

分类号: J043
密 级: 公开

学校代码: 10363
学 号: 2220830118



安徽工程大学

Anhui Polytechnic University

硕士学位论文

题 目 牛仔文化元素在游戏角色设计
中的应用研究

论 文 作 者 刘一帆

校 内 导 师 丁文霞

校 外 导 师 魏鸿飞

专业学位类别 艺术硕士

研究方向(领域) 视觉传达与信息设计

论文提交日期: 2025 年 5 月 1 日

分类号: J043
密级: 公开

单位代码: 10363
学号: 2220830118

题目 牛仔文化元素在游戏角色设计中的应用研究

英文并列

题目 Research on the Application of Cowboy Cultural Elements in Game Character Design

学生姓名: 刘一帆

校内导师: 丁文霞

校外导师: 魏鸿飞

专业学位类别: 艺术硕士

研究方向(领域): 视觉传达与信息设计

安徽工程大学学位论文原创性说明

本人郑重声明：我恪守学术道德，崇尚严谨学风。所呈交的学位论文，是本人在导师的指导下，独立进行研究工作所取得的成果。除文中已明确注明和引用的内容外，本论文不包含任何其他个人或集体已经发表或撰写过的作品及成果的内容。论文为本人亲自撰写，我对所写的内容负责，并完全意识到本声明的法律后果由本人承担。

学位论文作者签名：刘一帆

日期：2025年5月1日

安徽工程大学学位论文版权使用授权书

学位论文作者完全了解学校有关保留、使用学位论文的规定，同意学校保留并向国家有关部门或机构送交论文的复印件和电子版，允许论文被查阅或借阅。本人授权安徽工程大学可以将本学位论文的全部内容编入有关数据库进行检索，可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存和汇编本学位论文。

保密 ☐，在 年解密后适用于本版权书。

本学位论文属于

不保密 ☒。

学位论文作者签名：

日期： 2025 年 5 月

刘一帆

指导老师签名：

日期： 2025 年 5 月 1 日

丁文霞

牛仔文化元素在游戏角色设计中的应用研究

摘 要

随着全球游戏产业的快速发展,文化元素的融入已成为游戏角色设计中不可忽视的关键环节,尤其在当一款游戏需要考虑进入国际市场时,需要融入具备广泛识别度的世界文化。牛仔文化作为一种全球性文化,其自由、勇敢、冒险的精神内核以极具辨识度的视觉符号,为游戏角色设计提供了丰富的灵感来源。将牛仔文化融入游戏角色设计,可以提升游戏在国际市场的传播效率和竞争力。

目前国内市场上以牛仔文化元素为主题的游戏角色存在一些缺陷,包含缺乏对牛仔文化内核的挖掘,忽略历史上牛仔的多元身份,将牛仔文化与游戏背景中其他元素进行强行融合,失去文化真实性,为迎合国内市场,角色设计削弱了粗犷硬派的原始魅力。

为了解决这些问题,本文首先使用文献研究法,系统梳理了历史上牛仔人群的起源与构成,工作内容,以及概念的变迁,阐述了几类代表性的牛仔文化的发展和其视觉特征。使用案例分析法,总结海外优秀角色的设计思路和创新原则,最后以调查问卷确定画风偏好和游戏世界观设定。提出了以西部真实传奇人物或当代具备牛仔精神的人物为原型,改编其背景故事为角色背景设定,以牛仔工装作为角色服装设计核心,牛仔工具作为角色道具设计核心,融合世界观的时代背景,对服装,道具进行一定的图形设计,强化视觉表现力。在实践层面,以“痊愈”游戏角色系列为案例,将传统角色设计方法融合 AIGC

辅助设计，提升效率。结果表面，通过将牛仔文化元素正确融入游戏角色设计，不仅能够提升游戏角色的视觉效果，还能够增强消费者的感情共鸣，有效提升游戏的市场竞争力和文化输出效果。本文的研究也为游戏角色设计的实践流程提供了创新性思路。

关键词：牛仔文化元素，游戏角色设计，视觉设计，牛仔服装，文化符号

Research on the Application of Cowboy Cultural Elements in Game Character Design

ABSTRACT

With the rapid development of the global gaming industry, the integration of cultural elements has become a crucial aspect of game character design, especially when a game aims to enter the international market. Incorporating globally recognizable cultural themes is essential. Cowboy culture, as a worldwide phenomenon, embodies a spirit of freedom, bravery, and adventure, along with highly distinctive visual symbols, providing a rich source of inspiration for game character design. Integrating cowboy culture into character design can enhance a game's global appeal and competitiveness.

However, game characters themed around cowboy culture in the domestic market currently suffer from several shortcomings. These include a lack of depth in exploring the core values of cowboy culture, overlooking the diverse historical roles of cowboys, and forcibly blending cowboy elements with unrelated game settings, resulting in a loss of cultural authenticity. Additionally, to cater to the domestic market, character designs often dilute the rugged, hardcore charm intrinsic to traditional cowboy aesthetics.

To address these issues, this study first employs a literature review approach to systematically examine the origins, composition, work roles, and conceptual evolution of historical cowboy communities. It also analyzes the development and visual characteristics of several representative cowboy cultures. Using case studies, the study summarizes the design philosophies and innovative principles of successful international cowboy-themed characters. Finally, a survey is conducted to determine player preferences regarding art style and game world-building.

The study proposes designing characters based on either legendary historical figures of the Wild West or contemporary individuals embodying the cowboy spirit, adapting their backgrounds into character lore. The design framework emphasizes workwear as the core of costume design and cowboy tools as key props, while incorporating era-appropriate world-building elements. Stylized graphical treatments are applied to enhance visual impact.

On a practical level, the "Recovery" character series serves as a case study, combining traditional design methods with AI-generated content (AIGC) assistance to improve efficiency. Results indicate that properly integrating cowboy cultural elements into character design not only enhances visual appeal but also strengthens emotional engagement with

players, effectively boosting a game's market competitiveness and cultural influence. This research also offers innovative insights into the workflow of game character design.

刘一帆

_____(Art Research)

Supervised by 丁文霞

Key Words: Cowboy Culture Elements, Game Character Design, Visual Design, Cowboy Clothing, Cultural symbol

目录

第 1 章绪论.....	1
1.1 选题背景.....	1
1.2 选题的目的以及研究意义.....	2
1.2.1 研究目的.....	2
1.2.2 研究意义.....	2
1.3 国内外研究现状.....	2
1.3.1 国内研究现状.....	3
1.3.2 国外研究现状.....	4
1.4 研究思路与主要内容.....	5
1.5 研究方法.....	6
第 2 章何谓“牛仔”.....	8
2.1 牧牛业的兴起是牛仔诞生的时代背景.....	8
2.2 牛仔的生活.....	10
2.2.1 牛仔的定义与构成.....	11
2.2.2 牛仔职业吸引人的原因.....	12
2.3 牛仔的工作内容.....	12
2.4 牛仔概念的演变.....	15
第 3 章牛仔文化元素解析.....	16
3.1 牛仔文化概述.....	16
3.2 牛仔服饰与工具概述.....	17
3.3 西部影片.....	21
3.4 牛仔精神.....	24
第 4 章牛仔文化元素的艺术特征.....	25
4.1 牛仔文化元素的艺术特征.....	25
4.1.1 牛仔工装的视觉特征.....	26
4.1.2 牛仔服装的装饰特点.....	34
4.1.3 牛仔服装的装饰手法和内容.....	36
4.2 武器装备视觉特征.....	38
4.3 西部片的艺术特征.....	41
4.3.1 西部片的不同类别角色的视觉特征.....	41
4.3.2 西部片表演程式的艺术特征.....	42
第 5 章游戏角色设计中牛仔文化元素的创新应用研究.....	42
5.1 游戏角色概述.....	43
5.2 游戏角色设计流程.....	43
5.2.1 游戏角色设计定位.....	43
5.2.2 游戏角色视觉设计.....	43
5.2.3 角色设计的情感赋能.....	46
5.3 牛仔文化元素在游戏角色设计中的创新应用.....	48
5.4 牛仔精神为角色情感赋能.....	59
5.5 游戏角色设计中采用牛仔文化元素的创新原则.....	61
第 6 章游戏角色应用牛仔文化元素实践.....	61
6.1 作品概述.....	61

6.1.1 世界观设定.....	62
6.1.2 游戏角色概念设定.....	62
6.1.3 设计方法.....	63
6.2 设计思路.....	64
6.2.1 风格确定.....	64
6.2.2 角色背景设定.....	65
6.2.3 造型设计构思.....	66
6.3 设计实践.....	77
6.3.1 A I G C 辅助设计.....	77
6.3.2 角色绘制过程.....	81
第 7 章游戏角色应用牛仔文化元素的价值与反思.....	86
7.1 文化与经济价值.....	86
7.2 对牛仔文化的扬弃	87
结论.....	90
参考文献.....	91
附录 1	93
附录 2	103
致谢.....	110

第 1 章绪论

1.1 选题背景

《2022 年中国游戏产业报告》显示，我国游戏市场规模为 2658.84 亿元，用户规模约为 6.64 亿人。凭借全球约五分之一的玩家数量和七分之一的市场规模，中国在全球游戏行业中占据了举足轻重的地位。过去二十余年间，我国游戏产业经历了从无须发展到体系完善的飞速成长，为社会经济增长创造了巨大价值。由于现代技术的进步和人们不断提高的精神文化娱乐需求，玩家对于游戏的质量要求也越来越高。纵观国内外游戏行业来看，一个成功的游戏不仅要有耐玩的游戏性，而且其传播的文化，理念，审美效果也需要吸引玩家的眼球，而一个优秀的角色设计则可以集中地反映上述这些元素。电子游戏作为拥有强交互性的数字媒体，在文化传播上，游戏有着得天独厚的优势。

牛仔这一形象通过影片，小说等媒体的传播被人们所熟知，牛仔文化更是对世界产生了深远影响，围绕牛仔文化，诞生了许多经典的小说，影视，其中正义又浪漫的牛仔角色也给观众带来了深刻的印象。在游戏行业也不例外，2018 年，以西部牛仔为主题的游戏《荒野大镖客：救赎 2》夺得 TGA 许多奖项，这部游戏集中反映了牛仔文化，在国内外玩家中广受好评。但在国内游戏中，集中反映牛仔文化的游戏并不多见，一些包含牛仔文化元素的角色过于同质化，偶像化，或仅仅只是作为游戏中的皮肤出现，总体来说，不能正确地表达牛仔文化中积极的一面。电子游戏作为拥有强交互性的数字媒体，在文化传播上，游戏有着得天独厚的优势。现代游戏市场是一个全球性的市场，游戏制作者和玩家来自不同文化背景。因此，牛仔文化元素的应用也涉及到跨文化传播和全球化。研究如何有效地将牛仔文化元素融入不同文化和社会背景的游戏中，是一个有价值的研究方向。因此，在此背景之下，作者结合自身专业之所学，尝试从游戏角色设计作为出发点，研究牛仔文化积极的一面。

1.2 选题的目的以及研究意义

1.2.1 研究目的

基于上述对研究背景的探析，发现了国内对于牛仔文化的研究较少，而牛仔文化元素在国内游戏角色设计中的应用处于碎片化，缺少能够优秀展现牛仔文化内容的游戏角色。因此确定了研究方向，首先针对美国内战后牛仔大量产生的历史背景做详细分析，去解读“牛仔”这一特殊身份的定义以及该身份群体的构成，接着对牛仔文化元素中最具代表性的，牛仔的服装与工具，工作内容，牛仔言谈举止以及牛仔精神这几个方面深入研究，基于游戏制作技术，将牛仔文化元素的艺术内涵融于角色设计中，促进我国游戏角色设计的独创性发展。

1.2.2 研究意义

当今世界，随着国际交流的日益密切，牛仔文化对世界产生了深远影响，牛仔的服饰、语言、工作技巧和有关牛仔的一切文化作品都越来越被各国人民所熟悉。目前，在国内游戏行业蓬勃发展的境况下，电子游戏，作为一个强交互性的数字媒体，汲取优秀的文化元素，运用在角色设计中，不仅能够吸引玩家，增加用户体验，还能赋予游戏独特的文化价值。我国早期游戏发展由于各种原因，经验，技术，硬件上都较为落后，角色设计受欧美，日本等游戏的影响较大，时至今日，这类角色在国内的一些热门游戏中的塑造还是比较偶像化，同质化，仅仅停留在花哨的视觉层面，相反，尽管早期技术不成熟，但不乏塑造了一些经典的武侠角色，令玩家印象深刻，究其原因，在做角色设计时，缺乏对国外文化元素的系统研究。一个优秀的游戏角色设计，不仅要具备审美功能，还应具备社会教育与文化传播功能。

本文以研究历史上的牛仔生活为起点，系统梳理了牛仔文化及其蕴含的艺术特征，包括牛仔服装、工具、西部片以及牛仔精神，为游戏及相关行业的从业者提供了丰富的设计灵感，包括素材库的构建与设计思路的拓展。此外，本文介绍了在角色立绘设计中使用 AIGC 辅助设计的工作流程，探讨了 AI 技术在提升设计效率与优化视觉呈现方面的应用，这些也是本文的创新点所在。

1.3 国内外研究现状

1.3.1 国内研究现状

在中国,牛仔文化的研究相对较新,但随着文化产业的蓬勃发展,尤其是在游戏、影视和时尚领域的影响力日益增强,国内的研究逐渐增多。国内学者关注牛仔文化的引入与本土化过程,探讨牛仔文化如何通过西部片、音乐和时尚等渠道进入中国,并与中国传统文化产生交融。研究表明,牛仔文化的“自由”和“独立”精神在中国青年群体中产生了广泛的影响,尤其是在现代化进程中的个体主义价值观建设中起到了重要作用。此外,牛仔文化的商业价值也成为国内学者关注的重点,特别是在中国的消费市场中,牛仔服饰、广告和文化产品的流行,显示出其巨大的商业潜力。总体而言,国内研究多聚焦于牛仔文化的本土化、文化传承与创新,同时也对其负面元素,如暴力、刻板印象等方面进行了反思。

姜秀芹在《美国银幕牛仔神话—伊斯特伍德银幕形象及电影研究》中,以“牛仔”作为一个线索和切入点,来分析伊斯特伍德在塑造牛仔形象的同时,继承和发展了美国文化中的牛仔文化¹。陈晓玲在《牛仔服的发展历史及刺激因素分析》中分析了牛仔服发展的刺激因素²。

随着游戏产业的快速发展,游戏角色设计的研究逐渐兴起,主要集中在角色设计的美学、功能性与文化适配性等方面。国内的研究起步相对较晚,但近年来随着中国本土游戏产业的崛起,特别是如《王者荣耀》《英雄联盟》《原神》等热门游戏的成功,学者们对游戏角色设计的关注逐步增加。国内学者普遍研究了游戏角色设计的基本框架和理论基础。

赵壁在《电子游戏人物角色设计研究》中认为,游戏角色的视觉表现不仅是美学层面的设计,还承担着叙事功能。角色的外观设计需要与其背景故事、性格特征和游戏世界观相契合,从而通过视觉语言传达角色的内在信息³。杨婉莎在《游戏设计中角色性格塑造研究》中就游戏角色性格塑造的具体手法进行了探索,分别从游戏策划阶段、角色造型阶段、游戏表演阶段三个方面阐述游戏角色性格特点的表现方式⁴。

¹ 姜秀芹.美国银幕牛仔神话—伊斯特伍德银幕形象及电影研究[D].南京师范大学,2013.

² 陈晓玲.牛仔服的发展历史及刺激因素分析[J].天津纺织科技,2005,(01):9-12.

³ 赵壁.电子游戏人物角色设计研究[D].昆明理工大学,2010.

⁴ 杨婉莎.游戏设计中角色性格塑造研究[D].武汉理工大学,2018.

1.3.2 国外研究现状

在国外，关于牛仔文化的研究已有较长历史，主要集中在美国及西方国家。研究方向涵盖了历史、社会学、电影学、文化研究等多个领域。首先，学者们深入探讨了牛仔文化的起源与发展，分析了牛仔形象如何在美国西部拓荒时期的社会经济背景中形成，并逐渐成为美国民族认同的象征。例如，学者们探讨了牛仔文化如何与美国的自由精神、独立性及拓荒精神紧密相连。其次，牛仔文化的艺术表现，特别是在西部片和文学中的形象塑造，是研究的重要方面。西部片作为一种重要的文化载体，展现了牛仔文化中的英雄主义、暴力和男性气质等特征，许多学者分析了西部片中牛仔角色的叙事模式及其对美国集体记忆的塑造。此外，牛仔文化的物质文化层面，如牛仔服饰、武器工具，也成为研究的重点，学者们通过对牛仔服装的视觉特征和装饰手法的研究，揭示了其社会象征意义。代表性的著作譬如《The Cowboy Hero: His Image in American History and Culture》Savage Jr. 详细研究了牛仔作为“英雄”形象在美国文化中的演变，尤其关注了文学、电影、广告等媒介如何塑造和传播这一形象⁵。书中分析了牛仔文化的符号意义，例如独立、自由和勇敢，并讨论了现实中的牛仔与被神话化的牛仔形象之间的差异。《The Cowboy: Representations of Labor in an American Work Culture》中，Blake 从劳动文化的角度解读牛仔，分析了他们的职业特点、社会地位以及如何在美国历史中被赋予了特定的象征意义⁶。还讨论了种族与性别在牛仔文化中的影响，强调了牛仔并非单一的白人男性形象，而是包含了不同族裔的贡献。

而关键词“游戏角色设计”，在国外也取得了显著的进展，涵盖了游戏设计、心理学、艺术设计、叙事学等多个学科领域。首先，国外学者普遍关注游戏角色设计的基本理论和原则。例如，Schell 在其著作《The Art of Game Design》中强调，游戏角色的视觉设计需要兼顾美学、功能性和情感表达，通过服装、颜色、表情等元素塑造鲜明的个性⁷。除此之外，国外学者还广泛研究了“角色赋能”

（character empowerment）和“玩家身份认同”在游戏角色设计中的应用，认为设计师应通过角色的成长与变革，增加玩家的参与感和情感投入。

⁵ Savage W W. The Cowboy Hero: His Image in American History & Culture[M]. University of Oklahoma Press, 1979.

⁶ Allmendinger B. The Cowboy: Representations of Labor in an American Work Culture[M]. Oxford University Press, 1992.

⁷ Schell J. The Art of Game Design: A book of lenses[M]. CRC press, 2008.

1.4 研究思路与主要内容

第一章通过介绍国内外关于牛仔文化，游戏角色设计的研究现状，为论文研究提供大致的方向和研究思路。

第二章文章探究了历史上真实存在的牛仔，包含他们的定义，工作内容，行为和爱好。

第三章解析了从牛仔诞生而来的牛仔文化，主要聚焦了牛仔服装，武器工具，西部片等。

第四章分析牛仔文化元素的艺术特征，聚焦了牛仔工装的视觉特征，牛仔服饰的装饰特点，牛仔服装的装饰手法和内容，武器装备的视觉特征，西部片的不同类别角色的视觉特征（用以研究牛仔的前职业背景或身份特点），以及表演程式。

第五章是游戏角色设计中牛仔文化元素的创新应用研究，分析了角色设计流程，从角色定位，角色视觉设计，角色情感赋能这几个方面分析。再从市面上优秀的游戏中，去分析这些以牛仔文化为核心塑造点的角色，总结出设计的创新原则和方法。

第六章以第三章谈到的牛仔文化元素的艺术特征为素材库，在按照第五章提到的角色设计流程，符合创新设计原则下，对近未来科幻背景的《痊愈》构建了以牛仔文化元素为主题的角色设计方法，并设计出人物。

第七章，分析了以牛仔文化为主题去做角色设计在商业和文化上的价值，并详细指出了应当正确看待牛仔文化，取其精华去其糟粕。

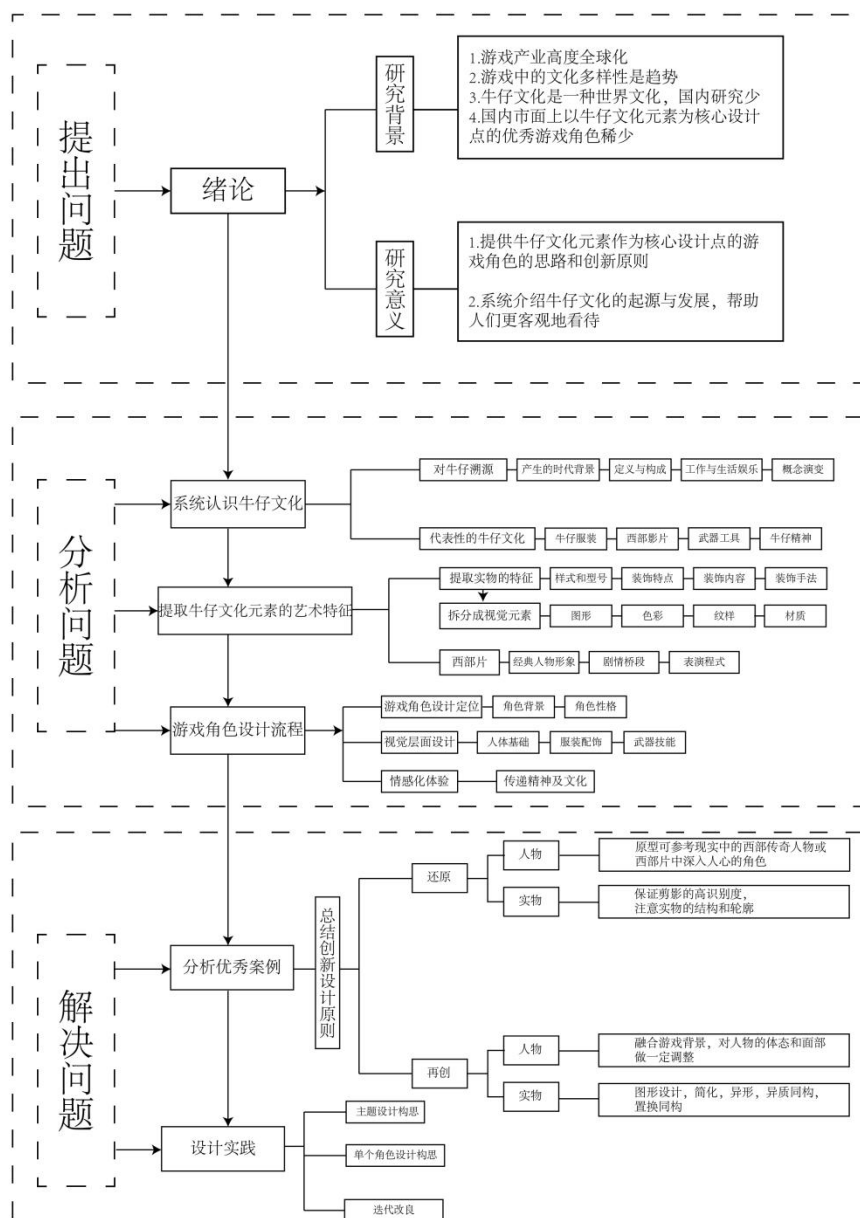


图 1-1 研究思路（来源：笔者自绘）

1.5 研究方法

本文主要运用了以下的研究方法：

1. 文献分析法：研究牛仔文化和游戏角色设计，查阅了相关的学术论文，文献资料，以及著作，新闻等。
2. 跨学科研究法：牛仔文化元素在游戏角色设计中的应用研究，是一个综

合性的研究，与设计学，史学，文学、美学、科学等的研究息息相关，需要采取多学科的视觉探讨问题。

3. 案例分析法：本文的研究依据实际案例的调查研究，将通过考察国内外游戏角色设计应用牛仔文化元素的实例，来进行逻辑性的分析。

4. 问卷调查法：通过前期的文献信息梳理与调查报告进行思考，进一步整理出以牛仔文化元素为核心设计角色的调查问卷，面向现代玩家和开发者，通过问卷调查筛选出美术风格的偏好和一些需要注意的事项。

第 2 章何谓“牛仔”

2.1 牧牛业的兴起是牛仔诞生的时代背景

美国内战结束后，牧牛业，采矿业，农业在西部兴起，其中牧牛业作为西部拓荒时期的三大关键产业之一，它的兴起和发展持续了 20 多年，使当时被视为“美洲荒漠”的西部大草原和大平原沿岸的广阔地域得到了大幅开发和改造，促进了西进运动的进一步发展。当时牧牛业也一举成为美国获利最多的产业之一。短短 20 余年，牧牛业快速发展主要有以下这些原因：

1862 年，美国联邦政府推出了《宅地法》，并于 1863 年开始实施，根据《宅地法》，每个家庭可以分得 160 英亩的土地，对于很多无法承担开垦土地，灌溉，购买设施的费用的小规模农户来说，这个面积过大。然而对于需要更大面积进行放牧的牧场主而言，这样的分配又过少。为此，为了激励东部居民和国外移民前往西部开拓，联邦政府在 1873 年和 1877 年又分别推出了《育林法》和《荒地法》。《荒地法》许可每个在大平原定居的人临时拥有 640 英亩的土地，每亩土地须先交 25 美分，三年内要将土地的 1/8 以灌溉并补交每英亩 1 美元的地价后便可取得土地的所有权⁸。根据《荒地法》登记的土地达 914.0517 万亩，而发了地契的只有 267.4695 万亩。其中 3/4 的申请人因无力灌溉，在三年期满前就放弃了购买的土地。大部分土地都落到了大牧场主手里⁹。

此外，内战结束后，原本居住在被视为毫无开发价值的“美洲荒漠”（密西西比河与落基山之间的广大区域）的印第安人，由于西部区域的不断开发，美国政府早已将“永不打扰”的承诺抛之脑后，1860-1890 年间美国联邦政府针对原本在大平原地区的印第安人采取了大量的武力和欺诈手段，强迫他们搬迁到更加偏僻，荒凉的保留区，甚至在此期间发生了大量屠杀事件。联邦政府开拓西部大平原土地以及减少印第安人保留区的政策，让“牧牛场主 凭借‘先入为主’的‘优先放牧权’，把在法律上连一英尺也不属于他们所有的广阔牧场据为己有，随意放牧牛群¹⁰。这为牧牛业的兴起提供了基础条件。

⁸ 雷·A·比林顿. 韩维纯译. 向西部扩张——美国边疆史(下册)[M]. 北京: 商务印书馆, 1991: 344

⁹ 徐一卯. 简析美国西部牛仔的历史形象[J]. 学理论, 2013, (20): 210-212.

¹⁰ 周钢. 牧畜王国的兴衰[M]. 北京: 人民出版社, 2006: 33

内战前，美国东部的牧场种植一亩草地要花费 50-100 美元，而大平原北部地区拥有丰富的牧草资源，并且这里的牧豆草具备耐寒和耐旱的特性，夏秋两季少雨的情况下仍然能够茁壮成长，整个冬季也都具备着甜味和营养。在这种食物充足的环境下，牛群迅速生长繁衍，而牧场主养殖的成本也进一步降低。

美国内战结束后，为了适应西部开发的需求，美国政府投资建设了横贯大陆的铁路（如图 2-1 所示），包括五条主线及众多支线，形成了一个覆盖广阔西部的铁路网络。这个铁路网络不仅连接了密西西比河以东的地区，促进了全国统一市场的形成和发展，还特别促进了牧畜业的兴旺。铁路的建成使德克萨斯州的牛群能够更容易地向北部高草原地区流动，并且缩短了牧场与市场之间的距离。因此，牧牛场主可以将大量的牛群运往北部、东部乃至欧洲市场进行销售，拓展了销售渠道，促使牧区不断扩展，牧牛业的领域一直延伸至美加边境。这一时期，铁路的建设和运营不仅改变了西部的交通运输状况，也极大地促进了牧牛业的发展。



图 2-1 横贯美国东西部的铁路（维基百科）

从内战结束到 1890 年，美国人口数增长了一倍多，从 3100 万增长至 7610 万。随着工业发展，城市人口在全国总人口的比例达到 36.1%，随着城市人口的增加，人们的饮食也从以面包等碳水为主食的习惯转向了少吃面包，多吃肉类。新兴的牧场主们不仅可以将肉类源源不断地运送到东部城市，此外西部开发地区的修建道路的工作者，矿区的工人，军队士兵对肉类和马匹的需求也相当大。肉类贸易不仅在国内市场愈加繁荣，欧洲市场也从美国进口了许多廉价牛肉，1860-1890 年，美国对西欧出口的肉类和动物制品的贸易额由 150 万美元上升到 1730 万美元。

除了以上几点原因，牧区各州组建的牧牛者协会提供了许多牧场服务，比如修建篱笆围栏等设施，定期为牛群检疫。协会甚至能够左右地方政府的法律规定，使得牧场主们的竞争力达到了不可撼动的地位。

2.2 牛仔的生活

2.2.1 牛仔的定义与构成

早在 1690 年起，墨西哥牧民就在美洲大陆的大草原上饲养长角牛，19 世纪 30 年代，移居德克萨斯州的殖民者向墨西哥牧民学习牧牛技术，直至德克萨斯州被美国兼并后，牧牛产业和相应的牧牛工作者正式进入美国。因此，早期的牛仔大多是德克萨斯州人，之后随着牧牛业的不断发展和牧区的不断延伸，各州以及外国移民都加入了牛仔的行列。在以牧牛场为基本经营单位的牧牛社区中，牛仔是主要的劳动力，他们是以雇工的身份从事牧牛，骑马巡边，赶拢的工作。

牛仔并不是一直被称作“cowboy”。“在各州他们同样地以‘cowpuncher’（牛打孔者）或‘puncher’（放牧人）出现，而‘punching’（放牧）就是放牧的公认术语。在俄勒冈州，他们还经常被称作‘baquero’，‘buckaroo’，‘buckhara’，或者‘buckayro’，这些都是西班牙语‘vaquero’或‘boyero’的变形，而且都被约定俗成为‘bucker’。在怀俄明州，他们更多地被称为‘rider’（骑手）¹¹。”

事实上，现实中的牛仔并不像许多牛仔小说或西部电影中描绘的大多是盎格鲁-撒克逊人，要么勇敢潇洒，伸张正义，要么阴毒贪婪，精于心计，他们只是和其他牧场工作者一样，每天从事艰苦简单工作的工人。作为牧牛场最重要的劳动力，他们的组成大体上是相似的。

从种族上看，美国本土，欧洲的白人移民是牛仔中最主要的人群，黑人牛仔（非裔美国牛仔）在牛仔中也占有很大比例，这些黑人牛仔很多是内战过后被解放的前奴隶，加入到牧牛产业中去谋生。非裔美国作家奈特·洛夫认为西部边疆是一个没有针对黑人的种族主义的环境，是一个能力（牧牛，射击）和知识（主要是关于地理环境的知识）能得到发挥的地方，在这里，一个人的勇气和职业道德决定了他的地位¹²。这些地区被美国吞并后，原先的墨西哥牛仔（vaqueros）对美国牛仔文化产生了重大影响，许多牧牛和骑马的技术都源自于他们¹³。此外，

¹¹ Durham P. The Negro Cowboy[J]. American Quarterly, 1955, 7(3): 291-301.

¹² Johnson M K. Stranger in a Strange Land: An African American Response to the Frontier Tradition in Oscar Micheaux's The Conquest: The Story of a Negro Pioneer[J]. Western American Literature, 1998, 33(3): 228-252.

¹³ Lamar, Howard R. The Reader's Encyclopedia of The American West[M]. New York: Thomas Y. Crowell Company, 1977: 172

虽然比例较小,但也有一些亚裔美国人在西进运动时期成为了牛仔,尤其是在建设铁路和矿业工作之余。这种多元化的构成反映了美国西部社会的复杂性,以及在开拓新疆域的过程中各种文化和人群之间的交互。西进运动时期的牛仔文化,不仅仅是一个简单的白人英雄主义的故事,而是一个包含了多种族、多文化交融的历史现象。



图 2-2 各个种族的牛仔 (图片来源: Google 图片)

从牛仔的社会背景上来看,他们有的是之前参加过内战的老兵,破产的农场主,解放后的黑奴,从东部城市来的工人,来自英格兰,苏格兰,德国等国家的移民,罪犯和落魄贵族,叛逆的青少年,可以说这些人来自世界各地,贫富水平不一,掌握的技能也不同,但大多数人怀揣着摆脱原有生活,在西部的广阔天地中闯出一番事业的梦想加入牛仔的行列。

2.2.2 牛仔职业吸引人的原因

牛仔职业最早兴起于德克萨斯州,随着牧牛业的繁荣发展,更多州的年轻人,甚至有很多外国移民都选择进入牧牛场做牛仔,在那个年代,牛仔的工作内容和工作环境都很艰苦,需要掌握的技能也比较全面,那么到底是什么原因吸引着人们加入牛仔行业呢?

经济和社会动因:许多人因为生活所迫,希望摆脱贫困,到西部谋生。内战结束后,南部经济大幅倒退,特别是在德克萨斯州,战争导致牧场损坏,大量长角牛无人管理。为了恢复经济,牧场主开始猎牛并雇佣牛仔,包括释放的奴隶、

内战老兵、农场工人、遭受种族歧视的黑人、寻求更好生活的欧洲移民等，他们出于各种原因，如经济机会、逃避贫穷或种族歧视，前往西部成为牛仔。

个人追求与梦想：一些年轻人受到牧场主或报纸等媒体的浪漫化描绘影响，认为西部牧牛业是独立毛线、自由和实现财富的地方。与城市高度工业化的带来的污染、无止境的加班以及薪资克扣、贫民窟。还包括对工业化和城市化不满的年轻人，以及那些希望逃离资本家剥削、寻找新生活的人。

逃避问题和寻求新生：除了经济和个人梦想外，还有一小部分人因为其他原因来到西部，如躲避法律问题、身体复健或自我磨炼。这些人主要是英格兰移民，包括因为非法行为逃离通缉追捕的逃犯，在故乡因为道德问题无法立足的人，以及出于健康或医生建议寻求干燥，温暖的养护环境的慢性病人。

贵族背景者的新身份：在欧洲，一些拥有贵族血统的人也来到西部，即使他们极力隐瞒自己的身份，但是各种细节还是显示他们非凡的家境。很多富家公子无法熬过西部艰苦的生活，而那些真正能够适应西部生活，学习并掌握所需技能的贵族年轻人就会蜕变为真正的牛仔。

总的来说，人们迁往美国西部成为牛仔的多样化原因，包含了经济压力、追求自由和个人梦想、在故乡因为道德或法律问题必须搬迁，以及来到西部疗养或自我磨炼等。

2.3 牛仔的工作内容

牛仔的日常工作充满了挑战和冒险。他们需要具备骑马、套索和管理牲畜以及射击的技能。一天的工作内容常常从早到晚，风餐露宿。牛仔最主要的工作是放牧，在熟悉牧区的前提下，牛仔需要骑着马将牛群驱赶至有牧草有水源的区域，他们需要引导牛群穿越不同的地形，如山地，河流和峡谷，并且防止牛落单或走丢。在温暖晴朗的天气下，牛群迁徙的过程较为简单，但牛仔仍然要时刻保护着牛群受到野生动物的袭击或者印第安人的围猎。而在换季时，牛仔需要将牛群引导到另外一个区域，在寒冷的冬天这项活动绝非易事，牛仔需要顶着零下 30-40 度的极端低温和暴风雪，乘着疲惫的马，不断驱赶着牛群到达目的地。在行进的

过程中，有些牧草因为极寒被冻成了冰块，牛群无法食用，在饥饿和严寒的压力下，牛群会焦躁不安，领头的牛会向错误的方向前进，这会让相当一部分跟随的牛冻死，最糟糕的情况下，发狂的牛群会攻击想要纠正他们行进路线的牛仔，疲惫的牛仔会在混乱的情况下被摔下马重伤甚至死亡。因此，在整个放牧工作中，极寒天气无疑是牛仔要面对的最困难的处境。

除了放牧工作之外，牛仔还需要骑马在牧场的周边巡逻检查，即“走马巡边”。由于在广大的牧场中篱笆较少，牛仔在牧场周边巡逻警戒，除了防止牛群被来劫掠的印第安人，偷牛贼，野生猛兽袭击，还要防止散落的牛群走失，或是与别的牧场的牛群混为一起。“骑马巡边的牛仔一般是两人一组，沿牧场场主认定的牧地边界，驻守在偏僻的‘边界营地’里，组与组之间相距 10-20 英里。每日早晨，同组的两名牛仔从自己的营地出发，背向而行，直到同临近营地出发的牛仔相遇为止。这些骑马巡边的牛仔沿途不断把本牧场的牛群赶回牧区中心地带，将邻人的牛群朝它们自己牧场的方向驱赶^{[8]360}。”巡边是一项非常艰苦且枯燥的工作，独行的牛仔在荒无人烟的地区骑行几个小时，任何一些突发状况都会让牛仔的巡边难度陡然上升。不仅骑行无聊，他们在休息时的吃住条件也非常艰苦，由于路远人稀少，牛仔不得不携带大量易于储存营养单调的食物，春夏季节，牛仔可以搭帐篷露营在外，一旦天气转冷，食物紧缺，牛仔就必须找到地洞等地方躲避寒潮，以及设下陷阱打猎充饥，在休息的时间，牛仔也需要时刻注意着牧场上的情况，如此艰苦的条件几乎让牛仔锻炼出了如同原始人一样的生存能力。

巡边的牛仔比起放牧的牛仔，也更容易陷入冲突中。在大平原地区的印第安人被政府强行驱逐到保留区之后，这些印第安人也经常冲入邻近的牧区抢夺牛羊，有时是人数众多的大劫掠，有时只是小规模暴动和骚乱。巡边的牛仔需要保护牛群等牧场财产不落入印第安人之手，在必要的时候会拔枪反击。在冲突逐渐升级时，甚至需要军队介入。

尽管在日常放牧和走马巡边中，已经较为注意本家牧场的牛群与邻近牧场的牛群分开，但还是不可避免地有部分牛群走丢或混入其它牧场。在广袤的大平原上，依靠牛仔们靠着牛身上的烙印四处巡回，实在是一件效率较低的事，因此为了分开各个牧场混乱的牛群，牧场主经过实践的摸索，便以“赶拢”的形式对

混杂在一起的牛群进行分离并为他们各自的牛打上其所有权烙印¹⁴。

在 19 世纪 70 年代后，由于大量人员加入得克萨斯州的牧牛业，因此得克萨斯州新开设了许多大型牧牛场，各大牧场的牛常常混在一起，因此，相邻牧场的主人会商定时间和地点，将牛群驱赶到聚集点围拢起来，然后根据烙印进行分离。未打烙印的小牛会被打上与母牛相同的烙印。烙印需要登记备案，并作为牛只所有权的证明。此外，牛还会在耳朵上刻上额外的标记。为了防止盗窃，德克萨斯制定了相关法律，规定了烙印的注册和使用，以及牛群越过边界时必须打有过路烙印。

“到 1880 年，在德克萨斯已发展到有多达 20-25 个牧牛场主参加的合作赶拢。‘赶拢’逐渐演变成牧区社会的‘特殊景观’和‘盛大仪式’——‘赶拢大会’，并且其操作程序最终在各州通过法律确定下来¹⁵。”

在西部牧区，每年举行两次赶拢大会，春季和秋季各一次。春季赶拢大会主要为小牛打烙印，被称为“小牛盛会”，而秋季赶拢大会则提供肥牛肉给屠宰场，因此又称为“肉牛盛会”。春季赶拢大会更为重要，是牧区庆贺收获和牧场主显示对新增牛所有权的盛大仪式。

赶拢大会的组织非常严密。首先，家畜饲养者协会划分赶拢区，并任命各区的赶拢工头，他们负责指挥并保证赶拢的顺利进行。每个放牧区的牧场主会根据牛群规模派出相应数量的牛仔参与赶拢，还需准备备用马和食物。赶拢大会是对牛仔骑术、套牛和打烙印等技能的全面检查，工作非常艰苦。赶拢过程中，牛仔们需将散落的牛群集中，驱赶至指定地点。接着，进行打烙印工作，小牛跟随着母牛被从牛群中分离出来并被套住，然后由牛仔用烧红的烙铁快速且用力地打上烙印，标志着牧牛场主对新增牛的所有权。整个赶拢大会既是牧区的传统活动，也是对牛仔技能的考验。

“长途驱赶”是牛仔工作内容中最具有传奇色彩的一笔，也是美国内战后西部开拓时期的一项重要活动，主要涉及将牛群从德克萨斯等地长途驱赶到牛镇出售。十九世纪 50 年代，德克萨斯州的牛仔驱赶着牛群从得克萨斯州到达加利福尼亚州，原本 5-10 美元成本的牛能够卖出 150 美元左右的高价，从此之后，德克萨斯州的牧牛业逐渐壮大，被喻为地面上的黄金。长途驱赶持续了约 20 年，

¹⁴ 吴越卓. 美国拓荒时期西部牛仔生活状况及其影响（1866-1885）[D]. 辽宁大学, 2011.

¹⁵ 周钢. 美国西部牧区的“赶拢大会”[J]. 世界历史, 2002(3): 23

直到 1885 年逐渐衰退。其发展过程可以分为三个阶段：最初是将成龄牛驱赶到堪萨斯的牛镇；随后是将小牛驱赶到北部大平原的新牧区养殖；最后是由于市场变化和运输成本下降，尤其是铁路系统，冷藏车厢的成熟，大规模长途驱赶活动逐渐结束。

早期，赶牛队的条件极其艰苦，缺乏基本的生活和工作设施。牛仔们常常面临食物短缺、装备简陋、住宿条件恶劣等问题。随着时间的推移，赶牛队的条件有所改善，例如引入了炊事工具车、改良了更舒适更多功能的马鞍、增加了备用马匹，以及提供了帐篷和马灯等。

尽管条件有所改善，但长途驱赶仍是一项充满挑战的工作。牛仔们需要在恶劣的自然环境中控制着一群野性十足的长角牛，每天都要面对尘土、噪音，而路上的偷牛贼，印第安人则会让牛仔们陷入十分危险的境地，甚至流血牺牲。在整个长途驱赶过程中，他们需要合理控制牛群的行进速度和疏密程度，确保牛群能够安全地到达目的地。

总的来说，“长途驱赶”不仅考验了牛仔的骑术和管理能力，还是美国西部历史上的一个重要篇章，展现了早期牧牛业的发展和所面临的挑战。这一活动对于当时的经济发展和社会变迁产生了深远的影响。

2.4 牛仔概念的演变

牛仔概念演变的本质是因为牛仔职业是一岗多职的，是同时具备了复合身份的职业。例如牛仔职业具有多种身份属性，根据环境改变，在牧场中，牛仔是牧畜管理者，是走马巡边的卫士，在长途驱赶中，则可能是枪手或者马夫。

17 世纪末到 19 世纪初，牛仔作为放牧和管理牲畜的普通工作人员，是对在平原牧场上工作人群的代称。19 世纪中期—20 世纪初，在西部大开发的鼎盛时期，牛仔成为西部拓荒精神的象征，伴随西部文学和电影对于部分牛仔真人真事的改编创作，牛仔这一概念不再局限于在大平原埋头工作的普通人，他们是寻求财富的探险家，是护送落难平民或受到仇家追杀的雇主，是路见不平拔枪相助的私法执行者。在当时，西部其他的工作者和城镇的居民纷纷模仿牛仔的装束，说话方式，至此，牛仔从一个专门的职业演变为了冒险、自由、独立的文化符号。

20 世纪中期，西部片的黄金时代使牛仔成为全球范围内认知的英雄形象。20 世纪后期至今，牛仔的形象逐渐与时尚、反叛文化和现代媒体结合，依然保持着强大的文化影响力。

第 3 章牛仔文化元素解析

3.1 牛仔文化概述

在 19 世纪的美国西进运动中，牧牛业曾经是西部经济的重要支柱，牛仔们在广阔的草原上驰骋，然而，这个充满传奇色彩的群体随着牧场的改变，铁路的新建等多种原因逐渐隐没在历史当中。

首先，养羊业的兴起是导致牧牛业衰败的一个重要因素。随着时间的推移，人们发现养羊业的利润逐渐超过了养牛业，这使得许多牧场主转向养羊，以求更高的经济收益。

其次，随着美国的不断扩张，种植业也不断地由东向西拓展。许多牧场主看到了种植业的潜在利润，于是弃牧而改营农场，这进一步减少了对牛仔的需求。

最后，19 世纪末期，随着西部各大铁路干线的大规模兴建，火车运输开始取代牛仔长途驱赶牛群的方式。这种更为高效、成本更低的运输方式使得长途赶牛的牛仔逐渐失去了工作。

这些变化导致了美国西部牧牛业的衰败。美国西部边疆的牧牛时代，从全盛时期的 1865 年到 1890 年，仅仅持续了大约 25 年。参加长途赶运的牛仔人数总共也只有大约 35000 人。由于工作的艰苦和危险，一个牛仔一般最多也只能干上 7 年左右。

尽管牛仔时代的光辉短暂，但牛仔文化却留下了深远的影响。这一文化以其独特的魅力吸引着千百万人的心，成为美国乃至全世界文化的重要组成部分。牛仔文化中具有代表性的有牛仔服饰与工具，西部影片，牛仔精神。

物质文化

服饰：牛仔帽、牛仔靴、印花方巾、牛仔
裤、皮带扣

精神文化

价值观：自由、独立、勇敢、荣誉、忠诚

武器：左轮手枪、杠杆步枪、匕首	社交关系：兄弟情谊、团队合作、契约精神
工具：套索、马鞍、马刺、马缰	信仰：尊重自然、崇尚个人奋斗
娱乐：马术表演、骑牛活动，射击比赛	拓荒精神：冒险、探索、坚持不懈
交通：马匹、马车	影视文学：西部片，西部小说，西部歌曲

表 3-1 牛仔文化主要体现

3.2 牛仔服饰与工具概述

牛仔的服装是为适应西部气候和牧场工作而设计的。服装包括牛仔头戴的帽子、脚穿的靴子、工装衣裤、衬衣、马甲、方巾、手套、雨衣和其他一些饰物等等。牛仔服饰在上世纪中期以后，经历了两次大的变革。60-70 年代，不仅出现了许多名牌产品，而且使牛仔服更加普及。不同阶层、不同职业的男女老幼都喜欢穿这种服装¹⁶。

在当今社会，最受欢迎的牛仔服饰单品当属于牛仔裤，牛仔裤是由列维·施特劳特发明的，在 1853 年，施特劳特采购了许多用来搭建帐篷用的帆布，但是销量并不乐观。施特劳特在看到金矿上淘金工人的恶劣工作条件后灵机一动，将厚帆布交给裁缝作为工作裤，大量销往金矿场，这种帆布制成的裤子耐磨且透气，弥补了之前棉布裤子透气性虽好但易磨损的特点，矿工们穿着这种裤子，即使在工作上刮蹭磕碰，也不容易损坏，随后这种裤子在矿场上大卖。再之后，施特劳特对这种工作裤进行改良，采用靛蓝染色处理的粗组织斜纹布，并在裤子缝线上使用金属扣加固，这就是世界上第一条真正的牛仔裤，而这也是李维斯品牌的起源。后续，随着矿工以及牛仔越来越多的去穿着牛仔裤，牛仔裤也在不断改良，如加装了多个口袋，方便牛仔携带工具和其他小物品。比起其他的裤子，对于经常骑马的牛仔来说，牛仔裤也更加舒适，牛仔裤的缝线通常设计在裤腿的外侧和后侧，而不是内侧。这样可以减少骑马时内侧缝线对腿部的摩擦和刺激，牛仔裤的裤脚设计通常宽松，以便可以方便地套在靴子外面。这样不仅可以保护鞋靴，还可以防止裤脚在骑马时上滑，从而保护腿部免受摩擦和划伤。

牛仔帽作为最能彰显牛仔文化的服装单品，起源于墨西哥的“sombrero”帽子，以宽边设计提供阴凉和保护。美国西部的牛仔采纳并改良了这种设计，形成

¹⁶ 李军.美国西部牛仔和牛仔文化[J].社会科学论坛,2003(06):45-50.

了现代牛仔帽的雏形。约翰·B·斯泰森在 1865 年创造的“Boss of the Plains”帽子，以其宽边、高顶和防水毡料制成的特点，成为西部牛仔的标配。随着时间的推移，牛仔帽的形状、样式和材料经历了多次改良，以适应不同的气候、工作需求和个人偏好。牛仔帽的设计主要目的是减少牛仔受到的沙尘和暴晒的伤害，在必要时也可以充当水壶和枕头，同时考虑到耐用性和舒适性。此外，牛仔帽也成为了一种时尚的象征，其各种样式和装饰体现了个人风格和地域特色。（如图 3-1 所示）。除了以上两类最常见的牛仔服装单品，在第四章对牛仔工装进行了详细的说明。

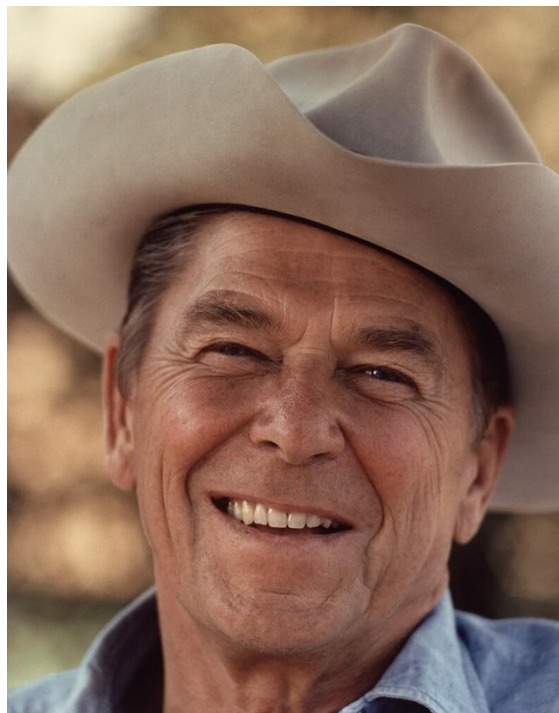


图 3-1 牛仔帽（维基百科）



图 3-2 牛仔策马奔腾（来源：Google 图片）

不管是在西部影片还是在漫画里，常出现这样：牛仔手持套索，身着配枪，策马追逐着牛群。实际上，在西进运动时期，套索和柯尔特转轮手枪几乎是大牧场中牛仔工作必备的工具。（如图 3-2 所示）

套索是一种传统的捕捉工具，主要用于牧牛、牧马等畜牧业。它由一根较长的绳索构成，一端系有一个可调节大小的套圈，另一端则为握持部分。握持部分常常固定在马鞍头上或拴在骑马牛仔大腿前的马鞍边，一旦需要，可以马上取下使用牛仔通过旋转并投掷套索，使套圈落在目标动物的身上，然后迅速收紧套圈，以此来捕捉或控制动物。传统的套索通常由皮革或粗麻绳制成，而现代套索则多采用尼龙或其他合成材料，这些材料更加耐用，不易受天气影响。至于套索的绳结通常是一种叫做“本顿滑环”（Honda Knot）的结。（如图 3-3 所示）本顿滑环是一种非常坚固的滑环结，它能够在绳索上形成一个固定大小的环，同时又能够在拉紧时自由滑动。这种结的特点是即使在承受重压或拉力后，也能够很容易地解开，这对于牛仔在需要迅速释放动物时非常重要。



图 3-3 套索常规系法（来源：Google 图片）

掌握套索的使用技巧需要一定的练习。牛仔需要学会如何正确地旋转和投掷套索，以及如何精准地控制套圈的大小和方向。春季的赶拢大会就是牛仔展示其精湛套索技巧的最佳时机，这一场合的重要性不亚于中世纪骑士的比武或西班牙的斗牛比赛。牛仔通过完美的索套技艺不仅提升了个人声望，也展现了他们的智慧与勇气。此外，收紧套圈并保持控制的能力也是非常重要的。

虽然现代牧场的管理方式已经发生了很大变化，但套索仍然被用于某些特定场合，如牛仔竞技、牲畜管理和动物救援等。套索不仅是一种实用工具，也代表着牛仔的技艺、勇气和冒险精神。

对于西部牛仔来说，佩枪就是他们的第二条生命，无论是日常的巡边放牧，还是长途驱赶牛群，面对狡猾凶暴的肉食动物，心怀不轨的强盗，在这种高风险的工作环境中，牛仔们必须随身携带一把能够随身携带，在近距离快速反击的武器。在众多牛仔的佩枪中，柯尔特单动式转轮手枪最受牛仔们的欢迎。



图 3-4 柯尔特转轮手枪（来源：维基百科）

柯尔特单动式转轮手枪由柯尔特公司于 1873 年为美国陆军骑兵制作的制式手枪，单动式陆军手枪的枪机设计可以视为柯尔特早期型转轮手枪和柯尔特 1871 型转轮手枪的精华版本。它采用单动式扳机设计，只有在完全拉回击锤后才能扣动扳机进行射击。击锤设有三个槽位，轻微拉回一半可实现半待击状态，作为一种安全措施。一些用户为防止意外走火，会选择在弹巢中少装一发子弹，并将击锤置于半待击位置。装填子弹时，也需要将击锤置于半待击状态，然后打开位于枪身右侧、弹巢后方的装填口盖，逐一将子弹装入各膛室，最后关闭装填口盖。退弹或移除空弹壳则需借助位于枪管右侧底部的抛壳杆。此外，一些使用者为了提高射速，采用了一种称为“速射”的技巧，即保持扣动扳机不放，然后用另一只手连续拨动击锤，使得这种单动式转轮手枪达到接近半自动手枪的射速。当柯尔特公司把该枪推向民用市场后，受到牧场主，警察，甚至是罪犯的欢迎，在当时牛仔们都以拥有一把柯尔特转轮手枪为傲。单动式陆军也是代表着美国历史的一把重要枪支，并有着“一把平定西部的枪”（The Gun That Won The West）的称号¹⁷。该枪常常出现在西部影片和西部主题类型的电子游戏中。

3.3 西部影片

¹⁷ Ayoob M. The Gun Digest Book of Combat Handgunnery[M]. Gun Digest Books, 2007.

好莱坞西部电影是美国独有的一种电影类型,通常以 1850 年到 1890 年间的美国历史背景为主题,如淘金热、南北战争、跨美国铁路的建设和与印第安人的冲突。这些电影强调美国人在困难时刻展现出来的英雄主义和帮助弱者的品质。它们以简单直白的对话、鲜明的道德观念和动感十足的动作场面吸引观众,而典型的西部背景如小镇、荒野、流浪车队和壮观的枪战等元素构成了西部电影的标志性场景。西部片不仅仅是娱乐,它们也反映了美国的文化价值观,如自由、英雄主义、种族观念和女性地位的演变,因此被看作是美国文化的一部分。

20 世纪初,导演爱德温·鲍特以一部名为《火车大劫案》的影片拉开了美国西部影片的序幕。该影片以美国西部为背景,将火车作为故事的主要场景,描绘了正义与邪恶力量在火车内、火车上展开的追逐与对决,最终展现了正义战胜邪恶的主题。作为美国第一部西部影片,《火车大劫案》奠定了美国西部影片关于正义力量与邪恶力量针锋对决的叙事基调,深刻地影响着日后美国西部影片的发展¹⁸。在众多西部影片中,本文将以伊斯特伍德指导或参演的西部片为范例,去解析其中经典牛仔形象和其角色故事。

自 1960 年代以来,克林特·伊斯特伍德从事电影事业五十余年,既是出色的演员,出演过五十多部电影,塑造了无数经典银幕形象,也是成功的导演,执导了三十二部兼具商业成就和艺术价值的电影作品。除此之外,他还在多部影片中担任过制片和配乐,堪称“全能电影人”。

1964 年,伊斯特伍德出演西部片《荒野大镖客》,在其中饰演一个无名牛仔,该片放映后,身材高大的伊斯特伍德以其斗蓬装,嘴上叼着雪茄,沉默寡言,动作神速的英雄形象立刻风靡影视圈。紧接着,伊斯特伍德趁热打铁拍摄续集《黄昏双镖客》以及《黄金三镖客》,从此成为新一代西部牛仔明星。不同于以往如约翰·韦恩等人饰演的“主旋律”式牛仔英雄,伊斯特伍德扮演的牛仔角色不再善恶分明,杂糅了英雄的路见不平拔刀相助,也融合了流浪者的习性和探险家的贪财行为,既正义果敢也冷酷现实,既解救陷于灾难中的人们,又不被平民理解内心。

¹⁸ [美] 托马斯·沙茨. 好莱坞类型电影[M]. 上海: 上海人民出版社, 2009.



图 3-4 《荒野大镖客》电影海报（来源：豆瓣电影）

在电影中，伊斯特伍德扮演的牛仔角色通常有以下特点：拥有着高大瘦削的体型，坚毅的面部表情，整个人显得非常干练硬朗，而他的装束也非常具有辨识度，作为最显著的牛仔标志，常常顶着一项高冠宽边的深色毡帽，带有一定的磨损。帽檐稍微下垂遮住了部分眼睛，肩部披着一件带有几何图案的棕褐色斗篷，斗篷的纹路粗犷，颜色与沙漠环境相融合。斗篷下，他可能穿着一件皮质马甲，里面是一件经典的蓝色宽松牛仔衬衫。他穿的牛仔裤通常是深蓝色，紧身设计以适应快速骑马的需要。脚穿一双耐磨的西部牛仔靴，这些靴子通常有高筒，颜色较深。工具与武器枪套常常系挂在他那皮制的腰带上，除了整齐排列着子弹，还带有装饰性扣环。电影中最常见的战斗环节都会拔出柯尔特转轮手枪射击，在部分情况下，伊斯特伍德还会手持或背挎一把长枪作战。（如图 3-5）



图 3-5 《荒野大镖客》电影画面（来源：Google 图片）

在西部电影的情节中，故事重心常常围绕冲突来展开，牛仔于冲突中登场，整场影片的剧情巅峰也常见于冲突，冲突的起因大多来自人们对于财富，土地等

其他资源的争夺，在人群中，常常有一个恶势力代表，可能是一伙残暴的劫匪，势力庞大的当地富豪，亦或是腐化的地区执政官，牛仔最开始可能会因为只是谋求资源等卷入该地区的事件风暴中，在逐渐熟悉该地区的人脉关系，来龙去脉后，又会化身为正义的伸张者，惩治罪恶，保护弱势民众。随着故事的发展，冲突往往会逐渐升级，主人公往往会聚集一群志同道合的人。这些人可能是其他受害者、义士、同情者或者是在同一目标下结成的临时联盟。他们的动机和背景各异，但他们共同的目标是解决冲突并实现正义。在最后故事的高潮中，常常会出现一场经典的西部对决，正午时分，两方势力在风沙飘洒的环境下对峙，气氛到了剑拔弩张的最顶点，彼此对视后，以电光火石的速度快速拔枪射击，更准更快的一方将会胜出。

伊斯特伍德饰演的牛仔角色，不仅仅有着“神化”的一面，武力上无可匹敌、百战百胜；道德上伸张正义、拯救世人，同时牛仔们代表着个人主义，独来独往，崇尚暴力，拒绝法律的约束，因此被社会边缘化。尽管单枪匹马，骁勇善战，拯救民众于水生火热之中，可牛仔的内心无法被群众理解，群众既敬佩牛仔，也畏惧牛仔的力量。另一方面，伊斯特伍德饰演的牛仔角色也不再是传统的正面人物，时刻处于正面人物阵营，肩负惩恶扬善的使命。牛仔拥有力量，像普通人一样谋私利存野心，甚至亦正亦邪，道德界限模糊，在善恶间摇摆。在影片中，牛仔到达小镇最开始的初衷更多的是为了财富，或者流亡，与歹徒结仇也有相当一部分原因是为了资源的竞争关系，但在整个斗争过程中，牛仔最终会帮助好人主持公道，惩恶扬善，尽管他们嗜钱如命，杀人如麻。这也是上文提及的，牛仔作为外来人物，其英勇所为被民众敬佩，但始终无法被理解，也无法融入群众中去。

3.4 牛仔精神

牛仔精神诞生于牛仔特殊的工作环境中，辽阔的草原、艰苦的牧牛生活，造就了牛仔不畏艰险、勤劳勇敢、开朗乐观和团结协作的精神。牛仔通常都是胆大心细、捍卫尊严、自强不息，体现了美国人民开拓进取的生活态度和追求幸福的社会价值观念。他们惩恶扬善，捍卫正义，百折不挠。大概正是因为兼具这些个人美德，牛仔才会成为美国民众崇拜的文化偶像¹⁹。牛仔精神从诞生以来经过

¹⁹ 彭文奉.美国牛仔文化解读[J].时代文学(双月上半月),2009,(01):150-151.

了三个阶段的发展。

早期牛仔精神（美国西部拓荒时期）：牛仔精神在这一时期表现为无畏的勇气和强烈的独立生存意识——面对恶劣的自然环境、与土著部落的冲突、以及与其他牧民和盗匪的对抗，牛仔们需要无所畏惧，并时常依赖自己的智慧和体力。

浪漫化与英雄化（19 世纪末-20 世纪初）：随着美国西部的开拓和国家的向西扩张，牛仔精神逐渐被浪漫化，并在美国文化中成为英雄主义和冒险精神的象征。这个过程通过小说、电影和其他文化产物得到了传播。尤其是好莱坞电影中，牛仔被塑造成坚强、自由、不拘泥于规矩的英雄角色，他们或单枪匹马，或与伙伴并肩作战，明知不可为而为之的赴汤蹈火，表现出了强烈的个体主义和正义感。

现代牛仔精神：现代牛仔精神不再仅仅局限于对荒野生存的英雄化描述，而是结合了更深刻的社会、文化和心理层面的探讨，例如个人自由与社会责任的冲突时的牺牲精神。

4 牛仔文化元素的艺术特征

4.1 牛仔文化元素的主要视觉特征

牛仔文化是与美国牛仔的态度、道德和历史相关（或受其影响）的一系列行为、偏好和外观²⁰。

根据索绪尔所提出的符号概念，符号是能指和所指的二元关系。在《普通语言学教程》书中，索绪尔认为“能指”是语言符号的“音响形象”，所指是它所表达的概念。简单来说，能指是符号的形式、亦即形体；所指是符号的内容，也就是符号能指所传达的思想感情，或叫“意义”²¹。

根据索绪尔对符号的理解，本文可以发现牛仔文化元素的视觉符号有服装、装备、影视表演（前者为写实，后者为衍生的影视文娱作品）这几个元素，通过了解这些元素，可以提炼出用于角色创作的资源。

²⁰ Dary D. Cowboy culture: A saga of five centuries[M]. University Press of Kansas, 1989.

²¹ 曹炜编：《普通语言学教程》[M]，广州：暨南大学出版社，2015.

4.1.1 牛仔工装的视觉特征

当今流行的牛仔服装起源于 19 世纪美国牛仔的工作着装，这是最适合牛仔们在牧场、荒野等环境进行工作的服装，具有强烈的实用性和耐用性，同时兼顾美观性。

牛仔们常见的工装搭配包含了牛仔帽，印花方巾，衬衣，短夹克，马甲，裤子，皮靴，方巾，手套。

牛仔帽的基本式样大多为宽檐帽，由光滑的软毛毡制成，这种设计可以有效遮阳，适合使用者在户外长期工作，帽子的帽身较高，其拱顶根据地区可以划分为平的和圆锥形拱顶，因此根据帽子拱顶就可以判断牛仔来自于哪里。



图 4-1 牛仔帽宽檐帽（来源：Google 图片）

有条件的牛仔会在帽檐和拱顶之间装上一条皮带用于装饰，皮带上可能镶嵌金属饰品（如铆钉、铜钉等）或有刻印的薄片，较为稀少的会在帽子上装饰羽毛，珠宝（如图 4-2 所示）。总体上来看，牛仔帽的造型通常没有过于复杂的曲线或装饰，保持了一种简洁的线条感。



图 4-2 牛仔帽装饰（来源：Google 图片）

在颜色上，常见于经典棕色和褐色，也有能够增加穿戴者权威性和成熟感的黑色牛仔帽，相对的，穿戴者想要内敛一些的话，会更多地佩戴灰色色系的牛仔帽。

服饰	材料	结构或样式	颜色	装饰
牛仔帽	软毛毡、皮革、草编	宽檐、帽顶较高，拱顶可分为平顶和圆锥形	棕色、褐色、黑色、灰色、白色	皮带（镶嵌金属饰品、刻印薄片）、羽毛、珠宝

表 4-1 牛仔帽视觉特征总结

牛仔们经常在脖颈间围着一一条醒目的印花方巾，这种方巾通常以棉布或丝绸为主要材料，底色以红色为主，有时也有蓝色或黑色等其他鲜艳的颜色。

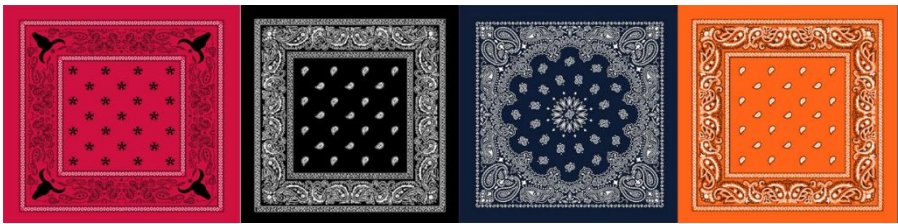


图 4-3 各色印花方巾（来源：Google 图片）

印花方巾会使用刺绣或印花的手法添加一些几何图案来装饰，如条纹，格子，点阵图案。（如图 4-3 所示）除此之外，许多方巾的边缘会采用压边处理，呈现出些许的褶皱感。对于牛仔来说，印花方巾不仅是一件装饰品，也是实用工具，不仅能够识别不同牧场牛仔的身份，也可以用来在沙尘肆虐时护住口鼻，紧急情

况下也可以做滤水网，止血布。总的来说，印花大方巾是牛仔生活中不可或缺的多功能用品，既具有实用价值，又能够彰显个人信息。

服饰	材料	结构或样式	颜色	装饰
印花方巾	棉布、丝绸	正方形，折叠后呈三角形	红色、蓝色、橘色，搭配白色、金色等图案	刺绣、印花（几何图案，如条纹、格子、点阵图案）

表 4-2 印花方巾视觉特征总结

工装中的衬衣最常见的式样是传统的排扣设计，通常采用前襟对称的设计，带有标准的胸口口袋，功能性强，也作为一个非常典型的视觉焦点。衣袖采用直筒式设计，为了方便工作，牛仔们常常把衣袖拉到手肘以上。除了纯色衬衣以外，衬衣的装饰纹样多为方格，条纹。经典的蓝色牛仔衬衫一般采用牛仔布（Denim）染色的原色，色调上大多为中蓝、深蓝或淡蓝，呈现出一种坚韧、实用的气质。（如图 4-4 所示）蓝色不仅具有很强的适配性，易于搭配其他牛仔服饰，也与牛仔文化的历史背景密切相关，蓝色代表着西部拓荒和美国中西部的自然环境。



图 4-4 经典蓝色牛仔衬衫（来源：Google 图片）

除了红色之外（牛见到红色会发狂），衬衣也有许多鲜艳的色系。早期牛仔们穿着的衬衣为法兰绒制作，后改良为由羊毛或棉布制作。

服饰	材料	结构或样式	颜色	装饰
牛仔衬衫	牛仔布、法兰绒、羊毛、棉布	传统排扣、直筒袖，胸口有对称口袋	蓝色（经典）、棕色、白色、鲜艳色系（避免红色）	方格、条纹、金属扣、滚边装饰

表 4-3 衬衫视觉特征总结

牛仔们常常穿着棕色或蓝色的短夹克，由帆布和斜纹粗棉布制成，通常止于腰部或臀部位置，宽松的设计便于活动和搭配，整体设计的线条简洁，结构硬朗。在领口处，夹克的立领设计可以保护穿戴者的颈部免受风沙和寒冷的侵扰。



图 4-5 牛仔短款夹克 （来源：Google 图片）

夹克上通常配有多个口袋，以下摆的双侧袋和胸前的斜插带为代表，这些口袋会用金属铆钉和纽扣加固，除此之外，肩部，袖口和背部也会以纽扣加固，这些金属纽扣，尤其是铜、银色或黄铜色等金属既起到了加固服装耐用性的效果，还增强了夹克的视觉冲击力，具有一种坚硬、工业化的美感，早期的夹克会使用双排纽扣，在极寒天气下，穿戴者可以使夹克更加贴合身体，增加抗寒能力，同时增添了服装的层次感和视觉美感。

服饰	材料	结构或样式	颜色	装饰
短夹克	帆布、斜纹粗棉布、牛仔布	短款，至腰部或臀部，宽松设计	棕色、蓝色、黑色	金属铆钉、双排纽扣、纽扣加固肩部、袖口

表 4-4 短夹克视觉特征总结

在不太寒冷的天气下，牛仔们更多地选择马甲作为外搭，这种马甲采用无袖设计，便于活动和穿着，在领口处理上，常见的领口式样包括经典的翻领、立领（高领）、无领设计和圆领设计。翻领设计通常较宽，强调坚韧与实用，增加了

马甲的层次感，立领设计则多见于寒冷环境，无领设计则更为简洁、都市化，适合追逐潮流的年轻人。胸口处会有一些小口袋，用来存放火柴，烟草等一些小物件。

服饰	材料	结构或样式	颜色	装饰
马甲	羊毛、棉布、皮革	无袖，翻领/立领/ 无领	棕色、黑色、灰色、 蓝色	胸口口袋、纽扣、 滚边装饰

表 4-5 马甲视觉特征总结

牛仔最初并没有特别适合工作的裤子，直到列维·斯特劳斯将他制作的帆布工装裤带入西部，1873 年，逐渐改良成家喻户晓的牛仔裤。关于牛仔裤，已经在前文第三章第二节详细介绍过，这里就不再赘述。值得一提的是，为了在骑马时更好地保护腿部，牛仔们也经常在工作中佩戴护腿（又称为套裤），传统的牛仔护腿通常由两片皮革制成，覆盖住大腿、膝盖和小腿。保持一个较大的开放区域，便于骑马时的活动。（如图 4-3 所示）它们通过皮带或系带固定在腰部或裤子外面，顶部一般有两条宽皮带或是皮革带扣，方便调节长度和松紧度。护腿的颜色一般由皮革的天然色泽决定，也有许多经过染色加工为黑色，深红色，在诸如赶拢大会或是西部风格的表演中，可以看到的选手穿着带有华丽皮雕和流苏装饰的护腿在赛场上策马奔腾，流苏随着运动而有韵律的摆动，形成专属于牛仔的风景线。

服饰	材料	结构或样式	颜色	装饰
护腿	皮革（牛皮、鹿皮）	覆盖大腿、小腿， 侧边开口，皮带固 定	棕色、黑色、深红 色	皮雕、流苏、金属 扣

表 4-6 护腿视觉特征总结



图 4-6 牛仔常穿的皮护腿（来源：Google 图片）

靴子是牛仔工装中非常重要的一环，所有的牛仔都穿着具有职业特色的黑色或深棕色、高筒、高跟的靴子。这种靴子拥有最优质的鞋面，这种鞋面用柔韧的薄皮革制成，而靴筒则用相似的材料或最好的小山羊皮制作^{[10]22}。牛仔靴通常采用尖头或圆头设计，从视觉上看，尖头设计更具锋利感，给人以较强的个性，而圆头则给人稳重和朴实的感觉，适合多种场合穿着。从功能上看，尖头设计能够提升步态的流畅感，适合在马背上穿着；圆头设计则更为舒适，适合长时间站立或行走。牛仔靴的鞋跟采用方跟、斜跟或圆跟，高度通常在 1.5 英寸到 2.5 英寸之间。这种高度的鞋跟不仅有助于保持脚的稳定性，确保牛仔能够快速反应、转移重心，还能够防止骑马时，脚从马镫中滑出。

方跟和斜跟是常见的类型，具有良好的稳定性，能够有效支撑体重，适合长时间穿着。此外高跟设计能更好地拉长腿部线条，并增强穿着者的气质和气场。鞋筒处常常使用刺绣和雕刻的图案来进行装饰，这些图案包含花卉图案、星星、螺旋状的图案、动物形象（如马、牛头）以及几何图案。（如图 4-7）



图 4-7 牛仔皮靴（来源：Google 图片）

这些图案的设计通常非常精细，并且有时会采用金线或银线进行刺绣，增添靴子的奢华感和个性化色彩。在部分高端的牛仔靴上，会采用皮革压花的方式，为鞋子增添了明显的纹理，丰富了视觉效果。一些牛仔靴的靴筒前部会加入装饰扣或皮带。这些皮带或扣子往往装饰性强，但也具有一定的功能性，例如通过皮带的调节可以改变靴筒的松紧度，增强舒适感。装饰扣通常采用金属或装饰皮革，使靴子看起来更加豪华与个性化。就和牛仔裤一样，牛仔靴在牛仔的着装成为潮流面向大众后，也成为潮流界的一款很受欢迎的单品，后续的女性款式或具有民族风情的款式上，靴筒的前部可能会加上流苏装饰。流苏通常采用皮革或金属材料制成，它们随风飘动，给牛仔靴增添了一种动感和自由的气质。

服饰	材料	结构或样式	颜色	装饰
牛仔靴	皮革（牛皮、小山羊皮）、金属	高筒、高跟、尖头或圆头	黑色、深棕色、米色、红棕色	刺绣（花卉、几何图案、动物形象）、皮雕、金属扣、装饰皮带、流苏

表 4-7 牛仔靴视觉特征总结

在牛仔靴的后方，牛仔会安装马刺，用来刺激马快跑。（如图 4-5 所示）马刺一般由：马刺叉、马刺颈和滚轮三个主要部分组成。马刺叉，又称“分岔”，环绕在马靴周围，主要用于固定马刺。马刺颈则是马刺叉的延伸部分，通常与马匹接触，用于直接刺激马匹。滚轮位于马刺的头部，与马刺颈连接，能够自由转动。滚轮的形状有两种类型，一种是齿轮状，另一种是光滑的圆轮，不过并非所有马刺都配有滚轮。



图 4-8 安装在鞋子后方的马刺（来源：Google 图片）

在固定马刺时，通常需要使用一条皮质或尼龙的带子，这条带子被称为“马刺带”。马刺带从马靴的脚背绕过并固定在鞋底部分，确保马刺牢固地附着在马靴上。对于西部马刺，通常只需将马刺带绕过靴子的脚背就能稳固地将其固定在靴子上，因为这种设计使得马刺能够通过特殊的夹紧结构牢牢固定在靴子的脚跟处，无需从脚底绕过。有些马刺甚至可以在没有马刺带的情况下直接夹紧在马靴上。

服饰	材料	结构或样式	颜色	装饰
马刺	钢铁、黄铜、镍合	由马刺叉、马刺颈、	银色、黑色、金色	雕刻图案、滚轮造
	金	滚轮组成		型（齿轮、光滑圆
				轮）、马刺带（皮 质、尼龙）

表 4-8 马刺视觉特征总结

手套几乎是每个牛仔在任何工作环境下都会携带的装束之一，在寒冷的天气，可以保证手不被冻伤，而在炎热的天气，则保证了不会被缰绳磨出水泡，在下马搭建营地，或是检查牲口时，粗糙厚实的手套也可以防止手指被割伤，为了满足这些需求，供牛仔使用的手套质量必须过硬，一般使用牛皮和鹿皮等皮革类材料制作，手套的内衬是羊毛或柔软的布料，提供一定的保温功能。（如图 4-9 所示）为了提高适用性，牛仔手套通常是五指分开的设计，并且指尖处和指关节处使用

金属片或皮革补丁做加固处理。一些做加长处理的手套，会从手腕延伸至前臂，可以有效地防止在快速骑行中，被路边的灌木丛割伤。现代西部牛仔风格的手套，在传统皮革的基础上加入了合成皮革和弹性纤维等新型材料，这些材料不仅增加了手套的舒适性，也提升了防水和透气功能，能够适应不同的天气条件。随着时代和技术演变，手套的颜色也不再拘泥于天然的皮革色，增加了许多鲜艳的颜色和拼色处理，一些做工精良的手套会采用染色皮革或油蜡皮等技术，使手套看起来更加精致，并在手背处采用手工刺绣或雕刻的方式，装饰以图案，使其在外观上更加独特，彰显穿戴者的身份和品味。



图 4-9 牛仔常穿戴的真皮手套（来源：Google 图片）

服饰	材料	结构或样式	颜色	装饰
手套	牛皮、鹿皮	五指分割，紧贴手型	棕色、黑色、浅黄	厚实针脚、铆钉加固、滚边装饰

表 4-9 手套视觉特征总结

随着时间的推移，牛仔们偏好的工装以牛仔裤为起点逐渐演变成适合大众穿戴的牛仔系列服装，与朋克，摇滚等时代的潮流元素结合一跃登上时尚的舞台。作为既能够出席正式场合又能够户外休闲，即前卫又朴素，不管是小孩还是妇女，学生或者工人，蓝领到白领，都可以在牛仔系列服装中找到共鸣，找到自我的偏好。它的没有年龄，没有性别，没有季节，没有国界，没有阶级的五个主要概念是牛仔服饰经久不衰的原因。

4.1.2 牛仔服装的装饰特点

牛仔服装具有鲜明的功能性，粗犷感，这种性质也反映在衣服的装饰特点上。

点、线、面是牛仔装饰艺术设计的最基本要素，这些装饰元素通过牛仔服装的外部形态和内部结构、装饰配件组合，形成了牛仔服装独特的美学效果和个性化的时尚语言²²。

（1）加固缝线与线装饰

加固缝线是牛仔服装设计中一项基础而又必要的设计元素。最初，牛仔服装的设计主要聚焦于耐用性，因此在牛仔裤，夹克，马甲的易受摩擦和破损的位置，如膝盖，肩部，裤脚等采用加固缝线能够增强服装结构，保证了衣物在长期穿着和多次洗涤后也能保持一个良好的状态。

从视觉表现上来看，加固缝线通常使用粗线或者对比色的缝线，尤其是在深色牛仔布料上使用明亮的线色时，缝线的痕迹往往成为服装的一个亮点。随着牛仔服装设计和制作的改良，不管是在易破碎的部位使用加固缝线，还是在领口处，下摆，口袋处使用直线，折线来表现服装的坚固感，亦或是使用曲线缝线在女装的门襟，袖口等部位，从而营造出青春活泼、婉约飘逸的感觉。正是这些普遍而又组合丰富的线元素，为牛仔服装增添了许多层次感，是牛仔服装又一鲜明而独特的装饰特点，可以说牛仔服装中没有线的装饰就构不成牛仔服装的独特风格²³。

（2）铆钉与点装饰

铆钉最早是被用于牛仔裤和后侧口袋加固的一种加工方式，随着牛仔服装的流行，牛仔夹克，牛仔裙等单品也运用到了铆钉，它早已不再是单纯的加固手段而是牛仔服饰的装饰特点，并且现代的牛仔服饰已经不拘泥于单一使用铆钉这一金属饰物去进行点装饰，夹克和裤子就大量使用了黄铜去做纽扣，盘扣。在一些更加潮流更加个性的牛仔服上，牛仔服的任何部位都可以使用点状装饰手法进行美化革新，除了常见的黄铜等金属材料，亮片，羽毛，珠宝，蕾丝花边等材料也可以通过疏密排布，不同大小去营造独特非凡的美感（如图 4-10 所示）。

²² 张志敏. “牛仔”元素在流行服装中的运用研究[D]. 河北科技大学, 2013.

²³ 华梅. 服装美学. 第 2 版. 北京: 中国纺织出版社, 2008



图 4-10 使用亮片和宝石做装饰的牛仔裤时装（来源：Google 图片）

4.1.3 牛仔服装的装饰手法和内容

从 20 世纪后半叶发展至今，社会思想和艺术潮流的不断变化对时装业产生了深远的影响，服装设计也随之经历了一次次变革与创新。在这种时代背景下，牛仔服装作为时尚设计中的一员，同样紧跟时代潮流，不断进行设计与工艺的革新。牛仔服装的设计不仅需要迎合当今时尚发展的趋势和需求，还要注重多样化的后期加工处理工艺。这两个环节是现代牛仔服装设计中必不可少的要素，二者相辅相成，缺一不可。现代牛仔服装主要通过多种装饰手法，如破损、水洗、印花、配饰点缀，皮雕等，以多元化的工艺表现形式，体现出时尚感与艺术性的融合，满足不同消费者对于个性与潮流的追求。

(1) 破损：破损设计最早是由牛仔工作服的实用功能延伸而来的，最初的破损往往是由于长期的穿着和工作导致布料的自然磨损，体现了穿着者坚韧不拔的意志品质，设计师通过人为制造破损，赋予服装一种“曾经使用过”的历史感，从而打破了完美、光鲜的表面效果，形成了“真实”和“粗犷”的视觉效果。例如，破洞、撕裂、水洗褪色等破损效果，通过在服装的特定部位（如膝盖、裤脚、肩部等）进行设计，能让服饰看起来更加“有故事”，带有一种反叛和个性的态度。破损的牛仔服饰常常表现出一种不拘一格、独立自主的精神，符合现代消费者对个性化、自由与自我表达的追求。

(2) 印花：牛仔服装最早的设计以简洁、实用为主，印花图案并不常见。传统的牛仔布料通常保持其天然的蓝色，设计上更注重耐用性和舒适性。然而，随着 20 世纪中期，尤其是 60 年代至 70 年代青年文化的崛起，印花设计逐渐成为反叛与创新的象征。在这一时期，嬉皮士文化、摇滚文化以及街头文化的影响，使得牛仔服装的设计不再拘泥于单一的蓝色牛仔布，而是通过图案印花来展现个性、自由和多样性。印花设计的引入不仅让牛仔服饰变得更加具有时尚感，同时也使牛仔文化更具象征意义。印花图案可以表达对社会反叛、对自由的追求，甚至成为某种社会和文化思潮的代表。随着时尚的不断发展，牛仔服装中的印花设计逐渐从简单的几何图形发展为更加复杂的图案，如花卉、动物、巴洛克纹样等，成为现代牛仔服饰的主要装饰手法之一。其中，花卉图案是牛仔服装中最常见的印花之一，尤其在女性牛仔服饰中，花卉印花常用于牛仔夹克、牛仔裙、牛仔衬衫等单品的装饰。花卉图案通过细腻的线条和丰富的色彩，赋予牛仔服装柔美和女性化的特质。

(3) 刺绣：在牛仔服设计中，常用的刺绣手法有贴布绣、手绣、电脑绣、珠绣、烫钻等，如蕾丝绣花。辅件中运用西部怀旧金属感极重的配饰，如铆钉、拉链、古银色及氧化生锈色纽扣等，都可以作为设计元素进行装饰^{[17][22]}。

(4) 染色：服饰中，除了式样以外，颜色也占了很大的视觉比重，早期的牛仔布颜色只有蓝色，黑色，随着染色工艺的发展，牛仔服装的色彩也变得多样化起来，提供了设计师和消费者更多的选择。水洗染色是牛仔服饰中最为常见的染色处理之一，使用漂白剂或其他化学物质将牛仔布的某些部分进行处理，从而制造出不规则的褪色效果，通常表现为局部区域的褪色、不均匀色差或斑驳的水

洗效果。这种效果特别适合制作具有摇滚和街头风格的牛仔服饰。手工染色是近年来牛仔服饰中越来越流行的染色方式，它通过手工操作将染料涂抹或喷洒在布料之上，可以创造出渐变色、泼墨效果或者不规则色块等独特的染色效果，呈现出自由、随性的美感。

（5）皮雕：牛仔靴是皮雕工艺最为经典的应用之一。牛仔靴的靴筒部分，尤其是靴筒的前部和侧边，通常是皮雕装饰的重点。通过复杂的动物图案（如牛头、鹰、马等）或植物图案（如藤蔓、花卉等），皮雕工艺可以让靴筒看起来更具艺术感和层次感。此外，一些牛仔靴鞋面上也会雕刻有精美的几何图形或是巴洛克风格的纹样，鞋面部分的皮雕常常是对皮革质感的增强，使靴子既有传统工艺的韵味，又不失时尚感。

4.2 武器装备视觉特征

从结构上来看，转轮手枪的可以分为几个主要部分：枪管，枪身，弹仓，击锤、握把，在图形的角度分别由长方形，圆柱形，拱形等组成。（如图 4-11 所示）作为一款经典枪械，转轮手枪自问世以来，为了满足不同人群的使用需求和审美需求，推出了多种型号和改装配件，其性质也从单纯的武器扩展到工艺品，收藏品，在一些经典的型号中，常常能看到如下的装饰手法和内容：



图 4-11 转轮手枪结构（来源：维基百科）

（1）材质替换：早在 19 世纪西部拓荒时期，面向军官或贵族的一些高端定

制款中就将枪支的金属材料由普通的钢或铁替换成金、银等贵金属，特别是在枪柄部分，为了更多的搭配效果，柯尔特和其他制造商开始使用木材（如胡桃木和橡木）、象牙等材料来改变外观，尽显奢华气息。在现代，随着新材料的推出和应用，转轮手枪的外观设计不仅变得更加多样化，枪支的性能也得到了提高，更加轻便耐用。

（2）雕刻和镶嵌：雕刻和镶嵌是两种常见的装饰手法，虽然它们各自具有独立的工艺特点，但在转轮手枪的设计中，它们往往结合使用，为枪支表面增加立体感和层次感。比较常见的做法是，首先在金属或木材表面进行雕刻出纹样或图案的轮廓，形成一部分的凹槽或形状，然后再用另外一种材料如珠宝镶嵌到雕刻的区域中。西部拓荒时期，在转轮手枪的枪管，枪身，弹仓处常见巴洛克，洛可可，新艺术主义，装饰主义风格的纹样雕饰。当然，也有只使用其中一种手法在枪支表面装饰，如木质握柄上，会雕刻出一些图案（植物，动物），既能够表达持有者的个性，背景，也为握把增添了摩擦，提高了防滑性。

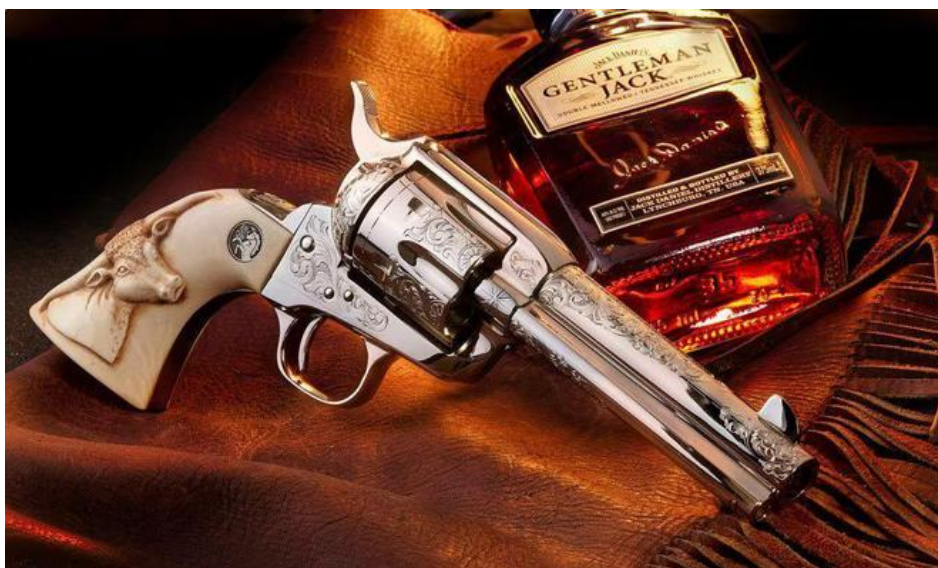


图 4-12 工艺品级的转轮手枪（来源：维基百科）

在一些西部影片和文学作品中，枪法如神的牛仔们也会携带一些别的武器，这些武器都是当代比较著名的武器，如连发步枪，杠杆步枪，短管霰弹枪等。这些武器结构都不同，但是西部拓荒时期关于武器的装饰手法和特点与上述转轮手枪类似。在现实中，长途驱赶的队伍只会携带少量武器，“弗兰克·S·哈斯汀在《S·M·S 牧场故事》中称，他在该牧场生活了 17 年，从未见过一个牛仔佩带过手枪。只有牧牛队总是配备一支不论是任何型号的枪。”显然，西部

片中的枪手生涯已远离了牛仔真实的生活^{[10]42}。

腰带是牛仔日常出行和工作中必备的配件，它不仅满足了腰带的基本功能要求，其外观和装饰内容也能够很好地反映牛仔精神和生活方式。与普通腰带相比，牛仔腰带除了固定裤子，还需具备工具挂载功能，同时其外观上的皮带扣还能快速反映个人背景。牛仔腰带常常使用厚重的皮革制成（牛皮，鹿皮），尺寸也比一般的腰带更加宽大，通常在 2-4 英寸左右。这类皮革有着天然的纹理效果和较强的承受力，可以承受更大的重量和更频繁的摩擦，在腰带的两侧常常配有金属环，用来挂载水壶，小刀，腰包，枪套袋。一些腰带还会配备专门的挂钩，能够更加方便携带套索。在西部牛仔电影的牛仔形象中，腰带经常与子弹带连接，尽显火力充足的气势。值得注意的是，有时腰间携带的重量太大，牛仔们会把腰带在身上多缠绕几圈，有助于均匀分摊压力，这种腰带的系法随着牛仔文化的流行，也被人们效仿。

牛仔腰带的外观也是独树一帜的，部分定制款的腰带会在皮带上进行雕刻，将一些植物花卉的纹样雕刻在带身上，在一些女性化或民族风格的腰带上，会在腰带的下摆处添加流苏、镶嵌钉珠等元素，增添动感和奢华感。（如图 4-13 所示）



图 4-13 腰带流苏装饰（来源：维基百科）

皮带扣是牛仔腰带的一个非常重要的组成部分，皮带扣的轮廓主要有椭圆形，矩形，牛头型，环形。在设计皮带扣时，会按照客户的要求，在金属材料上进行雕刻和镶嵌，如能反映西部拓荒生活的牛头，骏马，鹰头，表明个人背景的家族徽章图形，或是如交叉的转轮手枪，盾牌、文字，山脉地形，花卉这些元素组合起来能够表现个人性格、信仰的装饰图案。（如图 4-14 所示）



图 4-14 腰带扣（来源：小红书）

4.3 西部片的艺术特征

4.3.1 西部片的不同类别角色的视觉特征

总结一些经典西部牛仔主题影片会发现，电影中通常会出现的这几类人群，手无寸铁但数量众多的平民，人员稀少经验丰富的执法者，当地财阀大亨和他的私人武装团体，以及在边境游荡的残忍罪犯（盗贼，匪帮），和牛仔英雄一样，他们往往也有着脸谱化的扮相。

如，平民常常穿着朴素老旧的衣服，如亚麻衬衫，毛衣，棉裤，工装裤，颜色则是以浅色为主，不少贫民甚至衣不蔽体，服装上布满补丁，面色清苦，整体形象宽松单薄。

执法者（警探或区执法官）则是清一色的制式装备，他们往往穿着深蓝色的皮夹克或黑色的马甲，内搭一件熨得整齐的白色衬衫，下装则是以结实的牛仔裤为主，脚踩一双高筒皮靴，警徽是这类人群的标志性装饰，通常会佩戴在帽子和胸口，腰带扣一般也是警署标志，武器为统一的转轮手枪和连发步枪，大多数的

执法者都会表现出冷静慎重的表情。

财富大亨和他的私人武装财力雄厚，少不了定制服装和高端装饰品，比如深棕色，黑色，暗红色的大衣，西装外套，真皮夹克，或是镶上金边装饰夸张的马甲，艳丽夺目的红宝石，再配上剪裁合身的西裤和皮鞋，嘴里叼着烟斗，俨然一方霸主的派头，这类人群的装饰以极尽奢华为重点，武器繁多但并不统一。

罪犯群体是装扮最不统一的一个群体，他们的共性是审美低端，穿着毫无搭配和美感可言，为了凸显罪犯的邪恶和动物性，他们的粗布衣物常常用破洞和撕扯来做装饰，帽子武器也是痕迹斑斑，表情猥琐。

4.3.2 西部片表演程式的艺术特征

西部片的表演程式是电影类型中的一种独特表现方式，强调通过精简、简洁且富有象征意义的表演来展现角色的内心世界和外部冲突。西部片中的人物往往是孤独的英雄或反英雄，他们在与他人及环境的互动中展现出强烈的个体主义与自由意志。演员通过简单的动作、凝视和肢体语言来传达情感和矛盾，尤其是在面对对抗时，言语往往简练且充满隐喻，表演充满张力。

此外，西部片中的人物通常具有象征性，表演者在塑造这些角色时需展现出英雄或反英雄的典型特征，如坚韧、果断、孤独等。演员在表演时，不仅要展示人物的外部行为，还要通过目光、沉默或小范围的肢体动作传递角色的复杂情感。西部片中的表演也很注重对话的节奏与语气，通常对话简短且富有哲理，表演常常表现出角色与周围环境之间的紧张关系。

最后，西部片的表演程式还体现了文化和历史背景对角色行为的影响，演员不仅要理解角色的内心动机，还需通过表演展现出时代背景中的暴力、规则与道德冲突。西部片中的表演强调“硬汉”气质，塑造角色时常常通过冷静、独立以及对自由的追求等特点，传递出个人英雄主义。

5 游戏角色设计中牛仔文化元素的创新应用研究

5.1 游戏角色概述

游戏角色是电子游戏中不可或缺的元素之一，承载着游戏的核心价值和文化表达。作为玩家与游戏互动的桥梁，角色不仅仅是游戏中的虚拟人物，还是玩家情感投入和游戏体验的重要载体。角色的设计涉及多个方面，包括外观、性格、背景、功能等，所有这些元素共同作用，决定了角色在游戏中的表现与玩家的沉浸感。一个成功的游戏角色能够提升游戏的整体吸引力，增强玩家的情感共鸣，甚至成为游戏本身的标志性象征。

5.2 游戏角色设计流程

5.2.1 游戏角色设计定位

游戏角色设计的第一步是角色定位，在这一阶段，设计师需要确立角色的背景、个性，在游戏中的重要性，以及在游戏叙事中的参与方式。因为角色的背景故事和性格特长会极大地影响角色的外貌，能力和其他角色互动时的动作表现，例如，在常见的角色扮演游戏中，一位背景为骑士的战士类角色通常会拥有较为强健的体型和配套的护甲，使用的武器偏向于近战的冷兵器诸如刀剑盾牌等，能力则是利于他去冲锋陷阵的。并且，通过角色定位，能够赋予角色以真实的人性，能够使玩家在游玩时对角色能够产生强烈的共鸣和认同感²⁴。在构思角色定位时，要与游戏的世界观设定和故事剧情自然地融合在一起，保证逻辑通畅，避免出现突兀的人设。

5.2.2 游戏角色视觉设计

游戏角色的视觉设计是指使用图形和色彩来表达角色的外观，个性，背景和情感，这一环节在角色定位确立后开始进行。具体的设计内容需要包含人体基础，服装，道具，能力这四大类。人体基础包含了角色的形体，表情，动作，面部特

²⁴ 王梦晗.游戏角色设计 IP 化中戏曲元素的创新应用研究[D].鲁迅美术学院

征。服装中包含了角色配饰，而道具和能力主要反映在角色的武器，以及角色使用武器攻击时的效果。这四大类在设计时不仅需要符合之前的角色定位，也要在最终整合时达到协调一致。在这里举一个反例，想象一个画面，一个战场上的狙击手，他拥有精良的武器装备，神色沉稳，随时准备狙杀敌人，可这个角色的作战服颜色是较为明亮的，这种张扬的视觉效果打破了该角色本来要营造的冷酷调性。但并不是说，视觉表现要被角色定位限制住，只是要确保这四大类元素在设计时围绕主题做发散。当代游戏角色设计的美学内涵也在不断发展和变化，美术风格呈现出多元化的趋势，在做视觉表现时，确保一定的合理性和协调性，同时在合适的地方加入创意并注重美感，新颖唯美的视觉表现能够快速抓住玩家的眼球。

在射击游戏《守望先锋》中，定位为狙击手的女性角色黑百合（艾米丽·吉拉德）出生于法国贵族家庭，在这个重视礼教与传统的家庭中，舞蹈成为艾米丽释放身心的唯一慰藉，得益于长期练习芭蕾舞，她的体型优美矫健。在与挚爱杰哈结婚后，度过了一段富足休闲的生活，她的丈夫是守望先锋对抗恐怖组织“黑爪”的先锋探员，“黑爪”组织在多次行刺杰哈失败后，绑架了艾米丽，在短期内她进行了神经重塑（现实中来源于冷战时期臭名昭著的精神控制手段，用于洗脑）。在艾米丽被绑架后，守望先锋投入了大量人力财力，很快就将其解救出来，经过创伤小组的评估报告后，一致认为艾米丽没有什么大碍，身心健康状况良好。但实际上，这是一份致命错误的报告，重返家庭后的艾米丽，在两周后谋杀了丈夫杰哈，并重返“黑爪”组织，接受了肉体和神经上的强化手术，以及专业的杀手训练。现在她的心率远远低于正常人类，皮肤变得暗沉幽蓝，作为人类的感情也几乎消失殆尽，只有在击杀目标后才能获得一丝快感。在那之后，艾米丽参与了多次刺杀行动，成为“黑爪”组织中最令人胆寒的狙击手，又名黑百合（英文Widowmaker，也可以翻译为黑寡妇，寡妇制造者）。



图 5-1 《守望先锋》黑百合（来源：守望先锋人物立绘）

在视觉设计上，整个角色设计的切入点包含了“暗杀者”、“狙击手”、“黑寡妇（一种剧毒蜘蛛）”。在人体基础方面，由于艾米丽是舞蹈爱好者，本身体态就矫健修长，经过“黑爪”的改造后，肉体进一步强化，设计师在臀腿上做了夸张的处理，凸出了女性曲线，同时强壮的下肢也代表着该角色移动灵敏，整体角色的剪影（剪影是几何形与角色形体、动作与装备等一系列设计要素的结合，是一个交代角色职业、反映角色性格特征的轮廓²⁵。）尖锐细长，符合玩家对于刺客的印象。把视角移动到她的头部，可以看出她的面部轮廓和五官采用转折明显的曲线和直线，倒三角的下巴和较高的颧骨，以及细长的眉眼这些结合起来呈现出冷漠，高威慑的面容，与角色背景故事中丧失情感相对应。角色服装上采用紧身衣作为内衬衣服，护甲为外搭，紧身衣的纹理为蛛网结构，在手臂肘关节处和腿部膝盖处的护甲以及高跟鞋则是做了特殊处理，其凸出的尖刺部分会让人联想到蜘蛛的节肢结构。

角色的武器为一把可以切换狙击和全自动模式的步枪，在进入狙击模式时，枪管会延长，尤如蜘蛛捕食时的口器。而在技能上和细节处理上，黑百合可以发

²⁵ 王雨.游戏原画中角色性格塑造的方法探究[D].鲁迅美术学院,2021.

射毒气地雷，也可以利用钩索快速移动，其终极技能启动红外侦测护目镜，会将黑百合的头盔完全展开，红色的镜框覆盖眼睛，在一段时间内，可以看到建筑和障碍物后的敌人。

在整体色彩上，深紫色和黑色是 **Widowmaker** 最为显著的主色调，这两种颜色不仅增强了她的神秘感和危险性，还与她的背景故事紧密相关。紫色通常与高贵、神秘和欲望相联系，而黑色则通常代表冷酷、死亡和权力，这两种颜色相结合还会让人联想到一些被剧毒创伤的伤口。

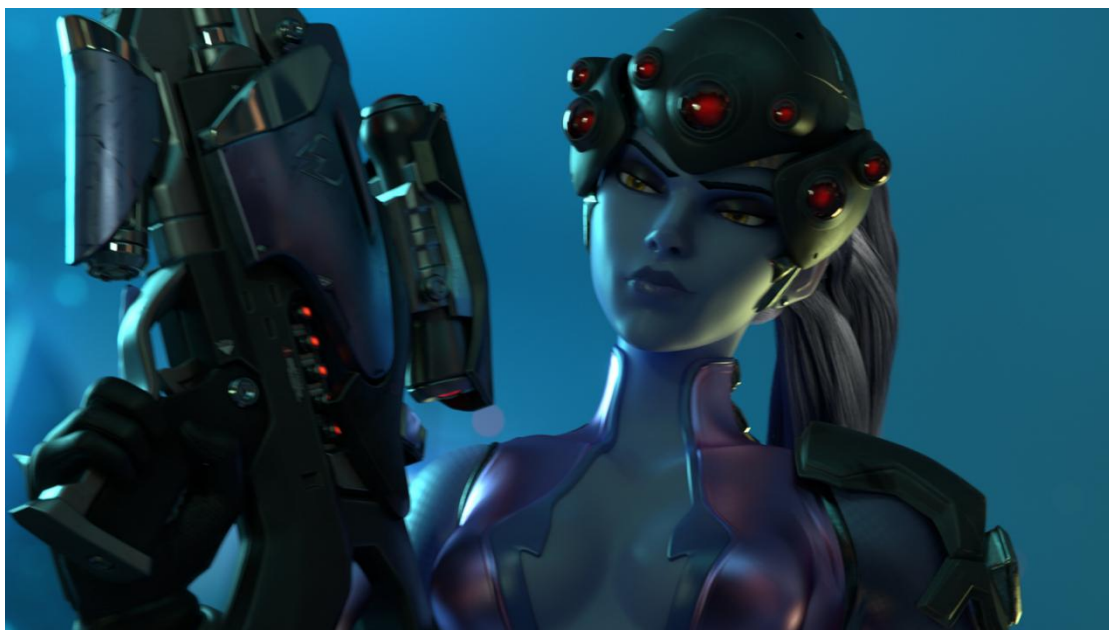


图 5-2 黑百合面部（来源：Google 图片）

总体来看，黑百合这个角色在整体视觉上既符合角色定位，也具有很强的创新性。

5.2.3 角色设计的情感赋能

尽管许多游戏角色形象唯美，但其公式化的视觉设计不免让玩家感到视觉疲劳。想要让玩家对游戏角色产生更深的精神联系，即强吸引力或共鸣，需要为游戏角色进行情感赋能。除了动人的背景故事，在视觉表现层面上，可以通过视觉元素的象征意义和文化内涵可以快速给玩家强烈的情感刺激，以至于吸引目标玩家。

象征意义是可以通过具体的视觉元素（图形，色彩）来直接传递普遍认知的符号或形象，玩家可以通过直觉或常识来理解。比如在上述视觉表现上谈到的角

色黑百合，她紫色的皮肤，网格纹路的紧身衣，尖锐的护甲会让玩家第一眼就想到剧毒的蜘蛛，毕竟在大多数人印象里，毒蜘蛛是致命狡猾的生物，其形象也是令人胆寒的。尽管如此，黑百合的外貌并不是丑陋的，其美艳的面庞和体型，总体赋予玩家的象征意义是“蛇蝎美人”，危险而又迷人，会对部分玩家产生强烈的吸引力。类似的，在 2024 年爆款游戏《幻兽帕鲁》中，其人气角色捣蛋猫，角色形似宠物猫，而养宠这件事在幻兽帕鲁的玩家群体占有相当一部分大的比重，作为游戏开场就能获得的游戏角色，捣蛋猫唤醒了玩家和宠物的经历，迅速唤起玩家快乐或是悲伤的情感。



图 5-3 《幻兽帕鲁》捣蛋猫（图片来源：Google 图片）

不同于象征意义的直观普遍，角色设计的文化内涵需要玩家具备一定的文化储备才能够理解角色服装，外貌，装饰中传播的地域文化，宗教背景，社会价值观等。有趣的是，一个能良好体现文化内涵的游戏角色可以高效地传递文化，玩家喜欢角色的某些视觉元素，通过查阅了解到角色背后的文化底蕴后，从而加深对该角色的理解。所以对于设计师来说，做好文化内涵，不管是传播文化还是让角色更受欢迎，这都是双赢的。

在《守望先锋》中，有将未来仿生科技与忍者武器结合起来的岛田兄弟，曾享誉巴黎的芭蕾舞者狙击手黑百合，使用光子科技的前印度建筑师塞特娅·法斯瓦尼，带着牛仔帽，使用转轮手枪和杠杠步枪的西部风格的亡命枪手卡西迪和艾

什...正是由于这款游戏中几乎每一个角色都展示了浓厚的文化底蕴，才能让世界玩家连接起来，狂热地投入其中。

5.3 牛仔文化元素在游戏角色设计中的创新应用

当今在市面上一些受玩家喜爱，设计主题为牛仔文化的游戏角色，他们有些是西部拓荒末期的亡命徒，有些则是游走在城郊处与非自然生物战斗的驱魔人，有些是未来世界的人造人，尽管背景时空不同，职业也和牛仔完全不沾边，但玩家总能在他们的身上或多或少地看见牛仔的影子，并且牛仔文化元素并没有与该角色身上的其他元素相冲突。此外，在一些网络游戏中，很多角色的“皮肤”（即对原人物妆容，装束，道具的改变）都包含了牛仔系列的皮肤。搜集这些角色，总结视觉层面的共性，发现想要较好地融合和体现牛仔文化元素，需要在服装造型，武器和技能（动作，命中效果）这两个方面着重设计。以下将从这几个方面展开分析。

（1）牛仔文化元素与游戏角色的服饰造型设计

在《荒野大镖客：救赎 2》中的角色设定集中，主角亚瑟摩根的默认装束如下图所示，他头戴一顶黑色赌徒帽（帽型为 gambler），在帽檐处用麻绳做装饰带。在脖颈处系一条黑色领结，上衣穿着蓝色条纹衬衫。下装是黑灰色的背带工装裤，在腰间的匕首与枪套以及子弹带，与腰带连为一体，腰带使用一块黄铜色的金属做装饰，右侧斜跨了一条能够容纳帽子等物品的真皮包。脚踩一双高筒皮靴，皮靴与马刺装置连接起来。在天气稍冷的区域，亚瑟则会穿上皮质夹克。在整体服装上都出现了破损的效果，比如帽子上的磨损痕迹，衬衣的油污，夹克的褪色和褶皱，给人一种历经沧桑的感觉。

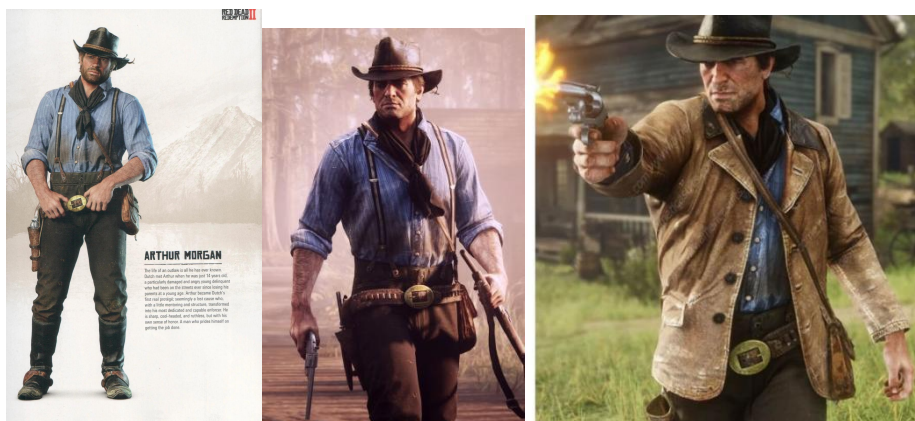


图 5-4 《荒野大镖客：救赎 2》亚瑟摩根（来源：Google 图片）

该作品中，最具代表性的女牛仔（NPC 角色），也是与主角互动合作最多的角色，莎迪·艾德勒，她的境遇和心灵成长通过服装造型的变化反馈给玩家。



图 5-5 《荒野大镖客：救赎 2》莎迪艾德勒（来源：Google 图片）

在游戏的序章中，莎迪艾德勒原本与丈夫靠打猎谋生，在住处遭到匪帮抢劫后，丈夫中枪身亡，房子也被烧毁，躲在地下室的她被路过的范德林帮救下，被安置在帮派的后勤队伍中与其他女人一样打杂和帮厨，然而天性刚强，渴望复仇的莎迪无法忍受这种枯燥无聊的生活，为了证明自己不比帮派其他男性弱，莎迪自发申请与主角亚瑟一起外出行动。在该行动中，莎迪褪去常服，买了一身牛仔行头，亮眼的黄色衬衫，干练的深褐色背带裤，以及标志性的牛仔帽和腰带。在这一着装时期，就像是她身上的亮眼黄色一样，莎迪行事鲁莽冲动，敢于拼杀，有时一些冲动引发的混乱需要主角等人来殿后。

在游戏中期，在范德林帮抢劫银行失败后，帮派中的主要战斗人员失散时，

莎迪领导其他帮派成员快速撤离，并驱散了沼泽地附近拉凯地区的土匪并在此扎营。这一时期莎迪的着装再次发生变化，她将披肩长发束成麻花辫，方便行动，原本亮眼的黄衬衫也换成白色针织衣，搭配一条绿色的几何花纹领带，看上去像是普通的牧场工人，对应了角色在经过前期的情感宣泄后，逐渐融入帮派生活，性格也趋向于沉稳，处事风格也更加中性，灵活。

游戏末期，经历亚瑟牺牲自己救赎约翰一家后，范德林帮解散后，已经无法回归平民生活的莎迪加入了西部的赏金猎人队伍中（以此来寻找帮派叛徒迈卡），这一时期的莎迪的穿着职业风格化明显，整体以红黑配色为主，厚重的黑色皮夹克在肩部，衣领处镶嵌多个金属铆钉，外披的子弹带搭配红色马甲，此时的莎迪的性格强悍果断，角色剪影也更加宽厚强壮，也符合末期游戏中复仇的主要基调。

在游戏《守望先锋》中，卡西迪身材高大，拥有宽厚的肩膀和强壮的手臂，略外八字的站姿，神情放松而又自信。



图 5-6 《守望先锋》卡西迪（来源：Google 图片）

面部特征上，卡西迪毛发浓密，拥有完整的络腮胡和凌乱蓬松的中长发，眉眼距离短，形成眉头紧锁的效果，颇具男子气概。再看他的服饰，他头顶一项有些破损的褐色牛仔帽，帽檐上的皮革带用子弹和个人徽章做装饰，肩负一条几何花纹的红色披饰，边缘处有被撕扯的痕迹，在游戏跑动中也会随惯性摆动，上衣穿着皮革夹克，外搭一件科技感十足的护甲，持枪的左手戴着皮质手套。布满弹药的大皮带和枪套作为上下衣装的过渡，皮带扣上印着‘BAMF’是"Badass

"Motherfucker" 的缩写，是一种比较粗俗的表达，通常用来形容某人非常厉害、酷或有威严。下装则在内搭裤子的外面穿戴了牛仔职业工装中的标志性的皮套裤，使用皮带扣固定在大腿和小腿，脚踩一双微微翘起的尖头牛仔短靴，鞋跟处与马刺相连接。



图 5-7 《守望先锋》卡西迪角色设计细节（来源：Google 图片）

整体来看，该角色形象以演员伊斯特伍德在电影《荒野大镖客》中的形象为原型。不同点在于，游戏的背景发生在未来，即使卡西迪作为枪法精湛，身手矫健的老派枪手，也需要一些未来感元素让他对比其他成员不那么违和和落伍，于是设计师巧妙地设计了机械手臂和护甲（护胸）来弥补这一空缺。在《守望先锋 2》中，这种未来感被强化了，棉布制作的披饰被替换成了聚合材料，腿部的皮套裤也被替换成了护腿和护膝。

在颜色上，卡西迪最显著的颜色是红色，尤其体现在他的披饰上，红色通常与能量、激情、甚至危险相联系，它不仅增加了视觉冲击力，也表达了卡西迪这种孤独的、对抗命运的角色特性。而应用最多的是棕色，棕色的夹克，护腿，牛仔短靴，并且这些物件上都使用了破损和做旧的装饰手法，体现了牛仔文化中的坚韧不拔。

与卡西迪曾同在美国西南部地区“死局帮”的女性角色艾什，目前为帮派的头领。在官方的设计中，艾什的原型来自 Martha Jane Canary，人称‘灾星’，和艾什的称号吻合，美国西部女性拓荒者，1852 年 5 月 1 日出生在美国密苏里

州默瑟郡普林斯顿，有五个弟弟妹妹，早年性格叛逆，曾持枪抢劫过马车，引发当地轰动。原型人物的长相较为中性化，这一点在艾什的面部也有所体现，艾什留着一头齐耳短发，上调的眼尾和棱角分明的脸庞为她增添了一份英姿飒爽的气质。

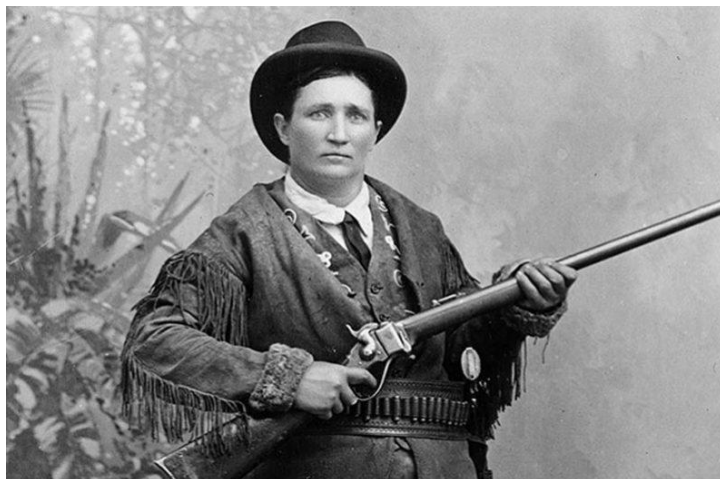


图 5-8 艾什的人物原型 Calamity Jane (来源: Google 图片)

因此她的服装造型中也有许多标志性的牛仔服饰元素，与帮派中邋里邋遢的成员不同，家境优渥的她头戴一顶做工精美的黑灰色的宽檐扁帽，以一件立领白色衬衫打底，系一条红色的领带，外搭一套深棕色裁剪合身的驳领马甲，在马甲的拉链和下摆边缘以镶嵌金边作为装饰，该马甲的活动腰绊也配有金色圆环做装饰。在紧扣的腰带中，有一束形似燕尾礼服般的皮质腰封拖尾，这件配饰既突出了艾什细致的腰身，也让上装和下装之间的过渡更加自然。观察艾什的下装设计可以发现，她也从用了皮套裤作为外搭，只是相对于卡西迪宽松普通的款式来说，艾什的皮套裤更加修身并且精于装饰，皮套裤开端和缝线处利用了几何形状的金属饰物和皮雕的装饰手法来做点装饰和线装饰，使得皮套裤整体更具层次感。皮套裤的末端被收束进鞋子中，长靴的款式是奢华的绑带高跟皮靴。（如图 5-9 所示）



图 5-9 《守望先锋》艾什（来源：Google 图片）

艾什的服装上采用了大量和统一的金属装饰物，她的耳饰和腰带的徽章皆为骷髅图案，而在腰封拖尾和护腿的金属装饰，则是为铁蒺藜形状的三棱尖锐物体。比起卡西迪杂乱无章，略显钝感的装饰特点，艾什的装饰特点尖锐，统一，符合艾什作为帮派帮主的个人背景。

在颜色上，艾什的服装和装备中大量使用黑色，尤其是在她的上衣和帽子部分，黑色也是牛仔文化中常见的颜色，代表着西部的严酷和神秘。棕色是艾什设计中的另一主色，体现在她的护腿和腰带上，在一些装饰物上，则是采用了金色和红色去点缀，添加了色彩的丰富度，也为角色增加了领袖气质。总体来看，艾什的色调主要是深色系（黑色、棕色、灰色）和金属质感颜色的结合，这与上述西部影视中常出现的权贵私人武装类的角色色调吻合。艾什本身家境优渥，个性叛逆并野心勃勃，这一角色个性更加加深了印象。

通过分析以上角色可以发现，牛仔服饰处在视觉识别的优先级，这些服装的轮廓清晰地占据整个角色剪影的大部分内容。之后，对角色的个人情况，比如财富地位，穿衣偏好等，进行装饰内容的细化，其装饰手法还是和 4.1.3 中分析的高度一致，同时为了符合游戏世界观的科技设定，服装的材料是在做视觉设计时不容忽视的一个因素。

（2）牛仔文化元素与游戏角色的武器技能设计

上述角色卡西迪，他使用的武器是一把大口径转轮手枪，名为“维和者”（如图 5-10 所示），从轮廓上看，该武器的原型是柯尔特 M1873 陆军单动型转轮手枪，在该武器推出民用版后，几乎成了每个牛仔的梦想之枪。此外，该武器还有一个外号，“和平缔造者”。



图 5-10 《守望先锋》卡西迪佩枪（来源：Google 图片）

这个称号来源于西部拓荒历史中最著名的枪战事件“OK 牧场枪战”，当地的警长和他的朋友为了保护当地居民的安全，与当地的牛仔帮派发生了枪战，在这场枪战中，牛仔帮派被消灭，而警长和他的朋友们使用的武器皆为柯尔特 M1873 陆军单动型转轮手枪。这场枪战象征着边疆的暴力与法治的冲突，之后被广泛描绘在西部电影和文学中，成为西部“英雄”形象和“边疆法则”的象征。在游戏中卡西迪的默认持枪动作下，总是单手持枪在腰间，这种动作模式借鉴了西部牛仔影片中枪手的经典姿势，在这类影片中，常见牛仔或其他枪手快速从腰间掏出枪，抬枪就射。这种动作模式体现了卡西迪对于自己枪法的自信。在卡西迪使用技能‘六连发’时，另一只手会快速拨动击锤，加快转轮旋转的速度，造成整体射速上升。（如图 5-11 所示）



图 5-11 卡西迪在游戏中快速射击的画面（来源：Google 图片）

在卡西迪开启终极技能‘午时已到’时，卡西迪会将手枪装填后放回枪套，观察整个战场上的敌人，右手斜在枪套旁蓄势待发，整个过程中卡西迪的附近会飘过风滚草，待卡西迪观察完毕后，瞬间拔枪，针对多目标的头部快速射击。从技能开始到技能结束，这一段动作演出与西部牛仔影视中常见的决斗桥段高度拟合，西部的枪手选在正午决斗是因为此时太阳在正头顶，不会产生影子模糊视线，至于风滚草，它是西部片被用作一种视觉隐喻，强调某种即将到来的冲突、改变或孤独。

艾什使用的主武器是一把名为‘毒蛇’的杠杆步枪（如图 5-12 所示），它的原型是温彻斯特 M1894，这把步枪由传奇性人物约翰·摩西·勃朗宁设计，是美国西部精神的典型象征，在全世界枪迷的心目中占据着非常重要的地位²⁶。

²⁶ 游戏动力.《守望先锋》英雄设计细节与彩蛋分析——艾什篇[EB/OL].
.https://www.bilibili.com/opus/185118429103934228,2018-11-11



图 5-12 艾什的杠杆连发步枪‘毒蛇’（来源：Google 图片）

艾什的‘毒蛇’的整体材料为合金，在枪管处和枪身处以及拉杆处镶嵌黄金做装饰，枪管处的雕饰为洛可可风格的茛苕纹，代表着多刺的植物，象征生命与永存。武器的瞄具为全息瞄具，整体来看，武器的设计在复古，奢华，科技三个层次融合得十分完美。在艾什的默认动作模式中，采用抵肩式射击对中远距离的敌人造成有效杀伤。（如图 5-12 所示）



图 5-13 艾什在游戏中的持枪姿势（来源：Google 图片）

而在近距离作战中，艾什可以使用技能‘短管猎枪’轰飞胆敢来犯敌人，这个武器的原型是短管霰弹枪。在牛仔的工作内容中，比如巡边或长途驱赶这类长期迁徙，无法稳定获得补给时，打猎就是一件必要的事情，霰弹枪可以有效地击杀近距离的猎物，而短管霰弹枪可以方便收束在腰间腿部的枪套中，因此常常被牛仔携带用于自卫和打猎。从武器的功能性上来看，转轮手枪全距离的表现最均衡，杠杆步枪射程更广，霰弹枪在近距离可以释放猛烈的火力。除了枪械武器外，艾什还可以投掷延时雷管并射击将其提前引爆，在西部拓荒中，这种延时炸药经常运用于采矿业，并且在西部影视中，一些不法之徒会利用雷管炸毁铁轨，进而抢劫火车。（如图 5-14 所示）通过武器设定，也不难看出艾什的个性相对于卡西迪来说更加极端和火爆。



图 5-14 艾什的技能，扔出炸弹（来源：Google 图片）

在科幻太空射击游戏《命运 2》中，也有不少角色设计能够体现武器技能和牛仔文化元素的融合。比如猎人职业的导师凯德 6 号，在默认的状态下，他使用一把黑白涂装颜色的大口径转轮手枪射击作为攻击手段。（如图 5-15 所示）



图 5-15 凯德 6 号（来源：Google 图片）

在该游戏的科技背景下，转轮手枪已经进化为‘手炮’，弹药的种类有很多（如大口径，燃烧，弹跳弹药等），并且弹仓也可以装填更多的子弹，不再局限于传统的六发弹夹。在凯德 6 号使用‘黑桃 A’击败目标后，可以向弹夹中填充 6 发高能子弹，此时枪管和弹仓处会不断喷发蓝色火焰直到 6 发子弹射完。（如图 5-16 所示）



图 5-16 《命运 2》黑桃 a 的武器技能—终有一死（来源：B 站）

凯德 6 号的终极技能，‘黄金枪’，‘利刃弹幕’，将身体中的光能（游戏中的超能力），转化为烈焰元素，召唤一把能够 6 连发的烈焰转轮手枪或是跃起到空中，向下方甩出一片致命的火焰飞刀。

纵观这些武器和技能设计，当角色设计师想要给角色的武器添加牛仔文化元素时，那么从现实中的西部拓荒史中寻找传奇人物的武器或著名型号作为原型是一种非常好的手段，因为本身就具有意义的武器原型会让角色的性格更加饱满，设计师还可以根据武器的故事作为线索，进行二次改编，或推动剧情的发展。而在技能的表现力上，人物的动作可以从西部影片的经典桥段取材，如快枪决斗，飞刀杂耍，投掷套索等。

5.4 牛仔精神为角色情感赋能

《荒野大镖客：救赎 2》（Red Dead Redemption 2）中的亚瑟·摩根是一个非常典型的例子，展现了牛仔精神与角色情感的深刻结合。亚瑟的情感设计不仅与牛仔文化中固有的孤独、自由和道德困境相契合，还展示了这些元素如何赋能角色的成长与转变。

在游戏中，亚瑟·摩根是狂野西部的一名亡命枪手，早期跟着范德林帮参与了许多抢劫案，放高利贷等犯罪行为，在一次追讨高利贷中，亚瑟失手将欠债人打死，将其一家人陷入水深火热之中，自己也染上了肺结核，亚瑟对自我的生活方式产生了动摇。在故事进行到中后期，每一次被警察围剿，帮派火拼中都有兄弟好友离世，亚瑟逐渐看清了这条犯罪之路的终点，而此时的帮派老大达奇在奸诈小人迈卡的教唆下，变得愈加疯狂。最终亚瑟醒悟，决定走向救赎之路——补偿那些因为自己行为而深受伤害的平民，以及将帮派内还有希望过上正常生活的好友平安带出帮派。最终在亚瑟的个人牺牲下，帮派中的约翰一家得以平安离开帮派，曾经被放高利贷的人们的债务也被购销。

亚瑟·摩根是一位深受牛仔精神影响的人物，身处无政府的西部世界中，他的生活充满了暴力和不确定性。牛仔精神强调独立与自给自足，而亚瑟从小就被塑造成一个以力量和生存为主的角色。他与帮派成员的关系虽然复杂，但在本质

上，他的内心依然孤独，心灵深处渴望脱离暴力的束缚。在游戏的过程中，亚瑟经历了从外界的孤立到内心的挣扎再到逐渐觉醒的过程。通过牛仔精神中“独立自主”的特质，他的孤独并不是简单的情绪，而是推动他思考道德、救赎和责任感的动力。游戏中亚瑟的情感变化直接与他开始质疑帮派的目标和他自身命运的转变紧密相关。这个过程表明，孤独并不只是一种消极情感，它也是一个人从沉沦走向自我觉醒的起点。牛仔文化中最核心的元素之一是自由，牛仔通常以反叛者和自由人自豪，拒绝社会的规则和束缚。但在《荒野大镖客：救赎 2》中，亚瑟逐渐发现，虽然自由充满诱惑，但它也会带来毁灭和无止境的暴力。他意识到，虽然自己追求自由，但也不可避免地承担起对帮派、甚至更广泛社会的责任。亚瑟的情感设计通过他的自由与责任之间的冲突得以深化。他对于过去的罪行和选择感到愧疚，并最终通过接纳自己的责任寻求救赎。游戏中的情感轨迹就是他从原本的无情、无所顾忌，到逐步觉醒、选择为他人做出牺牲的过程。自由并不意味着完全不受约束，而是意识到自由与责任并存的道理。牛仔文化中，许多牛仔都是反英雄式的角色，具有复杂的道德观。他们通常不按照传统的法律或社会规则行事，但又常常以一种独特的方式体现出正义与道德感。在亚瑟的身上，这种“反英雄”属性尤其明显。起初，他是一个无情的枪手，充满暴力与自我中心，但随着剧情发展，他的情感世界逐渐复杂，尤其是他对约翰一家的责任感、对女性的保护欲望以及对无辜人的同情心逐渐显现。从无情的枪手到有责任感的英雄，展现了如何通过经历痛苦与牺牲，寻找到情感与道德的平衡点。在牛仔文化中，暴力是一种常见的解决冲突的方式，牛仔们通常通过武力争取生存或解决矛盾。然而，亚瑟的情感旅程展示了暴力对个体灵魂的摧残。随着故事推进，亚瑟越来越无法忽视暴力所带来的后果——他看到自己对他人的伤害，目睹无辜者的死亡，最终意识到，暴力无法带来真正的救赎。亚瑟内心的矛盾——既要继续为帮派工作，同时又不希望伤害无辜——赋予了他深刻的情感层次。这种暴力与牺牲之间的心结使得亚瑟在情感上更加丰富，从初期的无视后果到最后的自我牺牲，他的情感变化充满了冲突和动人心魄的悲剧色彩。牛仔文化中的“救赎”并非传统意义上的神圣或完美的，而是一种通过行动和牺牲来弥补过去的错误和赎回内心的平静。亚瑟的情感设计在游戏的结尾达到了高潮，他最终选择为他人（特别是年轻一代，如约翰·马斯顿）做出牺牲，以此来弥补自己曾经的罪行。

5.5 游戏角色设计中采用牛仔文化元素的创新原则

通过分析《荒野大镖客》中的亚瑟·摩根、莎迪·艾德勒，《守望先锋》中的卡西迪、艾什，《命运 2》中的凯德 6 号等角色，可以发现这些优秀的角色在引用牛仔文化元素的基础上，结合游戏背景和其他元素对牛仔文化元素进行再创作，既构成了新颖独特的设计内容，也保持了牛仔文化元素的高识别度，形成了可供参考的设计原则。

在视觉设计上，要保持牛仔文化元素的高识别度，需要将这类元素放在视觉识别优先级的前列。具体来说，牛仔文化元素的物体比如牛仔帽，靴子，转轮手枪，杠杆步枪都有很显著的结构特征，通常都是由固定的几何图形组合而成，因此做创新设计时可以从这类物体的结构特点为切入点，保留文化概念与造型轮廓，重新赋予其现代审美的特征²⁷。

常见的图形设计有简化，异形，异质同构，置换同构这几种方法。在一些科幻背景的游戏里，转轮手枪的装饰花纹，尽管看起来是巴洛克风格，但不会完全照搬，会适当简化，融合进枪械的某一部分。一些能够牛仔文化的视觉符号，如牛头，使用异形的设计手法做成如腰带扣，徽章等。异质同构，在魔幻或者科幻背景中，用一些非常规的，流体的材料替代服装，武器原本的材质。置换同构，如高功率电池替换枪械的弹仓，火箭腰带替换传统牛仔腰带，披风替换披饰等等。用以上方法可以为设计增加独特性。

同时，在做创新时要注意合理性。合理性是指设计要具有一定的逻辑性，对于牛仔文化元素的选取和运用不能够脱离对其本身的文化寓意，保持该元素的可识别度，避免设计内容混乱。

6 游戏角色应用牛仔文化元素的价值与反思

6.1 作品概述

²⁷ 徐茜.广东非遗元素在游戏角色设计中的应用研究[D].广州大学,2023.

6.1.1 世界观设定

在笔者的作品《痊愈》中，世界观设定在近未来。星际旅行成熟后，地球政府联合各大科技公司在太阳系附近的星系中探索，大量建立空间站，寻找并改造可能适宜人类生活的星球。探索和改造所需要的资源是巨量的，依靠地球上现有的资源人力物力进展缓慢，人们需要在异星上获取矿物等资源。就像是所有新领域一样，开端总是困难重重并充满挑战，在异星上开采资源，并运送回站点，需要面临大量复杂的情况，目前的阶段，地球政府只能在外星上提供有限的安保和生活措施。面对该情况，地球政府将星球资源开采的权限分配给了部分科技与航空公司，并花费大量资金开设学校，培训人员，将他们送上太空，部署到合适的星球上进行开采工作，该计划命名为“晨星计划”。

高额的报酬，与对外太空的冒险生活吸引了许多人参与到这项计划中，他们包含了各个民族，各个不同领域的人。在“晨星计划”前，人马座 K1 行星的大气系统和地质结构以及重力参数被地球政府判断为适宜人类生存，在经过前线人员多年的建设后，一部分人员在该行星建立了前线基地，包含了大型空间站，工业中心。2047 年，晨星计划后的第 7 年，一支勘探开采小队部署在该行星上，他们需要在规定地区架设大型机器，开采并将机器护送到站点内，在工作中，由于该行星不稳定且频繁的电磁脉冲，无法进行全自动化开采，小队需要手动操控机器，并在运送资源时，面对复杂多变的情境。

6.1.2 游戏角色概念设定

所有角色设计围绕这支勘探开采小队成员展开，在游戏中，他们需要驱动机器开采，并护送机器长途转移，与历史中牛仔长途驱赶遥相呼应。

就如同在广袤的西部平原上策马驰骋的牛仔生活吸引大批各行各业的新鲜血液来到西部，在异星的开采工作也一样吸引了大量不同背景的人员加入，故事中的 7 个角色每一位在加入之前都有自己的迷思或是待解决的问题，他们的背景和民族也各不相同，而这趟异星之旅的工作，日常，遇险会给每个人物带来答案，帮助角色成长。

在《痊愈》的游戏世界中，玩家需要对整支队伍进行管理，决定派遣哪些人去前线开采资源并护送，哪些人在后勤基地接应。在游戏进行中，通过角色之间的对话，角色与场景之间的特殊交互，使得玩家了解这个角色的背景故事，性格，生活习惯。在通过某些特定的关卡时，玩家操控的角色会获得技能升级。

6.1.3 设计方法

在经过第五章对于众多优秀牛仔，或以牛仔文化元素为主的游戏角色的分析后，总结出了结合游戏背景下的创新设计原则。在符合该原则下，按照游戏角色通用设计流程，以牛仔文化元素的艺术特征为资源，对《痊愈》中的角色构建出一套设计方法。

（1）角色背景设定与原型寻找

在构思和确认完角色的背景故事后，可以立即寻找有相似特点的牛仔原型，这些牛仔原型可以是历史中的西部传奇人物，荧幕中的牛仔英雄，亦或是当今极具牛仔文化元素的名人。待寻找完原型后，可以提取原型的外貌，性格，穿搭等特点作为视觉设计的参考。

（2）人物外形设计与主题色选择

在角色背景和原型明确后，进入视觉设计阶段。首先，绘制角色的形体来确定角色的基本外形，在男性和女性角色形体设计中，男性角色形体设计中强调肩膀和腰的比例，强化肩膀缩窄腰部，成熟的女性角色形体设计中主要强调腰部和臀部的比例，夸张臀部缩窄腰部。²⁸完成形体设计后，根据角色背景和特点完成面部的绘制。

接着根据角色的背景和个性选择合适的主题色。牛仔文化常常与大自然、自由、坚韧等元素相关，因此在颜色选择上多以棕色、蓝色、灰色等代表荒野和坚守的色调为主。角色动作的设计要从职业与性格特征的角度出发，在角色形体设计中充分体现每个角色不同性格特征²⁹。从西部片中寻找牛仔人物的站姿，战斗姿态作为动作可以强化主题。

²⁸ 邢宸溪.游戏原画中角色职业塑造的方法研究[D].深圳大学,2023.

²⁹ 刘小慧：《现代电子游戏中的角色动作设计与研究》，《大众标准化》，2021（01）

(3) 服饰选择与武器设计

在人物服饰的选择上，以牛仔工装为主，首先它是牛仔文化中的代表性视觉符号，并且它的实用性也高度契合游戏背景中异星开采和探索的情境，在进行创新时依然要保证牛仔服装的装饰特点和手法（文章 4.1.2-4.1.3）。为了确保角色外观与其背景设定契合，为其赋予不同的配饰。在武器设计上，保持转轮手枪，霰弹枪，杠杆步枪这几类武器结构的情况下进行图形设计，如置换同构，异形同构等。

(4) 调整与完善

最后，在完成初步设计后，会对角色的外观、服装、配饰等进行多次调整和完善，确保角色的形象既符合牛仔文化的传统，又符合游戏世界观。

6.2 设计思路

6.2.1 风格确定

在前期采用问卷调查法和案例分析法对多种美术风格进行对比评估，以确保最终选择的风格既符合牛仔文化的主题，又能够满足游戏玩家的审美需求。通过问卷调查，收集了目标玩家群体对不同风格的偏好数据，并发现欧美漫画风在角色辨识度、文化契合度、视觉冲击力等方面得分较高。（如表 6-1 所示）同时，案例分析法对比了多款成功游戏的美术风格，进一步验证了欧美漫画风在游戏适配性与市场接受度方面的优势。因此，本项目最终确立欧美漫画风插画作为角色立绘风格，以增强游戏的整体表现力和市场竞争力。

问题阐述	选项	比例
市面上哪种画风的牛仔角色您最喜欢	美漫画风	37%
	写实	33%
	日漫（二次元）画风	15%
	其他	15%

您觉得哪种元素最能够与牛仔文化元素融合	科幻元素	76%
	魔幻元素	25%
	都市元素	31%
	其他	5%

表 6-1 问卷调查结果（来源：调查问卷）

本项目采用欧美漫画风，并融合了半写实的表现手法，使角色设计既具备欧美漫画风的鲜明特色，又能展现一定程度的真实感。这种风格的确立基于问卷调查法和案例分析法的研究结果，结合了目标玩家的审美偏好以及市场中成功游戏的视觉表现。

欧美漫画风以强烈的线条、简洁有力的造型、丰富的动态表现为主要特点，能够有效突出角色的个性和视觉冲击力，使其更适合游戏美术风格。而半写实风格的加入，则通过更细腻的光影、质感和解剖结构，让角色形象更加生动，增强玩家的代入感。

6.2.2 角色背景介绍

在游戏中，7 位角色被分为三类职位，前锋，巡卫，枪手，就像在历史中，长途驱赶的队伍中也有队长，厨师，枪手，马夫这么详细的划分。前锋，在游戏中位于队伍的前列，负责在前进方向上扫清障碍，既要为大型机器人开拓适合移动的通道，向胆敢来犯的敌人倾斜巨量火力。这类人群需要出色的身体素质，和绝佳的临场判断能力以及充满勇气。笔者将前锋的角色设定为两名体格矫健，骁勇善战的男性，企业白领兼拳击爱好者的卡尔和曾是纨绔子弟，游手好闲的凯恩。在护送工作机器的行程中，受星球气候等影响，机器难免发生故障，队伍也需要一定的休息时间，这时巡卫将会探索附近适合的地区搭建营地和运输装置，并协助队伍对机器人进行保养，巡卫需要有出色的观察力，大局观，以及动手能力，擅长攀岩的塞拉和人马座已经工作多年，熟悉地形的詹姆斯，担任了这项工作。最后，枪手则是整支队伍的火力保障，能够在任何距离进行打击，需要有高超的射击技术以及对武器的系统保养和改装。就读于名牌大学，生性叛逆，擅长远距离射击的露西亚，有着心理问题的印第安裔猎手雷纳塔斯以及擅长操控无人机的退役士兵汤米担任了这一职位。

6.2.3 角色造型设计构思

在前文中已经确认了设计所要使用的角色立绘风格后，开始遵循设计方法针对每一个角色进行设计构思。

卡尔的现实世界原型取自唐纳德-赛罗尼，UFC 的格斗选手，绰号‘牛仔’，赛罗尼出生于美国西部在成为格斗选手之前，曾做过两年的职业骑牛士，退役后，牛仔帽，牛仔靴仍然是他的惯用穿着，绰号‘牛仔’也因此而来。



图 6-1 塞罗尼（来源：维基百科）

对卡尔的造型来说，除了视觉优先级高的牛仔服装以外，拳击手的体型，受伤的手腕都是设计的关键点。笔者在做设计时，以赛罗尼的体型（图 6-1）作为人物的剪影进行人体设计。服装上，由于前锋需要在工作中大开大合地进行动作，因此服装一定要坚固，方便行动，这里服装主要集中在了牛仔工装中提到的短款夹克，牛仔裤。由于需要频繁跑动跳跃，在膝关节处加了一个机械护膝与靴子以及外侧的套裤连为一体，来保护腿部以及提供最大推力。针对受伤的手腕，则是为角色定制了一个保护用的机械护臂，并装配上一把可拆卸的小刀。

基于卡尔工薪阶层的设定，卡尔的服装采用了较为朴实和传统的装饰风格，上衣以及腰带处采用铆钉来装饰，裤子则采用了水洗做旧的手法。在肩部处用铆钉强化衣服的坚固性。于方巾处添加一些火焰纹理来增加激情。面部的胡茬代表

卡尔曾经忙碌不堪的生活，以及男子气概。

原型提取	角色背景	人体转化	服饰转化	道具转化	颜色选取	牛仔精神
孔武有力 稳重大胆 四肢发达，拳击手体型 	工薪阶层上班族 异星探索	中等身材，四肢强壮 机械手臂	短款工装夹克、套裤、牛仔裤、方巾，护膝，作战靴	大口径转轮手枪		独立自主

表 6-1 卡尔设计构思（来源：笔者自绘）

主题色的选取上，考虑到卡尔的性格沉稳中又带着激情，选取了橘色，棕褐色，靛蓝色作为主题色。此外采用米色，黑灰色作为辅助色。



图 6-2 卡尔立绘（来源：笔者自绘）

另一位定位为前锋的角色，凯恩，这位出生于商人家庭，总是吊儿郎当，玩世不恭的公子哥，他的人物原型取自杰西·詹姆斯，美国西部的民间传说人物。（图 6-3）在内战后，策划并参与了多起抢劫案，但因为抢劫方式非常像罗宾汉式的人物，因此被民间认为是侠盗。成长于富商家庭中的凯恩，营养充足，高大强壮。



图 6-3 杰西詹姆斯（来源：维基百科）

在服装上，凯恩的服装需要满足结实耐用，方便行动的基本功能时，也要彰显优越的物质条件，因此给予该角色华丽的马甲背心，皮雕长靴，高级时髦的多功能护手。在衣服的纽扣处，皮带的卡扣处皆采用贵重的金属做装饰。

原型提取	角色背景	人体转化	服饰转化	道具转化	颜色选取	牛仔精神
鲁莽行事 无视法律 盗亦有道 民间英雄 	经济富裕 吊儿郎当 蔑视规则 追求刺激 亦正亦邪	身材高大 宽肩后背 表情狂傲	定制豪华 马甲 定制护手 皮雕压花 长靴	转轮手 枪，霰弹 枪		勇敢无畏

表 6-2 凯恩设计构思（来源：笔者自绘）

主题色上，选取了代表高贵，感性的酒红色，白色，冷酷，充满危险感的枪灰色作为主色调。在部分皮雕装饰上采用棕褐色作为辅助色。



图 6-4 凯恩立绘（来源：笔者自绘）

巡卫中的塞拉，原型取自《西部世界》中的仿生人女牛仔--德罗丽丝，一头金发，标准的古典美人形象，经过生活无数次淬炼后，无数次重启后，终于觉醒成长为杀伐果断，有勇有谋的女牛仔。



图 6-5 《西部世界》德罗丽丝（来源：Google 图片）

塞拉，在人物造型上，也拥有一头飘逸的金发，在进入人马星之前，长期的户外探险生活让她的皮肤如小麦色一样，结实紧致的四肢和躯体，代表着她曾接受力量训练，同时面部的淡妆（如眼影）让她不失年轻女性的魅力。从人物剪影来看，塞拉的造型需要展现女性的曲线美。

塞拉的服装选用简单的女士衬衫，护腰以及修身的皮裤方便她在丛林，岩壁上穿梭，在长靴底座搭配磁吸护垫，方便翻越地形。

原型提取	角色背景	人体转化	服饰转化	道具转化	颜色选取	牛仔精神
野性美 觉醒后杀伐果断，行动力强 	户外活动 擅长攀岩 充满勇气 亲力亲为	大骨架 下肢强壮 女性曲线美 金色头发 小麦色皮肤	女士衬衫 护腰 紧身皮裤 绑带牛仔长靴	转轮手枪，信号发射装置		自由不羁

表 6-3 塞拉设计构思（来源：笔者自绘）

塞拉的主题色取自优雅的象牙白，稳定神秘的黑灰色，热情飒爽的沙漠黄，使用金色点缀皮带扣。



图 6-6 塞拉立绘（来源：笔者自绘）

队伍中年纪最大的詹姆斯，他的原型取自《黄石 1883》的警长，拥有着伶俐的枪法和清晰的大局观，经验丰富，消瘦的面庞，目光炯炯有神，老当益壮。詹姆斯的背景设定中，他已经在人马星工作数年，对道路情况非常了解，在这个刚刚组建的团队中，他也代表着引导者和老大哥。在造型设计中，沿用了原型角色的面部特征，如山羊胡，消瘦的面庞。詹姆斯尽管在体力上不如年轻人，但依靠丰富经验和高级装备，仍然能够胜任巡卫的角色。



图 6-7 《黄石 1883》警长（来源：笔者自绘）

詹姆斯穿着经典的衬衣，牛仔裤，以及代表指挥身份的披饰。为了表达角色的历经风霜感，对詹姆斯穿戴的基本衣物都进行了做旧的视觉效果，如补丁，刮蹭，

破损。并在肩部，胸部，以及四肢添加了许多护甲以及助力工具。

原型提取	角色背景	人体转化	服饰转化	道具转化	颜色选取	牛仔精神
沉稳冷静 老当益壮 眼神坚定 纵观全局 团结众人	工作经验 丰富 统一人心 不服老 多护甲 细心	毛发发白 皮肤褶皱 体型瘦削 眼神坚定	长袖衬衫 工装裤 披风 做旧处理	转轮手枪， 套索，助力 装置		公平正义

表 6-4 詹姆斯设计构思（来源：笔者自绘）

主色调采用了象征理性的蓝色系，以及代表厚重的棕褐色，以橘色点缀牛仔方巾，代表了老牛仔不服老，勇于争先的激情。



图 6-8 詹姆斯立绘（来源：笔者自绘）

露西亚，她的原型取自美国西部传奇女枪手——安妮奥克利，为了帮助她的寡妇母亲以及照顾年幼的弟妹，自幼便持枪打猎，在 15 岁时展现了惊人的射击天赋，擅长使用连发步枪射击（长枪），后不断参加射击比赛被大众所熟知。



图 6-9 安妮奥克利（来源：Google 图片）

毕业于名牌大学的露西亚，为了证明自己并不只是书呆子，苦练射击技能，配合她渊博的知识储备，总是能够精准地命中目标。在人物剪影上，露西亚参考了原型的体态特征，至少与队友比起来，她的身形显得瘦小，不过她的好胜心并不弱于任何人，她的眉眼充满力量，能够敏锐地观察细节。服装上，选取了短款牛仔夹克和内搭 T 恤，以及工装裤，配合齐肩短发代表了该角色干练的个性。

原型提取	角色背景	人体转化	服饰转化	道具转化	颜色选取	牛仔精神
枪法如神 冷静利索 重视家人 敢于表现	高等学历 睿智果断 勤奋练习 好胜心重	齐肩短发 身材娇小 眉眼聚焦	短裤夹克 工装裤 干净整洁 皮雕短靴	长枪，转轮手枪		勤奋好学

表 6-5 露西亚设计构思（来源：笔者自绘）

主题色上，选取了靛蓝色，咖啡色，棕褐色。以灰白色和橘红色作为辅助色，凸出了露西亚睿智，冷静，果断的性格特征。

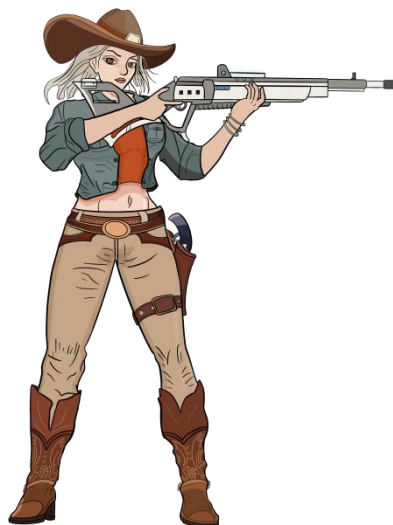


图 6-10 露西亚立绘（来源：笔者自绘）

汤米的原型取自《豪勇七蛟龙》中的赏金猎人山姆·齐索姆，他怀揣着正义之心，武艺高超，替控制小镇的恶徒们全部击溃。



图 6-11 《豪勇七蛟龙》山姆·齐索姆（来源：Google 图片）

在人物剪影上，汤米的身形矫健但不臃肿，面部特征有着浓密的络腮胡和犀利的眼神。从人物设定来看，汤米曾从部队退役，也是操控无人机的好手，因此随身携带了许多弹药和零件，负责在小队中对枪支，机器进行保养和改装，因此这些物品主要存放在他的腰带，裤子口袋中，在腿部需要一个能够支撑助力的护膝。在服装上选择马甲衬衫的组合，搭配西裤，牛仔短靴。装饰以简单的纹理效果，给人简洁高效的视觉效果。

原型提取	角色背景	人体转化	服饰转化	道具转化	颜色选取	牛仔精神
分析能力强 嫉恶如仇 当机立断 	退役士兵 无人机专家 枪支改装	黑人 眼神镇静 体型矫健 络腮胡	传统马甲 工装衬衫 战术腰带 战术护膝	转轮手枪，无人机		开拓未知

表 6-6 汤米设计构思（来源：笔者自绘）

在颜色上选取了黑色，橘棕色，墨蓝色作为主色调，以银灰色为辅色。



图 6-12 汤米立绘（来源：笔者自绘）

最后是印地安裔的猎手雷纳塔斯，他的原型取自于《黄石》中的莫。在剧中他作为一名印第安保镖，平日里不怒自威，低调沉稳。雷纳塔斯的体型挺拔直立，表情威严。



图 6-13 《黄石》莫（来源：Google 图片）

作为印第安裔，他的服装上既要参考牛仔工装，又要保留印第安人的服装装饰特点，比如羽毛头饰，以羽毛或流苏装饰上装或下装。综合考虑下，选择适合隐藏于环境之中的披肩，内搭一件衬衣，搭配作战裤和长筒靴子。在整体的装饰上，对上衣的披肩，靴筒处进行流苏设计，并在牛仔帽上佩戴羽毛头饰。

原型提取	角色背景	人体转化	服饰转化	道具转化	颜色选取	牛仔精神
印第安人 保镖 出手狠辣 擅长骑射 沉默寡言 	印第安裔 猎人 擅长用弓箭 隐藏于环境 对弹药了解 眼力好	长发 体型瘦高 眼神锐利 表情阴郁	披肩 流苏、羽毛 随身携带多种弹药	弓箭，转轮手枪		坚韧不拔

表 6-7 雷纳塔斯设计构思（来源：笔者自绘）

颜色以石板灰和深卡其色作为主题色，并以深褐色做装饰。



图 6-14 雷纳塔斯立绘（来源：笔者自绘）

6.3 设计实践

6.3.1 AIGC 辅助设计

2022 年, 人工智能生成内容 (AIGC, Artificial Intelligence Generated Content) 技术全面爆发。各种先进的人工智能程序迅速进入人们的日常生活和工作领域。通过对话 AI 和提供关键词, 人们能够高效地获取所需的内容。³⁰ 当今应用普及率最大的 AIGC 生成式人工智能应用一定是 AI 绘画, 其对于现今乃至是未来的绘画设计行业都会有非常深远的影响。AI 绘画的高效与低门槛会让创意端使用群体的规模进一步的扩大³¹。

在此实践中笔者找寻了两款 AI 生图工具, Midjourney 与 ComfyUI 工作流。Midjourney 是从自然语言描述 (称为提示) 生成图像, 类似于 OpenAI 的 DALL-E 和 StabilityAI 的 Stable Diffusion³²。ComfyUI 是一个开源的、基于节点的程序, 允许用户从一系列文本提示中生成图像。它使用免费的扩散模型 (如 Stable Diffusion) 作为其图像功能的基础模型, 并结合 ControlNet 和 LCM Low-rank adaptation 等其他工具, 每个工具都由程序中的一个节点表示³³。

笔者在确立关于人物造型的设计思路后, 进入到实践阶段, 首先将上述的每

³⁰ 张同越. AIGC 技术赋能数字媒体艺术创作的实践与研究[D]. 上海音乐学院

³¹ 孙宇轩. AIGC 时代数字绘画创作的实践应用[D]. 湖北美术学院, 2024.

³² Huge "foundation models" are turbo-charging AI progress". The Economist. Archived from the original on November 17, 2022. Retrieved June 26, 2022.

³³ "ComfyUI", Wikipedia, 31 March, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/ComfyUI>. Accessed 11 Mar 2025 .

个人物的设计思路整理成具体的关键词，放入 Midjourney 中生成大量的初期人物概念图，不断调整提示词以对应合适的风格和人体、服装，将筛选后的概念图导入到 Comfyui 工作流中，利用 ipadpater 节点来学习画面风格，人物服装，脸部特征，将自己手绘的动作草图上传之后，生成类似画风的角色。在这些流程之后，生成大量图片，保留合适的图片，作为人物的初期概念图，用来做绘制的前期准备。

下面以卡尔的初期概念图为例，首先总结关键词如下所示：

character design,front view,cowboy,Beige jacket, orange square, combat boots, belt, cowboy hat, blue jeans, right hand is a mechanical arm

（角色设计，正视图，牛仔，米色夹克，橘色方巾，作战靴，腰带，牛仔帽，蓝色牛仔裤，右手是机械臂）

交给 Midjourney 生成后如下图所示（图 6-15）。



图 6-15 卡尔初期概念图（来源：Midjourney 生成）

从 Midjourney 生成的大量图片中，选取合适的图片，上传到 comfyui 的工作流中，作为参考图 A 图片，并将自己手绘的动作草稿图片也上传，作为 B 图片。在经过 ipadapter 风格合成节点后（Ipadapter 节点是一种利用图像提示生成图像的方法，能够迁移已有图片风格、结构等到生成图片上。IP-Adapter 的关键设计是解耦的交叉注意力机制，将交叉注意力层分离为文本特征和图像特征，实现了图像提示的能力³⁴。），再针对面部特征进行细化，最终生成如手绘图一致动作，和参考图像画面接近的图片 C。

³⁴ Liangyq_cuc, “ComfyUI 系列教程(6)--ComfyUI 基础节点 IPAdapter” [EB/OL], https://blog.csdn.net/Liangyq_cuc/article/details/141334779, 2024-8-20.



图 6-16 参考图 A 与动作草稿 B（来源：Midjourney 与笔者自绘）



图 6-17 ipadapter 风格合成节点与面部细化节点（来源：Comfyui 工作流中的节点）



图 6-18 生成的图片 C（来源：经过 Comfyui 工作流处理过的图像）

在使用 AIGC 辅助设计时，并不能立竿见影，一劳永逸，但可以在前期提供大量灵感，让思路直接转化为视觉效果，不断调整，快速迭代，找到最终细化的方向，人工修改定稿。



图 6-19 经手绘调整后的最终稿（来源：笔者自绘）

6.3.2 角色绘制过程

在生成足够多的人物概念图后，笔者开始进行手绘，首先参考图像快速勾勒出轮廓作为初稿，根据游戏背景设定，对一些部位，比如服装，手部进行修改，

作为二稿，再按照 5.2.3 中确立的主题色，为人物上色，作为最终稿。最后画出三视图，立绘，表情等。



图 6-20 卡尔线稿，立绘，三视图（来源：笔者自绘）



图 6-21 露西亚线稿，立绘，三视图（来源：笔者自绘）



图 6-22 凯恩线稿，立绘，三视图（来源：笔者自绘）



图 6-23 汤米线稿，立绘，三视图（来源：笔者自绘）



图 6-24 塞拉线稿，立绘，三视图（来源：笔者自绘）



图 6-25 雷纳塔斯线稿，立绘，三视图（来源：笔者自绘）



图 6-26 詹姆斯线稿，立绘，三视图（来源：笔者自绘）



图 6-27 多角色设计（来源：笔者自绘）



图 6-28 涵盖表情、武器的角色设计展板（来源：笔者自绘）

7 游戏角色应用牛仔文化元素的价值与反思

7.1 文化与经济价值

在游戏设计领域，文化元素的融入不仅能够使游戏更具个性和深度，还能对玩家产生深远的情感共鸣。牛仔文化作为美国西部历史与精神的代表，已经成为全球范围内一种具有高度象征性的文化符号，广泛影响着影视、文学、时尚及其他娱乐产业。在游戏角色设计中，牛仔文化元素的应用不仅能增加游戏的文化厚度，还能显著提升游戏的市场价值。

牛仔文化作为美国历史的重要组成部分，承载着美国西部拓荒时期的历史记忆与精神内涵。牛仔文化元素在游戏中的应用，不仅仅是对美国西部历史的再现，更是一种文化传递与认同的体现。

首先，牛仔文化元素通过游戏角色的形象设计得以生动呈现。游戏中的牛仔角色通常以宽檐帽、皮革衣物、马靴等典型的西部风格服饰为特点，这些视觉符号能够瞬间激发玩家对西部拓荒时代的联想与情感认同。与其他文化符号不同，牛仔文化并非依赖于单一的物理环境，而是通过人物的气质与行为展现其精神内涵。牛仔角色往往具备坚定的个性，勇敢面对未知的挑战，代表着对自由和冒险的执着追求。这种角色设定不仅让玩家对游戏产生更强烈的情感共鸣，还能帮助他们理解和体验历史文化中那些独特的价值观。

其次，牛仔文化元素在游戏中的应用也具有创新性。尽管西部牛仔题材的游戏屡见不鲜，但随着社会文化的发展，现代游戏开始融入更具多元化和复杂性的牛仔形象。例如，牛仔角色的设定开始突破传统的性别、种族和社会地位的局限，呈现出更加多元化的面貌。在许多现代游戏中，牛仔角色不再仅仅是男性白人形象，西班牙裔、非洲裔以及女性牛仔的出现，反映了牛仔文化的多样性与包容性。这种创新性不仅增强了游戏的文化深度，也拓展了牛仔文化的全球影响力，使其能够跨越不同文化和社会背景，成为世界范围内共同认同的文化符号。

牛仔文化的经济价值首先体现在其独特的市场吸引力上。随着全球游戏市场的快速发展，文化元素在吸引玩家、增加游戏粘性和提高玩家忠诚度方面发挥着越来越重要的作用。通过在游戏中融入牛仔文化元素，开发商不仅能够丰富游戏

的内容与玩法，还能增强游戏的市场竞争力。

从商业角度来看，牛仔文化元素的应用能够帮助游戏打造独特的品牌形象。例如，《荒野大镖客》系列游戏的成功，不仅仅是因为其高质量的游戏设计和剧情，更在于它将牛仔文化深度融入到游戏中，使玩家能够在虚拟世界中体验到西部的自由与冒险。游戏中的角色、环境、任务设计，以及牛仔精神的传递，使得该系列游戏形成了独特的文化符号，进而获得了广泛的市场认同和商业成功。此外，游戏开发商还可以通过与牛仔相关的品牌联动，进一步拓展游戏的经济价值。例如，推出牛仔主题的游戏周边商品、与牛仔文化相关的服饰品牌合作、甚至推出虚拟道具和皮肤，都是商业化的有效途径。这种文化与商业的融合，不仅能够带动游戏销售的增长，还能够通过跨界合作和衍生产品拓展游戏的收入来源。

其次，牛仔文化的全球影响力为游戏的国际化发展提供了更广阔的空间。虽然牛仔文化最初源自美国，但其影响力早已超越了国界，成为全球文化的重要组成部分。牛仔电影、小说等形式的广泛传播，使得这一文化符号在世界各地得到了认同和喜爱。因此，将牛仔文化元素引入到游戏角色设计中，能够帮助游戏吸引不同文化背景的玩家群体，增强游戏的国际竞争力。无论是在欧美市场，还是在亚洲、拉丁美洲等地区，牛仔文化都能够与当地的历史、传统和文化产生共鸣，从而促进游戏在全球市场的推广与销售。

7.2 对传统牛仔文化的扬弃

在上文中提到了牛仔文化中很多积极向上的方面，但在应用牛仔文化时，尤其是牛仔精神时，也要注意一些消极，偏激的元素。

首先，关于牛仔文化中的开拓边疆，在西部拓荒运动中，牛仔以及其他劳动者的奉献快速推动了美国的发展，但这一点是建立在对原住民印第安人的残暴驱逐和屠杀之上。在整个西部开发过程中，美国政府不断侵略着印第安人的土地，将其逐至保留地，并不断压缩生存空间，大批印第安人死于美国军队之手。仅存的印第安部落与私人牧场也常常因为边界问题冲突不断，牛仔与印第安人的互相印象都糟糕至极。牛仔们开拓边疆，勤劳实干，勇于进取的态度和行为，对于人们探索和学习未曾涉足过的新领域是有正面影响的，但过度的开拓会走向侵略扩张，不管是对原住民还是对自然环境的破坏都是不可弥补，不可饶恕的。在游戏

中的内容活动涉及到该方面的文化时，应当区分开拓探索和侵略扩张，避免误导玩家。

另外，在牛仔精神中，最显著的特点是独立自主，表现为牛仔在工作中经常需要独立面对艰苦的环境，一方面，要通过自身的工具和常识解决衣食住行的基本生存需要，另一方面，面对工作的突发情况和复杂问题，牛仔需要冷静分析并快速执行对策。这种特点总结起来就是在孤立无援的情况下尽自身最大的可能去解决眼前的问题，并在一次次锤炼中提升自我，强调个人主义。在早期的西部片中，编剧刻意深化这一精神，以白人男性的孤胆英雄为核心来叙事，角色通常是不轻易相信他人和接受他人帮助的，主张单枪匹马地解决问题。当时的批评者指出牛仔文化中的个人英雄主义往往忽略了集体主义、社会责任和协作精神的重要性。在现代社会，尤其是在强调社会责任与共同体价值的背景下，牛仔文化中的个人主义应当避免过度，需要进行改良才能更好地适用于当代。近 20 年内，一些优秀的西部片和游戏，都对传统牛仔文化中的个人主义进行了修正。

过度的个人主义往往将个体的需求和愿望置于他人和社会之上，导致自私和孤立。改良这一点，首先需要从“自我优先”向“自我责任”的转变。个人应当认识到自由和独立不仅仅意味着无拘无束地追求个人的欲望，而是要承担由个人选择所带来的责任。个体需要自觉地为自己的行为 and 决定负责，这不仅包括个人生活的决策，也包括对家庭、团队、社会的责任。同时，个体需要意识到许多挑战和问题无法依靠一个人的力量来解决，而是需要团队的协作，而不是不合时宜的逞强。

例如，在《荒野大镖客：救赎 2》中，玩家操控的角色自由度极高，但所有的行为都会对团队甚至是看起来无关紧要的陌生人造成影响，造成最后结局的改变，玩家在进行游戏时会时刻思考个人角色的对应责任和行为完成后的影响。

最后，在传统的牛仔文化中，暴力和力量是解决问题的主要手段。这种力量崇拜在西部片和文学作品中有很大的表现，西部被描绘为一个无法无天的狂野社会，人们之间的互动粗鲁不堪，牛仔与其他人一言不合就会大打出手，拔枪决斗，法律和秩序完全被漠视。西部片中的牛仔的这种以暴制暴的手段，在香港古惑仔电影和新式警匪片中也以隐喻的形式被引用，在遮天蔽日的黑色势力中，拥有绝对力量的人必将不经法律途径，打破原有的主流伦理下的司法程序，建立起属于

他自己的新秩序。这种新秩序以暴力为依仗，以侠义为宗旨，再破天换地的黑色秩序³⁵。诚然观众愿意追求这种视觉盛宴，期望看到牛仔作为惩恶扬善的私法者，为恶徒们降下惩罚。实际上牛仔角色可以被塑造为不仅拥有勇气和力量，也具备高度智慧和理智的人物。他们在解决问题时，会更多地运用策略、计谋和智慧。

以上提到的几点，是在以牛仔文化元素为核心塑造角色时需要注意的。

³⁵ 隋雨冰.牛仔文化的符号学审美[D].东北师范大学,2013.

结论

本文通过对牛仔文化元素的深入研究,探讨了其在游戏角色设计中的应用及创新。首先,论文回顾了历史上真实牛仔的定义、工作内容、行为习惯和爱好,揭示了牛仔文化的根源以及其对后世文化的深远影响。通过分析牛仔服装、武器工具和西部片等元素,进一步理解了牛仔文化的形成和发展,为角色设计提供了丰富的文化背景和视觉素材。

在深入探讨牛仔文化的艺术特征时,本文不仅详细剖析了牛仔工装的视觉特征和装饰手法,还通过西部片中不同类型角色的分析,呈现了牛仔文化如何在电影和其他艺术形式中得以表现。这些元素为游戏角色设计提供了重要的灵感和设计方向,展现了牛仔文化在艺术表达上的独特魅力。

第五章的分析进一步论述了牛仔文化元素在游戏角色设计中的创新应用,论文通过对市面上多款优秀游戏中牛仔文化角色的研究,提出了从角色定位、视觉设计到情感赋能的创新方法与原则。这些分析为游戏开发者提供了实践指导,尤其是在如何平衡文化传承与现代游戏需求之间的关系方面。

最后,论文结合自己的毕业设计,探讨了牛仔文化元素在商业和文化领域的价值,明确了这些元素在现代游戏中的广泛应用潜力和文化影响力。同时,也提出了应当扬弃过度个人主义、暴力元素和陈旧刻板印象等不符合现代社会价值观的设计部分,以使牛仔文化元素能够更好地融入当代社会,并为玩家带来更加积极、富有启发性的游戏体验。

总之,本研究为牛仔文化在游戏角色设计中的应用提供了系统的理论支持与设计路径,既保留了传统牛仔文化的精髓,又结合现代游戏设计的需求,展示了文化传承与创新结合的可能性。随着牛仔文化的不断发展与传播,其在游戏行业中的应用前景广阔,具有重要的商业价值与文化意义。

参考文献

- [1] 姜秀芹. 美国银幕牛仔神话—伊斯特伍德银幕形象及电影研究[D]. 南京师范大学, 2013.
- [2] 陈晓玲. 牛仔服的发展历史及刺激因素分析[J]. 天津纺织科技, 2005, (01): 9-12
- [3] 赵壁. 电子游戏人物角色设计研究[D]. 昆明理工大学, 2010.
- [4] 杨婉莎. 游戏设计中角色性格塑造研究[D]. 武汉理工大学, 2018.
- [5] Savage W W. The Cowboy Hero: His Image in American History & Culture[M]. University of Oklahoma Press, 1979.
- [6] Allmendinger B. The Cowboy: Representations of Labor in an American Work Culture[M]. Oxford University Press, 1992.
- [7] Schell J. The Art of Game Design: A book of lenses[M]. CRC press, 2008.
- [8] 雷·A·比林顿. 韩维纯译. 向西部扩张——美国边疆史(下册)[M]. 北京: 商务印书馆, 1991: 344
- [9] 徐一卯. 简析美国西部牛仔的历史形象[J]. 学理论, 2013, (20): 210-212.
- [10] 周钢. 牧畜王国的兴衰[M]. 北京: 人民出版社, 2006: 33
- [11] Durham, Phillip. Jones, Everett L. The Negro Cowboys[M]. Lincoln: University of Nebraska Press, 1983: 3
- [12] Johnson M K. Stranger in a Strange Land: An African American Response to the Frontier Tradition in Oscar Micheaux's The Conquest: The Story of a Negro Pioneer[J]. Western American Literature, 1998, 33(3): 228-252.
- [13] Lamar, Howard R. The Reader's Encyclopedia of The American West[M]. New York: Thomas Y. Crowell Company, 1977: 172
- [14] 吴越卓. 美国拓荒时期西部牛仔生活状况及其影响(1866-1885)[D]. 辽宁大学, 2011.
- [15] 周钢. 美国西部牧区的“赶拢大会”[J]. 世界历史, 2002(3): 23
- [16] 李军. 美国西部牛仔和牛仔文化[J]. 社会科学论坛, 2003(06): 45-50.
- [17] Ayoub M. The Gun Digest Book of Combat Handgunnery[M]. Gun Digest Books, 2007.
- [18] [美] 托马斯·沙茨. 好莱坞类型电影[M]. 上海: 上海人民出版社, 2009.
- [19] 彭文奉. 美国牛仔文化解读[J]. 时代文学(双月上半月), 2009, (01): 150-151.
- [20] Dary D. Cowboy culture: A saga of five centuries[M]. University Press of Kansas, 1989.
- [21] 曹炜编: 《普通语言学教程》[M], 广州: 暨南大学出版社, 2015.
- [22] 张志敏. “牛仔”元素在流行服装中的运用研究[D]. 河北科技大学, 2013.
- [23] 华梅. 服装美学. 第2版. 北京: 中国纺织出版社, 2008.
- [24] 王梦晗. 游戏角色设计 IP 化中戏曲元素的创新应用研究[D]. 鲁迅美术学院, 2023.
- [25] 王雨. 游戏原画中角色性格塑造的方法探究[D]. 鲁迅美术学院, 2021.

- [26] 游戏动力.《守望先锋》英雄设计细节与彩蛋分析——艾什篇[EB/OL].
. <https://www.bilibili.com/opus/185118429103934228>, 2018-11-11
- [27] 徐茜. 广东非遗元素在游戏角色设计中的应用研究[D]. 广州大学, 2023.
- [28] 邢宸溪. 游戏原画中角色职业塑造的方法研究[D]. 深圳大学, 2023.
- [29] 刘小慧:《现代电子游戏中的角色动作设计与研究》,《大众标准化》, 2021(01)
- [30] 张同越. AIGC 技术赋能数字媒体艺术创作的实践与研究[D]. 上海音乐学院, 2024.
- [31] 孙宇轩. AIGC 时代数字绘画创作的实践应用[D]. 湖北美术学院, 2024.
- [32] Huge "foundation models" are turbo-charging AI progress". The Economist. Archived from the original on November 17, 2022. Retrieved June 26, 2022.
- [33] "ComfyUI", Wikipedia, 31 March, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/ComfyUI>. Accessed 11 Mar 2025.
- [34] Liangyq_cuc, "ComfyUI 系列教程(6)--ComfyUI 基础节点 IPAdapter"[EB/OL], https://blog.csdn.net/Liangyq_cuc/article/details/141334779, 2024-8-20.
- [35] 隋雨冰. 牛仔文化的符号学审美[D]. 东北师范大学, 2013.

附录 1

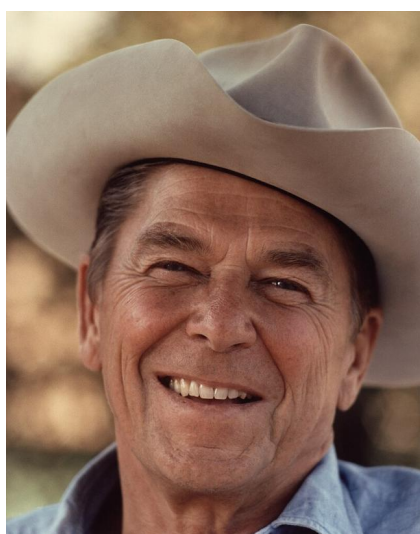
资料整理图



图片 1



图片 2



图片 3



图片 4



图片 5



图片 6



图片 7



图片 8



图片 9



图片 10



图片 11



图片 12



图片 13



图片 14



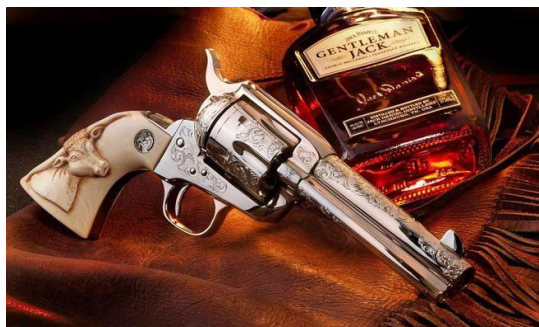
图片 15



图片 16



图片 17



图片 18



图片 19

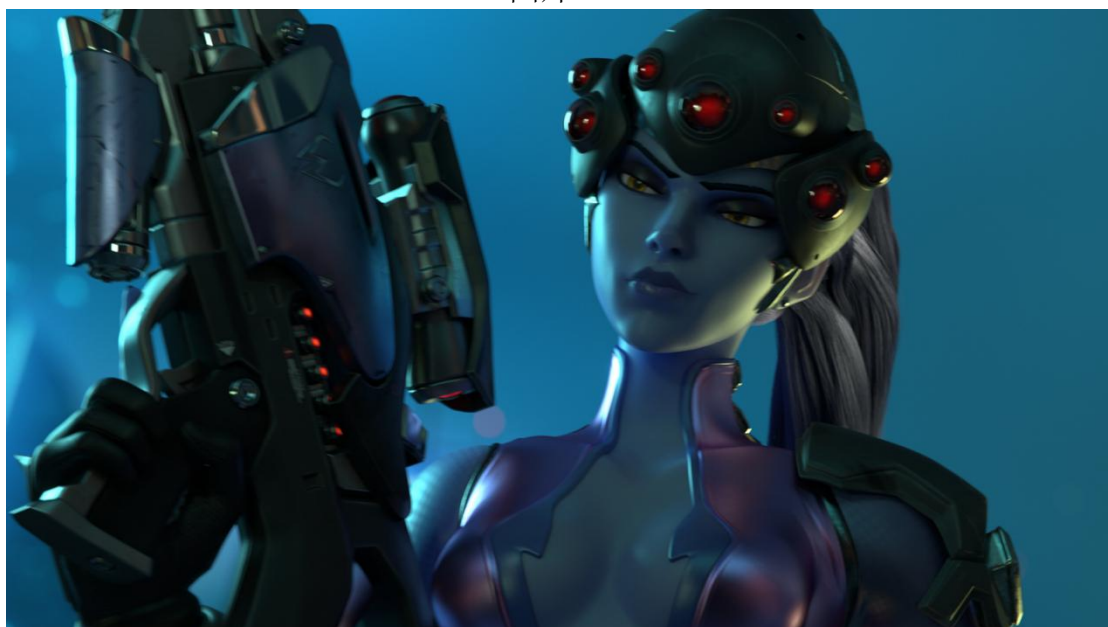


图片 20

图片 21



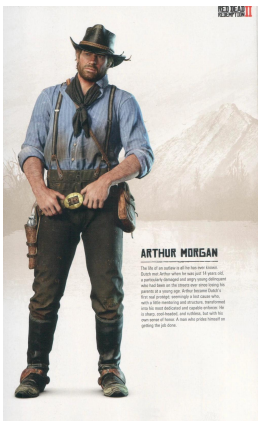
图片 22



图片 23



图片 24



图片 25



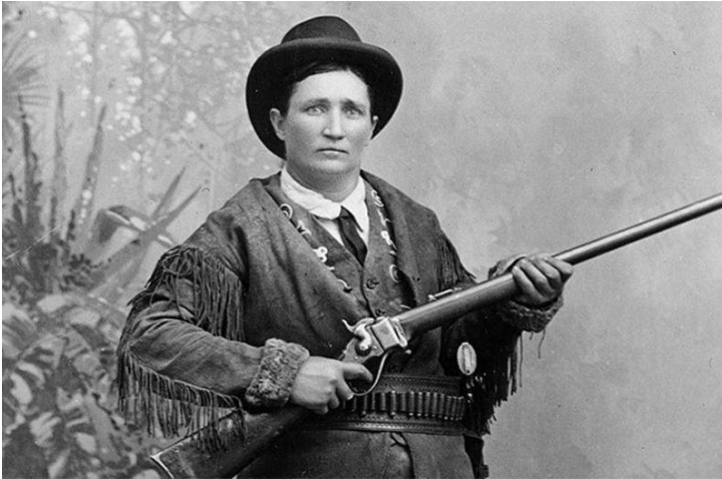
图片 26



图片 27



图片 28



图片 29



图片 30



图片 31



图片 32



图片 33



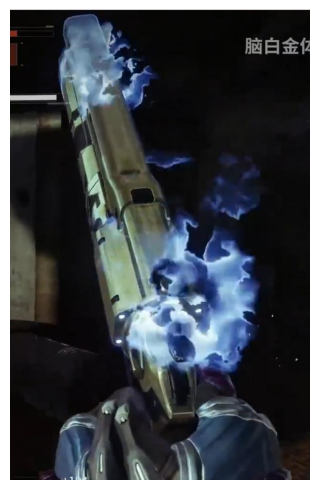
图片 34



图片 35



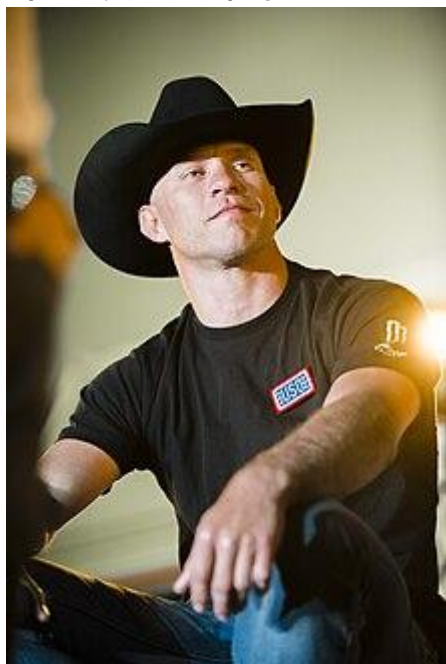
图片 36



图片 37

附录 2

作品设计过程图



图片 1



图片 2



图片 3



图片 4



图片 5



图片 6



图片 7



图片 8



图片 10



图片 11



图片 12



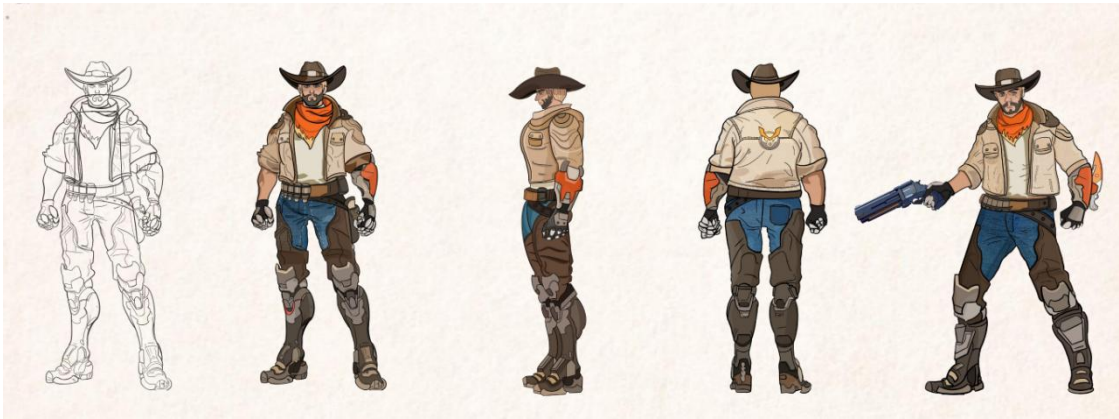
图片 13



图片 14



图片 15



图片 16



图片 17



图片 18



图片 19



图片 20



图片 21



图片 22



图片 23



图片 24

致谢

三年的研究生时光如同白驹过隙，这三年中认识了许多有趣的人，接触了一些未曾接触过的事情，有些事物变成了我的职业方向，有些则成为了我的日常爱好。在这里，我首先要感谢我的导师丁文霞教授，丁老师以其渊博的知识引导我在学术海洋中巡航，在论文写作中给予了我非常宝贵的意见和帮助，在课余时间支持我自由地在自己感兴趣的领域中进行探索，这三年的学术生活无疑是我求学生涯中最自由的三年。其次，感谢我的家人，在我脱产读研的期间，在物质和精神上仍然能够托举我，支撑我。此外，特别感谢孙琪同学在手绘方面的指导，这使我短期内实现了专业能力的大幅强化，打通了学科交叉的壁垒。所有在这三年中帮助过我的同学，朋友，谢谢你们。

每个结束都是新的开始，三年读研时光固然是人生中难忘的一段回忆，前方的征程也在等待着我，祝愿我自己，家人，恩师，好友，同学都能够在人生路上顺利开心，幸福健康。