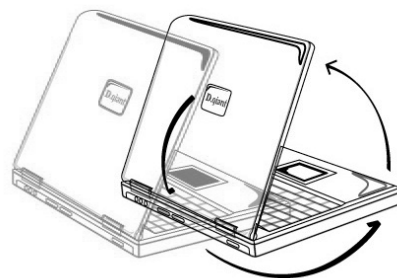


MODERN
DESIGN
PROGRAM

卡通动画设计实务

现代设计应用教程

吕江 编著



凤凰出版传媒集团
江苏美术出版社

目 录

引 言

第一章 卡通动画设计的行业特点和设计要素	3	课题二：漫画单行本设计制作实例	59
课题一：现代卡通动画设计的行业特点和设计要素	3	课题三：绘本小说设计制作实例	71
课题二：卡通出版物设计的技术要求、行业规范和设计要求	12	课题四：FLASH 动画短片设计制作实例	83
课题三：动画视频设计的技术要求，动画与漫画的差别，行业规范和设计要求	20	课题五：音乐视频动画设计实例	98
课题四：卡通产品设计的设计要求和行业规范	42	课题六：吉祥物设计实例	114
第二章 卡通动画设计课题实例	48	课题七：卡通扑克牌设计实例	127
课题一：连载漫画设计制作实例	48	课题八：系列化玩偶设计	134
		作者简介	

引言

卡通动漫设计行业是目前发展最为迅速的设计行业之一,随着卡通产品市场的迅速扩大,这种产品形态渗透到了人们日常生活的方方面面,并且对人们的生产生活方式、心理、文化、科技等各个方面产生了巨大的影响(图1)。随着被称为“伴随着卡通文化成长的一代人”的长大,有越来越多的人立志投身到卡通产业中来。无论是出于兴趣爱好、热情、理想,还是对卡通产业巨大市场和广阔发展前景的美好展望(图2),卡通设计学科成为20世纪90年代以来我国迅速壮大的新兴设计学科,特别是近几年来,卡通设计学科逐渐受到了更广泛的关注。目前市场对于卡通产业设计类人员的需求量十分巨大,而专业的院校和技艺培养机构只能提供有限的人才。出于各方面的原因,卡通动漫设计行业的从业人员普遍缺乏科学、全面、严谨、务实、具体的理论和实践体系,无论是有过专业学习经历还是单从技艺方面经过培训的设计人员,都渴望有能够直接面向卡通产品的市场、并具有实践例证和具体操作流程的实用型参考资料,这正是本书创作的出发点。

本书的撰写,集中体现了以下四个特点:

第一,直接。在本书的撰写中,以实际设计案例为举证,开门见山地直奔设计主题或项目立案,明确设计实务与设计原理的关系,将设计概念和操作技艺相结合,并直接以市场为出发点,有的放矢,力求集中重点,扎实引证(图5)。

第二,全面。由于卡通设计领域分工很细,学有专攻,难以用单一案例全面说明卡通设计要点(图3),所以本文在卡通产品设计领域,主要以出版物设计、动画视频设计、卡通产品设计三大类为主。在各个设计中,分别列举连载漫画、绘本、FLASH短篇动画、综合动画视频短片、吉祥物设计、纸基卡通玩具设计,基本涵盖了目前在主流商业卡通产品设计中具有代表性的案例,读者可以举一反三,善加



图1 卡通产品丰富多样。



图2 现今的青少年都是伴随着卡通文化成长起来的一代。



图3 卡通动画设计领域的分工很多。



图4 强调设计重点是核心内容。

变通。

第三,具体。本文各案例的设计制作步骤比较详尽,重点突出,具有普遍代表性。在各案例之前,都有该专业学习研究的技术要求、行业规范和设计要求,这些内容在相关领域的资讯中是非常重要而又比较缺乏的(图4)。这些理论和实践要点,将成为专业或非专业卡通设计人员从事实际研究工作的重要而有益的资讯。

第四,务实。本书的各实践方案是实际商业设计项目,并且已经正式投入使用,所有的漫画出版物设计案例都已成为正式出版物(图6),动画视频也已正式公映,产品设计也已投产。所有设计业务都不是追求概念化风格的务实作品,很大程度上弱化了个人特色,比较关注商业元素,符合一般大众的审美趣味,具有最广泛的说服力。

基于以上几点,本书以灵活、系统的手法,将概念、理论、技术实践、商业元素等综合起来,使广大读者,包括即将走上社会工作岗位的学生和已经在设计岗位上的从业人员,或者准备以自由职业者身份从事这一领域的人员,都能够掌握专业设计应用的规律,举一反三,是一套直接、全面、具体、务实的新型指导教程。



图5 本书采用大量的实际设计案例。



图6 本书中的例证都是实际运用的商业案例。(《圈圈日记》连载于《东方文化周刊》)

第一章 卡通动画设计的行业特点和设计要素

课题一：现代卡通动画设计的行业特点和设计要素

究竟什么是卡通产品？卡通动画产品是伴随着现代卡通艺术发展而产生并发展的。现代卡通中包含了现代美学、社会学、设计学等诸多较新较完整的学科因素，区别于其他艺术形式而成为一种独立的门类。有了现代卡通艺术，就有了现代卡通产品（图7）。卡通产品的形式存在很久了，但产业化的确立和完整正是由于导入了现代设计概念以及现代产业化创作、生产、流通、营销的概念。所以现代卡通产品的形成是基于现代卡通的概念，基于现代产业化发展，基于现代科学技术的发展。卡通产品是一项迎合潮流发展的产业，相对于其他产业，它既包含一个极大的范畴，又包括极多的细节划分，是具体的、集中的、多样的。卡通产品设计是艺术与技术的统一，卡通产品设计师不同于单纯的艺术师，甚至不同于传统“艺术”设计的各个门类。卡通产品设计要求新颖、时尚，充满了高技术条件下的美感，对于技术应用的要求非常高。在目前所有与艺术设计有直接关系的产业中，卡通产品设计特别是动画电影、特技、电子游戏、高科技娱乐机器人等等，都大量运用尖端技术，其新技术从开发到应用的周期很短，普及性强，离早期“手工化”的设计制作方式越来越远。作为一项产业，卡通产品设计必须严格遵守市场规范和商业法则，在全球一体化的大趋势下，卡通产品设计越来越走向两种极端：一是高度密集化、产业化的工业化设计研发，讲究效



图7 现代卡通艺术专业性极强。（日本漫画家士郎正宗作品《苹果核战记》）



图8 充满市场的卡通产品品种繁多，是典型的工业化制成品。



图10 龚婷作品《逍遙谷》选页。



图9 日式风格的动画潮流强劲。
(日本漫画家藤岛康介作品《我的女神》)

率和风格的类型化，模式和规范统一，比较具有共性（图8），以最大的大众认可为首要出发点；二是个体化的、独立制作研发的、充满个性的小型化卡通产品设计，非常具有个性特点。这两种风格共同丰富和繁荣了卡通产品的样式和种类。本书中所涉及的卡通动漫设计案例兼顾了这些不同元素，以实际应用为出发点，具有普遍的代表性。

卡通产品的样式和种类极其丰富，主要分为以下几大种类：

第一类产品是卡通读物。这类卡通产品主要以纸基印刷品为主，其中又以漫画为主要类型。漫画是卡通产品中最直观、最常见的种类，是平面载体卡通产品的最主要类型。现代卡通出版物设计已有近二百年的历史，其中的类型不计其数，卡通产品发展的基础就是卡通出版物。20世纪20年代至70年代是现代卡通产品的成长期，它的主要特点包括现代卡通概念的形成和以漫画、动画为主的现代卡通产业的形成。漫画是这一时期的主要产品。虽然早在19世纪早期，具有卡通样式的“讽刺画”就已经非常常见，但是直到20世纪初，漫画的样式才正式确立。早期的漫画作为其他媒介产品的补充，并没有成为一种正式的产业，到20年代动画片产生后，



图11 美式风格的动画是动画界的主流。(美国迪斯尼动画影片《小美人鱼》)



图12 吕江作品《新城童话》选页。

漫画和动画渐渐同其他艺术形式拉开距离并相对独立起来。60年代漫画开始出现大量期刊和单行本，日本在这方面做得比较成功，比较早地确立了很具民族风格的样式。按照现今主要的分类，主要分为独幅漫画和连环漫画两大类，又可以细分为单幅漫画、四格漫画、连环画、插画、绘本等种类。按内容又可分为讽刺漫画、肖像漫画、英雄主义漫画、少女（少年）漫画（图10）、武侠漫画、科幻漫画、政治漫画、文人漫画、绘本小说（图12）等等。漫画的制作周期相对较短，成本投入有限，手法灵活，是卡通产

业比较普及的一种工种。随着时间的推移,漫画创作越来越成为国内发展迅速的、颇有吸引力的设计工作,被广大卡通艺术爱好者接受和喜爱。随着出版界读图时代的来临,漫画的市场和需求迅速扩大,成为一项新兴的主流设计行业。

第二类是卡通视频动画产品。如果说卡通读物是“空间”的艺术,卡通影视产品就是“时空”的艺术,它包括各种类型的动画或视频产品。动画也是一门历史悠久的艺术,在百年的发展历程中,动画一直伴随着影视文化和技术共同发展并已融为一体。动画的发展历程中比较典型的是日本卡通动画文化的形成(图9),美国好莱坞特别是迪斯尼卡通帝国的形成(图11),加拿大国家电影局动画制作的繁荣,以及欧洲各国现代动画艺术的形成(图14)。这一时期各国都初步形成了以动画制作为主的卡通产业,尤其是日本和美国最早确立了卡通产品的概念,并成为这方面的产业强国。到20世纪70年代为止,日本卡通经历了第一次动画热潮,漫画与动画的同步发行体制形成;美国则开始了以迪斯尼动画为领导的现代卡通动画电影的发展战略;欧洲各国包括东欧国家都有国家级的动画制作机构,特别是二次大战之后的二十年,动画的发展非常迅猛。这一时期中国的动画艺术也在迅速壮大,在很短的时间内完成了黑白动画、彩色动画、同步配音的许多技术上的革新(图13)。动画发展最迅速的时期是整个卡通产品的成长期,以动画电影的迅速发展为标志。当时的动画技术以传统手绘动画与偶动画为主。卡通产品发展的成长期所形成的风格样式对各国后来的卡通产业发展深具影响力,烙上了很深的印迹,这个时期形成的风格成了长期不变的标准样式。

卡通影视产品是各种艺术设计中技术发展最快、类型最多样化的。动画的娱乐性、艺术性、技术性的多重价值是人类文明重要的表现之一,动画是卡通产品设计中标志性很强的类型,也是卡通产品中最具代表性和综合性的类型。动画对人们的心理、意识形态和生产方式都造成了巨大的冲击,随着电子技术的飞速发展,动画的力量在急速膨胀和扩张,而作为一项产业,卡通影视产品更是成为某种支柱性的经济命脉。同时动画与电影的紧密结合而产生的所谓“数字大片”(图15)时代的到来,确立了一种主流的文化样式和产品形态。动画可以最大限度地实现想象和改变现实,它是至今为止人类活动中最具想象力的创造之一。现今的动画设计制作中,大投入密集化生产的工业流程手段与独立的、具有个性的小规模试验创作手段并存(图16),极大地丰富了动画制作的样式和风格。



图13 1964年张光宇、万籁鸣主创完成的国产动画巨片《大闹天宫》。



图14 比利时画家埃尔热主创的《丁丁历险记》中的人物造型。



图15 动画与电影的结合创造出奇幻的视觉效果。(美国环球公司2001影片《木乃伊归来》)



图 16 具有鲜明个人风格和试验色彩的独立动画短片。(许可、余天亮作品《地球故事》)



图 17 史努比主题玩具模型。



图 18 各种新型的卡通产品层出不穷,其中网络卡通发展最为迅猛。



图 19 李小龙主题玩具模型。

第三类是卡通玩具产品,还包括采用卡通样式进行外观包装、涂装的各种产品。漫画、动画和玩具都属于比较传统的卡通产品设计,卡通玩具的设计研发大量依靠工艺材料的革新和进步,卡通玩具比较容易烙上时代的印迹,它曾是我们所最早接触到的很具玩赏性的“物件”。现代卡通玩具设计发展出静态、动态、拼装、游戏互动、甚至具有智能化的各种形态,赋予人们欢乐和美好的想象。卡通玩具设计是卡通文化必然的物化走向,也是卡通产品设计中极为重要的一项内容(图 21)。20 世纪 80 年代到 90 年代中期是国际上卡通产品界的重要发展期,这一时期卡通产业的各内容、规范、形式都发展得比较完整,在艺术与技术方面都取得了长足进步,特别是卡通产业在产品种类和相互联系上,发生了革命性的创新。这一时期,除了卡通动画,卡通玩具、电子游戏、卡通音乐等新的行业发展迅速并逐渐成为主流的卡通产业类型。品牌化的卡通发展战略确立了由卡通形象到漫画、动画、音乐、游戏、玩具、周边附属产品一条龙的产业关系(图 17、图 19)。卡通产品的发展阶段也使卡通文化确立了大众娱乐产业的主流地位,也正是这个时期,卡通产业创造了巨额利润。在卡通产业发达的国家,卡通成为支柱产业,同时还深刻地影响着其他产业包括工业、建筑、服装等等,卡通产品的生产迎合时尚,引导潮流,具有比较高的前瞻性,卡通的影响力渗透到其他行业中去;“大卡通”的概念已经深入人心。卡通产品往往不是由单个设计师研究成的,在一般的卡通产品设计环节中,主要包括了各种吉祥物设计、玩具模型的造型设计、产品表面卡通造型的涂装、包装等业务。随着卡通产品市场的不断扩大和技术的发展,各种卡通产品的设计也越发显得独立。

除了传统的卡通产品设计外,近二十年来,各种网络化的卡通产品(图 18)、游戏电玩中的卡通设计、以及其他各类产品中附属的卡通设计等,都属于比较新潮的事物。这些卡通产品,或采用传统的样式或精髓,或完全引入了全新的概念和技术,制造了富有卡通精神的万千奇幻事物。在这些产品中,大量引入了游戏、互动、虚拟的新概念,使卡通艺术变得更加迷人。现代卡通产品设计已经不仅仅包括产品本身的实体设计,还包含大量与卡通文化相关的概念和观念。其他各类产品中大量或多少引入了卡通的元素,甚至在现代艺术、社会文化等方面,卡通也占有重要的一席之地。除了以上所述之外,卡通产品还包括卡通音乐等很多种类。卡通产品为人类带来了欢乐和想象,它的形成和发展体现了人类意识文化发展的必然。作为人类物质生活和精神生

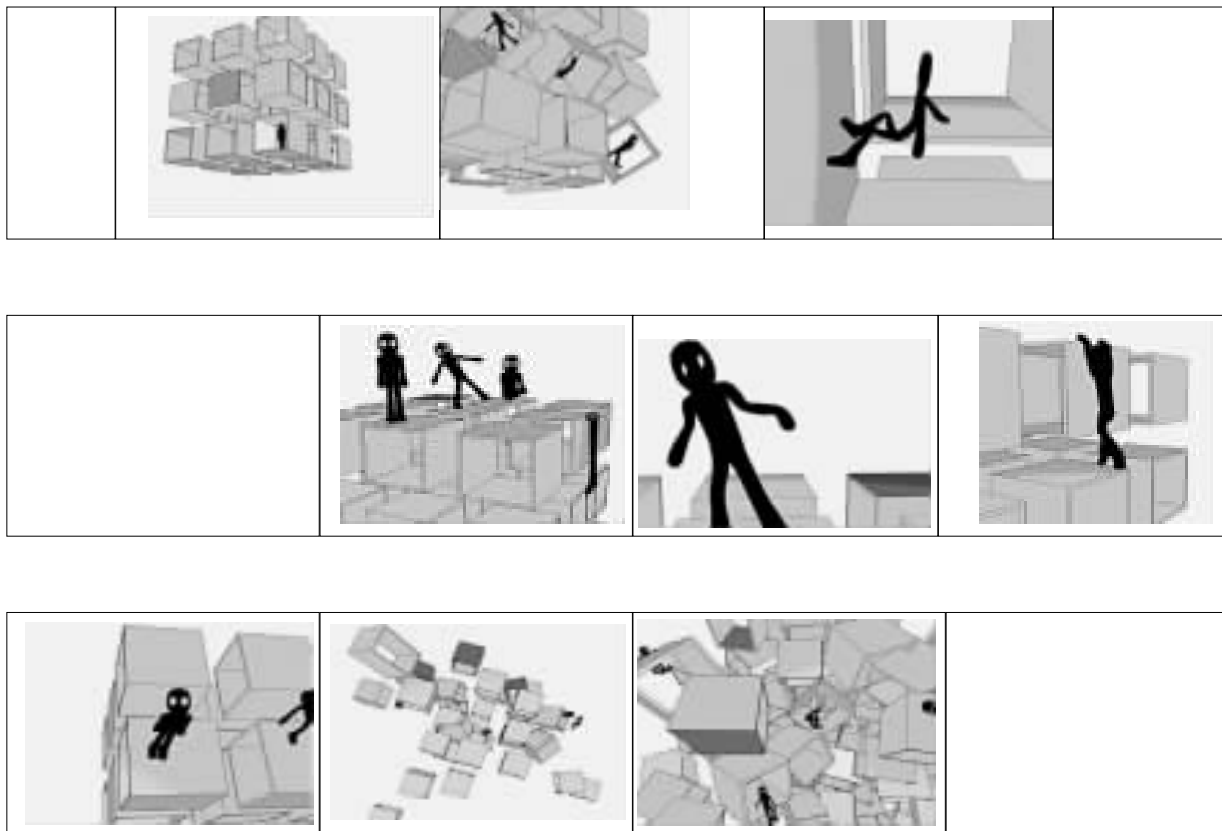


图20 黄天来作品《魔方》。

活的重要组成部分，卡通成为一种艺术方式和一种生活方式，而不仅仅是一种形象。卡通永恒的美丽、亲和、善意、丰富的面貌给予人们幸福的感受。在新型的卡通产品设计中，以网络卡通产品、电子漫画（图20）、游戏设计居多。特别是近几年来，这些综合了漫画、动画、视频、工业设计、视觉传达的新的设计业务逐渐增多，对卡通设计师的业务素质和涉及其他学科领域的知识结构提出了更高的要求，要求设计师不仅在造型上有传统功力，而且要成为熟练运用高科技手段进行整合创作的新型设计人才。

无论什么类型的卡通产品，其核心都是卡通造型，这也是所有卡通产品最直观的特点，所以研究卡通动漫及玩具产品设计的特点就是研究卡通造型的样式和技巧。卡通造型是卡通化的产品形态的根本，也是卡通动漫设计行业要首先掌握的。卡通造型设计与美术创作又不完全相同，了解卡通的造型语言，是学习卡通设计的基础，它适用于所有的卡通产品的形象设计，也是区别于其他造型设计的根本。其主要特点分别是写实与变形、夸张、概括、扭曲，拟人与物化、抽象化处理这几个方面。

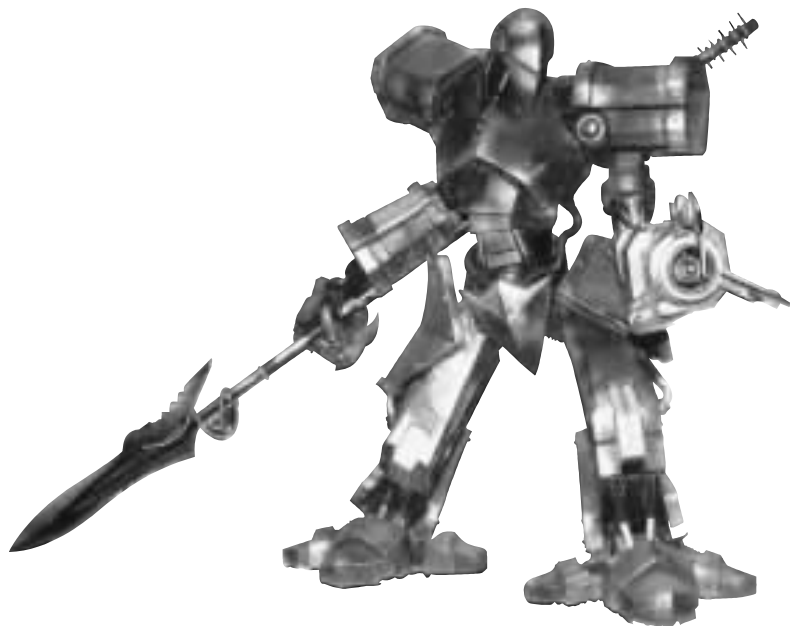


图21 大型的卡通模型。（张一鸣作品《机甲战士》）



图22 具有强烈写实风格的造型设计。(美国插图画家托马斯·古奥莱罗素描设计稿)



图23 美少女漫画中同样具有强烈的写实元素。(日本漫画家村田莲尔的卡通造型设计)



图24 主观性极强的卡通动漫造型设计仍然包含了写实与合理的成分。(日本卡通模型设计师 KISAKUKITO 作品)



图25 具有写实风格的场景设计稿。(吕江作品)

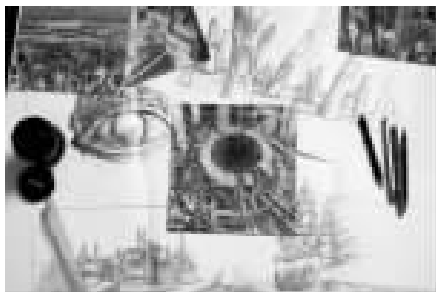


图26 大量的摄影和图片是写实风格造型训练的资料辅助手段。



图27 怪异的道具设计包含了人们惯常所见事物的某些元素,观众才能将之视为合理。(美国漫画家西蒙·比利作品)

一、关于写实与变形

“写实”一词源于绘画中的写实主义,是追求对客观存在事物摹写的真实性(图22)。就卡通造型设计而言,写实也是常用的手法,但卡通造型中的“写实”是相对的“写实”。扎实稳固的写实基本功是卡通造型设计的基础。相当一部分卡通作品也是属于写实风格的,无论是表现体魄健美的英雄漫画还是强调美感的美少女漫画(图23),从某种意义上说,写实与变形两种画风之间的精确界限是难以界定的。如果不带任何感受地、照相式地去画形象的“严谨性”,就失去了创作和设计的精神。

锻炼写实功力的方法是基本的美术训练如素描、色彩的写生,特别要强调的是速写、慢写和默写的训练。除了人物、动物之外,对建筑、景物等造型的写实描画也十分重要(图25)。重视人物刻画而忽视背景制作是国内漫画家易犯的毛病。作为漫画画面重要的组成部分和渲染气氛、交待环境的要素,背景具有不低于人物的重要性。在现今的实际创作中,

可以大量采用摄影、图片等实际图形的参考，巧妙地运用资料也是写实训练的途径之一（图26）。在卡通创作中运用写实手法属于相对比较严谨的手法，现代创作过程中已经大量运用了摄影、幻灯影印、投射、拼贴、电脑绘图甚至是实像合成等多种手法，对写实技法的运用也决不能停留在客观描绘上（图24）。在卡通设计中，会有许许多多千奇百怪的设计和构想，但这些形象中总会有我们惯常见到的事物的影子（图27），它们或者是现实物件的打散、组合、变异、重构，或者是采用其他的夸张扭曲等手段，写实的手法是其发展的根本。

相对于写实的是变形，或者说是“非写实”，非写实的变化手法比较多样，经过强化、删节、减弱后重新塑造形象，具有幽默、风趣、轻松自由的特点，符合人们内心求新求异的审美趣味，体现了卡通语言的独特性（图28）。变形的基本要求除了强化形象的特征外，还要从中挖掘出幽默和趣味的成分。优秀的肖像漫画，人物形象夸张，五官变化奇特，形神兼备，充满了趣味性（图29）。

二、关于夸张、概括和扭曲

夸张有无穷的魅力，它的主要功能在于强化效果，制造幽默的氛围。

所谓强化效果就是将形象的特征强调、扩展，使之更加突出、更加鲜明、更加具有特殊意义和个性类别的典型性。同一事物通过不同的夸张处理可以塑造出性格迥异的形象来。夸张不仅实现了生活中不可能出现的景象（图30），带有浓郁的讽刺调侃的效果，有时还能创造充满奇幻的超现实主义景物，充满了强烈的趣味。为了达到突出形象的目的，造型设计上可以“不择手段”（图31）。在卡通设计中，无论是形象、动作、表情都要比现实生活中来得夸大，这也是“卡通化”素质的另一个重要元素。

概括是卡通设计中最普遍的手法，由于卡通并不描绘事物的本来形态，因此要将形象高度凝练概括成为一些形块。在黑白漫画中，黑白灰为色彩层次作了极大的归纳，但仍能表现出丰富的空间效果和色彩层次（图32）。各种技法和创意之间的界限是模糊的，这类画面内容丰富的作品，综合运用了多种变形手法，各种手法已经天衣无缝地结合在一起共同为画面服务（图33）。夸张、概括、扭曲作为卡通造型设计中的变形关键，是值得高度重视和认真学习的，这种学习需要经过长期训练，经验往往是决定因素，而夸张、概括、扭曲本身也是构成“卡通感”的重要方面。



图28 变形是卡通产品中最常见的手法之一。（吕江作品《新城童话》选页）

图29 变形的形象强化了特征，更加富有生命力。（吴森作品《矮人情书》选页）



图30 夸张造成了对比，形成了奇异的画面。（刘妍作品《黑猫不睡》选页）



图31 极端的比例夸张使画面产生了强烈的戏剧冲突。（吕江作品《新城童话》选页）

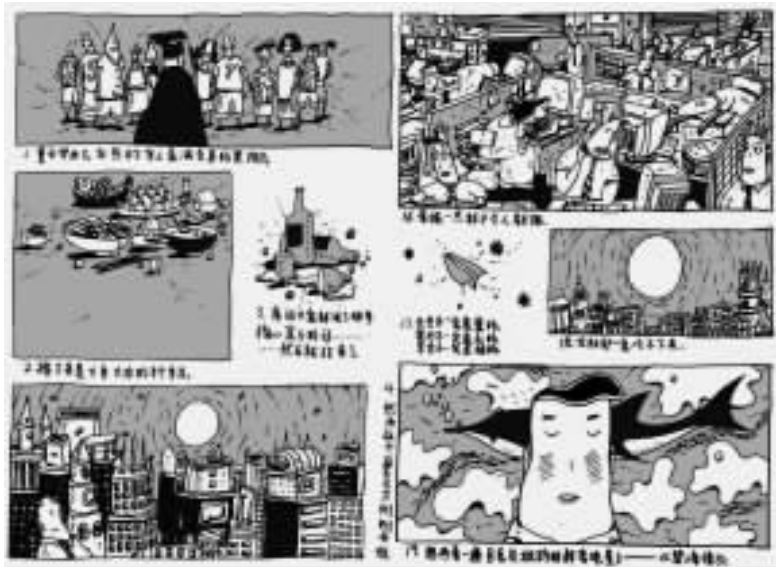


图33 结合了多种手法来完成创作。
(吕江作品《红云》选页)

图32 用黑白灰的色块概括画面,繁中求简,是漫画创作的基本手法。(吕江作品《青春唱游》选页)

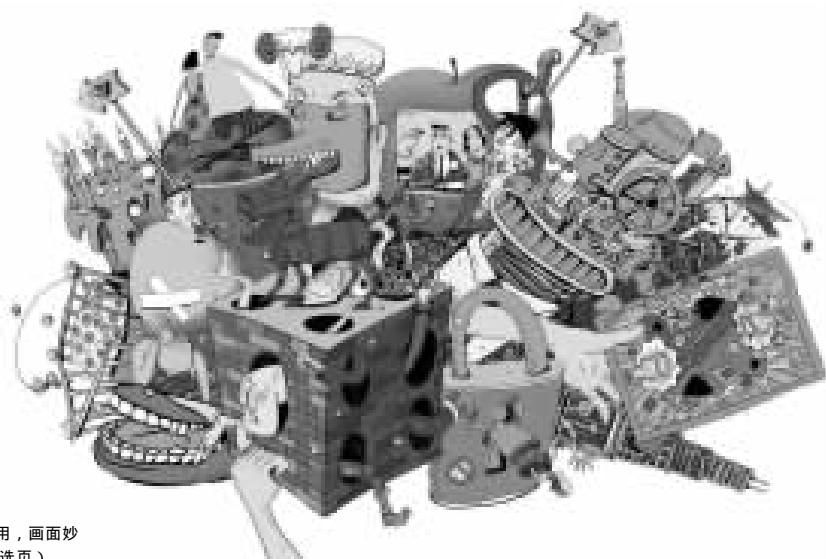


图34 拟人和物化的手法结合运用,画面妙趣横生。(吕江作品《新城童话》选页)

三、关于拟人和物化

简言之,拟人就是将物或事作拟人化处理,物化就是将人作拟动物或事物化处理。拟人化的创作是一种十分讨喜的常规方法,它不仅仅是将动物或事物穿上人物的外衣,加上人的语言,重点是在神态、动作、表情、性格上真正具有人的特点(图38)。画法上要不露痕迹,不留破绽,避免生硬的拼凑(图34)。在具体的创作中,要大胆将彼此没有直接联系的事物巧妙结合,发挥最大的创造能动性。

四、关于具象和抽象

具象可以是写实的、变形的,具象图形构成了画面的具体内容。而抽象的元素主要表现为两点:其一是为画面上增加气氛、效果和表现而作随机的线条、色块、光影处理(图35);其二是画面的整体构成

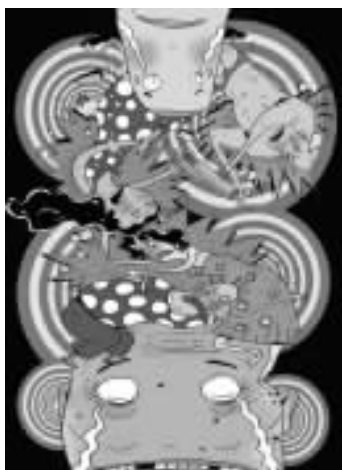


图35 抽象的底纹为画面增加图式化效果,丰富了视觉语言。(吕江作品《中国式离婚》选页)



图 36 图形设计与卡通设计相结合，产生了各种新鲜效果。（吕江作品《感官系列》选页）



图 37 速度线使画面充满了动感。（日本漫画家七濑葵作品《天使之尘》选页）

中可以概括为抽象的形块和色块的组合。单纯抽象的卡通作品是极少见的。例如在表现动作场面的漫画中，大量运用了速度线来表现动作、方向和力量，速度线的处理方法是一种典型的抽象化处理，这种画法非常普遍（图 37）。抽象与具象形成了对比，效果强烈，各种符号化的线条、色块、图形已经形成了某种套路。在现代卡通造型设计中，大量引入了平面设计等图形图像的版式排列的元素，使抽象化的图式产生了更大的作用（图 36）。

上述的卡通造型主要规律是卡通造型的基础，适用于所有的设计作品包括动画和卡通玩具产品包装等等，这也是卡通设计的根本要素。如果将卡通动画设计行业同其他形态设计作一个严格区分的话，“卡通化”的造型是根本，在卡通设计行业立足必须首先掌握卡通造型的规律，这也是一种形成“卡通感”的基本素质训练。

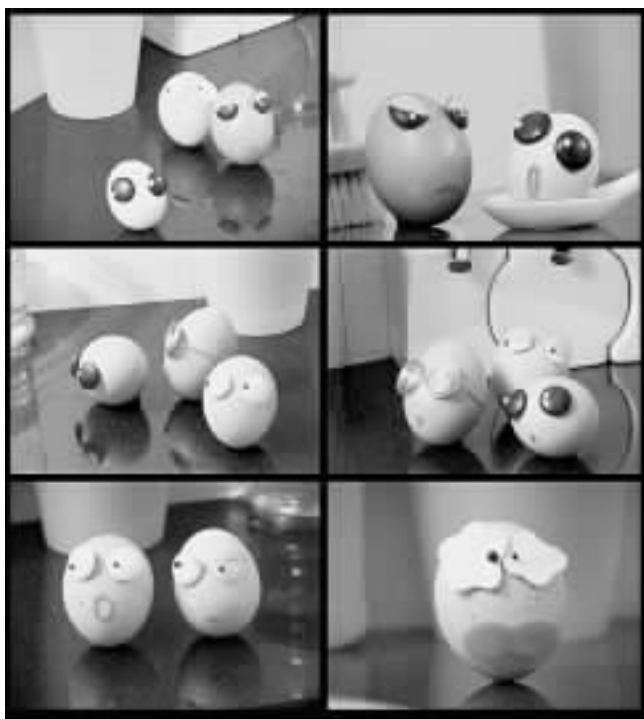


图 38 拟人的造型手段给予平凡事物以生命力。（陈金燕、孙峰主创动画作品《蛋蛋快跑》）



图39 漫画制作技术性要求极高。(美国漫画家弗郎西斯·蔡的漫画工作室一角)



图40 写实主义风格的插图创作。(美国插图画家路易斯·罗佑作品《堕落天使》)



图41 大量的绘画训练是提高技艺的途径。(吕江的漫画设计手稿)



图42 独特的画风是形成漫画风格的要素。(吕江作品《鬼话》)

课题二：卡通出版物设计的技术要求、行业规范和设计要求

卡通出版物的最主要形式就是漫画(图45)。

漫画种类繁多,表现形式自由,技术性和艺术性含量很高。由于漫画是综合了卡通、绘画、文学、设计等多种元素的工作,并且具有非常严格的规范和形式感,具有多样的技术特点和行业特色。所以对创作者本身也提出了综合的要求。对于漫画的创作、制作有许多比较简单片面的认识,认为漫画创作是一种简单个体化的手工劳动,比较容易入手。而实际上漫画设计是一项严肃和专业的工作,并不是仅仅具有简单的画技加上对卡通艺术的爱好和热情就可以进行的。卡通出版物具有严格的规范和技术要求,所谓的技术要求,主要是创作者所应该具有的素质和技能。卡通出版物设计是一种商业设计,兼顾了艺术性和相当的技术含量,这里所说的卡通出版物主要指漫画的设计制作(图39)。

漫画设计是一门综合了许多技能的创作行为,是一项长期的、艰苦的、循序渐进的工作,是一项要求很高、涉及面很广的严肃的工作,许多方面的要求甚至是苛刻的,它要求作者在绘画基础、设计基础、文学修养、计算机技术、影视戏剧知识、表演能力、创造能力等各方面都要有极高的素养。

首先,作为一名漫画创作者必须具有坚实的绘画基本功。造型能力是最基础的技能,这种能力要高于绘制技巧。作者首先要掌握写实技巧,善于描绘结构、动态、质感,能够用最短的时间最精简的线来表现物体最基本的特征。许多作者本身就是优秀的画家或插图设计者(图40)。漫画作者善于凭空创造形象,不过于依赖模特和图片资料,在实际创作中,大量依靠资料和模特是很耗时间精力的。这里所指的严格坚实的绘画基本功主要是指四个大的方面:第一是指善于写实,指绘物象准确生动;第二是指善于变化,把想象力、创造性与绘画相结合;第三是指要有独特的技法和风格,绘画性强(图42);第四是指用笔熟练、速度快、效率高。漫画设计对“量”的要求很高,经常要完成大量繁复的工作。

任何一个有志于成为专业漫画设计者的人都要严肃对待造型基本功的训练,之所以反复强调这一点是因为多数人在创作时手脚跟不上意识,想到而画不出来是初学者遇到的普遍现象。满足于简单地临摹式概念化的描绘简单形象,能够画出一两张能看的作品就不再提高,是影响技艺水平的严重障碍。对于初学者来说,要勤奋训练,不要急于制作大型



图45 市面上主流的漫画作品。(美国漫画家艾德·迈克奎尼斯作品《战神》)



图43 概括、夸张是漫画的造型要素。(周磊作品《大牙仔》)



图46 漫画造型源自写实而又超越写实。(美国漫画家卡瑞·兰道夫作品《怪物俱乐部》)



图44 日本漫画家天野喜孝的漫画设计草图。

的作品。许多人不屑于进行基本的速写、默写(图44),而是到处找参考资料进行模仿,这就会影响造型技能的提高。一个由量变到质变的过程,“厚积薄发”是必要的途径。对于漫画工作而言,技艺的提高只有通过大量实践来获得(图41)。一般而言,漫画绘制工作是长期的连续的技术性工作,需要投入大量的练习,熟能生巧。漫画创作的绘画技艺是在“写实”之上的具有明显的再创造特点画法(图46),而漫画中的“卡通感”实际是一种比较感性的、

难以言明的美术素质,写实绘画技术高并不意味着能顺利地从事漫画创作。事实上,漫画的很多特点都是“反写实”或“超现实”的,简单地说是将写实的物象进行概括的、夸张的、幽默化的变形(图43)。

其次,作为一门艺术设计,漫画作者需要掌握一定的设计知识,包括平面构成、立体构成、色彩构成、运动构成等。卡通涉及的事物包罗万象,时装人物的绘制和科幻角色、机械设定等等,创作者可以十分明显地看到其他设计的影子。各种首饰、服



图 47 漫画设计中有大量的平面版式设计。



图 48 卡通设计中要设计大量的道具、机械等造型。(日本漫画家士郎正宗作品《攻壳机动队》)



图 49 具有明显的设计元素的漫画创作。(美国漫画家亚当·休斯作品《妙女郎》)

装、车辆、兵器、道具涉及到设计的方方面面(图48),卡通设计成为一种设计的综合。在创作中,虽然想象天马行空,无拘无束,但也要有合理的成分,有些作品甚至是相当理性的。强调这一点的原因是因为长期以来存在一种“只要善于绘画,就能做好卡通设计”的错误观点。设计艺术涉及功能的、美学的、心理的、社会形态的方方面面,又受到时尚风潮的影响。漫画创作中涉及到许多平面设计的元素(图49),例如黑白分布、版式排列、图形与文字等等,现代漫画设计中大量运用计算机技术、各种技法、界面、软体的应用更加使漫画创作和平面设计有机地结合起来(图47)。

第三,要求漫画作者具有良好的文学修养和一定的影视知识。卡通艺术特别是卡通连环画有强烈的叙述性和表演性,与文学影视有着密切的关系。对于漫画作者而言,漫画创作一入手就直接面对这些问题。直至今日,仍然有大多数卡通画家自己撰写或改编故事脚本。良好的文学素养、对文字的领悟能力以及电影导演般的统筹规划能力对卡通创作者来说是不可或缺的。创作者要善于写作,好的文笔与好的画技相互补益(图50)。对镜头语言的熟练运用,节奏、高潮的合理处理是构成卡通故事的关键。卡通作者脑海中要有很强的画面感,作者本人亦要有强烈的表演欲望,表演欲望往往是构成“卡通素质”的要点。文学和影视修养对培养漫画素质是极有用的,今日的卡通与文学影视相互交融,彼此互为形式和内容,许多文学作品和影视作品成为漫画创作的参照(图53)。在卡通学习和创作的过程中,应该注重文学影视资讯的收集整理,它们是创作中故事叙述方式和画面表达方式的绝佳参照。漫画本身是以图的形式来表述故事或形象的,其力量等同于文字甚至在某些方面有所超越。随着读图时代的来临,漫画、摄影、视频三大元素成为新的信息力量,有着不可抗拒的发展势头。

第四,要求漫画作者具有一定的计算机绘图技术(图54)。随着越来越多的CG作品的出现,电脑绘图渐已成为一种风尚(图51),计算机技术带来绘画和设计上的革命并引发一些新的思考。计算机在漫画艺术中的运用十分广泛,在单纯的造型设计中,主要发挥以下四个功能:一是计算机是高效率的工具,规范的机械模式彻底解决了横平竖直、颜色均匀饱和等问题,它便于修改、拷贝,在设计上帮了大忙,各种模仿水色油彩的手段日趋逼真,有些作品甚至已分不清是手工绘制还是电脑辅助设计的;二是电脑软硬件的更新创造出许多传统绘图中较难实现的技法,各种闪光、斑点、底纹的效果新鲜别