

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU 全球顶级数码绘画艺术

第5辑

如何 像Frazetta 一样绘画

在Photoshop中创作
经典奇幻的画作

富有质感数码作品
的创作在第76页。

佳作欣赏

肖像绘画

循序渐进地解密完美皮肤质感
的呈现!

附赠光盘

内含视频教程、笔刷
素材和创作软件。

数位绘画艺术
家的最佳选择!



内容摘要

梦幻森林场景的绘制

传统绘画与数码艺术的结合

PAINTER 12 新功能介绍

特别关注

FANTASY ART

探究数码绘画! 与封面设计师 **Mélanie Delon** 一起学习曼妙人物角色的绘画。

光线效果表现技巧在第58页。

杨锦程 茅铮 译著
江西美术出版社



艺术家问与答 科幻作品中勇士和巨龙角色的绘画入门!

Welcome...

本辑主题: 梦幻般的海洋世界

回顾ImagineFX在过去5年内所涵盖的主题, 我们居然从未采用过美人鱼作为杂志的封面。美人鱼——幻想作品中最受宠的动物离我们远去。为了纪念经典幻画艺术, 在本辑编写时, 我联系了同样梦幻般的大师Mélanie Delon来为我们描绘既现代又美丽的经典幻画标志。Mélanie对艺术有着敏锐的触觉, 她对色彩的搭配, 一回眸、一瞬间场景的表现技法, 使她成为绘制这幅栩栩如生的美人鱼画作最理想的绘画师。在第58页, 我们能够看到这幅作品的创作过程。本辑在设计师问与答专栏中的主题是经典幻画艺术。我们邀请了众多资深的设计师与我们分享创作经验, 如装饰性前景的绘制、蛮夷女战士的画法以及巨龙卷曲颈部的表现。此外, 我们的画家与Daren Bader一起编写了“在Photoshop中像Frazetta一样绘画”这个专题。76页中的内容带领我们探究他是如何将数码画作进行做旧处理的。在第70页, Jorge Jacinto会向我们展示带有奇幻色彩的森林场景的创作过程。之后Lauren K Cannon会和我们就一些细节表现手法进行讨论。第64页, 她通过一幅华丽的人物肖像作品向我们展示完美皮肤质感的呈现方法。与往辑一样, 本辑同样引入了大量精美的画作和人物访谈, 如第38页就有与Roger Dean交流的相关内容。如果是我的话, 一定会迫不及待地翻阅本书! 大家在阅读过程中有任何见解, 也欢迎能够告诉我们……

为本书特别
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5辑 / 万仁荣主编; 杨锦程, 茅铮译著. -南昌: 江西美术出版社, 2012.1

ISBN 978-7-5480-0942-9

I ①全… II ①万… ②杨… ③茅… 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(2011)第275238号

主 编: 万仁荣

副 主 编: 许 晶 曹 治 孙 蕊

翻 译: 杨锦程 茅 铮

责任编辑: 陈 波 魏洪昆 蒋 博

全球顶级数码绘画艺术 · 第5辑 QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU DIWUJI

杨锦程 茅铮 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 2012年1月第1版

印 次 2012年1月第1次印刷

印 数 5000

开 本 965毫米×1270毫米 1/16

印 张 6

书 号 ISBN 978-7-5480-0942-9

定 价 45.00元

赣版权登字-06-2011-396

■ 征稿启事

《全球顶级数码绘画艺术》诚征数位绘画艺术优秀稿件。

稿件要求: 具有创意性的优秀数码绘画艺术作品, 或有绘画步骤与解析的数码绘画艺术作品。作品尺寸在235mm×305mm以上, 绘画步骤图在120mm×150mm左右, 分辨率在300dpi以上。来稿请附作者姓名、个人简介、联系地址、联系电话、电子邮箱、网址等个人信息。作品一经采用, 即按我社相关标准支付稿酬(稿酬折换为若干样书邮寄给作者亦可)。

稿件请投电子邮箱:

imagine-fx@qq.com, imaginefx@sina.com,
shuweihuihua@qq.com, shuweihuihua@sina.com

如有稿件方面的疑问请来电咨询蒋先生, 电话0791-86566241。邮购图书请联系孙女士, 电话0791-86566124。

特约设计师

ImagineFX携手世界顶尖设计师与我们分享如何创作令人称奇的画作的艺术技法和表现理念。



Roger Dean



Roger, 插画师、设计师和创作师, 是一位在幻画艺术领域有超过30年创作经验的先锋人物。这位英国的艺术家在全球已经发行售出了超过

6000万份图片, 涵盖海报图片、音乐专辑封面等。同时他还编著了2本最畅销的艺术设计书籍, 并进行了一些独特的家具设计。请阅读第38页的艺术家专访并获取灵感。

rogerdean.com



Svetlin Velinov



由传统绘画和动画入门, 在接触到数码绘画后, Svetlin便一直从事数字艺术的相关工作。作为世界顶级科幻游戏概念原画师、插画师的

Svetlin, 充分结合自己的知识, 创作出与众不同的幻画作品。在本书的第62页, 他向我们讲述了在为网站创作画面时遇到的特殊困难。

velinov.cghub.com



Lauren K Cannon



自称是惊悚和怪异主题爱好者的Lauren在看似最不可能产生美感的地方创造她独特的美。Lauren参与了白狼游戏、幻想飞行游戏的

关键艺术画面的创作, 同时, 她也为ImagineFX的编著内容作出了许多贡献。在本书的第64页, 她向我们介绍了她在渲染人物肤色方面的技巧, 同时也将与我们分享如何加强人物肖像细节刻画的理念。

navate.com



Jorge Jacinto



Jorge是一名游戏原画师和插画师, 16岁那年他第一次拿起画笔, 并决心在19岁时使自己成为一名概念原画师。Jorge以创作广阔的

风景和茂密的森林而出名。在本书中, 他会向我们深入介绍他在大幅面场景创作时的理念。请阅读本书的第70页。

blinck.deviantart.com



Daren Bader



即便作为一名世界顶尖视频游戏工作室的资深主管, Daren仍愿意花时间来探索他热衷的幻画艺术。他和 Dave Palumbo以及 Scott

Altmann都是圣地亚哥动漫展的常客, 去年他的Frazetta贡献绘画得到了展会的一致好评。谁能利用数字技术来展示重现Frazetta风格的画作? 请翻阅第76页寻找答案。

darenbader.blogspot.com



Dave Kendall



一名英式漫画场景的忠实拥护者, 创作了2000多幅艺术作品, Dave笔下的人物从蝙蝠侠到精灵王包罗万象。他对艺术的执著热爱, 使他总是

愿意尝试新兴媒介, 将传统与数字绘画技术相结合。在本书的第80页, Dave将向我们演示如何运用Corel公司最新发布的Painter 12软件中的新工具为我们的科幻绘画带来全新的感受。

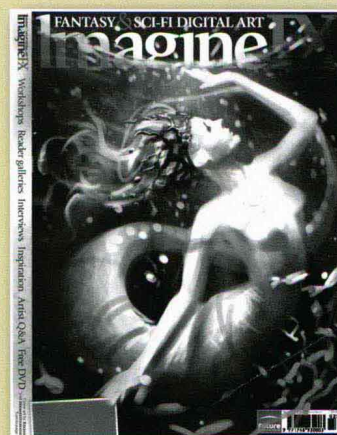
rustybaby.com

创作过程

精美的杂志封面是如何诞生的



当我们决定本辑采用经典美人鱼主题后，我们将想法告诉Mélanie，随后她发给我们一系列创作的草图。经过我们的详细讨论后，我们最终采纳了如封面上的图案：美人鱼蜷曲着身体，面向阳光，海水稍稍掠过了头顶。



我们都渴望看到封面能呈现出深蓝色调和鲜艳的色彩。光线从封面之外透过流动的海面照射在美人鱼的身上。我们同时还希望能够有更多空间，少一些海底，突出美人鱼的脸部。这些都是比较随意的决定。



考虑到有部分图书发行地区相对保守，我们打算淡化美人鱼的胸部细节，但是要如何做呢？Mélanie有了自己的灵感，通过一件礼服，来保持美人鱼尊贵而谦逊的形象。在本书的第58页，你可以看到Mélanie作品的未剪辑版本。

ImagineFX 封面设计师

她因绘制曼妙的肖像画作和女性身份从事幻想画作创作而被人们熟知，MéLANIE DELON当之无愧是绘制小美人鱼画作的理想人选。

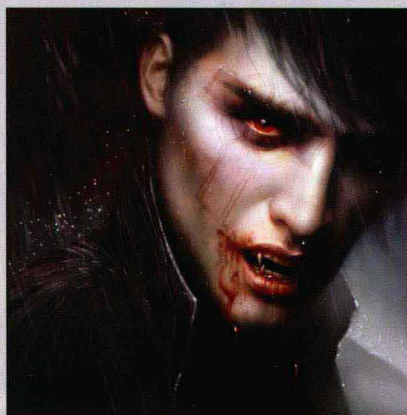
Mélanie Delon

国家：France

软件：Photoshop

网址：melaniedelon.com

Mélanie以一系列曼妙的、表达着个人神学思想的肖像画踏入了幻想画作创作的行列。自此，她成为了业界最受追捧的艺术家之一。事实上，她对色彩和光线表达上敏锐的触觉，加之经过传统绘画的学习，使她理所当然地成为了本辑美人鱼主题的合适人选。●



ImagineFX Contents

FXPose

- 6 读者艺苑
- 52 传统绘画

ImagineNation

- 19 刊号: 1
- 26 写意的星球
- 28 论坛赢家
- 30 艺术家问与答

特别推荐

38 Roger Dean

探寻这位传奇的艺术家和设计师偶入科幻世界的神奇经历。

42 插画本

法国动漫设计师Bengal的新作品集包含了她最钟爱的幻画作品。

46 艺术家作品展

威士智的天才设计师讲述关于未来的可怕幻想。

50 过程全揭秘

奥德赛

94 工作室介绍

RealtimeUK工作室

业界视野

- 84 软件介绍
- 90 新书上市
- 91 绘画训练
- 92 电影资讯
- 93 游戏资讯

38



“我喜欢与乐队一起工作，我喜欢向人们展示事情会怎样发展。” Roger Dean 这样描述他难忘的设计生涯。impressive design career

Reader FXPosé

展示你数码艺术的舞台



最新艺术详见第6页

31



问答：底纹的创作

46



艺术家作品

42



写生作品

32



问答：炽热的气流

50



创作历程

52



传统绘画

94



工作室简介

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

76



58 海洋美人鱼彩绘

学习水下光线的表现方法和让数位作品出彩的技巧。



62 点亮暗夜的战争

正义与邪恶的较量。



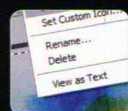
64 角色脸部的刻画

为人物肖像增添细节。



70 梦幻森林场景的绘制

如何绘制带有奇幻色彩的森林场景,引领读者走进史诗般的画面。



75 用户界面预览

探索Painter 12的全新UI,教你如何优化工作流,合理布局Painter 12工作界面。



76 幻画作品做旧方法学习

剖析插画的做旧技法



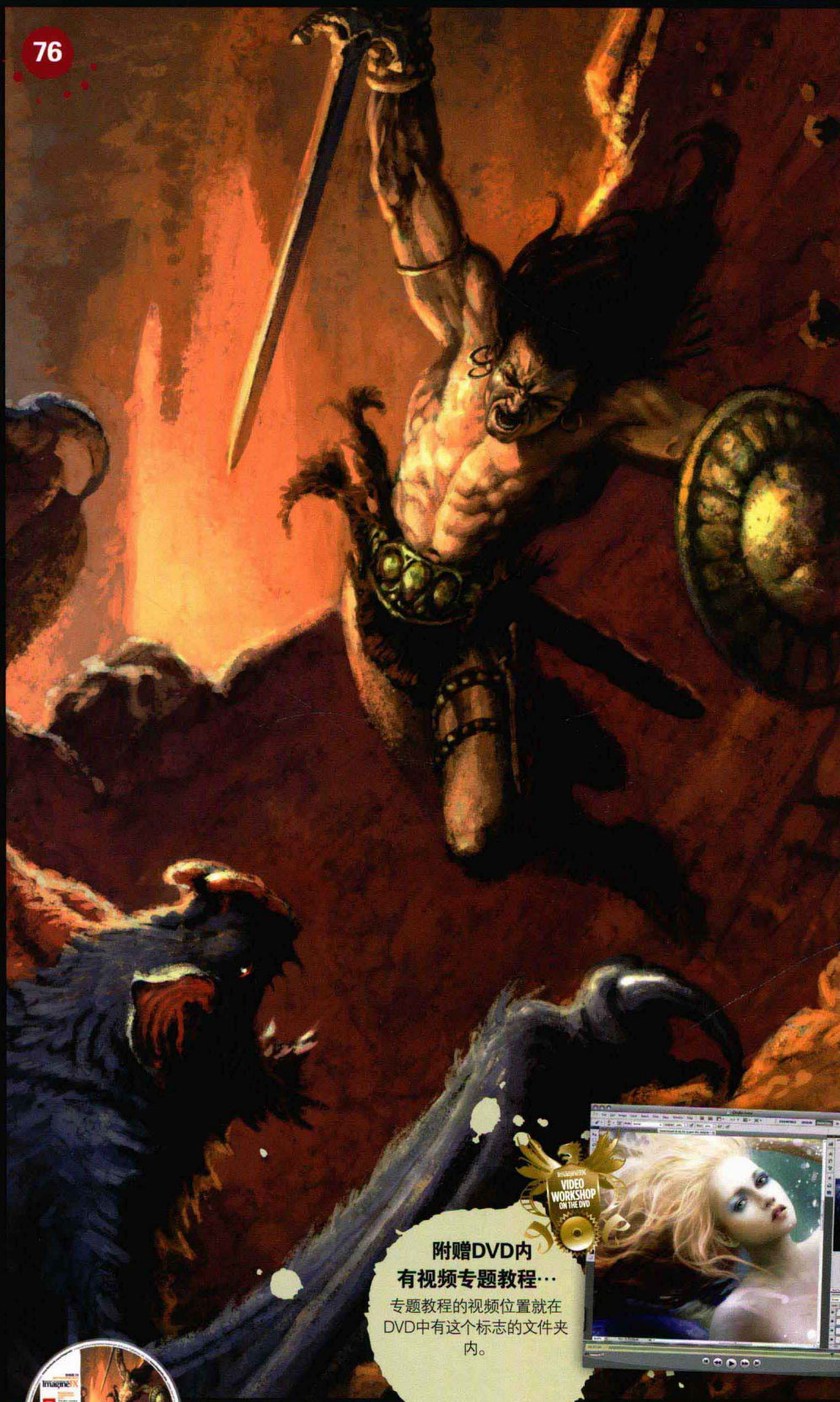
80 Painter 12镜像模式探究

学习如何使用镜像工具和万花筒工具来绘制黑暗幻想场景。

艺术家问与答

30 本期设计师问答的主题……

用不同的边缘和轮廓绘制黄金盔甲、喷火巨龙、粗糙树皮、昼夜变化、怪兽肌肉等画面。



附赠DVD内
有视频专题教程…
专题教程的视频位置就在
DVD中有这个标志的文件夹
内。



更多内容详见第96页 ➡

DVD里有什么?

精华艺术资源

3D幻画模型

在你的作品中添加女战士形象

独家视频教程

超过7小时的艺术绘画教程



Reader FXPosé

读者艺苑·展示你数码艺术的舞台



Andrew Silver

国家/地区: 美国

个人网站: ANDREWSILVERART.COM

电子邮件: ANDREW@ANDREWSILVERART.COM

创作软件: PHOTOSHOP



在读大学期间, Andrew 的室友向他介绍了一块数位板, 从此以后, 他便被数码艺术深深吸引。 “以前我的作品都没有很大的突破, 直到我的老师向我展示如何在同一个工作区里进行数字和传统技术的来回切换。” Andrew说。

现在, Andrew的所有草图都是在Photoshop中完成的。之后他将草图淡淡地打印在一张厚卡纸上, 并用铅笔描绘。 “然后, 我再将描好的画面进行扫描, 在Photoshop中完成剩余的工作。”

1 《医者》(HEALER)

“自从我看到著名的《国家地理》中阿富汗女孩的照片后, 我就开始在脑海中酝酿绘制这幅作品。我同样也非常喜欢动物的绘画。”

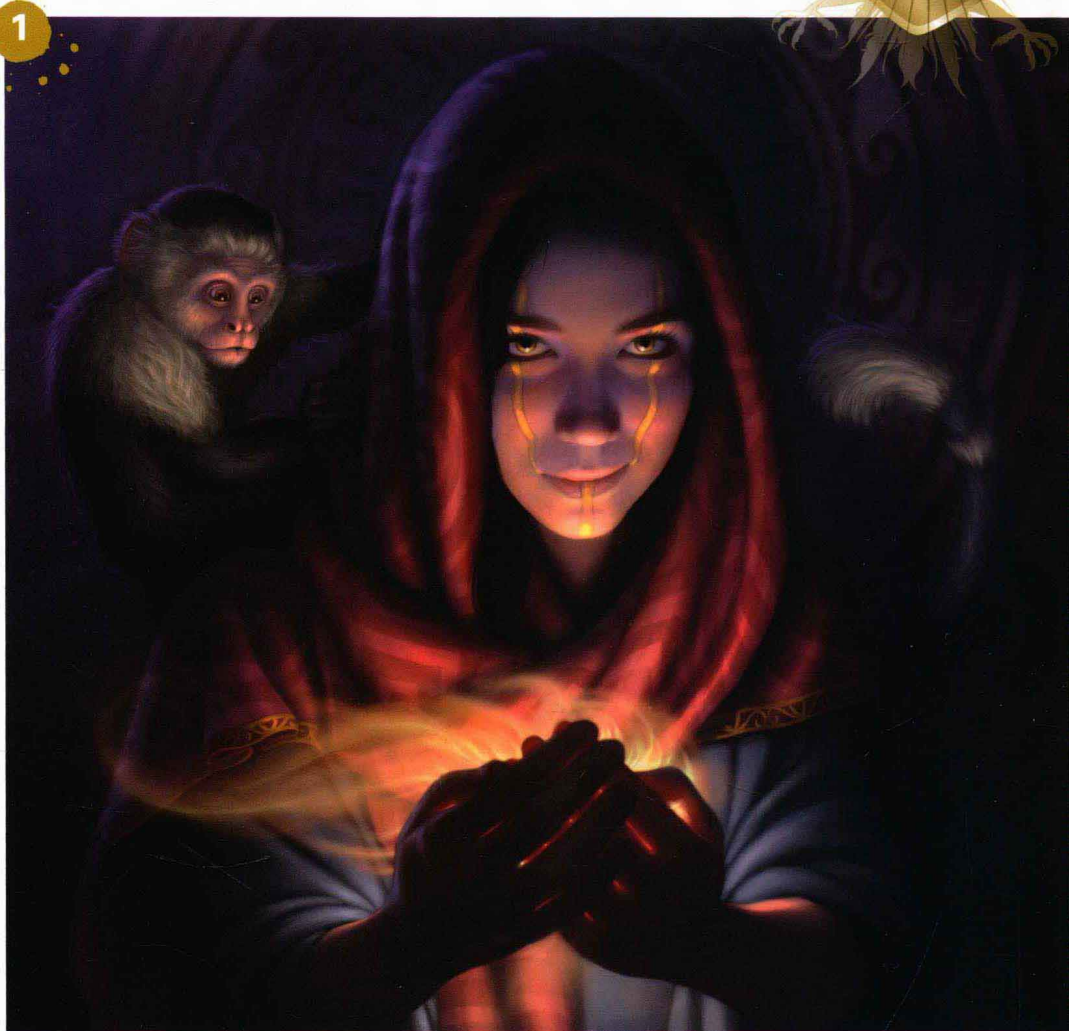
2 《梦魇》(SLEEP PARALYSIS)

“在我阅读了一篇关于睡眠麻痹的文章后完成了这幅作品: 这是一种非常奇怪的病, 虽然你的大脑已经醒来, 但你的身躯却丝毫动弹不得。从小到大, 我都非常害怕床底下是不是会有怪兽藏身。直到我完成了这幅作品, 我的这种恐惧感才彻底消失。或许不久, 我会在画面中再画一些小丑上去。”

3 《太空机械师》

(SPACE MECHANIC)

“我想在太空飞船的引擎舱中画一个机械师, 但我不想就这么简单地处理。后来我凑巧看到了电视连续剧《萤火虫》, 在心中明确了如何让这个画面更加有趣, 于是就成了现在这个样子。”



Artist crit

Brynn Metheney, 角色插画师, 她被 Andrew 的绘画作品所吸引。



“光线的恰当运用, 以及作者对于画面细节的注重使这些幻想画作变得如此出色。就像一部精彩的剧作! Andrew 很好地平衡了参照原型与想象力之间的关系。”



Storn Cook

国家/地区: 美国

个人网站: bit.ly/storncook

电子邮件: storn.cook@gmail.com

创作软件: Painter, Photoshop



17岁那年, 他离开了纽约州伊萨卡一座毫不起眼的小山, 独自前往纽约大学去追寻艺术发展的道路。

很快, Storn意识到美术方面的学位并不能让他放弃自己真正之所爱——插画艺术。“许多年以后, 我进入了更加商业化、有独特见解的哥伦布艺术与设计学院学习。”他说, “在那里, 我接受了训练, 学会如何运用工具, 并掌握了知识, 并且, 我将在我的后半生里不断磨练。如今, 我已经在角色扮演游戏领域工作了近20年。”

1 《被利用者》(CATSPAW)

“这是我在网络漫画方面的尝试。我希望通过铅笔重塑水彩画那种脏脏的感觉。画作创作过程中, 我不断轮换使用Photoshop和Painter。”

2 《Grond!》

“我常常用数字色彩来进行我所称的‘漫画着色’。我用Photoshop大致地进行初稿的绘画, 接下来完成大部分的特效, 而在Painter中完成调色、阴影和高光的处理。过去一年里, 我曾经多次绘画过Grond, 如今它已经是英雄游戏公司旗下的一个人物角色了。”

IMAGINEFX点评



Storn的超级英雄画作将通过动态行为和另一个多肢生物的形象进行过场的连接, 同时保持所有的架构纯净、可读。真是一个伟大的设计师。

Ian Dean,

副主编



1



 **Dan Masso**

国家/地区: 美国

个人网站: danmasso.com

电子邮件: danjmasso@gmail.com

创作软件: Painter, Photoshop



Dan是生活在纽约的一名游戏原画师。“我有许多想法，但我最想做的是图书封面的制作和玩万智牌，”

他说，“我也非常喜欢编写和绘制漫画，以及进行概念原画的创作。”

在Marvel娱乐公司的实习期过后，Dan现在正在参与多个项目的制作，包括卢卡斯影业公司的特许画作、Topps公司的星球大战交易卡，以及桌游业。

1 《机器人怪兽大对决》

“我尝试使用不同的笔刷来描绘云彩、岩石和机器人金属部位的材质。在对机器人金属部位进行绘画时，我没能成功，所以我为它随意地覆上了其他金属质感。”

2 《鹿》

“当那些苍白的颜色被画上去以后，小女孩的脸部立刻成为了画面的焦点。我把之前用在小鹿身上的笔刷效果，用到了整体画面的渲染上。此过程中，我觉得我的技法水平得到了很大的提升。”

2



Dan Masso
-2010-

 **Brendan Deboy**

国家/地区: 澳大利亚

个人网站: brendandeboy.com

电子邮件: contact@brendandeboy.com

创作软件: Photoshop



Brendan Deboy是游戏产业的一名全职概念原画师, 当他还仅仅是个孩子的时候, 他就对什么是影响力的事物有着自己独特的看法。“普通的主题中一般会包含精灵、汽车等物件”, 他说, “但是我对幻想艺术有着独特的情结, 尤其是那些墨迹斑斑的、奇特的木版画形式的作品。”

1 《骷髅人》(THE BOGEYMAN)

“每个人对《声名狼藉》中邪恶的骷髅人都有自己的理解。我希望我创作的东西能让大人感到就像小孩子一样害怕。将猎人蜘蛛画到骷髅人身上的想法源自我对于它的恐惧。”

2 《沼地巨蟒》(MARSH VIPER)

“这是我自己塑造的一个角色模型。我从一个角色扮演类游戏中随机抽出一张卡牌, 然后只看牌面上的标题, 并根据标题进行画面的绘制。我努力控制自己不要去看游戏中的原图是什么样的, 直到我最终完成了作品。最后的结果证明, 所做的一切都是值得的。”



2



1



Houston Sharp

国家/地区: 美国

个人网站: gt-mebabyme.deviantart.com

电子邮件: hpsvg@hotmail.com

创作软件: Photoshop



年仅18岁的Houston—踏入数字艺术领域便展现出了非凡的才华。“我在完成了高中学业后就不再读书。

读高中期间,我将我自己的画作卖给了学校的老师和职员。”这位自学成才的绘画家说。

Houston说:“在线教程对于我的绘画技能的提升真的很有效果。”当在YouTube网站上看到了ImagineFX的快速绘画后,他为自己购置了一块数位板。“我无法用言语表达我对它的喜爱,换言之,我已经深深着迷于它。它与我相伴,度过了无数的创作时间。”

2



1 《自画像》(SELF-PORTRAIT)

“创作这幅作品的灵感来源于《生化奇兵2》。对于质体的变化、DNA的重组等看似恐怖的主题,我都非常感兴趣。当我在玩这款游戏的时候,我就在筹划为自己创作一幅自画像,不过当时我对于绘画最终会是什么样子并没有什么概念。之后,我便将DNA重组的想法融入到画作中。”

2 《鬼》(GHOST)

“我特别热衷于Infinity Ward公司出品的游戏《现代战争2》,我觉得里面的人物角色的设计简直棒极了。其中最具有代表性的角色便是鬼,于是我决定为这个角色绘制一幅插画。我希望通过这幅作品表达出获胜的感觉,我同时也希望在作品中突出这个角色的宿命:火。”

IMAGINEFX点评



“只要你玩过《生化奇兵》或《现代战争2》这些游戏,你就能一眼看出Houston的画作所表达的内容,这就是Houston绘画能力的有力证明。我很喜欢这幅自画像和游戏原画稿结合的作品!”

Claire Howlett
编者

ImagineFX



Mark Castanon

国家/地区: 美国

个人网站: markcastanonportfolio.blogspot.com

电子邮件: markmakingdesign@gmail.com

创作软件: Photoshop



Mark的职业是数码绘画, 他觉得能与身边众多充满天赋的设计师一起工作, 并且分享经验是一件非常幸运的事。

早先, Mark心怀对传统绘画的理解和创作的极大热情, 但他认为, 那时他的作品只是在简单地模仿而缺乏想象和创造力。2006年以后, 他进入到帕萨迪纳艺术中心设计学院学习, 他对绘画的创造力从此激发出来。尽管他仍使用传统介质进行场景的绘制, 但他对科幻世界概念的喜爱程度与日俱增, 越来越多的人也逐渐加入科幻探索的行列。

1 《核废料仓库》

(NUCLEAR WASTE DEPOT)

“我最喜欢的科幻作品题材是工业。我对空间探测器、工程车辆、机械设备以及其他工业用的车辆和设备都情有独钟。这件作品是我对上述工业产品的抽象表达。”

2 《保卫国家》

(SAVETHE MOTHERLAND)

“我很想创作一件机甲作品, 那时我恰巧看到了不少俄罗斯的木质建筑。所以我尝试将两者结合起来, 并设计出原创作品。”

3 《蘑菇飞行器》(POLYPORE)

“这件作品的灵感来源是我曾见到的底部长着真菌的桦树, 就像一个沿着树干盘旋上升的楼梯。我尝试着用科幻的手法去重塑这些原生态的事物。”

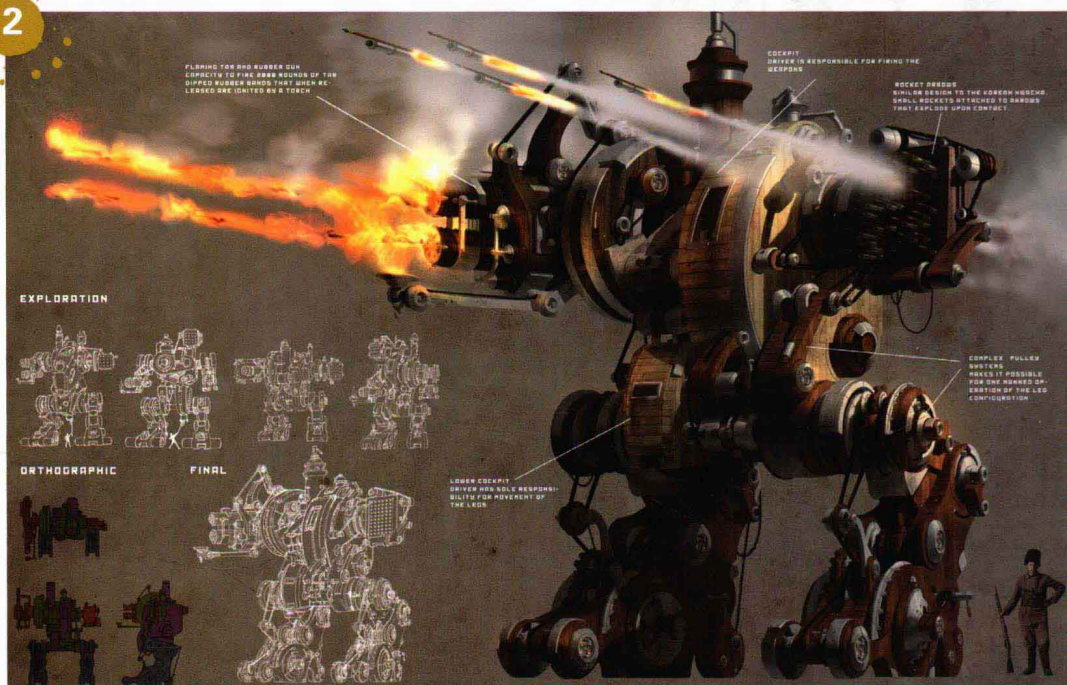
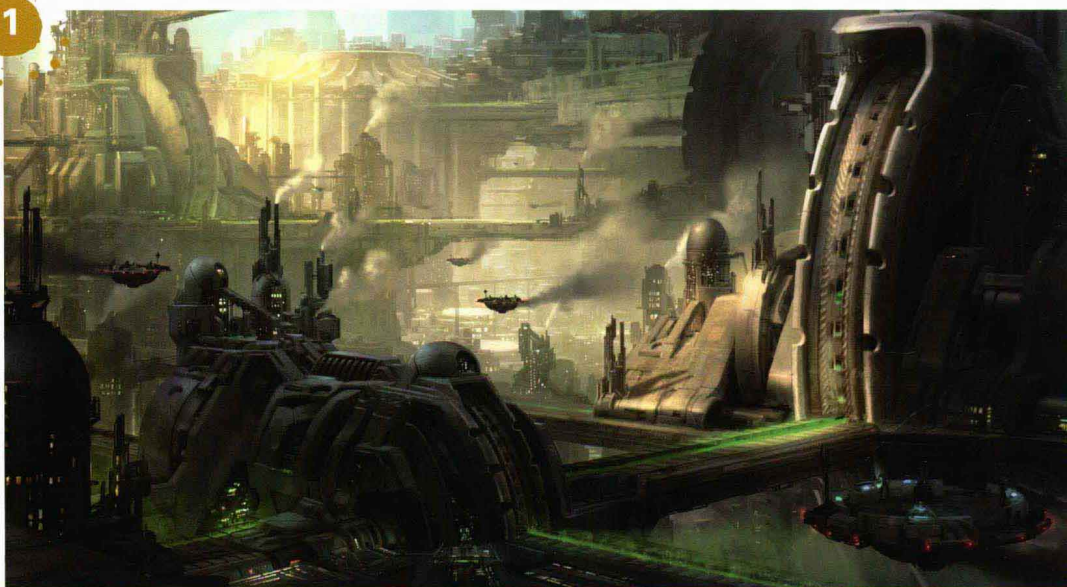
IMAGINEFX点评



在我的那个年代, 我看过很多机甲作品, 但Mark创作的木质机甲却有着非常独特的原创性。

Cliff Hope

执行编辑



1



Richard Kelly

国家/地区: 美国

个人网站: richkellyart.com.istemp.com

电子邮件: rk6342004@yahoo.com

创作软件: Photoshop



很小的时候, Frank Frazetta的创作就对我产生了深远的影响。近期我将和一部漫画的作者一起进行一个具有西方超自然主题作品的创作。让我感到欣慰的是,我认为我能够成为我们这群优秀的设计师中合格的一员,并且我将用我自己的方式与整个团队进行沟通。

1 《升华》(ASCENSION)

“天行健, 混乱的宇宙和重生。即使你今生奋斗, 却未必有所收获。也许你的余生将艰难如昨, 始终充满了原始的力量。”

2 《裁决》(JUDGEMENT)

“之所以我一直进行骨骼主题的创作是因为我想绘制一幅披着铠甲的恶魔猎人的画作。这是大型魔兽作品设计中的一小部分。作品的背景很通用, 为大部分作品设计。创作时, 我从最简单的思想入手, 随性而作。虽然创作途中小意外不断, 但是我感到很开心。”

IMAGINEFX点评



Richard的作品将宗教思想与邪恶的骷髅形象结合在了一起。在原始形象的基础上再为人物增加夸张的剑斧和镰刀, 正如在《裁决》这幅作品中表现的一样。这幅作品完全可以直接用于文身图案, 颈部还是脸颊, 任由你选择。

Beren Neale,

撰稿人

2



1



+ Richard Partridge

国家/地区: 英格兰

个人网站: PARTRIDGEILLUSTRATION.COM

电子邮件: PARTRIDGEILLUSTRATION

@GOOGLEMAIL.COM

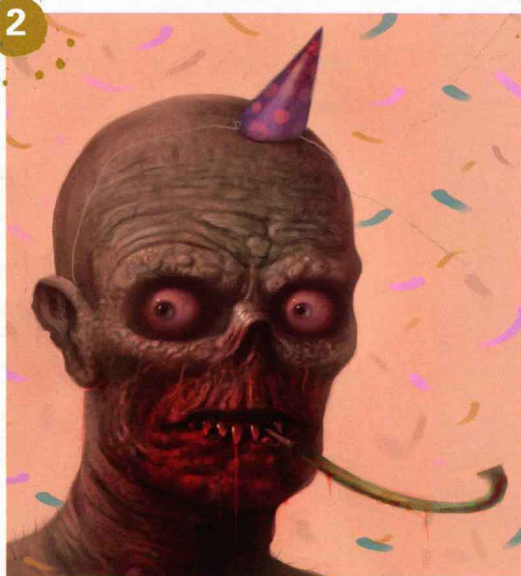
创作软件: PHOTOSHOP



“我总喜欢画一些怪兽题材和离奇的主题，比如Robotnik博士打败了刺猬索尼克等。没想到这些看似不经意的爱好，引我走上了概念画设计师的道路。”

Richard刚从西英格兰的布里斯托尔大学毕业，想在游戏或电影行业谋求一份职业。“我最爱做的事莫过于坐在咖啡屋里品着咖啡，看人间世事流淌。”

2



3



1 《雷神》(RAIJIN)

“这幅作品是‘进化CG竞赛’的参赛作品。该比赛的目的是创造出你心中的神的形象。我决定根据日本雷神形象来改编。创作时，我力求在作品中保持文化的真实性，再为作品增添了诸如相扑腰带、狼牙棍、佛珠和飘带。”

2 《参加聚会的僵尸》(PARTY ZOMBIE)

“我先塑造一个略显粗糙的形象。在作画时，我感觉自己就像在用黏土进行塑造。当我在进行最后的渲染时，发现这种视觉效果对于作品很有帮助。”

3 《外星来客》(ALIEN)

“在这幅作品中，我希望采用界面反射的方法来渲染外星人的头部和场景。最需要注意的部分是角色个性的表达。因此，眼睛的塑造就很重要，如果处理好，角色就很生动，处理得不好，往往会毁了一个角色。画面中，无辜的小生物被激光枪击中的场景也很有意思。”



Michael Tomkins

国家/地区: 澳大利亚

个人网站: TOMKINSCONCEPTART.

VIEWBOOK.COM

电子邮件: TOMKINSART@GMAIL.COM

创作软件: PHOTOSHOP



Michael从小在悉尼附近的蓝山长大,他非常喜欢根据星际争霸和魔兽世界中的形象进行原画的创作。“两年前,我发现了Concept Art.org这个网站,并前往新西兰的Marama工作室寻找灵感,随后我便踏入了数字世界。刚开始,我为游戏进行环境场景绘画,现在开始原画的创作。”

1 《梦的导师》(DREAM GUIDE)

“这是人们梦境中灵魂导师的形象。我将做梦时人类灵魂的两个极端:噩梦和欢悦,结合起来。我降低了画面的色温,让处在两种极端的梦中的双眼显得美丽而优雅。”

2 《通往艾尔卡兹尼神殿》(ENTRY TO AL KHAZNEH)

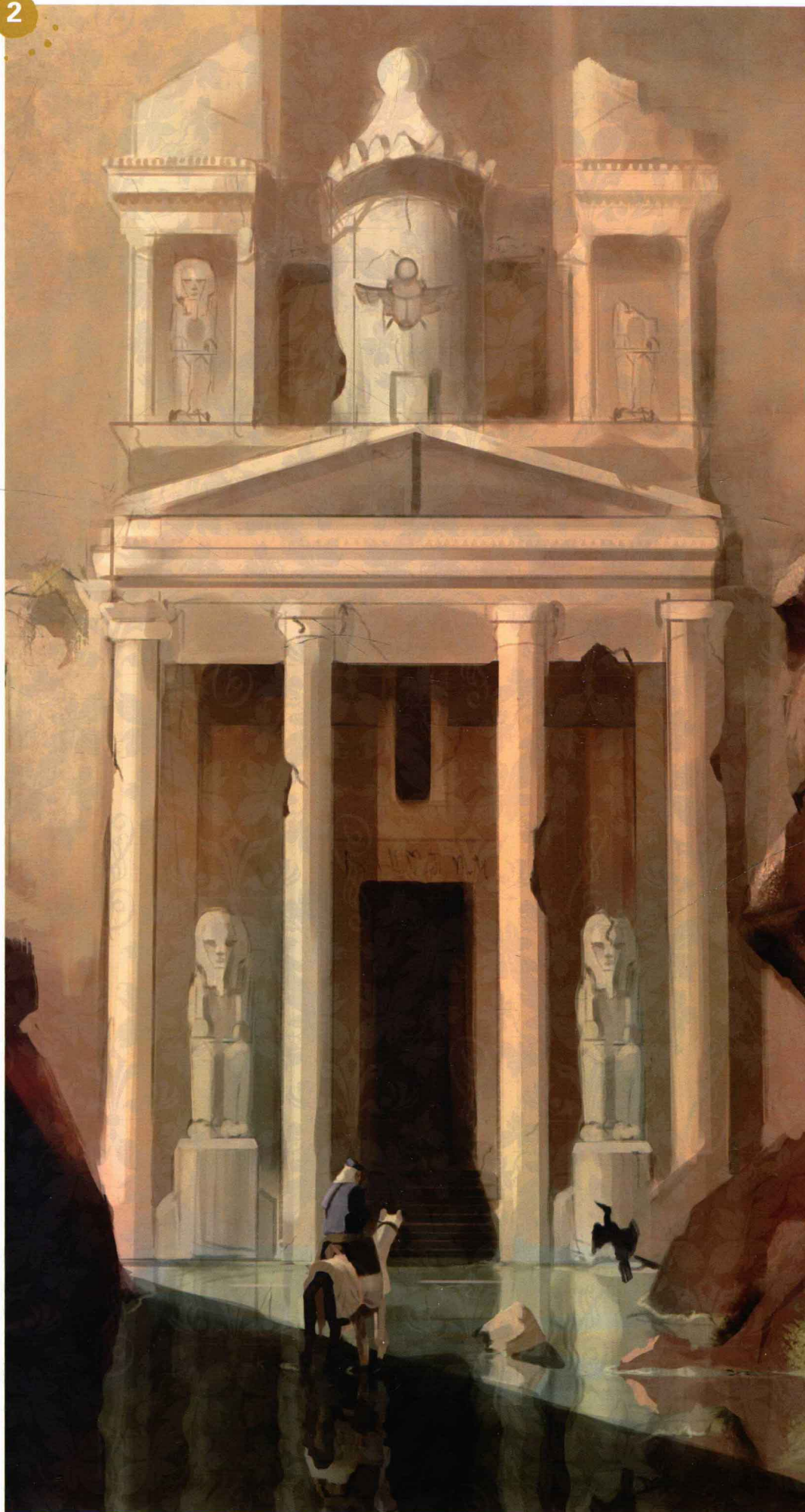
“这幅画作是根据约旦佩特拉古城而创作。探险家已经抵达了洪水谷,等待他的会是什么呢?”

IMAGINEFX点评



“人们只要一看到Michael的画作就知道他想把什么思想传递给大家,这是他尤其让人钦佩之处,他对于光线的控制和颜色的运用非常娴熟。”

Claire Howlett
编者



Tyson Murphy

国家/地区: 美国

个人网站: gardenturtle.blogspot.com

电子邮件: breakthelocke@gmail.com

创作软件: Photoshop Maya



Tyson 4年前开始学习二维和三维设计的基础知识。“当时我在杨伯翰大学学习。我知道学习设计有很

长的路要走,但我对学习仍旧很有热情,当我取得一些进步的时候,我感到很满足。”

过去的两个暑假,他在迪斯尼互动旗下的雪崩工作室和暴雪娱乐公司实习。“目前我正在进行插画原画的绘制,以此为自己积累经验。”

1 《侏儒战士》 (THE BARBARIAN DWARE)

“这是我的一张习作。我将从暗黑破坏神中的角色按照魔兽争霸的角色风格进行绘画,这个角色就这样诞生了。”

2 《灯塔》(THE LIGHTHOUSE)

“这是我个人项目中的一幅概念画。它讲述了一座灯塔在多年以后沦为废墟的故事。如今它仍旧矗立在干涸的海床之上。”

