



欢乐学卡通

卡通提高·加强篇

吴晓兵 著

HUANLE XUE KATONG



HUANLE XUE KATONG

安徽美术出版社

欢乐学卡通
卡通提高
加强篇

吴晓兵 著

HUANLE XUE KATONG
KATONG TIGAO
JIAQIANGPIAN

安徽美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

欢乐学卡通. 卡通提高、加强篇/吴晓兵著. — 合肥:
安徽美术出版社, 2000. 11
ISBN 7-5398-0837-3

I. 欢… II. 吴… III. 动画-技法(美术)
IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第56931号

欢乐学卡通

吴晓兵 著

安徽美术出版社出版

(合肥市金寨路381号 邮编: 230063)

新华书店经销

合肥晓星印刷厂印刷

开本: 889 × 1194 1/16 印张: 5

2000年11月第1版 2000年11月第1次印刷

印数: 1-5000

ISBN 7-5398-0837-3/J · 837 定价: 18.50元

若发现印装质量问题影响阅读, 请与承印厂联系调换。

M951 07



| | |
|----------------------|----|
| 第一章 性格类型 | 1 |
| 第一节 可爱型角色 | 1 |
| 第二节 机灵型角色 | 2 |
| 第三节 超级英雄型角色 | 4 |
| 第四节 凶残、粗暴型角色 | 5 |
| 第五节 木讷、失败型角色 | 6 |
| | |
| 第二章 服装与道具 | 7 |
| | |
| 第三章 构图与场景 | 11 |
| 第一节 平面空间的划定 | 11 |
| 第二节 平面空间的纵深表现 | 19 |
| | |
| 第四章 特殊景物的画法 | 27 |
| 第一节 水、冰、气 | 28 |
| 第二节 风、雨、雪 | 34 |
| 第三节 火、爆炸 | 38 |
| | |
| 第五章 营造画面的气氛 | 39 |
| 第一节 速度线 | 40 |
| 第二节 声音 | 43 |
| 第三节 对话框 | 48 |
| | |
| 第六章 典型化动作的表现 | 50 |
| 第一节 突然的一瞬间 | 50 |
| 第二节 力与重量 | 52 |
| 第三节 重复晃动 | 57 |
| | |
| 附图 卡通表情、动态与场景 | 59 |



第一章 性格类型

当你开始尝试画一个卡通形象时，你会施展学到的所有绘画卡通的本领，其中包括如何画角色的脸部、身材、动作等。但很快会出现新的问题，那就是在纸上无目的地随意画，等待着意想不到的角色在纸上突然诞生，这让你感觉手中的笔似乎没有依据。尽管有些画家会使用这种创作方法，但长期使用并不理想，因为灵感不是每天都进你家门哟！要想找到胸有成竹的感觉，就要有依据地去画。我们知道，角色光有外表只是一个躯壳，有了灵魂，生命才能变得鲜活。在这里我们

可以把灵魂看作是角色的内在性格，与外在形象相比更为重要。创作角色先要设计出性格，然后用外形去表现性格，这便是我们的依据。画在纸上的形象要尽可能地表现角色的性格。如果别人一眼就能说出你设计的角色的性格，不用说，那你创造的角色一定十分成功。

卡通创作中有几种典型化的性格类型，这些都是从生活中提炼出来的，带有普遍意义的类型。卡通故事中我们常常会看到它们的出现。

第一节 可爱型角色

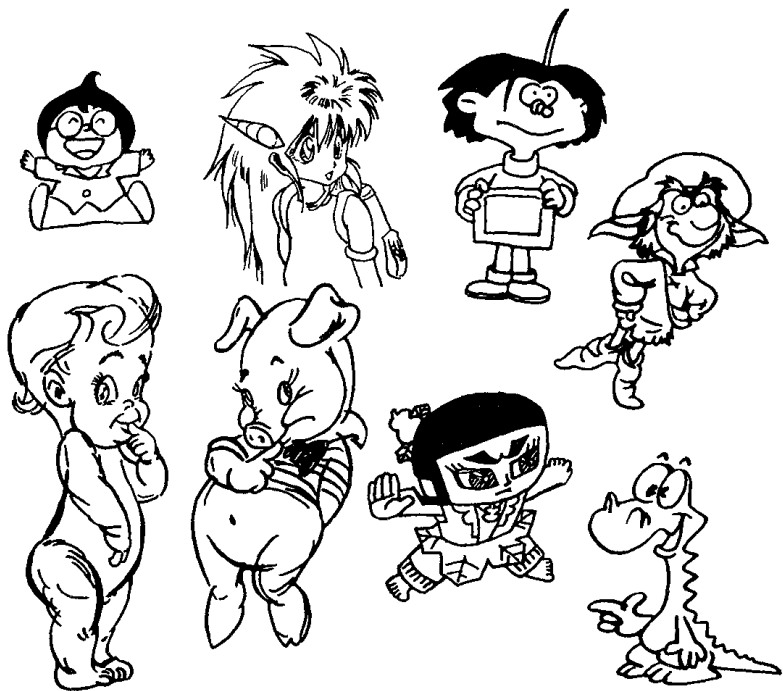
可爱型角色是以一个婴幼儿的基本头身比例以及腼腆、害羞的表情为基础的。它有时是故事的主角，善意、单纯、朝气蓬勃。

可爱型角色外形基本特征：

头部比例较大；宽大、高高的前额；大眼睛分开、有神；小鼻子、小嘴；梨形的身体、突起的小肚子；胖胖的手臂和腿；收紧翘起的臀部。

各种表现可爱型角色的画法





第二节 机灵型角色

卡通中时常出现机灵型的角色，它往往是主角边上的配角，而主角通常具有英雄式的正面性格或者粗暴奸险的反面性格，机灵、可爱型的角色就常常尾随其后，以弥补主角极端单一的性格，并形成对比，使故事中角色变得丰满。

机灵型角色幽默、滑稽，鬼点子很多，做事的方式常常令人出乎意料。故事中的喜剧情节大都由它营造。

机灵型角色外形基本特征：

头不大略长；细细的颈子；梨形的身子；短而细的腿；大脚。

各种表现机灵型角色的画法



第三节 超级英雄型角色

超级英雄型角色是卡通故事中的正面角色。他是正义的化身，具有着无所不能的超级本领，盖世无双，力大无比，惩恶除霸。卡通中常常为英雄设计一些特殊的、神话般的本领，极大地激发了人的想像力。

超级英雄型角色外形基本特征：

方头：宽下巴；宽肩、隆起的肌肉；夸张的倒T形身材；小臀；着紧身裤。

各种表现超级英雄型角色的画法



第四节 凶残、粗暴型角色

凶残、粗暴型角色在卡通中是反面角色，它们代表邪恶的一面，暴躁、没有头脑，凶狠、欺压弱小的生灵。

凶残、粗暴型角色外形基本特征：

小额头；大下巴；浓眉；小眼睛；小耳朵；粗短的脖子或没有脖子；肩膀很宽；粗壮的上臂和大手；细腿；大桶一样的胸；小臀部。

各种表现凶残、粗暴型角色的画法



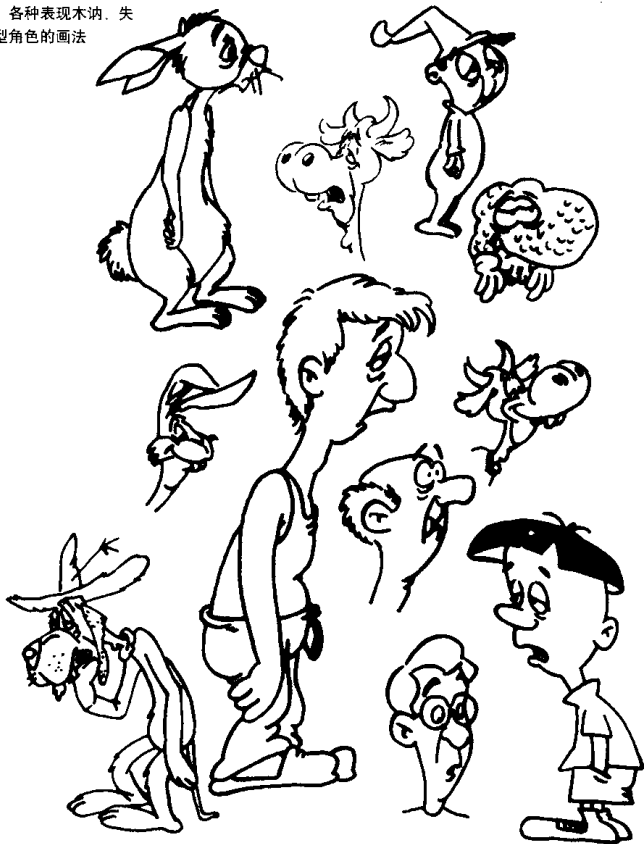
第五节 木讷、失败型角色

这一角色是个糊涂虫，头脑简单、愚钝、木讷，在故事中常常受到别人的嘲弄，但总会碰到意想不到的帮助，化险为夷。

木讷、失败型角色外形基本特征：

各种表现木讷、失败型角色的画法

头向前伸；蓬松的头发盖在眼睛上；眯睡眠；兔子牙；完全没有下巴；驼背耸肩；塌陷的胸；大肚皮；笨拙的大脚。





第二章 服装与道具

给卡通角色配上合适的服装与道具是卡通创作中必不可少的一个环节。角色的穿着与他所喜爱的用具都能反映出其特定的身份特征，其中包括年龄、职业、地位、性格、爱好等。

年龄的差异使着装效果有了诸多的不同。同是女性，年轻人的服装流露着青春、活力和时尚，中年人则端庄、考究，老年人偏向于传统和保守。



各种表现不同年龄、职业、地位、性格、爱好的角色的着装效果

具体来看,假如为角色设计裤子,如果是青春少女,她们大都会穿牛仔褲、紧身的健美褲、代表时尚的中褲或翻边褲,这些褲型能明显地衬托出女性的形体曲线,并使角色看上去干练而富有朝气。如果是一个性格

刻板、思维方式传统而保守的中老年女性,我们可以给她设计一条宽大的裤子,为表现陈旧的面料的感觉,用无力的线条画出裤子松松垮垮的外形,裤子的长度可以画得过长或过短,显得十分地不合时宜。

各种表现年轻女性的着装效果



各种表现中老年女性的着装效果



不同时代、不同地域、不同民族都会有各自代表性的服装和道具。在现实生活中，那些具有代表性的典型服饰大多华丽、繁琐，在画卡通时要提炼出重要的特征，在保证体现服装基本特征的前提下，越简单越好。要想得心应手地画好角色的服装，必须靠不断地

日积月累，经常细心地观察生活，不厌其烦地记录生活，你会发现你的周围就是一个大资料库。另外，注意收集不同时代、地域的人物、风俗、服饰与用具等图片，也是一个很好的办法。



各种表现不同时代、不同地域与不同民族的服饰与道具的效果



第三章 构图与场景

如果角色的周围总是一片空白,那么,他们就犹如生活在真空里!作为角色的设计者,仅仅塑造好造型是远远不够的,还要进一步地营造一个多彩生活的空间,让他们自在地在其中做想做的事。这项工作就是场景设置。

要想布置出一个理想场景,必须掌握好构图的知识。

通常,你面前的纸是一个只有长度和宽度的平面,在这样的一个平面上如何安排好场景,如何使平面上

去不苍白、呆板,如何造成平面上的纵深感,角色和景物在平面上如何确定更恰当的位置关系,等等,这些问题就是构图的问题。

我们如何解决出现的种种问题?

如果把画面看成是一个平面,那么,我们可以从两个方面去解决问题:

- 一是把握平面空间的特性;
- 二是营造平面的纵深空间。

第一节 平面空间的划定

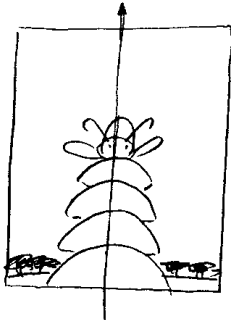
分割线

当景物出现在画面上时,它们的外轮廓线就会把本来是一片空白的平面划分为若干不均的块状。这些外轮廓线,尤其是最主要的一些线,在视觉的连贯作用下会贯穿整个画面,这些虚拟连接的直线、曲线或斜线在构图中被称为分割线。分割线在观察画面整体的布局效果时,起着十分重要的作用。

画面被水平、垂直线分割成近乎相等的区域,效果宁静、平稳,无冲突,但也会显得呆板、无生气。我们

应慎重处理这样的构图,除故事情节特别需要以外。

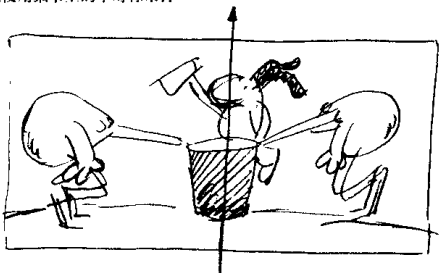
故事描写的是一个为了延长生命的小动物,采用多种方法锻炼自己的身体。有一天,在急跑中撞到了一堆沉睡的乌龟,乌龟告诉它:长寿的方法就是不能多动。于是,小动物开始和乌龟一样练起了静功,这是故事最后一幅画面,采用垂直方向的对称构图,为的是充分展现故事情节,表现乌龟坚如磐石般沉稳不动的性格,对比出小动物的无奈和困惑。



注意:

对称构图在大局保持对称的同时,要巧妙地使用细节上的不对称来打破单调、呆板的感覺。

在构图上,三个角色的位置呈对称状态,但中间的角色侧身而立,向右举起斧子,尽管飞动的斧子和耳朵保持了平衡,但这一动作在细节上的处理破除了完全对称带来的不利效果。



斜线与不对称的分割线会给画面造成很强烈的动荡效果,增强画面的速度感与紧张感。

使用斜向的分割线来构图的画面富有强烈的速度感与活力。

