



# QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU

# 全球顶级数码绘画艺术

第1辑

FANTASY & SCIFI DIGITAL ART  
**ImagineFX**

郑军荣 苏坤 胡莹莹 译  
江西美术出版社



# Welcome...

**感谢您拿起我们的杂志! 下面, 我们将进入今天的主题讨论——视觉艺术!**

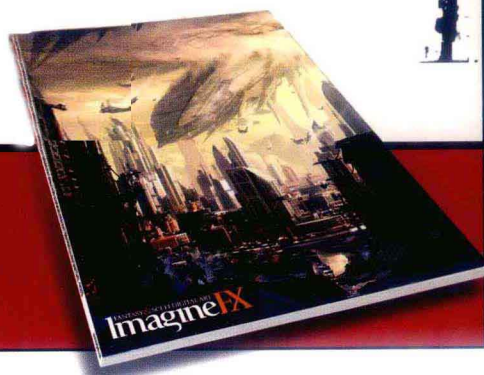
看看, 我们杂志长大啦! 您觉得现在大版杂志怎么样? 我很喜欢现在的版本, 因为我们有更多的空间来向您展示更多的艺术作品——希望您也能喜欢噢!

视觉艺术在CG领域意义非凡, 今天我们将多层次多方位多途径地开展我们的讨论。参与此次讨论的艺术家们阵容庞大, 下面我将给您一一介绍。今天我们邀请到2010年冉冉升起的CG新星Sam Burley, 以及在此方面颇有建树的如Stephan Martinieri 和Daniel Dociu等多位大师和我们分享他们在绘制风景方面的秘籍。

你把你最喜欢的“巨”幅海报贴出来了么? 告诉我吧, 是哪一幅佳作让你每天都看得如痴如醉, 流连画中而忘返呢? 我猜你肯定用你最钟爱的把墙壁装饰成自己的风格, 以便每时每刻都能激发自己的兴趣, 把握每个机会来完善自己的作品!

或许, 这只是你第一次从报摊上拿起我们的杂志。那么, 欢迎来到我们的创意设计社区。进来好好逛逛吧! 和我们一起天马行空, 来享受艺术的极致。告诉我你的想法吧! 加入我们温馨的艺术家在线社区吧! 我们的网址是[www.imaginefx.com](http://www.imaginefx.com), 访问我们吧!

我很喜欢本期Raphael Lacoste 制作的豪华封面。改版之后, 我们幸运的读者每个月都能享受这种干净利落风格带来的便利! 想知道如何订阅我们的杂志吗? 想知道如果省钱吗? 翻到34页吧! 想订阅最棒的数码艺术杂志, 但又想节约纸张保护森林的您还在烦恼吗? 请翻到81页, 我们为您提供了更多关于杂志的电子期刊的信息。





## 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1辑 / 万仁荣主编；郑军荣，苏坤，胡莹莹译。—南昌：江西美术出版社，2011.11

ISBN 978-7-5480-0874-3

I. ①全… II. ①万… ②郑… ③苏… ④胡… 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223576号

主 编：万仁荣

副主编：曹 治 冯 立 杨 震

翻 译：郑军荣 苏 坤 胡莹莹

责任编辑：陈 波 魏洪昆 蒋 博

### 全球顶级数码绘画艺术 · 第1辑 QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU DIYIJI

郑军荣 苏坤 胡莹莹 译

出版发行 江西美术出版社

社 址 南昌子安路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 2011年11月第1版

印 次 2011年11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 978-7-5480-0874-3

定 价 45.00元

赣版权登字-06-2011-328

## 特约艺术家/专栏艺术家

每一辑，本书都会邀请数位世界顶尖的著名艺术家和您分享他们的技巧和灵感，为您提供最好的指导。



### Dylan Cole



结束在ILM公司的实习后，迪伦找到了自己的兴趣所在，并决定投身影视行业。数年之后，《魔戒》、《王者归来》、《创战纪》、《阿凡达》

等多部好莱坞大片见证了迪伦的斐然成就。想知道他如何成为电影业最热门的数字绘景师吗？请翻到第34页，我们将在他的访谈中为您揭晓他对视觉艺术的深刻见解。

[www.dylancolestudio.com](http://www.dylancolestudio.com)



### Robh Ruppel



Robh与Kekai Kotaki、Stephan Martiniere和Daniel Dociu等八位大师是我们杂志描绘史诗场景的专栏艺术家，作为一名

屡获殊荣的概念艺术家、艺术总监和影像画家，Robh在加盟电动游戏《神秘海域2》的制作前就已在Boss Films公司的多部电影里大显身手。57页，和我们一起惊叹吧！

[www.robhruppel.com](http://www.robhruppel.com)



### Sam Burley



我们2010的未来之星大赢家Sam Burley在64页回归，向您展示如何利用“水”来为史诗艺术增添力度和真实感。聚焦波浪，看Sam如何利

用色调和图层演绎成一幅成功的作品，向您展示实践制作科幻风景的意义。我们共同欢呼，迎接Sam回归ImagineFX，回归属于他的世界！

[www.samburleystudio.com](http://www.samburleystudio.com)



### Emmanuel Malin



虽然Emmanuel是学习建筑出身，且随后从事的是医学绘图的工作，但他真切地感到自己在商业插画、电动游戏和漫画领域的激情。在他绘制的背景里，我们看见独特却真实的世界。今天，他将为我们揭秘他的绘图。翻到第72页——发现如何用简单的形状和纹理创造生机勃勃背景的奥秘！

[www.emmanuelmalin.com](http://www.emmanuelmalin.com)



### Kev Crossley



在《2000AD》大显身手之后，凯文·克罗斯利(Kev Crossley)作为一名漫画艺术家和概念艺术家，正在自己的网站上用一系列的电动游戏和连环漫画来提升自己在相关领域的主导地位。本月，他将向您演示绘画素描如何将如何以迅雷不及掩耳之势来提高您的数码技术技巧，丰富您的艺术知识。翻到81页，您将目睹凯文的挑战60分钟，每天绘成一幅肖像！

[www.kevcrossley.com](http://www.kevcrossley.com)



### Maciej Kuciara



拥有为Naughty Dog、Crytek和People Can Fly三家巨头的工作经验，Maciej是一位大家喜闻乐见的概念艺术家。继最近发布的以“龙”为主题的研讨会之后，Maciej向我们演示他如何在绘画过程中统一色调的不同影响，创造他标志性绘画的女主人公。翻到第85页，让我们一起观赏他的全部成果！

[www.maciejkuciara.com](http://www.maciejkuciara.com)

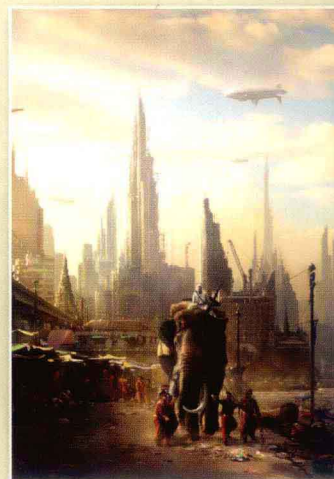


## 作品展示

来自拉斐尔·令人叹服的精彩  
场面



“这是为冯索瓦·史奇顿导演的《无姓之人》制作的数码绘景。”拉斐尔告诉我们，这幅作品旨在创造一个大气、科幻的城市空间，在20世纪和21世纪间形成过渡，为电影跳转到叙述这位世界上最古老的人的生活抉择进行缓冲。



拉斐尔同时也是一位多才多艺的插画家，他为雨果·屋云奖的获奖作品《The Windup Girl》绘制封面。在制作过程中，他将自己对风景绘图的热衷与电动游戏业不断发展的叙事技巧巧妙结合。



## FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART ImagineFX 封面艺术家

让我们一起坐下，凝视拉斐尔·拉科斯特 (Raphael Lacoste) 创造的艺术，和他一起走向遥远的国度和未知的星球，感受蔓延其间的庄严。

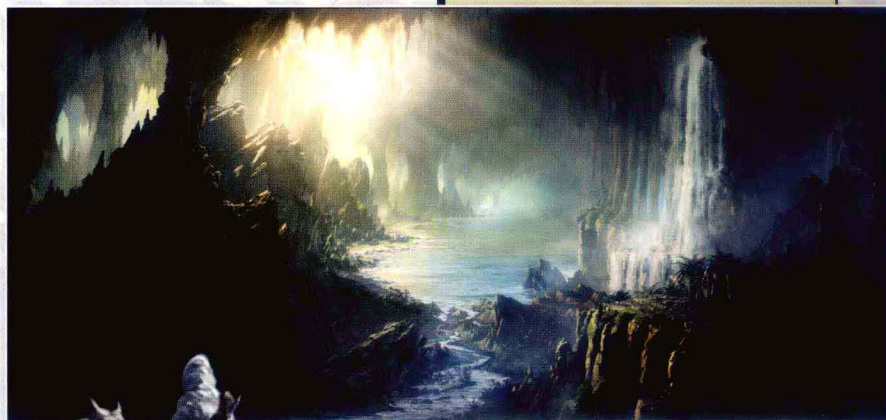
### 拉斐尔·拉科斯特

国籍：加拿大

使用软件：Photoshop

网址：www.rafael-lacoste.com

拉斐尔在法国的波尔多的一家剧院从事布景设置的工作，这是他事业的起步阶段。之后他移居加拿大，加盟蒙特利尔的育碧娱乐软件公司从事电动游戏的设计，并成功开发了《刺客信条》、《波斯王子》等作品。《波斯王子3：王者无双》为他赢得了美国视觉设计委员会 (VES) 颁发的杰出游戏与渲染特效奖。他现在以一名资深的概念艺术家、数字绘景师和电视制作设计师的身份继续开创自己的事业。



在进军电影产业的同时，拉斐尔提出了概念艺术，并为新线电影公司2008年拍摄的《地心游记》担任数字绘景制作人。“我负责绘制地心深处郁郁葱葱的环境，也就是泻湖的风景。”拉斐尔解释说，“这是电影里面很重要的一个场景。”



# ImagineFX 目录 Contents



## FXPosé 6 读者艺苑

## Imagine Nation

- 14 打破艺术的界限
- 22 写意的星球
- 26 艺术家问与答

## 特别推荐

**34 迪伦·科尔的艺术殿堂**  
数字绘景师和概念艺术设定师 Dylan Cole将他卓越的技术也运用到好莱坞的一些大场面中……

## 40 过程全揭秘

概念设计师Camille Kuo被邀请设计一个新的女性角色，她开始塑造福神。

## 42 插画本

3D建模大师贝亚德·博杜 (Bayard Baudoin) 的阴暗面——洞察每个细节，和他一起走进超现实生物的创作！

## 46 史诗般景观的新传奇

他在没有尝试3D制作的时候，就踏上了对洛杉矶的阴暗心理进行超现实主义素描之旅。

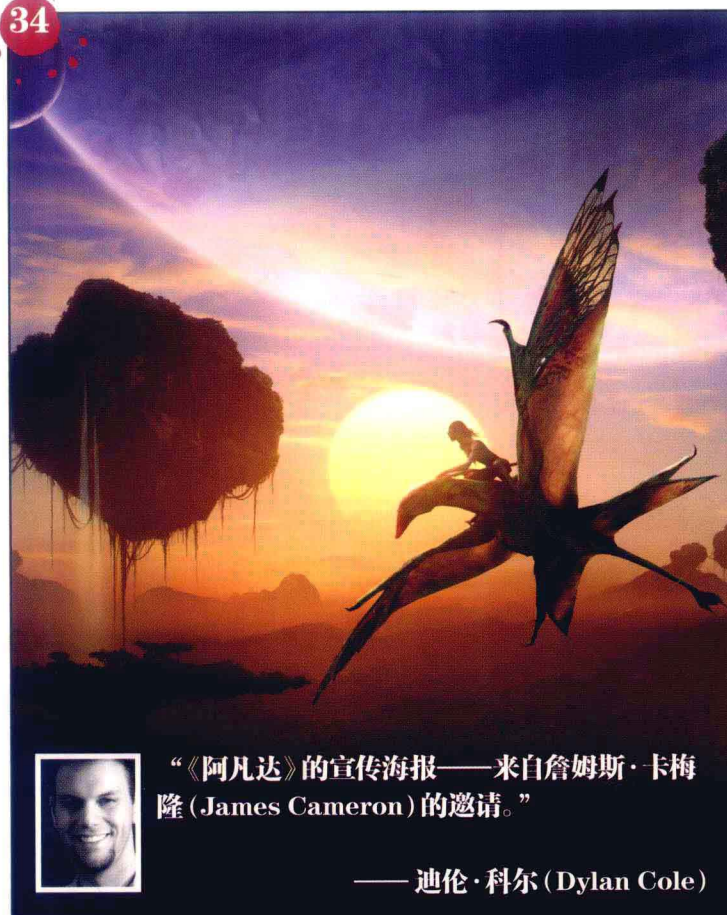
## 94 工作室介绍

Bio Ware在电子游戏业开创了一片神奇天地，创造了大量的艺术作品。

## 艺术评论

- 89 软件介绍: Poser Debut
- 90 新书上市
- 91 女性肖像绘制
- 92 电影资讯
- 93 游戏资讯

34



“《阿凡达》的宣传海报——来自詹姆斯·卡梅隆 (James Cameron) 的邀请。”

——迪伦·科尔 (Dylan Cole)

## Reader FXPosé

展示你数码艺术的舞台



本期第6页——最棒的新兴艺术

40



画面深化

36



史诗般景观的新传奇

42



插画本

27



艺术家问与答: 箭伤

33



艺术家问与答: 幽灵般的人物

22



写意星球

14



怪兽的预算





# 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

## 64 画出生动的海景图

Sam Bunley 利用波浪作为构图元素,为科幻小说景观注入了能量感和现实感。

## 70 展现未来战场景象

Adam Kuczek 将他的概念艺术技巧利用于描绘后末日时代战区的危险场景。

## 72 绘制史诗般的纹理效果

Emmanuel Malin 混合多种纹理,并在有机造型和图形形状间取得平衡。

## 76 深度绘画, IPAD需给力

给自己买一个苹果iPad平板电脑,安装上素描和绘画软件(SketchBook Pro)。

## 80 酷软件ART RAGE,玩转图层

图层可以帮你设计工作流程,同时提供绝佳的创造性机会。

## 81 几招快速美化人物肖像

怎样用比阅读一本杂志更少的时间创作一幅引人注目的艺术作品?

## 85 不同奇幻风的完美结合

Maciej Kuciara 将围绕几个要素和统一色彩的概念,为我们展示如何设计一个具有代表性的女主人公形象。

## 艺术家问与答

### 26 本月“艺术家问与答”主题……

使布光浑然一体,画出强有力的双手,打造你的室内环境,描画动物的爪子,装甲怎么设计——更多信息,尽在“艺术家问与答”

72

64

描绘史诗般的水景

### 免费DVD的艺术课程

徽章就是重点!在附赠的DVD里能找到相应的视频研讨会哦!影视与现实同期,教你核心艺术的创作!

## DVD里有什么?

精华艺术资源

### 7小时的视频指导

——我们有史以来最大规模的讨论组喔!

### 32种描绘土地和天空的纹理资源

每天都能绘制你的史诗艺术!

更多内容详见 96页



# Reader FXPosé

读者艺苑·展示你数码艺术的

ImagineFX  
ARTIST  
MONTH

## ► Anton Gustilo

国籍：菲律宾

网址：[www.antonogustilo.com](http://www.antonogustilo.com)

邮箱：[pixelcharlie@gmail.com](mailto:pixelcharlie@gmail.com)

使用软件：Photoshop



Anton从高中开始就一直痴迷于诸如《星球大战》的漫画书和电动游戏。“虽然我在大学学习的专业是工业设计，但我总会产生这个念头，以后我会成为一名漫画家或图形设计师，用制图和插画谋生。”Anton向我们解释说。

现在，Anton从业于新加坡的Mikoishi工作室，他正积极投身于个人电脑和iPhone的游戏设计工作。“我的艺术风格很大程度上受到如Jim Lee和Joe Madureira等漫画艺术家的影响。与此同时，我想说的是，概念艺术产业中众多的无名英雄的作品也给了我很大启发。当然，ImagineFX一直是我前进路上的良师益友。”

### 1 窥一斑而见全豹

这是我第一次尝试描绘“dargon”，我对我的成果感到很欣慰。我想描绘出经典的正邪对决的情景。我见过许多绘画使用这种色彩模式，让人能感觉到夕阳西下的辉煌和壮丽，所以我想自己试试，看能不能成功。

### 2 背水一战

“我是《黑暗破坏神》的骨灰级粉丝，而且我迫不及待地想看《暗黑破坏神III》《终极悍将》是最初的标题，当时我想用这样一幅场景来体现它的主旨：黑暗破坏神从地狱中浮现，一位男性野蛮人已经倒下了，但仍与其对视，一位女性野蛮人在一旁观察着他们的一举一动。随着这幅画面在我的脑海里不断完善，我有了更大的雄心，我决定把其他三个职业角色也加入到这幅绘景当中。”





## Artist crit

著名的科幻画家斯科特为Anton的《双龙对峙》竖起大拇指。



“这幅作品非常出色！Anton成功地运用图像引导了读者，并突出了背景的动态效果。这幅绘景的色调也超级给力！”

2





1



## Luisa Rafidi

国籍: 巴西

网址: [www.luisarafidi.com](http://www.luisarafidi.com)

邮箱: [lu.rafidi@gmail.com](mailto:lu.rafidi@gmail.com)

使用软件: Photoshop、ArtRage



19岁的Luisa是一位自学成才的艺术家,她从5年之前开始学习Photoshop,而当时的她仅仅是一个刚刚完成高中学业的小女孩。Luisa决定把艺术当做自己的职业,目前的她正将这份信念藏在心里,行走在学习艺术设计的路程中。更确切地说,她把成为任天堂的一名概念设计师当做自己长期以来的梦想。Luisa说:“我很高兴我选择了艺术作为我的终身职业,因为从事自己最感兴趣的职业才是最幸福的,而我现在唯一感兴趣的的就是绘景。”

### 1 SARIA

这是我第一次为赛尔达系列作画,为虚幻的角色勾勒真实的外貌是一件很有意思的事情。在制作这幅画时,我先用自动铅笔画出轮廓,然后用Photoshop上色。这个女孩就是Saria,是任天堂的《赛尔达传说:时光之笛》中的一位角色。

### 2 热巧克力

我一直想创作一些作品,想通过它们来表现一种轻松并温馨的氛围。我曾经在寒冷的时节去过欧洲,那些日子成了我的灵感之源。我发现用褐色色调来创作真的很有意思。我用Photoshop来刻画纹理后,这幅画给人的感觉就更自然了。

### 3 远处的蘑菇小屋

我的第一张风景画描绘的就是夜间的蘑菇小屋。我喜欢在绘景的时候用到光线,而且我终于能实现我的愿望,能画一些涉及到蘑菇的作品,我觉得超级开心!当我完成这幅画时,我觉得色彩太斑斓了,所以我在整个画面都打了一层蓝紫色的色调来调节效果。

2



3







2



## Chris Cold

国籍: 白俄罗斯

网址: CHRISCOLD.DEVIANTART.COM

邮箱: CODBACKBONE@GMAIL.COM

使用软件: PHOTOSHOP, 3DS MAX



虽然Chris从来没有研修过艺术,也从未觉得自己有可能会走上艺术之路,但在2008年,他开始了数码绘景的学习旅程。“我喜欢讲故事,视觉艺术可以帮助我更好地表达我自己。我试着尝试更多的流派,我不会允许艺术类型、风格或者媒体来限制我的灵感来源。我的目标是达到这样的水平——在我天马行空地挥洒灵感后,我能收放自如地描绘出我想象的世界。”

### 1 工业黎明

在描绘这座“未来之城”时,我使用了3DS Max来制作基础模型,然后用Photoshop来修饰细节,增加质感。这是我的早期作品,那时我还在用鼠标作画,完成这幅作品足足花了我20多个小时。

### 2 电脉冲

这是我个人制作项目的部分场景。在这幅图中,主角拿着的是自己的头骨。在他死后,一股未知的力量为他创造了一副新的躯体,植入他的思想和灵魂。而原先已经死去的躯壳变成一具空荡且卑鄙的尸体。

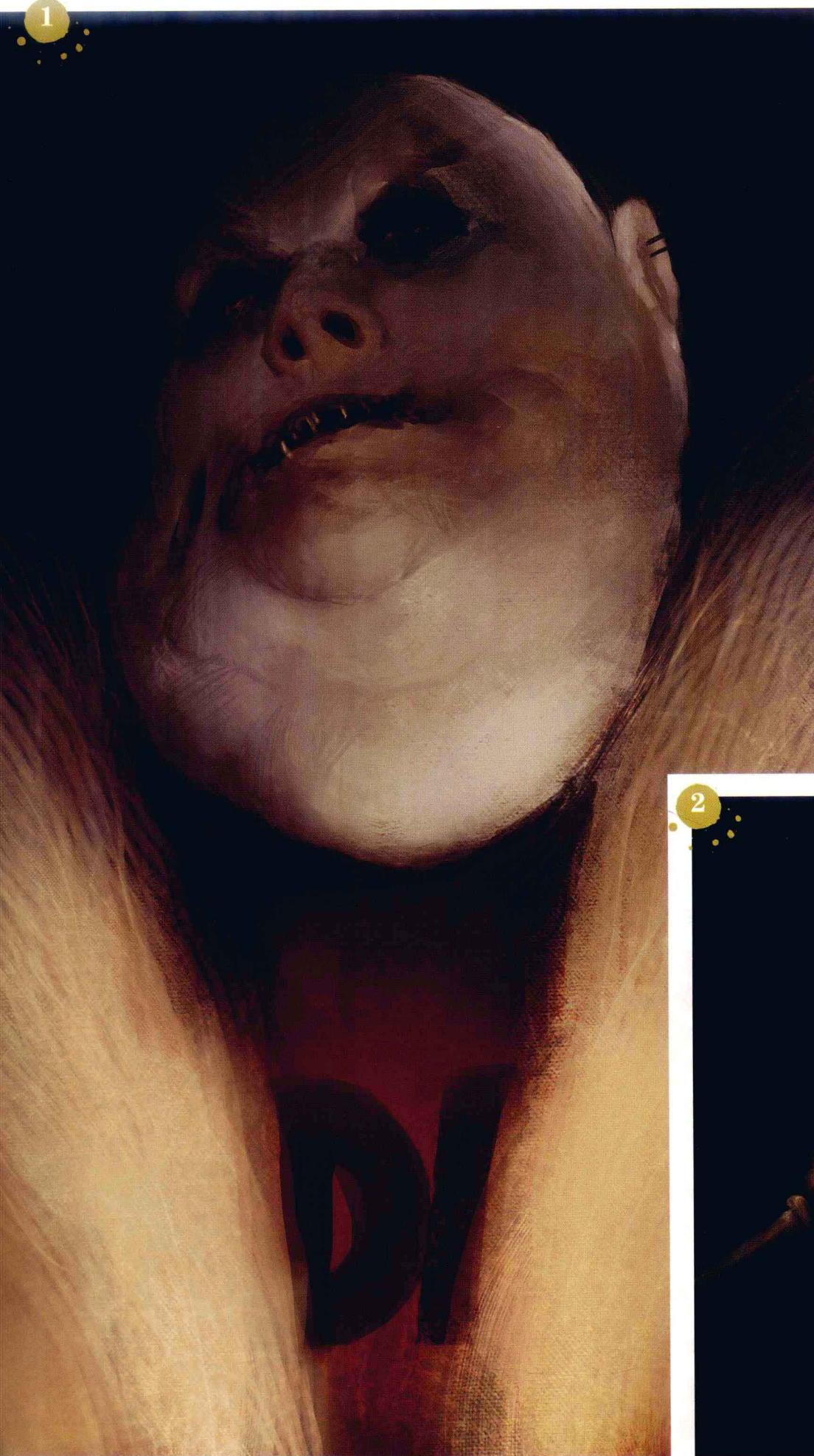
### 《创意杂志》作品点评



在克里斯的《电脉冲》一图中,纹理的运用在成功暗示细节的同时,为受限的色彩模式扩张了深度。凌乱的裂纹如鲜活的生命般在画中蔓延,让人感觉到激烈冲突下的紧张和不安。

美术编辑: Paul Tysall





## Michael Berube

国籍: 加拿大

网址: [hunchbackart.blogspot.com](http://hunchbackart.blogspot.com)

邮箱: [hunchbackart@gmail.com](mailto:hunchbackart@gmail.com)

使用软件: Photoshop



“我之所以会从事数码艺术这个行业，和我一位朋友有很大渊源。她向我展示了她的图形输入屏和她的作品，没过多久，我也买了一个。”迈克向我们介绍说。

迈克是在3年前发现Concept Art.org网站，“这个网站的艺术资源可以说得上是应有尽有，从找到这个网站开始我就在尽可能地多学多用。”

迈克对刻意雕琢的“精品”并不感兴趣，相反，他钟爱那些随性而成的艺术品。“这样天马行空的艺术才是我的目标。”迈克解释道。

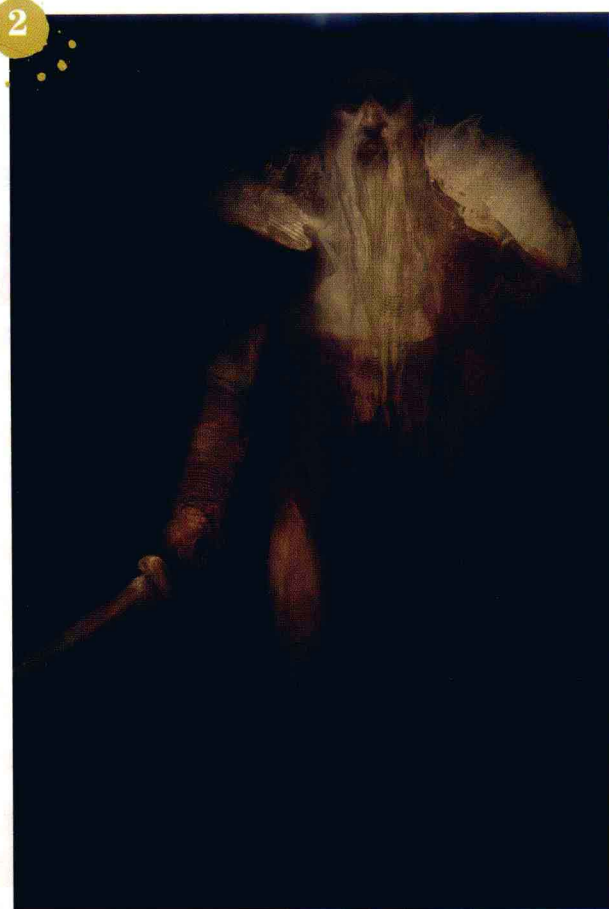
### 1 怪物

这幅图像一直在我脑海里挥之不去。我一直在关注克雷格穆林的作品，我想，我再努力提升一个层次就能画出类似于他的风格的作品了。当我发现我和他的思维和视角一致时，我特别高兴。我的这幅画并没有平铺直叙，所以看起来会更有意思一些。

### 2 战神

这位老兄是我在参加《概念艺术》的青少年挑战赛时画出来的。在创作他脑袋的时候，我引用了llakae的创意。llakae是我们论坛的一名成员，我们也叫他Kitty，很不错的一个人。在这幅画里面，明暗度很重要，我还通过修补等方法来调整色调，达到自然的效果。

### 2





 **Tim Durning**

国籍 美国

网址: [www.timdurning.com](http://www.timdurning.com)

邮箱: [mail@timdurning.com](mailto:mail@timdurning.com)

使用软件: Photoshop



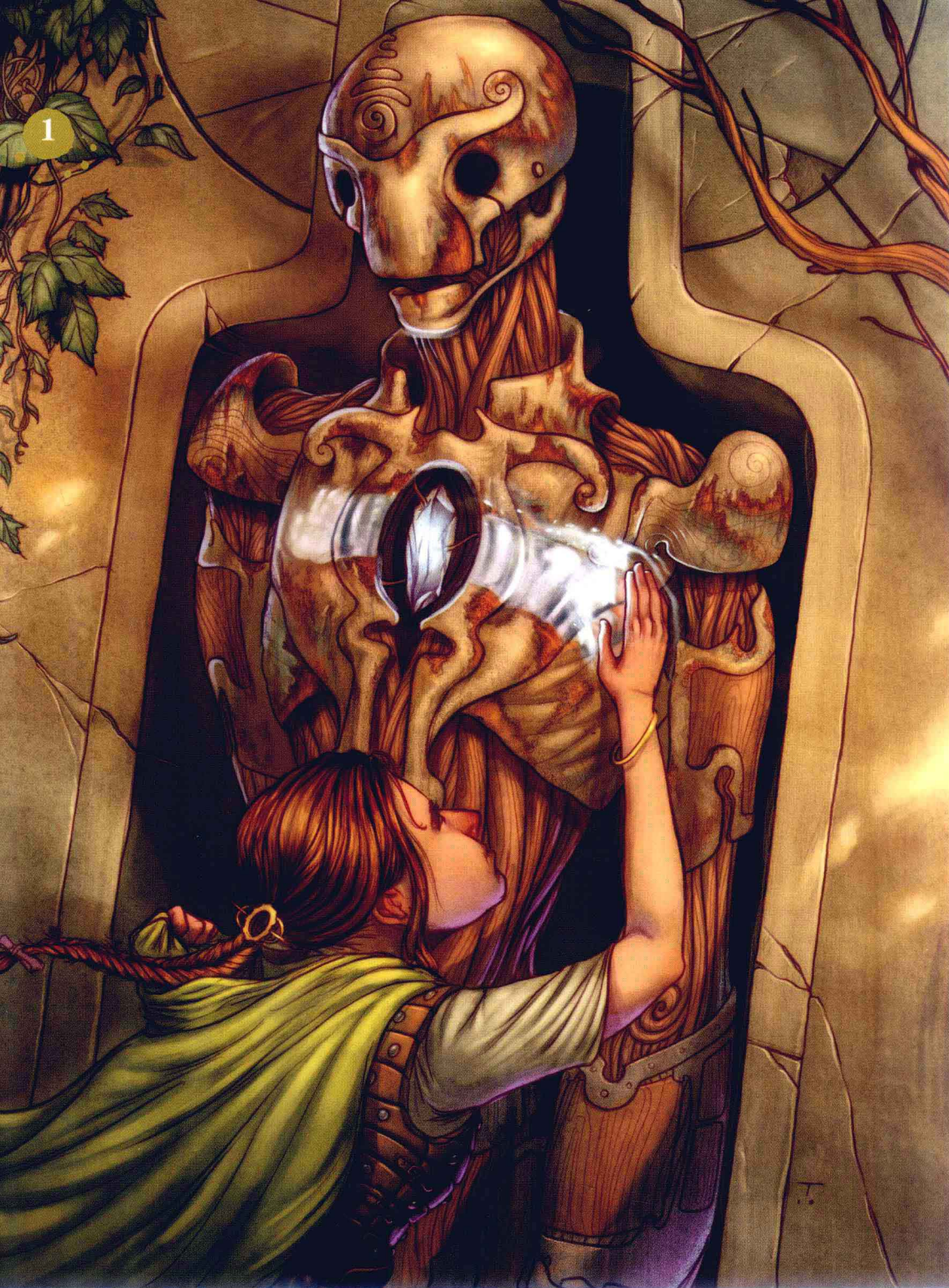
如何把想象转变为现实? 当蒂姆意识到数码艺术就是最有效的途径时, 他对这项事业的兴趣日渐高涨。蒂姆告诉我们: “从我进入插画领域开始, 我就在为纽约时报, 为UPS和FFG工作, 和出版策划、游戏营销和漫画书籍打交道。”

## IMAGINEFX CRIT



蒂姆的每幅作品都能折射出他丰富的想象力。他在色调模式的选择上细致却又直白, 这使得他的画在故事的传情达意上无与伦比。我举双手推荐他的博客! 在那里, 你能看到他风格迥异的各类作品!

编辑: Claire Fowler



### 1 腐蚀

这是为Art Order的博客制作的插画, 配有的说明文字如下, “宝剑也好, 铁锹也罢, 乃至思想, 统统无从腐朽”。

### 2 女孩和她的白衣骑士

这幅图的看点在于金属盔甲的设计和众多人物的整体氛围——我希望在这些方面挑战自己, 得到提升。

### 3 萌动——春意, 还是少女?

这幅画是我和我的搭档S. M. Vidaurri一起制作的, S. M. Vidaurri也是一位插画艺术家。这幅画演示了我们对灵感的定义。





## + Toby Mobbs

国籍：英国

网站：www.tobymobbs.com

邮箱：tmobbs@hotmail.co.uk

使用软件：Photoshop and Painter



人如其名，托比正尝试一举攻入艺术设计领域。

托比向我们介绍自己的经历时笑称，第一次体验数码艺术就是在digitalart.org网站上摸爬滚打。“在网络的艺术社区里，我们会受到很多同行的‘苛刻批评’。但通过观察和揣摩他们的技巧，我的灵感得到激发——这是对我帮助最大的地方。”

### 1 黄色山谷

这件作品是我的练习远景和近景制作的成果。图中，近处的前景纹理明晰，轮廓明朗；远处模糊而隐约的背景渐渐淡出地平线。通过运用各项技术，巧妙地把建筑物错落有致地嵌进悬崖，暗示出一段被遗忘的历史——位于前景处眺望的主人公刚刚开启它尘封的过去。

### 2 艰苦航程

在这幅作品中，我尝试着加入了一个奇异的元素来描绘迁徙动物，尤其是笨重的海龟。我引导观众密切关注大气深度，用崎岖的地形为整个场景设置了一个宏伟的规模，最终描绘出了我的想象世界。在我看来，最大的挑战在于对焦点的处理——我需要在绘图过程中增加很多纹理，但又不能让这些纹路扰乱读者的注意力。

### 3 山城

让人为制造的建筑群在平面画中产生触手可及的立体感——如何捕捉灵感来创造出真实的视觉效果？我一直觉得这是一个艰巨的工程，但我的付出和努力得到了回报！这幅画中，废墟中荒废的居所并排着静默，圆形岩柱隐约可见，恒久地将它们包围在中间。







### 《创意杂志》作品点评



仅仅存在于头脑之中，再伟大的理想也永远只是空想——你必须脚踏实地，在真实的生活把它演绎出来吧！托尼的黄色山谷所营造的氛围就是最好的证明：我爱这场景中尘土飞扬的落寞温馨。

执行编辑 Cliff Hope



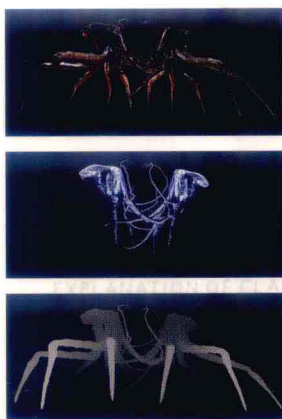


All visitors must carry one  
gas mask per person at all times

## 打破艺术 的界限



**怪兽&魔术** 这部低预算的电影《怪兽》一直被誉为新版《第九区》。《怪兽》的导演加里斯·爱德华将向您揭秘他如何使用快速绘画来完成他“外星移民”传奇的。



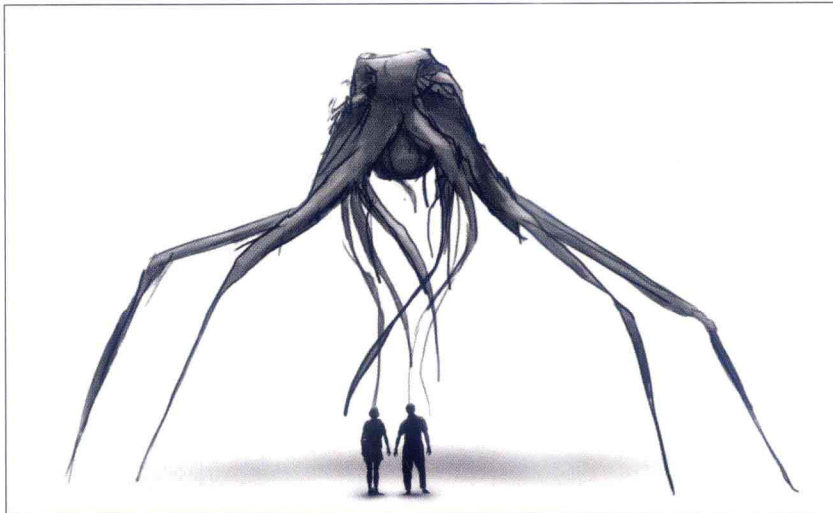
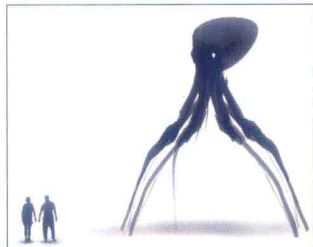
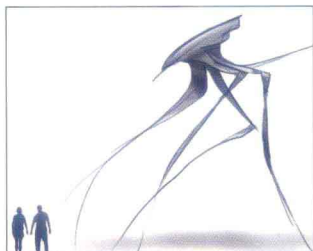
使用任意一份唾手可得  
的软件——可以是Photoshop,  
可以是After Effects, 也可以  
是3DS max——加里斯·爱德  
华在他的卧室里创造出震惊世  
界的好莱坞魔术!



身为名导演, 加里斯·爱德华从  
来不会墨守陈规。用Photoshop和  
After Effects实现了小额资本的预算,  
《怪兽》当然不能被归类到普通的怪  
物电影。鉴于文献电视片往往需要数  
十年的时间来完成视觉特效和数字绘景的剪接的现  
实, 加里斯决定在自己电影的制作过程中另辟蹊径。

两位演员, 一位录音师, 征集的一大批当地居民作  
为非常规情况下的临时演员, 充分利用现成的软件和  
各种类型的摄像机。《怪兽》作为一部电影, 不过是加  
里斯心血来潮的制作成果。现场的随机事件和自然条  
件极大地影响了影片的场景组合。

受到快速绘画的启发, 加里斯用迷惑性的外形、  
线条和光线在电影外景中构思其拍摄, 以寻求一种情

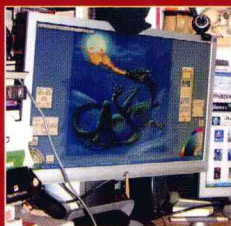






### 阶级战役

《黑暗破坏神3》的艺术总监Christian Lichtner在访谈中提到了最新角色猎魔人的艺术设计。以人们期待已久的地狱使者的形象出场，猎魔人有尖锐而利落的外形。



### 离线办公

为什么在Nick Harris的办公室书本堆积如山？为什么Nick Harris要把他重负荷的个人电脑与外界断开连接呢？



### 零重力戈尔公司

Visceral Games公司的艺术总监Ian Milham现在主要负责《死亡空间2》的游戏开发，在此他向我们说明了他的团队在制作《死亡空间》续集时与第一版的差异。



感层面上的现场真实再现。“不用质疑我们是否做了吃螃蟹的人——既然已经开始制作《怪兽》，受到快速绘画哲学的启发，我感觉千思万绪都在翻腾——那就全都运用到这部电影的制作上！”

没有详细的脚本，加里斯勾勒出一个故事的轮廓和每个场景中振奋人心的跳跃性想法，他要用这些瞬间去捕捉观众的情绪，从而达到吸引观众的效果。在构架一个场景时，加里斯会忽略眼前的细枝末节。他偏好运用明亮和黑暗之间的差异区域对比来支配他的布景。“我喜欢用图层来设计场景，就像在运用Photoshop制作场景一样。”加里斯向我们解释道，“我希望在摄像头贴上贴一个标签，写上‘实时渲染’。这样一来，当你移动摄像头时，眼前的场景就能同步更新。”

《怪兽》的制作过程很奇特——加里斯在外景拍摄地才待了6个星期，但他用了8个月对长达100小时的影片进行剪辑，直至制作出我们现在看到的《怪兽》，影片长度只有短而紧凑的90分钟。但加里斯坚持认为，他对数码艺术的热爱帮助他更快地且更灵敏地制

“我一直认为，一个人坐在自己的卧室里静心思索，你会产生更棒的想法。与之相反，当你去外景拍摄点，明明白白地目睹每个镜头的效果——那一切都毫无意义。”

上图是加里斯绘制的环绕美国的高墙。

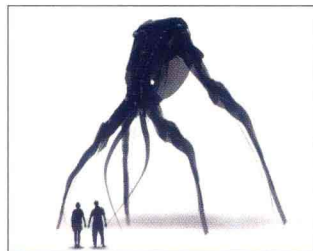
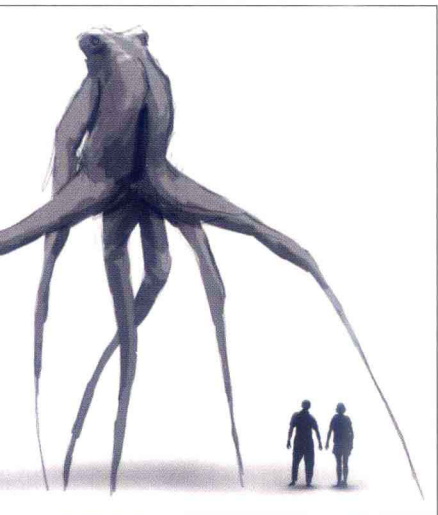
作了这部电影。

“我在学习Photoshop和快速绘画来制作电影时就像一个练习空手道的孩子，”加里斯解释说，“你每天都在进行体力劳动，每天都在抱怨‘见鬼，我为什么要日复一日地干这种无聊的事情？我简直就是在浪费青春浪费生命’！然后有一天，就像有人要揍你但你成功地解决了他们一样，下意识地你已经明白了要怎样表现光影和形态了。”

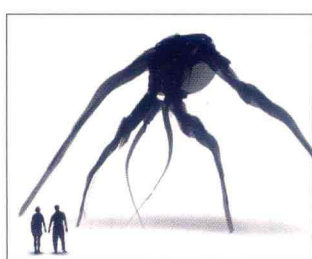
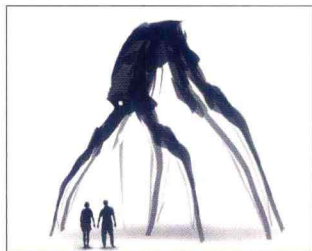
## “我在学习Photoshop和快速绘画来制作电影时就像一个练习空手道的孩子。”

与一般人会被随机事件和任意条件所吓倒，相反，加里斯张开双臂迎接它们。“我竭尽全力让事情能够顺其自然地发展——然后？然后崩溃我的圣殿，”加里斯笑着调侃道。加里斯习惯于用Photoshop来为影片的布景增加图层和随意的纹理，被问到为什么时，加里斯给了我们如下解释：“我们的工作就是往电脑里输入废话，因为，出于本性，电脑可不想做这些事。但是在拍摄现场，你亦需要花一分钱就能满载而

➔



盈利？Gareth很少想到这些，“我并不想给自己增加压力，要求自己必须打造一部热门电影，或者创下票房纪录。这是一个属于我的机会——我要制作一部电影，一部我的风格电影，而非一部只能让你归类到好莱坞大片的电影！”



### 洞察业内

## 加里斯·爱德华

《怪兽》导演谈生物设计

是什么激发了你的灵感，设计出你的怪兽的形象？

我最大的灵感可能是来自于章鱼，我会把它的形象与大象、螃蟹腿等混合起来，最终创造一个身体组织会一亮一灭闪烁发光的怪兽。我现在向你描述怪兽形象和《弗兰肯斯坦》里面的怪物很相像。

怎么才能创造出一个真正的怪兽？

你不能脱离大自然，一味地依赖自己的空想。我们会对怪兽的外形产生情感上的反应，我们会做出现在的行为正是因为它们的形象取材于自然，取材于一些你认为很可爱、很聪明或者很有攻击性的自然形象。你没法发明怪兽，你需要从我们生活的环境中来找寻怪兽——这样才能在欣赏影片时激发我们的本能反应。在设计一个外星人时，你需要在日常生活中不断深入挖掘。这由不得你自己的喜好来决定，也不能由你自己的意志所左右——在目前已经进化了数亿年的生存规律的引导下，你要创造一种新的生物。

现实生活孕育出最鲜活的怪兽？

我来给你讲个故事，故事发生在澳大利亚，那时我正乘船游览这个国家。我们看见“另一艘船”的尾波，而且离我们的船越来越近，然后，一直浮肿得像充了气一样的猪浮出了水面——我到现在都记得那种古怪得毛骨悚然的感觉：这个东西是你亲眼看见的，你眼睁睁地盯着它看了很久，却猛然发现它根本不是你想的那样。我继续讲完我的故事，事实就是，那是一只鳄鱼在玩弄一只死了的猪，虽然我们无法真正看清每个细节，但是那只猪让我们猜出来了一切。在《怪兽》这部电影里，我设计了一个更加离奇的场景——外星人在玩弄一架喷气飞机。



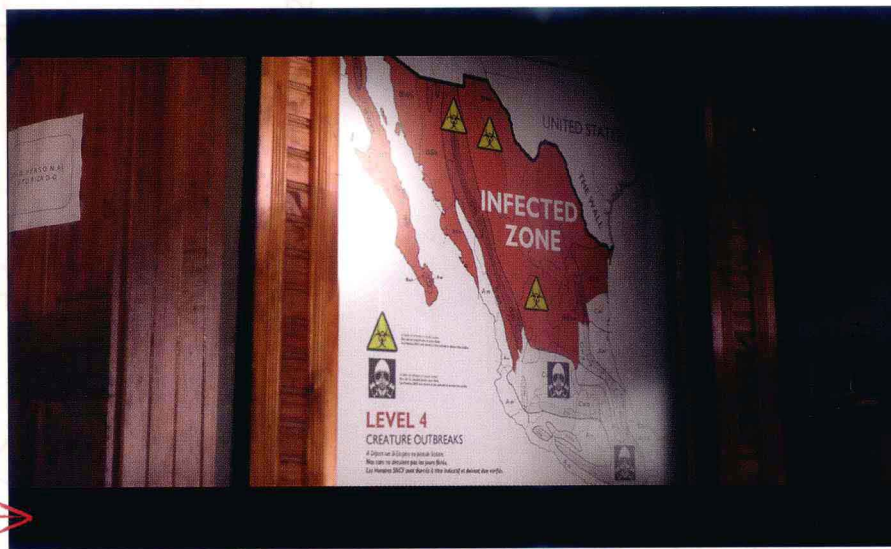
事实证明，设计外星人的形象耗时过长，大大超出了加里斯预计时间。但加里斯告诉我们，成果是一流的！

下一部来自加里斯的大片——好莱坞授权，全新打造加里斯风格——《哥斯拉》。





这部影片用附带的迹象来创建一个独特的想象空间，并用Photoshop和现实生活的外景来增添其真实感。“诚然，我想让制作效果少一点凌乱的迹象，但联系到放映过程中观众有缓冲的时间来看这些镜头时，那就必须协调好二者关系。”加里斯如是说。



“我竭尽全力让事情能够顺其自然地发展——然后？加里斯笑着调侃道，“然后褻渎我的圣殿。”

归！”

加里斯用Photoshop为电影的情景打上幻想的标志。在他导演的影片中，你会感觉到一种独特的现实氛围，坦克静默地停在街道旁等待某种另类生物的出现，某个外星人前线联盟异常活跃，积极报道怪兽的出现。此时的你站在地面上，和演员们一起并排站着，抬起头去寻找它们的踪迹。

众所周知，留下空白往往更能激发想象，这条法则同时也是加里斯在电影过程中衡量自己投入制作的标准。“电影制片学和说书艺术，如果你解释太多，就会使观众感到沉闷和乏味。”“电影里面的奇幻时刻往往出现在透露太多信息与揭示太少信息之间的留白

处，这些瞬间，我们才真的做到了振奋人心，真的实现了电影的创作，真的体现了数字绘景的意义，也真的能让我们故事广为流传！”

在电影的制作过程中，加里斯会临场制造突发事件，或让某位演员即兴出演——从头到尾，加里斯一直都在孜孜不倦地追求影片人物情感上的真实反映。在影片结束时，加里斯总结道：“我为我自己的选择感到欣慰。或许在你看来我的做法很不可思议，但我发现，与其花上几个小时和演员交流，询问他们对某幅画面的感觉，教会他们如何在画面中寻找兴奋点，不如在失望之前用Photoshop和数码绘画，通过它们，我看到了最佳效果。”



“根据配色方案和字体的不同，我会零散地修改我的设计。”这是Gareth在构想标志的设计时的通常做法。他坦言：“你往往不能改变字体，所以你必须明白一点——这就是它们在不断变化的世界里真实的模样。”



## 艺术之王

泥土的芳香：来自Philip Straub的艺术指导——探秘电子游戏

《Utherworlds》是一本集大成的艺术巨作，收录的都是Philip Straub的个人作品。凭借这本宏伟的著作，Philip Straub和他的雪盲工作室另辟蹊径，在角色扮演游戏领域崭露头角。《指环王：北方战争》于今年发行。



作为艺术总监，Philip Straub时刻做到以身作则。“在我看来，我个人艺术的特点可以用八个字概括——色彩饱和，高度幻想。但《指环王》游戏制作需要脚踏实地，”Philip Straub解释道，“在战争游戏中，艺术表现也需要有冒险精神。”

Philip Straub的团队在设计出主要角色的形象之外，还制作了45种敌人的变体形象。“在游戏中，你不仅能和甘道夫和佛罗多对话，你还可以和很多新的角色交流。比如说岩石巨人，亡灵召唤师和一个一百英尺高的大个儿……这些人物都还没有向大众公布。”

www.warinthenorth.com

对于Philip Straub领导的艺术团队来说，唯一不变的就是变化。每个人物的制作过程中，他们都会开发30—40种不同的概念以运用到人物设计中。而在《指环王》的人物设计中，他们避开了鲜艳的色彩，使用更为现实的颜色。

