

全球顶级数码绘画艺术

第14辑

姚峰 王亚明 译
江西美术出版社

传奇人物

MOEBIUS &
MCQUARRIE

向我们的两位艺术先驱致敬

PHOTOSHOP

11种线条
艺术技巧

揭秘！职业艺术家们的绘画秘籍



- Adam Hughes

美女绘画大师来揭示他如何
描绘世界上最美的人



THE ULTIMATE 终极漫画艺术教程 COMIC ART

ISSUE

让DC和Marvel的精英团队来帮助你
提升绘画能力！

哇！这实用的套
索每个家庭都应
该备一个……

更多精彩

创作艺术：角色设定

描绘魔兽

商业卡片的艺术

在SketchBook Pro中

完成概念创作

神奇女侠！

漫画艺术历程中标志性的女性人物

Welcome...

魔幻艺术世界

两个令人悲伤的消息，Ralph McQuarrie和Jean ‘Moebius’ Giraud离开了我们的世界。毫不夸张地说，当你阅读这本书的时候，这两位艺术家将会为你塑造几乎所有人都向往的幻想空间、梦想和职业理想。

概念艺术之父Ralph McQuarrie享年82岁，我们几乎无法想象，假如没有Ralph，这个梦幻世界将会变成怎样。他在电影《星球大战》中设计的城市、战船和生物的蓝图，不仅开创了好莱坞的原画艺术设计，而且视觉化地展现了我们未来的世界看起来将会怎样。Moebius则在艺术圈有更深的影响力，他的工作相当广泛和深远，他的影响力支配了整个漫画界和科幻电影界，例如电影《异形》《沙丘魔堡》和《创战纪》。

因此，在本辑的第24页和第44页，分别有Moebius和Ralph McQuarrie的介绍。我们——以及一些全球的优秀艺术家们——被他们所激励，并对他们创造的幻想世界和科幻艺术致以最崇高的敬意。

一些习俗是以人们放下手头工作，作为对逝者敬仰的象征。但在这种情况下，我想更加适合我们的是拿起艺术创作的工具体去不断创造，才是对这两位大师最诚挚的敬意。

本辑为订购用户特别绘制的封面



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14辑/英国ImagineFX编辑部编;姚峰,王亚明译. —南昌:江西美术出版社, 2014.5

ISBN 978-7-5480-2791-1

I ①全… II ①英… ②姚… ③王…

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(2014)第093892号

翻 译:姚 峰 王亚明

责任编辑:陈 军 李 佳 蒋 博

全球顶级数码绘画艺术 · 第14辑 QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU DISHISJI

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 2014年5月第1版

印 次 2014年5月第1次印刷

印 数 3000

开 本 965毫米×1270毫米 1/16

印 张 5

书 号 ISBN 978-7-5480-2791-1

定 价 34.00元

赣版权登字-06-2014-154

赣版引进号-14-2013-091

特邀艺术家

本辑ImagineFX聚集了一批世界顶尖艺术家,同读者分享他们高超的绘画技艺以及非凡的创作灵感。



Cliff Chiang



Cliff Chiang拥有哈佛大学文学和视觉艺术双学位,用其所学开创了自己的漫画事业,并为Swamp Thing、Red Sonja和Batman等作品配图。DC杂志第52期再版了他的作品Wonder Woman,谁来讨论这个著名角色的发展与变化呢?请阅读本书的第32页。

www.cliffchiang.com



Alvin Lee



Alvin Lee 17岁就开始了其漫画职业生涯,曾在众多公司工作,如DC、Marvel和WildStorm。目前效力于Udon公司,他成功复活了经典电子游戏《街头霸王》。在本辑第56页他向我们展示了如何构思这个街头霸王人物的系列动态。

www.alvinleeart.com

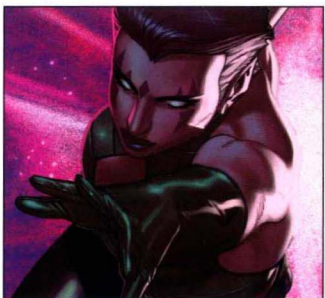


Calum A Watt



Calum A Watt 历时4年为2000AD创作了举世瞩目的插图。Calum植入了视频游戏原画艺术,他致力于创作备受追捧的竞速游戏Split Second的原画艺术,闲暇之余使用SketchBook Pro创作机甲艺术作品,在第62页揭示了其创作过程中的独特技巧。

www.bit.ly/calumwatt



Jorge Molina



前视频游戏原画设计师Jorge和Crystal Dynamics的开发者Tomb Raider,目前工作于Marvel,并为《X-Men》和《New Mutants》创作封面和室内场景,本辑第66页,你能发现Jorge在其最新的漫画作品《New Mutants》中,是如何创作多彩而动感十足的封面。

www.zurdom.com



Craig Elliott



之前,迪斯尼艺术家Craig为电影,包括《白雪公主》《青蛙王子》《大力士》和《魔法奇缘》工作。现在作为自由职业原画设计师,Craig为游戏《Blizzard》和《Darkhorse》创作。翻到第70页,可以看到他是如何从黑白素描开始到最终的彩色稿,来描绘《魔兽世界》游戏中的人物。

www.bit.ly/craigelliott



Lois van Baarle



自从在高中自学数码绘画以后,Lois就立志成为一名艺术家,她对动画充满兴趣,在比利时根特学习后,她重返荷兰在Hogeschool voor de Kunsten Utrecht in Hilversum继续深造。本辑第74页,揭示了她绘制和强化线条的几点要领。

www.loish.net





FANTASY SCI-FI DIGITAL ART ImagineFX 封面设计师

在Alex Garner作为漫画设计师的职业生涯中，他塑造了行业中许多标志性的女性角色，现在他正准备着手为DC创作第一位女性角色。



Alex Garner

国籍：美国

使用软件：Photoshop

网址：www.alexgarner.com

Alex在20世纪90年代痴迷于Gen 13和Danger Girl，之后在1999年与人合作创办了IDW。他现在为Marvel和DC创作，包括《神奇女侠》最近一期的封面。在第50页，让我们看看Alex绘制这期充满热情和优雅气质的封面给我们的启发。



© 2012 Marvel

绘制过程

我们最新一期封面创作的闪光点



Alex提交了两稿素描：我们选择这幅有强劲身姿和刚毅眼神的构图。尽管近期神奇女侠被重新设计，但我们仍然喜欢她原来的造型。更多详情请参阅第32页。



由于草图中人物的头部过于僵化和被动，他微调了设计，并用色彩营造神奇女侠那难以捉摸的圣人感觉。但是还需要改进的地方……



暖色调的画面在报刊亭有着抢眼球的微妙视觉效果。为了达到这个效果，Alex重新调整画面并加强了色彩。第50页上，看看他是如何用别具一格的方法轻松完成这项任务的。



Wonder Woman is TM and © DC Comics

ImagineFX 目录 Contents

FXPosé

6 读者艺苑

大师指津

16 艺术家问与答

特别推荐

24 Jean 'Moebius' Giraud

一些漫画和奇幻艺术最具代表性的意象来自于这个人的想象。我们祝贺Moebius的精彩人生。

30 过程全揭秘

本辑主题: 巡逻车

32 漫画作品: Wonder Woman

80年过去了, 这个亚马孙公主依旧强大! 我们推崇的神奇女侠时代。

40 速写本

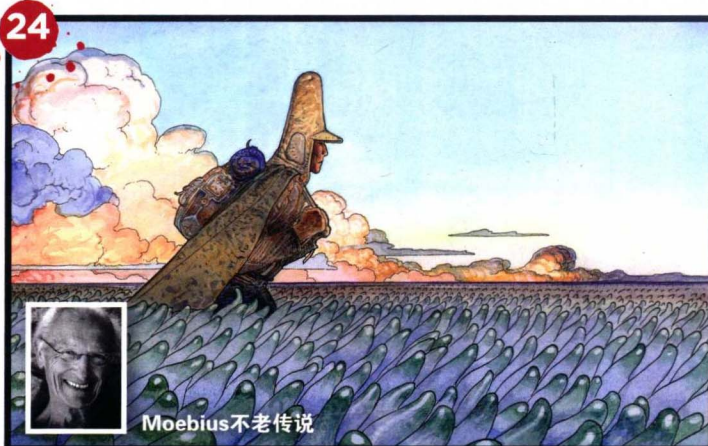
梦工厂动画艺术家Alexandre Puvilland揭示了他所钟爱的景观。

44 Ralph McQuarrie

我们向他致敬, 是他让《星球大战》诞生, 并激励了一代又一代的艺术家崭露头角。

行业专栏

80 工作室介绍



Moebius不老传说



Ralph McQuarrie大师致敬



神奇女侠



速写本

Reader FXPosé

THE PLACE TO SHARE YOUR DIGITAL ART



最新作品详见第6页



艺术家问与答: 一个结实的骨骼



艺术家问与答: 玻璃物体



过程全揭秘



艺术家问与答: 统一色调



艺术家问与答: 闪电



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籍



50 创作标志性的超人艺术
Alex Garner教你如何创作神奇女侠



54 创作一个日出时分的太空船残骸
Paul Phippen描绘一个巨大的，搁浅的空间废船



56 创建动态的动漫形象
Alvin Lee用铅笔绘制一幅动感漫画



61 水彩画的第一步
水彩让画面更鲜活和明亮



62 充分利用舞台灯光
Calum Alexander Watt营造氛围



66 《X战警》封面插画的起草与绘制
Jorge Molina Manzanero重塑人物



70 如何创造一张角色游戏卡
Craig Elliott为Blizzard重塑Lady Sylvanas



74 提高处理线条的能力
Lois van Baarle与你分享她的工作秘诀

艺术家问与答

16 本辑专题

如何绘制月亮、气球、玻璃人、异国情调的盔甲、有光泽的橡胶、油漆及其他材质。



Reader FXPosé

读者艺苑·展示你数码艺术的舞台



Jennifer Healy

国籍: 美国

网址: www.bit.ly/jenniferhealy

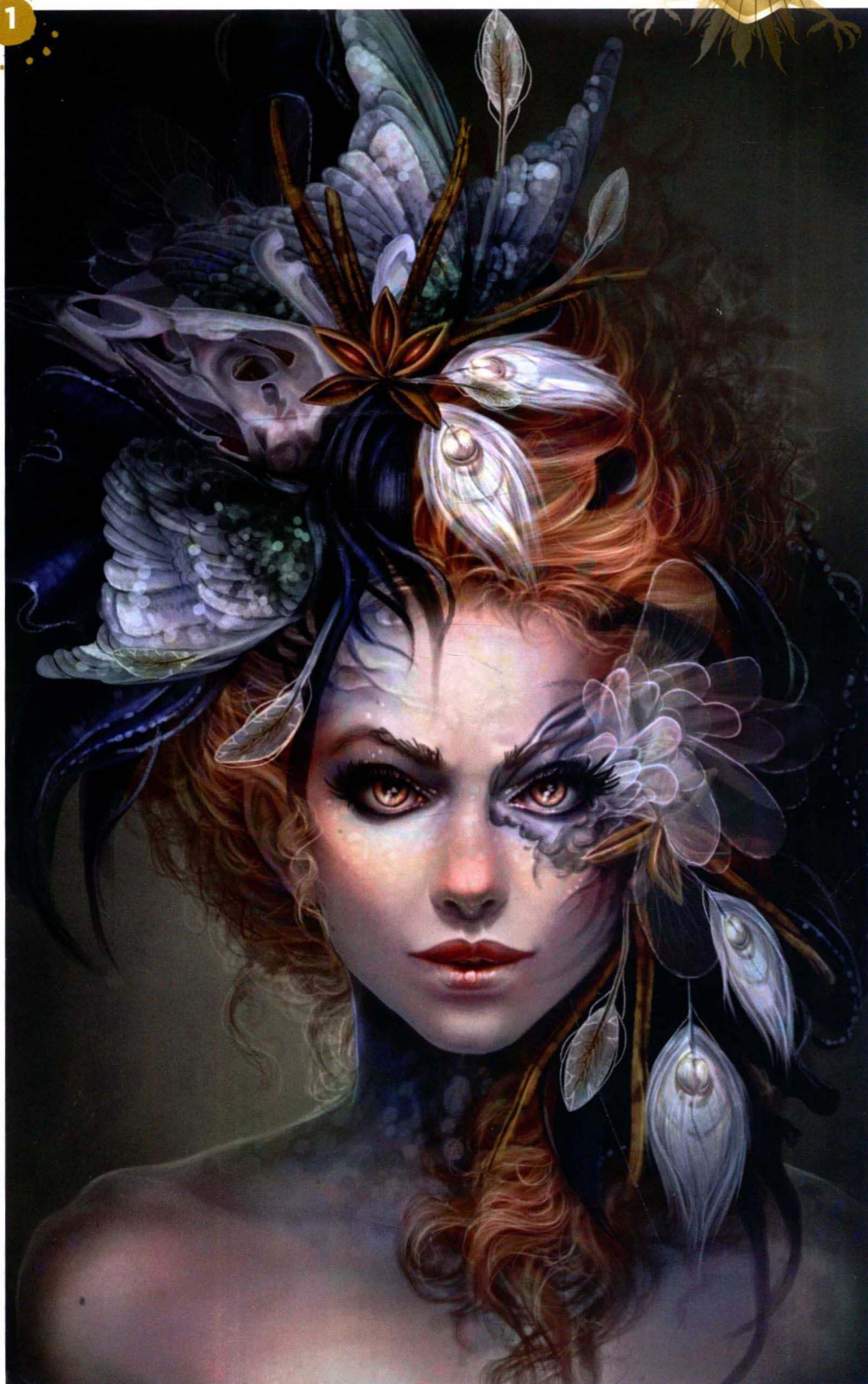
邮箱: myjennlee@hotmail.com

使用软件: Photoshop



Jennifer 现年26岁, 自学数码绘画的她居住于美国路易斯安那州。 “自2009年开始我全情投入,” 她说, “在我爱上数码绘画艺术前, 我只是一个使用铅笔和水彩的画家。”

她的作品灵感来自她所热爱的音乐、游戏、少女情怀和新鲜事物。 “我热衷于将美丽的事物和善性相融,” Jennifer说, “我最擅长的是应用色彩, 我使用色彩强调美丽和恐惧。” 并且对幻想和超现实主义情有独钟。 Jennifer喜欢用其“意识流”的办法绘制个人作品。



1 维多利亚时代的巫毒

“她令人毛骨悚然的眼睛和头发的处理, 是想让图像产生一种令人生畏的感觉。”

2 野兽之美

“这令人生畏的漂亮玫瑰花幻化为可怕的鳄鱼牙齿和鳞片。我想实验下用柔和色彩与不同氛围的组合。”



Artist crit

Mélanie Delon被Jennifer
的野兽之美打动...



“面色苍白，嫩粉色与深蓝色的背景形成对比而且非常美。人物设计非常漂亮，几处细节的设计也绝对令人印象深刻，尤其是牙齿上的花瓣。非常棒！”

16 Craig Hodges

国籍: 英国威尔士

网址: www.cubica.deviantart.com

邮箱: chodges81@hotmail.com

使用软件: Photoshop, Illustrator



Craig可能已经获得了文学学士学位,但他却被数码艺术和插图艺术深深吸引。

“ImagineFX, 伴随着大规模,不断膨胀的网上数码艺术社区,对我而言是持续的、巨大的动力来源,”他说,“对电影和漫画几乎不健康的痴迷,我将不断地吸取丰富的创作灵感,同时努力拓展自己作为一个设计师的专业技能。”

Craig目前作为自由职业者进行插图工作,并且在游戏行业从事概念设计师角色。

1



2



3



1 GIDEON CHROME

“我喜爱漫画黄金时代的作品Flash Gordon,所以想创作一个英雄人物,他有着标志性的男子气概和英俊外貌。”

2 封面女郎

“我想画一个50年代风格的性感封面女郎,所以这张作品几乎没过多考虑,我不十分确定她的背景故事——尽管我不认为她需要这个。”

3 GORGON概念

“这是我对Medusa的姐妹,一种爬行动物的看法,我认为蝎子的外形同样地令人感到毛骨悚然和邪恶。”

Ferdinand D Ladera

国籍: 菲律宾

网址: www.digitalhadz.blogspot.com

邮箱: digitalhadz@gmail.com

使用软件: Photoshop



Ferdinand出生于菲律宾东南部瀑布城伊利甘，“我在我的数码绘画中注入‘给生活带来的梦想’的风格，”他解释道，“自从我在马尼拉FEATI大学获得美术学士学位后我一直在进步。”

Ferdinand有美术师、平面设计师和摄影师的背景，他现在以3D概念设计师的身份任职于Ladyluck数字媒体——一家在菲律宾的游戏外包公司。

1



2



IMAGINEFX 点评



超大尺寸羽毛头饰的使用，是诠释Ferdinand的角色最完美的装饰，赋予了他们更强大的视觉冲击。不知为什么，他的勇士们看上去比任何巨大的星际战队和混沌骑士看上去都更加引人注目。

Cliff Hope,
运营编辑

3



1 URDUJA

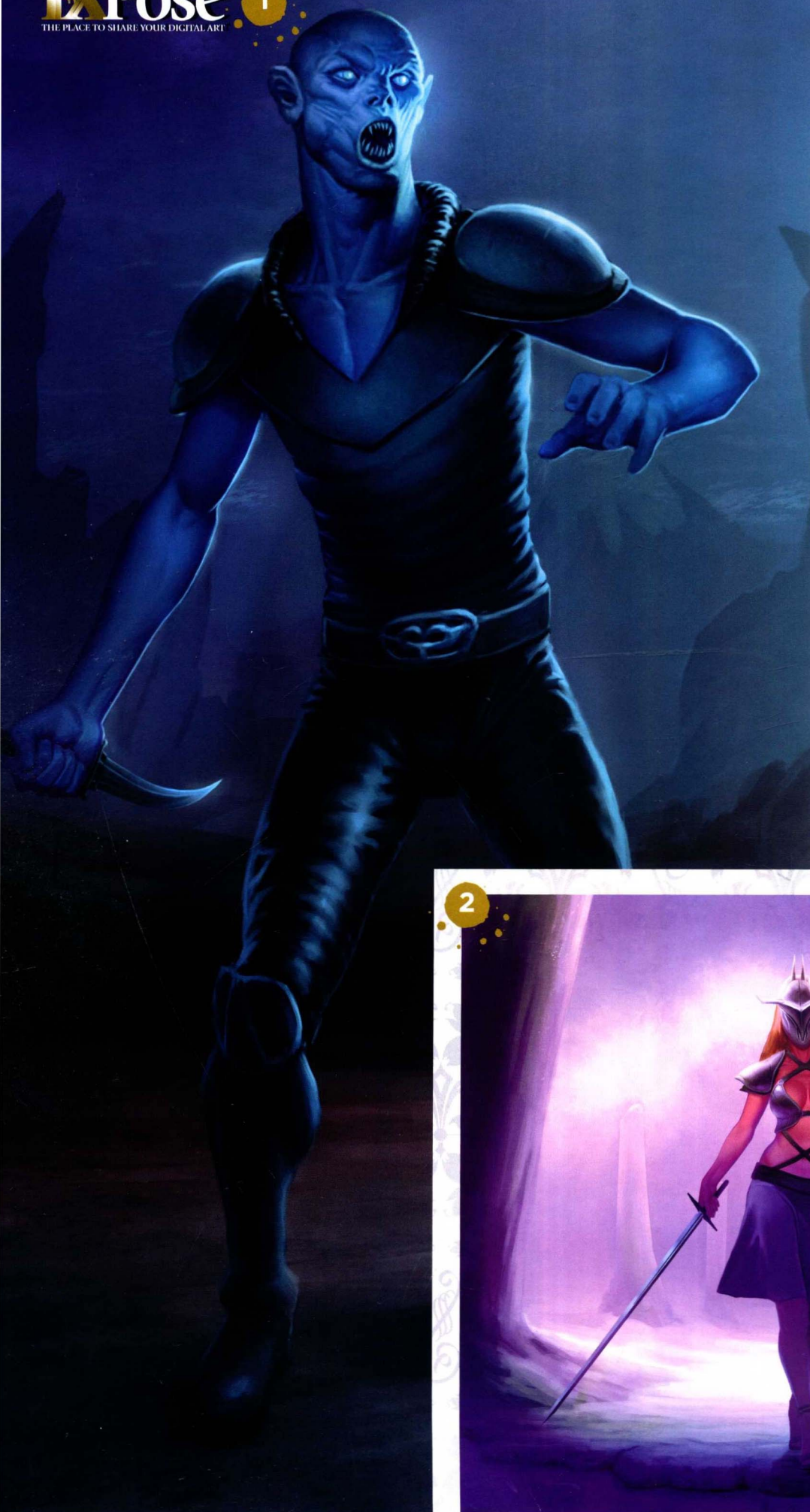
“公主Urduja取自菲律宾的传说，她统治了邦阿西楠省的Tawalisi王国。”

2 基伊拉之塔

“基伊拉是一个有着许多怪异生物，宁静和富饶的地方。你会被基伊拉的美丽所迷惑，被一种具有超自然力量和不可抗拒魔力的魔法高塔所吸引。”

3 IBALOY勇士

“我的插图描绘了一个年轻的，来自菲律宾本格特省Ibaloy部落的战士。讲述了这位勇士在暴力之中，为他的部落而战的故事——他是保护者，也是幸存者，更是对抗敌人和镇压的英雄。”



🇨🇦 Derek Murphy

国籍：加拿大

网址：www.bit.ly/jdmurphy

邮箱：johnderekmurphy@gmail.com

使用软件：Photoshop



“我住在加拿大新不伦瑞克省，那里主要的产业是马铃薯种植和啤酒酿造，”26岁的设计师Derek说，“值得庆幸的是，这两个我都很喜欢。”

Derek也热衷于绘画，原本计划成为一个动画师，甚至花三年时间在学校学习这个专业。“最后，我了解到，我并不是真的喜欢动画，而是喜欢为漫画创作和绘制创造性的事物。”

因此在创作过程中Derek发现了自己的定位。过去两年中，他一直在自学如何使用Photoshop进行创作，他说：“希望在未来五年内创作一些自己的东西。否则，我仅是一个动画师。”

1 吸血鬼的匕首

“我该怎么说这张作品呢？基本上它是对于光线的研究，当然我也想画一个吸血鬼！”

2 女派作风

“它本是一个对于色彩的研究。之前，我通常在初期使用基本单色，因为这些研习，我慢慢地整理出些头绪，并从詹姆斯·格尼的几本书中获得了帮助。”

2



Lik Wong

国籍: 中国香港
网址: www.bit.ly/lwong
邮箱: k_force@yahoo.com.hk
使用软件: Maya, Photoshop



Lik在香港计算机图形工作室任主管。“我已经工作了近10年时间,”他说,“我一直津津乐道于这项工作,它是包含艺术、技术、客户要求、预算和日程安排的独特组合。”

对Lik而言,高品质的创作始终是他的终极目标,但赚钱与他的生意息息相关,这多少让他有点沮丧。“虽然我平时使用3D工作,但近期我也进行绘画创作,这幅作品表明了我在我职业生涯中的挫折。”

IMAGINEFX 点评



“Lik用有趣和耳目一新的手法,呈现出一个感染我们大多数人的主题。强烈的光线塑造出这对情侣真正的内心情感,我喜欢穿透纷飞纸币的光斑。”

Shona Cutt,
设计师



1 生活是为了金钱吗?!

“我一直在努力工作,而在一段时间后我经常自问什么是生命中重要的,生活的意义是挣钱吗?现在的状况,让我变得有点沮丧,这张图描绘入了我对这件事情的看法。”



Ibrahem Swaid

国籍: 阿拉伯联合酋长国

网址: www.holypixels.com

邮箱: ibrahem.swaid@gmail.com

使用软件: Photoshop



1985年出生在叙利亚大马士革, Ibrahem是游戏数字插画和概念设计师。“我开始我的游戏生涯——如果我可以这样称呼它——是在2008年, 作为一个自由职业者, 创作、设计并且绘制了Tvbased游戏。”他说。

他对游戏的激情倍增, 两年后, Ibrahem与两个朋友创建了一家独立的游戏开发公司。“我们起初为恐怖冒险平台游戏做些小样片, 这也是对我们团队工作能力的一种考验,” 他说, “我们把它称为火炬项目。”

除了做视频游戏的概念, Ibrahem的工作则侧重于《战锤40K的宇宙》和后世界末日题材的创作。

1 帝王八世

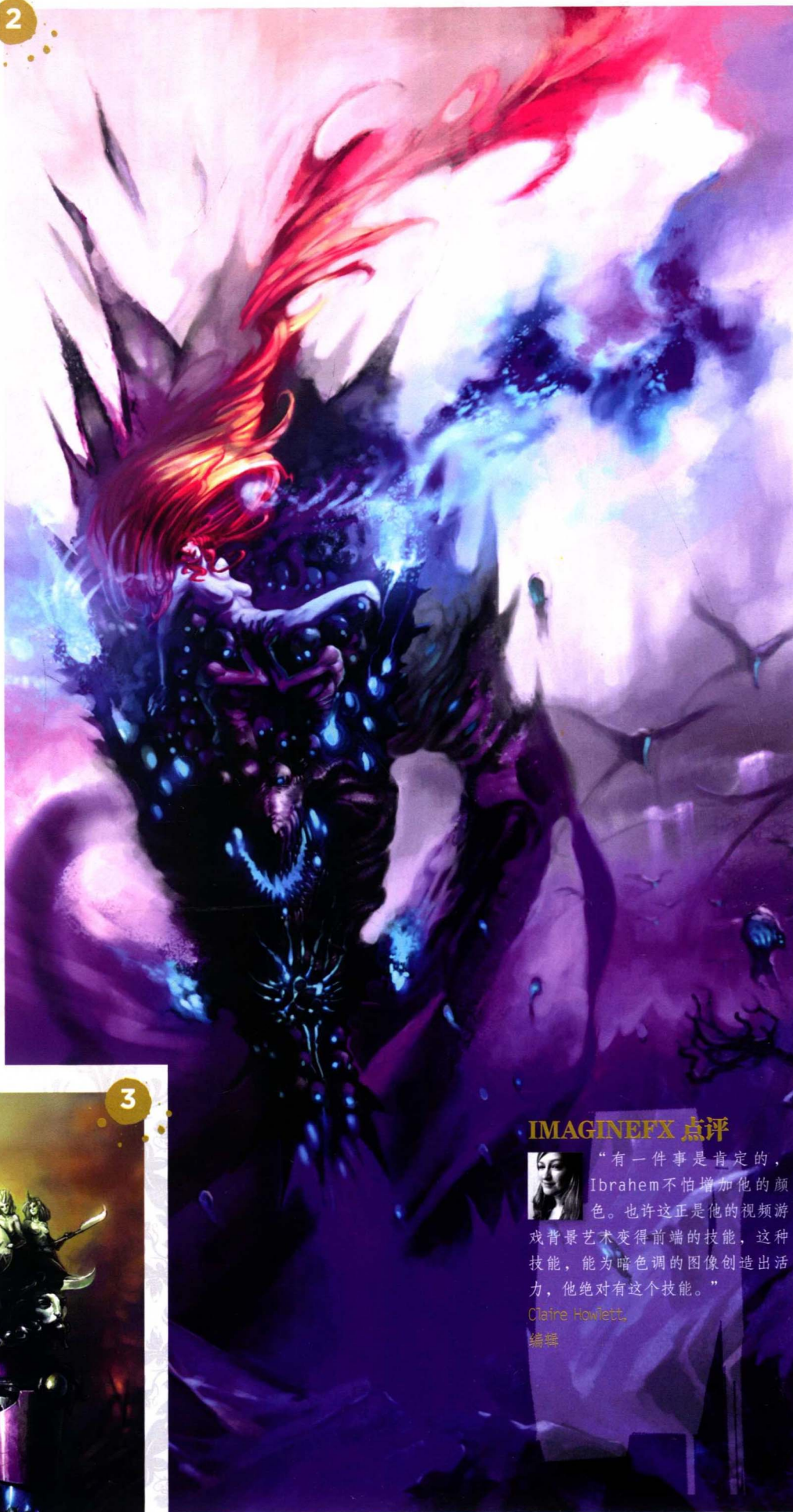
“Konrad Curze, 黑暗之神, 人类帝王之子。我很高兴我保持它的黑暗, 同时掌控了细节和强烈的色彩。”

2 IRCEL公爵

“这幅作品是为挑战《Dominance War 4》而创作的一部分, 描绘出恶魔领主的概念。我的想法是创作一个恶魔领主, 使用他冰冷的力量, 但同时, 我不想把他设计成一个邪恶的冰块!”

3 帝王十一世

“我着手于帝王项目, 他是对《Warhammer 40K》中20个帝王的视觉重塑, 所以, 我尝试为这个来自游戏世界里的人物创作一个新构想。”



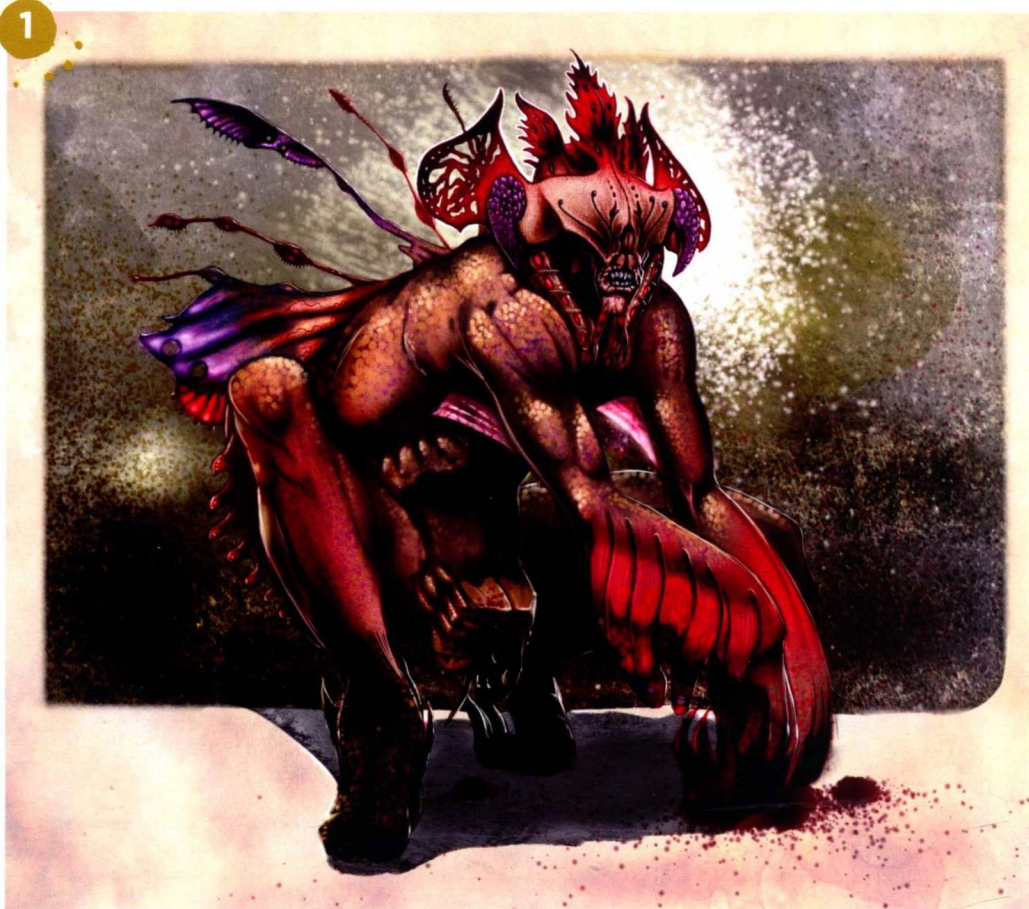
IMAGINEFX 点评



“有一件事是肯定的, Ibrahem不怕增加他的颜色。也许这正是他的视频游戏背景艺术变得前端的技能, 这种技能, 能为暗色调的图像创造出活力, 他绝对有这个技能。”

Claire Howlett
编辑

1



+ Mate Jako

国籍: 英国

网址: www.entenn.deviantart.com

邮箱: entenn.studio@gmail.com

使用软件: Photoshop, Painter, ArtRage



Mate来自于匈牙利的小镇，自9岁起他就有了了一份戏剧演员的工作。

“后来，我进入电视节目，也足够幸运地参与到一些匈牙利的电影中。”他说。

伴随Mate成长的是绘画，“但从来没有对它认真过，直到我16岁时，它比以往任何时候都令我感到有趣。”

灵感来源于好莱坞视觉效果艺术家Stan Winston，Mate放弃了演艺生涯并自此致力于艺术创作。

1 公牛

“这幅作品是创作一个凶悍而又不失美学的造型，它能够让你恶心，并且无法承受它的触碰，但同时，也能让你的眼睛离不开它。”

2 森林

“这个哥布林很久以前是一个男人，他强奸、杀害或虐待妇女和孩子。因此，他是被诅咒的：他的身体已经变异，他的灵魂不复存在。他的盛宴是那些未出生的婴儿。”

2



1

1 Michele Frigo

国籍: 意大利
网 址: www.michelefrigo.com
邮 箱: info@michelefrigo.com
使用软件: Photoshop



Michele回忆起童年的一个关键时刻。“我答应自己，当我长大了，我想成为一个艺术家。我是认真对待这一承诺的，它激励我多年，”他告诉我们，“幸运的是，它成为现实。”

Michele是一个自由职业的平面设计师和封面插画师。“我一直着迷于幻想和异教文化，它们能让最微不足道的项目变得神奇。”

IMAGINEFX 点评



“大量使用动态照明绘制出人物的特征，不论是Michele创作的皮肤上有细微皱纹脾气暴躁的矮人，或是绝地武士都从画面中耀出刺眼的光芒。”

Ian Dean,

副编辑

1 铁匠

“我记得游戏RPG中，有名叫Gortheck的侏儒。他脾气暴躁，经常做出打架的架势，并且是一个逃枪高手，他真实的性格是我喜欢的，这种设计是我对他的敬意。”

2 SHEEYA的绝地武士

“我一直喜欢星球大战，这是我自己创作的绝地武士。经过多年，她已经改头换面，但这是我最喜欢的版本之一。”

2



艺术家问与答

让我们的专家来解决艺术创作中的难题, 邮箱: help@imaginefx.com。

The FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART ImagineFX panel

Jonathan Standing



Jonathan是一位英籍艺术家和插图画家。他住在加拿大多伦多附近, 为一位电子游戏产业的开发商工作。

www.jonathanstanding.com

Cynthia Sheppard



Cynthia是一个自由数码艺术家。因为有着传统绘画的经历, 她喜欢把传统的技术融入数字绘画中。

www.sheppard-arts.com

Mélanie Delon



Mélanie是一个自由梦幻插图画家。她不仅为多个出版社设计封面, 同时也创作她的个人艺术系列图书。

www.melaniedelon.com

Matt Dixon



Matt早在1988年就为暴雪公司的电子游戏做设计, 之后也一直在那里工作。你可以在《Girls On Top》书中看到他的一些美女艺术作品。

www.matttdixon.co.uk

Eric Vedder



因为对Capcom公司的喜爱, 他在那里开始了他的职业生涯。他一边在Digital Extremes从事电子游戏领域的工作, 一边兼职自由创作。

www.ericvedder.ca

Lauren K Cannon



Lauren K Cannon Lauren是一个专门从事超现实主义题材的自由奇幻艺术家。她住在美国新泽西州的一个森林小村庄。

www.navate.com

Jon Hodgson



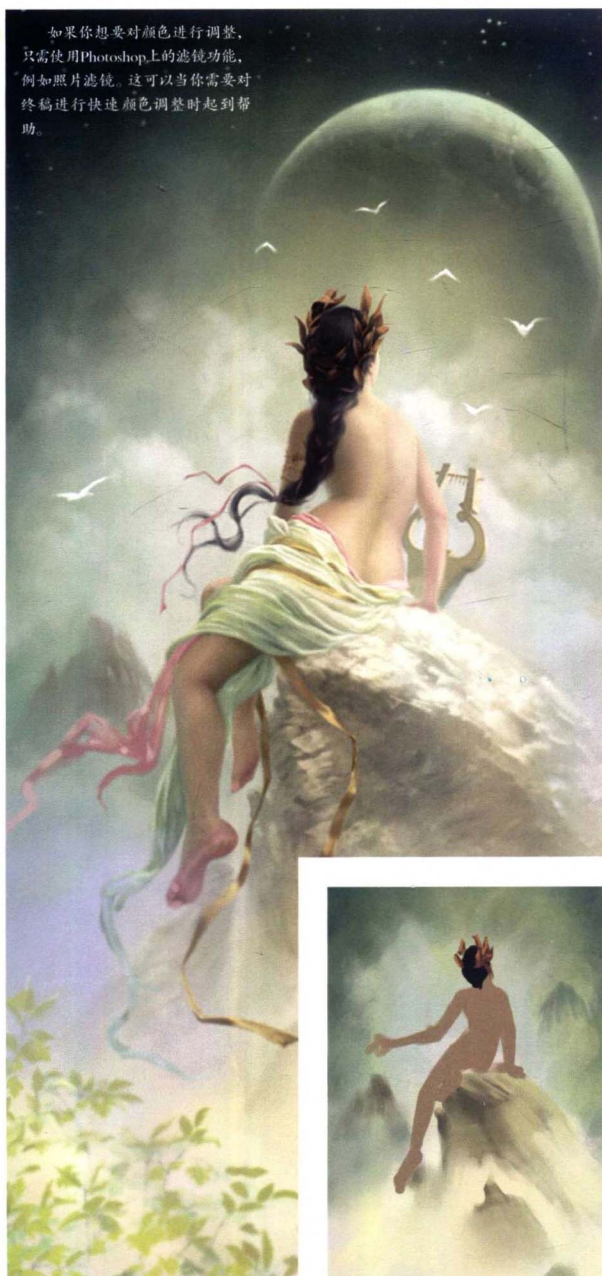
作为一位优秀的艺术家, Jon正在为马上要由Cubicle 7 Entertainment出版的, 以《指环王》为原型的角色扮演游戏做艺术指导。

www.jonhodgson.com

问:

当使用一组颜料时, 该如何使这些颜色和整体统一?

Liezi, 南非



如果你想要对颜色进行调整, 只需使用Photoshop上的滤镜功能, 例如照片滤镜。这可以当你需要对终稿进行快速颜色调整时起到帮助。

答:

Mélanie 的回复



用单一的配色方案去绘制一幅场景其实并不难。最难的是坚持你所选择的颜色, 因为在进行下去的过程中, 人们总是倾向于为背景和人物添加更多的颜色。

所以最好的办法是选择一个非常简单的配色方案, 一个同时适合的背景和角色的人物配色方案, 然后慢慢地构架起整幅画。你可以在过程中新增一些色彩, 但是切记要选择相同的色调。就好比, 我不会在主色调是蓝色的画面上使用红色。

一旦基本的内容完成, 就开始添加不同的元素和细节。这里有一个窍门, 就是忽略配色的问题。比如我的背景是淡蓝色的, 那就会为衣服选择略暗的淡蓝色。这样我就保持了同一个色调。

当然, 我需要让我的人物角色是可见的, 不希望它从画面中消失。所以我的办法就是在光的强度上做一些文章。我通常会在人物的背后添加一些非常柔和的光芒或阴影(这取决于光源), 这可以进一步将人物从背景中分离。此外, 我在画面中的特殊部分, 用和之前略微不同的颜色对人物外形做一些改进。

最后, 在Photoshop中, 使用照片滤镜或色彩平衡蒙版工具对画面进行调整。其中后者在对完稿进行颜色统一时尤其的好用。

从我的初稿中你可以看出, 这里没有光或阴影, 只有大色块。这里的配色非常有限, 这样做能迫使我始终保持一个色调。