



游艺网编辑部 编著

# ① 闪耀世界的中国CG艺术佳作

## 律师声明

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：本书由著作权人授权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。

## 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  
010-59521012  
E-mail: [cyclaw@cypmedia.com](mailto:cyclaw@cypmedia.com)  
MSN: [cyp-law@hotmail.com](mailto:cyp-law@hotmail.com)

## 图书在版编目(CIP)数据

闪耀世界的中国CG艺术佳作/游艺网编辑部 编著. —北京: 中国青年出版社, 2013.4  
(CG精英榜. 第1辑)  
ISBN 978-7-5153-1447-1  
I. ①闪… II. ①游… III. ①漫画—作品集—中国—现代 IV. ①J228.2  
中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第034743号

## CG精英榜①：闪耀世界的中国CG艺术佳作

游艺网编辑部 编著

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 / 59521189  
传 真：(010)59521111  
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司  
策划编辑：郭 光 莽 昱  
赵媛媛 冯 莹  
责任编辑：易小强 张 军  
助理编辑：冯 莹  
书籍设计：杨友彬

印 刷：深圳市精彩印联合印务有限公司  
开 本：635×965 1/8  
印 张：24  
版 次：2013年5月北京第1版  
印 次：2013年5月第1次印刷  
书 号：ISBN 978-7-5153-1447-1  
定 价：89.00元

本书如有印装质量问题，请与本社联系  
电话：(010)59521188 / 59521189  
读者来信：[reader@cypmedia.com](mailto:reader@cypmedia.com)  
如有其他问题请访问我们的网站：[www.lion-media.com.cn](http://www.lion-media.com.cn)

# 精英榜

① 闪耀世界的中国CG艺术佳作

游艺网编辑部 编著

# 目 录

前言 005



毕海雷 006



陈凯 010



杜震 016



靳子豪 024



张亚平 028



刘井伟 036



刘宁 044



蒲福贵 052



秦鹏 060



阮子斌 066



王磊 070



王史达 078



王帅 088



吴辰伟 096



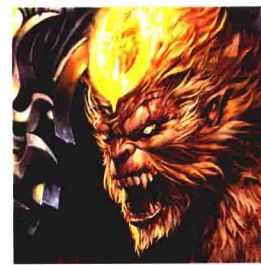
吴军 102



张琛 108



赵恩哲 114



周觉先 122



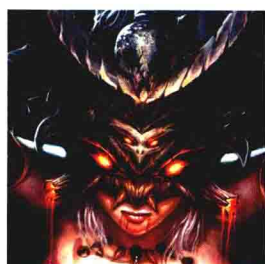
邹超为 132



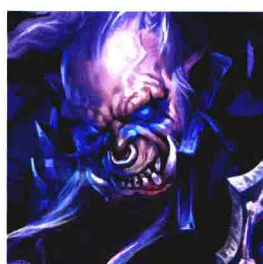
袁慧 136



蔡强 138



常磊 142



陈建松 144



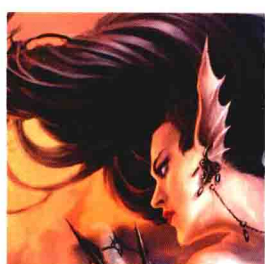
江煜 146



具龙 148



李可为 150



李少宁 152



李亚军 154



李岩 156



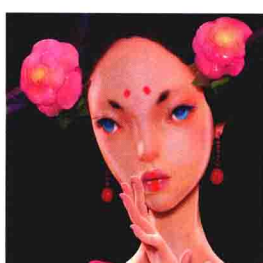
李云鹏 158



林富宽 160



刘睿 162



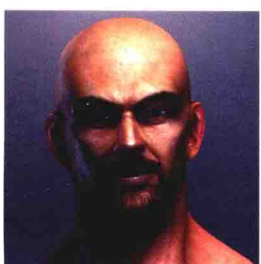
芦振宇 164



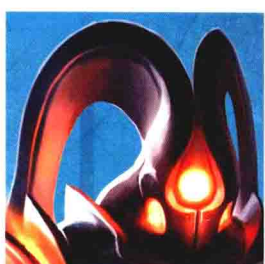
沈振忠 166



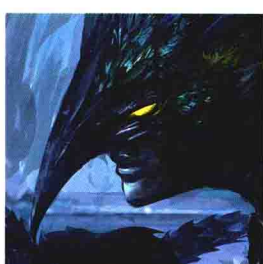
沈晨 168



苏嘉朗 170



王迪 172



王进才 174



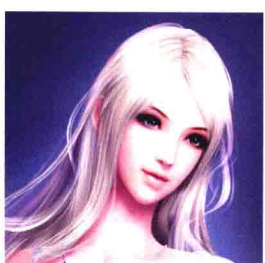
王思飞 176



夏磊 178



焉博 180



张念祖 182



张晓难 184



张勇 186



周德明 188



# 前言

中国青年出版社和游艺网共同携手，历时一年精心筹划的《CG精英榜1：闪耀世界的中国CG艺术佳作》终于成型。当这本集合了众多国内资深游戏设计师心血之作的书稿摆在我面前时，我的心中有一种莫名的感慨……

中国游戏行业从蹒跚学步到茁壮成长，走过了二十多年的风风雨雨。我和本书中的所有游戏设计师一样，都是中国游戏产业这二十多年风雨历程的亲历者。时光转瞬，从前废寝忘食、奋战在游戏中的懵懂少年，如今变成了用画笔和想象构筑虚拟世界的游戏设计师，凭着对梦想的执着和对游戏的热爱，他们已经成为这个时代中国游戏行业的中坚力量！

进入21世纪，中国游戏产业成长迅速，国内游戏设计师通过吸收国际前沿技术和理念，专业水准日渐提升，越来越多的国内游戏设计师开始走出国门，逐渐在国际上崭露头角，像CGTalk论坛上就有许多出自中国游戏设计师之手的作品，被评为五星荣誉并收录到《EXOTIQUE》CG年鉴中；在全球性的CG比赛Dominance War中，还可以看到来自中国的游戏设计师斩获头奖。Electronic Arts、Ubisoft等国际游戏业巨头也纷纷在中国开设分公司、招募研发团队，或选择中国的游戏制作团队为他们提供外包服务。越来越多的国际AAA+级游戏大作的研发团队，都活跃着中国游戏设计师的身影。他们和来自不同国家的游戏制作人一起通力合作，共同为全球游戏玩家带来让人惊叹的游戏产品！

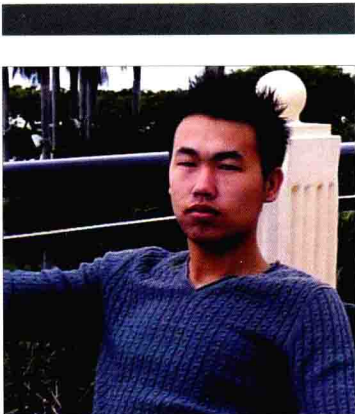
如今的中国，游戏正在越发成为普通人生活中必不可少的娱乐休闲方式，但却很少有人关注到游戏幕后这些才华横溢的创作者。与音乐和电影行业的艺术家相比，游戏行业的设计师们所得到的掌声和鲜花实在寥寥无几。所以希望通过本书的出版能够让更多的人了解，在中国还有这么一群在努力追寻自己儿时小小梦想的年轻人。从他们的作品中你能感觉到他们对生活的无比热爱，他们仔细体会着生活的点点滴滴，并从中汲取养分，让梦想和热情持续发酵，变成源源不绝的创造力，把游戏曾经带给我们的单纯、快乐传播给更多的人。

感谢所有支持本书出版的游戏设计师们，这是一本属于你们个人的写真集！在游戏行业中努力奋斗的年轻人，你们就是本书的主角！

游艺网运营总监

符浩俊

2013年1月20日 写于杭州



网名：黑色天神  
主页：blog.sina.com.cn / leizi8305  
职业：自由艺术家

## 简历

1997年开始接触并学习传统艺术，2008年7月毕业于四川音乐学院传媒系影视动画专业。自2006年开始从事游戏概念设计工作，先后任成都欢跃数码公司原画设计师，福州网龙公司原画设计师，福建华锡网络公司美术主管，北京枫丹丽舍影视公司概念设计师，成都晨月公司美术总监，目前为自由职业者。

想与毕海雷有更多交流，请登录艺视网(www.game798.com)。

毕海

雷 B

i

H

a

i

l

c

i

## 访谈

### 从事这个行业多少年了？你最大的感悟是什么？

从事这个行业15年，我最大的感悟是要用心生活，让生活中沉淀下来的点点滴滴激发艺术创作，正所谓“艺术源于生活，且高于生活”。对生活敏锐的感悟是“游戏人”生存的先决条件，是我们产生绘画动力与创作欲望的源泉。所以，要好好生活、用心生活。

### 你认为在创作过程中什么最重要？什么对提升创造力最重要？

长久有效的创造力是建立在纯熟的技术与扎实的基本功上的，而扎实的基本功则是建立在长期绘画练习积累的基础上的。拥有熟练的绘画技巧可以让你随心所欲地把心中所想、项目所需的内容逐一表现出来，呈现给大家。所以娴熟的绘画技术是你创作好作品的第一要素、第一台阶。

对于在项目制作中设计灵感的来源我有一些小建议：首先，要理性地分析客户给予的文案，找出不符合逻辑（设计逻辑与制作逻辑）的地方，进一步和客户沟通达成一致。这样做一方面可以获得客户的认同，另一方面也可以让自己理清思路。这是设计灵感来源最重要的一步。其次，利用自己已有的知识积累和对文案最直接的感受做出感性设计，然后再根据项目诉求达到理性设计的目标。最后遇到灵感枯竭的时候，尽量不要急于动手，找一些相关书籍、游戏、电影作为参考，分析后再进行下一步设计制作。这是在工作中给我帮助最大的三个小小窍门，在此和大家分享。





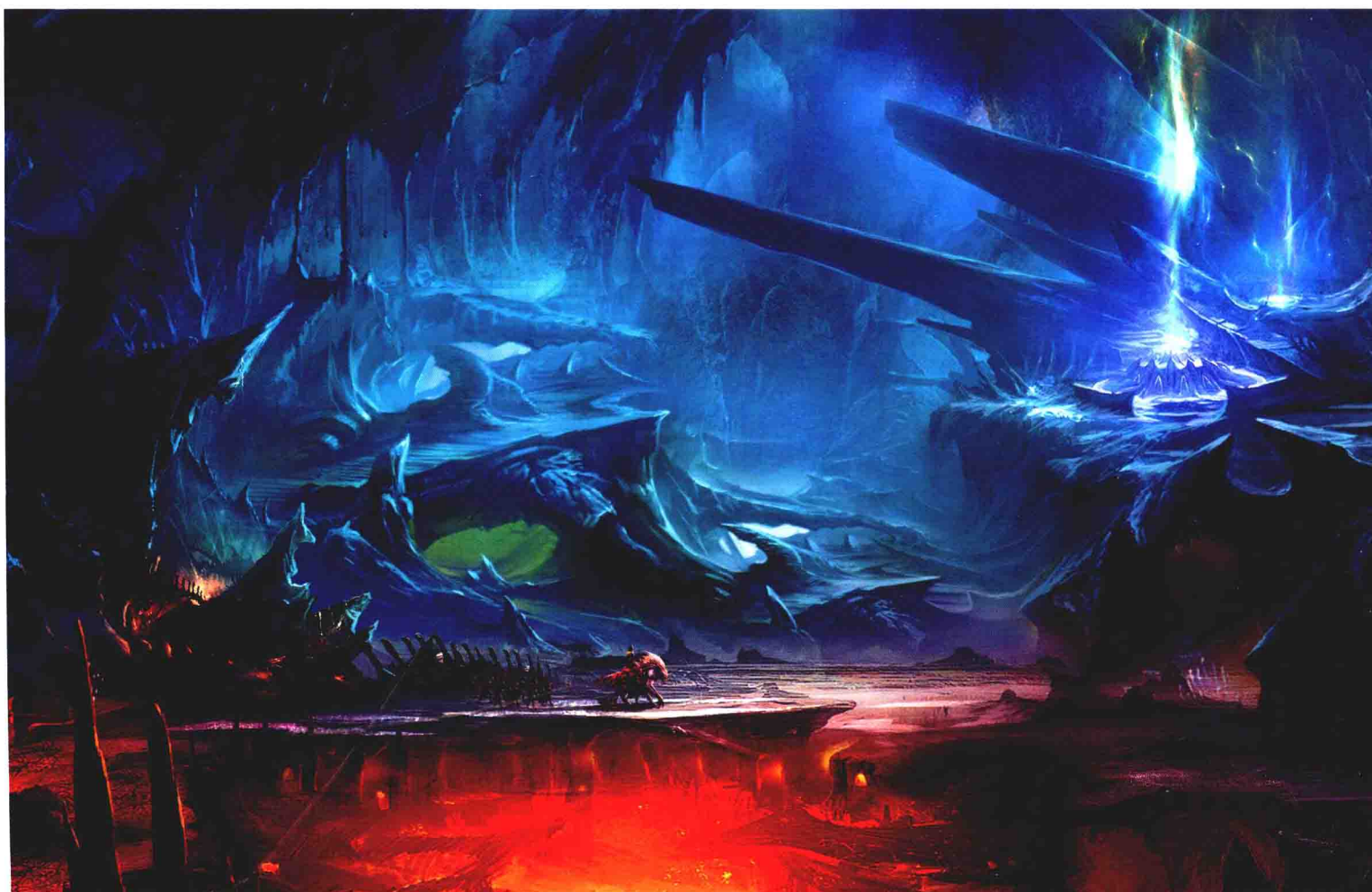
蛮族



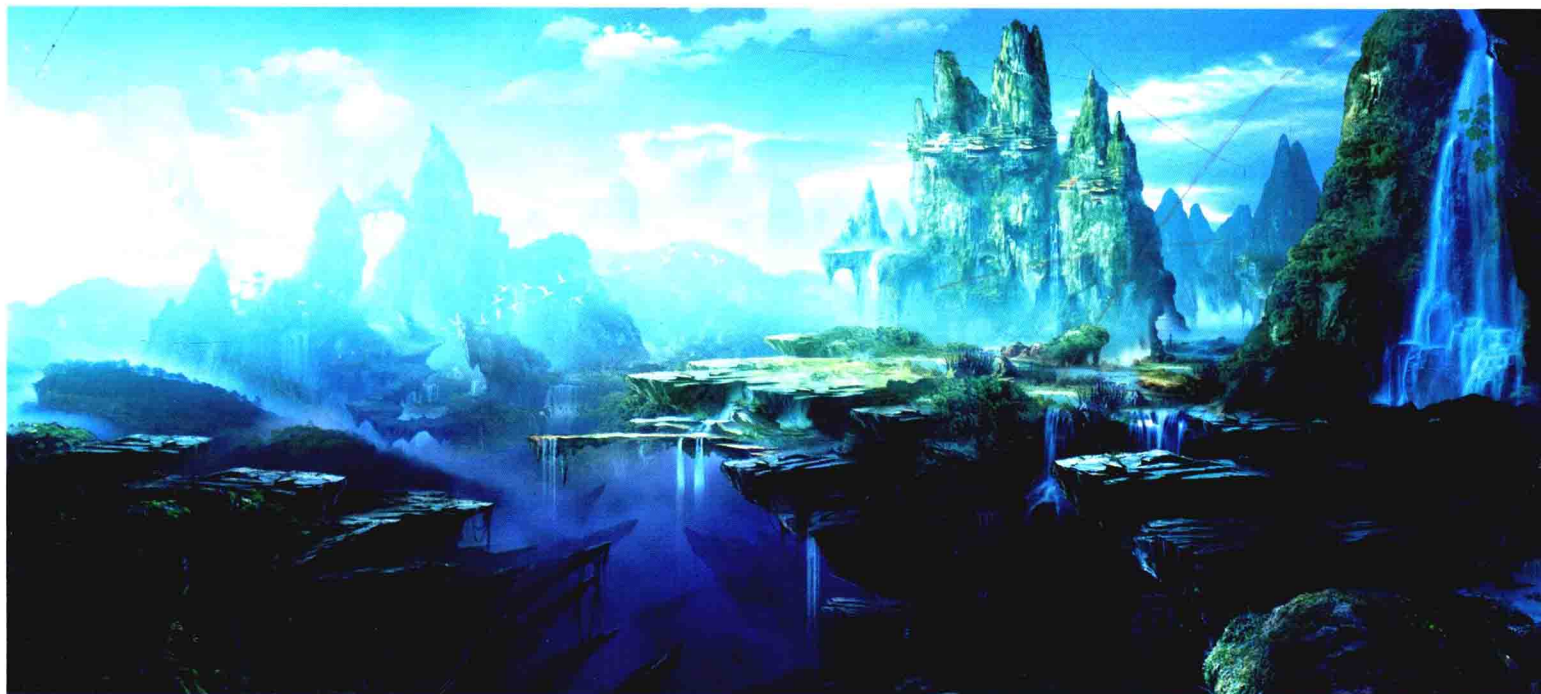
沉思



青城山古城



征战



仙界



青城山



网名：草帽  
网名：weibo.com/chenkai090  
职务：上海盛大网络公司《光明纪元》游戏项目组原画主管

陈

凯

C

h

e

n

K

a

i

## 简历

2001年毕业于湖北美术学院本科，至今已有11年的游戏开发经验，以及3年专业技法授课经验。曾参与多部影视、动画和游戏二维美术的设计制作，如香港电影《龙虎门》、必胜客、哈根达斯等品牌广告，《千年之王》游戏动画等；所绘制的插画作品也入选国内《火神CG年鉴》《漫友大画集》《原画人年鉴》《插画圈》，以及国际权威CG年鉴《EXOTIQUE 6》，并出版过《动画场景设计》等专业教材。

想与陈凯有更多交流，请登录游艺网(www.game798.com)。

## 访谈

### 从事这个行业多少年了？你最大的感悟是什么？

我拥有11年行业工作和游戏开发经验，3年专业技法授课经验。总体来说，能够将自己的爱好作为工作是一种幸运。游戏设计和影视设计行业目前国内突飞猛进地发展，为美术爱好者提供了更多的工作平台，以及发挥聪明才智的机会。而我希望能够跟随这个浪潮，未来在业界更上一层楼。

### 你认为在创作过程中什么最重要？什么对提升创造力最重要？

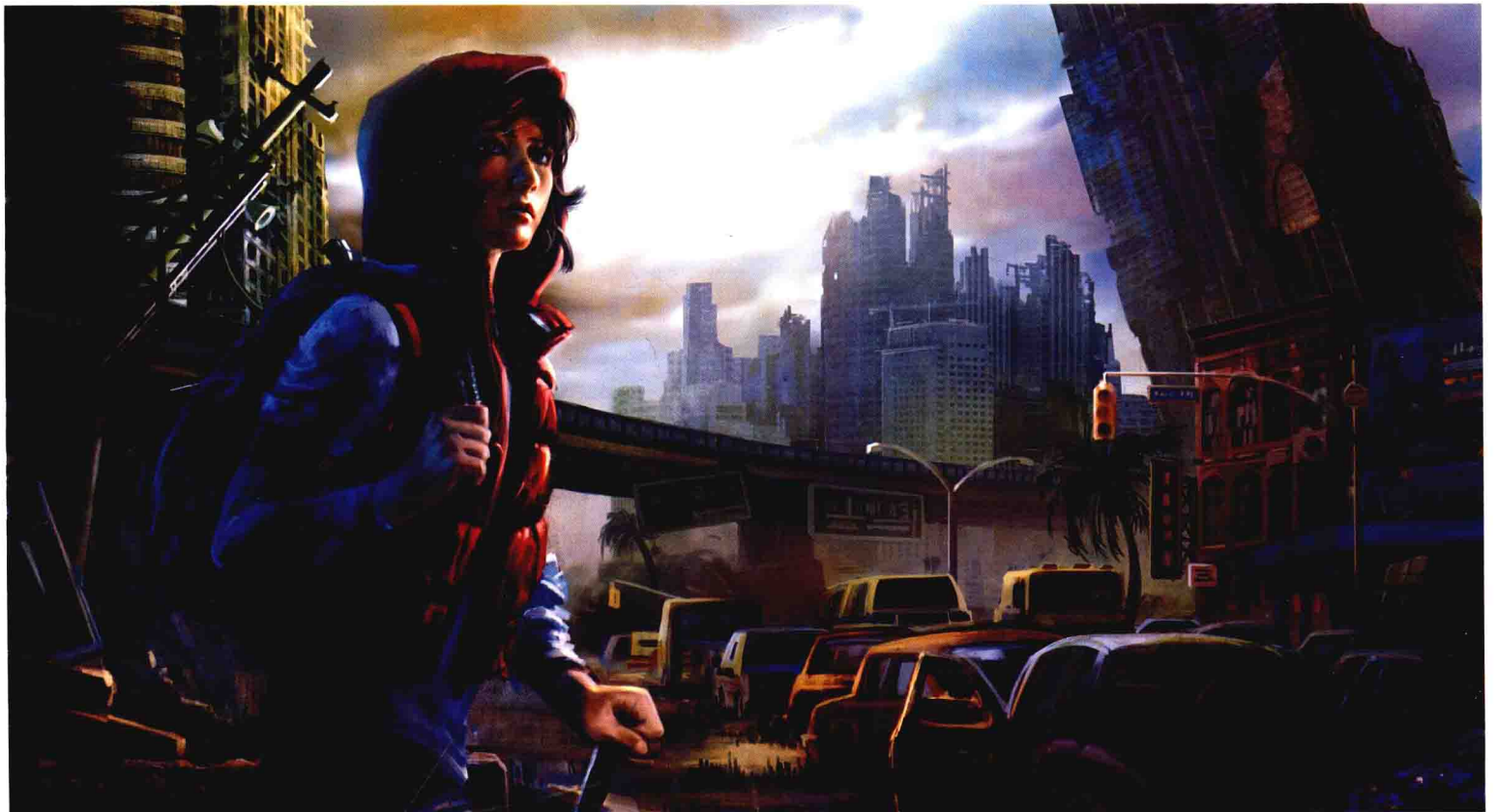
当然是兴趣以及要有爱，这样创作才能持续。创作动机决定创作质量，往往动机越单纯，做事的效果越好。再就是专注，其实我们每个人能做好一件事就很不容易了，专注会把自己更多的潜力发挥出来，集中发挥出可能连自己都想象不到的力量。

而提升创作力就是多看、多收集各类资料，包括影视、图书等，丰富自己的知识储备；同时敢于破除既定想法与概念，大胆构想组合或重组的可能性。没有完完全全的新创造，所有创造都来源于现实世界，只是原本的顺序规则被打破并重组了。不过这种打破重组的能力是需要通过不断实践方可实现的。





澹台名与慕容



旅程



游乐场



我的天空



夕照



