



肖文津 著

高等学校数字设计艺术教材系列



# 卡通形象设计

DIGITAL ART & DESIGN

主编：王传东 罗云平

策 划：杨之鹏  
责任编辑：杨之鹏  
装帧设计：罗云平 姜 军

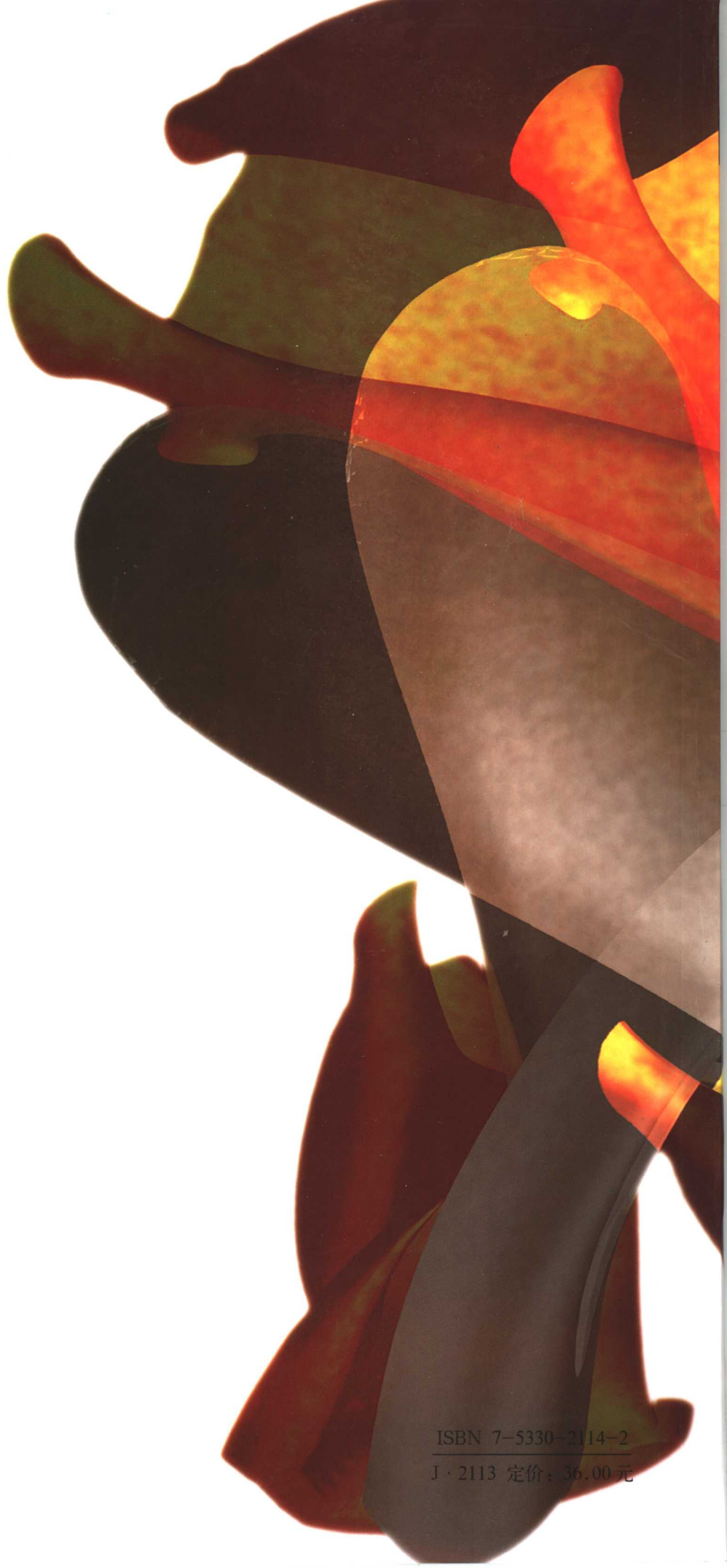
ISBN 7-5330-2114-2



9 787533 021146 >

ISBN 7-5330-2114-2

J · 2113 定价：36.00 元



## 序言

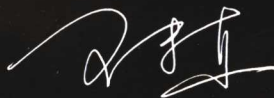
美国学者阿尔温·托夫勒在他的成名作《第三次浪潮》中提出了三种文盲的概念。他预言：随着社会的演进和科技的发展，人类将产生“文字文化文盲、计算机文化文盲和影像文化文盲”。文字文化文盲是农业社会的产物，而计算机文化文盲、影像文化文盲则是工业社会，特别是后工业社会的产物。现代社会，随着摄影、电影、电视、录像及计算机、网络的日益发展，以影像文化为代表的数字影像文化已成为现代文化的重要特征和鲜明标志。

影像艺术与影像文化在现代生活中扮演着举足轻重的角色。直至现代随着计算机的发展、互联网的普及加之现在异军突起的三维动画，以图像、影像为主体的视觉文化正逐渐挑战并取代以语言为中心的理性主义形态。数字影像文化传播时代的来临，不但标志着一种文化形态的转变和形成，也标志一种新传播理念的拓展和形成。

既然数字影像文化的来临已是不可改变的现实，那么对它的学习和研究也就成为摆在我们面前迫切而艰巨的课题。

目前，在我国很多高校都把数字影像艺术教育作为教学的重要课程，有的学院已设置了数字影像艺术专业，但教材的缺乏和教程的不系统化却严重地影响了教学质量。在此大环境下，《数字设计艺术教材系列》应运而生。本教材丛书的编委们都是多年从事于数字影像艺术教育前沿的教育家和理论家，他们以丰富的教学经验和对数字影像发展的敏锐嗅觉，共同探索数字影像艺术未来的发展。经过他们长期不懈地努力，终于创作完成了这一系列教材丛书。本教材富有强烈的时代气息、严谨的科学态度，把握住了数字影像艺术发展的脉搏，是高校进行数字影像教学不可多得的教科书和工具书。

本教材丛书把摄影、数字影像、动画及影视美术等前沿学科作为重点，分门别类地进行研究阐述。教材图文并茂，形象直观、深入浅出地介绍了优秀作品的创作构思与实际操作，在高校的数字影像教育中有相当大的实用价值。当然，教材的编写过程中也难免有疏漏之处，诚望各位专家学者、及广大读者批评指正。



2005.6.20



# 目录

## 序

## 第一章 概述

- 第一节 卡通的起源
- 第二节 卡通的概念
- 第三节 卡通形象
  - 一、美式卡通的特点
  - 二、日式卡通的特点
  - 三、港台卡通的特点
- 第四节 卡通的特征
  - 一、卡通的动感化
  - 二、卡通的符号化
  - 三、卡通的趣味化
  - 四、卡通的商业化

## 第二章 卡通形象的设计定位

- 第一节 不同形象的个性特点决定设计定位
- 第二节 不同的读者对象决定设计定位
- 第三节 作品发表的载体决定设计定位
- 第四节 题材和内容的区别决定设计定位
- 第五节 形象的产品类别决定设计定位

## 第三章 卡通形象的造型

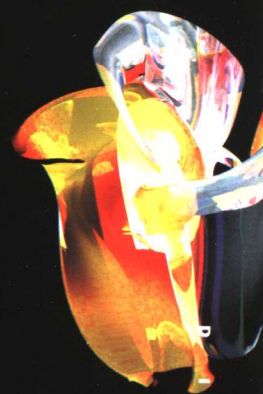
- 第一节 表情神态的夸张
- 第二节 形体的夸张
- 第三节 动态的夸张

## 第四章 卡通形象设计造型案例

- 第一节 拟人化的处理
- 第二节 形体夸张的处理
- 第三节 职业特征的处理
- 第四节 个性特征的处理
- 第五节 人性化的处理
- 第六节 延展性的处理

# 第一章

概述—基础篇



D  
I  
G  
I  
T  
A  
L  
A  
R  
T  
&  
D  
E  
S  
I  
G  
N



图 1.1.1 唐老鸭形象



图 1.1.2 斯努比形象



图 1.1.3 斯努比形象

## 第一节 卡通的起源

卡通艺术至今已有百多年历史,卡通形象以其诙谐幽默的笔法和浪漫的幻想方式而为大众所喜爱,尤其到上世纪30年代美国迪斯尼公司的诞生使卡通艺术真正发扬光大并产生巨大的商业利益。卡通艺术逐步发展成熟,并使人们看到它无穷的艺术魅力和巨大的商业利益。沃尔特·迪斯尼的米老鼠系列动画的产生确立了美式卡通造型的经典性地位,好莱坞式的卡通造型风格深入人心,风靡世界。至今许多形象仍经久不衰,为人们所津津乐道。随着时间和经济的发展,卡通艺术因地域和文化的不同而产生了不同的风格阵营,

美式卡通、欧式、日式、港台等等风格缤纷繁杂,各具特色。日本自20世纪70年代开始在卡通艺术方面独树一帜,发展形势之迅猛,令人吃惊。日式卡通文化也带动和影响日本经济的发展从而孕育出日本这样的“漫画的王国”。日式卡通从出版物到动画片,其产量惊人。在早期动画制作中,日本动画家吸取借鉴了美国动画的特点,将工序流程进行了有效的缩减,创造出我们现在所称之为的“半动画”加工模式,即在动画片中除关键镜头运用每秒24帧拍摄外,其它镜头多采用每秒8-12帧来拍摄,这样既节约了制作的成本和时



1.1.4 凯蒂猫形象



1.1.5 机器猫形象



1.1.6 索尼克形象



1.1.7 加菲猫形象



1.1.8 索尼克形象

间,又不影响影片的整体质量,这一特色方法保留至今,与美式动画的大场景,多动作的制作模式形成很大的差别。与美日商业动画相对立的欧洲的独立艺术动画。欧洲的动画制作人多采取小规模制作的模式来探索动画的深层意义,在这些卡通作品中商业价值被大大削弱,而更多的是强调卡通的艺术个性。探索性的实验作品在欧洲动画中占了绝大部分,其强烈的艺术个性虽为业内人士所称道,但同时也失去了广泛的群众性,其

本身的商业价值也无法与日美卡相比较。从早期的卡通形象米老鼠、唐老鸭开始到今天,艺术家们用他们奇妙的幻想,灵异的画笔为我们创造了一个虚幻而又真实的卡通艺术王国。忍者神龟、七龙珠、超人、蝙蝠侠、再生侠、圣斗士、机器猫、三毛、阿凡提、孙悟空、哪吒等等形象深入人心。卡通艺术以其巨大的魅力感染影响着整个世界,从文化领域到经济领域,卡通艺术都对世界产生了巨大的影响。随着新世纪的到来,

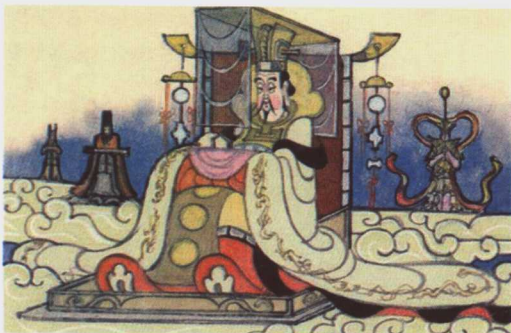
7/12/04



1.1.9 《大闹天宫》中的角色造型



1.1.11 《大闹天宫》中的角色造型



1.112 《大闹天宫》中的角色造型



1.1.10 《大闹天宫》中的角色造型

卡通艺术更以其自身的独特魅力在文化经济领域高歌猛进,与其它艺术形式一起对人类生活产生着巨大的影响,已成为世界主流文化中一朵奇葩!我国的卡通艺术起步较早,30年代张乐平的“三毛”系列为中国的卡通艺术奠定了基础。其后万氏兄弟的动画片亦成为中国动画史上的里程碑。建国后我国的卡通动画艺术进入了一个繁荣发展的创作时期。《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《阿凡提》系列、《黑猫警长》系列等动画片的产生使其中的形象广为人知,受到观众的喜爱。从70

年代开始,我国卡通艺术进入低潮,与国际动画产业产生了巨大的差距,这主要是我国动画产业的商业链没有形成,从而导致卡通形象的昙花一现,卡通艺术的商业价值无法实现。从20世纪90年代开始,我国开始振兴卡通动画事业,在国家经济的发展和政府的扶植下,卡通动画产业得以迅猛发展,相关公司、团体、学院应运而生,相信在不久的将来,中国卡通艺术将以其独特的民族特色屹立于世界卡通艺术之林。



1.1.13 《大闹天宫》中的角色造型



1.1.14 《大闹天宫》中的角色造型

## 第二节 卡通的概念

卡通是英文“Cartoon”的音译，指可以活动的图画。我们中文里习惯称之为“漫画”。虽然在现阶段对于卡通的概念有多种多样的解释，但我们可以把它归结为一种动感艺术。无论是在平面卡通画及动画艺术中，动感是其追求的基本目标，运用这些动感化的图画符号来传达艺术家的思维和理念。“动”是卡通艺术的灵魂。正是由于其自身这一特点使卡通艺术形式生动、内容丰富，通俗易懂、传播性强。

卡通艺术是文学、影视、戏剧、音乐、服装等艺术门类的综合体，既相近又具有自身独特的形式，它是通过虚拟的主角展开情节、讲述故事、传达信息，与传统意义上的应文配图的连环画相比，卡通更注意影视的镜头感，使平面的图书也一样具有了影视作品的镜头运用，使读者仿佛在欣赏电影。



图 1.2.1 《白甲卫士》插页

《星球大战》插页

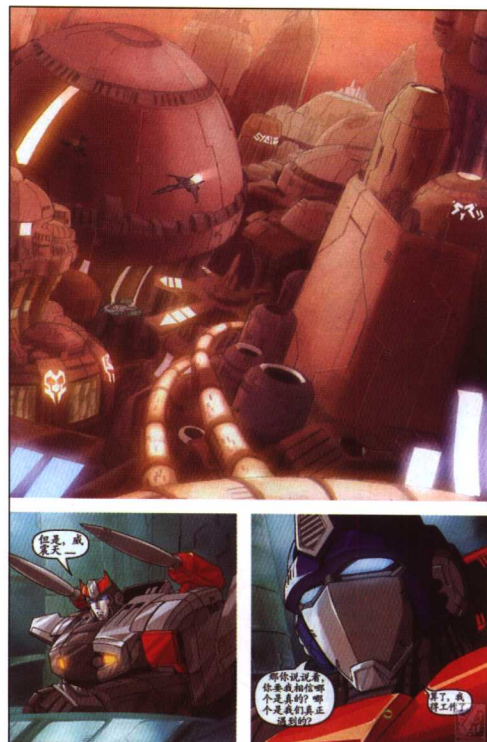


图 1.2.3 《变形金刚》插页



图 1.2.2 《白甲卫士》插页



图 1.2.4 《变形金刚》插页



### 第三节 卡通形象

卡通形象是指在卡通艺术作品中单独设计出来的艺术形象。这些卡通形象就好象电影中的角色演员。无论是动画片中还是平面卡通作品中,主角的形象设计是整个作品的灵魂所在,一部卡通作品的成功与否在很大程度上与作品中角色的设定优劣有极大关系。设计成功的形象往往使人过目不忘,具有独特的审美性和持久的亲和力。在设计中通过夸张变形,使卡通形象具有不同于其它形象的特点,既要有独特性又要简约直白,容易观赏和记忆。往往一部作品的内容还不为人熟知,但作品中的形象已广为人知。在这一点上,卡通形象比现实中的电影明星更具有生命力和商业号召力。尤其在当今经济社会中,卡通形象已不仅仅是局限于作品本身,一个成功的形象更具有广阔的商业意义。形象可以在这个商业链中得到更广泛的应用,而形象本身的产业化延伸是它保持长久魅力的法宝。

#### 一、美式卡通的特点

美式卡通以迪斯尼的生产模式而占据了世界卡通的霸主地位。美式卡通以其高投入、高产出、高科技的生产方式使其形象作品风格深入人心,在世界卡通影响之大无人能及。

在动画作品中,迪斯尼公司为全世界带来许多让人喜爱的卡通形象。从最知名、最具号召力的原创形象——米老鼠和唐老鸭,传统故事中的白雪公主、小白象,直到今天的狮子王、花木兰、怪物史莱克,单从形象的设定来看,迪斯尼的形象因其浓重的美式文化的风格而独立于世界卡通之林。你只要把动画片《花木兰》中的花木兰形象与美国电影大片《真实的谎言》、《谍中谍》、《杀死比尔》中的东方女性形象相比较,就不难看出美式影片对东方女性形象和个性的描绘是多么的相似。迪斯尼的形象造型简约、美丑分明、正义

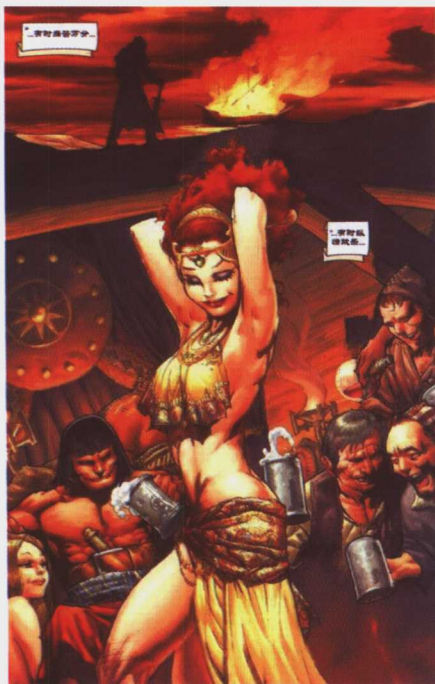


图 1.3.1 《蛮王科南》插页



图 1.3.2 《蛮王科南》插页



图 1.3.3 《蛮王科南》插页

与邪恶角色让人一目了然,与东方卡通文化中的形象相比,美式卡通形象更加夸张和单纯,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生命力的秘诀更在于其成功的商业运作方式。每一部迪斯尼动画片的形象都不是单独存活于动画片中的,一旦形象为观众所认可,迪斯尼会让它们在其它相关商业领域中持久释放。米老鼠和

唐老鸭也正因为这种商业运作方式而成为世界性的明星形象。从图书到电子游戏,从文具到服装,从餐饮到旅游,使人们在生活中无处不感受到形象的存在。几十年过去,形象已完全溶入到现实世界中,其巨大的商业价值回报更促进了形象本身的持久发展,从而使迪斯尼的卡通形象成为国际化意义上的形象。

相对于美式动画片的低龄化,美式的卡通连环画则更加适合于成人。美式的卡通连环画主要



图 1.3.4 《终结者》插页



图 1.3.5 《终结者》插页

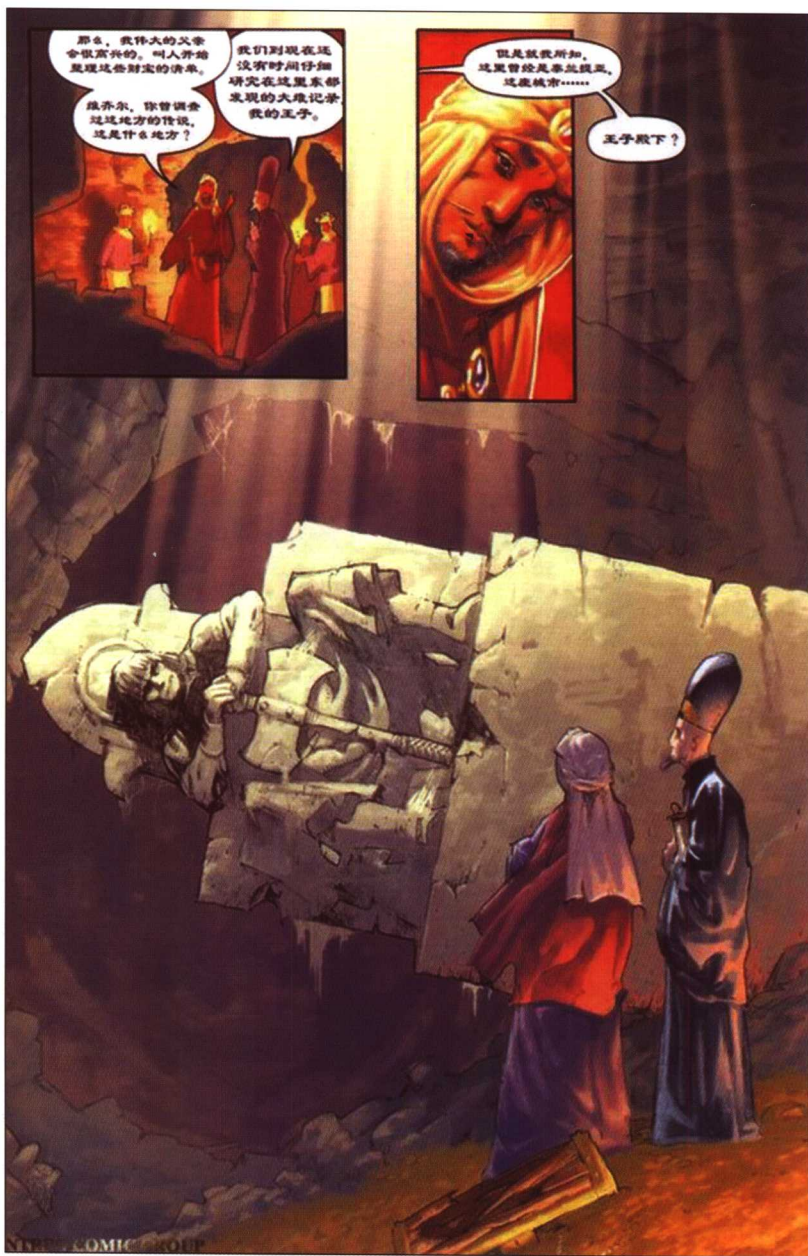


图 1.3.6 《蛮王科南》插页

是以“漫画英雄”为主要内容，大多讲述一位具有超能力的主人公与社会邪恶势力斗争、除暴安良的故事。从早期的《超人》、《忍者神龟》到现在的《蜘蛛侠》、《夜魔侠》、《再生侠》，故事的内容模式都差别不大。美式卡通连环画的造型与内容相配合，讲究动感，大魅力，大场面，标新立异，古怪诡异的造型服饰，超酷超炫的兵器用品等等，有时往往使人忽略了故事的内容而更多

的关注主角形象的自身。蝙蝠侠、蜘蛛侠、再生侠等卡通造型往往更成为人们谈论和喜爱的目标，而对于他们那么重复的英雄除恶的故事却容易淡忘，这也成为美式卡通连环画中形象大于故事内容的特点。美式卡通连环画中的主角大多是成人，往往是在讲述一个普通男人成长为英雄的过程，这一点与日本卡通中“十二岁孩子拯救世界”的观点截然相反。



图1.3.7《再生侠》插图



图 1.3.8 漫画英雄形象



图 1.3.9 漫画英雄形象



图 1.3.10 漫画英雄形象



图 1.3.11 漫画英雄形象