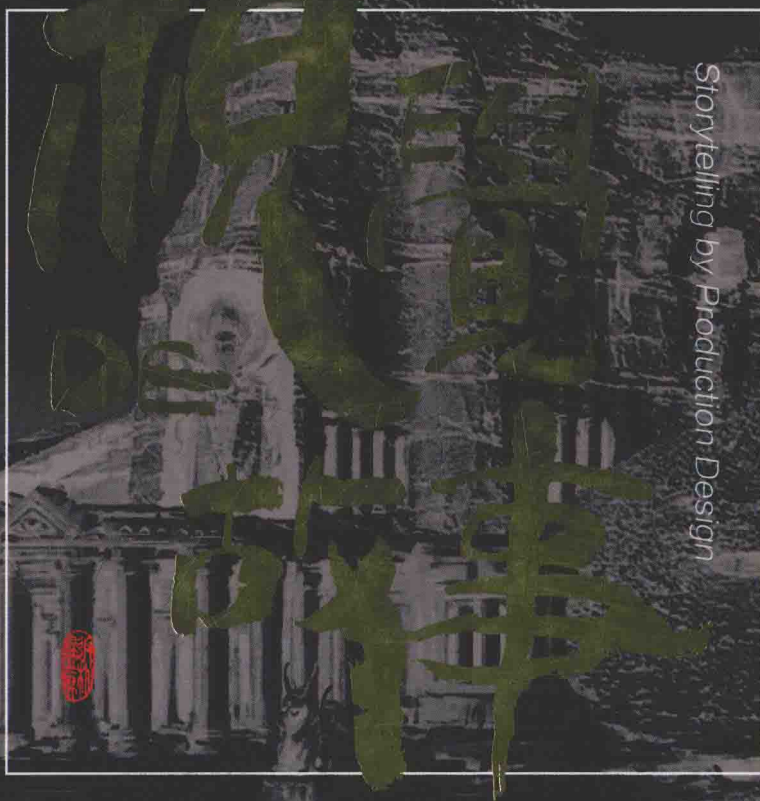




《鬼吹灯之精绝古城》

大美术时代的视觉创作

霍廷霄 艺术指导/学术总监 李金辉 编著/视觉总监

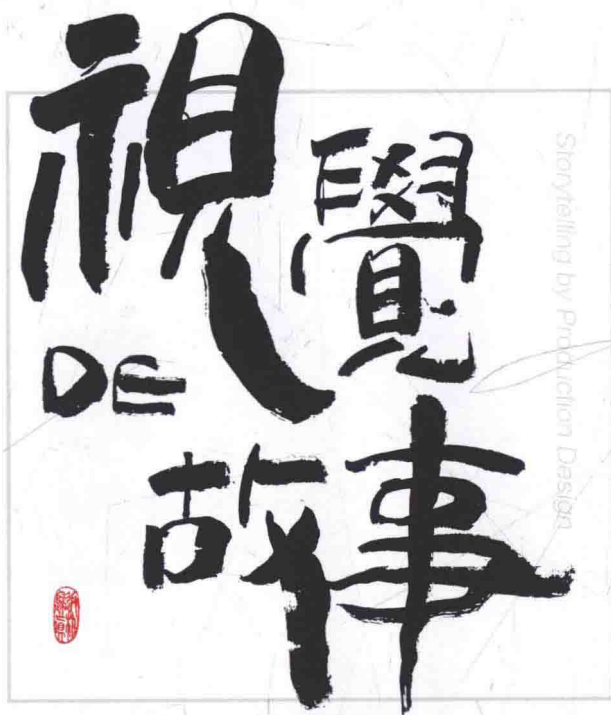
晨夕 / 出品人 林青 / 策划总监 汪涛 / 戏剧艺术指导



梦想者电影有限公司



中国电影出版社



《鬼吹灯之精绝古城》

大美术时代的视觉创作

霍廷霄 艺术指导/学术总监 李金辉 编著/视觉总监

晨夕/出品人 林青/策划总监 汪海/戏剧艺术指导



梦想者电影有限公司

CIP 中国电影出版社

图书在版编目(CIP)数据

视觉的故事 / 李金辉编著. —— 北京: 中国电影出版社, 2016.12

ISBN 978-7-106-04623-1

I. ①视… II. ①李… III. ①长篇小说-电影改编-文学研究-中国-当代 IV. ①I207.425

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第303255号

选题策划  (北京电影人网络科技有限公司)

总 策 划 钱婧

出版统筹 杜若洋

责任编辑 张晗

封面设计 余心言

版式设计 余心言

责任校对 孙健

责任印刷 张玉民

视觉的故事

李金辉 编著

出版发行 中国电影出版社(北京北三环东路22号) 邮编 100013

电话 64296664(总编室) 64216278(发行部) 64296742(读者服务部)

E-mail cfpypb@126.com

经 销 新华书店

印 刷 中国电影出版社印刷厂

版 次 2016年12月第1版 2016年12月北京第1次印刷

规 格 开本/889×1194毫米 1/16

印张/12.5 字数/200千字

书 号 ISBN 978-7-106-04623-1/I · 1130

定 价 78.00元



霍廷霄 教授 (艺术指导 / 学术总监)

北京电影学院美术学院 书记/副院长

研究生导师

北京市长城学者

中国电影家协会理事

中国电影美术协会会长

中国美术家协会会员

中国电影家协会电影高科技专业委员会副会长

美国艺术指导协会最佳艺术指导

美国影评人协会最佳艺术指导

四次获得金鸡奖最佳美术设计奖

两次获得香港电影金像奖最佳美术指导奖

作品

《炮打双灯》《霸王别姬》《荆轲刺秦王》

《没事偷着乐》《美丽的大脚》《武士》

《英雄》《十面埋伏》《太行山上》

《满城尽带黄金甲》《麦田》《苏乞儿》

《唐山大地震》《白鹿原》《进皇城》



李金辉 (编著 / 视觉总监)

北京电影学院美术学院电影视觉效果教研室 主课教员

美国电影视觉效果工会 (Visual Effects Society, VES) 会员

美国芝加哥哥伦比亚艺术学院 (Columbia Collage Chicago) 访问学者

第49届台湾电影金马奖最佳视觉效果提名

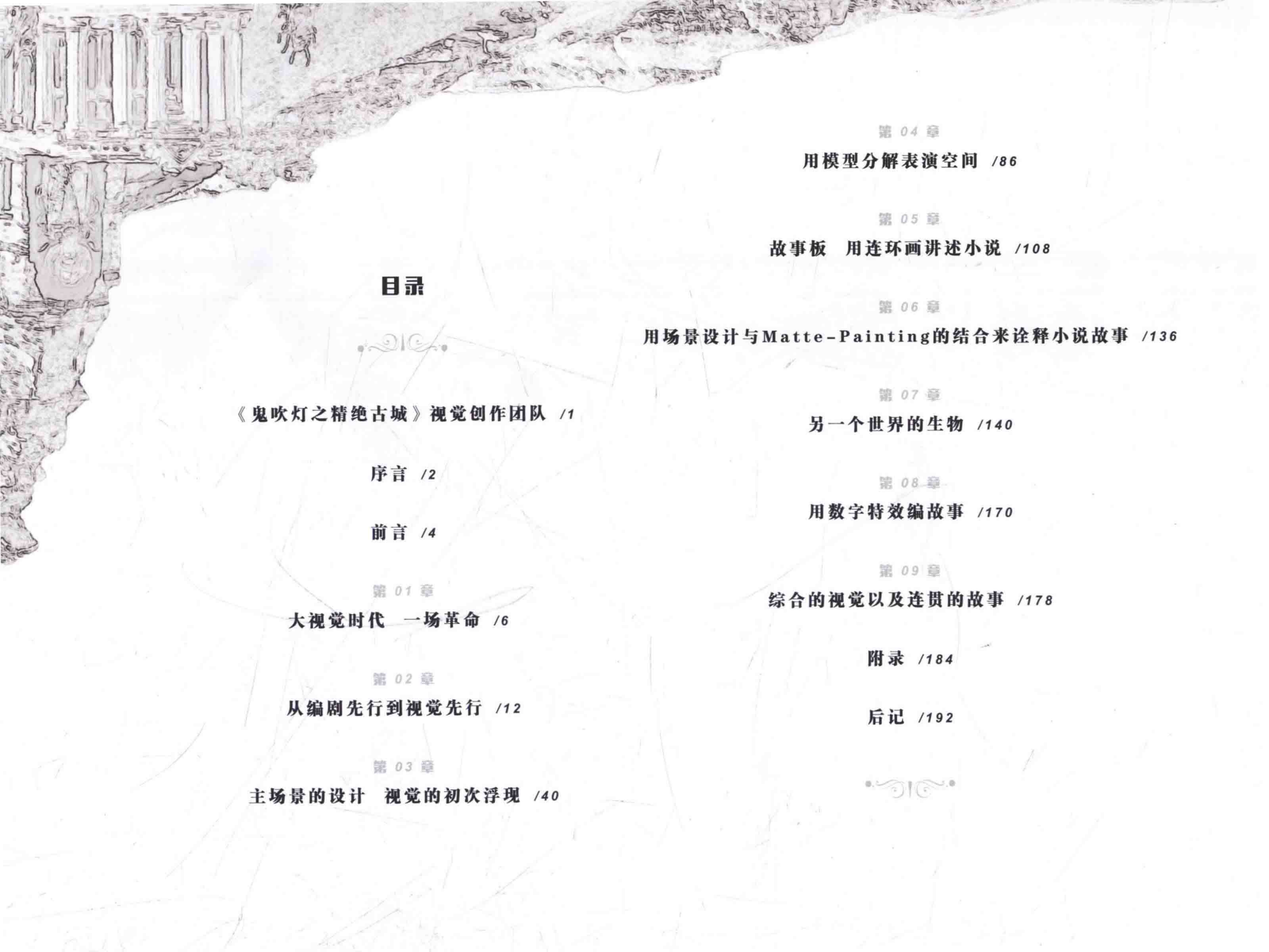
第6届亚洲电影大奖最佳视觉效果提名

第29届中国电视飞天奖最佳视觉效果奖

从业17年，作为美术师、视效指导参与影视作品60余部

视觉故事





目录

《鬼吹灯之精绝古城》视觉创作团队 /1

序言 /2

前言 /4

第 01 章

大视觉时代 一场革命 /6

第 02 章

从编剧先行到视觉先行 /12

第 03 章

主场景的设计 视觉的初次浮现 /40

第 04 章

用模型分解表演空间 /86

第 05 章

故事板 用连环画讲述小说 /108

第 06 章

用场景设计与Matte-Painting的结合来诠释小说故事 /136

第 07 章

另一个世界的生物 /140

第 08 章

用数字特效编故事 /170

第 09 章

综合的视觉以及连贯的故事 /178

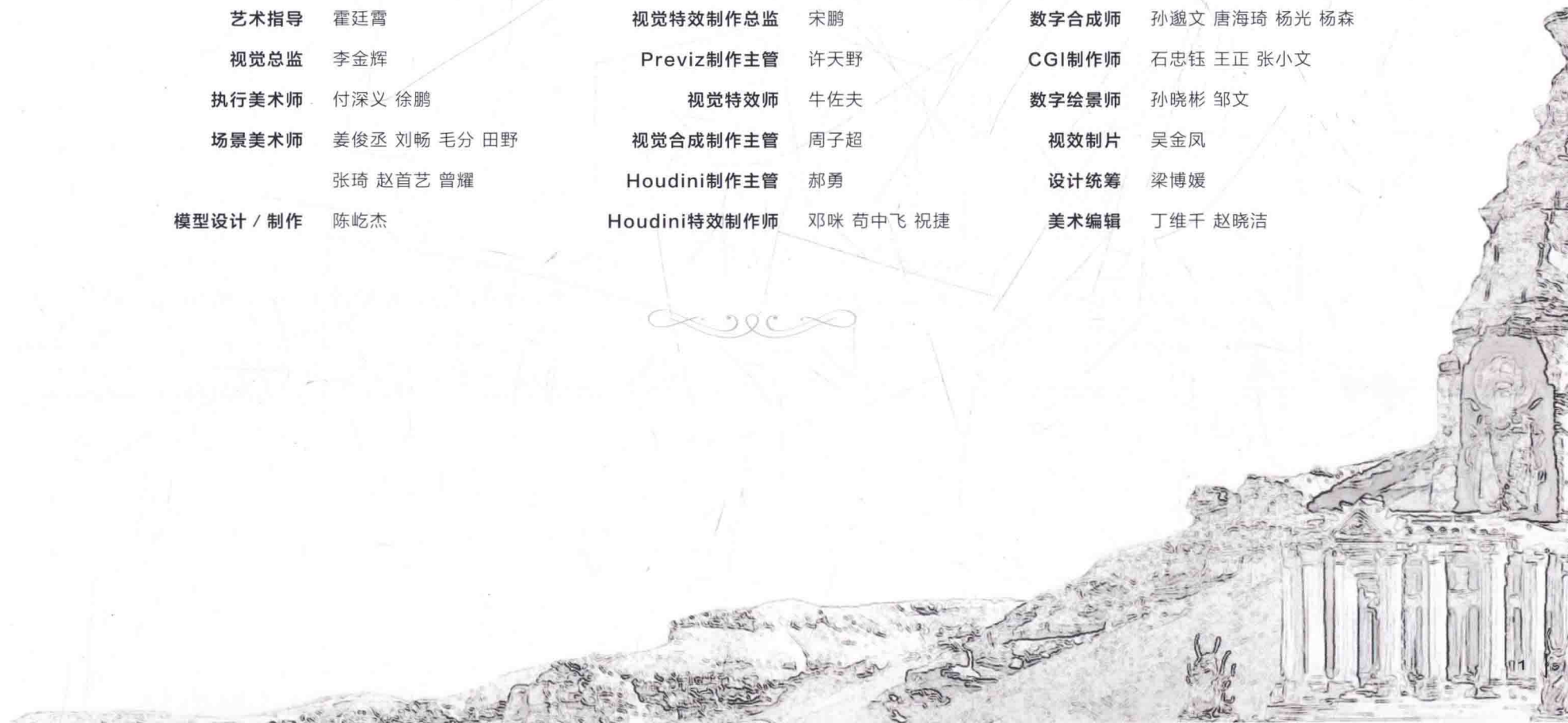
附录 /184

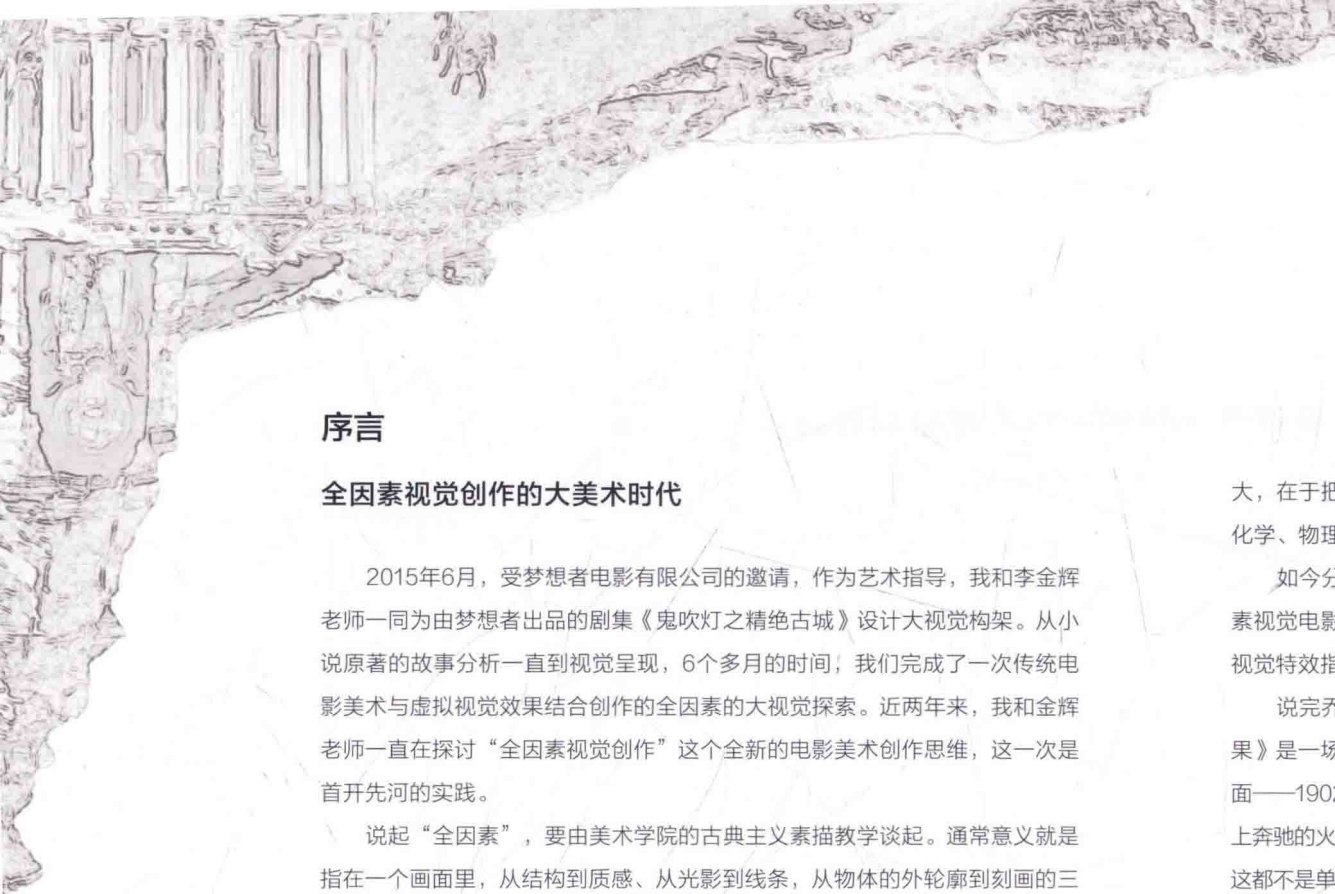
后记 /192

《鬼吹灯之精绝古城》视觉创作团队

(按姓氏首字母排序)

艺术指导	霍廷霄	视觉特效制作总监	宋鹏	数字合成师	孙邈文 唐海琦 杨光 杨森
视觉总监	李金辉	Previz制作主管	许天野	CGI制作师	石忠钰 王正 张小文
执行美术师	付深义 徐鹏	视觉特效师	牛佐夫	数字绘景师	孙晓彬 邹文
场景美术师	姜俊丞 刘畅 毛分 田野 张琦 赵首艺 曾耀	视觉合成制作主管	周子超	视效制片	吴金凤
模型设计 / 制作	陈屹杰	Houdini制作主管	郝勇	设计统筹	梁博媛
		Houdini特效制作师	邓咪 苟中飞 祝捷	美术编辑	丁维千 赵晓洁





序言

全因素视觉创作的大美术时代

2015年6月，受梦想者电影有限公司的邀请，作为艺术指导，我和李金辉老师一同为由梦想者出品的剧集《鬼吹灯之精绝古城》设计大视觉构架。从小说原著的故事分析一直到视觉呈现，6个多月的时间，我们完成了一次传统电影美术与虚拟视觉效果结合创作的全因素的大视觉探索。近两年来，我和金辉老师一直在探讨“全因素视觉创作”这个全新的电影美术创作思维，这一次是首开先河的实践。

说起“全因素”，要由美术学院的古典主义素描教学谈起。通常意义就是指在一个画面里，从结构到质感、从光影到线条，从物体的外轮廓到刻画的三大面、五调子，从明暗交接线到暗部的反光，总之物理空间中所包含的所有视觉元素，都需要将其在画面上精微地展现出来。换言之，一张全因素素描，它更像一幅电影画面，里面充满了多元的视觉元素和丰富的细节。因此，与其说是一张画，不如说它是一个瞬间。

我们再来谈电影视觉的全因素。回头遥望世界电影的百年历程，作为核心的艺术手段，电影美术其实从诞生那一天起，就是一个全因素的全面的创作领域。乔治·梅里爱是一个电影美术师，同样又是一个魔术师，1902年，他在摄影棚中搭建场景和制造魔术机关，完成《月球旅行记》的拍摄。在那个时代的法国，他创造了世界电影的视觉奇迹，被世人称为“电影魔术师”。他的伟

大，在于把电影美术作为一种营造空间的创作手段，又结合了传统魔术，以及化学、物理方面的技术，完成了综合视觉的叙事呈现。

如今分析，像这种综合了诸多视觉元素的电影创作，我们可以称其为全因素视觉电影。所以说，电影的视觉美学非常重要的一部分是由电影美术师以及视觉特效指导一同综合呈现给观众的。

说完乔治·梅里爱，我们再来谈谈马丁·斯科塞斯。斯科塞斯导演的《雨果》是一场梦，玄幻缥缈的梦。电影中有很多宏大的而又充满了机械运动的画面——1902年的巴黎火车站、车站里的大钟、大钟后面犬牙交错的齿轮、在轨道上奔驰的火车、永动机形式的机器人、玩具店里的发条老鼠、巡警腿上的钢架……这都不是单一的传统美术能够完成的视觉呈现。视觉效果指导通过数字技术将美术指导的视觉想象进一步升华，方才让我们进入了那个百年前的梦幻世界。

第84届奥斯卡奖，《雨果》同时问鼎最佳美术指导（Best Achievement in Art Direction）和最佳视觉效果（Best Achievement in Visual Effects）这两项视觉大奖。这种现象在奥斯卡历史上还曾多次出现，1998年的《美梦成真》获得最佳视觉效果以及最佳美术指导提名，2003年的《指环王3：王者归来》同时获得最佳美术指导和最佳视觉效果大奖，2009年的《阿凡达》也囊获最佳美术指导和最佳视觉特效两项大奖。

纵观世界电影史，从20世纪初的法国到今天的好莱坞，传统美术设计与视觉特效一直水乳交融，共同推动着电影视觉空间美学的演进，不断促进着电

影艺术本身的发展，开拓着人类视觉体验的新疆域。

回到中国电影，我们已经历经百年沧桑，在美学基础上，我们并没有输给世界。但是，在与科技相融合这条路上，必须承认，我们走得步履蹒跚。传统美术设计并没有更好地借力于数字科技的羽翼，飞越更高的艺术境界。

今天，中国电影正在向工业化、大制作、极致视觉体验的方向飞奔，让人遗憾的是，传统美术与数字视觉效果仍然处在高度分离的状态。在业界，很多电影美术同人并没有积极接纳数字技术，甚至带有某些排斥和不信任；而很多从事数字视觉效果创作的新一代影人，电影美术功底尚且欠缺，但身上却已经带上了一种莫名的技术优越感，轻视了传统电影美术在电影创作中的价值。

更重要的是，我们在创作流程和生产方式上仍然把二者隔绝开来，美术和视效两个部门往往不能通力合作，反而分裂创作、分开预算、缺乏沟通，甚至陷入无谓的争吵和推诿。

这样的分裂正在深深伤害着中国电影。近年的国产电影中，产生了为数不少的视觉特效失败的案例，它们损伤了观众对中国电影的期待和信心，也损害了中国电影产业长期发展的健康基础。可以说，电影美术和数字视觉效果的割裂已经成为摆在中国电影行业面前最亟待解决的问题之一。

我和金辉老师的这次合作，正是希望为解决这一问题探索一条道路。当我们把美术与数字视觉效果两个部门合二为一时，一个统一的大美术创作中枢出现了。这个中枢不存在所谓传统与科技的隔膜，不论陷于部门预算与话语权的争吵和推诿，只专心服务于作品的表达，综合调度所有视觉手段，从宏观上把握作品的视觉构架，在微观上保证画面中每个细节得到最精彩的呈现。

这就是我们共同定义的“全因素视觉创作”。它并不是一个简单的新概念，它是一套全新的工作方法，更是一种崭新的思维方式。中国电影的发展需要我们电影人在理念中植入这个思维方式，从割裂迈向统一。

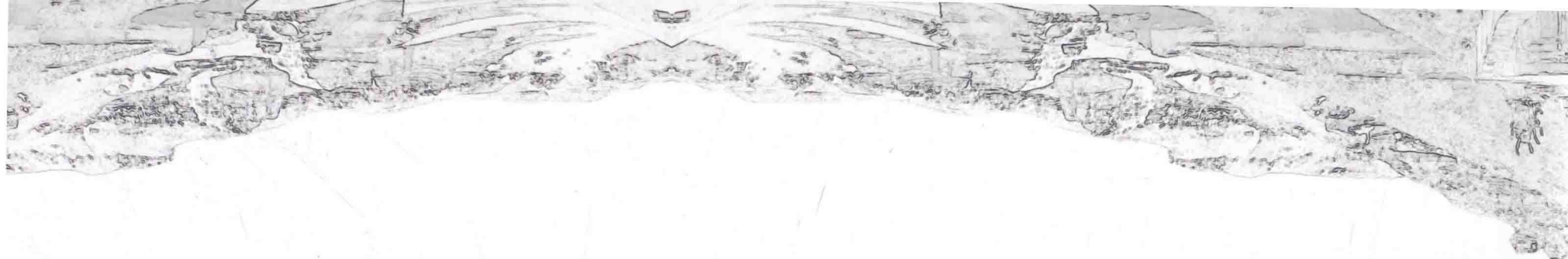
我知道，这并非一个轻松的任务，它要求美术师成为打通艺术与科学的超级杂家，它挑战着我们既往的知识结构和学习方式，但它也在开创着一个新时代。令人激动的是，每一个新时代，都会有新的大师诞生，他们将推动新的历史进程，他们的名字将被载入中国电影史册。荣耀会属于那些勇于接受挑战的人。

很荣幸，在职业生涯的此刻站在这样一个历史的关键点上，并与金辉老师这样兼通传统美术与数字视觉手段的优秀电影人成为同事、朋友、合作者和共同探索者。更加欣慰的是，我们能一起并肩战斗，通过具体作品的创作来向业界展示我们信仰的未来。

我们很清楚，我们都只是中国电影走向辉煌的铺路石，而《鬼吹灯之精绝古城》的试验也只是中国电影史中不足为道的一个小事件，但我们都为这次探索感到快乐。我们确信，中国电影的工业化进程很快就将唤醒那个全因素视觉创作的大美术时代，这将会是中国电影美学发展的必由之路。

徐道育

2016年秋 于北京电影学院



前言

草草算来，我进入电影行业已近20年了，前前后后经历了将近60部作品，做过美术师，做过视效总监，也做过视效导演，但一直到今天才有了不可抑制的动力来出版第一部创作画册，而连我自己也万万没想到的是，这个第一次竟是如此特殊——它记录下的是一部未能完成的作品。

这本画册中呈现的作品，它们也许永远都不再有机会变成影视屏幕上的图像，但我出版这本画册绝不仅仅是出于“存此留念”的小心愿。我坚信，在《鬼吹灯之精绝古城》项目上，霍廷霄教授和我以及我们的团队在半年多的时间里为中国电影的全因素视觉创作探索了一条新路。

在组织层面，创新体现于传统美术部门和视效部门合为一体，成为大视觉的总控中枢；在创作层面，创新体现于视觉设计先行于编剧，用视觉定义故事展开的舞台和讲述的方式；在生产层面，创新的最终效果体现于实现了制作成本的完全透明与可控。

我认为这次创作实践对中国电影产业的价值是不容低估的。但这样一次拓荒的探索在已经取得了丰硕成果时却不幸夭折，这才是最让我扼腕之处。

留下这本画册，我希望它能够成为中国电影工业走向“大美术时代”的一块垫脚石，踏着我们曾经的思考与尝试，在蓬勃爆发的影视产业中，更多杰出的同业伙伴和投资人能够更深刻地理解全因素视觉的创作规律和生产流程。

唯有流程健康、成本可控的工业化生产模式，才能孕育出一部又一部精彩乃至经典的“视觉故事”，缔造属于中国电影自己的大视觉辉煌。

感谢本书的出品人，梦想者电影有限公司的晨夕先生；感谢本部作品的发起人，戏剧艺术指导汪涛先生；感谢本部作品的策划总监林青先生。6个多月的创作中，大家结下了深厚的友谊。



在这里更要特别感谢我的好友、电影人网络平台的创始人钱婧女士和她的合伙人杜若洋先生，我们以一种座谈交流的方式彻夜长谈，从十几万字讲述的录音素材中浓缩整理了本书的内容。豁然间，把我从艰苦的写作中解放了出来，实在妙不可言。也正因为这个原因，这本书是以座谈体的形式与您见面，或许口语化的表达会让您更直接地进入电影视觉的创作中。

GROW. 金辉

2016年10月28日 于黄河冰沟

D1 大视觉时代 一场革命





第一章

大视觉时代 一场革命

访谈中 ■ 为电影人 ■ 为李金辉

■ 《鬼吹灯之精绝古城》为什么会成为一部未完成的作品呢？

■ 最根本的缘起当然是《鬼吹灯》这部文学作品了，它的影响力不需要我多介绍。《寻龙诀》和《九层妖塔》都是基于这部小说创作的电影作品。

在2015年上半年，腾讯企鹅影业与梦想者电影联合拍摄《鬼吹灯之精绝古城》网络自制剧，12集，每集45分钟，腾讯与梦想者把《权力的游戏》作为这部自制剧的制作标准。

我与霍廷霄老师有幸担任了这部剧的艺术指导与视觉总监，决定共同努力创造一部属于中国影视界的《权力的游戏》。

自2015年5月开始，到2016年1月，我们的团队在半年多时间中基本完成了全部的视觉创作，包括Story board以及Pre—Visualization（以下简称Previz），包括场景搭建和视觉特效的技术测试都已经完成，出品方对我们的成果高度认可，新的视觉作品正在孵化。但是影视项目往往面临变幻莫测的命运，由于演员以及各种商业元素的影响，新的承制团队进入，进而引发一连串的多米诺骨牌效

应。我们合作的导演、制片团队以及霍廷霄老师和我本人，相继离开了这部作品的创作……190多天的心血和创作成果随之变成了躺在案头上的一张张手稿……

■ 您对这次创作有很高的期许，也因此留下了很大的遗憾，为什么？

■ 从业17年，这是第一次真正意义上把传统电影美术设计和数字化的虚拟视觉特效结合在一起的创作过程。无论从产业的效率、成本控制和成本规划、艺术效果的完美呈现，以及视觉部门和导演部门之间的相互沟通任何一个角度来讲，它都有着极大的现实意义，甚至是学术和产业意义，所以我很希望它能够孵化成最后播出的作品，让它的价值得到最大化的呈现。这是我最大的遗憾，也是我要做这本书由衷的出发点。

■ 我翻译一下您的话，就是你们把电影美术部门和视效部门合并成了一个创作单位，对吗？

■ 对的。

■ 它的意义有这么重大？有点夸大吧？

■ 哈哈，真的不夸大。我觉得很有必要好好聊聊这个话题。

其实在当今的产业环境，不仅仅是在中国，即便在国际电影界，传统的电影美

术部门和视觉特效部门也都是分为两个部门的。在美国的工会，分别是电影美术师工会（Art Director Guild）和视觉效果工会（Visual Effects Society）。但其实早在百年前的世界电影工业，视觉效果是作为大的电影美术部门中的一个分支存在的。随着国际电影工业的产业化标准日益提高，视觉特效作为一个独立的创作部门渐渐剥离于电影美术部门而独立存在。

但是中国电影工业起步较晚，视觉特效起步更晚，因此传统的电影美术跟视觉特效一直是各自为营，很难完美地结合在一起。

但是这两个部门事实上却是息息相关，无法分开的。我给这本书起名《视觉的故事》，正是这个原因，美术和视效在一起才能构建一个完整的视觉故事，它们之间高度依存。

■ 您刚刚用了一个词是“完美地”结合在一起，什么样的状态是你理想中的完美？

■ 我来举个例子。《雨果》这部电影，赢得了第84届奥斯卡的最佳视效和最佳美术指导两项大奖。我们来看它。

《雨果》第一个场景，就是1910年代的巴黎全景。那个时代历史上是乔治·梅里爱的晚年，非常可怜，在巴黎的火车站卖玩具，故事就从那儿开始。

那个全景对于30年代的好莱坞来说，只能在画布上画巴黎的街景，但画出来的景，镜头是推不进去的。绘画，这是传统美术师的工作；但如果要摄影机推进画面，那就必须依赖虚拟的数字摄影技术。一直到70年代好莱坞都没有这个技术，《星球大战》也没有实现。

但在《雨果》中，我们看到了一个非常宏伟、充满时代感的巴黎，令人震撼的是摄影机就像一只飞鹰，缓缓地飞入了巴黎火车站。更令人震撼的是，我们看到了那个时代巴黎的市民，提着行李等待火车，我们能看到他们脸上的焦虑。火车开过去，我们看到的是一片繁荣纷杂的火车站的景象。最后一个镜头一直推到了大钟，小雨果就在那个钟里面。

这一切的实现既需要制作很多虚拟现实的数字模型，又要在摄影棚里面搭建很多场景。这一组镜头必须要美术师、视觉特效总监，以及摄影指导和制片人等几个部门同时在一起反复打磨，最后才能搞定。只要懂电影视觉的人都会对这个镜头记忆犹新，因为这是世界顶级的电影美术跟视觉特效结合的案例。

只有美术部门和视效部门的合作必须达到如胶似漆、水乳交融的高度才能成就这样一部电影，当然里面有导演马丁·斯科塞斯伟大的功劳，能把这两个部门完美地结合在一起。

■ 讲讲不完美的故事吧。

■ 前一段时间一部网络剧《XX笔记》值得我们思考，以我的分析，视觉特效的创作部门与电影美术部门没有有效地沟通，造成了前期的视觉创作与后期的数字制作是分离的。因此呈现出的视觉效果是让人惋惜的。

当然它不是孤例，其实是反映了中国视效电影的普遍问题，究其病根还是在生产方式和流程上。

当下中国绝大部分视效大片的工作流程是这样的：投资方先找导演，导演去

寻找能够适应这样一部电影的美术师，然后美术师开始看景、搭场景，逐渐摄影师进入。一直到这个时候，视觉特效部门一般都还迟迟没有进入，即便是进入了，也只是技术上的沟通和建议，而没有创造性地提出问题和解决问题的机会，然后很仓促就开机拍摄了。

开机以后，视觉特效部门也很少有机会充分参与现场的创作，美术部门依然是按照他们的思路 and 传统流程在创作。几个月过去后杀青了，才发现太多的场景没有完成，太多的特效只能放在后期。在当下的产业现状，60%以上的中国电影依然把视觉特效放在后期来完成，现场是没有时间让你创作的。

这样的生产流程人为割裂了美术和视效两个部门的工作，使得两个部门不能充分理解，甚至完全对立。

再举一个典型的例子，拍摄于2005年的电影《无极》。是导演陈凯歌在视觉电影创作中做的一次开创性的试验，将传统电影美术与数字化的视觉特效做了深度的结合，以片中一个镜头为例，电影角色“昆仑”背着“倾城”逃离王城的时候，镜头拉开，身后的王城，是一个放射状的圆形建筑，与镜头拉开前的画面拍摄（搭建于横店影视基地的王城实景）风格相去甚远，以至于当时影片中的王城被网友戏谑为“圆环套圆环娱乐城”，分析其原因，王城在整体的设计和搭建

过程当中，负责本片视效的创作团队并没有参与王城的造型设计以及建筑规划。因此，在后期特效的制作过程当中，呈现出的数字王城的造型，是让人遗憾的。

当然，也有视觉特效和美术最终完美结合的案例，比如胡玫导演的电影《孔子》，由于生产计划的紧迫，前期拍摄中，很多场景只是部分搭建。在剧组杀青之后，负责本片整体视觉的鲍德熹先生重新组织本片的美术创作团队，为本片的视效团队针对每个场景乃至每个镜头画出场景气氛图，作为后期视觉特效的制作方向，最终呈现了理想的视觉效果。

中国视效电影已经做了这么多年的探索，但生产方式上的根本缺陷没有得到改变，所以悲剧故事就一次次重演。最近有一些新的故事是过分依赖后期CG技术团队，而轻视了美术部门的前期研究和设计，造成某些投资巨大的视效电影跳票难产。遗憾的案例一次次出现，近些年有很多。

说这么多，我想强调的是，美术和视效不是割裂和竞争的两个部门，它们应该完美融合在一起，成为一个大视觉部门。这就是我们在《鬼吹灯之精绝古城》上做出的最大的创新，把美术和视效融为一体，成为整个作品创作中统一的视觉中枢。根据我的经验，这在中国影视剧的创作中是不多的。

■ 这样的融合使得创作效率有了本质的提升。

■ 当然，但新的生产模式最大的受益者不是创作者，而是电影投资方。

随着电影的产业化、商业化，我们对电影奇幻宏大的视觉效果期待越来越高，但投资方则希望在成本最低化的前提下保证效果。

当年美国在拍摄《宾虚》《阿拉伯的劳伦斯》《埃及艳后》等电影时，美术师会花很高的成本去真的搭建一座王城，但是现在的电影工业是不允许那样的，美术师必须在有限的预算范围内实现最大化的视觉冲击力去配合导演的叙事创作。

这时候传统美术师就遇到了新的挑战，哪些场景甚至说场景的哪些部分能实现？哪些场景不能实现？哪些地方需要用实景搭建与虚拟技术结合来实现？这中间最佳的创作平衡点究竟在哪里？

所有这些问题不能解决时，制片人就无法拿出可靠的预算。一部大制作的电影，美术制作和视觉特效的预算，会占据整部电影预算的50%左右，但是设想如果这么大数据的预算，出现了任何问题，对整部电影的影响将是致命的。

我们现在很多影视剧的预算都是凭想象估算的，经常造成后期不可控的局面。

比如，在前期给视效部门做了100万元的预算，拍摄过程当中发现需要的特效

镜头越来越多，因此仓促地调整预算，新的财务支出往往从美术和置景部门划拨。于是前期搭景的费用不够了，只能蒙上绿布。这种不专业的方式伤害的是电影产品的生命，但最终埋单的还得是投资人。

■ 在新的生产模型下，情况发生了什么样的改变呢？

■ 当我们作为一个统一视觉中枢来运转的时候，我们就能清晰规划出每一个场景、每一个镜头最合理的实现方式。实景搭建多少？虚拟技术能补哪些空缺？用什么技术手段实现性价比最高？所有创作的细节都在我们团队的掌控之下，所以预算就变得透明和可控。

事实上，创作《鬼吹灯之精绝古城》的半年时间中，我们团队每周都会和投资方、制片人、编剧开会，沟通进度，沟通预算。所以，我现在能拿出一份详尽的视觉部门预算，而且是相当精确的。

我们一直在呼吁电影的产业化和工业化，要知道工业化生产的一个要素就是按照蓝图生产，给投资人一个可控而透明的产业环境。从这个意义上说，我们这次夭折的尝试，是中国影视业走入大视觉时代第一次生产方式的革命。