

## 第1章

# 概述

在本章中，我们将主要介绍卡通风格人物游戏原画的概念、设计原理及卡通人物原画在产品开发中的广泛应用，重点介绍卡通风格人物原画设计的原则及分类。便于读者深入了解卡通风格原画人物动态结构的变化及表现技法。





- 实践目标
  - 了解卡通风格人物及道具的概念设计原理
  - 了解卡通风格人物原画的分类
  - 了解卡通风格人物原画设计的流程
  - 了解人物设计师所具备的条件
- 实践重点
  - 掌握游戏人物设计思路
  - 掌握卡通风格人物原画设计的流程及规范
  - 掌握游戏人物原画的透视规律
- 实践难点
  - 掌握卡通风格人物原画动态设计的规律
  - 掌握卡通风格人物原画设计、上色的流程

## 1.1 卡通形象设计

### 1.1.1 卡通概念

“卡通”一词是英语“cartoon”的音译，最早起源于文艺复兴时期（约14~17世纪）的意大利，原指当时绘制大型壁画之前，在厚纸板上所画的底稿。按照英文“cartoon”的词意为：①（壁画、油画或地毯等的）草图、底图；②漫画（幽默的或具有讽刺意味的绘画形式）；③动画。

而“卡通”作为“非真人电影”的名称，则起源于美国并传向世界。“卡通电影”早期的意思是指用绘画语言讲述故事的电影形式，也是相对于“真人电影”而言的名称。

### 1.1.2 卡通与漫画

卡通和漫画从词源上说都有讽刺、幽默、批评的含义。在《现代汉语词典》中“漫画”的定义是：“用简单而夸张的手法来描绘生活和时事的图画。一般运用变形、比拟、象征的手法，构成幽默、诙谐的画面，以取得讽刺或歌颂的效果。”早期（20世纪初）的卡通电影，风格简练轻松，往往充满幽默、讽刺的漫画意味。当代卡通的发展虽然已经远远超出了其诞生之初的格局，并形成了自己独立的艺术特征，但是在其形象造型的艺术手段上仍然借用漫画的表现形式，即抽象、变形、拼贴等。





### 1.1.3 动画

动画的英语为“animation”，从字面上看是活动的，赋予生命的。所谓“animation”，指的是“通过逐一拍摄的方法拍摄一系列图画、物体或电脑影像来制造人工运动，并以此为基础形成的作品”。

### 1.1.4 卡通形象

“卡通形象”就是在“卡通”这种用绘画语言讲述故事的影视艺术形式中的艺术形象，即卡通片（或动画片）中所塑造的形象，或叫动画形象（人物、角色）。卡通形象所具有的共同特征是夸张。

卡通形象成功与否是一部动画作品成败的关键，缺乏深入人心的卡通形象，一部动画作品就无法得以完整体现，也就不会产生广泛的艺术影响力和感染力。同时卡通形象还是品牌衍生的基础，塑造鲜活的、有个性的、受欢迎的卡通形象，对于卡通的产业化发展也具有极其重要的意义。卡通人物形象设计如图1-1所示。

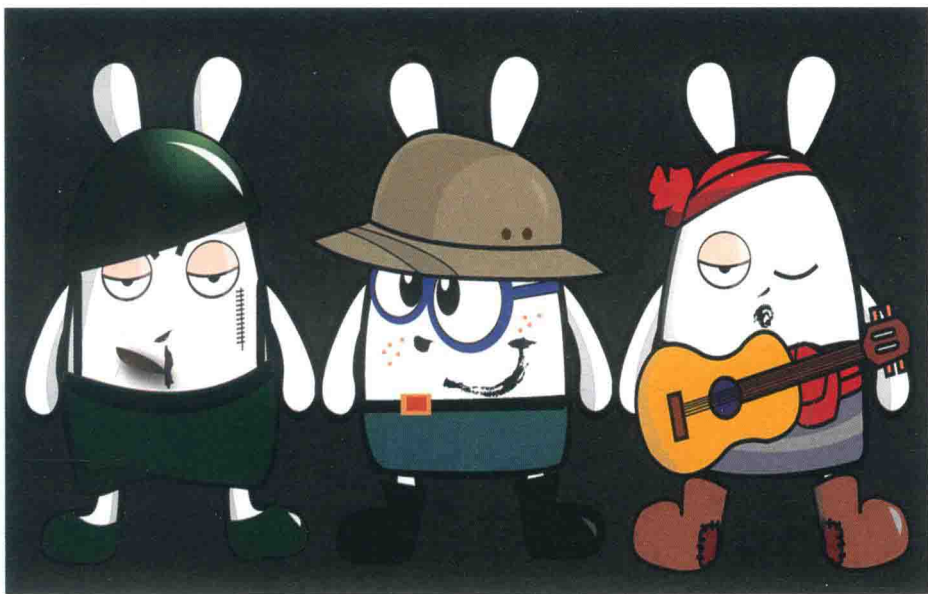


图1-1 卡通人物形象设计

任何艺术形象的塑造都有与其艺术形式相对应的造型特点和手段。卡通是用绘画语言讲述故事的影视艺术形式，其形象的塑造既具有绘画艺术的特征，又具有影视艺术的属性。因此一个丰满的卡通形象，一方面要以色彩、线条等形式要素塑造出夸张的视觉形象；另一方面还要以情节、题材等叙事要素塑造出丰满的人物个性特征。正如迪士尼所说：“所有的卡通动物都要根据故事的意图和关系去评价。”迪士尼卡通形象设计如图1-2所示。



图1-2 迪士尼卡通形象设计

## 1.1.5 卡通的特点

### 1. 创造性

卡通是赋予生命的艺术，它是通过对现实世界的观察和整理的基础上加以提炼和概括，创造出一个新的虚拟世界。卡通艺术是对现实世界的重新定义，将许多无生命的物体赋予生命和个性，使之具有具体的形态、语言、生活经历和外形特征。卡通艺术的创造性是现实生活集中而又典型化的艺术反映，是现实形象的重新组合，是浪漫主义与现实主义相结合的艺术表现手法。创造性卡通形象设计如图1-3所示。

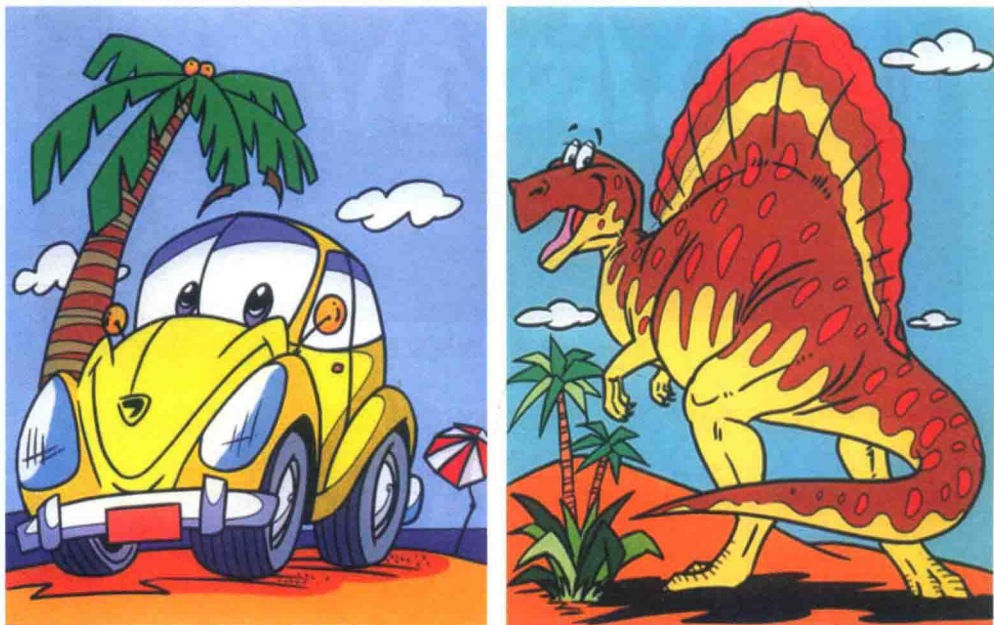


图1-3 创造性卡通形象设计



## 2. 夸张性

卡通艺术为我们带来了一个虚拟世界，在这个世界中的一切元素都经过艺术家的夸张和变形处理，在具备现实世界构成元素的特点的同时进行更深层次的提炼和组合。夸张是卡通艺术的精髓所在，这里包含情节内容的夸张和角色动作的夸张。夸张使卡通艺术在观众的思想上和视觉上产生了巨大的冲击力和震撼力。夸张性卡通形象设计如图1-4所示。

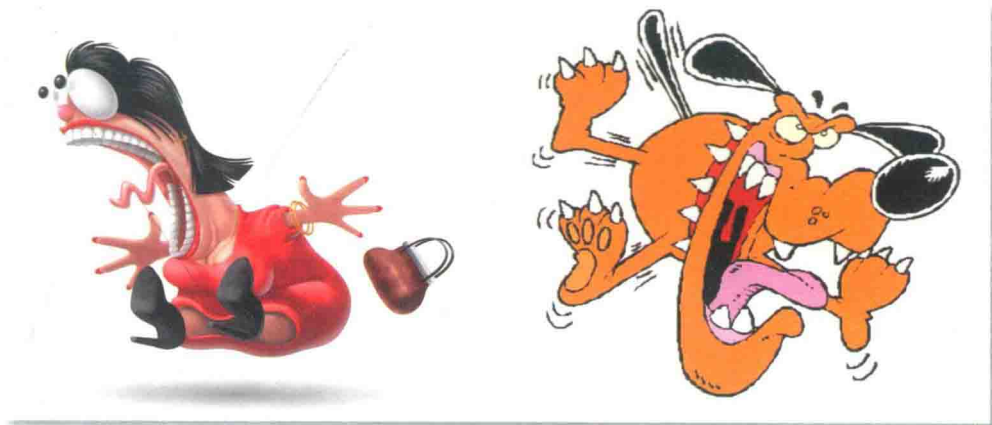


图1-4 夸张性卡通形象设计

## 3. 趣味性

趣味幽默是卡通艺术的一个主要特点，相对于文学、电影等艺术形式对于严肃体裁的表现优势而言，卡通艺术更适合通过活泼有趣的形式来传达制作者的思维理念。趣味幽默是动画艺术所独有的优势，而其他艺术门类则难以做到。卡通艺术的趣味性使其更容易为大众所接受而成为一种经久不衰的艺术形式。趣味性卡通形象设计如图1-5所示。



图1-5 趣味性卡通形象设计



## 1.1.6 卡通的风格

### 1. 美式卡通

美式卡通形象造型简约、美丑分明、正义角色与邪恶角色让人一目了然，与东方卡通文化的形象相比，美式卡通形象更加夸张和单纯，角色色彩鲜艳明快，造型体积感较强，强调表情的大幅度变化，动作夸张而动感强烈，仿佛音乐中的摇滚，节奏变化明快、酣畅淋漓。让这些形象具有更持久的生命力的秘诀在于成功的商业运作方式。美式卡通形象设计如图1-6所示。



图1-6 美式卡通形象设计

### 2. 日本卡通

日本卡通更具东方人浪漫、细腻，讲究意境和情调的特点。对于人物内心世界多以服饰语言和环境来加以刻画，内敛而不过于直白。在绘画方式上也多精于描绘人物服饰、用具、兵器、交通工具和大的场景，讲究单幅画面的美感。日本卡通形象设计如图1-7所示。



图1-7 日本卡通形象设计



### 3. 中国卡通

中国卡通吸收传统文化的精髓，将国画、年画、版画、壁画、京剧、民间剪纸、皮影戏等多门类艺术形式融为一体，成为开创卡通民族风格的典范。中国卡通的内容多为传统文化中的神话和民间故事，造型简洁明快，色彩艳丽丰富。中国卡通在追求艺术品质的同时还极大地丰富了卡通的创作形式，木偶片、剪纸片、水墨动画等多种影片的制作大大丰富了卡通的语言形式，为世界卡通的发展做出了巨大贡献。中国卡通形象设计如图1-8所示。



图1-8 中国卡通形象设计

## 1.2 卡通形象设计的规律

### 1.2.1 卡通形象的基本概念

卡通形象是指在卡通作品中单独设计出来的角色形象，表现形式有以下四类。

#### 1. 吉祥物

吉祥物是人类原始文化的产物。原始文化是人类在同大自然的斗争中形成的。在这种斗争中，首先以生存需求为中心，其中自然包括趋吉避邪的本能。这就是原始人为什么在一无所有时却要文身、披挂串饰的原因。从巫术活动来说，是企望自身能有神奇力量；从艺术审美来说，是对天文、地理外在形态的再现，并借物表现出对称、反差、均衡等视觉效应，便有了艺术与审美活动。而吉祥物就是巫术思想与艺术审美结合的产物。吉祥物卡通形象设计如图1-9所示。



图1-9 吉祥物卡通形象设计



## 2. 团体活动吉祥物

团体活动吉祥物主要是指为特定的节日或者盛大的活动庆典而做的形象设计, 具有比较明确的形象特征, 能快速地吸引人们的高度关注, 成为形象产品的代言形象。团体活动吉祥物卡通形象设计如图1-10所示。



图1-10 团体活动吉祥物卡通形象设计

## 3. 企业吉祥物

企业吉祥物主要是指为企业产品宣传或者公司形象包装而设计的卡通人物形象, 具有鲜明的个性化特色及独特的形象气质。企业吉祥物卡通形象设计如图1-11所示。



图1-11 企业吉祥物卡通形象设计

## 4. 标志 / 辅助图形

标志/辅助图形主要是指某类产品的品牌标志设计, 通过卡通形象或者标志的形式表达出来。标志性卡通形象设计如图1-12所示。



图1-12 标志性卡通形象设计





## 1.2.2 卡通形象的分类

### 1. 夸张变形类

夸张变形主要是对表现的人物特征进行刻意的夸张表现，使人产生如幽默、讽刺、挖苦等视觉感受。这类创作方法在卡通形象创作中占有重要的比例，它与传统绘画中的局部特写变形有相似的原理，但卡通夸张变形更注重趣味性和幽默感。夸张变形类卡通形象设计如图1-13所示。

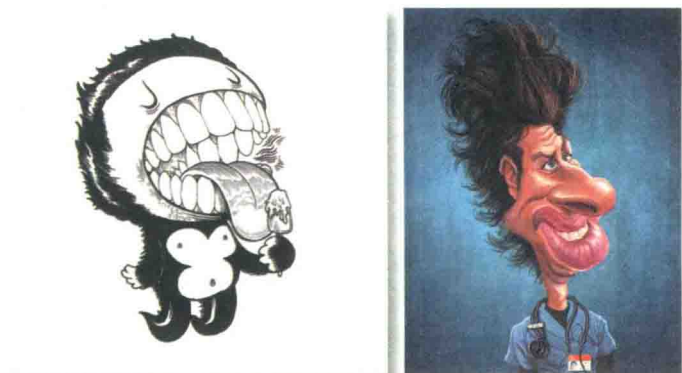


图1-13 夸张变形类卡通形象设计

### 2. 比例结构

比例结构主要是指人物整体身体结构的造型变化，如胖、瘦、高、矮等的体型变化。人物比例结构的变形效果如图1-14所示。



图1-14 人物比例结构的变形效果

### 3. 五官表情

五官表情主要是指脸部五官的变化，表现喜怒哀乐的情感世界。怪物表情的变化如图1-15所示。



图1-15 怪物表情的变化

## 4. 动作

动作主要是指以强烈紧张的惊险动作和视听张力为核心的影片类型。卡通角色动作具备巨大的冲击力、持续的高效动能、一系列外在惊险动作和事件，常常涉及追逐（徒步和交通工具）、营救、战斗、毁灭性灾难（洪水、爆炸、大火和自然灾害等）、搏斗、逃亡、持续的运动、惊人的节奏速度和历险。卡通角色动作表现如图1-16所示。



图1-16 卡通角色动作表现

## 5. 符号类

符号类主要是指人与字体或特殊符号结合在一起，形成独特的形象标识。

这类动卡通形象的特点是简洁明快，造型抽象化，随意性强。它常常专注于形象本身的醒目效果，把动态和表情的处理放在次要位置，注重角色的外在整体效果，追求让人过目不忘的效果，形象本身也是千姿百态，怪诞而有趣。

### 1.2.3 卡通形象的创作定位

#### 1. 主题内容

通常意义上的卡通形象，是指通过动画、漫画、游戏等形式承载的一种虚构角色形象，由个性特征、情节和反应构成。个性特征包括角色的姓名、身份、外貌、个性、装束；情节指围绕角色展开的反映其身世、经历的叙事；反应则涉及对人的反应和对物的反应。

#### 2. 受众群体

不同年龄层的消费者对卡通形象的喜好也是不同的，所以只有好好掌握定位，才能准确地进行卡通形象设计。

(1) 对婴幼儿来说，他们在心理上对母亲有着强烈的依赖，会自觉不自觉地寻找母亲的替代物。





(2) 小学生，心理上在逐渐摆脱原始的幼稚，开始形成罪恶感，并且对英雄充满崇拜。对于年龄相对较低的小学生来说，他们喜欢冒险、英雄对战的主题，对魔法产生兴趣，喜欢交换类的游戏。男生对各种卡片、女生对各种贴纸的喜爱都是从这个时期开始的。

(3) 中学生，其生活半径扩大的速度、社会经验积累的速度以及自立意识强化的速度都快得惊人。这个时候，故事性很强的动漫作品往往能受到他们的青睐。作品中有着鲜明个性的主人公，还能成为他们模仿的对象，而这种模仿有时候是被当成一种时尚来进行的。

### 3. 产品要求

在传者与受众之间生成，兼具客观性传递与主观能动性表达的卡通形象，与文学形象、企业形象、明星形象相比较，具有以下更为突出的特征。

(1) 视听呈现具体可感。尽管是虚构的，但卡通形象具体可感，外形、动作、表情、服饰以及形象角色所处的环境和情节的变化，都通过视觉造型语言和声音元素表现出来，文字退居为辅助性表达。

(2) 文化构成预先设定。要引起人们的思想和感情，除了受人喜爱的外形，卡通形象还需要丰富而真实的人性内涵和独特鲜明的个性特征，以及耐人寻味的故事背景。迪斯尼的著名卡通人物通过好莱坞式的叙事手法都有“身世”，每个卡通形象作为公众人物，其内涵不仅代表这个形象个体，同时作为一个特定社会某个媒介制造和使用的表意符号，它也是一个社会文化的传播者，它所承载的文化、观念以及生活情趣由创造者（造型设计和编剧）假定和设计。

(3) 可发展性和发展的依附性。文学形象往往在文本产生以后，就确定了是“这一个”，解读的不同只存在于受众之间，形象自身不能跳脱特定的叙事背景来进一步发展。而卡通形象则不然，彻底的虚构反而解放了角色，可以穿越时空，可以转换身份，在传播过程中有极大的自由。可以不再是用情节来塑造形象，而转换为围绕形象设计故事、设计背景、设计观念，不再是以故事为中心，而是以形象为中心。卡通视觉形象也可以在主要形象轮廓下有所发展，增加形象的时代感，前提是维持形象的传统认可度。

### 4. 传播媒介

卡通形象的传播主要体现在以下三个方面。

(1) 整合传播策略：整合传播包括传播媒介的整合和传播方式的整合。对于卡通形象来说，选择传播媒介必须要考虑几个基本因素：媒体本身的特性、选择媒体所支付的费用、卡通形象的特性和市场状况、受众的偏好。不同的媒介因覆盖域、到达率、并读性、注意率、感染力、实时性和持久性的不同各有优点和局限，卡通形象因为视听呈现的具体可感，适合多种媒介传播，除了传统的大众媒介电视、电影、书刊，网络和各种周边产品、衍生产品、授权产品也是极佳的传媒媒介。

(2) 生动化传播策略：生动化传播的要点在于形象生动、时尚个性、轻松互动，它能拉近卡通形象与受众间的距离，全方位带动受众的视觉、听觉、触觉、感觉和思考。卡通形象生动化传播的前提是卡通形象定位准确，重要手段是采用故事化传播、事件化传播以及让市场生动化。

(3) 品牌化传播策略：卡通形象的竞争最终是形象品牌的竞争。品牌的力量与价值，在动漫衍生产品的销售中可见一斑，国内卡通形象如蓝猫的服装、文具等衍生产品，售价和史努比、米老鼠等的动漫商品相差甚远。

## 1.3 卡通形象设计的造型方法

### 1. 几何形组合

几何形组合与绘画基础的素描造型课的基本原理相同。我们所观察到的任何一个自然形态都是由多几何形所构成的，这些大的几何形组成自然形态的基本骨架，在观察和绘制形象时应从大处着眼，将自然形态的物体加以划分，以几何形化的思维方法来观察、分析它，从而便于我们画出它的基本形态。卡通几何形组合如图1-17所示。

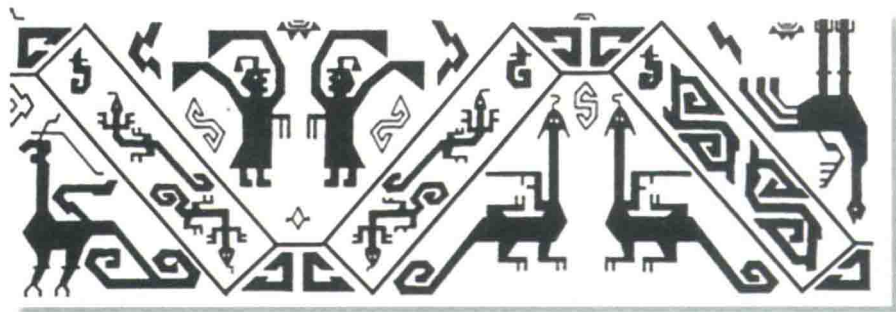


图1-17 卡通几何形组合

### 2. 夸张变形

前面我们谈到的夸张变形是动画形象设计中最常用的方法，夸张变形是在了解自然形态的结构基础上进行变形的。夸张变形不是随意地扩大或缩小，而是根据自然形态的内在骨骼结构、肌肉和皮毛的走向变化来进行的。人物头部夸张变形如图1-18所示。



图1-18 人物头部夸张变形

### 3. 拟人化

拟人化的处理是动画形象设计中一个重要的创作方法。在动画形象设计中，对于动物、植物、道具等形象的设计往往采用拟人化的手法进行处理。人可以直立行走，而在形象设计中对动物类角色就是让其直立，像人类一样奔跑跳跃，完全模拟人的动作，再将人类的语言、性格、服饰等赋予这些角色，使它们好像完全是生活在我们周围的朋友。拟人化的动物形象如图1-19所示。





图1-19 拟人化的动物形象

## 1.4 卡通造型设计的概念

### 1. 立体主义

立体主义是指西方现代艺术史上的一个运动和流派，又称立方主义，1980年开始于法国。立体主义的艺术家追求破裂、解析、重新组合的形式，形成分离的画面，以许多组合的碎片形态为艺术家们所要展现的目标。艺术家从许多角度来描绘对象，物体的各个角度交错叠放造成了许多垂直与平行的线条，角度散乱的阴影使立体主义的画面没有传统西方绘画的透视法造成的三维空间错觉。背景与画面的主题交互穿插，让立体主义的画面创造出一个二维空间的绘画特色。立体主义绘画效果如图1-20所示。



图1-20 立体主义绘画效果

### 2. 未来主义

未来主义对20世纪其他文艺思潮产生了影响，包括艺术装饰、旋涡主义画派、构成主义和超现实主义。未来主义作为一种艺术思潮从20年代开始衰落，如今基本绝迹，很多未来主义艺术家在第二次世界大战中丧生。然而，未来主义所倡导的一些元素至今依旧是西方文化的重要组成部分。未来主义对年轻、速度、力量 and 技术的偏爱在很多现代电影和其他文化模式中得以体现，如马里内蒂的“人体金属化”的艺术主张在电影影片中就得到了很好的体现，同时对网络化的现代社会也有深刻的含义。未来主义绘画理念效果如图1-21所示。



图1-21 未来主义绘画理念效果

### 3. 写实主义

写实主义（又称超级写实或者高度写实主义），是20世纪60年代初期首先在美国发展成为一种特殊的写实艺术类型。实际上，它是“波普艺术”的变种，不过它更多地体现了新科技时代的特征。在抽象派艺术风行的时候，写实主义艺术流派根据它的艺术形象的逼真性，使得写实艺术表现的绘画方式得到蓬勃的发展，涌现出了很多追求逼真效果的艺术家的，他们表现写实绘画的技法日渐成熟，也逐步得到了市场的认可，成为主流的艺术表现形式之一。写实主义绘画效果如图1-22所示。



图1-22 写实主义绘画效果

### 4. 抽象风格

抽象风格即抽象派绘画艺术，抽象绘画是以直觉和想象力为创作的出发点，排斥任何具有象征性、文学性、说明性的表现手法，仅将造型和色彩加以综合、组织在画面上。因此抽象绘画呈现出来的纯粹的形体和色彩，有类似音乐之处，带有浪漫色彩。其中，纯粹抽象完全放弃自然物象，以纯粹视觉形式——点、线、面、空间、色彩、肌理、材料、构成形式出现。抽象绘画表现形式如图1-23所示。



图1-23 抽象绘画表现形式





## 5. 装饰绘画风格

装饰风格的插画往往注重形式美感的设计，设计者需要传达的含义都是比较隐性的，在这类插画中多采用装饰性的纹样，沟通精致，色彩协调。如美国著名插画家Andrew Bannecker，他的作品充满了异想天开的灵感和孩童般善于发现的眼光。复古气息的引入也给装饰风格的绘画带来新的艺术魅力。装饰绘画表现形式如图1-24所示。



图1-24 装饰绘画表现形式

## 6. 动漫卡通风格

动漫卡通风格主要运用简单而清爽的线条描绘角色的神态、姿势。在创作中运用夸张、比拟、变形等手法来设计动漫的形象，而不是基于人物形象、形体进行真实、简单的描绘。卡通英译“Cartoon”，原意指时事、政治类的单幅或短篇讽刺漫画，广义上则泛指对所表现的对象不使用写实与传统手法，而运用归纳、夸张、变形等处理的一切实用类视觉作品。卡通风格人物表现形式如图1-25所示。



图1-25 卡通风格人物表现形式

## 7. 幽默插画风格

幽默插画是一门实用性非常强的绘画艺术，应用广泛且时效性比较强。插画艺术在绘画领域独特的艺术风格和创造技巧是丰富多彩的，在连环画、杂志、报纸、小说、电视等上面得到了充分的应用，有助于改进和提高插画绘画的技能和鉴赏力，在商业领域也得到了很好的市场认可。幽默插画的表现形式如图1-26所示。



图1-26 幽默插画的表现形式

## 1.5 优秀卡通人物原画欣赏

《知音漫客》主体发扬中国式动漫文化，分别以“锐、幻、萌、燃”为四刊基调，“锐”像是突然有了光，象征原创漫画在日漫统治大局下的突破，突出青春与梦追求过程中不可缺少的锐气，以及迎合90后、00后灵感与思想的闪现；“幻”凝聚了无限的奇思妙想，象征青春成长中无可匹敌的想象力；“萌”兼收并蓄，在吸收日本萌文化的同时，强化爱的感觉和健康快乐的生活氛围；“燃”重头打造少年的梦想与青春张力，突出“热血”“友情”“努力”“胜利”等漫画永恒的主题元素，象征中国动漫产业熊熊燃烧之势。漫客总结出这四种动漫特色，使之成为有共通点而又独立的文化个体，并结合中国传统文化精神，不断地完善我国的动漫产业。





