

<<樂藝 . 場景>>

图书基本信息

书名：<<樂藝 . 場景>>

13位ISBN编号：9789866143984

10位ISBN编号：9866143988

出版时间：2011-11

出版人：佳魁資訊股份有限公司

作者：LeewiART

页数：208

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<樂藝·場景>>

內容概要

奇幻藝術無需語言，奇幻藝術的感染力是全球性的。

本書精選Alex Ruiz、Chris J. Anderson、Jesse Van Dijk、Nicolas Ferrand、傅曉晨、劉茂勇等12位國際頂尖CG插畫藝術家以『場景』為創作主題的作品，既有經典遊戲和電影的場景設計，也有極具個人特色的創作。

並對每位藝術家進行獨具特色的專訪，每位藝術家從自己的作品中精選5幅作品，詳細描述這些作品的創作思路。

希望能激發讀者靈感的火花，對於想瞭解和進入角色創作領域者，將是一個很好的參考。

本書獻給所有已經踏上或即將踏上CG藝術創作之路的朋友。

本書內容 Alex Ruiz Website: alexruizart.com Alex Ruiz 的藝術生涯始於19歲，他當時是《辛普森家庭》的角色動畫師，之後成為該節目的主力導演，承擔這部熱門動畫更多的創作責任。那時，Alex 意識到他對靜止畫面比對動畫影片更有熱情，於是轉行成為一名插畫師。之後擔任「20世紀福斯公司」許可與商品部門的插畫監督一職，接觸過的產品系列包括詹姆斯·卡麥隆的《阿凡達》、《異形》、《最後一戰3》、《龍騎士》、《居家男人》、《辛普森家庭》、McFarlane 玩具系列等。

Alex 目前是一名自由職業概念設計師、插畫師，涉及電影、電視和遊戲領域。

客戶包括：20世紀福斯、環球影城、Radical Comics、Zombie Studios、Virgin Comics 和視覺特效工作室 Perspective Studios 和 S4 Studios。

他也是 the Los Angeles Academy of Figurative Art and Studio Arts 學院的一名美術講師。

Arthur Haas Website: www.ahaas.nl 荷蘭場景藝術家。

從未接受過任何正式美術訓練，自學繪畫，25歲才開始美術創作。

他從事藝術創作的初衷是為了記錄腦子裡所看到的畫面，並與世界分享他的獨特風景。

早期的作品風格樸實可愛，當畫面逐漸變得相似，且越來越接近他腦海中最初的印象時，他便覺得用顏料和筆刷作畫很難再有所突破，於是轉向數位媒體，此後一直以數位和傳統兩種方式創作他想要的畫面。

他在阿姆斯特丹找到一家思路比較開放且對他作品和本人都很有興趣的畫廊，成功地展出畫作。主要接受插畫委託。

Chris J. Anderson Website: www.chrisjanderson.com 從事遊戲和影視美術行業9年。

有概念美術設計的背景，入行前就讀於 Columbus College of Art and Design，主修繪畫，輔修動畫。學習傳統繪畫技法、顏色概念和其他基本技能。

目前在一家遊戲公司擔任主要概念設計師，職責是與藝術指導合作，協助創作和開發遊戲概念美術，以此奠定遊戲的視覺面貌和風格。

之所以從事影視遊戲行業，因為他想成為他稱之為現代版「尖端美術」行業的一分子。

在他看來，過去，「尖端美術」主要指大型寫實具象油畫，將當時流行文化中喜聞樂見的題材置於畫布上。

如今，在畫布上呈現的部分已經變少，多在大螢幕上呈現。

靜止畫面不再主流，更重要的是動態畫面、聲音、對話和表演等。

他希望參與這些環節。

畢竟，他是遊戲和電影的忠實粉絲。

傅曉晨（傅白羽）Fu Xiaochen Website: krishna-fu.cgsociety.org

www.leewiart.com/space/7 Website: www.ahaas.nl 概念設計師、插畫家、獨立遊戲製作人、獨立首飾設計師。

現任 Congame arts EI（上海聯游網路）藝術總監。

阿瑟神族創意概念文化傳播有限公司（香港）CBO&CAO 首席品牌執行長& 首席設計師。

2003年完成恐怖魔幻FPS遊戲《The Dead World》世界觀設計、概念設計、故事設計，這是他個人第一個完整的黑暗體系世界觀設計；2007年受邀參與新加坡 Emerging Entertainment XBOX-360 遊戲

<<樂藝·場景>>

《Troll & Armor》世界觀設計與概念設計，同年作為Digion Group company 遊戲公司創始人之一，擔任概念藝術、視覺效果總監，遊戲總設計師，線上遊戲《Lion Teeth》概念設計師、遊戲規則設計師、藝術總監；2008年與合作夥伴成立Tuart 創意藝術機構，DS體系相關作品《Insect Tower》（《蟲族之塔》）獲CG Choice Gallery Award，個人奇幻藝術繪本《大妖怪》上冊完成；2009年任系列幻想首飾之《靈魂房間》的首席設計師，並為其設計世界觀；2010年他的《埃及之夜》鑽石首飾系列榮登杭州都市週報和鑽石小鳥主辦的鑽石小鳥鑽飾設計大賽三甲行列，REV 項目藝術作品、靈魂房間藝術作品、DS系列藝術作品受邀參加世界概念藝術家展覽。

作品曾先後入選《EXOTIQUE 2》、《EXPOS é 4》，並於2005年獲《EXPOS é 4》大師獎，成為首位獲得世界大師獎的中國藝術家；作品先後被收錄於美國的20年歌德藝術家年鑒《GothicArt Now》、英國的20年奇幻藝術家年鑒《Fantasy Art Now》、世界奇幻藝術家年鑒《SPECTRUM14》、《SPECTRUM15》、《SPECTRUM17》。

Jesse van Dijk Website: www.jessevandijk.net 生於1977年，荷蘭概念藝術家。

他主要為遊戲和媒體娛樂事業擔任世界觀設定。

目前在Sony Computer Entertainment 歐洲公司旗下的Guerrilla Games 擔任高級概念藝術家。

從小Jesse 就對創造虛構世界感興趣。

高中畢業後，在荷蘭Delft 科技大學學習工業設計。

大學期間他發現了建構電玩關卡的樂趣。

當時電玩有可以由一個人完成製作的關卡，Jesse 主要玩《Doom》和《Quake》。

有了這段經歷，Jesse 意識到他更想製作遊戲。

2003年獲得碩士學位後，在荷蘭一家遊戲工作室Playlogic Games 擔任關卡設計師。

當他的工作重心從建構關卡轉向概念美術時，涉及更多繪畫和佈置3D元素，此時他覺得找到真正的職業方向。

在Playlogic 期間他首次以概念藝術家的身份參與遊戲開發（《Xyanide: Resurrection》，PSP、PS2 及PC 平台）。

在Playlogic兩年後加盟總部位於阿姆斯特丹的W!Games，擔任新專案的高級概念設計師。

三年間他開發了名為Mistbound 的世界，那是2010年出品的遊戲《Greed Corp》（XBLA、PSN 和PC 平台）和《Gunstorm》（TBA 平台）的舞台。

Jesse 為三A 級遊戲工作的目標在2009年加盟Guerrilla Games 後實現。

目前擔任《Killzone 3》的高級概念設計師。

該遊戲是工作室的最新成功力作，將於2011年2月發行。

遊戲開發之餘，Jesse 也喜歡偶爾創作圖書封面。

劉茂勇（CG狼）Wolf Website: www.leewiart.com/space/4460 1995~2005年任蘇州鴻影動畫公司動畫背景師，參與動畫製作有央視的《哪吒傳奇》、3D 電影動畫片《梁祝》等；2005~2007年任上海網禪遊戲公司場景原畫組組長，參與《一騎當千》的場景原畫和海報宣傳；目前是上海完美時空公司美宣組組長，參與《神鬼傳奇》和《降龍之劍》的場景原畫和海報宣傳。

Nicolas Ferrand (viag) Website: www.redwhirlpool.com 出生於法國，現定居加拿大蒙特利爾。

概念設計師，1999年起活躍於遊戲業。

參與過許多三A級遊戲的製作。

在巴黎時參與Ubisoft的《Splinter Cell 2》和《Ghost Recon 2》，遷居加拿大後參與《Splinter Cell 3》、《Prince of Persia 3》、《Splinter Cell 4》、《Assassins Creed》、《Far Cry 2》、《Avatar》（《阿凡達》同名電影改編遊戲）和《Assassins 2》。

目前正致力於Eidos/Square Enix 蒙特利爾分部《Thief 4》的開發工作，並進行個人專案。

因為曾是關卡設計師，又有3D藝術家的背景，能夠掌握概念設計和遊戲製作間的連貫性。

他以自由藝術家的身份接受委託，喜歡具有挑戰性的工作。

對於電影和遊戲業都有涉獵，也樂於接觸更多領域。

Robh Ruppel Website: www.robhruppel.com 2D、3D 藝術家，在傳統媒體和數位領域都擁有

<<樂藝 . 場景>>

多年的工作經驗。

曾擔任迪士尼動畫長片的藝術指導和美術設計近12年，現任職於加州聖塔莫尼卡的遊戲開發工作室Naughty Dog，擔任藝術指導和視覺效果開發部門的工作。

他具備豐富的傳統和數位藝術知識，包括視覺效果開發、版圖設計、角色設計、佈景設計、遊戲美術製作、電影美術和風景繪畫。

他也是美國藝術中心設計學院（the Art Center College of Design）和Gnomon視覺效果學校（Gnomon School of Visual Effects）眾多才華洋溢的講師之一。

Robin Olausson Website：www.robinolausson.com 自由業者，25歲，目前生活在瑞典卡爾斯港。

20歲時開始對美術感興趣，此後就義無反顧地開始發展。

靠自學完成美術培訓，認為自學其實是件好事，要完成什麼以及要學什麼新東西都取決於自己。

他最大的靈感和動力來自於很多優秀的線上資源，像藝術社區「conceptart.org」，幾乎每個對娛樂美術感興趣的人都知道。

那裡的優秀資源讓各類型的藝術家都能有所收穫，更能讓需要指點的新人認清自己的藝術方向。

Olausson的客戶包括：SQUARE ENIX JAPAN、IDW Publishing、3D Total、Digital Armada Studios和Leading Light Conceptual Design。

多是參與遊戲業，也有一些電影概念設計的工作。

此外，他也在畫布上創作，並正為將來的展覽做準備。

汪曉帆 x.wang Website：mechanicalreel.blog.163.com/ www.leewiart.com/space/1308

1987年生，概念藝術家、未來藝術家、mattepainting繪景師、九宮格概念戰隊發起人、華語CG創始人之一。

參與過光宇維斯《魔法精靈》角色場景設計工作；曾任林果日盛《風火之旅》場景設計負責人，負責主設計工作；參加完美時空《誅仙》飛行道具以及部分場景設計工作，《神魔大陸》場景概念設計工作，《PEM》動畫CG mattepainting工作，《笑傲江湖》動畫CG美術風格定位指導工作；參與Artstudio9《black and white》概念藝術系列世界觀整體策劃定位工作。

曾任北京完美時空影視部概念藝術主管、北京海澱動漫孵化器概念設計講師。

現在是寒武創世核心團隊成員、任創意藝術總監。

張亞平 Zhang Yaping Website：blog.sina.com.cn/Cornzhang www.leewiart.com/space/998

國際知名概念設計師、插畫家，擅長場景概念設計及影片剪接製作。

2003年因緣際會涉足CG領域，從此逐漸喜歡上CG創作，數年間，不僅結交很多CG行業中的良師益友，也使自己的技法經歷量變到質變的過程。

時至今日，仍鍾情於CG畫作的創作，對其熱愛有增無減，以「一技之成，當盡畢生之力」的目標激勵自己及身邊努力奮鬥的CG人。

多次接受各大知名媒體的採訪，曾為多家國內外企業效力，如：上海數碼、UBI、CHIBI、網龍、EPIC等。

曾經參與多部電影及遊戲的製作，例如：《可可西里》、《龍虎門》、《心中有鬼》、《異次元戰神》、《細胞分裂4》等。

趙恩哲(扭動熱辣身軀) ZEZ Website：blog.sina.com.cn/zez0626

www.leewiart.com/space/6214 遊戲（電影）概念設計師。

生於1982年，祖籍黑龍江，現定居福州。

油畫出身，之後進入CG行業。

曾任上海智藝網路科技有限公司CG導演，參與製作《崑崙》、《龍影》、《紅樓夢》；大連泰康科技有限公司美術總監、動畫導演，參與製作《mymelo》，大連極點數位有限公司原畫組長。

現任網龍公司U3開發部原畫組經理，參與多款大型網路遊戲的開發工作以及電影前期概念設計工作。

並參與多部動畫的BG製作及導演工作。

油畫作品曾參加多次展覽，舉辦過二次個人畫展。

<<樂藝·場景>>

作者簡介

藝術家簡介 Alex Ruiz Website: alexruizart.com Alex Ruiz 的藝術生涯始於19歲，他當時是《辛普森家庭》的角色動畫師，之後成為該節目的主力導演，承擔這部熱門動畫更多的創作責任。那時，Alex 意識到他對靜止畫面比對動畫影片更有熱情，於是轉行成為一名插畫師。之後擔任「20世紀福斯公司」許可與商品部門的插畫監督一職，接觸過的產品系列包括詹姆斯·卡麥隆的《阿凡達》、《異形》、《最後一戰3》、《龍騎士》、《居家男人》、《辛普森家庭》、McFarlane 玩具系列等。

Alex 目前是一名自由職業概念設計師、插畫師，涉及電影、電視和遊戲領域。客戶包括：20世紀福斯、環球影城、Radical Comics、Zombie Studios、Virgin Comics 和視覺特效工作室 Perspective Studios 和 S4 Studios。

他也是 the Los Angeles Academy of Figurative Art and Studio Arts 學院的一名美術講師。

Arthur Haas Website: www.ahaas.nl 荷蘭場景藝術家。

從未接受過任何正式美術訓練，自學繪畫，25歲才開始美術創作。

他從事藝術創作的初衷是為了記錄腦子裡所看到的畫面，並與世界分享他的獨特風景。

早期的作品風格樸實可愛，當畫面逐漸變得相似，且越來越接近他腦海中最初的印象時，他便覺得用顏料和筆刷作畫很難再有所突破，於是轉向數位媒體，此後一直以數位和傳統兩種方式創作他想要的畫面。

他在阿姆斯特丹找到一家思路比較開放且對他作品和本人都很有興趣的畫廊，成功地展出畫作。主要接受插畫委託。

Chris J. Anderson Website: www.chrisjanderson.com 從事遊戲和影視美術行業9年。有概念美術設計的背景，入行前就讀於 Columbus College of Art and Design，主修繪畫，輔修動畫。學習傳統繪畫技法、顏色概念和其他基本技能。

目前在一家遊戲公司擔任主要概念設計師，職責是與藝術指導合作，協助創作和開發遊戲概念美術，以此奠定遊戲的視覺面貌和風格。

之所以從事影視遊戲行業，因為他想成為他稱之為現代版「尖端美術」行業的一分子。

在他看來，過去，「尖端美術」主要指大型寫實具象油畫，將當時流行文化中喜聞樂見的題材置於畫布上。

如今，在畫布上呈現的部分已經變少，多在大螢幕上呈現。

靜止畫面不再主流，更重要的是動態畫面、聲音、對話和表演等。

他希望參與這些環節。

畢竟，他是遊戲和電影的忠實粉絲。

傅曉晨（傅白羽）Fu Xiaochen Website: krishna-fu.cgsociety.org www.leewiart.com/space/7

Website: www.ahaas.nl 概念設計師、插畫家、獨立遊戲製作人、獨立首飾設計師。

現任 Congame arts EI（上海聯游網路）藝術總監。

阿瑟神族創意概念文化傳播有限公司（香港）CBO&CAO 首席品牌執行長&首席設計師。

2003年完成恐怖魔幻FPS遊戲《The Dead World》世界觀設計、概念設計、故事設計，這是他個人第一個完整的黑暗體系世界觀設計；2007年受邀參與新加坡Emerging Entertainment XBOX-360遊戲《Troll & Armor》世界觀設計與概念設計，同年作為Digion Group company 遊戲公司創始人之一，擔任概念藝術、視覺效果總監，遊戲總設計師，線上遊戲《Lion Teeth》概念設計師、遊戲規則設計師、藝術總監；2008年與合作夥伴成立Tuart 創意藝術機構，DS體系相關作品《Insect Tower》（《蟲族之塔》）獲CG Choice Gallery Award，個人奇幻藝術繪本《大妖怪》上冊完成；2009年任系列幻想首飾之《靈魂房間》的首席設計師，並為其設計世界觀；2010年他的《埃及之夜》鑽石首飾系列榮登杭州都市週報和鑽石小鳥主辦的鑽石小鳥鑽飾設計大賽三甲行列，REV項目藝術作品、靈魂房間藝術作品、DS系列藝術作品受邀參加世界概念藝術家展覽。

作品曾先後入選《EXOTIQUE 2》、《EXPOSE 4》，並於2005年獲《EXPOSE 4》大師獎，成為首位獲得世界大師獎的中國藝術家；作品先後被收錄於美國的20年歌德藝術家年鑒《GothicArt Now》、

<<樂藝·場景>>

英國的20年奇幻藝術家年鑒《Fantasy Art Now》、世界奇幻藝術家年鑒《SPECTRUM14》、《SPECTRUM15》、《SPECTRUM17》。

Jesse van Dijk Website: www.jessevandijk.net 生於1977年，荷蘭概念藝術家。他主要為遊戲和媒體娛樂事業擔任世界觀設定。

目前在Sony Computer Entertainment 歐洲公司旗下的Guerrilla Games 擔任高級概念藝術家。從小Jesse 就對創造虛構世界感興趣。

高中畢業後，在荷蘭Delft 科技大學學習工業設計。

大學期間他發現了建構電玩關卡的樂趣。

當時電玩有可以由一個人完成製作的關卡，Jesse 主要玩《Doom》和《Quake》。

有了這段經歷，Jesse 意識到他更想製作遊戲。

2003年獲得碩士學位後，在荷蘭一家遊戲工作室Playlogic Games 擔任關卡設計師。

當他的工作重心從建構關卡轉向概念美術時，涉及更多繪畫和佈置3D元素，此時他覺得找到真正的職業方向。

在Playlogic 期間他首次以概念藝術家的身份參與遊戲開發（《Xyanide: Resurrection》，PSP、PS2 及PC 平台）。

在Playlogic 兩年後加盟總部位於阿姆斯特丹的W!

Games，擔任新專案的高級概念設計師。

三年間他開發了名為Mistbound 的世界，那是2010年出品的遊戲《Greed Corp》（XBLA、PSN 和PC 平台）和《Gunstorm》（TBA 平台）的舞台。

Jesse 為三A 級遊戲工作的目標在2009年加盟Guerrilla Games 後實現。

目前擔任《Killzone 3》的高級概念設計師。

該遊戲是工作室的最新成功力作，將於2011年2月發行。

遊戲開發之餘，Jesse 也喜歡偶爾創作圖書封面。

劉茂勇（CG狼）Wolf Website: www.leewiart.com/space/4460 1995~2005年任蘇州鴻影動畫公司動畫背景師，參與動畫製作有央視的《哪吒傳奇》、3D 電影動畫片《梁祝》等；2005~2007年任上海網禪遊戲公司場景原畫組組長，參與《一騎當千》的場景原畫和海報宣傳；目前是上海完美時空公司美宣組組長，參與《神鬼傳奇》和《降龍之劍》的場景原畫和海報宣傳。

Nicolas Ferrand (viag) Website: www.redwhirlpool.com 出生於法國，現定居加拿大蒙特利爾。

概念設計師，1999年起活躍於遊戲業。

參與過許多三A級遊戲的製作。

在巴黎時參與Ubisoft的《Splinter Cell 2》和《Ghost Recon 2》，遷居加拿大後參與《Splinter Cell 3》、《Prince of Persia 3》、《Splinter Cell 4》、《Assassins Creed》、《Far Cry 2》、《Avatar》（《阿凡達》同名電影改編遊戲）和《Assassins 2》。

目前正致力於Eidos/Square Enix 蒙特利爾分部《Thief 4》的開發工作，並進行個人專案。

因為曾是關卡設計師，又有3D藝術家的背景，能夠掌握概念設計和遊戲製作間的連貫性。

他以自由藝術家的身份接受委託，喜歡具有挑戰性的工作。

對於電影和遊戲業都有涉獵，也樂於接觸更多領域。

Robh Ruppel Website: www.robhruppel.com 2D、3D 藝術家，在傳統媒體和數位領域都擁有多年的工作經驗。

曾擔任迪士尼動畫長片的藝術指導和美術設計近12年，現任職於加州聖塔莫尼卡的遊戲開發工作室Naughty Dog，擔任藝術指導和視覺效果開發部門的工作。

他具備豐富的傳統和數位藝術知識，包括視覺效果開發、版圖設計、角色設計、佈景設計、遊戲美術製作、電影美術和風景繪畫。

他也是美國藝術中心設計學院（the Art Center College of Design）和Gnomon 視覺效果學校（Gnomon School of Visual Effects）眾多才華洋溢的講師之一。

Robin Olausson Website: www.robinolausson.com 自由業者，25歲，目前生活在瑞典卡爾

<<樂藝 . 場景>>

斯港。

20歲時開始對美術感興趣，此後就義無反顧地開始發展。

靠自學完成美術培訓，認為自學其實是件好事，要完成什麼以及要學什麼新東西都取決於自己。

他最大的靈感和動力來自於很多優秀的線上資源，像藝術社區「conceptart.org」，幾乎每個對娛樂美術感興趣的人都知道。

那裡的優秀資源讓各類型的藝術家都能有所收穫，更能讓需要指點的新人認清自己的藝術方向。

Olausson 的客戶包括：SQUARE ENIX JAPAN、IDW Publishing、3D Total、Digital Armada Studios 和 Leading Light Conceptual Design。

多是參與遊戲業，也有一些電影概念設計的工作。

此外，他也在畫布上創作，並正為將來的展覽做準備。

汪曉帆 x.wang Website : mechanicalreel.blog.163.com/ www.leewiart.com/space/1308 1987 年生，概念藝術家、未來藝術家、mattepainting 繪景師、九宮格概念戰隊發起人、華語CG 創始人之一。

參與過光宇維斯《魔法精靈》角色場景設計工作；曾任林果日盛《風火之旅》場景設計負責人，負責主設計工作；參加完美時空《誅仙》飛行道具以及部分場景設計工作，《神魔大陸》場景概念設計工作，《PEM》動畫CG mattepainting 工作，《笑傲江湖》動畫CG 美術風格定位指導工作；參與Artstudio9《black and white》概念藝術系列世界觀整體策劃定位工作。

曾任北京完美時空影視部概念藝術主管、北京海澱動漫孵化器概念設計講師。

現在是寒武創世核心團隊成員、任創意藝術總監。

張亞平 Zhang Yaping Website : blog.sina.com.cn/Cornzhang www.leewiart.com/space/998 國際知名概念設計師、插畫家，擅長場景概念設計及影片剪接製作。

2003年因緣際會涉足CG領域，從此逐漸喜歡上CG創作，數年間，不僅結交很多CG行業中的良師益友，也使自己的技法經歷量變到質變的過程。

時至今日，仍鍾情於CG畫作的創作，對其熱愛有增無減，以「一技之成，當盡畢生之力」的目標激勵自己及身邊努力奮鬥的CG人。

多次接受各大知名媒體的採訪，曾為多家國內外企業效力，如：上海數碼、UBI、CHIBI、網龍、EPIC等。

曾經參與多部電影及遊戲的製作，例如：《可可西里》、《龍虎門》、《心中有鬼》、《異次元戰神》、《細胞分裂4》等。

趙恩哲(扭動熱辣身軀) ZEZ Website : blog.sina.com.cn/zez0626 www.leewiart.com/space/6214 遊戲(電影)概念設計師。

生於1982年，祖籍黑龍江，現定居福州。

油畫出身，之後進入CG行業。

曾任上海智藝網路科技有限公司CG導演，參與製作《崑崙》、《龍影》、《紅樓夢》；大連泰康科技有限公司美術總監、動畫導演，參與製作《mymelo》，大連極點數位有限公司原畫組長。

現任網龍公司U3開發部原畫組經理，參與多款大型網路遊戲的開發工作以及電影前期概念設計工作。

並參與多部動畫的BG製作及導演工作。

油畫作品曾參加多次展覽，舉辦過二次個人畫展。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>