



幻想⁺

赵勇权
编著

② 世界最美的CG艺术作品

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中国出版

法律声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书中文版权由中国青年出版社、中青雄狮数码传媒科技有限公司、中国青年出版社国际有限公司（CYPI）共同拥有，由中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至 106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB、图书名称、出版社、购买地点”发送至 10669588128。客服电话：010-58582300

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521255
E-mail: law@cypmedia.com
MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目（CIP）数据

世界最美的CG艺术作品 / 赵勇权编著. —北京：中国青年出版社，2009.12
(幻想+)

ISBN 978-7-5006-9093-1

I. ①世… II. ①赵… III. ①插图—作品集—世界—现代 IV. ①J238.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第222502号

幻想+：世界最美的CG艺术作品

作者：赵勇权
策划编辑：赵媛媛
责任编辑：郭光冉悦
书籍设计：于靖 穆珊娜

出版发行： 中国青年出版社

地址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电话：(010) 59521188

传真：(010) 59521111

网址：www.cyp.com.cn www.21books.com

印刷：北京华联印刷有限公司
开本：635 × 965 1/8
印张：24
版次：2010年2月北京第1版
印次：2010年2月第1次印刷
书号：ISBN 978-7-5006-9093-1
定价：89.00元

幻想⁺

赵勇权
编著

② 世界最美的CG艺术作品

目录

-
- 004 序 纪念与宣誓
- 006 布道者
专访瑞典数字艺术家
史蒂芬·斯塔尔贝里 (Steven Stalberg)
- 016 熟女
专访美国插画艺术家
陈柏宇 (Jason Chan)
- 028 挣脱凡世
专访美国插画艺术家
克里斯汀·阿尔兹曼 (Christian Alzmann)
- 038 探索者
专访美国插画艺术家
安德鲁·琼斯 (Andrew Jones)
- 046 论神
专访韩裔概念艺术家
安迪·帕克 (Andy Park)
- 056 星球怪客
专访西班牙数字艺术家
埃杜·马丁 (Edu Martin)
- 064 恨那里，爱那里
专访意大利数字艺术家
亚历克·塔伊尼 (Alex Taini)
- 074 没边儿
专访美国艺术家
鲍比·基乌 (Bobby Chiu)
- 084 诗的背面
专访美国插画艺术家
克里斯托·瓦谢 (Christophe Vacher)
- 094 大玩家
专访美国艺术家
迈克·达尔肯·林 (Mike Daarken Lim)
- 104 年轮
专访美国数字艺术家
爱德华·宾克利 (Edward Binkley)

-
- | | | | |
|-----|---|-----|--|
| 112 | 华丽的冒险
专访美国概念艺术家
埃里克·波拉克 (Eric Polak) | 168 | 东游记
专访葡萄牙数字艺术家
路易斯·梅洛 (Luis Melo) |
| 122 | 梦想衍化
专访美国数字艺术家
贾森·斯托克斯 (Jason Stokes) | 176 | 万物之刃
专访美国数字艺术家
保罗·沙利文 (Paul Sullivan) |
| 132 | 贝叶挂毯
专访美国插画艺术家
贾斯汀·杰拉德 (Justin Gerard) | 186 | 玩偶
专访英国数字艺术家
马克·克拉斯特 (Marc Craste) |
| 142 | 微笑之后
专访加拿大艺术家
基·阿塞德拉 (Kei Acedera) | | |
| 150 | 墨韵
专访美国数字艺术家
凯克·科塔克 (Kekai Kotaki) | | |
| 160 | 诚实的灵感
专访澳大利亚艺术家
王肯 (Ken Wong) | | |

序

纪念与宣誓

赵勇权

从来没有想过制作“幻想+”这个系列会花费两年的时间，但是时间就是在瞬息之间转化为历程。

在第一本《幻想+——最美的中国CG艺术作品》推出以后，我在快递单上填了一个遥远的地址，并取出样书中的一本，打算寄给一个曾经与我一起为《幻想》杂志并肩战斗，如今却身在远方的好友。我打开书，在扉页上面写道：“这是一本对于我们过往的纪念册，也是我寄给未来的一封宣誓信。”

这便是我对第一本书的定义，我在通知每个人出版信息的时候，在每个人表示恭喜与激动的时候，说得最多的一句话就是：“这本书的意义，要远大于它的内容。”是的，20位中国插图艺术家其实都已经是大伙平时所熟知的了，那百余张作品中的大多数对于混迹于这个圈子里的人来说也不会感到陌生，但是大家还是愿意将这本沉重的书放到收银柜台上然后掏出钞票，多数原因还是为了和自己最美好的追忆说一

声：“嗨，好久不见”。

当我放下网上那些轰轰烈烈的赞扬与慨叹之后，回过头来面对接下来的出版工作时便有了更大的动力、信心与使命感——摆在我面前的是一度遇到困难、搁置已久的第二本书以及第三本书。这其中的困难无法具体说明，但是我却意识到，自己已经到了必须拿出万分决心去将他们做好的地步，否则这份“对于未来的宣誓”就显得虚张声势了。

在第二本《幻想+——世界最美的CG艺术作品》与第三本《幻想+——世界最美的手绘艺术作品》之间，我想尝试做一种整体的构架，即“新兴数字艺术与传统手绘艺术之间的对立关系”。

在这个艺术创作被“工业化”的时代，一切设定与作品都被要求在短时间内完成，那么大量投身于数字创作中的艺术家们又是如何看待传统手绘艺术的呢？他们是否已经扔掉了自己的素描本与自动铅笔？

他们的作品是否只是单纯的产品，而非饱含心血的创作呢？

另一方面，当传统手绘艺术家们遭遇数字艺术对于产业的席卷之势时，是否已经感觉到了压力？他们如何看待数字艺术，而传统技法对于他们来说又意味着什么呢？他们创作一幅作品会花费多长时间？那些作品所具有的高贵的艺术价值是否足以让他们的生活一如往常那样安心惬意呢？

在关于数字艺术的这本书中，我尽力展现了多种风格的创作。这些人中有些人绘制原画，有的人从事概念设定；有的人制作游戏，有的人制作动画片；有的人将2D插图画得妙趣横生，有的人将3D人物渲染得惟妙惟肖……虽然20个人远远不能概括这个庞大的行业，但是你在这些艺术家身上依然能发现他们并非只是单纯地利用这种便利的绘画方式去完成一个又一个流水线上的人物，充满个性的设定与对自我风格的确

立体现着他们对于数字艺术从未停歇的探索精神。

在关于手绘艺术的这本书中，容纳了我更多的情感。也许是因为我进入这个行业的初衷便是出于那份对传统艺术的热爱，所以在我头几年的采访经历中弥漫着浓烈的丙烯味道与水彩的痕迹。

在这本书制作期间，正赶上一年一度的圣迭戈漫画节，许多艺术家为此而拖延了与我们合作的档期，但是在回归之后又都表示出了非常大的参与兴趣，以至于最后的人选超出了预计的名额设定，因此我必须对某些人说上一句抱歉。在采访的过程中，最令我感动的还是这些人的信念与原则，传统手绘艺术让他们感到骄傲，画廊艺术在产业上给了他们极大的支持。这些可敬的艺术家对于这种真实存在的画作充满激昂的情感，哪怕创作一幅作品甚至要花上半个月的时间。

现在，我再次带给大家20位世界优秀的艺术家，

虽然仅仅是访谈与作品展示，但是仍然希望您能从内容本身上提炼出一些可贵的收获。记住我之前所说的“幻想与前进”的宗旨，通过这本带着“纪念”性质的图书，看出我们“宣誓”未来的决心。

“幻想+”系列将在随后推出的《幻想+——世界最美的手绘艺术作品》之后正式完结，但你也知道，我们绝不会轻言“再见”。

（在此，特别感谢在百忙之中给了我很大帮助的三位朋友：宁宁、郭玥以及王松松，他们对本书的编辑都有很大贡献。）



姓名 || 史蒂芬·斯塔尔贝里 (Steven Stalberg)

职业 || 自由艺术家

个人主页 || www.androidblues.com

Steven Stalberg

布道者

——专访瑞典数字艺术家史蒂芬·斯塔尔贝里 (Steven Stalberg)

2000年之后，刚刚踏入CG行业的人或许都会看到这样一副作品：一个赤裸的女孩，伸手想要触摸一张狰狞的面孔。它给人一种真实与虚幻、极美与极丑的相互交织的震撼，以至于在那个技术尚显蒙昧的年代，这张由Maya完成的作品拥有了“神作”一般的地位，它甚至成为了CG创作诞生乃至成熟的标志，不仅是第一本《Expose》的封面，也是很多从业者的电脑

桌面。

我还记得当年我们从手绘艺术的领域分出一部分精力与版块开始关注CG创作的时候，第一个想到的人就是创作这幅作品的史蒂芬·斯塔尔贝里，而那已经是6年前的事情了。现年47岁的斯塔尔贝里从瑞士搬到香港，再前往吉隆坡，现在落户于佛罗里达，从未停止自己在CG领域探索的脚步。或者更准确地说，如今

他的身份不再仅仅局限于创作者的层面，更像是一个布道者——他一直致力于CG技术的普及与应用，将自己先驱者的身份所赚来的经验，转化为视频教学与世界各地的从业者分享。

现在，他不再是CG创作的领军人物，但我们依然无法忘记他所带来的最初的惊叹；即便他近年来产量偏低，但仍然是CG届最早的传奇。

访谈

» 可以说你是第一批从事CG创作的人，到了今天，你认为自己仍然保持的优势是什么？

» 如果在几年前，我可能还会认为自己的技术出类拔萃，至少是能像我一样水准的人并不多见。但是如今，随着从事这个行业的人日益增多，大家都熟练地运用Maya等软件，我那先走的几步已经被优秀的年轻人们所赶超。这并不是什么难为情的事，我为他们感到骄傲。不过这个行业依然需要我去做一些工作，而培训现在是我核心的业务。我制作DVD光盘，在网站上发布教程，希望通过这种方式来为更多想走进这个行业的人服务，继续壮大这个行业。

» 网上的教学是一种支持自学的形态，那么你认为学生们是否还要去走进学校学习CG技术呢？

» 这里我要申明一下，学校的学习也有其自身的优点。首先，对于一个刚刚起步的人来说，也许网上提供的教学并不是很基础（例如我提供的），而学校可以给大家一个从基础学起的机会，可以接触很多软件，有一个相对系统的学习过程。另外，在学校里学生们还会置身于一个与同学之间良性竞争的环境，这

也会刺激一个人的成长。不过在学校你也难免被绑在一些你自认为是浪费时间的学科上，无可奈何，只希望学生们能从中有所收获。对于在校的学生，网上的这些教程可以说是一个补充，是打好基础之后的一个技术提升。

» 这几年来，你发现自己最大的变化是什么？

» 我想我更加成熟了（或者说变老了）。于是我现在不会去尝试太多风格了，虽然有时候我还会做一点特别的创作，但肯定不会像我年轻的时候在艺术学校中所做的那些事情一样富有尝试性了。另外，我从马来西亚的吉隆坡搬到佛罗里达州的盖恩斯维尔，这对于我的工作来说也是个巨大的变迁，因为我不再是在家工作的自由艺术家了，我参与了很多项目。嗯，我不能透露给你太多的细节，因为这些工作需要保密。唯一可以说的是，2010年左右将会有一款我参与制作的第一人称射击游戏面市，其中大量的、很酷的宣传片以及创新的游戏方式都是我的手笔，所以对于那些认为“史蒂芬老了，不会再有新作品了”的人来说，这会改变他们的想法。

» 你从事CG创作到现在有多少年了？在我印象中可够早的了，你自己是否还能清晰地记得这个过程？

» 当然，这有将近二十年了，这一切都要从1990年我买了一台AutoCad牌的电脑开始。接下来我在那间黑暗而拥挤的香港办公室里发现了SGI。那时候我用的是没有缓存，只有200MB硬盘空间以及一些免费软件的4D20 'Personal Iris'。当时它就像一个手提箱一样的棕色盒子，我认为它是这个世界上最美的东西，我甚至都没有讨价还价就买下了这个13,000美元的笔记本，在今天这个价格几乎可以买到两部高档产品。最开始我是使用免费的BRML-CAD软件，这是一款美国军方专门用来制作固体模型的软件。哈哈，那真是一段有趣的时光，有一种历险的感觉，是实验也是魔法。这整个的制作过程我都用我的摄像机记录了下来。Alias Quickmodel和Wavefronts Personal Visualizer成为了我电脑里常用的软件，之后我又经历了Indigo、Power Animator的软件过渡，直到PA不再升级，这时候我发现了Maya，之后便真正踏上了我CG创作的道路。



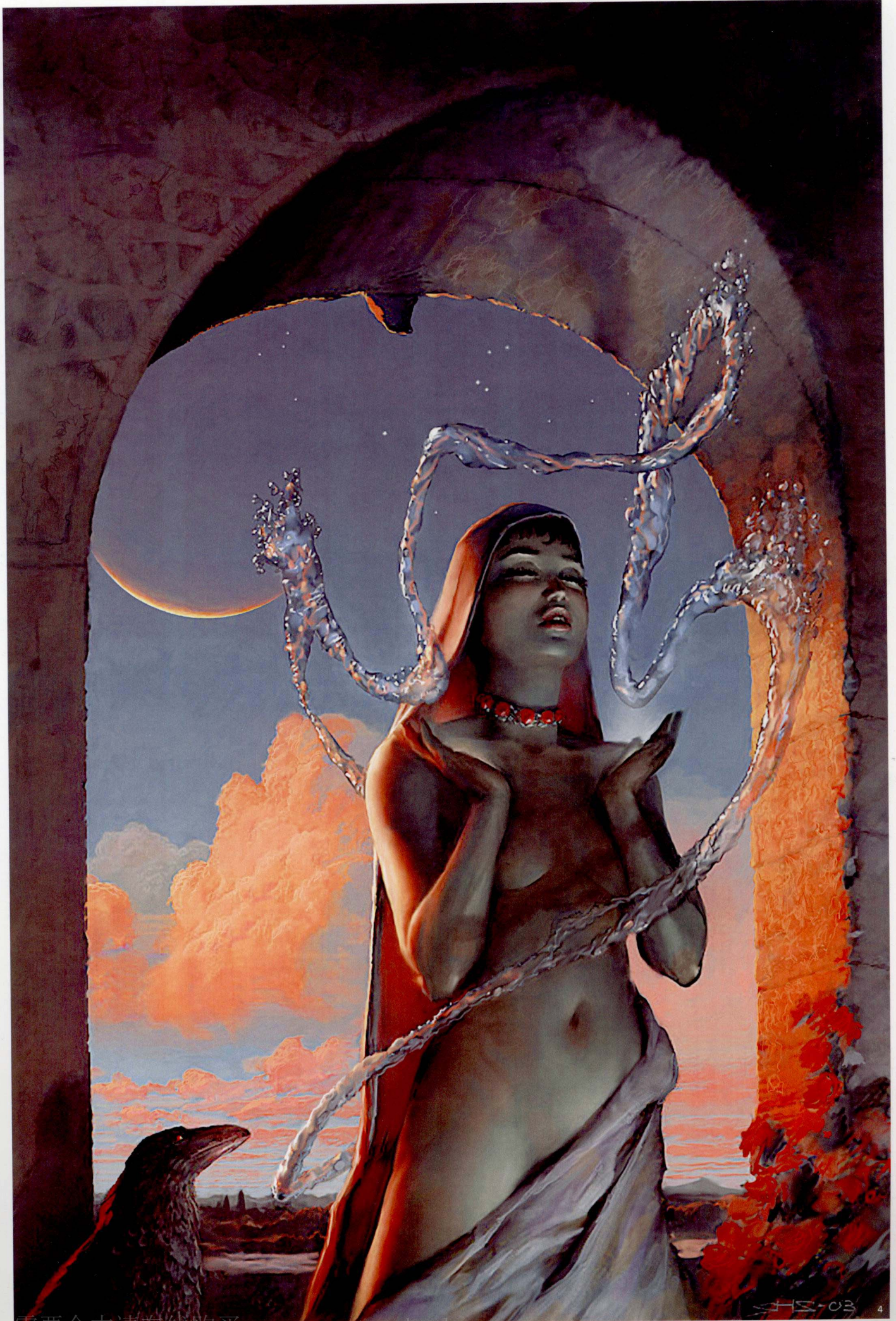


2



3

- ② 仙后
- ③ 莫诺车
- ④ 魔法的代价





⑤ 艾达面部表情

⑥ 最后一次(2D 绘制)

⑦ 最后一次(3D 绘制)





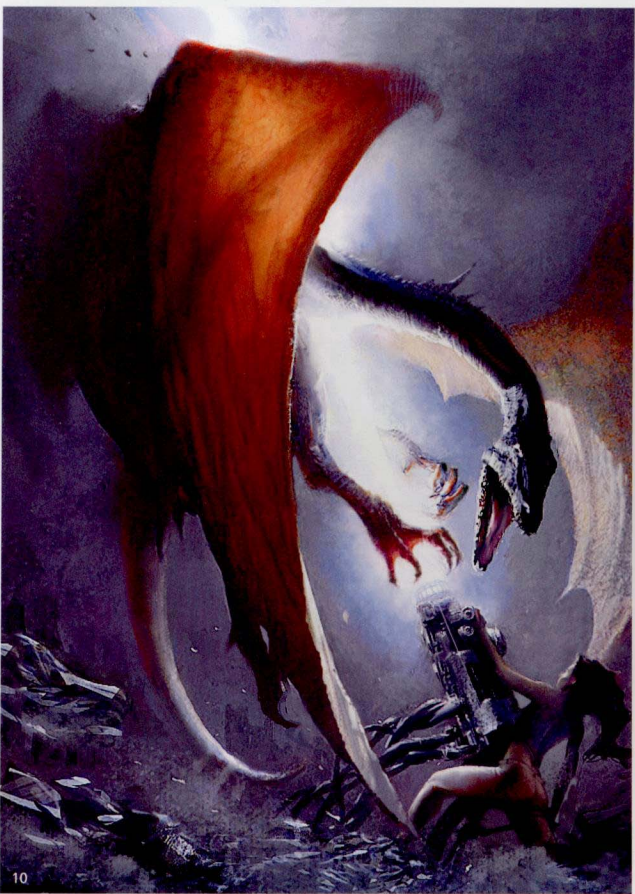
SHS 03

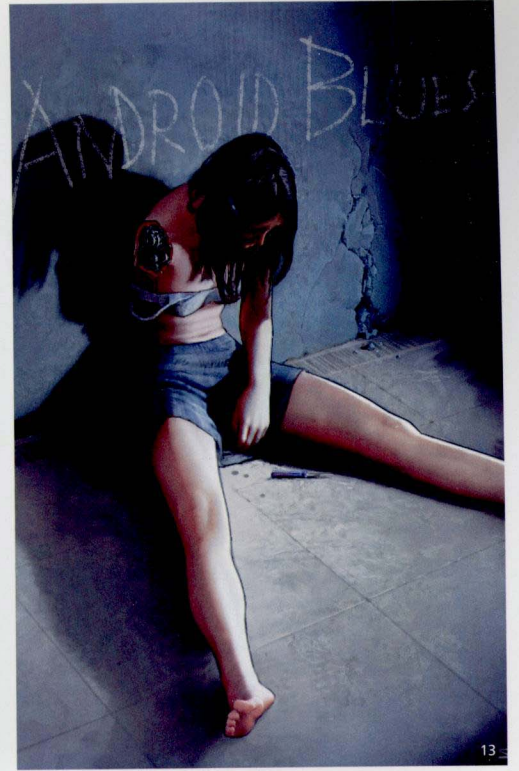
⑧ 嫉妒

⑨ 萨拉·莫里森即将淋浴

⑩ 空中防守

⑪ 德古拉伯爵





» 经过这些年的观察与总结，你觉得CG行业前进的方向会是怎样的？

» 我不知道，这是个很难回答的问题。图像制作工具在未来一定会演变得更好、更灵活，以使人机互动变得更为便捷。同时硬件功能也会更强大，屏幕更薄、更大、更好……种种的这些进步都是可以预计的，看来不需要我废话，哈哈。但是，除了这些我不觉得会有什么大规模的转变，因为创作的核心都是人，只有当我们的思想发生了巨变之后，艺术品才会有质的飞跃。也有可能会有那样一天，我们今天创作的东西都变得很老土，或者成为一个时代的符号——我只希望我还能够看到那一天，不是在我太老的时候。

» 你决定永远地抛弃传统绘画了么？毕竟它现在与你的工作不再有任何交集。

» 首先要肯定的是，传统绘画所具有的独特性为CG艺术家提供了一个更好的基础平台。现在对于我来说，传统绘画变成了一种放松的手段，但并不是说它会远离我的生活。不过，确实它和我的工作没有任何交集了，因为我没有时间做那些没有效率的工作，数字绘画以及CG技术的与时俱进使得我们不必再做重复性的工作。不过，这个事情并非一概而论，就像我们不应将传统创作技法视为“正数”，将数字创作视为“负数”——或者反过来说——每一种创作方法都有其优势和缺陷。



12 国王的童话陷阱

13 机器人布鲁斯

14 3D 学校的宣传海报





- ⑮ 路之旅
- ⑯ 火焰喷射器
- ⑰ 回家

