

卡通自助餐③

怎样画

英雄与恶魔

[美]克里斯托弗·哈特 著

詹炳宏 译



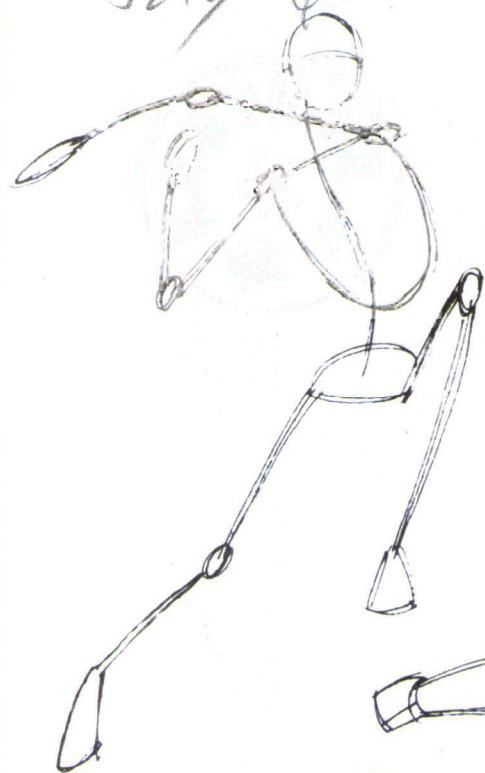
中国纺织出版社

J218/40

卡通自助餐③

怎样画英雄与恶魔

[美] 克里斯托弗·哈特 著
詹炳宏 译



中国纺织出版社



怎样画英雄与恶魔



Originally published in the United States in 1995 by Watson - Guphill Publications, a division of BPI Communications, Inc., 1515 Broadway, New York, NY 10036, United States of America.

Copyright © 1995 Christopher Hart

本书中文简体版经 Christopher Hart 授权,由中国纺织出版社独家出版发行。本书中所有内容事先未经著作权人书面许可,不得以任何目的的复制或以任何方式使用。

著作权合同登记号:图字:01-2000-0728

图书在版编目(CIP)数据

怎样画英雄与恶魔/(美)克里斯托弗·哈特(Hart, C.)著;詹炳宏译. —北京:中国纺织出版社,2000

(卡通自助餐③)

书名原文:How To Draw Comic Book Heroes and Villains

ISBN 7-5064-1865-7/J·0076

I. 怎... II. ①哈... ②詹... III. 动画-技法(美术)
IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 38952 号

策划编辑:刘磊 责任编辑:孙玲 责任校对:俞坚沁
责任设计:胡雪萍 责任印制:刘强

中国纺织出版社出版发行

地址:北京东直门南大街6号

邮政编码:100027 电话:010-64168226

<http://www.c-textilep.com/>

E-mail:faxing@c-textilep.com

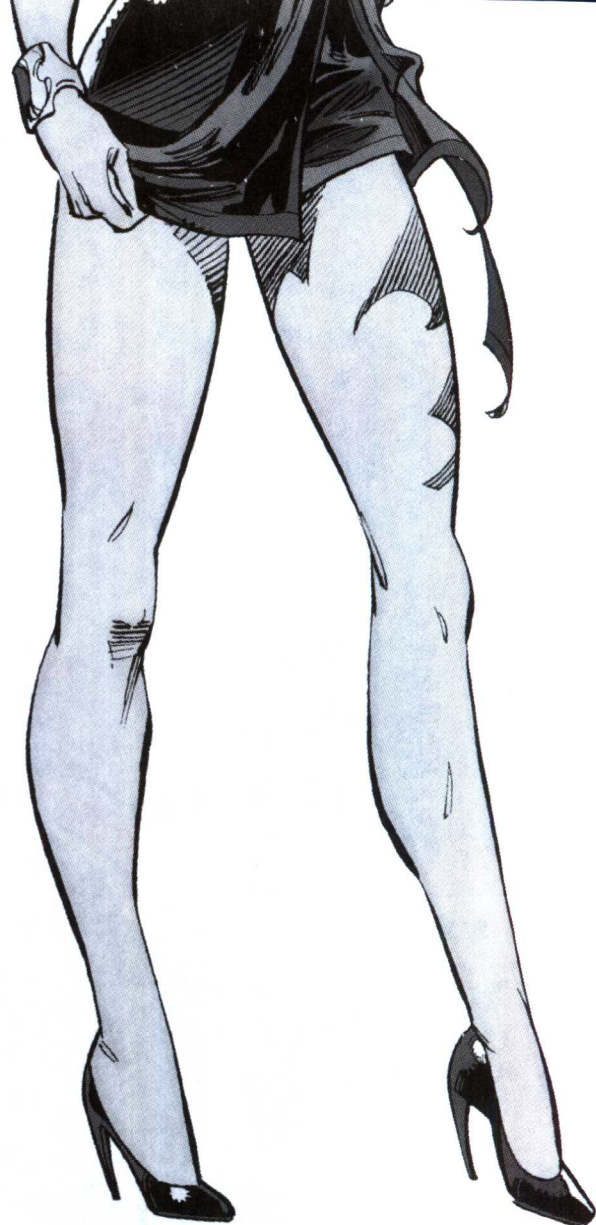
精美彩色印刷有限公司印刷 各地新华书店经销

2000年9月第一版第一次印刷

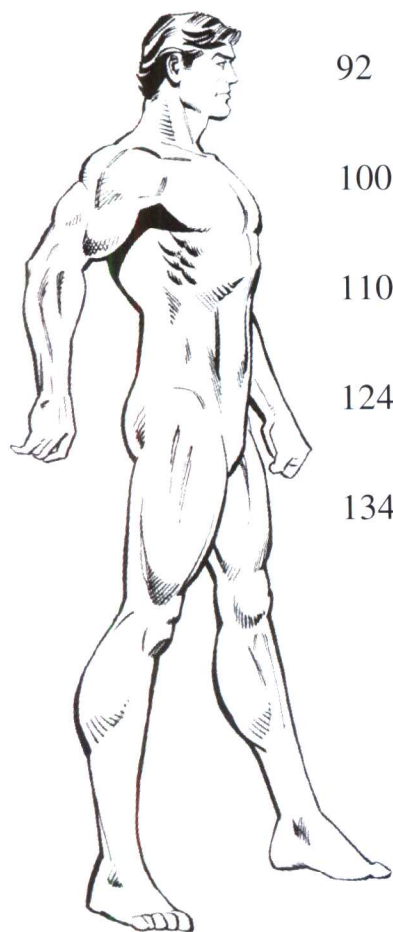
开本 889×1194 1/16 印张:9

字数:86千字 印数:1-8000 定价:30.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换



目 录



7

7

8

32

44

56

76

92

100

110

124

134

简介

撰稿艺术家

解剖学的魅力

提高画英雄人物头部和形体部分的技能

嚓! 砰! 嘎吱!

创造不可思议的打斗场景

形形色色的反面角色

创造稀奇古怪的坏蛋、怪兽以及异类

夺命美色

怎样画令人消魂且机敏伶俐的女英雄和极富诱惑力的敌手

威力强大的透视法

运用透视法则加强画面表现力

巨响!

怎样以及何时运用特殊效果

引人入胜

娓娓道来的视觉艺术

专业卡通画家的秘密

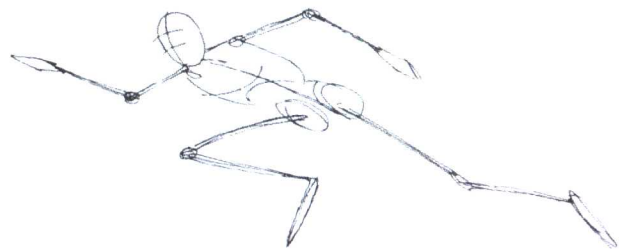
勾线、上色以及表现褶裥揭秘

火器的威力

先进的武器及战车

商业运作

卡通事物流程





简介

《怎样画英雄与恶魔》对那些渴望成为职业卡通画家的人来说,是一本终极指南。我很荣幸地告诉你们,阐述卡通领域最有才气的作品是本书的特色。

你将向那些画过超人 (Superman)、蝙蝠侠 (Batman)、蜘蛛人 (Spider-Man)、巨型人 (The Hulk)、野人柯南 (Conan the Barbarian)、四奇人 (The Fantastic Four)、闪现 (The Flash) 以及埃尔维拉 (Elvira) 等著名作品的艺术家学习。这些行家里手曾为奇迹 (Marvel)、DC、勇士 (Valiant) 以及挑战 (Defiant) 等著名出版公司工作过。他们深谙设计、创作既有力量又有令人信服的打斗场面,熟知如何描绘英雄人物和塑造恶魔形象,他们还解释了如何使用特效技巧,如何将脚本转变为画面,如何设计高级武器等等。

另外,还有一章内容专门用来解答每位善于思考的艺术家产生的问题。你将学会在一本出色的作品集中该放些什么,获得你第一份工作的捷径以及工作流程是怎样的。例如:你是否知道封面作者很少会与插图作者是同一人?

本书还有一章内容是对吉姆·萨力克拉普 (Jim Salicrup) 的专访,吉姆·萨力克拉普前是著名的奇迹连环漫画出版公司 (Marvel) 的编辑,现任顶点连环漫画出版公司 (Topps Comics) 的合伙人兼主编。他从业内人士的角度谈了自己与其他卡通画编辑招募新艺术家的标准。

铅笔、纸张再加上这本书,开始你的新生活吧!大胆些。



撰稿艺术家

弗兰克·麦克劳林 (FRANK MCLAUGHLIN)

著名的钢笔、墨笔画艺术家麦克劳林从事卡通创作已有 35 个年头了。弗兰克用他的聪明才智创作了闻名遐迩的卡通人物,如超人 (Superman)、蝙蝠侠 (Batman)、漂亮女人 (Wonder Woman)、DC 连环漫画出版公司 (DC Comics) 的绿箭 (Green Arrow)、奇迹连环漫画出版公司 (Marvel Comics) 的美国上校 (Captain America) 和铁拳 (Iron Fist),以及百老汇连环漫画出版公司 (Broadway Comics) 的杀人女魔 (Femme Fatale)。他几乎为所有著名的卡通画出版公司工作过,其中包括勇士 (Valiant)、挑战 (Defiant)、查尔顿 (Charlton)、海滨 (Seaboard)、山谷 (Dell) 和高射炮 (Archie) 等出版公司。

格雷·莫若 (GRAY MORROW)

莫若在卡通画中创造了美艳四射的女性形象,实在有些人羡慕和嫉妒,他为《花花公子》杂志 (Playboy) 和《阁楼》杂志 (Penthouse) 创作了插图,同时他荣幸地为 DC 连环漫画出版公司 (DC Comics) 绘制了蝙蝠侠 (Batman) 和超人 (Superman)。参与了蜘蛛人 (Spider-Man) 电视动画片的制作,此外他还参与了辛迪加美国出版联合会 (United Features Syndicate) 的卡通画人猿泰山 (Tarzan),格莱斯顿连环漫画出版公司 (Gladstone Comics) 的突击队员 (Power Rangers) 及胆颤心惊连环漫画出版公司 (Creepy and Eerie Comics) 的动画制作工作。

弗兰克·斯普林格 (FRANK SPRINGER)

在业内可谓大名鼎鼎的斯普林格,以其充满力量感的线条而受人尊敬。在他著名的作品中,斯普林格绘制了巨型人 (The Hulk)、野人柯南 (Conan the Barbarian)、四奇人 (The Fantastic Four)、蜘蛛人 (Spider-Man)、狂怒的中士 (Sgt. Fury) 及奇迹连环漫画出版公司 (Marvel) 的侵略者 (Invaders),还有 DC 连环漫画出版公司的闪现 (The Flash)、克莱普尔连环漫画出版公司 (Claypool Comics) 的埃尔维拉 (Elvira) 以及体育插图人物连环漫画出版公司 (Sports Illustrated Kids) 的海德雷克丝的探险者 (The Adventures of Hedley Kase)。

J. 阿莱克斯·莫瑞斯 (J. ALEX MORRISSEY)

作为卡通画边缘行业中的一位杰出的新艺术家,莫瑞斯绘制了许多奇迹连环漫画出版公司 (Marvel) 的动画作品,其中包括惩罚者 (The Punisher)、鬼骑士 (Ghost Rider)、斗篷与匕首 (Cloak and Dagger)、囚笼 (Cage)、铁拳 (Iron Fist) 以及强人派克 (Power Pack),此外还有黑马连环漫画出版公司 (Dark Horse Comics)。

解剖学的魅力

如

果你想给坏蛋以致命的打击，

常规的解剖学帮不了你什么忙。可不管怎样你得让你所塑造的英雄人物比例匀称。在这一章里，你将真正学会行家们是如何把普通的解剖学转化成充满活力的解剖学的。



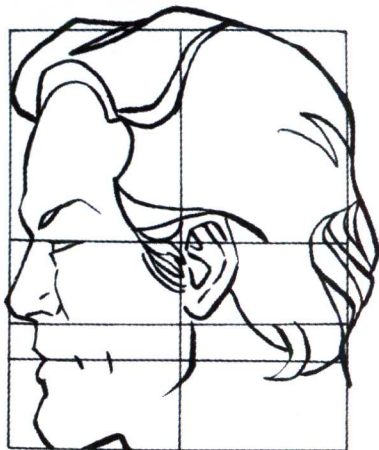
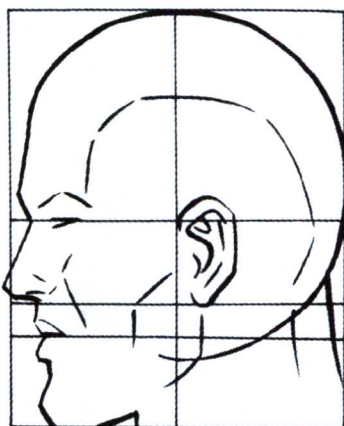
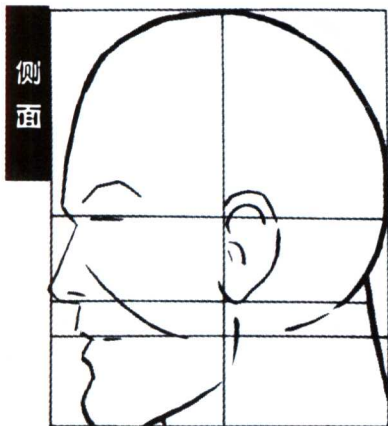
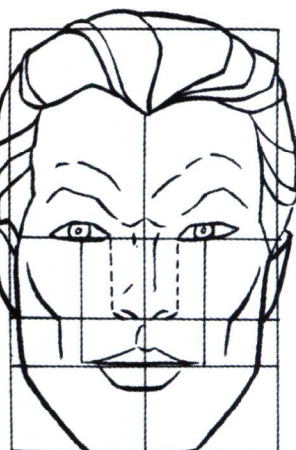
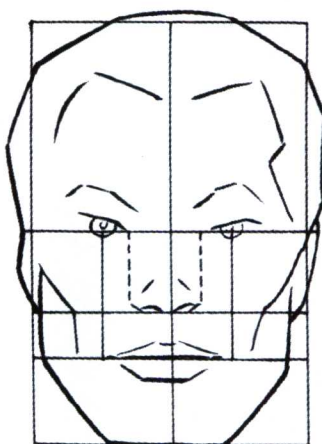
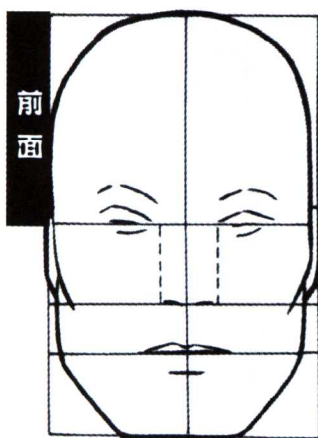
经典的好汉头部造型

专业的卡通艺术家并非事事处处依靠真模特，他们已经创造了一系列描绘正确比例的人头的方法。其中的比例关系在一些最流行的卡通英雄身上常有体现。

为更清楚地观察我们怎样能最终达到此种比例，首先将头放入一个矩形内，然后根据等分法来思考。画水平辅助线将矩形一分为二——中线即为眼睛的位置，鼻子的下端位于眼睛和下巴底端的中间。在鼻子下端和下巴中间画嘴唇。

从每只眼睛的中心画辅助线至唇线，即得唇宽，下图中虚线表明双眼间距等于一只眼的宽度。

在建立基本形状之后，再刻画皱纹、头发等细节。如果您所画的英雄的头部比例看上去不正确，对照经典的比例关系加以检查再相应调整到位。



在平视的情况下，侧面的眼睛在头的中部。头颅的大部分位于耳朵后面，前面这部分形成脸部。

耳垂与鼻头位于同一水平线，耳垂上部和眉在同一水平线上。

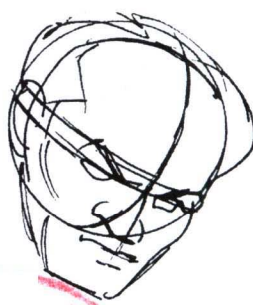
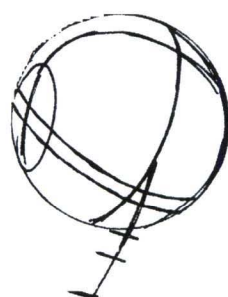
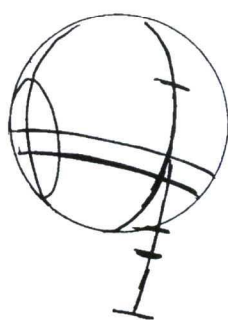
下巴需画得有力，棱角分明。颈部则要画得粗且强健。

速描不同的头部造型

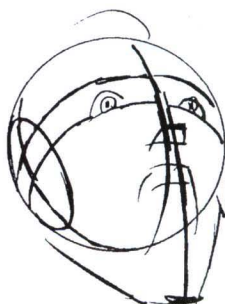
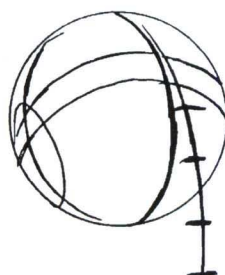
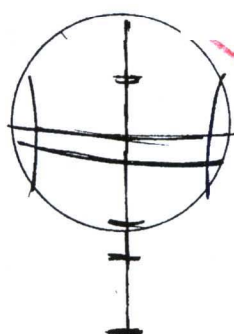
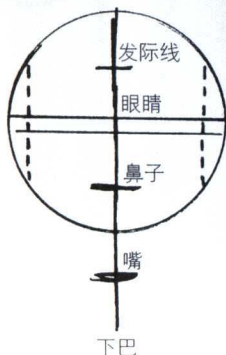
头部的构成是颅部和下颏，头颅的形状某种程度上像一个球体。确切地说是一个两侧被削去的球体，因为头部两侧不是完美的圆形。

从脸部中间延伸一根线出来，然后在线上做一些标记以表明眼睛、鼻梁、嘴以及下巴的位置。

通过改变这些标记之间的距离，你便可以创造出不同的角色。另一种创作新角色的方法是改变整个头部的形状。



在每本小人书或卡通画有关头部的插图中，发际线、眼睛、嘴及下巴是画在不同面上的。力争使每一特征锁定在其固有的位置上，这样脸部就清楚易辨。

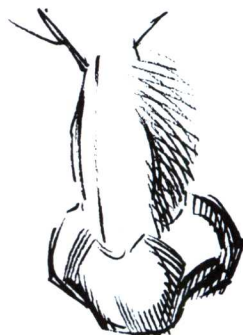
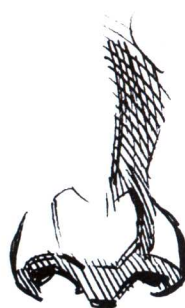
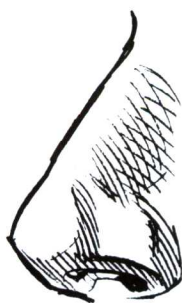


面部特征

男人的鼻子和耳朵

画 好汉的脸部一定要考虑到鼻子和耳朵的复杂角度。鼻子起于前额，向下约一半处微微凹陷——此处即为鼻骨的末端以及软骨的发端。通常并不很显眼，然而在漫画中常常刻意画出，因为这样看起来比较夸张。仔细观察鼻子的各个面——上部、侧面及下部。

近观耳廓之内（右下图），你将注意到一个倾斜的“Y”形，使用这种形状以便鲜明地刻画英雄的特征。



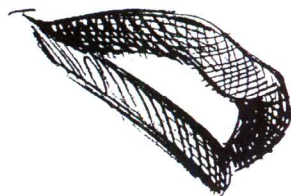
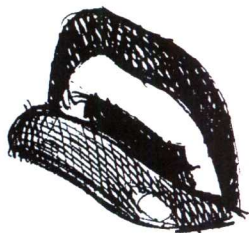
只有耳朵和鼻子是人体能终身生长的两部分。因此，在刻画老年角色时要将他的鼻子和耳朵画得比常人大一些。



女人的嘴唇

女性的嘴唇总要画得丰满，这会使她们看起来忧悒而多变。下唇通常要比上唇丰满一些。嘴唇水平地在脸上展开，因此切记要像绕着柱子一般地画嘴唇，不要画成平面的。

要体现光洁的牙齿，请在牙齿间画上阴影（阴影由内到外逐渐变薄）。嘴角的影调要加重以强调整个牙群的圆度感。除非表现愤怒、恐惧或者严肃的表情，切勿将每个牙齿逐一刻画。



女人的眼睛

摄魂夺魄的眼睛使女性感染力大增，无论其正经抑或浪荡。

切记先将眼球画成圆形，而非杏形——眼睑附着眼睛的方式使其看起来像椭圆形。眼睑担当起罩子的角色，并沿着眼球上部造成一块阴影。当你由内而外画睫毛时，睫毛会变得越来越厚或越来越浓，不过下面的睫毛要短一些。

为使眼珠看起来湿润，在眼膜上加一些白色亮光。如果亮光面积太大，会使你画的人物的眼睛看起来像在发光。与此类似的是你将眼珠画得过大而眼睑过小。画眼睛时，应该是眼睑占三分之一，眼珠占三分之二。

尽可能对眉毛多加刻画，它是传达情感的关键。除非斜视或受了惊吓，否则眼睛的形状不可能像眉毛那样或上、或下、或皱、或拱地有戏剧性的变化。



怎样画头发

你自己的头发长得不像一顶帽子——你画的角色又何必如此?画头发先画头部,再确定发型。头发丝应当按照某一特定发型所确定的方向顺势而出。

请勿拘泥于某一根发丝,要从整块整丛着手,不要画得太齐整。

对女人而言,尤其是金发碧眼的女人,可顺着头发的走势,加上一些成束的黑线以增强其发色的光泽感。



男人的发型

您画的角色可能在一场战斗场景中被彻底击败,随着建筑物的爆炸而尸飞蓝天,然后一头栽在毒烟缭绕的垃圾中。然而,他的头发却还应该看上去不走形。你必须确保你所画的好汉的发型在其生活中始终如一。偶而,某一卡通编创小组决定改变或更新角色的外观,在这种情况下整个角色包括其服装都得重新评价。左图中角色看似漫不经心的发型实则经过精心设计。下一页示范了一些标准发型,你可以独创或取其所长。

女人的发型

女人的发型变化丰富,远非男人能比。你为自己的角色选择的发型应当与其自身协调一致,增其行色。刻画女性的头发要使用比男性更长而流畅的线条。请注意在左图中的头发如瀑布一般落在肩头,同时注意发丝是怎样高高地起于女性前额,要强调其圆度。

不要把头发画成一个帽子——它并不是一个钢盔!





蓬式



便式



颓式



前卷波浪式



简洁式



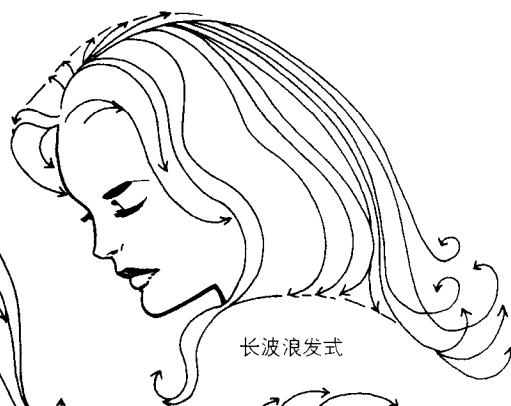
前卷大波浪式



短发式



带刘海的披肩直发式



长波浪发式



背髻式



马尾辫



时髦式

卡通书籍常用表情

世上有多少张脸就有多少种表情，然而适于卡通插图用的表情却只有其中一部分。你当然可以画一个眼睛瞪破、下巴着地的人，不过这可能意味着

你最好离开一家动画工作室或躲到于人于己均无妨的地方。笔墨要用在能体现表情的地方。下巴的宽度经常变化，这取决于角色是否咬紧牙关。

蔑视(烦恼)

眉毛下皱，接着变平，口缝线细而绷紧，牙关咬紧，下巴变大。



惊讶

前额的皱纹像眉毛一样，弯得很厉害，脸拉长，嘴大张着。



愤怒

眉头显著下沉，眉梢处开呈喇叭状，咬牙切齿，鼻孔张开。



担忧

眼睛大睁，眉毛微微上斜，紧锁着眉头。



自信

下巴前伸，双唇收紧，鼻孔张开，眉毛向鼻梁下斜，在前额处锁紧。脸型较窄，颧骨突出。