

# 乐艺·场景

*The Environment*

国际顶级数字艺术家佳作赏析

leewiART 编著



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

# 乐艺·场景

*The Environment*

国际顶级数字艺术家佳作赏析

leewiART 编著

人 民 邮 电 出 版 社

北 京



# 朵艺·场景

*The Environment*  
国际顶级数字艺术家佳作赏析

序<sup>004</sup>

Alex Ruiz<sup>008</sup>

Arthur Haas<sup>026</sup>

Chris J. Anderson<sup>042</sup>

傅晓晨<sup>058</sup>

Jesse van Dijk<sup>076</sup>

刘茂勇<sup>094</sup>

Nicolas Ferrand<sup>110</sup>

Robh Ruppel<sup>128</sup>

Robin Olausson<sup>142</sup>

汪晓帆<sup>158</sup>

张亚平<sup>176</sup>

赵恩哲<sup>192</sup>

后记<sup>206</sup>

# 跨越隔阂

——Arnie Fenner 和 Cathy Fenner 撰文的引言

我们生活的世界存在隔阂。疆界的隔阂、语言的隔阂、文化的隔阂或者财富的隔阂、信仰的隔阂、思想的隔阂、种族的隔阂或者宗教的隔阂。就算我们可能尽力做到外向型思维，找到异邦人士与自己的共性仍是困难的；我们出于无知，更经常是出于我们社会性中的傲慢，筑起一道可能很难被打破的围墙——但要克服，却绝非不可能。洞察力能够禁锢我们，也让我们可以释放自己。

艺术，特别是幻想艺术，跨越了文化隔阂，让我们释放自己，并切中了我们每个人的共同点。无论我们居住在世界的什么地方，对于神话主题，对于绘画（无论是由颜料构成还是像素构成）、英雄和恶人、狐媚的女性和吸血鬼，以及奇妙幻境和阴森恐怖的异界，我们都有相同的反应。艺术家们（无论居住在美国、中国、南非、欧洲或者世界其他地方）跨越文化疆界，创造出让我们欣然认同的作品——即便我们并不完全理解这是为什么，我们也能单纯地做出反应。艺术本质上是一种宣泄：我们动用情感以及才智对其做出响应。我们会被展现在眼前的角色和艺术家创作的情景深深感染。在被感染的同时，我们变得好奇，开始提出疑问：艺术家们是在什么样的熏陶下产生了这样的灵感呢？艺术家通过自己的作品，不经意间充当了使者的角色，而我们都乐于与他们有这样的互动。

我们住在堪萨斯，视觉上地处美国的正中，通常被称作“美国的心脏腹地”。这片土地有望不到头的麦田、狂暴的龙卷风、无边无际的蓝天和绵延的地平线。欧弗兰帕克（Overland Park）不是纽约或者洛杉矶，但我们的《SPECTRUM》年鉴能够与国际范围内的艺术家开展合作。我们在哪里或者他们在哪里都不是问题，我们对幻想艺术的共同热爱使我

“在 leewiART 的这些朋友与我们志同道合，且拥有共同的目标：  
推广幻想美术及创作此类作品的艺术家。  
与这样一群敬业又志趣相投的专业人员合作是一种荣幸。”

们成为一个团体而年年走到一起。根据百科全书的资料，我们距离北京有 11344.54 千米（或者说 7049.36 英里）——但我们还是能够轻松地与 leewiART 合作，开展年鉴评选的协作已是第二年，同时也很高兴能为这本美丽的书附上只言片语。

而这的确是本美丽的书，你很快就能自己去发现了。这本书中的很多艺术家对我们而言都非常熟悉，但还有很多新的声音、新的远见卓识者、新的人才。新——对我们而言是这样的——但肯定也令人印象深刻，绝对无法忘怀。于是在非常高兴能够撰写这篇引言的同时，我们也必须回过头来感谢 leewiART 将这些不可思议的人才介绍给我们。希望在不远的将来，我们能看到这本书中每一位作者的更多创作。

《乐艺·场景》将世界不同地方，但独具天赋的一群人的作品集合起来，幻想艺术无需语言，幻想艺术的感染力是全球性的。这一真相将在后面的书页中得到证明和展示。

*Arnie Fenner &  
Cathy Fenner*

# 世界观研究

——编者的话

幻想艺术是一种建立在现实生活之上的虚拟世界，这个世界的运行是按照不同于我们的生活经验和感知的方式进行的。这种特殊的运行规则之下有着不同于现实生活的世界观，无论是在电影、游戏中，还是在书籍插图中，通常直接传递给我们这些重要信息的是场景。它可以让我们去想象故事发生在什么样的背景下、按照什么样的规则进行。一个庞大的机械可能来自未来社会，一只喷火的龙可能来自神话传说，一座废弃的工厂可能是现代社会枪战故事的好场地。

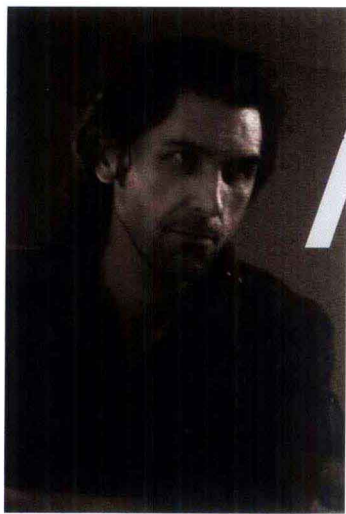
场景设计最重要的是符合故事或者相关情境的世界观，并且明晰地用视觉语言将世界观传达给观众。可以说一个场景作品的创作过程，就是对世界观的研究过程，包括对世界观所设定的故事背景、地理环境、主要群族以及群族之间的关系。这要求艺术家一定要有丰富的生活积累和生活素材，坚实的绘画基础和创作能力。这些修养直接影响到场景作品的构图、造型、风格、节奏等视觉效果，也是形成作品独特风格的必备条件。

幻想艺术中的世界观与现实生活中的世界观是两个不同的概念。但是如果我们把游戏或电影中的世界假设为一个现实存在的世界，那就比较好理解了。每个人都有自己认识世界的方式，不同的人群因为认识世界的方式不同，便产生了文化的差异。在艺术中，文化的差异不止表现在题材和创作方式，而且表现在看待问题和理解世界的视野。例如更多的西方人相信外星人的存在，而中国人在这件事情上可能就不置可否。由于现代社会信息流通的便捷，不同地域的人交流越来越多，联系越来越紧密，地域文化的界限正在逐渐被模糊。在CG创作中，越来越多的中国艺术家接受了西方的价值观和创作方式。欧美游戏宏大、深远的世界观的形成，得益于他们对自己丰富的历史文化和民间传说的吸收。像吸血

鬼的传说在欧洲有悠久的历史，他们对于吸血鬼族群的研究倾注了研究人类社会一样的热情，形成了非常完整的系统认识。由此出现在艺术作品中的吸血鬼成为非常合理和可信的存在。

中国的 CG 艺术发展很快，从技法上来说，我们很多艺术家与世界顶级 CG 艺术家相比毫不逊色。但是，CG 艺术这个从西方传入的艺术创作形式同样带来了西方的审美方式、价值观和世界观。在中国的 CG 艺术作品中，我们能看到的大部分也是吸血鬼、外星生物、未来战争，《阿凡达》中的元素成为一种潮流。大部分的幻想题材场景是异星球、未来战船、地狱场景、哥特式教堂，中国本土文化的东西依然显得非常单薄。通常所用的中国传统神话传说和武侠故事，也不过是作为一种表象的包装，对于系统、完整的世界观开发和研究并不多见。要把本土文化融入到 CG 艺术中，首先需要认识到自身文化传统真正的价值。

当然艺术没有国界，优秀的艺术作品不论出自哪里都是人类的财富，我们也很享受西方优秀作品给我们带来的视觉冲击。但是，要真正学会把舶来的 CG 艺术变成自己的东西，我们才能获得进步。这是任何学习过程的必需步骤。leewiART 致力于将西方 CG 艺术介绍到中国，但是我们更希望看到的是中国本土 CG 艺术成长为有自己文化特色的艺术形式。leewiART 仍将作为一座桥梁，为中国 CG 艺术的发展贡献自己的力量。



# Ruiz Alex

Alex Ruiz

Website: alexruizart.com

Alex Ruiz 的艺术生涯始于 19 岁，他当时是《辛普森一家》的角色动画师，之后成为该节目的主力导演，承担这部热门动画系列的更多创作责任。那时 Alex 意识到他对静止画面比对动画影片更有热情，于是转行成为一名插画师。之后担任了“20 世纪福克斯公司”许可与商品部门的插画监督一职，接触过的产品系列包括詹姆斯·卡梅隆的《阿凡达》、《异形》、《光环 3》、《龙骑士》、《居家男人》、《辛普森一家》、McFarlane 玩具系列及更多。

Alex 目前是一名自由职业概念设计师、插画师，工作涉及电影、电视和游戏领域。他的客户包括：20 世纪福克斯、环球影城、Radical Comics、Zombie Studios、Virgin Comics 和视觉特效工作室 Perspective Studios 和 S4 Studios。他也是 the Los Angeles Academy of Figurative Art and Studio Arts 学院的一名美术讲师。

## 访谈 Interview

首先为大家介绍下你现在的工作吧，目前都在进行哪方面的创作？

首先感谢你们采访我，我很荣幸。我生活在洛杉矶，是一名概念设计师、插画师、2D 动画师和美术讲师。我提到了三四个头衔是因为平日里我几乎都在实践相关的岗位。我目前白天的工作是在电视版《The Simpsons》剧组制作传统动画。晚间和周末时我为多个项目担当概念设计，或开展个人项目，也在一些工作日的晚上教书。所以，始终非常忙碌！

你何时开始数字绘画，又是怎样进入 CG 行业的？

我在大约六年前开始数字绘画。在这之前我只用铅笔在纸上绘画，因为相当精于此道就没兴趣尝试其他的艺术形式。后来我对插画产生了兴趣，这就意味着我需要学习画彩稿。所以我跟着书本教程和 DVD 学习，还去参加了 Photoshop 和数字绘画的培训班，当然最重要的是，我每一天都在练习！最后我达到了可以画概念设计的水准，就这样一步步往下走，我就是这样开始的。

你会如何定义场景绘画？在场景设计方面最需要把握什么技巧？有什么可以分享的经验？

对于概念设计来说，场景设计基本上就是画出场景的线稿和彩稿，这些场景是用在制作电影、电视剧、动画片、音乐录像带和很多其他媒体上。从本质上说，它是最终产品的灵感来源和基本蓝图。

这份工作需要多方面技能。最基本的也是最最重要的一点，就是优秀的画功。在此基础上，艺术家需要精通透视，以传达出精准的景深效果。还要有优秀的场景绘画技法，比如掌握明暗、色彩和烘托气氛的透视法。另外，研究建筑和工业设计也是这个领域中很重要的方面。

你的许多作品都包含了“时空”的概念，对于“时空”你会怎么去理解？平常喜欢哪些科幻电影与科幻小说？

我喜欢“空间-时间”这个概念的原因是你可以从挖掘出很多东西。你仔细想想就会知道，这两个词涵盖了我们的生活中关于自身存在的所有已知事物（或者我们自以为知道的事物）。基于这种哲学理念，

表达这方面内容的艺术就可以非常飘渺奇幻。另一方面还有与此相关的一些科幻元素：太空船、外星人、太阳系等。

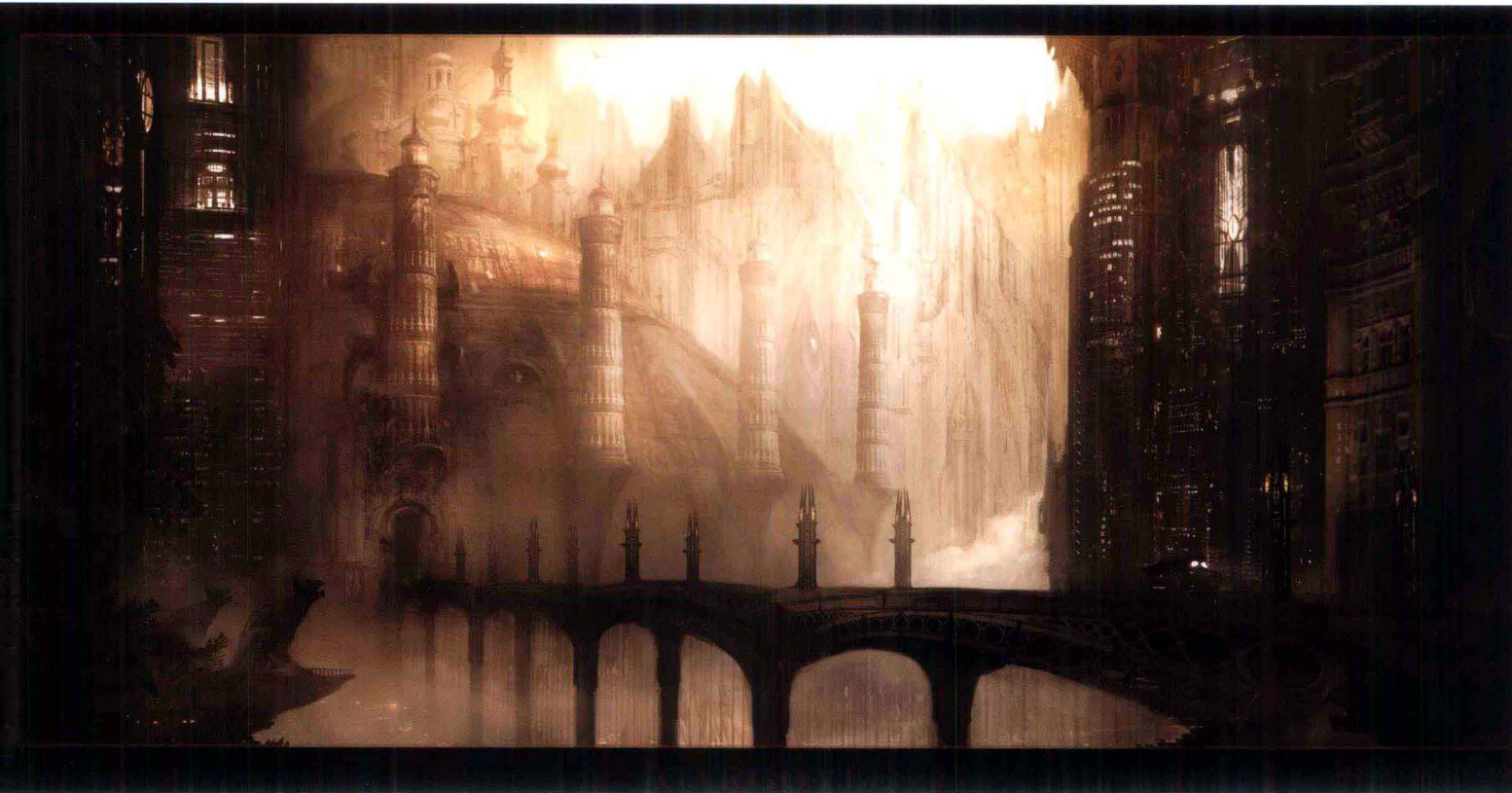
我非常喜欢飘渺的东西，也非常喜欢科幻的内容，所以尽可能地把它们融合在一起。

在你的作品中，有很多独具匠心的元素孕育其中，创作灵感来源于何处？

谢谢你对我作品的这些赞美之词！大多数时候我都能从身边看到的任何事物上得到灵感。大自然和人造物件的一切细节、规律和混沌都美丽得惊人！所以我从观察到的事物中挑出一些东西放到我的作品里。我也经常借助于电脑的辅助来得到新颖有趣的形式和设计；使用个性化的笔刷和图形，还会用到摄影、3D 模型和各类图案。

请说说你在形成今天的风格之前受过哪些人或事物的影响？你认为你的个人风格是如何形成的？

虽然朴实地去观察大自然已能让人产生足够的灵感了，但有时我们还是需要看看其他人怎样创作。在这个层面上讲，影响我的艺术家主要有 Andrew Jones、H.R.



滴水兽 \ Gargoyles (2008) © Alex Ruiz

Giger、Craig Mullins 和 Salvador Dali。我喜欢这几位艺术家的创作，他们的作品都极具原创性和革命性。因此我喜欢近距离研究他们的作品，试着分析他们的创作过程。但有时观看这些名家的作品你只需要赞叹，其他什么都不用做。

人类、时间、机器这是许多艺术家在创作时喜欢使用的元素，你是怎么看待人类、时间、机器的关系的？

好问题！这几个概念密不可分。人类的生存是有时间限制的，而我们创造出机器来帮助我们生存。这个叙述听起来令人愉快，但我们每天都能从新闻和自己的生活获悉，事情常常脱离我们的控制。在我的作品里我倾向于让这几个概念处于一种扭曲的平衡之中，其实就是把他们用一种混乱的形式揉在一起。尽管我这样做的主要原因是我觉得这看起来很酷，但我认为这也是对人类现状的一种准确注解。

你每天会有多少时间花在绘画上呢？在工作之余你会如何放松自己？除了绘画，是否还有其他兴趣爱好？

有时候一幅作品很快就能画完，而且说实话，这种作品往往比那些花了很多时间的看起来更好！但即使不工作的时候，我也尽可能持续画画……画得越多你会画得越好。除了画画之外，我还玩音乐并录音。我认为人们需要通过多种方式来表达自己，对我来说，其中一种表达方式就是用音乐。

对于自己的未来你有何规划？可以分析一下行业前景吗？

我目前在创作绘图小说，是自己的原创故事，我希望有一天能把它拍成 CG 电影。绘图小说很费功夫，但在这个过程中能学到用视觉方法叙事，这也是我身为艺术家下一步希望做的。同时，若我看到自己的作品被实现出来，CG 产业对我来说将是个极端重要的行业。

你认为 CG 艺术创作与传统创作形式相比优势有哪些？劣势有哪些？

尽管我也常常在纸上绘画，但数字绘画是我越来越依赖的一种形式。在我看来，CG 的主要优势是你可以在很短的时间内

添加大量元素来创作出一幅画。这些元素包括颜色、材质、渲染、构图、景深、锐度和很多其他东西。这些也可以通过传统方式完成，但要花费更多时间，而且只能按照一定的顺序、通过线性方法来完成。数字流程则是“非线性的”，这意味着你做事不用按部就班，你能随时编辑任何元素，在传统方式中这很难实现。

数字艺术的最大缺点是：没有原稿！作为一个艺术家，这点总是让我感到沮丧，因为一幅艺术作品本该是独特的。数字艺术作品也是很独特的，但它确实总是缺少一幅原画。这里出现了一个断层，但有时候复制画确实是大家唯一能拥有的东西。不是所有人都能拥有蒙娜丽莎。

### 末世沃尔玛超市 \ Apocalyptic Walmart (2010) © Alex Ruiz

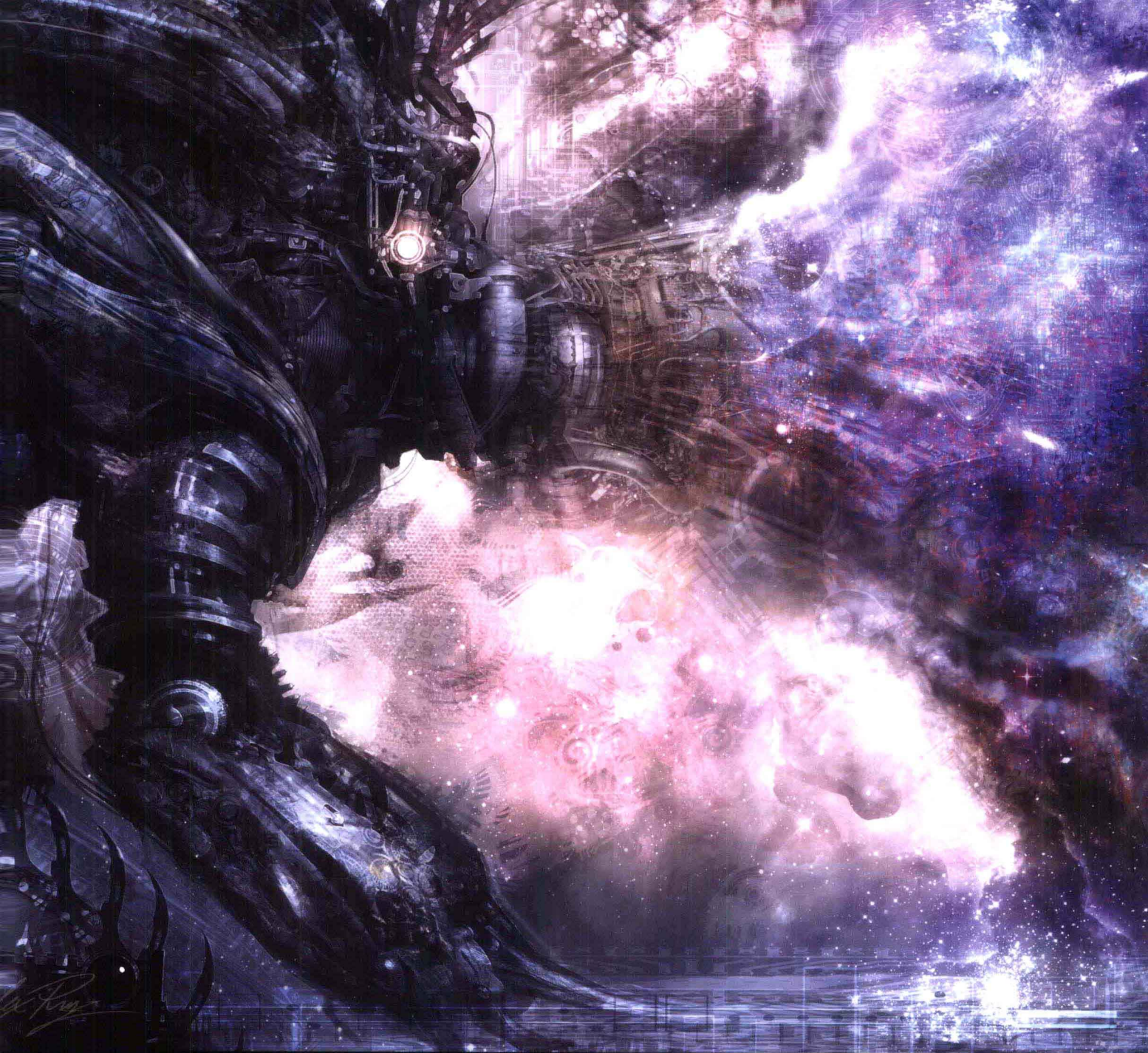
题目已经说明了一切，不是吗？（笑）在美国的沃尔玛超市里，你确实能买到所有东西！衣服、食物、玩具、枪支、医疗护理，你想得出来的都有。这是一家名符其实的“万能”商店，但即使这样，还有很多人不喜欢它。我在给这张画命名时所想到的只是这个，因为它让我想起这间巨型商场，另外，这个名字听起来也很搞笑。

这张作品开始是我在概念设计课上画的演示。这堂课是关于两点透视的，开始是抓住一个很简单的概念，但对于场景设计至关重要。如果你近看这张画，你可以看到左右两侧有浅浅的辐射线，那都是透视线。这些线条是所有结构的参考基准，但只要对画面有益处，规则总是可以打破的。

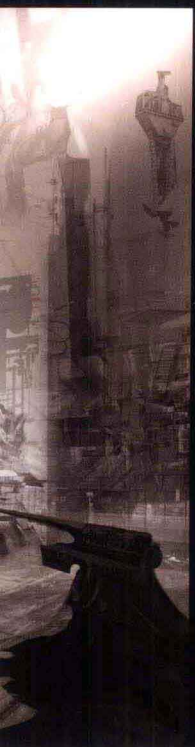
于是在此基础上就是一个寻找图片和照片来搭建结构的过程。我把一些车辆的图片（摩托车和坦克）和建筑物的图片（停车楼和大厦）一层一层叠在一起，看看会产生什么创意。

随后我在所有图层上新建一层开始作画。我从照片里寻找新的设计灵感，就这样产生了新的设计。接着我涂上一层基本色，用很淡的暖灰和冷灰来增强氛围。我一直牢记景深，于是能分辨清晰的前景、中景和背景。然后开始加强光线效果，逐渐添加越来越精细的细节，还有人物的基本轮廓。最后我很满意这张作品，更重要的是学生们也从中学了不少东西！





世代 \ Generation (2009) © Alex Ruiz





兽穴 \ The Den (2010) © Alex Ruiz

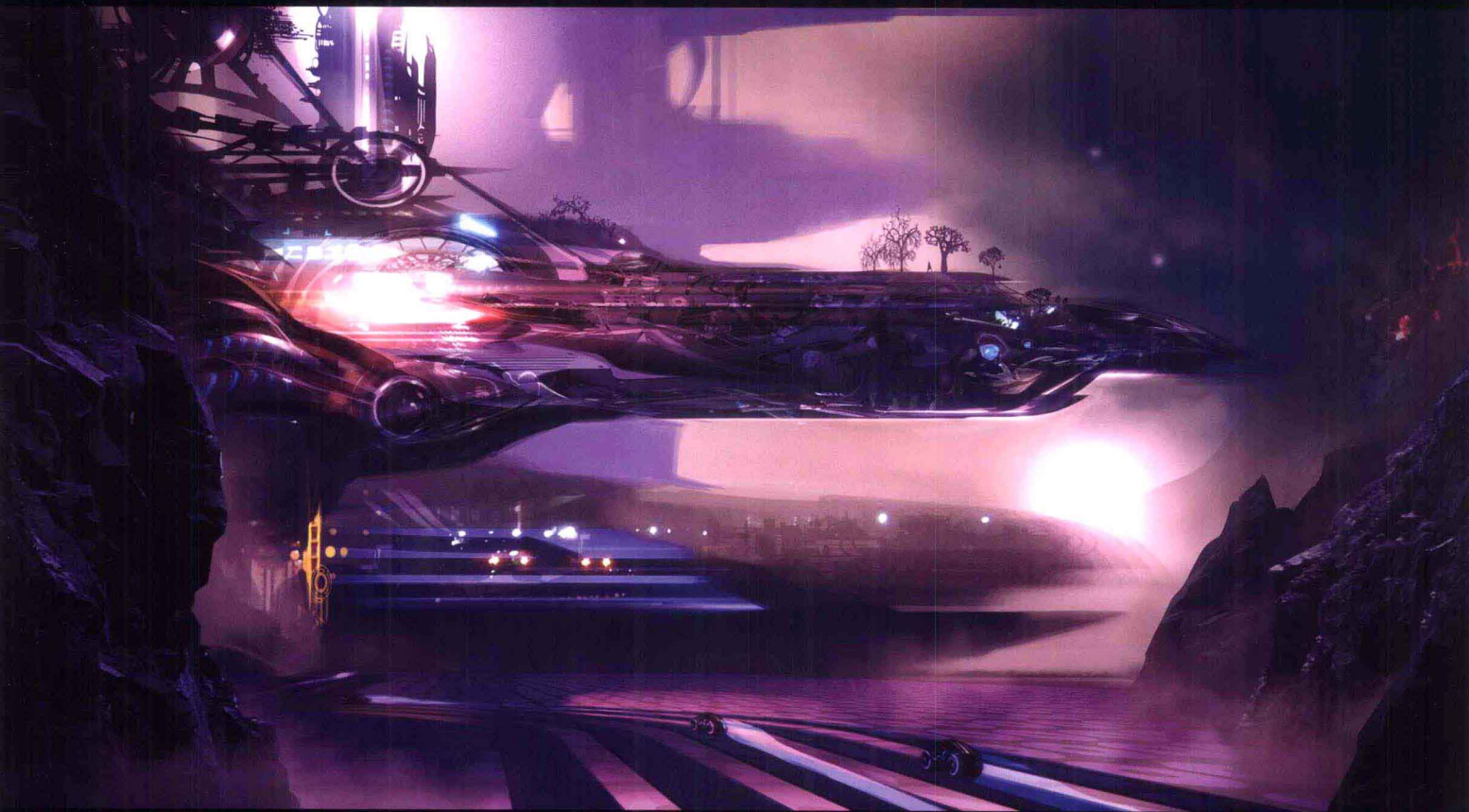
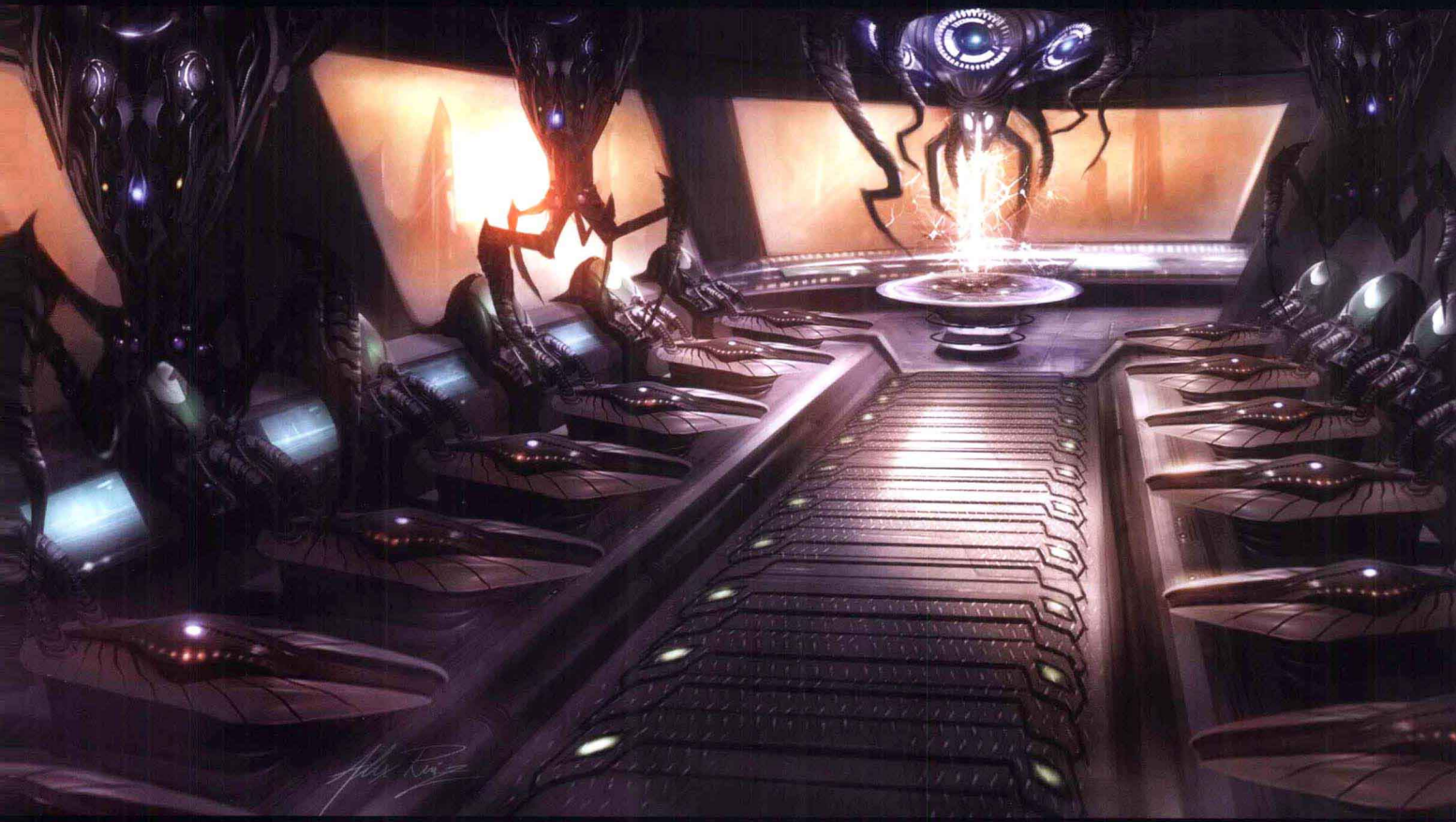
这张主要是角色作品，我想画一幅让我联想到《星球大战》里酒吧场景的画，但更黑暗更边缘。同时我希望表现角色之间的互动，讲述一个故事。画面里有一个中心角色，也许是黑帮老大，或者外星匪帮的头目！总之我希望他占据主要地位，所以我让他处于画面的最高点。头目被他左边的女人吸引住了，同时一个北欧魔怪一样的小生物正在跟画面中间的两位女性攀谈。他也许是在兜售什么东西，或是在用他的光球预测未来？谁知道呢。这就是某些图的魅力所在，它可以让观众加入这场冒险。这幅画表现的就是，外星人的巢穴里的一场稍显肮脏的 SM 风情之旅！至于技术层面，这张画大部分都是在 Photoshop 和 Painter 里手绘完成的，这就是说没用什么个性笔刷，只用了喷枪和标准硬笔（压感控制不透明度）一类更方便造型的基本工具。对笔刷和图层混合模式我确实大量用了颜色加亮，得到很漂亮的发光效果。

最重要的一点，是我的人体解剖学知识让我顺利完成了这张作品。即使我懂得很多 Photoshop 快捷键和绘画“小窍门”，还是没有什么能代替优秀的解剖结构描绘技能。我总是告诉我的学生：“如果你能画好人体，你就能画好一切。”



屠虫 \ Bug Massacre (2008) © Alex Ruiz





上图：外星人医院 \ Alien Hospital (2009) © Alex Ruiz

下图：NORT 城 \ NORT City (2010) © Alex Ruiz



贫民区 \ Shantytown (2009) © Alex Ruiz



折服于惊奇 \Trado ut Admiratio (Surrender to Astonishment) (2010) © Alex Ruiz

从拉丁文翻译过来的题目大概是“折服于惊奇”的意思。这幅画是向那位唯一的“末世艺术法师” Andrew Jones 致敬，题目里这个词组我就是从他那里听到的。这个人多年来给我带来莫大的启迪，无论是技法上还是个人经历方面，而且还将继续激励我。

这幅画开始是在 Painter 里创作的，我采用了个性化设计和各种剪贴画形式，用了图案笔来赋予设计一种奇异不可预知的变化。该过程的大部分时间都是让笔带你踏上旅程，好像它自己有灵魂一样。这是我认为最有趣的艺术形式，是一种更深层的体验。

最终我把这幅图导入 Photoshop 里，开始添加其他元素，比如个性化笔触、图形和照片。这里的星系、繁星、玛亚风格的石脸，所有照片都融入了画里。在最后我添加了一个站在水里的角色，完全被他所见到的美丽、壮观而恐怖的景象所折服。

网上可以看到一段我创作此图的视频：<http://www.youtube.com/watch?v=5FsSfYEBxjg>