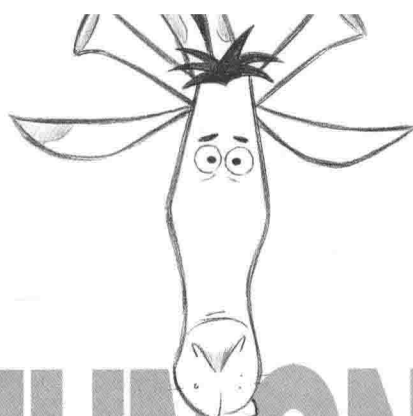




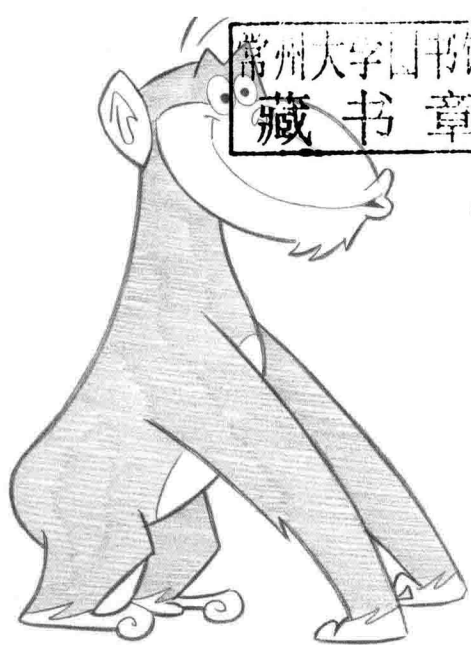
(美) 克里斯托弗·哈特 著  
赵颖 李文超 译

# 卡通HUMONGOUS BOOK OF CARTOONING 设计宝典





# 卡通HUMONGOUS BOOK OF CARTOONING 设计宝典



常州大学图书馆  
藏书章



HUMONGOUS BOOK OF CARTOONING

By Christopher Hart

©2009 The Crown Publishing Group

This translation published by arrangement with Watson-Guptill Publications, an imprint of the Crown Publishing Group, a division of Penguin Random House LLC.

©2018, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由 the Crown Publishing Group 授权辽宁科学技术出版社在中国出版中文简体字版本。著作权合同登记号：第06-2016-77号。

版权所有·翻印必究

### 图书在版编目(CIP)数据

卡通设计宝典 / (美) 克里斯托弗·哈特著; 赵颖, 李文超译. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2018.5

ISBN 978-7-5591-0635-3

I. ①卡… II. ①克… ②赵… ③李… III. ①动画—绘画技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第038757号

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路25号 邮编: 110003)

印刷者: 辽宁星海彩色印刷有限公司

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 210 mm × 285 mm

印张: 14

字数: 100千字

出版时间: 2018年5月第1版

印刷时间: 2018年5月第1次印刷

责任编辑: 曹阳

封面设计: 顾娜

版式设计: 顾娜

责任校对: 尹昭

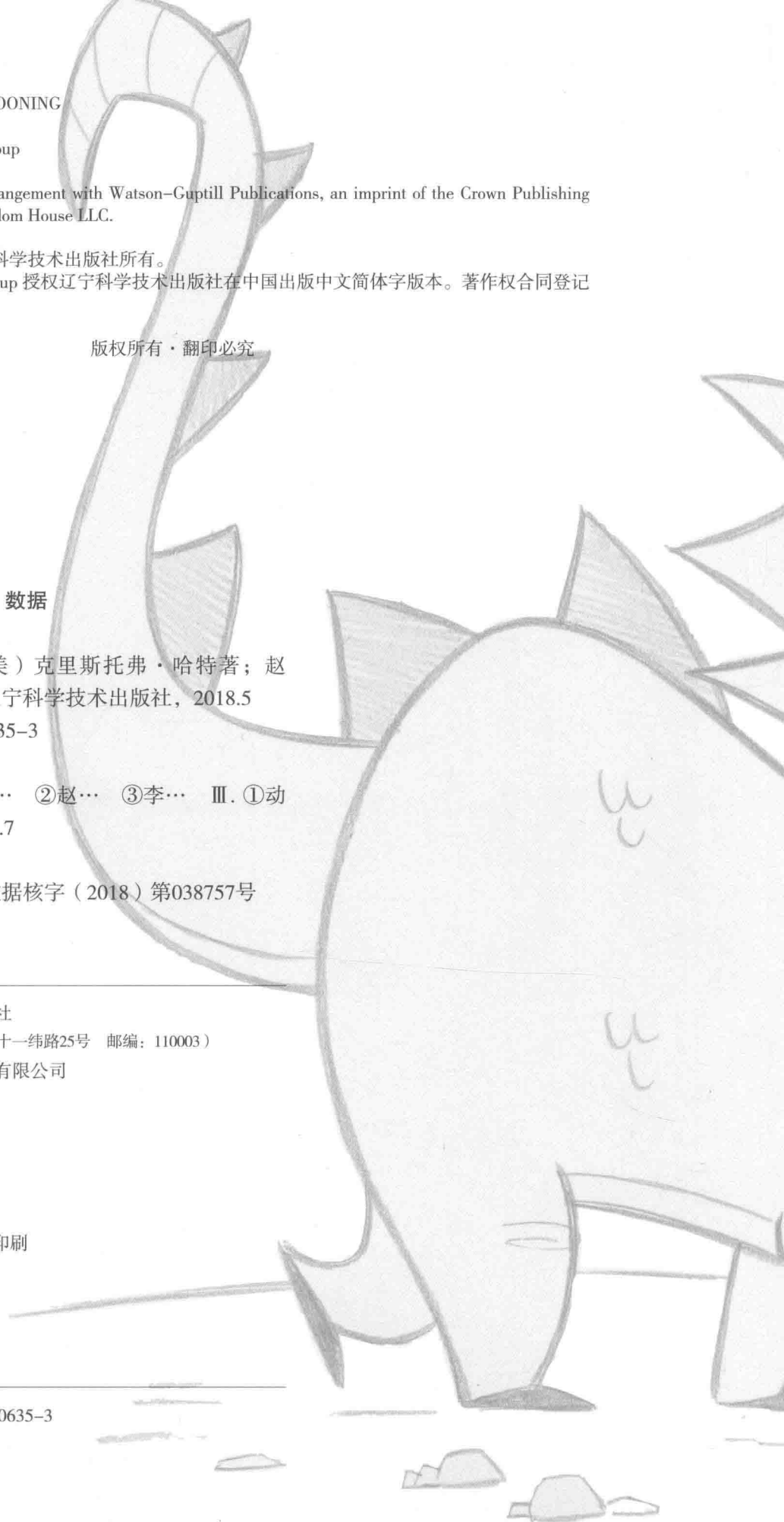
书号: ISBN 978-7-5591-0635-3

定价: 68.00元

投稿热线: 024-23284372

邮购热线: 024-23284502

邮箱: lnkj\_cc@163.com



(美) 克里斯托弗·哈特 著

# 卡通设计

辽宁科学技术出版社

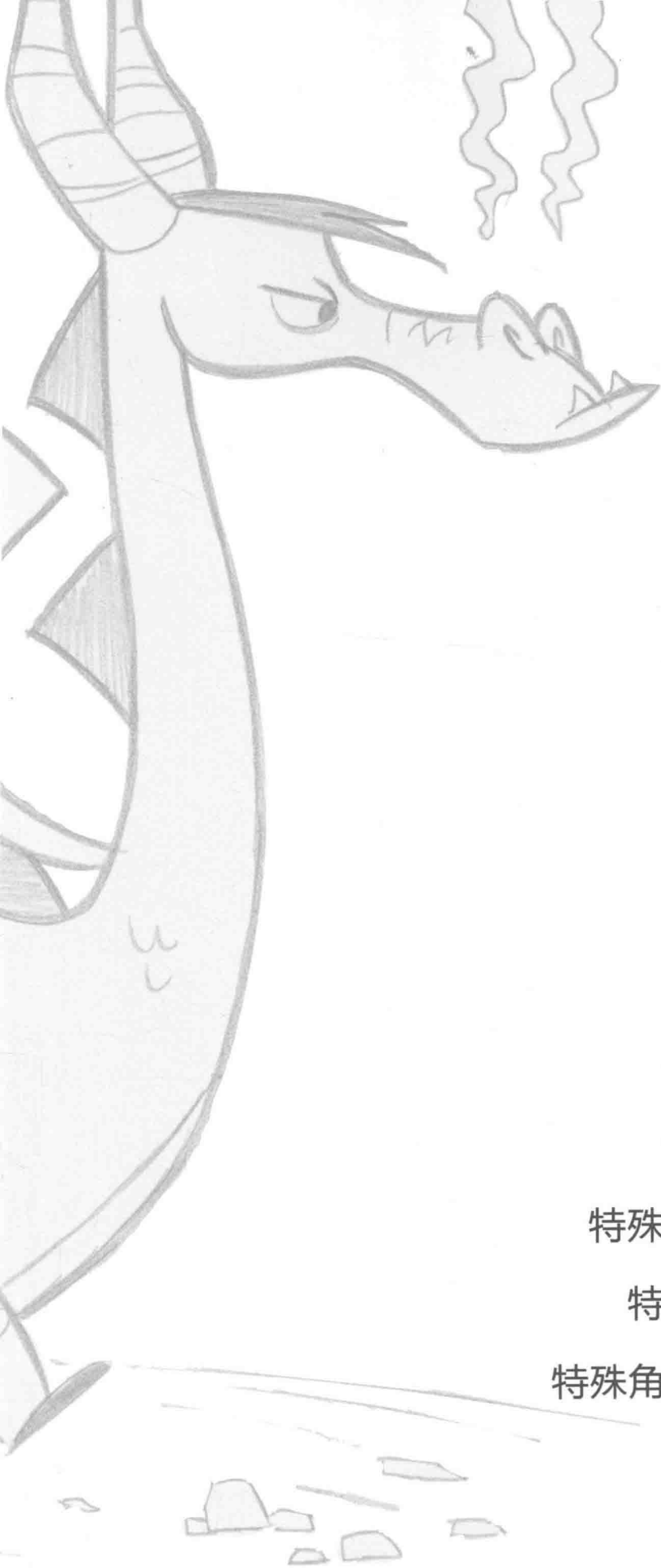
· 沈 阳 ·



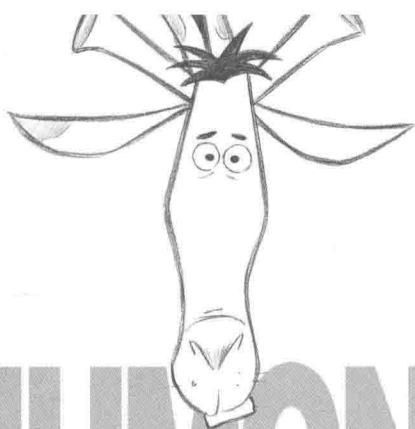
赵颖 李文超 译

# 计宝典





作者寄语	6
画角色的头部	8
画面部特征	30
画整体形象	48
设计角色	62
装扮角色	80
传达身体语言	106
设计基本布局	128
特殊角色：机器人	150
特殊角色：动物	166
特殊角色：奇幻生物	208



# 卡通HUMONGOUS

## BOOK OF CARTOONING 设计宝典



(美) 克里斯托弗·哈特 著

# 卡通设计

辽宁科学技术出版社

· 沈 阳 ·



赵颖 李文超 译

# 计宝典







作者寄语	6
画角色的头部	8
画面部特征	30
画整体形象	48
设计角色	62
装扮角色	80
传达身体语言	106
设计基本布局	128
特殊角色：机器人	150
特殊角色：动物	166
特殊角色：奇幻生物	208



# 作者寄语

你是否喜爱绘画却又因为无法达到更高层次而沮丧？想不想提升绘画技巧？帮助解决诸如此类的问题正是本书的初衷。本书提供了可以直接运用于作品的有关卡通的实用启示，效果立竿见影。

《卡通设计宝典》不单单是一般的教程，它就像是画画时旁边有位私人顾问。在这本书中，我将过去多年从事卡通创作所积淀的专业技巧之精华转化成容易掌握的课程。这本书从头至尾包含大量小贴士，可以让你清晰地理解我所运用的技巧。这样一来，你会发现从翻开书的第一部分，你就可以带着专业眼光开始画。当看到你画出的卡通焕发生命力甚至远超过你自己所期望的，那将是多么令人兴奋啊！我想你一定能从中感受到极大的乐趣。

对这本书中的形象进行成功再创作是很有价值的。毕竟，很多卡通画家靠绘制他人设计的角色享有不错的生活。不论他们绘制的是漫画书、动画电视节目还是动画电影，事实上所有卡通画家的职业生涯都是从画别人的卡通角色开始的。然而，如果你的目标是创作出一些完全原创的东西，那么学着绘制这本书中的角色会教给你在正确路线上起航所需的所有原则。

这本书涵盖了最广泛的主题，从卡通人物到卡通动物、有趣的机器人、服饰、布局、背景、奇幻生物、表情、动作，等等。

每个人都需要一点儿鼓励。当我还是一个高中生的时候，我曾参加过一些加利福尼亚州北好莱坞卡通画家联盟的动画师所讲授的写生课，就是在此过程中我受到了鼓励。我所处的位置很好，住在世界电影之都，但我也野心勃勃。我一直都在找寻能审视我的作品并给出建议的动画导演或者制作人作为导师。你也许没有居住在洛杉矶，或者是与卡通漫画、动画世界没有任何的联系，不要担心，因为我们即将开始公平竞争，或许这样对你更有利。在这本书里，你会得到所有的我在一开始画时所拥有的信息，甚至更多。这是我回报的方式，而且我也非常感激能有这样的机会。

我很高兴与你同行。

加油！

克里斯托弗·哈特



# 画角色的 头部

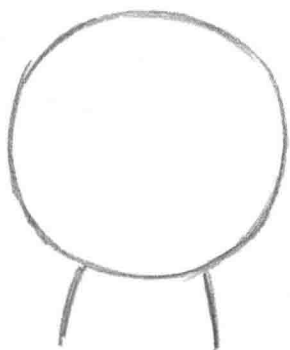
画卡通角色头部的基础并不是眼睛、嘴巴或是任何其他特别的面部特征，而是头部本身的形状，也就是外轮廓。圆形是最基础的头部形状，但也只是很多形状中的一种。头部可以被拉伸、调整或者切割来创造有趣的形状。这就是为什么卡通画家要先从基础的头部轮廓着手，因为它决定了角色特征的大致方向。

思考头部的形状。要绞尽脑汁竭尽所能地去画头部的形状，就如画角色的眼睛那样卖力。通常来说，初学者会特别地专注于面貌的一部分，这是个错误——而不该是你要犯的错误。

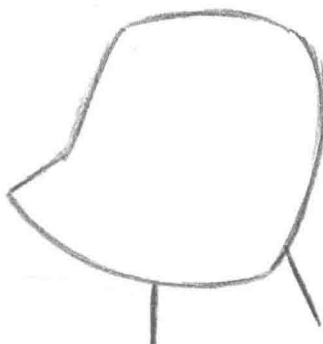


# 九种头部的基本形状

通过使用和修改九个简单的形状，可以画出几乎任何一种类型的卡通角色头部。我们将会看到，每个形状仅通过简单几个步骤就变成活灵活现的角色。下面就是这九个基本形状。



圆形



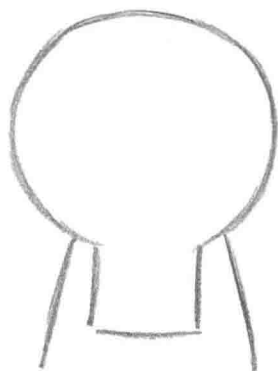
外凸形



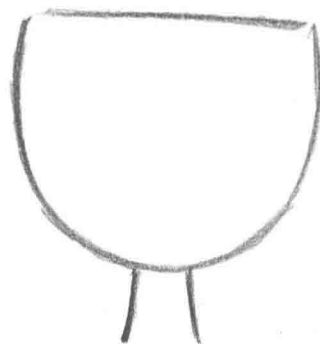
圆三角形



椭圆形



灯泡形



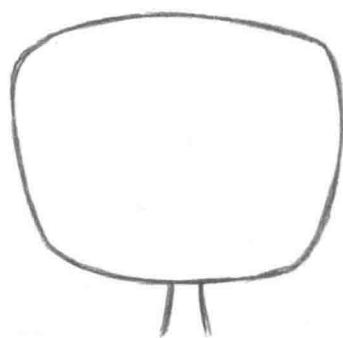
裁切了的圆形



加以修饰的半月形



矩形



电视形

## 圆形（松鼠）

在画人物和动物时，圆形都是非常适用的，要注意圆形是如何让角色——人物或者动物——看起来年轻、可爱或者是复古（或者是三者结合）的。把面部特征对称地安排在一个圆脸中，圆上的这些面部特征越向下移，角色就会越可爱（小小的拱嘴对于“可爱”也是必不可少的）。



## 外凸形（小熊）

外凸形大大夸张了脸颊的凸起，也因此会使本来就可爱的角色变得更加可爱。同样也可以使脸变宽，赋予角色得意的气质。外凸形常常用于人物角色，但也同样适用于动物，比如用来画这只小熊，凸出的部分应该总是出现在脸的下方，而且总是在较远那边的脸颊上。



## 圆三角形（青少年男孩）

这个理想化的头部形状，头顶宽下巴窄，主要适用于青少年角色。耳朵位置较低是年轻人的一个标志。大部分头发画在了头部的轮廓里，让头发梳向一边，从而产生更戏剧性的效果。



## 椭圆形（青少年女孩）

椭圆形的头部形状对于女性角色来说特别好看。可以通过使下巴柔和地变尖来使头部更加女性化。细长的脖子是椭圆形头部很好的补充。因为这个角色有很多头发，因此我画了很大的额头来给头发预留出空间。

