

艺术设计专业精品系列丛书  
“互联网+”新形态一体化教材



扫描二维码，了解  
配套资源



KATONG XINGXIANG SHEJI

# 卡通形象设计

张晓明 雷中民 主编

 中国美术学院出版社

责任编辑：孟海江  
执行编辑：周 赟  
特约编辑：张荣昌  
图书制作：宏图文化  
装帧设计：宏图文化  
责任校对：李 颖  
责任印制：张荣胜

#### 图书在版编目（C I P）数据

卡通形象设计 / 张晓明, 雷中民主编. — 杭州 :  
中国美术学院出版社, 2023.2 (2025.7 重印)  
(艺术设计专业精品系列丛书)  
ISBN 978-7-5503-2636-1

I . ①卡… II . ①张… ②雷… III . ①动画 - 造型设计  
IV . ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2022) 第 107785 号

## 卡通形象设计

张晓明 雷中民 主编

出品人：祝平凡  
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  
网 址：<http://www.caapress.com>  
经 销：全国新华书店  
印 刷：北京荣玉印刷有限公司  
版 次：2023 年 2 月第 1 版  
印 次：2025 年 7 月第 2 次印刷  
印 张：10  
开 本：889 mm × 1194 mm 1/16  
字 数：250 千  
印 数：3001 — 8000  
书 号：ISBN 978-7-5503-2636-1  
定 价：60.00 元

版权所有·违者必究



# 前言

PREFACE

本课程是动漫设计类专业的职业基础技能课程，是在学习者已经掌握了美术基础造型规律的基础上而设立的课程。目的在于培养学习者习得卡通造型的设计能力及区别因为功能不同而产生的具有针对性的卡通形象应用创作方式。

本课程的学习和训练具有承上启下的作用。

承上，课程是在学习者已具有分析和再现物体结构的能力，以及对画面的构成与构图形式有所了解的基础上开设的。卡通形象设计学习注重的是设计理念和创作方法，是在原有物体结构的基础上突出其特点，采用夸张、变形的方法创造出具有个人风格、张力且辨识度高的新形象。

读图时代的到来使得这种具有卡通特点的新形象越来越广泛地被应用到生活中的各个领域：各活动、赛事的吉祥物，产品包装，企业标识，社交软件里的表情包，交互界面上的图标以及卡通读物、动画片等。因此本课程从学习卡通设计概述出发，透彻地理解不同文化语境下形成的卡通造型特点。运用对比的手法，体会欧美、日韩、中国三大卡通风格的差异，通过分析其缘由，真正做到将作品放在时代、地域的大环境中去分析，这也是分析其他形式作品的有效方式。总结不同语境下的卡通设计风格的目的不仅仅是欣赏这些作品的美，更高层次的要求是将总结得来的蕴含在作品中的适合发展的观念延伸到现在甚至是未来的设计之中，创造出能够顺应时代发展的作品。

本课程还对卡通设计的基本方法等基础专业知识做出了相应的阐述和图示。同时，也希望学习者不要放松基础造型的训练，毕竟准确的造型基础是大部分视觉艺术元素的关键。

启下，卡通形象是很多视觉艺术中元素的造型基础，针对此项的训练可以为之后学习者学习动画美术设计、游戏角色设计、插画创作、漫画创作、绘本创作、UI交互设计、多媒体制作等具有较广阔的从业空间的课程奠定造型基础。

动画片前期设计的角色设计与场景设计中对角色、道具、建筑、植物等元素进行设计的方法是以卡通造型法为基础的，所运用的方法基本相同，都是根据主题的要求进行具有个性的角色设计。动画片根据制作方法的的不同，角色的造型繁简程度与卡通形象有所差异。诸如插画、漫画、绘本等视觉造型艺术对角色、场景等元素的设计，都会运用卡通造型法，再根据各自领域的不同要求进行策略性的侧重。

因此，研究卡通形象的造型规律及其在不同情况下应用的差异性就显得十分必要了，这可以为喜欢卡通形象设计，欲从事与卡通形象设计相关职业的初学者提供有效的指点与帮助，也为已经从事卡通形象设计的设计师提供有价值的参考。

此外，本书编者还为广大一线教师提供了服务于本书的教学资源库，有需要者可致电 13810412048 或发邮件至 2393867076@qq.com。

# 课程计划

CURRICULAR PLAN



章名	章节内容	课时分配	
第一章 卡通设计概述	第一节 卡通的概念与功能	2	14
	第二节 卡通的历史与发展	2	
	第三节 不同文化语境下的卡通造型特点	2	
	第四节 卡通设计的基本方法	8	
第二章 项目实训	第一节 项目训练一——卡通角色及卡通插画设计	15	45
	第二节 项目训练二——2022年北京冬奥会与残奥会吉祥物设计	15	
	第三节 项目训练三——潮玩中的应用	15	
第三章 经典卡通形象赏析	第一节 缔造生命——动漫卡通形象赏析	4	16
	第二节 传递情感——吉祥物形象赏析	4	
	第三节 不可预估的价值——标识设计中卡通形象赏析	4	
	第四节 时尚前沿——潮流玩具中卡通形象分析	4	

# 目 录

<b>第一章</b>	<b>卡通设计概述</b> .....	1
<b>第一节</b>	<b>卡通的概念与功能</b> .....	2
一、	卡通的概念与特点 .....	2
二、	卡通造型的分类与功能 .....	10
<b>第二节</b>	<b>卡通的历史与发展</b> .....	20
一、	卡通艺术的产生与社会环境的关系 .....	20
二、	卡通艺术的发展与文化进步、科技变革的关系 .....	20
三、	卡通艺术的未来与媒介发展的关系 .....	20
四、	卡通设计风格流变 .....	21
<b>第三节</b>	<b>不同文化语境下的卡通造型特点</b> .....	29
一、	文化语境对卡通造型设计的影响 .....	29
二、	欧美文化对卡通造型设计的影响 .....	31
三、	日韩文化对卡通造型设计的影响 .....	31
四、	中国传统文化对卡通造型设计的影响 .....	32
<b>第四节</b>	<b>卡通设计的基本方法</b> .....	34
一、	准备工作 .....	34
二、	人体基本结构训练 .....	34
三、	人体变形训练 .....	36
四、	五类卡通形象的设计方法 .....	39
五、	配色方法 .....	44
<b>第二章</b>	<b>项目实训</b> .....	45
<b>第一节</b>	<b>项目训练一 ——卡通角色及卡通插画设计</b> .....	46
一、	课程概况 .....	46
二、	设计案例 .....	47
三、	知识点 .....	61
四、	实践程序 .....	67
五、	相关网站和信息链接 .....	69

第二节	项目训练二——2022年北京冬奥会与残奥会	
	吉祥物设计 .....	70
	一、课程概况 .....	70
	二、设计案例 .....	70
	三、知识点 .....	82
	四、实践程序 .....	83
	五、相关网站和信息链接 .....	86
第三节	项目训练三——潮玩中的应用 .....	87
	一、课程概况 .....	87
	二、设计案例 .....	87
	三、知识点 .....	99
	四、实践程序 .....	107
	五、相关信息和网站链接 .....	110
<b>第三章</b>	<b>经典卡通形象赏析 .....</b>	<b>111</b>
第一节	缔造生命——动漫卡通形象赏析 .....	112
	一、迪士尼经典形象 .....	112
	二、淘气鬼丹尼斯 .....	116
	三、哆啦 A 梦 .....	119
	四、“倒霉熊”贝肯 .....	121
第二节	传递情感——吉祥物形象赏析 .....	123
	一、奥运会吉祥物赏析 .....	123
	二、足球世界杯（男足）吉祥物赏析 .....	127
	三、世博会吉祥物赏析 .....	131
第三节	不可预估的价值——标识设计中卡通形象赏析 .....	135
	一、米其林先生形象赏析 .....	135
	二、安逸猿 Baby 版形象赏析 .....	139
	三、康师傅形象赏析 .....	141
第四节	时尚前沿——潮流玩具中卡通形象分析 .....	142
	一、积木熊形象赏析 .....	142
	二、毕奇公仔形象赏析 .....	145
	三、考斯形象赏析 .....	148
	<b>参考文献 .....</b>	<b>151</b>
	<b>后    记 .....</b>	<b>152</b>

# 1



## 第一章 卡通设计概述

### 本章概述

对于每一门学科的学习都应从了解这门学科的产生与发展开始。深入透彻地了解卡通的历史与现状有助于学习者全面掌握该学科的本质，能较为准确地把握学科未来发展的方向，做出具有前瞻性的学习计划。本章第一节介绍卡通的概念与功能，从宏观上把握卡通的内容与表现形式。第二节介绍卡通的历史与发展，结合图片展示卡通设计风格的流变。第三节介绍不同文化语境下的卡通造型特点，强调理解卡通形象特征应从了解其产生的地域、文化背景入手。第四节属于实践课，讲授卡通设计的基本方法，帮助学生将前三节所学的基本知识和理论应用于实际训练。

### 学习目标

宏观上把握卡通设计的基本概念、发展、风格流变等基础知识，明确卡通设计未来的发展方向，能够设计具有艺术韵味、文化内涵、市场价值的卡通形象。

## 第一节 卡通的概念与功能

在开始学习之前，首先要确定正确的学习态度：用发展的观点看待事物。某一物象的定义范围与包含内容必然随着人类文明的进步而产生、变化、发展。对“卡通”概念的界定也必然遵循此规律。

### 一、卡通的概念与特点

什么是卡通，卡通是英文“Cartoon”的音译，是一个外来词。

#### 1. 卡通的概念

Cartoon：“cart”纸，“-oon”名词后缀，意为“纸上画的”图形。牛津词典给出的中文解释为：（报刊中尤与政治或时事有关的）漫画，讽刺画；动画片，卡通片；草图，底图。

可以从以下两个角度来理解“卡通”的概念。（图 1-1-1 至图 1-1-4）

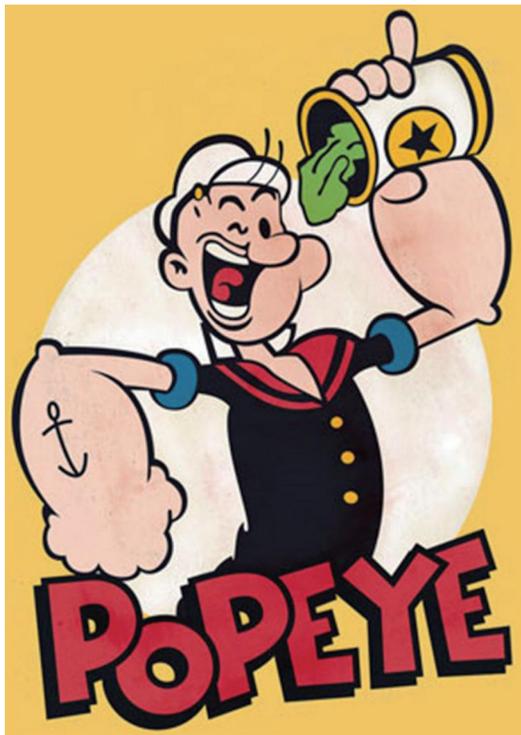


图 1-1-1 《大力水手》/美国/1980

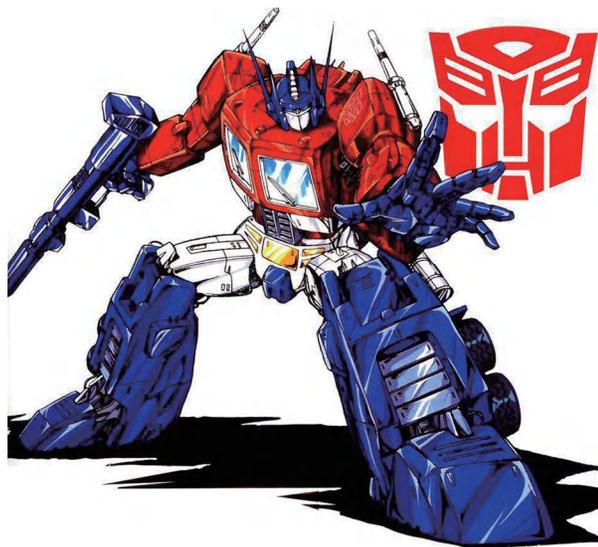


图 1-1-2 动画《变形金刚》/美国/1984



图 1-1-3 《蜡笔小新》/日本/1990



图 1-1-4 动画《进击的巨人》/日本/2013

(1) 静态叙事角度

从静态叙事角度分析，卡通从属于绘画艺术，具有绘画的属性，是一种特殊绘画形式，与其他画种一样，讲究角色的造型，画面的构图，配色、机理、材料的选择以及画面主题气氛的呈现。卡通分为单幅、多幅两种形式（图 1-1-5 至图 1-1-10）。



图 1-1-5 单幅卡通画 / 张晓明 / 中国 / 2014

不如小丑

我有明珠一颗，  
久被生芳关锁。  
今朝尘尽光生，  
照破山河万朵。  
——茶陵·郁和尚



图 1-1-6 单幅卡通画 / 蔡志忠 / 中国 / 2013

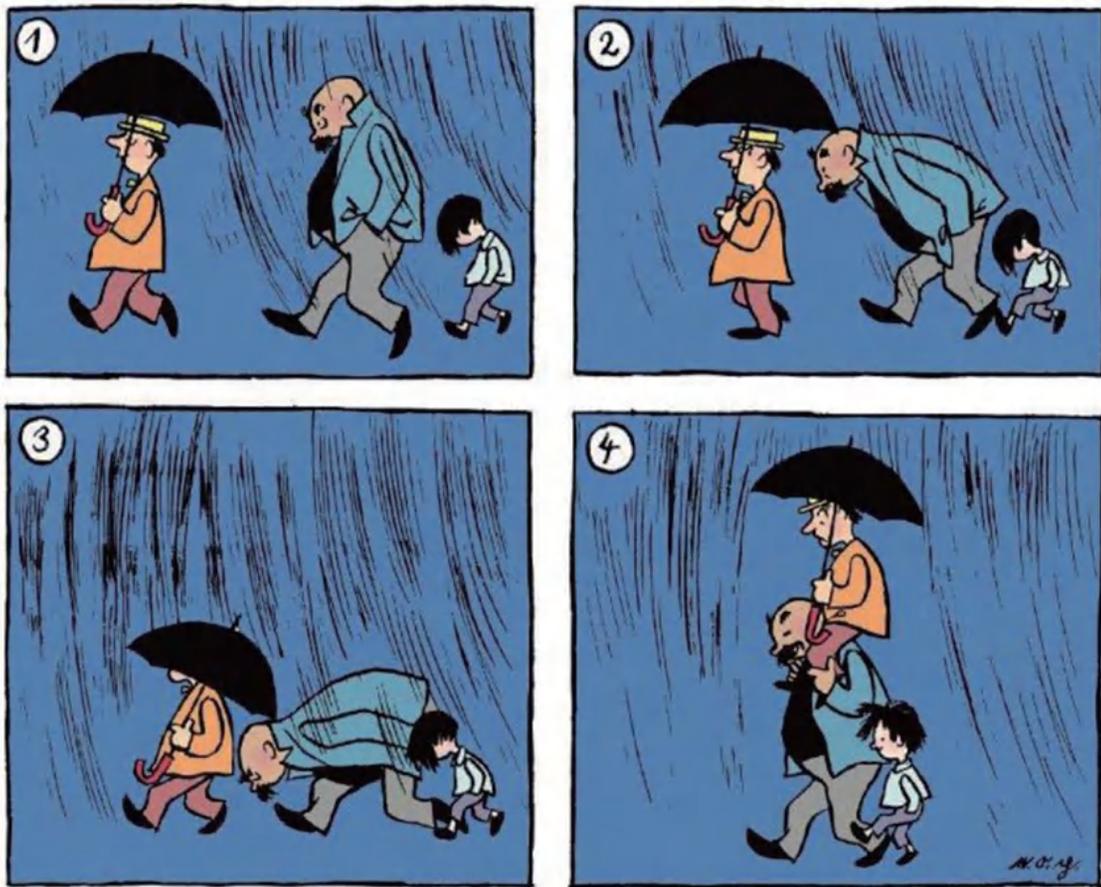


图 1-1-7 多格漫画《父与子》1/ 埃·奥·卜劳恩 / 德国 / 1934

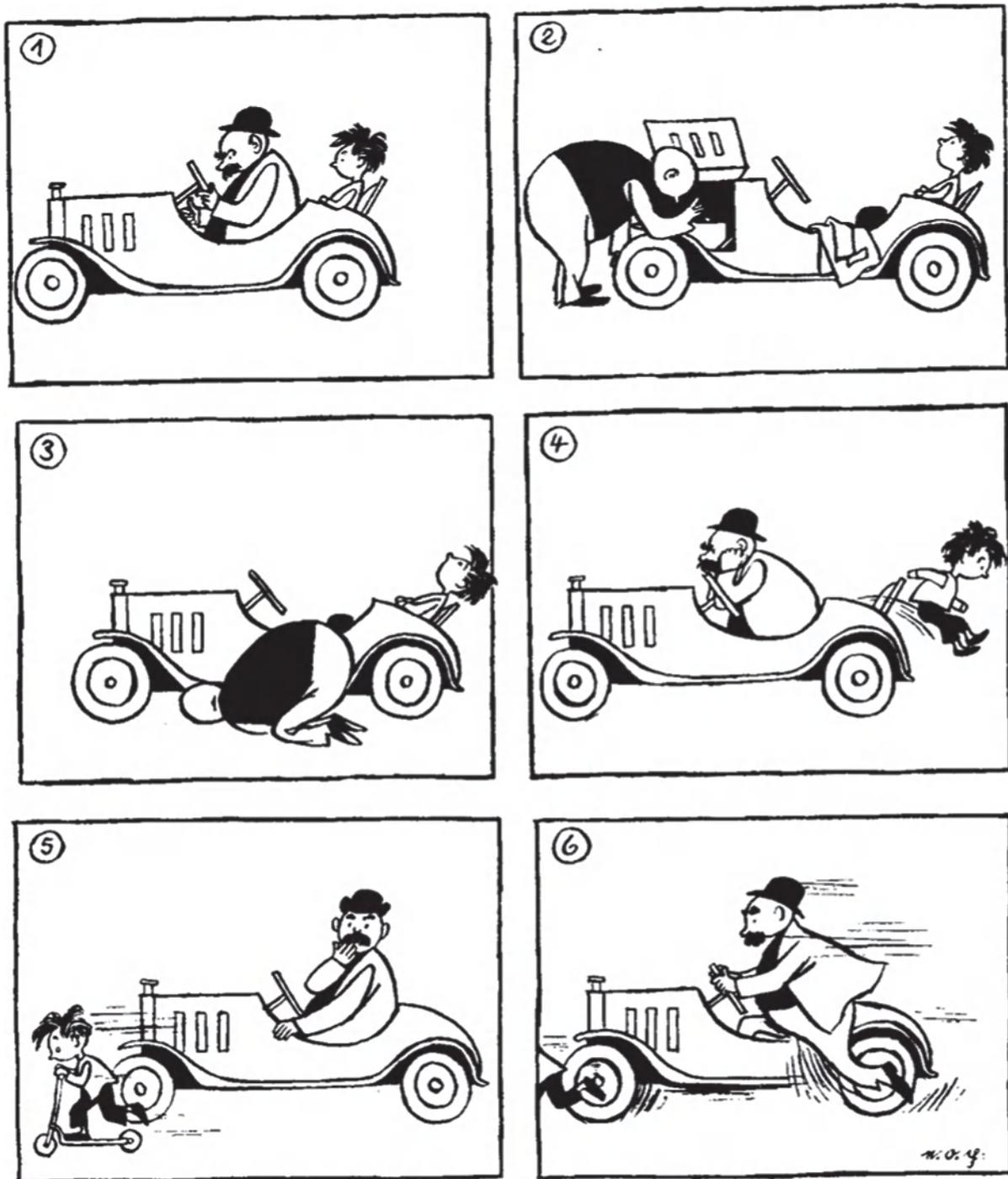


图 1-1-8 多格漫画《父与子》2/埃·奥·卜劳恩/德国/1934

习惯成自然



图 1-1-9 多格漫画《老夫子》1/王泽/中国/1963

笨「司马光」

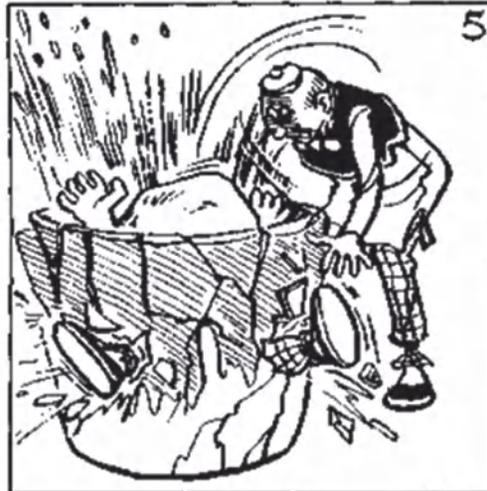


图 1-1-10 多格漫画《老夫子》2/王泽/中国/1963

(2) 动态叙事角度

从动态叙事角度分析, 卡通从属于动态影像艺术中的动画电影以及其他具有动态特征的艺术形式, 对应的词是“animation”。“卡通片”则是对动画片的一种称呼, 类似于国内早期对动画片的称呼——“美术片”, 具有一定的年代感(图 1-1-11 至图 1-1-13)。



图 1-1-11 《天书奇谭》/ 中国 /1983



图 1-1-12 《猫和老鼠》/ 美国 /1940



图 1-1-13 《美女与野兽》/ 美国 /1991

2. 卡通造型设计

卡通造型设计与其他视觉设计活动一样, 需要根据主题要求设计出个性鲜明的形象, 体现出造型、构图和色彩三种要素的完整画面。

卡通造型的题材一部分来源于生活中的形象, 包括人、物、景等一切具有外形且能够呈现在人类视觉系统中的自然物象(图 1-1-14 至图 1-1-17)。另一部分来源于人类头脑中的想象, 如怪兽、精灵等(图 1-1-18、图 1-1-19)。



图 1-1-14 卡通人物《千与千寻》/ 日本 /2001



图 1-1-15 卡通动物《妈妈咪鸭》/ 中国 /2018



图 1-1-16 卡通动物《疯狂动物城》/美国 /2016



图 1-1-17 卡通场景《恶童》/日本 /2006



图 1-1-18 卡通怪兽《怪兽电力公司 2》/美国 /2012



图 1-1-19 卡通精灵《蓝精灵》/比利时 /1981

卡通造型设计区别于其他造型设计之处，在于它是在了解对象结构的基础上，采用概括、简化的方法突出形象的外形特征、内部结构、动作特点等，而不追求传统绘画艺术所追求的写实效果。贯穿卡通造型设计过程中的另外两个要点是夸张变形与幽默诙谐。夸张变形是达到幽默诙谐的方法，幽默诙谐是卡通造型设计需要达到的目的。此外，卡通造型设计一般会赋予一切自然物以人类的属性，也就是拟人。拟人是卡通造型设计最为常用的手法，同时也是达到幽默目的的必要手段。

必须明确的一点是，卡通造型设计是一个创造形象的过程，不等同于速写练习。虽然人们在做速写练习的时候，通常会对模特的特性做出夸张甚至是略微变形的处理，但是这种夸张变形是有“度”的，是对个体再现的处理，是为了保证所画形象不会离原形象太远。而卡通造型则是将角色的体态特点通过几何化的方式加以概括总结，形成具有个性特点、艺术表达的创作成果。此外，赋予一切自然物以人类的属性，也就是拟人，是卡通造型设计最为常用的手法，同时也是达到幽默效果的必要手段。

### 3. 卡通造型特点

卡通作为一种艺术形式最早起源于欧洲，一般通过归纳、夸张、变形、拟人的手法来塑造各种形象、情节、场面。现今，“卡通”一词还衍生出了“形容词”属性，指造型夸张生动、简洁概括、幽默诙谐等绘画风格和动画美术设计风格。

### 4. 卡通的界定

对于“卡通”的界定取决于画面以及画面中角色、场景等元素造型的复杂程度，那么，过于烦琐的插画以及动画片还能不能被归为“卡通”？这是需要我们用发展的眼光去对待的问题。

毋庸置疑的一点是卡通承载的信息在增加。现代社会中，报纸不再是人们获取信息的唯一媒介，网络媒体等各种媒体随着科技进步应运而生，卡通的传播不再受到印刷技术以及载体的限制，出现相对复杂的卡通形式成为必然的趋势。另一个促使卡通风格复杂化的原因是绘画手段的进步，电脑制图、3D 软件建模等技术的应用使绘制过程相对缩短，并且能够帮助设计师完成更多、更复杂、更理想的画面效果。最重要的一点是人类文明的进步、审美标准的提高要求“卡通”借助更多媒体传递更多的信息，而不仅限于在报纸上表达对政治时事的评论、对某一事件的歌颂或者讽刺。

与此同时，动画领域“卡通”风格也发生了明显的变化。传统动画采用手绘制作，多以二维形式呈现。制作二维手绘动画的劳动强度相当大，根据视觉暂留原理，要实现角色动作流畅需要每秒绘制 24 张原画。每秒 24 张原画的动画也叫全动画，早期迪士尼二维动画一般都是全动画。后来由于市场对动画片需求的增加，迪士尼动画制作周期相应减少，有些不重要的镜头或者角色动作会采用半动画。半动画是每秒绘制 12 张原画。那么制作一部长为 10 分钟的半动画，只制作一个角色的话就需要为这个角色绘制 7 200 张原画。第一部彩色动画长片《白雪公主》时长为 83 分钟，大家可以尝试计算至少需要绘制多少张原画。所以早期的卡通片角色造型都是比较简洁的。今天，我们看到的动画形式已经不限于二维手绘，还有

无纸动画、3D 动画、定格动画等，计算机辅助作图、3D 建模、动作捕捉技术使得动画中角色动作的原画绘制更加简单、便捷。动画里的卡通造型已经可以做得相当精细、复杂（图 1-1-20 至图 1-1-22）。

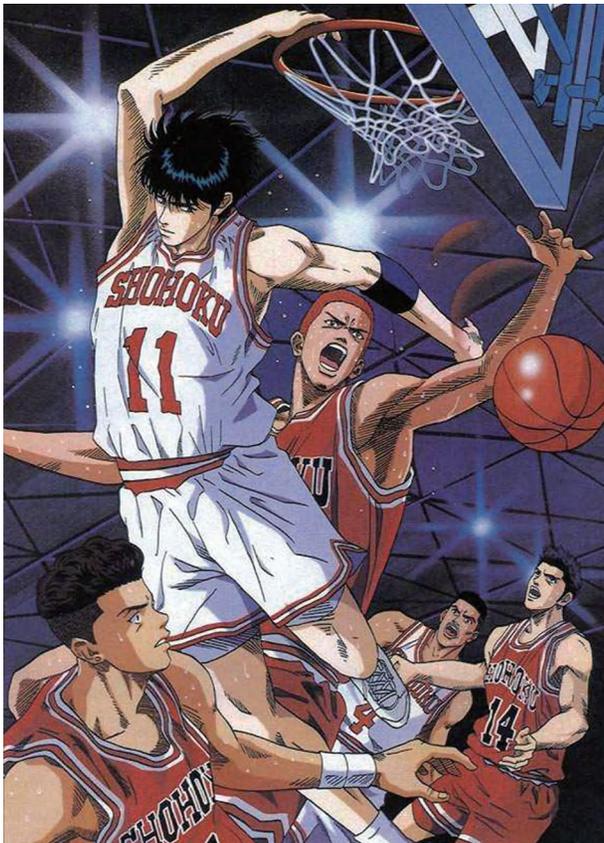


图 1-1-20 动画《灌篮高手》/日本/1993



图 1-1-21 《蜘蛛侠之平行宇宙》/美国/2018



图 1-1-22 《冰雪奇缘》/美国 /2013

总的来说，文明的进步与科技的发展使得“卡通”的界定范围进一步扩大，因而我们可以将扩大了范围的“卡通”称为“现代卡通”。但是，无论卡通发展到何种风格，其造型的基础与方式方法是不变的。

## 二、卡通造型的分类与功能

### 1. 卡通造型分类

(1) 从造型特点分：符号化风格、夸张风格、写实风格。

#### ① 符号化风格造型

符号化风格造型保留了人体特征，但人体结构被弱化，是利用简单的几何图形进行拼接组成的新形象，这种形象是对人体结构的高度概括及重组，造型简洁、明快，具有较强的个性与较高的辨识度。此类风格的造型多用作标识、界面图标，多出现于面向低幼儿童的读物和动画中（图 1-1-23 至图 1-1-25）。



图 1-1-23 《飞天小女警》/美国 /1998



图 1-1-24 卡通图标 / 佚名

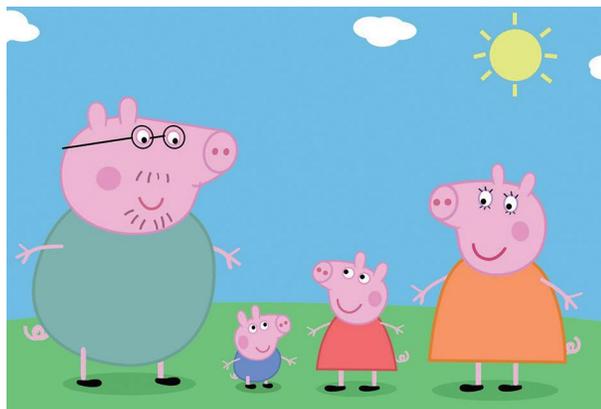


图 1-1-25 《小猪佩奇》/英国 /2004

动画《海绵宝宝》里的海绵宝宝、派大星以及动画电影《神偷奶爸》里面的“小黄人”的造型均弱化了颈部结构，头部与躯干连成一个整体，但是保留了五官、四肢，这使这些造型仍然具有人的特征（图 1-1-26）。



图 1-1-26 《神偷奶爸》/美国 /2010

## ② 夸张风格造型

夸张风格造型虽然不强调人体结构的准确性，但是需要基于真实人体结构进行概括、夸张、变形，才能设计出有趣、概括性的风格化形象（图 1-1-27）。

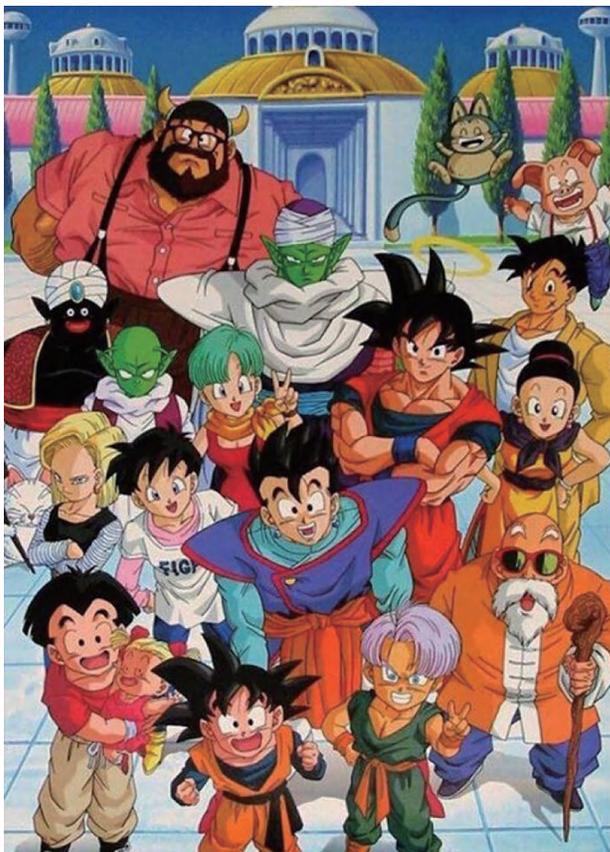


图 1-1-27 《龙珠》/日本/1996

《大闹天宫》中的孙悟空保留着人体的结构和猴子的行为特征，但肌肉与关节表现被弱化：身体各部分均被概括成外轮廓光滑的图形；四肢弯曲时候肘关节、膝关节没有明显转折；全身采用“曲线式”设计，使整个形象如行云流水般流畅。孙悟空的五官设计是在猴脸结构基础上进行归纳概括，并融入京剧脸谱造型元素，重在写意，是典型的东方形象（图 1-1-28、图 1-1-29）。



图 1-1-28 孙悟空 / 中国 / 1964



图 1-1-29 《大闹天宫》/ 中国 / 1964

## 卡通形象设计

### ③ 写实风格造型

写实风格造型具有近似现实中的人或物的结构，在原型的基础上进行夸张和变形。需要注意的是，写实风格并不是如同速写一样再现角色的样子，而是在总结角色的形象特征的基础上，使用夸张、变形等手段进行艺术化的设计，从而形成具有鲜明性格特征的造型（图 1-1-30）。

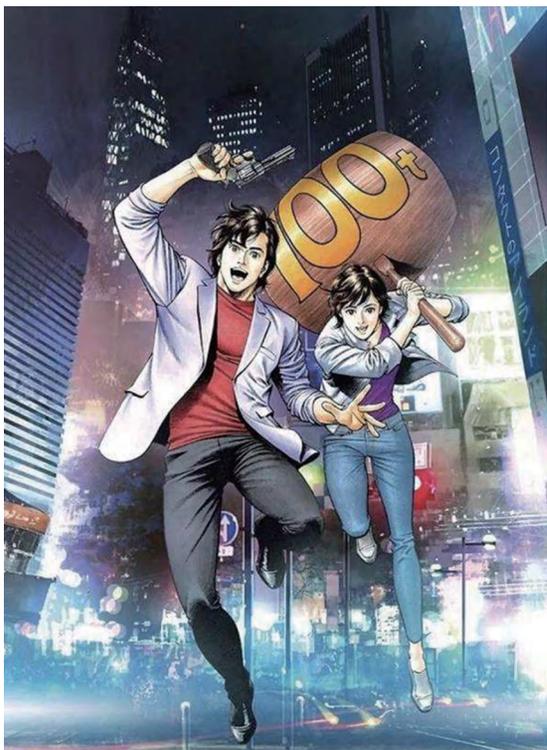


图 1-1-30 《城市猎人》/日本/1985

迪士尼动画《大力士》中的大力士海格力的造型重在写形，在基本人体结构正确的基础上夸张肌肉的结构，使整个角色充满力量感（图 1-1-31、图 1-1-32）。



图 1-1-31 《大力士》1/美国/1997



图 1-1-32 《大力士》2/美国/1997

(2) 从表现风格分：扁平化风格、立体化风格

### ① 扁平化风格

扁平化风格表现为去掉繁杂、厚重、多余的装饰，如过多的纹理、渐变、透视以及形成 3D 立体效果的元素，强调抽象、极简、符号化、图形化，使形象最为核心的部分被凸显，提高辨识度（图 1-1-33、图 1-1-34）。



图 1-1-33 扁平化卡通造型 1

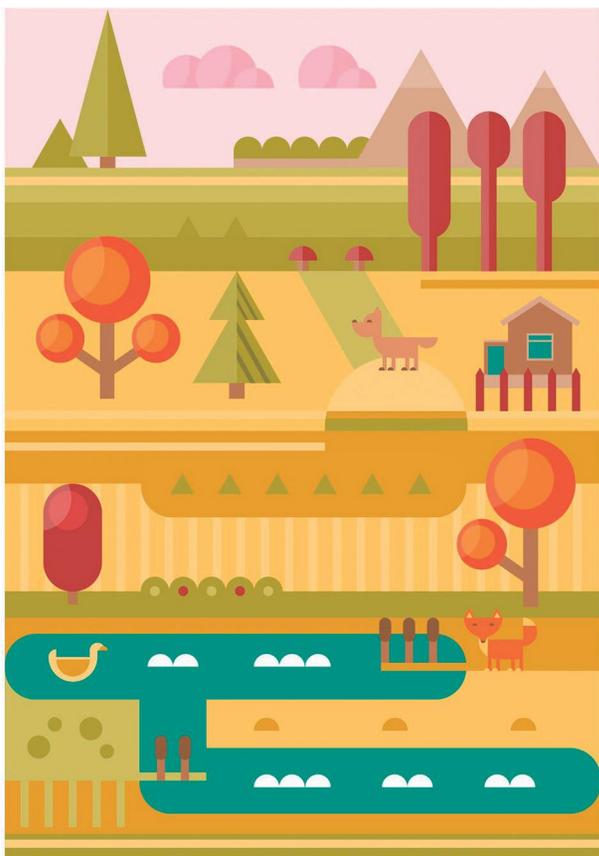


图 1-1-34 扁平化卡通风景 2

游戏《啪嗒砰》中的角色、背景均采用扁平化设计，角色形象是一群长着四肢、拿着武器、戴着帽子的眼睛，虽然造型简单，但是其眼神能传递出角色的喜怒哀乐，让玩家体会到游戏角色的内心情感（图 1-1-35、图 1-1-36）。



图 1-1-35 《啪嗒砰》1/日本/2007

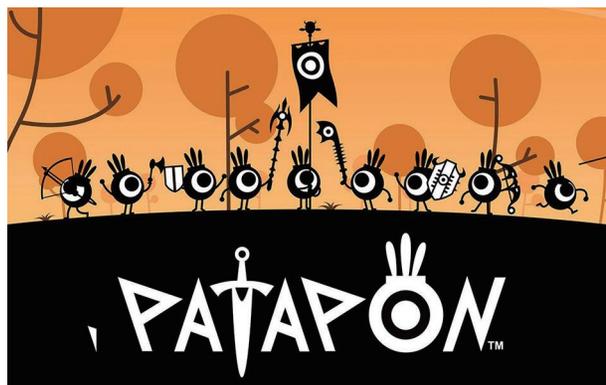


图 1-1-36 《啪嗒砰》2/日本/2007

### ② 立体化风格

立体化风格表现为塑造的角色、场景等元素都具有体积感，是相对扁平化风格而言的。这类风格的卡通造型非常多，卡通插画、动画片以及一些交互软件上都可以看到这类造型（图 1-1-37、图 1-1-38）。

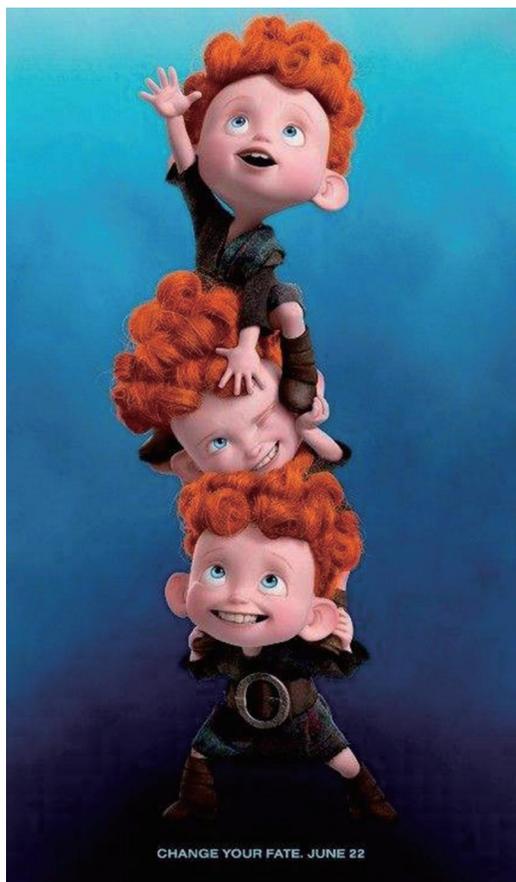


图 1-1-37 《勇敢传说》/美国/2012

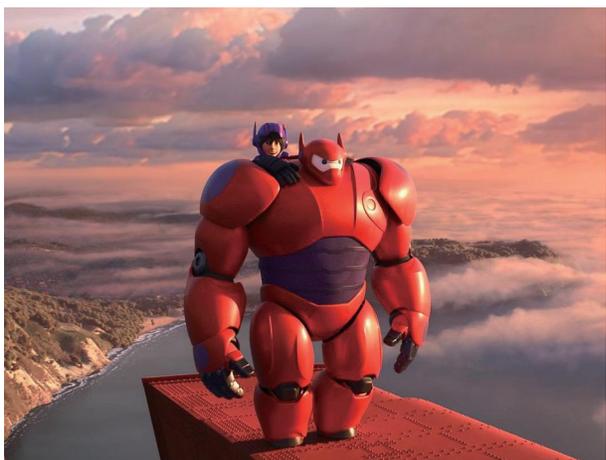


图 1-1-38 《超能陆战队》/美国/2015

(3) 从表现技法上分：手绘卡通、综合材料绘画、电脑绘制

### ① 手绘卡通

手绘卡通可以使用的绘画工具很多，马克笔、水彩、水粉、彩铅，甚至油画颜料都可以使用，其中马克笔颜色饱和，使用比较便捷，适合表现卡通内容，配套选用的纸张以漫画纸（肯特纸）、白卡纸等表面不太光滑、且不太吸水的纸张为宜（图 1-1-39）。



图 1-1-39 手绘卡通 / 张晓明 / 中国 / 2014

### ② 综合材料绘画

综合材料绘画是随着现代绘画发展而产生、发展的，是在艺术创作中综合有机地运用各种材料创造新的视觉语言的形式。可能会用到的材料有水性材料、油性材料、泥土、纸、矿物质、废弃物、化学试剂等。综合材料绘画形成的画面效果有时会凹凸不平，一般难以预估，是一种试验性很强的绘画

形式。这种形式的运用可能会将卡通艺术带入一个新的时代（图 1-1-40）。



图 1-1-40 绘本《大象博雅》/玛尼卡·K.穆西尔/斯洛文尼亚/2018

### ③ 电脑绘制

电脑绘制是现代卡通绘制最为常见且最高效的技术形式。Photoshop、Adobe Illustrator 等绘图软件的开发与使用使得绘画过程相对简化，各种笔刷的配合使用不但可以丰富画面，更可以高度模仿一些手绘效果。3d Max、Maya 等建模软件使塑造立体卡通角色的过程更快速（图 1-1-41）。



图 1-1-41 电脑绘制卡通 / 张晓明 / 中国 / 2017

## 2. 卡通造型的功能

随着科技文化和传播媒介的发展，卡通艺术不断地与其他门类艺术融合、发展，卡通形象也被应用到越来越多的领域。

### (1) 出版物：绘本、插画、漫画等

#### ① 绘本

绘本是一类以绘画为主，带有少量文字，面

向儿童的书籍。绘本主要通过图文配合的形式讲故事。例如，日本绘本大师宫西达也创作的绘本《吱——吱——》用简洁、夸张的卡通形象讲述老鼠与小猫之间的故事，画面张力十足、故事内容十分有趣（图 1-1-42）。

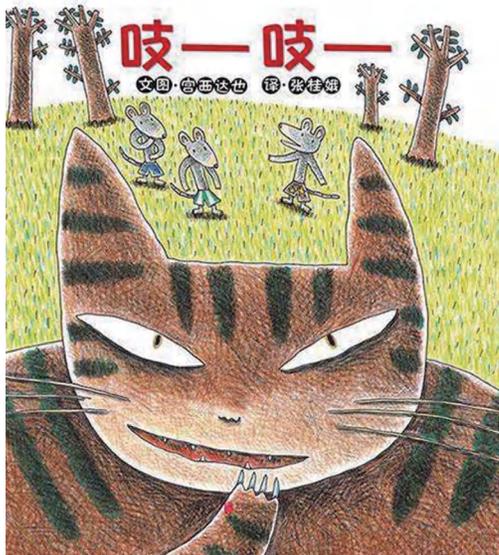


图 1-1-42 绘本《吱——吱——》/宫西达也/日本/2016

### ② 插画

卡通形象在插画的应用领域十分广泛，风格各异。多见于小说中的配图、书籍的封面、手绘地图等（图 1-1-43）。



图 1-1-43 绘本插画《扑蝶网》/张晓明/中国/2017

### ③ 漫画

漫画是另一种图文配合讲故事的形式，以时间为界，中国的漫画主要分为传统漫画和现代漫画。传统漫画是 20 世纪 90 年代之前为国内大众所普遍认知和接受的以幽默讽刺为主要目的的漫画，表现形式主要分为独幅漫画与多格漫画。现代漫画指的是 20 世纪 90 年代之后大批涌入国内市场的短篇、长篇漫画，如《灌篮高手》《超人》等。两种漫画形式并存于现代文化领域。无论何种漫画，卡通形象都是其中的不可或缺一种表现形式（图 1-1-44、图 1-1-45）。



图 1-1-44 漫画《超人》/美国/1939



图 1-1-45 漫画《超人与蝙蝠侠》/美国/2003

## 卡通形象设计

(2) 广告宣传: LOGO 设计、产品包装、海报招贴、吉祥物设计、网站视觉设计等

### ① LOGO 设计

LOGO 设计是卡通造型一个重要的应用领域, 此类型的卡通造型一般都十分简洁、可识别性强, 能够准确地传达商品的信息或企业文化, 快速吸引顾客。例如, “天猫”的 LOGO 由几何形组成猫的形象, 夸大了头部, 并且归纳为扁长的方形, 弱化身体结构, 形成的形象与众不同(图 1-1-46)。



图 1-1-46 “天猫” LOGO/ 中国 /2012

### ② 产品包装

随着读图时代的到来, 人们越来越重视利用图像传递信息的途径。产品包装设计得当并附有有趣的卡通造型, 不但能直观体现产品的特点, 更重要的是能快速吸引顾客的关注。

图 1-1-47 中某款儿童饼干品牌形象与包装设计中卡通元素的运用, 使饼干产品以一种幽默的姿态面向顾客, 成功地展示了儿童的天真烂漫以及孩子头脑中的奇思妙想。



图 1-1-47 饼干包装 / 埃及 /2014

### ③ 海报招贴

国内著名海报设计师黄海认为电影海报是电影的“嫁衣”, 是宣传电影的重要手段, 他为日本电影《小偷家族》设计的中国版海报融入了卡通造型的元素, 将影片的内容更好地诠释给观众(图 1-1-48)。



图 1-1-48 《小偷家族》海报 / 黄海 / 中国 /2018

### ④ 吉祥物设计

吉祥物设计是卡通造型应用的一个重要领域, 吉祥物在中国传统文化中有着趋吉避凶的含义, 由中国早期原始社会的图腾符号演化而来。现代吉祥物设计多注重传递某一活动或者赛事的宗旨, 作为活动或者赛事的代表向观众释放友好的信息, 因此, 吉祥物设计大多应满足可爱、具有亲和力和较高的辨识度的要求。

2008年北京奥运会吉祥物5个福娃, 就展现了奥运会的比赛理念, 向世界传递中国的热情(图 1-1-49)。

### ⑤ 网站视觉设计

随着网络的发展, 各种网站应运而生, 而网站视觉元素设计也在不断融入卡通造型设计元素。近几年, 网络电商成为我们生活消费的主要渠道, 电商店铺的美化也运用了大量卡通元素(图 1-1-50)。



图 1-1-49 福娃 / 中国 /2008

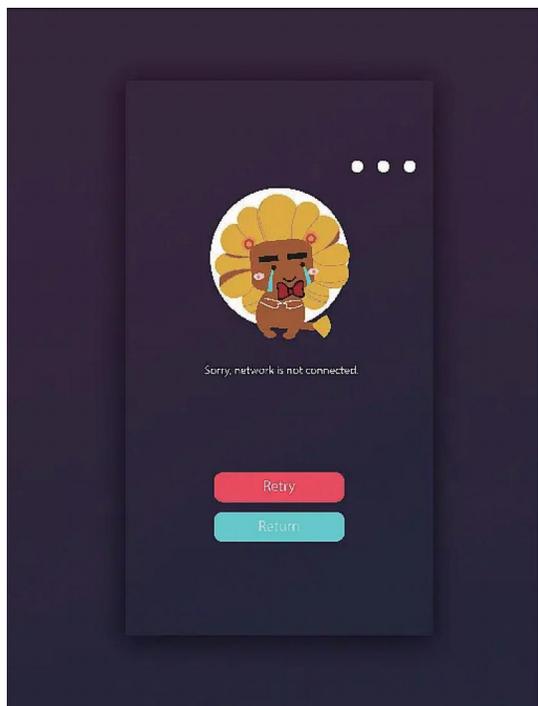


图 1-1-50 电商网站视觉设计

(3) 动态设计：动画片、游戏、自媒体交互设计等

① 动画片

无论是电视动画、影院动画还是网络动画，无论是二维动画、三维动画还是定格动画，都融合了卡通造型元素。

迪士尼影院动画《超人总动员 2》中的角色设计就是根据角色性格、外貌等方面的不同，运用各种几何形概括人体的结构，创造出形态各异的造型。此外，群体角色设计还注意到了角色之间共性与个性表现的统一（图 1-1-51）。



图 1-1-51 《超人总动员 2》/ 美国 /2018

## 卡通形象设计

日本电视动画《名侦探柯南》改编自青山刚昌的同名作品，1996年1月在读卖电视台播放，二十余年仍然经久不衰，自1999年起每年都会推出一部剧场版电影。该动画以悬疑推理的剧情、引人入胜的气氛以及深入人心的形象一直受到观众们的喜爱（图1-1-52）。



图 1-1-52 《名侦探柯南》/ 日本 /1996

中国网络动画《十万个冷笑话》被誉为“中国版的‘日和’”，由一系列吐槽短篇组成，深受网络民众的欢迎。动画角色的形象个性十足，与冷幽默的剧情十分契合（图1-1-53）。



图 1-1-53 《十万个冷笑话》/ 中国 /2012

### ② 游戏

一款游戏的成功与其故事背景、关卡设计、可操作性、奖励机制以及公司运作密不可分。此外，精美的画面、独特的角色造型和道具设计也是吸引玩家必不可少的要素（图1-1-54）。



图 1-1-54 《开心消消乐》/ 中国 /2016

### ③ 自媒体交互设计

自媒体是互联网术语，是指私人化、平民化、普泛化、自主化的传播者，以现代化、电子化手段，向不特定的大多数或者特定的单个人传递规范及非规范信息的新媒体的总称。博客、微博等写作平台、社交网络的兴起，使每个人都获得了成为媒体、传媒的能力。说到自媒体交互设计，我们接触与之相关的卡通造型设计最多的可能要属表情包，每天人们在微信、QQ等社交软件上都会使用大量的表情包来表达情感（图1-1-55）。

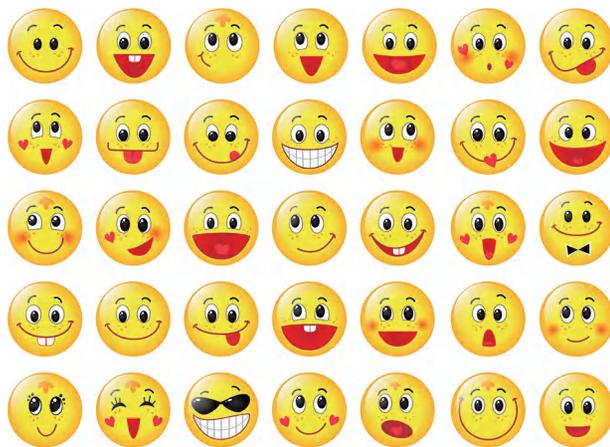


图 1-1-55 表情包

### (4) 立体造型：文创产品、玩具设计、服饰配饰等

#### ① 文创产品

文创产品是具有文化主体、创意转化、市场价值三个特点的物质化产品，文创设计是近几年新兴

的产业，具有广阔的市场前景。大英博物馆、故宫博物院、颐和园博物馆、敦煌研究院等博物馆相继推出文创产品，不但宣传了自己的展品，也带来了经济效益（图 1-1-56 至图 1-1-58）。



图 1-1-56 “埃及萌神”公仔 / 大英博物馆 / 2018



图 1-1-57 “埃及萌神”系列胸针 / 大英博物馆 / 2018



图 1-1-58 故宫猫系列·摆件 / 故宫博物院 / 2016

### ②玩具设计

在人们的传统观念中，玩具是针对儿童而设计的，其造型大多符合儿童的审美，能够吸引儿童的注意力。但随着动漫文化的兴起，手办、拼装玩具、潮流玩具等亦得到不少年轻人的喜爱，凸显个性、造型乖张的形象吸引了相当一部分爱好者的追捧（图 1-1-59、图 1-1-60）。



图 1-1-59 寻找独角兽 FAEM WEBOB 盲盒 / 中国 / 2019



图 1-1-60 蓬蓬怪一代盲盒 / 中国 / 2020

### ③服饰配饰

“卡通文化”使得人们生活中到处充斥着具有卡通造型特点的形象，服装上的底纹、图案、首饰的样式、日常生活用品等都可以看到卡通形象的影子（图 1-1-61）。



图 1-1-61 卡通 T 恤

## ▶ 第二节 卡通的历史与发展

### 一、卡通艺术的产生与社会环境的关系

#### 1. 卡通艺术产生的时代背景

卡通作为一种艺术形式最早起源于欧洲。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,传统绘画走下了中世纪的神坛,日益接近平民的审美趋向,也给以简御繁的卡通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,卡通风格绘画也被赋予了更为广泛的政治内涵、生活基础(图 1-2-1)。

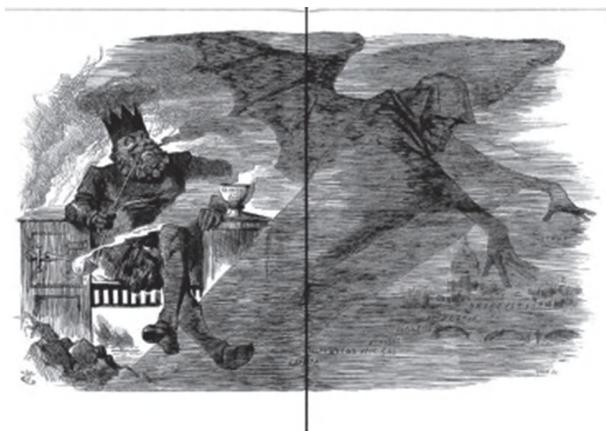


图 1-2-1 《老煤王与雾魔》/ 英国 / 1880

#### 2. 卡通艺术产生的必然性与偶然性

欧洲科学思想的变革与工业的发展促使卡通艺术诞生。工业革命使欧洲跟美国的大众文化水平得到提高,相伴而来的是大众对视觉艺术的发展提出新的要求。大众化的文化层次与审美能力要求新的艺术形式具有广泛的可接受性,然而从文艺复兴时期所传承下来的艺术作品对当时的大众来说尚显高深,于是,为了满足新市场的要求,一种新的艺术形式——卡通艺术诞生了。与文艺复兴时期的绘画相比,卡通艺术还具有另一个重要功能——“传递”,即卡通艺术是能够传达信息和提供给大众娱乐的艺术形式。

### 二、卡通艺术的发展与文化进步、科技变革的关系

#### 1. 文化进步使卡通艺术的边界逐渐弱化

卡通来自 17 世纪欧洲报刊上的讽刺漫画,那时的画家们需要用简单、醒目、生动的形象讲故事,反映一些社会问题或者娱乐大众,所以早期的卡通造型是夸张、概括且简洁的。

文化进步改变着人们看待世界的态度与生活方式。当报纸上的卡通插画已不再能满足人们获取信息、娱乐感官的需求时,承载更多的主题内容,具有复杂化的绘画风格、多样表现手法的卡通插画逐渐发展起来。而我们今天看到的卡通也不再限于简洁、概括的风格。

#### 2. 科技变革为卡通造型设计和表现技法创新提供更多可能性

“没有做不到,只有想不到”是对现代卡通设计过程的总结,科技变革尤其是计算机制图技术的成熟促使现代的绘画技法、技术能够表现画家们头脑中的任何灵感与构思。

### 三、卡通艺术的未来与媒介发展的关系

传播媒介发展促使卡通艺术创作模式发生变革。传播媒介也称传播渠道、通讯、传播工具等,是传播内容的载体。传统意义上的传播媒介是报纸、杂志、电视、广播四大类;按照媒体的形式可以分为纸媒体、电子媒介和第五媒体。作为技术手段的传播媒介的发达程度决定着社会信息传播的速度、范围和效率;作为组织结构的传播媒介的制度、所有制关系、意识形态和文化背景,决定着社会信息传播的内容和倾向性。

媒体的发展经历了“早期符号媒介—手抄媒介—印刷媒介—电子媒介—新媒介”的历程。

卡通造型诞生之初便与纸媒有着不可分割的联系，但后来的卡通造型则逐渐被应用到像电视、电影等视觉电子媒介领域。电视媒介覆盖面广、公众接触率高，促使卡通形象被更多的人看到，而卡通创作的目的也从单一的文字报道到反映社会各阶层的生活状态，并针对不同层次观众做出多功能拓展性应用。

新媒体的产生使卡通造型的创作目的、创作过程以及传播方式都发生了巨大的变化。网络传播的速度要远远快于纸媒传播的速度，从而要求创作的速度也需大大提升。这一要求导致出现在公众视野的卡通形象更新周期缩短，不断出现新的形象代替旧的形象，在各类卡通造型的不断更新中，风格越来越丰富，能够让人耳目一新的造型或者在某方面具有突出个性的形象才能在观众眼中停留。因此，在进行卡通造型设计的时候，除了传统的理论，创新也是一项很重要的因素，尤其在成功 IP 的开发能够带来巨大价值的今天。

## 四、卡通设计风格流变

### 1. 从萌芽到成熟：17世纪—19世纪

早在 17 世纪，卡通就开始萌芽，一些荷兰画家的素描稿中出现了卡通似的变形处理手法。从 1609 年德国率先发行定期报纸开始，世界各地、国家的报业、印刷业的发展开始为卡通的诞生与传播提供载体。17 世纪末，英国报刊上开始出现具有卡通特征的幽默插画，卡通从此出现在大众的视野中。直到 1880 年第一幅铜版照片出现在报纸上之前，卡通幽默插画一直是报纸中图片的主要形式。

#### (1) 托马斯·罗兰森

卡通幽默插画发展初期，还没有出现专职的报纸供稿画家，所以此时报刊的幽默插画没有形成固定的风格。但是，这一时期已经开始涌现体现幽默风格的画作及画家。

英国画家托马斯·罗兰森 (Thomas Rowlandson, 1756—1827) 被后人称作“现代漫画之父”，他在自己的作品中用幽默的方式记录、描绘每日琐

事，讽刺当时腐朽的政治和黑暗的社会现象。

《讨论中的医生》描绘了三个医生讨论病人状况的片段，画面构图完整，前景中三个医生在紧张地讨论病情，远景中一名面容痛苦、憔悴的病人被人照顾着。画家对三个医生的外貌做出了概括与变形，突出了角色各自的体态特征。三个角色均被夸大了头部所占的身体比例。画面左侧的胖医生大腹便便，手指放在鼻子下端，双目紧闭做出思考状；右侧体型较瘦的医生身体前倾貌似在急切地叙述自己的观点；中间的医生眉头紧锁、嘴角下弯，身体稍后倾，像在判断瘦医生所陈述的内容。画面中的形象具备了夸张、幽默的卡通造型特点，并且通过五个角色的表情、肢体语言将画面气氛表现得淋漓尽致 (图 1-2-2)。



图 1-2-2 《讨论中的医生》/ 托马斯·罗兰森 / 英国 / 18—19 世纪

托马斯·罗兰森的绘画作品的一个重要特征已经是脱离了古典绘画的写实风格。他的作品注重用简练的线条突出人物的外貌特征，并夸大其动作的幅度以及表情的特征，从而形成极具张力与艺术效果的角色造型为表现画面主题服务。另

## 卡通形象设计

一个重要特征是画面的故事情节表现。如《辛塔克斯大夫一生的旅行》就采用多个系列画面连续描述事件，这样的作品创作为现代漫画奠定了基础。

托马斯·罗兰森的作品多使用水彩绘制，利于快速、轻松地表现生活中的场景以及针对某一主题的创作。

### (2) 奥诺雷·杜米埃

18世纪报刊出版业的繁荣促使专职卡通画家出现。以法国画家奥诺雷·杜米埃为代表的讽刺漫画家们将卡通幽默插画发展到艺术的高度。

奥诺雷·杜米埃(Honoré Daumier, 1808—1879)被称作法国19世纪最伟大的现实主义讽刺画大师，他的早期作品大多发表在《讽刺》杂志上，对当时社会的黑暗进行了尖锐的讽刺。奥诺雷追求作品的“神似”重于“形似”，运用现实主义和浪漫主义相结合的艺术语言塑造自己独特的形象，以此表现真理与正义。

《高康大》是奥诺雷·杜米埃的代表作，作品形象、直观地揭露了当时的政府污吏贪得无厌的卑鄙可耻的嘴脸，同时也表达了对贫穷人民的同情。“高康大”即“大肚量”，其原型是16世纪意大利小说家拉伯雷在《巨人传》中创造的一个愚蠢且贪得无厌的人物——一个喝了17 000多头奶牛的奶的人。奥诺雷·杜米埃在创作这幅作品时运用了夸张、对比的手法，将人物分成两组对立鲜明的群体。他借用“高康大”的形象影射法国七月王朝首脑路易·菲利浦，并着重突出以“高康大”为主的统治者，而“高康大”被画成脑满肠肥的形象，在外形上大普通人数倍，鸭梨形的头使其看起来愚蠢又滑稽，肥硕巨大的身体与之极其不相称的细腿形成视觉上的不平衡。“高康大”好吃懒做的形象与前景中体弱瘦小的劳动民众形成了强烈的对比，使得画面极具艺术感染力与张力。奥诺雷通过一条输送带连接两组人物，直观且形象地描绘出劳动人民与统治者之间的关系，颇有“遍地罗绮者，不是养蚕人”的意味。作品采用单一的素描技法表现，较为成功之处在于对“高康大”的造型设计，其余角色则是在写实的基础上进行适当的概括(图1-2-3)。



图 1-2-3 《高康大》/奥诺雷·杜米埃/法国/1831

### (3)《笨拙》

“卡通”这一概念正式确立的标志事件是《笨拙》画报的供稿人、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”。《笨拙》于1841年在伦敦创刊，风格幽默，在卡通发展史上具有重要作用和历史意义(图1-2-4)。

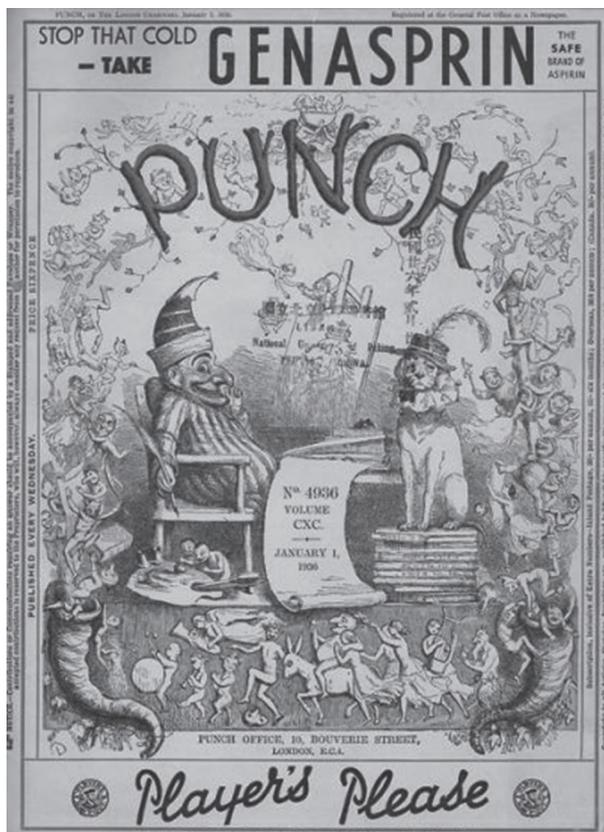


图 1-2-4 《笨拙》画报/英国/1841

1880年美国报业巨头约瑟夫·普利策在其《纽约世界报》上增设周日特刊和卡通专栏，此后不久《纽约杂志》《美国幽默大师》也开始定期发表卡通作品。

美国卡通发展早期最著名的卡通形象是漫画《黄孩子》的主要角色——米奇·杜根。漫画家理查德·费尔顿·奥特考特（Richard Felton Outcault，1863—1928）运用夸张、概括的手法创造了一个“没有头发，穿着一件超大号睡衣，经常出没于贫民小巷”的男孩形象。1895年该漫画的彩色版首次发行，此后，以“黄孩子”为主角的《霍根小巷》彩色版逐渐占据周日报纸的版面，成为具有政治和娱乐功能的卡通人物，尽管此时的“黄孩子”形象尚未具有真正意义的设计性，但他已经像一名个性鲜明的公众人物一样每周定期与读者见面（图 1-2-5、图 1-2-6）。

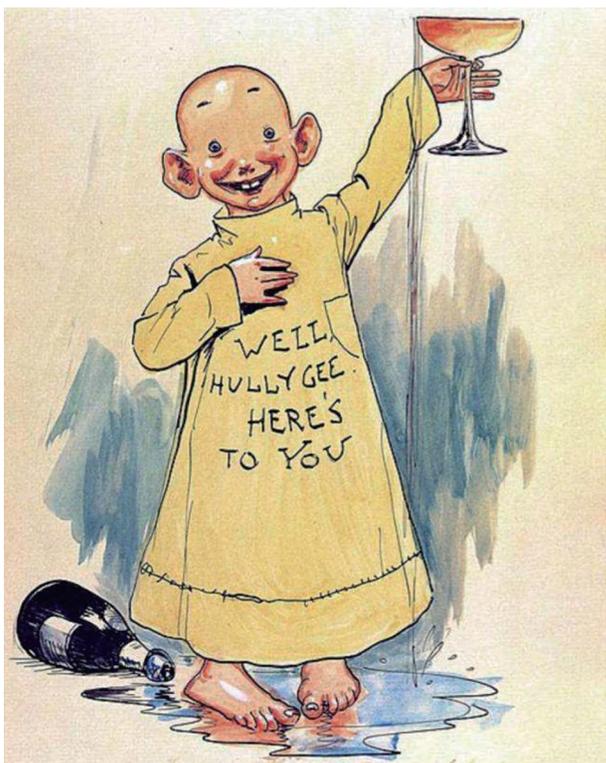


图 1-2-5 《黄孩子》1/美国/1895

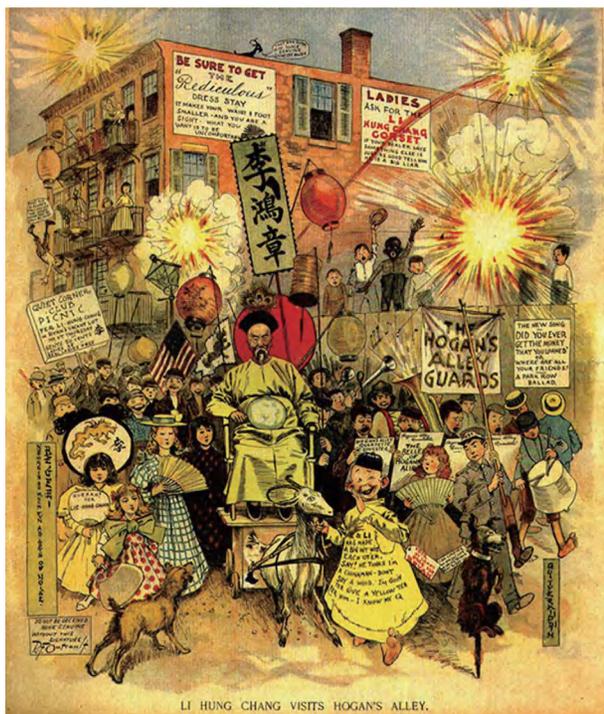


图 1-2-6 《黄孩子》2/美国/1895

具有动态艺术特点的卡通在 20 世纪前也已初具形态。17 世纪，阿塔纳斯·珂雪（Athanasius Kircher，1602—1680）发明的“魔术幻灯”是动画的最早形式，其对于“光”与“影”的探索，从技术层面为后期的动画产生提供了实践基础。1824 年，英国伦敦大学教授皮特·马克·罗葛特提出的视觉暂留理论则为动画产业的发展提出观念性的指导（图 1-2-7）。



图 1-2-7 魔术幻灯 / 阿塔纳斯·珂雪 / 美国 / 1640

### 2. 黄金时代：20世纪

到了20世纪，印刷技术尤其是彩色印刷技术的发展推动了出版业的蓬勃发展，视觉冲击力更加强烈的彩色卡通造型开始出现在各大出版物上，此时卡通创作领域最为明显的变化是其受众开始从成人转向儿童和青少年。英国出版商哈姆士·沃思在并购了几家杂志后组建了联合出版公司，随后成功地推出了《彩虹》《水泡》《老虎提姆》等漫画周刊，漫画中的形象受到各年龄层读者的欢迎与喜爱。

这一时期的卡通形象不再只具有尖锐的讽刺意味，而是更多地崇尚自然，用充满情趣的造型反映生活中发生的故事。此外，随着越来越多的家长对于儿童教育问题的重视加深，很多出版物便开始将主要读者设定为儿童。因此，为赢得儿童的喜爱，出版公司要求卡通作品中的卡通造型表现得可爱、友好，符合儿童的审美特点，吸引儿童的兴趣，成为孩子们的“好朋友”。

整个20世纪，卡通造型艺术逐渐成熟并得到突飞猛进的发展，最终形成以美国迪士尼、时代漫画（漫威的前身）为代表的欧美卡通风格，和以日本-中国为代表的东方卡通造型风格等，这些造型风格支撑起了20世纪的卡通造型设计的黄金时代。

(1) 以美国迪士尼、时代漫画为代表的欧美卡通风格

这个时期美国的卡通艺术发展尤为迅猛，主要体现在漫画、动画两大领域。漫画领域以人物具有“超能力”为显著特点。1939年，世界上第一个具有“超能力”的人——纳摩诞生，他是人类与鱼类的结合体，其首次亮相是在《电影连环画周刊》的创刊号上。此时DC漫画公司已经推出了两大王牌形象——超人和蝙蝠侠。同年，漫威公司的前身时代漫画公司成立，随后推出初代霹雳火、美国队长、神奇四侠等拥有超能力的战士，并且从漫画领域发展到动画、电影以及漫画周边产品等领域，形成且完善了以漫画卡通造型为基础的商业链条。此时漫画创作倾向于通俗化，更多的起到娱乐大众生活的功能，同时也增加了西部故事、侦探、冒险和科幻等创作题材（图1-2-8）。

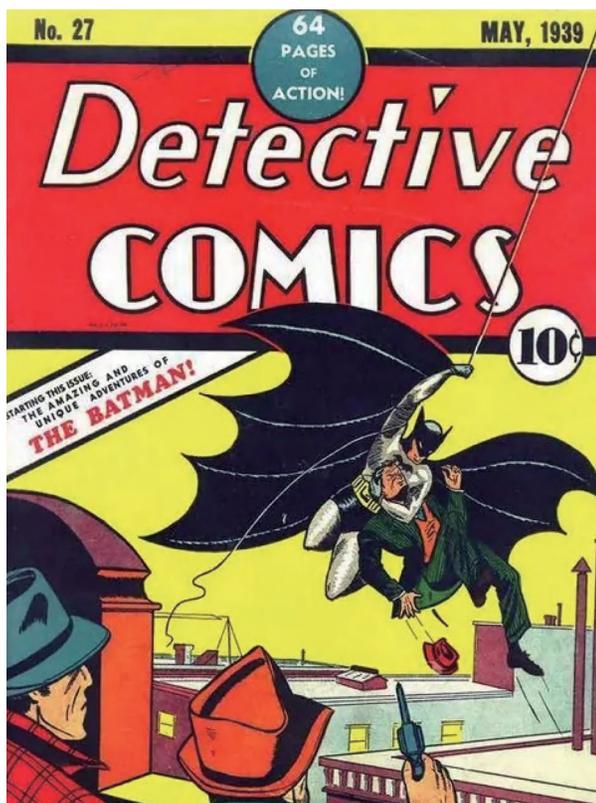


图 1-2-8 蝙蝠侠 / 美国 / 1939

在造型上，漫画中的超级英雄都拥有运动员一样健美的体型，均利用夸张、概括的方法突出角色的人体肌肉结构，以显示出其身体蕴含着的巨大力量。这些超级英雄一般都具有异于常人的超能力以及誓死打败邪恶势力的正义感，而与超级英雄角色相匹配的新奇、华丽的凸显故事氛围的道具与场景设计则使得故事发展显得更加惊心动魄、引人入胜。

在动画领域，1937年第一部彩色动画长片《白雪公主》揭开了动画史上新的篇章，多层次摄影机拍摄首次被应用到动画片中，“赛璐珞”的绘制方式使动画制作的劳动量减少，大大缩短了生产周期。《白雪公主》的制造公司迪士尼也因此成为美国乃至国际上重要的动画片输出巨头（图1-2-9）。



图 1-2-9 《白雪公主》/美国/1937

迪士尼早期创造的个性鲜明的、如今仍然闻名世界并一直为迪士尼创造收益的形象唐老鸭、米老鼠，首先出现在电视系列动画中。可爱的造型、夸张的动作、幽默风趣的故事情节使他们成为在卡通造型设计史上具有里程碑意义的卡明星（图 1-2-10）。



图 1-2-10 《米老鼠与唐老鸭》/美国/1924

受“二战”的影响，迪士尼在 20 世纪 40 年代处于蛰伏状态，直到 1950—1967 年才逐渐迎来艺术与商业的“双丰收”。在此期间迪士尼共制作了 9 部动画电影，其中《欢乐满人间》是当年奥斯卡

的最大赢家，获得了 5 个奖项。随后迪士尼经历了 20 年的萧条期，直到 1989 年动画电影《小美人鱼》上映后，迪士尼动画电影才重回巅峰（图 1-2-11）。



图 1-2-11 《小美人鱼》/美国/1989

迪士尼在近百年的创作中形成了自己鲜明的卡通造型风格。早期迪士尼电影大多改编自童话，我们熟悉的《灰姑娘》《长发公主》《睡美人》等影片中，角色多是甜美可人的造型风格，这时的人物造型设计仍未完全脱离写实风格，并且带有“爱憎分明”的鲜明特点，观众极易从外表上辨认人物的好坏。但在随后的《花木兰》《泰山》《变身国王》《美女与野兽》《狮子王》《大力士》等影片的创作中，迪士尼开始通过概括人体的结构、提炼角色的特征来创造出体现现代设计思维的角色形象。他们的外在视觉元素，如身体比例、结构特征、五官设计、表情、动作、服装、道具、色彩等的表现与内在气质相互融合，使得角色清晰地呈现出自身的自然属性与社会属性（图 1-2-12 至图 1-2-14）。



图 1-2-12 《花木兰》/美国/1998

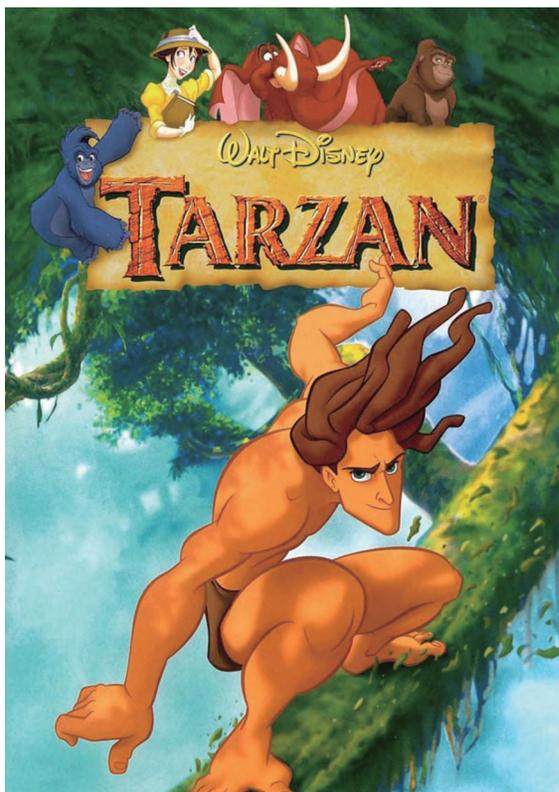


图 1-2-13 《泰山》/美国/1999



图 1-2-14 《变身国王》/美国/2000

此外，迪士尼卡通造型的成功还在于对角色性格的塑造，多元化的性格成为构架角色立体、饱满形象的重要元素。角色可能是人、动物，也可能是无生命的物体，迪士尼特别擅长运用“拟人”法赋予人类以外一切物体以生命，从而使之具有鲜活的个性。例如，《美女与野兽》里的葛士华、茶煲太太，《狮子王》中的辛巴、刀疤，《玩具总动员》中所有的玩具（图 1-2-15）。



图 1-2-15 《狮子王》刀疤/美国/1994

### (2) 以日本 - 中国为代表的东方卡通造型风格

我们习惯称美国的漫威、迪士尼等的风格造型为“美国卡通造型”，在漫画领域，我们称之为“美漫”。与之相呼应的“日漫”也在这个时期悄然出现，并发展到一定高度，建立了独特的造型风格，在全世界范围内形成了庞大的影响力。其中漫画大师手冢治虫更是被誉为“现代日本漫画的开创者”，他绘制的故事漫画在报刊上连载，是将故事漫画这一形式推向读者的开端。跟美国迪士尼相比，日本卡通造型主要应用在漫画创作领域，漫画作为日本动漫的支柱产业在“二战”后期开始蓬勃发展，漫画以及漫画中经典的造型被民众所接受、喜爱，并成为人们生活中的一部分。

日本漫画流行的原因在于其明确的创作目的与针对性。日本漫画分类非常细致，几乎覆盖到各年龄层、不同性别的读者：儿童漫画《蜡笔小新》、

少年漫画《灌篮高手》、少女漫画《凡尔赛玫瑰》、青春漫画《四月是你的谎言》等。如果按照题材分则更细：讽刺漫画、学习漫画、幽默漫画、体育漫画、格斗漫画、奇幻漫画、历史漫画、动物漫画、战争漫画等（图 1-2-16）。

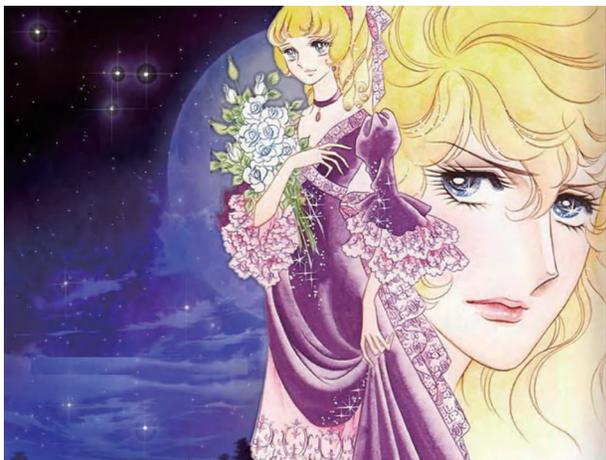


图 1-2-16 《凡尔赛玫瑰》/日本/1972

此外日本漫画的发展也离不开其完善的商业运作。如果一部成功的漫画绘本改编成动画，企业往往会同时根据其角色造型开发周边产品，从而宣传推动其漫画部分的创作，使作品的生命力更加旺盛。

动画领域中，除了由漫画改编而来的动画，还有宫崎骏、押井守、今敏等一代动画大师带领团队创作的《千与千寻》《攻壳机动队》《红辣椒》等电影动画作品（图 1-2-17）。



图 1-2-17 《红辣椒》/日本/2006

日本卡通在造型设计方面追求简洁精致，创作者善于从细节出发，故而塑造的人物整体角色造型细腻，能够深深触动观者的内心，具有一种梦幻般的真实。虽然日本卡通造型也有着其程式化的倾向：尖下颏、大眼睛、翘鼻子、小嘴巴、超长的腿、高度概括的身体结构……但是，在纷繁复杂的日本动漫产业中，也有大友克洋、北条司以及井上雄彦等极具个人风格的大师，他们创作的作品别有一番风味（图 1-2-18、图 1-2-19）。

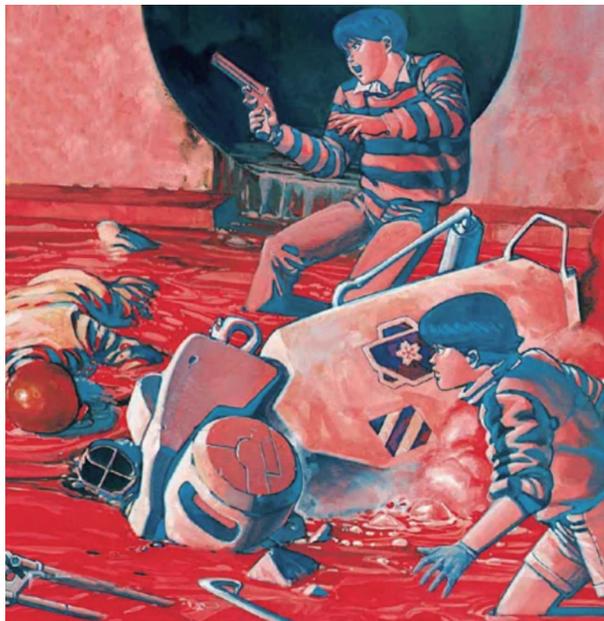


图 1-2-18 《阿基拉》/大友克洋/日本/1982

20 世纪的中国卡通造型发展经历了从“开端”到“输入”的过程。中国早期卡通形象多出现在讽刺漫画中，同样是以报刊等纸媒为传播方式。《讽刺与幽默》是这一时期最为流行的漫画类期刊。中国卡通历史上的经典形象有三毛、三个和尚、黑猫警长、贝塔与舒克、葫芦七兄弟、孙悟空、哪吒、大头儿子和小头爸爸、熊猫京京等（图 1-2-20、图 1-2-21）。



图 1-2-19 井上雄彦作品 / 日本 / 2007



图 1-2-20 《黑猫警长》/ 中国 / 1982

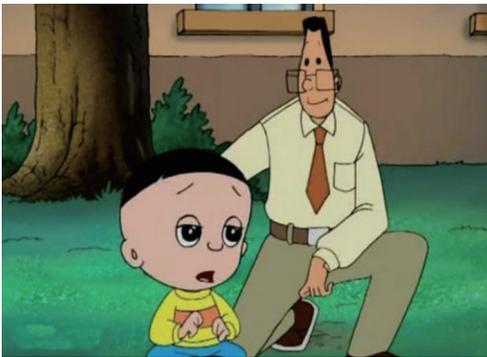


图 1-2-21 《大头儿子和小头爸爸》/ 中国 / 1995

从上述角色的名字不难看出中国早期的卡通漫画、卡通动画针对的群体主要是儿童，因此造型多设计得圆润可爱，结构简单概括，成图形符号化设计特点。此后，国内各界开始呼吁动漫产业更倾向于将传统文化、民族化视觉元素融入设计中，形成具有视觉识别性的造型。但是，20世纪末“日漫”通过各种渠道大量涌入国内市场，迅速吸引了当时“70后”“80后”“90后”的眼光。这也导致之后中国出产的一些漫画、动画中到处可见与“日漫”造型特点相似的角色形象，如《长安幻夜》中的角色。

### 3. 融合发展时期：21世纪

21世纪卡通设计发展的标签是“融合”：国家间的交流是文化相互融合；文明进步使不同门类的知识体系相互融合；科技信息的飞速发展传递使得设计理念相互融合；新媒介与载体的变化使艺术设计理念相互融合。所以21世纪对于卡通造型设计在很大程度上将是一个弱化风格标签的年代，没有固定的造型模式也许将会成为今后卡通设计的特点，同时“美漫”与“日漫”的风格也在逐渐淡化，它们将不再是标签。21世纪的卡通造型设计应着重凸显造型中的视觉元素安排，反映出故事内容或者服务于某项设计目的，呈现整体的、契合的、可识别的、融合的趋势。