

高职高专艺术类专业 For Training Schools & Vocational Colleges of Higher Education
[实验课程] EXPERIMENTAL CURRICULUM

我的天空

——插画课程

朱青 孔泉汇 编著

凤凰出版传媒集团重点出版项目

凤凰出版传媒集团 江苏美术出版社



我的天空

——插画课程

朱 青 孔泉汇 编 著

江苏工业学院图书馆
藏书章



大 视 觉
艺术教学系列

图书在版编目(CIP)数据

我的天空——插画课程/朱青,孔泉汇编著. —南京:
江苏美术出版社,2008.10

高职高专艺术类专业实验学程

ISBN 978-7-5344-2450-2

I. 我… II. ①朱…②孔… III. 插图-技法(美术)-
高等学校:技术学校-教材 IV. J218.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 154982 号

策划编辑 徐华华

责任编辑 徐华华

朱 婧

封面设计 武 迪

丁 健

责任校对 吕猛进

责任监印 贲 炜

书 名 我的天空——插画课程

编 著 朱 青 孔泉汇

出版发行 凤凰出版传媒集团

江苏美术出版社(南京中央路 165 号 邮编 210009)

集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>

经 销 江苏省新华发行集团有限公司

制 版 南京水晶山制版有限公司

印 刷 江苏新华印刷厂

开 本 889×1194 1/16

印 张 6

版 次 2008 年 10 月第 1 版 2008 年 10 月第 1 次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5344-2450-2

定 价 30.00 元

营销部电话 025-83248515 83245159 营销部地址 南京市中央路 165 号 13 楼

江苏美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

序

职业教育是我国现代化进程中培养高素质劳动技术人才的基础工程。夯实人才金字塔结构的基础,必须坚持以服务为宗旨、以就业为导向、以学生为中心、以能力为本位的办学指导思想,进一步深化职业教育教学改革,真正办出职业教育的特色,提高职业教育的教学质量和办学效益,促进职业教育可持续健康协调地发展。

江苏省高职教育研究会艺术类专业协作委员会在省教育厅高教处的指导下,依托省内高职专科院校一线教师的教学实践和教学经验,组织开发、编写了这套体现江苏特色,反映新知识、新技术、新工艺和新方法的高职高专艺术类专业“四大学程”。“四大学程”着力体现能力为本、任务驱动的指导思想,通过任务、活动和主题等多样化的表现形式,将知识点和职业能力实践融进课题训练中,改革教学方法和学生的学习方式,以此提高艺术类专业学生的创造能力和综合素质。

江苏省高职教育研究会艺术类专业协作委员会和江苏美术出版社,经过三年多的研究和努力,在参编院校师生的积极配合下,“四大学程”第一批教材面世了。这是我省职业教育教材建设的新的探索和新的成果。“四大学程”已列入江苏“十一五”期间重点出版项目,是我省高职高专教材建设的新的增长点。希望该学程继续秉持实事求是、创新求精、面向未来的原则,省内各高职高专院校在使用好“四大学程”的教学实践中,进一步修订和完善本教程;同时,能够借鉴国外优秀职业教育专业课程和教材,吸纳全国高职高专院校教材编写的优点,不断优化内容,拓展体系,为加速培养适应我省经济社会发展需要的技术型、技能型人才,为建设江苏和全国的高职高专课程、培养高素质的技术人才作出贡献,为江苏的“富民强省”和“两个率先”服务。

高职高专艺术类专业
“四大学程”编写委员会
2007年5月20日

目录

课题总述	001
课题一 动漫的世界	003
课题二 读物的天地	029
课题三 广告的空间	059
作者简介	092

课题总述

一门课程的名称与一个专业的名称,可能字面相同,但因为年代的不同,社会、经济、文化发展状态的不同,而具有不同的内涵,产生不同的解读,这是专业教学上常常发生的事情。

“插画”这个名词也是这样。作为“现代视觉设计”概念下的一个种类,“插画”有时也被称为“插图”。插画或插图,作为艺术设计和设计教学行当的专业名词,应该是上个世纪的舶来品。这个词原来含有“说明性”、“图解”的意思在内。“插画”像一个大筐,容纳了林林总总的品种:书籍中的插图、报刊文章的配图、商业广告的配图、以图为主的读物、漫画自然科学、社会教育的示意图、解剖图、说明图、动漫作品及吉祥物的造型原创等。推而广之,平面设计中的绘画部分大多可归到插图或插画中(平面设计中,文字部分可请字体设计师解决;摄影部分,可由摄影师解决;绘画部分,则由插画师解决)。以王受之先生介绍的洛杉矶“艺术中心设计学院”的情况看,其插画专业的学生数量非常多,美国迪斯尼、环球、20世纪福克斯这些公司雇佣了数以千计的插图画家创作动画片、参与设计电脑游戏、描绘卡通漫画,数以万计的插图画家活跃在出版部门,从一个侧面反映出社会对插画师的需求量之大。

我国大陆地区从20世纪50年代后在一些艺术院校中,也有“插图”课程,但当时“插图”大体是指“书籍的插图”。20世纪80年代改革开放后,我们渐渐从中国港、台地区的设计教学中了解到了与以前的“小说插图”大不相同的“插画”、“插图”概念。又过了20年,中国对“艺术设计”各个门类,包括“插画”的市场需求,已经和发达国家一样广泛,但这种日益扩大的需求,却迟迟没有反映在我们的专业设置中,而社会上也普遍对“插画”这两个字眼比较生疏,这可能是因为“插画”所内包的品种实在太多了。不管插画这个筐里的品种如何繁杂,但插画行当还是有它的根本特征,一是它以绘画的手段来完成,二是它的“服务”性质——服务于某一实用的目的。在这一点上,区别于“纯艺术性”绘画的个人的自言自语。其“服务性”、“实用性”体现出其本义:说明、图示。

插画设计要求设计者建立程序性的工作计划,文往往和文本有关,涉及解读、编辑、形象化创造、技法选择等一系列工作。

插画设计在艺术风格和技法工具上存在巨大包容性,使它不排斥任何工具、任何画种、任何传统,直至现在已经容纳了数字绘画的手段。

插画设计要求设计者具有广泛的知识修养和立体的思维结构,还需要积极活跃的思考能力。因为插画的实务性和服务性,要求对各种命题有深层次的理解和开掘,又要有宽阔的推演外延。

插画设计作为一种艺术设计形式,在这个艺术形式多元化并存、交融、模糊的时代,它的触角广泛延伸到了许多不同的设计领域,所以插画设计教学的涉及面既要做到尽量全面和完整,又要保持作为一种独特艺术形式的相对独立性。

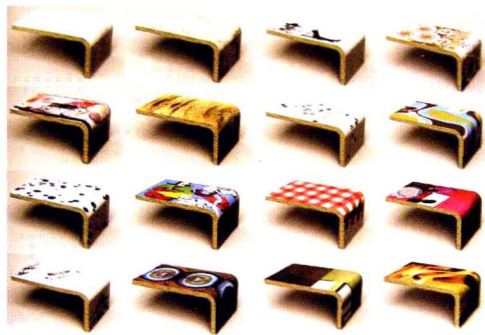
我们的插画实验学程,吸收了欧洲设计教学中“有用设计和无用设计”的方法,从上述几个方面来培养学生的能力,避免作业的孤立化,把程序性、项目性与学生的自主性结合起来,实际上是一种“学会做事”的训练。通过一个命题,把课题理解、资料搜集、文案撰写、形象设计、工具尝试、读者沟通等诸方面以一条红线相连。通

过一个学期,使学生有机会面对“插画”的多方面任务:插图读物(连环画、绘本),读物插图(报刊、杂志、文字作品插画),动漫造型(吉祥物、卡通、漫画),商业设计(包装、宣传品、广告招贴)等,获得了一个提出问题、理解问题的全程训练。

这本书是插画实验课程不断探索形成的课题框架和小结,主要由三个课题组成:动漫的世界、读物的天地、广告的空间。三个课题涉及到插画应用的多个领域,融进了艺术造型、创意思维、图形表达、平面设计等诸多知识点。课题框架全面而开放,课题形式丰富自由,能够适应各任课教师的个性化教学,有着较大的拓展空间。这些课题中的作业是插画专业方向学生在修完“主干课程”后,于“专业方向进阶课程”的拓展和强化训练中产生的。课题作业注重:调查分析(搜集资料、调研、草图);文案写作(课题理解、脚本创作、过程记录、创作总结);口头表述(面对由各专业方向老师组成的中期检查专家组进行汇报)。显示了学生对任务目标的理解力、逻辑思维能力、视觉设计完稿的执行能力、全程控制力、合作协调能力等。完全从学生的角度来审视课题,记录课题完成过程中所有的设计思考、设计阐述,包含教师理论和技术的辅导。

这些课题作业展示了学生在“实用设计、实验设计”的概念下,不考虑设计的既有条件局限和功利目的,不断创新、不断完善、自由发挥、自我创造的能力和特色。这些设计作业不一定很完美,有些还很稚拙,但确是我们学程的真实再现,它们像五彩缤纷的蝴蝶,各具个性,在自我的天空下展示着独特的风采。

这是我们开发插画课程,进而开发插画专业方向尝试的起步。我们还面临诸如:如何紧密结合社会的需求,加强“商业命题”?如何了解现在商业插画师的工作环境和能力要求?以及如何开拓“数字插画”教学等诸多亟待求解的问题,需要我們更进一步的教学实验。



课题一 动漫的世界



课题目标

通过课题《用动漫来讲故事》进行有选择性的或自主性的单项设计,将矢量插画、电脑合成图像、CG 插画等数字插画手段融入到吉祥物设计、动画设计、漫画设计、卡通形象设计等“仿真”或“实验性”设计系统。通过项目操作过程的研究和探讨,媒体技术的执行,充分发挥自身创造性,形成在此项目上的插画设计能力和执行能力。

设计阐述

动漫是动画和漫画的合称,是一个集美术、技术、创意和市场相结合的复合性产业。动漫作为插画产业的一个重要分支,在数码技术的推动下,在繁荣市场的刺激下,突破当初单一的动画片概念,呈现出崭新的面貌和活力:书桌上粉红色的Kitty猫,手机上变幻的笑脸,迪斯尼、孙悟空的新一代子孙,猪头狗脸四不像,热热闹闹地涌进了我们的视野,闯入了我们的生活,超出了我们的想象。国内涌动的动漫产业滋生了形形色色的文化传播公司,动漫名家、动漫社团、个性化设计工作室,他们的作品涉及卡通、玩偶、吉祥物、漫画、动画、游戏、电子产品等领域,延伸至各类原创个性化的创意产品、创意空间:平面的、立体的、实物的、互动的……(图1-1)。

本课题从插画的重要样式——“动画,漫画”出发,把概念扩展到吉祥物造型及衍生产品的设计上,使得本课程更具实用性。课题从动漫的故事性入手,将题材挖掘、创意思维、造型设计、数字技术等融入课题系统。充分体现目前动漫产业所倡导的“新思维、新艺术、新技术、新产业”理念,积极鼓励原创的精神。

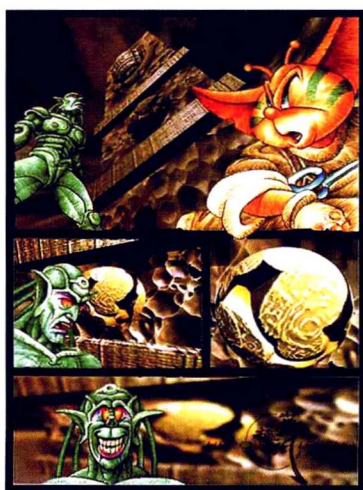


图 1-1



知识点

进入此项工作,同学们有以下的知识点必须了解和掌握。基础的造型能力有吗?如果没有,那就要拿上纸和笔练上一段时间。虽然这并不一定能立竿见影,但所谓拳不离手、曲不离口是也。传统的手绘效果通常会比较自然、随意,保留着材料、质感、肌理和笔触,直接体现出作者的个性,富有人文的亲和力。李志清是目前为数不多的坚持用宣纸进行创作的漫画家(图 1-2),他的水彩作品曾入选香港当代艺术双年展。作为中国美术学院毕业的留校教师,阮筠庭在美术技巧和艺术修养方面的实力足够创造出惊人的视觉奇迹(图 1-3)。随着科技的发展,电脑技术与手绘不断结合,电脑绘图手绘模拟效果没有了颜料、纸张、画笔的物质形式,但色彩鲜艳,便于修改,存储方便,使用它不仅能提高效率,还可以创造出许多新面貌,且应用日益广泛。

计算机玩得怎么样?要想成为一个先锋、时尚的插画设计师,要想使作品具有独特的数字插画风格,必须了解时下流行的数字技术,如:

1. 矢量插画

矢量插画是借助 Illustrator、CorelDraw、CAD 等绘图软件使用直线和曲线来描绘图形,加上掌握一些基本电脑绘图软件路径\笔刷功能以及和手绘压感笔结合的技巧,就能画出各种插画。其最大的特点是软件占用空间小,可以进行高倍数的放大而不至于失真,便于修改,不影响使用质量。手绘压感笔便于勾画细节,再加上渐变、混合、网格填充、路径等,矢量插画已成为日益流行的插图形式,是年轻插画创作者和设计师的最爱(图 1-4),并出现了许多专业的矢量图形设计公司,它们提供矢量格式文件供消费者使用,如高汉设计图形有限公司。

2. 电脑合成图像与 CG 插画

使用电脑处理图片,进行照片图像合成,是插画流行的制作方法。将几幅图像通过图层操作、工具应用合成完整的、传达明确意义的图像。Photoshop 的绘图工具让外来图像与创意很好地融合。还可以通过滤镜、图层及工具等综合应用来制作特效。如油画、浮雕、石膏画、素描等常用的传统美术技巧都可借由 Photoshop 特效完成。这也是很多插画设计师热衷于 Photoshop 的原因。电脑的合成技术早就达到了以假乱真的程度,电脑的神奇特效让虚拟变成现实,轻松实现漂亮的艺术插画效果。年轻一代插画师越来越习惯于用数码输入板和 Illustrator、Painter 一类的软件直接创作,或者用数码相机的素材加工成插画(图 1-5)。

3. Flash、3D 插画

Flash 是一种二维动画软件,网页设计者使用 Flash 创作出既漂亮又可改变尺寸的导航界面以及其他奇特的效果。它是一种交互式动画设计工具,用它可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起,制作出高品质的网页动态效果。3D 等三维软件设计流程包括建模、材质、灯光、渲染、后期合成等,插画师将它们应用到影视、动画、游戏等领域,形成独树一帜的风格。

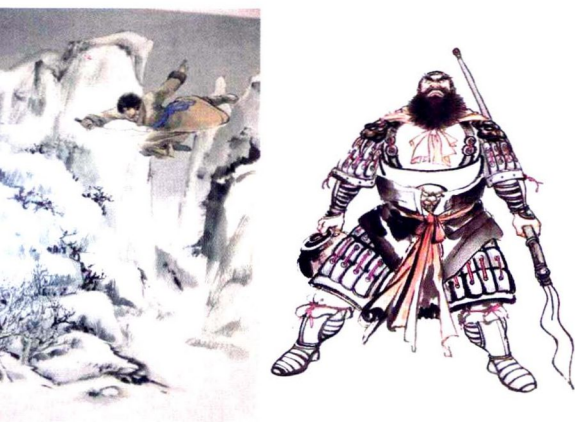


图 1-2 李志清作品



图 1-3 阮筠庭作品



图 1-4 矢量插画

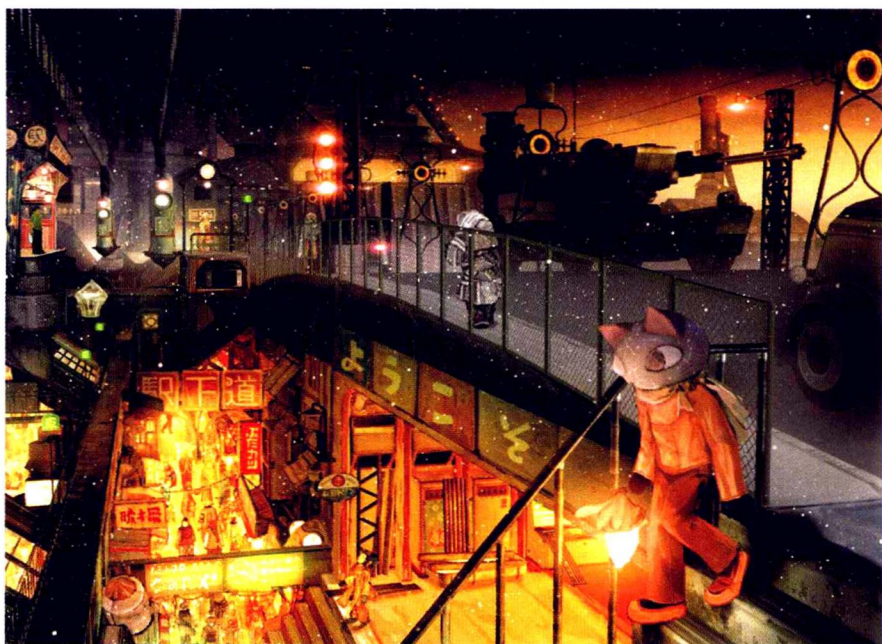


图 1-5 《帝国少年》

如此,PS、CG、CAD、3D、Flash等虽然不一定会,但是十八般武艺总得会使一两样,即使一样也不会,只要感兴趣还是可以去培训或自学。插图画家克里斯蒂安·拉塞尔认为:“我发现了一个明净的世界,真正美的澄澈。我能在转瞬之间重新着色,重构画面。总之,以任何我想要的方式重新确定大小、剪裁图像。我对这种全方位建构式的绘画、剪裁和粘贴等要素几乎纯粹数字化的制作越来越感兴趣。”

自由连环漫画家顾宝新有着扎实的绘画基本功,曾涉及过连环画、国画、油画、丙烯画等诸多的传统绘画方式,油画作品《天窗》曾获第八届全国美术作品展览最高奖。但他与很多传统画家不同,不但不排斥电脑,还很喜欢电脑绘画。“技术在进步,为什么我们不能尝试着用新技术来让画面更富有视觉冲击力,色彩更绚丽丰富?”他认为,电脑绘画的魅力不在于它对传统绘画的模仿,而在于它不可预测的可塑性和表现力。

有了这些能力再加上热情就可以去小试牛刀了,如果想做得更好更专业的话,还必须练练文字表达能力,经常开动脑筋激发思维和创造性。更热心地关注行业的



发展和相关的资讯,这样的创作才能有本有源。所有的事情都有一定的规律,动漫设计也有可遵循的原理,通过理论的阅读、实践的操作会将这些弄明白的。

课题

用动漫来讲故事

如果有故事,或者只是有一个故事的大概构思,并且想用动漫来讲述这个故事;如果有一本书,它的故事和情节充满了神奇,想把这些东西变做活生生的故事;如果在上班或下课途中,遇到或听见一个感人的故事,触动了乱七八糟的思绪……你可以尽情地发挥自己的想象力与才华,用智慧来叙述故事或让故事有用。

课题要求

同学们须将以下材料搜集整理上交:

- ① 提供故事概要;
- ② 提供所有搜集和调研的图片与相关文字材料;
- ③ 分析整理出创作思路、创作步骤,提供分析文字、草图、步骤图、修改图等;
- ④ 寻找适合自己的个性化表现风格,提供原创故事角色和场景;
- ⑤ 用图片和文字记录创作过程中老师的指导、同学的交流;
- ⑥ 提供完成作品的图片资料(或总结性的文字资料)。

课题步骤

时间:64 课时

A. 故事来源,定故事

大家在教室中围坐,轮流讲故事。那些故事个个讲得绘声绘色,讲到趣味处,屋子里会突然发出一阵哄笑,乐晕一片。

人的天性是喜欢听故事,而不喜欢听刻板的叙述和空洞的说教。要创作一个好的动漫作品,首先必须要有一个好的故事,好的故事可以给读者提供娱乐、信息,激发读者的想象力。既然是讲故事,希望大家感性地讲故事,而不是像新闻记者那样习惯于理性、平直、呆板的表述方式。故事的内容并非一定要真实的,但要让听故事的人找到新奇的感觉,或让听故事的人感动,同学们的想象力在哪里?生活中一些非常小的事情,就像认错人那样的平常,但仍然可以由此改编创意出一个有趣的故事来。

在宫崎峻的作品《千与千寻》中(图 1-6),一草一木,一人一物都被赋予了灵性:

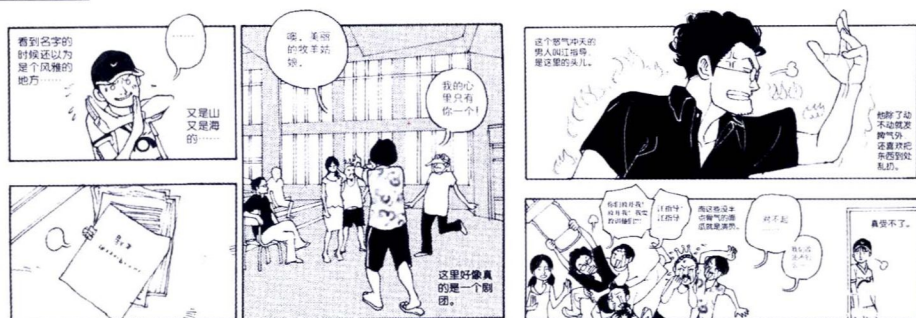


图 1-7 姚非拉作品



图 1-8 顾宝新作品

可爱好玩的运煤蚂蚁、有八只脚的锅炉老头、外表冷峻内心热烈的小白、蛮横的女巫汤婆婆和她那胖得无法移动的宝贝儿子、脆弱可笑的无脸人,甚至那巨大的神仙浴场也像是一个有着生命的巨虫,还有那被大海包围的车站又通向何方? 然而这里犹如一个现实的世界,上演着所有人生的悲喜剧。它不是简单的教化,不是简单的善与恶的对决,所有的故事、冲突都源于人的内心,是对自我的艰苦找寻。

姚非拉的漫画作品《80°C》(图 1-7),以非常幽默风趣的人物和语言,以及不时透露出来的真情,讲述了一个个都市和校园里的温馨的爱情小品故事。

顾宝新《唐僧师徒——西游记 2》里的人物性格也与以往的理解有了很大区别。特别是孙悟空,叛逆、冷酷,内心交织着善与恶的冲突,完全成为一个具有先锋意味的乱世英雄形象,自由精神的象征,是一个完全新版的西游故事(图 1-8)。

在吉祥物设计中更要强调故事性,给吉祥物或卡通形象挖掘一个故事背景,可以赋予其更深的内涵。第 28 届雅典奥运会吉祥物雅典娜和费沃斯(图 1-9),来源于希腊神话故事,雅典娜和费沃斯是兄妹俩。雅典娜是智慧女神,费沃斯则是光明与音乐之神。雅典娜和费沃斯代表了希腊,代表了体现合作、公平竞争、友谊和平等奥运精神,同时体现了雅典奥运会的 4 个核心价值:遗产、参与、庆典和人类本身。



图 1-9 第 28 届雅典奥运会吉祥物

布置作业

提供故事来源和概要

故事的要求: 1. 反映社会生活, 引发思考。2. 小故事, 大道理。3. 旧故事新说。

作业实例

实例 1《隋唐英雄传人物设计》(作者: 刘毅)

《隋唐演义》主要记叙了漫长的 100 多年里, 中国历史上不断出现的政权交替的现象。俗话说得好“乱世出英雄”。书中的主人公们在那个时代创造了一个个令我魂牵梦绕的神话。我时常想: 如果我出生在那个动荡的年代, 是否也能挤进英雄排行榜的前三甲呢? 我又会选择投奔谁呢? 是李世民? 还是隋炀帝呢? 真想去那个时代走一遭。幻想我做了隋朝的大将军, 和宇文成都一起去镇压起义军; 再或许我会成为李世民身边的一位谋士, 与秦琼、尉迟恭一起推翻隋朝政权。然而, 这始终只能是我的一个无法实现的梦了。

我可以用自己的专业去演绎这样的故事和情结啊!

实例 2《叩门之人》(作者: 周建明)

故事来源: 习惯午间时分休息片刻, 不知为何始终无法入眠。大概因为学校人比较聚集, 一间宿舍下塌 6 个小伙子, 自然吵闹。当我卧于床塌之上, 迷迷糊糊入梦期间, 总是有人不断地开门进出, 门自然是直接受害者, 门大哥被动地唱着午间交响曲: 吱嘎、咚咚、啪……此曲非彼曲, 听此曲要想入梦比登天还难, 哎! 没办法, 只好放弃梦乡的美好, 活活地躺着, 听着门大哥的“闲言碎语”、“惨吟深笑”。有人开门力量极大, 有人则用“脚”代替“手”完成开门任务……

一天中午, 卧在床上的我翻来覆去。门大哥依然在高唱着。突然, 灵光一现, 一个 IDEA 探出苗头, 向我招手微笑。之后, 经过系统整合, 一个崭新的设计构思悄然诞生了, 也就是《叩门之人》。故事是这样的: 通过不同社会环境下, 不同人开门时的动作, 反映人性道德风尚, 人与人之间的差别。

故事概要:

忙碌之人: 见门就开, 从不敲门。

郁闷之人: 借门发泄, 发力敲门。

自由之人: 一脚踹门而入。

风度之人: 彬彬有礼, 清脆敲门。

实例 3 吉祥物《平平安安》(作者: 李文绩)

苏州交通广播电台吉祥物征集

在出租车上偶然听到交广台播出的一个故事: 一位 70 多岁的老太太在马路上突然晕倒了, 围观的人都很着急, 这时一位好心的出租车司机停下来, 把老太太扶进车去送到附近医院, 及时保住了老太太的性命, 可这位司机没有收车费, 而且待



在医院,帮助联系老太太家人,在家人赶来之前,这位司机师傅便匆匆离去,没有人知道他姓什么、住哪里,但很多人都知道他是交广爱心车队的司机,故事在《好人一生平安》的音乐中结束。很巧,当时我正坐在出租车里,有幸听完了这个故事,这是一个太没新鲜感的故事,若在平时我可能像很多人一样麻木,巧的是我当时正为交广台吉祥物的设计思路犯愁,可能是上帝特意安排的这个机会,在我的脑海深处不断闪现着平安的字符,平安,平平安安,多好多恰当的寓意,这正是我想要的。

实例 4《一只羊,一群鹿》(作者:康砚清)

故事来源:一般看动漫的人群,第一遍看时大多数关注的是故事情节,而对于作者画得如何不太在意。在了解了故事的发展之后,回头再看这本书,才会去仔细研究画中人物形象的好坏等。基本上来说,故事情节才是一部动漫最吸引人之处。我选择了一则小故事《一只羊,一群鹿》作为自己连环漫画的脚本,故事简单,寓意深刻,在我看来是个很不错的题材。

故事概要:

一只羊,一群鹿

画面 1:一天,一个猎人带儿子去打猎。

画面 2:他们在森林里发现了猎物,父亲举枪准备打猎物时,儿子说:“这是一只羊,我们可以活捉它。”

画面 3:他们抓到了羊,儿子很想喂养它,于是父亲要儿子在此地把羊看住,并且注意其他的猎物经过。

画面 4:小猎人累了,他把羊丢到了一边自己休息了。

画面 5:羊在喝水时忽然跑掉了,小猎人拼命地追着羊,突然摔了一跤,羊却跑了。

画面 6:小猎人既恼火又伤心,于是在一棵大树下哭了。

画面 7:父亲傍晚时回来,看见儿子在路边一棵树下哭,儿子告诉父亲丢羊的事情,父亲问儿子有没有看见地上一群鹿的脚印。

画面 8:儿子知道了自己的错误,父子两肩并肩地向回家的方向走去。

我之所以选择这样的故事,因为很喜欢故事的寓意,并希望人们能明白它:不要因追逐眼前的小利而忽视获取更大利益的机会,不要太在乎一时的得失,眼光长远,才能获得更大成功。

B. 搜集材料或调研

同学们要通过实际观察和阅读来获取与创作相关的基础素材,写下所知道的。可以去各类图书馆查询资料,许多博物馆也是可以学习的场所,互联网是我们身边最大的信息仓库。调研还包括对周围环境和事物的观察,哪怕和相关的人士谈话,从中也可以获取很多在书上找不到的知识。当然还可以到故事中相似的地点、环境中去观察体验生活。美国的电影工作者曾经为了制作《宝莲灯》而来中国体验生活、搜集素材、请教有关民俗专家达半年之久。



图 1-11 《大闹天宫》



图 1-10 《哪吒闹海》



图 1-12 《猫和老鼠》



图 1-13 《圣斗士》



图 1-14 《北斗神拳》

无论以何种方法搜集何种类型的素材,都要依据自己的创作领域和创作兴趣。比如人物作品创作搜集素材应以人物形象、人物动态、人物的相互关系等为主,同时搜集一部分风景、动物、器物的素材作为创作的配景素材。历史题材的作品应搜集与当时的社会现状有关的人物的长相、服饰、饮食等素材。作为动漫这样新兴时尚的产业,还得对国内国外行业的发展和相关的资讯做一些调研,包括对设计所涉及的领域、时代、人物、设计风格等的研究和了解,分析所欣赏的作品、流行的元素、产业市场等。这样有了一定的积累才能使设计立足本源、适应时代和潮流,才能激发头脑中的各种思绪与想象力。

布置作业

提供所有搜集和调研的图片和相关文字材料。

作业实例

实例 1《隋唐英雄传人物设计》(作者:刘毅)

小时候,我对《葫芦娃》、《大闹天宫》和《哪吒闹海》特别感兴趣。可没过多久,我又被《圣斗士》、《北斗神拳》还有《猫和老鼠》吸引了。趣味的造型、情节、丰富的想象力带给我童年无尽的乐趣(图 1-10~图 1-14)。随着年龄的增长,我终于明白:原来是中国花钱从国外买来了这些动画片的播放权而已。我的童年时代大多是在这些“洋动画”的陪伴下度过的,那样的丰富多彩让我怀念。长大后的我希望中国能有自己最新的超越《葫芦娃》、《大闹天宫》和《哪吒闹海》的优秀作品。

现在,热爱动画的我,所学的是平面设计专业的插画方向,专业上的涉及加上我童年的动画情结,使得我一直喜欢关注动画的发展。且从这次创作的调研中,我越来越感受到我国大多数动画制片商在市场的定位上存在着一个很大的通病——他们都致力于开发儿童市场,因为“动画片”在我们传统观念中是儿童的消遣品,绝大多数的成人和部分青少年是不会观看的。很多“专家”都这么说:“民间流传的皮影乃动画之鼻祖,建国后的《大闹天宫》、《哪吒闹海》更是开了历史之先河……”再往后呢?再往后则是单调生硬的色彩,粗糙且毫无美感可言的人物造型,幼儿园小朋友都觉得幼稚的剧情,片中大人发音像 3 岁孩子,还有毫无感情的对白……

而国外的许多动画片做得却是老少皆宜,如美国的《狮子王》、《花木兰》,日本的《千与千寻》、《灌篮高手》,他们以动感的数字化技术,唯美的手绘风格,优美的人物造型,内涵丰富的对白及引人入胜的剧情吸引各个年龄段的观众。我看过的《猫和老鼠》以及《大力水手》这两部动画片的背景音乐里有很多都是世界名曲。直到现在,每每听到这些优美的旋律,脑海里都会闪现出动画片中的那些画面来,那么熟悉,仿佛就发生在昨天。

“做有自己特色的动漫。”这是深埋在我心中的强烈意愿,也是这次作品创作的初衷。

实例 2《叩门之人》(作者:周建明)

自己是学平面艺术设计的,没有经过规范的动画学习,但是一直耳濡目染。喜欢插图设计,虽然对 Flash 只是简单了解而已,但是内心流着满腔创作的热血。有兴趣、有时间、有激情……那就不妨一试!

从小我们就看动画:《葫芦娃》、《猫与老鼠》……小时候怀着一颗童心看动画,因为崇拜故事中善良勇敢的英雄人物。学艺术后常常带着学习欣赏的眼光去观看动画,很喜欢日本著名动画家宫崎峻的作品和一些实验性的动画短片(图 1-15~图 1-17)。宫崎峻的每部作品,题材虽然不同,但却将梦想、环保、人生、生存这些令人反思的讯息,融入其中。他的作品风格独特,自成一派。《邻居豆豆龙》(《龙猫》)使我们回到了无忧无虑的童年时代;《天空之城》带我们进行了一次寻找空中浮岛的冒险之旅;《千与千寻》向人们讲述了一个平凡女孩的不平凡经历和成长过程;《幽灵公主》和《风之谷》则让我们警醒:人类对环境的破坏如此之甚,而自然界反抗这种破坏的斗争又是如此惨烈……他的作品中有着最清新的画面,最绚丽的色彩,最纯真的微笑,最遥远的想象,最浪漫的意境,还有最优美动听的音乐……宫崎峻将一部动画片表现得如此具有艺术性。

为了能创作得更好,开始大量给自己“补血”:回看以前喜欢的作品,仔细揣摩。翻看杂志、网络、新闻,体会一些有创意和艺术个性的作品,努力寻找我想要的感觉。

实例 3 吉祥物《平平安安》(作者:李文绩)

我们看到的大量技法超群、视效独特、形象震撼的吉祥物最终不能采用,不是创作人的造型或表现功底不行,关键是没有解决创意问题。没射中靶子的箭,再精美又有何用?手法千变万化,核心万变不离其宗。吉祥物不是纯艺术,更不是视觉消遣,它是商业的产物,满足商业目的是它诞生的前提。吉祥物是卡通造型,但并非所有的卡通造型都能成为吉祥物。因为它需要承载特定文化和大量信息,必须满足该行业特征及相关背景,而且与众不同。联想 1+1 专卖店吉祥物——奇奇(图 1-18),优百特 MP3 的吉祥物——优优,创意源结合了播放器,在吉祥物身上加上醒目的 U 标志,如同姓氏般表明吉祥物的名字、所属的品牌及所服务的公司,使吉祥物充满内涵(图 1-19)。2005 年日本爱知世博会吉祥物:森林精灵“MORIZO”——和蔼可亲的森林爷爷熟知森林内任何事情,具有奇妙的力量,爷爷希望吹拂起的微风和透过树叶的阳光来抚慰劳动者的心。森林精灵 KICCORO——森林小子喜欢到处乱跑,他精力旺盛,总想观看这、尝试那,他特别希望在爱知世博会上结交许多新朋友。他们诠释世博会的主题:自然的睿智(图 1-20)。

苏州交通广播电台吉祥物作为媒体之形象推广和展示需要,其吉祥物必须适用于广播电台大众服务、交流及各类活动的开展,必须完整而概括地体现其行业的娱乐性和服务性整合体的特征,必须具有原创性,否则谁都能用。本着以上原则,我参照大量的优秀作品,汲取别人的长处,以此展开画草图。



图 1-15 宫崎峻作品



图 1-19 优百特 MP3 吉祥物

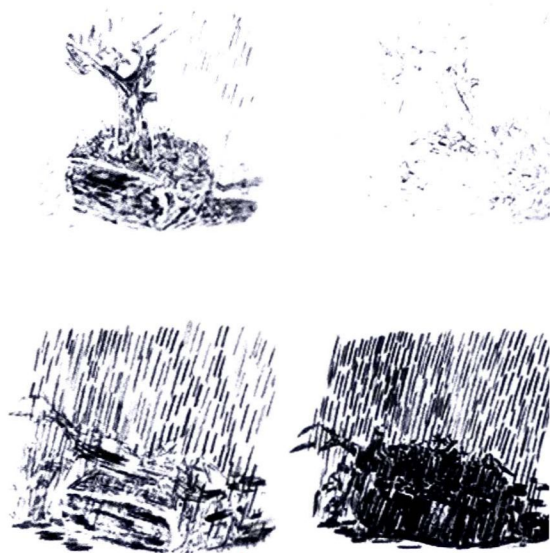


图 1-17 实验动画