

卡通绘画阶梯教程 (高级篇)

综合技法

王静 赵晨 编



卡通绘画阶梯教程(高级篇)

综合技法

王静 赵晨 编



化学工业出版社

·北京·

本书为卡通绘画的高级教程，主要内容包括身体构造的基础知识、角色特殊画面效果构成、人物的透视与立体构图、现代角色造型、角色的设定、卡通漫画的创作、名家作品欣赏等。本书语言简明、讲解清晰、易懂易学，是卡通爱好者学习的首选教材，也是相关学校及培训机构的卡通绘画实用教材。

图书在版编目(CIP)数据

卡通绘画阶梯教程(高级篇) 综合技法 / 王静, 赵晨
编. —北京: 化学工业出版社, 2011. 6
ISBN 978-7-122-10983-5

I. 卡… II. ①王… ②赵… III. 动画-绘画技
法-教材 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第064453号

责任编辑: 丁尚林 陈 曦

责任校对: 宋 夏

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 刷: 北京云浩印刷有限责任公司

装 订: 三河市万龙印装有限公司

880mm×1230mm 1/16 印张9¼ 2011年7月北京第1版第1次印刷

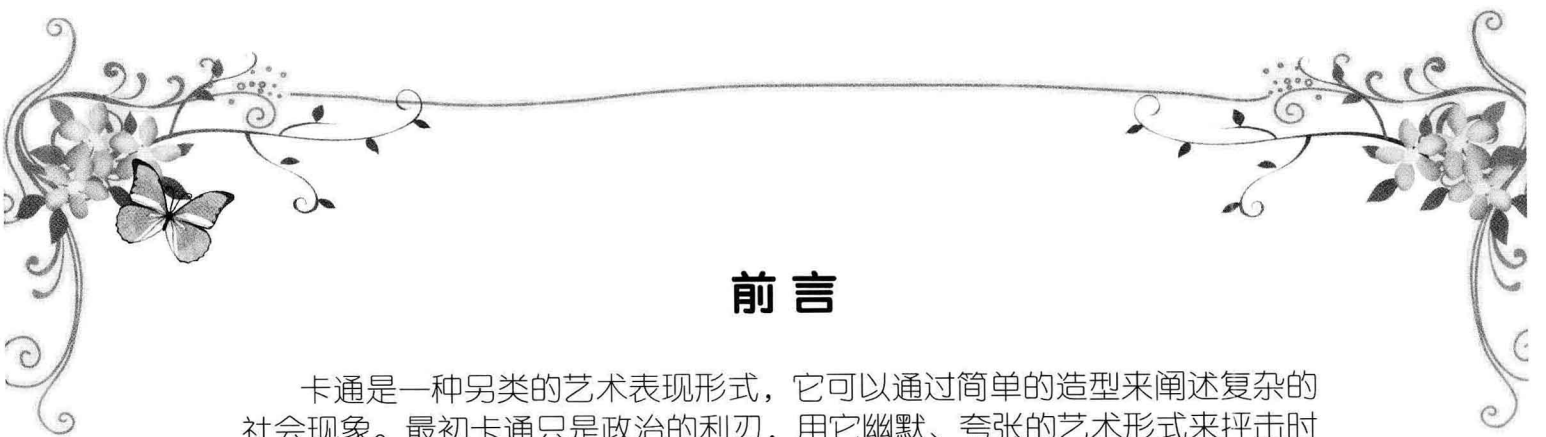
购书咨询: 010-64518888(传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

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: 29.00 元

版权所有 违者必究



前言

卡通是一种另类的艺术表现形式，它可以通过简单的造型来阐述复杂的社会现象。最初卡通只是政治的利刃，用它幽默、夸张的艺术形式来抨击时政。但随着社会的多元化发展，卡通有了更贴近生活的意义。

如今，更多的人喜欢卡通、希望了解卡通，想要通过自己的画笔创造卡通形象。为了帮大家解决在绘制卡通形象中所遇到的一系列问题，我们将通过《卡通绘画阶梯教程》丛书逐一进行讲解。

《卡通绘画阶梯教程》丛书共有三个分册：《基础造型（初级篇）》、《角色造型（中级篇）》、《综合技法（高级篇）》。针对绘制卡通时需要用的工具，卡通人物、动物的绘制方法、造型特点等，利用透视、特写的绘制手法，搭配场景、特效，全方位展现卡通角色创作的方式方法。

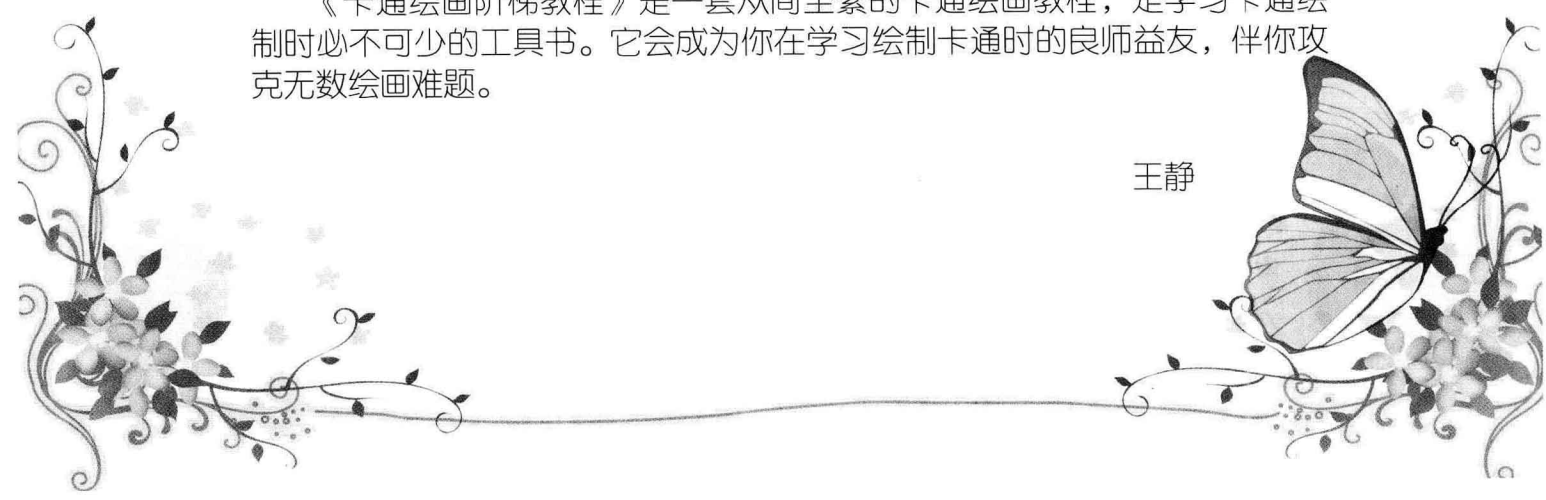
《基础造型（初级篇）》包括绘制卡通时用到的工具、人物的基本绘制方法、动物的绘制方法以及一些简单的透视技巧与场景搭配。书中将角色绘制过程中应注意的重点、难点部分做了细致的讲解与提示，解决了大家在绘画初期会遇到的各种问题。

《角色造型（中级篇）》主要讲了不同的角色造型、在绘制上会遇到的问题以及不同角色所需服饰的画法。表情动作一章中讲述了人物各种身体姿态，因表情、情绪而做出的各种动作，解决了大家在角色造型上会遇到的各种问题。

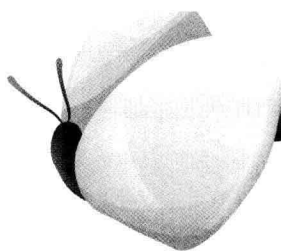
《综合技法（高级篇）》摆脱了基础的绘制方法，进入了创作阶段。讲述了角色骨骼、肌肉的结构，加深了人物身体构架的讲解。书中特殊效果、角色形象以及人物设定等部分，都是在为卡通漫画创作奠定基础。最后在卡通漫画创作一章中，讲解了创作漫画的方式方法，解决了大家无法独立创作漫画的问题。

《卡通绘画阶梯教程》是一套从简至繁的卡通绘画教程，是学习卡通绘制时必不可少的工具书。它会成为你在学习绘制卡通时的良师益友，伴你攻克无数绘画难题。

王静



目录



第一章 身体构造的基础知识

一、人体骨骼

1. 人体骨骼的名称	2
2. 尝试将骨骼简化绘制	3
3. 骨骼的简化效果图	4
4. 上半身结构	5
5. 手臂的动作	5
6. 手臂的结构状态	6
7. 手部的构成	6
8. 腿部的简化	7
9. 头部的形状及动作	8
10. 脖子的扭转	9

二、人体肌肉

1. 人体肌肉的名称	10
------------	----

2. 人体肌肉的简化	12
3. 人体手臂的肌肉结构	13
4. 手臂的旋转动作	13
5. 手臂的类型	14
6. 腿部的结构	15
7. 男性与女性腿部的不同	16

三、人体三面图

1. 人体正面图	17
2. 人体侧面图	18
3. 人体背面图	19

四、人体的头身比例

1. 正常身体比例	20
2. Q版身体比例	20

第二章 角色特殊画面效果构成

一、面部特写

1. 兴奋表情	22
2. 震惊表情	22
3. 哀求表情	22
4. 伤心表情	22
5. 生气表情	23
6. 痛苦表情	23
7. 专注表情	23
8. 发呆表情	24
9. 惊慌表情	24

二、手部特写

1. 使用魔法的手部特写	25
2. 手执武器的特写	26
3. 人物指向上方的特写	26

三、基本打斗画面

1. 拳击	27
2. 踢腿	27
3. 腿部下劈	28

四、对峙画面

1. 决战时的对峙	29
2. 两人的扭打	30

3. 吵架的对峙	31
4. 遭受袭击	31

五、被攻击的画面

1. 被刀攻击	32
2. 抵挡攻击	33
3. 反击	34
4. 冲击	35

六、攻击画面

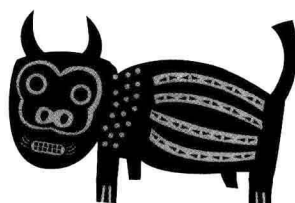
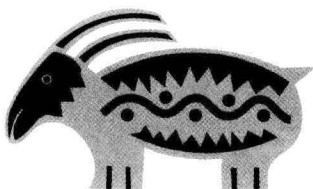
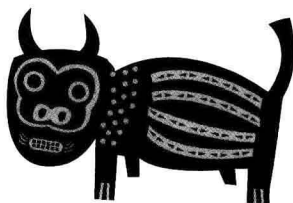
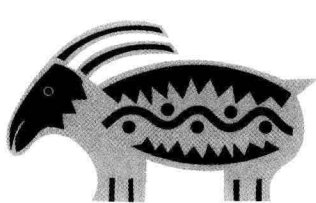
1. 挥动大刀攻击	36
2. 镰刀攻击	37
3. 旋身攻击	38
4. 射箭攻击	39

七、体育运动画面

1. 踢足球	40
2. 打排球	41
3. 花样游泳	42

八、超越透视

1. 镜头效果	43
2. 一条线给画面带来的不同效果	43



第三章 人物的透视与立体构图

一、透视构图法

1. 平面与立体的区别 ····· 47
2. 用一点透视来表现立体感 ····· 47
3. 用两点透视来表现立体感 ····· 48
4. 横线变斜线 ····· 48
5. 用三点透视绘制的立体结构 ····· 49
6. 三点透视的绘制顺序 ····· 49

二、不同视角的人物

1. 从右下往上看仰视视角 ····· 50
2. 从左下往上看仰视视角 ····· 51
3. 从左上往下看俯视视角 ····· 52
4. 从右上往下看俯视视角 ····· 53
5. 从右后往前看的俯视视角 ····· 54

第四章 现代角色造型

一、现代角色造型组成要素

1. 甜品 ····· 72
2. 布偶 ····· 74
3. 手枪 ····· 76
4. 玫瑰 ····· 78

二、现代角色造型服饰特点

1. 学生装 ····· 80
2. 时尚餐厅装 ····· 82

第五章 角色的设定

一、可爱型人物形象及特点

1. 可爱型人物的设定 ····· 96
2. 可爱型人物的特点 ····· 97

二、诱惑型人物形象及特点

1. 诱惑型人物的设定 ····· 98
2. 诱惑型人物的特点 ····· 99

三、俏皮型人物形象及特点

1. 俏皮型人物的设定 ····· 100
2. 俏皮型人物的特点 ····· 101

四、热情型人物形象及特点

1. 热情型人物的设定 ····· 102
2. 热情型人物的特点 ····· 103

三、人物的立体感

1. 人物的存在感 ····· 55
2. 体现立体感的三要素 ····· 56
3. 把人物放在箱子里 ····· 57
4. 人物的绘制顺序 ····· 58

四、绘制动感立体的形象

1. 人物练习一 ····· 60
2. 人物练习二 ····· 62
3. 人物练习三 ····· 64
4. 人物练习四 ····· 66
5. 人物练习五 ····· 68
6. 实战练习 ····· 70

3. 潮流服饰 ····· 84

三、现代角色形象

1. 魅惑的猫娘一族 ····· 86
2. 餐厅形象 ····· 88
3. 时尚达人 ····· 90
4. 校园形象 ····· 92

五、顽皮型人物形象及特点

1. 顽皮型人物的设定 ····· 104
2. 顽皮型人物的特点 ····· 105

六、性感型人物形象及特点

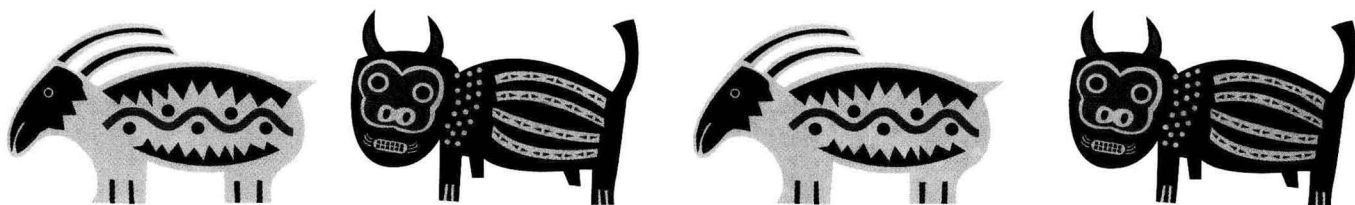
1. 性感型人物的设定 ····· 106
2. 性感型人物的特点 ····· 107

七、小恶魔型人物形象及特点

1. 小恶魔型人物的设定 ····· 108
2. 小恶魔型人物的特点 ····· 109

八、潇洒型人物形象及特点

1. 潇洒型人物的设定 ····· 110
2. 潇洒型人物的特点 ····· 111



九、忧郁型人物形象及特点

1. 忧郁型人物的设定 ····· 112
2. 忧郁型人物的特点 ····· 113

十、冷漠型人物形象及特点

1. 冷漠型人物的设定 ····· 114

2. 冷漠型人物的特点 ····· 115

十一、成熟型人物形象及特点

1. 成熟型人物的设定 ····· 116
2. 成熟型人物的特点 ····· 117

第六章 卡通漫画的创作

一、卡通漫画的开本

1. 成品漫画书尺寸 ····· 119
2. 漫画杂志、海报尺寸 ····· 120

二、卡通漫画的分镜

1. 卡通漫画格子的形状 ····· 121
2. 基本的分格方式 ····· 121
3. 少年漫画与少女漫画版式区别 ····· 122
4. 版面的活跃与阅读顺序 ····· 123

三、卡通漫画的话语、文字框

1. 文字框的类型 ····· 124
2. 文字框和语气 ····· 125

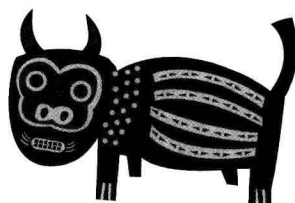
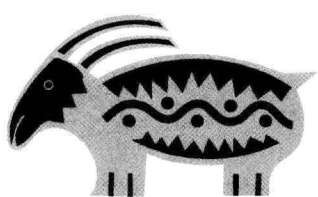
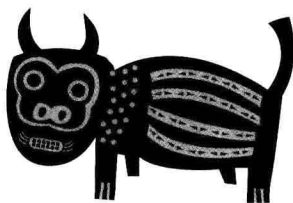
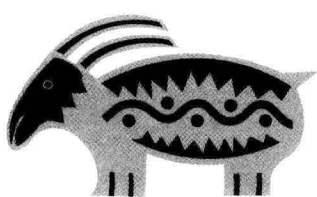
四、绘制卡通漫画的步骤

1. 故事脚本和人物设定 ····· 126
2. 分格 ····· 126
3. 构图 ····· 127
4. 草稿 ····· 128
5. 细节加工 ····· 129
6. 铺设场景与特效 ····· 130
7. 添加相应文字框 ····· 131
8. 刮网 ····· 132
9. 添加会话 ····· 133

第七章 名家作品欣赏

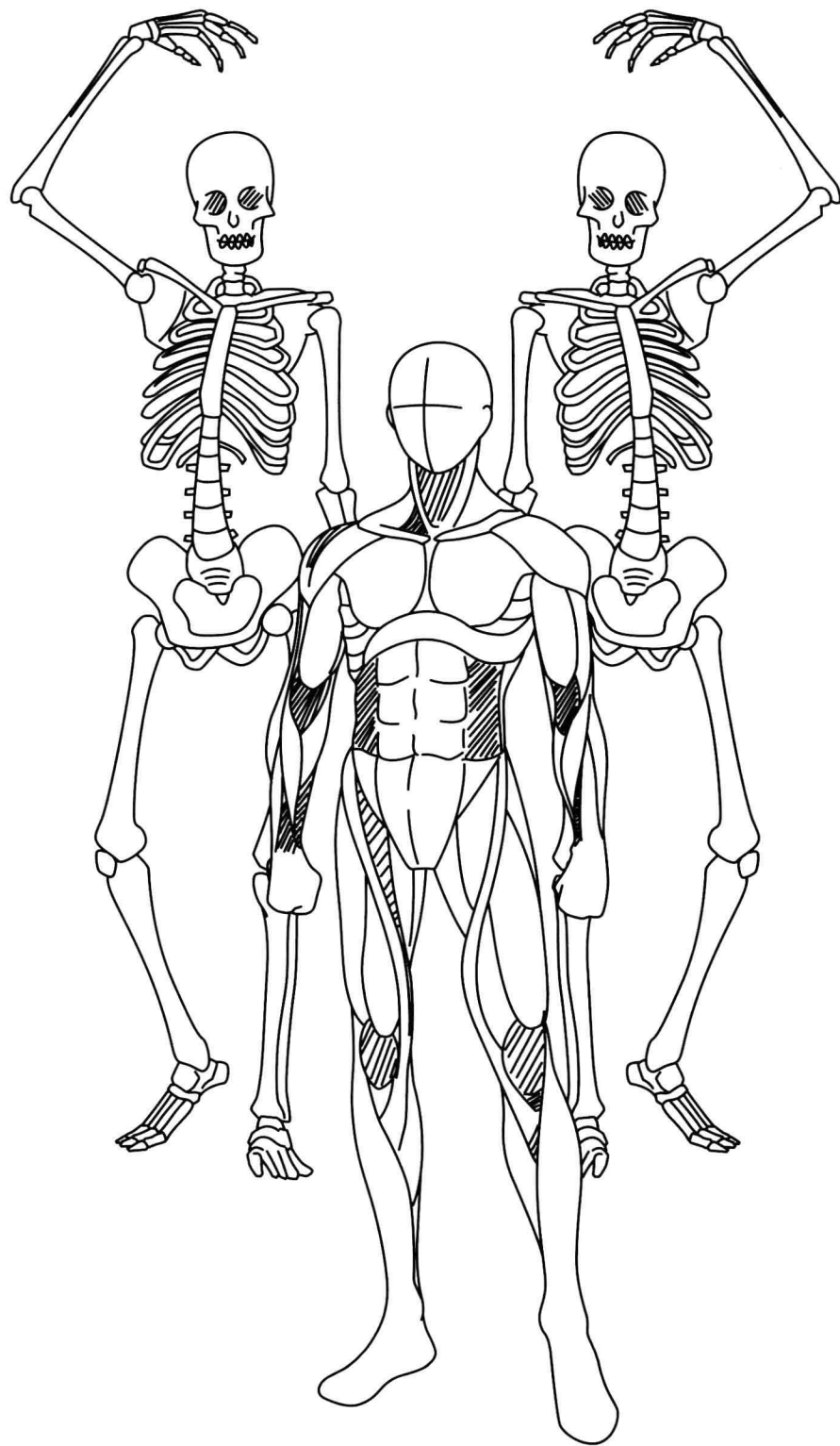
一、冰栗优作品欣赏 ····· 134

二、樋野茉理作品欣赏 ····· 137



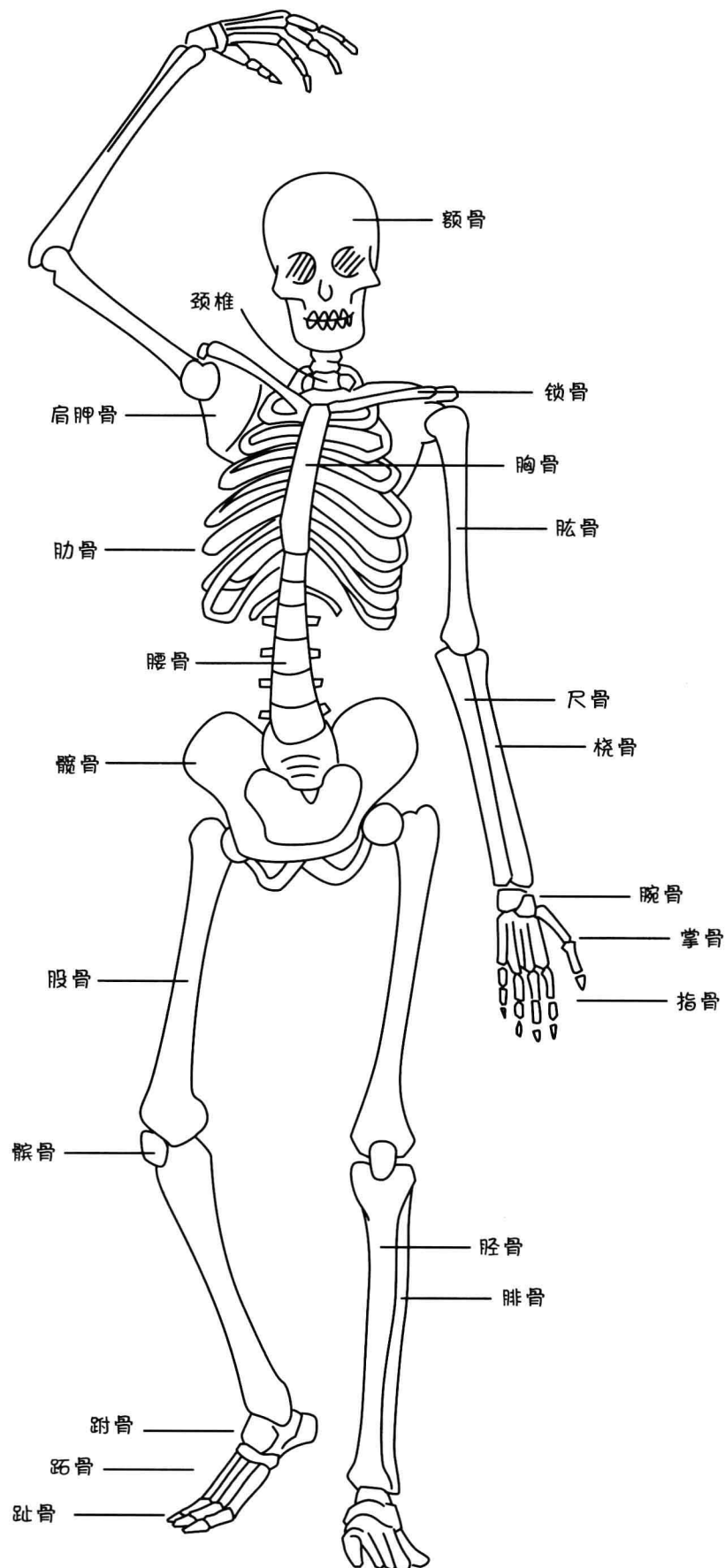
第一章 身体构造的基础知识

如果想要创建一个出色的人物角色，就必须要把握好人物的身体结构，可以通过多观察和大量临摹来训练并提高。尽管人物身体的结构是相似的，但是在做不同动作时，每个人的身体结构还是会产生变化。



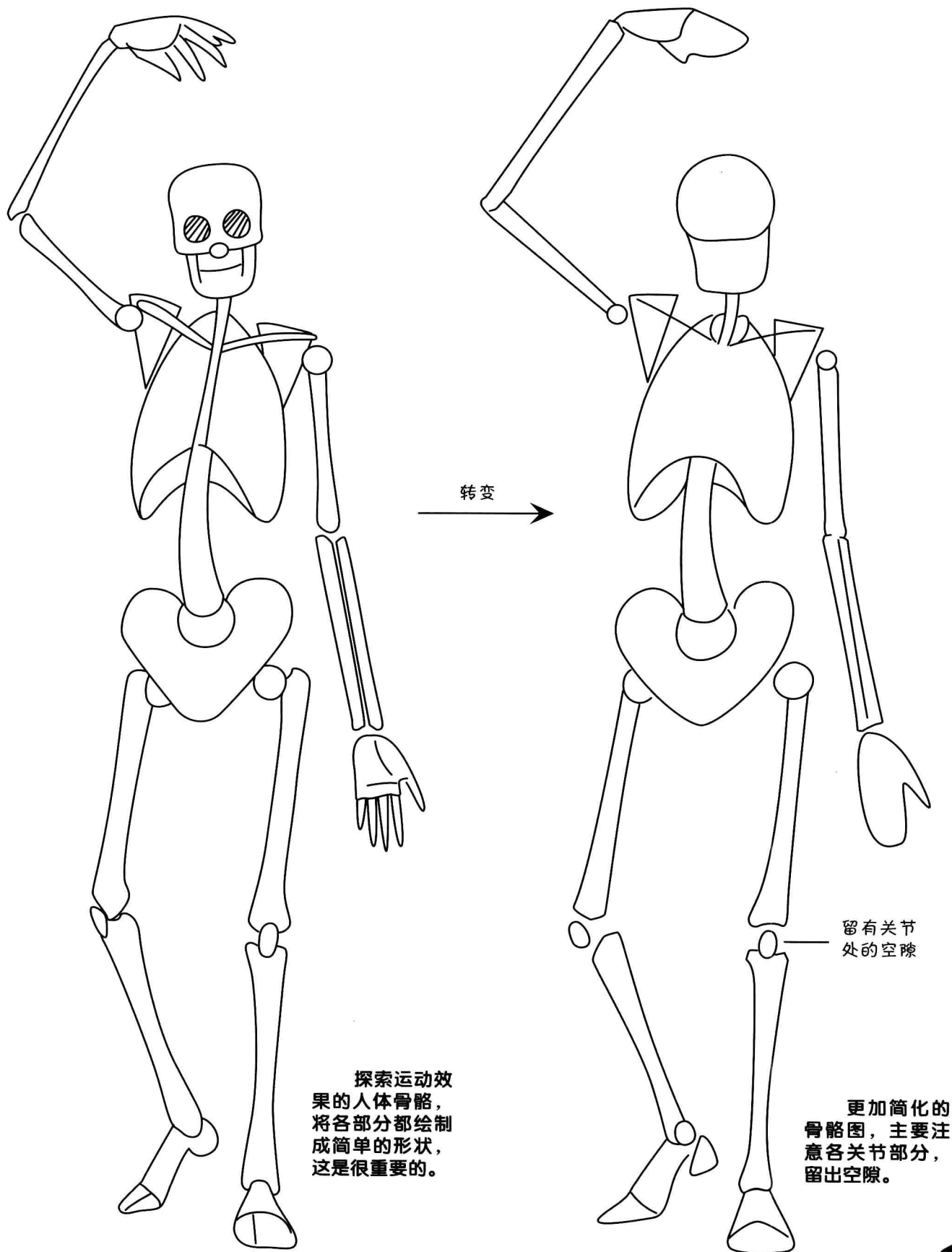
一、人体骨骼

1. 人体骨骼的名称



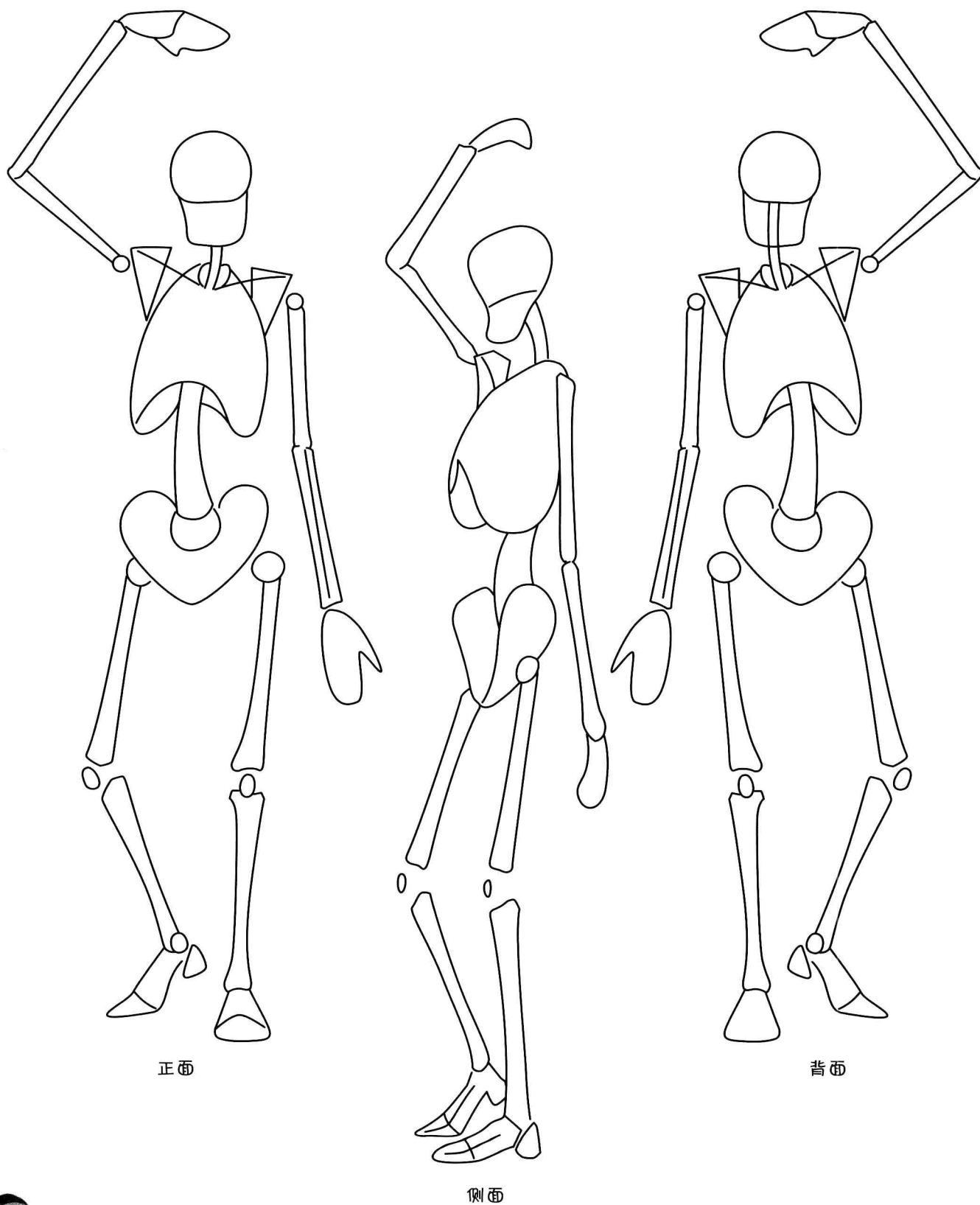
2. 尝试将骨骼简化绘制

为了便于绘制，将必要的骨骼进行概括性的变形，并尝试绘制人体骨骼简易图。



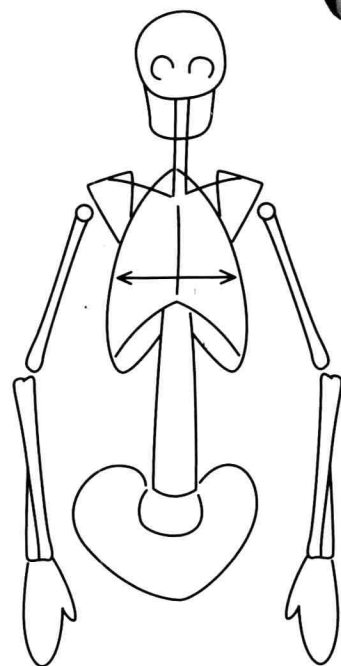
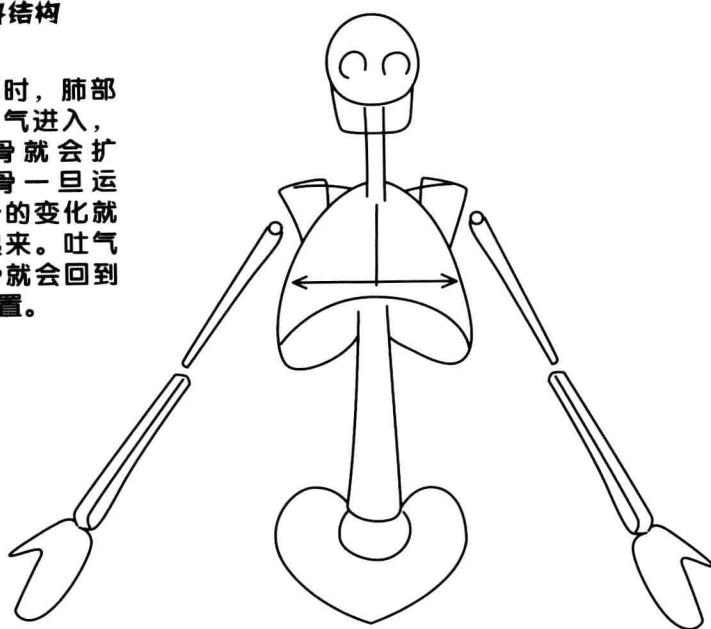
3. 骨骼的简化效果图

由于人种、性别以及年龄等原因，体型会有些差别，但是基本上为了能够表现出人物动作的状态，在骨骼体态的绘制上采用的是大众化类型。

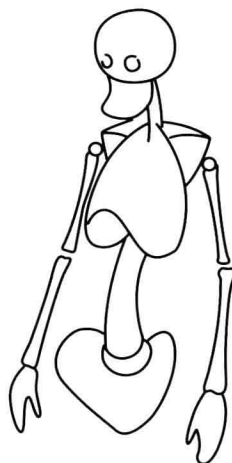


4. 上半身结构

吸气时，肺部就会有空气进入，因此肋骨就会扩张。肋骨一旦运动，上身的变化就会丰富起来。吐气时，肋骨就会回到原来的位置。



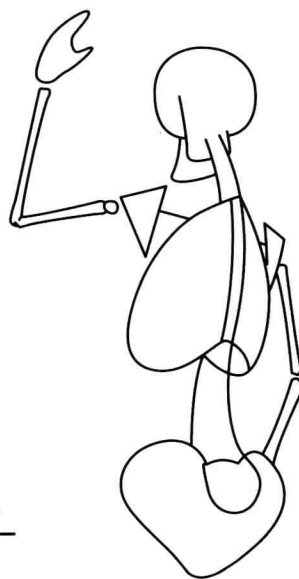
5. 手臂的动作



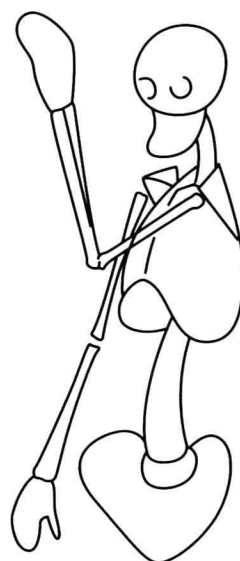
手臂下垂的状态，注意肩部与肋骨的位置。



举起手臂时，肩部和肋骨也会一同撑起。

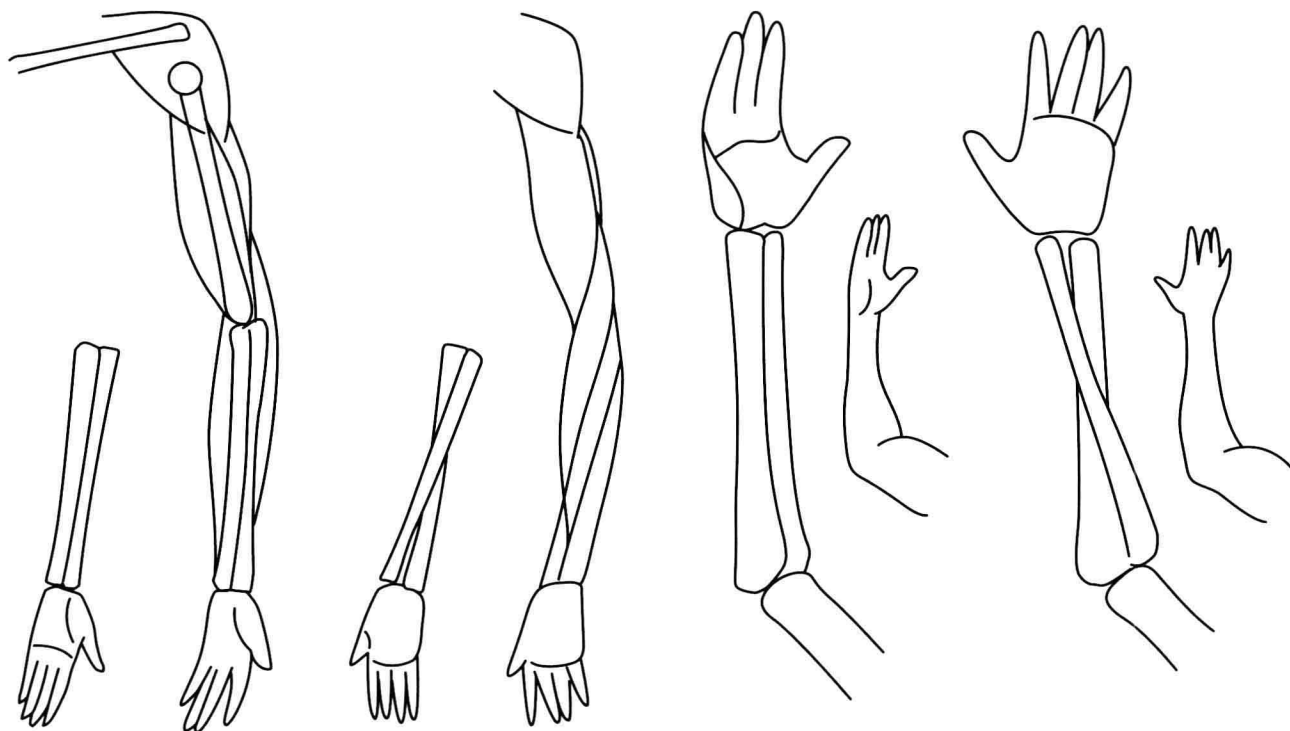


如果保持这样并且手臂向前伸出，肩部的骨骼也会随之运动。





6. 手臂的结构状态



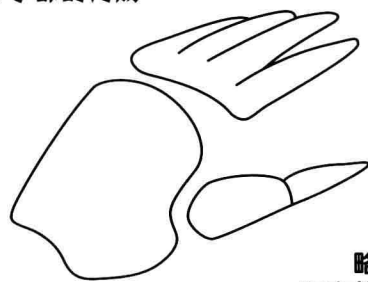
1. 左臂下垂，手掌朝前的状态。

2. 如果手背朝前，那么前臂的两根骨头就会发生扭转。

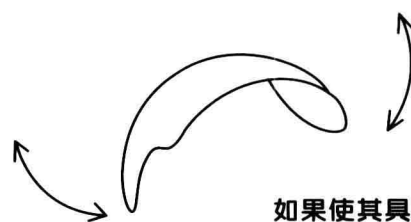
3. 举起右臂，手掌朝前。

4. 如果手臂朝前，那么前臂的两根骨头就会发生扭转。

7. 手部的构成

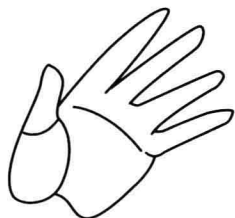


略微弯曲以增强立体感。

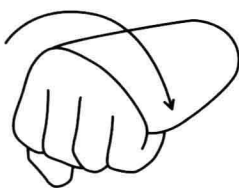


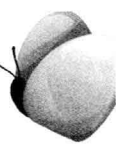
如果使其具有可以调整弯曲程度的余地，就能够应对各种姿势。

绘制成弧形。

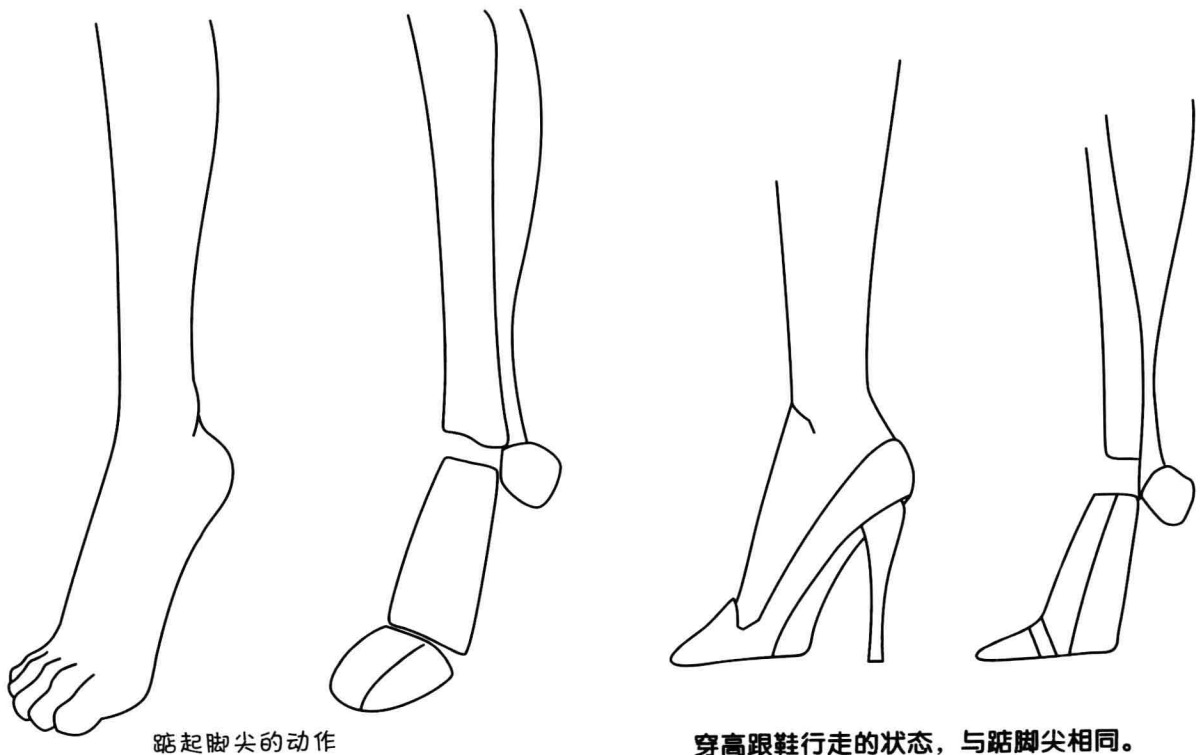
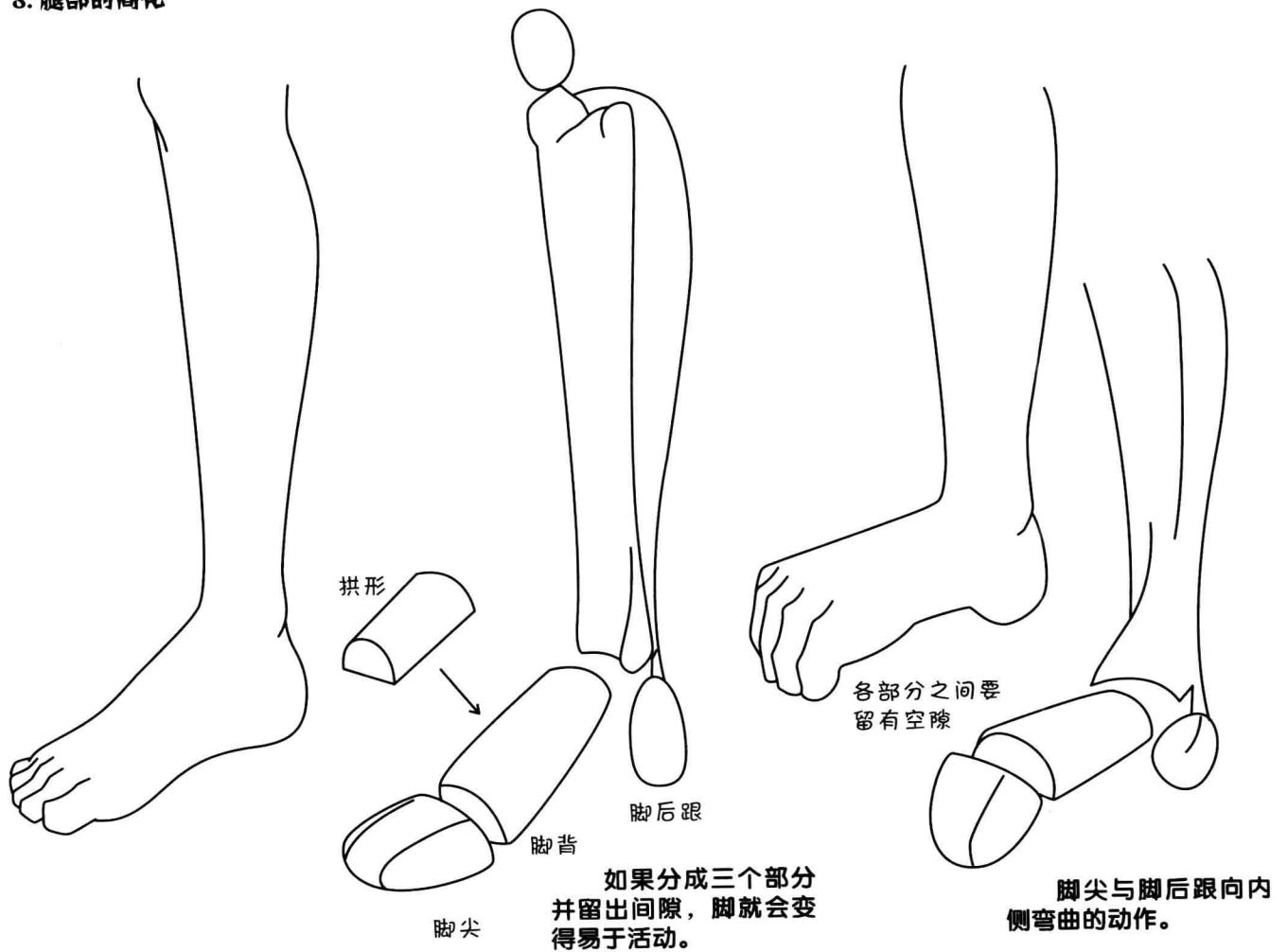


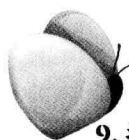
留出空间，以便手掌能够握拳。





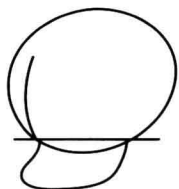
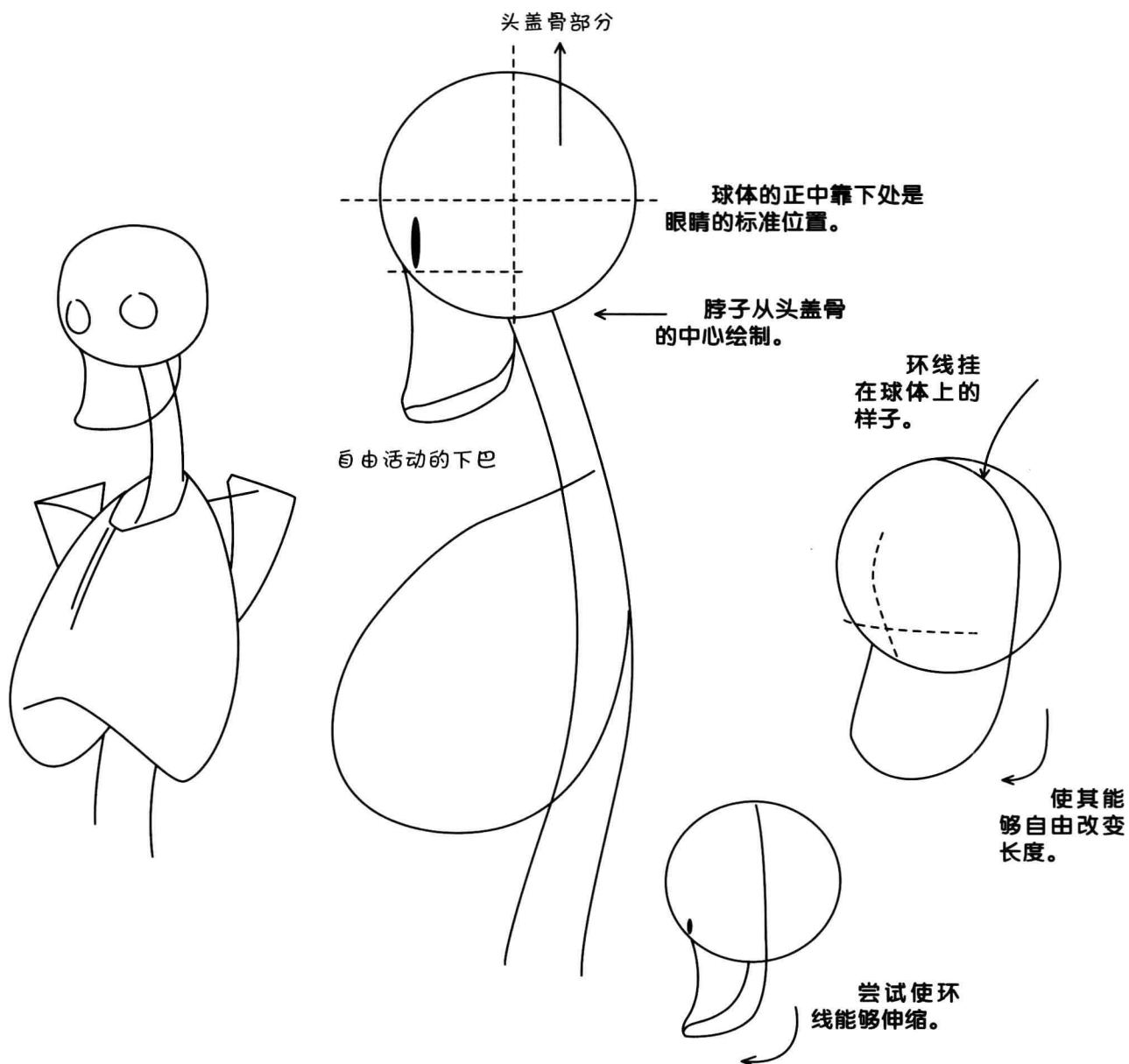
8. 腿部的简化



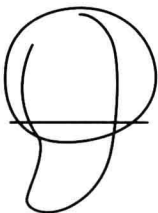


9. 头部的形状及动作

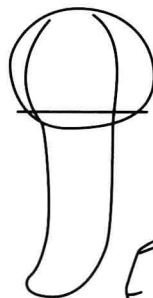
将头部分成两个部分来处理。球体的头盖骨没有变形，但要使下巴的部分能自由伸缩。



强调头盖骨的圆形，下巴处理得小而圆。



下巴与正常类型的形状相比处理得小而尖。



将下巴拉长绘制成长脸，如果在脸颊上绘制皱纹，就会变成老人的脸。



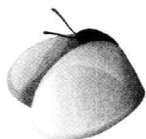
孩子

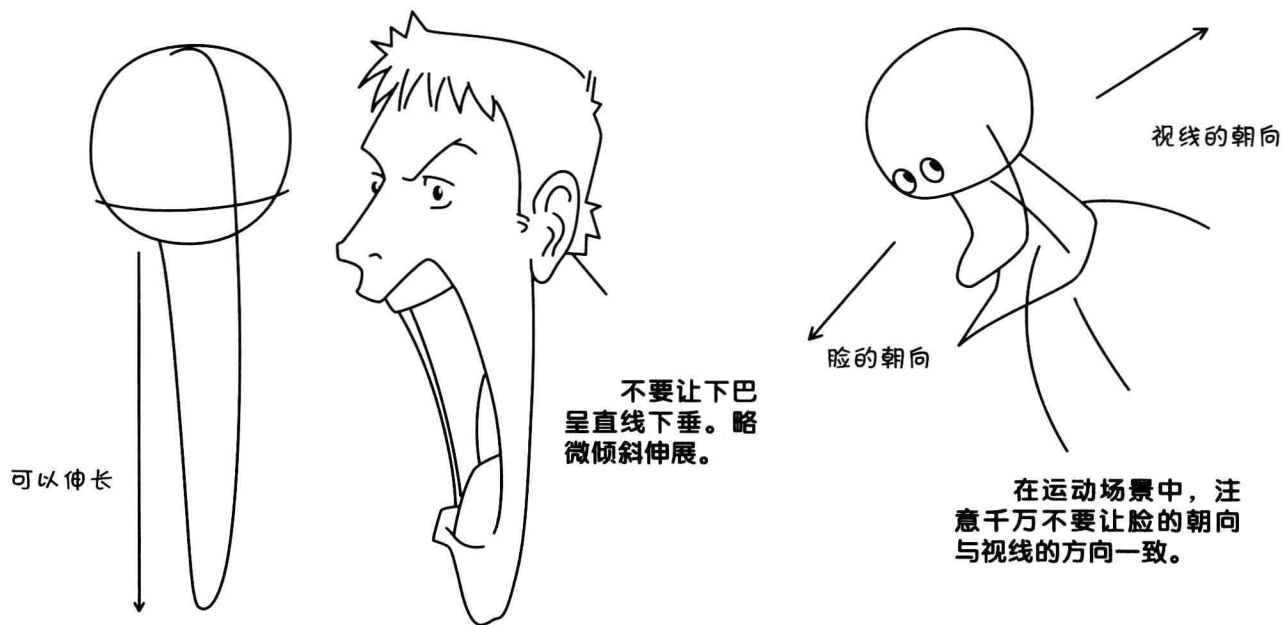


青年

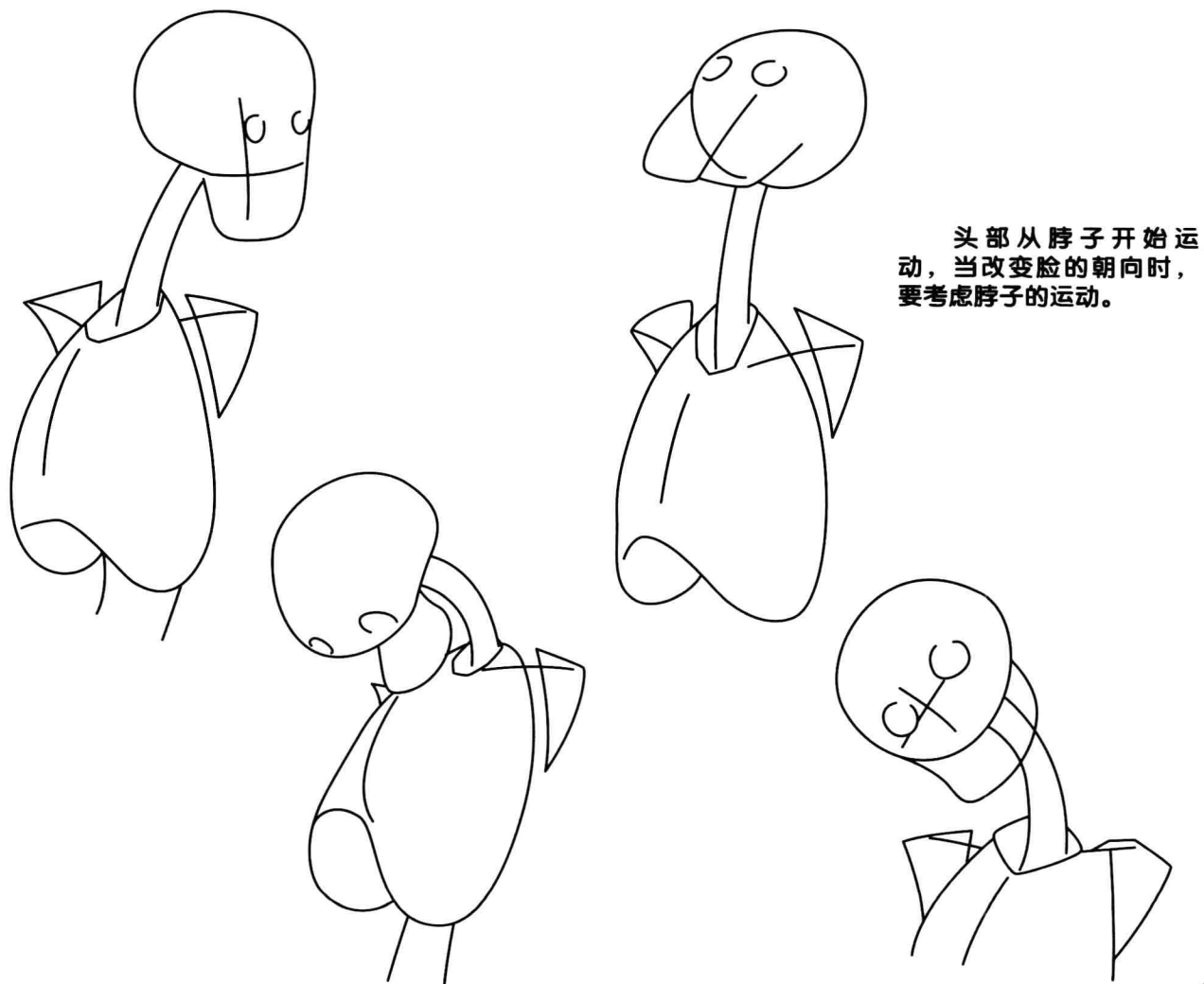


老人





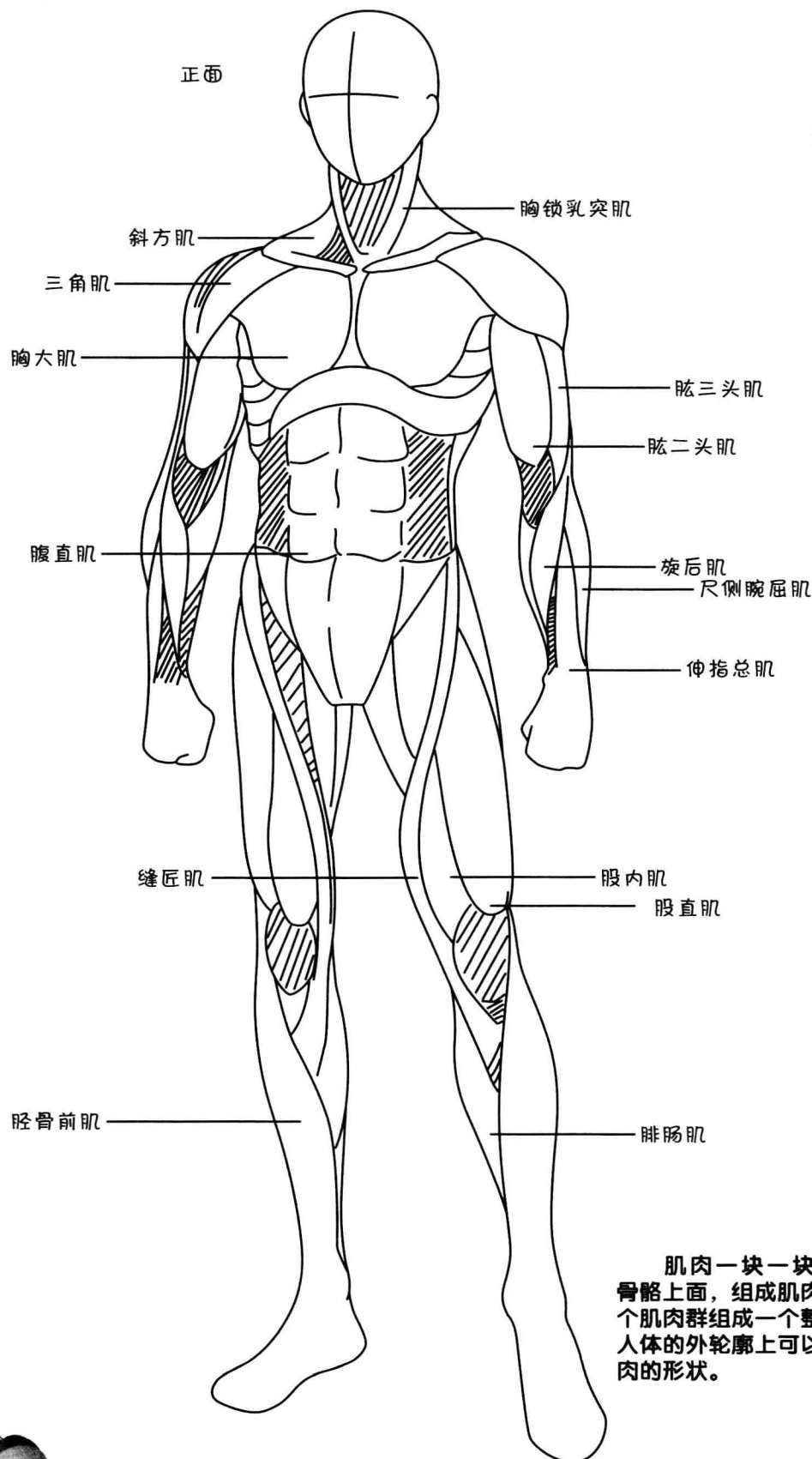
10. 脖子的扭转



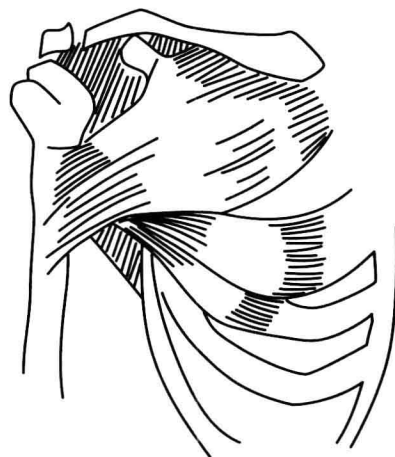
二、人体肌肉

1. 人体肌肉的名称

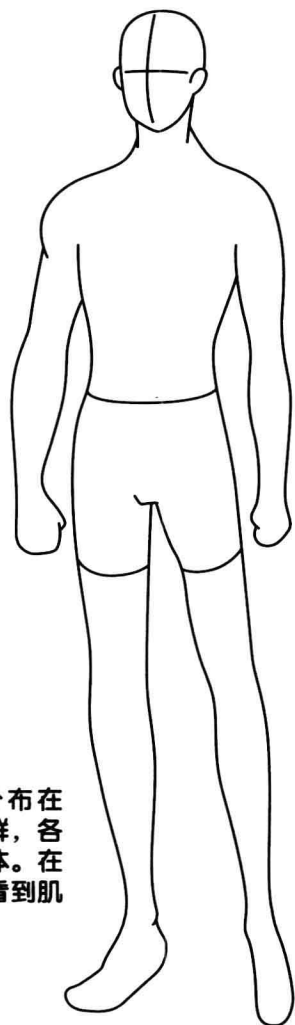
人体外轮廓线的形态变化与人体内部各大肌肉的形状有着密切的联系，只有了解这些肌肉的形态和分布情况，才能更准确地绘制出人体的外轮廓。



胸大肌



胸大肌在三角肌的旁边，连接着锁骨，控制上肢运动。



肌肉一块一块分布在骨骼上面，组成肌肉群，各个肌肉群组成一个整体。在人体的外轮廓上可以看到肌肉的形状。