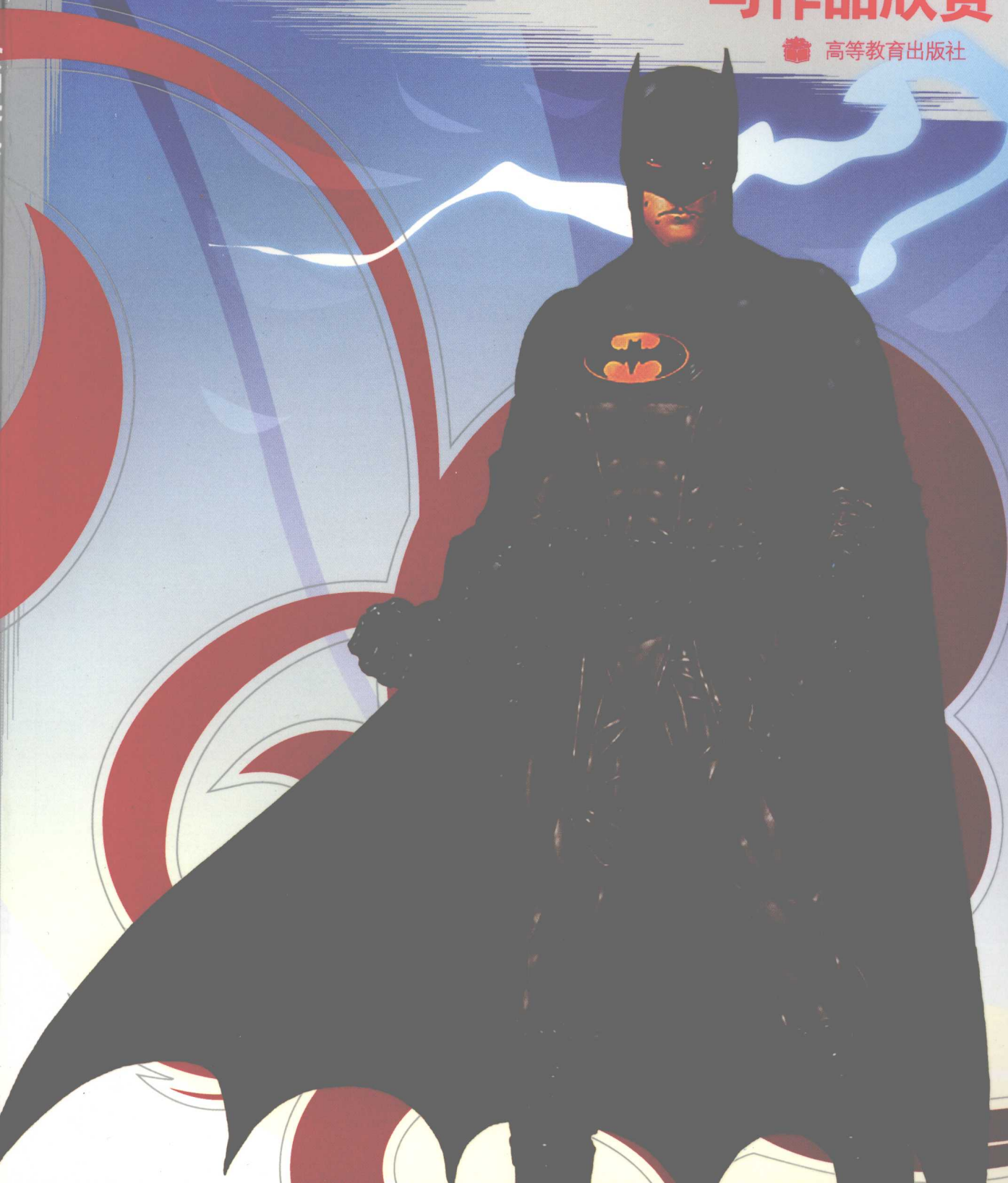


动漫艺术

郭肖华 刘 蔚 主编

与作品欣赏

高等教育出版社





动漫·游戏专业系列教材

动漫艺术与作品欣赏

郭肖华 刘 蔚 主 编



高等教育出版社

内容提要

动画和漫画艺术已日益成为当前世界范围内最为流行的大众文化艺术形式之一。了解动漫艺术的特性和动漫产业的发展现状,对提高动漫艺术的欣赏水平及从事动漫产业领域的经营管理工作,都具有十分重要的作用。本书通过对动漫艺术的概述和对多种形式、风格的动漫作品进行分析,辅以动漫产品的市场开发与营销实例剖析,让读者较全面地接触动漫文化,提高动漫艺术欣赏水平,把握动漫产业的特征。

本书是一本比较系统的动漫艺术和动漫产业经营的入门教材。内容分为4个部分:动漫产业发展概述、漫画艺术与作品欣赏、动画艺术与作品欣赏、动漫文化的营销与传播,并配有大量的图例欣赏。此外还收录了近年来我国出台的主要动漫产业指导政策及部分动漫院校、网站的相关资料,具有较高的参考价值。

本书可以作为本科或高职高专院校的文化产业管理、动漫艺术设计等相关专业学生的基础课教材,也可以作为动漫艺术爱好者、动漫产业从业者的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

动漫艺术与作品欣赏 / 郭肖华, 刘蔚主编. —北京: 高等教育出版社, 2007.8

ISBN 978-7-04-021172-6

I. 动… II. ①郭… ②刘… III. ①动画—艺术理论—高等学校—教材 ②动画—鉴赏—高等学校—教材 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 104553 号

策划编辑 王雨平

责任编辑 李瑞芳

封面设计 张申申

版式设计 王莹 王艳红

责任校对 王效珍

责任印制 韩刚

出版发行 高等教育出版社

社址 北京市西城区德外大街4号

邮政编码 100011

总机 010-58581000

经销 蓝色畅想图书发行有限公司

印刷 北京民族印刷厂

购书热线 010-58581118

免费咨询 800-810-0598

网址 <http://www.hep.edu.cn>

<http://www.hep.com.cn>

网上订购 <http://www.landaco.com>

<http://www.landaco.com.cn>

畅想教育 <http://www.widedu.com>

开本 787×1092 1/16

印张 13.25

字数 320 000

版次 2007年8月第1版

印次 2007年8月第1次印刷

定价 31.60元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 21172-00

前言

创意经济 (Creative Economy) 浪潮正席卷世界, 而创意产业正成为衡量一个国家或城市综合竞争力高低的重要标志, 很多数字可以表明创意产业正渐渐成为许多国家的战略产业和支柱产业。全球范围内, 创意产业正以高于传统产业 2.4 倍的速度增长着, 全世界创意经济每天创造的产值达到 220 亿美元, 并以 5% 的速度递增, 美国高达 14%, 英国达 12%。

创意产业与传统产业最大的区别在于, 这一新兴产业因其个性化的奇思妙想和创新体验为产品或服务提供了实用价值之外的文化附加值, 从而提升产品的经济价值。在国际竞争日趋激烈, 全球化趋势日益明显的今天, 我们发现, 世界格局中的政治、经济强国继续以文化输出来巩固其在国际家庭中的话语权, 而那些有着更多政治及经济图谋的国家, 也正试图通过文化版图的扩张和渗透重新在国际秩序中建立自己的战略高位。

在全球“创意经济”热潮中, 动漫游戏产业扮演着“黑马”的角色。动漫产业是以创意为核心, 以动画、漫画为表现形式, 包含动漫图书、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动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售, 以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。可见, 动漫产品作为一种文化产品, 有多种载体或表现平台, 综合来看, 动漫产业链大体上有 4 个环节: 漫画 (图书、报刊)、动画 (电影、电视、音像制品)、舞台剧和网络动漫。漫画创作是产业的基础, 影视动漫是产业的主体, 动漫舞台剧是产业的延展和提升, 网络动漫是产业的前锋, 具有拉动和整合作用。此外, 还有游戏、玩具等周边产品的开发。这几个环节是相互依存、互相促进的关系。美国和日本等国家经过几十年的发展, 已形成了完整的产业链。我国由于发展晚以及受认识观念和行政分割等影响, 动漫产业还未形成完整和良好的产业链。我们再来看一组数据, 2004 年, 全球数字动漫产业的产值已达 2228 亿美元, 与动漫产业相关的衍生产品产值在 5000 亿美元以上。英国数字娱乐产业产值占 GDP 的 7%~9%, 成为该国第一大产业, 美国网络游戏业已连续 4 年超过好莱坞电影业, 成为全美最大的娱乐产业。而电影工业中, 来自迪斯尼的二、三维动画票房已占全美电影总票房的 30%, 迪斯尼衍生的游乐园、卡通、服装、玩具等产品所创造的市场价值更是一个天文数字。2005 年 7 月, 由美国迪斯尼授权全球最大的现场演出制作公司——菲尔德娱乐公司策划制作的“迪斯尼冰上汇演”第四次登陆上海, 该剧目自 1981 年诞生以来, 已在全球 250 多个城市演出, 观众超过 1 亿人次。在日本, 游戏市场每年创造 2 万亿日元市值规模, 动画产品出口值远远高于钢铁出口值, 2001 年仅电子游戏产业就占全国经济的 20%, 超过汽车工业成为第一产业。韩国动漫业产值占全球的 30%, 产值达 200 亿美元, 年增长率达 30%~40%, 动漫游戏产业已成为韩国国民经济的六大支柱产业之一。

与全球动漫产业发达国家相比, 中国的动漫业则陷入一种尴尬境地。2004 年, 我国动漫总创收达 117 亿元人民币, 国内动画片生产总量只有 2.9 万分钟, 市场需求却在

26.8 万分钟,实际需求缺口达 23 万分钟,在当前运营和测试的上百款网络游戏中,国内自主研发的仅占 25.7%;国内 2.6 亿部的手机拥有量已经位居世界第一,但增值业务占手机总业务比重仅为 8%,而美国超过 70%,日本超过 50%,韩国在 45%以上。国内动漫游戏产业自主研发和原创能力较低的现状,直接导致国内动漫产业主要是以引进加工和代理运营为主,于是就出现了这样一组耐人寻味的数字:在中国青少年最喜爱的动漫作品中,日本动漫占 60%,欧美动漫占 29%,而中国原创动漫,包括中国香港台湾地区的比例也只有 11%,明显落后于国外动漫产业的发展步伐。为了尽快缩短这种差距,我国相关部门对于国内动漫产业实施符合 WTO 机制的“幼稚产业保护”,为民族动漫产业的繁荣赢得宝贵时间。同时,国家广电总局要求国内 47 个省市少儿频道和三个卡通卫视频道播出国产动画时间与引进片比例不得低于 6:4。为了促进中国动漫产业持续、快速、健康的发展,国家从建设动漫产业基地和教学研究基地入手,在财政资金、税收政策等方面给予必要支持。目前,共有上海、杭州、长沙、成都、无锡、广州、深圳等 19 个城市被国家广电总局批准为“国家动漫产业基地”,足见国家发展动漫产业的决心。

动漫产业是智力密集型的高科技产业,对人才的需求量非常大,岗位要求也与传统产业有着明显的差别。动漫人才基本可以分为 4 类:第一类是策划创意人员,即选题策划、编剧、脚本撰写;第二类是形象表现,包括人物形象塑造(原画)、角色动态设计、场景描摹及情境渲染;第三类是后期编配人员,包括非线性编辑、配音、配乐、数码合成;第四类是动漫产品的市场营销、品牌推广人员。这四类人构成了动漫产业的完整人才链。目前,我国高校中设立动漫专业的已超过 200 所,但基本上仍以培养第二类人才居多。随着产业链的不断细分,各高校动漫专业人才培养的定位也将逐渐差异化。

本教材正是在这样的背景下,结合动漫产业的发展现状而编写的。我们试图站在全球动漫产业发展格局的角度,以更广阔的视野,以学习和借鉴的心态,了解和展示世界范围内动漫艺术的种类、风格和创作、制作过程,并以丰富的实例,佐证每一章节的理论。我们更以图文并茂、静态彩图和动态影像截屏图互补的方式增加本教材的生动性、可读性和完整性。编者长期从事创意、视觉传达、品牌管理的高校专业教学,具有多年动漫艺术创作与设计实践经验,有着丰富的动漫行业实战经验。本教材坚持兼收并蓄、学以致用原则,为动漫专业的学生、动漫行业的新人开启动漫艺术的认知之窗。

需要说明的是,本教材作为动漫专业的入门书,主要是为学生进入专业学习之前奠定动漫艺术历史观、价值观和审美观的基础。其结构和论述上都比较单纯、浅显,加之编者学识积淀、认知高度有限,书中的缺漏、不足在所难免。恳请学界同行、业界同仁不吝赐教,以共同促进我国高校动漫专业教育教学水平的不断提升,为中国动漫产业的发展做出责无旁贷的贡献。

本教材使用了一些动漫作品中的图片素材,在此仅用于教学目的,此图片的版权归原作者所有。

编 者

2007 年 5 月

目 录

第一章 动漫产业发展概述	1	思考与练习	65
1.1 中国动漫产业发展的政策背景	1	第三章 动画艺术与作品欣赏	66
1.2 动漫产业的特点	2	3.1 动画的概念与原理	66
1.3 国外动漫产业发展概况	3	3.1.1 动画的概念	66
1.4 国内动漫产业发展概况	4	3.1.2 动画的分类	67
思考与练习	8	3.1.3 动画的原理	70
第二章 漫画艺术与作品欣赏	9	3.1.4 动画的相关名词	71
2.1 漫画的概念与分类	9	3.2 动画的起源与发展	73
2.1.1 漫画的概念和起源	9	3.2.1 动画艺术的起源	73
2.1.2 欧美现代连环漫画	12	3.2.2 动画技术理论的起源	74
2.1.3 漫画的分类	14	3.2.3 动画技术的发展	75
2.1.4 漫画的相关名词	16	3.2.4 动画媒体的发展	78
2.2 现代漫画的艺术语言	17	3.3 动画的艺术语言	79
2.2.1 现代漫画的要素	17	3.3.1 动画的审美元素	79
2.2.2 现代漫画语言的特征	18	3.3.2 动画的视听语言	80
2.3 漫画的创作模式	25	3.3.3 二维动画与三维动画	81
2.3.1 漫画的制作模式	25	3.3.4 全CG三维动画的发展	81
2.3.2 漫画制作的常用软件	25	3.4 动画片的制作	86
2.4 中国漫画艺术与代表作品	26	3.4.1 传统动画制作工具与材料	86
2.4.1 中国漫画作品的分类与代表作品	26	3.4.2 数字时代的动画制作设备与软件	87
2.4.2 香港漫画艺术与代表作品	32	3.4.3 动画片的制作流程	88
2.4.3 台湾漫画家与代表作品	37	3.4.4 动画游戏的制作流程	91
2.5 日本漫画艺术与代表作品	41	3.5 中国动画艺术与作品欣赏	92
2.5.1 日本漫画的发展历程	41	3.5.1 中国动画历程	92
2.5.2 日本新漫画的特征	43	3.5.2 中国动画的民族风格	98
2.5.3 日本漫画的类型与风格	45	3.5.3 经典动画片《大闹天宫》赏析	103
2.5.4 日本漫画产业	47	3.6 日本动画艺术与作品欣赏	109
2.5.5 日本漫画名家与代表作品	49	3.6.1 日本动画历程	109
2.6 欧美漫画艺术与代表作品	53	3.6.2 日本动画的特征	112
2.6.1 美国漫画艺术与代表作品	54	3.6.3 日本动画的主要机构	113
2.6.2 欧洲各国的漫画艺术	61		

3.6.4 日本动画大师与作品欣赏	115	第四章 动漫文化的营销与传播	151
3.7 美国动画艺术与作品欣赏	124	4.1 动漫营销与传播的过程	151
3.7.1 美国动画概览	124	4.1.1 市场调研和策划	152
3.7.2 美国动画公司介绍	127	4.1.2 动漫产品营销	153
3.7.3 美国动画的特征	128	4.1.3 开发衍生产品市场	153
3.7.4 美国经典动画作品欣赏	129	4.1.4 动漫形象授权	154
3.8 韩国动画的崛起	140	4.2 动漫营销案例分析	155
3.8.1 韩国动画的历程	140	4.2.1 迪斯尼动漫	155
3.8.2 韩国的动画产业政策	142	4.2.2 “蓝猫”营销案例	167
3.9 其他国家动画的发展状况	145	思考与练习	172
3.9.1 德国动画	145	附录一 国内动漫政策	173
3.9.2 前苏联及俄罗斯动画	146	附录二 迪斯尼经典动画列表	197
3.9.3 法国动画	148	附录三 世界经典动画列表	199
3.9.4 加拿大动画	148	附录四 国际知名动画节一览	203
3.9.5 英国动画	149	附录五 国内开设动漫相关专业主要 院校名录	204
3.9.6 捷克动画	150	参考文献	205
思考与练习	150		

第一章 动漫产业发展概述

1.1

中国动漫产业发展的政策背景

以广告、建筑、艺术品交易、动漫游戏、时尚业、出版、娱乐业为代表的创意经济浪潮正席卷世界，并成为衡量一个国家或城市竞争力高低的重要标志。新近出台的《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》中，更把数字内容和动漫产业列为未来五年中国着力发展的九类重点文化产业之一。拥有自主知识产权，紧跟国际尖端制作技术的民族动漫产业，将承载着产业对接和维护中国文化尊严的双重使命。动漫产业正在中国文化产业大发展的格局下，汇入产业升级的大潮之中。

2006年9月13日，在中共中央办公厅、国务院办公厅印发的《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》中，数字内容和动漫产业与影视制作业、出版业、发行业、印刷复制业、广告业、演艺业、娱乐业、文化会展业一起，被明确为着力发展的九类重点文化产业。纲要中这样表述：“积极发展以数字化生产、网络化传播为主要特征的数字内容产业。……大幅度提高国产动漫产品的数量和质量。”事实上，从2004年起，国家在扶持和促进动漫产业的发展上就相继出台了一系列政策法规。所以业内也有把2004年称为中国动漫元年的说法。2004年2月26日，发布了《中共中央国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，明确提出要“积极扶持国产动画片的创作、拍摄、制作和播出，逐步形成具有民族特色、适合未成年人特点、展示中华民族优秀传统文化的动画片系列。”这一文件为促进我国影视动画产业的发展指明了方向，提出了要求，明确了任务。2004年4月，国家广电总局研究制定了《关于发展我国影视动画产业的若干意见》，明确了国产影视动画产业发展的指导思想、创作方向、发展思路和管理模式，促进了国产影视动画的快速发展。到2004年年底，总局批准开办的省级、副省级和省会城市电视台少儿频道已有29个，动画上星频道3个，59家省级、副省级和省会城市电视台开设动画栏目175个，扩大了少儿节目中动画的播出时间和播出数量，同时要求每个播出动画片的频道中，国产动画片与引进动画片每季度播出比例不低于6:4。国家广电总局从2004年7月1日起实行“国产电视动画片题材规划制度”。2005年1月1日起实行“优秀国产动画片推荐播出办法”。2005年1月20日起，广电总局实行“国产电视动画片发行许可制度”。与此同时，文化部成立“支持动漫和电子游戏产业发展专项工作小组”，决定实施“民族动漫和游戏精品工程”。2005年7月12日，文

化部、信息产业部联合出台了《关于网络游戏发展和管理的若干意见》，首次明确网络游戏享受软件产业优惠政策，重点支持原创网络游戏的创作和研发，筹建国家数字娱乐产业示范基地。新闻出版总署则制定了《中国网络游戏动漫产业发展规划》，提出要在全国部分地区建设网络游戏和动漫产业发展基地。目前，国务院正联合文化部、信息产业部、国家广电总局、新闻出版总署、国家税务总局等部委进行调研，拟出台一套扶持动漫网游产业的政策。

2004年12月和2005年5月，国家广电总局分两批先后设立了19家国家动画产业基地和国家动画教学研究基地（表1-1），以求打造国产动画产业链，带动我国影视动画产业健康快速发展。动画基地的建立标志着我国动画产业的发展树起了新的旗帜，标志着我国动画产业的发展迈入了新的阶段。

表 1-1 19 家国家动画产业基地和国家动画教学研究基地分布情况

基 地	地 区	基 地	地 区
中央电视台中国国际电视总公司	北京	吉林艺术学院动画学院	吉林
三辰卡通集团	湖南	中国美术学院	浙江
中国电影集团公司	北京	深圳市动画制作中心	广东
湖南金鹰卡通有限公司	湖南	大连高新技术产业园区动画产业园	辽宁
杭州高新技术开发区动画产业园	浙江	苏州工业园区动漫产业园	江苏
常州影视动画产业有限公司	江苏	无锡太湖数码动画影视创业园	江苏
上海炫动卡通卫视传媒娱乐有限公司	上海	长影集团有限责任公司	吉林
南方动画节目联合制作中心	广东	江通动画股份有限公司	湖北
中国传媒大学	北京	北京电影学院	北京
上海美术电影制片厂	上海		

1.2

动漫产业的特点

动漫是指以漫画为基础，以二维手绘、三维动画、Flash等为制作手段，以电影院线、电视频道、网络、手机等为主要传播载体的娱乐形态。现代动漫被喻为将“动态漫画”的概念与数码合成技术结合而出现的一种新型数字娱乐产品。它与传统动漫相比较，最大的特点是摆脱了纯粹的个人艺术创作的单一形式，借助现代计算机技术和网络传播手段，成为一种老少咸宜、双向互动、具有广大受众群的新兴产业。

动漫产业是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、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动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。

动漫产业是无污染、高附加值的高新技术产业，被称为 21 世纪知识经济的核心产业，是继 IT 产业后又一个经济增长点。随着网络和数字技术的发展，动漫产业现已被视为 21 世纪创意经济中最有希望的朝阳产业，也是我国各城市发展创意产业的突破口。

动漫产业更是一种可持续发展的产业。由于它提供的产品基本属于精神范畴，即便是衍生商品的开发，也深深地带上了原动画形象或故事的烙印。而精神产品是可以无限延伸并不断扩充和发展的。纵观世界经典的动画人物或故事片，均经过了相当长的时间累积。这也从一个侧面说明，好的动漫是可以延绵升级、长盛不衰的。

1.3

国外动漫产业发展概况

动漫产业是继 IT 产业后又一个经济增长点。据统计，2004 年全球数字动漫产业产值达 2228 亿美元，与动漫产业相关的周边衍生产品产值则在 5000 亿美元以上。预计到 2008 年，以网络游戏产业为主导的互动娱乐产业更将超过传统音乐产业，成为全球第二大娱乐媒介。

动漫产业在全球范围内的高速发展，离不开电影工业的推波助澜、现代网络技术的不断提升和现代人越来越呈现出的以娱乐为目的的鉴赏价值观。下面，试以美国、日本、韩国为代表的不同形态的世界动漫游戏强国为例加以分析。

1. 美国：动画片的王国

自 1907 年推出第一部动画片以来至 1998 年期间，美国共生产动画片 2286 部，美国是最早把动画片推向市场，并且形成产业规模的国家。其中迪斯尼公司最具代表性。作为世界首屈一指的大公司，迪斯尼通过动画缔造了一个产业王国，内容涉及电影、传媒、戏剧、游乐、电信等多个产业领域，形成一条完整的动漫产业链。迄今，迪斯尼公司不仅在美国本土建立了主题乐园，而且在海外也不断扩张。据相关媒体报道，迪斯尼公司 2004 年第三季度来自 4 个主要领域（即媒体、电影、主题公园以及消费产品）的总收益为 74.7 亿美元，比 2003 年同期增加 20%。而这样的增幅一直在延续着。漫画书在美国已经成为热销书种，2004 年，美国出版的漫画书总数大约为 1000 种，比 2003 年增加 500~600 种。网络游戏在美国也发展迅猛，其产值已经连续 4 年超过好莱坞电影业，成为全美最大的娱乐产业。

2. 日本：以传统造传奇

日本是最有漫画传统的国家，动漫不仅是儿童的最爱，更受到白领阶层的狂热追捧。读漫画书、看动画片，成为许多日本人的生活方式。在日本，全国共有 430 多家动漫制作公司，拥有一批国际顶尖级的漫画大师、动漫导演以及大量兢兢业业工作在第一线的动画绘制者。日本动漫产业的年营业额达到 230 万亿日元，成为了日本第三大产业，广义动漫产业已经占日本 GDP（国内生产总值）十几个百分点。同时，动漫产品

的出口成为日本产品出口中一支不可或缺的力量。根据日本贸易振兴会公布的数据,2003 年销往美国的日本动画片以及相关产品的总收入为 43.59 亿美元,是日本出口到美国的钢铁总收入的 4 倍。

由动画、漫画等衍生出的人物、文具、玩具、游戏软件和服装等已经在全球形成一个巨大的“动漫产业链”,推动着日本经济的发展。

3. 韩国:网游的天堂

韩国是世界动漫产业的后起之秀,其动漫产品的产量已占全球的 30%,产值仅次于美、日,成为韩国国民经济的六大支柱产业之一。韩国动漫的发展直接得益于政府的强力推动,同时结合自己的优势产业,将动画制作与网络技术相结合,以新兴的网络媒体作为突破口。韩国有 1600 万个家庭,其中 78% 的家庭具备宽带接入,这个比例是北美宽带普及率的 4 倍,韩国也成为全世界网络普及率最高的国家。韩国在 1999 年成立了文化产业振兴院,该组负责发掘各种类型的文化内容,如动画角色、漫画、移动内容、音像等,从这些内容的策划开始到制作、流通、吸引投资及出口,提供全方位的服务。2002 年以来,韩国文化振兴院共出资 15.5 亿元韩币支持 178 项文化产品项目。韩国建立了 4 个国家级动漫产业基地,在政府相关职能部门的指导下,产业基地实施动漫产业的教育培训、研究开发、产业孵化及国际交流四大策略,标志着该国从产、学、研三方面系统地推动了原创动漫游戏产业的发展。

韩国还成立了“韩国游戏促进中心”,并通过该机构来实现对游戏产业的支持与投入,韩国每年都有相当于 5 亿元人民币的拨款,用来扶持游戏公司开发新的项目。2004 年,韩国国产在线游戏产品总出口额约达 2 亿 5 千万美元。

从以上三个国家动漫产业的发展历程可以看出他们各自走出的差异化道路:美国依赖电影,日本得益漫画,韩国捆绑网络。三个国家都创造了各自的动漫产业发展模式,因为资本强势,美国在动画电影上设置了高门槛;因为漫画先行,日本在漫画基础上实现了良性开发;因为处于夹缝之中,但有政府大力支持,韩国选择了开发新市场的方式。但他们都在产业链的环节中注重了知识产权的保护,从而从容地构筑了文化壁垒。这不得不值得我们深思。

1.4

国内动漫产业发展概况

我国动画作品早在 20 世纪 50 年代就在国际上获奖,但动漫产业的整体快速发展,则是近几年受全球产业浪潮的推进才蓬勃兴起的。2004 年,我国动漫产业产值约为 80 亿元人民币,2005 年我国动漫产业及相关收入突破了 200 亿元。目前各类型的国家级“动漫产业基地”纷纷成立,例如,“国家动画产业基地和国家动画教学研究基地”有 19 家,“国家数字媒体技术产业化基地”有 4 家。

与其他动漫产生发展强国而言,我国动漫产业只是刚刚起步,国内数字娱乐业自主

研发和原创能力较低,基本以引进、加工、代理运营为主,且大多数企业“一头在外”,以加工日、韩等国动画片为主。但是,市场需求极大。巨大的市场和薄弱的原创力量导致中国动漫市场80%以上的盈利流向了日本、美国。中国已成为动漫产品的最大的产品加工基地和最大的产品输入国,处境十分尴尬。不过,有关部门目前已经意识到上述问题,并试图采取措施加以解决。

在国内动漫产业发展过程中,各级地方政府的积极推动功不可没。

1. 北京:缔造中国动漫产业的“首都”

北京作为中国的首都,政治、经济和文化的中心,在动漫产业的发展上,理所当然地坚持了高起点、高规格的战略,在政策出台、措施推动、行业集群方面,从容跟进,显现了大手笔的“首都”风范。2006年6月1日,国家网络游戏动漫产业(北京)发展基地正式挂牌成立。与此同时,北京还出台了一批包括税收、人才、评奖、评优等在内的产业扶持政策,包括今后基地内的游戏动漫企业将可享受中关村科技园区的产业政策,并同时享受国家给予高科技和文化企业的各项优惠;同时,基地还将依托高等院校、科研院所建立一批游戏动漫人才培养基地,并鼓励重点企业与首都高等院校共同培养人才。

未来北京动漫和游戏产业年增长速度将保持在50%,到2010年将实现年产值40亿元,拉动相关行业产值实现400亿元以上的经济收入,并逐步形成动漫和互联网游戏研发制作交易中心。在产品研发方面,北京将实施品牌战略,未来5年计划陆续推出各类品牌动漫游戏产品100种,其中网络游戏占60%以上。

2. 上海:以人才优势参与国际竞争

上海是一个国际型大都会,更是全球文化传播和交易的集散地。正如举世瞩目的金贸大厦和东方明珠一样,在动漫产业发展规划中,上海显现了高人一等的国际视野和未雨绸缪的战略眼光。2004年,文化部批准的全国第一家“国家动漫产业振兴基地”落户上海。上海国家动漫产业振兴基地由中国社科院文化研究中心、华东师大、上海宽视网络电视有限公司联手打造,下设教育培训中心、创意中心、国际合作交流中心、展示中心、研发中心和产业孵化中心,并2004年11月,完成了基地建设。迄今为止,基地内的注册企业已有870家,软件从业人员9000多人,近期还将出巨资投资三期工程。除此之外,张江文化科技创意产业基地以游戏、动漫和影视后期制作为三大主导产业,目前已入驻企业64家,2005年直接产值40多亿,带动相关产值320多亿。2005年9月,国家新闻出版总署又授予张江“国家网络游戏动漫产业基地”的称号,为网络游戏产业在张江的新一轮发展做好了准备。

从2004年全国游戏动漫产业的产值来看,上海占全国总量的70%以上,随着上海的动漫产业容量越来越大,对动漫人才以及相关专业人才的需求也会随之增加。目前,上海正加大力度,通过与高校合作进行人才储备和培养工作。

3. 长沙:以革命的姿态加速动漫产业化进程

湖南人的“敢为天下先”的革命气质在文化产业的改革与发展中得到了淋漓尽致的

发挥,湖南卫视在“娱乐”的大旗下,摇身变成国内第一的省级卫视,多个栏目收拾率直追中央电视台。在动漫产业发展大潮中,湖南人再一次扮演了弄潮儿的角色。

长沙是国内率先实现动漫产业化并取得成功的典型,在“蓝猫”卡通系列的带领下,长沙市目前已有动画研发、制作、出版、发行、教育和传媒机构共18家,年产动画片2.5万分钟,已形成从动画原创、制作、出版、发行,到衍生产品、动画教育、媒体播出等较为完整的动画产业体系。在长沙,动漫创作人员已达1642人,间接从业人员达2万余人,已形成年产值13亿元的新型产业,在国内居领先地位。长沙动漫企业还先后与境内外21家单位开展了合资、合作,2003年原创卡通出口额已达100万美元。

4. 杭州:以城市底蕴打造“动漫之城”

上有天堂,下有苏杭。杭州集山水灵秀与人文底蕴为一身,构成了温婉、智慧、平衡的城市个性,这种个性和创意、灵动的动漫产业相生相谐,形成一种富有美感的平衡。2004年12月,国家广电总局批准的国家动画产业基地和中国美术学院国家动画教学研究基地落户杭州高新区。截至2005年7月,杭州已有动漫游戏企业50多家,其中规模较大的影视动画生产制作企业20多家,游戏研发、运营企业20多家,从业人员1万余人,初步形成了比较完整的动画产品设计、制作、运营产业链,开始从加工国外动漫产品向自主原创转型。据悉,高新区准备辟出近500亩地,在两三年内基本完成动画产业园的建设,同时,在2008年建成规划面积不小于1500亩、总投资6亿元的中国卡通城。

杭州市着力打造“中国动漫之都”,让动漫产业成为新的经济增长点,专门成立了动漫游戏产业发展领导小组,杭州高新(滨江)区出台了《关于鼓励和扶持动画产业发展的若干意见(试行)》,从2005年起,区财政每年从产业扶持资金中安排不少于2000万元的“杭州高新区国家动画产业基地专项扶持资金”。2004年杭州高新技术开发区被正式批准为国家动画产业基地。相继成功举办了“首届杭州国际动漫嘉年华”、“杭州市首届卡通动漫节”、“2004杭州首届国际动漫交流展”等大型动漫展览。

5. 广州:以关联产业配套抢占动漫产业制高点

就动漫的技术层面而言,广州是个名副其实的发祥地。由于它开放早,位置独特,较早地吸收了我国香港及其他国家、地区的影视制作技术,其中就包含了目前广泛应用于商业广告的3D电脑动画和二维手绘动画制作技术。广州的影视制作业成长最早,维持最好,至今仍是全国三大影视剧制作基地之一(另外两个基地为北京、上海);这种成熟的关联产业配套为广州动漫业抢占动漫产业制高点奠定了坚实的基础。

2005年8月18日,国家网游动漫产业发展(广州)基地正式挂牌并投入运行。广州以得天独厚的地理优势,成为吸收国外先进文化、技术的桥头堡,并且拥有天河软件园这一华南地区软件产业聚集度最高、发展最成熟、规模最大的国家级软件产业基地,还与美国硅谷的美华电脑协会合作建立了广州硅谷软件研发中心,具有雄厚的产业基础和强大的技术力量。广州还是全国网络游戏和动漫产品的主要集散地之一,对网络游戏和动漫开发人才的培养也走在全国前列,具有良好的市场基础和人才优势。

近年来,广州网游动漫产业发展较快,年增长速度达50%以上,天河软件园2004年在网络游戏方面的收入达到6.1亿元,约占国内网络游戏收入的1/4。全市现有30多家以网游动漫娱乐业为主营业务的软件企业,初步形成了以网络游戏、动画、手机游戏、单机游戏和与游戏相关的产业链。目前,广州已将2010年动漫产业产值的目标锁定为70亿元。

6. 成都:以休闲的方式促进产业技术升级

成都被喻为中国最休闲的城市和幸福指数最高的城市。成都人“快乐第一”的生活态度和“随性而为”的生活方式为其动漫产业的发展打开了另一扇意想不到的窗。

2005年3月,国家继上海之后正式把成都作为全国第二个“国家动漫游戏产业振兴基地”,各个动漫产业基地分布在川大科技园、武侯科技园、科技一条街“三点一线”的数字娱乐产业带。此外,一环路南段规划建设“南段新媒体城”,高新区推出了面积5万平方米的数字娱乐软件园一、二期工程,成华区在建设南路规划了“成都动漫产业基地”。四川6所高校相继开设了与动漫游戏相关的专业。成都现拥有数字娱乐研发、运营、竞技的传媒企业6家,专门研究网络游戏研发、制作的人员3000多人,每天平均在线人数超过10万,数字娱乐消费市场每月达数千万元。

成都在手机动漫上已经先行一步,在国内3G尚未启动的情况下,借国外的平台提前试验市场。由中华轩创作的Flash动画《女孩你的一分钟有多长》是中国内地第一款登陆新加坡和马来西亚的3G动漫作品。

7. 福州与厦门:以区位优势实现两岸产业对接

动漫产业已列入福建省“十一五”的文化产业发展规划,打造海峡西岸“动漫之都”,构筑动漫业、会展业、印刷业三足鼎立的新兴文化产业群,已成为福建省加快建设文化强省的明确目标。由于闽台在血缘、地缘、文缘、法缘、商缘上的渊源关系,所以打造海峡西岸“动漫之都”,福建具备天时、地利、人和的特殊优势。我国台湾地区动漫业的发展一度在亚洲领先,目前仅次于日、韩,是日、韩游戏的主体加工地,也是世界最大的代工基地。福建应凭借良好的地缘优势,加快与台湾地区动漫业界的交流与合作,抢占先机,积极推动海峡西岸数码娱乐产业的发展,把数码娱乐产业作为福建省的信息(软件)产业的一个新的重要组成部分和新的产业经济增长点,以此为着力点把福建的文化产业做大做强。2006年5月15日,福州市政府出台了一系列扶持动漫游戏产业的相关政策,并设立专项发展基金,鼓励和支持动漫游戏产业的发展。而福州软件园也成为闽台IT业的合作基地。2005年5月开园的海峡园,已建成7幢研发楼,引进了一批台资IT、动漫企业入园。

厦门是全国发展动漫产业最早的城市之一,经过十几年的发展,厦门的动漫产业已经形成了一定的产业基础,被业界称为国内动漫产业最具发展潜力的区域中心之一。厦门市“十一五”文化发展规划明确指出,要大力发展文化创意等现代服务业,推进与台湾地区动漫等优势产业的对接,承接台湾地区产业的转移。与此同时,厦门市政府正在酝酿实施“九个一计划”,即出台一个我市动漫产业发展规划,在厦门广播电视集团电视频道设置一个动画片播出平台,创办一个产业刊物或网站,创建一个在国内较有影响

的动漫专业展会，组织成立一个产业协会或联盟，出台一套扶持动漫产业发展的政策，搭建一个产业公共技术平台，设立一个产业基地，打响一个本土动漫产业的牌子。2006年6月，厦门市人民政府办公厅出台《关于鼓励和扶持动漫游戏产业发展若干政策》；2006年8月，厦门市信息产业局、市财政局《关于推动我市动漫产业发展若干意见》经市政府同意，转发至相关机构、部门，其中特别强调了“加大扶持力度，做大做强我市动漫产业链”，并对原创动漫作品的播出及参赛得奖给予重大资金奖励。同时，总投资33亿元人民币、占地1平方千米、规划总用地面积103.3公顷，建筑总面积达147万平方千米的厦门软件园二期也明确提出了“把园区建成国家级软件生产与出口基地、动漫游戏基地以及软件‘产、学、研’基地”的建设目标。据悉，包括台湾西基电脑动画股份有限公司、华幼网数码科技、迦博数码在内的著名动漫游戏企业相继入驻软件园，而投资数千万人民币的省内第一个“3D定向捕捉虚拟摄影棚”也已兴建完成。

【思考与练习】

1. 动漫产业有什么特点？
2. 请分别说出美国、日本和韩国动漫产业发展道路的不同之处。
3. 从我国各个城市的动漫产业发展政策及现状分析各自的优、劣势。

第二章 漫画艺术与作品欣赏

2.1

漫画的概念与分类

2.1.1 漫画的概念和起源

1. 漫画的概念

“漫画”一词最早出现在日本，于1814年由日本浮世绘大师葛饰北斋提出。现代漫画源自1895年出版的美国连环漫画《黄孩子》。

“漫画”一词在欧美更多地被称为 Cartoon。Cartoon 在《牛津高阶词典》中的意思为：（报刊上的）漫画，尤其指时事讽刺画，也指（报刊上的）连环漫画和连环讽刺画，或指动画片。而在日本，漫画则被称为 Comic，指儿童连环画册或（报刊）连环漫画。

在我国，漫画指的是以简练的手法直接揭示事物本质特征的绘画，多采用夸张、寓意、讽刺、幽默等表现手法和形式，具有较强的批判、讽刺、娱乐等功能。漫画擅长将作者对事物的看法用图画的形式表现出来，尤以讽刺和幽默见长。

漫画的风格形式多种多样，包含范畴也很广，但基本可以概括为两大类：一类是以夸张、简练的手法，表现具有讽刺性和幽默感的单幅绘画，其题材一般是生活现象或政治事件；另一类是以写实、精致的描绘手法，用图画和对白来表现一个完整的故事的多幅连续的绘画。人们习惯将这两种绘画形式统称为漫画，而这两种漫画在形式、内容、风格等方面都有很大的差别。为了体现这种差别，我们把前者称为传统漫画，把后者称为现代漫画（新漫画）。

传统漫画以轻松、讽刺、幽默、夸张为主要特征，以表现生活见长，作品多为单幅（图2-1）或四幅连续；现代漫画以写实为主，以表现故事情节见长，作品大多具有电影镜头的画面感，并有对白和音效表现等；作品大多是多画页连续（图2-2），甚至是长篇作品。



图2-1 丁聪的漫画《“著名”流程》