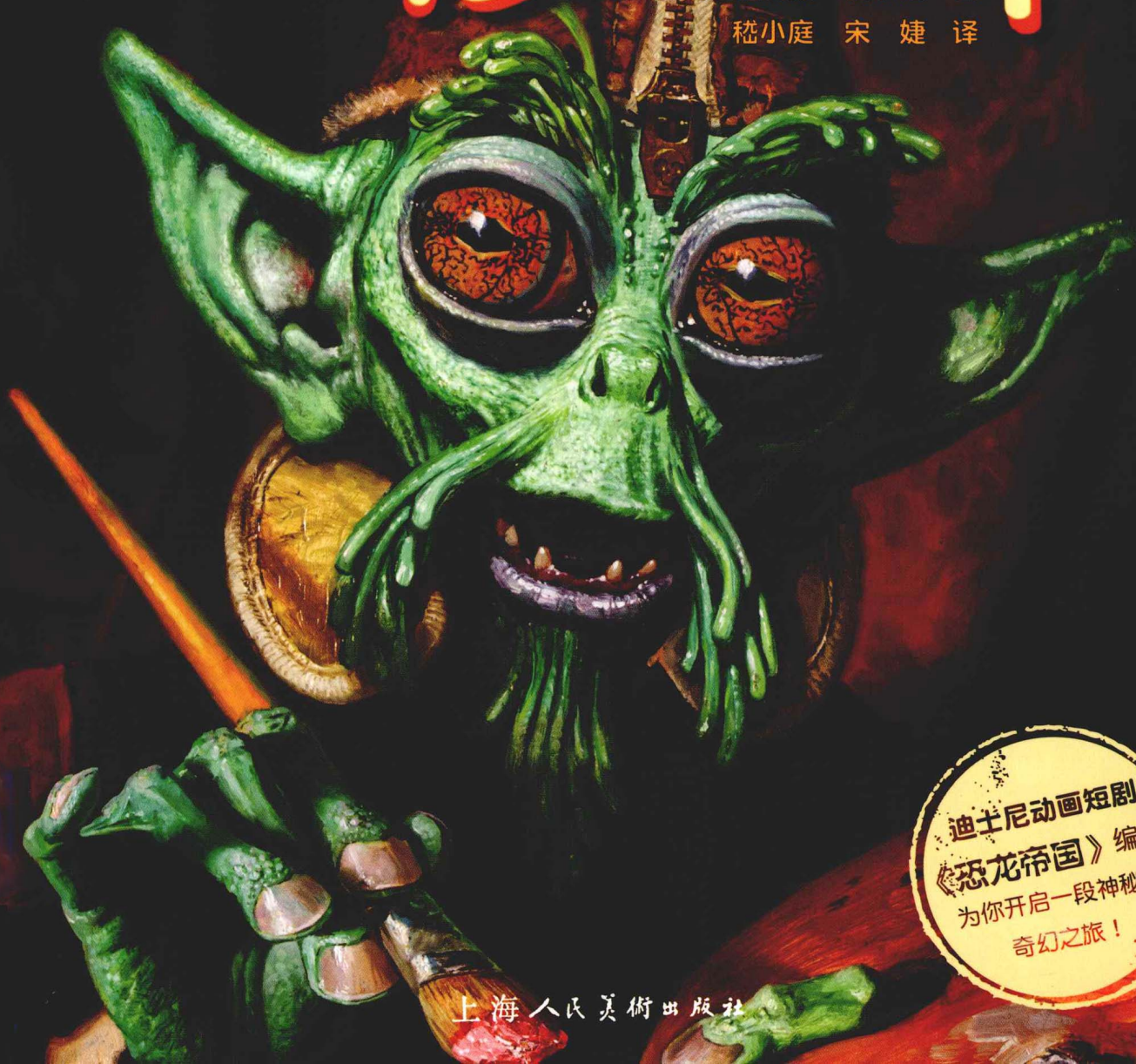


幻想的艺术

【美】詹姆斯·格尔尼 著

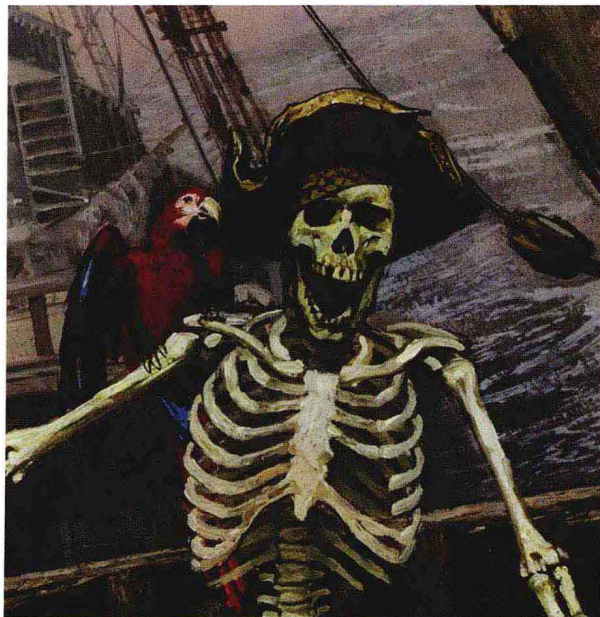
嵇小庭 宋 婕 译



迪士尼动画短剧
《恐龙帝国》编剧
为你开启一段神秘的
奇幻之旅！

上海人民美術出版社

幻想的艺术



[美] 詹姆斯·格尔尼 著
嵇小庭 宋 婕 译

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

幻想的艺术 / (美) 格尔尼 著; 嵇小庭, 宋婕 译.

— 上海: 上海人民美术出版社, 2013.01

书名原文: Imaginative Realism

ISBN 978 - 7 - 5322 - 7963-0

I. ①幻… II. ①格… ②嵇… ③宋… III. ①绘画技法 IV. ①J21

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第119121号

Imaginative Realism copyright © 2009 by James Gurney. All rights reserved.
Printed in China. No part of this book may be used or reproduced in any manner whatsoever without written permission except in the case of reprints in the context of reviews. For information, write Andrews McMeel Publishing, LLC, an Andrews McMeel Universal company, 1130 Walnut Street, Kansas City, Missouri 64106.

Right Manager: Ruby Ji

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版

版权所有, 侵权必究

合同登记号: 图字: 09-2011-174

幻想的艺术

著 者: [美] 詹姆斯·格尔尼

译 者: 嵇小庭 宋 婕

统 筹: 丁 雯

责任编辑: 姚宏翔

特约编辑: 孙 铭

封面设计: 马思贇

版式设计: 邵宇骏

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版社

(地址: 上海长乐路 672 弄 33 号 邮编: 200040)

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/12 印张 19

版 次: 2013 年 1 月第 1 版

印 次: 2013 年 1 月第 1 次

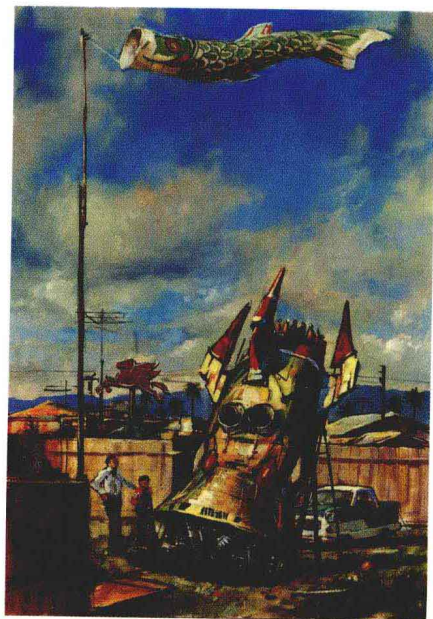
书 号: ISBN 978-7-5322-7963-0

定 价: 68.00 元



右图:《挖掘巨兽》的速写, 1983年绘制。木板油画, 11×7.5英寸。

上图:《费尼尔司和哈耳庇埃》(Phineas and the Harpies), 1984年绘制。粉彩笔和炭笔, 6×11英寸。



目 录

前言

第一章：传统的绘画

奇幻画作的传统
20世纪的艺术
临摹大师的作品

第二章：工作室

画桌、画架和灯光
有用的设备
绘画材料
上色材料

第三章：草图

让你放松的游戏
小样图
分镜图
色彩试验
炭笔草稿
修改和勾线
视平线
透视网格线
坚持下去

第四章：历史和古迹

叙述一个故事
早期的人类
近景和远景
信息和氛围

第五章：人物

学会使用镜子
色调纸
扮演角色
将模特拍摄下来
专业模特
头部的模型
服装
通过服装来塑造人物个性
关注细节

第六章：恐龙

挖掘恐龙
恐龙所生存的环境

6 不同寻常的表现
各式各样的模型
8 设置布景
手工制作的小型模型
10 翅膀和披肩
12 从二维平面图到三维模型
14 着色

第七章：生物和外星人

18 动物模型
20 骨骼模型
22 动物角色
24 半兽人
从模特到美人鱼
26 半机械体

第八章：建筑

32 四个步骤完成一座城市的绘制
34 设想一个瀑布上的城市
36 建筑模型
38 为模型添加光线
40 黏土和石头

第九章：机械

46 从熟悉的开始
夸张的手法
48 速写本是一切的开始
50 昆虫飞行器
52 机动装甲
54 虚构历史
一个活生生的未来
56 设备
58 散碎的文件

第十章：外光派画法

62 室外写生
64 奇异世界
66 幻想中的现实
68 博物馆和动物园
70 东方风情
72
74

第十一章：构图

76 亮部和暗部
78 剪影
80 明暗法绘画

82 形状的融合
84 交错对比
86 风车定律
88 眼动追踪
90 热感图
92 辐轮
94 群像
头部对比
晕映
静止和动态
远近对比
剖面图
俯瞰图
地图

第十二章：步骤

188 循序渐进
190 打底、媒介和技巧
192 纹理和厚涂
194 各种元素的结合
196

第十三章：行业领域

198 书籍封面设计
200 电影设计
202 游戏设计
204 玩具设计
206 主题公园设计
208

后记

专业词汇表

推荐书籍

作者相关作品

图片来源

关于作者

索引

162
164
166
168
170
172
174
175
176
178
180
182
184
186

188
190
192
194
196

198
200
202
204
206
208

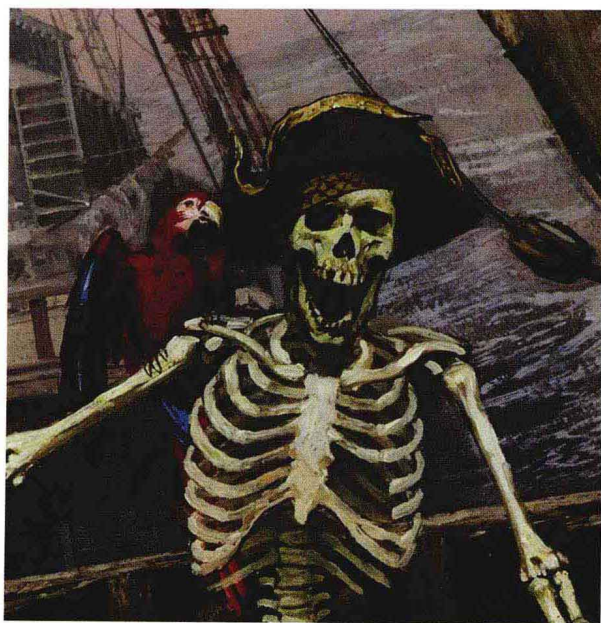
210

212
216
221
224
224
225



上图：《生日游行》，1992年绘制。帆布画板油画，29×29英寸。《恐龙帝国：地下世界》插图。

幻想的艺术



[美] 詹姆斯·格尔尼 著
嵇小庭 宋 婕 译

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

幻想的艺术/(美) 格尔尼 著; 嵇小庭, 宋婕 译.
— 上海: 上海人民美术出版社, 2013.01
书名原文: Imaginative Realism
ISBN 978-7-5322-7963-0

I. ①幻… II. ①格… ②嵇… ③宋… III. ①绘画技法 IV. ①J21

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第119121号

Imaginative Realism copyright © 2009 by James Gurney. All rights reserved.
Printed in China. No part of this book may be used or reproduced in any manner whatsoever without written permission except in the case of reprints in the context of reviews. For information, write Andrews McMeel Publishing, LLC, an Andrews McMeel Universal company, 1130 Walnut Street, Kansas City, Missouri 64106.

Right Manager: Ruby Ji

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版

版权所有, 侵权必究

合同登记号: 图字: 09-2011-174

幻想的艺术

著 者: [美] 詹姆斯·格尔尼

译 者: 嵇小庭 宋 婕

统 筹: 丁 雯

责任编辑: 姚宏翔

特约编辑: 孙 铭

封面设计: 马思贇

版式设计: 邵宇骏

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美術出版社

(地址: 上海长乐路 672 弄 33 号 邮编: 200040)

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

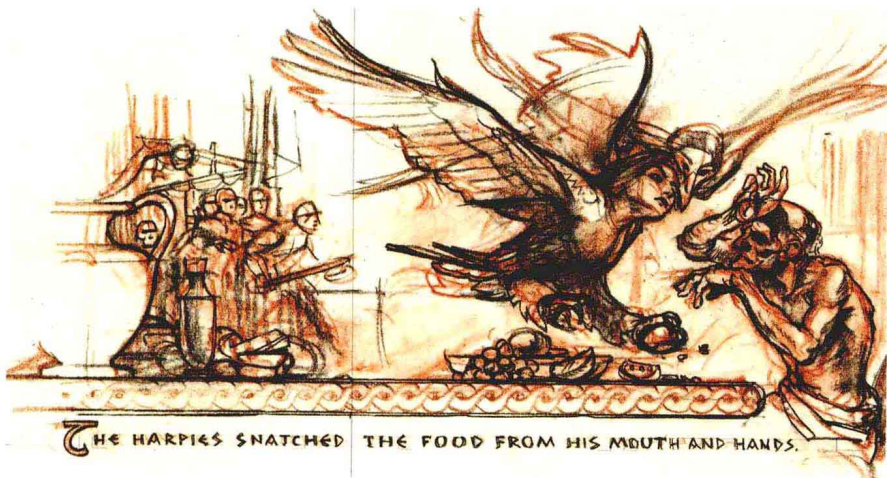
开 本: 787×1092 1/12 印张 19

版 次: 2013 年 1 月第 1 版

印 次: 2013 年 1 月第 1 次

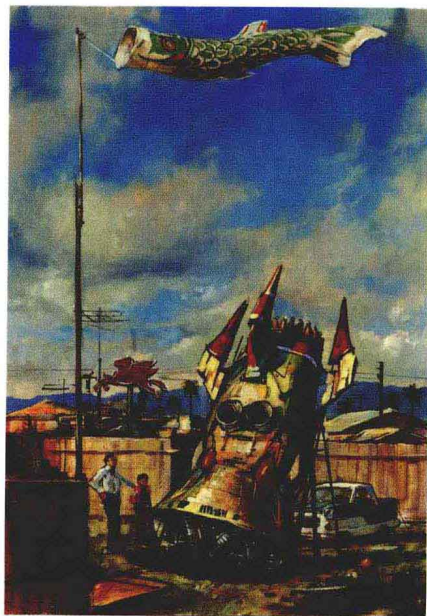
书 号: ISBN 978-7-5322-7963-0

定 价: 68.00 元



右图:《挖掘巨兽》的速写, 1983年绘制。木板油画, 11×7.5英寸。

上图:《费尼尔司和哈耳庇埃》(Phineas and the Harpies), 1984年绘制。粉彩笔和炭笔, 6×11英寸。



目 录

前言

第一章：传统的绘画

奇幻画作的传统
20世纪的艺术
临摹大师的作品

第二章：工作室

画桌、画架和灯光
有用的设备
绘画材料
上色材料

第三章：草图

让你放松的游戏
小样图
分镜图
色彩试验
炭笔草稿
修改和勾线
视平线
透视网格线
坚持下去

第四章：历史和古迹

叙述一个故事
早期的人类
近景和远景
信息和氛围

第五章：人物

学会使用镜子
色调纸
扮演角色
将模特拍摄下来
专业模特
头部的模型
服装
通过服装来塑造人物个性
关注细节

第六章：恐龙

挖掘恐龙
恐龙所生存的环境

6 不同寻常的表现
各式各样的模型
8 设置布景
手工制作的小型模型
10 翅膀和披肩
12 从二维平面图到三维模型
14 着色

第七章：生物和外星人

18 动物模型
20 骨骼模型
22 动物角色
24 半兽人
从模特到美人鱼
26 半机械体

第八章：建筑

32 四个步骤完成一座城市的绘制
34 设想一个瀑布上的城市
36 建筑模型
38 为模型添加光线
40 黏土和石头
42
44

第九章：机械

46 从熟悉的开始
夸张的手法
48 速写本是一切的开始
50 昆虫飞行器
52 机动装甲
54 虚构历史
一个活生生的未来
56 设备
散碎的文件

第十章：外光派画法

64 室外写生
66 奇异世界
68 幻想中的现实
70 博物馆和动物园
72 东方风情
74

第十一章：构图

76 亮部和暗部
78 剪影
80 明暗法绘画

82 形状的融合
84 交错对比
86 风车定律
88 眼动追踪
90 热感图
92 辐轮
94 群像

头部对比
晕映
静止和动态
远近对比
剖面图
俯瞰图
地图

第十二章：步骤

循序渐进
110 打底、媒介和技巧
112 纹理和厚涂
114 各种元素的结合
116
118
120

第十三章：行业领域

书籍封面设计
200 电影设计
202 游戏设计
204 玩具设计
206 主题公园设计
208

后记

专业词汇表

推荐书籍

作者相关作品

图片来源

关于作者

索引

162
164
166
168
170
172
174
175
176
178
180
182
184
186
188
190
192
194
196
198
200
202
204
206
208
210
212
216
221
224
224
225

前言

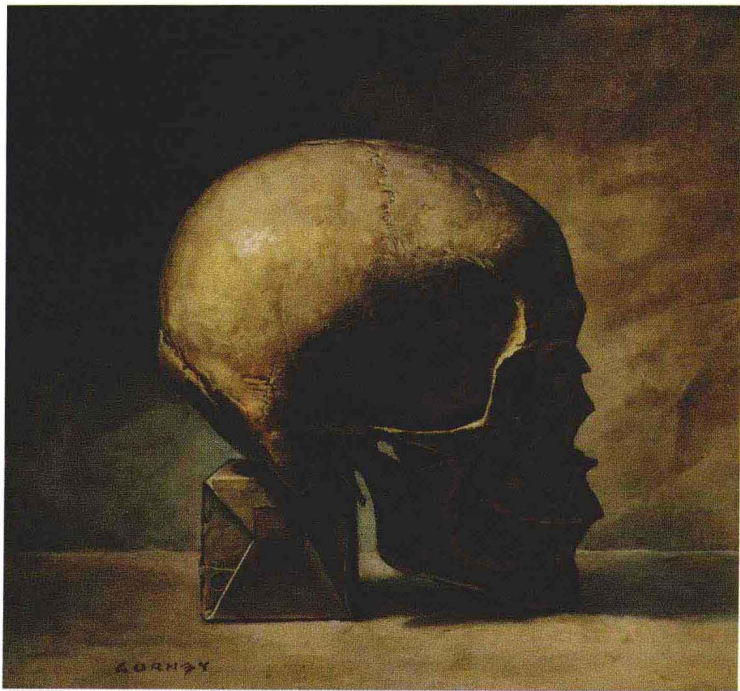
撰写本书的目的在于解决那些在绘画中遇到的困难，为艺术家们提供帮助，使那些本不存在的事物在画纸上具有更真实的存在感。当然，本书并不仅仅为了那些对奇幻艺术和科幻感兴趣的艺术家，对于所有希望“重建历史”，再现已经灭绝的野生动物或者单纯只是想通过绘画来讲述故事的人们都适合使用本书。



大部分的绘画理论书籍都告诉我们，要从观察生活开始学习素描和色彩。当你绘制一幅静物画、一幅肖像画或者一幅风景写生的时候，你就是从眼前的景物开始的。

本页上的头骨和室外风景写生就是按照这种方式画的。我们的学习任务是准确地观察事物，然后将它们合理地安排在画纸上。即使你是照着照片画画，你也面临同样的挑战。第一步你学习如何观察，然后学习如何照着你看到的把它们画出来。这种观察绘画法能够训练你捕捉事物的相似性，或者帮助你更好地渲染你的风景写生作品。

但是当你需要绘制一条美人鱼、一头暴龙或者内战的一场战役的时候，这种方法就没有用武之地了。因此，你需要另外一种完全不一样的绘画方法。仅仅在你家的后院写生或者按照电影《奥德赛》中的宇宙飞船和影片场景进行临摹是不够的，你需要在网上寻找一些相关的照片和图



片，但这只是别人对于你所设想的这个场景的理解。

当我刚开始画画的时候，这样的问题总是困扰着我，我习惯于根据观察到的事物进行速写训练，但是却无法找到任何相关的参考书籍能够帮助我进行想象性思维训练。有一段时间，我有两本独立的速写本，一本是用来记录真实生活场景的，另外一本专门记录我脑海中所想象到的画面，有时候我自己都觉得这是两个不同画面的。

我的第一本与别人合作写作完成的艺

术指导书籍是1982年出版的《速写指南》。与此同时，我得到了一份在电影公司当背景设计师的工作。后来我设计了科幻小说的书籍封面以及为《国家地理》杂志绘制插图。在闲暇时间，我仍然坚持在户外进行速写训练和绘画。在那段时间，我发现我的两种能力——观察力和想象力——在不断地发展并且相互促进。我开始为书籍《恐龙帝国：被时间遗忘的大陆》（1992年出版）撰写文字内容和绘制插图。这本书以一个探险家的日记形式描述了一个人类与恐龙共存的世界。

这些年来，我研究了50年至100年前的绘画艺术训练方法。与今天相比，那时对于奇幻画作的教学更加系统化。我将这种学习方法熟记于心并且应用到我的专业工作中，还与其他国家的艺术专业的学生一起探讨和分享。本书中所罗列的各种训练方法是经过长久时间考验后的精华，是使奇幻画作显得更具有真实感的、最有效用的绘画方法，并且这种方法对于专业画家和初学者都有效。

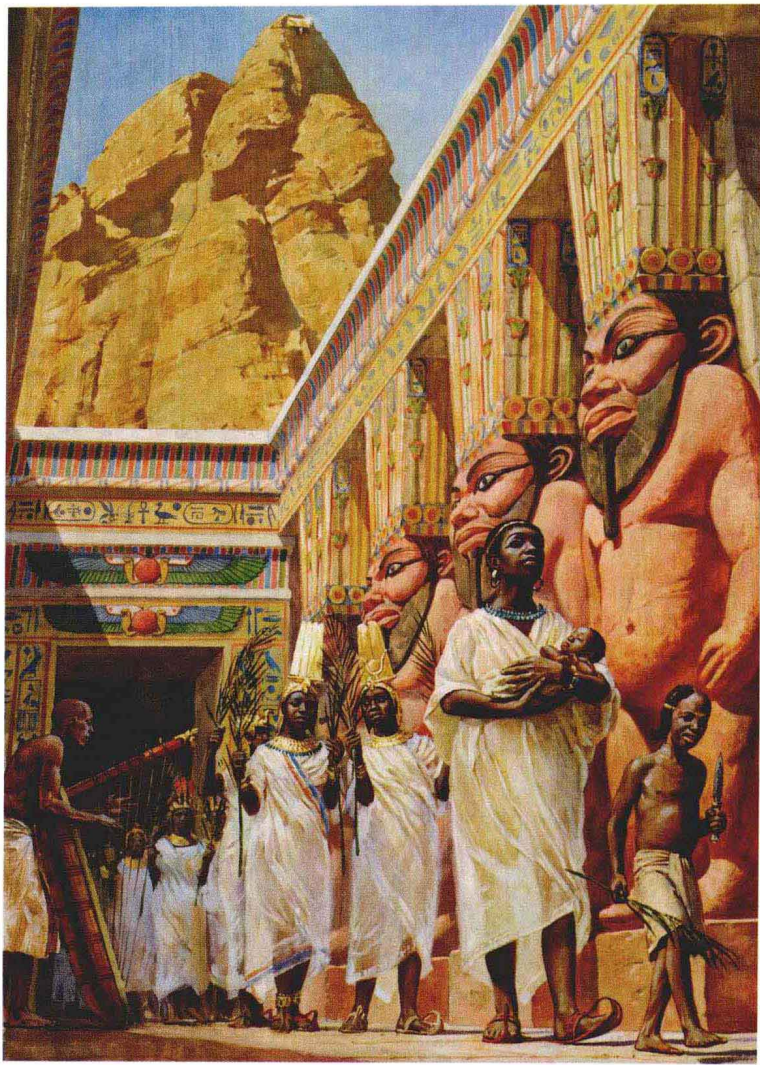
尽管书中提到的各个主题都是经过时间考验的，本书不是一本专门教授人像绘画、人体构造或者透视的书籍，不是教你如何一步一步画出一头完整恐龙的书籍，也不是为你提供绘画技巧捷径的书籍。你可以使用传统的绘画工具，如水彩、水粉、油彩或者丙烯颜料等，或者你比较倾向于使用现代化的电子工具，比如Photoshop软件，这都没有关系。我自己通常使用的是传统的绘画工具：铅笔、纸张、钢笔、颜料、画笔、厚纸板和软陶。不管你使用什么工具，对于绘画的研究和构图安排是没有捷径的。本书中所介绍的各种方法只是能帮助你在长期的绘画过程中节省一定的时间并且取得较好的效果。

本书会向你展示一幅画诞生的全过程，从最早的准备工作开始到可能遇到的导致失败的问题以及最后会成为众多想象画作的各种创新。每一页上的内容都有单独的主题，但都是在前页内容的基础上进一步的探讨。你可以像翻杂志那样随手翻阅，挑选某些章节阅读，也可以从头读到尾。本书的章节都是根据不同的主题来安排的：速写、历史、人物、恐龙、生物、建筑和机械，要能总结这些主题的绘画方法，需要一个艺术家能掌握这些不同内容

的专业绘画技法。

本书从第155页开始，介绍关于构图的内容，与大多数的绘画、设计理论不同，它是建筑在抽象事物，如线条、形状、几何学以及比例关系等基础之上的。而我的研究大部分还是关注于色调的把握，为的是服务于那些具象的绘画。由于在英语的关

于艺术的词汇表中缺少一些形容关键概念的单词，我不得不自行发明了一些单词，如“群像”（clustering）、“外形拼接”（shapewelding）来形容构图的规则，这些是艺术家们常用的概念，但是缺少合适的单词来描述。你会在书后的专业词汇表中找到我对这些专业词汇的解释。



上图：《姆特(mut)神庙》，1990年绘制。布面油画，21.5×14英寸，为《国家地理》杂志关于“胡夫王朝”的专题创作，1990年5月刊。

对页左图：《温德汉姆农场》，2006年绘制。布面油画，11×14英寸。

对页：《头骨练习》，1980年绘制。油画，12×12.5英寸。



第一章：传统的绘画



奇幻画作的传统

在西方艺术史上，画家是奇幻画作品最主要的代表人，从文艺复兴时期开始的关于透视和明暗法的革新，让奇幻类题材的画作在真实感上有了大幅提升。



上图：托马斯·科尔(Thomas Cole)，美国画家，1801年-1848年。《帝国事业：帝国的完成》(本系列的第三幅)，1835年-1936年绘制。布面油画，51.25×76英寸，被纽约社会历史协会收藏。

对页：艾德文·奥斯汀·艾比(Edwin Austin Abbey)，美国国家艺术院院士、皇家艺术学会会员、美国画家，1852年-1911年。《哈姆雷特的场景》(第二场第三幕)，1897年绘制。布面油画，61.25×96.5英寸。被艾德文·奥斯汀·艾比纪念馆收藏，本纪念馆位于康涅狄格州纽黑文市，耶鲁大学美术馆内。

前页：吉安·乔治·维贝尔(Jehan Georges Vibert)，法国画家，1840年-1902年，《格列佛和小人国》。1870年绘制，布面油画，22.25×43.25英寸。私人收藏。照片由苏富比拍卖行提供。

什么样的画作能让你认为能够收录进那些经久不衰的大师作品一览表？或许你会提名波提切利的《维纳斯》、米开朗基罗的《西斯廷圣母堂》、达芬奇的《最后的晚餐》、拉斐尔的《雅典学校》或是伦勃朗的《夜巡》？这些巨作的主题并不是来源于艺术家们直接的观察，他们大多从历史、神话和《圣经》中得到灵感。

早在文艺复兴时期，艺术家们就习惯一步一步地将脑海中想象的画面转化为让人信服的真实场景中。16世纪的画家费德里科·巴罗奇(Federico Barocci)通过八个

步骤来完成他的画作，这是在他的传记中写道的：

1.当他确定了他作品的主题和创意后，巴罗奇会画出很多大致的草图来设计人物的姿态并且确定人像的安排方式。

2.然后他会使用炭笔或者粉彩笔进行真实的模特写生。

3.接下来他会使用蜡或者粘土制作小型的人像雕塑，给他们穿上小衣服，这样他就能更加直观地不同灯光条件下，观察人物各个细节的细微变化了。

4.下一步他会使用水粉或油彩来进行



创作试画,思考整幅画面的亮部和暗部。

5.然后他会使用粉彩笔、炭笔或者石膏粉来制作一幅全尺寸的画面,用来观察整体色调。

6.现在他会用油画布进行绘制。

7.在绘制大幅画面前,他还会先完成一些小样稿,也是用油彩画的,以此来确定色彩关系。

8.最后他完成整幅画作。

与巴罗奇同时代的那些艺术家相比较,他算是小心翼翼的,但是会这样做的并不是只有他一个,自他以后的画家或多或少会采纳其中的某些步骤。

巴洛克风格的画家提埃波罗(Tiepolo)延续了这种传统的幻想画的方法和过程,绘制了大量的天顶天使像。浪漫主义画家特纳(Turner)和切里克(Géricault)被这种壮丽所感染,他们绘制了许多描写战争和战船的场面,尽管他们从来没有见过真实的战争和战船。

19世纪以后,学院派习惯于通过真实的模特写生、户外写生、临摹大师的作品以

及构图练习来训练绘画的基本技能。然而,这种艺术教学的最主要的目的不是为了画静物、肖像或者户外风景,而是为了诠释《圣经》和经典作品。在巴黎高等美术学院,最高的成就是罗马奖,想要获得这个奖项,学生们必须根据所出的题目,在一个被隔离的、封闭的空间中,在没有任何参考的情况下画出草图。接下来,学生们还要根据自己画的草图画出大型画作,此时他们可以借助模特、道具和模型的帮助。学院的评审如让·莱昂·热罗姆(Jean-Léon Gérôme)和威廉·阿道夫·布格罗(William Adolphe Bouguereau)等都是幻想写实风格方面的专家,这是一种用写实的手法来描绘现实中不存在的东西的风格。

在美国,奇幻画作的创作和风景绘画被联系到了一起。汤马斯·科尔创作了五幕的画作,名叫《帝国事业》,描绘了一座城池的成长和衰败。如对页上的画作:《帝国事业:帝国的完成》,是一种传统的狂想,在建筑上这是一种奇幻的表现:安静的海湾中矗立着一座闪闪发光的宫殿。

接下来的美国风景画家,如弗雷德里克·丘奇(Frederic Church)和阿尔伯特·比尔施塔特(Albert Bierstadt)绘制了一些史诗般的、描述美国那些未开发地区的画作。他们的视角往往是具有想象性的:比尔施塔特经常会在画中添加一两座山峰并以赞助者的名字来命名。但是那些画面效果看上去仍然是真实的,因为这是建立在画家长时间观察户外自然的基础上的。

上图所展示的场景是莎士比亚的小说《哈姆雷特》中的一幕,作者是美国侨民艾德文·奥斯汀·艾比,他凭借本画获得了三项国际比赛中的金奖。艾比从“戏中戏”的演员角度展现画面:奥菲利亚和哈姆雷特一起坐在地上,哈姆雷特正越过自己的肩膀偷偷地监视着,希望能够“捕捉到国王内疚表情”。艾比用尽一切办法让观者相信这幅画的真实性:三张顶着脑袋的狼皮,狼头不做填充,用最好的黑色天鹅绒和紫色绸缎做成中世纪丹麦人的服装。

20世纪的艺术

建立在现实主义和故事改编基础上的奇幻画作艺术，并没有因为现代化的到来而消失。相反，在20世纪，她因迅速发展、不断改变而生气蓬勃。大众的视线从那些在美术馆展出的作品转移到了书籍和杂志中的复制品上。



上图：迪恩·康沃尔(Dean Cornwell)，美国画家，1892年—1960年，《娃娃皇后》，选自《他们永远不会相遇》，作者彼得·B·凯恩(Peter B.Kyne)，出版于1923年。布面油画，36×30英寸，私人收藏。

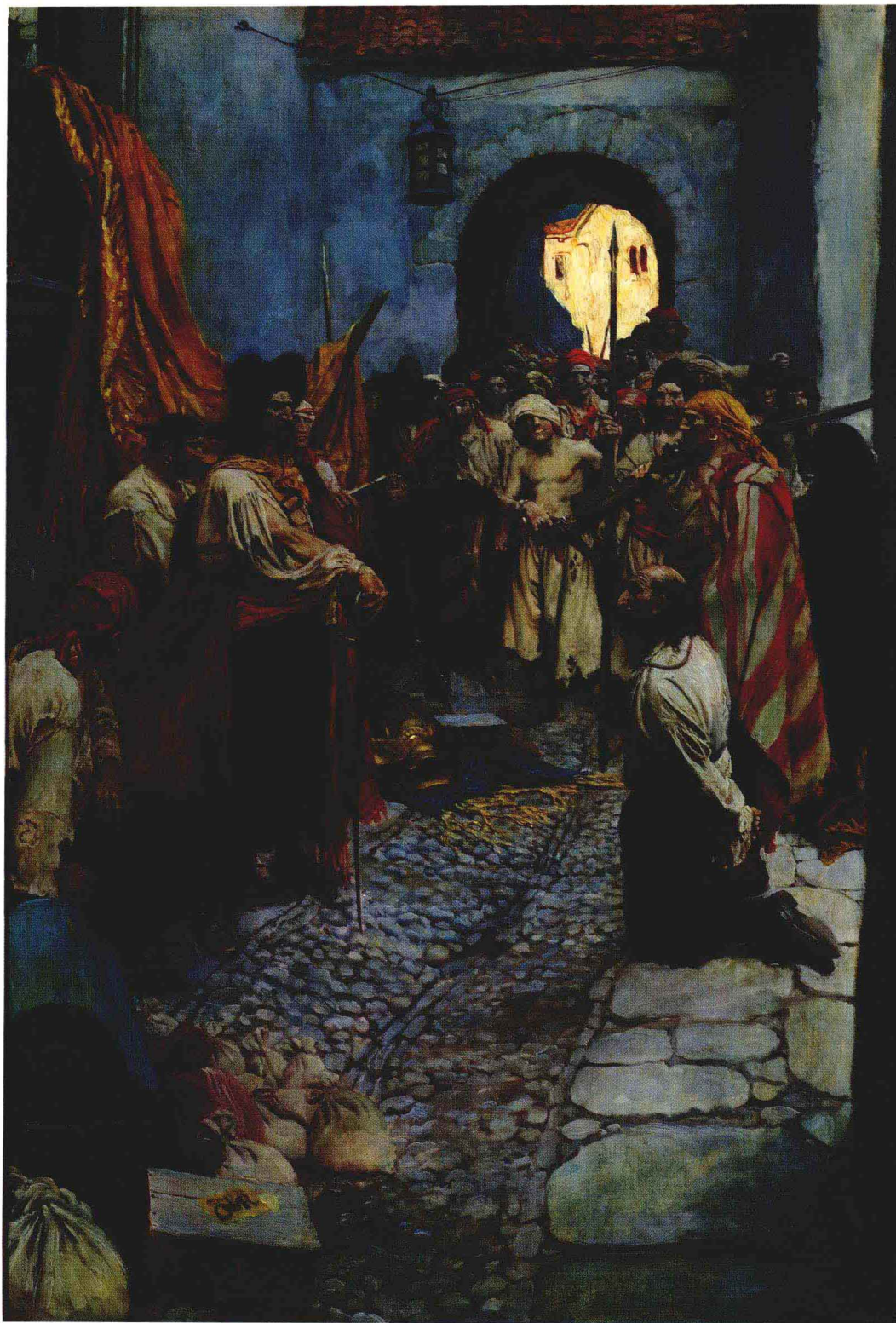
对页：霍华德·派尔(Howard Pyle)，美国画家，1853年—1911年。《向市民敲诈贡品：为了卡沙及纳》，1905年绘制。布面油画，29.5×19.5英寸。1912年被美国德拉威州美术馆购买。



正如新的录音技术催生了爵士乐和摇滚时代的来临，由不同的赞助和分配方式带来的视觉艺术在风格上的革新，为创意带来了如雪崩般的革新速度。人们不需要前往沙龙或者国家艺术学院，在各种书籍、杂志和影视沙龙里就可以一饱眼福了。

霍华德·派尔(Howard Pyle)标志性的海盗人物形象(右图)为他赢得了“血腥教徒”的昵称。他的成名并非完全因为他是一名艺术家，更多的原因是他还是一名作家和教师。他的学生中有包括如N·C·魏斯(N.C.Wyeth)、杰西·威尔科克斯·史密斯(Jessie Willcox Smith)以及哈维·邓恩(Harvet Dunn)，后者曾经是迪恩·康沃尔(左图)的老师。派尔鼓励他的学生们对着装扮好的模特进行写生，同时在他们几乎什么都不知道的情况下让他们猜测角色的性格。他坚信：画面是想象和创意的来源，而不是技术手段。艺术专业的学生最需要的就是培养他们的想象力。

随着20世纪的发展，美洲和欧洲的艺术家们完善了那些有顺序关联的画面形式的艺术表现手法，如连环画和动画、科幻小说和电影、电脑动画(CG)以及电子游戏最终取代了传统的插图小说的文学主导——地位。这种多样化的创作方式要求艺术家能够将他们的白日梦与声音效果相结合。今天，如果一个年轻艺术家既拥有超凡的想象力，同时又拥有精湛的绘画基础，那么他的前途不可限量。在美术与插图艺术之间没有明确的界限；没有哪种艺术形式更高级，世界上只会以多种形式存在，艺术就是艺术。



临摹大师的作品

19世纪的艺术学生们花了大量的时间来临摹大师的作品，同时一些艺术学校也鼓励这种做法。这是一个很不错的方法，因为通过这样的练习，你能从更深的层面领悟你所崇拜的大师的创作方法。



《头部插图》，1986年绘制。木板油画，12×16英寸。

作为谱曲训练前的一个练习，肖邦都会先花1-2个小时来弹奏巴赫的平均律钢琴曲。当他弹奏巴赫的曲子的时候，他感觉自己指尖的每一个毛孔都在吸收大师的精神。

我们为什么不这么做呢？或许是因为我们一直被教导说模仿别人的作品不是一件好的事情，并且我们也担心自己会变成别人的模仿者。

其实临摹大师的作品作为练习和学习的方法，这本身没有任何错误。这是理解绘画最快的方法。如果不想变成模仿者，最妥善的方法是临摹几位不同的大师的作品，看看解决一种绘画问题到底有多少种方法。