

FANTASY
ImagineFX
SCIFI DIGITAL ART

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU 全球顶级数码绘画艺术

第2辑

课程 | 读者艺苑 | 访谈 | 灵感 | 艺术家问与答 | 免费DVD

郑军荣 苏坤 胡彦宝 译
江西美术出版社

Welcome...

本期主题: 后起之秀

朋友们, 大家好! 新版ImagineFX如雏鸟新生, 这段时间我们一直致力于开展幕后大搜索, 以便在本期为你推出最热门的数字艺术家! 现在我已经激动不已了——下面将在我们第二组新起之秀的带领下, 共同探索新生代的画作。众所周知, ImagineFX在CG领域内小有名气, 而展现青年艺术家作品、发掘新生代艺术家的才华对我们杂志的兴衰至关重要。为年轻艺术家提供舞台, 见证他们作品的广为认可是我们的心愿, 所以, 请加入我们! 学习将作品完美组合的技巧——共同迎接你梦寐以求的工作吧!

谈到卓有成效的艺术家, 参与本次艺术讨论的艺术家绝对让你失声惊叹! 下面就和精英中的精英一起开始CG之旅吧! 詹姆·斯格尼 (James Gurney)、玛塔 (Marta Dahlig)、齐默尔曼 (Loic Zimmermann) 和尼可·加迪夫 (Nicole Cardiff) 都将和你分享他们在传统艺术和数字艺术方面的独门经验和秘诀。安德鲁·琼斯 (Andrew Jones) 的引人入胜封面作品是否还在让你眼花缭乱瞠目结舌呢? 他将提出令你耳目一新的建议, 让你的艺术创作脱胎换骨——独特旅程, 我们共同见证!

感谢大家对ImagineFX数年如一日的支持和积极反馈。我期待和大家分享你的艺术作品,

我们的专栏将集中向你
展示本期主题。



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2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 978-7-5480-0871-2

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223575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2辑 QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU DIERJI

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 978-7-5480-0871-2

定 价 45.00元

赣版权登字-06-2011-325

特约艺术家/专栏艺术家

多位世界顶尖艺术家汇集创意设计(ImagineFX)，与您分享技巧和灵感，共同创作绝佳艺术。



马可·马佐尼



从传统艺术家成功转型到概念设计师的马可喜欢制作人群身陷危机的科幻场景。马可深谙传统艺术的理论，加上对数码技术的精通，他在艺术方面的创作如鱼得水，别具一格。暂且不论他现有的成就，当初马可仅凭借一张广告宣传画一举成名，一夜红遍网络，自此改写自己的命运。本期第45页，探秘马可的成功历程。

marcomazzoni.cghub.com

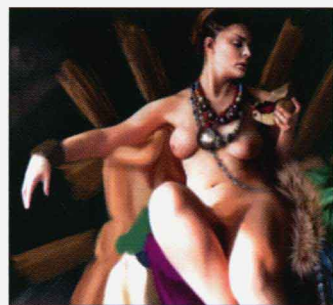


詹姆斯·格尼



作为《创意设计杂志》的固定艺术家，詹姆斯成就卓越。在他的头脑中，丰富的艺术理论井然有序。本期第66页，詹姆斯将聚焦摄影和绘画的研究，向你揭示充分利用手边资源，打造更佳艺术的小技巧。在这里，你将见证艺术大师和后起之秀的完美交汇。

www.jamesgurney.com



玛塔



玛塔自2006年开始为《创意设计杂志》数码魔幻领域尽心工作。本期第72页，玛塔将和你讨论精美纹理和微刷技术的使用技巧。纷繁的细节，瑰丽的织物，层层叠叠却简明深刻——很少有其他的艺术家能够超越玛塔。任何机会，只要能让你临近观察她创作，我想你都不会错过！

www.marta-dahlig.com



罗伊克·齐默曼



自《创意设计杂志》发行之初，Loïc就在孜孜不倦地为我们提供出色的作品。在移居洛杉矶之前，Loïc就已经以概念设计师和电影角色监理师的身份涉足CG领域。现在的他喜欢通过混合媒体和拼贴等手法来创作个人艺术作品，他的笔下，画像栩栩如生。本期第78页，他将向你演示如何将松散的风格推向极致。

www.e338.com



安尼斯·纳伊



早在就读帕萨迪纳艺术中心设计学院时，Annis就已经引起了出版商的关注。他与斯科特·罗伯逊合作绘制《DRIVE》，他的第二本出版刊物将在今年晚些时候发行。翻看Annis的作品集，你能轻而易举地发现他对汽车设计和科幻小说的热爱，目睹他创设的经典幻想场景。本期第82页，共同观看Annis天马行空的创作过程。

www.annisnaeem.com



妮克·加的夫



下面我们将迎接去年《创意设计杂志》新星赢家的回归！集传统设计与数码技术于一身，妮克·加的夫多才多艺，涉足领域广泛。她在明信片制作、封面设计方面卓有成就，在其描绘的海岸巫师、白狼和国家地理等方面展现了惊人的内藏技术。本次，妮克将在你的注视下为数字绘景渲染上怀旧的风格。本期第86页，为你揭秘妮克。

www.artofnicolecardiff.com

全程探秘

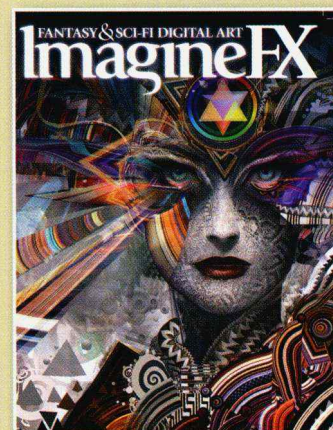
见证安德鲁绘制本月封面



安德鲁接受我们的“挑战”，答应为我们创作一幅关于“变革”的主题封面。他的思路聚焦在一张美丽的面庞上，用彩色的波纹和绘画用到的“划法”向周围铺展，主题封面的框架初见雏形。

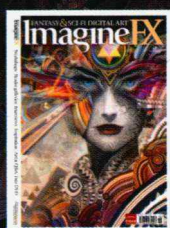


在第二个版本中，安德鲁将注意力集中在脸部，用抽象图形和纹理的拼贴刻画他的作品。为了减少图形的呆板度，我们要求安德鲁将纹理软化，把更多注意力放到作品的眼睛描绘和结构组合上。



最后抵达的封面画，安德鲁已经降低了像素，而画质不受影响。他创造了一个前景拼贴到背景，呈现出丰富多彩的礼服质感。

在最新版本中，安德鲁在巧妙利用像素的同时降低其对画面的直接影响度。他创作出一个前景拼贴到下颚处，暗中彰显礼服斑斓的色彩和并然的纹理。



ImagineFX 封面艺术家

数字艺术家化身艺术先锋，目睹知名画家安德鲁·琼斯超越画布之外的新境界。



安德鲁·琼斯

国籍：美国

使用软件：Painter

网址：www.androidjones.com

一反过去的大量铺陈的黑色艺术风格，安德鲁·琼斯用Painter为自己重新打造多层次的前卫画风。每幅作品都充满微妙的细节和独特的构架，层次的拼接富有质感而错落有致，值得细细斟酌品味。近期，安德鲁·琼斯开始探索活用数字绘画领域，并将他的艺术作品投射到悉尼歌剧院。



ImagineFX 目录 Contents

FXPose

6 读者艺苑

ImagineNation

16 时讯

24 写意的星球

32 艺术家问与答

特别推荐

26 “后起之秀” 2011

你将用什么打动评委? 你将如何脱颖而出? 加入本年度的“后起之秀”大比拼, 开始你的星路旅程!

28 完美作品

既然你的技巧已经纯熟, 是时候秀出你自己! 按照我们的指南创作你的作品集——让世界各地的艺术总监为你震惊!

40 艺术课堂

一对一地帮你解决艺术创作中的难题

44 艺术家作品展

马可·马佐尼戏剧性的科幻场景让人印象深刻, 但是你能从一幅风格迥异的图中发现他的名字……

50 过程全揭秘

自由职业概念艺术家麦克·什塔巴为历史频道的节目《神兽传说》设计了这只鸟型怪兽。节目组希望这只鸟兽可以包含特定的颜色, 而麦克确实也做到了……

52 插画本

不要被“儿童插画家”这样的标签蒙蔽了——并不是所有的童话主角都适合拿来当睡前故事。

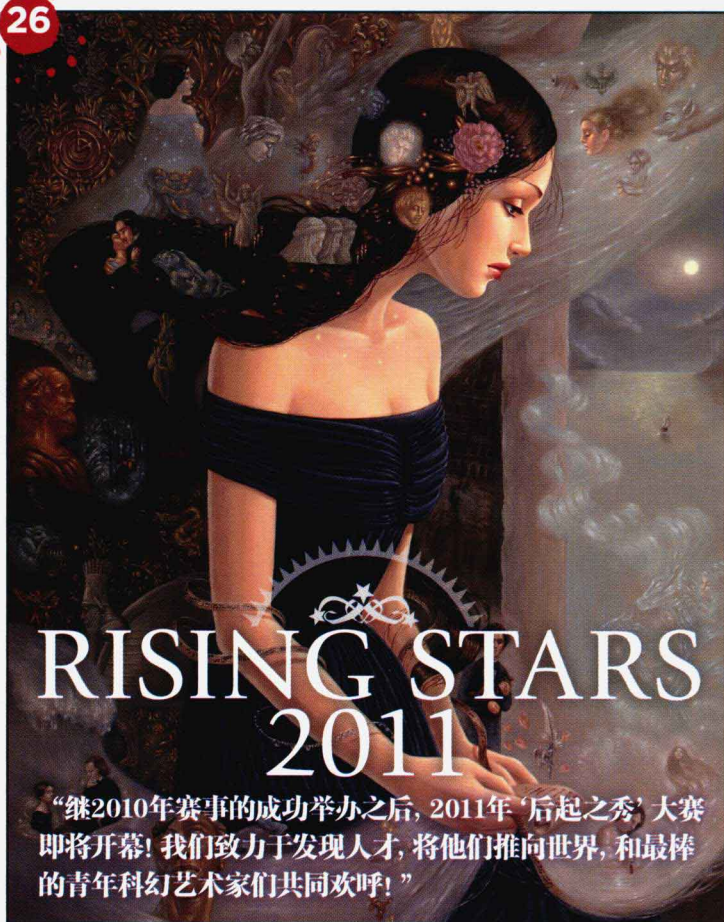
艺术评论

93 新书上市

94 艺术培训

95 电影资讯

26



RISING STARS 2011

“继2010年赛事的成功举办之后, 2011年‘后起之秀’大赛即将开幕! 我们致力于发现人才, 将他们推向世界, 和最棒的青年科幻艺术家们共同欢呼!”

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



艺术课堂

44



专访马可·马佐尼

52



插画本

33



艺术家问与答: 人脸+兽面

35



艺术家问与答:
打造伪装的小技巧

28



完美作品

16

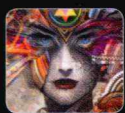


CG艺术中心大奖赛



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



62 革新你的绘画方式

安德鲁·琼斯对标准绘画的建议, 充满远见地宣布追求真正的艺术上的成功。



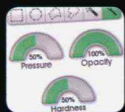
66 寻找理想的参照材料

詹姆斯·格尼使用真实世界中的各种参照材料来完成奇幻绘画的创作。



72 奇幻女性的现实主义风格绘制

探索如何使用现实主义技巧表现奇幻艺术中的女性角色。



77 选区和变换

跟随学识渊博的Simon Dominic一起学习Art Rage软件中选取和操作选区的快捷方法。



78 展现你的绘画风格

建立自信在画笔和纹理方面进行大胆尝试。



82 用Photoshop快速生成背景环境

如何用小的缩略图创建一个高于生活的幻想场景。



86 来自天然媒介的真实感受

妮克·加的夫用她的传统技能绘制隐性英雄!



90 一个被人称为“酒鬼”的酒仙

一张虽不精致却相对完整的作品。

艺术家问与答

32 本月“艺术家问与答”主题……

人脸+兽面; 快速打造距离感; 性感的超级反派; 完美的异域花朵; 迎面奔来的动物——更多信息, 尽在“艺术家问与答”。



66



寻找理想的参照材料

72



理想与现实一体——绘制完美女性

78



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!



更多内容详见 96页 >>>

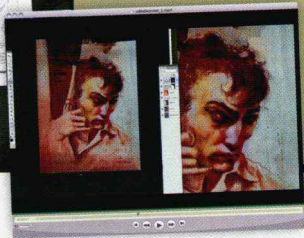
DVD里有什么? 本月的精华艺术资源

7小时的视频

感受各领域尖端艺术家的亲身指导

241张参考图片

武器, 建筑, 人物……



Reader FXPosé

读者艺苑·展示你数码艺术的舞台



 弗兰克

国籍: 荷兰

网址: WWW.FRANK-GRESSIE.BLOGSPOT.COM

邮箱: FRANK_GRESSIE@HOTMAIL.COM

使用软件: PHOTOSHOP



“我的父亲是一位艺术家，”

弗兰克介绍说，“家中随处散落着各类艺术书籍。在我幼年时期，我常常会盯着弗兰克·弗雷泽塔 (Frank Frazetta)、鲍里·斯瓦列霍 (Boris Vallejo) 和其他插画家的精彩作品看上几个小时。”

弗兰克在鹿特丹的平面设计学校就读期间作出了影响一生的决定，他不再拘泥于设计手册和文件夹。“我想做我自己的艺术，当我自己的老板。我不想局限于任何一所艺术学校，相反，我希望能够学习自己想学的一切。我喜欢揣摩前辈的作品，从伦勃朗、罗克韦尔到萨金特和阿尔伯特，这些大师创作的艺术令人叹服！”

1 冰雪皇后

这是我为本周的Concept Art.org所设计的角色，我们花了一整个季度来塑造她。我选择以冬天为背景，我希望创作一个外表强硬，冰清玉洁的女神，对自然界和人类都毫无感情。

2 集水的孩子

我起初只是草率地乱描了几笔，因为我在等一种想画它并画好它的冲动，与此同时，我必须找准这种感觉。我从弗雷泽塔 (FRAZETTA) 的作品里找到了灵感——这对我来说真的是个挑战！最后，我在满眼的绿色和斑驳的光效中用恰到好处的光线烘托出了这个女孩。





Artist crit

辛西娅在向《ImagineFX》投稿时告诉我们，她已经深陷这幅拟真的画面了。



我喜欢女孩背后斑驳的光影，喜欢远处森林的淡去的渺远，喜欢弗兰克在画作之外为女孩留下的探索空间，广阔无边……



1 丹尼尔·阿里安·伯克

国籍: 爱尔兰

网址: OUTLAW-BLOG.BLOGSPOT.COM

邮箱: OTAKU8489@HOTMAIL.

使用软件: PHOTOSHOP



“我热衷于数字绘景，同时又离不开漫画一类的艺术，”丹尼尔说，“我曾在年少时立下雄心壮志，觉得自己会成为第二个大友克洋，但情况慢慢地发生了变化，尤其是当我上了大学，我的视野无限开阔。”

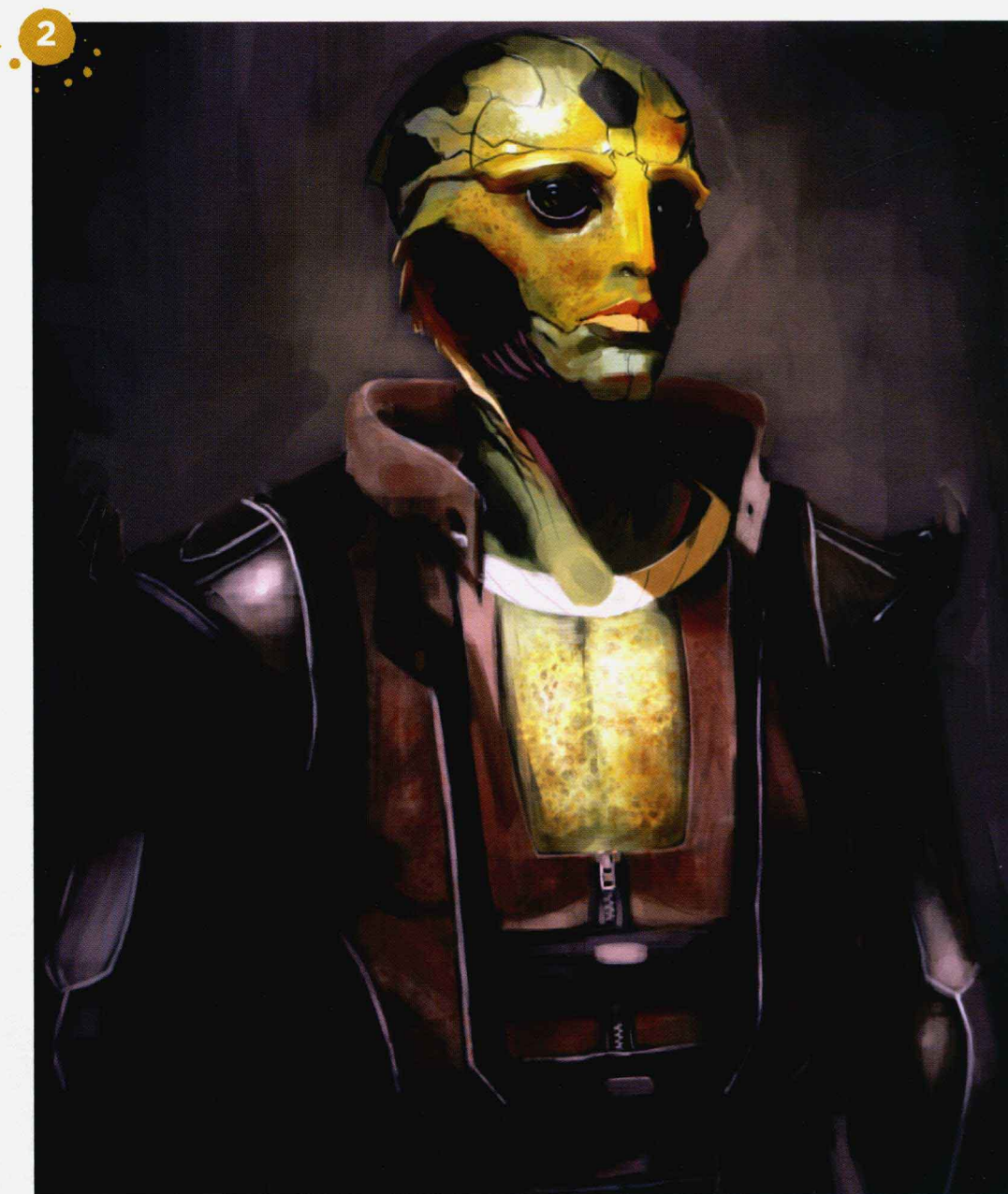
丹尼尔第一次接触数字绘图板还是两年前的事了。这次经历开发了他数字媒介方面的天赋，“自此，一往无前！”丹尼尔说道，“我所仰慕的大师们站在无人匹敌的高度，现在我迫切地想提高自己的能力。这一征程永无止境！”

1 朝圣之旅

这幅作品最初来自一个非常阴郁的概念，就像是我定义的阴天。起初，我拘泥于形状的描绘，后来我用更多的大块面直奔高潮——永远，不要低估艺术的内在力量！

2 领主

在创作这幅作品时，我尝试把科幻概念和美学结合在一起，很有意思。画笔下最后出现的人物让我兴奋不已。



奥利弗·麦奈丁

国籍: 美国

网址: WWW.OLIVERARTIST.COM

邮箱: OLIVER@OLIVERARTIST.COM

使用软件: PHOTOSHOP



“我是一个很喜欢角色扮演和漫画书的小呆子，”奥利弗自嘲说，“这造就了现在的我——一个专职的平面设计师和自由插画家。”

奥利弗说，我会膜拜在漫画和游戏中看到的优秀作品，并常常花上数个小时模仿他钦佩的艺术家的作品。

奥利弗时常接到一些为全球性品牌创作设计的工作。每到这种时候，回家拿出油墨、涂料和绘图板便是他最兴奋的事情。“我会为自己制定行之有效的计划，并坚持按计划执行。”奥利弗解释道，“在一天的工作结束后，回到家里，我一般会和家人一起放松，直到深夜我才有时间再次开始我的创作。所以，我会经常挑灯夜战。”现在的奥利弗正按自己的规划，积极向游戏制作领域迈进。

1 释放

这是我受到比约克的歌曲《Unravel》鼓舞而创作的个人作品。这对我来说是一个绝佳的机会，我能自由地把一系列我喜欢的事情铺陈在一张图画中。这幅图墨色很浓，我按自己的喜好用了水彩、剪纸、彩笔、压克力，最后用了photoshop做修饰。

2 献身绅士

这幅作品用了油画的手法，并用photoshop作了修饰。我把极具诱惑的赛壬女妖和致命的哥贡女妖相结合，上半身是妩媚的美女，下半身是嗜血的触手怪物，想从你那里获取几分怜爱。我喜欢把图形元素加入我的作品中，为这幅画绘制小气泡和图案背景对我来说是一种十足的享受。

《创意设计》作品点评



“奥利弗的作品在工作之余与家人一起的休闲时光中逐渐成形，给人一种慵懒而放松的感觉。这些作品独具一格，技巧自成一派，最重要的是，趣味横生，令人赞叹。”

杂志作家:

Beren Neale





加布里埃尔·弗登

国籍：加拿大

网址：WWW.GABRIELVERDON.COM

邮箱：gabriel.verdon@gmail.com

使用软件：PHOTOSHOP



五年前，加布里埃尔第一次接触photoshop，从那时开始他便将数码艺术作为人生重要的一部分来对待。“此后，我便一直在努力工作，希望能在电子游戏行业有立足之地。”加布里埃尔说道，“当我尚未入行之时，我能感觉到与日俱增的喜爱和每天一点一滴的进步。”

“我最喜欢的两样东西就是创作的挑战性和多样性，所以我理想的工作是一份能让我天马行空的事业，浅到界面设计，深到概念艺术。任何时候，只要我手头的事情忙完，我都会做一些艺术剖析，我会通过景象绘制和人体素描的反复训练来提高我的基本技能。”

《创意杂志》作品点评



“加布里埃尔《前火枪手》的形象第一时间吸引了我的注意力。人物在细节方面极为成功：数英里的行程，武器的配备，主角的服装和其他的小配件瞬时让这个奇幻人物血肉鲜活。”

执行编辑：

克里夫·霍普



1 寻秘西班牙金币

“这个创意极为简单：年轻的女子，神秘的长剑和左轮手枪，填满子弹的皮带绕在臀部，帅气的牛仔服干净利落。她的头发是暗棕色，与之匹配的是她棕褐色的眼眸。”

2 前火枪手

“这幅画和前面的作品出自同一个系列，这幅图描画的是游戏《七海》（类似《海盗》和《龙》之类的游戏）的一个角色，我在这幅画中充分展示了图片纹理的层次性。”

3 地狱骑士

“这件作品是应网络论坛上一个朋友的要求创作的，因为适用的游戏是传统型的，所以我尽量模仿克里斯·拉恩和贾斯汀·斯威特的风格。说实在的，我对这幅作品挺满意的！”

🇨🇦 尼古拉·欧迪克

国籍：加拿大

网址：WWW.ODICART.COM

邮箱：NIKOLAODIC@ODICART.COM

使用软件：PHOTOSHOP



生活在多伦多的尼古拉是一名出色的概念艺术家和插画家，终身致力于艺术、历史和人类学的研究。“在高中时期，我对艺术的兴趣如繁花盛开！我开始尝试不同类型的媒体，不管是传统的还是现代的，不断探索并提升自己。”

尼古拉在前不久从谢尔丹学院毕业，取得了科学技术插画的学位后，现在以2D艺术家的身份在“遐想世界”位于多伦多的工作室实习。

1 外星蛮兵

“这是一个远离人类的外星物种，但我在设计中仍然显示出它的高智商。这对我来说是一份很好的练习，我希望能通过它证明某种联系——我创作出一种生物，但观众很难看出原型。最后我将它定型在类似两足行走的类人形状（类似四足动物或其他非两足动物的设计），但消除了任何可识别的面部特征。”

2 轮车上的狙击手

“这是一个挺俏皮的角色，这个创意来自于骑马的骑兵部队之后，坦克泛滥的那段过渡期，这个狙击手可以迅速部署到位进行设计，也可以随时领导他的骑兵部队行军。”

《创意杂志》作品点评



“我喜欢这个想法：蒸汽朋克的直排滑轮飞奔过战场——这是非常有趣的创意。尼古拉按照这个创意天马行空，他的狙击步枪看起来轻便迅捷。”

副主编：
伊安·迪恩





 **马可·不拉霍**

国籍: 菲律宾

网址: EDICTIV.DEVIANTART.COM

邮箱: MARK.BULAHAO@YAHOO.COM

使用软件: PHOTOSHOP



过去从事铅笔画工作的马可一直希望能够离开漫画行业。马可说:“有一天,我突然顿悟:这份事业并不适合我。”他补充说:“当我

依据自己的想法进行创作时,我从工作中获得了前所未有的乐趣,这种快乐是为其他作家描绘作品人物所不能比拟的。”

随后,马可走进了概念艺术的世界。“作为一个玩家,欣赏DEVIANTART网站和CONCEPTART网站上精美的图画让我有了投身数码艺术的欲望。”

1 BESUNARI

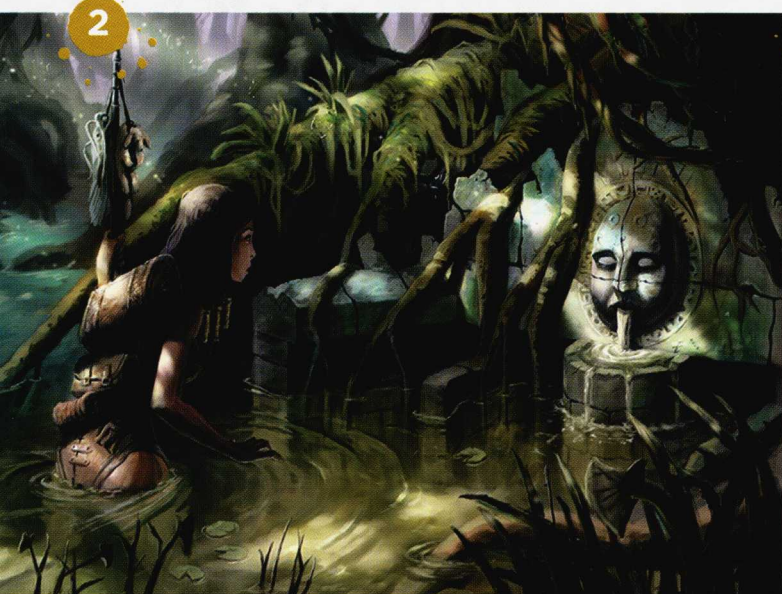
“这幅画的前身只是我的一件练习作品,当时我在训练自己使用光线、温差对比度、皮肤色调和纹理的技巧。在细节上反复练习后,我没有停下来,现在呈现在你面前的就是完结版。我对盔甲(尤其是头盔)极度狂热。在我的速写本里我设计了数百种不同的头盔。”

2 寻觅终身

“在学习颜色的搭配和调和之后我画了这幅画。起初,我在背景的色调上头疼不已,但人物形象的成功绘制让我信心倍增。我试图捕捉一种现场氛围,用生动的光线打造场景,故事自然娓娓道来——如果没有森林元素,幻想系的作品很难成功。”

3 天鲸港

“我是facebook游戏的骨灰级玩家,但我不希望自己仅仅是个游戏的追随者,所以我加入东西方船舶的元素,创作我自己的飞艇。这幅画中,我想表达庞大的规模和漫长的距离。”



玛丽贝尔·莫内德罗

国籍: 西班牙

网址: PRINCESSELEMMIRIELDEVIANART.COM

邮箱: MARHYA21@HOTMAIL.COM

使用软件: PHOTOSHOP, PAINT TOOL SAI



虽然目前还在大学就读, 玛丽贝尔对绘画的热爱早在孩提时代就生根发芽。“艺术在我的生命里相当重要, 这是我表达自己的方式。” 玛丽贝尔说道。

从音乐和电子游戏中获取灵感的同时, 玛丽贝尔深受日本文化的熏陶。“我希望自己能自成一派, 形成自己的鲜明风格, 而且我不畏惧挑战。我是一个充满活力的人, 我喜欢不断更新, 不断学习, 不断提高自己的艺术水平——这些都可以从我的画中看出来。”

1 护卫

“你可以用美丽和致命来形容画中的人物。她的日语名字是‘Midori’, 英译过来是‘绿色’, 所以我运用绿的色调和纹理来创作。充分使用明亮的色彩, 这幅作品设计简单却能引人遐思。”

2 袅烟

“这幅画的主角是一位美丽的异国名妓。她身上华美的和服和精致的发型是我最喜欢的部分。这幅作品受新艺术主义的影响很大: 浓墨重彩之下, 画作本身却带给人安静与和平的感觉。”

《创意设计》作品点评



“玛丽贝尔活泼的性格在她日式风格的画作中一览无余——两幅画都有着致命的诱惑。加上她独有的色调风格, 两位美丽却危险的美人跃然纸上。”

杂志作家:
贝伦·尼尔



+ 尼克·沙尔德罗

国籍: 英国

网址: NICKSHARDLOW.CARBONMADE.COM

邮箱: NTS22@CANTAB.NET

使用软件: PHOTOSHOP



尼克今年才23岁,却已经有了五年数字绘景的学习经验了。“大学期间,我通过Concept Art一类的网站接触到数码艺术。网站上优秀的艺术家们燃起了我的热情,给了我自学数字绘景的动力,这是我全身心展示我对插图和图像制作的最佳途径。”

去年年底,尼克决定放弃从事三年的音乐事业,转行成为一名艺术家,努力实现自己在数字绘景领域的雄心壮志。“我现在在努力打造我自己的作品集,我希望能视觉艺术领域开始我的第一份工作。”尼克随后说道,“尤其是电子游戏方面的概念设计,当然,我也希望能在电影行业有所发展。”

1



1 蓝鹿

“这是我独创的一个生物概念,我试着另辟蹊径,从雄鹿树皮般的皮肤和鹿角处蓬勃萌发出蓝色的真菌,最后形成了这幅画。”

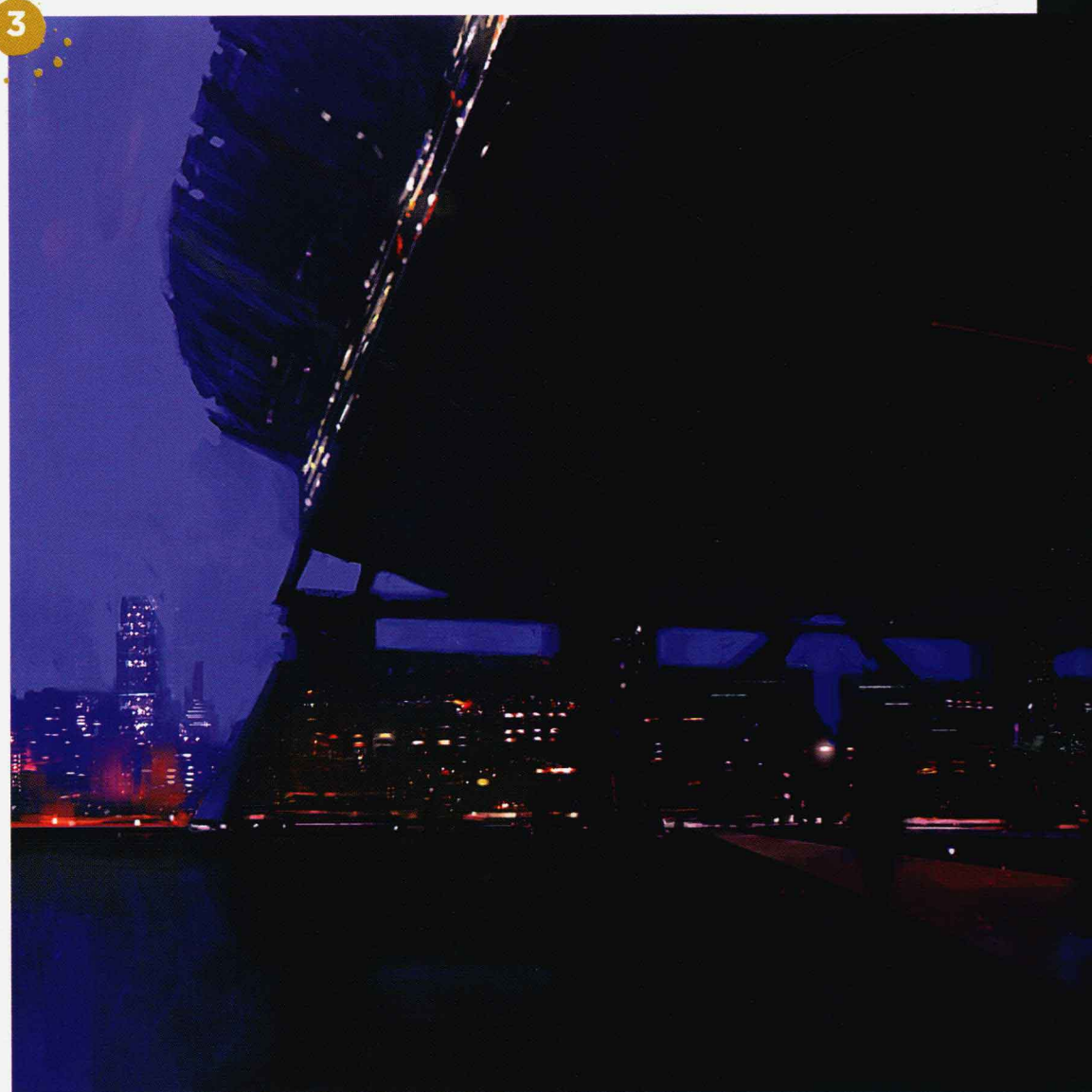
2 侵袭

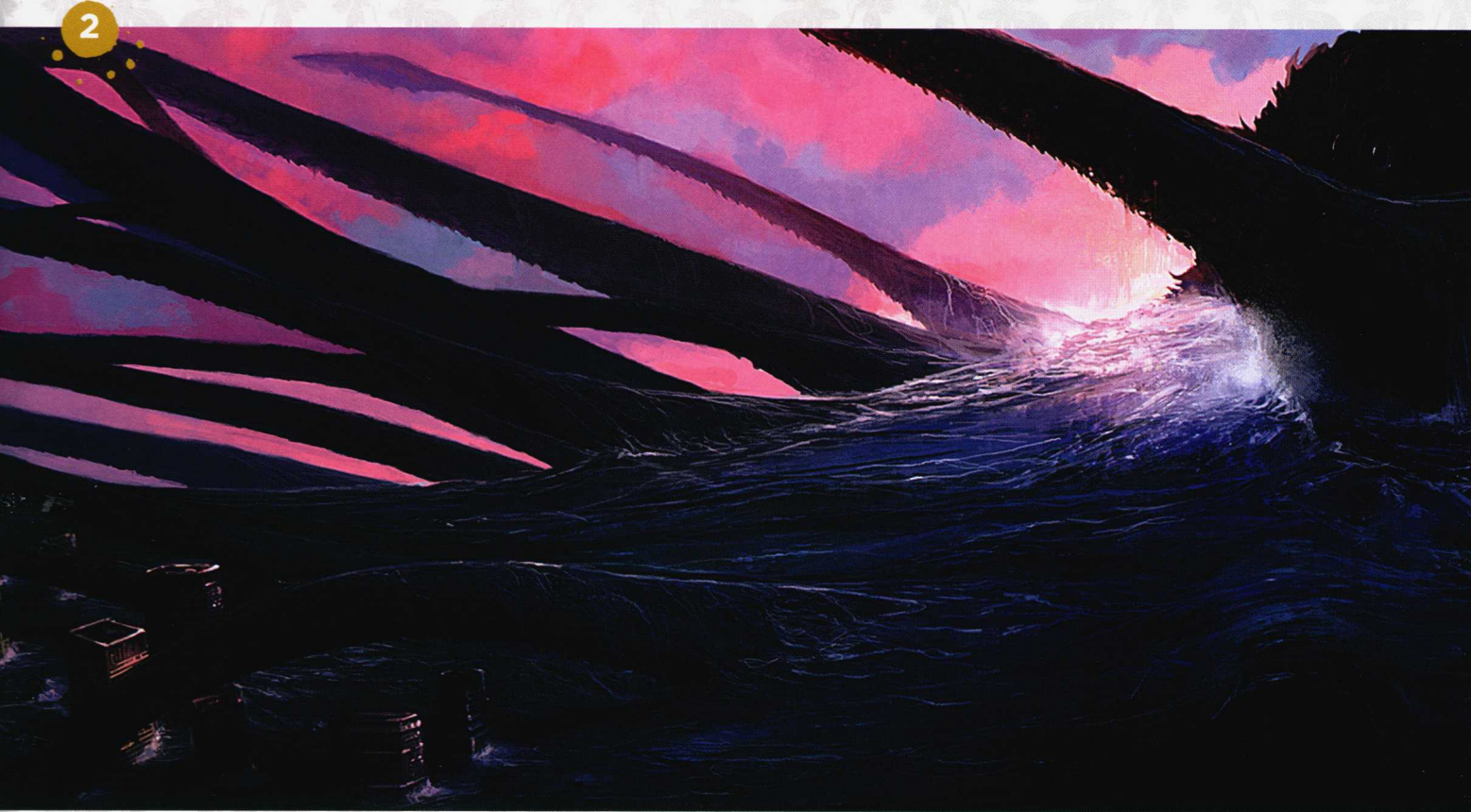
“这幅画有点向B级电影致敬的意味——我一直着迷于海洋生物的创作,虽然偶尔会被它们的形象吓到。我尤其喜欢这幅画中怒吼的海浪排山倒海压下来的感觉。”

3 城市边缘

“我喜欢带科幻元素的城市主题。我常常在城市的边缘,看它的灯火通明交织在夕阳西下的场景里。我想通过这幅素描表达这种意境,这种我深爱的感觉。”

3



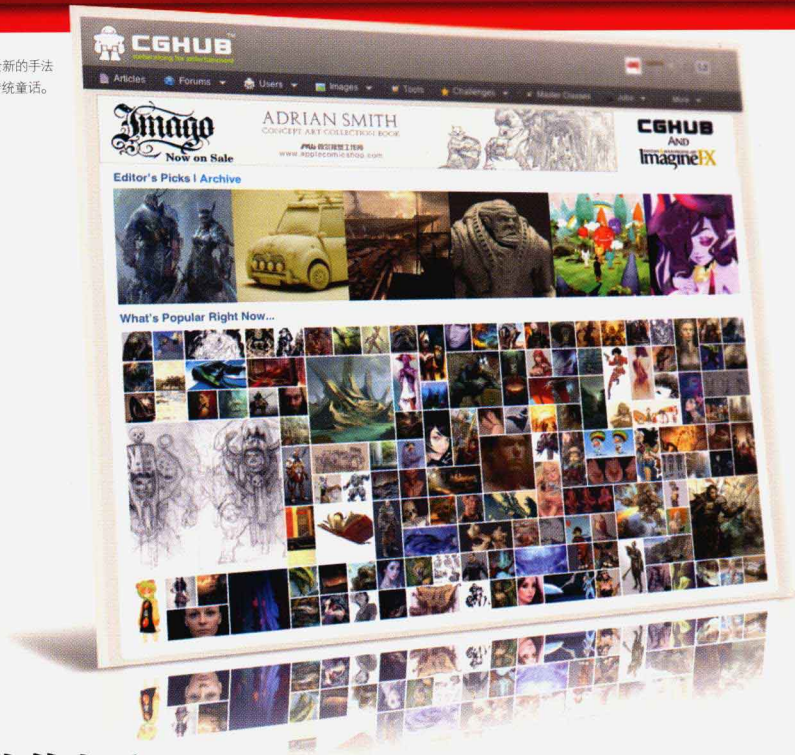


艺术家时讯、软件资讯 & 艺术盛事

ImagineNation

站在璀璨艺术社区的核心地带眺望远方

这个夏季，CG中心和您一起，用全新的手法装点传统童话。



时讯

CG中心，等你加入

来自CG中心鲍比·邱的最新挑战——发掘经典童话的精髓所在。

白马王子是女扮男装，杰克有意坏了巨人的好名声，小红帽才是故事中的邪魔——你是否有过这样的念头呢？这些便是CG中心鲍比·邱创作的童话新概念。

二次挑战你的想象力

“艺术是一种自我参照，也就是说，我们可以用一种新的方式来叙述那些流传已久的故事。”作为本期的艺术大赢家，鲍比向我们解释他“变异型童话”的创新理念，“为你最喜欢的经典童话设计新场景，或者自己改写人物的性格和特征。比如说，让灰姑娘漫游太空；比如说，睡王子和白马公主——这些就是你翻新经典的切入点。”

本届参赛者需要充分发挥想象力，重新创作经

典童话里的怪兽、主角和各类生物。“我们脑中的创意才是最重要的东西，”鲍比强调说，“我期待看到拥有新视野的作品，打破陈辞滥调，从新的角度给我灵感，让我看到我自己从未想到过的概念。同时，我也很希望参赛者能充分应用各项技巧来正确表达他们的想法，让作品自己说话。”

为期三月的比赛将在5月4日比赛正式揭幕，真正的挑战就在CG中心！

无论是2D大赛还是3D大赛的参与者都要求提交作品到编辑部。鲍比·邱将会参与评选获奖作品。2D和3D大赛的冠军、亚军和季军将获得由著名艺术家、出版商和工作室提供的奖品，包括鲍比亲笔签名的艺术书籍、网上课程和正版软件。

首先请在Fairy Tales Re-Imagined ➔



聚焦鲍比·邱的作品，关注本年度的ImagineFX!



奖项设置

看看我们为您提供的奖品！

全部奖项

所有获奖者都将获得鲍比·邱的原创作品，所有参赛者都将获得一份原工艺的艺术纪念品。

2D和3D比赛的优胜者可以获得ZBrush 4的通行证。

各项比赛的冠军都将获得为期一年的ImagineFX杂志和3D World杂志的免费订阅。

我们将在cghub.com上发布对2D和3D比赛的冠军、亚军和季军的专栏评论和采访视频。

由鲍比·邱亲笔签名的Steamboat刊物《Spark》一本。

由鲍比·邱亲笔签名的第二卷文集一册。

2D大赛奖项设置

Futurepoly为2D大赛提供的奖品：在线数字绘画高级讲习班的课程，附有亲笔签名并装订成册的作品集（内含各位优秀艺术家的作品各一份）和Guild Wars 2的艺术刊物。

2D大赛的亚军和季军获得者将得到附有亲笔签名并装订成册的作品集和Guild Wars 2的艺术刊物。

3D大赛奖项设置

Futurepoly为3D大赛提供的奖品：在线3D游戏模型设计高级讲习班的课程，附有亲笔签名并装订成册的作品集（内含各位优秀艺术家的作品各一份）和Guild Wars 2的艺术刊物。

3D大赛的冠军将获得由Schoolism.com和鲍比·邱联合提供的价值998美元的课程。

3D大赛的冠军还将获得来自CG高级工作室提供的高级课程和两个高级工作室的通行证，价值为1,120美元。

3D大赛的亚军和季军将得到附有亲笔签名并装订成册的作品集和Guild Wars 2的艺术刊物。