

阮偉哲 Jason Juan



- 03 13th Floor Gaming Company, Internship (3D character modeling and create 2D model sheet)
- 05 LFI International, Freelance (Concept, Illustration)
- 04-05 Amaze Entertainment, 3D Artist (Concept, Character Animation, Environment, Special Effect)
- 05-迄今 ARENANET, Character Artist (Concept, Creature and Character Modeling, Texture, Rigging)

## 傳統美術與CG的結合

Q 請問您在大學時期是就讀相關動畫設計的科系嗎？

A 並不是。我以前在台灣念政治大學數學系，當時就萌起對3D動畫的興趣，直到畢業當兵兩年後，我報名了Maya的課程，這個課程壓縮在一個月，所以非常密集，而我因此學習了Maya大部分的功能，也奠定了未來Maya的基礎。然而，我以為學會了所有功能，就能開始製作任何3D相關的藝術設計。其實不然，我發現角色和生物製作這類的設計，都不是學會軟體就能達成的，於是我決定到美國學習美術，而且是從基礎學起。

在美國留學時，學校課程是以基礎的手繪課程開始，直到第二年才開始介紹3D軟體，學校偏重3D Studio Max的教學。所以花了一些時間來熟悉這套3D軟體，透過這個過程發現，Max與Maya的功能大同小異，使用上不會有太大的問題。然而，兩年畢業後在美國的第一份正式工作使用的軟體是Maya，一年後換到另一間公司，他們使用的是Max，直到兩年前公司又轉換成使用Maya，所以我一直不斷的交替使用這兩套軟體，相對之下，反而更加熟悉Max與Maya。

Q 為何您的公司最後會決定使用Maya這套繪圖軟體？

A 其實Maya和Max最大的差異在於核心程式。Max的某些核心程式是沒辦法被修改的，所以對程式設計人員而言，他們會偏好使用Maya，這對開發內部使用工具方面才有幫助。而我的公司在兩年前面臨到必須重寫新的遊戲引擎，所以為了讓3D軟體與引擎達到更好的結合，公司決定全面改成使用Maya，然而在建模的部分，因為使用習慣的關係，有些同事們仍偏好用Max。

A 是的，由於每間公司都有特定的製作方式與工作流程，為了節省成本和精簡流程，工程師必須開發屬於內部專門使用的程式工具，所以程式人員會努力做出合適的工具給Artist使用，而Artist同樣也會提出建議讓工程師來做修改，來達到更有效率的開發。

Q 您的個人網站http://www.jasonart.com/有放許多用photoshop繪製的作品，有許多人像素描的圖片集，可否談談這部分的經驗？

A 對於任何影像藝術工作者來說，我認為了解人體和人像素描是基礎要件。以人體素描來說，當初我是從學習速寫開始，這種練習可以在短時間內觀察人體的肌肉變化，每周練習一至三次，每次三到四小時，模特兒幾分鐘就會換個姿勢。一般而言，若是以靜態圖片當作參考資料，藝術家就不容易觀察到人體的肌肉變化，因為人在變換動作時，全身的肌肉都會被牽動，這種轉變可以在真人模特兒身上很容易觀察到。而且這種練習的目的往往不在於畫的結果，為的是訓練手眼協調，以及建構腦袋裡對人體的知識累積，透過練習的過程與結果，會讓美術家對人體及生物在



ZBrush模型雕塑製作上有很大的幫助。

我認為練習人像素描達一兩年是基本的，然而對人體了解的深度是永無止境的，我知道有些相當優秀的藝術家，從事此領域已二十年了，他們仍會持續做人體素描的練習。我們公司也有很多人不斷的做素描練習，因為這對我們而言是需要不段的做提升，才能製作出優秀的3D或插畫作品。

Q 公司會安排特定的時間來協助你們做人體素描練習嗎？

A 會的。其實在美國這邊，有許多公司都有舉行這樣的活動，公司會提供相關資源，讓內部的美術人員可以做練習。以我們公司來說，公司有和這邊的一間學校合作，所以我們可以使用學校教室的場地，固定時間是在每周四晚上6:30~9:30，而且還開放給學校學生或相關業界人士，我認為這就是學習ZBrush雕塑的速成之道。

Q 就您在美國從事CG遊戲多年的經驗，您認為在國外業界工作，必須具備的條件會是什麼？

A 我認為語言溝通上不會有太大的問題，比較大的問題在於文化上的差異，這方面對每個在海外工作的朋友來說會比較辛苦。

Q 您在製作遊戲專案時，可以容許融入一些個人的意見與想法嗎？

A 以遊戲而言，當Artist在一開

始概念構思時，往往都會偏向個人喜好和個人專長，然而到了執行專案的時候，必須秉持的想法是，產品就代表公司，所以許多個人色彩與風格的作品就有可能得犧牲掉，不過也有可能幸運的是，這一次的遊戲風格正好是自己擅長的色彩為主，不過無論如何，任何的想法與結果，最後通常是由藝術總監來決定的。

Q 根據您的想法，除了3D繪圖的技術之外，從事CG領域是否也必須具備美術底子呢？

A 我認為若想像個優秀的CG Artist，美術底子是必須具備的，如果單純只會美術或單純只會3D繪圖軟體技術，是無法做出好的CG作品，因為這兩項是必須結合在一起，而不是各走各的路。

在CG領域上，是有細分許多面向的，如單純的程式設計師，他們負責遊戲畫面引擎、製作Artist需要的角色背景使用工具。然而，在工程師與Artist的溝通之間，往往會發生誤會，誤會的產生在於，美術設計師在表達需求時，工程師無法立即的接收資訊，因為描述用詞上就不一样了！而且美術設計師其實不知道要如何善用新的科技軟體，但是我們又必須解決兩方溝通上的問題，於是後來就產生了一個新的溝通者，叫做Technique Artist，他們必須本身是美術師，而且要具備程式專長，這樣

## CG ARTIST

的人就可以勝任工程師與Artist間的橋梁，當做溝通的使者。

**Q** 在美國工作這麼久了，您未來會考慮回台灣繼續從事遊戲這個領域嗎？

**A** 我有認真思考過，如果待遇夠好的話笑！其實工作最終的目的也是為了養家餬口，不過因為台灣環境的關係，相對之下這個考慮的結果可能未必會有答案，畢竟在美國從事這個行業的話普遍會比較備受重視。

**Q** 您對於台灣未來的CG展望有什麼樣的建議？

**A** 在台灣有個現象，許多父母都讓小孩學畫畫，但卻沒有深入了解學畫背後的意義，如果單單只在紙上作畫，對一個美術家而言是非常受拘限的。人類之所以偉大，是因為會學習善用工具，現有的社會有太多可以發展的媒材，所以必須具備的觀念是，除了了解基礎美學，還得進而結合3D軟體工具，如Maya或ZBrush。在未來的方向，傳統美術與3D繪圖技術勢必是要做結合的，而且當每個人都在不斷進步的時候，僅維持目前的水準相對而言是不夠的，所以要持續的透過學習，才能將自身的技術與觀點提升到不同的階段，即使是非CG界的工作者，也需要抱持這樣的想法，才能在工作上有所增進。

