

35个案例深入剖析大师创作秘籍

涉及8大数码艺术设计应用领域

典藏29幅世界名家艺术作品

相识42位数码艺术大家

全球顶尖 数码艺术大师 技法宝典

[英] 3D TOTAL.COM / 编著

角色设定 / 科幻题材
设计 / 幻想场景设计 / 掌握
速绘技巧 / 巧用自定义笔刷 /
车辆概念设计 / 在三维模型的基
础上再绘画 / 完整项目制作秘籍
/ 灵活运用图层混合模式 /
随意翻转观察画作效果

DIGITAL
PAINTING
TECHNIQUES

C13042023

J06-39
48

全球顶尖 数码艺术大师 技法宝典

DIGITAL
PAINTING
TECHNIQUES

[英] 3D TOTAL.COM / 编著 赵金慧 谢金秀 霍柯 / 译



北航

C1651060



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

J06-39

48

Digital Painting Techniques volume 2. Copyright ©2010, 3DTotal.com Ltd. All right reserved. No part of this book can be reproduced in any form or by any means, without the prior written consent of the publisher.

All artwork, unless stated otherwise, is copyright ©2010 3DTotal.com Ltd. All artwork that is not copyright 3DTotal.com Ltd is marked accordingly. Every effort has been made to ensure the credits and contact information listed is correct. However, if any errors have occurred the editors and publishers disclaim any liability and respectfully direct people to our website www.3DTotal.com for any updated information or corrections.

版权登记号：01 - 2013 - 1672

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由 3DTotal.com Ltd. 授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyp_law@cypmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

全球顶尖数码艺术大师技法宝典 / 英国 3DTotal.com 公司编著；

赵金慧，谢金秀，霍柯译. — 北京：中国青年出版社，2013. 5

ISBN 978-7-5153-1566-9

I. ①全… II. ①英… ②赵… ③谢… ④霍… III. ①数字技术—应用—

艺术—设计 IV. ①J06-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 082508 号

全球顶尖数码艺术大师技法宝典

英国 3DTotal.com 公司 / 编著；赵金慧，谢金秀，霍柯 / 译

出版发行：中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：付 聪

责任编辑：刘稚清 张 军

助理编辑：董子晔

书籍设计：六面体书籍设计 彭 涛

印 刷：北京建宏印刷有限公司

开 本：889×1194 1/16

印 张：18

版 次：2013 年 6 月北京第 1 版

印 次：2013 年 6 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1566-9

定 价：79.00 元

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.cypmedia.com

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭系列。



激战中的未来海军陆战队员
作者：伊格纳西奥·巴桑·拉斯卡诺
(Ignacio Bazón Lazcano)

目录 CONTENTS

角色设定

CHARACTERS

第一章



了解人物的动态和夸张姿势

12



动态摄影布局及取景

16



绘制一个丛林怪物

26



绘制一个吸血鬼

34



绘制一个僵尸

42



激战中的未来海军陆战队员

50



漫画手法

56



“亚瑟王和他的圣剑”

66

科幻题材设计

SCIENCE FICTION

第二章



科幻飞行器——宇宙飞船

74



科幻运输机——大型军舰

84



科幻运输机——空间站

92



科幻情景——殖民星球

100



科幻情景——星球大战

108

幻想情景设计

FANTASY

第三章



中世纪市集

118



木桩上的梦幻之城

126



中世纪的贫民窟

134

车辆概念设计

VEHICLES

第四章



设计一辆概念跑车

142



设计一辆工业机车

154

第五章

掌握速绘技巧

SPEED PAINTING



不知恐惧降临的沉睡的乡村

166



夜晚来临，黑暗袭来

170



规模巨大的虫群入侵

174



机器是他们惟一的逃生工具

178



意识到恐惧时，已被恐惧吞噬

180

第六章

巧用自定义笔刷

CUSTOM BRUSHES



布料纤维和蕾丝效果

184



岩石、金属和石头纹理效果

192



绘制树、树叶和树枝

196



绘制集群效果

204

第七章

在三维模型的基础上再绘画

PAINTING FROM A 3D BASE



使用SketchUp制作数字绘画

210



绘制一个科幻机器人

214



火车站

220



废弃的工厂

226

第七章

完整项目制作
秘籍

COMPLETE PROJECTS



《野兽》的制作

234



《暖房》的制作

238



《尘埃》的制作

242



《艾瑞莎·富兰克林》的制作

248

画廊

THE GALLERY

255



三维数字绘画——科幻机器人，卡洛斯·卡布雷拉（Carlos Cabrera）作品

引言 INTRODUCTION

纵观人类历史，从文艺复兴时期到新古典主义和浪漫主义时期，再到现在的数字时代，每个时代都有不同的艺术风格。富有创造力的数字时代促进了现代娱乐产业的发展，为我们带来了丰富的视觉享受，本书恰恰是对数字时代的一点儿细微领悟。艺术就在我们身边，我们每天都能看到它，但有时却意识不到它的存在。随着数字艺术家及其技巧的不断进步和发展，使用本书所述技巧进行创作的数字艺术优秀作品亦越来越多。

本书涵盖了详细的，针对不同题材的教程，为想从事数字艺术创作的人和想提高已有技巧的人提供了很好的起点。数字艺术家会使用多种不同的方法创作艺术作品，快速绘画和

全球顶尖 数码艺术大师 技法宝典



自定义画笔使绘画过程变得更高效、更快捷，而借助三维软件辅助绘画则使画面的视觉空间效果更精确、更详细。

这些技巧在本书中都有相关的教程。尽管数字艺术创造了新技巧，并为我们提供了使绘画过程更高效、更便捷的工具，但是绘画的基本原理，比如构成、色彩、光影和设计仍然是非常重要的，不能忽视或者丢弃。阅读本书时，你会发现，这些由才华横溢的艺术家们创作的教程，会指导并教授你所有的技巧，从绘画构成基础，到人物设计和车辆设计，确保你的画作不再单调，变得更具有深度和吸引力。

本书不仅提供了有用的教程，还收录了一些由当今世界名家绘制的画作，使本书更充满艺术灵感。对于热衷于数字艺术的人来说，这是非常宝贵的资源。

西蒙·莫尔斯

3DTotal.com公司产品经理

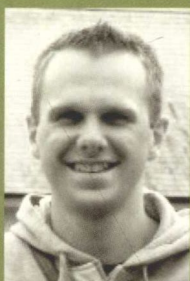


自定义笔刷——布料纤维和蕾丝效果，尼克莱·亚历山大（Nikolai Aleksander）作品

由3DTotal团队编辑



汤姆·格林韦
(Tom Greenway)



西蒙·莫尔斯
(Simon Morse)



克里斯·佩林斯
(Chris Perrins)



理查德·蒂尔伯里
(Richard Tilbury)

本书版权所有©2010，所有作品版权归认可的艺术家的代理人或者版权所有者所有。我们不遗余力地寻找了本书所含作品的版权所有者，并最终获得他们的出版许可。
如果需要联系我们，可以给我们发邮件，邮箱地址是：dam@3dtotal.com

3DTotal.com有限公司，地址：英国 WRBQQ 伍斯特肖街1号三层 (1 Shaw Street, 3rd Floor, Worcester, WR1 3QQ, United Kingdom)

原书缺页

原书缺页

角色设定 CHARACTERS



对每一个艺术家来说，创作人物角色都是一段艰难的经历，但同时又非常值得。故事在对人物角色定位上起着重要作用，而故事的构思却很难。无论是高兴的还是伤心的，隐忍的还是情绪化的，分析并遵循人物角色的性格特点，可以使这个角色变得引人注目、与众不同。要达到这种效果，有无数的方式可以选择，而创作一个独特角色的潜力是无限的。需要注意的是，如果想完整、恰当地表达出设计者的想法，熟练掌握技巧是非常必要的，拥有可以随时描画人物的绘画功底，会帮助你更好地讲述“它”的故事。

凯克·科塔克 (Kekai Kotaki)

邮箱: kekai.k@gmail.com

网址: <http://www.kekaiart.com>



了解人物的动态和夸张姿势

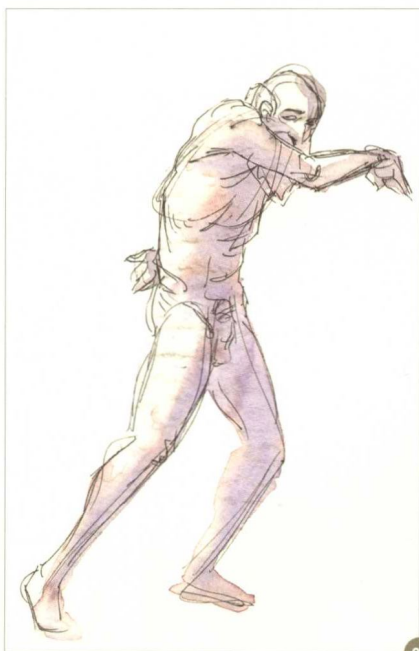
DYNAMIC & EXAGGERATED POSES

■ 作者：马克·麦克唐奈 (Mark McDonnell)

/ 简介

动态的和夸张的姿势，是使人体或者动物体伸展到极限时的姿势。如果设计者能够提前了解人体构造知识，创作这类作品就会容易很多。许多艺术家们终生都在学习力学知识，并揣摩“人体机器”在不同压力下的反应。同时还要完善身体的各个动作，并弄清楚每一部分如何组合才能达到最佳审美效果。为了便于设计者在动画和娱乐产业中实际应用到这些信息，提炼、简化人体（或动物体）的复杂性是至关重要的。

在进行人物绘画时，速写是非常重要的练习，在我们的学习过程中必须持之以



02



03



01

恒，直到我们也长了与那些艺术巨匠前辈们一样的长白色胡须（女士们，请原谅，我只是拿胡须打个比方）。那些艺术巨匠们，比如米开朗基罗（Michelangelo）、伦勃朗（Rembrandt）、拉斐尔（Raphael）、巴米加尼诺（Parmigianino）等，毕生都在学习人体知识，所以他们才能在宗教建筑物和人文会议举办场所高高

的天花板上绘制壁画。

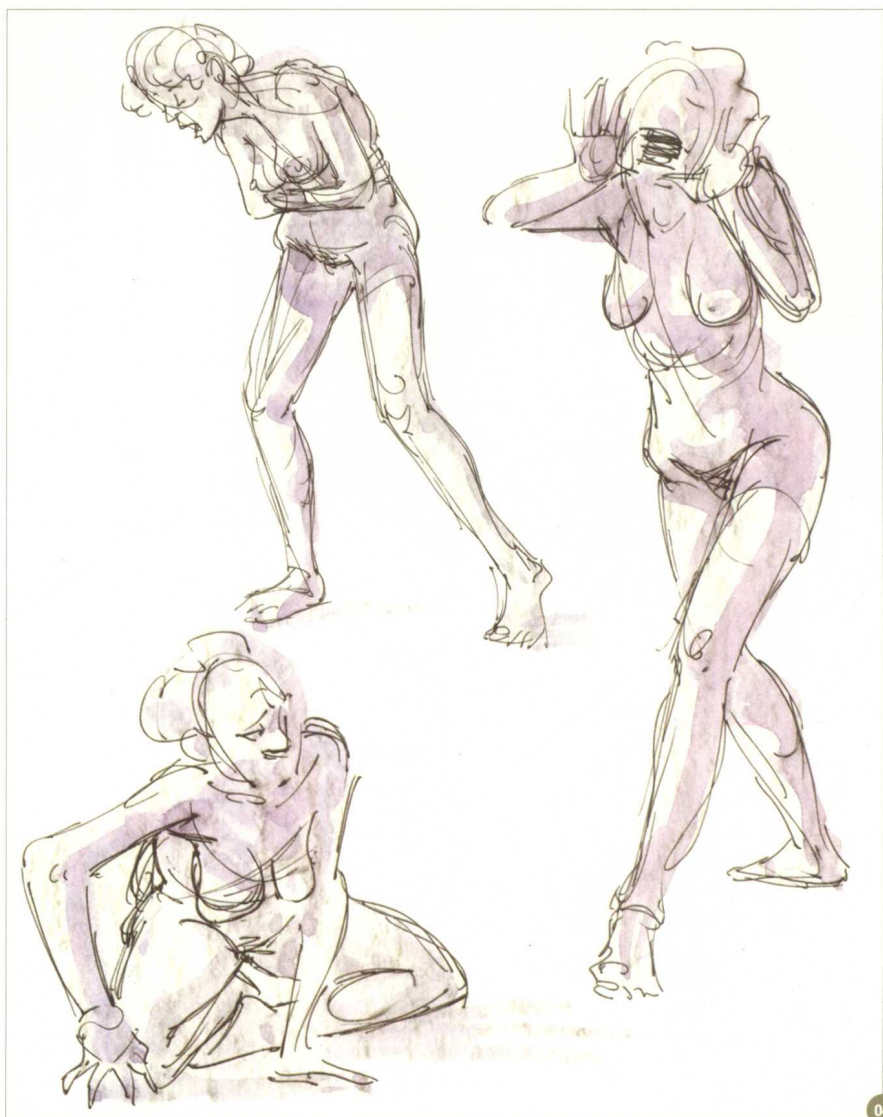
关于这方面的研究，我最近画了一些图（图01~03）。但是，比起这几张，下面还有一些图更能体现出我的用意。

我的用意很简单：故事。

/ 故事

当你为某个媒介或平台设计人物角色，进行姿势绘画时，必须永远记得“故事”才是最重要的。想象这个人、这个角色或者这个野兽在想什么，会让你的作品超越我们在网上寻找灵感来源时，在作品集、博客或网站上偶然看见的一般画作。

看一下这几张速写（图04），它们背后都有故事，不仅仅是如何用光影表现形体。比如感觉不舒服、焦虑地寻找某个东西或者叫喊什么话这种思路，会更好地表现出姿势背后的故事，而不仅仅是这个姿势。画素描时，这种思路是创作动态的、有故事的角色第一个步骤，而且要贯穿作品始终。如果没有这个步骤，即使你的绘画技巧很出色，整个画面明暗分布鲜明、生动，就算是呈现出战争结束后，战场上尸横遍野，胜利者脚下布满尸体的场景，它看起来也是呆板的、没有灵魂的。其根源在于缺乏动态的和夸张的姿势。



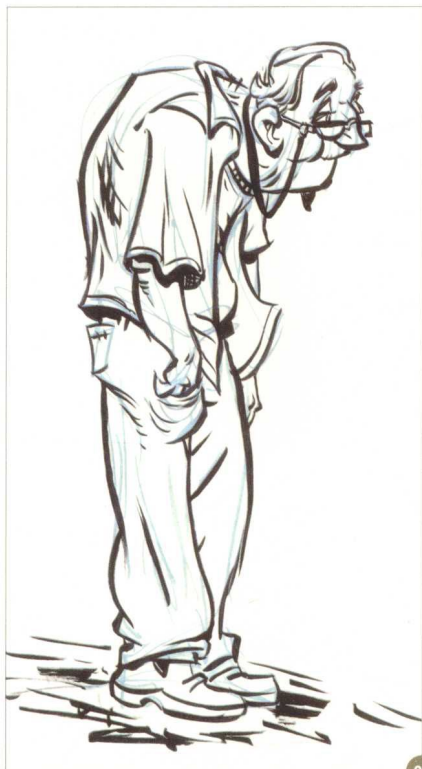
/ 站姿

下面以在公交车站等车的人作为例子。我们知道把用于绘制人物画的铅笔削尖或者拿起笔开始做设计很重要，但拿出素描本和观察生活也同样重要！

请注意：我是一位为动漫产业服务的艺术家，我个人比较喜欢用姿势表现这个具体人物应该呈现出来的动作和个性。

在第一个例子中（图05），一位老

者可能正在公交车站等车，幸福地期待着到达他的下一个目的地。作为角色设计师和视觉创意艺术家，不仅要关心角色个性，还要关心这个角色的整体姿态，以及从远处看这个姿态时其传达出来的意境。画素描时需要谨记这一点。无论成功与否，一定要考虑整体的形状，思考这个姿势是否清晰地展现了这个角色及其具体动作，或者如何能清晰地展现这个角色和他的具体动作，越清晰越好！正因为如此，夸张的姿势在动画和娱乐产业中才会显得如此重要且必要。



有时候——正如这位老者的例子——微妙、传神比大胆的动作更重要。明白什么时候用什么技巧，与绘画本身一样重要。仔细观察这位老者，你会发现他的身体有些失去平衡，不像在车站等车的其他人（见图06）站得那么稳。一般来讲，两脚分得越开，身体重心越平衡，人站得也就越稳。

姿势A。我们可以看到这个人身体前倾，她想看一下正在焦急等待着的公交车有没有从拐角处开过来。她的双手背在后面，更能显示出她的不安，好像是如果车再不来，她就赶不及参加重要的聚会了。

姿势B。从她的站姿来看，这个女人好像有点咄咄逼人。她的姿势让人感觉到一种“警惕”感——她的双脚分得更开，从而重心更低，站得更稳。

姿势C。我们可以看到这位女士有点孤僻、沉默寡言。她站在那里，双臂交叉，抱着手。她站得很稳，但是如果需要的话，可以随时离开。



06

姿势D和E。我们可以看得出他们是一对夫妇，看起来像好莱坞明星。他们极为贴近，代表他们是一起的。从他们的样子也能看出来他们是一起的。女人看起来非常漂亮，而男人似乎主导性更强一些，为了保护她，他似乎做好了所有防备。同姿势B一样，他站得很稳，两脚分得很开。

/ 运动

在下面的图例中，我们讲一下以动态姿势的绘画技法。

以运动为基础的绘画原理与素描绘画的原理一样，把这些原理应用于人体绘画中，画作看起来会更加清晰，更能“活灵活现”，吸引他人的注意，例如图07。某些情况下需要更加动态的、“伸展”的姿势，而有的姿势需要动中取静。例如，图06中在公交车站等车的乘客们，就有着微妙、传神的静态姿势。一个更加引人注目的或者微妙的伸展动作，可以通过专注于整体的轮廓来实现。这会自然而然地夸大这个姿势，比起简单地复制你眼前所见的事物，这个姿势会显得更加动感。然



07

后,将这个角色或者人物正在想什么的微妙、传神的部分添加进来,就会提升整个画作的水准,使它更加“独特”。

但是务必记住:无论是人物写生、角色设计、概念设计、电影设计,还是类似的绘画或设计,其本质都是要抓住与这个具体的项目相对应的“生活气息”。正因为如此,人物角色才会成为神奇的、无止境的灵感之源。之所以说它没有止境,是因为进行人物绘画时,你可以尝试任何你感兴趣的题材。

小提示 TIPS

将人物面部特征或者表情留到最后绘画,是个不错的方法。我个人认为,即使没有面部特征或表情,身体语言也可以通过姿势来传达。这个方法就像是蛋糕上的酥皮,也像是一句话结束时的惊叹号。看一下这些素描作品,领会一下里面的一些姿势,更重要的是,领会摆姿势的这个人物(图08~12)。

看一下关于芭蕾舞女演员的素描作品(图07),你会发现更动态的、夸张的姿势会增强绘画或者概念的故事性,让你感受到画作的“活灵活现”。姿势绘画的这种方法,也适应于其他方面——卡通片绘制、插图、电影设计、分镜头脚本设计、概念设计、视觉创意、角色设计等。它是万物之本。对于所有出色的画作来说,这是第一步也是最后一步,无论是创作商业作品还是个人艺术作品,都不能被忽视。



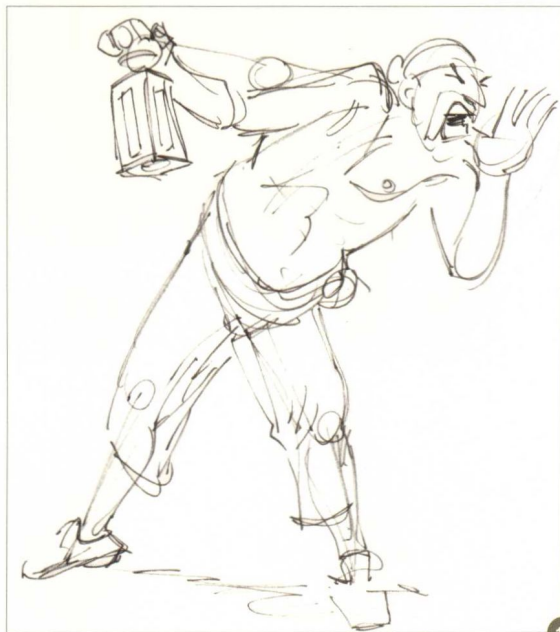
08



09



10



11



12



动态摄影布局及取景

DYNAMIC CAMERA PLACEMENT AND FRAMING

■ 作者：戴维·斯米特 (David Smit)

每一位设计者都期望能够设计出完美的人物形象，特别出彩，无论发布在哪个论坛上，只要有人看到，立马会被打五颗星，被赞不绝口！可事实真的会如此吗？

你花了好几个星期来设计这个人物，每个细节都非常完美，你知道应该把这个人物置于什么样的环境之中，知道怎样凸显它的完美。经过好多天的艰苦努力，终于一切就绪。你——你是英雄，就是你！——完成了一件杰作！你把作品上传到论坛，然后心想：你马上就要出名啦！刷新浏览器……再刷新一遍……没有回复。呀，才上传了几秒钟，而且可能大家都在睡觉——毕竟现在才凌晨5点。你先去睡觉，第二天一大早就醒了，心情很激动，因为你知道自己已经获得了巨大成功。你打开电脑，马上登上论坛，找到你的作品，结果却发现：根本没有任何回复。一整天都没有回复，第二天也没有。你开始紧张不安。第五天，终于有人回复了：“喂，好作品，虽然我花了几分钟才搞明白你的创意，但确实是很棒的想

法。”怎么会这样？这就是你辛辛苦苦精疲力尽的结果？难道没有人看到它的精彩之处吗？到底哪儿出了问题？

我猜我们大多数人都有过这样的经历，其本质问题在于你在最后一步毁掉了作品：没有正确放置摄像机，所以画面呈现出来的人物和效果出现了偏差。你本想让人们看到手持利剑的邪恶巨人，但是他们实际看到的却是一个身边散落着小光点的可爱的小人。到底是哪里出了问题了呢？

关于这一点，我会在本教程中进行讲解。本节教程就包含了关于相机布置、取景以及其他方面的相关技巧，可以使你的作品传达出你想要表达的内容。

/ 简介

出版社让我写这个教程的时候，我立即就同意了。我非常喜欢图像创作，也很乐于把自己在这方面的知识梳理一下，呈现给大家，这是一个非常好的机会。所以我

回复邮件说，我同意并且很高兴能写这个教程。回信后不久，我决定写相机布置和取景方面的技巧。虽然我也可以只讲述叠加技巧、取景以及其他与本主题相关的内容，但是那些理论和技巧的基本要素或者基本原理同样也是掌握构图需要了解的。

构图稍微有些不同。人们花了好多年时间学习构图，但是大多数艺术家却从未真正完全地理解构图。这个话题引人入胜，但同时又令人沮丧。它很重要，但却很难。最重要的是，它是一项庞大的工程，而且是非常非常庞大的工程！我也只是刚刚开始探索构图领域，所以也谈不上对其完全掌握。我会着重讲述构图的某个相当具体的要素，然后列出一些关于如何提高动态取景的具体例子和技巧，当然也会涉及到构图原理。本教程中涵盖了一些原理，但是都很简短，我仅截取了其中的一些配合故事进行讲述。这只是迄今为止我对构图或者动态取景和相机布置的一点儿理解，但是同样希望你们能为你们探索这个奇妙的领域提供些许帮助！