

全国师范教育专业用书
学前教育专业职业技能

卡通人物 教学



涂永录 著
中国美术学院出版社

全国师范教育专业用书
学前教育专业职业技能
卡通人物教学

涂永录 著

KATONGRENWU



中国美术学院出版社

责任编辑：毛 羽

装帧设计：涂霞艺 陈 磊 龙 飞

责任校对：星 星

责任出版：葛炜光

图书在版编目 (C I P) 数据

卡通人物教学 / 涂永录著. — 杭州 : 中国美术学院出版社, 2012.2

ISBN 978-7-5503-0225-9

I. ①卡… II. ①涂… III. ①动画: 人物画—绘画技法—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第016379号

卡通人物教学

涂永录 著

出品人：傅新生

出版发行：中国美术学院出版社

地 址：中国·杭州南山路218号 / 邮政编码：310002

<http://www.caapress.com>

经 销：全国新华书店

制 版：杭州东印制版有限公司

印 刷：浙江兴发印务有限公司

版 次：2012年3月第1版

印 次：2012年3月第1次印刷

开 本：889mm×1194mm 1 / 16

印 张：9

字 数：90千

图 数：800幅

印 数：0001—5000

ISBN 978-7-5503-0225-9

定 价：30.00元

著作权所有，请勿擅自用本书制作各类出版物，违者必究

出版说明

美术课程是我国高等院校学前教育专业学生的一门专业必修课。它是培养学生美术素质与综合素质，并具有较强动手能力要求的素质教育课程。

卡通画是学前教育专业美术课程中学生的一门专业必修课，其教学目标是通过本课程的教学，使学生在理解和掌握卡通画基础知识和基本技能的前提下，提高自身的整体素质、审美能力、造型能力和动手能力。

《卡通人物教学》教程是编著者根据全国高等院校学前教育（幼师）本（专）科教育教学规律特点，以及国家教委提出的教师基本功训练要求而编写的，突出学生职业技能训练，培养学生操作演示技能、设计制作技能等综合职业能力。教程编著的体例包括：课程标准、学习情境设计、知识、原理、技法、步骤、实训、运用等。各内容之间既相对独立，又有紧密的联系。

本教程最大的特点是把卡通画化难为易，卡通形象简洁，易懂易学，寓教于乐。教程力求汇集大量的信息资料，融科学性、知识性、趣味性为一体，突出教育教学运用，图文并茂，有较强的针对性和实用性。

前言

卡通艺术自诞生以来一直深受大家的喜爱。卡通形象亲近自然,可爱生动,趣味横生。它比其他艺术形式更易理解、易掌握,它已进入全世界的各个角落,成为一种世界文化。可以说,今天是卡通时代。

卡通,是少年儿童绘画中的一朵奇葩。它是一种真正属于少年儿童的精神食粮,直观易懂,风趣幽默,寓教于乐。它因少年儿童的需要而产生,因少年儿童的发展而存在,随少年儿童的成长而成熟。

卡通画以多元的技法和较少的束缚,为少年儿童、成人自由地表现自己的思想提供了工具。它的绘画过程不仅仅是一种游戏,更是一种享受与乐趣。少年儿童钟情于卡通艺术的独特魅力,他们迫切地希望了解和掌握卡通画的技法,正如前苏联著名教育家、心理学家赞柯夫说的“对所学知识内容的兴趣可能成为学习动机”,我们要更好地培养和呵护少年儿童学习卡通画的兴趣。兴趣是最好的老师,有了兴趣,少年儿童在绘画时会忘却疲劳和时间,能克服困难,并能逐渐提高卡通绘画技巧与水平。因此,卡通画是一门给少年儿童带来快乐的艺术。

对于少年儿童而言,卡通还是一种最有吸引力和渗透力的动画娱乐。今天,卡通动画已经融入少年儿童的生活里。他们喜爱动画,对某些动画形象如数家珍。他们好奇、好动,富于幻想,他们喜欢画有趣的活动对象,而卡通动画的形象都是一些可爱美丽、神态灵动、个性鲜明的“白雪公主”、“哪吒”、“喜羊羊”等,这些都能让他们置身其中、爱不释手。

人们常运用拟人、夸张、变形、删减、添加等造型手法进行卡通形象设计,这些形象具有或机智、或幽默、或讽刺的艺术特征,表现形式多为象征图画。这些图画的特点是高度概括,极度夸张,大幅度变形。正因为有这些特点,卡通使人们解开束缚,只要有适当的卡通绘画技巧介绍,就能为生活进行形象艺术设计服务。无数的画册、儿童书、作业本、铅笔盒、书包、衣帽服饰、贴纸等等到处都有卡通形象,

哪怕是一封信、一张贺年卡、一本笔记本,都可以用卡通画来装饰。同时,还可以用卡通画叙述故事,反映愿望,与同龄人交流,它实现了真正意义上在各个艺术设计领域中的广泛应用。

更值得重视的是,把卡通绘画运用于各科教学上,能发挥巨大的教育教学功能。生动传神的卡通,配以精要的文字说明,用板书形式来辅助各科教学,有利于提高课堂教学效率。在各科教学板书中,形象活泼新颖的卡通,可以吸引学生的注意力,激发学生的学习兴趣;简洁直观的卡通,可以突出教学重点,便于学生理解和记忆;科学严密的卡通,有助于发展学生思维,启迪学生智慧;灵动美观的卡通,有利于培养学生的审美情趣。总之,在教学中,运用卡通板书可以突出教学重点,突破教学难点,优化教学过程,使教学过程化繁为简,化难为易,收到吸引学生注意力、激发学生思维、培养学生审美情趣的良效。同时,它还利于培养教师创造性地使用教材的能力,有效提高课堂教学效果,提升教师的教学水平。

本书作者涂永录副教授,任教于杭州科技职业技术学院艺术学院,在三十五年教学实践中,对绘画基本知识、技法教学的研究颇具心得,已出版了十四本美术知识、技法及其运用等专著,影响甚大。基于此,作者从现代职业人必备的技能出发,为满足全国高等院校学前教育专业、动漫专业的学生和广大教师进行各科教育教学基本功训练的要求,出版《卡通人物教学》教程。本教程将全面系统地概括卡通画各个方面的知识、技能技法,以及卡通画在各科教育教学、平面艺术设计、动画艺术设计中的运用,还提供了几千例中外精美卡通形象,文图互参,简明清晰,并列举各科教学应用,将会在学生潜能开发、发展引导,教师教育教学创新上起很大作用。

愿本书能对学前教育专业学生,中小学、幼儿园教师有所裨益。

目录

出版说明

前言

第一章 课程标准

一、教学目标	2
1. 知识目标	2
2. 能力目标	2
3. 素质目标	2
二、教学模式	2
1. 认知阶段	2
2. 表现实训阶段	3
3. 运用阶段	3
三、教学重点与难点	4
1. 教学重点	4
2. 教学难点	4
四、教学设置与课时分配	4

第二章 课程学习情境设计

一、学习情境流程	6
二、学习情境设计	6

第三章 认知卡通

一、卡通的起源	10
二、卡通画的概念	11
三、卡通人物画特点	12

第四章 卡通人物表现

一、绘画工具材料	14
二、卡通人物画线条	14
1. 线条的魅力	14
2. 线条的要求	14
3. 用笔与用线	14
三、线条训练	15

1. 线条的徒手训练	15
2. 线条的衔接训练	15
3. 复描线条训练	15
四、头部形状与比例	16
1. 人物的基本头形	16
2. 头部的五官比例	17
3. 头形的变化	17
4. 头形的变形	18
5. 头部造型的趣味性	18
五、头部五官	19
1. 眼睛的造型方法	19
2. 鼻子的造型方法	21
3. 嘴唇的造型方法	22
4. 耳朵的造型方法	23
六、人物面部表情	23
1. 面部表情规律	23
2. 表情刻画的趣味性	24
3. 各种常见表情	24
4. 其他表情画法	25
七、头发基本造型	26
1. 简化夸张	26
2. 组合发型	26
3. 头发的弯曲、旋转	26
4. 头发的夸张	27
八、手	27
1. 手的结构	27
2. 不同手的特征	28
3. 各种手的姿态	28
4. 变形的手	28

5. 手造型的趣味性·····	28
九、脚·····	29
1. 脚造型的趣味性·····	29
2. 各种变形的脚·····	29
十、人物体形·····	30
1. 人的基本结构·····	30
2. 人的身体比例·····	30
3. 人形体的夸张与变形·····	30
4. 性格表现的趣味性·····	32
5. 体形表现的趣味性·····	33

第五章 卡通人物画实训

一、头形画法·····	36
二、脸部的透视变化·····	36
1. 脸的正视图画法·····	36
2. 脸的侧视图画法·····	37
3. 脸的仰视、俯视图画法·····	37
三、头部的动态·····	37
四、头部的立体画法·····	38
1. 正面、侧面画法·····	38
2. 头部的不同角度画法·····	38
五、头部画法步骤·····	39
1. 正面头部画法·····	39
2. 侧面头部画法·····	39
六、手指的画法·····	40
1. 五个手指的画法步骤·····	40
2. 四个手指的夸张画法·····	40
3. 手指表达不同情绪·····	40
七、脚指的画法·····	40
1. 五个脚指的画法步骤·····	40
2. 四个脚指的夸张画法·····	41
八、人物动态表现·····	41
1. 不同年龄者的走路动态·····	41
2. 不同坐姿的动态·····	41
3. 人体动态·····	42
4. 人体的各种姿态·····	42
5. 人体动作的画法·····	43
九、服饰的造型方法·····	44
十、人物画法步骤·····	45
1. 三头人物画法·····	45

2. 四头人物画法·····	45
十一、器物配合运用·····	46
1. 选择表现角度·····	46
2. 器物表现方法·····	46
3. 器物配合运用画法·····	48

第六章 卡通人物画运用

一、卡通人物画与教学·····	50
1. 卡通人物教学板画·····	50
2. 教学板画的意义·····	50
3. 教学板画的原则·····	50
4. 教学板画的运用·····	50
二、制作人物动画·····	53
1. 动画是大家喜爱的艺术形式·····	53
2. 动画的特点·····	53
3. 动画的基本技法·····	53
4. 动画制作方法·····	55
5. 特殊符号的表现·····	56
三、卡通人物画的生活运用·····	57
1. 服饰、服装设计运用·····	57
2. 报头、题花设计运用·····	57
3. 广告、标志等设计运用·····	58

第七章 卡通人物画赏析

一、各类卡通人物造型·····	60
-----------------	----

第八章 色彩卡通人物画

一、色彩卡通画的作用·····	122
二、认识色彩卡通画·····	122
1. 原色、间色、复色·····	122
2. 色相、明度、纯度·····	122
3. 同类色、邻近色·····	122
4. 对比与调和·····	122
三、工具材料与用法·····	122
四、卡通画润色·····	123
1. 运用马克笔等手绘上色·····	123
2. 运用电脑PS、AI、FLASH等软件任意上色·····	123
3. 目标实施·····	124
4. 实训作业·····	124
五、色彩卡通人物画赏析·····	125

第一章

课 程 标 准

第一章 课程标准

卡通画作为学前教育专业美术课程中学生的一门专业必修课，其教学目标是通过对本课程的学习，在理解和掌握卡通画基础知识和基本技能的前提下，提高学生自身的整体素质、审美能力、造型能力和动手能力。

通过学习，使学生成为具备相应卡通人物画美术修养和技能，具备良好的审美素质、审美情趣和美术从教技能，适应21世纪幼儿教育改革和发展需要的，具有创新精神的，从事学前教育、管理及科研的高素质应用型本、专科专门人才。

一、教学目标

1. 知识目标

掌握卡通人物画的基本知识，理解卡通作品基本表现风格与方法，分析卡通人物画的造型规律，掌握卡通人物画的特点与常用卡通人物画绘画技法。

通过课程学习，掌握各科教学和日常生活中对各种卡通人物形象与动画的运用。

2. 能力目标

在学习时，充分发挥学生的想象力和创造力，培养学生对卡通人物的造型能力，力求学生能运用流畅的线条与不同的表现方法，创作、设计出讨人喜欢的卡通人物形象。

培养学生制作常见卡通人物画的动手操作能力，提高学生课堂构图创作水平，发展学生在各科教学实践中运用卡通人物画的能力。

3. 素质目标

卡通具有独特的艺术魅力，感染力强，能带给人们喜怒哀乐的感情表现，具有教育意义。学生能通过一幅幅卡通人物画，表达爱憎，颂扬真善美，讽刺假恶丑。

通过引导学习，学生能领略到卡通画的艺术特点，虽身处课堂，却能打破时间、空间、地域的界限，驰骋中外，在卡通长廊的想象空间里飞翔，寓审美教育于潜移默化之中。

通过感受与体验各科教学、社会生活中的卡通人物画艺术，丰富生活，逐步激发起学生对卡通画的兴趣和热情，培养学生体验生活的乐趣与热爱生活的情感，树立积极健康的审美观，提高审美能力。

二、教学模式

1. 认知阶段

卡通是当今社会流行的视觉艺术，在教学、工作乃至衣、食、住、行等日常生活中，处处都有卡通画的身影。“生活是创作的源泉”，这正是学生学习本课程的生活体验。

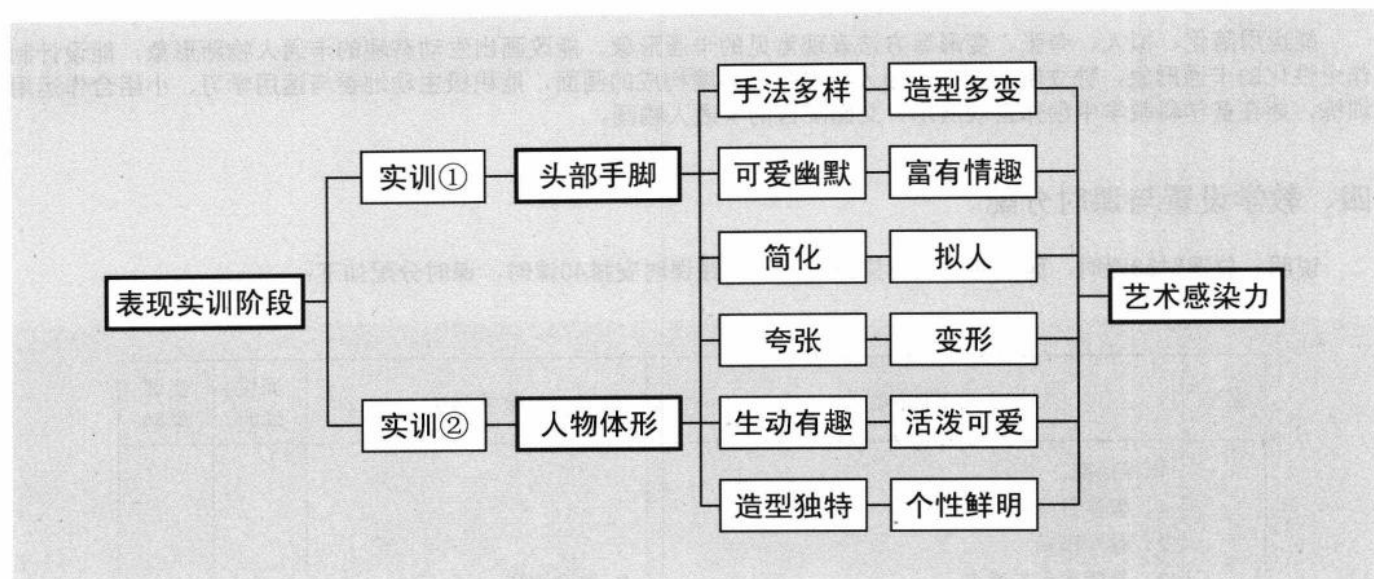
卡通画作为一种大众化的艺术形式，它所展现出的生动可爱、形象夸张、风趣幽默、极具艺术感染力的形象特点，给我们带来了与其他美术作品截然不同的审美愉悦。

本阶段的教学则重在引导学生掌握卡通知识与欣赏卡通作品，深入了解卡通，感受美，体验美。在讲解与分析卡通的特点时，发挥学生的主动性，激发兴趣，提高学生的观察力、想象力、思维能力，提高学生鉴赏美的能力。



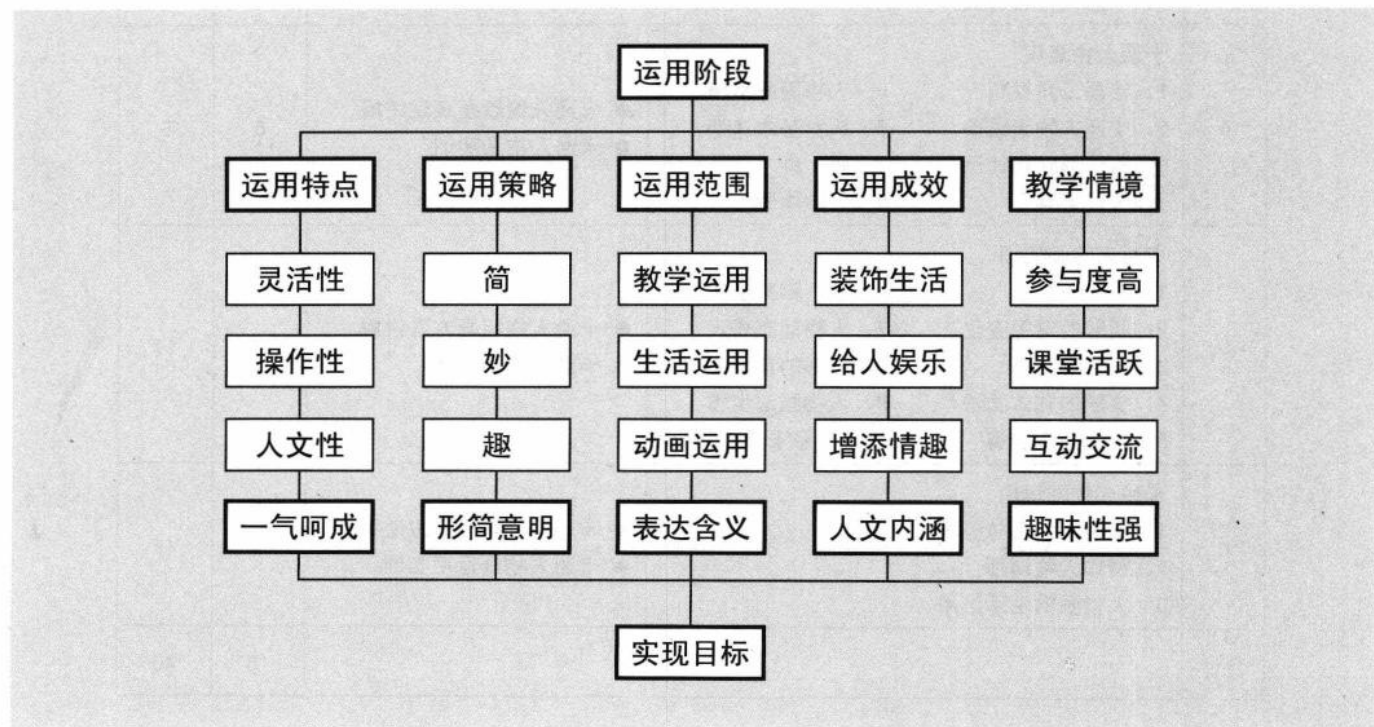
2. 表现实训阶段

在认知卡通的基础上,学习卡通画的表现方法,根据卡通人物画手法多样、造型多变、可爱幽默、富有情趣等特点,进行卡通人物画的表现与实训。在表现与实训时,掌握运用简化、拟人、夸张、变形等手法表现单个、组合人物体的卡通形象,使卡通人物具有生动有趣、活泼可爱、造型独特、个性鲜明的艺术感染力。



3. 运用阶段

卡通画可在极短的时间内一气呵成,易被少年儿童接受。特别是教师在授课过程中,常常会碰到只能意会,难以言传的解说对象,这时若借助卡通画使语言与画面融为一体,就能使学生豁然开朗,产生连锁性的积极效应。卡通画是一种方便、易行、实用性广、运用效果甚佳的绘画形式,是教师实现教学目的的重要手段之一。卡通画在各学科教育教学情景中广泛运用,活跃了课堂气氛,教学效果良好,实现了教学要求,达到了教学目标。卡通与我们的生活密不可分,它装饰各种生活用品,使生活增添不同情趣。用卡通画制作动画,反映着新资讯、新思潮、新时尚,给人以娱乐。



三、教学重点与难点

1. 教学重点

掌握卡通画的造型特点、形象特征，能运用各种表现手法和多变的色彩风格，用简练生动、鲜艳明快及拟人、夸张、变形、勾线平涂法添画或创作常见的卡通人物形象。在熟练绘制卡通人物形象的基础上，将卡通形象具体地运用到各科教学、生活与动画中。

2. 教学难点

能运用简化、拟人、夸张、变形等方法表现常见的卡通形象。能改画出生动有趣的卡通人物新形象，能设计制作个性化的卡通形象，独立制作完成卡通人物形象与环境构成的画面，能积极主动地参与运用学习、小组合作运用训练，能在各学科教学中创作直观演示、文图配合的卡通人物画。

四、教学设置与课时分配

说明：总课时58课时，面授课时共安排18课时，实践课时安排40课时，课时分配如下：

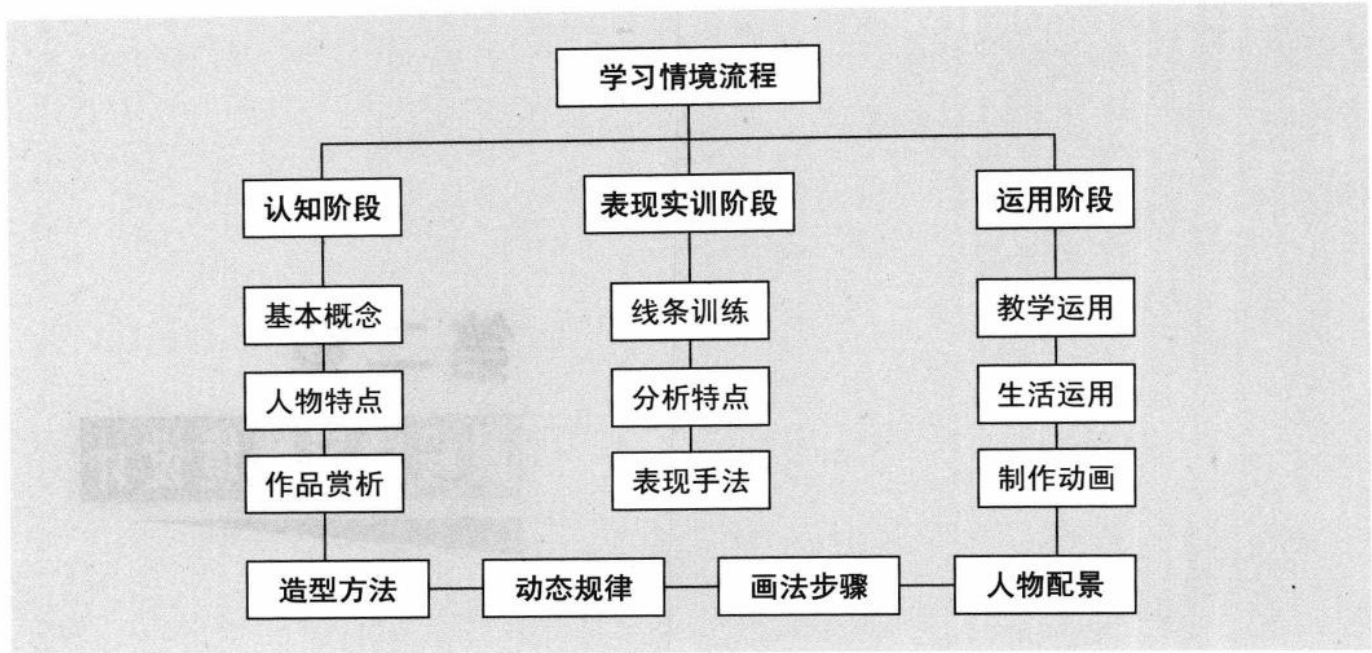
章节	教学内容	教学形式	面授学时	实训学时
1-2	课程标准 1、教学目标 2、教学模式 3、教学重点与难点 4、教学设置与课时分配 课程学习情境设计 1、学习情境流程 2、学习情境设计	● 理论讲解 ● 卡通人物画作品赏析	1	
3	认知卡通 1、卡通的起源 2、卡通画的概念 3、卡通人物画特点	● 理论讲解 ● 卡通人物画作品赏析	2	
4	卡通人物表现 1、绘画工具材料 2、卡通人物画线条 3、头部形状与比例 4、头部五官 5、人物面部表情 6、头发基本造型 7、手、脚 8、人物体形	● 卡通人物绘画表现讲解 ● 卡通人物画实训	6	8
5	卡通人物画实训 1、头形画法 2、脸部的透视变化 3、头部的动态 4、头部的立体画法 5、头部画法步骤 6、手、脚画法 7、人物动态表现 8、服饰的造型方法 9、人物画法步骤 10、色彩卡通人物画	● 卡通人物绘画方法讲解 ● 卡通人物画实训	4	17
6	卡通人物画运用 1、卡通人物画与教学 2、制作人物动画 3、人物画的生活运用	● 卡通人物画运用方法讲解 ● 卡通人物画运用实训	5	15
合计			18	40

第二章

课程学习情境设计

第二章 课程学习情境设计

一、学习情境流程



二、学习情境设计

学习情境设计 1-1			
学习情境 1-1	认知卡通		学时：2
学习目标： 1. 了解卡通的起源 2. 掌握卡通的基本概念 3. 掌握卡通人物画特点 4. 卡通人物画作品赏析		项目载体 1. 调查学生的卡通绘画能力 项目载体 2. 欣赏卡通人物画	
主要内容		教学方法建议	
1. 卡通的起源 2. 卡通的基本概念 3. 卡通人物的特点 4. 卡通人物作品赏析		讲述法 任务教学法	
学习材料	学生知识与能力准备		备注
指导书 多媒体课件	具备理解与分析问题的能力 具备想象能力		
教学步骤	主要内容	教学方法建议	学时分配
1. 卡通的起源 2. 卡通的基本概念 3. 卡通人物的特点	● 导入卡通基本概念 ● 理论、原理讲解	讲述法、演示法	1
4. 卡通人物作品赏析	● 各种风格卡通作品欣赏	讲述法、演示法	1

学习情境设计 1-2

学习情境 1-2		卡通人物表现	学时: 14	
学习目标: 1. 熟悉绘画工具材料 2. 掌握卡通人物画线条画法 3. 了解分析人物体形、人物特征、人物造型、面部表情规律 4. 掌握五官、头发、手、脚、人物体形的表现手法			项目载体 1. 卡通人物画线条训练 项目载体 2. 临摹卡通人物画 30 幅	
主要内容			教学方法建议	
1. 介绍绘画工具材料 2. 卡通人物画线条训练 3. 分析人物体形、人物特征、人物造型、面部表情规律 4. 五官、头发、手、脚、人物体形的表现手法			讲述法 示范法 任务教学法	
学习材料	使用工具	学生知识与能力准备		备注
指导书 多媒体课件 教师范画	画板、纸、钢 笔、水笔、绘 图铅笔	具备问题理解与分析能力 具备空间观察能力 具备空间想象能力		
教学步骤		主要内容	教学方法建议	学时分配
1. 介绍绘画工具材料 2. 卡通人物画线条训练		● 使用的工具材料是笔、纸、卡通色彩、橡皮等。在课堂教学时,使用的工具是粉笔、黑板、板擦等 ● 线条风格分析 ● 使用笔线的方法训练	讲述法 演示法 任务教学法	4
3. 分析人物体形、特征、造型		● 分析人物体形,抓住人物体形特点 ● 头部、手脚、服饰、人体特征 ● 人物造型:简化、概括、夸张、变形	讲述法 演示法 任务教学法	4
4. 人物表现手法		● 人物的简化 ● 人物的变形分析 ● 人物的夸张 ● 人物的性格	讲述法 演示法 任务教学法	6

学习情境设计 1-3

学习情境 1-3		卡通人物画实训	学时: 21	
学习目标: 1. 掌握人物造型方法 2. 掌握人物动态规律 3. 掌握人物画法步骤 4. 掌握人物脸部表情画法 5. 学会卡通人物配景表现 6. 色彩卡通人物画			项目载体 1. 卡通人物脸部表情画法训练 项目载体 2. 卡通人物手脚表现训练 项目载体 3. 卡通人物动态规律训练 项目载体 4. 卡通人物体形造型训练 项目载体 5. 卡通人物色彩造型训练	
主要内容			教学方法建议	
1. 人物手脚、体形造型方法 2. 人物动态规律 3. 人物画法步骤 4. 人物配景物 5. 卡通人物脸部表情			讲述法 示范法 任务教学法 案例教学法	

学习材料	使用工具	学生知识与能力准备	备注	
指导书 多媒体课件 教师范画	画板、纸、钢笔、 水笔、绘图铅笔	具备问题理解与分析能力 具备空间观察能力 具备空间想象能力		
教学步骤		主要内容	教学方法建议	学时分配
1. 人物造型方法		● 线画法 ● 线面结合法 ● 形的组合与变化 ● 形的比例与透视 ● 形的夸张变形 ● 形象表现的趣味性	讲述法 演示法 任务教学法	10
2. 卡通人物头部及表情		● 五官比例 ● 头型透视变化 ● 发型变化组合 ● 面部表情规律	讲述法 演示法 任务教学法	4
3. 人物动态规律		● 人物静态形态 ● 人物运动动态 ● 人物画法步骤	讲述法 演示法 任务教学法	7

学习情境设计 1-4

学习情境 1-4		卡通人物画运用	学时：20	
学习目标： 1. 掌握卡通人物画教学运用 2. 掌握卡通人物画的生活运用 3. 制作人物动画			项目载体 1. 卡通人物画教学运用训练 项目载体 2. 卡通人物画的生活运用训练 项目载体 3. 单个卡通人物画动画训练	
主要内容			教学方法建议	
1. 卡通人物画教学运用 2. 卡通人物画的生活运用 3. 制作人物动画			讲述法 示范法 任务教学法 案例教学法	
学习材料	使用工具	学生知识与能力准备	备注	
指导书 多媒体课件 教师范画	画板、纸、钢笔、水 笔、绘图铅笔	具备问题理解与分析能力 具备各课教学运用能力		
教学组织步骤		主要内容	教学方法建议	学时分配
1. 卡通人物画教学运用		● 人物画与教学 ● 人物教学板画 ● 教学板画举例	讲述法 演示法 任务教学法	13
2. 卡通人物画的生活运用		● 服饰、服装等 ● 报头、题花等	讲述法 演示法 任务教学法	3
3. 制作人物动画		● 动画的主要特点 ● 动画的基本技法	讲述法 演示法 任务教学法	4

第三章

认 知 卡 通

第三章 认知卡通

一、卡通的起源

卡通作为一种艺术形式最早起源于欧洲。而在近代欧洲，有两个促使卡通出现的重要历史条件：首先，资本主义萌芽的发展，壮大了市民阶层的力量，导致社会结构的重大变化。其次，自文艺复兴运动以来，自由开放的艺术理念开始为社会所接受。这两个条件的相互作用，使得传统绘画走下了中世纪的神坛，日益接近平民的审美趋向，给以简御繁的卡通画提供了产生的社会基础。同时，作为市民阶层表达自身要求的手段，卡通画也被赋予了更为广泛的政治内涵。

在17世纪的荷兰，画家的笔下首次出现了含卡通夸张意味的素描图轴。而以法国人奥诺雷·杜米埃（1808—1879）为代表的讽刺漫画家，更是将政治卡通画发展到了艺术的高度。

在卡通艺术的发展史上，英国扮演了一个相当重要的角色。众所周知，英国是最早建立现代议会民主政治的国家，同时也是最早进入产业革命的国家之一。民主政治的确立，保证了人民言论和出版的自由，为卡通艺术的发展提供了社会基础；产业革命的兴起，引发了报刊出版业的繁荣，为卡通艺术的发展提供了物质保证。

17世纪末，英国的报刊上就已经出现了许多类似卡通的幽默插图。随着报刊出版业的繁荣，到了18世纪初，出现了专职卡通画家，英国卡通的风格也逐渐定型。卡通画较多地取材于社会风情，以幽默含蓄见长。

这一时期，比较有影响的卡通画家包括威廉姆·霍格斯（1697—1764）、詹姆斯·吉尔雷（1757—1816）和托马斯·罗兰森（1756—1827）。这其中，霍格斯的代表作有《浪子回头》和《哈洛特漫游记》等，罗兰森则主要创作了《辛塔克斯大夫一生的旅行》。

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·里奇和编辑马克·吕蒙首次将幽默讽刺画正式命名为“卡通”。

20世纪初，彩色印刷术的出现引发了出版业的一场革命。相应的彩色漫画开始出现在人们的视野中。

1901年，著名出版商哈姆士·沃思，在并购了几家杂志的基础上，成立了联合出版公司（简称“AP”），先后出版了《小精灵》、《水泡》、《微笑》、《彩虹》、《老虎提姆》周刊和《丛林狂欢》等漫画刊物。另一位出版商亨德森，也推出了《乐趣无穷》（1906）、《漫画天地》（1909）、《精思妙语》（1910）和《火花》（1918）等杂志。这一时期，英国漫画期刊一个重要的变化就是，刊物的读者定位由成年人逐渐转向儿童和青少年。AP公司成功地推出了“老虎提姆”的卡通形象，使其一跃成为孩子们钟爱的卡通明星。

1895年，法国的卢米埃尔兄弟最先向公众展示了他们的“电影机”，并放映了《火车进站》、《海水苑》等影片。现代电影就此诞生。而第一部动画电影却是在十年后才得以问世。

1906年，在爱迪生实验室工作的布雷克顿（J. Stuart Blackton）制作了《滑稽脸的幽默相》（The Humorous phases of Funny Faces），这也是世界上第一部动画影片。此后，来自法国的埃米尔·科尔（Emile Cohl）进一步发展了动画片的拍摄技巧，并且先后制作了250余部动画短片。同时，他也是第一个利用遮幕摄影的方法，将动画和真人表现结合起来的先驱者。正是因为科尔对于动画片发展的杰出贡献，他也被奉为当代动画片之父。

另一位对早期动画发展产生重要影响的是美国人温瑟·麦凯。他出生在美国的密西根州，早年曾经靠给马戏团、通俗剧团画海报为生，后来成为了报社记者和漫画专栏画家。1914年，麦凯推出了一部剧情动画片《恐龙葛蒂》