



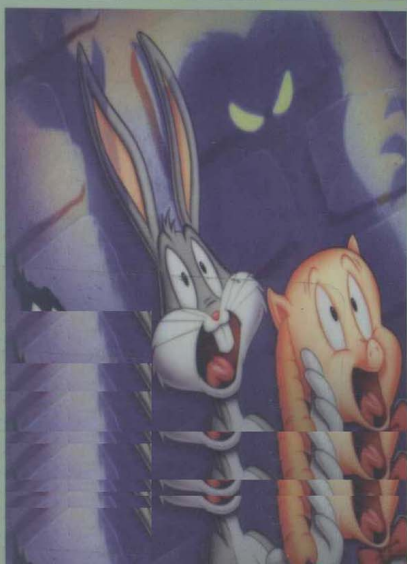
動畫設計

王受之 著

〔上冊〕

Animation &
Comics Design

I



動漫畫設計（上）／王受之 著
初版．-- 臺北市：藝術家，2009〔民98〕
224面；17×24公分．--

ISBN 978-986-6565-32-8（上冊：平裝）
ISBN 978-986-6565-33-5（下冊：平裝）

1. 動畫 2. 漫畫

987.85

98004971

動漫畫設計（上冊）

王受之／著

發行人 何政廣

主 編 王庭玫

編 輯 謝汝萱

美 編 曾小芬

出版者 藝術家出版社

台北市重慶南路一段147號6樓

TEL：（02）2371-9692～3

FAX：（02）2331-7096

郵政劃撥：01044798 藝術家雜誌社帳戶

總經銷 時報文化出版企業股份有限公司

台北縣中和市連城路134巷16號

TEL：（02）2306-6842

南區代理 台南市西門路一段223巷10弄26號

TEL：（06）261-7268

FAX：（06）263-7698

製版印刷 欣佑彩色製版印刷股份有限公司

初 版 2009年6月

定 價 新臺幣460元

ISBN 978-986-6565-32-8（平裝）

法律顧問 蕭雄淋

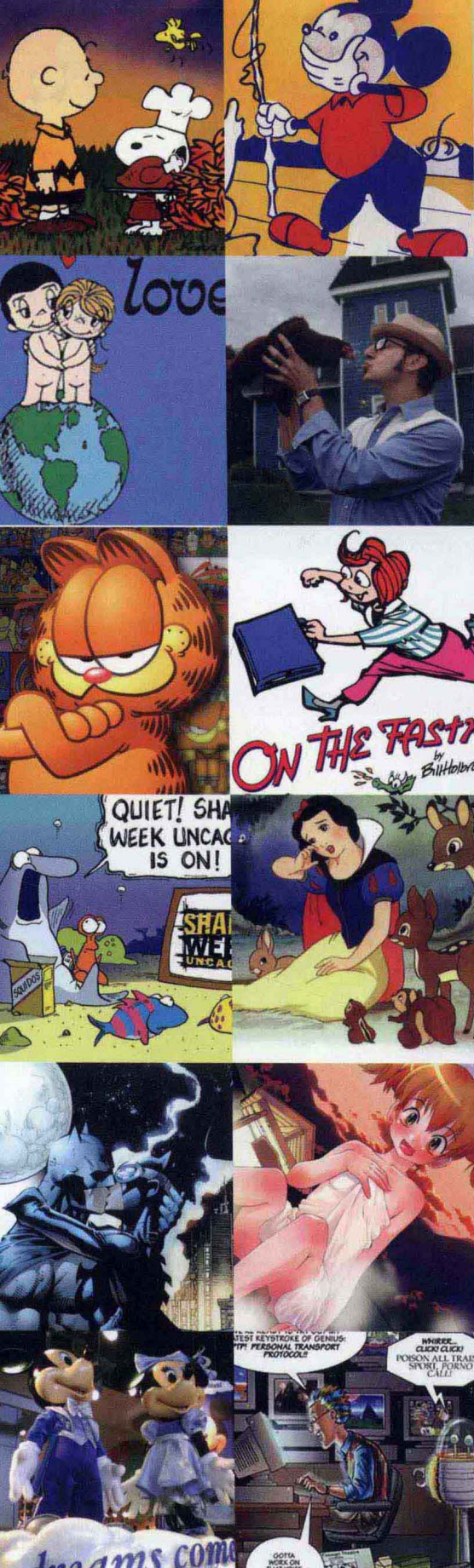
行政院新聞局出版事業登記證局版台業字第1749號

版權所有・不准翻印

王受之 著

動畫設計 上冊

 藝術家



《動漫畫設計》前面的話 4

- 集中培養動漫創意人才的藝術學院——6
- 21世紀動畫主力：電腦動畫—皮克斯動畫工作室主持人約翰·拉瑟特一席話——8
- 斯圖爾特《迪士尼戰爭》揭示動漫娛樂市場內幕 11
- 迪士尼70億美金併購皮克斯動畫工作室 12
- 皮克斯的「玩具總動員」締造3億6000多萬美元票房佳績——13
- 皮克斯成功的因素——14
- 迪士尼與皮克斯合作的來龍去脈——15
- 迪士尼—皮克斯併購案前景看好——19
- 動漫畫包含動畫和漫畫——20
- 西方漫畫的發展風格類型——20
- 日本漫畫概況——26
- 世界動畫發展階段——28
- 動漫畫設計的撰寫與願望——35

1 動漫畫風雲錄

《動漫畫設計》之日本篇 36

- 日本漫畫的獨創性——38
- 日本漫畫的新名詞與新分類——40
- 日本漫畫可簡單地以讀者群分類——41
- 日本漫畫轉向動畫——43
- 日本出現大量的專業動漫畫家——46
- 其他領域的優秀動漫畫家——50
- 日本漫畫輻射亞洲——51

2 西方漫畫發展歷程

《動漫畫設計》之動漫畫畫史 54

- 早期西方漫畫——55
- 西方漫畫的興盛——57
- 西方漫畫蓬勃時期——60
- 超級英雄、動作、冒險類型——60
- 西部探險、恐怖、警匪類型——66
- Comix時期——67

3 連環漫畫的興衰變化

《動漫畫設計》之美國連環漫畫現狀 72

- 美國的連環漫畫——74
- 連環漫畫相關著作——76
- 美國出版集團現象——78
- 美國連環漫畫的重組——80
- 連環漫畫不斷地衰退中——86

● 數名現代美國漫畫大師	87
查爾斯·舒茲	87
漢克·甘吉姆	89
莫特·沃克	90
迪克·布朗	90
史丹·李與傑克·柯比	90
● 重要的連環漫畫系列	93

4 生活少不了的樂趣

《動漫畫設計》之美國報紙經典連環漫畫 I 96

蓋瑞·拉森	98
麥克·彼得斯	99
吉姆·博格曼	99
派崔克·麥當諾	100
丹·彼拉羅	102
蘭迪·格拉斯伯根	102
湯姆·巴尤克	102
湯姆·阿姆斯壯	104
鮑伯·韋伯與小鮑伯·韋伯	104
維克·李	104
巴德·葛雷斯	105
金專輯推出的數個漫畫系列	105
六個少婦系列	107
● 金專輯集團的加持	108

5 生活少不了的樂趣

《動漫畫設計》之美國報紙經典連環漫畫 II 114

● 聯合媒體	114
《花生》	115
呆伯特	117
史蒂芬·麥克蓋瑞	119
● 論壇媒體通訊社	120
傑夫·麥克尼利	121
喬·馬丁	122
● 環球新聞集團	125
《巴爾多》	125
《大頂》	125
《凱西》	125
蓋瑞·杜魯多	126
《加菲貓》	127
● 綜述幾句	128

6 技術與堅持同步打造動畫王國

《動漫畫設計》之彩色動畫時代 130

● 推進動畫片彩色化的原動力	130
● 第二系統的大改進	131
● 第三系統的精益求精	132
● 特藝七彩創始人	133
● 第四系統的穩定發展	134
● 迪士尼彩色動畫的啟動	136
● 迪士尼幫的九大巨頭	137
● 唐老鴨現身	139
● 具歷史意義性的白雪公主	140

7 挑戰迪士尼

142

● 華納公司的「樂一通」和「兔寶寶」	148
● 米高梅的「幸福旋律」	152
● 奧斯卡·費辛格的動畫探索	156
● 喬治·帕爾	159
● 林·萊	161
● 中國動畫的開始	162

8 動蕩時代的動畫

第二次世界大戰期間的動畫發展情況之一 166

9 蘇聯動畫的發展

180

動畫片轉向社會主義現實主義方向 189

10 動畫片的第二黃金時期(一) 192

● 動畫片的再次起步	192
● 工潮和UPA的形成	196
● 脫線先生	197
● 華納兄弟公司的三大角色	198
● 華納兄弟公司的麥金森時代	202
● 「威利狼」和「嗶嗶鳥」	204
● 迪士尼的第二黃金時代	205

11 動畫片的第二黃金時期(二)

迪士尼娛樂產業帝國的興起 208

● 迪士尼動畫的基本流程	208
● 迪士尼的持續發展	216
● 迪士尼樂園的設計和建成	217
● 迪士尼公司的「九老人」	221

動畫設計 前面的話



位於南加州帕薩迪納市的藝術中心設計學院，是美國高等設計教育的重鎮之一。（上圖）

全世界幾乎三分之一的汽車設計師畢業於藝術中心設計學院的汽車設計系。這是學生們準備畢業設計展的工作現場。

（下圖）

我在美國執教的這所學院叫做藝術中心設計學院（Art Center College of Design），地點在洛杉磯北面的帕薩迪納市（Pasadena），有八個系，其中汽車設計、工業產品、插圖、電影、攝影、平面設計等都在美國名列前茅，但是卻沒有動畫科系。這個學院名氣很大，在美國設計界基本上是無人不知，大家都簡稱「藝術中心」（Art Center），就知道是哪個學院了。我喜歡插圖，喜歡動畫，喜歡漫畫，但學院在這些方面不強，因此總有點遺憾。

1991年前後，我的一位朋友——加州藝術學院（California Institute of the Arts）教授、藝術評論家諾曼·克萊因（Norman Klein）在我們學院兼課，他建議我到他們學院兼課，說兩個學院很不相同，我會有收穫的。於是，我就去了一次。學校所在城市叫瓦倫西亞（Valencia），從我家開車走高速公路要用一個多小時，很遠。這個學院也很有名氣，不過，通常大家都將它長長的校名簡稱為「凱拉茲」（CalArts）。學院的校園很幽美，坐落在一個山丘上，一棟清水混凝土的巨大五層建築，裡面包括了五個系：戲劇、音樂、舞蹈、



迎接50周年的洛杉磯迪士尼樂園（上圖）

約翰·拉瑟特和「玩具總動員」的兩名主角（右中圖） 約翰·拉瑟特和「超人特攻隊」中的主角們一同為該片造勢（右下圖）

動畫、藝術，另外有一個理論系，叫「Critic Studies」，我是做理論的，因此去見理論系的主任和副院長，他們知道我在「藝術中心」的設計和藝術理論課上得不錯，因此見面就請我來開一門遠東文化研究方面的課程。當下談妥，簽了合同，第二個學期就每週一次去上課。上課地點在藝術系的一間教室裡，偶爾也在他們餐廳旁邊的房間裡上課。那間餐廳周邊有好多房間，都當做臨時教室用，但我一直不習慣，因為在講課的時候，老是看見吃飯的人進進出出的。

這個學院的確有點自由得出奇，比如學生





華納兄弟片場大門外一景（上圖）

夢工廠的總部（下圖）

夢工廠「馬達加斯加」中的動物主角們（右頁上圖）

淘氣的小檯燈是皮克斯的形象大使（右頁左中圖）

皮克斯工作室內部（右頁左下和右下圖）

可以養寵物，因此大樓裡面見到貓貓狗狗的千萬不要奇怪。又比如可以在牆上任意塗鴉，整個藝術系那一層樓大概沒有一寸牆面是沒有被塗到的，據說本來每個學期都要粉刷一次，但是有些塗鴉的學生、老師，後來成了名家，例如英國著名的當代藝術大師大衛·霍克尼（David Hockney），而他們的「手跡」被粉刷

掉了，非常可惜，從那時起，就不再粉刷了。在全世界我去過的藝術學院裡面，這個學院最髒亂，但是也最具有那種無法無天的藝術自由氣氛，那裡的公共游泳池都是裸泳的，我第二年在這裡幫陳丹青等中國畫家舉辦了一個展覽，陳丹青從紐約過來住了幾天，後來在他的《紐約瑣記》中還特別說到裸泳這件事。

集中培養動漫創意人才的藝術學院

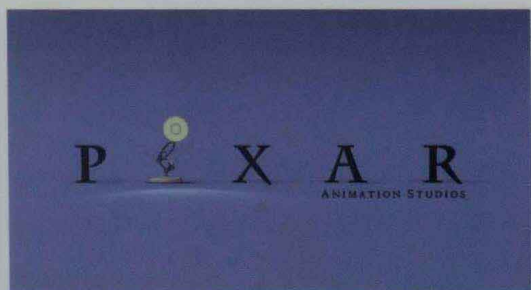
我在那個學院裡教了幾個學期，倒慢慢改變了自己的看法，這個學院的動畫專業是全球最權威的，原因是多方面的，第一是因為基因關係，這個學院是華特·迪士尼（Walt Disney）親自投資建立的，1963年前後，迪士尼有兩個宏偉的規畫，其一是建造一個超大型的娛樂中心，大得像座小城市一樣。他在佛羅里達的奧蘭多買了地，親自設計規畫，就是現在奧蘭多的迪士尼世界和旁邊的「慶典城」那

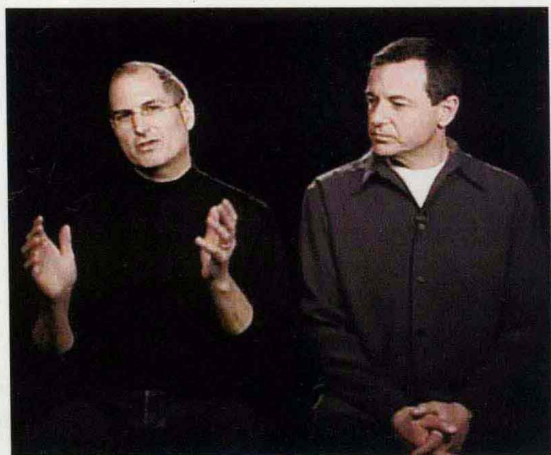




一大片；其二個是規畫建立一個藝術學院，使之能夠為迪士尼公司的動漫畫、歌舞劇、玩具產品設計等源源不斷地提供人才。因此，這個學院的建成，是有明確的目的性的，就是為一個全球最大的娛樂公司培養創意人才。

我們現在不是老在說什麼文化創意產業嗎？加州藝術學院就是這樣一個集中培養創意人才的基地。他們學院的一切專業，細數起來，都和迪士尼的娛樂產業有關，比如他們的服裝設計專業，叫做「costume design」，我去





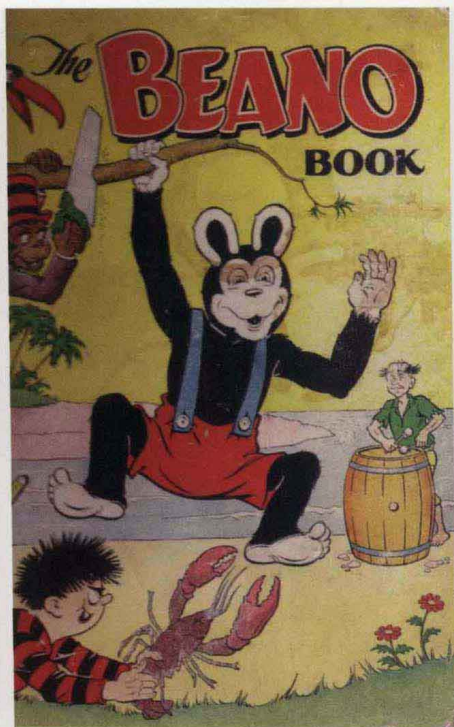
看看，就是做戲劇服裝，學生畢業之後，一般都在電影公司或迪士尼的舞台劇團設計演出服裝。該校的专业設置相當全面，音樂、表演、舞蹈、美術、評論全都有，並且還很突出地辦了動畫專業，這所學院的確是迪士尼苦心經營的結果，可惜迪士尼本人沒有看到學院開學，他在1966年突然因為肺癌去世，而學院到1972年才開學。不過這所學院現在已經成為全球最集中的娛樂產業人才培養基地，迪士尼如果知

道，九泉之下也會開心一笑的。

第二個成功的原因，是這種交叉學科的辦法，把這些學院全部放在一個樓裡面，就好像在電影製片廠裡面一樣，一定會相互影響，交叉感染，因此，這個氛圍裡面孕育出好些特殊人才，都是其他藝術學院出不了的。

21世紀動畫主力：電腦動畫一皮克斯動畫工作室主持人約翰·拉瑟特一席話

我在加州藝術學院兼課時，經常遇到一位在那裡教動畫創作的兼職教員，名叫約翰·拉瑟特（John Lasseter），他本人原來是這裡動畫專業的學生。我在教員會上和他有一面之緣。當我們聊到動漫畫發展的前景，他說他相信技術肯定進步得很快，因此，現在還停留在手繪階段，是不能適合發展趨勢的。我是個在動漫畫方面比較老派的人，因此不希望電腦動畫完全取代手繪，他說：「你放心吧！很快電腦就



迪士尼新任總裁羅伯特·伊格爾（右）和蘋果電腦總裁、皮克斯工作室總裁史蒂芬·約伯斯。（上圖）

1921年美國的商業漫畫雜誌《電影趣》（左下圖）美國1950年代的漫畫書《比諾》（右下圖）

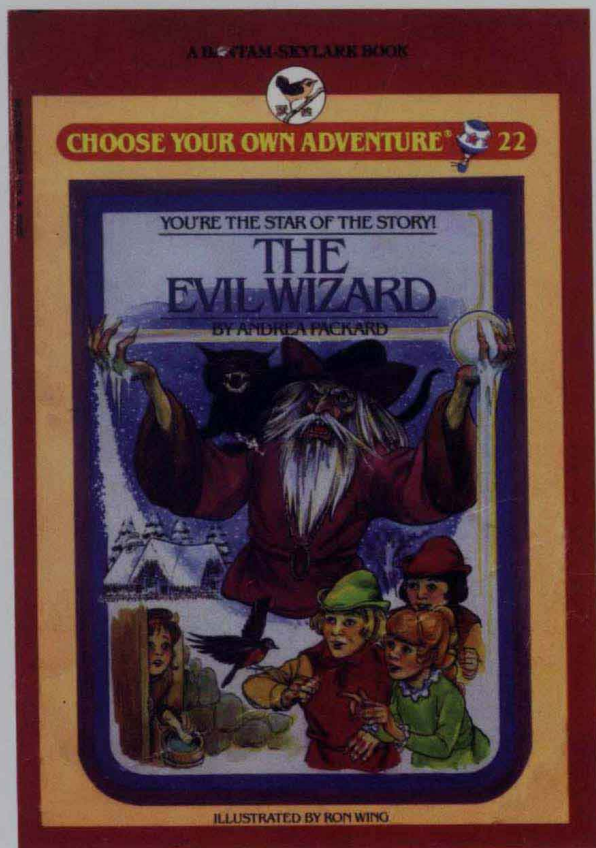


情節漫畫《街頭小孩》（上圖）

冒險型漫畫歷史也很悠久，這是早期的《巫師》雜誌。（下圖）

可以達到手繪同樣的細膩水平，記住，做電腦動畫還是人啊！」他對電腦動畫會成為21世紀動畫主力堅信不移，給我留下極深刻的印象。約翰當時已經是北加州「皮克斯」動畫工作室（Pixar Animation Studios）的負責人，當時正在試驗創作「玩具總動員」（Toy Story）第一集，不過那時還不太出名。現在，此公司已成為電腦動畫行業裡頂天立地的大師了。這些年來，眼看著他們的作品席捲全球的動漫畫行業，才知道當年他的那番話絕對不是無的放矢。

在加州藝術學院，總能夠遇到一些很特殊的人物，2004年那部轟動一時的動畫片「超人特攻隊」（The Incredibles）的導演布萊德·博



宮崎駿「吉卜力」漫畫工作室博物館頂上的巨大動畫人物



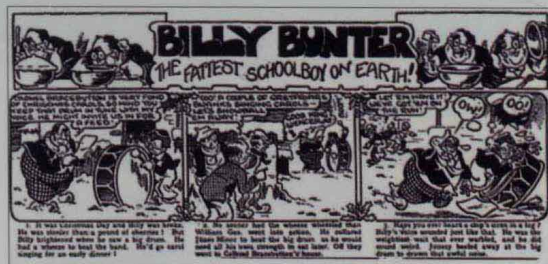
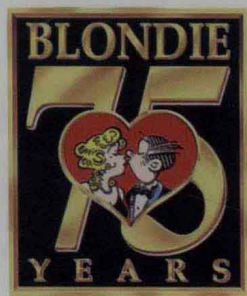
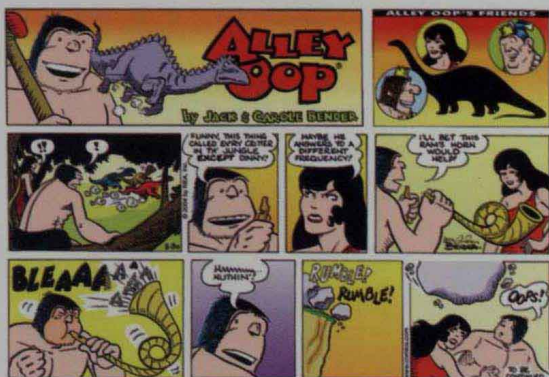
德 (Brad Bird) 也是該校的教授，在動畫系教書，自己也是這個學院畢業的。到皮克斯動畫工作室去參觀，你會發現一多半的人都是這裡畢業的，才知道這個學院在動畫界舉足輕重的地位。

我從1993年到1996年在加州藝術學院教書兼課，後來因為自己學院的事情愈來愈多，而那裡又實在離開家太遠，才辭去兼職的。這三年在加州藝術學院兼課，給我的一個好處就是認識了動漫畫的發展前途，特別是關注到皮克斯工作室的發展情況。

從那個時候開始，我一直都很關注動漫畫行業。對日本的關注，比較集中在他們的創意方面，到東京也去宮崎駿「吉卜力」漫畫工作室 (Ghibli Studio) 在三鷹的總部看看，對韓國、香港這些地方的動漫畫，則比較直接透過關係了解，而對於歐洲，總是處在一種僅僅看他們的作品，而不得要領的初級水平。動漫畫最大的中心是美國，而美國的中心就在我們洛杉磯的迪士尼公司、夢工廠、華納兄弟、米高梅公司這些大片廠和在北加州矽谷的皮克斯公司。

斯圖爾特《迪士尼戰爭》揭示動漫娛樂市場內幕

2005年，作家和記者詹姆斯·斯圖爾特 (James B. Stewart) 出版了他揭露迪士尼公司總裁麥克·艾斯納 (Michael Esner) 的著作《迪士尼戰爭》，入選英國《金融時報》、《經濟學人》週刊2005年度最佳商業圖書，我一口氣看完，一方面是很感謝這個作者，能夠提供這麼大量幾乎是絕密的內幕資料給我們，使我能夠比較完



在報刊上連載的滑稽漫畫《阿立·歐普》(上圖)

風行75年的《白朗黛》(左中圖)

漫畫家法蘭克·米尼特筆下的「比利·巴特」(右中圖)

1940年代，美國報刊上連載漫畫很時興。這是連載的《比利·巴特》滑稽漫畫。(下圖)

整地了解動漫畫業界的內情，了解迪士尼和它左右的全球動漫畫行業的運作手段和經歷，同時也因為知道了埃斯納在2006年9月份退休，而對迪士尼前景有些擔憂，尤其是在手繪動畫非常不景氣的時候，在「夢工廠」被兼併之後，好像有點感覺前途黯淡。皮克斯和迪士尼的關係怎麼擺，會影響到動漫畫行業的前途。

《迪士尼戰爭》這本書在2006年翻譯成中文，中信出版社出版，42元人民幣，到處書店



都見有賣，但是真正看懂了迪士尼的埃斯納時代的動蕩內幕的人，我看還是少，比較多中國人老是以為迪士尼只是個大動畫片製作公司，加上幾個娛樂主題公園而已；年輕人更加覺得米老鼠、唐老鴨之類的形象早就是祖父級的東西，過時了。那年，中國其實翻譯了兩本非常重要、關於文化創意產業的書，一本是《迪士尼戰爭》，揭示了大娛樂企業操縱國際娛樂市場的手法和內部鬥爭，一本是《低俗電影》，透過米拉麥克斯公司（Miramax）和日舞影展（Sundance），揭示獨立電影創作市場被維恩斯坦兄弟（Weinstein brothers）玩弄於股掌之間、最後被迪士尼收編的驚心動魄故事，廣西師範大學出版社出版的，中國國內那些整天談發展文化創意產業的人，包括大導演、大明星，多半都不在乎這兩本書，真是可

惜，也說明多半人還沒有真正對國際娛樂業的認識。

迪士尼70億美金併購皮克斯動畫工作室

迪士尼的歸屬問題終於在2006年塵埃落定，2006年5月，我正在上「娛樂設計」這堂課，一個研究生拿了份《洛杉磯時報》，打開「娛樂版」給我看，報紙上說迪士尼以高達70億美金的高價，正式併購了皮克斯動畫工作室，我當時是一驚一喜，驚的是知道在未來很長一段時間內，世界上再沒有人能問鼎娛樂業龍頭的第一把交椅了，非迪士尼莫屬；喜的是這個亂局基本過去了，埃斯納留下的是是非非，開始清算了。這一個併購案讓迪士尼穩坐動畫龍頭寶座，也讓過去兩年迪士尼與皮克斯續約與否的分合問題，正式告一段落。隨著迪

士尼與皮克斯合作的第七部作品「Cars」，市場反應非常好，這樣我又鬆了一口氣了。

這個執國際電腦動畫龍頭的「皮克斯」動畫工作室的前身，其實是創作「星際大戰」的大導演喬治·盧卡斯（George Lucas）電腦特效公司的一個部門，負責製作電影中所需要的電腦動畫，最初是為拍攝「星際大戰」前三集而成立的，早期窩在洛杉磯柏班克（Burbank）的一間破舊汽車倉庫裡面。後來在1986年時，蘋果電腦的創辦人史蒂芬·約伯斯（Steve Jobs）以1000萬美金將其買下，成為一個獨立的製片公司，取名為「皮克斯」。這個公司就搬遷到北加州矽谷附近去了。其時，蘋果電腦正經歷了那場著名的「宮廷政變」，剛處於而立之年的約伯斯竟被他一手創辦的蘋果公司掃地出門。約伯斯是個絕不言敗的人，並且聰明灌頂，他一心想跨足娛樂產業，以便東山再起，所以投資成立了皮克斯動畫工作室，當時全公司僅有四十四位員工。

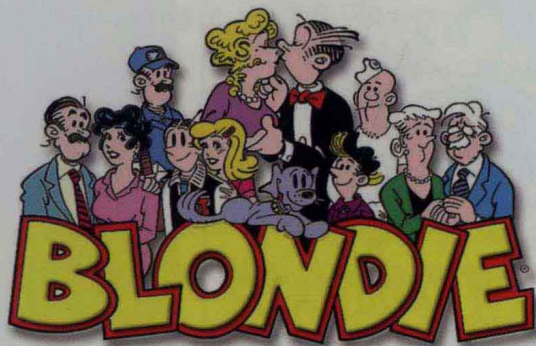
皮克斯的「玩具總動員」締造3億6000多萬美元票房佳績

初期皮克斯接下一些電視廣告或片頭的動畫製作，並推出一些3D動畫短片作品，這些短片的製作逐漸磨練出皮克斯高超的創意與技術，在市場上逐漸嶄露頭角。像1987年推出的「跳跳燈」，就獲得奧斯卡最佳短篇動畫的提名，片中的小檯燈「Luxo Jr.」後來也成為皮克斯的招牌標誌，皮克斯動畫片的片頭主角，就是這只可愛得不得了的跳跳蹦蹦的小檯燈。

在連續推出幾部榮獲奧斯卡的短篇作品之



今日的遊樂場裡，仍然有巫師角色的一席之地。（左頁圖）
1930年代備受歡迎的《頂針戲院》連載漫畫（上圖）
《白朗黛》人物誌（中和下圖）



後，皮克斯逐步形成了製作長篇作品的實力。此時皮克斯在動畫業界已小有名氣，但對一般大眾來說還是頗為陌生。直到1991年與迪士尼簽下合作條約，皮克斯找到一個最擅長動畫作品全球行銷的好夥伴，籌拍多年的長篇動畫片「玩具總動員」，終於在1995年感恩節推出。那時我雖然已不在加州藝術學院兼課，但一看



風華正茂的華特·迪士尼

到這部作品，拉瑟特當時信心滿滿的音容笑貌立即又浮現出來。這部以玩具為主角的動畫故事片，角色形象鮮明，故事更是創意十足，推出後大受歡迎，這是電影史上第一部完全由電腦製作的長篇動畫片，在全球締造3億6000多萬美元的票房佳績。同年皮克斯的股票也公開上市，公司前景一片看好，動畫界的新星從此誕生了！

皮克斯成功的因素

皮克斯的成功在於對技術與藝術的執著，而且能不斷挑戰自我，持續突破。不只是動畫技術的突破，就連故事本身，也都經過長時間的構思和討論，力求每部都有新意，他們每部電影都要花上幾年的時間。我曾經去過他們總部，看見他們在開會討論一個細節，幾十個漫畫、電腦專家參加，爭得面紅耳赤，如此敬業精神真讓我佩服之至。後來聽說，「玩具總動員」的整個策畫、設計、製作，用了整整十年的時間，真是慢工出細活啊！

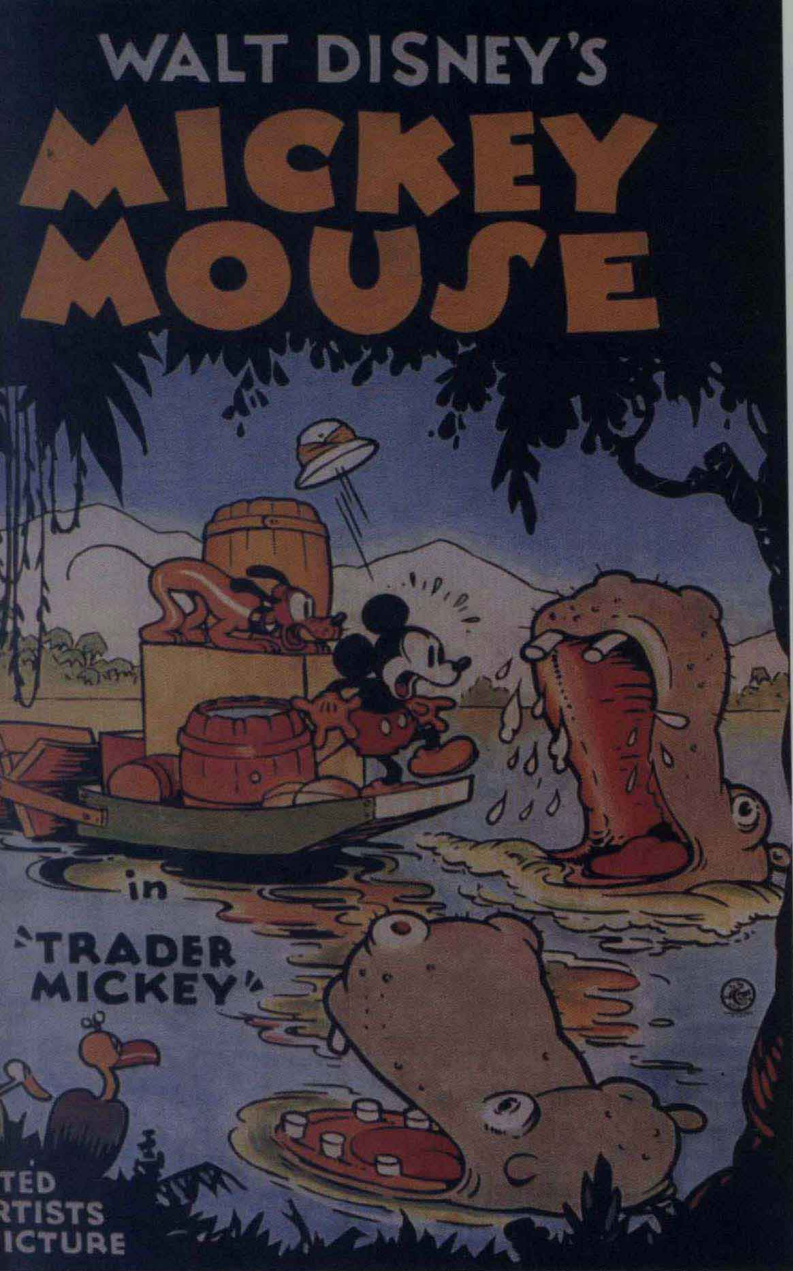
皮克斯始終堅持「故事才是王道」，為了

保證故事精采，往往花上兩、三年只為了決定劇本，相較之下，之後的製作反而進度快了許多。也就是在這樣的慢工細磨之下，造就出「玩具總動員」片中如此人性化又有說服力的角色，片中的牛仔玩具胡迪和太空玩具巴斯光年的爭執，已遠遠超出了玩具，而成了能深刻引起觀眾共鳴的靈魂人物。

在「玩具總動員」大獲成功之後，迪士尼與皮克斯重新議約，於1997年一口氣簽下五部新片合約，並決定推出「玩具總動員」的續集與衍生作品，皮克斯也擴大公司的編制因應未來需要。在迪士尼與皮克斯的合約當中，所有獲利五五對分，皮克斯有最佳的動畫創意和技術，迪士尼則有最強的全球行銷網路，這樣的合作互蒙其利，雙方面當時也都欣然接受。

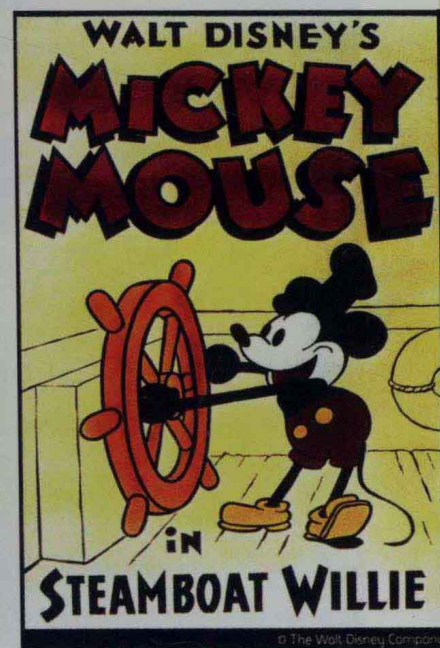
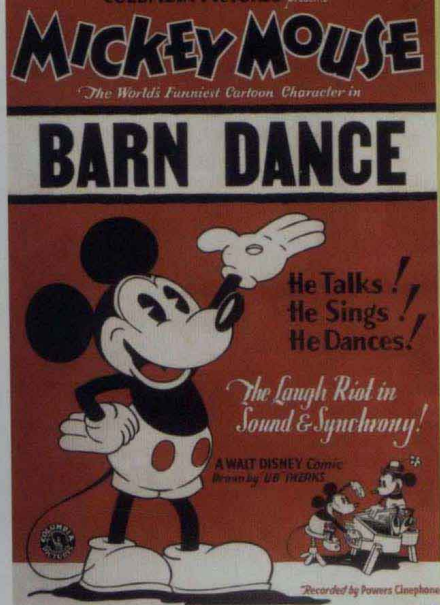
在1998年推出第二部作品「蟲蟲危機」（The Bug's Life）時，皮克斯的名號也愈來愈響亮，海報上並列著「迪士尼／皮克斯」，而不在像之前「玩具總動員」電影推出時只有迪士尼的名號。「蟲蟲危機」締造全球3億6000萬美元的票房，跟對手夢工廠當時同樣以螞蟻為主角的作品「小蟻雄兵」（Antz）相比，「蟲蟲危機」票房足足是對方的兩倍。

之後迪士尼／皮克斯又繼續推出了「玩具總動員2」、「怪獸電力公司」（Monster's Inc.）等成功之作，皮克斯的作品永遠是市場上的常勝軍，不但是品質保證，也是票房保證。「玩具總動員2」當年就拿下了金球獎喜劇類的最佳影片，票房表現也更勝第一集。同時，皮克斯在動畫技術上更是不斷突破，在「怪獸電力公司」當中，皮克斯動畫家挑戰主角毛怪身上數



聯藝公司出品的迪士尼動畫片「米老鼠的交易」(左圖)

哥倫比亞製片公司出品的迪士尼動畫片「穀倉舞會」(右上圖) 迪士尼發行的漫畫書《米老鼠在蒸氣船上》(右下圖)



百萬根飄動的毛髮，呈現出來的成品讓動畫界為之驚豔。皮克斯的成功也對美國動畫市場的生態造成影響，3D動畫逐漸成了美國動畫市場的主流，讓傳統的手繪動畫面臨空前的挑戰。

迪士尼與皮克斯合作的來龍去脈

反觀迪士尼本身，在1990年代初期推出「阿拉丁」(Aladdin)、「獅子王」(Lion King)等成功作品之後，其他片廠也紛紛創立動畫片廠加入競爭，不過動畫人才的培養並非一蹴可幾，許多片廠就直接由迪士尼高薪挖角，一時之間整個動畫市場百花齊放，對迪士尼造成不