无限性漫画风格



© Moebius Productions. All rights reserved 2011.



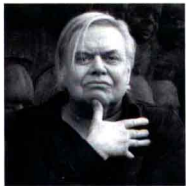
© Moebius Productions. All rights reserved 2011.

“我开始创作的时候，总会给自己一个大方向，就像火箭在天空中的轨道一样。最后，我会爆发，但我不知道从哪里开始。”

的高潮。在此之后，他被任命为电影《异形（Alien）》和《电子世界争霸战（TRON）》的概念设计师。但他更希望自己的漫画艺术能受到大家的欢迎。

www.moebius.fr

Hans Rudolf Giger



不管你喜欢或者讨厌他黑暗格调的艺术作品，就算你对数码艺术的兴趣少之又少，很可能，你还是会认可HR Giger的作品，至少是一部分。

现在，71岁的他已经不再从事商业绘画，从20世纪70年代开始，他将自己从一个模糊的瑞士超现实主义画家转型为一个在学术上获得诸多奖项的主流设计师，这都得益于他在外星肖像作品的创作。

他将基本的情爱与美学两个主题相结合，其中包含着机械和外星人血肉的双重结合。他独特的风格使无数设计师受到启发。

1998年，Giger博物馆在古老的格鲁耶尔城中的圣日尔曼拉图堡开始运作。这个勇敢的尝试标志着他在雕塑和建筑设计（这是他在大学中的专业）上注意力的改变。现在的他一心一意专注于这项工作。

www.hrgiger.com

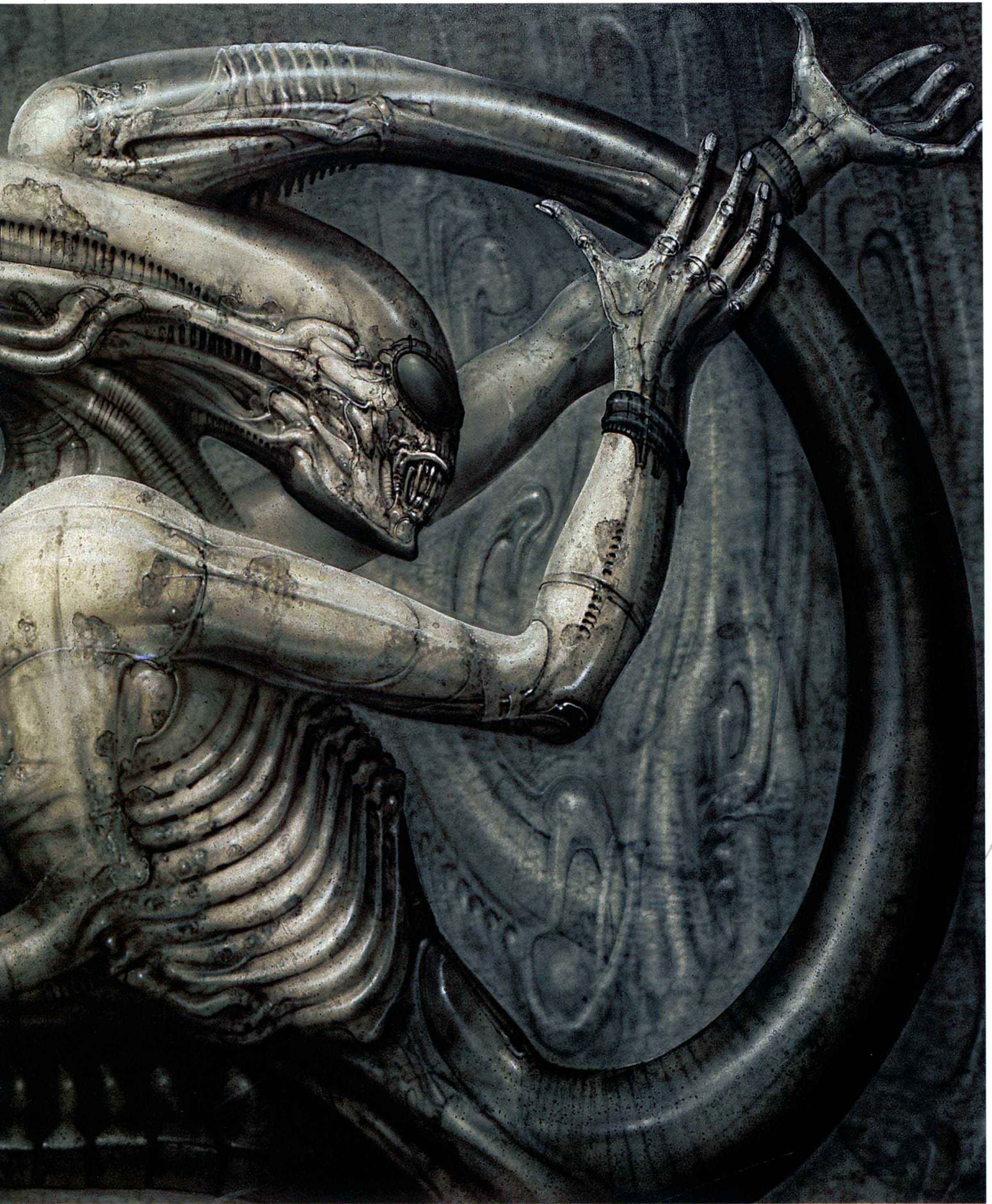
“最开始的时候，我根本就不知道自己在做什么。只是做些基础的绘制工作，之后我渐渐地增加了眼睛部分……”

智慧之语

拍摄电影

“我绘制外星人的时候在工作室里待了7个月。如果你想把这样的一项工作做好，必须与电影拍摄者一起相处和工作。”







Craig Mullins

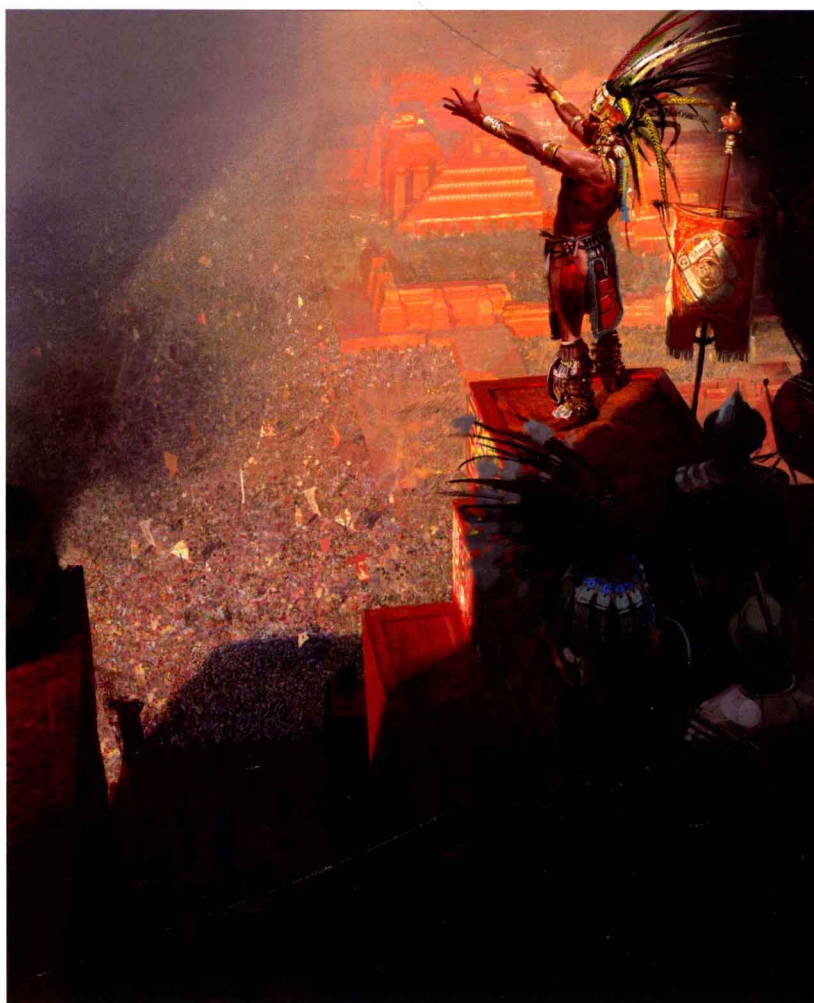


Craig Mullins作为20世纪80年代数码艺术的先驱，将工业设计和插画两个领域结合在一起，还参与了《黑客帝国3：矩阵革命》（The Matrix Revolutions）《最后一战》（Halo）《异尘余生3》（Fallout3）的设计。他是一个完美的数码艺术家。

Craig对自己的创作技巧十分谨慎，相比之下，当被问及他如何建立一幅画作的概念设想时，他反而更能放得开。罗列笔迹测试、墨水溢出、疯狂的梦想、笑话、心理实验，这个列表的内容还在继续。

Craig于1990年毕业于传统培训专业，之后因为速度和灵活性转到数码艺术专业，进而从事商业工作。意识到这种传媒的缺陷之后，他说：“因为数码工具有着无限的可塑性，所以很容易产生怠惰。”CV可以覆盖概念艺术作品，使其模糊，这些艺术作品涵盖了游戏、电影、工业设计以及美术作品。这就意味着以这些设计师为目标是不合理的。

www.goodbrush.com



© Microsoft Corporation.

“我的风格是将许多不同的事物结合在一起。所有的材料都存在脑子里，就像在潮湿的棒棒糖上黏着的叶子一样。”



智慧之语 保持开放

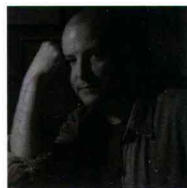
“知道现在喜欢什么并不意味着知道5年后会喜欢什么。懂这一点，你就会成长。‘知道了真理’不过是种错觉。”





© Photo by Christine Mignola

Mike Mignola



20世纪80年代初, Mike在“神奇”公司担任画师, 之后的10年中, 他为“神奇”和DC两家公司创作了大量作品, 在绘制成自己最钟爱的作品之前, 他已经创作了《勤务兵》《托尔》以及《宇宙奥德赛》等作品。

在1993年的连环漫画大会上, 他一时兴起, 绘制了《地狱男孩(Hellboy)》, 这成为他独特艺术作品中最具有吸引力的一幅, 同时, 也使他的影响力逐渐扩大。2004年在Guillermo del Toro的无标题电影中, 他的作品更加为人熟知, 这使他由一名连环漫画设计师变为一名享誉世界的艺术大师。

他的第一个关于《地狱男孩》的故事情节写于1994年, 之后, 这个形象以各种造型出现在人们面前。两部关于这个形象的动漫电影、两部专题电影还有一些挂画为Mike和他的创意设计赢得了诸多奖项。因为实在有太多的作品都是受到《地狱男孩》的启发, Mike允许更多的设计师能使最原始的《地狱男孩》动漫作品发光发热。然而, 这个令人毛骨悚然的作品概念出现后, 它的影响持续了20年之久。

www.artofmikemignola.com

“在对它的设计上, 我花了很多时间, 绘制这幅作品的过程也充满乐趣, 我能想到的就只有‘地狱男孩’这个名字。”

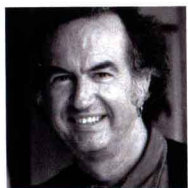
智慧之语

从模仿开始, 成就自己风格

“在高中的时候, 我想成为Frank Frazetta。我模仿了许多他的作品, 并受益良多。之后, 有很长一段时间, 我想成为一个完全不一样的人。现在, 人们欣赏我的作品, 但并不知道我喜欢谁, 受了谁的影响。”

© Darkhorse Comics.

William Stout



William Stout作为一名极具创造力的艺术家，20世纪60年代开始进军工业领域。他的职业生涯涉及多种形式的插画和设计。最开始，以美国地铁为漫画场景，他在人们极度喜爱科幻作品的70年代成为主流艺术家。William在电影设计领域也颇有建树，并且，他在电影制作中曾担任不同职务，从情节连接设计师到制作设计，在30多部电影中担任不同角色。

他是一名史前自然的疯狂爱好者，他的个人作品中常常包含对史前生活的再现。他用一个月的时间完成了从南极到巴塔哥尼亚的旅程，这使他深受启发，从此他停止了在电影行业的工作，开始致力于美术作品的创作（在插画领域作品尤其丰富）。自1970年以后，每次的圣迭戈漫画节他都会参加，同时，也赢得了连环动漫艺术家和艺术家权威的冠军称号。

www.williamstout.com

“对大自然和生活的细心观察是我思想创意的来源。”

智慧之语 “友好”先生

“我看到过很多其他的被崇拜者辱骂他们的粉丝……我的态度很简单：露面的时候保持友好。保持友好和一脸嫌弃需要的精力都是一样的，那么，为什么不友好一点呢？”



© William Stout. All Rights Reserved 2010.

“走出去，看看世界，去感受不同的文化、不一样的土地和不尽相同的现象。不要间接地活在别人的冒险和经历中——去创造属于你自己的生活。”