

问题：AI 绘画的当下，人类美术还有未来吗？

题目描述：目前来看 AI 绘画的水平已经超过了部分商业画师，来自很多大师的色彩构成和超高的信息量表达对于现在绝大多数画师来说都是很难的。目前的职业画师能画的这么惊艳的也是水平比较高的了。就算不讨论 AI 的继续进步和训练，就算现在这个水准也已经能够完成大部分要求，抢走很多中下层画师的收入。当没有中下层画师，未来也很难出大师级人物，人类视觉艺术已经走向一条死路了吗？

怎么会没有未来？当然有了。

其实很多人学错了专业，

把素描学成了复印，把美术学成了渲染，雕塑学成了翻模，设计学成了拼贴。

这不是在说学这些技术是浪费时间——这是你的必由之路，不学是不可能的；

也不是在说不值得在这些技术上精益求精——这关系到艺术追求的两个面向问题，我们另案再讲；

而是说很多人学美术，满足于我掌握了一些没学过的小白们所不知道的某种巧妙的软件操作、某种修改器组合、一些特殊的 node 连接法，满足于熟练的掌握了某种快速高效的达成“标准效果”的“来料/来样加工”技能。不是想着去创作，而是只想着去制作。

是在说把艺术家学成了技工。

其实，ai 技术在艺术领域内的全面应用对创作者们是一件极大的好事。

那些想要讲故事但手上没画工的新蔡志忠、新几米、新宫崎骏们，终于可以摆脱“没有画师合作”和“没有预算制作”的苦恼了。

那些想要创造新“清明上河图”、“千里江山图”的人，终于可以不必要耗尽一生了。

人的精力是有限的，而创造之中所包含的无限的繁琐是最大的门槛。这些东西可以被削减和压缩，永远是一件好事。

只要你是一个创作者，ai 对你就只有好消息，没有坏消息。

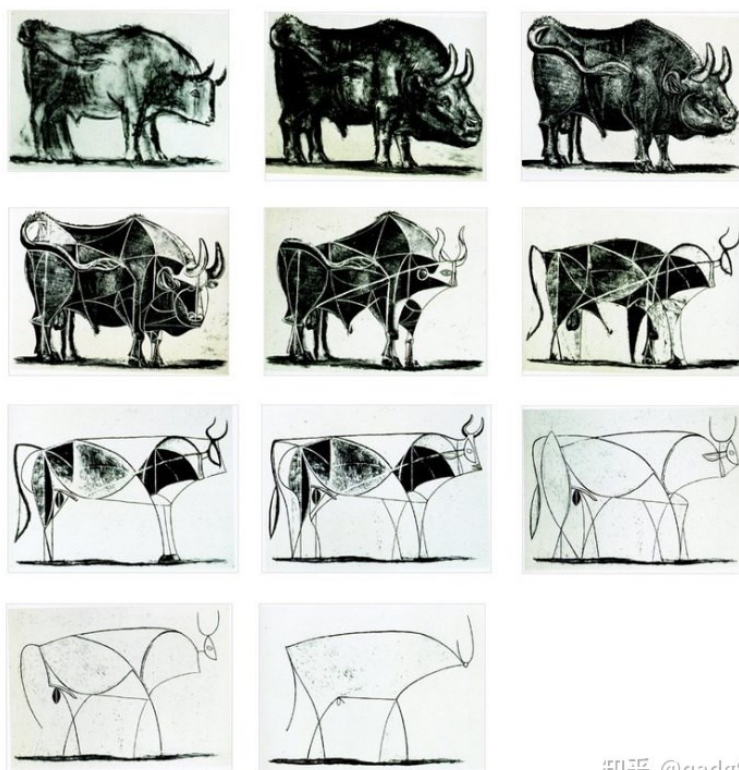
这所谓的创作者包含两个方向——内容创作者和形式创作者。

内容创作者为形式赋予新的内容——典型的案例如以油画手法去画中国神话故事，以国画手法讲述科幻故事。（为什么这么多年，国画学生们还在画梅花和山水蝲蛄白菜？问问自己。）

ai 并不能创造新的内容，它只能为你所指定的内容提供已经存在的某种典型形式。

它当然对内容创作者如虎添翼。

形式创作者为内容赋予新的形式——



只能提供已经存在的典型形式，从而只会反向的体现出形式创作者的可贵。

张旭、朱耷、莫奈、毕加索、马蒂斯这些人，真正创造的不是作品本身，而是借由作品所表达的新的形式。从某种意义上讲，他们其实是 ai 之父，ai 本身就是他们的作品。

你也可以成为新的 ai 作者——这并不需要你掌握代码能力，也不需要你画得有多讨喜、多“悦目”。

但需要你观点完整、表达系统，要你矢志不渝的“超凡脱俗”。

ai 是凡俗的极致。

一切平凡而通俗的，最终都会被 ai 接管。

超凡脱俗者在成为新的凡俗之前，只会是 ai 追随的对象。如果对你而言超凡脱俗是一个习惯，ai 将永远追不上你。

如果你对这话感到“不切实际”“离我太远”，那么你根本就没有进入艺术这一行。

甚至更尖锐的说——你并没有进入“人”这一行。

因为几千年前，中国人就已经说过了——君子不器。

所谓人，并非有别于动物的存在，而是有别于器物的存在。

这两句话，实际上就是东西方哲学主题的最大差异所在。

东方文化——或者不如说中国文化实际上对人的自我发展划分了两个段落。

第一个段落，是“成器”。

“玉不琢，不成器”，“器量恢弘”，“器宇轩昂”。

你要有手艺、要有功夫、要有技能，你要能承担社会对你的功能性需求，至少能可靠的担当某种角色，成为整个人类柔性生产线上的一个部件。

这是一根及格线。不及格是不被接受的。

低于这根线你会受到惩罚。

整个社会的规则实际上被设计成了会悄无声息、自然而然的不惩罚自甘不成器的人，剥夺ta们的话语权和分配资格，直至将ta们消灭。

(

这其实就是“东亚社会内卷”的根本原因——根本不是因为什么“资源匮乏”、“竞争激烈”，而是社会规则在惩罚未能有效担当社会职能的成员。

“竞争激烈”只是这种社会职能稀缺后的附加效应。

实际上将来中国即使职位不稀缺，生活福利足以让人轻松生存，中国社会一样会坚持惩罚自甘不成器的人。

因为中国不把这种对闲散的容忍称其为宽容，而是认定为放纵和溺害。

所以麻烦你直接绝了这个念头。

)

第二个段落，则是“不器”。

君子不器。

“君子”才是理想，是你本就该不懈追求的及格之后的毕生目标，是高于及格线的东西。

高于及格线，你会得到奖励。

是这种奖励在不断抵消你在其他方向三不五时受到的大大小小的惩罚，在你苦海扑腾时拽住你的领子往上拉提。

这其实就是中国社会的基本逻辑，基本组织形式。

现在 ai 正在以非常确切的、实在的方式帮你划定这条“及格线”，这对你有莫大的好处。

看清楚上面的两段论。

成器，也就是以 ai 为师，在某个领域做到相近的水平。

这个过程是你绕不过去、也不该绕的——你必须先及格。

不要因为 ai 的出现，就认为“及格不重要”了。

不器，就是不要满足于“成器”——“成器”只是你的容身之所，不是你的栖身之地。

你必须成为一个创作者，一个艺术家。这不是可选项，而是一个必修项。

客观世界已经给你下了最后通牒，容不得你再满足于“熟练”、“高效”，对它来说，那只是勉强及格。

所谓“勉强及格”，意思是鼻子刚好露出水面。

来一个浪你呛一口水。

波浪起伏，你就呛到死。

你必须寻求创造——要么为形式创造内容，要么为内容创造形式。

停止再以“我是一个普通人”自居自足，停止说“这要求太高了”。

这不是你的老师、家长的要求，可以耍耍赖、装可怜蒙混。

这是上帝的明文通牒。

但这种鞭策对你不是诅咒，而是一种祝福。

创造并都如你想象的那样神秘高贵，遥不可及。

当你习惯于创造，它将如吃饭喝水一样的习以为常。

到那时，你才会知道身而为人的滋味到底是什么。

在你熟练的掌握创造本身的技艺之前，这些由社会不断自动产生的惩罚所带来的恐惧、抑郁、狂躁、绝望，会一直追着你跑。

唯有惯能创造，对创造新的形式和内容习以为常，才能彻底的击退这些不知疲倦的追兵。

AI 的出现，是要逼你幸福。

编辑于 2022-10-14

<https://www.zhihu.com/answer/2710177413>

评论区：

Q: 讲得真好。

从知道 Ai 未来蓝图那天起，我就觉得那是会让人类幸福的，无比向往。

可不断有人恐惧、消极，认为人会输给人性输给 Ai，不配这种幸福，搞得我也只能低调。

因为笃信人的价值，所以不畏惧被取代，因为笃信人真正的“死亡”，是失去创造力/主动性/梦想，所以觉得“活着”的人必定凌驾于 Ai 之上。

---

Q: 这篇回答结合摆脱 996 那个答案可以鼓舞不少人。

B: <https://www.zhihu.com/answer/1520816289> (#提高收入#)

---

Q: 那个 ai 我用过了，说实话确实能生成那种一眼很好看、甚至可以直接商用的图，但如果用来自我创作的话则局限大到惊人，甚至当参考都可以找到一堆更适合的。所以影响商业是有可能的但真的热爱创作的人是不会满足于那些廉价的效果的。但是话说回来，谁敢保证自己的创作就比那些商业画更有价值呢？

A: 不要“用过”，要立刻引入到自己的创作流程中。

要精通，要借助它突破现有的极限。

---

Q: 未来世界，艺术创作是不会被 AI 替代的重要行业。人工智能绘画固然发展迅猛，但 AI 只能模仿，无法超越，而艺术天然具有超越性，艺术家要做的事情，就是形成自己的艺术风格，去引领 AI。从这个意义上说，每一位划时代的艺术家，其个人特色鲜明的作品，都可以作为供 AI 学习其风格的训练材料。

所以，创作者不必担心自己的风格被人模仿，只需要不断地推陈出新，探索更多的可能性，形成个人的风格即可。

拓展阅读：

<https://www.zhihu.com/answer/1738761505> (#智能失业#)

<https://www.zhihu.com/answer/1487922262> (艺术的本质)

<https://www.zhihu.com/answer/1764750228> (#吐字不准#)

---

Q: 未来商业

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/70432854> (#大过滤器 (一) 好胃口#)

更高效的工具才能更广泛地释放创造力以满足更多元的需求，或许此刻我们距此更近了一步。

---

Q: 链接答主的其他回答，关于书法书道

Q: 请问答主，将来可能出现一个人在家利用 AI 就做出一部电影的情况吗？

A: 不是可能，而是必然。

Q: 请问 AI 在创作电影方面能够提供什么帮助吗，比如光线、构图，甚至是故事情节的构建？更进一步地说，我们在 AI 的帮助下，还需要什么能力吗？

对 AI 的了解甚少，希望能得到作者的回答

A: dreamstudio.ai

自己尝试一下吧

---

Q: 朋友，我不是专业画师，我只是绘画的业余爱好者。我作为业余爱好者，应该怎么看待 ai？我最近的那篇回答，以及我在评论里贴链接的另一篇回答，是我目前的焦虑

A: ai 可以帮你拉近距离

---

Q: 以前了解过一点关于游戏原画的东西

从字眼上看，游戏原画像是给游戏内容画立绘，就是一个角色一张图

后来我得知游戏原画是与策划一起设计游戏元素、游戏风格、内容基调…它实际上是一个“多因素协调”的事项

一个春节活动，要通过色调和春节象征物的搭配，塑造出春节环境

而角色的春节形象，既要有春节元素（比如春节红衣服），这种春节元素又要与角色的形象和其他衣着协调一致

如果要制作一张春节活动宣传图，角色春节形象又要与 TA 所在的春节活动背景协调一致、非常融洽

这种东西只能由人通过复杂的脑力来实现，AI 做不到，且在未来的很长甚至是极长时间里都做不到

因为 AI 只能通过理解人对它“讲的话”来学习，它要识别人对它输入的语言是什么含义，然后通过快速迭代训练来达到“成熟”

但有很多东西是无法用语言表达的，人自己都不知道“那些东西是什么”——这里是一副春节活动宣传图，它的构思如何精妙？角色与环境的搭配有多么协调？具体有多精妙有多协调？怎么才能做到这种精妙和协调？如果这里稍微改变了一点，会对全局产生多么具体的影响？

这些东西恐怕就连画师自己都无法「完全精准、完全完整」的表达出来

它更多的是一种基于长期训练而形成的「人所特有的」一种“特殊感觉”或“特殊直觉”，以至于画师本能的察觉到“这样做，肯定不行；那样做，才更协调美观”

但这些东西是说不出来、表达不出来的，至少它是无法完整精准的表达

AI 也就不可能学会这些东西

目前 AI 能做到的，是对创作者明确表达出来的“具体形式”担任“内容制造”的角色

从各种意义上讲，有生之年的创作者是不必担心会被“AI”取代的

他应该担心的是，他的职能被其他「创作者+AI」的组合取代，尤其是那些迅速学会与 AI 搭档的创作者

一旦 AI 能实现内容的落实，即使是水平较低的创作者也拥有了大量实践灵思妙想的机会，他可以借由 AI 高效的创作然后审视自身创作内容的水平与问题，以全新的速度迭代自己的创作能力

这可能会促使他在创作领域突飞猛进

---

更新于 2025/2/7