

NEW CONCEPT

CARTOON



高等院校新概念动画教学丛书

漫画插图

吕江 张迅 编著

凤凰出版传媒集团
江苏美术出版社

高等院校新概念动画教学丛书

漫画插图

吕江 张迅 编著

NEW CONCEPT
CARTOON



凤凰出版传媒集团
江苏美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

漫画插图 / 吕江, 张迅编著. —南京: 江苏美术出版社, 2006.7

(高等院校新概念动漫画教学丛书)

ISBN 7-5344-2138-1

I. 漫... II. ①吕...②张... III. 漫画—技法(美术)—高等学校—教材 IV. J218.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第078471号

策划编辑 徐华华
责任编辑 徐华华
邱妍宾
武迪
装帧设计 武迪
胥磊磊
封面设计 武迪
审读 王春南
责任校对 吕猛进
责任监印 贲伟

书 名 漫画插图——高等院校新概念动漫画教学丛书
编 著 吕江 张迅
出版发行 凤凰出版传媒集团
江苏美术出版社(南京中央路165号 邮编210009)
集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>
经 销 江苏省新华发行集团有限公司
制 版 南京新华丰制版有限公司
印 刷 南京新世纪联盟印务有限公司
开 本 889 × 1194 1/16
印 张 9
版 次 2006年8月第1版 2006年8月第1次印刷
标准书号 ISBN 7-5344-2138-1/J · 1967
定 价 38.00元

营销部电话 025-83248515 83245159 营销部地址 南京市中央路165号13楼
江苏美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

漫画插图
目录

序	001	001
第一章 与漫画插图相关的基础理论	003	003
第一节 漫画的发展历程和主要流派	003	003
第二节 漫画的主要造型特点	014	014
第三节 插图的含义、特点和发展历程	027	027
第四节 插图的主要类型	038	038
第二章 与漫画插图相关的课程教学	045	045
第一节 漫画插图创作者的素质要求	045	045
第二节 漫画插图专业的课程方案 and 教学提纲	051	051
第三节 漫画插图课程的主要特色课题设计	064	064
第三章 漫画插图课题设计案例示范	077	077
第一节 角色设计与构思	077	077
第二节 插图创作	091	091
第三节 图画书创作	099	099
第四节 连环漫画创作	124	124
第四章 漫画插画课程作业举例点评	137	137
图1 点评	137	137
图2 点评	139	139
图3 点评	139	139
图4 点评	140	140

序

近年来,动漫画专业在高等艺术院校和普通高校艺术设计系科中发展较快,随着招生规模的扩大,相较于其他传统设计课程,我国动漫画教学现有的相关教材、理论及资讯明显陈旧,观念局限,缺乏新意,不能适应现代动画日趋国际化、产业化、高技术化和多元化的发展现状。

动漫画课程作为许多高等院校的教学科目,至今没有一个相对系统、完整的课程统一标准。在长期的课程教学实践中,一线的教师只能逐渐总结出一些比较值得推广的教学经验和学习方法,推荐给广大学生。本丛书试图运用系统化的教学手段以及较新的图文信息,对正式的动漫画教材做一些辅助性的补充,并不刻意强调高端技术和极端个人化的创作手法,而是以一种平衡、务实、中庸的态度对待卡通动漫画设计。在这样的背景下,我们参考标准教材样式,依托长期的科学探索和实践总结,力求打造一套充满原创、科学和探索精神的,以新概念、高技术与本科教学理论相结合的商业实践实用手册。

动漫画设计是专业性非常强的科目,强调科学性和系统化,兼顾原创和商业实践。作为一项未来极具生命力的产业,需要设计者具有较高的综合素质,除了要有技艺和创意等素质,对沟通、表达、协作、策划甚至管理统筹等方面都有很高的要求。

本丛书在动漫画相关的概念、相关的课程、相关的作业这三个主要的环节中,除加入了大量直接相关的课程教学内容,还包括了很多社会实践、调研、商业制作、行业规范及产业现状的相关知识,总体内容较为务实,试图以一种崭新的概念化教学得到较多动漫画学子的认可和欣赏。本丛书是目前国内有关本科动画教学中科目较为系统完整的理论、技法、课程及实践用书,包含了从事这项专业设计的学生特别是本科生必须掌握的基本知识,同时强调新概念、高技术的全新理念和最新资讯。本丛书试图集中体现高校近几年来对动漫画教学及科研创作的经验总结和改革探索,是建立在现有条件下的较为成熟的动画教学及科研创作等工作基础之上的。在此之前,已经通过大量的、相关的、具有前瞻性和试验性的实践,取得了良好的业绩,并为此积累了大量的一线动漫画创作的文献资料。在保持国家本科动漫画教学纲要共同的理论性讲解和知识应用之外,通过大量的个性化、规范化的实践性授课,使得创作的面貌多样,使学生的学习积极性和创作热情得到最大的发挥,而作品的风格也变得更加多元。这种以新概念、高技术与本科学术理论为基础结合商业实践的特色教学,目前在国内相关院校教学实践中逐渐得到肯定和重视,这也是国内高

校在现有条件和体制下的一个努力方向。本丛书的改革思路、主要特色与创新特点为：

一、强调新概念、高技术与本科学术理论结合，与商业实践结合。

二、强调务实，设计业务不仅追求概念化风格的作品，同时也比较关注商业元素，具有最广泛的说服力。

三、直奔主题，明确设计与设计原理的关系，将设计概念和操作技艺相结合，并直接以市场为出发点，有的放矢，力求集中重点，扎实引证。

四、全面涉及高校动漫画教学设计所有领域，分工精细，术业专攻。

五、理论研究及设计制作步骤详尽，重点突出，具有代表性。详细阐述各专业学习研究的技术要求、设计要求和行业规范，这些内容在相关领域的资讯中是最新鲜、最详尽、最国际化的，也是国内现有同类教材中极缺乏的。这些理论和实践要点，将成为专业或非专业设计人员从事实际研究工作重要而有益的资讯。

六、本丛书由北京电影学院动画学院、北京大学软件与微电子学院、南京师范大学美术学院动画系、上海大学美术学院等兄弟院校提供各校的精品教学案例，共同斟酌题例后，由南京艺术学院设计学院动画系、南京艺术学院传媒学院动画系的教师执笔完成，体现了目前国内高校动漫教学的研究方向。

南京艺术学院设计学院动画系 吕江

2006年4月

第一章 与漫画插图相关的基础理论

第一节 漫画的发展历程和主要流派

早期的漫画和具有漫画样式的插图被划分在美术的范畴内。从18世纪中期“讽刺画”的诞生开始,直到20世纪初“漫画”一词的形成,以绘画为主要表现手段的卡通作品长期以一种小型大众文化的面貌出现。早期的漫画并不作为一种产业,而是附属于其他产品的一种补充,比如讽刺插图或人物肖像,这种方式持续了相当长一段时间,这一时期,它们更多反映出精神性、文化性的东西。随着规模、影响力、技术及样式的发展,漫画或讽刺画渐渐显现出巨大的商业价值(图1-1-01),成为了一种独立性的画种。

现代漫画艺术是伴随着现代卡通艺术发展而产生并发展的。现代漫画包含了现代美学、社会学、设计学等诸多较新较完整的学科因素,区别于其他艺术形式成为一种独立的门类。漫画是一门历史悠久的艺术,在百余年的发展历程中,漫画一直伴随着艺术和大众娱乐文化同时发展并已融为一体。漫画是各种艺术设计中发展最稳定、最普及和类型最多多样化的,漫画的娱乐性、艺术性、技术性的多重价值是人类文明重要的表现之一,它对人们的意识形态和生产方式都造成了巨大的冲击。漫画的形式存在很久了,但产业化的确立正是由于导入了现代设计概念和现代产业化创作、生产、流通、营销的概念,才使其完整。随着绘本读图的飞速发展,漫画的力量在急速膨胀和扩张,而作为一项产业,漫画产品更是成为某种支柱性的经济命脉(图1-1-02)。漫画可以最大限度地快速简捷地实现想象和改变现实,它是至今为止人类活动中最具想象力的创造之一。在全球一体化的大趋势下,现代漫画产品越来越走向两种极端:一是高度密集化、产业化的工业化设计研发,讲究效率和风格的类型化,模式和规范统一,比较具有共性,以最大的大众认可为出发点;二是个体化的、独立制作研发的、充满个性的小型化漫画设计。这两种风格共同丰富和繁荣了漫画的样式和种类。

卡通产品的样式和种类极其丰富,主要分为出版物、影视产品、玩具产品等几大种类,另外还包括卡通音乐、动漫真人秀等。卡通出版物主要以纸质印刷品为主(图1-1-03),其中又以漫画为主要类型。漫画是卡通产品中最直观、最普遍的种类,是平面载体卡通产品的最主要类型。现代漫画设计已有近二百年的历史,其中



图1-1-01 法国街头常见的专业漫画书店

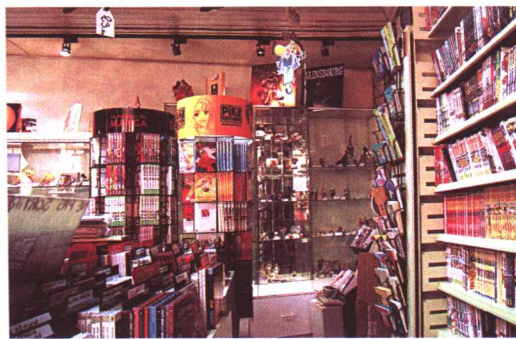


图1-1-02 漫画是非常主流的卡通产品



图 1-1-03 漫画书是最常见的卡通产品

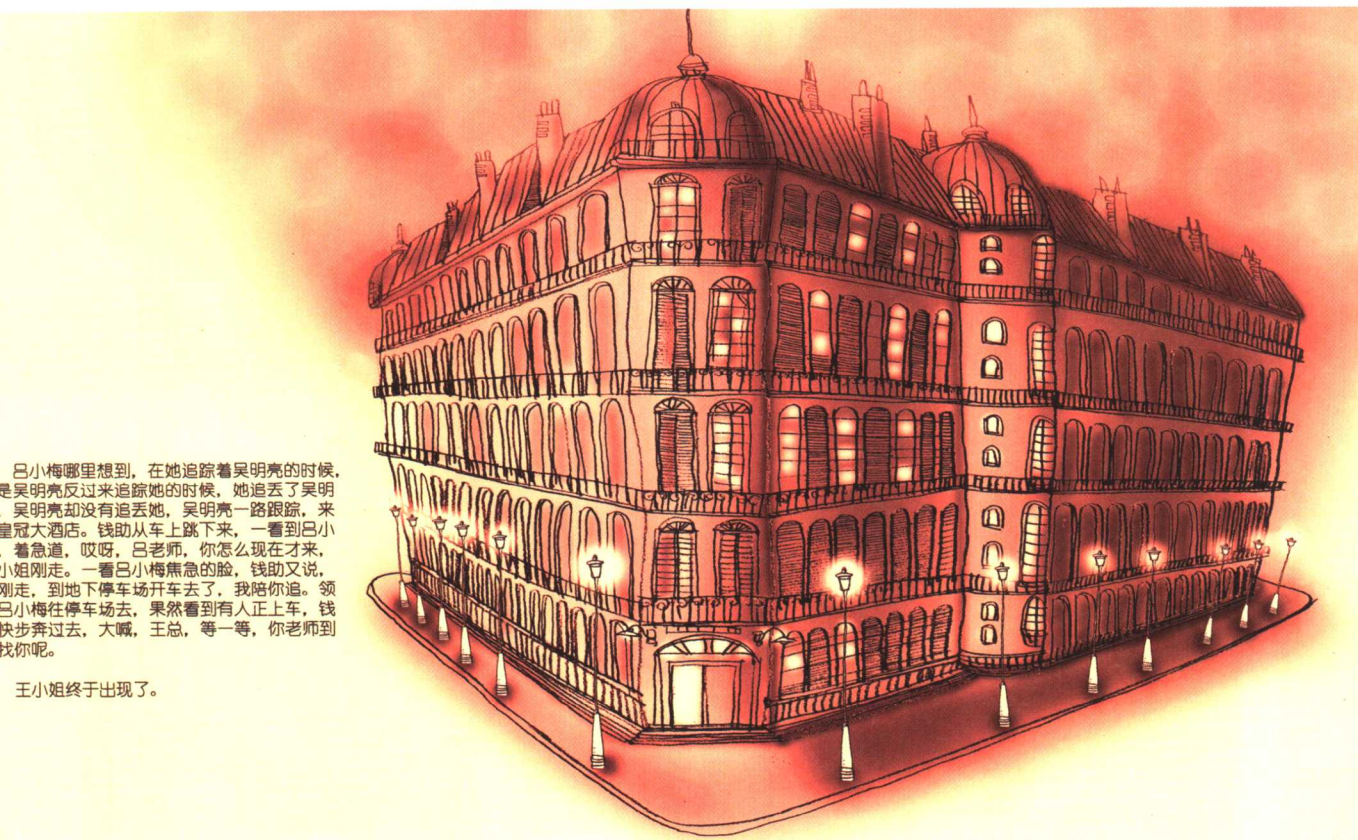


图 1-1-04

独幅的漫画原作或印刷品也是重要的漫画商品
(巴黎 ALBUM 连锁漫画书店的独幅漫画销售区)

的类型不计其数,主要分为独幅漫画和连环漫画两大类(图 1-1-04),又可以细分为单幅漫画、四格漫画、连环画、插画、绘本(图 1-1-05)等种类。按内容又可分为讽刺漫画、系列四格漫画、肖像漫画、英雄主义漫画、少女(少年)漫画、武侠小说、科幻漫画、政治漫画、文人漫画、绘本小说等等。

漫画属于比较传统的卡通产品设计,它是伴随着每个人童年、少年成长的不可或缺的一部分,比较容易烙上时代的印记,它曾是我们最早接触到的深具虚拟性的“图像”。现代漫画设计已不仅仅包括漫画本身的实体设计(图 1-1-06),还包含大量与之相关的概念和观念(图 1-1-07)。其他各类产品也或多或少引入了漫画的元素,甚至在现代艺术、社会文化等方面,漫画也占有一席之地。从事现代漫画艺术研究特别是高校学院派教学工作,不能仅仅从漫画发展史、流派风格、技巧方法等传统途径入手,还须引入学术性和产业化的观点。学术性比较好理解,而漫画艺术从产业化的观点出发包含了三个含义:第一是指现代漫画的设计研发是伴随着艺术观念、时尚潮流的发展变化而发展进步的;第二是指现代漫画的设计研发是依靠科技水平的发展而发展的,比如 CG 技术(图 1-1-08)、网络技术等等;第三是指现代漫画的设计研发是根据现代产业管理制度、遵循市场规范的原则、并在全球化产业规范的制约下发展的。



吕小梅哪里想到,在她追踪着吴明亮的时候,是吴明亮反过来追踪她的时候,她追丢了吴明亮,吴明亮却没有追丢她。吴明亮一路跟踪,来皇冠大酒店。钱助从车上跳下来,一看吕小梅着急道,哎呀,吕老师,你怎么现在才来,小姐刚走。一看吕小梅焦急的脸,钱助又说,别走,到地下停车场开车去了,我陪你追。领吕小梅往停车场去,果然看到有人正上车,钱快步奔过去,大喊,王总,等一等,你老师到找你呢。

王小姐终于出现了。

图 1-1-05 近年来国内迅速发展起来的绘本图书(吕江作品)



图 1-1-06 绘画、摄影、漫画等多元元素结合的概念漫画设计（吕江作品）

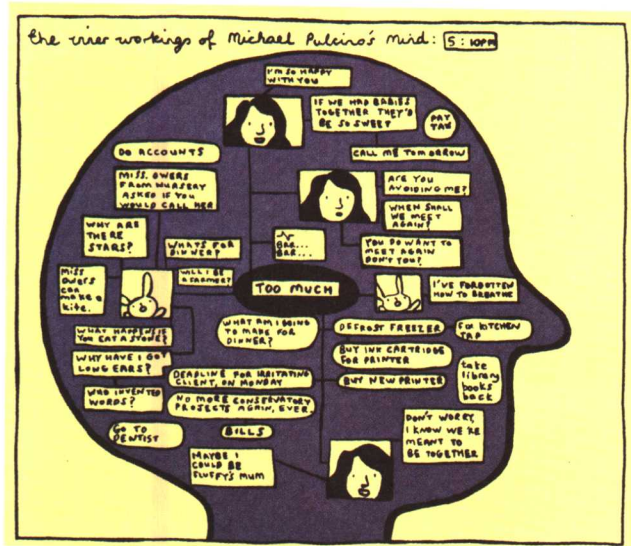


图 1-1-07 具有新潮设计风格的漫画创作（西蒙·来阿作品）



图 1-1-08 结合 CG 技术制作的另类漫画创作 (瑞克作品)

卡通出版物是卡通产品最常见的形式之一。漫画是卡通出版物中最常见的形式，按照目前较为主流的划分方式，国际上将漫画的流派分为国际式、东方式和自由式三大流派。

以美国卡通产品，特别是好莱坞和美国英雄主义漫画及成人漫画为代表的统称为国际式或美国式漫画。该类漫画有明显的类型化趋势，高投入、大规模、高技术运作的创作潮流使美式漫画成为主流中的主流（图1-1-09），漫画造型善、恶角色分明，讲究体块感，注重整体效果，肢体和表情的动作极其夸张，富有弹性，结构复杂而效果单纯。漫画起源于欧洲而兴盛于美国，而连环漫画是美国漫画创作的强项。美国真正与日本及欧洲抗衡的极具美国文化标志的类型漫画是美国的英雄主义漫画，现仍是美国漫画创作的主流，其代表了美国精神，是美国文化的标志之一。美国英雄主义漫画总是给人以强悍刺激、雄健有力的印象，造型特点突出、善恶分明、体态完整，高度重视细节描绘，而且面面俱到，画面具体丰满，是卡通艺术中的动作片。在连环画创作中，善于用不安定的构图、极端的透视比例和具有代表性的姿态表现动感，关注造型本身，严谨扎实，纯粹强烈，对后来的动画、影视、游戏风格都有较强的刺激（图1-1-10）。美式英雄主义漫画是一种典型的类型化题材，后来这种风格被大量地用在神怪、科幻、战争暴力类的故事创作中。美国英雄主义漫画除了文化价值之外，其本身的学术价值也非常高，无论是规模、造型还是绘制技艺等各方面都代表了当今漫画的最高水准，是现代高校漫画教学的普遍范本。

不同于日本的个人工作室制度或欧洲独立漫画撰稿人的机制，美国的漫画大多是大企业化的流水线生产，这种工业化大生产的形式在美国以外得到了推广，比如港台地区的漫画创作就特别受其影响。规范的创作格局使美国英雄主义主流漫画的创作严谨细致、周密完整，无论是产量和质量都属上乘，是商业运作的成功典范。迄今为止，美国英雄主义主流漫画运用高科技成分最多，创作者总是最先引进最新的计算机绘图技术，不遗余力地追求画面效果，把画面做得精细华丽到极致，爆炸、血腥、震撼、繁杂等令漫画走上了技术性的顶峰。



图 1-1-09 《赌命侠》（马克·布鲁克斯作品）



图 1-1-10
美式英雄主义漫画风格的“街头霸王”游戏角色设计



图 1-1-11 日本具有漫画出版发行和阅读的深厚传统



图 1-1-12 东京街头的主题漫画专卖店

而日本漫画以及风格较为接近、甚至有典型模仿意味的韩国、香港及台湾地区等地的卡通样式统称为东方式漫画。提到漫画艺术，就不能不提到日本漫画（图 1-1-11）。在日本，漫画广泛地涉及到社会生活的各个角落，从校园生活、都市爱情、侦探传奇、武侠小说到经济科技，日式漫画的内容可谓包罗万象。而漫画也对日本的经济、文化产生了巨大的影响。同时围绕着漫画又产生了一系列的相关产品，如动画、电子游戏、影视、音乐等等，相关漫画的产品层出不穷。日本是个漫画大国，其创作产量之巨、质量之高、流派之多、读者之众举世无双，这也造就了日本特有的卡通文化（图 1-1-12）。“日式漫画”作为一个整体的概念，在读者心中有着一些共性，就是所谓的日式漫画情节。作为日本文化的一部分，无论是读者的年龄层次、故事内容、题材等都划分细致，作品分成少年漫画、少女漫画、成人漫画等，题材则涉及科幻、魔幻、武侠、校园等多个方面，并没有十分突出占主导地位的题材内容。

而真正令日式漫画具有鲜明特色的是其作品角色的偶像化(图1-1-13)、梦幻主义的生活写照和其特有的创作、生产、发行体制(图1-1-14)。日式的卡通最早以出版物和动画片的形式流传到世界各地,是日本文化产业的重要支柱之一。日本漫画的历史悠久、基础深厚,无论在质量、数量、品种上都与美式漫画旗鼓相当,并在长期与欧美的竞争中形成了自己特有的自由、敏感、灵活多变的创作方式,其创作生产的模式也成为一种标准。日式漫画的特点可以从角色、情节、商业运作这三个主要方面来分析。日式漫画非常强调故事角色的偶像化,这种偶像化并不是欧美漫画中高不可攀的超人英雄,而往往是具有有一点现实色彩的人物。其偶像化因素是与社会流行文化、流行因素紧密联系的;日式漫画的故事情节婉转起伏,贴近生活;日式漫画的商业运作是令其既能成为时尚产品又能引导时尚的根本,围绕着日式漫画,动画、电影、电玩、书籍、卡通形象的产品开发,是相互连结,甚至是同步进行的,同步发行制度是日本漫画产业的重要特点。

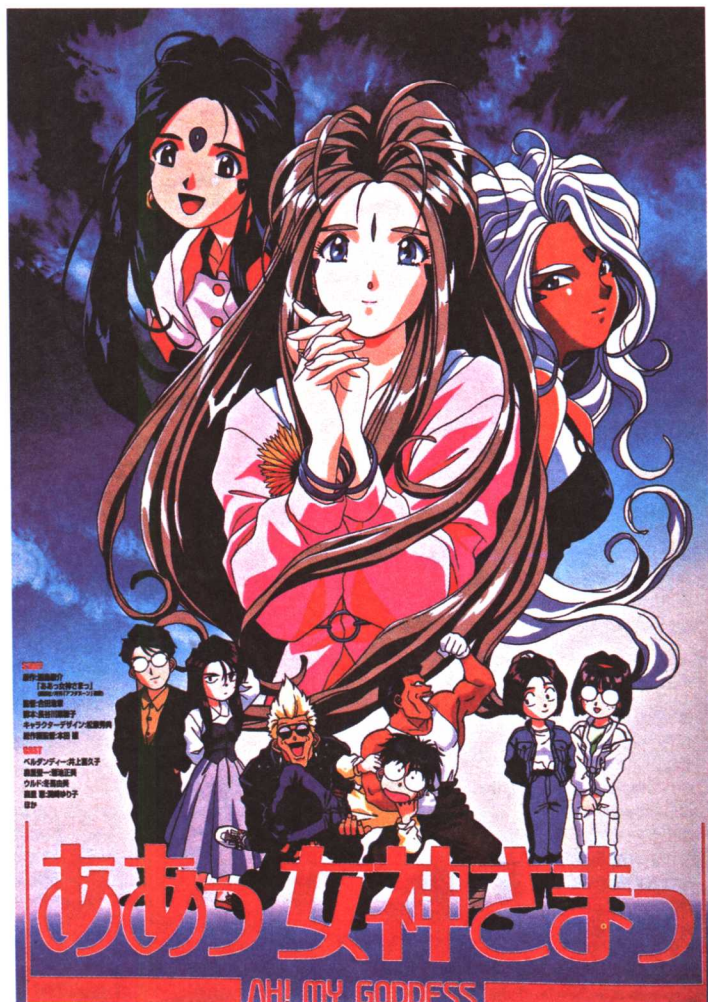


图 1-1-13 角色偶像化是日式漫画的鲜明特色(藤岛康介作品)



图 1-1-14 日本卡通产业的同步发行体制(手冢治虫卡通造型的系列产品)

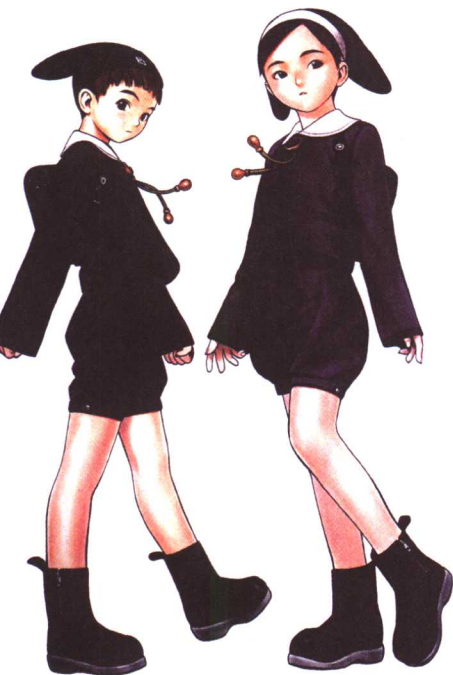


图 1-1-15 美少女漫画是最具典型性的日式漫画
(司淳作品)



图 1-1-16 具有浓郁校园文化特征的美少女漫画形象
(村田莲尔作品)

美少女漫画是最典型的日式漫画,该类漫画风靡全球,格调轻松、风格细腻、造型甜美(图1-1-15),人物较为写实,故事流畅,无论是校园故事或神话传说,多反映少年男女的生活、恋爱、传奇,迎合学生占大多数的读者的欣赏趣味,并结合时尚流行的元素,走的是鲜明的偶像路线。日式的“明星制造”式的少女漫画创作,使美少女漫画不仅在卡通漫画领域独领风骚,也在现实中成为人们追逐潮流的风向标。美少女漫画清新细致,线条婉转流畅,创作者在服装、发式、配件首饰等方面大做文章,以清纯可爱健康秀丽的学生形象为主。这类卡通造型趋向生活化,造型比例也较为写实,虽没有较强烈的夸张变形,但注重细节描绘,无论是神态、发式、服装无不精益求精,有浓郁的校园文化特征(图1-1-16)。美少女漫画有极为模式化的样式,过于样式化的概念性特征使得美少女漫画易于模仿、缺乏个性。广大漫画爱好者习惯于模仿美少女漫画是因为较容易制作出表面效果,就漫画教学而言,缺乏个性的美少女漫画的普及及其不正常的飞速发展有时不利于美少女漫画的正常发展和进步。由于美少女漫画的形式单一、结构雷同、容易模仿,漫画家不得不竭尽全力求新求变,使美少女漫画在绘画精度、绘画技法和风格上产生许多非常极端的样式。高校教学中对待美少女漫画的态度是十分矛盾的,它既受欢迎、易于模仿而又难以突破。美少女漫画作为市场的主流,既不能过分追随也不能绝对排斥。

欧洲的漫画统称为自由式或独立式漫画,其风格自由多变,充满了浓郁的人文情怀和文化内涵。从某种意义上说它缺乏美国卡通产业的炫酷火爆刺激煽情;欧洲的漫画表现出更具文化内涵的个性风格,是机智的、个性鲜明的,具有很强的试验性和探索性,原创感十足(图1-1-17)。欧洲漫画艺术除了商业作品外还具有多样的形式和可能性,现代欧洲漫画的起步与美国的主流商业漫画的发展比较类似,从早期的报纸漫画、书籍插图,到后来逐渐形成规模的卡通连环画。同日、美的卡通出版物相比,欧洲的漫画发展比较平稳,且更加具有多元化特征,虽然欧洲主流商业漫画的规模和制作精度难以与美国卡通相抗衡,但是欧洲的漫画创作个人风格鲜明,样式流派众多,更加多元和丰富。欧洲的漫画从一开始就不是将追求视效刺激放在第一位的,就高校漫画教学而言,欧洲的漫画无论在内容、题材、画风、技巧方面都比日、美漫画插图更具艺术性和学术价值。欧洲的漫画以讽刺小品和人文绘本居多,插图的技艺更是登峰造极,也有许多精致的长篇巨制,为中国观众所特别熟悉的如比利时著名连环画家埃尔热的长篇连环画《丁丁历险记》等等。《丁丁历险记》系列连环画是20世纪80年代风行中国的经典作品,也是比利时国家级的文化巨著,作者埃尔热的记者经历令其具有丰富的国际文化地理知识和高超的文笔(图1-1-18)。《丁丁历险记》中贯穿着一种真正的幽默精神,不是那种迪士尼式的形体层面的夸张和滑稽,而是一种思维层面下不露声色的幽默,作品本身深具欧洲的文化传统和人文精神,角色身上贯穿的绅士风度在日、美漫画中比较少见或难得如此深具精髓。丁丁的形象代表着正义、冒险、游历、文化探索等多重角色,这也是欧洲漫画长期追求的目标,应该说《丁丁历险记》是欧洲漫画的缩影,其给人带来更多的是浓浓的人情味和会心的一笑。



图 1-1-17 欧洲的主流连环漫画样式（雷莫·洛斯作品）



图 1-1-18 遍布欧洲的“丁丁”漫画形象

欧洲的连环漫画通常都采用比较传统平实的绘画格式，故事方面更加具有文学性，通常都比较独立，深具个人风格和民族特色。除了长篇卡通连环画之外，欧洲漫画家更擅长小型漫画创作（图1-1-19），这些漫画作品改变了我们习惯的欣赏方式，以一种轻松的视觉方式表现出来，无论是轻松的、深沉的、愤怒的、安静的、温暖的、冰冷的，作品中的每一个笔触都仿佛具有生命，欧洲的漫画更加强烈地体现着人类的智慧和批判力，漫画家们无意在卡通的制作规模、画面效果上与美、日漫画争长短，而更加关注内容和含义。其漫画总是表现出某种特征、某种含义或某种结论，有时候是某种具有代表性的人生观、世界观的总结。画面中充满了格言和警句，它不仅引发人们情绪上的共鸣，还能提升读者的审美层次，甚至影响着人的思想。虽然欧洲的漫画仿佛总是背负着大量的民族传统、历史文化、思想意识，但它却又可以简单、直观、轻灵、含蓄、机智、幽默、不着痕迹，给人以强烈的娱乐效果。讽刺和调侃是欧洲漫画的主流抒发手段，它们的重点不在于强调视觉的感官刺激或精致唯美的画面效果，读者欣赏时，“用脑”多于“用眼”。

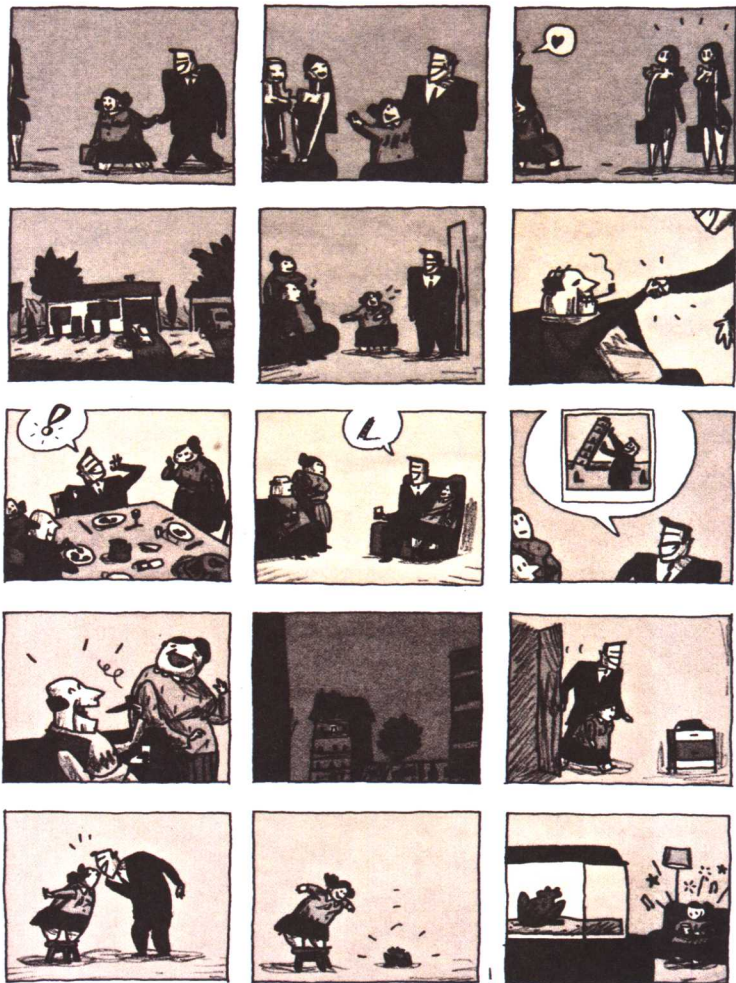


图 1-1-19 具有强烈个性的欧洲小型漫画创作（阿尔康作品）

欧洲漫画的造型具有丰富精炼、自由多变的特色,除了大规模的商业出版物之外,很少见到一本过于严谨拘束的作品,大多数漫画以简单的线条和构图相组合,具有强烈的符号化特征(图1-1-20),画风通常为自由的手绘勾勒,绘画性很强。这种传统、古老、但含蓄直观而又令人温暖的人性化创作手法深得人心,相当多的作品仿佛是漫画家信手拈来的案头习作。欧洲漫画中一贯的以人为本的创作概念形成了它特有的简朴轻松的面貌,少了美、日主流漫画中的严谨、复杂、精致,多了很多亲和力 and 人情味儿。特别值得一提的是,相当多的欧洲漫画家本身是杰出的平面设计师、插图画家、服装设计师等,许多从事平面设计等行业的创作者进行漫画创作,使得欧洲漫画具有很高的格调,其中不乏新颖独特的设计概念,甚至引领前卫的主流设计风潮(图1-1-21)。本来欧洲的漫画创作就是全民性的活动,漫画教育、培训、创作机构林立,漫画作为一种生活方式十分普及,使得欧洲漫画创作的土壤丰厚,优秀人才辈出。

国际式、东方式和自由式三大主流流派的漫画插图风格划分,在日趋国际一体化的今日卡通产品市场环境看来,显得有些粗糙和笼统,今天的主流漫画插图的创作都遵循相同的市场规律,并且越来越趋向于工业化大生产的创作方式。卡通产品不仅仅是一种纯粹的商品或艺术品,在某些方面也具有一定的研究性和学术性,由于市场竞争和漫画产业的全面发展,与之相关的各种领域共存共荣,各种流派的漫画出版物与相关的地域特点、民族风格、历史文化、特别是与流行文化、影视、教育、时尚等之间的关系日益密切,越深入地研究卡通出版物,就会发现与之相关的事物越多。

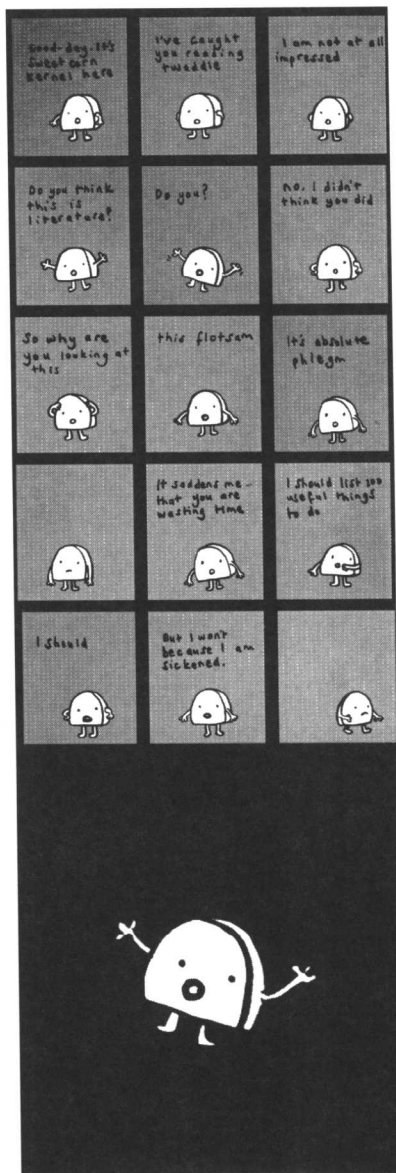


图1-1-20 符号化特征很强的漫画设计
(强森·吉穆作品)



图1-1-21 “TOKIDOKI”品牌卡通化产品 (西蒙·莱阿作品)