

卡通艺术家形象参考集

CD-ROM内含

1000+
彩色照片

人物与姿态

[美] 布迪·斯格勒雷 著
黄文丽 译



上海人民美術出版社

卡通艺术家形象参考集

人物与姿态

[美] 布迪·斯格勒雷 著
黄文丽 译

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

卡通艺术家形象参考集: 人物与姿态 / (美) 斯格勒雷 (Scalera, B.) 著; 黄文丽译. —上海: 上海人民美术出版社, 2009.1

书名原文: Comic Artist's Photo Reference

ISBN 978-7-5322-5866-6

I. 卡… II. ①斯… ②黄… III. 漫画: 人物画 - 技法

(美术) IV.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第124138号

Comic Artist's Photo Reference

Copyright © 2006 by Buddy Scalera. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, scanning, or otherwise, except as permitted under the publisher.

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版。

版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2008-012

卡通艺术家形象参考集: 人物与姿态

编 著: [美] 布迪·斯格勒雷

译 者: 黄文丽

责任编辑: 姚宏翔

流程编辑: 赵春园

封面设计: 赵春园

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版社

(地址: 上海长乐路672弄33号 邮编: 200040)

印 刷: 上海锦佳装璜印刷发展公司

开 本: 889×1194 1/16 印张 9

版 次: 2009年1月第1版

印 次: 2009年1月第1次

印 数: 0001-4300

书 号: ISBN 978-7-5322-5866-6

定 价: 38.00元



卡琳·德摩卡拍摄

作者简介

布迪·斯格勒雷是位作家、编辑和摄影家。他以系列畅销书出名：有各种摄影光盘、《漫画艺术家图画参考手册》以及在惊奇漫画（Marvel Comics）中的Deadpool, Agent X 和X战警无极限(X-Men Unlimited)的作品。他写作并自行出版了好几本漫画书，包括：Necrotic: Dead Flesh on a Living Body 和7 Days to Fame, 这是一个漫画电视连续短篇，是一个现实片，竞争者以自杀换取出名。布迪是Wizard Entertainment出版社WizardWorld和Wizard·School网站的创始人和编辑。他继续在娱乐界担当网页和多媒体开发工作。欢迎访问他的网站：www.buddyscalera.com。

仅以此书献给

詹妮特：谢谢你宽广无私的爱和无限的耐心。我的床头只挂一幅照片，那就是你的。

写给达尼拉和尼克：追随自己的梦想，永远不要害怕失败。永远不要放弃。不管发生什么事情，家门永远对你们敞开着，我爱你们。

致谢词

特别感谢新泽西新米尔福德Shin Budo Karate Do的乔·瓦伦蒂诺和内尔森·洛佩兹提供了工作间。

还要感谢……

……卢卡斯、诺门、海蒂和维若妮卡。他们连续数小时在炽热的灯光下工作，保证我们顺利完成拍摄。

……里阿姆·戴维。我在试拍和编辑照片的时候，你都表现出无比的耐心。谢谢你，爱尔兰人。

……卡琳·德摩卡。给了我第一部数码相机。

……保尔·查德维克、比利·图锡、格莱格·兰德、斯安·陈、麦特·哈里、佛兰德·雷兹和迈克尔·布雷特维斯，他们制作了出色的样图。非常感谢你们为此付出的时间和精力，以及你们的敬业精神。

……帕姆·维斯曼。谢谢你给了我这个极好的机会。你是我心目中的新超级英雄。

……盖·克利。为设计提供了激动人心、独特的视角。

……艾米·杰恩丝。谢谢您为我提供了这个令人愉快的合作，期待与您下次的合作。

引言 6

示范:

如何使用照片集

斯安·陈

8

目录 Table of Contents

1 非洲裔美籍男子 12

面部表情 14

站姿 16

坐姿 20

提举姿势 21

穿斗篷的姿势 22

穿街头服装的姿势 23

击剑姿势 24

持枪姿势 26

格斗姿势 29

受伤表情 31

恐惧表情 32

飞翔姿势 33

示范:

如何表现心情

米歇尔·布雷特维斯 35

2 西班牙裔美国女子 38

面部表情 40

站姿 42

坐姿 49

提举姿势 50

穿斗篷的姿势 52

穿街头服装的姿势 53

击剑姿势 54

持枪姿势 56

格斗姿势 59

恐惧表情 61

受伤表情 62

示范:

如何画出美丽的女人

格莱格·兰德 46

示范:

进行试画

威廉·图锡 63



3 白人 68

面部表情 70

站姿 72

坐姿 76

穿斗篷的姿势 77

提举姿势 78

穿街头服装的姿势 80

击剑姿势 81

持枪姿势 84

格斗姿势 92

受伤表情 94

恐惧表情 95

飞翔姿势 96

示范:

运动的人体

麦特·哈里 87

5 更多素材 128

各种亲吻姿势 130

搏斗姿势 132

抽烟姿势 136

喝饮料姿势 138

手枪上膛姿势 140

撰稿艺术家 142

本书团队 143

关于光盘 144

4 亚洲女子 98

面部表情 100

站姿 102

坐姿 106

提举姿势 107

穿斗篷的姿势 108

穿街头服装的姿势 109

击剑姿势 110

持枪姿势 113

格斗姿势 118

受伤表情 120

恐惧表情 121

示范:

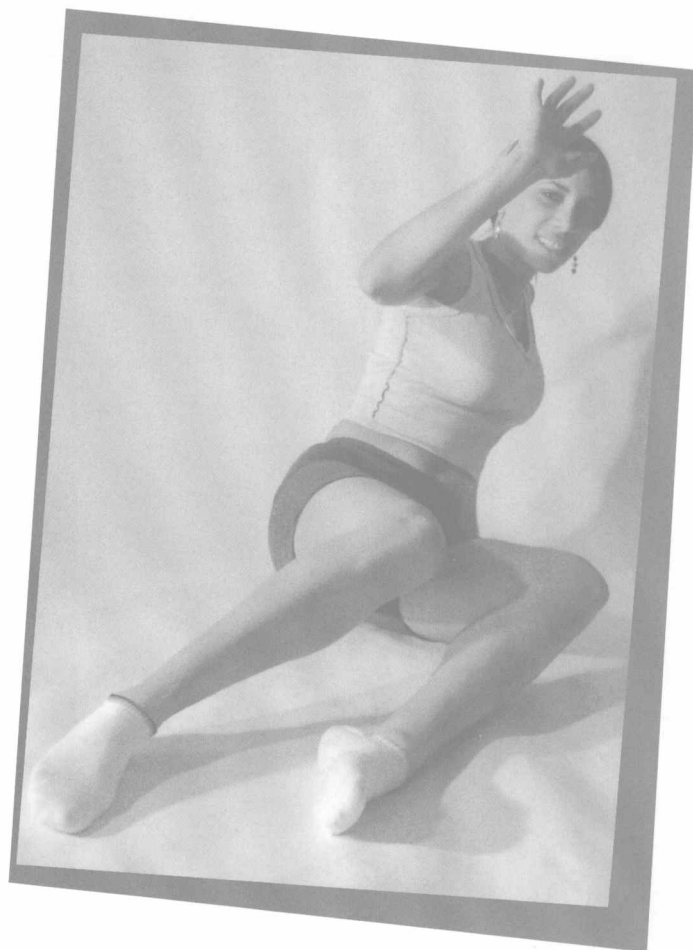
如何在背景上画人物角色

保尔·查德维克 116

示范:

利用照片创造卡通人物

佛兰德·雷兹 122



这是一本好书。自古登堡(Gutenberg)发行了旧版本以来,本书可能是非小说类十大最佳作品之一。

好的,也许我有点夸张,但是,这是本完全属于你的书。它的艺术表现手法也许不完全如人们所知的那种最精细的,所以,你就……随着本书,看下去。人们飞起来了,他们有着最炙热的想象力,穿着氨纶制成的衣服——却完全不感到丁点的不自然。

不过,认真地说,女士们,先生们,这确实是本好书。当你草草地翻阅本书,了解本书的工作人员,有格莱格·兰德、保尔·查德维克、麦特·哈里、威廉·图锡、斯安·陈、佛兰德·雷兹和米歇尔·布雷特维斯,当然还有我自己——你也许会有类似的夸张结论。其实我的意思是,再看一遍,再看看这些名字。这不是你平常所看到的内容烂、异想天开的、梦想成为明星的人做的书,每个致力于本书的艺术家在这行都是“成功人士”(除我之外,如果你相信的话,我主要是漫画书作者)。

如果你已经是位专业的或几乎是个准艺术家,你就知道本书是关于什么的,它是怎样的。这是本人物姿势集,你肯定需要的。只要打开,草草地看上几页。走到收银台,我将呈现给您的直接影印件有: **四个完美的模特, 500多张彩色照片, 七种艺术样本, 一张CD-ROM, 外加600张照片**, 这些都不在本书中。如果你是个有雄心壮志的喜欢艺术的人,或者你是给家里的某个艺术家购买本书,那么,请允许我给您做个30秒钟的宣传广告。

漫画书制作也许是一个人能够拥有的回报价值最高、最理想的职业。它很有趣,令人有成就感——特别是有趣。有人付钱请你画人物造型,做一些很酷的事情,比如:飞起来,毁掉一些东西。这种职业让你在家就可以制作大预算的好莱坞特技影片。

漫画职业胜过当医生、宇航员,胜过那

些用一端带钉的棍子戳捡烟头的人(你也许会认为我在开玩笑。在这些职业中,我没有开玩笑。如果没人把烟头扔在地上,这个世界就不必要雇用那些捡烟头的人。他们确实为社会提供了有价值的公共服务,关于这点,我觉得就宇航员我都没有这么多可说的)。

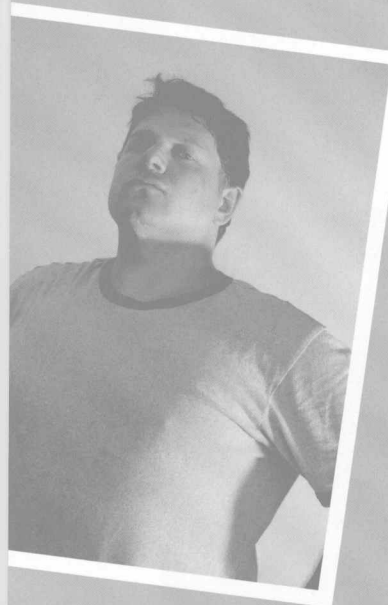
如果你鼓励你生命中的某个人**追求漫画艺术中一种相当赚钱的职业**,你一定是个明智、受人尊重的人。再次声明,并非玩笑。如果你作为漫画艺术家渐次适应了这种工作,你的经济收入会相当可观(你也有可能经济非常困难,这样说对售书毫无帮助,但这是我的工作)。每次有人获得了漫画巨奖,他们都要感谢某人,那个人也许就是你,对吗?

所以也许你就在想“如果我给自己爱的人买这本书,当他(她)成名富裕后,会永远爱我,记住我吗?”答案是明确、毫不含糊的**“是的”**。

(有些禁用也适用于此,这里的都是好的。)

画漫画是一种非常好的、能够实现自我价值的职业,但也是非常难的。作为一名漫画书艺术家,要生存下去,就必须具备无限的耐心、热情以及无数的实践。因为为钱而画意味着有时候艺术家必须画一些她或他在其他情况下本不愿画的东西。实际上,一个慢慢适应这行工作的艺术家会被迫每页画三到五张的插图。而且是每个工作日。

这个工作听起来很酷?是的,但记住,漫画艺术家是根据别人写的漫画书稿进行工作的,其中很多书稿不是很好。其实,我也曾经写过几部很糟的漫画书稿,还拿稿费。要从中进行挑选。(注:作为行规,漫画书作者的报酬与联邦囚犯的差不多,在写本书的时候,他们每小时劳力\$1.5。我的书稿稿酬还曾经低于此。)



关键是创作漫画书比表面看起来要难得多。你得快速、有效地创造出引人、专业的产品。工作的时候你的确得思考。你的艺术品不仅仅要吸引人，它同时还必须在讲述一个故事。这可不像看起来的那么简单。

关于他们的艺术样图，我采访了本书中的每个艺术家。和本书中即将获奖的照片一样，这些艺术样图也是令人惊叹的。**即使你是朋友圈子里最好的艺术家，甚至你妈妈也这么说，你也必须仔细研究这些艺术样图。**实际上，我建议不要看这些前言介绍，既然它们根本无法真正教你什么东西。

不管怎样，咱们回到照片集这个主题上来吧。许多（不是所有）顶级艺术家利用照片集帮助他们构思至关重要的造型。即使人体受限无法完成一些姿势或造型，还是有无穷的方法来画人体。（留给数学家的问题：真的有无穷这个数吗？或是我刚刚编造了一个孩子在算盘上找不到的数字？）

专业的艺术家必须画出各种人物的动态姿势：跑动、跳跃、踢、猛击、摔跤、抽烟、喝酒，任何你能够想到的表示动作的动词。如果可能的话……嗨，也许是不可能的……漫画艺术家都得画出来。本书及其附带的CD-ROM包含了各种角度的所有姿势，这是本永远不会过时的工具书，除非人体结构进化。

最杰出的艺术家都非常了解这些展示出来的人体造型，知道如何巧妙处理这些角度，夸大透视缩短法，加大密度，以取得恰当的效果。很多专业艺术家因为知道在什么时候怎样使用照片参考手册，从而达到这种效果。

最后我总算切到我的主题了。如果你是个有抱负的喜爱艺术的人，或者你家里有这样一个人，你就需要照片参考手册。除非你的家里有人看起来像本书里的四个模特，否则你必须买一本。不仅因为它能让我变得富裕，更重要的是因为它可能帮助那个人转入漫画艺术行业。

当你的漫画艺术家跨出白色的轿车，出席一个隆重的盛典，接受金灿灿奖杯的时候，他们会向你挥手。你就会知道买这本书，帮助他开始了他的事业，你就会放下那根烟头棍，骄傲地挥手应答。

或者，如果你是个宇航员，你也可以挥手，但没人会注意到你。

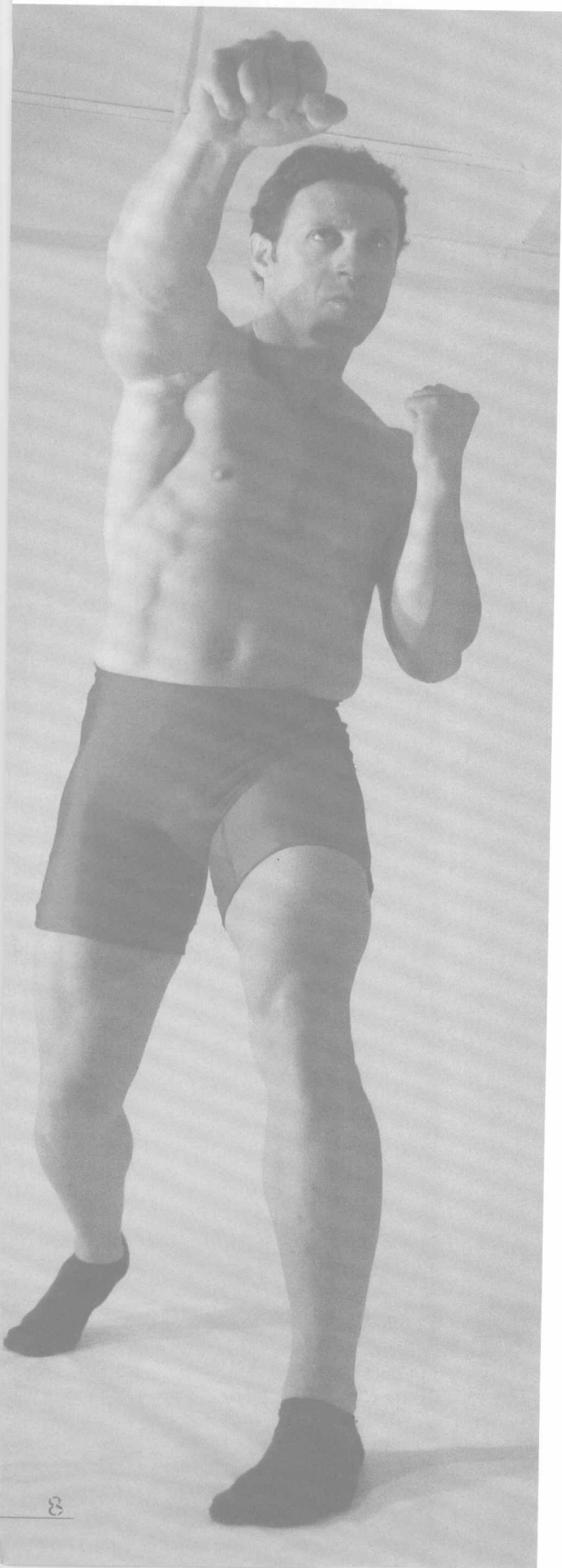
买这本书吧。有人会需要它。

布迪·斯格勒雷
buddy@buddyscalera.com

Buddy
Scalera



如何使用照片集



斯安·陈

你也许会认为看照片集是个简单、直观的过程。但事实并非如此。照片和漫画书画页是三维体物的平面表现。

有经验的艺术家可以通过运用艺术技巧，例如透视、颜色或光层次渐变、透视画法等，让观者感觉自己在看一个立体的人物、地点或东西。好的照片可以为你的插图增加分量、深度和真实感。但是首先你必须知道如何透过照片的平面图看到结构和动态。

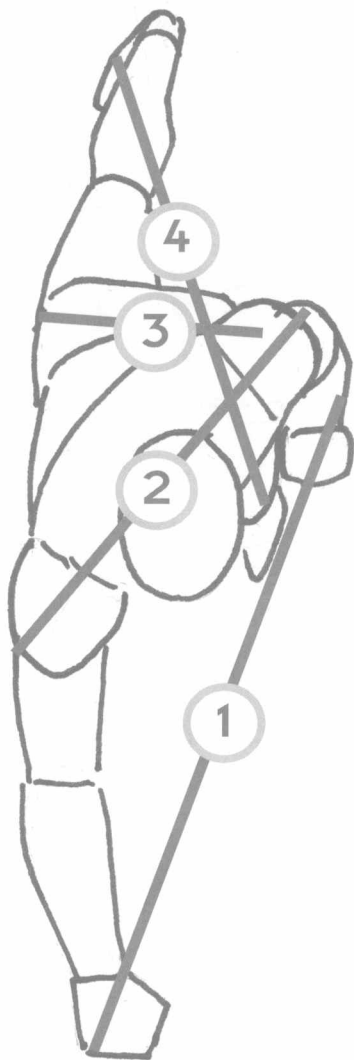
1

找到你需要的照片

寻找能够给你提供故事中需要的造型的图片。人体确实有太多方法进行移动和弯曲，但画家却有无穷的方法把它画出来。作为一名艺术家，你可以从任何可能的角度移动你的金属“相机”，创造出一个新的、激动人心的插图。选出一张和你要画的图画非常相似的照片。也许不完全符合你的要求，但作为艺术家，你必须借用其他图片或你脑海中想象的姿势和表现手法。

这幅照片表现了一个体格强壮的高个男人猛击一拳时的姿势。拍摄时采用低角度使他看起来更高、更威武，使人印象更为深刻。

从感性的角度来说，具有两种光源的照片给人物增加了更为戏剧性的效果，更有深度，更具感情色彩。



理解三维空间

这幅照片表现的是一个真实的世界、一个三维空间。但是照片表现的却仅是这个人的平面。我们可以在心里利用视觉线索在平面图中观察到深度和距离。

试着把我在第一步提到的金属相机移到人物的正上方一个有利位置，画出模特在三维空间的活动。这可以让你看到人体在真实世界中是怎样移动的。你能看到这个模特的身体向前移动的时候另一只脚还稳稳地在后面。他身体的大部分重量都在左脚上。身体其他部位都从这个点成扇形展开。当人物站立休息时，它完全平衡。当人体开始移动，随着人体在三维面的伸展，这个姿势的人体是失去平衡的。一边紧缩，承受了绝大部分重量。另一边通过用力击出一拳，释放能量。请注意这记猛击是怎样利用向前的冲力引导身体的。它看起来就像一个螺旋形的楼梯，给你一种这个形状是怎样存在于真实世界的感觉。这些都是非常重要的细节，让你最后的成品看起来活生生，有深度、有重量，动态十足。

1 第一部分是身体部位从原始位置最大限度伸展。

2 头和肩膀躯干。由于向外伸展的手臂，肩膀从原来的位置形成了一个角度。注意这个角度和髋部的角度有什么不同。

3 髋部保持垂直的位置，与原先的位置很近。在这个起始姿势中，髋部承受了人体的重量，但此处，重量已经移到了模特的左上腿和左膝。

4 模特的右脚在原位。它支撑人体，给他推和发力的重心。如果模特正站在冰上，在所示的这个姿势，他就不会有这个力量和推力。

最后，这个人体是失去平衡的。这个姿势展示了一个动态、发出力量的人体，这是漫画艺术家都必须会画的。

抛弃平衡

人体自然放松的状态是笔直地站着（见左图的姿势），这是身体最平衡的时候。跑步和猛击（见右图）使身体失去平衡。在漫画中，这个动作往往会让身体看起来好像要翻倒一样。利用这个，提高自己对动态的感觉。

这些人物的身高、体重和类型几乎都一样，但是，注意那些细微的视觉线索，它们告诉读者右图中的人体是运动中的。同样我们也注意到与右图另一个人体姿势相比，左图中的姿势非常放松。两个姿势都有效地传达给读者不同的信息。

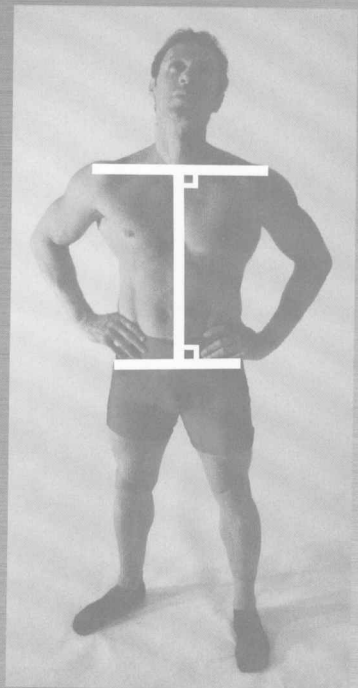




把人体分解成几个部分

人体每个部分都有重量和体积。用简单的线条开始画人物。开始画臀部和肩膀的时候，脑子里要有三维空间的概念。注意是怎样扭转和呈螺旋形行进的，正如在第二步我们讨论过的。寻找人体结构线索，例如，后腿和髋枢轴的连接方式。臀部和腿可以弯曲和移动，但人体可以不破坏原有结构，进行运动，使其二者和平相处。那就是说，腿有太多方法可以在髋部的骨头结构中进行移动。

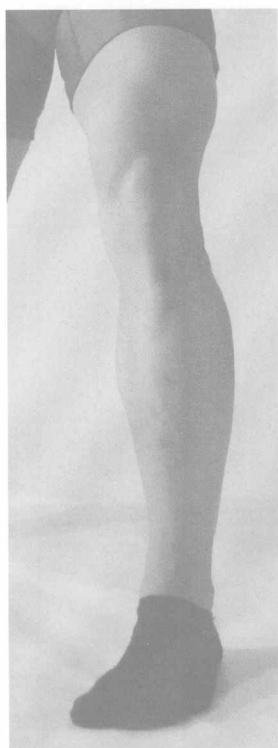
想象一下，人体的每个部分就像一个圆柱体一样叠在另一个圆柱体之上，然后画出这些圆柱体。



这些都是连接在一起的

记住身体的各个部分都是相互连接的。一个部位移动的时候，会影响其他的部位。

当人体处于稳定垂直的状态，如左图，脊椎是笔直的，并且与肩膀和髋部垂直。当脊椎弯曲，如右图，其他部位也产生了变化：脊椎与肩膀和髋部的角度变了，肩膀和髋部的线条从平行变成斜角。



较弱的次光源

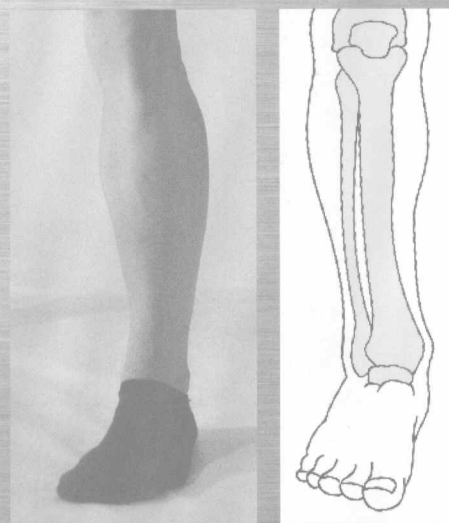


加强光层次的渐变

两种光源揭示了这幅照片中人物的轮廓和体积、骨骼和结构，但是肌肉系统产生了非常复杂的暗部。如果仅仅知道光的方向，你大概能判断出70%的暗部。但是要准确把握中心色调，你必须分析肌肉所产生的峰点和谷点。同样，你得记住，骨骼不是完全笔直。用一把尺子就能揭示骨骼的自然曲度，运用这个知识点，就能创造出更为逼真的暗部。

寻找细部

注意胫骨也不是完全笔直的。这也会引起阴影弯曲。注意这样的细节会让你的艺术达到一个现实主义的新台阶。



诺门

非洲裔美籍男子



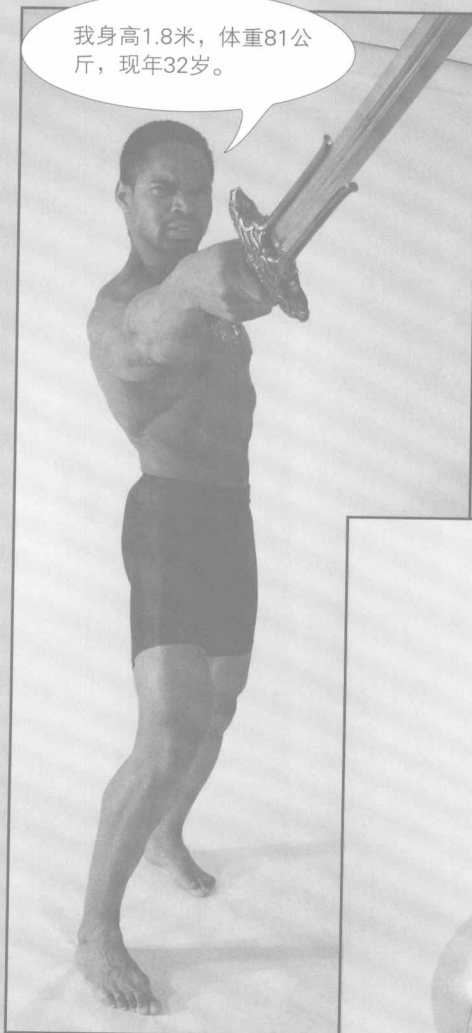
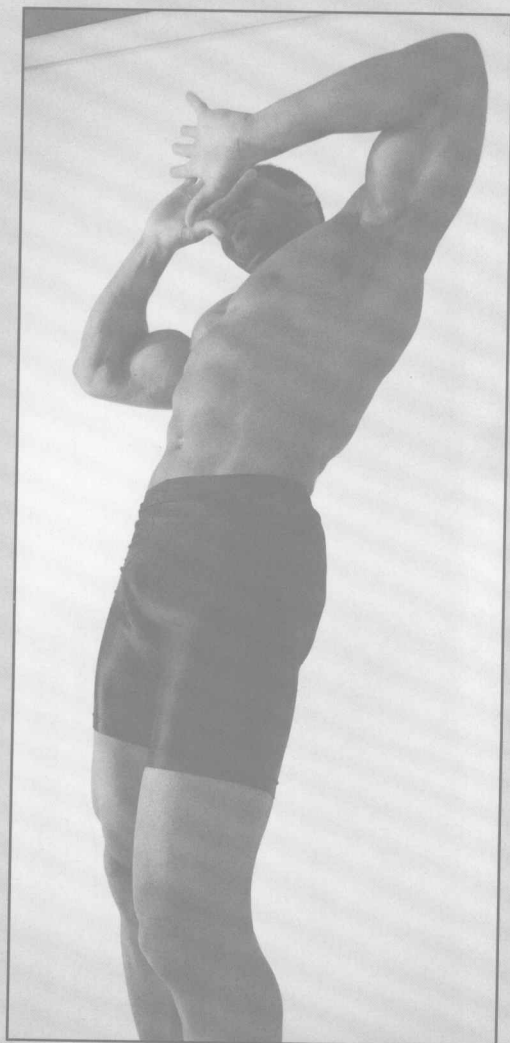
我是诺门·
A·克利门。



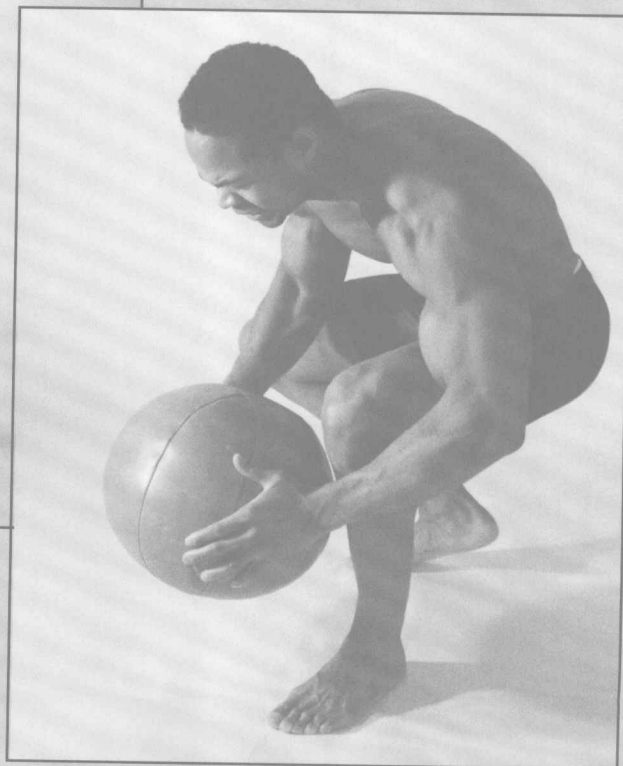
我是牙买加人。



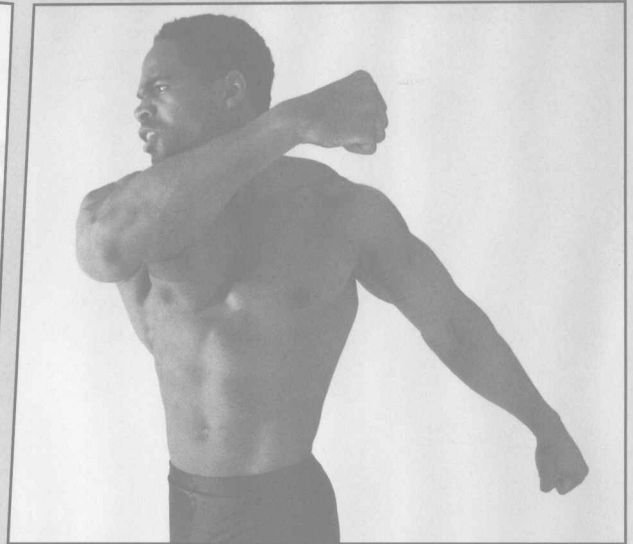
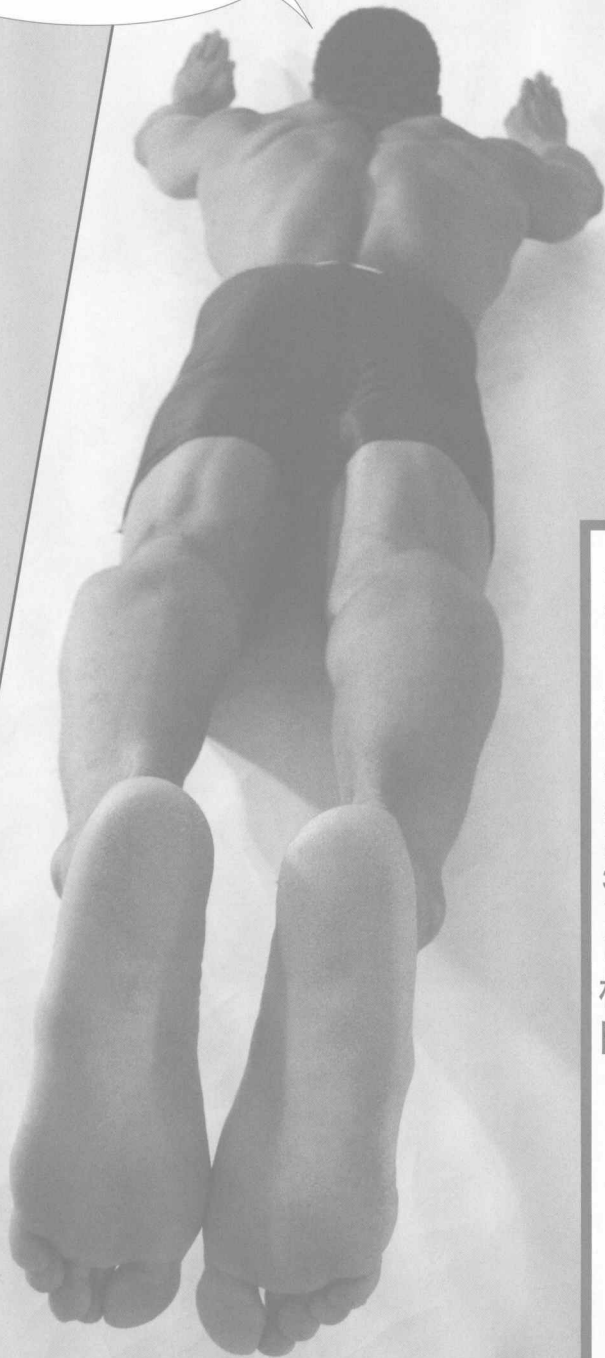
啊！
我是个演员
兼模特。



我身高1.8米，体重81公
斤，现年32岁。



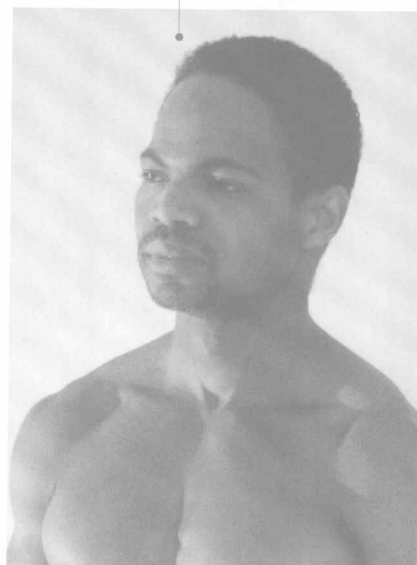
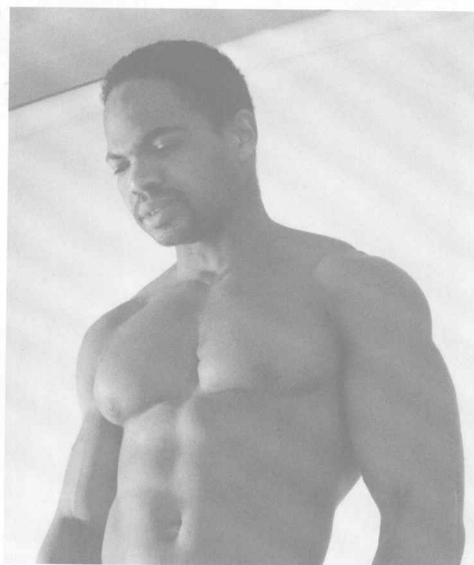
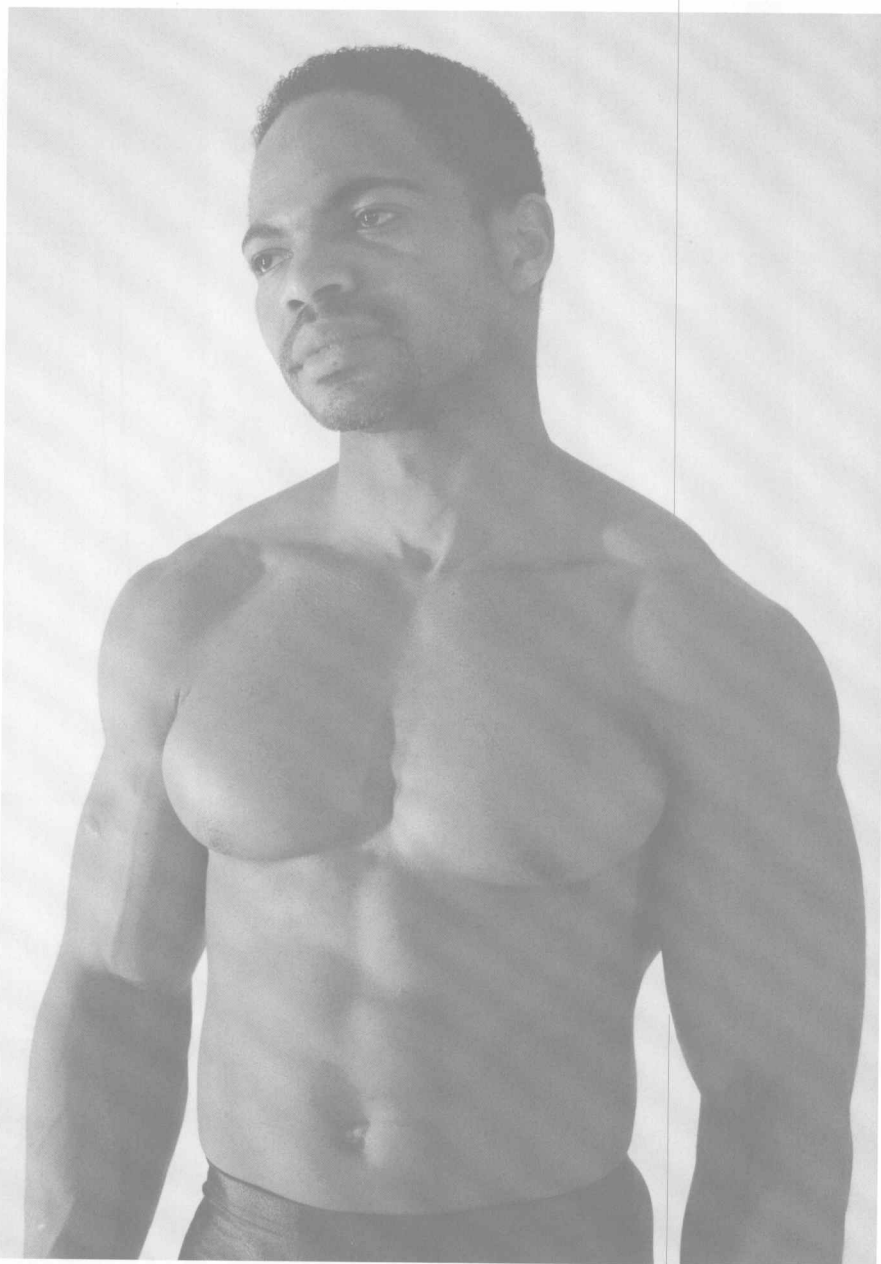
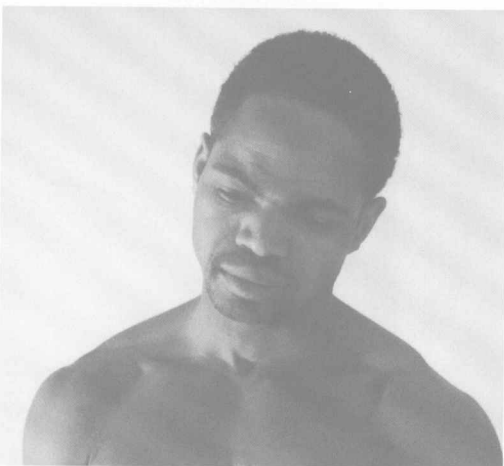
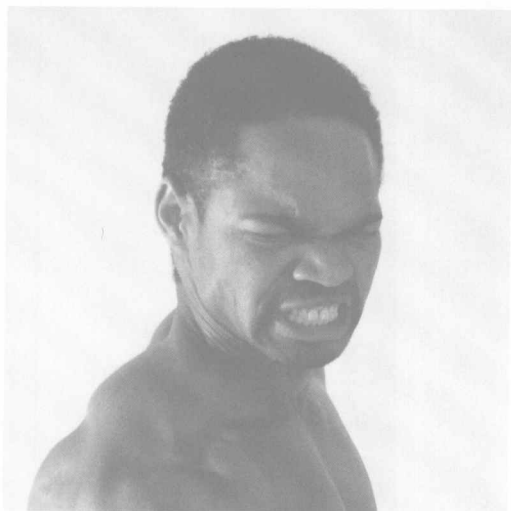
我的e-mail:
webmaster@kellyman.4t.com

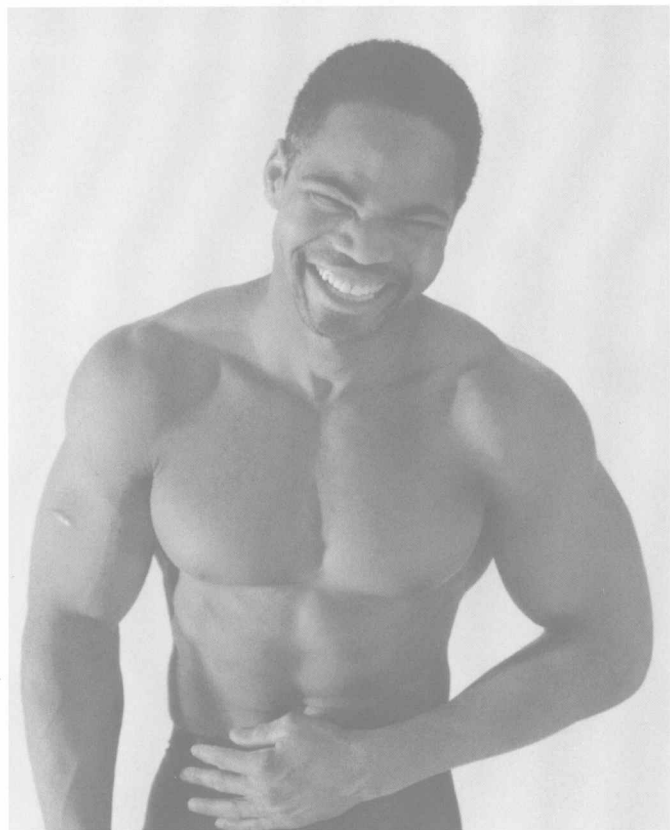
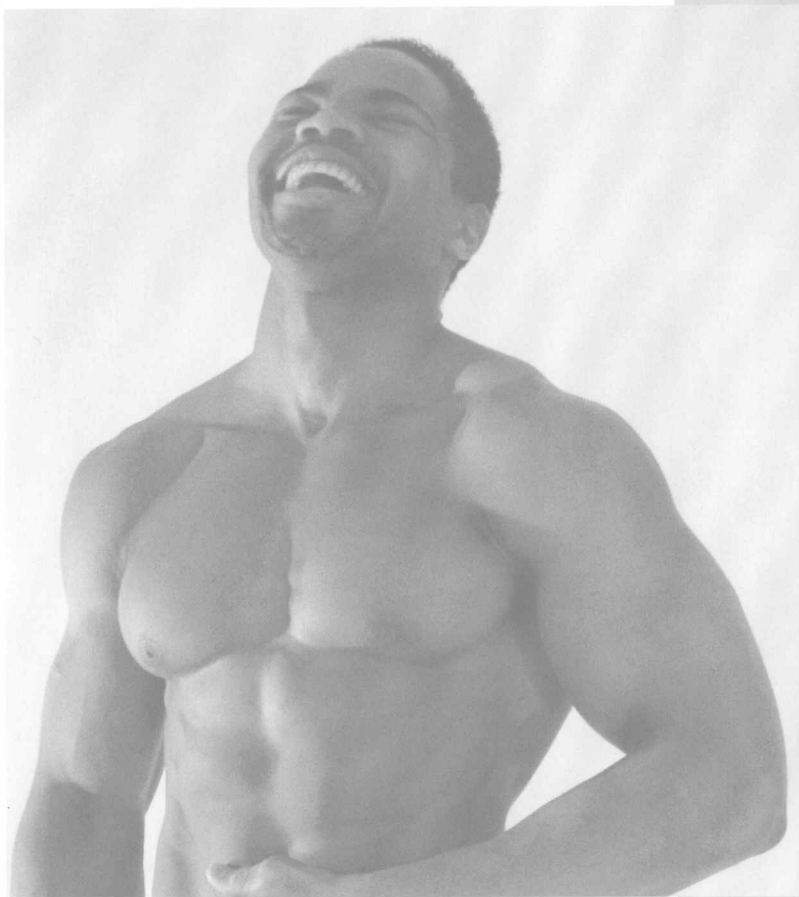
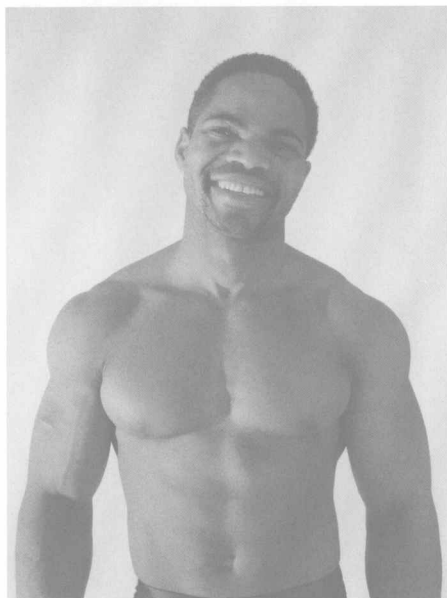


米歇尔·布雷特维斯35页的样图



面部表情





站姿

