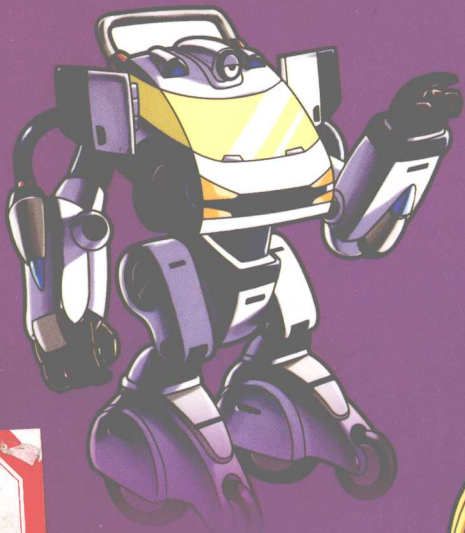
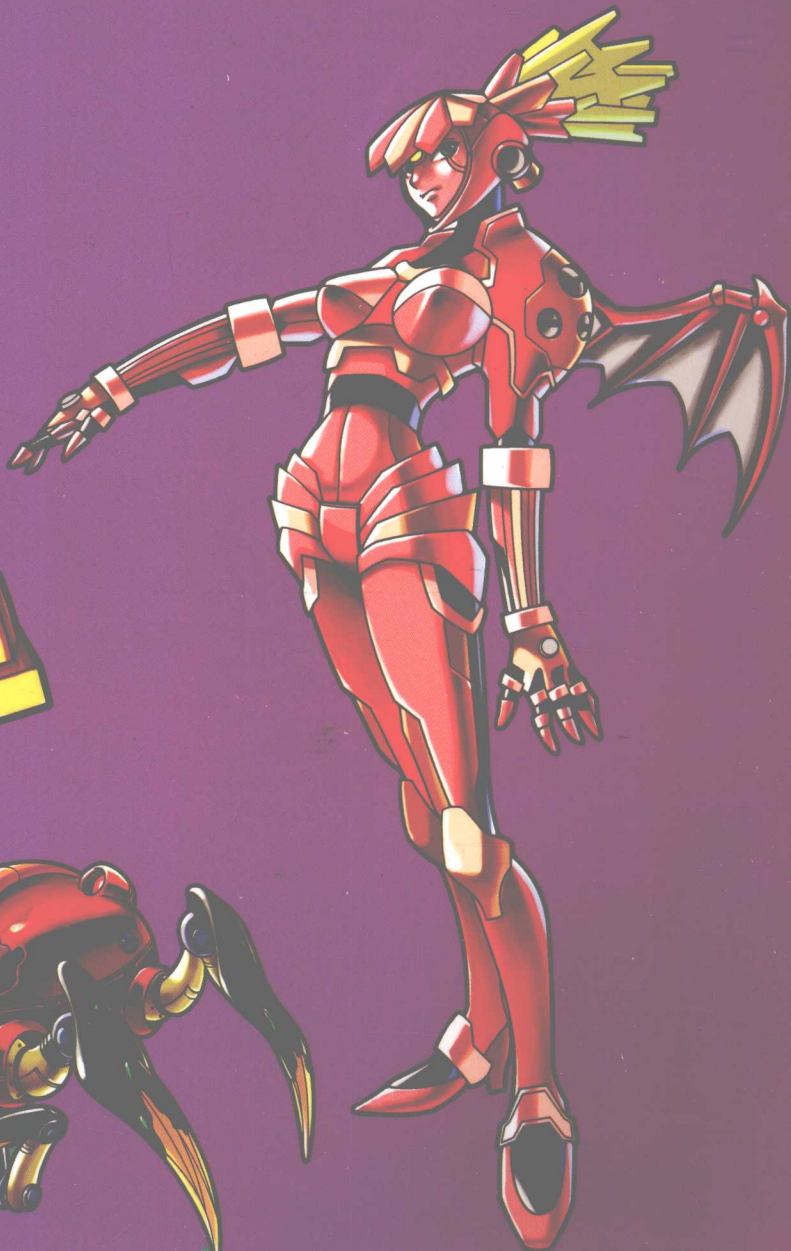
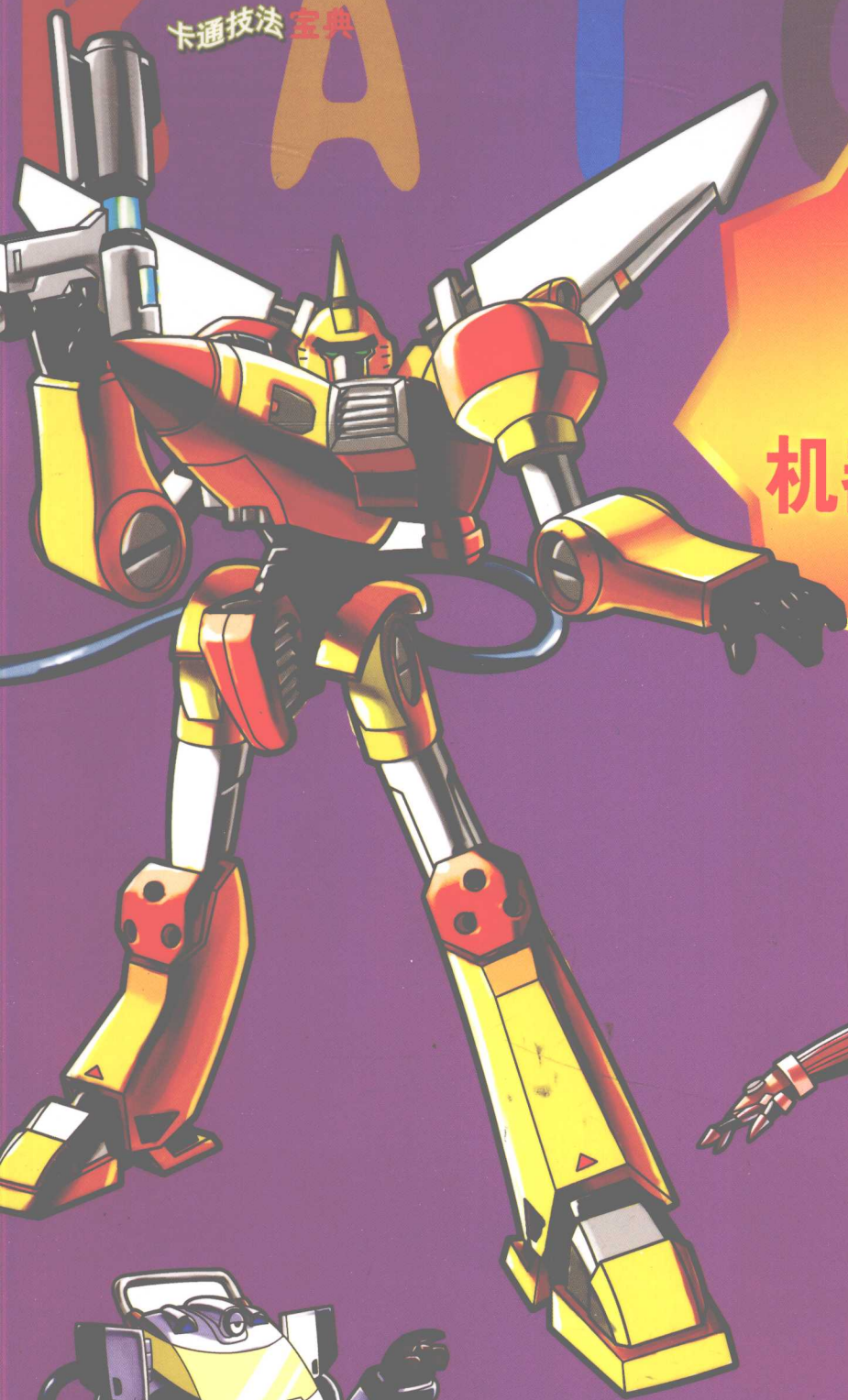


卡通技法宝典

奇幻

机器人卡通画法

王俊健 编著 江西美术出版社



1918.7

图书在版编目 (CIP) 数据

奇幻机器人卡通画法 / 王俊健编著. - 南昌: 江西美术出版社, 2006.1
ISBN 7-80690-799-8

I. 奇... II. 王... III. 动画 - 技法 (美术)
IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 135555 号

QIHUAN JIQIREN KATONG HUAFU



责任编辑: 文竹君 王洪波 封面设计: 王洪波

奇幻机器人卡通画法

王俊健 编著

江西美术出版社出版

(南昌市子安路 66 号江美大厦)

网址: www.jxfinearts.com 电子信箱: jxms@jxfinearts.com

邮编: 330025 电话: 6565509

全国新华书店经销

制版: 江美数码科技有限公司

印刷: 恒美印务 (番禺南沙) 有限公司印刷

2006 年 1 月第 1 版

2006 年 1 月第 1 次印刷

开本: 889 毫米 × 1194 毫米 1/16

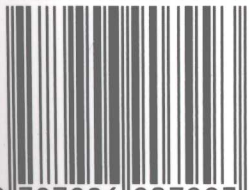
印张: 1.5

印数: 1-5000

ISBN 7-80690-799-8

定价: 9.00 元

ISBN 7-80690-799-8



9 787806 907993 >



奇幻机器人卡通画法

机器人，早已是动漫画和玩具界三十年如一日刻画的形象。曾几何时，神话、历史已经再不能满足我们日益增长的需求，对科技的探索、未来的感知，让我们希望自己的思维空间更加的宽阔无垠！与我们生活息息相关的信息产物也不断地更新换代，不断走向科技化！

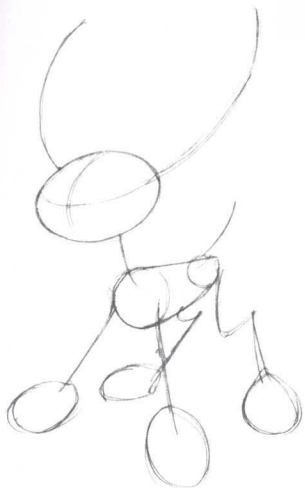
日本动画界除手冢治虫早年的阿童木外，还有《超时空要塞》系列、《机动战士高达》系列、《新世纪福音战士》都是机器人卡通的经典之作。《变形金刚》、《百变雄狮》、《五星物语》、《铁甲万能侠Z》等一系列东西方的经典机甲动漫作品吸引了一批又一批对机器人充满向往、对科技充满希望的动漫爱好者！特别值得一提的是《变形金刚》的文化，在20世纪80年代末期如狂风般席卷了中国！到了90年代，《变形金刚》的热潮渐渐降温，日本优秀的动漫作品以《高达》的影响力最为卓著！与《变形金刚》不同，《高达》具有更完美的世界观设定，更科学的机器人原理！在外太空、在宇宙基地，一次又一次的机器人大战不断澎湃着《高达》爱好者们的热情，且热度一直延续至今，《高达》迷的队伍不断地壮大，生生不息！机器人动漫画曾经让卡通迷寄托了无限青春热血。

可以确定的是，由这些动漫作品带给读者的喜爱与感动的心情，在任何时间的任何人心里，都是共通的。

本书设计了多款经典机器人卡通动画角色、精密细致的机械设定、个性十足的造型，作为读者的你，可以用书中学到的绘画技巧，充分发挥自己的想象力，绘制出精彩的机器人造型！

最后，衷心祝愿读者能够自由地畅游在美妙绝伦的科幻世界中，成为动漫画领域的佼佼者。

机器小狗



1. 用椭圆形画出头部，长圆形画出身体，圆块状画出脚掌，简单的线条画出四肢和颈部。



2. 接着画出具体的形状，夸张巨大的长块形耳朵，圆圆的眼睛和鼻子，圆柱体的四肢和身体，长圆形的脚掌。

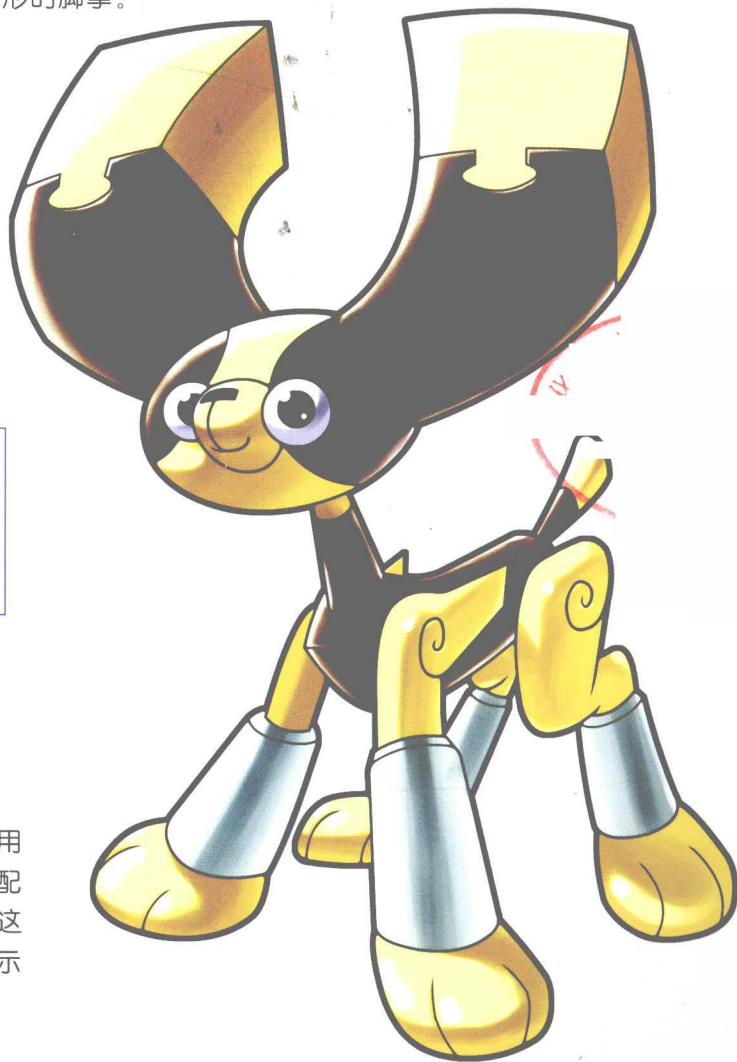


3. 耳朵用U型变化线切出两个颜色区域，脸上也分出两个色块，四肢和身体也是同样用线条切出不同颜色的区域，在四肢的起始跟部画上可爱的旋转纹样，脚掌上也交代出脚趾的关系。



4. 用干练的线条来完成勾线步骤。

注意虽然是机器人但是为了表现其可爱，线条还是不要太过僵硬，转折处稍微圆化一下。

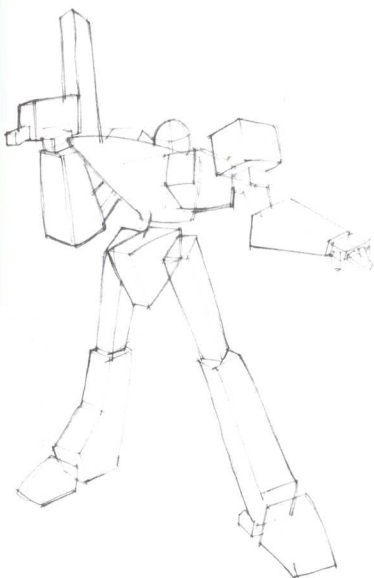


5. 小狗的主色采用深褐色和亮黄色。再配合四肢上的淡绿色，这样的颜色搭配更能显示小狗狗的可爱。

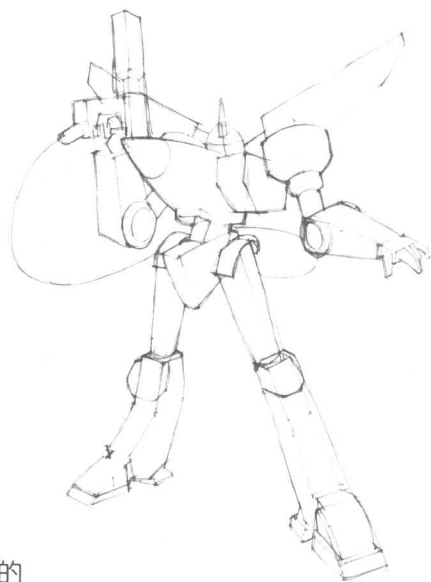


6. 明暗刻画步骤。因为是左上方光源的关系，所以巨大的耳朵投下的阴影会对小狗狗身体上的阴影造成变化哦。处理好阴影相互之间的关系就等于成功完成了明暗的刻画。加上高光，一个活灵活现的机器小狗狗就出现在我们眼前啦。

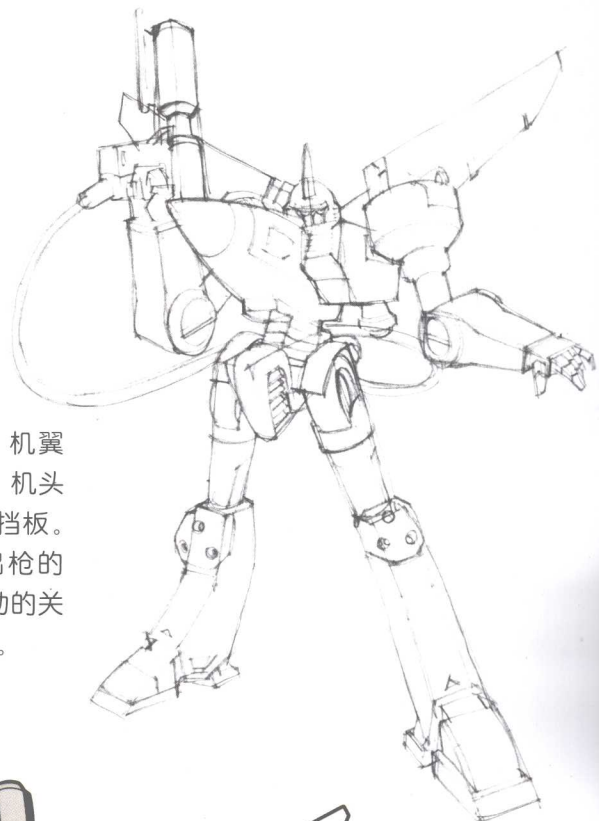
霸天虎



1. 这是一个战斗机变形的机器人。考虑到飞机的特征：尖尖的机头和长长的机翼。初稿阶段要画出头部，再用正方体画出肩膀，用不同的长方体画四肢，手上握的枪也要简单概括出来。

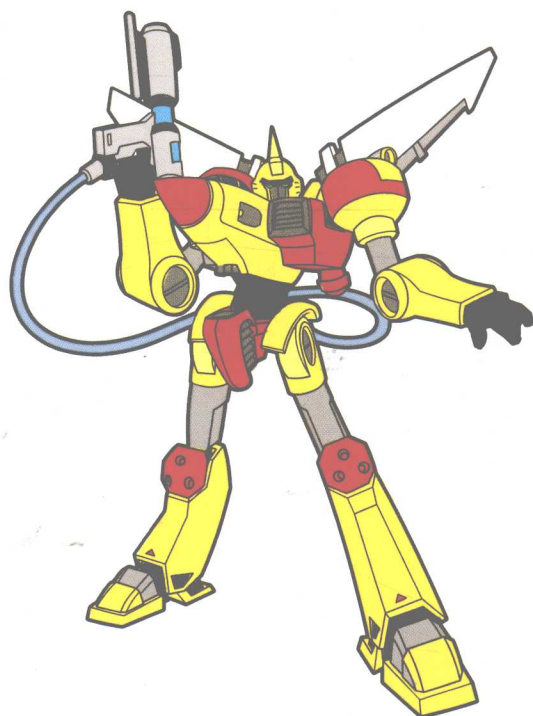
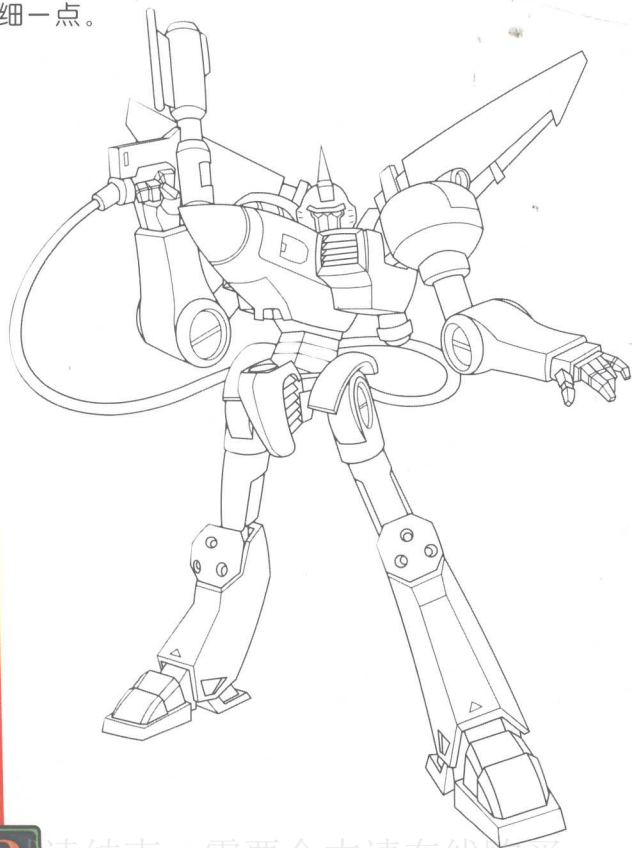


2. 画上机翼和从背部连接到枪身的能量管，给肘部加上可旋转的轴关节。小腿也不要是一条直直的长方体，有粗细的变化才能表现出小腿的感觉。画上手手指和膝盖就可以继续下一步了。

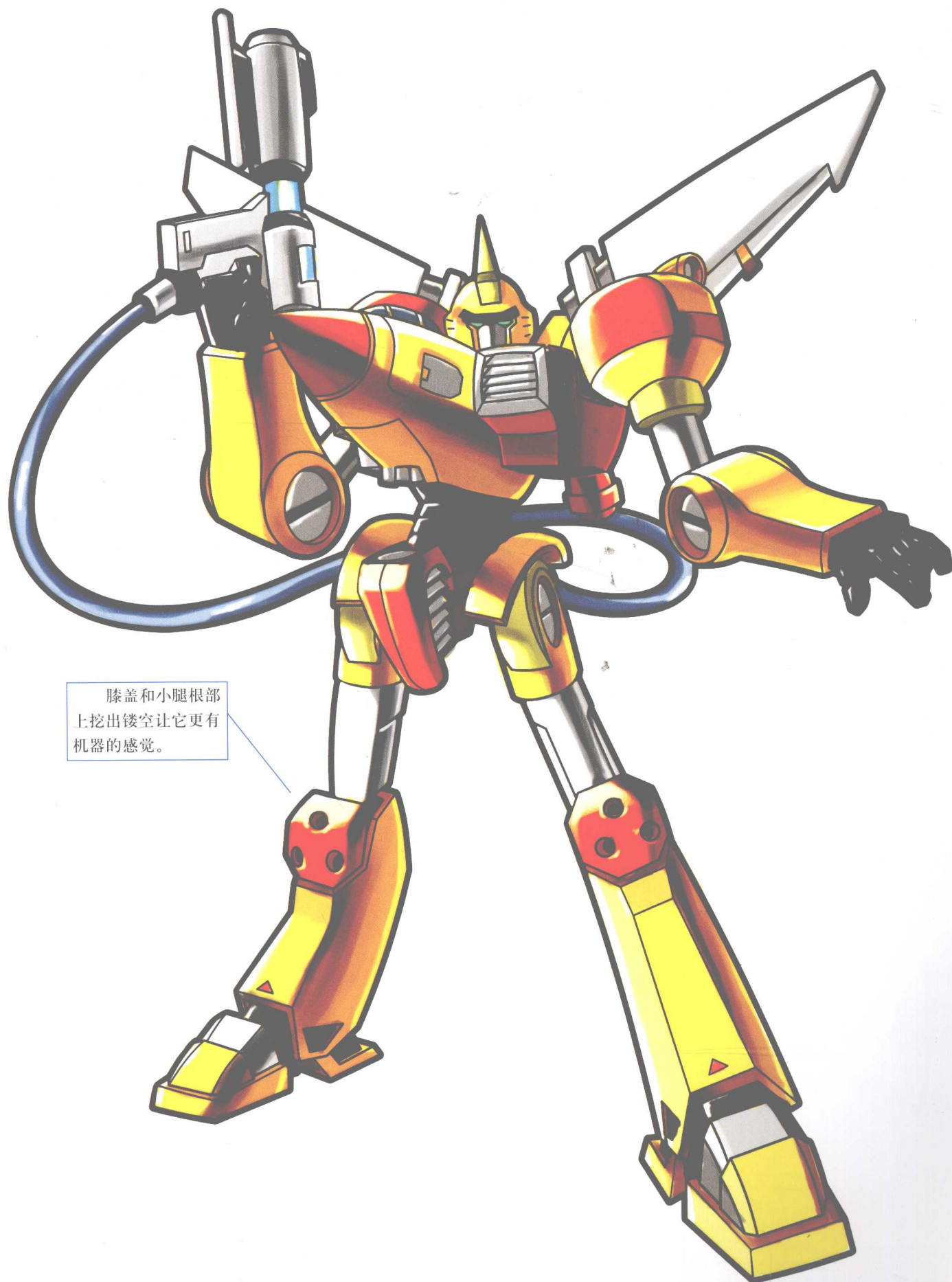


3. 给脸部画上五官，机翼上画出焊接的铁板与条纹，机头上画出驾驶舱与排气孔的挡板。把能量管加粗更能体现出枪的巨大威力。腰部加上可扭动的关节，最后给手指加上关节。

4. 注意线条粗细的变化，线条与线条交汇的地方可以适当加粗加深。而一些装饰性线条就可以适当画细一点。



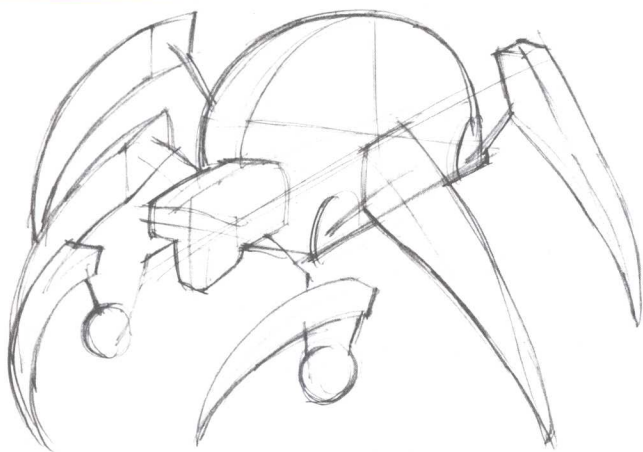
5. 铺大色调。用亮黄色作为主体色，用红褐色作为装饰色，四肢的部分使用一些灰色作为补色。最后把枪身的能量管画成亮蓝色来显示能量的感觉。



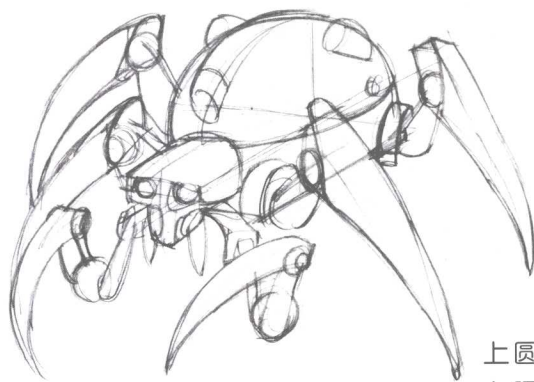
膝盖和小腿根部
上挖出镂空让它更有
机器的感觉。

6. 完成基本色的着色后，确定光源是在左上，分出亮部和暗部。在明暗交界线加强的同时做一些过渡，不要让对比太过明显，最后在亮部加上高光。

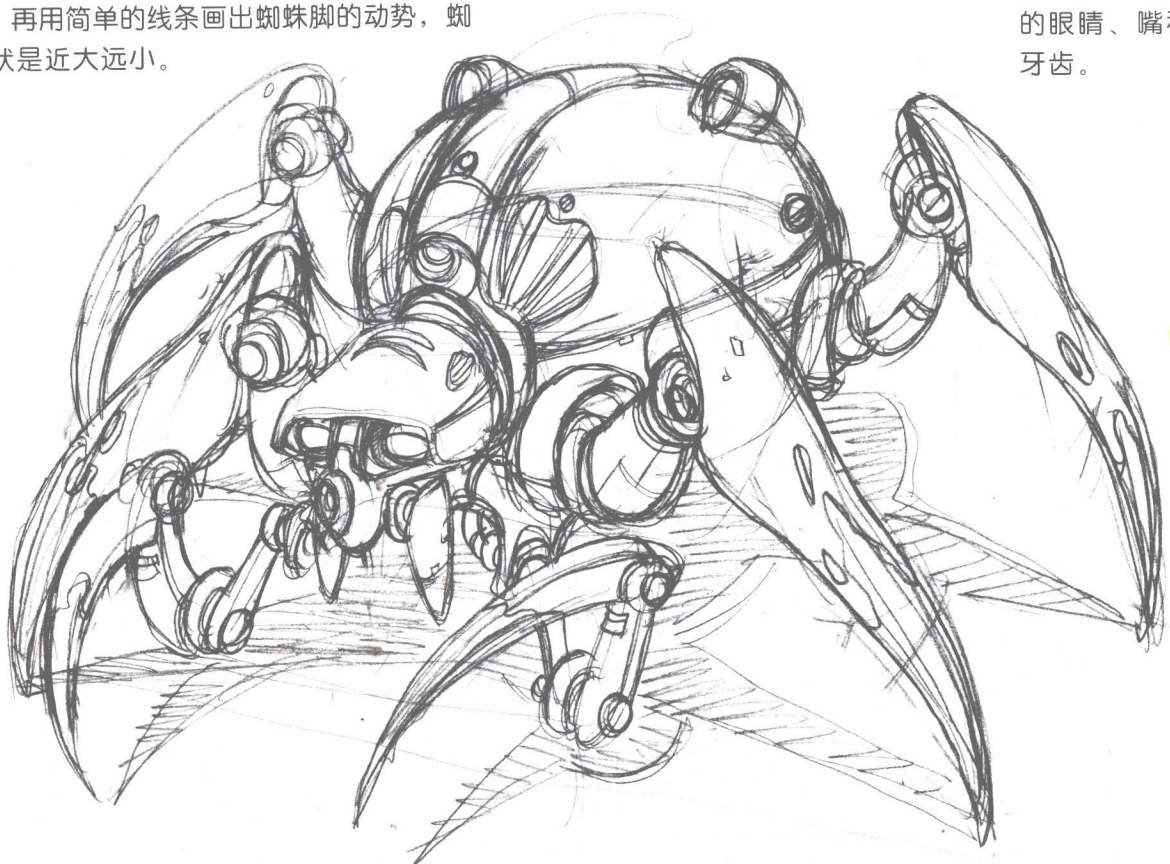
机器蜘蛛



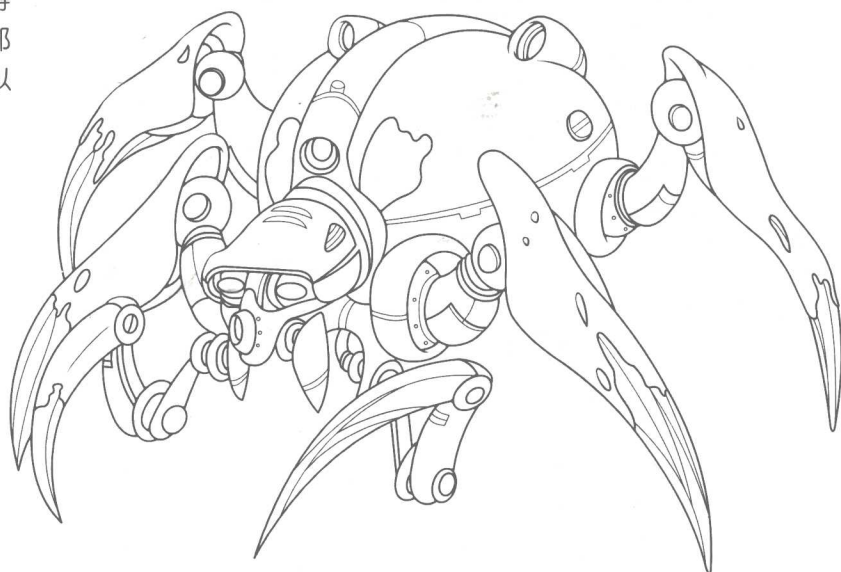
1. 先用半圆体画出蜘蛛的身体，同时确定中心定位线。再用简单的线条画出蜘蛛脚的动势，蜘蛛脚的形状是近大远小。



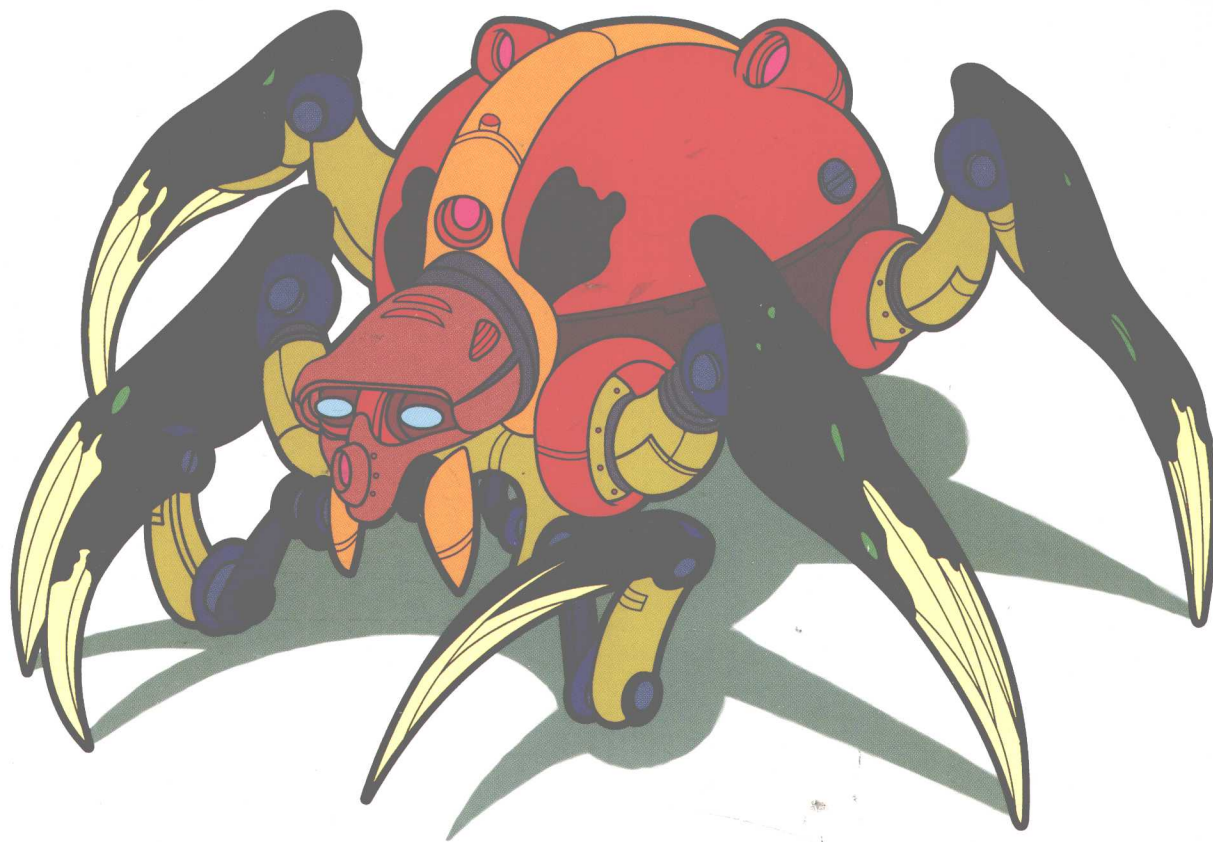
2. 给蜘蛛脚上加上圆形关节，身上加上照明灯，刻画脸部的眼睛、嘴和嘴边的牙齿。



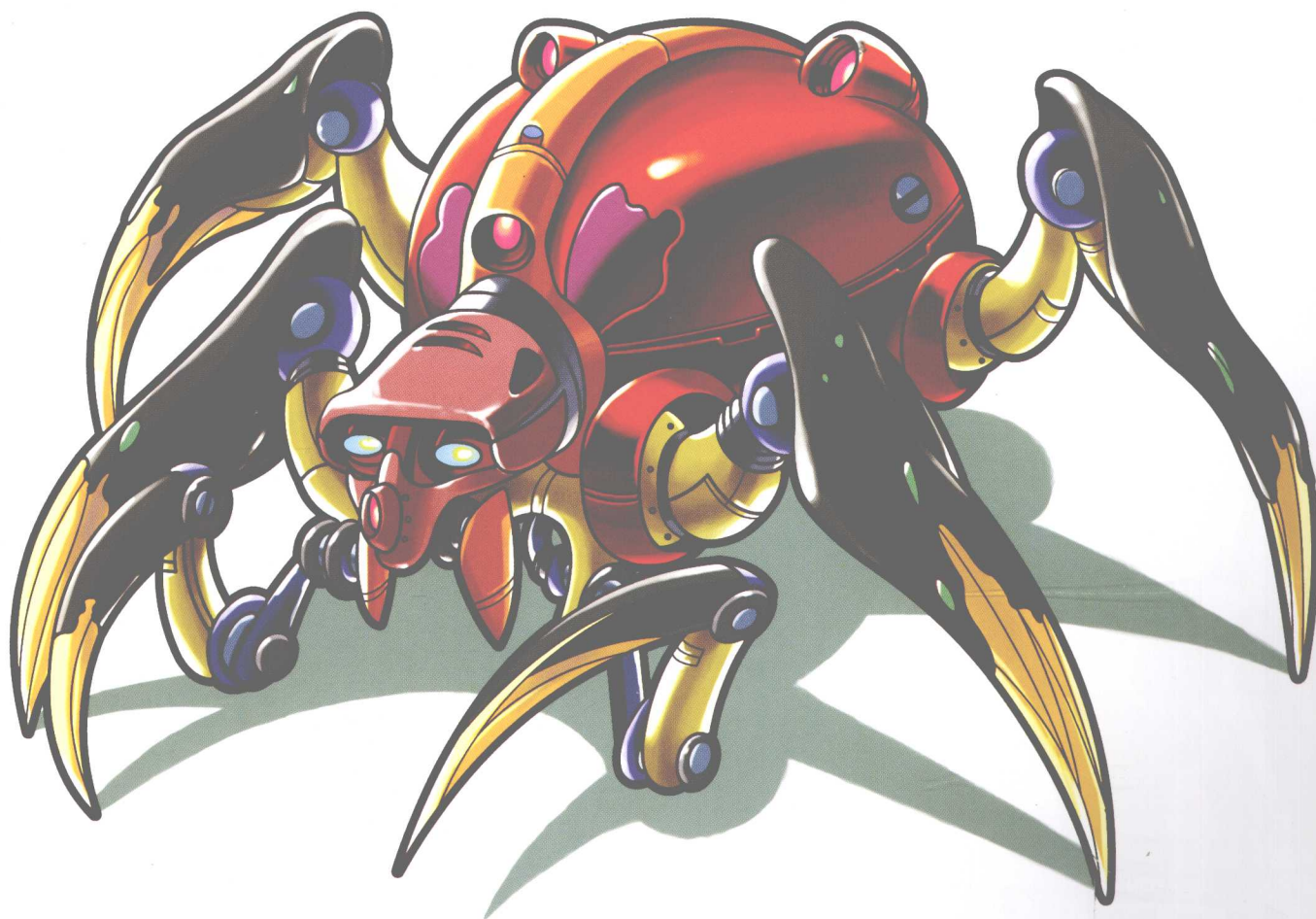
3. 再画出前肢。注意蜘蛛脚不要画得太硬，要有不规则的块面变化。脚尖的部分是和机械身体不一样的橡胶质地，所以在画时要注意区分。



4. 进一步细化结构，线条要有变化。

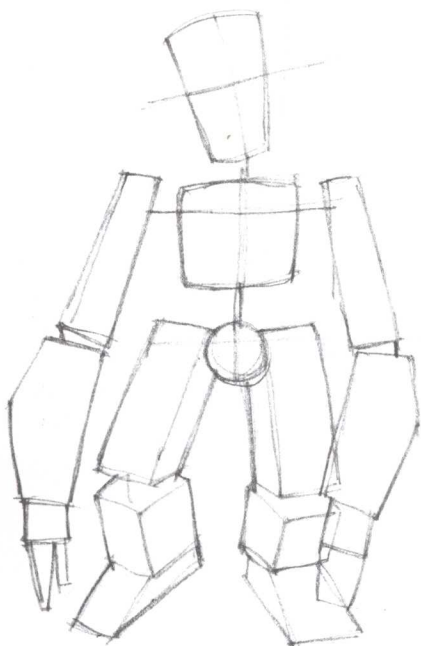


5. 用红褐色作为身体的主色，灰色加黄色作为蜘蛛脚的主色。其他部分加以同亮度的其他颜色作为辅助。

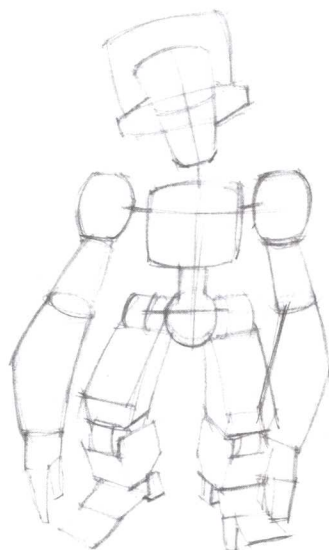


6. 注意四肢有不一样的质地块面。不要使用过度的高光 and 反光，以免破坏了整体感。

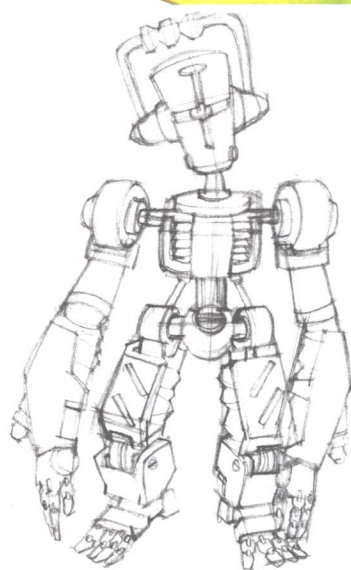
工程机器人



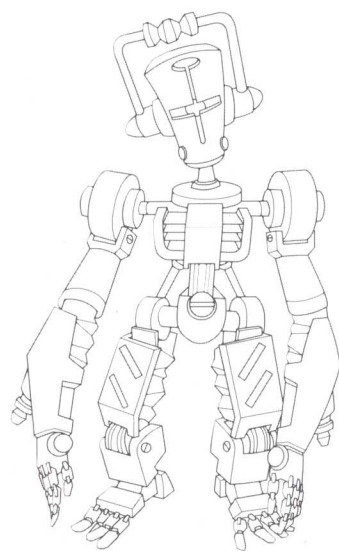
1. 用长方形和正方形来起稿，腕部用圆形来画。



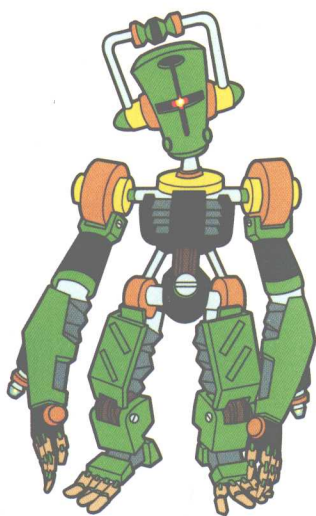
2. 加画上肩部和腰部、膝盖的关节以及头部的连接管，再把手掌和手指的位置定好，记得活用定位线而后再用辅助线。



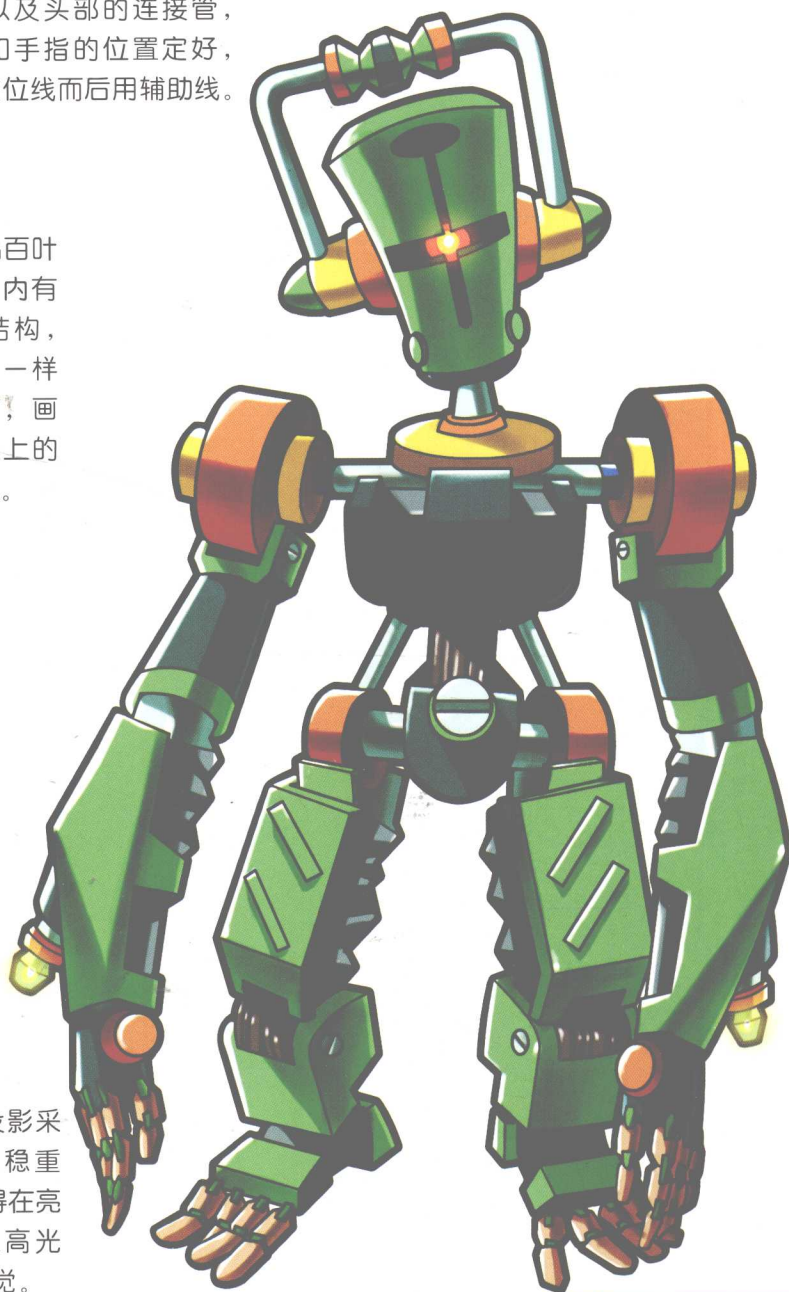
3. 头部的钢管画上凹凸有致的塑料套，耳部画上圆锥体的类似耳朵的结构，面部画上十字凹槽，在里面画上眼珠。



4. 胸部画出百叶挡板结构，肩膀内有可旋转的关节结构，手臂上也加上不一样的切面与照明灯，画出手指，画出脚上的带孔挡板与脚趾。

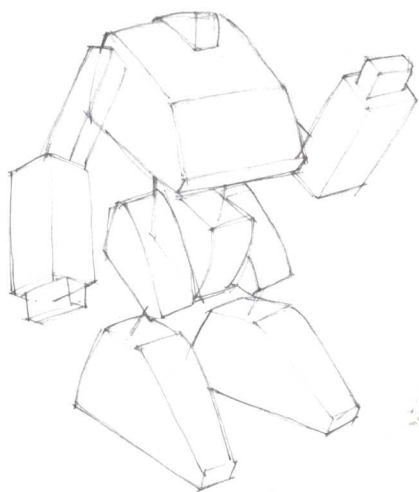


5. 用绿色系来作为主色，用土黄色来作为补色，腰部和膝盖的橡胶质地的扭转关节可以用灰色来表现。眼睛用红色加黄色来突出发光感。

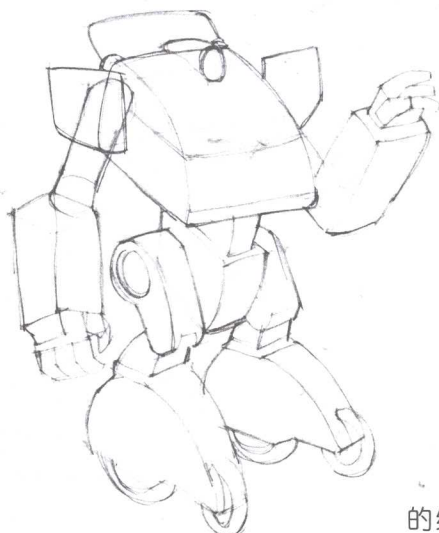


6. 脸部的投影采用了背光来表现稳重严肃的感觉。记得在亮部的转折点加上高光来表现机械的感觉。

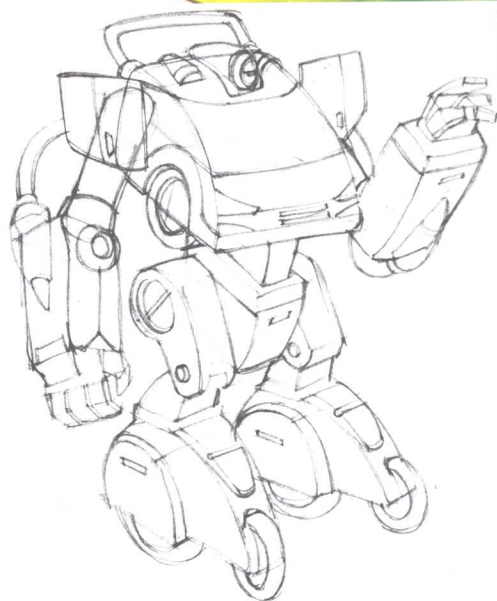
汽车人



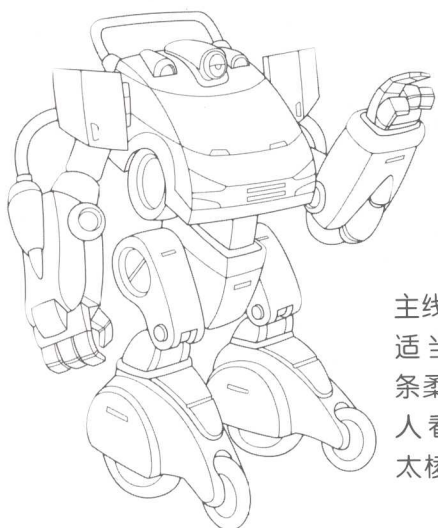
1. 运用大量的体块结构打出基本框架和结构。把身体各部分都想象成各种简单形状的块面。



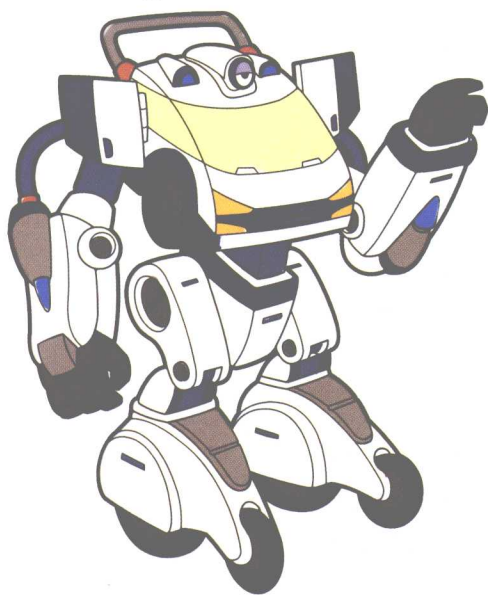
2. 把它的车灯作为眼睛，车头画成胸部，变形后的车身和车尾成为了腰部和腿。给它加上手指并用轮子作为它的脚，这样大体的身体结构就完成了定位。



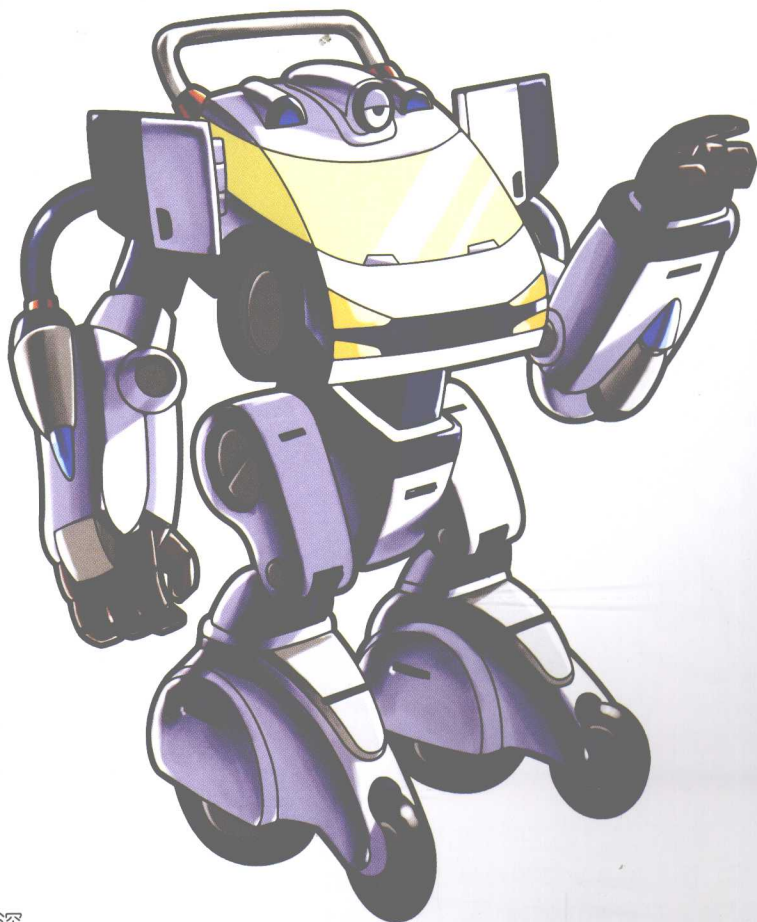
3. 将胸部的车窗、车灯都用稍微柔和的线条干脆地画出来，并加上车轮和装饰线条。肩部用车门来代替，加上把手。机器人的手臂要画得粗壮有力一些，所以加上类似关节和油管的零件。机器人的大腿用变形圆形再加上关节轴更能表现出扭动感来。带有大轮子的脚尽量画得比较大，这样让机器人又平添一份可爱的感觉。



4. 勾勒出主线。在转折点适当地进行线条柔化，使机器人看上去不要太棱角分明。

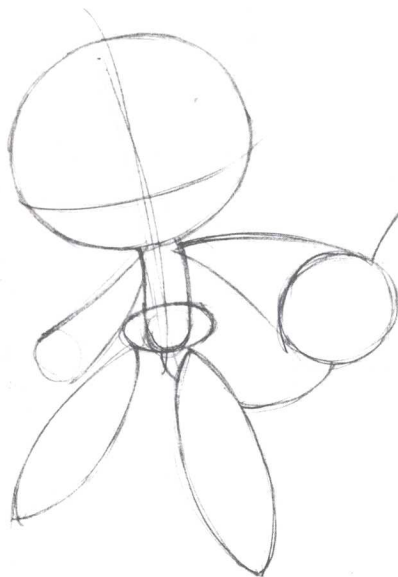


5. 主色定为白色，所以装饰线条都应该是深色。车窗和车灯用比较鲜艳的颜色来突出机器人的胸部及头部，车轮和手指用比装饰线更深的颜色来表现橡胶的质地。

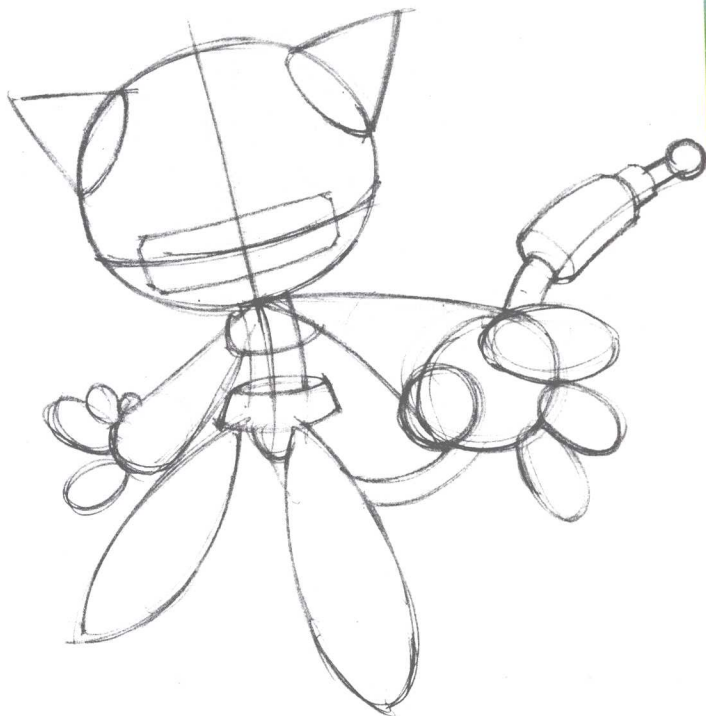


6. 光源是来自右上方，定下受光面和暗面。注意有些凸起部分的阴影会打破受光面的分布。加强明暗交界线并在暗部做好适当渐变，在受光部加上高光。这样一个帅气的机器汽车人就完成啦。

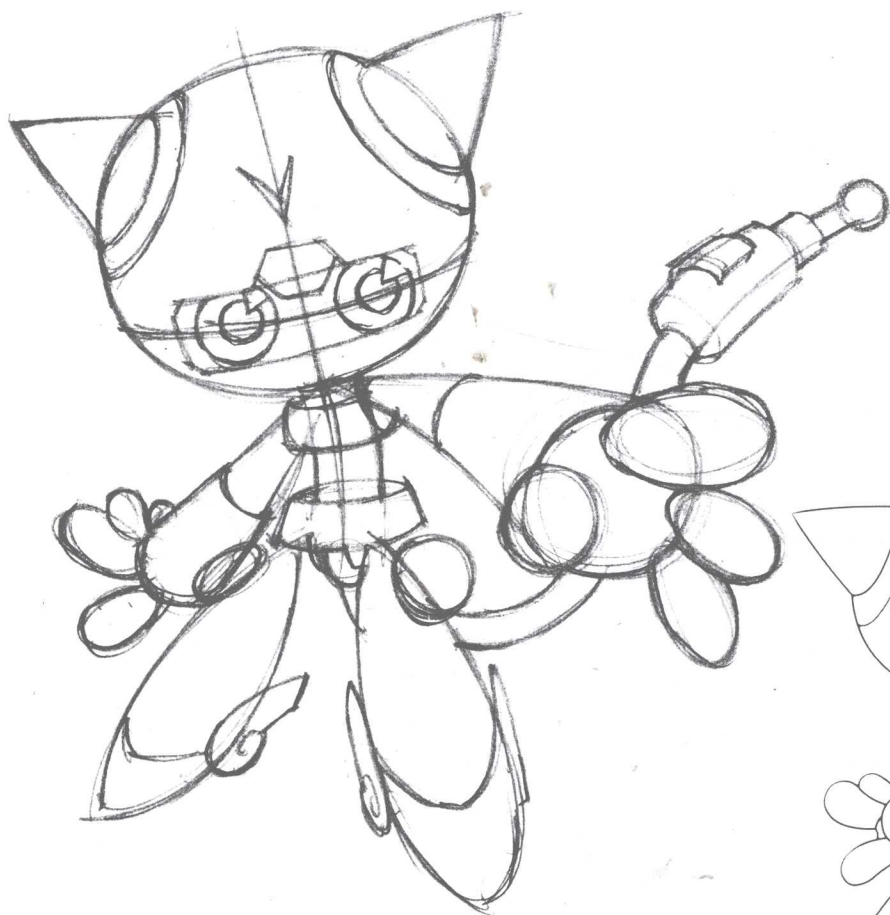
机器猫猫



1. 为了使猫猫显得更加可爱，它的头需要适当地夸大一些，用十字定位线画出眼睛的位置和脸部的朝向，然后画出手臂和身体，在画手时注意透视的关系有粗细变化哦。用单线画出尾巴的动势。



2. 加上小耳朵和眼睛的形状，画出腰部和尾巴的结构，最后加上手指，注意是四只胖胖的可爱手指哦。



3. 接着在刚才确定的眼睛位置里画上眼珠，为耳朵加上固定环结构。额头加上V字型纹样。在大腿上部加上小圆球作为装饰，脚跟处加上可爱的小翅膀。



4. 勾勒主线。注意线条要圆圆柔柔的，不要太过于僵硬，这样才能体现猫猫的可爱。



5. 加上基本色。腰部以上的主色为蓝色，眼睛周围用灰色压一下，再配合加上嫩黄色用来吸引目光。四肢的颜色为黄色加橘色画出花纹的纹理。手指和脚面的部分用灰色来画。



6. 最后画出机械质感。加强明暗对比，再加上反光和高光，这样，一只可爱帅气的小猫猫就完成了哦！

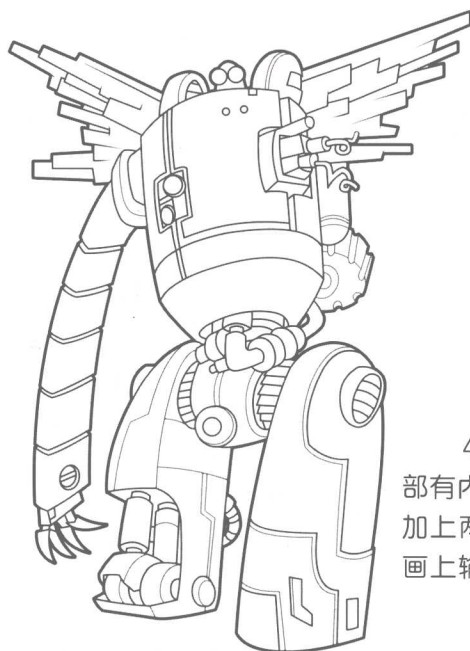
火箭机器人



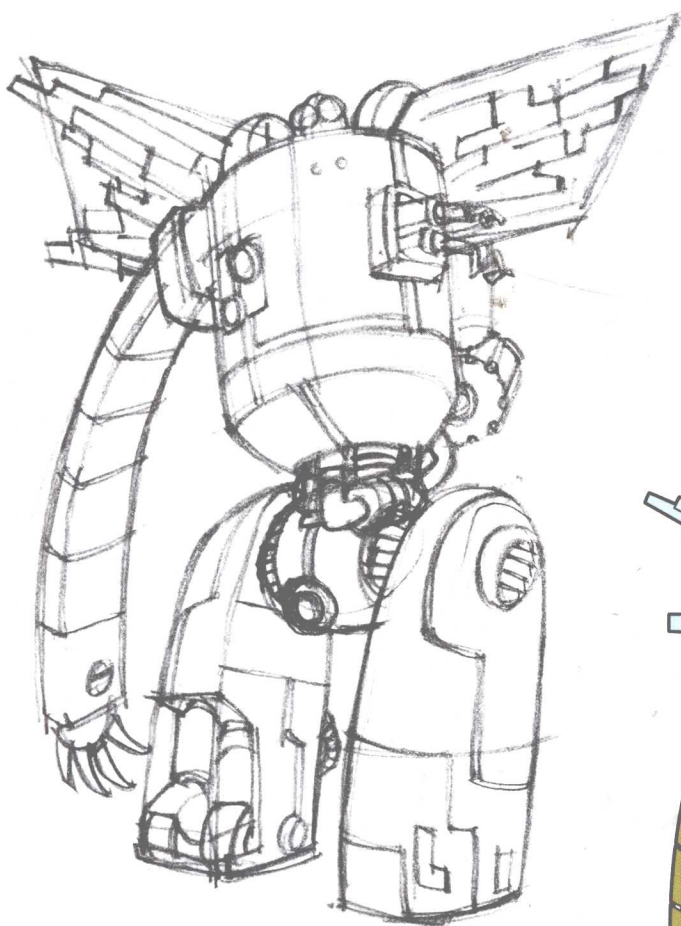
1. 起稿时多用大型的圆柱体结构来画身体和腿部。身后的翅膀用菱形来打形，头部尽量缩小，手臂拉长。



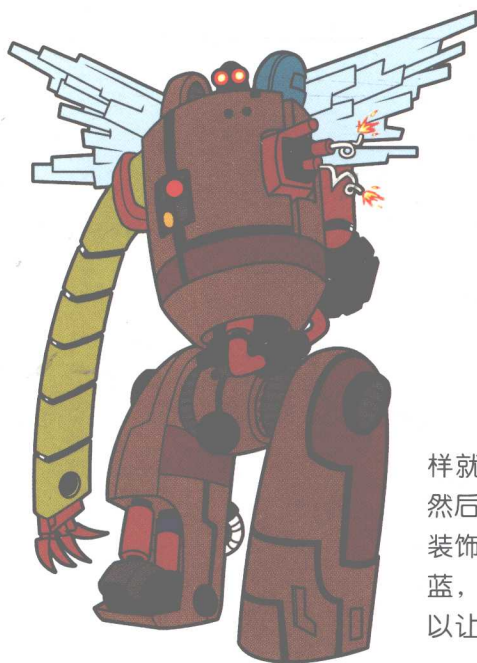
2. 将翅膀上的片状结构复杂化，从身上的突起结构里画出延伸出来的电线。



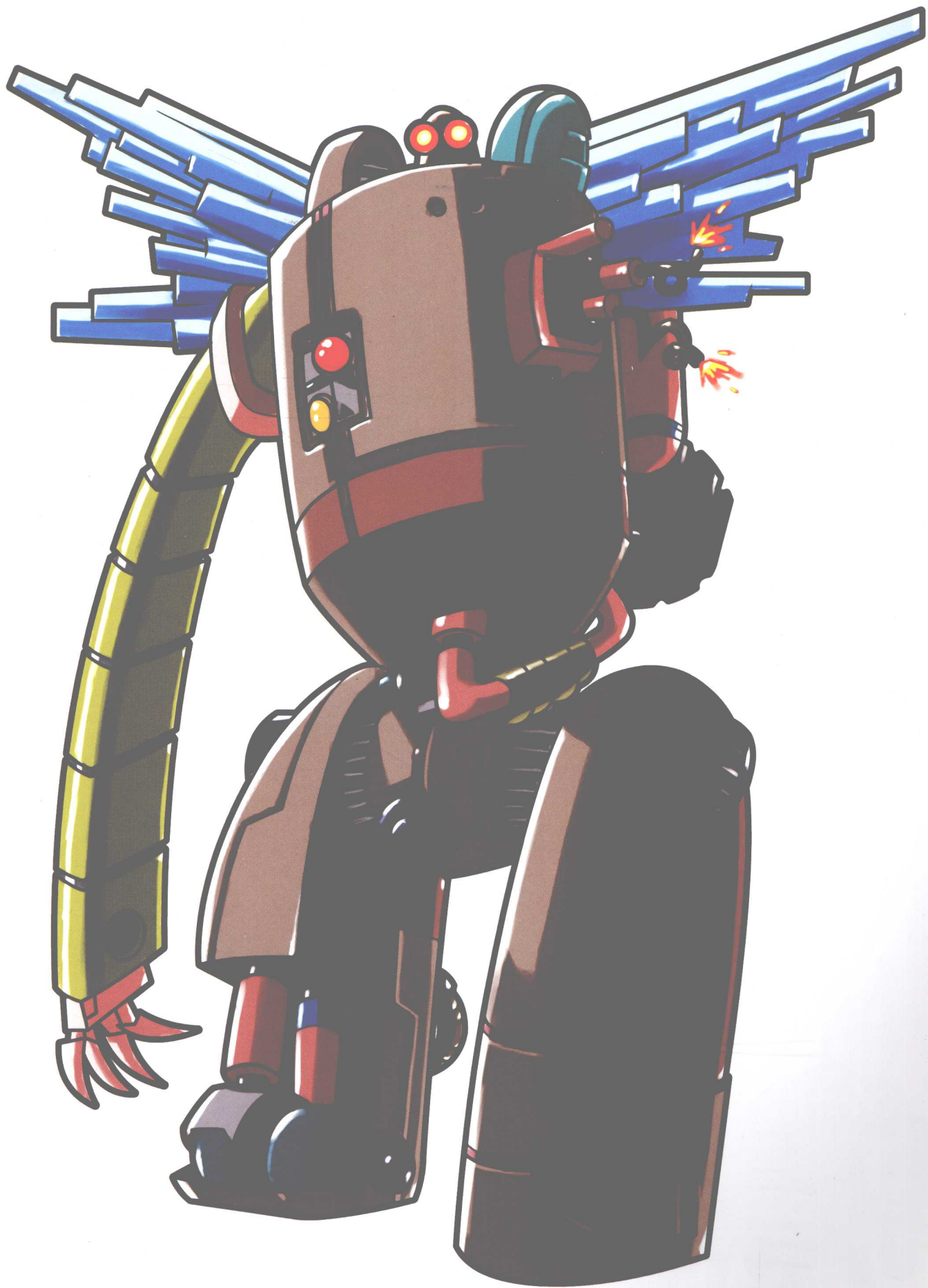
4. 机器人的右脚下部有内凹的结构，在里面加上两个轮子，并在脚后画上输能管。



3. 给机器人身后加上油桶和齿轮板，腰部的油管和可扭动结构也要交代清楚。

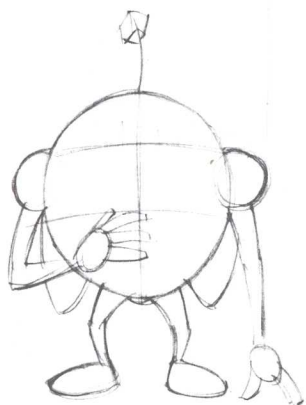


5. 用灰褐色作为主色，这样就能压住整个画面的色彩。然后用同明度的其他色彩作为装饰色，注意翅膀的颜色用亮蓝，手臂用土黄色，这样就可以让这两个部分跳出来了。

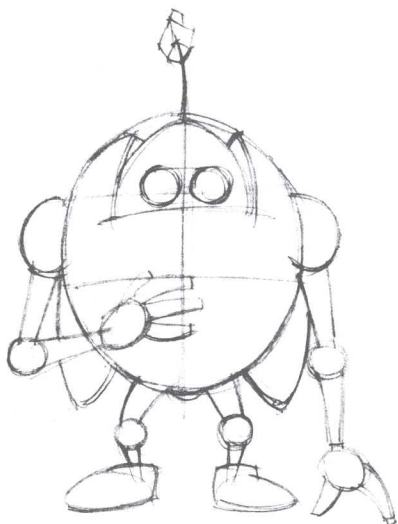


6. 明暗刻画。受光面多的部分可以直接用高光色来作为亮部来画，这样更能表现其受光的强烈。最后在身上凸出的电路上加上火花就完成了！

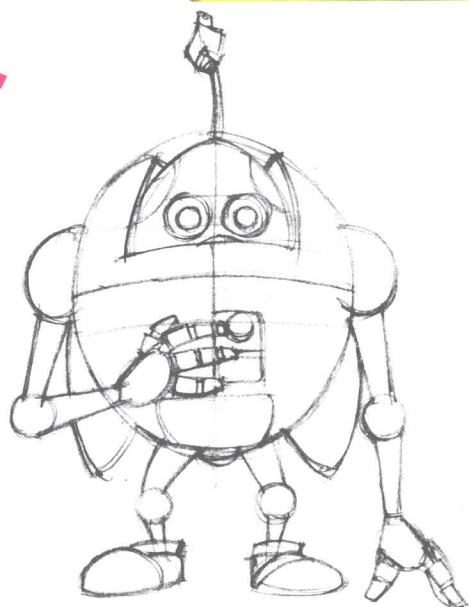
小小胖球机器人



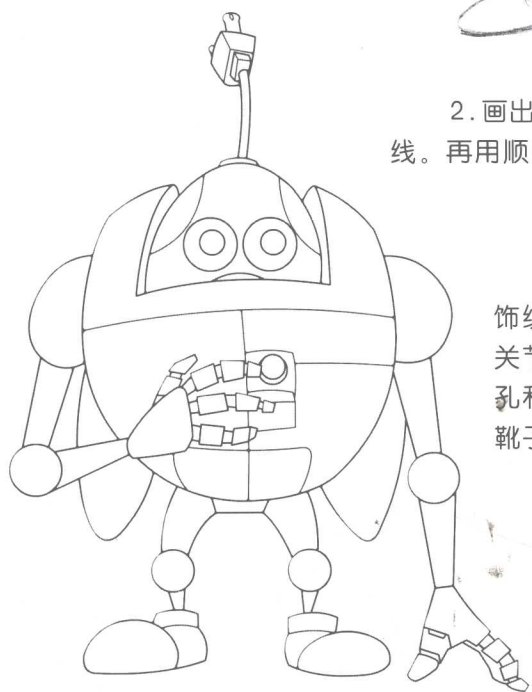
1. 采用圆形画出身体。肩膀和手脚是椭圆的。



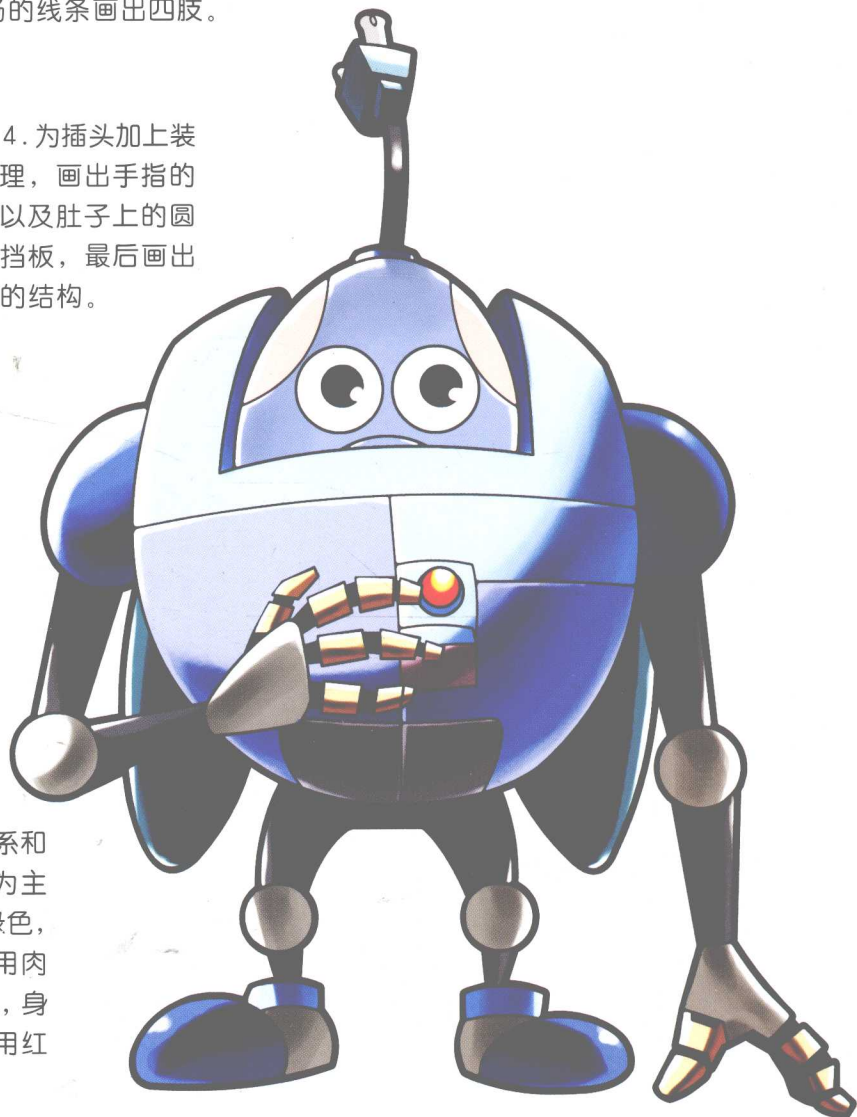
2. 画出中心线和五官十字定位线。再用顺畅的线条画出四肢。



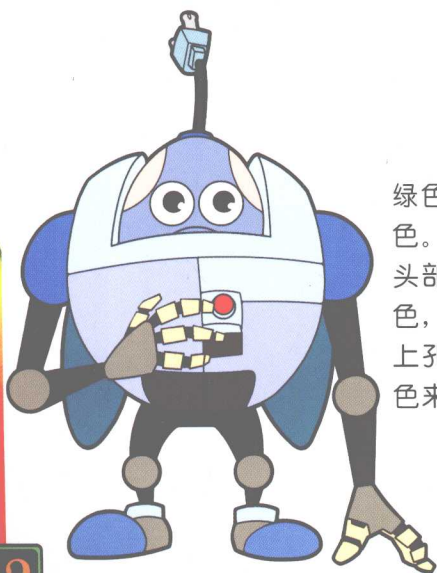
3. 画出眼珠及头上两侧的装饰块面和下拉的嘴巴。



4. 为插头加上装饰纹理，画出手指的关节以及肚子上的圆孔和挡板，最后画出靴子的结构。



5. 用蓝色系和绿色、灰色作为主色。插头用灰绿色，头部的装饰色用肉色，手指用黄色，身上孔洞里的光用红色来表现。



6. 注意在一些结构板相接的地方要加上适当大小的高光来表现板面的厚度。而因为身体庞大投影面积也大的关系，脚上的阴影会相对比较多，这样来表现胖胖厚重的体感。

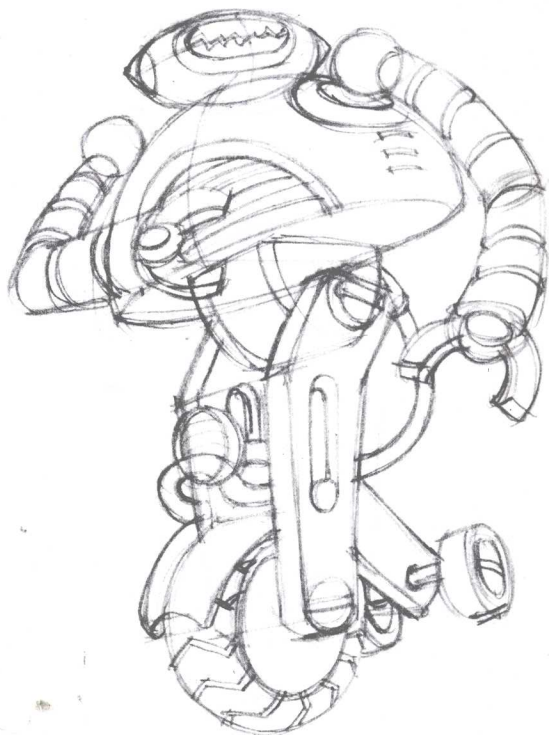
电视人



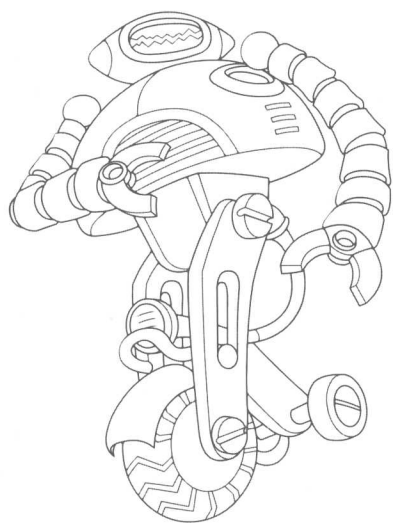
1. 先用半个圆球体和椭圆体画出上半身。因为头和身体面朝的方向是不一样的，所以在确定定位线的时候要注意。然后用单线画出上臂，再用简单的长方体和圆盘体画出下半身。



2. 接着用圆形画出肩膀和手关节，用条形画出手钳。给脸部画上电波，手臂画出分段关节，胸前画出排风口，再画出腰部 and 连接下半身的关节。



3. 画出从身后伸出的电线，最后再画上轮子的纹理。



4. 画出下半身的照明灯电线、挡泥板和旋转关节。下半身是一台独轮车。

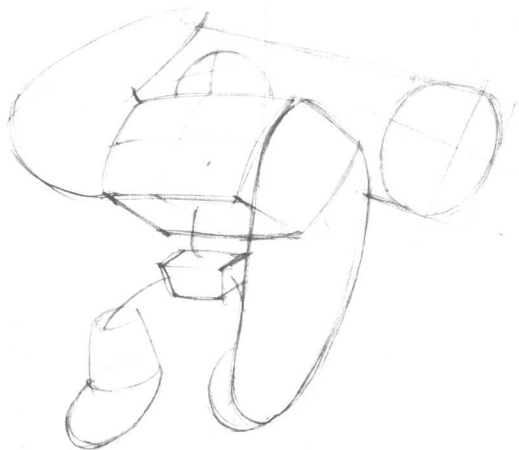


5. 用黄绿色作为主色画出身体腰部和挡泥板后轮轴。用灰蓝色画出脸部和下连轴，用米黄色画手臂和电线，用红色作为肩膀和装饰线的颜色，用灰色作为关节处的颜色，黄色画出机器人脸部的电流。



6. 光源确定在左上方后，用深色强化明暗交界线，用白色作为高光。在画手臂和电导管时要体现出软塑料的材质感来。

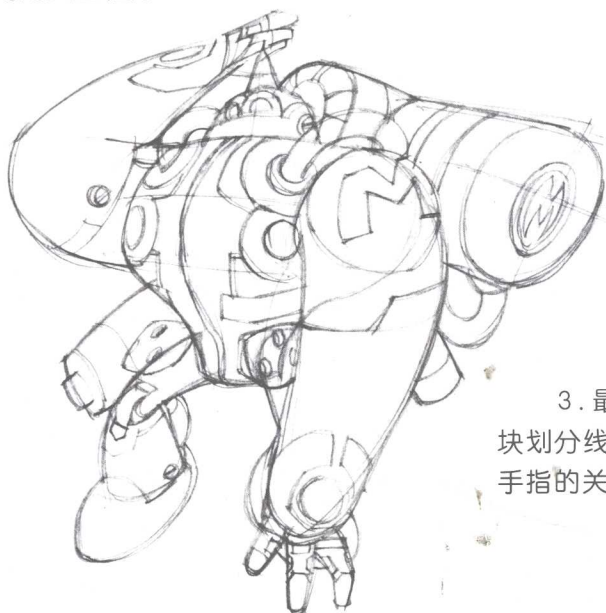
巨无霸



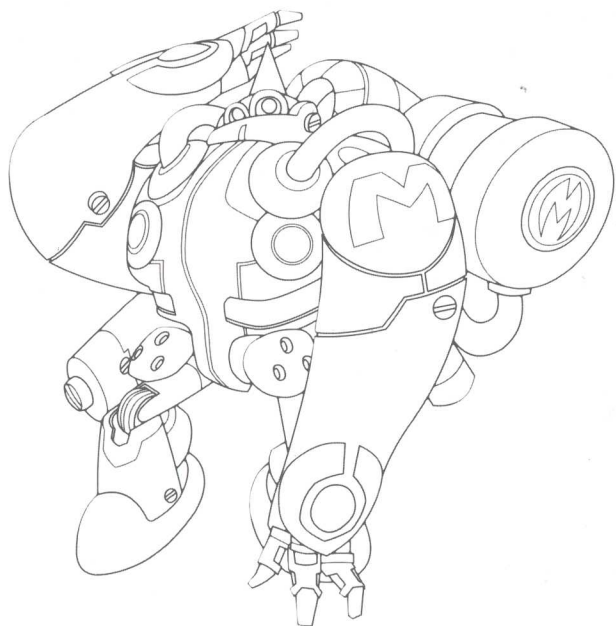
1. 用简单的椭圆形线条和长方体画身体和手臂，半圆画出头部，小块体画出腰部，圆柱体和椭圆画出脚，单线确定脊椎的位置。身后的能量匣则用大圆柱体画出来。



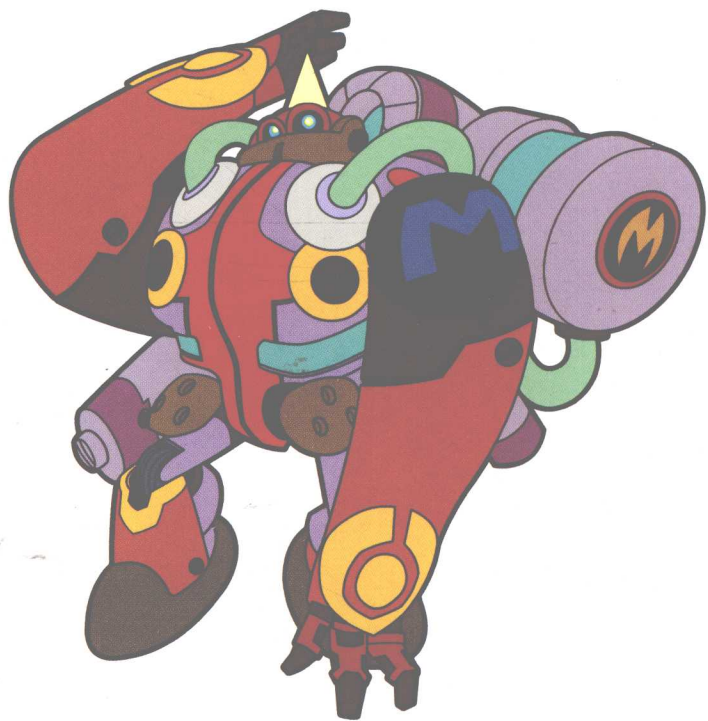
2. 在半圆形的头上加上一个尖角，并画出眼睛和挡风口罩，胸部的能量管从前至后缠绕，手臂上也加上花纹，背部的两个能量匣也有能量管盘出，最后给膝盖加上可扭动的关节。



3. 最后一步草稿步骤，给胸部加上装饰花纹和色块划分线，手臂上和能量匣上加上螺丝和装饰字母，手指的关节和大腿的挡板结构也要一起交代清楚。



4. 重要的主线用深粗线来画，辅助线和装饰线用浅细线来画。



5. 上基本色。在确定了能量管是鲜亮的绿色之后，选用深色的暖色系去画机器人的身体，当然也应该用一些冷色适当地作为辅助色。