





The Man From Casablanca

卡萨布兰卡来的陌生人

专访手机游戏艺术家阿诺德

AUTHOR... 袁野

很多玩过手机游戏的人想必都知道大名鼎鼎的Gameloft公司，该公司做的手机游戏丝毫不亚于其他平台的游戏，可玩性十足。遇到阿诺德以后，我惊奇地发现之前一直在玩的几款手机游戏的角色和外观包装居然都由他亲手设计完成，这位出生在传奇之城卡萨布兰卡的三十岁男人，将带我们走入并了解手机游戏的诞生。



阿诺德·西蒙·拉弗雷斯特
(Arnaud Simon Laforest)
30岁，现居住于法国维勒班市
手机游戏角色与插画自由艺术家

我是30岁的法国老男人阿诺德，外号叫做“EyeS-L”。当年我从高中毕业以后，便进入了里昂的一家艺术学院——里昂艾米寇尔学院(Ecole Emile Cohl à Lyon)，我在那里学习了四年。在大三的时候我开始为里昂的一家叫做Widescreen Games的游戏公司做角色设计。当工作了四年以后，我决定做一名自由插画艺术家。这个转折使我在后来接触了很多不同的项目并且更加专注于插画创作，这对于提升我的绘画技巧来说真是一条绝佳之路。我现在在家里工作，家在法国东南部的城市维勒班(Villeurbanne)。我主要为Gameloft、Electronic Arts、Monte Cristo Games这些客户制作角色插画。



Chuck Norris
(左上)
Pencils, Photoshop
Copyrights: Gameloft - 2008

Pirate of the Seven Seas
(右上)
Pencils, Photoshop
Copyrights: Gameloft - 2007



进入游戏领域开始创作

› 当我还是名大学在读学生的时候，我便通过实习生的身份进入到一家游戏公司Widescreen Games，这是家年轻的公司，他们专门寻找一些年轻人来为他们做角色设计和概念设计。他们给了我做角色设计的实习生身份并付给我可观的薪水。我在毕业之前的最后两年中便一直在为他们工作，直到我毕业以后还继续在那儿工作了两年。作为一名角色设计师的我同时也做一些三维建模的工作，我觉得能够画一些角色并且能够把它通过建模的方式做出来，真是一件很酷的事情。

› 在创作中我没有什么特殊偏爱的颜色，因为每个插画所要表达的东西都不一样，它们都有自己的意境所需的色彩。在用色方面我对于下面这句话更感兴趣：“不断尝试新的颜色。”同时我也很难定义自己的艺术风格。我喜欢一些美式风格的漫画艺术家，比如Adam Hughes的；还有一些日本漫画家，比如尾田荣一

郎；还有一些来自欧洲的艺术家的，比如Nicolas de Crecy。

创作灵感的来源

› 我出生在摩洛哥的港口城市卡萨布兰卡(Casablanca)，我并没有在那里生活太久的时间。但是当我还是个孩子的时候，我就总喜欢通过涂画来表达我的想象力。在我五岁的时候我就已经生活在法国里昂附近，我想我所接受的文化大都来自法国的电视和一些法国经典漫画，像是《丁丁历险记》、《亚历与欧比历险记》、《傻小子卡斯通》、《蓝精灵》等等，它们直接对我的创作灵感产生了很大影响。还有一个给我留下深刻印象的童话故事是《小红帽》，最近我刚刚看了一场由它改编的相当不错的动画片，这部杰出的童话故事动画片给我带来了灵感。

› 现在我的灵感很多来自于我收集的一些图片，这些图片的内容大多来自电影、游戏、动画、漫画、插画、雕塑等等。同时，旅行、交流、听一些声音（尤其是音乐）的过程也给我带来了灵感，我喜欢在创作的时候听一些比较有气氛的音乐。

工作情况和未来的计划

› 我现在同时在做几个不同的项目，但是我不能具体透漏得太多，因为我和客户们签署过保密协议。所有我能跟大家分享的就是我目前正在画一个十分大型的插画，它跟一个我非常喜爱的超级英雄有关。我同时还在做一个点击类的游戏，我做的角色届时都会出现在游戏画面中，能够看到他们在游戏中变成生动的角色，我感觉很有成就感。我简直被这些事情弄得筋疲力尽！但是我喜欢为游戏创作插画，不会轻易改行做其他事情。我一直在不断地学习并且一直迫切地想知道下个月我有哪些项目可以去画，有什么意想不到的东西在等着我。其实这样的生活真的很有意思：你会经常需要去画一些你所不了解的东西，它可能看上去显得十分枯燥乏味，但你需要用自



Xmas Pool
(左下)
Pencils, Photoshop
Copyrights: Gameloft - 2006

Midnight Pool
(右下)
Pencils, Photoshop
Copyrights: Gameloft - 2005

己的方式去把它表现得妙趣横生，使它更加耐看，这样的工作我永远都不会觉得乏味！

› 在将来我想出版一本属于自己的漫画书，或者将其称之为是一本绘画小说，因为我喜欢每一页看上去都有插画的感觉。如果它真的能够出版的话，我会为此感到骄傲，但是我需要有很多时间才能实现这个梦想。

传统游戏和手机游戏的区别

› 手机游戏让我联想起了上世纪90年代的家用电子游戏产业，我很喜欢当年的那些游戏，重新寻回这些颇具魅力的游戏并且将它们重新安装在新的载体——手机上，真的是件很有意思的事

情。但是，目前手机游戏的技术发展速度已经大大超过以前，一些手机甚至具备了一些比任天堂NDS更丰富的3D功能，手机游戏与传统游戏最主要的区别是：开发制作一款手机游戏不需要花费很多时间，只需要很少的开发人员和很少的成本便能够开发出一款像样的手机游戏，而且其可玩性丝毫不减。

› 现在，开发手机游戏的技术每天都在进步，其实我更了解上一代的操作平台（PS2、XBOX），因为我工作的四年里一直在使用Maya和Photoshop为这些不同的游戏平台制作三维角色建模。但是现在我作为一名自由艺术家，只会涉及游戏在最初开发时的概念设计和角色设计，以及游戏最后的插画包装设计。





Q&A

CGW 请介绍一下与你一起合作了很多年的Gameloft公司。

Arnaud Gameloft公司在1999年成立于法国，目前它在中国的北京、上海、成都下设了三家分公司。它是我做自由职业生涯中最重要的合作伙伴之一，而且也是我第一个一起合作的公司，我们从四年前便在一起合作至今。我经常为该公司绘制很多风格迥异并且十分有趣的项目，为他们工作时我遇到了很多很酷的人！

CGW 法国学校如何向学生们教授CG课程？

Arnaud 学校里平时都在教授一些关于解剖学、色彩学、动力学之类的课程，但是对于我来说，学校里最有趣的事情还是当老师布置给你一个课题的时候，所有学生都通过各种不同的途径来做一些创意和技术，你能从他们那里学到很多东西。我感到非常幸运的是，能够与一群天才艺术家同学们在同一个班级里学习。

CGW 你比较喜欢自己哪个作品？获过哪些奖项？

Arnaud 至于我最满意的作品，我想用Norman Rockwell的一句话来说：“下一张。”我并不想用这句话不断来要求自己，但是我真的很喜欢这句话。实际上，一幅作品只要始终能够保持它的重要性，我就会很喜欢去创作它（但是当它完成了以后，我便不再喜欢它了，因为那时我能看到的只有它的一些缺点）。

相比我的其他作品，我比较喜欢其中这一幅作品：我为Gameloft的《斯巴达英雄》游戏创作的一幅插画，这幅画是我用十分自由的方式创作出来的。首先，我在视觉上选择了一个动态点，然后试着找到一个具有动势的形态将其创作完成，我觉得最终的效果从外表上来看还是挺有趣的，这幅作品曾在Deviantart网站获过奖。此外，我还在CGhub、3DTotol和CG Gallery等一些CG类网站获得过一些奖项。

CGW 你比较欣赏哪些艺术家？

Arnaud 我想如果我把我欣赏的艺术家的名字全部都说出来的话，能够把这一页都给填满（还不包括我忘掉的一些人）。我下面列举一些：Moebius、Katsuhiro Otomo、Adam Hughes、Katsuya Terada、Norman Rockwell、Franquin、Kinu Nishimura、CRMK、Sinkiro、Frank Cho、Dodson、Range Murata、Feerik……

CGW 除了创作插画以外，你还有什么兴趣爱好？

Arnaud 我喜欢看电影、看漫画、打游戏等等，很喜欢和朋友们在一起娱乐。目前我尝试着学习中国功夫，但是我最近几周实在太忙了所以没有时间去训练。

CGW 请向正在学习插画的读者们提一些建议。

Arnaud 一定要有耐心！还要经常画一些你能够表达的东西（甚至包括学校里布置的作业和客户要求的那些你可能并不喜欢的东西），一定要将你的兴趣始终保持在绘画创作中，始终将你思路打开，这样才能将你的想法融入到创作当中。通过你所看到、听到、观察到的东西来充实自己，将你独有的个性在适当的地方与作品融合。有一个能够快速提高你插画技术的办法就是不要犹豫，不断重复画相同的东西，多听来自同一个主题中不同的观点，千万不要除了自己的想法以外对其他观点都一无所知。最后十分感谢阅读本篇文章的读者，Merci！

《斯巴达英雄》创作步骤
Pencils, Photoshop
Copyrights: Gameloft - 2008

