

国际动画教育指导丛书

“十一五”
国家重点图书出版规划项目

力量



——动画速写与角色设计

[美] Michael D. Mattesi 著
ACG国际动画教育 吴伟 王颖 译

acg
ACG国际动画教育
Association of Computer Graphics International
推荐用书



Force:
Character Design from Life
Drawing

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

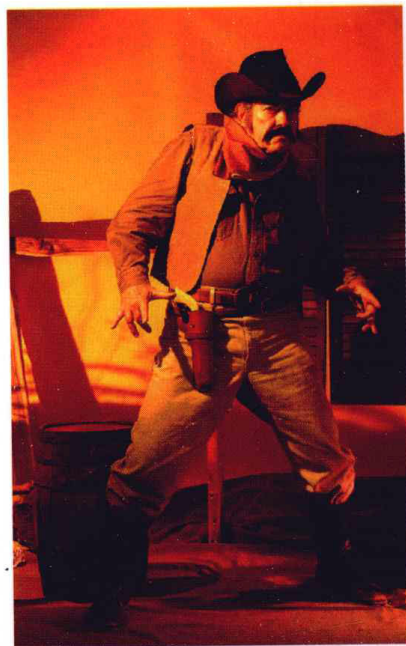
富于创意的速写会让你的角色设计提升到一个新高度!



Michael D. Mattesi 是美国娱乐艺术学院的教学总监。作为一名动画艺术家和教育家，他有着近20年的丰富经验，曾供职于美国的迪士尼、跳蛙、惊奇漫画、孩之宝、ABC广播、微软、EA(电子艺界)、梦工厂、尼克儿童频道等公司。

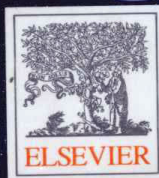
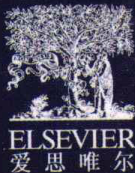
本书将讲解如何进行富于创意的速写，以此调动并激活潜在的创造力，使艺术创造的灵感油然而生，从而令戏剧感、视觉冲击力到达前所未有的高度，创造出令人信服、呼之欲出的角色。生活为我们提供了极其丰富的创作养料，艺术的真实并不是生活中原本状态的再现，而是经过了提炼和升华，只有这样我们创造的角色形象才会有血有肉。

- 释放你的想象力，用深入的练习打磨你的技巧，把理论付诸实践
- 观察如何借助模特照片完成速写并激发出角色设计的灵感
- 用富于创意的速写去创作能够令人注目、有所共鸣的原创角色



特别感谢《海底总动员》的设计师Rik Maki，《超人特工队》的设计师Teddy Newton，《麻辣女孩》的设计师Stephen Silver，正是这些杰出的角色设计师们提供的精美插图使本书异彩纷呈。

本书译自原版 **Force: Character Design from Life Drawing**，并由Elsevier授权出版



ISBN 978-7-115-21106-4



9 787115 211064 >

ISBN 978-7-115-21106-4

定价: 49.00 元

国际动画教育指导丛书

“十”
国家重点图

力量

——动画速写与角色设计



[美] Michael D. Mattesi 著
ACG国际动画教育 吴伟 王颖 译

Force:
Character Design from Life
Drawing

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

力量: 动画速写与角色设计 / (美) 马特斯 (Mattesi, M. D.) 著; 吴伟, 王颖译. —北京: 人民邮电出版社, 2009.10
ISBN 978-7-115-21106-4

I. 力… II. ①马…②吴…③王… III. 动画—技法 (美术) IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第123107号

版 权 声 明

<Force: Character Design from Life Drawing>, <1st Edition> by <Michael D. Mattesi>, ISBN <978-0-240-80993-9>

<Focal Press>

Authorized Simplified Chinese translation edition published by the Proprietor.

ISBN: <9789812723734>

Copyright © <2008> by Elsevier (Singapore) Pte Ltd, 3 Killiney Road, #08-01 Winsland House I, Singapore. All rights reserved. First Published <2008>.

Printed in China by POSTS & TELECOM PRESS under special arrangement with Elsevier (Singapore) Pte Ltd. This edition is authorized for sale in China only, excluding Hong Kong SAR and Taiwan. Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. Violation of this Law is subject to Civil and Criminal Penalties.

本书简体中文版由 Elsevier (Singapore) Pte Ltd. 授权人民邮电出版社在中国境内 (香港特别行政区和台湾地区除外) 出版发行。

本版仅限于中国境内 (香港特别行政区和台湾地区除外) 出版及标价销售。未经许可之出口, 视为违反著作权法, 将受法律之制裁。

力量——动画速写与角色设计

- ◆ 著 [美] Michael D. Mattesi
- 译 ACG 国际动画教育 吴 伟 王 颖
- 责任编辑 李 际
- 执行编辑 王 琳
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
- 邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
- 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
- 北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
- 印张: 15
- 字数: 338 千字 2009 年 10 月第 1 版
- 印数: 1—3 500 册 2009 年 10 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2009-3543 号

ISBN 978-7-115-21106-4

定价: 49.00 元

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

内容提要

本书将动画速写和角色设计这两种动画电影设计初期最重要的技术融为一体，向读者详细讲述了如何在动画电影的创作初期就能为整个影片制造一个完美的基础。这种将绘画和人物角色设计放在一起进行综合阐述的方法，本书是首创，体现了本书专门为动画电影设计人员量身打造学习教程的思路。本书含有大量的手绘图稿，配以文字说明，非常适合读者学习参考使用。

本书对广大的动画美工的设计工作具有较高的指导意义，可作为动画设计类专业学生的教材或教辅使用，也可为有一定创作经验的动画美工设计师作为指导用书参考使用。

序

对于角色设计来说，无论角色善良或是邪恶，最重要的是必须拥有魅力并能够讲述一个故事。以 Marc Davis 创作的海盗为例，虽然它们看起来很粗鲁，但是仍然非常有魅力。把握角色的气质和个性的能力才是绘画的关键，这也是我们要追求的东西。即使要创作一个陈旧的角色，你也绝不希望仅仅是画出一个图示，你一定想保持角色的新鲜感、吸引力以及完整性。

简单地讲，如果要设计一个胖人，我会研究 Jackie Gleason 并观察他的举止、习惯以及他的姿势和运动方式。如果要设计一个很瘦的人，我就会研究 Stan Laurel 或者 Dick Van Dyke，并观察他们的行为举止。接下来，要研究性格特征的差异以及具体表现，然后将其与故事中的人物特征相结合。这就是角色设计。

我心目中的卡通英雄有著名运动卡通画家 Willard Mullin 和英国卡通画家 David Low，后者曾为伦敦《晚间标准》(Evening Standard) 杂志工作，并被丘吉尔 (Winston Churchill) 誉为抵得上“二战”期间的两艘战舰，由此可见他有多么出色。

故事对于角色设计的重要性永远不亚于绘画。

Rik Maki



前言

你手中拿着的这本书是同类书中的第一本。市面上有关于人体绘画的书，也有关于角色设计的书，但还没有一本书将二者联系起来。以我自己的经验来看，这是一座非常重要的桥梁，是一座灵感的桥梁！

高中时，我记得自己拒绝在画漫画书和创作其他作品时查找参考。我当时认为那是缺乏创造力的抄袭行为，所以我没能走得比实物更为深入。在我 16 年的职业生涯中，经历了电影、电视以及视频游戏等领域，每当我没有灵感或是无法摆脱自己的固有思路时就会借助于参考！我对创作对象了解得越多，我的想法就越为成熟。

随着我认识的娱乐产业同行越来越多，我不断地发现他们之中最厉害的人总是会使用参考，这让他们成为一种“内在的百科全书”。如果没有这些调查积累，你的思路就会非常肤浅或者几乎干涸。因此，记住这个道理，我会在书中告诉你如何通过纵览造型百科来实践并拓展创造力。

当对模特写生的时候，你会从大量的信息中得到灵感。大量多变的力量、形式、形状、纹理和色彩会深深地吸引你。

许多学校并没有引导学生如何去享受写生或是享受对模特进行创作时的自主力和控制力。在数字艺术学院，我发现从其他学校进来的学生都被灌输以这样的观念：测量和纯技巧才是绘画的第一步。这些学生来找我就是希望能够重新享受绘画本身。绘画没有对与错，但你必须找到让自己快乐的方式。在这本书中，你所看到的画就是我在绘画时让自己快乐的方式。我常常进行自我分析，所以我可以做到寓教于乐。信不信由你，总有让我疯狂的方法。这些方法和愿望正是我要与你分享的。

我的第一本书《力量——动画师应该掌握的动态生活速写》讨论了如何理解并实践人类有系统有节奏的能量并将之体现在你的艺术中，以及为什么所有创造的基础是真实。首先，必须要捕捉到基本的事实。为什么这么说呢？我的意思是在特定时间对于特定模特要有非常纯粹清晰的认识。尽量不要掺杂主观意见，仅仅是欣赏和理解眼前的事实即可。其中最难做到的是忠于视觉的真实。一旦你理解了，就会不由自主地欣赏你眼前的人类之伟大。

这本书探讨了如何让你的绘画成为你的心之所向。你是如何看待创作对象的？你应如何大胆地实现你的想法？

你可以阻挡入侵的军队，但你无法阻挡时机已经成熟的思想。

——雨果

你对眼前故事情节的理解可以引导你创造出一个清晰可信的角色模型。在欣赏这个角色模型的时候，你完全置身于一种更为敏感的状态去感受你面前的东西。这种敏感度造就了你的理解。

试着用你的理解来勾勒出人物，这造就了娱乐艺术领域的许多职位。最好的角色设计师、故事板画家、视觉开发艺术家都把现实生活作为他们参考的标尺。

角色设计极大地推动了知识产权的发展。回溯那些真正让你印象深刻公司或者动画片，推动它们发展的是角色而不是情节。角色越清晰，观众与情节的关系就越紧密。知道这个角色是谁，并且知道为什么这个角色是那个样子，这个角色在不同的场合中会如何表演。在世界顶级动画工作室云集的地方伯班克，测试一个角色的好坏的方法就是把它放在一个盒子里并了解这个角色如何对场景作出反应。它能否表达恐惧、沮丧、高兴、愤怒、好奇等种种情绪？我们有无数的备选方案。然而，一个伟大的角色在你的头脑中总是如此清晰，以至于你知道它在任何场景中会如何行动。米老鼠、兔八哥、史努比的角色设定都很清楚。在角色试验的盒子中，它们会做出完全不同的表演。

角色设计师的工作就是在纸上创造角色的品行和思想。角色是可笑的、幼稚的、一本正经的、好斗的抑或愚蠢的？要了解角色，就要知道角色的形象是否恰当地表现了角色。

在随后的内容中，你会找到很多体现我想法的草图。这些草图体现了我和许多专业艺术家共同创作的愉快经历。

关键概念

有一些基本的关键概念会帮助你完成下面的学习。我们现在就来认识一下这些概念。

恐惧

这里我再次提到“恐惧”一词。因为在《彰显生命力——动态素描解析（第1版）》出版以后，我又教了6年的书，所以老实说，恐惧是我将来从事教育事业最大的不利因素。恐惧有很多形式，有些形式比起其他形式更为明显。摆脱恐惧的最好办法就是聆听你内心的对话。要注意何时以及为什么你会迟疑不决或忧心忡忡。绘画会让你联系起自己的经历、激起你的好奇心，绘画不是最终的产品。平添恐惧的是你自己，所以解铃还须系铃人！恐惧只会让你放慢脚步。

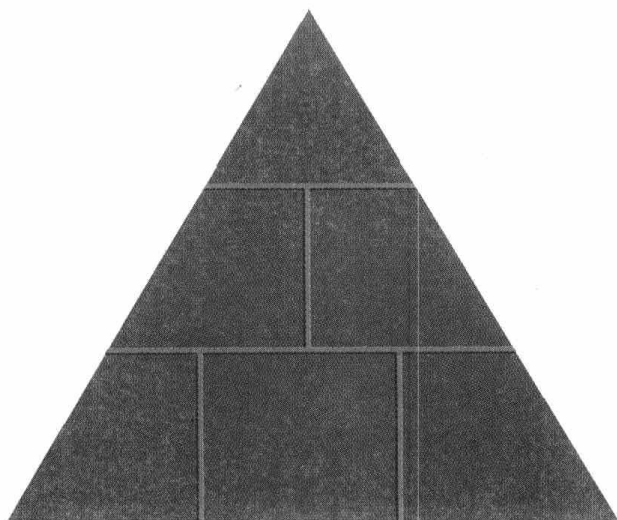
风险

好吧，我们刚刚讲了恐惧，现在我们来谈谈风险。风险会不会导致恐惧呢？是的，这是有益的恐惧。如果你承担着风险却得不到想要的结果，你会怎么样？为了有所见解，你必须能够承担风险。你必须和自己的恐惧作斗争。要想获得创意，你就得拿出甘愿五体投地的激情来！一旦突破了恐惧心理，在工作时，你就会爱上这种冒险的感觉，且一发不可收拾。何况我们又不是在玩花样跳伞那么危险的极限运动，我们是在画画啊。没有什么能伤害到你！

见解

只有提高技能去应对更大的挑战，你才能摆脱那些“拿不准”的因素。新生们在观察生活时会对他们看到的東西“拿不准”。而你必須看出本质才能形成见解。见解来自于高度清晰的思路！不要画平庸的东西，清晰的思路会加快你思考的步伐。你想表达什么？我在第一本书里讲过要把你的意图写在草稿上面。那本书的目的是讲解基于力量的观念。在这本书里，我们可以把那些观念落实成具体的创意。或许你会认为两者有相似之处。模型的姿势或许让你回想起某个动物、某种自然力、某幢建筑、某种文化、某段时期、某个角色、某部汽车或者某位著名艺术家的作品。用直觉作画才能激发你的个人体验。

层次



应对棘手的问题时，要分层次思考，或者说由大问题入手细化到小问题，这是一种深思熟虑的方法。层次划定了一个清晰的思考路径，它可以辅助你理解复杂的构想。人一开始似乎本能地抗拒这种思维方法。我们总是把自己困在琐碎的细节中，而不能全面地看待问题。分层次思考是如此深刻的方法，这种思维方法不仅可以用于绘画，甚至是放之四海而皆准的通则。它还可以用于优化购买食物的程序，疏导交通车流，处理人际关系等。

在设计角色形象的时候，整个金字塔代表人物造型的主题。然后，在金字塔里面，顶端是最重要的想法，金字塔中的层级越低，问题就越细化。所以，一个造型就是一个完整的金字塔，顶端是臀部与胸廓之间的关系，接下来一层包括双臂、双腿、头部，最后一层是双手、双脚、手指和脚趾。当一个艺术家趋于成熟的时候，金字塔的顶端或许会变成脸部或者右手，因为它们是最能代表造型的主题和故事的部位。

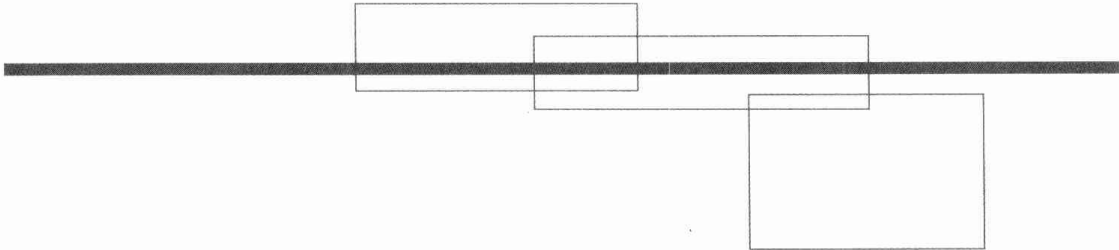
对比与相似

在沃尔特·迪斯尼动画公司的工作经历让我学到的最重要的一个法则就是“对比创造吸引力”。永远不要忘记这个法则。要知道缺少对比作品就会变得平庸。寻找人物的特质，留意对称、平行的瞬间和单调的线条，这是一条对角色设计、场景设定、电影剪辑、剧本写作以及所有艺术创作都适用的法则。对比法则本身很好理解，但是究竟有多少想法可以作对比呢？这也正是它的神奇所在。一张纸上的一条线可以构成强对比也可以构成弱对比。这条线与纸张的边线平行还是呈 45° 角？线的粗细是否有变化？线的长短是多少？线是否会冲出画面？在艺术世

界中，所有这些可能性代表了不同的观念。切记，画面上的每一个符号都有它的含义，每个含义都是为艺术家要表达的总体意图服务的！

相似法则或统一法则意味着把绘画中的重复之处挑出来。现在以裸体形象为例，很明显，双手或双脚都是相似法则的例子。在角色（尤其是着装的角色）设计中，可以有形状、颜色、色调、线条等图案。

设计是一种观看世界交流思想的抽象方式。你的艺术和你的思想具有同样的力量，关键在于你如何用技巧传达它们。我希望教给你一些新的工具来帮助你传达自己的体验。下面就开始这个愉快的旅程吧！



结语

我希望能喜欢这本书。我很荣幸能够创作它。世界上有大量的画家执迷于临摹和渲染。就我个人而言，我对这些都不感兴趣。找出一个有创造力、有想法，并且他们说的东西能够吸引我的画家给我看看。虽然我对别人的作品或爱或憎，但是我会对清晰的思路颇为赞赏。

我按照我认为的样子画画，而不是按照我看到的样子画画。

——毕加索

我觉得人人都有自己的想法。随着时间的流逝，一些人比其他人失去了更多的想法，因为他们只会照搬别人的想法。那就得花点儿时间把丢失的想法找回来，让你找到你自己。带着愉快的心情做事、买东西、吃饭、说话、工作、游戏。有趣的是，做你自己有时候反而是最难的事情。相信自己，你比其他人，包括我，都更了解自己。

我在大理石中看到了天使，我凿啊凿，直到我把他释放出来。

——米开朗基罗

画你想画的东西，用你喜欢用的方法，在你想画的时候，爱怎么画就怎么画。这是表达你内心声音的捷径。通过这本书，我让你听到了我的声音，以及我朋友们的声音。

享受创造的快乐。我期待着听到并且看到你对自己和你生活的世界的看法。

——Mike Mattesi

特别感谢

我想在此感谢所有为本书的出版作出贡献的人。首先感谢 **Paul Temme** 先生发现了我的第一本书《力量——动画师应该掌握的动态生活速写》，并委托 **Focal** 出版社将其出版发行。如果没有那本书的出版，便不会有本书的存在。还要感谢焦点出版社的编辑 **Georgia Kennedy** 女士，感谢你对我的信任，没有什么比这更宝贵！感谢所有为启发我们这些艺术家而辛勤工作的模特们！提到艺术家，还要特别感谢利用自己的时间与我们分享在角色设计上的见解的朋友及老师们。一直以来都要感谢给予我支持和理解的家人，你们让我不要因为写书而对你们感到愧疚。我爱你们。

Mike/ 爸爸

目 录

第1章 力量与角色	1
神奇的角度	15
打开思路	22
第2章 空间与角色	37
有力量的形体	37
空间封闭的盒子——大小等于空间深度	43
位置等于空间深度	54
第3章 图形与角色	61
图形的抽象	62
有力量的图形	64
有力量的三角形	69
那个管用的“封闭盒子”回来了	74
三分法	81
脸部比例	88
第4章 服装与角色	95
色调或明暗关系	96
色彩理论	99
角色设计的灵感	150
富有想象力的设计	154
第5章 纪实性速写与角色	171
寻找角色	172
角色的布局	188
建筑与角色	196
第6章 动物与角色	207
结语	229

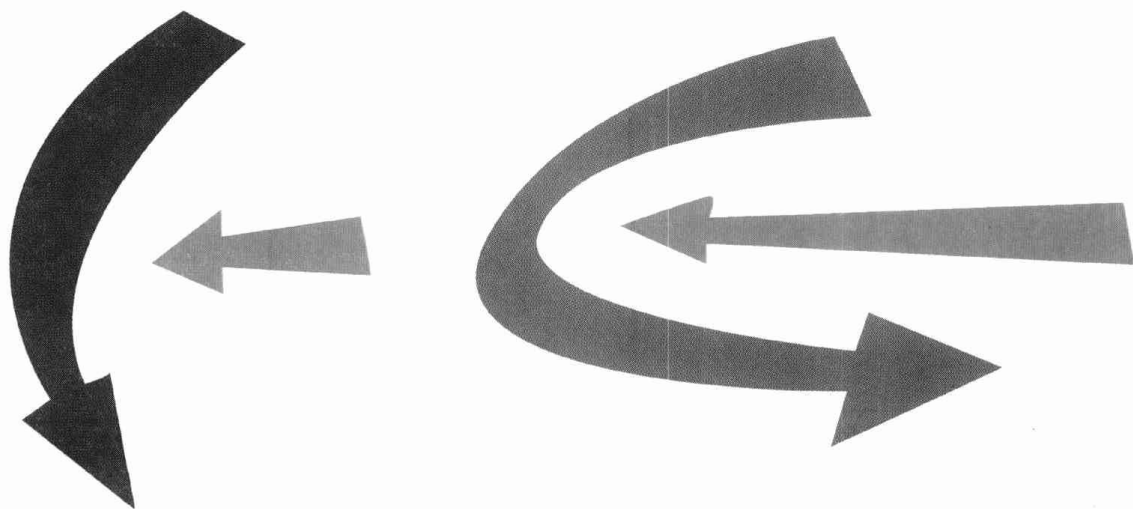
第 1 章

力量与角色

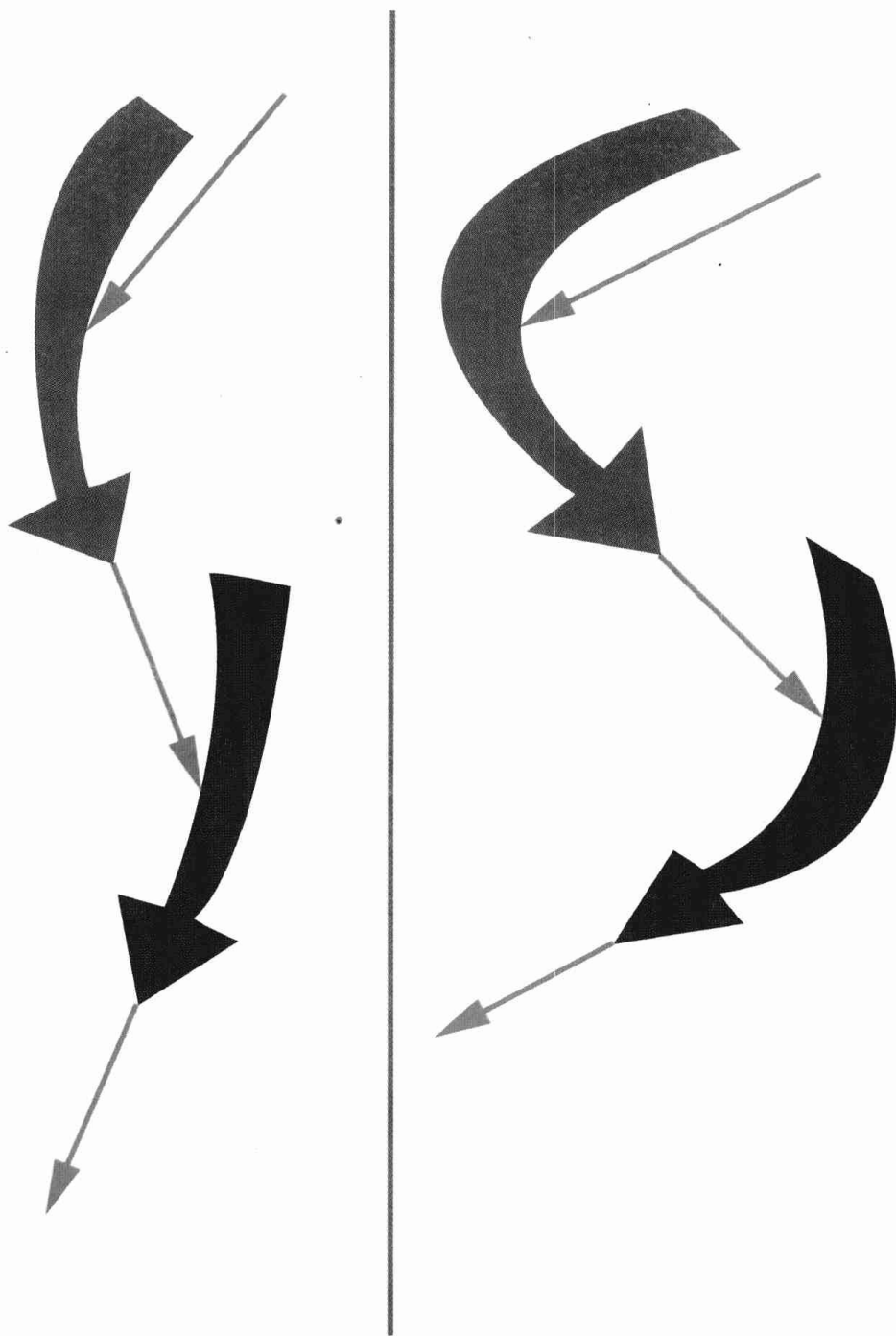
在本章，我们将体验一次冒险。在这个过程中，我们会把角色模型挤压到它们受力的极限。为什么要这样做呢？因为动势剧烈的造型可以帮助你定义角色。一个角色模型在它散架之前所能承受的最大力量是多少？我应该从哪个方向给造型施力？在寻找答案的过程中，我们会探索这些问题以及其他的一些问题。

我在设计角色时遵循的一条黄金法则是：角色模型必须能够按照我想塑造的主体那样工作或者运行。所以，如果它是一个人物，那么它必须符合我第一本书提到的原则。整个造型的节奏必须连贯。我对造型节奏的理解满足我的其他要求吗？

所以，作为一个形态可以变化和恢复的物体，下面图示中的箭头就是你绘画时所要参考的。每条线都是一种力量。在我的《力量——动画师应该掌握的动态生活速写》一书中，我用大量的细节讨论了力量是如何起作用的以及艺术家容易掉进的陷阱，这些陷阱会影响力量的表现。下面的图示不仅说明了抽象出来的力是如何作用的，还告诉了我们可以如何控制它。



左图是作用力较小的情况，橙色箭头在挤压深蓝色的方向力。如果对原来的方向力施加更大的力量，就可以看到蓝色的方向力变得更加弯曲。如右图所示。



左图中，因为橙色箭头表示的作用力与蓝色方向力之间的夹角较小，所以左图线条的节奏比较缓和。右图中，由于作用力与蓝色方向力的夹角变大（呈 45° 角），所以我们可以看到图示中的节奏也随之变得更加剧烈。在这一章里，我将带大家领略从变化微妙的绘画到变化明显，甚至是极为夸张的作品。



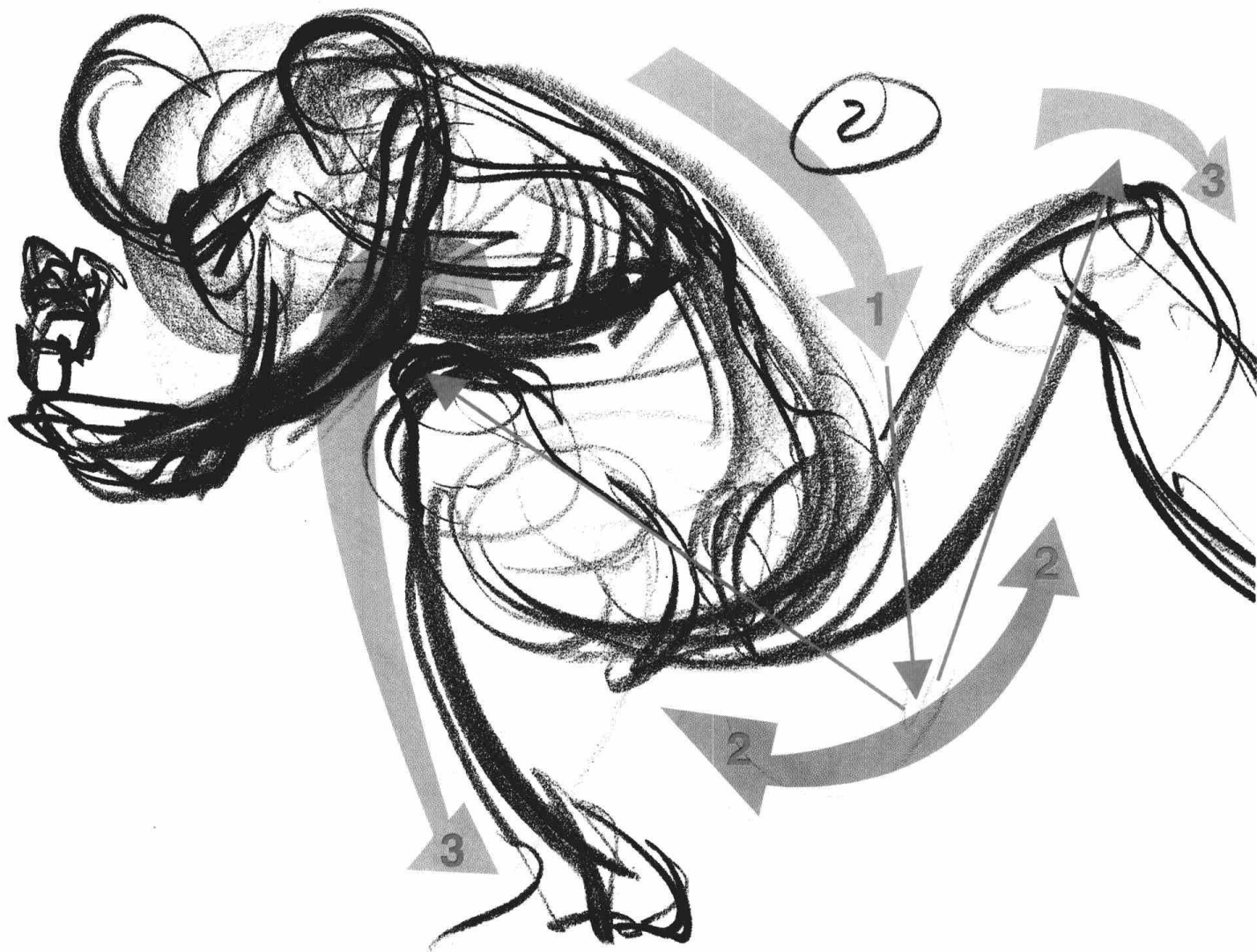
这幅画表达了一种微妙的变化。向右伸展的胳膊与下垂的肚子构成了反向的对比。这里我没有做任何夸张就把自己的体验表达清楚了。用不着大喊大叫，图画已经表达了我的意图。注意，描绘下垂腹部的线条变粗了！那是因为我画这几笔时格外用力，因为我考虑到那里要体现力度和重量感。



现在，力量变化剧烈。努力向上抬起的臀部明显是主要的焦点。明白这一点，我才能进一步推进这个主题。不理解这一点，我就没法接着画了。正是那条线的力度给画面添加了张力。



向内收的双手和背部的弧线让身体要表达的动态变得明确。其中的诀窍在于领会这几个力之间的关系。胳膊是从后背到肩膀传来力量的支点，这股力量向下传到胳膊肘部，然后又传到双手。对这种体验保持敏感是很微妙的事情。我必须体会造型的紧张感和能量感，这样画出来的东西才能有冲击力。如果不能体会这个姿态，或者照猫画虎，那么我作画时就会失去这种感觉。这里要强调的是，我必须努力体会角色是怎样用力的。



在这个例子中，节奏是首要的关注点。力1向下传递到臀部，然后分散到两腿。我在这里用橙色箭头表示作用力以及力量之间是如何传递的。上半身的压力，连带着胳膊和双手，必须与臀部、双腿结合起来运动。我喜欢那只骨节嶙峋的右手。我的灵感定格在画稿上。这幅画是用 Lyra9B 铅笔完成的。



重量感是这幅画要表达的主题。脑子里有了这个概念，并使之成为主要情节节点之后，我便把这种感觉贯穿到腹部、伏在高脚椅上的双臂、垂落的双腿以及脚蹬地面的反作用力中。向前伸的头部也在营造重量感的过程中起到了辅助作用。



这里要表达的主题是右肩向前冲的感觉。你可以看到我为这个瞬间的造型做出的努力。从肩膀那里，一部分力量下滑到脚部，另一部分力量传递到右臂。



这幅 1 分钟的速写说明了简化的力量是多么强大。上半身、双腿和双臂的力量曲线互相关联着，这样才能保持形象的整体性。

110



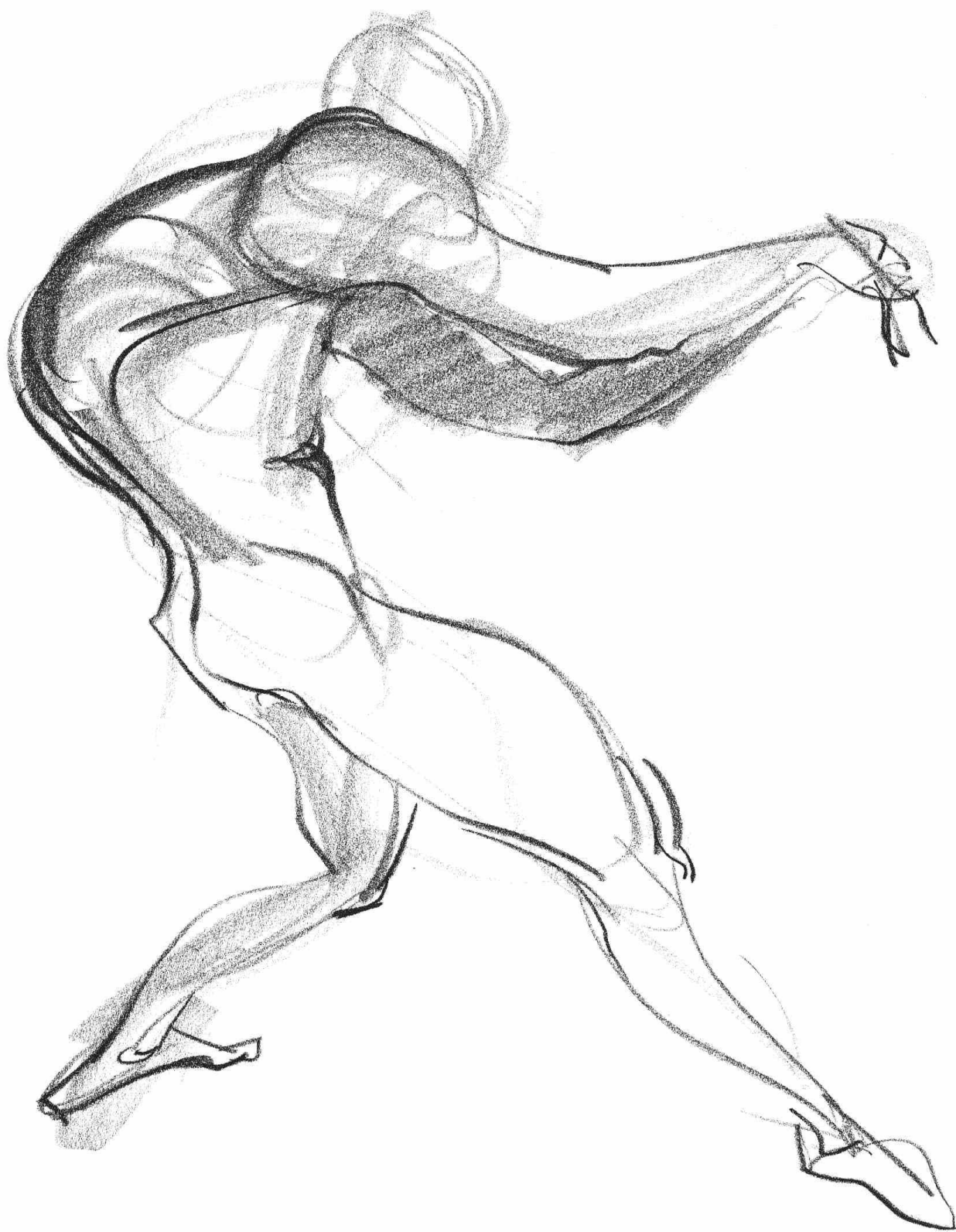
模特的右肩曲线变化丰富，这给她身体的那个部位塑造了一个诱人的形状。双膝之间的叠压关系需要用明确的线条技巧来表现。她左手的手指给人一种流畅、厚重与优雅的感觉。



该图主要想表达的是后背向左的动势。你可以看出我是如何处理双臂的，因为我能体会到双臂肌肉的紧张感。



这幅速写的主要目的是表现大块的体积感，还有右肩的肩头的推力。注意我处理两只手时用了不同的画法。这里，模特脸与左手之间的关系很有趣。他左手和脸部的方向几乎是平行的，这种平行关系给人一种整体感。



这里首先考虑的是反向力。后背在向左发力，与此同时，双臂就像悬索桥一样沿水平方向向右拉着人物。左脚脚跟扭成了一个角度，把人物牢牢地固定在地面上。



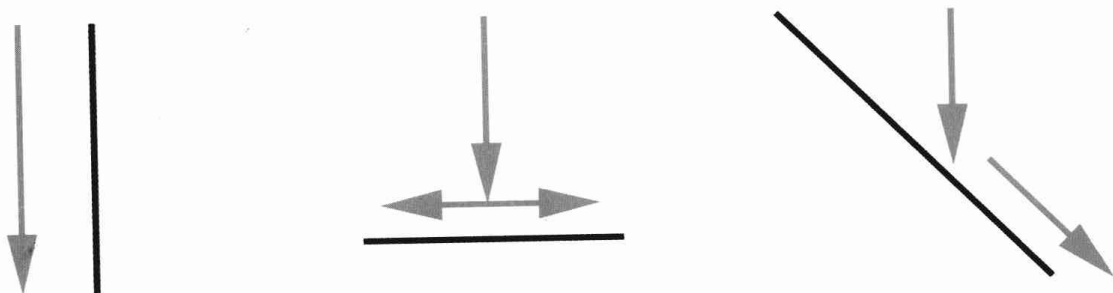
这里的第一个想法是表现肩膀向脸部靠拢的感觉。其次，我有表达双臂之间关系的欲望。画双手和手腕用了重复的手法，从某种意义上说，这也是一个完整的造型。

神奇的角度

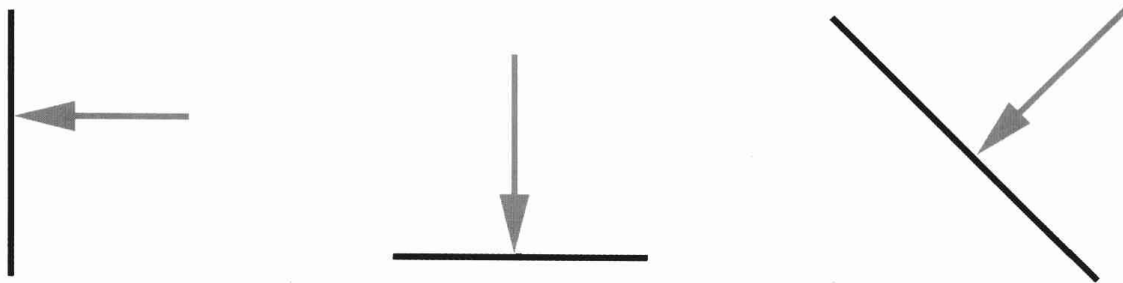
在《力量——动画师应该掌握的动态生活速写》一书中，我列举了大量具有神奇效果的曲线实例。现在让我们一起来讨论与力量有关的直线。画面上，一条完美的垂线或是水平线所带来的戏剧性效果远不及 45° 斜线。 45° 角是画面上最富动感的角度。我所说的角度是一种理论上的角度，我不能按照观察和测量的角度去作画。量角器另有他用。制造角度时不能做作，也不要测量你所画的人物造型的最终结果。

有两种运用角度的方式。第一种方式是我在本章的开始描述过的。实际上，角度是两个力的相互关系造成的。角度取决于作用力。这些作用力又取决于方向力弯曲的强度。

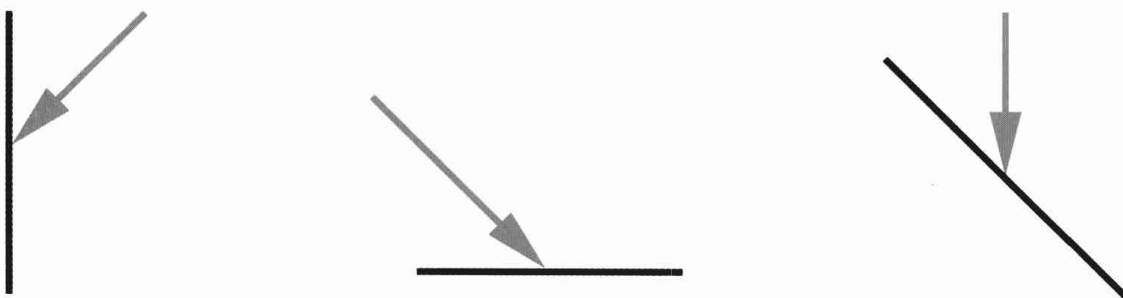
第二种方式是画面上只有一个角度被抽象出来。在这里的与角度相关的力中，我们要考虑的是重力以及画面上的各个角度是如何联系的。



这些图示在视觉上可能并不让人兴奋，但是在许多复杂的应用背后，这种简洁的手法具有纯粹的力量。对我来说，在画面的世界中，有一种假想的重力感。脑子里有了这个想法，垂直就会让你联想到下落，水平的东西会让你觉得它是放在平面上的，倾斜 45° 角的物体则具有最强的动感和张力。它在和重力抗衡，并且随着位置的变化做方向的调整。把橙色的箭头看成水，你就能理解了。



现在，我们看一下作用力分别以垂直、水平和 45° 角三种方向过来的效果，作用力与受力面呈 90° 角。用橙色箭头表示的作用力撞向黑线。这种情况的发生是因为橙色箭头与黑线之间的正交关系。左侧的第一个图示中，作用力撞到黑线以后就会下落。第二个图示中的作用力撞到了地面上。最后一个图示中的作用力砸到黑线以后沿 45° 角方向下滑，然后重新定位。



当入射角变小或者作用力从与物体表面呈 45° 角方向过来的时候，作用力不会直接撞击黑线。它开始沿着黑线下滑，似乎要继续运动。这几个例子都很有戏剧性，右边的最富有戏剧性，因为作用力继续以 45° 角方向运动。

运用“角度”这个概念可以帮助你理解得更清晰、更抽象。“角度”是一种帮助你更有见解的工具。



现在我们看几幅成功运用“角度”的速写。在这里，我们可以看到力量如何进入肩膀，然后沿着手臂一直传递到手掌。造型中存在着一系列的控制链，在每一个解剖结构中，角度的微弱变化都将改变力量的强度。角度可以用来帮助你抽象地理解人物是如何设置的，但更重要的是，我希望大家明白角度是怎样与重力和节奏相联系的。



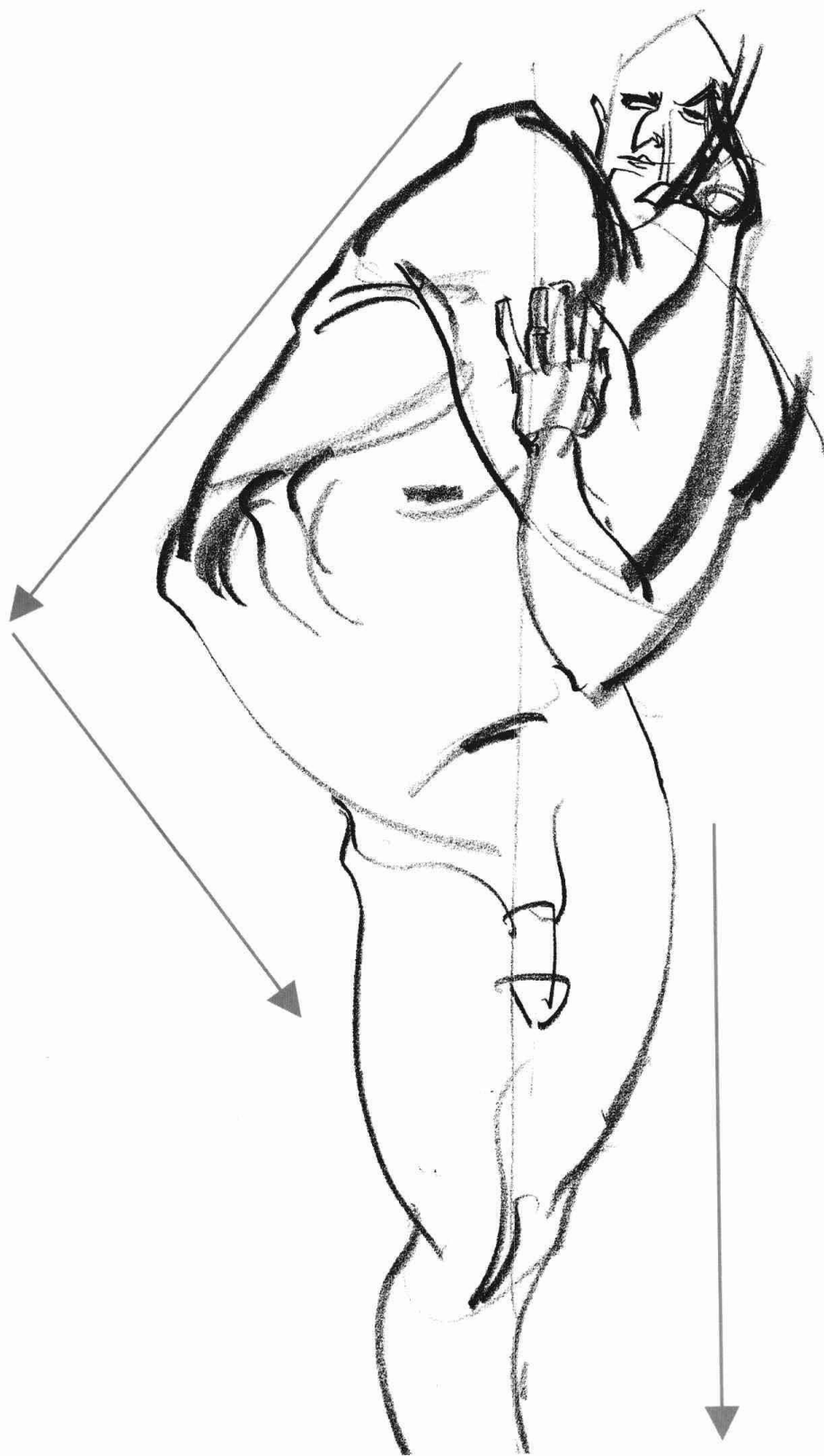
这是一个展示 45° 角效果的好例子。从模特的头部开始，角度在上身经过了一次转折，然后到腿部又经过一次转折。从 45° 角到反向 45° 角的折线变化使一个强有力的造型跃然纸上。同样的道理，我们可以假想水流从画面顶部沿着橙色箭头流下。



模特摆这个姿势时，拉长的胸廓让我印象深刻。接下来，我试图画出左侧肩胛骨从后背突出的效果。然后，我们的视线从模特上身微妙的节奏变化转移到臀部。在这里，最重要的角度是身躯与胳膊、腿之间的夹角。



这幅速写和下一幅速写基本上采用了相同的角度设置。在这里，你可以看到来自两个角度的力量相交在模特的左腰部。



在这里，两个角度的力在模特的胸廓处相遇。我们在这两幅草图中获得了截然不同的造型体验，但是从技法理论上讲，它们的本质是一样的。

打开思路

思路从哪里来？首先也是最重要的一点，思路来自对真相的理解。思路往往来自以前提到的某些东西或者是许多想法的整合。在这里我想说的是，如果没有个人体验或者资料储备，你就没有思路。你必定会受到知识和经验的限制。速写就是一种把思路转换为可视化的身体造型的能力，且你对这个转换的工作乐此不疲。要想让自己的速写变得精彩，就必须有大量的创作源泉。

你的思路可以基于力量、形式、形状、类比，它们来自美术、电影、戏剧、文学，或者其他任何让你感兴趣的东西！当你看到某些东西，它们可能会让你联想起一种异域的文化、一株植物、一场战争或者某种自然现象。当你设计人物造型的时候，要打开思路，你所体验到的视觉奇观会激发你的灵感。

把你的视觉灵感带到速写课上来。最常见的情况是某个艺术家的作品让你得到启发。也可能这种启发不是那么直接，比如一张佛寺的照片、一把中世纪的宝剑或者一片糖纸……或者其他让你感兴趣的东西。这些灵感有时可以吸纳到你的作品中，有时则不能。

仅就力量来说，它经常让我想到水、风、火、土地。在《彰显生命力——动态素描解析》一书中，我用了盲飞的概念以及到远方旅行的概念，这些对速写来说都是很有创意的提法。

速写不必严格遵照数学的角度和色彩，不必和你面前的图像分毫不差。速写不一定要对着石膏模型。你也不必在一幅速写作品上花费9小时才能有舒适感和满足感。不知你是否喜欢以那种方式学习速写，但是我时常看到许多抱有那种想法的学生都遭受了挫败。

我喜欢先构思，然后把想法付诸笔端。我所追求的是我重点感兴趣的东西。下面我们来看几个例子。



现在我们从一张想法或者说思路很巧妙的速写开始讲起。这张画让我有机会向你说明一张传统的速写仍然满含思考。这不是懒人能干的活儿。看清楚模特儿左胸廓的底部，那里是这幅速写最有力量的地方。脸和手仅仅用一个平面图形就概括出来了，因为脸和手都是很复杂的部位，所以我在里面画了结构线。我刻画她坚硬的膝盖来反衬她左侧大腿肉体的质感。我降低了她右臂的亮度，使她的右臂退后，以此来加强乳房的形状。通过这些处理，她另一侧的乳房也得到了对比，同时，这些处理也向我们说明了她的胸廓在这个造型和情节中的功能。尽管做了这么多改动，但是造型的节奏感没有改变。



这是一个让我的思路引导我接近瞬间真实的例子。在这里，我没有照搬模特，而是按照我自己的思路作画。我希望表现模特极度痛苦的状态。这个思路带着我寻找线索。我把注意力更多地放在了双手捂脸的压力、鼻子向上翘的推力以及嘴角的抽搐上。



注意观察力量是如何引导思路的。模特右肩向上的力量决定了肩膀宽厚的形状。另一个胳膊的设计取决于它弯曲伸展的需要。她的胳膊就像一根从手撑开、绕着一个大圈的橡皮筋。在这里，我想强调的动词是“构思”。



在这幅速写里，很多思路都涌现出来。首先，比较显眼的是细长的右臂的流畅感，以及这种流畅感是如何传到手上的。其次，那种节奏与脖子的反向一扭形成了对比，这为我创作该造型提供了灵感。



思路开始走向极端。对臀部向上的推力有助于描绘形体的形状并突出绘画的重点。右腿的姿势就像是古希腊的柱子。你可以看到我是怎么把右肩向外延伸出去的，我用了一个极夸张的角度，因为很明显那里有很强的作用力。



这幅速写中，你可以看到我以前写的注释，那时我才刚刚开始教学生如何从模特身上提炼角色造型。在课堂上，我提出过做一名速写记者的比喻，意思是说，我们要画出正在发生什么，并且明白情节中最重要的的是什么。新闻报道要用事实说话，但是在这里我希望大家聪明地往故事里添油加醋。这样写是有风险的。我也曾遇到过到处找形容词的窘境。回到这幅速写上，看得出我曾有过许多不同的思路。下巴那里有个像丁字尺一样的拐角，她的脖子上布满皱纹，肩膀瘦骨嶙峋，肩胛骨像武器一样，胳膊和脖子的夹角与身体和双腿形成的直角交相呼应。速写的过程中，有很多事需要你去观察、研究。好多事情真的是让你欢喜让你忧！



这里是同一个模特的3幅速写。但每个造型讲述的故事迥然不同。我的印象和思路都是基于某个特定的瞬间，也就是我处理模特每一个造型和情节的那一刻。这幅图表达的是她头部与双腿之间的大小关系和距离关系。我还被她胳膊后面突出来的肩胛骨吸引。我小心翼翼地画这几幅速写的每一根线。所见即所得。速写没有试验阶段（Blue-sky phase）（所谓“试验阶段”就是画家用蓝色铅笔打底稿，这个阶段他们可以下笔很草率。然后再用铅笔或墨水笔完善收拾画面）。



这幅速写要表现的是她修长的手和丰满的屁股。再看她胸廓到后背的线条，使用了从直线变曲线的设计。我喜欢图中她小巧的右脚。运用这种设计的造型很容易将其改造成摩托车或宇宙飞船。



注意脖子上的皱纹、胸廓右下角坚硬的曲线和细瘦的腰部。我画这些地方的时候感到很兴奋。在我绘画时，他的姿态和脖子让我联想起某种鸟类。右手攥拳显得很小，左手张开，这是一个意味深长的瞬间。



又是灵光一闪。后背顺滑厚重的感觉与臀部 and 四肢竖直坚硬的感觉形成了强烈对比。就好像蛇从树桩上一跃而起。再往上，这一切都停止了，我们看到的是伸到半空的左手和手与模特脸部的关系。



对我来说，这幅画的创意在它的剪影效果上。不难看出，模特悬空的右手是这幅画的特色。模特的右手与身体是如何连接的？这很令人着迷。它孤零零地悬在那儿，就像一把铲刀。



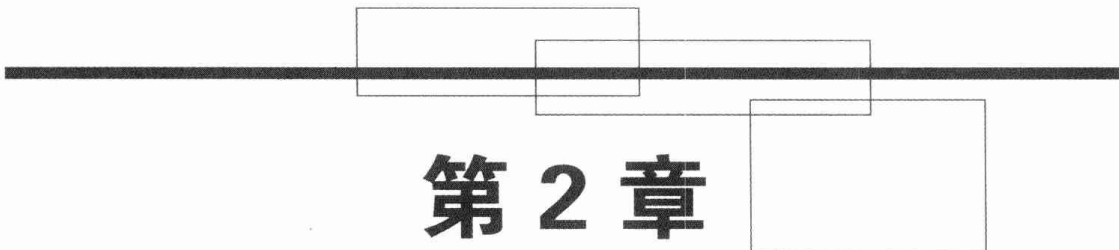
在这里，你会看到“力量”是如何激发设计灵感的！后背向上的力量推进了这个造型设计。右臂“耷拉”的感觉也是我所追求表现的。注意每只脚都采取了不同的处理方法，这是出于它们在造型中的功能的考虑。这个造型感觉像是一头慵懒的公牛。



两个 45° 角构建了这幅速写的基础。第一个 45° 角从画面的右上角开始。第二个 45° 角把我们的视线从臀部带到画面的右下角。注意，左臂垂直方向的力度与水平方向扶着平台的右手构成了某种关联。合起来，它们构成了一个 90° 角。这给动感的 45° 斜线增加了结构上的稳定感。

练习

1. 在刚开始速写的阶段，用较少的时间作画会让你更有自信。不要事后更改你的选择！
2. 热热身，练练手。画几条大弧线。画几条大直线。然后让你的胳膊肘、手腕、手掌、手指都动起来画画。你的手臂也是分层次的，就像我们的“力量”和“设计”理论一样。
3. 追踪一个清晰的力量点。对你来说，哪儿是最明显的部位？画面所有的细节都要与这个力量点统一。以使它变得明确、肯定。
4. 看清楚角度，或者人物造型本身的方向力与作用力之间的关系。尽可能运用它们创造出我们想要的或强或弱的戏剧感。
5. 时刻注意重力的存在。
6. 用课程以外的资源激发你的灵感。它们可能是照片、其他艺术家的速写、你自己的速写或者是声音。
7. 在我的课堂上，有时候我还会播放电影配乐来激发学员用某种方式感受和思考问题。

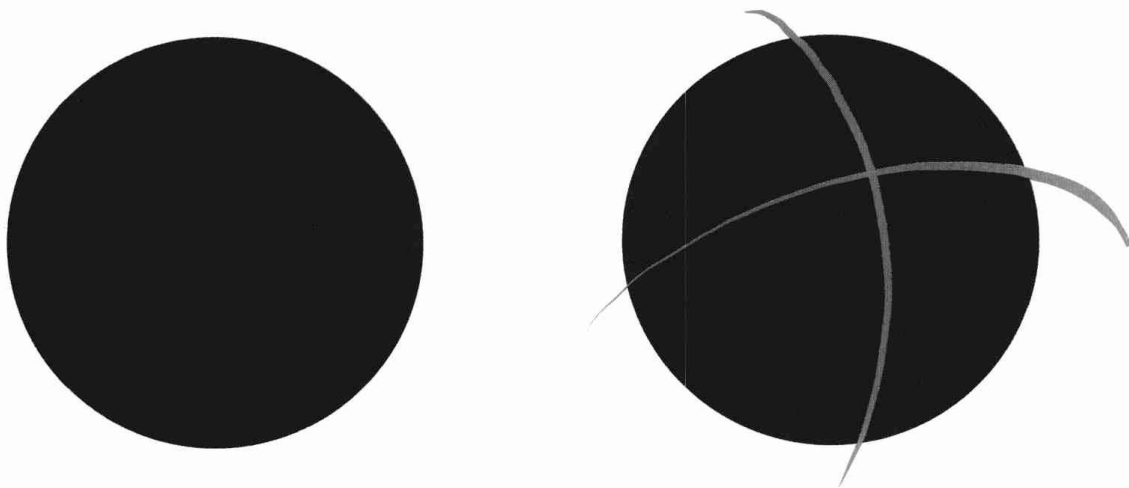


第 2 章

空间与角色

有力量的形体

我认为一个技术全面的速写画家要有能力理解如何画出空间的深度，同时他还要理解画面中的平面。无论能画出多么好的透视、形体、光线等，你仍然是在一个二维的表面工作，理解这一点是非常重要的。



左侧图形显示给我们的是一个平面的圆圈，右侧图形显示给我们的则是一个圆球体。由于两条橙色曲线的出现，这个不可思议的转变发生了。它们让我们以为这个蓝色平面圆圈是球体。当然，这个圆圈不是立体的，以后也不会是，但是你也看到了，仅仅在圆圈上加了几根曲线就产生了如此具有欺骗性的效果。我们一起来看几幅人物速写，它们演示了如何用曲线来暗示形体。



这幅速写中的角色身体表面布满了有力量的线条。这些线条画出了每个解剖部位的体积，它在空间中应该朝哪个方向运动，以及力量又把它推向哪个方向。一分耕耘，一分收获！每条线都在向你传递三维的信息！



这幅速写展示了曲线是如何表現在空间中运动的人体的。记住，眼前的一切都是幻觉，它们只不过是画面上的线条而已。



这幅画似乎很复杂，身体表面的所有线条都用来描述模特是怎样通过一个管状空间的。注意这些线条是怎么连续不断地包裹住形体的，这些都是为了阐明你对体积的理解。



在这幅速写中，有力量的形体线表现了角色的立体感和丰富的纵深感。我们可以看到每条腿在空间中都有明确的方向。这一点是通过模特左腿上部的曲线和他右膝的曲线实现的。我在这里运用的另外一个技巧是近大远小。注意两个膝盖大小的不同。



这是展现形体的最后一幅速写。注意形体的概念是如何辅助表现肩膀、胳膊、后背下部和臀部的力量的。左肩形体的凸起帮助我们标记出那里有多大的力量。之所以有那块充满力量的凸起区域存在，是因为模特向左倚靠并手握杆子所产生的反作用力。

能够在平面上创造形体和空间深度，这是画家的技巧和我们的错觉。只要画出两条相交的直线，我们的大脑就会把它解释为透视。曲线是描述圆形物体的开始。文艺复兴时期的大师运用这些技巧描绘了风景、建筑和令人神往的人体！

学生通过学习透视规律来表达空间深度，这一过程往往是从用线开始的。这些规律会帮助画家理解我们生活的四维空间。然后，学生会学习解剖学，并用线来概括形体。通过多年的学习，掌握这些知识以后，你就会发现在一张平面的纸上定义这些法则是便捷的。最终，你会发现绿幕（Green Curtain）绘画的前提是什么！我在《力量——动画师应该掌握的动态生活速写》一书中概括了如下几个基本技巧：

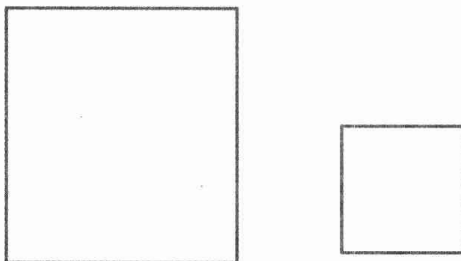
1. 近大远小
2. 叠压关系
3. 交于一点（透视法）
4. 不要切线

我要在本章向你展示一个极其强大的工具，它可以用来控制上述规律以创造出具有更大空间深度和更丰富思想内容的图像。一旦我课堂上的学员发现了这个工具，他们表现深度的艺术能力就会突飞猛进。准备好了吗？好的，现在就开始吧！

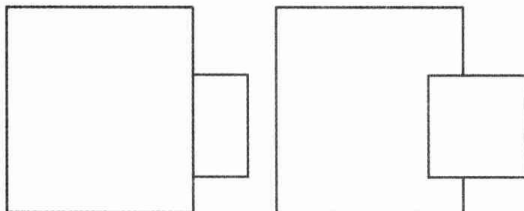
空间封闭的盒子——大小等于空间深度



一个线描的盒子，一个空间封闭的盒子。你会说，有什么大不了的？恩，的确没什么大不了的。我花费了多年时间以及很多的速写来研究如何用这个简单的工具教会别人表现深度空间。要知道，当我们脑子里有了如此简单的盒子来承载信息的时候，我们就无所畏惧了。这个框架可以开阔我们的眼界。它是如何做到这一点的呢？请看下图。



右侧的盒子小于左侧的盒子。那意味着什么呢？那意味着右侧的盒子离我们较远，是不是？好，可能这仅仅意味着它比较小，它和另一个盒子与我们之间的距离是相等的。本章，我们将运用这个工具来推进画面的空间深度！



如果想要进一步说明画面的深度，那么我们可以把盒子互相叠压。左图暗示了一种透视，因为离我们较远的那个盒子较小。右图则显得有点让人不解，因为离我们较近的盒子反而较小。在这里，叠压手法使我们不至于误解画面的空间关系。该图向你展示了“近大远小”和“叠压关系”这两种绘画技巧的强大。



在这里，形体有助于加强流畅感。注意观察来自于臀部的力量是如何传递到大腿并接着向大腿远端传递，一直到膝盖，然后保持原来的节奏传递到脚踝的。

我通过改变大小来控制空间深度，理解抽象平面的界限是控制大小的简单途径。注意在人体的不同部位上所画的封闭盒子。刚开始，我们是为了获得真实感才画上这些盒子。举个例子，离你较近脚一定比离你较远的脚看起来大。找一张照片看看就明白了。这个概念就是视觉上的真实。这是因为我们的眼球是圆的，存在着视角。

有时我会用另外一种方式来描述这个概念：画面面积占据着一定数量的空间，画纸就好比土地。



在这里，你可以看到模特脚与头之间的空间距离被夸大了。身体左侧，从胸廓开始向下一直到左脚，有一系列相互叠压的部位。这些叠压关系清晰地定义了人体在空间中的方向。



下面有更多运用封闭盒子方法的案例。注意远处的手与近处的手所占据面积的对比。手占据平面空间的多少使我们误认为物体离我们有远有近。要落实贯彻这个思想，应该会有两个相同的物体，比如本例中的双手。人体是对称的，所以不愁找不到例子。



上图是我画这个主题的第一稿。之后，我又尝试扩展头和近处的脚之间的空间感。注意封闭盒子大小的不同！反差最大的地方是两只脚。下图中，远处的脚跟近处的脚比起来简直是微不足道。整个空间都是依据盒子大小的变化来设计的！



模特的头和胸廓的大小与双腿大小的对比给画面造成了一种空间深度的错觉。这造成了强大的视觉冲击力，因为我们觉得自己在看着她，她好像是一个巨人。



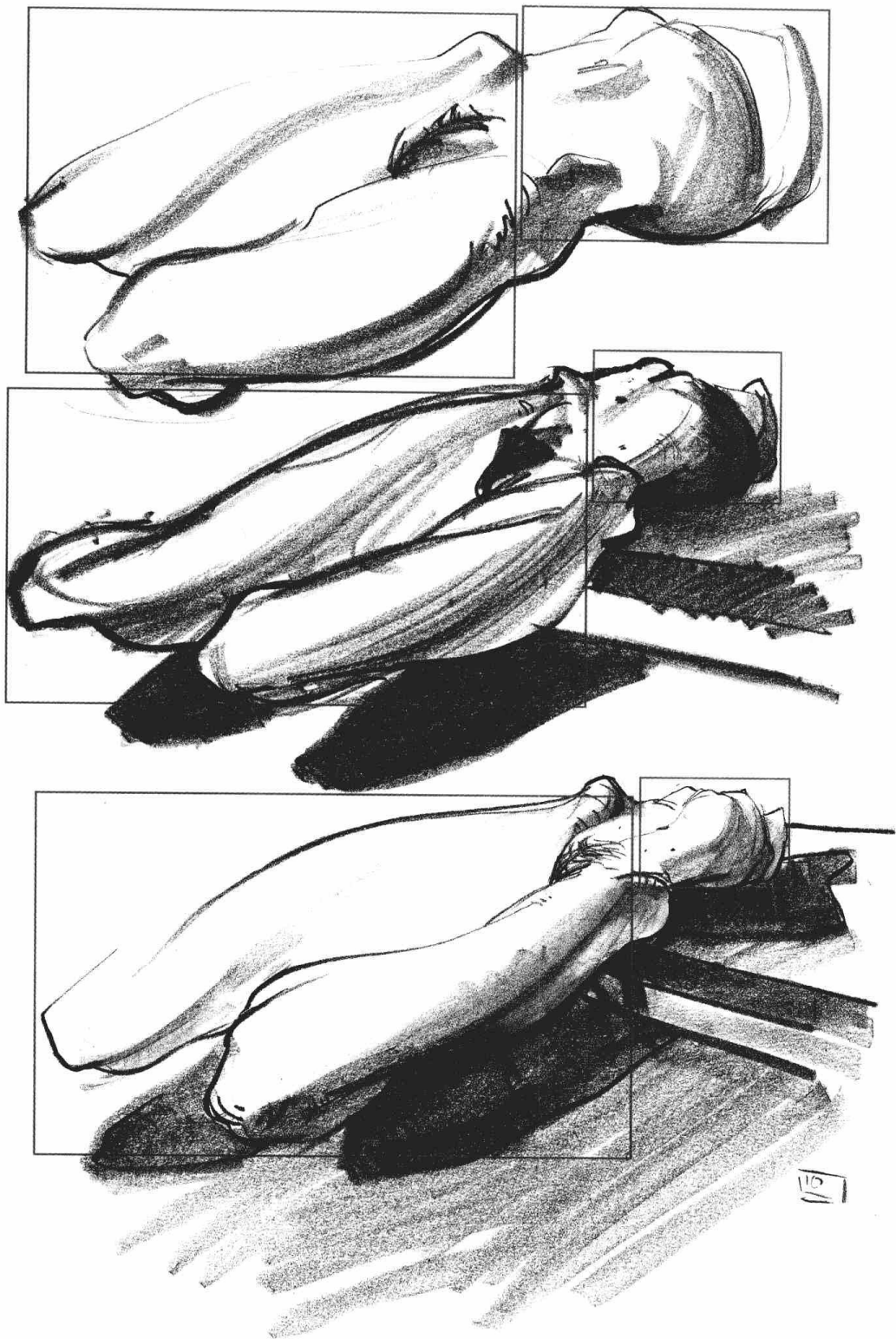
仔细看我给模特头部画的封闭盒子。我让她的脚和膝盖在画面中具有突出的位置。膝盖巨大的那只腿直奔我们而来，被画小了脚则缩退到后面。这种强烈的大小反差给我打开了一条思考的路径，使我可以考虑画得较小的那只脚所承受的压力有多大。



这是我刻画最深入的一张速写。之所以让大家看这幅画，是因为我在这里运用了所有表现我想法的招数。我们先来说说空间中封闭的盒子吧。注意前景枕头上斑点大小的变化。观察我为有力量的左肩形体所画的笔触方向。它们正好指向画家的脸。我略微加粗了模特的轮廓线，目的是把她和背景区分开。要知道你的目标并找到正确的工具来实现它。



这幅速写微妙地暗示了大小就是空间深度。你可以感觉到那只伸向我们的手，因为以模特的头做参照物，手的大小比实际要大一些。从头到手之间所有交接叠压的部位都在向我们描述着空间深度。

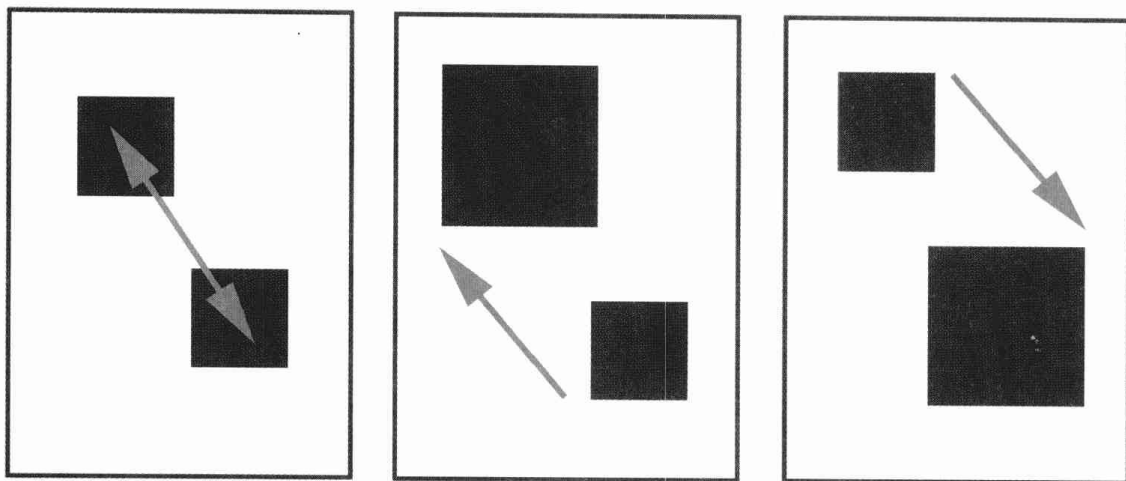


在这一系列的三幅速写中，我始终在强调双腿的重量，以及它作用于上身的拉力。我是怎样画出这些感觉的呢？我不断地缩小胸廓的大小并加大双腿的大小。这样胸廓就被推到画面的后面，而双腿则向前。另外，我们要想着东西越大就越重的道理。

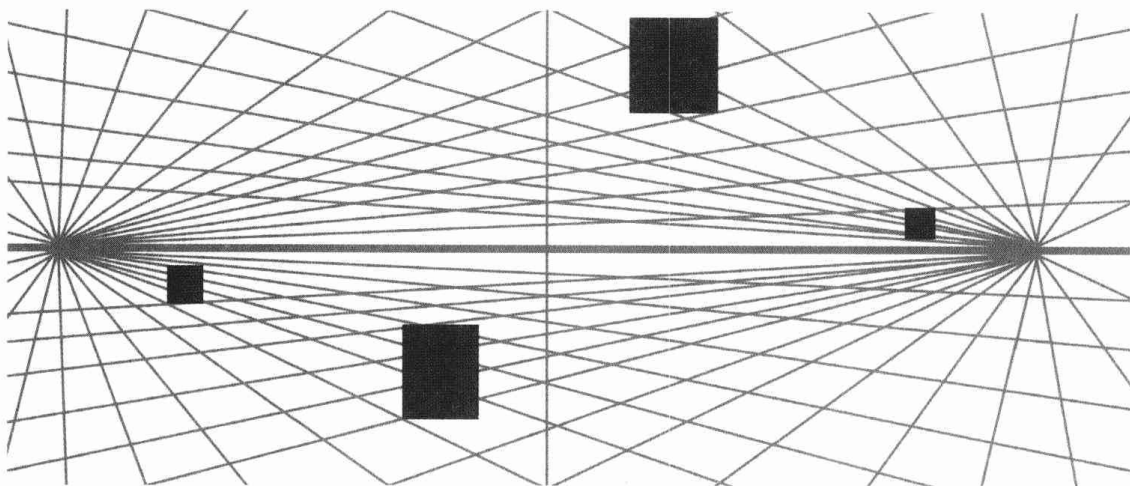


这是我们在该阶段的最后一幅速写。在这里，从头到手的大小发生了明显的变化。两只眼睛的大小变化则相对微妙一些。线条是我们在画面上沿着平面行走的道路，而我们的心让我们可以在空间中遨游——我喜欢这句话。

位置等于空间深度



现在我们一起讨论关于空间深度的最后一个技巧。物体在画面中的位置，或者说一个物体与另一个物体在画面上的相对高度同样在帮助我们定义空间。左侧的盒子告诉我们透视消失点有可能在两个方向的任意一个。画面的地平线到底在高处还是低处呢？很难讲。中间那幅图，盒子的不同高度加上大小的变化使我们知道地平线在页面下方。橙色箭头指示了空间向外延伸的方向。第三幅图告诉我们的却恰恰相反。看起来好像是空间从上面的正方形向下面的正方形延伸，这意味着地平线在画面上方，因为如果某个物体和你处在同一个平面的话，物体看上去越小就越接近地平线。



这是一幅两点透视示意图。它向我们展示了这个概念的原理。通过选择一个地平线或者视平线，我们可以看到物体离地平线越近就会变得越小，或者说当它们离地平线越远就会变得越大。在下面几幅速写中，我会告诉大家画画时我的视平线在哪里，以及空间中封闭的盒子与视平线是如何配合使用的。



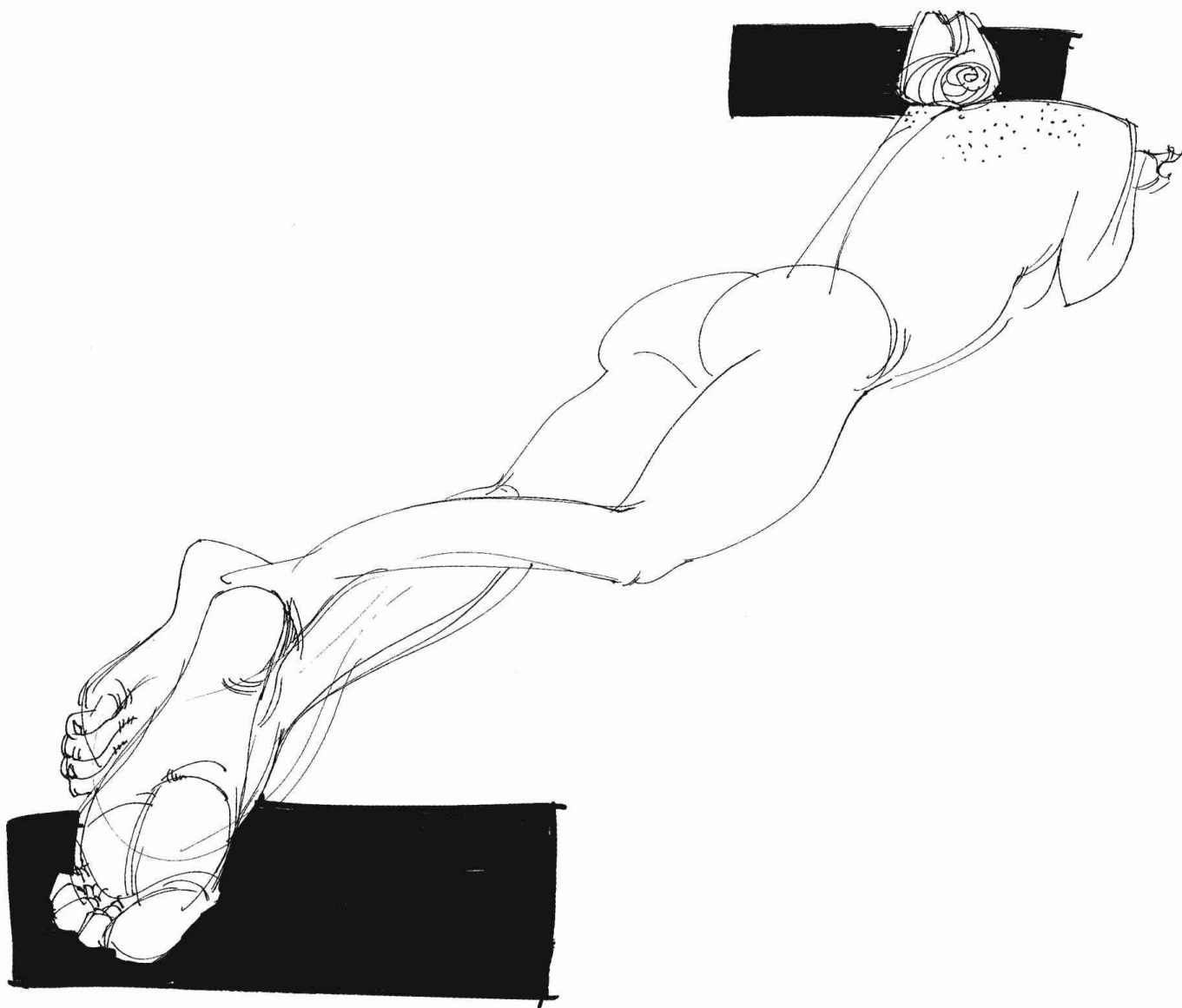
我们来试验一下这些想法吧。模特的上身和我们在同一个平面内。蓝线表示我们的视平线。我们可以从模特的手开始一段视觉的旅程。先向上移动到肩膀，掠过上背，然后继续移动，一路直下，直到前景中的脚。两脚大小的变化形成鲜明的对比。这种对比界定了相当大的空间深度。用一条线连接两脚就会提供一个角度，这个角度可以引导你接近地平线。地平线就是你所站立的平面最远的地方在视觉上构成的那一条直线，这个平面在大多数情况下是地面。



在这里，模特身体的重量分担到她的左脚和右膝。我们再一次利用她的双脚给画面平添了空间深度剧烈变化的感觉。注意她的头和双手与右脚相比是多么的小。体会双脚的关系是如何再次描述模特所站立的平面的。



在这张图片上，我非常喜欢倚着双腿的这双手臂。力量仍然是在这个图形中贯穿的。看这个姿势占据了多大一片空间，这是因为双腿之间尺寸和高度的差异造成的。



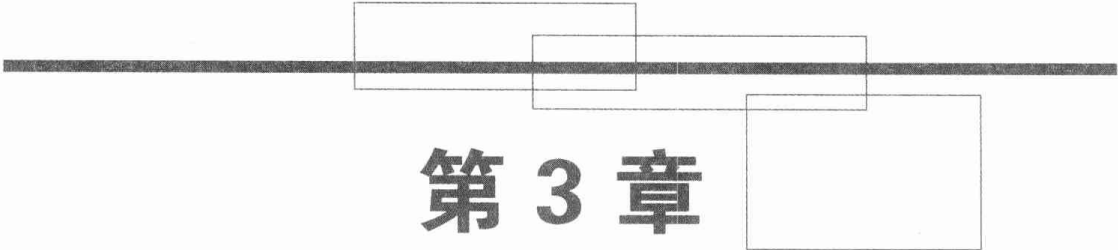
这个例子可以很清楚地说明“空间中的封闭盒子”是怎么回事儿。实际上，我把这个概念用作一个设计元素。小头和大脚帮助我们界定了一个更大空间中的封闭盒子。



头和脚，这些巨大的肢体再一次定义了这个三角形造型和它所占据的空间。记住，所有这些图像都在纸平面上。不存在什么空间深度。你的大脑之所以认为那里有空间并且能理解你所看到的是什么，是因为画家（我）和你在用同样的方式观看事物。

练习

1. 开始画速写之前先画一系列封闭的盒子。把它们与你的想法联系起来，你希望那些部分靠近你，哪些部分要退到画面后。
2. 按照上述步骤，做进一步的夸张。让盒子之间的大小对比更强烈。把大盒子加大，把小盒子改小。
3. 一旦理解了空间深度的规律，那么在破坏这些规律时，你就会觉得挺有趣。把离你较近的东西画小，把离你很远的东西放大。你可以使空间深度变得均匀，或者通过改变物体的大小把空间深度压平。
4. 在模特为你摆姿势的时候，指导他们摆出占据空间较大的姿势。
5. 在离模特很近的地方画速写，这有利于你观察真实空间中的透视变化。
6. 在离模特很远的地方画速写。观察他所占据的空间大小是怎样消失的。你能在这里用“空间中的封闭盒子”再造一个近距离的深度空间。



第 3 章

图形与角色

我在第 2 章提到了理解空间深度的重要性，同时也提到了平面性在绘画中的重要性。这一点在“图形”问题上表现得更明显。你可以画立体的图像，但你也可以勾勒轮廓线，画出一个剪影。这马上会给你的图画增加一种平面感。这样一来，速写就开始让人感觉像是在玩拼图游戏。你开始寻找哪一块拼图可以和另一块拼图完美地拼接起来。你开始设计大、中、小不同尺寸的图形。记住，你仍然是在一个平面上工作。

孩提时，我们就开始用简单的图形画画。青少年时，为了达到绘画的真实感，我们也花了很多时间，做了很多努力。有讽刺意味的是，成年以后，我们再次退回到童年的画法。童年的画法和我们现在解释世界的画法同样重要。让我们一起回到金色的童年，看一些儿时画过的图形。

每个孩子都是艺术家。问题是一旦长大成人该怎么保持那颗艺术家的心。

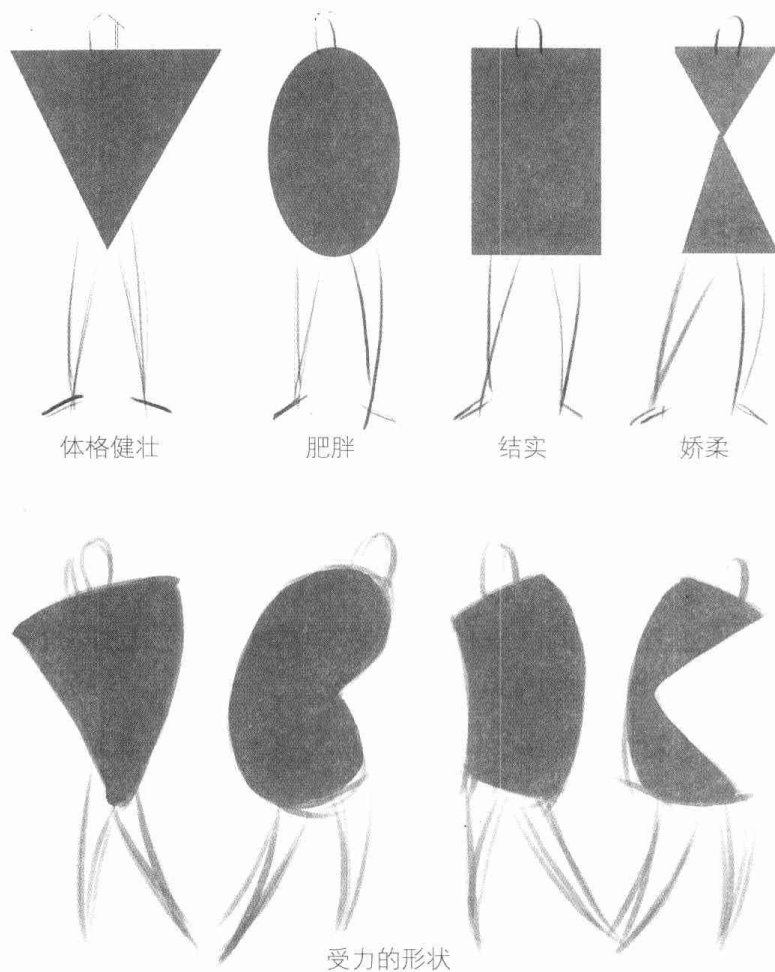
——毕加索

在学习绘画的时候，就该知道是形式创造了图形。没有形式创造图形，就看不到什么剪影。小心不要过早地陷入到图形问题中。它容易变成一个拐棍，削弱你的画面，使它缺少结构。

在完全理解了形式以后，创作时我不止一次地先考虑图形，然后再赋予它形式。按照这种次序作画可以让你更有创造力。如果先从形式入手，而不是从图形开始，创作就会变得很复杂。

虽然你的初始图形可能需要做些诸如扭曲之类的调整才能赋予它适当的形式，但至少你得有个吸引人的出发点。

图形的抽象



上面是一些基本图形——三角形、椭圆形、矩形和双三角形。它们是静态的，因为形状是对称的。这里有一些有趣的东西需要注意，虽然这些图形很初级，但它们已经可以暗示出角色了。我在下面又给这些图形加了一点力量。你可以看到让它们变得栩栩如生是多么得轻而易举。

通常，每个图形都与我们有一些情感上的联系。

三角形：顶点朝下的三角形可以代表一个运动员。因为三角形的尖锐和动感，所以它也经常用来代表反派角色。倒立的三角形也可以用来暗示不稳定感。颠倒过来以后，顶点朝上的三角形则暗示稳定，像金字塔一样一动不动。由于三角形具有坚挺的夹角，所以它是所有基本图形中最富动感的。与力量结合使用时，它就像一根箭头，把力量从一处指向另一处。

圆形（椭圆）：这个图形被认为是整个图形家族中最友善的。没有尖角，或者说没有危险的拐角。现实世界中，通常圆形的东西都给人柔软、安全的感觉。米老鼠的头和耳朵都是圆形的，这绝非偶然。我们的瞳孔，心灵的窗口，就是圆形的。

正方形（矩形）：这个图形具有力量的特征。如果把正方形水平拉伸，它就像一个坚实的基础或者说地基。如沿垂直方向拉伸，它就像一根有力量的柱子。设计时，我爱用这个图形表示大小和比例。

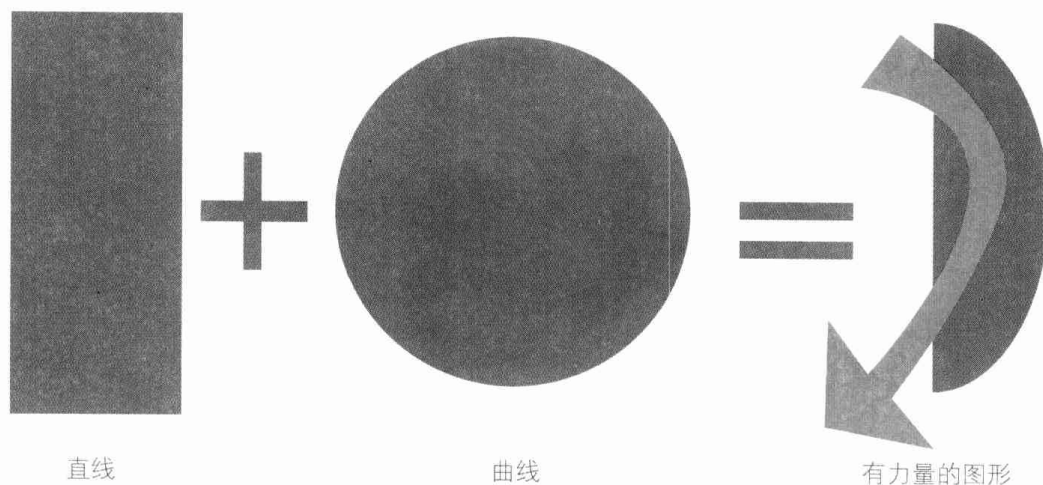
运用这些基本图形的一种方法是把它们看做整个造型金字塔的顶端。这个模特看起来到底像矩形、三角形还是圆形。一个造型或许包含了多个基本图形。不要把自己局限在这种画模特的方法里，这种方法没有力量。实际上这种造型死气沉沉。图形是人体位置关系的抽象参数。请看下面的例子。



在这里，我将后面的腿设计成一个三角形，将胳膊、后背和下面的腿设计成一个矩形。我要做的不是画出这些理论，理论并不能让我兴奋、有激情，它们只是帮助我布置人物造型的抽象思想。有学生老是问我比例的问题。我已经说过了，比例在我看来是次要的，力量才是要优先考虑的。这是一种获取比例的很好方法，不用测量每条线，让这种步骤代替你的绘画经验吧。

有力量的图形

让我们回到有力量的图形吧。我第一本关于力量的书《力量——动画师应该掌握的动态生活速写》包含了这种思想，并辅以大量的实例。我们再快速地看一遍。



刷新一下我们头脑中的“有力量的图形”这个概念，我们要找的是“从直线到曲线”，或者说像字母“D”或半个馅饼一样的东西。直线代表结构，曲线代表力量。这就是直与曲两个概念结合创造的有力量的图形！

这个设计概念简单而有效。在教学的时候，图形会清楚地告诉我们画面中什么是有效的，什么是无效的。关键是即使盯着一条线，我们也能看到大的图形。



这是一张很传统的速写。我们从中找到了“从直线到曲线”，或者说找到了“有力量的图形”这个概念。后背的直线清楚地画出了胸部向前的推力。



在这里，“从直线到曲线”的功能与前一幅图相反。曲线在后背，直线在胸部。在左小腿处也能看到这样的图形。小腿正面是直线，背面是曲线。整个人物造型都是依据图形设计的，只不过有些部位比其他部位更明显罢了。



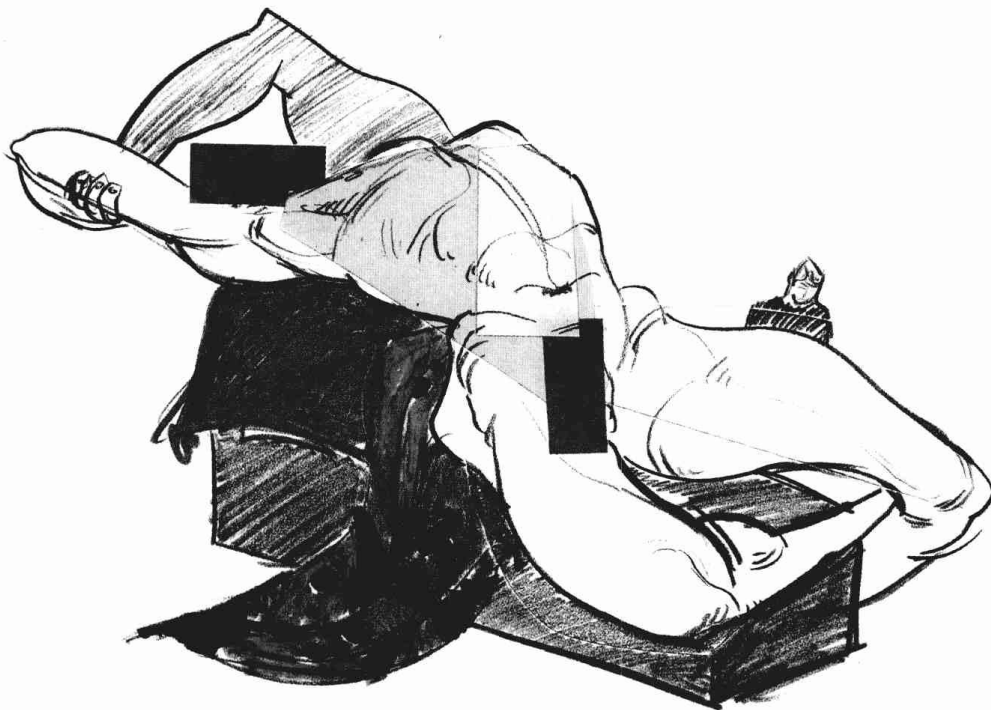
这是“有力量的图形”的最后一个范例，它如同肖像一般简洁。我再一次把它用到了胸廓区域。后背是曲线，前胸是直线。右大腿是另一个明显的例子。大腿正面是曲线，大腿肌腱是直线。

在《力量——动画师应该掌握的动态生活速写》一书中，我深度探讨了从直线到曲线这个设计规律是如何创造有力量的图形的。近几年，我找到了一种新的教授这个概念的方法——用剪纸做辅助。在模特摆姿势之前，我让我的学生剪出“D”字形的纸片。然后，学生按照他们所理解的“力量”把这些图形粘到画面上。粘上以后，学生会在这些图形的基础上画人物。这是一种理解“从直线到曲线”或者说“有力量的设计”的好办法。切记，曲线代表力量，直线代表结构。

做一个练习。它可以引导你做出明确的选择。那种明确感会让你意识到图形必须在哪个方向起作用！一起看几个例子吧。



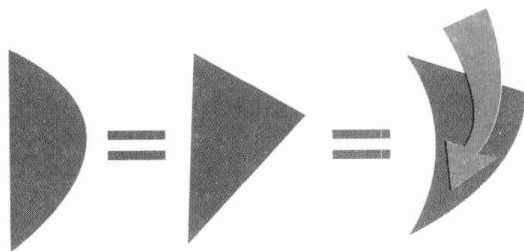
“有力量的图形”用在了后背。来自脖子的方向力传到背弓顶点，曲线把这种力感表现了出来。这幅速写让我感兴趣的是棕色剪纸的平面图形与在它上面画的线条所创造的空间深度之间的对比。



我用有力量的剪纸图形设计的部分是胸廓和模特的左腿。在后背直线的支持下，胸廓向上抬起。腿也是一样。作为额外的奖励，我在模特身后画上了这个学生。看他是多么小啊。你马上就明白了，那个学生离模特很远。

在本书余下的部分里，我会用软件画出数字图层来表示我的图形概念。再说一遍，这些利用剪纸所做的练习是必要的。有了剪纸的辅助，“有力量的图形”更清晰了，创作速度也得到了提高。

有力量的三角形



有力量的三角形的演变过程

现在我们试着让“有力量的图形”不是那么几何化，而是更像生命体。首先，我们为“有力量的图形”选三个点。第三个点选择曲线的波峰。这就构成了一个三角形。略微弯曲两条直线边，创造出一个有弹性的三角形。这个三角形很强大。三角形本身有一种指向性，就像一个箭头。让一个三角形把自身指向另一个方向，就是用图形制造节奏感。

为了强调这个概念的重要性，记住力量是分层次的（参见本书开篇的“关键概念”一节），也就是说考虑问题要先看大的方面，再考虑小的概念。所以，我们来思考下面的图形，用它观察整个造型或者整个金字塔的抽象性。是的，我们现在正好用金字塔 / 三角形代表整个造型。



现在开始！我用一个有韵律的三角形来描述这个造型。这个三角形就是我们的大体思路或者金字塔的所有层次的总和。三角形的上半部分推力向右，下半部分推力向左。你可以在模特的胸廓和臀部看到这些力量。然后，我走进金字塔，用“有力量的图形”来描述金字塔内部的各种韵律。



这是同一个模特的速写，力量到了臀部转向相反的方向。观察胸廓右侧的直线和左侧的曲线。这条胸廓曲线向下滑动，变成臀部曲线。然后滑动到膝盖，接着下滑到小腿肚的右侧。注意左臂明显而有力的三角形。



在这个例子中，“有力量的图形”是这次训练的主要目标。注意，人体轮廓线以内几乎没有画多少内部线条来表达体积感。体积感主要是依靠图形之间的叠压关系来确定的。



从直线到“有力量的图形”的设计常常用来夸张人物的形体，这种设计在胸廓和大腿部位尤其突出。仔细观察，你会在小腿、耳朵和眼睑处看到这种设计。

那个管用的“封闭盒子”回来了

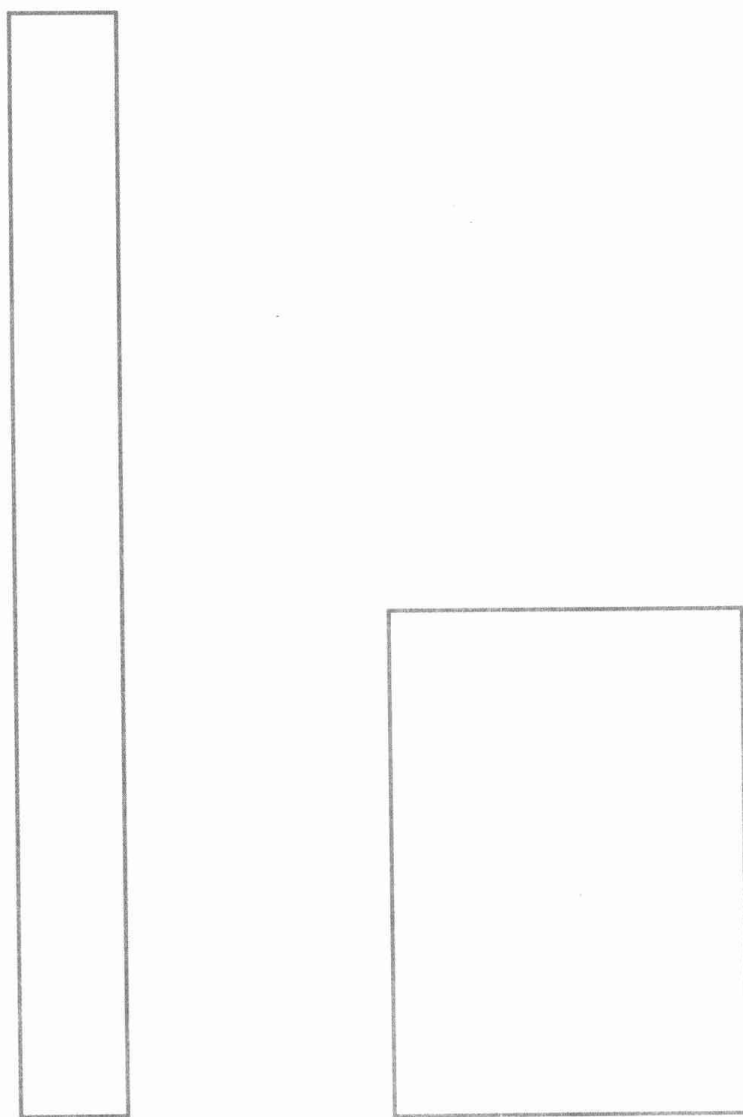
几年前，一个朋友在他的工作室办速写训练班。那段时间我教了4堂课。在自己练习的时候，我也有机会进一步提高模特写生能力。下面这幅速写就是那时候画的。



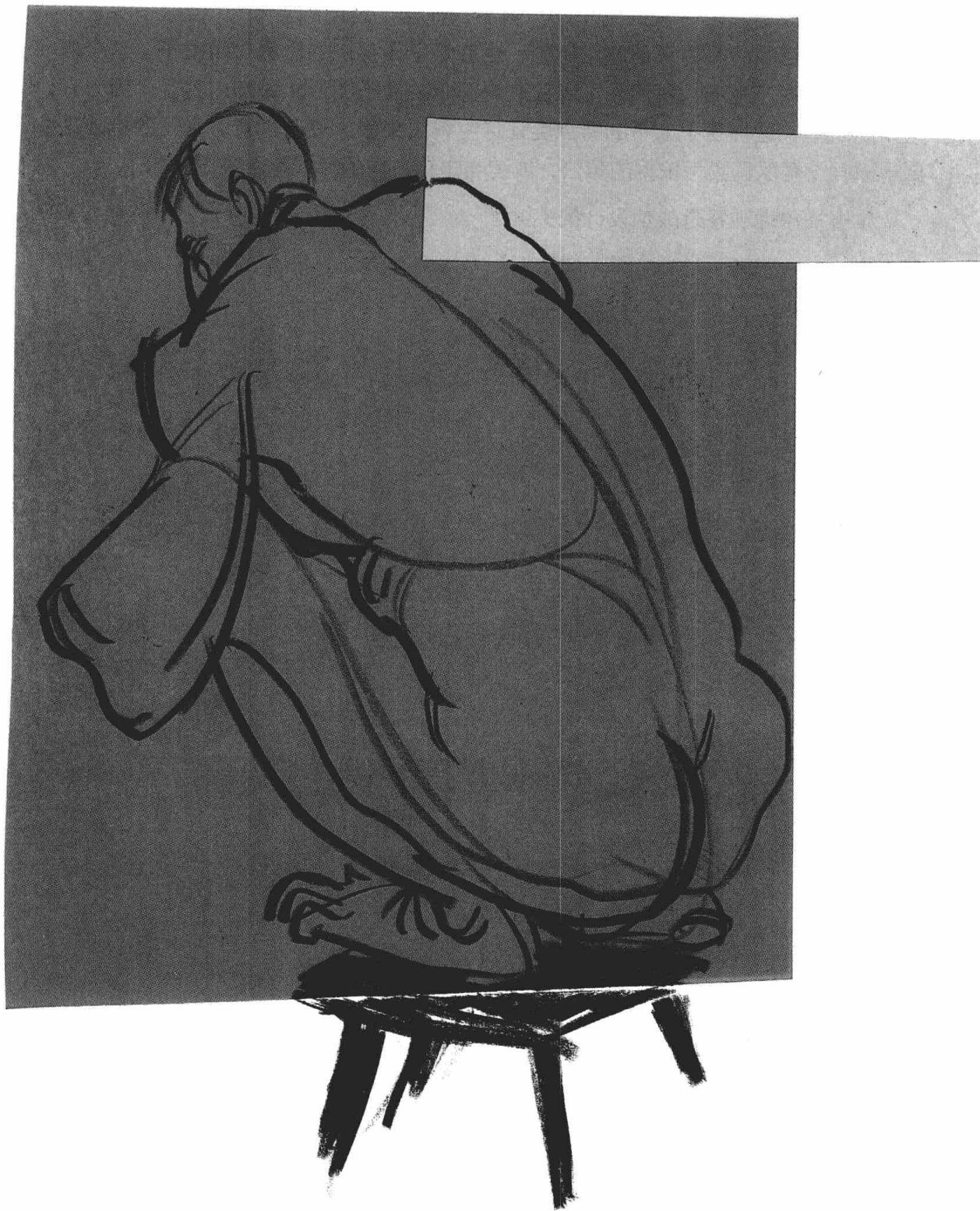
这幅速写是我开始练习用平面和非生命体图形概括形体时画的。看上去似乎很简单，好像仅仅玩弄这些抽象图形就烘托出了男性人体的设计。对我来说，这种画人物背景的方法还真是一个不小的突破。背景的3个盒子变成了设计元素。注意我是怎么把这些盒子分解成小盒子的。观察后背腰部区域的图形，注意它是怎么暗示透视的，但就像画面上的任何其他图形一样，它是平面的！

这些抽象的图形带我回到了那个著名的概念“封闭的盒子”。但这一次它不是用来理解空间而是用来理解比例的，也就是下面要讲的**比例封闭盒子**。这个概念有多重要呢？好吧，我们又可以在这个简单的盒子图形里添加内容了，因为它是如此简单。这种易于上手的特点会让你变得更果断、更有创意。真正的挑战来自于你有没有以真实为依据的想法，或者当走错方向的时候能否进退自如。

学会抽象地观察是成功设计的关键之一。



现在我们看到了两个简单的盒子。先从它们的相同点说起，它们都是矩形。它们都是高比宽长，它们的边线颜色也是一样的。但它们的区别才是最重要的。其中一个更高更细。



要想理解“比例封闭盒子”的概念，最好的方法是将整个身体放在一个盒子里。剪纸再一次成为表达思想，让人保持清醒的理想工具。平面的盒子充满了重量感和流畅感，还有模特蹲在小板凳上的构成感，这些感觉我都很喜欢。水平方向的长条橙色盒子的作用仅仅是一种强调，是为了让我们把注意力放在模特的头部。



这幅速写有三个封闭盒子。每一个盒子都给人体划定了不同的区域。手部的盒子帮我把手部沿水平方向拉长。脚部的盒子让脚变得更大，让它离我更近。粉红色的盒子是为了划定人物的面积。



在创造这些黄色的修长矩形的时候，我可以按自己的需要控制人体的任意部分，这是我的自由。切记，剪纸的形状是由我的意图决定的。例如，对于手而言，我感觉它应该是竖直拉长的，因为它的悬垂感告诉我应该这么画。他的头应该更扁平，而不是竖长。红色盒子对我的设计构思起到了辅助作用。

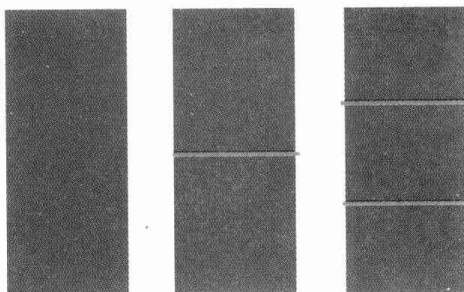


创作这幅画时，我贴上了粉红色的方框，一个代表头部，另一个代表脚。我把模特所摆的姿势作为优先考虑的对象。那么，有一个难题出现了。现实中，模特的脚的位置比我现在画的要靠左许多。我不得不拉长背部，让从头到脚的力量能够贯穿下来。这种限制条件反而造就了这幅设计作品。

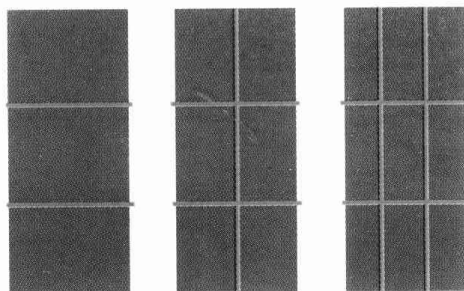


这幅速写是我第一次没使用剪纸来辅助设计角色。画面上有一个正在倒落的矩形和一个稳定的矩形。我在这里处理的还是从头到脚的空间关系。这个例子清楚地告诉我们应该怎么把人体放进我们预设的图形里。

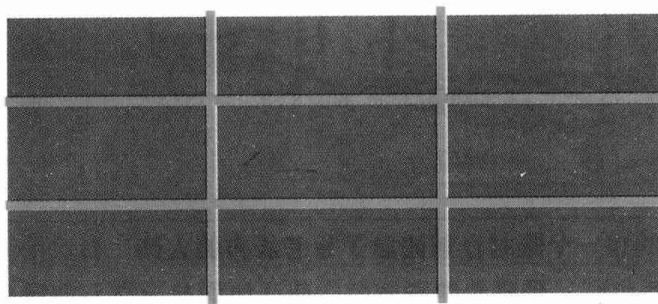
三分法



三分法是一个重要的设计法则。左边的盒子没有被分割。第二个盒子从中间分为两段。这立即产生了对称感。这意味着上下两个盒子或者说人体的上下两个部分是一样的。这种单调重复的感觉正是我们在工作中要努力避免的。我们的大脑需要创造对称感，但讽刺的是，对称在艺术上是缺少吸引力的。记住，对比创造吸引力。所以，我们来看右侧的第三个盒子。在这里，我把它分成了三段！

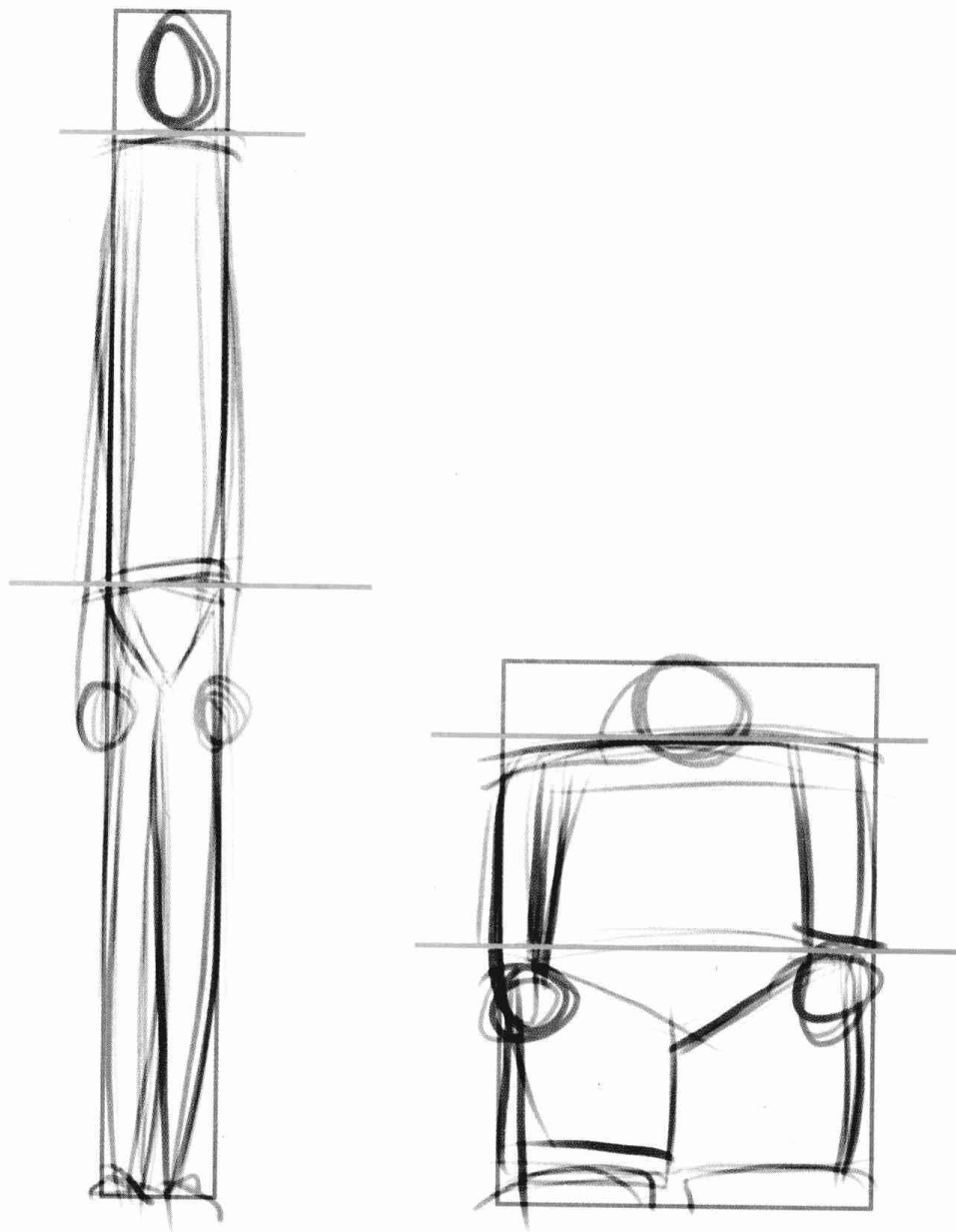


现在我们挑出那个垂直高度被三等分的盒子，然后在第二幅图中把它切成左右两半。我们的设计再次被削弱了。在最后一幅图中，我们把这个设计图切成三份。这样矩形就在水平和垂直方向分别做了三等分。记住这个图形！

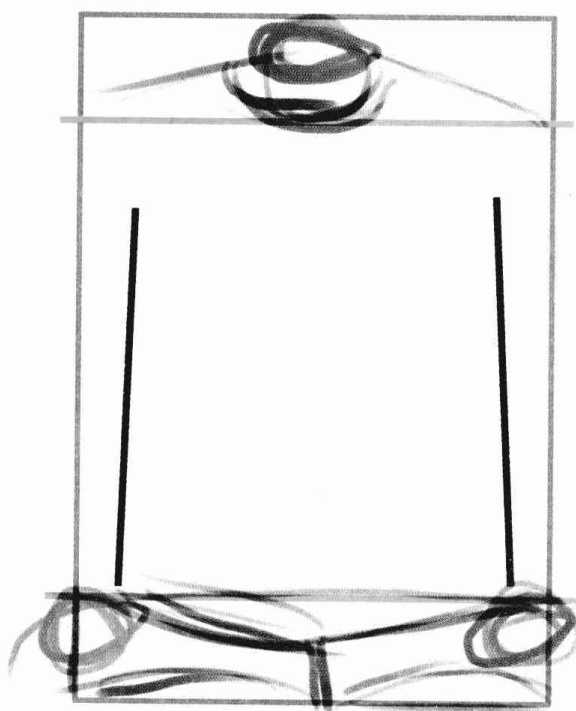
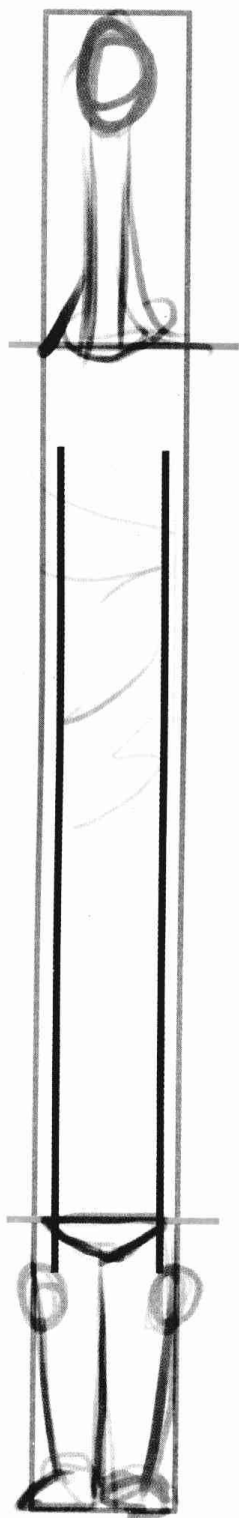


现在把盒子放倒。也可以这样使用这个矩形。这种网格在学习电影构图时是很有用的。在后面的章节中，大家会看到我对电影构图的研究。这个盒子是我分析构图时经常使用的工具。

三分法还适用于三角形的动感效果。数字3很强大。一般来说，你总想避开偶数，因为偶数有创造对称的趋势。数字1也是一样。利用有力量的三角形和三分法，就可以创造出你渴望达到的动感设计。



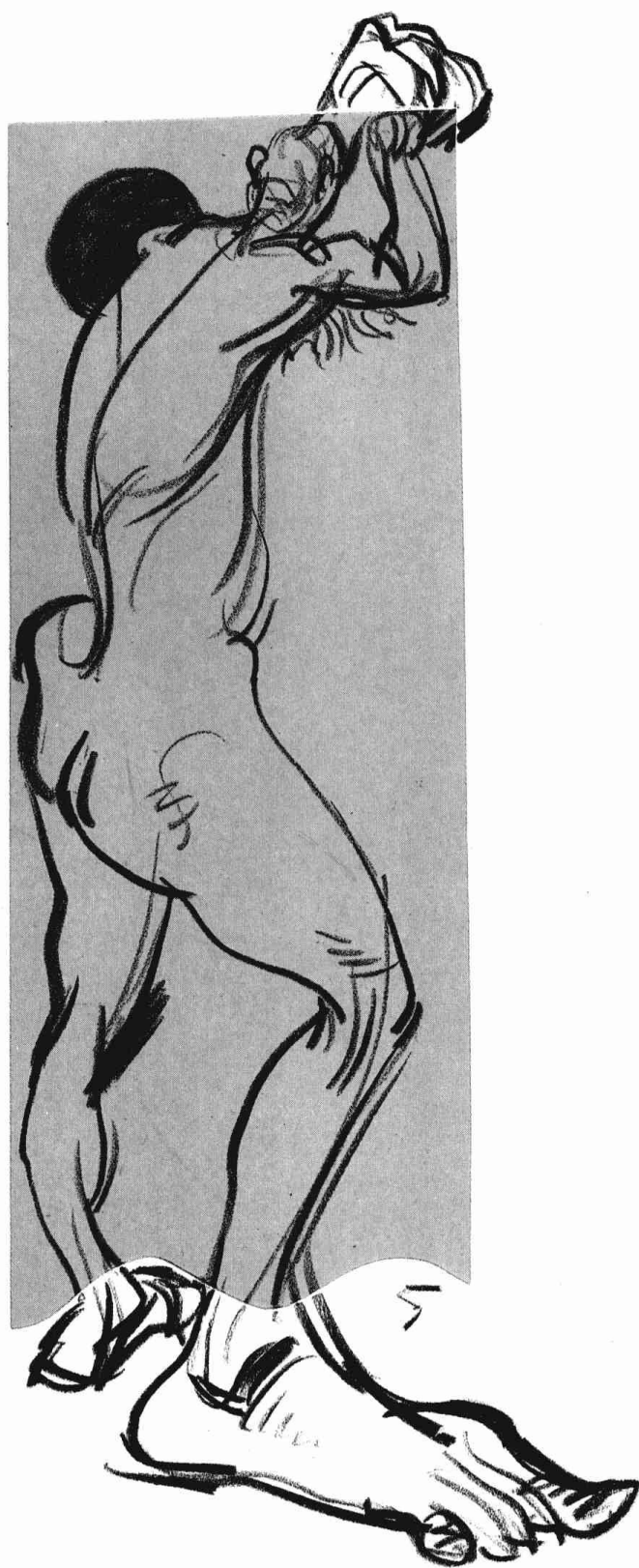
现在我们看到的是一个限制在封闭盒子参考线内的人体。看这个工具是多么好用！我们有一个瘦高的角色和一个蹲着的矮角色。我让他们在垂直方向具有正常的比例。他们的腰大约都在矩形的中心处。现在，我们一起来研究比例问题吧。



把肩线抬高，把腰线降低。通过这种简单的调整，我们得到了新的有趣的角色。通过上下滑动这些简单的水平比例线，改变它们的相对位置，就创造出了大量富有变化的角色。很简单吧？这种方法就是这么简单而又有效。现在我把它用在人物的完整图形上。只要对自己的意图有明确的理由或想法，你就可以在任一部位运用这种方法。你还可以通过滑动竖线来应用这个方法。



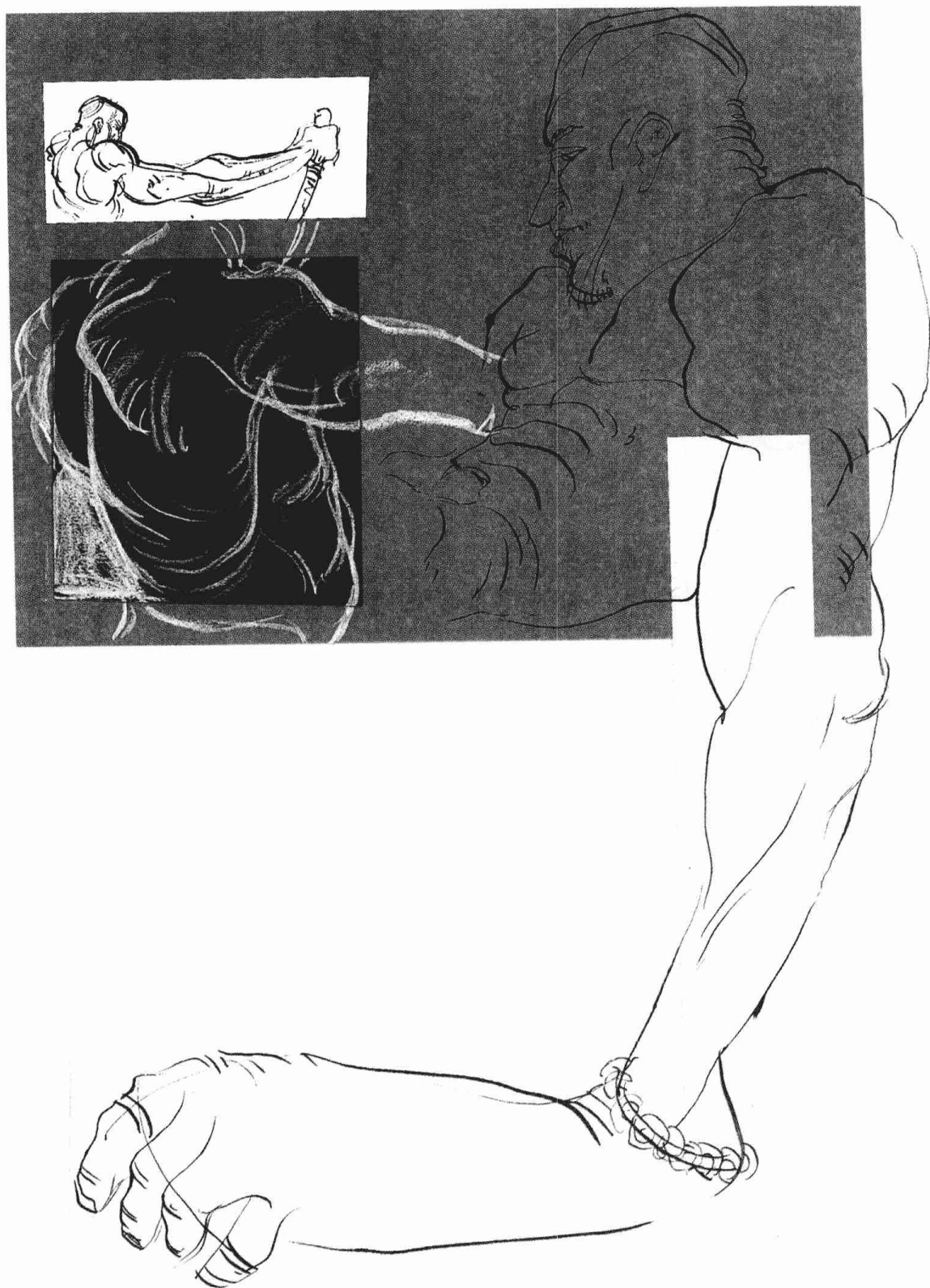
这幅速写演示了初级的封闭盒子。如果把每个封闭盒子都看做一个独立的设计，那么我们就可以评估是否将它们分为三段。胸廓处的盒子展示了一个黄金分割，胸的轮廓线在盒子的上 $1/3$ 处。另一方面，横向的腿上显现出长筒袜的边缝，那条线正好在盒子的中央。如果把这条缝画得更接近身体或者膝盖，可能会更吸引人。



我把双腿、躯干、头以及盒子参考线外的双手和双脚看做人体的主要部分。然后，我考虑那些区域在脱离盒子时的比例关系。人体困在盒子里，双手停留在盒子顶上，我喜欢这种感觉。

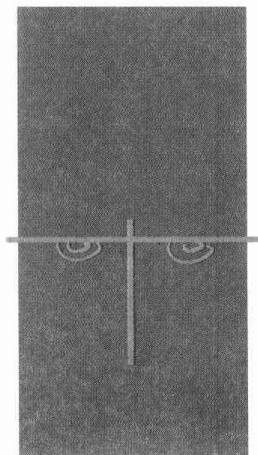


在这里，盒子的比例取决于模特和她的姿态。观察矩形是怎样分成三段的。她的头、胸和臀部分别占矩形的 $\frac{1}{3}$ 。然后，我用色彩和明暗关系烘托画面。我用炙热的橙红色表现她的性感，但是保留了她皮骨的白色。为了进一步强调红色，我给这个设计加了个绿色盒子。最后，我在背景设计了环状图形来加强她女性的柔美。我喜欢她脸部朝向与肩膀朝向的相反角度。

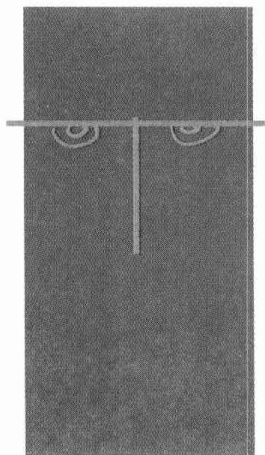


这个页面的布局设计主要考虑的是模特在某一时段的变化。“比例封闭盒子”让我有机会讲述一个关于此造型的视觉故事。我真的很喜欢胳膊和手的处理。小方盒子变成了手指的边框，同时它也凸显了长长的手掌。

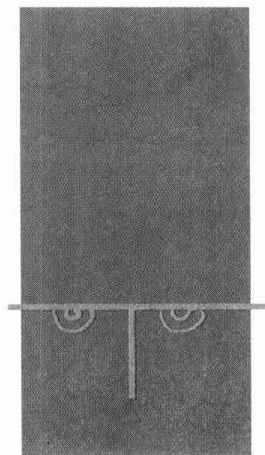
脸部比例



中间



靠上 1/3



靠下 1/3

同理，这是脸部的三分法。脸部由矩形表示。它可以是任何形状。我选矩形只是为了举例。看看当我们让双眼连线偏离它通常的中心时会发生什么。第二幅图显示的线在靠上 1/3 处，留给头盖骨的地方较小，留给下颔的空间较大。最后一幅图中的头盖骨占据了绝大部分空间，留给下颔的空间很小。这对角色意味着什么呢？



中间



靠上 1/3



靠下 1/3

我们看几幅应用这些比例的速写。注意，左侧的速写让人感觉是最平常最舒服的。中间的角色给人坚强或者愚蠢的感觉……或者两种感觉兼有。右侧的角色给人聪明或娃娃脸的感觉。



这是我为 Nickelodeon 公司做的演示范例。它展示了如何运用简单的“比例封闭盒子”来驾驭自己的想法。在静止真实状态的比照下，大家可以看到我是怎样从不同方向推拉模特头部的。



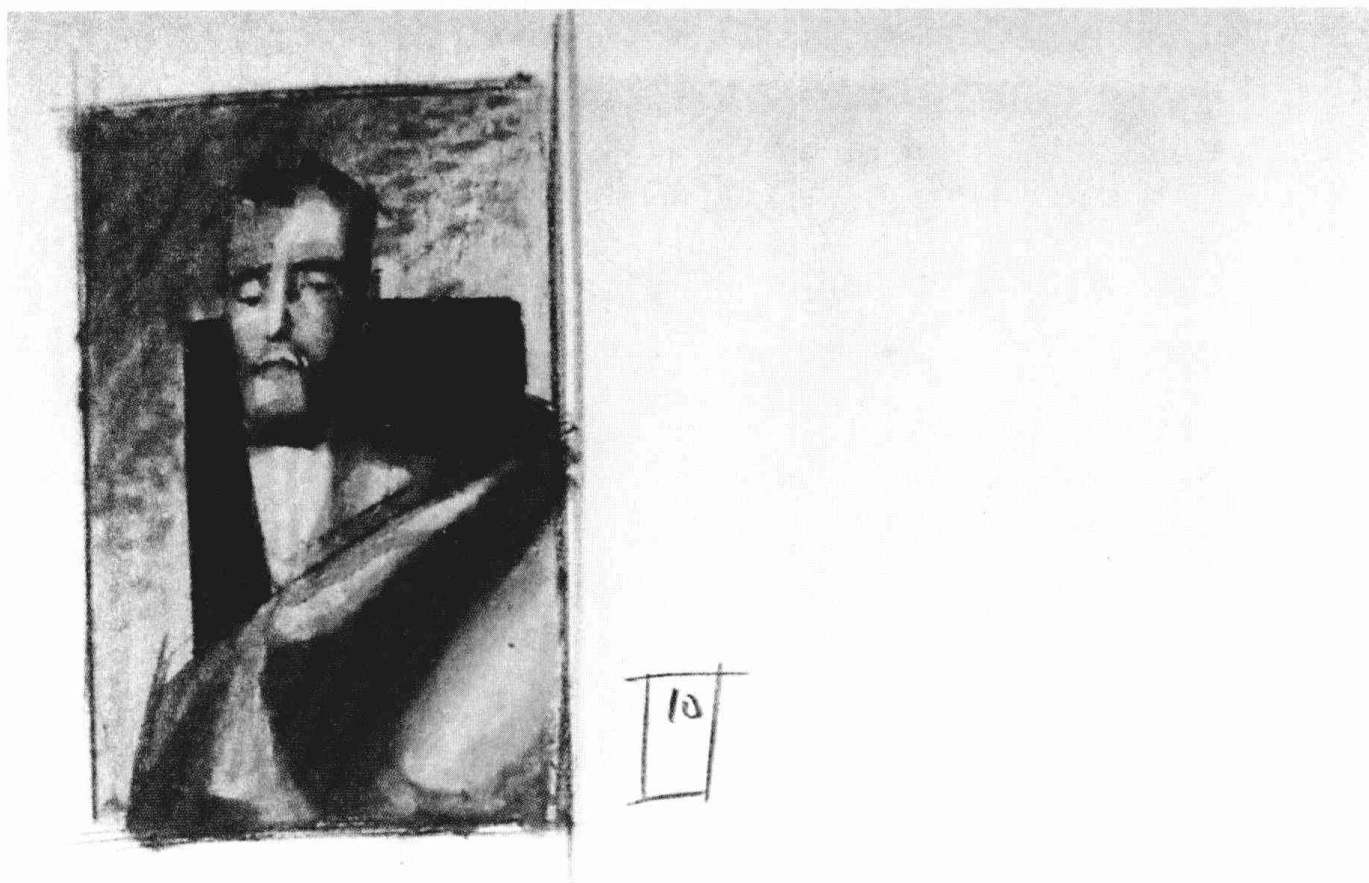
我把这幅肖像分解成若干个“比例封闭的盒子”。第一个盒子当然是头部。然后，由大到小依次细分。耳朵是下一个盒子，耳朵内部的盒子不到耳朵封闭盒子的 $1/3$ 。接下来的鼻子也一样。鼻子底部有一个盒子，鼻孔占这个封闭盒子的 $2/3$ 。



下面两幅速写用的是同一个模特。这一幅显然更真实一些。给大家看这幅画是为了和后面一幅画作比较。



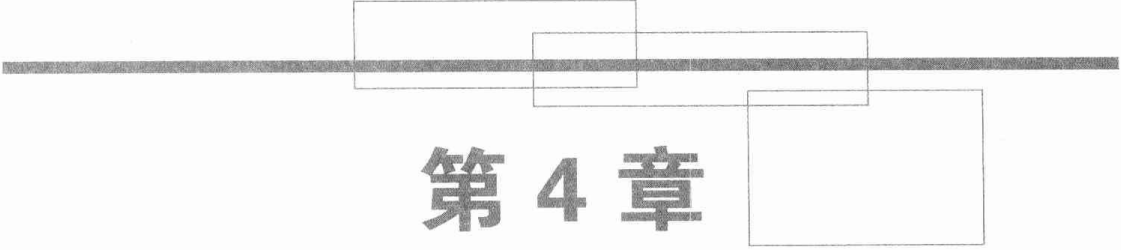
注意我是怎样把模特头部的比例压扁的。长长的前额和压缩的面孔是我的两个创意，我用这两个创意使五官远离头顶。当我观察她的头发和面部特征时，图形也成了我强大的滤镜。



在这里，我再次选择人体的某个部分进行剪裁和设计。色彩也被设计成了图形。注意，红和绿之间的补色关系，金黄色正好介于两者之间。尽管我不确定大家是否注意到了这些，但是我尽力避免正方形的构图。我喜欢这些矩形被拉伸后的比例。这可以让画面一开始就有不对称感。

练习

1. 在起始阶段，我们先把整个人体塞进盒子里，这是为了帮助我们理解造型的整体比例和设计。
2. 运用比例概念表达你的想法。
3. 思考简单图形的力量，但要保持它们的流畅。
4. 只用矩形来画整个造型，然后再用你预想的流畅图形和比例填充这些矩形。
5. 用图形给页面排版，就像漫画书那样。然后进入人物绘制阶段并尽量用图画讲故事。
6. 运用图形来辅助思考比例和设计。
7. 以人体中有力量的图形为基础，改变模特的比例，创作多个不同的造型设计。然后，努力让这些不同时刻的造型形成连续的、新的节奏。借助盒子进行创作确实能帮助你完成设计。



第4章

服装与角色

这一章很特别，因为来自电影、电视动画行业的朋友和同行以及视频游戏设计师们都在用我提供给他们们的着装模特的照片，他们以这些照片为基础来设计角色造型！

这就让大家有机会看到实际角色设计中来自各个方面的不同意见。他们所想象的空间深度、色彩、手法、纹理和创意点都不一样。他们每个人对“为什么”这个问题的回答都不同。我希望通过这些例子告诉大家个人选择的空间可以有多大。让我们开始吧！

服装是进行角色设计时要考虑的另外一个重要层面。图形、色彩、纹理和图案等因素会决定你的看法，提供一个新的选择空间，并带来新的艺术体验。

想象一下，你的笔触可以帮助观众明白某个东西的触觉是什么样的。如果你看到一根羽毛，作为一个普通人，过去的经验会告诉你它的触感是什么样的。作为画家，你可以通过视觉的方式告诉别人某种物体的触感如何，你可以画给他们看。不过，要达到这一点，就先要关注纹理。

当你开始用纹理填充角色的时候，如果一个女人穿着黑夹克并搭配镶嵌珠宝的黑衬衫，或者搭配淡粉红色高领山羊绒毛衣，这些纹理该怎么表现？你的头脑里马上会浮现出图像和想法。

无论在外景写生还是对穿戏装的模特写生，都不要忽略直觉的作用，要让它们为你的设计提供养分。反过来，设计的过程也会给创造角色的工作提供服装方面的丰富创意。

服装还可以告诉我们故事发生的时代背景。服装的形状是什么样的？为什么是这样的？某个特定时代的色彩是什么样的？不同时代的社会潮流是什么？

职业决定服装。角色到底应该穿快餐店店员制服、角斗士盔甲还是应该有摇滚歌星的打扮？这个角色也可能是超人！

文化是服装的另一个限定因素。服装应该是法式的、德式的还是西班牙式的？正如你所看到的，如果开始综合这些想法，你就能获得一个非常具体的角色服装设定。角色对他们穿的衣服感觉如何？他们是被强迫穿上这些服装的，还是出于个人选择？服装会让他们感到骄傲么？

“为什么”是设计服装时最重要的问题。我为什么要把服装设计成这样？为什么角色要穿这样的衣服？穿上这些衣服的造型为什么会给我讲这样的故事？为什么这些织物的颜色是这样的？为什么，为什么，为什么！

每个人都定义了他/她自己的面具人格。这是他/她内在角色的外在表现。什么影响了你，它怎么影响你，以及为什么会影响你！把探索答案的过程当做乐趣吧！“为什么”会帮助你形成思路。

夸张，是通向伟大之路的不可缺少的同伴。

——伏尔泰

本章中的作品是在3种不同的情况下创作的。

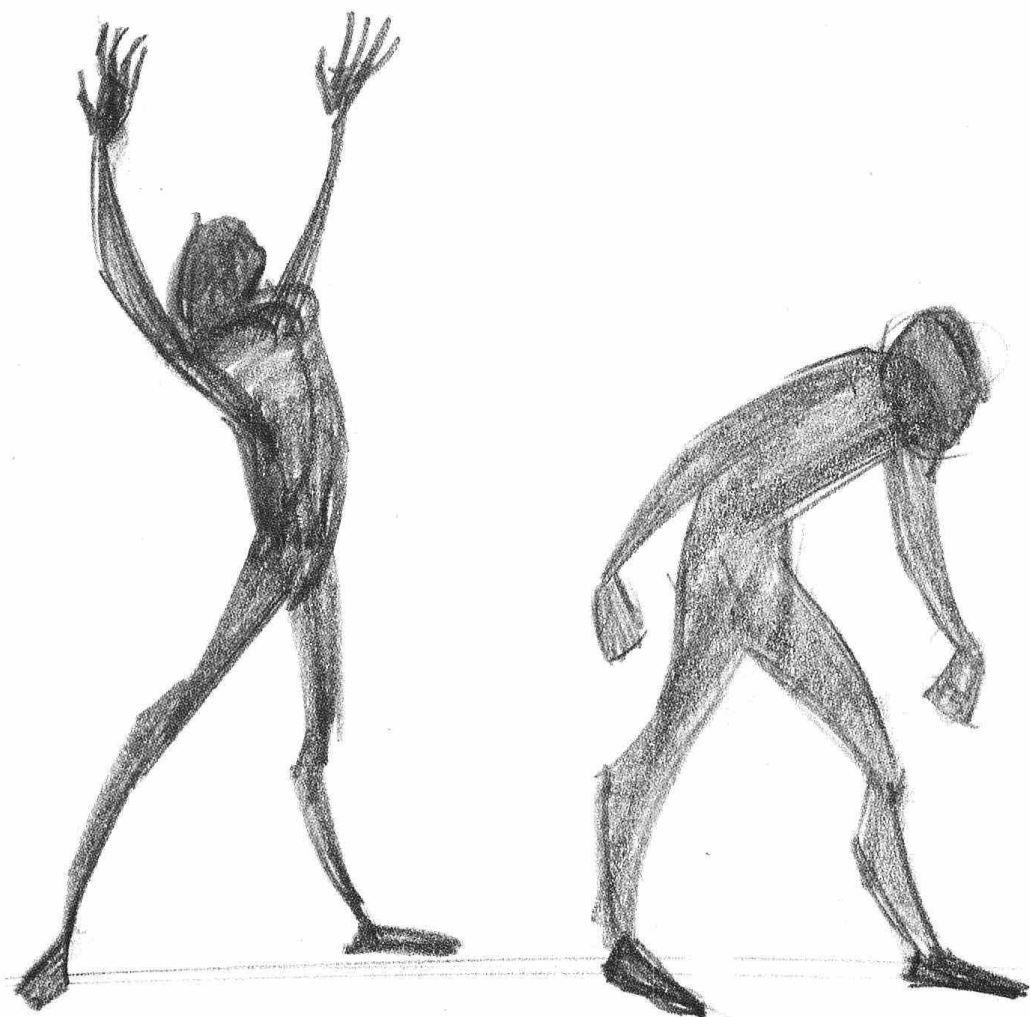
1. 对着生活中真实的着装模特写生，所有决定都在现场完成；
2. 以生活中的模特速写或照片作为基础创作；
3. 从模特的照片提炼速写。

当人们让我描述我的风格时，我总是说，我是一个逃避的艺术家。风格好比婚礼：如果无法抗拒，你只好同意。比起风格，我对个性更感兴趣。个性来自于作品。风格是运用或者强加到作品上的。风格只会变成枷锁。

——德·库宁

色调或明暗关系

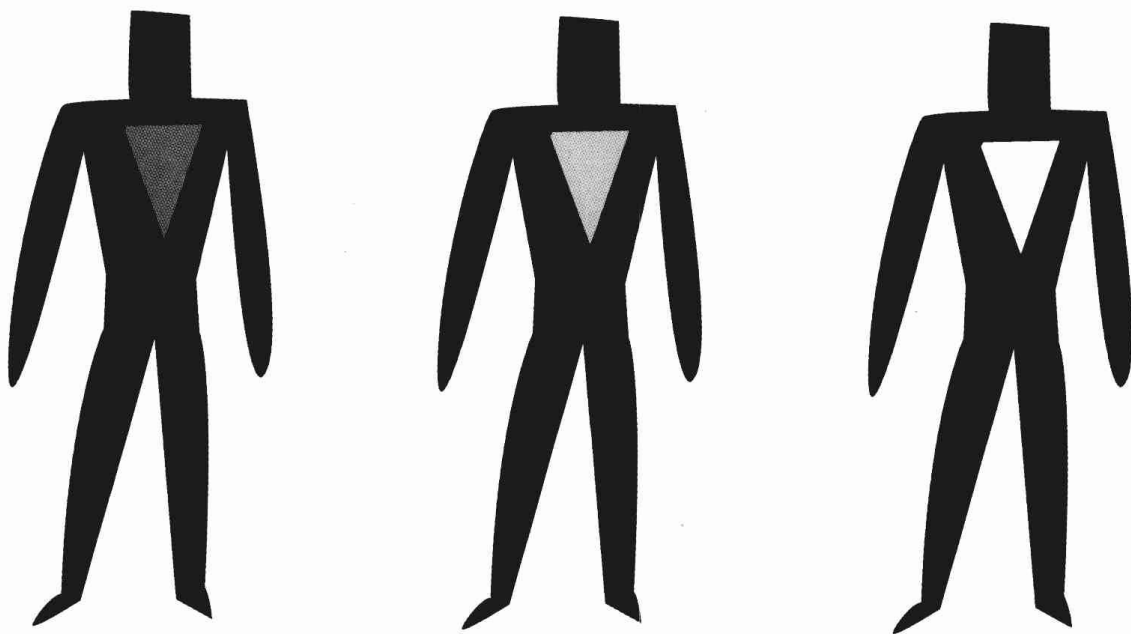
软铅笔或黑色马克笔和白纸是进行角色设计的最便捷方式。剪影是帮助你理解角色造型的强大工具。那样的造型会让观众对角色一目了然。角色是挺胸而立吗？还是俯身，双手掩面？每个剪影都清晰地描述出角色的感觉。



在美术学校上高年级时，我很幸运能遇到 Will Eisner 做我的指导教师。他经常给我们讲清晰的剪影对角色和故事是多么重要。在他的《漫画和顺序艺术》（*Comics and Sequential Art*）一书中，他通过展示基本造型的剪影来描述在不同场景里的感情丰富的人体。造型在不同情节中的反映代表不同的想法。这些剪影展示了人类情感的极致。左侧伸展的姿势和左侧蜷缩的造型让我们想起很多关于情感的词汇。

我在迪斯尼动画公司工作的时候再次接受了“清晰的剪影”这个概念！利用一个又一个的造型，剪影不经意间清楚地讲述了角色的故事。在迪斯尼动画中，当角色手持某物时，此物一定放在角色身体轮廓线以外，这样做是为了凸显此物。一旦理解了 this 规律，当它被运用时就会一眼被你看穿。

一旦解决了剪影问题，就可以考虑明暗关系了。要知道一个简单的规律：区域对比度越高就越受关注。在视觉上，人体的哪些部分最重要呢？是脸部吗？那设计脸部区域时就用最大的明暗对比。是英雄胸口的徽章吗？那就增大那儿的对比度。

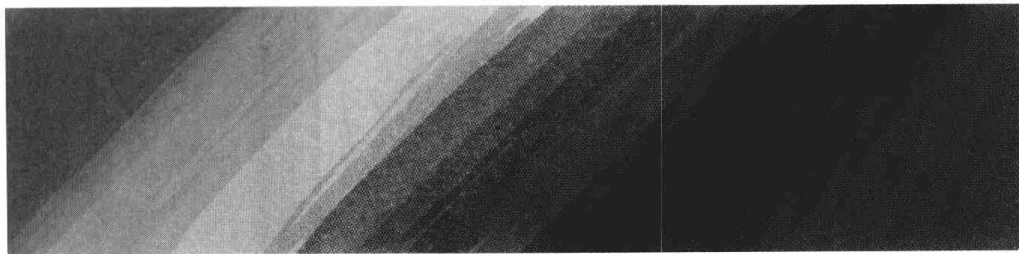


这是一个很简单的色调设计的例子。左边的灰色三角形是50%黑色，中间的是25%黑色，右边的是纯白。注意它们与代表人体的黑色图形之间的关系。白色三角形是最清楚的，因为它与黑色人体形成了最强的对比。你可以利用明暗对比来做想做的事情。出于对角色的考虑，你可能希望它柔和一些，那就可以用50%的对比度。

角色造型另一个引人注目的地方是面部表情。作为人，我们对别人的表情是极度敏感的。嘴角的微小变化或是眉毛的一翘都在暗示全然不同的思想和情绪。眼睛是心灵的窗口，所以任何类型的故事都会把特写镜头给它，无论是电影、电视还是视频游戏。

在对身体语言的理解和面部表情复杂微妙的变化之间，你可以创造出无穷多个角色和故事。那么，想象他们穿着衣服的样子，衣服代表了他们的内在品格！下面我们一起来探讨设计的最后一步——色彩。

色彩理论



到目前为止，我还没有完全掌握色彩，但是我会尽量告诉大家我所知道的颜色和角色设计的关系。准备开始吧，不要怕失败。

当我还在迪斯尼工作的时候，就已经开始关注色彩对于角色设计的重要性。他们讨论过 Worthington Foulfellow 的角色设计，就是电影《匹诺曹》(*Pinocchio*) 中那个戴着帽子披着斗篷的狐狸。真正给我留下深刻印象的是他们为狐狸斗篷选择颜色的那个创意。斗篷外罩是蓝色的，内衬是红色的。这种色彩搭配一下子就把人物的性格表现了出来。他装出一副友善的样子（蓝色），但骨子里却很邪恶（红色）。我觉得这个做法真是太聪明了。下面我写了一个与角色有关的色彩定义的简要列表。

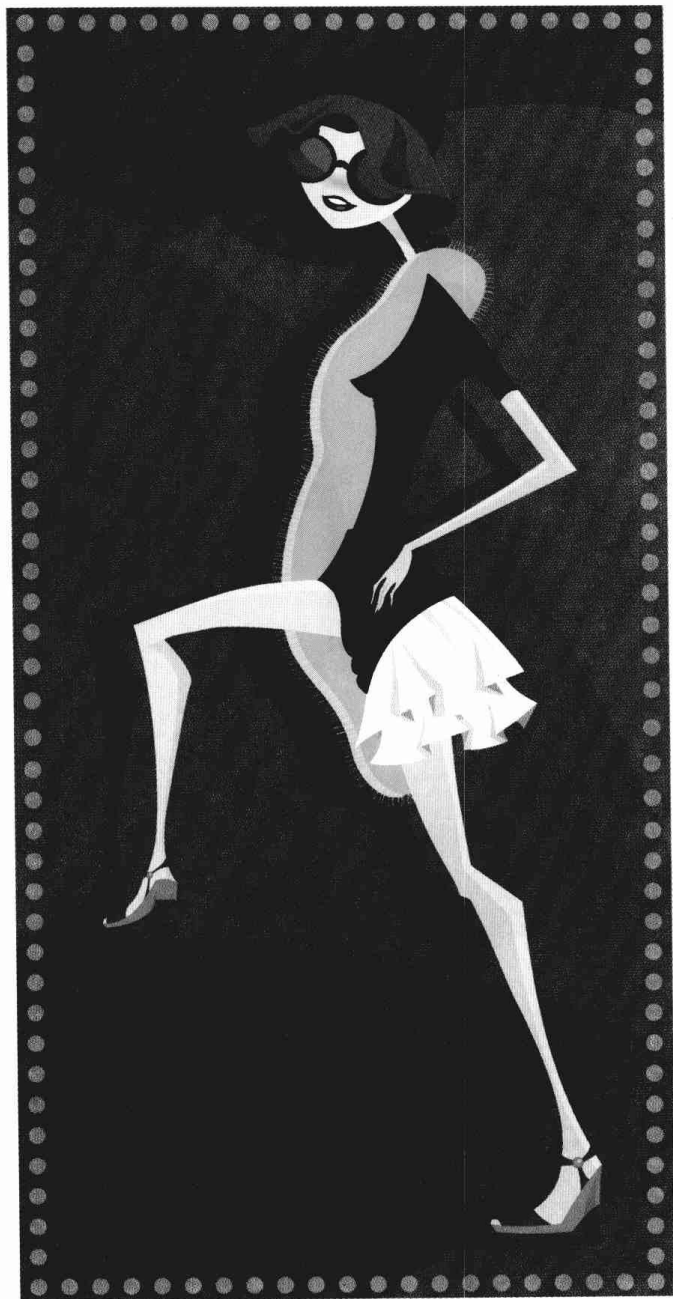
1. 红色——愤怒的、邪恶的、爱、仇恨的、血、热、活跃的、情绪化的
2. 橙色——温暖、危险
3. 黄色——兴奋的、幸福的、明亮的
4. 绿色——有机物的、肥沃的、数码的、恶心的、弱不禁风、金钱
5. 蓝色——友好的、悲伤、扩散的、镇静
6. 靛蓝色——皇家的
7. 黑色——邪恶、恐惧、寒冷的、空的
8. 白色——英雄主义的、神圣的、干净

这个列表当然不是一成不变的。看看电影《黑客帝国》(*The Matrix*) 就知道了。所有的英雄人物都穿黑衣服。上面列表中描述的色彩还有多种变体。

大家应该懂得最基本的色彩理论——原色、二次色和三次色。然后，要知道如何用类似色或补色达到和谐。就我的个人经验来说，最好先从单色开始，慢慢再到更复杂的色彩图案，而不要一开始就什么颜色都用。以前的绘画师友们都赞同这个次序。先从原色开始，然后再了解怎么混合色彩。不要用太多饱和度很高的色彩。用色就好比写文章。要知道自己的主旨是什么以及想要说什么。



在这里，我觉得最成功之处在于抓住了羽毛围巾的感觉和 Nicole Strafaci 造型的力量感。观察我是怎么处理她的上身的，我的方法就是利用图形。背部有力量的曲线与右腿的流畅线条之间的对比是一个很好的创意。



Erin Leong

选择这张特别的图片是因为它有趣的造型和服饰的多样性。我决定采取流行的插画风格。先把角色变得细长，把她的脖子、胳膊、躯干和双腿变细长。我故意不按原样照搬模特的造型。相反，为了增强造型的可读性，我把重点放在剪影上。所以我把模特的前臂拉到后面，让后面的腿更突出。我对服装的初始色彩很满意（比如粉红色和紫色），并且希望某个颜色能够带动这些色彩向前凸显出来。因为黄色是紫色的补色，所以我试图把这种原理运用到背景的处理上，从而创造出一种略微柔和的色彩，但是它仍然能起到衬托角色的作用。



Teddy Newton

我先找了一本花花绿绿的杂志。当我遇到面积较大的较好的纹理，就把它剪下来。然后，我试着重新解释这些纹理是什么。例如，我会把嘴唇部分的纹理用于头发，或者把满是褶皱的餐巾纸转变为一张饱经沧桑的脸。在我添加余下的碎片之前已经有了很好的出发点。这有点儿像视觉的即兴表演。我没有为每一片材料打底稿。我只是想让这些杂志的书页给我带来意想不到的惊喜，所以我在跟着感觉走。

在我刚收到戴粉红色帽子女人的照片时，乍一看还以为是个男扮女装。不一会儿，我才发现这个人是“不折不扣的女人”。所以我用冬天树林的照片做腿和胳膊，这不过是用夸张的手法来增加皮肤多毛的瘙痒感。这个创意在向你透露性感女性的外表下其实是个男人。



注意棱角分明的靴子与柔软的双腿曲线的对比。可以看出在画衬衣领口的时候，我的思路很清晰，是要把它处理为一个明显的图形。为了进一步突出角色的脸，我扩大了帽子的图形。



Deanna Marsigliese

在我看来，角色设计完全依靠直觉。你得知道什么样的图形、色彩和线条最能描绘出角色的个性。我的方法是漫无目的地乱画，直到我实验出几个不同的创意。在这个设计案例中，一开始我把她画成一个模特般的高挑骨感女郎。尽管她看起来也很迷人，但角色还是没有散发出充分的个性。继续尝试不同的比例后，我发现把她设计成肥婆更有趣！这让我有机会画出许多有趣的图形。设计时，我尽量把直线、曲线、大色块、有趣的图形、纹理以及有趣的图案结合起来。不要害怕尝试做独一无二的事情。为了这个设计，我选择忽略上衣透明的特点，把它看做简化的纯黑色图形。我用线条暗示织物上

风格化的褶皱以及头发和睫毛的质感。我还用“斑点图案”暗示钱包带和牛仔靴上的装饰，我觉得挺好玩儿的。我喜欢用干净的无接缝的线条画最终的成稿。

然而，在初始阶段，我会尽可能画得放松一点，即使用流畅的长线条。我喜欢把角色想象成活生生的可以呼吸的个体。这个标准可以帮助我评价设计是否可信。最重要的是要有趣！千万别担心画错或建设性的批评。这是必不可少的过程。



我头脑中的匪帮形象就是这样的。叼着雪茄烟，刺眼的夏威夷衬衫，大号旅行箱，这会让我们想起杀人犯把尸体藏在旅行箱里的镜头。就像我画中的情节一样，谋杀正在进行。尝试使用不同的绘画材料总让人很惬意。这幅画是用 Dr. Martin 牌的水彩、一只钢笔和一只马克笔完成的。



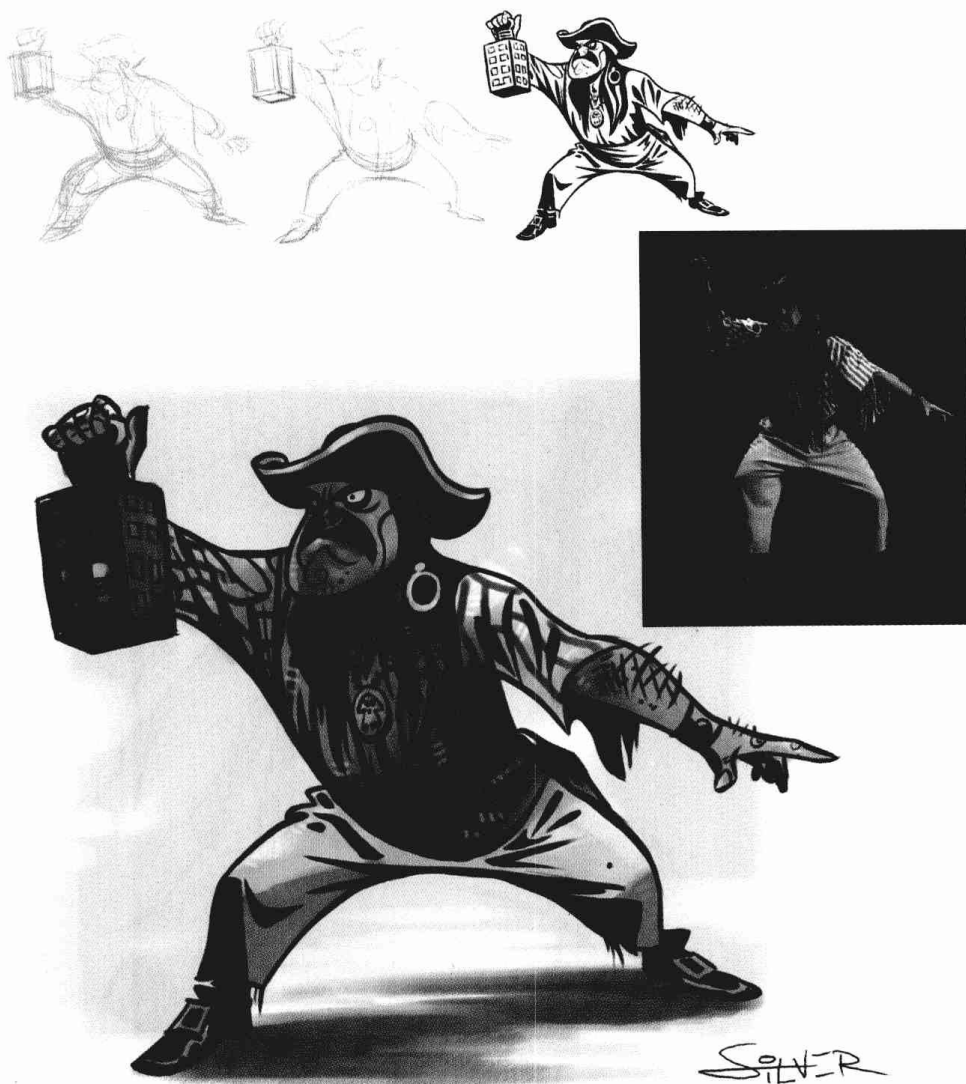
角色背后的故事是这里的主要元素。面部表情和姿态告诉我们黄金对于海盗意味着什么。看他目不转睛的样子，就能明白他对金子的痴迷。模特 John Tucker 把这个瞬间表演得惟妙惟肖。



这个设计的灵感来自于照片和我积累的生活速写。我用铅笔勾勒出角色。然后在 Photoshop 软件中快速地给它上色。注意我赋予木桶的曲线，那些曲线强调出海盗身体的重量感和方向感。我把背景设计成绿色是为了凸显头巾和衬衫上的红色。然后，我把重点放在主要情节上，这一点是通过黄色光环的设计来实现的。



这是利用同一张海盗照片的另一次尝试，我决定画得更抽象点儿。我喜欢破衬衫的创意，在画面中我给了它很大的面积。通过这种手法，衬衫破旧的特征得到了加强。然后，我强调海盗行业的工具——剑和枪，这是我的又一个点子。为了反衬衬衫的图形，我设计了黑瘦的腿，这也为设计增加了点儿幽默感。在我的头脑中，这完全是平面设计。观察图形是怎么联系在一起的。注意双手大小的不同。注意他调皮的表情。颜色用的都是类似色，并且用黑色加以强调。



Stephen Silver

对着实物或照片速写时，我最重要的目标就是推进它。我不想仅仅照搬眼前的东西，主要是因为我感觉这样会损失造型的生机与活力。如此一来，我还可以学到更多东西。这个过程的第一步是在纸上画一些线，把造型建立起来。下一步，如果觉得这个造型可用，就把刚才草拟的线条绷紧，让它看起来更清楚些。第三步是整理造型。本例是在 Alias Sketchbook Pro 软件中整理的。整个过程中最重要的方面是要确保自己不仅仅是在描画之前画好的东西。那是一个灌注生命的过程。最后一步是在 Painter 软件中着色的。

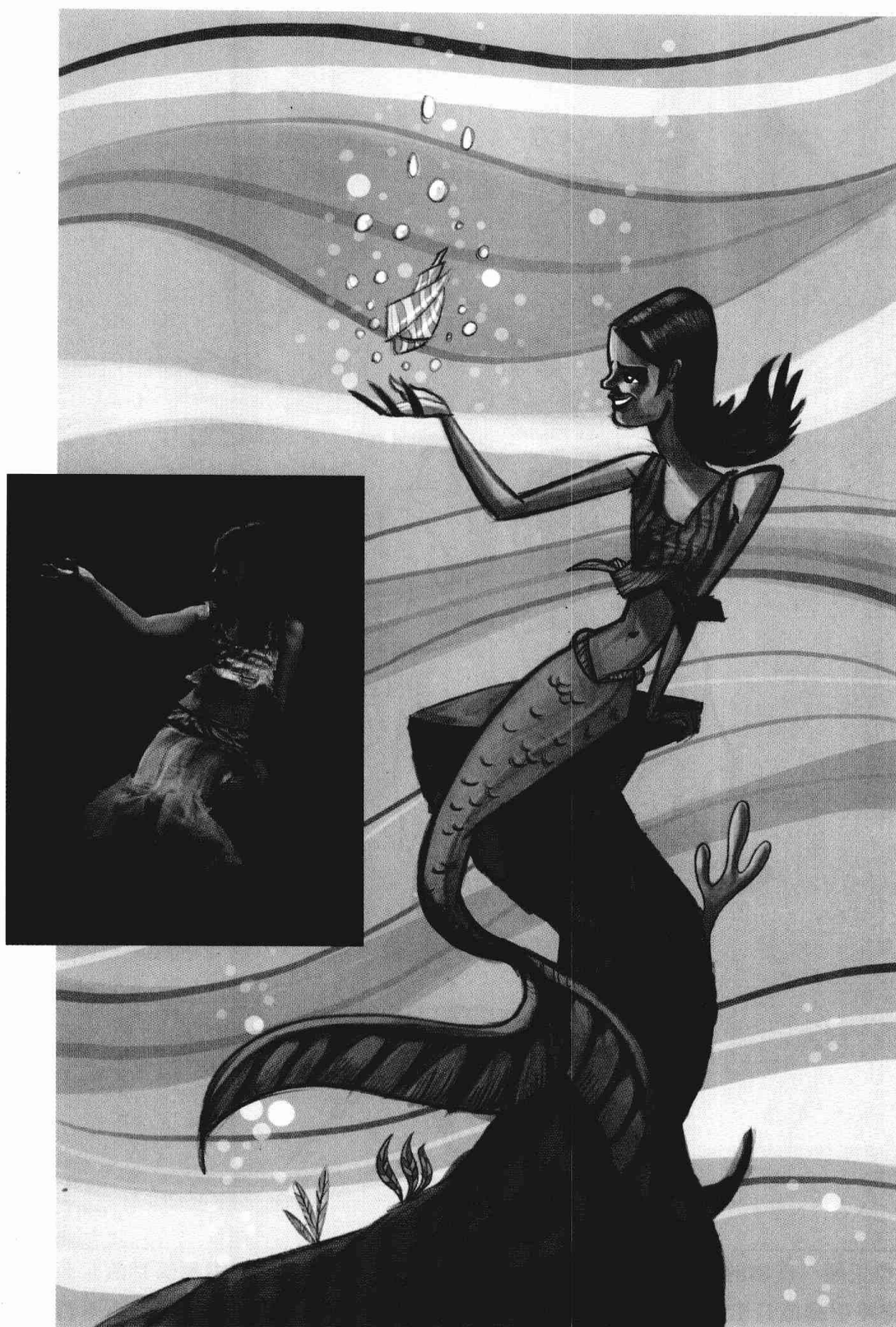


Dean Yeagle

我很少直接用模特设计角色，但我经常会用以前生活中见过的人和姿态。街上有那么多行人，他们中一定有人只要稍加变形就可以改造成海盗形象。有时，哪怕仅仅是一个表情或者姿势就可以暗示一类人。本例中的模特已经是一个角色了，服装已经完备了，现在的问题是如何把照片转换为卡通形式——这就需要夸大他像海盗的各种特征。有疤的大鼻子，皮包骨的胳膊，啤酒肚，眯缝的眼睛（或者干脆眼睛完全闭上——用它做另一个卡通水手的形象也不错），或者去掉他一条腿的下半截，换上一条茶几腿。让造型变得夸张，改掉一切与你创作意图相反的东西。头部的角度，或者把张开的手改成拳头——这些都很重要。



要把每一连串的速写都画得更深入一点，这可以帮你弄清之前没想清楚的东西，或者让你不必和最开始的模型一模一样。我甚至在这个过程刚开始的时候就根本不看模型了。我是根据第一手的、更“真实”的速写工作的。回过来看看模型也很好，这样可以防止漏掉从模特身上得到的某些重要信息。一旦对角色了然于心，那就让你的想象力自由发挥吧。当接近想要的角色的时候，我就会测试不同角度和表情下的脸，看看它是否好用以及人物的性格是否一致。我还想看看我设计的人物角色是否是原创的，而不是我以前设计过的角色。那么，加上一只鸚鵡当然不会破坏造型。



这是我的大女儿 Makenna 扮成的一只美人鱼。一开始是用铅笔在动画纸上起稿，我赋予了她流畅细长的身躯，并用 Photoshop 软件从照片中提取色彩给她上色。这幅画要表现的是像海贝那样简单的东西是如何给美人鱼带来快乐的。

Stephanie Laberis

在美人鱼的例子中，我想画出一个比最初画的姿态更有活力的瞬间。因为这个主题比即将登场的蝴蝶姑娘的年龄略大，所以我让她长大了一点儿。我想画出那个尴尬的年龄段的生理特征。那时，男孩子已经开始注意女孩子的变化，但这种关注是很纯洁的。我选择了用非常流畅并且纤细的图形来强调她在水下的失重感以及青春期到来前女孩儿身体的尴尬。我还保留了部分小女孩的生理特征，比如按钮似的小鼻子，按钮似的肚脐儿，同时还保留了很多直上直下的曲线，以试图在儿童特征与女人特征之间找到平衡点。还是那个老问题，我需要角色有一个焦点，所以那条“接吻鱼”就必不可少。





在这里，海盗放松地坐着，享用着饮料，手枪丢在一旁。我增加了他手脚的大小。我还缩短了他的上身。我感觉自己好像没抓住他的特点，所以我接着又画了一张。



这幅速写是用灌黑墨水的墨水瓶滴管完成的。我之所以喜欢第二版是因为得到了我想耍的感觉。昂起的头给角色一种自信感、傲慢感和成就感。因为那些向下流淌的线条，所以他也很像一只落汤鸡。注意杯子的坚硬边线与人物身上线条的对比。



John Nevarez

开始速写的时候，我先用 Photoshop 的图形工具画几个简单图形，把角色勾勒出来。一旦画出了头和身体的基本比例，就进入下一关——用图形勾勒出体积。第三关是蜡笔笔刷工具画出简单的纹理。最后，随处乱画几条线来增加效果。其目的是快速完成一幅漫画，不需要画得很像，但是要表现出他的内在气质。完成这个练习用了 15 分钟。



John Nevarez

我把铅笔速写当成快速的造型练习。先找到图形，然后用铅笔的单色明暗来渲染体积。



这是我第一次练习画摔倒的拳击手。简单的图形引导了设计和明暗处理。



拳击手在最后一个回合被打倒，场上正在倒数 10s。这幅画还是用抽象图形设计的。故事融入了画稿中。在画这幅画的时候，我想象着裁判给拳击手数秒的情景，头脑中回响起电影《洛基》(Rocky) 的主题音乐。



胜利站在了他这一边，他用几秒钟的时间击倒了对手。我故意选择了很低的视角，或者说“虫眼”，来为这个造型创作一幅强有力的肖像。在画模特的时候，如果心里装着故事，那么选择好的视角会帮助你讲好这个故事。



这个设计是以我的小女儿 Marin 为模特，她扮作了一位公主。为了把故事推向高潮，我添加了王冠和水晶鞋。为了使她显得年轻，我加大了她头部的图形和连衣裙的大小。透过角色渗透出的故事情节仍然是主要的焦点。她和水晶鞋的关系就是这个焦点。

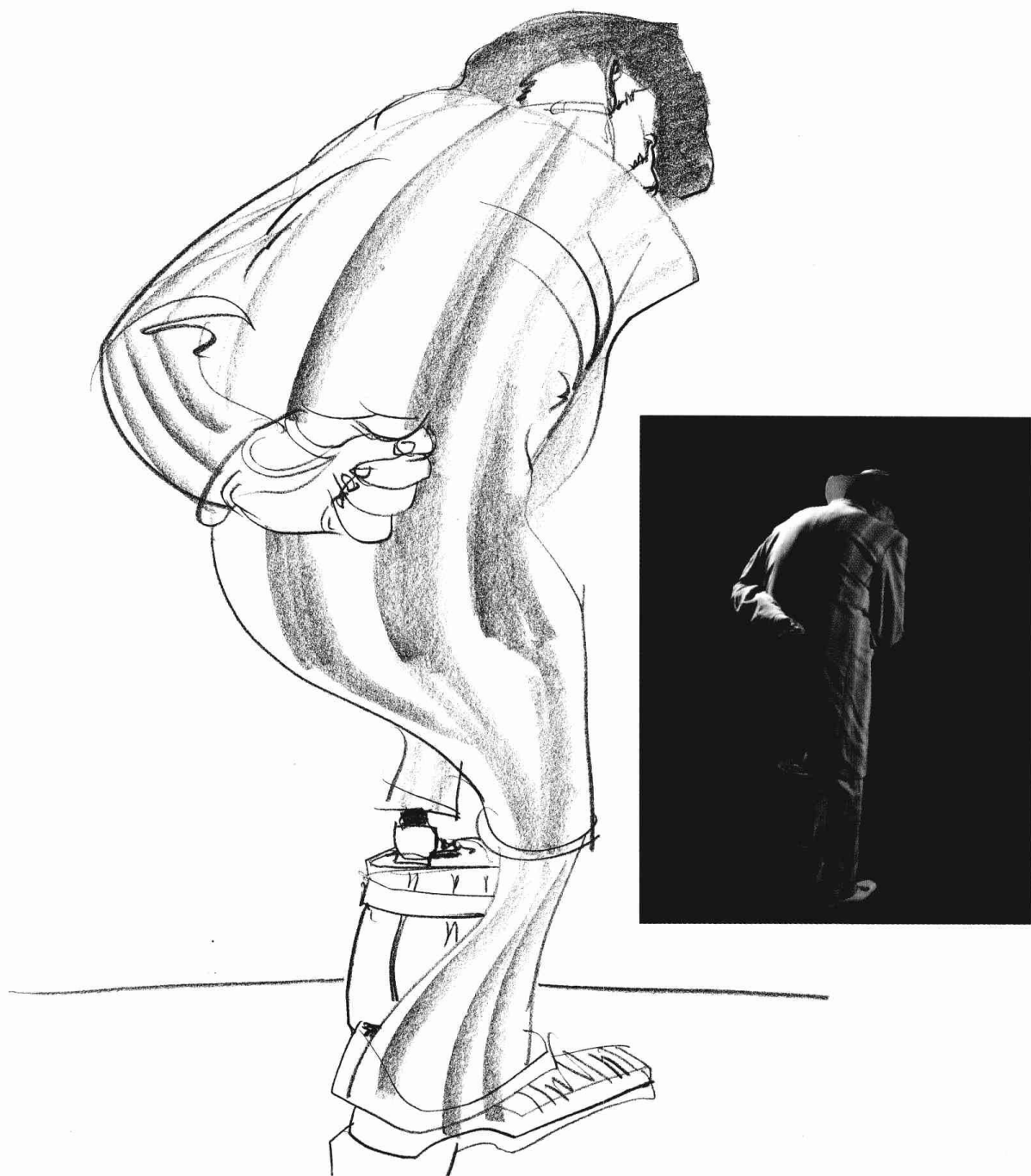


Stephanie Laberis

我用照片中的造型作为角色设计的出发点，但是为了更好地讲故事，必须有选择地改变它们。在蝴蝶姑娘的例子中，我希望她的脸明媚一些，要能够抓住观众，她的动作要多一些无忧无虑、天真烂漫的感觉。为了使画面有个中心，同时与连衣裙上的蝴蝶结图形相呼应，我添加了一只蝴蝶。在这个过程中，我为作品定下了盛装打扮的/以假乱真的主题。为了与蝴蝶的主题相呼应，我进一步改造了她的服装，飘带组成了蝴蝶翅膀的图形，头顶的饰带很像蝴蝶的触角。最后，为了暗示她有一点儿假小子的感觉，我把几条曲线修改得尖锐了一些，并让头发显得有些杂乱。我必须用某些方法平衡掉所有那些可爱的东西！



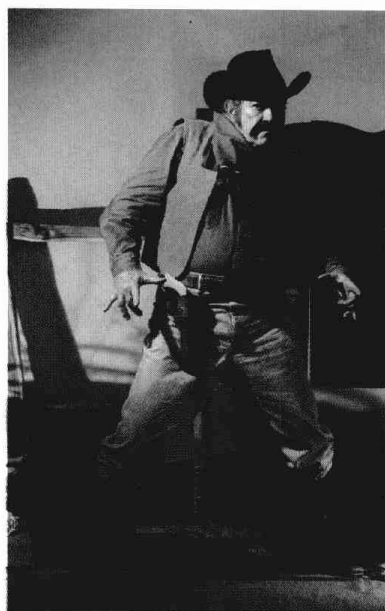
现在轮到黑帮出场了。带条纹的大西服是个很拉风的设计。他那只留着指甲的强壮有力的大手非常棒。注意那只平板细长的脚。他的神态和动作给人不可一世的感觉。模特 David Roon 为我找到这个创意提供了很大的帮助。



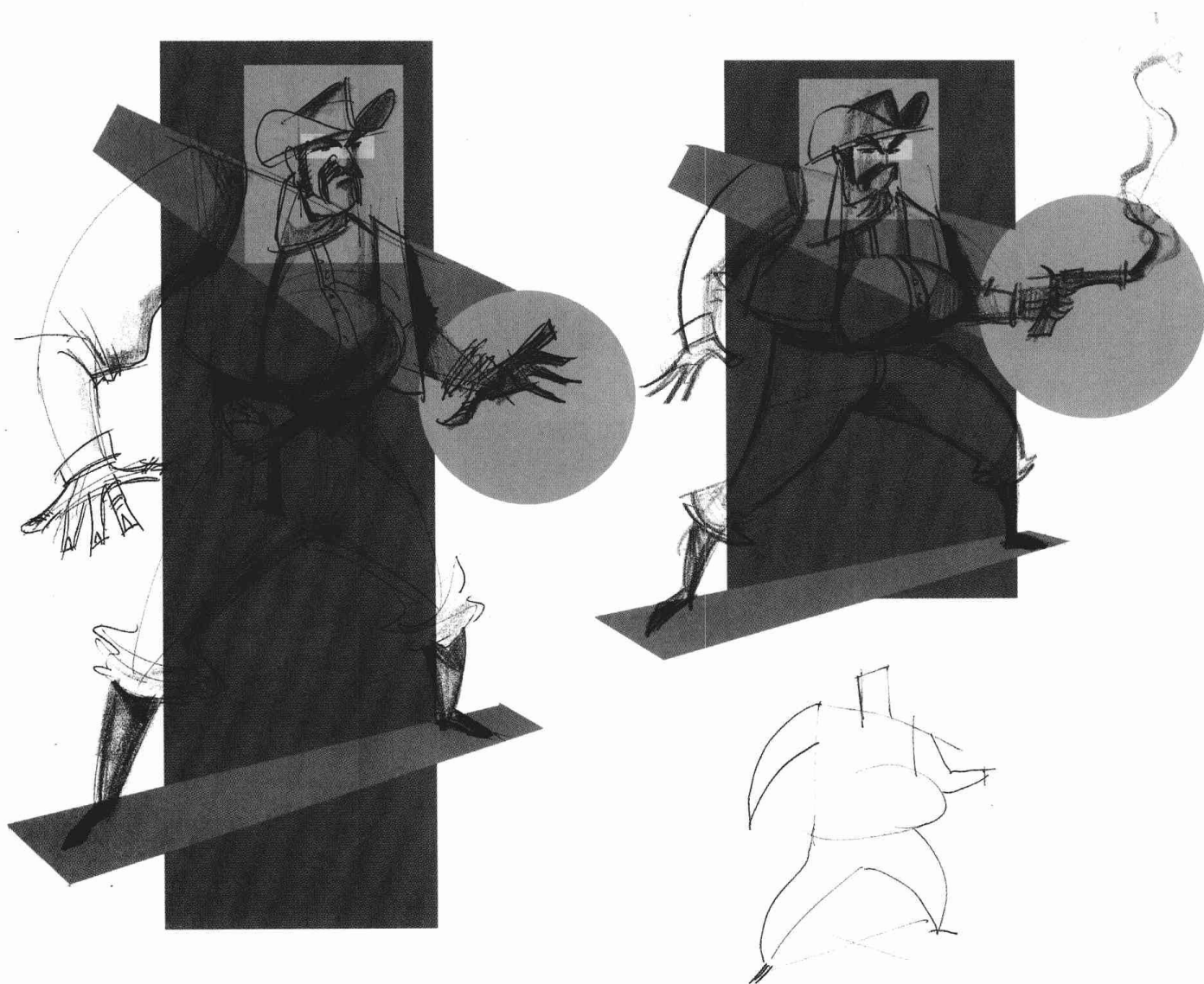
我首先考虑的是这个动作的造型。我根据手和右脚的大小来调整歹徒背部的曲线。因为头离得远就说明手离得近，所以增加手的大小起到了夸大后背的作用。



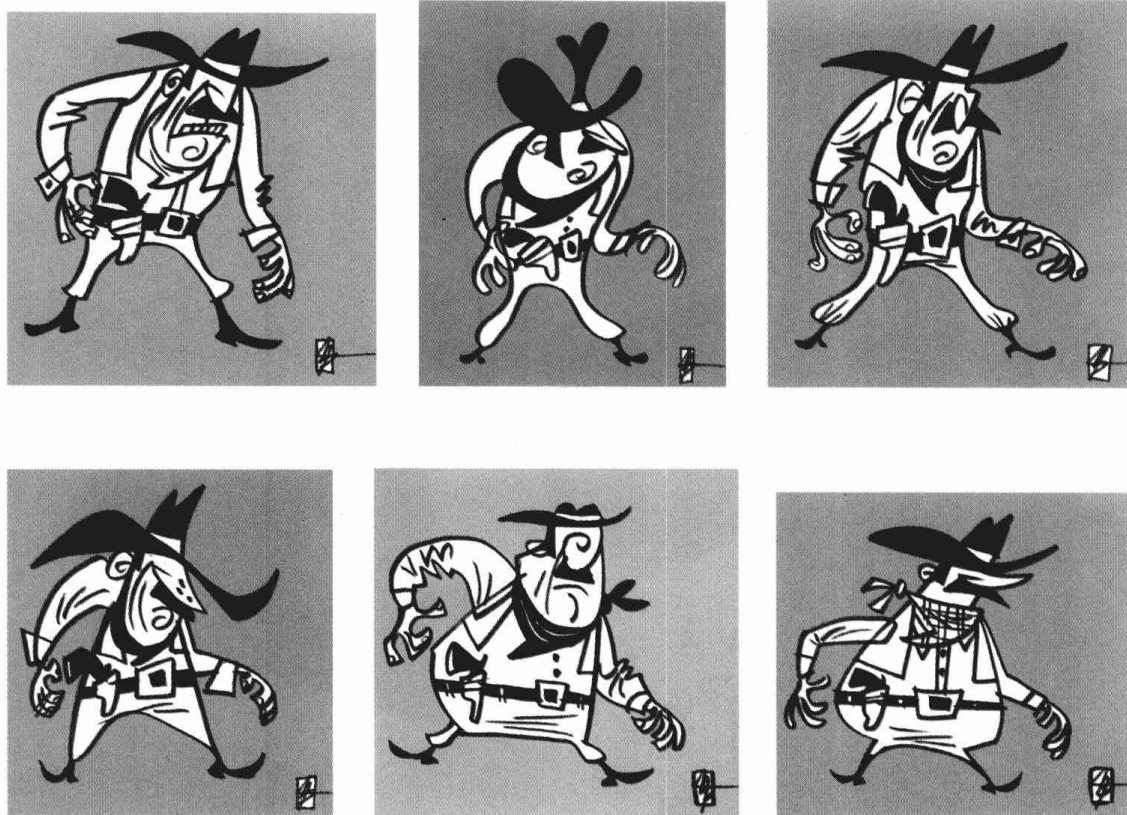
这个以 Jennifer Fabos Patton 为模特的女牛仔坐在想象的干草堆上。注意帽子和马甲的图形。腰带也是“有力量的图形”。我喜欢褶皱处的线条，它们暗示出了牛仔短裤的纹理。她的面部表情和身体语言都是这幅画的关键要素。



在这里，John Tucker 摆出一副牛仔的样子。极佳的服装、面部表情和动作很容易产生有趣的设计。我改变了手绢的颜色和帽子的明度。为什么这样做呢？他的服装大部分都是黄色的，所以我在脸部附近设计了补色，好让大家注意它。然后我又使帽子变暗，让它与脸部的明度形成了对比。为了好玩，我在他脸部周围的蓝色背景里画了几个仙人掌的剪影。



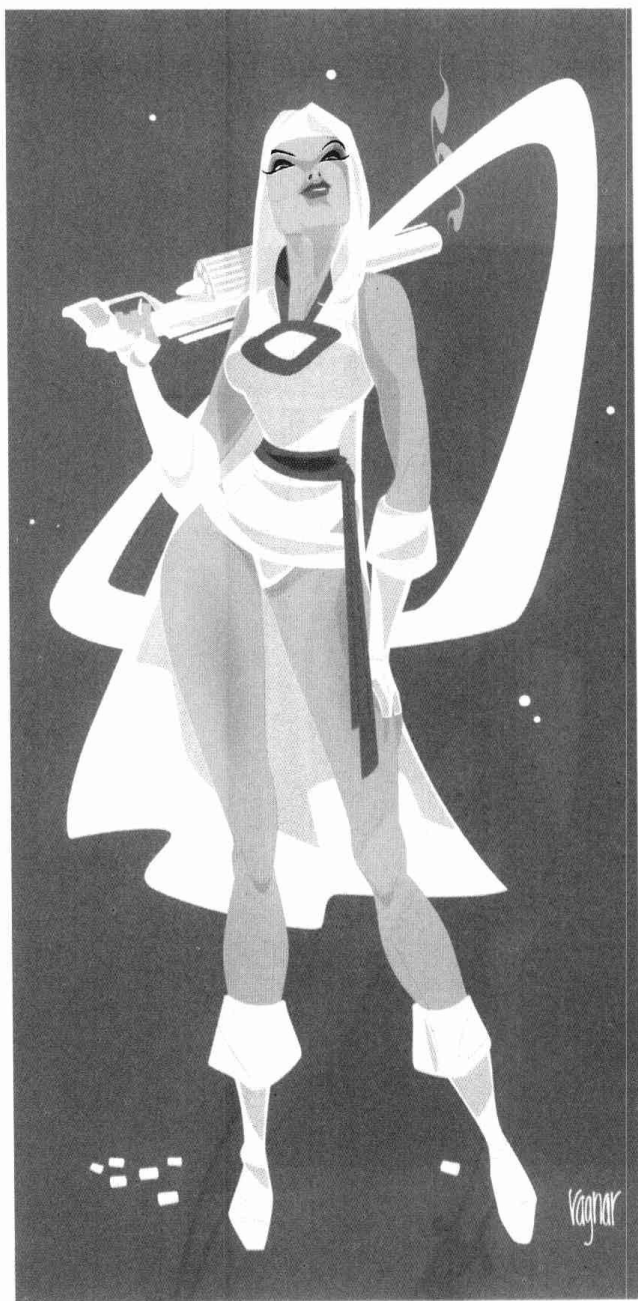
我们的牛仔又登场了，但这一次他被分解为最抽象的图形。在有了第一次的设计经历以后，我又有了其他想法，于是我画了这些草图。我想简化图形并推进这个想法。我们来说说这些图形的意思吧。先从深色细长的垂直图形说起。这是总体图形，也是比例上的创意。然后，大家可以看到肩膀的角度，以及它们是如何朝手的方向靠拢的。手部是一个清晰的剪影。通过双脚之间的角度和大小关系可以暗示出人物占据的空间深度。接着，为了突出重点，我在手上画了一个圆形。



Marc Perry

解释我的思考过程的最好方式就是研究我的大量设计实例。我猜你会说我的想法太卡通化了。我更多的是思考图形——不同的或不寻常的图形。这样就能在角色身上感觉到某种态度。或者说，我想创造一个角色，于是我努力地夸张它，简化它，赋予它某种风格。它可以是你身体感觉到的或者头脑中看到的某种东西。在你满怀希望地画画时，脑子里的那个声音在说：“那个感觉就是我要的。”如果不是，重新再来，一次又一次，尽情享受其中的乐趣。还有另外一种过程，听起来很简单——根据角色的风格进行设计，如果它感觉很好，看起来有趣，令你发笑，那就有希望了，它会以同样的方式影响你的其他设计。

在尝试不同的图形创意，并保持简洁性、漫画感和清晰度的时候，西部片的六发式左轮手枪造型很有趣。我只想画角色必备的东西。



Ragnar

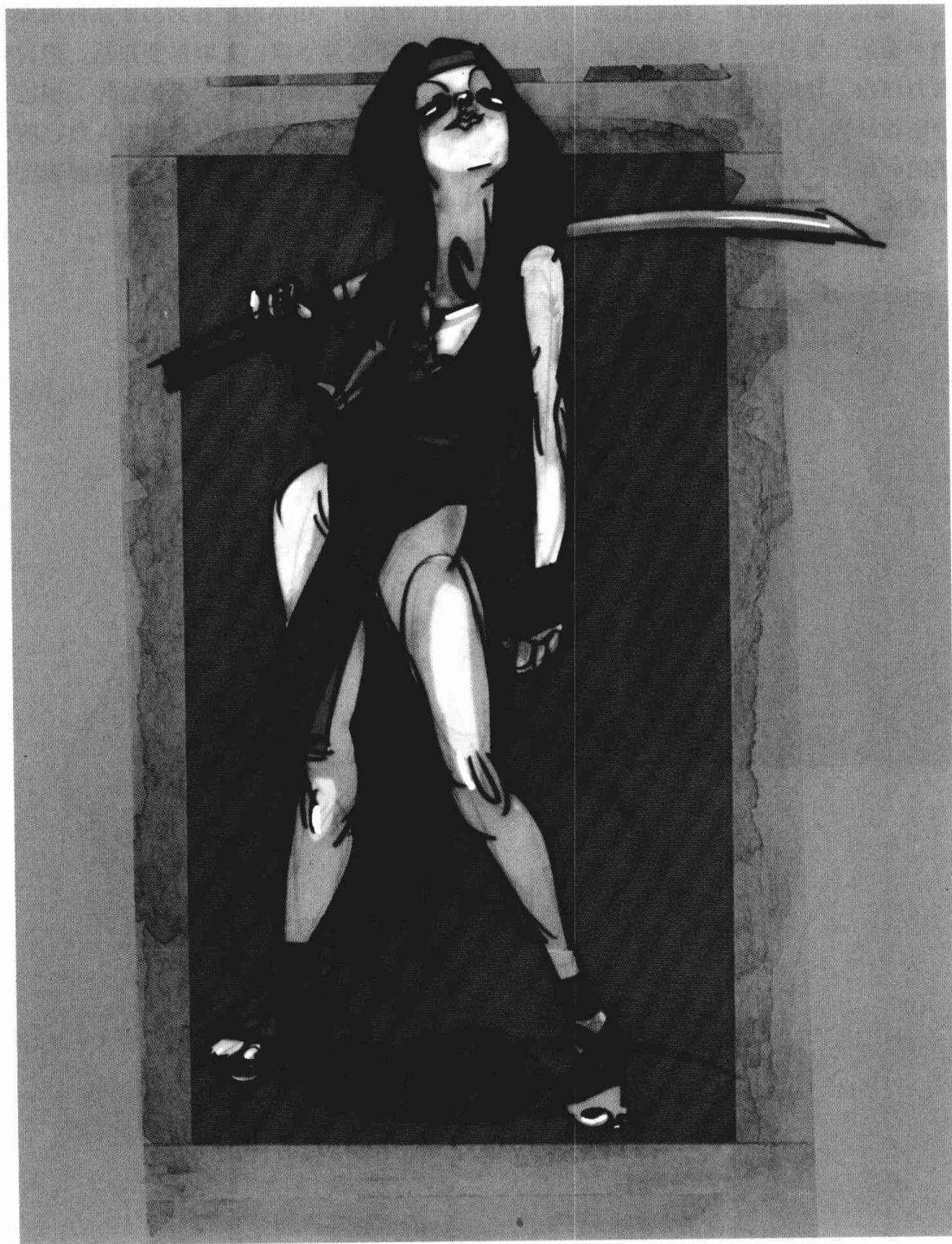
整个设计的出发点大体上是忍者这个主题，但是我决定让她拿重一些、体积大一些的东西。所以她应该看起来体格很强壮。我拉长了她的四肢，这是我惯用的手法，当然这种手法主要用于女性角色。但是我发现这又造成了更多要解决的问题，我需要用线条来寻求帮助。

为了强调她的攻击性和蔑视的表情，我让她的眼睛睁大一点，并把她的手放在大腿上来支撑枪的额外重量。这样，模特造型的缺口就被封上了，从而形成了一个视觉的回路。

我保留了较少的服装，但是改变了图形，并移动了一些轮廓线。我经常使用裸体模特并在设计过程中给他们着装。我发现在空白画布上作画可以避免构图上的先入之见。



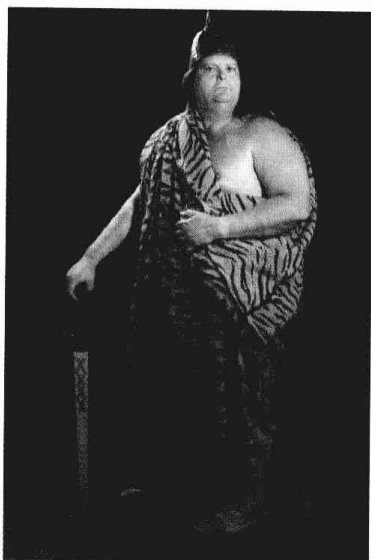
在这个例子中，我觉得扭转的造型似乎可以承担更重的衣服，比如盔甲。我要从照片中捕捉的是角色的神态。她给我一种粗野无礼的感觉。她头向后仰，力量传到臀部右侧，这些动作造成了这种感觉。我拉长了她的腿，在一条腿上画了盘龙文身。我还把她近处的腿画得宽一些，以增大她站立的空间。左边是其他一些脸部设计。



Phil Rynda

我发现“利用”角色进行设计是设计“某个”角色时最重要的事情，尤其是在深入设计的初期。对我来说，这只和兴趣有关。这个角色有什么地方让我感兴趣？我对这个角色有什么艺术上的看法？对着生活场景或者参考照片画画时，你对观察对象的个人看法尤为重要。

你很容易变成参考物的奴隶，你会发现自己所做的一切不过是在努力照搬你的原材料。必须让参考物激发你的灵感，然后全力以赴，不要停下来。关键是要自信，但只有努力付出，自信才会到来。盲目自信、没有基本功会让你越走越远。不仅要学习和练习观察性速写，还要学习从隐含的形式和结构来绘制角色。当开始在绘画中加入自己的想法的时候，只有牢牢地掌握这些基本功，你的画面才能有依据，图形才能清楚地表达你的创意。

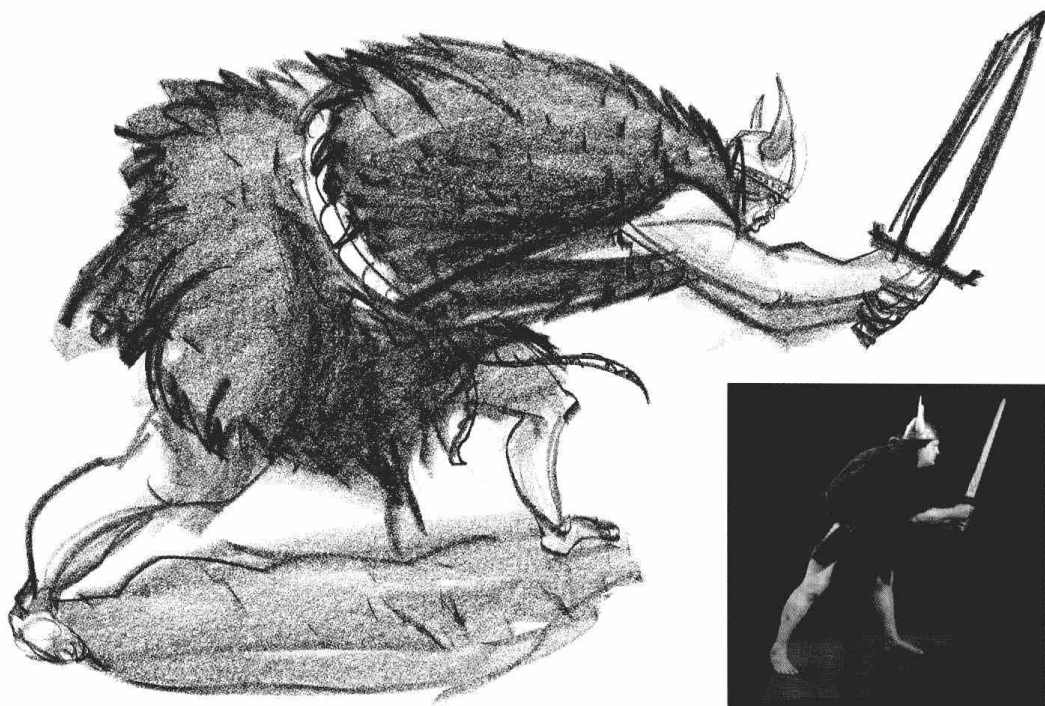


Phil Rynda

对我来说，几乎每次设计角色都会先画这种类型的速写。我尽量放松、快速地画。画这些速写是为了学到东西。你不可能直接画出最终版本，相反，这些速写会告诉你最终版可能是什么样的。本书收录的我的速写都画得极快。我只给自己几分钟时间完成速写。这样的话，如果要琢磨出最终版本的设计，我可以看到我对这个角色的最初看法是什么样的。对我来说，这是通向绘画和创作的正途。



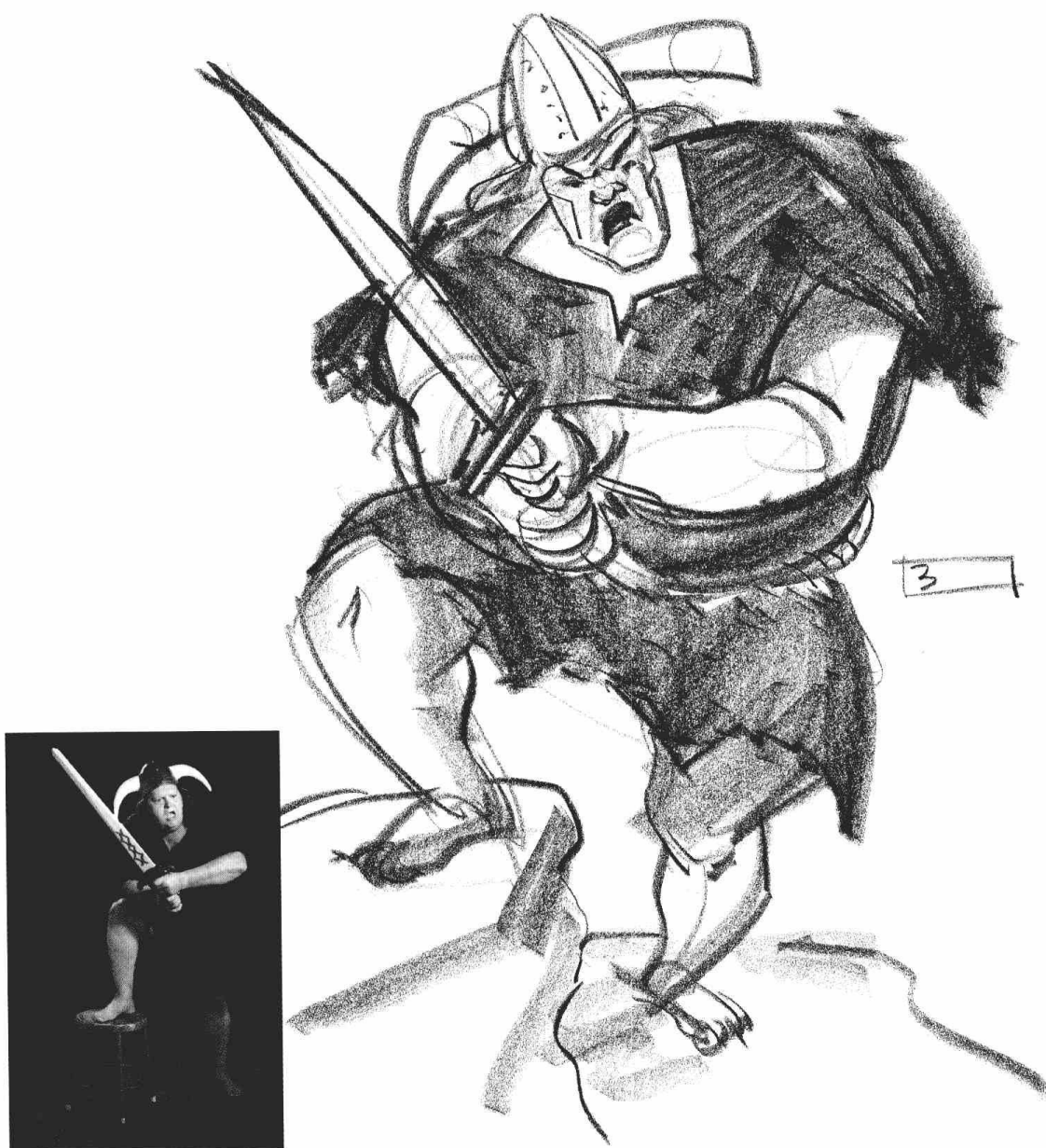
我的设计脱离了模特照相的动作瞬间，所以你会注意到那把剑和照片中的位置不一样。能意识到这些细微之处的变动是很好的，它们表明了角色的不同状态。照片中的他看起来如斯多葛主义者一般坚忍克己。处理图形时，为了使他看上去强壮骄傲，我赋予了他纵向长方形的轮廓。那把剑是唯一打破长方形参考线的东西，剑告诉了我们他作为统治者的政治敏感。



Mike Schmidt 扮演了一个正在攻击的野蛮人。这里汇聚了很多创意。这里有底部为直线、顶部为曲线的“有力量的图形”。手臂可以找到反向的运动。头和身体大小的对比，以及皮草服装的质感都是这个设计的创意所在。



之所以选择平涂的粉红色做皮肤，是因为我觉得它在灰色服装的反衬下最富裸体的肉感。对于头盔，我采用了砖墙的纹理，我认为砖墙可以很好地表现角色头部的坚硬感。



我试图赋予这个情景巨大的能量。这幅速写的特点是棱角分明，但不失韵律感。注意领口的形状、宽大的肩膀，以及画这幅速写所用的时间。我花了3分钟来完成它，大部分画面都是在那么短的时间内搞定的。



为了深化第一印象，我改变了角色发力的动作以及剑的方向。我想出了脸部的设计，让他按我体会到的表情来表演。



上面一排的脸部设计取自上一幅画稿，并调试了脸部的不同表情。下面一排显示了不同头形的面部形态。为了方便观察，我在下面提炼了头部的剪影。



Patrick Morgan

在从照片提炼角色时，我尽量不原样照搬，而只是用照片作为参考。通常，开始的时候我会用草率的速写迅速把动作造型尽可能简单地画出来。我想稍微改变一下比例，让造型看起来更流畅。一旦对造型满意了，我就会按作品的需要增删细节。然后，我就可以把照片丢在一边了，因为不需要再“复印”照片。接着，我开始一张一张地画，直到出现我满意的最终版本。

我把最终版扫描到 Photoshop 软件里，进入上色阶段。我喜欢在作品中用有纹理的纸。有时我会在棕色的纸上作画，其他时候会在白纸上作画，就像这幅作品。我扫描了一张空白的彩纸，并在 Photoshop 里把它改成想要的色相，然后我把速写叠放在上面的图层里。把角色图层的叠加模式设置为“正片叠底”（multiply）。这是为了透过人物图层看到下面纸张的纹理。在人物图层上面再增加一个图层，并将其设置

为“正片叠底”(multiply)。我开始在角色上面平涂颜色。一旦对自己选择的颜色满意了,我就会将颜色层和速写层合并为一个图层,然后再把那个图层设置为“正片叠底”(multiply),这会再次让下面的纹理纸透过速写层显露出来。最后,将速写层和纹理纸层合并。合并后,用“减淡”(dodge)和“加深”(burn)工具加高光和暗部,深入刻画作品。速写的渲染过程本身就造成了暗部和高光。希望我说明白了。尽情享受其中的快乐吧!



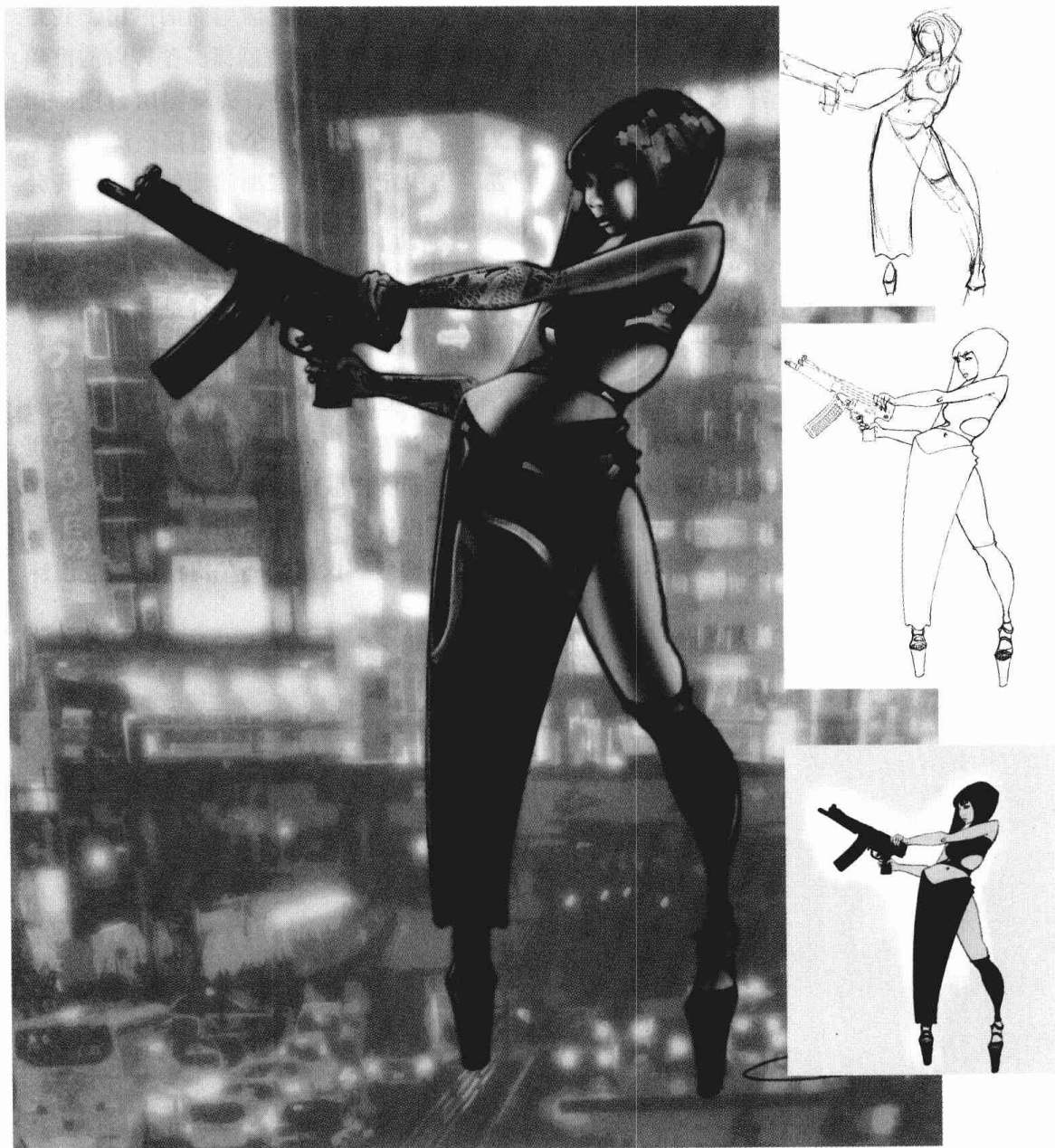
Marc Perry

女枪手。我喜欢她的服装,但还想让她的剪影更明显、造型更有趣。我想尝试不同的思路。为了增强她们的卡通效果,我喜欢把图形运用到这些造型上。



Teddy Newton

这幅画的创作很有趣。我找到了一些黑色背景的湿透的安全带的照片。这可真是一箭双雕啊。安全带就像是束腰，湿润感就好像光滑的橡胶，总之非常适合这个未来主义的尤物。



Jake Kazdal

我在 Photoshop 中创建了一种与 Prismacolor 牌铅笔的颗粒感、质感很接近的笔刷。我用这个笔刷起稿。我先把角色画得松一点，力图强调造型中的每一处“力量”。接下来，我整理基本造型，刻画细部，比如手臂的图形和肚脐那样的小细节等。

用电脑创造时，最重要的就是能够在解决了主要细节之后把速写向前推进。我赋予了她一双长腿，并让她的躯干更向右，从而增加她的重量感和戏剧感。整理好的底稿已经为上色做好了准备。首先，填充背景色，然后给皮肤、黑色、头发图层分别应用“block-up”路径。下面要做的每一步都要以这3个图层中的一个为底层。这3个主要图层都有透明属性（transparency）。比如，当决定给皮肤层加暗部的时候，我会在上面新建一个图层，并在这个图层里画暗部。将图层属性设置为“用前一个图层创建剪切蒙版”（use previous layer to create clipping mask）选项，当创建新图层的时候就会出现这个选项。简单地说，这样做的意义在于：我可以快速地在这个新图层上乱画，且不用清理轮廓线，因为颜色只能画到轮廓线以内。

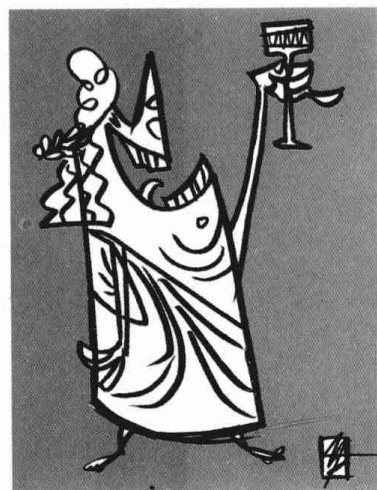
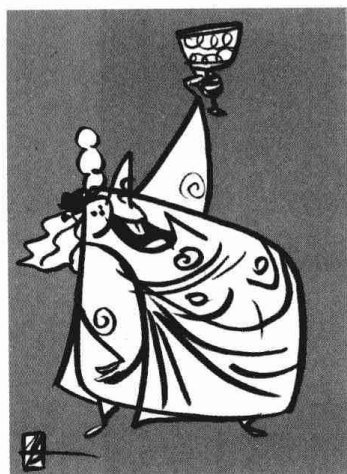
建好这些主要的图层以后，把文件导入 Corel Painter 软件，选择有污渍效果的油画笔刷，用它来模拟大笔触，尤其是她的连衣裙和头发。做完这项工作后，重新回到 Photoshop，那里更利于调整细节。用普通的大笔刷画皮肤的明暗、投影和枪。选择照片的一部分做文身的图案。尽管我喜欢花时间亲手设计纹身图案，但是我的时间计划安排得满满的，所以我只能从所有有效资源中高效地搜索。这就是一个高产的概念设计师的生活！



当 Mike Schmidt 穿着古罗马服装的时候，他看上去头脑简单，这在我看来几乎有一种喜剧效果。它改变了我思考和绘画的方式。我喜欢他的面部表情、小脑袋和他手中高脚杯的平面图形。



这幅画是关于角色的喜悦和他的葡萄酒，他像是酒神巴克斯。动作造型本身有清晰的剪影，但我为了加强这个概念，就放大了酒杯。大酒杯填补了头和伸出去的手之间的负空间。我还把他的后背画成曲线，这样会使他看起来更快乐而不是更骄傲。



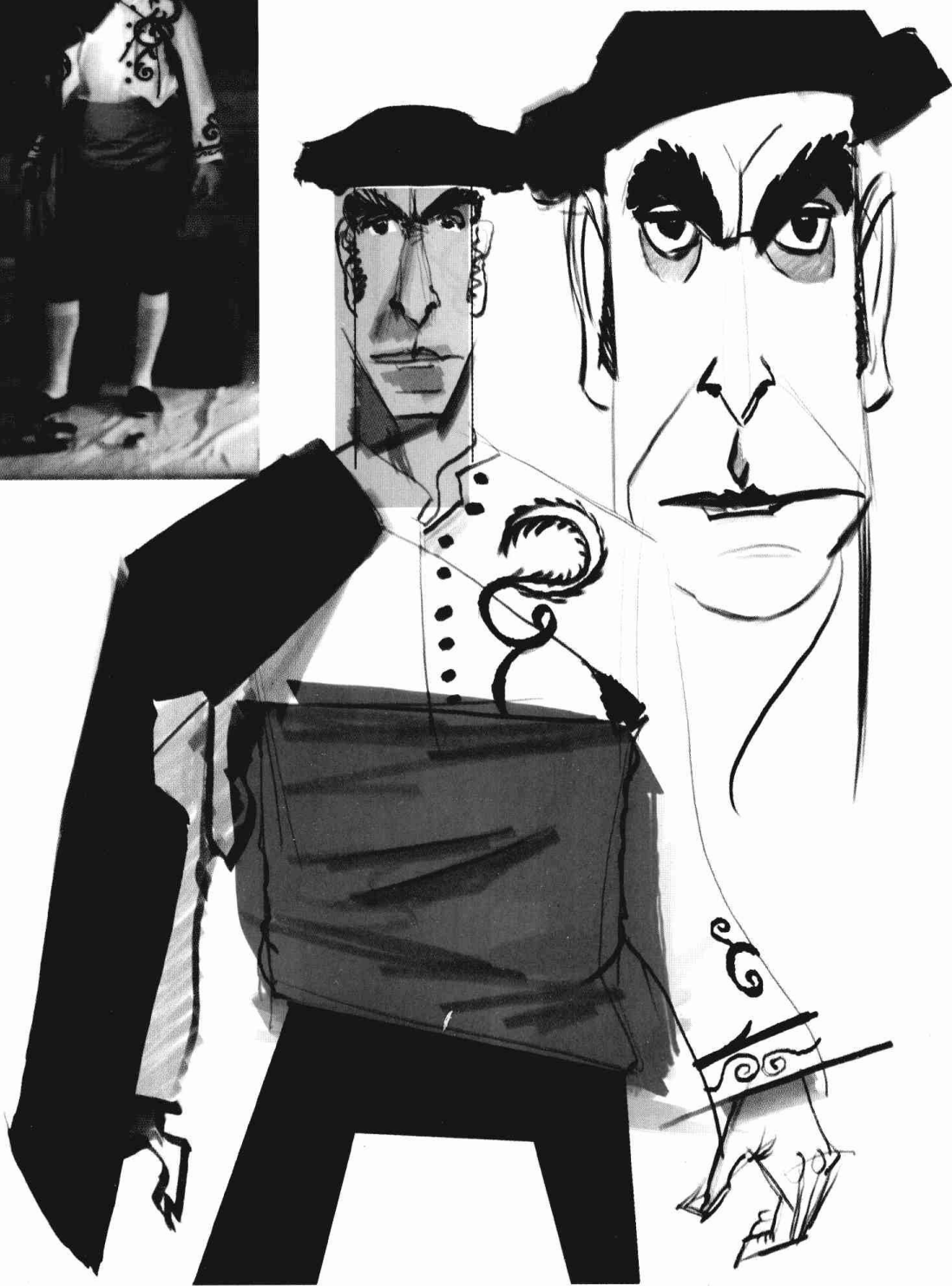
Marc Perry

瞧这个举杯的罗马人，我非常喜欢这个造型，但是我想以不同的方式强调这个形状，而且我觉得应该增加角色的趣味性。于是，我又想到了卡通画和漫画。



Griselda Sastrawinita

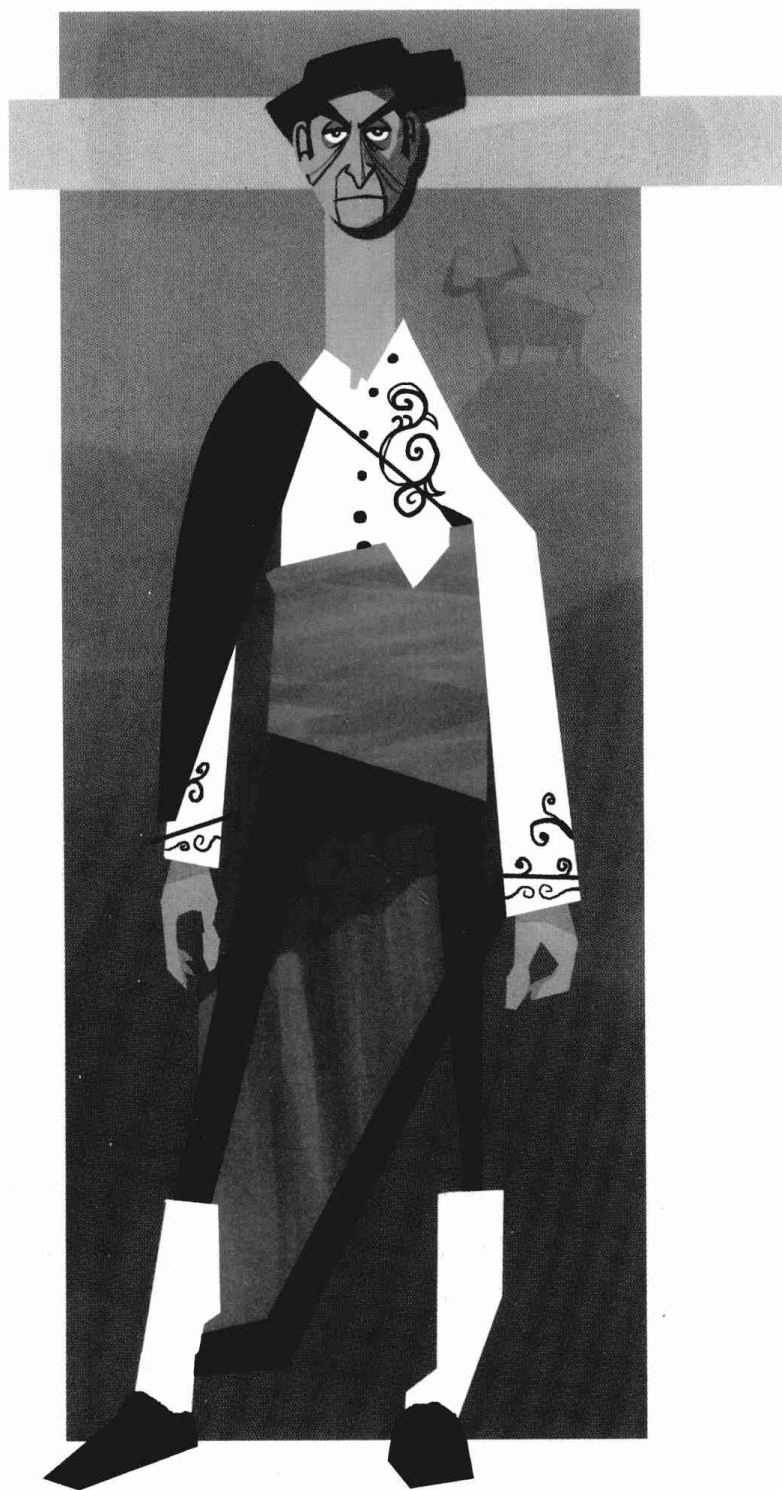
我先画速写，灵感来了便产生了一些创意。从不同角度看到的造型是不一样的，通常我会尽量把它们区分开。然后，当我确定某个概念就是我要的，就会进一步改善那个概念。我会考虑构图和正负空间的关系，看它们是否适合画面的尺度。然后，我会作色彩比较来探索不同的配色方案。这样做是为了试验和获取更多不同的色彩创意。我努力简化这个过程。当决定了最终的色彩方案以后，我就开始完成整个画面。我会按照从后到前，从暗到亮，从沉闷到响亮的次序上色。



斗牛士，这张来自电影《马克·拉索的绘画俱乐部》(The Drawing Club of Mark Russo) 的剧照很棒！我喜欢大面积的色块与肩膀上的装饰图案的对比。Mark 的脸和脖子对我来说是一个创意点，所以我用图形来强调它们。



这是一个更具幽默感的斗牛士。细长腿的造型让人觉得他似乎已经厌倦了斗牛这个行当。脖子与头的关系是我要主要表现的创意之一。



这是斗牛士的另一个版本。在这个造型中，我还是在追求细长的脖子与椭圆形的脸之间的对比，但是这次画得更抽象。我缩短了他的躯干，让他的腿变细。这种风格是需要技巧的，因为你必须要会选择清晰而适当的图形。用明确的选择表达出自己的创意不容易，但这种风格不需要太多渲染，这是它相对容易的一方面。



Teddy Newton

当找到这张悬挂布料的照片时，我立刻把它和斗牛士的斗篷联系在一起。但如果用衣服的褶皱来表现他愤怒的脸，我觉得会更有趣。对我来说，这是创作的切入点。用这些剪贴画的纹理来象征斗牛士比具象的绘画更引人注目。



这些是我朋友 David Lockhardt 的 5 分钟速写。丰富的服装的确为角色提供了帮助。丰富的衣物质感配上有趣的造型，这一切都是在一堂愉快的速写课上完成的。

角色设计的灵感

其他媒介的艺术对角色设计来说是有启发性的材料。你画不过电影中的舞台布景或服装，因为那是上百万美金打造出来的震撼视听感受。你可以用速写工具做这件事。速写唯一的短处在于它毕竟不是真实的。它是平面的，是预先设计好的。换个角度来说，你可以把自己的想法放到桌面上供大家分享，你还有机会让自己的创意进入这些令人眼花缭乱的视觉盛宴。让电影来教你速写吧。



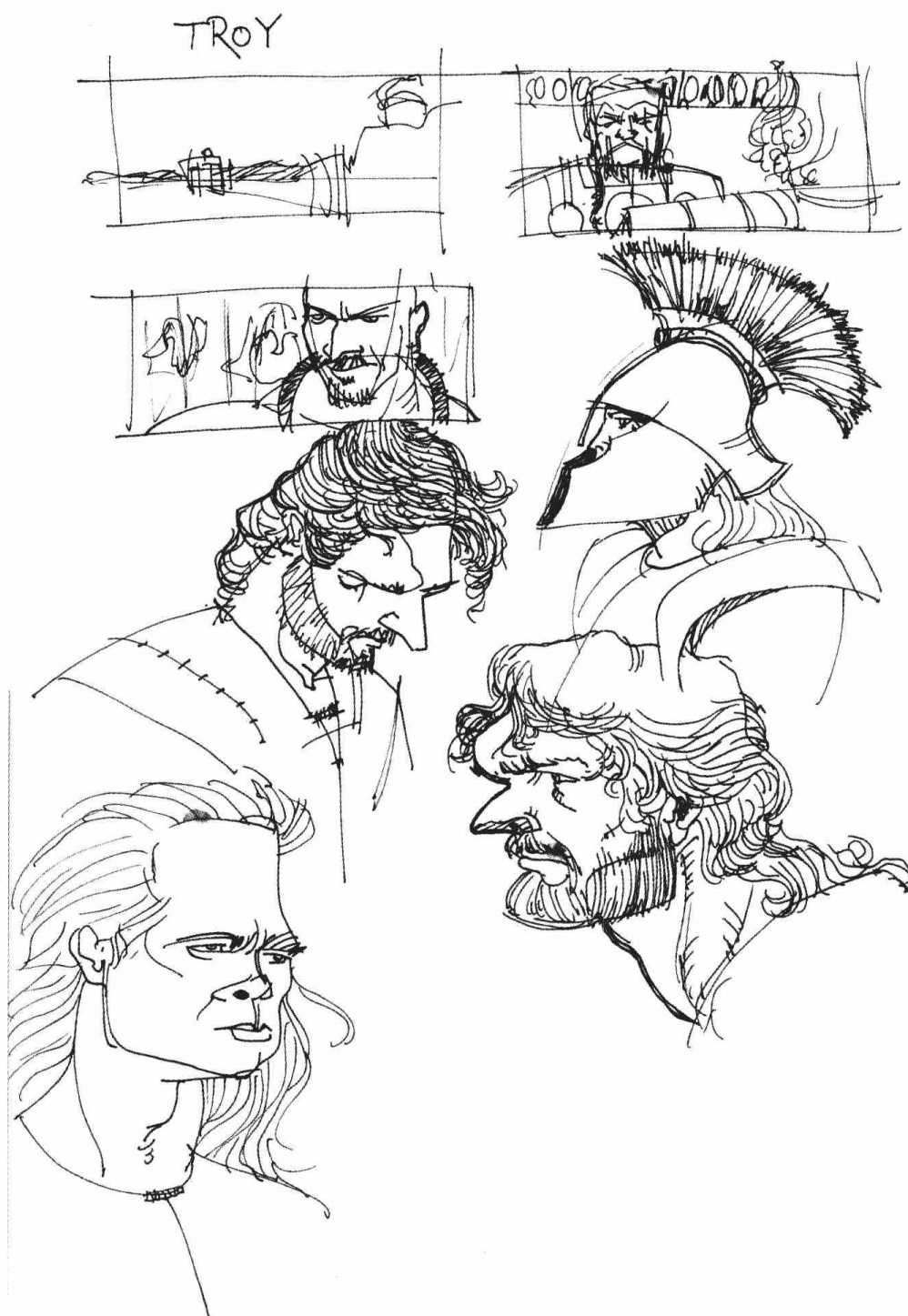
左侧这些速写是在看了 Peter Jackson 的电影《金刚》(King Kong) 之后画的。上面两张是利用图形和明暗来简化和分析脸部肌肉的排布。上面的速写更接近真实的电影镜头。在下面的分析图中，我把亮部图形简化为近处眼睛上方的三角形，这是为了让我们把注意力集中到小眼睛那里。底下的金刚速写是为了测试角色的表情，看他的下颌是否具有足够的柔韧性。右边的速写取自电影《镖客三部曲 3：黄金三镖客》(The Good, the Bad and the Ugly)，但是画得不一样。右上角是构图分析。下面的速写是在

研究角色的图形和个性。



更多的电影画面。左上角的设计取自电影《特洛伊》(Troy)，右上角的设计取自电影《少数派报告》(Minority Report)，右下角的设计取自电影《怒海争锋》(Master and Commander)。我喜欢页面左边的国王速写。脑袋细长的那个演员是Peter O' Toole! 细长的头部强调出他的权力和帝王身份。我打乱他服装的对称感，这可以微妙地暗示出他内心的混乱和动荡。你可以看到我是怎么画布拉德·皮特的侧面像的。

04.05



喜欢这里的 Brad Pitt 和 Eric Bana。在上面那幅 Bana 的速写中，你可以看到头部的平面图形。接下来看我怎么处理额头到鼻子的空间，以及嘴到下巴的空间。页面顶部是在做构图分析。你可以看到平面图形是我做分析的主要手段，头盔的图形也很棒。《特洛伊》(Troy) 是一部有趣的、值得借鉴的电影。



这些是更多的电影研究，灵感来自于电影《亚瑟王》(King Arthur)。我再次从抽象的外部图形入手，用电影中的镜头做参考来填充图形。我选择与角色造型有关的图形。DVD 是种很伟大的科技，值得研究一下。要善于使用对你开放的海量资料库！

富有想象力的设计

第4章展示的设计实例完全出自想象。当然，想象需要多年写生和临摹的积累。一些是我以前的作品，一些不过是我平时的涂鸦。有些时候我的大脑需要创意给我带来解脱。

我经常从学生那里听到，如果不给他们命题，他们就不知道要画什么。这可以理解。这也是学校和职业的价值所在。如果你想让自己变得有想法，那就得有主观积极性。写这些书不是个容易的活儿。的确，我热爱这行，但并不容易。是什么让我走到今天？第一点，出版社有交稿的期限。如果你对其他人负责任，那么你就得做个及时交稿的人。尽量对你自己负责，也就是对其他人负责。所以，截稿日期是关键……对于大项目尤为如此。

我想象着看到成品并听到学生们对本书启发性和教学效果的反馈！用你的想象力预见未来，以此激发自己完成作品。

给你自己一定量的时间做这项工作。我发现时间安排得越好，生活就变得越来越轻松。人们总是问我是怎么在这么多不同的事务中游刃有余的——时间管理。相信我，我不是这个领域的专家，但把自己要做的各项事情做好还是绰绰有余的……迟早的事儿。

找到你喜欢画的东西！即便只是涂鸦，也要给自己加点儿砝码，比如把两个创意结合起来。例如，我喜欢画大英雄。要是我把他和战舰或者昆虫结合起来会怎么样？

有时我只是随便想想，但却很想把想法画出来。我相信你们都有过这种感觉。不要让它与你擦肩而过！把握时机！去实现你的艺术渴望。

不要害怕画纸。往上面甩点儿什么。如果上面满是污迹，还有什么好担心的呢？画出点儿什么来，然后逐步推进。

另外一条路是：只管画画，看你画出来些什么。做一个知道绘画工具诀窍的人。心随笔运，看看会发展出什么。

总之，我希望这些建议能有帮助。



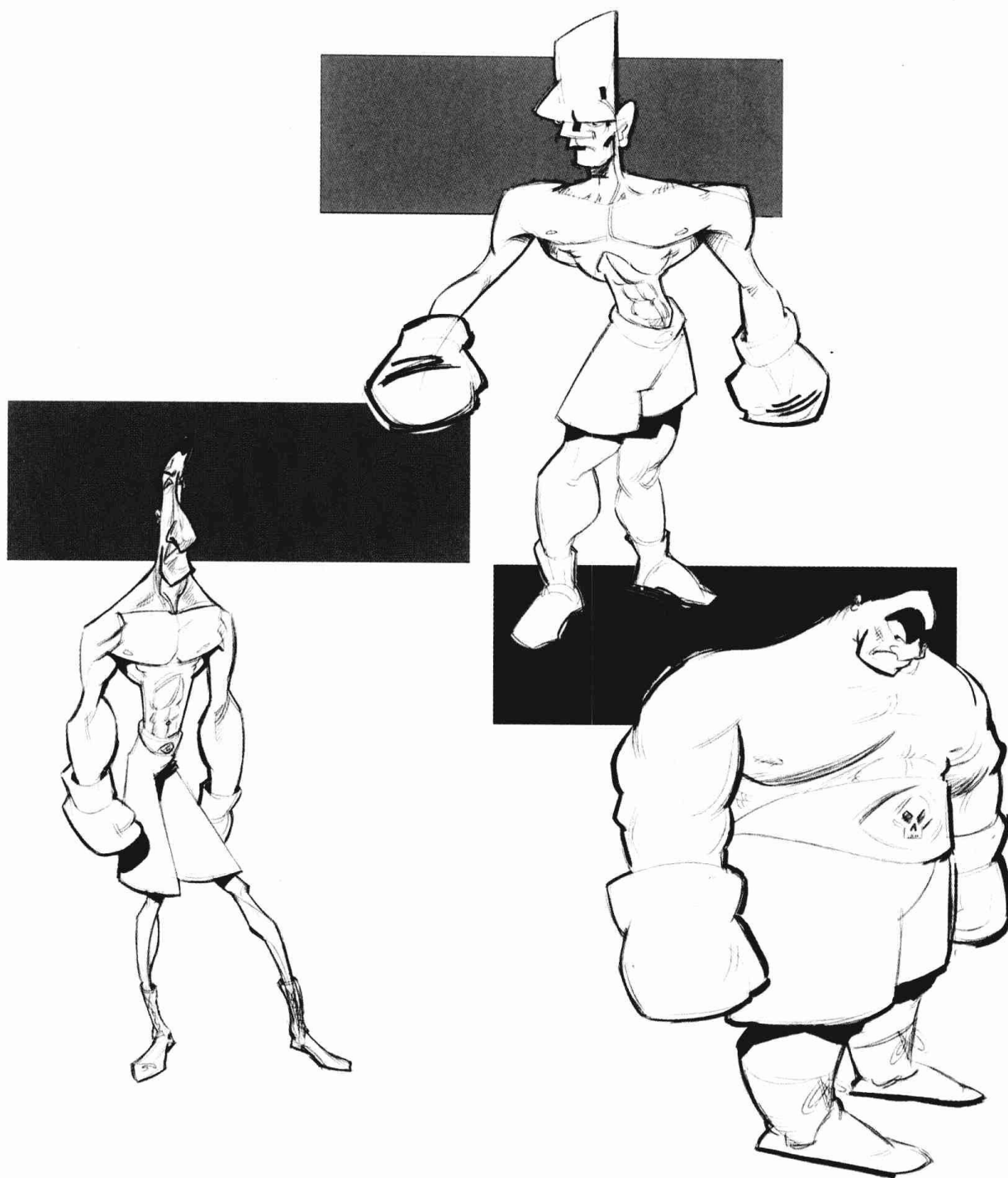
对我来说，这是一张典型的涂鸦。我基本上用平面图形来创造面和体。然后，我会深入刻画，用简单的明暗渐变进行渲染。我喜欢画面左侧中间那个人脸的处理方式。注意我对图形的运用，它们是由穿过头部的线条组成的，同时，我也用这些线条画出了背部。



这幅消防员画像意在表现材质的变化，它画出烧焦了的衣服的质感。画家 Black Caran d'Ache 用彩色蜡笔和留白把故事冲突的瞬间画了出来。产生这幅插图机缘是伯班克的一场火灾。我当时在迪斯尼停车场目睹了这场大火。我记得这位消防员刚从一栋建筑中跑出来，想知道什么东西正从天上掉下来。是灰烬！当我转到拐角时，我看见约 6m 高的架子刚刚倒在马路中间。



左边的男人是我看电视动画时随手画的，动画中的角色经过了深思熟虑的简化。我是在定义平面图形并赋予他们形式。女人造型则是以我的想法为基础。我的想法是创造韵律并让身体适合这种韵律。在这个设计中，头发反衬出了脸的剪影。



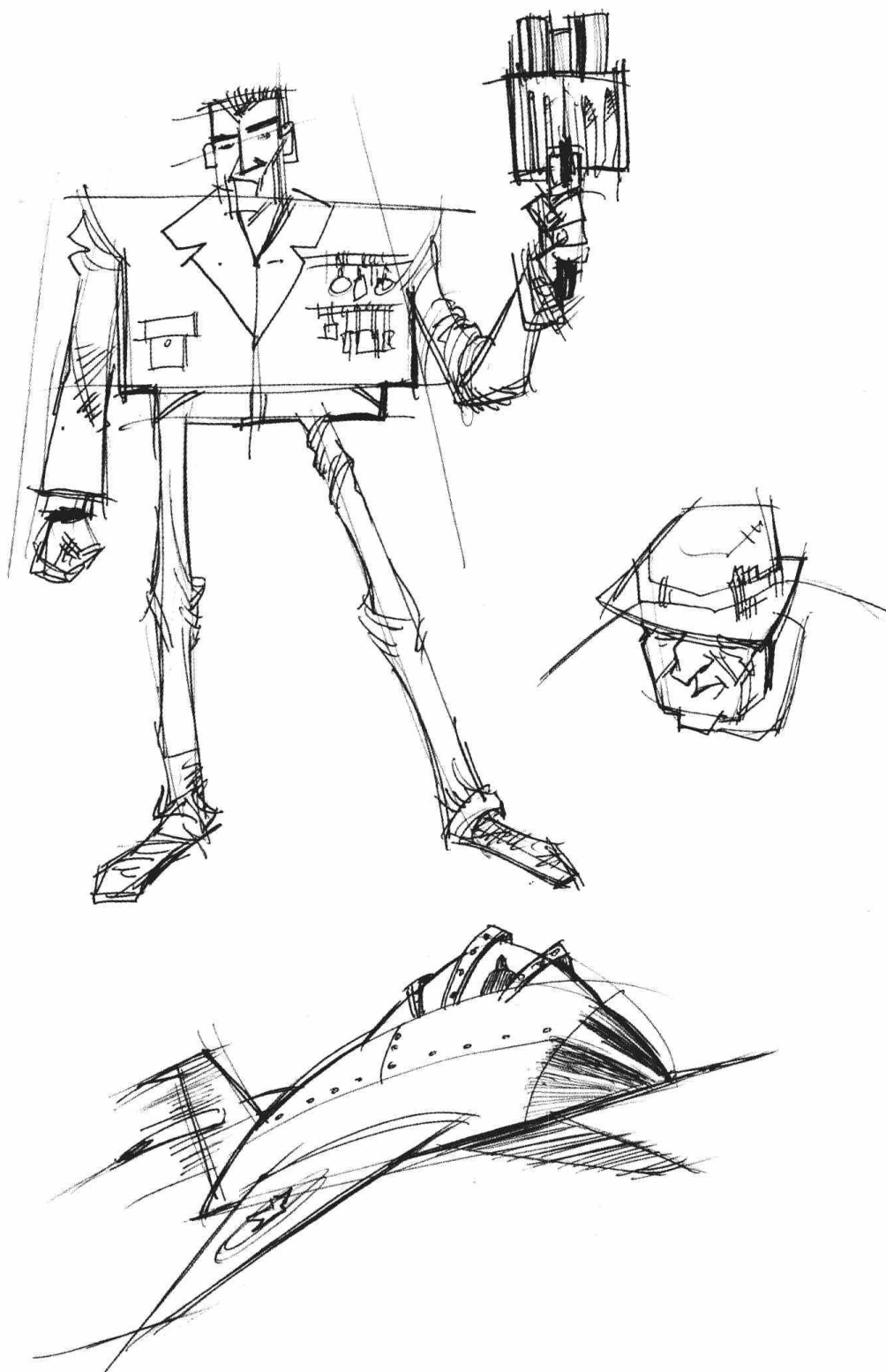
这3个拳击手造型都是依靠他们的剪影建立的。注意顶上那幅速写的胳膊举得较高。最后一幅拳手的胳膊靠在他的侧身上。多样的图形定义了他们的解剖结构。他们的造型向我们透露着他们的个性。拿这3幅拳手画像作对比是为了思考如何设计我感兴趣的职业，以及如何在同一套基本制服内展示出不同的角色。



这些图像再一次代表了从平面到三维的过程。在橄榄球运动员那幅画中，可以看到粉红色平涂的“空间中的封闭盒子”。它们在设计中起到了辅助作用。我确实很喜欢把角色的腿推后，推到角色身体下方的空间深处。在设计脸部时，我有个习惯，就是让一条直线穿过前额。我还喜欢把眼睛的图形挂在这条线上，如上排中间那幅图所示。



设计这个驼背时，我先做了几张剪纸。剪纸的直角激发了角色设计的灵感。请看页面底部的设计，注意蓝色平面图形是如何创造空间错觉的。小炉灶看起来很远，是因为我们的意识根据生活经验填补了这段空间的信息。这段空间距离是由我们觉得它应该离角色有多远来决定的。角色的服装告诉我们他是一名厨师。最后，锅里的鱼和厨师的表情是故事的点题之笔。



在这里，我主要用直线来刻画军人角色。对你来说，决定使用什么类型的主导线条，这本身就是一个有创造性的选择，这关系到你要讲些什么。很明显，在这种选择下，角色是没有柔韧性的。他的身体就是个盒子。战斗机是一个很基础的“有力量的图形”。



与前面的军人形象相反，这个角色有健壮有力的曲线，这体现了他身体膨胀的解剖结构，以及人物由此而产生的自信。



这个视频游戏的角色设计通过运用纷乱线条和纹理给人粗犷的硬汉感觉。泼在身后的红色是用来使这位绿色大叔凸显出来，并暗示血腥的暴力。



黑白设计是考虑和练习清晰性的另一种有效方法。观察老妇人双臂的清晰性。一只胳膊伸进空间里，远离躯干，另一只胳膊在黑裙子的反衬下变成了剪影。



这里面有一些随手勾的漫画。我认为左上角画的是Ed Norton。我喜欢右下角那个女孩的流畅的图形。注意她眼睛的侧面图形仍然暗示着眼球的体积感。

这是以长方形为基础画的一些漫画。大家可以看到我是如何以相同的图形为基础为这个设计着色的。



这6张脸是我凭想象画出来的，但现实生活也提供了养分。为了设计这些角色，我翻阅过我的资料大全。看左下方的脸，注意设计是怎么从平面图形变为立体的脑袋的。我增强了鼻子的流畅感，并细化了鼻子周边的脸部。



这些设计的创作经历了几个阶段。首先我画出代表脑袋的黄色图形。接着我再画出棕色头发的图形。看底下的图像，头发的图形看起来好像是裹在头顶上的。然后，我画出了五官，并给他们的鼻子涂上红色。我希望大家理解形体是怎么从平面图形中逐渐浮现出来的。



我在看一部西部片时画下了这些设计。牛仔要更平面和图形化一些。印第安人凭借其清晰的剪影，显得形式感和结构感要更强一些。两个人都拿着精心挑选的武器，好像是刚刚用过的样子。

练习

1. 预先设定好你的设计风格，用手边的图片做参考画一个模特。
2. 去一家服装设计工作室看看！
3. 边画画，边思考角色。服装和造型告诉你角色的哪些信息？用这些问题来引导你的创意。
4. 向电影电视学习绘画。不要照搬你看见的东西，要从中学习并形成自己的看法。
5. 仅仅把参考素材当做你的出发点。要形成自己的创意，设计时不要看参考照片。
6. 运用不同的绘画媒介来改变你的创作过程。选用最能表现你想要表达的对象的那种媒介。
7. 观察不同的话题、文化、体育等。要知道现实世界才是我们取之不尽的灵感资源。

第 5 章

纪实性速写与角色

画“外景”（我喜欢称其为纪实性速写）可以为你建立真正属于自己的创意资料库。现实世界中存在着不同的个性、面孔、服饰、建筑，它们才是真正有启发性的！我们的世界中生活着大量丰富的角色，没有什么方法比直接观察他们更好的了。

观察人们的癖好和姿势可以为自己的角色设计提供很多信息。留心人的行为，保持敏锐的眼光。Desmond Norris 写过一本书，叫做《观察人》（*Man Watching*），这是一本描写人类行为的优秀的书。对于那些想传达出人性的角色设计师来说，这本书是必读的。

迪斯尼世界的 Epcot 主题公园是我最喜欢写生的地方之一。半个公园都在努力为玩家打造一种一天内环游世界的旅行体验。“假想工程专家”（Imagineer）们创造出世界上不同国家的仿真环境。环境中建筑、食物、音乐、服装等，它们能够让你达到逼真的体验！而且你可观察到真正由世界各地来到主题公园观光的游客。诚然，假设你想了解中国，能去中国最好，但像这样的“一站式”写生也是很不错的体验！

开发你家周围的地方。超市、购物中心、电影院或者公园都是很好的地方。要想观察人，你不用走太远。看看你自己，观察自己在做什么，什么时候在做，以及为什么在做！最好的学习地点就在你自己那里。

我生命的最后 1/4 时段里，一直
在不停地认真地致力于研究人类——那
就是说，研究我自己，作为一个人类个
体，我就是人类的缩影。

——马克·吐温

这段话已经被说过上万遍了，请原谅我再次搬出这段陈词滥调，但是到哪儿也别忘了带着你的速写本并大量地画。熟能生巧！伟大的作品需要技巧，无论在心还是在手。投入的时间越多，技巧成熟得越快。

寻找角色

开始学习纪实性速写的最好方法就是观察人的某一瞬间。观察一个人，观察他的癖好、衣着和个性。

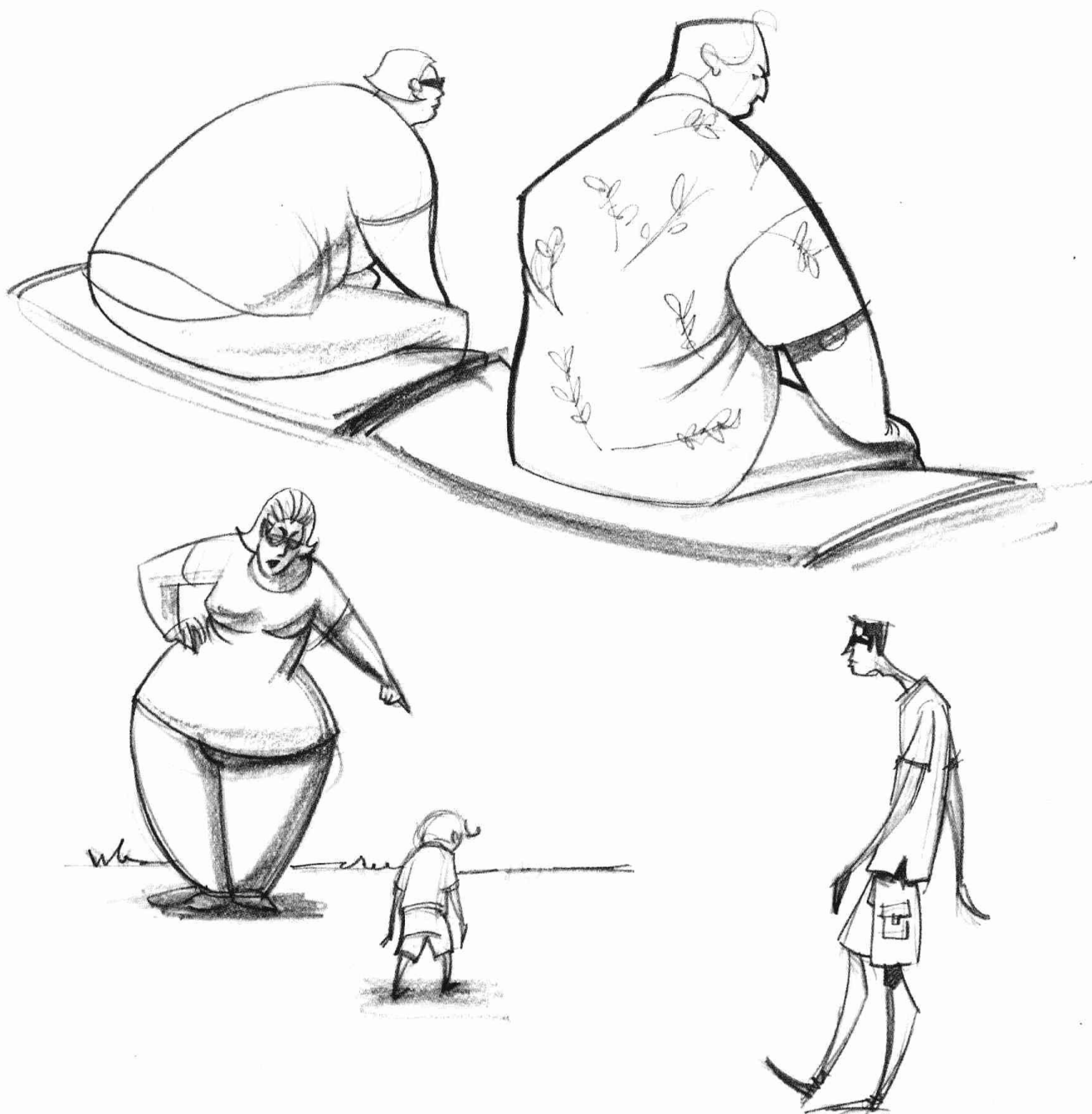


这是一些人物小漫画，它们是我在动物园吃午饭时画的。图形是我表现角色类型的手段，我会按照我对角色类型的感觉来选择图形。有件事可以帮助你，那就是在观察别人时想象那个人的职业和过去。左上角是图书管理员，她戴着眼镜穿着领口很低的衣服。她下面是个戴着沙滩帽的硬汉。



这是那个不高兴的中年“美国爸爸”(America Dad)。他的孩子们在操场又捅娄子了。这幅画表现出了他此时的心理反应。注意“有力量的图形”又派上了用场。他的头、身体和胳膊都是学习图形的好例子。右边的速写是另一幅漫画。

一旦画面中不止一个人，它就有了动感。你得考虑人物之间的关系。注意角色是如何体现这种关系的。他们之间是怎么互动的？真正神奇的是，只要注意力集中，我们就能读出人物之间的关系。让人看不懂，往往是因为缺少那个瞬间的人物联系。



上面画的是一位父亲和他女儿坐在公园的长椅上。女儿在说话，而父亲的注意力却不在他们的谈话上。在下面，你可以看见一位母亲在叱责她的孩子。最后，一个瘦高的男人引起了我的注意，因为他散步的姿势很好玩儿。他把全部体重都压在了后脚跟上。



Mike Daley

这是我的邻居在街区里遛狗。他很容易被认出来，因为烟斗从他的白胡子里伸出来了。他看起来总是一副对周围环境不太放心的样子，走起路来还外八字。所以我决定把这些特点都画到速写里。每个人都被生活中的伟大角色们包围着，只要稍稍留心观察就能找出他们。



这是个有趣的瞬间。这位父亲背了个超大的童车，而他的孩子却对坐在里面毫无兴趣。为了强调童车与孩子的对比，我改变了两者的大小。

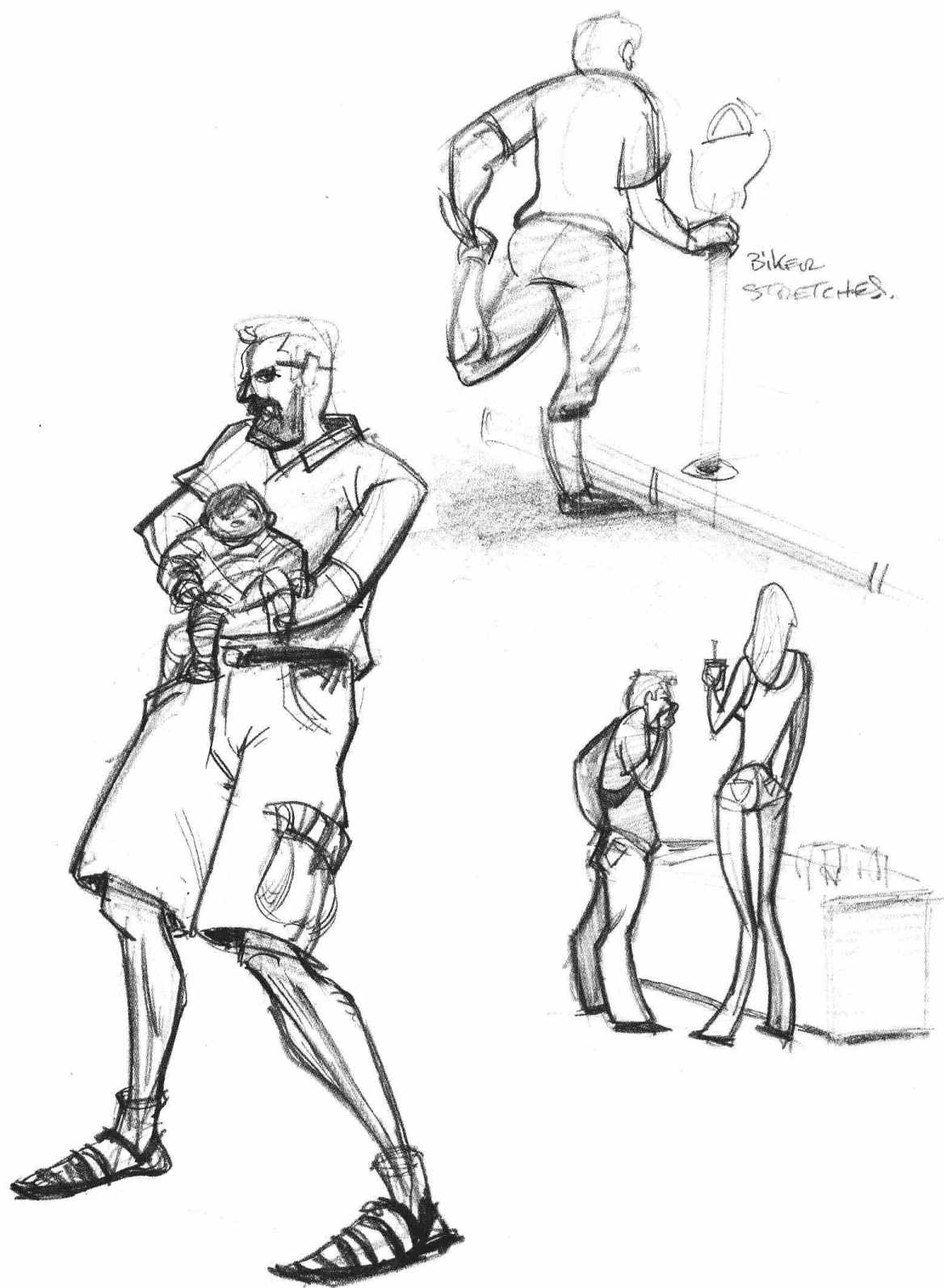


接下来几幅速写是我坐在家附近的农贸市场的路边完成的。一个女人在捋着头发，同时另一个女人在卖桌子上的产品。我觉得这个情景很迷人。第一个女人说话的时候似乎有点紧张，要么就是对产品不太有信心。



Mike Daley

这个女人弯下腰看着柜台里展示的甜点。她问了好多问题，而柜台后的服务员对这种情况已经司空见惯了。“这些饼干是绿色食品吗？”“是。”“这些面筋是免费品尝的吗？”“不是。”她的鼻子细尖，所以为了强调她的指向性，我又把她的鼻子拉长了一点。她的后背和臀部构成了一个三角形，再加上她的脸，整个情节得到了强化。



左侧的速写讲述的是笨手笨脚的高个子父亲抱着他的小宝贝儿的瞬间。接着我画的是自行车运动员在借助泊车收费表做准备活动。最后一张，兄妹二人正在吃桌上免费品尝的食品，我喜欢这种感觉。



这是另一幅父子在马路边吃苹果的情景，孩子在模仿父亲。你是否注意过有一小群人模仿别人的动作？打哈欠时互相传染或许就是最好的例子。有时你确实可以模仿某个人，接着这又会引起他们模仿你！试一试，注意我们之间有什么相互关系？



小孩儿正努力推着自己的四轮童车，我喜欢这个情景。我联想起成年人用力推轿车的场面。下面那幅图画的是父亲和他的两个女儿。注意观察那个小女儿是怎么被其他人包围着保护起来的。父亲单膝跪地，这个姿势可以让他和小女儿之间的联系更紧密。



这个例子很清楚地画出了一个沮丧的人。这个男人在很不耐烦地等那个年纪大一些的女人挑选商品、结账。双臂交叉并且身体后倾，这个姿势暗示了他对她的看法。



我写在这幅速写旁边的笔记挺有意思，“太卡通了，讽刺意味不足。”画这幅速写时，就意味着我需要画得更真实才能弥补这个设计。我虚构的成分太多了。



这个乐手是个很棒的角色！在仔细观察这幅速写时，要对你看到的所有处理非常敏感。注意向里歪的下巴，以及他手指的演奏动作。这些就是我在那一刻的所有感受。



这是两位疲惫的父母。我充分地利用他们睡着的时候画下了这张速写。很棒的故事瞬间。女人的头靠在男人的肩膀上。男人跷着二郎腿，十指交叉。我喜欢这些动作。



这幅速写完全是在表现故事。大人有大人們的谈话，孩子有孩子们的谈话。我想把这个创意表述清楚。注意他们的造型是借助线条和黑色背景建立起来的。他们把这幅速写的主题以剪影的形式衬托出来。



在这幅图中，两个不同故事的瞬间通过一个抽象的图形联系了起来，这个图形就是地面与遮阳伞的结合。上方的图像是另一个画家在认真地画她面前的宽阔场景。另一部分画的是两个男人在谈话中思考的片刻。有趣的是，可以看到两个人都没有正视对方。



Mike Daley

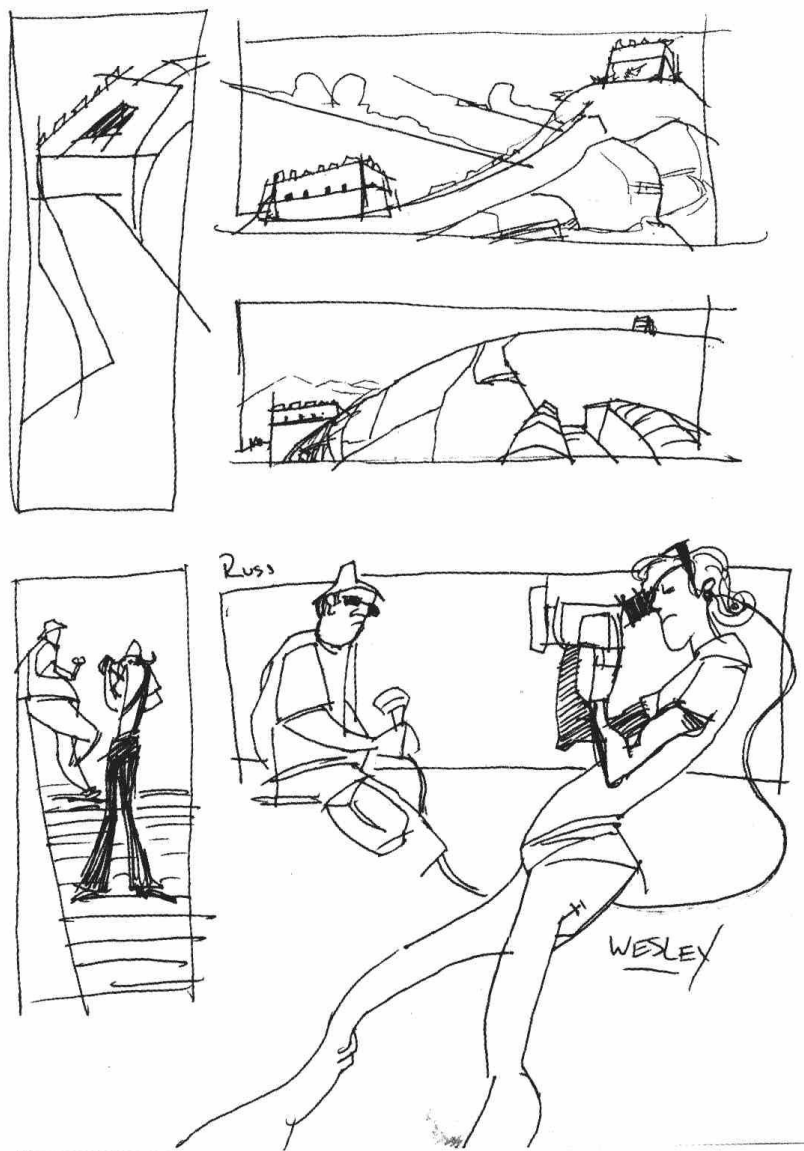
旧金山 Dolores 公园旁边的一家受欢迎的餐馆里排队的人群。人们一个挨一个地站着，自动组成一排，同时他们在各自做着各种各样的事情，互不相望。这个场面很有趣。我还注意到似乎大多数椅子都空着，这告诉我这群人是世故而又忙碌的城里人，待他们拿到速溶咖啡，就会马上离开。

角色的布局

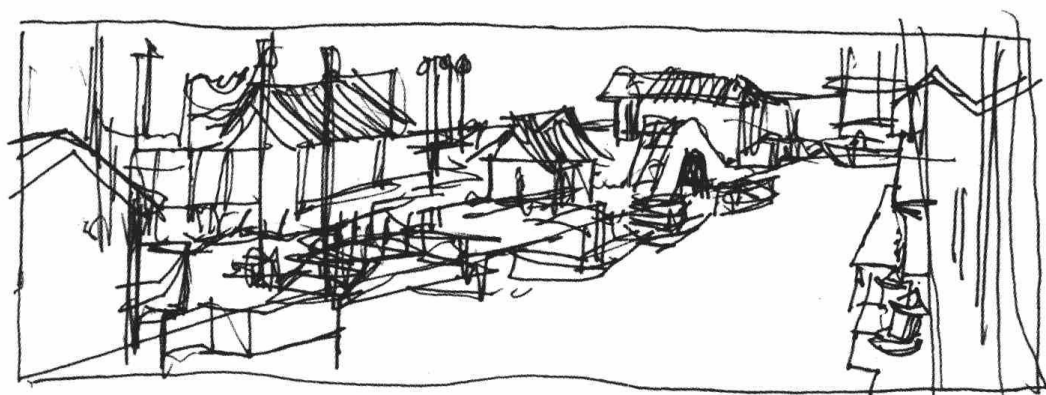
在本章的这一节，你将看到我是如何安排画面中的人物的。我想让你看到画中环境和人物布局的框架看看划分空间的图形是多么简洁抽象啊！我尽量画长条的横幅或竖幅画框。这样的设计一开始就有强烈对比的效果。到底是用横幅还是竖幅取决于我想要说什么。我还是用第3章介绍过的三分法。请把人们看做图形、个体或人群。

几年前，我应邀来到北京大学，参与建设该校的数字艺术硕士课程。我在那里待了两周，要启发 50 个学生，还要给他们备课。为了从文化概念方面激发他们创作动画短片的灵感，我们一起去故宫待了一天（和 50 个学生一起打车去的，那是一个有意思的地方），一周后他们得把他们编的故事交给我。

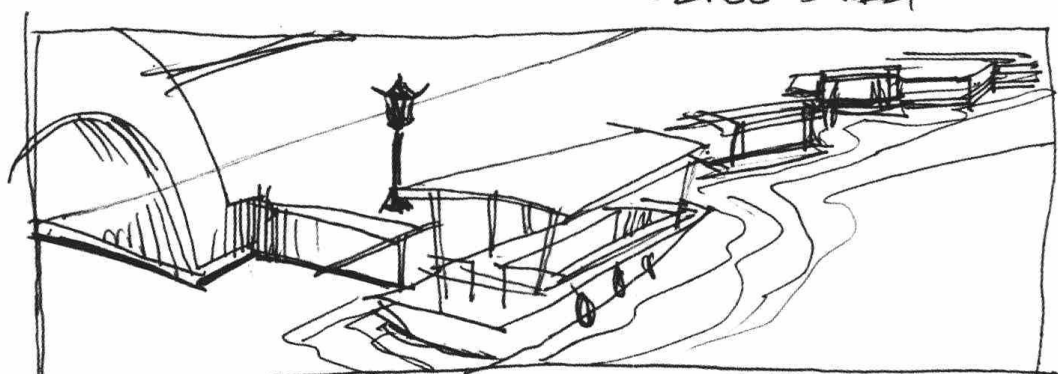
我在中国待了两周时间，这是很好的经历。课程间隙，我的挚友 Russ 带我观光景点。这就是下面这些插图的缘起。



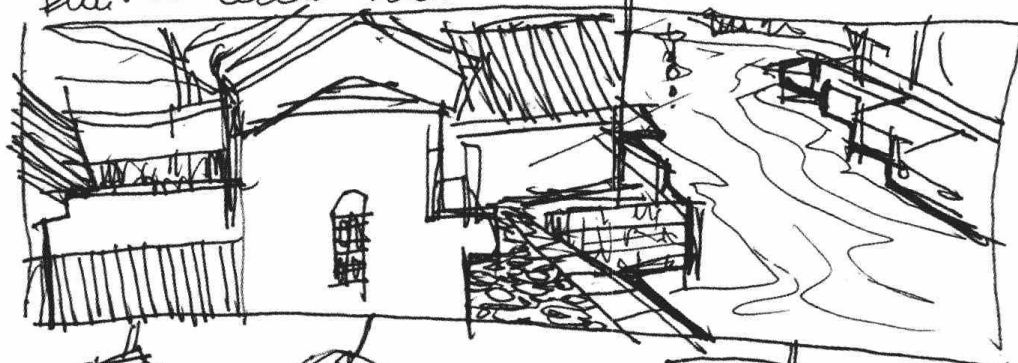
在左上角，你可以看到我想画出长城的长度感，所以我围绕着台阶来画，那么竖幅就是很好的选择了。对于右上角的两幅图，我在思考解决画框中两个建筑的关系。注意我是怎么改变它们的大小并翻转它们之间的曲线来改变构图的。底下两张速写都是在表现两个人之间的关系。注意两张画中人物亲密程度的变化。远景向我们交代了地点，而横幅构图则给我们讲了一个亲密的故事，这个故事就发生在那里。



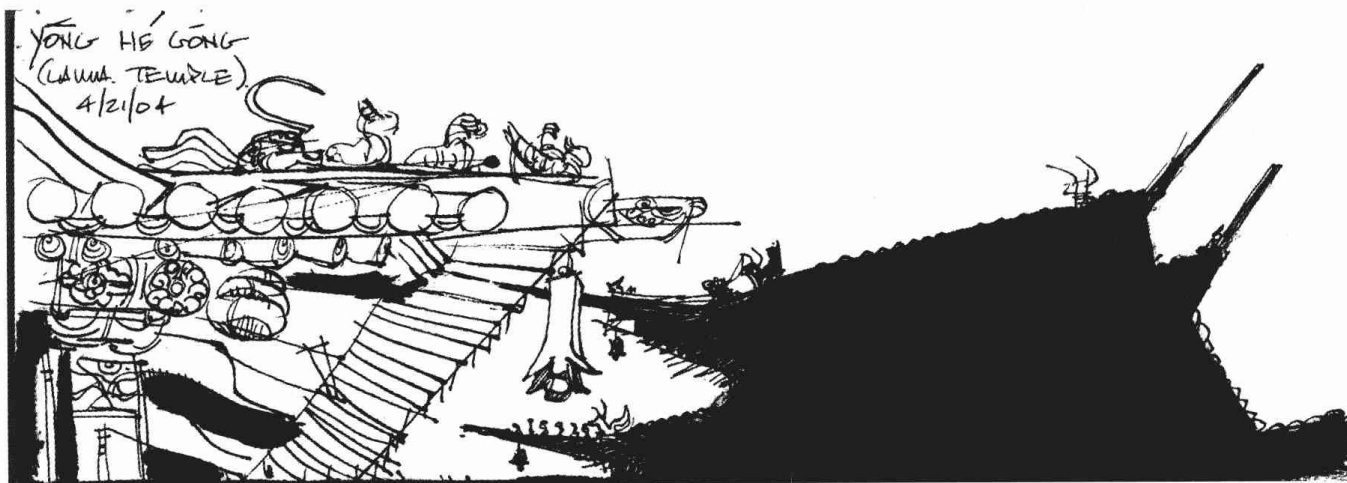
SUZHOU STREET



WHERE EUROPEAN +
BUSINESS WOULD SOMETIMES STOP.



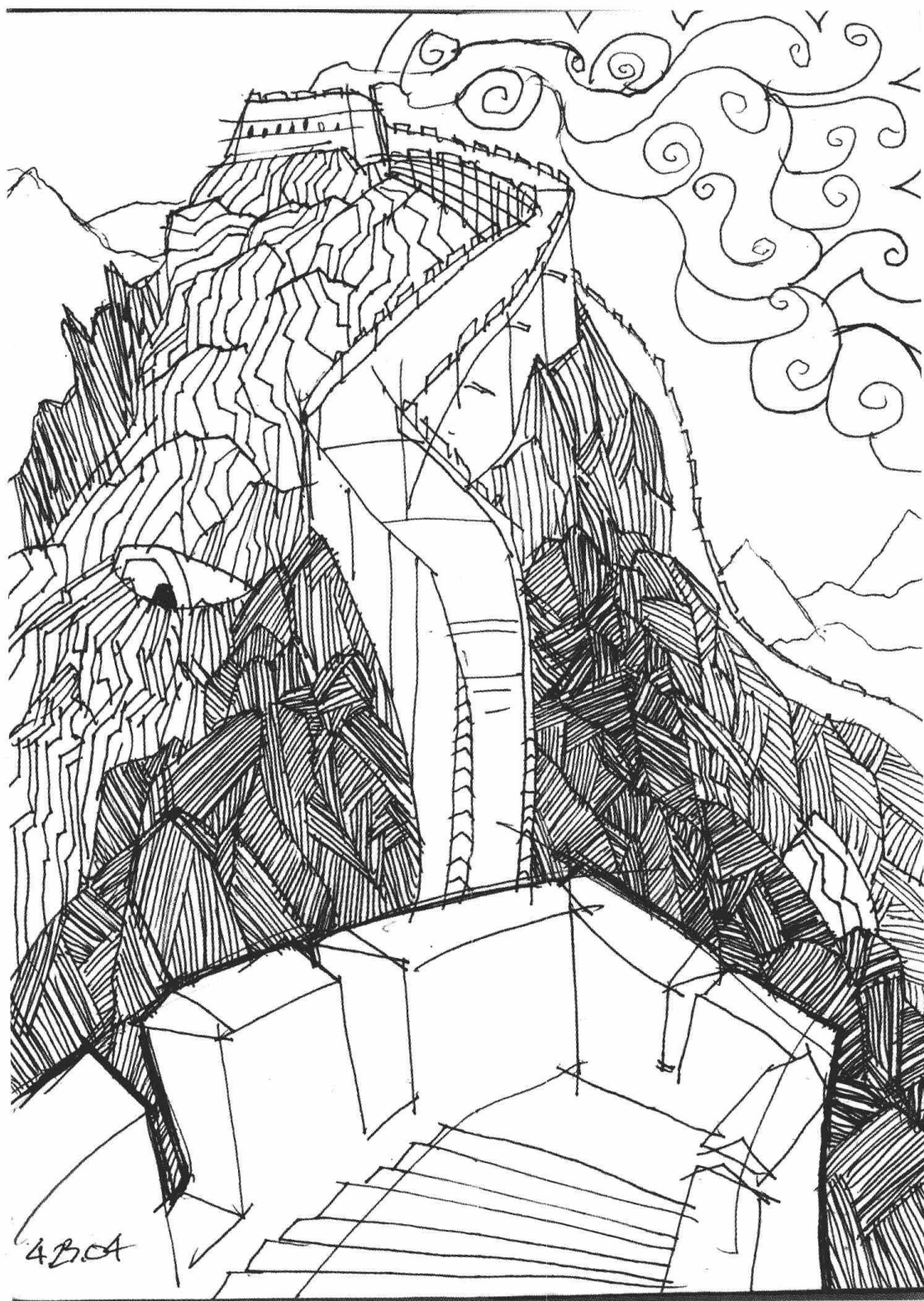
这是我中国速写本的另一页，顺便提一下那个本子也是在中国买的。那是一个手风琴式的本子，我想中国人是竖着在上面写字的。对我来说这个本子很棒，因为它薄而长，所以它已经是个很棒的图形了。由于它手风琴式的结构，所以我能以不同的宽度和比率打开它。



这是一个对我有启发的研究。我的想法是观察屋脊的细节，观察它是如何将这些漂亮的结构勾画为令人敬畏的剪影的！这是关于由大到小，由细部到外形的研究。



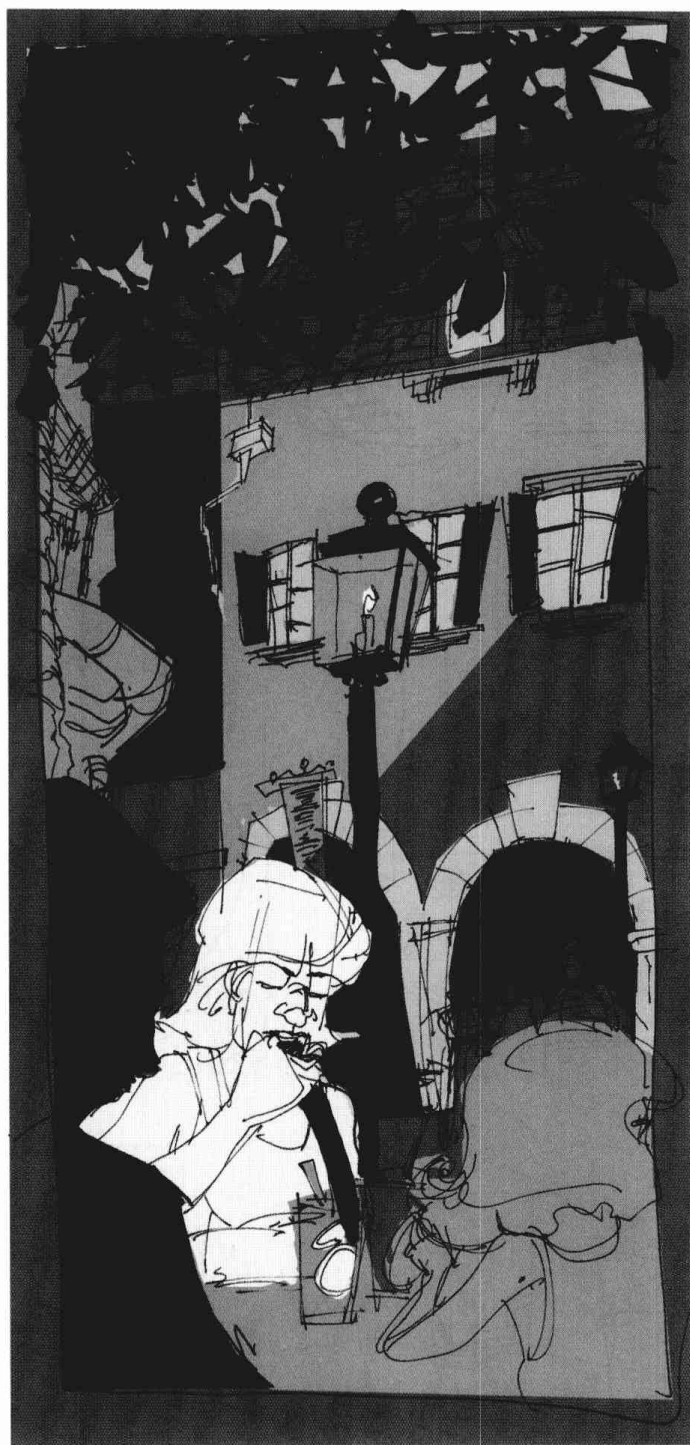
这是第二张雍和宫的速写。在建筑群中许多不同建筑之间的过道里可以看到这样的景象。我喜欢挂在屋檐的小铃铛，并把它们加入到了设计中。它们代表了对比和类比。我用屋顶平缓的横向曲线打破了画框的纵向图形。如果回到这个设计中修改它，我会扩大画框顶部的负空间。为什么呢？因为右边的屋顶线在接近画框高度 $1/2$ 的地方被切断了。



这幅画是我站在中国的长城上画的！我再次运用平面图形来辅助构图。我把下一个烽火台放在画面的顶峰，这是为了描写长城下面山体的高度。前景中，台阶的曲线都指向同一个方向。然后我把墙放在左边，好像它被台阶顶了出去。所有细节和时间早已在我最初的抽象缩略图中布置好了。



这是另一个从观察生活到提炼设计的例子。我用这个方法获得了很多创意，并将其归纳起来。这些速写都是在佛罗里达州的MGM工作室完成的。所以，我不仅用线来观察图形，而且还用黑白图形进行思考。我喜欢右下角的图片。在把注意力放在图形上以后，我转而把焦点对准了走在街上穿雨衣和打雨伞的旅行者。



这幅画以黑色线条起稿。在这个阶段，我依据故事情节思考设计。然后，我把速写导入 Photoshop，根据明暗对比用单色色彩方案给草图上色。我想让母亲成为画面的焦点，为了推进这个创意，我让母亲变成画面中最亮的区域，把浅色块放在父亲旁边，他是画面中最暗的部分。我还在后面墙上伪造了一个投影图形，明暗交界线沿右对角线投射到母亲的头部。现在你不得不盯着她看了。我还把我的调色板留在了边上，这样你就能看到这幅画的上色是多么简单。



这幅画将雍和宫的不同瞬间合成在一起。我是在寺庙的正门画的速写，然后又在画面上添加了僧侣的形象。他们的大小变化构成了强烈的景深感。

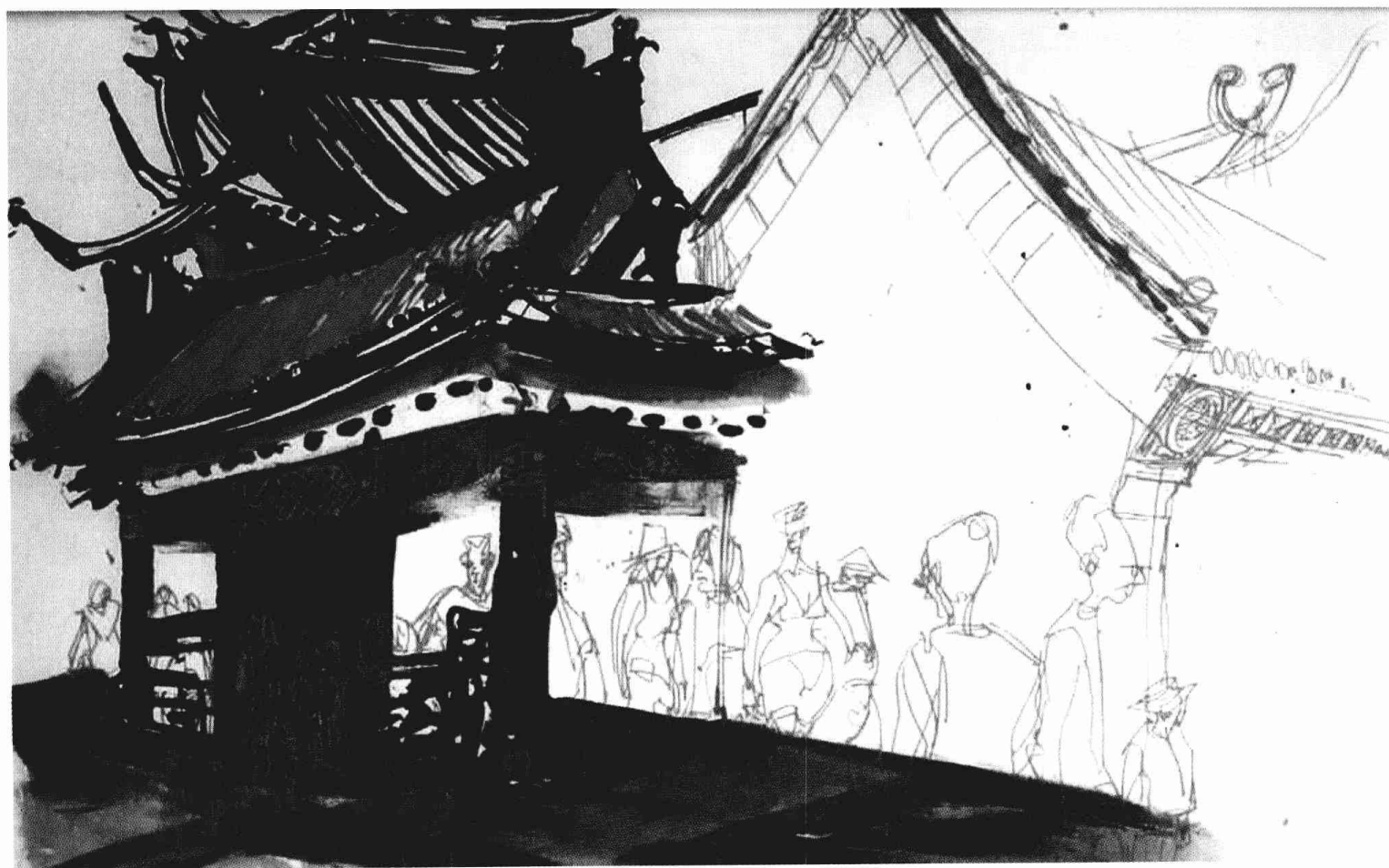


我在北京期间，还去了颐和园。这是它的入口。右上角的印章刻的是我的名字，这两个汉字的意思是“大步”，很讽刺的是我身高只有188cm。我处理这些视觉信息的态度是要把文化和个性融入到纪实性速写当中。空间或者说深度是通过人与人之间的比例关系暗示出来的。大的处于前景，小的处于背景。

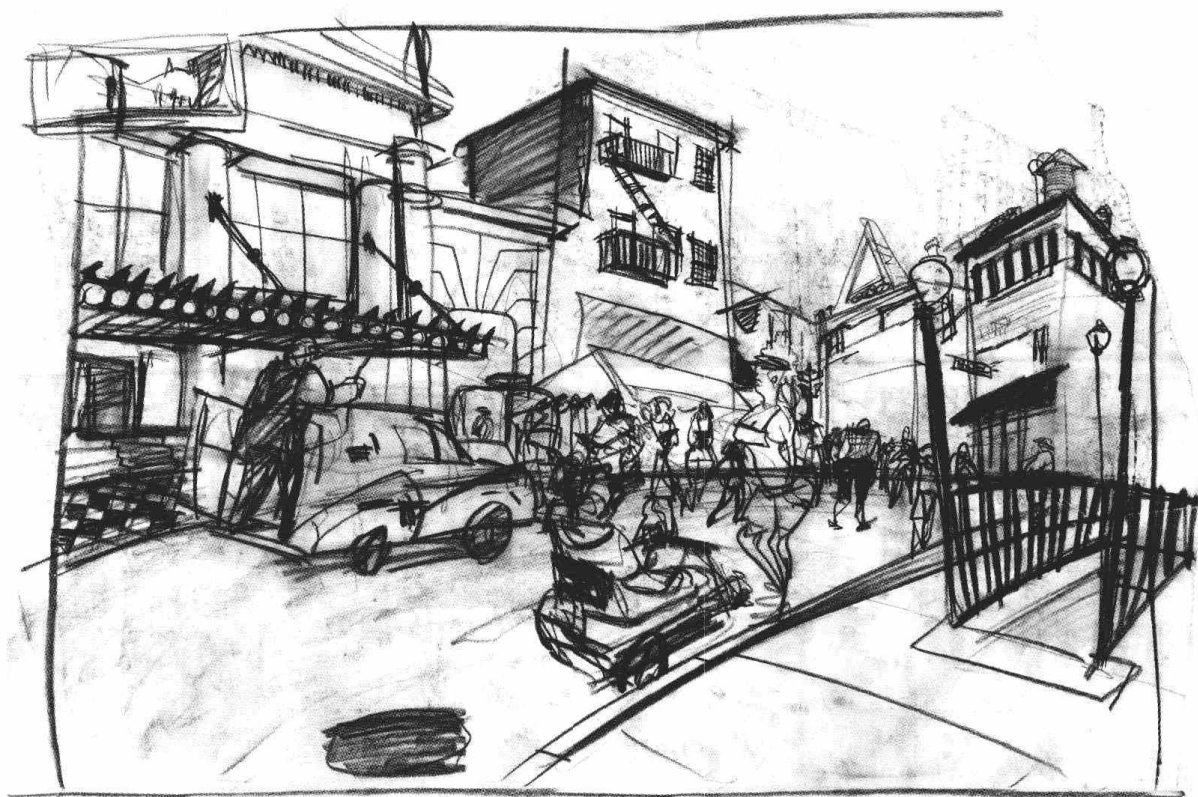
建筑与角色

我已经向大家展示过多种不同的表现角色的观察方法和设计方法，所有这些方法同样适用于非生命体。在纪实性速写中，通常指的是建筑。

为了当一名漫画草图画家（penciler），我曾经去视觉艺术学院（The School of Visual Arts）学习。为了解决如何画好建筑和背景这一难题，我用课外时间努力了好几年。我讨厌画那些东西，它们的抽象与设计感引导我归纳出某种方法，后来我发现这些方法很好，足以满足画其他东西的需要。我虽然走着职业动画师的路线，但我还是希望有一天可以画漫画。



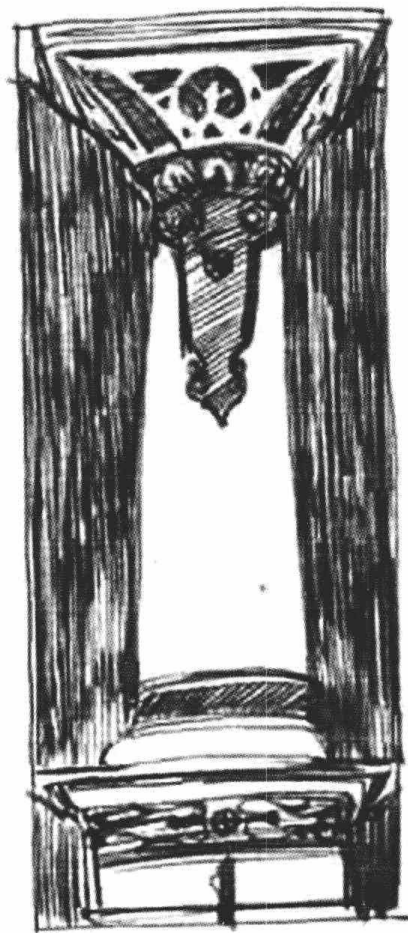
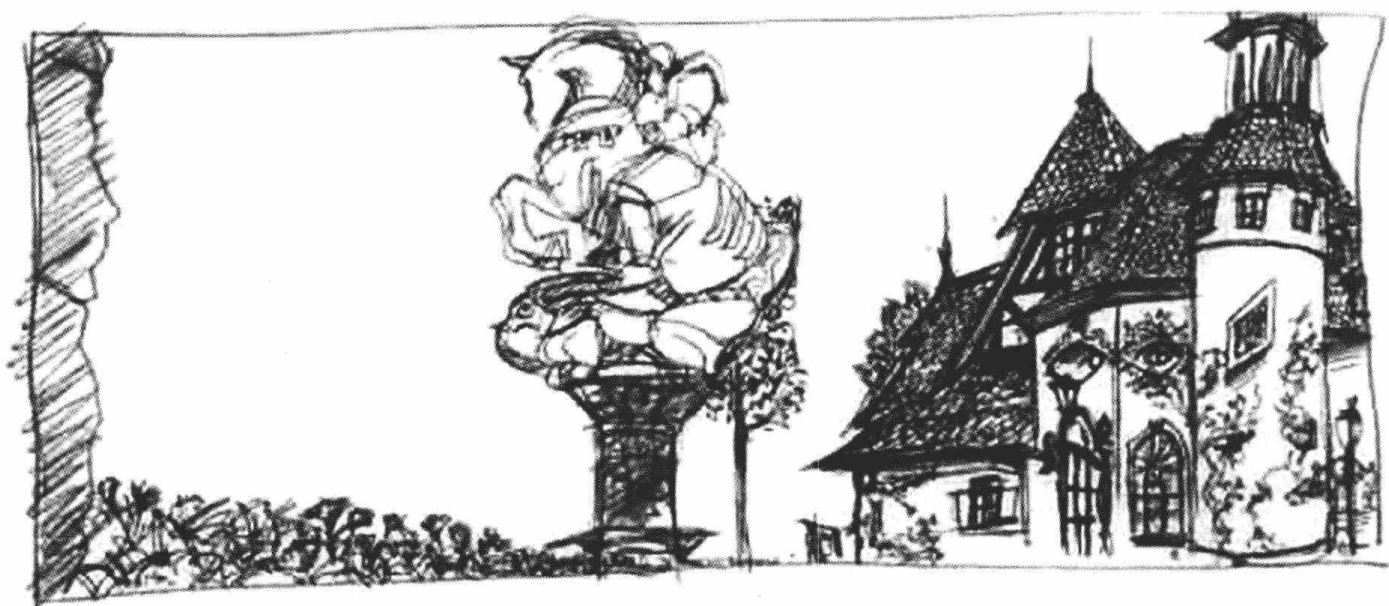
这幅画是在迪斯尼世界的 Epcot 主题公园的中国馆完成的。建筑是我的主要角色。我想要画出曲面的屋顶和丰富的色彩，观光人群在这里是次要的，所以用稀疏的金色线条画沿着建筑排列的他们。因此，他们变成了背景的一部分，而不像红色和绿色区域那么重要。我尽量避免过分强调材质。在学习使用了像中国毛笔和宣纸这样的基本工具以后，我考虑用它们来表达体验会更贴切。本例中，曲面的屋顶轮廓是用 Dr. Martin 牌颜料的墨水滴管尖画出来的。在其上面，我选用金色笔和马克笔来勾线。



简单地弯曲路面就给画面添加了趣味感、活泼感。这种技巧在于充分地理解透视原理，使街道上所有的元素随弯曲的透视网格做调整。



这些设计稿来自迪斯尼“动物王国”(Animal kingdom)中的非洲馆。注意这三张图片都是用三分法设计的。

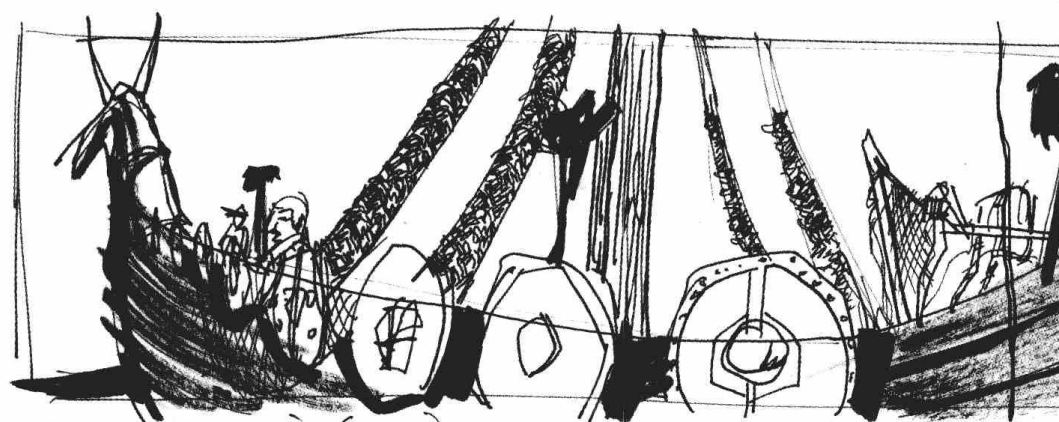


GERMANY AT EPCOT

本页全是对佛罗里达州 Epcot 主题公园德国馆的研究。它是各种片段的合成，反映了场所感。所有这些信息都为下一页的插图提供了灵感。



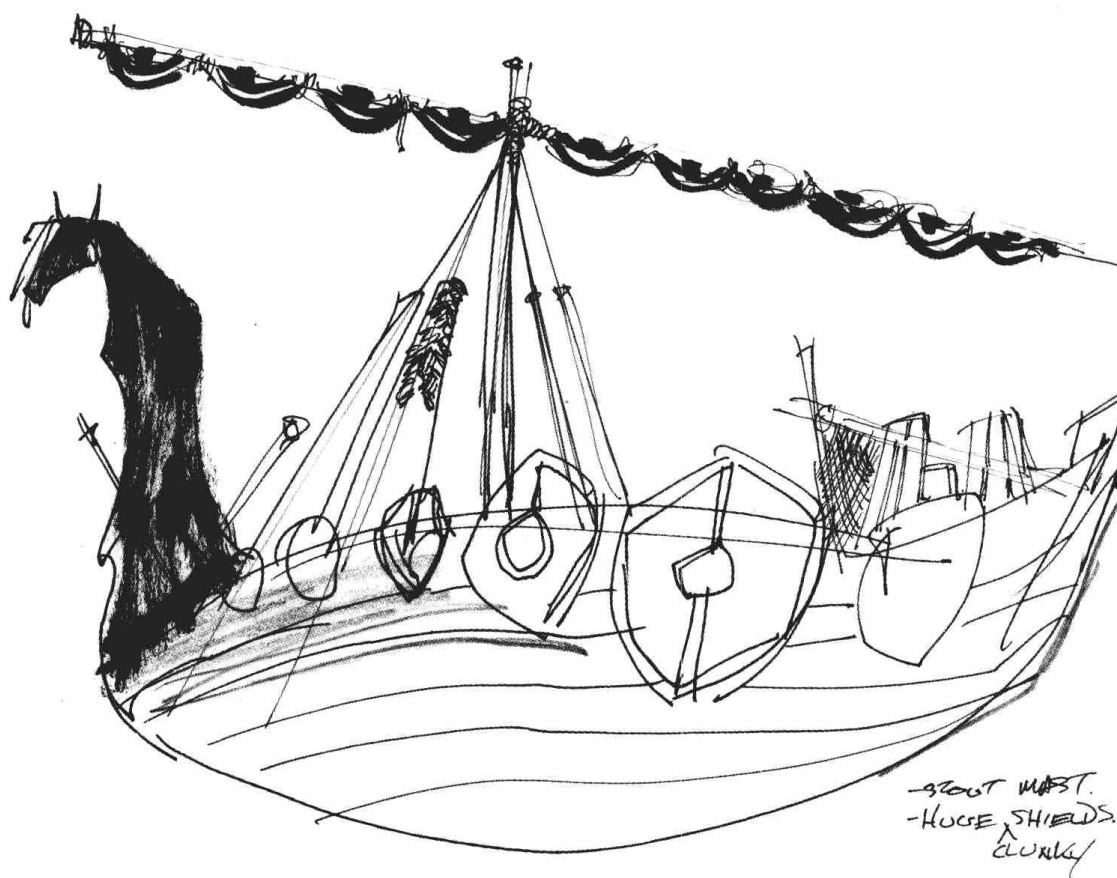
简单的曲线漫画化了这栋建筑。我还调整了比例，拉长了屋顶来反衬建筑的基础。这栋建筑基本上就是一个三角形落在矩形上面。我在屋顶画上了木瓦，给画面添加了真实感。上面的细节使画面变得更加真实可信。



COMMUNICATE DRAGON (STORY).

- MEX.T. SHIELDS OF WOOD + RUSTED IRON!
THICK, WOVEN ROPES.

Rich

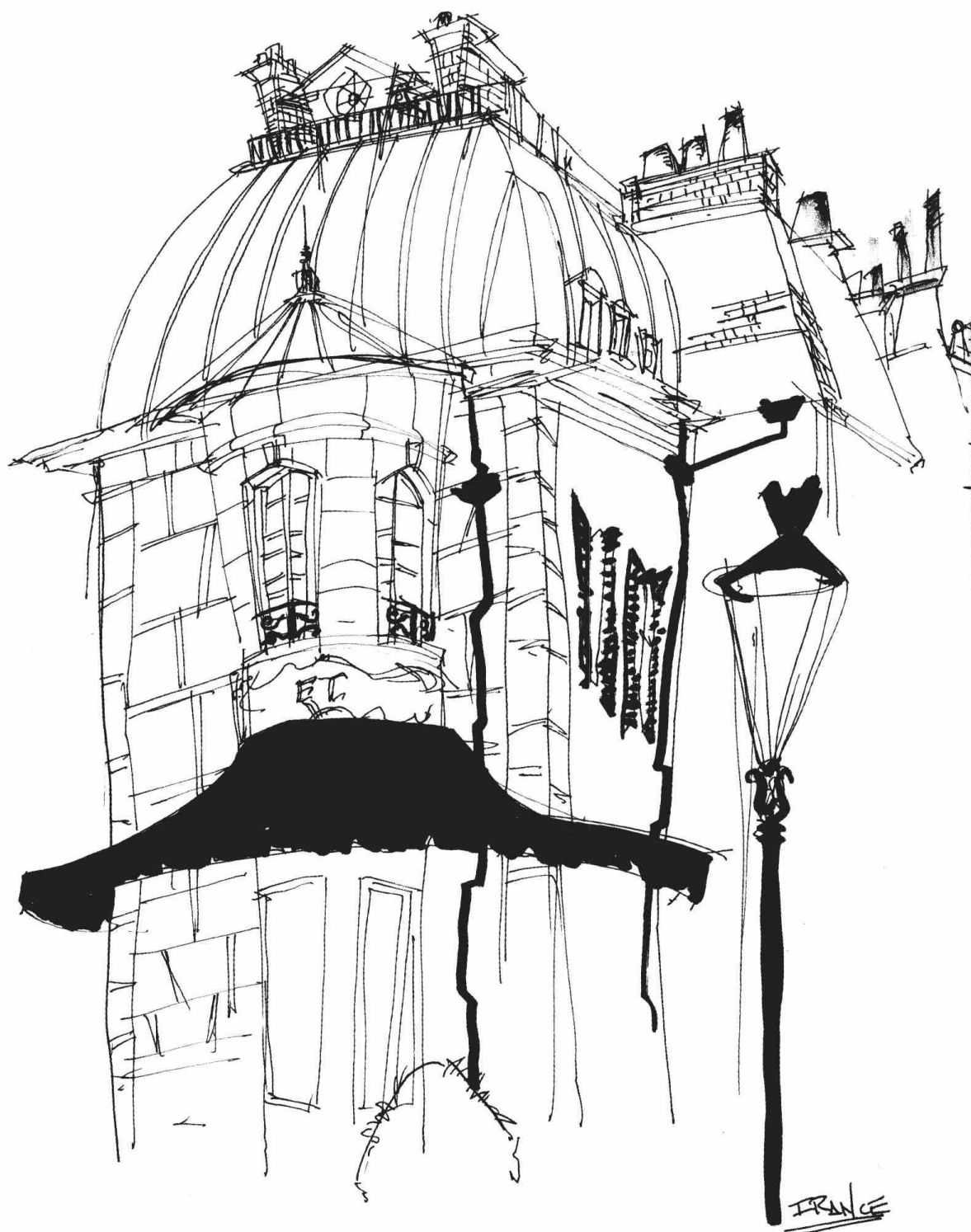


- GREAT MAST.
- HUGE SHIELDS.
CLUNK!

上面那张速写是我对北欧海盗船的研究。你还能读到我为细部和船上人物写的注释。我用了些形容词来描述它们，这些形容词让我有一种超越纯粹分析的渴望。第二张速写使我又回到了理性的研究。研究完这艘船后，我几乎画不下去了。我渴望画出来的是我自己的感受。



这张速写画的是魔幻世界中的鬼屋。这里的创意当然是追求环境的阴森感。我用剪影的方式画房子，让人感觉黑颜料似乎要滴在或者抓住下面的墓碑。在某种程度上，这样的手法揭示出了住在房子地基下面的幽魂。



我喜欢这张速写。本节的开头，我说我找到了画出让我满意的建筑的方法，还能回忆起那段话吗？就在这儿。这就是我所说的所有的抽象图形。观察烟囱的顶部。注意它们不过是不同高度、宽度，略施明暗的平面盒子而已。房子的窗户和墙砖也是一样。然后，我用黑色的排水管和出檐来与所有这些线形成对比。



这是运用“比例封闭盒子”的很好的范例。你可以看到我是如何把小汽车纵向拉长的，而前灯还在很低的位置。在右上角你可以看见我最初画的缩略图。这个设计最重要的部分是那句广告词——“A Tall order”¹，这就是我纵向拉长车头的原因。

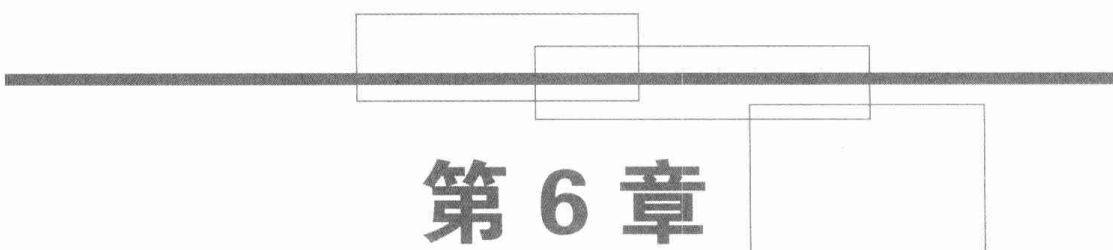
1. “A Tall order”，这是一句双关语，字面意思是“高订货率”，在美国俚语中还有“苛刻的要求”的意思，意指Cadillac的产品质量过硬。——译者注



本章最后一个设计是一幅粗略的概念插图。该设计所有抽象的创意都来自这本书前面的部分。我希望透视歪一点，比如那栋主要建筑。注意建筑随着伸向天空而变得越大，本来是应该变小的。人行道的地缝画得横七竖八。注意明暗的运用，为了突出焦点，我提高了建筑一侧的明度。我还让街灯指向那栋建筑。注意从左到右、从上到下的三分法。

练习

1. 来个短途的轻装旅行。外景创作是有趣而令人兴奋的。我发现在我出门之前做点计划是很有用的。带一个旅行背包或是双肩包，装上你的速写本、便签纸、剪刀、钢笔、马克笔和水。
2. 带一本参考书，它可以给你提供一些创作灵感，以防你对外景没什么感觉。你可以事先想好带什么书。例如，你可能去唐人街，那就带一本关于中国或是德国的书，把两种文化结合起来！
3. 画一个你周围 360° 的全景。这很有挑战！需寻找多个透视点。
4. 从环境中选一些东西加到你的画面中。比如，你坐在饭馆里或开往某地的火车里，餐馆里的菜单和火车票都可以贴在画面上。
5. 观察人时，想象他们的个性、生活方式、职业和家庭。用这些来丰富你的设计。
6. 做一个出色的观察者，当然你也是其中的一份子。对一切事物都不要想当然。



第 6 章

动物与角色

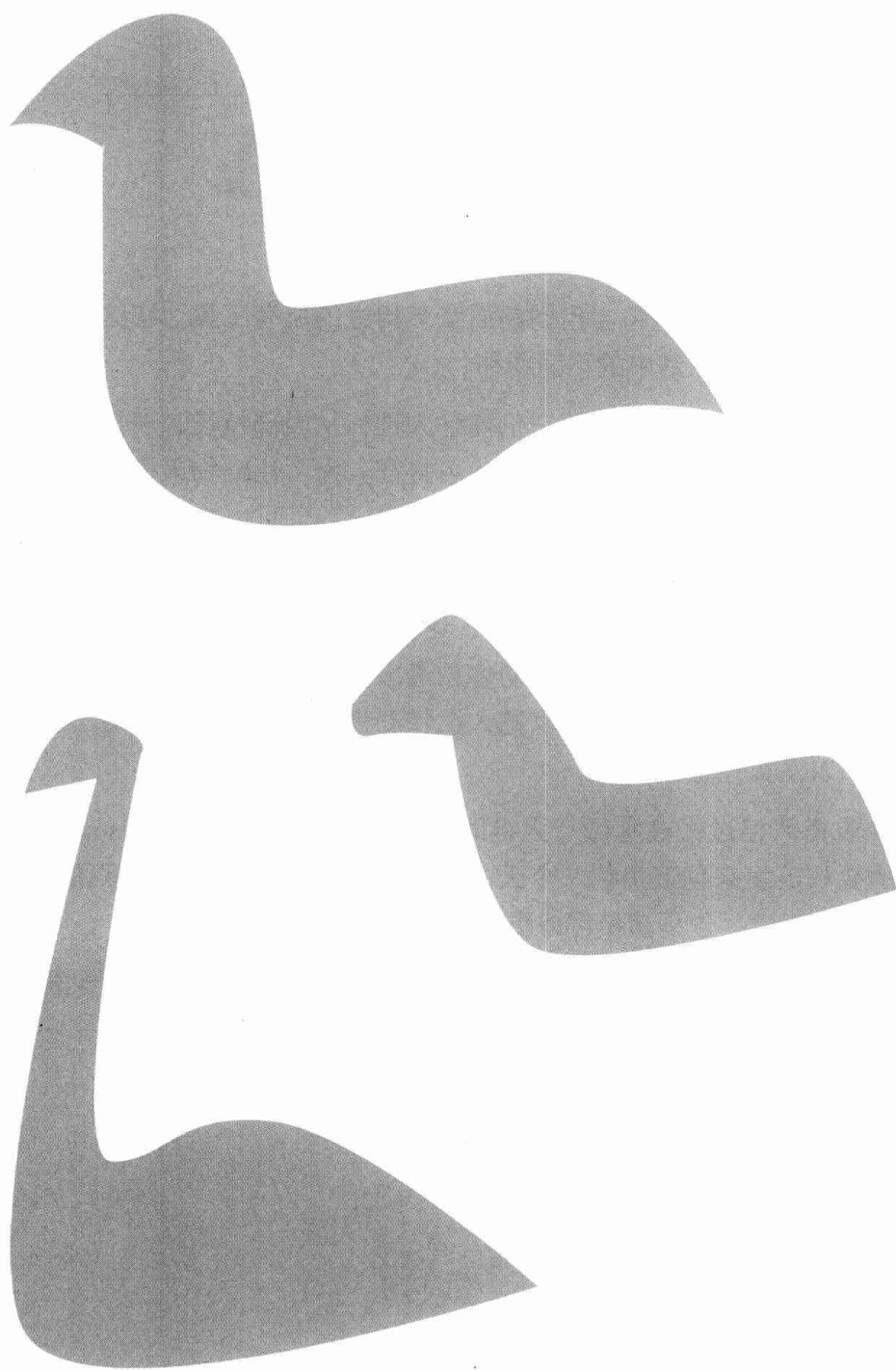
画动物的时候，我们将会用到前面章节用过的所有工具。在这里，主要的区别很明显：我们在画生活中的不同物种。

那么该怎么办呢？我们要给它们灌注人性！从面部特征、表情、身体语言中搜索和寻找那些能够创造故事的人类角色特征。为了让动物人格化，我尽量给动物的脸上增加一些表情。通过这些人为的创意，我们可以在一个较高的情感层面上理解作品。

动物提供给我们很多有趣的图形，这些图形能让我们思考，激发我们的灵感。了解人体或动物的解剖可以帮助你创造出合理的设计。了解动物可以为你的创作提供全新的信息储备。你可以把人类和动物结合在一起，创造出新型的外星人、怪兽，以及其他物种。

这种混搭风格过去被称做“人神同形同性”（anthropomorphism）。也就是说用动物的头和毛发来创造角色。今天，大多数动物角色都真实地保留了它们的配音演员的面部表情，这样演员可以更好地为它们配音。

在接下来的几页里，我将向你展示如何利用我常去的动物园里的动物创造角色。



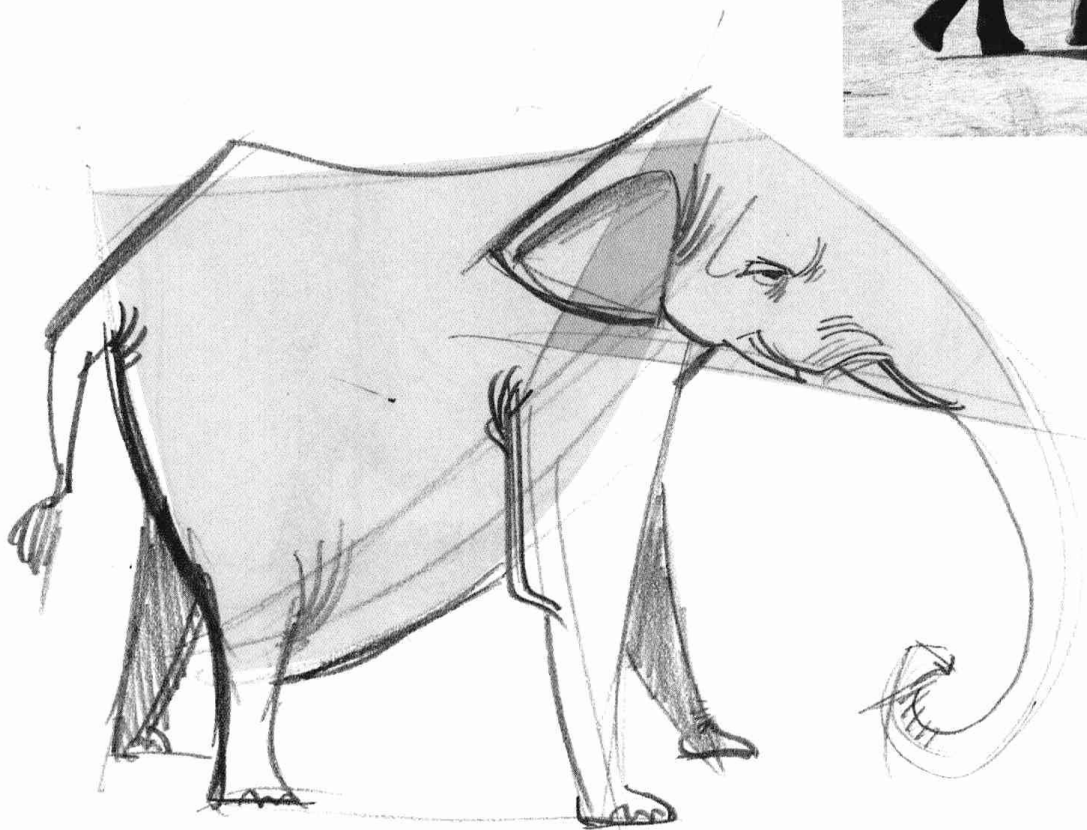
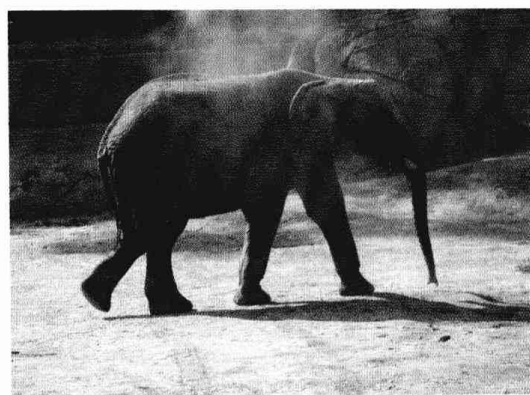
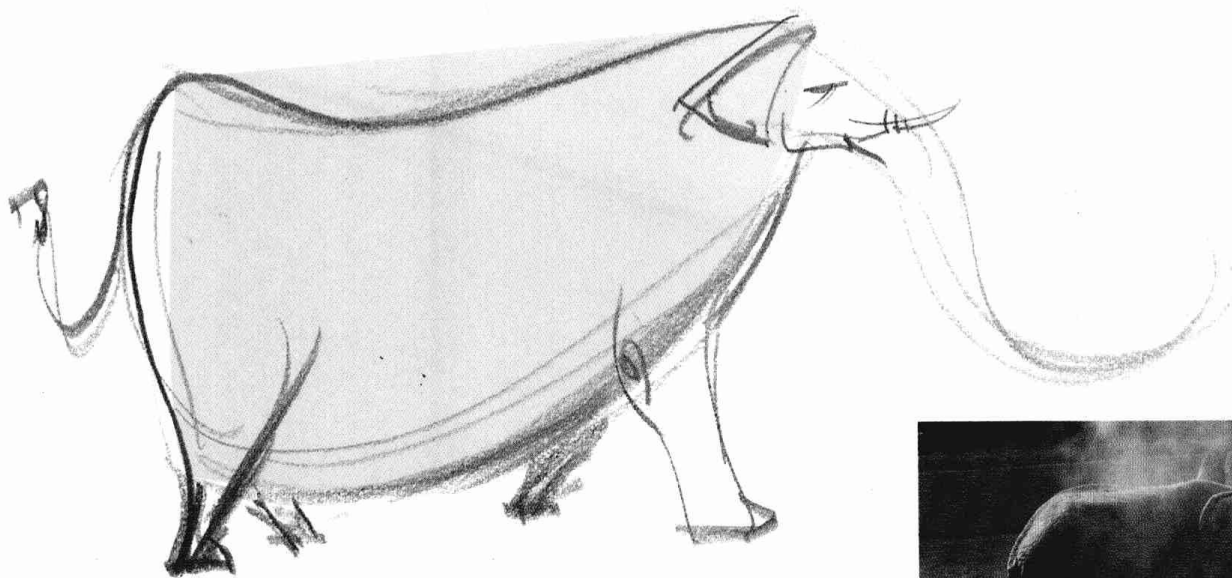
当向动物学习的时候，我先从海豹画起，然后画越来越复杂的动物解剖。最复杂的是有蹄动物。我为什么这样做？上面的图形回答了这个问题。顶部的图形是海豹。这个基本图形几乎在每个动物身上都能找到。满足这个理论的一定是脊椎类动物。第二个图形可能是猫、狗、马、山羊等。第三个图形可能是鸵鸟或其他类型的鸟类。只要调整比例，就可以画出任何动物！



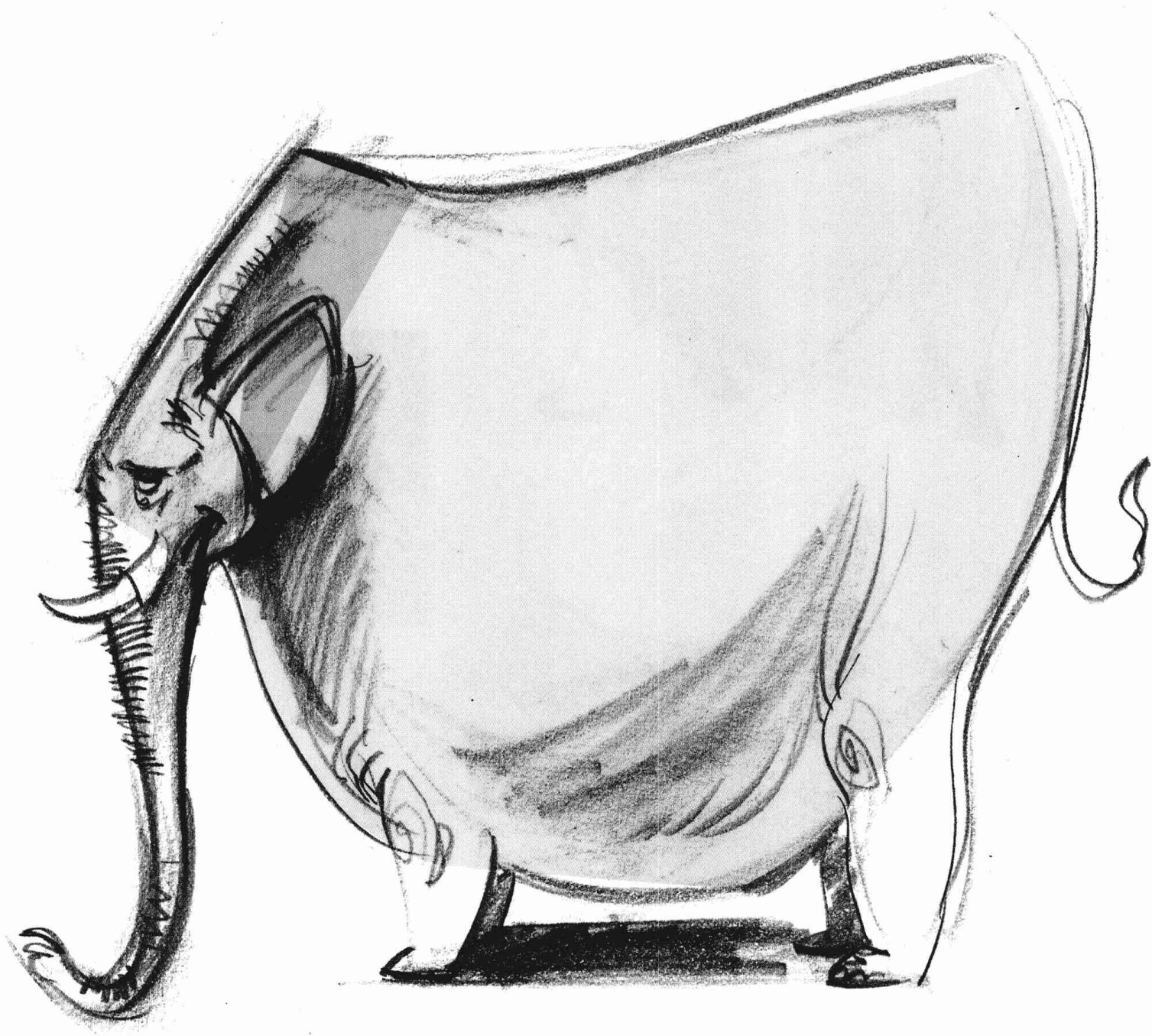
这只袋鼠是用毛笔画出来的。这样可以画出迅速由宽变细的线条。我喜欢毛笔线条的表现性。观察袋鼠双脚是如何构成底座的，这让我费了些心思。我喜欢那双大脚和它们的位置。大小不同的两只脚构成一个稳定的底座，这样袋鼠可以站得很稳。在右上角，我把身体的图形画得很夸张，这样你可以看出它是怎么流向头部的。



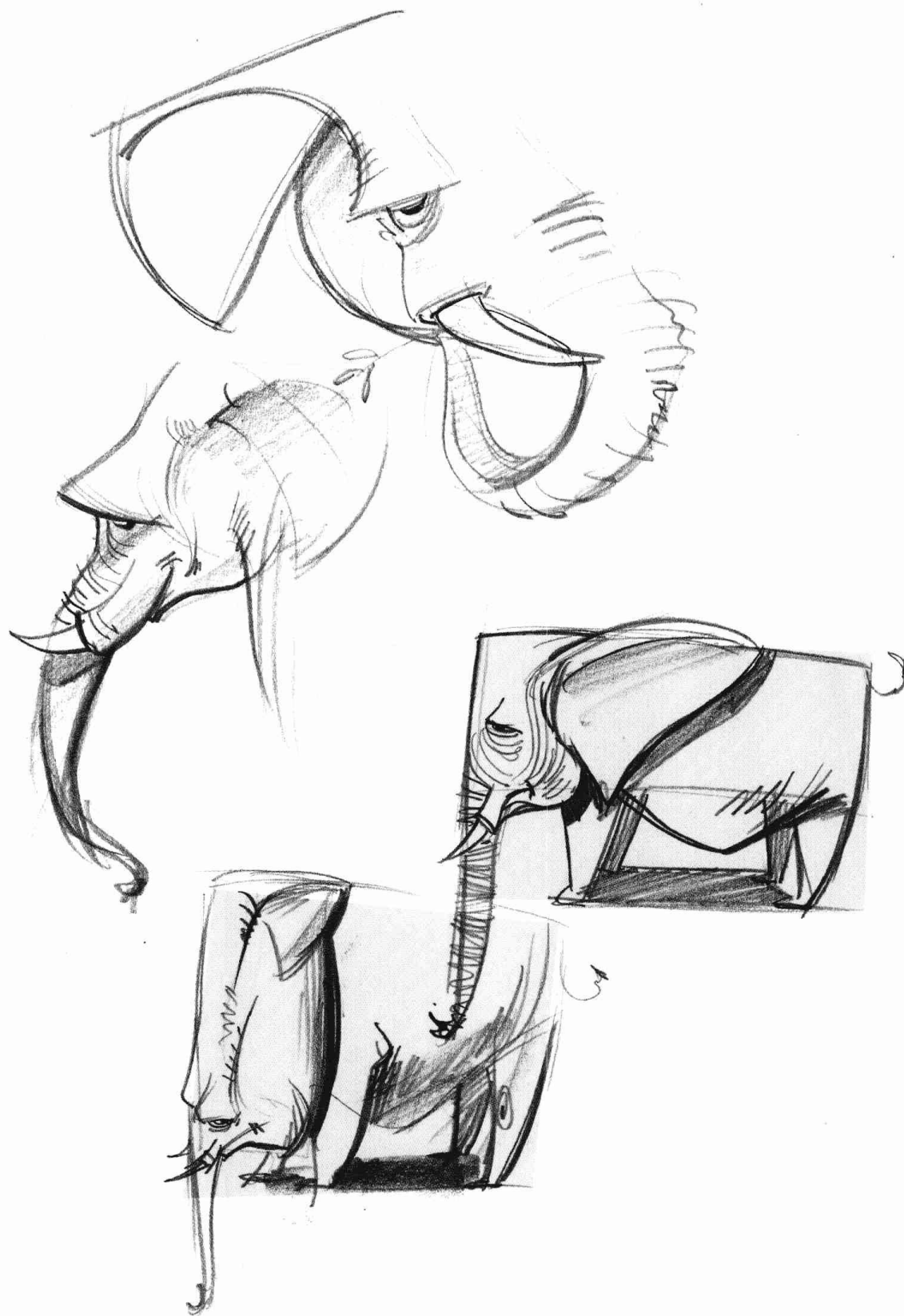
这只北美特有的小狼的脖子被画得很长，细腿上长着一双大爪子。他似乎很不高兴，无精打采的样子。眼睛向下的角度表现出了这种情绪。我再一次把身体上“有力量的图形”给了头部。画动物时，你可以先从图形入手。



我喜欢画大象。在这些完整大象的图片中，你可以看到为什么三角形是设计的主导图形。直线用来体现背部的力量，而柔软的、有力的、不堪重力的腹部则用了曲线。相反的角度用在了头部。在这里，头部和身躯曲线的弧度是向前的。



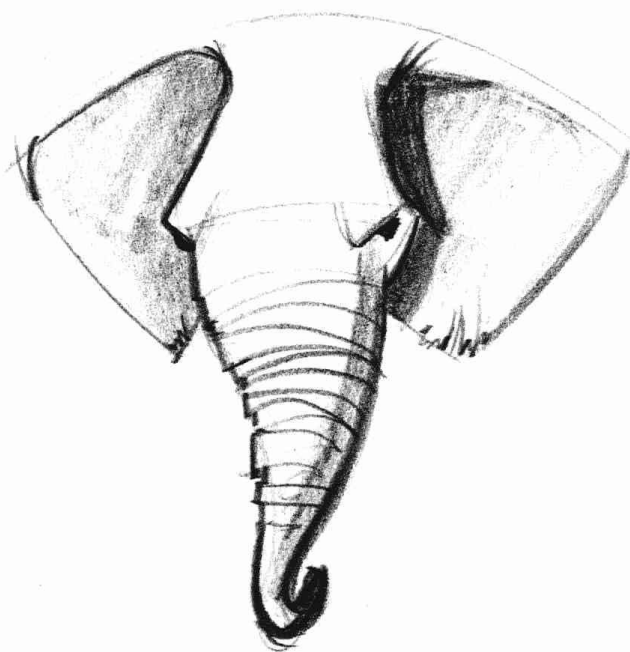
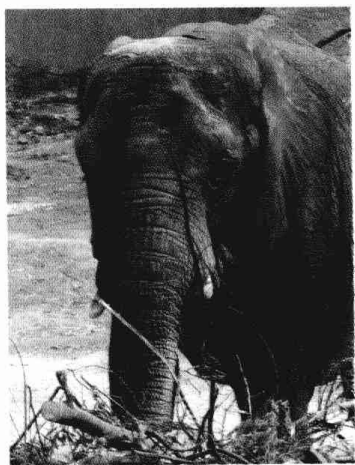
在这个设计中，我再一次为后背选择了直线，腹部选用了曲线。我为头部选择了矩形。下面来看一下比例，注意身体图形与头和脚相比是多么的大啊。



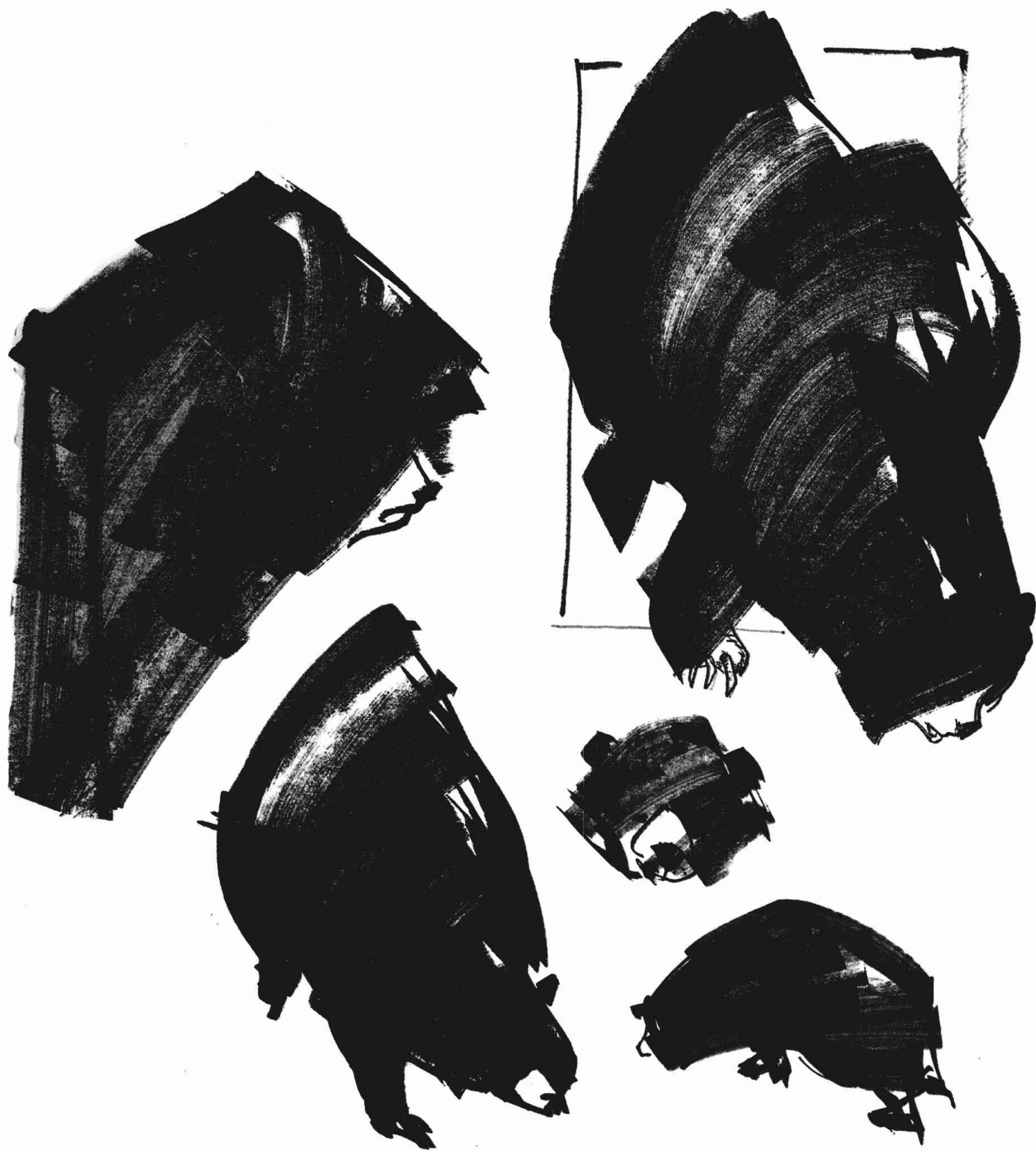
蓝色封闭盒子被应用在整个大象的图形上。大象的头和耳朵占据着盒子的空间，盒子的大小又随设计的变化而改变。



我在这里要表现的焦点是大象的眼睛。他充满疑问和不信任的表情暗示在他身后正发生着什么。这幅速写画得很平，但是一些简单的明暗和轮廓线暗示了空间的深度。



这是大象的头部。你可以看到我是如何创造出比照片更“真实”的形象的。然后我又引申出其他造型。右上角的设计很平面，而右下角的设计则通过调整正面的曲线为上面的设计增加了立体感。这条曲线把头带向左边，从而让我们可以看清头的右侧。



有了对简单图形和剪影的理解，我们就有可能完成这些美洲黑熊的快速设计。我用了一根粗马克笔。我喜欢来自于这些印象派设计的不同个性。



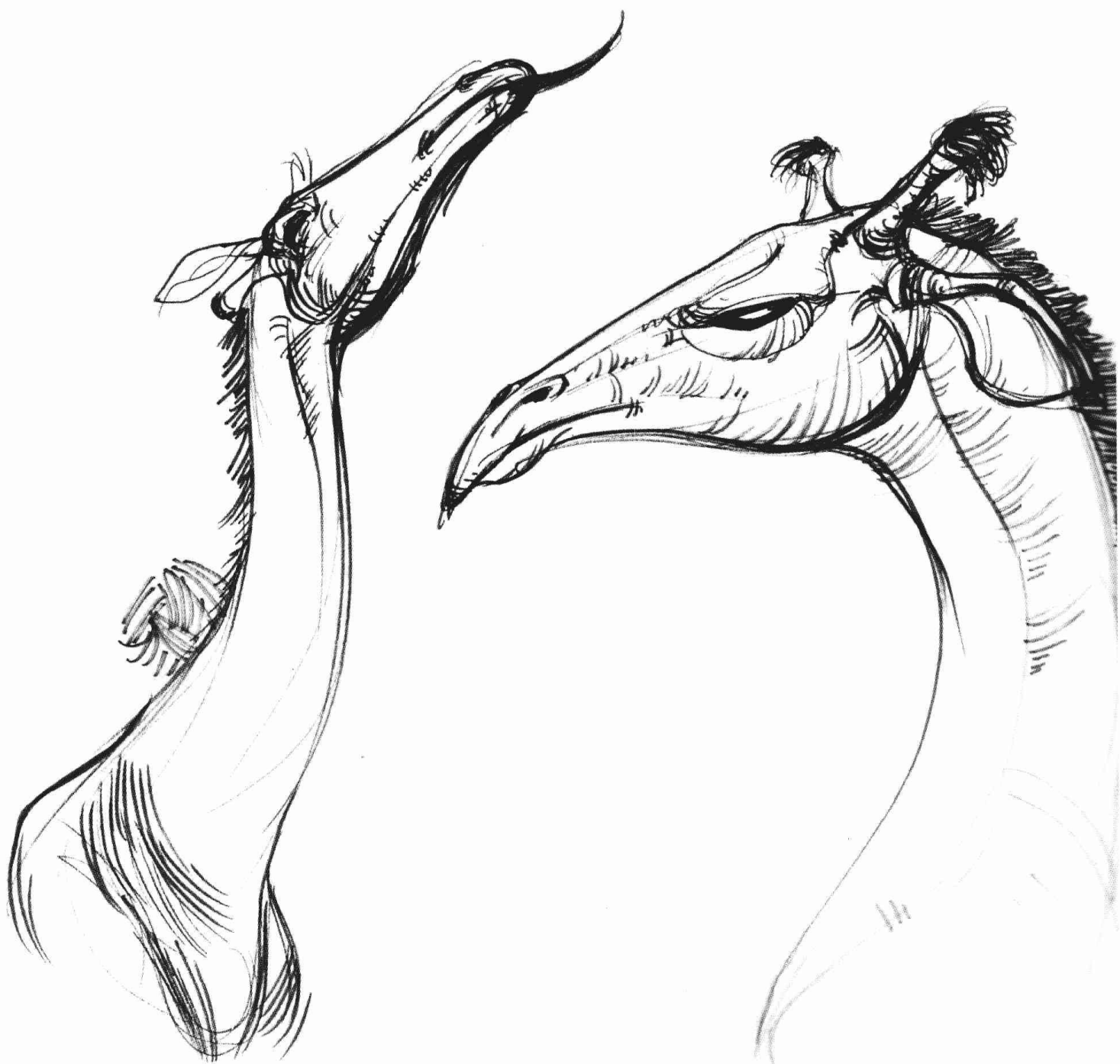
鸵鸟的身体基本上是个“有力量的”图形。身体的底部是直线，后背是曲线。注意后背的拱形是怎么流畅地从脖子和尾巴上的羽毛流过的。这头鸵鸟看起来呆呆的样子。



相反，这头鸵鸟看起来一副不高兴的样子。我缩短并加粗了它的腿，这让它看起来比较粗壮。它的身体语言和站姿更富有警惕性和攻击性。



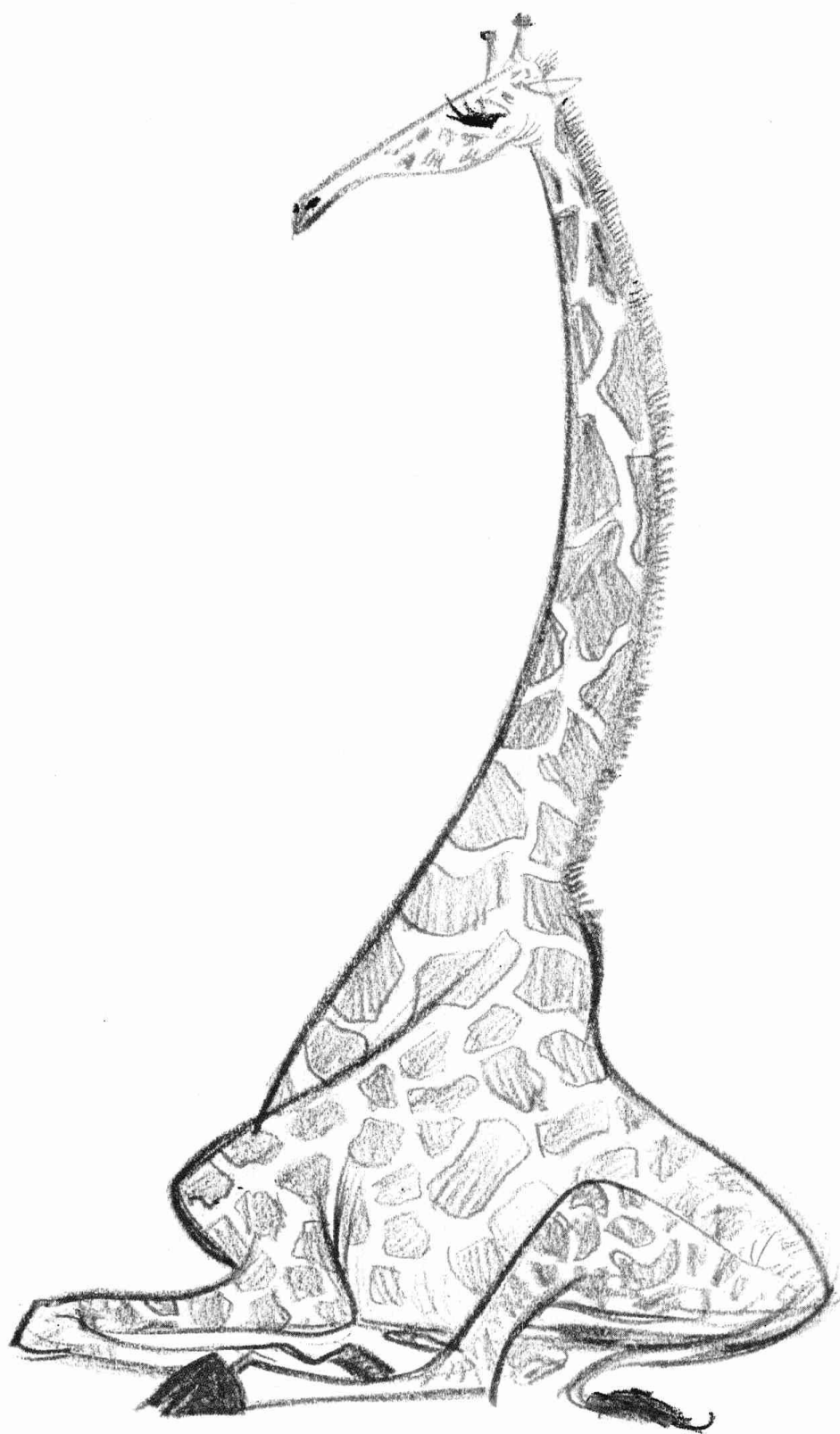
这些有趣的动物是红河猪。可以看到在每个速写中，我都在追求不同的创意。上面那幅创意在于鼻子的长度。画第二幅画时，猪在我面前转了方向，这引发了我画猪鼻子宽度的创意。最后一幅图突出了我在侧面看到的三角形。为了让它看起来很生气，我强调了嘴部。我还缩小了腿的大小，好让头部显得更大。



从这页开始探讨长颈鹿的设计。你已经看过了我是如何开始设计真实角色的。观察左边的速写，它展示了脖子根部和顶部的体积感。刻画这些部位是为了描述脖颈方向的变化。右边的速写是一幅侧面像，但我在轮廓内填充了结构。



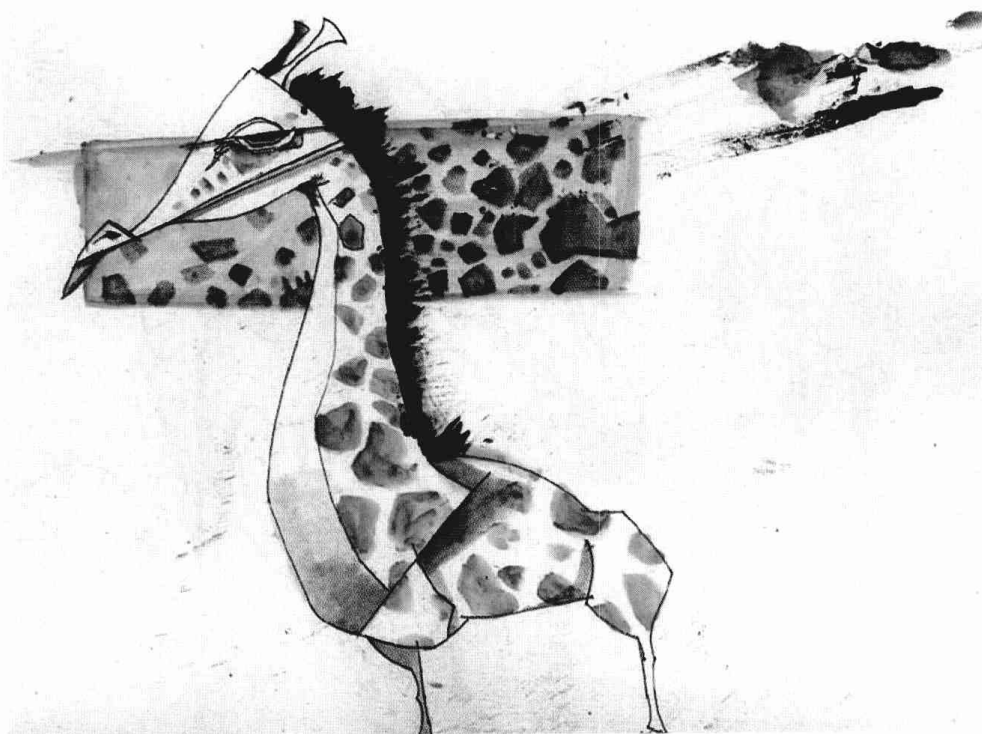
这些速写都是学习从研究到设计的好例子。为什么这么说呢？我想先抓住长颈鹿的解剖结构、图案和形态。你可以在左边的两幅速写中看到这些部分。右上角速写的创意在于我是怎么把头顶到嘴概括为一条斜线的。这需要对看见的东西进行抽象概括，然后再完成创意设计。长颈鹿的头是三角形的，就像红河猪的身体。注意我是怎么把下嘴唇放在三角形上的。长颈鹿有双大眼睛，睫毛也很长。你能看到我强调了大大的眼睛和小小的鼻孔。右下角的速写显示出我对长颈鹿脖子的节奏和力量的诠释。



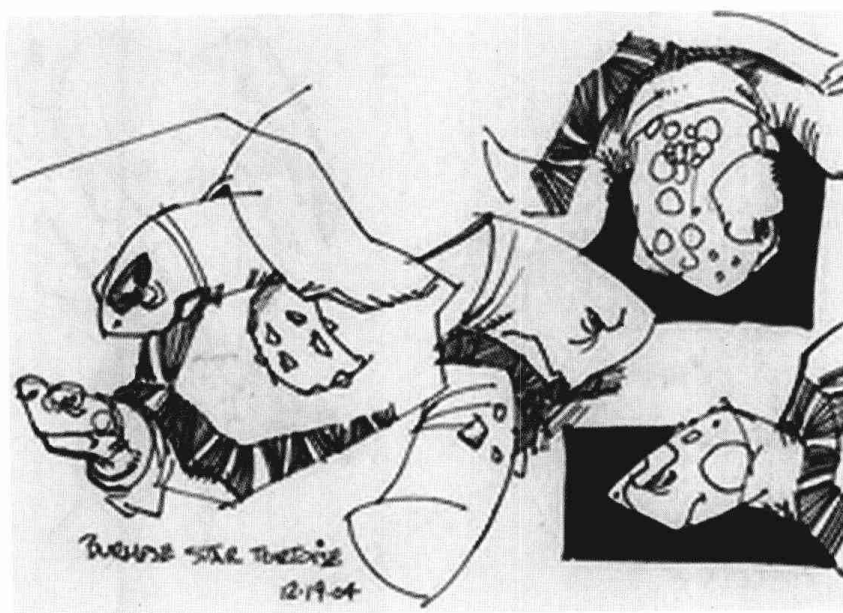
找出这个设计中的三角形。整个身体就是一个三角形。接下来身体的内四肢上还有很多种三角形。通过力量和节奏，它们保持了关联。然后我又给长颈鹿画了一个细长的头。



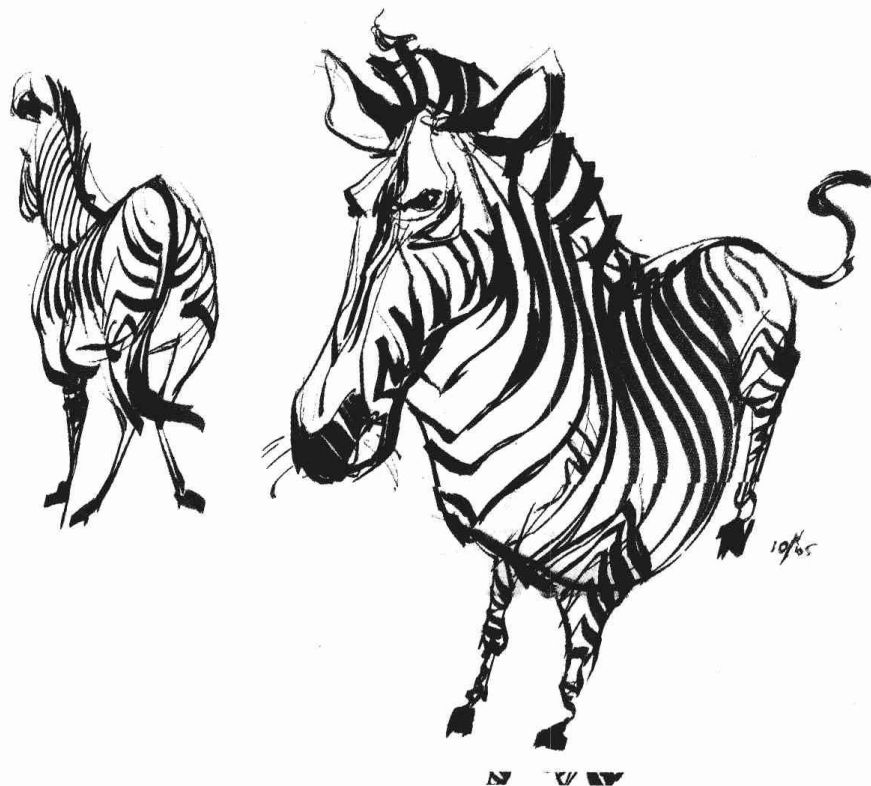
这些树叶是从动物园的地上捡的。启发我用它们做长颈鹿设计的是叶子上带斑点的黄褐色图案。在叶子左上角画头的位置，你可以很清楚地看到这些图案。我喜欢利用从画画的地方找到的东西。



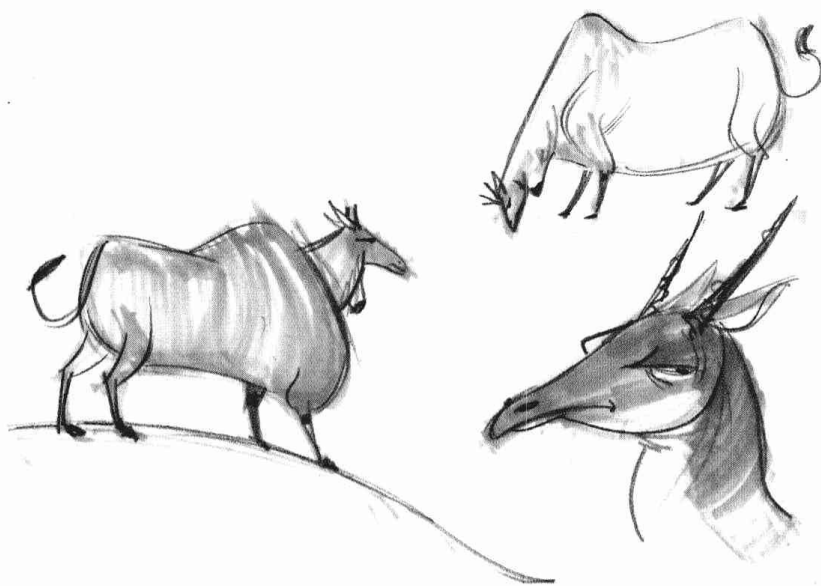
着手设计动物角色的时候，一种思路清晰的入门方法就是画它们的侧面像。我决定把长颈鹿画得矮一些，把头改成双三角形。然后，我在头部后面的长方形里填充了长颈鹿的纹理，用来强调它的头部。



这幅海龟设计是以图形为基础，然后再往里填充细节。因为海龟比例的变化，所以每个海龟都形态各异。注意当头部被黑色图形包围时，头部图形就变得异常清晰。



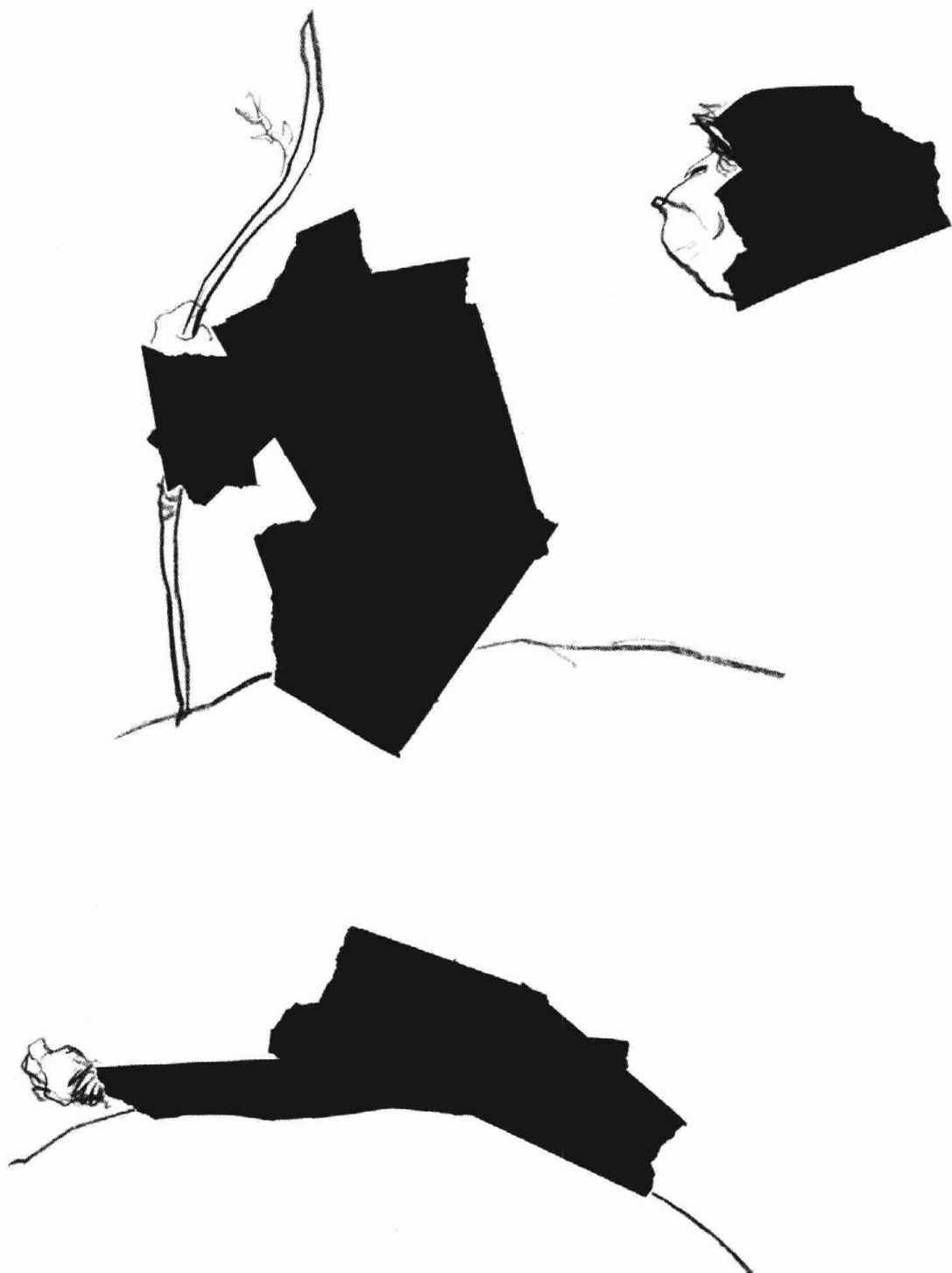
左边这只斑马的速写画得更真实一些。画右边那幅画时，我加大了头部，缩小了腿和脚。因为它天生就一身斑纹，所以表现斑马的体积感就变得很快、很容易了。



这是非洲大羚羊，一种画起来很好玩的动物。这是刚开始画的速写，我在研究它神奇的肌肉比例。它的脸上长着一双细长的像裂缝一样的眼睛，此刻它表现出一种怀疑的神情。



脱离了第一印象后，我画了上面那幅速写，展示了它举重运动员一般的体形。观察俯卧在地上的那只羚羊，可以看到大羚羊侧卧的剪影就好像山脉，肩膀就是这个山脉的最高峰。



去动物园可以给你补充不同的素材，进而激发你的创造力。这些黑猩猩是用黑色遮挡胶带和炭笔画出来的。胶带那种朴拙的感觉可以简化我的观察，做决定时思路也会更清晰。首先，我用胶带概括出身体的剪影。然后，用炭笔添加手和脸部。右上图让我想起了电影《教父》(*The Godfather*)。



上面那幅图画的是多个大猩猩的剪影。我撕下白色胶带贴在上面是为了创造粗糙的底部，底部代表前景的地形。所以，在头部速写中，我只是纵向拉长了比例。注意，与头部余下的部分相比，脸显得多么的小。



这幅画也是在动物园完成的。到底是什么激发了拳击的创意？我已经记不清了，但设计过程还是蛮愉快的。粗马克笔画出了横扫的大笔触。拳手一般的脸表示它已经准备好迎战下一个对手。

练习

1. 了解人体解剖，并与动物解剖作比较。
2. 把动物看成是有人性的。那么这个动物又像哪一类人呢？
3. 去动物园的时候，带一本有名人照片的书。看看你能不能把照片和动物结合起来。或者带一本家庭影集就更好了！
4. 用图形创作！
5. 尝试把不同种类的动物合并在一起。

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):

```
{
  "filename": "5Yqb6YeP77ya5Yqo55S76YCF5YaZ5LiO6KeS6lmy6K6+6K6hXzEyNDUxMTU5LnppcA==",
  "filename_decoded": "\u529b\u91c\u52a8\u753b\u901f\u5199\u4e0e\u89d2\u8272\u8bbe\u8ba1_12451159.zip",
  "filesize": 77210741,
  "md5": "07aa450dc158bbd7d583485a8460118b",
  "header_md5": "834e8c3ef37c6ac58bde5ea6d2f17e53",
  "sha1": "25806dff69a2fd71f1ce6894a3adf5db2d9e2532",
  "sha256": "f2a5b1ee467e40fb92f75b51a59c3160df387bd442e49bd70fe61d13653bfd55",
  "crc32": 3220197671,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 100463146,
  "pdg_dir_name": "\u2534\u00aa\u2534\u2510\u00fa\u2551\u2562\u00bb\u2557\u00a1\u2566\u2518\u2568\u2524\u2559\u03b4\u255c\u255f\u2554\u00bd\u2554\u03a6\u255d\u255e_12451159",
  "pdg_main_pages_found": 228,
  "pdg_main_pages_max": 228,
  "total_pages": 242,
  "total_pixels": 1557076400,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}
```