

国际顶级数字艺术大师 佳作赏析

DIGITAL ART MASTERS
VOLUME 5

[美] 3DTotal 编
张明 译



3dtotal



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

国际顶级数字艺术大师 佳作赏析

DIGITAL ART MASTERS
VOLUME 5

[美] 3DTotal 编
张明 译



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

国际顶级数字艺术大师佳作赏析. 5 / 美国3DTotal网站编; 张明译. -- 北京: 人民邮电出版社, 2011.8
ISBN 978-7-115-25410-8

I. ①国… II. ①美… ②张… III. ①数字技术—应用—艺术—设计—作品集—世界—现代 IV. ①J06-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第086113号

版 权 声 明

Digital Art Masters: Volume 5, by 3DTotal.com Ltd, ISBN: 978-0-240-52210-4
Copyright©2010, 3DTotal.com Ltd. Published by Elsevier Ltd. All rights reserved.
Authorized Simplified Chinese translation edition published by the proprietor.
Copyright©2010 by Elsevier (Singapore) Pte Ltd, 3 Killiney Road, #08-01 Winsland House I, Singapore. All rights reserved. First Published 2010.
Printed in China by POSTS & TELECOM PRESS under special arrangement with Elsevier (Singapore) Pte Ltd. This edition is authorized for sale in China only, excluding Hong Kong SAR and Taiwan. Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. Violation of this Law is subject to Civil and Criminal Penalties.
本书简体中文版由Elsevier (Singapore) Pte Ltd. 授权人民邮电出版社在中国境内(香港特别行政区和台湾地区除外)出版发行。
本版仅限于中国境内(香港特别行政区和台湾地区除外)出版及标价销售。未经许可之出口, 视为违反著作权法, 将受法律之制裁。

内 容 提 要

本书分为场景篇、人物篇、魔幻篇、科幻篇和卡通篇5个部分, 为您展现了来自全球的50位顶级数字艺术大师的2D、3D作品, 通过这些作品您可以看到这些大师的创作思想和创作历程, 并获悉他们精湛的技巧。

本书适合各类人群, 无论您是高级数字绘画师、初级从业人员, 还是艺术学院在校生, 甚至是数字绘画爱好者, 都可以从本书中寻找灵感, 并且获取数字绘画的创作方法。

国际顶级数字艺术大师佳作赏析 5

- ◆ 编 [美] 3DTotal
- 译 张 明
- 责任编辑 孟 飞
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京画中画印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 889×1194 1/16
印张: 18
字数: 790千字 2011年8月第1版
印数: 1-2000册 2011年8月北京第1次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2011-0737号

ISBN 978-7-115-25410-8

定价: 128.00元

读者服务热线: (010) 67132705 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号





目 录

MAREK DENKO 14			20 MAURICE PANISCH
RODRIGO LLORET CRESPO 24			31 ANDREW FINCH
MIGUEL ALBA GUTIÉRREZ 37			41 VIKTOR FRETYÁN
MARIUSZ KOZIK 50			57 JASON SEILER
GÁBOR KIS-JUHÁSZ 65			69 MICHAL LISOWSKI
LOÏC E338 ZIMMERMANN 75			81 PASCAL ACKERMANN
LOIS VAN BAARLE 85			89 JEFFREY SIMPSON
ANTO JURICIC TONI 93			97 DAVID MORATILLA AMAGO
MICHAL SUCHÁNEK 103			109 SIMON DOMINIC
WEI-CHE (JASON) JUAN 113			117 IRVIN RODRIGUEZ
MIN YUM 123			130 CHRISTER WIBERT
ISTVÁN VASTAG 135			139 JUSTIN YUN
KEKAI KOTAKI 144			151 RICHARD MINE

目 录

马捷 157



161 MARCIN JAKUBOWSKI

ANDRÉE WALLIN 170



174 TOMASZ JEDRUSZEK

RUDOLF HERCZOG 184



190 CHEE MING WONG博士

NEIL MACCORMACK 198



204 BORH RUPPEL

TOMASZ STRZALKOWSKI 209



214 EDUARDO PEÑA

STÉPHAN BRISSON 220



223 VITALY BULGAROV

YİĞİT KÖROĞLU 228



233 JACK ZHANG

FABRICIO MORAES 242



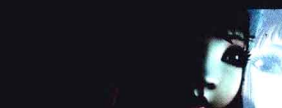
249 IGNACIO BAZÁN LAZCANO

MATT GASER 254



259 REBECA PUEBLA PANIAGUA

SERGE BIRAULT 265



271 ANDREW HICKINBOTTOM

JOSE ALVES DA SILVA 278



285 ALEXEY EGOROV

世界著名数字艺术大师作品赏析 5

由3DTOTAL 团队编译

TOM GREENWAY



SIMON MORSE



JO HARGREAVES



CHRIS PERRINS



RICHARD TILBURY



简介

这个系列的图书自出版以来已经走过了 5 年的历程，并且已经成为所涉及领域中的圣经式的图书。翻开本书时，读者首先会为跃然纸上的作品所震撼，而这仅是对其中的主要作品而言。每个艺术家都会利用一定的页面空间展示其多领域的代表作品，这就意味着我们不但能够欣赏到某个独立的作品，还可以获得更加广阔的视野。可以说，这个系列图书的卖点就是书中的内容完全针对对这种艺术形式感兴趣的人而编写，而作者也都来自这个领域。作者将其在创作时所使用的方

系列书中的每一本都记录了在三维世界和数字绘图领域中能够对这个艺术群体带来影响的众多细微变化。艺术家们自然地呈现了软件的发展趋势和其他创作工具的进化过程，本书是追寻这些变化并反映一些能够影响相关行业动态的更宽泛的议题。近几年来，二维和三维之间的界限已经慢慢变得模糊了，本书将为您展示这种不断发展的融合趋势以及艺术家如何利用功能愈加丰富的创作工具。

在三维创作体系中，后期制作成为越来越重要的组成部分，在创作最终静态图像的道路上，诸如 Maya 和 3ds Max 这样的程序经常与 Photoshop 结合使用。这两个曾经毫无关联的学科相互结合，这使得对目前的创作流程的分解以及对藏匿于最终结果之后的创作蓝图的捋顺变得非常困难。本书为您提供有关创作最终合成技巧的第一手资料，为您揭开华丽作品背后更广阔的世界。这些巧夺



天工的艺术师们将向您展示他们的创作过程，并对其创作动机和灵感来源给予最中肯的分析。无论对于这本书，抑或是整个系列图书来说，这可能都是最具价值的方面。

RICHARD TILBURY
常驻艺术家——3DTOTAL





© TIM WARNOCK

前言

Albert Einstein 曾经说过：“想象力是第一位的，它是一切美好事物的预演（Imagination is everything. It is preview of life's coming attractions.）”。

想象力是艺术家所具有的力量强大的工具。这种力量能够将人们带到一个全新的世界中；能够编织出栩栩如生的故事；能够酝酿出非常复杂的创作想法并将之付诸实施；能够使人们信服并身临其境。艺术家花费无数个日日夜夜将创造力的火花和梦想的碎片整合在一起，想尽一切办法创造出优秀的作品，而全部目的就是希望使观众对自己的想法感同身受。有时，创作过程很让人纠结，工作要求也非常苛刻，创作时间更是无比漫长。我还没听说过有哪个艺术家遵循朝九晚五的作息规律。比如，我在写这些文字的时候已经夜里9:43了，而前一天晚上一直创作到凌晨2:00，我也在思考自己到底在做什么。但实际上我知道其中的原因，因为我对创作欲罢不能。我们之所以被称为艺术家，一个原因就是创作欲的冲动；它已经融入到了我们的血液中。对我们来说，想象力是第一位的。

全世界具有旷世之才的艺术家们正在孜孜不倦地努力着，我们每个人每天都会以不同的形式欣赏到他们的作品。在这些天才的成长道路上，技术扮演着一个至关重要的角色。以前，创作被限制在静态的页面上，而现在，艺术家们可以体验完全仿真的交互式媒介。工具每天都在变得使其速度更快、性能更好、价

格更便宜。有了这些技术的支撑，我们现在可以大胆地说创作出超越现实的作品不再是梦想了。电影观众已经被宠坏了，他们对艺术家和技术应用有着非常苛刻的要求。视频游戏也能够轻易捕获玩家的心，它里面充满了华丽的图像和技术创新。本书汇集了世界上最优秀最有前途的艺术家们的心血，阅读起来也一定是一个激动人心的过程。

艺术家生活在社会的前沿，他们需要具有不断改变、创新和学习的精神。对于传统画家来说，他们一生中可能只使用油料和水彩即可，但数字艺术家的创作工具每年都在发生着改变。这是一个永无止境的学习过程。本书中汇集了过去几年中那些极具灵感，极具创造力和挑战性的作品，为了创作这些作品，艺术家们度过了无数个繁忙的深夜，他们需要修正渲染错误、优化场景并处理计算机硬件产生的问题。除了精通有关构图、照明和透视方面的知识，他们还需要花费大量时间使自己在技术应用上的能力达到非常高的标准。这么多天才艺术家慷慨地将自己的作品与我们分享，可以说他们带领着我们经历了这些作品的创作过程。他们以这种方式回报艺术家群体。我们每个人都能够从中发现自己的潜能，进而创作出打动观众的作品来。我们要对每一位艺术家表示衷心的感谢，感谢他们所做的努力以及为我们提供了如此贵重的礼物。

TIM WARNOCK

数字绘图师 / 概念艺术家

<http://www.thenextside.com>

© TIM WARNOCK





场景篇



对于我来说，场景能够从某种程度上讲述一定的故事情节。看到一个具有较好场景的成功的图像时，我就会对它所展示的世界充满兴趣和感到好奇。关于这一议题，我需要获得足够多的相关信息，但是我对那些没有答案

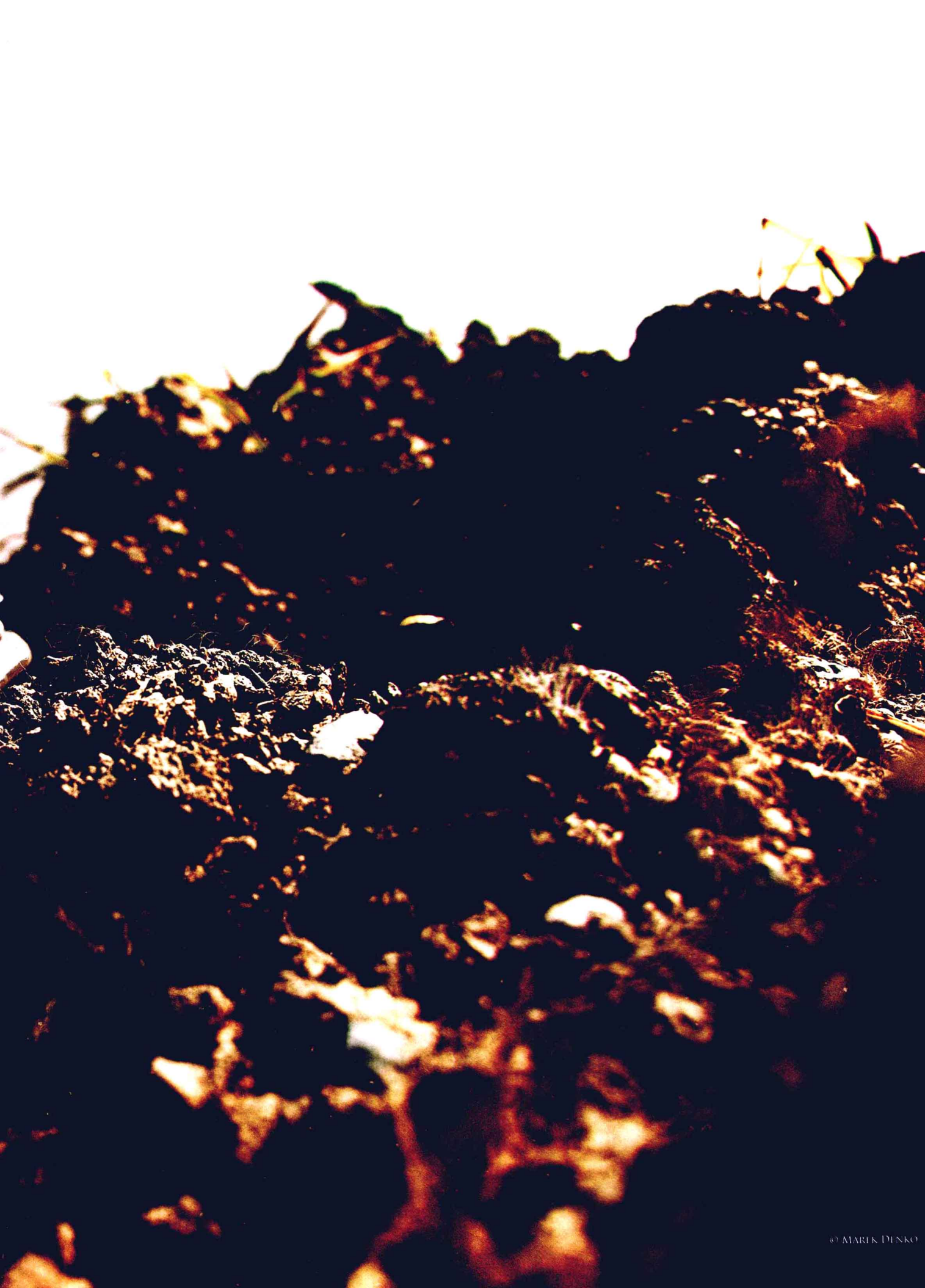
的问题更加感兴趣。在本篇中，您将看到一些有关场景创作的优秀示例，其中涉及的题材包括大家所熟悉的、想象出来的以及一些历史事件。这是一些值得深入研究的图像，因为它们所暗示的故事值得我们去了解。

JAIME JONES

Jaime@artpad.org

<http://www.artpad.org/>





凯迪拉克

作者：MAREK DENKO

工作职位：Noemotion s.r.o. 首席执行官

使用软件：3ds Max、V-Ray、Photoshop



引言

这个图像创作于2009年，是我当年所创作的唯一的个人作品。当时，我刚刚为一家加拿大的工作室创作完一个名为 Armour Weed 的项目，在其中一个被客户舍弃的版本中，我发现上面的泥土制作效果非常好，因此将其保存起来以便以后用作参考素材。后来，当有了一点空闲时间，我就开始在它上面添加更多的纹理，比如草地、植物的根、叶子，以及其他一些小对象。开始我并不确定要为画面添加什么样的角色，为此，我曾尝试过以旧网球、高尔夫球、一盒香烟和一个瓶子作为主角，但最终这个小的玩具车模型从中胜出。

下面说说我选择小玩具车作为主角的原因：2009年的春季，我正身处洛杉矶，给我的小儿子 Adam 买了很多玩具，其中很多动作玩具角色都出自于电影，比如《异形》、《铁血战士》和《再生侠》。我还买了一些汽车模型等小玩意儿，其中有奥迪 TT、法拉利等，它们都深深地吸引了我。几个月之后，我发现这些玩具七七八八地散落在房间和花园的各个角落，它们几乎都被一个2岁的小男孩和我这个已经28岁的老男孩弄坏了，我拾起了其中的一个，并决定将其加入到那个以泥土为背景的画面中去。这是一个1953年产的凯迪拉克汽车模型，当初之所以买它，也只是出于我对这辆车的喜爱。

“只要仔细观察真实世界中的事物，就能够保证所创作的大部分对象的正确性”



图01c



图01a



图01b

在接下来的篇幅中，我将介绍在创作这个作品时所使用的方法，并从专业和个人喜好两个方面介绍一下我在日常创作中所使用的技巧。

概念和参考素材

主要参考素材来自原始作品的专业客户，我也使用了一些有关土壤的照片。但是，在编写这些文字的时候我已经无法找到那些照片了，因此在这里没有展示它们。

对于凯迪拉克本身来说，我使用了为白色玩具车模型所拍摄的照片。尽管如此，原始模型上的铬合金保险杠已经丢失了，而那又是我的照片中不可缺少的对象，因此我不得不再次订购一个全新的汽车模型以获得我想要的效果，其他的创作灵感均来自现实世界中的事物。

在本系列图书中，这已经是我第3次重复以下这部分内容了，那就是我一直认为寻找原始参考素材是创作工作的一个重要组成部分。因此，多观察一下周围的事物并思考它们的呈现方式。只要仔细观察真实世界中的事物，就能够保证所创作的大部分对象的正确性（图01a-c）。

建模

所有的建模工作都是在 3ds Max 中完成的，其中的一小部分也使用了 Polybost 插件和一些 Max 脚本，我将在后面介绍这些脚本。一般来说，我的建模工作会从一个简单的形状或者最常用的建模工具开始，比如 Turbosmooth、Displace、Noise 和 Symmetry。在接下来的内容中，我会介绍这个场景中的几个模型所使用的建模技巧。

汽车底盘：我以设置一些平面并将玩具汽车的照片置于其上作为开始；尤其要注意汽车顶部、前部和侧面的视图。然后使用多边形创建基本模型。期间应用了 Turbosmooth 修改器以便添加细分网格，接下来又使用 Shell 修改器添加一点厚度。在模型被细分并获得了足够的厚度感之后，我又添加了 Noise 和 Displace 修改器并使用了一点细胞贴图，以便为车身增加一些不完美感，这样做的目的是打破原来过于完美的反射效果。大多数情况下，这种做法能够使网格产生一些变形，因此能够与形状一起产生更真实的效果（图 02）。

汽车轮胎：轮胎的建模过程非常简单。我从使用一个包含一定数量的基本细分结构的圆柱体开始。删



图03

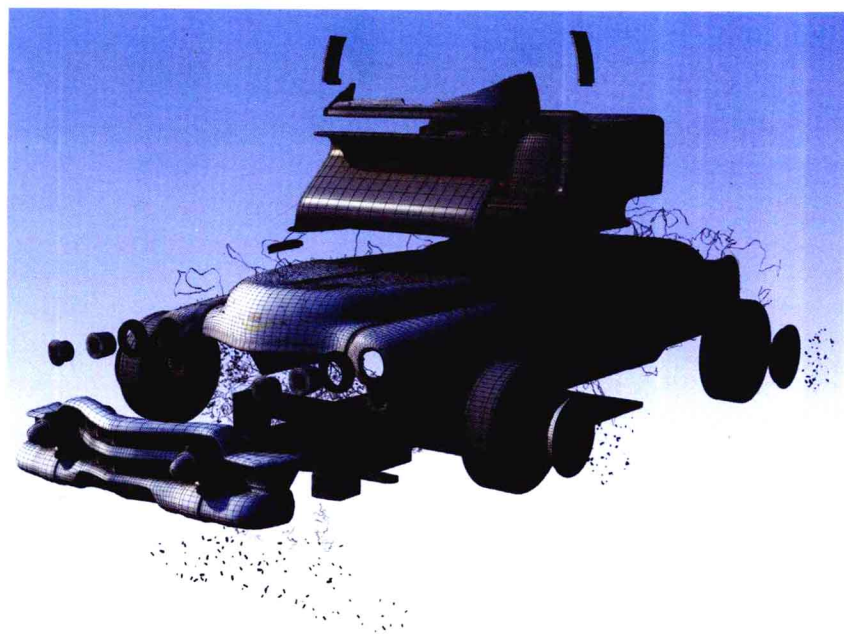


图02

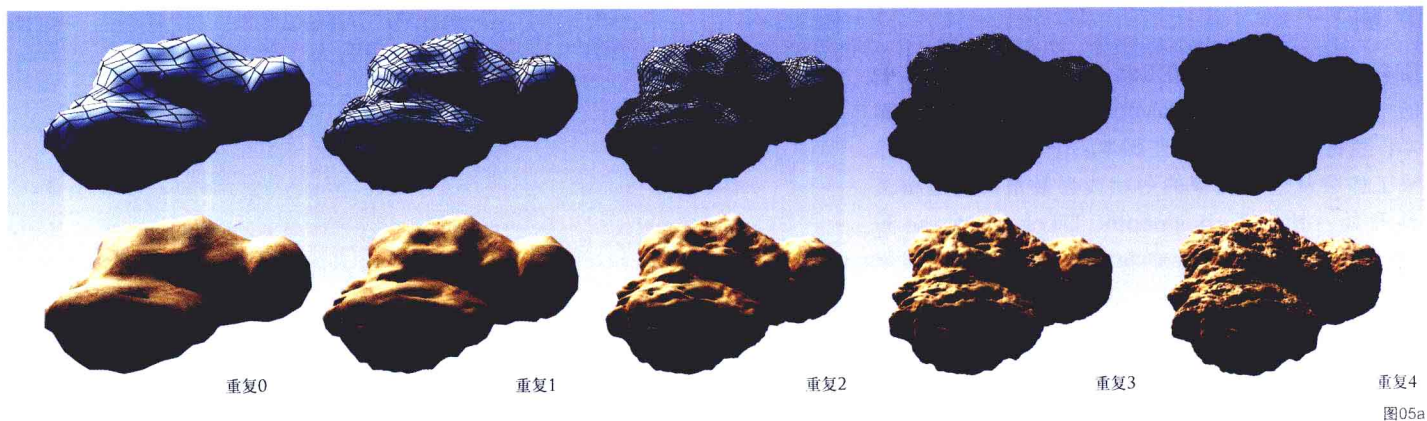
除了圆柱体的大部分并使用 Symmetry 修改器重新创建完整的轮胎。期间我尽可能地减少控制点的数量，以便能够更快速轻松地获得理想的形状（图 03）。

汽车玻璃：创作汽车前部的玻璃时，我再次使用 Turbosmooth 和 Shell 修改器进行多边形建模。对结果满意后，我创建了一个对象并将其从玻璃上提取出来。要从一个对象中提取另一个对象，我通常使用 ProBoolean 混合对象。在进行 ProBoolean 操作之后，我必须对网格进行调整并修正一些由这种操作所引起的问题。

车身污物：在完成了底盘的建模之后，我对上面几种类型的对象进行了分散处理，目的是创建一种有点脏的效果。其中引入了一系列细碎的石块、灰尘以及毛发（图 04）。



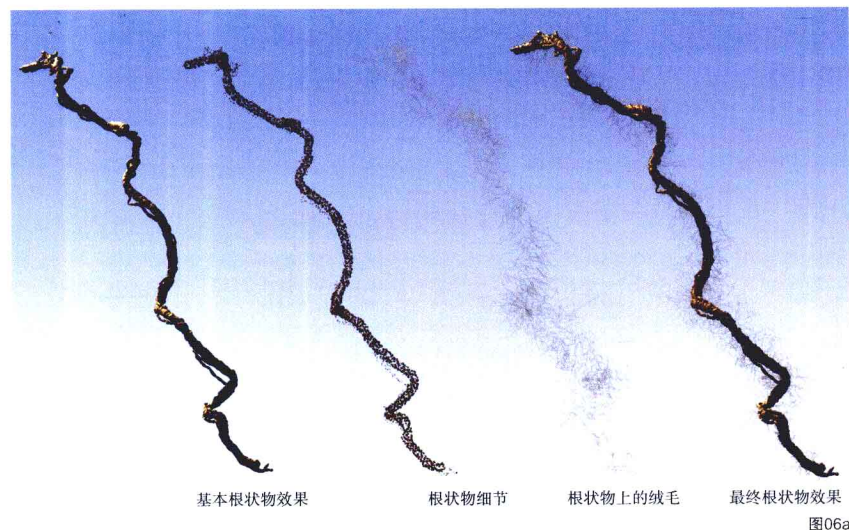
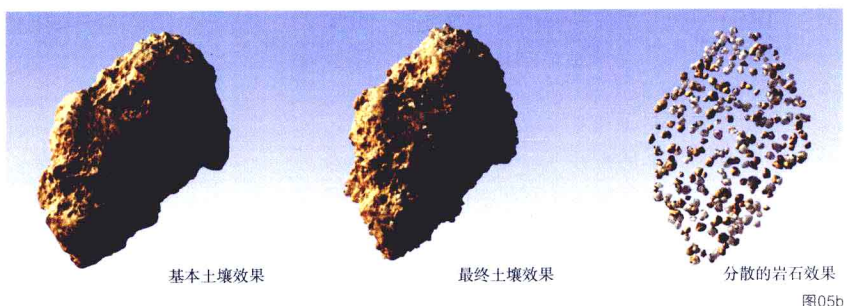
图04



土壤面：对于土壤，我使用了非常具有厚重感的平面，还应用了 Turbosmooth、Noise 和 Displace 修改器。我花费一些时间对于于置换操作的各种数值和贴图进行了试验，使结果更加符合我的预期效果。

土壤和岩石：这部分也以一些基本的对象作为开始，例如盒状对象。将其转换为可编辑多边形并构建土壤的基本形状。借助于 Turbosmooth、Noise 和 Displace 修改器，我快速获得了理想的细节和表面效果。在获得了几种土壤和岩石形状之后，我使用 Array 工具对其进行复制，然后使用一个 Randomizer 脚本对这些形状进行了随机变化操作，这个脚本可以在互联网上免费下载。获得了满意的混乱分布效果之后，我又使用一个名为 Glue (<http://www.itoosoft.com/>) 的免费工具将数以千计的土壤和石头对象粘贴到已经准备好的表面上。为了获得理想的精确效果，我还对一些岩石和土壤对象进行了手工放置 (图 05a-d)。

根状物：从一个简单的带有很多凸起的绳状物开始创作。然后使用 Noise 修改器并对上面的沟槽进行了多次复制，期间再次使用到了 Randomizer 脚本 (图 06a-b)。



对于刚刚接触三维建模的人来说，应该阅读一下使用手册，试着了解三维组件的工作方式。我认为静态对象的建模是三维创作中比较简单的一部分。如果想成为一个高效精准的建模师，需要尽最大可能去了解所使用的建模工具，因此最好多花点儿时间阅读相关的使用手册并勤于对其进行试验。

纹理和阴影

这个项目中的纹理创作并不复杂。所有的地面和土壤对象都是用相同的用于漫反射和凹凸贴图的瓦片纹理创作的 (图 07)。凯迪拉克自身有着极其简单的黑白纹理，用于混合表层和下面的汽车颜色，以显现车身上的划痕。