

美国卡通教程

如何画出富有 个性的卡通形象



[美] 汤姆·班克罗夫特 / 著 王毅 / 译

上海人民美術出版社

美国卡通教程

如何画出富有 个性的卡通形象



美国卡通教程 如何画出富有 个性的卡通形象

上海人民美術出版社

[美] 汤姆·班克罗夫特著 王毅译
由格伦·基恩撰写序言



此书献给我的妻子珍妮弗，感谢她无限的支持和爱；献给我们的四个傻丫头——亚历克茜丝、安斯莉、艾玛和埃莉：我写这本书时，你们可没少捣乱，但如果没有你们，又有什么事情值得去做呢？

衷心感谢我最好的朋友和本书合作者罗伯·库莱，他撰写并绘制了本书第7章那些奇异、令人惊恐的动漫形象，他比我强。还要感谢我的另一位好友保罗·康奈德，他为本书的封面形象着色，为书中的那些色彩脚本和程式形象着色，还提供了很精彩的着色指导意见。格伦·基恩这位令人崇敬、总是给人以灵感启发的人物，在执导一部大片的繁忙之中，还挤出时间为本书撰写了序言，我的谢意难以言表。动漫形象创作这一领域内的大师们，为本书贡献了他们的杰作，他们是：布切·哈特曼、J. 斯库特·凯姆贝尓、杰克·戴维斯组合、彼得·德·赛文、比尔·阿蒙德和马克·海恩。

还要感谢沃森-格普蒂尔出版公司的编辑杰奎琳·钦和斯蒂芬·布莱威，感谢马德设计有限公司的设计师，感谢我的哥哥托尼、姐姐凯密，还有我妈妈吉姆·克里斯曼和爸爸库里·克里斯曼。

图书在版编目(CIP)数据

美国卡通教程：如何画出富有个性的卡通形象 / (美) 班克罗夫特 (Bancroft, T.) 著；王毅译. — 上海：上海人民美术出版社，2009.1

书名原文：Creating Characters With Personality

ISBN 978-7-5322-5900-7

I. 美… II. ①班… ②王… III. 动画—造型设计—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 156973 号

Creating Characters With Personality

Copyright © 2006 by Watson-Guptill Publications. All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, scanning, or otherwise, except as permitted under the publisher.

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版。

版权所有，侵权必究。

合同登记号：图字：09-2008-737

美国卡通教程

如何画出富有个性的卡通形象

作者：[美] 汤姆·班克罗夫特

译者：王毅

责任编辑：姚宏翔

流程编辑：赵春园

封面设计：赵春园

技术编辑：季卫

出版发行：上海人民美术出版社

(地址：上海长乐路672弄33号 邮编：200040)

印刷：上海市印刷十厂有限公司

开本：889×1194 1/16 10印张

版次：2009年1月第1版

印次：2009年1月第1次

印数：0001-4300

书号：ISBN 978-7-5322-5900-7

定价：39.00元

形象设计的神奇一刻

对于我来说，创造各种动漫形象从来就不是易事。不绞尽脑汁，那些设计绝不会自动出世，根本没有什么便捷之道的公式可用。为设计一个动漫形象，我会画数百张图稿，以此来探索和期待一个成功时刻的到来：最后终于看到了自己苦苦追寻的这个形象，它也正在盯着我看。这是一个神奇的时刻，我总是在追寻这样的时刻。

还记得《美女与野兽》(Beauty and the Beast) 中野兽的设计过程。它究竟应该是什么模样？我画了无数设计草图，还研究了许多其他画家的设计。它们中有一个看来大致可用，但我知道它并不是我们这个故事中那个“活的、呼吸着的”野兽。我们画室的四面墙上贴满了各种野兽图片：狮、熊、虎、大猩猩、大狒狒和狼。我用一块图板专门来画各种各样的兽角，有扭绞的、有盘旋的、短粗的和弯曲的；并且还画了数不清的野兽眼睛、鼻子和牙齿的图样。我用了好几个月的时间来把这些因素组合到一起，用能够想象出来的各种角、齿和面部特征来组合奇特的杂交野兽，来回搭配，反复琢磨。可是，那个让人一下子认准“就是它啦！”的神奇时刻却一直没出现。

一天，团队中的一位动画师问我：“这个野兽到底应该是什么样子？”他就站在我身后，越过我的肩头看我在画。我向他解释说，我想要美洲野牛的那种悲哀表情、狮子般的柔软鬃毛、野猪的那种獠牙长嘴。我继续在自己的画室中张贴更多的各类参考照片，将它们放到组合的草稿中去……一天，我要的野兽突然出现了！“就是它！”它好像一直就存在，我终于能够把它劝诱到我的纸上来啦！

这样的形象寻找是很具个性的，工作强度也是很大的，因为我们竭力要把想象中那个栩栩如生的形象创造出来。这种努力的一个巨大回报就是：我们知道自己创造形象时投入的心血，会被成千上万的观众所认可，他们会沉浸到这个形象中去。设计动漫形象是一个神奇的过程，现在我们手中有了一本很令人高兴的书，我们期待已久，终于有这样的书来深入而又充满乐趣地探讨这一行的秘密了。

格伦·基恩

迪斯尼动画公司高级动画师 / 导演

第 1 章

一位动漫形象设计师整天都干什么? /13

两种动漫形象设计师 /14

从什么地方开始 /16

想象动漫形象 /16

动漫形象的层级 /18

第 2 章

开始设计动漫形象吧! /27

动漫形象设计的肉、土豆和蔬菜 /28

形状 /28

大小 /36

变化 /40

由基本形状开始 /42

画狗! /44

第 3 章

创作吸引人的形象画稿 /51

由一个圆开始——还是这一套? /52

把你的动漫形象变成三维 /54

改进你的设计 /58

第 4 章

画美女 /65

比例 /66

曲线与韵律 /70

翘起 /71

脸与眼 /72

发型与服装 /73

第5章

四条腿：一种完全不同的生物 /83

选择动物形象的属性 /84

解剖学的重要 /86

可爱因素 /90

第6章

注意动漫形象的年龄！ /97

婴儿 /98

儿童 /100

青少年 /101

成人 /103

老人 /104

第7章

怪兽，异类，及其性格？ /109

生物问题 /110

解剖学 101 /111

结合定型 /112

给它们一只手掌 /115

电子人 /116

我还没有死 /117

深化设计 /118

多试各种好玩的东西 /120

第8章

组合，分派角色 /125

变化是生活的调料 /126

需要两个 /132

第9章

全都放到一起：身姿、色彩和风格 /135

身姿与感觉！ /136

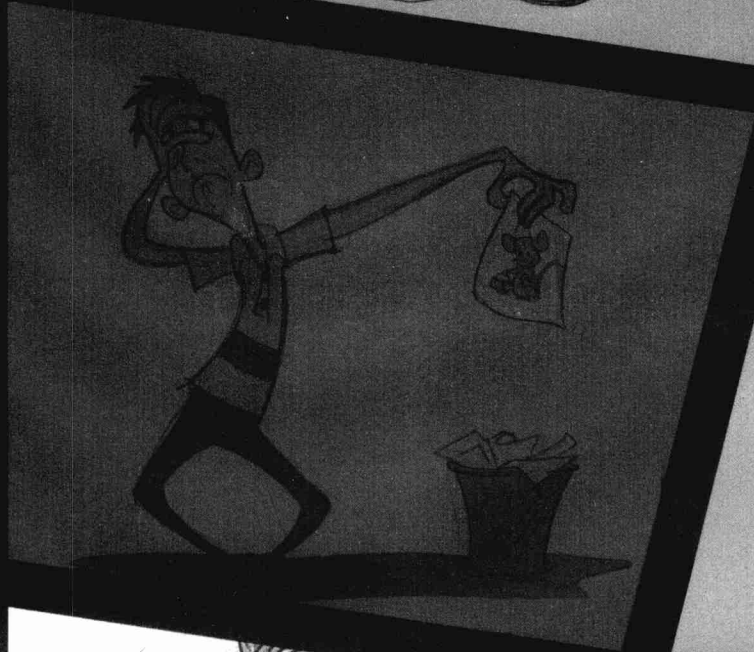
眼神 /138

流动感 /141

色彩与个性 /142

其他角色的色彩 /150

风格 /154



年轻时，凡是能够找到的绘画参考书我全都买，我相信那些作者肯定是这一领域中最优秀的人。不管怎样，只有他们才能够写出这些书来吧？时光流逝，如今我也成了写作这类书籍的一人，然而我撰写本书却对自己有这样一认定：我并不是动漫形象设计的最佳作者，我只是一个写了这本关于动漫形象创作之书的人而已。所以，记住我说的：在本书中，我的这些提示和建议决非必须遵守的规则，是决非是你动漫形象设计的唯一之路。我的意见只是在动漫形象设计上一个画家的看法而已。

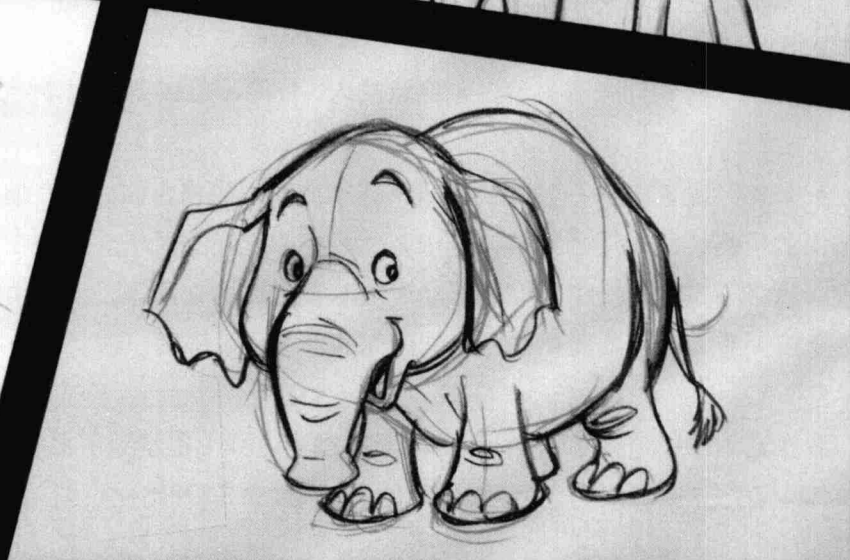
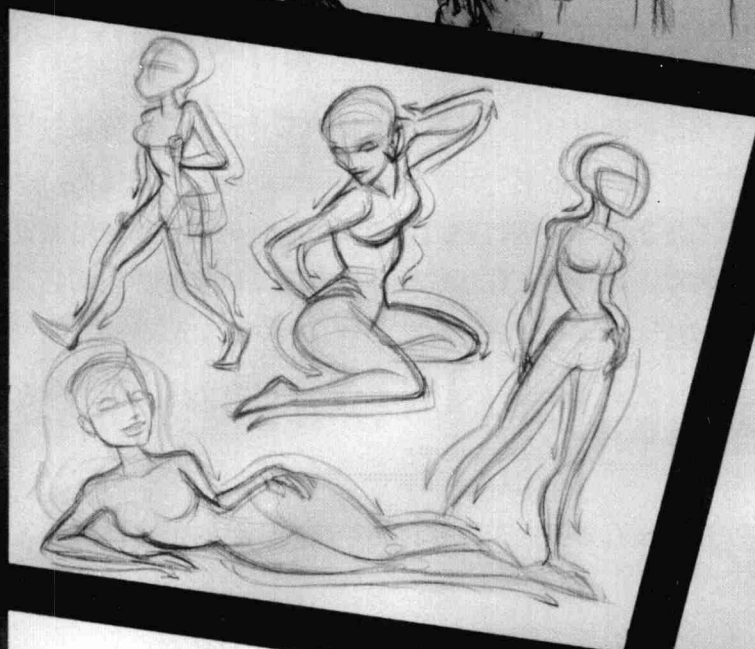
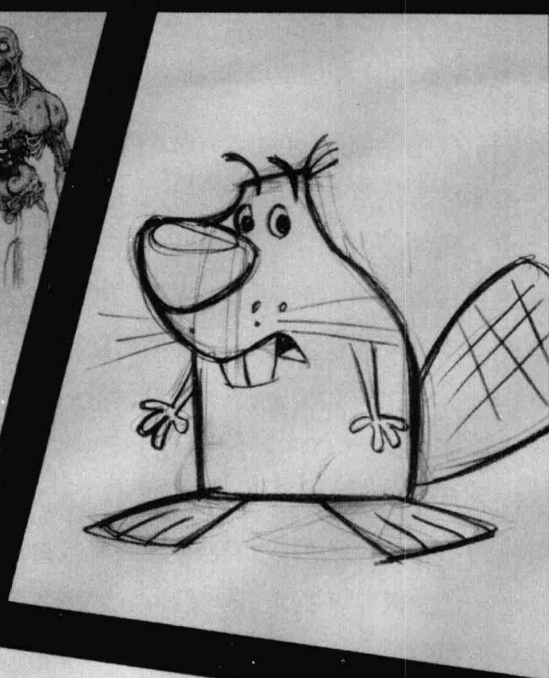
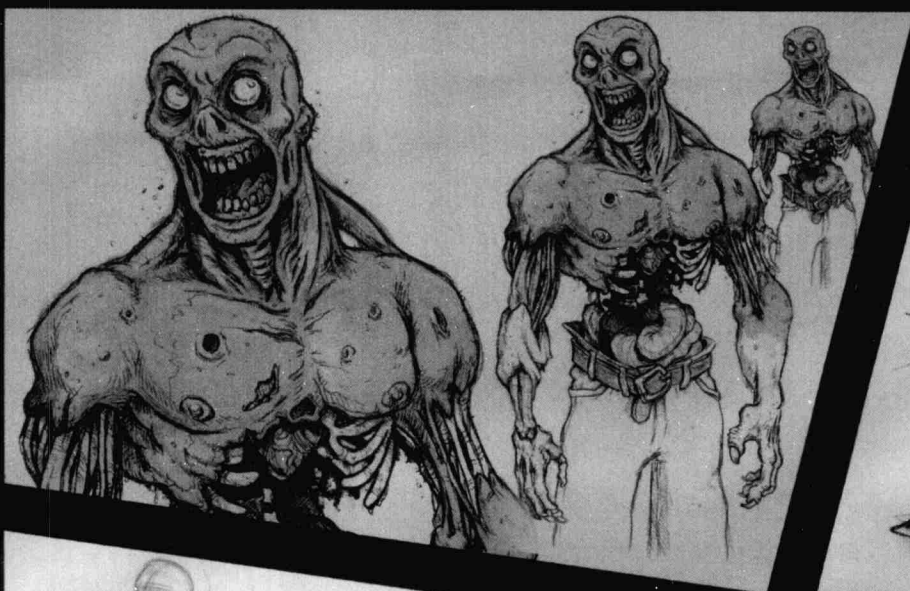
为什么本书只讨论动漫形象设计这一个主题？当人们约我为不同的题材设计动漫形象时，我的开始总是先从我资料库中搜索关于这个题材的参考资料——我的资料库一直在扩充。很久以前，我就发现，尽管我的工作基本上就是设计动漫形象，但我并没有一本这方面的书，因为压根就没有这样的书。那些较好的谈动画、卡通和插图创作的书籍，绝大多数都有一些章节来讲形象设计，但就我所知，直到今天，还没有出现一本专门谈这个的书。这真是一个令人吃惊的疏忽，因为好的形象设计是如此重要。

那些带有虚幻色彩的非人类角色的电影，全都要用到形象设计，一些现实题材的影片也涉及到形象设计。事实上，所有的娱乐形式，绝大多数都要以形象设计作为视觉创造的第一步。传统的电视动画和动画电影，就是形象设计师们典型的用武之地。此外，EFX 电影工作室的形象设计师们，还为你如今所看到的许多动作电影设计它们里面的那些异类生灵。形象设计师们现在还为电子游戏、连环画工作；在电脑绘制的动画电影中，动画师们也是先用绘画传统方式画出那些角色，然后再把它们转换为三维。动漫形象设计也出现在网络上，出现在公司标志上，出现在儿童书籍的插图中，出现在其他许多地方。

当我坐下来撰写本书时，询问了自己这样几个关键问题：

- 除了已有动画创作书籍中谈过的那些内容外，还有没有更多的东西要讨论？是的，绝对是这样！
- 除了一些专门干这个的商业动画师外，是不是还有更多的人需要和感兴趣于动漫形象设计，想知道更多？是的，这一点可以打赌！
- 作为一个在动画界有着多年经验的人，我能不能以自己的体会为这一主题提供一些东西？是的，确凿无疑。
- 风格问题怎么办？我的创作风格属于迪斯尼风格，因为我在迪斯尼公司呆了那么多年。不过，我喜欢画各种不同的风格，比如漫画风格、电子游戏风格和连环画风格。关键在于：你不要把本书这些图例的绘制风格当作定规，本书不是教你风格，而是谈动漫形象设计的内在原理，谈从事动漫形象设计的思维过程，谈怎样让你设计的形象鲜明有力，而最重要的是怎样让你的形象个性鲜明。这些内在原理适用于任何风格。

我在这本书中谈论了这些问题。同时在撰写过程中也学到了很多，希望诸位也能从中吸取经验。不管怎样，一位伟人曾经这样说过：“你停止学习的那一刻，你就开始死亡。”



在作为艺术家的生涯中，我们全都有过一些里程碑式的时刻，这些是你永远不会忘记的时刻，因为你把握到了其根本性的原理。有一些说法你可能已经无数次地听说过，但只是到了这一刻你才顿悟，才终于把握了它。你从此可以感觉到它了，可以将它作为自己形象创造的一部分了。我在加利福尼亚艺术学院学习的第一年，一个这样的里程碑时刻就发生在我身上。当时是在动漫形象设计的课堂上，教我们的是极富天赋的艺术指导兼设计师马克·贾埃莫。马克总是要求我们展示自己为学生电影设计的那些形象，我和其他同学一道，看着他审视和评说每个学生提交的作品。他一个一个地谈，会问一个形象的个性，在电影中起什么作用，问一些其他的细节，从而评判这个形象要怎样改进。很多时候，他会在学生的画稿上放一张画纸，自己快速画个草样，以说明应该怎样画。看到他这样迅速而有效地指导我们，把一些平淡的形象改造得鲜明动人，真是令人兴奋。

轮到我了。如同评点其他同学的作品一样，他也在我的画稿上放一张纸，画草样来说明怎样改进。看他怎样设计动漫形象，听他谈改进其他同学作品的理由，我已是收获良多；然而，当看着他对我的画作进行改进，我一下子顿悟了！在我们的创造性大脑中，有着某种东西，当看到别人高明地处理我们苦苦琢磨的问题时，它会一下子点亮。我相信，艺术家学习的最佳方式莫过如此了。当然，你能够找到的那些书都要读，但我相信只有你自己动手来画，灵光才会闪现！所以，在本书中，我为诸位布置了动手的作业，这样才能掌握我说的那些要点，同时也邀请其他行家贡献他们的想法。

作业

在本书各处我们都要一起做一些作业，为一部想象的动画电影——一部西部片——创造形象。在本书 22 页，我会先提供一个简单的故事大纲和剧中角色的传记，到本书结束时，我们那些主要角色都要发展成为彩色形象。

作业一：电影故事大纲，22 - 23 页

作业二：角色基本形状勾勒，39 页

作业三：设计狄龙，46 - 47 页

作业四：设计波莉，78 - 79 页

作业五：设计“胡萝卜”和鲁西，92 - 93 页

作业六：设计波莉的妈妈，107 页

创造者的启发

我曾邀请动漫形象设计领域中一些最有天赋的领军人物，描绘一下对我们这部电影中的牛仔主角狄龙的设计。这些艺术家们分别从事连环画、电视动画、动画电影、漫画、电脑动画绘制和幽默插图等不同工作，于是他们以自己这一行的特定风格展示了狄龙形象的设计。他们的作品能够让人领悟在一个动漫形象设计上有多少广阔的变化。这些来自各领域大师的创作，也会给你提供一些具体的启发和忠告。

电视动画：布切·哈特曼，24 - 25 页

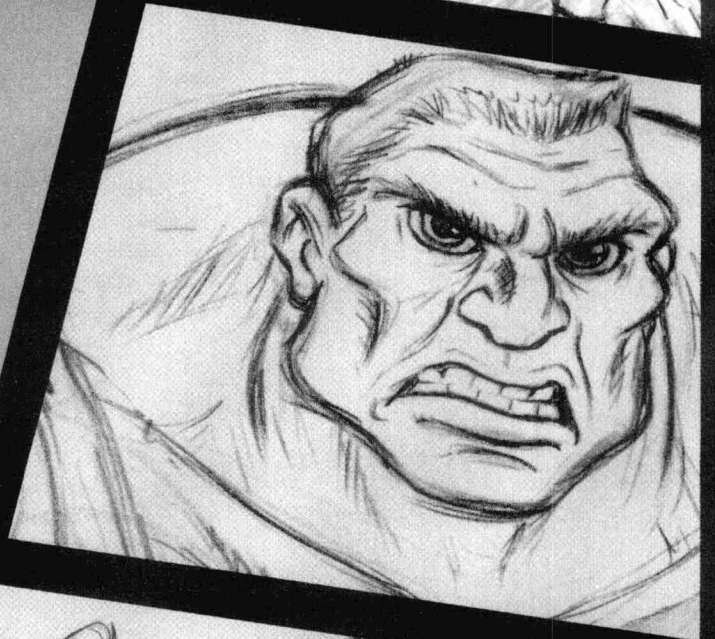
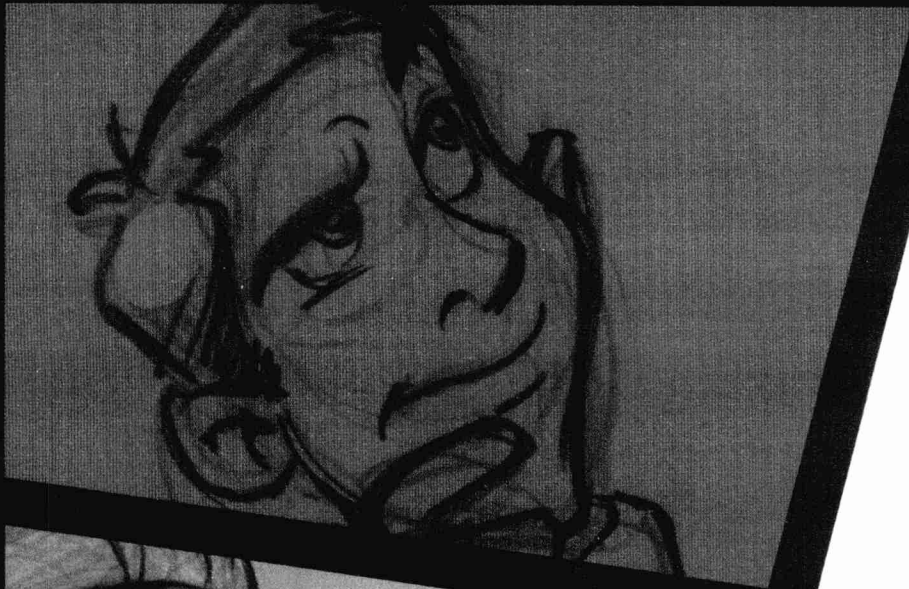
幽默插图：杰克·戴维斯，48 - 49 页

连环画：比尔·阿蒙德，62 - 63 页

动画电影：马克·海恩，80 - 81 页

电脑绘制动画：彼得·德·赛文，94 - 95 页

动漫书籍：J. 斯库特·凯姆贝尔，122 - 123 页



一位动漫形象设计师 整天都在干什么？

什

什么是动漫形象设计师？我给你一个简要回答：一位动漫形象设计师，其实就是为视觉媒体创作形象画稿的画家。主要任务是创作各种形象，可以满足连环画、场景、游戏或故事的需要，能够适应故事情节。一位动漫形象设计师的作品，可以出现在连环画、电视动画、动画电影、动漫书籍、电脑动画和幽默插图中。一位动漫形象设计师就相当于故事片中负责挑选演员的那个人。在电影创作中，这位挑选演员的人与导演一道，对演员一个接一个地进行面试，以找到适合各个角色的面孔和表演风格。事实上，一位有造诣的动漫形象设计师也算半个演员，因为只有他创造出性格鲜明、栩栩如生的形象，这个角色才会活起来。



- 两种动漫形象设计师
- 从什么地方开始
- 想象动漫形象
- 动漫形象的层级

两种 动漫形象设计师

作为一个动漫形象设计师，人们会期待你将以两种方式来展开设计。

一种是“海阔天空设计师”，他们喜欢一张白纸。人们要求他们创造一个角色的许多不同变化，但对于这个角色最终是什么模样却不给明确的指示。所以，这样的设计不仅要求绘制，更要求创意和研究。这里的关键就是尽可能多地了解能使这个角色逼真、强化其性格的素材。我经常翻阅书籍、上网，掌握和剖析各种服装、各个不同民族的特征、不同文化的材料。这种“海阔天空设计师”既是编故事者，又是极富创造性和天赋的艺术家。他们通常有自己的鲜明风格，如果用其他风格来创作的话就会感到不适。他们也不太关心一致性，一个形象如果用同样的方式画上两次，他们就会觉得难受。在那些大型动画创作项目中，人们首先邀请的就是这种“海阔天空设计师”，他们会创造出许许多多富有启发性的设计，——不幸的是，这些设计中有很多不会被使用。



另一种是“形象打造师”，他们通常会处理“海阔天空设计师”们创作的草图，或者是对一个已有的形象进行再造。他们通常不追求自己的鲜明风格，而以复制其他风格的能力而见长，与此同时仍能创作出属于自己的形象。这类艺术家长于强化已有的画稿，绘制一个角色连贯的系列画面，以各种姿势和表情让角色活起来。十有八九，一个动画项目的导演会看上一位“海阔天空设计师”几张画稿中一些部分，然后再请来一位形象打造师，把他喜欢的这些部分融合到一起。这位形象打造师会画出关于这个角色的表情和姿势的一些画稿，这些画稿被称作“脚本”。一张表情脚本会从不同角度、以不同的身姿和表情的变化来展示这个角色。有了这样一张表情脚本，接下来的绘制者就知道这个角色在各种观看角度中、处在各种情况中应该是什么模样了。



动漫形象设计师通常较擅长上述两种方式中的一种。在我的这些描述中，你或许可以知道自己属于哪一种，是“海阔天空设计师”呢？还是形象打造师？我认为，完美的动漫形象设计师应该兼有这两样要素，尽管真正能够兼善的设计师是少而又少。

从什么地方开始

想象你刚被一家著名的动画工作室聘用，要为一部动画电影设计形象。这部电影的导演们（由于一些原因，动画电影的导演至少是两位）与你结识，并把这部电影的大致想法告诉你了。导演们的定调，只是告诉你这个故事——通常还会让你看很多画稿和形象设计稿。你听着看着，笑了起来，频频点头，已经理解了他们对这个故事的描述，此后，你的第一步就是回到书桌去读这个剧本！你就这样开始了。你的工作就是为这部电影创造角色。

想象动漫形象

第一个任务就是坐下思考。想那些角色描述，琢磨导演们的想法，想象每个角色在这个故事中的作用。有时，你不仅仅凭空设想，也会把自己的想法落到纸上。一旦你脑海中有了一些角色的性格，你就知道在绘制它们时应该朝哪个方向努力了。

