

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU

全球顶级数码绘画艺术

第13辑

郑军荣 刘瑜 刘璐瑶 译

江西美术出版社

核心技巧

教你绘制 剑与盾

奇幻画家 Dan Scott 展示了大批幻想类武器，简直可以组成一个军械库！

打磨你的

幻想画技巧

Daarken 大师亲自教你为自己的笔下人物增添英雄气概！

艺术访谈

TODD 托德·麦克法兰
MCFARLANE

再生侠的创作者从漫画转向奇幻艺术

详见36页

更多精彩

用PHOTOSHOP捕获
光效与魔法效果

采用历史参照资料绘制城堡
放飞想象力，绘制鳞肤生物

问与答特别推出！怎样描绘女巫、龙、恶魔……

FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX

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

图书在版编目(CIP)数据

全球顶级数码绘画艺术. 第13辑 / 万仁荣主编; 郑军荣, 刘瑜, 刘璐瑶译. —南昌: 江西美术出版社, 2013. 6

ISBN 978-7-5480-2131-5

I. ①全… II. ①万… ②郑… ③刘… ④刘…
III. ①数码技术-应用-绘画 IV. J2-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第103534号

主 编: 万仁荣

翻 译: 郑军荣 刘 瑜 刘璐瑶

责任编辑: 陈 军 蒋 博

全球顶级数码绘画艺术·第13辑

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU DISHISANJI

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.jxfinearts.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6月第1版

印 次 2013年6月第1次印刷

印 数 3000

开 本 965毫米×1270毫米 1/16

印 张 5.5

书 号 ISBN 978-7-5480-2131-5

定 价 38.00元

赣版权登字-06-2013-196



Welcome...

令人期待的作品

在英国我们准备迎来春天那温暖的天气和明媚的阳光。让我们拉开窗帘，脱下毛衣，回顾过去，展望未来。

很多时候，生活显得忙碌又残酷，有时候连看杂志的时间都没有，更别提开始画画了。但也许我们对托德·麦克法兰的采访会让你考虑尝试些新的东西。虽然托德现在还在亲自进行创作，采访中我们关注的是他的艺术指导工作和再生侠传奇的延续。这是一位为了使自己的艺术在大众中能得到传播，而不断使自己的技巧多样化的艺术家。精彩内容就从第37页开始。

本辑为订购用户制作的
特别封面





完美进行时

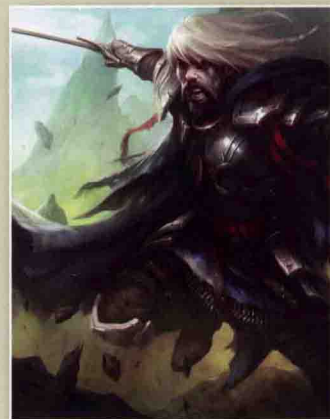
达肯在画封面时去掉了很多老生常谈的内容。



达肯根据《ImagineFX》的封面模板设计了好几种草稿图，每一张骑士的姿势都有所不同。只有第二张图最符合封面要求：动作大开大合，包装起来动感十足，最能吸引读者目光。确定骑士的POSE之后，我们要求达肯继续描绘出人物的细节。



在最初的设计中，骑士穿着闪亮的盔甲，后来则渐渐变成了更为原始的多种风格混搭，包括骑士风格、野蛮人风格，还有部分北欧战士风格。至此，达肯的笔下人物基本成型。唯一的问题是矮胖笨重的战锤将杂志的logo遮住了一大半，无法辨识，该怎么移动它的位置呢？……

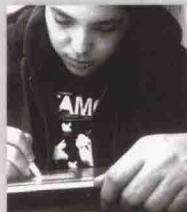


达肯最近买了一把剑，恰恰激发了他对人物新武器的灵感，并把这把剑当作了绘画参照物。他又花了几小时的时间仔细刻画英雄的脸部细节与蓬乱的发型，还有板甲与锁子甲。这样一来，我们这位神似海盗的骑士英雄造型就彻底大功告成了。



ImagineFX 封面设计师

身兼插画师与概念艺术家的名头，家中还拥有一把真正的剑，达肯描绘的幻想骑士美丽而充满英雄色彩，这正是我们所需要的……



Daarken

国籍：美国

使用软件：Photoshop

网址链接：www.daarken.com

达肯是一位顶尖的概念艺术家，他曾参与过《战锤Online》以及经典的“龙与地下城”项目制作。尽管他如今已是一位著名的插画师，达肯依然对创作少年英雄望而却步。最近他与托德·麦克法兰合作为游戏《阿玛拉王国》设计形象，过程之艰难令他焦头烂额。



ImagineFX 目录 Contents

FXPosé

- 6 读者艺苑
- 52 传统绘画

ImagineNation

- 18 勇敢新世界
- 26 论坛赢家
- 28 艺术家问与答

特别推荐

37 托德·麦克法兰的艺术之道
这位漫画大师和创新的玩具设计师过去6年时间花在了《惩罚》上。我们会知道等待的时间是值得的……

42 插画本

欣赏卡拉·奥提兹的作品，她是《ImagineFX》2011年新星奖获得者之一。

46 艺术家作品展 Jeff Simpson

从命定美人鱼到无情杀手，杰夫·辛普森的奇幻画充满了黑暗的情绪。

50 过程全揭秘

谁敢拦截Hoi Mun笔下庞大的机器人橄榄球员？

88 工作室介绍

Gadget-Bot工作室的两位负责人不仅以自由画家的身份承接工作，还创立了自己的工作项目。

37



思考创意并让他们长时间延续才是我们的目标！

——艺术传奇人物托德·麦克法兰



46



杰夫·辛普森

28



问与答：邪恶的野兽

32



问与答：性感角色

50



过程全揭秘

42



插画本

88



工作室介绍

Reader FXPosé

展示你数码艺术的舞台



最棒的新兴艺术 详见第6页 ➡

33



问与答：诡异月光

FANTASY SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX
艺术课程

来自专业艺术家的良言妙策和独门秘诀



56 如何使动作更有力感
达肯教你打造动感十足的封面插画



60 如何为动画设计角色形象
设计电影角色需要画家的独特构思



62 如何绘制一座壮丽城堡
光线与角度助你筑造坚固堡垒



67 大胆挥洒你的笔触
无须对油墨画望而生畏!



68 捕获光效与魔法效果
薇诺娜·内尔森用真人模特参照作画



72 完善你的武器设计
丹恩·斯科特教你武器设计的诀窍



80 为传统幻想插画增添新创意
老树发新芽——传统题材的重生



84 绘画传统风来袭
皮埃尔·德哈尔绘制生物肖像图

艺术家问与答

30 本辑专题

如何描绘火焰形成的羽翼、严酷的自然环境、制式武器、逼真的魔法光晕等等。



80

62

筑造奇幻城堡

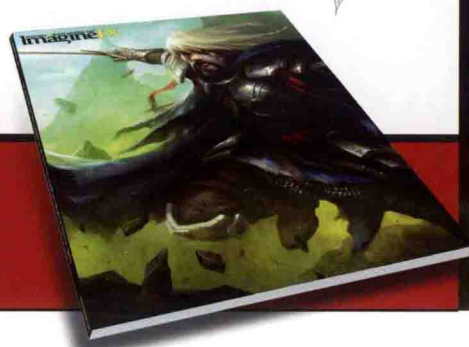
Welcome...

令人期待的作品

在英国我们准备迎来春天那温暖的天气和明媚的阳光。让我们拉开窗帘，脱下毛衣，回顾过去，展望未来。

很多时候，生活显得忙碌又残酷，有时候连看杂志的时间都没有，更别提开始画画了。但也许我们对托德·麦克法兰的采访会让你考虑尝试些新的东西。虽然托德现在还在亲自进行创作，采访中我们关注的是他的艺术指导工作和再生侠传奇的延续。这是一位为了使自己的艺术在大众中能得到传播，而不断使自己的技巧多样化的艺术家。精彩内容就从第37页开始。

本辑为订购用户制作的
特别封面





完美进行时

达肯在画封面时去掉了许多老生常谈的内容。



达肯根据《ImagineFX》的封面模板设计了好几种草稿构图，每一张骑士的姿势都有所不同。只有第二张图最符合封面要求：动作大开大合，包装起来动感十足，最能吸引读者目光。确定骑士的POSE之后，我们要求达肯继续描绘出人物的细节。



在最初的设计中，骑士穿着闪亮的盔甲，后来则渐渐变成了更为原始的多种风格混搭，包括骑士风格、野蛮人风格，还有部分北欧战士风格。至此，达肯的笔下人物基本成型。唯一的问题是矮胖笨重的战锤将杂志的logo遮住了一大半，无法辨识，该怎么移动它的位置呢？……



达肯最近买了一把剑，恰恰激发了他对人物新武器的灵感，并把这把剑当成了绘画参照物。他又花了几小时的时间仔细刻画英雄的脸部细节与蓬乱的发型，还有板甲与锁子甲。这样一来，我们这位神似海盗的骑士英雄造型就彻底大功告成了。



FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART ImagineFX 封面设计师

身兼插画师与概念艺术家的名头，家中还拥有一把真正的剑，达肯描绘的幻想骑士美丽而充满英雄色彩，这正是我们所需要的……

Daarken

国籍：美国

使用软件：Photoshop

网址链接：www.daarken.com

达肯是一位顶尖的概念艺术家，他曾参与过《战锤Online》以及经典的“龙与地下城”项目制作。尽管他如今已是一位著名的插画师，达肯依然对创作少年英雄望而却步。最近他与托德·麦克法兰合作为游戏《阿玛拉王国》设计形象，过程的艰难令他焦头烂额。



ImagineFX 目录 Contents

FXPosé

- 6 读者艺苑
- 52 传统绘画

ImagineNation

- 18 勇敢新世界
- 26 论坛赢家
- 28 艺术家问与答

特别推荐

37 托德·麦克法兰的艺术之道
这位漫画大师和创新的玩具设计师过去6年时间花在了《惩罚》上。我们会知道等待的时间是值得的……

42 插画本

欣赏卡拉·奥提兹的作品，她是《ImagineFX》2011年新星奖获得者之一。

46 艺术家作品展 Jeff Simpson

从命定美人鱼到无情杀手，杰夫·辛普森的奇幻画充满了黑暗的情绪。

50 过程全揭秘

谁敢拦截Hoi Mun笔下庞大的机器人橄榄球员？

88 工作室介绍

Gadget-Bot工作室的两位负责人不仅以自由画家的身份承接工作，还创立了自己的工作项目。

37



思考创意并让他们长时间延续才是我们的目标！

——艺术传奇人物托德·麦克法兰



Reader FXPosé

展示你数码艺术的舞台



最棒的新兴艺术 详见第6页 ➡

33



问与答：诡异月光

46



杰夫·辛普森

28



问与答：邪恶的野兽

32



问与答：性感角色

50



过程全揭秘

42



插画本

88



工作室介绍

FANTASY SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX
艺术课程

来自专业艺术家的良言妙策和独门秘诀



56 如何使动作更有力度感
达肯教你打造动感十足的封面插画



60 如何为动画设计角色形象
设计电影角色需要画家的独特构思



62 如何绘制一座壮丽城堡
光线与角度助你筑造坚固堡垒



67 大胆挥洒你的笔触
无须对油墨画望而生畏!



68 捕获光效与魔法效果
薇诺娜·内尔森用真人模特参照作画



72 完善你的武器设计
丹恩·斯科特教你武器设计的诀窍



80 为传统幻想插画增添新创意
老树发新芽——传统题材的新生



84 绘画传统风来袭
皮埃尔·德哈尔绘制生物肖像图

艺术家问与答

30 本辑专题

如何描绘火焰形成的羽翼、严酷的自然环境、制式武器、逼真的魔法光晕等等。



80

62

筑造奇幻城堡



Reader FXPosé

读者艺苑·展示你数码艺术的舞台



Laurel D Austin

国籍: 美国

网址: www.laustinar.com

邮箱: ldaustinar@gmail.com

使用软件: Photoshop, ZBrush, Maya



也许是来自加拿大的缘故, 劳拉注定要成为一名艺术家。“我们这里有的是龙和怪物。”她解释说。证据就是她学生时代用过的每本笔记本空白处的素描。

在新斯科舍艺术与设计大学毕业后, 她就职于伦敦的Splash Damage游戏公司

“在那里我是《边缘战士》这个游戏的首席角色原画设计师,” 她说, “然后我就搬到了美国的加利福尼亚州, 成为了暴雪娱乐公司的原画设计师。”

1



© 2011 Blizzard Entertainment Inc.

1 无头骑士

“通过暴雪的角色来练习肌肉的构图很有趣。这里的理念是把观众的视线从角落拉开。他们想要吸引注意力, 所以你必须要有理由让人们不关注角落。”

2 霍格

“对我来说, 在画中突出角色是最有趣的部分。注意角色的脸部以及应该要表达出的东西会使他们更可信。”

3 《边缘战士》原画

“《边缘战士》是个非常棒的工作项目, 我很高兴能有机会帮助树立它独树一帜的风格。”

4 偷蛋贼

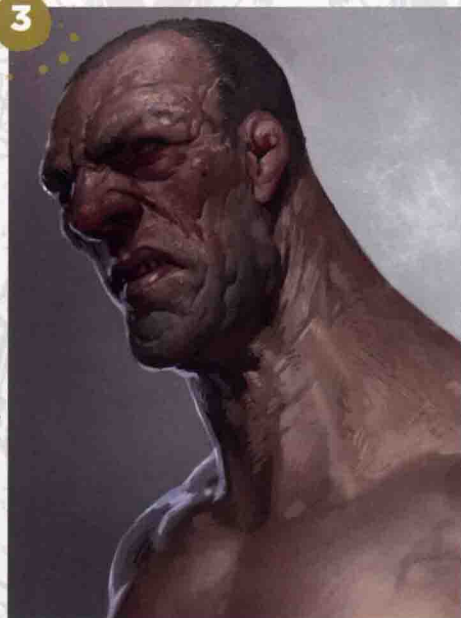
“我想在故事中捕捉一个紧张的时刻。我把重点放在两个主要人物, 即中间的格里芬和拿着蛋的侏儒怪这两者间的互动的构成上, 并利用围绕他们的线条使观众的目光集中在画面上的同心圆内。”

2



© 2011 Blizzard Entertainment Inc.

3



© 2010 Bethesda Softworks LLC



Artist crit

帕高·瑞克·托雷斯屈服于
劳拉的技艺



“构图、表现力、光线、色彩、深度……这幅画里的一切都非常棒。特别值得一提的是鸟的羽毛只用寥寥几笔就勾勒出来，太牛了！”



Ryan Lee Jones

国籍：澳大利亚

网 址：raven1303.deviantart.com

邮 箱：raven_1303@hotmail.com

使用软件：Photoshop



莱恩喜欢迪士尼、吉卜力工作室以及流行的动画龙珠Z。16岁的时候他觉得应该好好利用原来用在看电视上的时间，然后就开始把设计角色作为一项爱好。“我学习到一半，”他说，“这时我有幸能师从插画师帕特里克·J·琼斯。”（巧的是在24页我们介绍的就是帕特里克和他的工作室。）因此莱恩转向了数码艺术。

除了帕特里克，他最大的灵感来源还有Randy Albion、黄光剑、Stanley Lau和Marek Okon。

1



1 直至我们再次相见

“我是为最近去世的妹妹凯瑟琳设计了这幅画。我想画出一个有安宁感的世界，一个可以成为她的庇护所的和谐之地。选对正确的颜色很难，但我认为我所用的色彩与设计的平和感很搭。”

2 空中旅行者

“这幅图的设计理念是让不同种族的人们在一个独特的世界里共同旅行探险。我最喜欢插画的一点就是可以创造一个世界，而我会想带着一个未诉说的故事逃进那里。”

3 位于霓虹之城

“一开始我的构想是一个动作场景中，一名优秀的赏金猎人追踪到他的目标隐藏在霓虹之城，但是后来我决定让设计更有神秘感，留出想象空间。我觉得很多艺术作品可能显得太过复杂。在绘图时我喜欢不断实验调整光影关系，而通常我会用多种光源来实验。”

2



3



1

 **Naomi Baker**

国籍: 美国
网址: naomiful.blogspot.com
邮箱: naomiful@gmail.com
使用软件: Photoshop



一个热爱野外隐秘行动队 (Wildcats)、吉姆·李的《X战警》和Gen13团队的漫画作品的东海岸孩子会做什么? 当然是同样沉迷于Capcom公司的作品, 比如《街头霸王》《魔域幽灵》和《私立学院》!

“也许你猜到了, 我是个游戏狂人。” 娜奥美说, “但是是艺术让我每天都求知若渴。” 实际上, 让她进入数码绘画领域的是电子游戏的数码格式而不是漫画。 “现在我是个自由插画家, 主要领域是电子游戏、广告和电影,” 娜奥美说, “做的东西从广告到概念艺术都有。”

IMAGINEFX 点评



“娜奥美的杰作源于她对游戏和漫画的热爱, 特别是角色姿势方面。绘画技巧和线稿是她那些迷人画作的基石, 尤其是那幅围披巾的骷髅。”

Ian Dean,
副主编

2



3



4



1 古怪骷髅

“这是幅《暗黑破坏神》里的骷髅刀盾手的同人图。这些经典的骷髅怪有些地方有点奇异, 我很想画出来。”

2 无条件

“这幅人物画代表我经过的一个时期, 那时我绝对否认信仰和上帝的存在。但也许我自己都没意识到, 这是我内心深处最需要的东西。”

3 干扰者

“魔兽世界里干扰者的研究。”

4 双鱼座

“在概念艺术网站上, 我参与设计了一个和星座有关的每周角色。我是双鱼座的, 所以就想了画这幅图。用了一次少女风格的颜色我还挺开心的。”

Arthur Haas

国籍: 荷兰

网址: www.ahaas.nl

邮箱: erahaas@yahoo.com

使用软件: Photoshop, Alchemy



亚瑟, 1969年出生于荷兰, 1990年搬到阿姆斯特丹后他爱上了这座城市。“像大多数年长一点的艺术家一样,” 他说, “一开始不是数码作画的。实际上, 我一开始根本就不是搞艺术的!” 亚瑟最早是名摄影师, 但是他脑海里“疯狂的画面”对摄影没有好处。用丙烯作画耗时太长, 所以他开始固定使用Photoshop。

现在亚瑟把数码和传统方式结合起来作画。“水性颜料的有些效果是数码方式无法表现出来的, 正如只有数码方式才能使用层次、自定义笔刷和撤销我不喜欢的部分”。

1 沙暴

“这幅画获得了今年的Expose 9优秀奖。它诞生于自定义笔刷实验和我对Photoshop CS5中不可思议的混合笔刷的试用。”

2 荒唐2

“我开始用Alchemy软件画这幅画是为了得到构图的灵感。然后我用Photoshop给主要元素加上了色彩和细节。我想让这个场景有外星的感觉。飞船是用一些诡异的自定义笔刷画的。”

3 荒唐5

“这也是用Alchemy创作的热身之作, 比较有潜力。飞船完成得很快, 我把冰蓝色的水池加上它就自动成为一幅图了。我想象出一些像煤炭一样的树散布在地面, 它们有山那么大。”

IMAGINEFX 点评



“亚瑟对有机形式的灵活运用对捕捉空间和深度的感觉很有帮助。暗色的前景色和亮色的背景色产生强烈对比, 绝妙地构成了这个奇异的世界。”

Daniel Vincent,
美术编辑

1

