

中国动漫网赞誉支持

动漫幻想

Draw and Paint Fantasy Females

[英] 汤姆·弗莱明

著

于军 白冰

译

飞思数字创意出版中心 监制

奇幻女性角色概念设计



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

中国动漫网赞誉支持

动漫幻想

Draw and Paint Fantasy Females

[英] 汤姆·弗莱明 著
于军 白冰 译
飞思数字创意出版中心 监制

奇幻女性角色概念设计



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内容简介

汤姆·弗莱明 (Tom Fleming) 是世界知名的影视动画及游戏的概念设计师, 曾经为《蜘蛛侠》、《超人》、《魔兽世界》等多部作品设计角色及形象。通过本书, 作者分享自身多年角色概念设计经验, 从不同的角度为读者展现奇幻女性角色概念设计的技巧, 其中包括为影视动画及游戏绘制女性形象的基础、绘制技法和着色技巧、如何塑造人物特征、如何搭配头发和服饰、如何创建完美奇幻女性角色等内容。书中案例所描绘的女性形象富有创意, 绘制笔法细致, 能够给人带来全新的艺术气息, 达到视觉冲击的艺术效果。

本书适合广大影视动画及游戏设计专业美术设计人员参考学习, 也可作为影视动画及游戏设计专业的参考用书。

Draw and Paint Fantasy Females: 9781600613050

Written by Tom Fleming

Copyright©Tom Fleming, David & Charles Ltd, 2010

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from David & Charles Ltd. CHINESE SIMPLIFIED language edition published by PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY, Copyright© 2011.

本书简体中文版由David & Charles Ltd授予电子工业出版社。未经出版者预先书面许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字: 01-2010-4311

图书在版编目 (CIP) 数据

奇幻女性角色概念设计 / (英) 弗莱明(Fleming, T.) 著; 于军, 白冰译. —北京: 电子工业出版社, 2011.2 (动漫幻想)

书名原文: Draw and Paint Fantasy Females

ISBN 978-7-121-12403-7

I. ①奇… II. ①弗… 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231374号

责任编辑: 何郑燕

特约编辑: 赵树刚

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: 316.8千字

印 次: 2011年2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。

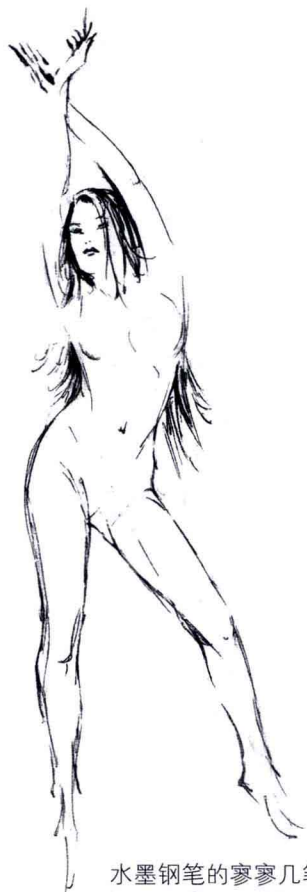
质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

引言

女性

奇幻艺术中的女性形象有着数百年的演变历史。古希腊和古埃及堪称奇幻艺术的发源地，在他们的绘画和雕塑作品中最常见的刻画对象是他们所崇拜的神灵。最早的奇幻女性是那些古代的女神，她们中的大多数都母性十足，但也偶有例外，如黛安娜与狩猎女神。自古以来女性多被描绘成娴雅端庄、温柔敦厚、贤惠善良、美丽动人的形象，而她们强悍和霸道的一面直到近些年才得以被细加描绘。



水墨钢笔的寥寥几笔便勾勒出一幅富于动感的姿势造型。

当今所描绘的奇幻女性思想前卫、盛气凌人甚至是杀气腾腾，但同时又保留其固有的豪放品质，这也是所有奇幻艺术和动漫书籍中女性成为最受喜爱的角色的原因，因为女性可以在享受她们的实力和独立的同时，也可以令男人们欣赏到她们的美丽和豪放。

在奇幻艺术中，女性形象分为许多种，也有很多人物原型具有典型性，如吸血鬼或妖魔鬼怪、仙女或裸体美女像、天使、女巫或者是女术士、斗士、美人鱼、偶像、女神，等等诸如此类。当勾勒或绘制女性奇幻人物形象时，除了所描绘的对象必须能够激发人们的超现实感觉之外，实在是别无规律可循。



可用0.5自动铅笔对以裸体美女为原型的人物进行试画练习。

这种视觉上的反应可以来自于人物形象所展现的性感、气魄、姿态、服饰、面部表情，以及周遭环境甚或她扭曲的骨骼。

我对奇幻艺术的兴趣来自于儿时对动漫书籍的迷恋。开始时，只是直接临摹动漫书籍中我所喜爱的超级英雄的形象，但很快便发展成为一种迷恋，这种迷恋胜过对任何形式化的动漫书籍艺术的兴趣。而我又对偶像艺术有着浓厚的兴趣，认为将这两种成分融合在一起会创作出更精彩的作品。

我发现弗兰克·弗雷泽塔（Frank Frazetta）、博雷斯·瓦列霍（Bores Vallejo）和迈克尔·惠兰（Michael Whelan）的作品时，很可能才14岁。自那时起，我的生活就无时无刻都在向往着这门艺术。毕竟，哪一个七尺男儿不想有一辈子画漂亮女人的想法呢？

本书从素描和绘画之类的基本功讲起，直到论述更加精深的涂色技巧。运用切合实际的教程和清晰的步骤演示，你就能够学会创作富有动态感和栩栩如生的奇幻女性形象的方法。这里提供的大部分建议均符合传统画法，因此适合于初学者和中等基础者学习，而且还会涉及到我的个人技巧，这些技法对水平较高的画家也会有所帮助。

维纳斯

全景格式的混合媒介影像，用水彩、铅笔、丙烯颜料和金色装饰杯垫制成。

冬季

用铅笔绘制在布里斯托尔纸（Bristol）上。是限量版印刷品《四季》组画中的一幅。



A full-page comic book illustration of a woman with long blue hair, wearing a red turban and a red sash, holding a sword and a crescent moon. The background is a fiery orange and yellow. The illustration is framed by a decorative border with a repeating geometric pattern and a central circular medallion featuring a dragon. The artist's signature 'FLEMING' is visible in the bottom right corner of the illustration.



纵观历史的女性魅力观

完美形体的定义在整个历史的演变中已经发生了很大的变化。从彼得·保罗·鲁本斯（Peter Paul Rubens）在17世纪绘制的《三美神》（Three Graces）中描绘的丰满、毫无赘肉的美女到现代穿“零号规格”服饰的超级名模，对于理想的女性外观应当是什么样子的标准已经发生了很大的变化。



旧时的模特



现代的模特

古代模特

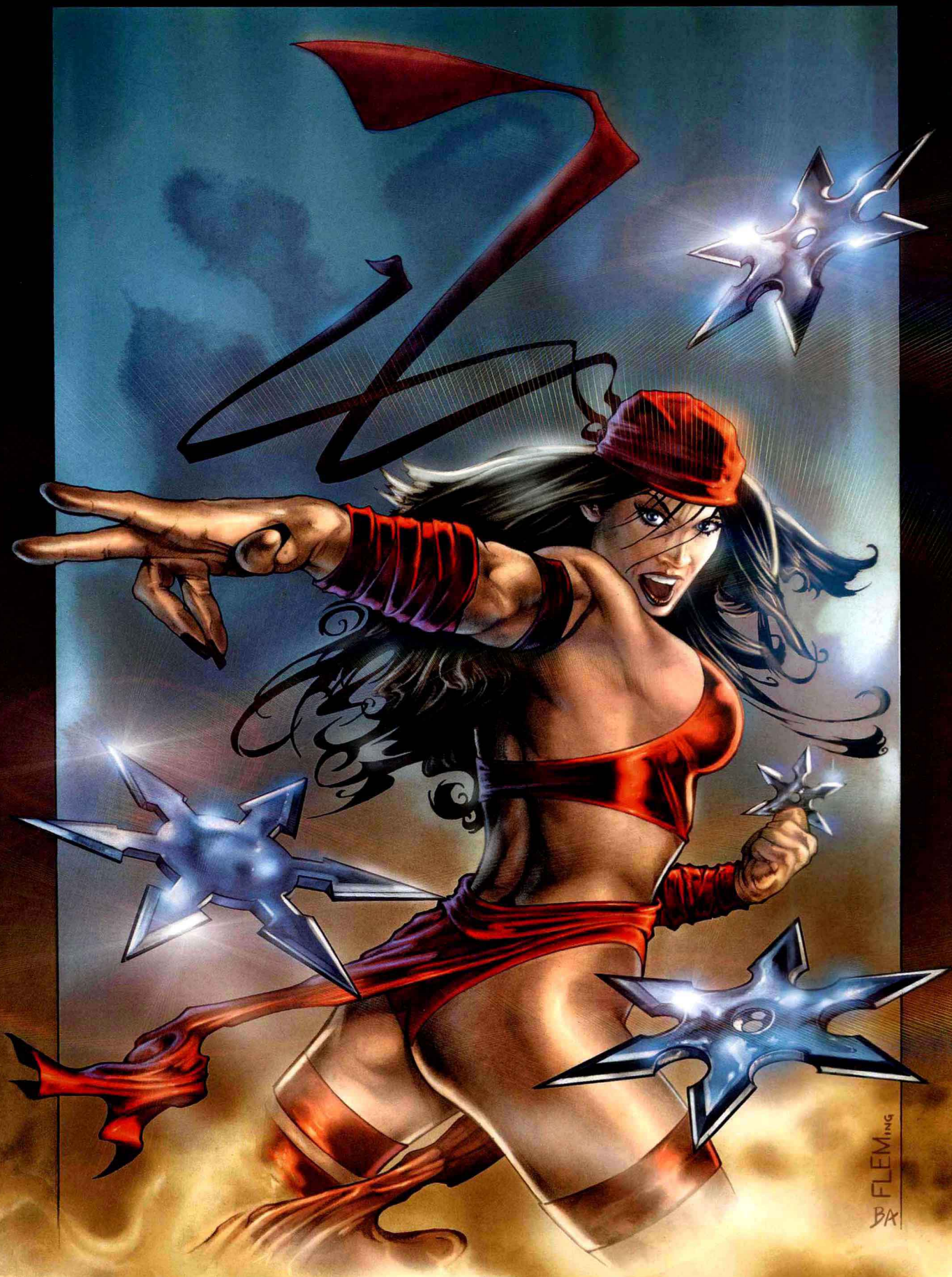
即使在20世纪，这种变化也是巨大的。20世纪20年代先是出现了“打破陈规陋习的年轻女子”，她们身材苗条，衣着随意，具有男孩子特征，这种风尚在20世纪40年代达到巅峰；而20世纪50年代，更加丰满的女性形象因玛丽莲·梦露（Marilyn Monroe）和贝蒂·佩吉（Bettie Page）的偶像画儿而盛极一时；20世纪60年代又回归到对极端骨感身材的崇尚，代表人物是崔姬（Twiggy）。这种风气出现并盛行于20世纪的其余年代，在21世纪初期更是达到鼎盛，正如在全世界的时装展示台上展示的那样。

但是，至于奇幻女性形象的创作，“营养不良”并不是最受欢迎的外观，大多数人认为现代奇幻女性在原来骨感的基础上再稍加丰满就会更好看。这里所示的两幅插图揭示出20世纪早期到中期奇幻女性和当代文化中奇幻女性之间的最为关键的不同之处。在今

天，性和裸体不再是一项禁忌。

明显的区别之一是体型。旧时模特的躯体更为丰满厚实，甚至脸部都显得更加饱满圆润。这位模特当然属于丰满漂亮类型的，但是依据当代标准，她会被认为是“特大号”模特，可能被描述成“矮而壮实”一类。右边的现代模特躯体脂肪比较少，体型相当优美，并不显得过瘦。

她们的泳衣和造型也显示出实质上的文化差异。旧时模特身上穿着独体式服装，遮盖着臀部和胸部之间的部位。她的坐姿羞怯端庄，属于“安全”一类，脸上挂着迷人的微笑，这种姿态只能给人以朦胧的遐想。右边的当代模特穿着比基尼泳装，给人们留下相当小的想象空间。她的弯曲的背部，仰起的头部和飘拂的长发都更富于性感，更容易引人遐想，这种姿态更能迎合当代观众的品味。



目录



第一章 绘制女性形象的基础10



第二章 绘制和着色22



第三章 塑造人物特征36



第四章 头发和服饰52



第五章 女性角色64

作品陈列108

致谢126

作者简介126



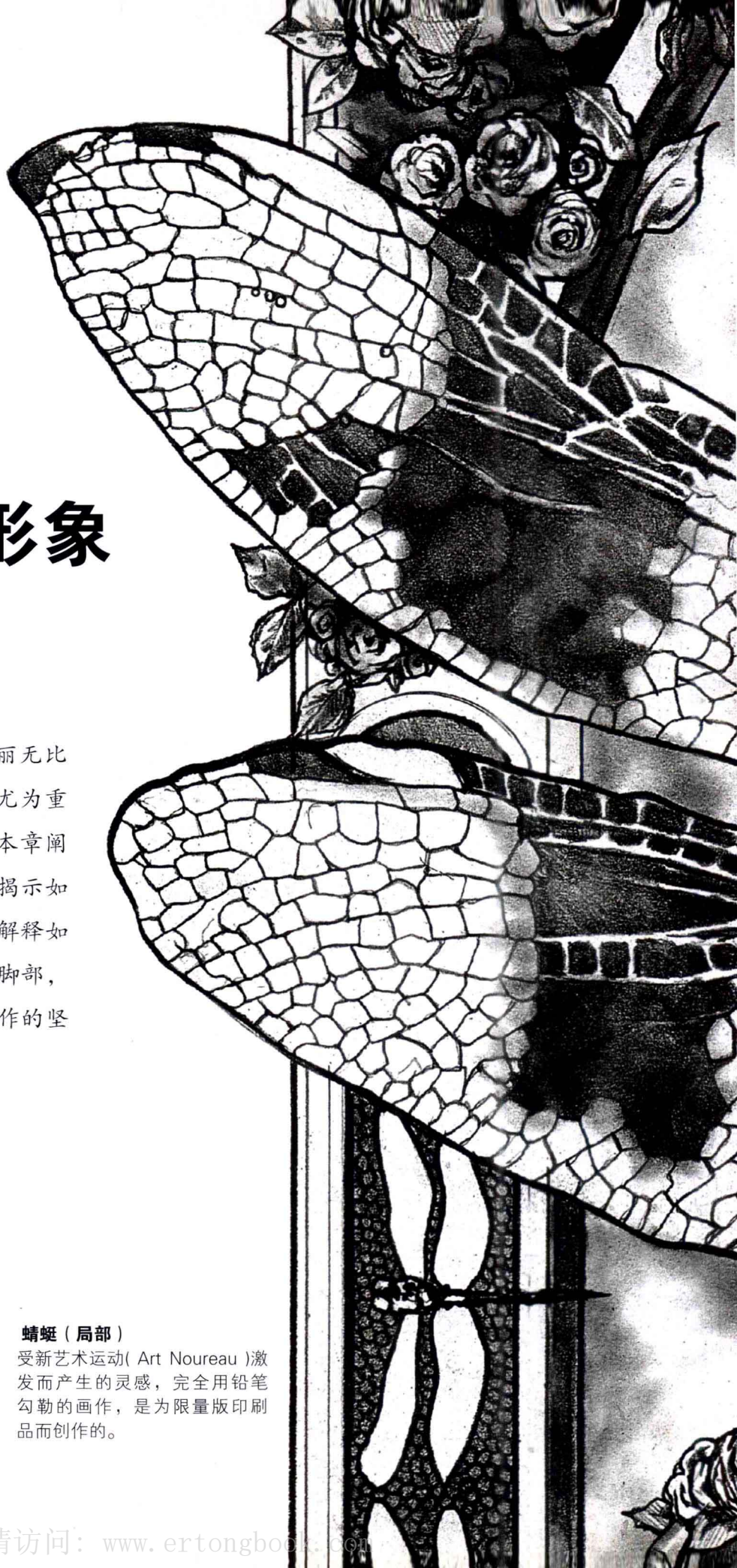
第一章

绘制女性形象的基础

毫无疑问，女性躯体是美丽无比的，但是当涉及奇幻女性时，尤为重要的人物形象的完美无缺。本章阐述的基本内容是理想的比例，揭示如何创作优美的肢体和面部，并解释如何描绘切合女人特点的双手和脚部，从而为你奠定从事奇幻人物创作的坚实基础。

蜻蜓（局部）

受新艺术运动(Art Nouveau)激发而产生的灵感，完全用铅笔勾勒的画作，是为限量版印刷品而创作的。







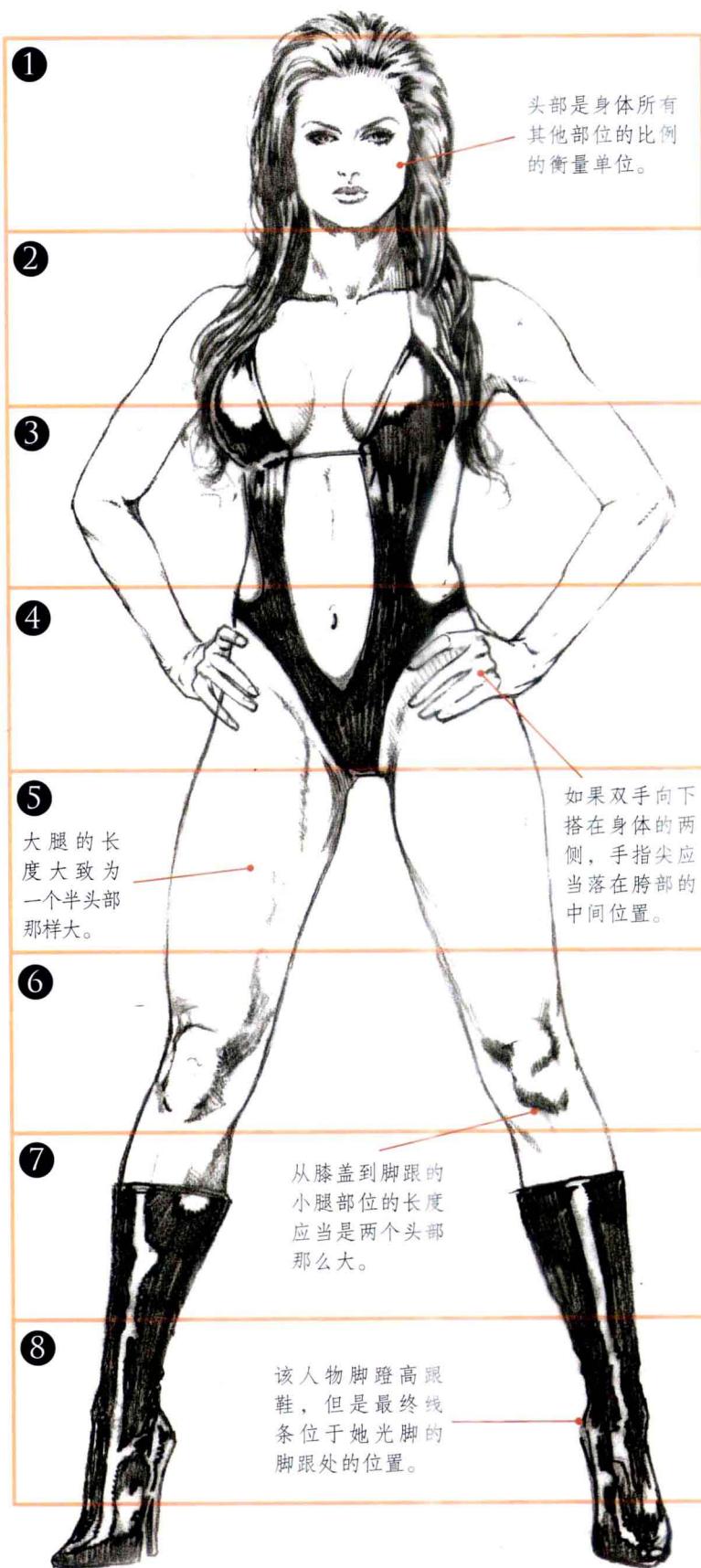
女性躯体

富于曲线美、丰满匀称，或者是苗条修长男孩子似的体形，女性肢体数千年来一直在激发着画家们的灵感与才气。从镌刻在古埃及墓墙上的皇后纳芙蒂蒂（Nefertiti）的尊贵、威严、修长的身躯，到现代游戏和电影中出现的“盗墓者罗拉”极富性感的曲线，女性形体永远都是魅力无穷的，然而对那些试图捕捉这种魅力的人来说却构成了无数挑战。

估算比例

在勾勒人物肢体时，不论男性还是女性，唯一要当心的重要事情是比例。比例指的是人物的整体大小和肢体不同部位大小之间的搭配。熟练掌握适当的比例分配，会赋予你精准得当地勾画人物，或者是以某种特定外观或效果为目的的，故意夸大比例的能力。

在计算人物整体比例时，最为常见的测量工具是头部，只是在理论上略有不同。但是，普遍公认的比例都是大约7个头部的 height。可是，因为本书并不关注普遍性，而是针对着奇幻，所以，8个头部高度的比例更适合于这种用途的画作，并会创作出更有动态感和英雄气的人物形象，如右面的插图所描述的。



用头部来估算比例

在右面的示意图上，红线条表示头部单位如何被用于计算人物比例的其他方面。人物被分成相当于头部高度的8个部分。这些部分的分解如下：

1. 从头顶（提示：不是头发的顶端）到下巴。
2. 从下巴到胸部中央。
3. 从胸部到肚脐上面的胃部。
4. 从胃部到胯部
5. 从胯部到大腿骨中间稍低一点的位置
6. 从大腿骨中间到膝盖骨下面的位置
7. 从膝盖到胫部的中间
8. 从胫部到脚跟

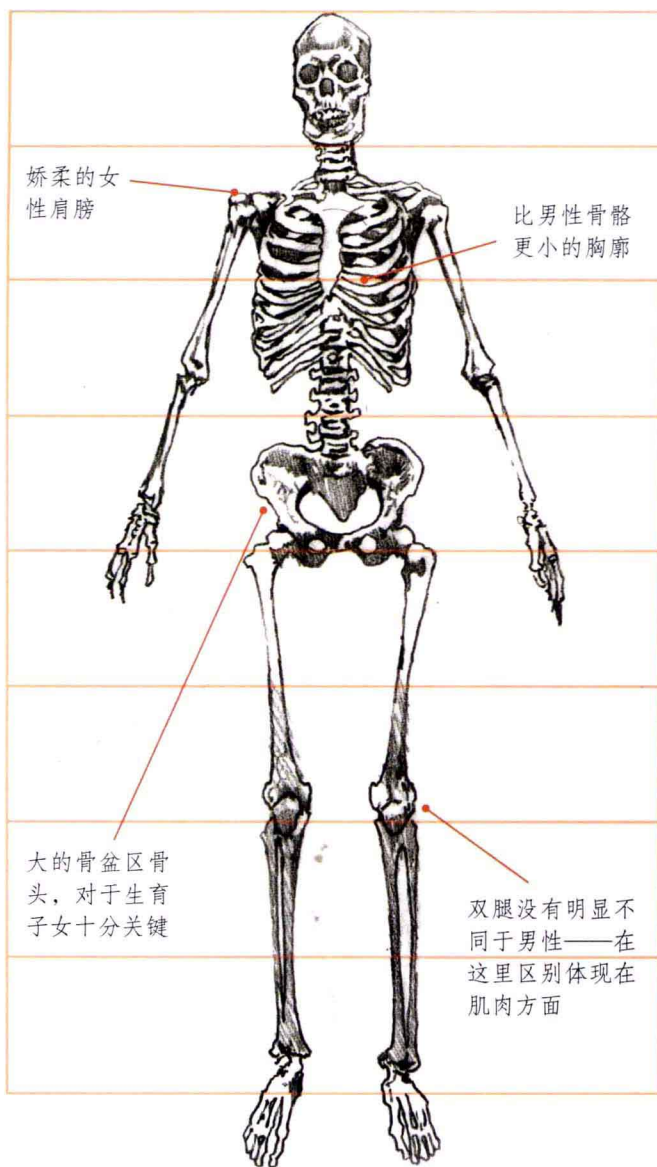
肩膀宽度的变化将依据你理想的人物外观的强壮程度来决定，但是最佳起笔点大约是三个头部的宽度。

在计算肢体的其他部位时，下列的准则通常适合于成年人。

- 向上直立，胳膊落到身体两侧，指尖放在大腿骨的中间部位。
- 胳膊的跨度距离——从指尖到指尖——大约相当于人物的高度。（对于背面插图所示的人物，因为她穿着高跟鞋而不符合这一点。）
- 脚部的长度大约与前臂的长度相等。
- 胫部的长度相当于臀部的长度。

女性的骨架

女性的骨架和男性的极为相似。但是在确定你的人物比例时有几处关键性区别需要注意：女性的胸廓较小，肩膀较窄，骨盆较大。掌握女性骨架结构对于把握你的人物站立和移动的感觉很关键，同时你也应当从中捕捉到描绘肌肉系统的信息。



依据参照物来观察人物

人体结构对于绘画来说相当具有挑战性，但它是奇幻艺术的基础。在这方面不但要求发挥你的想象力，更要观察参照物图库资源中的人物形象，这样，完成这项任务的难度将会大为减轻。

- 对着镜子照照你自己的肢体结构，这是首要也是最基础的参照物形式。
- 给朋友和家人拍照，让他们摆出不同的姿势，或者请求他们给你拍照，这是日后获得

素描姿势的绝佳方式。

- 阅读当地图书馆里的人体结构图书。
- 保健和健美杂志将有助于你观察肌肉结构。
- 时装杂志会帮助你观察女人的衣饰如何向下低垂。
- 从网上搜索给人灵感的图片形象。

如上所述，尽可能多地搜集你所需要的资料，花点功夫观察它们，然后充实你的速写集，这样你就无须为创作不出令人惊异的艺术精品而担心了。

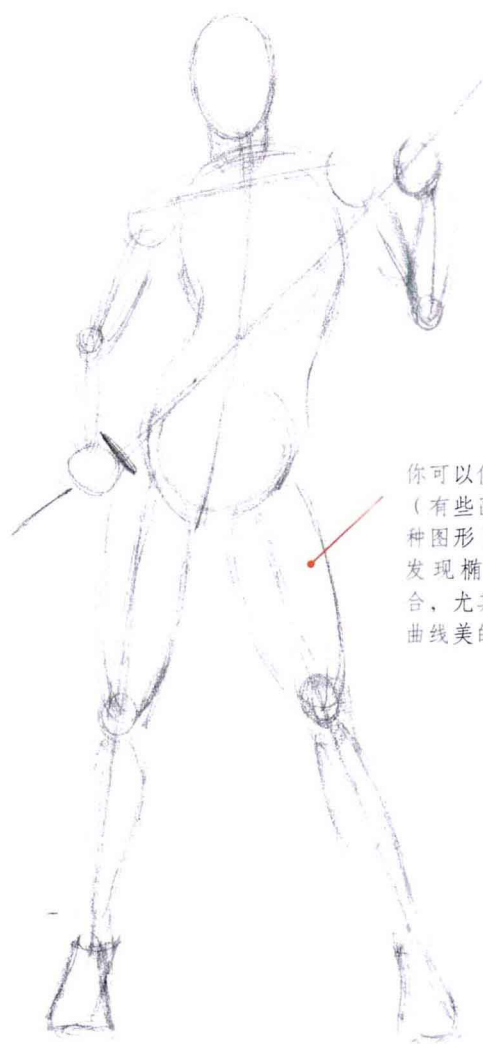
基本要领

以下的演示将有助于你采取简单的四个步骤绘制基本人物形象。



第一步： 按几何图形勾勒人物

将肢体分解成几何图形，创作出那种造型的人物线条画。一个椭圆形代表人物头部，一个圆形代表上身躯体，一个圆形代表臀部。画一条垂直于脊椎的直线作为肩膀，添加更小的圆形表示肩部关节，然后添加胳膊，运用小的圆形表示肘部、腕部和手。确定双腿的位置，添加小的圆形代表膝盖和脚踝，三角形代表脚。



第二步：

完善人物形象，用椭圆形绘出女性线条画。首先，在第一步里画出的圆圈周围，绘出肾形或者豆角状的形状，完善上身和臀部。然后添加椭圆形表示胳膊和腿。你很快就会看到这个人物形象开始成形。确保你已用方形或圆形标示出手的位置。



胸部应当是椭圆形的——很多画家错误地将胸部画成精确的圆形，而这种图形看起来总是感到不自然



依据第18~19页上推荐的步骤，给美丽的女性面部涂底色

我给人物画了一把刀，但是你在绘画技艺熟练之前，最好练习绘制手中不拿物品的人物形象

第三步

添加图形和细节

依据你对解剖学知识的了解，添上人物的体形和肌肉系统。用椭圆形标明胸部，使它们微微地向外倾斜。下一步找出肚脐和胯部的位置。如果要害部位都已经布置停当，那么请开始为人物添加局部细节和人体各部位形状，画出头盖骨形状以外的头发，并且依据第16~17页的建议，规划面部特征。

第四步

最后的画面

确定你喜欢哪些线条，将它们变得粗壮，然后擦去散乱的线条。眼睛、嘴唇、头发、服装和肌肉体形等所有细节现在都勾勒完毕——这些部分在随后的讲述中将加以说明。参考本书的每个部分，依据这些基本步骤，不断练习和提高，无须多长时间，你就能画出独具风格的奇幻女性形象！



女性面部

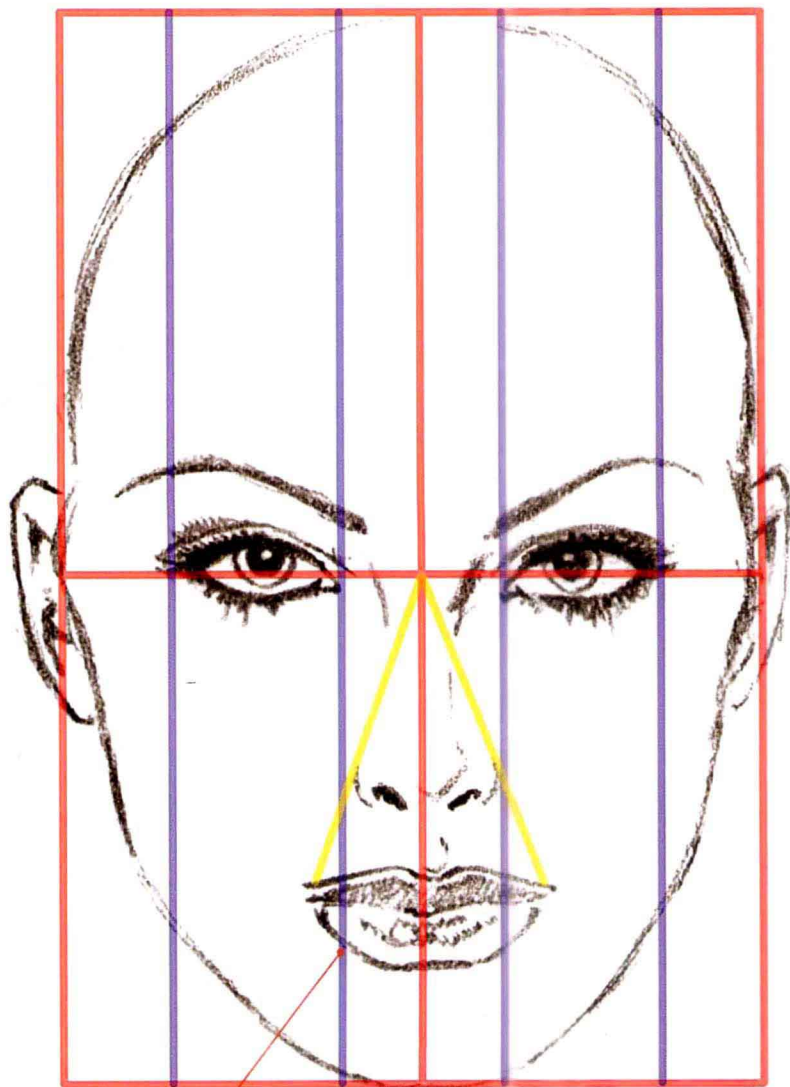
不就是把一张脸变得美丽吗？古语说：“美丽就在观赏者的眼里”。这句话真是千真万确。每个人都有自己的审美偏好，但是，对于美丽的脸的比例标准，大多数人心目中都有一把公认的尺子。

美丽的面部特征

为了创作出一张公认的富有魅力的脸，首先需要表现出对称的特点。对称的面部特征创造的是谐调自然和赏心悦目的艺术效果。虽然有人更喜欢自然且不加雕饰的面孔，但这一点在奇幻艺术中却并不适合——我们的目的是创造出理想化的女性形象，而不是现实生活中的女性。有助于构建面部美丽形象的其他因素还包括长而浓密的睫毛、完美无瑕的面庞、飘拂厚密的头发、丰满光润的双唇和珍珠般亮白的牙齿。但是，首要的任务是确定适当的面部比例，如以下示意图所示。

正面视角：

- 从正面角度来看，头部的常见形状是蛋圆形，底部稍尖。
- 给蛋圆形加上边框，使之成为长方形，将它平均分为四个部分（如红线所示）。
- 将眼睛直接画在中线上，双眼之间的宽度为一只眼的距离（如蓝色线所示）。
- 嘴巴位于从长方形的底部到中心线的大约三分之一偏上的位置。
- 鼻孔位于垂直的中点位置上，鼻孔与鼻孔之间的宽度通常低于一只眼睛的宽度。
- 嘴的宽度的确定，是从脸的正中间开始画一个三角形，这个三角形从鼻孔的两边（如黄线所示）经过，直到矩形底边偏上三分之一的位置。
- 耳朵应当画在略微低于水平中心线的位置。



下唇通常比上唇饱满，并且略微凹进