

ART DESIGN SERIES 钱蕾 编著

全国 高等职业教育 艺术设计专业教材

卡通形象设计

教程

西南师范大学出版社



全国高等职业教育艺术设计专业教材

卡通形象设计

钱蕾 编著

教程

西南师范大学出版社



图书在版编目(CIP)数据

卡通形象设计教程/钱蕾编著. —重庆: 西南师范大学出版社, 2008.4
全国高等职业教育艺术设计专业教材
ISBN 978-7-5621-4089-4

I. 卡… II. 钱… III. 动画—造型设计—高等学校: 技
术学校—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第041656号

丛书策划: 李远毅 王正端

全国高等职业教育艺术设计专业教材

主编: 沈渝德

卡通形象设计教程 钱蕾 编著

责任编辑: 戴永曦

整体设计: 王正端

出版发行: 西南师范大学出版社

地址: 重庆市北碚区天生路1号 邮编: 400715

<http://www.xscbs.com.cn> E-mail: xscbs@swu.edu.cn

电话: (023)68860895 传真: (023)68208984

经 销: 新华书店

制 版: 重庆新生代彩印技术有限责任公司

印 刷: 重庆蜀之星包装彩印有限责任公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 6.5

字 数: 208千字

版 次: 2008年6月 第1版

印 次: 2008年6月 第1次印刷

ISBN 978-7-5621-4089-4

定 价: 39.00元

本书部分作品因无法联系作者, 客观上不能按照法律规定解决版权问题, 我社已将该部分作品的稿酬转存于重庆市版权保护中心, 请未收到稿酬的作者与其联系。

重庆市版权保护中心地址: 重庆江北区洋河一村78号10楼(400020);
电话(传真): (023)67708230

本书如有印装质量问题, 请与我社读者服务部联系更换。

读者服务部电话: (023)68252471

市场营销部电话: (023)68868624 68253705

艺术设计事业部电话: (023)68254107

编审委员会

学术顾问：杜国城 全国高职高专教学指导委员会秘书长 教授

季 翔 徐州建筑学院 教授

黄 维 清华大学美术学院 教授

罗 力 四川美术学院 教授

郝大鹏 四川美术学院 教授

陈 航 西南大学美术学院 教授

李 巍 四川美术学院 教授

夏镜湖 四川美术学院 教授

杨仁敏 四川美术学院 教授

余 强 四川美术学院 教授

张 雪 北京航空航天大学新媒体艺术系 教授

主 编：沈渝德 四川美术学院 教授

高职高专教育土建类专业教学指导委员会

建筑类专业指导分委员会主任委员

编 委：李 巍 四川美术学院 教授

夏镜湖 四川美术学院 教授

杨仁敏 四川美术学院 教授

沈渝德 四川美术学院 教授

刘 蔓 四川美术学院 教授

杨 敏 广州工业大学设计学院 副教授

邹艳红 四川教育学院 副教授

余 鲁 重庆三峡学院美术学院 副教授

文 红 重庆教育学院 副教授

罗晓容 重庆工商大学 副教授

胡 虹 重庆工商大学 副教授

进入21世纪,为适应经济全球化和信息化对高素质劳动者的需求,世界各国的职业教育进入了一个在调整中巩固、在改革中发展的时期。

职业教育是现代教育的重要组成部分,是工业化和生产社会化、现代化的重要支柱。近些年来,世界各国、国际组织、区域性机构都认识到发展职业教育对推动社会经济发展及促进就业增长的重要作用,把改革和发展职业教育作为面向21世纪教育和培训体系的重要组成部分。1987年联合国教科文组织在德国柏林召开了第一届国际技术和职业教育大会。1989年联合国教科文组织大会通过了《技术和职业教育公约》,制定了世界技术和职业教育发展的指导方针和政策。1999年联合国教科文组织在韩国汉城召开了第二届国际技术和职业教育大会,大会发表了对新世纪职业教育新的发展模式的看法,认为即将到来的21世纪是一个充满巨大机遇与严峻挑战的时代。新的发展模式将是以人为中心,培养创业能力和自立能力,促进继续学习和独立学习。大会通过了《技术和职业教育与培训:21世纪展望——致联合国教科文组织总干事的建议书》,呼吁各国改革职业教育,以终生教育思想为指导进一步推动和发展职业教育,建立和完善职业教育与高一级教育相衔接的有效机制,建立开放的、灵活的和面向学习者的新型职业教育制度。大会在主题工作文件中以中国的谚语作为引语,“当风向改变时,有的人筑墙,有的人造风车”,认为职业教育在新时代之风面前,不应消极地筑墙挡风,被动应付,而应积极主动地借助时代的风势,大造风车,抓住机遇,迎接挑战。

高等职业教育的培养目标是人才培养的总原则和总方向,是开展教育教学的基本依据。人才规格是培养目标的具体化,是组织教学的客观依据,是区别于其他教育类型的本质所在。

高等职业教育是高等教育的重要组成部分,属于高等教育的范畴。高等职业教育是自成体系的教育,在类型和层次上都有自己的特点,不同于普通高等教育。高等职业教育与普通高等教育的主要区别在于:各自的培养目标不同,侧重点不同。职业教育以培养实用型、技能型人才为目的,培养面向生产第一线所急需的技术、管理、服务人才。同样,高职人才也必须具备与高等教育相适应的基本知识、理论和技能,掌握相应的新知识、新技术和新工艺,并以较强的实践动手能力和分析、解决生产实际问题的能力区别于普通高等教育。

高等职业教育以能力为本位,突出对学生的能力培养。这些能力包括收集和选择信息及知识的能力,在规划和决策中运用这些信息和知识的能力,解决问题的能力,实践能力,合作能力,适应能力等。国际21世纪教育委员会提出“四个学会”:学会求知、学会做事、学会共处和学会生存,作为现代教育的四个支柱。在第二届国际技术和职业教育大会中提出,21

世纪最重要的品质将是学会学习,德国联邦职业教育研究所前所长Herman Schmidt博士称之为独立学习的能力(independent learning)。培养能力,已成为职业教育界的共识。

高等职业教育艺术设计教育的课程特色是由其特定的人才培养教育目标和特殊的人才规格所决定的,课程是教育活动的核心,课程内容是构成系统的要素,集中反映了高等职业教育艺术设计教育的特性和功能,合理的课程设置是人才规格准确定位的基础。

本艺术设计系列教材编写的指导思想是从教学实际出发,以高等职业教育艺术设计教学大纲为基础,遵循艺术设计教学的基本规律,采用单元制教学的体例架构,使之能有效地用于实际的教学活动,力图能贴近培养目标、贴近教学实践、贴近学生需求,具有很强的应用价值。

本系列教材的教学内容以培养一线人才的岗位技能为宗旨,充分体现培养目标。在课程设计上,以职业活动的行为过程为导向,按照理论教学与实践并重、相互渗透的原则,将基础知识、专业知识合理地组合成一个专业技术知识体系。理论课教学内容根据培养应用型人才的特点,求精不求全,不过多强调高深的理论知识,做到浅而实在、学以致用。专业必修课门类覆盖了教学所属的所有专业,知识面广、综合性强,非常有利于培养“宽基础、复合型”的职业技术人才。

我们期望能构建一种科学合理的教学模式,一种新的教学思路,规范高等职业教育艺术设计的教学活动与教学行为,以便能有效地推动教学质量的提升,也便于有效的教学管理。我们同时也注意到艺术设计教学活动个性化的特点,教材在理论阐述、教学方法和组织方式、课堂作业布置等方面给任课教师预留了一定的灵动空间。

我们认为教师在教学过程中不再主要是知识的传授者、讲解者,而是指导者、咨询者;学生不再是被动地接受,而是主动地获取。这样才能有效地培养学生的自觉性和责任心。在教学手段上,应该综合运用演示法、互动法、讨论法、调查法、练习法、读书指导法、观摩法、实习实验法及现代化教学手段,体现个体化教学,使学生的积极性得到最大限度的调动,学生的独立思考能力、创新能力均得到全面的提高。

本系列教材根据目前国内高等职业教育艺术设计开设课程的需求,将分装潢设计、环艺设计、服装设计、设计基础及数码艺术设计等多个板块进行规划编写,分期分批、有计划地陆续出版。

本系列教材是为我国高等职业教育艺术设计专业的学生专门编写的,他们将是本世纪中国设计领域一支重要的队伍,是活跃在设计第一线的生力军,他们的成长直接关系到中国设计界的未来与发展。我们编辑这套教材,就是希望能在培养这支生力军的过程中,做些实实在在有成效的工作。

作为艺术设计高等职业教育教材建设的一种探索与尝试,这套教材中难免会有偏颇与不足,我们期望得到教育界的专家学者们的批评与指正,以期在教学实践中加以调整修改。

前言

随着我国经济文化的发展及改革开放的深入,大量的外国文化产品涌入我国,卡通艺术打破了原本“儿童专属”的局限,以其题材范围广泛自由、艺术表现形式丰富多样而展现出巨大的市场潜力和强劲的发展势头。这其中涌现了许多优秀作品,但也混杂了不少低劣甚至有害的东西。外国卡通在艺术和商业上的成功给我国动漫市场带来了巨大冲击,这种冲击在展现给我们一个多元化、多视野的欣赏与消费平台之余,客观上也丰富了国内卡通产品的面貌,鞭策和加快了我国卡通艺术前进的步伐。

我国卡通艺术起步较晚,经历过荣誉,也有过漫长的艰难蛰伏。尽管尚不十分成熟的商业运作及对卡通艺术尚显稚嫩的理解滞后了国内卡通艺术发展的脚步,但由于前辈们孜孜不倦的辛勤付出、年青一代的创新意识和个性张扬、国家对卡通事业的大力支持以及越来越频繁的国际交流,使国内的卡通艺术呈现出令人欣慰的勃勃生机。

卡通的主要受众是儿童和青少年,处于这一年龄阶段的孩子正是最易学习新知识和接受新信息的时期,合理的教育、正确的舆论导向和良好的社会人文环境都是他们茁壮成长的前提。由于卡通已越来越深入到孩子们的日常学习和生活当中,因此带给他们思想道德正确健康、融合了民族优秀文化和艺术精髓以及观赏性强的优秀作品是我们每个卡通艺术工作者所肩负的重要责任。

近年来,卡通形象被频繁使用在商业设计和艺术作品中,卡通的魅力正随着经济文化的发展日益得到人们的认知和重视。由于风格种类的多元、市场潮流变化的迅速及设计教育的多样性,卡通概念的界定及造型的形式内容,都在不停地变化发展,没有固定的模式和框架。因此,目前卡通的教材可谓品种繁多,各有侧重和诉求。本书作为高等职业教育艺术设计专业教材之一,针对高职高专学生的能力和教学特点,以卡通人物的造型为重点,深入浅出,较为系统地讲解和分析了卡通造型的相关问题,是一本集理论讲授、实例分析、教学互动和艺术欣赏等为一体的实用型教科书,提高学生的设计能力和审美取向。让学生在掌握基础理论和正确造型方法的同时,形成积极的创新思维,以高素质的应用型设计人才为发展方向和培养目标。

围绕“形象”和“造型”,本书采用了丰富的、多元化的图片资料,并未拘泥于某个单一的卡通形式或某种固定的造型风格,以能让学生对卡通形象和造型的理解更加全面和完整。这里需要说明的是,卡通形象设计并不完全等同于动画造型或漫画设计,它有更为广阔的应用空间,这在教材的具体内容中有详细的表述。

由于时间仓促、篇幅有限,本书还有诸多尚待改进之处,欢迎大家提出宝贵的意见和建议,以使本教材更加科学、完善。另外,介于种种原因,无法与图片原作者一一取得联系,敬请谅解。

本书在编写的过程中得到了许多专家、学者及朋友的关心和帮助,特别是四川音乐学院成都美院动画系陈昌柱教授及陈英英教授,热情给予这部教材体例与架构上的建议,为本书的定位及编写提供了多方面的参考,在此向两位老师致以最深的敬意和最衷心的感谢。此外,本书的编写也感谢四川大学艺术学院王蓓老师的大力支持以及全体编委老师的共同努力,在他们的关心与帮助下,这本教材才能够得以顺利的完成和实施。

目 录

教学导引 1

第一教学单元 卡通形象设计概述 3

单元教学导引 3

一、绪论 4

- (一) 21 世纪的卡通艺术 4
- (二) 卡通艺术的主要表现形式 7
- (三) 卡通艺术的语言特征 9
- (四) 卡通形象设计的学习方法 11

二、卡通艺术发展概述 13

- (一) 欧美卡通艺术发展概述 14
- (二) 日本卡通艺术发展概述 18
- (三) 中国卡通艺术发展概述 23

单元课后小结 27

第二教学单元 卡通造型与表现 28

单元教学导引 28

一、卡通造型的基本法则 29

- (一) 卡通形象设计的基本程序 29
- (二) 卡通造型的形式法则 30

二、不同卡通形象的风格与诉求 32

- (一) 写实 32
- (二) 抽象 32
- (三) 装饰 33
- (四) 非主流 33
- (五) 美国漫画英雄形象 35
- (六) 好莱坞动画形象 36
- (七) 试验卡通 37
- (八) 日本少男少女漫画 37
- (九) 中国水墨动画 37
- (十) 港台武侠漫画 39
- (十一) Q 版卡通形象 41
- (十二) 政治漫画 41
- (十三) 潮玩 41

三、卡通造型设计 43

- (一) 人物的造型设计 44
- (二) 机械角色及怪物的造型 57

四、造型技巧的运用 60

- (一) 对比在卡通形象设计中的运用 60
- (二) 夸张与幽默 64

五、色彩效果的传达 69

单元课后小结 74

第三教学单元 卡通形象设计在相关领域中的应用 75

单元教学导引 75

一、动画 76

- (一) 传统手绘动画 (Cel Animation) 76
- (二) 偶片 77
- (三) 三维动画 78

二、漫画 (Comics) 79

三、游戏形象 (Game) 82

四、商业卡通形象 83

五、CG 84

六、COSPLAY 85

单元课后小结 89

附录：绘制材料及工具设备 90

主要参考文献 95

一、教程基本内容设定

由于近年来卡通形象在商业设计和艺术创作中的大量应用,卡通形象设计成为各大艺术院校越来越重视的一门专业课程,它并不单纯指漫画形象或动画形象的设计,当然也并非仅仅局限于商业卡通形象设计,而是包括上述范畴在内的、以夸张变形等为主要表现方法的造型设计课程。一本实用的学习参考书是学习卡通形象设计的基石,同时也让学习变得更加快捷容易。本书根据高等职业教育的教学要求及学生特点,力求在内容方面既科学系统、丰富兼容,又重点突出、即效实用。

本着循序渐进、深入浅出和易学易用的原则,本书的内容分为三个教学单元来进行:第一教学单元“概述”,主要讲授卡通形象设计的相关概念、学习任务及目的、卡通艺术的发展与现状等相关内容,侧重在基础知识点的展开上;第二教学单元“造型与表现”,利用丰富的实例,讲授卡通形象的结构与造型、造型技巧的运用、色彩与视觉效果传达等内容,重点阐述卡通形象从造型到表现的方法与技巧;第三教学单元“卡通形象设计在相关领域中的应用”,主要讲授卡通形象创意和构思的方法,侧重于启发学生对卡通形象设计的创造性思维以及设计过程中需要遵循的设计、人文、经济等一般规律。

在每个教学单元中,根据具体内容确立了不同的单元教学课题、教学目标、教学要求以及教学重点与难点,在每一章最后还作了小结,并给出本章的学生复习思考题、练习题以及为教师提供的其他可选择的作业命题。(教师可根据具体的教学安排或现实的教学条件自行把握学生作业的类型、方式、操作过程和数量)

二、教程预期达到的教学目标

本教程以为高等职业教育培养应用型人才为目的,教学目标确立在学生综合应用能力的培养上,重点突出技巧的运用及与实践的结合。设计中要求学生在了解市场发展状况的基础上,发挥个性与创新精神,科学应用夸张变形和幽默讽刺,以使形象既新颖奇特又合乎审美规律。

任何优秀的设计都是感性的思维行为在理性的律化加工之后的结果,因此,掌握卡通造型的规律和表现方法,是本教程学习的重点和首要目标。它关系到学生是否能够通过学习独立、完整地设计出美观协调和新颖独特的卡通形象,还决定了作品的视觉效果是否引人注目或打动人心。

设计定位和创意表现是作品是否成功的重要前提,因此,对卡通形象设计定位的把握以及对创意表现的形式、风格、语言的选择与运用,也是本教程的教学目标之一。它在很大程度上决定了卡通形象的气质与个性,比如是否惹人喜爱、是否易于推广宣传或是否有利于设计延展。

三、教程的基本体例架构

高等职业艺术设计教育与一般大学本科有所区别,它在科学、系统的理论基础上,往往更注重技术、技巧、实践和实效,因此其教材的设定也应更通俗易懂和方便实用。作为高职高专艺术设计专业教材,除了根据教学大纲要求来确定本教程的体例架构外,单元的分配设置、单元内容的衔接与侧重、作业思考题的设计安排等都必须根据卡通的专业特征来科学考虑和有序进行。

第一教学单元是整个教程的基础环节,概括地介绍了与卡通相关的基础知识点。通过这一单元的学习,让学生了解什么是卡通及其与其他艺术形式的区别,了解市场发展状况和学习卡通形象设计的意义,这对于后续单元的学习是必不可少的铺垫。第二教学单元是本教程的重点部分,介绍卡通造型在方法和技巧运用上的相关内容,学生可以通过这一单元掌握卡通造型的基本原则和方法,明确对不同造型诉求的卡通形象如何进行设计和用色。紧扣造型设计夸张和幽默手法的运用,本单元安排了大量篇幅的讲解。

为确保教学效果和单元内容的有效实施,根据教学大纲的要求,在各教学单元中拟有明确的单元教学目标和具体教学要求,还明确列出教学过程中师生需要把握的重点、难点、注意事项、单元结束小结等相关教学指标,并为学生提供了单元思考题、课余作业练习,便于学生在课余时间进一步地深入巩固。

四、教程实施的基本方式与手段

为使教学达到良好效果,调动学生主动性和积极性,应该在整个教程实施过程中采用综合教学的多种方式与手段,比如任课老师的多媒体视频讲授、手绘示范、案例分析、设计提案、课堂讲评、讨论、单元作业、计算机辅助完成作业等。注重理论与实践结合、课题训练与市场深入互动,注重学生综合能力的培养、提高。

任课教师对卡通形象设计基础理论的讲授,不要局限于书本理论和对传统知识结构的认识方法。设计理论是发展的、动态的,审美诉求也是随着时代发展和社会进步不断变化的,教师应充分利用实践去论证理论,避免陷入教条化和闭门造车。

很多教材将卡通形象设计等同于漫画技法,这是十分片面的。不论卡通形象使用于漫画、动画或其他商业设计中,卡通形象设计的重点始终是解决造型问题,因此在教学的过程中,应该以研究造型为核心,切勿管中窥豹或泛而不精。

五、教学部门如何实施本教程

本教程是高等职业教育艺术设计专业教学使用的教材,突出实用性——注重实践操作。教学部门可规范教学活动,使之有章可循,有序运作。任课教师应根据此教材进行教案准备,按教案要求规范有序地组织教学。

教学管理部门可根据此教材具体安排教学任务,明确下达教学目标。在教学过程中应检查教学进度以更好地把握教学质量。在课程结束后根据各阶段的教学目标和教学要求对教学质量作较为科学的评估,建立教学质量的保证体系,确保教学水平的不断提升。

学生每学习一个阶段之后,会对课程的教学目的和教学要求有更为清晰的把握,从起初被动的学习转变为自主的主动学习,学习能动性和积极性得到提高,师生的互动更为良好,则可以根据教材内容,在课余时间按教材提供的步骤进行自学。这样,教材就会变成学生的良师益友,同时,学生对教师的教学质量评价也有了一个客观的依据。

六、教程实施的总学时设定

由于各地、各专业院校都有各自不同的教学计划及教学安排,教学设备条件也不尽相同,因此专业教学时间以周数论并不一定普遍适用,而用总学时来量化则比较科学一些。卡通形象设计的重点在于解决形象的造型和表现技巧的问题,课堂教学总时间控制在60学时~100学时比较合适(不包括课外自学及课外作业练习时间),即每单元教学在30课时~50课时之间。

七、任课教师把握的弹性空间

卡通形象设计是极具时代性的设计创作活动,虽有一定的理论导向作为学习基础,但不可按部就班或墨守成规。教师除了按照教材提供的内容、步骤及方式方法等安排教学进程外,还必须根据卡通艺术的实时发展及市场潮流情况引入最新最前沿的知识、实例和设计理念,充分发挥设计教学特有的创新性、灵活性与延展性。

本书基于普适性的考虑,对学生作业的安排只提供一个范例性的参考,根据不同的地域特点、不同的硬件设备条件、具体教学安排,以及学生水平的各异,任课教师对该专业学科的教学计划和教学内容可作随机的弹性处理:

1. 在以解决卡通形象的造型问题为基本思路的情况下,任课教师可以根据具体的教学任务有针对性地选择教学重点。

2. 当教学时间有限的情况下,“卡通艺术发展概述”一章可作为了解内容进行简要讲授或者作为学生课外自学内容进行。

3. 如因计算机设备等硬件条件的困难,学生利用计算机作造型、上色等辅助完成作业的时间不能得到充分保证,那么任课教师可以只作手绘造型和上色作业的要求。

4. 如遇学生专业水平普遍较差的情况,那么“不同卡通形象的风格与诉求”这部分内容可以只作为了解性的内容来进行。

当然,任课教师亦可根据自身的特点和教学需要来选择其他教学方式方法和具体作业安排,比如集体交流、讨论完成作业、师生互动等形式穿插进行,灵活应用。

卡通形象设计概述

单 元 教 学 导 引

单元教学课题	卡通形象设计概述
单元教学目标	1. 了解什么是卡通、卡通艺术的主要表现形式及市场发展状况。 2. 明确卡通形象设计的学习目的和学习方法。 3. 了解和掌握卡通艺术与其他绘画艺术不同的语言特征。 4. 了解世界卡通艺术发展的历史与现状,思考中国卡通艺术前行的道路。
单元教学要求	1. 学习卡通形象设计的第一个环节,需要了解“卡通”是什么。这也是更加深入地研究各项相关内容的前提。对章节中概念性的部分要求学生理解和掌握。教师在讲授“什么是卡通”时,应注意不要以“名词解释”般的方式来进行,由于卡通艺术发展速度很快,风格和表现方式也非常多元,其概念定义在现阶段还没有非常清晰和统一的界定,所以教师应该引导学生以发展的眼光和态度去理解“卡通”的含义。 2. 对于卡通艺术独有的语言特征,要求学生了解和掌握,这样既可以更科学地进行卡通形象设计,也可以为后续部分的学习做很好的铺垫。 3. 了解历史,可以帮助我们更加正确地探索未来之路,艺术同样如此,所以对章节中“卡通艺术发展概述”部分也要求学生有基本的认知和了解。
单元教学重点与难点	1. 卡通的含义及其主要表现形式。 2. 卡通艺术与其他绘画艺术不同的语言特征。

一、绪论

(一) 21 世纪的卡通艺术

“卡通”一词来源于英文“Cartoon”的译音,对于这个词的词源,有两种不同的说法:其一是说它来自法语中的“Carton”(图画);其二是说它源自意大利语中的“Cartone”(纸板)。美国百科全书对“卡通”的解释是“以讽刺、嬉笑和幽默为表现形式的绘画”,即其可以含有标题、台词、说明等,也可以没有,画面

无论画面是静止的、活动的、二维的、三维的、有声的、无声的、彩色的、黑白的,无论其表现形式是写实或变形,造型是合理或悖理,构图是简单或复杂,无论是纯艺术还是实用艺术,当作品以夸张变形作为主要表现手法时,则具有卡通的基本特征。

为了有别于其他绘画种类,“卡通”一词的诞生始于刊登大量政治讽刺画并流行于18世纪末到19世纪中叶的《笨拙》杂志。而时下还有一些词与卡通同时流行,但含义指向却有所不同:第一个词是“Comics”,意指滑稽画、连环画。其题材范围涵盖



图 1-1 充满童趣的卡通世界

可单幅也可多幅,可分隔也可连续,表现手法夸张。现代卡通艺术的表现形式非常多样,综合了绘画、文学、语言、音乐、电影艺术等不同元素,风格流派众多并各具特点,因此,迄今为止要为卡通在概念上作一个准确的含义界定似乎不太容易,也没有一个统一的规范。过去一度狭义地将卡通艺术理解为以夸张变形为主要表现手法的绘画,然而,随着社会历史的发展、经济技术的进步以及文化艺术交流的频繁,卡通的范畴和面貌已经在原有基础上呈现出多样化、个性化、人文化的趋势。从广义上来讲,可以这样理解:



图 1-2 可爱的卡通玩具



图 1-3 作者: d' Holbachie-Yoko (日本)

很广,包括爱情、冒险、科幻、侦破、恐怖、奇遇等。在许多西方国家及日本,“Comics”与“卡通”一词混用,日本的许多书店里卡通专柜多标以“Comics”一词。

第二个词是“动画”,英文为“Animated Cartoon”或“Cartoon”,字面直译为“活动的画面”、“活动的卡通”。动画也是随着人类科学技术的进步而衍生的产物,它利用技术手段使原本静止的画面活动起来,也可以加入声音或音响效果,“活动的”、“动感的”视觉信息表达是动画的本质特征。因此,动画的制



图1-4 牙叮怪系列卡通形象设计 莫珩婷(广西)

作往往不是单靠绘画技巧就能解决的,它综合了美术、音乐、语言、文学、电影艺术、数字技术等多种学科门类。随着艺术层面的多样化发展和技术层面的不断革新,时下许多动画的表现形态不再是以千篇一律的卡通形象为面孔,在网络、广告、MTV、电影、视频镜头等媒体中常常可以看到以图形、图像或符号元素等为形象主体的“视频动画”,这类动画的大量出现丰富了原有以卡通角色为动画主体的寂寞形态,使动画艺术显得更加饱满和富于变化。因此,很多学者认为应该把动画归类到影视艺术当中,同属综合艺术范畴。但无可辩驳的是,以卡通角色为形象主体的动画艺术仍然是卡通艺术的一个重要组成部分。综上所述,“卡通”和“动画”是不能直接画等号的,那种认为“卡通就是动画”、“动画就是卡通”或者“动画就是动画片”的理解是片面的和不完整的,已经不符合当今动画艺术发展的现实。

第三个词是“漫画”,英文“Caricature”或

“Cartoon”,它在二维平面展现卡通艺术,其本质特征是依赖出版物、印刷品、纸张、画布等平面媒介为载体进行视觉信息传达,是人们非常喜爱的卡通形式之一。“漫画”二字始见于中国古籍,1987年中国台湾老漫画家李闾在《漫画家名鉴》中提到:“中国‘漫画’二字最早乃是一种鸟类的别名,即篋鹭。明李时珍《本草纲目》集解云:‘按晁以道云:鹈之属有名漫画者,以嘴画水求鱼,无一夕之停。’”而且在扬州八怪之首金农的《冬心先生杂画题记》以及日本铃木焕乡的《漫画随笔》中都有提及,中国内地漫画家何韦亦发表文章进行探索,进一步查证了古籍的记述^①,然而,鸟名的“漫画”与卡通艺术所指的“漫画”显然不是一个概念。后来,日本浮世绘大家葛饰北斋在自己的画集《北斋漫画》中首先使用“漫画”一词,其意指画中含有幽默、逗乐之意。据研究,1902年日本正式出现“漫画”称法^②,20世纪20年代后期“漫画”这一名称传入我国,才概括了之前必要的

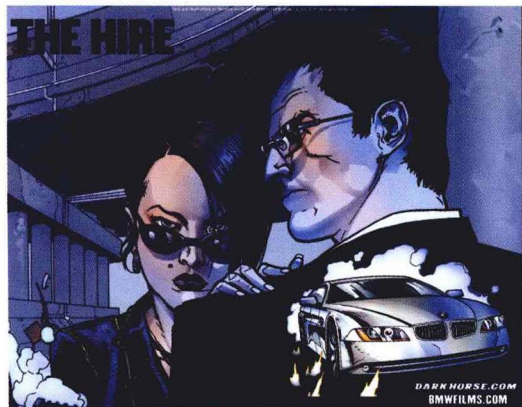


图1-5 选自漫画《The Hire》Claudest.Aubin

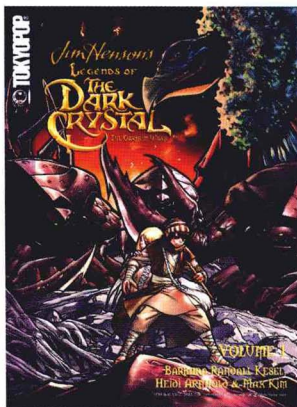


图1-6 选自漫画《夜魔水晶》



图1-7 选自漫画《SHI》Billy Tucci

① 引自毕克官先生《中国漫画史话》2005年1月第一版 十、漫画名称的使用和普及

② 引自毕克官先生《中国漫画史话》2005年1月第一版 叶浅予 读《中国漫画史话》有感(代序)



图 1-8~图 1-10 作者: Toshiaki Takayama(日本)

技术平台,宣告了读图时代的到来:图像信息随着声、光、电等载体能更加快捷地传播到千家万户;先进的印刷设备和技术能更为准确、真实地将图像信息传达出来;影视技术的合理应用则可以让图像达到以假乱真、不可思议的特殊视觉效果……当然,这些同样也使以图像信息传播为本质的卡通艺术得到了前所未有的发展契机。由于图形比文字更具识别性,因此图形在人们劳动生活中所占的比重也越来越大。卡通作为一种较文字来说更易理解、掌握和欣赏的艺术形式,作为一种不需要相同的文化背景、审美情趣也容易被认知和分享的艺术形式,摆脱了以往造型幼稚、

情节简单的局限,也不再仅仅是专属于儿童领域的“单一语言”,而成为一种老少皆宜、风靡世界的“流行语”。

2004年,全球数字化产业产值达2228亿美元,与动画相关的周边衍生产品产值则在5000亿美元以上。在日本,出版业的一大特点就是漫画的出版发行量巨大且销售火爆:早在1992年,日本的卡通杂志及单行本发行量就达到21亿多册,平均每个日本人购买18册^③;1996年当年出版物销售总额为2万多亿日元,而漫画出版物的销售额就高达5500亿日元,大于出版销售总额的27.5%。在美国,漫画业年产值在23亿美元左右。欧



图 1-11 作者: 士郎正宗(日本)



图 1-12 作者: 珠黎光由(日本)



图 1-13 作者: 小畑健(日本)

③ 本段中部分数据文字引自陈昌柱、陈英英《卡通艺术》2001年8月第一版

洲的漫画在其图书市场所占的比例达到了25%左右,同时也是欧洲出版业年增长速度最快和最畅销的书籍种类。而动画及其周边衍生产品的产值也是相当可观的:美国的年产值达50多亿美元,占到GDP的4.5%左右;日本在2003年推销到美国的动画片及其相关产品总收入为43亿美元,是其钢铁出口收入的4倍^④……这些数字足以说明,卡通在世界各地都是深受人们喜爱的艺术形式,甚至成为某些国家出版业和影视业的一大支柱。卡通体现着人类对自然、对社会、对过去、对现在以及对未来的认知、感悟和梦想,充满着丰富的想象力和深厚的情感诉求。它传播科学知识、讲述科学道理,展现科学幻想;它揭露社会现实、讽刺社会现象、体现民俗风情;它褒扬正气、惩治邪恶、提倡美德;它激发梦想、夸大幽默,让人忘却烦恼、愉悦

表现、语言或文字的叙述,推展情节发展,丰富故事内容。因此,卡通一方面拓宽了绘画的表现语言和表现手法,它具有其他绘画艺术无法比拟的夸张、幽默和讽刺效果,以及情节推展功能,并融入了许多非绘画的表现形式和技术手段;另一方面延展了文学、历史、音乐、哲学、经济、军事等多种科学文化的传达空间。

卡通以其大众化、亲和力以及良好的互动性,较之其他艺术更能激发人们阅读和观看的兴趣,已经成为不可忽视的艺术门类。时下,很多抱有梦想、追求个性和颇有艺术造诣的年轻人加入到卡通艺术的队伍当中,为卡通艺术的发展注入了新鲜的血液,带来新鲜的思维和状态。我们有理由相信,卡通艺术的未来将更加灿烂和美好。

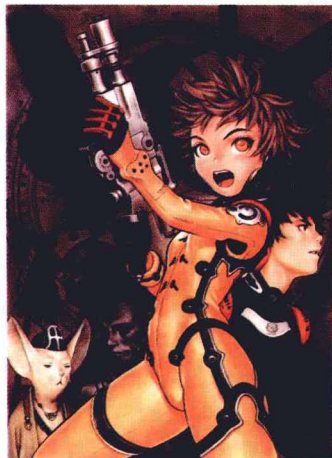


图1-14 作者:村田莲尔(日本)



图1-15 图1-16 漫画《坦克女孩》(美国)

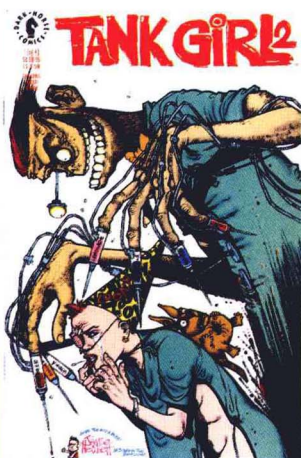


图1-17 漫画《再生侠》(美国)

身心的同时,激励志趣,实现在现实生活中无法达成的愿望。由于卡通能迅速适应大众的文化心理及情感需求,因此其大量出现在图像及视频信息的传达范畴,比如电影电视及网络的卡通形象、报纸杂志里的卡通形象、电子游戏里的卡通形象,广告宣传里的卡通形象;标志、吉祥物等卡通形象;手机图像短信里的卡通形象等等,这一切揭示了卡通向多功能、全方位发展的脚步。

当前,作为一门极具市场活跃性及发展潜力的艺术形式,卡通已经从绘画艺术当中独立出来,它既可以利用夸张和想象等艺术手段完成高难度或现实不可完成的图像,颠覆人们的视觉体验,又可以通过音乐的

(二) 卡通艺术的主要表现形式

根据载体的不同属性,目前卡通艺术的表现形式主要有以下几个方面(图1-22):

1. 卡通绘画

卡通绘画是指以卡通形象为画面主体,以夸张变形为主要表现手法的绘画作品。其可以是二维表现的,也可以是三维表现的;可以是纯艺术的,也可以是商业性的。许多漫画家、插画家都擅长使用绘画的形式来表现卡通题材。(图1-14、图1-15)

2. 平面出版物

卡通平面出版物涵盖了一切以平面媒材为载体,特别是与印刷有关的卡通艺术种类,其主要表现形态

^④ 数据文字引自人民网传媒期刊《出版经济》2005年第四期,陈宝贵《日本出版业:用头脑决定胜负 靠构思来工作》及《2004—2005中国动画年报》2006年1月第一版



图 1-18 动画《僵尸新娘》(美国) 图 1-19 《GUILD WARS》游戏壁纸 图 1-20 2004 欧洲杯足球赛吉祥物“金纳斯”

除了漫画、卡通连环画之外,还包括其他类型的印刷品,如大家较为熟悉的卡通海报招贴、明信片、卡片、图片、纸牌等。(图1-16、图1-17)

3. 影音制品

卡通影像泛指以卡通角色为形象主体的活动画面的影像制品,其通过声、光、电及网络等媒介作为传播载体。最主要的表现形态有卡通动画片(包括电影片、电视片等)、网络动画(如FLASH动画等)、电子信息(如带有卡通动画图像的手机短信等)及各种卡通动画视频等等,卡通影像的本质特征落实在形象的“动”上面。(图1-18)



图 1-21 卡通周边产品



图 1-22、图 1-23 卡通包装 作者: Bob Dob

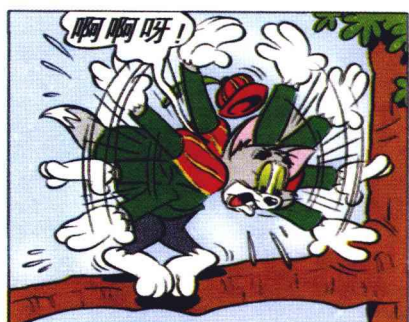


图 1-24 选自美国动画片《猫和老鼠》

4. 游戏

游戏是卡通艺术最常见的表现形式之一。作为一种虚拟的传播和娱乐媒介,游戏中的形象造型可以极度夸张,角色可以天马行空,按照设计者的想象及玩家的操纵完成各种超乎现实的动作和任务,因此卡通形象成为游戏角色的主要表现形态也是必然的。(图1-19)

5. 周边

除以上一些主要的表现形式之外,卡通还经常以周边产品的形式大量出现于市场,比如钥匙扣、手机装饰、模型玩具、T恤、包袋等(图1-21)。其中既有以销售、兑换、奖励等形式出现的含有明确商业目的的卡通产品,也有用于收藏、纪念、“DIY”娱乐等非商业目的而衍生出来的卡通周边物品。这类形态的卡通市场占有率其实相当可观,受众群往往是最执著、最High的卡通迷们。

作为商品流通或带有较明确商业目的的卡通形象,习惯被称为“商业卡通形象”,由于他们首先注重的是市场和受众需求,所以用新颖独特的设计来博取消费者的青睐,增加销售收入、推广品牌形象和扩展卡通文化、影响受众对品牌的认知程度是“商业卡通形象”被赋予的重要使命。例如卡通标志、吉祥物、服饰鞋帽上的卡通图案、潮玩及其他各类商品的卡通造型等等(图1-20~图1-23),其形象的亲和力、趣味性和通俗性,在人们的生活和工作中得到了广泛

主要类别	主要表现形式	主要载体
卡通绘画	插画、国画、铅笔画	纸张、布画、板材、建筑物……
平面出版物	漫画/连环画	书籍、报刊、杂志……
	印刷海报、招贴……	印刷品、广告……
	卡牌类	明信片、卡片、纸牌……
影音制品	卡通电影片	电影、网络……
	卡通电视片	电视、网络……
	其他	FLASH动画、片头影像、手机短信……
游戏	二维游戏、三维游戏……	电子游戏机、其他电子终端(手机、电脑、触摸屏等)……
周边	标志	印刷品、徽章、图形、广告、网络……
	吉祥物	模型、玩具、徽章、纪念品、广告……
	模型	手办模型、食玩扭蛋、雕塑……
	图案	印刷品、徽章、图形、网络……
	玩具	塑料玩具、毛绒玩具、橡胶玩具……
	服饰品	服装、箱包、首饰、装饰品……
	其他	收藏品、工艺品、其他……

图 1-25 卡通艺术的主要表现形式



图1-26 选自美国动画片《猫和老鼠》

认可。商业卡通形象的设计主要是依附产品自身功能特点或消费需求来进行的,为产品本身的功能价值和营销价值而服务。

(三) 卡通艺术的语言特征

语言是人类交流沟通的工具,是人们表达自己思想情感的主要途径。同样,每一种艺术形式也都有自身独特的语言,这种语言通过提炼、组织和艺术加工,由不同的表现手段传达给人们。那么,卡通艺术的语言特征又是什么呢?它与一般的绘画形式,特别是与传统的连环画又有什么不同呢?

先前我们已经讲过,不论技术手段怎样,不论风格属性如何,卡通既可以用连续的多画面或影像来表现题材内容(比如多幅漫画、卡通连环画、动画片等),亦可以用单幅画面来展现作者的创意和思想(比如卡通海报)。特别是表现连续内容时,卡通犹如电影画面(图1-31),在满足观者对连续形象及情节的心理需求同时,调动了观众对时间、空间的想象力和参与感。力图透过有限的二维视野承载无限的动

感空间,强调画面的动感视觉效果,是卡通艺术语言的重要特征。对于动画来说,可以借助本身活动的影像来体现动感,这种“动”是真实的、可视的;而对于漫画、海报、印刷品等以静止的二维画面作为载体的卡通表现形式来说,体现“动感”主要是透过角色的动态、表情、环境气氛的渲染等等来激发观者“动”的联想,从而产生“动感”的视觉效果。即利用艺术的语言表现手段达到“不动而动”的目的,这种“动”是由观者的心理联想所引起的虚拟感觉。不论是“实”的动感,还是“虚”的动感,“动”都是卡通艺术与受众群进行交流的一种独特的沟通方式。(图1-26)

传统的绘画是静止的艺术,将变幻运动着的形象定格于理想的、瞬间的静态造型之中,相对来说,其更注重形象和动态的典型性,追求画面的均衡协调,几乎不考虑使用展现情节的话框。由于卡通的根本特征和主要表现手法是夸张,因此这在很大程度上决定了卡通的语言特征与传统绘画有着很大的区别。这主要体现在以下几个方面:



图1-27、图1-28 选自漫画《再生侠》(美国)



图1-29、图1-30 选自漫画《猫女》作者: Adam Hughes (美国)