

形态卡通绘画技巧

日本卡通画法专辑

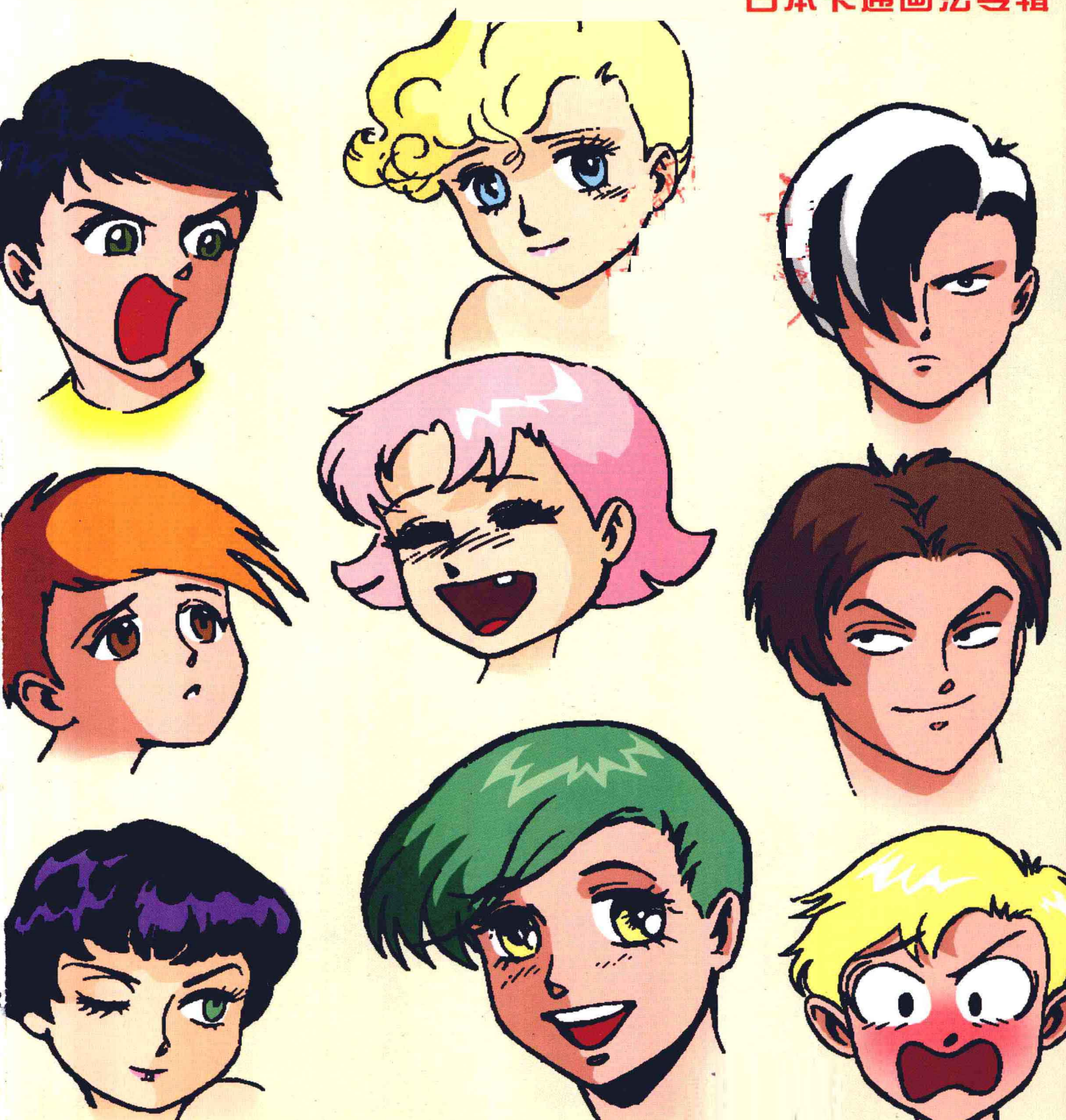


[美] 克里斯托夫·哈特 著
颜芳 译

中国轻工业出版社

形态卡通绘画技巧

日本卡通画法专辑



形态卡通



绘画技巧

日本卡通画法专辑



[美]克里斯托夫·哈特 著
颜 芳 译



中国轻工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

形态卡通绘画技巧: 日本卡通画法专辑 / (美) 克里斯托夫·哈特著; 颜芳译. —北京: 中国轻工业出版社, 2004.1

ISBN 7-5019-3939-X

I. 形… II. ①克…②颜… III. ①动画—技法—(美术)—日本②动画—技法—(美术)—对比研究—日本、美国 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 017049 号

版权声明:

原书名: MANGA MANIA: How to Draw Japanese Comics

Copyright 2001 by Christopher Hart

Originally published in the United States in 2001 by Watson—Guptill Publications, a division of BPI Communications, Inc., 770 Broadway, New York, NY 10003, United States of America. www.watsonguptill.com.

北京世纪博宇文化传播有限公司策划

献给所有热忱的卡通画家
和认真的艺术院校学生

责任编辑: 张皓颖

责任终审: 孟寿萱

责任监印: 胡 兵

责任校对: 燕 杰

封面设计: 周 航

版式设计: 谷健鹏 王国红

出版发行: 中国轻工业出版社 (北京东长安街6号, 邮编: 100740)

网 址: <http://www.chlip.com.cn>

发行电话: 010-65121390

印 刷: 北京国彩印刷有限公司

经 销: 各地新华书店

版 次: 2004年1月第1版 2004年1月第1次印刷

开 本: 889 × 1194 1/16 印张: 9

字 数: 230千字

书 号: ISBN 7-5019-3939-X/J · 216

定 价: 36.00元

著作权合同登记 图字: 01-2001-3262

· 如发现图书残缺请直接与我社发行部联系调换 ·

30112K2X101ZYW

中国轻工业出版社读者服务部电话: 010-65241695 传真: 010-85111730



目 录

前言

6

漫画基础入门

8

动态姿势

28

漫画中的坏男孩

46

漫画的类别

56

漫画中的幻想世界

66

销魂夺魄的漫画美少女

90

可怕的机器人和其他酷物

96

设计动态的画面

114

日常情景的表现

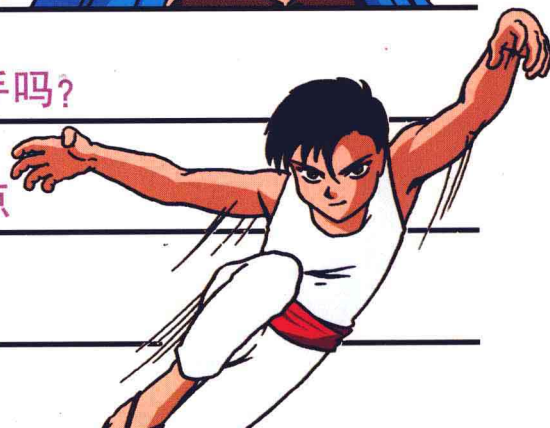
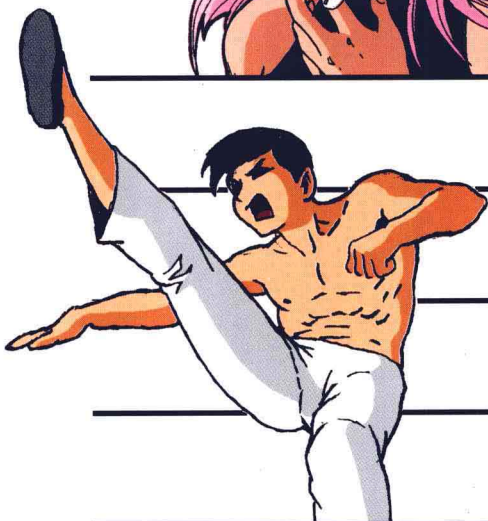
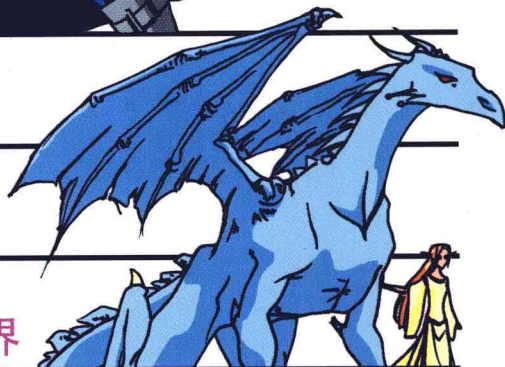
126

你想成为卡通画高手吗?

130

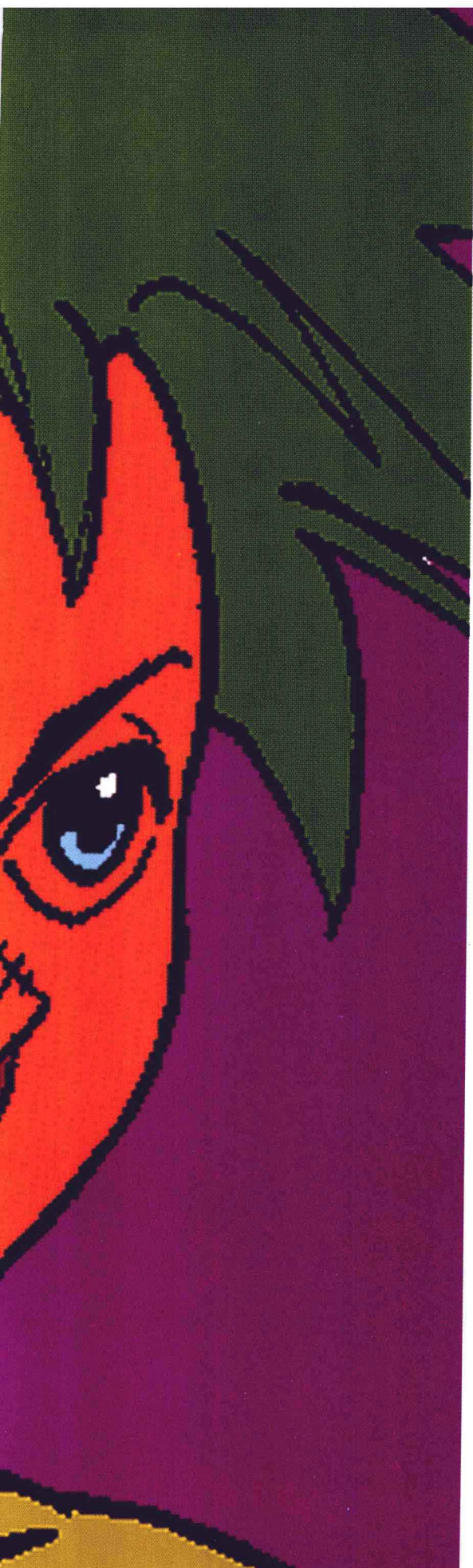
业内人士的观点

138



前言

Manga(发“mahn-ga”的音，其中g为浊音)的意思是日本的漫画，也指日本的漫画书。大多数美国人是从anime(anime的发音为“an-ah-may”)即日本的动画片中了解漫画的。通常都是漫画连环画带动了动画片。日本的漫画在美国有广大的读者，并在逐步与欧洲漫画出版商争夺市场。漫画也以其忠实的读者而骄傲。事实上，在美国有很多专门为提高漫画这一艺术形式而举办的漫画研讨会。



虽然不该过分强调漫画的作用，但它在日本以及亚洲的其他地区的影响的确是不可低估的。它已成为一种“现象”，其广大的读者群遍及男女老少，而西方风格的卡通书则主要面向十几岁的男孩。正如你会在纽约上下班等车的人群中看到人们阅读“华尔街时报”一样，你同样会在日本的火车上看到人们在津津有味地阅读最新版的自己喜欢的漫画书。漫画书的特点就是可以被很快地读完，因此长篇大论被缩减成最简单扼要的文字，而向读者展示故事情节的则是动作和表情。

日本的漫画书可以有200页、300页甚至1000页之长，而西方的卡通书则与之相差甚远，只有22页左右的篇幅。在日本，漫画家享有很高的社会地位，知名的漫画家拥有强大的制作阵容和众多加盟的画家，不断创作出厚厚的漫画书，以满足如饥似渴的漫画迷们焦灼的等待。

几年前，好莱坞首先推出了漫画，并以动画的形式把它搬上了美国的银屏，像《太空小子》、《森林大帝》、《巨人》、《Speed Racer》、《Tobor the Eighth Man》。而今好莱坞仍在动画片上与日本势均力敌，但越来越多的时候，它正在把漫画书变成电视片，把电视片变成电影。又把电影变成玩具和各种消费品的帝国。有谁没有听说过《Digimon》、《龙珠》、《水手月亮》和《皮卡丘》呢，但是同时也有越来越多原版日文漫画书在西方被翻译后出版。漫画的入侵势不可挡。

为什么日本漫画会有如此强大的人气呢？首先，它的风格是独树一帜的：那一双双熠熠发光的大眼睛；那小巧而高挺的鼻子，以及那随风飘扬的头发和动态万千的嘴。此外，漫画

的初衷是把普通百姓创作作为引人入胜的角色，而西方的卡通却把情节创造得离奇以营造刺激和暴力的效果。因此，相比那些早餐只吃火药又能穿越水泥墙的动作型角色来说，漫画中的人物更容易被联系到现实中来。还有，对于那些还没能积累大量生活素材和懂得解剖学的人来说，画漫画要容易得多。面部的描绘起着举足轻重的作用，却并不过分苛求身体的肌肉感。感情可以通过眼睛或肢体语言来表达。

有很多人都从历史的角度写过关于漫画的书。虽然这本书也能使你加深对漫画艺术的理解，但这并不是我们的初衷。我们的初衷是要循序渐进地给你视觉引导，使你在各种流行的漫画人物中画出甚至是创作出自己的漫画人物形象。这本书中的漫画形象包括：男孩、女孩、学生、10几岁的少年、神话人物、科幻人物、机器人、武士等等。而且，这本书不仅仅局限于如何画引人入胜的人物，它还通过清晰的图例展示出如何画它们的各种姿态、衣着以及如何围绕他们设计吸引人的漫画书。

我殷切地期望有一天可以看到你的成功，看到你成为专业漫画画家，看到你的作品遍布世界各地。

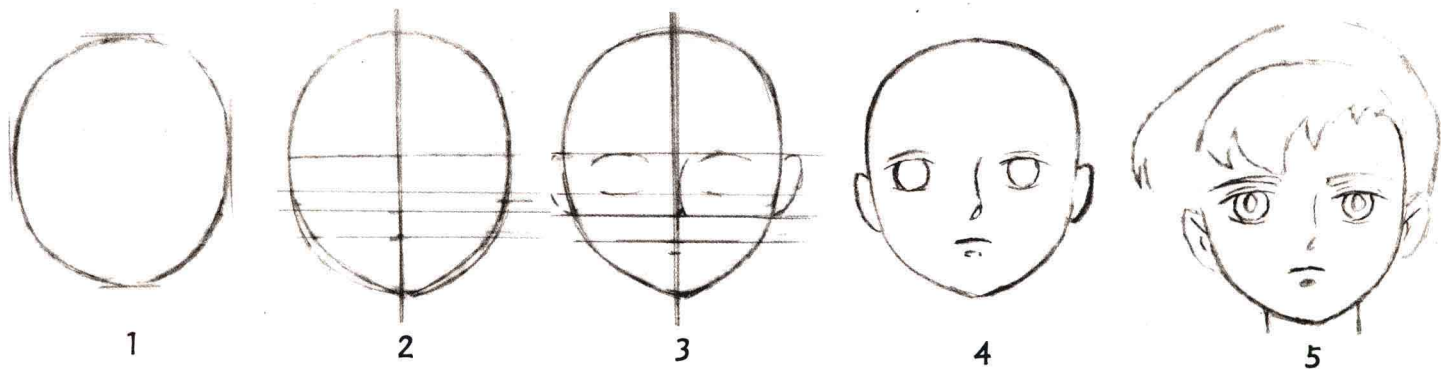
漫画 基础入门

在日语中“MANGA”被泛泛地译为“漫画”或“连环画”。作为一种绘画形式（风俗画），漫画在日本极其流行，因此它在美国的盛极一时也不足为奇。然而漫画的画法与西方风格的连环画中所运用的技巧极其不同。在这一章中我们将从基本部位的画法开始来展示原汁原味的漫画。

漫画中年轻人的头部

漫画书中人物的头部的造型在构图上与西方风格的连环画有所不同，它通常更圆一些，而绝不会棱角分明。这里部分原因是由于漫画人物的年龄都偏小。年轻人与成年人的面部比例是不同的。两只眼睛在头部偏下的部位，而下颌则更圆一些。在画十几岁的青年及成年人时，下颌要拉长，整个面部要变窄。下颌绝不变方，而是缓缓地变尖；无论怎样，即使是画十几岁的青年眼睛也要位于头部偏下的部分，以使整个漫画人物有一种年轻的外表。

另外需要注意的一点是通常两只眼睛眼距很大。这使漫画家有可能画大大的眼睛却不会挤开其他的部位。眼睛的宽眼距还有助于突出圆圆的头部，这是年轻人的特征。无论年岁的大小，鼻子总是又精致又小巧；这使得它不会和眼睛“争夺地盘”。嘴也十分小巧，而且轮廓分明，正如你将在下面几页的漫画表情中所要看到的，嘴部可以变得巨大以反映强烈的感情。



正面

1. 先画一个圆形，虽然它不是一个椭圆，但它的高度要略长于宽度。

2. 在草稿中轻轻地画一条垂直的辅助线把面部分为两半。这一步很关键，因为它将帮助你等距地画出眼睛——从正面看，如果一只眼睛比另一只距离面部的中心线远，说明你的视角变了。接下来在头部的中心用两条水平线来表示将要画眼睛的位置。描上另一条水平线表示将画鼻子的底部的位置，再加一条表示嘴的位置。鼻头应在上眼线和下巴中间的位置。同时别在鼻子底部和嘴唇间留太多距离，你需要的是一个短短的上嘴唇，这是年轻人的标志。长的上嘴唇适用于老年人或邪恶的角色。

3. 开始画眼睛的形状，画得大一点，在这上面不要放不开，眼睛是漫画人物面部的焦点。用一条简单的，稍微拉长一点的弧线表示鼻梁。把耳朵画在头部偏下的地方，位于上眼线和鼻线之间，用一条短短的线表示下嘴唇。

4. 现在如果你愿意可以擦掉辅助线，开始画眼皮，在鼻子的底部画一个形状以表示其下部。

5. 考虑好头发向哪边梳，或右或左，然后把它画完，头发加高了头的高度，使人感觉眼睛被向下移了。

6. 这样就画出了一个漫画中的小男孩。



旋转头部

漫画书与其他形式的卡通书，如动画和连环画一样，很重要的一点是画家们既能把人物转向不同的方向，又能让读者认出人物来。这就是为什么轻轻地画上辅助线是如此之重要；通过把它们画在同一点或同一高度上，无论人物面向何方，它都会保持原有的比例。这就保证了人物能够被识别出来。

头的后部很少出现，因此在大多数教画漫画的书中，你很少能见到它。虽然它并不是最重要的头部位置，但作为一个漫画家你也会时常用到它们。



正面 3/4 向左



侧面



正面 3/4 向右



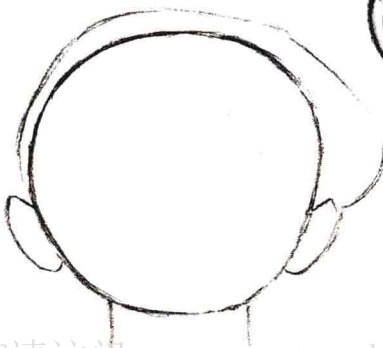
后面 7/8

这种视角最常用于正在谈话的两个人，说话的人通常以 3/4 的正面面对读者，而听话的人则以头的后部的 7/8 面对读者。在这个角度上只看得到一点人物的鼻子和一只眼睛。偶尔你可以画一点嘴唇；对于有着胖胖的脸颊的年轻人来说嘴唇通常会被圆圆的脸蛋盖住。



后视

这个角度通常用于正在从读者眼中走远的人物，或坐在别人前边的人。注意从后面看头部要宽一些，耳朵要偏下一点。而且如果不是被头发挡住的话，应该可以看见男孩的脸颊。

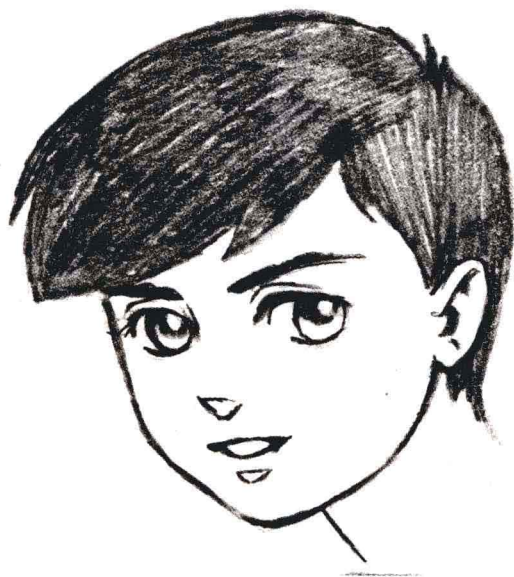
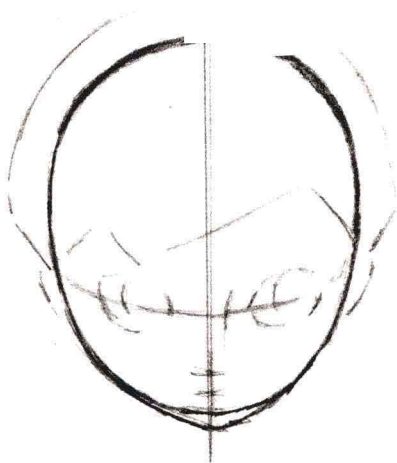


倾斜头部

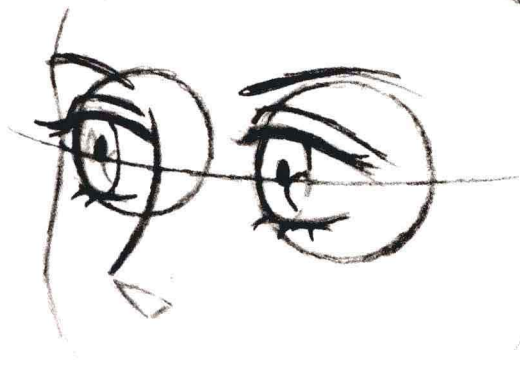
连环画的画家和动画家把头部轻微的上扬和下垂叫头部的倾斜。当你让人物的头部向下倾斜时，要画一条上弧线为确定眼睛位置的辅助线；当你让人物的头部上扬时，则要一条下弧线为辅助线。这种头部画法适用于各种画派，无论是商业广告还是美术设计。



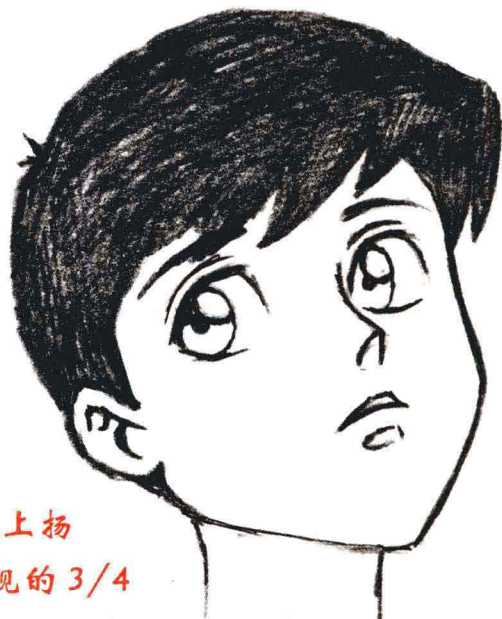
轻微下正视



轻微下垂
正视的 3/4



当你让人物头部下垂时，眼睛的辅助线为一条上弧线，而不是直线，因为是眼睛围绕着头部长的。



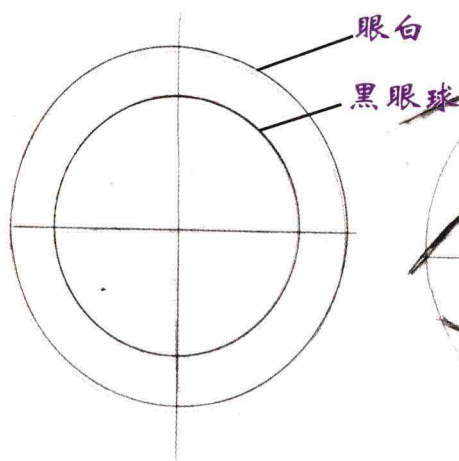
上扬
正视的 3/4

漫画的眼睛

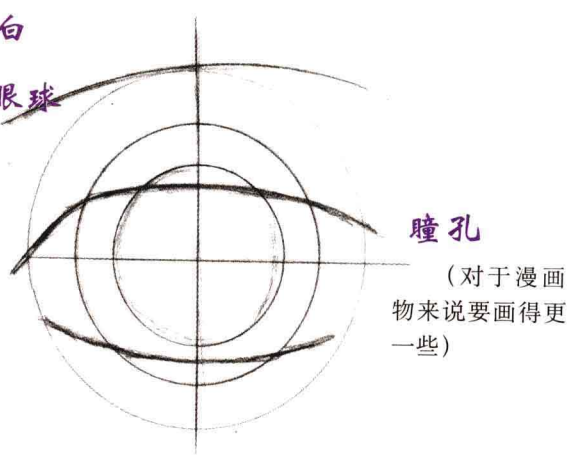
在画漫画人物时那双美丽迷人的大眼睛也许是最具挑战性的部分。

眼睛必须要画得恰到好处，因为它们吸引着众多的注意力。

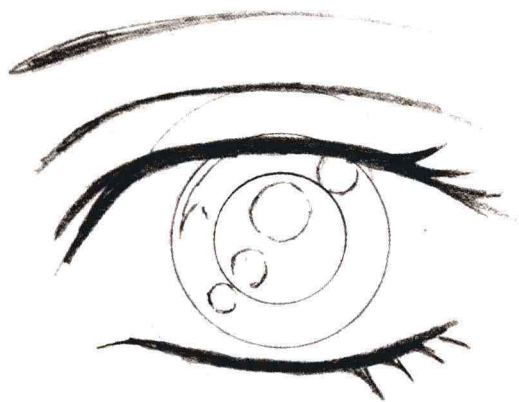
当你也许只想把眼睛画得美丽而漂亮时，别忘了它们不应该只是五官的一部分，它们更重要的作用是能够观看，因此一定要能表达力度和感情。



画眼睛的轮廓（眼皮）
只要在头部画上两个大大的圆。

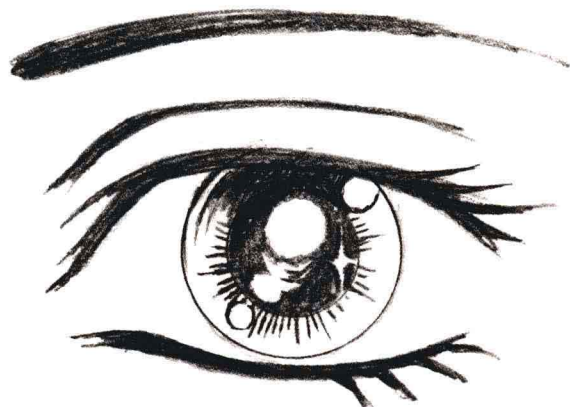


眼球本身是圆的，但眼皮盖住了其轮廓上下各一小部分，但眼睛看起来像个杏仁的形状。



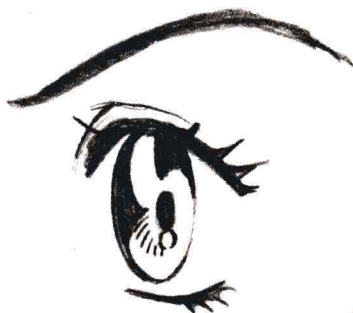
眼部高光

西方风格漫画书中的人物眼睛一般只有一处最多两处高光亮点表现眼睛的明亮，而日本漫画人物的眼睛则有很多种高光的画法——在黑眼球和瞳孔中都有一些，也可以有一些闪烁的小星星。



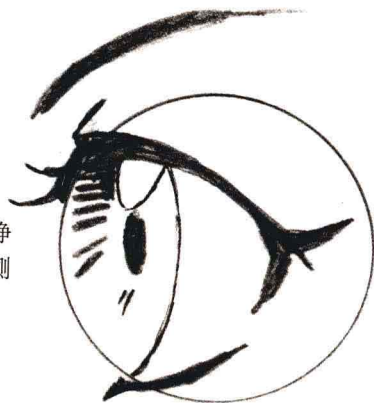
另类高光

这是典型的漫画人物的眼睛的另一种正面效果，一个大的高光取代了眼睛中多个小高光，这个大的高光实际上随着眼球的弯曲而弯曲，有助于加强眼球的立体感。



侧视

注意，当眼睛透过睁开的眼皮向外看时，在侧视中它仍保持着圆形。



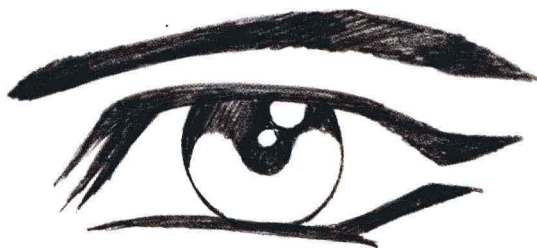
眼睛的闭合及变化

所有这些例子都注重细节并且使眼睛看上去闪烁明亮。而变化眼睫毛及眉毛线的粗细也是十分关键的，尤如这里所展示的一样。

黑眼球的上半部一般都由阴影所覆盖，或者至少上眼皮会因其在眼球上的阴影而变得粗厚。

标准型

注意在这三个高光中，最大的一点在黑眼球的上方，而不是在瞳孔上。如果瞳孔的大部分被一个高光所覆盖，就会出现“目瞪口呆”的表情。

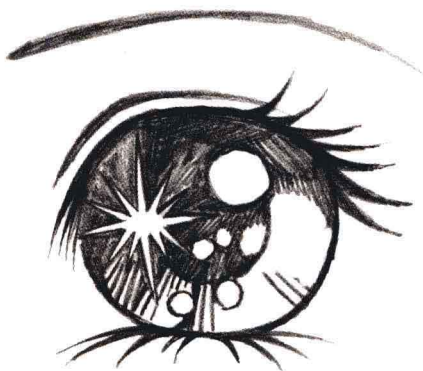


英雄型

创造这种细长的眼睛，需要砍去常规的一部分，上眼皮由内眼角一直画到了外眼角。而且这只眼睛比较细长，因为上眼皮向下挡住了一部分眼球。

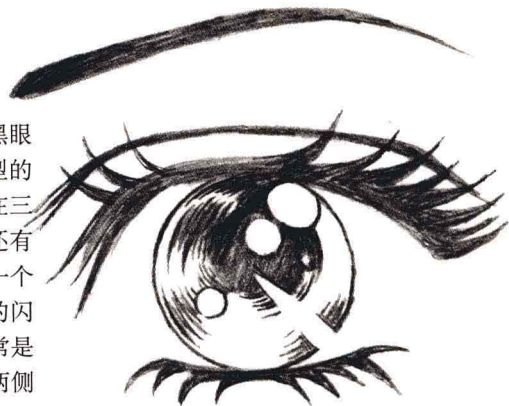
闪烁的星光

这类型的眼睛显得扑朔迷离，主要用于漫画中的女孩，以适应年轻女性的读者群。值得注意的是，如果眼睛没有被阴影覆盖住，就不可能创造出这么多的高光亮点——阴影为闪亮点提供了存在的空间，你想要越多的亮点，眼睛里就要有越多的阴影。



华美型

注意在黑眼球中形成造型的线的细节，在三个高光之外还有第四个——一个有银色光泽的闪亮。睫毛常常是向眼球上下两侧卷翘的。



眼睛紧闭

含泪——闭眼

闭眼时，同样眼泪应该流出，但我们需要看到的只是睫毛和眼线融成了一片。



含泪——睁开

当眼睛流泪的时候，眼泪应该看起来从下眼皮涌出，顺着脸颊淌下。

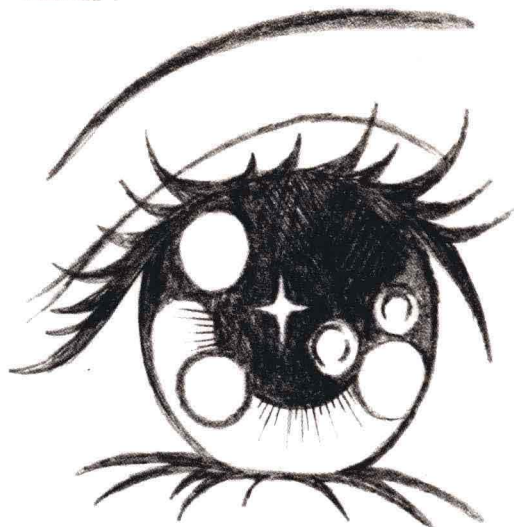
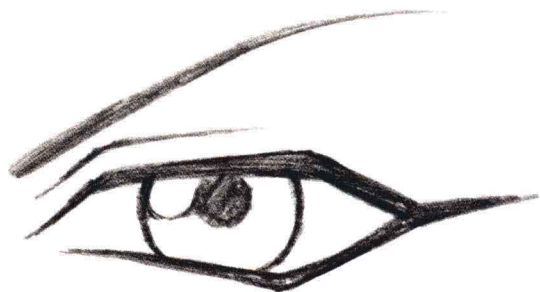
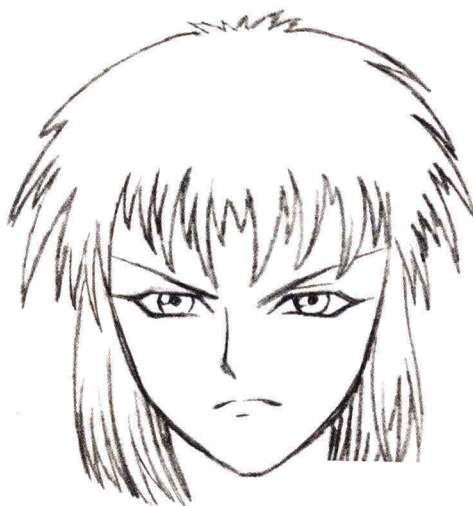


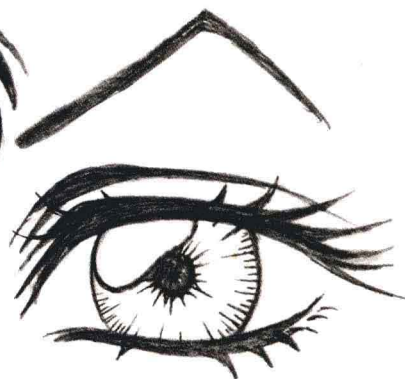
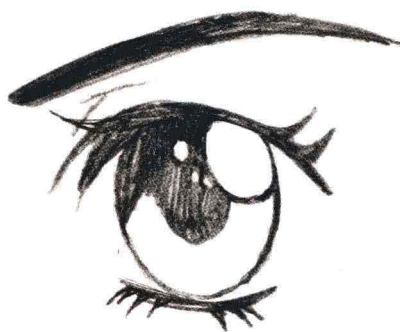
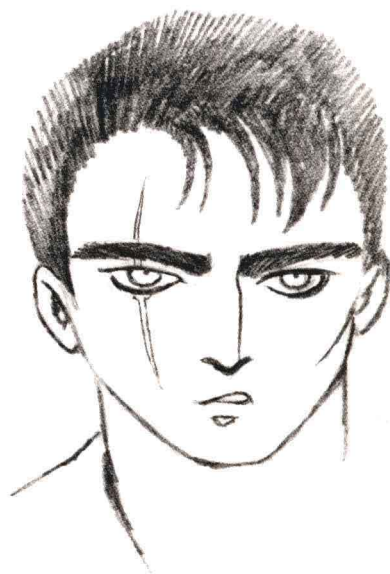
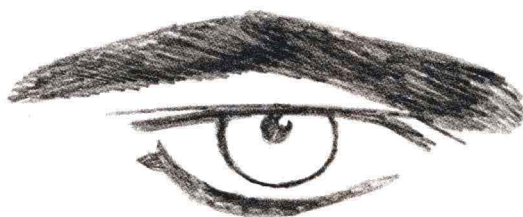
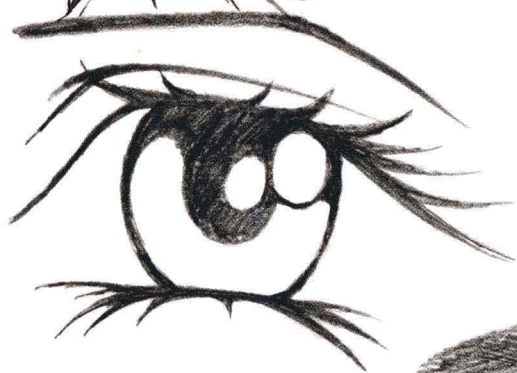
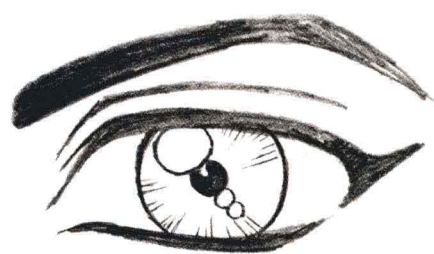
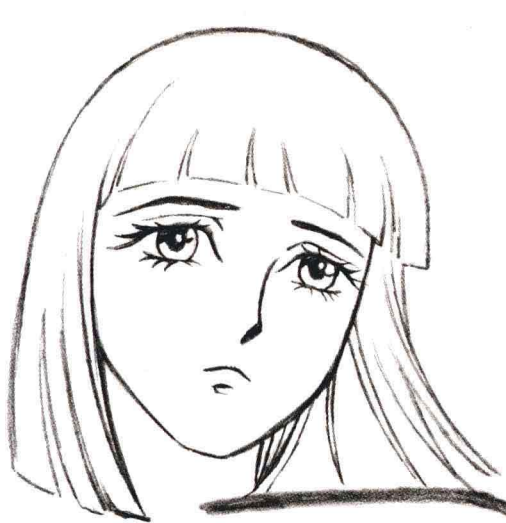
漫画人物的眼睛和性格类型

你对眼睛造型的选择应基于所画人物的类型。漫画人物眼睛的风格应与人物性格相符。如果你在画一个坏人，即使你喜欢女孩那大大的眼睛，你也要抑制住自己要给邪恶的角色画上大的眼睛的冲动。对于阴险的人物要画瘦长的眼睛和剑眉。

因为漫画人物有着各种各样的类型，其眼睛的种类也有很多可供选择。通常，人物越真实，其眼睛的种类也越具选择性。一般情况下，人物越真实，其眼形就越偏向于杏形；人物越年轻，其眼形就越圆睁得越大。对于神话人物和年轻的女孩，重点要放在睫毛上，要一根一根地画它们，而不是像画更成熟的人物或西方风格的漫画那样把它们聚在一起。

虽然创作西方风格的漫画家常用阴影来表示感情和紧张度，在日本的漫画中并不常用这一手法。看一下下一页左下角的那个男孩：他的眼睛虽然有很大的阴影，但结果却使他看上去更像个洋娃娃，而不是过于戏剧化的形象，他的眼睛闪烁着诚实的光芒，传达着一种触手可及的热忱。





漫画的发型

由于额头所占比例很大（因为眼睛大），漫画人物的头部有很大部分要由头发覆盖。你通常会发现典型的人物头上长着浓密的头发，在你的创作中随意一些，让头发蓬松地搭在额头上，眼睛上，围在头部的边缘。用长而自由的线条放松地勾画。

