

奇幻艺术绘画技法丛书

首套全引进世界奇幻绘画技法权威版本  
PAINTING TECHNIQUES OF FANTASY ART SERIES

1

# 奇幻世界绘画艺术



DRAWING AND PAINTING FANTASY WORLDS

[美]芬利·考恩/著 周丹/译

CTS | 湖南美术出版社

# 奇幻世界绘画艺术

芬利·考恩 著

CMS | 湖南美术出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

奇幻世界绘画艺术 / (美) 考恩著; 周丹译. —长沙: 湖南美术出版社, 2011.11  
ISBN 978-7-5356-4845-7

I. ①奇… II. ①考… ②周… III. ①绘画技法IV. ①J211

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第214276号

DRAWING AND PAINTING FANTASY WORLDS

by Finlay Cowan

Copyright © Finlay Cowan, David & Charles, 2006

Published by arrangement with David & Charles Ltd

Simplified Chinese translation copyright © 2011 by Hunan Fine Arts Publishing House

ALL RIGHTS RESERVED

湖南美术出版社获得本书中国大陆地区独家出版发行权。任何人不得以任何方式抄袭、复制或节录本书中的任何部分。

著作权登记号: 18-2010-064

版权所有 侵权必究

## 奇幻世界绘画艺术

出版人: 李小山

著者: [美]芬利·考恩

翻译: 周丹


责任编辑: 陈刚 刘迎蒸

责任校对: 彭慧

出版发行: 湖南美术出版社

(长沙市东二环一段622号)

经销: 湖南省新华书店

制作:  嘉伟文化

印刷: 长沙湘诚印刷有限公司

(长沙市开福区伍家岭新码头95号)

开本: 889 × 1194 1/16

印张: 8

版次: 2012年2月第1版

2012年2月第1次印刷

书号: ISBN 978-7-5356-4845-7

定价: 39.80元

### 【版权所有, 请勿翻印、转载】

邮购联系: 0731-84787105 邮编: 410016

网址: <http://www.arts-press.com/>

电子邮箱: [market@arts-press.com](mailto:market@arts-press.com)

如有倒装、破损、少页等印装质量问题,

请与印刷厂联系调换。

联系电话: 0731-84363767



# 引言

## 神话

“神话不是小说，而是表达难以捉摸的经历或讲述哲学理念的一种结构。”

艾伦·弗莱彻  
(英国设计大师——译者注)

心理学家荣格将诸如英雄、魔法师、漫游者之类的原型描述为来自整个人类的“集体无意识”。自人类历史最早开始，人类社会对于性别、出生、超自然以及生与死大体上有着类似的想法，从古至今人们都以出奇相似的形象在故事中表现出这些看法。例如，《星球大战》系列电影的巨大成功就有赖于乔治·卢卡斯对这些主题和理念的尊重与理解。

原型幻想故事和形象历经数千年的演变，这些故事使我们学会如何生活，如何适应社会。在历史上某一特定的时期或地点，神话和传说都反映了那一社会中的人们的希望与恐惧。现

代奇幻画艺术家乐于研究在他出生之前就被记录的伟大史诗和探险故事的不同版本，而他的任务就是赋予这些古老的题材以新的阐述，并以能令现代读者们理解的方式复述这些老故事。

我们生活在一个事实支配一切的世界里：衡量任何事的标准是我们掌握了多少事实，通过了什么考试，赚了多少钱。我们所做的一切都归于数据，而这些就被认为是真理。

幻想、神话和故事总体上为我们提供了另一种看待事物的角度。这些故事激发我们运用想象力来对付不可预料的、不可控制的和未知的——所有无法以数据衡量的事物。这些故事使我们游走于现实存在的和我们认为可能存在的事物之间，这些故事也因此超越其起源的文化而得以流传。

因而对于艺术及其叙述故事的功能而言，其操作的可能性达到了极致；艺术家的工作是令读者赞叹和惊异，绘制意想不到的画面，同时重新定义神话中的经典形象与程式。

## 幻想原型



原型英雄主角是一个男性或女性角色，随着他们展开一段征程而远离了其熟知的一切。人们认为这象征着从童年到成年的过渡，期间人们逐渐要为自己、自己的行为以及居住的世界负责。



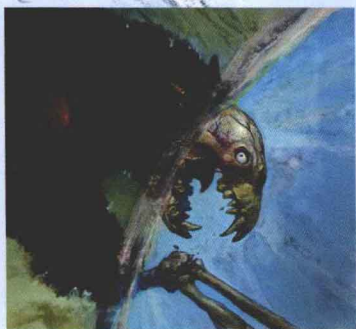
在探险时，英雄总是会遇到看似不可逾越的障碍或者从不认为自己能够解决的问题。在神话中这往往通过巨大的神魔鬼怪来表现。



为了实现目标，英雄们经常要对抗内心的魔鬼，在奇幻流派画作中这一暗喻很常见。



# 目录



|                   |     |
|-------------------|-----|
| <b>引言</b>         | 2   |
| 如何使用本书            | 4   |
| <b>基本因素</b>       | 6   |
| 工作空间              | 8   |
| 材料                | 10  |
| 灵感与研究             | 12  |
| <b>人体绘画</b>       | 14  |
| 基本解剖结构            | 16  |
| 脸部                | 18  |
| 表情与特征             | 20  |
| 动作                | 22  |
| 手部                | 26  |
| <b>角色</b>         | 28  |
| 男性原型              | 30  |
| 女性原型              | 32  |
| 角色塑造              | 34  |
| 服装                | 36  |
| 盔甲                | 38  |
| 头发、珠宝和饰物          | 40  |
| 专题：水彩画            | 42  |
| <b>生物</b>         | 48  |
| 半兽人               | 50  |
| 雌性生物              | 52  |
| 阴影生物              | 54  |
| 鸟                 | 56  |
| 四足动物              | 58  |
| 龙                 | 60  |
| 巨兽                | 62  |
| 外星人和其他种类          | 64  |
| 专题：鲍勃·霍布斯的3D设计    | 66  |
| <b>硬件</b>         | 72  |
| 武器                | 74  |
| 机器                | 76  |
| 交通工具              | 78  |
| 未来派概念             | 80  |
| 专题：安东尼·S·沃特斯的数码绘画 | 82  |
| <b>奇幻世界</b>       | 88  |
| 单点和双点透视           | 90  |
| 三点透视              | 92  |
| 古典建筑类型            | 94  |
| 城市                | 96  |
| 建筑物               | 98  |
| 地图和地理             | 100 |
| 文化和经济影响           | 102 |
| 树木与植物             | 104 |
| 专题：插画             | 106 |
| 媒体和市场             | 114 |
| 生存                | 116 |
| <b>致谢</b>         | 118 |



## 艺术家的旅程

不论你是篝火旁的穴居人，还是主导数百万美元大制作影片的导演，你做的都是同样的工作。唯一的区别是导演需要多项技能的实际经验来完成这项工作，而穴居人只需具备感召力，能够以迷人的姿态咕哝和摇摆就够了。尽管如此，讲故事的传统艺术在所有人类文明中仍保持了其中心地位，作为一名奇幻画艺术家，你将加入该行列并如前人一样把你的故事和幻想传承下去。

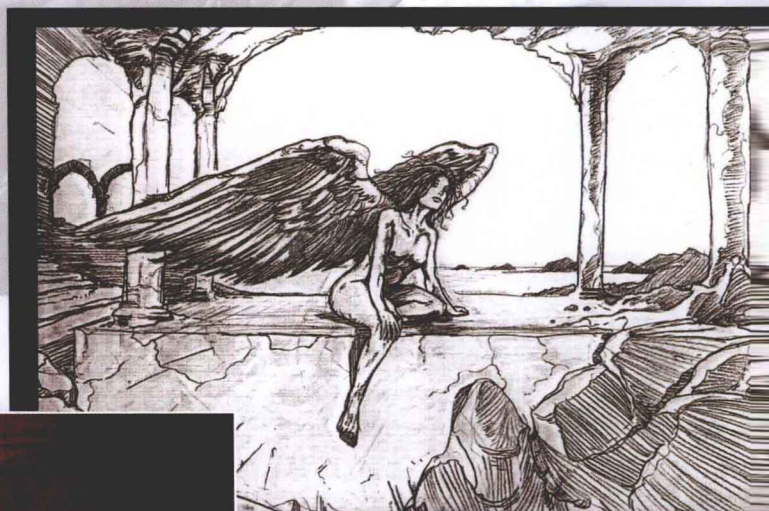
鉴于此，艺术家的旅程类似于“英雄之路”的典型概念，也就是我们在书籍和电影里看到的初级历险。约瑟夫坎伯是这样描述的：“主人公是一个男英雄或女英雄，他/她找到或完成了某些超乎寻常范围的事。英雄就是为了某个比自身更大的事物而牺牲他/她的生命的人。”

在探寻某样事物的过程中，你会遇到障碍，有时似乎整个世界都与你为敌。又有些时候继续下去似乎已毫无意义，或者当疑窦丛生的时候，你会觉得一切都大错特错。这些都是我们最爱的男英雄和女英雄们经历的事，因此毫不奇怪地，我们一旦开始，就要继续下去，不论发生什么。

你爱画画，爱创作。你很可能也爱幻想。那为什么不呢？托尔金（奇幻小说《魔戒》系列的作者——译者注）和刘易斯

（奇幻文学大师，著有《纳尼亚传奇》系列——译者注）都曾是你我一样的普通人，而他们的成就是通过幻想实现的。如果你相信，那就有可能。即使不成功，至少在做过程中也学到了宝贵的东西。

我们都有幻想，有时幻想可以变成现实。电影和电脑游戏产业依赖于幻想而生存，所以做白日梦并不一定是坏事……只要确保不是光在幻想。一名奇幻画艺术家意味着将幻想化作现实……每时每刻。



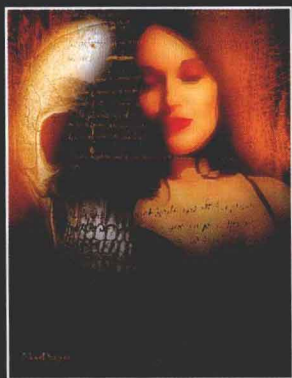
强大的神话偶像，包括有翼天使，回溯基督教的传统。



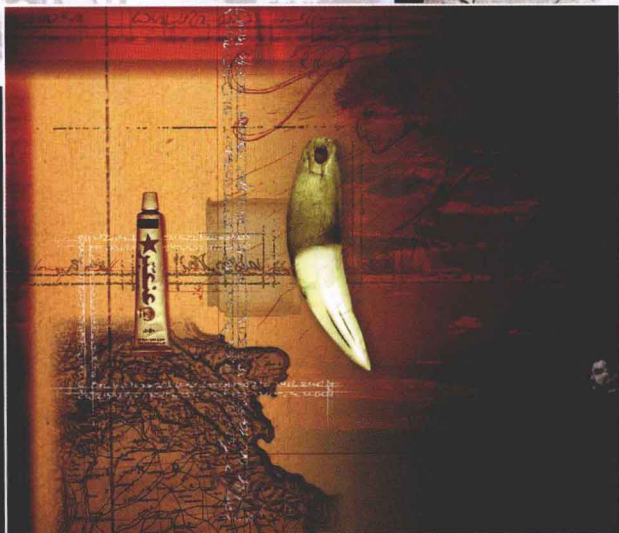
典型的情境在奇幻流中反复出现，例如疯狂的魔法师饶恕了仍然心存一线希望女子。

黑暗力量被认为代表了社会的邪恶，包括战争、疾病等。它们也反映了我们自身精神极端的一面。

另一个典型情境是最后的一决雌雄，结果是恶人的灭亡，并实现从地狱之国到理想之国的转变。



黑暗女郎仿效了琐罗亚斯德教的实体，即莉莉丝。



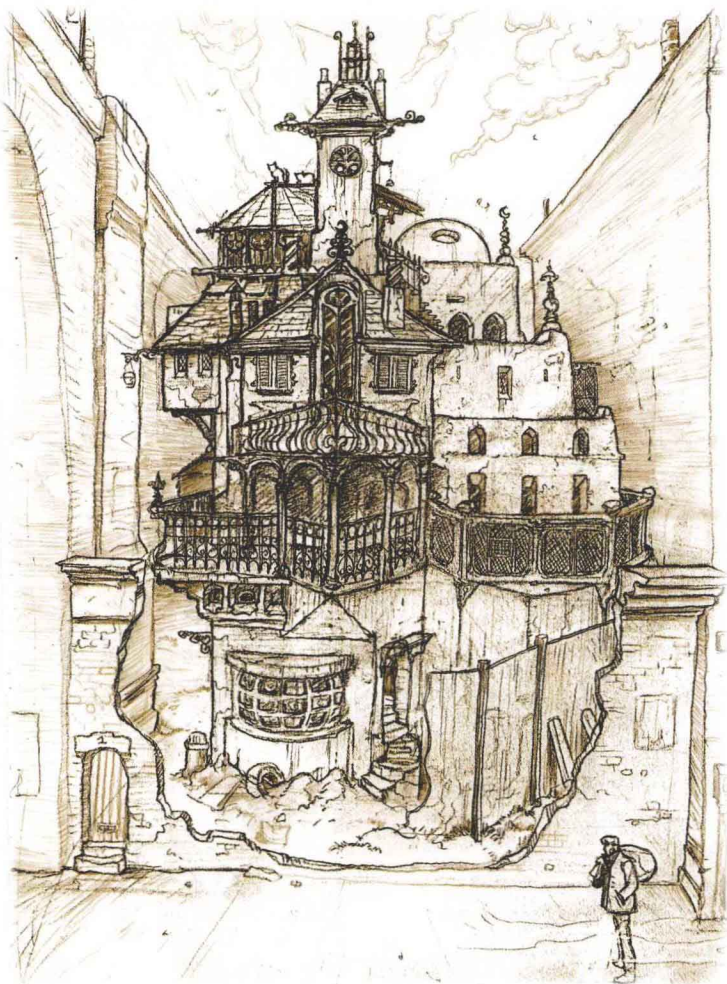
护身符、驱邪符及其他神圣物件象征着知识、真理和力量等概念。



# 如何使用本书

大多数艺术家的首要目标是：

- 将他们的想法集合起来
- 把这些想法清楚地表达出来



## 灵感

如何找到灵感及如何运用它。

鉴于此，本书的目的有二：第一，讨论想法是如何产生、发展和条理化的。你将在本书中看到很多问题与提示来激发你的想象力。

第二，本书涉及了怎样将想法清楚地表达出来的所有基本实际操作面。限于篇幅大小，本书不可能教你成为油画或电脑游戏设计的大师，但是所有设计和传达想法的基本元素都涵盖在本书中。

不论技术和时尚如何变化，艺术和设计的基本方法是不变的，本书的着重点就在这些不变的原则上；而艺术家如何开展工作则取决于个人的选择以及环境条件。

你可以将本书当作一份清单，以确保在设计一个奇幻世界时将各个方面都一一考虑到；当你思源枯竭时或者在操作这些想法中遇到技术性难题时，你可以在本书中找到很多有用的提示。

在写作本书的过程中，我回顾了自己的艺术家生涯，尽力回忆起所有在艺术工作中遇到过的最大的实际困难——所有那些表现地点、物体和人物的小窍门与技巧——我也尽力对多数问题给出了解决方法。



## 角色发展

如何使你的解剖结构图成为可信的奇幻角色。



## 生物

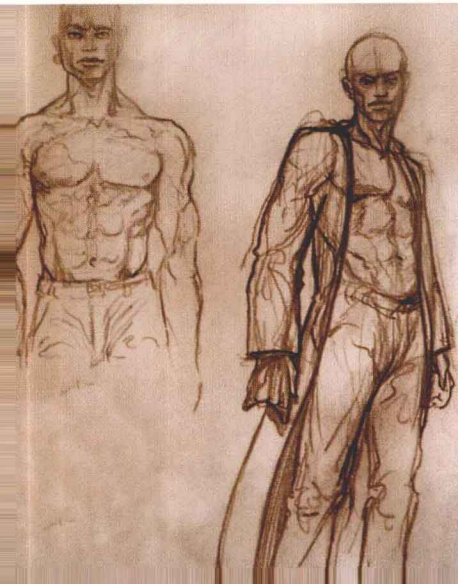
创造一群群丑陋的、鼻涕虫样的粘球……当然也有漂亮的。

## 解剖结构

解剖结构学起来可能很难；你可以先看看讨论建筑和野兽的章节，这些大概会容易点，然后再回到人体。

## 水彩

运用水彩完成最后的艺术作品。







### 数码绘图

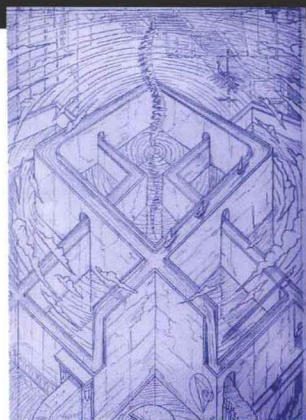
3D和数码技术的初级和高级指导。

《监禁》(Zazel), 作者: 鲍勃·霍布斯



### 硬件

研究、发明和绘制你的机器、车辆和武器的技巧。



### 透视画法

学习如何将动态融汇到画中的地点、物体和人物上。



### 奇幻世界

设计世界、环境和建筑时要考虑的多种因素及可能性的指南。

《灰烬墙》(Cinder Wall), 作者: 安东尼·S·沃特斯; ©2005 Wizards of the Coast, Inc. 经许可使用

### 分步指导

详细分析从铅笔画到数码画的各类艺术作品的创作过程。

### 完成作品

看到我的小儿子试图画出他在《魔戒》中看到的东时, 很显然他想要在十分钟内就成为绝对的绘画大师——这是可以理解的, 难道我们不都是这样吗? ——但这是不现实的, 而且他心里也明白这点。尽管如此, 他最想要的就是快速地完成一幅画。他灵感涌现, 想要将它表达出来。这就是本书的主要内容: 书中教授了大量在创造奇幻世界时如何实现你想要做的一切的方法。

除此之外, 书中还有更详细的信息和更难达到的技巧。别担心这些会很困难或难以理解: 我们让你至少可以浅略地了解最后可能实现的——从最基础的开始, 你能达到的高度。





# 基本因素

“秩序和简化是掌握任何事物的首要步骤。”

托马斯·曼

（德国作家，诺贝尔文学奖获得者——译者注）

我们都是说故事的人，有些人只是不知道而已；有些人有讲故事的天赋却没有将其写下来或画出来的渴望。但是如果你在看这本书，你很可能有某种内在的渴望，想要记录下你在周围的世界中看到的非凡景象，或者只有在梦中见过的奇幻之境。一个最大的挑战就是了解从何着手。注意整理工作空间和研究材料是很重要的，这样在工作时对物力和脑力的运用才能得心应手。







*Seham desert '16*



*Sudan 2003*

*London Studio 2001*



*Cabin Studio, London 2002*



*Pinewood Film Studios, UK 2003*



*Alma Tadema's studio, London*



*Italy studio 2004*

*Handwritten signature or initials in cursive script.*



*Handwritten initials or signature.*

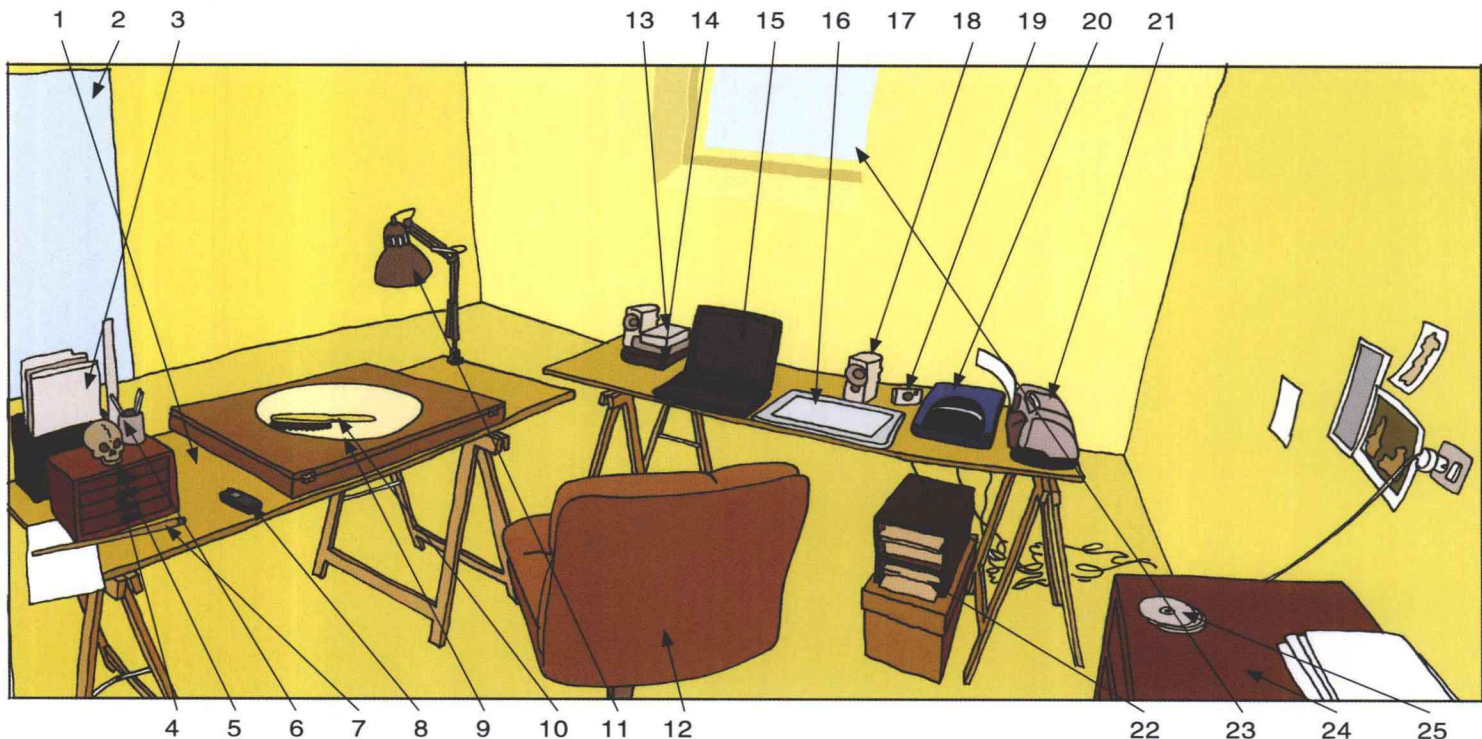


*Italy studio 2004*



# 工作空间

很多艺术家是逐渐建立起自己的工作室的，每个艺术家都有个性化的工作与管理空间的方式。对于初学者，有些基本元素可以考虑，但很重要的一点，是要认识到你并不需要一开始就准备好一切——仅仅靠着一块搭在几本书上的木板我就工作了很多年，之后我才开始使用电脑以及其他对艺术家来说有用的外围设备和家具。



## 1 搁板桌

最简单最便宜的桌子，方便摆放和整理。

## 2 门

它引向一个庞大而令人害怕的东西，称为“外面的世界”。许多奇幻画艺术家除非迫不得已，否则绝不用它。

## 3 工作文件夹

简单的文件归档系统使不同工作的素描和笔记井然有序。工作往往会交错重叠，因此将段时间就可能遗忘的细节进行备案是很有帮助的。

## 4 小图纸柜

里面放铅笔、橡皮擦和其他小的绘画工具。要方便随时取用。

## 5 骷髅

提醒我们时光飞逝。不是必须的物品，但是在奇幻画艺术家中是很普遍的。

## 6 尺子、钢笔和铅笔罐

绘画材料应该易于取用，但不能随意摊在桌上，那样容易损坏。

## 7 军用短手杖

第一次世界大战的纪念物，

用于指向大型的艺术作品，同时给顾客留下深刻印象。

## 8 电话

与“外面的世界”的纤弱联系——要谨慎并理智地使用。

## 9 灯箱

这一必备的物件有一个旋转的面板，下方打光，朝上倾斜成为画板。用于由粗略图绘制清晰的线描图，或者勾画其他的图像。

## 10 刷子

软刷子用来扫掉橡皮擦碎屑

和给精致的作品除尘。

## 11 万向灯

一个好的、可以任意转向的强光源是必需的。在创作细节作品时，手的阴影会形成障碍，所以可移动的灯是非常有用的。

## 12 时髦的70年代办公椅

其实，更建议用能够支撑下背部的好的办公椅（见右边的图）。如果你打算一辈子都从事这个工作，买张能支撑下背的椅子是值得的，它使你坐直并保持舒适。



### 13 移动硬盘

尽管你的电脑可能有充足的空间，建议还是准备一个移动硬盘用来备份，以防电脑故障、失火或被盗。

### 14 外置CD/DVD刻录机

许多新的电脑都有这些内置设备。CD和DVD对于送作品给顾客和印刷商等来说是必不可少的。

### 15 电脑

有的艺术家仍然不用电脑工作……但是我必须说我还没见过这样的。我的作品大多是以传统方式创作的，但是在管理业务和呈现作品的功能方面，电脑对我来说还是必需的。

### 16 图形数字化板

这个绝妙的发明使得艺术家以笔形的“触针”取代了鼠标。垫板是触控式的并且易于操作，使艺术家能直接在电脑中绘画。一用就上手。

### 17 宽带连接

不是必需的，但是现在普遍用它来快速地传送作品给顾客和印刷商，而不会影响电话线。

### 18 音箱

有时在工作室会觉得很孤单。你会需要点娱乐——在于你自己的选择了。

### 19 数码相机

辅助收集参考图像和纹理以用于艺术作品。

### 20 扫描仪

许多平板式扫描仪提供印刷质量的扫描。别买太便宜的，因为那些工作起来十分慢；买中端价位的就可以了。

### 21 打印机

最便宜的会很慢；买中端价位的。打印机不贵，但是买油墨的钱可是一大笔开支——使用商业注墨器，尤其是彩色油墨的。

### 22 储纸柜

多种便于打印的纸张放在打印机旁边。日常使用便宜和回收利用的纸张，对显要的顾客才使用光亮的纸张。保存检验版本的稿件，用反面做笔记和涂鸦。

### 23 窗户

不是必需的，但是在对在交稿期来临前无神地凝视外面还是有用的。据称，阳光也对你有好处，除非你是那种纯粹的夜猫子型奇幻画艺术家——你知道我指的是哪些。

### 24 图纸柜

除了小的、放在桌上的图纸柜，还需要一个大型的来存储珍贵的漫画书和收藏的电影海报——有时还有艺术作品。

### 25 空白CD

这是使用最广泛的、将作品送达顾客和印刷商处的有效方式。将它们随意地摆放在阳光直射的地方，也不套上盒套，像图中我画的那样，就是最好的损坏它们的办法。

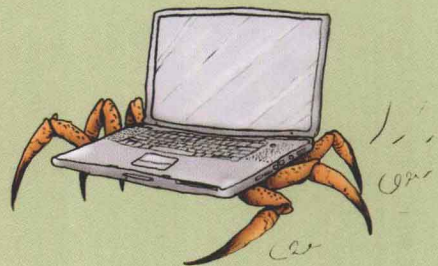
## 健康第一

如果你经常伏身工作于桌旁或电脑旁，最终会损害你的脊椎，这将是很痛苦的。如果身体舒适，没有背部或颈部病痛的困扰，那么就可以工作更长的时间，完成更多的作品，生活也会更加轻松。一件简单的物品如一把好椅子能彻底改变你的工作状态和你对工作的想法。弯腰驼背现在可能没什么，但是长此以往就会后患无穷。

理想状态是，你的电脑屏幕比桌子要高：不应当老是要低头或伸脖子。手和上臂应有支撑（在桌子上放垫子）。你放置电脑的方式还取决于你的椅子，因此要好好安排这两者以获得最舒适的姿势。



工作时自然光是好的。在你周围有让你觉得舒适的物品和家具也是好的——你想在桌旁待越多的时间就越好。



要是电脑长了腿，可以跟在我们身后一路小跑该有多好啊！

泰勒·斯维夫特-考恩设计



# 材料

艺术家选择材料的范围是很广泛的，从极为廉价的到奢侈无比的。有些花费是不能吝惜的，比如电脑和软件。但是其他物品，像铅笔和纸张，可以买到十分便宜的，也绝对不需要买最好的，除非你想要买。



## 铅笔和纸张

试一试几种不同硬度的铅笔，很快你就会发现有的适合细节工作，有的适合调色的工作。试试其他的媒介如炭笔和炭精笔以探索新的可能。

纸张的种类繁多。我用便宜的影印纸做一般用途，铅笔绘画时用厚纸来表现更好的纹理和色调。我经常用水彩纸来画铅笔画，因为我喜欢它有可选择的多种纹理，你也可以尝试手工制的纸张，比如左边示例中所用的真正的埃及草纸。

## 钢笔和墨水

墨水画你可以使用刷子、钢笔或者特别的鹅毛笔，后者需要花点时间适应，但是长远看来会是很有用的工具。艺术家会用刷子总是件好事，这能为你的绘画技能和适应性加分。光滑而硬的优质纸版最适用于钢笔和墨水，而对于马克笔，你要用专业的防渗纸张。

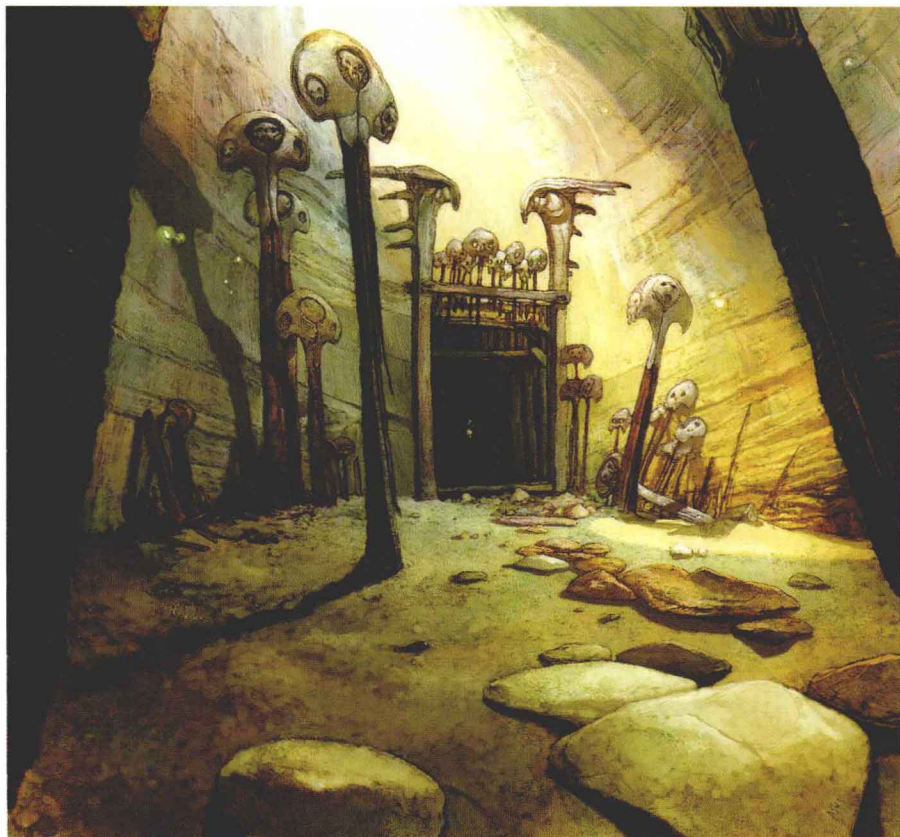
## 颜料

自早期人类用动物（还有他们的敌人）的血和粪便涂抹在洞穴的墙壁上以来，颜料就一直是奇幻画艺术家选择的媒介。运用颜料的技巧经历了数千年的发展，它们应用于各种形式的绘画，由于篇幅所限，在本书中不可能对该主题进行详细探讨。想要掌握油画和丙烯画技巧的学生应做好心理准备，花上数年研究、练习绘画技能，并仔细观察以往伟大的奇幻画艺术家的作品。

## 数码画

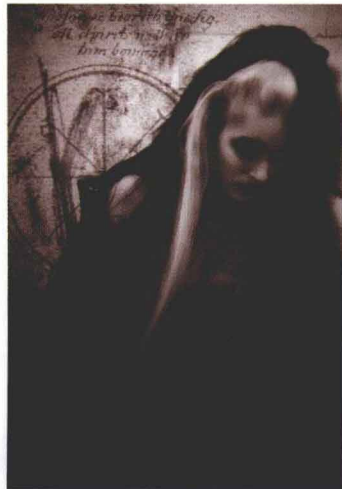
近年来数码技术引进了一种新形式的绘画，它带来了一个问题：绘画从何结束，数码从何开始？今天艺术家们使用该技术的程度已经使得这个定义模糊了——当你看着本书中安东尼·S·沃特斯的作品时，你就很难区分两者的界限（他绝对是把我给耍了）。对比之下，鲍勃·霍布斯，本书也刊载了他的作品，就使用了手头的各类软件，以追求一种涵盖这个新艺术形式的所有可能性的风格。因此看来该考虑将数码艺术视为绘画的一种有效形式了。

《妖精矿》（Goblin Mines），作者：安东尼·S·沃特斯；© 2005 Hidden City Games, LLC. 经授权复制



## 图形、摄影和多媒体

随着数码摄影的来临，艺术家更加容易将照片、其他媒体的插画、扫描文本和电脑生成的



结构等微妙地融合在一起，从而创造出各种各样华丽的奇幻画图像。  
《黑暗中的刺杀》（Stabbed in the Dark），作者：鲍勃·霍布斯



## 数码3D .....

经历了初期的笨拙，3D建模艺术已发展成了一个庞大的产业，囊括了动画片和电脑游戏。许多初学者都发现随着电脑的更新换代，创造自己的动画和游戏所需的软件也越来越容易获得和容易使用。专业建模程序包制造商如Maya和Lightwave已将产品价格降低来与市场更廉价的新对手竞争，如Poser和Vue d'Esprit，这激发了新一代的艺术家将注意力转向这个快速发展的艺术形式。

### 电脑

初探神圣的数码领域的艺术家们面前有着繁多的选择，但有些“产业标准”程序是所有数码艺术家们都选择使用的，比如绘画用的Photoshop和Painter，制图及网络设计用的Illustrator和Flash，还有3D用的Maya，Lightwave，Poser和Vue d'Esprit。

### 选择你的机器

在过去——大概两三个月之前——对于新的软件都一定要了解它的“系统要求”是怎样的，你常常会发现电脑的速度和内存不够，无法处理某个应用程序。而现在，大多数电脑的硬盘都有足够大的存储空间，因而能运行很多应用程序。

### 数码设计

人们往往容易走入运用软件提供的技巧的迷途，而不是利用机器实现自己原本的想法。这使得大量电脑生成的艺术作品看上去都很相似——就像被黑暗力量诱惑，变成了网络空间黑魔王的一个无脑仆人。在打开电脑前，务必要心中有数，知道你想要的是什么效果——要让机器成为你的工具，而不是反其道而行之。



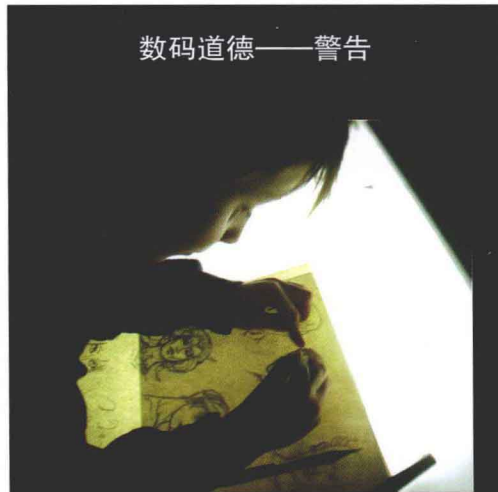
《巫桌》(Witch Table)，作者：鲍勃·霍布斯

## 数码道德——警告

“版权”一词用来定义一个艺术家创作的作品的所有权，可以是设计、音乐或者文字作品。如果你复制、扫描或描摹其他人的图像，你实际上侵犯了版权，这是违法的。

但是，出于学习的目的，复制、扫描和描摹其他人的作品是可以的，前提是你不将它假冒为自己的作品或者以此牟利。另外，我鼓励本书的读者复制书中的图像，尤其是在创作中遇到困难的时候。所以，只要在自己的版本上签名并在公布时将参考的原作者加以注明，就尽可以放心地描摹范例了。

这就是版权的大体运作方式，版权的世界是复杂的，在开始销售自己的作品时好好研究一下它是值得的。



## 本书的艺术家们使用的设备和软件

### 芬利·考恩

- 铅笔、纸张、橡皮擦
- 苹果Mac G4 PowerBook笔记本电脑，Superdrive驱动，17英寸屏幕，OS X操作系统
- 1.6GHz的CPU，512MB内存
- Wacom Intuos2 9×12图形数字化板
- 380GB移动硬盘
- 爱普生 Perfection 1670扫描仪
- 爱普生 Stylus Photo 890 喷墨打印机
- 数码相机和摄像机
- Schminke水彩

使用的软件：

Adobe Photoshop

### 鲍勃·霍布斯

- 康柏 Presario 5000电脑，奔腾4 Windows XP 家庭版操作系统
- 1500MHz，1.5GHz CPU，512MB内存
- 英伟达 GeForce 2 MX 图形加速卡
- Wacom 4×5 数字化板，含触控笔和无线鼠标
- Simplex DP30f 扫描仪
- 160GB存储空间，含120GB移动硬盘
- 100MB lomega Zip驱动

使用的软件：

Adobe Photoshop 7

Poser 5

3D Studio MAX 5

Vue d'Esprit 4

### 安东尼·S·沃特斯

- 百乐牌一次性笔
- 圆珠笔和铅笔
- 爱普生 Expression 636扫描仪
- 苹果Mac G4 Dual 500电脑，1GB内存和9.1GB的专用虚拟磁盘
- 索尼 Trinitron 19英寸显示器
- Wacom Intuos2 6×8 图形数字化板

使用的软件：

Adobe Photoshop 6

Corel Painter 8，有时是6和7

Synthetik Software Studio Artist



# 灵感与研究

“影响你的东西是什么？”

任何事物都可以影响我们。走在街上时，你被声色光影所环绕。作为一个艺术家，你可以试着找到一种类似于孩童状态的奇妙心境，那时你对世界敞开心怀——总是以新奇的眼光审视熟悉的事物。如果你是幸运的，世界在你眼前无时无刻不在变化——我看着书房外的一棵树，而它每天都不同。但是在你盯着空白的页面却不知从何下手时，又该怎么办呢？

## 灵感

艺术需要点子，而点子又产生于灵感，灵感源于两个方面。

第一个是我们对周围事物的情感反应，那些打动我们的事物。艺术家、音乐家、作家和其他创意人士，像科学家和企业家，都是因为生活中的某件事激发了他们，从而创造出了某样东西。这个事件点燃了他们的情感，驱使他们行动，没有什么可以阻止他们达成目标。但是这种情感冲动并不局限于宏图伟业，人们每天都在小处应用它，比如一个艺术家受工厂的黑暗之美启发而画出了一个奇幻城市。

留心那些打动你的事物并做笔记，这样就可以回头去查看，从而激发你的想象力。留意人们在生活中可以打动你的语言和行动，不论是让你愤怒、快乐还是伤感的，并将这些时刻记录下来以备后用。

但是生活中不会只有情感的洞察，艺术家还必须参考更实际的手段来充实他们的想象力，这就要说到研究这一宏大的课题了。

## 研究网络

几千年来，信息是被权威人士掌控的。于是，信息和知识带来了权力并广泛用于控制人民，使他们做牛做马，而掌权者则坐享其成。随着网络的发明，这种情况开始转变，网络是一个不受少数统治者利益控制和操纵的、可获得信息的系统。这意味着我可以尽情地研究并自主判断信息的真伪。

不幸的是，它也有负面影响：网络中充斥着一大堆无用且无意义的信息，它们没有完备的研究或证据来支撑。网络是个浏览信息的好地方，但是建议你相互参照信息并寻找观点相异的、提供可选证据的资源。

## 图书馆

如果网络没法满足，那就去图书馆。有人认为参考书很枯燥，但是在寻求将现实情境变成奇幻情境的艺术家眼里，它们是富饶的狩猎场所。你越多地使用图书馆，就会觉得越容易：最初看上去无聊沉闷的内容开始闪现无穷的可能性，这时你找到了在想象中创造情景的技巧。比如，一本专门描述马可·奥勒利马斯逝世后的罗马政治气候的历史书可能让人味同嚼蜡——但热门电影《角斗士》的作者们恰恰是在伏案读了这本书好几年之后，才写出了影片的剧本。你必须学着这样



保持开放的心态，你就能不断产生灵感、不断受到触动。如果艺术不是来自于你，那么它就是从外界穿透你而来。

## 奇幻绘画艺术家最好的研究领域

- 建筑（古代和现代的）
- 人种学、人类学、世界人民的服饰
- 地理
- 综合百科全书（缺点是它们可能会太概括了，不过是一个好的着手点）
- 军事史
- 综合历史——疯狂程度超乎你想象的人们的故事和历史。例如，查找一下19世纪中叶马达加斯加的娜拉瓦鲁那女王——只是无数有待写成小说的绝妙故事中的一个主题而已
- 科学和天文学（古代和现代的）
- 神话和传奇——对于理解什么是“奇幻”的关键
- 奇幻画艺术的书和漫画——利用这些来寻找灵感和技巧而不是点子

你可以开始逐渐建立起一个收藏库。你可能想要将研究分为独立的区域，比如古典建筑、东方建筑、超现实主义绘画、古典装饰和东方装饰，清单可以一直续下去，但是由每个艺术家个人来决定他认为最需要参考的领域是哪些。





做——不要等着好莱坞拍出一部好的作品给你看，自己动手做。

### 书籍

书有两点优于网络：你可以逐渐熟悉一本书——某些图片和文本集你用得越久就越熟悉，而其中的信息会成为你艺术工具箱中独特的一部分。

数年的积累后你将发展出一种能找到适合你自己的书的才能；你将建立自己独特的风格和观点，它们是由你的收藏品塑造成的。你还会发现你的兴趣与其他人重叠，而书籍是交流文化观点和价值观的好渠道。

### 博物馆

尽管在书籍和网络很容易找到材料，但没有什么比一手的立体资料更具启发性的了。在博物馆坐着画画需要很多时间和耐心，但是现在通常允许无闪光的数码摄影。有的收藏品令人叹为观止，对我们的作品可能会产生巨大的影响，因为我们认识到真实往往比虚构的更奇异。

博物馆通常有大量的明信片供出售，这是收集有趣材料的一个经济而有效的方式，不用买那些奢侈的博物馆导游书。

### 导师

导师式的人物是艺术家们容易忽视的一个重要资源。要建立自信与长者交流，他们可能有大量精美的图像和信息藏书——当地的建筑师或历史老师等等——在遇到对世界、人类和历史感兴趣的人时要留心。一个人可以在寥寥数语中就阐明一整本书的信息，而长者则拥有一辈子的经验和智慧，很可能帮你省却大量自己去查找的麻烦。

### 其他艺术家和创意人士

与其他艺术家交流是件好事，尤其是那些拥有不同于你的技艺的人：我对技术手册不太在行，脑子应付不过来，于是自然而然地，我的身边就围绕了这类技术性头脑强的创意人才，他们可以解释给我听。有时打个电话给朋友都比你花三个小时读一份手册的进展来得快。反过来，我的横向思维和抽象思维更强，因此我们可以互相帮助。你可以逐渐在全世界建立联系——与我合作本书的其他两位艺术家我都素未谋面——而这将形成支撑你整个职业生涯的脉络。

### 纪念品

我一生都在收集纪念品——在垃圾店里淘来的廉价的怪东西。这些可能是任何物品，从小铜像、孩童颅骨的石膏模子、子弹壳、奖章、硬币，到极其美丽的松果上的装饰物，或者是一片绚丽的织物。我不是常常直接用它们来作为作品的参考，但是每个小物件都有一段故事。

### 写生簿和剪贴簿

当你从报纸和杂志上收集剪贴时，你可能会忘记自己都收集了些什么，所以要用剪贴簿。只要把它们按任何旧的方式贴起来。将你的涂鸦、零碎的包装和图形也放进去，不管它们看上去有多不相干。

### 一个神圣的空间

你的工作台是你的“神圣空间”——一个与报纸、朋友、电视或任何占据你注意力的事物相隔绝的地方。它是创意孵化的地方，但是一开始你可能发现什么事都没发生。你坐下来，很可能在画板前，心中满怀激情想要画出一件杰作……可是一点动静都没有。不过，最终会有的，只要你有耐心。

看起来到目前为止你还没有动手做任何事，但是别急，你的心里已经在酝酿一个想法了。作为第一次练习，只管找到你的“神圣空间”，无所事事一会儿吧，等着瞧会发生什么。





# 人体绘画

几乎整个奇幻艺术流派的各个方面都是关于夸张的。我们所看到的一切都比之前出现的要更大、更快、更狂野和怪异。这个原则可能最终会影响你的作品的每个方面，但是在打破规则之前，一定要清楚你要打破的是哪些规则。人体解剖结构可能是艺术中最具挑战性的领域，一开始可能会让人觉得气馁、有难度，但是随着时间的推移和经验的累积，在这亘古以来就深深吸引了艺术家们的艺术领域中，你将发展出自己独特的风格和方法。