

国际顶级数字艺术大师 佳作赏析

DIGITAL ART MASTERS
VOLUME 6

[英] 3DTotal 编著
姚德义 黄裕招 屠锦艳 译
火星时代 审校

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. 6 / 英国3
DTotal编著; 姚德义, 黄裕招, 屠锦艳译. -- 北京:
人民邮电出版社, 2013.10
ISBN 978-7-115-32255-5

I. ①国… II. ①英… ②姚… ③黄… ④屠… 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150921号

版权声明

Digital Art Masters: Volume 6, by 3DTotal.com Ltd, ISBN: 9780955153051.
Copyright©2011 3DTotal.com Ltd.
All rights reserved.

内 容 提 要

本书收录了 50 位国际顶级数字艺术家的画作和教程。书中案例用到了 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。

每个艺术家的创作方式有些许不同, 但这也为您创作自己的插画、模型等数字艺术作品提供了多种参考方法。

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 黄裕招 屠锦艳
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>
北京顺诚彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 889×1194 1/16
印张: 19.75
字数: 911 千字 2013 年 10 月第 1 版
印数: 1-2 000 册 2013 年 10 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2012-9082 号
-

定价: 148.00 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

目 录

MENY HILSENRAD 12			20 VIKOR FRETYĀN
EDUARDO PEÑA 28			32 MAREK DENKO
PIOTR TATAR 38			46 ANDRZE SYKUT
TONI BRATINCEVIC 52			60 ASON SEILER
JIAN XU 66			72 ERIC DURANTE
RUAN JIA 78			82 LUC BÉGIN
TOMASZ JEDRUSZEK 88			94 LÖIC E338 ZIMMERMANN
MARTA NAEL 98			106 TITOUAN OLIVE
SERGE BIRAULT 110			116 MICHAL LISOWSKI
IRVIN RODRIGUEZ 120			124 RAFAEL GRASSETTI
REYNAN SANCHEZ 130			138 BRANKO BISTROVIC
MARTHIN AGUSTA 144			152 ANDREI PREVUKHIN
PIERRE-ETIENNE TRAVERS 158			164 FEDERICO SCARBINI

目 录

MATEUSZ OZMINSKI 172



178 JESSE VAN DIJK

Blaz PORENTA 184



191 ALEKSANDAR JOVANOVIĆ

ALEKSANDR NIKONOV 200



206 DINIIL VALIKOV

STEFAN MORRELL 211



216 EUGENIO GARCÍA VILLARREAL

NEIL MACCORMACK 220



224 SEUNG JIN WOO

ARSENIY KORABLEV 230



236 JAMSHED JURABAEV

TOMASZ STRZALKOWSKI 242



246 DAVID HUANG

DENNIS ALLAIN 252



258 TOMÁŠ MÜLLER

MARCIN JAKUBOWSKI 264



270 FACUNDO DIAZ

FABRICIO MORAES 276



282 IGNACIO BAZÁN LAZCANO

YIANNIS TYROPOLIS 290



296 DAVID SMIT

JOSE ALVES DA SILVA 304



310 GEDIMINAS PRANCKEVIČIUS

国际顶级数字艺术大师 佳作赏析

DIGITAL ART MASTERS
VOLUME 6

[英] 3DTotal 编著
姚德义 黄裕招 屠锦艳 译
火星时代 审校



人民邮电出版社
北 京

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

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. 6 / 英国3
DTotal编著; 姚德义, 黄裕招, 屠锦艳译. -- 北京:
人民邮电出版社, 2013.10
ISBN 978-7-115-32255-5

I. ①国… II. ①英… ②姚… ③黄… ④屠… 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150921号

版权声明

Digital Art Masters: Volume 6, by 3DTotal.com Ltd, ISBN: 9780955153051.
Copyright©2011 3DTotal.com Ltd.
All rights reserved.

内 容 提 要

本书收录了 50 位国际顶级数字艺术家的画作和教程。书中案例用到了 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。

每个艺术家的创作方式有些许不同, 但这也为您创作自己的插画、模型等数字艺术作品提供了多种参考方法。

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 黄裕招 屠锦艳
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>
北京顺诚彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 889×1194 1/16
印张: 19.75
字数: 911 千字 2013 年 10 月第 1 版
印数: 1-2 000 册 2013 年 10 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2012-9082 号
-

定价: 148.00 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

计算机硬件及软件技术的不断革新对传统艺术工作者的影响不断加深，利用计算机进行艺术创作或加工，越来越成为主流，也吸引了许多人了解2D或3D数字艺术，学习数字绘画软件。本书正是在这种潮流中应运而生，从国际视野出发，为我们展示了国际顶级数字艺术大师的风采。

在3DTOTAL汇编的《国际顶级数字艺术大师佳作赏析6》中，50位数字艺术家，其作品天马行空的想象力让人印象深刻。这也是他们的作品能够从上千位艺术家中脱颖而出，最终入选本书的缘故，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，再现了他们独特的视角和灵感，为喜爱和即将跨入这一行的年轻一代指引了方向。

书中作品引人入胜，涉及插画、场景、角色、生物、原画、概念设计、三维表现等多个题材和门类，包含许多初学者及爱好者关注的内容。针对每幅作品，本书都详细介绍了艺术家的设计灵感及实现过程，以及3ds Max、Maya、Photoshop、Painter、After Effects等软件工具的综合运用方法。看完这些作品，有一个很深的体会，就是他们始终将创作灵感及设计思想放在首位，然后选择自己熟练的软件工具来实现想法。其实，我们火星实训基地在给学员授课时，同样也是秉持这种理念，即精通软件工具的使用固然重要，但加强自身的艺术修养更是不能忽视。软件可以教会，但艺术的修养却要靠自己平时不断积累。

本书中介绍的艺术师来自不同国家，在每一幅作品的背后都隐含了作者本人的艺术成长之路。很欣喜地看到本书所传递的一种正能量，它告诉所有爱好数字艺术的朋友们，梦想并非遥不可及，创作可以自由自在，坚持自己的“艺术梦想”，在这条道路上走下去，你就是数字艺术家，他们能做到，你同样也能做到！正如书中有位艺术家所说的，“简单地创作一些美丽的插画并不能让我满足，我需要的是更多的东西并且是一些能触动我神经的东西”。艺术的魅力就是这样，创作永不停歇。从简单到复杂，从不成熟到成熟，从不完美到完美。

火星时代
2013年8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，火星时代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，是由来自迪士尼、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，火星时代每年为国内的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）。火星时代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。





"AND HOW DOES THAT MAKE YOU FEEL, HMM?", DR THINOSE CHARACTER © YIANNIS TYROPOLIS

目 录

MENY HILSENRAD 12			20 VIKOR FRETYĀN
EDUARDO PEÑA 28			32 MAREK DENKO
PIOTR TATAR 38			46 ANDRZE SYKUT
TONI BRATINCEVIC 52			60 ASON SEILER
JIAN XU 66			72 ERIC DURANTE
RUAN JIA 78			82 LUC BÉGIN
TOMASZ JEDRUSZEK 88			94 LÖIC E338 ZIMMERMANN
MARTA NAEL 98			106 TITOUAN OLIVE
SERGE BIRAULT 110			116 MICHAL LISOWSKI
IRVIN RODRIGUEZ 120			124 RAFAEL GRASSETTI
REYNAN SANCHEZ 130			138 BRANKO BISTROVIC
MARTHIN AGUSTA 144			152 ANDREI PREVUKHIN
PIERRE-ETIENNE TRAVERS 158			164 FEDERICO SCARBINI

目 录

MATEUSZ OZMINSKI 172



178 JESSE VAN DIJK

Blaz PORENTA 184



191 ALEKSANDAR JOVANOVIĆ

ALEKSANDR NIKONOV 200



206 DINIL VALIKOV

STEFAN MORRELL 211



216 EUGENIO GARCÍA VILLARREAL

NEIL MACCORMACK 220



224 SEUNG JIN WOO

ARSENIY KORABLEV 230



236 JAMSHED JURABAEV

TOMASZ STRZALKOWSKI 242



246 DAVID HUANG

DENNIS ALLAIN 252



258 TOMÁŠ MÜLLER

MARCIN JAKUBOWSKI 264



270 FACUNDO DIAZ

FABRICIO MORAES 276



282 IGNACIO BAZÁN LAZCANO

YIANNIS TYROPOLIS 290



296 DAVID SMIT

JOSE ALVES DA SILVA 304



310 GEDIMINAS PRANCKEVIČIUS

国际顶级数字艺术大师佳作赏析6

3DTotal 编译小组

TOM GREENWAY



SIMON MORSE



JO HARGREAVES



CHRIS PERRINS



RICHARD TILBURY



简介

自从2010年1月份加入3DTotal以来，我就开始享有接触各种不同类型优秀作品的特权。但是自从来到3DTotal之后，我就清楚地知道《国际顶级数字艺术大师佳作赏析》系列对于3DTotal的重要性，它就如同是镶嵌在3DTotal皇冠上的珠宝钻石一样耀眼。当我越深入了解数字艺术世界，我越加明显发现《国际顶级数字艺术大师佳作赏析》系列不仅仅是我们这个团队的宝物，而且还是CG领域中的一件无价之宝。你手里拿着的不仅仅只是图形设计师、编辑和打印机中的专家手稿，它还是当今世界50名最具天赋艺术家的血汗和泪水的结晶。

虽然呈现在《国际顶级数字艺术大师佳作赏析6》中的所有漂亮的图片仅仅是一个样品图集，但是我认为它一定会非常畅销。因为这个系列丛书所推出的每一

辑都可以让我们有机会追踪到这个不断发展和进步的行业所取得的发展和进步。这个系列中的每一本书都是独一无二的，它还展示了通过使用最先进的技术和软件所创作、并且带来激动人心的影响力的最新艺术。

新鲜的不仅仅是技术和方法，我们还邀请了一个由来自世界各地的天才艺术家组成的全新团队，一起创作《国际顶级数字艺术大师佳作赏析6》。他们当中有些是经验丰富的行业专家，在某些世界知名的影视公司或游戏工作室中担任要职；而另外一些则是正迈步于铺满鲜花充满掌声的CG荣耀之路的后起之秀——我们希望这本书能为他们的成长旅途尽一份绵薄之力。

这本书的编制始于2010年9月份，当时我在网站上发布了一则关于提交编制赏析6图片的简单广告。短短几天之内，我



的邮箱就塞满了用于本辑的优秀图片。在那个时候我就知道这将会是一本非常不错的书。话又说回来，集合了这么多天才级艺术家的心血，它能不畅销吗？

我们需要通过一些方法将所提交的数以千计的作品删减到只剩50个，这可不是一项轻松的工作，做起来可比听起来困难得多！最后经过5次筛选，我们才选定最终用于《国际顶级数字艺术大师佳作赏析6》的图片。并且在Dominic Brewer和Nykolai Aleksander的帮助下，我们才确定了最终的这50个人所提交的作品。

这50名艺术家给了我们很大的帮助，因为他们不仅为我们提供了许许多多不可思议的图片，而且还用独特的视角对启发他们创作灵感的工作流程进行了讲解。作为数字艺术大师的你们，为本刊花费了相当多的时间，付出了巨大的努力，我们深表感谢和敬意！

Simon Morse
3DTotal内容主管





前言

当提到“艺术家”这个词的时候，大多数人脑海中浮现的第一幅画面就是一个孤独的身影站在尘土飞扬的阁楼里，手里研磨着颜料和油料，或是搅拌着面前的黏土。他们甚至还会把艺术家想象成是一位穿着长衫、眼神犀利的隐士，长衫上还隐约可见被苦艾酒溅到的酒痕；抑或是一位戴着帽子的绅士，站在一片青葱的芦苇丛边，用手中的画笔画下远处的地平线。不管艺术家在大家的印象中是什么样子，我想很少人能猜到这样一幅画面：一个长相平凡的人坐在办公室的椅子上，膝盖上放着一台笔记本电脑，而前面的桌子上则放着一台监视器。前面所说的“艺术家”这个词与“数字”并没有太大的联系，即使在“艺术家”这个词前面加上“数字”一词也不太能使人理解，而且你会发现自己实际上是在努力解释（甚至你会听到某个自欺欺人的答案），“噢，你是说PS技术吗？我孙子就是干这一行的；他可是这方面的专家哦。”这也有可能是指像在魔术表演中用烟雾和镜子一样表现出相同效果的过滤器和镜头光晕，如果你够幸运的话，你还能听到我最喜欢的一句话：“众所周知，数字技术就是骗人的，所有活儿是计算机干的。”

“正是由于这些艺术家在其专业领域经过多年的努力才使这个艺术一直保持魔力”

如果没有数字媒体，现在我也不可能会成为一个艺术家，更加不可能成为一个职业艺术家。我是属于进入这一领域比较晚的一批人，并且当时是怀着一种不抱任何特殊目的或野心的心态进入这个领域的。当时由于跟女朋友分手，因此我更加渴望找到一种价格低廉并且可以获得更多欢乐的消遣方式。或者说更重要的是，腻了的时候可以适时放弃。突然有一天我偶然逛到一个软件网站，花了50英镑买了一个3D软件，虽然当时我对这个并没有任何计划或抱有任何期望。但是自从开始使用这个软件之后，我便迷上了它，并且



在不久后，通过使用一块Wacom数位板和一个Painter软件，我居然进入了数字绘画领域。不过很显然的是，成为一名数字艺术家并不是一件简单的事情。

可惜世上并没有一个名为“创建绘画”的秘密按键，否则有了这个按键我便可以规避所有困难的工作而且能够学习到最基本的功能。很快我就发现了101个灵活的特性，通过这些特征我可以创建任何形式的效果，但是却不能提高我的绘画技能。解决技术瓶颈的唯一方法就是不断练习，练习，再练习。这就是我当时所做的事情，也是我现在仍然在坚持做的事情。

在这一系列书中，本辑是非常成功也是信息量非常大的一辑。在本辑中，全世界顶级的艺术大师们跟我们分享了他们的艺术作品以及他们的创作过程。从数以千计的作品中进行挑选真的是件非常困难的事情，看着散落在3DTotal工作室桌子上和地板上的艺术作品，我的心中满怀谦恭。在写作的时候，即便没有看到创作艺术作品的过程，我也可以很肯定地预测每个人都有独特的工具、方法、风格和输出。有多少个艺术家，就有多少种不同的数字工作方式。这本书中的每件艺术品都有力地证明了这些艺术家们在创作这些作品时的自身技能和熟练操纵这些数字工具

的能力，并且还远不止这些。透过这些作品，你可以想象到艺术家为这件艺术作品所付出的多年的努力和创意准备。罗马有一位名叫毕加索的艺术家，有人请他画一幅素描，他答应了并要求给1万英镑才把成品交出。要求画画的人就问毕加索，5分钟就可以完成的素描为什么收费这么高？毕加索回答说：“女士，那个素描可是花了我30年的时间呢。”现在这个故事听起来像是一个神话（家里有一个见过毕加索的朋友，毕加索为她画了一个素描，但是却没有要她一分钱）但是故事背后所体现出艺术家为人的原则性还是让人钦佩。艺术家就是那些将多年努力倾注到自己的技艺上，以此来保持艺术的神秘性的人。这个世界上所有的数字技术工具，不管是基于3D的还是2D的，都仅仅是达到最终目的的一个方法而已。所以，如果下次有人跟你说数字技术是一个非常简单的活，或是说电脑可以为你们达到这个目的，那么你可以把你的这本《国际顶级数字艺术大师佳作赏析6》拿给他们看，或者更好的方法是告诉他们去买这本书。

Simon Dominic

自由撰稿人和概念艺术家

si@painterly.co.uk

<http://www.painterly.co.uk>



场 景



场景就像人物一样，有其独特的个性，也能给我们带来不同的感受。在我看来，场景与出现在场景中的人物和形象同样重要。依赖于图像合成、调色板和情绪，故事情节将会以不同的形式得到诠释。

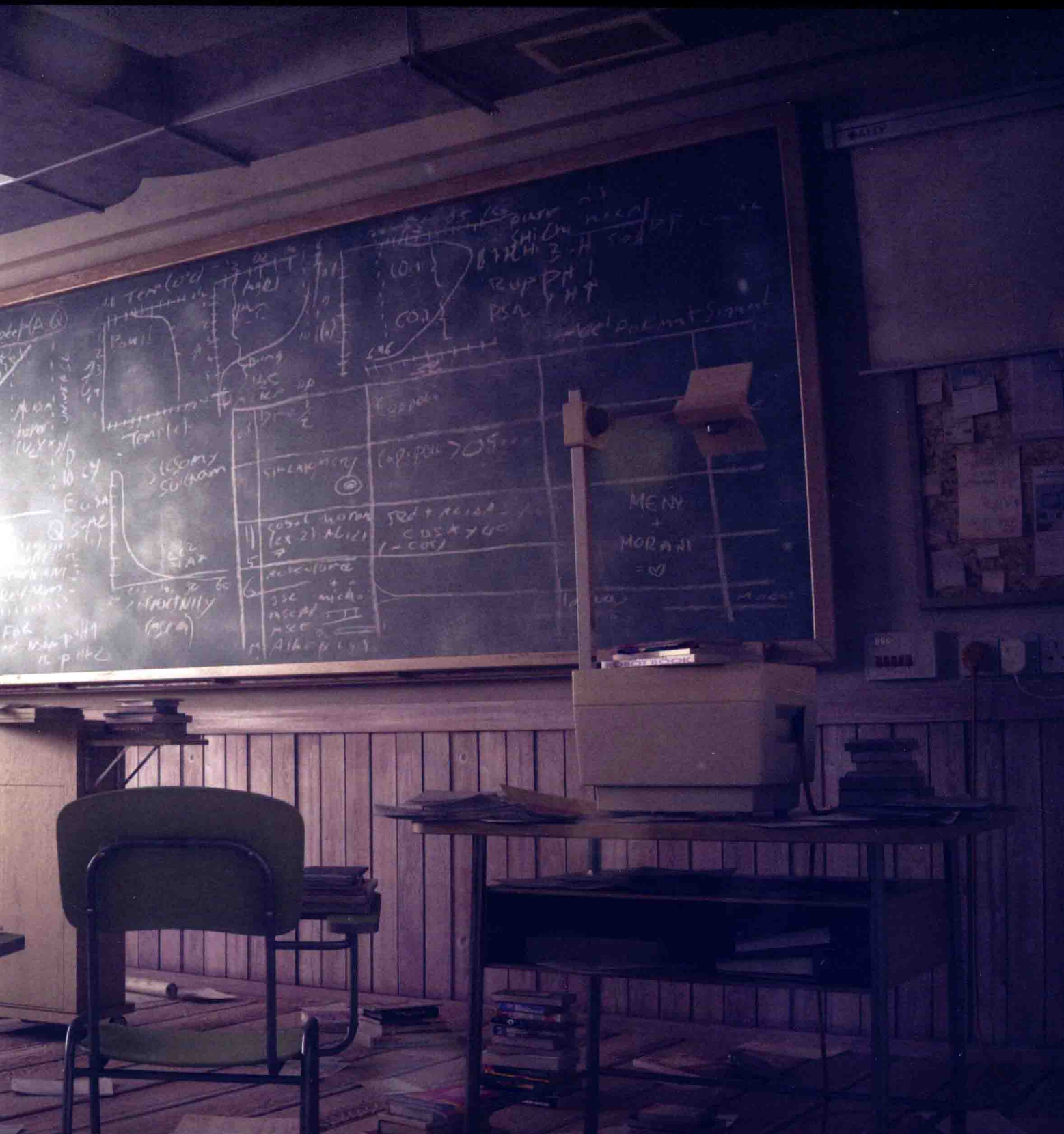
在视频游戏中，沉浸是极其重要的。对于如何让玩家感觉身临其境对高级艺术家和艺术总监来说尤其重要，同时也是一个很大的挑战。鲜明和身临其境的场景的设置对一个成功的视频游戏来说至关重要。对于故事片来说，你也要相信场景设置的重要性，因为它是带领你进入电影氛围和故事情节的必要手段。尽管在娱乐行业中，环境艺术有时候会被称为看不见的艺术，但是我个人却觉得，当我们需要打破常规做法的时候，它能够发挥重要的作用。

RAPHAEL LACOSTE

raphael.lacoste@gmail.com

<http://www.raphael-lacoste.com>





© MENY HILSEN RAD - STUDIO AIKO