

PRINCIPLES OF CREATURE DESIGN: CREATING IMAGINARY ANIMALS

国际插画大师惠特拉奇的动物画教程
创造奇幻生物的法则

TERRYL WHITLATCH

(美) 特丽尔·惠特拉奇 / 著
相青梅 / 译



《星球大战》
生物设计手稿
独家揭秘



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

PRINCIPLES OF CREATURE DESIGN

Creating Imaginary Animals

国际插画大师惠特拉奇的
动物画教程
创造奇幻生物的法则

TERRYL WHITLATCH

(美) 特丽尔·惠特拉奇 / 著 相青梅 / 译

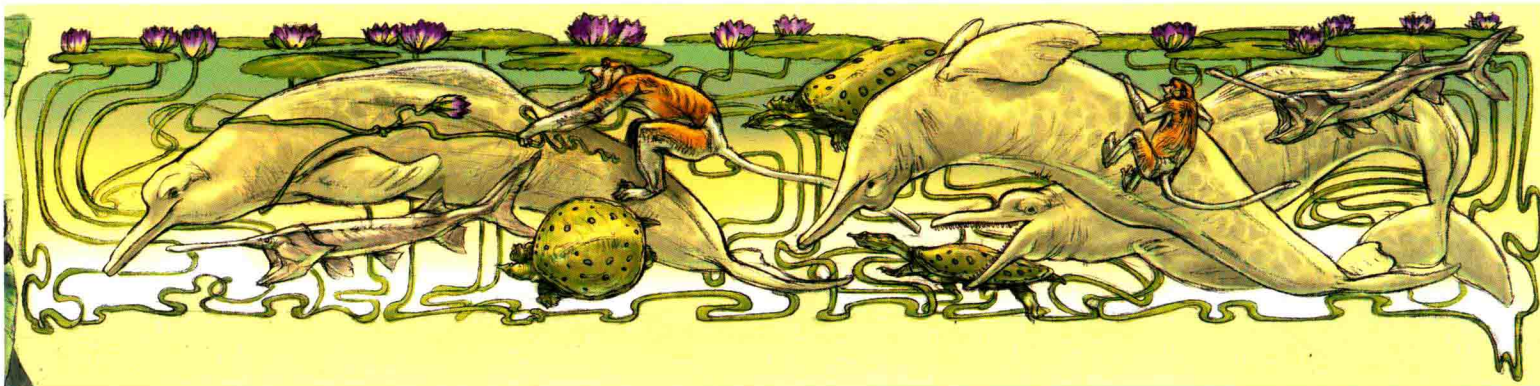


中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮





Copyright © 2015 by Design Studio Press.
All rights reserved.

All text and artwork in this book are copyright © 2015 Terryl Whitlatch except select artwork, which are copyright Star Wars © & ™ Lucasfilm Ltd. LLC, Creatures of Amalthea, and Cinemolivas Productions as noted. Pages 104–115 © 2004 / 2015 Terry Whitlatch. Artwork from The Katurran Odyssey published by Simon & Schuster used by kind permission of Robert Gould / Imaginosis. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, xerography, and video recording, without the written permission from the publisher, Design Studio Press.

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由Design Studio Press授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>
中国青年出版社
010-50856028
E-mail: editor@cypmedia.com

版权登记号：01-2016-3734

图书在版编目(CIP)数据

国际插画大师惠特拉奇的动物画教程：创造奇幻生物的法则 / (美) 特丽尔·惠特拉奇著；相青梅译。

— 北京：中国青年出版社，2016. 7

书名原文：Principles of Creature Design: Creating Imaginary Animals

ISBN 978-7-5153-4297-9

I. ①国… II. ①特… ②相… III. ①动物画—绘画技法—教材 IV. ①J211. 28

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第156230号

策划编辑 陈 皓
责任编辑 刘稚清 刘冰冰
书籍设计 邱 宏 吴艳蜂

国际插画大师惠特拉奇的动物画教程：创造奇幻生物的法则

(美)特丽尔·惠特拉奇 / 著 相青梅 / 译

出版发行：中国青年出版社
地 址：北京市东四十二条21号
邮政编码：100708
电 话：(010) 50856188 / 50856199
传 真：(010) 50856111
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
印 刷：深圳市精彩印联合印务有限公司
开 本：889 x 1194 1/16
印 张：14.25
版 次：2016年7月北京第1版
印 次：2016年7月第1次印刷
书 号：ISBN 978-7-5153-4297-9
定 价：168.00元

本书如有印装质量问题，请与本社联系
电话：(010) 50856188 / 50856199
读者来信：reader@cypmedia.com
投稿邮箱：author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.cypmedia.com>



目 录

序	伊恩·麦凯格	6
前言		7
第一章	生物之旅：故事是关键	9
第二章	如何使虚构生物真实可信	51
第三章	每日一速写，动物画得好	89
第四章	《卡图克的奇幻之旅》：将现实带进奇幻	105
第五章	猫族和其他居民：探索角色类型	117
第六章	有趣的任务：巨兽之战	133
第七章	在那遥远的星系：为《星球大战》做设计	147
第八章	追寻独角兽：走出自己的路	201
致谢		226
关于作者		227



致所有动物们：

无论在天上、水中，或是任何的大陆，
在动物园、水族馆、庇护所、保护区或是农场，
在乡村、城市或是我们家中，
生活在过去、现在、未来世界，
或是天堂中的牧场。

这是一本为你们而写的书。

——特丽尔·惠特拉奇



PRINCIPLES OF CREATURE DESIGN

Creating Imaginary Animals

国际插画大师惠特拉奇的
动物画教程
创造奇幻生物的法则

TERRYL WHITLATCH

(美) 特丽尔·惠特拉奇 / 著 相青梅 / 译

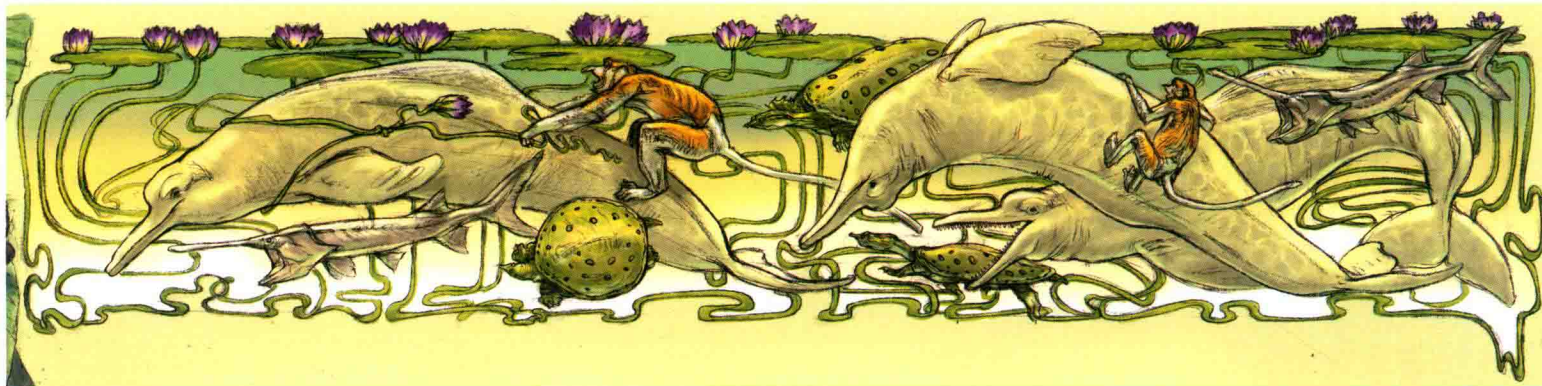


中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮





Copyright © 2015 by Design Studio Press.
All rights reserved.

All text and artwork in this book are copyright © 2015 Terryl Whitlatch except select artwork, which are copyright Star Wars © & ™ Lucasfilm Ltd. LLC, Creatures of Amalthea, and Cinemolivas Productions as noted. Pages 104–115 © 2004 / 2015 Terry Whitlatch. Artwork from The Katurran Odyssey published by Simon & Schuster used by kind permission of Robert Gould / Imaginosis. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, xerography, and video recording, without the written permission from the publisher, Design Studio Press.

法律声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由Design Studio Press授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>
中国青年出版社
010-50856028
E-mail: editor@cypmedia.com

版权登记号：01-2016-3734

图书在版编目(CIP)数据

国际插画大师惠特拉奇的动物画教程：创造奇幻生物的法则 / (美) 特丽尔·惠特拉奇著；相青梅译。

— 北京：中国青年出版社，2016. 7

书名原文：Principles of Creature Design: Creating Imaginary Animals

ISBN 978-7-5153-4297-9

I. ①国… II. ①特… ②相… III. ①动物画—绘画技法—教材 IV. ①J211. 28

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第156230号

策划编辑 陈 皓
责任编辑 刘稚清 刘冰冰
书籍设计 邱 宏 吴艳蜂

国际插画大师惠特拉奇的动物画教程：创造奇幻生物的法则

(美) 特丽尔·惠特拉奇 / 著 相青梅 / 译

出版发行：中国青年出版社
地 址：北京市东四十二条21号
邮政编码：100708
电 话：(010) 50856188 / 50856199
传 真：(010) 50856111
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
印 刷：深圳市精彩印务联合印务有限公司
开 本：889 x 1194 1/16
印 张：14.25
版 次：2016年7月北京第1版
印 次：2016年7月第1次印刷
书 号：ISBN 978-7-5153-4297-9
定 价：168.00元

本书如有印装质量问题，请与本社联系
电话：(010) 50856188 / 50856199
读者来信：reader@cypmedia.com
投稿邮箱：author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.cypmedia.com>



目 录

序	伊恩·麦凯格	6
前言		7
第一章	生物之旅：故事是关键	9
第二章	如何使虚构生物真实可信	51
第三章	每日一速写，动物画得好	89
第四章	《卡图克的奇幻之旅》：将现实带进奇幻	105
第五章	猫族和其他居民：探索角色类型	117
第六章	有趣的任务：巨兽之战	133
第七章	在那遥远的星系：为《星球大战》做设计	147
第八章	追寻独角兽：走出自己的路	201
致谢		226
关于作者		227

序 伊恩·麦凯格

请想象一艘方舟。

近来，天降暴雨，连日不停。整个星球表面都成了一片汪洋，只剩下一座小山露出水面。此时，从外太空驶来一艘巨大的方舟。是的，你没看错，是从外太空。这是一个科幻故事，因此如与现在或过去的任何故事有雷同之处，纯属巧合。

对于喜欢发明创造的画师来说，这是一个绝佳的故事开头。画师可以由此出发，设计出自己的方舟和水下星球。这里有著名导演雷德利·斯科特（Ridley Scott）的电影般的氛围，以及视觉大师斯科特·罗伯森（Scott Robertson）笔下的飞行器，令人目不暇接。

方舟降落，人类出现了。在一片茫然中，他们内心无比激动，眼角闪现出泪花。这种场景非常吸引我，因为人类是我真正关心的事情，但是我发现，如果希望销量高，画面里就必须得加上些长角的、长翅膀的动物和小型漂浮机器人。船

长——我们就叫他“诺亚”吧——看了看这艘巨大的太空方舟，转头对他的漂浮机器人说：“叫惠特拉奇来。”

接下来发生的事情，你可以同步感受。你手中的书就是这艘方舟。轻轻地翻开书页，方舟的大门缓缓开启，向你展示震撼心灵的画面。

美术设计的世界中有很多幻想生物，而特丽尔·惠特拉奇在其中独树一帜。本书详尽介绍了创造奇幻生物的法则，让我们大开眼界。特丽尔乐意与他人交流知识，分享创造长着两个脑袋的外星剑龙并赋予其生命的这份快乐。特丽尔是一位天才教师。如果能够集中精力、不断练习，你也能学会创造自己的奇幻动物世界。

然而，本书远不止于此。动画从业者常说，要让动画形象活起来，要经过两个阶段：首先，要画得准确；然后，要画出形象的性格。但我认为，还应该有三个阶段：你需要把自身的一部分，也就是你

的性格和世界观的一部分，赋予笔下的形象，才能让动物真正活起来。

这正是惠特拉奇的工作方法。随着一只只神奇的动物走出方舟，不要忘了，它们之所以能打动你的心灵，是因为它们的身上寄托了惠特拉奇的灵魂。

愿你在打造自己的方舟时，能够勇敢、诚实、充满动力。

《圣经·创世纪》8：18-19：于是诺亚和他的妻子、儿子、儿媳，都出来了。一切走兽、昆虫、飞鸟，和地上所有的动物，各从其类，也都出了方舟。

伊恩·麦凯格
2015年夏

前言

在我的上一本著作《国际插画大师惠特拉奇的动物画教程：艺用生物解剖》中，我主要介绍了现实动物的身体结构和解剖学知识。现在，基础已经打好，我们准备启航，可以踏上依照心中想象来创造生物的旅程了。但是，要记住这一点：不管船行多远，我们的锚都还留在自然界（包括外太空）之中。

作为有限的人类，我们只能透过感官、偏见和自身经历的滤镜来解读现实世界。因此，要设计出完全“无法形容”的东西，原本就是不可能的。

我们认为是“新鲜”的东西，事实上都是从已有事物中衍生出来的。量子物理称，“无”中不能生“有”，因为“无”本身也是“有”。与此类似，我们能够以对身边世界的认真观察为燃料，给头脑添柴加火，有信心去创造那些无法凭空想象出的东西。我们总是站在自然的肩膀上，并从自然中汲取灵感。所以，借用《星球大战》制片人里克·麦考伦（Rick McCallum）的一句话，让我们“大胆去做”，上路吧。



特丽尔·惠特拉奇
2015年夏

本章所有速写均使用铅笔绘制，彩图均使用
Copic马克笔、铅笔和数码复印机绘制。





CHAPTER ONE

第一章 生物之旅：故事是关键

要设计出能够在特定世界中生存、与同类和异类互动并对其世界产生影响的生物，
就要使设计带有目的性——这是生物设计的终极目标。

生物不能存在于真空中。我们设计出的生物，大多生活在现实或幻想的世界中。这里的环境与地球相似，具备生态系统、捕猎者—猎物关系、疾病、死亡、天气系统、自然灾害、海洋、岛屿以及大陆。同时，生物所在的星球也在相应的行星系和恒星系中占据重要地位。

即使只是在精神的层面上，人类如何努力也无法想象出一个纯粹抽象的世界或反世界。我们的想象力受到现实经历的限制。我们对于天堂和来世的描写都“类似”完美的地球，或是超级地球，因为那是我们能想象到的最完美的世界。

向这个世界中添加一个或多个占统治地位的智慧物种，你就有了贸易、政治、偏见、罪孽、犯罪、战争、奴役、污染、驯化、历史、传统、艺术、发明、科学、浪漫、宗教、虔诚、希望、梦想、爱、信

仰以及所有的一切！你就有了冒险，有了一段旅程，其中有开始、冲突以及和解。一个故事诞生了。

在空白的世界背景之下设计出一只外表漂亮的生物，这只能算学术练习而已。要设计出能够在特定世界中生存、与同类和异类互动并对其世界产生影响的动物，就要使设计带有目的性——这也是生物设计的终极目标。

为娱乐业做生物设计，每一只生物都要有自己的背景故事，所有的生物都是故事的一部分。自然历史、角色性格和故事情节是整体的一部分，而我们需要设计的正是这个世界的整体。

故事有两种类型：非虚构或自然历史，以及虚构或幻想历史。野生动物插图以及古生物插图属于非虚构的范畴。我们对野生动物和古生物的解剖学结构、现实

或可能的行为以及生态环境进行研究，以便展示有机体生命中的一个章节，也就是属于该生物自身的自然历史。

对于虚构或幻想历史，不管出于有意识或无意识，故事仍然扎根于自然历史之中。否则，即使故事发生在仙境之类的幻想或荒谬世界之中，我们也无法理解。在《爱丽丝梦游仙境》（1865年）中，各种动物角色的外貌、行动、举止和交流方式都是我们熟悉并且能够理解的。故事中的狮鹫兽身披翅膀，可以飞翔；长有利爪，善于捕猎。但是，和仙境中的所有动物甚至无生命物体一样，狮鹫兽可以用人类的语言与爱丽丝对话。这是仙境的自然法则之一。用其中的“柴郡猫”的话说：“这里的一切都疯了。”

仙境是一个噩梦般的疯狂且危险的世界。这个噩梦般的宇宙有着疯狂的自然法则，却与人类世界有着相同或类似之处。因为只有这样，仙境的自然法则才能被人类理解。

非虚构或自然历史，以及虚构或幻想历史之间的主要区别在于，后者是纯粹产生于“如果……会怎么样”这一问题的假想场景。这些场景本身并非事实，而是受到现实世界中的各种事件以及疯狂、荒诞、唐吉珂德式的冒险、希望、救赎等情形的启发而被创造出来的。这些场景作为象征符号进入了神话的领域，各种生物都能找到对应的人物原型。

本章的插图中，一部分来自我过去的古生物插图（古生物重建）委托任务，另一部分选自在线生物设计教程“阿玛尔忒亚的生物”（www.creaturesofamalthea.com）。例如选择笠头蜥这种生活在几百万年之前的古生物，我的目标是重新构建出它们生命中的几个假想时刻，虽然没有人类能够真正地看到过它们。

把幻想的史前事件描述得令人信服，需要建立在科学研究之上的想象力。我们必须研究史前动物化石并观察其现存亲缘动物的行为和解剖学结构，还要尽可能还原该动物生活年代的环境条件。

古生物重建总是充满了假想，要依据最新的科学研究和时下最流行的观点来发挥想象和猜测的能力。科学的发展就是新的理论和假说不断被提出、接受和抛弃的过程，但这种过程具有积极意义，总能使古生物插图事业不断进步、激动人心。我非常喜欢这样的工作。



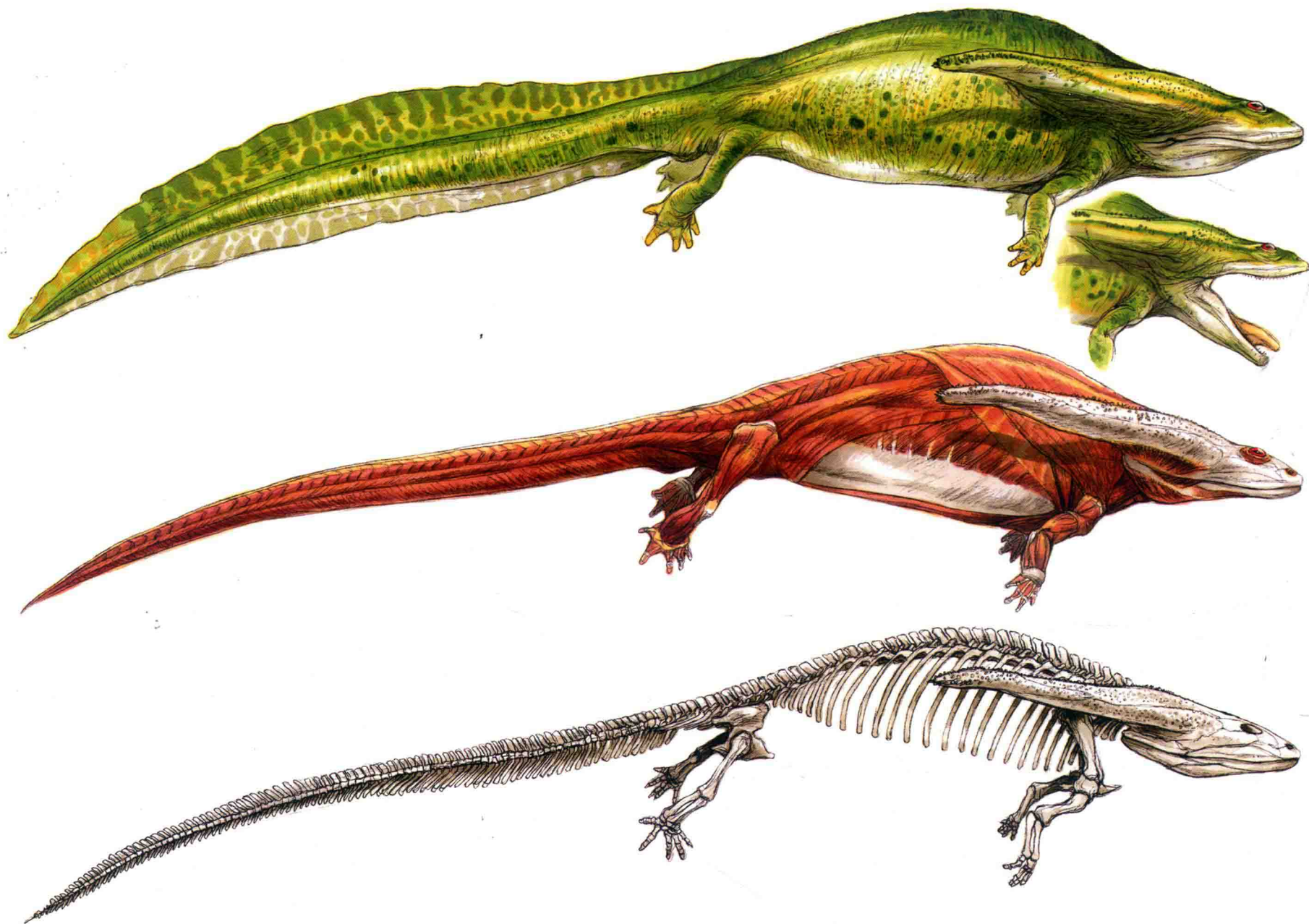
图片来自CREATURES OF AMALTHEA

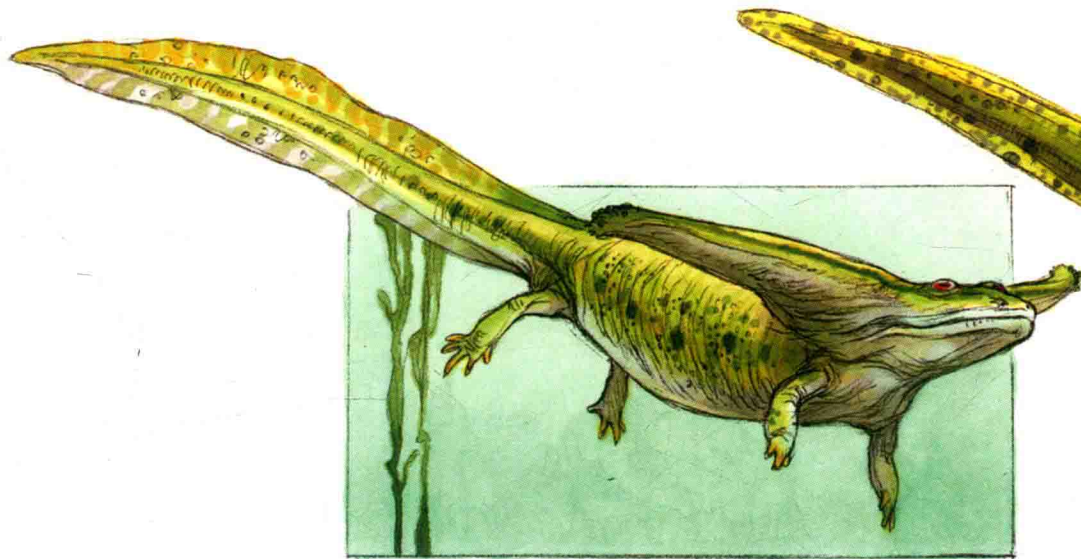


图片出自CREATURES OF AMALTHEA

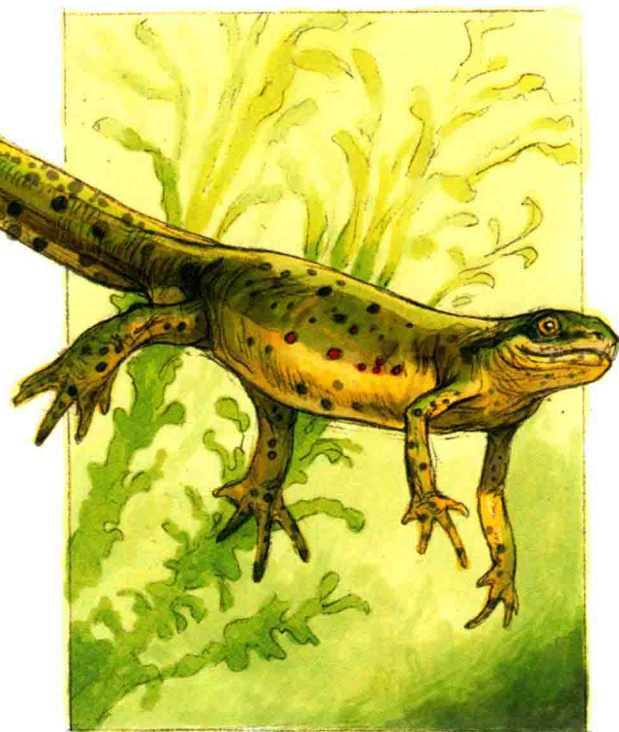
笠头蝾 (*Diplocaulus*) †

这种生活在二叠纪的史前两栖动物与今天的蝾螈有亲缘关系。(†=已灭绝)





DIPLOCAULUS



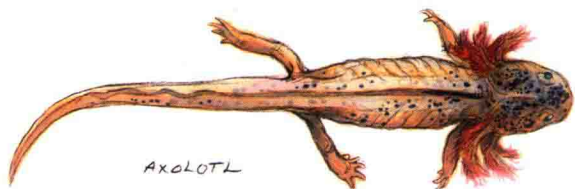
Red Spotted Newt



WESTERN
ANIMATED
DIPLOCAULUS



MANGA
CHILD
DIPLOCAULUS



AXOLOTL

JAPANESE
HELLBENDER

