

职业文化“动漫设计制作”专业系列教材  
“文化创意”产业在职业岗位培训系列教材



# 卡通形象设计

顾静/主编 易琳 杨林/副主编

清华大学出版社



职业“教育”“动漫设计制作”专业系列  
“文化”“创意”产业在“岗位”“培训”系列

014006573

J218.7  
203



# 卡通形象设计

顾静/主编 易琳 杨林/副主编



北航

C1693629

清华大学出版社  
北京

J218.7  
203

## 内 容 简 介

卡通形象设计是动漫专业非常重要的一门必修专业基础课,也是动漫设计制作从业者所必须掌握的基本技能。本教材突出卡通形象设计的商业性、实用性、可操作性,通过大量成功的商业案例,解析卡通形象创作的过程、方法、技巧,并注重通过强化训练提高学生的应用技能与能力,培养创作思维和创新能力。

本教材理论结合实际、图文并茂、通俗易懂,注重实操训练、突出卡通形象设计的实际应用,因而本书既适用于普通高校动漫专业本科、专升本、高职高专及成人院校动漫设计相关专业课程的教学,也可以作为动漫行业和动画游戏制作公司从业者的职业教育与岗位培训教材,对于动漫爱好者、自学者也是一本有益的参考读物。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

卡通形象设计/顾静主编. --北京:清华大学出版社,2013

职业教育“动漫设计制作”专业系列教材 “文化创意”产业在职岗位培训系列教材

ISBN 978-7-302-32722-6

I. ①卡… II. ①顾… III. ①动画—造型设计—职业教育—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第131054号

责任编辑:田在儒

封面设计:王丽萍

责任校对:袁芳

责任印制:沈露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质 量 反 馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795764

印 装 者:北京嘉实印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:15.5

字 数:348千字

版 次:2013年11月第1版

印 次:2013年11月第1次印刷

印 数:1~2500

定 价:59.00元

系列教材编审委员会

- 主任：牟惟仲
- 副主任：宋承敏 冀俊杰 李大军 吕一中 田卫平  
张建国 王松 车亚军 宁雪娟 田小梅
- 委员：孟繁昌 鲍东梅 吴晓慧 李洁 林玲玲  
温智 吴霞 赵红 吴琳 李冰  
李璐 孟红霞 杜莉 李连璧 李木子  
李笑宇 陈光义 许舒云 孙岩 顾静  
王洋 杨林 林立 石宝明 刘剑  
李丁 王涛鹏 王桂霞 陈晓群 朱凤仙  
丁凤红 李鑫 赵妍 刘菲菲 赵玲玲  
姚欣 易琳 罗佩华 王洪瑞 刘琨
- 丛书主编：李大军
- 副主编：梁露 鲁彦娟 梁玉清 温丽华 吴慧涵
- 专家组：田卫平 梁露 金光 石宝明 翟绿绮

随着国家经济转型和产业结构调整,2006年国务院办公厅转发了财政部等部门《关于推动中国动漫产业发展的若干意见》,提出了推动中国动漫产业发展的一系列政策措施,有力地促进和推动了我国动漫产业的快速发展。

据统计,2007年国内已有30多个动漫产业园区、5400多家动漫机构、450多所高校开设了动漫专业、有超过46万名动漫专业的在校学生;84万个各类网站中,动漫网站约有1.5万个,占1.8%,比2006年增加了4000余个,增长率约为36%;动漫网页总数达到5700万个,增长率为50%。根据文化部专项调查显示,2010年中国动漫产业总产值为470.84亿元,比2009年增长了近28%。

动漫产品、动漫衍生产品市场空间巨大,每年儿童动漫产品及动漫形象相关衍生产品:食品销售额为350亿元、服装销售额为900亿元、玩具销售额为200亿元、音像制品和各类出版物销售额为100亿元,以此合计,中国动漫产业拥有超千亿元产值的巨大市场发展空间。

动漫作为新兴文化创意产业的核心,涉及图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台演出、服装、玩具、电子游戏和销售经营等领域,并在促进商务交往、丰富社会生活、推动民族品牌创建、弘扬中华古老文化等方面发挥着越来越大的作用,已经成为我国创新创业经济发展的“绿色朝阳”产业,在我国经济发展中占有一定的位置。

当前,随着世界经济的高度融合和中国经济的国际化发展,我国动漫设计制作业正面临着全球动漫市场的激烈竞争;随着发达国家动漫设计制作观念、产品、营销方式、运营方式、管理手段的巨大变化,我国动漫设计制作从业者急需更新观念、提高技术应用能力与服务水平、提高作品质量与道德素质,动漫行业和企业也在呼唤“有知识、懂管理、会操作、能执行”的专业实用型人才;加强动漫企业经营管理模式的创新、加速动漫设计制作专业技能型人才培养已成为当前亟待解决的问题。

由于历史原因,我国动漫业起步晚但是发展速度却非常快。目前动漫行业人才缺口高达百万人,因此使得中国动漫设计制作公司及动漫作品难以在世界上处于领先地位,人才问题已经成为制约中国动漫事业发展的主要瓶颈。针对我国高等职业教育“动漫设计制作”专业知识新、教材不配套、重理论、轻实践、缺乏实际操作技能训练等问题,为适应社会就业急需、

为满足日益增长的动漫市场需求,我们组织了多年从事动漫设计制作教学与创作实践活动的国内知名专家、教授及动漫公司业务骨干共同精心编撰本套教材,旨在迅速提高大学生和动漫从业者的专业技术素质,更好地为我国动漫事业的发展服务。

本套系列教材定位于高等职业教育“动漫设计制作”专业,兼顾“动漫”企业员工职业岗位技能培训,适用于动漫设计制作、广告、艺术设计、会展等专业。本套系列教材包括:《动漫概论》、《动漫场景设计造型——动画规律》、《游戏动画设计基础——手绘动画》、《漫画插图技法解析》、《三维动画设计应用》、《动漫视听语言》、《3ds Max 动漫设计》、《Flash 动画设计与制作》、《动漫后期合成与编辑》、《动漫设计工作流程》、《动漫设计基础——色彩》、《经典动漫作品赏析》、《卡通形象设计》等教材。

本系列教材作为高等职业教育“动漫设计制作”专业的特色教材,坚持以科学发展观为统领,力求严谨,注重与时俱进;在吸收国内外动漫设计制作界权威专家、学者最新科研成果的基础上,融入了动漫设计制作与应用的最新教学理念;依照动漫设计制作活动的基本过程和规律,根据动漫业发展的新形势和新特点,全面贯彻国家新近颁布实施的广告和知识产权法律、法规及动漫业管理规定;按照动漫企业对用人的需求模式,结合解决学生就业、加强职业教育的实际要求;注重校企结合,贴近行业、企业业务实际,强化理论与实践的紧密结合;注重创新、设计制作方法、运作能力、实践技能与岗位应用的培养训练;严守统一的格式化体例设计,并注重教学内容和教材结构的创新。

本系列教材的出版,对帮助学生尽快熟悉动漫设计制作操作规程与业务管理,对帮助学生毕业后能够顺利就业具有积极意义。

编委会

2012年6月

动漫设计业作为国家文化创意产业的核心支柱,在国际商务交往、促进影视传媒会展发展、丰富社会生活、拉动内需、解决就业、推动经济发展、构建和谐社会、弘扬古老中华文化等方面发挥着越来越大的作用,已经成为我国文化创意和服务贸易经济发展的重要产业,在我国产业转型、经济发展中占有极其重要的位置;动漫产业正在以其强劲的上升势头成为全球经济发展中最具活力的绿色朝阳产业。

中国有广阔的动漫市场,各地动漫产业发展计划的制订更是如火如荼,纷纷打造自己的“动漫之都”。北京着力打造国际一流的动漫产业中心;上海、广州、福州已初步形成以网络游戏、手机游戏、单机游戏和与游戏相关的产业链。动漫产品本身具有巨大的市场空间,而动漫产品的衍生产品市场空间更大。随着我国融入经济全球化的程度越来越深,我国发展动漫产业赢得了难得的机遇。

卡通形象设计是动漫专业非常重要的一门必修专业基础课,也是动漫设计制作从业者所必须掌握的基本技能。促进我国文化创意产业经济活动和动漫设计制作业的顺利运转,加强现代动漫从业者专业素质培养,增强动漫企业核心竞争力,加速推进动漫产业化进程,提高我国动漫设计制作水平,更好地为我国文化创意产业和动漫产业服务,这既是动漫企业可持续发展的战略选择,也是本书出版的目的和意义。

本书共八章,以学习者应用能力培养为主线,坚持以科学发展观为统领,根据动漫设计发展的新形势和新特点,按照卡通形象设计制作的基本过程和规律,结合丰富的商业案例系统介绍:卡通形象艺术特征、创作元素、造型规律、表现手法、制作技法、卡通形象设计在各领域中的应用等基本知识,并结合国内外经典卡通形象作品赏析讲解,注重通过强化训练提高应用技能与能力。

本书作为高等职业教育动漫设计专业的特色教材,严格按照教育部关于“加强职业教育,突出实践能力培养”的教学改革精神,针对动漫卡通形象设计课程教学的特殊要求和职业能力培养目标,既注重系统理论知识讲解,又突出综合技能的培养,力求做到“课上讲练结合,重在方法的掌握;课下会用,能够具体应用于动漫设计制作实际工作之中”。这对于学生毕业后顺利走上就业岗位具有特殊意义。

由于本书融入了卡通形象设计制作最新的实践教学理念,力求严谨,注

重与时俱进,具有结构合理、知识系统、内容翔实、图文并茂、通俗易懂、突出卡通形象设计实际应用等特点,因此本书既适用于高校本科、专升本、高职高专及成人院校动画动漫专业基础课程的教学,也可以作为动漫设计企业和动漫游戏设计制作公司从业者的职业教育岗位培训教材,对于社会广大动漫爱好者、自学者也是一本有益的参考读物。

本教材由李大军进行总体方案策划,并具体组织;顾静主编,并统改全书;杨林和易琳为副主编;由具有丰富动漫设计制作教学与实践经验的梁玉清教授审订。作者编写分工:牟惟仲(序言),顾静(第一章、第七章),易琳(第二章、第八章),杨林(第三章、第五章),许舒云(第四章),杨林、温丽华(第六章),刘琨、赵妍、何海燕、王俊明、杨林(附录);华燕萍(文字修改和版式调整),李晓新(制作教学课件)。

在教材编写过程中,我们参阅并借鉴了大量国内外有关卡通形象设计制作等方面的最新书刊和相关网站资料,精选收录了具有典型意义的中外优秀作品,并得到编委会专家、教授的具体指导,在此一并致谢。为了配合本书的发行使用,我们提供配套电子课件,读者可以从清华大学出版社网站([www.tup.com.cn](http://www.tup.com.cn))免费下载。因动漫产业发展快,且作者水平有限,书中难免存在疏漏和不足,恳请同行和读者批评指正。

编者

2013年5月



|                                |            |
|--------------------------------|------------|
| <b>第一章 卡通形象设计概述</b> .....      | <b>1</b>   |
| 第一节 卡通的起源及发展现状 .....           | 1          |
| 第二节 卡通形象的艺术特征及风格类型 .....       | 5          |
| 第三节 卡通形象的创作定位 .....            | 17         |
| 第四节 卡通形象的分类 .....              | 21         |
| <b>第二章 卡通形象设计的创作元素</b> .....   | <b>30</b>  |
| 第一节 线条与形态 .....                | 30         |
| 第二节 体块与结构 .....                | 38         |
| 第三节 透视与比例 .....                | 41         |
| 第四节 性格与特征 .....                | 49         |
| <b>第三章 卡通形象设计的造型规律</b> .....   | <b>70</b>  |
| 第一节 几何形的组合 .....               | 70         |
| 第二节 夸张变形 .....                 | 75         |
| 第三节 拟人化的处理 .....               | 80         |
| 第四节 提炼与概括 .....                | 83         |
| 第五节 幽默化 .....                  | 85         |
| <b>第四章 卡通人物形象设计的造型表现</b> ..... | <b>91</b>  |
| 第一节 头的造型表现 .....               | 91         |
| 第二节 手的造型表现 .....               | 102        |
| 第三节 肌肉的造型表现 .....              | 106        |
| 第四节 人体比例的表现 .....              | 108        |
| 第五节 性别的造型表现 .....              | 112        |
| 第六节 年龄的造型表现 .....              | 115        |
| 第七节 表情的表现 .....                | 119        |
| 第八节 服装的表现 .....                | 121        |
| <b>第五章 卡通动物形象设计的造型表现</b> ..... | <b>128</b> |
| 第一节 动物的结构特征与造型表现 .....         | 128        |

|            |                       |            |
|------------|-----------------------|------------|
| 第二节        | 卡通动物的造型方法             | 141        |
| 第三节        | 卡通动物的性格塑造             | 146        |
| 第四节        | 动物的拟人化造型              | 152        |
| <b>第六章</b> | <b>卡通形象的制作技法</b>      | <b>156</b> |
| 第一节        | 二维卡通形象的制作技法           | 156        |
| 第二节        | 三维卡通形象的制作技法           | 164        |
| 第三节        | 卡通玩偶形象的制作技法           | 168        |
| <b>第七章</b> | <b>卡通形象设计在各领域中的应用</b> | <b>175</b> |
| 第一节        | 漫画角色                  | 175        |
| 第二节        | 动画角色                  | 179        |
| 第三节        | 游戏角色                  | 186        |
| 第四节        | 动漫衍生品                 | 193        |
| 第五节        | 商业卡通形象                | 198        |
| <b>第八章</b> | <b>经典卡通形象作品赏析</b>     | <b>209</b> |
| 第一节        | 国外经典卡通形象赏析            | 209        |
| 第二节        | 国内经典卡通形象赏析            | 223        |
| <b>附录1</b> | <b>国际动画节简介</b>        | <b>232</b> |
| <b>附录2</b> | <b>历届奥斯卡最佳动画短片</b>    | <b>235</b> |
|            | <b>参考文献</b>           | <b>238</b> |



### 【学习要点与目标】

1. 了解卡通的起源及发展现状；
2. 理解卡通的艺术特征；
3. 了解日本及美国卡通的商业模式和特点；
4. 理解卡通形象创作的定位思路；
5. 掌握卡通形象的风格类型和形象分类。



### 【本章导读】

随着卡通艺术的盛行,目前卡通已成为了一个蓬勃发展的产业,它是以“创意”为核心,以卡通、漫画为表现形式,包含卡通图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的卡通新品种等卡通产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售,以及与卡通形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。而卡通形象则是指在卡通艺术作品中单独设计出来的艺术形象。

通过本章的学习,将了解到卡通的起源及发展现状,感受到卡通形象的艺术特征、不同的风格类型及形象类别,为进行卡通形象的定位设计奠定基础。

## 第一节 卡通的起源及发展现状

### 一、卡通的概念

“卡通”一词是由外文音译而来,源自英文 Cartoon,意大利文 Cartone,荷兰文 Karton,狭义指美国和欧洲等地的漫画和动画;广义指全国各地有着各自风格,随着时代的发展,会不断变化的卡通漫画、动画。卡通一般会通过归纳、夸张、变形的手法来塑造各种形象。卡通是文学、戏剧、影视、音乐、服装等艺术门类的综合体,在与各艺术门类兼容并蓄的同时又具有自身独特的艺术特性。

## 二、卡通的起源及发展

从卡通的词源上,就能够确切地获知,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。

### (一) 17世纪

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。

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。

### (二) 18~19世纪

早在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,但是由于缺乏专职画家和固定的艺术风格,因此还算不上真正的卡通画。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。与同时期欧洲大陆的幽默讽刺画相比,英国的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)、托马斯·罗兰森(1756—1827)和奥诺雷·杜米埃(1808—1879)。这其中,霍格斯的代表作有《浪子回头》和《哈洛特漫游记》等,罗兰森则主要是创作了《辛塔克斯大夫一生的旅行》。值得一提的是,霍格斯等人的作品已经不再是传统的单幅画,而是发展成为了彼此关联的系列画,具备了连环画的雏形。

1841年,著名的《笨拙》(*Punch*)画报在伦敦创刊,如图1-1所示。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”。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。在早期的《笨拙》画报上,就已经连载了许多与连环画的概念相近的作品。而约翰·里奇绘制的《布瑞克先生历险记》,更是具备了众多连环画的构成要素。

### (三) 20世纪

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。其他如“特莱普斯和霍姆士”公司出版的《烟火》和皮尔逊出版的《大汇刊》等，都不同程度地介入了彩色漫画的出版与发行。

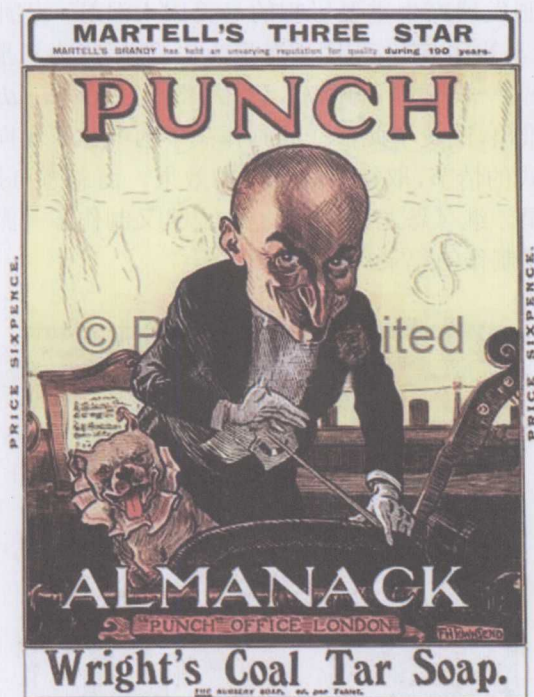


图1-1 英国政治漫画杂志Punch封面

来源：梦开CG资源网，<http://peixun.3dmk.cn/jiaoyu/200705/6511.html>

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。而 AP 是这个趋势最大的受益者，他们成功地推出了“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。它的姊妹作《熊娃娃》也取得了不俗的销售业绩。另外，《老虎提姆》的作者之一福克斯·韦尔还创作了《小虎吉莉》和《河马小姐》等少女漫画作品。

与政治卡通和漫画相比，动画片的发展历程似乎更富有传奇色彩。如前所述，动画艺术是现代影视艺术的重要组成部分。然而，在动画和电影的“史前阶段”，两者却是合而为一的。直到摄影术发明之后，电影和动画才开始分道扬镳。

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。其中的部分原因是由于动画片高昂的制作成本。时至今日，动画片依然是需要高投入的文化产品。

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。他出生在美国的密歇根州,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》(Gertie the Dinosaur),如图1-2所示。这部动画片的推出,改变了此前在动画作品中的纯艺术倾向,把故事、角色和真人表演等组织成为互动式的情节,取得了相当好的效果。而憨态可掬的恐龙葛蒂,更是成为名噪一时的卡通明星。继《恐龙葛蒂》之后,麦凯又制作了《露斯坦尼亚号之沉没》,这是第一部以动画方式制作的纪录片。

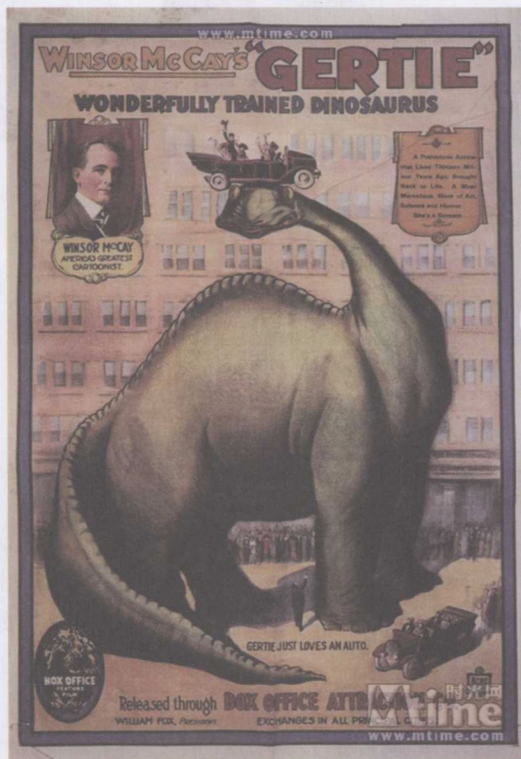


图1-2 温瑟·麦凯的动画作品《恐龙葛蒂》的宣传海报

来源: 时光网, [http://movie.mtime.com/73518/posters\\_and\\_images/1265526/](http://movie.mtime.com/73518/posters_and_images/1265526/)

温瑟·麦凯的成功是具有象征意义的。他以自己作为漫画家的修养和积累,开创了一种重视角色的塑造、故事结构和通俗趣味的新型动画创作模式。在麦凯之后,美国的动画家们开始走上了一条与他们的欧洲同行截然不同的道路。一个属于新大陆的卡通时代就要到来了。

### 三、卡通产业现状

目前,全球数字娱乐产业已经形成欧美、日、韩等列强割据态势。美国数字娱乐产业每年营收超过4 000亿美元,占GDP的4%,网络游戏业已连续4年超过了好莱坞电影业,成为全美最大娱乐产业。在日本,它以年营业额230万亿日元的产值成为仅次于旅游产业的第二大支柱产业。即使是后起之秀的韩国,其卡通产值已占了全球的30%,已成为韩国国民经济的六大支柱产业之一。

## 第二节 卡通形象的艺术特征及风格类型

### 一、卡通形象的定义

卡通形象是指在卡通艺术作品中单独设计出来的艺术形象。卡通形象就像电影中的角色演员。无论是在动画片中还是平面卡通作品中,主角的形象设计是整个作品的灵魂所在。每当我们欣赏完一部动画片或者漫画,时隔多年,未必还能记得跌宕起伏的剧情,但明晰的角色形象往往历历在目,这就是卡通形象的魅力所在。随着卡通艺术商业化的发展步伐,卡通形象早已不仅仅局限于作品本身,一个成功的卡通形象更具有广阔的商业价值。

### 二、卡通形象的艺术特征

#### (一) 大众娱乐化

卡通艺术包含四个要素,即客观世界、作者、作品和观众。因此,卡通艺术有着区别于其他绘画艺术的特殊审美定位。从读者的角度看,卡通是大众娱乐的艺术;从反映、服务和改造世界的角度看,它比任何其他艺术更具开放性和适应性;从艺术家创作理念的角度看,卡通重在表现作者的艺术感受。

当今国外卡通艺术大师的很多作品中的服饰风格多样、形式新颖、艺术水平极高,具有独特的欣赏价值。因此引起了一大批卡通爱好者模仿动漫作品中的造型(如图1-3所示),也就是Cosplay,英文Costume Play的缩写,中文译为“角色扮演”,一般是指借由穿着特定服饰来扮演动漫、游戏中的某些人物角色,这已成为当今青少年流行文化的主题,成为大众娱乐的一种方式。

走向大众化是卡通艺术成熟独立的重要标志。卡通艺术实践的历程证实了它是通俗艺术。在长期的艺术实践中,漫画和动画逐步形成了向通俗化倾斜的艺术理念、艺术形式和表现手法。例如从普通百姓的审美喜好和风格出发,在题材上,更多地贴近大众的生活和思想情感,突出一些平凡的理念;在作品功能的取向上,适应普通百姓对实用性、功利性因素的重视和需求,灵活处理对审美因素的要求。



图1-3 格斗网游《地下城与勇士》的职业精致Cosplay  
来源：52PK游戏网，[http://dnf.52pk.com/tupian/5326711\\_5.shtml](http://dnf.52pk.com/tupian/5326711_5.shtml)

## (二) 风格化

卡通艺术的风格化是卡通作品在整体上呈现出来的具有代表性的独特面貌，是通过艺术作品表现出来的相对稳定、内在的，也更为本质地反映出时代、民族或艺术家个人的审美理想、精神气质等内在特征的外部印记。风格化的形成，是时代、民族或艺术家在艺术上达到成熟的标志。

风格可以从不同的角度和层次来分析把握。比如从艺术家的角度，可以把握艺术家的个人风格，以及地域或群体艺术家所呈现的流派风格；从文化的角度，可以把握卡通作品所体现的时代风格、民族风格等。

世界各国卡通艺术对于不同视觉风格的追求，一定程度上反映了各国国民性格的迥异。日本人更多地保留了东方民族隐忍、含蓄的特征，某种程度上甚至比中国人还更讲究简练与写意的风采。他们对动画角色的二维处理，多少反映了对于中国画技巧的承袭。那些角色看似简单，但是和整个画面的配合，寥寥几笔就能让观众感受到剧情想要的感受，如图1-4所示。而美国人向来比较直接，最喜欢“开门见山”，在表达意图的时候，他们总是选择最简便迅捷的方式。同时，美国人推崇并善于幽默，因此，他们喜爱创造造型怪趣而细腻的三维动画，如图1-5所示。





图1-4 日本动漫大师宫崎骏作品《千与千寻》

来源：易合社区网，[http://www.17ehe.com/html/200909/4/20090904113658\\_8.htm](http://www.17ehe.com/html/200909/4/20090904113658_8.htm)



图1-5 美国三维动画片《功夫熊猫》

来源：昵图网，[http://soso.nipic.com/show/ac/6f/c6/629cf24cbf31003b74e87a1773\\_2\\_1.html](http://soso.nipic.com/show/ac/6f/c6/629cf24cbf31003b74e87a1773_2_1.html)