

<<数码科幻艺术>>

图书基本信息

书名：<<数码科幻艺术>>

13位ISBN编号：9787539809373

10位ISBN编号：753980937X

出版时间：2007-6

出版时间：安徽美术

作者：米切尔·伯恩斯

页数：159

译者：王志宏

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>

<<数码科幻艺术>>

内容概要

进入一个富于想象力的殿堂吧。

《数码科幻艺术》包括三章内容和一个令人叹为观止的画廊展示，描述了世界一流的科幻艺术家如何利用软件和技术创作崭新的世界、奇异的人物和虚拟的生物。

第一章介绍了创作科幻艺术作品时使用的应用软件。

第二章通过实用技术分析，深入地探讨了具有先进技术的科幻艺术家如何利用二维或三维软件创作各种艺术作品。

第三章涉足于未来发展领域，提供了创建世界、外星人、宇宙飞船、未来车辆和机器人的指南。

最后，精品画廊中汇集科幻世界中各种类型的优秀作品。

《数码科幻艺术》具有趣味性浓、信息量大、实践性强、启发性佳等特点，是数字时代创作未来主义艺术的必备向导。

<<数码科幻艺术>>

作者简介

米切尔·伯恩斯是一位自由职业的新闻记者，具有9年的创作经历，他的作品涉及计算机图形制作和数码技术领域。

他定期地向以下期刊投稿，包括ComputerArts，Digital Televisual，PC Pro，MacworldSn Macformat。他已经出版7Digital Fantasy Painting（《数码科幻绘画》）和Femme Digitale（《女性数码艺术》）两本书。

<<数码科幻艺术>>

书籍目录

1 导言 数码科幻艺术家 在二维领域内创作艺术作品 Adobe Photoshop 在三维领域内创作艺术作品 三维软件 Curious Labs公司的Poser Pixologic公司的ZBrush Maxorl公司的BodyPaint 3D 构造世界的软件 Corel Bryce e-on软件公司的Vue d'Esprit Planetside软件公司的Terragen2 实战攻略 利用Photoshop制作艺术品 通道与图层 混合多层渲染 在Photoshop中使用曲线 图像的变形处理 “杂色”产生的艺术 对一幅科幻图像的剖析 创作服饰 在Bryce和Poser中处理纹理 在Bryce中处理三维纹理 逼真的照明效果 表面建模 特技效果 设置场景 后期制作：运动模糊 后期制作：光线 后期制作：抬头显示系统 后期制作：战争3 与上帝共舞 疯狂的科学家 生化人：未来人类 创作机器人 创作机械人 内层空间 创作异形 创作外星植物 未来武器 未来战士 未来车辆 宇宙飞船 创建外星景观 未来城市 未来的城市生活 遥远的太阳 漫画艺术的数字着色法4 画郎 资料来源 词汇索引 谢启

章节摘录

1 引言 在三维领域内创作艺术作品 了理解三维软件的功能以及如何利用这些软件创作艺术作品,首先,读者需要领会三维空间。这种三维空间近似地反映了我们生活的世界,因此比较容易理解。实际上,在二维空间定位某点时,三维思考方式意味着给水平轴和垂直轴添加深度,这样就形成了X轴、Y轴和Z轴。

在三维空间,三个数值可以定义任意一点的位置。

建模 利用三维软件创作艺术作品经历一系列步骤。首先是建模,也就是利用工具编辑基本几何形体,然后把它们组合至一个具有主题的场景中。通常艺术家会依据草图进行建模。

在某些应用软件中,用户可以把绘制的作品直接输入建模工作区。

但是,并非所有使用三维软件的人都具备徒手绘画的技能,因此有多种可供选择的方法。

.....

编辑推荐

本书细致地回顾了创作具有视觉效果的杰作中说涉及的关键技术，逐步细致地展示科幻艺术的数码形式。

本书还提供了当今世界上最优秀的科幻插图。

在本书中，读者将看到由各种科幻类型的主题所激发的数码艺术作品，以及创作这些艺术作品使用的技法。

无论哪种主题，艺术家的创作力和想象力都是至关重要的。

它导致了伟大的科幻艺术作品和爱好者们制作的缺少创意、制作粗糙的图片之间的差距。

本书的宗旨就是培养读者具备这些艺术才能。

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>