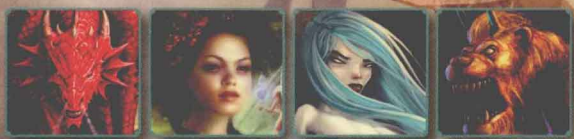


全球数位绘画名家技法丛书

FANTASY Creatures

魔兽神怪



神秘生物

描绘巨龙、精灵、美人鱼等
等生物的技巧。

吸血鬼和魔鬼

带你走入吸血鬼、僵尸和地狱
之犬的世界。



长达8小时的教学
内容包括画笔的运用、速
写技巧和画质的描绘。

专业画师将像右图
这样展示绘画技巧

82页

绘画技巧 的讲授

学习如何运用Painter, Photoshop, ArtRage
and ZBrush来描绘魔幻生物。

本书引进英国ImagineFX杂志版权
赵强 译著 江西美术出版社

FANTASY SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX
PRESENTS

全球数位绘画名家技法丛书

魔兽神怪



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

魔兽神怪 / 赵强译著；冯立，李强主编. —南昌：江西美术出版社，2011.6
(全球数位绘画名家技法丛书)
ISBN 978-7-5480-0714-2

I. ①魔… II. ①赵… ②冯… ③李… III. ①漫画—绘画技法 IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第144535号

主 编：冯 立 李 强
副 主 编：黄 军 曹 治 陆云飞
英文审校：陈核平
责任编辑：陈 波 魏洪昆 蒋 博

全球数位绘画名家技法丛书·魔兽神怪

QUANGUI SHUWEI HUIHUA MINGJIA JIFA CONGSHU MOSHOU SHENGUAI
赵强 译著

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 恒美印务(广州)有限公司
版 次 2011年6月第1版
印 次 2011年6月第1次印刷
印 数 5000
开 本 965毫米×1270毫米 1/16
印 张 7
书 号 ISBN 978-7-5480-0714-2
定 价 45.00元

赣版权登字-06-2011-168

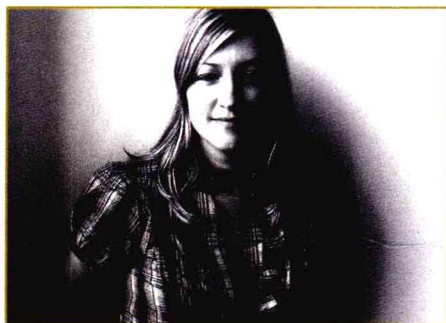
FANTASY SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX
PRESENTS

HOW TO DRAW AND PAINT

FANTASY

Creatures

大家好……



当提起“幻想艺术”这个术语时，首先跃出脑海的或许是一条飞舞喷火的龙。神话中的动物还有仙灵、吸血鬼、美人鱼、恶魔等，甚至整个动物园的其他动物，这些都是使得幻想艺术如此生动形象的重要部分。有一件事情是几乎没有止尽的，那就是我们去提出和创造的某些奇异的动物，它们让幻想艺术激动人

心。

为了帮助大家学习如何有效地绘制这些令人惊奇的动物，我们联手世界领先的数字艺术家，以能够让他们分享一些关于如何建造一个动物的形态，如何创造你理想中的动物以及如何发挥全部的想象才能等等方面的知识给大家。

如果你想绘制一条龙，直接翻到第58页，在这里你会学到欧洲的龙和东方的龙这两个经典类型的龙的不同之处。如果你想绘制外太空怪物，那么我们关于外星人创作的章节可以帮助你上升到一个新层次。或许吸血鬼与恶魔之类的黑色艺术会符合你的意趣，你应该不想错过第86页开始的专题讲解。书中的每一页，从一开始的创作到最后完成的细节，你都可发得到建议和帮助。你会得到很多关于使用数字艺术软件的灵感、小窍门及技术，这些软件包括Photoshop、Painter以及Zbrush。

这个专题是ImagineFX4册系列丛书中的第三册。相信你可以从本这册书中得到快乐。

Claire

Claire Howlett, Editor
claire@imaginefx.com

世界上最优秀的艺术家为您提供最好的指导, 分享他们的技术, 并提供我们对幻想生物研讨的灵感。

教程

专业艺术家的实用性策略——19步循序渐进地指导。

12 仙灵和神话

重塑神话、传说、民间故事里的明星形象



- 14 仙子的礼物
- 20 坏家伙——食兔兽
- 24 温柔的巨人
- 29 妖女之歌
- 34 请注意! 摄梦者来了

38 外星人概念

想象从外星球来的奇妙生物吧



- 40 拟真的猩猩宇航员
- 44 怪兽星球
- 50 疯癫外星人的设计
- 54 火星战神

58 神龙

让你的创造力和这传说中的生物一起翱翔吧



- 61 带翼的毒蛇
- 66 深入龙穴
- 70 龙的绘画

74 3D艺术手法

让你的生物看起来更生动真实



- 76 活着的胎儿
- 81 深海猎人

86 吸血鬼与恶魔

探索虚幻生物的黑暗面



- 89 吸血鬼之舞
- 92 皇冠头恶魔
- 96 落入吸血鬼的魔法中
- 100 你好, 朋友
- 102 一个男孩和他的地狱犬

14



34



24



53



44



作品赏析

4 壮观的艺术

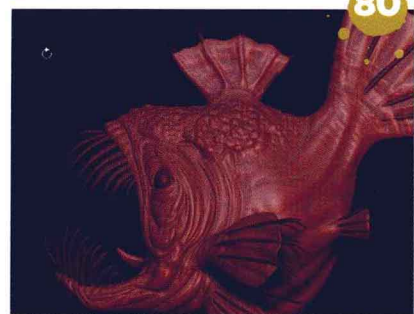
令人惊奇的幻想生物——世界上想象力最丰富的艺术家制作。



60



92



80



96



102

106 艺术家问与答

从这些专家组中学习如何处理真实世界的生物问题



Joel Carlo

从传说中吸取营养并发现灵感，创作更让人佩服的吸血鬼。



Michael Chomicki

让你的生物设计像概念艺术家帮你设计的这个漫画小魔女一样出色。



Davi Blight

这个生物概念专家向你展示想象生物的未知因素如何去创造设计。



Jim Pavelec

画一个石头材质的怪物并用互补色打造明亮皮肤。这样看起来是很棒的。



Katarina Sokolova

通过参考资料并结合你的想象力把蜂鸟变成一个幻想中的东西。



Nick Harris

探索如何为你创作的生物赋予更精彩的面部表情，如何使你的绘画有个性。



Remko Troost

为仙灵和女神创建完美森林背景的同时也要在她的皮肤上描绘光和树木的投影。

免费配套光盘

插画和视频能帮助您了解到……

教程亮点:

Vinod Rams

超过3小时视频文件教您Vinod的角色设计方法

Jonny Duddle

解密Jonny如何构造绝妙的美人鱼画法

Mélanie Delon

吸血鬼视频及画笔



附8小时
视频教程!

作品赏析

展示幻想艺术设计的生物

Christopher Scalf

地点: 美国

网站: www.chrisscalf.com

邮箱: chrisscalf@comcast.net

使用软件: Photoshop, LightWave 3D,
3ds Max, After Effects

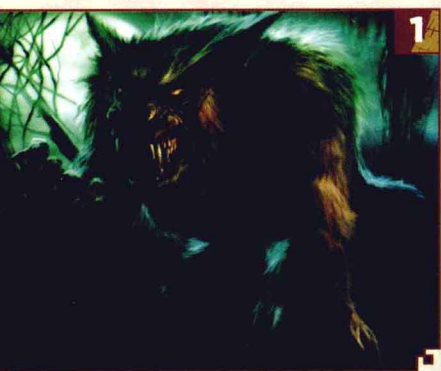


“我主要的爱好和灵感一直是科幻小说和幻想艺术。” Christopher 说, “但事实上我并没有过分地追求科幻小说, 也没有幻想在任何行业工作。”

“我走了一条‘自制’的路。”

Christopher 商业艺术的领域很成功, 主要做广告这类工作。他说, 他作为一个有家室的男人要养家糊口, 这工作也是迫不得已。但是, 在向自由职业者转变的时期, 他的再现艺术日益得到了关注。

美国邮政的r2d2邮箱选他作为艺术家设计用于《星球大战》宣传的邮票。这也是Christopher的第一次个人风格的尝试。现在他已经在故事板和动画制作领域找到了固定的职业。



1 潜伏的狼人

“虽然我不算是一个恐怖事物的爱好者, 但我总是被绘制狼人而深深地吸引。” 克里斯说, “简单讲就是, 他们简直太酷了。”

2 沼泽地的猛兽

这部分曾经是克里斯的涂鸦中的一个, 他并不满意。“我觉得它没有生命, 它只是一个动物的涂鸦。但是很显然, 人们对这个东西的情感和喜欢度超出了我的想象。”



1



2



— Sean Donaldson

地点: 英国

网站: www.seandomega.wordpress.com

邮箱: sean_d_omega@hotmail.co.uk

使用软件: Photoshop, Painter



“在我成为正式的艺术
家之前,我曾是艺术和娱
乐行业的仰慕者。” Sean

说,“在从事数字艺术之前,
我沉浸在游戏和电影里试图搞清楚它们
是怎么制作的。这也启发了我,想到去推
出我自己和我的作品。”

他认为,一个网站在他的发展过程
中起到了很重要的作用。“主要是
conceptArt.org这个网站让我去跟其他
的艺术家得到联系,互相学习。”

1 邪恶的艾莉卡

这是我为《波斯王子》——一个在线的比
赛所做。我想知道怎样的新艾莉卡形象看上去
像在邪恶的边缘,同样王子变形的时候也与以
前的游戏有所更新。

我用了Photoshop、Painter和丙烯颜色图
章。

2 巨龙斯曼格

“这个怪物是我为《Week》杂志的概念艺
术角色板块所做。我们重新创作的这个龙来源
于哈比人。我们试图做一个活生生的、远古
的、笨重的杀人机器,而不是采用一开始从书
上看到的龙的形象,这无疑是一个挑战。

Goro Fujita

地点: 美国

网站: www.area-56.de

邮箱: gfuji@web.de

使用软件: Photoshop



Goro出生在日本, 两岁半的时候跟随家人搬到了德国。“2002年我开始在德国的一家电影学校学习数字作品制作。在学校的3年时间里我获得了很多方面的经验, 比如2D和3D电影制作的工序——从一开始的想法到最后的组合这些。”

2005年毕业以后, Goro在德国是一名动画和视觉开发艺术家的自由职业者。直到2008年夏天他受雇于PDL/DreamWorks公司, 成为一名全职的视觉开发艺术家, 并搬到了加利福尼亚。

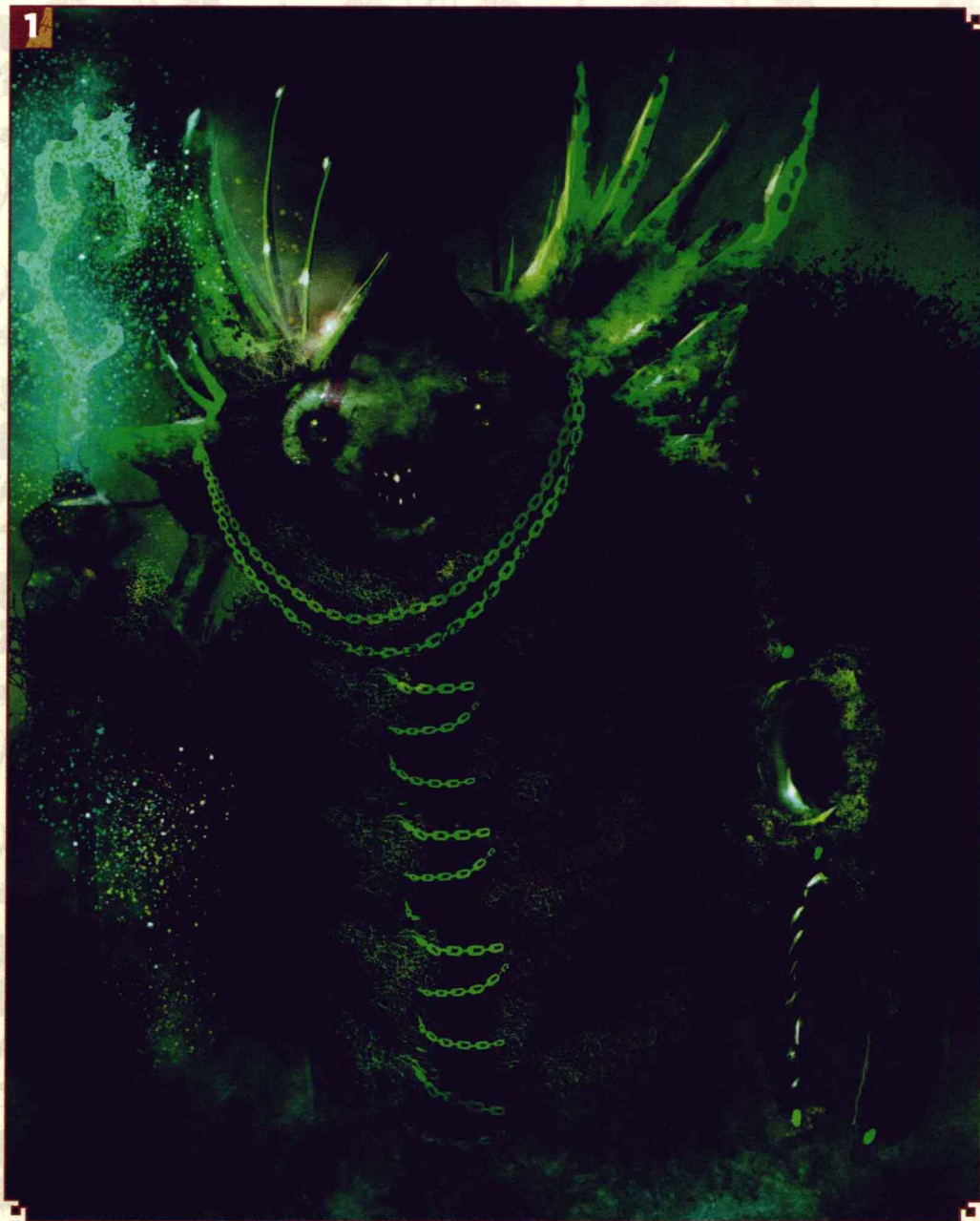
1 狩猎

“之前, 只有Gorgoth部落里最伟大的猎手才能骑巨魔。为了获得最高的社会地位, 他们必须跟一个凶猛的恶魔进行血战, 并砍下他们的触角。这样便会击破恶魔的傲慢, 从此成为恶魔的主人。”





1



Ramses Melendez

地点: 墨西哥

网站: ramsesmelendez.blogspot.com

邮箱: ramses_me@hotmail.com

使用软件: Photoshop, Painter, Flash, Illustrator, LightWave 3D



“我从小就看霹雳猫和无敌铁金刚,” Ramses说,

“也读戏剧的书,看想象和恐怖的电影。”

当1999年他开始作为一个自由艺术家的時候,所有无私的研究得到了回报。“几年之后,我开始使用数字色彩。”他说。为一个叫作Antrophos的游戏,他义无反顾地转变成了一个概念艺术家,并在 Ballistic's Expose 8 作品集中亮相。

而他最近的项目,是一个幻觉效应的作品,一个令人毛骨悚然的动画短片。

1 圣烛节

“这是一个角色的设计,我使用了Painter这个软件并用Photoshop进行了修片润色。”他说,“我非常喜欢这个角色,因为它有点像龙虾和妖精。”

2 沙比特

“这是同一个项目的另外一个角色。我非常喜欢我设计的这个角色。在设计这个角色时我读了雷德利斯科特的传说。”

3 读唇语的艾克

“这是为一个2D的动画片做的角色,我是那么地喜欢这个角色,我甚至还给它画了金魔法盔甲。”

2



3





1

Ricardo Guimaraes

地点: 巴西

网站: www.rgillustration.com

邮箱: rg@rgillustration.com

使用软件: Photoshop, Painter



Ricardo说他出生在彼得罗波利斯, 是里约热内卢山下的一个小城市。

这个地方对科幻和奇幻领域是几乎没有兴趣的。他在2002年发现了数字艺术之前的10年里, 一直从事传统绘画。

“也许是它发现了我。”他说。

“我努力地去尝试把我在传统油画的经验用到数码艺术这块‘亚麻布’中, 试图运用数字技术达到相同的效果。”

Ricardo通过坚持不懈地在艺术领域工作来履行自己的梦想, 同时他也在里奥敦传统绘画和数字艺术的课程。“我觉得我可以通过艺术来谋生是很幸运的。”他说。

1 非洲战士

里卡多心中的不可战胜的战士。“首先想到是一个高科技的超级盔甲。通过两张涂鸦草稿的表现, 出乎意料的满意, 于是我定了概念。只是要把战士放到一个部落里。”

2 火怪

一个古老的女巫唤醒了一个树丛里的巨魔——火怪。“我真的很想根据流行的民间传说, 让这个火怪拥有一些巫术和技能, 以及魔力道具。”



2

1

🇺🇸 Brian Churilla

地点: 美国

网站: www.brianchurilla.com

邮箱: mail@brianchurilla.com

使用软件: Photoshop



Brian像孩子一样一直对卡通画有强烈的感情, 卡通画就是他艺术的起点。“我很小的时候就开始仿效画一些在漫画看到的东。”他说。

这就把他引向了插图职业。他还以自由职业的形式为广告和刊物工作。但是他知道他心里真正喜爱的东西。“我觉得漫画书像是我的归宿。”他说。

2007年Brian参与创作和绘制了漫画《工程师》。“这是一个宇航员利用一个蒸汽动力的管风琴去一个不同的纬度旅行的故事。”布赖恩说。

Brian跟他的妻子还有猫和狗生活在美国的俄勒冈波特兰。

1 恐怖的特工

恐怖特工是为一个与星际空间扫荡者有关的一本漫画书所做的。这个作品的分工是: 布赖恩用铅笔打了草稿, 希拉里吉利勾勒出来, 最终由詹森米莱上色。

2 XXXOMBIE

为xxxombie漫画书画的。分工是: 布赖恩起草并勾勒出来, 然后由杰里米谢颇德用Photoshop上色。





Ben Mauro

地点: 美国

网站: www.artofben.com

邮箱: benmauro@gmail.com

使用软件: Photoshop



从帕萨迪纳的艺术中心设计学院毕业以后, Ben 便去了索尼电影公司和北卡皮托尔街800号从事艺术概念的创作这个职业。

1 征服恶魔

这里的概念是玩游戏的人要进入一个庞大的地下建筑, 然后战胜一个庞大的蒸汽朋克 (科技和魔幻共存的意思), 鲸鱼才能在游戏中胜出。

2 外星种族1

这个太空时代的角色是为设计工作室出版社发行的刊物《外星种族》所创作的角色。

3 外星种族2

这是第二个从《外星种族》节选的片段。
“这个概念是一个先进的文明世界收集各个星球的生物, 并给这些生物大脑输入他们的技术, 以更好地控制他们。” 本·毛罗说。

仙灵和神话

重塑神话、传说、民间故事里的明星形象

“所有仙灵设计都有一些共性——既然他们存在于梦幻之中，你可以想怎样设计就怎样设计。”

——Mélanie Delon, 第14页

在随书光盘中
有本课程的
相关文件



神话创作指南

仙灵、美人鱼、食人魔、巨魔，这些都是传奇和民间故事中的典型生物。

你可以选择直接使用这些生物的经典形象，也可以根据现代的演变颠覆他们的形象。



乔尼达德尔的美人鱼既性感又危险。请到第28页

课程

绘制传奇的生物



14 Mélanie Delon 仙灵

创作一个有奇妙生物的林地经典场景。



20 Bobby Chiu 给一个生物赋予生命

演变兔子的概念，而不是一个传统意义上的兔子。



24 Vinod Rams 创作大型的生物

设计一个庞大的类人生物，是一个力量和温柔并存的角色。



28 Jonny Duddle 绘制美人鱼

结合了性感和危险并带有些许幽默感。



34 Joel Carlo 设计神话人物

通过不同种类动物的结构剖析，创作一个神秘生物。



温柔的巨人
见24页

Painter & Photoshop 仙子的礼物

Mélanie Delon 将为大家展示怎样制作一个漂亮又有魅力的画面。

艺术家简历

Mélanie Delon

国家：法国



Mélanie 是一个居住在巴黎的自由插画家。她喜欢画一些美丽的梦幻和奇幻人物。她曾为 Norma Editorial 工作过。

www.marta-dahlig.com

光盘



寓言故事 (Fables) 文件夹中找到仙子景象 (Faerie Scene) 文件。

仙

灵已经是幻想艺术领域里的一个众所周知的角色。仙灵的设计形象我们可以获取到很多，而在这里，你可以在仙灵基本的形象之上设计任何你想设计的点。但是要确定你要表达的主题，这点非常重要。在这里我选了一个非常经典的形象，这也是我的主题。我的仙灵赤裸着身体，长着一对蜻蜓的翅膀。身处在一片大而神秘的树林背景里。大仙灵带着一个礼物——一个小小的仙灵。

我通常对概念思考甚少。我更倾向于边画边展开故事，坚信这样会更原汁原味一点。但如果你因为在找不到主题而感到迷茫的时候，在纸上打打草稿将是个不错的主意。

我在前几个阶段创作的时候不太注意细节的雕琢。我会在后面再进行加工。另一个值得考虑的因素是故事以及你想在画中展示什么重点。我一般会尝试塑造视觉中心：对这部分描绘将比这画上的其他部分更具体。

当我对这样经典的主题加以创作之时，我会试着在我的创作里加一点特别或者不同寻常的东西，这样就更生动了。诸如某一细节或者色彩搭配。

在我开始画之前，我会对人物自身和故事背景作很多调查。因为在关于仙子的民间故事中，他们基本都是以人为原型的，我也找了一些图像参考资料进行研究。这种方式是正确掌握人体结构的最好的方式。

1 色调搭配

在开始画之前，我的习惯

是先设计一个色彩搭配。这一步对于我接下来的整个创作过程，不论是加进去几个颜色抑或是换几个颜色，都起着贯穿始终的作用。在这里，我选择了褐色和绿色作为底色，一些红色和深绿色作为植物的颜色。而人物本身将是多彩的，会有一些橙色、粉色和嫩黄色。

在人物脸部概念设计中，我只是简单地把颜色一块块放到一起。黄色和绿色将作为她眼睑的颜色，而她的嘴唇则涂上浓重的樱桃红色，这样看起来非常的迷人。



2 简要概括

现在开始我们要起稿了，我们要为这个人物和其他的要素，比如说给手拿礼物的小仙子找合适的位置。通常我使用圆画笔和一支普通的大直径画笔来完成这一步。我在这阶段还是没有专注于细节，反而把整个插画当作一个

大块来看，就像雕塑的过程一样。你大可不必在大画布上做这个工作，小画布更方便。当你构图感到满意，想要开始细画的时候再调整画布大小。



