



ArtPage

乐艺·场景 ②

国际优秀数字艺术家佳作赏析（珍藏版）

乐艺 编著



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

004 序——连接世界的桥梁

006 编者的话——一沙一世界，一花一天堂

010 Bastien Grivet

012 Chong Fei Giap

014 Christian Hecker

016 丁勤勤

018 Finnian MacManus

020 Ivan Laliashvili

022 Juhani Jokinen

024 李书兴

026 李志飞

028 Patrick O'Keefe

030 Tomas Honz

032 徐拯

034 张建邦

ArtPage

乐艺·场景 ②

国际优秀数字艺术家佳作赏析（珍藏版）

乐艺 编著

人民邮电出版社

北京

002 序——连接世界的桥梁

004 编者的话——一沙一世界，一花一天堂

007 Bastien Grivet

010 Chong Fei Giap

013 Christian Hecker

016 丁勤勤

019 Finnian MacManus

022 Ivan Laliashvili

025 Juhani Jokinen

028 李书兴

031 李志飞

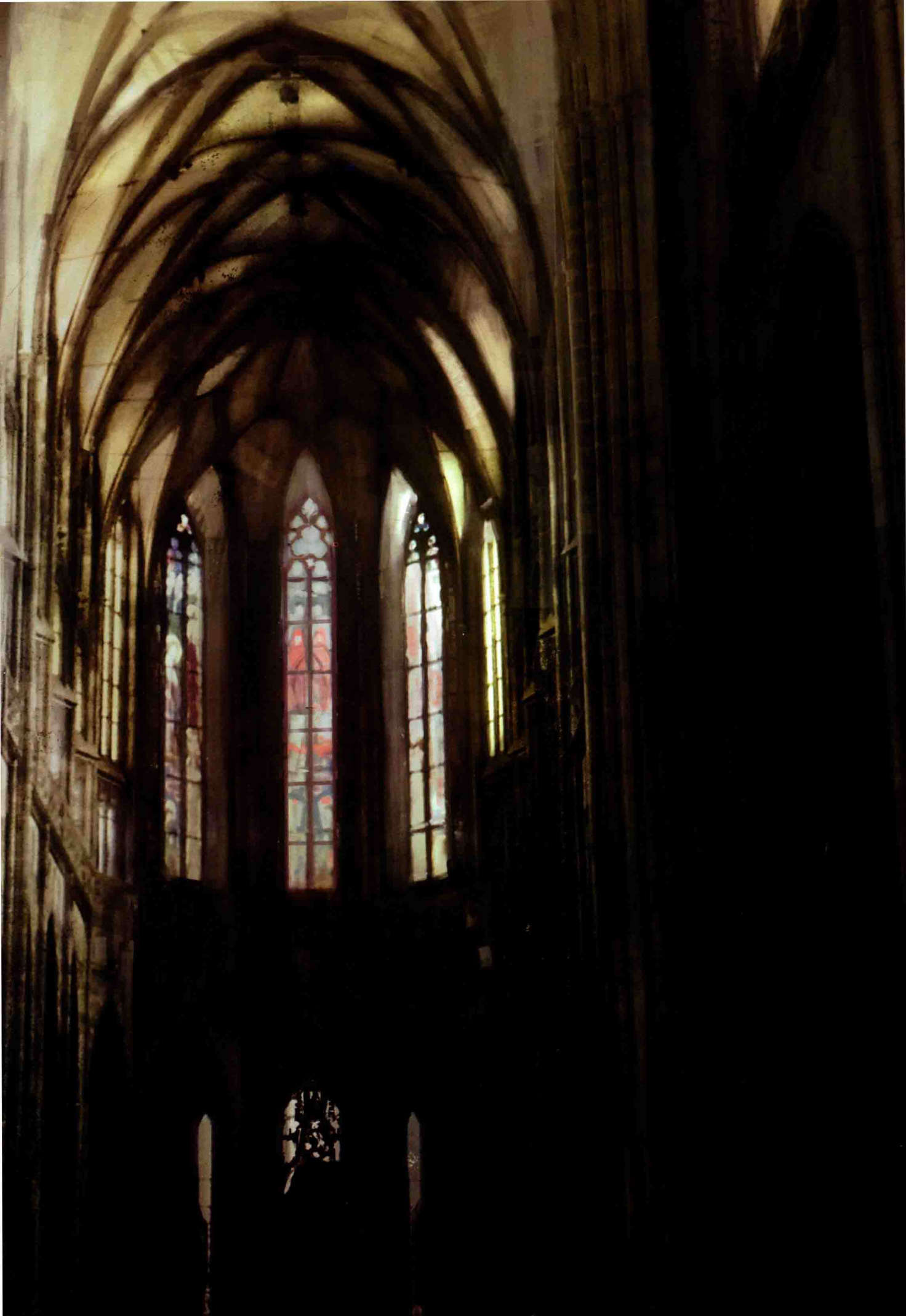
034 Patrick O'Keefe

037 Tomas Honz

040 徐拯

043 张建邦

046 关于乐艺



序

——连接世界的桥梁

人与人相互理解的过程是非常难以捉摸的，尤其是在不同的语言与文化之下，特别是涉及政治或宗教这样错综复杂的事物时。当我们越是想要跨越横在彼此之间难以逾越的高墙时，我们之间的差异却总让我们感到阻碍重重。只有当我们能够放下固有的思想，去看看高墙另一边的样子，才能让我们彼此相互理解……

幸运的是，世界上有这么一群人，他们在工作室里不知疲倦地工作着，为世界各地的人们充当“文化大使”的角色。他们用工具不停地打破隔阂边界，以防它变得过于强大，使我们看不到世界的另一端。这些人并不知道，在不知不觉中他们担任了“文化大使”的角色，但他们却是实实在在地，在做着这样的工作。

他们便是来自世界各地的艺术家。

艺术家是表达人类情感的工程师。他们藏匿于自己的工作室中，也许是在一间极其普通的公寓里，用一块绘图板或者一台电脑创作。这些大师们不知疲倦地工作着，创造出精彩的图像，为世界各地的人们建立理解的桥梁。这一点，往往连最具影响力的演说家们也无法企及。艺术家们的声音和演说家用扬声器说话一样响亮，只不过他们用的是所有人都能理解的视觉语言，而不是提高音量。他们的作品用图形这一通用语言向全世界呐喊并传递信息，表达经历、勇气与爱。他们提醒着我们，发生在祖国的故事也正在其他国家上演着。艺术——以及通过艺术形式讲述的故事——不断地提醒着我们，世界各地的人们共生在一起，也因此而联合。

艺术家消除了人与人之间的隔阂屏障，并帮助世界创造着和谐与共生。同时，他们也用图像这一所有人都能产生共鸣的方式把我们的梦境变成现实。当我们醒来时，或许会忘记这些梦境，而艺术家们则用绘画的方式替我们记住了它们。当我们在欣赏艺术家的画作时，我们看到的不仅是超现实的、奇幻的或者恐怖的一面，这其中还有回忆。这是我们从未真正见过的场景，然而看起来又熟悉又真实可信。就像是在体验法语中常说的“*déjà vu*”似曾相识的感觉。

出色的作品能够将世界相连，虽然它们来自世界各地，却为我们展现出彼此共生的一面。正是这一点引领我们出版了这本书。本书收录了来自全世界最优秀的当代艺术家。每一幅作品都围绕一个主题、优秀的画面，以及作为“文化大使”的自由而美好的思想。《乐艺·场景 2》收录了 12 位世界顶级幻想 CG 艺术家，包括 Chong Fei Giap、Christian Hecker、Finnian MacManus、Ivan Laliashvili、Juhani Jokinen、Patrick O'Keefe、Tomas Honz、丁勤勤、李书兴、李志飞和张建邦。从黑暗到明朗浪漫的风格，每一位艺术家都用特有的、极具表现力的视觉语言，传达着无需用语言翻译的信息。

这些艺术家中有一半来自中国，在中国有非常多的艺术家勇于超越、挑战主流的艺术思想。数不清的世纪以来，中国一直都是艺术家的天堂。你能在世界各地看到、感受到他们的身影与影响。本书还收录了中国之外的 6 位先锋艺术家。通过书中的采访，我们非常幸运可以深入去了解每一位艺术家的故事。

书中的场景都充满着幻想色彩。这些艺术家能激发你的想象力，带领你进入如真实世界一般的视觉效果中。如果他们唤起了你内心深处最具幻想色彩的思考，请不要惊讶，请拥抱它。

编者的话

——一沙一世界，一花一天堂

莫奈对着同一座教堂画了不同时刻的景象，而梵高却在阿尔小镇画了它的角角落落——公园、傍晚的咖啡馆、稻田、桥，甚至自己住的狭小卧室。莫奈在画面中辨别着光线最细微的变化，而梵高却在画面中挥洒着热烈的情感和躁动的生命力。同样杰出的艺术家，但是表达方式却如此的不同，他们有自己的关于艺术的逻辑和规则，在这种逻辑的运转之下，每个艺术家用作品构建着一个属于自己的世界。尤其在场景设计中，我们更能感受到进入一个新世界的惊喜。所谓“一沙一世界，一花一天堂”，每个场景就像一个入口，直通艺术家自己创造的小宇宙。进入这个小宇宙，我们将被艺术家主导，在这个世界艺术家是主宰，在他们的带领下，我们得以认识一个从未在我们面前打开过的新的世界。

一个场景关系着整个故事的基调，在进入这个场景的同时，观众也就开始了在这个小宇宙中的冒险。场景决定着游戏或者影视作品的整体，它用以交代故事发生的地域特征、历史风貌、文化特点、人物生存环境。于是我们能从一幅场景作品中看到整个游戏或者影视作品的风格，推测整个故事的宏观构架。漂浮在空中的战机让我们联想到战争，科幻感的建筑让我们知道这个故事发生在未来，高大到超出想象的植物，卷曲的叶片上洒落的星星点点的亮光，让我们看到一个未知星球，那么这个星球上必然生活着我们所不知道的生物，或许他们也经营着自己的城市，有自己独特的生活方式。通过艺术家们的画笔，我们被允许进入这样一个个未知的领域，经历一场奇妙的旅行。

由于故事情节发展的需要，场景被用以营造某种特定的气氛效果和情绪基调，它要准确地传达出多种复杂的情绪，比如浪漫、欢乐、温馨、恐怖、悲伤、孤独，或者热血沸腾。传达情绪的方法有很多，比如运用不同的色彩、光线，奇异的建筑、限定的空间：狭窄逼仄的山道和高耸的悬崖令人紧张窒息，密集的建筑杂乱的人群渲染出生活气息，寂静空旷的平原让人感到孤独，岩浆翻滚的地下世界神秘而恐怖。成功的情绪渲染调动了观众，由此推动故事情节的发展。

可以说场景的构造关乎整个游戏或者影视作品的风格基调，我们很希望给大家呈现每一种风格的范例，但这是不可能做到的，在每年涌现出的大量优秀场景作品中，我们能看到的只是一小部分，还有更多的惊喜等待我们去挖掘。读者将在本书中看到的这些艺术家，**Bastien Grivet** 喜欢创造气势恢宏的未来世界的大场面，他对光线的运用非常引人注目。**Chong Fei Giap** 色彩明快风格奇幻的城市场景有本地特色，民居、影院、渔村、无数带着斜檐的房子层层堆叠，像柱子一样拔地而起，中间划过高高的缆车，露台、街道、栈桥上走过的少女，在蓝天下有一种轻快的梦幻感。**Christian Hecker** 善于塑造气势宏伟的未来城市和战舰，以及奇幻星球及自然景观。**Ivan Laliashvili** 的作品带有梦幻色彩，尤其是他的自然景观，仿佛散发一层温暖的光晕。同为场景设计作品，但是每位艺术家的创作都有着自己的逻辑和规则。有人喜欢精确严谨的考察、搜集大量资料来了解故事背景；有人喜欢记录自己随时到来的感觉，喜欢快速涂抹；有人喜欢用角色来衬托场景，也有人喜欢用建筑和空间来渲染气氛。这是每位艺术家小宇宙的独特运行法则，不管以什么样的规则运行，最后呈现给我们的都是一个全新而独特的世界。

场景设计是一件相对困难的事情。它不像角色有一个焦点，能在最短时间内吸引人们的目光，而是需要更大的信息量和对画面更为全面的掌控。同类故事很容易造成雷同的场景设计，要使自己的作品能令人眼前一亮，艺术家需要花费更多的时间和精力。他们的努力使我们能够在书中呈现给大家如此多风格各异的场景作品，呈现他们心中的大千世界。“乐艺”的场景已经出到第二本了，我们希望未来还会有更多本。不断地将优秀的作品带给大家，这是我们对艺术的坚持，也是对奋斗在这条路上的艺术家的致敬。



Bastien Grivet

grivetart@gmail.com

我是一名概念艺术家和绘景师，从事电影和游戏行业已有七年。我来自瑞士日内瓦，后来去了法国南部，在育碧找到了我离开学校后的第一份工作。我为美国动视公司、Treyarch、Blur Studio、华纳兄弟娱乐公司、育碧游戏软件公司等工作过。我帮助制作了即将发行的《使命召唤：黑色行动3》的场景，《上古卷轴OL》《天使之石》《日落过载》的影片部分。现在我是 Wardenlight Studio 的艺术总监，这是我和妻子 Jessica Rossier 共同创立的公司，她也是一名优秀的艺术家。我们为各类娱乐产品提供视觉开发。明年，我们会开始生产我们的第一款手机游戏，也会基于我们的想法开发一些短片项目。

首先请自我介绍一下吧，你是如何走上 CG 绘画这条路的？

我是 Bastien Grivet，是一名概念艺术家和艺术总监。我和我太太 Jessica Rossier 共同创立了 Wardenlight Studio。

我开始画画是从……哇喔，时间太久我都记不清了，但是我第一次体验数字艺术绘画是在日内瓦艺术学校。我的一个朋友把他的 Wacom 数位板塞到我的手中，它真的很大。一开始真的是一团糟。接着，我开始实验一些场景，我当时并不清楚，不过正是那时起，我开始用光影和色彩发展我的特别技法。我并不熟悉绘画的基本原理，所以我试着用自己的一些感觉，像是“我喜欢这个氛围”或是“这个光影很对，我不知道为什么但是就是有用”进行实验。用这个出色的设备工作了一段时间后，我变得更有自信，我开始研究 3D 艺术和照片处理。两年后，我被艺术学校开除了，但是这没能阻止我。我知道我一辈子都会干这个。

为什么选择场景绘画作为主要方向？

一部分是因为我对于其他类型（人体、车辆等）不太擅长，但是主要是因为我的童年生活在瑞士。四周环绕的是一些欧洲最高的山，以及一些我能想象出来的最美的景色。除了这个国家总体的艺术环境之外，这里是充满惊喜的宝库。湖泊、山脉、平原，我就像在中土世界里长大一样。我深信这对我的艺术审美有着巨大的影响。我的父亲是一位画家，也是日内瓦大剧院的道具师，我去帮了不少忙。

你欣赏的艺术家都有谁？他们对你产生了怎样的影响？

很多。要说前十位的话，是 Dylan Cole、Christian L.Sheurer、Dusso、James Clyne、Deak Ferrand、H.R.Giger，以及来自上两个世纪的 Alexandre Calame、Albert Bierstadt、Caspard D.Friedrich、John Martin。这些人给了我正确的方向，对我的技术和视野都有着很大的影响。2010 年的一个夜晚，Iain McCaig，这位伟大的艺术家拯救了我的事业，因为我看了他的一个访谈。他给了我所需要的刺激。近来，我非常荣幸能够和我最爱的艺术家之一 Alberto Mielgo 进行合作。对我而言，他是真正的艺术性的疯狂思想和专业的技术及品位相结合的完美典型。能够被他指导真的是巨大的荣幸。

你认为一个优秀的概念设计师应该具备的重要素质有哪些？其中哪一点是最重要的呢？

好奇心，有很好的能力去客观看待自己，并从万事万物中吸取经验。一个概念设计师还应该花大量时间在个人项目和艺术作品上。这对于提高技巧和品位是至关重要的。这样你可以给你以后的客户一个样本，展示你的爱好。最好能基于你的个人作品获得工作，因为至少你是以个人的审美被雇佣的，你不用牺牲自己。

除了概念设计之外，你还是一名作曲家。音乐对你而言意味着什么？对你的绘画创作又起到了什么样的作用？

这是我生命中非常重要的一部分。我在充满了音乐的环境中长大。14 年间，我成长为一名交响乐打击乐手，但是我不得不在音乐家和概念艺术家之间进行选择，我热爱概念艺术世界的精神状态，竞争毫无意义，重点在于你的风格，而音乐则大多与你阅读乐谱的方式有关。但是我决定作曲，这是为了保持我的音乐创造精神。首先是给我自己，接着是给客户，如路易·威登，这用了我在概念艺术工作之外的两年时间。它带给我别样的快乐。当我画累了的时候，我就作曲，反之亦然。

你参与了《使命召唤 12》的制作，你觉得和前作相比，这一部有着什么样的特点？你是怎样通过创作体现这些特点的？

这个问题很有趣，因为我不是《使命召唤》的玩家，我人生中玩的第一部《使命召唤》就是我参与制作的这一部。事实上，这真的很棒，这就像是在空白页上进行工作。我们收到根据环境来进行开发的要求，就直接依据想象创造了所有的东西。我们真的很自由，也很开心地看到我们创作的世界几乎九成都被用在了游戏里。

你的客户包括育碧游戏软件公司、路易威登品牌、华纳兄弟娱乐公司等，关于满足不同客户的需求，有什么经验能和我们分享一下吗？

这基本上是人际互动的问题，你需要处理不同人群的审美，并且努力保留住他们雇佣之初的艺术家样子。客户都是不同的，不同的国家，不同的时区……不过他们最终要的就是一张插画或者一些产品的视觉开发。过去七年来的最棒的合作者之一是 Blur Studio，我创作了很多作品给他们，这七年间，他们在很多项目上一直相信着我和我太太，我们很高兴很多时间都在他们的指导下进行工作。

从事这个行业这么久，你有什么特殊的感受，经历过什么印象深刻的事？

算不上有。我感谢所有人，我还有很多东西需要学习。现在，我做自己最爱的事情能获得报酬，所以我真的认为那是一个巨大的机遇。

你现在成立了一个工作室，请问发展得怎么样？作为艺术指导和概念艺术家的差别在哪里，你更喜欢哪个角色？

这是协调一致的问题。作为一名艺术总监，你需要和多名艺术家打交道，保持他们和我自己的想象之间的协调，同时，和他们一起发展也是很棒的，能看到一些意料之外的想法。我保留着我概念艺术家的职位，是为了能够创造，而不只是创建图表和处理预算限制。

对于想进入这个行业的新人有什么建议？

在紧要关头以及面临选择的时候脑海中要竖起“红灯”和“绿灯”。这能拯救你的事业甚至生命。画你的个人项目和个人作品，画你爱的东西，保持好奇心，永远不要停止尝试和学习。世上没有失败，只有通向更好的明天或梦想的职业阶梯。最后一件事：小孩子时的你，是一个比现在的你更厉害的梦想家，听他的话，不要犹疑，有时他才知道什么是你真心想要的。



秋天 \ Autumn © Wardenlight Studio

我找到了一张小照片，照片里有一堵被红黄色叶子覆盖的矮墙，背景是夕阳西下。这是我创作这个场景的灵感来源。当我完成场景的绘制时，我需要找寻一个合适的方法来讲出故事。有什么能比缪斯更好？一个小女人，充满创造力，思想开放，有文身……如果她是一个发明家怎么样？她建造了很多神奇的东西，并且努力使它们飞起来。多么棒的缪斯。终于，我把我最爱的两样事物放在了同一幅画面中。



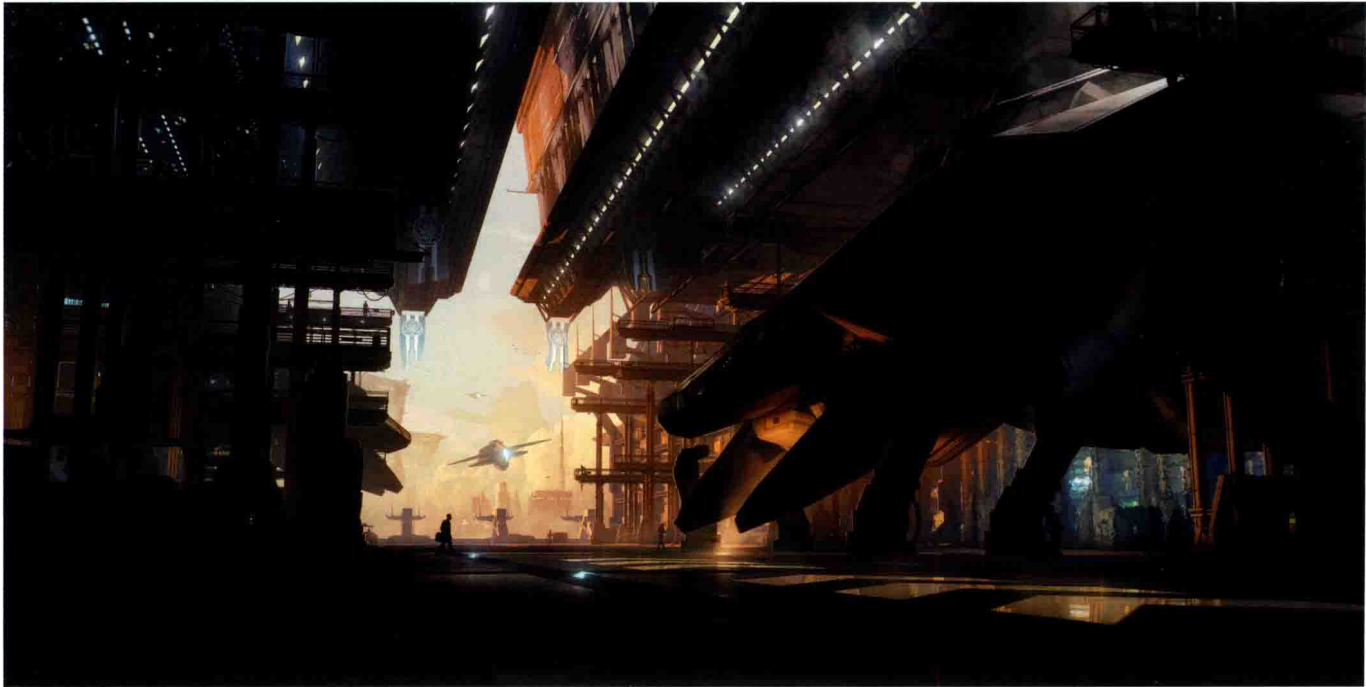
蒸汽叛乱 \ Steam Rebellion © Wardenlight Studio

我想呈现出典型的中西部地区的场景，非常传统却又有着很强的感染力。一辆巨大的蒸汽火车抵达小镇车站，四周都是荒漠。在进行纹理处理的阶段，我在 Photoshop 中用变形工具弄错了一步。我看到天空中有一个奇怪的外星玩意儿……我想我可以把它想象成未来世界（在背景中描绘出高楼），带有一些蒸汽以及外星元素！和原来有所不同，这个人的面前是巨大的怪异的宇宙交通工具或生物，而巨大的蒸汽火车正夹在他们中间。接下来会发生什么？在场景中只要你使用的元素能够讲故事，主体并不是很重要。



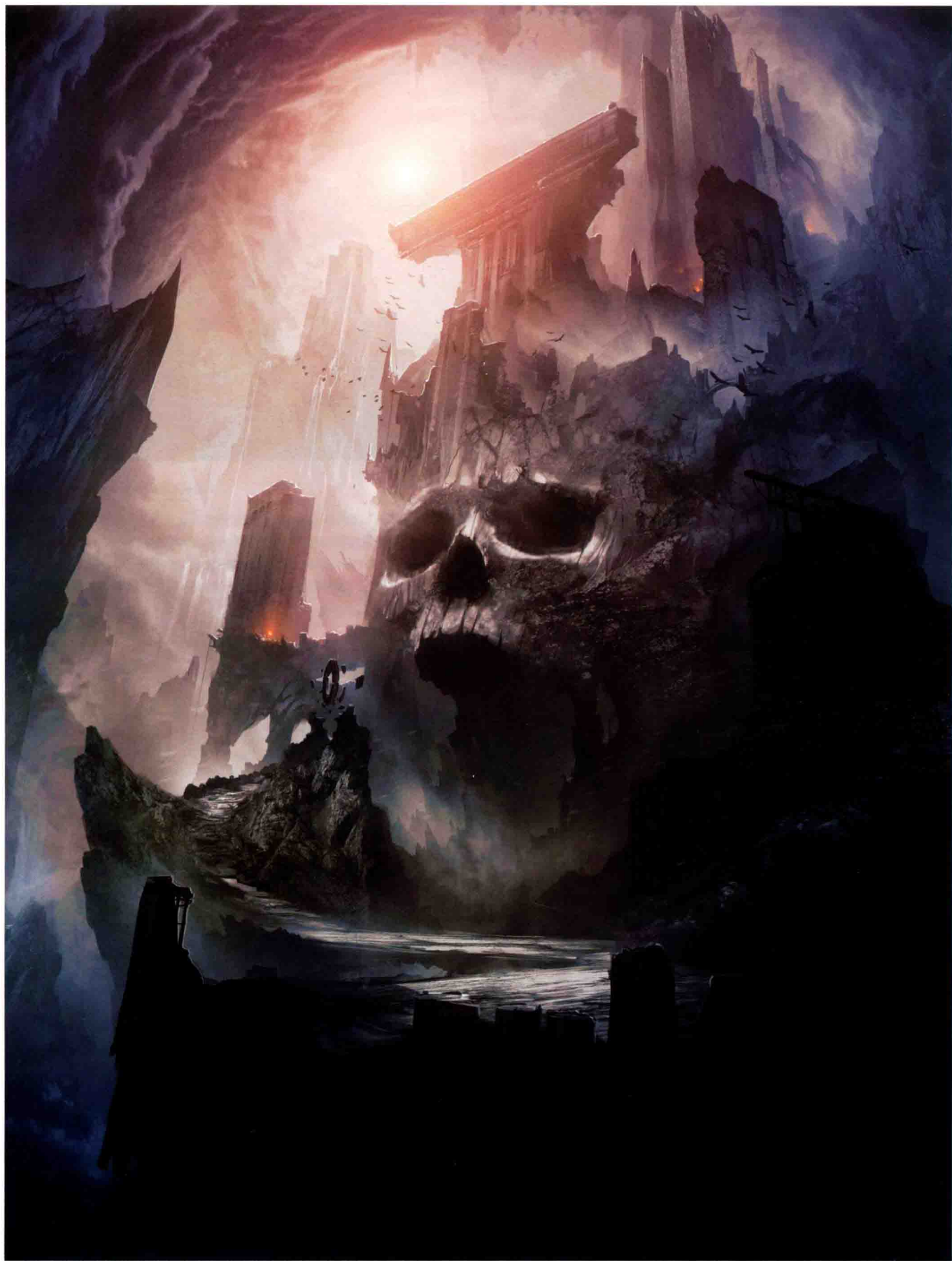
怒吼 \ RRRrrr © Wardenlight Studio

一开始的时候图中并没有哥斯拉。我在尼姆的 Créajeux 教授数字绘画技巧的时候，想给学生们展示如何运用照片素材，如何快速地进行构图并且加大深度，如何在场景中最大限度地展示庞大的山水云海元素……一切都是用 Photoshop 完成的，过程并不长，学生们也很喜欢这种快速创造电影质感庞大场景的方法。示范结束后，大家都在休息，我就继续深入细节……当我加入了一个新的山元素之后，一个笔触形成了那个传说中的生物的头。我想，好吧，就这样！于是“哥斯拉”就在这个场景中有了一席之地。这很有趣，我现在看这幅图，会觉得它在故事表现方面做得非常棒。你一开始不太容易发现这个怪兽，它也许是一块巨石或者奇形怪状的山……附带一提，这是海边小镇最大的问题所在。



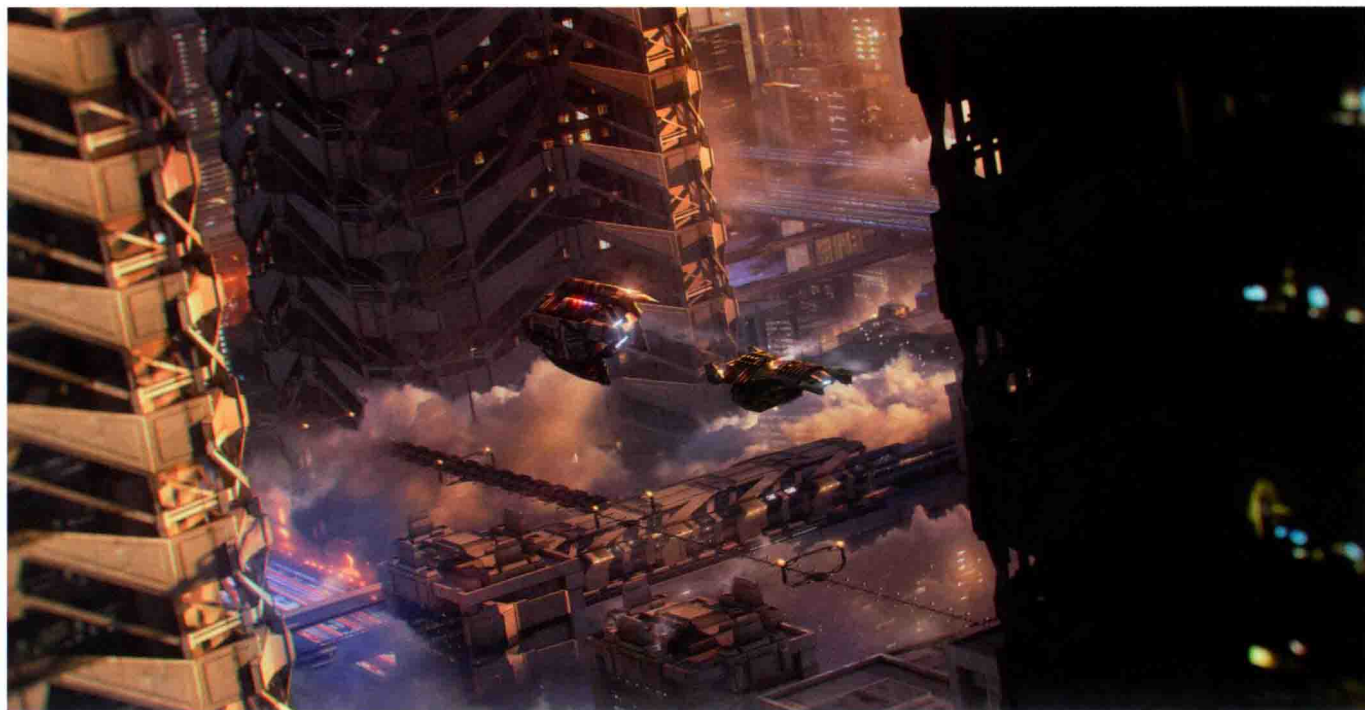
14 宇宙 \ Cosmos 14 © Wardenlight Studio

太空探索总能让我起一身鸡皮疙瘩，好的那种。当我们终于看到冥王星的真面目时，我被震撼到几乎哭了出来！这类探索真的能触动我。于是我开始思考宇宙探索，宇宙飞船和行星。我画了一个巨大的宇宙飞船，把摄像机调到最好的角度，然后在 Photoshop 中进行最后的渲染。为了凸显出规模的宏大，我在前面加上了一个小孩，这一次，我看到了这个故事。我想象出一个飞行员和他的宇宙飞船进行了长期的流浪。他们的任务是超越所有界限，探索行星、新的世界以及各种形式的生命。我希望之后有更多的时间来把它画成一个系列。

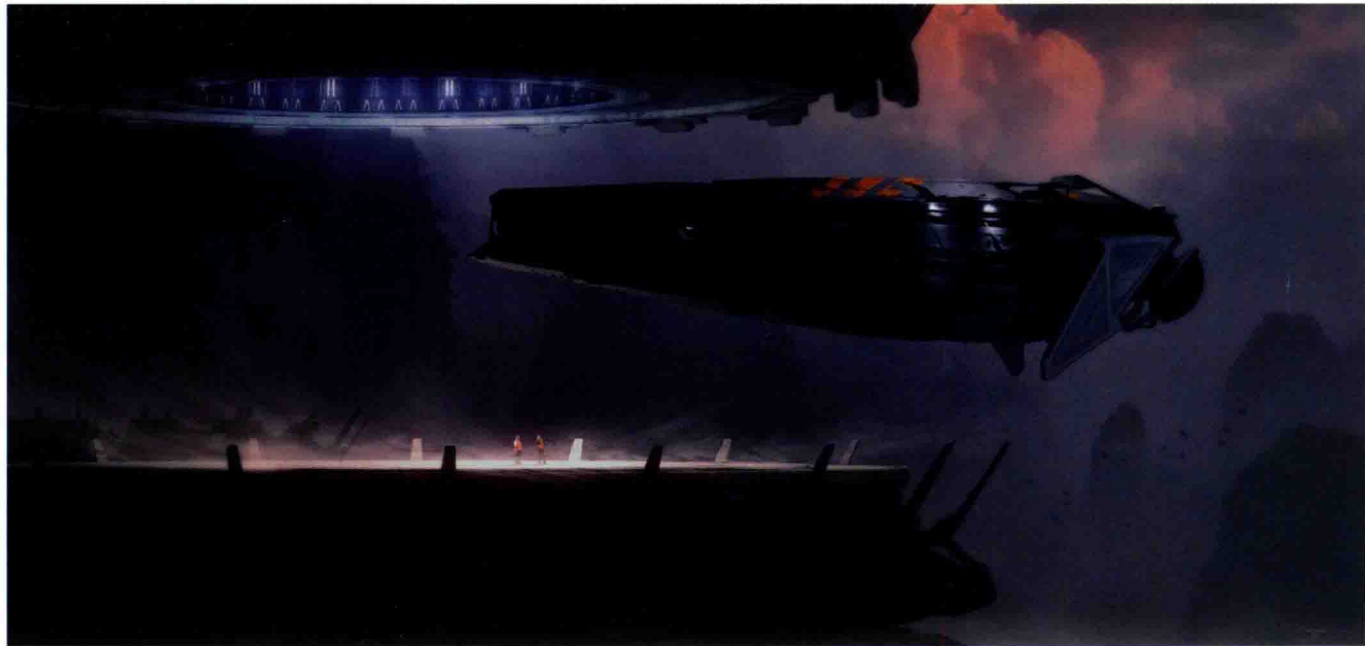


地狱之门 \ Ostium Inferus © Wardenlight Studio

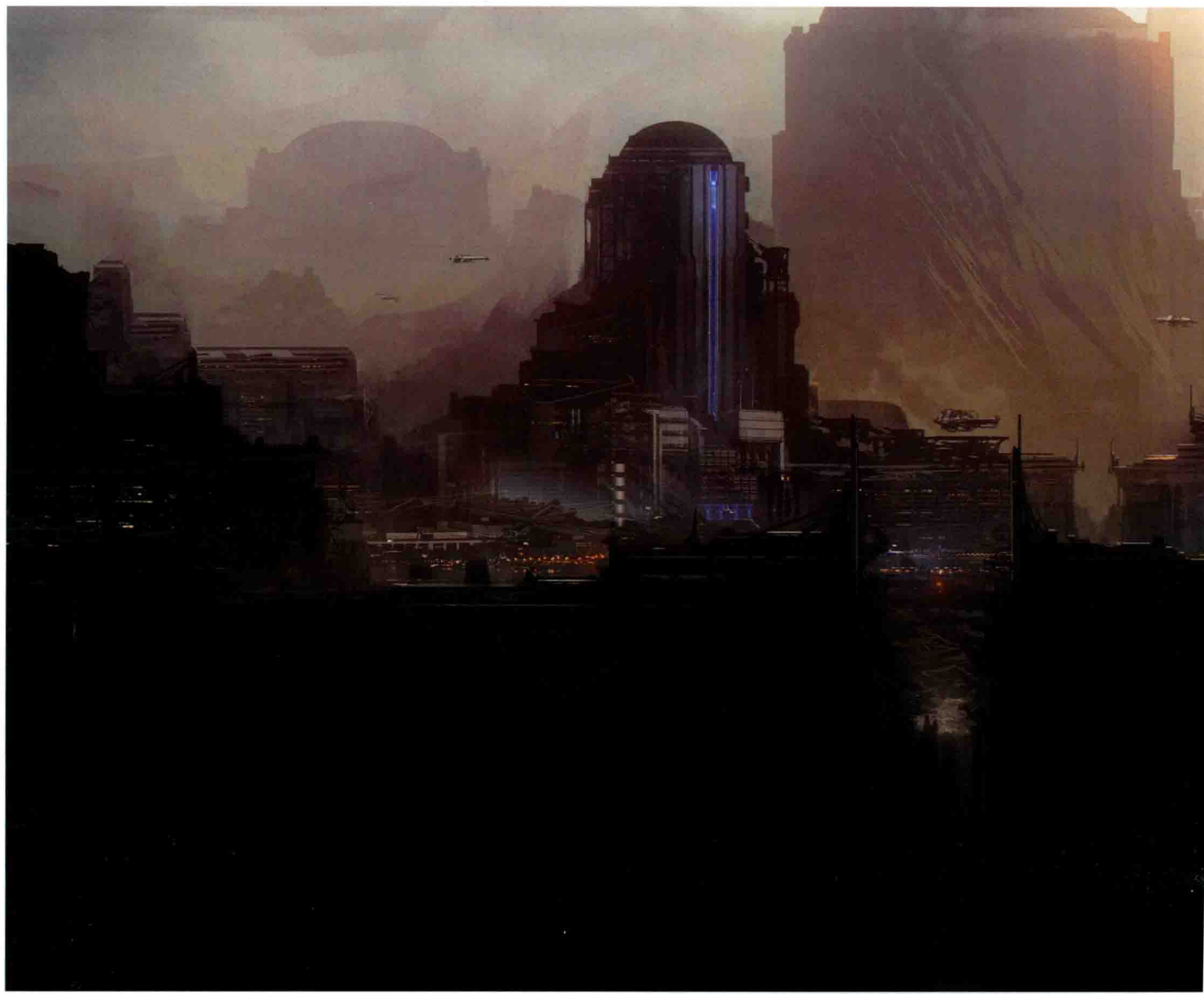
挑战，是一个艺术家必须强加给自己的最重要的东西之一。客户能带给你很多挑战，但是当你需要自己做决定时就不一样了。从哪里开始？在技术、色彩、故事性方面的下一个挑战会是什么？这一次，是三点透视。如果你毕业于一所优秀的艺术学校，这个看起来就非常基础了。但是像我这样被日内瓦的一所艺术学校“扫地出门”的，这个挑战还是……挺有趣的。我画了大量的透视线，也清除了很多，最终建立了构图。我先用黑白色铺垫出明暗，以创造出场景中的第一个部分。我的脑海中想象出一个有骷髅形状岩石的深渊或悬崖。我花了很长时间在细节、色彩和氛围上。这幅作品描绘的是在骷髅头前的石阶顶端，悬浮着一个小小的石门。它到底是什么，它指向何处，怎样启动它，我不清楚。你的故事是什么？



消防队 \ *Fire Department* © Wardenlight Studio



抵达 \ *Arrival* © Wardenlight Studio



上图: 新亚特兰蒂斯 \ New Atlantis © Wardenlight Studio

下图: 余晖 \ Last Rays © Wardenlight Studio

