

国际顶级数字艺术大师 佳作赏析

DIGITAL ART MASTERS

VOLUME 4

[美] 3DTotal 编
王春楠 苏宝龙 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 4

[美] 3DTotal 编
王春楠 苏宝龙 张明 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

国际顶级数字艺术大师佳作赏析. 4 / 美国3
DTotal网站编 ; 王春楠, 苏宝龙, 张明译. -- 北京 :
人民邮电出版社, 2010.12
ISBN 978-7-115-23466-7

I. ①国… II. ①美… ②王… ③苏… ④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 (2010) 第136711号

版 权 声 明

Digital Art Masters: Volume 4, by 3D Toltal.com Ltd, ISBN:978-0-240-52170-1

Copyright © 2009, 3DTotal.com Ltd. Published by Elsevier Ltd. All rights reserved

Authorized Simplified Chinese translation edition published by the Proprietor.

ISBN: 9789812727169

Copyright © 2009 by Elsevier (Singapore) Pte Ltd, 3 Killiney Road, #08-01 Winsland House I, Singapore. All rights reserved. First Published 2009.

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

作为系列图书的第4卷, 一如既往, 本书包含了大量活跃在当今数字艺术领域的天才艺术家的经典作品, 在展示这些精美作品的同时, 还从创作时的想法、创作过程以及后期处理等方面详细进行了介绍。

根据不同的题材, 本书大致分为人物、科幻、魔幻和卡通几个部分, 还为读者介绍了创作时所使用的软件, 真正做到了事无巨细。

本书适合各类爱好数字艺术的读者, 无论您是资深的CG艺术家, 还是刚刚进入该领域的新人, 甚至只是对这一领域有着浓厚的兴趣, 都可以从本书中获得自己想要的东西。

国际顶级数字艺术大师佳作赏析 4

- ◆ 编 [美] 3DTotal
- 译 王春楠 苏宝龙 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 电子函件 315@ptpress.com.cn
- 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
- 北京捷迅佳彩印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 889×1194 1/16
- 印张: 17.5
- 字数: 793千字 2010年12月第1版
- 印数: 1-2000册 2010年12月北京第1次印刷
- 著作权合同登记号 图字: 01-2010-3168号

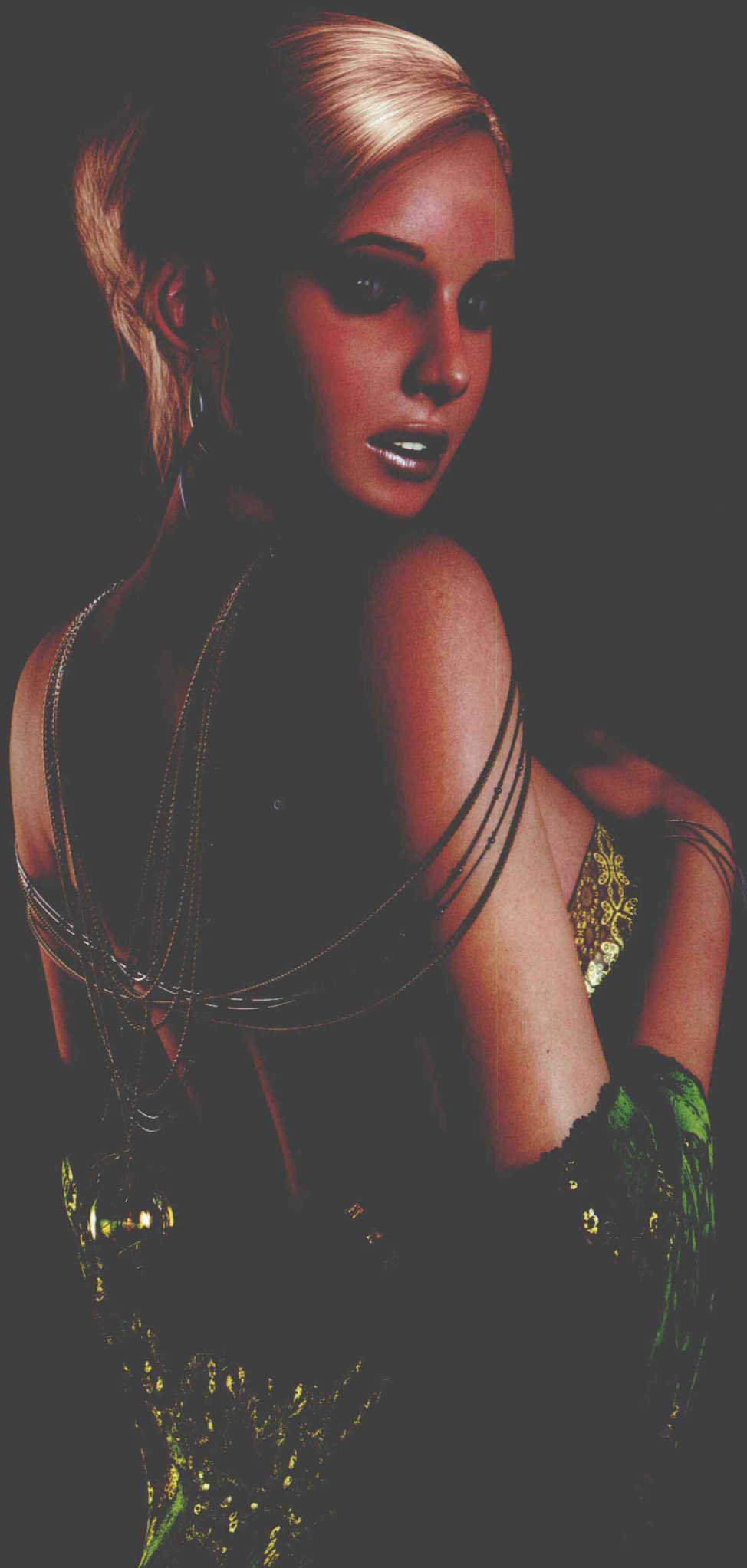
ISBN 978-7-115-23466-7

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

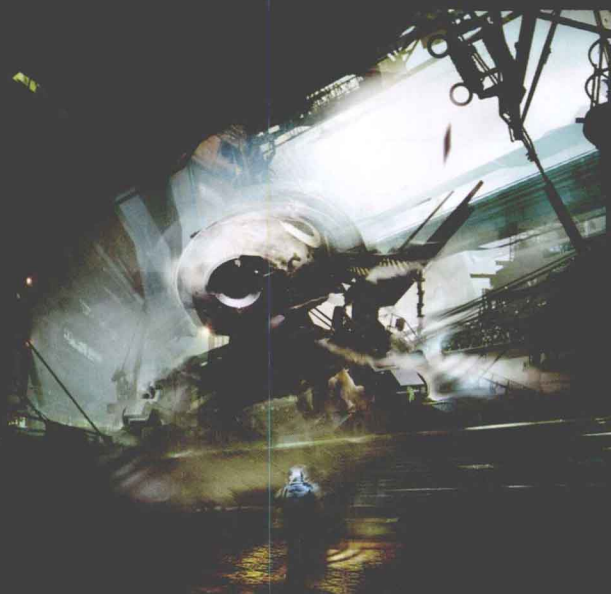


国际顶级数字艺术大师佳作赏析 4

介绍

本系列图书是应艺术图像市场的迫切需求应运而生的，艺术图像市场不仅需要高质量的图像，还需要这些高质量图像背后的创作思想和技术。本系列图书从第1卷以来就受到了广泛的欢迎，这不仅体现在丛书的销量上，更体现在CG社区和广大设计者对本系列图书的支持上。编写本系列图书的第4卷时，我们收到了1100多幅高质量的候选艺术作品，如果全部加以采用，本书的厚度将是现在的5倍。

本系列图书各个分册的内容是互补的；图书的作者们为这些图书花费了数月的时间并投入了大量的精力。从通知设计者们提交作品，到同3DTotal小组和客户对这些作品进行评价，再将书稿送交印刷前对每一册的内容进行修订，全部过程都让人激动不已。笔者喜欢计算在每一册书中投入的精力，这些贡献不仅来自



CAPSULA © EDUARDO PENA

TOM GREENWAY



LYNETTE CLEE



CHRIS PERRINS



RICHARD TILBURY



3DTotal 团队，而且还来自于每位提供作品的设计者。设计者们对本书作出的贡献是无法估量的，同时还有CG社区的大力支持；本书所用艺术作品的设计者来自全世界各地，他们为创作美丽的作品而走到一起。我们为得到来自非洲、亚洲、大洋洲、欧洲、北美洲和南美洲的天才设计者的帮助而感到自豪。

CG社区对本书投入了远非其他艺术品可比的关注，这使我们在做取舍某幅图像的决定时变得异常艰难。正如今年CG社区的访客所见到的，评选工作并不轻松，但是看到大量的优秀作品时，作为评选者又怎能不感到自豪。本书仅展示了这次评选中的50幅作品，这只是CG社区所提供作品的冰山一角。本书内容由设计者撰写，也是面向设计者的。我们仅是优秀艺术作品的编译者，我们的任务是帮助您了解本书想要表达的内容，出版本系列图书的目的是展示这些设计者的才华。借此机会向为本系列图书做出贡献的人们表示感谢，其中包括设计者、翻译、客座评委、支持他们工作的朋友和家人以及为本书提供出版机会的出版人。

最后还应感谢您，我们的读者朋友。我们衷心希望您能从本书中享受到乐趣并通过它创作出自己的杰出作品。

Lynette Clee
Content Manager, 3DTotal 小组

所有作品版权属于艺术家，其代理或版权所有。

书中所有作品都已经过作品版权所有授权后出版。如果要联系我们，请致函：

dam@3dtotal.com

3DTotal.com Ltd., 1 Shaw Street, 3rd Floor, Worcester, WR1 3QQ, United Kingdom

序

我大学一年级的生活就好像发生在昨天一样历历在目。当时我对未来没有任何计划，偶然之间发现了为杂志提供图像的工作。这种工作可以唤起我的激情，从这一刻起，我找到了未来的目标。为杂志提供图像的工作改变了我的的人生轨迹；我对数字艺术的热情在不断增加。我发现艺术追求是没有止境的，毋庸置疑，我将投身于这无限广阔的数字艺术世界之中。

在第一次决定成为图像插图设计师前，我从来没有想过在无数图像之中选择最好的图像。所以当3DTotal团队请我帮助他们评判这一系列图书第4卷中的艺术作品时，我感到无比荣幸，但同时我还对可能陷入争论之中有点担忧。进行作品评判的时刻最终到来时，我们将所有作品摆放在地面上，我感到了肩上的重担，我们要在精品之中选择精品！作为一名设计师，绘画难不倒我，但是要我从众多天才设计者的作品之中作出选择，就使我倍感艰难，这些设计者与我一样，都对图像创作充满热情。

本书是由设计者们辛勤的汗水凝结而成的。

数字艺术世界是如此的广阔，在这个世界中非常容易迷失方向。初至数字艺术世界中的探索者需要了解首先要做的事情，而因特网已经成为了最好的教

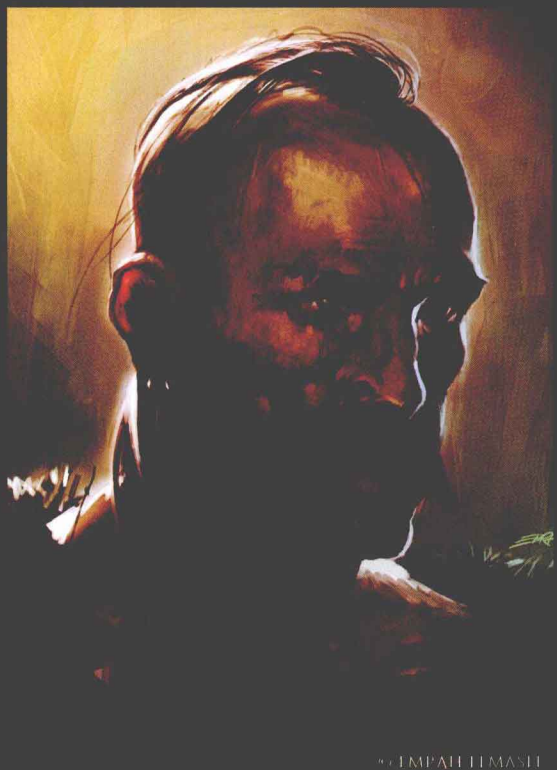


材市场。所以这一系列图书借此机会成为了图像设计师和爱好者必备的艺术图书。作为本系列图书的第4卷，本书重点介绍数字艺术的现状。

我确信，当回顾艺术杂志这些年来的发展时，阅读本书的大多数读者都会和我一样感触良多。也许许多心存疑惑的学生、好奇的爱好者和具有艺术家潜质的人在阅读本书时还没有实现他们的理想，但是通过阅读本书，他们将毫无疑问地翻开艺术人生的崭新篇章。

借此机会，我祝贺3DTotal团队和Focal出版社成功地完成了本书并对数字艺术界作出了贡献。凭借他们的这些努力，许多新艺术家将会涌现出来并推动数字艺术的发展。如果您已经准备好了，那么就请翻开本书的第一页，开始新的视觉冒险之旅吧。

Emrah Elmasli



目 录

ANDRÉE WALLIN作品 10



ANDREI KASHKIN作品 14



CESAR MARTINEZ ALVARO作品 22



GERHARD MOZSI作品 28



郝爱强 作品 34



MAREK DENKO作品 38



PIOTR LUZIŃSKI作品 46



SAREL THERON作品 52



THIBAUT MILVILLE作品 58



TITUS LUNTER作品 62



TOMÁŠ KRÁL作品 68



VIKTOR FRETYÁN作品 73



ANDRIUS BALCIUNAS作品 77



83 BRUNO MELO DE SOUZA作品



87 DAARKEN作品



95 JELMER BOSKMA作品



101 LOÏC E338 ZIMMERMANN作品



109 MACIEJ KUCIARA作品



115 MARC BRUNET作品



120 NICHOLAS MILES作品



124 NYKOLAI ALEKSANDER作品



131 SEBASTIEN HAURE (STUZZI) 作品



137 TOMÁŠ MÜLLER作品



141 VIKTOR TITOV作品



147 ALEXEY KASHPERSKY (RIDDICK) 作品



150 BLAZ PORENTA 作品



目 录

KEKAI KOTAKI作品 158



MAREK OKOŃ作品 164



ROBERTO F · CASTRO作品 168



RYOHEI HASE作品 174



SÖNKE MAETER作品 179



ANDRZEJ SYKUT作品 184



BRADFORD RIGNEY作品 191



CRAIG SELLARS作品 194



DANIEL LIESKE作品 201



EDUARDO PEÑA作品 205



JAMES PAICK作品 212



LEONID KOZIENKO作品 216



222 RUDOLF HERCZOG作品



226 STEFAN MORRELL作品



233 ANDREW HICKINBOTTOM作品



238 DENIS C. FELIZ作品



243 FABRICIO MORAES作品



248 GREGORY CALLAHAN作品



253 IKER CORTÁZAR作品



256 JONATHAN SIMARD作品



261 MARTIN CARLSSON作品



266 MICHAL KWOLEK作品



271 TILL NOWAK作品



277 殷炜晔 作品







THE VILLAGE (村庄)

ANDRÉE WALLIN 作品

使用软件：Photoshop CS3



引言

《村庄》这幅图像的创作源自于我和一位朋友的创意。我的这位朋友想要创作二战中坦克的图像并需要将坦克放到适当的环境之中，所以他请我创作这类环境图像。我最近观看了 John Wallin 在游戏《Gears of War》中的作品，并且一下子就喜欢上了他以宽松和明净的风格创建的冬天场景。我非常希望能够创作出与这些场景类似的作品，而且我的目标是创作出带有战争气氛的环境，同时又能给人以丰富多彩和平静的感觉，大多数反映二战的作品其颜色都非常暗淡并带有模糊和黑暗效果。

工作流程

我选择一种名为“数字绘景概念 (matte painting concept)”的创作方式，也就是说处理真实的照片



图01

但仍保留其非常粗糙的边缘，从而节省时间。我找到了 Paul Stevenson 拍摄的一张非常好的照片并将其用作图版（如图 01 所示），然后通过对这张照片进行修改以实现合成效果（如图 02 所示）。



图02

因为原始照片是棕褐色调的，所以我创建了几个主要为蓝色和橙色的图层并使用混合模式将它们添加到原始照片中，直到这幅图像变得更有生机。我还绘制了一些积雪，以营造所需的氛围（如图 03 所示）。绘制完积雪后，我复制并粘贴了图像的某些部分并使用 Warp tool（扭曲工具）修改它们的形状；例如，对这幅图像来说原来的道路有些显得过直，所以可以为它增加一些弯度（如图 04 所示）。“扭曲工具”非常有用，我经常使用它。

为道路添加了弯度后，我继续处理积雪和图像中间的小镇广场（如图 05 所示）。只需使用 Photoshop 的圆形画笔就可以保持小镇广场非常宽松的氛围。此处无需使用自定义画笔，实际上我在创作概念图像时极少使用自定义画笔。因为在创作这幅图像时使用了图版，所以不必花太多时间进行图像组合并且可以直接处理照明效果，我认为这才是本幅图像



图03



图04



图05



图06

最出色的地方。实际上，只需围绕能将建筑物顶部突出的渐变图层进行处理，就可以实现临近傍晚的感觉。我非常喜欢这种效果，得到这种效果后，仅需要为阴影区域设置正确的数值和处理细节就可以了。

如果要处理使用高端渲染器处理过的或者含有许多不光滑细节的照片，我通常会使用很多图层，但是如果工作时间紧迫或者要在一天之内完成与本例类

似的内容时，我一次使用的图层从来不会多于4个或5个。先合并图像然后再进行处理，可以省去过度处理细节的麻烦。如图06和图07所示，某些区域的笔画十分粗糙；但这却是创建细节的一种方法。

图08显示了本处理阶段的效果，从现在开始，对细节的处理基本上已经结束。处理冬天场景的一大优点是不必过多考虑色调值的问题。一旦找到能够恰当表现雪的色调，就可以将它用于整个场景了。如图所示，我很早就在处理过程中使用了该色调。我使用两个十分相近的色调值，为了得到最终图像，我还合成了几张真正的雪景照片（自己拍摄的）（如图09a和图09b所示），使用了从cgtextures.com找到的一幅天空图像，为这幅作品添加了更真实的效果（如图10所示）。

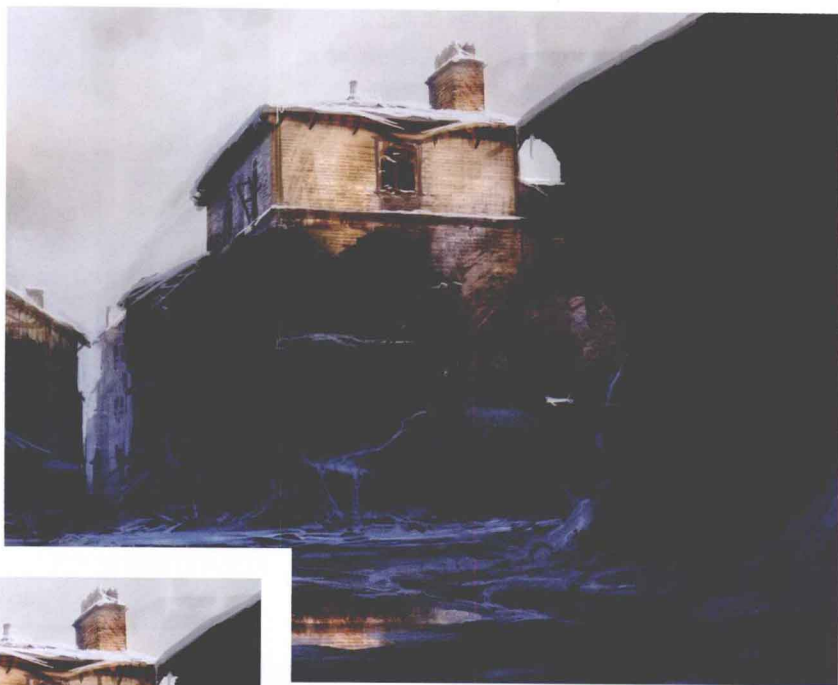


图07



图08



图09a



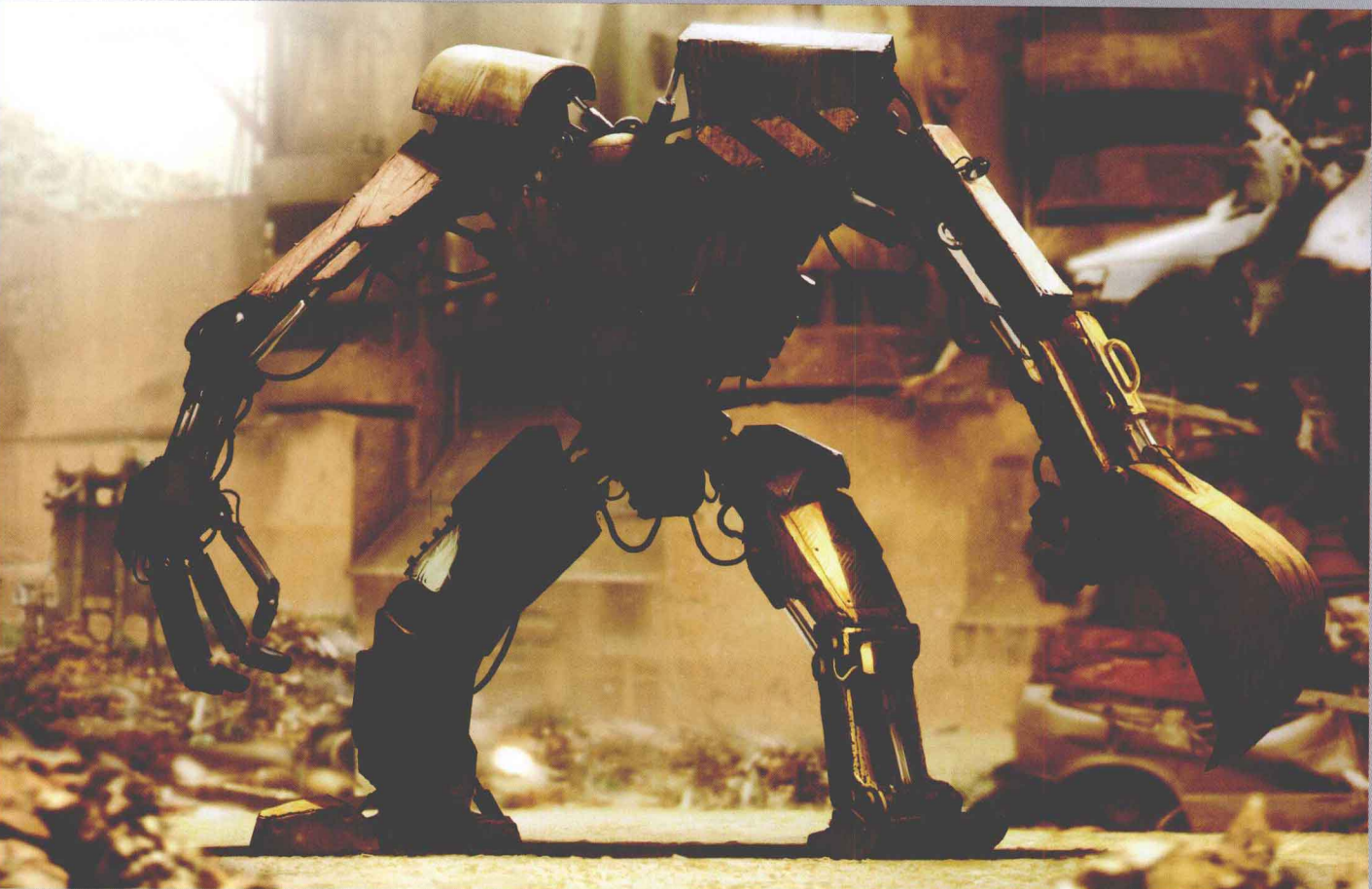
图09b



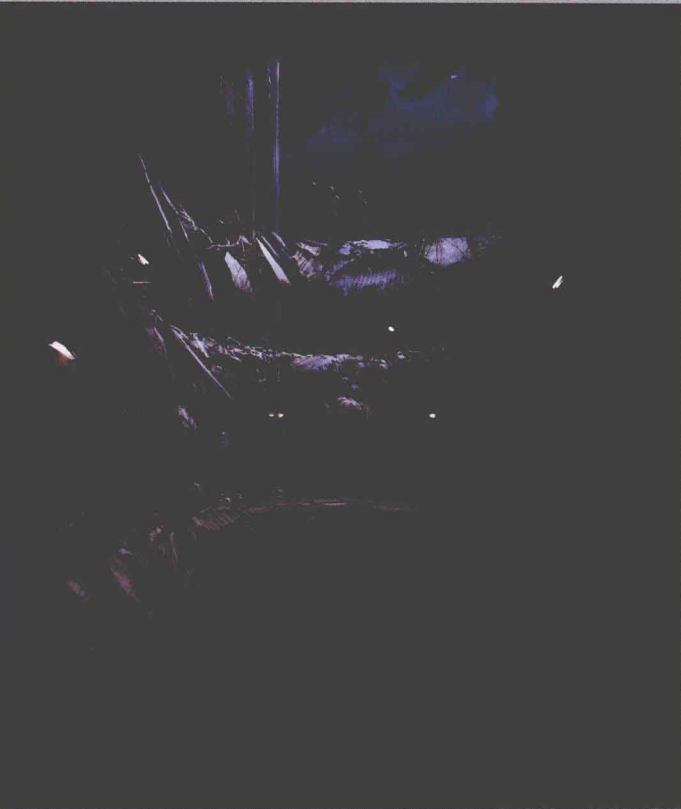
图10

尾声

我觉得这幅图像的创作概念非常好：我快速找到了一个好图版，处理过程非常顺利，而且也得到了想要的结果。完成这幅作品后，我得到了许多启示。我喜欢图像中的平静感觉和文明被摧毁的凄美感。所有事物都表现得那么平静，我希望欣赏者在欣赏这幅图像时也有这样的感觉。



© ANDRÉE WALLIN, REALTIME UK



© ANDRÉE WALLIN



© ANDRÉE WALLIN



© ANDRÉE WALLIN



LONELY DRIVER (孤独的驾驶者)

ANDREI KASHKIN 作品

使用软件：3ds Max、VRay、Vue 和 Photoshop

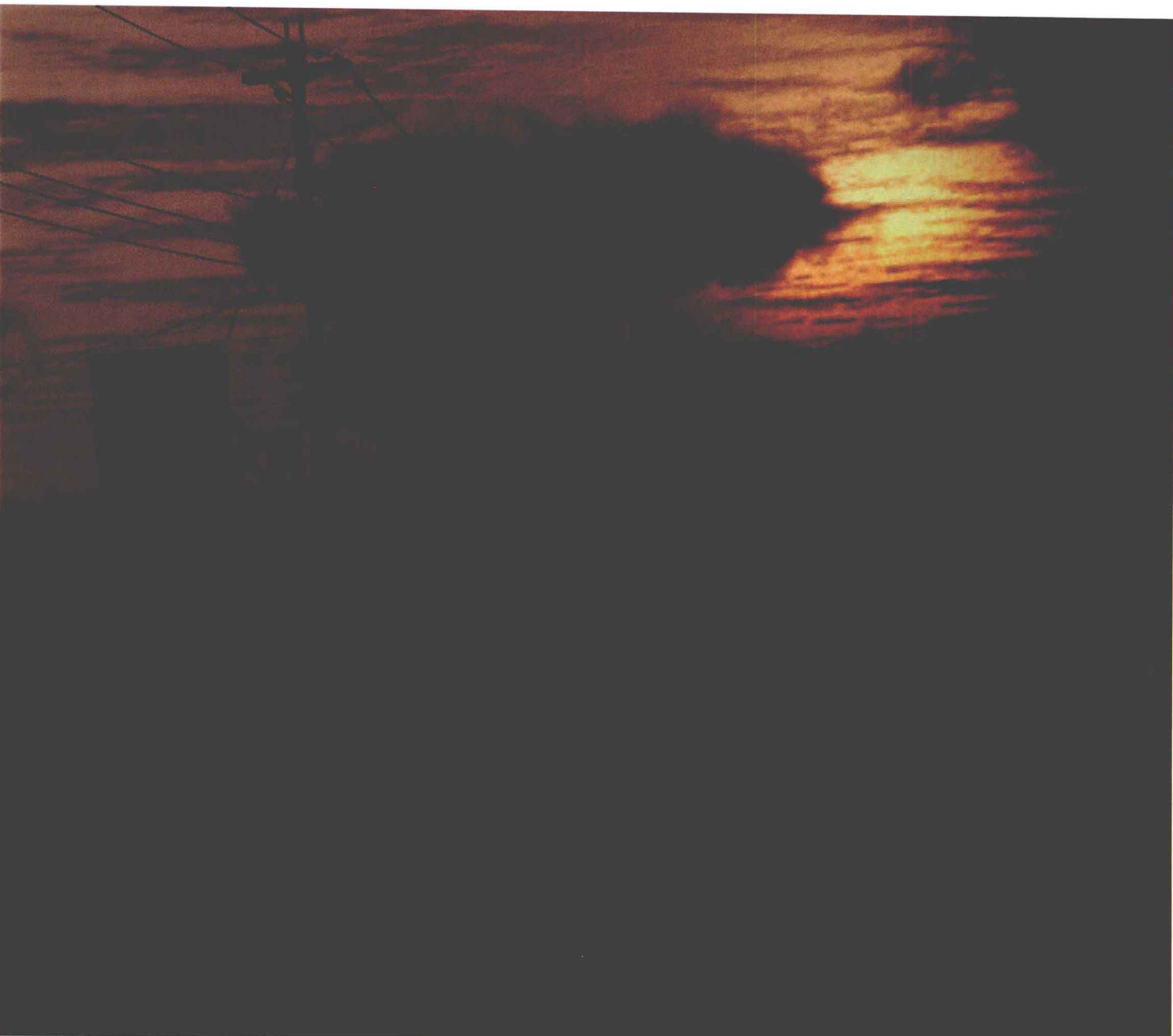


引言

这幅作品对于我来说是一个挑战，因为在创作时所使用的几种软件和技术对于我来说都是初次接触。创作一幅包含轿车和公路并具有大量细节的图像是我很久以前就有的创意，但是我不知道如何才能创作出非常好的效果，直到我在一部电影中看到主角开车在雨中疾驰，才获得了创作这幅作品

的灵感；当时我可以感觉到剧中人的孤独，而且也知道了我要在作品中体现这种感觉。

我非常喜欢这幅作品中的环境，花了约两个月的业余时间进行创作。开始时我先在因特网上寻找参考照片。不仅需要寻找能够突出空虚和孤独感的沙漠照片，还需要寻找具有特定风格的图像。



© ANDREI KASHKIN

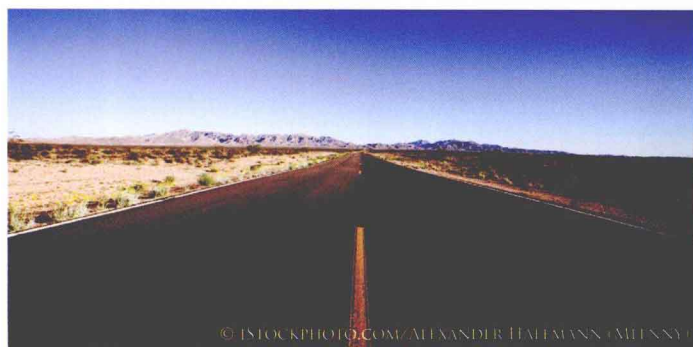


图01a

最后，我决定使用不同类型的场景——美洲草原加上 20 世纪 80 年代的加油站，加油站前面还停着一辆 1970 年生产的道奇挑战者（Dodge Challenger）轿车（如图 01a 和图 01b 所示）。



© iSTOCKPHOTO.COM/OOYOO

图01b

建模

创作时，我首先创建较低品质的基础对象模型，以便可以较早地计划合成部分。场景中几乎所有的对象都是通过图元创建的，可以将这些图元转换为可编辑的多边形，然后进行编辑。得到正确的几何形状和自然的外观后，我就沿它们的角添加斜面并手动或者使用杂色修改器更改顶点。作为重点合成物，在创建汽车模型时会使用较多的细节（如图02所示）。

灌木丛是用 Onyx Tree Storm 创建的。通过更改标准预设的参数，创建了多种不同类型的灌木丛。我还创建了干枯的草梗，而且为了布局草丛还通过 Adv Painter Script 使用不同选项进行旋转、倾斜和缩放操作。某些种类的草还是手动建模的并使用散射（Scatter）功能进行了叠加（混合对象）。为了将草放在沥青裂缝中，我在裂缝上绘制了齿槽；稍后这些齿槽将会被分散（如图03所示）。

远方的草地是从 Vue 中导出的并使用 Adv Painter script 进行了叠加。

摄影机

我使用了视野为 35 的 V-Ray Physical Camera 摄影机。凭借该机的综合性能，我尝试使用经典摄影机



图02



图03



图04