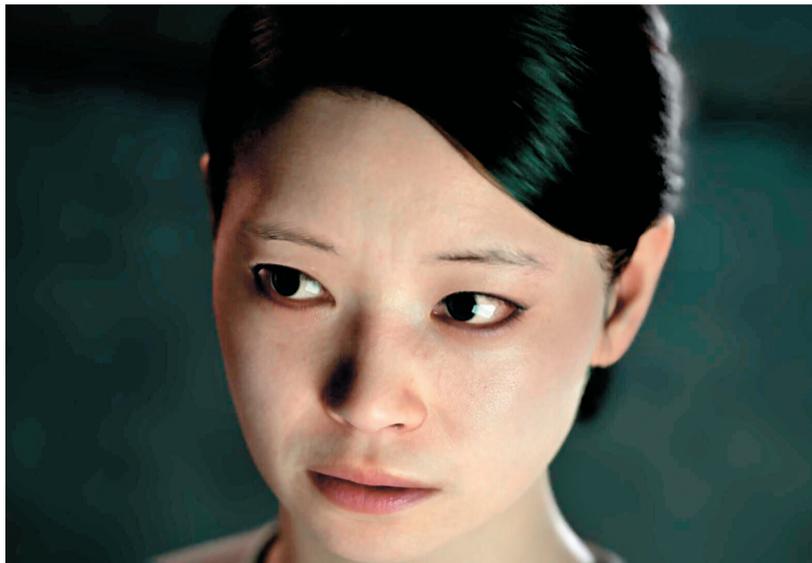


## 李琳瑶：数字人，何以为人

■梨白



李琳瑶 她 1943×1039 像素 实时动作捕捉数字人 2025 年



李琳瑶 无止境(A Trip to Infinity) AI生成式裸眼3D数字艺术 杭州西湖天幕 2023 年

在数字视觉的演进中，人的形象正经历一场静默的蜕变。从游戏角色、影视人物到如今的数字人，三维艺术的核心已从塑造形态，转向构建可感的状态。角色的生命感，不再仅由造型定义，更在于其行为逻辑、情绪表达与虚拟环境间的细腻互动。关于人的当代思辨，正在这片由数据构成的新场域中展开。

在这场关乎数字存在的探索中，艺术家李琳瑶的创作轨迹，构成了一条清晰的样本路径。从传统角色艺术出发，她将实践延伸至数字人领域。于她而言，这并非单纯的技术迁徙，而是一次创作母题的自然深化，是人文关怀在数字语境下的重新着陆。

在经典的角色创作中，艺术家如同雕塑家，重心在于定格一个完美的瞬间。然而李琳瑶在实践中发现，当角色被赋予动态、投入叙事，静态造型所建立的权威便面临挑战。角色能否令人信服，取决于其行为节奏、事件反

应，乃至难以言明的存在感。正是这种对动态状态的关注，引领她走向数字人这一更复杂的课题。

随着AI动画、实时渲染与交互系统日渐成熟，数字人正从被观看的客体，转向可对话的主体。李琳瑶的创作重心也随之迁移：从雕琢终极模型，转向设计一个能承载多元行为、适应动态情境的生命系统。模型不再是终点，而是一个富有潜能的起点。这要求艺术家在塑造外形时，便需预设其情感光谱与行为模式，使形能从容接纳态的流动。

在此过程中，艺术家的角色发生转变。她不仅是外形的赋予者，更是内在生命逻辑的共建者。面对自动化生成技术，真正的挑战在于如何在算法中守护角色的情感一致性、行为合理性与独特气质。李琳瑶认为，关键在于驾驭前沿技术，而在于技术的可能性中，作出清醒、审慎的抉择，让技术服务于人的表达。

这种判断力源于对角色本质的深刻理解。数字人并非对传统的颠覆，而是其在更高维度上的演化。它要求创作者兼具造型审美、动画思维、情绪解码与系统洞察，并统合于清晰的人文艺术判断。

因此，数字人的兴起并未削弱艺术家的主体性，反而提出了更高要求。当造像因技术而普及，创造生命的权重却在增加。艺术的价值，愈发体现为在技术洪流中，为数字生命注入温度、逻辑与尊重的自觉。

如今，数字人正步出屏幕，步入展厅、商场与城市空间，成为联结虚实的新媒介。每一次相遇，都不只是技术体验，更是对自身存在的隐喻性观照。

从精研形态到构建状态，李琳瑶的实践，宛如一场贯穿数字领域的人文实验。它揭示的并非技术之所能，而是创造之本质：

一切创造的终极命题，始终是：人，何以为人。

## 艺术家简介

李琳瑶，数字艺术家，现就职于英伟达(NVIDIA)。本科毕业于复旦大学新闻学院广告学，后于美国卡内基梅隆大学取得娱乐设计硕士学位。

其职业经历跨越数字内容创作的多个核心环节：曾参与索尼PlayStation项目研发，随后以核心角色艺术家身份加入暴雪娱乐，主导《暗黑破坏神IV》系列角色与生物设计。近年将研究重心延伸至数字人与实时角色系统，在AI驱动动画、生成式叙事与交互体验等前沿方向持续深耕。

除创作实践外，她亦活跃于行业交流与国际评审领域，曾受邀于Adobe Substance Days、Gnomon等专业平台发表演讲，并担任The Rookie Awards(2024-2025)、第24届VES Awards及MeetMat国际创意大赛评委。目前，她致力于在智能生成的技术语境中，探索数字角色艺术的表达边界。

