

卡通自助餐⑧

怎样画日本风格卡通



[美] 克里斯托弗·哈特 著

张翎 译

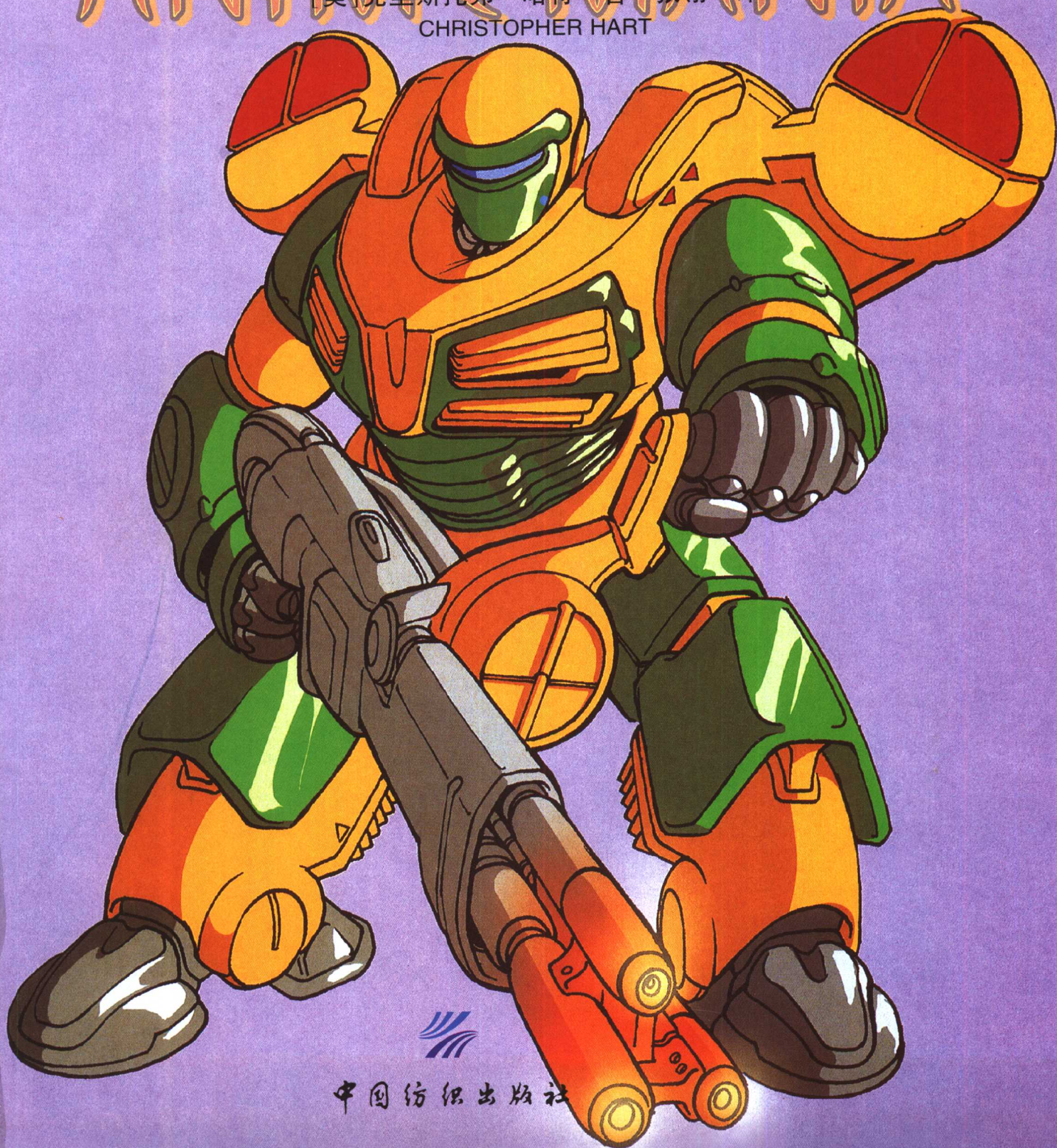
 中国纺织出版社

卡通自助餐⑧
HOW TO DRAW

怎样画日本风格卡通

[美] 克里斯托弗·哈特 著 张翎 译

CHRISTOPHER HART



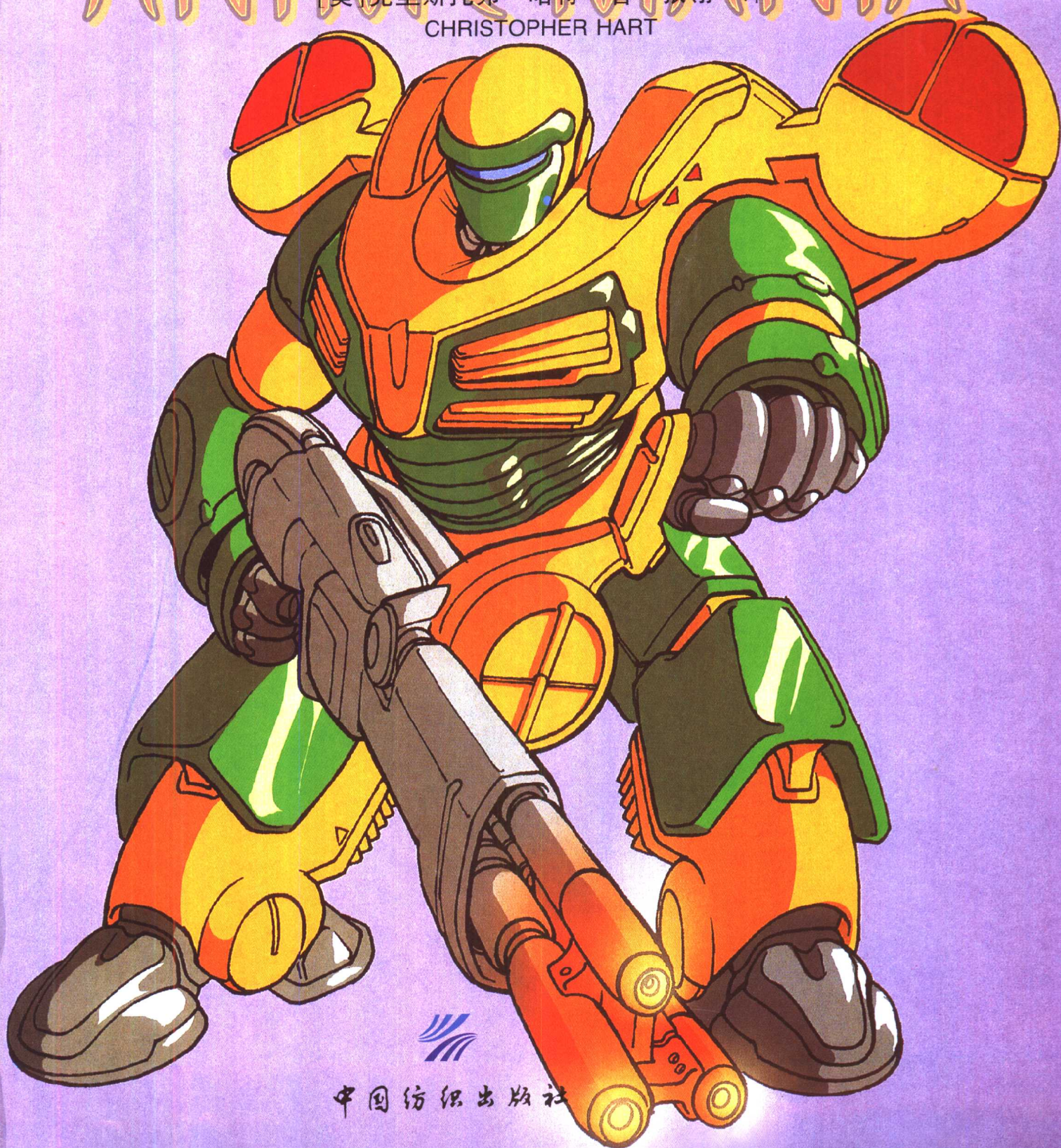
中国纺织出版社

卡通自助餐⑧
HOW TO DRAW

怎样画日本风格卡通

[美] 克里斯托弗·哈特 著 张翎 译

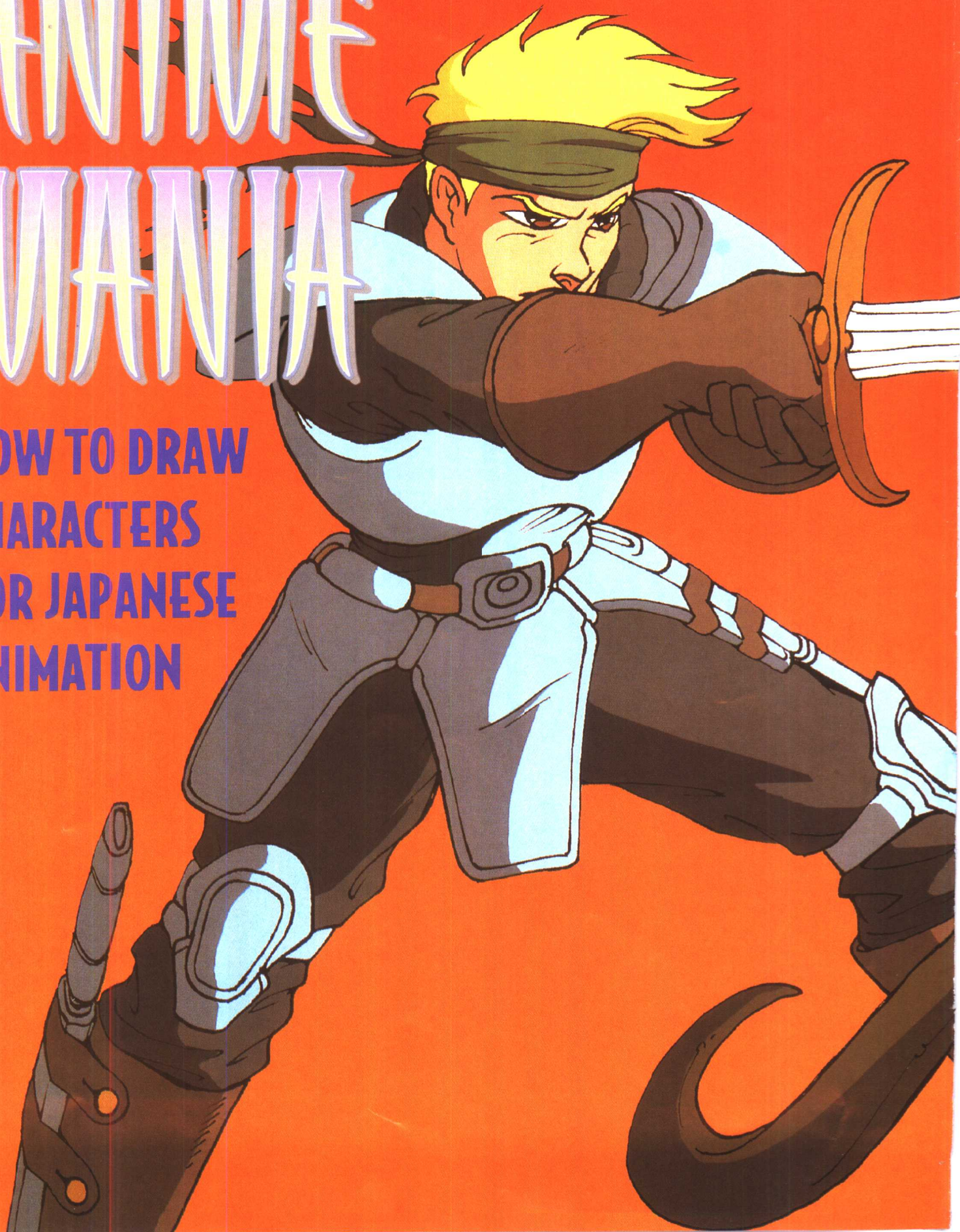
CHRISTOPHER HART



中国纺织出版社

ANIME MANIA

HOW TO DRAW
CHARACTERS
FOR JAPANESE
ANIMATION





献给所有已经成为或即将成为日本风格卡通画高手的朋友们，他们可以只凭借手中的画笔就能从机器人恶魔、邪恶的坏蛋或其他坏人手中拯救世界。

*To all present and future anime artists,
who with only a pencil in hand, save the earth
from giant robots, evil demons, and other cool enemies*

First published in 2002 by Watson-Guptill Publications a division of
VNU Business Media, Inc.

770 Broadway, New York, NY 10003 www.watsonguptill.com

Copyright © 2002 Art Studio LLC

Hart, Christopher.

Anime mania: how to draw characters for Japanese animation/
Christopher Hart.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or
used in any form or by any means—graphic, electronic, or mechani-
cal, including photocopying, recording, or information stor-
age-and-retrieval systems—without the written permission of the
publisher.

本书中文简体版经 Art studio LLC. 授权，由中国纺织出版社独
家出版发行。本书内容未经出版者书面许可，不得以任何方式
或任何手段复制、转载或刊登

著作权合同登记号：图字 01 - 2002 - 0910

图书在版编目(CIP)数据

怎样画日本风格卡通 / (美) 哈特著；张翎译。—北京：中国纺织
出版社，2002

(卡通自助餐⑧)

ISBN 7 - 5064 - 2351 - 0/J · 0119

I. 怎… II. ①哈…②张… III. 动画 - 技法(美术)

IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 045055 号

策划编辑：刘 磊 责任编辑：王力凡 责任校对：楼旭红
责任设计：何 建 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 - 64160816 传真：010 - 64168226

http: www. c - textilep. com

E - mail: faxing@ c - textilep. com

美航快速彩色印刷公司印刷 各地新华书店经销

2002 年 1 月第一版第一次印刷

开本：889 × 1194 1/16 印张：9

字数：157 千字 印数：1—6000 定价：36.00 元

SPECIAL THANKS TO:

BILL FLANAGAN

of Viz Communications,
for lending his expertise;

HIROMI HASEGAWA,

for her generosity
and helpfulness;

MAHIRO MEADA,

for sharing his valuable
insights with my readers
in an exclusive interview;

and, of course, everyone
at Watson - Guptill Publications,
for making this book possible.

CONTRIBUTING ARTISTS:

Colleen Doran: 34 (bottom left), 44, 53 (left), 54 - 58, 64 - 67,
102, 130, 132

Lee Duhig: 1, 2 - 3, 59, 68 - 69, 71 - 73, 84 - 89, 92 - 101

Christopher Hart: 132 - 138, 140, 142

Mike Leeke: 8 - 27

Ruben Martinez: 6, 28 - 35, 52, 90, 91, 118 - 123

Pop Mhan: 36 - 43, 45 - 51, 53 (right, top and bottom), 60 -
63

Howard Shum: 9 (inks), 10 (inks)

Sean Song: 103 - 117, 124 - 129

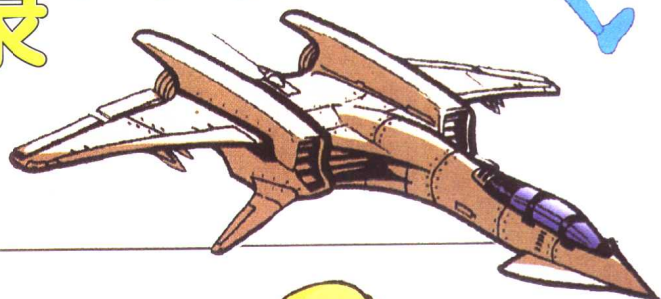
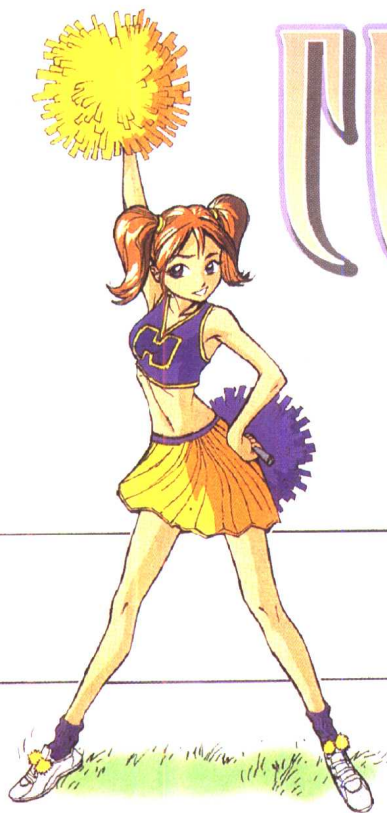
Dave White: 70, 74 - 83



凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

CONTENTS

目录



引言

6

基本人物结构

8

青少年

28

虚幻的人物

44

透视画法速成

64

机器人

70

壮观的效果

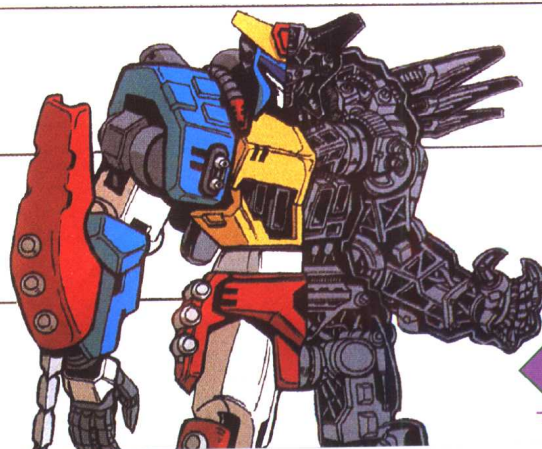
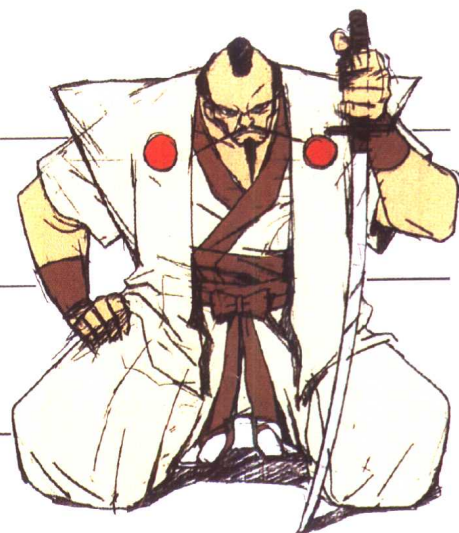
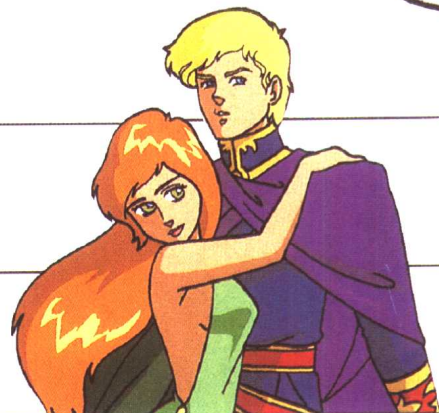
90

人物设计

102

一些很酷的家伙

132





INTRODUCTION

Anime,一种具有鲜明日本风格的卡通动画已经遍布各地,并且越来越受欢迎。即使你不是 Anime 的狂热爱好者,当你看到那些著名的 Anime 人物(例如 Digimon, Sailor Moon 和 Pokémon)时,你就会对它的魅力不再感到怀疑了。在卡通类网站“Toonami”中就介绍了 Anime 的风格特点。许多西方人通过观看在美国上映并取得极大成功的影片“幽灵公主”以及宫崎峻的作品而成为 Anime 的追随者。在全美国范围内,到处都可以找到进口的 Anime 的动画影碟。

是什么使 Anime 如此迅速地走红了昵?当然,那独一无二的人物设计(集中体现在人物大大的眼眸和精细微妙的特征中)固然精彩,但更加令人折服的则是 Anime 对于人物精神世界的捕捉与表现。

西方动画片的卖点在于人物丰富的动作表达,动画片通常被认为有着越多的动作就越是精彩。因此,对于典型的西方动画制片商来说,在为电视卡通片改编喜剧剧本时,将情节简化以便于加入更多人物动作的做法是司空见惯了的。尽管 Anime 的人物也可选自于喜剧剧本,但需要强调的是 Anime 的动画必须要保证原创喜剧剧本的完整性。绘画中的细节和微妙之处并不会因为追求更多的动作而被牺牲掉。作为一种结果,Anime 使得一部真正的喜剧小说变得栩栩如生!

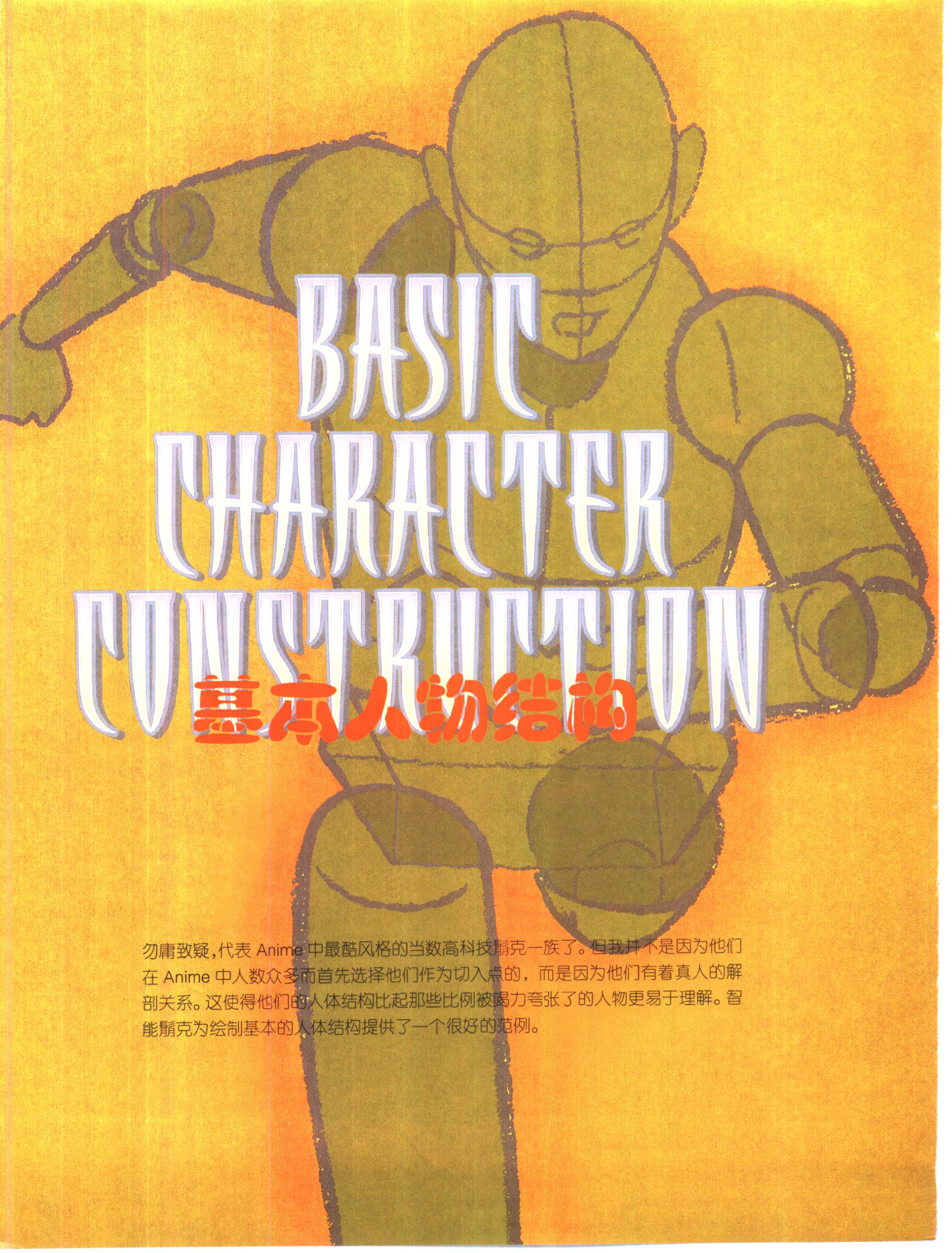
所以,其不同之处在于 Anime 不像西方卡通画那般具有动作上的流动感,但这还不是全部。日本卡通画家在安排 Anime 时,通常也比西方画家在画幅上安排的少,在情节上则更加的细致。Anime 在结构上非常注重人物设计、故事节奏和表现力度;并将现实中不可能实现的动作,用一种充满激情的方式表达出来。

在美国,真正从事 Anime 风格制图(一种按照顺序绘

制不同姿势的重复性劳动)的人员是很少的,这样的手工劳动成本太高了。在绝大多数情况下,这项工作被安排到海外,移至像韩国、菲律宾、中国和印度尼西亚这样的国家进行,而角色设计、分镜头草图以及影片导演则都会在本国进行。

所以,与其在只有极少制图量的情况下还要向海外提供 Anime 风格的制图指导,还不如就在国内找人解决这个问题——这本书中就将涉及到有关角色设计的内容。几乎所有被卷进这个产业中的人都必须了解如何绘制人物,所以大多数人的首要任务就在于学习如何去绘画角色。这本书中将会教你方法,手把手地教你怎样从最宽泛的流行风格中描绘出最酷的 Anime 人物。你将先遇到智能鬃克一族——他们住在未来世界里;然后遇到青少年一族——看看他们在学校、家里和街头是如何将与他人的关系搞得一团糟;你会在虚幻人物的章节中看到怪物和野兽;当你在机器人章节中看到巨型机器人惨烈的战斗场面时,你一定会吓得想找个地方躲起来。你也要学会绘制那些令人震惊的特殊效果,包括恐怖的爆炸以及其他类似于潜水艇被吸入巨型漩涡这样的灾难性场面。此外,还有一些章节是关于角色设计、铅笔稿的艺术和分镜头草稿——而这些内容都是你不愿错过的。

由于 Anime 和 Manga(日本风格漫画)是如此相像,因此,这本书也会提高你作为一名 Manga 画家的技巧水平。同时,你可以省下大量的时间去学习那些有助于能力提高的新鲜事物。Anime 就是这样丰富的一种绘画方式——无论你的兴趣点在哪里,你总是可以找到大量很酷的题材来进行绘画。如果你已经开始想要绘制 Anime,那就意味着一段迷人的旅途即将展开。冒险从今天开始,Anime 期待着。



BASIC CHARACTER CONSTRUCTION

基本人物结构

毋庸置疑,代表 Anime 中最酷风格的当数高科技朋克一族了。但我并不是因为他们
在 Anime 中人数众多而首先选择他们作为切入点的,而是因为他们有着真人的解
剖关系。这使得他们的人体结构比起那些比例被竭力夸张了的人物更易于理解。智
能朋克为绘制基本的人体结构提供了一个很好的范例。

高科技朋克族是一群个性鲜明、造型独特的人物。有时他们会运用他们所掌握的科技知识来拯救整个世界；而在另一些时候，他们也可能是高智商的犯罪分子，利用科技手段来暗中对抗统治阶层。无论好与坏，他们都生活在那个动荡的、遭受战争摧残的未来世界里，能够在地球上生存下来是他们面临的最大挑战。让我们从高科技朋克头部的结构开始着手绘画。

1

头部是卵形的。先轻轻地画出一条中央垂线(中心线)，将面部分为左右两半；再画一条水平线穿过中心线中点稍微靠下一点的地方，以此来确定眼睛的位置。

2

将眼睛画在眼部基准线上，两眼之间留出一只眼睛的距离。接下去还将这些位置上画出两条水平的基准线：上面的一条用以标明鼻底的位置，而下面的一条用来确定嘴的位置。

3

别忘了在脸上画出嘴唇，使之与下巴之间留出适当的距离，而刚毅而俊俏的下巴通常是 Anime 人物的传统标记。请注意他那张小而紧紧抿着的嘴，还有鼻底的阴影。

4

塑造出人物的头发。Anime 人物都有一头浓密的秀发，随风舞动，很富戏剧效果。



高科技少女 HIGH-TECH GAL

高科技少女接受过所有高难度的军事训练。她通常是她所在梯队队员之间的联络者，即使在敌人的阵营里，她也会与队员们保持着通讯联络。

1
从卵形的头部开始画，加上两条主要的基准线。

2
她的眼睛要略大于那些男孩子们，同时请注意画上丰满的双唇和纤巧的鼻子。

4
女性角色的头发应当有利于塑造她们的脸型，可以是极富野性地覆盖在脸颊周围。

3
加重上眼睑的轮廓，忽略鼻梁的线条，然后擦去曾经用以确定五官位置的辅助线。



在我们准备去绘画一个形象之前，我想应当注意到人物角色选派的重要性。如何对你笔下的人物进行创意是“怎样画”丛书最为根本的教学目的之一。作为一名卡通画家，你就是那些角色的导演，你可以去决定他们的个性、年龄、性别以及在故事中担当的角色。

一些画家会先构思草图，在塑造起初略的人物形象之后，再返回去进行细致的雕琢，其中包括进行前面所讨论过的细部处理；而另一些画家在动笔之前就已经有了精确的人物形象概念。你可以进行尝试，看哪一种方法最适合于你。

一旦角色的选派已定，对于高科技罪犯的塑造就与其他的角色类型没有什么区别了，无论他们是网络间谍，还是独来独往的

职业杀手，每个人都会有各自明确的存在价值。她是一个电脑专家吗？他是安全部队中的一员吗？如果你不知道答案，那你的读者将更加无从知晓。

例如，假设你想要塑造一个女性电脑专家，你应当怎样构思呢？首先，她应该是年轻的，因为年轻人通常比年纪大的人更加通晓电脑知识。然后，你可以考虑给她戴上一副眼镜——因为它通常是知识分子的标志物。你不要把她画得十分健硕，因为她并非从事体力劳动，但你可以把她画得极具魅力——因为她也许是某个组织或梯队领袖的女朋友。通过以上这些，你的角色选派就在我下笔之前完成了。

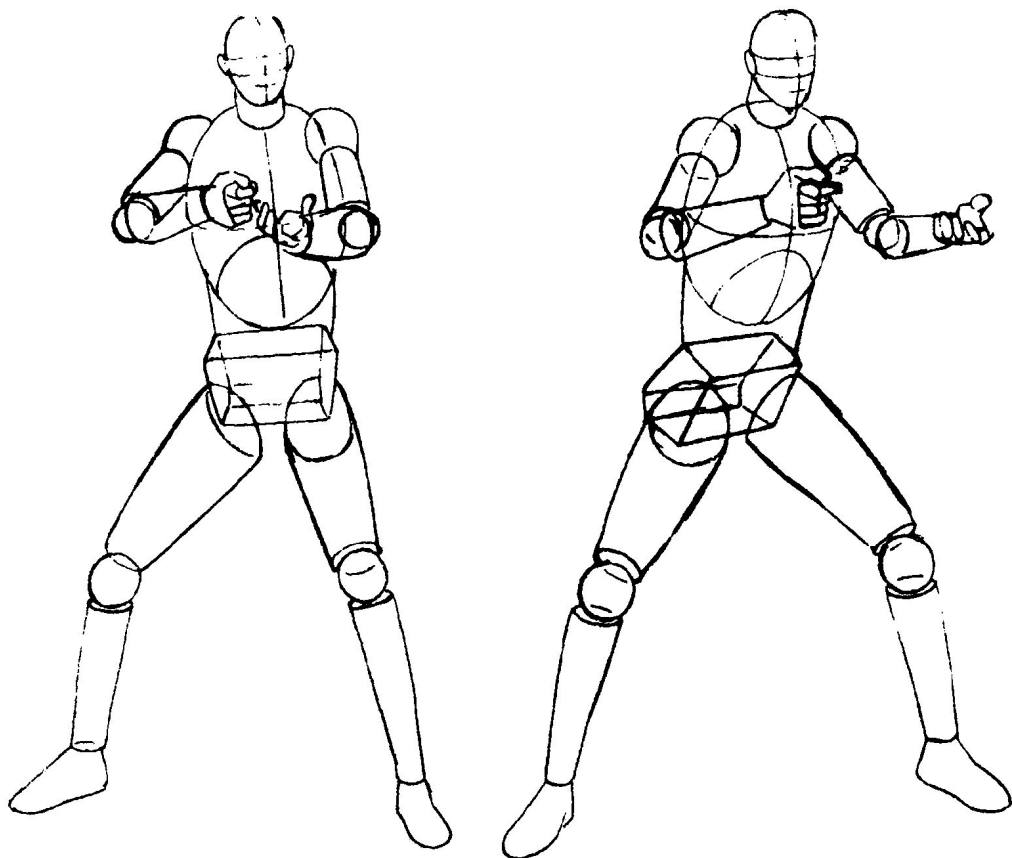


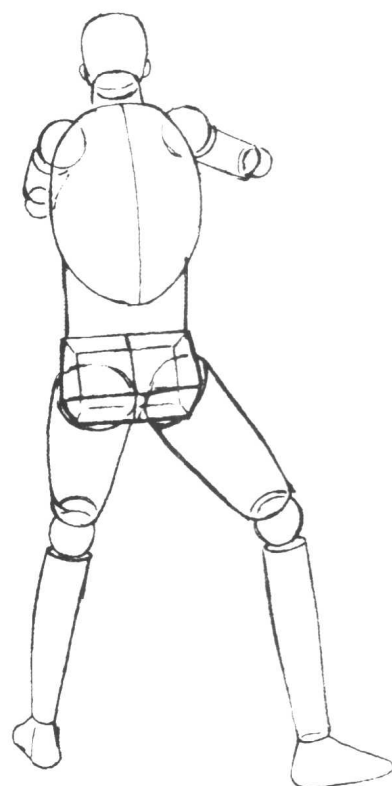
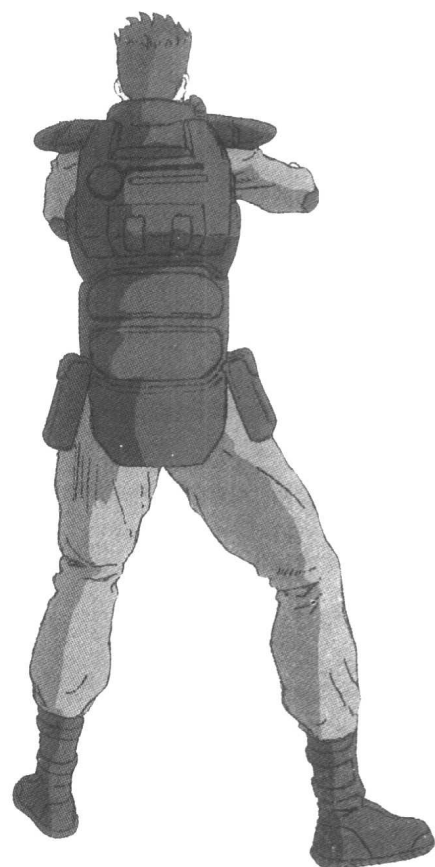
身体

无论是多么酷的姿势，都必须建立在坚实的基础之上，其秘诀就是：简化、简化、再简化！如果从一开始你就将人物的身体分解成简化了的人体模型（这种专供姿态研究的人体模型在许多绘画商店中都有出售），如图中所示，那么你在绘画人物姿势时就会变得简单得多了。我将再一次地以高科技装备的武士为例来勾画出最基本的身体构架，由于他的身体从解剖学上来说比其他 Amine 人物更加现实一些，因此也就显得更具逻辑性。

当你画出一个看上去与你构想中极为贴近的人物姿势时，这并不意味着已经大功告成，其误区在于你让思维总是停顿于“完成他”的阶段，这样的方法通常会导致失败。更好的方法是审视基本的结构是否准确，而这样做也仅仅是刚打了一个基础，并非完善。同时，你要知道不是所有的风格和功能都适合于你将创作的角色。

人体模型的分块形式是最好的基础参照。即使你的人体模型做工并非精良，但它简单而形象化的特征已经使它足以胜任了。轻轻地勾勒草图，记住这仅仅是第一步，最终是要被擦去的。上身主要由两大块组成：胸腔和腰壁上的肌肉群。在人体模型上，这部分被表现为一个大的椭圆形。至于四肢，则是圆柱和球的结合体。注意臀部的围度（它就像一只盒子），它被用来容纳人体的内部器官。另外，附在臀部的大腿，其根部的斜面应当为 45° 角，上身并不是直接架在腿上，就像把柳条箱搁在两根烟囱上那样，而这是许多初学者在概念中常犯的错误。





高科技装备的女战士

将她的臀部画得比肩部宽一些，由于腰部的收细而不会令她看上去很胖。注意她的胸腔比男性稍小一点，而臀部却比男性的要翘得多，要想实现这一点，将她的下背部画得更凹陷一些即可。

