

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU

全球顶级数码绘画艺术

第7辑

PHOTOSHOP

角色设计

概念艺术：打造太空典雅公主

读取DVD，看陈凯文细致完备的视频教程！

附赠DVD！

11小时的
专题教程视频！

专题教程

异形来袭！

打造《星际争霸》的致命虫族！

更多精彩

PAINTER12软件
的特效功能

未知领域的场景设计

初学者如何使用

MAKERS软件和上墨法

如何成为一名

游戏插画师

向顶级艺术大师学习新的创作技巧！重磅炸弹

——见证丹尼尔·多丘的艺术团队打造

恢弘《激战》场景！

郑军荣 胡莹莹 李江娟 译著
江西美术出版社

声势浩大——如何为你的画面捕捉爆发性的动感？

Welcome...

艺术新视野

画笔轻轻一动，就能赚银子？数码设计师就是一份为数不多却收入不少的职业。虽然颇具挑战——严格的时间要求和内容限制，游戏发行商对创意的高标准，游戏玩家的高期望——但是回报丰厚！你能够和世界顶级的艺术家，甚至是你的偶像共事，你的作品将进入千家万户，受众人追捧！本辑ImagineFX集聚数码游戏界的众多优秀艺术家，与你分享他们的宝贵知识和经验。首先，我们将见证Kekai Kotaki（科凯·克塔奇）、Daniel Dociu（丹尼尔·多丘）和ArenaNet公司带来的视觉冲击——第37页，触摸他们的笔触，走近《激战》的惊人场面！还有，他们的概念艺术领队科凯·克塔基（Kekai Kotaki）为什么对蜂蜜情有独钟呢？

本期“艺术讲习班”，罗布·拉佩尔（Robh Ruppel），卢克·曼西尼（Luke Mancini），陈凯文（Kevin Chen）和达里尔·曼德雷克（Daryl Mandryk）纷纷上阵，亲自制作数码游戏指导教程，和你一起引领艺术风潮。荣获切斯利奖的卢卡斯·格拉西亚诺（Lucas Graciano）在本辑第48页开启他的艺术之旅，途中会有多少惊喜呢？一起去看看吧！

即使你并未打算投身数码游戏领域，“艺术家秘籍”栏目也能为你带来很大提升。如果ImagineFX让你的技巧上升到新的层次——无论你进步多少——如果你因此进入你梦寐以求的大学，或者如愿以偿地找到心仪的工作，记得告诉我们哦！

本辑专栏将集中向你展示本辑主题





作品展示

更多来自封面艺术家的杰
品……



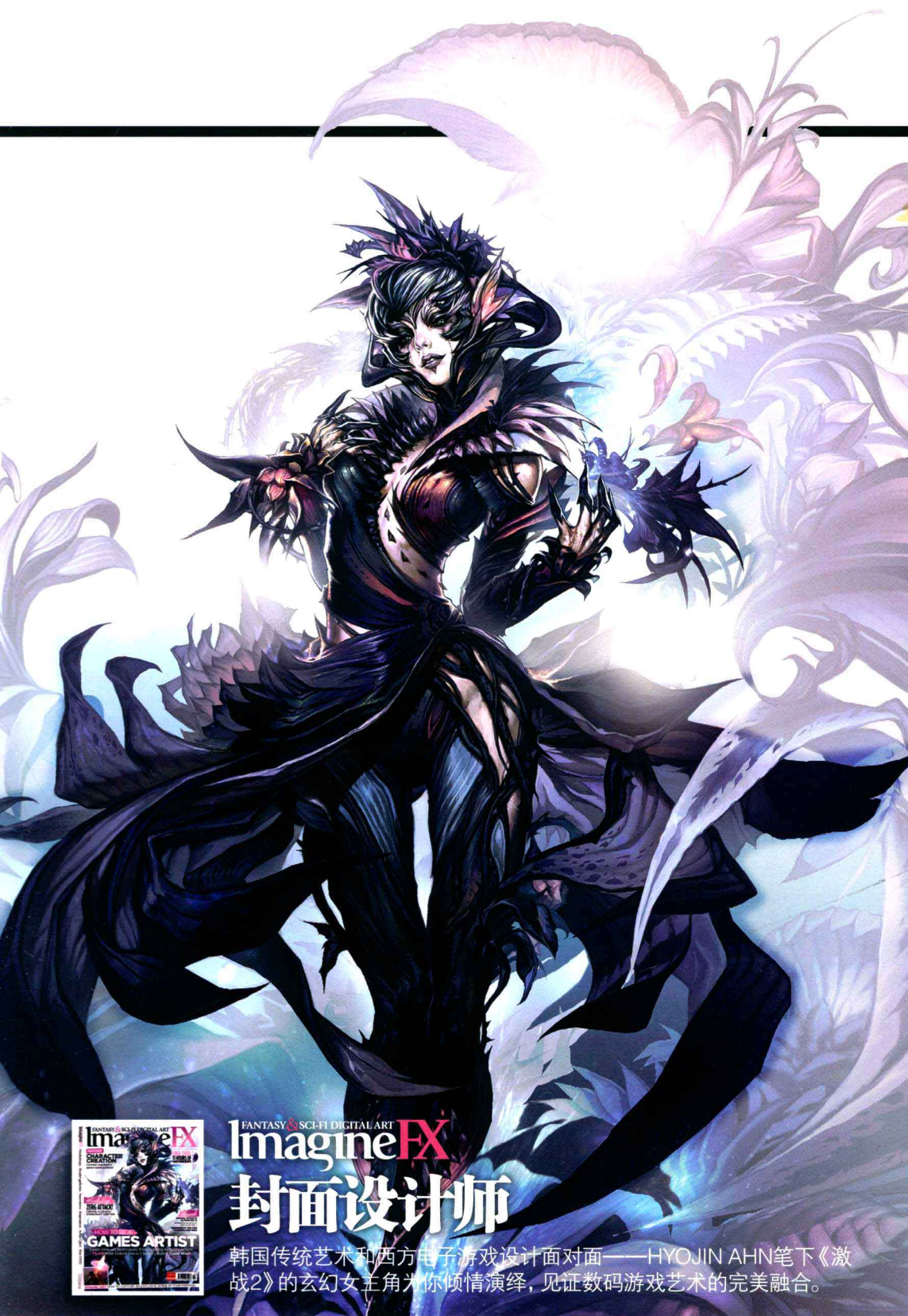
Hyojin一向关注角色设计中的细节方面，他的耐心细致给他带来了极大的便利，尤其是在人物的背景故事表达上受益良多。这幅作品是Hyojin为《激战2》设计的野性种族Norn，其身上的冰晶和龙纹特征解释了该族与古老龙族Jormag的隐秘关系。



在《激战2》创作Norn种族时，Hyojin以北欧的海盗传奇为蓝本，加上原始游牧民族的狂野个性，打造出最符合《激战》风格的人物造型。本幅作品描绘的是Norn族身披铠甲的女战士，图中的造型棱角封面，荒蛮中却不失优雅，别有一番滋味。



在《激战2》中，标准的Norn族战士一般身着铠甲，身高九英尺，在关键时刻能够变身成巨熊。而本幅设计的主人公却身披轻便盔甲，从她身着的服饰细节来判断，变身之后会是一只动作迅猛的野狼。



ImagineFX 封面设计师

韩国传统艺术和西方电子游戏设计面对面——HYOJIN AHN笔下《激战2》的玄幻女主角为你倾情演绎，见证数码游戏艺术的完美融合。



Hyojin Ahn

国籍：韩国

使用软件：Photoshop

网址：thefirstcolor.com

就读于韩国中央大学的美术专业，Hyojin从数码游戏行业起步，曾作为概念艺术家、游戏布景设计师和插图画家加盟过多个知名游戏的创作，他名下的作品有《天堂2》(Lineage 2)和《零重力》(Zero Gravity)等大型游戏。他现在是NCsoft公司的全球艺术团队成员，正在从事《激战2》的设计工作。本月期刊的封面画作“邪恶的Sylvari”就出自于Hyojin之手。●



翻到第37页，更多《激战》艺术家和你分享他们的绝美艺术！



ImagineFX 目录 Contents

FXPose

- 6 读者艺苑
- 56 传统绘画

ImagineNation

- 18 在我地盘这儿，你就得听我的
- 26 论坛赢家
- 28 艺术家问与答

特别推荐

37 《激战》艺术

ArenaNet公司名下拥有众多在线大型游戏。今天，我们将与《激战》的幕后艺术家们面对面，探寻《激战》恢弘场面背后的故事。

44 插画本

埃弗顿·科恩 (Afton Kern)

48 来自卢卡斯·格拉西亚诺的艺术盛宴

出于谋生为主题公园进行插图创作，却凭借自己的数码游戏艺术荣获切斯利奖——这名艺术家是一位个性鲜明的大师！

54 过程全揭秘

未来的日本战士

94 工作室简介

Slide工作室

艺术评论

- 88 软件资讯
- 90 新书上市
- 91 绘画训练
- 92 电影资讯
- 93 游戏资讯



“我通常会给作品加上硬朗的边缘，让它看起来更加率直霸气，充满动感和真性情。”

科凯·克塔基 (Kekai Kota ki) 评论自己的《激战》艺术作品如是说。

Reader FXPosé

展示你数码艺术的舞台



新兴艺术详见第6页



艺术家问与答：典雅村舍



卢卡斯·格拉西亚诺 (Lucas Graciano)



Sketchbook



艺术家问与答：女性的面貌



揭秘全过程



FX艺苑——传统风



艺术家作品展

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 教你打造恢弘星际大战画面
关注 Luke Mancini 指尖的动作，学习绘制两大斗士的鲜活冲突。



66 伊戈尔出手——让他人的艺术设计也能栩栩如生
Igor Kieryluk 教你如何轻松给成品艺术润色！



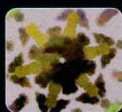
68 打造太空影视的典雅公主
Kevin Chen 引领你漫游他的创作历程，学会他的技巧吧！你的创作也能让人过目不忘！



74 打造数码游戏场景
跟随大师 Robb Ruppel 一起动手，聆听他的真知灼见，打造富丽堂皇的复杂场景！



78 打造声势浩荡的概念艺术
如何让平面的数码游戏素描冲破局限，形成生动立体的游戏场景——Daryl Mandryk 为你展示！



83 使用Painter软件，打造生动特效
如何使用好Painter软件，Simon Dominic 为你一一展示！

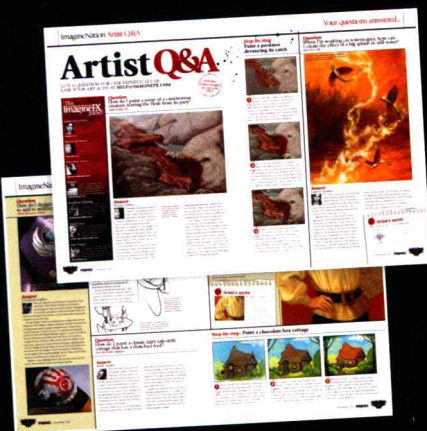


84 打造逼真云景艺术
Maciej Kuciara 和你分享他的云景秘籍！

艺术家问与答

28 本月栏目专题

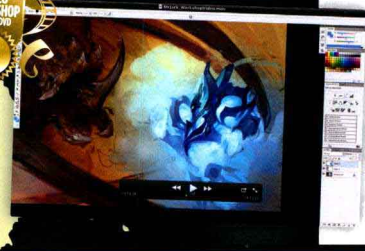
血肉生物撕咬血肉；飞溅的水花；给铠甲印上装饰；如何使用Makers软件和上墨法；如何描绘女性面庞；如何描画猫头鹰的脸孔……更多艺术专题，尽在本辑“艺术家问与答”！



78



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

电子游戏模型

把3D建模技术运用到你的作品当中
创建一个3D游戏场景
设计绘制一把战斧



Reader FXPosé

读者艺苑·展示你数码艺术的舞台



托尼·弗迪 (Tony Foti)

国家: 美国

网址: tonyfotiart.com

邮箱: tonyfotiart@gmail.com

使用软件: Photoshop

1



“说实话,我年轻的时候并不知道什么叫做‘艺术生涯’,”托尼说道,“但是我从内心深处对艺术有一种触动,就像沐浴之后穿上

睡衣一样舒适和享

受。就是这种感觉!”二十年之后,

托尼迈出艺术之旅的第一步——为《战神》的CCG版本绘制游戏卡。

此后,他又相继为多家公司创作,而过去的他需要从这些公司的出版物中寻找灵感。“直到今天,看到那些才华横溢、魅力四射的艺术总监发送作品到我的收件箱,点开作品时我都能有模糊地感觉到当年的触动。”

1 飞扬的残碎

这份作品是应海岸巫师艺术总监 JON SCHINDEHETTE 的委托创作的。画中旋风卷着残骸,将主角陷入难以脱身的困境——这些不用我多做解释,但我想说明的是,制作这些压抑的空间效果并没有给我带来困扰,相反,创作这幅作品的夜晚相当辛苦却妙趣横生。”

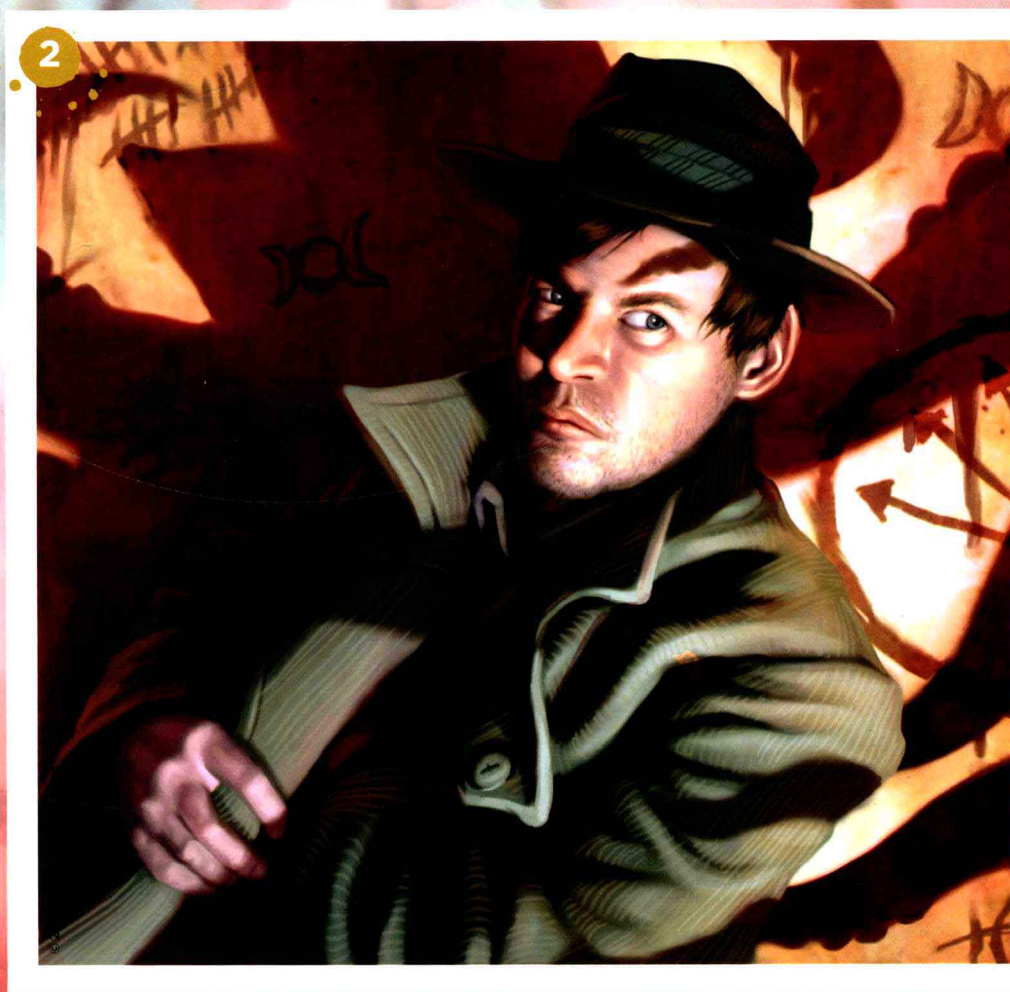
2 特工

CLARKSTONE “我很喜欢这张人物卡,因为它很真实、形象。《邪神的召唤》集洛夫克拉夫特的古怪风格和黑色电影的情绪于一体,我马上灵光闪现,让有触手的怪物纠缠上FBI!”

生物设计大师马克·费西 (Mark A Facey) 倾倒在托尼的作品《飞扬的残碎》，为画面传达的动感所折服。



“托尼的这幅作品太棒了！色彩鲜亮，想象奇幻，人物和残骸之间飞旋的动态呼之欲出！”



 Rodrigo Mendez

国家: 巴西

网址: mendezart.com

邮箱: rodrigo@mendezart.com

使用软件: Photoshop, Painter



罗德里戈是一位胸怀大志的奇幻艺术家,但由于巴西在科幻创作方面教育资源的缺乏,他不得不走上自学之路。“但是,我总算是从圣保罗联邦教育科技学院的美术学专业毕业了,”罗德里戈说道,“这所大学位于我的家乡本菲卡。就是在这里我知道了数码艺术,开始了我的梦想之旅。”

罗德里戈表示,他的最终目标就是在插画概念艺术领域占据一席之地。

1 母性计划

“我曾经用PAINTER绘制过一幅插图,现在的这幅作品是进阶版。这个女孩有些奇异的能力吸引着这群观察她的男人,图中暗色和强光的对比能够表现出阴暗的情感。”

2 困兽之斗

“我现在正在为科幻小说《冬叶》(WINTER BLADES)绘制插画,这幅作品就出自其中。这是个剑拔弩张的关键时刻,巨人将发动攻击,我们的主人公NAITHAS毫无畏惧地挺直腰杆准备过招。”



2



1



Margarete Lisakowski

国家: 德国

网址: malisaa.deviantart.com

邮箱: malisamail@gmx.de

使用软件: Photoshop



“我记得当时才十几岁吧!那时我刚刚开始学习媒体设计,买了第一块Wacom手绘板,然后就被数码艺术深深打动了!”

“我仿佛摆脱了教育的压力,开始一段漫长而惬意的假期。于是我明白,数码绘图就是我生命的一部分,永远都是!”

网上论坛让她兴奋不已,数字社区激励她奋斗不息。从2009年末到现在,她一直在竭尽全力汲取经验,让自己不断进步,希望有一天能够成为一名全职插画师。

2



1 樱花少女

“我曾经在春天去日本旅行,一座花园的春色太美了,所以我萌生了创作的冲动,希望能描绘出我看到的风景。这幅画作风格简单,却甜美浪漫。樱花和云朵交融成淡粉色的憧憬,将女孩萦绕在无限的美好中。”

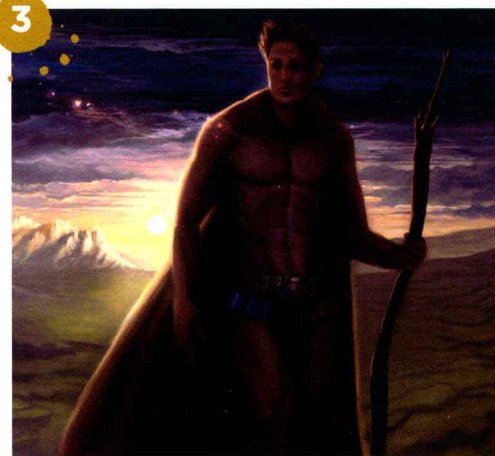
2 水中女神

“神秘的树林深处是湖泊,而她就是湖中的精灵。她跳起女神之舞,幻化出环绕身边的风景。”

3 流浪

“他是迷失的王子,踏上旅程,只为找回最初的自己。他的眼中没有自然的奇幻美景,只是一步步地走着,空洞前行。在绘制他身后的地貌时,我想到了我们自己——现实中有多少人虚度了光阴,有多少人忽略了微小的细节,遗失了这些细微带给生命的独特意义和真正价值。”

3



1



+ Dan Marshall

地址: 英国

网址: dmarshallarts.cgsociety.org

邮箱: marshallarts7@yahoo.co.uk

使用软件: Photoshop



丹·马歇尔 (Dan Marshall)

毕业于图形艺术和插画专业，这一传统艺术的背景让他在行业中很快脱颖而出。

“我是一名印刷平面设计师，这份工作并不枯燥，相反，艺术让我激情四射！”

丹·马歇尔 (Dan Marshall) 向我们讲述了近期的生涯规划：“我曾无意间拿起一份《创意设计》(ImagineFX)，随手翻阅几幅数码绘图之后，我觉得自己绕了好大一个圈子，但值得庆幸的是，我终于回归到我最初的快乐，决定以绘图作为我的职业。”

他的目标是进入概念艺术的领域，成为一名全职的电子杂志设计师，从事角色设计和插画工作。

IMAGINEFX点评



“丹·马歇尔 (Dan Marshall) 的品位出众，见解独到。他的主角诡异如女巫，眼妆和珠宝都与蛇留下的投影相映生辉；却又高傲如女神，美得赏心悦目——瞬间吸引你的眼球，让你的视线久久不能离开！”

副主编

伊安·迪恩

2



3



1 舞蛇女神

“这幅作品是为了参加《创意设计》(IMAGINEFX) 的‘读者封面艺术赛’而设计的。画中的人物就是舞蛇女神露薇莎。蛇群被她的魅力所吸引，为获得她的青睐而竞相追逐。而高傲的女神只是想从蛇群的力道和灵敏度中汲取能量——她的蛇形珠宝彰显了她的强大力量。”

2 在坠落中飞升

“这幅画作的创意来源于一次《创意设计》(IMAGINEFX) 的挑战赛，主题是‘失乐园’。我上网查找资料，看到很多关于米尔顿史诗巨作的图片，还有大师级的威廉·布莱克 (WILLIAM BLAKE) 和保罗·古斯塔夫 (PAUL GUSTAVE DORÉ) 的作品。最后我打定了主意，决定画一个坠落的天使。”

3 巫婆的秘酿

“我脑中的巫婆，嗯，就是这个样子！这幅画中她残忍地用动物来做引子。我很幸运，因为《新手指南》(LERNER BOOKS) 收录了我的作品，并贴在了网上。随后这幅作品就被安·科恩斯 (ANN KERNS) 采用，作为书籍《奇幻编年史：巫师和巫婆》的封面。”

1



 **Gabrielle Portal**

地 址: 美国

网 址: www.gabrielleportal.com

邮 箱: gabby@gabrielleportal.com

使用软件: Photoshop, Painter



“我在当地一家墨西哥餐馆的餐巾上随着性子胡乱涂鸦，而这些即兴的发挥最后变成了我的美术学位，引领我踏上了插画生涯。”嘉比里拉·波塔 (Gabrielle Portal) 向我们说道。《X战警》漫画集是她的最初的灵感来源，你甚至能在她的起居室里看到肯特·威廉姆斯1980年制作的《金刚狼》和《冰河世纪》海报。“我在学生时代就已经对科幻小说和奇幻插画情有独钟了！在学校里，我还见到了乔恩·福斯特，他将我带进了Photoshop和Painter的神圣殿堂。”

自此之后，嘉比里拉·波塔 (Gabrielle Portal) 就开始为多款PRG游戏制作插图，并继续自己的奇幻旅程，在期刊封面和概念艺术领域大展鸿途。

1 毒蛇之女

“这是我为梦幻飞行游戏 (FANTASY FLIGHT GAMES) 系列的《权力的游戏》(A GAME OF THRONES) 制作的插画，我最喜欢的地方就是它层层叠叠的织物褶皱。作为一个水彩画家，我一直希望能够在我的作品中尝试不同的颜色，并创造独特的美感。我混合多种图层效果和技巧来制作草地和花卉的纹理，最终绘出了你面前的这幅作品。”

2



2 生物系学生

“这是应克苏鲁 (CTHULHU) 的要求制作的另一幅梦幻飞行游戏 (FANTASY FLIGHT GAMES) 的插画。霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特 (HP LOVECRAFT) 的墓碑修建在黑石公墓 (位于美国罗德岛) 中，我就住在它旁边的街上，呵呵，有机会创作这个游戏的插画，大概是享受了HP洛夫克拉夫特带给我的好运吧。而且，这份工作也给了我一个顺理成章的理由买回一架真人大小的骷髅做参考。”

3 ROKIJOU

“这可能是最好玩的一幅插画了。我一直很喜欢日本的文化和艺术，尤其对日本武士情有独钟。我参考了很多的日本传统印刷画来构架这幅图的框架。”

3



Christoffer Björs

国家: 瑞典

网址: chrisbjorsillustration.wordpress.com

邮箱: chris.bjors@gmail.com

使用软件: Photoshop



学生时代的克里斯朵夫 (Christoffer Björs) 就已经是一个超级电子游戏迷, “我学习使用 3DS MAX 软件之后就开始摸索, 自己动手设计热门游戏的地图和3D建模。”

他在大学期间灵感迸发: “那时的我刚刚接触平面艺术, 并且获得了艺术传媒专业的学位。”当时的插图艺术远不如3D设计盛行, 但是克里斯朵夫坚持自己的选择, 从自由插画艺术家做起, 关注行业内的发展动向, 为自己寻求好的工作机会。

1 休憩

“这是我为‘2010暴雪嘉年华专题’活动《魔兽系列小说》专辑绘制的插图。图中的背景是一片宁谧的森林, 一位德鲁伊特族的夜精灵正在离家不远的地方安然休息。这幅图的色调选择和技巧使用都受到了杰森·詹 (JASON CHAN) 的很大启发。”

2 嗜爱

“这是一幅原创作品——其实很多情况下我都是即兴而发, 随性创作。”

3 冲击

“我在创作一幅关于日本地震的插画, 那时我的脑子里萦绕着玛雅人关于‘2012年世界末日’的预言, 这幅画的灵感就来源于此。我选择了《冲击》这个标题, 并在画中描绘了一个扎着马尾辫、穿着短裙的鬼魂剪影, 希望能借此表达我的哀悼之情。”

4 火种守护者

“这是一幅受弗兰克·弗雷泽塔 (FRANK FRAZETTA) 启发很大的创作, 在构图方面表现得极为明显。我采用了典型的三角构图模式, 精心构架画中的每一个细节以凸显主角。”

IMAGINEFX点评



“这些作品笔触细腻, 带给人天生的亲昵感。无论是对神秘仪式的惊鸿一现, 还是大规模搜索后的安静休憩, 克里斯朵夫 (Christoffer Björs) 都让我们情不自禁地身陷其境, 渴求了解他笔下的女性人物, 探寻她们背后的故事。”

美术编辑

保罗·泰索尔

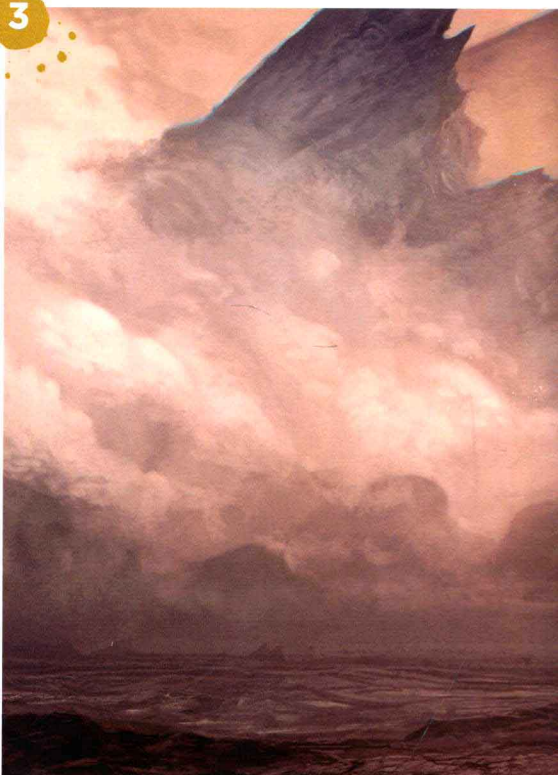
1

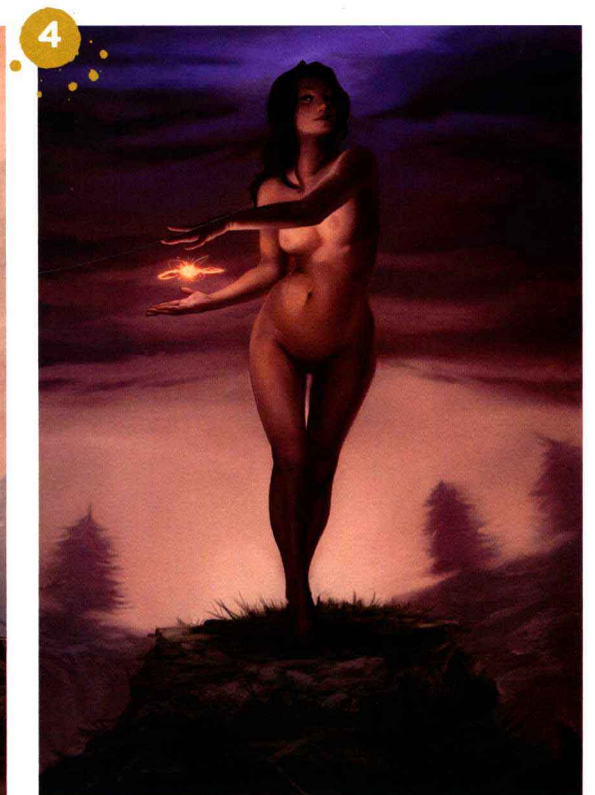
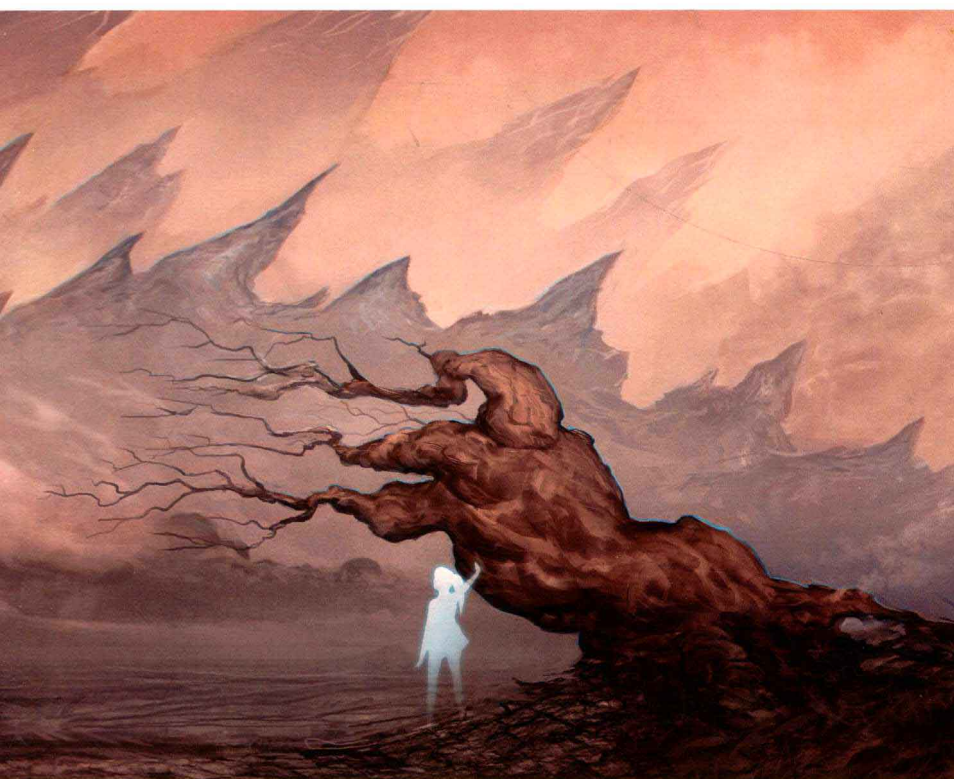
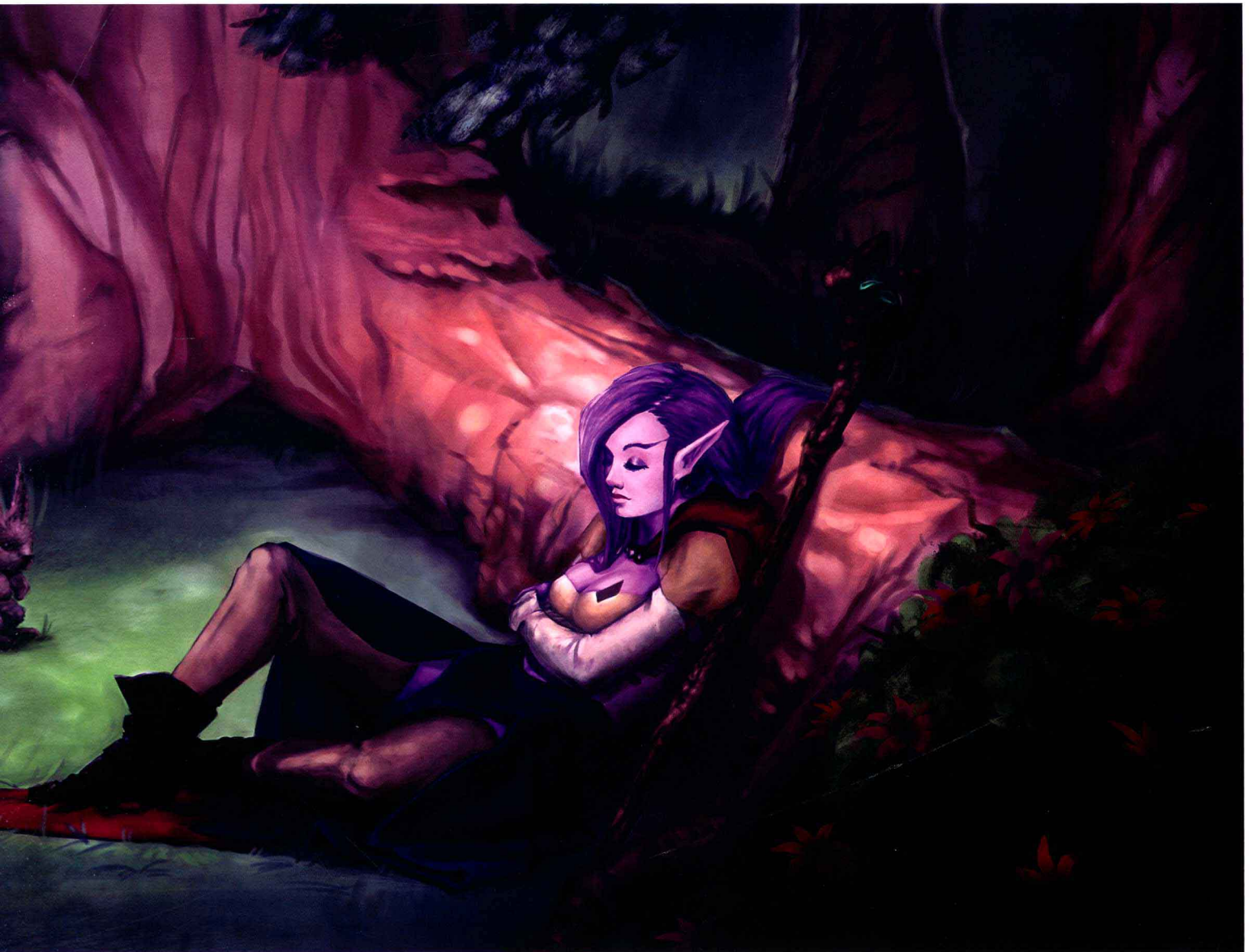


2



3







Stu Barnes

国家: 美国

网址: stuvillustration.com

邮箱: stu.barnes@gmail.com

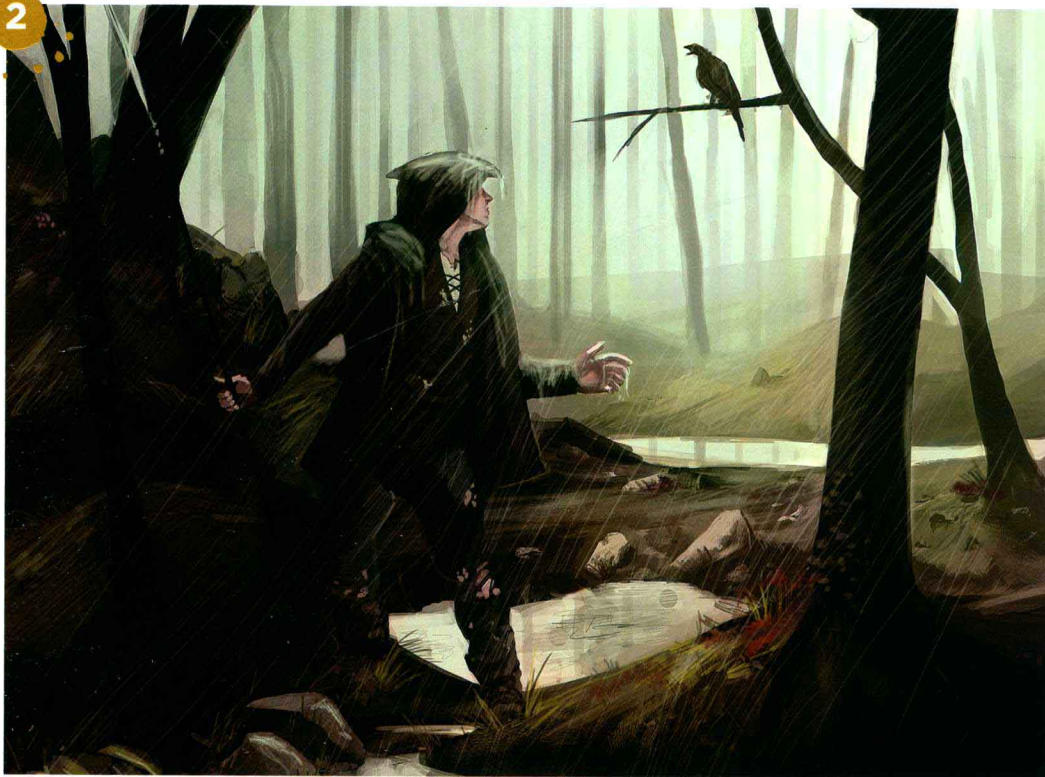
使用软件: Photoshop



自孩提时代开始, 斯图尔特 (Stu Barnes) 就对数码游戏表现出极高的热情, 对游戏的制作艺术更是兴趣盎然。他向我们解释说, “当我注意到大多数的插图都是用Photoshop软件制作时, 我很想学会这个软件来进行自己的创作。”

这个想法让斯图尔特选择了平面设计作为专业, 并顺利获取学位。此后, 他常常在身边的环境中发现闪光点, 并将其投入制作。“我很喜欢风景插画, 而美国犹他州的地形于高低起伏中变化万千, 我稍作修改就能让它呈现出火星的表面地貌! 说真的, 犹他州的地貌给了我很大的启发。”

2



IMAGINEFX点评



“斯图尔特 (Stu Barnes) 笔下的人物或遥远渺小, 或只露侧脸, 并没有给予特写。相反, 他用大量的精力来描绘画中的环境, 浓墨重彩地凸显各种风景——这大概要归功于他们门外犹他州广袤的山水吧, 孕育出他独树一帜的风格!”

杂志作家

Beren Neale

3



1 不毛之地

“当年的勇士是如何应付西部的恶劣环境——这是一度困扰我的难题。这幅画中, 我描绘了一个饥渴的牛仔, 不知道前方有什么, 也不知道能不能最终走出这片沙漠……”

2 伏兵

“静谧的森林, 徒步行军——任何窸窣的声音都能惊得你跳起来, 万分警惕地观察四周。当然, 通常这些细碎的声响都是鸟儿扑腾翅膀的声音。”

3 在林间

“我很喜欢使用自定义画笔 (但有时我觉得我太过依赖它)。我很想知道把自定义画刷用到极致的效果, 于是我用PHOTOSHOP的标准圆刷创作了这幅画。”

Bryan Maramag

国家: 美国

网址: bmagart.com

邮箱: bmag29@gmail.com

使用软件: Photoshop



“3D技术只是一个工具，我之所以学习这项技能，不过是寻求另一种表现艺术的形式。”布莱恩 (Bryan Maramag) 解释说。钟情于平面艺术的布莱恩在旧金山学习了3D建模和动画，他全神贯注于每一节传统艺术课，尽情汲取知识以求在2D领域更加挥洒自如。

1 伏击

“起初，我只是想向学生演示如何在WACOM手绘板上使用PHOTOSHOP软件画草图，之后却舍不得把这个构图束之高阁。于是我在图中刷上温暖的色调和光线，强化了细节的刻画，给人物带来生机感。”

2 堕落的天使

“我看了一则‘维多利亚的秘密’的商业广告，手中的笔就情不自禁地画出了这幅作品，希望能描绘出一个天使战士，从天堂堕落，被遣送到地面去战斗——真的，我的触动很大！”

3 金刚狼VS超人

“我对漫画的喜爱从未平淡过，这份感觉就是我的动力，激励我不断地攀登艺术的高峰。而作为粉丝，为我喜欢的漫画创作更多的作品也是我从事这份事业的乐趣所在。”

4 恶魔骑士

“我想设计一个神出鬼没在HACK-‘N’-SLASH经典战斗数码游戏中的中古世纪大BOSS（绝对不是我瞎编的说法，这是超火的网络流行语O(n_n)O~），我最初的想法是给主角套上一个疯狂的骑士头盔，但后来我直接设计成兽身魔面人，用它丑陋惊悚的面孔震慑敌人！”



Esben Lash asmussen

国家: 丹麦

网址: esbenlash.blogspot.com

邮箱: elartist@gmail.com

使用软件: Photoshop



像熟知信任的朋友一样, 艾斯本 (Esben Lash Rasmussen) 在13岁就对Photoshop软件的主要功能了如指掌。他从不吝啬时间, 反复尝试, 直到做出自己想要的画面。“17岁那年, 我决定追随梦想的指引, 成为一名概念插画艺术家。直到今天, 我都不曾有过一分一秒的后悔!”

艾斯本在动画工作室 (The Animation Workshop) 学习, 希望能获得电脑图形艺术的美术学士学位, 并期待能够在毕业后去海外工作。“我不断地在尝试, 混合不同风格, 接触多种方法——我希望以后能将这些经验都用到我的艺术作品中!”

1 数码草绘

“这些都是用一分钟随手画下的数码草绘, 过段时间再回头重新加工, 添加细节描绘成应时的画作, 比如一些有趣的线条、一些白色的涂抹, 就能显示出人的动态。”

2 艰难旅程

“这是一份家庭作业, 要求我们把岩石作为基本元素, 绘制一个艰难险峻的环境。”

3 隐晦的肖像

“刚开始时, 我只是大片地涂抹颜色, 至于怎么收尾, 我完全没有头绪。但是, 画面慢慢成形, 看起来就像一个人物肖像, 额, 很多人说是外星人肖像……不过没关系, 我喜欢粗犷的写生风格, 不想再矫揉造作地修改了!”

