

国际顶级数字艺术大师 佳作赏析

 火星时代® 鼎力推荐
www.hxsd.com

MASTERS COLLECTION

VOLUME 8

DIGITAL PAINTING TECHNIQUES

[英] 3DTotal 编著

余黎妍 译

火星时代 审校



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



3dtotal
PUBLISHING

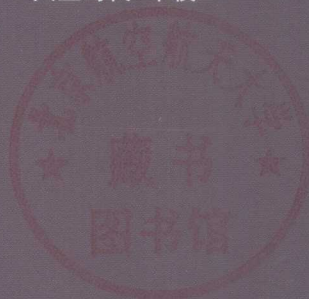
013052830

J06-39
52

国际顶级数字艺术大师 佳作赏析

MASTERS COLLECTION
VOLUME 8
DIGITAL PAINTING TECHNIQUES

[英] 3DTotal 编著
余黎妍 译
火星时代 审校



3dtotal
PUBLISHING



北航

C1659658

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

国际顶级数字艺术大师佳作赏析. 8 / 英国3
DTotal编著; 余黎妍译. — 北京: 人民邮电出版社,
2013. 7

ISBN 978-7-115-31617-2

I. ①国… II. ①英… ②余… 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072189号

版权声明

Digital Painting Techniques, Vol.3, by 3DTotal.com Ltd, ISBN: 9780955153068.

Copyright©2012 3DTotal.com Ltd.

All rights reserved.

内 容 提 要

本书收录了 21 位概念艺术界重量级人物的画作和教程。

书中案例以 Photoshop 为主要创作工具, 分别介绍了创建自定义画笔、快速绘画、数字绘景等绘画技法, 并且专门讲解了生物、游戏、城市、人物等题材的创作思路。每个艺术家的创作方式有些许不同, 但这也为您创作自己的插画和概念艺术作品提供了多种参考方法。

无论您是高级数字绘画师、初级从业人员, 还是艺术学院在校学生, 甚至是数字绘画爱好者, 都可以从本书中寻找灵感, 获取数字绘画的专业知识和技巧。

◆ 编 著 [英]3DTotal

译 余黎妍

审 校 火星时代

责任编辑 许曙宏

责任印制 方 航

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京盛通印刷股份有限公司印刷

◆ 开本: 889×1194 1/16

印张: 17.75

字数: 718 千字

印数: 1—2 000 册

2013 年 7 月第 1 版

2013 年 7 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2012-9084 号

定价: 128.00 元

读者服务热线: (010) 67172692 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号



目录

第1章 传说中的生物

- 12 地精
- 18 塞壬
- 22 食人魔
- 28 巨魔

第2章 游戏概念创作图

- 38 监狱星球：大门
- 42 监狱星球：劳改所
- 44 监狱星球：囚犯运输机
- 50 监狱星球：重型地面运输车
- 56 监狱星球：外星人囚犯
- 62 监狱星球：安保部部长

第3章 怪兽

- 72 下水道怪兽
- 78 火山怪兽
- 84 海怪
- 92 山怪

第4章 科幻城市

- 100 未来市场
- 104 荒漠城市
- 108 未来码头
- 114 富裕城市

第5章 未来战士

- 120 未来战士
- 124 野战士兵
- 130 女性战士

第6章 蒸汽朋克的五个时代

- 138 历史时期
- 146 交通系统
- 156 工业
- 164 机械
- 172 幻想

第7章 肖像画

- 180 男性自画像
- 188 贝斯特·艾尔 (BESTE EREL)
- 198 加布里埃尔 (GABRIEL)
- 204 女性自画像

第8章 数字绘景

- 212 草描及概念
- 216 天空
- 220 添加元素
- 224 光照
- 228 改变时刻

第9章 完整的项目

- 234 “尿布精灵”的制作
- 240 “狠心女人的回归”的制作
- 244 “Concrete 5”的制作

第10章 画廊

- 252 艾尔普·阿提内 (Alp Altiner)、伊恩·麦克 (Ian Mcque) 和丹尼尔·多丘 (Daniel Dociu) 等的作品

013052830

J06-39
52

国际顶级数字艺术大师 佳作赏析

MASTERS COLLECTION
VOLUME 8
DIGITAL PAINTING TECHNIQUES

[英] 3DTotal 编著
余黎妍 译
火星时代 审校



3dtotal
PUBLISHING



北航

C1659658

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

国际顶级数字艺术大师佳作赏析. 8 / 英国3
DTotal编著; 余黎妍译. — 北京: 人民邮电出版社,
2013. 7

ISBN 978-7-115-31617-2

I. ①国… II. ①英… ②余… 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072189号

版权声明

Digital Painting Techniques, Vol.3, by 3DTotal.com Ltd, ISBN: 9780955153068.

Copyright©2012 3DTotal.com Ltd.

All rights reserved.

内 容 提 要

本书收录了 21 位概念艺术界重量级人物的画作和教程。

书中案例以 Photoshop 为主要创作工具, 分别介绍了创建自定义画笔、快速绘画、数字绘景等绘画技法, 并且专门讲解了生物、游戏、城市、人物等题材的创作思路。每个艺术家的创作方式有些许不同, 但这也为您创作自己的插画和概念艺术作品提供了多种参考方法。

无论您是高级数字绘画师、初级从业人员, 还是艺术学院在校学生, 甚至是数字绘画爱好者, 都可以从本书中寻找灵感, 获取数字绘画的专业知识和技巧。

-
- ◆ 编 著 [英]3DTotal
 - 译 余黎妍
 - 审 校 火星时代
 - 责任编辑 许曙宏
 - 责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
 - 邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
 - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
 - 北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 889×1194 1/16
 - 印张: 17.75
 - 字数: 718 千字 2013 年 7 月第 1 版
 - 印数: 1—2 000 册 2013 年 7 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2012-9084 号

定价: 128.00 元

读者服务热线: (010)67172692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

审校者简介

作为中国动漫游戏高端教育品牌，追求卓越的教学品质是火星时代长久以来一直坚持的理念。目前，火星拥有全球化的教学系统，教学内容的设置和品质管理均由拥有国际化行业和教育经验背景的负责人管理。拥有重量级课程研发团队，是由来自迪斯尼、皮克斯和育碧等具有丰富业界经验的重量级制作人组成。

火星时代实训基地设有6个专业方向（影视动画专业、游戏设计专业、建筑设计专业、互动媒体专业、传统美术专业、教师认证），25个类别的长期班，30多个类别的短期班，800多门课程。十多年来为业界输送了数十万人才，许多毕业学员已经成为公司的中流砥柱甚至高管，参与制作的知名项目不计其数。许多学员在校期间的作品就已经获得多项社会荣誉、业界认可和国际大奖。持续多年良好口碑和教学品质，使得学院年年获得“中国十大CG培训机构”及“最受欢迎培训机构”的奖项和荣誉称号。与此同时，作为Autodesk认证考试授权的培训中心、考试中心，学院每年为国内的CG领域贡献大量的专业教师人才。

学院拥有国内顶尖师资队伍——由全职讲师、业界兼职讲师、行业专家组成。针对学员不同阶段的水平进行指导。火星教师的招募和筛选过程十分严格，不仅要有多年从业经验和高水准的技能，还要参加针对性的教师培训，掌握正确的授课方法，了解学生心理和教育心理学等，通常仅有7%以内的应聘者被录用。

学院依托深厚的业界资源、多年的教育积淀，独家引进北美先进的课程体系，将国外的CG教育系统与国内行业的具体岗位需求密切结合，创立了“实训基地”的全新教育模式，实现了在校内对企业工作环境、工作流程、商业项目的成功模拟，极大缩短了学生适应岗位的时间。其课程体系的权威性、科学性、实用性一直处于国内CG教育的前端。

在就业方面，学院的就业网络遍布全国，合作企业上万家，每年举办两场招聘会（6000人次）。火星除了重视学员技能方面的训练，还特别重视学员综合素质的培养。因此，学员在入学期间就接受职业规划系统培训、培养职业素质和职场处事能力等，使得学员在就业后具备良好的职业素养，广泛获得用人单位好评。

目前，火星时代总部设在北京，下设北京实训基地及上海实训基地，旨在共同推动中国创意产业的发展与繁荣，输送更多高端数字艺术人才。

火星时代作为中关村高新技术企业和软件企业的一员，已经成为北京市的创意动漫龙头企业代表；其自主开创的业内知名教学品牌“火星人”、“火星课堂”、“大风暴”、“火星风暴”、“白金手册”等，从1997年延续至今，已拥有数百万的读者。早在1997年“火星人”品牌就获得国家新闻出版署首批多媒体教学奖项。目前火星时代已成为Autodesk公司在中国认可的标准认证教材研发机构。



推 荐 序

在全球，数字艺术的蓬勃发展开启了全新的艺术潮流，毫无疑问，数字艺术产业是 21 世纪知识经济的核心产业。在美国，电脑动画及其相关影视产品获得了巨大的收益；在日本，媒体艺术、电子游戏和动漫等作品已经领先世界；在韩国，数字内容产业已经成为第一产业。“数字艺术”的魅力一直吸引着无数有志之士加入。本系列图书的推出为即将加入这个行业的年轻一代指引了方向。

本书收集了 21 位概念艺术家的优秀画作及教程，涉及生物、游戏、城市、人物等题材，每一幅作品都详细介绍了它的制作过程，包括草图设计、概念设计、渲染、灯光等，这些作品无论是从创造性思维方面，还是在绘画表现手法上都堪称完美，非常适合从事数字艺术创作的读者借鉴和学习。对于学习艺术设计的人及其从业者来说，我们对数字艺术并不陌生，它是以计算机数字技术的发展和全新的传媒手段为基础，是一种将理性思维和艺术感觉巧妙融合在一起的艺术形式。

也许有些读者会问，本书的作品很容易表现出来，只要熟悉使用 Photoshop 软件，有点美术基础就能办到，但实际上我们关注的不仅是画作本身，更重要的是对一种艺术设计思想和创意表现的探索。比如中国有“功夫”，有“熊猫”，却没有“功夫熊猫”，有谁能想得到将憨态可掬的大熊猫设计成会“功夫”的大侠？显然，这些创作者是在充分了解中国文化之后，再通过数字技术进行艺术加工，得到了一个全新的作品，再通过商业运作一举成名。

如果你从事游戏行业或者想加入这一行业，那么本书会给你很大的帮助和指导，其中就讲到了关于角色、场景等概念设计的思路、流程及方法。对于“概念设计”，关注这一行的人可能有所耳闻，实际上概念设计意味着作品是作为一种观念存在的，并不依赖某种有形的表现。艺术家索利·莱维特曾有过著名的论断：“观念是创造艺术作品的机器”，说明艺术家的想象力有多重要。

火星时代
2013 年 6 月





目录

第1章 传说中的生物

- 12 地精
- 18 塞壬
- 22 食人魔
- 28 巨魔

第2章 游戏概念创作图

- 38 监狱星球：大门
- 42 监狱星球：劳改所
- 44 监狱星球：囚犯运输机
- 50 监狱星球：重型地面运输车
- 56 监狱星球：外星人囚犯
- 62 监狱星球：安保部部长

第3章 怪兽

- 72 下水道怪兽
- 78 火山怪兽
- 84 海怪
- 92 山怪

第4章 科幻城市

- 100 未来市场
- 104 荒漠城市
- 108 未来码头
- 114 富裕城市

第5章 未来战士

- 120 未来战士
- 124 野战士兵
- 130 女性战士

第6章 蒸汽朋克的五个时代

- 138 历史时期
- 146 交通系统
- 156 工业
- 164 机械
- 172 幻想

第7章 肖像画

- 180 男性自画像
- 188 贝斯特·艾尔 (BESTE EREL)
- 198 加布里埃尔 (GABRIEL)
- 204 女性自画像

第8章 数字绘景

- 212 草描及概念
- 216 天空
- 220 添加元素
- 224 光照
- 228 改变时刻

第9章 完整的项目

- 234 “尿布精灵”的制作
- 240 “狠心女人的回归”的制作
- 244 “Concrete 5”的制作

第10章 画廊

- 252 艾尔普·阿提内 (Alp Altiner)、伊恩·麦克 (Ian Mcque) 和丹尼尔·多丘 (Daniel Dociu) 等的作品





倾覆之塔
DANIEL DOCTU

© All Guild Wars materials are property of Arenanet/ NCsoft and are used with permission

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com



MATTE PAINTING BY PIOTREK SWIGUT

数字艺术大师丛书：第八册

国际顶级数字艺术大师绘画技法

techniques

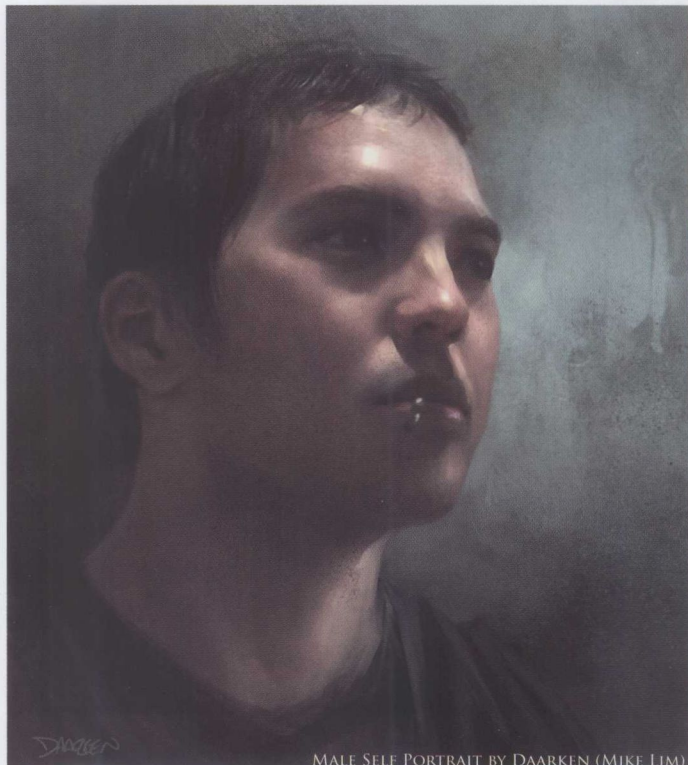
前言

已经记不清有多少次，当我走出电影院的时候，听到别人说：“这部电影的背景设计真是太棒了”或者“电影的视觉效果真不错”。但遗憾的是，大多数人都不会意识到他们所喜爱的“背景设计”是一个优秀的数字画家团队的创作成果。

我们这一代人每天都接触数字媒体，在看电影或者买电脑游戏的时候总想要有点新的东西。因此，概念艺术家就有了前所未有的压力。他们必须为图像、风景和车辆创作新的设计，这些设计必须要新鲜独特、激动人心。他们还必须运用大量的知识、技巧和风格来创造新颖绝妙的设计，同时还要按时完成这些设计。

您可能会认为，那些要完成这些艰巨的任务、设计这些原创概念的艺术师们一定有着神奇的能力，认为他们有能力随心所欲地进行创作。那么，这本书将要告诉您，这个想法是错误的。不论您是一名经验丰富的数字画家还是仅仅对数字艺术感兴趣的新手，本书中介绍的大量的技术与技巧将会带您走近那些现代媒体领域中的无名英雄及他们的真实的创作状况。

本书很荣幸收录了一些来自概念艺术界重量级人物的画作以及教程。每个艺术家的创作方式都有些许不同，这也为



MALE SELF PORTRAIT BY DAARKEN (MIKE LIM)

您创作自己的插图和概念艺术提供了多种参考方法。您可能会发现本书介绍了最适合您的技巧。

本书中的作品是最顶尖的灵感来源。每个教程最后附上画作都是当代的杰作，并且本书中还包含了画廊章节，向您展示最高水准的画作。本书中介绍的每一位艺术家都是使用工具的大师，但同时他们也拥有扎实的艺术原理方面的知识。他们的才能是毋庸置疑的，我们对于他们愿意分享其才能表示诚挚的感谢。



PRISON PLANET - HEAVY GROUND TRANSPORT BY CRAIG SELLA

3DTOTAL 编译小组

TOM GREENWAY

SIMON MORSE

JO HARGREAVES

CHRIS PERRINS

RICHARD TILBURY

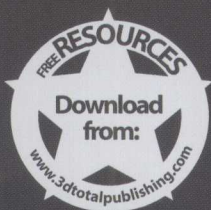


免费资源

为本书提供教程的艺术家们也为我们提供了一些免费的资源以配合他们的教程的使用。您可以下载这些资源来配合您的学习。其中包括由安德烈·裴夫金 (Andrei Pervukhin)、布兰克·比斯托维克 (Branko Bistrovic)、迪米纳斯·普兰凯维丘 (Gediminas Pranckevicius) 以及斯维林·维林诺夫 (Svetlin Velinov) 提供的免费自定义画笔；尼古莱·亚历山大 (Nykolia Aleksander) 提供的电影，黄志明 (Chee Ming Wong) 提供的实用蒸汽朋克参考指南以及 3DTOTAL 材质及参考资料文库中的一系列图片，理查德·蒂尔伯里 (Richard Tilbury) 在他的教程中用到了这些图片。

不要忘记下载本书所提供的免费资源

您只需要访问新的 3DTOTAL 微型网站 <http://www.3dtotalpublishing.com> 进入 ‘Resources’ 页面，即可下载免费资源。在该页面上，您还可以找到关于如何下载这些资源的指导信息。本书中如果出现了 ‘Free Resources’ 的徽标，即表示有与本文相关的免费资源可供下载。

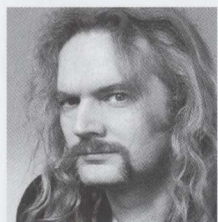


<http://www.3dtotalpublishing.com/>





第1章 传说中的生物



我们的童年总是伴随着各种代代相传的传说故事。这些故事的源头可以追溯到很多年以前，与当地的风景、文化、语言以及人类的起源息息相关。正是这种共同的历史以及亲密感使得传说得以代代相传。而传说中的生物总是栩栩如生，

因为它们存在于我们的现实生活中。这就赋予了艺术家很大的责任，因为人们非常了解并且可能非常喜欢这些生物，它们有着悠久的历史以及丰富的故事，而我们的祖父母都知道这些生物，并且在给我们讲床头故事的时候也给我们讲述了这些生物的故事。我们对于这些生物一直都有一些疑问，即它们长什么样、它们是怎样活动的。但是我们所知道的都只是口耳相传的故事，并且每个人听到的故事可能都有不同的版本。传说的魔力就在于每个人都可以说出不同的版本。请欣赏本章中的艺术家们与我们分享的故事，然后创作您自己的版本吧。

麦特·迪克森 (MATT DIXON)

mail@mattdixon.co.uk

<http://www.mattdixon.co.uk>



地精

安德烈·裴夫金 (ANDREI PERVUKHIN)

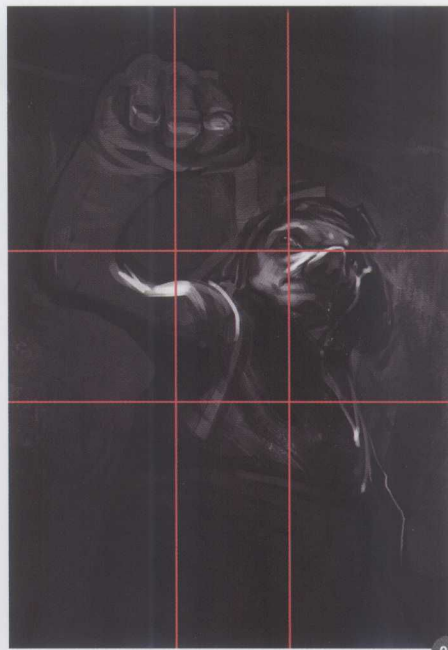
使用软件: Photoshop

引言

大家好! 在处理此类作品的时候, 我首先想到的是整体构图。地精是什么样的? 它们生活在什么样的环境中? 在这个项目中我决定放弃典型的约翰·罗纳德·鲁埃尔·托尔金 (J.R.R. Tolkien) 地精形象, 而去创作一种原始的、更贴近于传说的地精形象。在传说中, 地精是一种矿洞精灵。它们总是敲击铁轨, 吓唬矿工。但是很多基于地精创作的形象似乎都没有表现出这一点。

我的画作

有了以上的想法之后, 我就可以开始绘图了。一开始的时候, 我只使用黑



白两色, 因为这能帮助我进行作品构图、明暗度安排以及其他设计。同时, 这还能够帮助我想象作品完成后的样子。在这个阶段中, 您可以像我一样使用一些纹理刷, 但是不要太过于关注细节部分 (图 01)。

接下来我将使用“黄金分割”定律,

这个定律确定了图像的中心点, 并且帮助我确定观察者的主要注意力会集中在哪里 (图 02)。

下面我们就要考虑颜色的问题了。为此, 我在一个单独的图层上添加了一个漂亮的老式灯以及一些光亮, 然后使用图层模式去找出看起来最好的灯光效





05

果（柔光、叠加、颜色）。图 03 和图 04 所示是我试验的一些图层模式。我认为图 04 所示看起来最好，因此我使用了这个图层模式。

在解决了灯光的问题之后，我开始处理地精头部的一些细节。我发现角色的头部通常会为整个图片定下基调（图 05）。

“首先完善服装及饰品的设计，然后处理服装的细节。请铭记灯光的重要性。”



07



06

绘制完头部的细节之后，我们就要来设计地精的服装了。我首先完善了服装及饰品的设计，然后处理服装的细节，一定要记住灯光的重要性。我在继续创作地精肩上的铁锤时仍然在考虑这些问

题（图 06 至图 08）。每一个阶段最好都在一个新的图层上进行创作，然后将新的图层叠加到其他图层上。首先，我在一个普通图层上进行绘制；其次，在一个新的柔光图层上绘制图片；随后