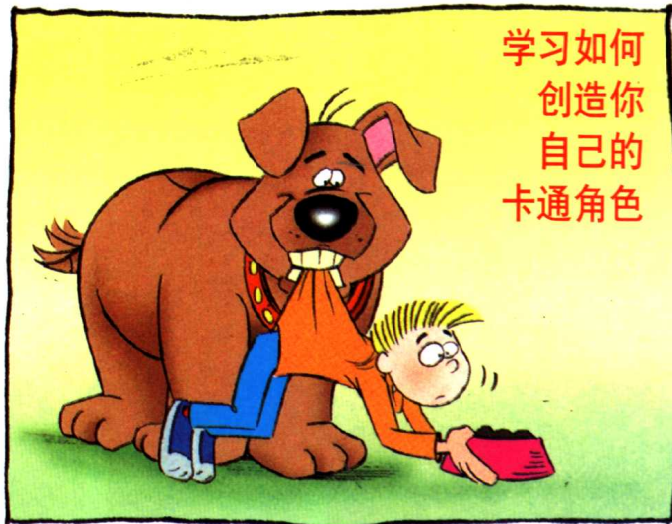


卡通自助餐④

怎样表现滑稽与幽默

[美]克里斯托弗·哈特 著 / 邹游 译

学习如何
创造你
自己的
卡通角色



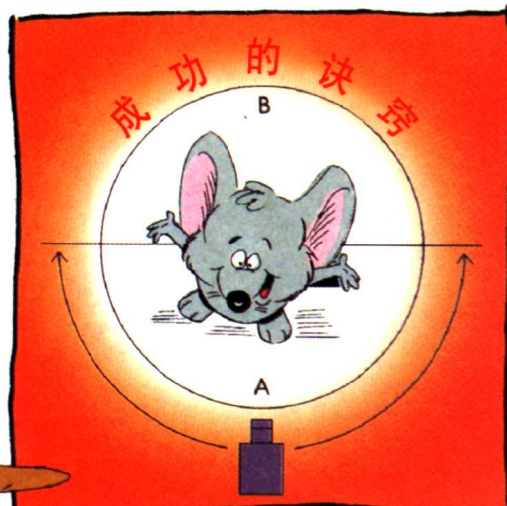
连环画的
格式设计



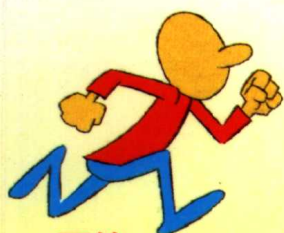
单幅绘画
的技巧



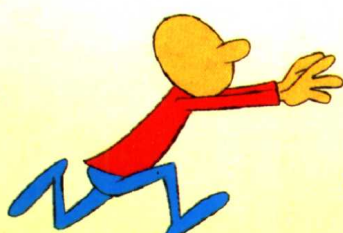
成功的诀窍



如何为卡通和漫画创设笑料



可笑



更可笑



最可笑



更多你想了解的
关于……

对话

对话框



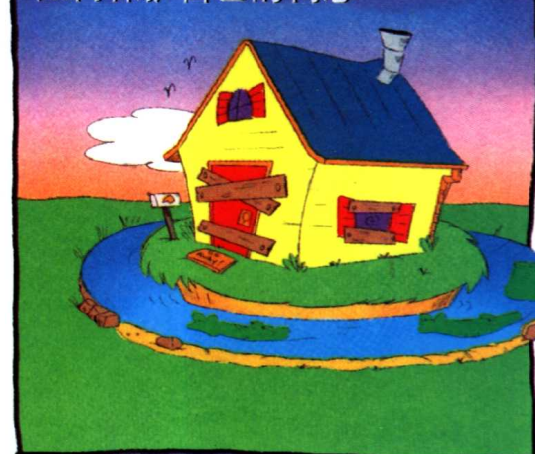
如何使你的作品受人瞩目……

并得以出售!



中国纺织出版社

如何保护自己的构思……

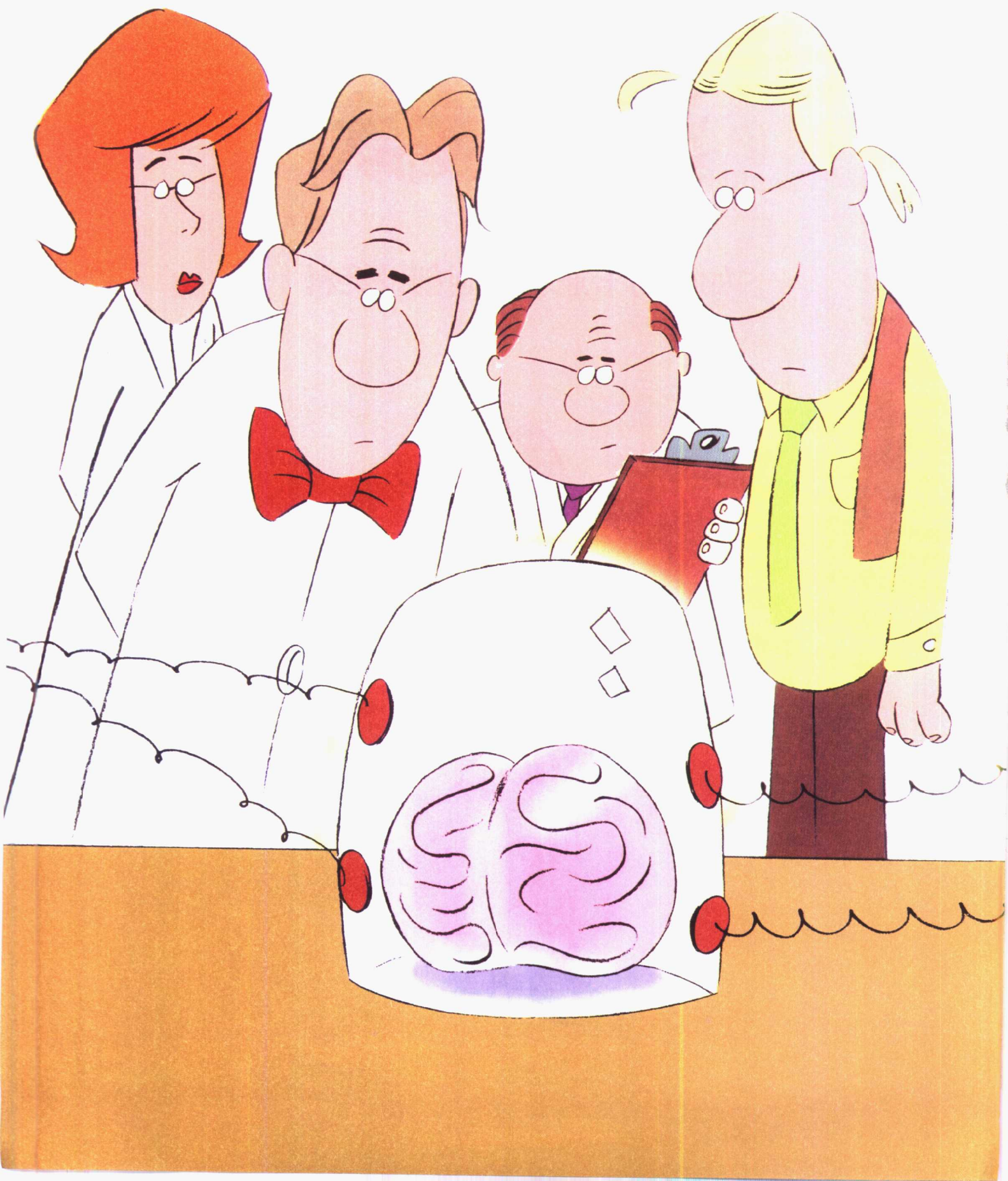


怎样表现 滑稽◆幽默

如何为卡通和漫画创设笑料

NBAZ 12 / P





卡通自助餐④

怎样表现 滑稽与幽默

[美]克里斯托弗·哈特 著 / 邹游 译



中国纺织出版社

Originally published in the United States in 1998 by Watson-Guptill Publications, a division of BPI Communications, Inc., 1515 Broadway, New York, NY 10036, United States of America.

Copyright © 1998 christopher Hart

本书中文简体版经 Christopher Hart 授权, 由中国纺织出版社独家出版发行。本书中所有内容事先未经著作权人书面许可, 不得以任何目的复制或以任何方式使用。

著作权合同登记号: 图字: 01 - 2000 - 0729

图书在版编目(CIP)数据

怎样表现滑稽与幽默 / (美) 克里斯托弗·哈特(Hart, C) 著; 邹游译. - 北京: 中国纺织出版社, 2000. 8

(卡通自助餐④)

书名原文: How To Draw on the Funny Side of the Brain

ISBN 7 - 5064 - 1868 - 1/J · 0077

I. 怎… II. ①哈… ②邹… III. 动画 - 技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 40086 号

策划编辑: 刘 磊 责任编辑: 张 建 责任校对: 郭姝兰
责任设计: 何 建 责任印制: 刘 强

中国纺织出版社出版发行

地址: 北京东直门南大街 6 号

邮政编码: 100027 电话: 010 - 64168226

http: // www. c - textilep. com /

E-mail: faxing@ c - textilep. com

精美彩色印刷有限公司印刷 各地新华书店经销

2000 年 8 月第一版第一次印刷

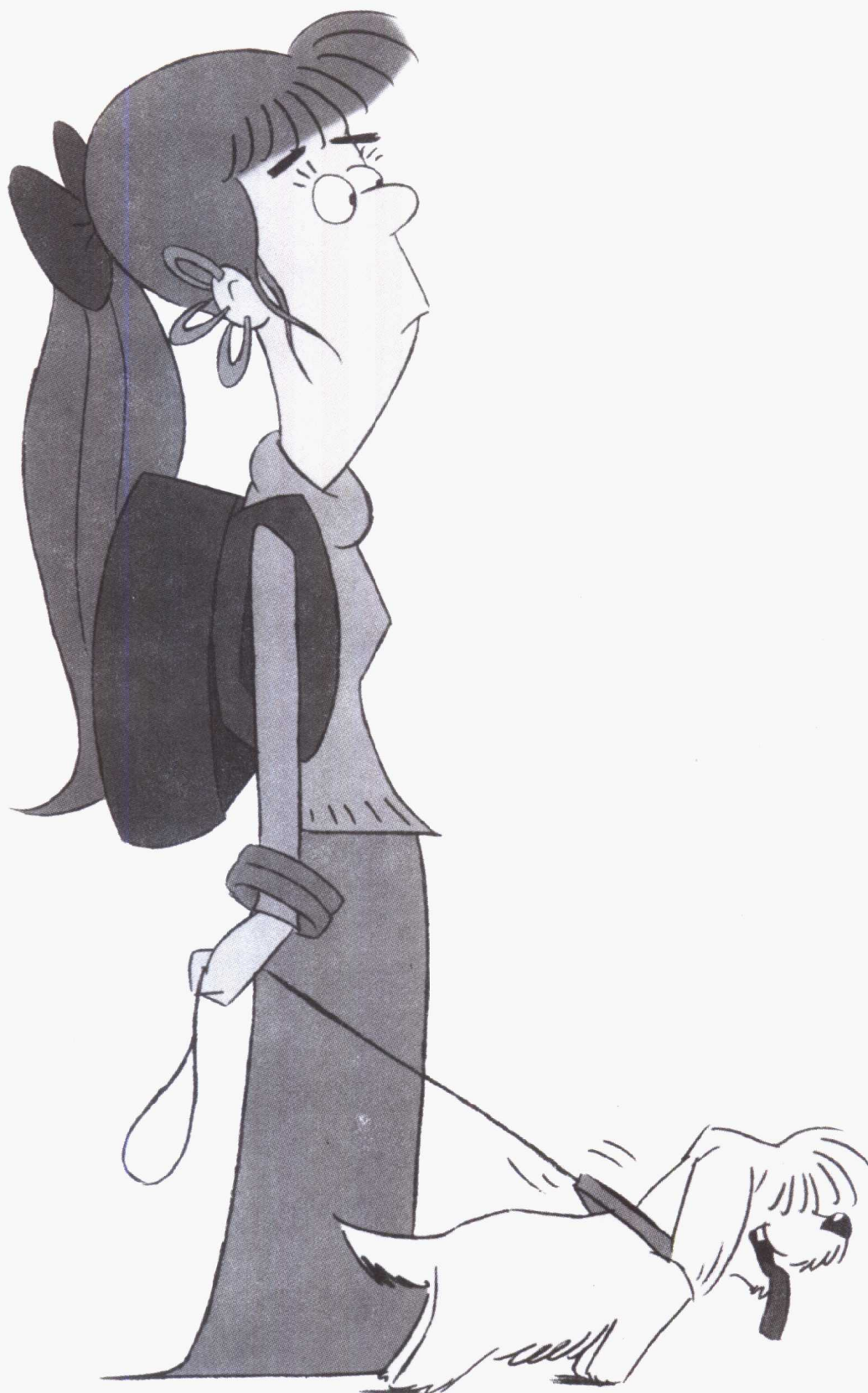
开本: 889 × 1194 1/16 印张: 10

字数: 96 千字 印数: 1 - 8000 定价: 30.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

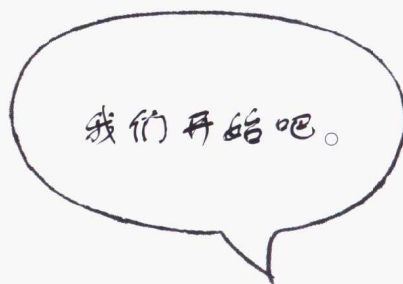
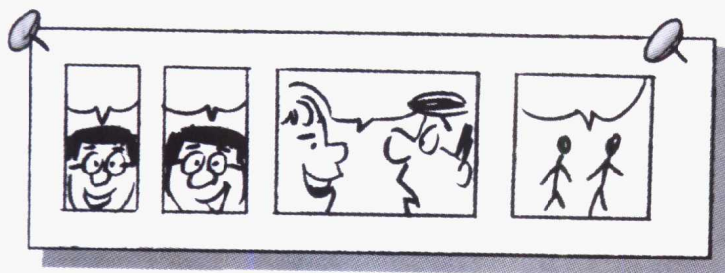
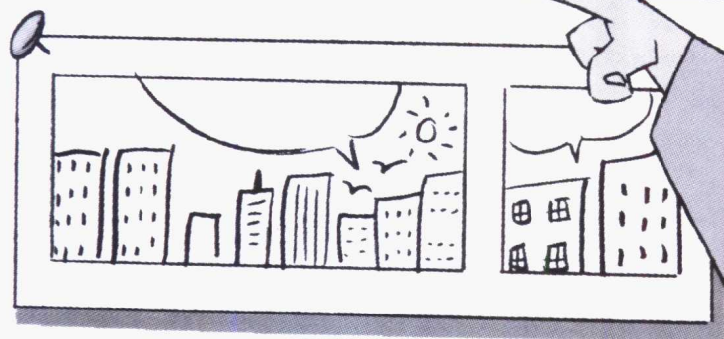
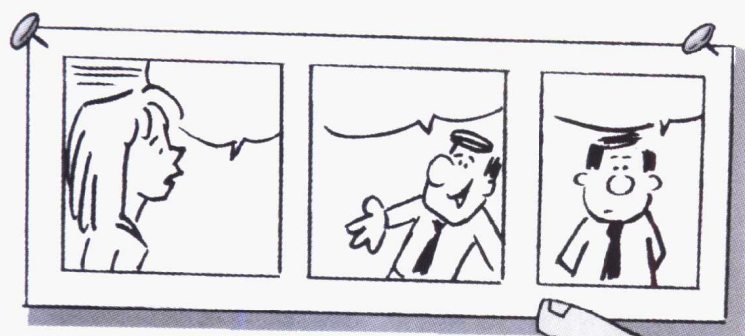
献给伊沙贝拉, 弗朗西丝卡和玛丽





目录

引言	9
画出有趣的角色	10
写笑话	66
幽默的版面编排与设计	108
成为一名专业的卡通画家需要知道的事	136
作者简介	158



引言

漫画艺术家最常听到的问题“你是从哪儿获得灵感的？”他们的回答却是“喔，这没什么。”，然后含糊地说些无足轻重的事——但请注意，他实际上并没有回答你的问题。你相信他们不知道答案吗？你会真的相信，几乎一生每天都在画卡通的他们，却不知道怎样来获得灵感吗？

事实上，你应该相信，对于这个问题他们并不能言简意赅地一语道明。

在这里，我将向你们详细地展示如何为卡通创设笑料以及如何描绘它。我甚至会给你一把克服心理障碍的金钥匙，而成为真正的卡通作者。我不会像某些作者那样教你沿着海滩漫步，清理思路，以努力想出一些好笑的事情。我不能想像这样的建议会使人满意，如果这种做法奏效，那么海滩将挤满专业卡通画家。如果我们仅仅依靠灵感，那么我们都得失业。笑话写作是一种技巧，不是艺术。假如你叫来管道修理工修理水流四溢的破裂管道，你能容忍他对你说要等到他对水管充满了灵感后才拿起扳手吗？作为一名卡通画家，你不应该让这种事发生在你身上。一旦你掌握了关键，一切都会变得顺利。

这本书还教给你有关写作和绘画的许多知识。如果你想知道如何画出滑稽的卡通画——滑稽得足以使人开怀大笑——滑稽得足以够格发表，那么，这本书就是为你写的。你将学到所有卡通画的基础知识，以及如何创造幽默的角色，如何描绘顽皮的表情，如何为各种个性的人物设计体态，如何轻易地画出难以处理的姿势，何时简化，何时夸张，如何画出有趣的动物等等，内容极为丰富。此外，对倍受尊敬的版权律师瓦雷士·柯灵斯的专访是此书的一大特色，在书中他将详尽地告诉你如何保护你的创意。

同时，你也会学到有关怎样推销你自己的卡通作品的一切知识，包括怎样包装你向报刊杂志投寄的作品并令它们迅速从新手的作品中脱颖而出。此外，你将获得那些正在寻求下一个“加菲猫”的顶级连环漫画报业集团的地址。嘿！你有可能成为他们中的一员。

画出有趣的角色

从远古时代起,人类就一直在创作令人发笑的图画,例如在洞穴画中充满了狮子将猎人撕成碎片这类题材的笑话片断。坦白地说,尽管有些粗糙,但至少是一个开始。要想学习研究幽默,必须解决的一个问题是:什么能使一幅画有趣呢?一个更好的问题是:我能使用什么技巧使我的绘画更加有趣呢?正如对于一个整日对天长叹“我将如何活下去?”的女人来说,也许切入实际是解决所有问题的根本。那好吧,让我们直奔主题吧。

此书的第一部分向你展示了如何创造特别有趣、可笑的角色,以使你的读者还没有接触到笑话内容就先笑了。如果读者喜欢你的角色,他们就会想去了解这个笑话。一个在视觉上非常吸引人的角色是一条联系读者的纽带,使他们成为你的忠实读者。这就是为什么是卡通人物,而不是笑话,获得了印在午餐盒、茶缸和玩具上的特权。

幽默的头部结构

跟随以下的步骤，就像这儿示范的一样，有助于卡通画家不断地画出同一个角色的不同姿势。



从一个简单的形体开始，如一个边缘圆滑的方形。

加入一些辅助线。称作中心线的垂直线，总是位于脸的中间。然而，水平线可高可低，主要看你想把眼睛和鼻子定在哪个位置。

鼻梁的起点位于辅助线的相交点，眼睛位于水平线之上。

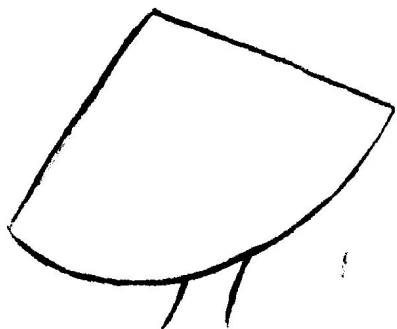
耳朵也位于水平线上。眉毛要画黑画粗。除非你的角色是一个领袖型或肥胖型人物，否则应该画出细细的脖子，这会让他看上去更有趣。



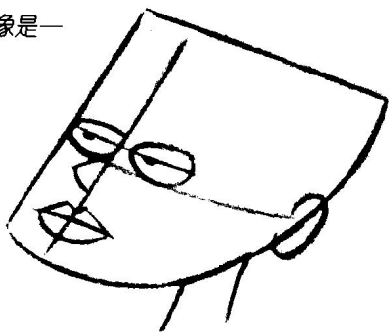
发型是一个很基本的特征，决定着一个人物的整体形象，需要动动脑筋。浪漫、充满野性的发型适合于性格狂放不羁的人，另一方面，正直的角色应该有整洁的发型。这位慈和的朋友有一个随意、活泼的发型。发型由你创造，但它必须能说明什么。在创造了头发后，将角色的其余部分粗略地画出来。

一旦你画出了满意的角色，擦掉粗略勾勒的痕迹及辅助线。

个性和特征



再一次，从一个简单的形体开始，在这个例子中，这个形体就像是一块切下的馅饼。



加上辅助线。此处我画的水平辅助线低于视平线，并把五官画在辅助线上。为揭示这种呆板的个性，我用沉重的眼睑遮住了上半个瞳孔。



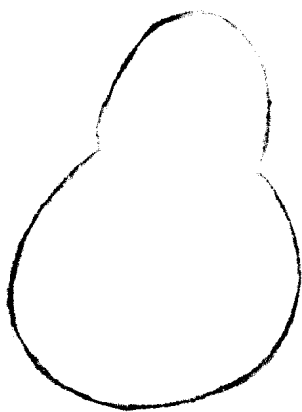
通过设计所有这些呆板的侧面设计好一个角色之后，我用混合手法来表现她，我给她一个柔软的圆发型，这一发型支持她的基本结构的呆板性。



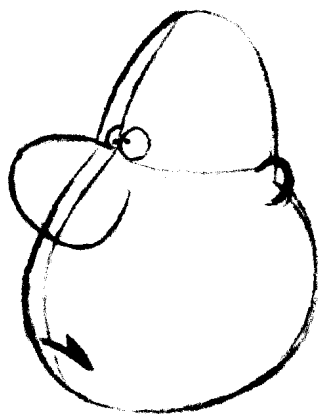
小伙子，她这样来赴约显得很可笑吧！

一个角色的面部特征必须反映出他的个性，你不可以给一个男性角色配上笨拙的眼镜，却把他的其余部分勾画得如同领袖一般，这两者之间是相互矛盾的，笨拙的眼镜应配以缩进去的下巴，或其他什么类型的特征才对。检查你的草图并继续修正，直到你创造的所有特征支持你角色的个性为止。

这里，例如，我夸张这位女士头部的结构，将头的顶部和侧面画成扁平的形状，所有这些扁平的造型都帮助描绘出一种呆板的个性。我通过赋予她一种滑稽可笑的表情来强调这一点——那低垂的眼睑用来表达我这种创作意图。还有那用略微下降的弧线勾画出的向外伸出的嘴唇，似乎没有精力能使他们微笑，甚至她头后的头发也是扁平的。



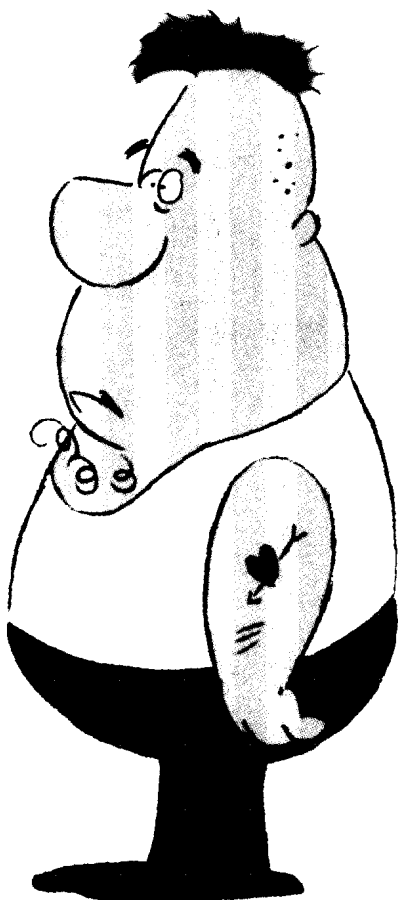
即使复杂的头型也可以简化成一个简单的轮廓。



对特征进行夸张。把某些扩大增加,再把另一些缩小并改变大小,在小的形状旁放置一个大的形状,例如这儿,眼睛小小的,鼻子很大,而耳朵又是小的,这些冲突营造了一种幽默的效果。

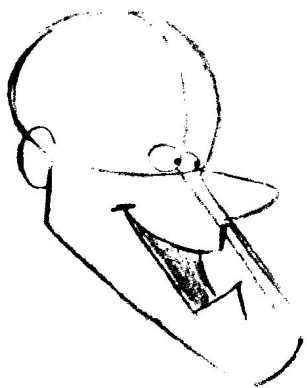
下次当你散步时,挑选一些有精彩连环画的报纸(如果你住在洛杉矶,不要慌张,你不必真的走到一个书报摊——你可以开车去),注意这些幽默连环画有多小,记住这些,因为如果你喜欢增加细节,那么当连环画被缩小到适应报纸的尺寸后将变得一团糟。

保持画面清晰对幽默画而言至关重要。是否引人发笑只是一瞬间的事。复杂的造型难以取悦于人,并且他们会彼此冲突。在那些画面拥挤的漫画页中,如果读者的眼睛只能在几平方厘米的范围内游移,那他们一定已经去看下一个漫画了,你被翻过去了。为避免发生这种情况,对你角色的一些特征应有所简化、有所夸张。

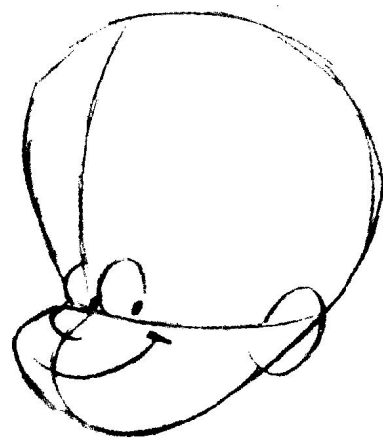


注意特征的简化。圆圆的眼睛代替了杏仁眼,没有鼻孔,耳朵的内部没有细节,表情线条减到最小或完全除去。

神 态



传达一种神态的最佳方法是尽量强化特征，加强你角色的力度以展现个性。而这又集中体现在眼睛和鼻子的造型上，特别是当嘴咧到了脸颊。当然，最终的目的并非是要使你的角色显得淘气或草率。他既可以是个游手好闲的人也可以是一个粗鲁的人，这并没有明确的分界线。



这个非常官僚的家伙有一双水滴大小的眼睛，方方的下颏，尖尖的鼻子，没有脖子，他的整个神情在说“紧张”。



这是一个得意的小孩，你可以从他的眼睛及斜斜的一瞥中看出，他微笑的嘴已经咧到了脸颊——并且笑不露齿。

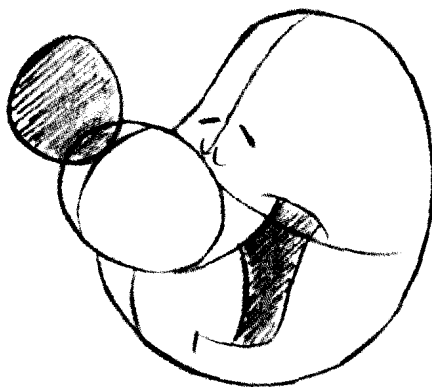
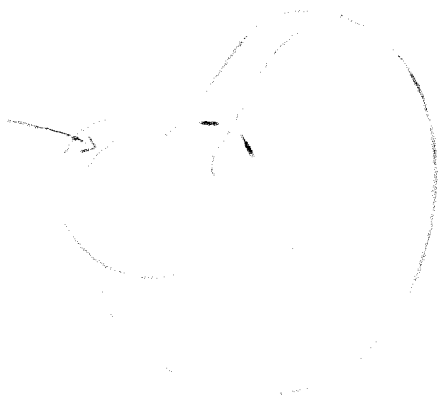


花许多功夫养了一条狗,怎样做才能从它那里获得回报呢?你开始宠它,该怎么做呢?给它一些奖赏吗?“好的,主人,咱们做个交易。你给我买食物,带我散步,弄干我的皮毛,给我洗澡,作为回报,每次当我看到你,我会摇尾巴,对了,还有一件事——我会在你的地毯上做些事,不能告诉你是在什么时候,以及为什么,只要知道这事

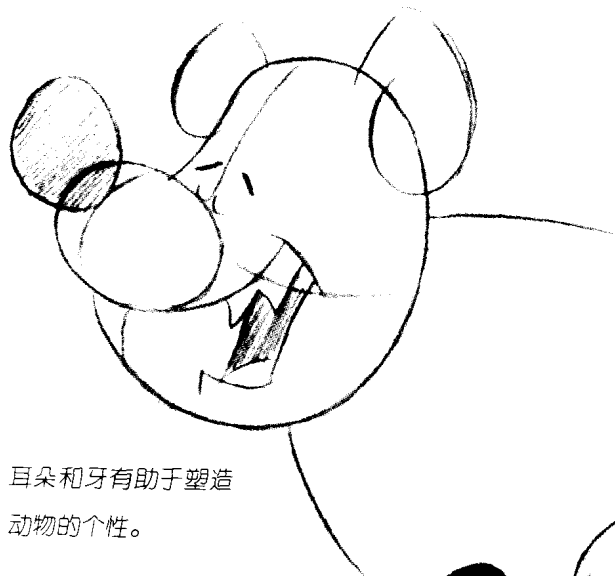
将会发生。”人们自愿接受这些吗?我不这样认为。

在后面我会进一步讲解如何画动物(参看本书45~54页),但在这里先给你一个简单的例子,让我们开始吧!对于绝大多数动物,头部和脸部的基本结构在中部口鼻处隆起,如下图的狗。此外,有细节会加强个性。

从一个简单的头部形状开始,正如你画人一样,鼻子总是处在中心线上。



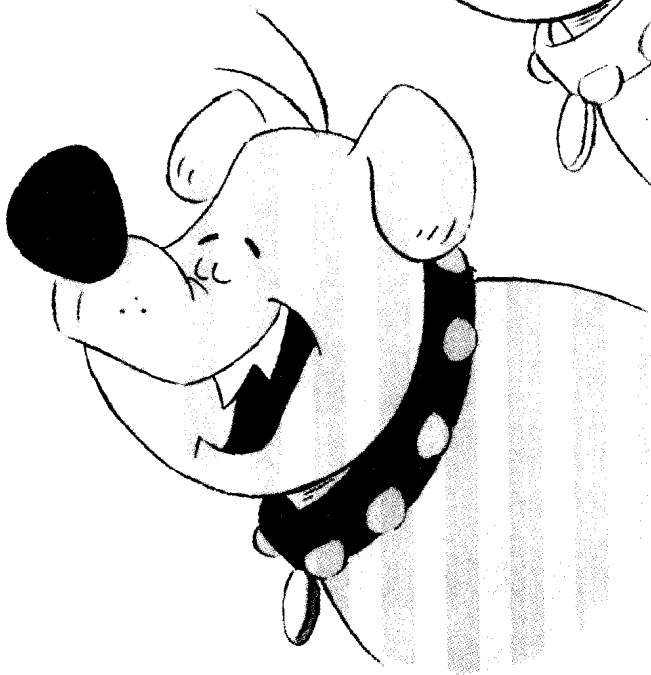
口鼻部是一个独立的形体,它有自己的中心线。就像人脸上的鼻子一样,动物的鼻子是不动的,只有下面的颌骨运动。



耳朵和牙有助于塑造动物的个性。



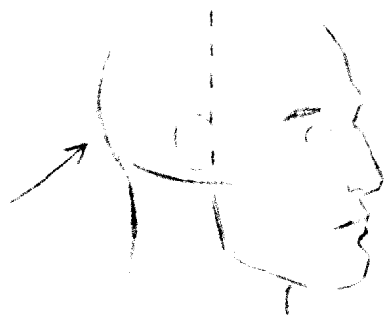
……当继续描绘细节时,可在耳朵之间加一簇头发,甚至顶圈的造型。



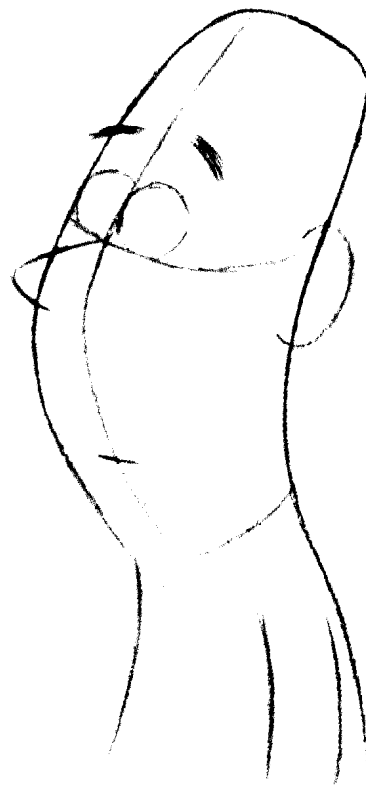
形成一致的风格

作为一名专业的漫画作者，你要用相同手法描绘一个固定的角色。读者在熟悉中感觉舒适，你由此可以确立一种表现一致的绘画风格，你既可以借鉴现存的风格也可以创造一种属于自己的风格，然而，这相当花时间。这儿有一种相对容易的方法。

注意，真实的头部形状在耳后有相当大的一块突起



写实的头部



卡通头部

典型的卡通头部简化了耳朵后的后脑勺，使其产生了一种幽默的外观。

在基础的卡通头部形状上的变化

为避免每次费尽心思地创造一个新角色，可以在你的漫画中让所有的角色都使用一个基础的头部形状，而仅仅改变各个角色的个别特征。你不用明确指出，读者也会感觉到所有的角色共用了一个造型。在这两页中的所有头部都用的是同一个基本形，因而在风格上是一致的。

