

不要什么都做假。如果作品不好看，不要总是投机取巧地改变材质，或者打一些很梦幻的灯光来掩盖瑕疵。要努力用正确的方式设置灯光，要有耐心。

——André Kutscherauer格言



Sense and Sensibility of Light

光线的理智与情感

——德国CG艺术家André Kutscherauer访谈

INTERVIEWER... 吴启文

EDITOR... 吴森



André Kutscherauer

1981年	生于慕尼黑
2000年	美术高中A等毕业生
2000年-2003年	媒体设计师
2004年至今	Messlinger GmbH公司三维设计师

纵观当今CG艺术界，能创作出照片级写实风格作品同时又能为其赋予艺术感染力的艺术家并不多见，而André Kutscherauer就是这样一位大师。摄影是他的激情所在，也是他现在工作的领域。他跟一群用他的话讲是“拥有CG艺术家所能达到的最严苛的眼光”的摄影师一起工作，把自己在光线方面的造诣磨练得更加精深。光线，是他作品的根源，也是他永恒的前行方向。正是由于他的这种美学情趣，这种对任何一件普通物品所蕴含的情感的捕捉，让我们能从他看似冰冷、理智而严谨的作品中，感受到他心中热情的风景，那里似乎有伊萨尔河的落日，有啤酒节的狂欢，还有天鹅堡前的山涧吊桥……



《数码设计》简称CGW，André Kutscherauer简称AK。

CGW 首先请向中国的读者介绍一下你自己吧。

AK 我叫André Kutscherauer，目前我在一家摄影工作室任技术员，我工作的职责就是使设计视觉化。我也做一些网页设计，也为互联网开发一些实时的应用程序，工作之余我总是努力用作品实现自己的创意。

CGW 你网站的UI（用户界面）非常漂亮，为什么当初你会选择这种风格，你又是如何实现的呢？

AK 谢谢，这种UI的目标就是使每一个菜单都很清晰，使用户以最快的速度看到图片。缩放功能是最复杂的一部分，但我认为这是很有必要的，你可以向用户展示作品里的微小的细节，这些细节可是你花费了大部分创作时间来完成的。上个月我又完成了一个新的网页，把这些已存在的功能推向了一个更高级别，我很高兴下个月读者就可以看到这个新网页了，这是非常值得的。

CGW 你的大部分作品都是工业产品，这是因为你对工业产品感兴趣还是客户的需求？

AK 主要是因为我们的客户需求。3D渲染是使模型可视化的理想手段，去年我制作了大量有关工业产品的静态图片。这对我是非常有帮助的，我对整个流程已非常熟悉，它几乎完全是照相的流程，我可以学到很多美学知识。

CGW 你给了产品第二生命，能告诉我们的灵感都来自于哪里吗？

AK 灵感就在我们身边，几乎所有你拿到手上的东西都是被设计过的物体，你很难不受它的影响。当我开始创作时我试着不去看其他类似的图片，只是看看那些构成，然后得到最佳的方案，我甚至不去看自己创作的相关图片，一切从零开始。以这种方式我有着很大的自由度，同时训练了自己的眼睛。如果你上网冲浪以寻找灵感，那么创作照片是很容易的，但我认为真正独特的风格和美学是发自内心的。

CGW 你创作中遇到最大的困难是什么，你是如何解决的？

AK 最大的困难是渲染的速度，现实中你可以实时地移动灯光和摄像机，在3D的世界里不得不在做这些改变之后静静地等待着结果。物体越复杂，灯光越多，你需要等待的时间也就越长。这就要求你要有敏捷的思维，很强的预见能力，在看到结果前就能够想到，以此确保按时完成任务。现在我完全可以在动鼠标之前在头脑中设置灯光及每件物体，这是非常有帮助的，因此我只要进行少量的渲染测试就可以了。

CGW 我知道你是CINEMA4D用户（我也是），为什么你用Mental Ray渲染器（依我看来CINEMA4D的渲染能力很大，特别是针对工业产品）？

AK 我在3年前开始使用CINEMA4D，用的是苹果版，对于3D动画它是最佳的解决方案，我从来没用它进行高质量的渲染，因此对它的渲染还不是很了解。Mental Ray安装于3ds Max中，因此我开始学习它。MR非常棒，它有着出色的计算能力，几乎可以让你得到任何你想要的图片。因为它良好的设置，你可以在任何一台机器上运行场景，渲染速度和质量也很令人满意。

CGW 你能说说作品“Selfillumination 1 and 2”吗？它们非常有趣，我们都很喜欢。

AK Selfillumination是我最喜欢的作品，关于这幅作品的解释有无限的可能性。关于它的主题可以做乐观的正面的表述，也可以做悲观的负面表述。每个观众都会有自己的见解，他们有着足够的想象空间，这是这部作品的最重要的特点。这种交互的可能性正是我最喜欢的。

CGW 你是否考虑过改变创作风格，比如科幻类的？

AK 没有，当然我会创作不同的作品，但只进行较小的改变。我喜欢我的所有作品都保持这种独特的风格，这很难实现，通常你希望每件事物都与众不同。很久以前我就决定以这种风格来继续创作，通过作品来表达一系列不同的故事。





→ Sense and Sensibility of Light »

→ ①

CGW 动画“Streaming”非常有趣，当初是怎么想到要创作这样的动画片的？

AK 这是我在通往多媒体设计道路上的最终的作品，创作时我力求做到最好。在300兆赫的机器中渲染是件很困难的事，但我做到了，并且通过这个项目学到了许多知识。最有趣的是为“米老鼠”创作背景音乐，剪辑也很有趣。我把整个动画进行分层渲染，然后把把这些层置于Premiere中，自由地切换镜头。


CGW 你对目前的工作有什么看法？你国家的CG环境如何？

AK 在我的国家CG环境非常的差，只有少数的电影公司会用到静态渲染图，更少的公司试着制作电影项目。很多人都是自由职业者，全职工作很难找到，德国没有“好莱坞”，我很高兴自己能在全职工作，还能进行创作。

CGW 在摄影工作室，你可以学到很多的知识，特别是灯光和图片合成，我想它一定使你的创作更加的完美，是否是这样的呢？

AK 是的，如你所说，他们对灯光及摄影都有着深刻的理解，这对我是很有帮助的，我在不断地进步着，犯的错误也越来越少。





CGW 对于创作过程中的灯光和建模你有着怎样的见解？你是如何分配时间的？

AK 两个部分都非常重要，不论你如何擅长灯光，假如模型不好，你将永远也得不到照片级的渲染，反过来亦是如此。我一直试着减少建模的时间，把尽可能多的时间都用在灯光和合成上。

CGW 你非常的守时，但有些人总是言而无信，假如这种情况发生在你身上，你会如何处理？

AK 这是一个平衡性的问题，在我的工作中，时间管理是一项很重要的事情。在我的作品完成之后我总是计算渲染时间，考虑后期所用的时间，甚至精细到了印刷时间。我必须检查每一阶段的时间，以确保按时完成任务。直到现在（超过3000个渲染业务），我从来没有拖延过时间。很喜欢这样的状态，但从另一方面来说，如果每次都按时，时间期限会不断缩短。我有这样的感受，这次你完成得越快，下次你就得更快，但保证图片质量可是我首要的目标。

CGW 你未来的计划是什么？去好莱坞？

AK 也许吧，谁知道呢，我是不会拒绝在皮克斯中担任灯光或合成师的，但这几乎不可能。我希望创作出更多的作品，也许有一天我会找到一家CG特效公司。



CGW 用一句简短的话来概括一下你自己？

AK 我想我不得不面对这个事实：一方面，我对所有CG和计算机方面的技术感兴趣，喜欢运用Flash软件，也为3ds Max写脚本，还考虑技术问题。我喜欢建模、灯光及工作的每一部分。另一方面我又对艺术、音乐、创造性作品有着高度的兴趣，理性中夹杂着更多的感性。通常会思考两个基本不同的问题，领会多数人的意见。一些人思想，但他们不会观察，我希望两者兼而有之。

CGW 你利用简单的物体（比如杯子，汤匙）构成了一个大的物体，从这个大物体中我们感受到了反复所带来的无穷魅力，能谈谈这种形式美吗？灵感是如何撞击你的？

AK 每一个小小的物体都有着自己的故事，就如人类的情感一样，它们在述说着过往，许多人都忘了这些小小的物体所蕴含的情感。那些非常平凡的物体在我手中只是个媒介，我的目标是创作作品，由这些简单的物体组成一个新物体，以表达出不同的观点，达到更高的美学情趣。我喜欢用它们来说情感，哪怕是那些冰冷的东西。

