

高等院校艺术与设计公选课系列

# 卡通漫画的技巧与欣赏

朱广宇 / 主编  
鲍铭莹 高诚 / 副主编



ART & DESIGN

ART & DESIGN



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS

高等院校艺术与设计公选课系列

# 卡通漫画的技巧与欣赏

朱广宇 / 主编

鲍铭莹 高诚 / 副主编

陈建君 林中柱 侯晴晴 / 参



ART & DESIGN  
ART & DESIGN



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS

本书从现代教学的角度出发,以卡通漫画人物为出发点,围绕卡通漫画的概论、卡通漫画的基础知识、卡通漫画人物的各部分表现、卡通漫画实例作画步骤、卡通漫画在商业中的运用、优秀漫画作品赏析六个部分进行了系统的论述。本书的特点是为初学者提供了卡通漫画实例作画步骤,清晰地演示了卡通漫画创作的每个步骤,讲解层层深入,循序渐进。本书内容充实,语言轻松活泼,图片生动形象,结构安排合理,通过大量的实例介绍了卡通漫画人物的画法。本书可作为高等院校动漫设计专业的教材,也可作为卡通爱好者、动漫爱好者学习卡通漫画的入门用书。

### 图书在版编目(CIP)数据

卡通漫画的技巧与欣赏/朱广宇主编. —北京:机械工业出版社, 2011.3  
高等院校艺术与设计公选课系列  
ISBN 978-7-111-33418-7

I. ①卡… II. ①朱… III. ①动画—技法(美术)—高等学校—教材  
IV. ①J218

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第021902号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑:宋晓磊 责任编辑:宋晓磊 安虹萱

责任校对:陈立辉 封面设计:鞠 杨

责任印制:杨 曦

保定市中国画美凯印刷有限公司印刷

2011年4月第1版第1次印刷

210mm×285mm·9.75印张·238千字

标准书号:ISBN 978-7-111-33418-7

定价:48.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心:(010)88361066

门户网:<http://www.cmpbook.com>

销售一部:(010)68326294

教材网:<http://www.cmpedu.com>

销售二部:(010)88379649

读者购书热线:(010)88379203 封面无防伪标均为盗版



# 前言

随着我国动漫设计专业的迅速发展和行业内设计水平的不断提高，为适应我国动漫设计教育不断发展的需要，编写一批符合我国国情的动漫设计教材可满足新世纪动漫设计教育的要求。学习卡通漫画技巧，既有趣又枯燥。每一个选择学习卡通漫画的人，几乎都怀揣着较为浓厚的卡通漫画情结，对这些人来说，从事卡通漫画工作是有趣的。然而，当真的下定决心成为一名职业卡通漫画工作者时，他就会感受到每一件卡通作品的问世，既要具备聪明和才智，还要付出高强度的、不断重复的甚至有些枯燥的绘画劳动。

现有的卡通漫画类读物比较多，且种类繁多，审美取向和受众群体不明确，基本都为欣赏类读物。集设计技巧、步骤、设计理念、作品欣赏于一体的，专门针对青少年受众群体的卡通漫画类科普书籍比较罕见。同时，现有的卡通漫画类图书基本趋于两个极端。一类是专门讲授电脑辅助设计的软件应用工具类图书，这类图书虽然系统介绍了卡通漫画应用电脑辅助设计的基本技法，但由于很多青少年没有接受过专门的电脑软件操作培训，多数人对此类图书望尘莫及，无法有效应用；另一类是纯鉴赏类的卡通漫画类读物，这类图书的内容多数偏成人化，审美情趣和取向不适合青少年这个受众群体，如果对此类读物鉴赏多了，反而会造成青少年审美层次过于成人化，极易导致其审美过早社会化、偏于庸俗化。更为重要的是，这两类读物都只能片面地满足读者受众群体的某一方面需求，或单纯鉴赏或单纯学习技法，而没有将二者有机地结合起来，尤其是电脑软件操作规程的难度和作品的审美导向性等，不适合青少年这个身心处在成长发育期的受众群体。

为此，我们在注重审美内容的符合性、审美情趣的健康导向性的原则上，针对青少年受众群体的卡通漫画普及进行了一定的探索。温州大学美术与设计学院的鲍铭莹老师与作者进行了浙江省社科联普及课题“青少年卡通绘画技巧与欣赏”的研究。本书正是该课题的研究成果，同时也是作者本着“图文并茂，鉴赏与学习并举，设计灵感的诱发与设计技法的传授有机结合”的原则，通过创作团队一起努力的结果，因为卡通漫画这种艺术创作与其他艺术创作的





差异，决定了卡通漫画艺术家不仅要具有非凡的想象力、灵动的幽默感，还应具备坚韧的毅力和良好的团队精神。在此，特向以下为本书提供作品的各位同行表示由衷的谢意（排名不分先后）：

杭蕾、陈莹、宋鹏飞、王馨妮、林佳、吴昊、圣诞狐、小龙、李庚、诸葛秦威、黄帝蓉、陈阳、毕伍海、徐茜、陈晨、季鹏程、吴彤、白玉洁。

同时，本书参考和借鉴了部分其他作者的研究成果，尤其如“卡通漫画在商业中的运用”等章节，列举了当前流行的卡通形象、动画海报和衍生产品等，由于时间仓促且工作量大，未能一一联系作者，如果原作者看到本书相关内容，还请联系出版社和编著者。我们在此先表示感谢，还将根据出版社相关规定支付稿酬。本书恐有一些不妥之处，敬请专家、读者批评指正。

本书各章节编写分工如下：

朱广宇，温州大学美术与设计学院副教授，负责全书统稿，与鲍铭莹、侯晴晴共同编写第5章和第6章。

陈建君，浙江理工大学科技与艺术学院老师，编写第1章。

高诚，杭州电子科技大学老师，编写第2章。

鲍铭莹，温州大学美术与设计学院老师，编写第3章、第4章，林中柱参与了第4章编写。

编 者

## 全国高等院校设计艺术类专业创新教育规划教材



- ★突出创造性能力培养的目标★
- ★突出专业交叉的理念★
- ★突出艺术与科学结合的精神★
- ★兼顾普及与提高相结合的原则★
- ★突出有利于本科教学、有利于学生复习的特点★

本套书为配合全国高等院校设计艺术创新型人才的培养和教学模式的改革。带动我国高等院校的课程建设水平和教学质量。加强新教材和立体化教材建设。组织编写了全国高等院校设计艺术类专业创新教育规划教材。为申报普通高等教育“十二五”国家级规划教材作选题储备。本套教材适用于环境艺术设计、视觉传达、工业设计、数字媒体等专业。

| 书名          | 书号                | 定价     |
|-------------|-------------------|--------|
| 设计素描        | 978-7-111-32986-2 | 38.00元 |
| 设计色彩        | 978-7-111-32463-8 | 58.00元 |
| 设计构成        | 978-7-111-31894-1 | 59.00元 |
| 设计史         | 978-7-111-32352-5 | 39.00元 |
| 设计概论        | 978-7-111-33720-1 |        |
| 人因工程学       | 即将出版              |        |
| 设计管理        | 978-7-111-33256-5 | 26.00元 |
| 形式语言及设计符号学  | 978-7-111-32974-9 | 38.00元 |
| 设计前沿        | 即将出版              |        |
| 图形与字体设计基础   | 978-7-111-33253-4 | 38.00元 |
| 计算机辅助平面设计   | 978-7-111-33508-5 |        |
| 计算机辅助产品造型设计 | 即将出版              |        |
| 视觉传达设计原理    | 978-7-111-33602-0 |        |
| 环境艺术设计图学    | 即将出版              |        |
| 工业设计图学      | 978-7-111-32625-0 | 49.00元 |
| 工业设计表达      | 978-7-111-33451-4 | 59.00元 |
| 环境艺术设计表达    | 978-7-111-33106-3 | 48.00元 |
| 环境艺术设计原理    | 978-7-111-32428-7 | 39.00元 |
| 景观规划设计原理    | 978-7-111-33521-4 |        |
| 产品设计原理      | 978-7-111-33000-4 | 38.00元 |
| 计算机辅助动画艺术设计 | 即将出版              |        |
| 计算机辅助环境艺术设计 | 978-7-111-33541-2 |        |

## 环境艺术设计实战教程

本套从书旨在对于当前环境艺术设计教育中许多不系统，不规范，不够深入的教学部分进行革新，力图把理论教育与实践教育有效结合起来，以实际项目串联课程中的所有知识点，将其按照市场操作顺序进行步步深入，实现教学以课程为重心的改革，更加强调专业的实用性和实践性，使学生以及环境艺术设计从业人员对环境艺术设计的方方面面有一个全新的认识，帮助他们更快地成长起来。

| 书名                      | 书号                | 定价     |
|-------------------------|-------------------|--------|
| 住宅室内设计手绘攻略-设计思维与技法表现的互动 | 978-7-111-33302-9 | 49.00元 |
| 住宅室内设计                  | 978-7-111-33249-7 |        |
| 商业空间展示设计                | 978-7-111-33470-5 | 36.00元 |
| 建筑装饰材料与施工工艺             | 即将出版              |        |
| 城市家具与环境设计               | 即将出版              |        |

# 目录

## 前言

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 第1章 卡通漫画概论            | 1  |
| 1.1 卡通漫画的概念           | 1  |
| 1.1.1 卡通漫画的定义         | 1  |
| 1.1.2 卡通漫画的属性         | 1  |
| 1.1.3 卡通漫画的起源         | 2  |
| 1.1.4 卡通漫画的发展         | 3  |
| 1.2 卡通漫画的风格分化         | 3  |
| 1.2.1 欧美风格卡通漫画        | 3  |
| 1.2.2 日本风格卡通漫画        | 9  |
| 1.2.3 中国传统风格卡通漫画      | 12 |
| 1.2.4 现代风格卡通漫画        | 16 |
| 1.2.5 现代风格卡通漫画作品欣赏    | 17 |
| 1.3 卡通漫画造型风格          | 18 |
| 1.3.1 卡通造型风格分类        | 18 |
| 1.3.2 中国动漫造型与欧美、日韩的差异 | 19 |
| 第2章 卡通漫画的基础知识         | 21 |
| 2.1 绘画的基础知识           | 21 |
| 2.1.1 速写              | 21 |
| 2.1.2 素描关系            | 22 |
| 2.1.3 绘画基础在卡通漫画中的运用   | 24 |
| 2.2 卡通漫画的工具与用法        | 26 |
| 2.2.1 工具              | 27 |
| 2.2.2 设备              | 29 |
| 2.2.3 工具材料的筛选         | 30 |

|                     |    |
|---------------------|----|
| 2.3 卡通漫画的基本表现规律     | 30 |
| 2.3.1 卡通漫画中的透视      | 30 |
| 2.3.2 卡通漫画中的构图      | 36 |
| 2.3.3 卡通漫画中的人体比例    | 45 |
| 2.3.4 卡通漫画中的人体结构    | 49 |
| 第3章 卡通漫画人物的各部分表现    | 58 |
| 3.1 头部表现技巧          | 58 |
| 3.1.1 卡通漫画中的脸型与性格   | 58 |
| 3.1.2 卡通漫画中的眼睛      | 63 |
| 3.1.3 卡通漫画中的鼻子      | 66 |
| 3.1.4 卡通漫画中的嘴       | 69 |
| 3.1.5 卡通漫画中的耳朵      | 71 |
| 3.1.6 卡通漫画中的头发      | 73 |
| 3.1.7 卡通漫画中整体头部动作表现 | 75 |
| 3.2 全身表现技巧          | 76 |
| 3.2.1 卡通漫画中的体型      | 76 |
| 3.2.2 人物的重心表现       | 81 |
| 3.3 四肢表现技巧          | 83 |
| 3.3.1 卡通漫画中的手       | 83 |
| 3.3.2 卡通漫画中的脚与鞋     | 87 |
| 3.4 服饰表现技巧          | 89 |
| 3.4.1 衣纹褶皱的种类       | 89 |
| 3.4.2 服装与身体的关系      | 91 |
| 3.4.3 褶皱的表现技巧       | 92 |
| 3.4.4 通过服饰表现人物      | 95 |





第4章 卡通漫画实例作画步骤 ..... 96

4.1 卡通漫画步骤概述 ..... 96

4.1.1 构思阶段 ..... 96

4.1.2 草稿阶段 ..... 96

4.1.3 定稿阶段 ..... 96

4.1.4 上色阶段 ..... 96

4.1.5 深入阶段 ..... 96

4.1.6 调整阶段 ..... 97

4.2 卡通漫画的绘制步骤 ..... 97

4.2.1 眼睛的绘制步骤 ..... 97

4.2.2 鼻子的绘制步骤 ..... 98

4.2.3 人物全身的绘制步骤 ..... 99

4.2.4 校园女生的绘制步骤 ..... 100

4.2.5 武士的绘制步骤 ..... 105

4.2.6 快乐小野人的绘制步骤 ..... 106

第5章 卡通漫画在商业中的运用 ... 109

5.1 卡通漫画的商业内涵 ..... 109

5.1.1 卡通漫画产业的商业性 ..... 110

5.1.2 当今卡通动漫产业的商业运作趋势 ... 115

5.2 卡通漫画在影视商业中的表现 ..... 119

5.2.1 卡通漫画与真人影视作品 ..... 119

5.2.2 卡通漫画与影视产业的商业元素 ... 121

5.2.3 主流影视商业的卡通漫画 ..... 125

5.3 卡通漫画在商业广告中的表现 ..... 126

5.3.1 卡通漫画在动画广告中的表现 ..... 126

5.3.2 卡通作品中的广告植入 ..... 128

5.3.3 卡通漫画在吉祥物设计中的表现 ... 129

5.3.4 卡通漫画在平面广告中的表现 ..... 130

5.4 卡通漫画在工业产品中的表现 ..... 131

5.4.1 卡通漫画在动漫周边产品中的表现 ... 131

5.4.2 卡通工业产品的营销方式与特点 ... 133

第6章 卡通漫画作品欣赏 ..... 135

参考文献 ..... 149



## 第1章 卡通漫画概论

### 1.1 卡通漫画的概念

#### 1.1.1 卡通漫画的定义

卡通漫画一般是指运用变形、比拟、象征、分镜式等简单而夸张的手法来描绘生活或时事，表达一个完整故事的多幅绘画作品，如图1-1-1所示。它的内容宽泛，风格各异，有较强的讽刺、歌颂、抒情、娱乐等方面的功能，并善于表达作者对世事人情的看法，传统漫画尤以讽刺与幽默见长，如图1-1-2中将美国报业大亨约瑟夫·普利策（Joseph Pulitzer）和威廉·伦道夫·赫斯特（Willian Randolph Hearst）的矛盾性格和强烈的讽刺意味描绘得栩栩如生。



图1-1-1 美国漫画家鲁道夫·德克斯（Rudolf Dirks）的漫画《捣蛋鬼》

#### 1.1.2 卡通漫画的属性

什么是卡通漫画的属性？漫画是视觉艺术，与其他绘画有着同样的共性，然而，它又不完全等同于其他绘画，它与其他绘画的根本区别在于它对事物提出看法并加以评论，同时还具有幽默的特性，如图1-1-3所示。因此，讽刺和幽默构成了漫画最基本的属性，漫画艺术就是讽刺和幽默的艺术，也是逆向思维的艺术。如图1-1-4中就描绘了一种能方便地拿到要用的钥匙的装置，避免了四处找钥匙的麻烦，幽默地传达了这种节省时间的方法。



图1-1-2 约瑟夫·普利策和威廉·伦道夫·赫斯特漫画像

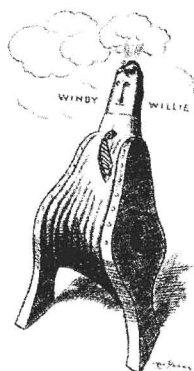


图1-1-3 威廉·伦道夫·赫斯特漫画像

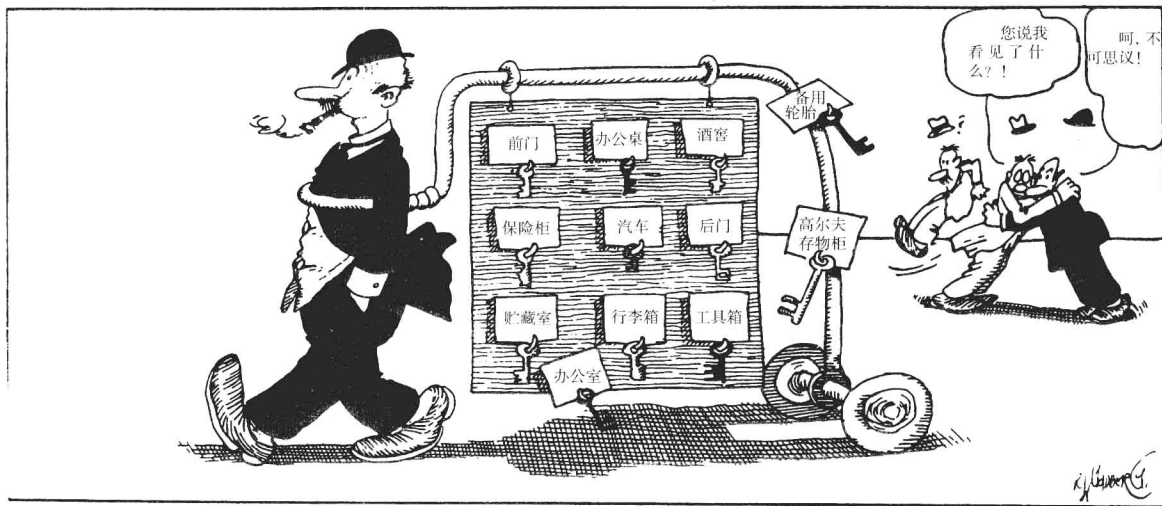


图1-1-4 美国漫画家鲁本·戈德堡 (Reuben Goldberg) 的漫画《魔鬼巴茨教授的发明》

### 1.1.3 卡通漫画的起源

“卡通”一词是由英文中的“Cartoon”音译而来。它在《牛津英语辞典》中的意思为漫画，尤其是指时事讽刺画，也指连环漫画和连环讽刺画，或指动画片。卡通作为一种艺术形式最早起源于欧洲。18世纪英国著名油画家、版画家和美学家威廉·霍格斯 (William Hogarth) (见图1-1-5) 以文字和图画创作的《浪子生涯》和《时髦的婚姻》(见图1-1-6) 等作品，创立了形象化故事叙述的连续性，首次把人们的活动描绘得如在舞台上表演一样，从而营造出戏剧性效果。他的这种创造与同时代的图解画有着明显的区别，由此而产生了一个新名词“卡通”(Cartoon)。1841年，著名的《笨拙》(Punch) 画报在伦敦创刊。这本著名的谐趣性期刊，在卡通发展史上占据着显著的地位。事实上，正是这个刊物的供稿人、著名画家约翰·里奇 (John Leech) 和编辑马克·吕蒙 (Mark Lemon) 将幽默讽刺画正式命名为“卡通”。同时，这本刊物





也是传统的卡通画向连环画过渡的重要桥梁。由于后来“气泡对话框”的使用，这些戏剧化的图示形式得到了社会的认同，“卡通”这一名词也逐渐流传开来。



图1-1-5 威廉·霍格斯肖像



图1-1-6 漫画《时髦的婚姻》

### 1.1.4 卡通漫画的发展

漫画作为独特的艺术门类，深受世界人民的喜爱，被称之为没有国界的世界语，并被艺术评论家们誉为“第九艺术”，漫画由此被提升到一个前所未有的高度。

作为绘画艺术的一个分支，漫画发展至今，已嬗变成了三种形态，即讽刺幽默的传统漫画、叙事的多幅或连环卡通漫画、探索性的先锋漫画。其中，连环卡通漫画是借鉴卡通手法、风格而编画的连环漫画。在连环漫画史上占有重要地位的漫画家之一是英国漫画家托马斯·罗兰森（Thomas Rowlandson），他对卡通艺术形式加以了精练；另一位是法国连环漫画艺术的先驱者乔治斯·哥伦布（Georges Colomb），他在连环漫画的题材上进行了创新，并通过奇特的角度和动作描写等手法来表现人物与情节，预示了连环漫画技巧的出现。

进入21世纪，中国卡通漫画发展方兴未艾，一批执著追求漫画艺术的漫画家们，努力寻求在新的历史条件下的漫画创作之路。

## 1.2 卡通漫画的风格分化

### 1.2.1 欧美风格卡通漫画

#### 1. 欧洲卡通漫画

前已述及，卡通作为一种艺术形式最早起源于欧洲。据史料记载，在意大利文艺复兴时期的著名画家达·芬奇（Leonardo Da Vinci）和英国产业革命时期的画家威廉·霍格斯的素描稿和油画中频频出现一些夸张变形的人物造型，尤其是威廉·霍格斯的代表作《浪子生涯》、《打瞌睡的教友》、《时髦的婚姻》、《性格与漫画》等，标志着近代西洋漫画的形成。到了19世纪后半叶，欧洲一些大都市纷纷创办漫画杂志，漫画家用讽刺幽默的画笔描绘都市生活以及为市民宣泄心中的情绪，深得人们的喜爱。他们当中最杰出的有威廉·霍格斯、詹姆斯·吉尔雷（James Gillray）和托马斯·罗兰森。



1841年,英国伦敦《笨拙》讽刺杂志创刊,成为欧洲漫画的一大支柱。《笨拙》早期最具影响力的是作者约翰·里奇创作的《布瑞克先生历险记》,改变了传统的单纯讽刺特征,使漫画更趋向于幽默的戏剧性,在19世纪的欧洲掀起了批判风潮,而这股风潮迅速席卷了整个世界,中国、日本也受此影响。

20世纪是卡通作品大发展的时期。在欧洲,英国的漫画《老虎提姆》在报纸上连载达20年。比利时漫画家埃尔热的《丁丁历险记》先是在报纸上连载,然后出版单行本,经久不衰。这部作品融合了纪实风格和幽默风趣的创作元素,使得《丁丁历险记》成为了漫画史上最杰出的作品之一,埃尔热也因此而步入了漫画大师的行列。

第二次世界大战期间,欧洲作为主战场之一,纸张、印刷和流通运输都受到限制,漫画难有作为。就在美国卡通走上商业化道路的同时,欧洲的漫画家和动画家们似乎依然在坚守着他们固有的艺术理念。但即使如此,这一时期的欧洲卡通也绝不乏经典之作。德国漫画大师埃·奥·卜劳恩的《父与子》(见图1-2-1)系列漫画被誉为德国幽默的象征,其声望很快就跨出了国界。

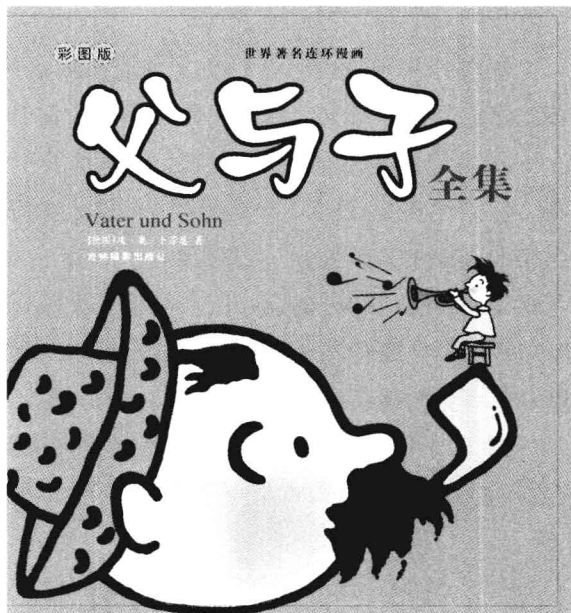
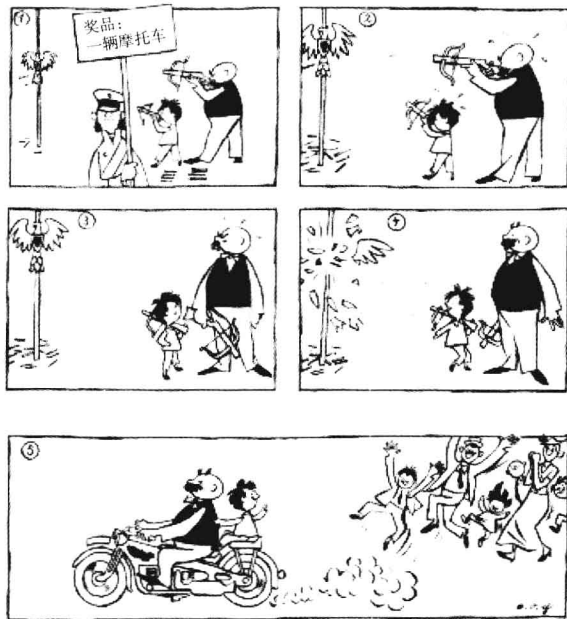


图1-2-1 漫画《父与子》

## 2. 美国卡通漫画

19世纪下半叶,随着欧洲移民不断涌入美国,原本流行于欧洲的卡通艺术也开始登陆美国。早在1840年,美国波士顿的D.C.约翰斯顿公司就出版了名为《杂碎》(Scraps)的单页画报,这可能是最早见于美国的卡通作品。

1883年,美国报业大亨约瑟夫·普利策在他的《纽约世界报》(New York World)上增设星期日特刊,运用彩色、插图以及漫画吸引读者。这些创新直接导致了1895年5月5日美国著名漫画家理查德·费尔顿·奥特考特(Richard Felton Outcault,以下简称奥特考特)具有历史意义的《黄孩子》(The Yellow Kid)(见图1-2-2和图1-2-3)的出版。当时的《黄孩子》虽不是今天人



们所定义的那种连环漫画，但是它的出现非常关键，因而约瑟夫·普利策堪称美国连环漫画之父。但不久之后，奥特考特带着“黄孩子”一起跳槽到了约瑟夫·普利策的竞争对手威廉·伦道夫·赫斯特拥有的《纽约新闻报》（New York Journal），这时《黄孩子》第一次具备了连环漫画新形式。卡通作品在增加报刊发行量上的作用，已经得到了广泛的认可，而上述两大报业的强力介入，无疑是给还处在幼年期的美国卡通注射了一针助长剂，自此美国卡通的发展驶进了快车道。



图1-2-2 1995年“美国报纸连环漫画诞生100周年”纪念邮票《黄孩子》



图1-2-3 漫画《黄孩子》

20世纪是卡通作品大发展的时期。面向少年儿童的故事和英雄的故事成为漫画的两大主力军。华特迪士尼公司（The Walt Disney Company，以下简称迪士尼）的动画片中的卡通形象“米老鼠”（Mickey Mouse）历经80余年至今仍然生机勃勃。除了米老鼠之外，米妮（Minnie Mouse）、布鲁托（Pluto）、高飞（Goofy）和唐老鸭（Donald Duck）等新形象也陆续出现在了迪士尼的动画片中，如图1-2-4所示。伴随着不断涌现的优秀作品和卡通明星，迪士尼在20世纪40年代初确立了它在卡通帝国中的霸主地位。

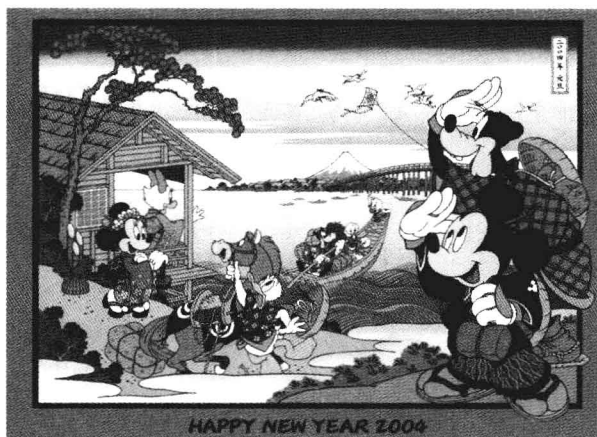


图1-2-4 米老鼠系列漫画

在20世纪30年代初，美国卡通漫画进入黄金时代。1938年6月“超人”（Superman）诞生。从此《超人》（见图1-2-5）连环漫画在世界连环漫画史上翻开了不朽的一页。在第二次世界大



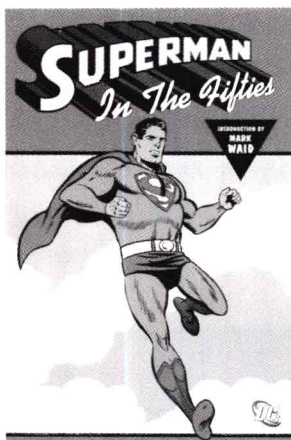


图1-2-5 漫画《超人》

战初期,《超人》引发了超级英雄连环漫画的狂热,从中获得最大利益的莫过于哈里·唐南费尔德(Harry Donenfeld)。哈里·唐南费尔德一手创立了至今仍极负盛名的连环漫画期刊王国DC漫画公司(DC Comics)。“超人”异乎寻常的成功导致了大量的效仿,战争题材无疑是当时期刊连环画的主流。这个时期出现的《超人》、《蝙蝠侠》(Batman)(见图1-2-6)、《神奇女侠》(Wonder Woman)、《美国正义会》(Justice Society of America)形成了举世闻名的美国超级英雄连环漫画的文化现象。对于“美国漫画黄金时代”,有这样一个精辟的描述:美国漫画的黄金时代就是超级英雄在廉价画报上横行的时代。这些超级英雄的共同特点就是拥有健美运动员般的身材和常人无法具备的超能力,不断地打倒邪恶又强悍的敌人来拯救世界。而

其中最具代表性和持续影响力的,恐怕就要算是超人、蝙蝠侠和蜘蛛侠(Spider-Man)(见图1-2-7)了。

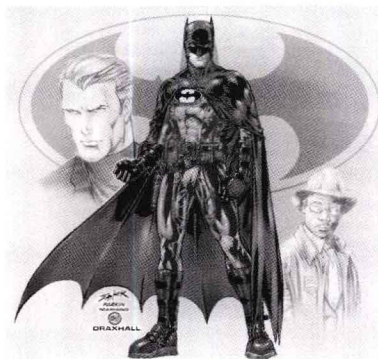


图1-2-6 漫画《蝙蝠侠》

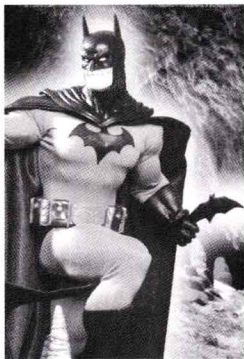


图1-2-7 漫画《蜘蛛侠》

随着卡通漫画在美国社会中的影响力日趋增强,美国漫画的发展也逐步走向了多元化,出现了教育漫画、科学漫画、西部漫画等新题材。1950年10月2日,美国著名漫画家查尔斯·舒尔茨(Charles Schulz)开始发表他的《花生》系列漫画(Peanuts)。在那以后的50年里,花生系列取得了空前的成功,先后被翻译成21种语言,在75个国家的2600余家报纸上刊登过。漫画的主角小狗“史努比”(Snoopy)更是成为了号称拥有“全球三亿五千万忠实读者”的超级漫画明星。《花生》的出现标志着美国漫画业中新势力的崛起。类似的成功范例还包括吉姆·戴维斯(Jim Davis)和他的《加菲猫》(Garfield)系列。

### 3. 欧美卡通角色造型风格

(1) 美式角色造型。美式角色造型结构严谨、线条简练、流畅、色彩厚重。在美式造型上,角色身上的花色、纹路、挂饰都比较简单,动作很丰富、体积感强烈。美式造型风格普遍比较夸张,弹性和张力非常大。造型多是以圆球体为主,这样可以加大其造型的弹性与张力,让造型在运动时空间更广,动作更加生动。

(2) 欧洲角色造型。欧洲角色造型风格幽默,力求个性张扬,蕴藏着丰富的信息。

总而言之,欧美角色造型突出人物性格,不同年龄层次的卡通角色风格都不同,有小孩看





的动画、需要家长陪同观看的动画和成人级动画，随着针对的年龄层次的增长，动画风格会越来越细致，越真实。

#### 4. 欧美卡通明星

**大力水手** 1929年1月17日，美国漫画家伊尔兹·西格（Elsie Segar）创作了“大力水手”卡通形象（见图1-2-8），出现在连载漫画中，一经推出，随即走红，风靡美国。爱吃菠菜并叼着烟斗的大力水手卡通形象是根据现实生活中的人物塑造出来的。在漫画中，大力水手吃了“大力菜（菠菜）”便力大无穷，这个情节在当时的现实生活中曾产生强烈的效应，美国在20世纪30年代的菠菜销量增加了33%，当地菜农们开始疯狂地种植菠菜。

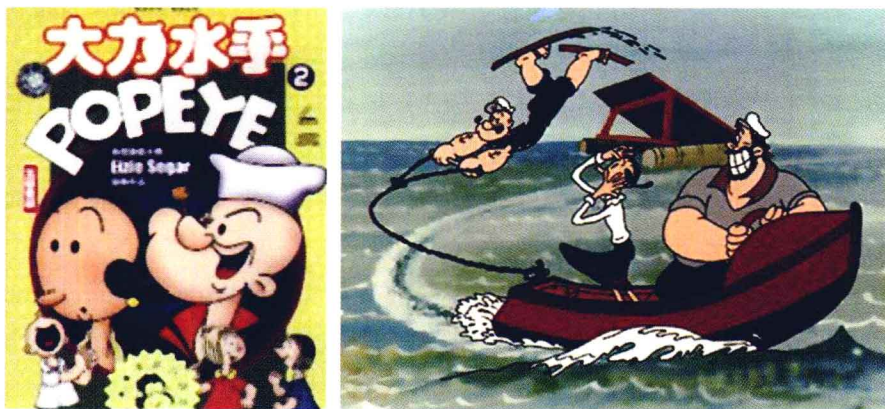


图1-2-8 漫画《大力水手》

**超人** 超人（见图1-2-9）诞生于1938年6月，出现在DC漫画公司的多种书籍中，还被改编成动画、电影、电视剧、舞台剧，影响深远。

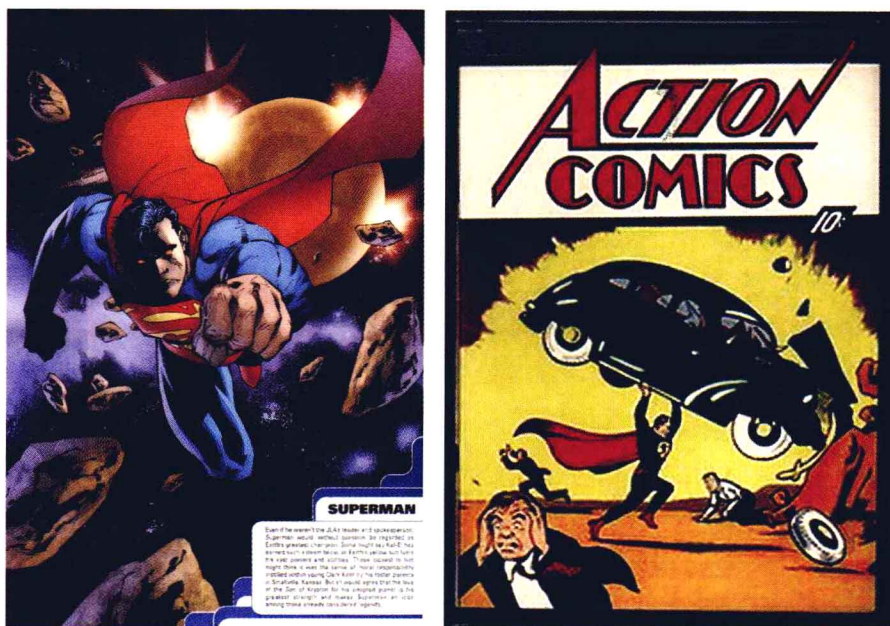


图1-2-9 漫画《超人》





图1-2-10 米老鼠卡通形象

**米老鼠** 米老鼠又称米奇老鼠或米奇) (见图1-2-10) 是华特·迪士尼 (Walt Disney) 和乌布·伊沃克斯 (Ub Iwerks) 于1928年创作出的动画形象, 是迪士尼的代表人物。1928年11月18日, 随着关于米老鼠的首部电影短片《汽船威利号》 (Steamboat Willie) 在纽约殖民大戏院 (Colony Theater) 上映, 米老鼠的生日便定为了那天。米老鼠在1928~1946年都是由华特·迪士尼亲自配音, 1946年起由吉姆·麦当劳 (Jimmy MacDonald) 取而代之, 1983年起由韦恩·阿尔维恩 (Wayne Allwine) 配音, 他是吉姆·麦当劳早期的助手。米老鼠的感召力和友善使其成为妙妙屋的中心人物, 而它的亲切和丰富情感使其成为史上最受欢迎的卡通形象。

由于弗洛伊德·戈特弗森 (Floyd Gottfredson) 天才的创造, 米老鼠形成了机智、勇敢、正直、善良、幽默、乐观的性格, 使米老鼠的故事惊险、曲折、生动, 极富知识性、趣味性, 尤其难得的是从它从不嘲弄人类的弱点, 而是竭力赞扬人性中光明崇高的一面, 因而具有永恒的魅力。20世纪30年代是《米老鼠》连环画的黄金时代。

**兔八哥 (Bugs Bunny)** 1936年在卡通片《波基猎兔》 (Porky's Hare Hunt) 中出现了一只机智的兔子, 这个形象大受欢迎, 于是导演本·哈戴维 (Ben Hardaway) 与卡尔·多尔顿 (Cal Dalton) 以这个形象为主角又制作出卡通片《兔子-嗯, 受惊-嗯》 (Hare-um Scare-um) 等 (见图1-2-11)。傲慢的举止、离群的独步以及溢于言表的优越感是兔八哥鲜明的性格。在反抗侵犯者时兔八哥表现得格外突出, 在每个紧要关头兔八哥都以机智战胜了对手。

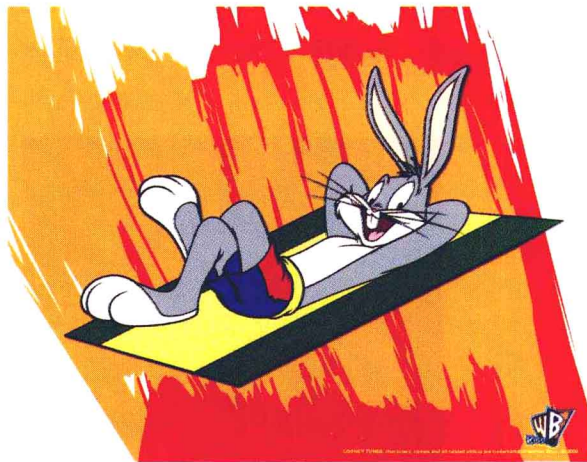


图1-2-11 兔八哥系列卡通形象

**辛普森一家 (The Simpsons)** 《辛普森一家》 (见图1-2-12) 是美国福克斯广播公司的一部动画情景喜剧, 由马特·格勒宁 (Matt Groening) 创作。该剧通过展现荷马·辛普森 (Homer Simpsons)、玛琦·辛普森 (Marge Simpsons)、巴特·辛普森 (Bart Simpsons)、莉萨·辛普森 (Lisa Simpsons) 和玛吉·辛普森 (Maggie Simpsons) 一家五口的生活, 讽刺性地勾勒出了居住在美国“心脏地带”的人们生活方式。该片从多个角度对美国的文化与社会、





人的条件与电视本身进行了幽默的嘲讽。在英国电视频道“第四频道”(Channel 4)2001年发起的“100个最伟大的儿童节目”及2005年发起的“100部最伟大的卡通片”的评选中,《辛普森一家》都名列榜首。另外,在“第四频道”2001年发起的“100位最伟大的荧屏形象”的评选中荷马·辛普森也名列榜首。该片被许多评论家看做是有史以来最伟大的卡通片。美国时代杂志(Time)在2000年将《辛普森一家》誉为20世纪最伟大的电视节目。



图1-2-12 电影《辛普森一家》海报

## 1.2.2 日本风格卡通漫画

### 1. 日本卡通的起源与发展

19世纪末,欧洲现代漫画被引进到日本。早在1862年,漫画杂志《Punch》日文版在日本横滨外国人居留地发行。1877年,日本明治时期的漫画杂志《团团珍闻》创刊。1924年,日本漫画大师麻生丰的长篇漫画《满不在乎的爸爸》开始在报纸上连载,引起社会关注。到了1930年,日本漫画家实户左行在《读卖周日漫画》上连载《飞速太郎》,把美国技法吸收到日本传统画法中,使日本漫画展现出新的面貌。

但第二次世界大战时期,由于日本参战,加上用纸不足等缘故,日本的漫画产业陷于衰退状态。而战后的社会条件却给日本漫画带来了生机,并且开始了手冢治虫(见图1-2-13)的时代。1947年,手冢治虫的漫画《新宝岛》(见图1-2-14)出版,他把电影的拍摄技巧,应用到漫画中,取得了巨大的成功。影响现代日本漫画历史的代表作品是他于1952年推出的《铁臂阿童木》(见图1-2-15),在杂志上连载达16年,并由他创建的“虫”工作室制成了日本第一部同名卡通片,从而奠定了手冢治虫在日本漫画界的地位。在他的影响下,一代代漫画新人脱颖而出,漫画读者遍及各个阶层和各个年龄段。



图1-2-13 手冢治虫



图1-2-14 漫画《新宝岛》