

数码艺术家丛书

DIGITAL ART

数码绘画艺术

林韬 著

39
6

重庆出版社

中国美术学院美术考级教材

DIGITAL AIR 数码绘画艺术

（第2版）



数码艺术家系列图书

J2-39
626

DIGITAL ART

数码绘画艺术

林 韬 著

重庆出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

数码绘画艺术 / 林韬编绘 — 重庆: 重庆出版社, 2002

ISBN 7-5366-5929-6

I. 数... II. 林... III. 数字技术—应用—绘画

IV. J2-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 052815 号

重庆出版社出版、发行 (重庆长江二路 205 号)

新华书店经销

深圳华新彩印制版有限公司印制

华妍彩色印前数码打样系统数码打样

*

开本 889 × 1194 1/16 印张 8

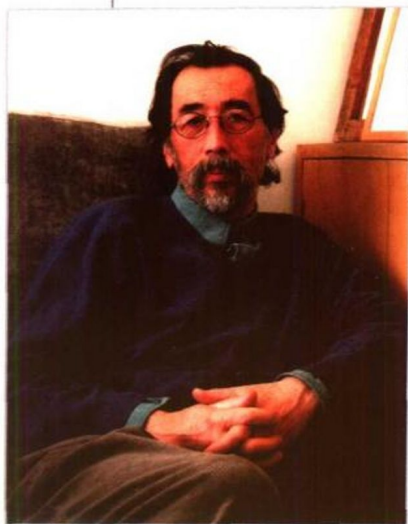
2002 年 8 月第一版 2002 年 9 月第一次印刷

印数 1 - 3500 册

*

ISBN7-5366-5929-6/J·972

定价 58.00 元



中央美术学院 广军教授

序

好似走在浩瀚的戈壁滩里，风暴过后，我曾经走过的地方显露出一件埋藏千年的瑰宝，但我已经走过了，后面的人拾起来……这个比喻就是我现在看见年轻人兴致昂然地追逐与探索数码技术与艺术的感觉。

我向来不保守，但我还是惊异于数码视觉技术作为新的艺术表现媒体的威力以及它的生命力与成长方式。

回看历史，每一次科学的发展与技术的进步都会促成绘画的革命性变化。摄影术的出现，曾一度打破绘画领域里的平静和引起一阵恐慌。而现在数码绘画的出现，虽然不至于引起新的恐慌，却也着实让许多人感到了一种落伍。1983年，我曾因好奇而接触电脑亦积极争取在中央美术学院里纳入教学，但当时并没有引起领导的充分重视。因为我不能用更充分的理由说服领导，甚至连我自己也没有把握小小的鼠标是否能完全听使唤。结果使电脑在美术学院的教学和研究推迟了许多年。真是此一时非彼一时了，倘若现在美术学院仍然拒绝电脑的使用，那几乎是不可想象的。

电脑作为工具来运用显然越来越广泛，但是对“身在此山中”的数码视觉空间意识和觉悟，确是不容易拥有的。正如同仅仅把钢琴敲响和弹奏出美好动人的曲调是有着质的区别的。

林韬学习艺术，开始时选择了具有“冷”与“热”的特质，富有实验性的，并能开掘多种潜能的版画艺术。之后，又在研究生阶段攻取数码绘画艺术，我非常支持他在新领域的探索和研究，并希望他能取得进一步的发展和开拓。绘画、设计方面的坚实基础和活跃的艺术思维，无疑将是林韬研究数码视觉新领域的宝贵财富。



序

2002年夏,中央美术学院的硕士生林韬要毕业了,据说这是中国电脑美术专业的第一位研究生。祝贺他,同时也为中国在数码艺术领域的迅速发展感到高兴。

我认识林韬是从他的作品开始的,他设计的昆虫、战舰等杂志封面富有新意,看得出作者在努力发掘数码技术的潜在功能,使艺术表现更加丰富多彩。林韬不仅着意于探求新工具的表现力,也善于与人交流,吸取长处。他是韩国数码艺术家团体SDIA的会员,也积极参与日中CG交流活动。2001年他的作品参加了日本 Digital Image 展,收录在CG年鉴上。作为中国第一批CG作者访问了日本,在日中韩三国交流会上他流利的英语发言,使与会者对中国的CG发展留下了深刻的印象。

电脑艺术是技术与艺术的结合,林韬进行了许多创作实践,对探讨电脑艺术的美学也非常有兴趣,这确实是一个全新领域的新课题。本书是他对这片新领域的探索与研究成果。

在日本有一个CG检定制度,分一、二、三级,取得一级资格的,要求不仅有较高的电脑软硬件的知识与制作技能,还要求有总合能力和指导能力。在10年里,取得二、三级检定的已超过10万人,而一级的还不到100人。但这几十个善于指导的专家成为现今日本CG教育的中坚。中国CG的发展也同样需要一批在技巧上、理论上有探索精神并具有指导能力的人。林韬正处在旺盛的创作时期,他的作品具有个性,他的表达能力也是出众的,可望成为中国的首批CG指导者。期待林韬在完成了硕士学业和本书之后还能不断前进,在推动中国的数码文化艺术,使之提升到世界领先水平的过程中发挥作用。

作者简介

林韬 1993 年考入中央美术学院版画系本科。当时正逢中央美术学院电脑工作室刚成立不久,也是电脑在中国视觉艺术领域应用的开始时期。可以说林韬是第一批美院里热衷于选修电脑美术的学生之一。在校期间,学习成绩优异,曾经连续三年获得中央美术学院一等奖学金。1997 年 7 月从中央美术学院毕业,被评为中央美术学院的优秀毕业生和中国文化部直属艺术院校优秀毕业生,并受到了文化部长的接见。

林韬把数码视觉艺术作为一门独立的艺术来思考和研究开始于 1995 年。当年夏天,被选为两名中国大学生代表之一赴国外参加国际大学生艺术交流活动。在活动期间结识了两名用数码视觉技术来完成观念艺术制作的法国学生,林韬受到很大的启发,随后就开始了把数码艺术作为独立的艺术形式的探索。1997 年 7 月至 1999 年 8 月,林韬在杭州画院工作,开始了对数码绘画在艺术上和技术上的专门探索。1998 年 11 月获得美国萨凡那艺术与设计学院院长研究奖金。

1999 年 8 月,再次考入中央美术学院继续深造,攻读硕士学位。在广军教授和高荣生教授的指导下系统地研究数码绘画,成为中国第一位专门从事数码绘画研究的研究生。他的研究范围涉及到数码绘画的表现形式、技术发展、艺术理论、商业开发等多个领域。整个硕士学位的学习将于 2002 年 7 月完成。

2001 年 3 月至 7 月在杂志《桌面黄页》主持“数码插画新概念”栏目,把“数码插画”(Digital Illustration)的概念第一次介绍到国内。

2001 年 4 月,应邀赴东京参加首届中、日、韩三国数码艺术家作品联展“2001 数码影象,东京”,作品《探索者》被收录到当年日本 CG 年鉴。回国后在《桌面出版与设计》杂志发表评论文章《数码影象 2001 东京一中、日、韩 CG 艺术作品联展》

2001 年 7 月在攻读硕士学位的同时,出任一线视觉设计有限公司创作总监。用 CG 艺术产业的概念包装了中国大陆第一档以游戏为主题的电视栏目“游戏东西”。8 月加入韩国数码艺术家团体(SDIA),并参加该协会当年年展。

2001 年 10 月应邀担任日本的日中 CG 文化交流协会高级顾问。同年 11 月与协会理事长和日本大使馆文化参赞一起作为特邀嘉宾参加在南京举行的首届“中国国际电脑艺术与设计展”。2002 年 4 月应邀在 2002 中欧信息社会论坛“数字图像与视觉艺术”北京国际会议发表题为“大众审美的数字化”的主题演讲。2001 年 4 月在北京电影学院摄影系开设“视觉思维”课程。



内 容 简 介

伴随信息技术而来的新视觉艺术形式—数码绘画艺术，以其不可抗拒的视觉魅力在全世界呈现并得到迅速的发展。本书第一次从理论的角度对这一新艺术的视觉特征、制作手段、传播方式以及学习和创作者应具备的知识结构进行了分析和研究。同时书中以较多的篇幅对实验性的数码绘画创作过程、商业数码艺术制作个案逐一进行了详细介绍。读者从中可以学到很多数码创作技巧和这个专业中有用的知识。

DIGITAL ART

目 录

- 第一章 CG 艺术的重要组成部分
——数码绘画
 - 第一节 什么是 CG 艺术
 - 第二节 数码绘画与 CG 艺术的关系
- 第二章 数码绘画在现代视觉艺术中的位置
 - 第一节 数码绘画与传统绘画、传统插画、平面设计、摄影等相关视觉艺术的关系
 - 第二节 数码绘画带来了一种全新的艺术形式和艺术理念
- 第三章 数码绘画作品欣赏
- 第四章 创意制作全过程介绍
- 第五章 CG 艺术在国际上的发展情况
 - 第一节 日本的 CG 产业
 - 第二节 韩国 CG 艺术的飞速发展
 - 第三节 美国的 CG 艺术
- 第六章 CG 艺术的社会基础大众审美的数字化
 - 第一节 大众审美数字化的起因
 - 第二节 大众审美数字化的表现
 - 第三节 大众审美数字化的影响
- 第七章 数码绘画在中国的发展
 - 第一节 CG 艺术产业在中国发展中的几个突出问题
 - 第二节 今后 CG 艺术发展的分析与展望
- 第八章 成功商业案例——电视栏目“游戏东西”立体化视觉包装
- 第九章 数码绘画的“性格”
- 第十章 数码绘画艺术家应具备的技术和知识结构

数码绘画艺术



第一章

CG 艺术的重要组成部分
—数码绘画

第二章

数码绘画在现代视觉艺术
中的位置

第三章

数码绘画作品欣赏

第一章 CG 艺术的重要组成部分—数码绘画

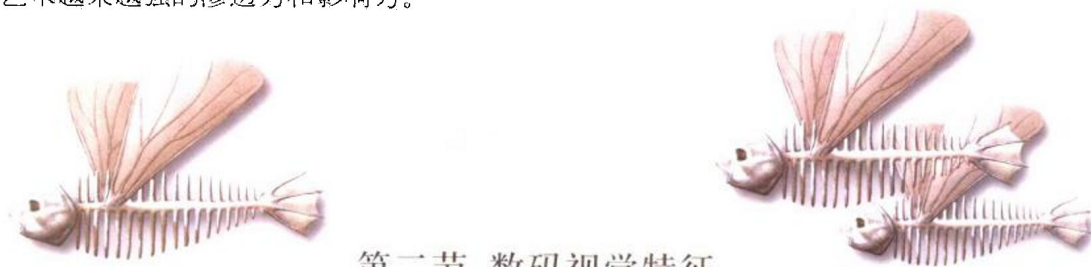
第一节 什么是 CG 艺术

在谈数码绘画之前,我认为我们很有必要讨论一下CG艺术。因为数码绘画是CG艺术的重要组成部分,CG艺术的概念处在数码绘画的概念之上。CG艺术对于我们来说是一个全新的概念,也是全新的艺术形式,而且在现实生活中,我们也经常接触到CG艺术形式。那么,CG到底是什么?

CG,英文Computer Graphic的缩写,意即电脑图形。对CG有两种理解。第一种从广义的方面理解,CG泛指所有的电脑图形和数码影象。无论是2D(平面)还是3D(三维)的图形,只要是使用电脑,或者说是使用数码视觉技术生成的,都可以称为CG。第二种从艺术学角度的理解,CG是一门新艺术,是一门不同于其它任何艺术门类的新艺术。我们后面探讨的CG艺术都是指从艺术学角度的理解。数码视觉技术的使用只是它的表象,CG艺术的真正本质是:数码视觉技术所带来的艺术新特征——“数码视觉特征”。这种“数码视觉特征”需要通过视觉去观察和理解。就如:作为传统艺术之一的油画无论从古典到现代怎么发展和变化,它都具备着自身的艺术特征。究竟油画的艺术特征是什么,很难用文字语言去完全概括,但有一点是可以肯定的,那就是油画的艺术特征都是来源于油画的材料和工具所创造出的与其它视觉艺术所不同的视觉效果。同样,“数码视觉特征”也必须是来自于数码视觉技术所创造的不同于其它视觉艺术的视觉效果。

因此作为一门独立艺术的CG艺术必须符合以下两方面:1、使用或借助数码视觉技术;2、具备由数码视觉技术所带来新艺术特征——“数码视觉特征”。

CG艺术有两种存在形式。一种以独立的数码绘画或数码动画的形式存在;另一种则是以其它艺术的素材或手段的形式存在,这一点是CG艺术重要特征之一,体现了CG艺术越来越强的渗透力和影响力。

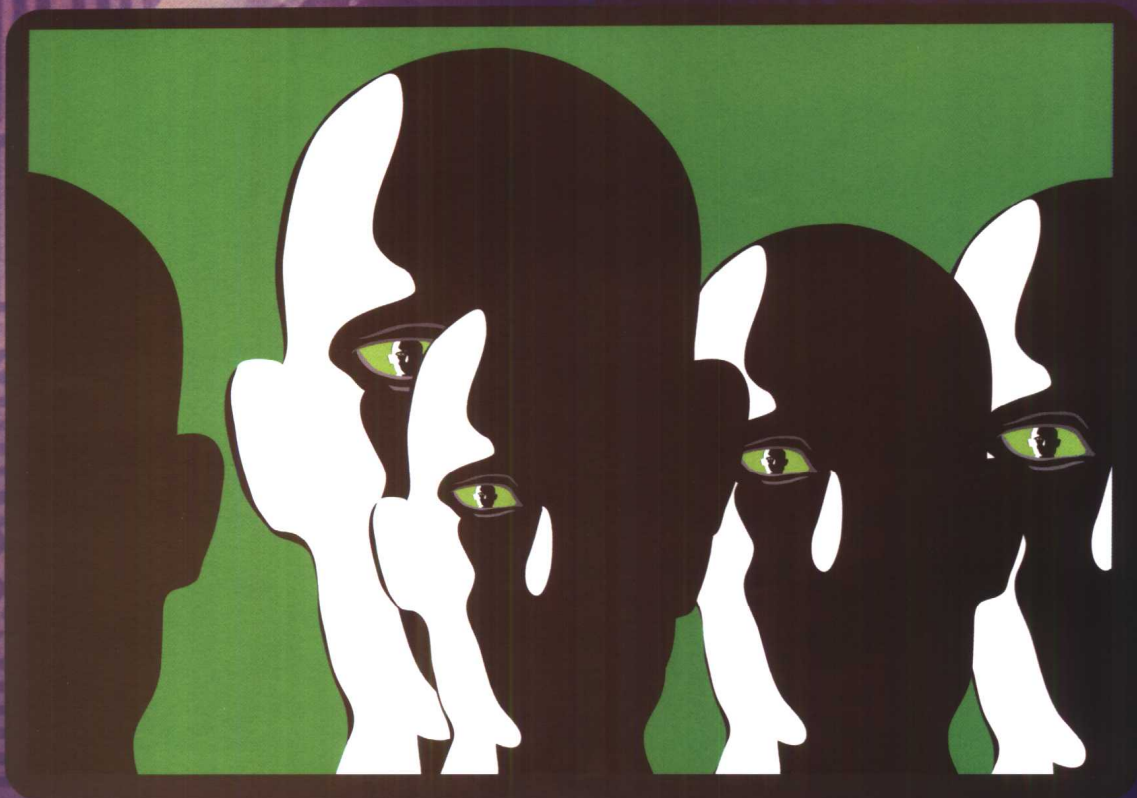


第二节 数码视觉特征

数码视觉特征和其它的视觉艺术特点一样,其实很难用文字语言进行严密的界定。我在这里所谈的是数码视觉在现阶段的相对与众不同之处。数码视觉技术发展十分迅速,所以数码视觉特征也在不断地发展和变化进步之中。我想这种快速的发展与进步本身也算数码视觉的特征之一吧。

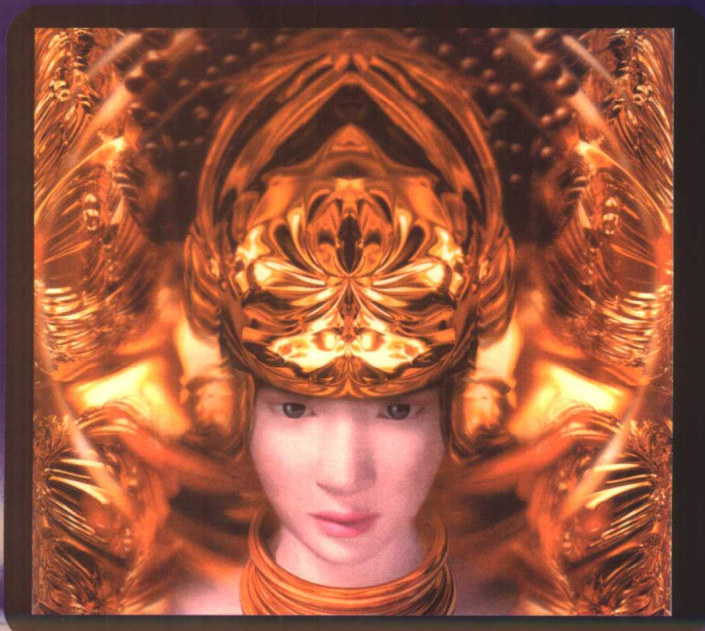
1、规则性

数码影象是通过电脑的计算而生成的，在本质上是规则性的，这种规则性也必然会体现在它的视觉效果中。例如：由“路径”生成的光滑轮廓线、规则整齐的渐变、“羽化”产生的平稳过渡、规律感的材质贴图等等都是规则性的典型代表。



标题：看
作者：林韬
软件：Illustrator8.0

“滤镜”效果和三维的丰富材质所形成变形和特效，是另一种规则性的表现形式，在第一感觉中，这种效果似乎是变化自由的，其实并不难看出里面有着很强的内在规则联系。



标题：华饰
作者：近马秀嘉(日本)
软件：Shade Personal R4, Photoshop5.5/6.0

“图形复制”是数码影象里非常简单却被广泛使用的表现形式。在电脑里可以通过“拷贝”和“粘贴”轻而易举地复制各种简单或复杂的原始图形。复制后的图形，无论是直接使用还是经过变形、旋转、调整色调等再加工，都会与原图形保持一种密切的规则性联系。



标题：注视
作者：林韬
软件：Painter6.0, Photoshop6.0

Title: Watching
Artist: Lin Tao
Softwares: Painter6.0, Photoshop6.0

LIN TAO



数码绘画

作者: Steven Lyons Studio(美国)



标题: 手中的彷徨 作者: 中井腾郎(日本)

软件: Photoshop5.5,Illustrator8.0,Painter5.0

2. 复合效果

复合效果指多种效果的综合使用。在传统的视觉艺术里也有各种各样的多种效果综合使用,比如现代版画中有“综合版”;现代油画里有“综合技法”;雕塑艺术也有“综合材料”等等。但是对于CG艺术来说,由于工具材料的特殊性,其复合效果的使用在“自由度”和“种类跨度”上是传统的视觉艺术所无法比拟的。



数码绘画

作者: Steve McAfee(美国)

单单就绘画软件来说,就可以使“油画效果”“水彩效果”“粉笔效果”等等各种不同的效果揉合在一起使用;在数码图形后期编辑的过程中,把三维图形、平面像素图形、平面矢量图形整合在一起也是很平常的事;而且,在平面CG作品里的还有“层”的概念,“层”的多种覆盖模式也可以创造绚丽的复合效果,这些都是其它视觉艺术无法达到的。最后再补充一点,数码视觉技术还可以把其它的艺术作品当素材和材料使用,摄影、绘画、书法等都是常见的素材。数码技术所创造的“复合效果”是令人赞叹的,“复合效果”理所当然成为数码视觉的重要特征之一。



标题: 乐园
作者: 林韬
软件: Painter6.0,
Photoshop6.0, Poser4.0

Title: Paradise
Artist: Lin Tao
Softwares: Painter6.0,
Photoshop6.0, Poser4.0

3. 虚拟现实

对数码视觉技术来说,“虚拟”有两层含义。第一层含义是“模拟”,因为数码视觉作品本质上是看不见的数字符号,但却可以在屏幕上“模拟”出现实的视觉形象。绘画软件Painter可以模拟出肖似绘画的视觉形象;图象处理软件Photoshop可以模拟出摄影暗房的加工效果;三维类的软件则在模拟三维空间的立体效果。第二层含义是“突破”,因为具备“模拟”能力的数码视觉技术却不会受到很多现实中规律的约束,比如绘画软件Painter突破了绘画材料的限制,让你随心所欲地把各种“材料”拿来一起使用,这种使用材料的自由性,在某些效果上会远远超出被模拟的对象;图象编辑软件Photoshop编辑图象的能力也远非一般摄影暗房所能及;Maya和Softimage等三维类软件在生成图形和影像时也不会受实际物体的重力、材料、空间等方面的影响。因此虚拟的“现实”往往是在实际中看不到的“现实”,是对实际“现实”的再创造和思维升华。“虚拟现实”是数码视觉最显著的特征。



数码动画 DJ HASEBE feat

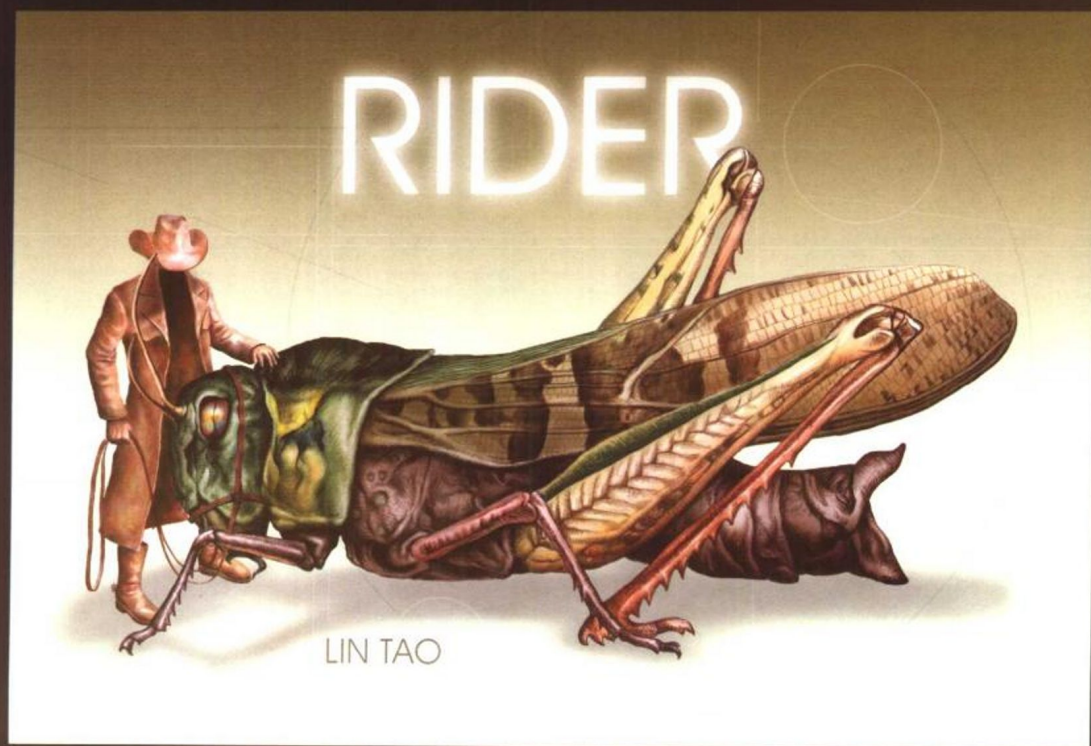
作者: 富冈聪 (日本)

软件: 3D,Photoshop,After Effects9.0J



数码绘画

Arcana Digital(美国)



标题：骑手 作者：林韬
软件：Painter6.0, Photoshop6.0

Title: Rider Artist: Lin Tao
Softwares: Painter6.0, Photoshop6.0

4. 幻想式的思维

这里有必要把“虚拟现实”和现代艺术中以达利为代表的“超现实”主义作一个简要的比较。不可否认“虚拟现实”和“超现实”在概念上有一部分是重叠的，它们都是超脱现实的“现实”。但两者相比较而言，“超现实”是梦境；“虚拟现实”是幻想。

为什么这样表述呢？梦境是现实生活在大脑中非正常逻辑状态下的反射，梦境虽与现实不同却反映现实。“超现实”主义的作品大多都表现作者对现实的态度和情绪，作品中的各种造型基本直接来自现实社会，并以一种反常的逻辑出现。而且“超现实”主义艺术家也经常直接表达梦中的情景。“超现实”主义的艺术构思是一种从现实到超现实在回到现实的往返式“双程思维”。

“虚拟现实”强调的是突破束缚的幻想，因为数码视觉技术提供了在视觉上实现这些幻想的手段。幻想强调对已知事物（已知事物不仅包括现实中的事物，也包括已经被幻想出来的事物）的突破，而不是对现实的折射。幻想让思维无限制的向前延展，是“单程思维形式”。前面谈到的几点有关的数码视觉特征不会同时出现在所有的CG艺术作品里，因为有的作品也许只能体现其中一二点。而幻想式的思维是所有真正意义上的CG艺术作品必须具备的，这是数码视觉特征的灵魂。