



丛琳 编著

我的小屋美丽可爱，我的小屋里装满了爱，我的小屋来自宇宙，来自人们的心灵！

这是一本揭秘动画漫画中实物转卡通技法的小宝典

实物转卡通篇



化学工业出版社



这是一本揭秘动画漫画中实物转卡通技法的小宝典

实物转卡通篇



化学工业出版社

·北京·

图书在版编目(CIP)数据

卡通动漫屋——实物转卡通篇/丛琳编著. —北京: 化学工业出版社, 2009.9

ISBN 978-7-122-06287-1

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(2009)第118440号

责任编辑: 丁尚林

装帧设计: 丛琳

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 刷: 北京方嘉彩色印刷有限责任公司

装 订: 三河市万龙印装有限公司

889mm×1194mm 1/16 印张 8 2009年8月北京第1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: 39.00元

版权所有 违者必究

前言

“卡通动漫屋”系列是一套细致讲述卡通动漫世界中各个精彩部分绘画技法的图书。这是一套很漂亮、很好看的书，一套教会你进入卡通世界的书。不是因为这本书有多深奥，而是她简洁明了，轻松活泼，指引着你一步步快乐地读下去。

《实物转卡通篇》就是以各种实物转变成卡通形象而展开论述，从卡通的概念至创建卡通的基本元素、从静物转卡通到风景转卡通、从居家建筑转卡通至交通工具转卡通、从动物转卡通至人物转卡通，都在讲述着卡通世界的画法。卡通世界来源于现实世界，在绘制每一主题内容时多观察其在生活中存在的状态，进行夸张变形或者加入表情就能成功地刻画卡通形象。这是一个循序渐进的过程，要对自己有耐心，只要你向前迈进，不管画得好与坏，都要为自己鼓掌。

全书共分为七章。先详细介绍了卡通的概念及方法、卡通基础元素，因为卡通的形成离不开表情与肢体，尤其针对无生命的静物更需要这些使之充满生命的活力。然后就是具体的卡通形象转变的过程。在这一过程中涉及生活的方方面面：冰冷的、有生命的、大自然的、人类活动所产生的文明等。在这些事物的背后隐藏着他们各自的语言与情感，我们通过转卡通的方式，使他们能够与我们相通交流。他们不仅仅拥有我们的表情或者肢体动作，更重要的是他们可以传递爱、传递一种永恒而美好的生命状态。

我相信当你认真地读完此书、并认真体会每个实物转卡通的方法后，你一定能让万事万物都走进卡通的世界，都能给冰冷的实物注入鲜活的生命，因为他们与我们紧密相连。

本书是所有动漫爱好者的伙伴，同时也是动漫工作者的参考教材。

在此感谢那些为了这套图书的出版而默默耕耘的朋友们，感谢读者一直以来的支持！

丛琳

团队成员

丛琳



李娟



董红佳



丛亚明



赵晨



王静



庄如玥





目录

第一章 卡通概念及方法

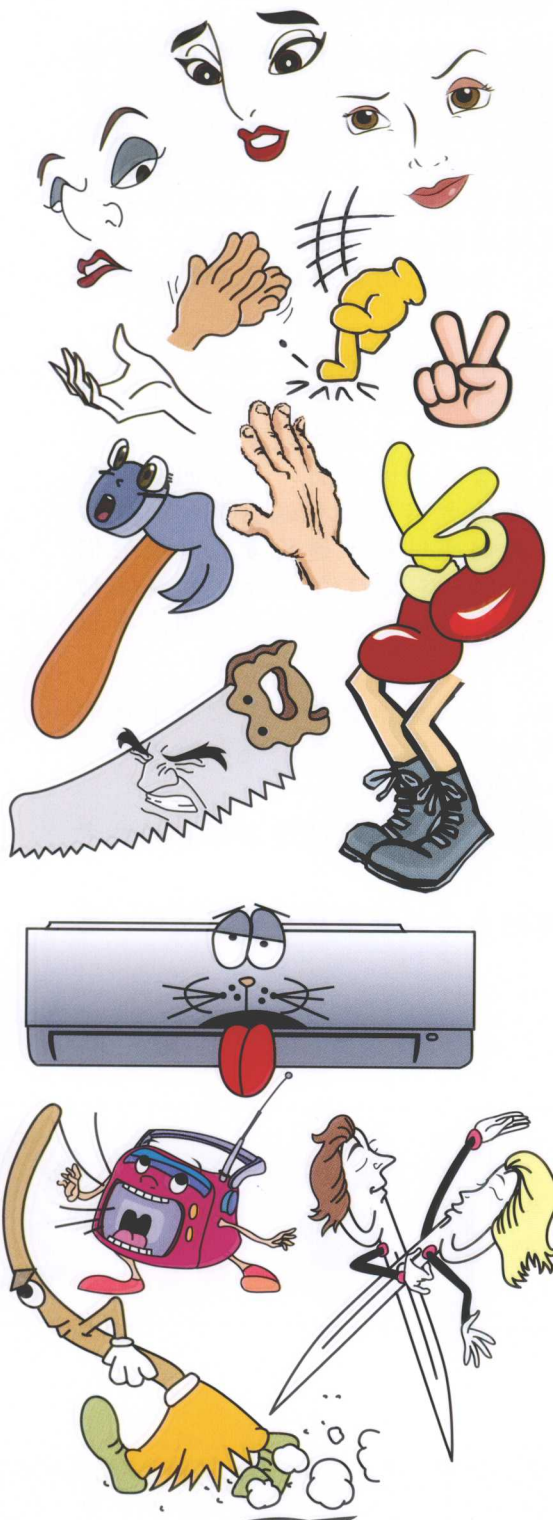
卡通的历史.....	2
中国式的卡通.....	5
当代卡通动漫艺术.....	6
实物转卡通的方法.....	7

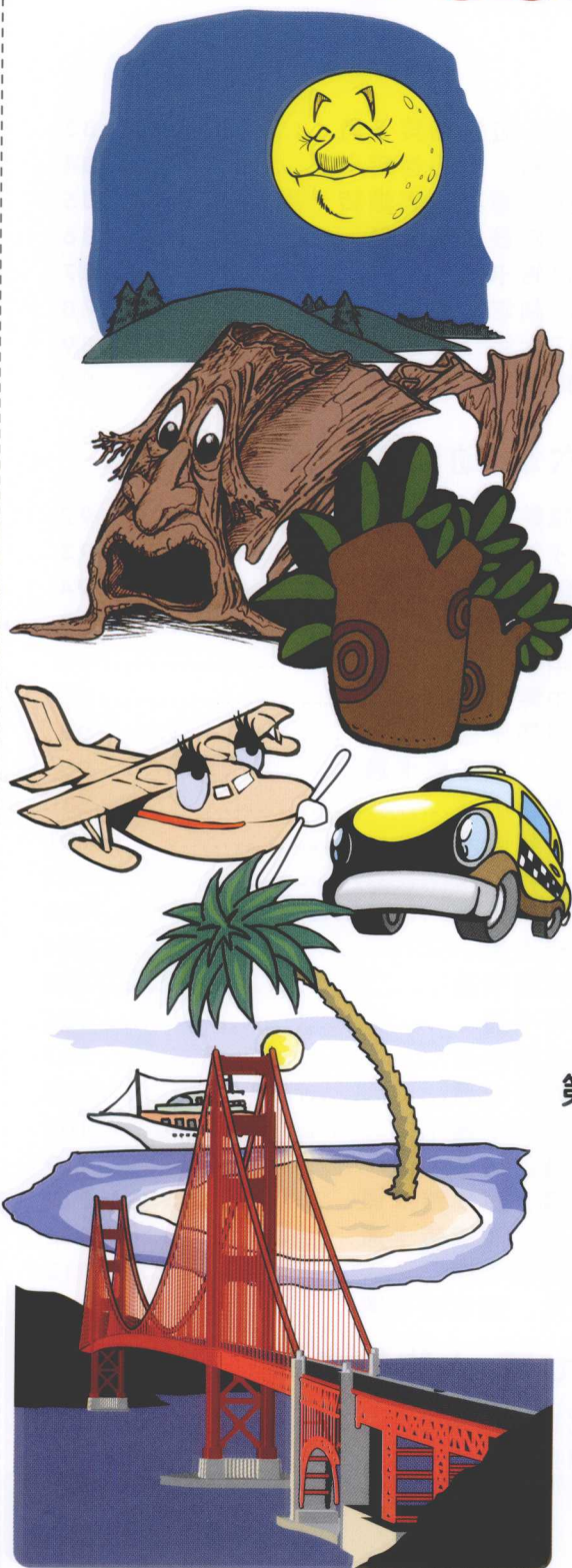
第二章 卡通基础元素

表情汇总.....	10
手的汇总.....	13
手臂的汇总.....	14
腿的汇总.....	15
数字转卡通.....	16
字母转卡通.....	18

第三章 静物转卡通

草莓、香蕉转卡通.....	25
苹果、樱桃转卡通.....	26
西瓜、青梨转卡通.....	27
柠檬、香橙转卡通.....	28
茄子、土豆转卡通.....	29
辣椒、胡萝卜转卡通.....	30
白菜、蒜头转卡通.....	31
彩椒、黄瓜转卡通.....	32
蘑菇转卡通.....	33
鸡腿、麻花转卡通.....	34
面包、甜甜圈转卡通.....	35
面包片、汉堡包转卡通.....	36
薯条、棒棒糖转卡通.....	37
闹钟、灯泡转卡通.....	38
铅笔、笔记本转卡通.....	39
橡皮、剪刀转卡通.....	40
饮水机、榨汁机转卡通.....	41





杯子、汤锅转卡通.....	42
扫把、垃圾桶转卡通.....	43
叉子、水果刀转卡通.....	44
锯子、锤子转卡通.....	45
钢琴、竖琴转卡通.....	46
大提琴、阮转卡通.....	47
电视、电脑转卡通.....	48
冰箱、洗衣机转卡通.....	49
空调、微波炉转卡通.....	50
照相机、收音机转卡通.....	51
DVD、音箱转卡通.....	52
吸尘器、手机转卡通.....	53
面包机、电水壶转卡通.....	54

第四章 风景转卡通

满月、半月转卡通.....	56
星星、云朵转卡通.....	57
火焰转卡通.....	58
水滴、龙卷风转卡通.....	59
仙人掌转卡通.....	60
向日葵、四叶草转卡通.....	61
树木转卡通.....	62
帐篷转卡通.....	63
雪景转卡通.....	64
岛屿转卡通.....	65
瀑布转卡通.....	67

第五章 居家建筑交通转卡通

桌子、凳子转卡通.....	70
沙发、椅子转卡通.....	71
床、床头柜转卡通.....	72
浴缸、马桶转卡通.....	73
窗户、门转卡通.....	74
室内场景转卡通.....	75
飞机转卡通.....	79
货车转卡通.....	80
小汽车转卡通.....	81
自行车、邮筒转卡通.....	82



路障、垃圾桶转卡通.....	83
灭火器、消防栓转卡通.....	84
雕塑、狮身人面像转卡通.....	85
埃菲尔铁塔转卡通.....	86
灯塔转卡通.....	87
比萨斜塔转卡通.....	88
金门大桥转卡通.....	89
伊斯兰建筑转卡通.....	90

第六章 动物转卡通

老鼠转卡通.....	92
兔子转卡通.....	93
狗转卡通.....	94
鸭子转卡通.....	95
山羊转卡通.....	96
奶牛转卡通.....	97
树懒转卡通.....	98
猩猩、猴子转卡通.....	99
老虎转卡通.....	100
狮子转卡通.....	101
狐狸转卡通.....	102
鳄鱼转卡通.....	103
鹰转卡通.....	104
秃鹫转卡通.....	105
蛇转卡通.....	106
蝙蝠转卡通.....	107
蚂蚱转卡通.....	108
蜜蜂转卡通.....	109
鲛鱼、鲨鱼卡通.....	110
螃蟹、章鱼转卡通.....	111
海马、海螺转卡通.....	112
青蛙转卡通.....	113
乌龟、海龟转卡通.....	114

第七章 人物转卡通

女孩转卡通.....	116
男孩转卡通.....	119



卡通概念及方法

1923年，年仅22岁的沃尔特·迪斯尼告别了故乡前往好莱坞寻求发展。他白手起家注册成立了“迪斯尼兄弟动画制作公司”。在1927年遭受了他事业上的第一个沉重的打击。恼火而无奈地踏上了返回故乡的旅途中，而正在这次途中沃尔特的头脑中出现了一只活泼可爱的小老鼠形象。后来给这个崭新的卡通形象取了个响亮的名字“Mickey Mouse”！这就是日后享誉世界，为各个国家的儿童所喜爱的卡通明星——米老鼠。

卡通的历史

“卡通”一词是由英文中的“Cartoon”音译而来，意思是漫画。卡通在各国各地都有各自的风格，随着时代的发展，其风格也不断变化，一般通过归纳、夸张、变形等手法来塑造各种形象。卡通要求夸张与变形，所包含的形式要比通常意义上的漫画广泛，强调讽刺、机智、卡通和幽默，可附加或无需文字说明。

从卡通的词源上，我们就能够确切地获知，卡通作为一种艺术形式最早起源于欧洲。而在近代欧洲，有两个促使卡通出现的重要历史条件：首先，资本主义萌芽的发展，壮大了市民阶层的力量，导致社会结构的重大变化；其次，自文艺复兴运动以来，自由开放的艺术理念开始为社会所接受。这两个条件的相互作用，使得传统绘画走下了中世纪的神坛，日益接近平民的审美趋向，给以简御繁的卡通画提供了产生的社会基础。

在十七世纪的荷兰，画家的笔下首次出现了含卡通夸张意味的素描图轴。而以法国人奥诺雷·杜米埃（1808-1879年）为代表的讽刺漫画家，更是将政治卡通发展到了艺术的高度。时至今日，政治卡通依然是西方大众文化的重要组成部分。

在卡通艺术的发展史上，英国扮演了一个相当重要的角色。

早在17世纪末，英国的报刊上就已经出现了许多类似卡通的幽默插图，随着报刊出版业的繁荣，到了18世纪初，出现了专职卡通画家，英国卡通的风格也逐渐定型。与同时期欧洲大陆的幽默讽刺画相比，英国的卡通画较多地取材于社会风情，以幽默含蓄见长。1841年，著名的《笨拙》（Punch）画报在伦敦创刊。这本著名的谐趣性期刊，在卡通发展史上占据着显著的地位。事实上，正是这个刊物的供稿人、著名画家约翰·里奇和编辑马克·吕蒙首次将幽默讽刺画正式命名为“卡通”。同时，这本刊物也是传统的卡通画向连环画过渡的重要桥梁。在早期的《笨拙》画报上，就已经连载了许多与连环画的概念相近的作品。而约翰·里奇绘制的《布瑞克先生历险记》，更是具备了众多连环画的构成要素。

19世纪末，彩色印刷术的出现引发了出版业的一场革命。相应的，彩色漫画开始出现在人们的视野中。1901年，著名出版商哈姆士·沃思，在并购了几家杂志的基础上，成立了联合出版公司（简称“AP”），先后出版了《小精灵》、《水泡》、《微笑》、《彩虹》、《老虎提姆》周刊和《丛林狂欢》等漫画刊物。其它如“特莱普斯和霍姆士”公司出版的《烟火》和皮尔逊出版的《大汇刊》等，都不同程度地介入了彩色漫画的出版与发行。这一时期，英国漫画期刊一个重要的变化，就是刊物的读者定位由成年人逐渐转向儿童和青少年。

在整个20世纪初，卡通漫画始终在寻找与美国文化的交汇点。在这个过程中，产生了许多优秀的作品和令人难忘的卡通形象。不过，直到30年代初，美国卡通漫画的黄金时代才真的来临。

对于“黄金时代”，有这样一个精辟的描述：美国漫画的黄金时代就是超级英雄在廉价画报上横行的时代。众所周知，诸如超人（SUPER MAN）、蝙蝠侠（BATMAN）、闪电侠（FLASH）、潜水侠（AQUA MAN）等众多的超级英雄形象都产生在这个时期。这些超级英雄的共同特点就是拥有健美运动员般的身材，常人无法具备的超能力，不断打倒邪恶又强悍的敌人，拯救世界。而其中最具代表性和持续影响力的，恐怕就要算是超人和蝙蝠侠了。

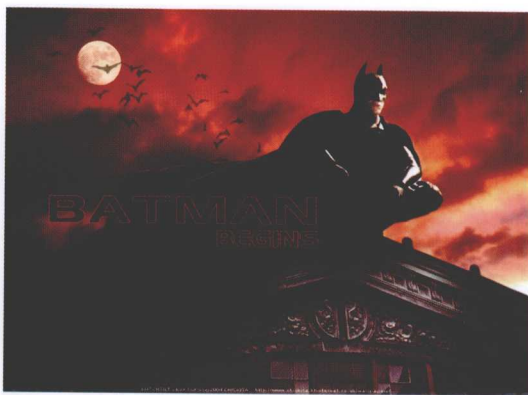




超人



蝙蝠侠



1954年4月，美国联邦参议院青少年犯罪调查委员会针对漫画对青少年的影响问题举行公开听证会，在参议院听证会后不久，漫画出版商们在1954年10月26日成立了“美国国内漫画杂志联合会”，并制定了“联合会内部检查标准”，还要求在此后出版的漫画封面上明确标明限制等级。这无疑是一个对美国漫画业具有深远影响的事件。美国漫画业因此而元气大伤，虽然日后有所恢复，但终究还是没能重振昔日雄风。

与美国漫画业一波三折的发展历程相比，同时期的美国动画业却始终保持着强劲的发展势头。而要回顾这段历史，就不能不提到沃尔特·迪斯尼和他的迪斯尼公司。作为后来者的沃尔特却是真正促使美国动画业走向飞跃的人。因此，我们有足够理由认为“沃尔特·迪斯尼是动画史上的第一位大师”。1923年，年仅22岁的沃尔特·迪斯尼告别了故乡堪萨斯，动身前往好莱坞寻求发展。他白手起家，以仅有的3200美元注册成立了“迪斯尼兄弟动画制作公司”。

在好莱坞的最初几年中，迪斯尼和他的公司渐渐地站稳了脚跟，但是在1927年沃尔特遭受了他事业上的第一个沉重的打击。这年，他创作的第一个广受欢迎的卡通人物“幸运兔奥斯华”被发行公司用欺骗的手段夺走，公司因此几乎陷入绝境。恼火而无奈的迪斯尼踏上了返回故乡堪萨斯的列车。然而，正是在这次返乡的旅途中，沃尔特的头脑中出现了一只活泼可爱的小老鼠。后来，沃尔特的夫人给这个崭新的卡通形象取了个响亮的名字“Mickey Mouse”！这就是日后享誉世界，为各个国家的儿童所喜爱的卡通明星——米老鼠。米老鼠的出现，固然为迪斯尼公司提供了一笔巨大的无形资产。然而，要使米奇和他的伙伴们成为人见人爱的超级明星，迪斯尼公司还必须要有新颖的制作理念。而新理念的核心就是重视剧情的设计和不断创新。



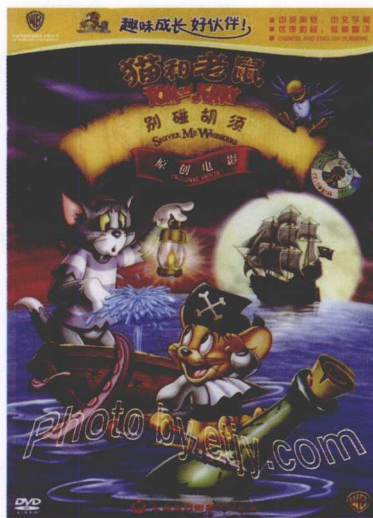
1928年11月18日，作为电影史上的第一部音画同步的有声动画片，《汽船威利号》在纽约市的殖民大戏院隆重首映，并取得成功。到了1932年，迪斯尼又推出了第一部彩色动画片《花与树》（Flowers and Tree）。除了预料之中的轰动之外，它也为迪斯尼赢得了奥斯卡动画短片奖。五年后，即1937年，迪斯尼耗费数年时间精心打造的第一部全动画卡通剧情片《白雪公主》（Snow White and the Seven Dwarfs）上映。这是一部划时代的动画片，具有里程碑的意义。而且因为这部作品所取得的巨大商业成功，使得迪斯尼的制作计划开始向长片倾斜。紧接着，在1940年里，迪斯尼公司连续推出了《木偶奇遇记》和《幻想曲》两部动画长片。其中，《幻想曲》更是被视为现代动画片的经典之作，推出伊始便获得了广泛赞誉。在不断推出新作的同时，迪斯尼的卡通明星阵容也不断扩充，除了米老鼠之外，米妮（Minnie）、布鲁托（Pluto）、高菲（Goofy）和唐老鸭（Donald Duck）等新形象也陆续出现在了迪斯尼的动画片中。伴随着不断涌现的优秀作品和卡通明星，迪斯尼公司终于在40年代初确立了它在卡通帝国中的霸主地位。

虽然经历了许多波折，但是沃尔特·迪斯尼和他的公司依然是那个时代无可辩驳的成功者。今天的迪斯尼已经成为了世界性的“娱乐王国”，这也从另一个角度上证明了沃尔特的理想和成功是超越时代的。

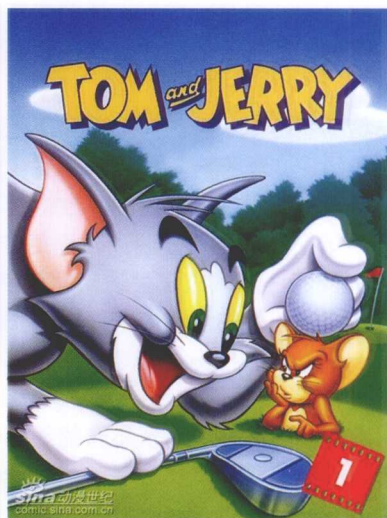
总而言之，在这一时期，无论是美国的漫画业还是动画业，都取得了长足的发展。值得注意的是，在这个发展过程中，围绕着卡通产品，美国的娱乐产业形成了一套完整的商业运作体系，实现了卡通自身发展的良性循环。而“美式卡通”也正是以此为基础，才得以实现它在全球范围内的扩展，成为了一股不容小视的文化力量。



米老鼠和唐老鸭



猫和老鼠



到了20世纪末,随着计算机多媒体技术的兴起,动画片的生产和制作面临新的革命。迪斯尼公司再次充当了新技术的弄潮儿,推出一系列大制作的动画巨片,包括取材于安徒生童话的《小美人鱼》(1990年)、根据阿拉伯古典名著改编的《一千零一夜故事》(1992年)、根据莎翁名著改编的《狮子王》(1994年)、反映早期北美殖民生活的《风中奇缘》(1995年),以及第一部全部采用数字技术制作的动画片《玩具总动员》等等。这些动画大片的推出不但体现了迪斯尼驾驭新技术的能力,而且还引发了“剧场传统”的回归,人们不再守着家里的电视机而是买票到影院里去观看动画片。这是电视取代电影成为最重要的动画媒体之后从没有过的现象。另一方面,以“梦工厂”为代表的业界新锐也在与迪斯尼的竞争中逐渐崛起,不断为世界各国的卡通迷们奉上精美的“动画大餐”。

中国式的卡通

值得注意的是,近年来,在中国,“中国学派”的出现,把民族文化与动画艺术有机地结合在一起,创造出一部部美轮美奂的动画精品,在世界上为中国卡通界赢得了尊重与赞誉。

1. 木偶动画 (PUPPET ANIMATION)

以立体木偶而非平面素描或绘画来拍摄的动画影片。木偶动画片和一般意义上的动画片是不同的,木偶动画片是由木偶戏发展起来的。那些木偶,每一个都是那样逼真,活灵活现,在舞台上一举手一投足,关节的细微之处都透着逼真和喜剧的效果。

中国的木偶动画片有《阿凡提》、《真假李逵》、《小老虎》、《神笔马良》、《曹冲称象》、《崂山道士》等。



阿凡提



神笔马良

2. 水墨动画

水墨动画片可以称得上是中国动画的一大创举。它将传统的中国水墨画引入到动画制作中,那种虚虚实实的意境和轻灵优雅的画面使动画片的艺术格调有了重大的突破。1960年,上海美影厂拍了一部称作“水墨动画片断”的短片,作为实验。同年,第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》诞生,其中的小动物造型取自齐白石笔下。该片一问世便轰动全世界。

与一般的动画片不同,水墨动画没有轮廓线,水墨在宣纸上自然渲染,浑然天成,一个个场景就是一幅幅出色的水墨画。角色的动作和表情优美灵动,泼墨山水的背景豪放壮丽,柔和的笔调充满诗意。它体现了中国画“似与不似之间”的美学,意境深远。



中国的水墨画



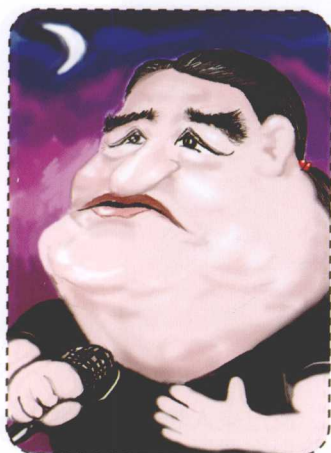
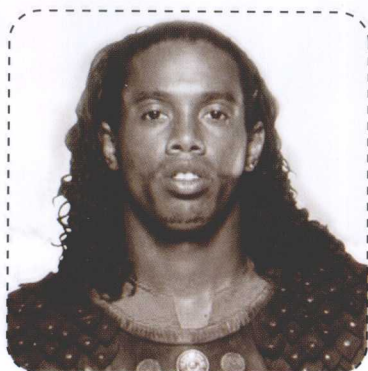
实物转卡通的方法

1. 抓住特点尽量夸张变形

卡通因为具有了幽默夸张,有时还会有讽刺的味道,因此在具体的绘制过程中,尽可能地捕捉住对象的特点并且最大化地夸张,如下面的几个例子:

“喜欢笑是我的天份,我在球场上、在生活中就是喜欢露出我的牙齿来!”

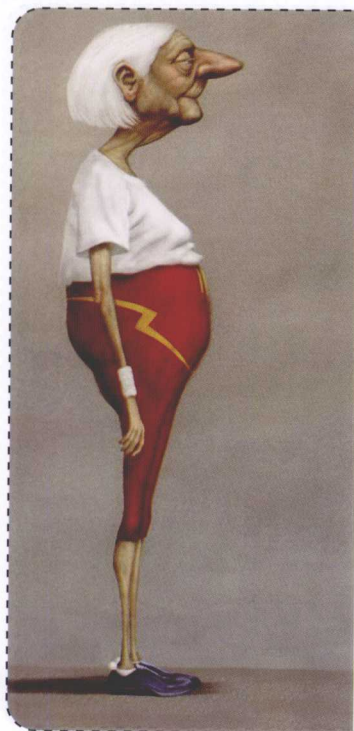
将人物的牙齿最大化放大,在此已没有美与丑的概念,而是一种可爱,一种由衷喜欢的可爱。



“我不就是胖了点嘛,把我画得这么酷”

根据人物的特征,尽可能地最大的夸张,哪怕不像都不要紧,我们只是要那份不受拘束的表现,尽可能将心底的感受淋漓尽致地展现。

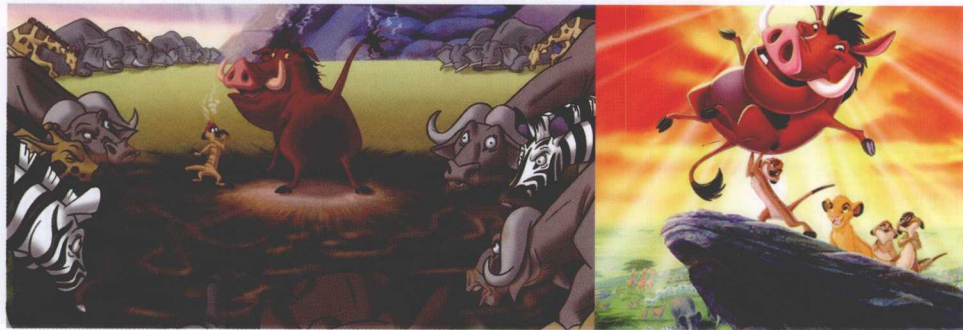
身体的某个局部有特点:鼻子大、肚子大、瘦、肌肉丰满结实……那就尽情地展现,让各种感觉超出平常的状态,形成鲜明的对比,这种夸张不对称、不协调的美在卡通的世界中却是那样的自然舒适。



卡通动漫展

2. 拟人化

最喜欢看到动物们丰富的表情，他们与人类有着真实的感觉，只要冰冷的事物添加了人类的情感，一切就会变得充满生机，具有了灵魂层面的感动。



很多时候在动画的世界中，你已无法确定他们就是动物，他们的表情和故事和我们人类是如此的接近又如此的真实，其实这一切就是由我们创造出来的，他们就是我们人类真实的意识。



2. 特异化

这种方法是我个人总结归纳的，之所以叫“特异化”是因为动物可以拟人，反过来人若要模拟动、植物又将怎样？或者几种不同特质的事物组合在一起又会是什么情形？这个过程很像异形，他们超自然与现实，因此才有特异的能力，才有极其强大的力量，这种力量可以被正义来引导也可以被邪恶来引导，但是总归会回到阳光的怀抱。

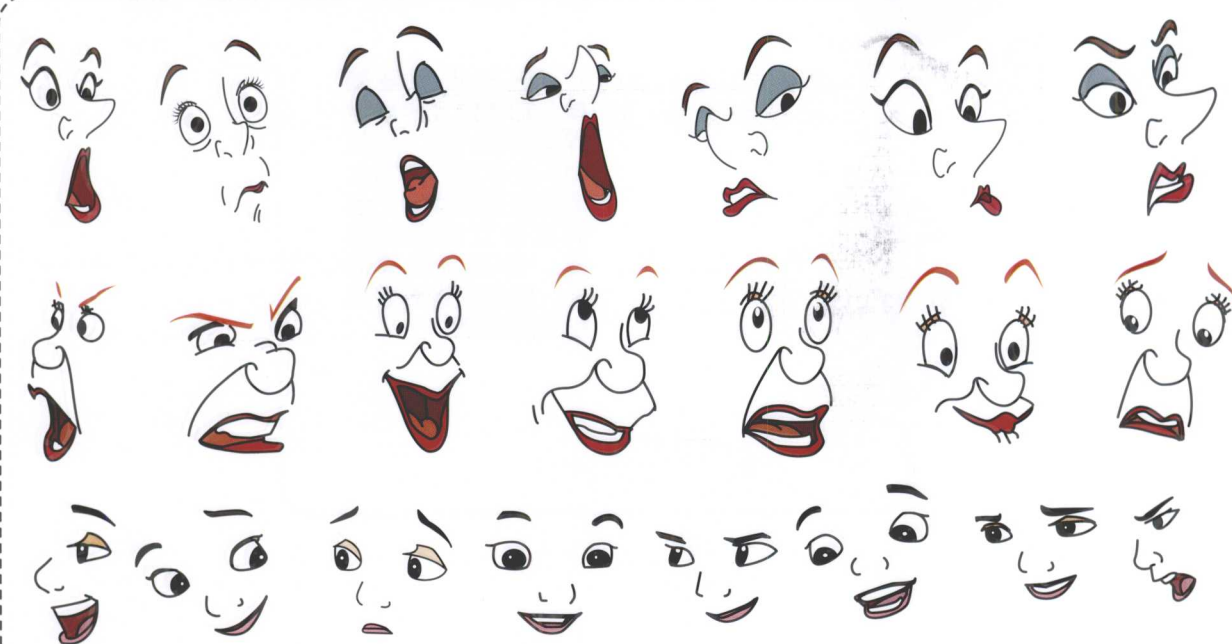




卡通基础元素

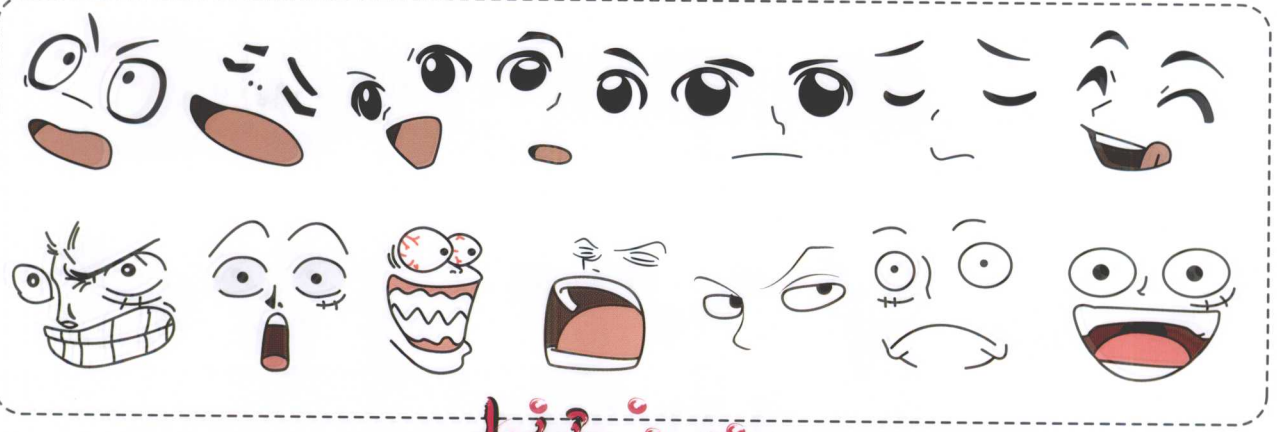
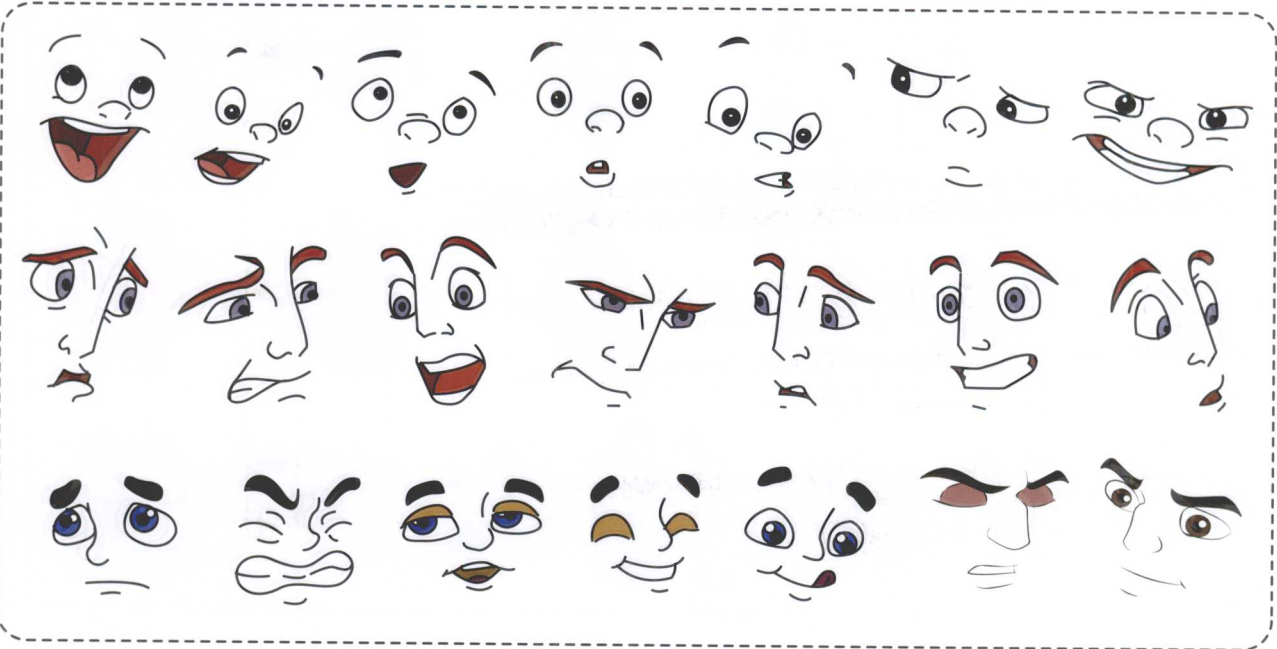
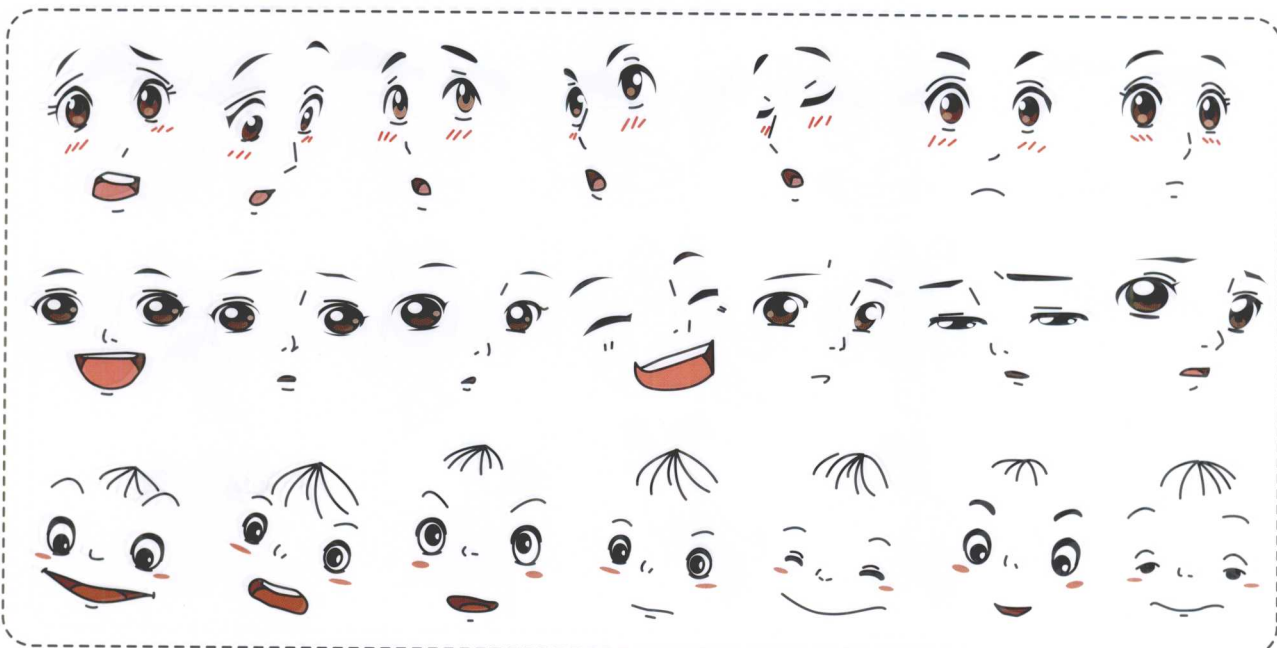
这些元素虽简单，却构成了卡通世界的基础大厦。当在每一个冰冷的事物上添加这些元素时，他们就会立刻照亮四周，带来崭新的形象，构成了世界五彩纷呈的景象。

表情汇总



卡通动漫展

表情汇总



卡通基础元素