

简明

卡通画技法

丛书

编绘 王俊



江苏美术出版社



动物 景物 日常生活

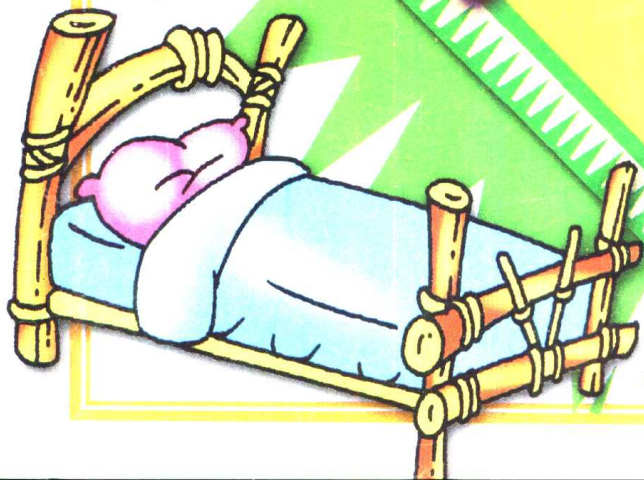
简明

卡通画

技法

王俊 编绘

丛书

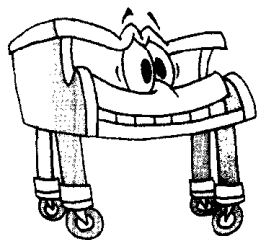




简明卡通画技法

动物、景物、
日常生活

编绘◎王俊



江 苏 美 术 出 版 社

图书在版编目 (CIP) 数据

简明卡通画技法. 动物、景物、日常生活 / 王俊编
绘. — 南京: 江苏美术出版社, 2001.7

ISBN 7-5344-1242-0

I. 简 ... II. 王 ... III. 动画 - 技法(美术)

IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 037034 号

责任编辑 张学成 郑必宽

封面设计 陆鸿雁

审 读 郭廉夫

责任校对 刁海裕

监 印 符少东

简明卡通画技法

—— 动物、景物、日常生活

江苏美术出版社出版发行

江苏省新华书店经销

阜宁人民印刷厂印刷

开本 850 × 1168 1/24 印张 8

2001 年 7 月第 1 版第 1 次印刷

印数: 1-6,000 册

ISBN 7-5344-1242-0/J · 1239

定价: 16.00 元

社 址 / 南京市中央路 165 号

电 话 / 3308318 邮 编 / 210009

发行科 / 南京市湖南路 54 号

电 话 / 3211554 邮 编 / 210009

江苏美术版图书若有印装错误, 可向承印厂调换

简明卡通画技法介绍

卡通是英语 cartoon 的音译，即动画或动画影片之意。我们在动画影片或卡通读物中看到的那些生动有趣、活泼可爱的人物、动物、景物、器物等，无论这些形象是复杂或简单，其动作是夸张或诙谐，都具有一种独特的个性和无穷魅力，展示出现实生活中看不到的神奇和美妙。

那么，这些形象是如何创作出来的呢？我们通过什么方法才能掌握卡通画的创作原理，并可以自由地描绘出心中所想的角色呢？现在，就让我们从最基本的起点开始，了解卡通画的创作过程，用最简单的方法，掌握卡通画的创作原理，一同进入这神奇的卡通画世界吧！

一、基本形

圆形。○ 这是一个圆形(也可以看作球体),是构成自然界和人类社会中许多物体的一种最普遍、最基本的形状,如:太阳 、苹果 、猪 、海螺 、花朵 、唱片 、皮球  等等。这是我们通过观察,对物体形状特征进行的简单归纳,如果进一步改变它的形状(拉长、压扁或弯曲),就会成为椭圆 、蛋形 、香肠形 、圆柱形  等等。我们可以想象一下它们代表的物体形状,如椭圆形的:      、蛋形的:      、香肠形的:  、圆柱形的:       等等。正是这些简单的圆形和圆形变体,构成了物体的一种基本轮廓和结构,它们与自然息息相通,随处可见,是卡通画创作中最常用的一种基本形。

方形。□ 这是一个方形(也可以看作立方体),是我们在日常生活中见到的物体的另一种基本轮廓。它往往来自于人造物,如纸 、包 、橡皮 、盒子 、电视  等等。如果改变它的形状或角度,就会成为矩形 、梯形 、菱形 、三角形  及各种多边形,如:   等等,它们可以代表诸如:          。这些方形和方形变体是卡通画创作常用的另一种基本形。

对于圆形和方形的理解与掌握,是创作卡通造型的一种主要手段,这有利于我们对物体进行直接、迅速的描绘:           。其目的是突出物体的形象特征,强化个性并增强稚趣感。同时,圆形和方形的不同组合,又可以创作出许多更复杂的形象,如:       等等。

二、辅助线

五官中心线。如果把人物的头部当作一个球体，在球体上画出纵向和横向的经线和纬线 $\oplus$ ，则水平的纬线可用来放置眼睛、耳朵，也叫眼线；垂直的经线可用来放置鼻子、嘴巴。依此，我们就可以大致勾勒出一个人物的面部 $\odot$ 。如果五官中心线随着头部球体轴心的倾斜转动而变化 $\otimes$ ，就会形成具有各种透视角度的面部，如正 $\odot$ 、仰 $\odot$ 、俯 $\odot$ 、侧 $\odot$ 。需要注意的是：这些人物头部所共有的一个固定构造——即五官中心线，除了确定五官的基本位置外，同时也决定了这个人物面部的特征分布，一旦确定就不允许有丝毫改变（就像转动地球仪时，它上面的特征分布是保持不变的），这是让一个造型得以始终保持形象一致的原理所在。

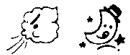
动态线。如果画一个具有某种动作的角色，如： 就要首先分析和理解形成这些动作的“动态线”——即动作姿态的延伸想象线条。在上述图形中，构成角色动作的动态线是各种曲线形，如：，它隐含在运动对象的动作姿态之中， 是一根想象中的线条，是我们描绘角色动态的一种内在框架，它起着向导的作用，指示某种姿态的运动方向， 是描绘动作造型的基础。

三、结构和比例

结构。卡通角色的结构源自真实生活中实际对象的特征解剖，但它更注重突出角色最显著的结构特征或生理特征，以达到简洁明了、直观生动的视觉效果。在卡通画中，人物的结构分为四部分：头部、躯干、胳膊和腿， 躯干是从臀部连续到锁骨的整体部分。动物的结构分为头部、躯干、四肢或翅膀三部分， 躯干包括臀部或尾部。在确定角色的身体结构时会涉及到服饰、皮毛或饰物，如：，需要注意的是，不要先画出它们，就如同画面部要先画头部的结构，画四肢前先画躯干一样，服饰、皮毛或饰物应放在最后画。

比例。在卡通画中，通常用角色的头长与身长的整数比来确定他的整体尺寸——这就是比例，也称头身比。实际生活中正常人物的头身比一般是 1 : 7，即身长为头长的 7 倍。卡通画中常用的比例是 1 : 3 ~ 1 : 4。1 : 4 的头身比为标准比，具有健康、生动、活泼的特征；1 : 3 以下的头身比常用来描绘幼儿或小生命，是一种可爱、稚气、幼小的比例；1 : 5 ~ 1 : 6 的头身比可表现出少男少女的青春特性，是年轻、优美的象征；1 : 8 的头身比是一种成熟、健壮的比例；1 : 9 的头身比多是英雄、超人或怪物的造型。因此，不同的头身比具有不同的象征和含义。

四、夸张和变形

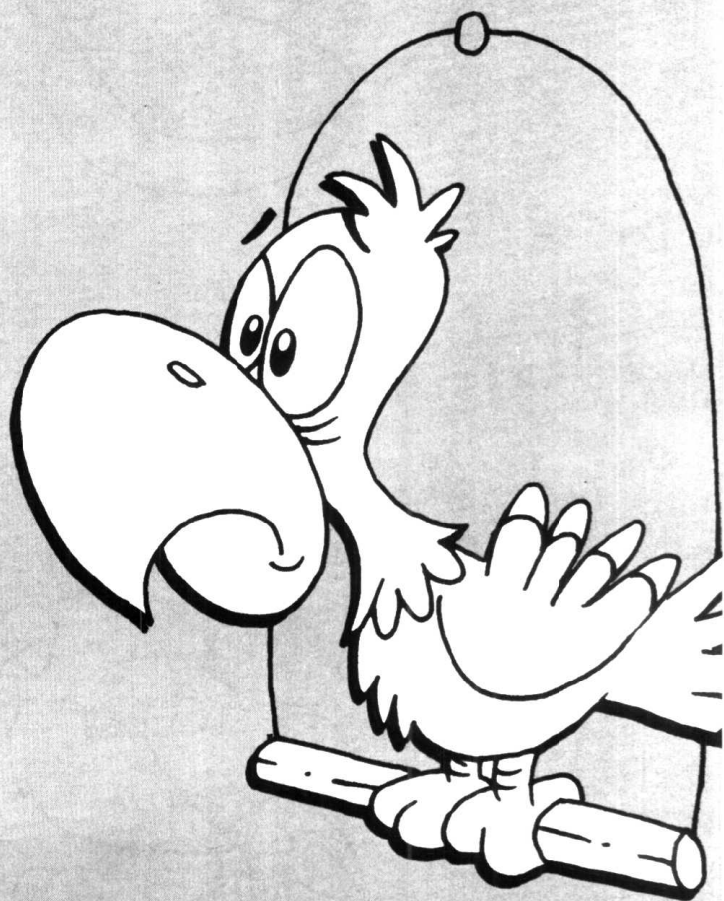
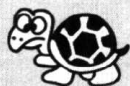
夸张和变形是卡通画创作的一种独特手法，它有别于一般的美术绘画，能让你摆脱真实的束缚，充分发挥想像力和创造力，淋漓尽致、随心所欲地进行创作，是卡通画创作的一种拟人化手法：夸张常用于角色的动作、姿态、表情或情绪之中。变形通常是指某种形状的变化，例如头部球体的变形，身体结构、比例大小、自然形态的变形，等等：。并且，夸张和变形又是相互关联，密不可分的，就像头部球体变形的同时也意味着某种情绪的夸张需要：。因此，夸张和变形的运用可以使角色的特征与个性更加鲜明、生动、典型并富有情趣，让你创作出既夸张又传神，既变形又不失真的充满生命力的角色，为卡通画创作增添了一双神奇翅膀。

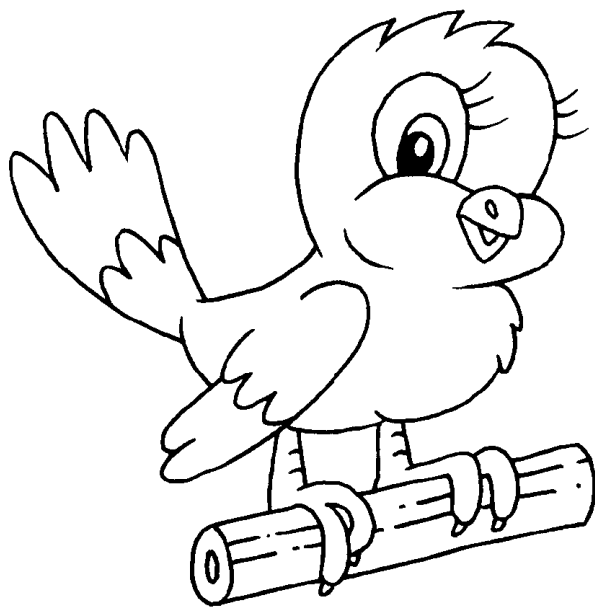
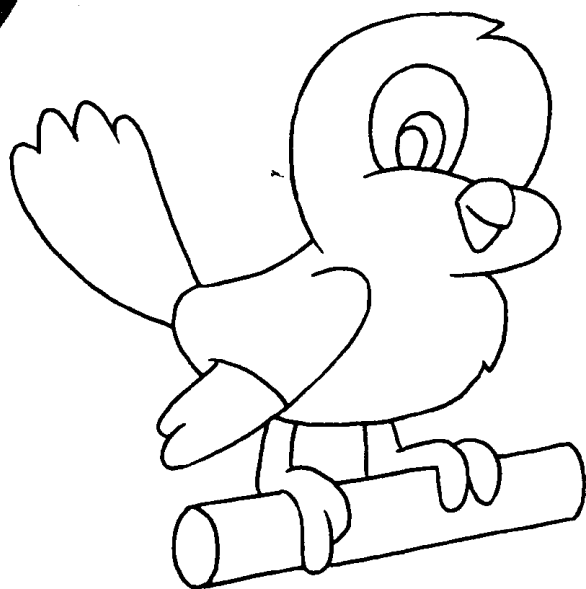
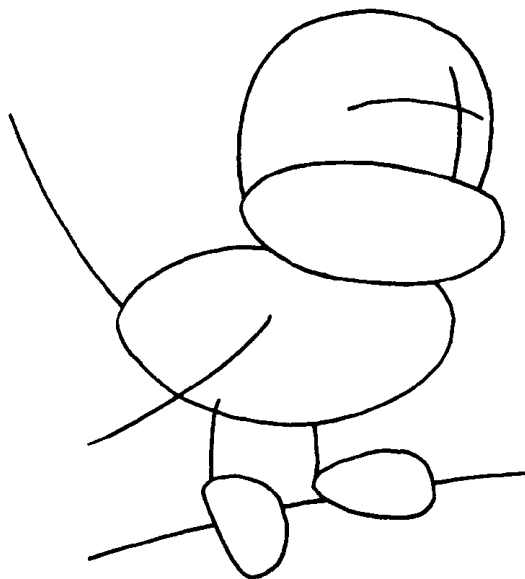
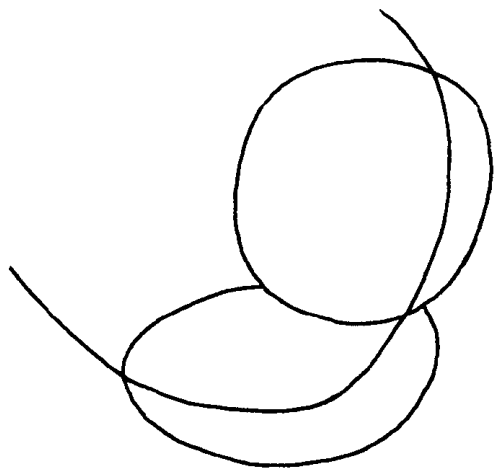
你看，所有的卡通画创作都源于一个简单、粗略的基本形，在这个基础上，我们开始确定结构、比例和动态，一边画一边增添细节，然后进行必要的夸张变形的处理，再进一步修饰和完善，最终呈现在我们面前的就是一幅完整的卡通画了。

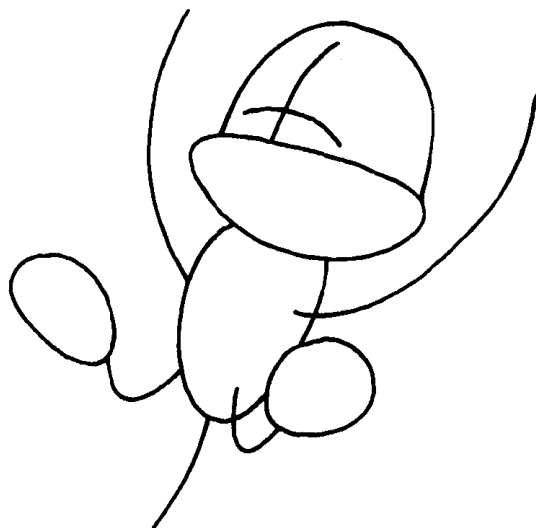
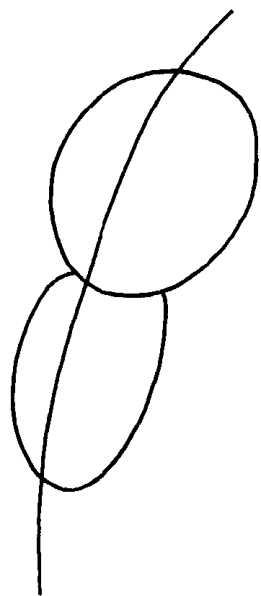
现在，就让我们一起开始吧。

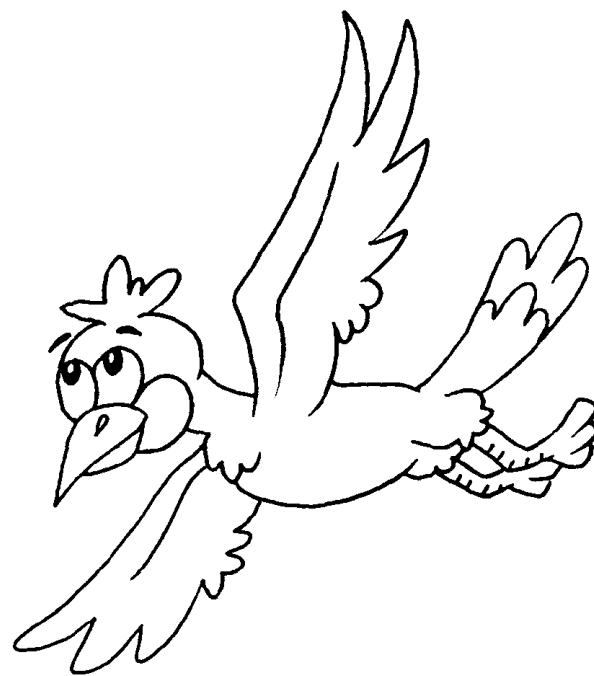
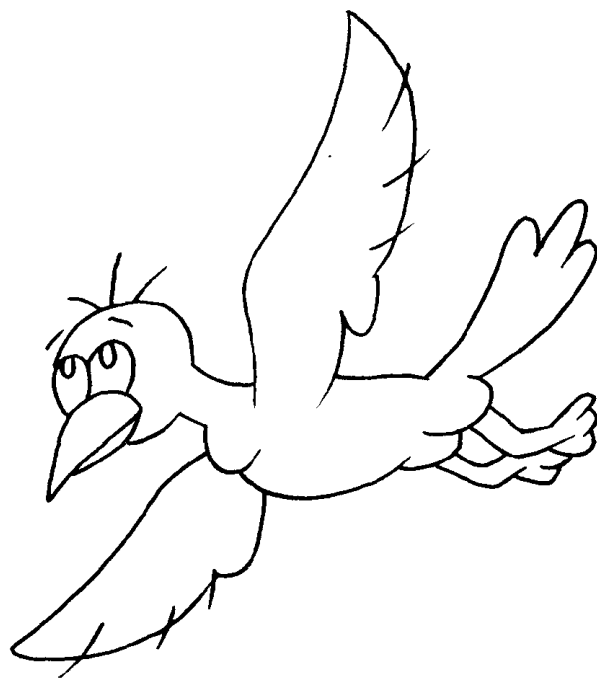
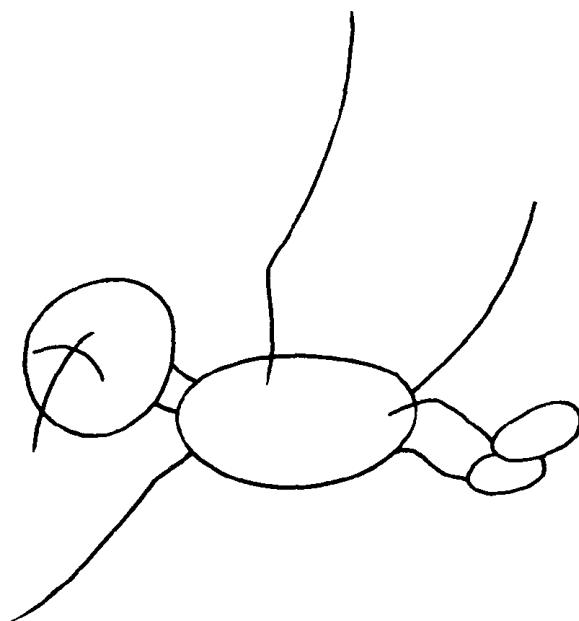
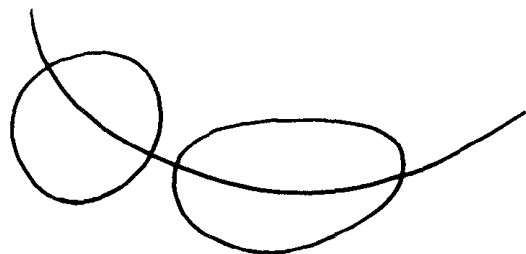
王俊 2001 年 4 月 29 日

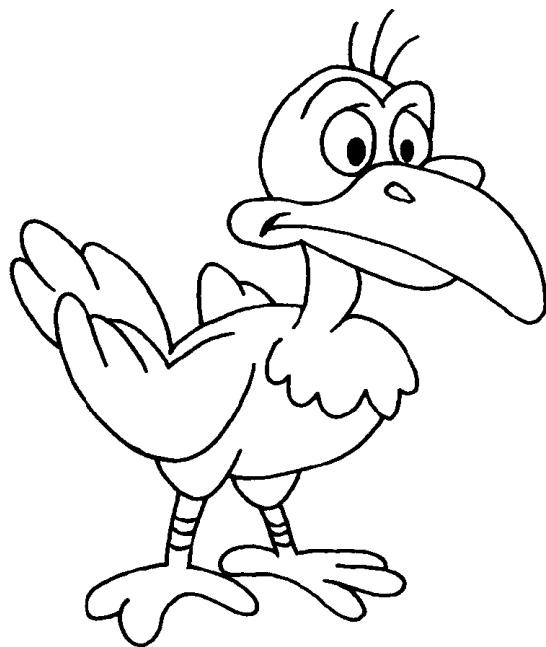
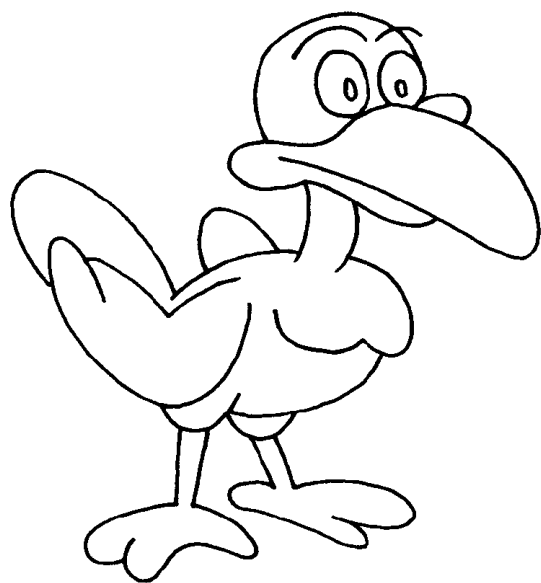
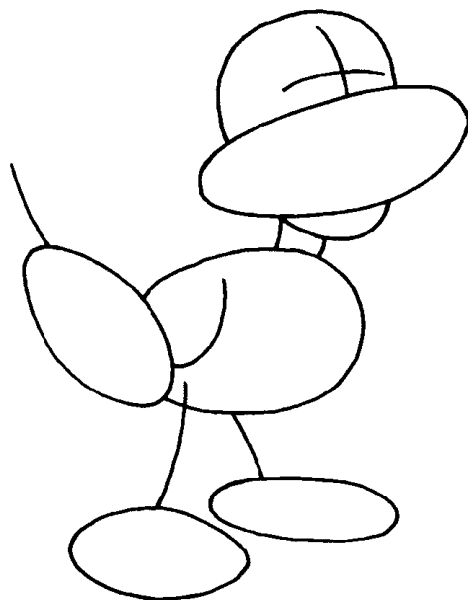
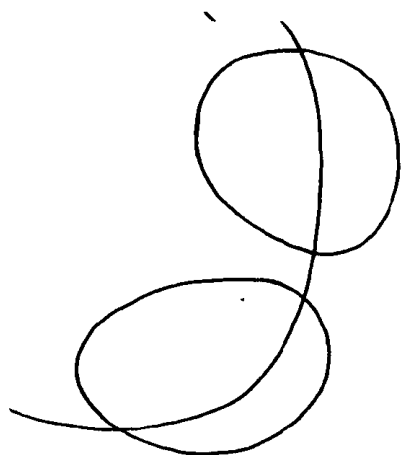
动物

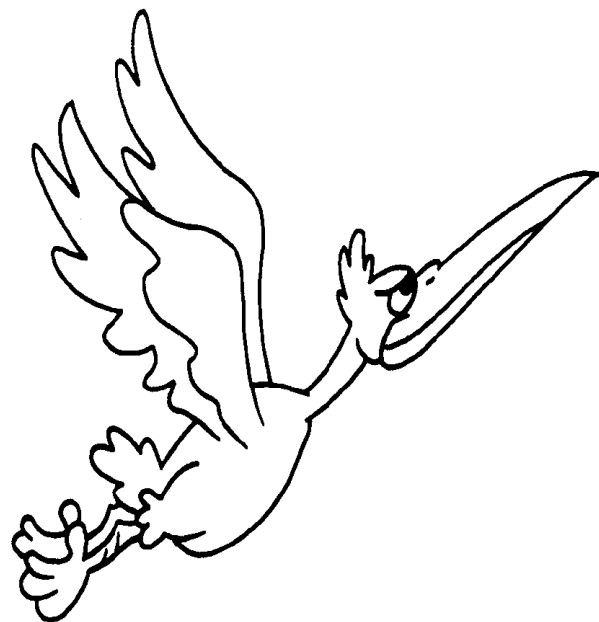
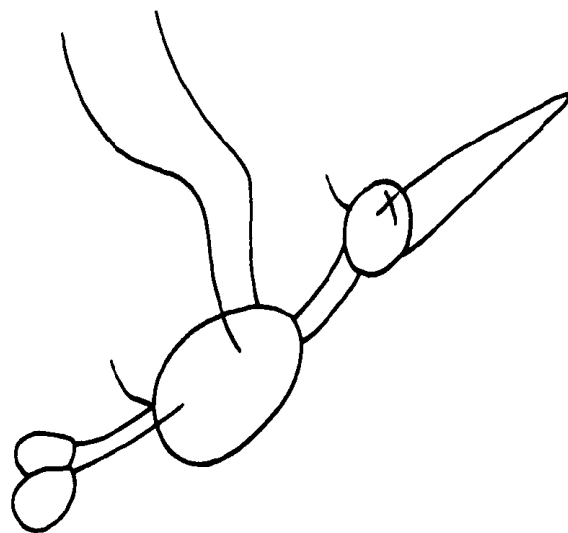
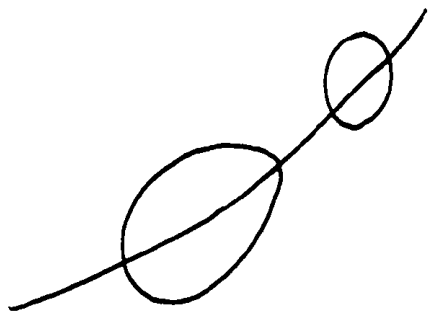


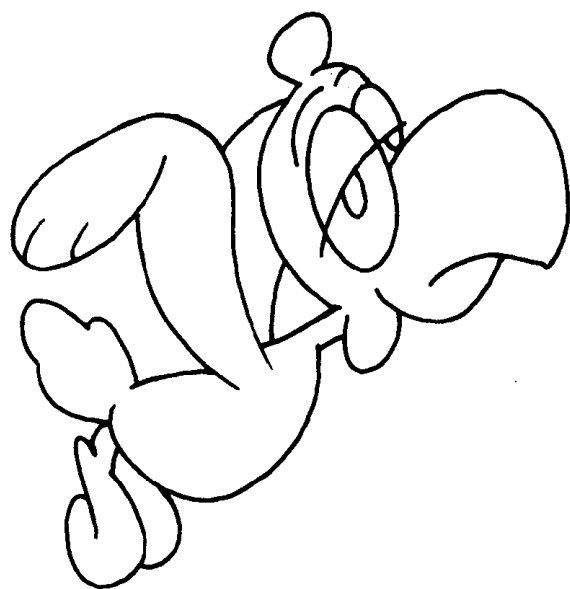
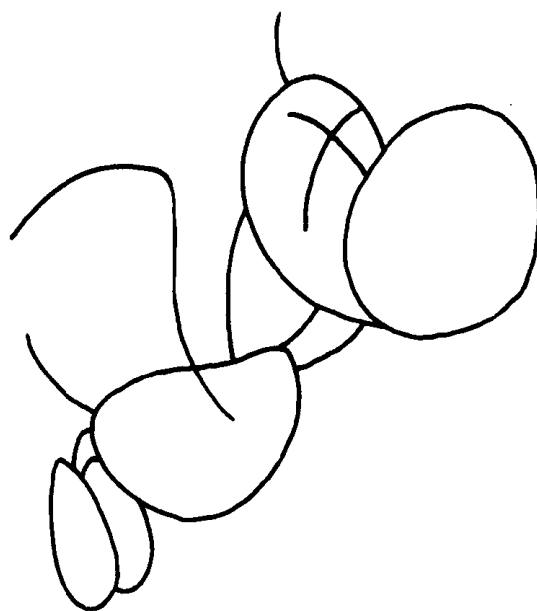
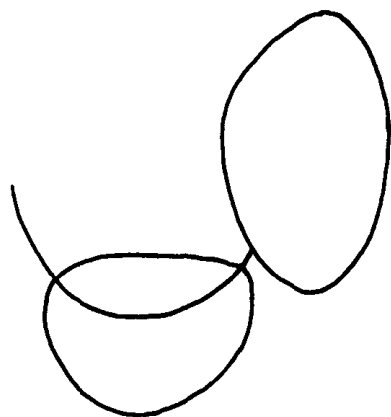






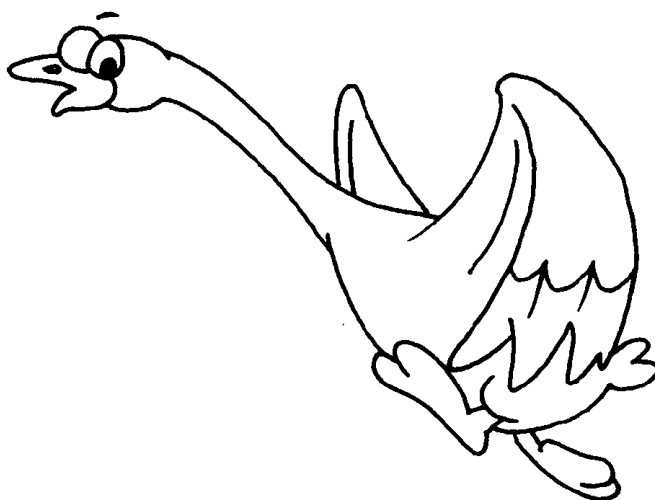
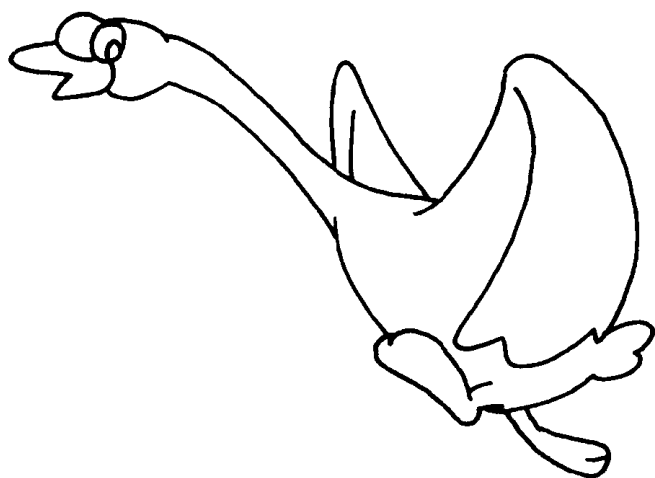
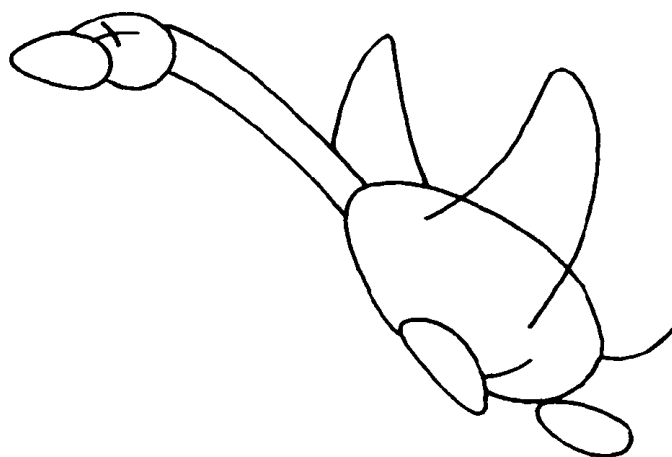
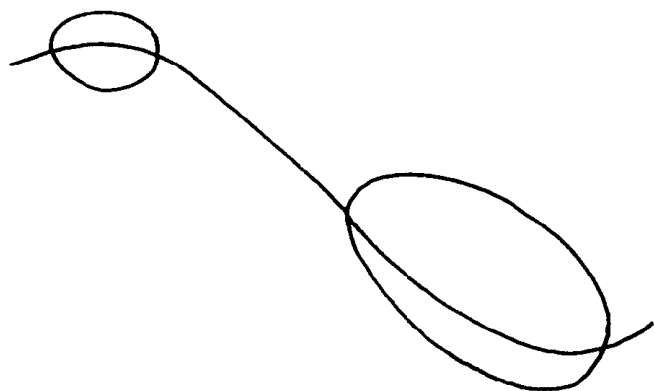


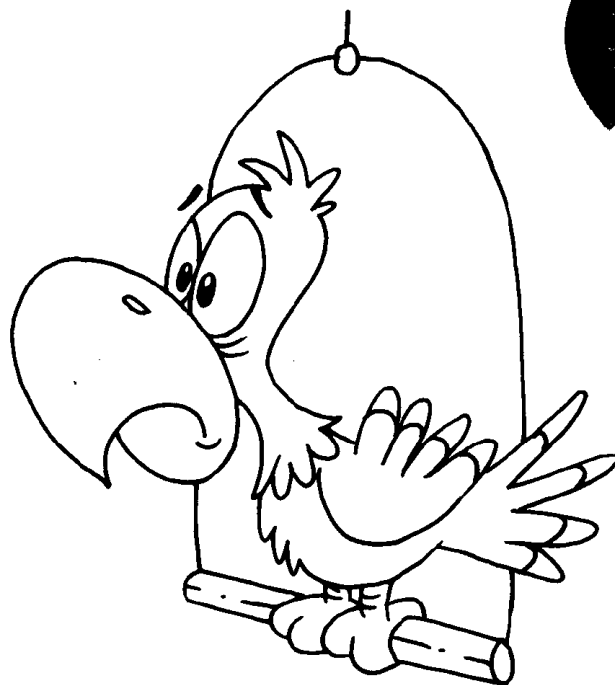
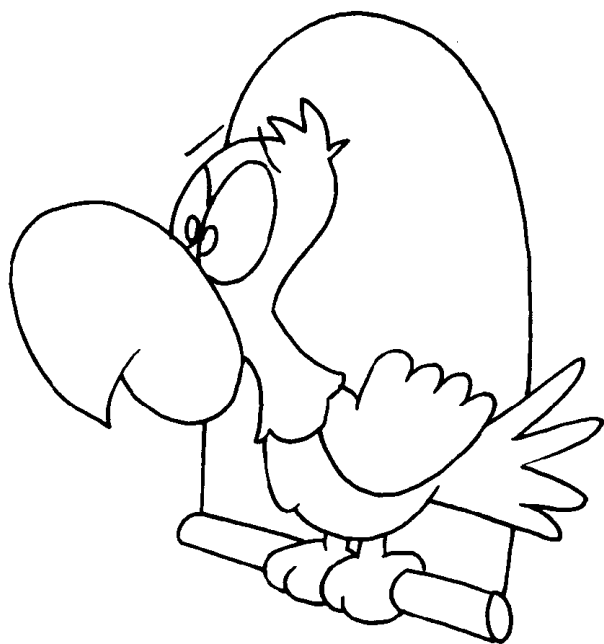
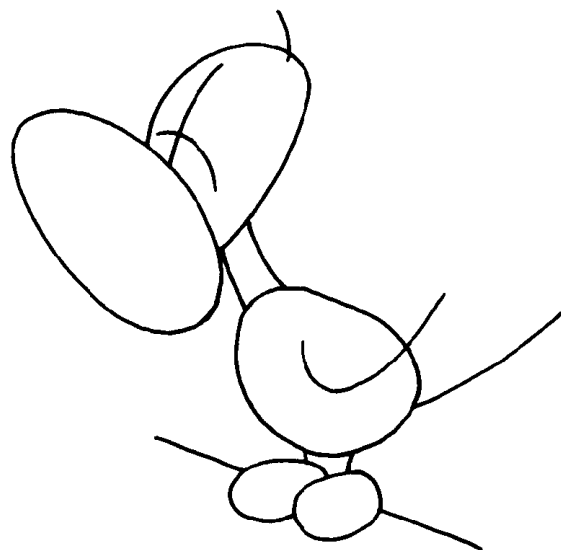
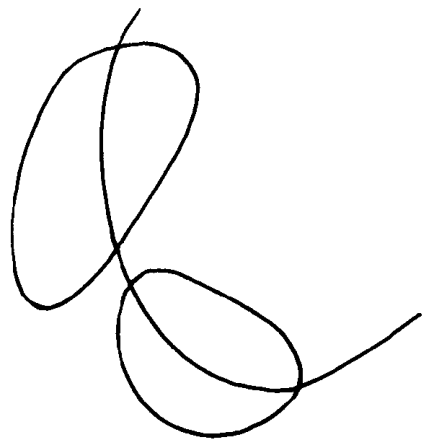




动物

天鹅





动物

老鹰

