

>>魔幻插画制作完全攻略

Photoshop 7

修罗界传奇

引领幻想

触摸魔幻

- 魔幻插画绘制技巧的权威巨著
- Photoshop 资深艺术家精心打造
- 精选11个经典的魔幻插画作品，完全剖析魔幻插画的实用技巧
- Photoshop 技巧与绘画技术的完美结合

吴鸿志 徐丽 编著



附赠382兆插画精美素材



中国电力出版社

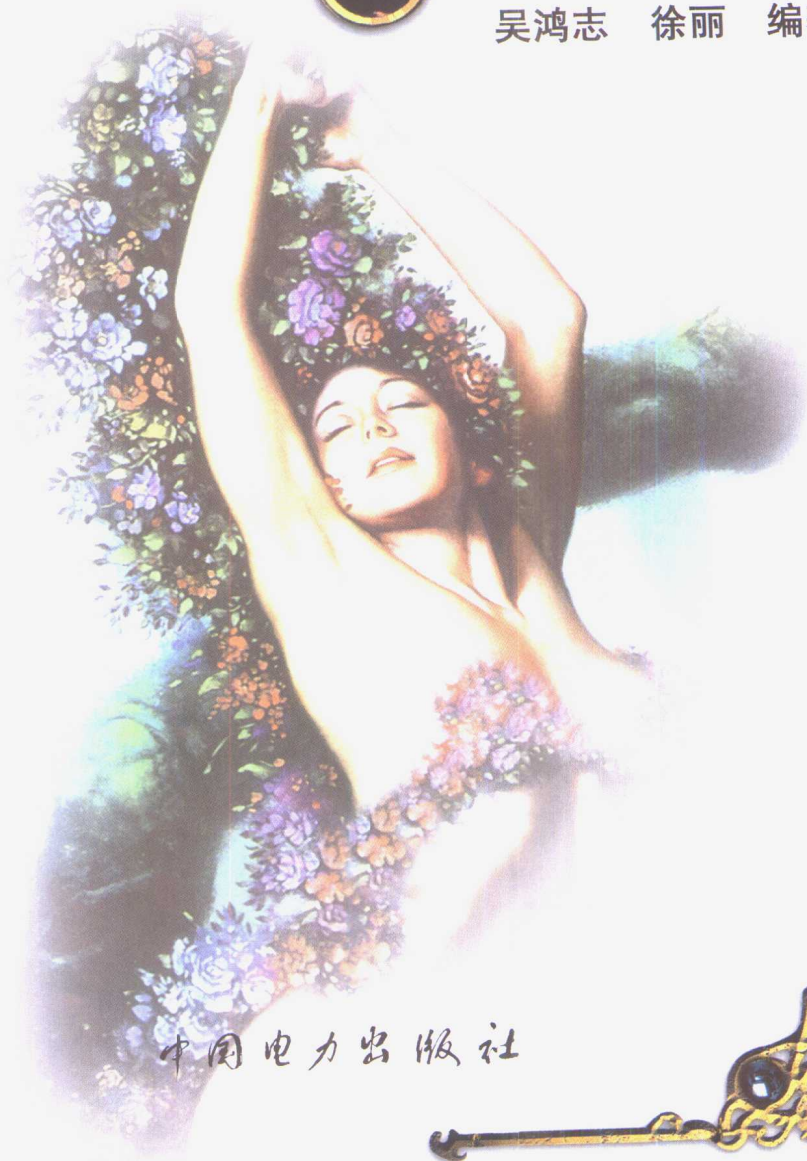
www.infopower.com.cn

>>> 魔幻插画制作完全攻略

Photoshop 7

修罗界传奇

吴鸿志 徐丽 编著



中国电力出版社

内 容 提 要

这是一本难得的 Photoshop 好书，内容新颖，打破了使用 Photoshop 的常规壁垒，将国外最神奇的插画艺术和 Photoshop 有机地结合起来。全书共分 3 个部分：第 1~3 章，系统而精炼地讲解了插画创作理论方面的知识；第 4~14 章，作者精选了 11 幅插画，并详细叙述了应用 Photoshop 7 制作这 11 幅插画的方法、技巧和步骤，这部分凝结了作者多年创作过程中积累的经验 and 技巧，是本书的精华；附录为精品赏析，作者将国外插画大师的作品进行了精妙的点评，读者可以从中了解大师的创作手法，以更好地创作自己的作品。

本书通俗易懂、内容丰富，适合广大美术设计人员、大中专美术院校的师生、计算机多媒体爱好者和网页设计人员参考使用。

中国电力出版社出版、发行

(北京三里河路 6 号 100044 <http://www.infopower.com.cn>)

金吉士彩印有限公司印刷

各地新华书店经售

*

ISBN 7-900109-26-9/TP·27

2003 年 1 月第一版 2003 年 1 月北京第一次印刷

787 毫米×1092 毫米 16 开本 20 印张 456 千字

定价 68.00 元

版 权 所 有 翻 印 必 究

(本书如有印装质量问题，我社发行部负责退换)

前言

我们常常被许多科幻大片的场景所吸引，这些场景或是古怪离奇、或是阴森恐怖、或是阳光明媚、或是生机盎然，所有的这一切都是靠幻想塑造出来的。无论表现的是魔幻作品还是科幻作品，说到底幻想就是一门构思艺术。

幻想艺术是需要丰富想像力的艺术，它毫无止境，可以自由发挥。插上想像的翅膀可以穿梭于太空之间；可以自由驰骋在远古与上古时代；可以自由发挥与创造史前文明；也可以随心所欲绘制神秘的玛雅人和绝世的楼兰少女。这个世界拥有无限广阔的天地任你发挥想像，那魔幻般的世界需要运用无穷无尽的智慧来展现。

幻想艺术之所以受到人们的欢迎，得益于它能够创造一种奇异的感觉。幻想艺术给人一种非比寻常的视觉形象。20世纪60年代，幻想艺术几乎销声匿迹，20世纪80年代以来，幻想艺术再次流行起来，大有东山再起之势，主要运用在插画和电影艺术中。

插画在视觉设计领域历来占有很重要的地位，它通过生动传神的形象，得到广大民众的认同和喜爱，其经济、社会和文化价值不言而喻。近年来，插画技法的研究有了长足的进步和发展，观念的更新，风格的多样，手法的变幻，流派的风起云涌，使得插画精品层出不穷，插画艺术家也如雨后春笋。

在欣赏这些作品的同时，相信每一个人都在感慨，什么时候我们也能绘制出这样的插画作品？随着现代科技的飞速发展，电脑绘画开始步入商业插画及美术设计领域，商业美术与科学技术紧密结合，把人们的视觉美感带进一个崭新的境界。现代科技将推动商业美术走出传统的艺术形式，技术和艺术的结合使得任何问题都将迎刃而解。现在，利用电脑，我们也能创作出精彩的艺术作品。

你无需担心，即使是初学者，只要你有一定的绘画基础，加上良好的审美意识，运用好手中的Photoshop软件，在掌握一些主要命令和工具后，你一定会创作出令人满意的插画作品。

幻想艺术本身就是不断去发现广阔天地。走出去，展开联想，在这个天地里漫游吧！

为了促进国内插画业的发展与壮大，笔者将传统科幻绘画技法与现代电脑技术相结合而形成此书。笔者也想借此书抛砖引玉，和国内众多插画高手共同学习和探讨。

本书的部分插图源自于 www.aumania.it 幻想艺术家网站，这些插图在本书中仅供学习使用。

本书的前三章，有部分插画和理论是参照约翰·格兰特和龙·提尼尔所著的《魔幻与科幻绘画技法百科全书》而改编的。

本书的所有实例都是使用鼠标完成的，并不是使用数字化图板绘制的，以方便大多数读者学习，当然，如果你有数字化图板，创作起来就更容易了。

各位读者，希望你能与我们联系，我们可以共同探讨创作中遇到的难题和使用本书遇到的障碍。

E-mail: Skywhz@sina.com

最后，感谢各位读者购买此书。

吴鸿志 徐丽

2002年10月



目 录

前 言

第一章 修罗无尚心法（创造性思维与插画）

- | | |
|------------------|----|
| 1.1 插画的历史 | 2 |
| 1.2 插画的想像空间 | 3 |
| 1.3 人物与动物的发散性思维 | 5 |
| 1.4 植物与无机物的人性化创造 | 17 |

第二章 修罗界历代咒语（绘画创造的构成）

- | | |
|-------------|----|
| 2.1 构思与表现 | 20 |
| 2.2 男性形体创造 | 24 |
| 2.3 女性形体创造 | 33 |
| 2.4 色彩与造型创造 | 43 |

第三章 修罗界物语（整体与细节）

- | | |
|----------------|----|
| 3.1 主角自身的整体与细节 | 54 |
| 3.2 背景的整体与细节 | 56 |
| 3.3 视觉中心的整体与细节 | 58 |
| 3.4 细节与色彩的协调 | 60 |

第四章 修罗界最伟大的战士

- | | |
|------------------|----|
| 4.1 使用烧炭工具绘制基本形体 | 64 |
| 4.2 使用加亮工具增强立体效果 | 68 |
| 4.3 铠甲的画法 | 70 |
| 4.4 眼睛及眉毛的画法 | 73 |
| 4.5 增加画面的凝重性 | 76 |
| 4.6 为铠甲添加装饰花纹 | 77 |
| 4.7 最终的效果合成 | 82 |

第五章 阿修罗的天龙坐骑

- | | |
|-------------------|----|
| 5.1 使用加亮和烧炭工具塑造神龙 | 86 |
| 5.2 使用抽出命令抽出图像 | 92 |
| 5.3 制作烽火标志和火焰 | 94 |

第六章 孔雀王的画法

- | | |
|-----------------|-----|
| 6.1 用水粉画的方法绘制颜面 | 100 |
| 6.2 颜面的艺术性写实画法 | 104 |
| 6.3 绘制头发 | 108 |
| 6.4 头盔的画法 | 111 |
| 6.5 宝石的作法 | 113 |
| 6.6 金属角的作法 | 116 |
| 6.7 身体和表皮血管的画法 | 119 |

第七章 美女阿丽

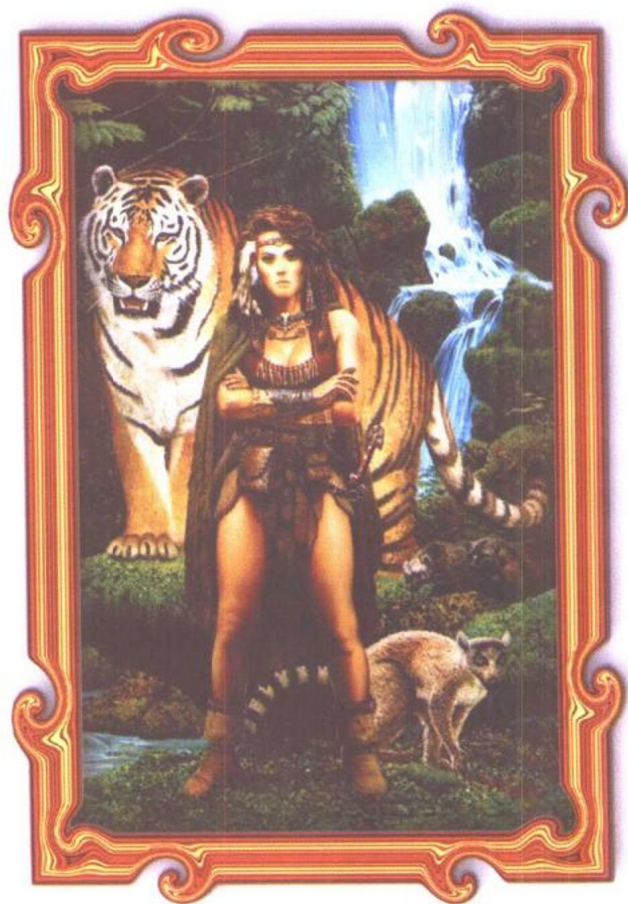
- | | |
|--------------------|-----|
| 7.1 用油漆桶工具上基本颜色 | 124 |
| 7.2 使用多种绘图工具画如水肌肤 | 127 |
| 7.3 使用多种工具绘制风韵的体形 | 129 |
| 7.4 修改线稿的颜色 | 131 |
| 7.5 鼻子和眼睛的画法 | 133 |
| 7.6 性感嘴唇的绘制 | 136 |
| 7.7 秀发飘飘——用路径工具画头发 | 137 |

第八章 非洲喀克族人



8.1 绘制基本图形	144
8.2 完善非洲人形体	155
8.3 制作项圈装饰物	166
8.4 制作黄金饰物	169
8.5 制作盾牌	172
第九章 南美洲玛雅人	
9.1 黑白图像的上色	178
9.2 玛雅人的岩洞壁画效果	183
9.3 玛雅人的光辉辐射效果	186
9.4 玛雅人的最终合成效果	189
第十章 暗黑神骷髅王	
10.1 基本形象的初步画法	197
10.2 再现骷髅王	200
10.3 魔幻之眼的画法	207
10.4 魔鬼之嘴的画法	209
10.5 指环的画法	213
10.6 骷髅王的魔力之火	215
10.7 魔影特效画法	216
第十一章 合成金属——咕巴	
11.1 创建怪兽的基本形状	222
11.2 彩色金属钢的做法	226
11.3 制作金属眼睛	232
11.4 强化金属表面光泽效果	235
11.5 怪兽毛皮的画法	237
11.6 岩石纹理的作法	239
11.7 使用蒙版工具做出场景效果	241
第十二章 修罗界第一域（天域）	
12.1 使用各种笔刷绘制山川	246
12.2 图像的合并与修改	247
12.3 使用油漆桶工具添加山体图案	252
12.4 山体、岩石和瀑布的画法	254
12.5 快速蒙版及全景图像创建	257
12.6 创建辉煌的天空效果	260
第十三章 修罗界第二域（地域之门）	
13.1 使用光照特效创建金属人头	265
13.2 金属骷髅头的做法	274
13.3 背景图像与图形图像的完美结合	278
第十四章 修罗界第三域（物域）	
14.1 用各种笔刷画树木	286
14.2 大蘑菇的画法	290
14.3 草丛的画法	292
14.4 使用各种特效绘制树木的立体感	293
14.5 用特效制作蘑菇的神奇光芒	297
14.6 用特效制作树木的奇妙光斑	298
14.7 迷人的森林之光	299
附录	
修罗圣殿精品欣赏	301





第一章 修罗无尚心法（创造性思维与插画）

插画的历史

插画的想像空间

人物与动物的发散性思维

植物与无机物的人性化创造



1.1 插画的历史

幻想艺术并不是一种新的艺术形式，史前洞窟画中就描绘过像独角兽之类的怪物。至于文明世界产生的一些早期绘画，例如描述半人鱼奥安尼斯的绘画，都与某种宗教有关，但是它们都是一些想像出来的东西。

如果人们要选定代表现代幻想艺术雏形的作品，那就只能挑选希罗尼莫斯·波希（约 1460~1516 年）创作的《人间乐园》。在画中我们看到的几乎是臻于成熟的对象，甚至潜移默化地渗入了 20 世纪后期幻想艺术的题材中。这些题材有使人瞠目结舌的妖魔鬼怪、令人难以置信的建筑物和异乎寻常的景色。几个世纪以后，萨尔瓦·达里（1904~1989 年）、马克斯·恩斯特（1891~1976 年）、勒内·玛格利特（1898~1967 年）以及后来的 H·R·吉格尔（1940~）等超现实主义画家，继承和提炼了这种怪异感觉的想法。

目前这种怪异感觉的想法仍然影响着幻想艺术，不过还有其他的因素。维多利亚时代可以说是怪异想法的最活跃时期，当时幻想小说蓬勃发展，带动了绘画技巧的前进，导致富有强烈的想像力和艺术诱惑力的插图书籍的出版。在这方面最早最有名的艺术家就是“疯狂的”约翰·马丁（1789~1854 年），他的作品大多是诸如世界末日善恶大决战之类的题材，如《神诛大日》。他以广阔的想像力为弥尔顿的《失乐园》创作了插图，画面挤满了面孔卑微的群众，背景却是奇幻的建筑和预示世界末日的恐怖大火，对当代的艺术家布鲁斯·佩宁顿、克里斯·约翰·伯基、吉姆·彭斯、大卫·A·哈代、约翰·哈里斯以及杰弗·泰勒都有显著的影响。

由刘易斯·卡罗尔、J·M·巴里、乔治·麦唐纳、安德鲁·兰以及其他作家兴起的幻想小说，大大激发了像古斯塔夫·多雷（1832~1883 年）等艺术家的创作激情。这个时期，像亚瑟·拉克汉姆（1867~1937 年）、查尔斯·鲁宾逊（1870~1937 年）、威廉·希思·鲁宾逊（1872~1944 年）、埃德蒙·杜拉克（1882~1953 年）和 E·H·谢泼德（1879~1976 年）等大批艺术家开始展露才华。

同一时期，法国画家阿尔伯特·罗比达（1848~1926 年），以他对人类未来的讽刺性看法，为各种各样的书籍创作了大量插画，在上述许多艺术家中，他的作品更接近希思·鲁宾逊的古怪风格。荷兰版画设计家 M·C·埃歇尔（1902~1972 年）精细怪异的手法则在诸如伊恩·米勒之类的画家作品中得到了有力的表现。

美国画家转向幻想艺术的过程比较缓慢。虽然格兰德·伍德（1892~1942 年）与安德鲁·怀斯（1917~）的风格有着明显的幻想色彩（迈克尔·休兰也许可以说是他们精神方面的继承者之一），但是霍华德·派尔（1853~1911 年）以其作品与学说的巨大影响，被称为“美国插画之父”。他的艺术作品和伍德与怀斯的作品一样，人的形象占据着主要的地位，而人的形象也一直是弗兰克·弗雷兹达（1928~）及其学生鲍里斯·瓦列霍创作的主体，同时也是美国幻想艺术作品中始终存在的形象。马克斯菲尔德·帕里斯（1870~1976 年）独具特色的“田园牧歌”式的风格，仍然对许多幻想

艺术作者产生明显的影响，其典型的技法是反应重要的人物形象，在广阔的背景衬托下更显得相形见绌。这种小小的人物形象刻划在无限的环境中，如“田园牧歌”式的传统风格，从马丁那具有现代倾向的作品中可以看出已被继承下来。如图 01-001 所示。

当然，其他的许多大师，如亨·富塞利（1741~1825 年）、理查·多伊尔（1824~1883 年）和理查德·达德（1819~1887 年）等，也在潜心地把自身的感化力运用在幻想艺术之中。虽然他们的风格不大相同，但都会使你大受裨益。

在过去一二十年间，西方的幻想艺术更是纷繁多样，幻想画家显露出极其丰富的文化内涵。日本的 Manga 公司也已使人们感到了它的存在。超现实主义有东山再起之势。20 世纪 60、70 年代的迷幻艺术虽然销声匿迹，但是它的精神影响仍然存在。Photoshop 这样的强大图像处理软件的诞生，以及喷绘等新型工具的问世，更是开创了一个新的时期。就像在维多利亚时代一样，印刷技术的日趋完善激发了幻想画家们以种种不同的手法进行多种多样的创作，例如用拼贴艺术与混合画法获得精美的色彩与造型效果。幻想艺术作品已不再被认为只适用于幻想小说、低级杂志的封面和唱片封套、小说、挂历、广告、戏剧海报、商品包装、T 恤衫等，所有这些都可以用幻想艺术来美化装饰。

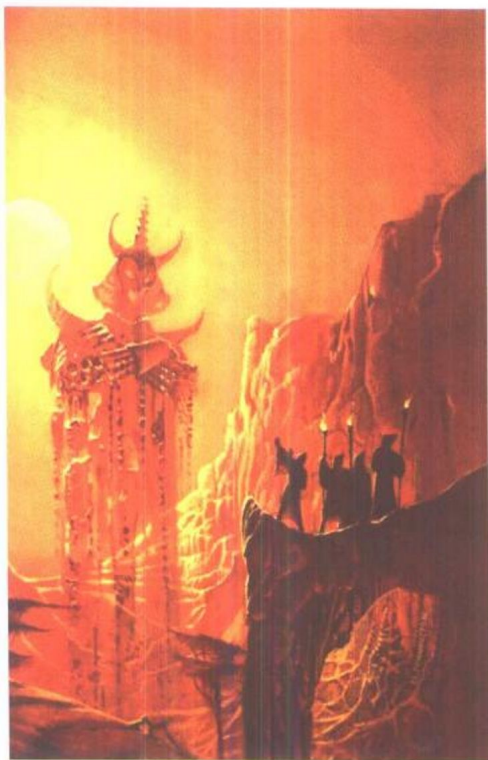


图 01-001

1.2 插画的想像空间

谁也不会传授想像力，同时对过去陈腐的题材，即便是有创造的激情，但实际上也是不值得进行创作的。举一个简单的例子，我们平时更多的是想像自己的将来，这就是一种富有想像力的行为。儿童常常生活在一个比成人世界更富于幻想的世界里，但是随着年龄的增长，中间的大多数人都抑制了自己的想像力，因此必须冲破对现实世界的想像束缚，这样才有利于我们的艺术创作。

想像是一种随意的东西，一旦受到约束就将永远消失。幻想作品的创作过程就是重新发掘儿童时代想像的过程，然后增添成年后所形成的怪异形式的想像。对儿童时代重



新探索，成年人往往可以重新回到他们曾经体验过的“魔幻般的境界”。因此上面提到的几个画家，他们为儿童创作的优秀插画能为世人永远难忘就不足为奇了。如图 01-002 所示。

儿童时代仅仅是你要涉足的领域之一。任何人，不管他们认为自己的想像力达到什么程度，只要踏踏实实地去深入探索这一领域，就会扩大他们幻想意识的范围。梦幻世界是另一种领域，驾驭你的想法追随最初的灵感，行驶在它的轨道上，不管这个过程多么可笑，而任其自由发展。所有这一切也许会敞开进入想像天国的大门。你也可以读读吉本的《罗马帝国的衰亡》，看看有关量子物理学的通俗读物或报纸，要不就去参观美术馆、摄影展览，看电影或去海边，也许还可以尝试一种新的艺术手法，看看你的随意涂鸦会有什么效果。总之，开阔的视野会为作品增添光辉。

这一切的关键在于运用思想去展开感受到的、有影响的元素，从而发现或者开发想像力。需要强调的是，在思想里可能会激发起许多新的灵感，合理的利用有助于发挥想像力。同时不能期望这些灵感都对创作产生作用，鹦鹉学舌般的再现这些东西是不可取的，这是应该注意的。

有人曾说过：“困难的是把坦诚的想法让人们马上地理解并接受。”让头脑里的想像发生冲突或者互相联系起来，往往可以把无价值的东西去除，这样将更有利于创作和发挥！



图 01-002

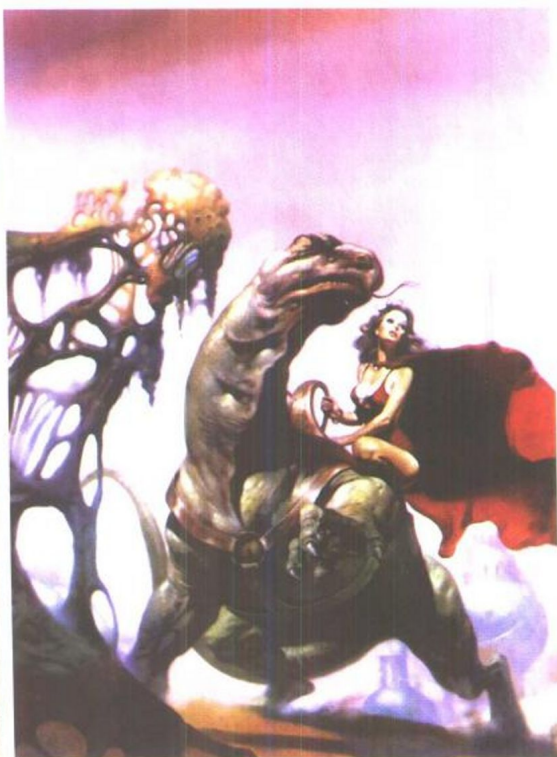


图 01-003

创作一幅科学幻想的作品，不单是“高科技武器”和“钢筋水泥”的结合，更重要的是把想像空间发挥到极至，将想像空间与作者思想紧密地结合在一起。参看图 01-003，这幅图的背景是未来世界，而主题表现的是未装备任何高科技武器的一位女子，画家通过披散的斗篷以及巨大的怪兽来衬托出主角的地位。这就需把想像空间发散出去，不单局限于某个特定的历史空间，而是通过物体的并置方法或者是置换方法将对象巧妙地结合起来。在设计场景时，物体的形象要根据现有世界里存在的物体和头脑里不可知的事物组合变形而成。这幅图中的树木是非常奇特的，它像海洋生物又像陆地植物，通过这种幻想将艺术作品发挥到极至。

1.3 人物与动物的发散性思维

1.3.1 怪物

怪物就是在非人类的生物基础上，通过想像将现有生物的形体变幻成现实中未有的生物，也就是日常生活中前所未有的“生物”。幻想中的许多生物与真实世界中的生物完全不一样，用综合的办法将两个或者更多生物的特征捏合在一个生物的身体上，传说中怪物往往就是这样的，半人马怪物就是人和马的混合体，狮身人面像就是狮子的身子和人的头。多数情况下，我们认为怪物是某种动物。

要创作怪物，首先必须知道日常生活中生物结构是怎样的，在立足于现实的基础上才能创作出令人信服的艺术作品。有一点请注意，在设计怪物的时候一定要考虑它的生存环境。例如设计一个生存在海洋中的怪物，就要尽可能的了解一些深海生物和哺乳类动物的特征，将深海中怪物的头想像成章鱼的触角或鳗鱼都是有可能的，千万别忘记任何怪物或生物都是在特定的环境中生长出来的。

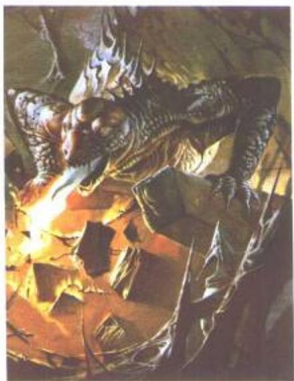


图 01-004

如图 01-004 所示，蜥蜴怪兽的形体特征结合了穿山甲和蜥蜴两个动物的形体特征。其身上的鳞片是陆地上的动物演变而成的，如鳄鱼皮和蛇皮等。

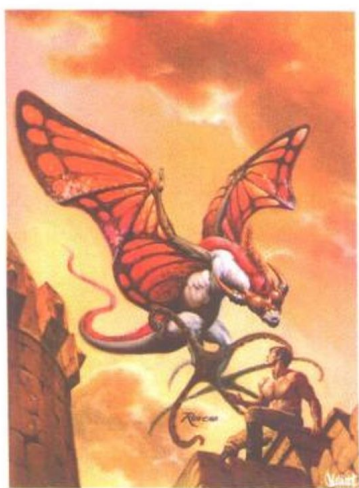


图 01-005

如图 01-005 所示，这个怪物结合了多种动物的形体特征：蝴蝶的翅膀、章鱼脚、蛇的尾部、驼鸟的大腿以及牛角。这幅画中最夸张的部分就是章鱼的触角了，如果真有这样的动物存在，恐怕也是昙花一现。



图 01-006

如图 01-006 所示，这个怪物的创意是很成功的，画家肯定研究过真实的海洋生物，怪物的背鳍、鱼尾和头都非常符合海洋中演变出来的生物形体特征。



图 01-007

如果有人请你创作龙的插画，那你就得注意一个问题，是创作中国的龙还是西洋的龙。中国的龙头部形状是很漂亮的，但中国的龙是没有翅膀的，西洋的龙有翅膀，而且整个外形很威武雄壮。

如图 01-007 所示，这幅图是一幅西洋插画，作者把龙的翅膀描绘成巨大的蜻蜓翅膀，而且龙的出生环境是很奇特的，它是从蛋里孵化出来的。请注意龙的生存环境，作者把它大胆地想像成漂浮在高空中的巨石，其形状有如水母一般。把天空想像成海洋，这样的置换方法将欣赏者从现实世界一下带入到奇异世界中。实现置换的一种方法就是先提供一个现实的场景，然后巧妙地加入两三个截然不同的其他环境的事物。

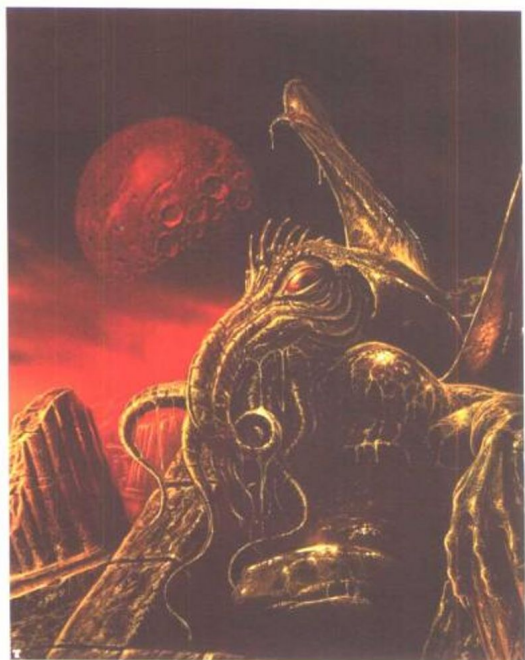


图 01-008

最近流行将昆虫与动物结合创作怪物或异形，往往这种生物都有个共同的特点，那就是其体液非常丰富，可能从嘴角流出来或附着在身体表面，这种怪物的形象是很恐怖的，如《异形》中的怪物就是一个很成功的代表作。图 01-008 描绘了一个外星生物在太空中的场景，作者将怪物的嘴画成了像章鱼的触角，而身体表面附着黄色的液体，这种液体效果是值得学习的。

在图 01-009、图 01-010、图 01-011 所示的素描作品中，作者画了许多普通的马和鱼类，然后在这个基础上将物体改变或者添加其他动物的特征，变成所需要的奇形怪状，以便创作神话中的形象。

这种演变的方法在创作怪物方面是很有效的，这得需要平时多画一些动物的速写来积累素材。



图 01-009



图 01-010



图 01-011

在创作下面这两个怪物时，首先想到的是普通生活中的动物，将沙皮狗的形状略微改变，很自然地就变成了怪物。通常为了表现外星生物具有高度的智慧会将耳朵画成尖尖的形状，因此这个怪物可能就是来自遥远星球的外星生物，而另一侧的怪物则是在海洋生物的基础上演变而来的。



图 01-012



图 01-013

图 01-013 所示两个怪物在形象上是很恐怖的，首先恐怖的元素有露在唇外的锋利的牙齿，高耸的颧骨则增强了怪物凶狠残暴的特征，还有一点就是怪物眼睛的色彩，将现实中昆虫类的黄眼睛以及章鱼的红色眼睛置换到怪物身上，从而大大突出恐怖效果。在绘制怪物时要注意增加怪物的颧骨和眉骨的高度。

从色彩方面考虑，绿色、蓝色和紫色通常是表现怪物的最好颜色，将这些颜色用湿画法画出的效果，能表现出怪物是生存在海洋中的，而用干画法则表现出是生活在陆地上的。为什么呢？因为陆地生物的表皮比较粗糙，质地坚硬，而生活在海洋中的生物，皮肤是由胶质细胞所组成的，所以表面光滑，且附着粘液。

如图 01-014 所示，在创作这幅画时，大量的采用了现实生活中动物的形象，只是将耳朵的形状变化一下，就把现实中的动物转变成了怪物。你可以把耳朵画成尖而大，也可以把耳朵画成小的喇叭状，就像影片《怪物史莱克》中的主角一样，或者把五官中的下巴变形，大的下巴可以使怪物看起来像拦路抢劫的土匪一样，宽阔的下巴使人单看颜面就知道对方是个大块头。

如果有人请你画一些外星生物的形象，首先要考虑它的智商有多高。如果对方要求这个生物驾着飞船来到地球，那么这个生物肯定比人类的智慧要高出一大截。通常在表现聪明的头颅时，只要抓住两点就可以了：一是将前额头画得圆而大；二是将眼睛也画得大一些，这就是现在外星智能生物的基本形象。不过它是由什么生物演变成的我们就不得而知了，这就需要创作者将外形强化归类到某个生物上了。



图 01-014

1.3.2 人与类人动物

几乎所有的幻想插画都会出现人或类人的形象，无论是人还是类人动物，他们都具备有人体的基本特征。什么是类人动物呢？简单地讲它可以具有人的脸，不过是安在动物身上，而且直立行走，这就属于类人动物。另外具有人的形体，动物的头也可以属于类人动物，这没有严格的判断标准，如图01-015所示。不管将动物的形象怎样变形为类人动物，首要一点必须把人的形象以及人的特征知识掌握好，就像了解自身一样地清楚。在扎实的人体知识基础上，我们才能更好地创作出类人动物。