

未来科技下的游戏场景作品

——浅论张君亮的艺术

■ 郑文恺



赛博朋克霓虹中国



张君亮

游戏场景开发艺术家，就职于美国暴雪娱乐，为赛博朋克：霓虹中国(CyberNeon)制作人，毕业于美国犹他大学娱乐艺术与工程学院技术美术方向。连续两年受邀担任“The Rookies Awards 2022 和 2023”全球CG大赛评委。专注于游戏场景的开发与制作及技术美术方面的研究与探索。

2019年，因为《赛博朋克：霓虹中国》，张君亮走入了公众的视野。这是一部用当今世界流行的美术风格，营造一个未来科技下凸显中国风格的赛博朋克世界的游戏场景作品。

历时18个月，仅靠个人之力在UE4中独立完成的独立游戏场景《赛博朋克：霓虹中国》揽获了2019年TheRooKies全球CG大赛五大荣誉，经国内外近百家专业网站转发，迄今累计浏览已达200万余次。

另外，张君亮的3D《西藏圣光之旅》场景作品被英国《3D World》杂志2021年3月号刊发，该杂志是一本3D图形专业学术类杂志，它在世界CG行业具有绝对权威，艺术家都以自己作品能被该杂志刊用而自豪。

艺术家通过参加专业赛事向外界展示自己的作品是国际公认的一个通行惯例，由于各国艺术家源于各自文化背景和对某一事物在认知上的差异，一定会在其作品的形式观上表现出来，正是这种差异性能让设计师脱颖而出。

张君亮认为，这是一个非常有效的产学方式。他就是这么做的，“这一方法能促使你为自己的作品设立一个目标，寻找一个合适的舞台，把自己的作品拿出来与世

界一流的艺术家一起交流，这能让业界迅速了解你，是为你助力的有效方法之一。”

张君亮认为，完成一个游戏城市场景不仅需要专业的美术技能，还涉及到城市规划、建筑学、市政设计、园林设计等方面的综合知识、多学科的积累，这样的作品才能被玩家所接受。

他说，“记得我在制定《赛博朋克：霓虹中国》这个规划初步方案时，不知做了多少稿，横竖不理想，于是我差不多跑遍了洛杉矶各类新、旧书店和图书馆，买了许多有关城市规划、建筑学、市政、室内设计等方面的专业工具书，花了一年多时间，算是弄清了城市设计的基本概念和各国历代各式建筑的建筑风格和符号，包括城市开放空间、市政配套设施等方面的设计手法，有了这些积累后，《赛博朋克：霓虹中国》这项被普遍认为个人不可能完成的项目，在我手中已然成为可能！”

期间，为了打造最顶尖的画面效果和视觉体验，从方案设计、建模、UV、贴图、shader制作、灯光、动画、分镜头、渲染、粒子系统，以及后期处理效果，无不经历了无数次方案颠覆和修改。特别是后期灯光效果的处理，“即使是在黑暗的小巷里，对屏幕稍纵即逝闪过数据，你都得认真对待。”再

说回创作一个有中国风格的赛博朋克城市的难点，“我认为的难点还是在于初期的游戏地图关卡设计与规划，以及整座城市建筑的风格，所以绝不是简单地贴几个汉字就了事那样简单。”

他的探索与钻研说明，对于“赛博朋克”的当代视觉化理解中，中国无疑是非常具有文化气质的坐标之一。他的创作总能呈现骨子里与生俱来的“东方文化的影子”，总能呈现与生俱来的中国元素。

作为当代中国3D环境艺术家的重要代表，他会创作史诗一样工程的大场景，比如赛博朋克霓虹中国项目。他当时给自己立下了三个目标，首先所有场景设计都是从零开始到完成，都是个人独立制作，其次，展示出中国风格。第三点，比Cyber-Runner的世界开阔。他做到了！

张君亮是当代中国颇具有代表性的3D环境艺术家，他十年来的坚持，使得中国的3D环境艺术，在世界舞台上有了自己的浓墨重彩。张君亮的艺术成就让我们体验到当代艺术家在现代转换和创新发展中拓开的新路。相信他的富有成就的探索，会引领更多的人，进一步立足时代发展，精研艺术语言、彰显中国元素、推动中国环境艺术在新时代新征程中更加阔步向前。



西藏圣光之旅



朝霞林图



赛博朋克：霓虹中国