

生肖总动员

THE SIGNS OF ZODIAC

刘平云 编著



江西美术出版社

生肖总动员

THE SIGNS OF ZODIAC

刘平云 编 著

江西美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

生肖总动员: 卡通造型教学课题实录 / 刘平云编著.

—南昌: 江西美术出版社, 2007. 6

ISBN 978-7-80749-168-2

I. 生… 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075132号

责任编辑: 危佩丽 吴吉仁

装帧设计: 杨小鹃

生肖总动员: 卡通造型教学课题实录

SHENGXIAO ZONGDONGYUAN: KATONG ZAOXING JIAOXUE KETI SHI LU

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 978-7-80749-168-2

定 价: 35.00元

夸张与拟人——卡通设计的灵魂

目 录

第一章 课题笔记 001

关于课题设置 001

关于教学特色 004

第二章 学生创作感想 007

我和我的卡通形象设计 007

我的军团诞生了 011

鼠先猫仙 015

第三章 生肖作品集粹 020

Q版可爱 021

幻化人形 039

幽默风趣 049

机械造型 061

生活情趣 071

图形畅想 079

另类新潮 087

风土人情 101

第一章 课题笔记

关于课题设置

“生肖总动员”这一主题设计，是这几年笔者在《卡通形象设计》课程的必修和选修课上坚持设定的一个固定课题，要求学生以现有的十二生肖为蓝本，按照自己的理解将它们卡通化、拟人化。这一过程应该说就是十二生肖的卡通形象再设计过程。这一课题通常是《卡通形象设计》若干课题中最后一个大课题，也是完成该课程教学目的中非常重要的一个训练环节。当然，所有的课题必须达到一种有机的结合，承上启下，而不是各自分离。所以，在本书的开篇，有必要将《卡通形象设计》课程中几大课题的安排在这里逐一阐述。

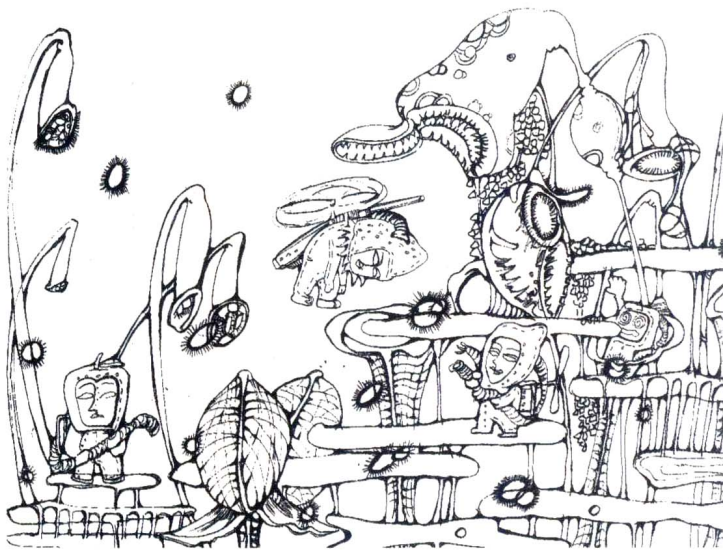
在《卡通形象设计》整个教学过程中，通常会设置以下几个训练环节。

（一）问卷调查

作为卡通教学，学会和学生交流是一个十分关键的问题，卡通动漫在目前来说绝对是一个年轻人的话题，也正是目前这一帮大学生的最爱。时代在不断地改变，教师面对的永远是年轻但时代不同的学生，他们在想什么，有什么兴趣爱好？这都将极大地影响授课的节奏和方向（起码对卡通教学是这样）。于是，课程计划中，特别设定了一份问卷调查，在讲课的第一天每个学生发一份，调查内容包括QQ名、理想的结婚年龄等看似无厘头的话题，实质上就是想通过这份问卷更好地了解参加本次



天天练 2005级水彩 杨冰冰



天天练 2004级壁画 毛丽茹

课程的学生的心里所想、兴趣爱好等，为下一步的教学交流做好充分的准备。

（二）天天练

经过几年的教学积累，发现目前的学生在网络时代到来的环境下动手能力比较差，他们过于依赖电脑来进行设计思考和制作，很少甚至从来不动手画草图。在卡通造型训练中，手绘是一个相当重要的过程。考虑到这种情况，课程以“天天练”的课题形式要求学生每天必须完成一定量的手绘练习，而且规定是纯手绘，使用目前流行的专业绘图板（WACOM）完成的“手绘稿”都不能算有效作业。这一规定产生了比较大的反响，有些同学完全接受，说明他们认识到了手绘表达设计概念的重要

性；一些习惯在电脑上绘画的同学觉得过于硬性要求，这时就需要向他们讲解清楚手绘的重要性，要把眼光放长远一些。

（三）经典卡通形象分析

在以往的卡通教学中，更多的是培养学生的造型和图形表达能力，对现有作品分析的训练比较少。近几次的教学讲解中，先针对全球各类卡通进行风格的分类，使学生了解不同地区和民族风格各异的卡通作品和卡通形象。在学生对各种流派的卡通作品有所了解的基础上，布置“经典卡通作品（或形象）的整理和分析”这一课题，要求同学们根据自己的了解，选择全球十个卡通作品或十个卡通形象进行资料的整理并做出相应的分析。目的就在于



形象设计 2000级装潢 罗浩棠

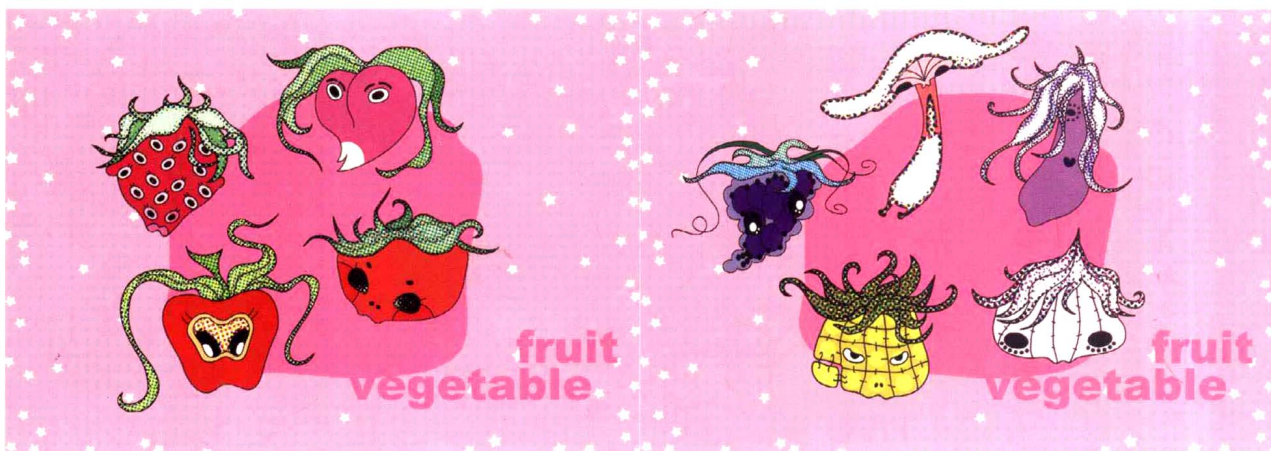
训练学生的设计分析能力，提高思维能力和文字表达能力，使他们在今后的设计实践和社会竞争中有更好的表现。

（四）主题形象设计

在这一课题训练中，通常会要求学生根据某一特定的主题（前提是这一主题是大家所熟知的），加入自己的主观想法对其进行卡通形象或插图的再设计。如：“成语故事新编”是要求在现有成语故事的基础上，或对故事背景进行窜改，或加入幽默元素使故事中的角色卡通化；“蔬果总动员”则是选择自己熟悉的多种蔬菜瓜果将其卡通化，或拟人，或Q版；“二合一”、“四合一”等类似主题，就是抽取现实生活中常见的几个物种进行设计加工，

创造出人们未曾见过的新新物种……

课题的布置必须考虑教学的节奏和有效性，本课题是整个教学时段中最有训练价值的一个环节，通常在完成了前面三个课题后再布置，也就是最后一个课题，而且每次只设定一个主题。主题的选取也是根据时代的变化而变化，这样能更好地激发学生的创作热情。同时，有些课题在进行中发现有可持续的价值，通常会把这一课题坚持两到三个学年，有时在同一学期的必修课和选修课上布置，有时又间断性地隔一学期再布置同一课题。这样做的优势是，课题进行中学生们能够在前面作业的基础上有更多的借鉴和更好的创新，教师本人也能够的教学指导下更进一步，强化优点，弥补不足，做到得心应手，有的放矢。

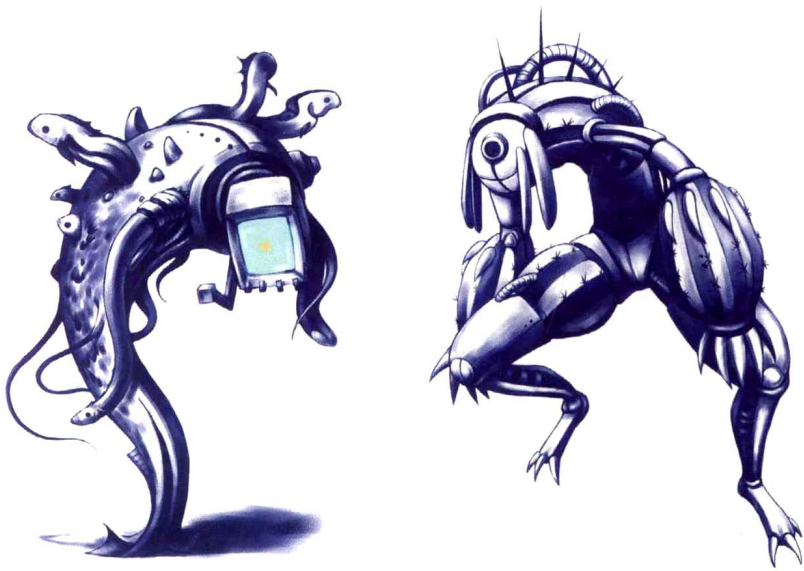


形象设计 2003级装潢 陈 珊

今天大家所看到的这个主题——生肖总动员，就是在几个学年里一直坚持下来的课题，这是在老师和同学们的共同努力下完成的一份教学总结。在本书收录的课程作业中，有装潢系必修课上完成的，也有装潢系同学在高级进修班完成的，同时有很大部分是全院选修课上来自不同专业的学生完成的作品，他们中很多都是来自非设计专业，如国画、版画、教育学等。他们创作的作品都体现出所属专业的典型特点，极大地丰富了本书的内容。可以这么说，本书是借用“生肖总动员”这个名字，展示的是广州美术学院不同专业的学生的创作风貌，或多或少能够传达出今天广美学生的创作热情和创作特点。

关于教学特色

十二生肖设计，一个着实让人感觉很“古老”的设计主题。在中国悠长的历史长河里，有关十二生肖的图片、玩具、剪纸、故事应该说数是不胜数。现代图形设计里，此类的设计和大赛主题也不在少数。广告界知名人士黑马大叔早在十多年前就开始了他的“十二生肖工程”，其坚持每年举办一届以某一属相为主题的设计大赛，目前已成功地把这一主题策划完成了。在这种情形下，21世纪的大学艺术设计教育，还拿十二生肖来做设计课题，的确极富挑战性，在这一点上，当时的我也是经过了再三思量才选定了这个课题，并且坚持了几个学年。



形象设计 2005级水彩 林 敏

在不同的班级授课，在公布“十二生肖”这一课题的一刹那，台下都会产生不小的躁动，隐隐约约能听到学生们在议论：怎么还做这么老的课题呀……这也太老掉牙了吧……确实，装潢系的很多同学参加过黑马组织的“十二生肖工程”。（黑马是装潢系的客座教授，他把每年的生肖设计大赛引入课堂，授课对象也是这帮学生。）更多的是选修课的学生，他们没有参加诸如此类的大赛，但印象中十二生肖就是给人一种传统、古老的感觉（现在的学生很怕提传统）。

好在我有心理准备，对这些“不良反应”早有预见。我的分析是，我们的题目叫“生肖总动员”，从元素取材上当然是以十二生肖为蓝本进行再创作，但是，这不仅仅是传统符号

的再设计，这是卡通造型的训练，我们可以以更多更广的角度作为设计的切入，也可以融入更多的个人感受。我鼓励他们以轻松和玩味的心情去完成这一课题，因为这是一门卡通课程，因为动漫就是娱乐，一切与卡通相关的主题和设想都可以在作品中尽情展示出来……慢慢地，同学们开始接受这一主题并逐步进入角色。

具体到创作方法上，一般我都会提出几种不同的方法，因为每个人所习惯的思维方式可能不同，我想让他们做出自己的选择。通过不断的教学总结，近期比较推崇的创作方法是“合成法”（暂且这么称呼）。为了达到设计原创性，创造出前所未有的东西是我们的奋斗目标，但是这又谈何容易。我建议学生利用A



形象设计 2005级水彩 杨冰冰

加B加C加D加E……的“合成法”，因为这样能够比较有效地创作出新的“东东”。

- A.十二生肖（既定课题）
- B.运动型、音乐型……（添加主题）
- C.颓废版、阳光版……（造型风格）
- D.写实、抽象、线描……（表现方式）
- E.……

按照这种思路将设想继续细分下去，然后选择你所需要的A、B、C、D、E……中的某几类进行有效组合，将使自己的设计思路更加清晰有序。试想，如果只能想到A和B两个层面，仅仅利用A和B进行组合，“设计撞车”的可能性就相当大；反之，将自己的思路向纵深挺进，每个层面如果又有自己独特的设想，再进行重组，撞车的几率将大大降低，原创性

凸显。

从第三章的作品中我们就可以看到，卡通造型千奇百怪，表现风格不拘一格。实际上，因为作品实在是绚烂多姿，相互争奇斗艳，本计划在书中随意罗列展示的想法看来无法实施，最后在教学整理中，发现了作品间的“有序性”，于是有了后面的Q版可爱、幻化人形、幽默风趣、机械造型、生活情趣、图形畅想、另类新潮、风土人情八大类，但它们都有一个统一的名字，叫做卡通。

第二章 学生创作感想

我和我的卡通形象设计

2004级装潢高修班 刘 华

从知道老师布置的课题（十二生肖或者十二星座）之日起，我就在想：这样一堆让人再熟悉不过的形象，过往已经有那么多成功范例，班上又有几十个同学同时设计这一课题，怎么才能做出我自己的一套呢？

虽然对十二生肖和十二星座的形象已经比较熟悉，但为了做出好的设计，当然要“知己知彼”，所以我先上网看了别人的设计，了解后才知道这方面的设计已经很多了。尤其是星座，无论国外还是国内都有不少优秀的设计，装饰型、卡通型……林林总总；而生肖的卡通形象设计大多是可爱的卡通型或者传统的剪纸型，大概是生肖带有吉祥快乐寓意的缘故吧。

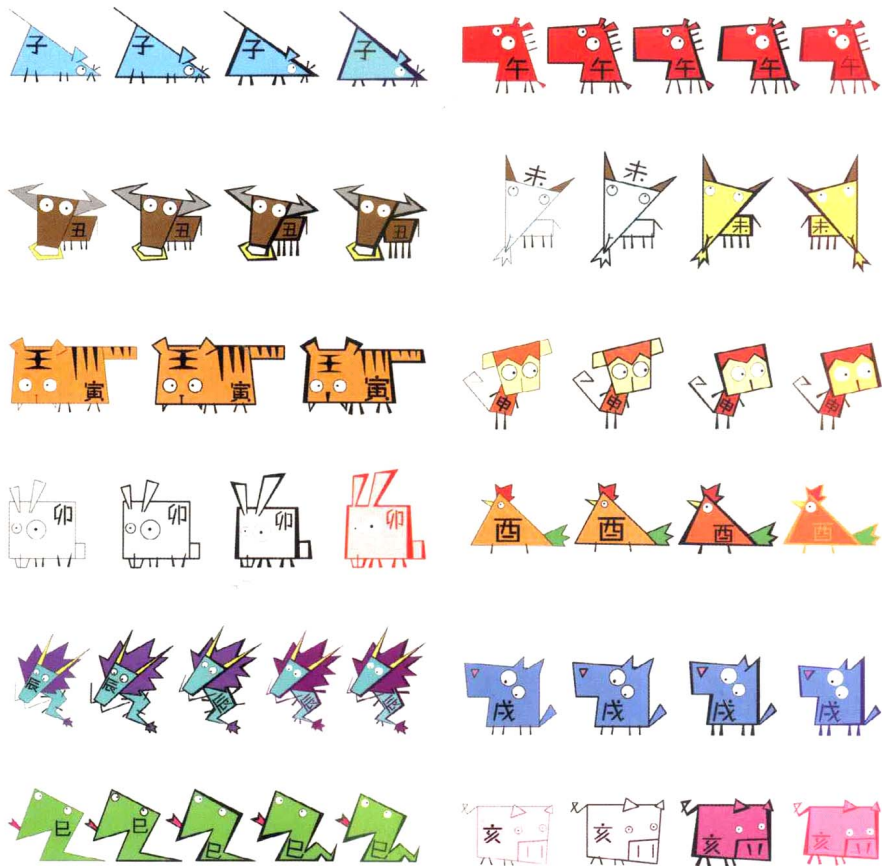
无论生肖还是星座，我都有兴趣尝试。刚

开始我先从生肖入手，我想：平时看到的卡通形象都是圆圆的，丰满可人。难道就不能不圆吗？一下子，我想到了童话《圆圆和方方的故事》。于是我决定设计“有棱有角”的十二生肖。我希望自己的设计无论是小孩还是老人都能看得懂，都能接受，所以决定尽量用最简单的表现方式来设计我的十二生肖。

在最初的设计构想中，大多数生肖的外形都源自平时常见的卡通形象，如狗、猪、虎等；而像牛、羊、马这三个形象的灵感则来自中国古代象形文字“牛”、“羊”、“马”，将主要特征夸张表现，一些小的部分（如耳朵）则省略；而像鼠、兔、龙、蛇、猴、鸡，就是在一些零碎的卡通印象中加入自己的理解，让这些形象更接近我个人的设计要求。

老师和同学们看过初稿，肯定了这个构

集体进化论

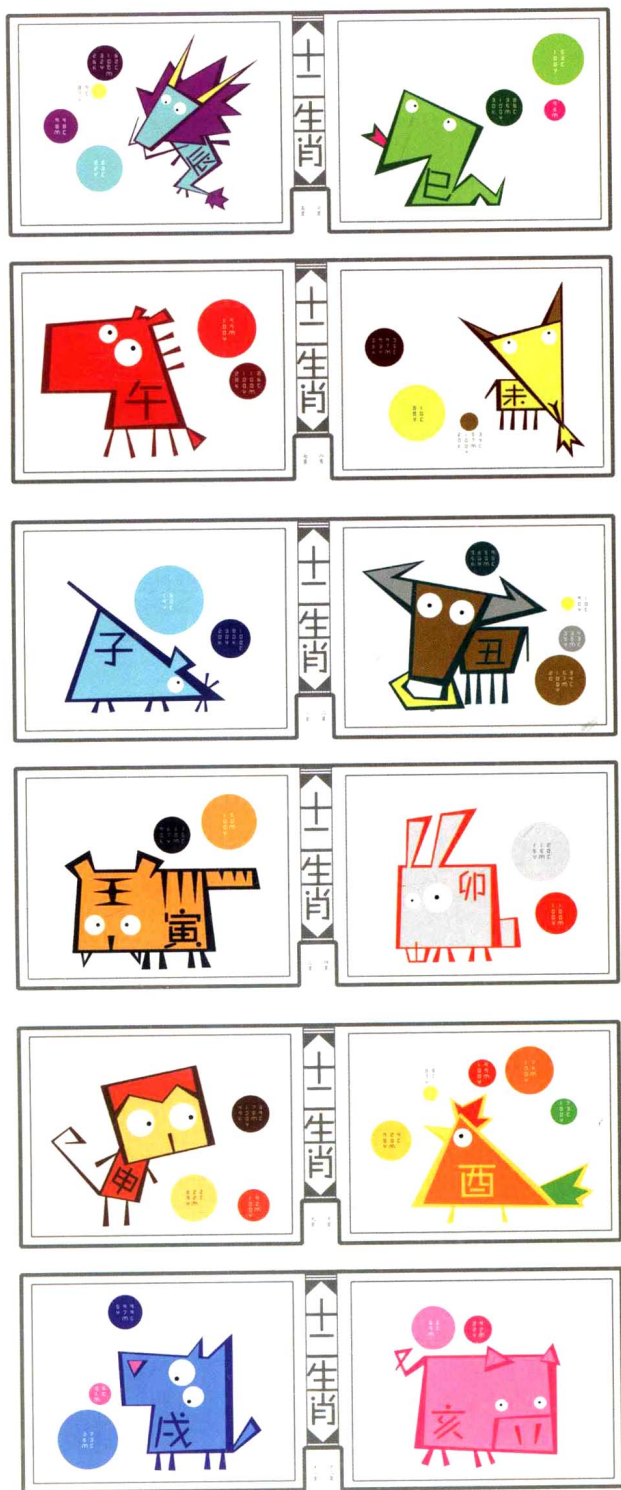


思，于是我开始用flash勾画。但最初从电脑里出来的十二生肖并不理想。大家给了许多有价值的意见和建议：用单线勾勒过于单调，还不如手绘稿原来的效果好；设计对象的骨架也不平衡，感觉很散；个别形象之间有相似的地方，应该注意区别。我尝试单纯把线条加粗并不能解决原有的问题，于是我开始细心观察欧美卡通的线条和颜色，发现那种既变化又统一的粗细线条和纯色块的风格比较适合我的这次设计。还有卡通形象的外形结构上也有需要注意的地方，就算是丑陋的形象也应该是饱满

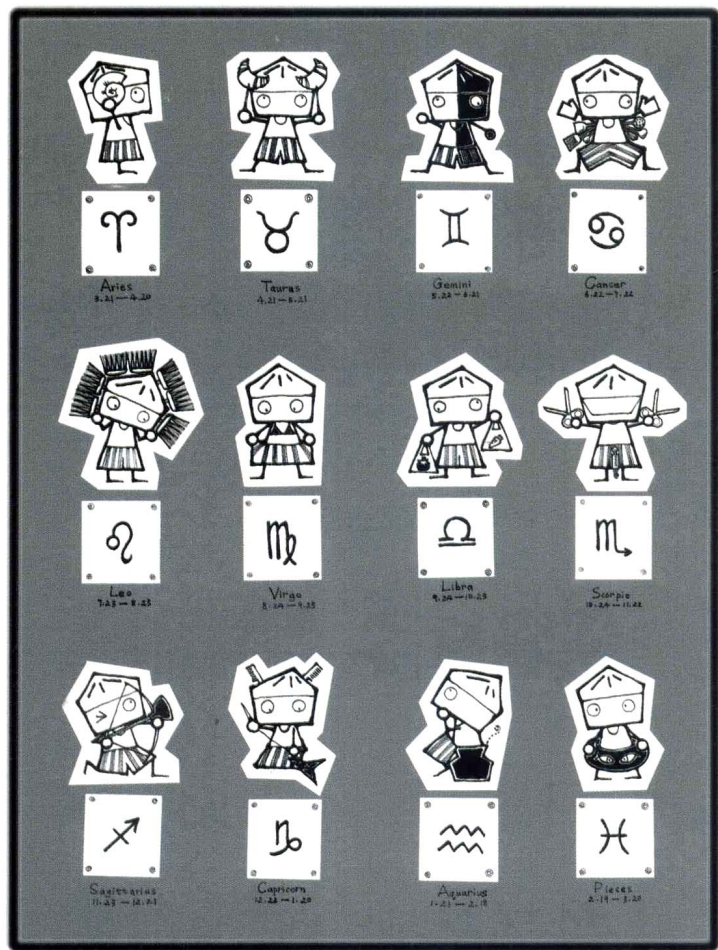
的、平衡的。于是，有了第三次的修改图——生肖的外轮廓改为双线填色，并且有一定规律的粗细变化；外形构图上也趋于平衡、饱满，并且注意区分个别相似形象；个别形象的细节部分也随十二生肖的整体统一作了修改，如代表生肖的十二地支文字也统一“放进”生肖身体里。这也差不多就是终稿了。之后，为了使原本简单的设计更丰富，我又做了一些细节的处理，比如生肖的外轮廓由单一黑色变为彩色；眼部的线条也撤销了。这样，十二生肖的设计告一段落，而十二星座的设计还在酝酿之

中……

我发现国外的星座形象设计很喜欢角色扮演这种方式，我也很喜欢这种方式。于是在设计生肖之余，我就随意地画这种角色扮演似的星座设计。开始时想以儿童为设计对象，例如对着痰盂撒尿的小孩就代表水瓶座。但在一次与同学的谈笑中，我又受到启发，将对象换成了喜欢“扮鬼扮马”的单身汉。于是我的草稿本上有了个穿着条纹短裤和白背心的大头男生：他的眼神游离，而且飘忽的表情似乎隐藏着什么“阴谋”（呵呵……）。这个喜欢胡搞瞎搞的单身汉为了“成就”十二星座，把日常生活里可以用的东西都用上了……在星座设计中，可以参考的案例很多，而我想做的就是尽量与别人不同。比如说双子座，安排两个相同的形象是比较传统的做法，也有不少特别的：如手持面具或扇子。而我想到了川剧中一人分饰两个角色的做法，将单身汉的身体化妆成黑



BULLFROG'S CONSTELLATIONS



导师点评 >>>

课题要求是十二生肖和十二星座二选一，作者在设计完十二生肖后“不能自己”，把十二星座也设计了一番。

正如作者所说，生肖的设计是一个研究的过程，他将传统纹样和现代元素做了一次整合；而星座的设计更多的是一种娱乐，好端端的形象被作者捏拿成了“厨房家族”。



白两半，就成了黑白双子座。对于其他的设计我也是尽量用这种有趣而简便的方式去表达。但最终，有些形象还是设计得不理想，不过这份匆匆忙忙出炉、只为博大家一笑的作品也就暂时告一段落了。

对我而言，这次设计生肖是一个研究的过

程，而设计星座则是一次娱乐的享受。两者相互联系，都让我受益匪浅。希望以后有机会继续这种快乐的设计。



我的军团诞生了

2004级美术学 谢允斌

在做这个作业之前，我虽然一直有画卡通，但都是随便画画的那种，一般没有很明确的目的，更没有什么人对我说你这次画的题目是什么什么。当时画了出来，虽然觉得还不错，但是缺少应用，我心想，如果有一天，有人定题让我画一个东西，我行不行呢？所以这次的选修课作业我心里真的没底。

十二生肖虽然是我们熟悉得不能再熟悉的题材，但是市场上到处都可以看到以十二生肖为主题的作品，很多的创意都被别人先用了。当然，如果只是想拿够学分，这还不是什么烦恼的事情，随便找一个变一下就行了。但我的性格不允许我这样做，我最讨厌的就是做出来的东西跟别人的差不多。所以我决定做一个让人惊讶的方案出来。

我的灵感从老师布置作业后就开始不断在脑海里



涌现。开始想到机械十二生肖，但是听说装潢系一位同学已经做了出来，而且拿到了最高分，我不想被人说是抄袭创意，所以改了。我平时喜欢街头漫画，经常欣赏Gorillaz跟红侠Joe的人物，也喜欢那种Q版的欧美漫画，像Don Seegmiller，暴雪公司一位设计师Thammer（虽然Samwise名气大，但他的色彩的确一般），看多了，我画出来的东西，无论是造型还是主题，都有点接近。所以脑海里很快又出现了几个形象，足球队、死亡的动物、“骑呢”军团……

于是我马上用铅笔把这些创意画在速写本上，在这里我要说一句，虽然我现在很依赖电脑出效果图，但是依然认为手绘草图永远是最好的。铅笔不但可以让你很快把大概造型画出来，而且手感绝对不是压感笔那种冷冰冰的毫无生气的感觉。所以大家一定要重视手绘，尤其是速写！

言归正传。画着画着，虽然觉得足球队画起来的确好玩，你可以想象老鼠竟然是守门员（天啊，它怎么接住比它还大的球啊！），老虎是裁判（呃……它会公正吗？），牛是前锋（它不会跑着跑着去吃草吧？）等等笑料十足的形象，但是主题本身感觉没有多大冲击力，肯定很多人想出来了。既然我有这么多方案，于是我搁下了这个创意。

死亡动物，这个创意是我最想做的，因为我觉得它相当好玩，而且很少有人会这么做，大概不会撞车。首先，我想到，老鼠是死于老鼠夹的，所以死了之后颈上还“残留”着一个大大的老鼠夹，然后牛死

