

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU

全球顶级数码绘画艺术

学习绘制

人物和动物角色

如何画出西斯皇帝和从遥远的银河系驰来的极速赛车

第6辑

附赠DVD!

三维模型 | 模型
照片 | 问与答

THE ART OF 《星球大战》的艺术风格 STAR WARS

时代最具影响力的电影背后艺术家的灵感类作品

师从 伊恩·麦凯格 (IAIN MCCAIG) 🌟 朱峰 (FENG ZHU)

🌟 特丽尔·惠特拉奇 (TERRYL WHITLATCH)

🌟 亚伦·迈克布莱德格雷戈 (GREG HILDEBRANDT)

和拉尔夫·麦夸里 (RALPH MCQUARRIE)

茅铮 唐雪 马晨 译著
江西美术出版社

让你知道如此具有代表性的《星球大战》海报是怎样在36小时之内绘制而成的!



这个话题的冲击力很大……

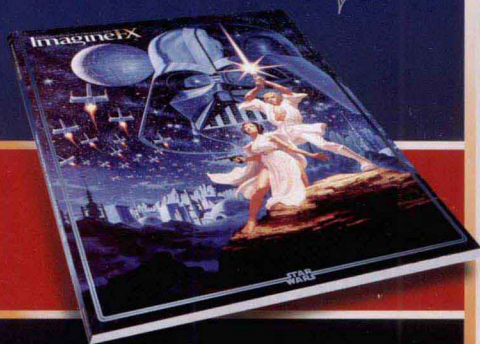
欢迎来到星际艺术空间。我不禁要像尤达大师那样讲话了。这个月，如果哪怕你只是一只在ImagineFX 办公室墙上的苍蝇，你大概也早已目睹了我从未想过的迷幻气氛。在两个队伍之间，我们已经倾尽了所有力量。就像《星球大战》中所说，“你们是不是缺个冲锋兵啊？”

当确定要与《星球大战》艺术家们合作的时候，我们兴奋不已，他们有 McCaig、Terryll Whitlatch、朱峰等等。

《星球大战》给我们带来了巨大的改变。这些改变在我们对前传续集的精雕细琢中有着充分的体现。当今业内仍在坚持不懈工作的艺术家们从某种意义上因为《星球大战》影响了整个新一代的年青艺术家。我们也很荣幸获得了与Ralph McQuar (George Lucas) 的头脑中存在的星球和人物出现在荧屏上的。即使你不是《星球大战》迷(你真的很反潮流)，这些技术和建议仍然能为您提供充分的指导，帮助你创造银河系之外虚渺科幻的生物。

当然了，如果的确还是不喜欢这个话题，没关系，你可以仅仅粗略迅速地读一下，我们下个月见喽！

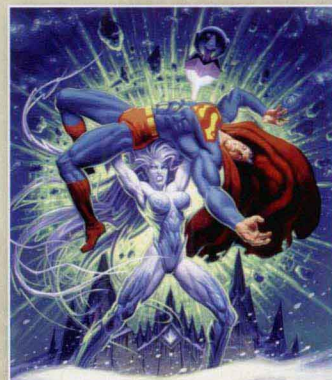
为本辑特别绘制的封面





作品档案

创作于遥远的70年代



Hildebrandt兄弟在漫画领域也有研究，这是他们为超人所绘制的封面：《克里普特最后的女神》。Greg在回顾第八个话题的时候说：“这是一个做事冲动的超人。我们从1945年创作自己的作品时就是它的粉丝了。”



他们从未远离过《星球大战》，在为《星球大战前传》绘制封面和海报的同时，他们还于1996年《星球大战——影子帝国》创作了这幅Boba Fett的作品作为出售卡牌的背景。这比最初的《星球大战》海报仅仅多花了两天时间。Greg回忆说：“有时候你爱上做某件事的时候，这样的事情就会发生的。”



在1999年，Greg开始向插画艺术进军，他一系列的美国美人插画成就了他在纽约著名的Louis K Meisel画廊的画展。收藏家Louis Meisel说：“我不得不说他是21世纪的Eugene。”



ImagineFX 封面设计师

美国广受欢迎的两位设计师绘制了这部电影的海报，还有什么比这更能为《星球大战》主题封面增光添彩的呢？



格雷格 (Greg) & 提姆 (Tim)

国家/地区：美国

工具：油墨，丙烯酸料，水彩

个人网站：melaniedelon.com

希尔德布兰特 (Hildebrandt) 兄弟因70年代一系列畅销的《托尔金日历》成名，之后创作出了经典艺术海报《星球大战》。他们曾一起获得了无数的奖项，提姆 (Tim) 死后，格雷格 (Greg) 又创作了一系列广受好评的美女挂画。



在创作《星球大战》之前，Hildebrandt兄弟因创作一系列畅销的《托尔金日历》而备受瞩目。

ImagineFX 目录 Contents



FXPose

- 6 读者艺苑
- 56 传统绘画

ImagineNation

- 18 课程就这样结束了
- 24 写意的星球
- 26 艺术家问与答

特别推荐

34 Ralph McQuarrie

这位形象绘制艺术家设计过很多作品，但《星球大战》是广受人们喜欢，最有吸引力的，最有意义的……

40 插画本

kavika最喜爱在运营自己画廊的同时创作幻想速写作品。

45 探索先行篇

在我们与《星球大战I/II/III》的设计者们交流时，去找寻这部电影的制作过程到底是什么样子吧！

54 过程全揭秘

CEPHAMORPH的设计

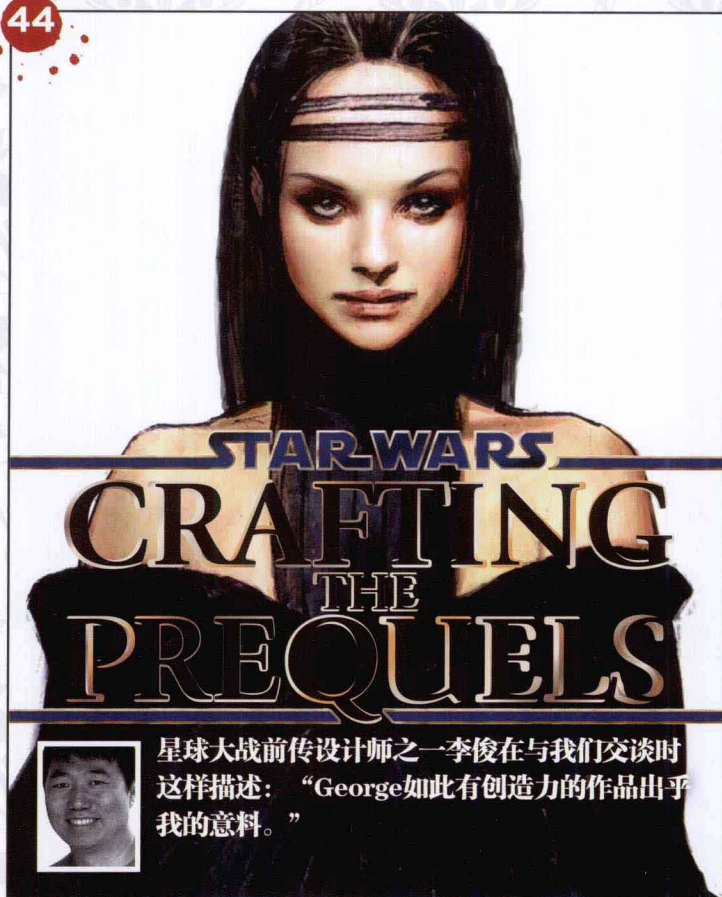
94 工作室介绍

Magnus Rex工作室

艺术评论

- 88 软件介绍
- 89 新书上市
- 90 绘画训练
- 91 电影资讯
- 93 游戏资讯

44



星球大战前传设计师之一李俊在与我们交谈时这样描述：“George如此有创造力的作品出乎我的意料。”

Reader FXPosé

展示您的数码画作



最新艺术详见第6页 ➡

28



问与答：魔力文身

34



Ralph McQuarrie

40



插画本

33



问与答：水晶王冠

54



创作历程

56



传统绘画

94



工作室介绍

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



62 学习西斯皇帝的画法
Iain McCaig 教你如何绘制西斯皇帝的文身。



66 很久以前，在遥远的银河
《星球大战》最早海报设计。



68 在同一时间创作多件作品
朱峰教你一次性绘制多重画面。



73 从PAINTER软件的笔刷中学到更多
新笔刷配置选项让你能够更好地控制个人笔刷的变量……



74 银河系的生物设计
电影形象的叙述性和幽默性对赋予其生命有重要作用。



80 为帝国设计机器人
Aaron McBride 综合运用了2D和3D工具制作行进中的帝国战斗机器人的艺术造型。



84 用3D模型绘制反光效果
Steve Argyle 向我们展示了绘画中的角度、反光效果以及细节部分的绘制过程。

艺术家问与答

26 本期设计师问答的主题……

快速绘制奇幻背景，选择肤色，绘制亮眼文身和外星人黏滑肤质，创作曼妙仙女，制作水晶王冠等等。



附赠DVD内
有视频专题教程…
专题教程的视频位置就在
DVD中有这个标志的文件夹
内。



更多内容详见第96页 >>>

DVD里有什么?

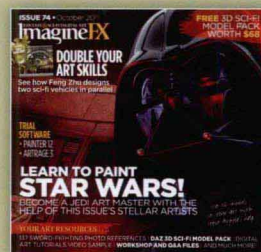
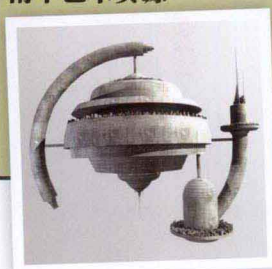
精华艺术资源

科幻三维模型资料

船只、机器人等等

137幅剑斗图片

光剑的完美替代品



Reader EXPosé

读者艺苑·展示你数码艺术的舞台



加 Hunter Severn Bonyun

国家/地区: 加拿大

个人网站: MOMOHUNTER.BLOGSPOT.COM

电子邮件: HUNTER@HUNTERBONYUN.COM

创作软件: PHOTOSHOP



Hunter在阿尔伯塔大学的艺术设计专业的第四学年即将结束,在她的角色设计团队濒临解散并且求职之路即将开始之际,她对将来的生活充满希望。她这样解释了她理想的工作:“我的理想是能在将来的工作中做小说封面的图解,从概念艺术的角度涉入游戏这个行业。当然了,在这个过程中我会努力做好自己的图画小说并且认真完成合作项目。”

1 《迷雾之子》

“这是为一所学校项目所创作的,它要求用图像表达我们对一部著作的理解。我刚刚读完了由Brandon Sanderson创作的这部幻想三部曲,它是我最爱的系列图书之一。我把我对这部著作所有的情感集中到这一形象中。我希望在我的创作中将它强大、冷酷的情节转化为有动感的艺术笔触效果。”

2 《十二兄弟》

“去年一年中我为学校做过大量图解作业。我的灵感来自于一个关于格林姆兄弟的故事,在故事中,他们被诅咒变成了乌鸦。我尝试着用海达和波斯文化来诠释这个设计,以此来达到完整迅速呈现故事内容的效果。”

Artist crit

Key Crossley高度赞扬了Hunter引人注目的作品中专业的技巧。



在这件作品中，完美的光影处理增强了画面的动感，与此同时，仍然保持了画面的可读性和人物移动的流畅性。

1



2





Sam Bosma

国家/地区: 美国

个人网站: SBOSMA.COM

电子邮件: SAMBOSMA@GMAIL.COM

创作软件: PHOTOSHOP



Sam在2009年自己的正式教育接近尾声时, 改变了对传统媒体的研究, 转而打算跟随潮流跻身数码行列。

他说: “早年间, 我花时间摸索水粉、丙烯颜料和色粉画, 但是数码工具所能达到的速度和颜色控制效果与之相差无几。”

Sam的工作大致在插图的编辑方面, 但是, 他希望能够尽快涉入到插图创作行业以及漫画书籍领域中去。“除非我能在我的编辑工作中融入些什么, 否则我就只能在自己的自由时间里来创作幻画作品”。

1 《无题1》

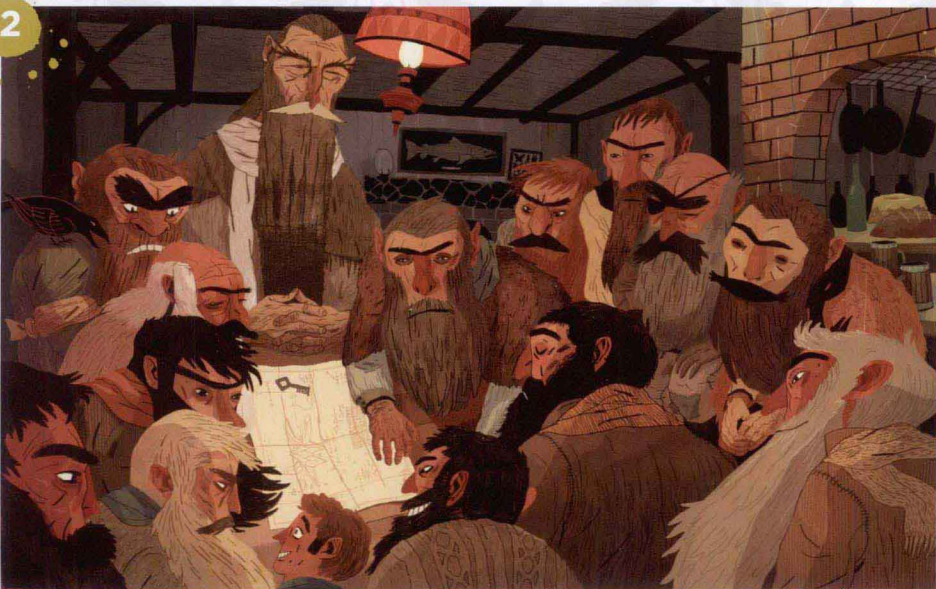
今年我花费了大量的时间一直在为博客群“图画书报告”进行创作, 作品都是根据《霍比特人》这本书来制作的。现场15名插画师将他们最喜欢的书籍诠释为12个月刊作品, 这的确是艰巨的任务, 它需要成堆的甚至十分准确的缩略图。

2 《无题2》

这是我根据《霍比特人》为图画书报告项目创作的第一幅图。它展现的是Bilbo接受邀请, 同意跟小矮人们一道去窃取名叫Smaug那条龙的财富情景。

3 《无题3》

这是为Plansponsor这本商务杂志绘制的关于“外汇转换风险”主题的一件作品。美术总监Soojin Buzelli女士一向以特许绘图者自由创作自己认为合适的作品著称, 这也促成了大量风格迥异疯狂作品的问世。



Titus Lunter

国家/地区: 荷兰

个人网站: CRAHZZ.BLOGSPOT.COM

电子邮件: INFO@CRAHZZ.COM

创作软件: INFO@CRAHZZ.COM



“在过去的四年中，我一直在布雷达游戏设计学院里学习。” Titus这样说道，“想法跃然纸上，缔造宏伟世界，敬畏震撼场景，捕捉人物紧张关系，这些都是学生时代的梦想了。”他告诉我们：“我期待着快点毕业，然后加入到概念艺术的行业中来。”

1 《世界消失的那天》

“这是我和我的好朋友Suzanne Helmigh合作的作品。我们一起完成前期的绘制过程，之后在图画上随意加上斑点，最后这幅画就成形了。这里讲述的是一个悲伤的故事：父亲紧紧握住女儿的手，悲伤地看着她慢慢走向死亡。”



2 《集会》

“双方的集会，很显然，有一方占据主动权。这次碰头会圆满结束吗？箱子里又有些什么？很明晰的场景却有着开放性的解释性，这正是画作精彩之处。”



3 《女爵士》

“我以快速涂鸦的形式绘制这幅画，求得对人物及造型更好的理解。我对它并不十分满意，但是这个过程却很有价值，它让我学到了大量关于人物定位和创作风格的信息。”



4 《水彩女》

我为Exotique5杂志绘制了这幅作品，他们在书中采用了它。我想让这件复杂的作品有不同的诠释，但是又不想让它原有的意义丢失。它是自然的凝聚——虚幻及现实的，这件作品有着很强的象征性。”



IMAGINEFX点评



“有时候，合作会使既定的视觉效果被冲淡，但是《世界消失的那天》却不存在这个问题。一个被爱的人慢慢走向死亡，这是很具冲击力的想法。Titus得到的朋友的帮助使他的作品提高到一个新的层次。”

Cliff Hope
执行编辑

1



2



 Martin Blanco

国家/地区: 安道尔共和国

个人网站: martblanco.com

电子邮件: info@martblanco.com

创作软件: Photoshop



1999年, Martin获得美术学士学位, 利用数年时间不断雕琢他的艺术风格。“2006年, 我决定是时候做一名职业人士了。”他主攻暗色调幻画, 作品涉及音乐、电影、出版物, 以及与恐怖片相关的产业。

Martin利用photoshop合成照片和数码绘画。“我一直致力于表达人类所能感受到的绝望、焦虑和压抑的感觉。”他解释道, “我一直很喜欢将不同的媒体工具集中到我的画作中, 现在, 在我的数码艺术中, 我已经成功运用了所有可能的东西。”

1 《饥饿》

“这是一幅定制的肖像画, 它是照片处理的过程。我根据朋友的照片, 利用数码绘画制作而成, 单纯只是开个玩笑。”

2 《工作寿命》

这幅是名为“疯狂明信片”系列的一部分, 在那里, 我想找到当我们发现正深陷于这个社会时, 正承受的那种感情和感觉的复制品。在社会中摸爬滚打的压力和挣扎都会产生不安、痛苦、害怕和偏执, 而这些又会导致人们嗜酒、购物狂和其他的一些不良习惯。

David Guirmand

国家/地区: 法国

个人网站: MKHERNS.BLOGSPOT.COM

电子邮件: CONTACT@SILVERGRAPHX.ORG

创作软件: PHOTOSHOP



David对数码艺术充满热情,利用一切业余时间学习他的平面造型设计,“即使图解被看作是设计中很小的一部分。”他不断自学、获取宝贵信息、持续在线工作,终于在2008年完成了第一件令他满意的数码画作。“之后,所有一切好像都顺风顺水了。”他说,“我遇到了我的妻子,她担任我的艺术指导,对我帮助很大。”

IMAGINEFX点评



“在David的《野兽骑手》中,精灵们骑在那些又像猪又像鼠的野兽身上,看上去玩得十分开心。整个构图和背景信息使得作品更加出色——战旗执手和手执兵器的士兵们都冲出了整个画面,向着遥远的战场奔驰而去。”

Ian Dean

副主编

1



2



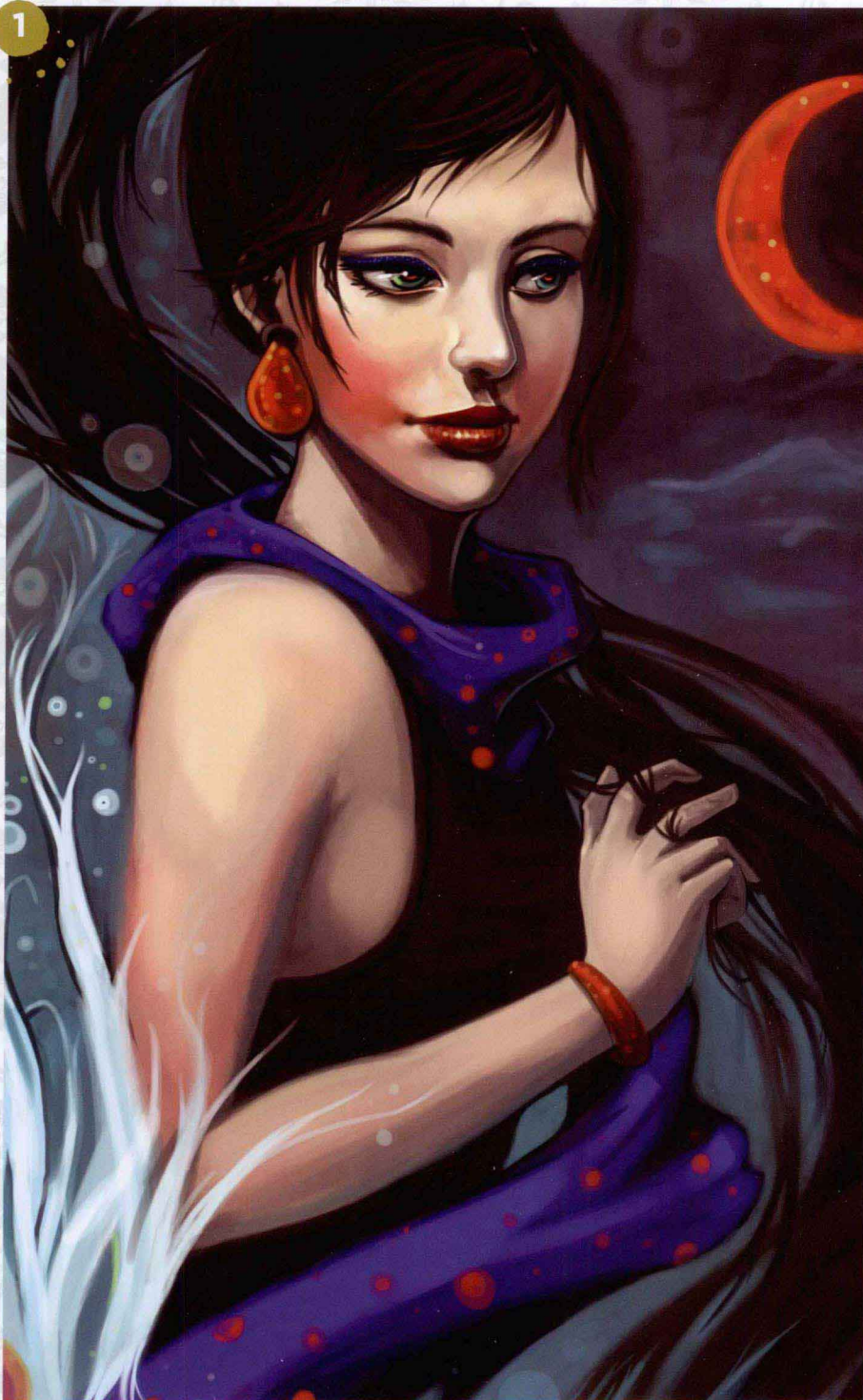
1 《野兽骑手》

“这是黑暗精灵骑上野蛮怪兽的尝试。我想创造一幅动感的野蛮图画,使用传统鳞片效果的笔触纹理来绘制野兽的皮肤。手执旗帜的黑暗精灵和旗帜上的徽标都让我开心不已。”

2 《面对他们》

“这是一件受委托完成的作品——我受到委托,要绘制一幅造反头目直面敌兵的作品,我想象出一条极具奇幻风格的通

道,它有着橙色的电子玻璃,所以,包含色彩的光线涌向了前景。”



 **Julia A Davis**

国家/地区: 澳大利亚

个人网站: CAE-SAR.COM

电子邮件: FROAD@BIGPOND.COM

创作软件: PHOTOSHOP



“我是名90后，” Julia 不无自豪地说，“我在澳大利亚西部临海的一座小镇长大，我许多作品的灵感都来自每年参加的音乐节日，当然还有我玩的那些电子游戏。”

1 《紫橙围巾》

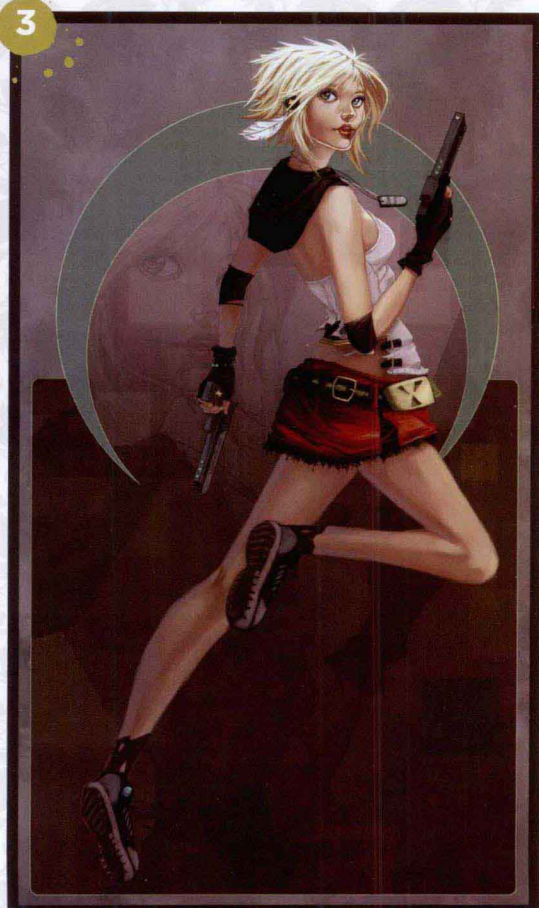
我是特意用紫色和橙色来绘制这幅图的，这两种颜色都是我几乎不用的。Gustav Klimt对我的影响很大，从这幅图中你可以清楚地看到。

2 《我的宝贝向我开了枪》

这是一幅为捕捉人物关系而快速绘制的作品。我想让这幅画带有离奇和模糊的感觉。

3 《优雅黑装》

这是一幅纯粹为了设计人物而绘制的作品，在这里你可以看到电子游戏的影响作用。在设计人物形象中我很自得其乐，我想画出奔跑中的时尚女郎。



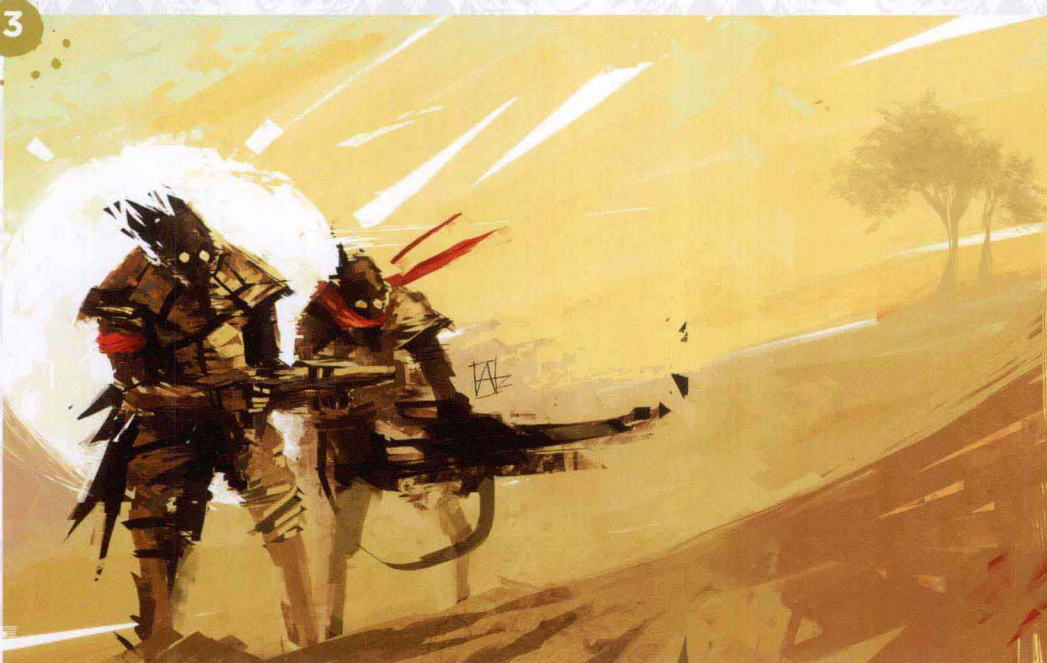
1



2



3



4



Amir Zand

国家/地区: 伊朗

个人网站: SANVEGANZA.DEVIANTART.COM

电子邮件: SANVEGANZA@GMAIL.COM

创作软件: PHOTOSHOP



Amir是伊朗首都德黑兰的插画师,他自己也承认自己是个钟爱游戏的人。“在我的生活中,最重要的事情之一就是玩电子游戏。”他说,当然,也是从这里,他开始了自己现在的艺术生涯。

1 《致命红色》

这是一件关于我喜欢的“赌命侠”的作品。我想做出与我用普通画笔绘制作品不同的效果,我利用了纹理画笔并且运用流动笔触使得它更具动感。在这里,高尔夫球杆很重要,它们让人物看起来如此有趣。

2 《扫荡者II》

这幅插图是我原创角色“扫荡者”的第二版,扫荡者是一个职业杀手,他身穿现代盔甲,使用利剑和重炮为工具。

3 《退伍的士兵》

这对我来说又是一个新体验,我运用了不同的颜色展现敏捷的新风格。我超级喜欢它,因为它饱含了自己近两年来对如好友般作品的热切企盼。我努力用简单的形式和颜色描绘士兵形象。

4 《薄暮》

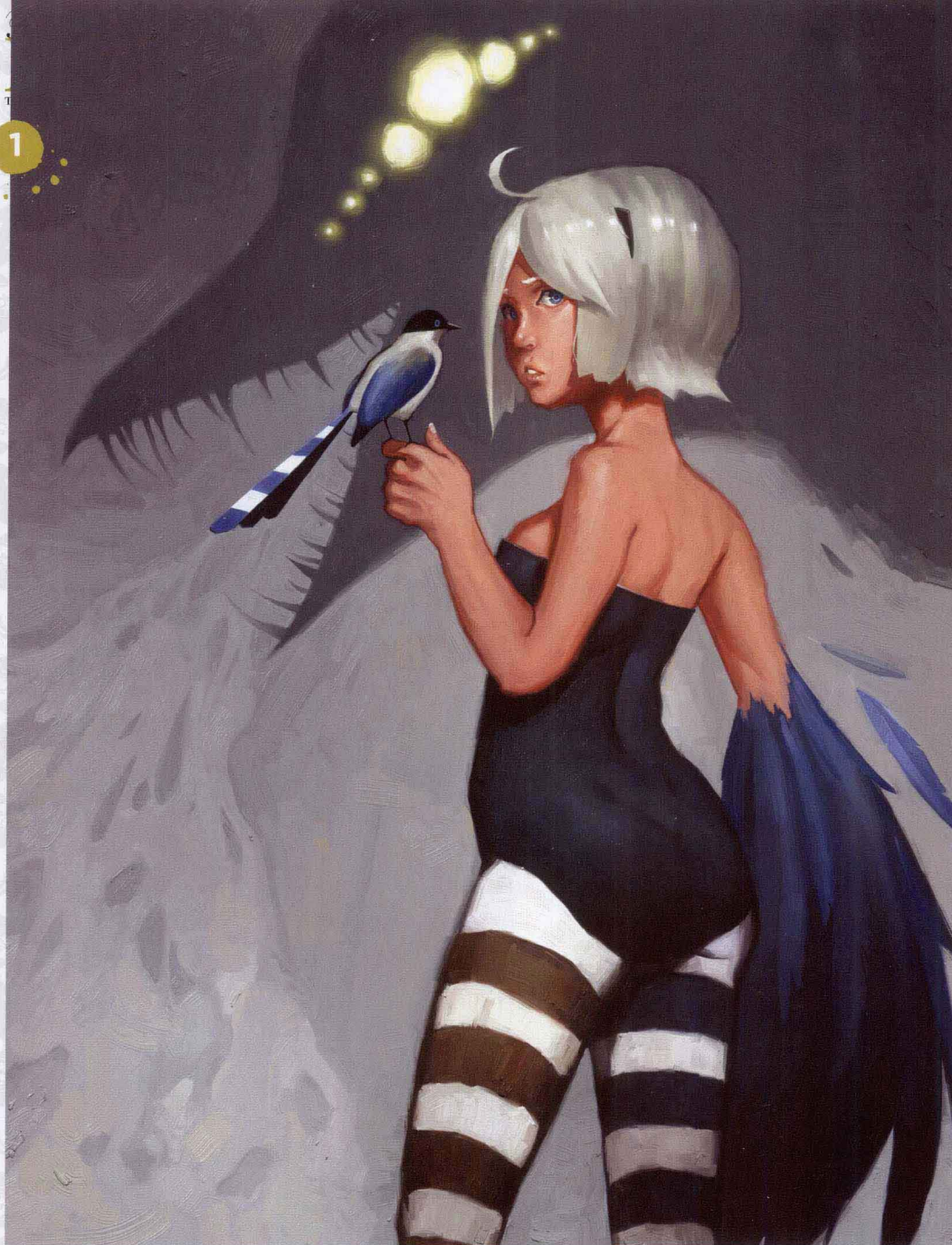
这是我两年前绘制的作品。主题是正与邪、白与黑、天堂与地狱、天使与魔鬼等等的对决。经典的幻画艺术,本质上说,是这样的!

IMAGINEFX点评



“我不断地欣赏着 Amir的异类作品好一会儿了。在他放松的笔触之下呈现出他对艺术和风格的信心。”

Claire Howlett
编辑



Yibao Gao

国家/地区：苏格兰

个人网站：GB-WORKS.CO.UK

电子邮件：GB_WHISPER@GAHOO.COM.CN

创作软件：ARTRAGE



虽然出生在中国，但伊宝通常把顿提看作是自己的家乡，他在那里学习平面造型设计。他回忆说：“在看完《新世纪福音战士》之后，我开始画日本漫画。那时候我14岁，基本上每天都画同一个女孩。”

1 《鸟啼》

这是一幅为“鸟啼”项目绘制的图书封面。它讲述了一只喜鹊和邪恶的乌鸦之间的战争故事。这个女孩是混血儿。我用浓重的笔触和纹理来彰显其风格。

2 《老虎与野兔》

每年我都会绘制一幅图来庆祝中国的生肖年。兔年在虎年与龙年之间，这让我觉得很有意思，所以，我画了这幅图。在绘制中，我尽可能地引入强烈的光影效果，希望能使简单的角色设计得更具冲击力。



IMAGINEFX点评



“或许一位裸体女子同一只闪烁天真目光的老虎在这一刻以其神奇的特点吸引了人，但是，伊宝并不是依此而出奇制胜。引人注目的光线以及丰富的色彩使得整幅画如同一个谜语一般……还有，这是裸女和老虎呆在一起！”

Beren Neale,
特约撰稿人

Tom McGrath

国家/地区: 英格兰

个人网站: WWW.SPIKEDMCGRATH.COM

电子邮件: TOM@SPIKEDMCGRATH.COM

创作软件: PHOTOSHOP, PAINTER



“尽管有人告诉我，艺术家们会很苦涩，有些还割掉了自己的耳朵，并且直到死后才能赚钱，但我还是一直想进入这个行业。” Tom说。

他或许是受到了19世纪荷兰艺术家的影响，但是他当前的思维和灵感却富有现代气息。“我对幻想艺术有着强烈的热爱，” Tom说，“这要追溯到看到我的父亲玩D&D游戏了，到后来的游戏，像《最终幻想VII》，还有像《历代边缘》和《指环王》这样的书。” 现于兰开夏郡中心大学攻读插图绘画学位的他还是一名自由插画师，“以此来满足自己对这项工作的沉迷与热爱。”

1 《战斗》

Jacob挥舞着他的长矛不断猛击，但还要随时躲避恶龙强劲、快速的进攻，这使得他的武艺丝毫派不上用场，连恐惧也来不及。他极度希望熟练的弓箭手能够不出差错，几发箭已经射入了恶龙的隐蔽部位，但就当前的情况看，单靠毒药将它杀死的可能性微乎其微。

2 《飞艇之战》

飞艇的模糊印象在我的脑海中已经形成，我很希望将它们清晰地展现在画作中，但却很难，为此我花了几个星期的时间。现在，我完成了这幅作品，飞艇也呈现在大家眼前。在之后的绘制中，我应更有信心和效率，因为我迟早要在这幅作品中加上更多看上去宏伟壮观的飞艇。

3 《老虎和小兔》

这是一幅由我之前不太满意的作品改编而成。我觉得之前的画作太复杂，不喜欢，所以对这幅作品进行了返工。表现时尽可能讲究一些，这项工作断断续续花了自己几个星期时间。



