

東方人物卡通造型

卡通角色造型系列

Draw Eastern
Cartoon Characters

胡永光

蔡康非編繪

萬里書店出版

How To



卡通角色造型系列

東方人物卡通造型

胡永光 蔡康非編繪



香港萬里書店出版

東方人物卡通造型

胡永光 蔡康非編繪

出版者：萬里書店有限公司

香港銅魚涌芬尼街2號D

電話總機：5-647511~4

承印者：金冠印刷有限公司

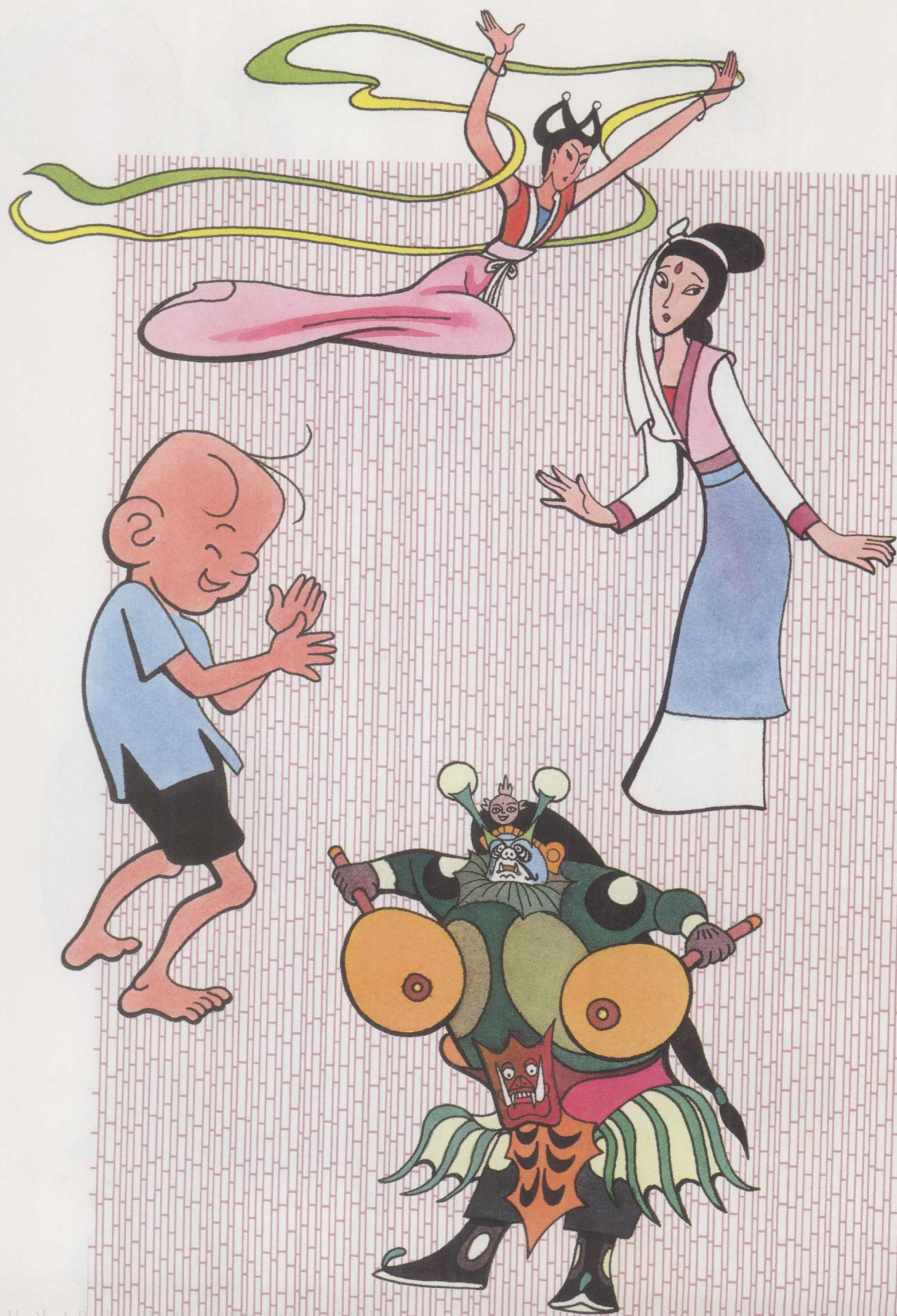
香港北角英皇道400號六樓B座

定價：港幣  H.K. \$55.00

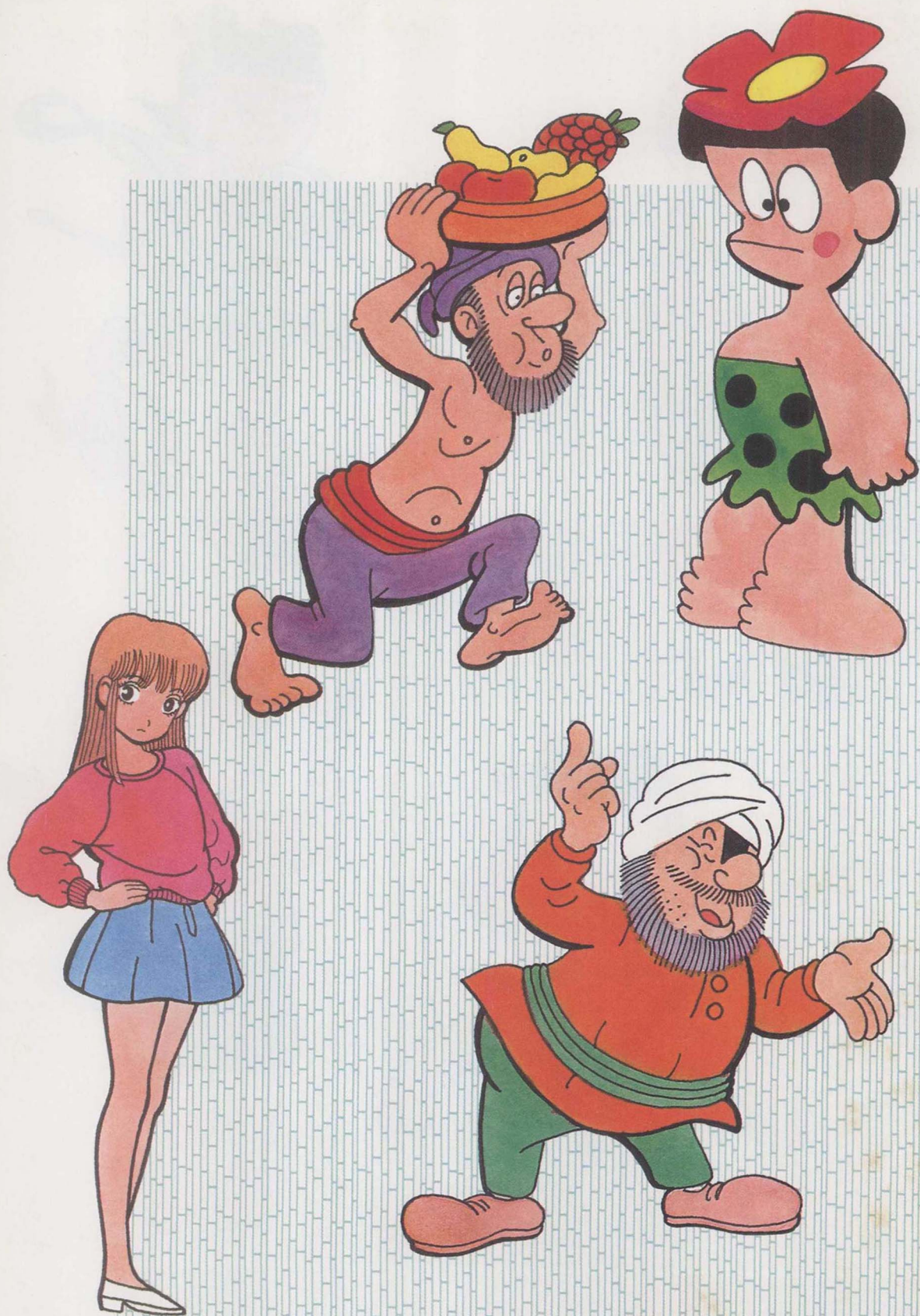
版權所有 * 不准翻印

(一九八七年四月版)











動畫，前叫卡通，今稱動畫，由漫畫演變而來。造型簡練誇張，動作活潑有趣，語言以動作為主。它以意想之外、情理之中的幽默感，給人以回味。

萬籟鳴題

時年八十八歲 86.9.9

我年幼未懂事時，便有塗鴉之癖。廳中牆壁的一個黑斑，也可想像為飛機，於是左漆一門高射炮，右塗一架戰鬥機，乒乒乓乓打得不亦樂乎。牆壁變成大花臉。所得的獎賞是父親的“藤鱔熬豬肉”，可總是技癢難禁。

到了童年時代，有幸接觸不少西方卡通電影，如大力水手、米老鼠、唐老鴨、白雪公主之類，率皆迪士尼作品。看得如醉如癡，更終日東描西畫，夢想有朝一日畫出動畫來。十六歲開始修動畫課程，後來真的入了這一門了。

我學的課程，主要是教人認識動作規律，例如人走路時，手腳如何交替，馬跑時四條腿的關係，鳥飛時翅膀怎樣撲動等，很少涉及造型問題。教師所用的造型，簡單地從美國卡通搬過來的，好處就是使我得以浸淫於古典卡通造型之中。

美國卡通的造型方法，至今仍是動畫描製的主臬。它主要是把對象歸納為大大小小的球體、圓柱體的結構形式，這樣造型對合活動起來，靈活自如又好掌握。米老鼠、唐老鴨等是其典型，這形成了所謂迪士尼風格。事實上弗來歇兄弟（Fleischer Brothers）早在迪士尼之前就採用這種方法了，只不過為後來的迪士尼進一步完善而已。

迪士尼的卡通獲得了很大的成功，他塑造的一批批有靈有性、栩栩如生的角色，不僅瘋魔了不分國度的孩子，也攫住了成年人的心。五六十年代的人，無論男女老幼，誰不熟悉他畫製的角色？在其後的二十餘年，他的造型方法一直為各方面所採用。他的卡通被譽為經典卡通作品，實當之無愧。會做生意的商人，不惜高價購下角色的版權，用於各色各樣商品或商業活動上面。這一個相

互利用的商業推廣活動，更使得迪士尼的造型形象無孔不入、有口皆碑。今天雖然已出現不少新造型，而迪士尼的造型形象已不復當年的顯赫，但很多新卡通裏仍到處可見他的造型痕迹。

日中則移、月滿則虧，六十年代，人們開始試圖脫出迪士尼的巢臼，另創新猷。1962年動畫片奧斯卡獎就為南斯拉夫的符覺迪（Vukotić）的“代用品”所得。符覺迪的形象造型（圖1），一反迪士尼的方式，採

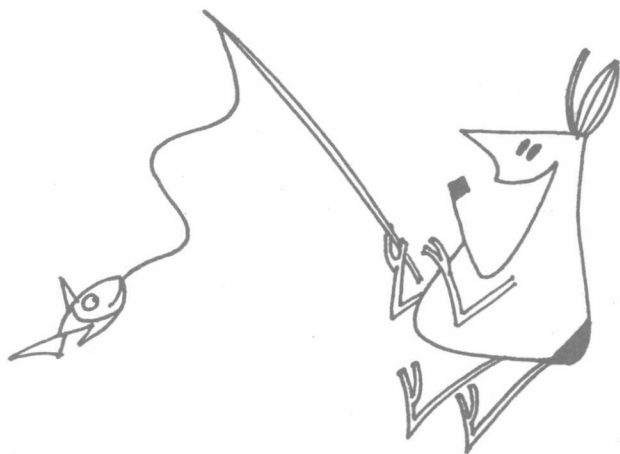


圖1 符覺迪的《代用品》中人物造型

用平面和線的組合，進一步抽象化，極度利用誇張手法。從中可看到現代主義繪畫的影響。符覺迪造型不僅開“卡紙型”卡通的先河，也為其他欲突破迪士尼造型藩籬者提供了成功的借鑑。以後，更自由、更抽象者有之，折衷迪士尼與符覺迪者有之，另闢蹊徑者有之。

卡通造型從定於一尊而邁向多樣化，是人們品味要求多樣化、藝術意識多元化以及社會信息量日益龐大、豐富的必然結果。學習動畫的人，當然不會滿足於一兩個不變的

形象和固定的風格，因此，一本造型形象豐富的、風格不定於一的卡通資料集，作為參考和借鑑，是很有必要的。本叢書正為此而編繪。

迪士尼造型雖然已過了顛峯期，但遠未式微，作為基本方法，仍然具有強大生命力。本叢書仍以這樣的造型法為核心，但旁徵博採，選擇多一些其他造型法的例子，以適應現代的動畫創作要求。

目前動畫已不單純是影視藝術，正在向商業進軍。影視廣告的商業動畫角色的出現，標誌着動畫應用的嶄新時代的開始。動畫角色商品化，例如在玩具、文具、用具、紀念品上的應用，更進一步擴大。這為動畫工作人員和愛好者，提供更為廣闊的創作領域。提高自己的造型設計能力、想像力及對不同對象範圍的適應能力，越來越顯得重要了。

下面讓我們簡單介紹一下主要的造型方法。

描畫卡通人物和一般美術的描畫人物，有相似也有不同的地方。拿人來說，基本構造、基本形態特點和表情總是大體一致的。除了未知的外星人，你總不能把鼻子畫到額角去，又或手臂滾圓而胸膛一片排骨。不同的是，在基本形態特徵前提下，能夠作幅度很大的變形，各部份可以不依比例，甚至省略掉局部器官也無傷大雅。動作可以在合理的基礎上誇張到十分不現實的程度（例如兩腿跑起來可以展成一字形，但不能反向屈膝）。因此，學習描畫卡通人物，就不必像美術學院那樣練習若干年的石膏像和人體素描，而可採用比較簡單易行的方法。當然，

基本素描練習仍然是必要的，否則就把握不準人體結構和活動關鍵與形態，不理解情感的表達，也不懂得誇張的分寸。

基本的造型手法，是利用球體（包括橢球體）、圓柱體（包括圓錐體）的結構、疊合，配合適當的支點和連結點以及一些簡單線條、方圓等圖形，組織而成。這造型手法對人物、大部份動植物乃至器具都適用。結構之間的活動，無非是有個軸樞或鉸鏈。例如臂膊就在膊頭處有一軸一樞，故可以打圈，可以橫抬，而前臂與上臂有單向鉸鏈。這樣理解下手臂可以達於半球方向的任何方位，即使實際上達不到也成，但不能把前臂反拗。

人頭可以看為球或中長橢球，則長長的橢形為長臉，扁橢形為扁臉。中央縱橫兩線相交，畫個小圓，則為鼻子。鼻子上方左右畫一對圓（或兩個內接球）則為眼，下方畫個圓、半圓或線則為嘴，再加上耳朵、眉毛、頭髮的簡單形或體便行（圖2）。

身體也如法處理。胸腹部作一橢球或一圓柱，臀作一球，或者兩者合為梨形（球的變形）。臂和腿可以視為一截截的圓柱，而手和腳可作扁球處理。只要理解頭、軀幹、四肢的支點、軸樞的連結關係，人的各種動作活動便都不難畫出來，再添加一些必要的細節（也按簡單的形體或線、面處理），造型就完成了。

在繪製立體的卡通人、物時，還要注意兩個重要的原則。

其一是透視。由於透視，造型結構會產生長短變形及位置變化。例如伸向前來的手臂，便有透視縮短而手則變大。人頭上的

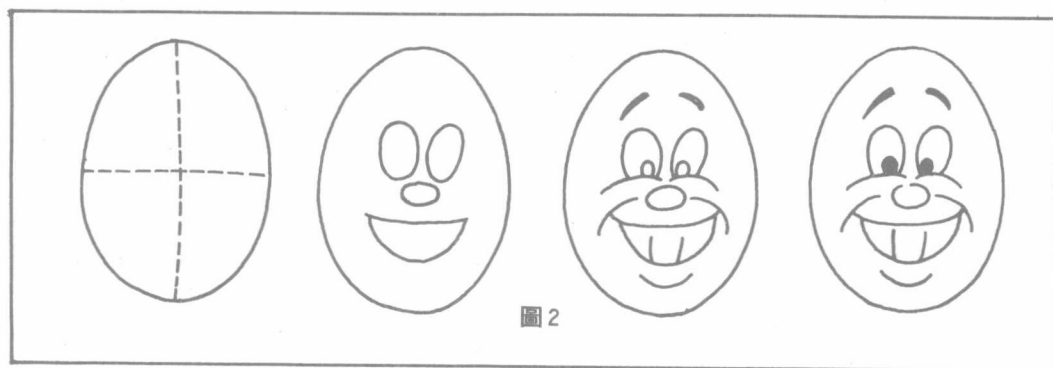


圖2

器官，則按照角度不同，定出透視的中央線（此時變為弧線），再行安排（見圖3），而遠方的眼應比近處的眼為小。圖4是若干角色頭部造型結構與透視示例。

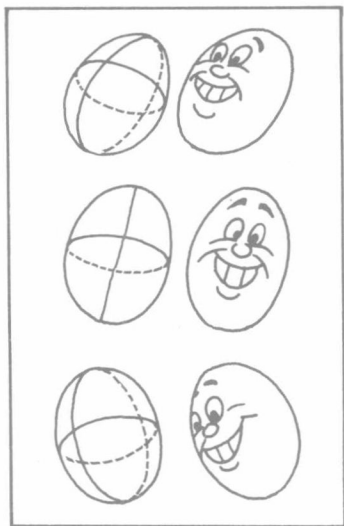


圖3

其二是比例。正常人的頭身比例是1:7，即身高為頭長之七倍。卡通的對象主要是兒童以及進入兒童心理境界來欣賞的成年人，因此人物造型以兒童的比例為中心，加強角色的可愛感、稚氣感的渲染。一般常用比例是1:3~1:4，偶然甚至有1:2、1:2.5。而近於正常人比例的，往往代表那些邪惡的角色。頭大還有個好處，就是便於刻劃表情。兒童思想單純幼稚，不理解感情表現微差，習慣於大起大落表情狀態，因此大臉龐大器官的誇張表情，方易為孩子接受。

本叢書收集大量中外卡通片的動畫角色，各各給出簡單的描繪步驟和扼要的說明。所有例子都着重其動態與感情的描繪。這些角色大都膾炙人口。讀者在已有的感性認識下，當會進一步理解其中造型、畫法的真諦，以及處理手法之奧妙，以為自己創作之張本。

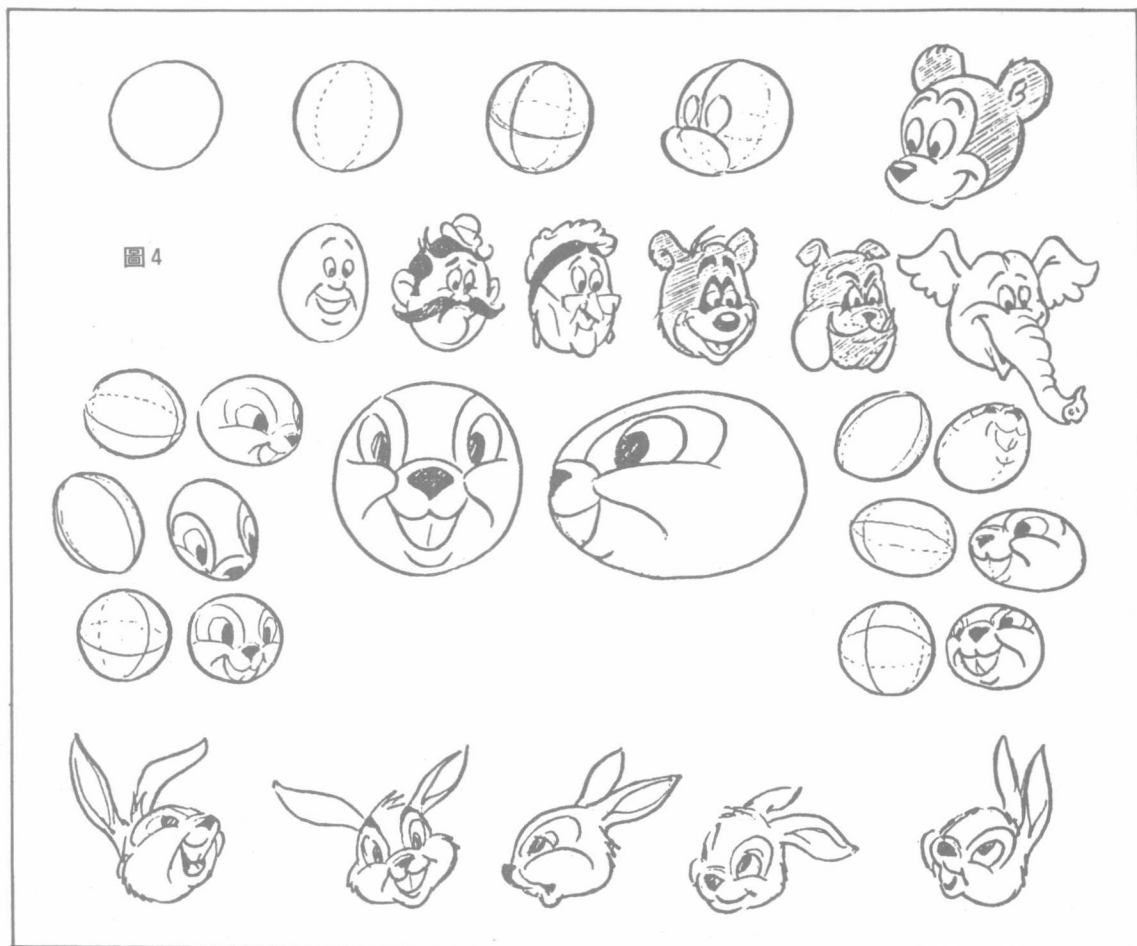


圖4

本書收集東方人物卡通角色一百五十餘個，餘外是器物、天氣等卡通角色三十來個。

所謂東方人物，指的是東方民族的現代或古代傳統的人物，主要是中國、日本以及中東阿拉伯人。角色基本上按年齡層由小而大編排。

東方人臉龐較平坦，眼較小，鼻不高，

臉胚較寬闊。因此，相對西方人物來說，角色較少採用窄眼距、窄臉譜的形狀，大鼻、鷹鉤鼻，翹下巴的更少了。近代的卡通角色，女性和孩子的眼畫得相當大，過去較少見。以中國傳統人物畫法為主的卡通角色，與歐西卡通角色情趣大異，值得留意。

阿 達

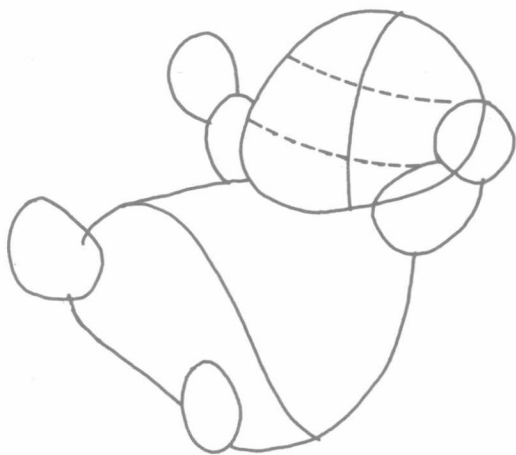
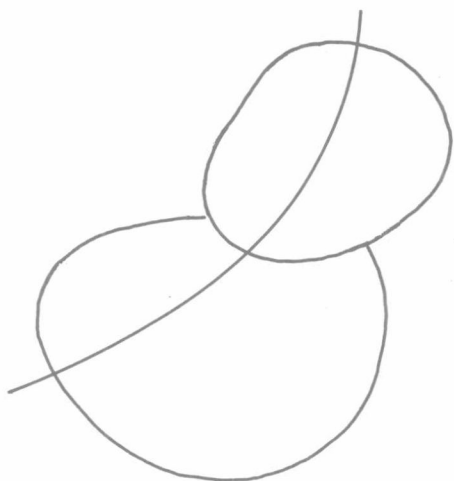
1986年9月

目次

前言.....	Ⅲ	禿子.....	89
幼兒.....	1	胖子.....	90
小皇帝.....	2	惡漢.....	95
女童.....	3	棒球手.....	96
男童.....	12	歌手.....	97
兄妹倆.....	21	小陳.....	98
女少年.....	22	厨子.....	100
男少年.....	32	村夫.....	101
頑童.....	43	日本人.....	102
小俠.....	44	日本武士.....	104
女道.....	45	商人.....	105
小和尚.....	46	和尚.....	106
三毛.....	49	武松.....	109
學童.....	51	唐僧.....	110
小工人.....	54	妖道.....	111
小運動員.....	56	武將.....	112
哪咤.....	58	文丞.....	113
道童.....	59	命官.....	114
少女.....	61	店小二.....	115
學生.....	68	縣官.....	116
少男.....	70	屠戶.....	117
神行俠.....	71	家僕.....	118
太空勇士.....	72	衙役.....	119
劍客.....	73	都頭.....	120
野人.....	74	天神.....	121
鐵騎士.....	76	天將.....	123
少婦.....	77	沙僧.....	125
中國古代婦女.....	79	阿拉伯人.....	127
宮人.....	81	欽差.....	135
飛天.....	82	祖師.....	136
菩薩.....	83	學者.....	137
觀音.....	84	王先生.....	138
女劍客.....	85	老夫子.....	140
日本婦人.....	86	老婦.....	141
中年人.....	87	老人.....	143

壽星.....	148
老神仙.....	149
魔頭.....	151
小鬼.....	153
老鬼.....	155
妖怪.....	156
怪物.....	157
紙人.....	158
電器.....	159
太空機械人.....	160
機械人.....	165
汽車.....	167
電車.....	169
輪船.....	170

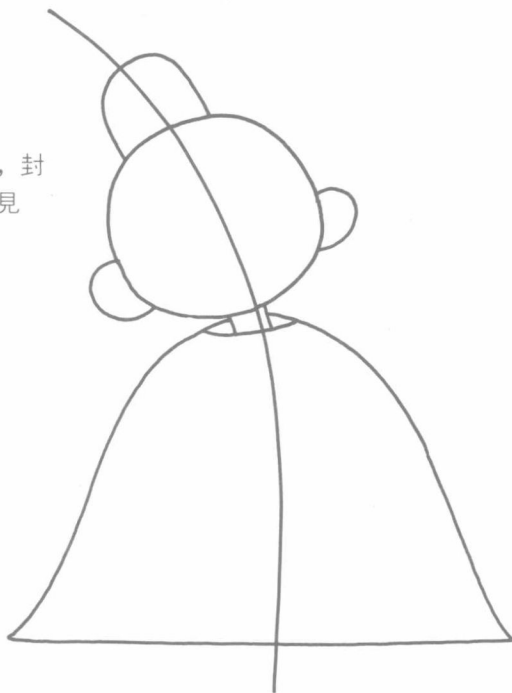
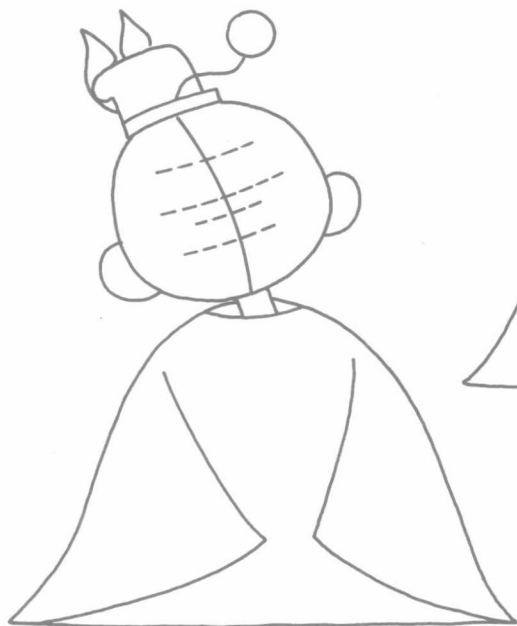
火箭.....	172
吸塵機.....	173
座鐘.....	174
放影機.....	175
電腦.....	176
太陽.....	179
星星.....	180
飛碟.....	181
天體.....	182
龍卷風.....	183
風雲.....	184
鞭炮.....	185
穀袋.....	186



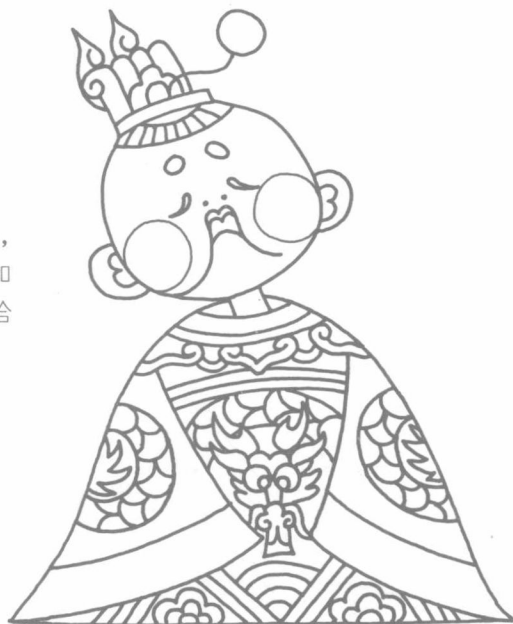
幼兒。比例1：2強。
頭圓，身如三角，
體胖，腿極短



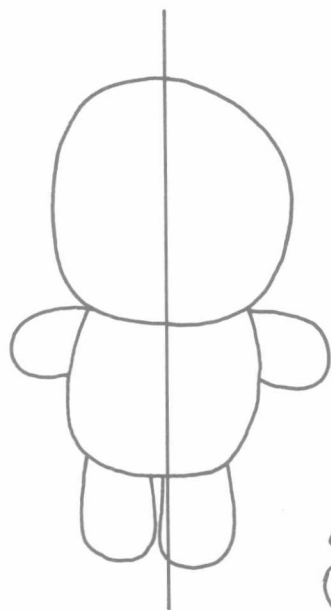
小兒而即帝位，封建世襲制度常見



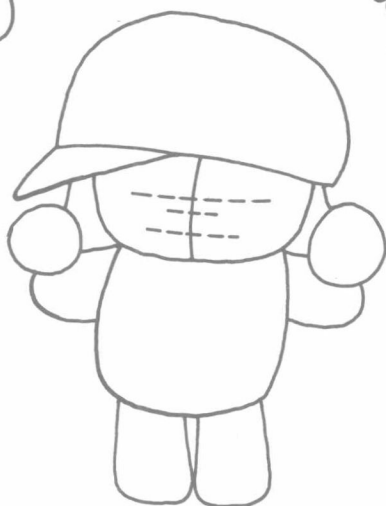
頭正圓，身穿龍袍，
如鐘形，頸瘦小，如
木桿自衣伸出，恰
如傀儡



眼下斜，小而呈線
狀，愚鈍困苦之貌。
器官集中，印象猥
瑣。頰汎兩圈，中
國式丑角貌



女童。平面化造型
比例1:2。頭很大，
手腳短



臉龐近方形，闊臉
胚，東方人多見。
眼較小，為長橢形
黑點，長形則思維
印象較強。鼻小，
以圈代表，則顯得
突出，強調眼時可
以短弧代之甚或省
略。口作淺弧。眼
低，眼距寬，年稚
之貌

