

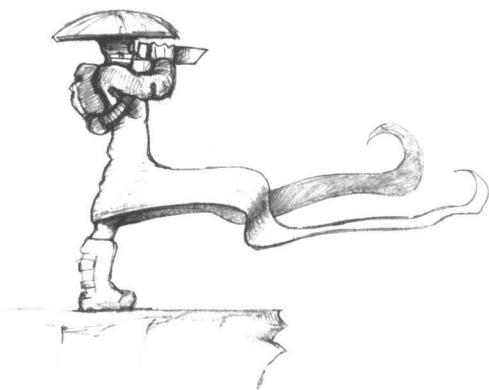
CHARACTER DESIGN STUDIO

奇幻卡通创作技法 角色设计篇

克里斯·帕特莫尔 (Chris Patmore) 编著
赵嫣 译

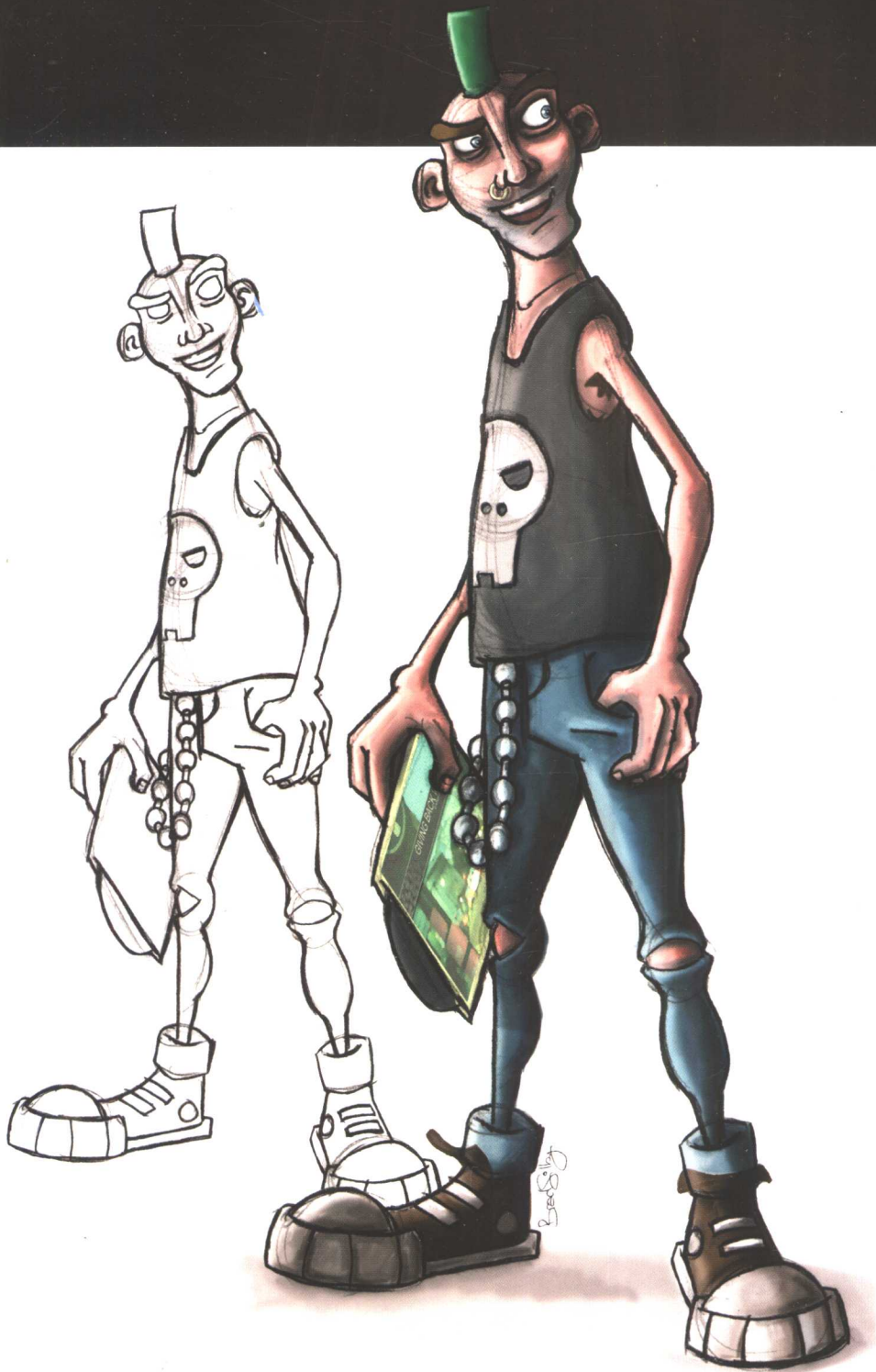


中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



奇幻卡通创作技法

——角色设计篇



创造出最棒的卡通角色
适用于漫画书、电脑游戏
和绘画小说

奇幻卡通创作技法

角色设计篇



克里斯·帕特莫尔 (Chris Patmore) / 编著

本书由 Quarto 出版社授权中国青年出版社独家出版中文简体字版。未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

版权登记号：01-2005-5833

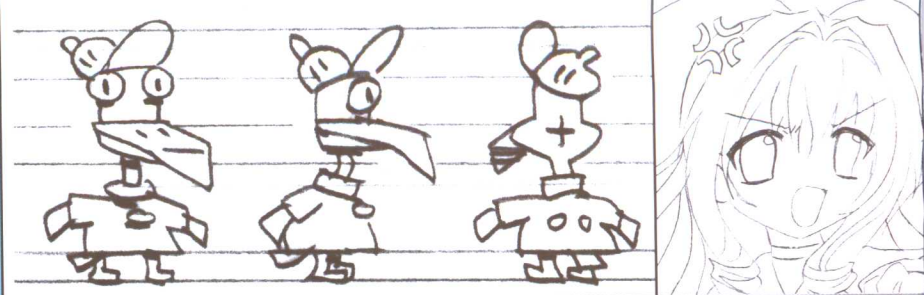
图书在版编目 (CIP) 数据

奇幻卡通创作技法 / 美国 Quarto 出版社编著；
赵嫣等译。北京：中国青年出版社，2006

ISBN 7-5006-6634-9

I. 奇... II. ①美... ②赵... III. 动画—技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005)
第 153331 号



目录

简介 6

- 传统工具 8
- 数码工具 10
- 技术手段 12
- 如何寻找灵感 14
- 神话和艺术 16
- 什么是角色原型? 18
- 让故事活起来 20

角色一览 22

- 英雄 24
 - 阿克逊队长 26
 - 罗莉泡泡 28
 - 史迪克斯 30
 - 亚瑟 32
 - 奥兰 34
 - 瑞奇 36
 - 埃拉 38
 - 老头儿 40

书 名：奇幻卡通创作技法·角色设计篇

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) 84015588 传真：64053266

印 刷：博罗圆洲勤达印务有限公司

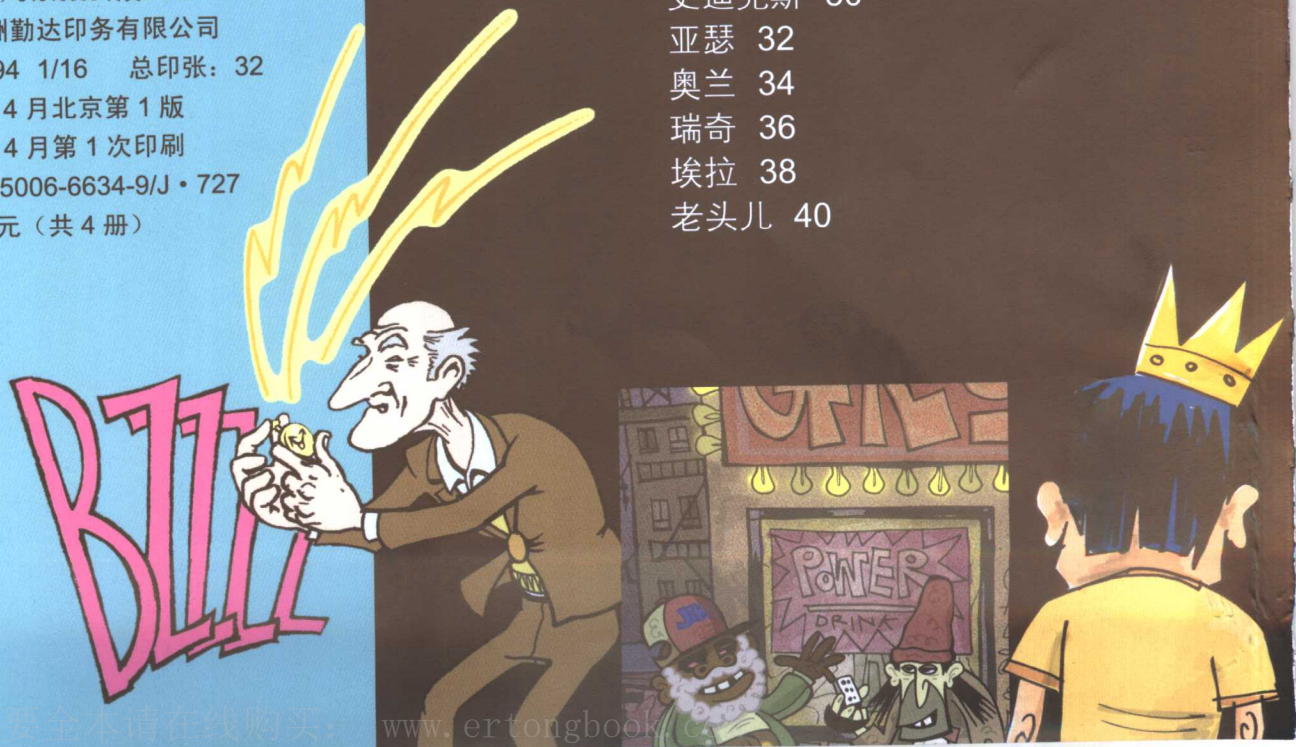
开 本：889x1194 1/16 总印张：32

版 次：2006 年 4 月北京第 1 版

印 次：2006 年 4 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-5006-6634-9/J·727

总 定 价：196.00 元 (共 4 册)





良师益友 42

奥兹里斯教授 44
卡伊姆 46
卡尔和罗斯柯 48
克罗尔 50
剑客 52
温 54

关卡守卫者 56

戈沃拉 58
方司佳 60
逊·伽纳 62
塞利斯特 64
乔普旭·厄尔 66

传令者 68

内苏斯 70
哈密德 72
魔笛手 74
步行者 76
黑翅 78

变种 80

塞拉 82
坦古 84
丑孩子 86
雷蒙多 88
百哈利亚 90

黑暗势力 92

维伦斯 94
龙胆草 96
黑冰 98
马尔萨斯 100
巴塞洛缪 102
奥利弗 104

丑角 106

特伦特 108
蒙面人 110
吉普赛黑杰克 112
阿南莫 114
莱斯特 116

整合 118

发行 120

术语表 122

相关资源 124

索引 126

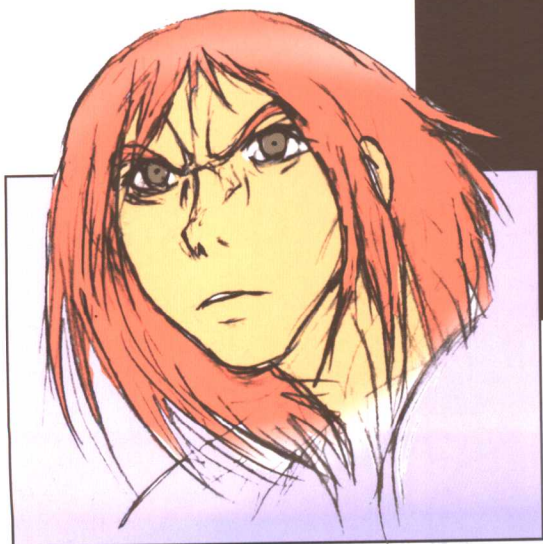
致谢 128





英雄：英雄有不同的形象、尺寸，抱着不同的目的。每个人都是自己故事中的英雄。

关卡守卫者：用来测试英雄的决心，在他（她）的行程中设置关卡，阻碍他们的行程。



良师益友：指引着英雄的智慧之声。



简介

用画面讲述的故事——不管是漫画、绘画小说或者动画都充斥着各种各样奇异的角色，他们来自创作者丰富的想像。很多人在开始踏入讲故事这一领域的时候，都是因为受到他们心目中英雄形象的鼓舞和影响，不管是纸面上虚构的英雄，还是那些创造出英雄的艺术家们。这是一个很好的起跳点，能够激励你创作出自己的角色。而本书的目的也正在于此——通过学习其他艺术家的想法和技法，激发你创作真实、鲜活的角色的灵感。

这本书的内容不光局限在绘画技法上，因为你的角色不光由肌肉和漂亮的衣服构成。他们居住在虚构的世界里，但是同样需要有生活。他们有优点、缺点以及其他特征。你作为一个创造者，必须把这些内容纳入到创作的范畴内。基于以上的理由，本书主要讲述角色原型的相关内容。

传令者：宣告英雄的到来，经常在行程中陪同他（她）。





变种：能够变幻出不同的外形，不应该通过外表来判断他们。

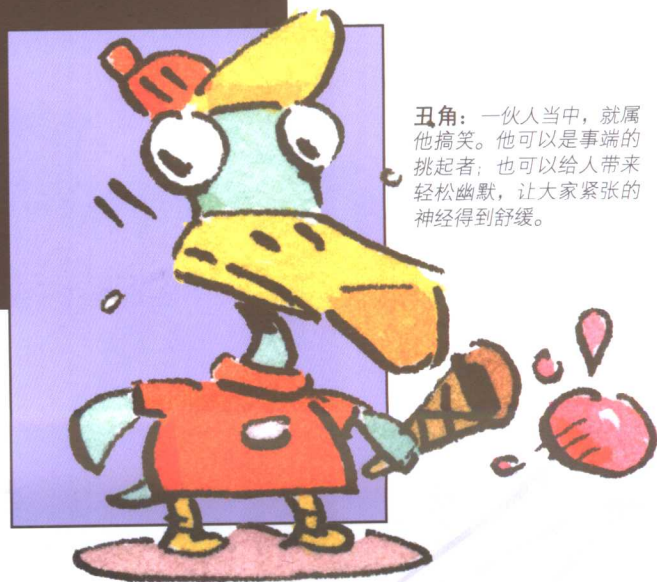
本书第一章简要介绍角色原型的背景知识，接下来的部分划分成七个章节，每一章对应一种主要的原型（原型理论是由伟大的心理学家荣格和杰出的神话学家杰瑟夫·坎伯创立的）。每一章列举多个不同的角色，他们出自不同的艺术家之手，不仅仅展示了最后的成稿，还有详细的步骤告诉你角色是如何设计出来的。

希望通过本书理论与技法基础知识的学习，能够激发你的灵感，创作出伟大的角色，进而创作出伟大的作品。角色们自我发现的旅程，同样是你自己不断摸索、不断成长的过程。



黑暗势力：坏人。代表黑暗的一面。拥有邪恶的力量。从这张图很明显的看出这一点。

Anis Patmae



丑角：一伙人当中，就属他搞笑。他可以是事端的挑起者；也可以给人带来轻松幽默，让大家紧张的神经得到舒缓。

作为一个视觉故事的讲述者，你首先应该具备两样东西——想像力和天分。非常不幸的是，这两样东西都无法购买，或者在网上找到。你或者拥有，或者没有。只有当你的脑子里充满了想法，而苦于找不到合适的途径表达的时候，这本书才能真正派上用场。

纸和笔是创作的基础。不同尺寸的用螺旋形铁丝装订起来的记事本和速写本就非常理想。你可以把它们装在口袋或者背包里，思考的时候，随时都能在上面写写画画。因为只是草草地记录自己的想法和故事，记事本选择那种便宜的带线条的记录员便条簿就可以了。速写本的质量则应该像样一点儿，在美术用品店就很容易买到。

完成了草图之后，你需要用到更大张的厚纸，或者更好一点儿，比如布里斯托尔板（一种质量好、重量轻的双面硬纸板，通常采用光滑的不反光表面，可长期使用和存档，是漫画绘制中最常用的工具之一）或者CS10板之类的绘画板。理想的状态应该是能画多大就画多大，不过如果你想在家里对自己的作品进行扫描的话，那就不得不选择A4大小的画纸了，因为大尺寸的扫描仪非常昂贵。

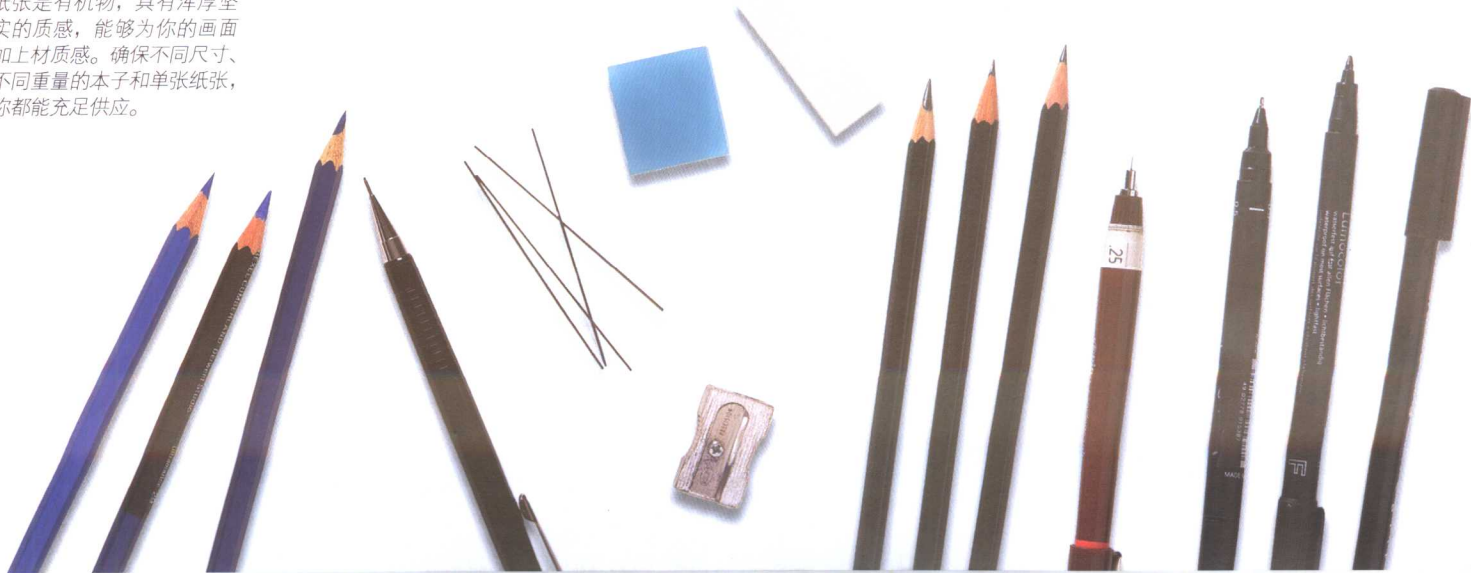
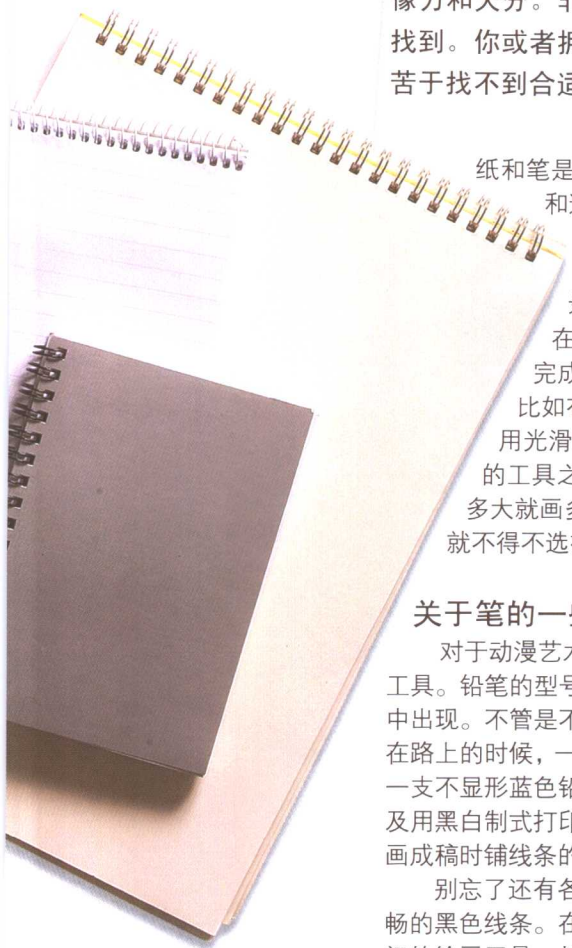
关于笔的一些提示

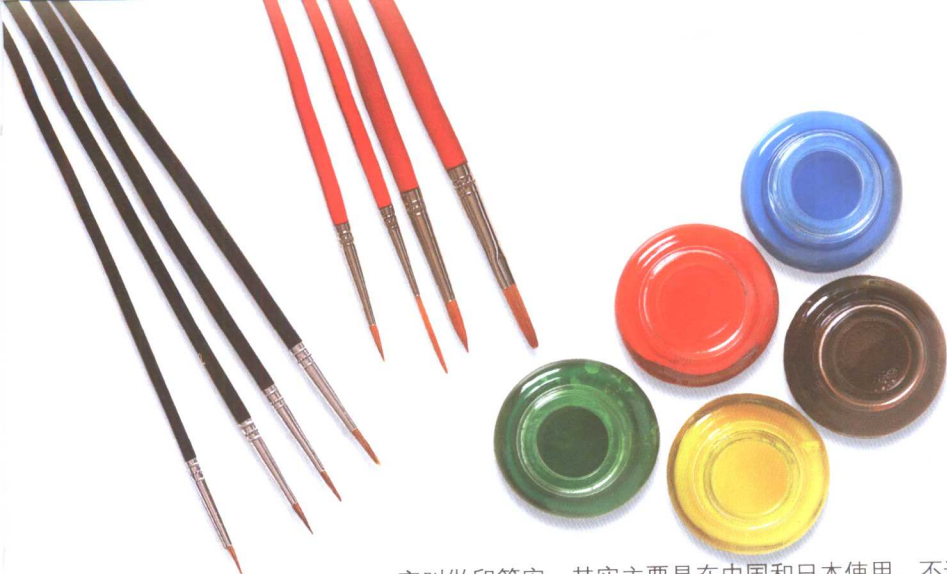
对于动漫艺术家来说，不管数码工具有多先进，铅笔始终是绘画的主要工具。铅笔的型号要全，从5H到HB再到5B，都应该在你工作室的工具箱中出现。不管是不可换芯的木质笔，还是可以换芯的自动笔，也都应该备着。在路上的时候，一支自动铅笔是必不可少的，这样的话就不用再带卷笔刀了。一支不显形蓝色铅笔（该铅笔的笔迹为淡蓝灰色，用打印机摄像头拍摄，以及用黑白制式打印的时候，不会显示出来，省却了擦除多余线条的时间）是画成稿时铺线条的关键工具，橡皮也非常有用。

别忘了还有各式各样的墨水，所有的墨水都有用，最重要的是能画出流畅的黑色线条。在本地的文具用品店和艺术用品店里，你可以挑选到五花八门的绘画工具，从传统的日本笔或者芦杆笔到技术笔，比如针管笔、任何有用的标记笔和马克笔等等。也可以选择用笔刷和蘸水钢笔加上印第安墨水，这是一种黑色的由灯黑（是在空气不足情况下使植物或石油等物燃烧所得）和稠和剂构成的混合物。一开始是块状的，现在更常见的是液体状。尽管名

橡皮擦：保证铅笔的充足供应，从软的到硬的，不管是传统木质的，还是现代风格的可换芯铅笔，甚至可以替换不显形蓝色铅笔芯的。手中常备最原始的“返回”工具，橡皮，不管是硬塑料橡皮还是软软的粘土橡皮。至于钢笔，不同系列的都可以，包括技术钢笔、滚珠钢笔和用合成纤维做成笔尖的自来水笔。

纸张：因为纸张易卷曲、易携带、能长时间保存（不会因为技术的原因而被淘汰），所以目前为止仍然不可替代。纸张是有机物，具有浑厚坚实的质感，能够为你的画面加上材质感。确保不同尺寸、不同重量的本子和单张纸张，你都能充足供应。





笔刷：如果你合理保养和清洁笔的话，质量优异的貂日本笔刷非常好用。水溶性颜料和墨水，比如水粉（右下）或者水彩（下方）是最理想的。对于需要更多色系的大工程项目，比如德莱马颜色（专门应用于专家级优质印刷、复印等）之类的动画颜料是最好的。

字叫做印第安，其实主要是在中国和日本使用。不过无论你选择哪一种工具，在准备完成一幅重要的画作之前，都要经过大量的练习。因为以上所说的这些方法当中，没有一种方法像数码笔刷那样拥有奢侈的“返回”命令。

为你的世界绘上色彩

为你的图像上色，依然要用到墨水、颜料、笔刷和喷笔（一种小小的、精密的能喷出液体的枪状物，靠空气压缩推动，使用墨水，能够产生不同层次的柔和色彩效果），尽管现在大多数人已经数码作业了，但你还是会经常用到这些工具。除了前面提到过的“返回”命令的好处之外，大多数图像在送去印刷之前，或多或少地会在电脑上加工一下，因此你也应该尽早地将图像数字化。如果坚持要用颜料作画，也不错，毕竟颜料能够达到计算机无法模拟的效果。当你看到梦寐以求的最终效果时，会更加坚定原先的想法。用水溶性颜料——广告颜料、水粉颜料、丙烯颜料或者彩绘墨水——比油性颜料更好，总之，这是你自己的选择，一切由你决定。

不管采用何种方法，一个舒适的工作环境必不可少。这意味着要有一张桌子和一把体面的椅子、一个好的光源（自然光和人工光源都是）、一块绘画板和一个充裕的空间。拷贝箱的作用也不小。如果与液体打交道（比如颜料和墨水），那就把它们单独存放，远离固体（比如纸张）。如果你拥有够奢侈精美的工作区或工作室，那就在里面放上能够激发你灵感的东西，比如漫画、招贴、参考书、艺术家的人体模特、DVD 和音乐。

不管怎么样，你应该为自己在身体上和心理上建立一个舒适的环境，因为你将在那里集中消耗大量的时间——不要忘了留出一块合适的场所以供休息。

重点提示

进入艺术世界以前，列一张需要工具的清单，同时给出自己的预算。按照优先顺序把清单排列好，如果经费紧张，不妨买一些二手用品，这也没什么不好意思的——很显然，纸张要除外。



笔和墨水：黑色墨水适用于上面展示的任何一支笔——从毛笔到日本笔。另外，你可以选择技术钢笔、尖头笔、软头钢笔或者芦杆钢笔。



颜料：如果有可能，存放足够多不同类型的颜料，从水粉颜料、丙烯颜料、水彩颜料到广告画颜料。

数码工具

除了前面提到所有的传统工具，你还可以预备一些数码工具：电脑、扫描仪、手写板和一些软件。打印机和数码相机也是有用的设备。

保持高清解析度：

想要把铅笔或者钢笔稿输入到电脑中，扫描仪是必不可少的。如果你只想要扫描线稿，那么请事先看一下扫描仪的光学分辨率范围。当然了，现在即使是一台便宜的扫描仪，也拥有比较高的分辨率，扫描彩图有可能不够，扫线稿还是没问题的。

Mac OS 或者 Windows, 你更偏爱哪个操作系统呢？对它们的偏爱影响着你对电脑的选择。如果用来做设计的话，Mac 机更加理想，不过现在大多数工业标准的软件都能够在两个不同的平台和文件之间自由切换了。如果你还没有买电脑的话，我推荐 Mac 机，因为所有现今流行的设计软件最初开发的都是 Mac 版。说完软件，再说说硬件。Mac 机的外观让人眼前一亮，看起来真是很酷。话说回来，选择哪一种电脑机型，最终真正做决定的是你的资金。几乎所有电脑的标准配置中都会带上光盘刻录机，刻录机可以用来做数据备份，再配一块额外的硬盘可以起到同样的作用，也不失为一个好办法。接下来轮到显示器了，显示器的尺寸决定一切。尽管新出来的液晶电脑外观很诱人，但是花同样的钱，你可以买到比那大得多的 CRT 显示器，而且画面的颜色看起来更加真实准确。

买电脑的时候，只要条件允许，就要配上足够大的内存空间，越大越好。因为图形图像制作软件比如

Photoshop，对内存空间的占用是毫无

止境的，小心它们随时都会告诉你：“内存空间不足”。



扫描仪

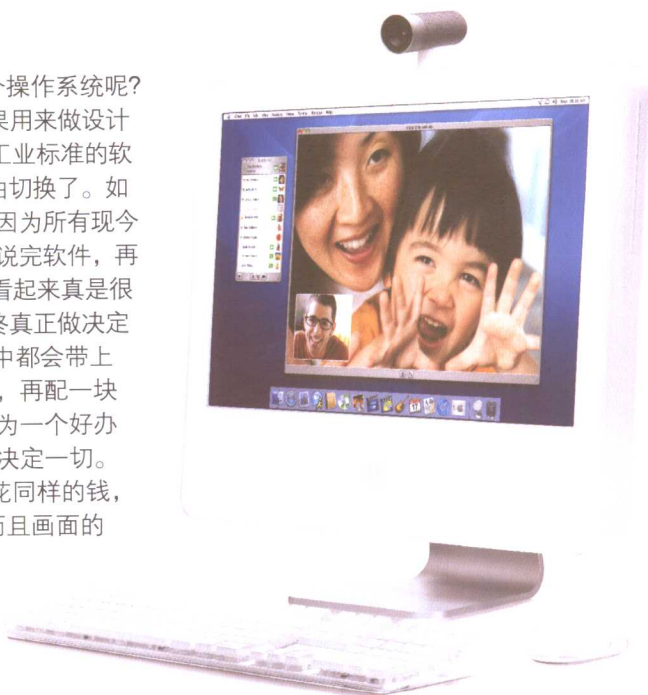
大多数扫描仪——就算是最便宜的那种都拥有比较高的光学分辨率，足可以扫描出清晰的线稿。然后通过计算机为线稿上色。不过这只是扫描仪的基本功能，如果有其它要求，比如扫描手工上色的图片，特别是要将图片用于平面印刷时，你或许需要一台更加

专业的扫描仪，以便完成更加专业的扫描工作。

进行数码绘画时，手写板也是极其重要的工具。我们平时拿惯了笔，所以用手写板比用鼠标画画（握着鼠标画画的感觉有点像握着一块肥皂）方便多了。手写板是感压的，可以模拟出真实的铅笔和笔刷效果。右图展示的是 Wacom 手写板，它有各种型号和尺寸，可以满足不同的用途和经费需求。

软件

诸多计算机图形图像处理软件中，几乎所有人都用过 Adobe Photoshop，不过还有很多其它选择，接下来我就为大家介绍一些好用的软件。如



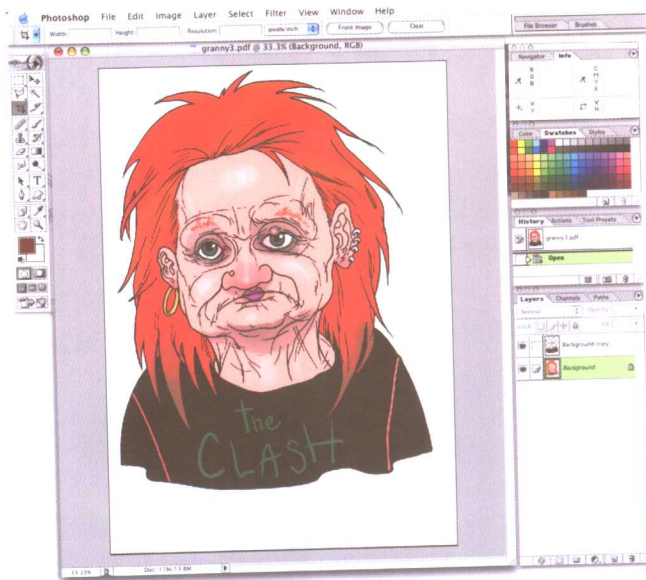
电脑：对于艺术家来说，苹果 iMac 机是理想的绘画辅助工具。它有高速处理器，20 英寸（51 厘米）纯平显示器以及 DVD 刻录机，不管是绘制插画还是制作动画，或是进行其他艺术创作，这些都是你所需要的。



手写板：如果你打算用计算机绘图，一块手写板和一支压感笔是不可或缺的工具。压感笔的手感比较好，使用它作画，就好像握着一只普通的铅笔或者其它手握绘画工具一样。

果你想要模拟出“自然材质”，像水彩或者粉彩之类，Corel Procreate Painter是很棒的软件。虽然 Photoshop 也能模拟出一些自然材质，但是比不上 Painter 那么自然。如果要画矢量图，那就试试 Adobe Illustrator 和 Macromedia Freehand，这两个软件用来画精确的线条以及进行平涂，效果非常好。它们产生的图像相当小，不受解析度的限制，可以随意放大到任何尺寸。其它软件比如 Corel Draw 和 Deneba Canvas，更是齐集了众多功能，既能处理像素，又能处理矢量。如果你的囊中羞涩，还有不少共享软件和免费软件可供选择。

再介绍一个有用的软件，它的名字叫做 Curious Labs Poser。这个软件的初始意图是把艺术家的木头模特数码化。通过里面复杂的三维角色创建工具，你可以挑选合适的肢体、姿势和身体比例，将它们组装到一起。这个软件能创作出绚丽的画面，还能用来制作动画。



巧妙地处理你的图像：

Adobe Photoshop 的普及率相当高，或许你也经常使用这个软件进行图形编辑和上色。扫描仪也会自带简单的编辑软件，不过 Photoshop 的功能更加强大。如果只进行一些基本操作，这个软件很容易掌握，不过它的工具十分复杂，想要全部掌握，需要很长一段时间。

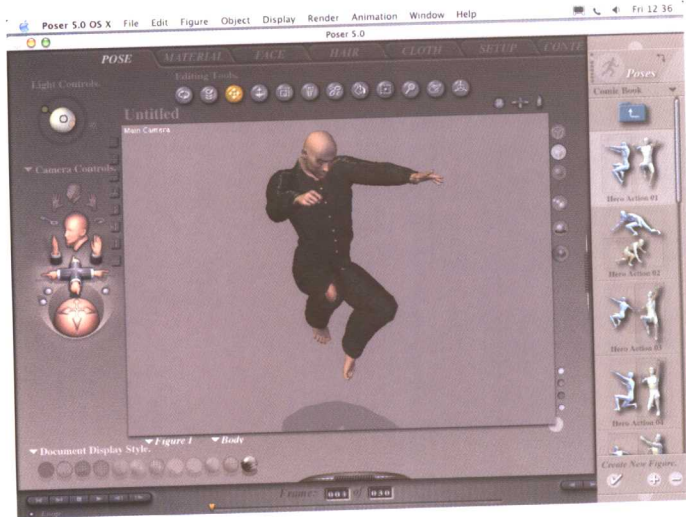
其他辅助设备

数码照相机可以拿来拍摄人物和环境的参考快照，真的非常有用。为了检验自己的工作，我们还需要一台彩色打印机。喷墨打印机的价格比较合理，而且出来的效果也不错。不过如果你没有购买打印机的经验的话，最好小心谨慎一点。在购买之前，先做一些调查；因为最初买打印机的花费并不高，看起来就好像捡到了便宜货一样，但是之后就要不停地换墨盒，你很快会发现这些费用相当于再买一台打印机了。这可是一笔不小的花销。

让你的数码工作室或办公



用于抓拍：口袋大小的数码相机方便对人物和风景进行抓拍。用计算机可以快速地将照片存储下来，便于以后参考和临摹。



摆一个姿势：Poser 是一个功能强大的辅助软件，在绘制复杂的人物动作时必不可少。软件中的每一个模特都可完全再编辑，身体上的任何部分几乎都能更新。软件中包含了大量的现成姿势，还有多样的摄像机，可以为你提供有趣的视角和正确的透视比例。有了这么好用的软件，可不要一高兴就丢弃了自己的铅笔，平时的基本功练习还是不能荒废的。

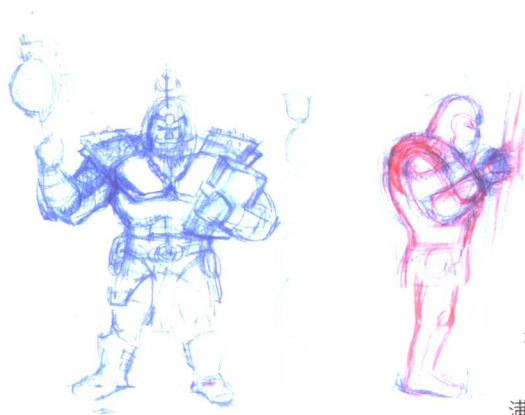
桌远离绘画区域，假如你使用墨水、颜料或者其它液体（也包括饮料）的话，尤其要注意。因为它们是不能和电器或者电脑混合在一起的。

买到最新款的数码小玩意儿——我的意思是工具——是一件非常美妙的事情，不过假如你的资金短缺的话，不妨考虑买一台二手电脑。记住，虽然是二手，它的硬件设备依然要处于尖端，起码能将你想要的效果很好地实现出来。

不管你买到了什么样的电脑设备，始终要提醒自己，它们只不过是创意的工具罢了，就和铅笔一样。不管电脑的功能有多强大，它都不能代替你的想像力或者天分。

技术手段

尽管这本书的主要目的是介绍如何塑造角色，而不是如何绘制角色。不过，如果你刚开始学习绘画，还是需要首先学习一些基本的绘画技法。本书后面几章选登的作品，它们的创作者们已经形成了自己的风格，或者已经形成了一种既有风格，并且在里面赋予了自己的个性。在这些风格背后——风格的形成往往需要好几年的时间，而且受到各种不同因素的影响，是多种因素的混合体。需要有坚实的解剖学、制图学和电脑技术基础知识作支撑。如何你想打破规则，首先要掌握规则，这就叫做“学好手艺”。



头部的使用：上图展示的是角色的早期速写稿，主要是用蓝色铅笔画的，确定了角色的身体比例和大致长相。头部的形状常常用来估算身体的尺寸。一个人正常的比例大概是8头身（从头顶到下巴的长度乘以8）。英雄人物被画成九头身。这一个**迦纳**——为了配合他的个性，则被画成了孩子的比例（6头身）（详见第62-63页）。

很多新学艺者，特别是肖像画艺术家，都会面临一个问题：现如今越来越多的学校和学院强调“情感表达”，到哪里去学真正意义上的正确技法呢？上一段教人体素描的课程，这样的课程不仅让你有机会接触大量的人体模特，而且那里的老师比较注重技法，能在技术上纠正和指导你。就算你上的是漫画课，学习人体素描的技巧也相当重要。

铅笔和墨水

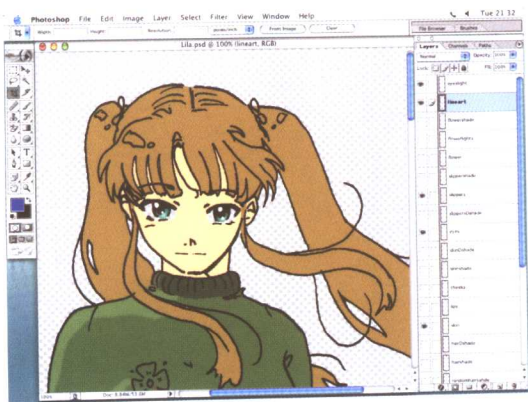
在创作角色之前首先要进行大量的速写练习，直到你对画作满意为止。现在，开始进入绘制最终稿阶段了。一般说来，你能画多大就画多大。因为考虑到实际操作的问题——如果接下来要进行数码作业的话——那就选择扫描仪的尺寸大小（信纸或者A4纸）。准备一块光滑的画板，像CS10板或者布里斯托尔板，用不显形蓝色铅笔或者比较硬的炭芯铅笔（5H）打底稿。什么时候觉得满意了，再用软一些的铅笔（2B）眷清线条。

接下来到了用墨水描线的阶段了。这里主要提供两个选择：手工绘制或者电脑绘制。你可以使用第8页提到的任何笔覆盖铅笔线条；也可以把铅笔

坦古：每个人的作画方法不同。本书第84页展示了艺术家阿尔·戴维森用Photoshop画出来的角色。他的制作流程如下：首先用不显形蓝色铅笔在绘画本上打底，然后用针尖笔勾线。将勾完线的画稿打印到画板上，然后用传统的日本笔和墨水涂黑。

涂黑以后，画面被扫描到Photoshop中，放在一个透明层上。在透明层的下面添加一个新层以便上色。画家使用了Photoshop中包括喷笔在内的多种笔刷工具。下面第三幅图示显示了隐藏线条层之后的画面效果。第四幅图示则是两个图层均可见的最终效果。





丽拉：漫画家艾玛·维瑟里则喜欢为每一种平涂颜色分一个层，比如阴影和高光，这样编辑起来比较方便。

得一团糟。坦古和丽拉的图例显示了 Photoshop 的不同使用方法。

稿扫描到电脑中，在 Photoshop 里“描线”。当然了，这些操作鼠标执行并不舒服，除非你是用 Illustrator 或者 Freehand 之类的软件画矢量图。如果你不太喜欢用画笔作画，而恰好又有一台电脑，那就用电脑吧，数码化确实有不少好处，特别是多样的“返回”功能。

电脑上色

现在，差不多所有的动漫艺术都是用电脑上色的。前面多次提到的“返回”功能是数码作业比手工作业优越的地方之一。除此之外，电脑上色的颜色很全，也不会把工作室弄

个人资料：建立一个你自己的资料库，记录下所有角色的特征。将所画的速写和角色特征整理到一块。下面这张表列举了一些建设性问题，但这些问题不是固定模式。如果有需要，随时可以增加或者删减分类。关于角色的来龙去脉，写得越详细越好。试着通过角色扮演填满下面这张表格，就仿佛你正在采访角色那样。

重点提示

除了练习绘画技巧之外，还有其他事情可以增进你的角色创造技能。比如进行文学创作课程，特别是那些关于短文创作的。漫画主要是由简短的故事和电影剧本混合而成的，所以学习它们的写作法则会有所帮助。写作课程不仅让你有机会听到关于自己叙事能力的反馈，还有机会和其他作家做个比较。

另一个有用的工具是角色描述板，它在这本书中贯穿始终。在列表中记录着关于每一个角色的所有信息，能够帮助你理清自己的思路，让角色更加真实可信，防止发生串联上的错误。你可以根据故事的需要增加或者删减分类。最后，所有的技术手段都可以尝试，不过多向有经验的专家请教，他们会给你指引正确的方法，传授一些本书无法全面涉及的小技巧，让你少走不少弯路。

角色描述

原型 角色 姓名
 年龄 出生年月

外形 身高 体重 性别
 头发颜色 皮肤颜色 体形
 标志性特征（先天或后天）..... 眼珠颜色
 这些特征的由来？.....

装束 风格 材质
 佩饰（帽子、珠宝等）.....
 武器以及用法.....

家庭 母亲姓名 父亲姓名
 出生地
 出生时的细节（发生什么大事等等）.....
 其他成员（姓名和关系）.....

教育 学校（名称和类型，教育的层次，特别的老师或课程）.....
 语言
 校内的朋友和关系.....

职业 工作的类型 技能
 经济情况 政治成分

信仰 宗教/入教途径 其他价值观

特性 动机（需求/要求）..... 长处
 弱点/缺陷 讨厌的事
 害怕的事
 高兴的事
 印象最深刻的事

其它 爱好：颜色 食物 饮料
 音乐 艺术 运动



坚持记录：在你的口袋或者包里放一本可以撕纸的笔记本或者写生簿，随时记录你的想法，或者画一些速写。

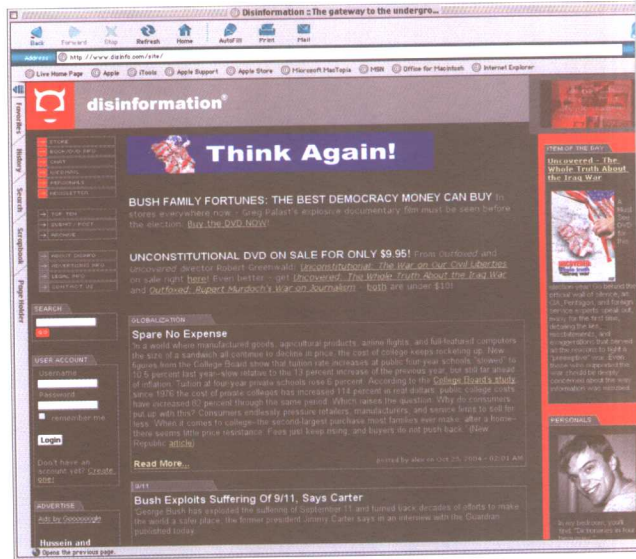
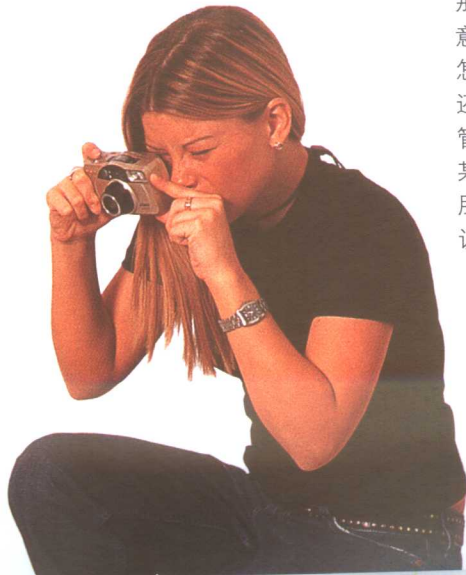
情合理”)。另外,还有数以千计的合作和互动新闻网站,在那里,现实和幻想交织在一起,编织成了一个貌似真实的故事、一位位形象鲜明的人物。多用类似“假如这样的话会怎样……”的问题问自己,这样做很棒,能够开拓思路,激发创造力。

保持记录

一开始的时候,对故事和角色产生什么样的想法都不要紧,要紧的是把它们都记录下来。不管是记在记事本上,还是索引卡片上。除了写下想法,还要用速写本把它们画下来,帮助建立起一个全息的画面。

尝试着通过合理的调查,让你的故事变得可信。比方说,如果你的故事背景发生在某个城市,就要确保你的描述与这个城市相吻合。你也应该考虑到文化和历史资料,假如那也是故事中的一部分的话。通过对细节的处理,即使你的故事与事实有冲突,也会更容易让人信服,更容易给人留下深刻的印象。一台口袋大小的数码相机就能够记录大量的细节。不管你在想像的世界中走了多远,并且力图把它描绘得栩栩如生,在那个世界中添加现实的东西和法则,能够最大限度地增加它的冲击力和感染力。

数码记录：将你见到的有趣的人物或地方拍摄下来,整理成为十分有用的资源。比起仅凭自己的记忆,数码记录保存资料的时间要长久多了。



网站——信息自由发布的平台：自由发布信息的网站中有大量的信息资源,不管是真实还是想像,都可以成为科幻小说和恐怖小说创作的基础。这里推荐一个比较好的入门网站 www.disinfo.com。

重点提示

坐在咖啡厅或者其他公共场合,看着熙熙攘攘的人流,是一种有趣的体验。不要光注意那些外表光鲜耀眼的人,而要注意更加“有意思”的人。虚构关于他们的故事,他们是怎么来的,为什么要来这里?他们是来约会,还是刺杀仇敌?他们有隐藏的超能力吗?不管你怎么虚构都可以;当你把注意力集中在某人身上时,灵感自然会源源不断。如果和朋友一起想,两个人的想法还可以互相启发,说不定会让故事变得更加有趣。

神话和艺术



神话时代：用当地的天然颜料画在一块处理过的树皮上的“澳大利亚土著神话”。

从第一幅刻在墙上的壁画算起，用图片讲故事一直是我们的文化遗产的一部分。图片叙事早于书面文字记述（也许甚至早于口头话语传播）。随着文明的发展和日益复杂化，讲故事的内容和方式也在不断变迁。从澳大利亚的土著居民和古埃及人到美索

布达米亚人、中国人和印度河谷的雅利安人，并且追溯到希腊人和罗马人，图画都用来记录和复述勇敢者的传说，教授神传授的课程。

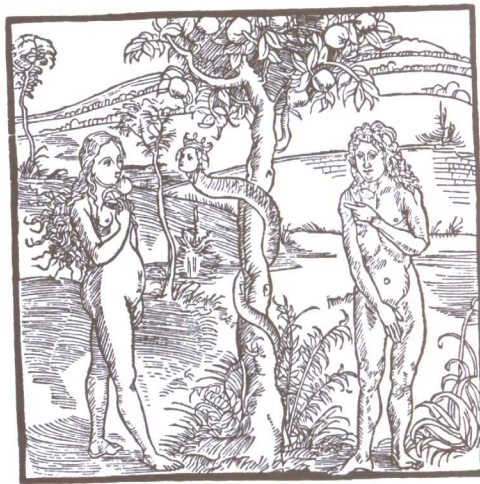
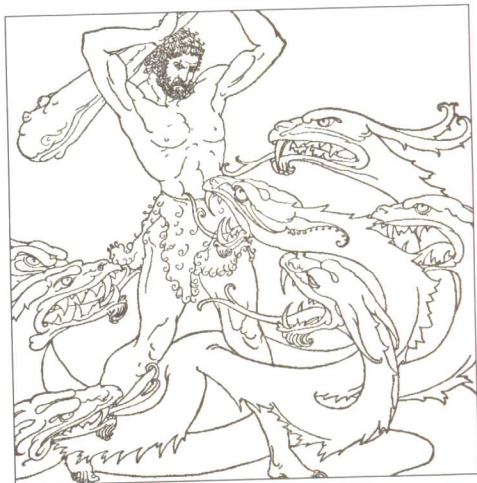
世界上存在的某些神秘现象被解释为带有隐喻和象征的意义，作者们通过暗示和提示的写作手法，来阐释他们对这些神秘现象的看法。从那些神秘的起源开始，神话结构——还有原型角色就根植于故事阐述中了。

宗教画像

千年过去了，西方肖像画逐渐发展，打破了受制于教堂的状况。但是仍然有少部分人比如米开朗琪罗，仍然为了取悦教皇，在重压之下挺身而出，坚持创作熠熠生辉的宗教作品。因为教堂已经开始丧失了领导权，特别是在英国，像威廉·布莱克这样的艺术家开始创作他们自己的神话故事，将梦幻的景象真实地展现出来。



差不多每一个人都喜欢好看的故事，但是讲故事的只是一小部分人，剩下的大部分人更愿意听故事。在社会中，讲故事者的分工越来越专业化、细分化。以前，神秘主义者、传神谕者和萨满承担了这项工作；现在，则由作者、编剧家/制片人和作曲家共同完成。在这个现代化的群体中，漫画家和动画师作为可视故事的讲述者，也占据了特殊的位置。



不同的神和怪：为了把故事讲好，角色会以不同于现实的面貌出现。埃及人（左边）把他们的法老奉为神，希腊人（右上）的神与人的外貌很接近。而亚当和夏娃（右下）干脆打着“宣扬强烈道德观念的好故事”的旗号，公然反礼教，画出了裸体的人物。