

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU

全球顶级数码绘画艺术

第15辑

ImagineFX 编辑部 编
王亚明 译

江西美术出版社

艺术课

外太空

技艺精湛，戏剧性和
丰富多彩的场景

PHOTOSHOP

概念车

设计和绘制一个未来宇宙飞船

多精彩

与詹姆斯·格尔尼一起
制作设计模型

绘制褶皱效果的
复古太空服

画一位性感的太空战将

学习如何绘制

科幻艺术

发表你们的艺术新作! 与我们的
使你的艺术创作更上一层楼

你的艺术作品会
在Derek Stenning的
帮助下变得经典、成
功, 详见52页!

► 投身大自然! 著名艺术家带你走进户外数字绘画 ►

全球顶级数字特效艺术



月幻三爪

Welcome...

魔幻艺术世界

各位读者，你们好！喜欢我们的封面绘画吗？我认为Derek Stenning在首页的新创作为这个科幻主题的开端是再好不过了。在你完全沉浸于美妙的科幻世界之前，我想先提些有趣的事情。

最先，有些东西是与科幻空间相关的。在这辑中，我非常高兴可以对户外绘画这个主题进行研究。并且我们还可以看到数码艺术家使用最新的便携技术，离开办公桌在室外进行创作。如果你想知道写生对你的奇幻艺术追求有何帮助，我建议你翻到第30页，看看那些概念艺术家和艺术指导们的见解，那绝对算是真知灼见了。

此外，有两位非常棒的艺术师将探讨利用模型为他们塑造人物动态、光影和创作原画所带来的帮助。戴夫·拉波扎 (Dave Rapoza) 将分享他如何运用自制雕刻模型帮助他的工作突飞猛进 (参见第44页)。在第70页中，詹姆斯·格尼 (James Gurney) 带你体验他创作设计草图的过程。

本辑为读者特别绘制的封面



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15辑/英国ImagineFX编辑部编；王亚明译。—南昌：江西美术出版社，2014.7

ISBN 978-7-5480-2896-3

I. ①全… II. ①英… ②王… 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(2014)第134235号

编者：英国ImagineFX编辑部

翻译：王亚明

责任编辑：陈军 李佳 蒋博

责任印制：张维波

全球顶级数码绘画艺术·第15辑

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU DISHIWUJI

出版发行 江西美术出版社

社址 南昌市子安路66号

网址 <http://www.jxfinearts.com>

经销 全国新华书店

印刷 江西千叶彩印有限公司

版次 2014年7月第1版

印次 2014年7月第1次印刷

印数 2000

开本 965毫米×1270毫米 1/16

印张 5

书号 ISBN 978-7-5480-2896-3

定价 39.00元

赣版权登字-06-2014-259

赣版引进号-14-2013-092





ImagineFX 目录 Contents

FXPosé

- 6 读者艺苑
48 传统绘画

大师指津

- 20 艺术家问与答

特别推荐

- 30 户外畅想

新技术可以让艺术家们不用再在书桌上寻找灵感,越来越多的艺术家走进户外。

- 38 速写本

富有想象力的新西兰人杰弗里·赖(Jeffrey Lai)为我们展示他那充满魔鬼、僵尸和“真实”精灵的速写本。

- 42 过程全揭秘

看看Emerson Tung如何为一部奇幻短片创建一个多刺的水生物。

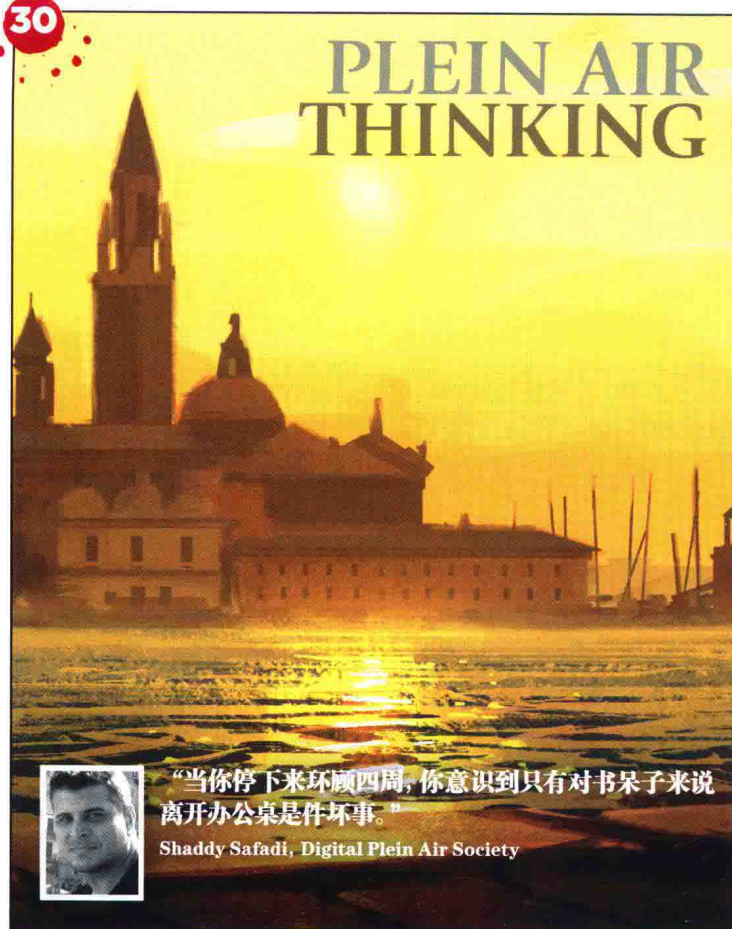
- 44 艺术家作品展: Dave Rapoza

当Dave Rapoza花了六个月时间无偿地为忍者神龟创造“粉丝艺术”的时候,人们觉得他是个疯子……

- 30 工作室介绍

West工作室

30



“当你停下来环顾四周,你意识到只有对书呆子来说离开办公桌是件坏事。”

Shaddy Safadi, Digital Plein Air Society

Reader FXPosé

展示你数码艺术的舞台



最棒的新兴艺术详见第6页

20



艺术家问与答: 全息影像

44



艺术家作品展: Dave Rapoza

38



速写本

22



艺术家问与答: 物体燃烧

42



过程全揭秘

24



艺术家问与答: 服饰的绘制

27



艺术家问与答: 复古宇航服

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



52 深度解析一次亲密接触
Derek Stenning组合那引人注目的封面作品。



57 一起来用蜡笔吧
从各色各样的色粉笔中得到最好的绘画效果。



58 大型科幻小说的绘画艺术
David Demaret在深邃的太空中创作一艘宇宙飞船。



64 设计一个电影生物
Mark Molnar将情感赋予他所创作的外星生物



66 画一位银河战将
Marc Brunet在场景中绘制科幻女警。



70 用模型来提升你的作品
James Gurney很乐于分享他的远古技艺。



76 创造更先进的概念载具
Joon Ahn的透视和光影技巧。

艺术家问与答

20 本辑专题

学习如何画逼真的表皮、烟雾、服装、树木、手、皱起的发光材质和燃烧物体——就像利用喷枪一样。



Welcome...

魔幻艺术世界

各位读者，你们好！喜欢我们的封面绘画吗？我认为Derek Stenning在首页的新创作为这个科幻主题的开端是再好不过了。在你完全沉浸于美妙的科幻世界之前，我想先提些有趣的事情。

最先，有些东西是与科幻空间相关的。在这辑中，我非常高兴可以对户外绘画这个主题进行研究。并且我们还可以看到数码艺术家使用最新的便携技术，离开办公桌在室外进行创作。如果你想知道写生对你的奇幻艺术追求有何帮助，我建议你翻到第30页，看看那些概念艺术家和艺术指导们的见解，那绝对算是真知灼见了。

此外，有两位非常棒的艺术师将探讨利用模型为他们塑造人物动态、光影和创作原画所带来的帮助。戴夫·拉波扎(Dave Rapoza)将分享他如何运用自制雕刻模型帮助他的工作突飞猛进(参见第44页)。在第70页中，詹姆斯·格尼(James Gurney)带你体验他创作设计草图的过程。

本辑为读者特别绘制的
封面



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15辑/英国ImagineFX编辑部编；王亚明译。—南昌：江西美术出版社，2014.7

ISBN 978-7-5480-2896-3

I ①全… II ①英… ②王… 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(2014)第134235号

编者：英国ImagineFX编辑部

翻译：王亚明

责任编辑：陈军 李佳 蒋博

责任印制：张维波

全球顶级数码绘画艺术·第15辑

QUANQIU DINGJI SHUMA HUIHUA YISHU DISHIWUJI

出版发行 江西美术出版社

社址 南昌市子安路66号

网址 <http://www.jxfinearts.com>

经销 全国新华书店

印刷 江西千叶彩印有限公司

版次 2014年7月第1版

印次 2014年7月第1次印刷

印数 2000

开本 965毫米×1270毫米 1/16

印张 5

书号 ISBN 978-7-5480-2896-3

定价 39.00元

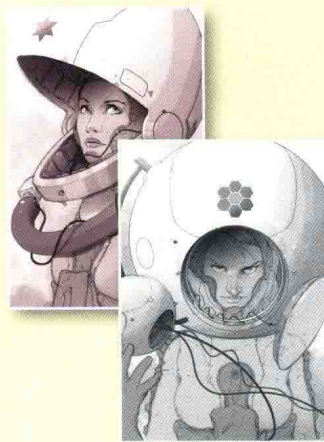
赣版权登字-06-2014-259

赣版引进号-14-2013-092

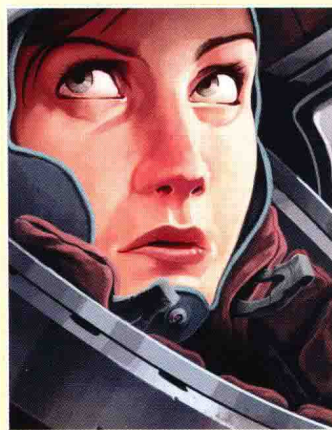


绘制进行中

为什么德里克刚好适合我们的科幻主题？



德里克大胆的圆形设计让人耳目一新，那正是我们所要的新科幻主题封面。在收到一些来稿后，我们挑选最适合我们封面的作品。人物的巨大头盔和一张容易辨识的脸达到了平衡。



我们通常喜欢封面人物与读者保持眼神交流，但在选定的作品中，我们认为她凝视远处星空的神情有助于营造最适合的封面氛围。我们问德里克是否可以镜像翻转图片，这样女英雄就面朝了另一边。



在德里克标志性的沉静色彩和在货架上脱颖而出之间找到一种平衡：鲜明的紫色让女英雄在整个空间场景中十分突出。翻到52页看看德里克是如何创造这个形象的。



ImagineFX 封面设计师

以其独树一帜的“复古的冷战太空探险者”而为人熟知，我们抓住了与德里克·斯滕宁工作的机会……



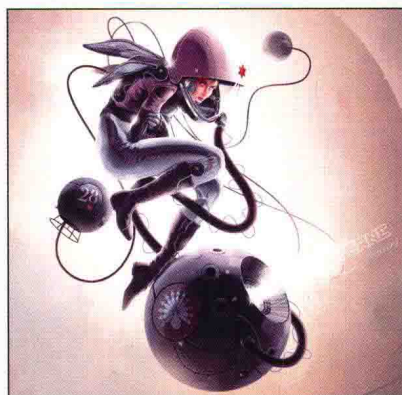
Derek Stenning

国籍：美国

使用软件：Photoshop

网站链接：www.borninconcrete.com

在接受动画制作的训练之后，德里克踏上了概念艺术家和艺术总监的职业生涯，曾在类似世嘉、任天堂和艺电的视频游戏开发领域工作。最近的他的注意力又回到了纯艺术领域，因此作品频繁出现在各大艺术展览和世界著名的出版物上。●



ImagineFX 目录 Contents



FXPosé

- 6 读者艺苑
- 48 传统绘画

大师指津

- 20 艺术家问与答

特别推荐

- 30 户外畅想

新技术可以让艺术家们不用再在书桌上寻找灵感,越来越多的艺术家走进户外。

- 38 速写本

富有想象力的新西兰人杰弗里·赖(Jeffrey Lai)为我们展示他那充满魔鬼、僵尸和“真实”精灵的速写本。

- 42 过程全揭秘

看看Emerson Tung如何为一部奇幻短片创建一个多刺的水生物。

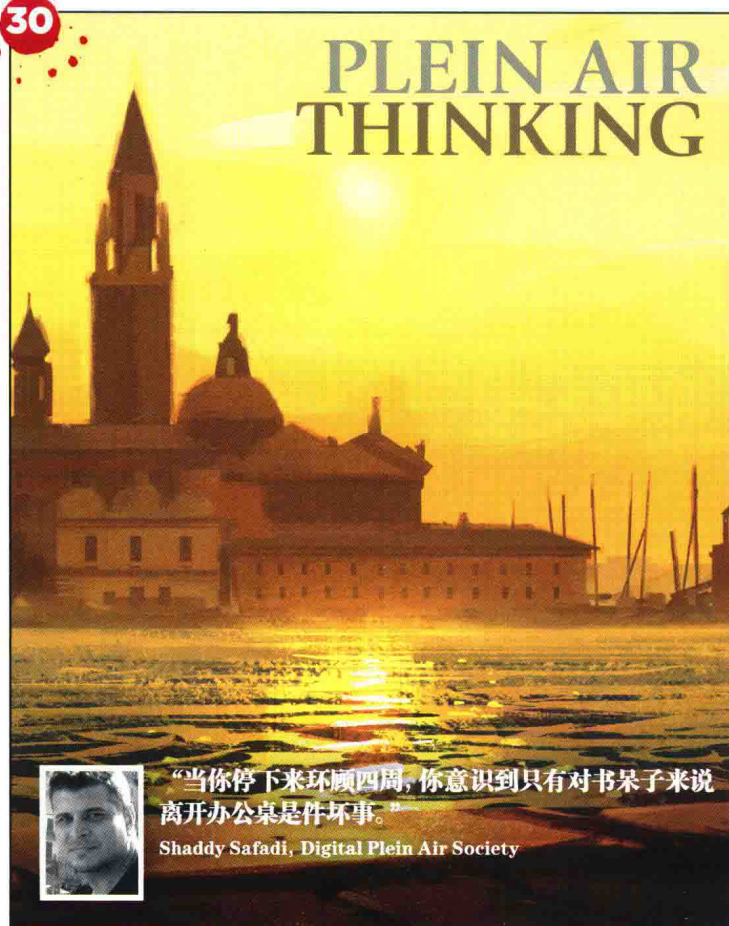
- 44 艺术家作品展: Dave Rapoza

当Dave Rapoza花了六个月时间无偿地为忍者神龟创造“粉丝艺术”的时候,人们觉得他是个疯子……

- 80 工作室介绍

West工作室

30



“当你停下来环顾四周,你意识到只有对书呆子来说离开办公桌是件坏事。”

Shaddy Safadi, Digital Plein Air Society

Reader FXPosé

展示你数码艺术的舞台



最棒的新兴艺术详见第6页

20



艺术家问与答: 全息影像

44



艺术家作品展: Dave Rapoza

38



速写本

22



艺术家问与答: 物体燃烧

42



过程全揭秘

24



艺术家问与答: 服饰的绘制

27



艺术家问与答: 复古宇航服



FANTASY SCIFI DIGITAL ART ImagineFX 艺术课程

来自专业艺术家的良言妙策和独门秘诀



52 深度解析一次亲密接触
Derek Stenning组合那引人注目的封面作品。



57 一起来用蜡笔吧
从各色各样的色粉笔中得到最好的绘画效果。



58 大型科幻小说的绘画艺术
David Demaret在深邃的太空中创作一艘宇宙飞船。



64 设计一个电影生物
Mark Molnar将情感赋予他所创作的外星生物



66 画一位银河战将
Marc Brunet在场景中绘制科幻女警。



70 用模型来提升你的作品
James Gurney很乐于分享他的远古技艺。



76 创造更先进的概念载具
Joon Ahn的透视和光影技巧。

艺术家问与答

20 本辑专题

学习如何画逼真的表皮、烟雾、服装、树木、手、皱起的发光材质和燃烧物体——就像利用喷枪一样。



大规模科幻场景

Reader FXPosé

读者艺苑·展示你数码艺术的舞台

ImagineFX
ARTIST
MONTH

Chin Jing Hui

国籍: 马来西亚

网址: www.zeen84.deviantart.com

电子邮箱: xiaojin_84@hotmail.com

使用软件: Photoshop



18岁时, Chin就在大学结束了他的动画课程, 不过他仍然找到了工作——在2D动画室担任动画师, 这一干就是五年。“不过, 我发现数码插画比动画对我更有吸引力。”他说, “我周末的大部分时间都用在插画上。”去年, Chin辞掉了工作室的工作, 义无反顾地寻求自己的梦想。“现在, 我在马来西亚的一家工作室做概念插画。”他说道。



1 最后的召唤

“这幅作品为我赢得了Gempakstarz插画比赛的第一名。这些角色对我都是十分重要的, 然而我最喜欢中间台岩虚化的那块。”

2 不灭的摇滚

“这是我最新的一幅作品。它讲述的是, 魔鬼想通过重金属音乐向全世界来传播他的黑暗魔法。”



Artist crit

职业插画家Jonathan赞赏Chin的作品……



“Chin的作品，内容和形式十分有趣，构图和比例都十分协调。各部分的详略得体，让观众的眼睛不会超载。最精彩的是，蓝光在橙色火焰的对比下异常惊艳、出色。”

 Phillip Lloyd Simpson

国籍: 美国

网址: www.phillart.carbonmade.com

电子邮箱: phillsimp4225@gmail.com

使用软件: Photoshop, Painter



受哥哥的影响, Phillip自小就对数字艺术有着浓厚的兴趣。虽然已经在艺术方面投入了不少,但他大哥新买的Wacom数位板为他展示了Photoshop的神奇之处。“从那次起我知道数码艺术将成为我生活的重要组成部分。” Phillip说。

经过几年对新技术的自学, Phillip被萨凡纳大学艺术与设计专业录取并接受正式的教育。“我会一直用着同样的数位板实现我的创作, 为在漫画界有自己的一席之地而努力。” 他说。Phillip的最新作品在《Logan's Run: Aftermath》上首次出版。



IMAGINEFX 点评



“Phillip向我们诠释了, 在他的“神奇四侠”绘画中是如何塑造一个超级英雄团体。弧光轨迹回荡在霹雳侠的火光之中, 构图明快。”

Ian Dean,
责任编辑

1 复仇者

“在确定了将我的重心从概念艺术到漫画之后, 复仇者是我完成的第一个系列。我想利用这个机会来塑造不同质感的角色。”

2 落难之女

“在开始这个作品的时候, 我想我的画面组合里似乎少了点什么。在重新查看了作品后, 我意识到没有背景。于是, 我决定进一步尝试, 加上一个非超人角色。”

3 神奇四侠

“在决定跟进‘神奇四侠’之后, 我认为这对于我在同一作品中处理多角色是个很好的机会。接下来的挑战就是如何来展示每个角色的独特能力, 而又不使画面变得杂乱无章。”



1

+ Chris Down

国籍: 英国

网址: www.chrisdown.co.uk

电子邮箱: chris@chrisdown.co.uk

使用软件: Painter, Photoshop, Illustrator



“有时，我不禁在自己的作品中看到20世纪70年代的传统艺术的影子。”Chris说明这一点。毕竟他一开始是使用喷枪、丙烯、墨水和水彩来创作的，然后才慢慢过渡到数字绘画。事实上，这些传统的技法对他帮助很大。现在他主要用Painter来完成大部分的作品。“几乎每件作品都是用单一油画笔刷完成的，并使用喷枪来描绘细节，用水彩画笔调色。必要时，用粉笔画添加肌理感。”

尽量从生活中获取创作灵感，Chris用批判的眼光审视他的作品，“我总觉得作品几近完成又没有完成，可能几个月后，我再回头看它时，又会有另一种新想法。”他说。

IMAGINEFX 点评



“每幅Chris的作品都具有独特的色调和手绘风格，传达出三种强烈的个人情感。我十分喜爱其融合在孔雀绿中的混合纹理。这无疑是一引人入胜的肖像画。”

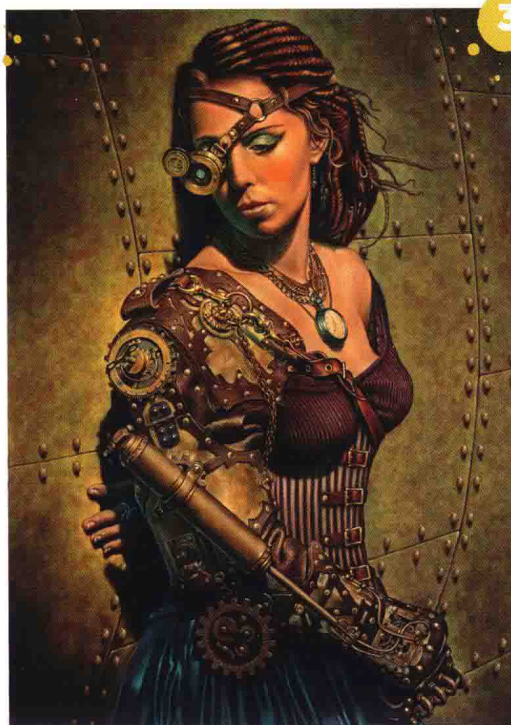
Beren Neale,
特约撰稿人



2



3



1 坠落的天使

“当周围环境中有很好的参考物和强光线的时候，‘我就想作画’，我首张作品是从发表在deviantART的Marcus Ranum开始的。”

2 墓地看守者

“有些主题深刻而富有意义，有些则不然。不幸的是，对这幅作品的描述，更适合于后者。”

3 记得某日

“这幅作品在我所居住的乡村引起了不小的关注。我们在当地的教堂庭院里拍了一些照片，我的朋友模仿图片的人物穿戴整套军备、眼镜和珠宝，这些都和所画的一样。人们平时不这么穿戴，经过的汽车司机们看到此景，有点目瞪口呆。”

Neeraj Menon

国籍: 印度

网址: www.panelgutter.deviantart.com

电子邮箱: neerajmenon@gmail.com

使用软件: Photoshop



Neeraj从学校笔记本背面漫画中的超级英雄获得了艺术教育。当他发现互联网和数字艺术的时候,一切都改变了。“互联网和数字艺术所提供的艺术技巧使我着迷,”他说,“我开始学习Photoshop。”

从Symbiosis设计学院动画专业毕业后,在印度浦那, Neeraj现在是一个自由的漫画家和插画家。

1 浪人

“我喜欢漫画,显而易见在这里使用了大范围的黑色。在这张作品里更多应用了绘画和漫画的感觉。”

2 手枪套

“完成这个角色几乎是完成了一个皮革研究。这个想法主要受很多漫画书和Tim Bradstreet的作品所启发。我喜欢他绘画中的高强度对比,并且想将这些技巧运用到我的作品中。”

3 DAKSH

“我为一本创意漫画书项目画封面美女,这个角色透露黑暗和不祥,所以我选择运用了肮脏的纹理、粗糙的笔触和荒凉的光线使这个角色显得更具有威胁性。”

4 MEGAMANX

“这是Capcom的绘画书Megaman的任务,我用水墨笔刷粗略地画出轮廓,然后用自定义笔刷给整体上色以达到我想要的感觉。他很亮不是吗?”

IMAGINEFX 点评



“明显的轮廓,简单的背景,有着真实重量和力量的人物,是Neeraj的艺术作品中我最欣赏的。他成功地将自己的风格和漫画产业结合起来。”

Cliff Hope,
运营编辑

