

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU

全球顶级数码绘画艺术

第17辑

郑军荣 唐敏 李江娟 译
江西美术出版社

步步为营

Photoshop软件:
极速绘画

Feng Zhu 场景设计大起底

艺术课堂

创作混合媒体艺术

用中国墨色更新你的数字艺术

日本
漫画大师

从全球顶级艺术
大师的作品中
汲取灵感

打造充满魔力的

日本漫画

MANGA ART

学习新的方法描绘活力四射的漫画英雄, 让它们跃然纸上。

更多精彩

发掘不可不知的
故事叙述秘诀
如何描绘具有深度的
动漫场景
打造令人惊艳的
服装设计

请在54页欣赏
Sakimi Chan如何
创作她的奇幻漫
画。

JOE MADUREIRA! 这位漫画领域的传奇人物显示他的影响力。

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17辑/付玉竹主编;郑军荣,唐敏,李江娟译. —南昌:江西美术出版社,2015.3

ISBN 978-7-5480-3378-3

I. ①全… II. ①付… ②郑… 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(2015)第043381号

主 编:付玉竹

翻 译:郑军荣 唐 敏 李江娟

责任编辑:蒋 博 李 佳

责任印制:张维波

全球顶级数码绘画艺术·第17辑

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU DISHIQIJI

出版发行 江西美术出版社

社 址 南昌子安路66号

网 址 <http://www.jxfinearts.com>

经 销 全国新华书店

印 刷 江西千叶彩印有限公司

版 次 2015年3月第1版

印 次 2015年3月第1次印刷

印 数 2000

开 本 965毫米×1270毫米 1/16

印 张 5

书 号 ISBN 978-7-5480-3378-3

定 价 39.00元

赣版权登字-06-2015-075

赣版引进号-14-2013-094

THE ART OF

CALL OF DUTY
WAR 3

3

WWW.BALLISTICPUBLISHING.COM

ImagineFX 目录 Contents



FXPosé
6 读者艺苑

大师指津
24 艺术家问答

幻想国度
16 谁在守护守望者
20 写意的星球

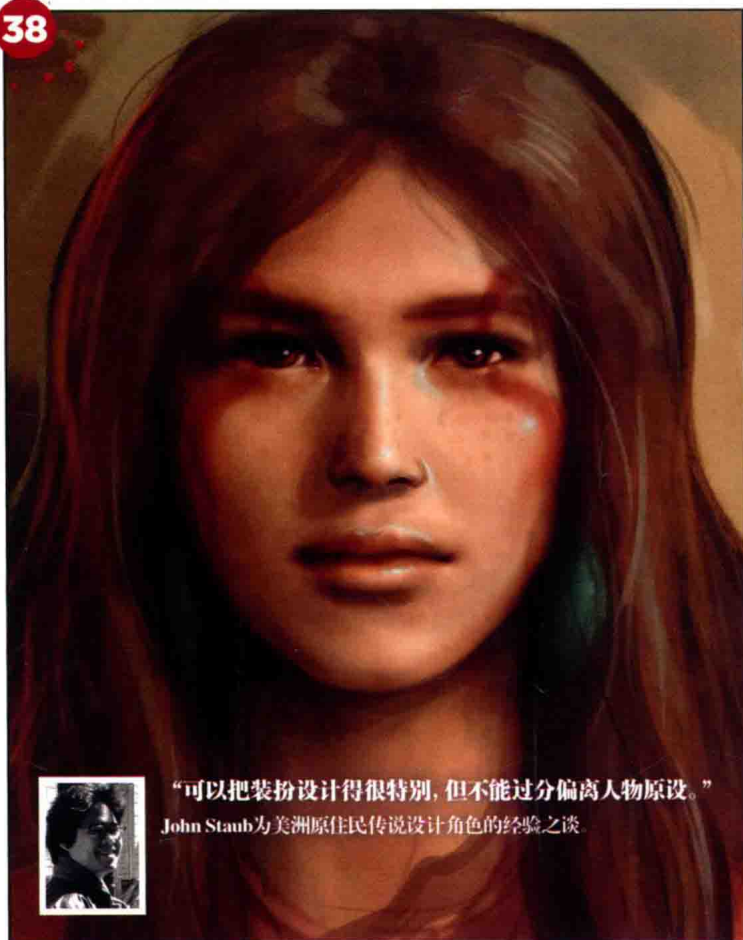
特别推荐
32 传奇人物: Joe Madureira
这位备受赞誉的连环漫画和电子游戏艺术家带领我们探索日本漫画、艺术书籍,讲述他对艺术的执着。

38 过程全揭秘
John Staub正在为一个民间传说创作角色,我们来了解其背后的故事。

40 速写本
Nate Van Dyke给予了性感的怪物杀手和无情的猴子同样的特殊处理。

44 漫画艺术的魔力
从连环漫画领域到电子游戏领域我们精心挑选出最优秀的新锐日本漫画艺术家,帮助你掌握最新的艺术风格。

38



“可以把装扮设计得很特别,但不能过分偏离人物原设。”
John Staub为美洲原住民传说设计角色的经验之谈

Reader
FXPosé

展示你数码艺术的舞台



最新作品详见第6页

24



艺术家问答: 狰狞的脸

32



传奇人物: Joe Madureira

40



26



艺术家问答: 肌肉发达的巨魔

44



漫画艺术的魔力

16



守望者归来

28



艺术家问答: 女性机器人

FANTASY SCIFI DIGITAL ART ImagineFX 艺术课程

来自专业艺术家的良言妙策和独门秘籍



54 描绘奇幻漫画中的女性人物
Sakimi Chan教你如何巧妙选择颜色, 明暗和比例



58 运用混合媒体打造日本漫画场景
关注Munashichi对传统媒体和数字媒体的完美结合



60 创建人物属性表和游戏指南
Emma Viecelli教你如何保持人物的连贯一致



64 学习从视觉上叙述故事
Saskia Gutekunst与我们分享讲述故事的秘籍



69 运用拼贴画提升你的艺术作品
Jim Pavelec使用油画颜料、丙烯酸涂料和电缆提升作品质量



70 结合数字技术和传统艺术
如何使用雕刻笔刷、Photoshop、Zbrush和中国水墨, Sze Jones为你一一展示



74 学习打造多种场景
Feng Zhu为你展示概念艺术的速成过程



78 描绘逼真的穿衣人物
聆听Jack Bosson的真知灼见, 利用布料讲述故事

艺术家问与答

24 本辑主题

如何为海报女郎打造专属高跟鞋? 如何描绘风云变幻的天空? 如何绘制戴帽的人物? 如何描画颈部? 如何创作华美的雕刻作品? 尽在本辑“艺术家问与答”!



58

74

描绘多个场景

Welcome...

华丽的一辑

说起伟大的天才艺术家，我们的专题教程部分介绍了奇幻艺术家们的作品和他们的建议。本辑ImagineFX包括封面设计师Sakimi Chan创作的色彩鲜艳的漫画人物（详见54页）、Feng Zhu对同时描绘四个场景的详细讲解、Jack Bosson对描画穿衣人物的建议。

本辑为读者制作的
特别封面



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17辑/付玉竹主编;郑军荣,唐敏,李江娟译. —南昌:江西美术出版社,2015.3

ISBN 978-7-5480-3378-3

I. ①全… II. ①付… ②郑… 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(2015)第043381号

主 编:付玉竹

翻 译:郑军荣 唐 敏 李江娟

责任编辑:蒋 博 李 佳

责任印制:张维波

全球顶级数码绘画艺术·第17辑

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU DISHIQIJI

出版发行 江西美术出版社

社 址 南昌子安路66号

网 址 <http://www.jxfinearts.com>

经 销 全国新华书店

印 刷 江西千叶彩印有限公司

版 次 2015年3月第1版

印 次 2015年3月第1次印刷

印 数 2000

开 本 965毫米×1270毫米 1/16

印 张 5

书 号 ISBN 978-7-5480-3378-3

定 价 39.00元

赣版权登字-06-2015-075

赣版引进号-14-2013-094

THE ART OF

CALL OF DUTY
WAR 3

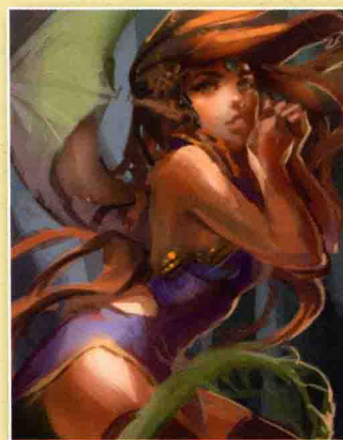
WWW.BALLISTICPUBLISHING.COM

绘制过程

请看我们最新的封面画作是如何完美完成的……



在接受为我们本辑设计封面这个挑战之后，Sakimi Chan寄来了6张缩略草图供我们选择，主题都是有着飘逸长发和翅膀的奇幻漫画人物。右上方那个形象跃然纸上，最终被选为本辑的封面。



Sakimi Chan第一阶段的颜色处理无疑是朝着正确的方向前进的。我们需要更多的色彩和对比，也需要更加清晰的姿势。接着她调整了人物的服装设计，继续创作一个栩栩如生的挥着翅膀的漫画精灵。



最终形象极其鲜艳明亮。人物的姿势更加开放，有灵动的头发和眼睛，手臂和姿势的S型曲线从头到尾吸引着人的眼球。你可以在第72页读到Sakimi Chan的专题教程。



ImagineFX 封面设计师

色彩鲜明，活力四射的奇幻漫画人物充斥着Sakimi Chan的生活。我们很高兴她能与我们分享她的新任女主角。



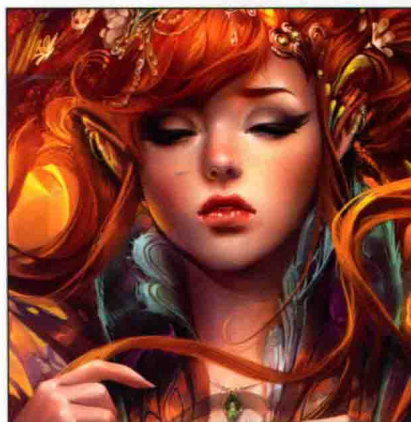
Sakimi Chan

国籍：加拿大

使用软件：Photoshop

网址：www.bit.ly/ifx-sakimi

尽管Sakimi Chan（中文名：王越）在中国出生成长，但这位21岁的艺术家目前正在加拿大的大学学习。当Sakimi Chan不用追看《死亡笔记》和《棋魂》等漫画时，她以自由艺术家的身份为加拿大一些主要的电子游戏开发商工作。



ImagineFX 目录 Contents



FXPosé
6 读者艺苑

大师指津
24 艺术家问答

幻想国度
16 谁在守护守望者
20 写意的星球

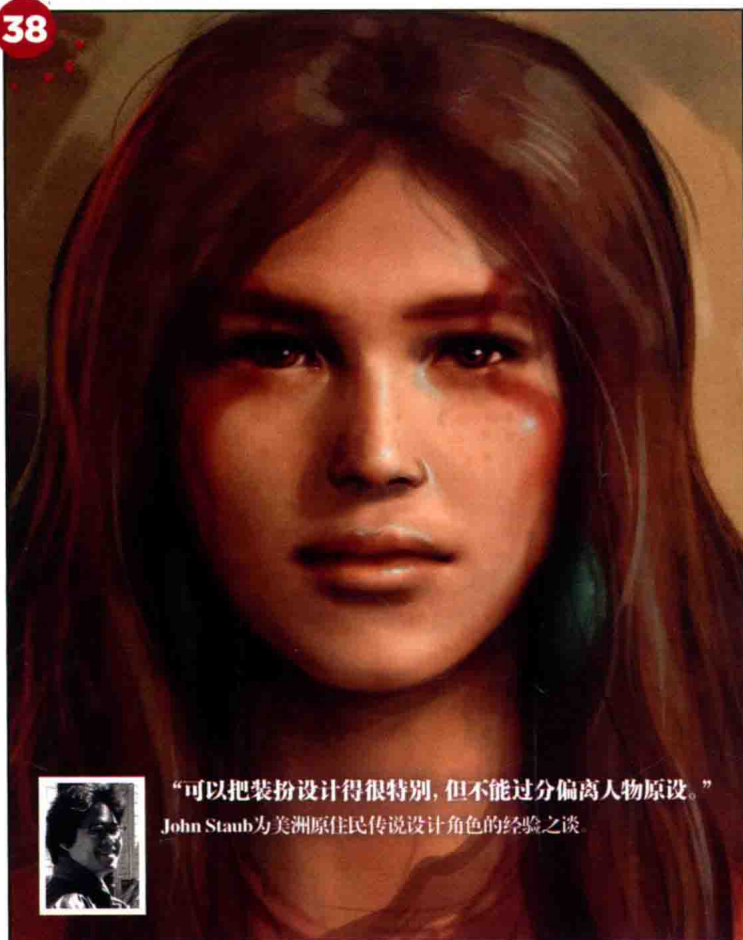
特别推荐
32 传奇人物: Joe Madureira
这位备受赞誉的连环漫画和电子游戏艺术家带领我们探索日本漫画、艺术书籍,讲述他对艺术的执着。

38 过程全揭秘
John Staub正在为一个民间传说创作角色,我们来了解其背后的故事。

40 速写本
Nate Van Dyke给予了性感的怪物杀手和无情的猴子同样的特殊处理。

44 漫画艺术的魔力
从连环漫画领域到电子游戏领域我们精心挑选出最优秀的新锐日本漫画艺术家,帮助你掌握最新的艺术风格。

38



“可以把装扮设计得很特别,但不能过分偏离人物原设。”
John Staub为美洲原住民传说设计角色的经验之谈

Reader
FXPosé

展示你数码艺术的舞台



最新作品详见第6页

24



艺术家问答: 狰狞的脸

32



传奇人物: Joe Madureira

40



26



艺术家问答: 肌肉发达的巨魔

44



漫画艺术的魔力

16



守望者归来

28



艺术家问答: 女性机器人

FANTASY SCIFI DIGITAL ART
ImagineFX
艺术课程

来自专业艺术家的良言妙策和独门秘籍



54 描绘奇幻漫画中的女性人物
Sakimi Chan教你如何巧妙选择颜色, 明暗和比例



58 运用混合媒体打造日本漫画场景
关注Munashichi对传统媒体和数字媒体的完美结合



60 创建人物属性表和游戏指南
Emma Viecelli教你如何保持人物的连贯一致



64 学习从视觉上叙述故事
Saskia Gutekunst与我们分享讲述故事的秘籍



69 运用拼贴画提升你的艺术作品
Jim Pavelec使用油画颜料、丙烯酸涂料和电缆提升作品质量



70 结合数字技术和传统艺术
如何使用雕刻笔刷、Photoshop、Zbrush和中国水墨, Sze Jones为你一一展示



74 学习打造多种场景
Feng Zhu为你展示概念艺术的速成过程



78 描绘逼真的穿衣人物
聆听Jack Bosson的真知灼见, 利用布料讲述故事

艺术家问与答

24 本辑主题

如何为海报女郎打造专属高跟鞋? 如何描绘风云变幻的天空? 如何绘制戴帽的人物? 如何描画颈部? 如何创作华美的雕刻作品? 尽在本辑“艺术家问与答”!



Reader EXPosé

读者艺苑·展示你数码艺术的舞台

ImagineFX
ARTIST
MONTH

 **Rob Duenas**

国籍：美国

网址：www.sketchcraft.com

电子邮箱：rob@sketchcraft.com

使用软件：Photoshop



Rob在数码艺术领域起步极为顺利。他2007年毕业于圣地亚哥艺术学院，第二年便拥有了自己的第一台Cintiq手绘板。“它仿佛为我而生，只需要轻轻按压，就可以创造出自然笔触，”Rob说道，“我用三年时间不断练习，打造传统的铅笔和钢笔质感。”

Rob目前是一位自由职业平面设计师，计划今年推出一部网络漫画，他透露：“我的理想是在暴雪公司工作。”

1



© Big Dog Ink

1 天使抑或魔鬼

“我的编辑要求这次的封面设计以动作画面为主，所以我打算尝试再生侠那样的90后风格。我非常想打造简约自由的背景，注重勾画而非着色。”

2 仆魔

“我第一次在作品中加入了写生风格的半色调。我主要是给背景上色而非勾画所有的树叶。我认为在人物饱满的同时，背景应该更加自由，这样可以反衬所刻画的角色。”

Artist crit

日本漫画家Chester Ocampo对Rob的作品
颇感兴趣



“Rob巧妙地将漫画风格的线条和色彩鲜明的着色相结合，再加上灵活多变的色彩运用，使得他的作品栩栩如生，充满活力。”



Bogdan Petry

国籍：罗马尼亚

网址：www.artofpetry.blogspot.com

电子邮箱：bpetrius@yahoo.com

使用软件：Photoshop, Painter



1996年，Bogdan毕业于布加勒斯特美术学院，随后就发现了这个全新的生机勃勃的数码艺术世界。“这个时候，一个朋友向我展示了一块手绘板，”他说道，“我被彻底迷住了，这是艺术表达形式的大变革。”

几年后他搬去美国，担任俄勒冈州报的漫画家。“那时我买了自己的第一块手绘板和第一台电脑。”目前，Bogdan正在为罗马尼亚的政治讽刺类杂志《Catavincu Academy》创作封面和讽刺漫画。

1 电子人

“即使是电子人也需要休息，不过他们在休息的时候也必须保持运转，所以他们并非在一张标准的床上打盹。这个设计包括精巧复杂的动力系统、复位装置和新程序安装系统。”

2 勇士

“两位英雄出身于不同的社会阶层，不过我为他们安排了共同的敌人，这样就显得更加有趣了。”





1

Andrew Blackman

国籍：巴巴多斯

网址：www.rivenisart.blogspot.com

电子邮箱：rivenis.art@gmail.com

使用软件：Photoshop



Andrew 1981年出生于伦敦，1989年移居巴巴多斯。“这个小岛国没有专门的艺术学习资源，我几乎都是自学的，”他说道，“我成功地签约了一家公司并担任了五年的平面设计师，期间我学到了Photoshop的一些绘图技巧。”

Andrew是一名自由职业插画师和平面设计师，他渴望新的工作挑战，不断提高自身技艺。



2

失眠交响乐

“此作品是为CGSociety举办的Dreamscape比赛创作的。采用仰视的视角进行创作，趣味十足，同时也挑战十足。我不想定下作品的含义，我认为观众应该有他们自己的理解。除了作品本身，它的标题也足以表达一切深意。”

少女杀手

“我想创造一个有趣的人物，因此选择了倾斜的视角和代表口哨的气泡图。这是一个具有黑色幽默感的少女杀手形象。”

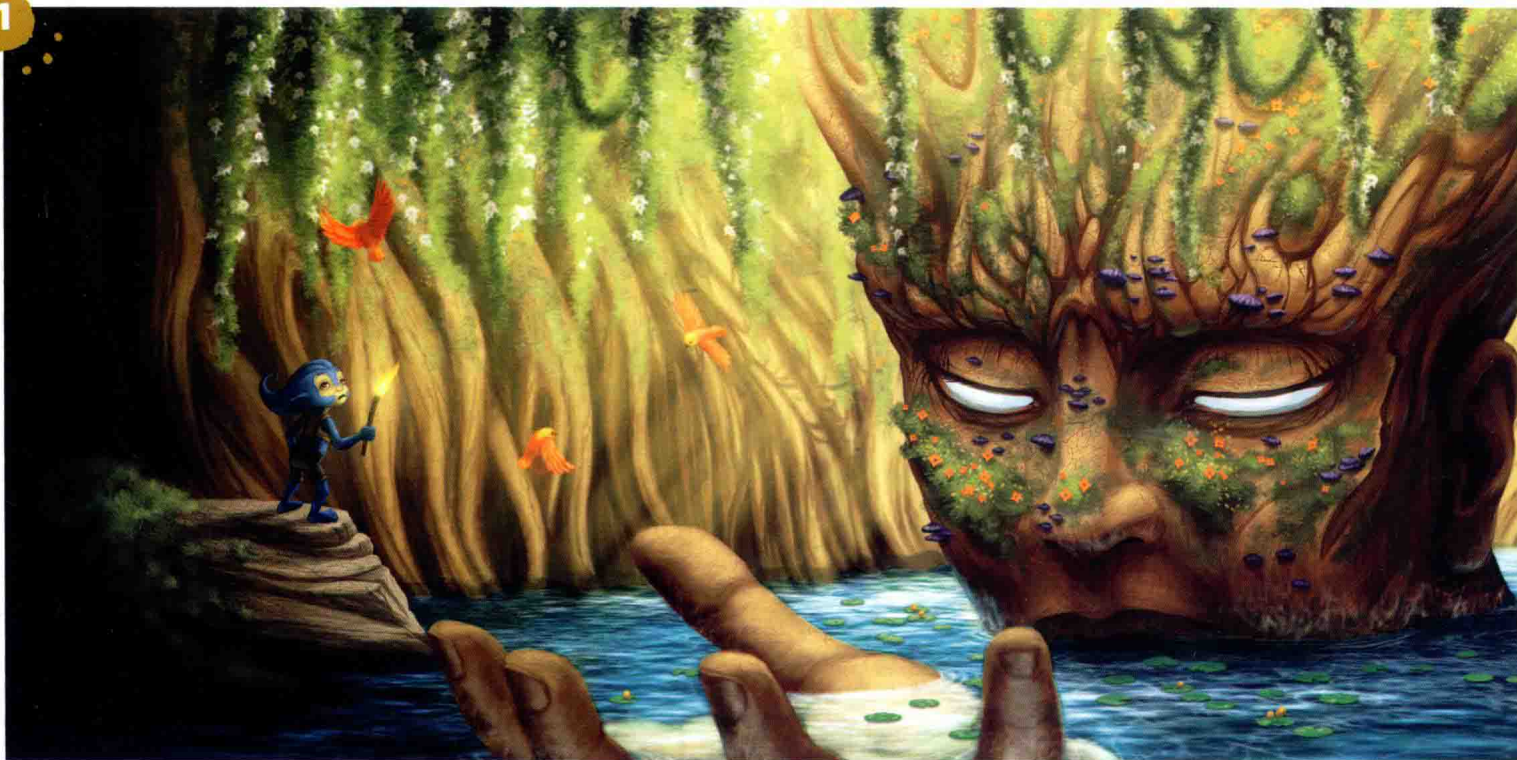
IMAGINEFX 点评



“Andrew独爱眩晕的视角，我也乐在其中！他的作品《交响乐》（Symphony）让我联想到了文艺复兴时期一幅阴暗恐怖的祭坛画，而《少女杀手》借助独特的构图角度刻画了一伙步步紧逼的恶棍，火药味十足！”

Beren Neale,
特约撰稿人

1



Myène Villeneuve

国籍：加拿大

网址：www.mylenevilleneuve.com

电子邮箱：dodinet@hotmai.com

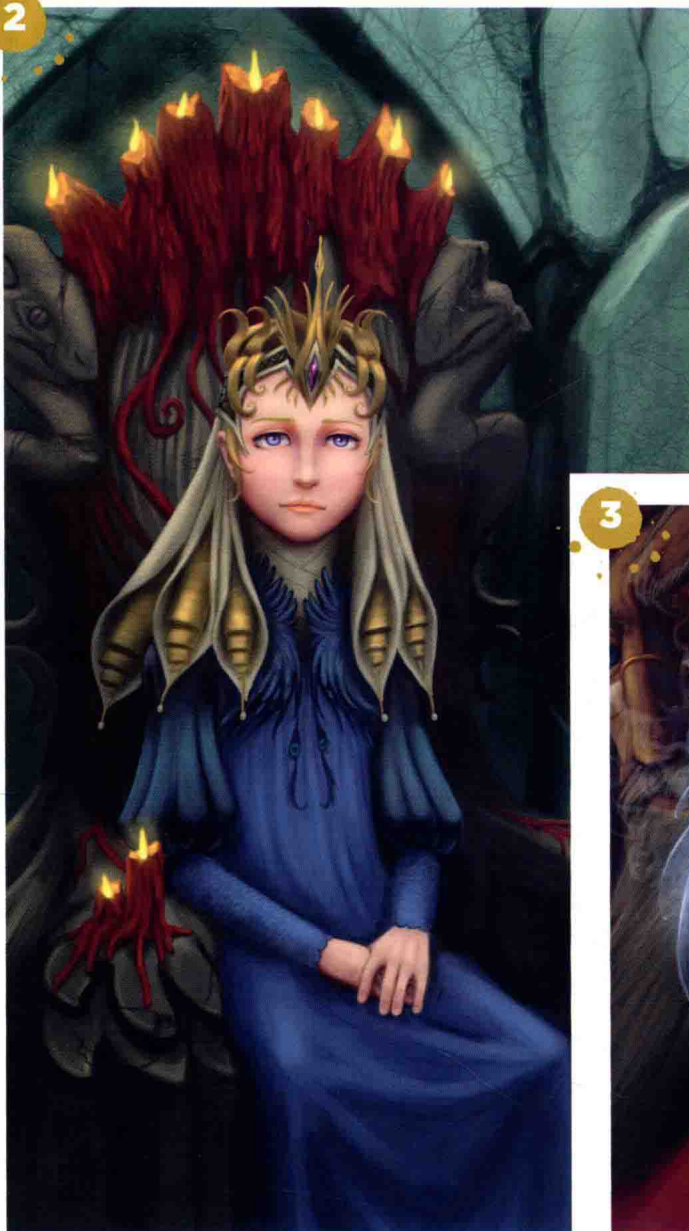
使用软件：Photoshop



Myène在加拿大魁北克省长大，孩提时代就迷上了奇幻插图，她承认大多数时间自己都忽略了她最爱的插画书中的文字内容。“因为在我看来，好的插画本身就能讲述故事，”她说道，“我喜爱这种瞬间被带入一个新的世界中的感觉。”

出于对电子游戏和电影的热爱，她学习了电脑绘画工程。“我本来有机会成为一名电子游戏制作人，”她回忆说，“但那时我决定从事插画事业。我能够把我扎实的肖像画基础与我的创造力完美结合。现在我的目标是不断进步。”

2



IMAGINEFX 点评



“《永不结束的故事》对Myène影响深远，但是她并未被束缚于电影中天真无邪的女王形象。相反，她在忠于原始故事的同时打造了一个独创人物。”

Cliff Hope,
执行编辑

1 邂逅

“这大概是我创作的最具个人风格的一幅作品。主人公正在寻找他新的自由，在追寻的过程中，他发现了自然母亲。在每一次动笔勾画时我都能更加了解自己。”

2 奇幻女王

“这是我对电影《永不结束的故事》中那位天真无邪的女王的个人诠释。我认为这是我看过的最伤感的一部电影。这部电影对当时还是孩子的我产生了重大影响。”

3 梅林的宠物

“这个生物来自另一个维度。它可以穿梭梦境，强大无比。不过它还没有被完全驯服。梅林还没办法把它控制在我们的世界里，它还没有名字呢。”

3



Monika Palosz

国籍：中国

网址：www.saharaam.deviantart.com

电子邮箱：suedejacket@126.com

使用软件：Paint tool SAI, Photoshop



“当其他的孩子想要成为警察和芭蕾舞演员时，我的梦想是成为一名艺术家，可事实上，我18岁才开始学画画。” Monika说道。这位初露头角的艺术家很快便找回了失去的时光，Monika读着语言专业的同时，充分利用空闲时间，把所思所想融入绘画之中。

“移居中国让我明确了目标，”她说，“我感觉我才刚刚起步，还有太多东西我还没有去尝试。”

1 我是什么

“这个人物来自我的漫画小说。我想打造一只既像人手又像假肢的手臂。我是否成功做到了，还得由观众说了算。”

2 破坏者

“我一直喜欢琢磨细节，突出细小的事物，比如一条细缝或者一粒纽扣，同时还要保持整体构图的平衡性。”

3 美猴王

“这幅作品涵盖了多种素材，一开始是一幅练习作品，但最终成为了一张完整的插画。美猴王是我最爱的传说作品之一，这幅作品诠释了我对这个形象的理解。”



Sheng Yuan Li

国籍: 中国
网址: www.grandialee.cgshub.com
电子邮箱: 4:520zmj@163.com
使用软件: Photoshop



李圣元 (昵称Grandialee)

在可塑性极强的12岁第一次接触了动画片。“我对它非常感兴趣,”这位上海本地人说,“不久我就开始尝试描绘自己心目中的人物形象。”

李圣元在附近的艺术工作室汲取经验,淬炼技艺,随后获得了工业设计专业学位。“毕业后我幸运地进入了一家游戏公司,”他说,“这非常棒,我喜欢这个工作。”

1 仙子

“我笔下的仙女具有魔力,她有一把可以呼风唤雨的扇子,而她的翅膀令她身轻如燕。”

2 Shushan

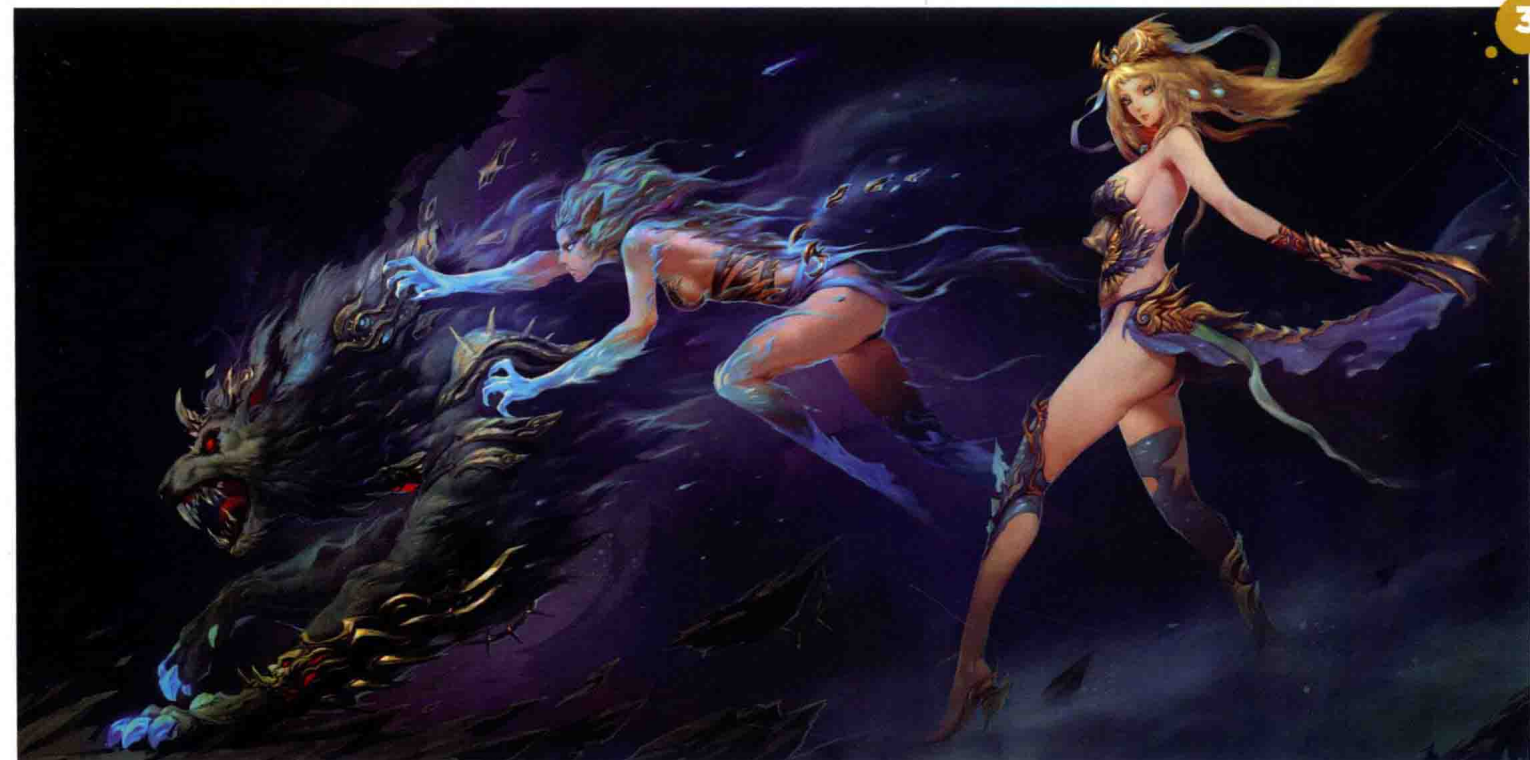
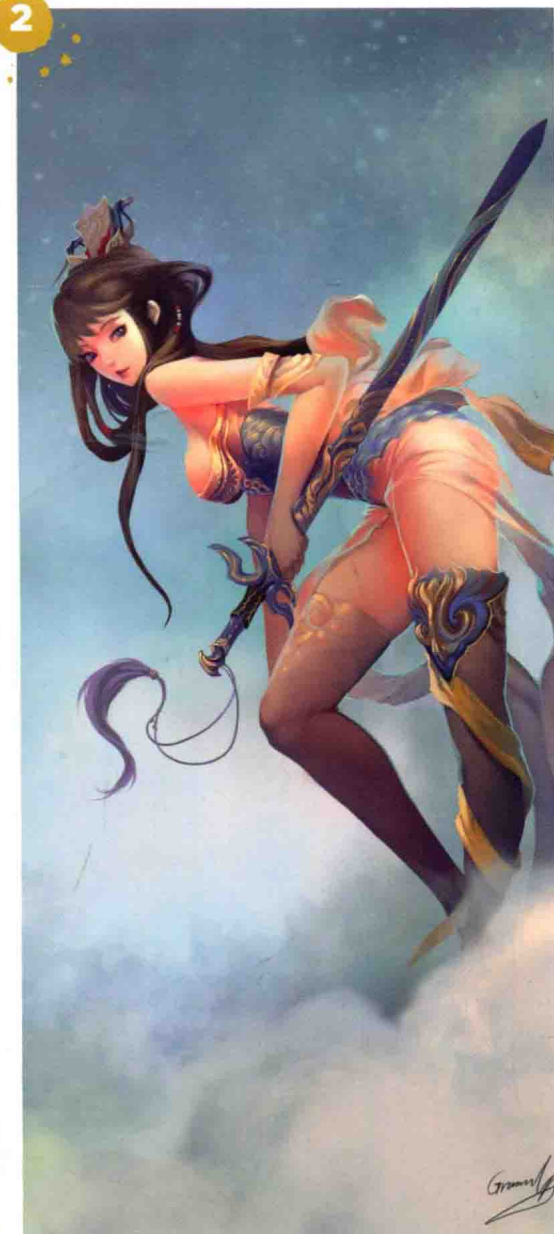
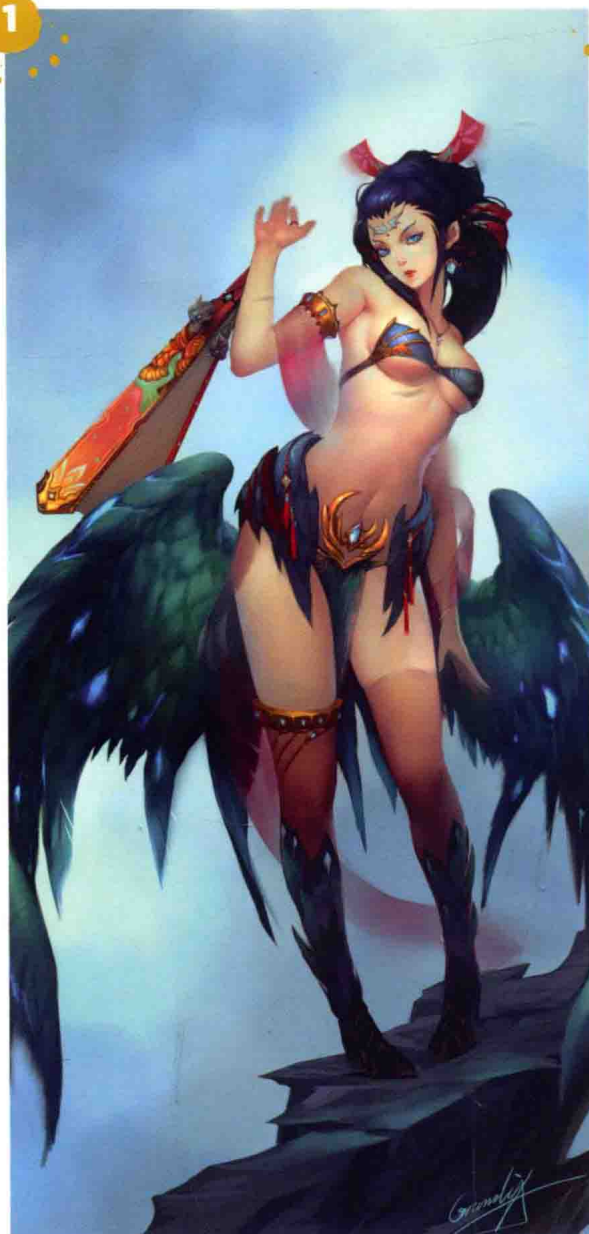
“这幅作品是以我认识的一位热爱道教的法国女性为原型创作的。我添上云朵,并用柔和的背景来表现她的个性。”

3 狼人

“这是一幅个人作品,我描绘了一个女狼人的变身过程。虽然起初我只是对变身过程很感兴趣,不过我认为最终效果还不错。”

4 Basaltic

“你可以从他手上特别的饰物看出来,这个家伙是龙族的后裔。他的长矛也彰显着自己的身份。通过一个形象来构建自己的世界,这个过程十分有趣。”



IMAGINEFX 点评



“李圣元笔下的人物细腻迷人，正如他的狼人形象一样，引人注目的姿态和丰富的故事细节让他们焕发出勃勃生机。”

Ian Dean,
副主编

