

Meishu xuexi ketang

美术学习课堂

基础卡通技法

主编：郑小山



西安地图出版社

基础卡通技法

重庆大学 邓小山 著



目 录

一、画前的必备工具	2
二、线是漫画及长画造型的主要技法手段和基础	5
三、人体结构	6
四、整体人物绘画练习	19
五、动物画法	26
六、创意	36

西安地图出版社

一、画前的必备工具

“欲善其艺，必利其器”。

“器”当然是指工具了。画卡通漫画也是要准备些什么工具吧？在这从方法上我们把它分成两大类：传统工具类，现代数字化制作类。

（一）传统工具类

1. 画板

画板一般要能放下一张8开大小纸张的木板就可以了，尺寸大约52厘米×36.8厘米。

2. 纸、图钉、画夹和一本16开纸的速写本

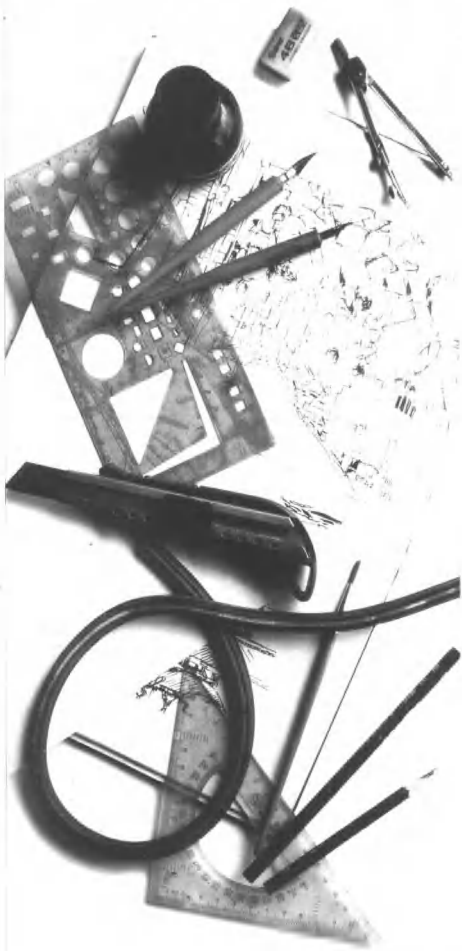
图钉和画夹用来固定纸张。纸最好是铜版纸、重磅纸，其次是图画纸、素描纸、制图纸，最差的也得用复印纸（复印纸最好是厚的）。初学者用复印纸更经济适用一些。纸要求厚的原因：①用蘸水笔画线时不会刮纸；②用橡皮擦不易起毛；③用蘸水笔画线墨水不会洇开。买纸时可试验一下，符合以上条件就可以。速写本作为平常练习用，方便携带。

3. 铅笔和橡皮

铅笔用上海生产的中华牌铅笔。1B、2B、HB画草图稿，上墨后可以轻易的擦去铅笔线。橡皮手感柔軟的比较好。

4. 蘸水笔

蘸水笔有专用漫画笔，型号有G型、D型，学生型等大小不同弹性不同的多种型号。购买品牌时选择以不刮纸和富有弹性的为最佳。



5. 墨水

英雄牌碳素墨水画起来很流畅，它对用纸要求也不高，很适合初学者运用。曹素功的墨汁和得阁的墨汁画出的线条显得更黑、更亮，但这两种墨汁在运用时都须加入适量的水才会流畅，而且不易擦掉，用纸要求也比较高。

6. 改画液

改画液也必不可少，画错了又擦不掉时可运用改画液修改。改画液一般用白色图案颜料。使用时要注意，太浓容易结块，脱落不平。太淡，干后又覆盖不住墨汁。改画时还需准备一个小吹风机吹干改画液，以加速绘画的进度。

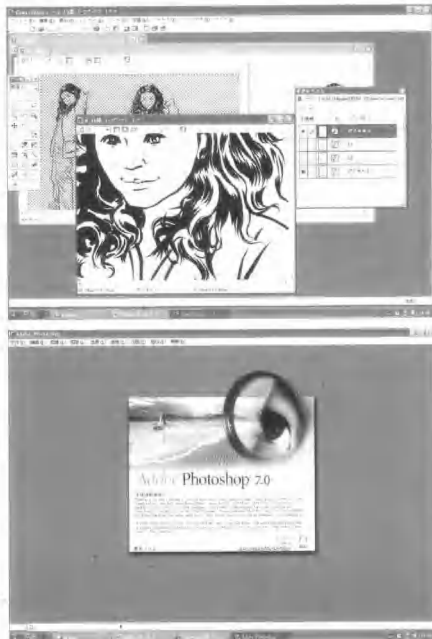
7. 绘图仪器

除以上工具外，一般常用制图工具也不能少，如三角尺、模板、曲线板（云尺）、蛇形尺、圆规、鸭嘴笔、针管笔、签字笔、麦克笔和软毛笔（国画用的叶筋笔）等。

8. 透图箱

8开纸以上大小的灯光透图台（图示）即可，玻璃要经过磨砂才不会刺激眼睛。





(二) 现代数字化制作类

1. 硬件

根据自己的经济实力, CPU的配置在奔腾4以上, 内存256M以上, 运算速度越快的越好。为了保证再现手绘画面的效果, 用电脑代替画笔。还需要一台WACOM的intuos2绘图板。数位板提供了与大多数监视器1:1的尺寸, 是需要运用整个手臂进行绘画创作的理想选择。它包括了一个为快速浏览而准备的QuickPoint (快速定位) 区域, 以及一个能够固定A4规格作品的透明覆盖层。新的影拓2代9.5(2英寸)带模型带有两只紧握手感笔(1024级压感)以及最新的Force2 影拓2用鼠标, 为你的计算机带来最直观的输入系统它可有效的模仿手绘图时的力度变化, 以及笔刷倾斜产生的不同笔迹, 它还可任软件中摹仿各种不同的绘画工具。

2. 软件

我们常用的可以绘画的软件是Adobe Photoshop、Corel Painter、openCanava及ComicStudio等, 他们都能很好的模仿手绘的轻重, 粗细效果, 卡通画需要的各种网格效果。



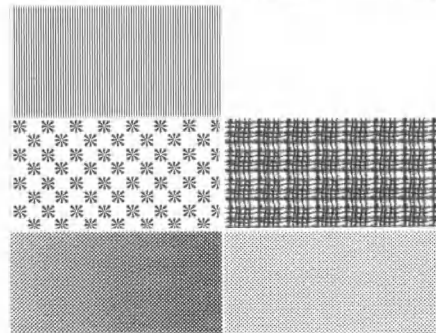
①手提箱上字为: 布什去英国; 布什说: 托尼;

②布什喊: 托尼;

③布什喊: 托尼;

④箱子身上字为: 英国舆论

⑤原载美国《国际先验论坛》



二、线是漫画及长画造型的主要技法手段和基础

有了工具就可以开始作画了。除了掌握以上工具运用外，还需要懂得怎样用线条来表现物体的体量、空间、色彩和质感等。

用线造型是东方绘画的特点，中国和外国卡通画也多半是以线为主。以线为骨，以色为肉。

绘画中对以线造型的理解及对线在造型中的运用甚为重要。运用简单的线条可表现出远近、轻重和体积等物理因素。

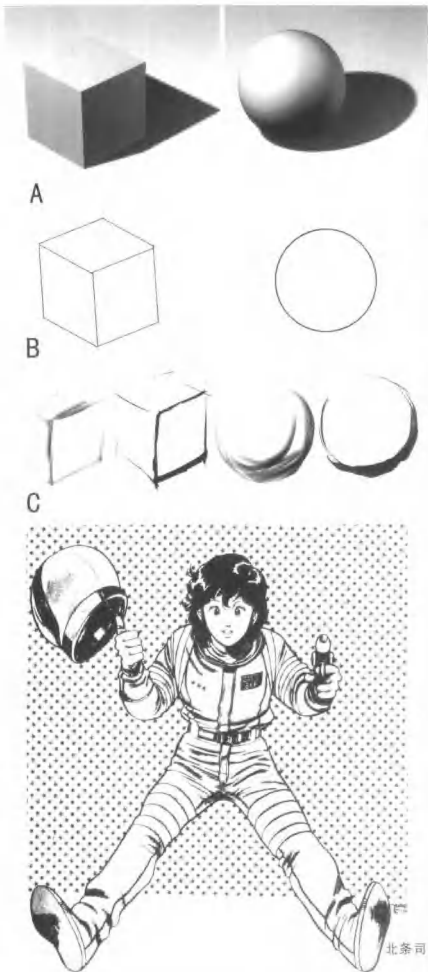
图A中影像表示的是一个方形几何体与圆球，它包含了我们眼睛观看世界所感觉到的所有因素：形体、光线、明暗，这使我们很容易辨别物体、空间、以及这其中形成的明暗。当我们运用纯粹的线条来表现空间，而且没有明暗的辅助时，我们怎么才能分辨一根线的三维空间关系呢？或反过来说，我们用什么样的线来表示一个画面的空间深度及光影呢？

图B“说这是球吗？我看更像圈。”“有可能是凸出，也可能是凹进的，是吧？”

这里的原因是什么呢？我们观看同样的物体，在不同的距离，因为透视的近大远小的原理给我们的视觉经验，我们会感到近物体要大些、清楚些，远物要小些、模糊些。在光影方面，我们知道亮的部分是受光位置，暗的部分是背光位置，因此用线表现物体的空间、距离及光影，可以采用图C：

①远细近粗，远浅近黑，表现空间关系；

②受光处线细、浅，背光处线粗黑，表现光影关系。



北条司

三、人体结构

画人首先要了解人物的结构，画漫画同样需要了解人体的结构与构成，它才会使你画出人物形象更加生动



突出,漫画人物要夸张对象的特征部位,虽然与本人差距很大,但要让读者一看就知道画的是谁。这种神似,是画家在掌握了人体结构的规律的基础上合理地进行了特征夸张的结果。

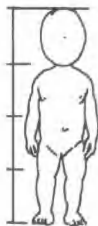
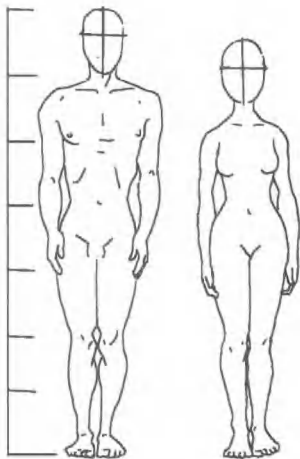
人体画是所有造型艺术中最复杂最难掌握的,因此,熟练掌握人体结构知识就成为了绘画技法必须认真学习的课题。

以下我们把人体结构从整体到局部,逐个研究要掌握也就不难了。

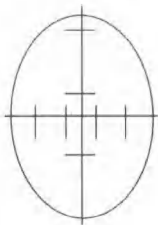
人体的身高和比例

世界通用的惯例,都是把人头部的长作为全身总分的一个可比单位,如图:我们人的身高是七个头长,男女都一样,两岁的小孩是四个头高(见图),男性肩膀较宽,锁骨平宽而有力,四肢粗壮,肌肉结实饱满,女性肩膀窄,肩膀坡度较大,脖子较细,四肢比例略小,腰细,胯宽,胸部丰满。

但有人说在卡通画中,在人物的造型上,我们完全可以不必理会它。根据故事情节任意夸大或压缩这种比例,这是文学家、艺术家和卡通漫画创作者的特权。因为会夸张压缩人体比例的手法,常常会起到一些意想不到的喜剧效果。如著名的英国古典文学中《唐吉科德》唐吉科德和他的仆人的插画,唐吉科德又瘦又高,骑在一匹又高又瘦的马上;而他的仆人又壮又矮,却骑在一匹小骡上,造成强烈的反差效果,给人以非常深刻的印象。这种强烈的对比造成的幽默感会深深的吸引读者想再去看这两个去浪迹天涯的游侠,究竟会上出一些什么事来。



北条司



漫画创作者这一特权也并不是言无禁忌，要做到千变万化不离其宗，也就是说夸张也好，压缩也好，不管怎样夸张和变形都必须在抓住其特征的基础上，不能搞无根之树，无源之水，才能展示生活中别人所看不见的神奇景象。用漫画画出一般人难以完成的，不违反自然规律的动作和看不到的美，或有趣的造型，这就要求您必须通过研究人体结构和运动的变化规律来创作您的人物或动物的典型形象。

人体是由头、躯干、四肢组合而成。这里我们就逐个地进行一次系统的研究。

1. 头部

男人的头可概括为长方形，女人的头可概括为椭圆形，而小孩的头可概括为圆形。头的形状是头部的骨骼形态所决定的，画头时必须想到头骨的结构。从头的正面看额骨和眼眶极大，从侧面看后头骨较圆。五官（眼、耳、口、鼻、眉）在人头上的位置及之间的比例，我国古代的造型艺术家将其归纳为“一庭五眼”。所谓的“一庭”，即是指发际至眉线，眉线至鼻底线，鼻底线至下巴线是等长的三部分。五眼是两眼长各占脸宽的三分之一，两眼之间的距离是脸宽的三分之一，两眼到脸的边线各占五分之一。（见图）

五官之间的关系

掌握了人五官的比例，对人体的五官深入地进行研究之前，在画之间还要进一步弄清楚五官之间的关系。

（图1）眉与眼，鼻与口，眼与鼻在侧面人像上的倾斜度。

（图2）侧面人像外眼角到嘴角与它到耳屏的距离相等。

（图3）正面人像图中一点（鼻翼、下眼脸、眉尖）画一横线二点中的距离相等。

（图4）鼻与耳的倾斜度大致相同。

（图5）眼角与鼻的两翼，鼻的两翼与口角的倾斜度。

图1

图2

图3

图4

(图六)头顶发迹线在额隆起的垂线上,而侧发迹线在眉毛外角与耳部的一分之一处。

人虽然长着一个头,长着眼、耳、口、鼻,但极难找到两个完全一样的人,就是双胞胎的兄弟姐妹也不例外,他们总有些地方不像。美人和丑人同样长着五官,为什么有的美而有的丑呢,这就和五官大小不同配搭有关,虽然每人眼耳口鼻的结构位置差不多,但人小形状却各不同。

2. 颜面

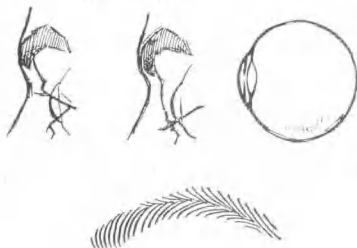
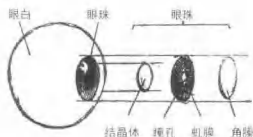
由于五官的原因而组合的面孔,当然是千变万化的。人的面部虽然可以用蛋形来概括,但认真观察一下,脸型是有很多细微的变化,大体可归纳为田、目、申、由、甲、风等面型(见图)。



图5



图6



田



目



申



由



甲



风

3. 眼睛的结构

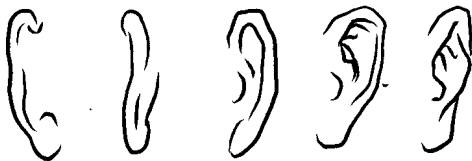
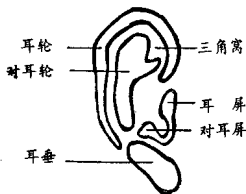
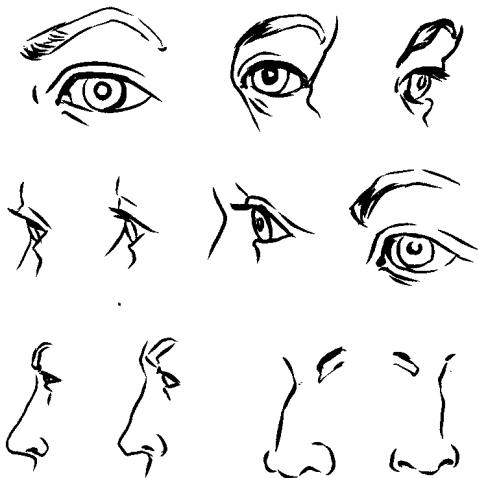
眼由眼框、眼皮和眼球组成，眼球位于眼框内，大部分被眼皮覆盖，但体积在外形上依然可见，眼球上有眼珠，东方黄种人是黑色，而西方白种人的眼是灰色或蓝色，眼珠的中间有瞳孔，瞳孔是随着光线和强弱的放大收缩。人在惊恐时瞳孔也会放大。眼球活动时，眼皮在形体上会引起大小的变化。眼皮能够启闭，上眼皮可覆盖眼球的 $3/4$ 。大眼角（靠鼻）与小眼角处大都不在一条线上，一般是大眼角向小眼角方面上斜。眼皮上下有眼睫毛。根据眼睛的形状，民间将其归为凤眼、鼠眼、牛眼、杏眼、咪咪眼等。

4. 眉

眉毛在眼眶的上缘，由内角而终止外角。内端称眉头，外端称眉梢，眉分上、下两列。下列眉呈放射状，内浓外淡。上列眉覆下列眉之上，走势向下，上列眉自眉头 $1/3$ 处开始生长，外端面积大于内端。两列眉相交而成眉尖，眉内侧略直，外侧成弧形。眉毛位于眼眶上缘的两边，内端受光色较深，外端受光色较浅。民间分有柳叶眉、蛾眉、剑眉、湾月眉等。

5. 鼻

鼻位于面部一停的中部，分鼻根、鼻柱、鼻翼，东方人鼻翼的宽约与眼睛的长度相等。鼻的形状也是各不相同，一般人常说鼻有鹰钩鼻、狮子鼻、蒜头鼻等，还有不少形容鼻子的语句，如鼻如玉柱、鼻如悬胆等。



6. 耳

耳的位置在大面部的两侧，头侧面的三分之二稍后一点，耳的长度与鼻子长度大约相等，耳形半月形，上大下小，分耳轮、耳垂、对耳轮、三角窝、耳屏、对耳屏部位。耳也各不相同，有招风耳、垂肩耳、纸耳、肉耳、耳（正面可见耳轮很少）。



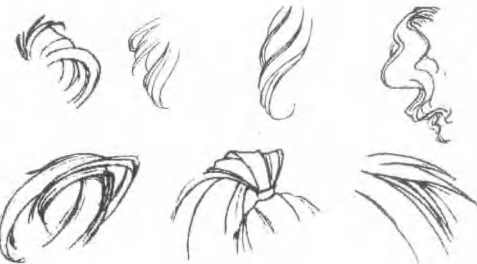
7. 口

口的位置在大面部的下部，由上嘴唇、下嘴唇、嘴角组成，上唇上为人中，下唇下为涵唇沟。嘴角两侧为唇侧沟。嘴唇因厚薄不同，形状也不同，有薄唇、薄而长，厚唇、厚而方，有人嘴，也有樱桃小嘴，还有因牙长得不好如“暴牙”、“歪牙”等影响嘴的外形，形成各种畸形的嘴形。



8. 人的头部透视怎样才能画好呢？

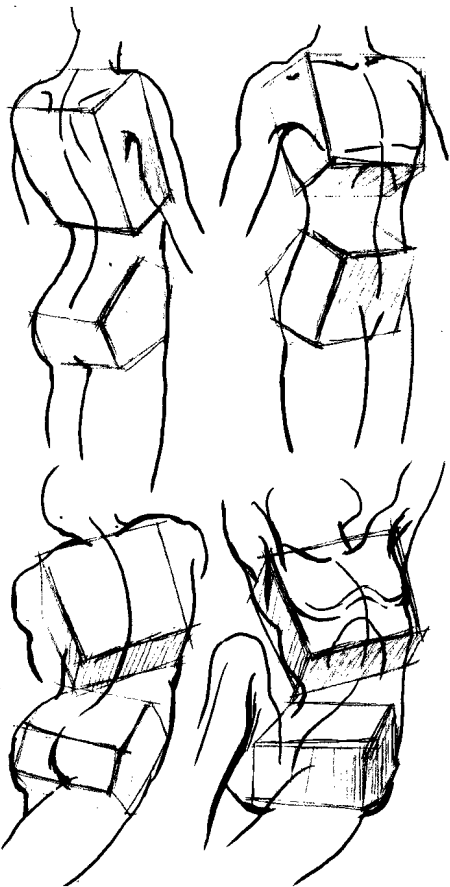
头部转动会出现各种不同的形象。先画一个蛋形或立方形，然后用平线或弧线画出眼耳口鼻的位置，平线位置为平视，上弧为上视，下弧为低头俯视，并照三点五眼的比例切割五官的位置，再深入刻画。



9. 怎样画头发？

关键注意发丝的走向，如同现实中的头发，漫画式头发也是由许多股发线组成。然而，比起单独画出每一股头发来，更好的方法通常是把它们画成不同大小、形状的发束。人的头顶有一个旋，头发由旋向四面披散，这是头发走向的基本方向，但每个人有不同的爱好，发型常常体现出不同的年龄、职业和性格，应很好地进行研究。





究。根据各个人的不同性别和爱好可以设计出各种各样的发型。但要掌握头发生长的部位，创造画出各式发型才会感到合理、自然。如同现实中的头发，漫画式头发也是由许多股发线组成。

(二) 躯干

躯干以下分胸腔、腹腔、脊椎三部份。男女性型的差别主要在躯干部位。

1. 胸腔

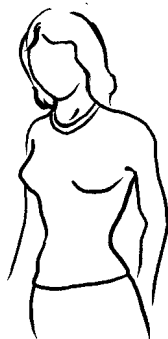
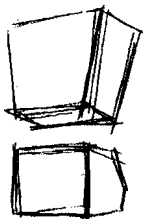
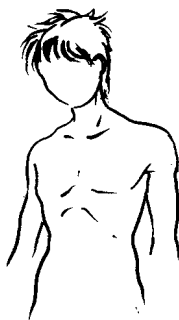
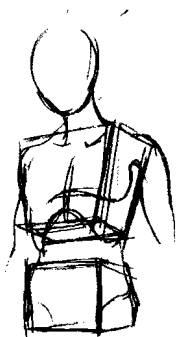
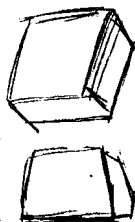
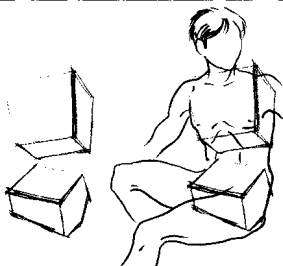
男人的胸腔为上宽下窄的梯形立体造型，女性也相同，但梯形的上方不如男人宽。因乳房关系胸腔比男人厚。孩子基本形略方而扁平。

2. 腹腔

(盆骨以上胸腔以下部位) 男人的腹腔成扁方型，较女人小，从整体来看男人的躯干较女人粗壮，女人盆骨比男人宽，但总体显得弱小。不管男人、女人或小孩，从他们的眉心向下画一垂线，会把人体分割成完全对称的两半。这条线叫中心线或正中轴。由于这条线将三个人体局部串联在一起。因这条线的运动引起这三个部分整体倾斜转动。这种运动现象，我们称它为运动线。这条线也就是脊椎所在的部位。人的躯干的运动，是通过脊椎的活动而带动的(见图)。

3. 脊椎

脊柱是全身的支柱，脊椎分为颈椎、胸椎、腰椎、尾椎各段，脊椎上与头骨相联结，与鼻底线平，下端止于盆腔的耻骨。脊椎只有颈椎和腰椎可以转动。颈部的旋转只能带动头部，腰椎的旋转带动腰部以上部位的运动。



(三) 四肢、上肢手与下肢脚

从人体的结构看，可把人体的四肢各部分概括成两段圆柱形，再加上手和脚。我们再深入的研究一下它们各部分的比例和形状。

1. 上肢的基本比例

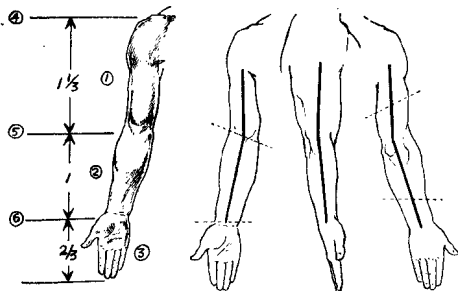
基本比例大约是上肢二上臂（1右三分之一头长+前臂（1个头长）+手三分之一=3个头长）

①形状：手臂的外形是由内部肌肉高低突起形成的。要记住人的筋腱肌肉形状的位置变化对绘画很有作用。上臂的三角肌、肱二头肌、肱三头肌位置和形状。前臂的外侧肌群，前臂屈肌群、前臂伸肌群在外形上的变化和形状。肌肉发达显得健壮有力，肌肉不明显显得瘦弱。

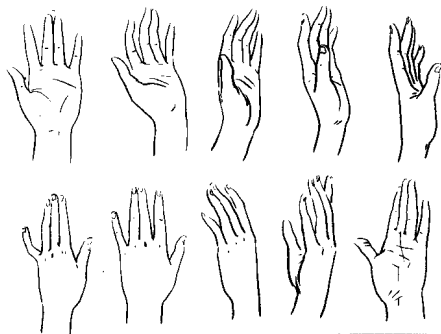
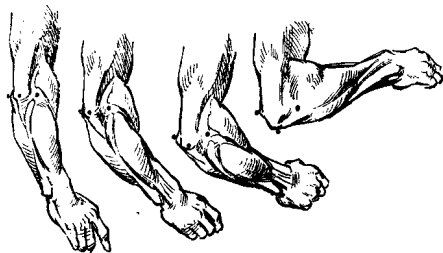
②手臂的各种动作与手的腕关节、肘关节与肩关节有很大的关系。画手臂要注意骨骼突起的位置（见图），并注意它的形状，画女性的手臂要注意线条的流畅和柔滑，肌肉骨骼不要太突出，画男性则反之。

③画手先将手分成几大面，然后将手指分开，要注意观察手掌和手指头的形状和关系，因为五个指头长短各不相同，男人的手和女人的手的区别，前者的手筋肉关节突出，手掌较宽，显得有力量。而女人的手，手指较长，较尖、圆润。

手的表情：手的表情仅次于颜面五官的表情。常说手是人的第二张脸。从一个人的手不仅能分辨出男、女、老、少，还能从粗糙和细腻的手看出人的职业、生活情况和性格。手



屈折线的高低点



能沟通人和人之间的感情，哑语就更不用说了，它还能沟通不同人类不同语言的感情。很多手势能代替人的语言，如愤怒的拳头，指责人的手指，翘起大拇指表示赞许，伸出小指头表示看不起，伸出食指与中指做成拉丁字母V状，表示胜利，古埃及人在表示拒绝时通常手心向外手掌前伸，在沙特阿拉伯，上翘大拇指来回旋转是叫人滚开，在俄罗斯示意一对热恋中的情侣时，伸出两手的食指并碰，欧洲人告别时向上伸出手掌上下摆动表示告别。

漫画属于夸张的造型艺术，就是用这些无声的语言与读者沟通而产生共鸣。因此，对于手的动态研究，能熟练、随意地画出一双满意的手，是至关重要的。

