

<<樂藝 . 插畫>>

图书基本信息

书名：<<樂藝 . 插畫>>

13位ISBN编号：9789866143977

10位ISBN编号：986614397X

出版时间：佳魁資訊股份有限公司

作者：LeewiART 著

页数：208

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>

## &lt;&lt;樂藝·插畫&gt;&gt;

## 內容概要

奇幻藝術無需語言，奇幻藝術的感染力是全球性的。

本書精選Antonio Javier Caparo、Kekai Kotaki、Loïc Zimmermann、Randis Albion、陳惟、郭建、馬捷、張旺等12位國際頂尖CG插畫藝術家的場景作品，其中既有書籍插畫、經典遊戲的宣傳插畫，也有極具個人特色的創作。

並對每位藝術家進行獨具特色的專訪，每位藝術家從自己的作品中精選5幅作品，詳細描述這些作品的創作思路。

希望能激發讀者靈感的火花，對於想瞭解和進入角色創作領域者，將是一個很好的參考。

《樂藝·插畫：國際CG藝術家的奇幻世界》獻給所有已經踏上或即將踏上CG藝術創作之路的朋友。

本書內容 在古巴長大，畢業於High Institute of Design in Havana（哈瓦那高等設計學院）平面設計系。

雖然早期生涯多從事平面設計創作，但卻一直熱衷於異世界的那種神秘角色和隱喻故事。

不久後便決意將自己奉獻給插畫事業——包括傳統插畫和數位插畫，想要創作出富有強烈概念的作品。

插畫作品常刊登在美國、歐洲、南美的雜誌、青少年和兒童讀物及合著作品中。

同時也熱衷於動漫。

目前定居於加拿大多倫多。

陳惟 Lorland.Chain 奇幻藝術插畫家，畢業於四川美術學院，畢業後在川音成都美術學院動畫系負責插畫教學至今。

目前是國家教育部認證的大學講師。

2010年加入專業CG插畫教育機構「夢想之城插畫學校」擔任教學主任一職。

平時研究動漫、遊戲等作品的創作方法和人才培養。

曾撰寫《CG插畫技法》一書，被國家教育部成人教育司指定為CG插畫教材。

2011年預計出版第三本著作。

除致力於CG教育外，陳惟一直堅持CG繪畫創作，從不鬆懈，作品常發表到日本、韓國、美國、澳大利亞等世界各地，在全球擁有龐大的藝術粉絲。

同時也獲得過不少相關獎項。

郭建 Guo Jian 1998年畢業以後一直從事建築設計工作，工作之餘從事CG插畫創作。

作品曾入選CGTALK網站awarded-gallery作品，並收錄於《EXPOS&acute;3》、《EXPOS&acute;4》、《EXPOS&acute;5》、《EXPOS&acute;7》、《EXOTIQUE2》、《EXOTIQUE3》、《EXOTIQUE6》年鑒，作品還被選為2007、2008、2009年《科幻世界》雜誌封面。

曾獲2006年《Painter》畫冊幽默類插圖master獎、CGTALK舉辦的《Spectacular》2D繪畫組三等獎。

他還為2007年英國出版的《Digital ArtMasters：Vol.2》編寫教學。

匡宏 Noah 常用筆名為「諾亞」或「Noah」，國際資深概念藝術家、插畫家，中國著名的CG藝術家，是中國最早一批從事CG創作的人員之一，個人作品在國際CG界備受關注，曾是Dartist.com最早的黃金會員和CGTALK.com的CGchoice award winner。

自小深愛繪畫，兩歲時就已經用鉛筆塗滿家裡的牆壁，一直深信天才的背後是艱辛的努力。

自入行以來，十年如一日地追求繪畫的夢想，作品曾入選各大國際CG年鑒，客戶遍佈世界各地。

以其獨特且強烈的個人風格、精湛的畫功及表現力為業界所知，現為自由藝術家居住於北京。

作品曾入選：《SPECTRUM14》、《Fantasy Art Now》、《EXPOS&acute;2》、《EXPOS&acute;4》、《EXPOS&acute;6》、《EXOTIQUE1》、《EXOTIQUE2》、《EXOTIQUE3》等。

作品獲獎目錄：ASIAGRAPH 2007 in Tokyo - CG Art Gallery；Digital Art Expo at //ADAPT 2007 Montreal - CorelPainter Showcase；CGOverdrive Singapore 2006，2007 - CG Excellence Award；CGSociety CG Choice Award等。

## &lt;&lt;樂藝·插畫&gt;&gt;

Kekai Kotaki Website 出生於美國夏威夷希羅島。

2000年畢業於Kamehameha學校，為了避開讓人分心的陽光和美景，遷居到陰雨綿綿的西雅圖，同年進入西雅圖藝術學院（AIS）學習，2002年畢業。

由於一直對美術抱有熱情，畢業後繼續嘗試相關的職業。

2003年11月進入ArenaNet擔任材質美工，後來成為概念設計師，目前是《Guild Wars 2》的主要概念設計師。

他參與了ArenaNet製作的所有遊戲：《Guild Wars：Prophecies》、《Guild Wars：Factions》、《Guild Wars：Nightfall》、《Guild Wars：Eye of the North》和《Guild Wars 2》。

合作過的客戶還包括Wizards of the Coast、Tor Books、Blur Studios、K2 Snowboarding、Bent Metal Bindings、《ImagineFX》雜誌、FANTOM Print及其他。

作品曾入選《SPECTRUM》、《EXPOS&eacute;》、《ImagineFX》、《Into The Pixel》、《The Art of Games》、《EXOTIQUE》、《Digital Arts Masters》等出版物。

作品《Snow Battle》榮獲《SPECTRUM16》概念藝術類的銀獎，並收錄於《IntoThe Pixel 2009》和《The Art of Games》合集。

除美術創作外，Keikai還喜歡閱讀和看電影。

Loc Zimmermann (e338) 法國CG藝術家，有超過10年的從業經驗，目前以概念設計師的身份生活在洛杉磯。

Lo'c Zimmermann成名於結合了2D和3D技術的跨界作品，現任Blockbuster工作室的概念和角色總監。

他參與過的電影包括《Underworld 3》、《Wolverine》、《Percy Jackson》、《Thor》等。

他的作品隨著全球的雜誌和圖書出版，獲得過眾多獎項（最近被授予Maya Master的稱號）。

他參與過法國、德國、英國、加拿大和美國的展覽。

他的作品由直覺驅動，是有機元素和數位靈感交互的產物，很有實驗味道。

馬捷（安非他明）Ma Jie 2009年任德國Pixomondo Vfx（上海）的接景畫師和概念設計師，2010年到北京，成為自由業者，然後進入北京Exlipse Vfx Studio。

作品曾先後入選美國《CG Chosen》、英國《IP Imagine》雜誌、《Digital Painters 2》、《Digital Art Masters 5》，並獲得《EXPOS&eacute; 7》的Storytelling Master獎、《EXPOS&eacute; 8》的Surreal Master獎和Storytelling Excellent獎。

2010年《Eclipse》受邀為英國《3D Artist》雜誌編寫教學，2010年作品《Another Reflection》、《The Ladder》、《暖光》、《廢墟肖像》參展昆明後工業時代數位藝術展。

他參與過的電影製作有2009年《幻象》、《冰海暗戰》，2010年《Sucker Punch》、《Hindenburg》、《堂吉訶德》。

Randis Albion 1978年出生在俄羅斯，10歲時遷居德國並在那裡成長求學。

年幼時就發現自己對藝術的熱情，閒暇時都在畫畫、做模型和組裝木製飛機。

15歲時透過一家小規模的「紙筆角色扮演遊戲」出版商發行他的第一份出版物，此後很快又在當地的美術商店舉辦第一次個展。

學校的課餘時間他都在忙畫展和個人創作，此時他主要使用水彩、水粉、噴槍和炭筆的傳統工具，直到17歲才開始涉足數位媒體。

Randis在很小時就接觸過數位媒體，在學校他用過單色顯示的蘋果電腦，這激發了他對遊戲開發的熱情，但直到發行Photoshop和其他圖形設計繪畫軟體，他才認真將電腦視為一種表達方式。

在做了一段自由業後，21歲的Randis開始效力於德國一家名為「Massive Development」的遊戲開發工作室，在那裡5年裡，他經手過各類平台的遊戲，負責概念設計和美術指導。

自2004年起Randis又開始以自由業的身份追逐自己的夢想，並創立了一支遊戲開發小組。

他參與無數電腦平台、遊戲主機平台和行動裝置的遊戲，導演音樂錄影帶，為時尚圈、樂隊和名人拍攝藝術照，還為各類客戶提供藝術指導。

為娛樂業提供高品質的資產和創意解決方案，服務範圍涵蓋遊戲、電影、電視和出版。

目前住在泰國，養著6隻野貓，一邊開發自己的原創產品一邊為全球的客戶提供設計和插畫服務。

## &lt;&lt;樂藝·插畫&gt;&gt;

大部分的精力都用於為新手們製作免費的培訓課程，也經營自己的藝術社區wecookart.com。剩餘時間他與愛人和貓咪們相處，閱讀好的書籍，並在世界各地旅行。

Simon Dominic 現居英格蘭北部。

成年後他的大部分經歷是在IT行業做分析師和開發人員，直到幾年前才開始將美術當作愛好，靠自學成為自由插畫家和概念設計師。

因為實在太喜歡畫畫，他於2010年初放棄正職成為全職插畫家。

主要繪製圖書和雜誌封面、故事插圖、遊戲和紙牌作品、習作教學和雜誌文章插圖。

他努力將傳統技法應用在數位工具上，完成的作品具有手繪風貌。

作品主要是奇幻及科幻題材，但並不局限於這兩類，也為客戶繪製過恐怖、歷史、風景和當代美術風格的作品。

Skan Srisuwan 出生於泰國，17歲起開始自由職業生涯。

在藝術大學學習5年，插畫及傳統美術技巧得到很好的訓練。

畢業後開始在國際網站發表作品，真正在業內展開歷險，並接觸到泰國之外的領域。

從事自由業8年後在新加坡Imaginary Friends Studio (www.imaginaryfs.com) 擔任藝術指導，從事漫畫和

遊戲美術，2007~2009年以主要設計者身份參與了「Front Mission Evolved」的製作；在新加坡FZD school of design (FZD 設計學校, www.fzdschool.com) 擔任過數位美術講師；最近擔任了Sotrm Lion

(www.stormlion.com) 的美術指導；從2009年底到2010年參與多部電影和遊戲作品。

目前在泰國與合夥人及團隊經營自己的工作室STUDIO HIVE (www.studio-hive.com)，專門從事概念設計、插畫繪製和自由接案，自行開發內容國際化的作品並同時接受聘用。

楊雪果 Yang Xueguo 1999年畢業於雲南藝術學院工藝美術系本科環境藝術系。

目前任職於雲南藝術學院藝術設計學院。

一直從事CG繪畫、3D動畫、民族工藝美術等學科的教育與研究，先後發表多部CG作品於國內外各大CG藝術雜誌和網站；發表論文數篇；出版個人著作《傳揚生活妙韻的巧技--雲南民族工藝》、

《3Ds max 進階程式貼圖的藝術》；CG電影短片《REBIRTH》、3D靜態影格作品《核》、《憶》、《異形X》、《蘋果》、《神秘地帶》、《風》、《入侵》、《遠古之聲》、《異世界》、《城市》

入選華人地區首屆CGER中國節--2002 CG作品全國巡迴展覽；作品《流放之國》、《天竺未遠》、《混凝土7號》入選CGTALK殿堂級2D獲獎作品；2008年榮獲上海國際設計大賽金曦獎「優秀指導教師」獎；2009年作品《ASH》、《Concrete1》、《Tower of Evil》、《God of Door》入選

《EXPOS&eacute;7》，並獲Master金獎；同年數位繪畫作品《Solo》入選《EXOTIOUE5》；2010年作品《Concrete 9》入選國際奇幻藝術家年鑒《SPECTRUM17》。

他的作品中藝術的詩化、個性及力求完美始終和創作同行。

張旺 Zhang Wang 南開大學副教授、中國動畫學會會員、天津美學學會會員。

1976年生於天津，1995年考上南開大學東方文化藝術系，攻讀中國畫。

1999年開始攻讀本系美學專業研究所，2002年畢業後進入天津光榮軟體有限公司從事專業電腦影像製作。

2003年10月到天津大學影視學院動畫系任教。

2006年4月到南開大學軟體學院任教。

2010年7月調入南開大學文學院藝術設計系任教。

他的作品曾入選世界權威CG藝術年鑒《EXPOS&eacute;2》，並入選第十屆全國美展、全國首屆動漫藝術大展；獲「亞洲動漫作品大展」最佳個人獎、WACOM教學比賽一等獎、德國ANIMAGO數位藝術節一等獎等獎項。

近年於《今古傳奇》、《奇幻世界》、《九州幻想》、《南方都市報》、《幻王》等報刊雜誌發表大量CG作品，作為封面、插圖。

出版有作品集《古典與玄幻--張旺CG作品集》、《志人與志怪--張旺CG作品集2》。

他還參加《九州》項目創作，負責各種族、生物角色的形象開發，以及《蜀山Online》、《完美世界》等遊戲的主要人物設計。





## 作者簡介

**藝術家簡介** Antonio Javier Caparo Website : [www.antoniocaparo.com](http://www.antoniocaparo.com) 在古巴長大，畢業於High Institute of Design in Havana (哈瓦那高等設計學院) 平面設計系。雖然早期生涯多從事平面設計創作，但卻一直熱衷於異世界的那種神秘角色和隱喻故事。不久後便決意將自己奉獻給插畫事業——包括傳統插畫和數位插畫，想要創作出富有強烈概念的作品。

插畫作品常刊登在美國、歐洲、南美的雜誌、青少年和兒童讀物及合著作品中。同時也熱衷於動漫。

目前定居於加拿大多倫多。

**陳惟** Lorland.Chain Website : [lorlandchain.deviantart.com](http://lorlandchain.deviantart.com) [www.leewiart.com/space/6](http://www.leewiart.com/space/6) 奇幻藝術插畫家，畢業於四川美術學院，畢業後在川音成都美術學院動畫系負責插畫教學至今。目前是國家教育部認證的大學講師。

2010年加入專業CG插畫教育機構「夢想之城插畫學校」擔任教學主任一職。

平時研究動漫、遊戲等作品的創作方法和人才培養。

曾撰寫《CG插畫技法》一書，被國家教育部成人教育司指定為CG插畫教材。

2011年預計出版第三本著作。

除致力於CG教育外，陳惟一直堅持CG繪畫創作，從不鬆懈，作品常發表到日本、韓國、美國、澳大利亞等世界各地，在全球擁有龐大的藝術粉絲。

同時也獲得過不少相關獎項。

**郭建** Guo Jian Website : [blog.sina.com.cn/breathing](http://blog.sina.com.cn/breathing) [www.leewiart.com/space/5](http://www.leewiart.com/space/5) 1998年畢業以後一直從事建築設計工作，工作之餘從事CG插畫創作。

作品曾入選CGTALK網站awarded-gallery作品，並收錄於《EXPOSE3》、《EXPOSE4》、《EXPOSE5》、《EXPOSE7》，《EXOTIQUE2》、《EXOTIQUE3》、《EXOTIQUE6》年鑒，作品還被選為2007、2008、2009年《科幻世界》雜誌封面。

曾獲2006年《Painter》畫冊幽默類插圖master獎、CGTALK舉辦的《Spectacular》2D繪畫組三等獎。

他還為2007年英國出版的《Digital ArtMasters : Vol. 2》編寫教學。

**匡宏** Noah Website [blog.sina.com.cn/noahkuanghong](http://blog.sina.com.cn/noahkuanghong) [www.leewiart.com/space/4](http://www.leewiart.com/space/4) 常用筆名為「諾亞」或「Noah」，國際資深概念藝術家、插畫家，中國著名的CG藝術家，是中國最早一批從事CG創作的人員之一，個人作品在國際CG界備受關注，曾是Dartist.com最早的黃金會員和CGTALK.com的CGchoice award winner。

自小深愛繪畫，兩歲時就已經用鉛筆塗滿家裡的牆壁，一直深信天才的背後是艱辛的努力。

自入行以來，十年如一日地追求繪畫的夢想，作品曾入選各大國際CG年鑒，客戶遍佈世界各地。

以其獨特且強烈的個人風格、精湛的畫功及表現力為業界所知，現為自由藝術家居住於北京。

作品曾入選：《SPECTRUM14》、《Fantasy Art Now》、《EXPOSE 2》、《EXPOSE 4》、《EXPOSE 6》、《EXOTIQUE1》、《EXOTIQUE 2》、《EXOTIQUE 3》等。

作品獲獎目錄：ASIAGRAPH 2007 in Tokyo - CG Art Gallery ; Digital Art Expo at //ADAPT 2007

Montreal - CorelPainter Showcase ; CGOverdrive Singapore 2006 , 2007 - CG Excellence Award ; CGSociety CG Choice Award 等。

**Kekai Kotaki** Website : [www.kekaiart.com](http://www.kekaiart.com) 出生於美國夏威夷希羅島。

2000年畢業於Kamehameha學校，為了避開讓人分心的陽光和美景，遷居到陰雨綿綿的西雅圖，同年進入西雅圖藝術學院(AIS)學習，2002年畢業。

由於一直對美術抱有熱情，畢業後繼續嘗試相關的職業。

2003年11月進入ArenaNet擔任材質美工，後來成為概念設計師，目前是《Guild Wars 2》的主要概念設計師。

他參與了ArenaNet製作的所有遊戲：《Guild Wars : Prophecies》、《Guild Wars : Factions》、《Guild Wars : Nightfall》、《Guild Wars : Eye of the North》和《Guild Wars 2》。

## &lt;&lt;樂藝·插畫&gt;&gt;

合作過的客戶還包括Wizards of the Coast、Tor Books、Blur Studios、K2 Snowboarding、Bent Metal Bindings、《ImagineFX》雜誌、FANTOM Print 及其他。

作品曾入選《SPECTRUM》、《EXPOSE》、《ImagineFX》、《Into The Pixel》、《The Art of Games》、《EXOTIQUE》、《Digital Arts Masters》等出版物。

作品《Snow Battle》榮獲《SPECTRUM16》概念藝術類的銀獎，並收錄於《IntoThe Pixel 2009》和《The Art of Games》合集。

除美術創作外，Keikai 還喜歡閱讀和看電影。

Loic Zimmermann (e338) Website: [www.e338.com](http://www.e338.com) 法國CG藝術家，有超過10年的從業經驗，目前以概念設計師的身份生活在洛杉磯。

Loic Zimmermann 成名於結合了2D和3D技術的跨界作品，現任Blockbuster工作室的概念和角色總監。他參與過的電影包括《Underworld 3》、《Wolverine》、《Percy Jackson》、《Thor》等。

他的作品隨著全球的雜誌和圖書出版，獲得過眾多獎項（最近被授予Maya Master的稱號）。

他參與過法國、德國、英國、加拿大和美國的展覽。

他的作品由直覺驅動，是有機元素和數位靈感交互的產物，很有實驗味道。

馬捷（安非他明）Ma Jie Website [www.jiema37.com](http://www.jiema37.com) [www.leewiart.com/space/393](http://www.leewiart.com/space/393)

2009年任德國Pixomondo Vfx（上海）的接景畫師和概念設計師，2010年到北京，成為自由業者，然後進入北京Eclipse Vfx Studio。

作品曾先後入選美國《CG Chosen》、英國《IP Imagine》雜誌、《Digital Painters 2》、《Digital Art Masters 5》，並獲得《EXPOSE 7》的Storytelling Master獎、《EXPOSE 8》的Surreal Master獎和Storytelling Excellent獎。

2010年《Eclipse》受邀為英國《3D Artist》雜誌編寫教學，2010年作品《Another Reflection》、《The Ladder》、《暖光》、《廢墟肖像》參展昆明後工業時代數位藝術展。

他參與過的電影製作有2009年《幻象》、《冰海暗戰》，2010年《Sucker Punch》、《Hindenburg》、《堂吉訶德》。

Randis Albion Website: [www.hd-fortress.com](http://www.hd-fortress.com) 1978年出生在俄羅斯，10歲時遷居德國並在那裡成長求學。

年幼時就發現自己對藝術的熱情，閒暇時都在畫畫、做模型和組裝木製飛機。

15歲時透過一家小規模的「紙筆角色扮演遊戲」出版商發行他的第一份出版物，此後很快又在當地的美術商店舉辦第一個展。

學校的課餘時間他都在忙畫展和個人創作，此時他主要使用水彩、水粉、噴槍和炭筆的傳統工具，直到17歲才開始涉足數位媒體。

Randis在很小時就接觸過數位媒體，在學校他用過單色顯示的蘋果電腦，這激發了他對遊戲開發的熱情，但直到發行Photoshop和其他圖形設計繪畫軟體，他才認真將電腦視為一種表達方式。

在做了一段自由業後，21歲的Randis開始效力於德國一家名為「Massive Development」的遊戲開發工作室，在那裡5年裡，他經手過各類平台的遊戲，負責概念設計和美術指導。

自2004年起Randis又開始以自由業的身份追逐自己的夢想，並創立了一支遊戲開發小組。

他參與無數電腦平台、遊戲主機平台和行動裝置的遊戲，導演音樂錄影帶，為時尚圈、樂隊和名人拍攝藝術照，還為各類客戶提供藝術指導。

為娛樂業提供高品質的資產和創意解決方案，服務範圍涵蓋遊戲、電影、電視和出版。

目前住在泰國，養著6隻野貓，一邊開發自己的原創產品一邊為全球的客戶提供設計和插畫服務。

大部分的精力都用於為新手們製作免費的培訓課程，也經營自己的藝術社區wecookart.com。

剩餘時間他與愛人和貓咪們相處，閱讀好的書籍，並在世界各地旅行。

Simon Dominic Website: [www.painterly.co.uk](http://www.painterly.co.uk) 現居英格蘭北部。

成年後他的大部分經歷是在IT行業做分析師和開發人員，直到幾年前才開始將美術當作愛好，靠自學成為自由插畫家和概念設計師。

因為實在太喜歡畫畫，他於2010年初放棄正職成為全職插畫家。

## &lt;&lt;樂藝·插畫&gt;&gt;

主要繪製圖書和雜誌封面、故事插圖、遊戲和紙牌作品、習作教學和雜誌文章插圖。

他努力將傳統技法應用在數位工具上，完成的作品具有手繪風貌。

作品主要是奇幻及科幻題材，但並不局限於這兩類，也為客戶繪製過恐怖、歷史、風景和當代美術風格的作品。

Skan Srisuwan Website: [www.fiduciose.net](http://www.fiduciose.net) 出生於泰國，17歲起開始自由職業生涯。

在藝術大學學習5年，插畫及傳統美術技巧得到很好的訓練。

畢業後開始在國際網站發表作品，真正在業內展開歷險，並接觸到泰國之外的領域。

從事自由業8年後在新加坡Imaginary Friends Studio ([www.imaginaryfs.com](http://www.imaginaryfs.com)) 擔任藝術指導，從事漫畫和

遊戲美術，2007~2009年以主要設計者身份參與了「Front Mission Evolved」的製作；在新加坡FZD

school of design (FZD 設計學校, [www.fzdschool.com](http://www.fzdschool.com)) 擔任過數位美術講師；最近擔任了Sotrm Lion

([www.stormlion.com](http://www.stormlion.com)) 的美術指導；從2009年底到2010年參與多部電影和遊戲作品。

目前在泰國與合夥人及團隊經營自己的工作室STUDIO HIVE ([www.studio-hive.com](http://www.studio-hive.com))，專門從事概念設計、插畫繪製和自由接案，自行開發內容國際化的作品並同時接受聘用。

楊雪果 Yang Xueguo Website [hi.baidu.com/blur1977](http://hi.baidu.com/blur1977) [www.leewiart.com/space/3768](http://www.leewiart.com/space/3768)

1999年畢業於雲南藝術學院工藝美術系本科環境藝術系。

目前任職於雲南藝術學院藝術設計學院。

一直從事CG繪畫、3D動畫、民族工藝美術等學科的教育與研究，先後發表多部CG作品於國內外各

大CG藝術雜誌和網站；發表論文數篇；出版個人著作《傳揚生活妙韻的巧技--雲南民族工藝》、

《3Ds max 進階程式貼圖的藝術》；CG電影短片《REBIRTH》、3D靜態影格作品《核》、《憶》、

《異形X》、《蘋果》、《神秘地帶》、《風》、《入侵》、《遠古之聲》、《異世界》、《城市》

入選華人地區首屆CGER中國節--2002 CG作品全國巡迴展覽；作品《流放之國》、《天竺未遠》、《

混凝土7號》入選CGTALK殿堂級2D獲獎作品；2008年榮獲上海國際設計大賽金曦獎「優秀指導教師

」獎；2009年作品《ASH》、《Concrete1》、《Tower of Evil》、《God of Door》入選《EXPOSE7》

，並獲Master金獎；同年數位繪畫作品《Solo》入選《EXOTIQUE5》；2010年作品《Concrete 9》入

選國際奇幻藝術家年鑒《SPECTRUM17》。

他的作品中藝術的詩化、個性及力求完美始終和創作同行。

張旺 Zhang Wang Website [blog.sina.com.cn/u/1216607987](http://blog.sina.com.cn/u/1216607987) [www.leewiart.com/space/3](http://www.leewiart.com/space/3)

南開大學副教授、中國動畫學會會員、天津美學學會會員。

1976年生於天津，1995年考上南開大學東方文化藝術系，攻讀中國畫。

1999年開始攻讀本系美學專業研究所，2002年畢業後進入天津光榮軟體有限公司從事專業電腦影像製作。

2003年10月到天津大學影視學院動畫系任教。

2006年4月到南開大學軟體學院任教。

2010年7月調入南開大學文學院藝術設計系任教。

他的作品曾入選世界權威CG藝術年鑒《EXPOSE 2》，並入選第十屆全國美展、全國首屆動漫藝術大展；獲「亞洲動漫作品大展」最佳個人獎、WACOM教學比賽一等獎、德國ANIMAGO數位藝術節一等獎等獎項。

近年於《今古傳奇》、《奇幻世界》、《九州幻想》、《南方都市報》、《幻王》等報刊雜誌發表大量CG作品，作為封面、插圖。

出版有作品集《古典與玄幻--張旺CG作品集》、《志人與志怪--張旺CG作品集2》。

他還參加《九州》項目創作，負責各種族、生物角色的形象開發，以及《蜀山Online》、《完美世界》等遊戲的主要人物設計。



#### 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>