



CG 精英榜

火神CG工场
编著

② 闪耀世界的中国CG艺术佳作

CG 精英榜

② 闪耀世界的中国CG艺术佳作

火神CG工场 编著

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521012
E-mail: cyp-law@cypmedia.com
MSN: cyp-law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

闪耀世界的中国CG艺术佳作 / 火神CG工场编著. —北京: 中国青年出版社, 2013.7
(CG精英榜; 2)
ISBN 978-7-5153-1748-9
I. ①闪… II. ①火… III. ①漫画—作品集—中国—现代 IV. ①J228.2
中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第146339号

CG精英榜②: 闪耀世界的中国CG艺术佳作

火神CG工场 编著

出版发行:  中国青年出版社
地 址: 北京市东四十二条21号
邮政编码: 100708
电 话: (010) 59521188 / 59521189
传 真: (010) 59521111
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
策划编辑: 郭 光 莽 昱
赵媛媛 赵毅平
责任编辑: 易小强 张 军
助理编辑: 赵毅平
书籍设计: 杨友彬

印 刷: 深圳市精彩印联合印务有限公司
开 本: 635×965 1/8
印 张: 24
版 次: 2013年9月北京第1版
印 次: 2013年9月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-1748-9
定 价: 89.00元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系
电话: (010) 59521188 / 59521189
读者来信: reader@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: www.cypmedia.com



火神 CG 工场

最具实力的数字艺术培训中心

火神网是一个创立于 1999 年的华人数字艺术社区，见证 CG 行业从无到有，繁荣发展的伟大历程。依托 火神社区十余年历史，2006 年数字艺术教育机构“火神 CG 工场”在北京创建。

火神 CG 工场立足于数码艺术职业培训，有着业内最顶级的教师团队和专业的课程设计，依靠高品质的 教学质量赢得了学员们极高的满意度，同时为业内各大游戏，动画公司输送了大量的优秀人才。

"火神 CG 工场" 致力于与数字艺术相关的各行业精英携手共赢合作，业内一线绘画达人与我们的合作在 身心和财务上均是自由的，达人们可以有自由的时间去创作。如果你是颇具才华的绘画高手，我们由衷欢迎你的到来。

喜爱绘画的同学在火神 CG 工厂可以得到一线绘画达人的指导，浅入深的学习过程能够扎实地提高同学们的艺术创作水平，真正享受到绘画的乐趣。这是一个分享交流的平台 @ 火神 CG 工场。

CG 插画

游戏原画

漫画分镜

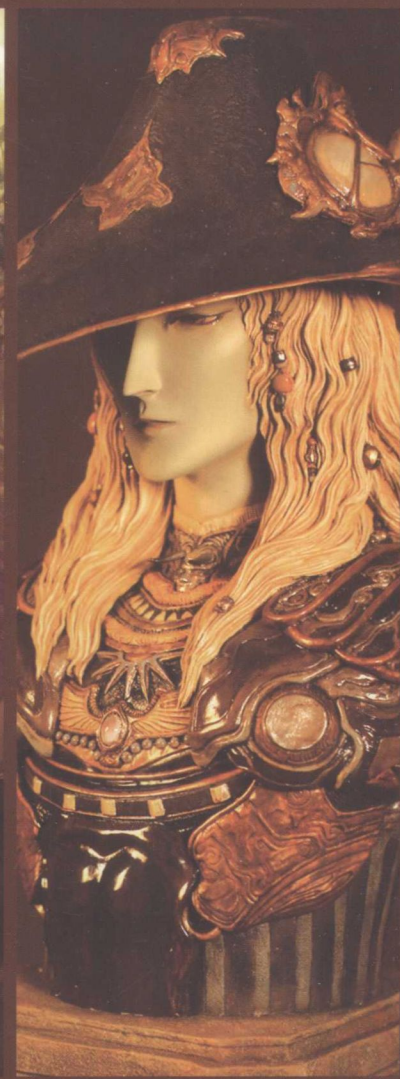
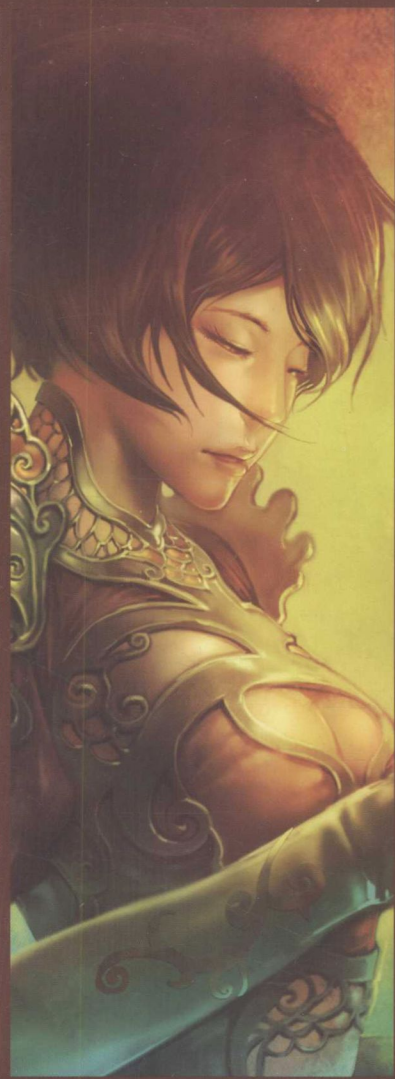
手绘基础

网络远程

电话：400-6175-291

邮箱：luocan@huoshen.com





插画类课程

- CG 插画：日常研修班
- 画之韵：唯美插画周末班
- 绘爱：水彩风插画周末班
- 二次元萌绘：插画周末班
- CG 启蒙：网络远程班

手绘类课程

- 手绘风暴：画室研修班
- 手绘风暴：网络远程班

游戏类课程

- 游戏设定：日常研修班
- 游戏场景：周末研修班
- 游戏人设：周末研修班
- 游戏场景：网络远程班

其他类课程

- 彩色漫画：日常研修班
- 漫魂：漫画周末班
- 创世绘：漫画周末班
- 造梦师：漫画周末班
- 魂之精灵：GK 手办班



更多详情访问网址：www.edu.huoshen.com

试读结束：需要全本请在线购买：www.ertongbook.com



目录

前言 005



栗鉴 006



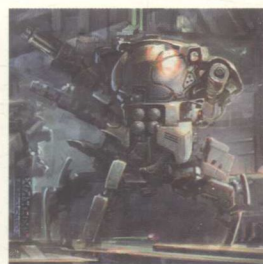
张欢欢 014



张晓波 024



董航 030



李双跃 038



刘涛 042



宋其金 046



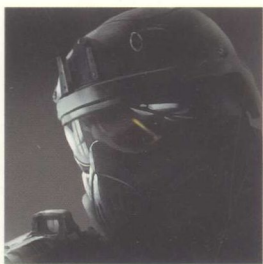
末那 052



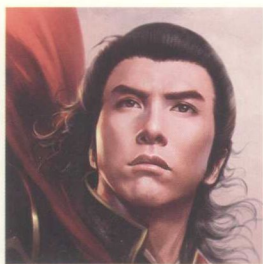
王宁 058



张季 066



张路野 072



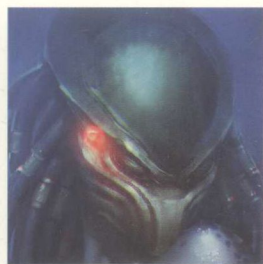
董绍华 078



王勋 082



杜子君 086



王鑫 092



关键 100



蔡智超 108



黄朝贵 118



邓杰 124



王海军 130



田超 138



华路 144



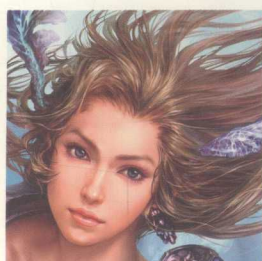
李凯 152



唐艳 158



耿飞 162



孙娜 170



师尧 172



陈飒 174



韩剑昊 176



张素 180



黄锐强 182



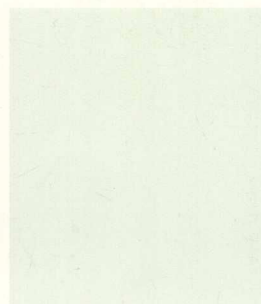
刘畅 184



张惟怡 186



孟梓 188



CG 精英榜

② 闪耀世界的中国CG艺术佳作

火神CG工场 编著

目 录

前言 005



栗鉴 006



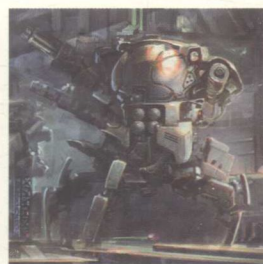
张欢欢 014



张晓波 024



董航 030



李双跃 038



刘涛 042



宋其金 046



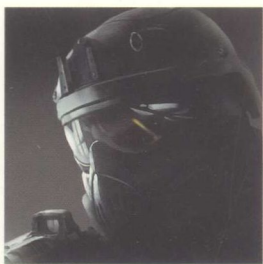
末那 052



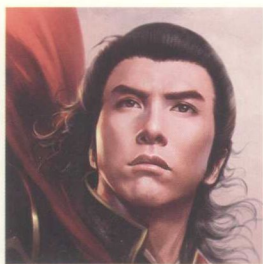
王宁 058



张季 066



张路野 072



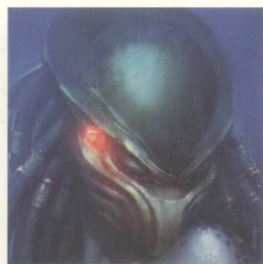
董绍华 078



王勋 082



杜子君 086



王鑫 092



关键 100



蔡智超 108



黄朝贵 118



邓杰 124



王海军 130



田超 138



华路 144



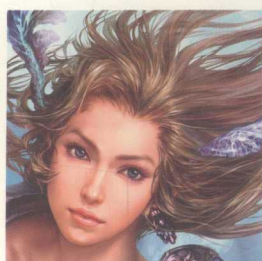
李凯 152



唐艳 158



耿飞 162



孙娜 170



师尧 172



陈飒 174



韩剑昊 176



张素 180



黄锐强 182



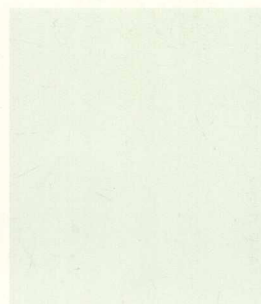
刘畅 184



张惟怡 186



孟梓 188





前言

《CG精英榜2：闪耀世界的中国CG艺术佳作》由中国青年出版社与火神网（huoshen.com）联合策划撰写，力图展示华人地区的CG精英最新和最经典的作品。

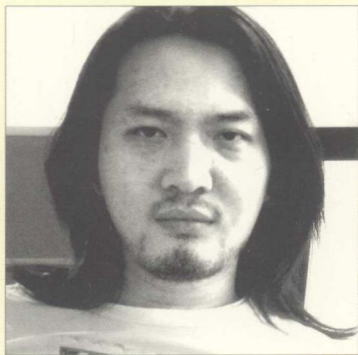
13年前火神网叫作火神岛社区，那是我们的孤岛期，因为当时CG创作在华人地区还是很少有人做的事情。2000年大家用电子邮件投稿，苦等站长用64K的调制解调器手工更新火神作品集的时候，恐怕很少有人能想到，自己和在火神结识的努力画画的朋友们将成为未来国际级影视游戏大作的重要设计师。

2006年起，我们开始近距离做研究和分析，帮助年轻人进行数字艺术学习。在这个过程中，越发觉得一万小时定律在艺术领域的作用日益明显。对于开始学习数字艺术的人来说，创作工具、学习资料、视野空间等起点条件都已经基本趋同了。在其创作逐渐成熟之后，作品的发布、交流也越来越通畅。于是在机会均等的情况下，作品与作者得到的反馈就取决于之前付出的时间和精力了。也许现在想成名比十年前临摹照片就能得到机会的时代要难得多，但今天的数字艺术青年们拥有的却是最可贵的——公平。

有时候和业内的朋友们聊天，大家也会站在今天去设想未来。我的判断是，在信息自由流通的情况下，坚定的数字艺术家终将是自由的。他们将可以自由选择与谁合作，将拥有时间的支配权、财务的自主权，前提是他们足够努力，并且找到了拥护者。所以我一直建议数字艺术家们尽早通过社交网络和自媒体来建立自己的个人品牌，这不仅仅是为了拥有一呼百应的粉丝群体，更是为了在这个过程中挖掘并成就自己的独特风格，向着自由迈出坚实的每一步。

以此书，向长年笔耕不辍的画师们致敬，向支持画师们的媒介平台致敬，向拥有梦想并付出巨大努力的所有人致敬！

火神网创始人
陈常江



网名：佛光普照
主页：blog.sina.com.cn/lijiancastle
职业：概念艺术家

简历

2008年毕业，同年加入艺电计算机软件（上海）有限公司从事概念设计，2011年来到北京，于Zynga游戏公司工作至今。除此之外，栗鉴还作为个人艺术家进行创作。平时是个游戏迷、电影迷。

栗 鉴

L

i

J

i

a

n

访谈

你是什么时候开始对艺术感兴趣的？是什么原因让你想要成为一名专业的艺术家？

我对于艺术的兴趣可以追溯到看《北斗神拳》的时代，正式接触艺术是从中学开始的。因为自己非常喜欢画画，所以就上了美术中学。做游戏基本是初中就立下的志向，虽然我一直学习传统艺术，中途也是动摇过，但是本着对游戏和艺术的喜爱，一直坚持到现在。

你作品的风格十分强烈，有时候能非常好地为一个商业项目准确地定下基调，你是如何与客户进行沟通的呢？

作为从业者，你的风格不一定适合一切项目，符合所有人的想法，所以还是要设身处地地为项目和客户利益着想，为他们定位一个更为合适的艺术风格。如果客户已经有了明确的美术规范，就要通过沟通了解他们的想法，最好能在此基础上进行延伸，做到他们都没有想到的好创意。我觉得这是从事这个行业的乐趣之一，也是作为一个概念设计师需要具备的能力之一。其实如果我拿出所有商业类的作品，可能大家根本认不出来。



精灵龙骑士



矮人战士





僵尸骑兵