

# 乐艺·插画

The Illustration

国际顶级数字艺术家佳作赏析

leewiART 编著



# 乐艺·插画

*The Illustration*

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





leewiART

国际数字图形艺术推广机构

乐艺·插画  
*The Illustration*  
国际顶级数字艺术家佳作赏析

序<sup>004</sup>

Antonio Javier Caparo<sup>008</sup>

陈惟<sup>024</sup>

郭建<sup>040</sup>

匡宏<sup>056</sup>

Kekai Kotaki<sup>074</sup>

Loïc Zimmermann<sup>090</sup>

马捷<sup>106</sup>

Randis Albion<sup>122</sup>

Simon Dominic<sup>138</sup>

Skan Srisuwan<sup>156</sup>

杨雪果<sup>172</sup>

张旺<sup>188</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·插画》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*

# 平衡的艺术

——编者的话

插画最早是指用在书籍中，帮助读者理解文字的视觉图像。插画“illustration”一词来源于拉丁文的“illustratio”，意指照亮，也就是说插画使文字意念变得清晰明确，如同一线明亮的光源，让昭示人类智慧的文字变得熠熠生辉。但是我们现在所说的插画已经远远超出了这个范畴，它的门类更为广泛：广告商业插画、卡通吉祥物设计、出版物插图、影视游戏美术设定都属于这一范畴。插画的诞生与商业需求有关，因此插画创作不同于普通的艺术创作，它是在商业与艺术之间寻找平衡点的一门艺术。

东西方插画在早期历史上具有类似的功能。中国早在南朝时期就已经出现了木刻版的佛经插图，称为“变相”，用以解释佛教教义，在佛教传入中国和初期的普及中发挥了重要作用。在欧洲漫长的中世纪，插画手抄本是欧洲主要的文化和艺术载体，这其中最重要的部分就是圣经、福音书、祈祷书这些宗教题材的书籍，另外也有一部分涉及历史、文学的题材。

现代意义的插画是从19世纪初随着办刊、图书的变迁发展起来的，它的黄金时代是在上世纪五六十年代从美国开始的。到今天，插画的概念已经远远超出了传统的范畴。尤其是进入商业社会以来，商业插画的发展，使插画的概念发生了爆炸式的变革。我们日常生活中几乎无处不在欣赏插画，商品广告、书籍报刊、影视、游戏都充满了风格各异的插画作品，它们使我们的世界更鲜活、更丰富多彩。我们在这些作品中可以看到唯美、深邃、奇幻、幽默等各种风格，CG创作工具的便捷解放了插画家，使他们将更多精力放在对画面本身的精益求精，而不是单纯追求技法的提高上。

尽管插画的诞生与功能性需求有关，但它的发展是基于时代的整个艺术创作水平基础之上的（历代的插画大师当中，有很大一部分是那个时代的艺术大师），每个时代的绘画风格必然的影响到插画的风格。直到现在，历

史遗产仍然被插画师们运用在自己的创作中，成为宝贵的财富。比如在陈惟的插画作品中，我们可以明显地看到唯美主义的影响。他的画面干净、温暖，我们从中看到的唯一诉求就是“美”，这与唯美主义者的“艺术不应该具有任何说教的因素，而是单纯的追求美感”不谋而合。而很多幻想插画家的作品，与超现实主义的梦境、幻觉、无意识又有着千丝万缕的联系。

商业性和艺术性一直是插画师们探讨的重要主题，也就是怎样在商业委托要求的范围之内最大限度发挥艺术家的想象力和创造力，创作出具有自己艺术风格的插画作品。CG 艺术的优势是其创作的高效率和可复制性，但也正是因为这点它的价值被人们低估。Skan Srisuwan 的一张插画作品不仅仅是一张 CD 封面或者一款游戏的宣传，也是他的审美取向的表达。张旺的齐天大圣也不仅仅是讲述一个我们已经熟知的故事，画面中也寄予了他对于中国传统文化的另一种理解。他们都是在商业插画当中很好地平衡了艺术性与商业性的关系，形成了自己成熟的艺术风格的范例。

这本画集中精选的 12 位插画师都是中外顶级的 CG 艺术家，对于这些优秀的艺术家，leewiART 很荣幸为他们提供一个展示的平台，让更多的人体验 CG 插画的魅力。我们将与大家一起关注 CG 插画，关注中国艺术的发展。





## Antonio Javier Caparo

Website: [www.antoniocaparo.com](http://www.antoniocaparo.com)

在古巴长大，毕业于 High Institute of Design in Havana（哈瓦那高等设计学院）平面设计专业。

虽然早期事业生涯的大部分时间都从事平面设计创作，但是却一直热衷于异世界的那些神秘的角色和隐喻故事。不久之后便决意要将自己奉献给插画事业——包括传统插画和数字插画，要创作出富有强烈概念性的作品。

插画作品经常在美国、欧洲、南美的杂志、青少年和儿童读物及合著作品中出现。同时还热衷于动漫。

目前定居于加拿大多伦多。

## 访谈 Interview

首先是否可以先自我介绍一下？你是如何走上 CG 绘画这条路的？

我学习平面设计的时候，在大学图书馆偶然看见了一本很棒的书《Fantasy Art Masters》。我被震撼了！书中有 Jim Burns、Chris Foss、Boris Vallejo 和其他很多令人难以置信的插画师的访谈和作品。我完全为他们的创作方法、作画过程和想法所吸引。我复印了书页，一直研究它们。那时我还不确定是否要做一名插画师，但是现在我可以肯定这件事决定了我所走的道路。

你是如何定义插画绘画的？

插画创作基本上是一种协作性工作。或许你是独自进行创作，但是它应该配合某些文本内容出现。文本可以是一个故事、一篇文章、小说或新闻。插画始终在为文本内容添入额外信息，同时将文字最精华的内容浓缩其中。事实上，这里你看到的很多作品起初并不是插画，仅仅是电脑美术作品，并没在注解什么。但是现在它们成了这次访谈的插图。

你认为你的个人风格是如何形成的？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？

童年时我就喜欢漫画，但是直到自己学习设计时，拜读过法国大师 Jean Giraud（笔名 Moebius，译为墨必斯）的作品后，我才重新认识到漫画是一种艺术形式。他那种纯粹的线条与理念将我深深感染，让我认识了很多原则和概念，一辈子也不会忘。那时，我知道阿根廷有一本很好的漫画及插画杂志，叫《Fierro》（西班牙语，意思是“铁”）。我从书中看到 Oscar Chichoni 和 Carlos Nine 的作品，我现在最喜欢的艺术家也有他们两位。

从大学毕业之后，我平静地重新去发掘许多古典作品。前拉斐尔派大师，尤其是 Jean Auguste Dominique Ingres，对我产生了极其重要的影响。

在你的作品中，有很多独具匠心的元素孕育其中，请问你的创作灵感来源于何处？

一切事物都能成为我灵感的源泉。有时是透过窗子望到的一种自然氛围，有时是报

纸上的一则新闻，或仅仅是偶然看见的一张照片。很多时候灵感也来自于电影。我很喜欢去电影院，走进黑暗的影院度过激动又奇妙的两个多小时，这种经历总能给我收获。

在你的作品中我们也看到一些自然元素的使用，我们知道所有的艺术创作都要经过自然模仿这一关，那么你可否谈谈自然元素对你创作的影响？

一段时间以前，我安装了一种生成不规则图形的软件。用数学方法生成那些不可思议的图片，我感觉很有趣。记得有一次从多伦多去蒙特利尔旅行，当时正是冬天，树叶都落了。我突然意识到，那些树木、枝干、飘飞的雪花、空中的云都是一种图形。所有的一切都是不规则图形。可以说那是一次很有意思的旅行。

很遗憾，快节奏的现代生活让我们没有多少时间安静地坐下来描绘自然。但是我们要自己腾出时间，与自然沟通，这是对自然的尊重，也为自然贡献我们微薄的力量。



圣诞老人 3000 \ Santa 3000 (2008) © Antonio Javier Caparo

我们也在你的作品中感受到了你所诠释的人与动物的关系。你平时很喜欢动物吗？你最想表达的是怎样的观点？

描绘动物，尤其是哺乳动物，是一种我们重新剖析自我的方式。这可以让我们明白人与动物共通的联系，让我们明白正是结构上的相似性证明了所有生物有共同的起源。

请问你目前主要从事哪方面的工作？你对未来有什么具体的计划吗？

我现在为出版业工作，为青年读物和书刊提供插画，基本上都是幻想和科幻小说。同时我也喜欢为成人科幻小说和历史主题（无论过去或未来）创作插画。这就是为什么我特别喜欢 Steampunk，它的元素与故事把过去和未来神奇地融合起来。我也想用这种风格创作一个系列作品自己讲述一个故事。

你每天会有多少时间花在绘画上？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？

每天有 8 ~ 10 小时花在绘画上，这取决于不同的项目。并不是这么长时间都在画，还包括找参考、拍照片、阅读那些我要配插画的书，或者是读一些与主题有关的文章和信息。

除了绘画我还喜欢看电影，或在咖啡店读本好书，还喜欢把自己埋在二手书店的旧书堆里。我喜欢散步，我小家庭里的每个人都喜欢散步，所以我们会绕城走上很长一段路。

以切身感受谈谈贵国的 CG 领域吧，你是怎么看待现在的 CG 行业市场的？可以分析一下行业前景吗？

我住在加拿大多伦多。现在这里的电子游戏公司数量大大增加，因此行业看上去越来越有活力。这里也有很多与电影产业相关的公司，为好莱坞影片制作视觉特效。虽然我与这些领域毫不相干，但是我确信这些公司和相关人士的出现，在艺术高校里掀起了积极的反响，比起以往，人们对 CG 艺术都更加感兴趣。

对于那些想进入 CG 行业的新人们你

有什么样的建议？

要耐心，不要沮丧，尽管从事 CG 行业需要花费时间，而且市场和竞争会让你感到泄气。但既然这是你喜欢做的事情，你必须坚持目标，坚持努力工作，并严格要求自己。这样你会离目标越来越近。

记住，偶尔要让你的眼睛离开电脑屏幕，去外面静静地走走。这是极其有益的。

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？

一方面，它有很多优势：比如说可以还原，媒体的灵活性让你不用等待画布变干，同一幅作品可以从水彩效果变换到石墨效果再到油画效果。你也可以免去将作品原画扫描或通过速递邮寄作品这样乏味的过程。另一方面也有一些劣势，缺少传统绘画的纸质纹理，没有松节油的气味，没有石墨棒在纸上绘画的声音，而且为了与相关科技保持同步，预算也更高。



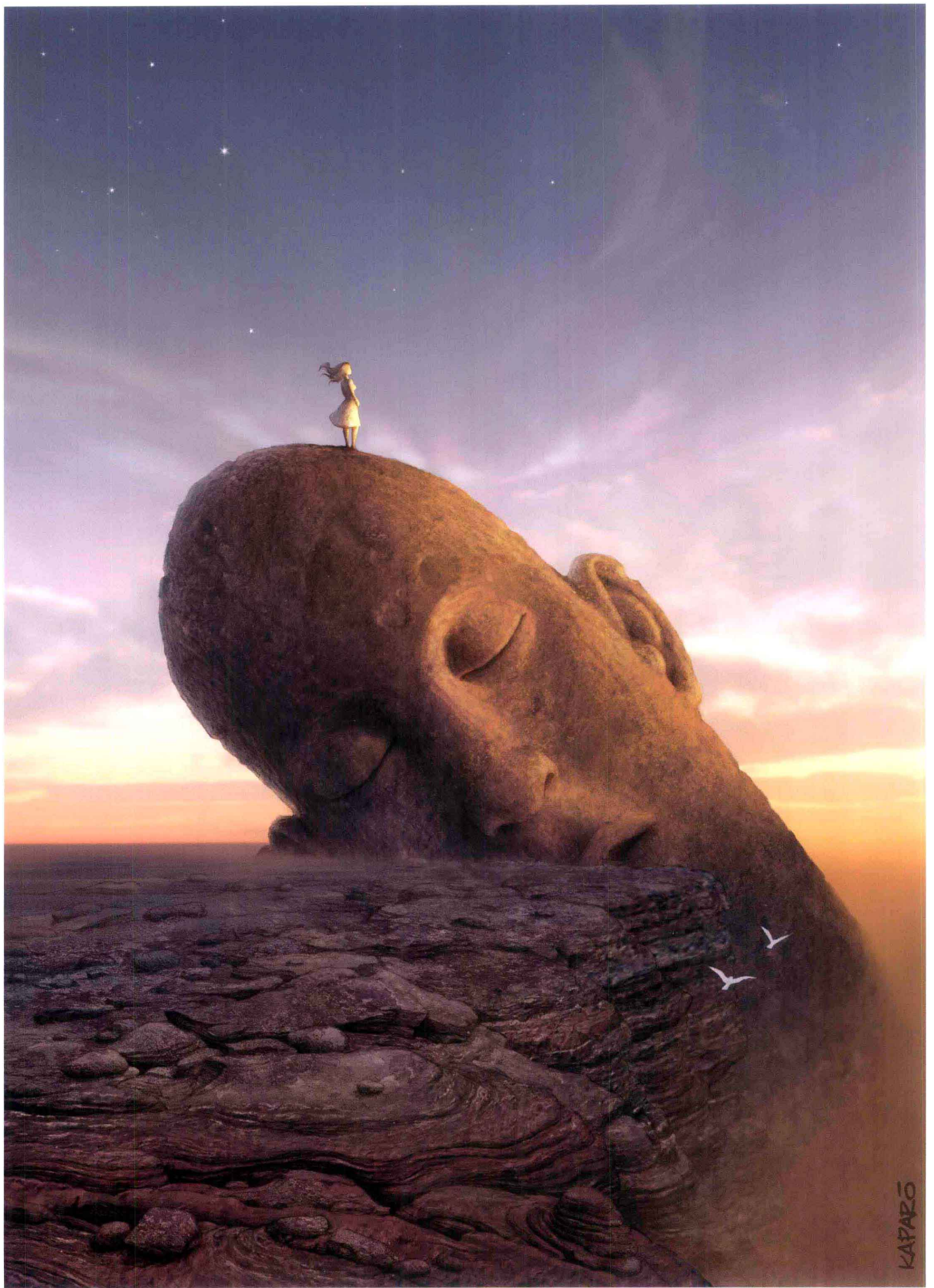
沙漠守望 \ Desert Watch (2010) © Antonio Javier Caparo

我喜欢漫画艺术家、插画大师 Jean Giraud (笔名 Moebius, 译为墨必斯) 的作品。要在加拿大找到他的作品很不容易, 但幸运的是一次到蒙特利尔旅行时我发现了他一本比较新的书《40 days dans le desert B》。这本书棒极了, 他的视觉叙述方法再一次让我陷入了深深的思考, 唤醒我的意识, 促使我探寻关于现代生活中人类行为的解答。最后我画出了一张墨水原稿。我一直觉得它尚不完整, 一年多以后回过头再看, 我决定将它上色, 并将它转为数字作品, 更进一步完善皮肤色调、场景光线以及整体上一种反思的氛围。

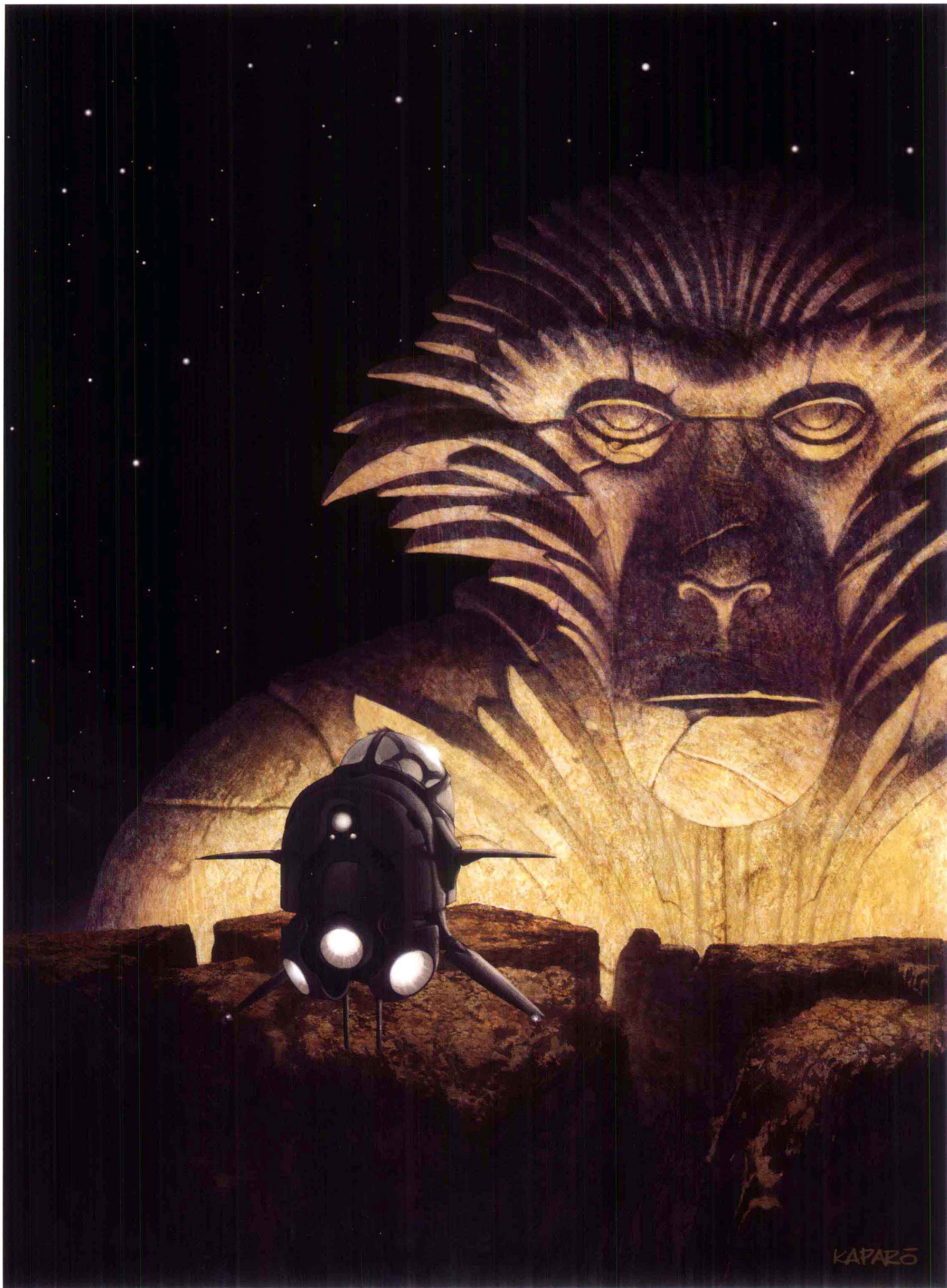


火星奏鸣曲 \ Mars Sonata (2010) © Antonio Javier Caparo

我一直都对火星很感兴趣，它很神秘，对创作者来说有一种特别的吸引力。Kim Stanley Robinson 所著的《Red Mars》给我留下极深的印象。我从没读过感觉如此真实的科幻小说。征服火星这样的事好似真的发生过。这本书很全面、很深刻、很详细。在第一部《Red Mars》和续集《Green Mars》之间的某处提到了关于音乐的事情，但是具体是哪我不记得了。阅读《The Mars trilogy》系列的过程中，我便产生了要创作这幅图的想法。书中关注的最重要的一点是人类不能呼吸火星空气，于是旅行者们梦想着有一天他们能做到。宇航服是一种象征，它就像牢狱一样束缚着人们，但同时也让他们免受不利环境的侵害。我想展现出和平解放的时刻，这一刻伴随着音乐。我决定不展现角色的脸孔，希望人们不被她的面相干扰而着重体会场景的整体氛围。



晨光 \ Morning Light (2009) © Antonio Javier Caparo



渴睡的世界 \ Sleepy World (2008) © Antonio Javier Caparo





左图：易容者 \ The Shifter (2009)

© Antonio Javier Caparo

这幅作品是受《ImagineFX》杂志的委托创作的，要我写一篇关于《Steampunk》的教程。我马上开始思考一个用来展开创作的故事。我总是把《Steampunk》和一些电影或老式小说联系起来，我甚至想起了儒勒·凡尔纳那些伟大的历险小说。最初的想法是创作一个马戏团角色，一个可以伪装成不同的人类不断变换面孔和性格的机器人。之后我的脑海里又冒出了有关怪异罪犯的念头，于是我又画上了窗子和追捕罪犯的警用气艇。因为高度的细节和复杂的材质，这一作品创作起来很困难，并且花费了大量的时间。创作的部分过程被我录制成教学视频，这也使得整个过程更为缓慢。但是我对结果感到由衷高兴，我希望教程能够帮助别人了解我的创作过程。

右上图：远方 \ Beyond (2009)

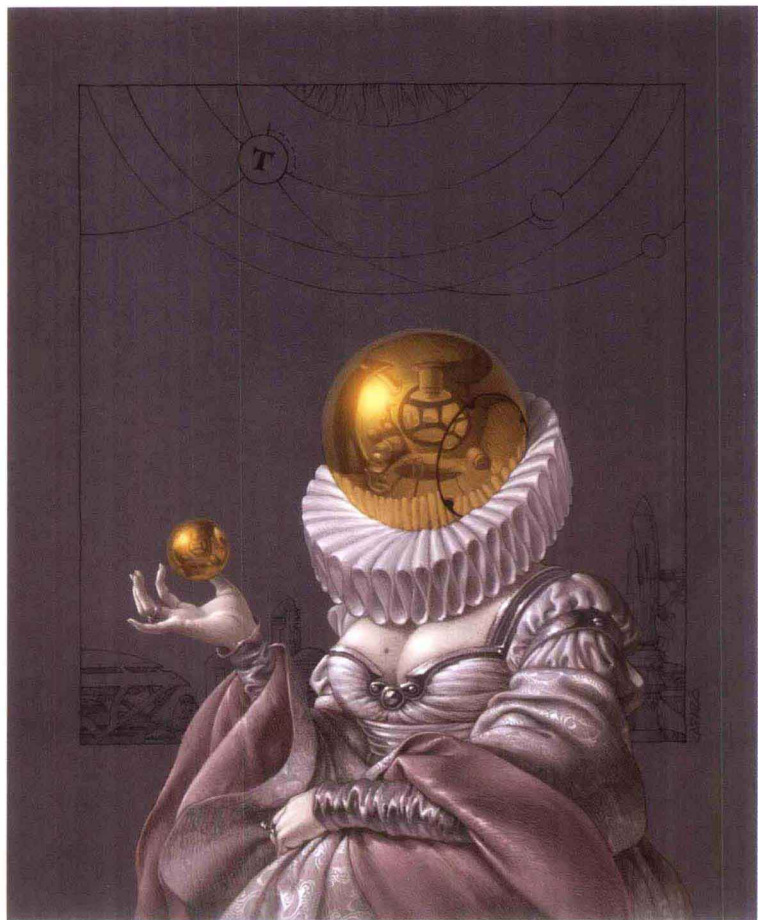
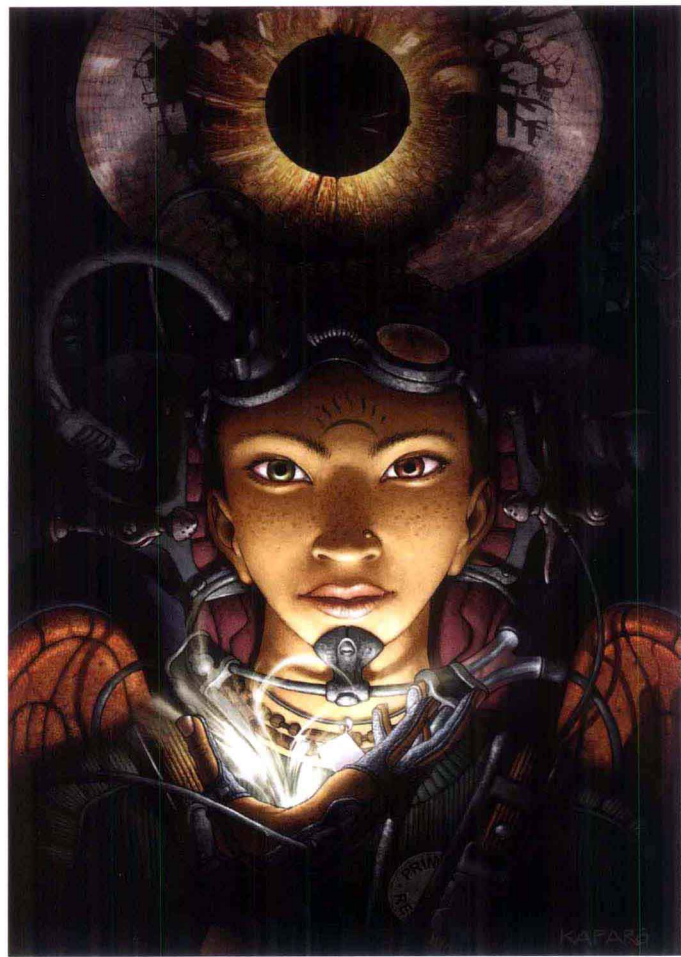
© Antonio Javier Caparo

以《Steampunk》为主题创作了一些不同的作品之后，我想创作一些有关老式护目镜的作品，要用特写的构图方式以便展示更多的细节。起初我想画一张女人的脸，但是后来画一个小孩的念头从我脑海里闪过。最初草图成形的时候，我觉得这个小孩就像30年前的我，于是我开始回忆起我儿时的幻想和梦想，此时又冒出了在护目镜里加入宇宙和行星的想法。最终图像创作完成的时候临近圣诞节，所以加上了雪，带有冬天的感觉。我把它用于自己2009年的个人圣诞贺卡。有一段时期它还被用作 Drawing Dreams Foundation 基金会的首页图片。

右下图：蒸汽时代 \ The Age of Steam (2009)

© Antonio Javier Caparo





左上图：瓷 \ Porcelain (2008) © Antonio Javier Caparo

右上图：炼金术士 \ Alchemist (2007) © Antonio Javier Caparo

左下图：做梦机 \ The Dreams Machine (2008) © Antonio Javier Caparo

右下图：月亮王朝 \ The Moon Dynasty (2010) © Antonio Javier Caparo

试读结果：需要全本请在线购头：[www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)