

国际顶级数字艺术大师 佳作赏析

DIGITAL ART MASTERS

VOLUME 7

[英] 3DTotal 编著
姚德义 兰渊琴 赖欣 译
火星时代 审校



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



3dtotal
PUBLISHING

目 录

JAMA JURABAEV 12			16 GILLES BELOEIL
JOHANNES VOß 22			26 DANIEL SCHMID LEAL
BRANDON MARTYNOWICZ 30			36 DENNIS CHAN
ANDREW BAKER 44			48 KENICHI NISHIDA
ROBIN BENES 52			58 DAVID MUNOZ VELAZQUEZ
SIMON ECKERT 64			68 RAFAEL GRASSETTI
ETIENNE JABBOUR 72			76 FRANCISCO JOSE ALBERT ALBUSAC
DAVID MORATILLA AMAGO 80			86 SERGIO DIAZ
JESSE SANDIFER 90			98 ARDA KOYUNCU
CAIO CÉSAR BRACHUKO 102 FANTINI			106 BORISLAV KECHASHKI
SERGE BIRAULT 112			118 FILIP NOVY
DAVID ARCANUTHURRY 126			130 LEVI HOPKINS

目 录

ROBH RUPPEL 138



144 KIERAN YANNER

BRAD RIGNEY 150



158 ANDRZEJ SYKUT

BLAZ PORENTA 164



170 JEAN-MICHEL BIHOREL

JOHN PARK 180



184 JUSTIN ALBERS

CHASE TOOLE 190



196 THEO PRINS

IGNACIO BAZAN LAZCANO 200



206 MACIEJ KUCIARA

IOAN DUMITRESCU 210



214 RUDOLF HERCZOG

LUPASCU RUSLAN 220



224 TOBIAS TREBELJAHN

PUPPETEER LEE 230



238 LOÏC E338 ZIMMERMANN

BRUNO JIMÉNEZ 244



248 DAVID SMIT

GUILLAUME OSPITAL 254



258 YANG GUANG

PEDRO CONTI 262



国际顶级数字艺术大师 佳作赏析

DIGITAL ART MASTERS
VOLUME 7

[英] 3DTotal 编著
姚德义 兰渊琴 赖欣 译
火星时代 审校



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. 7 / 英国3
DTotal编著 ; 姚德义, 兰渊琴, 赖欣译. — 北京 : 人
民邮电出版社, 2013. 11
ISBN 978-7-115-33069-7

I. ①国… II. ①英… ②姚… ③兰… ④赖… III.
①数字技术—应用—艺术—设计 IV. ①J06-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第213325号

版权声明

Digital Art Masters: Volume 7, by 3DTotal.com Ltd, ISBN: 9780956817112.

Copyright©2012 3DTotal.com Ltd.

All rights reserved.

内 容 提 要

本书收录了 40 多位国际顶级数字艺术家 (如 Robin Benes、Filip Novy 和 John Park 等) 的画作和教程。

本书选取了 2D 和 3D 领域顶级数字艺术家们的 CG 作品, 不仅能使读者大饱眼福, 还能让大家领略他们的创作过程、思路和细节设置。书中的案例用到了 Photoshop、3ds Max、V-Ray、Maya、ZBrush、Mudbox、After Effects 和 Fusion 等专业软件, 题材涉及科幻、场景、幻想、角色及卡通等领域, 教程细节包含创作思路、手绘线稿、建模过程、贴图制作、场景渲染和后期处理。

无论您是平面设计师、数字模型师, 还是艺术院校的在校学生, 甚至是数字绘画爱好者和其他数字艺术从业者, 都可以从本书中寻找灵感, 获取数字艺术创作的专业知识与技巧。

-
- ◆ 编 著 [英] 3DTotal
 - 译 姚德义 兰渊琴 赖 欣
 - 审 校 火星时代
 - 责任编辑 许曙宏
 - 责任印制 方 航
 - ◆ 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>
 - 北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本: 889×1194 1/16
 - 印张: 16.75
 - 字数: 725 千字 2013 年 11 月第 1 版
 - 印数: 1-2 000 册 2013 年 11 月北京第 1 次印刷
 - 著作权合同登记号 图字: 01-2012-9083 号
-

定价: 128.00 元

读者服务热线: (010) 67132692 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

推 荐 序

在全球，数字艺术的蓬勃发展开启了全新的艺术潮流。毫无疑问，数字艺术产业是 21 世纪知识经济的核心产业。在美国，电脑动画及其相关影视产品获得了巨大的收益；在日本，媒体艺术、电子游戏、动漫等作品已经领先世界；在韩国，数字内容产业已经成为第一大产业；在中国，数字艺术相关产业已酝酿出朝气蓬勃的发展势头。数字艺术的魅力一直吸引着无数有志之士加入。本书的推出给即将加入这个行业的年轻一代指引了方向。

《国际顶级数字艺术大师佳作赏析 7》是由 3DTOTAL 汇编的，这本书中的作品透露出作者天马行空的想象力，让人印象深刻。这些作者能从上千位数字艺术家中脱颖而出，最终入选本书，在此向他们表示祝贺。

无论是传统的艺术，还是新时代背景下依托于计算机发展起来的数字艺术，都离不开艺术家丰富的想象力，以及对“艺术梦想”的一种喜爱、向往和坚持，所以这些艺术家会津津乐道于他们的作品是如何一步一步完成的，呈现他们独特的视角和灵感给大家。

本书收集了 40 多幅优秀画作及教程，涉及场景、角色、幻想流派、科幻、卡通等题材，每一幅作品都详细介绍了它的制作过程，包括介绍、草图设计、概念设计、布局、模型、纹理与贴图、渲染、灯光、合成等，这些作品无论是从创造性思维方面，还是在艺术表现手法上都堪称完美，非常适合从事数字艺术创作的读者借鉴和学习。

如果你正从事或即将跨入数字艺术相关行业，特别是游戏、影视、插画等领域，那么本书会给你很大的帮助和指导。

火星时代
2013 年 10 月



审校者简介

作为中国动漫游戏高端教育品牌，追求卓越的教学品质是火星时代长久以来一直坚持的理念。目前，火星拥有全球化的教学系统，教学内容的设置和品质管理均由拥有国际化行业和教育经验背景的负责人管理。拥有重量级课程研发团队，是由来自迪斯尼、皮克斯和育碧等具有丰富业界经验的重量级制作人组成。

火星时代实训基地设有 6 个专业方向（影视动画专业、游戏设计专业、建筑设计专业、互动媒体专业、传统美术专业、教师认证），25 个类别的长期班，30 多个类别的短期班，800 多门课程。十多年来为业界输送了数十万人才，许多毕业学员已经成为公司的中流砥柱甚至高管，参与制作的知名项目不计其数。许多学员在校期间的作品就已经获得多项社会荣誉、业界认可和国际大奖。持续多年良好口碑和教学品质，使得学院年年获得“中国十大 CG 培训机构”及“最受欢迎培训机构”的奖项和荣誉称号。与此同时，作为 Autodesk 认证考试授权的培训中心、考试中心，学院每年为国内的 CG 领域贡献大量的专业教师人才。

学院拥有国内顶尖师资团队——由全职讲师、业界兼职讲师、行业专家组成。针对学员不同阶段的水平进行指导。火星教师的招募和筛选过程十分严格，不仅要有多年从业经验和高水准的技能，还要参加针对性的教师培训，掌握正确的授课方法，了解学生心理和教育心理学等，通常仅有 7% 以内的应聘者被录用。

学院依托深厚的业界资源、多年的教育积淀，独家引进北美先进的课程体系，将国外的 CG 教育系统与国内行业的具体岗位需求密切结合，创立了“实训基地”的全新教育模式，实现了在校内对企业工作环境、工作流程、商业项目的成功模拟，极大缩短了学生适应岗位的时间。其课程体系的权威性、科学性、实用性一直处于国内 CG 教育的前端。

在就业方面，学院的就业网络遍布全国，合作企业上万家，每年举办两场招聘会（6000 人次）。火星除了重视学员技能方面的训练，还特别重视学员综合素质的培养。因此，学员在入学期间就接受职业规划系统培训、培养职业素质和职场处事能力等，使得学员在就业后具备良好的职业素养，广泛获得用人单位好评。

目前，火星时代总部设在北京，下设北京实训基地及上海实训基地，旨在共同推动中国创意产业的发展与繁荣，输送更多高端数字艺术人才。

火星时代作为中关村高新技术企业和软件企业的一员，已经成为北京市的创意动漫龙头企业代表；其自主开创的业内知名教学品牌“火星人”、“火星课堂”、“大风暴”、“火星风暴”、“白金手册”等，从 1997 年延续至今，已拥有数百万的读者。早在 1997 年“火星人”品牌就获得国家新闻出版署首批多媒体教学奖项。目前火星时代已成为 Autodesk 公司在中国认可的标准认证教材研发机构。





国际顶级数字艺术大师佳作赏析7

简介

在3DTotal工作的那些年里，我对计算机图形学（CG）产业形成了极为深入的了解和理解。我满怀兴奋地关注着绘图软件和艺术风格的发展和更迭，并将这些艺术领域的变化在《国际顶级数字艺术大师佳作赏析》系列丛书里进行了精美地体现，这项工作将持续做下去。现在已经是第七年了，《国际顶级数字艺术大师佳作赏析》再次与读者见面并带来了更好的作品。在这一卷里，包括了另外一批来自世界各国顶级艺术大师的精美作品。

数字艺术随处可见。从广告到电脑游戏、电影，甚至手机壁纸里，你已经摆脱不了它——可是你为什么要那么做呢？每当我打开电视，观看最新3D大片的预告或者令人震惊的游戏宣传片时，我都会不自觉地想到CG产业的持续增长。随着CG产业成为我们文化生活中的重要组成部分，对艺术家的需求也日益增长。

3DTotal 编译小组

TOM GREENWAY



SIMON MORSE



JO HARGREAVES



CHRIS PERRINS



RICHARD TILBURY



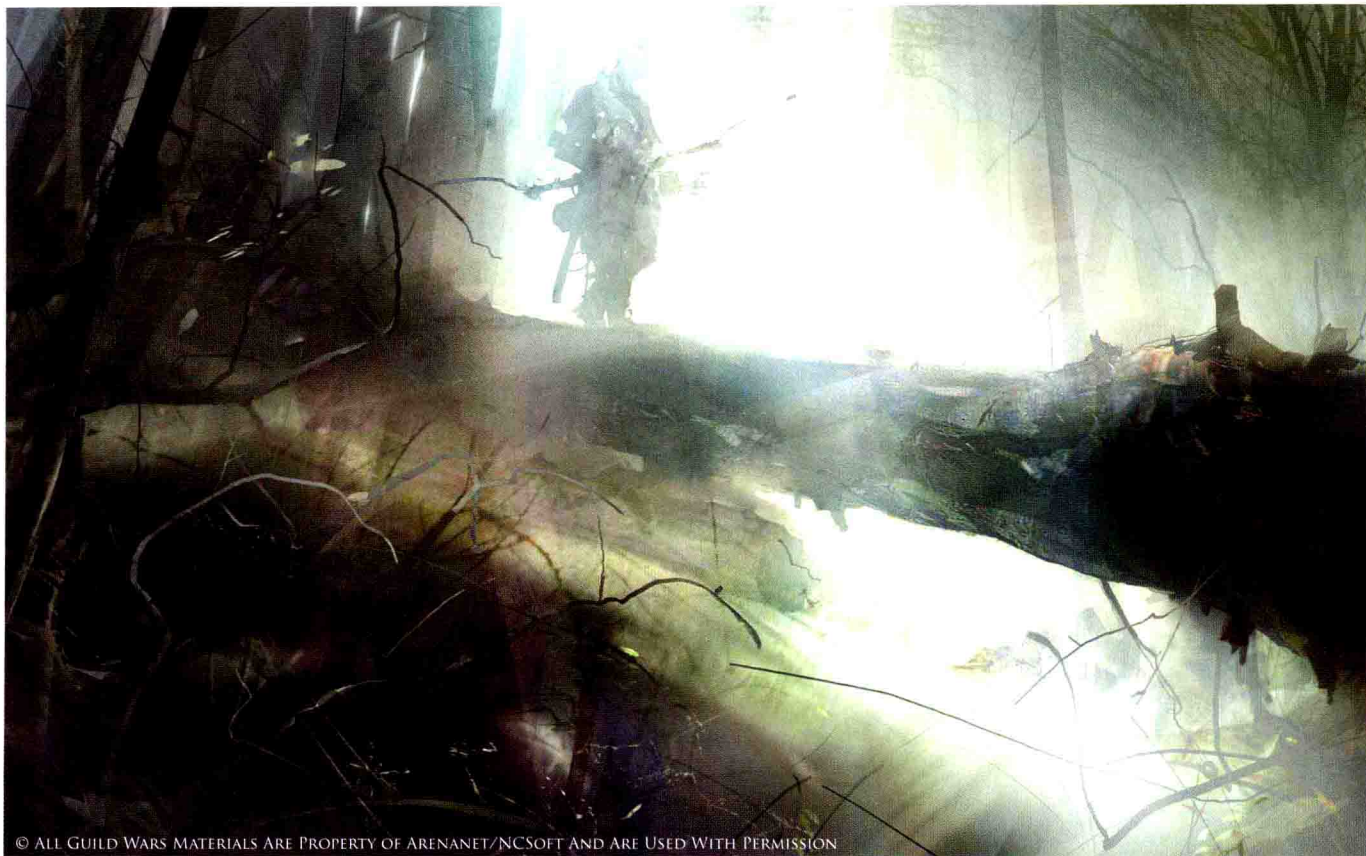
在需求的压力下，艺术家们的艺术质量非但没有下滑，反而日益蓬勃兴旺，并创作出如在本书中收集的精彩作品。

从9月底到12月初，我的电子邮箱里收到了提交来的各种质量的作品。我们看到了很多东西：从行业里最优秀的作品到梦想使自己的画作得以印刷的勇气可嘉的作者的作品。从1000多幅作品中仅仅挑选出50件十分艰难，我们需要非常感谢提姆·艾伯比（Tim Appleby）和理查德·安德森（Richard Anderson），帮助我们将作品精减到最终呈现在您面前的这些作品。

说起这些画作，我不能不提作品背后的艺术家们。他们中的每一位都拥有杰出的天赋，他们花费大量时间投入大量精力创作出了大量高质量的作品，这是我们的系列图书拥有高品质的保证。能够展示他们的作品是我们的荣幸，我们感谢他们对《国际顶级数字艺术大师佳作赏析》的支持和激情。我们期待看到他们今后在追求完美艺术的过程中创作出的更多的艺术佳作。

Simon Morse

3DTotal内容主管



© ALL GUILD WARS MATERIALS ARE PROPERTY OF ARENANET/NCISOFT AND ARE USED WITH PERMISSION



前言

当Simon第一次问我是否愿意为《国际顶级数字艺术大师佳作赏析7》撰写前言时，我有些犹豫。我觉得应该是行业中的杰出人士，至少是某个能口吐莲花的才子才配写这类东西。我自认为是一个画家而不是一个作家，不过既然这是一本为画家出的书，那我也就勉为其难了。

我一贯喜欢媒体艺术。最早是卡通画，接下来是漫画书，然后是（改变我人生的）视频游戏，那些杂志里充满了让我热爱得难以自拔的形象：蝎子、奎良、魂斗罗——名单还能继续列下去。我过去想不到居然有人以创造这些形象为生。这似乎是一个难以理解的想法，我无法领会其中的意境。

“想在这个行业中生存，
你需要一直，一直学习下去。”

当我开始在西雅图求学时，有人告诉我似乎动画非常适合我。但在那时我几乎不知道有数字艺术这个东西。可是不久以后当我发现人们可以用一些程序就能创



造出东西以后，我就被完全迷住了。一个全新的世界在我面前开启了。

在我所学到的一系列能让我在这个行业里生存的知识当中，排在最前面的就是千万千万要不断地学习。数字艺术是不断变化着的媒体。创作领域和方式多种多样、数不胜数。也正因如此，我们一定不要忽视创作作品的其他手段以及新的软件。

很荣幸，我能够成为本卷《国际顶级数字艺术大师佳作赏析》评审委员会的成员。对这么多精彩的参选作品进行评

审，无疑是一件非常困难的工作。我相信本书中包含的作品都将极具参照性和启发性。书中部分作品所采用的技术，曾花去我若干年时间的学习才得以完全掌握。而所有这些专业人士将与你分享很多经验。我真希望你能从本书介绍的技术中得到收获，并能够创造和享受自己的作品。

理查德·安德森 Richard Anderson
概念艺术家——Framestore公司
flaptrapsart@gmail.com
<http://www.flaptrapsart.com>



目 录

JAMA JURABAEV 12



16 GILLES BELOEIL

JOHANNES VOß 22



26 DANIEL SCHMID LEAL

BRANDON MARTYNOWICZ 30



36 DENNIS CHAN

ANDREW BAKER 44



48 KENICHI NISHIDA

ROBIN BENES 52



58 DAVID MUNOZ VELAZQUEZ

SIMON ECKERT 64



68 RAFAEL GRASSETTI

ETIENNE JABBOUR 72



76 FRANCISCO JOSE ALBERT ALBUSAC

DAVID MORATILLA AMAGO 80



86 SERGIO DIAZ

JESSE SANDIFER 90



98 ARDA KOYUNCU

CAIO CÉSAR BRACHUKO 102
FANTINI



106 BORISLAV KECHASHKI

SERGE BIRAULT 112



118 FILIP NOVY

DAVID ARCANUTHURRY 126



130 LEVI HOPKINS

目 录

ROBH RUPPEL 138



144 KIERAN YANNER

BRAD RIGNEY 150



158 ANDRZEJ SYKUT

BLAZ PORENTA 164



170 JEAN-MICHEL BIHOREL

JOHN PARK 180



184 JUSTIN ALBERS

CHASE TOOLE 190



196 THEO PRINS

IGNACIO BAZAN LAZCANO 200



206 MACIEJ KUCIARA

IOAN DUMITRESCU 210



214 RUDOLF HERCZOG

LUPASCU RUSLAN 220



224 TOBIAS TREBELJAHN

PUPPETEER LEE 230



238 LOÏC E338 ZIMMERMANN

BRUNO JIMÉNEZ 244



248 DAVID SMIT

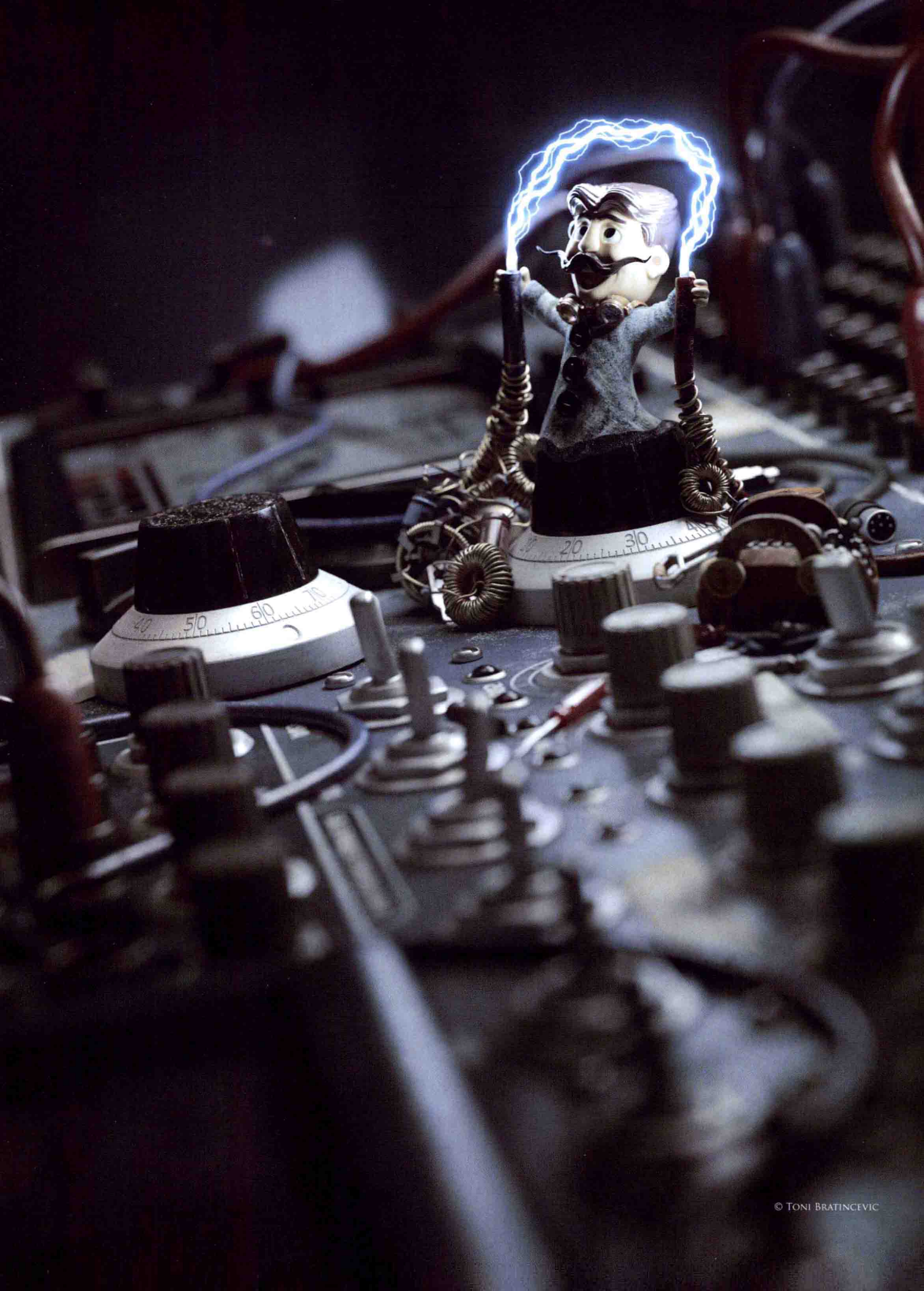
GUILLAUME OSPITAL 254



258 YANG GUANG

PEDRO CONTI 262





场景



在我看来，我所创造的每一个环境中最重要的元素就是故事内容。故事是推动细节、质感、模型和照明等方面的原动力；褪色的生活痕迹塑造出形式和色彩多样的场景。没有角色的场景

看上去可能不完整，但是一个场景即使没有明显的刻意铺设也可以有角色。每一位环境艺术家的主要目的就是在无需以实际为准的情况下将角色和故事带入场景中。

通常每个场景从简单的素描开始，并不能看出将来会变成什么样子。可是刚开始似乎很模糊的思路，明天可能就完全变成了不同的东西。这也是为什么我喜爱创作三维环境的原因。这是自我发现的过程，是进入我的头脑并将等待被发现的想法实施成为艺术造型的工具。

TONI BRATINCEVIC

toni@interstation3d.com

<http://www.interstation3d.com>



幻景6

作者：JAMA JURABAEV

使用的软件：Photoshop

介绍

这是为我的动画短片《Dreamscape》而创作的概念图画。开始脑子里没有什么特定的想法，我只是想创作一幅忧郁且优美的图画。在制作概念艺术时，我总是不断尝试新的手段。在创作这幅作品时，我采用了一种通常称为自定义形状的工具。这一技术的核心是从照片、纹理或者你自己的作品中提炼出抽象的形状。这些抽象的形状被称作自定义形状，并用于构建不同的组合。





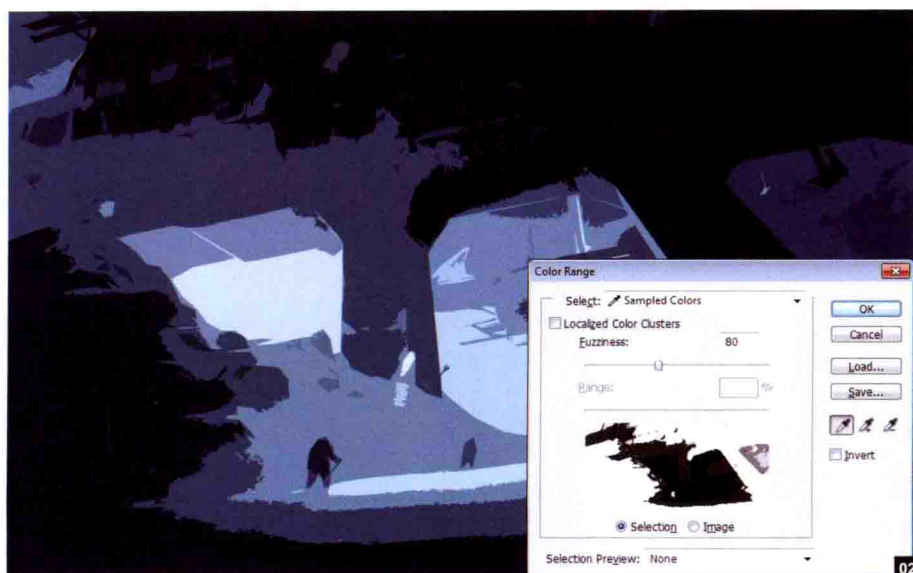
© JAMA JURABAEV

自定义形状

当展示我如何创作我的画面时，我也会向你展示过程中的一个案例。首先你需要一张照片或一个纹理，但请不要使用他人有版权的作品。你也可以使用自己原有的作品以确保安全。我用的是在《国际顶级数字艺术大师佳作赏析》第六卷中我的一幅旧作（如图01所示）。

我使用的是Photoshop软件，但我非常肯定其他软件也能够帮助你实现功能相近的效果。为简化最初的作品并得到抽象的形状，我采用了Cutout滤镜功能。

这个滤镜没有完美的默认设置，因此每次你使用的时候必须调整设置并进行测试。通常这个功能会使色彩变平淡并减少



细节。在使用这个滤镜后，我们得到了原作的简化抽象版本。它已足够抽象到继续创作并提炼出自定义形状。使用颜色范围中的选择键来选择图形（如图02所示）。

“我使用我的一幅旧作，
作为创作自定义形状的
起点。”

利用Cutout滤镜中的同样步骤和不同的设定，你能够提取出许多有意思的图形（如图03所示）。这些图形能够用来构建不同的有趣组合。



概念

回到《Dreamscape》这幅作品中来，我使用我的一幅旧作，作为创作自定义形状的起点（如图04所示）。利用Cutout滤镜和这些做出来的图形，我能够创作出这幅抽象组合作品（如图05所示）。



我发现抽象组合非常有用，因为它们能够激发出我的想象力。我只需盯着它们就能发现新世界和新故事，而与原照片或纹理可能非常不同。而且它们非常简洁，很容易就能重新组合成为新的平衡的组合。利用其他的自定义形状，我平衡出了我的整体组合图画（如图06所示）。



这幅草图就基本成形了。现在我只需用一些时间来细致刻画使之更真实就可以了（如图07所示）。

