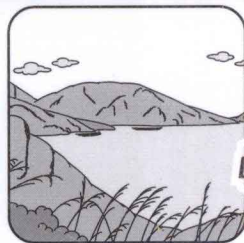
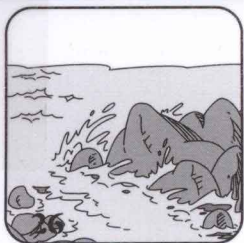


从琳 著

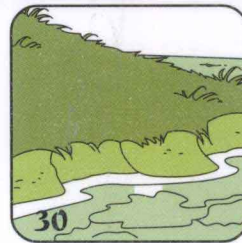
场景

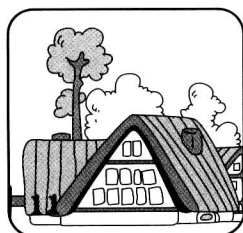
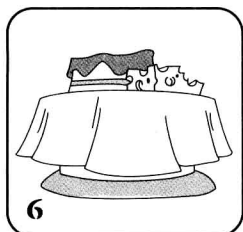
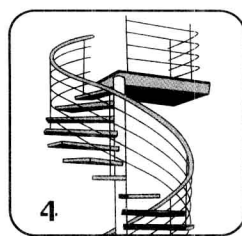
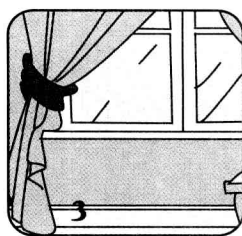
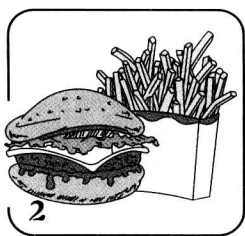
卡通动漫30日速成

第三版

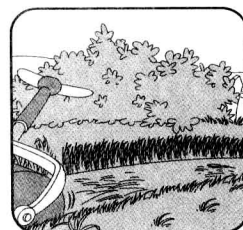


化学工业出版社





从琳 著



场景

卡通动漫30日速成

第三版



化学工业出版社

·北京·

场景包括的范围很广,如生活用品、植物、山川大地、江河湖泊、崇山峻岭、建筑、交通、兵器等等。

全书采用“分解记忆法”将卡通场景的绘画分成30天来讲解。由简到繁、由易到难,逐步带着学习者一一突破,在每一天中,先以亲切自然的语言讲解当天主题的多种绘画技法,最后,通过实战练习带给读者学习的成功感。

本书以一种轻松有效的方法教会初学者在短短的30天内掌握场景的画法,非常适合卡通动漫工作人员及绘画爱好者阅读。

图书在版编目(CIP)数据

卡通动漫30日速成·场景/丛琳著. —2版. —北京:化学工业出版社, 2010.12

ISBN 978-7-122-09708-8

I.卡… II.丛… III.动画—技法(美术)
IV.J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第203169号

责任编辑:丁尚林

装帧设计:丛琳

责任校对:吴静

出版发行:化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印装:北京画中画印刷有限公司

880mm×1230mm 1/16 印张9 2011年1月北京第2版第1次印刷

购书咨询:010-64518888(传真:010-64519686) 售后服务:010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

定 价: 29.00元

版权所有 违者必究

前言

“动漫”一词来自国内一些从事卡通漫画的艺术人士。其准确定义是“动画和漫画产业”，涉及的领域有：传统绘画艺术、雕塑艺术、手工动画、泥塑动画、影视制作、音效制作、广告策划、科学仿真、计算机模拟、计算机图形学、计算机游戏、科幻小说、神话小说、报刊连环画、动画短片、动漫教材、影视发行、音乐发行、玩具设计、礼品发行等。

《卡通动漫30日速成》系列图书自上市以来，以她独有的简洁、细致、实战、概括、阶段性、统一性等特点展现了学习卡通动漫的轻松与明快。这套图书涵盖了美少女、美少男、动物、特效、场景等几大方向，通过实例讲解技法、知识点汇总、每日案例实战这三大步骤，进行卡通动漫绘画技法的剖析与分解。书中案例经典，知识点突出，每日实战更是直接深入生活，将现实与动漫的世界进行衔接、转换。因此，在动漫领域教材不断涌现的市场，这套图书以自身的特点和优势而经久畅销，同时也被我国台湾引进版权，在不同地域开始了这套图书自身的漫游。

为了更好地服务读者，我们编写了第二版，在全套系列图书中，我们重新绘制了大部分案例，以更清晰明了的绘画让读者阅读临摹，同时删除了一些不够精美的案例；在实战部分我们进一步选择最新、最时尚的画面，以便读者感觉全套图书与时代、生活的紧密连接。第二版的绘画方法也有别于第一版，比如：女孩的眼睛，不仅仅有过去日式的画法，更添加了韩式及欧美的风格。同时，在本系列图书中还计划增添一些新的分册：《Q版形象》、《服装》、《古典人物》、《游戏精灵》、《四格漫画》等。

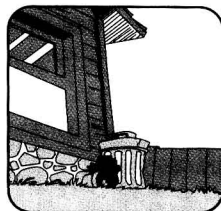
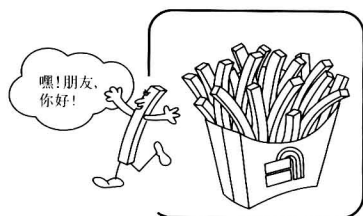
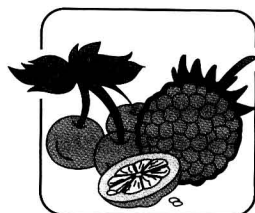
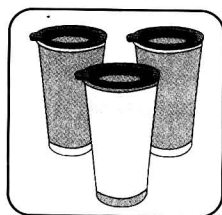
《卡通动漫30日速成》第二版会继续成为中国动漫爱好者学习的助手、朋友，我们所做的一切只为了给读者以最强有力的参考与帮助。希望读者每日学习一点点，日积月累达到质的改变。

衷心感谢为了出版这套图书，为了不断丰富图书的内容、绘画技法，不断努力的团队成员，感谢虫虫动漫工作室的全体画师：王静、赵晨、丛亚明、庄如玥、李娟、董红佳、刘倩、李文惠、张东云、李鑫、翟东辉、胡培瑜。

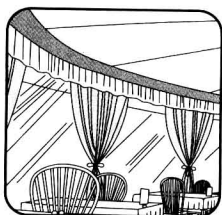


卡通动漫30日速成 第二版

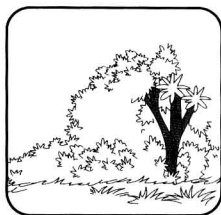
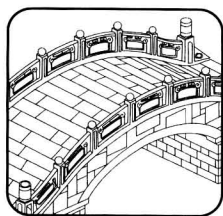
目录



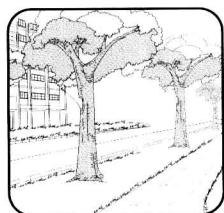
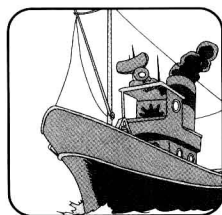
第 1 天	生活用品.....1
	生活用品的画法.....1
	生活用品的汇总.....2
第 2 天	实战 三个杯子的绘制.....5
	食物.....6
	食物的画法.....6
	食物的汇总.....7
	实战 汉堡薯条的绘制.....10
第 3 天	门、窗.....11
	门、窗的画法.....11
	门、窗的汇总.....12
	实战 门、窗的绘制.....14
第 4 天	沙发、桌椅.....15
	沙发、桌椅的画法.....15
	沙发、桌椅的汇总.....16
	实战 沙发、桌椅的绘制.....18
第 5 天	楼梯.....19
	楼梯的画法.....19
	楼梯的汇总.....20
	实战 楼梯的绘制.....22
第 6 天	床、家具.....23
	床、家具的画法.....23
	床、家具的汇总.....24
	实战 床的绘制.....26
第 7 天	餐厅.....27
	餐厅的画法.....27
	餐厅的汇总.....28
	实战 餐厅的绘制.....30
第 8 天	室内场景.....31
	室内场景的画法.....31
	室内场景的汇总.....32
	实战 厨房的绘制.....35
第 9 天	房屋.....36
	房屋的画法.....36
	房屋的汇总.....37
	实战 房屋的绘制.....39
第 10 天	庙宇神社.....40
	庙宇神社的画法.....40
	庙宇神社的汇总.....41
	实战 庙宇神社的绘制.....43
第 11 天	高楼大厦.....44
	透视原理.....44
	透视的应用.....45
	视平线.....46
	视平线与透视在绘图中的应用.....47



卡通30场 动漫速成场景



	同一场景不同镜头视角.....	48
	高楼大厦的汇总.....	49
第12天	实战 高楼大厦的绘制.....	51
	城堡、教堂.....	52
	城堡、教堂的画法.....	52
	城堡、教堂的汇总.....	53
第13天	实战 城堡、教堂的绘制.....	57
	桥.....	58
	桥的画法.....	58
	桥的汇总.....	59
第14天	实战 桥的绘制.....	61
	草.....	62
	草的画法.....	62
	草的汇总.....	63
第15天	实战 草地的绘制.....	65
	花.....	66
	花的画法.....	66
	花的汇总.....	67
第16天	实战 花的绘制.....	69
	树.....	70
	树的画法.....	70
	树的汇总.....	71
第17天	实战 树的绘制.....	73
	丛林.....	74
	丛林的画法.....	74
	丛林的汇总.....	75
第18天	实战 丛林的绘制.....	78
	大地、天空.....	79
	大地、天空的画法.....	79
	大地、天空的汇总.....	80
第19天	实战 大地、天空的绘制.....	82
	山脉.....	83
	山脉的画法.....	83
	山脉的汇总.....	84
第20天	实战 山脉的绘制.....	86
	岛屿.....	87
	岛屿的画法.....	87
	岛屿的汇总.....	88
第21天	实战 岛屿的绘制.....	90
	悬崖.....	91
	悬崖的画法.....	91
	悬崖的汇总.....	92
第22天	实战 悬崖的绘制.....	94
	海边.....	95
	海边的画法.....	95



第23天

海边的汇总..... 96
实战 海边的绘制..... 98

第24天

岸边的画法..... 99
岸边的汇总..... 100

第25天

实战 岸边的绘制..... 102
池塘..... 103

第26天

池塘的画法..... 103
池塘的汇总..... 104

第27天

实战 池塘的绘制..... 107
河流湖泊..... 108

第28天

河流湖泊的画法..... 108
河流湖泊的汇总..... 109

第29天

实战 河流湖泊的绘制..... 111
轮船..... 112

第30天

轮船的画法..... 112
轮船的汇总..... 113

实战 轮船的绘制..... 115
汽车..... 116

汽车的画法..... 116
汽车的汇总..... 118

实战 汽车的绘制..... 122
街道..... 123

街道的画法..... 123
街道的汇总..... 124

实战 街道的绘制..... 127
兵器..... 128

兵器的画法..... 128
兵器的汇总..... 129

实战 兵器的绘制..... 132
飞机、火箭..... 133

飞机、火箭的画法..... 133
飞机、火箭的汇总..... 134

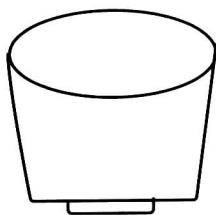
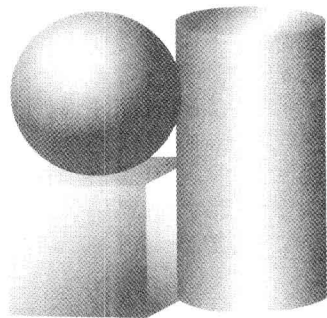
实战 飞机的绘制..... 136

第1天 生活用品

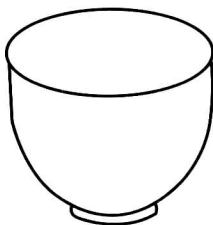
生活用品的画法

在开始学画时，学院的教育均要从画基本的几何形体开始，卡通动漫的学习也不能离开对这些形体的认识。在一开始时强调线条的概括与简练，不强调光的明暗面，但随着绘画的深入这些均是绘画必须强调的。

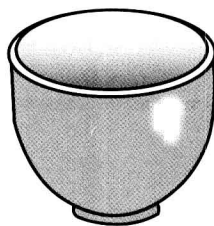
对于喜爱动画片的朋友来讲，这些基本的生活用品是很容易画出来的。怎样开始呢？看好我们的绘图步骤。



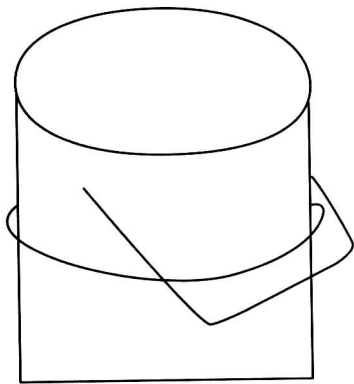
1. 绘制一个椭圆形，一个梯形，一个矩形，完成三个基本形状的绘制。



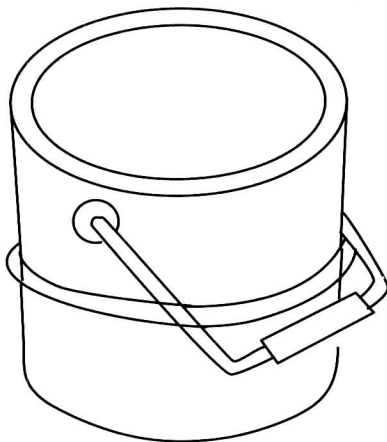
2. 将梯形慢慢绘制成椭圆的形状，底部的矩形也转变成弧线的形状。



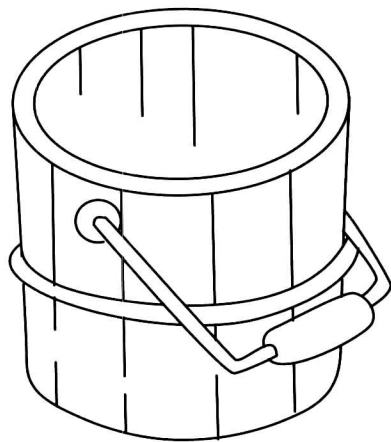
3. 添加细节，为了表现杯子的厚度需在杯口处添加弧线，为整个杯子涂上单色的调子，并强调了高光点。



1. 对复杂的事物，只要抓住了主要的线条，就能刻画对象的具体形态，如上面的方式我们绘制了基本的形状。

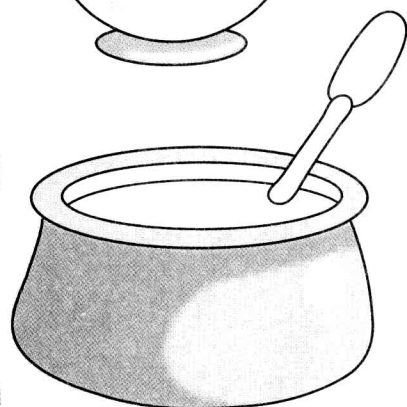
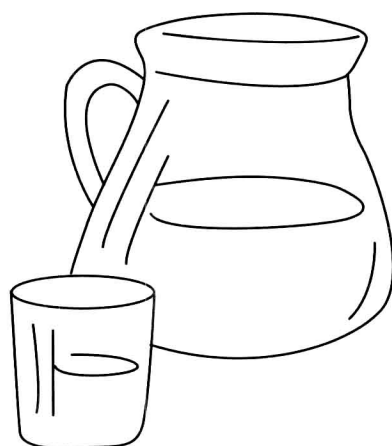
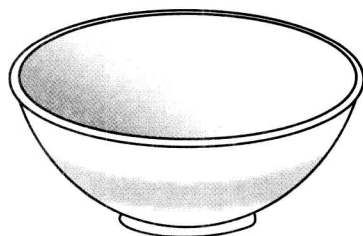
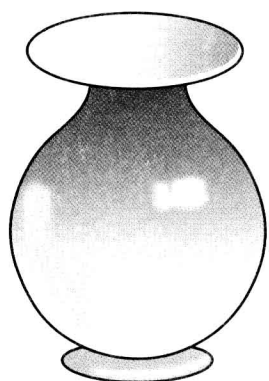


2. 在这一步开始强调事物的细节，如桶的厚度、中间的腰环、提手，均用了最简单的线条和形状。

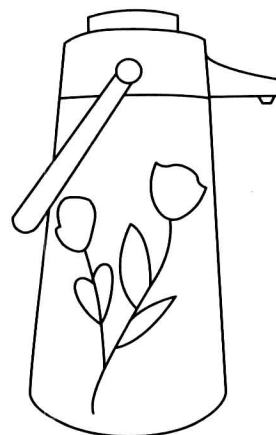
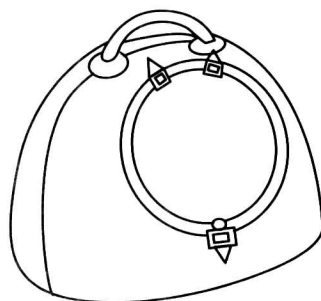
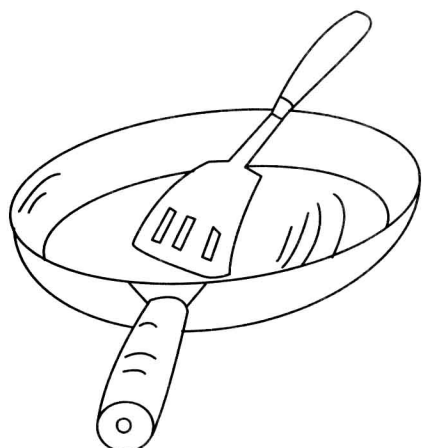
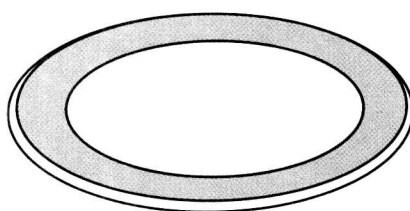
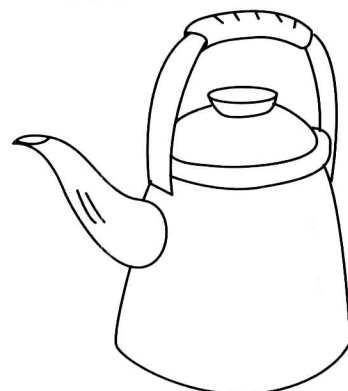
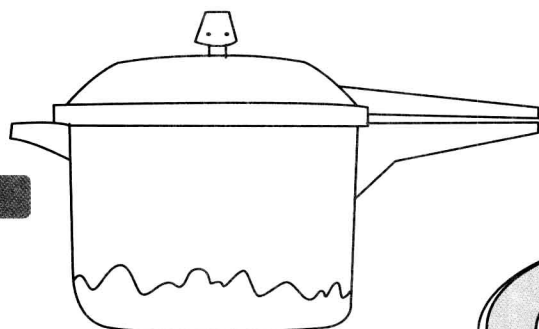
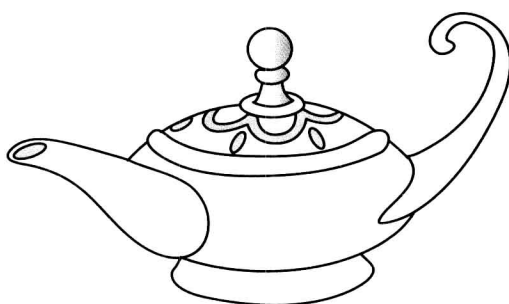


3. 在成品这一阶段，主要是将各部位基本的形状进行真实的刻画，比如提手处的把手由矩形变成了椭圆形。同时将各部位交叉的线条均进行了清理，加上木桶的竖条，最终的效果简洁明了地呈现出来。

生活用品的汇总一

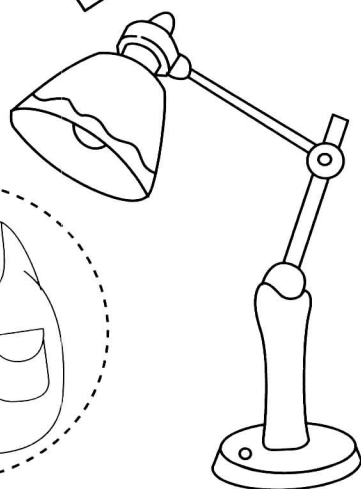
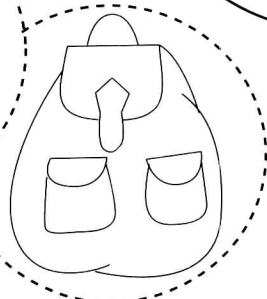
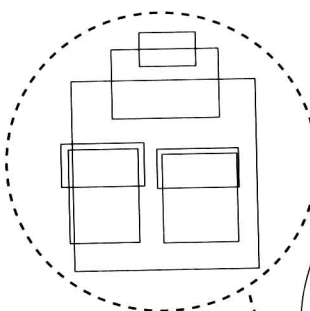
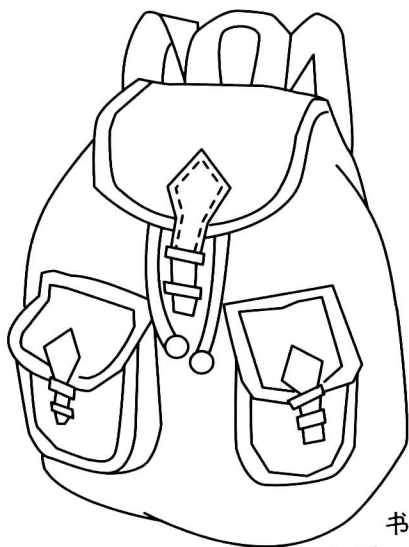
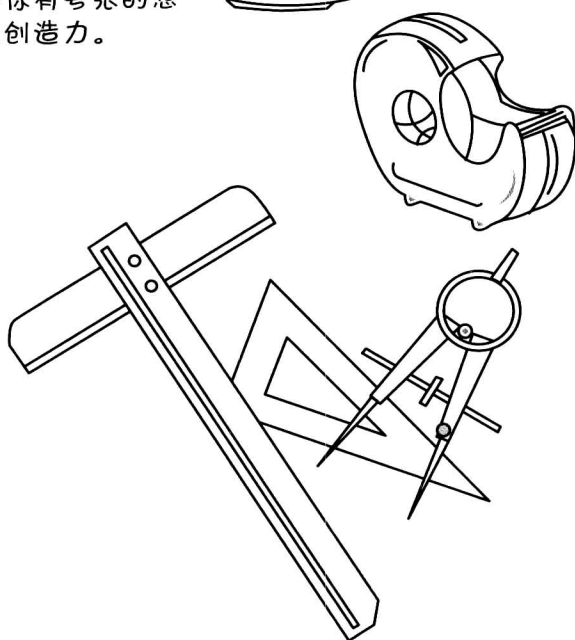
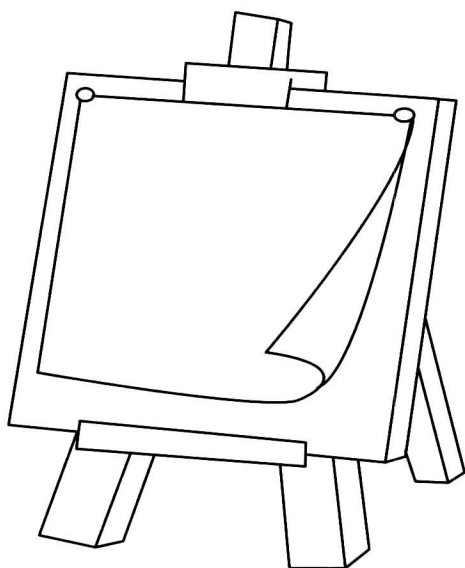
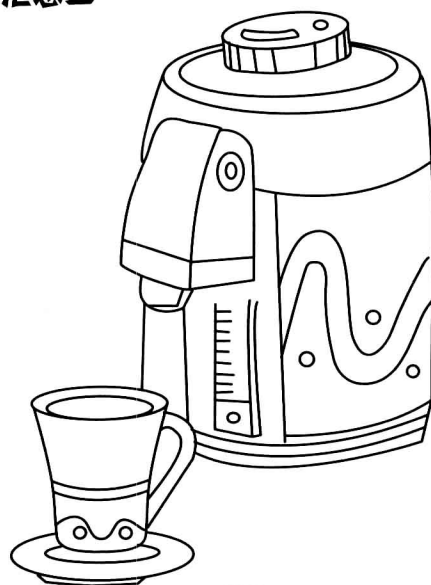
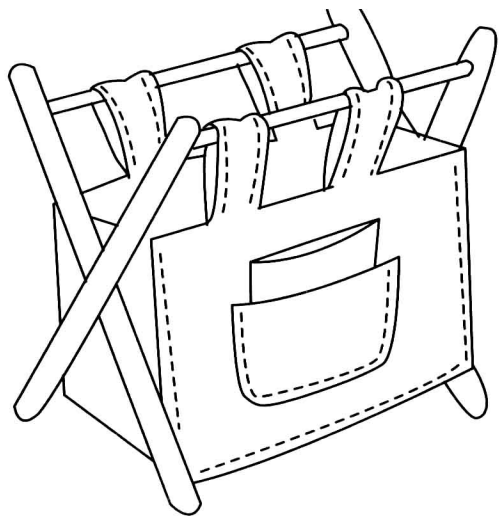


不知你是否留心过生活，就是这些用品伴随着我们渡过生活中的每一天，但我们却从未留心认真地端详过它们。但现在你是个漫画家，你便可发现，高压锅可由方形演变而来，水壶可由椭圆形、方形、弧线演变而来。总之在绘画的过程中，圆形、方形、梯形、直线或弧线是构成事物主体的来源。



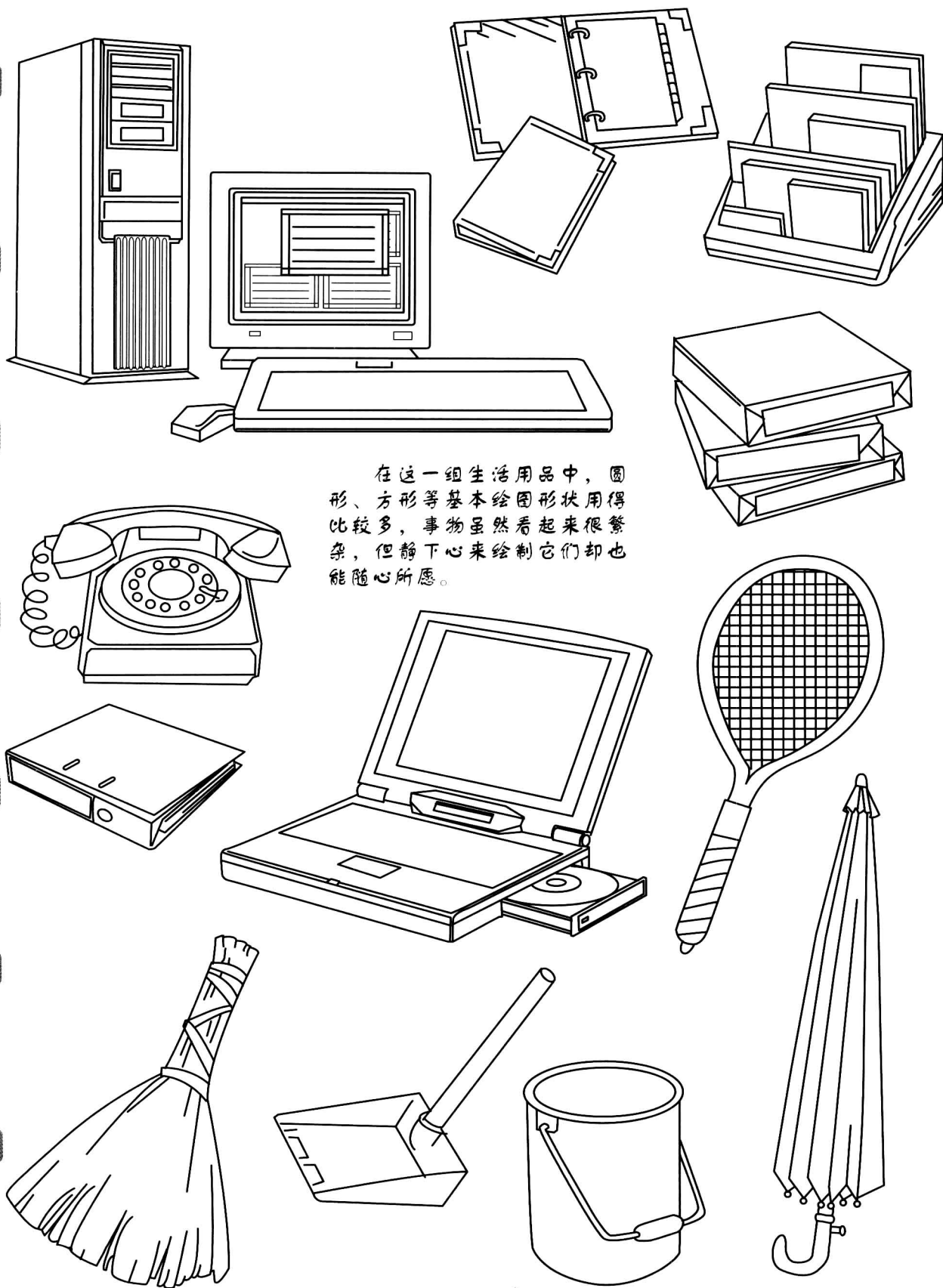
生活用品的汇总二

这些用品看起来比前面复杂了一些，柔软了一些。在绘制时曲线的出现率远远高于圆形、方形。不过在开始绘制时，均可用最基本的形状来捕捉它们的外形，然后慢慢绘制成最终你想要的效果，未必要真实，卡通需要你夸张的想象力及创造力。



书包从一开始的基本方形，慢慢转化得柔软。

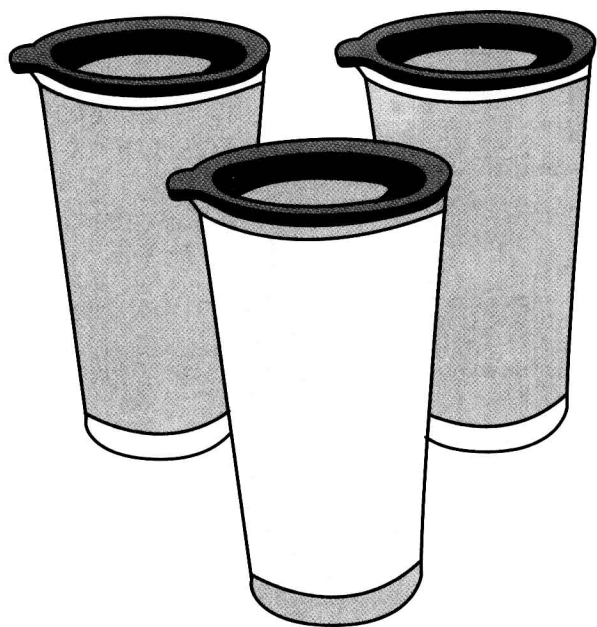
生活用品的汇总三



在这一组生活用品中，圆形、方形等基本绘图形状用得比较多，事物虽然看起来很繁杂，但静下心来绘制它们却也能随心所欲。

第①天实战

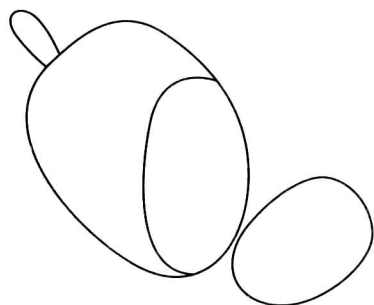
三个杯子的绘制



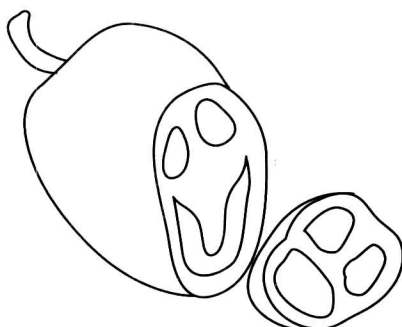
我想知道这对你是不是很容易？真的容易吧！我常说画画不难，未必要按学院的方式走，也许你已经是而立之年，突然爱上了漫画，想改变生活方式，那就静下心来，从捕捉事物的细节开始吧。就像这组杯子，整体就是梯形，然后在杯口及杯底处进行了圆形的处理，注意杯盖处的细节处理，同时我们可以看到凹陷下去的杯盖效果，如果找不到感觉就完全看实物，绘画均从生活中来。

第2天 食物

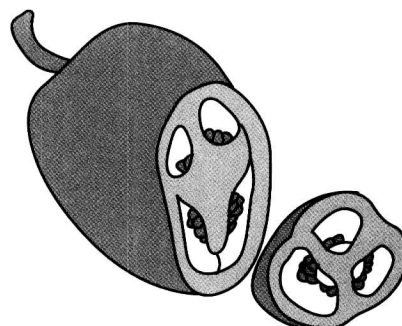
食物的画法



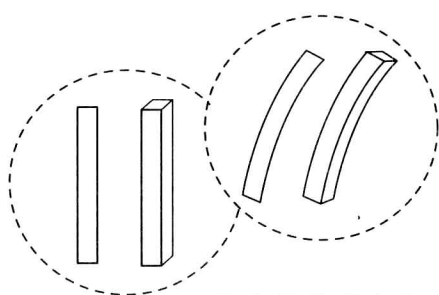
1. 只记得这种椒不辣，长得像西红柿，因此就有了柿子椒的称呼，但似乎画它比吃它更令我喜爱，你看一开始我们只画了几笔简单的轮廓。



2. 接下来，明确地说明了原来的两个圆是一个完整椒的两部分，很显然刚被切开。因此切面上绘制了里面的瓢。



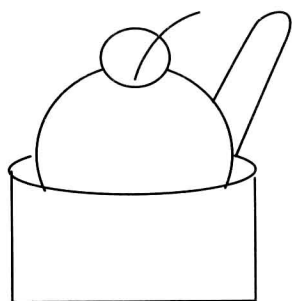
3. 细化柿子椒里面的籽，同时上了一点单一的色彩，以突显一下里面空心的感觉，不过不知道你是否感觉到切面并不是很开心你这样做，因为切面看起来像两张不快乐的脸。



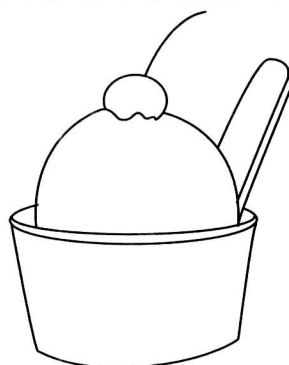
嘿!朋友,
你好!



大多数的朋友都会喜欢新炸出来的薯条，薯条可是由土豆切成条的噢。因此在绘画时画个长方形，然后根据它的位置来添加另外两个面，这样就得到立体的效果。



1. 绘画冰淇淋是件有趣的事情，因为你总是不小心，嘴里多了些口水。我们还是从简单的方形、圆形开始。



2. 现在多了些细节，小碗和木勺看起来立体了。冰淇淋顶端的樱桃与底部衔接得自然贴切，只是用了一条曲线。



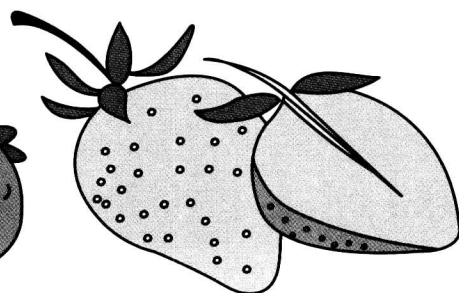
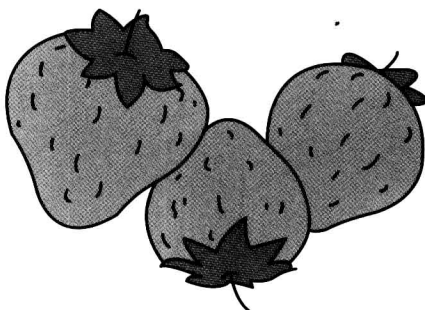
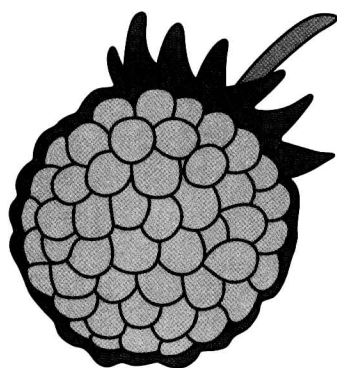
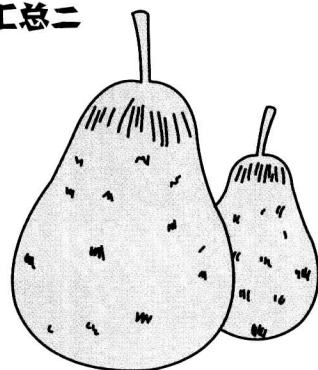
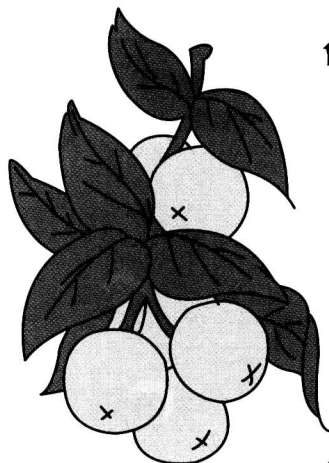
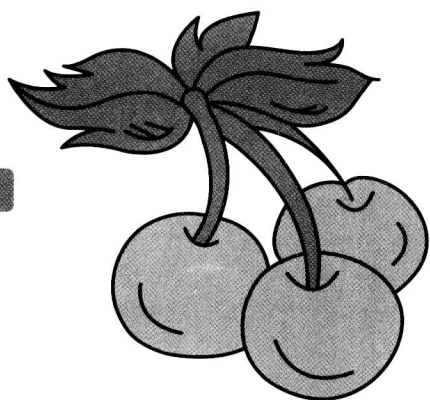
3. 冰淇淋通过不规则的形状及曲线表现出来了，可是我总会联想到“口水”。

食物的汇总一

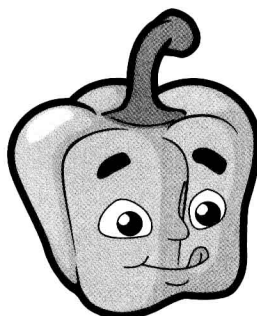
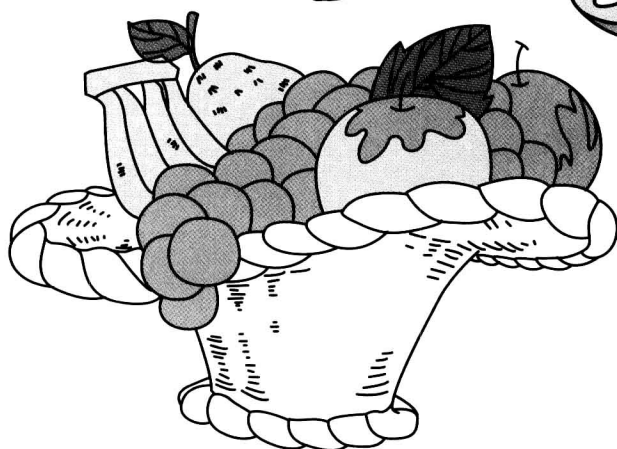
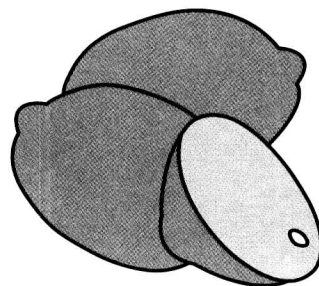
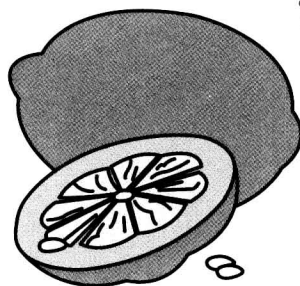
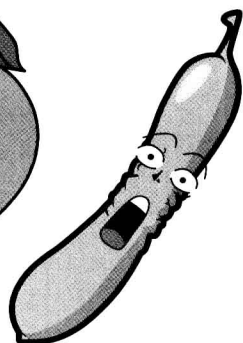
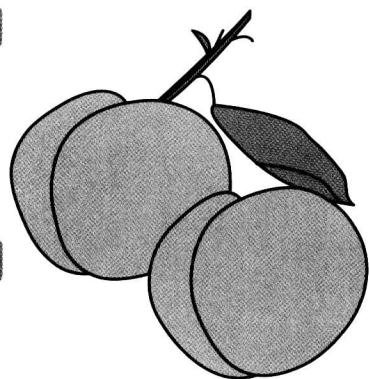


绘制这些食物和饮料并不太难，一开始当你不知道如何下笔时，就按前面的方法画出最简单的线条，然后局部再添细节，如啤酒泡沫的表现，像本套书《特效》中的风或云。同样的绘画技法在不同的场景下所产生的效果是不同的。

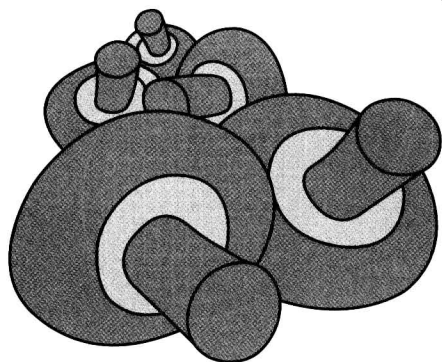
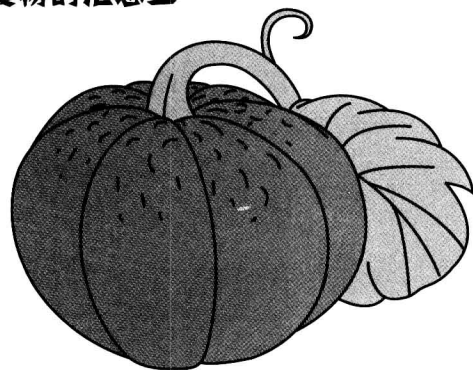
食物的汇总二



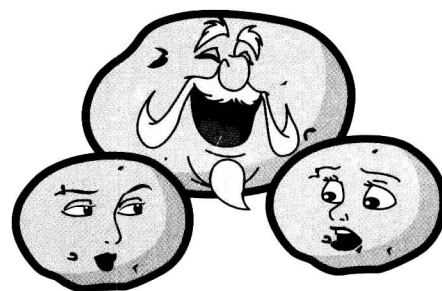
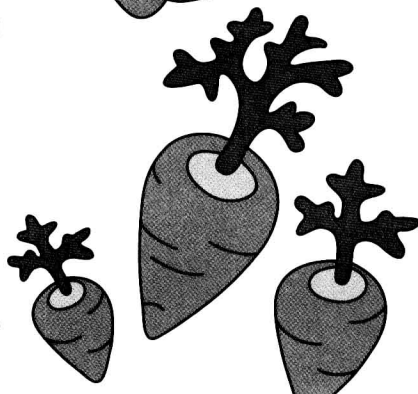
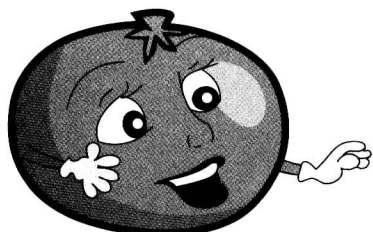
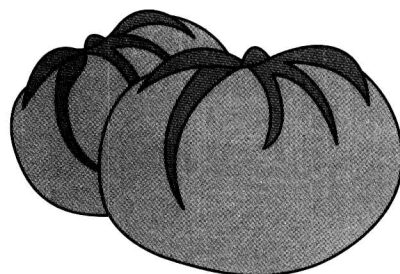
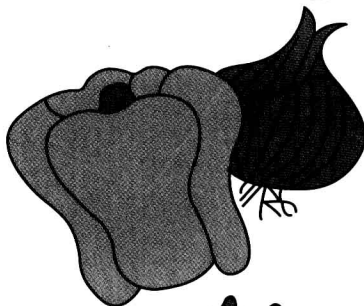
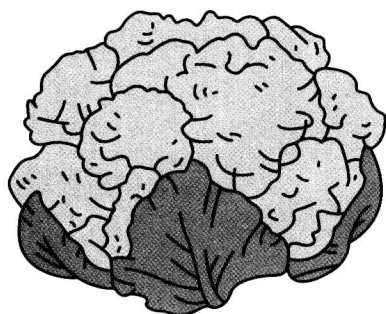
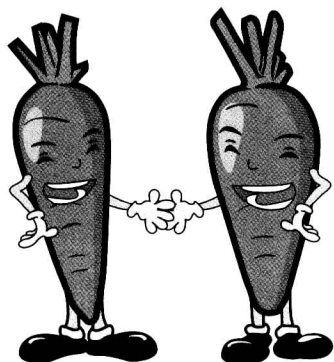
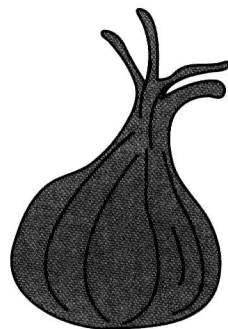
水果的外形常以圆形为主，但细节繁多。有些则喜欢长满“痘痘”，有些喜欢穿“条纹外衣”，有些则喜欢身披“铠甲”……总之它们都有自己的特点。在绘画时要抓住这些要点，并表现出来。



食物的汇总三



蔬菜总会在叶子上给我们不同的感受，果实大部分均是光滑圆润的。我们可以看到油菜如树一样的叶子。南瓜如蒲扇般的叶子；胡萝卜如鹿角般的叶子，总之万事万物之间都有着密切的关联。



第②天实战

汉堡薯条的绘制



根据实物画卡通这种方式很直接，画得好与坏一来取决于你的观察力，二来取决于你的表现力。同样的一张图，不同的人画出来的感觉是不同的。在绘制这个汉堡时，每部分均很清晰，可以看到夹层及周边的具体食物，属于写实性的临摹。

