



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

中国高等院校美术专业系列教材

卡通造型设计教学

刘平云 编 著



人民美術出版社

江西美術出版社

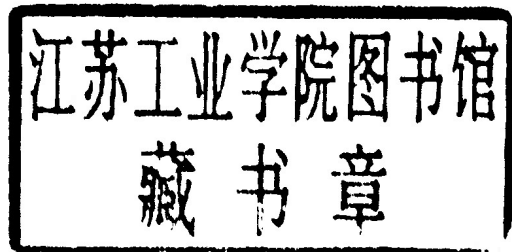


普通高等教育“十一五”国家级规划教材

中国高等院校美术专业系列教材

卡通造型设计教学

刘平云 编著



人民美术出版社
江西美术出版社

本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可,不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。
版权所有,侵权必究
本书法律顾问:江西中戈律师事务所张戈律师

图书在版编目(CIP)数据

卡通造型设计教学/刘平云编著. -南昌:江西美术出版社, 2008. 12
ISBN 978-7-80749-541-3

I. 卡… II. 刘… III. 动画-造型设计 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第198559号

高等教育“十一五”全国规划教材联合编辑委员会

主 任: 常汝吉

学术委员: 邵大箴 薛永年 程大利 杨 力

王铁全 郎绍君

副 主 任: 欧京海 肖启明 刘子瑞 李 新

曾昭勇 李 兵 李星明 曹 铁

陈 政 施 群 周龙勤

委 员: 吴本华 胡建斌 王玉山 刘继明

赵国瑞 奚 雷 雒三桂 刘普生

张 桦 戴剑虹 盖海燕 武忠平

徐晓丽 叶岐生 李学峰 刘 杨

赵朵朵 霍静宇 刘士忠 邹依庆

高等教育“十一五”全国规划教材

卡通造型设计教学

KATONG ZAOXING SHEJI JIAOXUE

刘平云 编著

出版发行 人民美术出版社(北京北总布胡同32号 100735 网址: www.artscbs.com)
江西美术出版社(南昌市子安路66号 330025 网址: www.jxfinearts.com)

E-mail jxms@jxpp.com

联系电话 0791-6566832

责任编辑 危佩丽

装帧设计 杨小鹃

责任印制 朱常蕴

发行 全国新华书店

印刷 深圳市福威智印刷有限公司

开本 889毫米×1194毫米 1/16

印张 7.75

版次 2009年1月第1版

印次 2009年1月第1次印刷

印数 3000

ISBN 978-7-80749-541-3

定价 42.00元

目录

Contents

上篇 教学进程

P02

第一章 教学笔记

一 关于卡通教学	02
二 关于教学特色	04
三 关于课题设置	05

P10

第二章 教学讲义

一 明确学习内容与目的	10
二 卡通概况	11
三 卡通角色的媒介应用	13
四 角色设计的创作特点	17

P24

第三章 卡通形象欣赏与分析

一 动画篇	24
二 漫画篇	26
三 主题教育篇	27
四 网络篇	29
五 游戏篇	30
六 玩偶篇	31
七 品牌角色篇	32
八 产业链建设的多元化	33

下篇 课题创作与赏析

P36

第四章 吉祥物设计

- | | |
|-------------|----|
| 一 吉祥物设计风格分析 | 36 |
| 二 课题设置与创作要求 | 40 |
| 三 作品展示 | 41 |

P49

第五章 生肖总动员

- | | |
|-----------|----|
| 一 课题设置 | 49 |
| 二 学生创作感想 | 50 |
| 三 作品展示与点评 | 55 |

P85

第六章 蔬果总动员

P92

第七章 系列角色设计

P110

第八章 生活之下

上 篇
教 学 进 程

第一章 教学笔记

一 关于卡通教学

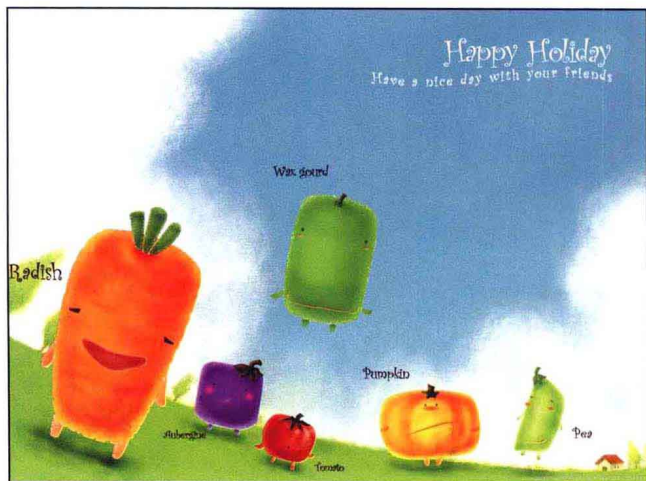
卡通造型设计在动画片中占有重要的位置，它就相当于电影中的主角与配角。电影制作的前期需要筛选主角与配角，同样，在动画片的制作前期需要努力“创造”出满足消费群审美意趣的主角与配角。而且随着动漫产业的蓬勃发展，消费者喜欢某一动画片或购买某一动漫周边产品，更多的是将注意力集中于那些他们所喜爱的动漫形象上。换句话说，就是那些被赋予了情感的动漫形象吸引了消费者，让他们喜欢并采取了购买行动，促成了该动漫品牌的繁荣。由此可见，卡通造型的优劣将直接影响到该卡通品牌的后续发展与市场前景。应对社会的发展需求，设计教育中在相关专业开设卡通造型设计课程成为一种必须。

《卡通造型设计》(Cartoon Images)在广州美术学院设计学院的教学计划中分为必修与选修两种教学方式，必修课目前主要在视觉传达设计系和数码艺术设计系开设，选修课则是针对整个美术学院展开的教学。

艺术设计专业学生的身份说起来有点特殊，他们既是未来的设计师，又是产品的消费者，也就是说他们既生产设计，同时又消费设计。动漫时代的到来，这些吃着麦当劳、喝着可口可乐、看着米老鼠和皮卡丘的电视长大的一代，在设计教学中他们自然而然地都会运用动漫手法来表达自己的设计和情感。而这也是设计所需，设计是拿来主义，打动消费者的设计元素和手法都将被设计所“挪用”，动漫形式的设计表现恰恰满足了这个时代背景下年轻的消费族群（包括他们自己）的需求。

卡通的表现已成为广告、包装、产品等应用设计的有效表现手法之一，“虚拟角色行销”也成为一

些品牌市场推广的手段，特别是近些年来“展会品牌”、“奥运品牌”等主题活动在中国的风起云涌，吉祥物的设计也成为业界及民众关注的焦点。这些都与视觉传达唇齿相连，于是作为视觉传达的设计教学，培养学生掌握一定的卡通造型技能成为一种必须。该课程通常开设在二年级阶段，作为设计基础课程，它所承载的任务就是承上启下，课程的目的就是让学生掌握一定的造型和表现能力，为后续设计课程的展开提供一种有效的表达方式。同时，这一课程的教学目的纯粹，语言表达直接，设计周期与设计规模都不大，适合视觉传达专业教学的时间规划。另一方面，该课程设置在教学要求上并不是退而求其次，造型设定对设计者的设计素质要求极高，形象的造型、动态、色彩、现代感、应用价值等方方面面都需要设计师去考虑。



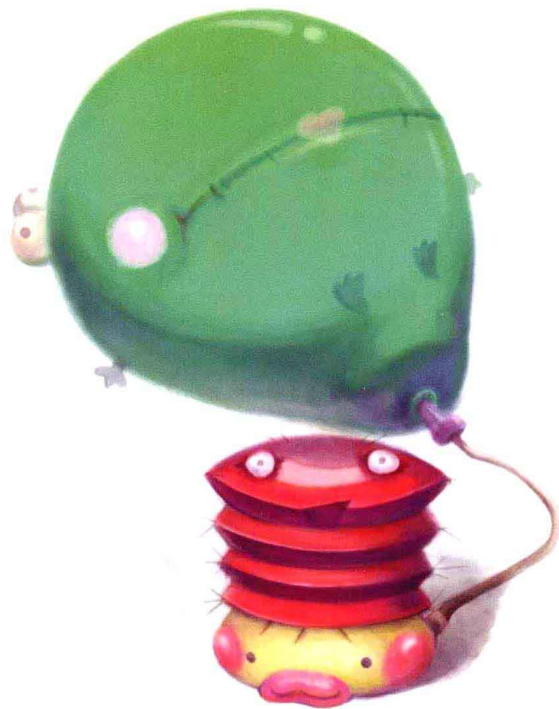
2003级装潢 吴锐



2003级装潢 余雪云

卡通造型设计的训练对于数码系动画专业来说更是“不可或缺”（数码系的课程名称为“角色设计基础”，动漫的诸多名称有待商榷，此处不展开讨论）。动画片的生产是一个庞大的工程，作为美术学院的教学来说主要精力是动画技法的表现，这其中又包括动画基础技法——造型与表现风格、动画的句法——动作设计与运动表现、动画的文法——镜头运用。我们还习惯将动画片的生产分成“三步曲”——前期策划、中期创作（包括制作）、后期推广，角色设计、场景设计是动画创作中的一个重要的初始环节，也是动画技法中的基础。该课程的目的是通过有序的方法训练，让学生掌握一定的造型与表现技巧，同时以国际动画大片为模板，为角色制订相应标准，让学生掌握动画前期设定的一些要素，为其他动画专题课程打好基础。

另外，在本书收录的课程作业中，很大一部分是全院选修课上不同专业的学生完成的作品。全院选修课程已经成为广州美术学院本科教育课程安排的重点，目的是让学生们可以跨专业地选择自己喜欢或想去尝试的领域，从而获得更全面和广泛的知识。笔者在全院开设《卡通造型设计》（2008—2009学年更名为《动漫角色设计》）选修课已好几个年头，每次课程都吸纳了许多其他设计专业和国画、油画、版画等非设计学科的学生进入课堂，他们在创作的过程中，都充分展示出其所属专业的特色，不同专业的同学相互之间都给了对方许多惊喜，作品呈现百花齐放的态势。我想这正是选修课程的魅力所在，他们的作品固然也成为本书不可或缺的一部分。



2006级动画 陈佳瑜



2006级动画 张春丽



二 关于教学特色

作为设计基础课程,通过课堂讲解与课题训练,使学生掌握一定的造型能力,这是本课程的重要任务之一。同时,作为大学的设计教育,应更多地训练学生的思维能力,让他们在掌握基本方法的基础上更多地发挥自身的主观能动性。不长不短的几年教学经历,也是笔者不断摸索有效的教学方法的一个历练过程。在这个过程中,尝试过好几种训练方法,包括如何激发学生的创作潜能,这些方法在本书的其他章节将逐步提及。也许走了弯路,也许还没有找到最好的教学方式,何况时代与事物是变换的,只有不断求变才能立于不败之地。

卡通造型设计,从字眼上就能理解到这是一门商业艺术设计课程。在教学中有一点必须让学生清楚,既然是设计作品,在一定程度上都将受到应用媒体的制约。于是,本课程在提高卡通创意设计与表现能力的同时,还通过对实际成功商业案例的讲解,让学生简单了解卡通形象在印刷、出版、影视、游戏、周边产品开发等媒体中的运用,使其明确定位在设计中的重要性。

课程注重理论与实践相结合的原则(好像所有课程都这么说的),课程开始通常以讲解为主,让学生了解到卡通的历史、发展、现状等理论知识,同时设定与理论研究相关的小课题,以提高学生的理论水平。课程中期通过讲解创意特点和造型方法,学生进入动手阶段,通过课题训练在实践中发现问题并及时加以解决。课程进行中,要求学生自己上讲台讲解自己的设计稿,相互提出建议,鼓励观念的碰撞,最后由老师给出综合点评。利用这种方式可以加强教学互动,也可以增强学生的参与感。

网络的发展也给教学交流提供了极大的便利。在以往,教与学通常仅限于课堂,课后的教学交流由于条件所限,机会并不是太多。这些年随着网络的普及,QQ、论坛、个人邮箱等免费网络产品逐渐成了教学交流的必备品,构筑起一个新的沟通平台。利用这些设备进行课后辅导,极大地跨越了时间和空间上的限制,学生们可以把遇到的问题及时发到论坛或QQ群里,每个人都可以就问题发表自己的意见,老师也给出相应的建议和修改意见。这种方式一方面是让问题能够得到及时的解决,更重要的是同学们通过积极参与能够领悟到更多的新知识,达到资



网络交流

源和信息共享的最大化,成果显而易见。

当然,这一新的交流方式也给老师提出了更高要求。客观事实是,教师不可能总是在线,此时学生向老师提出的问题就无法得到及时的解答。即使每天约定好统一上线时间,在学生多问题多的情况下,也很难达到满意的效果,势必也会给教师增加巨大的工作量。

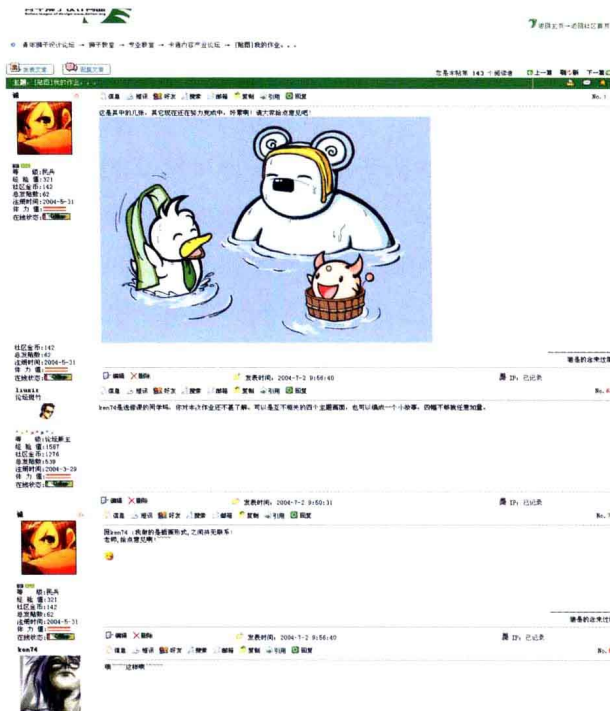
三 关于课题设置

最近的一次课程,除了一如既往地贯彻卡通教学的基本要求之外,在教学课题的设定与安排上,作了比较大的改动。这些改动并不是信手拈来,而是“有法可依”。笔者担任美术学院的卡通造型设计教学已5年有余,在每一次的教学实践中都尽量作一些新的尝试,而在这每一次的尝试中又或多或少地发现了一些问题。在相关老师的帮助下,通过自己不断地总结和反思,逐步地针对这些问题作出了相应的调整,包括教学方法、造型手法等多个方面。直到近几次的课程节奏与课题安排,在个人看来还算得上是一个比较完善且行之有效的教学计划。在此结合笔者的教学思路和学生作业,将整个的教学进程在此展示。需要说明的一点是,接下来的这些课题设置,在课程时间段允许的情况下,这些课题都将让学生逐一涉及到;而课程时间偏短时,将根据实际情况剔除其中的一或两个小课题,以保证课题进展的质量。

在整个《卡通造型设计》教学过程中,设置了以下几个训练环节。

(一) 问卷调查

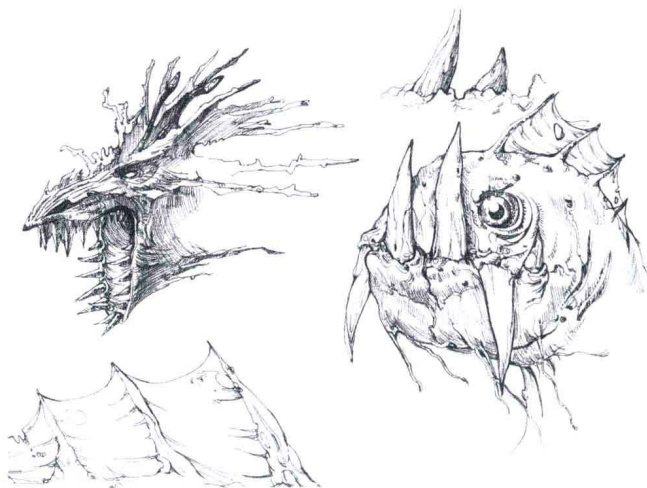
作为卡通教学,学会和学生交流是一个十分关键的问题,卡通动漫在目前来说绝对是一个年轻人的话题,也正是目前这帮大学生年龄层的最爱。作为大学教育,一个有趣的特点就是教师面对的是永远年轻但时代不同的学生,不同的时代有着各异甚至迥然不同的价值观和人生观,正接受课程的他们在想些什么、有什么兴趣爱好都将极大地影响到授课的节奏和方向(起码对卡通教学是这样)。本次授课针对这



网络交流



《天天练》2004级建环 陈才喜



《天天练》2004级建环 梁琦静

一特点，特别设定了一份问卷调查，在讲课的第一天发给学生们每人一份，调查内容包括QQ名、崇拜的虚拟偶像、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能更好地了解学生的心里所想、兴趣爱好等等，为下一步的教学交流做好充分的准备。同时，通过对一些常规问题的统计，可以发现一些有价值的信息。如问卷中有一项是“你最喜欢的动漫作品有哪些”，一项简单的问答题，个人回答起来不费吹灰之力。说者无意，听者有心，将这些信息综合起来分析，得到的结论是各类动漫作品（包括产品）的市场占有率与受欢迎程度清晰地呈现了出来。当然，从这几年的调查来看，日本动漫依然占据绝对优势且丝毫无减弱之势，看来中国动漫还得在目前蓬勃发展的基础上再加倍努力，才可能挽回消费者的心，占领未来的更广阔的市场。

（二）天天练

经过几年的教学积累，发现目前同学们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，形成很少甚至不动手画草图的境况。在卡通造型训练中，手绘又是一个相当重要的过程。之前的教学中，只是口头要求同学们加强手绘的训练，但实际效果并不明显，很多同学还是习惯性地直接用电脑进行绘画和设计。本次课程考虑到这种情况，以“天天练”的课题形式要求学生每天必须完成一定的手绘练习，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就觉得有些过于硬性要求，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；还有从来就很少动手作草图的第三类同学，这时就必须按要求完成作业，带来的好处就是得到了及时的手绘训练。

天天练的具体要求是：

1. 表现手法的选择

每天在两张A4纸上完成纯手绘的造型练习，色彩、绘图工具、纸质上没有具体要求，同学们可以按照自己的喜好进行选择，黑白、彩色均可，铅笔、钢



《天天练》2005级水彩 杨冰冰



《天天练》2004级壁画 毛丽茹

笔等工具不限。

2. 原创与临摹的选择

根据自己的能力和喜好,自行决定原创或临摹。作业量的要求是每天两张,由于同学们的造型基础参差不齐,一些基础好的同学可以考虑自己创作,几个星期下来,将获得数量颇丰的创作手稿;而另外一些基础差的同学,为达到基本的作业数量和质量,可以选择临摹为主,把该课题作为锻炼自己手绘能力的机会。前面已经讲到,本课题的目的是让学生勤动手,创作或临摹并不影响教学的要求和评分。

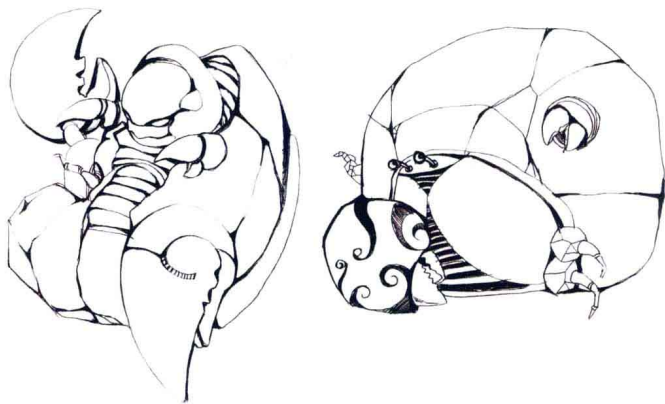
3. 题材的选择

表现手法不限,原创或临摹也不限,唯一的限制就是必须是动漫方面的绘画。在此基础上,鼓励多种风格的尝试,比如之前喜欢日本风格的漫画,建议在此次课程中多练习其他风格的卡通表现。多了解动漫风格,多尝试表现形式,有百益而无一害。

(三) 经典卡通形象分析

艺术设计专业的教学通常都重视视觉,轻文字。因为我们已习惯这种情况:在广告公司或相关设计公司里,美术专业毕业的学生就做视觉设计,撰写文字的任务就交给传播或相关专业的学生去完成。听起来似乎是一个完美的搭配,但是,对于艺术设计专业的学生来说,单一的思维能力的培养将造成学生后劲不足的弊端。我们知道,艺术设计(包括美术)的思维训练更多的是图形思维和感性思维,在创作过程中是凭感觉的,用图形表达个人的设想,寻找最后的灵光一现。很多同学就是习惯于这种比较自由的创作方式,而轻视文字的表达,甚至是理性的思维训练。近几年来,广州美术学院艺术设计方向的教学逐步开始重视学生文字能力的培养,如视觉传达系就开设了文案撰写和营销传播等课程,设计学专业也开设了设计策划课程,目的就在于提高学生的思维方法和文字表达能力,使学生在今后的设计实践和社会竞争中有更好的表现。

以往的卡通教学,更多的是培养学生的造型和图形表达能力。在本次卡通形象设计教学中,增加了一个欣赏与分析的环节,有意地提高学生的语言组织与分析作品的的能力。老师先针对全球各类卡通进行风



《天天练》2003级教育 刘伊格



《经典卡通形象分析》2004级染织艺术 王祺

格的分类,使同学们了解到不同地区和民族风格各异的卡通作品和卡通形象。在同学们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作出相应的分析。在选材上,由于个人喜好和资料获得的途径不同,有些学生喜欢看卡通片或漫画书籍,可以从卡通作品着手,如某一卡通动画片,或者是一些漫画绘本;而有些学生喜欢卡通形象或卡通产品,就可以以动画片中的某一角色入手,以其为链条,完成一系列的资料整理和分析。同时,要求十大作品(形象)要有一定的代表性和知名度,这样才能展示出经典的魅力,也容易让观者理解。

该课题的具体要求如下:

题目1. 十大经典卡通作品资料收集、整理与分析

内容要求:

a.海报(数量不限)。通过网络或书籍找寻相关宣传海报或壁纸。

b.剧情介绍。了解所选择的作品的背景资料与剧情,并通过自己的整理以简短的语言文字将剧情进行描述。

c.入选理由。作品能入围一定有它的原因:是曾经激励过自己,还是契合了你心中的梦想?以随笔形式写下你选择该作品的理由。

d.国际式、东方式各四部,欧洲式两部。为了保证大家对各类风格都有所了解,不能只选择某一国家或某一类风格的作品进行分析。

交稿要求:将所有资料有序地排列在版面里,以PPT或WORD格式递交。

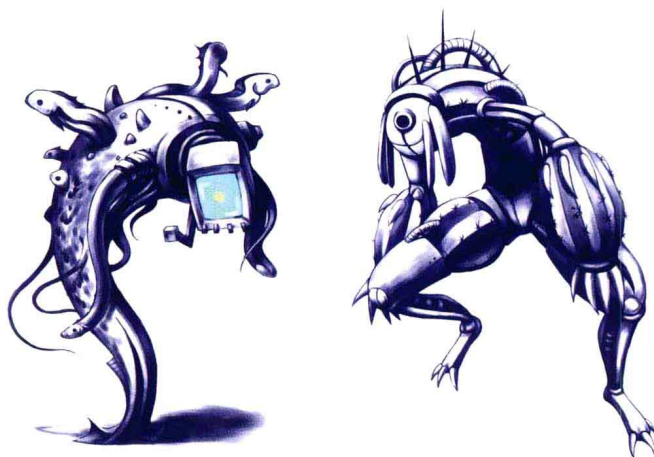
题目2. 十大经典卡通形象资料收集、整理与分析

内容要求:

a.形象图片(数量不限)。通过各种渠道收集所选形象的各类图片,画面、壁纸、周边产品照片等均可。

b.角色简介。其所在影片或动漫绘本中的性格介绍、角色关系介绍。

c.入选理由。通过个人的分析,有感而发地阐述



《形象设计》2005级水彩 林 敏



《形象设计》2006级动画 陈佳瑜



《形象设计》2003级装潢 陈 珊

其入选的理由。

交稿要求：将所有资料有序地排列在版面里，以PPT或WORD格式递交。

（四）主题卡通形象设计

本课题的重点是解决造型的问题。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，或是将故事背景进行篡改，或是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，或是拟人，或是Q版；“二合一”、“四合一”等类似主题，就是抽取现实生活常见的几个物种进行设计加工，创造出人们未曾见过的新物种……

课题的布置必须考虑教学的节奏和有效性，本课题通常在完成了前面三个课题后布置，也是最后一个课题，但它却是整个教学时段中最重要，也是最有训练价值的一个环节，之前的“天天练”也是为了这个课题作铺垫，从之前的“临摹”上升到本课题的“创造”。在主题的选取上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。课时量的安排通常是两周（32课时），再根据当时具体课题的难度适当调整课时量。

在这一课题的表现手法上，至于用手绘还是用电脑制作就不作硬性规定了。而且不要求一定要从手绘开始然后电脑上色，习惯用绘图板的学生完全可以无纸化作业，从草图到正稿制作都在电脑上完成。此时铅笔和电脑都是表现工具之一，应尽量发挥学生的个人特点，用自己最喜欢或是最想尝试的方式去解决问题。



《形象设计》2005级水彩 杨冰冰

第二章 教学讲义

一 明确学习内容与目的

(一) 学习内容

卡通漫画的平面表现通常有单幅、四格、多幅等多种形式，牵涉到的工作有剧本、角色、场景、构图、绘制、平面设计等；而一部卡通动画片的制作，一般要分为企划、文字剧本、故事脚本、角色造型设定、场景设计、原画、动画、后期编辑等步骤，工程更是浩大。一部成熟的商业动画片通常由一个训练有素的团队来完成，个人完成的通常是一些短小精悍的“实验片”或“独立片”。

顾名思义，本课题要解决的问题是“造型设定”，即角色设计（Character Design）。这里所讲的“角色设计”限于以视觉图像为媒体的角色，即仍属于“Illustration”（插图）范畴，不包括小说、电影、戏剧中的角色。在动画片创作中是根据故事的需要，将登场角色的造型、服饰装扮一一设计出来，并画出他们之间的高矮比例、各种角度的样子、脸部的表情以及他们使用的用品等。本次课程里，我们的故事脚本是虚拟的，存在于各自的脑袋里，每个人都有自己的发挥空间。

(二) 学习目的

动漫市场的迅猛发展，反映出人们对动漫产品消费的需求量在增加。境外动漫市场的繁荣与动漫作品的“入侵”，给中国原创动漫敲响了警钟，中国动画教育与原创动漫作品亟待崛起。同时，随着消费习惯的改变，卡通的表现已成为广告、包装、产品等应用设计的有效表现手法之一，作为未来的设计师掌握一定的卡通设计技能也成为一种必须。总结为一句话，面对目前良好的动漫消费需求，不同的专业都应有所准备。这就是本课程开设的目的：培养学生掌握一定的卡通造型基础，了解动漫的历史、现在与未来，以适应不同专业的需求。

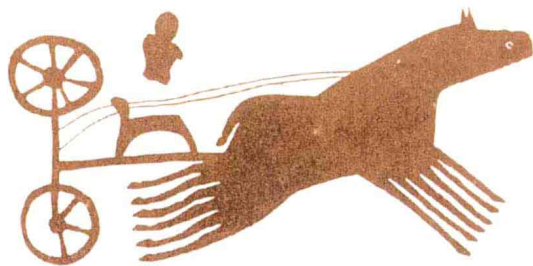


图2-1 马拉车岩画



图2-2 大闹天宫



图2-3 小蝌蚪找妈妈

二 卡通概况

（一）引子——几个名词的讨论

大家可能会发现一个有趣的事情，就是我们不断地在重复“卡通”、“漫画”、“动画”等几个名词。关于“漫画”应该没什么争议，在名称上它来源于英文“COMIC”，主要以静态画面呈现，以印刷媒体的方式展示。但是，在“动的画面”方面，为什么我们有时说“卡通片”，有时候又说是“动画片”，它们有什么实质性的区别吗？

笔者针对此问题找寻了不少资料，发现并没有太多人刻意将这两个名词并置在一起讨论，更多的是各说各的理。有些对“卡通”作出了精辟的阐述，有些又针对“动画”大肆解释一番，将两者拿起来对照，其实相差无几。最后，笔者找到了一个有价值的说法：早些年前美国华纳公司旗下有CARTOON NETWORK这样一个品牌，由于它做得非常成功，就成就了CARTOON这个词，在很长的一段时间里，人们把这个词作为“会动的画”的代名词；随着美国迪斯尼和NICKELODEON（尼克）儿童频道的发展壮大，以及日本、韩国很多新兴的动画厂商的兴起，他们都想为自己创造一个品牌，逐渐地不再使用“卡通”这个名词，而将其改名为“动画”，英文叫“ANIMATION”。

原来只是一种树立自我品牌的竞争，范畴其实是相同的，就好像中国原创动画片在很长一段时间里是叫作“美术片”的，现在又重“动画片”了。或许是我们过于较真，无关痛痒的事情被提起来大肆讨论，权作表明我们的一种刨根问底的研究精神吧。

（二）卡通的历史

以上我们就动漫的名词作了一个讨论，了解到许多不同的相关名词与说法。针对卡通的发展，我们以下面这个版本来进行讲解。

卡通漫画的英文“CARTOON”，意指“漫画”、“草稿”、“动画片”，我们理解的卡通通常是指夸张、简单、前卫以及一些说不清的新鲜事物，所以广义上的卡通范畴十分广泛，二维和三维卡通片、各类漫画、游戏角色设计等都可统归于卡通。



图2-4（左上） 哪吒闹海

图2-5（左下） 黑猫警长

图2-6（右上） 雪孩子

图2-7（右下） 三个和尚



图2-8 阿凡提的故事



图2-9 史努比



图2-10 加菲猫

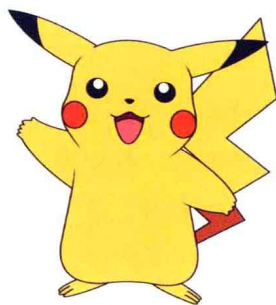


图2-11 皮卡丘



图2-12 多拉A梦



图2-13 巴巴爸爸



图2-14 阿童木

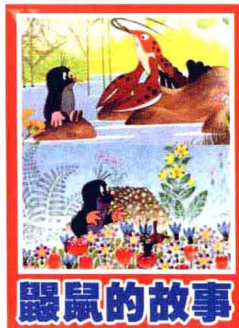


图2-15 鼯鼠的故事

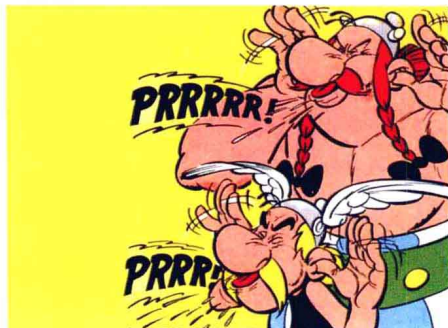


图2-16 阿斯泰里克斯

CARTOON这个名词源自几百年前的意大利语“CARTONE”，是纸盒、纸板的意思，当时的艺术家常在一些便宜的纸盒上描绘简单的形象和素描，这些都很好理解。但是卡通这种艺术表现形式究竟从何时开始却很难确定。按照卡通定义的标准，一万年前的西班牙阿尔塔米拉洞穴内的“马拉车岩画”也可算是卡通漫画的表现形式（图2-1）。先人为表现马的奔跑速度，多画了两倍的马腿，这种表现手法在当今的卡通画中也经常使用。

再谈一谈中国的漫画历史。类似的表现形式在中国最早称之为漫画，多指政治性的讽刺与揭露。从真正作为一种表现手法的时候算起，不足百年的历史。清朝末年，陈师曾在上海刊行的《太平洋报》上有即兴随意之作，但当时战火连连，刊物散失，难窥全貌。到了上世纪20年代中期，漫画家丰子恺先生创作的画刊载于《文学周报》，编者特称之为“漫画”，漫画之名始见于大众。几十年来中国陆续产生了一大批漫画家，其中包括丁聪、华君武、张乐平等，他们的一些作品至今仍让人们津津乐道。

在动画片的制作上，新中国自建立以来也拍摄了许多脍炙人口的卡通影片，如大型动画片《大闹天宫》，由万籁鸣和他的兄弟导演，于1964年制作完成，先后获得第二届中国电影百花奖最佳美术片奖以及多项国际大奖，而且至今仍是动画专业人士研究探讨的话题（图2-2）。还有如木偶片《孔雀公主》、水墨动画《三个和尚》、《小蝌蚪找妈妈》以及《雪孩子》、《阿凡提的故事》、《哪吒闹海》等，都得到了观众的喜爱与认可，也可说是曾经辉煌（图2-3～图2-8）。

（三）经典卡通角色

此处我们以国别进行分类作一简单的描述，更多的卡通形象的欣赏与分析我们将在后面的课程中涉及到，并且是以另外一种分类方式进行详细阐述。

自1928年迪斯尼创造了米老鼠并创作出第一部动画片到今天，动画片走过了几十年的时间，世界各地已产生了许多让我们耳熟能详的经典动画（卡通）形象。

中国的有三个和尚、阿凡提、哪吒、黑猫警长