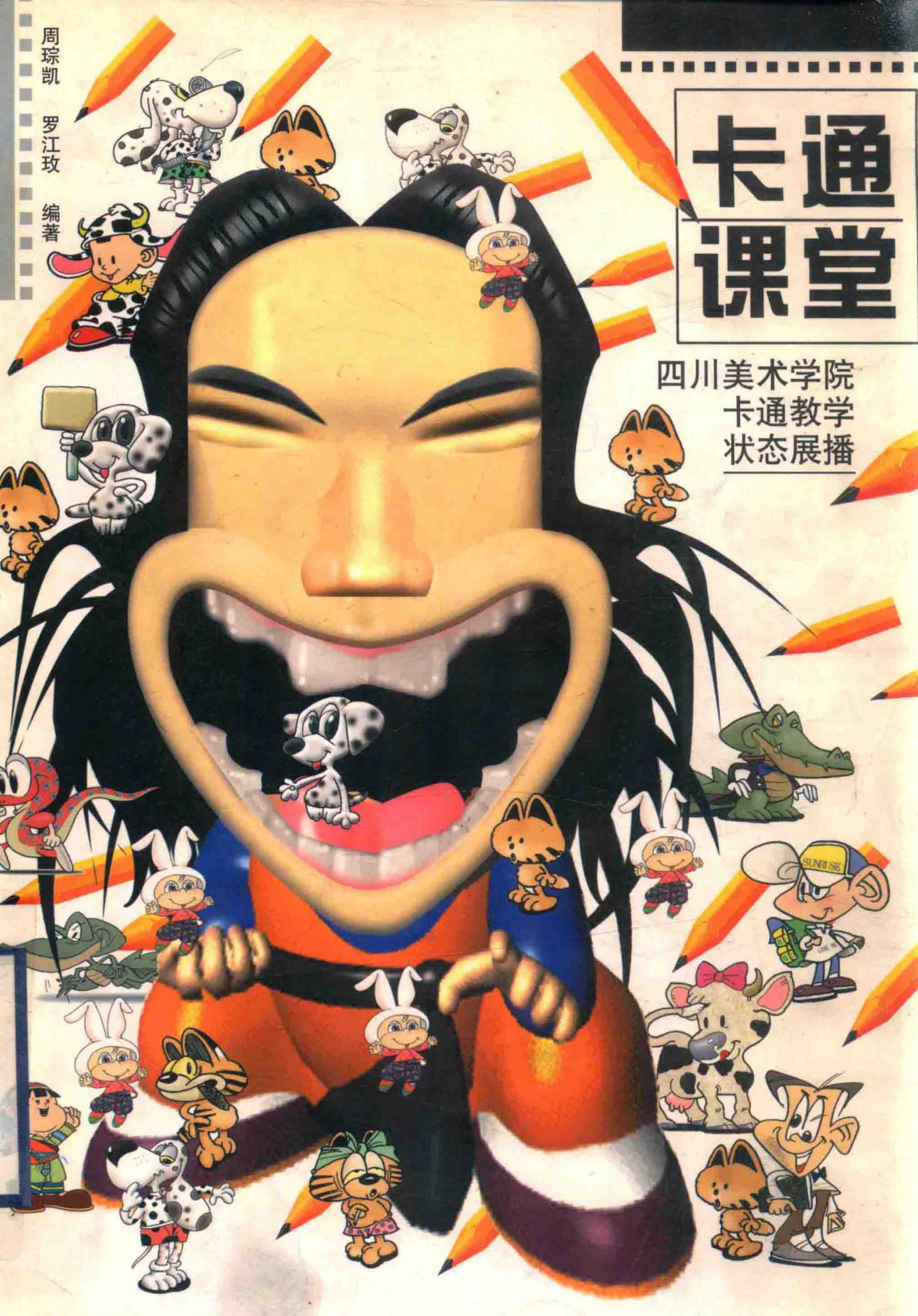


周琮凯
罗江玫
编著

卡通 课堂

四川美术学院
卡通教学
状态展播



辽宁美术出版社



卡通课堂

四川美术学院
卡通教学状态展播

周琮凯 罗江玫 编著

图书在版编目 (CIP)数据

卡通课堂: 四川美术学院卡通教学状态展播 / 周琮凯编. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2000.7

ISBN 7-5314-2482-7

I. 卡… II. 周… III. 动画… 高等学校—教学参考资料 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 62334 号

辽宁美术出版社出版

(沈阳市和平区民族北街 29 号 邮政编码 110001)

沈阳市第二印刷厂印刷 辽宁美术出版社发行

开本: 787 × 1092 毫米 1/16 字数: 50 千字 印张: 6.5

印数: 1501 - 4500 册

2000 年 7 月第 1 版 2001 年 1 月第 2 次印刷

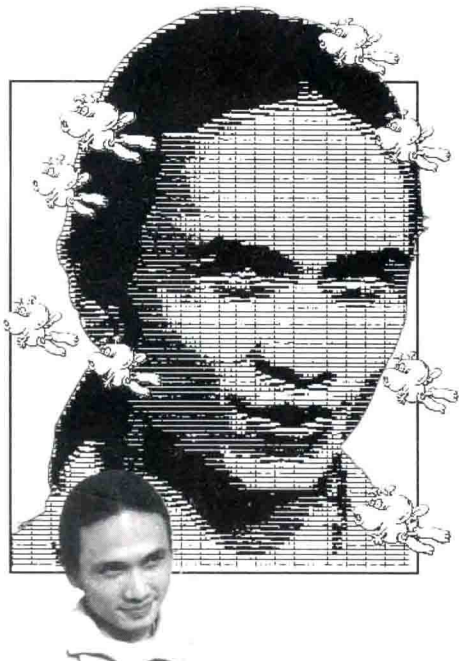
责任编辑: 邓 濯 责任校对: 沧 浪

封面设计: 周琮凯 版式设计: 琮 凯

定价: 38.00 元

个人简历

周琮凯, 1965年6月生于重庆, 1983年毕业于四川美术学院附中, 1987年毕业于中央工艺美术学院。后分配至四川美术学院任教至今, 现为该院副教授。作品多次参加各种大型学术展览并获奖, 出版专著, 专辑有《图形创意》、《走进动物王国》、《动物插图艺术》《设计之外》、《中国当代中青年画家线描图库——周琮凯集》



个人简历

罗江玫, 1961年生于重庆, 1983年毕业于西南师大美术系。毕业后从事教学至今, 现任重庆商学院设计系讲师。作品多次参加省市及全国美展并获奖。代表作有《珠》、《闲趣》、《丹顶鹤》等。



目 录

第一章 卡通概述	2
第二章 卡通艺术基础训练与教学设计	5
第一节 基础训练与综合素养	6
第二节 漫画素描	13
第三节 卡通专业设计素描	17
第三章 卡通设计与造型	19
第一节 设计与定位	19
第二节 造型与组形	23
第三节 角色的塑造	32
第四节 趣味性与符号化处理	37
第五节 卡通的线与形	39
第四章 卡通艺术的创意	45
第一节 创意的思维特征	45
第二节 卡通艺术创意切入	46
第三节 创意脑激荡训练	49
第五章 情节设计与编导	52
第一节 编制与故事的设计	53
第二节 情节的展开及效果	57
第六章 表现技法与制作	67
第一节 表现技能训练与课程设置	67
第二节 表现思维要义	71
第七章 卡通的运用	76
第一节 卡通与出版	77
第二节 卡通影视制作	88

前 言

本来，此书在半年前就已封笔脱稿，当时本书名叫《卡通技法》，是切重于卡通设计和绘制技巧而编撰的，在临交稿之前突然决定改写重编，因为我觉得当前图书市面上关于卡通技法方面的书并不少。

我当时所编的《卡通技法》一书虽然更切重于个人经验，但难免许多内容与其他同类图书大同小异、近于重复，同时以我自身学习的体验及卡通教学经验来看：要想学好卡通艺术，不能简单地在一些程式化、套路化的所谓“技巧”上下功夫，这样只能学到“复制”别人作品的“诀窍”和“工艺性制作技巧”，最终还是不可能具备独立的设计、创作能力，不可能成为优秀的卡通艺术家。要想成为一个优秀的卡通画家，必须重视全面基础的训练、整体素养的提高和正确思维观念的培养，因此，学习方法显得非常重要。掌握正确的学习方法比掌握一种具体的表现技巧和语言手法更具价值、更易获得进步，所以，我决定将已编好的《卡通技法》一书全部推翻，改写成目前的形式，直接展示我在卡通

教学中对卡通教学方式的设计，包括教学内容、课目设置、课堂动态。这样既可回避与其他同类图书的重复，也可以让读者直接参与到我们的课堂，了解学习卡通艺术的系统性训练方法，并通过对系统训练方式和课目设置、组合状况的了解而掌握学习卡通艺术的要领，同时了解学习卡通艺术需要什么样的基础，又需要怎么样的一些课目为辅助，以增加素养，提高品位。所以，此书的切重点不是制作“诀窍”，而是卡通教学。当然我也希望通过对我们教学状态的展示，使我们教学工作中成功的一面成为大家学习卡通艺术的借鉴与参考，不足之处也望各方朋友不吝赐教，共同探讨卡通艺术教育的方式，以实现我编撰此书作为抛砖引玉的初衷，借助大家的力量进一步完善卡通艺术的学科建设和教学设计。

在此向友情支持、参与共同编撰此书的重庆商学院老师罗江玫女士致以谢意，也向热情支持并促成此书出版的本书责任编辑邓濯先生致以真诚谢意。

第一章 卡通概述

卡通释义

卡通一词源于英文 "Cartoon", 意为活动的图画, 与我国的动画一词的含义大致相近, 目前我国对“卡通”一词的释义方式争论极大, 但我认为有一点是无需争论的: 它是一种动感艺术; 是一种通过活动的、或有活动效果的图画符号传达信息、传达某种精神理念的艺术; 是应用于传播, 具有商业性、大众性的艺术; 是综合影视、绘画、语言艺术及其表现优势于一体的艺术。“动感”、“活动的”是卡通的根本特征, 因为这种艺术形式不论是运用于影视或是图书, 都是以连环图画制造有动感的蒙太奇效应来打动观众或读者, 卡通连环画和传统连环画的区别就是: 前者是运用连贯性图画构成电影式的活动效果或充分利用蒙太奇效应直接展开情节……可以说: 前者是纸面电影; 后者是应文配图, 应内容进行图解。所以“动”是卡通艺术的灵魂。

又因为卡通艺术是通过图画组连成电影效果进行情节展播和信息



内容的阐释，这即意味着许多图画及其形象需要以批量克隆为基础进行“动”的变化处理。为了便于克隆，造型风格就必须相对简洁，如果每一幅图画我们都画得十分细腻繁杂，甚至有许多无法再次复制的偶然效果，这就增加了复制的难度，这将致使在展开情节表现同一物象的动态性变化时无法在造型和效果上确保一致，因此，卡通艺术的表现形式必须简洁、符号化，以利于批量复制。图形符号化、简洁，又成为卡通艺术的另一特征。

另外，消解深沉、童趣化、理想化、寓教于乐、幽默性、快餐性也是其主要特征。这也是卡通之所以受人青睐的原因。因为在信息时代里，人们不愿花更多的时间去阅读冗长、让人费解的文稿和大部头文字作品，而是希望以最快的速度了解自己所需的信息，卡通即具有这种功能。许多复杂的文字性内容被转化为简洁的符号化图形之后，即让人一目了然。同时，高速发展的时代，使人们的精神压力极大，因此也希望能通过某种方式获得心理宽释，轻松一下自己。卡通因其表现自由，可以任意地用图画方式注入理想，变幻现实，注入梦幻，注入童真，注入幽默，由此而成为调整人们精神和心态、予以娱乐并兼有信息传播功能的一种新型艺术和文化传媒形式。对于儿童来说，卡通更是他们生活中必不可少的东西，因为卡通艺术语言的简洁，易于他们理解；具有稚趣的特性又与他们的情性相近；在他们眼中这是



叫我？ 来了！



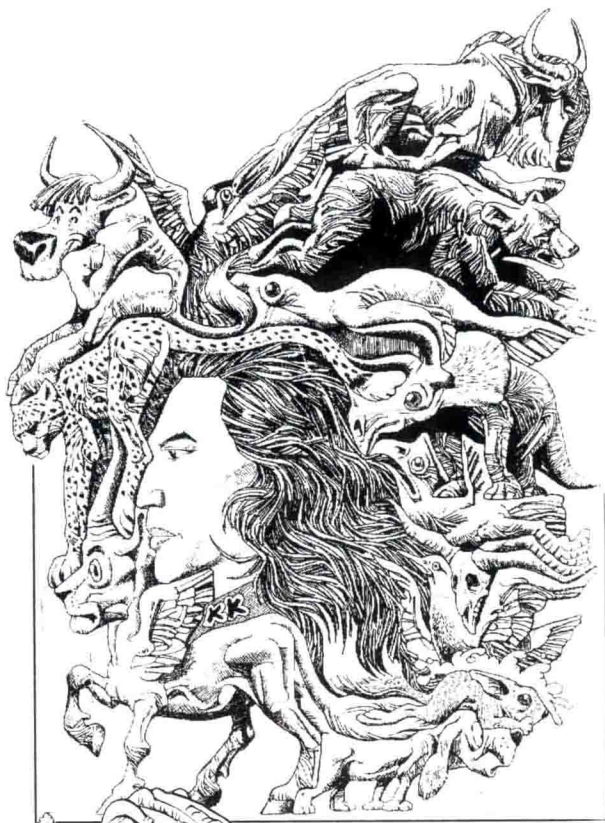
一种与他们的心灵十分贴近的语言形式和艺术形式。在一些卡通艺术起步较早的发达国家，许多成人都非常熟悉也十分喜欢卡通语言的产品，因为他们从小就是在卡通世界中浸泡长大的，如日本有许多产品使用说明书都是以卡通形式展示，在地铁上经常可以看到有人（成人）一手拉着扶手，一手捧着卡通读物津津有味地阅读，充分利用乘车时间获得休息、获得信息、获得消遣和娱乐。

显然，卡通艺术的产生和构成其独特性特征的原因是时代的需要。

也正因如此，我们在创作中只有充分把握其特征属性，充分挖掘利用这一艺术形式的独特表达优势，才可能搞出真正意义上的卡通，才能搞出受读者青睐的作品。



第二章 卡通艺术基础训练与教学设计



学习卡通艺术，在许多人的想像中，就是经常临摹优秀作品，熟悉一些表现技法，掌握一些造型定式，就可以创作了。不错，有许多业余的卡通艺术爱好者就是运用这样的学习方法，使自己的作品能够被发表，但到底是不是这样就意味着可以成为一个优秀的卡通画家呢？在我看来，能发表作品不一定意味着成功，有时杂志出于市场的目的，常以开辟卡通爱好者参与栏目或通过发表他们的作品吸纳参与者，提高被关注值进行促销，但并不意味着发表的作品都真正具有很高的水平……凡是没受过系统训练的卡通画家大都有一个特征：作品摆脱不了别人的模式，且后劲不足，水平到一定程度就停滞不前了。还有一个特征是：画单幅插图还行，因为经常性地临摹使他们掌握了许多定式，他选择一个记忆中的定式套用一下就基本能够应付那些不涉及复杂构成和人体结构的题图、插图。但一画动画或连环故事就不行了，因为里面涉及多个人物及复杂动态、变形处理、画面经营等等问题。

这一切都是因为他们缺乏扎实的造型基础训练，没有扎实的基础训练，就不可能具备真正的造型能

力，画面经营能力，就无法画出自己想表达的内容，无法将客观现实及自己的理解创造性地转化成一种艺术表现形式，转化成独特的表达方式和语言，就不可能创作出真正意义上的“自己的作品”，就必然导致他的创作始终只能套用别人的形式语言。所以，要想学好卡通艺术，必须重视基础训练与基本功的培养，“万丈高楼从地起”就简洁地说明了基础课与创作之间的关系。

在专业院校里，不论学习什么专业，都必须先进行基础训练，且在课时中占很大比例。那么，什么是卡通艺术的基础呢？又怎样进行训练呢？它对创作的作用体现在哪些方面呢？



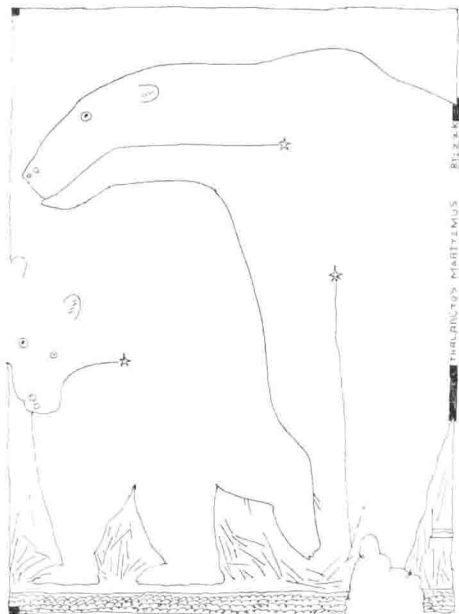
第一节 基础训练与综合素养

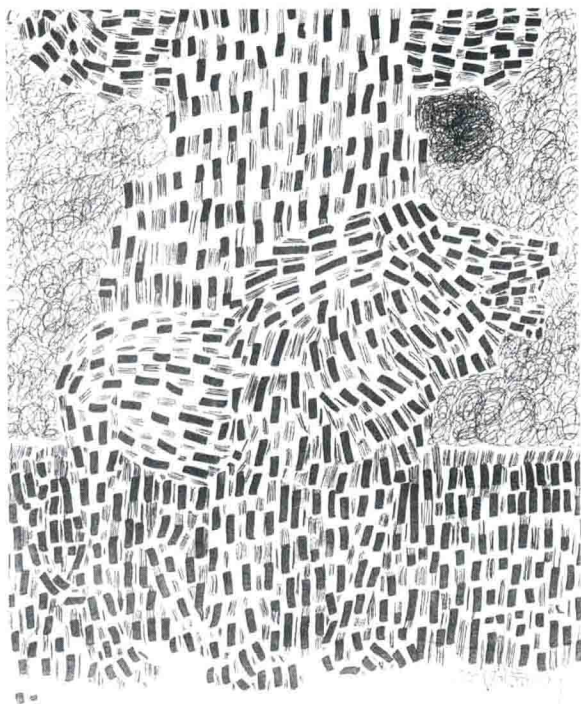
卡通专业学习所涉及的基础课非常多，由于篇幅原因，再加上许多基础课与其他美术专业完全相同，这里即不一一详细展示各课目教学内容和教学方式，只将基础课设置情况、教学目的进行介绍，以供那些通过自修学习卡通艺术的读者参考。

一、基础课设置情况一览表

(一) 素描课

以结构素描(包括静物与人像)、写实表现素描(包括静物、人像、人体、着衣人体)、漫画素描(人像)、卡通专业素描(卡通构造素描)组合而成。





教学目的:

A. 通过结构素描让学生掌握正确的形体认识方式, 培养其刻画能力。B. 通过漫画素描培养敏锐观察能力和形象感受的敏锐性, 获得基本的夸张变形处理能力。

C. 专业素描是引导学生以立体的思维方式、从立体结构切入卡通造型设计。

(二) 色彩

水彩(静物、人像、人体、着衣人体、风景)。

教学目的: 掌握基本色光原理, 让学生获得基本的色彩写实表现技能并熟悉相关的材料工具及其特性。

(三) 线描

以人物线描写生课及优秀卡通作品临摹课、卡通制作课组成并辅以人体解剖、动物解剖和带有创作性质的写生训练。

教学目的: 掌握线描表现的基本规律和要领, 了解线与结构的关系, 了解诸多线描艺术形式与风格特征不同的表现优势, 熟悉相关工具的使用。

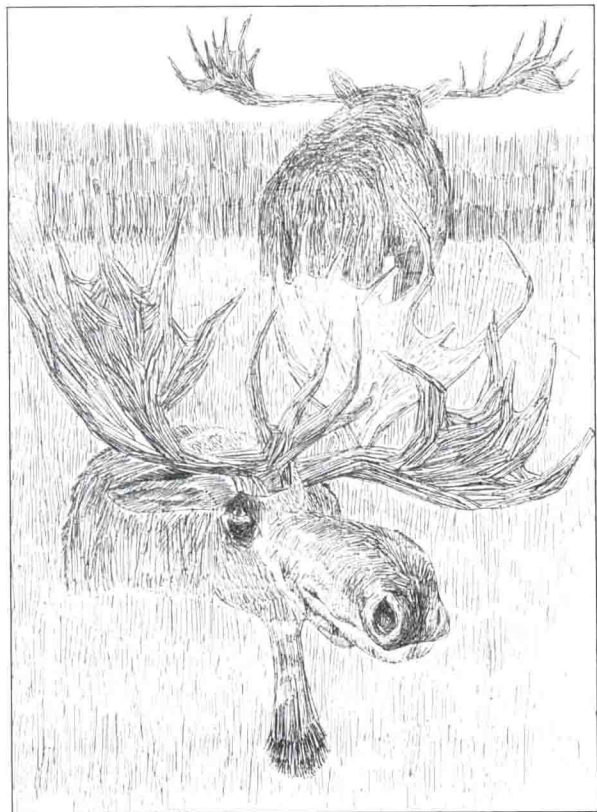
(四) 构成基础课

由平面构成、色彩构成课组成, 在课时许可的情况下, 辅以立体构成课。

教学目的: 使同学们掌握平面组形、构图经营及色彩组构运用的一些基本原理, 使之在以后的卡通创作中不仅能充分运用一些感性的认识进行画面处理, 还能从理性的角度科学经营画面。

(五) 图形创意

此课程教学内容分为三个部分,



一是创意切入方式；二是图形的创意处理；三是卡通创意运用。

教学目的：通过此课培养同学们的创意思维和创造能力，创造性地进行图形运用、情节设计、形象设计、画面处理。

（六）工笔重彩课

此课以临摹、写生、创作三部分组成，其教学目的是让学生掌握一些最基本的晕染技巧，以便在卡通艺术创作中进行必要的手工渲染，同时让他们从中国传统艺术中吸取养份。

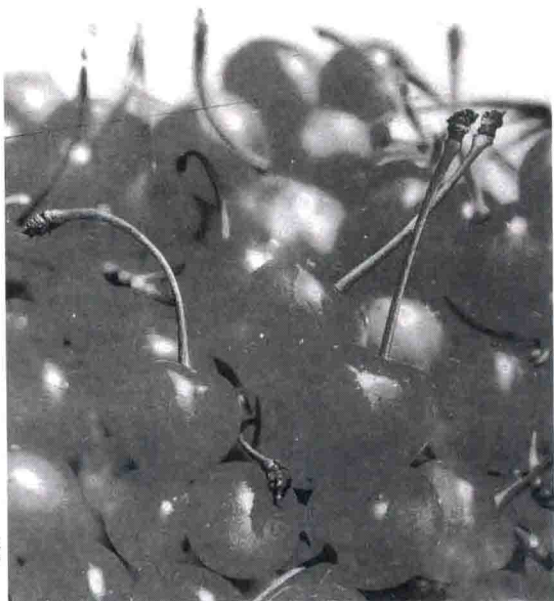
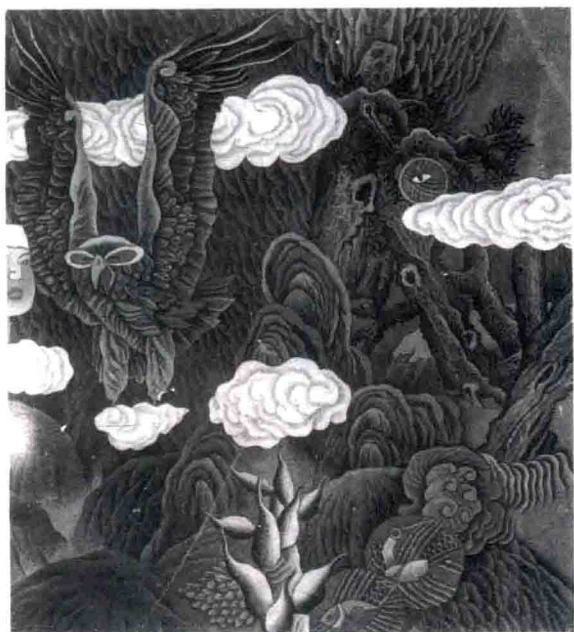
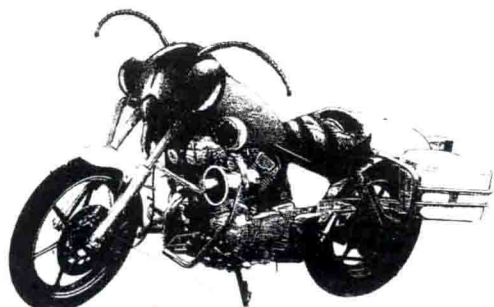
（七）照相写实绘画

这门课是以摄影作品为蓝本进行绘制，进行色、光、形解构归纳的表现技能培训课，但它绝不是简单地临摹照片，而是通过将照片细节的形与色予以分解，分析照片准确再现客观的“方式”，由此转化为以错视方式制造写实效应的表现手段。其教学进程分为两个阶段：

1、解构训练：即要求同学们将照片上复杂的色彩变化归纳为平整色块（注：非装饰性和几何性归纳），但画面要恢复原照片写实性视觉效果。

2、运用训练：让同学们凭第一阶段得出的塑造各种视觉效应的“经验”，对画面进行主观处理，并且画面效果又必须让观众觉得绝对真实极有照片感觉，甚至最后要求同学们创造性塑造自己所需要的形象、质感，“伪造”照片。

二、专业设计及运用课程设置展示





这是卡通艺术教育的主体性教学内容，本来应下重笔细述，但因为本书其他章节已包含相关教学内容细节，所以在这即不重复，只展示课程设置情况：

- ①、卡通造型设计
- ②、卡通应用（卡通形式的插图、标志或吉祥物）
- ③、卡通运用（卡通玩具造型设计及实作）
- ④、卡通应用（卡通连环故事的绘制和创作）
- ⑤、影视卡通及应用
 - A. 动画原理及影视技术
 - B. 原画设计
 - C. 动画创意及编导
 - D. 动画制作(包括描线训练、动画分割)
 - E. 动画实习（主要是参观动画工场和参与部分实作工序）

其中卡通造型设计为重点之重点，卡通连环画创作训练亦非常重要，这两个环节如果抓得好，影视动画的整体教学就易见成效了，但最难上的课也是造型设计和连环漫画课，因为它不属于简单的技能课程，与学生的基础造型能力及对卡通语言的感悟能力密切相关。另外影视动画方面的课也常常会因条件的局限性而使教学工作变得十分艰难，因为除了专门的影视艺术院校以外，一般艺术院校在这方面的教学条件都不完备，我们在实施这一部分教学内容时，多是以实习课方式介入那些具有这方面硬件设施和条件的单位的工作。

三、辅修教学内容及综合素养的提高

前面所介绍的是必修性课程，但仅靠这些教学内容也不能培养出优秀的卡通人才，还需要多方面素养的补充，提高其整体审美品位，并予以多种应付画面的能力。有许多内容虽不属于他们从事的专业范畴，但与他们的专业密切相关，如果不了解，也是无法真正搞好卡通艺术的。比如书籍装帧和印刷工艺，如果学生没有这方面知识的话，那他们很难进行卡通连环画的创作，因为有许多工艺程序和规则要求直接影响着他们的创作方式和结果。我们即是以辅修课进行这方面知识内容的传授，辅修课的设置情况如下：

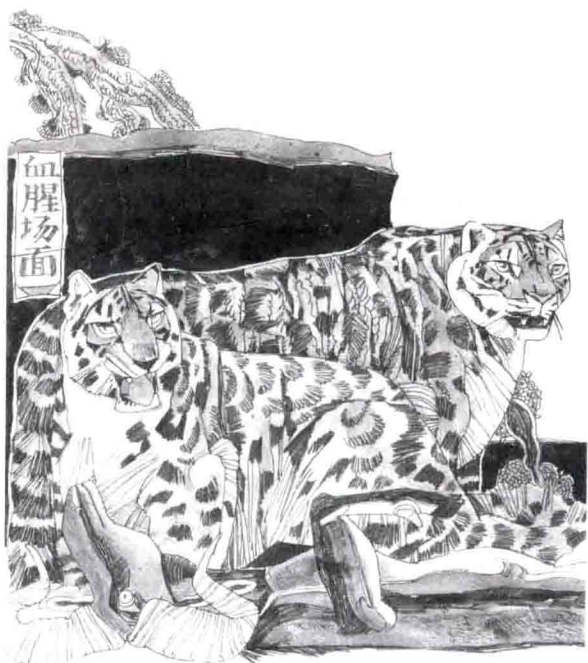
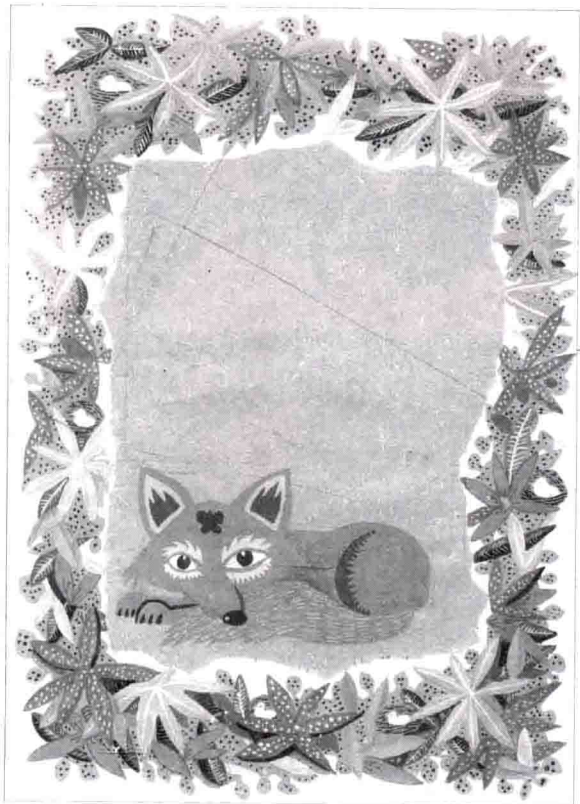
①、装饰设计课

教学内容：装饰的基本原理和规则、装饰语言及表现。

教学目的：通过装饰课，使同学们学会程式化变形处理手段和概括、归整画面图象的能力，使同学们在各种装饰语言手法中吸取营养，运用于卡通艺术的表现。

②、雕塑课

此课的主要教学内容是：原雕泥塑、装饰雕塑及翻制、开模工艺。此课是作为结构素描课、玩具造型课的辅修课而设置的。教学目的：通过此课让同学们直接体会体、面、结构之间的关系，同时通过此课，去认识立体构造与平面的线、形的关系；去认识立体构造与布玩具平面开片、裁剪的关系；也通过对雕





塑翻制工艺和开模程序的了解去认识卡通设计与工艺可行性之间的关系；通过装饰雕塑课让同学们掌握立体形态的组构、归纳和艺术处理。

③、书籍艺术课

通过书籍装帧课的学习，使学生了解卡通图书的整体策划、设计方式和具体工艺（包括印刷）的处理方式，了解出版方面的常识和技术规则要求。

广告策划及设计

此课的目的一方面是从同学今后就业角度着想，因为有的学生可能不一定成为专职卡通画家，而是在其他领域，更多的是广告行业利用卡通艺术语言进行其他项目的设计创作；另一方面是广告与卡通艺术本身有着密切的关系，不懂得基本的市场运作，不懂得市场开拓与产品推销，不懂得整体营销方案的策划，就不可能具有整体规划自己的创作计划并进行合理推广的能力，这样最多只能在出版机构和影视制作机构充当一个制作者，自己作品的成功与失败都由别人决定，就不可能创造有社会影响、有社会综合效益的作品，就不可能有计划地、合理地开发自己的潜能，正确运用自己的技能。

④、电脑美术

电脑是现代设计与办公的必备工具，不熟悉电脑运用，是无法进行正常工作的。卡通艺术创作为了取得良好效果，有很大一部分工作都是借助电脑完成，因此，电脑课是我们教学中的必修性辅助课。主要教学内容是 Photoshop 图形处理软



件的使用,及Pagemaker之类的排版软件的使用、三维动画软件的使用,更专业的一些动画软件因教学条件的局限,暂时没有开设。

⑤、擦笔水彩

这是一种运用于年画和月份牌的绘制技法,但在卡通艺术创作中常常以类似手法进行画面处理,此课可与工笔重彩课彼此配合,目的是为了让学生笔下多几种画面处理手段。

⑥、手工工艺

此课的主要授课内容是纺织材料和立体折纸造型艺术的设计和制作方式,为学生今后进行玩具设计、立体图书、纸面工艺品的设计及策划铺垫实作性基础,使他们对材料运用、加工工艺与设计的关系有所认识。

⑦、环境艺术表现技法课

因为在卡通艺术创作中,经常涉及建筑及室内环境,同学们可以通过这一课程而得到设计能力的增强和表现水平的提高。

⑧、赏析

这一课程是根据学生们具体学习进程而进行的素养性课程,内容不一定局限于卡通,必要时可能是油画、国画、装饰画……主要的教学目的是提高学生的审美能力,提高其艺术品位,更多地了解一些平面表现语言手法。

以上所展示的仅是卡通艺术教育主要课程的设置情况,在具体教学活动中,可能需要根据学生的具体情况进行一定的调整、修正,所以仅供广大读者参考。

