

DELION
青年狮子设计同盟
youth league of design / www.delion.org

青年狮子设计丛书 ②

卡通造型教学课程实录

卡通 新课堂

CARTOON IMAGES

刘平云 编著



江西美术出版社

卡通 新课堂

CARTOON IMAGES

刘平云 编著



江西美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

卡通新课堂: 卡通造型教学课程实录 / 刘平云编著.

—南昌: 江西美术出版社, 2007. 6

ISBN 978-7-80749-169-9

I. 卡… II. 刘… III. 动画—技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第075131号

责任编辑: 危佩丽 吴吉仁

装帧设计: 杨小鹏

卡通新课堂: 卡通造型教学课程实录

KATONG XINKETANG: KATONG ZAOXING JIAOXUE KECHENG SHILU

编 著: 刘平云

出版发行: 江西美术出版社(江西省南昌市子安路66号 邮编330025)

电 话: 0791-6565832

网 址: www.jxfinearts.com

经 销: 全国新华书店

印 刷: 深圳华新彩印制版有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 7

版 次: 2007年6月第1版

印 次: 2007年6月第1次印刷

印 数: 3000

书 号: ISBN 978-7-80749-169-9

定 价: 35.00元

夸张与拟人——卡通设计的灵魂

欢迎来到卡通世界。。。



目 录

第一章 教学笔记 001

- 关于卡通教学 002
 - 关于教学特色 003
-

第二章 教学大纲和讲义 005

- 《卡通形象设计》课程教学大纲 006
 - 《卡通形象设计》课程教案 008
 - 课程讲义 009
-

第三章 卡通形象欣赏与分析 023

- 动画篇 024
 - 漫画篇 025
 - 主题教育篇 027
 - 网络篇 028
 - 游戏篇 029
 - 玩偶篇 030
 - 品牌角色篇 031
-

第四章 课题划分 033

- 课题一 问卷调查 034
 - 课题二 天天练 035
 - 课题三 经典卡通形象分析 036
 - 课题四 主题卡通形象设计 038
-

第五章 卡通作品集粹 039

- 主题一 蔬菜瓜果总动员 040
 - 主题二 成语故事新编 053
 - 主题三 卡通三合一 058
 - 主题四 角色四合一 070
 - 主题五 系列角色设计 086
-

第一章
教学笔记

关于卡通教学

《卡通形象设计》(Cartoon Images)一直是广州美术学院装潢艺术设计系的基础课程之一,通常把课程设在二年级阶段。作为设计基础课程,它所承载的任务就是承上启下。本课程的目的就是让学生掌握一定的造型和表现能力,为后续设计课程的展开提供一种有效的表达方式。

艺术设计专业学生的身份说起来有点特殊,他们既是未来的设计师,又是产品的消费者,也就是说他们既生产设计,同时又消费设计。动漫时代的到来,使这些吃着麦当劳、喝着可口可乐、看着米老鼠和皮卡丘的电视长大的一代,在设计教学中会自然而然地运用动漫手法来表达自己的设计和情感。而这也是设计

所需,设计是拿来主义,打动消费的设计元素和手法都将被设计“挪用”,动漫形式的设计表现恰恰满足了这个时代背景下年轻的消费族群(包括他们自己)的需求。

针对装潢专业的特点,本课程在教学重点上和通常我们理解的卡通片制作、动画设计等课程的教学方式有所不同,要解决的主要问题是“造型设定”。前面已经讲到,卡通的表现成为广告、包装、产品等应用设计的有效表现手法之一,培养学生掌握一定的卡通造型技能成为一种必须。同时,这一课程的教学目的纯粹,语言表达直接,设计周期与设计规模都不大,适合装潢专业教学的时间规划。另一方面,该课程设置在教学要求上并不是退而求其次,造型设定对设计者的设计素质要求极高,形象的造型、动态、色彩、现代感、应用价值

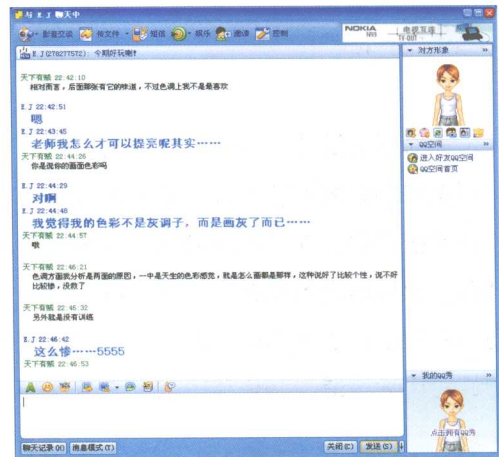
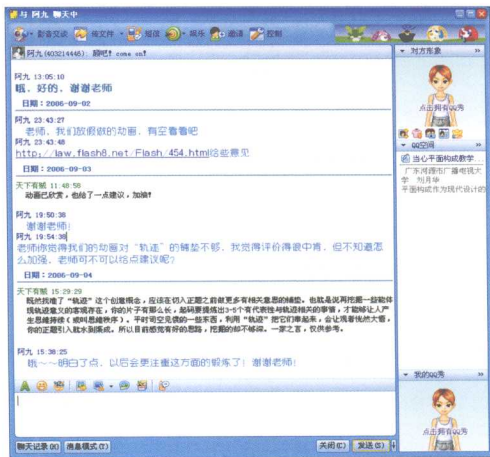
等方方面面都需要设计师去考虑。

另外,在本书收录的课程作业中,有很大一部分是全院选修课上不同专业的学生完成的作品。全院选修课程已经成为广州美术学院本科教育课程安排的重点,目的是让学生们可以跨专业地选择自己喜欢或想去尝试的领域,从而获得更全面和广泛的知识。笔者教《卡通形象设计》全院选修课已好几个年头,每次课程都吸纳了许多其他设计专业和国画、油画、版画等非设计学科的学生进入课堂,在他们创作的作品中许多都充分展示出其所属专业的特色,固然也成为本书不可或缺的一部分。

关于教学特色

作为设计基础课程,通过课堂讲解与课题训练,使学生们掌握一定的造型能力,是本课程的重要任务之一。同时,作为大学的设计教育,应更多地训练学生的思维能力,让他们在掌握基本方法的基础上更多地发挥自身的主观能动性。

卡通形象设计,从字面上就能看出这是一门商业美术设计课程。在教学中有一点必须让学生清楚,既然是设计作品,在一定程度上都将受到应用媒体的制约。因此,本课程在提高



卡通创意设计与表现能力的同时,还通过对实际成功商业案例的讲解,让学生简单了解卡通形象在印刷、出版、影视、游戏、周边产品开发等媒体中的运用,使其明确定位在设计中的重要性。

本着理论与实践相结合的原则,课程开始通常以讲解为主,让学生了解卡通的历史、发展、现状等理论知识,同时设定与理论研究相关的小课题,以提高学生的理论水平。课程中期通过讲解创意特点和造型方法,让学生进入动手阶段,通过课题训练在实践中发现问题并及时加以解决。在课程进行中,要求学生上讲台讲解自己的设计稿,相互提出建议,鼓励观念的碰撞,最后由老师给出综合点评。利用这种方式能加强教学互动,也能增强学生的参与感。

网络的发展也给教学交流提供了极大的便利。在以往,教与学通常仅限于课堂,课后的教学交流由于条件所限,机会并不是太多。这些年,随着网络的发展,QQ、论坛、个人邮箱等免费网络产品逐渐成为教学交流的日常“必备品”,构筑起一个新的沟通平台。利用这些方式进行课后辅导,极大地跨越了时间和空间上的限制,学生们可以及时把遇到的问题



发到论坛或QQ群里,每个人都可以就问题发表自己的看法,老师也可以给出相应的建议和修改意见。这种方式,一方面是能够让问题得到及时的解决,更重要的是同学们通过积极参与,能够领悟到更多的新知识,达到资源和信息共享的最大化,成果显而易见。

当然,这一新的交流方式也给老师提出了更高要求。客观事实是,教师不可能总是在线,所以有时学生向老师提出的问题无法得到及时的解答。即使每天约定好统一上线时间,在学生多、问题多的情况下,也很难达到满意的效果,势必也会给教师增加巨大的工作量。

第二章 教学大纲和讲义

《卡通形象设计》课程教学大纲

课程名称：卡通形象设计

课程编号：09050155

课程对象：二年级学生

课程性质：专业基础课

英文名称：Cartoon Images

一、教学目的和任务

针对装潢专业的特点，区别于卡通片制作、动画设计等教学方式，本教学把提高学生的卡通造型（原型）能力放在首位，使学生在其他的设计课程（如海报设计、包装设计等）中展示出更多的设计表现手段。在提高卡通创意设计与表现能力的同时，还通过讲解，让学生简单了解卡通在印刷、出版、影视、游戏中的运用，使其在设计中定位明确。

二、教学原则和要求

利用演示教学展示大量的卡通及角色代表作品，以提高学生的欣赏水平和设计意识，从创意手法到设计定位再到具体的卡通造型，层层解析以提高造型能力。表现手法上，贴近最实用最有效的表现工具，导入数码角色设计手法，与手绘相结合形成表现手法的多样化。

三、教学方法

本着理论与实践相结合的原则，第一周的前半段通常以讲解为主，让学生了解卡通的历史、发展、现状等理论知识，同时设定与理论研究相关的小课题，以提高学生的理论水平。作为一门基础设计课程，课程中期逐渐进入学生自己动手阶段，在实践中发现问题并及时加以解决。课程进行中，要求学生自己上讲台讲

解自己的设计稿，相互提出建议，加强教学互动，增强学生的参与感。

四、授课年限和学时安排

授课学期：二年级（上学期）

周学时：16学时

总学时：48学时（3周）

学分：2

五、教学内容和时间安排

课程一：卡通概述（教学4学时）

课程二：卡通形象的媒介应用分析（4学时）

课程三：卡通的创意与设计讲解，神态、形体、动作的训练（8学时）

课程四：现有卡通形象研究（课堂讲解，课后完成作业）

课程五：主题卡通设计（32学时）

六、课堂作业

作业一：问卷调查

作业二：现有卡通形象研究

作业三：天天练

作业四：主题卡通设计（根据具体情况设定）

七、教学质量标准

按时按量完成，质量上要求符合之前设定的主题，造型得体，表现到位，手法多样。

八、考核和评分方法

1.任课教师按照布置作业的数量分别给出分数，包括课堂作业和创作作业，最后给出综合评分。

2.必要时邀请系里教师集中会看，就作品和评分提出建议。

九、教材与教学参考

(一)教材主要是自编的《卡通课堂》教案

(二)教学参考

《贩卖卡通》（刘平云著，广东人民出版社 2004年9月出版）、《动画角色造型》（史立新编著，辽宁美术出版社 2004年1月出版）、《卡通形象库》（重庆深蓝数码广告工场编，上海人民美术出版社 2000年12月出版）等书籍及大量优秀卡通网站资料。

《卡通形象设计》课程教案

系：装潢

专业方向：

班级：

学生数：

课 程 名 称	卡通形象	周数		学时		学分			
教学目的与要求	1. 针对装潢专业的教学特点， 本教学把提高学生的卡通造型设计—— 角色设计的能力放在首位。 2. 明确角色设计在卡通设计中的重要地位， 角色设计的优劣直接影响到卡通片的成功与否， 在品牌广告 表现 中则直接影响到企业、 品牌、 产品的形象。 3. 提高卡通原型(即角色)的创意设计与表现能力。利用演示教学展示大量的卡通及角色代表作品,以提高学生的欣赏水平和设计意识,从创意手法到设计定位再到具体的卡通造型,层层解析以提高造型能力。表现手法上， 贴近最实用最有效的表现工具， 导入全新的数码角色设计手法， 与手绘相结合,形成表现手法的多样化。 4. 设计的目的是服务于商业社会,角色设计最终都要以某种媒介形式进行传播。本教学在指导造型能力的同时,分析角色在印刷、出版、影视、游戏等媒体中的运用,使设计定位目标明确。								
教学内容提纲	一、明确学习内容与目的 二、卡通概述 三、卡通艺术的创意与设计定位 四、卡通的造型设计 五、卡通角色的市场运用 六、卡通数码制作								
教学方法手段与教具	POWERPOINT 演示教学 个体完成创意及表现								
作业题或作业量	一、天天练 二、现有卡通形象研究 三、主题卡通形象设计（如十二生肖再设计、蔬菜瓜果总动员等）								
教 学 进 程 表	第 一 周	1	POWERPOINT 教学	第 二 周	1	课题辅导	第 三 周	1	主题设计辅导
		2	卡通的创意与设计		2	课题辅导		2	主题设计辅导
		3	其他课程时间		3	其他课程时间		3	其他课程时间
		4	卡通天天练		4	主题卡通设计		4	主题设计辅导
		5	现有卡通形象分析		5	主题设计辅导		5	教学总结
任课教师签名	年 月 日			教研组长 签名		年 月 日			

说明：本教案开课前一周制定。原件由系教学秘书存档，复印件一份张贴于教室，一份报教研组长，一份任课教师自持。

课程讲义

一、明确学习内容与目的

（一）学习内容

卡通漫画的平面表现包括单幅、四格、多幅等多种形式，而一部卡通动画片的制作，一般有企划、文字剧本、故事脚本、造型设定、场景设计、构图、背景、原画、动画等步骤，可谓工程浩大。

我们要解决的问题是“造型设定”，即角色设计（Charactor Design）。这里所讲的“角色设计”限于以视觉图像为媒体的角色，即仍属于“Illustration”（插图）范畴，不包括小说、电影、戏剧中的角色。在动画片创作中是根据故事的需要，将登场角色的造型、服饰装

扮一一设计出来，并画出他们之间的高矮比例、各种角度的样子、脸部的表情以及他们使用的用品等。我们的故事脚本是虚拟的，存在于各自的脑袋里，每个人都有自己的发挥空间。

（二）学习目的

卡通市场迅猛发展，作为将来从事广告设计的人员，掌握一定的卡通设计技能已成为一种必须，因为设计师在工作中经常要面对企业虚拟形象的设计以及广告的卡通表现。但是专业的特点与教学时间的约束使装潢专业的卡通教学不可能也没有必要设置像卡通专业一样的教学进程。结合这一特点，本教学把重点放在卡通的造型设计上，以锻炼同学们的卡通基础造型能力。



图2-1

二、卡通概况

(一) 卡通的发展

卡通漫画的英文“CARTOON”，意指“漫画”、“草稿”、“动画片”，我们理解的卡通通常是指夸张、简单、前卫以及一些说不清的新鲜事物，所以卡通包含的内容十分广泛，二维和三维卡通片、各类漫画、游戏角色设计等都可统归于卡通。

CARTOON这个名词源自几百年前的意大利语“CARTONE”，是纸盒、纸板的意思。当时的艺术家常在一些便宜的纸盒上描绘简单的形象和素描，这些都很好理解。但是卡通的表现形式从何时开始却很难确定。按照卡通定义的标准，一万年前的西班牙阿尔塔米拉洞穴内的马拉车岩画也可算是卡通漫画的表现形式（图2-1）。先人为表现马的奔跑速度，多画



图2-2 《大闹天宫》



图2-3 《小蝌蚪找妈妈》