

ACT ON HERO INSTRUCTION BOOK

最新引进 美国原版

怎样画卡通动作英雄

美国
卡通技法
丛书

江苏美术出版社
美国华森·歌特出版公司

克里斯托弗·哈特 编著
万木春 常宁生 翻译



A FEW WORDS OF ENCOURAGEMENT ...

几句鼓励的话

要

成为一名有成就的艺术家基本上有三点必备：奉献精神、技法知识和激情。

我见过画得不好的人在恰当的指导下成长为了了不起的艺术家。他们坚持过来了。他们克服了他们拙劣的方面——如果持之以恒，我们都能做到。

这样来想这个问题：当你刚开始学习演奏一种乐器的时候，你总是在想手指的位置。然后有一天，你发现自己不再注意手指的位置而在听你自己演奏的乐曲。演奏不再是一种努力，而是音乐。从此，不论何时你在演奏，都是发自头脑和内心而不是手指。

对视觉艺术来说道理一样。坚持练习、坚持奉献你自己，你将会见到自己的技术在改进提高。这是一种神奇的感觉，是深层的艺术体验。而你所要做的一切就是把你现在所做的坚持下去。你不会吃亏。

克里斯托佛·哈特是瓦特森——古普蒂尔艺术指南系列丛书的畅销作家。这套书包括从动画到动作英雄各个方面。他的书已经销售了二十五万多册。哈特还是戴马尔推出的畅销卡通光盘系列的作者和电视节目主持人。

哈特在加利福尼亚艺术学院迪斯尼动画班学习绘画，并继续深造，获得了纽约大学艺术学士学位。他后来又分别在视觉艺术学校和派尔专科艺术学院继续他的学业。

他是《疯狂》杂志的常年供稿人，曾为世界著名的卡通《金发女郎》工作组的一员，并曾在东海岸主导性的动画工作室工作。他曾为好莱坞许多重要的影视工作室写作。哈特现和妻子及两个女儿住在康涅狄格州。

C·哈特

图书在版编目(CIP)数据

怎样画卡通动作英雄/(美)哈特著;万木春,常宁生译.——南京:江苏美术出版社,2000.1

(美国卡通技法丛书)

书名原文:Action Here Lomic Book Studio

ISBN 7-5344-1001-0

I. 怎... II. ①哈...②万...③常... III. 动画-技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第57131号

责任编辑 陈寿建

装帧设计 冯忆南

文字校对 刁海裕

责任监印 吴蓉蓉

原本出版 美国华森·哥特出版公司 BPI 通讯公司的分部

美国纽约市 1515 百老汇大街

Watson-Guptill Publications,

a division of BPI Communications, Inc.

登记号 图字:10-1999-115

怎样画卡通动作英雄

江苏美术出版社出版发行

(南京中央路 165 号 邮编 210009)

江苏省新华书店经销

淮阴新华印刷厂印刷

开本 889×1194 1/16 印张 3

2000 年 1 月第 1 版 2000 年 1 月第 1 次印刷

印数 1-3,000 册

ISBN 7-5344-1001-0/J·1002

定价:18.00 元

INTRODUCTION

前言

假

如果你想学习绘制目前卡通工业里最新潮的那些激动人心、动感十足的动作英雄，那么系好安全带，我们将在这本书里带你突破极限。

你将学习绘制性感的异星女郎、高科技服饰以及异种恶魔。你将学习如何绘制最酷的飞行姿态；如何绘制机器人；如何绘制动作英雄的强大肌肉；如何绘制背景、明暗、剪影；如何表现场景——你所想到的，这里应有尽有。

同时你可以准备两本上好的空白卡通画创作簿，你可以创造你自己的剧情。备有一只 HB 铅笔，是绘制卡通的标准用笔。这些都是便携式的。

这本书将向你展示基础知识和更高级的技术，因为我们的目标雄心勃勃——教给你职业高手们表现慑人心魄、让你手不释卷的气氛的技术和诀窍。

只需练习、热情和一点点天赋，你的艺术才能就可以获得极大提高。全部所需只是欲望和知识。你已经具有欲望，否则你不可能读到这里。至于知识，那是我分内之事。

就像生活中其他任何事情一样——如果你想成为最好的，你必须求教于最好的，而这本书正是你所求。业内一些最棒的艺术师汇聚一堂向你展示工作是如何完成的。

哈！我猜你可以操起一本更简单、不那么具有挑战性的书来，这种书将教你去画些更容易的、你马上就能掌握的东西，但是那种画和这本书里的可不一样。你会备受挫折而放弃可还不知为何。经过数年的辛苦，耗费成千上万美元之后你将明白正是没有购买这本书这一致命错误才使你失败，但到那时一切已为时过晚。当护士助你走过大堂去享用四点三十分开饭的奶油玉米和咖喱，其他人将听见你可怖的嘶喊从走廊传来：“要是我买了那本真正了不起的只是稍微更难一点的书就好了！”

结局本不一定如此。

你想做得多好？那全看你自己。

C·哈特

CONTENTS

目录

J218.7/4

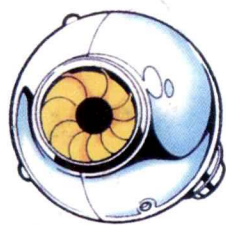
简介	1
恶魔	2
机器人	2
异星女妖	3
巨无霸	4
僵尸魔	5
水怪	5
滑稽的坏蛋	6
创作卡通英雄	8
正侧面像	8
成角度的头像	8
动作英雄的身躯	9
比例	10
重心	11
隆起的肌群	12
尖端服饰	14
面罩——最后的修饰	15
描绘女性	16
女性头像	17
女性服饰	18
精彩绝伦	19
少年英雄的服饰	20
世界最佳飞行姿态	21
怎样画斗篷	22
卡通故事的类型	24
铁剑与魔法	24
恐怖故事	26
军事题材	26
神秘案探	27
西部片及其他	27
持枪姿态	28
伸臂握枪的姿态	29
贴身持枪的姿态	30
浪漫时刻	32
接吻	32
拥抱	32
惊险中的浪漫	33
专家秘诀	34
创作生动画面	35
安排场景	38
让角色开口说话	42
透视	43
单点透视	43
两点透视	44
三点透视	45
感人的画面安排	46
怎样创作魔幻封面	48
几句鼓励的话	49

THE EVIL ONES 恶魔

没有坏蛋的卡通算什么卡通？你可以创造这样几类邪恶的家伙。

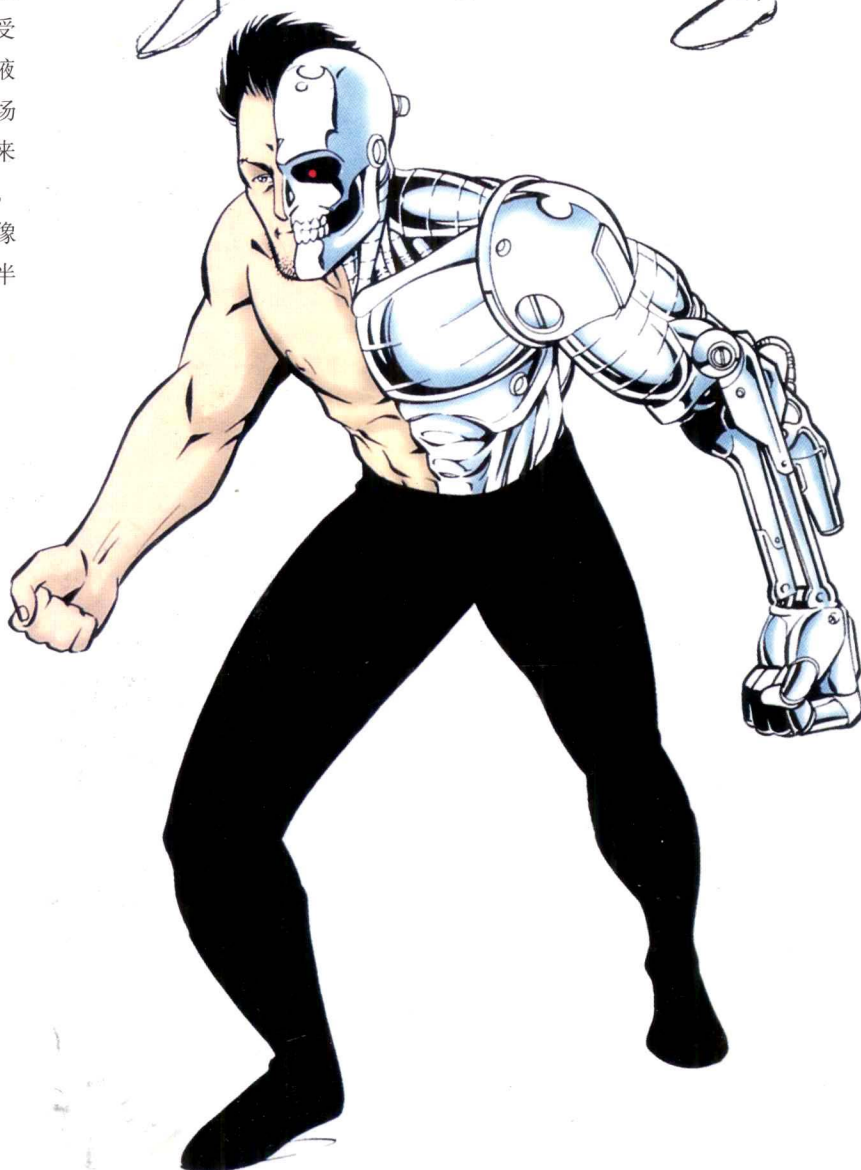
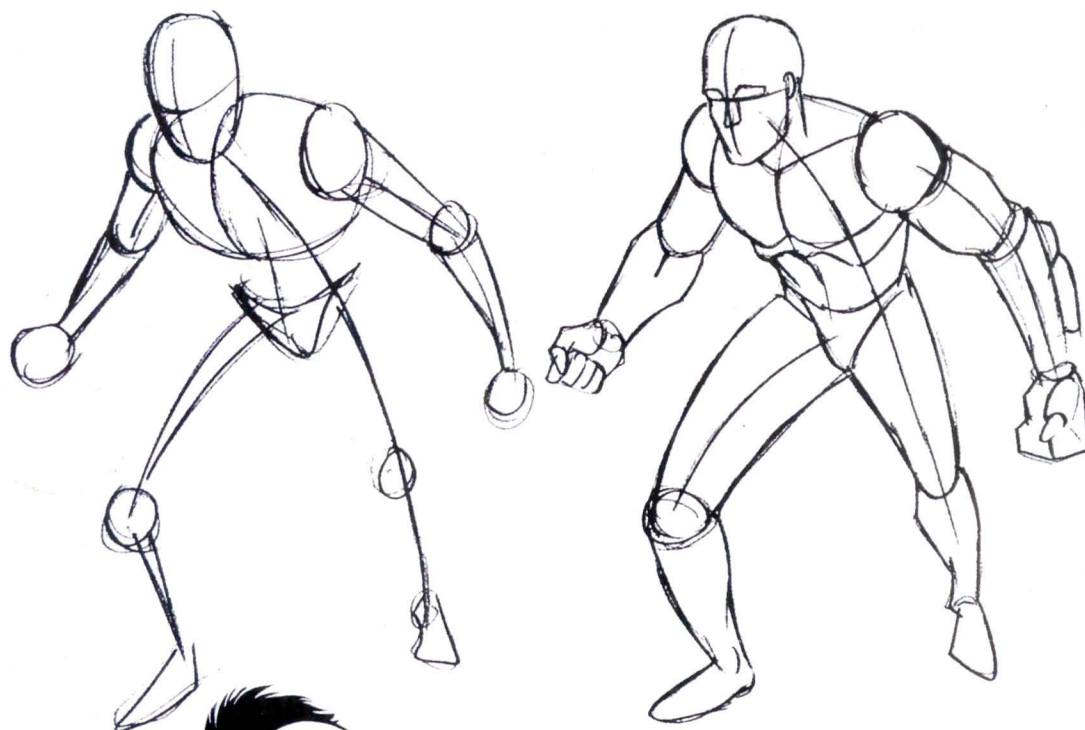
CYBORGS 机器人

问 题：剥了机器人的外皮你会看到什么？答案：一个真正丑恶的机器人。他们是一种半生命半机器的生物。他们长着皮肤和头发，但发肤之下是纯粹的微处理器。当一个你原以为是人的家伙在搏斗中受了伤，伤口下露出了他的液压部件的时候，戏剧性的场面出现了。从视觉效果上来讲，这是你要表现的场景，因为它太酷了。你也可以像这里的示范一样，从半人半机器的形象来开始故事。



机器人的眼睛：

机器人长着机器眼睛，像照相机的快门那样启闭。根据光线强弱和距离远近，它们缩进、张大或关小。



画机器人的提示：

画机器人的时候，切记要把机器的那一半画得繁复精密，看上去很尖端，比如用液力臂（金属泵）来表现臂膀从而强化这种生物具有令人难以置信的力量的感觉。闪亮的钢制甲片像一具金属贝壳一样包裹着躯体。金属颅骨的造型同真颅骨一模一样；然而，没有皮肤的半边脸不能露出任何表情！

THE ALIEN BABE 异星女妖

异种女人。不能和她们一起画，画里不能没有她们。她是卡通书里流行的角色。她部分是性感妖惑的女郎，部分是蜥蜴。她不是理想中人，但一方面却又十分有诱惑力。她应该富有魅力、又总是危险的，要把她画得足够怪异恰好使读者意识到她可不是一般舞会上的舞伴。



提示：

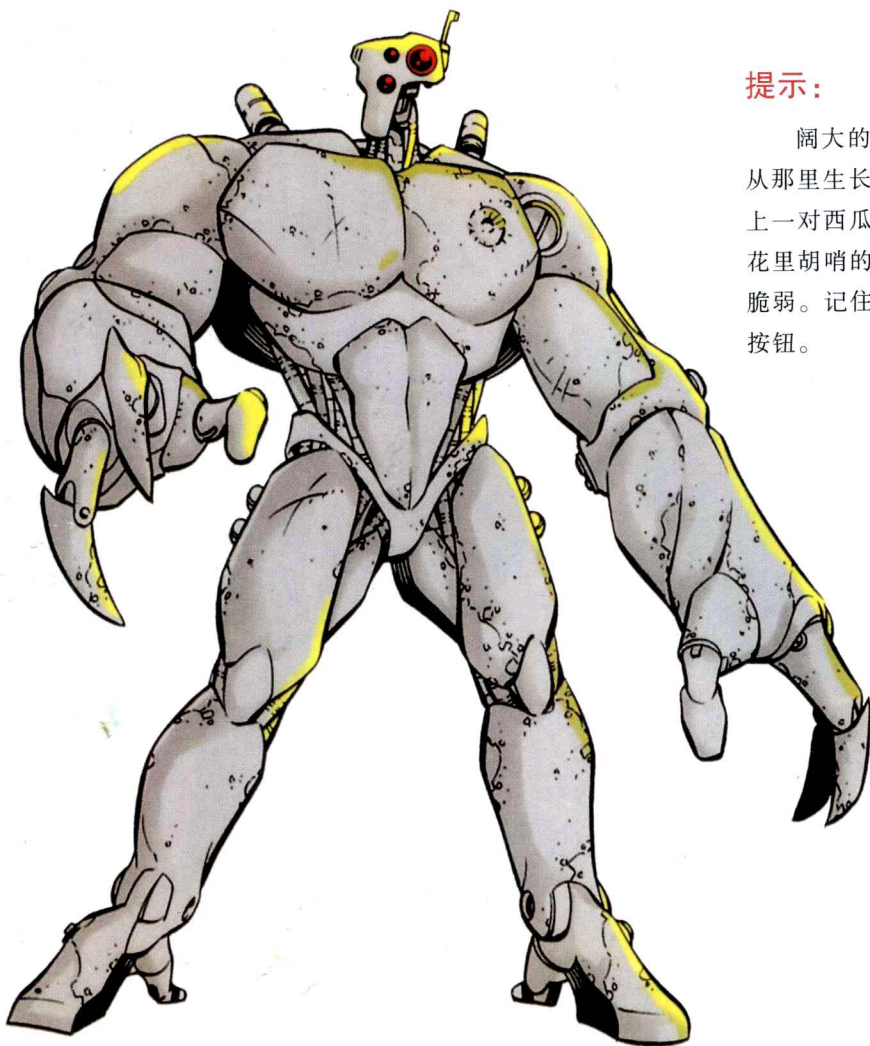
把髋部画宽腰部画窄。窄小的髋部适于男子不适于女人。要让髋部动起来，就是说髋部要扭动成角度。锁骨要画得宽而平。不用怕她的两肩宽阔健壮如同运动员——只要注意别让它们看起来像垫着垫肩。



MACHINES PROGRAMMED TO DESTROY 巨无霸

我

们在画的是一部巨大的杀人机器。在这家伙面前鲨鱼就像玩具狗。它长着一个小脑袋，因为它用不着多少脑子。它的任务只有一个——毁坏。瞧瞧看什么地方被强调了——它那副巨大的爪子。这爪子所到之处一切都可以摧毁。它的弱点是缺乏灵活与机智。



提示：

阔大的胸部是身躯的主导。其他部分都从那里生长出来。把那胸膛画大，再给它添上一对西瓜大小的肩膀。别在它身上画太多花里胡哨的东西。这些东西越多，它就越显脆弱。记住，这个坏家伙身上没有“关闭”按钮。

GOOEY, DRIPPY, WITH AN ATTITUDE 腐尸魔

谁 愿意看描写残忍的、滑腻腻的流体从它们半腐烂的肉体上往下滴的腐尸魔的故事？每个人都愿看！！

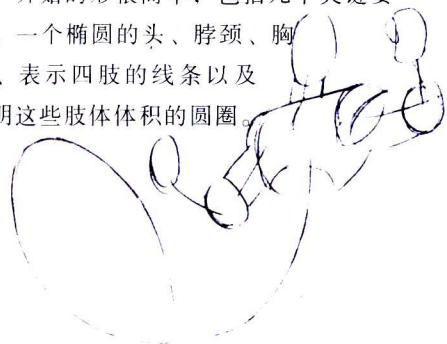
这帮家伙天生就是大恶魔，因为它们的样子和力量不需要多解释，一看就知难以对付。它们让我们厌恶。我们可不想碰它们！它们强壮有力且怒气冲冲。请注意它那低下的头，颈后高高隆起的肩膀。你可以照自己的想象创作令人作呕的怪物。也许只有它的脸和躯体的一部分在滴脓，也许一只眼睛被滴下来的

腐肉融化，也许在一个身躯上长着几个小脑袋。做各种试验。不过记住这个规律：如果它能让你妹妹毛骨悚然，那它就是幅杰作。



UNDERWATER DEMONS 水怪

开始的形很简单，包括几个关键要素，一个椭圆的头、脖颈、胸廓、表示四肢的线条以及说明这些肢体体积的圆圈。



从胸膛开始定形。胸廓上要显出几条肋骨，它们被后面宽阔的背阔肌包着。在胸廓的下端表示出腹直肌。



请 注意卡通画家差不多可以采用任何生物形象——大猩猩、海龟或者像这里所示，用蜥蜴和大蛇——将它们和人形组合起来成为凶险的混血种族。通常上身为人下身为兽。



现在画出双臂的肌肉，离画面近的这一端一定要有透视。

FUNNY BAD GUYS 滑稽的坏蛋

坏蛋是卡通里的作料。他们有的凶恶吓人，有的令人捧腹。恰到好处幽默可使剧情增色，因为它使节奏富于变化。而卡通故事不能没有节奏。

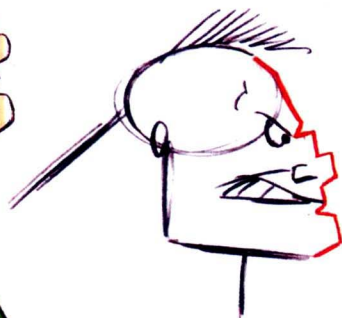
搞笑的反派人物笨头笨脑、虚张声势并且兴高采烈地做坏事。他们沉浸于世界霸主的幻想之中。他们是那种当着同学的面被老师羞辱了一次便用余生来向社会报复的家伙。换句话说，他们和你我同属人类。

邪恶的科学家

邪恶的科学家穿着白大褂并有一座令人瞩目的地下试验室。有时他们被画成秃顶，有着一个大脑袋（人们迷信大脑袋的人聪明），但是我也喜欢另一种类型：目光疯狂，一头乱发。



我喜欢把他的身躯画得头重脚轻，赋予他一个不安定、不匀称的外表。



请看侧影上的那些转折，这个坏蛋的一切都很极端，连头发也不例外。

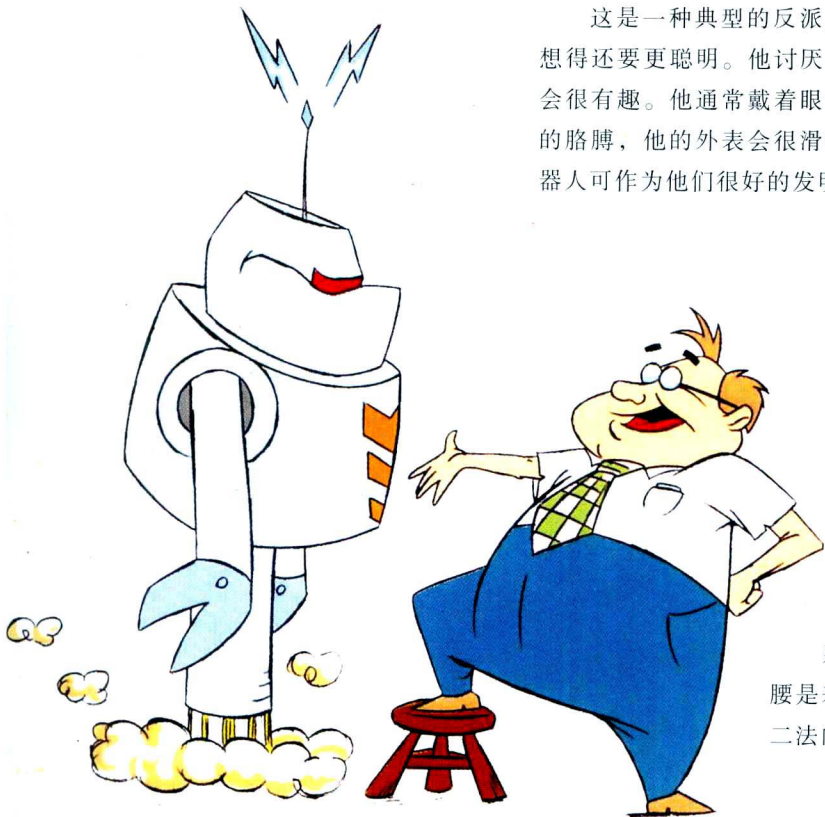
蛮汉

不幸的是，有些吃青菜喝牛奶的小家伙长大以后却成了大块头的蛮汉。这帮力大无穷的家伙喜欢破坏。赋予他们以极端的发型、有棱有角的躯体、特别粗壮的脖子还有细腰。只当他们是没尾巴的公牛。

这类角色给科学狂人当帮凶很不错，但贼可没多少忠心，所以最后蛮汉可能决定不再听命于人并开始任意胡作非为。

怪人

这是一种典型的反派人物“怪人”。在某些方面他挺聪明，但是他把自己想得还要更聪明。他讨厌孩子，所以安排一帮好奇的孩子做他的邻居骚扰他将会很有趣。他通常戴着眼镜，对时尚品味极低。一具肥胖的身躯配上骨瘦如柴的胳膊，他的外表会很滑稽。搞笑的反派人物总是在制造他们的不祥产品。机器人可作为他们很好的发明同伴。也请画出机器人的表情。



系得过高的裤腰是表现怪人的不二法门。



狂人

没有理智的家伙要用反常的姿势和角度来刻画。为了表现角色的反常，常通过奇特的角度展现其疯狂的姿态。

俯视

注意这种俯视（亦称鸟瞰）效果。此君正对天咆哮，宣泄他的罪恶野心。注意透视的夸张用法。鞋子颇小躯干颇大。朝着读者这面的拳头更大而画面深处的那只则显得小些。



注意眼镜片的空白。只画镜片不画眼睛可以使角色看起来一副没有灵魂的样子。如果说眼睛是心灵的窗户，那么此人把这扇窗户关上了！



背后

这位受到“道德挑战”的科学家正在寻思报复。当然，我本可以从正面来表现他，但是多用一份心思就会多一份回报，就会拿出更具创意的方案。他几乎完全藏在弓起的背后，像个胆小鬼。恶毒的家伙在内心深处总是胆小鬼。

CREATING THE HERO 创作卡通英雄

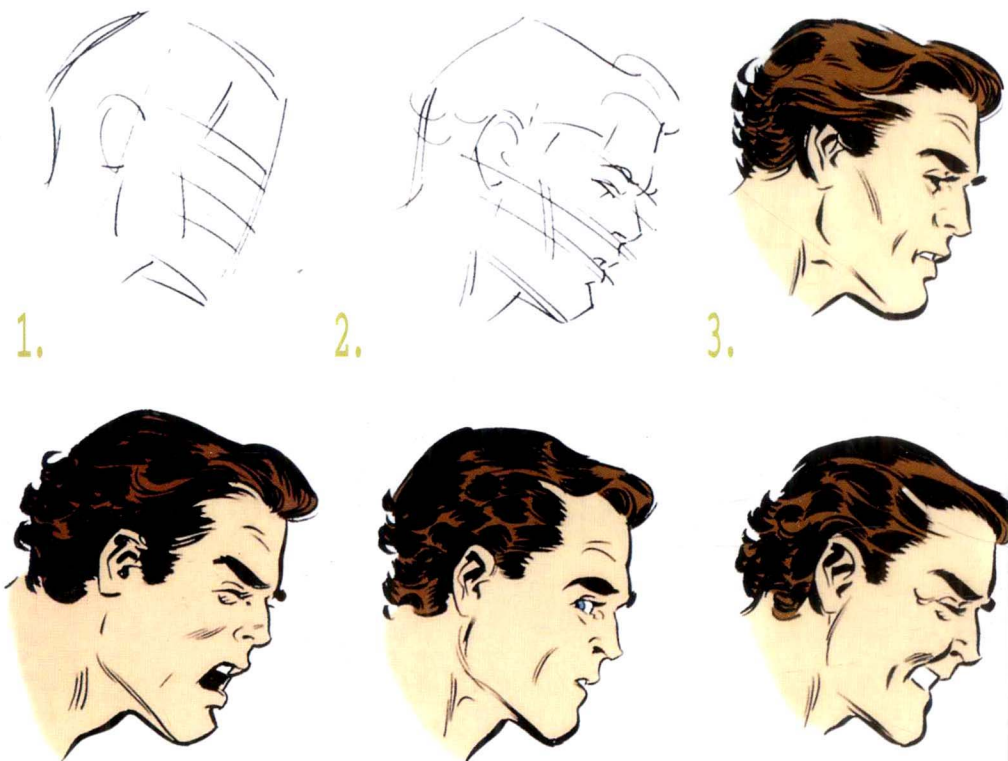
HEAD IN PROFILE 正侧面像

正 侧面像最好画，因为你只用画上一边的器官就行了。一只眉、一只眼、一只耳。所以这是快速创造新角色的好角度。而且还避开了一切透视问题。

1. 第一步，画出外轮廓。要注意脖子后面的轮廓线在与头部接合的地方是怎么变换方向的。观察颅骨线条是怎样从后脑斜向颅顶，然后缓缓倾向前额在额头急转直下直达下颌。从颌下轮廓线又一个急转弯回到脖子前方。

2. 接着开始画面部结构。用水平线在面部标定眉弓、眼睛、鼻子和嘴唇的位置。注意面部的起伏，这在正侧面像尤其看得明显。前额中部、眉弓和鼻梁交界处、鼻底和唇上是凹面。

3. 只有在大结构完成之后才可以深入细部。如果你花在大结构上的时间比花在细节上的时间更多，你的素描技术将会进步得更快。

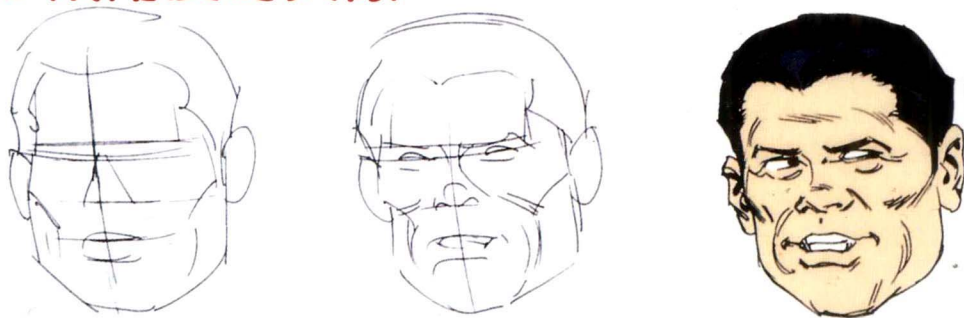


注意在不改变头部结构的情况下，角色的面部表情是怎样改变的。



HEAD ANGLES 成角度的头像

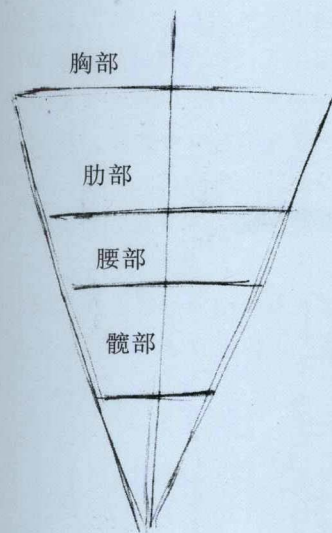
3/4 侧面像将花掉你更多的时间，因为你要考虑面部的左、右平衡。一边脸比另一边小（离读者近的这边脸总是大些）。同时从这个角度看起来很明显的颧骨一定要肯定。



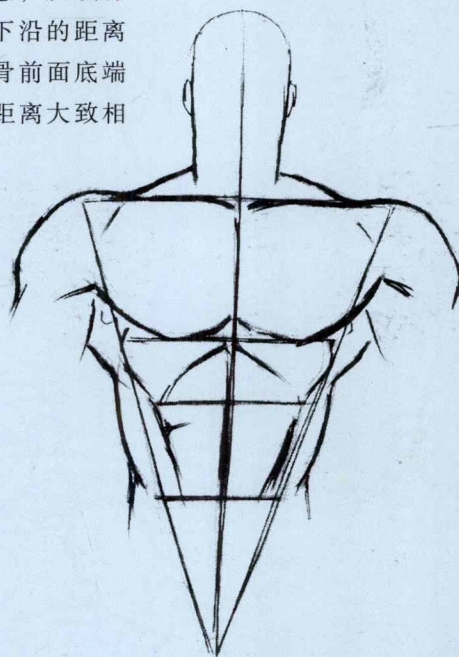
不断做细微的调整直到合适。

DRAWING THE ACTION FIGURE'S BODY

动作英雄的身躯



注意，从锁骨到胸肌下沿的距离与从肋骨前面底端到腰的距离大致相等。



专家提示



肌肉紧张的时候就缩短。

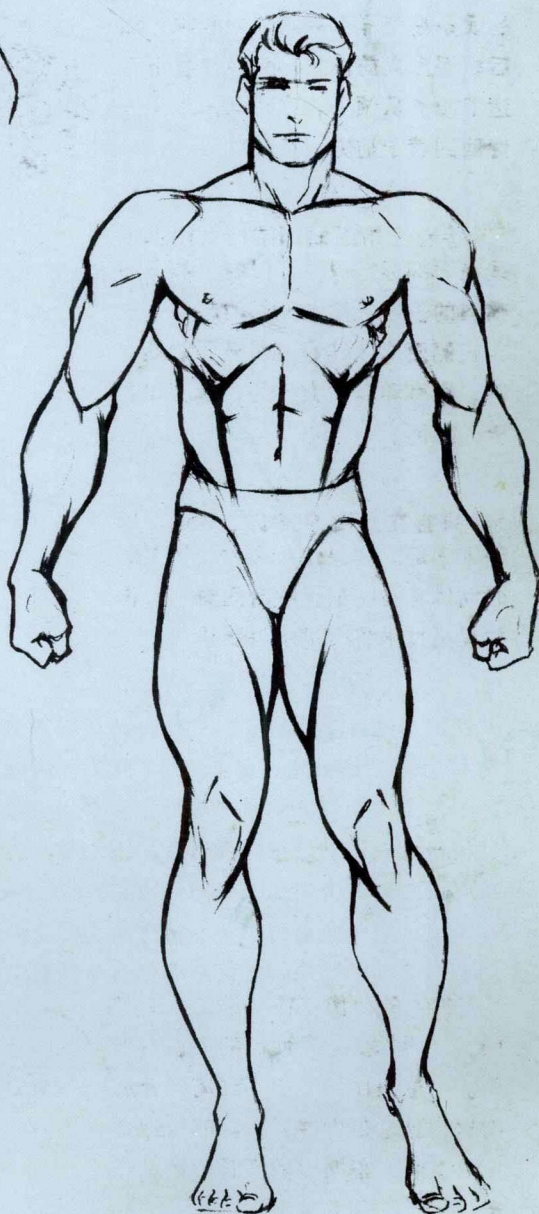


肌肉放松的时候就伸长。

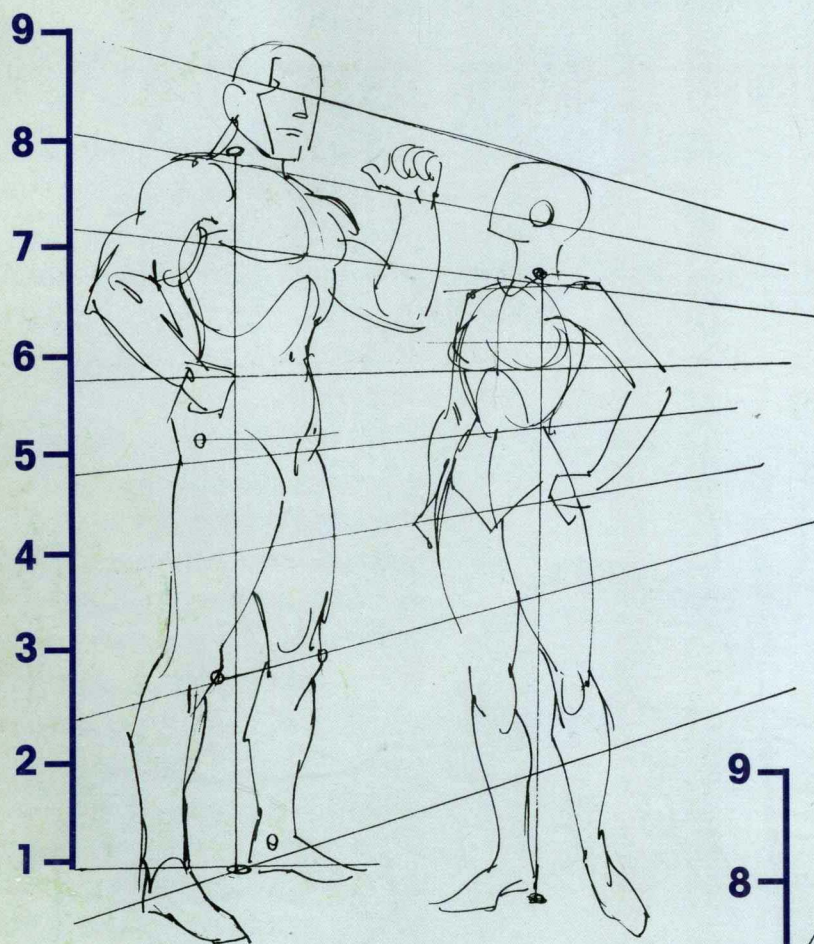
用

“V”字形作为躯干的基本形。接着分出胸部、肋部和腰部。

学习比例需要时间和练习。有了经验之后，你就能看出哪里需要加长哪里需要缩短。但是为了教你从最基础开始，这里给出了一般标准比例。把你画的角色对照他们进行调整。当然，并非所有角色的结构都是如此，不过卡通作品基本上是用这样的比例来表现理想的身体。



PROPORTIONS 比例

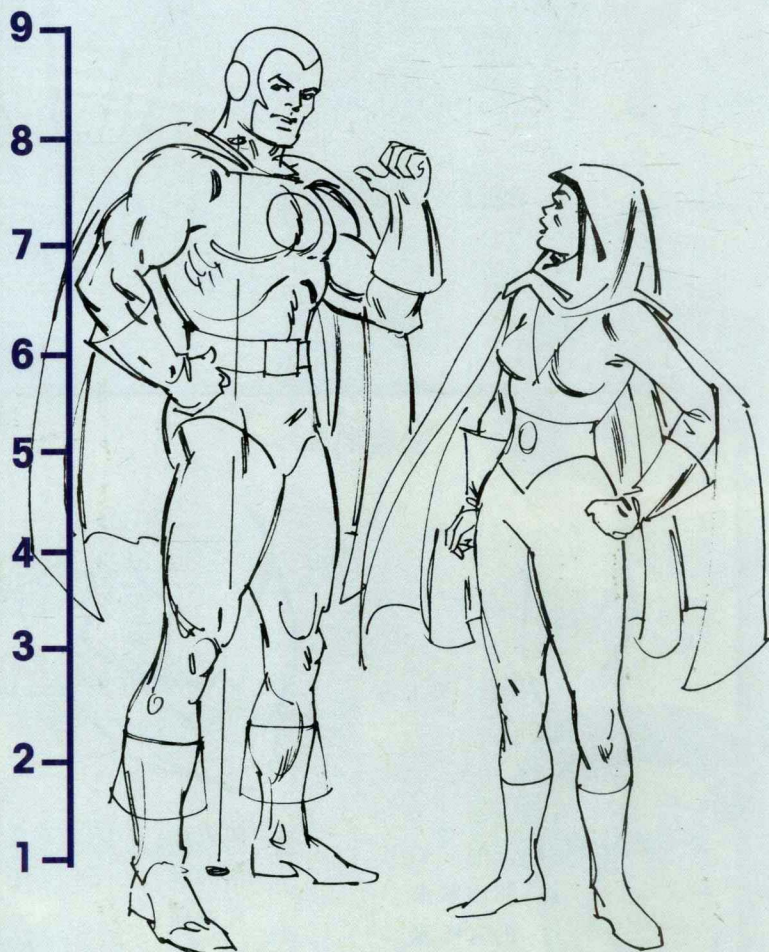


比例与透视直接有关，一切都随透视而变——人物和建筑都是如此（请参看 43 页关于透视的章节）。上图人物身上的水平线只是一些用来帮助画家看清每个人物的透视的辅助线。因为每个人物都是按透视画的，透视线趋向于一点即灭点，所以当人物距离远时就会显得小些。这也是为什么画中男子的右脚看起来比左脚低而左肩比右肩低的缘故。

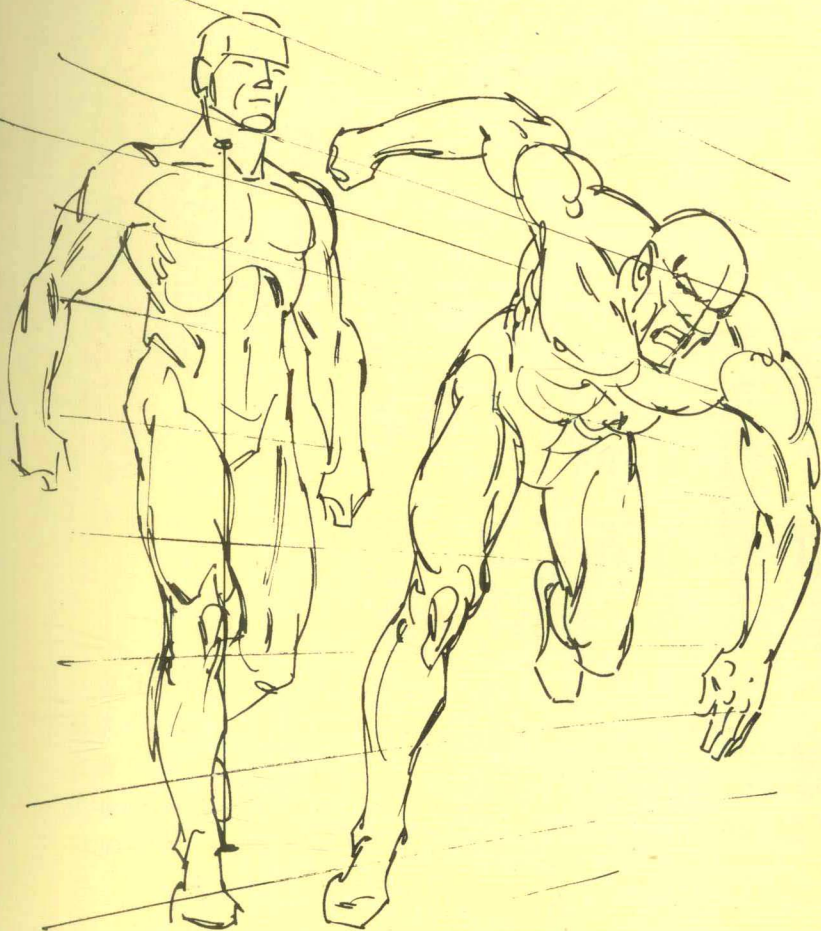
般人有多高？答案不是 5 英尺、6 英尺甚至也不是 6.5 英尺。画家用头长作为体量的基本单位。

一般人平均有 7 个头高。胯部一般在身高的一半处。但是卡通作品里的动作英雄通常夸张些，身高至少要达到 8 个头长。夸大的身高使他们高大威猛。注意这些数字。每格代表一个头长。这个男子有 8 个半头高，女子则有 8 个头高。

两人从脖子的基底向下垂到地面的线条表示重心所在，也叫做“阿特拉斯骨”。稳定直立的人的阿特拉斯骨垂直通过两脚之间。



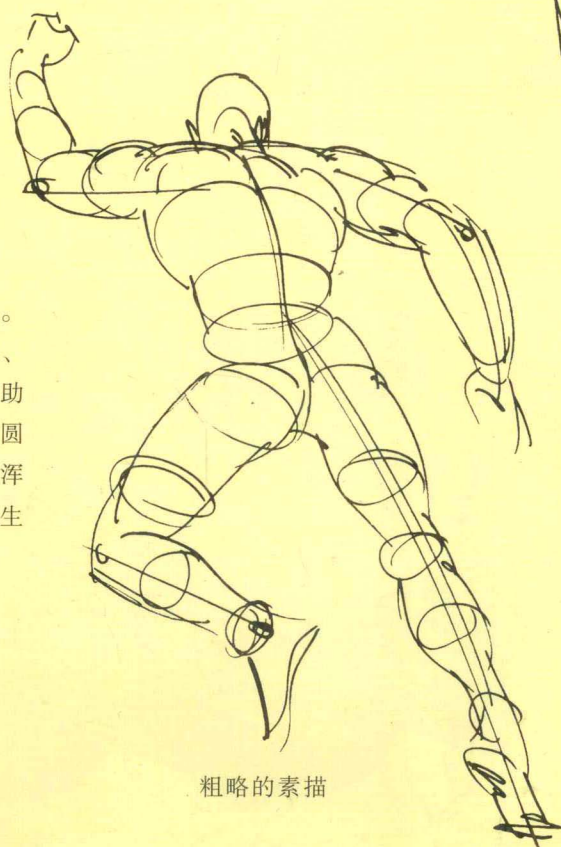
THE CENTER OF GRAVITY 重心



当角色开始起跑的时候，他总是向前俯下身来，降低他的高度。请注意各种运动都伴随着身体高度的改变，不论是如图所示的剧烈运动还是像屈膝那样的细微动作。

行走的人的重心在他的前脚正下方。但是跑动的人的重心则在他脚的前面一到两英尺，因为他在挪动双脚前已经把身体的重量倾向前方。

画的同时要考虑“透视”。在草图人物的胳膊、腿、胸部、脖子等部位画上一些椭圆将有助于领会它们的体积感。这些椭圆帮你把这些形体看作结实的、浑圆的体积，这种领会最终将产生更好的素描。



粗略的素描



完成的素描

RIPPLING MUSCLES 隆起的肌群

你

的卡通形象应该看起来好像在健身方面花掉过无数时间。不过描绘肌肉不只是在身体结构上添加疙瘩块那么简单。请研究这些范例以熟悉各部分的不同肌群。如果一块肌肉是以水平方向包裹在身体上的（例如胸大肌），而你把一束束的肌腱画成垂直方向，那么即使外行也能看出它的错误。



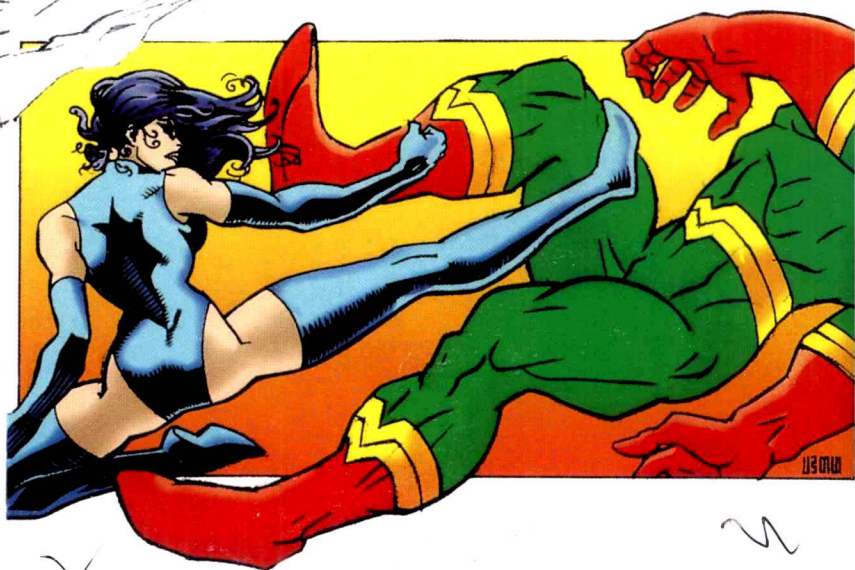
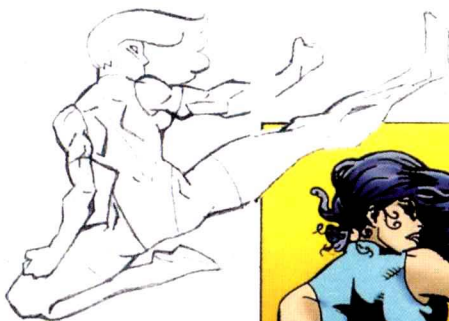
蛮人

金刚式的英雄和怪物长着一身隆起的肌肉。对于这些令人畏惧的人物，你可以通过在已有的肌肉上增加肌肉层和肌腱的办法发明一些新的肌肉。注意头部不能随着身躯的增大而增大。

常规英雄

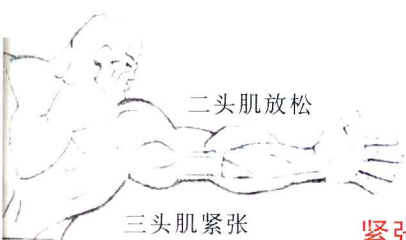
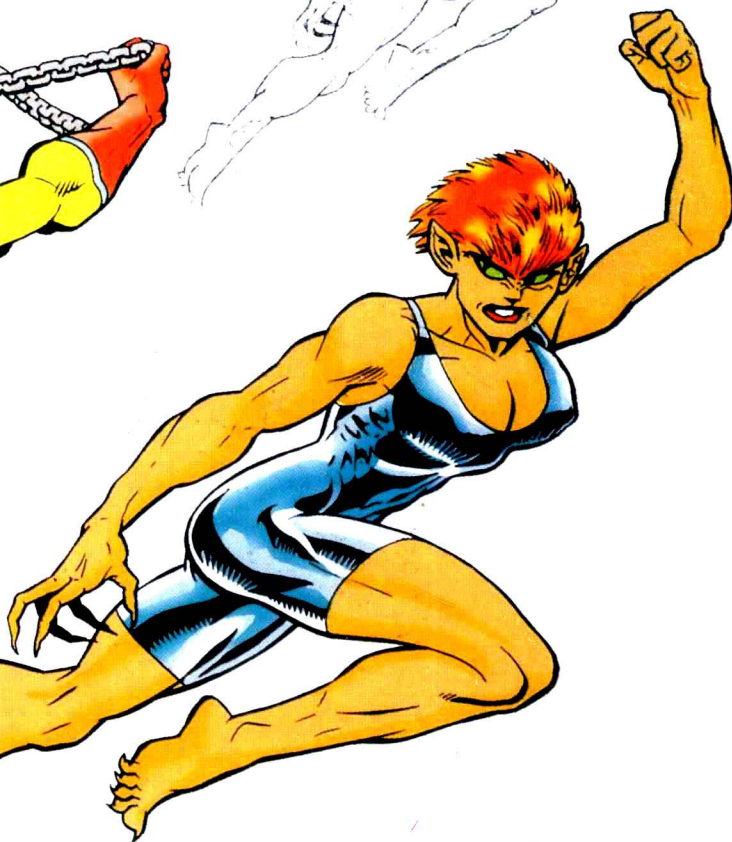
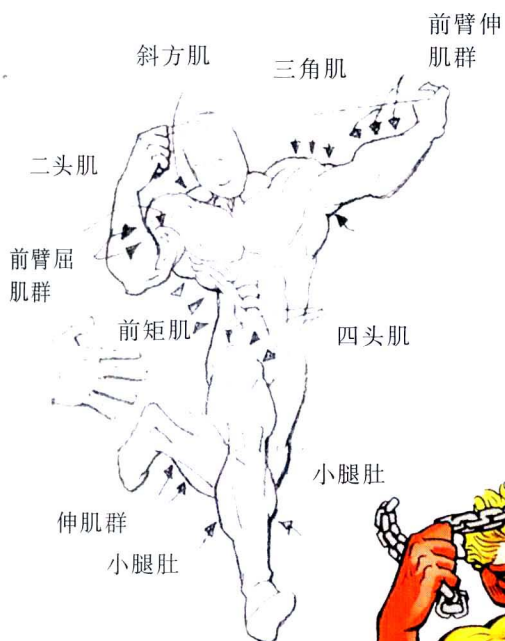
初稿和完成稿

看看草图上这个踢飞腿的角色。注意她的肩胛骨、三头肌、三角肌和髋部的凹陷都清楚地确定了。但是在完成稿中，早先的一些明确结构被放弃，使她更具魅力了。并不需要把角色每个姿势的每块肌肉都表现出来。



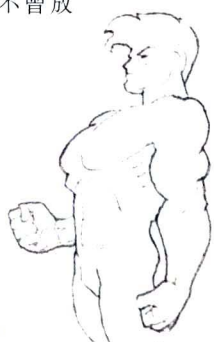
挤压

挤压让你笔下的人物剧烈扭动，使其部分肢体挤压在一起，人物更显得过瘾。看看那个跑动的家伙——你可以感觉到肋间的肌肉挤压在一起。范例中的女兽人左手伸过头顶，向右挤压其躯体。“挤压”比僵直的姿势好得多。



紧张和松弛

当一边的肌群紧张的时候，相对的肌群就放松。要说明的是，有些卡通故事中的人物看来从不曾放松，所以一切都是相对的！



COSTUMES ON THE CUTTING EDGE 尖端服饰

件很酷的服装有多重要？

它能成就或者破坏一个形象吗？

换身衣服就能把一个好人变成坏蛋吗？

朋友，你的问题倒不少！

答案是：非常重要、肯定能够和绝对肯定！

就拿这个人物来说。同一个人，因为服装的不同，这几副形象不像是一本书中的，更不用说被人认出是同一个角色！

英雄/战士

此人着一身标准的好人服装。他装备先进——是个真正的王牌飞人。他看上去明显是个好战士。



浪子英雄

身披夹克、竖着领子、大手套、皮靴，以及前额上的雪镜，一副浪子英雄的模样。



黑暗屠夫

角色手里一旦握着刀片，不管别人意见如何，反正我就认准他不是个快乐的野营者。所以为什么非要给他配上小玩意和甲冑呢？他已经够吓人的了。



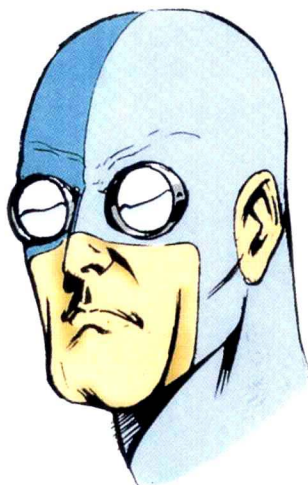
MASKS - THE FINISHING TOUCH

面罩——最后的修饰



标准面罩

只遮住脸面。



带潜水镜的面罩

遮住头部和脖子。



冠形面罩

给角色以高贵的形象。



面部暴露最小的面罩

喝汤不方便，但模样挺帅。



全封闭式面罩

是为配合全封闭式的服装而设计的。

神秘型面罩

掩盖面部特征。



小面罩

也是标准面罩。



高技术面罩

装备着各种仪器设备，就差传真机。