

梁绘影 著

# 趣味卡通 的趣味



化学工业出版社



梁绘影 著

# 趣味卡通 的趣味



化学工业出版社

· 北京 ·

本书以卡通造型设计为核心，专家手把手教你如何将真人真物卡通化，并得心应手创作自己“专有”的卡通形象，以及如何从纸上的卡通创作变成摸得到的卡通实物——小木马玩偶、小动物卡通靠垫、木质恐龙玩偶。本书分普及篇和提高篇，从造型、制作到设计、创作，从简单到复杂，收取实例40余例，并在本书最后专门列有一章经典动漫作品赏析。本书对于青少年读者及卡通爱好者与手工制作者来说，是一本不可多得的卡通创作实用教程。

## 图书在版编目（CIP）数据

趣味卡通的趣味 / 梁绘影著. —北京：化学工业出版社，2014.8  
ISBN 978-7-122-20962-7

I. ①趣… II. ①梁… III. ①动画-绘画技法②卡通-造型设计  
IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第129536号

---

责任编辑：李晓红  
责任校对：王素芹

装帧设计：张 辉

---

出版发行：化学工业出版社（北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011）  
印 装：北京画中画印刷有限公司  
787mm×1092mm 1/16 印张6 $\frac{1}{2}$  字数136千字 2014年7月北京第1版第1次印刷

---

购书咨询：010-64518888（传真：010-64519686） 售后服务：010-64518899  
网 址：<http://www.cip.com.cn>  
凡购买本书，如有缺损质量问题，本社销售中心负责调换。

---

定 价：26.00元

版权所有 违者必究

# 前言

卡通漫画是随着人类社会物质文明和人类文化艺术产业的发展而产生和发展起来的。一方面，经济的发展为文化消费提供了物质基础；另一方面，文化产业也为经济的发展提供了创意和动力。动漫文化作为一种独特的艺术和娱乐形式，受到了不同年龄段人们的喜爱，尤其在当今的中国，动漫文化正在逐步成为人们文化消费的主要途径之一。

在日本、美国、欧洲等国家和地区，动漫及游戏产业既是发源地，同时也始终都处在蒸蒸日上的发展态势之中，由于这一产业在国民经济中举足轻重的地位和其支柱性的强劲作用，使得它们的国民认知度和接受度普遍要高于中国。

中国的动漫产业目前既面临着大的发展机遇，同时也面临着人才匮乏的窘境，而发展动漫教育则是产生动漫人才稳定的出路和保证。虽然早在20世纪50年代我国就已经在北京电影学院等院校中开始了动漫人才的培养，但由于受到教学体系、观念和动漫日新月异技术变革的影响，使得我们培养出来的动画人才无论从数量上还是质量上都无法充分地适应当前我国动漫产业的需求。目前，课程设置不能紧跟社会的需求以及学生自身创造力的薄弱成为我国动画院校培养人才的瓶颈。

笔者书写本书的目的既是希望能够为我国动漫事业人才的培养尽一点微薄之力，同时也希望能够起到抛砖引玉的作用，带动我国动漫教育事业的前行与发展，补充学校动漫教育的不足与欠缺，使没有在高等院校接受到动漫教育的人们能够在普通的社会生活中有机会接触到一些具有灵活性与创造性的动漫教育。



# 目录

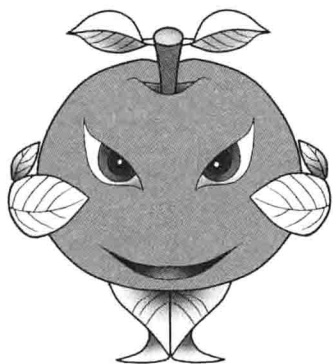


## I 基础篇——从实物到卡通

<b>第一章 卡通漫画基础</b> .....	<b>2</b>
第一节 什么是卡通漫画 .....	2
第二节 卡通漫画的特征 .....	7
第三节 卡通漫画制作的前期准备 .....	12
<b>第二章 卡通造型的设计与制作</b> .....	<b>19</b>
第一节 静物造型设计制作 .....	19
第二节 动物造型设计制作 .....	26
第三节 人物造型设计制作 .....	40



## II 提高篇——从卡通到实物



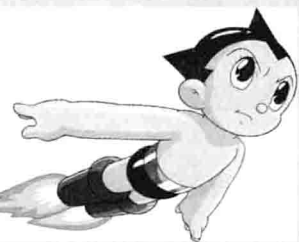
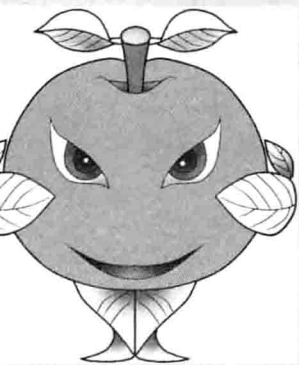
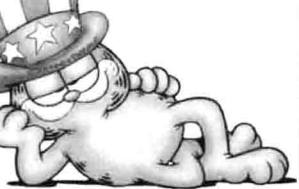
<b>第三章 卡通造型立体设计的构思创作</b> ——从虚拟到现实 .....	<b>46</b>
第一节 开始卡通造型DIY的制作分析 .....	46
第二节 海绵宝宝的实物造型设计制作 .....	48
第三节 派大星的实物造型设计制作 .....	52

<b>第四章 卡通形象创作DIY</b> ——设计到制作 .....	<b>56</b>
第一节 人物设计到制作 .....	56
第二节 静物的设计到制作 .....	60
第三节 动物的设计到制作 .....	68



<b>第五章 经典作品赏析</b> ——风格与手法 .....	<b>81</b>
第一节 宫崎骏的动画作品 .....	81
第二节 鸟山明的漫画作品 .....	86
第三节 经典动画电影作品 .....	88
第四节 动漫电子游戏代表作品 .....	94

<b>后记</b> .....	<b>100</b>
-----------------	------------



# 基础篇—— 从实物到卡通





## 第一节 什么是卡通漫画

卡通漫画大约是在一个世纪前从欧洲引进我国的，在欧洲曾经先后出现过多种名称。CARICATURE、CARTOON、COMICSTRIP、COMICS这四种称谓中只有CARTOON一词含义较为广泛，并包含有其他三个词的含义。CARTOON中文译作卡通，它是英语中出现较早的一个词，原意是指绘画、挂毯、镶嵌工艺等的底图，19世纪40年代成为独立的滑稽画。后来逐渐扩大，被用为各种漫画和动画的总称。

漫画一词本来源自中国，北宋学者画家晁以道（1058—1129）、清代画家“扬州八怪”之一的金农（1687—1763）都分别在其著作《景迁生集》和《冬心先生杂画题记》中提到过漫画一词。20世纪初，在日本出现了完全现代含义的漫画，随后被中国漫画家采用。1925年，漫画家丰子恺的《子恺漫画》出版。从此，漫画一词被普遍确认，尤其在亚洲已形成了约定俗成的广泛认知的名称。漫画中的“漫”字既包含有造型上的夸张、变形与无拘无束，同时也包含内容上的广博和无边无际。

到目前为止，漫画大致可以分为四格漫画、故事漫画、学习漫画、解说漫画四种形式，它们都是由故事、绘画和漫画语言这三个要素构成的。

当代的世界卡通漫画大致可以分为欧美漫画、日本漫画、中国漫画等几大类。

(1) 欧美漫画的代表作有英国的《老虎提姆》，比利时的《丁丁历险记》（见图1-1），德国的《父与子》，美国的《蜘蛛侠》（见图1-2）、《米老鼠》（见图1-3）等，并相继派生出一大批漫画明星，比如：米老鼠、唐老鸭、加菲猫、史努比、大力水手等等（见图1-3~图1-7）。由于欧美漫画大多属于工厂式的群体制作，所以著名的漫画家相对较少。

(2) 日本漫画由于更强调漫画家的个性，所以著名的漫画家较多，尤以手冢治虫和他的《森林大帝》《铁臂阿童木》（见图1-8和图1-9）等最为著名。其后还有寺田克也、侍郎正宗等许许多多的漫画家涌现。

(3) 中国漫画在大陆地区从20世纪50年代到70年代是连环画（即小人书）的大发展时期。80年代和90年代香港和台湾漫画异军突起，著名漫画家有黄玉郎〔《天子传奇》（见图1-10）、《神兵玄奇》〕、马荣成〔《风云》（见图1-11）〕、蔡志忠、朱德庸等。



图1-1 《丁丁历险记》

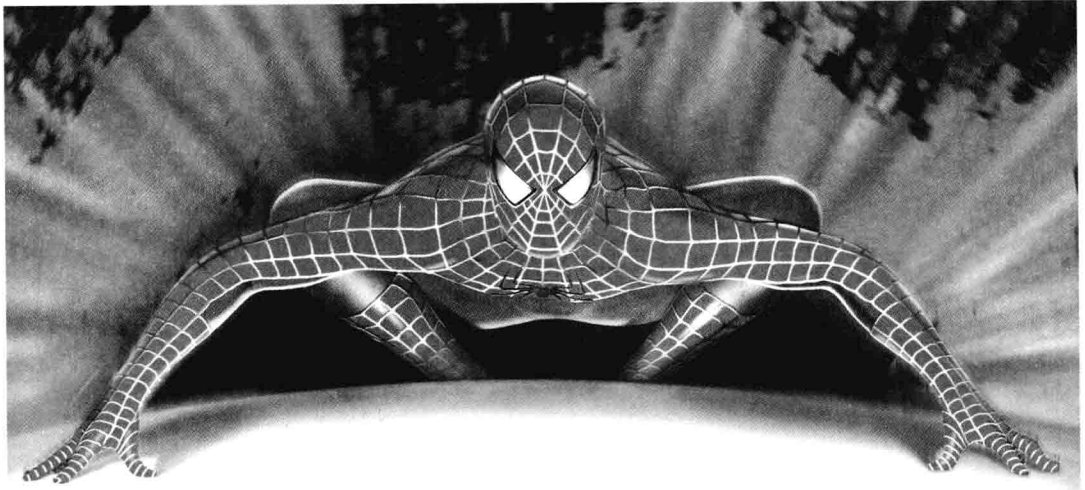


图1-2 《蜘蛛侠》



图1-3 米老鼠



图1-4 唐老鸭





图1-5 加菲猫



图1-6 史努比



图1-7 大力水手



图1-8 《森林大帝》海报

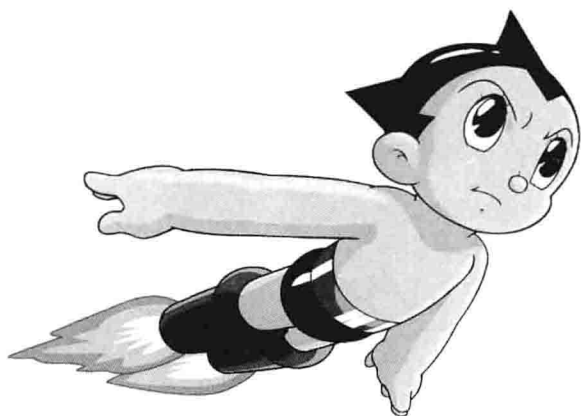


图1-9 铁臂阿童木





## 第二节 卡通漫画的特征

由于卡通漫画比之电影、电视、动画而言制作成本低，读者阅读方便，使之成为了一种大众文化而至今历久不衰。

(1) 当代世界卡通漫画相对于中国大陆地区早期的连环画而言，多采用了电影的表现手法，景别构图极其丰富（有远景、大远景、全景、中景、近景、特写、大特写等），大透视、俯视、仰视、动感线、多重曝光等视角和特效手法以及电影蒙太奇手法的运用更是增加了当代漫画的视觉冲击力。图1-12和图1-13是两幅集特写、近景、中景、远景和多角度手法运用于一体的漫画代表作品。

(2) 卡通漫画创作中文字的使用是当代漫画的一个主要特征。对话、独白、内心独白、旁白、音响、表意等文字的运用，极大地丰富了当代漫画的表现力。图1-14展示的是两幅画面文字表达极其丰富的漫画作品。

(3) 当代卡通漫画的另一个特征是“夸张”。夸张既可以是强化人或物的某些特征，也可以是弱化人或物的某些特征。写实的卡通漫画同样也需要作适当的夸张和处理。

图1-15和图1-16两幅漫画分别在奔跑速度和格斗击打的表现上进行了充分的夸张，前者由于速度线的夸张表现比较平均，反倒弱化了人物的速度感；后者夸张适度，从而增强了格斗击打的力量。

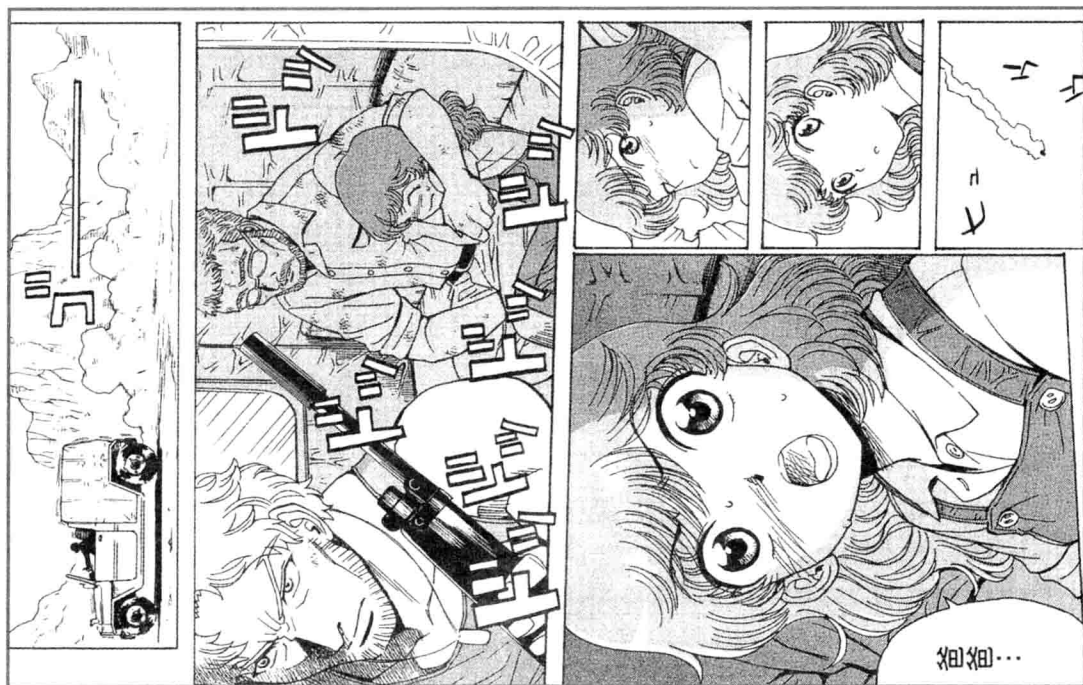


图 1-13 日本漫画《女子战队X》内文

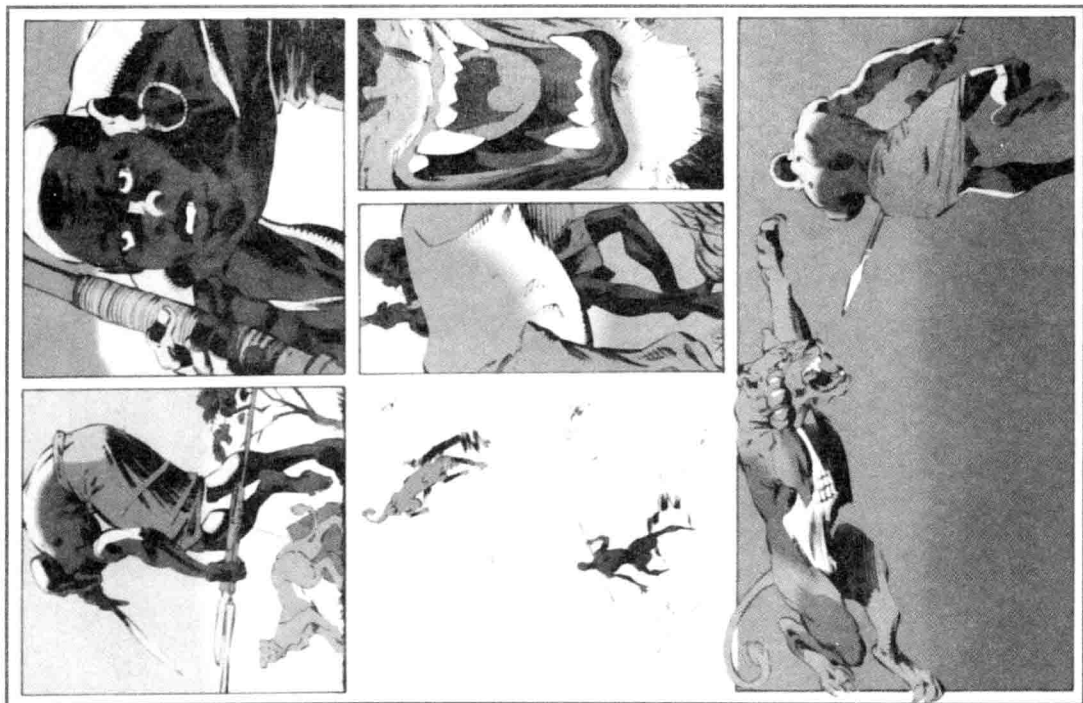


图 1-12 美国黑马漫画《捕食者》内文

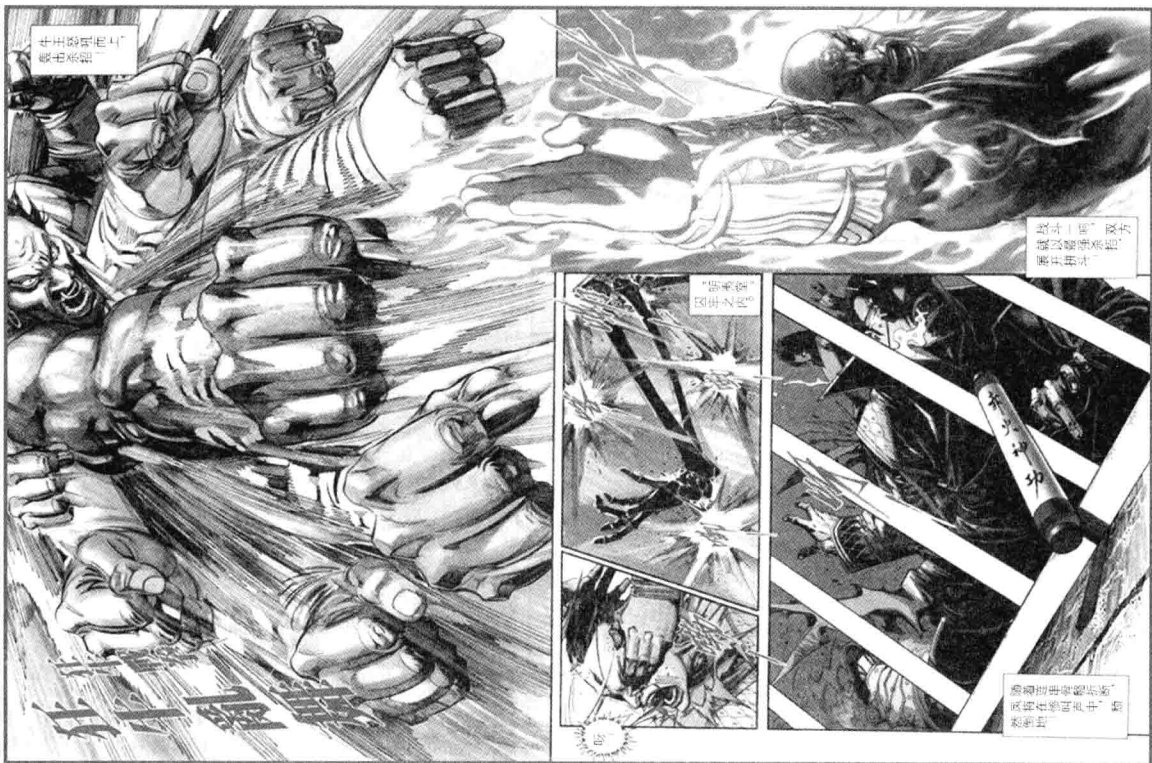
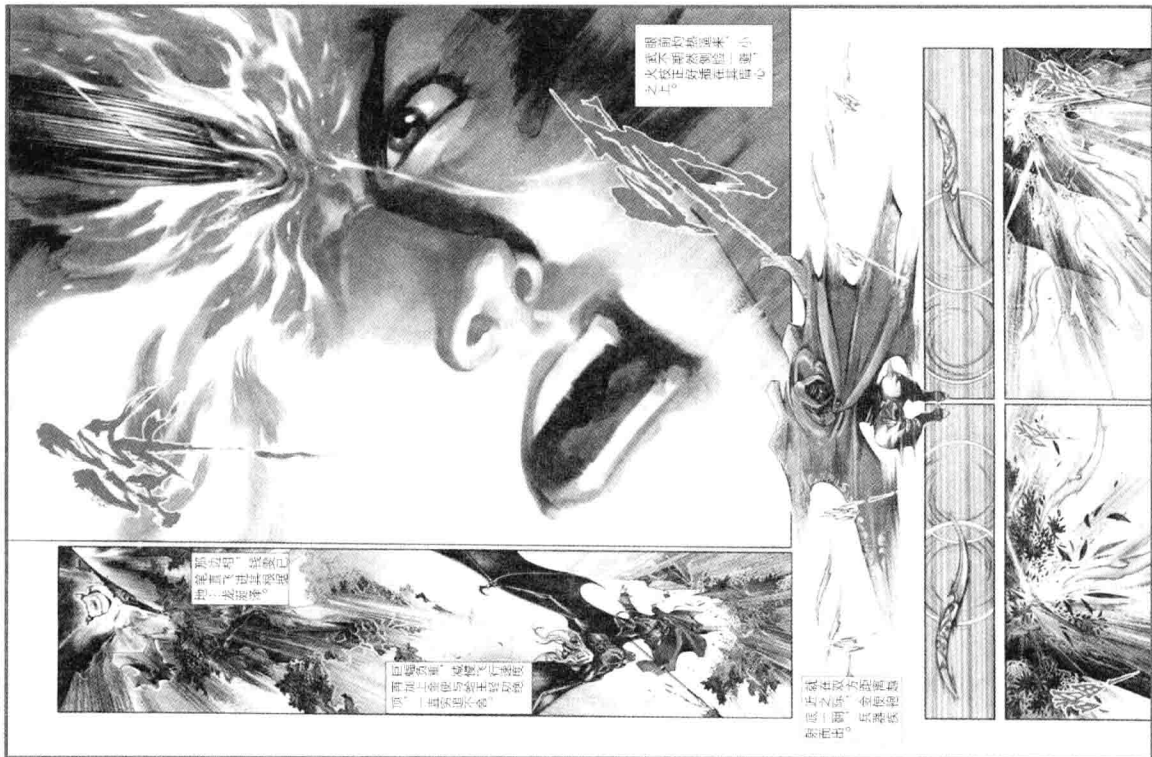


图 1-14 马荣成作品——《风云》内文



图1-15 黄玉郎《射雕英雄传》内文



图1-16 美国漫画《街头霸王II》内文



### 第三节 卡通漫画制作的前期准备

当代卡通漫画随着电脑硬件和软件的进步，已经从早期单纯的纸上手绘发展到了现在多种形式并存的时期。各种二维、三维图形软件的学习和掌握成为了绘制卡通漫画强有力的手段，但是对于人物构造、表情和动态的理解运用以及制作者绘画基本功的要求，是我们能否充分和准确表达卡通漫画内容的根本保障。

下面我们就对人物和动物身体构造及头部的理解分析方法来进行逐一的讲解。

#### 1. 人物和动物的身体构造

掌握和了解人体和动物的骨骼、肌肉、体块构成、体表起伏规律是我们进行人物设计所必需的一个重要环节，没有这些人物构造的理解，无论你设计的服装和皮毛多么华丽、繁琐，都不会给人以真实的体积感和重量感。

第1步，首先从简单的几何体块来理解人物和动物的身体结构。

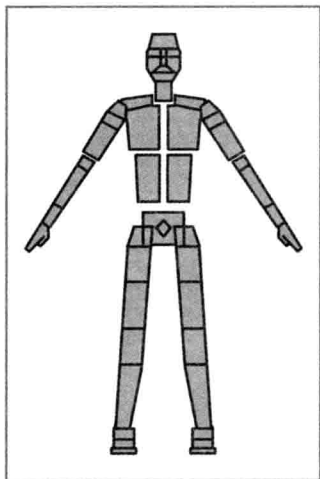


图 1-17 人体几何构型图

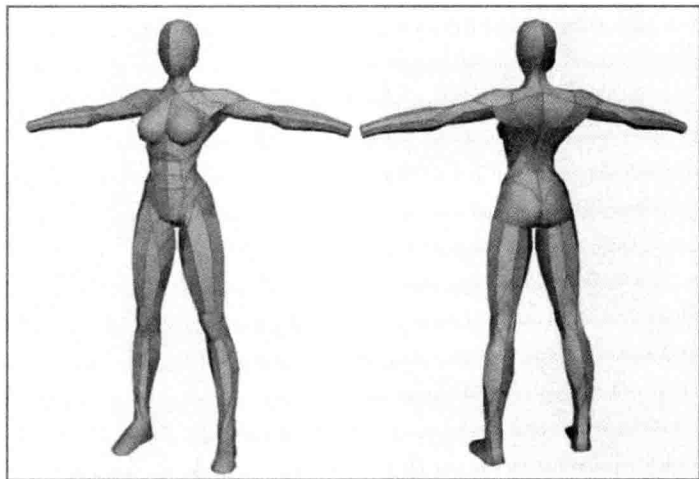


图 1-18 人体3D形体图

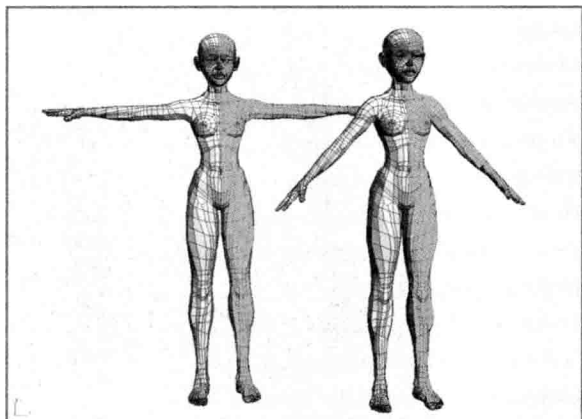


图 1-19 人体线框3D结构图