

ZITO

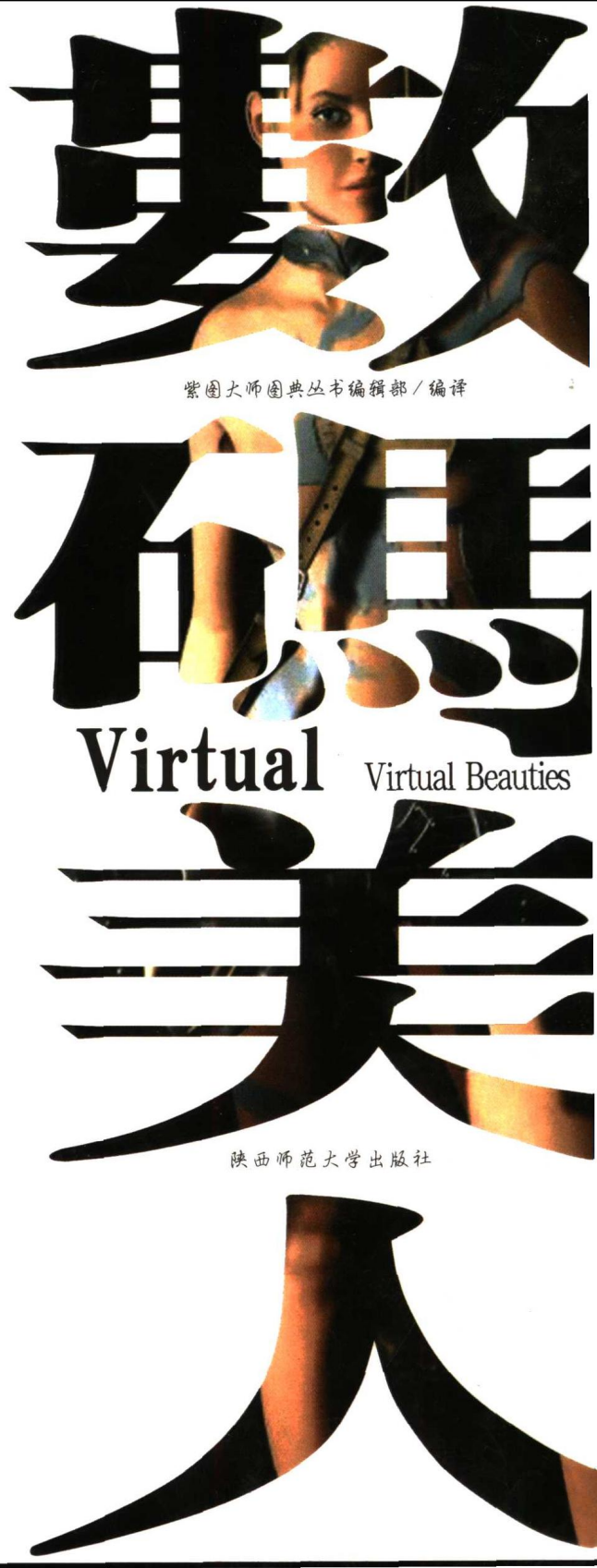
紫图大师图典丛书

数码美人

大师图典

80位世界著名CG艺术家经典杰作

20余年全球虚拟偶像之集大成



紫图大师图典丛书编辑部 / 编译

Virtual Virtual Beauties

陕西师范大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

数码美人 / 紫图大师图典丛书 编辑部编.

—西安: 陕西师范大学出版社, 2003.9

ISBN 7-5613-2198-8

I. 数… II. 紫… III. 三维—动画—设计—世界—图集

IV. TP391.41-64

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 073476 号

图书代号 WX187300



紫图大师图典丛书

丛书策划 / 紫图文化

总编辑 / 黄利 策划总监 / 万夏

图片编辑 / 郑玮 张福伟

文字编辑 / 张福伟

装帧设计 / 万夏

设计制作 / 北京紫图图书有限公司

制作总监 / 鞠倚天

电脑排版 / 张建华 陈兵

技术监督 / 孙志强

本书著作权、版式和装帧设计受世界版权公约和

中华人民共和国著作权法保护

本书中所有文字、图片等专用使用权为北京紫图图书有限公司所有

未事先获得北京紫图图书有限公司书面许可, 本书的任何部分不得以图表、声像、电子、影印、缩拍、录音或其他任何手段进行复制和转载, 除非在一些重要的评论及文章中作简单的摘引。违者必究。

北京紫图图书有限公司常年法律顾问: 天达律师事务所 李大进 李理

数码美人

紫图大师图典丛书 编辑部

责任编辑 / 周宏

出版发行 / 陕西师范大学出版社

经销 / 新华书店

印刷 / 北京国彩印刷有限公司

版次 / 2003 年 9 月第 1 版

2003 年 9 月第 1 次印刷


开本 / 787 × 1092 毫米 1/16 18.75 印张

字数 / 44 千字

印数 / 3000 册

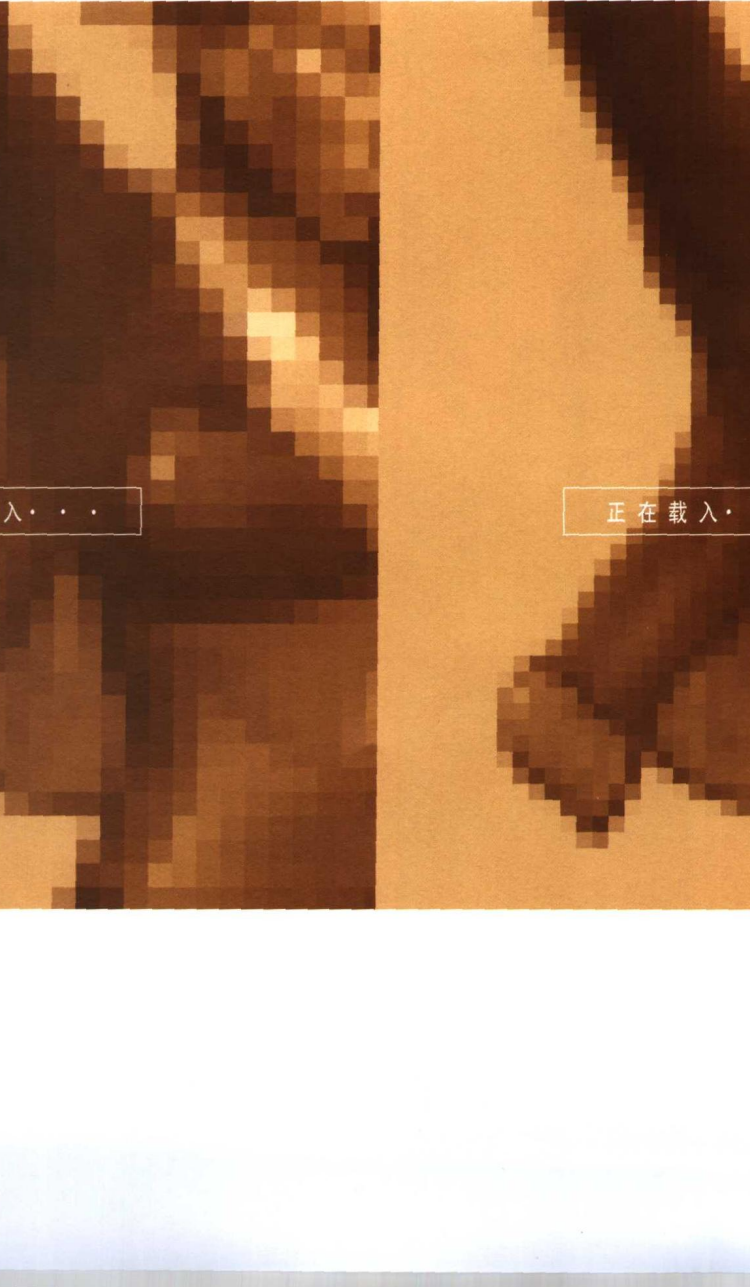
书号 / ISBN 7-5613-2198-8 / I · 226

定价 / 58.00 元



正在载入 . . .

正在载入 . . .



正在载入 . . .

正在载入 . . .



紫图大师图典丛书

Virtual Beauties

A photograph of two women wearing black lace lingerie, posing against a warm, orange-toned background. The image is split vertically, with the left side being a pixelated, low-resolution version of the right side. A white rectangular box with the Chinese characters "进入" (Enter) is overlaid on the left side.

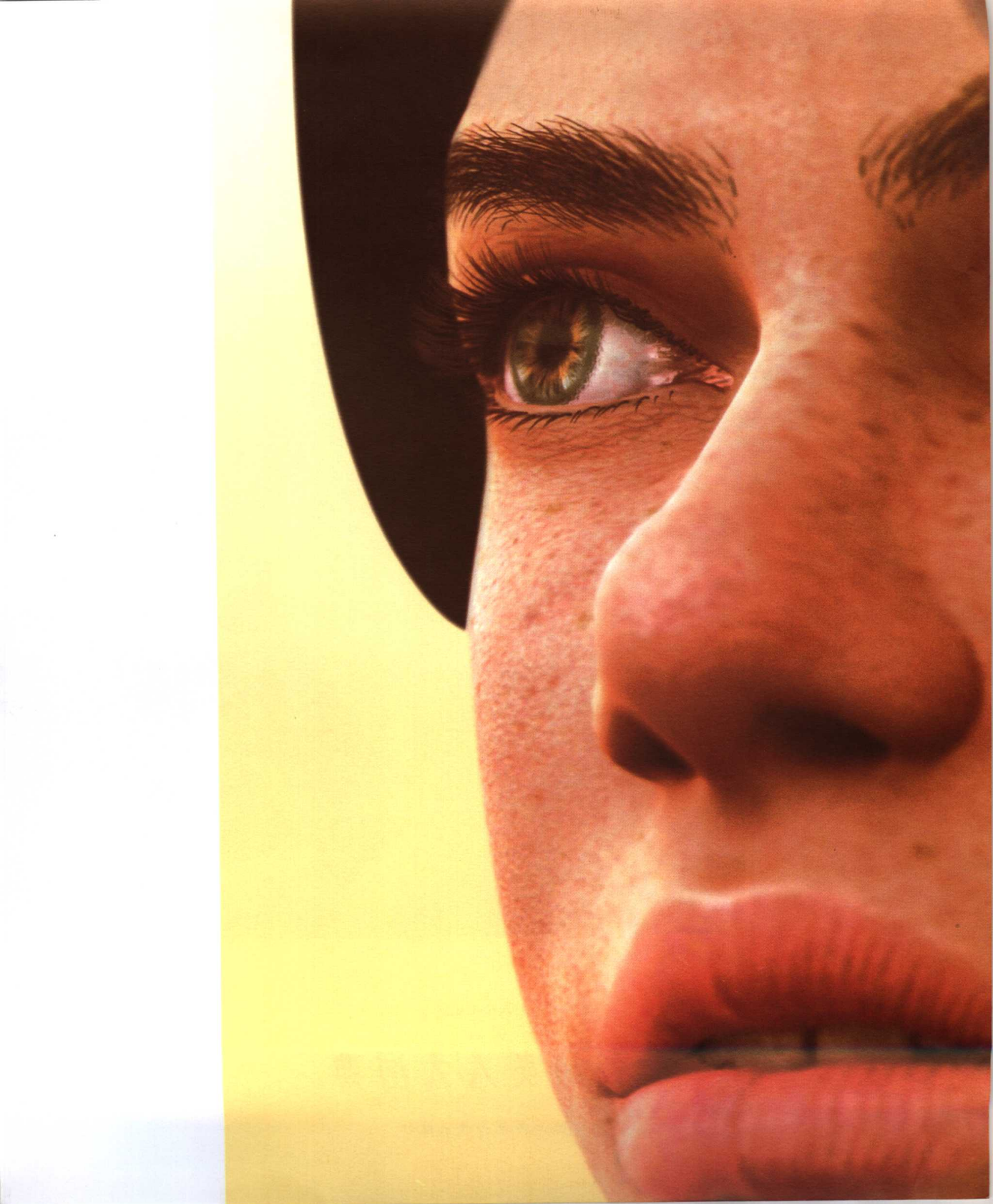
进入

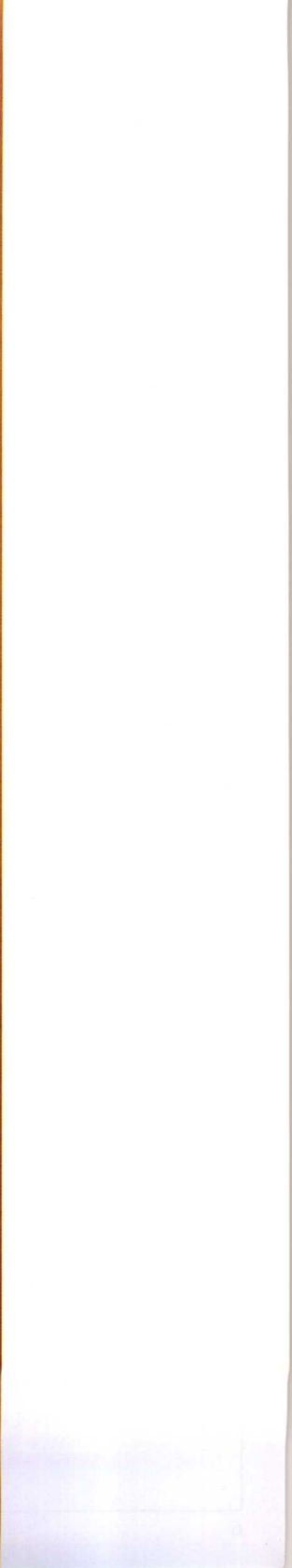
紫图大师图典丛书编辑部 / 编译

数码美人大图典

陕西师范大学出版社

试读结束, 需要全本请在线购买: www.ertongbook.com





使用说明

- 一、本书所收录的艺术家及其作品都是在世界CG领域内广有影响者。考虑到CG艺术题材的广泛性，本书只收录了与“数码美人”有关者。
- 二、本书共收录CG艺术家80位，作品218件。
- 三、排列次序以艺术家西文姓氏字母为序；若两位艺术家合作工作，则以第一位艺术家的姓氏字母排序；若艺术家有常用笔名，则一并列出。
- 四、本书的引言部分对CG艺术以及数码美人创作做了系统的介绍，附录部分术语表对涉及到的专业术语做了简要说明，便于读者查找。

● 艺术家西文名（及常用笔名）

● 艺术家中文名

● 艺术家简要档案

Alceu M. Baptista 奥赛乌·M·巴普迪斯陶



网站: <http://www.vectorzero.com/cew/alceu>

国籍: 巴西

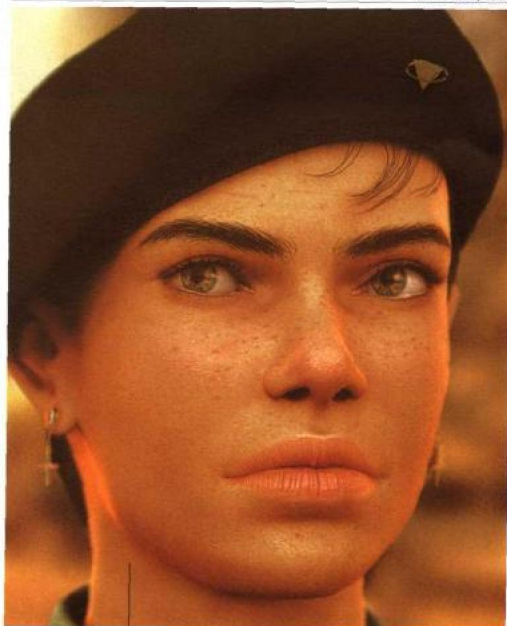
地址: R. Gomes de Carvalho 1396, 1264 F. Sao Paulo, SP 0547-005

软件: Maya/ Adobe Photoshop

奥赛乌·M·巴普迪斯陶1960年生于巴西圣保罗市。在那里他成为一名成功的动画和特效专家。主要从事商业电影制作。从童年时代起他就跟随父亲——一个肖像画家学画。然后在家乡的大学里学习艺术专业。他涉足的领域多种多样，包括绘画、雕刻、戏剧、电影和电视等。毕业后他在一家广告公司工作，制作传统插图，尤其是高度写现实主义肖像。1985年他在一个巴西主流媒体频道开办的计算机绘图讲座上授课。之后与瑟吉欧·塞勒斯(Sergio Salles)合作组建了自己的公司，公司命名为Vector Zero。主要业务是为广告和电视节目制作数字特效。今天Vector Zero公司已经成为巴西广告市场上的首选参考。同时也为拉美市场绝大多数的广告公司提供服务。

奥赛乌·M·巴普迪斯陶最初使用一台Amiga机器，现在则使用采用Cutting-edge技术的设备和软件。他领导着一个工作小组，制作从活动的图标到生动的数字环境的各种产品。卡雅(Kaya，下页所示的女模特)，是他早期制作的一个项目。为了确定某些细节并使面部完美，他花费了许多个月的时间。卡雅被设计成一个富有魅力的女英雄，同时具有卡通漫画中战士角色的强大力量。某些细节，例如她的厚厚的嘴唇和牙齿，间距很开的双眼以及浓重的眉毛，是有意设计的缺陷。目的是制作出真实的女性。奥赛乌·M·巴普迪斯陶使用Maya软件进行建模、渲染和动画，在Adobe Photoshop软件里制作纹理。

Alceu M. Baptista



● 简明扼要地介绍艺术家创作经历，
以及创作理念和方法

● 艺术品的高清晰图片再现，
带给您超愉悦的视觉享受

目 录

如何使用本书 / 6

引言 并非“最终的幻想” / 10

数码大师美人画名作鉴赏

Aliahd (Andrā Martyna)	阿里哈德	14
Tetsuya Amamoto	山崎哲也	18
Toshiyuki Aoyama	青山俊之	22
Alceu M. Baptistao	奥赛乌·M. 巴普迪斯陶	26
Pascal Blanche	帕斯卡·布兰奇	30
Joel Bouquemont	乔·布奎莫特	34
Greg Carter	葛莱格·卡特	36
Ceruju	水户康惠	40
Dan A. Cortopassi	丹·A. 科特帕西	46
Glenn Dean	格伦·迪安	54
Koji Eto	江藤浩二	58
Johan Flood	约翰·弗拉德	62
Christian Frohlich	克瑞斯蒂安·福洛里克	64
Keith Garvey	基恩·加维	66
Richard Glasgow	理查德·格拉斯哥	70
Darrell Glidden	达赖尔·格利登	74
Stas Gricco	斯塔斯·格瑞科	76
Munehal Haneda	羽田宗春	78
Mark Harrison-Ball	马克·哈里森-保尔	82
Chantal Heijnen	钱塔尔·黑吉南	84
Ernest Henley	欧内斯特·亨利	86
Makoto Higuchi	樋口真	90
Takuya Imamura	今村拓哉	94

Zak Jarvis	扎克·贾维斯 98
Kakomiki	100
Akihiko Kametaka	龟高明彦 104
Ino Kaoru	井野薰 110
Karynna + Sagemonn	凯瑞娜 + 塞吉蒙 114
Yukihiro Kato	加藤幸宏 118
Kiyonobu Kitada	北田清延 122
Michael Koch	迈克尔·考克 124
Yohichiroh Kohtani	幸谷洋一郎 128
Tatsuya Kosaka	小坂达也 130
Will Kramer	威尔·克莱默 134
Jun Kubota + Toshiyuki Aoyama	洼田淳 + 青山俊之 136
Junko Kubota	洼田淳子 140
Ken-Ichi Kutsugi	履木健一 144
Cassandre C. Laurie	卡桑德拉·C. 劳瑞 148
Jean-Yves Leclercq (JYL)	尚-维斯·勒克雷尔 150
Mambo-s (Koichi Sudoh)	须藤光一 154
Daryl Mandryk	达里尔·曼瑞克 160
Keiji Maruyama	丸山景次 164
Masako	雅子 168
Frans Mensink	弗朗斯·曼辛克 170
Mike Merryweather + Mick Szirmay	麦克·迈瑞韦瑟 + 米克·泽梅 172
Kusakabe Minoru	日下部稔 176
Sven Gerhard Moll	斯文·哲哈德·莫尔 178
Noel R. Mollon	诺埃尔·R. 莫伦 182
Rene Morel	雷内·莫瑞尔 184
Ellie Morin	艾丽·莫林 188
Daniel Scott Murray	丹尼尔·斯科特·马瑞 190
Richard Murrin	理查德·马琳 196
Jynae Myklebust	吉娜伊·马可布斯特 198
Hiro Nakano	中野博 200

Kazuaki Nemoto	根本一昭 202
Michiko Nishino	西野美智 204
Leanne Parker	丽安·帕克 208
Cassandra Foster Phelps (Cazcie)	卡桑德拉·福斯特·费尔普斯(卡奇) 210
Lorraine Purviance	劳伦·珀维安斯 212
Laszlo Racz	拉兹罗·瑞斯 214
Geoff Ridgway	杰弗·瑞吉威 218
Francois Rimasson	弗朗索瓦·瑞马森 220
Daniel Robichaud	丹尼尔·罗比乔德 224
Kazuya Sasahara	笹原和也 228
Sonehati (Polygons)	末生用民 232
Steven Stahlberg	斯蒂芬·斯塔尔伯格 236
Teruya Suzuki	铃木辉也 242
Rousseau Thierry	卢梭·蒂埃里 246
Jeanette Thompson	简妮特·汤普森 250
P. Tiefenbacher	蒂芬巴赫 258
Yasushi Uchiyama	内山靖 260
Magdalena Vasters	玛德莲娜·瓦斯特 264
Thomas Weiss	托马斯·韦斯 266
Daniel D. Van Winkle	丹尼尔·D. 范·温克 268
Michelle X	米歇尔·埃克斯 272
YAMAG (Keiichi Yamaguchi)	山口桂一 274
Naoki Yamamoto	山本直树 278
Hid Yanagishima	柳岛 284
Kei Yoshimizu	由水桂 288
Marcin Zemczak	马津·塞姆萨克 294

作品版权索引 / 296

术语表 / 297

并非“最终的幻想”

2001年，一部完全以CG (Computer Graphics, 计算机图像) 技术制作的电影《最终幻想》震撼了全世界。这是史上第一部纯CG的影片，共花费了500多人、4年时间去完成。其中所有的人物、场景、道具，逼真程度令人叹为观止。女主角爱姬 (Aki) 尤其予人深刻印象 (这也是创作者着意用力的结果)，其肌理、表情，足以乱真，反映出当前CG创作的最高成就——甚至对真实演员也造成了某种程度的恐慌。



《最终幻想》中的爱姬



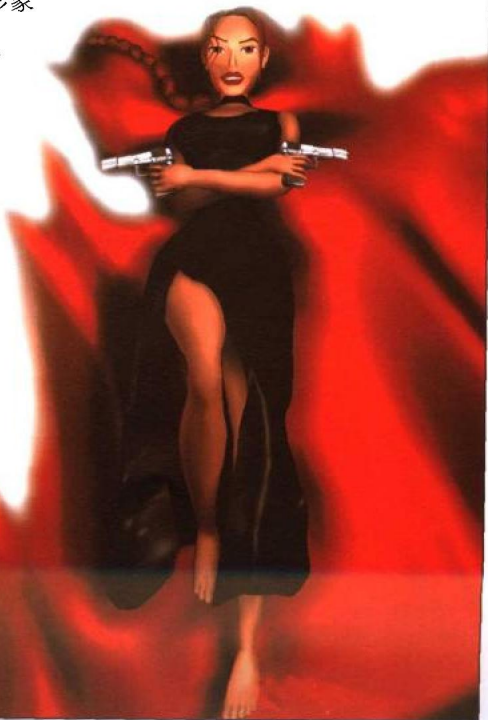
寺井由纪

当然现在就谈虚拟人物能够完全取代真人的表演为时过早，但是目前至少在现实生活中，虚拟人物已经呈现出和真人并驾齐驱的趋势。在“虚拟偶像”——一个源自日本，真正日产的新事物、新名词——的策源地日本，寺井由纪、伊达杏子、Ai等虚拟人物拥有着与真实艺人同样的演员、歌手、模特、主持人等正式职业，并且比很多真实艺人更加受到欢迎。她们出唱片、出写真集、做形象代言人……创造出巨大的商业价值。

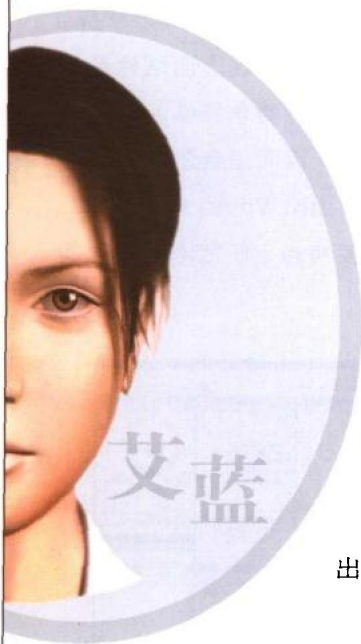
在欧美以及世界的其他地方，虚拟造物同样受到热情的欢迎。1997年，经典游戏《古墓丽影》发布以后，无数的玩家迷恋上了这个身穿紫色紧身短袖衫、双手持枪、美丽而又强悍的女冒险家。与之同名的电影也成为票房宠儿，真实演员反倒成为了虚拟人物的“傀儡”。

日本的“虚拟偶像”主要都是美少女形象，这和日本的社会和文化有很大关系。欧美体系则呈现出不同的面貌，虚拟的对象主要都是成熟女性或者异形怪物，例如著名的“怪物史莱克”以及久已灭绝的恐龙。

《古墓丽影》中的劳拉



以上姑且称之为“虚拟文化”。在“虚拟文化”的流行中，两个因素功不可没。一个因素是CG技术的进步，使虚拟造物变成可能——事实上已经部分地成为现实。另一个因素是社会观念的转变——说“虚拟文化”的流行和社会观念的转变互相推动也许更加准确。幻想文学和幻想画家被作为真正的艺术和艺术家严肃对待（之所以把幻想题材专门提出来，是因为自从人类掌握了虚拟技术，创作的领域就自然地模拟自身和幻想世界两个方向发展），游戏和动漫（动画与漫画）成为日常生活的一部分——相应地，用CG技术创作的人们也得到了应有的尊重，其中佼佼者更被称为CG艺术家。



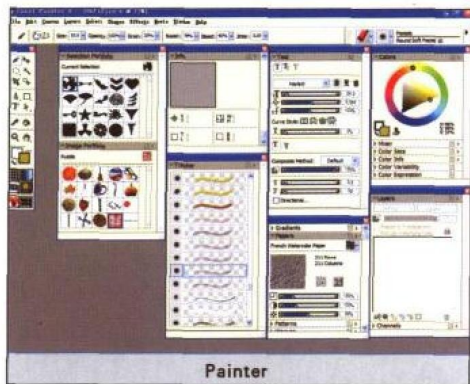
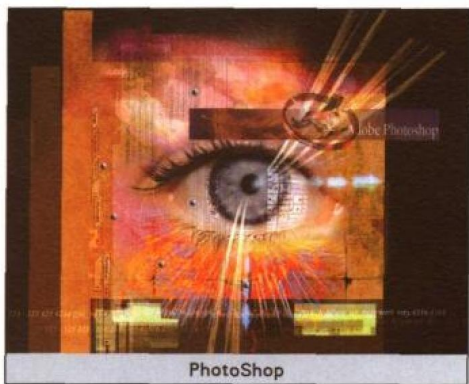
目前在中国，CG则还没有得到充分的发展——或者说，没有得到充分的重视。这一方面是由于技术的原因，另一方面则还是观念的问题。在韩国，游戏玩家可以成为正式的职业，在中国则暂时还不具备可能性。传统观念仍旧认为游戏和动漫是小孩子的玩艺——并且不能沉陷其中，否则就是玩物丧志——幻想文学和武侠文学一样不能登上大雅之堂（笔者无意在这里就是否应该如此进行讨论，但无疑地，宽容的观念有助于社会的进步）。可喜的是，这一切正在慢慢转变。2000年11月，中国第一位虚拟偶像艾蓝（Alan）诞生，并担任主持人的工作。虽然在公众中的影响力尚不能和真人的主持人相比，但是毕竟出了可喜的一大步，里程碑意义不容忽视。

CG的发展是随着计算机技术的进步而发展的，其本身也有一个由2D而3D，由静态而动画的过程。正式的起步阶段应该是在20世纪80年代，当时处理器的速度极慢，DOS系统也才开发、显示器还只是单色，那时候制作的数码图像只是简单的线条和几何形状，或粗劣具备某种形象。现在CG技术又有由3D而2.5D的趋势（这是更加逼近现实的技术，因为太立体了反而显得虚假），以及实现完全互动的发展方向——网络在这个方面将起到重要作用。需要指出的是，这个发展阶段并不是一个淘汰的过程，而是一个完善的过程。2D和静态图像仍将长期存在并且发挥重要功能。这对一谈到CG就是3D动画的观念具有纠正意义。

创

作CG作品对计算机硬件的要求很高，尤其是高品质的所谓专家级，通常需要专门的图形工作站来完成——这意味着非常高昂的投资。这是因为制作计算机图像需要极为大量的运算，而没有足够强健的硬件支持是办不到的。通常需要注意的硬件有：CPU、主板、内存、显卡、显示器、硬盘、扫描仪、数位板（可以模拟传统绘画方式的工具）等。当然起步阶段不必要求过高，关于这方面的硬件选择有专门书籍介绍，在此不赘述。

相应的用于CG创作的软件也多种多样。在2D领域，Adobe公司的PhotoShop软件可以认为是平面处理的工业标准，因为简便易用而且功能强大拥有最多的用户。Fractal Design公司（后转为Meta Creations公司）的Painter软件是具有专业美术素养的艺术家的首选——功能更加强大，然而其对美术素养的高要求也意味着普通爱好者难以掌握。在3D领域，Painter软件现在已经具备3D绘画功能。SoftImage在3D动画方面堪称最佳的专业制作软件，主要用于数字工作室。3D Studio Max因为对硬件要求较低，能够在家用PC机上运行而广泛流行。Poser软件在曲面造型方面稍胜一筹，因而适合制作人体等不规则对象，AutoCAD则主要用于工业设计方面。其他软件还有LightWave 3D、Maya、Cinema 4D、Metasequia、Rhino、Shade等等。这些软件各有其特点，任艺术家们随需要或爱好选择。



创

作CG作品的一般步骤粗略表述如下（因为每个艺术家都有自己的创作方法和习惯）。首先是收集照片、图片、道具、材质纹理等素材，获得大致的构思，有的艺术家还要动手捏制粘土模型等，这是准备阶段。有的艺术家没有这个阶段，然而“功夫在诗外”，必然有日常生活的积累。然后是绘制素描草图，可以绘制在纸上，然后通过扫描仪输入到计算机里，也可以在计算机里直接绘制。如果是平面作品，直接在PhotoShop或者Painter软件里进行填色、照明、滤镜等就可以全部完成。如果是3D作品（很多作品其实结合了



2D和3D元素),就需要用3D软件先建立起模型,然后再粘贴上纹理,进行渲染,最后再用PhotoShop等软件进行后期加工,调整修润。

创作CG作品是一件技术性很强的任务,然而切不可为单纯依靠技术就可以创作出优秀的作品。既然能够被承认为是艺术,创作者就必须具备艺术家的感觉和素质。具有传统绘画背景的作者会觉得如鱼得水,事实上很多CG作者正是抛弃了传统画笔而拿起计算机这个工具。和传统媒材相比,计算机具有更加丰富的表现力,能够创造出很多传统绘画无法比拟的效果,软件使用起来也很方便。正因为如此,越来越多的业余爱好者也投入到CG创作这一领域来。

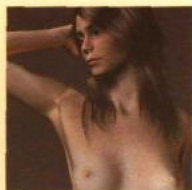
目前在中国,2D CG、3D CG、CG动画也正越来越多地出现在影视、广告、视频游戏、工业设计等社会生活的各个方面。虽然就世界范围来看,中国的水平还很落后,但是相信随着中国经济的快速发展,我们能够和世界看齐的那一天必将很快来到。这并不是“最终的幻想”。

自有绘画以来,“美女图”一直是艺术家们热衷创作的题材。CG技术改变了传统绘画的创作方式,同时近20年来人们的思想观念也发生了巨大的改变,反映在“美女图”上就呈现出崭新的面貌。本书在世界范围内精选CG艺术名家的代表作品,它们有的以逼真见长,有的以性感惑目,有的传递出幻想的特质。既有沿袭传统绘画风格的作品,也有呈现三维模型特色的作品。同时,本书也对作者的生平经历和创作思想、方法加以简明的介绍,目的是借鉴国外先进经验,使广大CG爱好者在欣赏作品的同时能够得到启发。如果能够为中国CG发展添砖加瓦,将不胜荣幸。

致谢 Acknowledgements

本书在编写过程中得到 Aliahd (Andra Martyna), T. Amamoto, Pascal Blanche, Ceruju, Dan A. Cortopassi, Johan Flood, Akihiko Kametaka, Yukihiro Kato, Michael Koch, JYL (Jean-Yves Leclercq), Mambo-s (Koichi Sudoh), Rene Morel, Daniel Scott Murray, Francois Rimasson, Steven Stahlberg, Teruya Suzuki, Jeanette Thompson 等CG艺术家的大力支持,在此一并表示感谢。

Alihahd (Andr  Martyna) 阿里哈德



网站: <http://www.dreamlandworks.com>

国籍: 德国

地址:  tzenpfehl 19, 31789 Hameln, Germany

所用软件: Poser / 3D Studio Max / Bryce / Painter / Paint Shop Pro

阿里哈德(安德烈·马蒂纳)1958年生于德国汉诺威。大学毕业后,他强烈地迷上了摄影,同时发现了自己在写作上的热情,开始在报纸上发表小说。除了写作外他还在一台Sinclair ZX81机上开始计算机绘图,后改用Commodore C64机,最后才采用了如今的PC机。

马蒂纳在家里用3台计算机制作他的艺术作品。1999年他开始制作一些色情图片,并且由此熟悉了Poser和3D Studio Max等3D软件。和传统媒材相比,数字资源使他得以更自由地表达自己。他和一个合作者组建了自己的网站www.dreamlandworks.com,颇有影响力,访问量也很大。他的作品被许多数码画集和日历收录,2001年还为土耳其的一个教育类游戏制作背景。他的梦想是为《最终幻想》一样的数码电影创作背景和人物。

马蒂纳直接在计算机上进行创作。在第一个阶段最重要的软件就是Poser。他在合适的位置建模,调整摄影机和光线,然后制作静态的人像。如果最终的作品不复杂的话,用Poser软件就可以独立完成,否则就要转到Bryce软件里,和背景以及其他一些3D或者2D元素混合。他给人物添加上衣服或者其他一些在网络上找到的道具。头发作为后期制作的一部分在Photoshop里完成,以获得更自然的效果。至于修润他偶尔使用Paint Shop Pro或者Painter软件。一件作品的完成通常需要2—3天。

