

■ 英国自由插画家、特别擅长奇幻艺术，艺术作品广泛用于图书、游戏等

中国动漫网赞誉支持

动漫幻想



[英] 艾伦·莱思维尔 著
于军 白冰 译
飞思数字创意出版中心 监制

Draw and Paint Fantasy Art : Warriors & Heroes

英雄武士角色概念设计



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

动漫幻想



英雄武士角色概念设计

Draw and Paint Fantasy Art : Warriors & Heroes

[英] 艾伦·莱思维尔

于军 白冰

飞思数字创意出版中心

著译
监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

艾伦·莱思维尔 (Alan Lathwell) 是英国著名的插画师和概念设计师, 特别擅长奇幻艺术和概念设计。其艺术作品广泛用于图书、角色游戏、卡片游戏、CD封面、动漫和杂志。通过本书, 作者用自己的概念设计经验让读者学会“英雄武士角色”插画的奥秘, 包括: 绘画材料、人物绘制的基本功、武器的绘制、色彩理论、武士和英雄人物绘制, 从中让您学会创作自己的武士和英雄人物。

无论您是经验丰富的概念设计师, 还是刚刚入行的新手, 您都能从本书中学到创作英雄武士人物的技巧, 以及大师的创意之源。

本书适合喜欢奇幻漫画的读者及游戏、影视概念设计师阅读学习和参考。

Draw and Paint Fantasy Art : Warriors & Heroes: 9781600619694

Written by Alan Lathwell

Copyright © Alan Lathwell, David & Charles, 2010

All rights reserved

版权贸易合同登记号 图字: 01-2010-4310

图书在版编目 (CIP) 数据

英雄武士角色概念设计 / (英) 莱思维尔(Lathwell,A.) 著; 于军, 白冰译. —北京: 电子工业出版社, 2011.1

(动漫幻想)

书名原文: Draw and Paint Fantasy Art : Warriors & Heroes

ISBN 978-7-121-12257-6

I. ①英… II. ①莱… ②于… ③白… III. ①动画—技法(美术) IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第221725号

责任编辑: 何郑燕

文字编辑: 侯琦婧 江 琴

印 刷: 北京盛通印刷股份有限公司

装 订:

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 889×1194 1/16 印张: 8 字数: 230.4千字

印 次: 2011年1月第1次印刷

印 数: 4 000 册 定价: 48.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。





前言

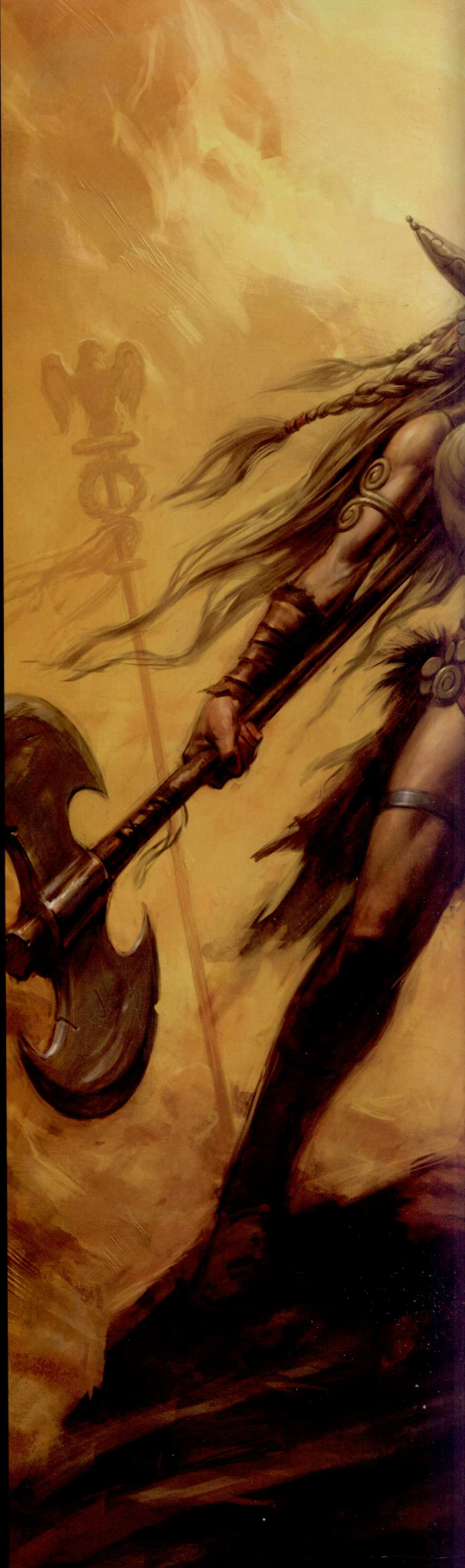
在浩瀚的历史长河中，我们祖先呼唤那些富有传奇色彩的英雄和武士的声音不停地激荡回响着，正是因为这些英雄和武士的技艺和功勋挑战了人类力量和勇气的极限。不管是在战场上证实自己，还是对于探险的寻求，这些战士都勇于挑战人类耐力的极限，并最终凯旋而归。这些传说中的人物及与他们息息相关的故事就这样代代流传，历经百年，直到今天。从苏美尔国王吉尔伽美什（Gilgamesh）到中世纪亚瑟王（King Arthur）和他的骑士们的故事，人们热衷讲故事的传统意味着我们拥有大量的历史和神话题材，这样一个宝库的存在可以激发我们创作的灵感。在逆境中努力抗争并最终赢得胜利的故事也与我们的祖先串联起来，正如他们受到灵感的激发为子孙后代记录下这些英雄主义的故事，当我们今天读到和听说它们时仍然会感到欢欣鼓舞。

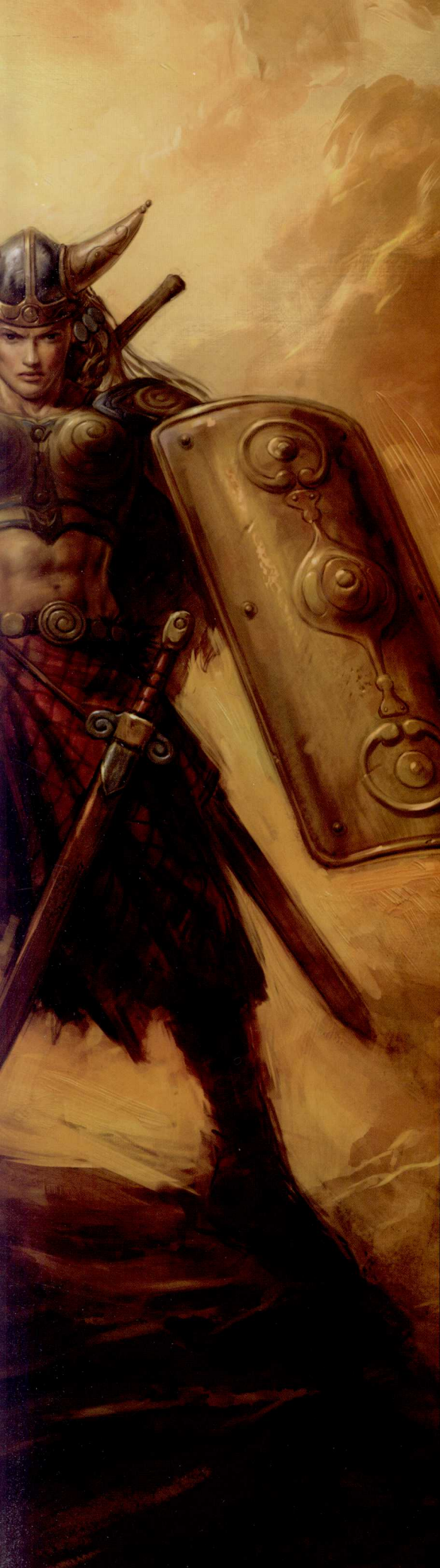
孩提时期阅读古代神话和传说的经历，促使并鼓励我拿起了笔，努力尝试再去创造这些武士和英雄。对我来说，表达对这些超乎现实形象的人物的敬畏和崇拜之情，并且进入了再创造是一个自然的途径。在欣赏这些人物的顽强意志的同时，也促使我不断地练习，直到它们符合我头脑中对于他们的设想。我近似贪婪地迷恋着那些有关武器和历史的书籍，并将它们运用到我的画面细节中，而当我寻求其他的视觉参照物时，发现了拉斐尔前派的作品和19世纪新古典主义画家的作品，在题材上，他们主要是将神话和历史作为描绘的对象和主题。这些充满力度的画面和富丽的色彩向我展示了油画颜料的塑造性和可能性。因此，我决定自学技巧，这样我才能创作出独有的、史诗般的绘画作品。更长足的进步是由于我发现了奇幻画家，如弗兰克·弗雷泽塔 (Frank Frazetta)，他对远古时期和奇幻世界武士的暗调描绘显然受到了历史事实和神话传统的影响，但在某种程度上所做的扭曲和夸张的描绘也让人感受到恍如现世的危机。这也鼓励我去尝试绘制自身的想法，去创造身披自造的战袍和携带自造的武器的英雄和武士。我写这本书的目的是想唤醒那些历史、神话和小说中令人振奋的武士和英雄，也希望以此来激励与我有着同样兴趣的人去做同样的事。当我将每个武士安置在一个正确的语境中，并在着装和行头上尽量符合他们所处的历史时期时，我并不追求一定要符合历史准确性——当我觉得需要时，我也偶尔会在画面中加入戏剧性和艺术性效果。让自己拥有一个自由想象的空间是艺术创作的全部所在，而更有助于对历史知识的了解，它不会约束你——事实上，它应该是一个跳板，通过它可以让你创建自己的想法。

本书中的形象运用了数码制作技术，但说明和建议依然沿用传统绘画的技法和材料。我将图像按难度排序，从基本形状入手，并运用投影缩减透视法绘制具有活力的人物，增加戏剧性和动感效果。每一个教程指南都介绍了一个新的元素，例如让武士身披复杂的盔甲等。当你从一个新手发展成一个资深人士时，便可以创作你自己的武士和英雄了。所以，拿出你的铅笔和橡皮，开始吧！

致谢

特别感谢斯科特·普尔蒂 (Scott Purdy) 和弗莱亚·丹吉菲尔德 (Freya Dangerfield)，他们为本书的创作提供了灵感的火花，还要感谢大卫及查尔斯出版社 (David & Charles) 团队，本书的顺利问世离不开他们的大力协助。





目录

第一章 绘画材料	6
铅笔 6/水彩和水粉 6/丙烯材料 7/油 画颜料 7/数码工具 8/基料 8/画刷 9	
第二章 人物绘制的基本功	10
基本图形 10/前缩透视法 10/比例指 南 12/人物线描 13/脸部的画法 14/双 脚的画法 16/双手的画法 16/肌肉结 构 17/躯干正面 17/躯干背面 17/腿部 17/胳膊 17	
第三章 武器	18
矛和戟 18/剑 18/斧头 19/锤子和狼牙 棒 19/匕首 19/武器的创作 20	
第四章 色彩理论	21
色轮 21/原色 21/次要颜色 22/复合 色 22/色彩关系 22/互补色 22/调和色 23/色彩基调 23	
第五章 光线	24
第六章 武士和英雄人物绘制	26
原始人 26/包迪西亚 36/精灵射手 46/ 日本武士 56/亚马逊 66/阿喀琉斯 76/ 雷神托尔 86/阿帕切族 96/古罗马角 斗士 106/中世纪骑士 116	

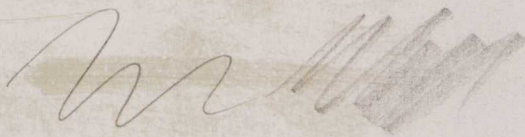
第一章 绘画材料

当下，画家可以买到多种不同的绘画材料，从传统的油画颜料到数码软件，每个都各具特色。下面列举的是可以买到的工具和材料，并对其具体特性进行了简略的说明。如果想知道哪些材料适合你的自然绘制风格，试画是最好的途径，因为，材料将在很大程度上影响着画面视觉效果。我建议大家在这方面尽可能多进行尝试。

铅笔

有一样工具可以在很短的时间内将那些稍纵即逝的想法落实到纸上，并可细细描绘，那就是铅笔。铅笔功能齐备、方便快捷并且得心应手，能在画面中创作出多种色调，是捕捉和记录想法的最佳选择。从最硬、最淡的9H，到最软、最黑的9B，铅笔的级别繁多，而HB介于这两者之间，找到合适硬度和色调的铅笔与个人风格密切相关。但是我推荐采用HB铅笔来画较淡的线条和最初的素描，而2B铅笔用于绘制较深的线条和阴影。

HB铅笔用于绘制最初的轮廓。



2B铅笔用于绘制较暗的线条和明暗层次。



水彩和水粉

水彩是一种透明的材质，通常用软画刷蘸上淡淡的水彩再涂抹在画纸上，从而创造出一种流畅、自然和生动的效果。纸张的白色透过淡淡的色彩显现出来，更加表明了这种材质独有的透明性能。但是，如果水彩颜色过于浓郁也可能会毁坏画面效果，因此，水彩并不适合不透明的图画——在这方面，水粉则是更好、更恰当的选择。水粉是用来表达更加浓郁色彩的不透明颜料，可以用来厚涂并产生立体感，也可以像水彩一样用水稀释后再使用。





丙烯材料

丙烯是一种可以快速干燥，且具有很灵活性的材料，它的着色方法与水彩、水粉和油画颜料相同。其快速干燥的特性允许画家使用厚涂法进行绘制并能制造出厚重的纹理效果；同时，也可以用水稀释，用于薄薄的淡彩画。干燥的速度可能是优势，但也可能变成劣势，因各人的着色风格而异，在绘画时需要保持画刷的湿润度，同时也要尽力防止画刷上的颜料被风干。



油画颜料

数百年来，油画颜料的丰富性和具有实体感觉的特质成为众多画家的最佳选择。油画颜料的功能特别齐全，既可以用于厚涂，也可以用稀释剂稀释后使用，作为上光油进行涂色。油画颜料需要很长的干燥时间，依据颜料的厚度，时间从一天到两周不等，因此，在画面颜色的微妙混合和控制上有着更大的调整空间。在每一次进行涂抹时，精心的设想和计划是必须的，如果在底层没有干透的情况下给画面上光，会因为缓慢的干燥时间造成不稳定的涂膜，导致画面皴裂。

数码工具

今天，在电脑上创作图画日趋流行，可以买到很多制图软件做工具，用它们代替传统的绘画材质。附加的画板（一种数码标垫，可以使用光笔在上面进行绘制）进一步提升了传统绘画的感受。单单是创作速度就足以使绘画成为一个激动人心的过程，还可以达到多种效果，从多孔过滤到重叠的质感，更不要说按一下按钮就能够修改错误，这一切都充分扩展了试画的范围。用电脑进行创作的唯一缺点是没有看得见、摸得着的、鲜活的颜料质感，以及最终无法产生外化的实物作品，因为它只存在于电脑上或作为打印产品输出。



基料

基料，即基础材料，通常指画纸、画布、木板等，指的是画家作品的外观，如纸张或者画布，这些东西的门类多种多样。而基料类型的选择很大程度上取决于所要使用的媒介和最终想要达到的画面效果。值得一提的是，湿润性媒介的使用需要一个较厚的表面来防止起皱。使用底层涂料，如丙烯酸底料会使大部分材料的表面都

适合丙烯和油画颜料的绘制。

厚纸是很好的通用类纸张，有平滑的表面，是铅笔绘画和素描的理想材料。

插图纸板有时称为“布里斯托尔板”，表面平滑，适合于线描画和水墨钢笔画。

水彩纸是运用铅笔、水粉、丙烯及水彩颜料制作的理想材料，市面上可以买到各种重量和纹理的水彩纸。纹理比较粗糙的

水彩纸为干刷和晕染法提供了更多的余地，而较为平滑的纸张更适合表现柔和的渐变和色彩层次的均匀变化。

画布是使用油画颜料和丙烯的传统材料。此外，像硬纸板和胶合板等板材也可用来作画，只需提前给它们涂上底漆。

画刷

正如所使用的颜料和作画的材质一样，用来着色的画刷也对画面的最终效果产生影响。比较柔软的画刷适合表现微妙精细之处的柔和；而质感较硬的鬃毛画刷则能制造出纹理和生动的笔触。虽然，每个人使用什么样的画刷是个性化的选择，但是，这里我还是要推荐一个基本的种类，它可以用于绘制本书中的武士和英雄。

传统画刷

大的平头刷

大的扇形刷

中等平头刷

小号平头刷

小号调和刷

小号圆头刷

细节画刷



较大的平头刷适合为背景着色；使用大的扇形画刷着色可以使画面柔和并形成渐变效果；比较小的画刷适合用来绘制和精修人物。每个型号都应当准备两支，一支用于深色的涂抹，另一支用于绘制浅色。

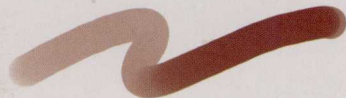
数码艺术家的选择更为宽泛，这里只列举了几种简单的基本画刷供参考。

数码画刷

细节画刷



基本的圆形



纹理画刷



混合画刷



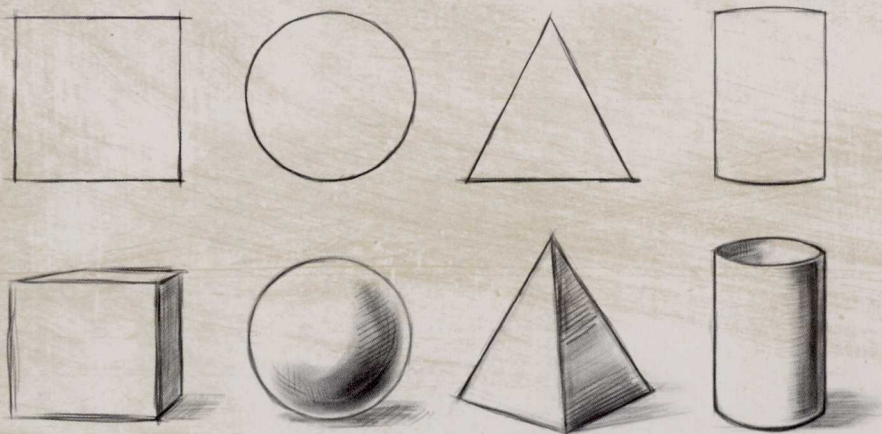
第二章 人物绘制的基本功

基本图形

在试图绘制武士和英雄人物形象之前，用一些基本技能武装自己是必要的。我们看到的大多数事物，包括人的形象，都可以分解成简单的几何图形，如球体、圆柱体和立方体。

初学者应当练习从各个角度去绘制这些图

形，不但要依据想象，而且还要依据现实生活。我推荐静物创作，包括各种形状的物品，在各种不同光线条件下绘制它们并进行明暗处理，从而对它们的形体进行更准确的理解。

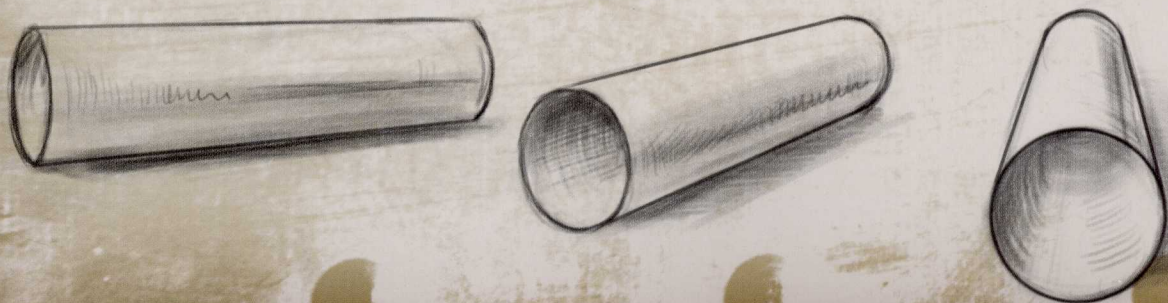


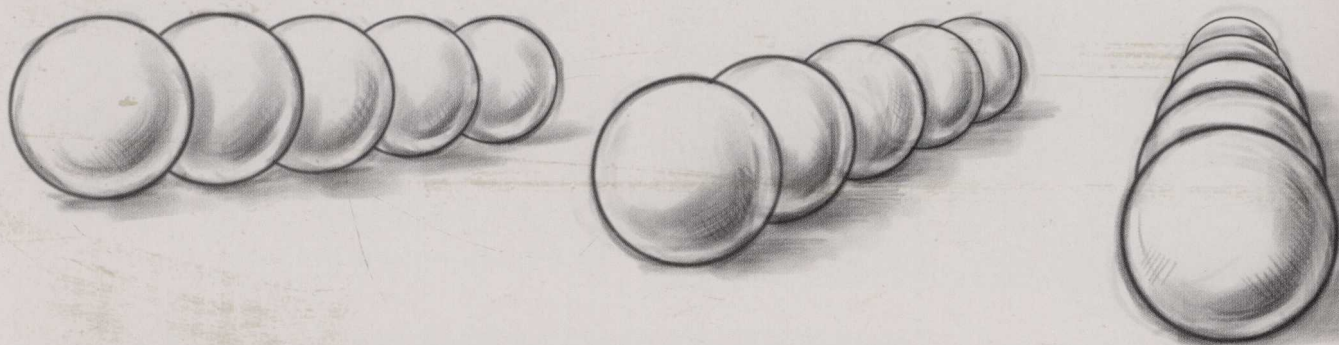
前缩透视法

前缩透视法是当物品向着观者一方倾斜时，透视法作用于物品的效果——显然它只是在长度上有所缩短，而靠近观众的部分看起来比远处的部分要大很多。对于透视缩短的充分了解对于在二维纸张上创作出三维效果的绘画是很关键的。

这些插图展示的是，当一个简单的圆柱体转

向观众时，它在形状上要发生变化。最靠近观众的那端圆柱体，在拐弯时，其长度大大地增加，而距离观众较远的圆柱体，其长度则大大缩短。还要注意第三幅图中敞口处的椭圆形状变成了正圆形。





缩短透视还需要考虑形体的重叠。上面一排球形的插图显示的是前景中的图形与远处的图形构成的重叠。在绘制人物时，这是一个重要的方法。例如，想象一下向你的方向伸来的胳膊，考虑前臂的肌肉如何形成重叠并遮挡了上半部手臂。



一旦掌握了这些基本原理，就可以进一步细化人物形象了！

比例指南

对于人体结构方面的比例没有严格的要求，但是有一些常用的规则，有助于使画面中的人物形象看起来更为逼真。你可以定位人体的某种主要标志来决定人物的整体高度。使用头部长度作为衡量基准时，普通人身高大约是7个头高，但在本书中，我们塑造的是英雄形象，所以使用8个头部的高度使人物显得更加高大，更加气宇非凡、超凡脱俗。本指南同样适用于普通的男性和女性人物，但女性头部略微小些，相比而言，使她看上去要矮一些。

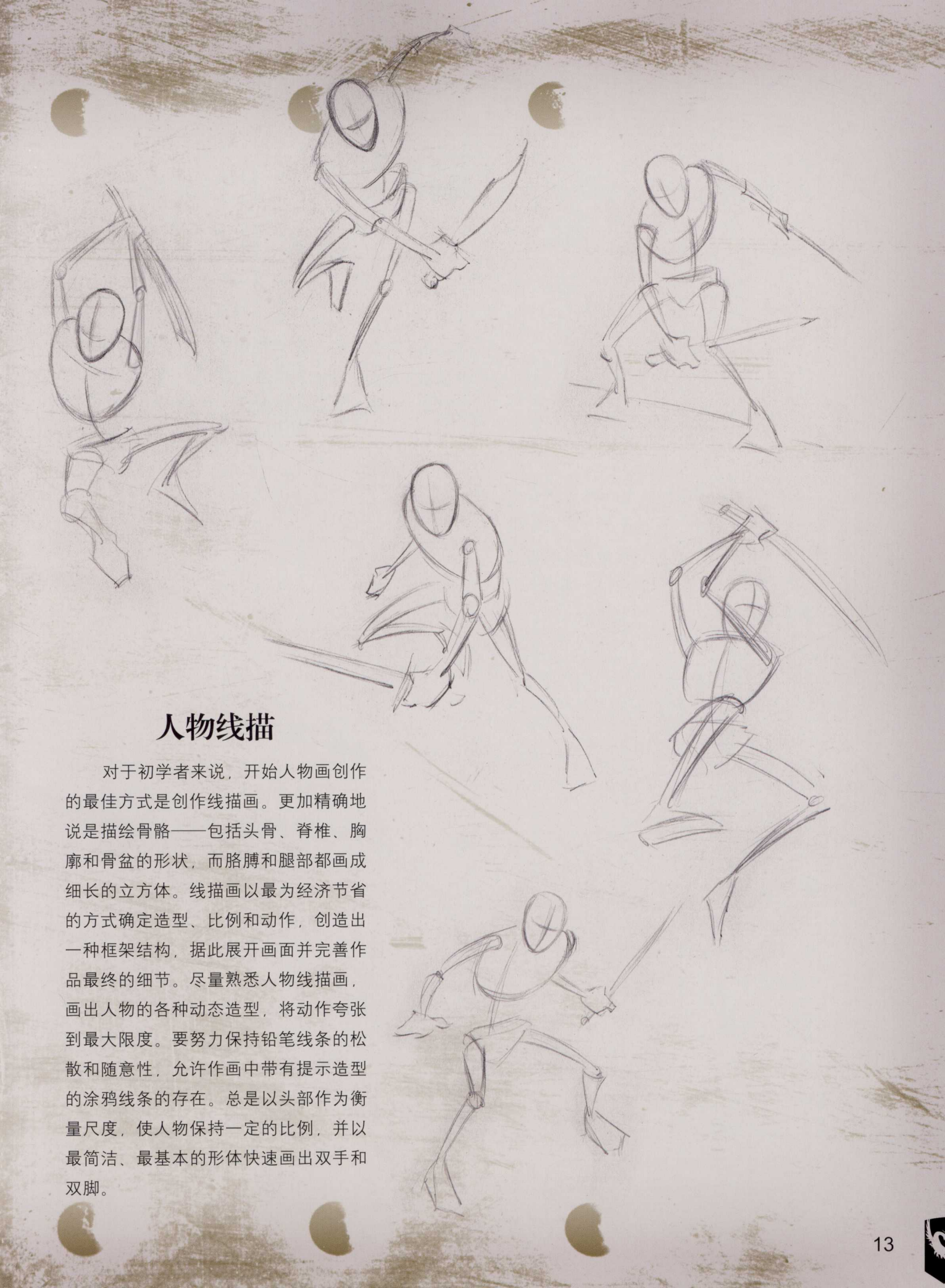
请熟练使用该指南，并运用一览表来确保人物的各个部位都符合比例。

一览表：人体结构比例

胸肌区的大概位置就是在2个头部位置的下方；肘部和肚脐区域恰好是3个头高；骨盆底在4个头高的位置；放在大腿部位的手约 $4\frac{1}{2}$ 个头高；膝盖约为 $5\frac{1}{2}$ 个头高；踝部约 $7\frac{1}{2}$ 个头高；人物身高共8个头高。

1
2
3
4
5
6
7
8





人物线描

对于初学者来说，开始人物画创作的最佳方式是创作线描画。更加精确地说是描绘骨骼——包括头骨、脊椎、胸廓和骨盆的形状，而胳膊和腿部都画成细长的立方体。线描画以最为经济节省的方式确定造型、比例和动作，创造出一种框架结构，据此展开画面并完善作品最终的细节。尽量熟悉人物线描画，画出人物的各种动态造型，将动作夸张到最大限度。要努力保持铅笔线条的松散和随意性，允许作画中带有提示造型的涂鸦线条的存在。总是以头部作为衡量尺度，使人物保持一定的比例，并以最简洁、最基本的形体快速画出双手和双脚。

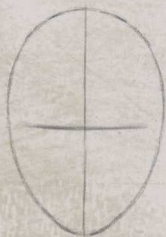
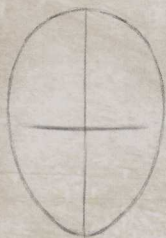
脸部的画法

一旦确定了人物造型，就可以开始添加细节。可以用一些基本规则来简化对脸部的刻画。每张脸都有自己独特的特征，所以下面这些常用规律仅仅用于绘制一个标准面孔。这些步骤既适用于男性，也适用于女性。



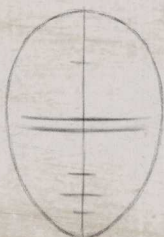
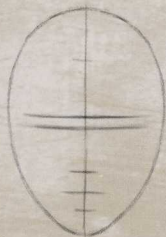
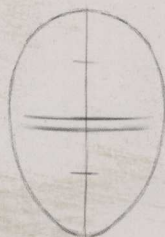
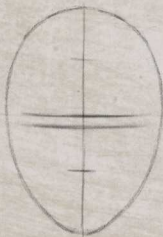
第一步

画一个椭圆形作为头部的形状，并在中间绘出垂直线条表示脸部的中心位置。然后，在头部顶端与底部之间的二分之一处画一条横线，这就是眼睛的位置线。



第二步

在眼睛位置线的上方，画出另一条线表示眉毛。然后，在眉毛与下巴的中间部位画一条很短的线，这是鼻子底部的位置，再在眉毛与头顶之间画出一条线，表示发际线。



第三步

在鼻子与下巴之间画出等距离的两条线，上面那条线表明了嘴巴的位置。



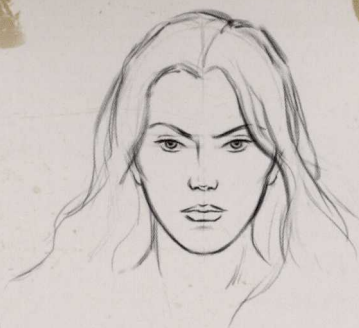
第四步

现在，人物画的基本结构已经显现出来，可以在此基础上画出面部特征。使用一览表正确地脸部特征定位。

面部特征一览表：

- 头部是5只眼睛宽；
- 两只眼睛之间的距离是一只眼睛的宽度；
- 鼻子是一只眼的宽度；
- 耳朵的顶部与眉毛处于同一线条上；
- 耳垂的底部与鼻子的底部相一致。

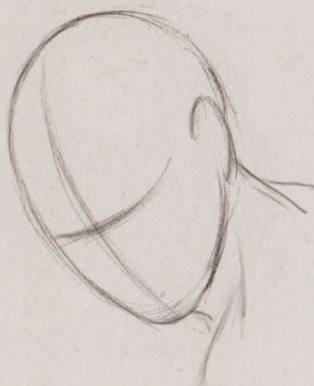




第五步

绘出头发，擦除基本结构线条，结束脸部创作。

头部侧影大约为长方形。如果在长方形中画出横竖两条中心线，便会看到耳朵处于垂直线条的后面，而耳朵的顶部与眉毛、耳朵底部与鼻子底部、头骨的底部与嘴巴位于同一条横线上。



下列图画展示了如何运用中心线、眼睛线和耳朵的位置表示头部的姿势和方向。





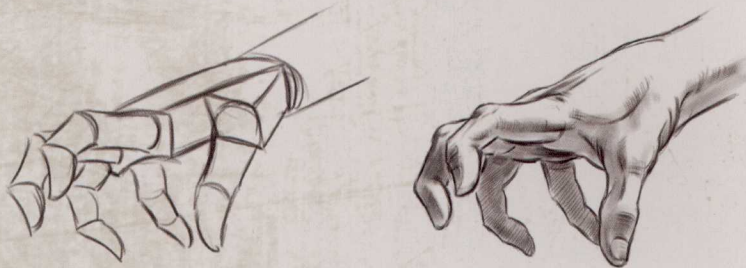
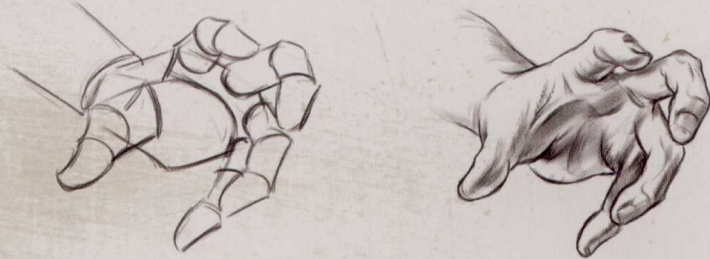
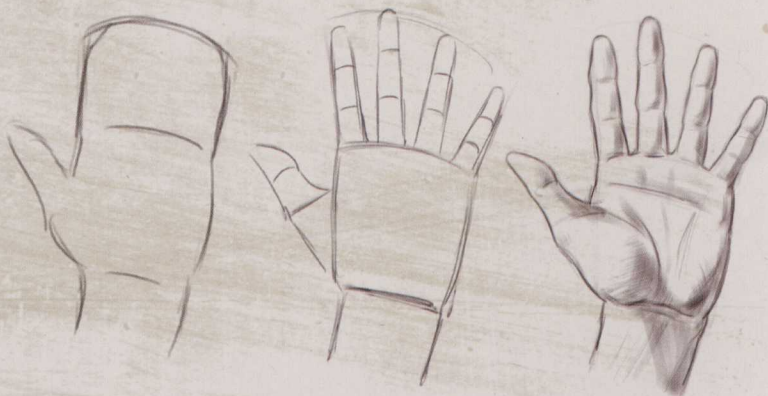
双脚的画法

与双手一样，当双脚被简化成基本图形后，就变得简单易画了。脚是顶部略微弯曲的楔形，靠大脚趾的一边略长些，而小脚趾的一侧则略短些。脚的长度大致与头顶到下巴的头骨长度相当，而在画细节时，要注意大脚趾尖向上指，而其余脚趾向下指，内脚踝高于外脚踝。



双手的画法

双手的表现力很强，它可以透露出人物的心情，所以，如何准确地画出双手是很重要的。画手可能有点难度，但是有一些方法可以简化这项任务。一种方法是，在添加细节之前将手画成像连指手套那样的形状，但是这种方法在表现复杂性或者戏剧性手势中的作用是有限的。对于描绘较为复杂的手来说，将它们分解成几个最基本的形状可能更有帮助。手掌可以看做是一个有厚度的、大致为长方形的盘子，而手指是从盘子中伸出来的细细的圆柱体，每根手指由3个部分组成。拇指从盘子一侧的位于手掌一半处的小三角形中伸出，拇指的其余部分是短小粗壮的圆柱体，这些圆柱体由两部分组成。用自己的手作为模型反复练习，对于比较难的造型则可以使用镜子。



注意事项：比例

这里标明的几个尺度将有助于在创作过程中保持双手合乎比例：手的长度与下巴和发际线之间的距离相似；手的宽度与鼻子到下巴的距离相似；中指，从指关节到手指尖的长度与手掌的长度相等。