



■《古墓丽影》《神秘岛》《星际迷航》等游戏概念设计师

动漫幻想

100 ways to create fantasy figures

100招学会角色概念设计



[美] 蔡逸南
于军 白冰

著
译

飞思数字创意出版中心 监制



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

动漫幻想



100招学会角色概念设计

100 ways to create fantasy figures

[美] 蔡逸南 著

于军 白冰 译
飞思数字创意出版中心 监制

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内容简介

蔡逸南 (Francis Tsai) 是概念设计艺术家和插画师, 其画作广泛地用于游戏、电视商业节目、书籍、动漫和电影中。通过本书, 作者用自己的概念设计经验让读者学会角色概念设计的奥秘, 包括奇幻插画师应该会的、奇幻插画的基本绘制要素、研究人物形象、奇幻插画绘制要点、拓展形象的要素等, 从中让您学会创作自己的奇幻插画人物。

无论您是经验丰富的概念设计师, 还是刚刚入行的新手, 您都能从本书中学到奇幻插画人物绘制的技巧, 以及大师的创意之源。

本书适合喜欢奇幻漫画的读者及游戏、影视概念设计师阅读学习和参考。

100ways to createfantasy figures : 9781600611193

Written by Francis Tsai

Copyright © Francis Tsai, David & Charles, 2008

All rights reserved

版权贸易合同登记号 图字: 01-2010-4308

图书在版编目 (CIP) 数据

100招学会角色概念设计 / (美) 蔡逸南著; 于军, 白冰译. —北京: 电子工业出版社, 2011.1
(动漫幻想)

书名原文: 100ways to create fantasy figures

ISBN 978-7-121-12317-7

I. ①1… II. ①蔡… ②于… ③白… III. ①动画—技法 (美术) IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第224536号

责任编辑: 何郑燕

文字编辑: 侯琦婧 江 琴

印 刷: 北京盛通印刷股份有限公司
装 订:

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 889×1194 1/16 印张: 8 字数: 230.4千字

印 次: 2011年1月第1次印刷

印 数: 4 000 册 定价: 48.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言

作为正在阅读此书的读者，至少说明一点，那就是对奇幻艺术创作产生了兴趣。不管是专业方面，还是仅供闲暇的娱乐，我很幸运能够将这门娱乐作为终身职业。我也时常遇到有人问我这样的问题：你是怎样成为职业奇幻画家的？你使用的是哪种笔？使用参考资料合适吗？你怎么知道使用哪一种颜色？诸如此类。我踏上艺术创作之路的过程由来已久，平平常常，但绝不是一帆风顺的，我没有遵循旧的传统模式——即在成为画家之前先进入专业的美术学校学习。事实上，我从没真正接触过有关插画的基本原理以及正规的按部就班式的教育。成为一名职业奇幻画家没有捷径可走，我每天必须学习以弥补我在美术教育方面的“先天不足”。我在计算机游戏行业担任了多年的概念画师之后，才成为一名自由职业的动漫、电影和电视、书籍插画画家。我积累了一些有价值的知识和技巧，在本书中我将与大家分享。

成为一名奇幻画家绝不是一件容易的事。在我的画室里，你能发现许多与奇幻创作有关的书籍或电影，或者其他与奇幻创作有关的物品。角色扮演游戏长期以来一直是奇幻创作的主要源泉，但是随着电影制作技术日新月异的进步，电影现在已经能够真实地再现奇幻世界，并且再现的场景都是奇幻艺术爱好者所熟悉的东西。成功的电影时常令人产生制作电脑游戏的冲动，而日趋盛行的是，材料也可以反向流动，这仅仅有益于传统的角色扮演游戏和书籍市场，而所有这一切为熟练的插画画家创造了更多的机会。

本书的创作酝酿了很长一段时间，从学生到业余画家（甚至是一些职业画家），从他们反复地向我请教一些问题开始。我认为我有必要将网站上的一系列“经常问及的问题”整理在一起，我进行创作的时间越长，这种感受便越强烈，因为其中包括许多材料，而对于这些题目，如果没

有附加相应的插画做解释，很难进行全面的讲述和传递相应的信息。

几年前，我开始为科幻艺术杂志《创新FX》撰写有关概念艺术和插画有哪些不同的短文时，我在把人们常问的问题在文章中都一一列举出了。但是，我通常在能够传达出足够的信息之前，便已经用尽了篇幅，这是一种令人尴尬的两难境地。所以，当我拥有创作这本书的机会时，我想这是分享插画创作诀窍的最佳方式。希望依据我的个人经验，从更广泛的范围内，能够更具体地提供一些实用的建议。



很多人认为，艺术如艺术家手中挥舞的魔棒一样发出璀璨耀眼的火花，因为艺术是为表达情感和引起共鸣而服务的，它的创作过程在某种程度上带有魔幻色彩，完全是自主自发的。我们听说过烹饪艺术、摩托维修艺术，便情不自禁地想到它是魔法，是超出常人能力之上的一门技艺。

事实上，艺术是对一门技艺的熟练掌握，是多年的沉淀积累进而发展成为直觉和天性的结果。对于多数画家来说，这一历程开始于第一次将彩色蜡笔涂到第一张画纸上的那一天，当然其中也有为数不少的绘画天才，但是同样重要的是他们渴望学习那些规则——即内在的知识及“诀窍”。也许心灵是魔法，但是知识提供了咒语。

而弗朗西斯·蔡（蔡逸南）是那些懂得咒语的魔法师当中的一位。或许，人们会认为手中捧着的是一本关于符咒的书籍，上面满是螭螭之眼和巨龙之甲，画家用这些东西来辛勤浇灌着艺术之花。这本书细述了这门职业背后鲜为人知的部分：颜色原理、透视法、人体结构、构图、色值控制和其他所有的细节，这些都是塑造出咄咄逼人的怪物、唤醒地狱中的恶魔、赋予英雄可上九天揽月的豪情壮志所必不可缺的成分。

弗朗西斯是一个有着很高水平的巫师，他在这里毫不保留地将他的秘密展示在众人面前。认真学习，研究其中的奥秘，并坚持不懈地练习，就一定会创造出魔法般的奇幻艺术佳作。

托德·洛克伍德

致谢

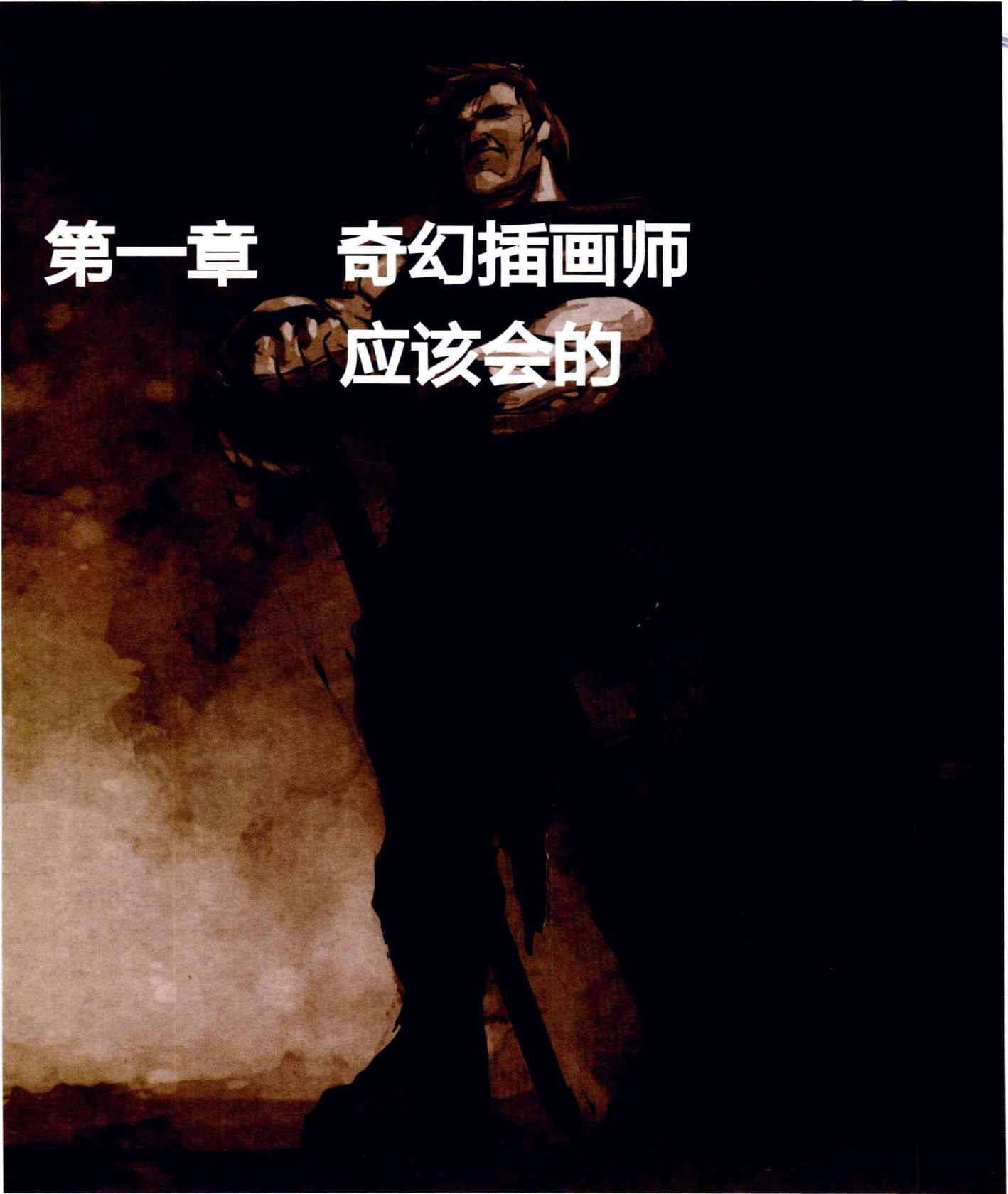
感谢我的偶像、导师和角色模特：辛克莱·布莱克（Sinclair Black）、约翰·巴斯马（John Buscema）、约翰·伯恩（John Byrne）、法兰克·法拉捷特（Frank Frazetta）、简尼特·霍布斯（Janet Hobbs）、乔·约翰斯顿（Joe Johnston）、荣恩·莱蒙（Ron Lemen）、托德·洛克伍德（Todd Lockwood）、士郎正宗（Masamune Shirow）、赛得·米德（Syd Mead）、克雷格·姆林（Craig Mullins）、史蒂夫·奥兹（Steven Olds）、尼尔·皮尔特（Neil Peart）、菲尔·桑德斯（Phil Saunders）、法扎德·瓦阿哈姆亚（Farzad Varahramyan）、安德鲁·弗农（Andrew Vernooy）、戴夫·威尔金（Dave Wilkins）。

目录

第一章 奇幻插画师应该会的	007
职业工具 008/人物画入门 010/视觉对话 012/设计 013/教育和培训 014/专业奇幻画家所要应对的挑战 016	
第二章 奇幻插画的基本绘制要素	018
身体比例的处理 020/研究面部体积 021/从动作线条开始 022/对应均衡法的运用 023/探讨透视缩短法和透视角度 024/了解色彩理论 025/用光线衬托形体 026/光线和色彩理论的结合 027/记住,风格不等于图 案设计 028/细心地选用颜色 029/运用线条艺术节省时间 030/将人物形象设计从构图中分离出来 031/插 画和图档的区分 032/领会线条的价值 033	
第三章 研究人物形象	034
确定人物故事 036/理解人物所处的环境 037/确定人物的职业 038/文化交融 039/画面信息明确清晰 040/用 笔记理清思路 041/了解观众 042/探讨人物原型:死亡之神 043/探讨人物形象:巫师 044/探讨人物原型: 神职人员 045/探讨角色原型:女神职人员 046/探究人物原型:女巫 047/探讨角色原型:英雄 048/探讨人 物原型:搞笑小丑 049/探讨人物原型:野兽 050/探讨人物原型:魔鬼 051/探讨人物原型:兽人 052/探讨 人物原型:精灵侍从 053/探讨人物原型:带翅膀的角色形象 054/探讨角色原型:机器人 055	
第四章 奇幻插画绘制要点	056
塑造一个视觉吸引点 058/决定视觉层次 059/探讨设计的不同重复 060/引出细节 061/利用轮廓的优势 062/ 使用参照点 063/遵守对称或不对称的规则 064/如何实现对称 065/尝试不对称性绘画 066/侧面形象设计 067/抓住关键的表情 068/发现关键颜色 069/建立联系 070/控制投资 071/发现脸部特征 072/确立视觉链接 073/结合植物和动物的交互作用 074/数字游戏 075	
第五章 拓展形象的要事	076
强化轮廓:勾勒脸部框架 078/突出侧面轮廓:生理改变 079/突出侧面轮廓:活灵活现的服装 080/突出侧 面轮廓:图形的实与虚 081/突出侧面轮廓:有机形式和无机形式 082/突出轮廓:动物形体 083/突出轮 廓:纹理和材质 084/添加怪异的成分 085/保留熟悉的成分 086/神秘山谷所引发的反应 087/绘制一个妖 怪:经得起推敲 088/妖怪创作:外表 089/妖怪创作:美女是野兽 090/创作妖怪:出乎意料 091/创作妖 怪:省略 092/创作妖怪:暗示附体或感染 093/探讨“拯救猫咪”的因素 094/定位支架095/添加忠实的骏 马 096/融入标志性符号 097/利用武器作为设计工具 098/展示出“意外”披露 099/运用公开的参照物描 绘人物形象 100/使用微妙的参照物再现主题 101	
第六章 与观赏者互动	102
确定风格 104/运用比例参照物来表示大小 105/改变单一图案设计的比例 106/对的细节 107/必要时隐藏细 节 108/借助面部表情表达情感 109/运用反光增强戏剧效果 110/刻画远景 111/给非人类角色赋予智力 112/描 绘人类所有情感 113/正规的仪式感 114/选择适当渲染风格达到最佳效果 115/鲜活的人物形象 116/制造威胁 性环境 117/运用光线聚焦 118/运用光线制造气氛 119/让画面主题发挥作用 120/展示位于幕外的人或物 121/ 通过颜色平衡视觉分量 122/垂直地平衡视觉分量 123/进入剩下的阶段 124/通过重叠创造画面层次 125/合成 艺术 126/随意使用各种工具进行尝试 127	



精灵维纶娜



第一章 奇幻插画师 应该会的

在插画工作中，素描是用来向艺术指导展示你的创作动机，如造型、构图、颜色等，所以不需要大量的细节。

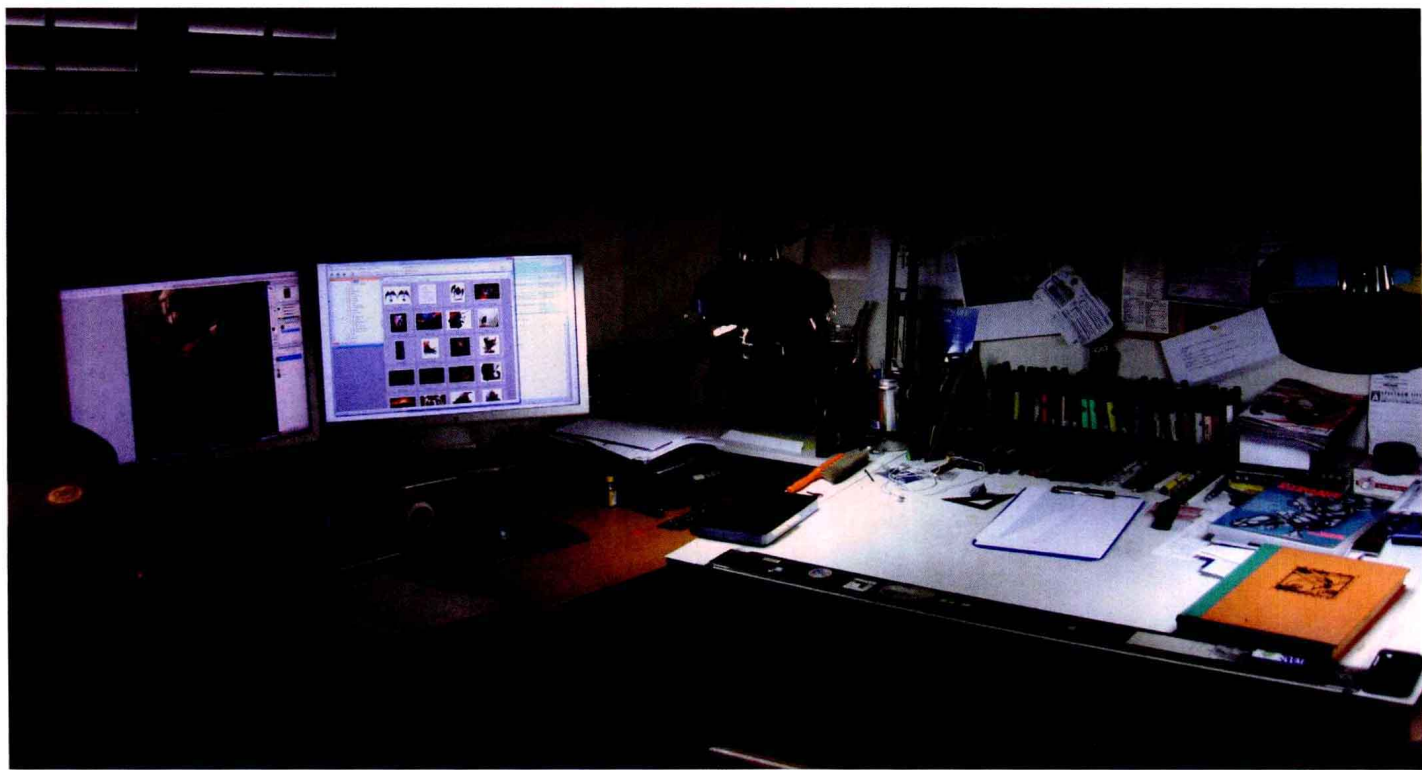
职业工具

对于插画艺术家来说，工具包括创作中实际采用的所有设备及工具。一般来说包括铅笔、墨水、颜料、纸张或者不同种类的画布。可是，最近几年，由于数码技术的不断进步，以致很难辨别出哪些是运用传统手法创作，哪些是由电脑创作的。此外，如扫描仪和绘画板等与计算机相关的外围设备的使用，也让人分不清运用的是数字媒介还是运用传统媒介。

在我的作品中，我有时使用水彩笔或者记号笔——当然水彩笔或者记号笔有着某种“相似性”的优势。而这恰恰也是数码媒介所欠缺的——但是使用绘图软件的优势是对于作品中的试画和再现是非常方便、快捷的。

但物质设备不是本书要论述的主要内容。本书的“工具”一词指的是技巧、策

略和手法以及促使画家创作成功作品的个人创作习惯。这些并非是非常深奥的东西，但是在创作中是非常重要的。这些因素与画家的工作流程、解决问题的能力 and 通过插画所传达的信息等有着密切的关系。本书正是要在这些方面进行阐述，通过观察研究，拓展想象中的形象意识，尽全力发挥故事叙述性，并以好的创作情绪支持创意及许多其他的策略技巧。

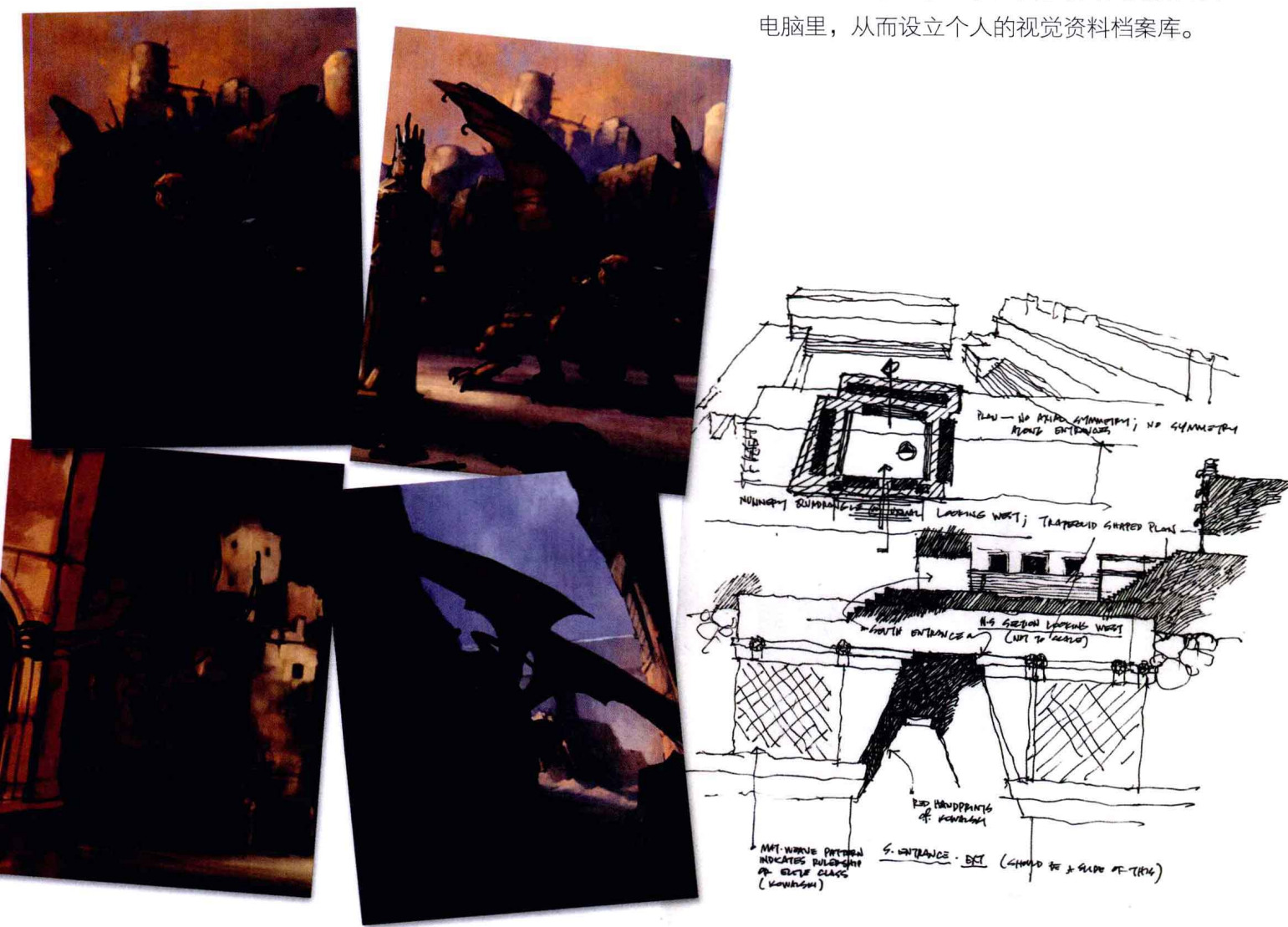


现代插画画家的画室应当陈设多种传统及数码工具。在画室中，我主要依靠数码绘画软件及与计算机相关的设施、设备，如绘画板和扫描仪等辅助创作工具。

此外，还有充实个人的常规训练，如研究和概括周围的环境——人物、物品及环境，训练眼睛和大脑观察事物方面的能力。这种练习有助于培养人的“视觉词汇”，帮助改善观察的技巧及分析环境的能力，譬如，在观察一根柱子时，不仅仅要注意到柱子上面有些节点和插销，还应当去研究柱子的结构，弄懂插销为什么安置在那里。

最后，创作并保存参照物图库是必要的。对于现

实生活中的材质材料，如果仅仅依赖于个人记忆，至多可以做到接近。但如果有亲眼所见的第一手材料，有生動的参照物，那么创作出来的面就非常真实可信。在过去，插画艺术家创作所谓的“剪报档案库”，即从报纸和杂志上剪下来的图画，把它们当成参考——如衣着、服装、饰品、地点、汽车，任何特定任务所需要的各种材料。这些剪报档案可能会占据很大的空间，甚至会占几个档案柜。所以，用数码工具绘画的另一种优势就是，现在能在网上搜索到参照物图片，并将它们保存在电脑里，从而设立个人的视觉资料档案库。

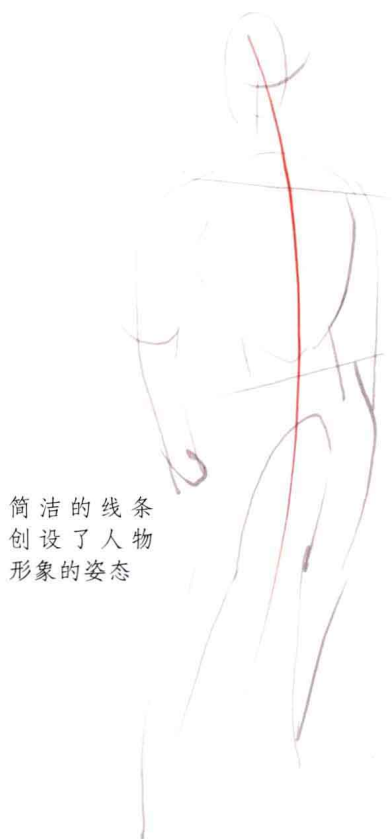


在这个原始速写集中，我运用了不同组合的相同要素，创作出各种不同的构图设置。这一点在处理如墨水或者颜料等传统材质时，是难以达到或者是根本不可能达到的。

从我的旅行速写本中摘录的这页，展示了墨西哥玛雅遗址。我几年前曾经游览过该地方，我按照它们的外形对其结构进行了简单的勾勒，而且还绘制了截面图，对石雕作品进行了具体分析，并对整个场景进行了描绘。

人物画入门

对于人物画初学者来说，本书推荐的100种方法看起来可能会令人望而生畏。但书中的分步演示揭示了在创作中奇幻人物所需要的关键步骤，这些步骤都是浅显易懂的。



简洁的线条创设了人物形象的姿态



在不影响任何既定任务的前提下，尝试不同的服饰创意



改善图案设计，将不太重要的解释性线条擦除

第一步：

从动作姿势开始

在绘制人物画时，第一笔应当是捕捉人物整体姿态的一个线条。在此，我绘制了简洁的线条（红色），展示出简单的站立姿势，人物向右边倾斜，其重量主要落在一条腿上。我已提前大略地画出身体各部位的图块、头部和四肢。注意臀部与肩膀的均衡造型——这是身体对重心的改变所做出的反应。

第二步：

进一步深入绘制素描画

在完成基本结构的绘制后，开始刻画细节，如服装细节、衣袋、腰带和各种辅助设备。在此阶段，不要绘制得过于具体或详细，也不要最终定稿——最好快速勾勒画面，直到对画面整体有了感觉后再制定明确的任务目标。这段时间最好反复尝试绘制人物服装和服饰的线条，探索不同的想法和构思。

第三步：

确定最终的图画

一旦所有的关键性决策已经制定，我往往会返回头来用更深、更确定的线条再重新勾勒一遍，整理速写，使线条更加明显。斗篷和服装的其他配饰遮挡了人物的姿势，但是提前使内在结构定位有助于使绘画栩栩如生，即使添加了复杂的服饰和道具也不会破坏画面结构。

熟能生巧

对于艺术创作来说，勤于练习是必不可少的——正如舞蹈、音乐或绘画。花费时间锻炼个人技艺，能给插画创作增加更多的效果，并有助于改进双手与大脑间的协调性。

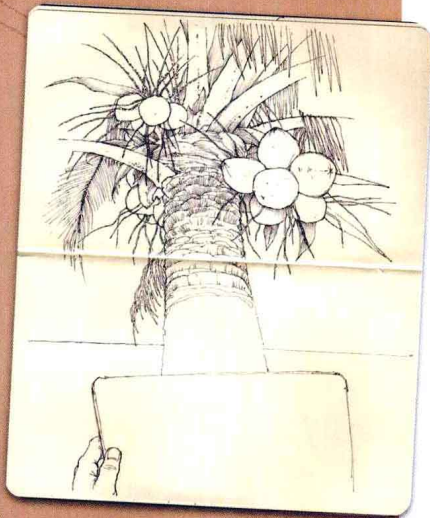
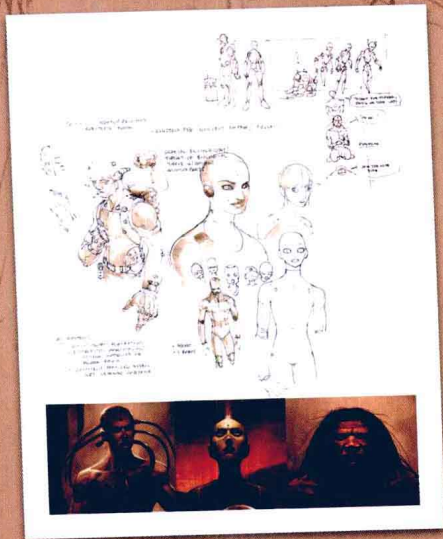
准备速写本

很多画家都会携带一个笔记本，在里面记下个人速写、研究、试画和各种随意的想法。这种习惯的优点是能快速地记下那些短暂的想法和尝试，可以在将来翻看时获取灵感。在勾勒图案的过程中，我们往往会尽可能完善地将图像绘制出来——以便使它成为精美的艺术品，但是好的速写本应当既有精美的作品，也有粗糙简略的画作存在。所有的插画艺术家都喜欢翻看其他画家的速写本，但速写本的主要功能不是向他人展示——速写本的主要用途是作为创作过程的个人记录，是创作中启发灵感的第一步。



图档

比如在学校里展示作品时，提供最初的设计过程记录是非常有用的。这种提示和素描成为个人参考图库的宝贵部分——如果有必要，这些创意还可以重新配置和使用。我不会推荐使用修饰好的图案，最初的深化步骤的速写时常是其他项目中新想法的“种子”。



人物画

尽管很多奇幻艺术品描绘的是虚无缥缈和荒诞不经的东西，但它仍然需要现实生活中实实在在的事物做依据，以便使人感到真实可信。用模特写生练习线条画是非常有用的，用熟练的绘画技巧和人体结构知识充实个人艺术工具箱。

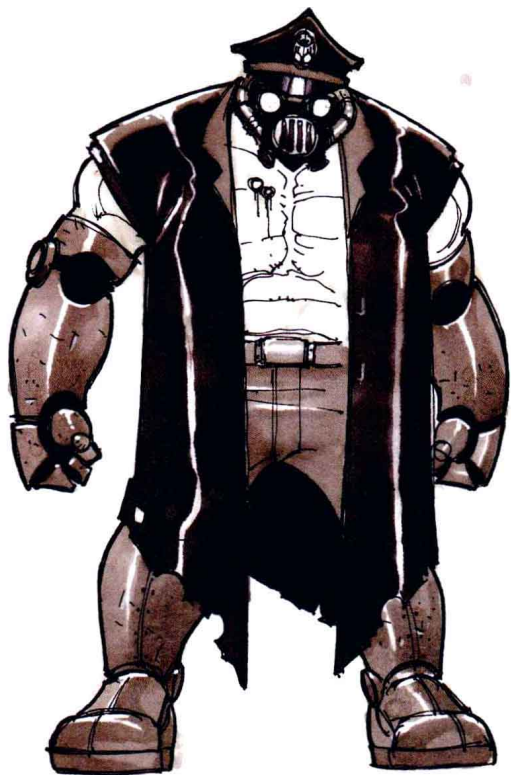


旅行速写

准备旅行速写会迫使艺术家以更具有吸引力的方式来观察周围环境，有助于了解人们与周围环境互动的方式，能够将人物和动物真实可信地定位于环境中，这是一种难能可贵的技巧。

视觉对话

这个概念指的是插画艺术家向读者表达想法的方式，也是本书探讨的关键要素之一。例如，想要表达的可能只是一种情绪，一种个性，一种文化意识，一场冲突或是一次事件。插画的创意一旦明确，插画艺术家表达并保存这种创意的过程就是所谓的“视觉对话”。视觉对话的技巧包括轮廓、比例、规模、纹理结构、光线、层次感、细致的程度和视觉线索的使用。



层次感

画作的首要目的是表达艺术家的一种观点，作品如果清晰简明，信息就会得到鲜明的展示。去除不必要的杂色和杂乱的线条，并提供视觉线索，都会改善作品的清晰度，如此以来，其视觉表达效果便达到了。粗重的线条表明重要的轮廓和边缘，应当尽可能少地使用；光线和中粗的线条可以表明细节和质感，这些应当作为素描的主干部分来描绘。层次的概念还应该延伸到色值、细节及质感。按照这些观点进行绘制能得到充分体现创意的、简洁清晰的素描。

轮廓

人物形象的设计主要依赖于轮廓，有时指的是人物的第一“印象”。轮廓是向读者提供视觉信息的最主要部分。比起质感、细节和色彩等方面，作为第一印象的轮廓显得更重要。

光线与材质

描绘不同的光线条件和材质是一种基本的视觉沟通技巧。表示材质的关键是体现出它们对光线的反应方式——反光性、反射性、纹理和质感，这些都是受光线影响的特征。

细节的表示

在何时何地运用细节，要与画面其他部分保持平衡。设立画面焦点涉及到色彩、光线和细节等。细节往往是画面中需要精心着色的地方，往往也是画面的焦点。在一些情况下，这确实是更好的方式，不必将过多的注意力放在无需多少细节的地方，或者那些无助于表达任何信息的地方。

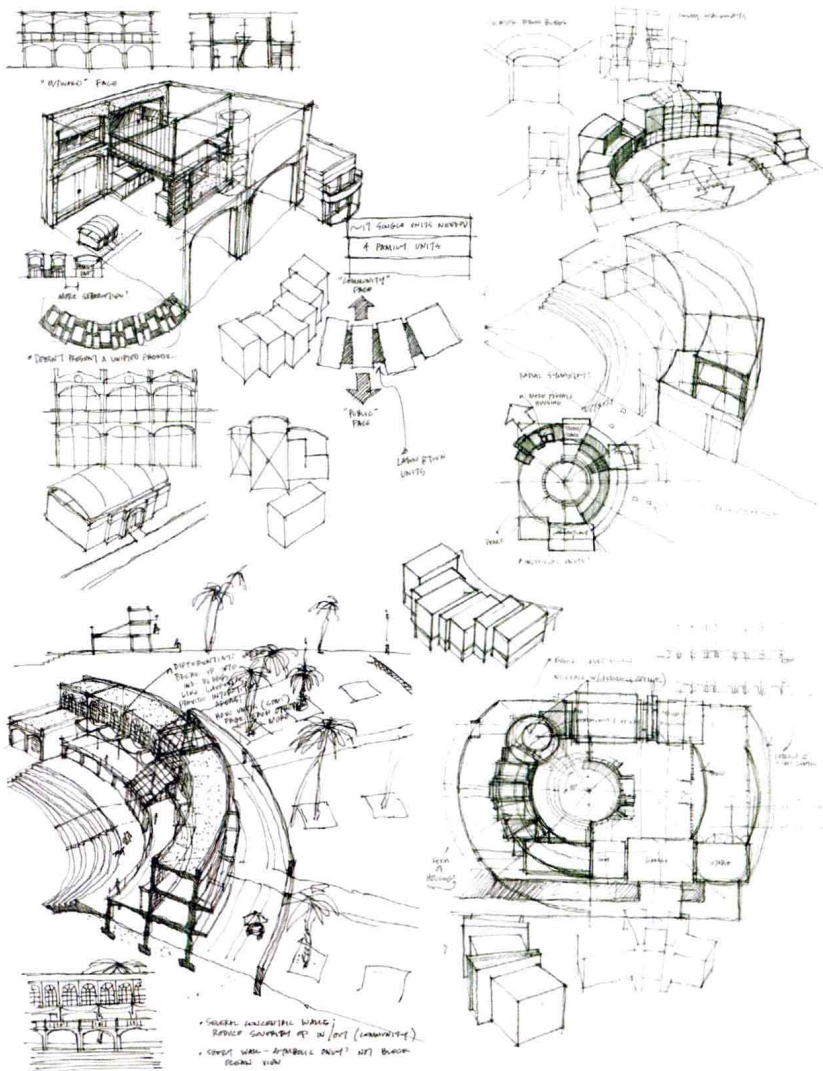
设计

区分视觉对话（观点的传达）与设计过程（分析问题并提出解决方案）是非常重要的。尤其在电脑游戏和电影设计中，有关概念艺术的常见误区是，从出发点到最终目标我们都能进行正确的绘制。

能够清晰地表达图案设计是非常重要的，但那只是这个等式的一部分。记住，作为人物形象设计师所创作的艺术品并不是最终产品——它只是到达最终产品的途径，即电影、游戏、电视节目、音乐视频或者能涉及到、接触到的每一种产品。

我们可以将设计任务分解成可操作的几大部分——根据造型试画独立的轮廓、根据纹理和材质进行试画研究。而仅在一幅画中的所有不同的方面“击出一个全垒打”的概率并不是很大。

另一个设计理念是在“综合归纳”和“发明创造”之间如何获得平衡。创新的意思是想到完全与众不同的、奇特新鲜的东西，而这种东西是没有人见到过的。除了几乎不可能实现之外，还要冒着失去观者或者被人疏远冷落的风险。“综合归纳”指的是将那些很少会联合起来使用的熟悉成分，结合起来用于一幅画中。这就为观众创建了一种熟悉的链接氛围，同时令他们耳目一新。



画家支招

在如右图展示的创作设计绘画中，将橡皮放在够不到的地方。如果发现擦除和重绘的地方过多，实际上就是偏离了这类速写的设计轨道。

绘画设计

这个术语指的是在纸张上“推敲”和完善图案设计方案的过程。这一过程涉及到从不同的角度进行绘制，犹如用“X光进行透视”。一般来说，绘画设计不是要展现给观众的东西，它通常会显得乱糟糟的，几乎无法辨认。这类图画的目标是探索不同的可能性，并开发探究一种最初的设计创意。

教育和培训

我最常听见的一个问题是“怎样才能成为一名奇幻画家？”实际上，这个问题并没有明确的答案——很多专业画家和概念画家都走过不少弯路，然后才找到了从事这门职业的正确途径。但是在很多画家的教育和职业生涯中都会有一些相同点，从中可以受益。

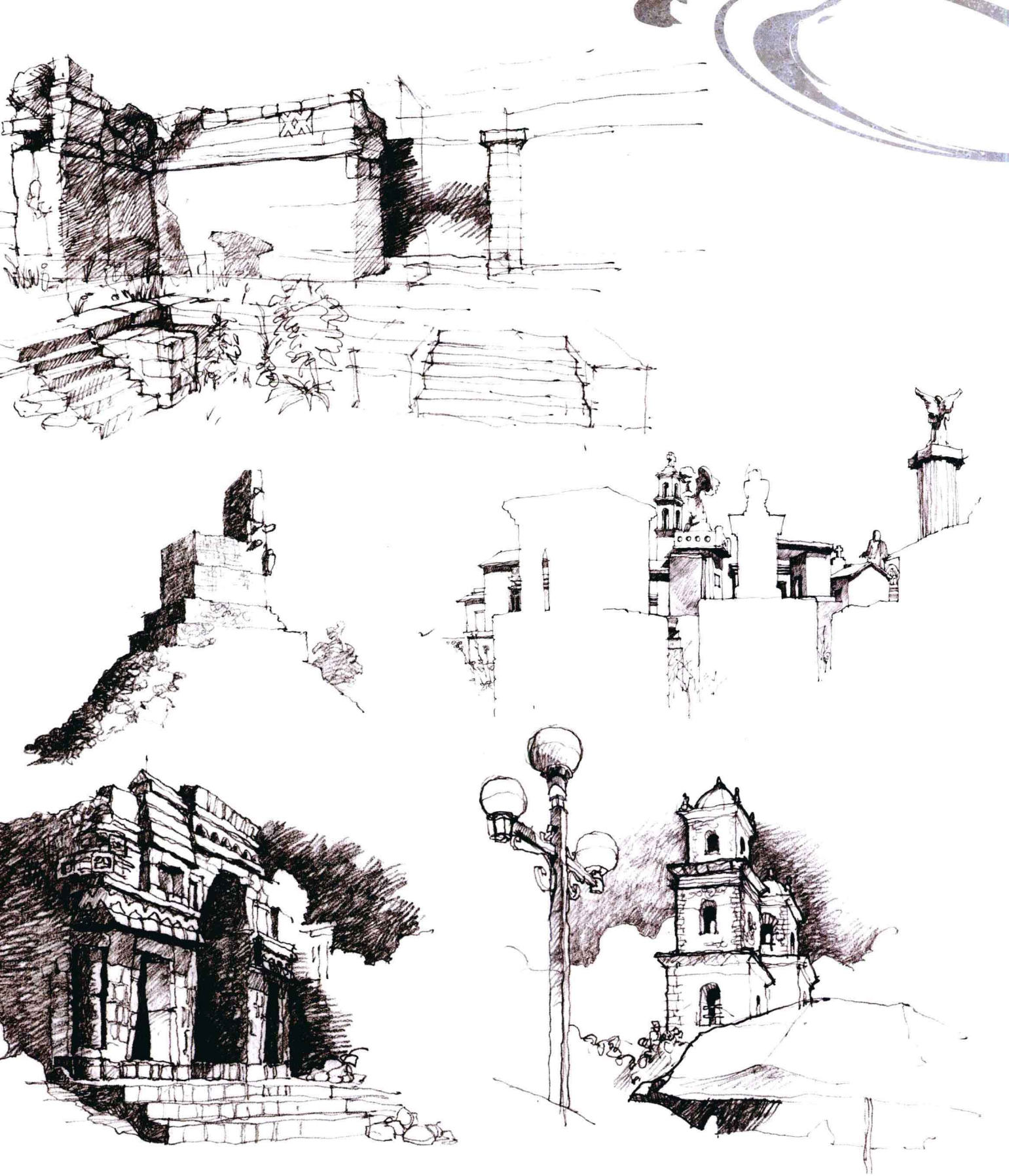
正规的训练

成为一名画家或者概念画家需要熟练地掌握基本的绘画技巧和概念，这可以通过优质扎实的艺术教育来达到。这种学习经历将影响一个人将来成功的可能性。在我看来，基本的教育途径可以从两方面获得，从而奠定深厚扎实的基础。第一种是基于插画的教育，即关注传统的绘画技巧，如绘画和着色、色彩理论、人体结构和透视方法。通过观察和记录，学生们学会将现实生活中看到的一切再现于各种媒介的技能。第二种是基于设计的教育，其中包含如工业设计、产品设计、图案设计和建筑设计等领域。这是典型地培养学生在某些方面的视觉对话中能够传达出常见的对各领域的研究，但是通常没有学习插画绘画所达到的那种程度。最近几年，出现了介于这两者之间模糊界限的一些课程。电脑游戏和娱乐设计现在也成为高等教育里的专业，这可能也直接导致了人们选择奇幻和科幻艺术创作作为职业生涯。工作室美术技巧教育和艺术史对从事这种行业也有巨大的帮助。

乍一看，基于插画的教育似乎对专业奇幻画家来说要实用得多，但是设计教育为新手提供了非常有用的技巧。我接受的基础教育是建筑学，从中学到的最受益的课程是懂得了如何系统地阐述设计问题，以便可以决定一个清晰而有效的解决方案。

开发个人策略

作为一名奇幻画家，时常需要在脑海中勾勒出一些实际上不存在的人、物件和动物，或者是真实存在的事物与幻想的混合物。因此，在传统美术技巧方面所受的教育将大大地受益于其他领域的学习。作为一名画家或者设计师，需要画的“视觉词汇”越多越好，而对原始兴趣领域之外的探究也是必要的，它可以丰富我们头脑中的图库。完成这项任务（而这是一个永无止境的过程）的最佳方式是尽可能多地接触不同的观点和视觉刺激。所有的画家都习惯于绘制他们所熟知的东西，所以扩大“熟知的东西”会令人成为一名多才多艺的画家，并且赋予艺术家一个有着广阔绘画材质的领域。



旅行是为视觉词汇收集新材料的好方式。体验生活，观察在不同环境下的人们行为将有助于记忆力的积累，从而作为奇幻插画的参照物。

专业奇幻画家所要应对的挑战

插画画家要成功的关键就是能够平衡熟悉与陌生之间的关系。换言之，作为商业画家，要能够创作出人们喜欢且欣赏的艺术品，并让人们在一定程度上对此存有期望，以便成功地出售作品。同时，为了在同行中脱颖而出，就必须在作品中糅合进一些新奇的成分。

每一项艺术创作都想到全新的、完全独创的观点和概念是非常困难的。我发现一个成功的策略就是在熟悉的题材上插入一些“特色”。要完成这项任务有不同的方式，其中包括：将平常彼此间没有联系的图像或者画面合并在一起，在非常熟悉的画面上插入奇特或者怪异的成分，或者以巧妙和意外的方式调整观众的预期。

除了开发新的工具和策略以外，关注在同一领域工作的人及他们的作品也是有必要的。必须去了解那些给观众留下深刻印象的图画，掌握最新动向，知道哪些风格正在衰退，哪些事物是“昙花一现”。这并不是说必须一味地追逐市场潮流，重要的是发现、保持和培养个人艺术作品中独特的创作风格。归根结底，这样做是为了留心所处的环境和市场。



与一家像“威世智有限出版公司（Wizards of the Coast）”这样大型的出版公司（本图片的主顾）的艺术指导一起工作的过程就是一个合作的过程。作为插画作者之所以会受聘是因为这个人具有想象奇幻世界和形象的能力，但是，也因此不会有绘制个人喜欢的事物的充分自由。艺术指导手头通常有一份从不同部门汇集而成的、针对作品所提出的具体要求，插画创作在某种意义上是一个解决问题的练习，而艺术家正是试图找出一个最佳方式来满足许多（有时是互相冲突的）条件的人。