



中国高等院校美术教材·动漫与多媒体设计系列

动漫艺术课堂

THE TEACHING OF ANIMATED CARTOON'S PRODUCTION 唐燕华 著

江西美术出版社

J218.7/63

2007

中国高等院校美术教材·动漫与多媒体设计系列

动漫艺术课堂

THE TEACHING OF ANIMATED CARTOON'S PRODUCTION 唐鼎华 著



本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

版权所有。侵权必究

本书法律顾问：江西中戈律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

动漫艺术课堂 / 唐鼎华著. — 南昌: 江西美术出版社,
2007.9

(中国高等院校美术教材·动漫与多媒体设计系列)

ISBN 978-80749-213-9

I. ①动… II. 唐… III. ①动画—技法(美术)—高等学校—
教学参考资料 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 130290 号

陈波图书工作室

责任编辑：陈 波

装帧设计：陈 波

版式设计：魏 洁

电脑制作：蒋 博

中国高等院校美术教材·动漫与多媒体设计系列

ZHONGGUO GAODENG YUANXIAO MEISHU JIAOCAI

DONGMAN YU DUOMEITI SHEJI XILIE

动漫艺术课堂

DONGMAN YISHU KETANG

唐鼎华 著

出版 江西美术出版社

社址 南昌市子安路66号

网址 www.jxfinearts.com

E-mail jxms@jxpp.com

发行 新华书店

印刷 恒美印务(番禺南沙)有限公司

开本 889毫米×1194毫米 1/16

印张 8

版次 2007年9月第1版

印次 2007年9月第1次印刷

印数 10000

ISBN 978-7-80749-213-9

定价 25.00元

前言

Preface



动漫一词在以往的词典、辞海、百科中找不到，而当今在人们心目中却非常响亮、耀眼。尤其对青少年、儿童来说，动漫一词会常常挂在他们的嘴边，那些动漫作品是他们生活的一部分。

一点也不陌生的动漫一词具体指哪些内容呢？目前问不同的人，回答会各不相同。原因是动漫历史不长但发展又很迅猛，其内容膨胀，范围不断地扩大。使学术界对它的界定充满着争议。这造成了目前动漫囊括了动画、漫画、动漫连环画及它们的延伸产品等等庞大的内容。可谓“大动漫”。动画、漫画、动漫连环画及它们的延伸产品相互之间确实有着密切的联系，亲如一家，但它们各自又有强烈的个性。

在动漫大家庭中，动漫连环画这种视觉艺术样式也有各种叫名，卡通连环画、漫画书、现代漫画、少女漫画等等，在字面上容易与连环画、漫画概念混淆。近来在《动漫艺术教程》一书中提出了动漫连环画的概念——使用电影镜头语言绘制的漫画。这一概念笔者认同，这样与连环画、漫画就有了区别。

在当今动漫热的天下，以纸质媒材为特征的动漫连环画，日益受到青少年、儿童的欢迎并蔓延到成人。其影响力及规模再加上逐渐形成的体系必然与动漫“分庭抗礼”，成为独立的门类。动漫连环画与邻近的动画、漫画等分开与人们头脑中形成的“大动漫”并不矛盾，分合是矛盾的统一体。在动漫历史上，时常动漫连环画会发展为动画，动画也会转换为动漫连环画。这种变化已成为规律。

时下，动漫产业的兴起对人才的需求量越来越大，但国内大部分艺术设计院校只设动画专业，且没有专门的动漫连环画及相关延伸内容的课程，与形势



不相适应。笔者认为，作为动画专业开设动漫课程，兼顾这方面人才的培养是其责任。另外，动漫连环画内容与动画相通，进行动漫连环画训练对打好动画基础是有作用的。还有，视传、广告等专业开设的卡通课，因课时因素限制了教学内容无法完整求全，如改为动漫连环画课程内容（因动漫连环画许多学生自幼就喜欢临摹，逐渐形成了一定的能力，有了相对的基础，另外制作相对于动画简便）就更为实在，与专业也贴近。设计院校开设动漫连环画课程是迟早的事，建设动漫连环画专业也为期不远。

笔者在所在学校尝试了数年动漫连环画教学，在不断的实践中积累了一些经验，又积累了一些优秀的动漫连环画作业，还用课余时间搜集了许多国外的动漫连环画图片资料，现在汇编成书。本书与现有的动漫连环画教材（目前书市中动漫连环画教材很少见到）相比，强调了其他动漫连环画教材中忽略的动漫连环画的版式设计，对话框设计、声音设计，辅助线设计和镜头语言与画面构图语言的融合以及对幽默搞笑的研究等并开成特点。此特点也使本书拉开了与市面上众多的漫画教材、动画教材等的距离。笔者相信本书会给设计院校的学生、动漫连环画爱好者带来启发、帮助。本书也是与从事动漫教育、教学工作的同仁、爱好动漫艺术、动漫连环画的朋友的另一种交流形式，衷心希望你们对本书的不足之处提出宝贵意见，一起来构建更合理的动漫连环画课程，为动漫事业的发展努力。

唐鼎华

2007年元月

目录



第一章 对动漫连环画的认识 /1

第一节 动漫连环画艺术的定义 /2

第二节 动漫连环画艺术的形成与发展 /7

一、漫画对动漫连环画的影响 /7

二、连环画、电影对动漫连环画的影响 /8

三、日本动漫对动漫连环画的影响 /10

第三节 动漫连环画的艺术特征 /14

一、幽默与夸张变形 /14

二、时间性与叙述性 /18

三、特殊的镜头语言与动感 /19

四、动漫连环画艺术的商业性与设计意识 /20



第二章 动漫连环画艺术的基础与训练 /23

第一节 艺术个性、幽默素质、创新意识的培养 /24

第二节 对幽默与搞笑的研究 /30

一、生活中的幽默 /30

二、看好笑 /31

三、妒忌与发泄 /32

第三节 幽默形象的塑造方法 /35

一、制造冲突与对比 /35

二、出难题与出洋相 /35

三、可能与不可能 /36

四、不可能变可能 /36

五、幽默的比例处理 /37

六、幽默的结构处理 /37

七、幽默的表面材质与色彩处理 /38

八、幽默的逆向与反差处理 /38

九、幽默的功能处理 /38

十、幽默的简化处理 /40

- 十一、幽默的表情处理 /40
- 十二、幽默的动态处理 /41
- 十三、幽默的服饰处理 /41
- 十四、幽默的道具处理 /42
- 十五、幽默的场景处理 /42



第三章 动漫连环画艺术的特殊设计 /49

- 第一节 页面的版式设计 /50
- 第二节 对话框的设计 /54
- 第三节 声音的设计 /57
 - 一、声音的性质表现 /57
 - 二、声音的强度与声音的空间感表现 /58
- 第四节 辅助线的设计 /62



第四章 动漫连环画艺术设计的展开 /65

- 第一节 设计定位与选题 /66
- 第二节 剧本的结构与幽默的设计 /70
- 第三节 镜头语言与画面构图的融合 /76
- 第四节 镜头运动与画面变化 /81
- 第五节 动漫连环画画面的组织与镜头的连接 /88
- 第六节 镜头变化与画面构图 /91



第五章 动漫连环画的风格与表现手法 /95

- 第一节 各种风格 /96
- 第二节 动漫连环画艺术的表现手法 /103

The One

第一章 对动漫连环画的认识



第一节 动漫连环画艺术的定义

可以猜测,在今天80%的小学生,中学生,大学生的书包里或白领青年的公文包中有一本动漫连环画,也常常能在各种公共场合看到他们手中捧着这些书,脸上露出笑容或发出哈哈的笑声。在紧张繁忙的工作、学习中,动漫连环画成了他们的朋友,帮助他们在竞争激烈的环境中排忧解难,在开心的笑声中消解压力。

动漫连环画是动漫艺术中的一种形式,以前对动漫连环画作品的叫法有好多种:漫画书,漫画连环画,卡通连环画等。为何要称为动漫连环画?是时髦好听,还是贴切本质?与以前的叫法有什么关系?下面我们用比较的方法去认识它。

首先,从外表来看:动漫连环画的载体一般为书和杂志。打开书的每一页有数幅画面,一页一页,一幅一幅连环地把一个故事讲完,近似于连环画。但与连环画相比,其画面下没有文字脚本,画面有大有小形状也不一,其扑面而来的是更强烈的动感。静态艺术的动感是由人对动态形象的联想或叫经验反应,而动漫作品的动感还要加上电影镜头语言的运用。使动感反应更加强烈似乎真的动起来了。动漫连环画的“动”字之意也许就是在此。另外,翻动每一本动漫连环画都会被幽默的故事、滑稽的形象而笑倒,又接近于漫画。动漫连环画“漫”字之意是否出自于此?



A 充满幽默感的形象



B 充满动感的动漫连环画



从目前掌握的资料来看动漫名称出自日语コミック & アニメ,也是来自于英语comic & anime。其包含动画和漫画两个内容,anime除了特指漫画书或连环漫画杂志外还包含其他漫画内容。

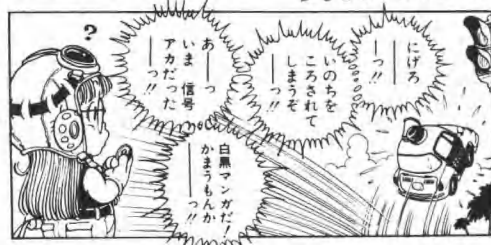
C 漫画化的形象让人发笑



D 漫画象声词,突出声音的效果



A 日本动漫连环画《阿祖鲁》中，这一面形成版式特点上设计了两个大小不一的画面



B 对情节的形状为传达雅内文学的内容增添了色彩



A 通过前后层次，强调空间与动感

动漫连环画与独幅漫画、四格漫画等相比，叙述结构的样式有别，动漫连环画的篇幅相对长而多，承载的故事容量大，故事情节的起承转合也就更加复杂。再比较，它们之间叙述的方式也不同（动漫连环画是在一页页的页面中多幅画面联系在一起，相互起作用的叙述。四格漫画等因容量小所以是每格起作用）。通过与动画、连环画、漫画的比较，我们可以看到动漫连环画的不同之处。还有应该一提的是：许多卡通片有副产品——卡通连环画，也有动漫连环画被改变为卡通片。卡通与动漫连环画相比卡通是真正会动的图画样式，所以动漫连环画不能叫卡通。连环画、漫画、卡通虽然与动漫连环画有别，但它们是形成的基础，相互之间有着密切的联系。如多格漫画就是动漫连环画的前身。有些强调镜头感的多格漫画与动漫连环画难分你我。再分析，以往动漫连环画的其他各种叫名的来由与不确定因素，也有可能是有些动漫艺术家，他们既是漫画家又是动漫连环画家，卡通画家，因而容易把三者糅和在一起，造成你我分不清，概念多变。如美国的克里斯托弗·哈特，在他的漫画教材中涉及卡通造型、镜头语言、多格漫画，似乎它们应该在一起。它们之间的相互联系性是客观存在的。通过比较，目的在于弄清什么是动漫连环画，亦有利于对其的研究。

B 一页八格（每格相等）的多格长篇漫画《机器猫》



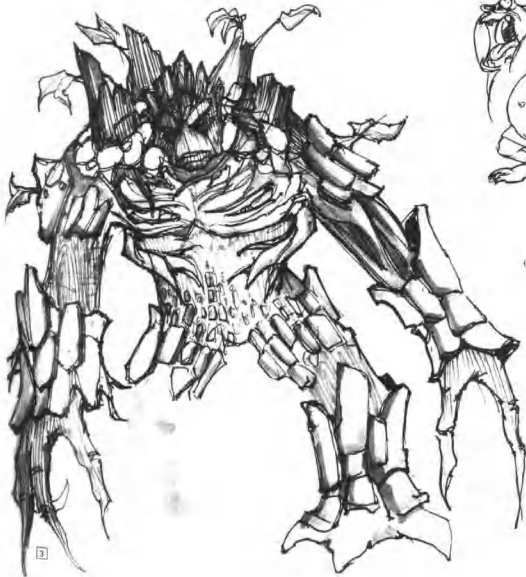
C 一页七格（每格不相等）动漫连环画《小丸子》



A 拟人化的动物形象不失动物的兽性



B 充满想象的角色构思图



C 野人的构思





A 欧美早期连环画

从本质来看,动漫连环画是一种视觉艺术样式。它与其他艺术相比应归类为幽默艺术,幽默是其灵魂。幽默是人对生活的一种态度。人需要幽默的空间释放情感,动漫艺术就是营造这种空间的。在此让人的情感得到交流,不仅能从中寻到开心,而且还获得启示。幽默在现代名词解释中为:有趣,可笑,意味深长。在英文humour幽默一词的译意为:通过影射、讽喻、双关等修辞手法。在善意的微笑中,揭露生活中乖讹和不通情理之处。幽默艺术中的漫画是一种造型样式又是动漫连环画的母体,其要义为:用简洁而夸张的手法来描绘生活或时事,用变形、比拟、象征的方法来进行讽刺或制造笑话。这些都是动漫连环画的内涵,其中还必须强调“笑”这一点,笑是心中的开心在生理上的反映,笑又是健康的表现。动漫连环画艺术搞笑是其职责也是其特点,在笑中搅拌意义,让人在开心中有所收获。

B 日本动漫连环画



C 中国传统连环画



D 充满动感的连环画



E 欧美早期连环画



第二节 动漫连环画艺术的形成与发展

一、漫画对动漫连环画的影响

任何艺术样式都有一个开始、发展、变化的过程,动漫连环画也是如此。从原始社会岩壁上的壁画来推测,人在造型的初级阶段已发现了那些画不正确的形象,因比例失调、结构偏差而让人开心、发笑,并逐步进化为有趣的形象,再发展为造型的追求,审美的内容。在中国早期的绘画、雕塑、陶俑、青铜器等艺术作品中可以看到许多幽默又有意味的形象。如商周时期的鸭形尊的形象与生活中的鸭子相比,从中可以看到形象中凝聚了先辈的幽默感和造型上的变形处理技巧,还有先秦战国《缙书》中的诡怪形象特别有趣,最为突出是三头神像,通过添加的手法夸张地表达了神的无比能量。又如汉代四川的陶俑作品《唱俑》,大胆的夸张变形使造型更漫画化。再看宋代梁楷的《泼墨仙人图》,五官挤在一起的仙人形象滑稽可笑。在中国造型艺术的长河中,还有许多例子。如明代李士达的《三驼图》,画中三个驼背形象更是让人忍俊不禁。此图上方有钱允治题诗:“张驼提筐去探亲,李驼遇见问缘由,赵驼拍手呵呵笑,世上原来无直人。”短短的诗句加强了画意。很明显,此图具有讽刺性。明末清初花鸟画家朱耷笔下的鱼、鸟,通过夸张鱼、鸟的眼睛及动态,表现出了人的不满情绪,也反映了画家具备拟人化的能力。清代的民间年画《老鼠娶亲》,画中用拟人化的手法渲染喜庆的场面,又把耗子抱鸡、捉鱼向挡路的猫行贿的情节暗示社会现象。显现出了幽默型的批评。到了清代末期,北京、上海、广州等城市的新闻报刊上登载的滑稽图画、讽画、谐画已似漫画。如《官场之现象》中描绘的那位大头清官,张着血盆大口手捂着一群向



A 清代末年的讽画

望子成龙图



B 清代民间年画《老鼠娶亲》



C 春秋时代的铜豆



D 《车骑临厨图》汉代画像石





A 欧美多格漫画

他画中中庭的“小官”形象，表现出了清末官场状况。先辈们的这些艺术处理与漫画相近，可以说是漫画的根，只是名字不叫漫画而已。在中国最早用漫画二字命名漫画作品的是近代丰子恺的漫画。从此就有了漫画称号。

在欧美，漫画的前身也是由幽默夸张性绘画作基础，然后随着印刷技术的推进，新闻报刊的大量发行，漫画作为报刊传达政治、文化、商业信息和发表新思想的工具，大众娱乐的空间而受到社会的重视和欢迎，同时也促使了漫画快速发展并成熟壮大。

欧美的报刊漫画热潮又伴随着西方文明思想的传播来到东方。从中国第一份漫画刊物《上海泼克》（1918年9月）中，刊名“泼克”二字就出自西洋。再细看画刊中反封建的内容及近似西欧的造型方法，很明显受西方漫画的影响。随着东西文化的交流、交融，漫画得到了进一步的发展，产生了许多优秀的漫画作品，如《王先生》、《三毛流浪记》等。

报纸、期刊是漫画的舞台。不同的报刊要求不同。除了专门的漫画期刊外，报刊需要的是与时政相配合的讽刺漫画，或起调节作用的四格至七格等笑话，也有些娱乐性报刊分期连载长篇漫画连环画。不同的期刊有各自的专门内容与栏目，相应的漫画题材，风

B 五代顾闳中的《韩熙载夜宴图》



C 明代小说插图

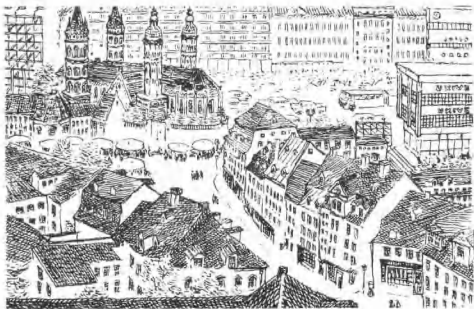


格变得多样化。题材有时政、探险、侦探、家庭、爱情、校园、动物等等；风格有卡通型、写实型、甜美型、随意型、儒雅型。长篇连环漫画连载完后，一般会集成书。在欧美早期的连环漫画已近似动漫连环画，因而漫画是动漫连环画的基础。

二、连环画，电影对动漫连环画的影响

动漫连环画的叙述性特征与连环形式也源于早期的叙述性绘画。叙述是在时间中进行，原始的叙述性绘画是通过分割画面来表示事物在不同时空中的变化，以传达事物变化中的不同内容。如春秋时代《铜豆》上的战斗纹饰，通过豆面上四格不同的内容，反映了战争的前后变化。汉代画像石上的《车骑临危图》，用上中下三段记载了贵族生活的变化。早期还用似镜头般的主要物象在画中重复地出现，来表示时间的推移及故事内容的变化。如五代顾闳中的《韩熙载夜宴图》，图中通过主人公等人的反复出现，来讲述夜宴故事。

一幅一幅、一页一页连环样式的连环画是随着印刷术的发展，小说、戏曲的繁荣、插图的延伸而逐渐形成的。明清时期的小说戏曲中的全相图已有连环画性质，到了20世纪初叶连环画开始兴起。由于连环画阅读方式快捷直观，丰富多变，又相对不受文化水



B 由动画《米老鼠》改编的动漫连环画



C 欧战杂志上的连环画



平的限制，而成为大众的精神食粮。到了五六十年代至七八十年代是中国连环画的繁荣，发展的高潮，书店里摆满了连环画，百姓家中都有几本连环画。还有专门的连环画阅览室，流动连环画书摊，可以说当时连环画的读者比今天的动漫连环画读者多得多。

中国的连环画因深受传统艺术的影响，画面讲究平和，构图以中景为多，常用一点透视造型使视觉上有一种舞台感，其与西方连环画强调透视变化及电影镜头语言的应用形成对比。另外，中国连环画图下一般有文字脚本作图解，与欧美连环画仅在对话中用文字来协助图像叙述又有区别。

在欧美，连环画是伴随着电影、报刊的发展而发展的。电影艺术对连环画影响极大，镜头语言向连环画渗透。推拉摇移与画面变化相融合，丰富的画面，强烈的动感加强了连环画视觉感染力。1926年比利时埃尔热创作的连环画《丁丁历险记》运用了镜头语

D 欧美报纸上的连环画

PIP, SQUEAK AND WILFRED

ON THE PIPE WINDERS "SQUEAK" OF ALBERT DESTROYED BY ANGEL "CARTER"





A 以中景构图为主的欧美早期连环画

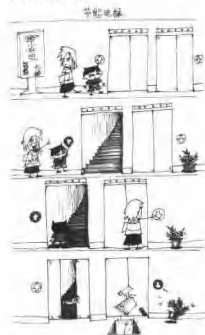
言使画面中的形象如“放电影一般动了起来”。这种表现动态预示着向动漫的演变，也是动漫连环画的源头，或者说是动漫连环画的开始。在此需要一提的是，在欧美，连环画因常与漫画一起在漫画期刊上发表，一般称其为漫画连环画，它们一路以描绘现实生活为内容，描绘风格与写实严谨；另一路以幽默夸张变形手段来描绘各种类型的故事，因而描绘风格似漫画。这两路对后期动漫连环画的画风影响极大。

三、日本动漫对动漫连环画的影响

日本是最早给漫画启用漫画名字的。在 300 多年前的德川时代，八大漫画家之一的葛饰北斋将自己的画册取名为北斋漫画。日本的漫画同样是伴随着电影、报刊的发展而发展。在发展的过程中，因受西方文化影响产生了东西文化相融的独特的造型风貌。1951 年手冢 V 治虫吸收了欧美动漫连环画的营养，借鉴电影镜头语言，创作出了日本首部动漫连环画作品《铁臂阿童木》。这种以夸张图形为主又充满动感的形式所产生的精神，与当时战后人的渴望相一致，由此迅速风靡日本，并掀起了一股动漫热潮。这股热潮一直延续到现在。在日本，男女老少都喜欢动漫艺术，他们可以寻觅到针对自己各种心理需要的读本，处处都是他们手捧动漫连环画的身影。在这块热土中产生了许多优秀的动漫连环画作品，也产生了许多动漫连环画大师。

动漫的热潮带来了无限的商机，许多动漫产品被开发。无数可爱有趣又被人熟知的动漫连环画形象出现在各种商品中，既推销了商品又传播了动漫文化。艺术和商品的有机结合，相互起到了促进作用。在日本，动漫已产业化，越来越受到社会的重视，由此也推动了动漫事业更进一步地向前发展，推动了动漫连环画进一步地向前发展。

B 因格笑话设计



C 强调发达肌肉的武打题材的动漫连环画



D 动感十足的日本动漫连环画

