

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU

全球顶级数码绘画艺术

第8辑

PHOTOSHOP

超现实主义
科幻艺术!

星系创作规则指南!

附赠DVD!
14小时的
专题教程视频!



外加589个画刷

RISING STARS

10位热门新星
艺术家

2011年度最具潜力年轻艺术家大揭秘!

更多精彩

3D巨人搏斗场景制作

装甲车草图绘制

初稿创作的专家建议

让你的 汽车设计栩栩如生!

向顶级大师学习星际艺术技法! 为概念航天器制作自定义画刷!



这是吉姆的艺术,它不同
于我们熟知的……详见64页!

冯立 徐敏 桂俊荣 译著
江西美术出版社

起飞! 分享SYE MEAD、RYAN CHURCH、CHRIS FOSS等艺术大师的作品!

Welcome...

来到魔幻世界!

创造性是一个难以捉摸的怪兽。有时，当我们努力创作一幅新的艺术作品时，它会忠诚而坚定地守候其侧。而其他时候，我们枯坐于空白的画布前，它胁迫着我们，而创造力全无。我们需要谨记的一件事是：在创作困难期我们并不孤单，每一个艺术家都有如此经历。

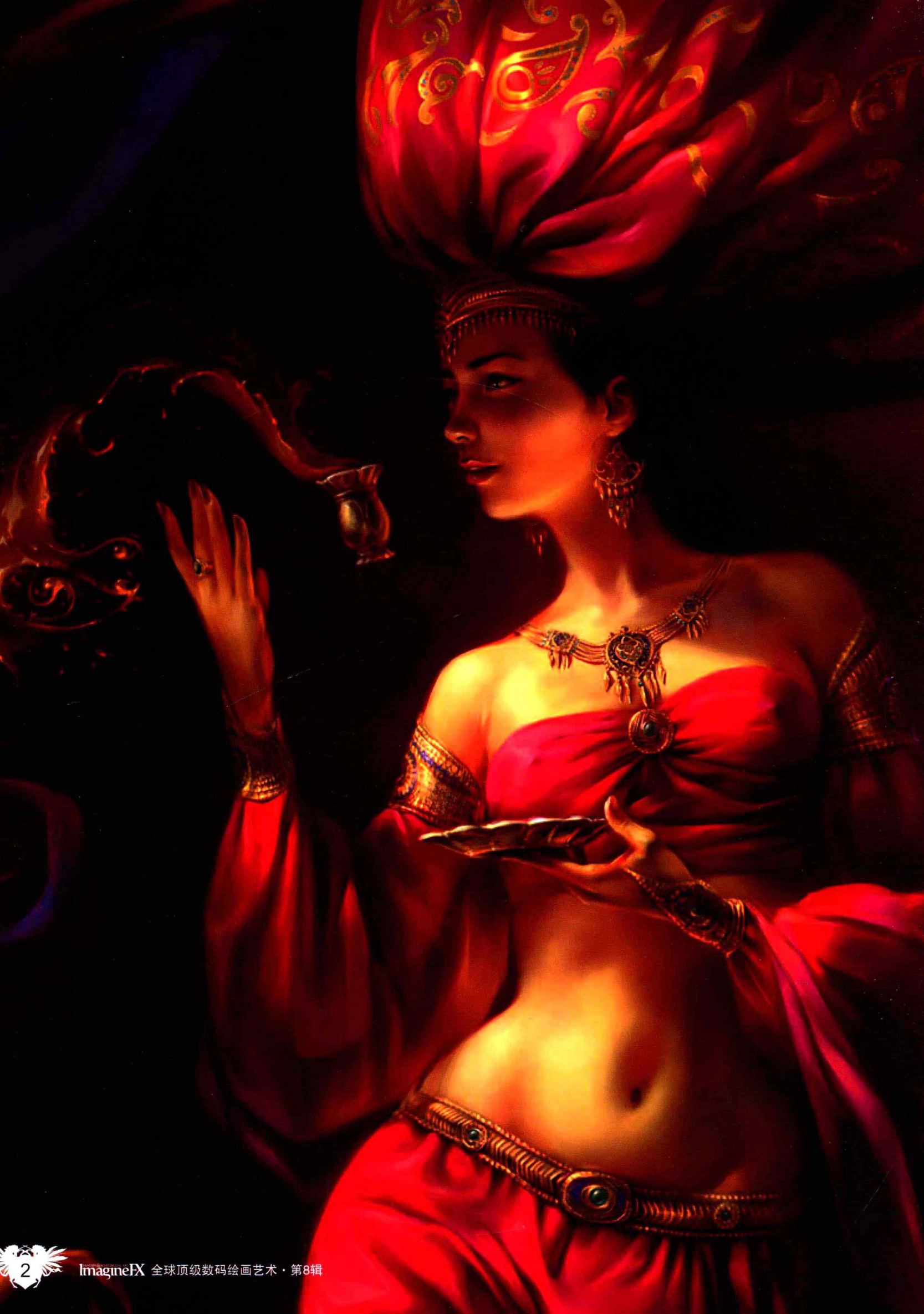
在第52页工业机械设计里，我怀着极大的兴趣阅读了关于Syd Mead仍如何纠结于他作品中的每一个简单的线条的内容。Syd Mead是这样，即便是我们认为常胜的艺术家们也曾经为作品而苦恼。记住这一点，并且记住在黑暗之后光明一定会到来，会有益处的。

有一件事要确信不疑：第29页所展示出的创造力水准让人敬畏并具有激励性。在此，我们宣布为大家接受的想象FX2011年的“明日之星”，评选标准今年有明显的提升。想象FX团队及评审员们在众多富有才能的入围者中进行艰难抉择，最后选出10位有价值的获胜者。我很自豪，我们在帮助展示并选拔年轻的处在其职业生涯黎明期的艺术家，我深信，你对今年我选取的人选也会很喜欢。

我希望我们在这些页面里进行了足够的包装，以激励你们拿起铅笔或者钢笔开始进行你们特有的表达。或许，有一天你们想成为想象FX团队中的一员或者进入我们下一年的“明日之星”竞赛。不论你们的目标是什么，我都希望你们能在这一辑中有所收获。

我们的专栏将集中向你展示本辑主题。





进展

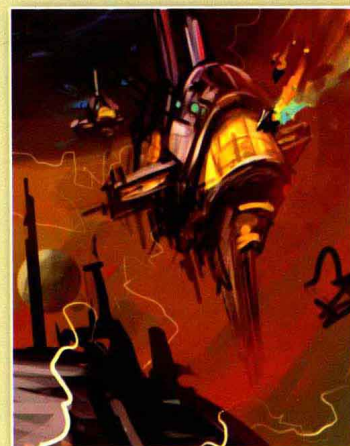
封面图片概念设计已经拉开帷幕……



迈克已经发送5张反映他原先想法的草图，其中包含一个一般的以“归来”为主题的科学幻想概念，还包含美国宇航局航天飞机的设计概念。最终，我们决定采用迈克从一种深海鱼身上获得灵感的设计概念。



迈克开始探索主题设置、成分、颜色和封面的基调。他曾工作在较小的船上以更加真实地观看大船，从而获得关于这种场景的更多细节，以保证向观众展示更真实的图片。



迈克已经吸引了观众的关注，使用橘黄色和紫色给予了大船更多的活力，迈克现在又重新增加了一些其他细节，现在已经接近完成最终的图片。



FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART ImagineFX 封面设计师

迈克·麦凯恩是一个接受过计算机学科教育、并具热爱科学幻想概念的艺术师，因此有谁能比迈克能更好地画出封面的飞船？

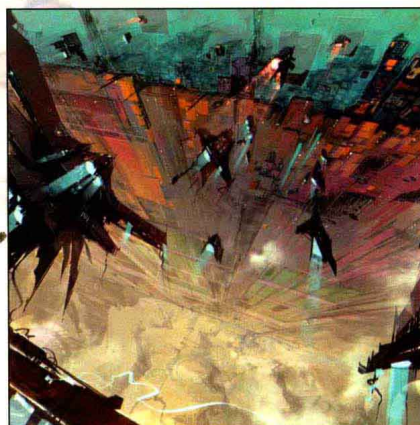
Mike McCain

国家：美国

软件：Photoshop

网站：mikebot.net

迈克是一个经验丰富的概念艺术家，工作在总部位于西雅图的视频游戏开发商Moonshot影城。他白天忙着绘制宽大的科学幻想图片，可到了晚上在家中就成为星球大战等经典科幻作品的影迷。迈克的创作真实、经典，是绘制飞船封面的最佳人选。



ImagineFX Contents



FXPose

6 读者艺苑

ImagineNation

15 绘出你的奇思妙想

20 艺术家问与答

特别推荐

29 2011明日之星

我们找到了10位在我们领域里年轻富于才华令我们兴奋不已且印象深刻的艺术家。

46 插画本

Drink & Draw沙龙让德裔插画师 Eva Widemann受益匪浅。

50 全过程揭秘

Alex Karanakis打造未来主义军用交通工具。

52 Inspirational vehicles

从设计界传奇到概念艺术大师——学习交通工具设计技术，填充你的创意仓库。

94 工作室档案

传统媒体结合现代技术，呼之欲出的视觉盛宴。

业界视野

89 软件介绍

90 新书上市

91 教程与培训

92 电影资讯

93 游戏资讯

29



“醒目的广告、经典的照片，平凡的事物传达我的艺术。” Anna Dittmann，一颗正冉冉升起的明日之星。

Reader FXPosé

展示你数码艺术的舞台



最棒的新兴艺术详见第6页 ➡

23



艺术家问与答：缩略图

52



Inspirational vehicle design

26



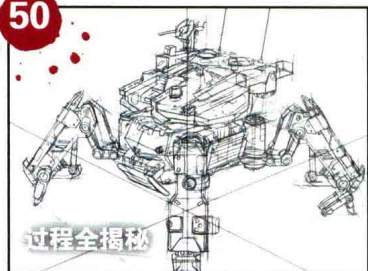
艺术家问与答：姿势

24



艺术家问与答：车辆

50



过程全揭秘

47



插画本

94



艺术工作室

艺术课程

来自专业艺术家的良言妙策和独门秘诀

84

62 绘制一个制动火箭恒星飞船

麦克·麦凯恩传授独家设计构图秘诀，教你创造奇幻的太空世界

66 超现实主义

现实与梦幻交融，布莱德利·莱特分享创作超现实奇境技巧

70 预热你的创意头脑

Autumn Rain Turkel 解密专业预热练习，解放你的头脑

73 运用纸纹工具添加纹理

西蒙·多米尼克运用颗粒笔刷和Painter12中的纸纹工具为作品添加纹理

74 定义画笔

Liviu Tudoran 带领你使用Photoshop驰骋未来世界

78 创建一个3D战斗机甲

John Giang巧用3D技术打造断壁残垣中屹立的战斗机甲

84 创造外星景观

西蒙·多米尼克玩转Paint12仿真水彩画刷，旧瓶装新酒呈现蓬勃新世界

艺术家间与答

20 本月栏目专题

怎样绘制海滩、外星景观和拉风交通工具？提升核心技巧，创作独特透视图——更多艺术专题，尽在本期“艺术家间与答”！



艺术课程尽在免费DVD……

这枚徽记旁边将附有相关的视频工作室，详见DVD折面。

更多内容详见第96页

DVD里有什么？

精华艺术资源

科幻交通工具模型资料包

定制3D资源宝库

超过80张纹理图片

包括金属和机械纹理



Reader EXPOSE

读者艺苑·展示你数码艺术的舞台



Alejandro Dini

国籍: 中国香港

网页: creationspot.com

电子邮箱: info@creationspot.com

软件: Photoshop



Alejandro出生于阿根廷, 在意大利长大, 现在在香港生活工作。“所有这些地方都对我的艺术作品有所帮助。”他说, “作为一个插画师毕业于意大利的欧洲设计学院, 我当时的梦想是成为一位儿童读物插画家。但从毕业起我就一直全职做一些其他项目, 从广告、出版物到多媒体和图形设计等。”

Alejandro转向数码艺术是一个非常平滑的过程。“我经常做一些个人作品以探索不同的主题和新方法。”他告诉我们, “我的愿望很简单: 把我喜欢做的做得更好, 并在这个过程中发表、完成。”

1



1 伊奥曼和戒灵

“这是为ArtOrder比赛而画的, 主题是《指环王》中的那场著名际遇。作为文艺复兴时期画家的粉丝, 我决定把这一幕描绘成好像是Caravaggio创造或Bernini雕刻的。我画了一个具有隐含意义的场景, 而不是一个具体的形象代表。”

2 狂热

“这是关于秘密教派、骗局和狂热的疯子崇拜的月中神。这个人物是在脸部和胸部有奇怪垂直刺青的精灵刺客, 更不用说是受《我心狂野》里的Willem Dafoe启发创作的一个恐怖的笑脸了。我想以一种令人厌恶的方式画他, 而不是把他变成一个怪物。”



Artist crit

插图画家Nick Harris崇拜Alejandro使用“视觉线索”带来的巨大影响。

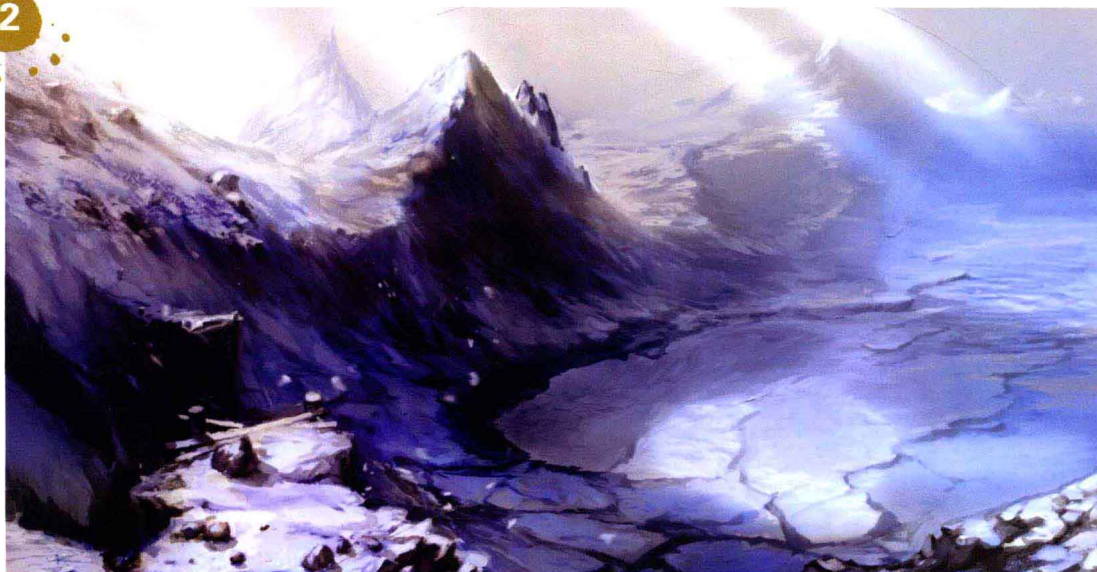


“我喜欢两幅画中很低的眼睛位置，给人带来了一种恐吓的感觉。这种视觉线索能很好地和画面中其他的视觉元素结合，好像在告诉我们接下来将会发生什么。”

1



2



3



Alex Drummond

国籍：澳大利亚

网页：alexdrummo.com

电子邮箱：alexdrummo@gmail.com

软件：Photoshop



Alex是一个为THQ Studio Oz的临时项目工作的自由概念画家以及插图画家，也为几个独立客户帮忙。“我大部分时间都在我的家庭工作室里。”他说，“周围全是艺术书籍与游戏设备，灵感便源于此。”

寻找有意思的项目经常成为生活的一部分，就像Alex说的他会急切地抓住机会去为一个电影或角色扮演游戏工作。

1 BANDIT村

“高树梢为神秘的人们提供隐蔽和安全。他们将树枝和叶子精巧地装饰于家中并绑上他们捡到的骨头作为装饰品。”

2 白色凄凉

“你的队伍已经很累了，你眼前的风雪场景看起来来势汹汹且很危险。雪崩完全摧毁了过桥，所有的希望都已被刺骨的寒风吹走。”

3 圣地

“空气依然在这里，薄雾缓慢地在空中漂浮，填满了这个洞穴状的空间。一个很大的生命圣坛被生命石环所围绕。一个德鲁伊氏族在这个洞穴中栖息。”

IMAGINEFX 点评



你可以看到电子游戏对Alex绘画的影响。他对气象景观的塑造要求经历过探索并经验丰富，甚至他们已经被塑造成了游戏场景。

Ian Dean,
副主编

John Brian Casacop

国籍: 菲律宾

网页: jbsc.deviantart.com

电子邮箱: jbcasacop@gmail.com

软件: Photoshop



John曾经有燃烧的激情想成为一个漫画书艺术家,但5年前大学毕业后,他成为了一个广告制作人。“是对绘画的热爱使我跳槽,现在我在一家游戏开发公司工作。”他说。

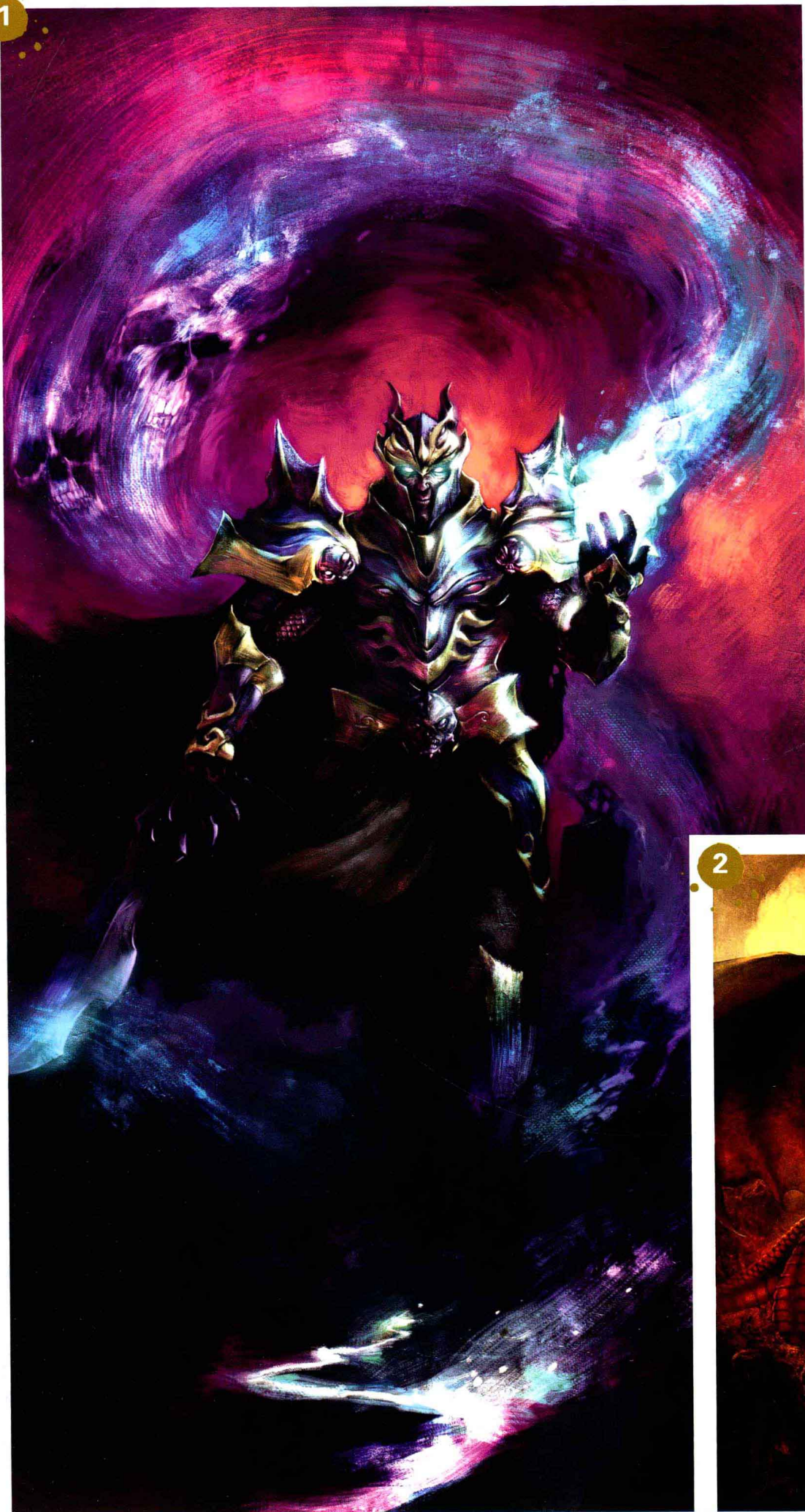
作为一名艺术家,John说他孜孜不倦地阅读以及重读他的作品的基础。“我把每一幅绘画当做一次学习多种艺术原则的旅程,同时对这种经历更进一步地理解也影响了我的艺术创作。”

1 夏季来临

“这是我去年绘制的一幅画的第二个版本。我如此的不满以至于我一直以来想的是如何摆脱它。直到发现即使像Frank Frazetta这样的大师也会重看他们的作品,我才有了勇气,从而才有作品出现在这里。”

2 洞穴中的猩红野兽

“我开始画这幅画的时候,我的目标是确保这条龙看起来鳞片引人注目,尽量不要让一些细节毁了这个整体形象。我尽可能地抓住重点和附属内容。我很高兴我的想法实现了。”





Ricardo Bessa

国籍：葡萄牙

网页：rbessa-art.blogspot.com

电子邮箱：rbessa.art@gmail.com

软件：Photoshop, Illustrator, Painter



Ricardo在18岁时从一个葡萄牙小镇搬到里斯本，并在接下来“非常精彩的3年里”学习艺术及多媒体。然后他搬回伦敦在

Kingston大学攻读插图和动画专业硕士学位。尽管“龙、剑、半裸体狐狸精定式不是我的方法”，但幻想绝对是影响我的要素之一。他承认道。“我更愿意作为一个画家拥有一个成功的事业（谁不想呢），但是我也想试试其他的任何事物——概念设计、漫画着色和背景画。”

1 EDENBIRDS的巢穴

“以其长长的白尾巴和脆弱的外观命名的Edenbirds，事实上是一种侵略性的动物，它们会蜂拥在入侵者周围，试图赶走任何侵入它们领土的生物。”

2 星期天的早晨帝国

“一个温暖的、充满爱的家将在星期天的早晨持续到永远。在窗台上追踪龙珠字符是世界上最有意思的事情。时间被消磨在电视剧《风中奇缘》的剧照拷贝中，VCR只停留在正确的时刻上。我就来自这个地方，这就是我自己。”

3 不要试图取悦龙

“我很少对连载漫画着迷，但当时Marvel的《逃亡童盟》（现已停载）却给了我很大的震撼。《逃亡童盟》是源自Nico和Karolina精彩的小说，我无法控制自己以至于通宵给它上色，那还不是最好的吗？”



IMAGINEFX 点评



“好像有很多想法漂浮于Ricardo的作品中，他们都通过他平等的测量、有序的创作、强有力的色彩应用和热烈的细节修饰来得到探讨。那只鸟在倒挂飞翔吗？还是在半空中晒日光浴呢？”

Beren Neale,
撰稿人

 Matt Howley

国籍: 美国

网页: flickr.com/mhowley

电子邮箱: matthew.howley@massart.edu

软件: Photoshop



Matt是麻省艺术学院一名学习插画的大三学生。“到目前为止我非常热爱我在学校的经历,并且我有很多机会去完成我在数码媒体方面的目标。”他说。

在过去的几年里, Matt已经在网络艺术社区中表现得很活跃,比如ConceptArt.org。“在这里,我有机会做各种尝试,并且将我的艺术作品在技术和内容上均提高到一个专业水准。”他说,“因为我吸收任何形式的科幻小说艺术,网络简直像个天堂。”

1 ELECTRONIKA

“这是典型的性感科幻、蓝色头发的DJ宝贝。对于这件作品,去美术馆快速散步的路上我得到了灵感,我需要以这种方式画肤色。我看看名家们巴洛克风格的图画,比如Caravaggio的指针。”

2 时间之主

“这是我对死亡化身的诠释,有些人称其为时间之父。我想要创造一个集中的光束照亮人物头部的画面。很多巴洛克时代的肖像的人物头部都是隐藏在黑暗中,我通过看这些学到了这种技术。”



🇰🇬 Halmurzaev Edward

国籍: 吉尔吉斯斯坦

网页: mutabor-kg.cghub.com

电子邮箱: mutabor.kg@gmail.com

软件: Photoshop



Halmurzaev 37年前出生于前苏联，在苏联解体时到了吉尔吉斯斯坦。他毕业于Karakol大学，曾持续为8本书做插图，于2004年踏入了数字艺术的世界。“从此我工作的大部分都在电脑上完成。”他说，“以前我的插图都是水彩或油画，但当第一个数字平板出现在我们出版屋时，我立刻就被吸引住了。”

目前作为一个公关经理，Halmurzaev在他的空闲时间用Photoshop绘图。

1



2





IMAGINEFX 点评



“当我看到Halmurzaev的画时, Boris Vallejo的名字冲进了我的脑子里——当然并不是坏的事情。他的绘画置女性人物于从英雄到情色的边缘境地, 显示出了他讲故事能力之强。”

Cliff Hope,
操作编辑

1 龙之爱

“这是一系列具有美女与野兽两大特点的艺术作品之一。尽管这个话题在幻想中广泛传播, 在这个系列中我想展示出他们之间关系中隐藏的部分。这个作品的背景是故意不存在的, 因为我觉得它是多余的。”

2 实力悬殊的打斗

“一条龙被打败了。打败它的英雄是谁呢? 是一个娇小脆弱、受了伤浑身是血、翅膀憔悴的精灵女孩。读者开始思考这场战斗是如何进行的。大概很有可能是发生在天空中, 然后巨龙掉到了地面。实力的悬殊表现在两个参赛者的翅膀上——强大沉重的爬行动物膜状翼翅和蜻蜓翅膀似的瘦弱的精灵翅膀。”

3 半羊野兽与美丽少女

“我在这个图片上花了很多时间, 大概得有两个月。而且, 这由读者决定将会发生什么。这个美丽的女孩害怕这个侵犯者吗? 她是在躲藏还是在勾引他? 一句话, 就是关于爱。”

艺术家时讯、软件资讯 & 艺术盛事

ImagineNation

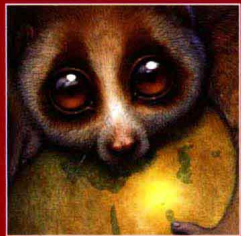
站在数字艺术社区的核心地带眺望远方

试图闯入数字艺术产业？Julie Bell和其他主要赞成者在如何吸引他人注意的问题上提出了他们的建议。



“把作品印刷成小册子进行分发是必须的。”

——Julie Bell



获得者……

经过近一年精练的挑选，现在分享星球野生动物CG艺术精英邀请赛的结果。



在线灵感

看了大量的精华之后我们找到了全球最大的创意图库——deviantART，包括现在这个来自Adelenta的页面，你看她对于色彩的运用是多么的精通啊！



艺术家之苑

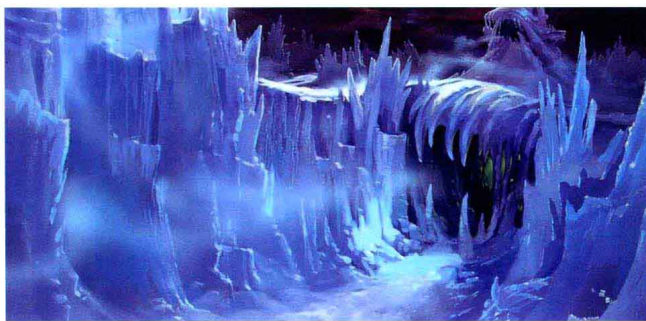
Davi Blight的涡轮公司办公空间堆满了雕像、玩具和nik-naks。但是他很喜欢这个空间，这样让他能感受到更多的家的感觉。

绘出你的奇思妙想

职业秘密 职业秘密和高级技巧使一些产业领先的专业人士打败竞争对手而成为一个在数字艺术领域不断上升的明星。



Julie Bell认为，尽管令人畏惧，网络最终将成为一个真正积极的盛会。



James Gurney说如果你选择另一些地区的产业，你可能会更多的机会获得重要的经验。



如果你已经开始在数字艺术产业寻找一份工作，你将知道对于一个新的面孔进入这行没有将你导向成功的明确路标作指引会非常困难。这对于一个新入行的艺术家来说可能听起来挺吓人的，但是如果有了正确的建议，这会是另一个富于创造性的伟大机会。

一个好的起点是得到一个实习机会，虽然这并不容易，所以如果有机会一定要充分利用。插图画家和游戏艺术家Colin Fix说：“把你的实习当作你最后的机会。尽全力地问你周围有能力的人很多问题、学习每件事情。”这也是一个接触他人的不错

的状态。记住你在哪里、具备怎样的能力。“游戏、VFX、动画、电影和电视都是紧密结合的世界，” Colin说：“不要坐在午餐桌上边吃东西边聊你昨晚在电视上看到的电影，这样你就可以成为艺术总监。”



Colin Fix (左手素描者) 和 Christian Alzmann (右手素描者) 都强调拥有扎实的基本功是非常重要的。

看起来迷人的电视和电影世界是许多艺术家的首选工作。但是只有一小部分艺术家走进他们梦寐以求的第一份工作，所以尽量不要限制你的选择。插图画家James Gurney说：“一些产业竞争比其他少，极少人意识到诸如插图设计或玩具设计与电影概念艺术相比。”

行业之见

CHRISTIAN ALZMANN

ILM高级视觉艺术总监专注于场景更宏大的画面的绘制。

艺术家上网提升自己有多重要？

如今我相信有一个博客或网站比一个拷贝的文件重要得多。不方便和经济状况不再是你无法展示作品的借口。展示你的作品，在别人的论坛上发表评论同样会有裨益。

你有什么建议给艺术家以帮助他们脱颖而出？

我仍然认为，要作为一个艺术家脱颖而出的最好的办法是有扎实的基础技能，包括构成、色彩、素描、透视画法和造型。

这些技能需要通过大量的工作和重复练习去掌握。所有的艺术家不断提高技能，而当这些技能达到好而稳固的程度时就很难忽略了。你也应该试着去寻找与你发展的领域毫不相干的其他影响因素。这不仅有助于发挥自己的创作风格，还有助于保持新鲜、有趣的想法。

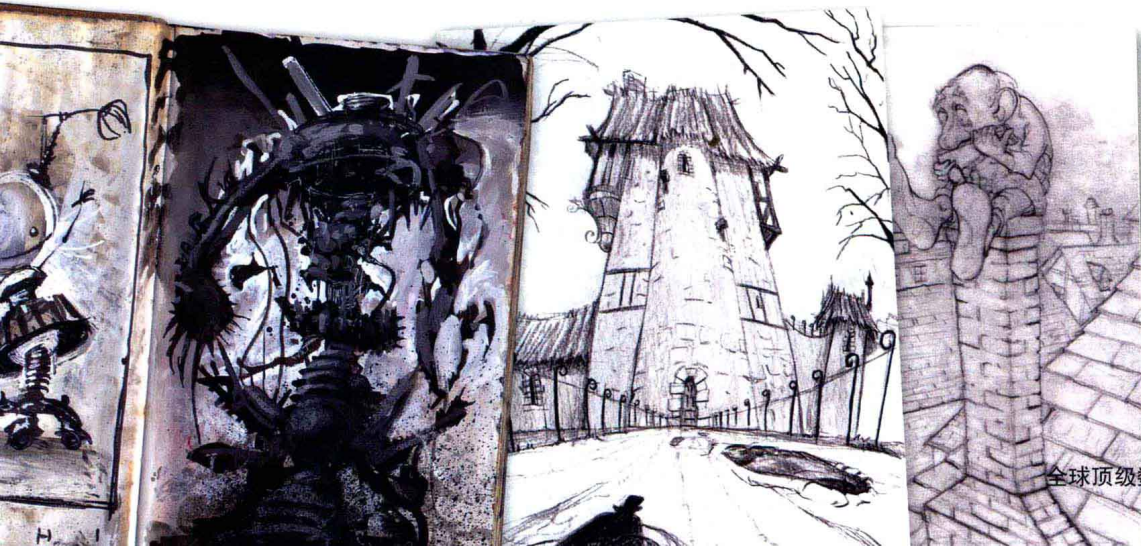
你闯入这个产业的首要技巧是什么？

是在你的文件夹中装着从未出现过的新世界蓝图，展示你可以在作品限制下进行设计也很重要。制作者往往会看着你的作品，所以请确保你在其中展示了某些与生产工作相关的东西。设计中的正投影图、逆向设计或纹理凸现都需要展示出来的好的方面。为证明你明白许多其他艺术家的意图，去看看你的作品中那些不得不进行构造、涂绘和渲染而完全用于说明的部分。

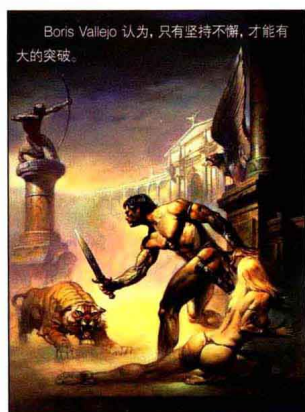


克里斯汀自1998年就在ILM工作，已经和Gnomon工作室发表了一个数字化的图例工场。

christianalzmann.com



➡ (接上一页)



Boris Vallejo 认为,只有坚持不懈,才能有大的突破。



为了扩大你的选择,尽量从不同的设计领域发展你的技能并利用在线训练。Colin说:“较之

以前,互联网使得学习游戏和电影艺术的途径更容易接触到,但很多作品存在同质化,所以要脱颖而出就显得比较难了。使自己拥有扎实的绘画、制图和雕塑技巧,同时也要尽力具备独特性。”



这些会议是寻找志同道合的朋友和招聘新人才的好去处,因此要尽量多了解。魔幻艺术家朱

丽贝尔说:“把作品印刷成小册子进行分发是必须的。这样做可能很难遇到预期的顾客,但你必须有意愿去接触他人,和他们交谈。”最后,不要否定任何结果!“一定要坚持。”

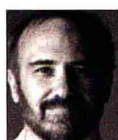
魔幻艺术家Boris Vallejo说:“如果



你坚持,你有成功的可能;如果你放弃,你必然失败。”

共享一个地球

虚拟的野生动植物 共享星球竞赛的获胜者号召。



LeewiArt

在几位倍受尊敬的数位数字化艺术家包括 Andrew Jones, Adrian Smith和Mark Snoswell的帮助下,数以百计的入选作品被归为兽群、和谐、母亲的爱、猎物和掠食者、天鹅湖、数字雕塑和肖像等各自独立的部类。评审小组认为Mark Snoswell的评判对比赛结果有重要影响。关于Antonio Javier Caparo的作品在肖像类中获胜,他评论说:“这一形象很可能成为我们这个时代的一个图标。在人类肆无忌惮掠杀的桅灯照射下,这只胆怯的小生物趴伏在地球上。构图讲究,明暗处理出色,讯息引人注目。”



幻想对话 解释无法解释的事情

“我用裸体像来表达一种永恒感,穿着衣服容易混淆概念。”

注意Jace Wallace只是谈论如何去绘画女性裸体,而不是他的衣橱……



生活就是一场戏

by Matt Boyce

