



欢乐学卡通

卡通创作与欣赏·实战篇

吴晓兵 著



HUANLE XUE KATONG

安徽美术出版社

目 录

第一章 从图画到作品	1
第一节 创意	1
第二节 故事结构	5
第三节 分幅	8
第四节 创作的基本过程	20
第二章 画面的处理	22
第一节 关于黑白灰的处理	22
第二节 关于色彩的处理	29
第三章 作品赏析	37
附图 卡通在商品中的应用	50

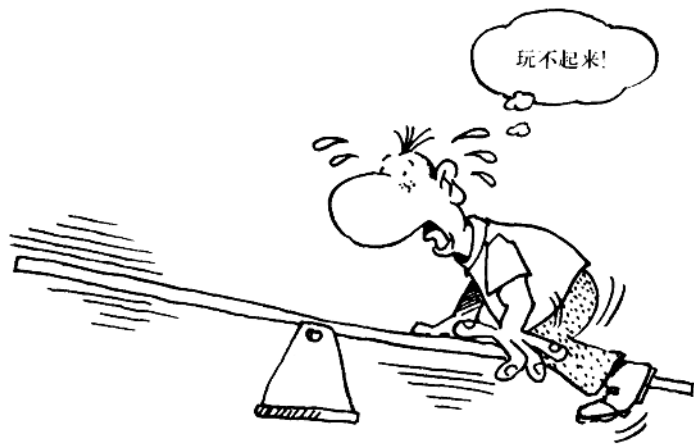


第一章

从图画到作品

第一节 创意

当你已经娴熟地掌握了卡通画的各种技巧时，你会对自己说：“我已经是一个优秀的卡通画家了。”其实不然，能画好角色和画面固然十分重要，但一张无懈可击的图画还不能被称为作品。许多卡通爱好者会拿出自己精心绘制的卡通画来展示，或者寄往出版社希望出版，尽管这些画从造型、色彩、构图等方面看都近于完美，但十分遗憾的是它们往往流露出模仿的痕迹。一幅图画和一幅作品的区别，不在于绘画技巧的高低，而关键是图中是否有创意。创意是作品的灵魂。优秀的作品必须做到好的创意和好的技巧同时并存。技巧是为作品的创意而服务的。



创意是什么呢？从字面看，创意是一种创造性的意图、想法。这些意图和想法将导致创作的结果是独特的、新颖的。

那么，我们如何获得有创造性的主意呢？

有人认为创意的获得可以通过随意在纸上画来画去，以期待出现那意想不到的灵感。也有人会把许多别

人作品中精彩的片断拿来拼接在一起。这些做法都是不足取的。

创意的完成要求我们做下面几方面的工作。



观察

要学会观察生活，这是第一步。用饱满的热情和敏锐的眼光来捕捉生活中各种事情，特别要留心那些看似不起眼的或是习以为常的事情。这里面往往蕴藏着卡通创作的素材。如果你是一个冷漠的、对周围的一切视而不见的人，那么，同样你会拥有一个空白的大脑。



发现

我们要发现新的观察视角，发现事物中所包含的新的含义，发现一事物有别于其它事物的特别之处。你可以仔细地想一想：事情是怎样引起的？为什么它的过

程是这种方式？为什么会是这样的结果？当这样思考时，你一定会有各种各样的发现。



记录

观察和发现的能力是需要长期培养的。你不仅要随时随地这样做，还要养成一种习惯。不过，人的记忆往往会使很多东西被遗忘。建议你随身常备一本笔记本随时记录。当然，你可以使用你认为方便的形式：文字或者是图画。除了记录事件本身，更重要的是记下你对这件事的想法和感受，最好还有由此而产生的联想。

这本记满各种片段、看似支离破碎的本子，将对你的创意很有帮助。

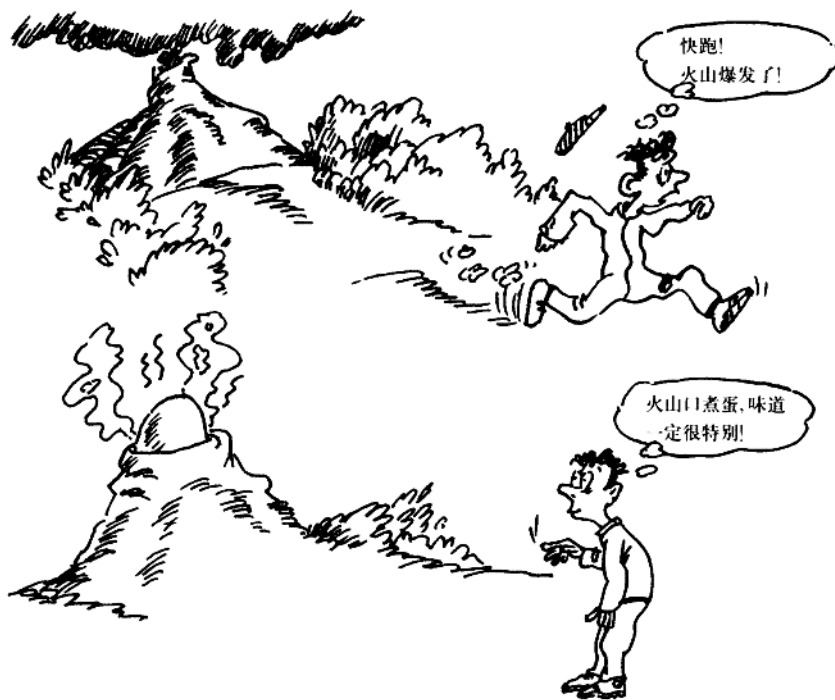


方法

对生活中的事件有了观察、发现、感受和积累，我们是否可以将它直接搬上画面成为作品呢？不行。好比做菜，你买回了各种原料：肉、萝卜、大葱、青椒等，但不进行巧妙的加工是不能成为美味佳肴的。创意的关键是创造性，也就是必须对生活的原型进行加工。尽管生活中很多事件十分精彩，但受客观因素的局限，那种写实化的风格和卡通的要求还是有距离的。



获得创意的思维基础是学会联想。联想，让我们把许多相距甚远的事物、甚至是毫不相关的事物联系在一起。联想，拓展了我们的思路，增强了对事物的理解，从而获得了创造性的启发。传统的思维方式是单一的、一元化的，而引发创意的思维方式必须是多向的、交叉的，甚至是立体的、多层次的。我们可以从一件事物与另一件事物的相关、相似等关系上来进行联想，比如：鸡蛋在孵化后会出现小鸡，人愤怒的行为将导致破坏性的场面，等等。不过，卡通创意更需要我们具有逆向思维的能力。通过联想去打破常规想问题，这会出现许多意想不到、令人惊讶的场面和结果。卡通的情趣和魅力也就由此而产生。

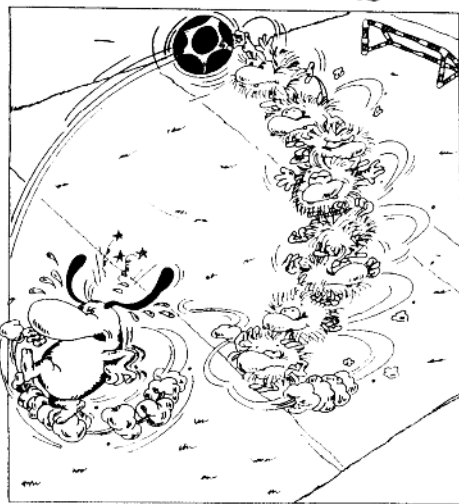
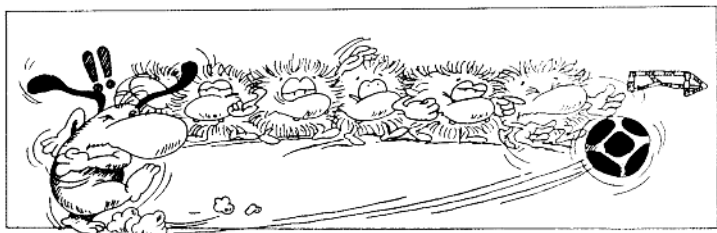


另外，在创作中我们还要学会应用夸张的方法。这一方法的目的是使画面或情节产生更强烈的对比效果，增加卡通的情趣。

夸张的手法我们在前面已经谈过,除了造型需要夸张以外,创意中也不能没有。比如一场有趣的足球赛,毛茸茸的小动物利用集体的力量排成一排,挡住了左右两路的球。当出现高抛球时,它们一个个叠起,从空中

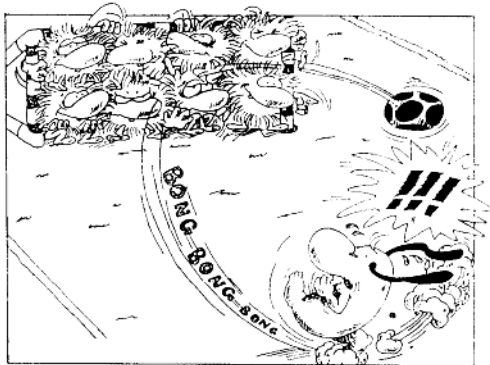
将球截住。最后,它们干脆组成一面墙堵在球门口。这完全违反了比赛规则,但正是这种大胆的夸张手法使作品具有了超常的效果,给读者带来了无穷的乐趣。

10. 右一脚。



11. 转身又一脚。

12. “不, 灰灰, 我不懂你们的规则。受不了!”

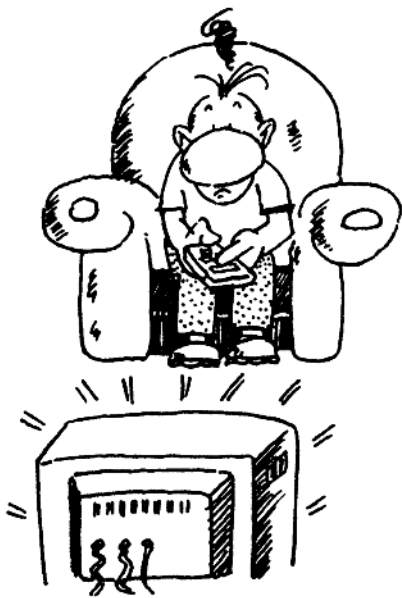


第二节 故事结构

“喂! 喂! 告诉你吧, 我昨天去了超市, 想买一些东西。可我一进超市, 发现有很多新货, 我逐一看起来, 买了许多我喜欢的, 就回家了。可一到家, 我发现本来要买的方便面没买。没办法, 我只好又去了一趟。刚进超市的大门, 突然有人在背后拍了我的肩膀, 他大喊: ‘你从哪里冒出来的!’ ”我回头一看, 是一个老朋友。这可是一个人物。上次我去他家, 你猜怎么着, 他居然下午三点才吃早饭。”



生活中我们都有这样的体会，在你匆匆去办事的路上，突遇一位十分健谈的老友，他拦住你开始讲述他的故事，最让人生厌的是他滔滔不绝，长时间不切入正题。这一定会让你顿生烦恼。如果主动权在你手里，你就会立刻走开，就好比遇到那种无聊的电视剧，你会毫不犹豫地换台一样。同样，我们也听过精彩的演讲，尽管内容纵横上下，但环环紧扣，枯燥无味的事也会变得妙趣横生。的确，这里有个叙述方式的问题。



卡通创作中如何来叙述一个事件，先说什么，后说什么，哪些需要多说一些，哪些要少说一些，解决好这些问题十分重要，这就是安排故事的结构。

通常，故事的结构安排是有方法的。它分四步，称为：起、承、转、合。

起，就是故事的开始。它将引出故事中的人物、发生的时间、地点以及背景。

承，是承接“起”而展开的。顺着开始的部分，进一步向前推进故事。

转，是指故事发生了突然的转变。这部分大都是故事的高潮，矛盾的撞击点。

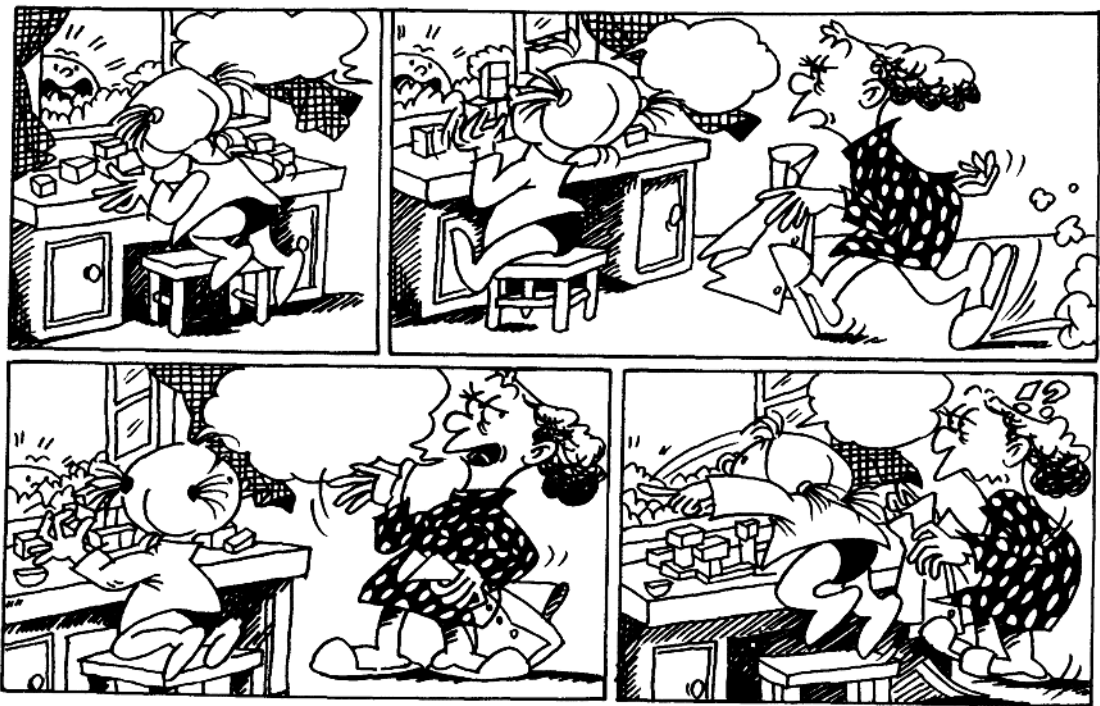
合，矛盾解决，故事走向结尾。

“起、承、转、合”是故事叙述的基本方法。一般我们称“起、承”为故事的上半部，“转、合”为故事的下半部。“起、承”部分的情节发展，大都会和读者的心理相吻合，也就是按照一般的规律去发展情节。但到了下半部“转、合”的部分，其特点就有所不同。这部分的情节一定要打破常规，具有独特的创意。这部分主要依赖作者的构想，成功的作品必定在“转、合”上表达得十分精彩，它将带给观者一个意想不到的变化和结局。



漫画《太阳落山》前两幅是故事的铺垫，它引出了起因。小孩在窗口玩积木，无意中发发现太阳正在眼前，便对妈妈提出了问题。后两幅是情节发展的关键，作者利用妈妈和孩子在思维上的差异展开了冲突，最终出现意想不到的结局。妈妈一听到孩子提问，显得很高兴，感到孩子十分爱动脑筋，开始滔滔不绝地讲解太阳落山

的科学道理，而孩子惊讶的表情已经预示着一内心矛盾的存在，只是读者在这不会看出来。在最后一幅，孩子说出了自己的想法，两种不同的思维得到了对比，读者在突变中体会到乐趣并受到启发。



要想把结局处理好，达到新颖的、意外的效果，必须先“转”上下工夫。“转”这部分十分微妙，它上面连接着“起、承”，下面紧跟着“合”，这两部分往往不是因果关系，靠“转”把它们连接在一起。“转”是

极富变化的一部分，表面看似连续着前半部，背后的目的则是为结尾做铺垫。这种准备只有作者心中有数，而观者只有在最终的“合”中才真正恍然大悟。





四格漫画的结构是典型的“起、承、转、合”。画面的第一格：故事开始。第四格：故事的结局。这样就占了两格了。第二格：故事的发展。第三格：故事的变化。在这样短的四格画面中，同样也要按照这一规律去做。否则，就会出现平淡无奇或不可理解等问题。左图是日本漫画家植田正志的系列连环漫画《小穗》中的一篇。四幅画面正是巧妙地遵循“起、承、转、合”的相互关系来展开的。

长篇卡通故事的结构可在大的“起、承、转、合”基础上再分出小的“起、承、转、合”。比如，在“起”这部分中，再分出“起、承、转、合”，或者还可以再分。这样一层层地去把握，故事既丰富多彩又条理清楚。

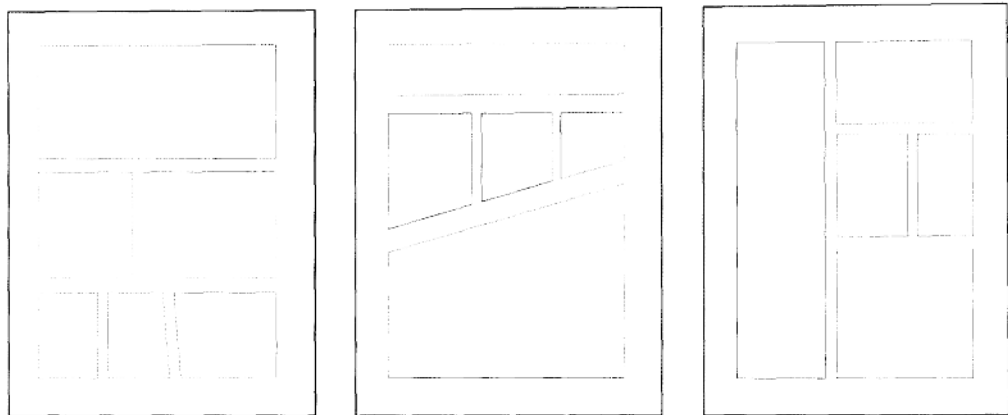
起 承 转 合

— 起 — 承 — 转 — 合 —

第三节 分幅

分幅就是把文字写成的故事分成一幅幅画面，并使若干幅组合在一页纸中。分幅在卡通漫画的创作中是

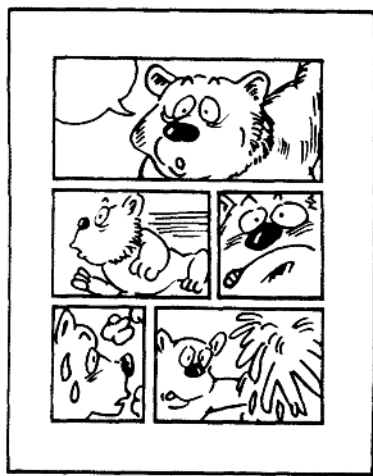
一个重要的环节。分幅要遵循三个要点：



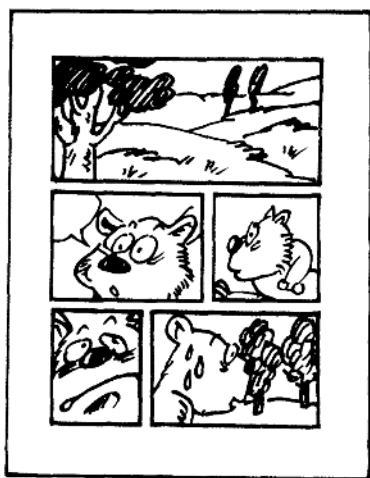
1. 要清楚地展现故事情节

对情节中要交代的关键内容,如人物、场景、时间、所干何事都必须要及时表现。有些画幅用特写着重画出主角的表情,他处在什么环境,是室内还是室外,故事发生在什么年代,是古代还是现代,这些内容都没有得

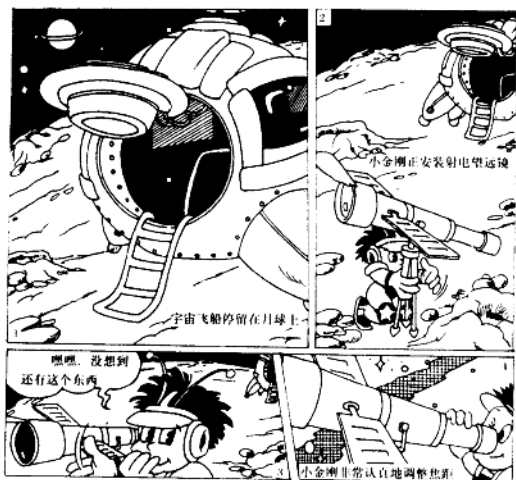
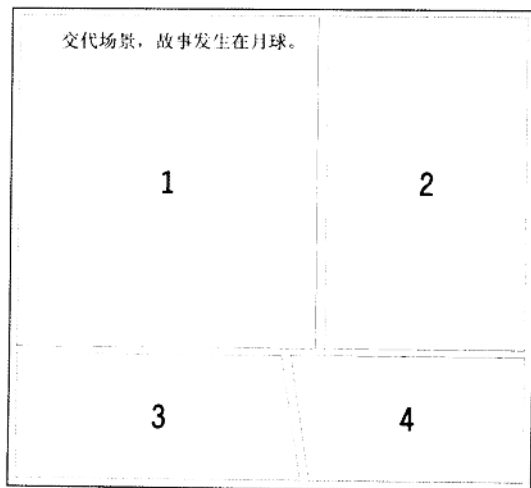
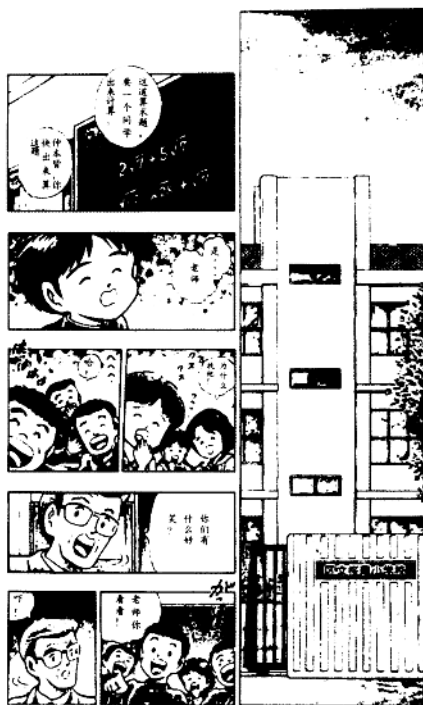
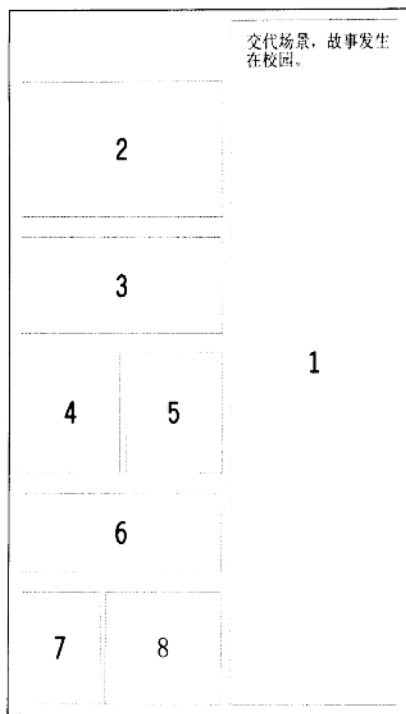
到及时的展现。即使后面的画幅中偶有出现,交代上也显得十分混乱。这种只注重细节表现的分幅会使读者看起来十分费力、辛苦,甚至感到茫然,读故事的兴趣也会大受影响。



错误:卡通故事第一格大都要画出故事的场景,即画出故事发生的地点。



正确:在第一幅画面中就交代出了故事发生的地点。

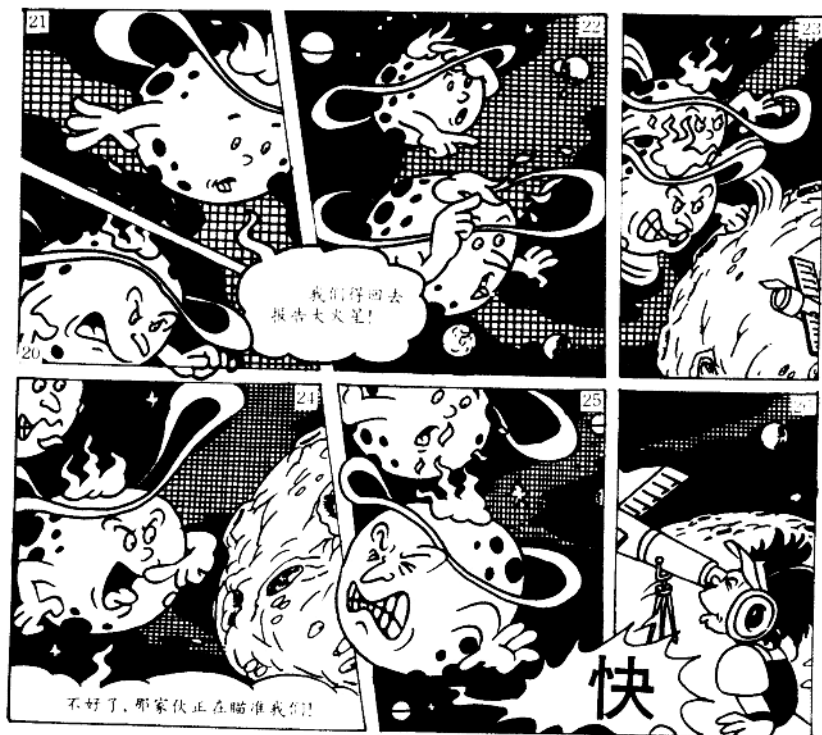
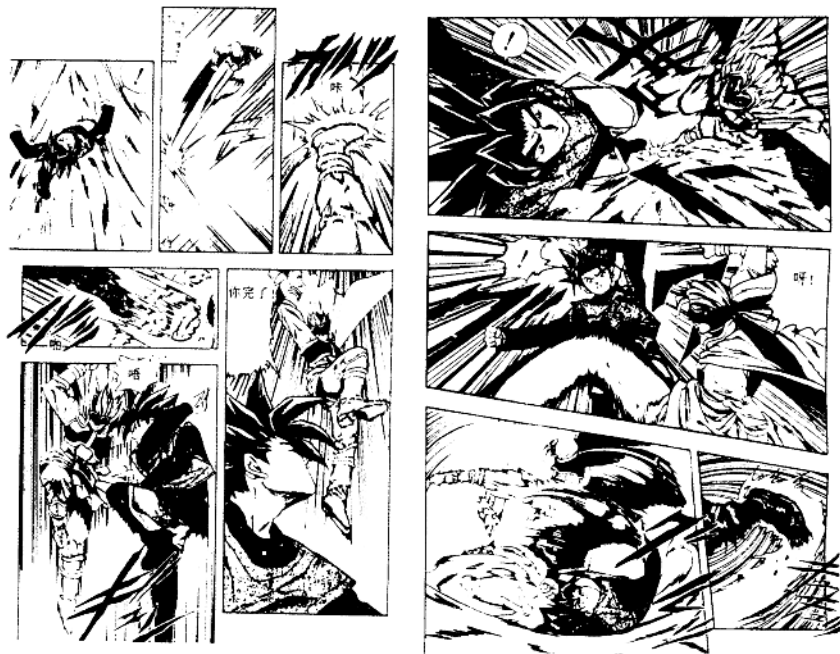


2. 把握情景发展的节奏

要运用画幅在数量上的多少来调整、把握故事情节在发展上的节奏。整部故事以同一个节奏进行，就是再精彩的故事也会平庸乏味。通常，故事的高潮部分在

画幅的数量上一定要加大，即高潮场面的分幅节奏要慢，使情节在此得到充分的展现。如一个精彩的打鬥场面，一招一式都要用一幅画来表现，过程拖沓。

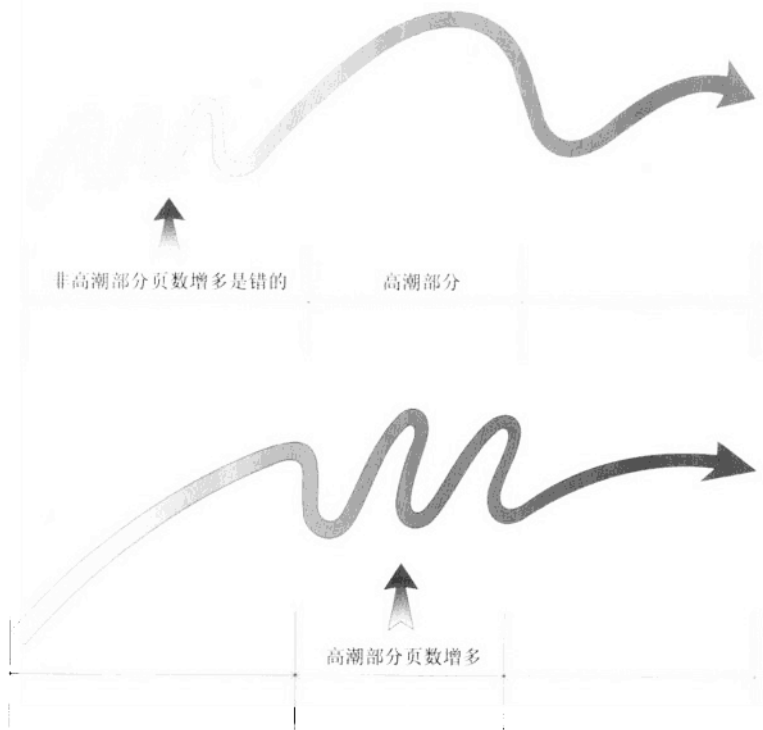
下面是日本漫画家桂正和的作品《DNA》，这段描写打斗的情节就用了多幅画面来表现，让读者充分体会高潮迭起的拼打和厮杀。



一些重要的表情变化,也可用连续的画面一幅幅地处理,使角色心理变化得到充分地展示。而一些交代性的内容用一至两幅说清即可,无需拖拉。

分幅在数量上的把握直接影响到阅读心理，在无关紧要的地方画幅过多，拖泥带水，使人产生无聊、厌倦之感。

相反，在关键的部分增加画幅的数量，读者就有充足的空间和时间来体会重要情节，感觉会十分到位。



3. 画幅在形式上要有吸引力

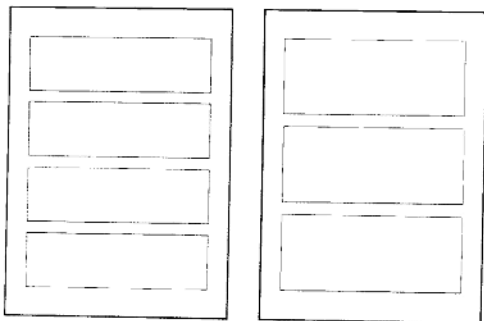
画幅在形式上的吸引力是指几幅画组合在一页上的形式效果。要想使每页在画幅的布局上显得富有变化，就要打破画幅尺寸大小完全雷同、排序对称等规则，利用大画幅、长画幅、小画幅、斜边画幅等多种形状，错落有致地进行排列。画幅中的镜头也分别有全

景、近景、中景、大半身、全身、特写等。这样的书籍，读者在随手翻阅时就会被它丰富的版式布局所吸引，以至于爱不释手，产生购买的欲望。

不过，分幅的步骤可以从简单对称开始，逐渐规划出多变的画面。

分幅的基本步骤

首先将画幅横向分出若干等份；若纵向一分为二即为对称排列；将纵线上下错开，画面出现大小不一的框格；去除部分横线，画面又有新的变化；还可将横向、竖线都改成斜线。



分幅的基本步骤：

1. 首先将画幅横向分出若干等份。



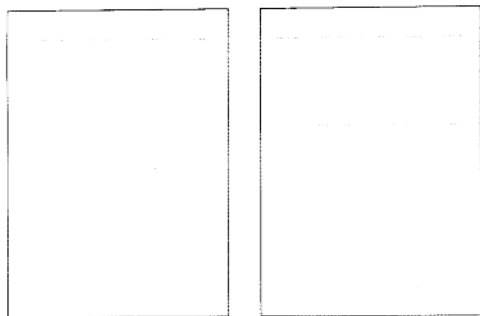


图 2-1-10 正文与插图同侧

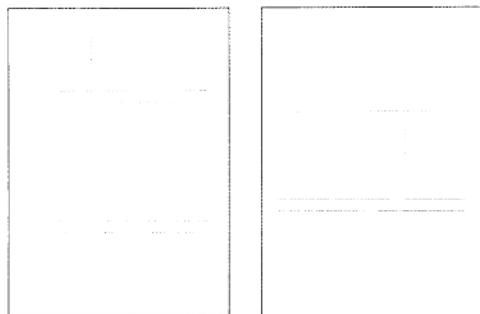
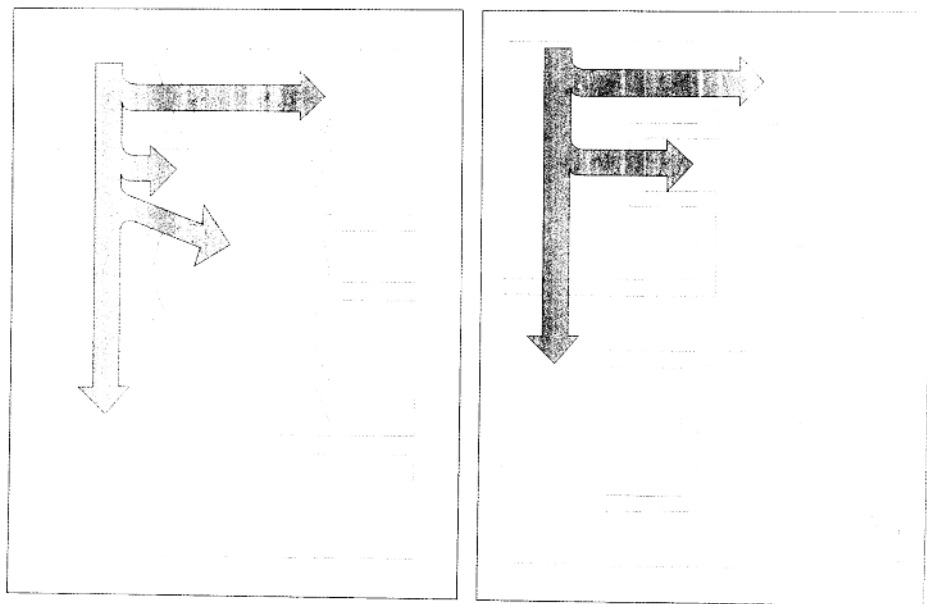


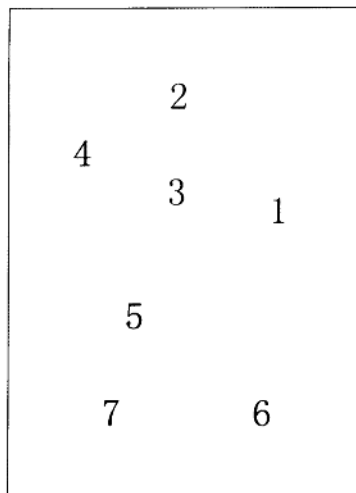
图 2-1-11 正文与插图异侧

分幅在力求富有变化的同时，也要避免排列顺序紊乱，过于复杂的排列会使读者找不到下一幅图的位置，造成阅读障碍。

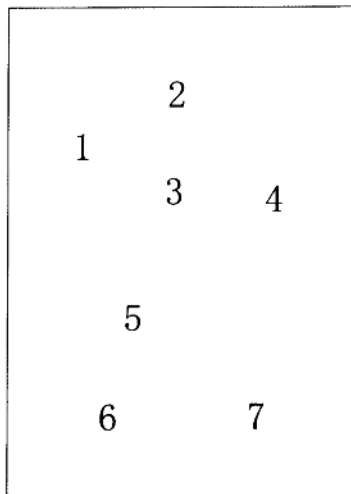


阅读的起首方向是分幅的基本常识。

我国内地普遍采用从左到右、从上到下的阅读习惯，而港台地区及日本在卡通漫画中常使用从右到左、从上到下的做法。

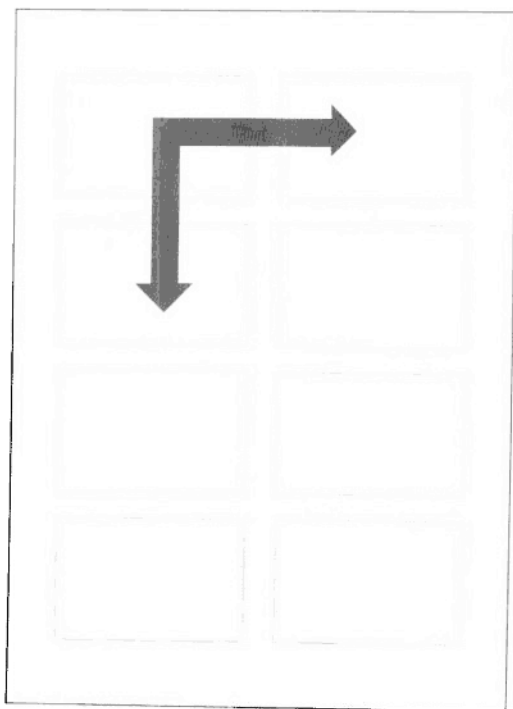


从右至左（港台地区及日本阅读方式）



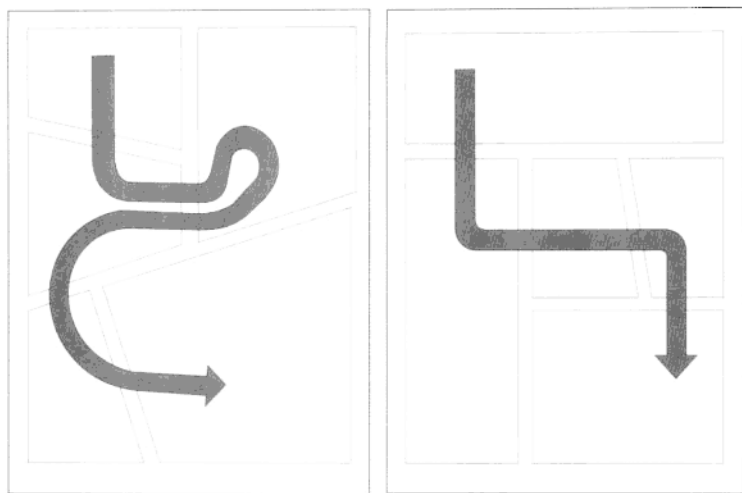
从左至右（中国大陆阅读方式）

全对称的纵横排列会产生下一幅是横向走势，还是纵向走势的困惑。



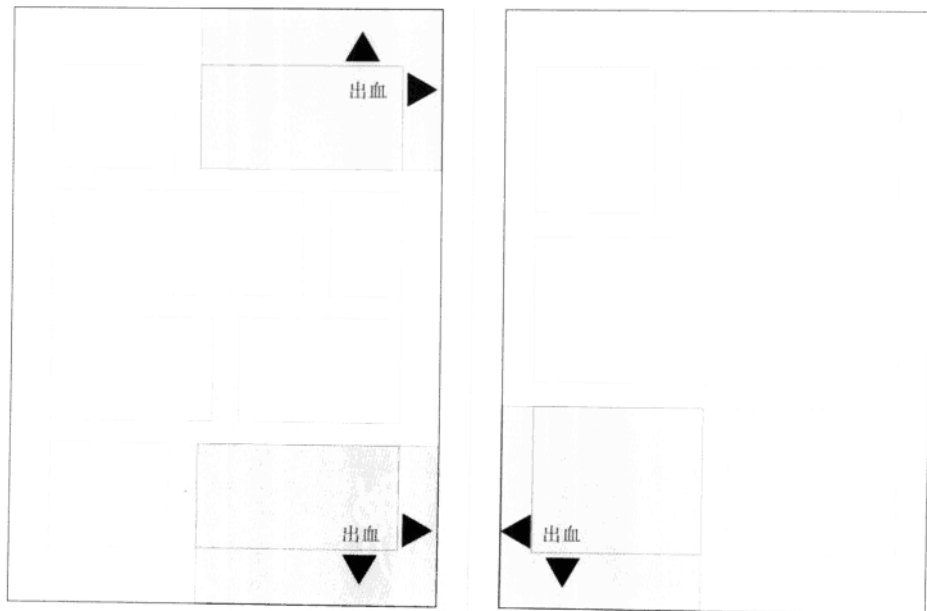
全对称分幅，阅读走向模糊。

好的分幅能巧妙地利用框格的大小来暗示下一幅图的正确走向。



杂志的版式布局使读者最终所看到的效果大多是左右两页对合在一起，若按杂志由两页对合的方式来排，就可以避免一些单页排列，在对合后常又出现的问

题。比如，一页一页地安排画幅可能会出现出血方向的错误（出血，就是超出基本框线向纸边溢出的画幅），或者出现左右完全相同的排列，造成阅读障碍。



合并后出血图形会被折叠掉。