



大通

教与学

孙作范 唐衍武 刘剑峰 编著

KATONG JIAO YU XUE

黑龙江人民出版社

艺术院校卡通教学参考书

A detailed line drawing on the left side of the cover. At the top, a cat with large eyes and a small bow on its head is looking down. Below it, three young girls are depicted. The girl in the middle is smiling and has her hands clasped. The girl on the left is looking towards the center, and the girl on the right is looking forward. In the background, there are sketches of a building with a 'TEL' sign and a car.

卡通教与学

CARTOON TEACH & LEARN

孙作范 唐衍武 刘剑锋 编著

黑龙江人民出版社

策 划：王向群 曹铭勋
主 编：王同兴
编 委：曹铭勋 杨宝源
王向群 岳大地
刘恒伟
责任编辑：岳大地
特邀编审：张晔明

前 言

卡通画是深受国内外读者喜爱的一种艺术形式。它汲取融汇了动画电影、漫画及儿童画等多种造型艺术的特长,以极富想像力的夸张、变形和强烈对比的色彩变化等艺术手法,以及幽默、风趣和充满活力的特殊风格,赢得了青少年和越来越多的成年人的青睐。在电脑技术介入卡通绘制后,卡通画愈加精细完美,表现空间愈加广阔,许许多多卡通形象已经超越传播媒介的局限,变成家喻户晓的“卡通宠物”。许多重大的国际文化盛会、体育赛事,也都习惯于采用卡通形象作为体现自己宗旨和寄托美好祝愿的吉祥物。至于广告、商标等采用卡通形式则更是屡见不鲜了。可以说,作为一种颇具跨文明特色的卡通画,已经在世界范围内深入社会生活各个领域,成为一种现代文化的象征。

我国的卡通画创作与流传,也有很长的历史。近些年来,卡通画在国内日益普及,引发了青少年群体广泛的“卡通热”,与此相应,学习卡通画创作的青少年也越来越多。目前,国内数十所艺术院校先后开设了卡通画专业,并成为高等美术教育领域中一个崭新的门类。这是一个令人鼓舞的进展。但是,任何一门成熟的高等教育专业,除必须拥有优秀教师和适当器材之外,不可或缺的则是必须拥有一整套独具特色的专业教材。在卡通画专业方面,国内虽已有不少相关出版物面世,但作为高等院校卡通专业基础教材的正式出版物,却所见不多。

《卡通教与学》正是基于这个现状编纂成书的。在编辑过程中,我们尽量学习与借鉴国外卡通画创作的实践经验和理论探索,同时也有意结合国内卡通画发展的特色,以及我们自己多年从事卡通画教学的切身体会,努力使本书在体现卡通画总体特色的基础上,形成一种富有中国特色的创作路径和

教学方法。

从这个愿望出发,我们努力使本书图文并茂,宜读宜学,既可用于课堂教学,也可满足鉴赏者审美需求。教程中还特别突出了卡通形象的商业应用,以满足社会上商务活动的需要。为体现本土特色,我们不仅在卡通画技法上采用了自己的教学体系,还首创了“选点造型法”。这种技法可操作性强,经多年创作与教学实践证明,是快捷简明、行之有效的。至于书中插图,除部分经典形象外,大多数都是我们自己创作的。

可以说,本书的编纂与出版,是一个大胆的尝试,是力图促进卡通艺术民族化和卡通教学正规化的一种努力。目前看来本书也确是卡通教学领域内一种比较全面、系统,具有一定时代特色和民族风格的教材。然而,卡通教学毕竟还是在实践和探索之中,由于编创者经验和水平所限,本书难免会有这样那样的不足,祈望同仁和广大读者指正。

本书在“卡通人体表现”一章的编纂中,承蒙田卫平先生的热情支持,在此表示诚挚的谢意。

本书献给一切酷爱卡通的朋友。

编 者

2002年5月4日

目 录 CONTENTS

第一章 卡通艺术纵横	1
第一节 卡通的概念、分类及其特点	1
第二节 卡通片的诞生、发展和繁荣	2
第三节 中国卡通的艺术渊源	3
第四节 中国现代卡通的发展	3
第五节 卡通艺术的商业价值及其应用	5
第二章 卡通画绘制用具	6
第一节 针管笔	6
第二节 蘸水钢笔	7
第三节 各种毛笔	8
第四节 鸭嘴笔	8
第五节 铅笔 橡皮 纸张	9
第三章 卡通画基本技法	10
第一节 基本技法之一 点	10
第二节 基本技法之二 线	12
第三节 基本技法之三 面	16
第四节 传统技法 十八描	20
第五节 卡通画中的主线和副线	22
第四章 卡通人物造型	23
第一节 头部的结构及其变化	23
第二节 不同年龄的五官比例	25
第三节 脸部的结构及情感表现	26
第四节 身体各主要部位的形态变化	27
第五节 头身比例及动态表现	32
第五章 卡通动物造型	35
第一节 哺乳动物的结构及其特征	35
第二节 动物的几何造型法	37
第三节 动物的其他造型法	44
第四节 动物的拟人化造型	45
第五节 四足动物的运动分解	46
第六节 鸟类的运动分解	47
第六章 卡通选点造型	48
第七章 卡通角色塑造	51
第一节 卡通人物的角色塑造	52
第二节 卡通动物的角色塑造	53
第三节 卡通的形体塑造	54

目 录 CONTENTS

第四节 商业卡通形象的角色塑造	55
第八章 卡通素描表现	57
第九章 卡通色彩表现	61
第一节 卡通色彩基础	61
第二节 常用的色彩表现用具	62
第三节 常见的水彩表现技法	63
第四节 水色表现	64
第五节 水粉表现	66
第六节 喷绘表现	68
第七节 彩色铅笔表现	70
第十章 卡通人体表现	71
第十一章 卡通透视表现	75
第十二章 卡通画构图形式	80
第一节 卡通画的构图形式	81
第二节 卡通多幅画的分格原则	84
第三节 卡通画分镜实例分析	86
第四节 卡通画中的说话圈和腹语圈	88
第十三章 卡通科幻魔幻	90
第一节 卡通科幻魔幻中的环境营造	91
第二节 卡通科幻魔幻中的人物表现	92
第三节 卡通科幻魔幻中的动物表现	93
第十四章 卡通画的创作	94
第一节 独幅卡通画的创作过程	95
第二节 连环卡通画的创作过程	97
第十五章 卡通影视制作	99
第十六章 卡通文字写作	104
第一节 卡通文字的基本特点	104
第二节 卡通文学脚本的写作	105
第三节 卡通工作台本的形成	106
第四节 卡通内插文的写作	107
附一 参考练习题	108
附二 卡通作品欣赏	109

第一章 卡通艺术纵横

第一节 卡通的概念、分类及其特点

一、卡通的概念

“卡通”一词源于英文“cartoon”。

《朗文英汉双解活用词典》对“cartoon”所作的中文解释是“1. 漫画；2. 动画片”。而我国著名作家张爱玲女士曾在《论卡通画之前途》一文中，根据英文本义对卡通作过一个更为详尽的中文释解，即“‘卡通’（cartoon）的原有的意义包括一切单幅讽刺漫画、时事漫画、人生漫画、连续漫画等”及“活动映画”。然而，在现实生活中，有些人所谈论的“卡通”则更多地是指动画片。因此，动画片，或称卡通片，已成为“卡通”的狭义概念。而漫画及动画片合起来，则共同构成了“卡通”的广义概念。

二、卡通的分类

从卡通的本义来看，卡通可分为漫画和动画片两大类。就漫画而言，可以分为讽刺漫画和幽默漫画；又可以分为时事漫画、生活漫画和名人漫像；从画幅数量上，则可分为单幅漫画、四格漫画以及连环漫画。就动画片而言，从空间表现形态上，可以分为二维动画片和三维动画片；而从媒介表现形式上，又可以分为电影动画片和电视动画片；若从表现手段上，更可以分为普通手绘动画片、电脑动画片、水墨动画片、剪纸动画片、折纸动画片、木偶片等等。不仅如此，卡通还在与其他领域的结合中衍生出了许多新的形式，如吉祥物、商用卡通、卡通广告、卡通科教片等。

三、卡通的特点

尽管卡通艺术形式多种多样，但综合分析看来，有如下几个最主要的特点：

（一）夸张变形：卡通艺术创作最突出、也是最主要的造型特点就是夸张变形，它是卡通艺术的灵魂。绝大多数的卡通艺术作品都是通过夸张变形的手段，使卡通形象具有鲜明的角色个性特征，并赋予动、植物以拟人化的

(二) 图示化的表现：卡通艺术作品多是通过符号化的图形语言，生动地表现复杂的故事、形象地诠释深奥的哲理，从而使卡通艺术作品更易被广大读者或观众所接受和理解。

(三) 戏剧化的情节：卡通艺术作品大都都有着戏剧化的情节设置，因而它不仅可以表现趣味性极强的喜剧，而且还可以表现富于哲理的正剧。



《鼹鼠的故事》

第二节 卡通片的诞生、发展和繁荣

早在电影尚未诞生之前的1831年，法国人普拉妥（Joseph Antoine Plateau）把动作分解为14个节段，并依次粘贴在一个圆盘上，圆盘外的圆桶壁上有一个个狭长观察窗。当圆盘转动起来时，人们可以通过观察窗，看到一个动态的画面。这被认为是动画片的雏形。

而世界上第一部最接近于现代动画片概念的动画短片《方头》（Drame Chez Frantoches），因其首次采用负片摄制完成，从而为电影动画片的诞生奠定了基础。该片的制作人是法国人柯尔（Emile Cohl）。

1906年，这是一个值得所有卡通专业人士记住的时间。世界上第一部真正意义上的动画影片《滑稽面孔的幽默形象》（Houmoious Phase of a Funny Face）诞生了。它是美国人布莱克顿（J. Stusart Blackton）为维太格拉夫公司制作完成的。

三年后的1909年，美国人麦凯（Winsor Mccay）用一万张图片制作了动画片《恐龙艾蒂》。它标志着动画片开始趋向成熟。从那时起，人们开始有意识地制作一些有内容、有情节的动画片。

1928年，美国人迪斯尼（Walt Disney）塑造的“米老鼠”乘着《威力蒸

气船》正式走上卡通片的舞台，并最终成为长盛不衰、誉满全球的卡通巨星。

直到1998年，迪斯尼在结合电脑制作技术的基础上，连续推出了《狮子王》、《花木兰》、《人猿泰山》等卡通电影大片，它让全世界的人看到，卡通影片不仅可以表现出如故事片一样复杂的情节，同时还可以创造出不逊于许多优秀故事片的票房价值。

电脑三维动画片《玩具总动员》，是计算机应用技术在卡通艺术领域的突出表现。它的出现，进一步丰富了动画片的艺术表现形式。

2001年，梦工场历时四年，耗资数亿美元，终于制作完成空前卡通大片《埃及王子》。而新近完成的三维卡通片《怪物史莱克》则荣获2002年奥斯卡大奖。

《木偶奇遇记》



《威力蒸气船》

迪斯尼和他的公司所创造的卡通明星：皮诺曹、米老鼠、唐老鸭等

第三节 中国卡通的艺术渊源

由于卡通是外来语的音译,因此,极容易让人误解为中国的传统艺术中没有卡通。其实,从卡通的概念及其特点来说,中国的许多传统艺术,如,汉代画像砖、敦煌壁画、民间剪纸、玩具、皮影戏、木偶戏等,也都不程度地存在着卡通艺术造型和艺术表现。

就夸张变形而言,最突出的当首推中国的民间玩偶——布老虎。由于玩具主要是用于娱悦儿童的,因此,我国先人们通过夸张变形手段,一改老虎凶狠、威猛的本性,为我们塑造出了顽皮可爱、栩栩如生的卡通形象。

就图示化表现而言,我国早期的汉代画像砖,如荆轲刺秦王、完璧归赵等,虽没有任何文字表述,却生动地反映出了那些著名的历史故事,而附图中所选的湖南长沙马王堆一号汉墓出土的绘画,则分别向我们讲述了鳖为了保护墓主人,将蛇献于土地神土伯(《土伯吃蛇》)和鹤被迫驮羊前行(《羊骑鹤》)的故事。

就戏剧化情节而言,北魏敦煌壁画中《鹿王本生》的故事则是最为典型的。它描述的是神鹿被它曾经搭救过的落水者陷害,而那个落水者最终自取灭亡的佛教故事。该故事不仅情节曲折,而且旨在向人们传达善恶因果的佛教哲学思想。

其实,若从视觉效果上讲,我国传统的皮影戏可以算得上是最早的二维动画片了。它不仅有夸张的变形、图示化的表现以及戏剧化的情节,而且有对白、音乐、配合活动的画面,生动传神,深受我国广大群众的喜爱。



皮影戏人物造型



土伯吃蛇



羊骑鹤

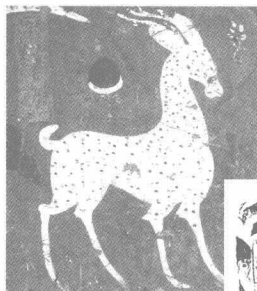
第四节 中国现代卡通的发展

源于欧美的现代卡通艺术是在20世纪20年代传入我国的。

由于受制作资金和技术的限制,最先在我国广为流传的是卡通艺术中的漫画。尤其是到了20世纪20年代末30年代初,叶浅予的以“王先生”、“小陈”为主要角色的连环漫画先后在《上海漫画》、《时代画报》、《图画晨报》、《良友画报》等许多报刊上陆续刊出,引起了社会的广泛关注。和“王先生”同时受



布老虎



敦煌壁画：鹿王本生



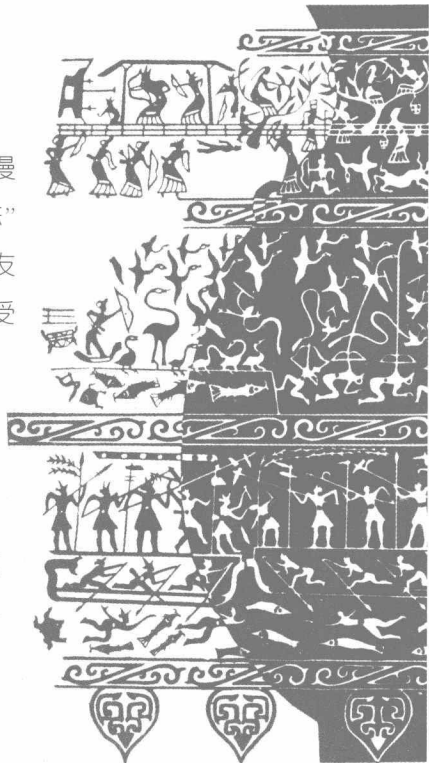
原始彩陶



汉代画像砖：熬盐图



民间剪纸：老虎



青铜器：攻战赏功宴乐图

到读者关注的漫画明星还有鲁少飞的“改造博士”、女漫画家梁白波的“蜜蜂小姐”等。

到了20世纪40年代,最为突出的漫画作品首推张乐平创作的、曾经影响了几代人的《三毛流浪记》。他为我们塑造了一个受苦受难的、却又十分讨人喜爱的艺术形象。此外,在连环漫画中也出现了社会影响较大、艺术价值较高的作品,如丰子恺根据鲁迅同名小说创作的《阿Q正传》和胡考根据元杂剧创作的《西厢记》。讽刺漫画方面比较有代表性的作品,有张光宇的《西游漫记》、丁聪的《现象图》等。

在我国,最早投入动画片的研究和创作的就是上海“万氏三兄弟”,即万籁鸣、万古蟾、万超尘。1926年,“万氏三兄弟”为长城影片公司创作完成了我国历史上的第一部卡通片《大闹天宫》,其后,他们又陆续为大华影片公司、联华公司创作了数部卡通短片。直到1941年,“万氏三兄弟”带着一批卡通画家,创作完成了我国第一部动画长片《铁扇公主》。它的问世,标志着我国的动画片制作开始趋于成熟。

新中国建立后,我国陆续推出了一系列题材丰富、形式多样的卡通片,如华君武与特伟合作完成的《骄傲的将军》、水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》、剪纸动画片《猪八戒吃西瓜》。其中,影响最大的就是由万籁鸣导演、张光宇造型设计的彩色动画大片《大闹天宫》。该片荣获第十三届卡罗维发利国际电影节“短片特别奖”(1962年),及伦敦国际电影节“最佳影片奖”(1978年)。

在经历了“文革”这一特殊的历史时期后,自1979年开始,上海美术电影制片厂又连续推出了许多优秀的动画片,如取材于我国古代传说的动画长片《哪吒闹海》和取材于新疆民间故事的木偶片《阿凡提的故事》等。其中最引人注目的是阿达创作的《三个和尚》。尽管全片没一句对白,但却生动有趣,寓教于乐。

由于电视媒体的迅速发展,使得电视动画片的发展异常迅速。从《黑猫警长》到《大头儿子小头爸爸》。这极大地丰富了我国的动画片市场。而长篇电视动画片《西游记》,无论从其角色造型、动画片容量、以及电脑高科技的应用,都堪称我国电视动画片中的精品。

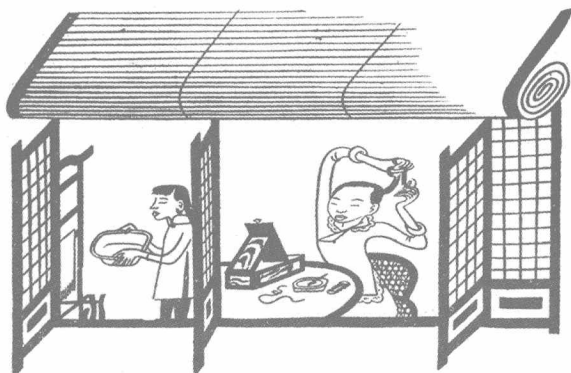
1999年,电影动画大片《宝莲灯》的成功推出,充分显示出我国卡通艺术工作者勇于挑战世界动画大片的决心和信心。



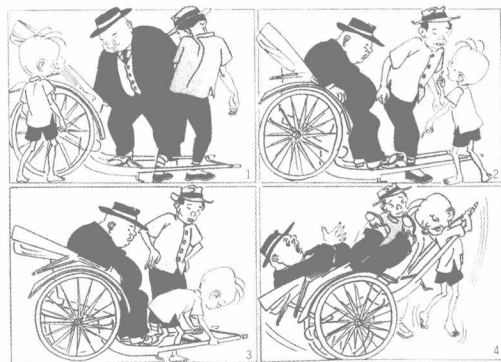
胡考的《西厢记》



梁白波的《蜜蜂小姐》和
叶浅予的《王先生》、《小陈》



张光宇的《民间情歌》



张乐平的《三毛流浪记》

第五节 卡通艺术的商业价值及其应用

迪斯尼的成功不仅在于他为我们塑造出了米老鼠、唐老鸭等众多令人喜爱的卡通明星,而且还在于他使世人看到卡通艺术价值以外所潜在的无限的商业价值。由于他把卡通艺术与商业经营成功地联系在一起,被誉为“商业动画之父”。

其实,早在米老鼠问世之初,沃尔特·迪斯尼曾因巧遇一位家具商,并答应可以将米老鼠的形象印在其所售的写字台上,而获得动画片以外的第一笔收入——300美元。沃尔特·迪斯尼由此发现了一个成功的卡通明星可能带来的巨大商业价值。从此,他开始有意识地向一些企业特许这样的卡通形象使用权。迪斯尼公司仅在卡通形象特许经营这一项业务中的年收入就高达10亿美元。其特许经营的商品范围也极为广泛,从普通橡皮到高档手表,几乎是应有尽有。不仅如此,迪斯尼还通过建立迪斯尼乐园进一步扩大并巩固了其卡通艺术的商业价值。

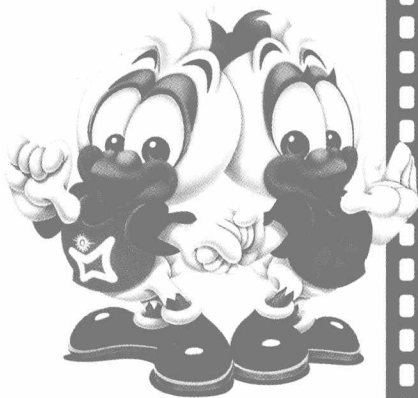
尽管日本没能像迪斯尼一样建立起一个规模庞大的“卡通王国”,但日本却抓住本国的国情特点,依靠其漫画连环画书籍的大量发行而获取了其卡通自身价值的最大化,并按照迪斯尼的商业运作模式,同样衍生出许多与卡通明星相关的产品,从而有效地扩展了其卡通形象的商业价值。

卡通艺术除了其自身所具有的商业价值以外,形形色色的卡通形象还在文化及商业领域有着极为广泛的应用。如以奥运会为代表的各类大型体育、文化、活动中的吉祥物、许多儿童用品或食品包装上的卡通形象、卡通广告或企业形象识别系统中的企业造型(吉祥物)等。

卡通大片的不断涌现,计算机辅助制作技术的日新月异,卡通向广告、教育等其他领域的广泛渗透,以及卡通商业价值的扩展、延伸,都使得我们有理由相信:卡通的未来必将更加阳光灿烂。



卡通形象在商业领域中的应用



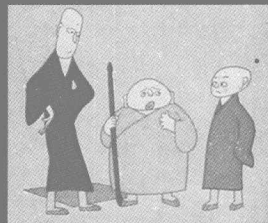
广岛亚运会吉祥物



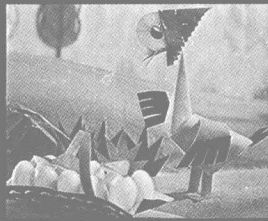
水墨动画片



剪纸动画片



喻言故事动画片



折纸动画片



木偶动画片

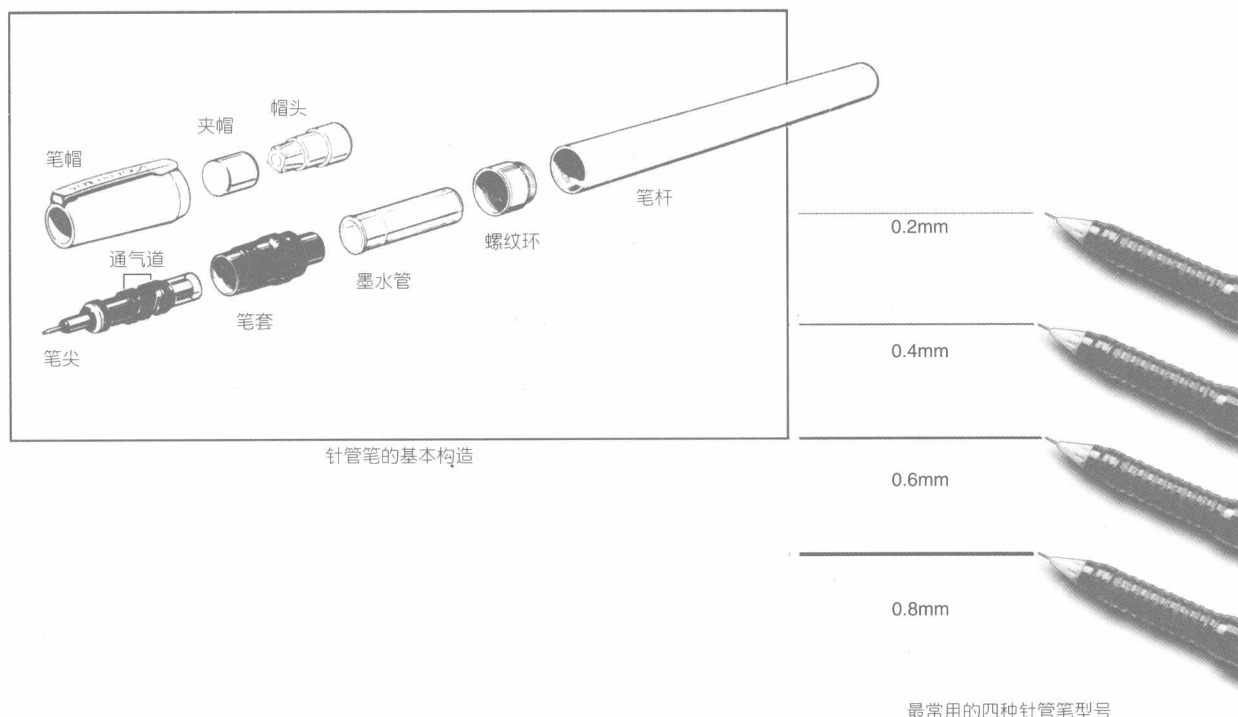


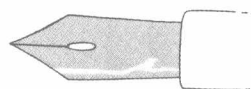
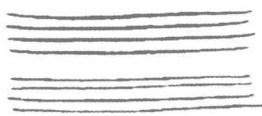
第二章 卡通画绘制用具

第一节 针管笔

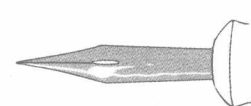
在现代卡通画绘制过程中，作者为了省时、方便，已越来越多地采用针管笔进行卡通画创作。

选择针管笔的型号应和你所要创作的卡通画作品风格一致。你的选择潜在地决定着你所使用的技法能否成功，针管笔的型号可影响画面所能达到的精度和质感。甚至于在画过多遍线条后，画面仍能看到笔触。

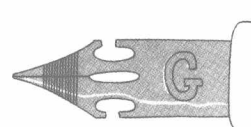




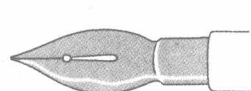
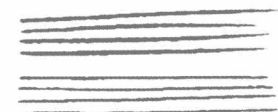
普通笔尖



小圆笔尖

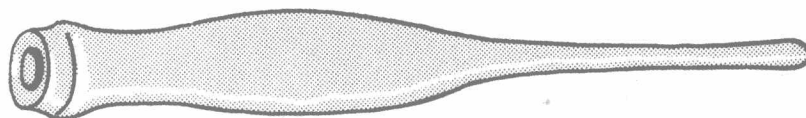


G型笔尖



D型笔尖

常用的笔尖及所画线条效果示意



蘸水钢笔笔杆

第二节 蘸水钢笔

蘸水钢笔是专业卡通画绘制的常用工具。

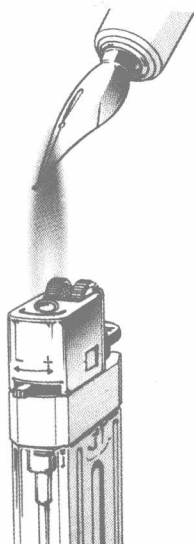
它的最大的特点是通过用笔压力大小，可产生粗细变化的线条。其笔尖种类繁多，绘制不同效果的卡通画可选用不同类型的笔尖。

普通笔尖：弹性较小，线条粗细没有太大变化。适合画背景网状效果线、绳状效果线。

小圆笔尖：弹性较大，线条变化大，因线条很细常用细部描绘。

G型笔尖：弹性大，线条粗细变化大，通常用于描绘人物的主线。

D型笔尖：弹性比G笔、圆笔小，线条变化中等，常用于画布料质感等，因不易刮纸也常用于画各式效果线。



由于新笔尖表层涂有防锈的蜡，因此，在使用前须用火烧一下（约2秒钟左右）。使用后的笔尖必须马上蘸清水清洗，然后再用纸巾擦拭干净，以免生锈。使用和擦拭笔尖时，应特别小心，不要用力过大，防止笔尖变形分叉。

笔尖安装要牢固，因为笔尖摇晃很难控制线条绘制的准确性，所以选择笔杆时应先装上笔尖试试，看看是否合适。

第三节 各种毛笔

毛笔是中国的传统绘画工具。

毛笔具有十分灵巧的特点，并富有弹性，可以画出发丝一样细的线条，也可以描绘出较宽的线条。它能使线条自由回转，在转折处，不会像钢笔那样易溅出墨水，也不像钢笔尖那样容易划伤纸面。它可以在各种纸面上作画，并描绘出一系列变化多样的线条。

毛笔在纸上作画时，常常会因纸的质地不同而产生不同的肌理效果，这种意到笔不到的效果能给人以极其生动的感觉。

当使用细毛笔时，能像钢笔一样画出精细的画面，如中国画中白描。当用粗毛笔时，可利用毛笔的侧锋，时而柔顺，时而狂暴，如中国画中的写意。

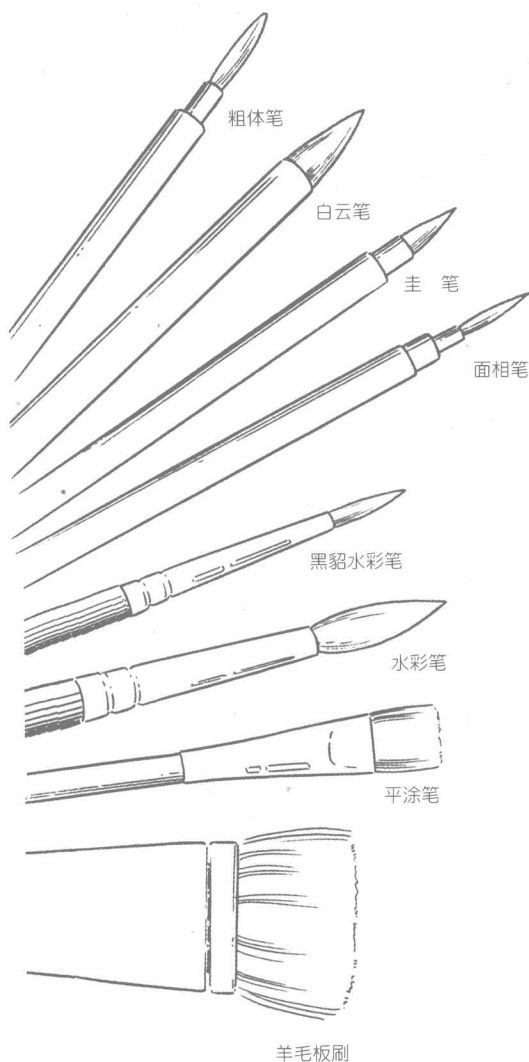
总之，掌握运用毛笔要比钢笔难得多，只有坚持不懈地练习，细心感受各种毛笔在不同纸面上所产生的不同效果，日积月累，循序渐进，才能最终掌握并熟练运用毛笔来创作卡通画作品。

毛笔的种类较多。如圭笔、面相笔、白云笔、粗体笔、水彩笔、平涂笔等。

圭笔：笔毛尖细、可画出很细的线条，但笔杆太细，有些难以把握。

面相笔：日制笔，较圭笔粗大，笔尖不很尖细。

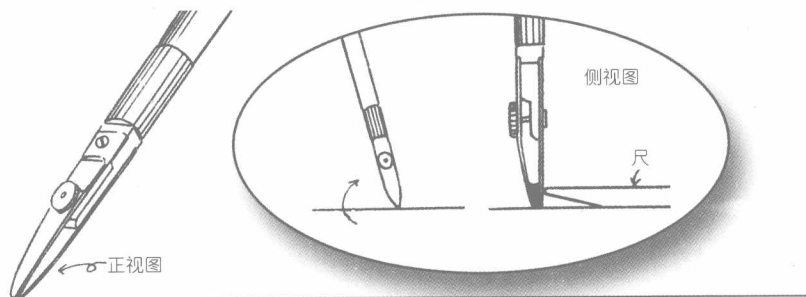
平涂笔：可用于较大面积涂抹。



第四节 鸭嘴笔

使用鸭嘴笔时，可用吸墨管或毛笔将墨水加入笔端内侧。

正面角度略微倾斜，以同样轻重画出直线，从侧视图可看出，需用有厚度、边缘有斜面的尺靠实。



正确使用鸭嘴笔示意图

第五节 铅笔 橡皮 纸张

铅笔：铅笔因其可反复擦画的优点而成为绘制草图的主要用笔。可选用软硬适中的 HB 铅笔或 0.5mm、0.7mm 的自动铅笔。

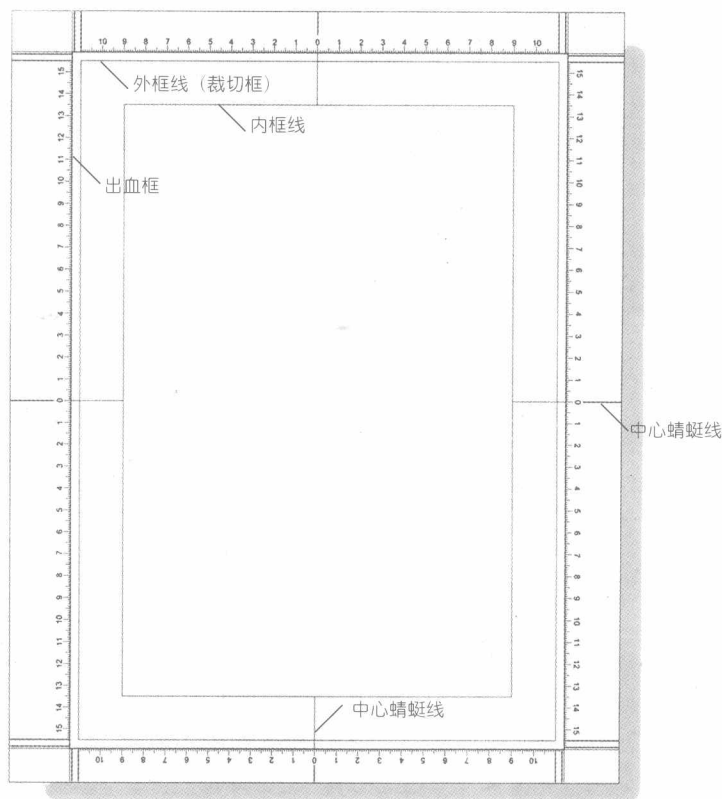
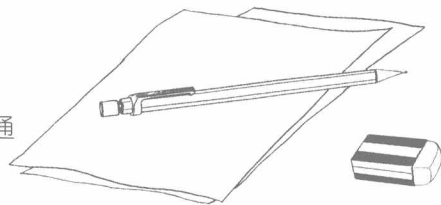
橡皮：常用橡皮主要有两种。一种是较软的绘画橡皮，另一种是较硬的砂橡皮。前者不伤纸面，而后者主要用于制作肌理效果。

纸张：卡通画绘制中对草图用纸没有特殊要求，但画正稿时须采用卡通专用纸或绘图纸。

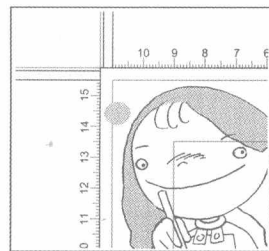
卡通画专用纸，纸质坚实，纸面光滑。铅笔线容易擦净，而且耐擦、不起毛。上墨线时不易勾起细毛或晕开、渗透。此外，卡通画专用纸还有内、外框线及中心蜻蜓线。

印刷时会裁掉外框线（裁切框）以外的部分。

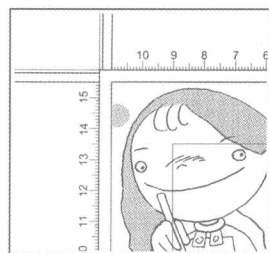
为了防止裁切失误而出现满版不足，满版的图必须画到出血框。另外，主体形象应画在内框线以里，以免在裁切时主体形象受损。



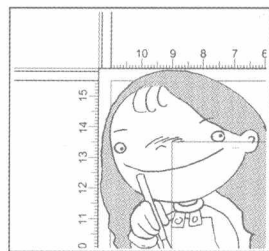
卡通专用纸



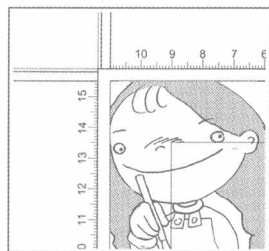
放在裁切线上的正确方法



正常裁切后的效果



未能正确放在裁切线上



被裁坏的图



第三章 卡通画基本技法

第一节 基本技法之一 点

点在卡通绘画中应用极为广泛。点是有空间位置的视觉单位。点的轨迹构成线，线的密集构成面。画好点需要具备一定的技巧。

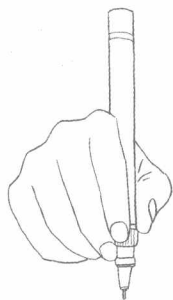
第一，在同一幅画中点的大小要基本一致，不要相差太多。

第二，在点绘的过程中，还应特别注意点与点之间的距离。点与点之间的疏密，可充分表现出所绘形象的明暗关系。

第三，点绘时，应垂直执笔，以免在同一幅画中产生圆点、长点、三角点混杂的现象。

在卡通绘画中，点绘的艺术效果也是其他表现形式所无法替代的。

然而，在同一幅卡通画中并不一定是全由点来造型的。点也可以与线、面结合，并在其中起辅助或烘托的作用。



点绘的执笔方法



点的疏密关系造型（圆点）



放射效果（长点）



点、线结合所作的造型