

CARTOON



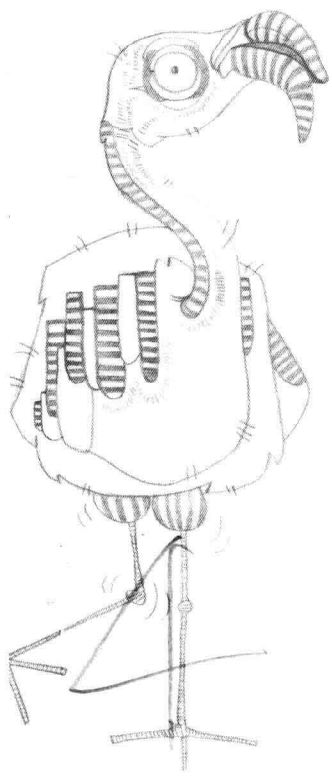
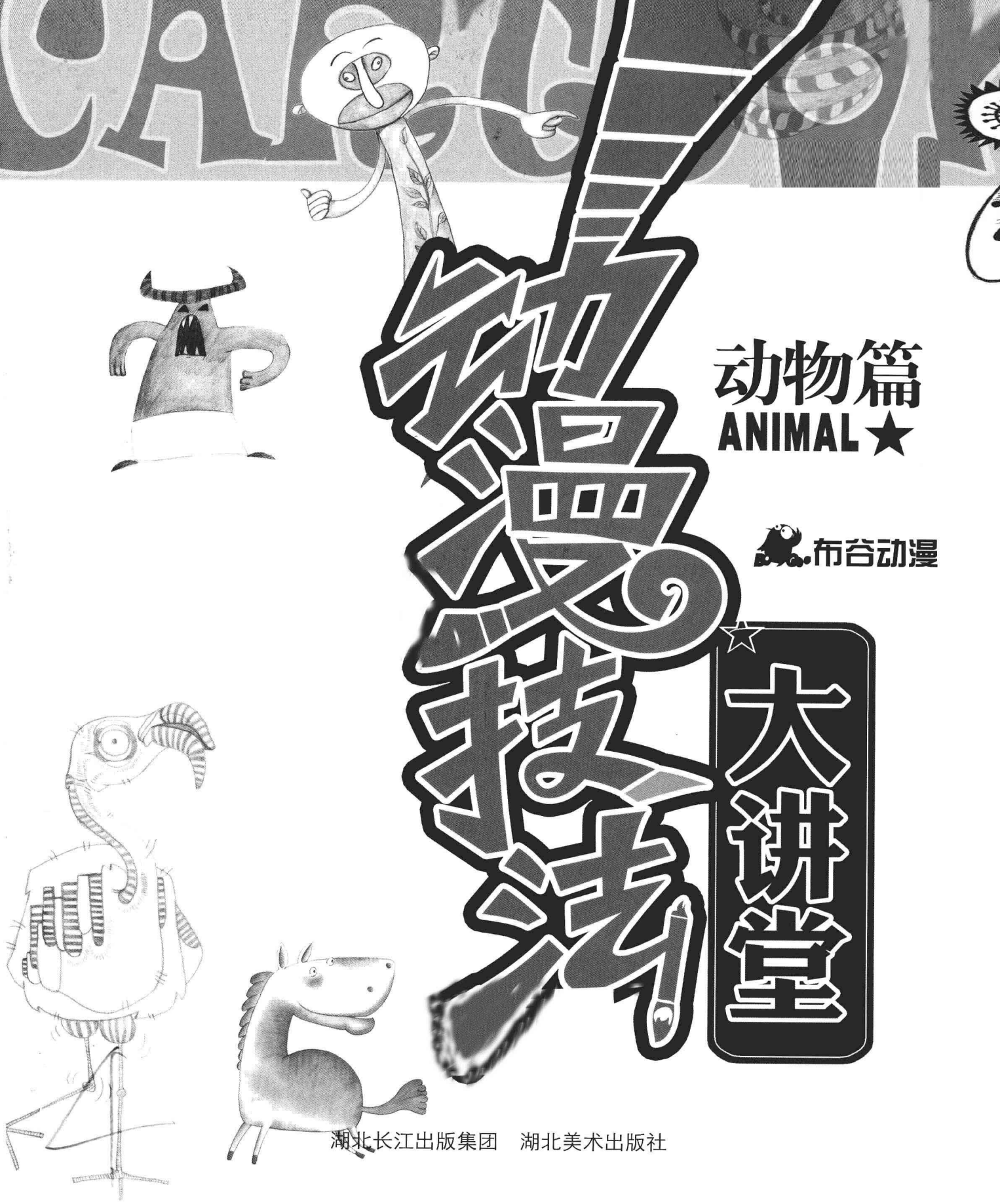
布谷动漫

动物篇

动画技法

★
大讲
堂





动漫技法

动物篇
ANIMAL★

 布谷动漫

★
大讲
堂

湖北长江出版集团 湖北美术出版社

主 编： 李耀卿 巩艺飞
绘 画： 巩艺飞 李耀卿 陈志文 吴既君 莫 墨 吴建华
徐 茜 陈 颖 周 杨 朱耀忠 安芳仪 王园园
苑馨月 林 琳 高 倩 汪雨璐 周晟赫 金 宁
尤 佳 位 敏 郑瑗菁 陈毅鹏 黄 斌 孟 醒
王永青 童创兴 张 倩 姚宣亦 乐文周 刘子芸
丁岳岳 张龙虎 陈丽莎 胡焰筠 邬 鹏 肖斯敏
魏志平 李佳锴 张子初 周 宇
版式设计： 巩艺飞 陈志文 李亚男 黄 蓉
设计制作： 陈志文 巩艺飞 黄 蓉 李亚男 罗 蓉
技术编辑： 李国新

征稿电话： 027-87679537 87679566

图书在版编目（C I P）数据

动漫技法大讲堂. 动物篇 / 李耀卿, 巩艺飞主编.

——武汉：湖北美术出版社, 2012.1

ISBN 978-7-5394-4722-3

I. ①动… II. ①李… ②巩… III. ①漫画：动物画

—素描技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第275832号

出版发行：湖北美术出版社

地址：武汉市洪山区雄楚大街268号B座

电话：(027) 87679522 87679537

邮政编码：430070

印制：武汉精一印刷有限公司

开本：889mm×1194mm 1/16

印张：10.5

印数：4000册

版次：2012年1月第1版

2012年1月第1次印刷

定价：38.00元

CONTENTS

目录



第一章 动物的绘制方法和步骤/006

一、基本步骤/006

1. 用几何形概括出大致轮廓/006
2. 对几何形进行分割/007
3. 添加细节/007
4. 誊清线稿，添加明暗影调/008

二、常用的处理手法/020

1. 简化、概括/020
2. 夸张、变形/024
3. 拟人化/026

第二章 动态的画法/030

一、绘制动态的基本步骤/030

1. 绘制动态线/030
2. 划分体块/031
3. 添加细节/031

二、动物的基本动态/033

1. 站立/033

2. 坐/037

3. 趴、卧/041

4. 走和跑/043

5. 跳/051

三、千变万化的动态/054

1. 手舞足蹈/054
2. 腾空/057
3. 倒立/059
4. 其他动态/062

第三章 表情及局部的画法/066

一、五官的绘制/066

1. 眼睛/067
2. 鼻子/070
3. 嘴巴/073
4. 耳朵/076

二、动物的表情/078

1. 基本表情/079



前言



布谷动漫

不管我们日常所接触到的游戏、动画片，还是漫画、吉祥物等，出彩的关键是它的造型和创意。那些生动有趣的人物、动物和场景的造型给予了大众无穷的乐趣，也给我们留下了深刻的印象。动漫美化了我们的世界，也美化了我们的生活。那么，什么样的动漫形象最吸引人？怎样才能绘制出有意思的动漫作品呢？

动漫造型的创作是有规律可循的。也许一句谚语，一个玩笑，甚至一个身边的器皿物件，经过合理想象就能构成一个生动的动漫造型。也就是说，动漫造型是在现实生活的基础上进行的再创造。这就要求我们对现实生活中的素材有敏锐的观察力和思考能力，善于捕捉生活中的闪光点。

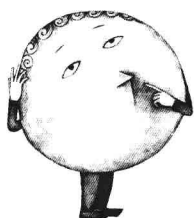
动漫造型是在写实造型的基础上进行加工而成的，它能给人无限自由和遐想的空间。这种遐想在表现上有多种表达形式。如洗练、写意、稚拙、儿童情趣、乡土的朴素之美等。夸张的人物、动物造型必定有夸张的姿态、夸张的表情，否则在艺术上是不协调的，趣味也得不到发挥。人物的姿态、表情、服饰等等是揭示人物内心活动的有效暗示。如果这些细节能符合人物的外貌特征，合理表达人物的内心世界，就会给读者独特的感受。没有细节的形象不会有深度，是难以打动人的。同时夸张也要注意分寸的把握，合情理是夸张通向艺术的途径。

本书遵循动漫艺术发展的规律，从写实人物、动物和场景中找到闪光点，采用提炼简化、夸张变形、装饰点缀等手法，经过合理想象，将其转化成可爱生动且有趣的动漫造型。其中也采用了减法再加法，先做减法即去粗存精，先保持简洁，然后进行合理的加工、装饰和点缀，即再加法的手法。其实在塑造动漫形象时，加法和减法的运用并不矛盾。这两者都是基于合理的情景，在对素材进行合理分析和有尺度的想象的前提下，才能创作出出色的动漫造型。

《动漫技法大讲堂》这套书共分为动物篇、人物篇、场景篇、Q版造型篇四本，较为系统地讲解了动漫的基础理论和具体的绘制技巧，同时还讲解了每个形象的创作灵感来源和绘制者的绘制心得。书中的动漫造型较为丰富，在形式表达上也多种多样。

本书的出版得到了出版社和各位同仁的大力支持，期望能为动漫爱好者提供学习和参考的价值，如果本书能给予读者一些有益的启发，我们将十分荣幸！

本书的编写如有不当之处，敬请批评指正。



2.千变万化的表情/087

三、身体局部的画法/089

1.兽类/089

2.禽畜类/091

3.水族类/092

4.鸟类/094

5.昆虫类/095

6.其他/096

第四章 动漫动物的画法/098

一、兽类/098

二、鸟类/114

三、水族类/123

四、昆虫类/128

五、爬行类/131

六、幻想类/135

第五章 创意的来源/141

一、几何形/141

二、动物的身体特征/149

三、动物的动态和表情/153

四、画面情节/156

五、画面风格/159

1.简约/159

2.装饰/161

3.拙美/165

4.放松/167



第一章 动物的绘制方法和步骤

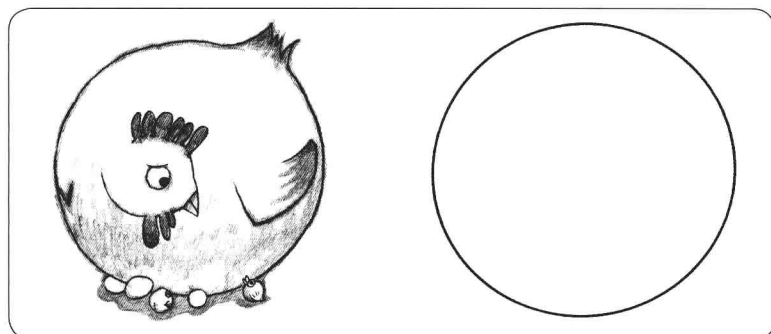
一、基本步骤

1. 用几何形概括出大致轮廓

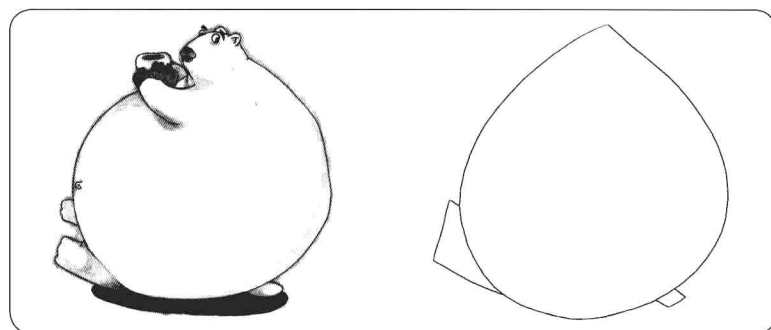
现实中的动物千姿百态，为了更好地表现它们，我们首先得概括出这些动物的基本形态。

因为几何形简单而直观。用几何形来概括要画的东西，不仅能够使绘画内容得到简化，而且也是一个很有趣的创作过程。在绘画对象被概括为几何形的时候，它也就具有了一定的卡通的特色。

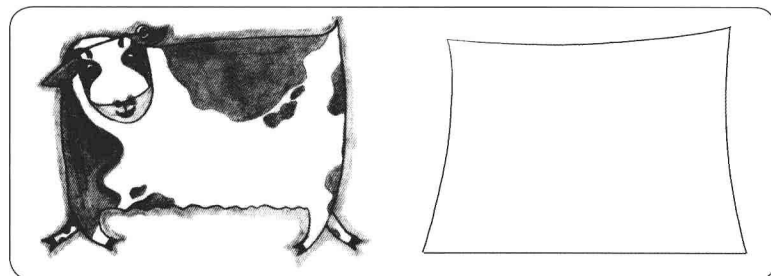
我们来看看下面这些动物形象是如何被概括为几何形的。



图例 1-1 母鸡的整个身体可以概括为一个圆形。



图例 1-2 胖胖的北极熊身子就像一滴水珠。



图例 1-3 奶牛从这个角度看，仿佛一个方形。

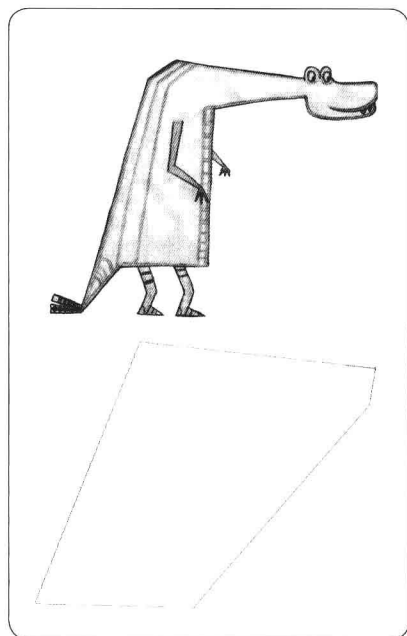
图例 1-4 小恐龙被概括为了一个五边形。

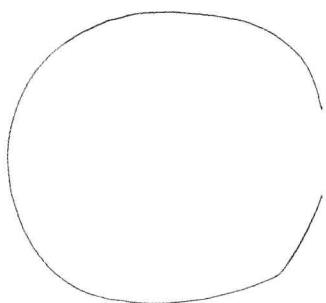
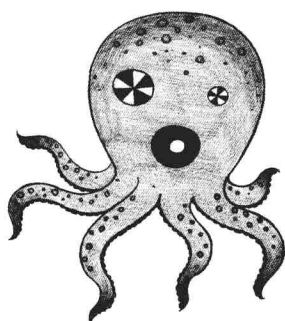
图例 1-1

图例 1-4

图例 1-2

图例 1-3





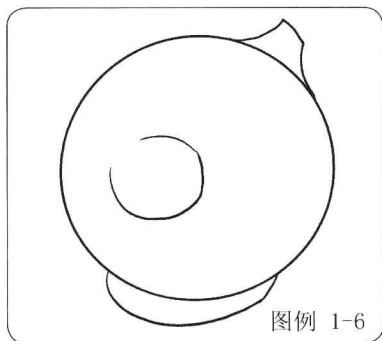
图例 1-5 章鱼身体的主要轮廓呈圆形。

将形象概括为几何形，过程虽然简单，但是非常考验一个人的观察能力和形象思维能力。所以，还是应当多加练习，才能快速而准确地将要画的内容用几何形来概括出来。

2. 对几何形进行分割

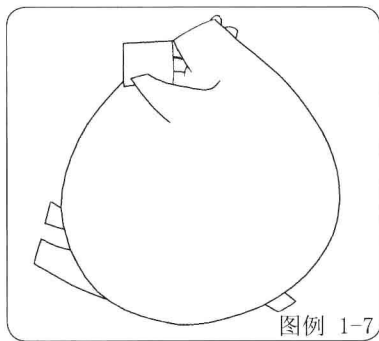
在动物的大形被概括出来以后，就要对几何形进行分割，概括出动物形象身体各部位的位置。

首先，我们要把形象的各个部位划分出来。



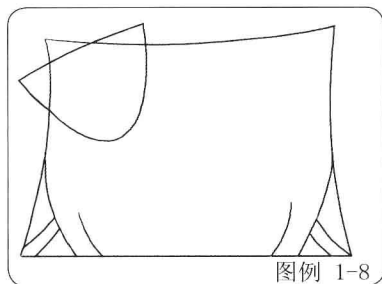
图例 1-6

将母鸡的头、尾巴以及身体下面的鸡蛋的位置概括出来。



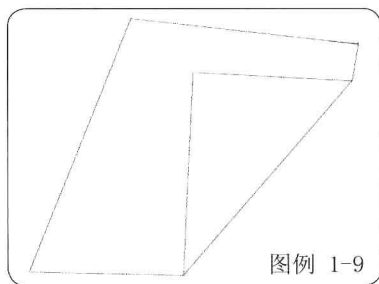
图例 1-7

北极熊的四肢和头可以标注出来啦。



图例 1-8

在方形轮廓的基础上，概括出奶牛的头和四肢。



图例 1-9

小恐龙头和身体的外形出来了。

3. 添加细节

将不同部位的细节添加上去，形象的细节能够使画面完整而生动。我们发现，如果之前的两步做得好的话，这一步的工作将非常方便。所以，几何形的框架基础是很重要的。



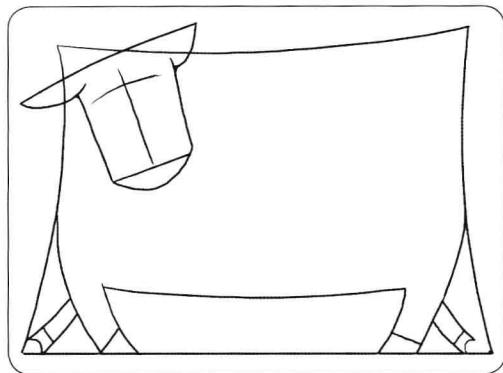
图例 1-10

将母鸡的鸡冠、眼睛、嘴和鸡蛋等细节概括出来。

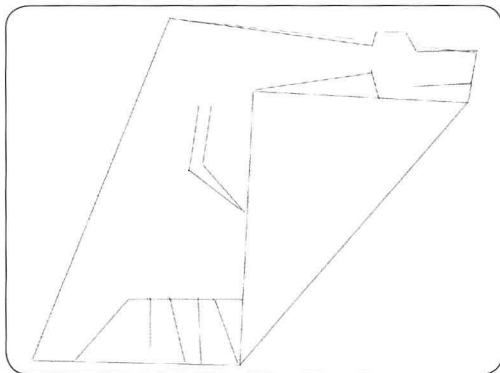


图例 1-11

北极熊的面部得到了细化。



图例 1-12



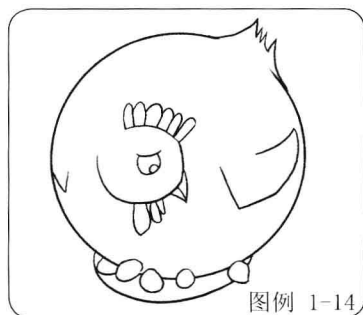
图例 1-13

奶牛的五官和蹄子被概括出来了。

小恐龙的四肢和头部的位置标注了出来。

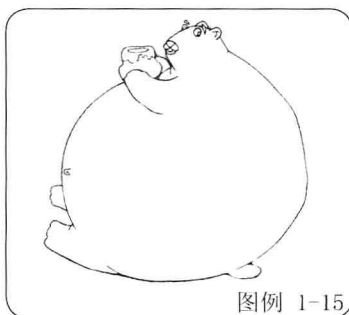
4. 誊清线稿，添加明暗影调

在细节绘制完成以后，我们要把完整的线稿誊清出来，把草稿线去掉，让画面显得干净而整洁。



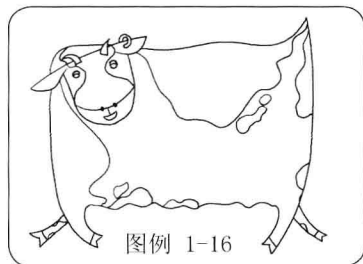
图例 1-14

将鸡冠、眼睛、尾巴和鸡蛋的细节完善起来。



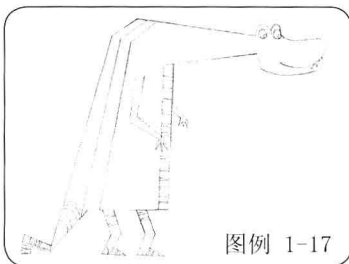
图例 1-15

北极熊的面部以及四肢的细节基本处理好了。



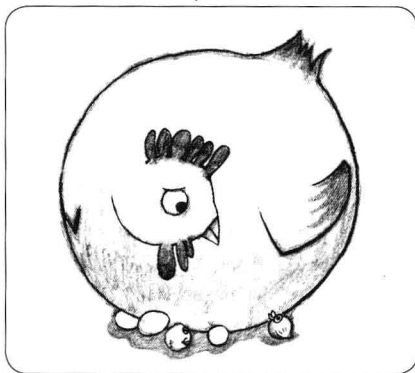
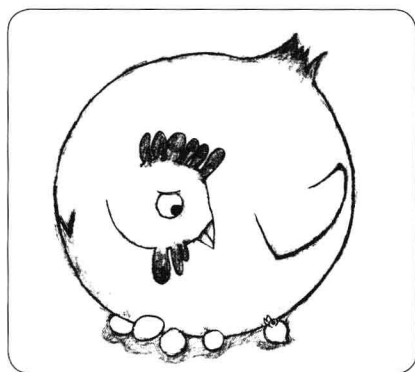
图例 1-16

奶牛的面部、四肢的细节以及身上的花纹被勾画了出来。



图例 1-17

小恐龙的面部细节和身上的纹理得到了细化。

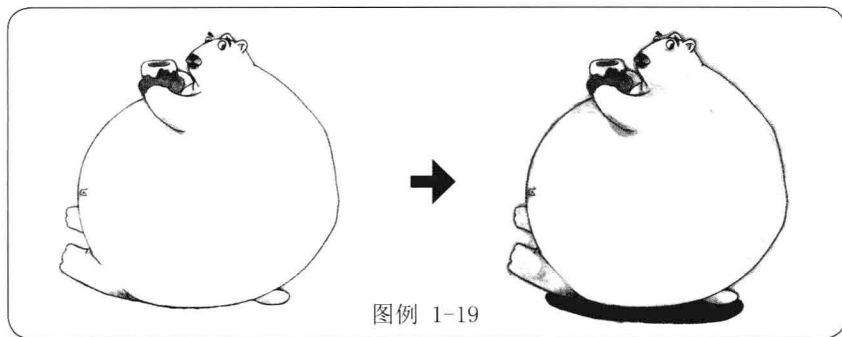


图例 1-18

先从最重的鸡冠和身体下面的阴影开始，一步步将母鸡的明暗色调绘制出来。

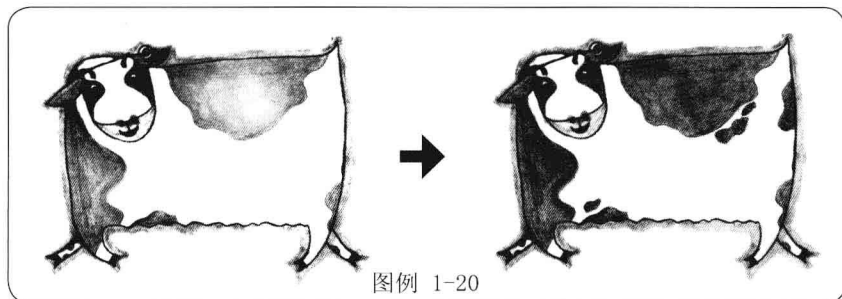
然后，我们可以根据需要，来为画面添加一些明暗影调、肌理花纹之类的装饰性的东西。

画面明暗轻重的关系要有层次，也就是从黑到白要有不同的深浅变化。这样画面才完整、生动。



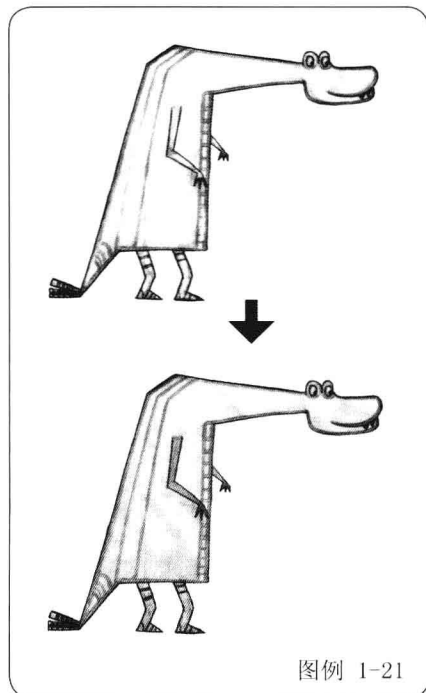
图例 1-19

北极熊屁股下面的影子以及眉毛、鼻子是最重的了，要先从这里画起。



图例 1-20

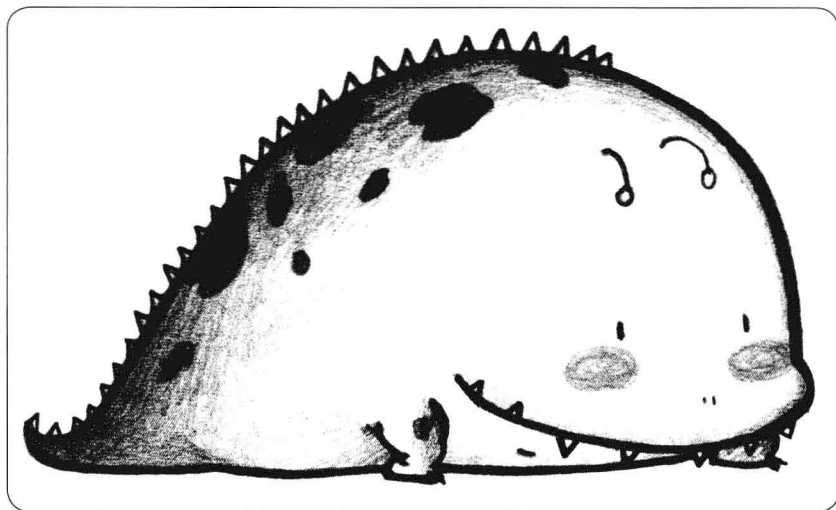
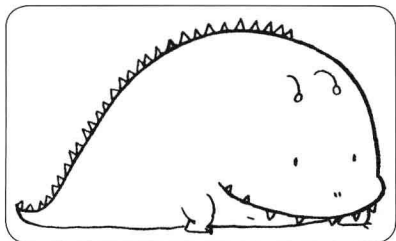
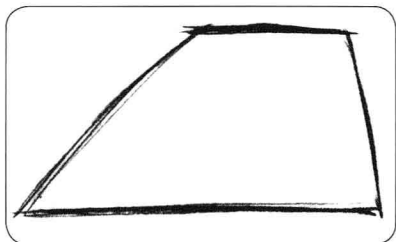
将奶牛的眼睛、鼻子、嘴巴以及身上的花纹涂上色调。



图例 1-21

在小恐龙身上涂绘淡淡的影调，令画面更加完整。

范例1 胖胖的小怪兽

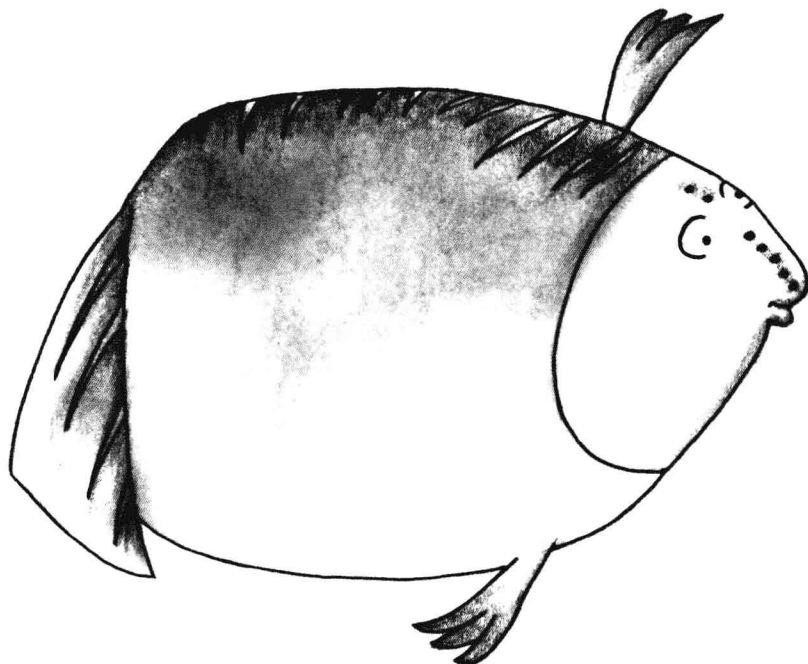
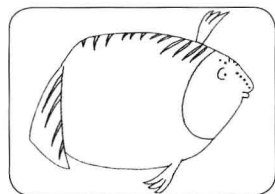
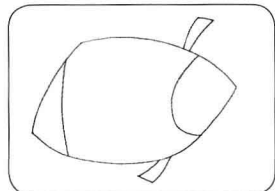
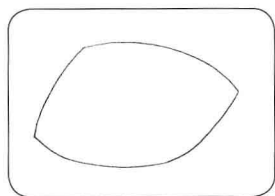


小怪兽整个体形肉肉的感觉，配上短短的两条腿。夸张的大头直接连着身体和尾巴，简化掉了一般动物头颈肩的结构。大嘴巴露出几颗小牙并不显得很凶，垂下的小触角也让小怪兽显得呆呆的，很单纯。背上的斑点和棱角保留着一种爬行动物的特征，让形象不失怪异感。

范例2

鼓鼓的鱼

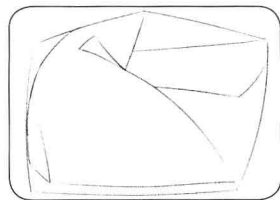
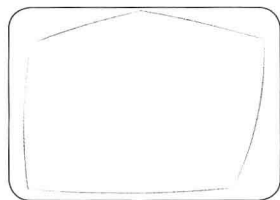
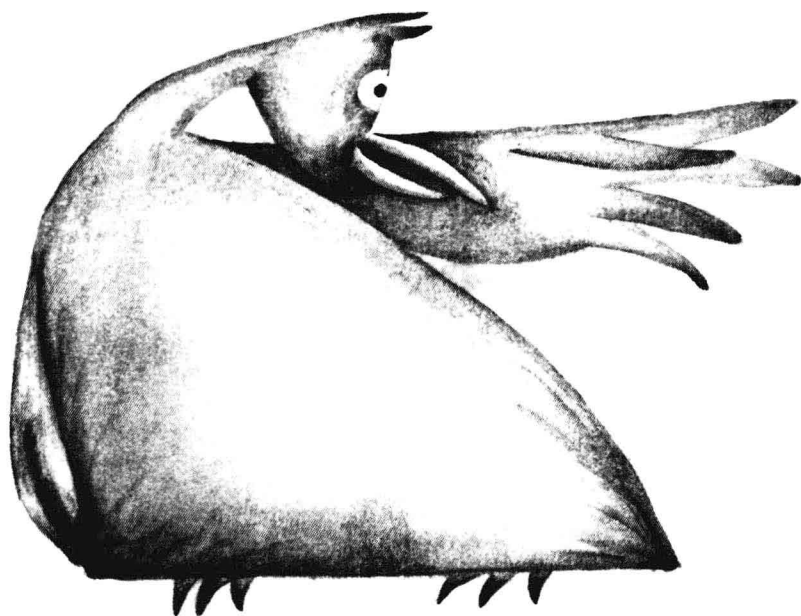
鱼的身体概括为一个宽大的梭形，尾巴和鳍都呈现三角形。在头部和背部添加五官和花纹的细节，以使画面看起来更丰富。



范例3

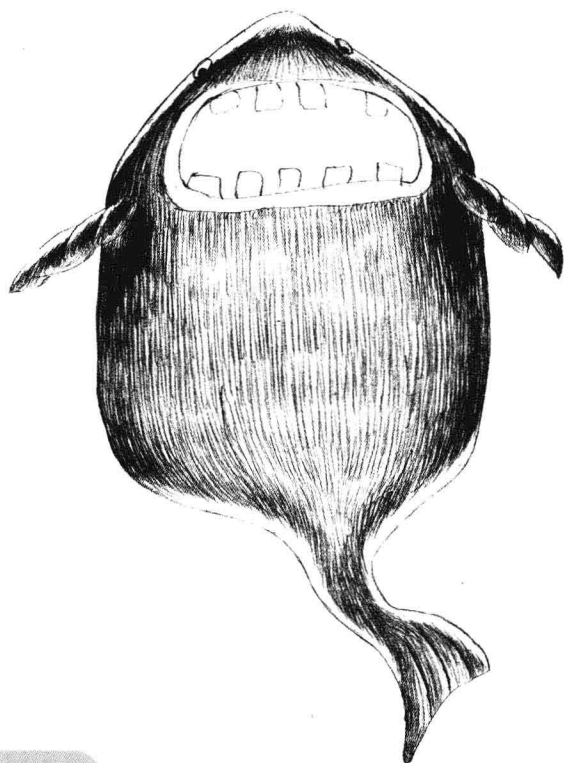
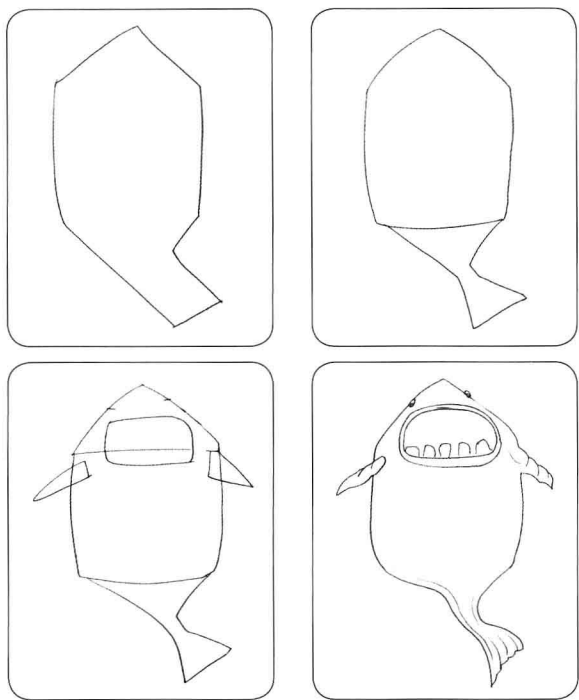
梳理羽毛的鸟

这只鸟的身体和张开的翅膀构成了近似于方形的轮廓。鸟的躯干和头部都呈现出接近三角形的外形，长长的喙和翅膀末梢羽毛的处理使画面看起来不至于单调。



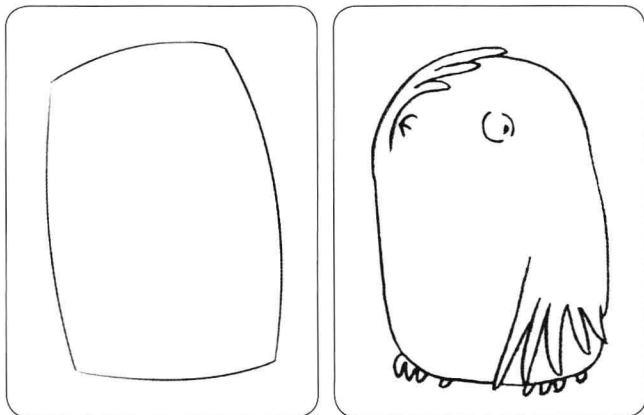
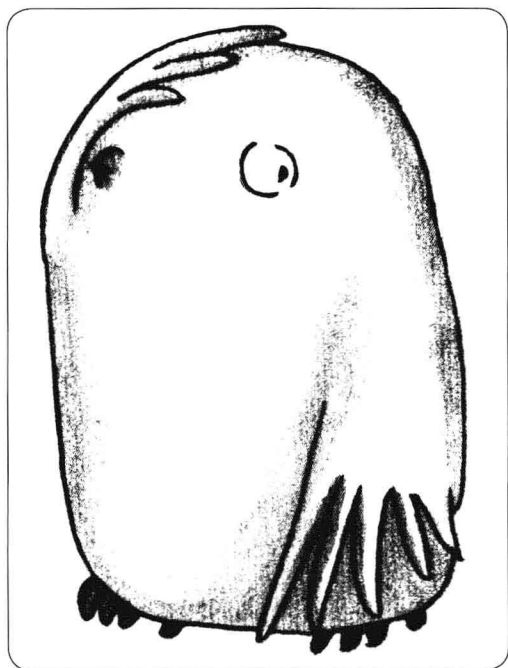
范例4 游动的胖鱼

胖鱼的身体从仰视的角度看，类似一个子弹的形状。作者为鱼的身体添加了细腻而丰富的肌理，令画面层次分明。



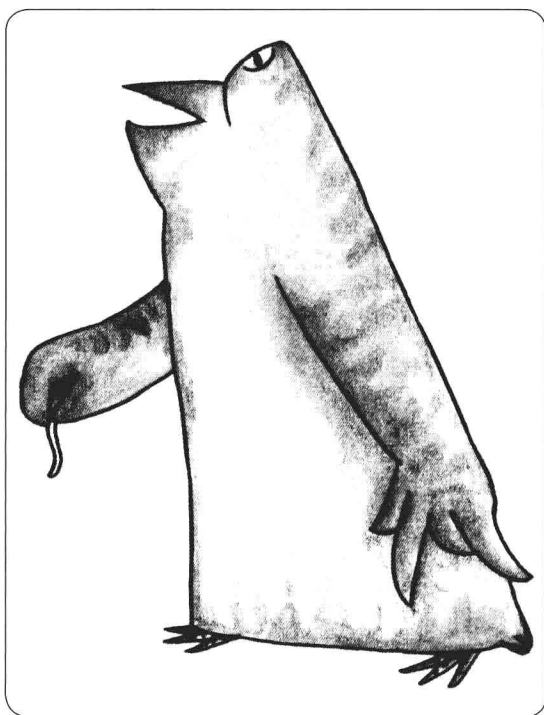
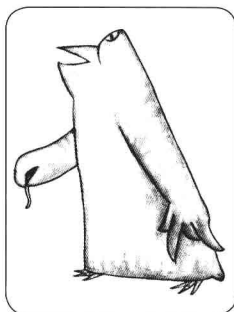
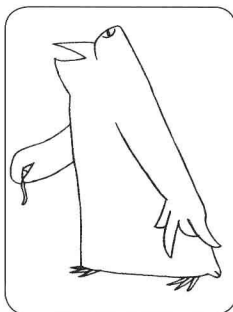
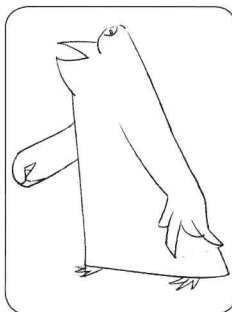
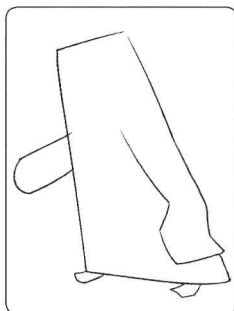
范例5 摸脑袋的小鸡

小鸡的身体轮廓近似方形，却又方中带圆。作者很好地利用了方形的轮廓，在方形内部做了适当分割，用了不多的笔墨，就形象地描绘出了一只可爱的小鸡。



范例6 抓住虫子的小鸟

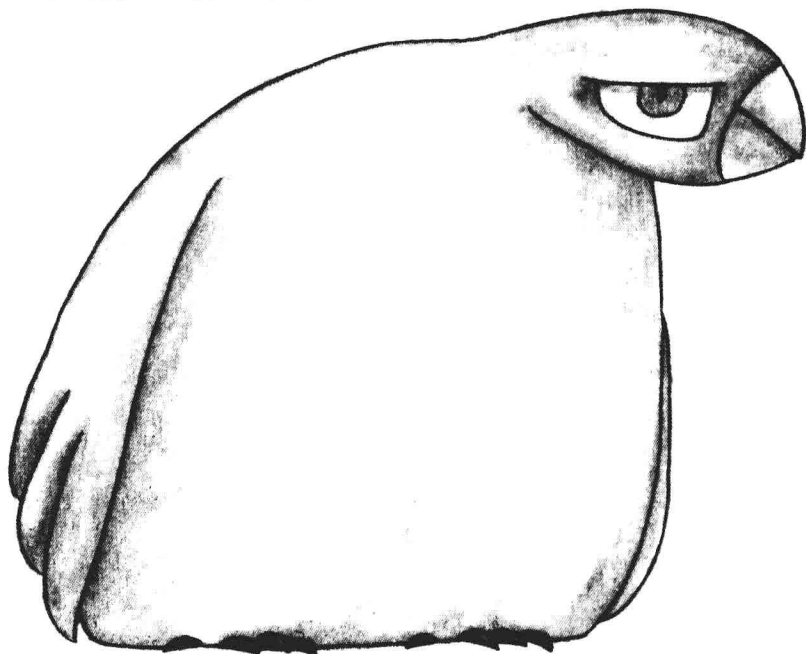
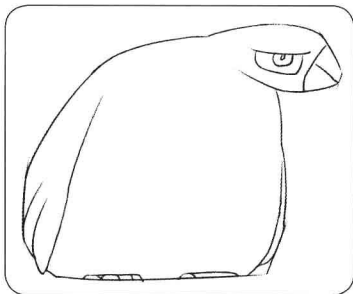
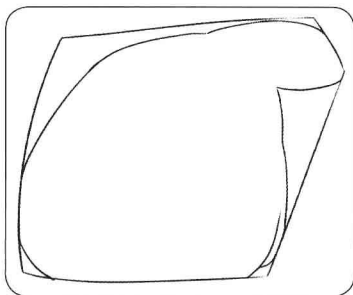
小鸟的身体呈现一个四边形的轮廓。作者将鸟的头部和身体处理在一个大的形体内，通过喙部轮廓将头和躯干分割开。在四边形轮廓的基础上，通过线条曲度的变化使形体变得丰富而自然。



范例7

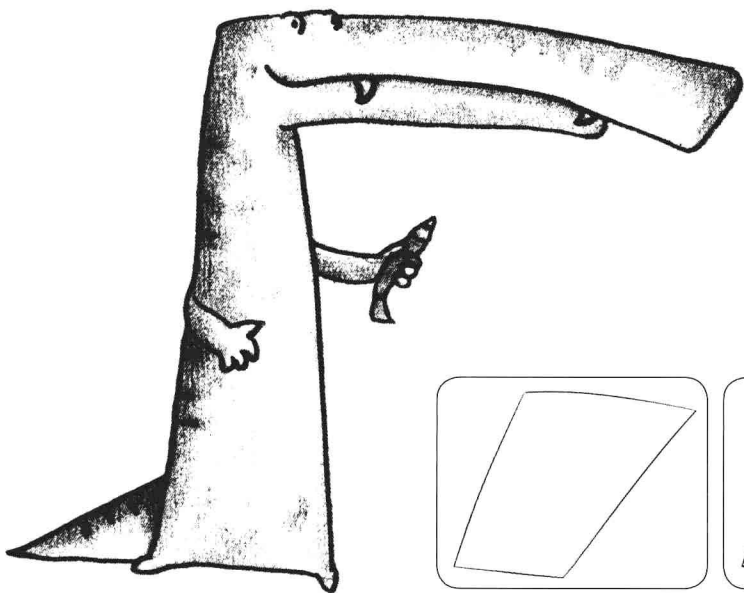
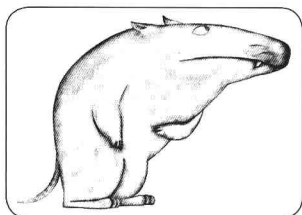
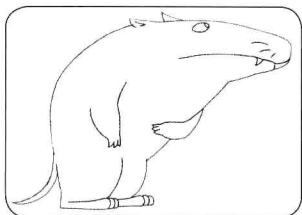
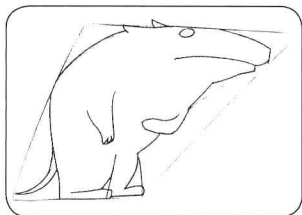
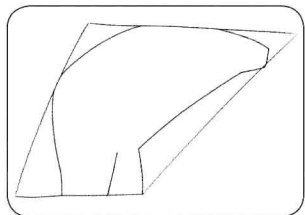
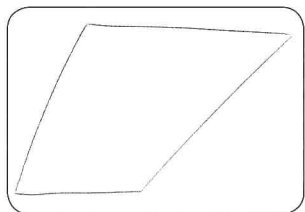
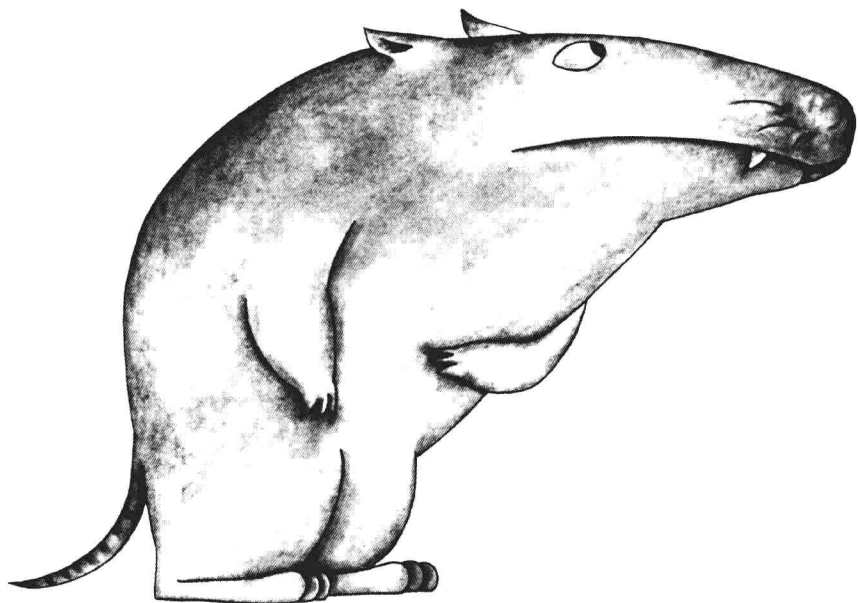
鸟的整个轮廓呈现偏方的形状。通过肩部和头部的弧线，使身体的轮廓方中带圆；鸟的头部呈椭圆形，喙的形状与头部的轮廓合为一体；大大的眼睛使这只鸟特点鲜明。同时，大眼睛也成了整幅画面的兴趣点。

大眼睛的鸟



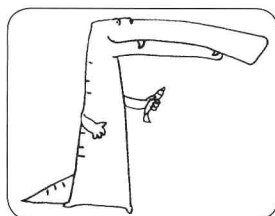
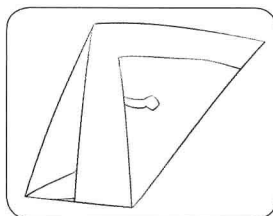
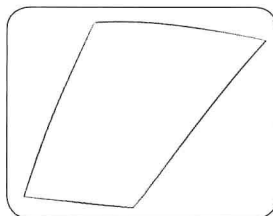
范例8 大头老鼠

老鼠的外轮廓呈现出四边形。在四边形的外框内，同步身体的曲线为画面增添了变化的元素。在不同曲度的线条塑造下，老鼠的形态显得饱满而有体积感。



范例9 捉鱼的长嘴鳄

鳄鱼的整个身体处在一个四边形的轮廓内。头和身体的轮廓也分别呈四边形。作者可以将鳄鱼的嘴巴夸张成很长的形状，使画面看起来更意思。



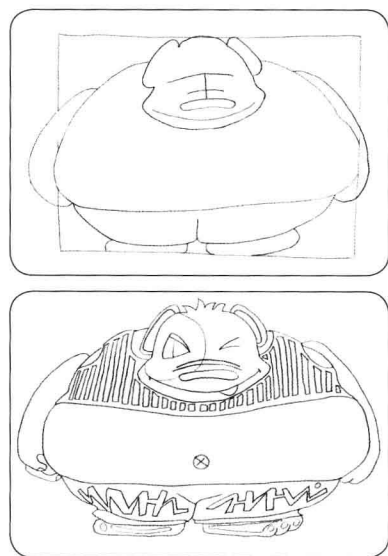
范例10 圆脑袋章鱼

章鱼的轮廓接近圆形。作者有意将章鱼的脑袋画得圆圆的，使这只章鱼看起来非常可爱。章鱼的眼睛也处理成半圆的形状，使画面元素得到统一。



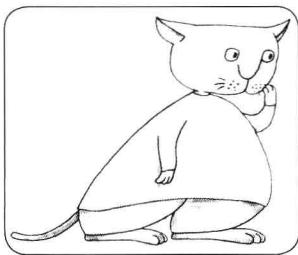
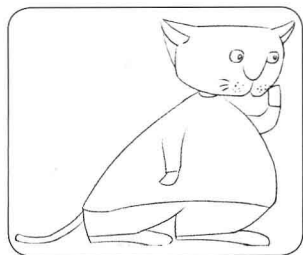
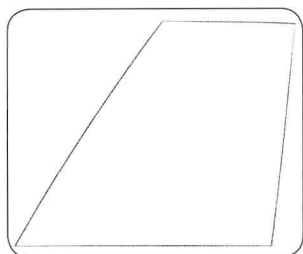
范例11 穿花衣服的熊

胖胖的熊头和身体都呈现出宽大的形态。作者在纹理的绘制上独具匠心，使得画面看起来非常丰富。



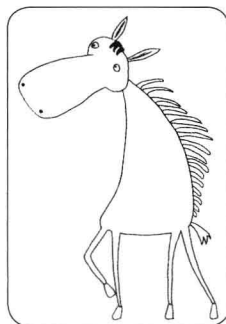
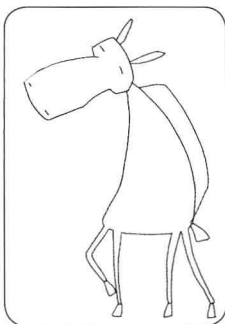
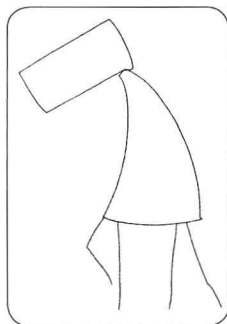
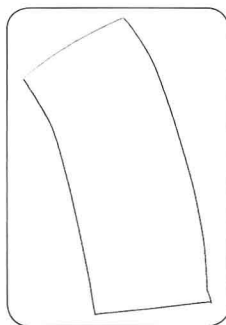
范例12 萌系猫咪

猫咪的头和身体都呈现出接近半圆的形态。与头相比，身体的形态更接近三角形；近似三角形的身体使得画面看起来非常稳定；头部在半圆的框架内，通过耳朵向两边伸展的形态，使头部整体得到统一。

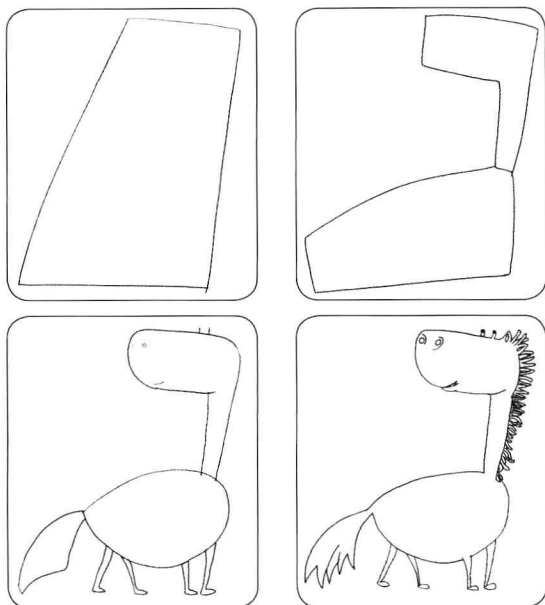


范例13 三角形身体的马

马的脖子和躯干连为一体，呈现近似三角形的形态。这样的处理使得画面简练而有特点，也使得形象更有趣味性。



范例14 大头长脖的马



这匹马的头、颈和躯干的比例经过重新构思，处理成大头、长脖子的形态，四肢则呈短小的形态，画面显得非常有趣。



范例15 胖墩墩的老鼠

老鼠的轮廓呈现三角形的外形。四肢处理得非常短小，以突出肥胖的身体。五官也得到了简化，整个形态简练而又有趣。

