

奇幻动漫游戏造型库

英国畅销书作家&艺术家 芬利·考恩 Finlay Cowan



incredible characters
人物

100
出版商社

奇幻动漫游戏 造型库人物100

英国畅销书作家 & 艺术家
芬利·考恩 Finlay Cowan

incredible characters
人物100

吉林美术出版社

本书经英国 D&C 出版公司独家授权出版

Copyright © Finlay Cowan, David & Charles Limited 2008

版权登记 图字: 07-2008-1816

图书在版编目 (CIP) 数据

奇幻动漫游戏造型库. 人物100/(英) 考恩著; 曲云英等译. —长春: 吉林美术出版社, 2009.1.

ISBN 978-7-5386-3070-1

I. 奇... II. ①英... ②曲... III. 动画—造型设计 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第209884号

奇幻动漫游戏造型库人物100

出版人/石志刚

作者/(英) 芬利·考恩

译者/曲云英 焦帆 孙利民

责任编辑/朱蕙楠

助理编辑/王英策

封面设计/张亚力

技术编辑/赵岫山 郭秋来

出版发行/吉林美术出版社

www.jlmspress.com (长春市人民大街4646号)

制版/长春吉美版务有限责任公司

印刷/辽宁美术印刷厂

版次/2009年4月第1版第1次印刷

开本/787×1092mm 1/32

印张/7

书号/ISBN 978-7-5386-3070-1

定价/38.00元

目 录

引言	4
设备	8
奇幻人物的来源	10



英雄人物

14



反派人物

62



民间经典

114



专题造型

184

作者简介	216
索引	217



引言



奇幻世界中，由众多艺术家和作家所创作的华美且激动人心的人物形象均可在神话和传说这片更广阔的天地寻根溯源。自古以来，世界各地的民间传说就已为现代艺术家提供了一系列的神秘原型，并以此来构建他们的人物形象。该书为这些“经典”的原型提供了介绍性指南，同时为那些跃跃欲试和已经开始创作的艺术人们提供一个基本意象的核心选择。所有奇幻人物形象都是从这些基本意象演变而来的。该书旨在激励并引导艺术家们完成释放自己想象力这一艰巨任务，同时帮助他们走上自我奇幻世界的创作之旅。

有关神话的书籍和网站不计其数，从中你可以搜集到大量世界各地精美绝伦的民间传说和人物形象的相关文献。然而最终那些文字都会如同起初书写用的羊皮纸一样干枯无味。即便最动人心魄的故事，倘若脱离艺术家的才能和戏剧艺术，抑或没有作家赋予其生命来刺激观众并使之沉醉入迷，同样也会变得索然无味。这就是秘密之所在——我们都能发现故事，然而能否将故事讲述出来？这就是该书存在的目的和意义。

此书汇集了世界范围内不同文化的各种经典人物类型，并尝试了所有可能的不同方法使之变得鲜活。赋予那些思想以



生气，并化作激励我们的人物形象——使之奇幻得以信实。

该书是根据属型类别编排的，包括英雄人物、反派人物、半人半兽，以及在所有奇幻电影中出现的配角人物形象，如商人、士兵乃至科学狂人。

其中每一篇幅都包含一段奇幻人物起源的简短叙述，随后是一些基本艺术创作技巧。同时为读者日后创作自己的人物形象提供一些意见和建议。这里通常会给出一些源于世界各地神话和民间传说中的人物范例作为参考，并为故事发展提供更多的建议和想法，从而帮助读者了解如何去丰富人物戏剧性情景。最后的几个关键字有助于读者完成研究。

目标

在我成长的岁月中时常听到有人说：“运用你的想象力”。以前我很反感这样的话语，因为它听起来如此简单而空洞。然而事实是，我根本不晓得如何运用自己的想象力。问题的关键在于你要去丰富自己的想象力。当试图描绘一位仙女的发型时，在你的头脑中要存储20种发型样式，从中选择最佳，将其跃然纸上。这就是本书的具体内容，其主要目的在于丰富你的想象力。从而当你想到“勇士”，头脑中闪现的不仅仅是“皮靴”和“缠腰带”。我们将剖析一些经典原型并了解它们通常是如何被塑造的。同时提供一些原型变体，希望能够激励读者发现人见人爱的全新模式化人物形象。该书将帮助读者认识典型模式，尔后教授你如何赋予它们新的视角或现代观念。当然，充分运用想象力并非易事——首先你要丰富自己的头脑。

本人寄予该书的厚望即点燃创作的火花，将读者转变为作者……在发现人物与赋予其生命之间，该书起着桥梁的作用。如何来成就此事？翻过此页，有几个基本问题有待考究……



贡献时间

“所谓的天才就是不断地承受痛楚” ——托马

斯·卡莱尔

当苏格兰哲学家发出上述感慨的时候，他意在说明任何伟大的艺术家和思想家都是不遗余力地以其最佳状态创作作品。他主张天才不是与生俱来的，而是通过时间的不断积累来实现的。拥有无尽的时间固然很好，然而源于期限的压力也同样值得珍视。



增加储备

欲创造一个可信的奇幻世界永远无法脱离研究、文本和图像这三部分所组成的倒金字塔结构。你所储备的信息和图像将远远多于最终所需。就如同该书的创作，先前的研究、注释和设计要远远多于成书的内容。这是思想凝练精确的自然过程。你需要在自己的储备库中注入大量内容。



个人经历

你可以钟爱一个地方，你可以倾情于它的点点滴滴，每一片叶子，每一朵花瓣，每一缕芬芳以及那视觉和嗅觉可以感知的一切。让心灵牵引着你涉足到所爱之地。而每当翻开崭新的一页，你就会发现自己在不经意间又重回记忆中那方可爱的沃土。你能清晰地忆起和煦的日光斜射在青青的芳草上，也能清楚地记得每一朵花，每一片叶的形状。对于一个地方或者一种记忆的钟爱将显现于你的艺术作品中，甚至在整个艺术创作过程中你都会在内心深处无数次地重返那特殊之地，重拾那里的每一片记忆。生命中的那种特殊时刻就将成为你创作的主题之一。



对于人类也是同样的道理。你所爱之人也会永远萦绕于你的作品当中，挥之不去。你会不断地尝试捕捉他们的发型乃至一颦一笑。他们将铭刻在你的生命里，不断地牵引着你的思绪。现实世界中发生什么并不重要，所爱之人依然会义无反顾地重现于你的作品当中。他们在你生命中的存在也必将塑造并界定你作为艺术家的形象与风格。



虽然你无法将自己渗透到所创作的每一幅图画，每一个故



事当中，然而经常习惯性地尝试将一些感性的东西融入到作品之中却是一件好事。如果你的作品中渗透了个人经历，那么作品的深度就会增加，作品所表现的情感也会更好地传达到读者的心灵。正是这样的情感融入，才赋予了作品真正意义，衷心地希望这样的作品能够摆脱那些贫乏而灵魂缺失的书籍束缚，以彰显其独特魅力。



观正具位

请勿使用其他奇幻艺术作为参考点——它们可以成为灵感之源，但还有数千年的艺术和历史沉淀下来的具体思想有待你去亲自发掘，也勿要过于热衷当前的好莱坞影片。进行研究最艰难的一步就是掌握切入点，于是本书每页下端都会提供一些供读者后续研究的建议，从而方便你查询图像和信息。你也可以利用这些作为关键词，在网络或当地图书馆搜索一些奇异的视觉范例，从而激发你的创作灵感并充实自身的设计。例如：输入关键词“东方主义画家”，众多18世纪~19世纪间游历于中东的艺术家们就会显现于你的眼前。他们作品中包含的大量丰富内容你均可以借鉴。那些鞋子、武器和服饰的细节是幻想画与奇幻电影所无法提供的，同时也会为你作品的创作注入新思想，提供新技巧。它们也将逐渐在你的职业生涯中发挥作用，因为最终你会形成自己的历史意象参考图库。

每日作画

在创作此书的过程中，有一种思想深深地触动了我，那就是要每日作画。事实上，我总是在完成其他工作的闲暇之余来创作艺术作品。作品尚且说得过去，然而整个过程却是无法让人喜爱。之后我抽出了一个月的闲暇时间终日创作此书。起初的十天创作，作品质量差强人意。偶尔有一些优质小品，然而对于这漫长而孤寂的十天来说却显得微不足道。第十一天起，我加快了速度，也可以说是找到了感觉。仅一个周末我便画出了90幅作品，这些画都还不错（至少我自己还是满意的）。

问题在于你要做好每日创作一些劣质作品的准备，从而使得偶尔创作出一幅优质的作品成为可能。当你发现自己确实除了创作出一堆垃圾之外，别无所成之时，这种想法便是一种自我安慰的良方。不要为那些不理想的作品和不成熟的想法感到沮丧。优质作品的产生历来都是以那些劣质作品为代价的。

设备

该书的很多艺术作品都是通过电脑和软件合成的，例如图像处理软件Photoshop。但这并不意味着电脑、扫描仪和绘图板就是必备工具。此书的目的在于帮助读者解决如何运用想象力，而非如何使用电脑的问题。

笔、纸、墨水

该书的大部分美术作品都是仅利用铅笔和纸张完成的，再利用蜡笔、毡尖儿记号笔或彩铅着色。此法既经济又实惠，因为铅笔和纸张都是最廉价的工具。对我来说，利用电脑为作品着色已是我工作14个年头之后的事了。在那之前我一直依赖于笔、纸和墨。人们雇用我乃出于我的想象力和绘画技巧。所以不要以缺少设备为借口，这也可能成为一种优势。

画笔和颜料

画笔和颜料自始至终都是所有画家的首选工具。这也许是因为它们易于控制，能够给画家足够的表达空间。你可以使用水彩快速地创作出极佳的色彩混合及色效。油画颜料和丙烯酸颜料则需要更多的技巧，但相对水彩而言却能为画家提供更多表现的自由与空间。对于单色区域可使用色墨进行勾画。至于画笔，简单却无可厚非的事实就是质量与价格成正比。最佳选择就是买一些廉价的画笔，配上一两支昂贵的一起使用。



电脑

如果数码艺术时代所提供的机遇让你无法抗拒购置一台电脑，那么请你事先确定这样做的价值所在。这将意味着取消假日或抗拒购买盒式成套《魔戒》的诱惑，无论它对“研究”看似多么重要。做研究要利用网络或公共图书馆。其实电脑的巨大优势就在于它便捷了作品的创作、再创作和传播过



程。网络空间起初可能会让人心生困惑，此时要耐心地享受这个过程。如果最终发现它并不适合自己也无大碍。传统的绘画方式至今依旧被广泛认同。



鞭策之词

大多数了解我作品的人都知道我精通铅笔，擅长用钢笔和墨水，但使用软画笔却极其糟糕，也无法依靠绘画谋取生计。在一定程度上我可以使用图像处理软件Photoshop，但对那些现代人中流行使用的三维包装，我却不甚了解。

讲述此事的目的不是鼓励你应当懒惰，而是扪心自问——“我能真正地做到绝对精通一切吗？”也许应该做到某一方面精通，其他方面尚且不错就好。对我而言，就是应用图像处理软件Photoshop对作品进行改进，以弥补绘画水平的不足。于是起初要尝试涉足各个领域，而后逐渐集中精力于适合自己的领域，更重要的是将自己定位到那个预想长足发展的领域。

其他材料

对于一个胸怀大志的艺术家来说，首要之事便是出去购买一个人类的“头骨”。这绝对至关重要。有人可能会说这种行为简直让人毛骨悚然，甚至会认为是疯狂之举。嗯，他们也许是对的。

芬利使用的工具

- 0.9mmB铅芯自动铅笔
- 随手可得的纸张
- 父亲为他制作的灯箱

- 无印良品橡皮
- 图像处理软件

Adobe Photoshop

- 辉柏嘉黑墨水笔
- 施米尼克水彩
- 17寸屏苹果G4

Powerbook 笔记本电脑，超级DVD光驱

- 约1000GB的外部存储设备用来保存备份

鲍勃·霍布斯使用的工具

- 欧特克三维动画软件3D Studio MAX
- 美国Curious Labs或e-Frontier公司开发的3D建模软件Poser
- 易用(Eon)公司开发的多媒体设计软件Vue d'Esprit
- 图像处理软件 Adobe Photoshop

占邵泽子使用的工具

- 苹果笔记本和苹果台式电脑

- 图像处理软件

Adobe Photoshop

- 电脑美术绘画软件 Coral Painter

- Adobe公司的网页编辑器Dreamweaver

- 斑马牌球形笔、学生用笔和G笔

- 凯美墨水

杰夫·琼斯使用的工具

- 颜料
- 帆布
- 铅笔
- 钢笔
- 墨水

奇幻人物的来源

在着眼艺术作品的渊源之前，首先我们有必要回答几个常见问题。

神话和民间传说的区别是什么？

神话和民间传说一直都是学术研究的主题，很难概括。但简而言之，神话是思想和实践结构的一部分。作为一种手段，神话通过一系列的仪式和法律被神职人员用来组织和教育一个社会团体。民间传说是一个更加有机的过程。它是口头流传下来的一系列思想和故事。两者的体系很相似，都是用来告知并教育，有时也用来控制一个社会。两者之间最大的区别似乎就在于神话是神职人员用来约束人类行为的手段；而民间传说则是父母用来约束孩子行为的手段。

神话和民间传说的社会功能是什么？

据说神话和民间传说存在一种社会功能，如：北欧民间传说中大量绑架儿童的故事就旨在警戒儿童陌生人的危险性。神话作家的作品极具研究价值，因为它们可以帮助你奇幻人物放入与我们当今生存世界息息相关的社会背景下。

你相信仙子和精灵么？

问及此问题之时，我的答案是否定的。但我确实相信神话的社会功用。对我而言，这要比相信它们是否存在更具意义。神话和民间传



说，无论古代或是现代，都具备一种社会功用。正是这种功用使得它们的存在与我们的生活相关联并富含一定意义。

纵横几个世纪，艺术家和作家们一直都在为新的读者重新定义古老的人物形象。有时现代作家会抽空原始神话的一切能力和神秘感，但一个真正优秀的艺术家却总是在尊重其真实性的基础上向其注入更新的英雄主义，从而激励并引导新一代读者。

主要来源

奇幻艺术和小说的存在要归因于大量的历史信息来源。其中主要来源如下：

北欧

北欧神话 这是斯堪的纳维亚各国在基督教前的信仰。它与早期源于印欧神话的日耳曼神话有很多相似之处。

埃及神话 该诗歌集是以口口相传的形式存在的，是北欧神话的一部分。北欧传奇包括早期的海盗历险和国王以及民众的历史故事。其中超自然主题的涵盖和对命运的坚定信念使之成为奇幻艺术家和作家的重要信息来源。

尼伯龙根 这是一个王族的名字，其英勇冒险事迹在《古斯堪的纳维亚语》原稿和埃及神话中有所记载。它们对后来的瓦格纳和托尔金（《魔戒》作者）影响卓著。

现代影响

近年来维多利亚时期的机器、意象、服饰和故事情节等在奇幻小说中一直备受青睐。这种现代与古代意象的结合创造出了很多趣味横生的“混血”。这也将使体裁继续不断地更新，从而可以在一个混合的历史背景下，创造出全新意境的奇幻世界。

欧洲

《马比诺吉昂》 这是一本以诗篇形式叙述的故事集，可追溯到中世纪，然而很多故事要上溯到更早的历史时期。

亚瑟王传奇 亚瑟王及其圆桌骑士的故事首先是由托马斯·马洛里爵士在《亚瑟王之死》中记载的。亚瑟王的确切起源无从获悉，然而有关王者之剑、湖上夫人和梅林的故事却千百年来一直不断地激起无数艺术家和作家的创作灵感。

格林兄弟 这对兄弟游遍德国，收集民间故事并最终于1812年将这些故事结集出版。据说很多故事都是他们当场记录的。于是该部作品可被视作纯粹的民间传说资源。

安徒生 汉斯·克里斯蒂安·安徒生是一个民间故事收集者，后来他又重新改写这些故事并出版。

其他来源

古帝国的宗教信仰已被公认为奇幻艺术和小说的丰富源泉。其中古埃及、罗马和希腊的宗教是主要来源。同时波斯、苏美尔和美索不达米亚的神话也提供了源源不断的英雄和怪兽形象。

亚洲、印度、东欧、俄国、远东、非洲、美洲、澳大利亚和大洋洲的神话也极具研究价值。



民间人物定义

奇幻是一个普遍术语，它包含童话和民间传说、神话、传奇、剑与魔法类，甚至还包括现代主义和超现实主义因素。神话世界充满了各式各样让人心醉神迷的人物类型，而这些人物形象的身份常常又混在一起。民间人物的起源往往隐蔽而无从获悉，其功能也随地域的不同而变化。于是似乎也没有必要对民间人物寻根究底。

民间故事就是在城乡与城乡之间一传十，十传百，代代相传而发展起来的。这是因为商人和游吟诗人存在的缘故。这种渐进发展的好处在于故事会随之变化而适应特定的区域，然而在整个欧洲甚至整个世界都依然保持着相似的特点，如小矮人和侏儒在大多数文化中都有明确的概念，而妖精和精灵就是专业术语，很难明确其具体概念。



小仙子和精灵

小仙子和精灵是奇幻体裁的两大类，且可追溯到相似的渊源。小仙子起源于爱尔兰一个叫做“女神丹奴之子”的古代神族。而精灵则源起早期斯堪的纳维亚神话。小仙子和精灵都是身材高挑、美丽动人、白衣金发。随着时间的流逝，她们的形体被缩小，并被公认为“小人族”，也分裂成了各种“影子部落”，包括一切小矮妖和小精灵。

在一番比较研究之后，有一点我们可以确定，即传说中圣诞老人尖帽上有个小精灵做他的助手这一说法是错误的。这些人物形象无疑都是侏儒。



各地游历

当我们创作奇幻形象来自我娱乐时，通常在想象的世界中我们会透视到另一个时代。那里居住着人类历史上穿着各异的人们——从埃及的华丽装束到中世纪欧洲带有骑士风度的服饰。然而民间传说和寓言都是拥有生命的鲜活个体，奇幻故事的创作也是现代生活中不可或缺的一部分。这些远见着实使得我们逃离、幻想，更为重要的是它们就犹如那隐喻来指引我们如何生活、如何行为、如何成就。你要做的一切就是了解某地的当地民俗并去游览这个地方，那时你就会发现它遍布你的四周。在想象中带着对“梦幻时代”的认知去游览澳大利亚或拥有精灵传说的北欧森林，你便会发现其关联及意义。自然世界总是不断地和神话中的故事取得共鸣。你会在每一个粗糙的树桩上看到山精，在每一缕漂浮的蛛丝上看到仙子，在每一簇蘑菇上看到精灵……每次读完一个故事并讲述给别

人，你就会发现自己又有了新的故事和新的联想。

民俗的结合

民俗演变的另一自然发展即神话并入的倾向。这也在近年来引起了无限的哀婉。一方面随着“影子部落”的故事被反复传述，其各样物种互相混合也是自然之事。另一方面，这也导致其思想失去力量和多样性。此现象在现代影视中尤为突出，其中善恶之分也比从前更加明显。

现代奇幻影视作家在精练故事情节和满足观众所需方面取得了可喜的成绩。然而他们经常失去了讲故事的根本方面，即出其不意。此重要观点可在我们每个人都努力地挣扎着成为富有创造力的个体这一经历中得以反映。最终就是在创作出熟悉事物和拥有释放深层下意识见解的自由间寻找到平衡，这种见解即我们都拥有创作的才能。如果太偏离某一方，最终的创作都会失去意义并偏离其初衷，即激励、娱乐、陶醉并迷住观众，去解释生

命和世界的意义，并为人类发展和美好新世界的打造贡献出微薄但不可或缺的力量。





艺术制作：鲍勃·霍布斯

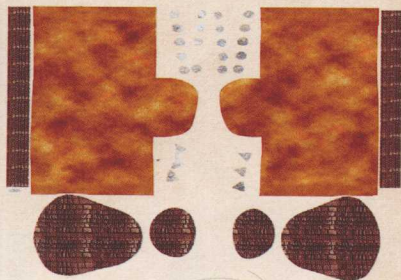
野蛮人

野蛮人 (Barbarian) 被视作单纯使用蛮力和凭借一腔愤怒决胜的勇士原型。该词源于古希腊“Barabros”一词, 从根本上指所有非希腊人。罗马“芭芭拉”(Barbara) 一词所指的是日耳曼部落。也许就是从这些部落中, 我们才找到了那些常与原始类型的野蛮人联系在一起的蓄着长发, 挥动斧头的勇士形象。

罗马人把所有不同的日耳曼部落, 高卢和匈奴都视作蛮族。把他们归为一类视为一根讨厌的肉中刺。

技巧小贴士

- 这里介绍的原型野蛮人是奇幻小说中“剑与魔法类”体裁的一种来源。
- 尝试通过文身、辫子、各式各样的马尾辫儿, 以及其他头发配饰来修饰这个大众面孔。
- 要考虑在不同的环境下如何为该人物着装的现实因素, 如在高山地区, 他可能会佩带绳索, 各样的吊钩和抓钩。而在沙漠中, 他就会携带水囊, 并佩戴头巾以防太阳的炙烤。



工具与开发

- 人体三维动画制作软件Poser 3D和图像处理软件Photoshop。
- 利用DAZ软件中的假模型, 通过Poser将铅笔素描再造成三维立体式。
- 每一要素的结构图均放置于同一文件夹内, 打开并通过Photoshop加以修改(右上)。
- 一旦提交, 图像就会输出到Photoshop中进行编辑处理, 关键在于头发的制作。
- 头发制作需要的工具有喷枪和Wacom数位板以及钢笔。

拓展链接：柯南、玉战士(库尔)、《龙与地下城》、战锤

