



卡通起步





编 绘 / 吴宁
监 制 / 易龙图文 冯伟
责任编辑 / 何巧玲

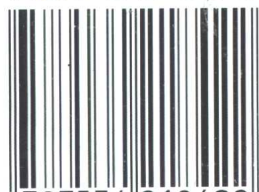
卡通起步

浙江少年儿童出版社出版发行 杭州出版学校印刷厂印刷
全国各地新华书店经销

1998年10月第1版 2001年10月第12次印刷
开本 787×1092 1/16 印张 2.5 印数 125701—137035

ISBN 7—5342—1842—X/J · 592 定 价:3.80 元

ISBN 7-5342-1842-X



9 787534 218422 >



卡通的魅力

源自于政治讽刺漫画的卡通艺术从诞生以来，一直受到广泛的欢迎，原因就在于卡通比其他艺术形式更易理解，而且更加生动，趣味横生。在卡通画里，人类的想象力得到了自由的发挥，相对其他艺术形式，卡通更容易掌握，也吸引了更多的画家加入这一艺术门类。而且从一开始，卡通就与其他艺术形式相通，音乐、戏剧、电影、电视中都有卡通的影响，因此卡通也是一门给人们带来快乐的艺术。

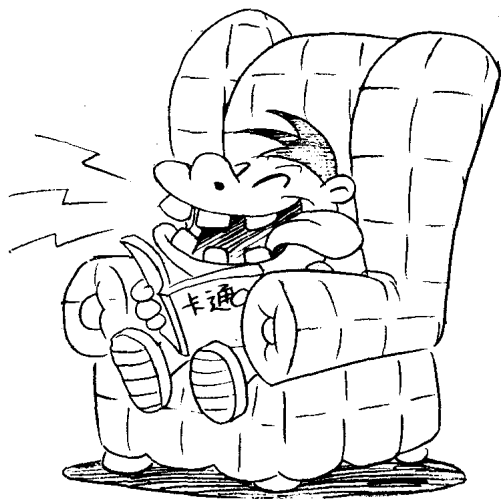


掌握一些基本的结构、简单的图形

试着随手画一些几何形状，经常在闲着或打电话时随手在本子上涂几笔，最好多练习画圆形，这是我们最常用的形状。

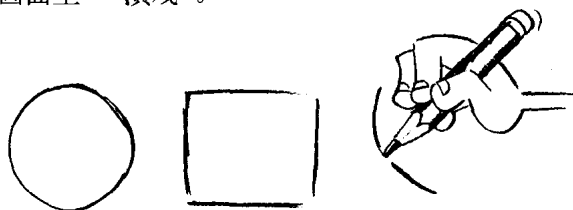
什么是卡通

卡通是英文cartoon的音译，意思是连续的画面，也可以简称为动画片或动画连环画。卡通要求夸张与变形，所包含的形式要比通常意义上的漫画还要广泛，强调讽刺、机智和幽默，可附加或无需文字说明，表现具象或象征性的图画。



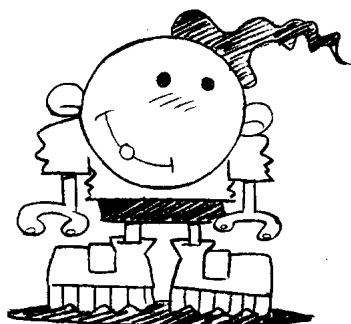
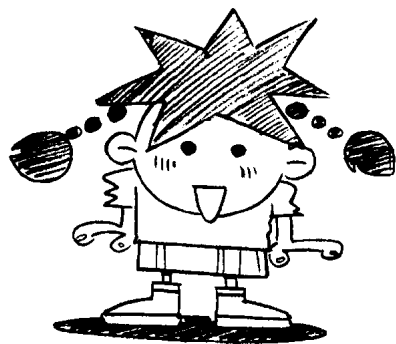
学画卡通的准备工作

卡通也是一门限制相对较少的艺术。工具方面你只要准备几支铅笔（最好习惯使用较软的铅笔，如B、2B）几支彩色铅笔（用来打底稿），一两支构墨稿的钢笔，一块橡皮，一根尺子，一张桌子。你也应具备一定的绘画基本功，平时要勤画速写、多练漫画，培养自己的默写能力和捕捉对象特征的夸张能力；多收集和临摹一些优秀的卡通人物、动物的形象和动态，提高自己的鉴赏水平和创作能力；要大胆想象，要学做“导演”，对笔下的人物进行调度，让他们在画面上“演戏”。



创造一个形象

当你决定开始创作一部卡通作品时，创造一个属于自己的卡通形象是非常重要的工作，甚至是一部作品成败的关键。因为一个成功的卡通形象一旦被读者认可后，就会拥有自己的生命力，会被人们当作孩子、朋友、宠物般来对待。下面是几条原则，你可以尝试着开始创造自己的角色。



你可以从一些结构简单的造型开始，尝试一些篇幅较短的故事，最好是四格漫画

二、形象应具有自己的个性

赋予造型特别的个性，才不会被读者轻易忘记。你可以让故事的主角贪吃、调皮、爱偷懒，但他应该具有讨人喜爱的因素，否则人们只会看见一个讨厌的角色。

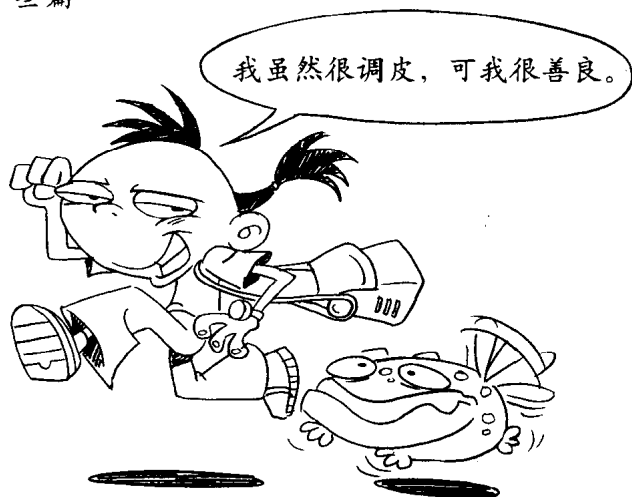


角色应有鲜明的特征

当然，你也可以根据文字脚本进行再创作，但无论是自编自画，或是再创作，二者都需要有一定的文学基本功。能抓住情节的核心，进行情趣夸张和动态变形，使画面源于生活，又高于生活。

一、形象应尽可能符合故事情节的需要

画卡通故事，应从自己最熟悉或最喜欢的题材着手，不要轻易尝试不熟悉的故事。记住，你自己都不认可的故事，其他人也不会喜欢。设计形象时要注意与故事风格相吻合。



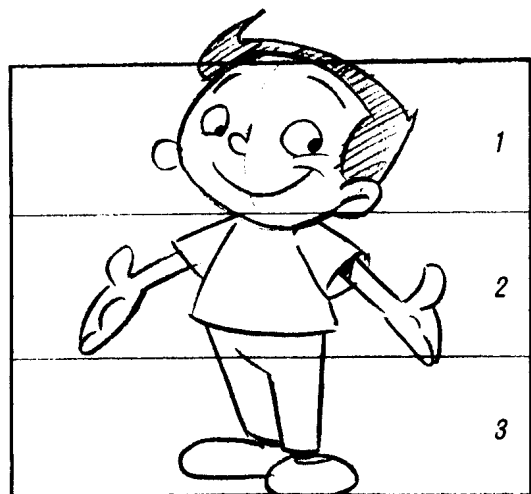
三、注意配角的刻画

围绕主角，你可以设计一群配角，可以有反面角色，也可以有插科打诨的朋友，有起伏、矛盾冲突的故事才有生命力。也许你会发现你笔下的某一配角甚至比主角还要受欢迎呢。

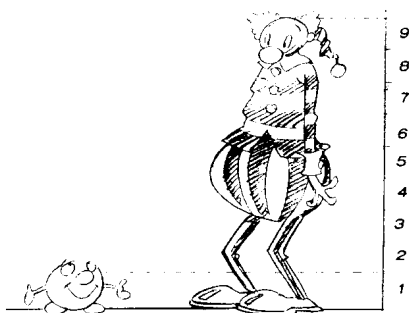


反面角色应该尽可能画得有趣

身体比例 当你画真实人物时，身高一般是按六至七个头来画的。而卡通人物，最常见的比例则是三至四个头高。（你可以观察一些著名的卡通角色，他们是怎样的身体比例。）对于不同类型的卡通人物，你可以灵活地设定他的比例。

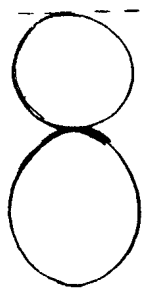


↙ 这就是比较常见的卡通人物的头身比例。但当你见到头身比例为 1:1 或 1:9 的卡通人物时，也不用惊讶，这就是卡通的魅力所在

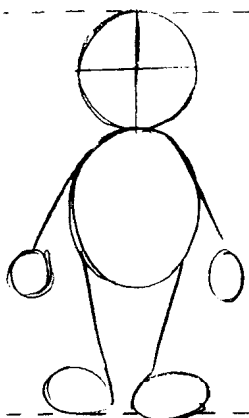


基本结构 学习绘制卡通人物时，最好由全身开始练习，而不仅仅是练画身体的某一部分。卡通人物多数是以球体或圆柱体为基础，因为这两种形状比较容易掌握。

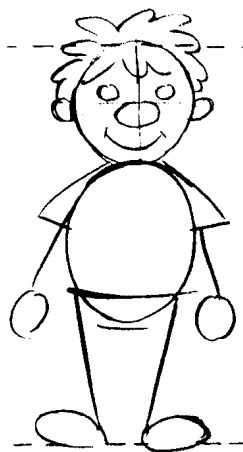
这里有个简单但很多人采用的方法：



1 先从头部开始画一个圆，然后在下方画一个大一点的圆，表示躯干



2 在躯干部分用直线表示四肢、用小圆代表手脚



3 勾画出脸部

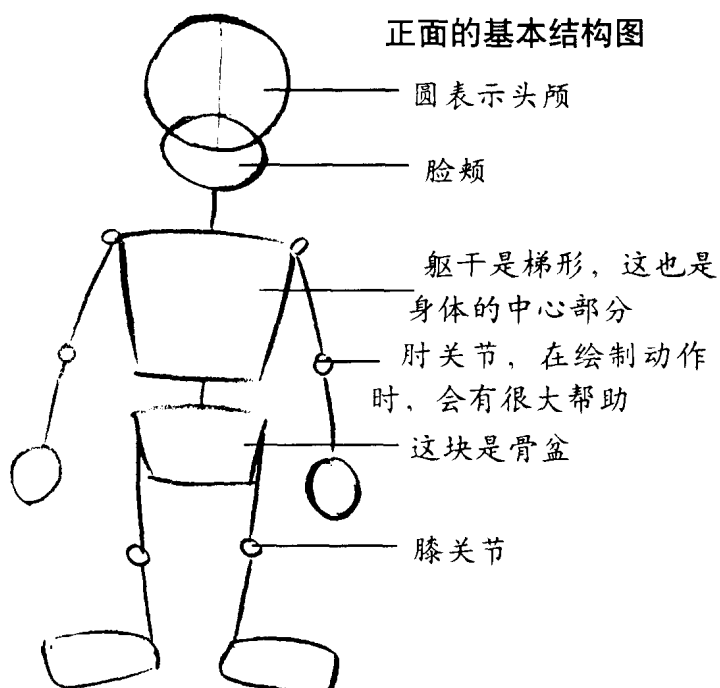


4 完成其他的部分

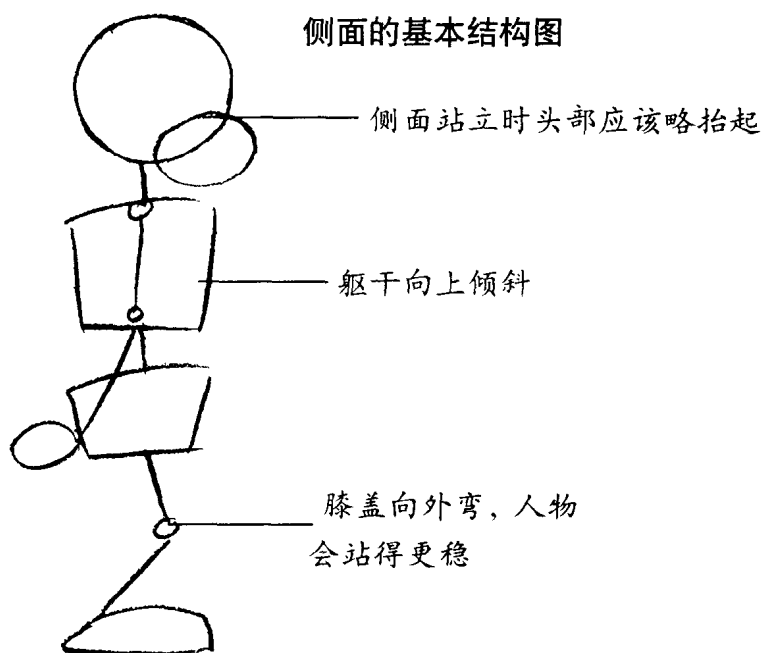
可是用这种基本结构画出的卡通人物不是很精确，创造出来的人物往往缺乏活力，略显呆板。

所以再教你另一种更有用的基本结构的画法。比起前一种画法,这种基本结构更接近于真人。所以据此画出的动作更可信、更生动。

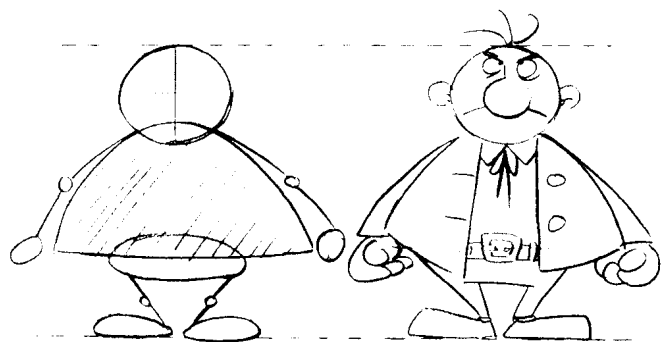
正面的基本结构图



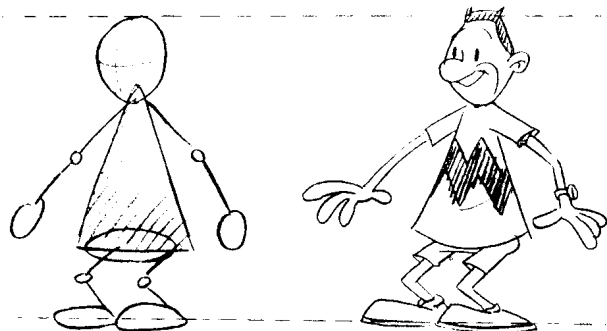
侧面的基本结构图



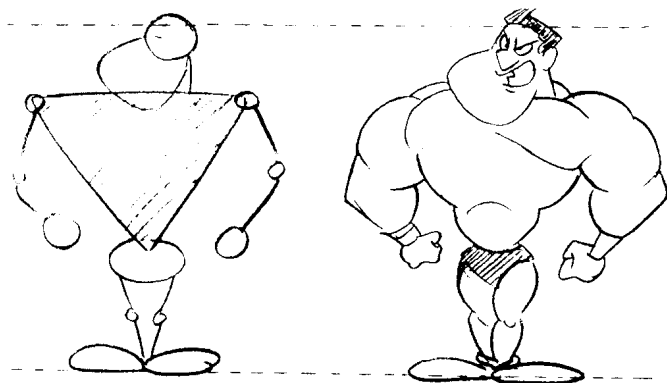
掌握卡通人物的基本结构，你就可以在此基础上进行构造，得到不同的形状。你可以通过不同形状的躯干设计不同的角色。



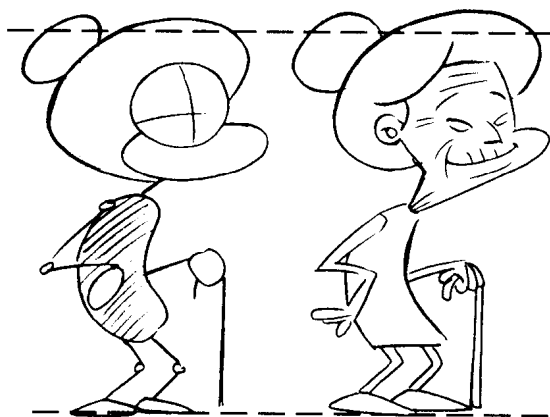
半圆形



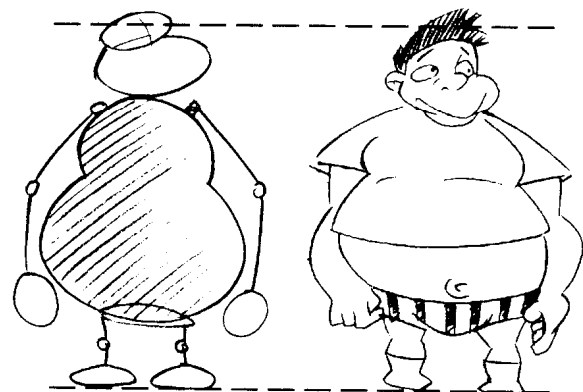
三角形



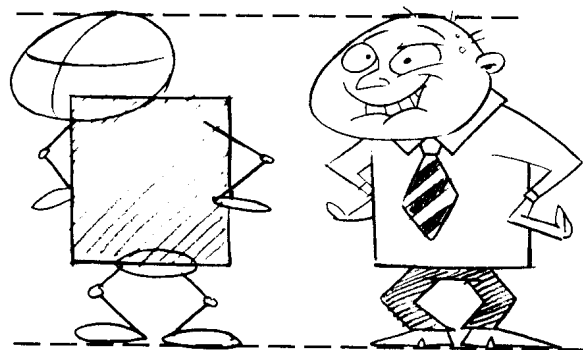
倒三角形



香肠形



葫芦形



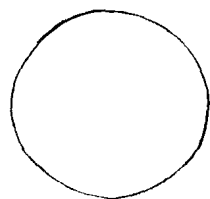
长方形

你可以尝试利用基本结构来进行练习，以躯干为中心，画一些简单的动作。

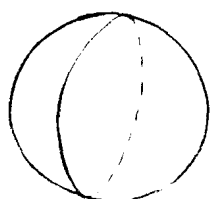




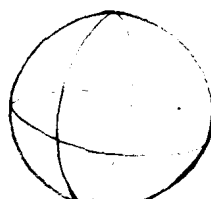
头部结构 画头部时，最简单的方法就是画一个圆圈，在圆圈内外加上五官、头发。可是这样的头部没有立体感，而且很单调，所以你要将这个圆视为球体，这个球体可以旋转，甚至可以压扁、拉长。



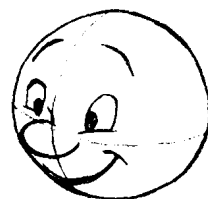
1 这是一个球体



2 画出中线，确定球体倾斜度

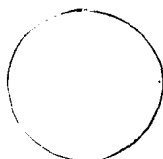
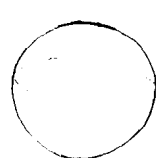
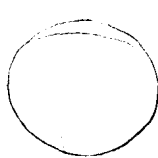
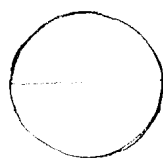


3 画出水平线

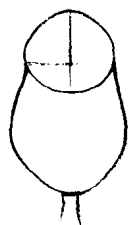


4 眼睛应在水平线上方，鼻子在两线交界处

把头部理解为一个球体，这样不管头部怎样转动（哪怕从脖子上分离开），你都可以画出各个角度的同一个头部造型了，从而避免了呆板和平面的感觉。



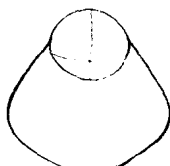
其他的头部构成 以球体为基础，结合其他几何形状，你可以变化出很多不同的头形，甚至是“三角形”“长方形”，但你必须记住这些都是三维的。



鸭蛋形



梨形



三角形



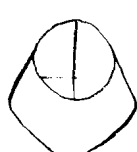
梯形



猴脸形



菱形



梯形

面部及五官

眼睛：



“加菲猫”型



小豆眼



邪意的、有眼袋的
反面角色的眼睛



疯狂的人物



枣形的眼睛很流行



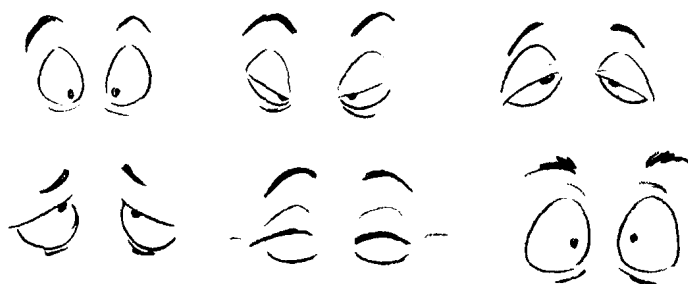
相互挤压



压扁的眼睛

眼睛承担着卡通人物的情感表达作用。

这一组眼睛的变化完全可以说明眼睛在人物表情中的分量。



嘴巴：



微笑



说话

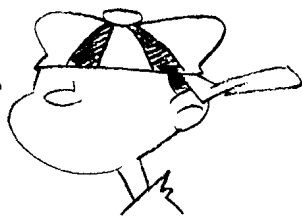


神经质



嘴馋

嘴巴也可以传情达意。



你可以看见在眼睛被遮住的情况下，嘴巴也能表达人物的感受。

鼻子：



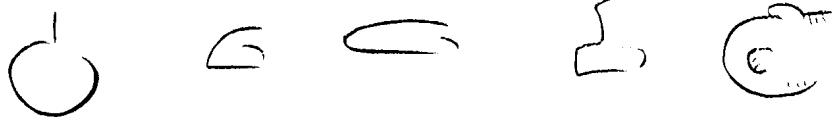
希腊鼻子

圆鼻子

小尖鼻

狮子鼻

方鼻子



大圆鼻子

鹰钩鼻子

长鼻子

塌鼻子

巫师鼻子

五官里，鼻子虽然不够活跃，却是脸部重要的特征。

耳朵：



通常耳朵的类型不多，卡通画家往往加以简化。

胡须：



头发：



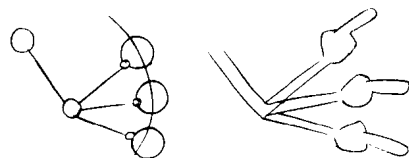
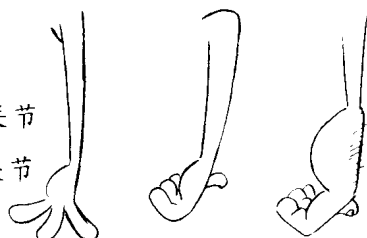
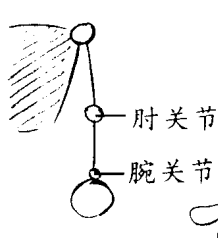
通过不同的五官搭配，你可以创造出很多不同的卡通人物。再利用眼镜、帽子等道具增强人物的特点。



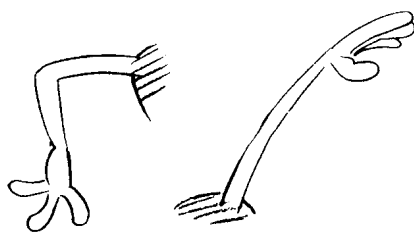
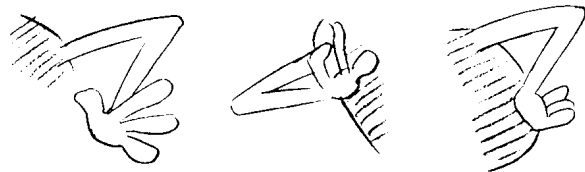
左边的例子说明：头发、胡须及帽子、眼镜等戏剧性地改变了人物的外观。

关于四肢

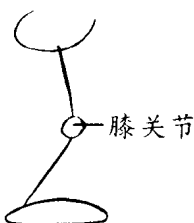
上肢：



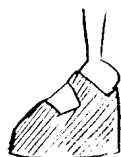
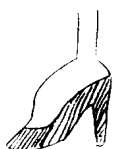
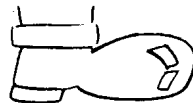
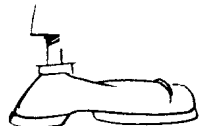
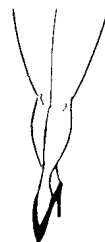
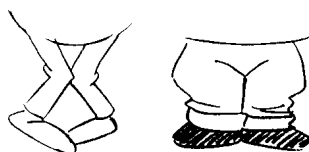
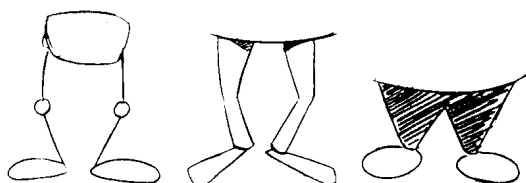
前臂活动时，是以肘关节为轴心的。



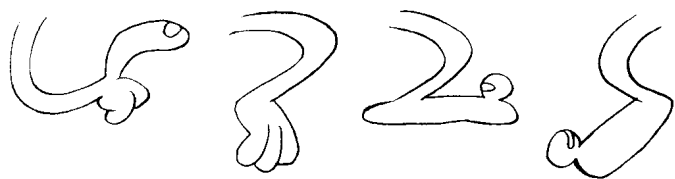
下肢：



卡通画里，下肢的动作虽不似上肢那么多，但也不应忽略。对脚的描绘，也是画卡通画的一大乐趣。

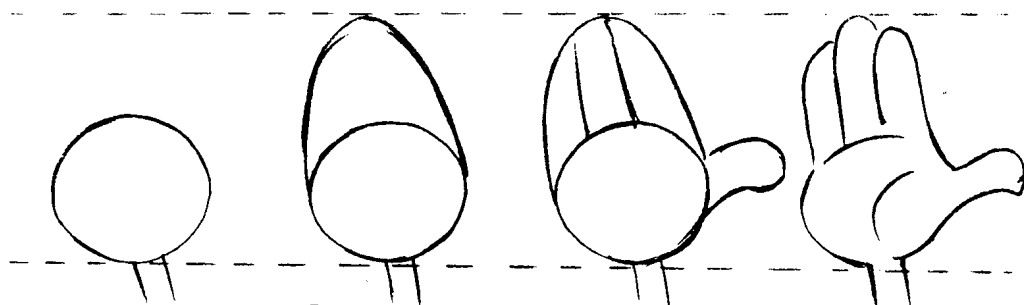


一般卡通角色都穿着平底大头鞋，你自己也可以设计一些别致的鞋子。



有时候有的卡通画关节处，也不是画得很明显（看起来像橡皮泥捏的）

手：如何画手几乎是每个卡通画家都要面临的问题，因为很多情绪在卡通画里是需要通过手部来表达的。



1 画一个圆，是手掌部分

2 圆的两端引出一段弧线

3 一个小圆表示大拇指

4 通常，卡通画家画手基本上只画三个手指

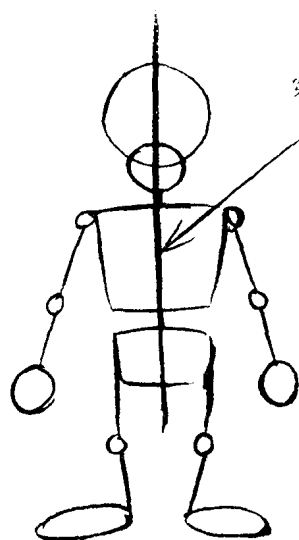
以下是一些手的姿势：



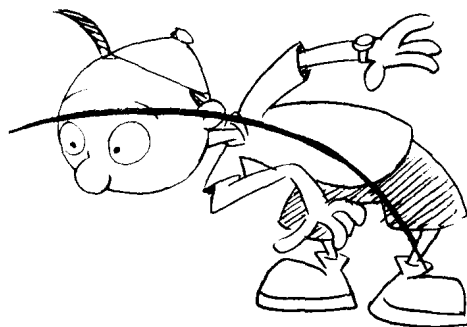
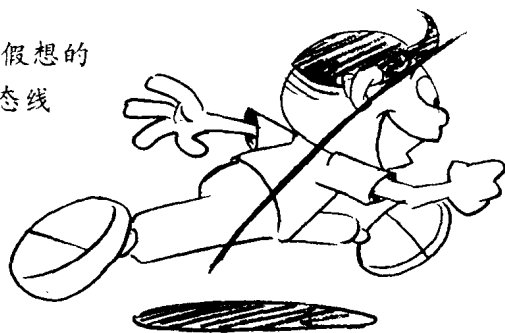
尽量避免三个手指在同一水平面上，这样手的姿态看起来会生动活泼。

卡通人物的各种姿态

掌握了卡通人物的基本结构后，可以练习画一些角色的不同姿态。应先了解一个存在于卡通画领域的绘画概念——“动作线”，这可以帮助画家轻松地完成各种姿态，并检验动作的准确性。



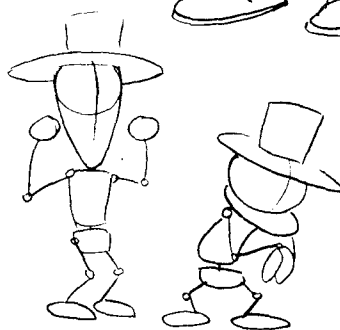
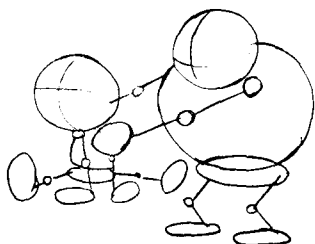
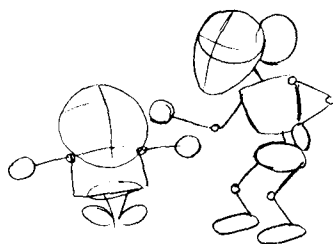
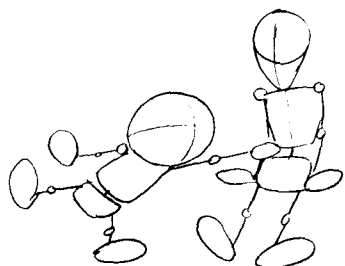
动作线：一条假想的
穿过角色的主要动态线



先勾出动作线，然后画出
基本结构，再完成细节。



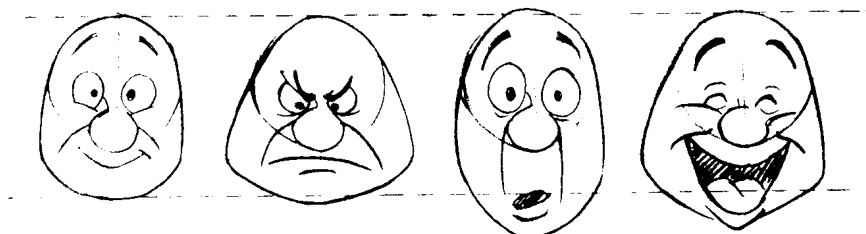
当两个或两个以上的角色出现在同一画面里，动作线就显得更加有用了。



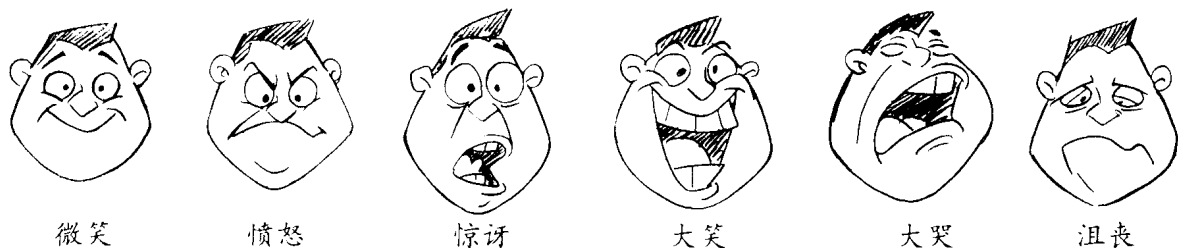
当你设计某一姿态时，尽可能以最简单而又最强烈的方式来画。四肢的动作尽可能在躯干外面完成，避免含糊不清的表达。

对卡通人物的面部表情和身体反应的描绘,是发挥画家想象力的好机会,你可以充分利用镜子,仔细研究自己的各种表情,表现在角色身上,从中你可以得到极大的乐趣。

头部和表情的关系 前面我们已经提到将头部视为一个可变化的球体,你可以针对不同的表情,将头部外形也作出变化



以下是几种较为基本的表情,你可以尝试自己设计一些复杂的表情:



各种身体反应 有很多情绪不仅仅通过表情,而且也通过体态的差异清楚地表现,不要以为画出了成功的表情就完全把该角色的情绪表达出来了,千万不要忽视身体的相应动作。

