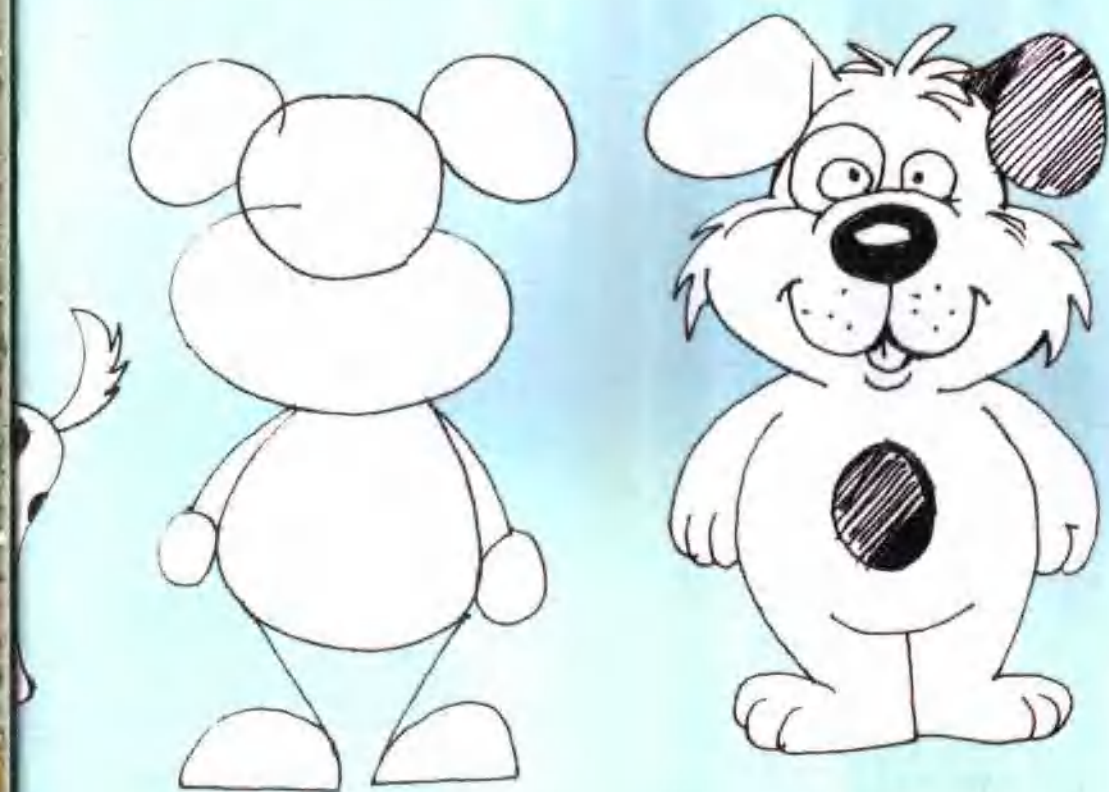


KATONCQIBU

少儿绘画培训教程



卡通起步

黑龙江美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

卡通起步/唐健编. —哈尔滨: 黑龙江美术出版社,

2006.11

少儿绘画培训教程

ISBN 7-5318-1622-9

I. 卡... II. 唐... III. 动画—技法(美术)—儿童
教育—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第060702号



少儿绘画培训教程·卡通起步

编 著: 唐健

出版发行: 黑龙江美术出版社

社 址: 哈尔滨市道里区安化街225号

发行电话: (0451) 84270514

邮政编码: 150016

经 销: 全国新华书店

责任编辑: 谢淑娟

装帧设计: 东夏文化

网 址: www.hljinss.com

印 制: 武汉三川印务有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 27

版 次: 2006年11月第1版

印 次: 2006年11月第1次印刷

书 号: ISBN 7-5318-1622-9/J · 1623

定 价: 80.00元/套(全套共十册)

ISBN 7-5318-1622-9



9 787531 816225

前言

“小朋友，你们知道什么是卡通吗？”

卡通画是一种结合一定情节内容并与传播途径紧密相连、深受大众特别是小朋友们喜欢的艺术形式。卡通画常常与“漫画”的艺术形式混淆不清，它以连环画的样式出来的时候也很多。卡通作品，有时可以出现在电视、电影或者各种读物上；有时又会高频率地出现在我们日常使用的各式各样的物品中。

本书精选儿童喜爱的题材，运用适合少儿形象的、亲和力强的范例，帮助小朋友学好卡通画中的动物、人物和风景，物品的造型特点及基本画法。为将来更深层次的学习打下扎实的基础。

小朋友们，想不想自己动手画出你喜欢的卡通人物呀，让我们一起努力吧！

编者

2006年8月

目录

前言	1
什么是卡通	2
卡通人物	5
卡通动物	24
卡通连环画	43
卡通形象精选	47



什么是卡通

●卡通是何物

卡通是根据英文 cartoon 音译过来的,意思是连续的画面,也可以简称为动画片或者动画连环画。卡通的主要特点是夸张与变形,所包含的形式比通常意义上的漫画还要广泛,突出讽刺、机智和幽默,可附加文字说明,也可以不用文字解释。



趣味卡通

卡通艺术是从政治讽刺漫画中诞生的,为当今社会流行的艺术形式。卡通画,使人类的想象力得到了自由的发挥,相对其他艺术形式,卡通更容易掌握,也吸引了更多的画家加入这一艺术门类。卡通就有与其他艺术形式相通,音乐、戏剧、电影、电视中都有卡通的影响,所以说卡通也是一门能带给人们快乐享受的艺术。



画画前的前期步骤

工具方面包括几枝铅笔(用来打底稿),一两枝勾墨稿的钢笔、一块橡皮、一根尺子、一张桌子。当然你必须有一般的绘画基本功,还需要平时勤画速写、多练漫画、培养自己的默写能力和捕捉对象特征的夸张能力。多搜集和临摹一些优秀的卡通人物、动物的形象和动态,提高自己的鉴赏水平和创作能力。





●请你塑造形象

创作一部卡通作品的关键是创作出有个性的形象，这个形象是属于自己的卡通形象。因为一个成功的卡通形象一旦被读者认可后，就会拥有自己的生命，会被人们当作孩子、朋友、宠物来对待。

属实形象

画卡通故事，应从自己最熟悉或最喜欢的题材着手，不要轻易尝试不熟悉的故事。你想，你自己都不认可的故事，肯定也不会被别人认可。设计形象时要注意与故事风格相吻合。



个性形象

创作形象时，一定要赋予造型独特的东西，只有这样才会让读者牢牢记住。你可以让故事的主角贪玩、调皮、爱偷懒，但他应贪玩、调皮的有他的特色，因此，否则人们只会看见一个乏味的角色。

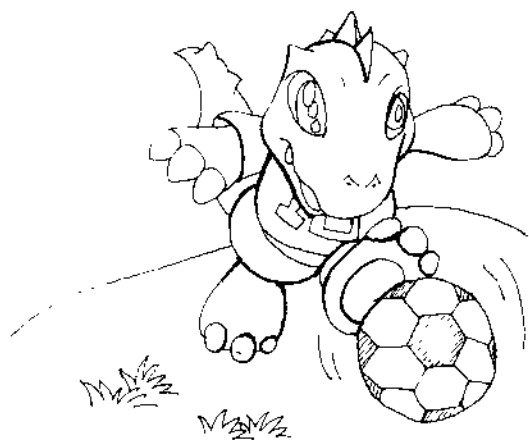




刻画配角

围绕主角，你可以设计一群配角，可以有反面角色，也可以有插科打诨的朋友，有起伏、矛盾冲突的故事才有生命力。也许你会发现你笔下的某一配角甚至比某一主角还要受欢迎呢。

当然，你也可以根据文字脚本进行再创作，但无论是自编自画，或是再创作，二者都需要有一定的文学基本功。能抓住情节的核心，进行情趣夸张和动态变形，使故事源于生活，又高于生活。

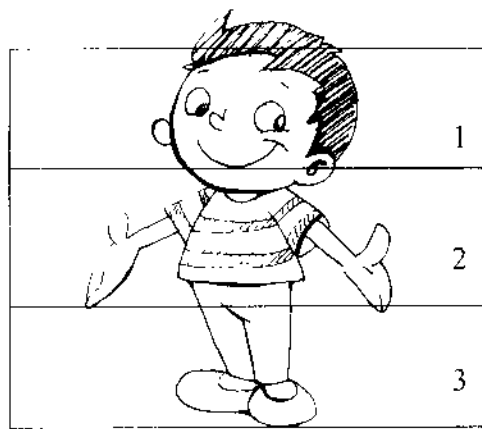


卡通人物

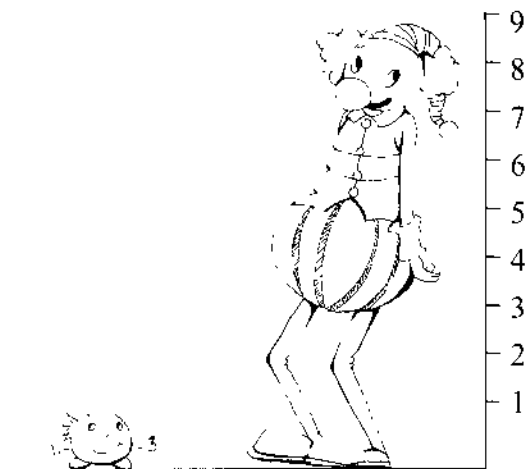
●卡通人物的比例和结构

身体比例

当你画真实人物时，身高一般是按六至七个头来画的。但画卡通人物则不一样，它最常见的比例则是三至四个头高。通过观察一些著名的卡通角色，你就会知道他们是怎样的身体比例。这就要求画卡通人物时，需要灵活地设定他的比例。

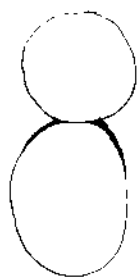


比较常见的卡通人物比例。见到头身比例为 1:1 或 1:9 的卡通人物时，也不用奇怪，这正体现了卡通魅力。

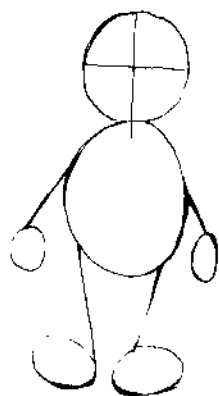


基本结构

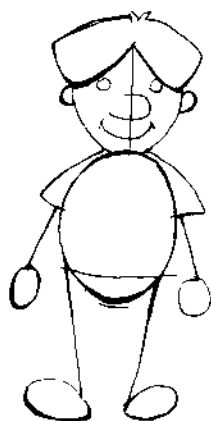
初学者绘制卡通人物时，最好由全身开始练习，而不是仅仅练习画身体的某一部分。画卡通人物大多数是以球、柱为基础，主要也是因为这两种形状比较容易掌握。



1. 开始实行画一个圆, 然后在下方画一个大一点的圆。



2. 用直线表示四肢、用小圆代表手脚。



3. 勾画出五官。

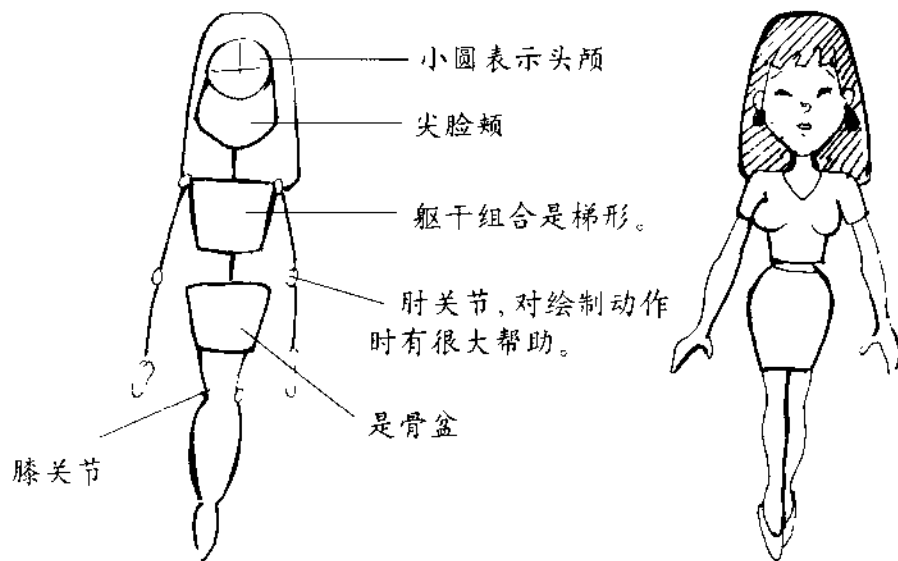


4. 加上一点表情。

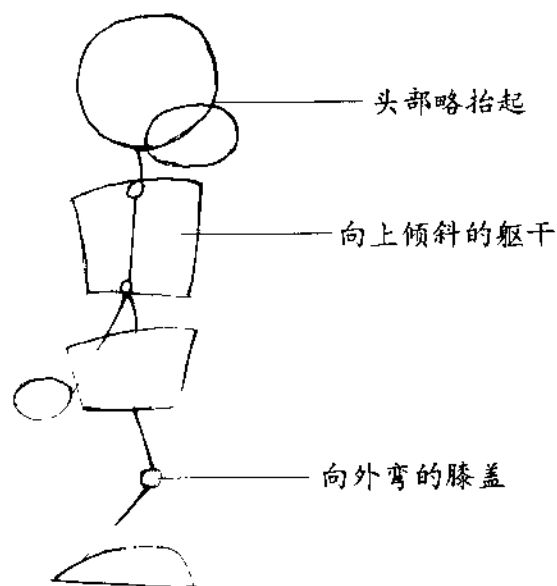
值得注意的是用这种基本结构画出的卡通人物不是很精确, 创造出来的人物往往缺乏活力, 略显呆板。

不过还有一种更有用的基本结构的画法。比起前一种画法, 这种基本结构更接近于真人。所以据此画出的动作更可信、更生动。

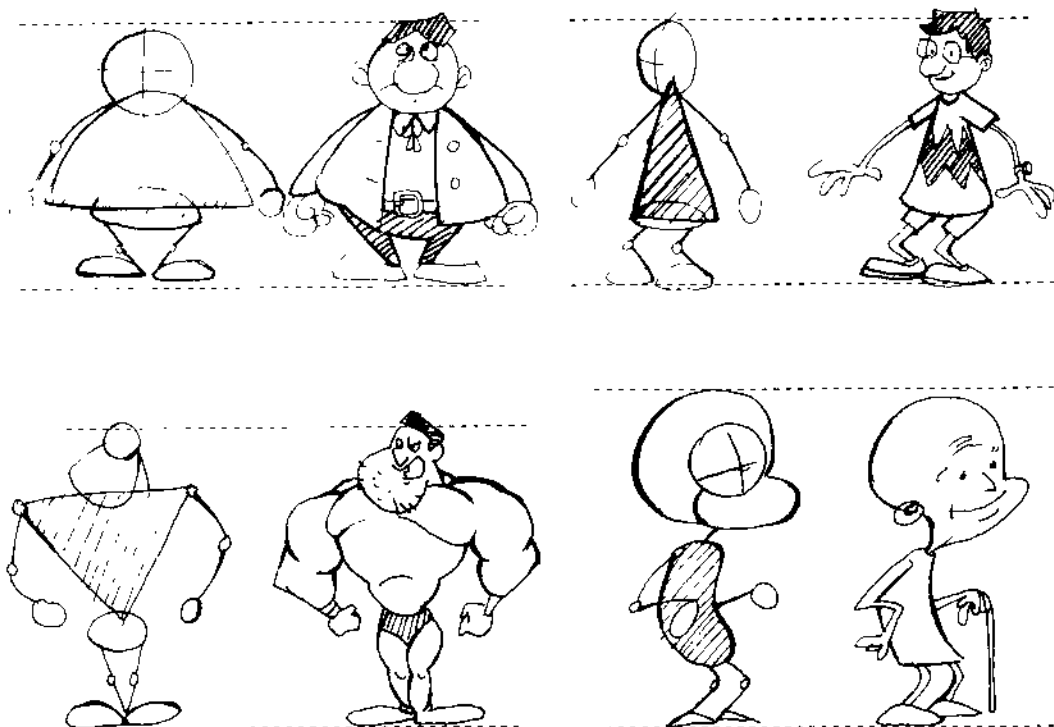
正面的基本结构

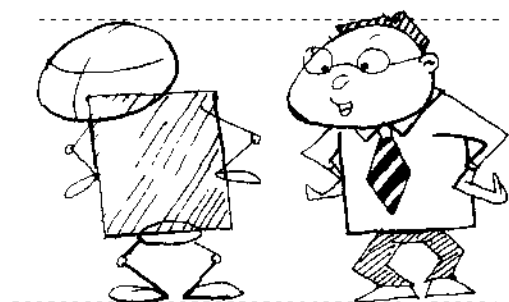
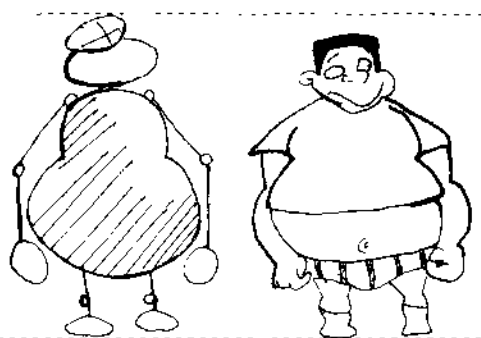


侧面的结构图

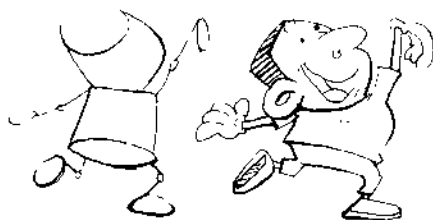
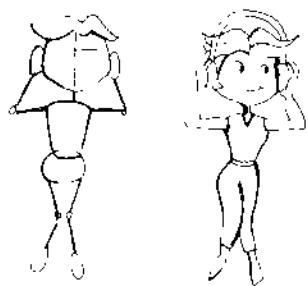
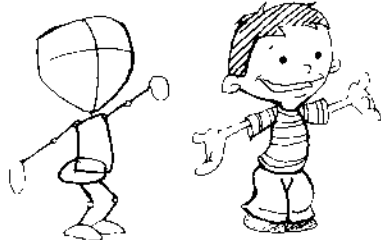
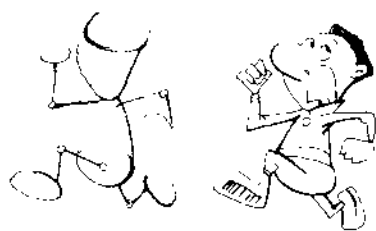
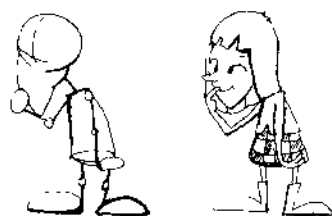
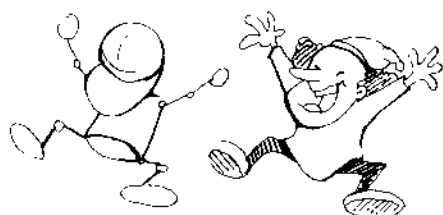
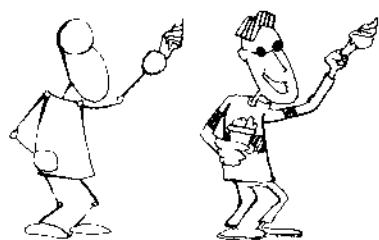


对卡通人物的基本结构掌握后，你可以自由地去进行各种构造，得到不同的形状。你可以通过不同形状来设计不同的角色。





你可以尝试利用基本结构来进行练习,以躯干为中心,画一些简单的动作。

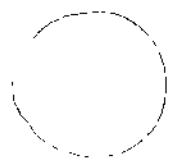




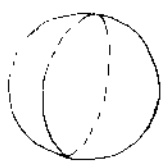
●卡通人物的头部画法

球形结构

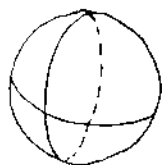
画头部时，最简单的方法就是画一个圆圈，在圆圈内外加上五官、头发。可是这样的头部看起来没有立体感，而且显得很单调，所以你不妨换上角度将这个圆视为球体，这个球体可以旋转，甚至可以压扁、拉长。



1. 画球体的初步



2. 画出中线

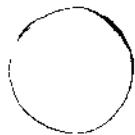
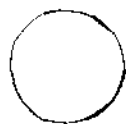
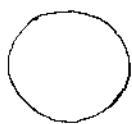


3. 水平线
用来定位



4. 眼睛在
水平线上方，
鼻子在交界处

要想避免呆板的感觉，在画画时，我们可以把头部理解为一个球体，不管它怎样转动，你都可以画出不同角度的头部造型。



其他结构

以球体为基础，结合其他几何形状，你可以变化出很多不同的头形，包括“三角形”“菱形”“长方形”，但你必须记住这些都是三维的。



鹅蛋形



鸭梨形



斜三角形



猴相形



小菱形



大梯形

眼睛

显示喜怒哀乐的的眼睛。



“加菲猫”型



豆豆眼



邪意的、恶意的
反面形象的眼睛



疯狂的希特勒
似的人物



枣形的眼睛



挤压型



压扁型

这一组眼睛的变化是非常有代表性的，
可以充分表达出各种
表情特点。



嘴巴

能够传情达意的嘴巴。



有笑意



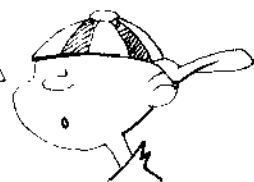
张嘴



神经质

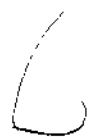


馋猫形的嘴



你可以看见在眼睛被遮住的情况下，嘴巴表达人物某种强烈的感受。

鼻子



西方鼻子



圆形鼻



尖尖形鼻



狮子形鼻



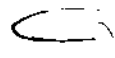
方形鼻



大圆形鼻



鹰鼻



长形鼻



塌瘪形鼻



妖怪鼻子

耳朵





胡须



头发



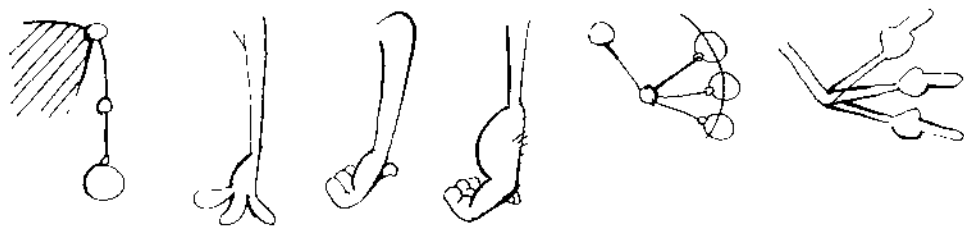
通过不同的五官搭配，你可以创造出很多不同的卡通人物。再利用眼镜、帽子等道具增强人物的特点。

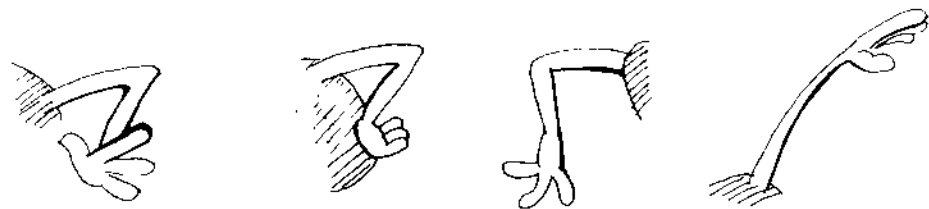


头发、胡须和帽子、眼镜等都可以戏剧性地改变人物的外观。

● 卡通人物姿态画法

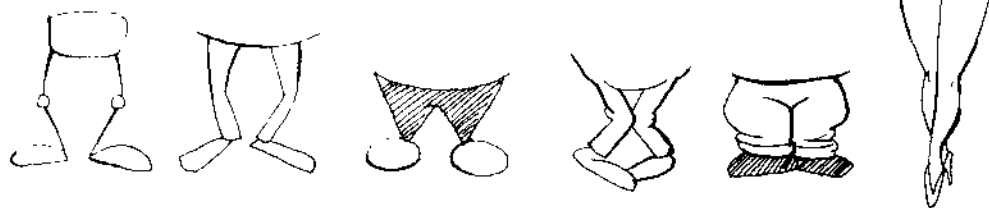
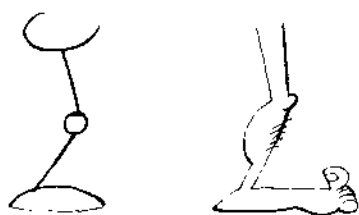
上肢





下肢

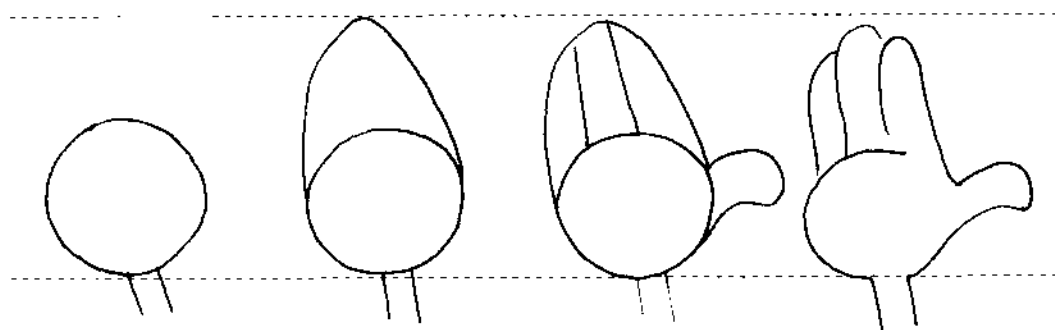
卡通画里，下肢的动作虽不似上肢那么多，但同样不应忽略。卡通画的一大乐趣，就是对脚的描绘。





手

如何画手几乎是每个卡通画家都要面临的问题，主要是因为通过手部也能表达出很多情绪。



1. 圖表示
手掌部分。

2. 引出一段弧
線，表示手指部分。

3. 小圓代
表大拇指。

4. 四个手
指来表示手。

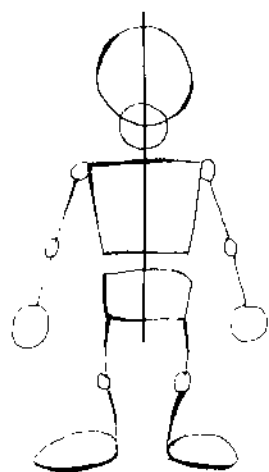
以下是一些手的姿势：



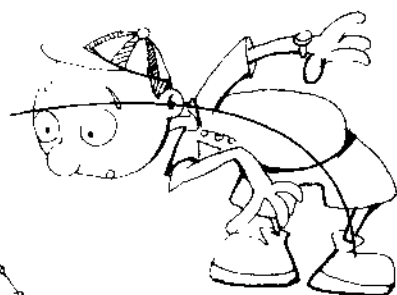
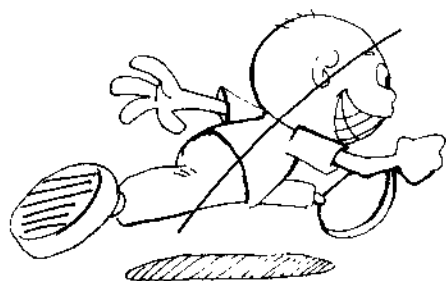
以上都是非常生动活泼的手的姿势，
四个手指都不在一个水平面上。



掌握了卡通人物的基本结构后，可以练习画一些角色的不同姿态。应先了解一个存在于卡通画领域的绘画概念——“动作线”，这可以帮助画家轻松地完成各种姿态，并检验动作的准确性。



动作线可以帮助我们假想各种姿势。



动作线在前，接着勾出基本结构，
细节部分放在最后。