

<<樂藝 . 角色>>

图书基本信息

书名：<<樂藝 . 角色>>

13位ISBN编号：9789866143991

10位ISBN编号：9866143996

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>

<<樂藝·角色>>

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。

本書精選陳建松、Dominic Philibert、蔡逸男、Jean-Sebastien Rossbach、黃光劍、Melanie Delon等12位國際頂尖CG插畫藝術家以『角色』為創作主題的作品，既有經典遊戲中的角色設計，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。

本書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 陳建松 Chain(化名：Chain&Jane 或者Chain) Website

: blog.sina.com.cn/chainandjane www.leewiart.com/space/32 生於北京，自幼喜愛繪畫。

先後學習過服裝設計、平面美術等專業。

2003年進入遊戲研發領域，主要從事原畫概念設計，並涉及插畫、電影概念等領域。

個人作品多以奇幻寫實類見長，現任北京完美時空網路技術有限公司第八工作室原畫經理，作品曾入選《EXPOS é 3》、《EXPOS é 4》、《Painter》、《EXPOS é 8》、《EXOTIQUE 1》、《EXOTIQUE 3》、《EXOTIQUE 4》、《EXOTIQUE 5》、《EXOTIQUE 6》等年鑒。

2007年成為leewiART簽約藝術家，作品曾多次受邀在眾多專業展覽中展出。

2008年作品《EMMA》獲得Dominance War III 2D組第17名，2009年受邀成為Dominance War IV 評審委員之一。

Dominic Philibert Website: dominicphilibert.blogspot.com 1997年畢業於Dawson College(蒙特利爾道森學院)插畫和設計學系，之後全心投入廣告和出版業，作品先後發表於加拿大魁北克和美國眾多雜誌上。

他以近似照片的寫實漫畫肖像而聞名，近年來將所有精力都傾注在數位繪畫領域，努力用筆刷去探索新的創作方法，以實現有別於傳統媒介的藝術效果，使作品更具視覺衝擊力。

蔡逸男 Francis Tsai Website: www.teamgt.com 自由插畫家和概念設計師，定居在美國加州聖地牙哥。

出版《100 Ways to Create Fantasy Figures》(創作奇幻人物的100種方法)及《Extreme Worlds: the Complete Guide to Drawing and Painting Sci Fi Art》(極限世界：科幻美術繪畫完全指南)，並且為《ImagineFX》雜誌撰寫過文章和教學；作品被收錄於眾多知名年鑒，包括《SPECTRUM》、《EXPOS é》、《Aphrodisia》和《d'artiste》；也曾獲得總部位於紐約的the Society of Illustrators 機構頒發的多個獎項。

合作的客戶包括：Marvel Comics、Wizards of the Coast(《龍與地下城》，《星際大戰》)、Imagi Animation(《忍者神龜》)、Eidos Interactive(《古墓麗影：10週年紀念版》)和Motion Theory(多部電視廣告片)等。

黃光劍 Guangjian Huang Website: www.hgart.com www.leewiart.com/space/5572 資深概念設計師、插畫家。

畢業於上海財大，曾從事財務工作，2005年辭職學習美術；2006年正式投身遊戲美術行業，進入上海昱泉擔任遊戲原畫；2007年進入福州網龍公司；2010年創辦光域文化傳播有限公司及光翼數位藝術培訓基地，開始自己的創業之路。

短短數年間，透過自己的堅持不懈成長為一名優秀的遊戲美術精英，其繪畫作品擅長寫實的表現方式，奇幻的題材創作和華麗的設計風格，曾因榮獲2009全球遊戲美術設計大賽Dominance War IV2D組冠軍而廣受大家關注和喜愛。

Jean-Sébastien Rossbach Website: livingrope.free.fr 定居在法國巴黎，概念設計師和插畫家，擅長創作奇幻、科幻、歌德式和恐怖題材作品，作品常出現在《SPECTRUM》和《EXPOS é》等畫冊上，被許多國家的專業雜誌報道過。

他以封面作品聞名，為Dan Simmons(丹·西蒙斯)所著的《Hyperion(海伯利安)》系列小說

<<樂藝·角色>>

、George R. R. Martin 所著的《A Game of Thrones》、Robin Hobb 所著的《Royal Assassin》和其他數十本小說繪製過封面。

還與人合著120頁畫冊《Merlin (梅林)》，講述傳說中巫師的故事，由法國漫畫出版社Soleil 出版。他與一些遊戲製作組合作過：「Dark Messiah」(魔法門之黑暗彌撒)、「Prince of Persia」(波斯王子)、「Beowulf」(貝武夫)等，並參與動畫電影《Heavy Metal》續集的設計。

2000到2003年擔任Rackham 的首席設計師，為廣受歡迎的戰棋遊戲「Confrontation and Ragnarok」設計視覺形象。

目前為眾多名聲顯赫的客戶工作，包括Marvel、Warner Home Video、Ubisoft、Wizard of the Coast、Wizkids、Tor Books、SEAT、EMI 及全球其他很多公司。

由於以前也做過樂手，他始終保持著對音樂藝術的熱愛，並定期為Job for a Cowboy 樂團和Mortiis 樂團提供美術作品。

Kerem Beyit Website: www.theartofkerembeyit.com 1980 年出生於土耳其的安卡拉，自由業者。

年幼時受漫畫書的影響開始畫畫。

在Gazi 大學學習4年的平面設計，但沒有過正式的繪畫訓練，以Frazetta 和Brom 等優秀奇幻藝術家為榜樣自學繪畫。

曾任職於許多設計室和繪畫工作室，主要繪製圖書封面、漫畫、雜誌插圖和兒童圖書。

畫過很多書籍封面，也榮獲過CG Society、CG Channel、GFXartist、CG Gallery、3D Total 和CG Arena 上的多種獎項。

作品還在一些雜誌上發表，並收錄在Ballistic Publishing 的《EXPOS é》及《EXOTIQUE》叢書中。

M élanie Delon Website: www.melaniemelon.com 1980 年出生於巴黎附近的一個小城市，自幼喜歡繪畫並一直為其所吸引。

小時候會花很多時間用傳統筆刷來描繪事物，自娛自樂。

2005 年開始學習3D，正式進入數位繪畫領域。

發現了Photoshop 和繪圖板，從此迷戀上數位繪畫，並且努力(現仍在努力)營造屬於自己的個人世界，將古典主義、浪漫主義和奇幻揉合起來。

作為一名自由插畫家，她為出版社(Tor、Random House 等)、遊戲行業(Ubisoft)和2D 雜誌(《ImagineFX》)繪製作品。

被收錄於Ballistic Publishing 的《EXOTIQUE 2》、《EXOTIQUE 3》、《EXOTIQUE 5》和《EXPOS é 4》、《EXPOS é 5》、《EXPOS é 7》，以及《SPECTRUM 14》、《SPECTRUM 15》、《SPECTRUM 16》和《SPECTRUM 17》。

她還是《D'artiste Digital painting 2》一書的聯名作者(Ballistic Publishing 出版)。

2007 年起她擁有自己的畫冊系列《Elixir》。

目前兩冊已被翻譯為多種語言出版。

這些畫冊收錄她的個人插畫作品，表現她的奇幻世界。

她非常喜歡閱讀，特別是奇幻和科幻類書籍(喜歡的作者有Pullman、Pratchett、Zelazny、P.K.Dick 等人)。

也看很多電影(Lucas、Spielberg、Scott 和Jackson 都是她喜愛的導演)。

她還是個遊戲玩家，主要玩角色扮演類遊戲，如NWN 和上古卷軸系列等。

同時沉迷於音樂，沒有音樂便無法工作和生活！

除此之外，她還會盡量與家人、朋友和她的寵物貓共享時光。

Michael Phillippi Website: www.slothproductions.com 出生於倫敦，父親是當時駐紮在英國的美國空軍軍官。

十一歲前一直輾轉於美國東南和海外。

儘管到處奔波，但他的繪畫特長，使他很容易在各個地方交到朋友。

父親退役後，他們一家人搬回路易斯安那州。

之後在新紐奧良市郊生活八年，直至大學才遷居喬治亞州的薩凡納。

<<樂藝·角色>>

1997年自Savannah College of Art & Design (SCAD, 薩凡納藝術設計學院)畢業後,便開始職業繪畫生涯,一直擔任插畫家、概念設計師、美術小組負責人和教授。

涉足出版及遊戲業多年,逐漸養成在閒暇時間描繪憤怒的機器人和巨型蜥蜴的習慣。

白天他都趴在熾熱的Cintiq (新帝)繪圖板前從事商業創作,晚上則將時間用在玩弄傳統工藝和個人題材上,這些作品是否有一天會呈現在廣大愛好者面前仍是未知數,雖不至於擾亂世界和平,但至少能讓某些觀眾感嘆:「哇,這個憤怒的機器人還挺酷的。」

目前他與妻女定居在維吉尼亞州,不過他希望有一天能搬回真正的南方,那邊不僅人很友善,還有全美最可口的食物。

蘇海濤 Casper (化名: Casper) Website: www.suhaitao.com

www.leewiart.com/space/6552 從事角色設計、卡通和插畫近20年的自由業藝術家。

喜歡充滿童趣的卡通作品,也喜歡美女和怪獸。

目前帶領自己的工作團隊為全球客戶創作卡通角色概念設定等工作。

長期合作的客戶包括美國達拉斯的Perpetual FX Creative、英國Betsoft Gaming、德國BIRKE. CREATIVE NETWORK、荷蘭Storyboards等世界各地的創作公司。

1996年,創作的卡通角色「豆豆」成為第三屆亞洲冬季運動會的正式官方吉祥物。

2001年創辦《幻想》雜誌,是中國第一本專門推廣動畫、漫畫(comic and bande dessinee)和CG插畫藝術的專業雜誌。

2010年,他的插畫作品《天使與魔鬼(Angels and Devils)》入選美國《SPECTRUM 17》,《我的朋友(My Friend)》入選《EXPOS é 8》並贏得《EXPOS é》2010年度大師獎。

同年《The Art Scrapbook of SUHAI TAO》插畫作品集由BRANDSTUDIO出版公司在美國出版。

唐月輝 Yuehui Tang Website: blog.sina.com.cn/tangyuehui www.leewiart.com/space/16

1999年畢業於哈爾濱師範大學油畫系,插畫家、自由工作者,現居深圳。

2003年,作品《靈樹》獲CDV影拓杯數位插畫展二等獎。

2005年,作品《奔月》獲首屆中國國際動漫節最佳單幅漫畫獎。

2006年,作品《花雨》獲深圳首屆插畫展金獎;同年出版個人作品集《唐月輝CG插畫作品集》。

2007年,作品《美人魚》獲2007亞洲青年動漫大賽提名獎;同年,作品《蝴蝶》被刊登在英國專業雜誌《Imagine Fx》封面,並應邀參加創意;12月,參加第二屆《地鐵有畫看》深圳青年動漫作品展示。

2008年,擔任深港動漫嘉年華活動藝術顧問及原創作品大賽評審委員;同年,為舞台劇《雲水洛神》創作系列插圖;作品《蝴蝶》、《經卷》、《蜥蜴》也在這一年被《EXOTIQUE 4》收錄;2009年,出版教學集《美人關》,同年,《妖》、《相思鳥》、《匕首》等作品被《EXOTIQUE 5》收錄,並擔任首屆深圳動漫節青少年動漫創意大賽和深圳南山動漫嘉年華原創作品大賽評審委員;在此期間,作品《相思鳥》獲ASIAGRAPH 2009東京,第一部門(專業級)金獎。

殷煒曄 Weiye Yin (化名: Weiye Yin 或Franc) Website: www.Franc-ART.com

www.leewiart.com/space/1377 油畫家,CG藝術家。

最初從事油畫藝術創作,1997年開始涉足CG藝術,2000年開始在國際上發表個人CG作品。

2004年作品入選RAPH,之後作品陸續收錄於CGTalk、3D Total、CG Channel、MattePainting等國外知名CG網站的畫廊中。

2004年底,輔助宋廣波先生出版《熱點追蹤——3Ds Max 實用技術詳解》,同時應Autodesk公司邀請,將作品作為3DS MAX範例,並印製於官方英文版教學中。

接下來的幾年,作品先後入選Ballistic Publishing出品的:《ELEMENTAL 2》、《ELEMENTAL 3》、《EXPOS é 4》、《EXPOS é 5》、《EXPOS é 6》、《Painter》、《EXOTIQUE 2》、《EXOTIQUE 3》、《EXOTIQUE 5》,並在EXPOS é 5中被授予大師獎(Master Award)。

此外作品還入選ZBrush官方畫廊,並作為產品銷售廣告。

2008年底,教學收錄於英國《Digital Art Masters: Volume 4》中,所有以Painter軟體繪製的作品均被Corel公司收購,作為產品銷售廣告及產品繪製範例。

2009年初參與Painter11的評測,Painter11最終發表的版本中有他的作品的相關連結。

<<樂藝 . 角色>>

同年接受英國雜誌《3D Creative》的專訪。

現在擔任國際知名遊戲的美術指導，服務於EA、2K 等遊戲業巨頭。

周湘君 Fox (化名：狸曰) Website : blog.sina.com.cn/foxliyue

www.leewiart.com/space/4448 畢業於長沙理工大學藝術設計系，曾從事廣告設計等工作，現任金山軟體西山居遊戲工作室美術總監，主要從事遊戲原畫設計工作，5年來傾心打造的遊戲有：《縱馬江湖》、《蜀山》、《劍俠情緣》系列。

目前正在做《劍俠情緣3》的開發工作。

曾擔任首屆中國創游杯遊戲製作大賽美術組評審委員，第二屆中國優秀遊戲製作人評選大賽（CGDA 2010）評審委員，還是多家CG雜誌和網站的教學撰稿人。

作品曾被《幻想》、《CGart》、《CGworld》、《遊戲創造》、《幻想藝術》、《DDC傳媒》、《先鋒設計》等多家媒體專題報導和介紹。

<<樂藝·角色>>

作者簡介

藝術家簡介 陳建松 Chain(化名: Chain&Jane 或者Chain) Website
: blog.sina.com.cn/chainandjane www.leewiart.com/space/32 生於北京, 自幼喜愛繪畫。

先後學習過服裝設計、平面美術等專業。

2003年進入遊戲研發領域, 主要從事原畫概念設計, 並涉及插畫、電影概念等領域。

個人作品多以奇幻寫實類見長, 現任北京完美時空網路技術有限公司第八工作室原畫經理, 作品曾入選《EXPOSE 3》、《EXPOSE 4》、《Painter》、《EXPOSE 8》、《EXOTIQUE 1》、《EXOTIQUE 3》、《EXOTIQUE 4》、《EXOTIQUE 5》、《EXOTIQUE 6》等年鑒。

2007年成為leewiART簽約藝術家, 作品曾多次受邀在眾多專業展覽中展出。

2008年作品《EMMA》獲得Dominance War III 2D組第17名, 2009年受邀成為Dominance War IV 評審委員之一。

Dominic Philibert Website: dominicphilibert.blogspot.com 1997年畢業於Dawson College(蒙特利爾道森學院)插畫和設計學系, 之後全心投入廣告和出版業, 作品先後發表於加拿大魁北克和美國眾多雜誌上。

他以近似照片的寫實漫畫肖像而聞名, 近年來將所有精力都傾注在數位繪畫領域, 努力用筆刷去探索新的創作方法, 以實現有別於傳統媒介的藝術效果, 使作品更具視覺衝擊力。

蔡逸男 Francis Tsai Website: www.teamgt.com 自由插畫家和概念設計師, 定居在美國加州聖地牙哥。

出版《100 Ways to Create Fantasy Figures》(創作奇幻人物的100種方法)及《Extreme Worlds: the Complete Guide to Drawing and Painting Sci Fi Art》(極限世界: 科幻美術繪畫完全指南), 並且為

《ImagineFX》雜誌撰寫過文章和教學; 作品被收錄於眾多知名年鑒, 包括《SPECTRUM》、《EXPOSE》、《Aphrodisia》和《d'artiste》; 也曾獲得總部位於紐約的the Society of Illustrators 機構頒發的多個獎項。

合作的客戶包括: Marvel Comics、Wizards of the Coast(《龍與地下城》, 《星際大戰》)、Imagi Animation(《忍者神龜》)、Eidos Interactive(《古墓麗影: 10週年紀念版》)和Motion Theory(多部電視廣告片)等。

黃光劍 Guangjian Huang Website: www.hgkart.com www.leewiart.com/space/5572 資深概念設計師、插畫家。

畢業於上海財大, 曾從事財務工作, 2005年辭職學習美術; 2006年正式投身遊戲美術行業, 進入上海昱泉擔任遊戲原畫; 2007年進入福州網龍公司; 2010年創辦光域文化傳播有限公司及光翼數位藝術培訓基地, 開始自己的創業之路。

短短數年間, 透過自己的堅持不懈成長為一名優秀的遊戲美術精英, 其繪畫作品擅長寫實的表現方式, 奇幻的題材創作和華麗的設計風格, 曾因榮獲2009全球遊戲美術設計大賽Dominance War IV 2D組冠軍而廣受大家關注和喜愛。

Jean-Sebastien Rossbach Website: livingrope.free.fr 定居在法國巴黎, 概念設計師和插畫家, 擅長創作奇幻、科幻、歌德式和恐怖題材作品, 作品常出現在《SPECTRUM》和《EXPOSE》等畫冊上, 被許多國家的專業雜誌報道過。

他以封面作品聞名, 為Dan Simmons(丹·西蒙斯)所著的《Hyperion(海伯利安)》系列小說、George R. R. Martin所著的《A Game of Thrones》、Robin Hobb所著的《Royal Assassin》和其他數十本小說繪製過封面。

還與人合著120頁畫冊《Merlin(梅林)》, 講述傳說中巫師的故事, 由法國漫畫出版社Soleil出版。

他與一些遊戲製作組合作過: 「Dark Messiah」(魔法門之黑暗彌撒)、「Prince of Persia」(波斯王子)、「Beowulf」(貝武夫)等, 並參與動畫電影《Heavy Metal》續集的設計。

2000到2003年擔任Rackham的首席設計師, 為廣受歡迎的戰棋遊戲「Confrontation and RagNarok」設計視覺形象。

目前為眾多名聲顯赫的客戶工作, 包括Marvel、Warner Home Video、Ubisoft、Wizard of the Coast

<<樂藝·角色>>

、Wizkids、Tor Books、SEAT、EMI 及全球其他很多公司。

由於以前也做過樂手，他始終保持著對音樂藝術的熱愛，並定期為Job for a Cowboy 樂團和Mortiis 樂團提供美術作品。

Kerem Beyit Website : www.theartofkerembeyit.com 1980 年出生於土耳其的安卡拉，自由業者。

年幼時受漫畫書的影響開始畫畫。

在Gazi 大學學習4 年的平面設計，但沒有過正式的繪畫訓練，以Frazetta 和Brom 等優秀奇幻藝術家為榜樣自學繪畫。

曾任職於許多設計室和繪畫工作室，主要繪製圖書封面、漫畫、雜誌插圖和兒童圖書。

畫過很多書籍封面，也榮獲過CG Society、CG Channel、GFXartist、CG Gallery、3D Total 和CG Arena 上的多種獎項。

作品還在一些雜誌上發表，並收錄在Ballistic Publishing 的《EXPOSe》及《EXOTIQUE》叢書中。

Melanie Delon Website : www.melaniedelon.com 1980 年出生於巴黎附近的一個小城市，自幼喜歡繪畫並一直為其所吸引。

小時候會花很多時間用傳統筆刷來描繪事物，自娛自樂。

2005 年開始學習3D，正式進入數位繪畫領域。

發現了Photoshop 和繪圖板，從此迷戀上數位繪畫，並且努力（現仍在努力）營造屬於自己的個人世界，將古典主義、浪漫主義和奇幻揉合起來。

作為一名自由插畫家，她為出版社（Tor、Random House 等）、遊戲行業（Ubisoft）和2D 雜誌（《ImagineFX》）繪製作品。

被收錄於Ballistic Publishing 的《EXOTIQUE 2》、《EXOTIQUE 3》、《EXOTIQUE 5》和《EXPOSe 4》、《EXPOSe 5》、《EXPOSe 7》，以及《SPECTRUM 14》、《SPECTRUM 15》、《SPECTRUM 16》和《SPECTRUM 17》。

她還是《D'artiste Digital painting 2》一書的聯名作者（Ballistic Publishing 出版）。

2007 年起她擁有自己的畫冊系列《Elixir》。

目前兩冊已被翻譯為多種語言出版。

這些畫冊收錄她的個人插畫作品，表現她的奇幻世界。

她非常喜歡閱讀，特別是奇幻和科幻類書籍（喜歡的作者有Pullman、Pratchett、Zelazny、P.K.Dick 等人）。

也看很多電影（Lucas、Spielberg、Scott 和Jackson 都是她喜愛的導演）。

她還是個遊戲玩家，主要玩角色扮演類遊戲，如NWN 和上古卷軸系列等。

同時沉迷於音樂，沒有音樂便無法工作和生活！

除此之外，她還會盡量與家人、朋友和她的寵物貓共享時光。

Michael Phillippi Website : www.slothproductions.com 出生於倫敦，父親是當時駐紮在英國的美國空軍軍官。

十一歲前一直輾轉於美國東南和海外。

儘管到處奔波，但他的繪畫特長，使他很容易在各個地方交到朋友。

父親退役後，他們一家人搬回路易斯安那州。

之後在新紐奧良市郊生活八年，直至大學才遷居喬治亞州的薩凡納。

1997 年自Savannah College of Art & Design（SCAD，薩凡納藝術設計學院）畢業後，便開始職業繪畫生涯，一直擔任插畫家、概念設計師、美術小組負責人和教授。

涉足出版及遊戲業多年，逐漸養成在閒暇時間描繪憤怒的機器人和巨型蜥蜴的習慣。

白天他都趴在熾熱的Cintiq（新帝）繪圖板前從事商業創作，晚上則將時間用在玩弄傳統工藝和個人題材上，這些作品是否有一天會呈現在廣大愛好者面前仍是未知數，雖不至於擾亂世界和平，但至少能讓某些觀眾感嘆：「哇，這個憤怒的機器人還挺酷的。」

目前他與妻女定居在維吉尼亞州，不過他希望有一天能搬回真正的南方，那邊不僅人很友善，還有全美最可口的食物。

<<樂藝·角色>>

蘇海濤 Casper (化名: Casper) Website: www.suhaitao.com www.leewiart.com/space/6552

從事角色設計、卡通和插畫近20年的自由業藝術家。

喜歡充滿童趣的卡通作品，也喜歡美女和怪獸。

目前帶領自己的工作團隊為全球客戶創作卡通角色概念設定等工作。

長期合作的客戶包括美國達拉斯的Perpetual FX Creative、英國Betsoft Gaming、德國BIRKE. CREATIVE NETWORK、荷蘭Storyboards等世界各地的創作公司。

1996年，創作的卡通角色「豆豆」成為第三屆亞洲冬季運動會的正式官方吉祥物。

2001年創辦《幻想》雜誌，是中國第一本專門推廣動畫、漫畫（comic and bande dessinée）和CG插畫藝術的專業雜誌。

2010年，他的插畫作品《天使與魔鬼（Angels and Devils）》入選美國《SPECTRUM 17》，《我的朋友（My Friend）》入選《EXPOSe 8》並贏得《EXPOSe》2010年度大師獎。

同年《The Art Scrapbook of SUHAI TAO》插畫作品集由BRANDSTUDIO出版公司在美國出版。

唐月輝 Yuehui Tang Website: blog.sina.com.cn/tangyuehui www.leewiart.com/space/16 1999年畢業於哈爾濱師範大學油畫系，插畫家、自由工作者，現居深圳。

2003年，作品《靈樹》獲CDV影拓杯數位插畫展二等獎。

2005年，作品《奔月》獲首屆中國國際動漫節最佳單幅漫畫獎。

2006年，作品《花雨》獲深圳首屆插畫展金獎；同年出版個人作品集《唐月輝CG插畫作品集》。

2007年，作品《美人魚》獲2007亞洲青年動漫大賽提名獎；同年，作品《蝴蝶》被刊登在英國專業雜誌《Imagine Fx》封面，並應邀參加創意；12月，參加第二屆《地鐵有畫看》深圳青年動漫作品展示。

2008年，擔任深港動漫嘉年華活動藝術顧問及原創作品大賽評審委員；同年，為舞台劇《雲水洛神》創作系列插圖；作品《蝴蝶》、《經卷》、《蜥蜴》也在這一年被《EXOTIQUE 4》收錄；2009年，出版教學集《美人關》，同年，《妖》、《相思鳥》、《匕首》等作品被《EXOTIQUE 5》收錄，並擔任首屆深圳動漫節青少年動漫創意大賽和深圳南山動漫嘉年華原創作品大賽評審委員；在此期間，作品《相思鳥》獲ASIAGRAPH 2009東京，第一部門（專業級）金獎。

殷煒曄 Weiye Yin (化名: Weiye Yin 或Franc) Website: www.Franc-ART.com

www.leewiart.com/space/1377 油畫家，CG藝術家。

最初從事油畫藝術創作，1997年開始涉足CG藝術，2000年開始在國際上發表個人CG作品。

2004年作品入選RAPH，之後作品陸續收錄於CGTalk、3D Total、CG Channel、MattePainting等國外知名CG網站的畫廊中。

2004年底，輔助宋廣波先生出版《熱點追蹤 3Ds Max 實用技術詳解》，同時應Autodesk公司邀請，將作品作為3DS MAX範例，並印製於官方英文版教學中。

接下來的幾年，作品先後入選Ballistic Publishing出品的：《ELEMENTAL 2》、《ELEMENTAL 3》、《EXPOSe 4》、《EXPOSe 5》、《EXPOSe 6》、《Painter》、《EXOTIQUE 2》、《EXOTIQUE 3》、《EXOTIQUE 5》，並在EXPOSe 5中被授予大師獎（Master Award）。

此外作品還入選ZBrush官方畫廊，並作為產品銷售廣告。

2008年底，教學收錄於英國《Digital Art Masters: Volume 4》中，所有以Painter軟體繪製的作品均被Corel公司收購，作為產品銷售廣告及產品繪製範例。

2009年初參與Painter11的評測，Painter11最終發表的版本中有他的作品的相關連結。

同年接受英國雜誌《3D Creative》的專訪。

現在擔任國際知名遊戲的美術指導，服務於EA、2K等遊戲業巨頭。

周湘君 Fox (化名: 狸白) Website: blog.sina.com.cn/foxiyue www.leewiart.com/space/4448

畢業於長沙理工大學藝術設計系，曾從事廣告設計等工作，現任金山軟體西山居遊戲工作室美術總監，主要從事遊戲原畫設計工作，5年來傾心打造的遊戲有：《縱馬江湖》、《蜀山》、《劍俠情緣》系列。

目前正在做《劍俠情緣3》的開發工作。

曾擔任首屆中國創游杯遊戲製作大賽美術組評審委員，第二屆中國優秀遊戲製作人評選大賽（CGDA

<<樂藝 . 角色>>

2010) 評審委員，還是多家CG 雜誌和網站的教學撰稿人。

作品曾被《幻想》、《CGart》、《CGworld》、《遊戲創造》、《幻想藝術》、《DDC 傳媒》、《先鋒設計》等多家媒體專題報導和介紹。

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>