

<<卡通人物教学>>

图书基本信息

书名：<<卡通人物教学>>

13位ISBN编号：9787550302259

10位ISBN编号：7550302251

出版时间：2012-3

出版时间：辽宁教育出版社

作者：涂永录

页数：138

字数：90000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<卡通人物教学>>

内容概要

《全国示范教育专业用书·学前教育专业职业技能：卡通人物教学》最大的特点是把卡通画化难为易，卡通形象简洁，易懂易学，寓教于乐。教程力求汇集大量的信息资料，融科学性、知识性、趣味性为一体，突出教育教学运用，图文并茂，有较强的针对性和实用性。

<<卡通人物教学>>

书籍目录

出版说明

前言

第一章 课程标准

一、教学目标

1.知识目标

2.能力目标

3.素质目标

二、教学模式

1.认知阶段

2.表现实训阶段

3.运用阶段

三、教学重点与难点

1.教学重点

2.教学难点

四、教学设置与课时分配

第二章 课程学习情境设计

一、学习情境流程

二、学习情境设计

第三章 认知卡通

一、卡通的起源

二、卡通画的概念

三、卡通人物画特点

第四章 卡通人物表现

一、绘画工具材料

二、卡通人物画线条

1.线条的魅力

2.线条的要求

3.用笔与用线

三、线条训练

1.线条的徒手训练

2.线条的衔接训练

3.复描线条训练

四、头部形状与比例

1.人物的基本头形

2.头部的五官比例

3.头形的变化

4.头形的变形

5.头部造型的趣味性

五、头部五官

1.眼睛的造型方法

2.鼻子的造型方法

3.嘴唇的造型方法

4.耳朵的造型方法

六、人物面部表情

1.面部表情规律

<<卡通人物教学>>

- 2.表情刻画的趣味性
- 3.各种常见表情
- 4.其他表情画法
- 七、头发基本造型
- 1.简化夸张
- 2.组合发型
- 3.头发的弯曲、旋转
- 4.头发的夸张
- 八、手
- 1.手的结构
- 2.不同手的特征
- 3.各种手的姿态
- 4.变形的手
- 5.手造型的趣味性
- 九、脚
- 1.脚造型的趣味性
- 2.各种变形的脚
- 十、人物体形
- 1.人的基本结构
- 2.人的身体比例
- 3.人形体的夸张与变形
- 4.性格表现的趣味性
- 5.体形表现的趣味性
- 第五章 卡通人物画实训
- 一、头形画法
- 二、脸部的透视变化
- 1.脸的正视图画法
- 2.脸的侧视图画法
- 3.脸的仰视、俯视图画法
- 三、头部的动态
- 四、头部的立体画法
- 1.正面、侧面画法
- 2.头部的不同角度画法
- 五、头部画法步骤
- 1.正面头部画法
- 2.侧面头部画法
- 六、手指的画法
- 1.五个手指的画法步骤
- 2.四个手指的夸张画法
- 3.手指表达不同情绪
- 七、脚指的画法
- 1.五个脚指的画法步骤
- 2.四个脚指的夸张画法
- 八、人物动态表现
- 1.不同年龄者的走路动态
- 2.不同坐姿的动态
- 3.人体动态

<<卡通人物教学>>

- 4.人体的各种姿态
- 5.人体动作的画法
- 九、服饰的造型方法
- 十、人物画法步骤
 - 1.三头人物画法
 - 2.四头人物画法
- 十一、器物配合运用
 - 1.选择表现角度
 - 2.器物表现方法
 - 3.器物配合运用画法
- 第六章 卡通人物画运用
 - 一、卡通人物画与教学
 - 1.卡通人物教学板画
 - 2.教学板画的意义
 - 3.教学板画的原则
 - 4.教学板画的运用
 - 二、制作人物动画
 - 1.动画是大家喜爱的艺术形式
 - 2.动画的特点
 - 3.动画的基本技法
 - 4.动画制作方法
 - 5.特殊符号的表现
 - 三、卡通人物画的生活运用
 - 1.服饰、服装设计运用
 - 2.报头、题花设计运用
 - 3.广告、标志等设计运用
- 第七章 卡通人物画赏析
 - 一、各类卡通人物造型
- 第八章 色彩卡通人物画
 - 一、色彩卡通画的作用
 - 二、认识色彩卡通画
 - 1.原色、间色、复色
 - 2.色相、明度、纯度
 - 3.同类色、邻近色
 - 4.对比与调和
 - 三、工具材料与用法
 - 四、卡通画润色
 - 1.运用马克笔等手绘上色
 - 2.运用电脑PS、AI、FLASH等软件任意上色
 - 3.目标实施
 - 4.实训作业
 - 五、色彩卡通人物画赏析

<<卡通人物教学>>

章节摘录

版权页：插图：（1）绘制动画的工具、材料 绘制动画所需的主要工具、材料有铅笔、纸、卡通颜料、赛璐璐片、透写台、影印机等。

（2）动画的铅笔线条 在卡通动画的绘画中，线条的流畅与均匀是一部片子的灵魂，如果线条不均匀、流畅，会造成作业上的麻烦。

线条如果断线，在电脑上色时，颜色会从断线的缺口溢出而使整个画面呈现相同的颜色。

如果在绘制过程中，线条不流畅可能会使片中的人物变形，所以线条的练习在动画学习的课程中一定要放在第一位。

当然，在很多不同风格的动画影片里，也有不是用铅笔来作画的。

如用签字笔、毛笔或其他方式来展现与众不同的风格。

但用铅笔还是大部分动画影片所应用的方式。

握笔方式 铅笔的握笔方式基本上是和写字方法一样，只是把字体转换成线条而已。

握笔的方法：铅笔放置在虎口和中指上，再用拇指和食指紧紧地夹在三指间。

线条练习 直线、横线画法：在画线条时，画纸不要移动，笔直接往上、往下、往左、往右运行，徒手把线条训练到均匀流畅为止。

通常直线和横线是用于各个人物体的描绘，还有各种器物与景物的配景等。

弧线的画法：除了直线和横线外，有弧度的椭圆形画法也非常重要。

平时必须花更大的功力在弧线的练习上。

画有弧度的线条时，可以先练习画圆形，能画到一定的圆度为止。

通常画卡通人物、人物特写及配合物，大多用弧线造型。

动画线条的要求 由于动画片工艺制作的特点，其活动部分一般均采用单线平涂的形式，主要靠线条来表现形象和动作。

铅笔线条的好坏，直接关系到动画镜头的艺术质量和技术质量。

动画人员可以通过复描（拷贝）来提高掌握铅笔线条的能力。

动画片的铅笔线条，要求做到准、挺、匀、活。

准——复描的形象必须与原来的画面一样，要准确无误，不能走形、跑线、漏线，线条必须准确，不能含糊不清。

挺——每根线条都要肯定有力，不能中途弯曲或抖动，最好一笔到底，不能有虚线或双线。

匀——线条匀称，不能时粗时细，用笔一致，以求整个画面线条的统一。

活——用笔要流畅圆滑，线条要有生气，有精神，要表达出所画形象的神情和动态。

动画一般使用2B铅笔。

铅笔太硬，画出来的线条太淡，形象不清晰，影响转印或电脑扫描的质量；铅笔太软，画出来的线条不易匀称，而且容易搞脏动画纸。

<<卡通人物教学>>

编辑推荐

《学前教育专业职业技能全国示范教育专业用书:卡通人物教学》由中国美术学院出版社出版。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>