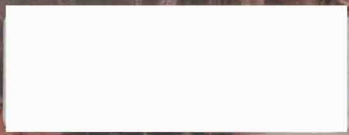




幻想⁺

赵勇权
编著



① 最美的中国CG艺术作品

幻想⁺

赵勇权
编著

① 最美的中国CG艺术作品

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗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: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

幻想+：最美的中国CG艺术作品/赵勇权编著.

—北京：中国青年出版社，2014.10

ISBN 978-7-5153-2826-3

I. 幻… II. 赵… III. 插图—作品集—中国—现代 IV. J238.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第226815号

幻想+：最美的中国CG艺术作品

赵勇权 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：赵媛媛

责任编辑：赵媛媛

书籍设计：于靖

印刷：北京九天众诚印刷有限公司

开本：635×965 1/8

印张：24

版次：2015年5月北京第2版

印次：2015年5月第1次印刷

书号：ISBN 978-7-5153-2826-3

定价：89.00元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系

电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.cypmedia.com

目录

- | | |
|---------------------------|--------------------------------|
| 004 序 | 056 橘子的情绪
专访插画人李凯 |
| 006 梦里人
专访插画人毕泰玮 | 064 三十岁的半径会有多长
专访游戏人李亚 |
| 016 惟式之美
专访插画人陈惟 | 074 英雄进行时
专访目标软件概念设计师李永杰 |
| 026 王与王子的区别
专访自由插画人冯昱皓 | 084 从时代的新纪元走到自己的新纪元
专访游戏人梁毅 |
| 036 出海
专访插画人何德洪 | 094 场景之根
专访场景设定师林晨 |
| 046 街霸
专访漫画人黄嘉伟 | 104 时间也是一种稀有金属
专访EA概念设定师凌晖 |

- 112 寻找孙悟空
专访插画人刘冬子
- 122 少年行为事件簿
专访插画人刘杨
- 132 两年一世界
专访游戏人刘勇
- 142 一切都可以开始
专访游戏人孙国梁
- 150 复燃
专访游戏人覃熳
- 160 做一个创意的有氧运动
专访游戏人汪林宁
- 168 读完童话就长大
专访网易游戏概念设计师王峰
- 176 生活美好如花
专访插画人王敏
- 184 西山内外，两个江湖
专访游戏人周湘君

幻想⁺

赵勇权
编著

① 最美的中国CG艺术作品

目录

- | | |
|---------------------------|--------------------------------|
| 004 序 | 056 橘子的情绪
专访插画人李凯 |
| 006 梦里人
专访插画人毕泰玮 | 064 三十岁的半径会有多长
专访游戏人李亚 |
| 016 惟式之美
专访插画人陈惟 | 074 英雄进行时
专访目标软件概念设计师李永杰 |
| 026 王与王子的区别
专访自由插画人冯旻皓 | 084 从时代的新纪元走到自己的新纪元
专访游戏人梁毅 |
| 036 出海
专访插画人何德洪 | 094 场景之根
专访场景设定师林晨 |
| 046 街霸
专访漫画人黄嘉伟 | 104 时间也是一种稀有金属
专访EA概念设定师凌晖 |

112 寻找孙悟空
专访插画人刘冬子

122 少年行为事件簿
专访插画人刘杨

132 两年一世界
专访游戏人刘勇

142 一切都可以开始
专访游戏人孙国梁

150 复燃
专访游戏人覃熳

160 做一个创意的有氧运动
专访游戏人汪林宁

168 读完童话就长大
专访网易游戏概念设计师王峰

176 生活美好如花
专访插画人王敏

184 西山内外，两个江湖
专访游戏人周湘君

序

幻想与前进

赵勇权

我在想这本书的名字的时候，想到了多年来很多人曾问过我的话：什么时候幻想还能继续？

我觉得与其把“幻想”理解成一个狭义的专属名词，莫不如把它看成一种广义的文化与精神。只有我们抛弃了那份纪念的心情，这小写的“幻想”方可在其理应永恒不灭的大写历史中得以无限的延续。

插图艺术是表达一个人幻想的最便捷也是最公平的手段。也许做雕塑你没有刀和泥，做游戏你可能没有引擎和团队，拍电影你可能没有资金，但是你小时候一定在页脚桌边画过涂鸦。每个人都可以选择自己要画的东西与创作的媒介，而在今天更多的美术手段都可以为一颗充满幻想的心服务。

插图艺术是一种更为通俗的艺术语言，若要给这样一类平面艺术一个更精准的概念以区别于古典绘画与现代艺术，那么我们则可以将其定义为“商业插图”，这样一个定位可以更合理地包含现在主流的图书插图、海报绘画、漫画插图、游戏原画、概念设定、

接景绘画（mattpainting）等多种创作门类。而从表现媒介方面来看，传统的手绘技法与新兴的数字创作（CG艺术）正在渐渐地互相融合、互相借鉴，成为无法相互取代的共存道理。

Frank Frazetta今年80岁了，由于他的地位与造诣，使得2008年对于幻想这门艺术来说变得格外有意义——甚至可以说，他的年纪就是这门艺术的年龄。在这几十年中，Frank Frazetta成为同行身边活着的图腾，他的创作甚至影响了当今几代人的创作（世界众多杰出艺术家在今年联名创作了《Frank Frazetta 80周年纪念画集》）。而幻想的艺术从未停下过它的脚步——不会停在某一个人的身上，也不会停在某一种固定的表现媒介上——有无数位几乎同样优秀的艺术家在向这位老人致敬的同时也成为了每个热衷于这门艺术的人心目中的“Frazetta”：Boris Vallejo、Luis Royo、Alan Lee是当今街知巷闻的传奇大师；Donato Giancola、Todd Lockwood、Tom Kidd一直在延续着手

绘艺术的辉煌；Brom、Zdzislaw Beksinski（已故）、Phil Hill抱着大批的拥趸一起沉沦下去；Craig Mullins、Ryan Church、Steven Stahlberg从一开始便站在新数字艺术之巅；Justin Sweet、Jon Foster、Andrew Jones是这个时代最优秀的CG探索者与艺术继承者的结合体；James Jean、Daniel Dociu、Aleksi Briclot在点燃人们创作激情的同时也从未缺席近年来那些主要的艺术奖项……是的，这个行业一直在前进。

这是一套三本关于“幻想与前进”的书，因为在这里，“+（加号）”若只代表一种延续与附加，便失去了它本身“正极”的意义。故此，当“幻想”大写，成为了像我们之前所说的那种精神，我们便要在这套书里找到一条发展与前进的痕迹。

这样一来，你看到的就根本不是几本画集——即便画集制作起来可能会更简单，但是却无法更完善地表现我们的主题。我们花了大量的精力找到一些具有代表性的作者，并与他们进行了关于时下商业插图艺

术的交流。在对话的过程中我们的问题着眼于他们近些年的工作与变化、他们对于当今这个行业的评判与观点、他们对于自己未来的计划以及他们心中的幻想是否通过自己目前的艺术生涯已然实现。于是我们控制着文字与图片的比率（你会在每本书中看到我们精选的不少于200张的作品），以人为单位去诠释“幻想与前进”的关系，希望我们能用这种方式也传达给你一份信念以及一些有帮助的信息。

在国外手绘插图艺术这一部分，我希望人们能从中了解当今那些仍然铺开画布、调好油彩作画的艺术大师是如何运用传统技法来迎合时下这个高速运转的商业时代。在“致敬”与“不可被取代”的基调中我们发现他们已经走出最早的幻想插图中那种肌肉与血腥交织的题材，此刻是一番更多元化的审美场面，是一种艺术性的进化。

在国外CG艺术这一部分，我们将看到数字技术对于艺术的最新也是最完美的解读。这种多元化的艺术

手段紧扣当今的电影与游戏产业，真正成为了导演以及游戏策划人最快捷的幻想出口。可以说CG艺术的兴起将更多的人带进了艺术领域，也让艺术家有了更多可以服务的对象，促成了当今商业插画产业这最好的时光。

在中国CG艺术这一部分，我毫不怀疑它的质量及其独立的意义。虽然在中国当今的商业插图领域中有着各种各样的畸形怪谈，但是热爱绘画的人本身还拥有着纯净的幻想。这些带给我许多感动的人使得我放下了所有之前想要说的针砭时弊的话，在他们的身上你能更清楚地看到其国际化的面貌与水准，于是我们将话题更多地聚焦于创作本身，以及这些幻想者多彩的身影。

希望“幻想+”能成为一个让你有所期望、有所寄托的符号，也愿让这些人的幻想伴随着你一同成长、前进。



姓名 || 毕泰玮 (子弹)
职业 || 美术编辑、自由插画师、漫画家
个人主页 || <http://www.cgplayer.com>

毕泰玮

梦里人

——专访插画人毕泰玮

站在永恒的梦之主题中的画手，站在一片镜花水月之中的角色，站在梦想身后的众多从业者——他们都是梦里人。

小毕最近一直在忙着他的新书《插画之梦》。对于他来说出书是最驾轻就熟的事情——在他的履历表中我们可以看到大多数内容都是和美术编辑以及出版

相关。从这里看你也许不会觉得他和艺术家有什么联系，但是《插画之梦》讲的恰恰就是他的艺术以及艺术道路。他的插画道路一直离不开“梦”的主题——浅显的认识是画中的角色与环境的构成关系颇具梦的氛围，深刻的则是他试图通过这本书引导众多有梦想的插画人向彼岸前进。

是的，梦里人需要一种方式将其引渡到现实中来，无论是传达一种精神还是传递一种技术，小毕所做的这些事情都是颇具意义的。

这已经是我第三次面对小毕了。这一次，我才读懂他那些画中的人，原来是梦中的人。

访谈

» 最近一直在忙什么项目？

» 做我的新书，也就是《插画之梦》的第二本，书里更多是关于职业插画创作的讲解，比如如何出版绘本等等。梦一直是我绘画的主题。梦有很多层意思，对于新手来说成为职业插画师是梦想，但对于已经在这个行业里的人来说，插画也是梦想，因为要坚持绘画插画有的时候非常的辛苦。很多职业插画师基本都是在为梦想努力，努力追求梦想的人都是值得尊敬的。

» 好像近些年你的作品都是幻想题材的，一个作品的构思是怎样形成的？或者说这样的梦是怎样形成的？

» 我的作品也不全是幻想题材。可能是因为我放到网上的作品都是这个类型的，实际我还有大量的其他作品，比如漫画和商业的作品，作品的构思基本都是生活里的小事堆积起来的。我对待每张作品都是非常真诚的，现在回头看，它们已经自己变成了一种风格。我喜欢经典的东西。我相信无论时间怎么变化，人们对生命的热爱和对真理的追求都是不变的，这也是我一直在表现的主题。而我的风格可能是我受传统文化影响后形成的。

» 这些作品完全是不为完成任务所自愿创作的么？你觉得适合自己适合一个漫画人的角色么？

» 不是我自愿创作的作品真是多得很，但这次展示的都是个人的创作行为，不是约稿。我想我并不适合一个漫画人的角色。我拖延交稿时间的时候非常多，所以漫画都是以短篇为主，故事大多比较奇怪，但都是以环保为主题，比较健康，适合给少年看。中国要出版都要求内容健康，我自己也比较喜欢环保的题材。爱情的一般我是不会画的，神怪的也很少画。

» 这几年你一直做工作室，觉得最大的收获是什么？

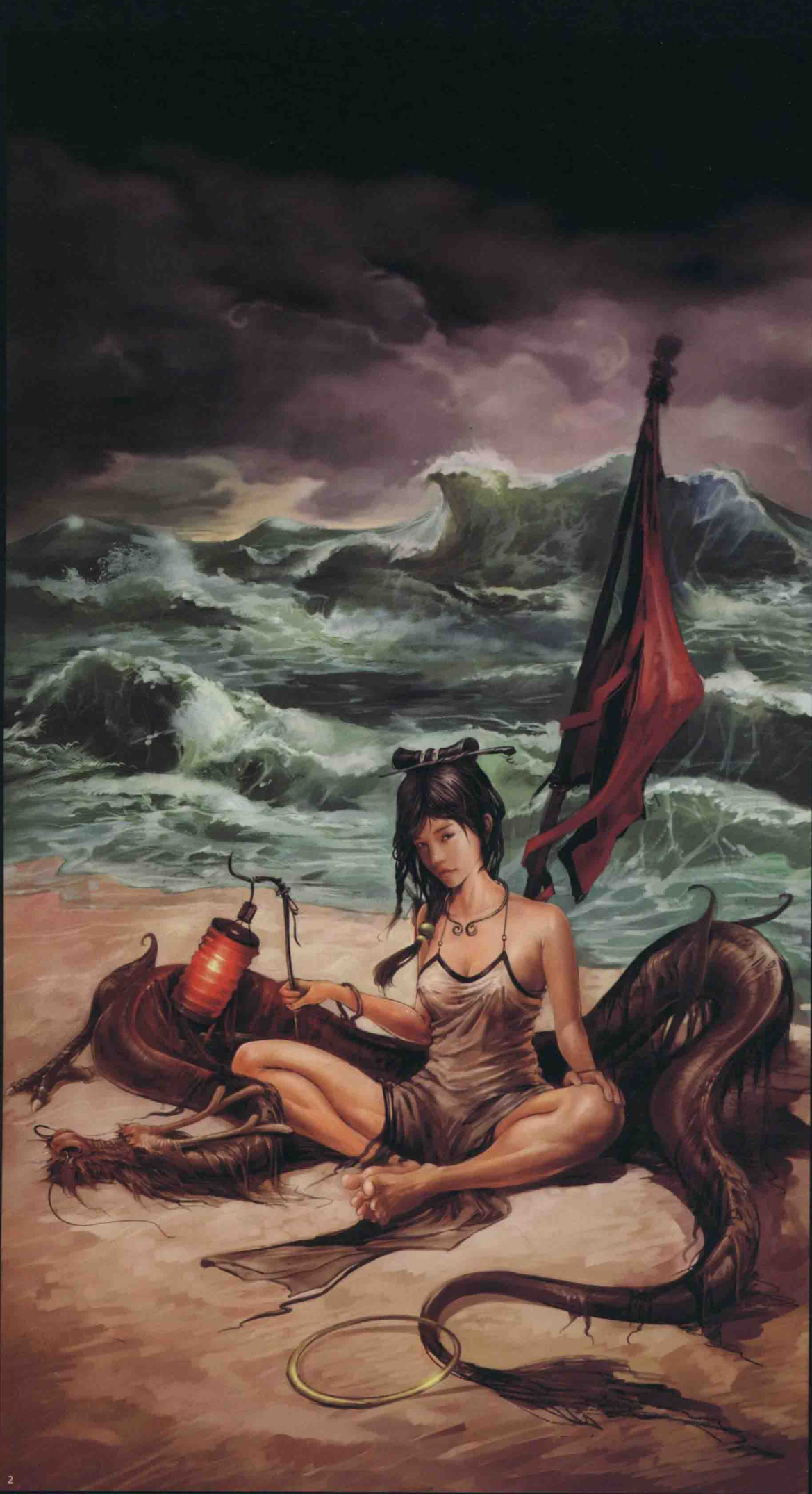
» 我工作有六七年的吧。我的工作就是大量地绘画，因为总有很多稿约，不画也不行。方式没有什么特别，就是尽量画得准确，多画的话自然质量就会提高，这是很“朴实”的方法。我在刚上班的时候太自大了，很多时候说话、做事是不考虑别人的。现在自己似乎变得稳一点了，知道很多事要慢慢做才行。以前不能静心画画是因为不知道这一点，现在懂得了这个道理，就可以静心画画了。做工作室是个过程，我比较喜欢过程，收获反到没那么重要。如果真要问收

获是什么，可能是对绘画的理解更商业化了一些。

» 是不是“商业”的概念就是只要客户满意就可以了，可以放弃一些艺术追求或品质？

» 因为我出版经验比较丰富，所以一般都不会放弃对品质的追求，而是在符合出版的商业要求后更加追求作品的艺术品质。很多时候客户都是非常满意的。我的工作一般来说都是在一定的时间内达到最好的效果，因为杂志都有很多限制，并不是所有的绘画作品都要求完美。有的作品有明显的错误，但只要达到我的目的就行了。至于绘画，我还是希望尽量完美。对于杂志版面工作，我一般都是指导美术编辑完成任务。这份工作很好，需要大量的调查和经验。刚创刊的杂志主要的工作不是做得漂亮而是做得准确。我一般都是和主编充分交流后进行。







② 少女与龙

③ 飞鸟

④ 机器人

» 你说还是很怀念手绘的那段时光，为什么？你从什么时候开始利用数码技术绘画？现在平均一幅作品会画多长时间？

» 我在1996年至2001年出版的作品主要是钢笔和水彩绘画。现在你也可以在我的工作室里看到很多画笔，我基本上还是会进行大量的手绘，因为这样比较快，而电脑要准备很长时间。我在2000年开始接触电脑绘画，2002年开始完全替代手绘。现在我基本是在四五个小时内完成简单的作品，而复杂的作品需要两天时间。

» 你觉得国内漫画的现状如何？好像和几年前又不一样了。

» 嗯，漫画现在很好，前景光明，因为很多国外的出版社已经参与进来。他们的存在完全可以使漫画作者活得很好，精心创作。他们的操作方法也比国内规范和有经验。所以说现在对于中国的漫画作者来说才终于是出头的日子。

» 这样看来，即便我们漫画出版的机制依旧不长进得让人失望，对漫画人来说也无所谓了？

» 当然不是，因为这种状况对新手来说是不公平的。很多可以接到国外委托的都是很出名的人。虽然国内没有很好的版权规范经验，现在一批漫画作者依然在努力地尝试新的可能。毕竟国内才是根本。



5

» 对于你现在培训的新人，你希望他们跟随你或者看你的书，能从中学到什么？

» 我想让他们知道：画插画是非常辛苦的事情。我们之所以还在绘画是因为我们喜欢。插画可以赚到钱，但那是画得非常好以后的事情。正确的价值观会直接作用到作品上，作品像一面镜子折射出作者的心灵。只有真诚地对待我们的作品，读者才会喜欢我们的作品。

» 未来你有什么计划？

» 基本上还是画画。想做点东西，比如玩偶之类的，纯是为了好玩。但新书一年三本的计划是不会变的。

» 你曾经有过什么幻想？你觉得自己现在离那份幻想还有多远的距离？

» 我曾经的幻想很简单，就是以后做职业插画人。那是在上高中时的理想，现在基本已经做到了。我现在的理想是每年去几个地方住住，但由于很多原因，目前很难实现。

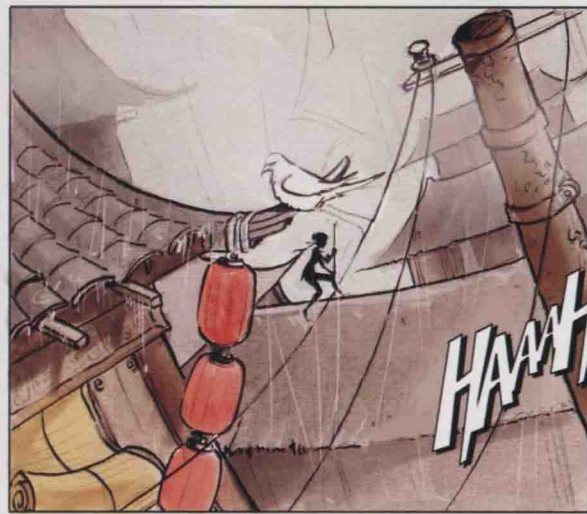
⑤ 树妖

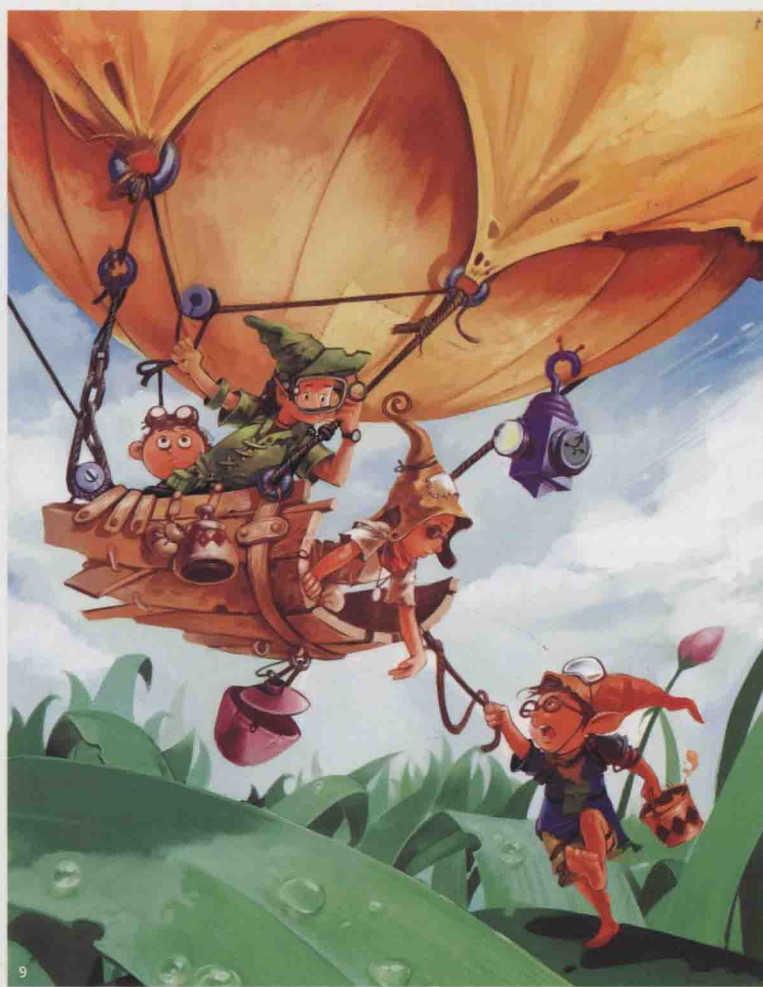
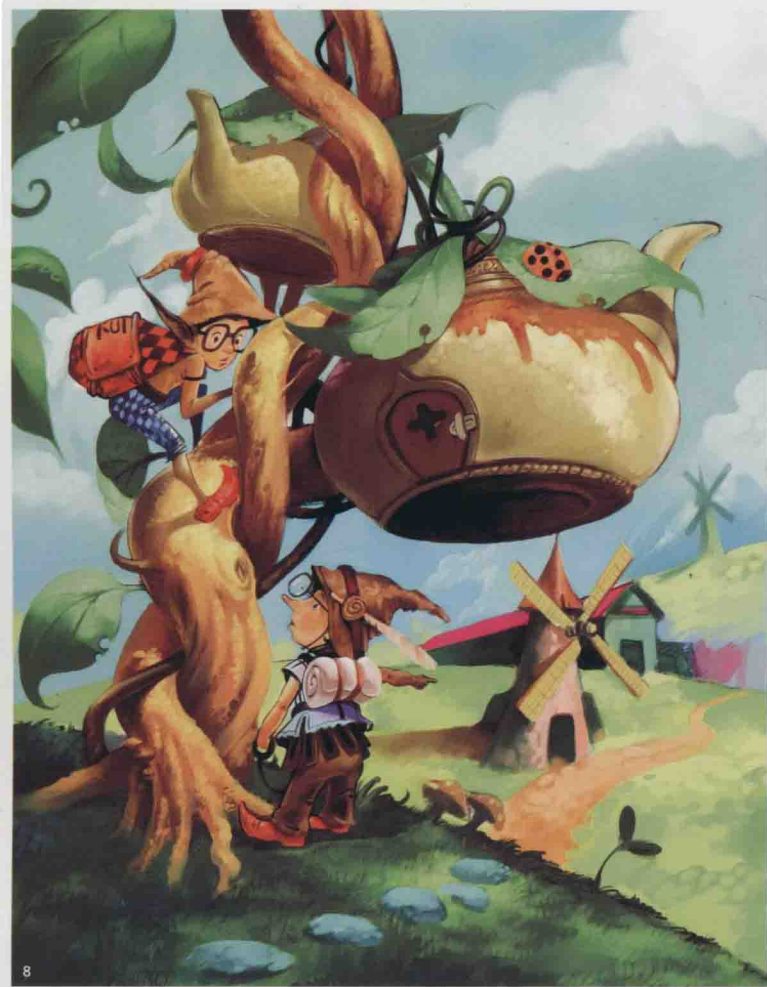
⑥ 王母

⑦ 漫画《岛》节选



6





2005 8 25
WWW.CGPLAYER.COM