

后浪出版公司

描绘侏罗纪世界

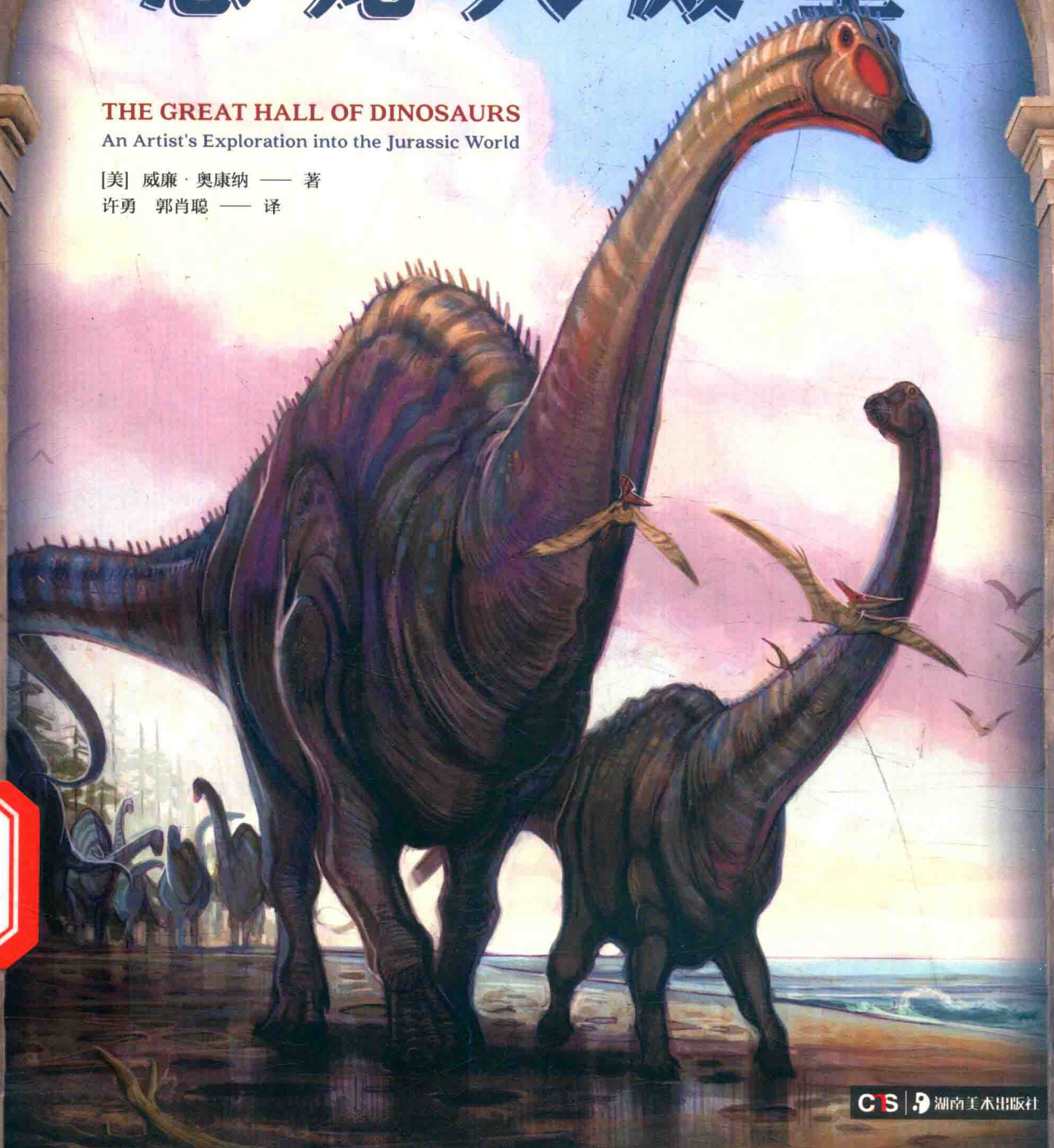
恐龙大殿堂

THE GREAT HALL OF DINOSAURS

An Artist's Exploration into the Jurassic World

[美] 威廉·奥康纳 —— 著

许勇 郭肖聪 —— 译



后浪出版公司

描绘侏罗纪世界 恐龙大殿堂

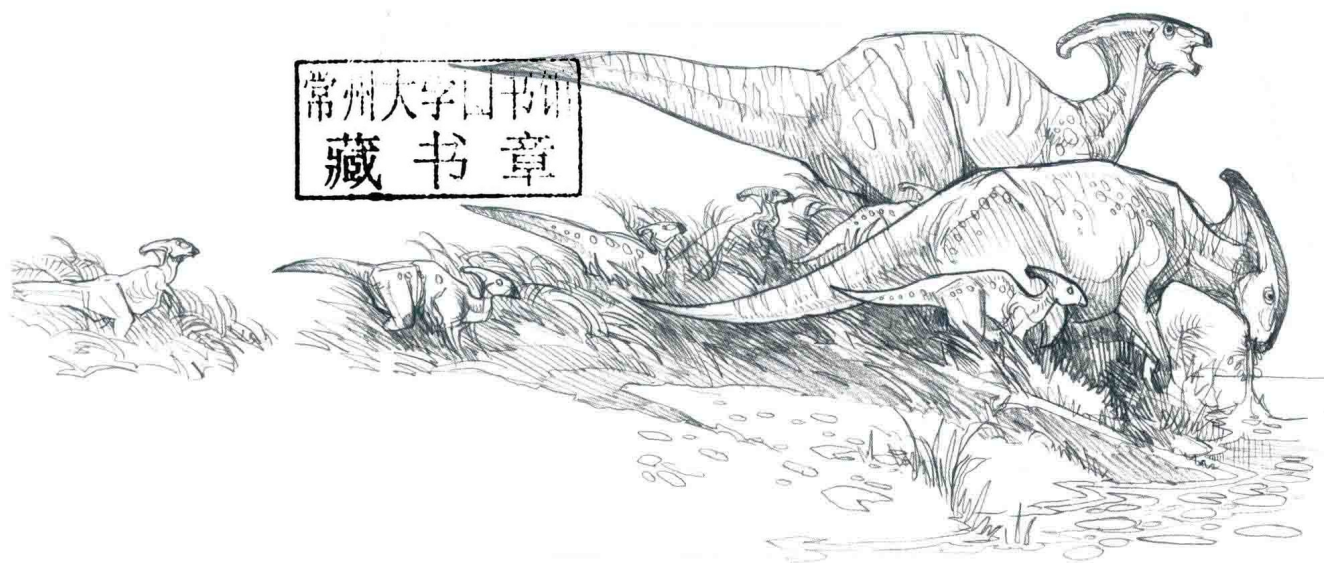
THE GREAT HALL OF DINOSAURS

An Artist's Exploration into the Jurassic World

[美] 威廉·奥康纳 —— 著

许勇 郭肖聪 —— 译

常州大学图书馆
藏书章



CTS | 湖南美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

恐龙大殿堂：描绘侏罗纪世界 / (美) 威廉·奥康纳 (William O'Connor) 著；许勇，郭肖聪译。
——长沙：湖南美术出版社，2018.5
ISBN 978-7-5356-8332-8

I. ①恐… II. ①威… ②许… ③郭… III. ①动物画—绘画技法 IV. ①J211.28

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 027707 号

THE GREAT HALL OF DINOSAURS: AN ARTIST'S EXPLORATION INTO THE JURASSIC WORLD
by WILLIAM O' CONNOR

© 2015 by William O' Connor, published by Impact Books, an imprint of F+W Media, Inc. (10151 Carver Road, Suite #200, Blue Ash, Cincinnati, Ohio 45242, USA)

This edition arranged with F+W Media International (FW)

Through Big Apple Agency, Inc., Labuan, Malaysia.

Simplified Chinese edition copyright 2018 Ginkgo (Beijing) Book Co., Ltd.

All rights reserved.

本书简体中文版由银杏树下 (北京) 图书有限责任公司出版。

著作权合同登记号：图字18-2018-065

恐龙大殿堂：描绘侏罗纪世界

KONGLONG DA DIANTANG: MIAOHUI ZHULUOJI SHIJIE

出 版 人：黄 啸

著 者：[美] 威廉·奥康纳 (William O'Connor)

译 者：许 勇 郭肖聪

出版策划：后浪出版公司

出版统筹：吴兴元

编辑统筹：蒋天飞

特约编辑：张卓群

责任编辑：贺澧沙

营销推广：ONEBOOK

装帧制造：墨白空间·曾艺豪

出版发行：湖南美术出版社 后浪出版公司

印 刷：北京盛通印刷股份有限公司
(亦庄经济技术开发区科创五街经海三路 18 号)

开 本：787×1092 1/16

字 数：40 千字

印 张：10

版 次：2018 年 5 月第 1 版

印 次：2018 年 5 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5356-8332-8

定 价：88.00 元

读者服务：reader@hinabook.com 188-1142-1266

投稿服务：onebook@hinabook.com 133-6631-2326

直销服务：buy@hinabook.com 133-6657-3072

网上订购：www.hinabook.com (后浪官网)

后浪出版咨询(北京)有限责任公司 常年法律顾问：北京大成律师事务所 周天晖 copyright@hinabook.com

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容

版权所有，侵权必究

本书若有质量问题，请与本公司图书销售中心联系调换。电话：010-64010019

目录

- 06 引言
- 07 创建三维环境
- 08 传统绘画工具
- 09 数码绘画



甲龙



迷惑龙



始祖鸟



食肉牛龙



异齿龙



似鸡龙



克柔龙



肿头龙



副栉龙



板龙



三角龙



无齿翼龙



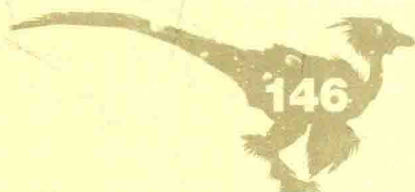
剑龙



三角龙



暴龙



伶盗龙

154 古生物学和古生态学

155 恐龙的颜色和斑纹

156 词汇表

157 索引

后浪出版公司

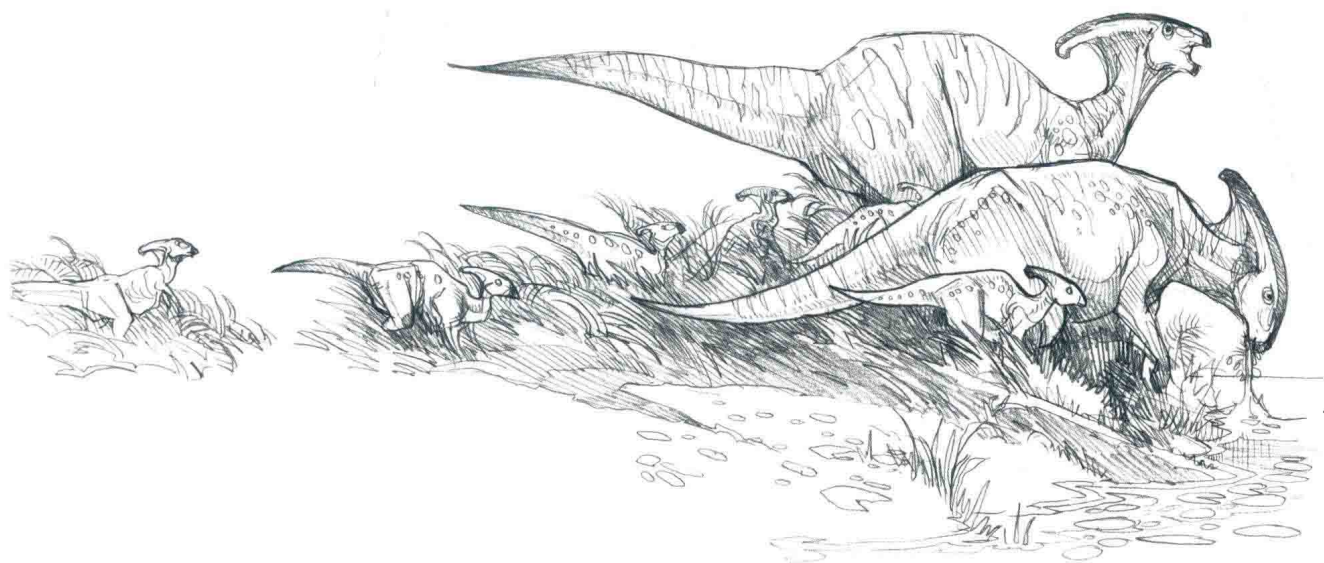
描绘侏罗纪世界 恐龙大殿堂

THE GREAT HALL OF DINOSAURS

An Artist's Exploration into the Jurassic World

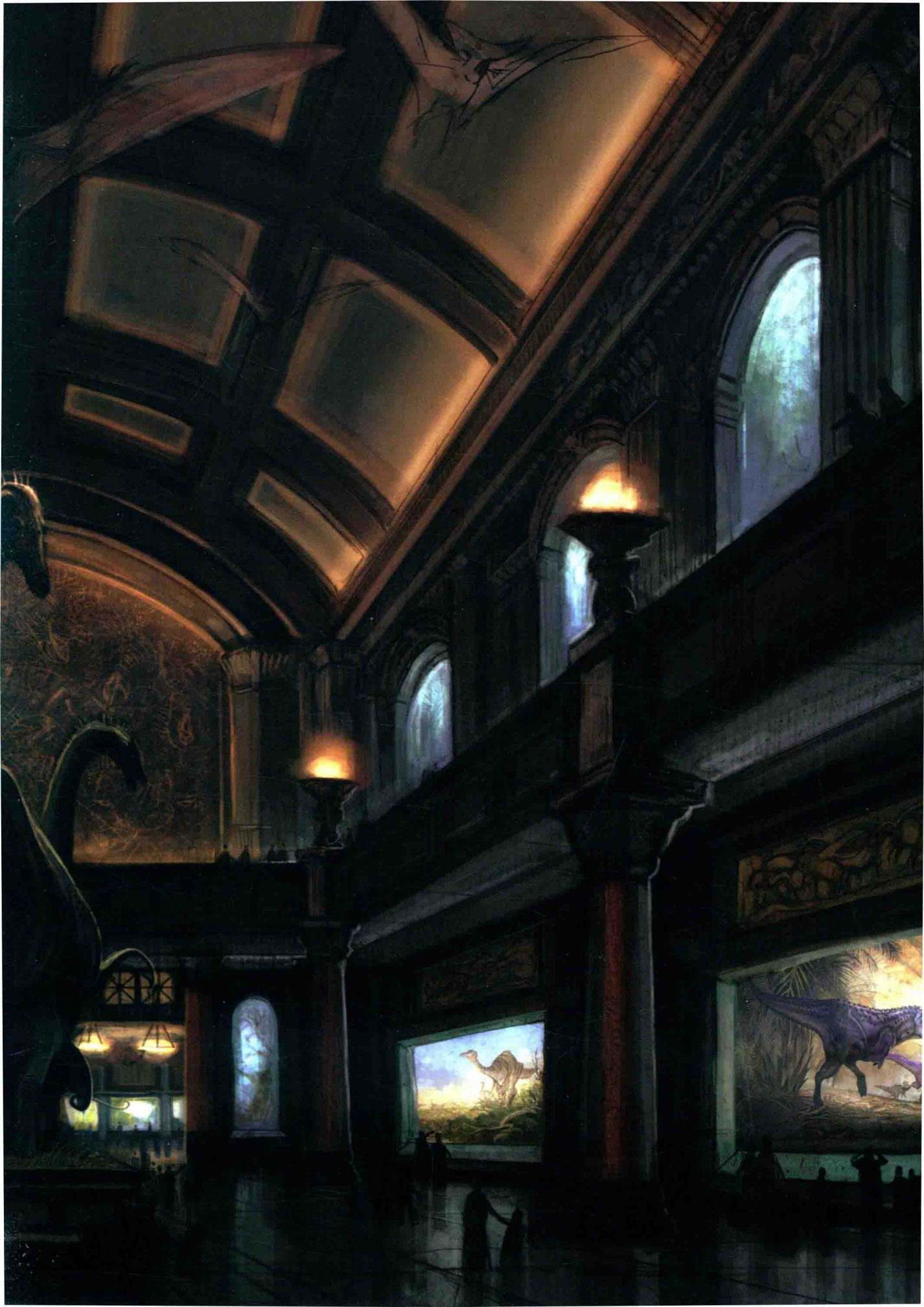
[美] 威廉·奥康纳 —— 著

许勇 郭肖聪 —— 译



CTS | 湖南美术出版社





目录

- 06 引言
- 07 创建三维环境
- 08 传统绘画工具
- 09 数码绘画



甲龙



迷惑龙



始祖鸟



食肉牛龙



异齿龙



似鸡龙



克柔龙



肿头龙



副栉龙



板龙



原角龙



无齿翼龙



剑龙



三角龙



暴龙



伶盗龙

154 古生物学和古生态学

155 恐龙的颜色和斑纹

156 词汇表

157 索引

引言

欢迎来到恐龙圣殿！

美国自然科学研究院骄傲地推出令人震惊的世界恐龙展！这座新建的、比足球场还要大的恐龙展厅，是研究院另一个同样令人惊叹的哺乳动物展厅创意的自然延续。这些令人惊奇的场景把科学与艺术结合在一起，构建起一个独特的学习环境。

研究院力图呈现出恐龙的自然之美，就像博物馆其他展厅所展示的动物一样。如此多的好莱坞电影和流行文化把恐龙变成了一个可怕的噩梦，使我们很轻易地忘记了，它们其实跟我们所了解的当今世界里的动物一样，曾经都是有生命、会呼吸，同样优雅、美丽、复杂的生物。这座恐龙殿堂把古生物学、科学、艺术与想象完美地结合在一起，希望这本书，能够把这些美丽的生物带回到现实生活当中来。

恐龙：恐怖的蜥蜴

恐龙被认为是在地球上漫步的生物里最成功的一个群体。恐龙这个词可以直接翻译为“恐怖的蜥蜴”。在近2亿年间，这个巨大的动物群体有成千上万个记录在案的种类，从小巧敏捷的猎食动物到巨大笨重的植食动物，它们不断进化直至主宰了整个星球。恐龙留在身后的声望都是最高程度的形容词——最大的、最凶猛的和最快的。

关于古生物艺术和如何使用这本书

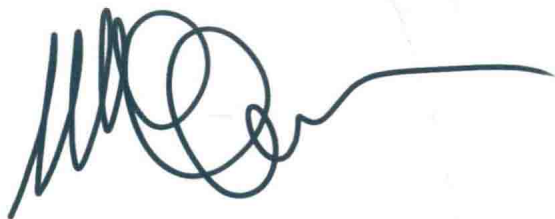
读过我其他IMPACT出版物的读者大概会发现，我很重视形态。“古生物艺术”是一个设想出来的词，简单理解就是复原远古动物的形态结构。为什么雷克斯暴龙会有短小的前肢？为什么剑龙长着带尖刺的尾巴？为什么蜥脚类恐龙有那么长的脖子？随着时



间的推移，我们发现所有种类的恐龙都具有相似的形态特征：一个类似鸟类（恐龙是它们的祖先）的骨盆结构¹，不同于爬行动物，它们通过新陈代谢来保持体温恒定（也称为温血动物），并且能够产卵。

古生物艺术是艺术门类之一，是指根据现代的古生物学研究成果，赋予史前动物以生活情境的艺术创作。从严格意义上说，古生物艺术更侧重于古生物学中精准的解剖结构。在这本书中，我们没有局限于现代的古生物学知识，而是充分发挥想象力，创造出了恐龙和一些我们此前从未见到过的其他动物，以及数百万年以前可能存在的世界和场景。

请注意，这本书里有可能会有这样的情景：在同一个场景中出现了不同地域甚至是不同时期的恐龙，这样做的目的是为了构建出更加富有想象力且引人入胜的画面。



¹ 译者注——作者的这种说法有误，实际上具有类似鸟的骨盆结构的恐龙，统称为鸟臀目恐龙，只是恐龙总目下属的两个大目之一。另一个大目为蜥臀目，顾名思义就是具有类似蜥蜴的骨盆结构的恐龙。有趣的是，鸟类是由鸟臀目恐龙演化而来的。

创建三维环境

对于古生物艺术来说，创建一个可信的自然景象需要三个基本元素：背景、主题角色、前景。这本书里的每一篇范例，都是运用这三个元素来创建这些令人信服的、具有纵深感和空间感的画面的。所有这些景象都是从“人”的视角来观看的，就如同是你亲自站在那里，观察着这些生活在栖息地里的恐龙们。



元素 1：背景

背景的景观应该能够展示出恐龙的生存空间——一个广阔的生态环境系统，无论是山川、森林、沙漠、丛林还是海洋。背景要安排好天气、光线、时间点以及恐龙所生存的世界。你可以在网上搜索风景图片作为参考，当然，更好的做法是带着相机去探索自然风光，在户外写生，可以让你更好地感受自然环境。



元素 2：主题角色

每个场景的主题角色就是恐龙本身，无论是单独的还是群体的，都应该是自然场景中的焦点。对于这个元素，你需要收集大量恐龙的解剖学资料作为参考。恐龙不仅要位于画面的中心位置，更是要掌控整幅画面的核心部分。因此，恐龙的位置安排十分关键。试着摆放恐龙，以便让它更好地与环境产生交流互动，无论是遥望背景，还是步入前景，这些都将有助于增强画面的空间感和纵深感。



元素 3：前景

在画面中安排好前景这个创作元素，有助于整幅作品的表达。给前景添加包括岩石、植物和小动物这些令人可信的细节，有助于展现场景的比例和规模，这样的构图技巧也能使恐龙更加自然地融入到景色之中。试着从背景中选取一些细节元素放到前景里，例如，如果背景是一片棕榈树林，那么前景就可以随意布置上一些凋落变干的棕榈树叶。

传统绘画工具

复原这些古老的中生代生物，只需要你的想象力和铅笔。完成这本书中所有的绘画作品，只需普通的2号铅笔和一些绘图纸。通常被称为2号的铅笔，实际上就是HB铅笔。它具有十分完美的平衡，既有一定的软度可以交错混合绘制出深色的部分，也有非常好的硬度来保持笔锋以绘制精细的部分。我喜欢在手边多放置几支削好的铅笔，这样就不用总是来来回回地削铅笔了。

我喜欢使用中等重量的绘图纸，大小约为14英寸×18英寸（约36厘米×46厘米），例如布里斯托尔纸板（Bristol board）。这种纸有足够的厚度，既能耐受相当粗鲁地涂擦，也可以绘制出多种多样的表现纹理和丰富的细节。这个尺寸的纸张既没有大到影响绘画的效率，也没有小到阻碍细节的表现。这个尺寸也非常适合我工作室里的那台平板扫描仪，我可以用它把我的画稿输入计算机，进行上色和进一步完善。这里有一些示例，展示了我在本书中比较常用的绘画技巧。



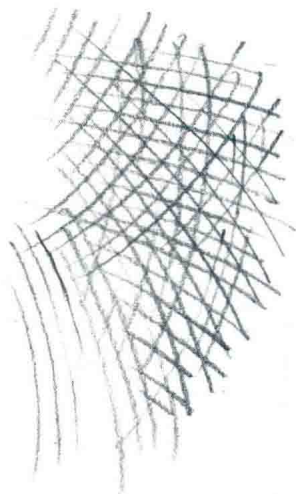
排线

用方向一致的线条，给你的作品添加形体的结构。



浅的明暗

用铅笔的一边轻蹭出的明暗，给你的作品添加光影的色调变。



化网状排线

用交织成网的线条，给你的作品添加形体的纹理。



深的明暗

用更大力度画出的明暗，给你的作品添加较深的光影。

数码绘画

我在这本书中大部分的画作，都是使用 Adobe Photoshop 软件和数位板绘制的。当然，现在有很多的数码绘画软件 and 应用程序可供选择。我在书中编写了步骤解析和各种绘画技法，以便它们可以广泛应用于其他的绘画软件或者传统的绘画方式。我建议你多尝试使用不同的工具、材料和应用程序，以便找到你最喜欢的绘画方式。

画笔

各种各样的画笔是绘画的基础，无论你是选择绘画软件还是传统的绘画媒介。数码绘画，可以根据需要快速而简便地创建一个具有无数种纹理编排方式、用途各异的自定义画笔菜单。下面是我在 Adobe Photoshop 中创建的几个我最喜欢使用的画笔。

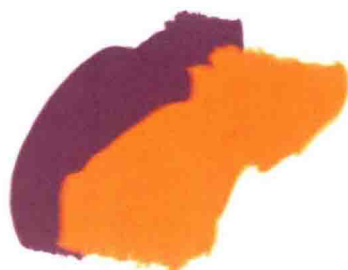


我的一些自定义画笔

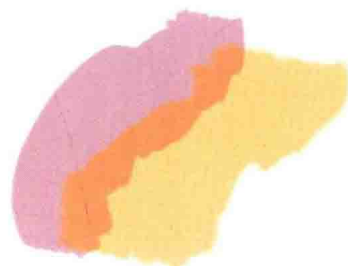
自定义画笔，是由各种滤镜、纹理和飞溅效果以及其他大部分的画笔软件中都有的修饰器编辑而成。我制作的画笔效果有的看起来像是透明色，有的像是铅笔线条，甚至有的像是喷溅的颜料点。不论是画色彩还是素描，可尝试把多种画笔组合在一起使用，以此来增强你的作品深度，丰富你的艺术风格。在这本书的示范解析中，我会列出我所使用的那些表现某种特殊效果的画笔。

着色的模式和不透明度

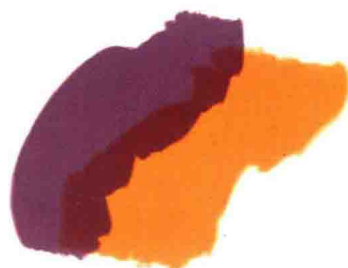
数码绘画的第二个重要方面就是模式和不透明度。不同透明度的结合方式可以控制笔触着色的深浅和图层色彩显示的程度。



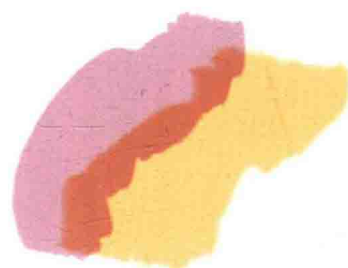
正常模式，100% 不透明度



正常模式，50% 不透明度



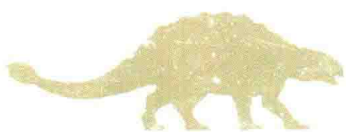
正片叠底模式，100% 不透明度



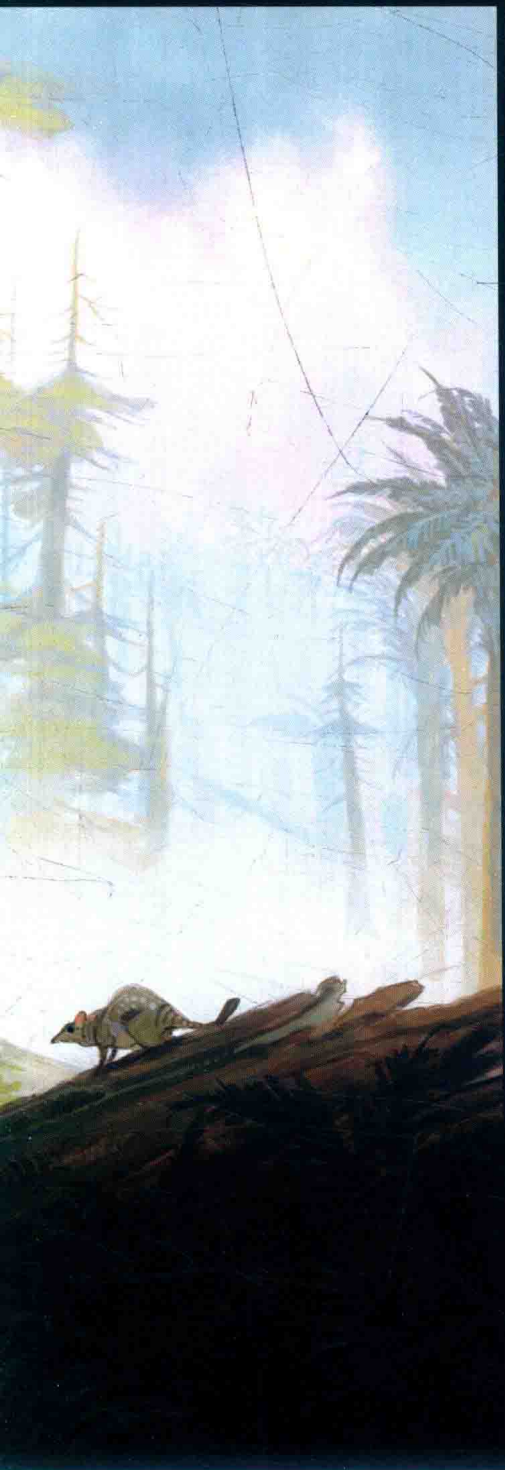
正片叠底模式，50% 不透明度

如何理解“不透明度”

每一个图层都有不透明度设置。这里展示了两个笔触在不同的不透明度和模式的设定下是怎样相互影响的。



甲龙



发音 | ang-KILE-uh-SAWR-us

种 | 大面甲龙

名称释义 | 融合的蜥蜴

科 | 甲龙科

生存时期 | 白垩纪

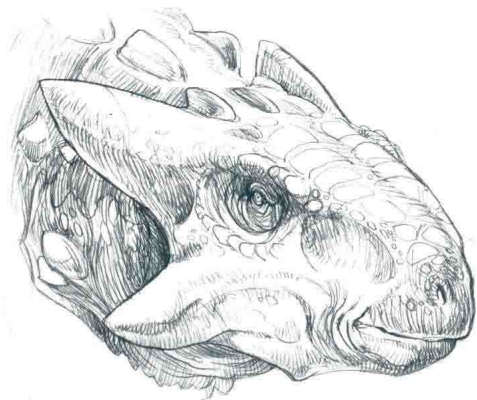
食性 | 植食

体型大小 | 30 英尺（约 9 米）

被发现年代 | 1908 年

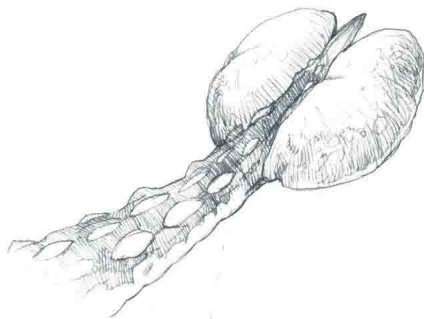
生物学 特征描述

甲龙就像是恐龙世界的坦克，是更大一类的甲龙科的成员之一。甲龙科是拥有类似装甲的恐龙的统称，比如包头龙和蓝尾龙。甲龙长着像装甲一样厚厚的骨板和沉重的尾锤（有些还长着凸出的长钉），看起来缓慢和文雅，但它却是一个强大的巨兽。



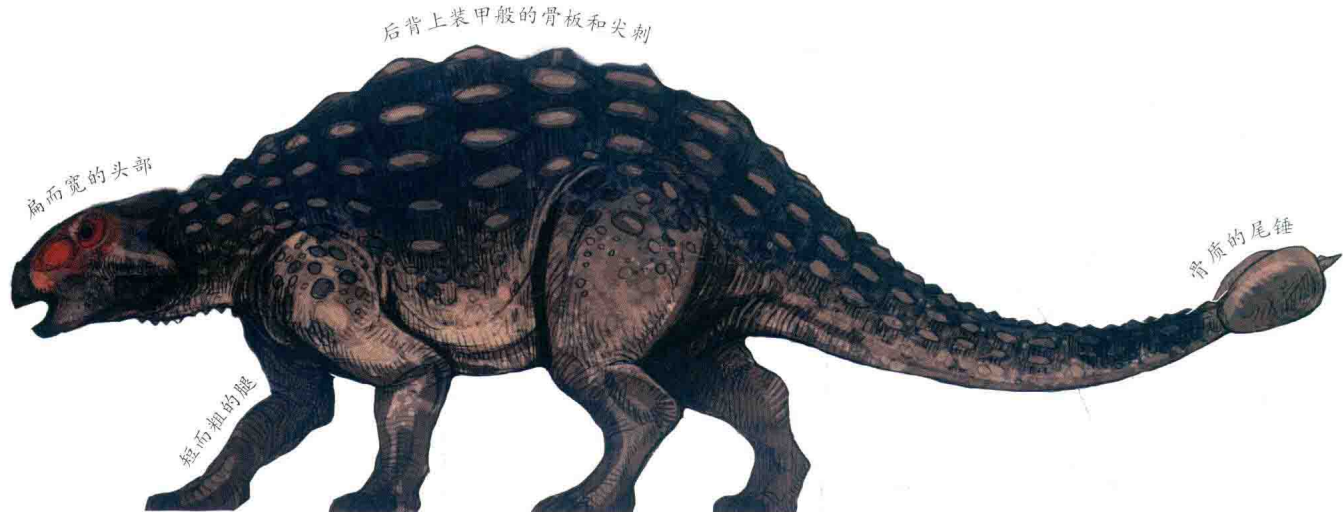
头

甲龙生活在深林中贴近地面的底层，所以眼睛很小，但是嗅觉非常灵敏。它可以像猪一样，用鼻子扫荡地面来寻找美味的食物，同时也能注意到森林里的危险。



尾

在白垩纪的森林里，这条长着沉重的骨质尾锤的尾巴是对付肉食动物有效的防御武器。这个可怕武器的强力一击，哪怕是暴龙的骨头也会被打得粉碎。甲龙就像现代的豪猪或犰狳，大多数的肉食动物绝不会主动地去打扰它们。



甲龙的侧视图

甲龙在白垩纪的环境里生存，虽然被认为只有非常可怜的视力，但嗅觉十分灵敏，这给它提供了很好的帮助。甲龙最快的速度能达到每小时6英里（约9.7公里）。