

<<国际顶级数字艺术大师佳作赏析 2>>

图书基本信息

书名：<<国际顶级数字艺术大师佳作赏析 2>>

13位ISBN编号：9787115231772

10位ISBN编号：711523177X

出版时间：2010-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：3DTotal 编

页数：279

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 前言

本书成功地将全球范围内最顶尖的艺术天才汇集在一起。

作为一名数字艺术家，我非常高兴能够有机会参加这次艺术成就的庆祝活动。

我们有着共同的激情，数字革命的出现使我们有机会探索自己的创造性，这在以前是不可能的。

近些年来，数字艺术已经取得了巨大的进步。

社会各级团体持续努力的工作和取得的成就使它成为一种主流，对各种背景的艺术大师都行之有效，并最终赢得了认可与尊重。

任何的艺术形式，在艺术家们真正很好地自我表现之前，必须要具备一定程度上的技术技巧和能力。

这就是数字艺术大师系列书的亮点，在展示鉴别力和创造力的同时，挖掘位于创作过程背后的创作灵感。

各种各样的主题和多元化风格的折衷整合结果，证明着传播方式的演变。

艺术作品所能够展示出的不仅仅是个人的才华，更表现了更多的群体，向世界展示数字艺术已经达到了让艺术家无限发挥想象力的成熟度。

书中所有介绍的艺术大师都在其作品上投入了百分之百的心血，所以每个页面都非常精美雅致。

我对3DTotal和Focal Press支持这些艺术大师所做的努力表示赞赏，他们为这些艺术大师提供了一个很好的途径，将自己的知识和乐趣等来之不易的感悟随时随地分享给大家。

我相信，我们已经进入了一个数字艺术的文艺复兴时期，也感受到本书能够影响并鼓励创新的新一代。

对于那些已经开始自己艺术之路的朋友来说，这本书也能够帮助他们在行程中找到更多的灵感源泉并获得更大的成就。

## <<国际顶级数字艺术大师佳作赏析 2>>

### 内容概要

本书将为你展现来自于全球23个国家的58位顶级创作大师创作的2D、3D杰作，透过这些作品你将看到这些数码艺术大师是如何创作的，他们的创作思想与历程，他们的精湛技巧与技艺，以及切实可行的诀窍和技法。

本书适合各类人群，无论您是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。

作者简介

译者：伊贝 赵剑飞 胡冬冬 编者：（美国）3DTotal

书籍目录

Marek Denko作品 Andrea Bertaccini作品 Glen Angus作品 Hrvoje Rafael作品 Korn é I Ravadits作品 Raymond Yang作品 郝爱强作品 Andrey Yamkovoy作品 Massimo Righi作品 Stefan Morrell作品 Wiek Luijken作品 Maur í cio Santos作品 Torsten J. Postolka作品 Alessandro Baldasseroni作品 Andr é Kutscherauer作品 Benita Winckler作品 Antonio Jos é Gonz á lez Ben í tez作品 Bingo-Digital(冰果)作品 Daniel Moreno Diaz作品 Hyung-Jun Kim作品 Marcin Klicki作品 Marco Menco作品 James Busby作品 Sebastien Sonet作品 Wen-Xi Chen作品 张扬作品 Hoang Nguyen作品 Michael Engstrom作品 Pawe? Hynek作品 Alessandro Pacciani作品 Emrah Elmasli作品 Brian Recktenwald作品 Neil Maccormack作品 Tae young Choi作品 Daarken作品 Alexandru Popescu作品 Mikko Kinnunen作品 Gerhard Mozsi作品 Khalid Abdulla Al-Muharraqi作品 郭建作品 Olga Antonenko作品 Marcel Baumann作品 Siku作品 Andrzej Sykut作品 Philip Straub作品 Michael Smith作品 Vitaly S Alexius作品 Rolando Cyril作品 Jonathan Simard作品 Daniela Uhlig作品 Andr é Holzmeister作品 Fran Ferriz Blanquer作品 Fred Bastide作品 Patrick Beaulieu作品 Vincent Guibert作品 Jonny Duddle作品 Rose Frith作品 Kosta Atanasov作品

## 章节摘录

纹理我们渲染的图片文件非常大，高达14000像素×14000像素，这是为了特殊的输出目的。我们继续添加一些细节，如服饰上的羽毛效果、皮肤的颗粒效果，甚至于饰品的运动轨迹。在这次任务中，参考资料帮了我们很多忙，通常会分析各种优秀的三维和二维图片，可能的话，我们也会为主题试着寻找大尺寸的真实照片。

只有看到真实照片时，才能理解哪一种细节是最可信的，一幅好的参考图片对于人物的创作有很大的帮助。

为了达到较好的纹理效果，如金属和羽毛，我们采用了逐层的渲染方式，以便于制作高光和纹理，还混合了其他一些能轻松方便的控制和修改的贴图。

这个也可以用来制作大量的细节，处理金属高光时，我们使用了HDRI进行渲染，以便达到最真实的效果。

渲染在渲染阶段，我们使用的是Maya和mental ray软件。

其中最困难的方面就是我们需要输出非常高精度的图片，通过整个渲染程序，要达到14000像素×14000像素。

我们制作了一个脚本来解决这个问题，并且以分块的方式渲染图片（如图07所示）。

媒体关注与评论

“ 本书汇集了大师们在工作实践中迷人的短暂感受。

” ——3D World杂志 “ 本书以其精美的页面布局与解释性内容脱颖而出，适用于任何风格或级别的艺术师，是数字艺术家们真正最优秀的作品集。

” ——HENNING LUDVIGSEN

### 编辑推荐

我们可以通过本书与当今行业中最棒的2D与3D艺术家们接触(从Patrick Beaulieu , Philip Straub和Alessandro Baldasseroni到Marcel Baumann和Marek Denko) , 并可以观看他们是如何创作出这些令人难以置信的图像的。

来自于23个国家的50多位艺术家使用了900多幅极具魅力的彩图为我们展示了当今数字艺术领域最优秀的作品。

这里不仅仅是一个画廊——每一位艺术家都提供了关于他们如何创作这幅作品的深刻见解。

3DTotal . com团队进行了尖端图像和技术的编辑工作。

3DTotal . com成长与1999年的一个大学学生项目。

发展至今已成为全球最大的网络在线数字艺术社区。

随着他们持续地每日更新CG新闻、教程、艺术作品、文章和资源 , 他们现在每日吸引着超过50000人次的访问者。



版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>