



ArtPage

乐艺·角色 ①

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

ArtPage

乐艺·角色 ①

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

图书在版编目（C I P）数据

乐艺·角色：国际优秀数字艺术家佳作赏析：珍藏
版. 1 / 乐艺编著. -- 北京：人民邮电出版社, 2017. 8
ISBN 978-7-115-45715-8

I. ①乐… II. ①乐… III. ①插图(绘画)—作品集—
世界—现代 IV. ①J238.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第088843号

内 容 提 要

本书精选了陈建松、Dominic Philibert、蔡逸男、Jean-Sebastien Rossbach、黄光剑、Melanie Delon 等 12 位国内外优秀艺术家的角色作品，其中既有“龙与地下城”、“战锤”等经典游戏中的角色设计，也有极具个人特色的创作，这些精美的作品将带给大家一次视觉的饕餮盛宴！

编者对每位艺术家进行了独具特色的采访，并且每位艺术家从自己的作品中精选了多幅作品，详细描述了这些作品的创作思路，希望这些能成为激发灵感的火花，对于想了解和进入角色创作领域的读者，将是一个很好的指导。

本书适合所有喜爱 CG 艺术，以及已经踏上或即将踏上 CG 艺术创作之路的朋友们阅读和收藏。

-
- ◆ 编 著 乐 艺
责任编辑 王雅倩
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
 - ◆ 开本：880×1230 1/16
印张：12.75 2017 年 8 月第 1 版
字数：925 千字 2017 年 8 月北京第 1 次印刷
-

定价：148.00 元

读者服务热线：(010)81055296 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字 20170147 号

004 / 序——跨越隔阂

006 / 编者的话——在万千角色中发现自己

008 / 陈建松

024 / Dominic Philibert

042 / Francis Tsai (蔡逸男)

058 / 黄光剑

076 / Jean-Sébastien Rossbach

092 / Kerem Beyit

108 / Mélanie Delon

122 / Michael Phillippi

138 / 苏海涛

154 / 唐月辉

170 / 殷炜晔

186 / 周湘君

202 / 关于乐艺



ArtPage

乐艺·角色 ①

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

004 / 序——跨越隔阂

006 / 编者的话——在万千角色中发现自己

008 / 陈建松

024 / Dominic Philibert

042 / Francis Tsai (蔡逸男)

058 / 黄光剑

076 / Jean-Sébastien Rossbach

092 / Kerem Beyit

108 / Mélanie Delon

122 / Michael Phillippi

138 / 苏海涛

154 / 唐月辉

170 / 殷炜晔

186 / 周湘君



序

——跨越隔阂

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、财富的隔阂、信仰的隔阂、思想的隔阂、种族的隔阂、宗教的隔阂等。就算我们尽力做到外向型思维，但找到异邦人士与自己的共性仍是困难的；我们的无知，经常是出于我们社会性中的傲慢，筑起了一道可能很难被打破的围墙——但要克服，却绝非不可能。洞察力既能禁锢我们，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，对于神话或绘画（无论是由颜料构成还是像素构成）中的英雄和恶人、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（无论居住在世界上的任何地方）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，并开始提出疑问：“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，但我们还是能够轻松地与乐艺合作，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与新的远见卓识者。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乐艺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。

本书将来自世界不同地方，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*

编者的话

——在万千角色中发现自己

每个人的人生都是一场默剧，每个人都在自己或者别人的默剧中主演或客串着一个角色，于是每个人就有了多面性。譬如一个男人，对于家庭他是儿子、丈夫、父亲，对于社会则是公民、生产者，于情感关系来讲他是某人的亲人、爱人或者只是陌生人。角色是人生一个重要的部分，它决定了人的行为方式和生活方式。

艺术家则是出色的导演，他们捕捉情感，并将情感物化为艺术形象。在幻想与现实之间，艺术家引导观众转换身份。他们将真实生活的场景抽象为幻想世界中的视觉形象，带观众跳出当局者的迷惑，把自己的生活当作别人的演出，在万千角色中寻找自己，以此达到反省自身的效果。如灵魂出窍，你用一个陌生人的眼光观察自己，把自己置于一个公平、客观、冷静的审视和剖析之下，发现自己。

也就是说，一件成功的艺术作品不仅仅是艺术家的情感宣泄，在欣赏艺术品的过程中，它还能引领观众完成情感的升华。基于自己对世界的认知和感触，艺术家将情感投注在点、线、面的排布，颜色的调和等物质表现形式上，形成自己的作品，观众在欣赏作品时感受到这种情感并与他达成一致，产生情感的共鸣。在 CG 艺术创作中，这种情感的共鸣更容易通过角色传达给观众。

CG 艺术最大的魅力在于它可给予观众现实世界中无法得到的完满体验。这种体验要通过角色去实现，观众将自己的感官附着于电影或者游戏中的角色身上，由角色代替自己去完成一场幻想世界的冒险，无论是英雄、骑士还是狠辣的美女，都拥有在现实世界中不存在的超能力，举手投足间能决定整个战争的局势，并且拥有超脱故事情境本身的、更为广阔的意识，站在一个更高的角度俯视整个世界。同时他们能将自己的感情投注到角色身上，在角色身上找到征战杀伐的壮烈，

探索冒险的乐趣。在他们完成这种不同寻常的精神体验的同时，也形成了对现实世界新的认知，实现了从感性认识到理性认知的飞跃。这样艺术家的作品价值得到了体现，形成一个完整的艺术感知过程。

我们应该感谢这些优秀的角色设计师，他们用自己的智慧引领我们完成了幻想世界的冒险。在他们创造的这些角色身上，我们可以看到属于每个艺术家自己的独特风格。陈建松的神秘狂野、Dominic Philibert 的睿智幽默、Francis Tsai（蔡逸男）的张力和爆发力、Jean-Sébastien Rossbach 油画般漂亮的色彩、Mélanie Delon 的优雅美丽等，我们无法一一列举，请大家翻开书去逐一领略。这些艺术家之所以能创作出被大家认可的作品，是因为他们对每一个角色都倾注了自己最真诚的情感。每一个角色对他们而言就是自己导演的默剧中的主角，创作的过程同时也是艺术家找到自己的角色位置的过程。

作为数字图形艺术的推广机构，乐艺多年来与众多才华横溢的艺术家接触，看到他们作品的同时，也看到他们对于艺术的真诚。通过这样的方式，我们希望能将更多的 CG 艺术家和优秀作品带到观众面前。尽管本书中挑选的几位都是世界顶级的艺术家，但这远远不足以概括 CG 艺术创作和角色设计的全貌，未来我们将通过更多的努力发掘新的艺术家，推进 CG 艺术在中国的发展。



陈建松

blog.sina.com.cn/chainandjane
chenjiansong.artp.cc

(常用名: Chain&Jane 或者 Chain)

生于北京，自幼喜爱绘画。先后学习过服装设计、平面美术等专业。2003 年开始进入游戏研发领域，主要从事原画概念设计，并同时涉及插画、电影概念等领域。个人作品多以奇幻写实类见长，现任北京完美时空网络技术有限公司第八工作室原画经理，作品曾入选 *EXPOSÉ 3*、*EXPOSÉ 4*、*Painter*、*EXPOSÉ 8*、*EXOTIQUE 1*、*EXOTIQUE 3*、*EXOTIQUE 4*、*EXOTIQUE 5*、*EXOTIQUE 6* 等年鉴。2007 年成为 leewiART 签约艺术家，作品曾多次受邀在众多高端专业展览中展出。2008 年作品 EMMA 获得 Dominance War III 2D 组第 17 名，2009 年受邀成为 Dominance War IV 的评委之一。

请谈谈在你心目中是如何定义绘画的?

绘画是人类众多艺术形式之一,感动了无数人的心灵。对于我,绘画是我最大的爱好,是我的梦想,也是我前进的动力和方向。我通过画笔去创造、抒发和表现我的审美和思想,作为比语言和音乐更直观、更能够代表自我的一种艺术形式,绘画更适合我。

在你多年的绘画生涯中,你认为你的个人作品在风格爱好上有什么变化?你喜欢哪些艺术家?他们对你产生了怎样的影响?

我自己的创作历程是比较多变的,每个阶段都有所不同,起初偏向于日式漫画的风格。日本的漫画和动画对我们影响是很深远的,当时大多数的孩子都在迷恋日本的漫画,我也不例外。到后来书籍和网络资源不断丰富,更多优秀和特色的作品出现了,使我的风格和创作技巧都有了改变,我不断地尝试更适合自己的技法,以尚为肤浅的知识去理解那些在校园很少接触到的东西,但是我一直坚持着写实的基本特点,我喜欢去描绘真实的形体和光影。后来,我也从一些摄影作品中吸收灵感,很多摄影作品通过光影变化和独特的视角表现出来的角色更为传神。很长时间里我的技法和兴趣有了不同的变化。在自我创作中,一般根据题材不同,创作的差异是比较大的,我对于色彩的运用更倾向于保证画面的整体色调统一,制造一种类似舞台灯光的视觉效果,更多利用角色的形体、手势和表情来传达绘画的主题。我在很长时间里没有刻意要形成固定的风格或者技法,我认为能够用自己的手法把想要表达的内容用适合的方式表现出来就好了,无论是简单的线条速写,或是单纯的色块捕捉,还是华丽的插图,甚至制作3D模型……只要是适合的就是有灵魂的作品。相反的,花费了大量时间和心思去刻画那些细枝末节,主题的表现却模糊、呆板,不能打动人,那样的作品都是不成功的。我就曾经经历过很长这样的时期……

我喜欢创作更为自我的作品,等待与人产生共鸣,可以给人更深的感触,那将是我长远努力的方向。

每个人的成长过程里都离不开先辈的影响。我欣赏和得益的艺术家很多,或是花时间去研究、临摹,或是潜移默化的影响,都能够和他们的作品产生共鸣。在众多艺术家之中,对我影响最大的还是萨尔瓦多·达利,是他的作品让还在校园里练习石膏素描的我感到震惊——世界上还有这样的作品!达利的作品在不俗的画面下表现了独特的视角,令人反思。

随着对于幻想艺术的痴迷,我被弗雷泽塔那大气磅礴的骑士身影深深地吸引。我从中学了很多表现色彩和形体感的绘画技法。

墨必斯,一个看起来慈祥的老头儿。他的作品几乎影响了所有看过他作品

的人,其独特的艺术表现力、叙事的方式和充满灵动的线条,令我痴迷地琢磨了很久。

请说说你在角色设计方面有什么经验可以分享?

根据角色设计的需要,我们首先要了解或者设计出一个情节或者背景,这个背景和角色有着相互的联系,也就是给角色一个“家”。然后设计角色的性格,是善良的、勇敢的、阳光的,还是邪恶的、有怪癖的等。之后我们就可以动笔了,考虑体态、身高、衣着、发型,甚至手里把玩的东西,根据想法的不断拓展勾勒一些草图,这样基本的角色雏形就完成了。这期间需要找些与角色的背景、衣着、装饰等相关的资料和文字,帮助我们丰富对题材的理解。总之,多动脑子勤动手!

你笔下关于女性的创作非常多,你是怎么理解这一群体的?在人物的用色、构图及叙事上你都会如何去把握?

以女性作为题材的创作非常多,这无疑得到很多艺术家和朋友们喜爱的。相比于男人,女人更容易使人乐于去主动感触她们,去发现她们身上的美——无论是光鲜的、含蓄的,还是残缺的。我热衷于描绘女人面部的神韵和肢体的动态,表现女性的那种孤独凄楚、自怜自傲的独特美感。渲染出一种让人既想去了解她们,又感觉被她们所疏远的状态。

在你的CG创作中,有没有遇到过难以解决的问题?

最常遇到的是困惑。对于题材上的困惑,对于之前作品的困惑,对于未来创作的困惑等。我有时候会陷入一种圈子里,找不到发展的方向,这不是技术的问题,是对于创作方向的不确定,对于以往的概念不满足或者不认可,我一直想找寻一种可以稳定地把握多种主题和表达多种情感的表现形式,但是我不喜欢只以一种风格去创作。所以就很矛盾,在矛盾过后的反思中充满了困惑。很庆幸这是阶段性的,至少现在调节得还不错。

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?

老实说,现在的技术发展非常迅猛,看看Photoshop和Painter都出到多少版本了!基本上这2款软件,再加上3D MAX和ZBrush就可以满足大多数CG创作者的需求了。但是真实的质感和效果往往可以更加打动人,我到现在还保留着用铅笔在纸上绘画的习惯,不得不承认,手接触纸张的感觉是电子设备比拟不了的,我始终认为,无论技术发展到什么程度,人体本身的灵敏度和感官感受都是最直接的,无法完全替代的。



卵 \ The Egg © 陈建松

本幅作品是新的风格和题材的尝试。依旧是以女孩为主题，想制造一个孤独、病态而坚毅的形象。气球、假鸽子和瓢虫都起到烘托和点缀的作用，也有着各自独特的含义。爬动的瓢虫代表时间，黑色的气球代表压力，假鸽子则暗示着“希望”不过是欺骗自己。用蛋作为主题的原因：女孩子的梦想即使是虚幻的，蛋也是新的希望，不切实际的希望而已。整体上采用类似时尚摄影的处理方式。我特意夸张了角色的头身比例关系，笔法运用比较细腻，这也区别于我之前的做法。运用喷笔笔刷制造光泽和柔和的体积感。这幅作品最突出的是女孩的头发，我也尝试了新的手法进行分层渲染。





