

Introduction to Modern Comics

现代漫画概论

策划 / 北京电影学院动画学院
编著 / 王庸声





21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game
21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材
动漫游戏专业高等教育教材编委会 / 审定

Introduction to Modern Comics 现代漫画概论



策划 / 北京电影学院动画学院
编著 / 王庸声



海洋出版社
北京

内 容 简 介

本书是国内第一本系统的漫画专业入门教材,展示了众多极为罕见的漫画史料!

本书立足中国目前的漫画教育现状,编委会精心研究和策划,设计出一套非常具有针对性的课程设置方案,由我国著名的漫画家王庸声老师执笔。王老是中国漫画发展的见证人,国内漫画研究的活跃人士,经历丰富,珍藏了大量经典漫画作品和史料,在北京电影学院动画学院等国内著名院校做兼职教授,教书育人,深受广大教师和学员的尊敬和欢迎。

本书浓缩了作者一辈子漫画人生的丰富经历,以及其对漫画艺术的深刻理解。全书从最基础的“什么是漫画”讲起,谈到了“漫画的起源和发展”,“漫画的大众性和社会功能”,“漫画的基本技法”,“漫画的文字”,“漫画蒙太奇”,“夸张——漫画的灵魂”,“漫画的辅助创作手段”,“漫画脚本创作”,“漫画的制作机制和e时代”,“中国漫画的走向和漫画人的素质修养”。全书图文并茂,内容详实,脉络清晰,特别适合高等院校以及各级职业院校的漫画专业入门教材。对于广大漫画初学者来说,本书是一本最为理想的自学成才指导书;对于专业漫画人士来说,本书众多的珍贵史料,您不应错过,值得借鉴、分析和珍藏。

特 别 声 明

本书涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴,这些图形及画面的著作权归原创者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

现代漫画概论/王庸声编著. —北京:海洋出版社,2005.5

21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材

ISBN 7-5027-6314-7

I.现… II.王… III.漫画—技法(美术)—高等学校—教材 IV.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第029579号

书 名: 现代漫画概论

编 著: 王庸声

责任编辑: 江颖 黄梅琪 蒋湘群

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 梁京生

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路8号(716室)
100081

技术支持: xiaojiang@wisbook.com

发 行 部: (010) 62112880-878、875 62132549
62174379(传真) 86607694(小灵通)

网 址: <http://www.wisbook.com/bbs>

承 印: 北京时事印刷厂

版 次: 2005年6月第1版

2006年1月第2次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 11 (彩色0.75印张)

字 数: 260千字

印 数: 3001~5000册

定 价: 39.00元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换



王庸声

东方文化研究会连环漫画分会会长
东方潮漫画学校校长

1931年生于山东。20世纪60年代初任中国国际书店驻非洲代表。70年代末创建中国集邮出版社任总编，同时复刊《集邮》月刊兼任主编，并创办《中国集邮》英文双月刊、《集邮研究》双月刊和《少年集邮》月刊。80年代初创建中国和平出版社，任社长兼总编辑。90年代初创办《画书大王》半月刊并任主编。

出版著作《故事漫画纵横谈》、《少年集邮指导》、《集邮基础》等，并为十余部故事漫画撰写脚本。



01 影视动画影片分析 (美国卷)
Animation TV/Films Review

02 影视动画剧本创作
Foundations of Animation TV/Films Screenwriting

03 影视动画短片制作基础
Creating and Making of Animation Short Film

04 现代漫画概论
Introduction to Modern Comics

05 影视动画数字后期编辑与合成
Mastering Premiere & After Effects By Examples

06 影视动画场景设计
Scene Design of Animation TV/Films

07 影视动画视听语言
Audio-Visual Language of Animation TV/Films

08 影视动画素描技法
Pencil Sketch in Film and Video Animation

影视动画造型设计
Character Design of Animation TV/Films

漫画创作与技法
Creating Skill of Comics

影视动画数字影像合成
Digital Image Processing of Animation TV/Films



出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术的日新月异的发展,动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想,全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事,特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实,为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求,新媒体动画技术的发展,给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇,中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”兴奋不已,整个产业正在涌动激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”,已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量,离产业的需求无疑有相当差距,这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求,直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展,无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物,面对这样的新行业、新技术,如何快速提高“教学水平”,为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”,是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”,一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”,组织国内优秀的一线老师历时三年,搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料,广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见,结合国内的实际情况,编写了这套《21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》,力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”,为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准,来自各个不同的院校毕业生,在日常的工作中才会有共同的知识底蕴,才会有共同的语言去“对话、沟通”,这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本,否则,我们的动漫游戏可能没有产业,只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始,动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程,“动漫游戏专业高等教育教材编委会”是一个开放的平台,衷心希望国内外专家,特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来,“众人拾柴火焰高”,让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前,国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策,全力规划并支持动漫游戏产业的发展,甚是欣慰,机会真的来了。

动漫游戏专业高等教育教材编委会

丛书总序

进入崭新的 21 世纪，中国的动画事业将如何发展？

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受，成为举足轻重的类型片以及其动画产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天，中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距，甚至在很多领域存在着诸多的空白！

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路，再现“中国学派”的辉煌，这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者，或者是正准备投身于动画事业的人来说，更是责无旁贷！

说到我们的动画创作，虽在改革开放后取得了长足的进步和发展，但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素，最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才，而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业，毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从 50 年代就已经在北京电影学院等院校中开始，也培养了一批优秀的动画人才，但是随着整个动画的发展，动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注，全国各地院校纷纷建立了动画专业，出现了除研究生、本科、大专院校以外，还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式，为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是，出于历史、经济等各方面原因，我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病，而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此，我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材，显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求，但是我们也要看到，要编写这样的一套教材，难度之大可想而知。不仅要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中，还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点，而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳，并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结，逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享，为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长，从而培养更多更好的优秀动画工作者，我们开始筹备这套国内最为全面的《21 世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性,我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授(其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学,具备着丰富的教学经验和个人积累),编写历时多年。因此,从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说,本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上,我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合,强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展,将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合,内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创。我们本着“依靠理论来指导实践,依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

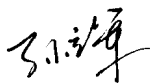
本系列教材的编写过程中,在突出教材实用性的同时,我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念,一方面在写作上突破死板和教条的语言,将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动;另一方面,突出最新的实例来指导教学,拉近知识与生活的距离,让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料,到作者撰写、编辑出版,历时多年,工程浩大,凝聚了许多人的心血,处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风,表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此,我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人!真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展,促进我国动画人才的成熟壮大,开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标,作出我们力所能及的贡献。

当然,由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性,在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏,恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材,同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



孙立军,丛书主编
北京电影学院动画学院院长

本书序言

随着国民经济的发展和社会的进步,文化产业在国民经济的地位日益重要,一方面经济的发展为文化消费提供了物质基础,另一方面,文化产业也为国民经济的发展提供了创意动力。动漫文化作为一种独特的艺术形式和娱乐形式,深受普通大众特别是广大青少年朋友的喜爱,动漫产业在中国的发展潜力不可限量。

近年来,培养漫画人才的学校、社会培训班红红火火,众多高等艺术院校也纷纷开设漫画专业,开始培养漫画产业的高级人才。但是,由于我国的漫画教育仍然处在发展的初级阶段,课程的设置需要规范,教学的质量需要提高,一批经验丰富的师资队伍的培养以及教学通用教材的编写是当务之急。

本书立足中国目前的漫画教育现状,编委会经过精心研究和策划,整理出一套非常具有针对性的课程设置方案,由我国著名的漫画家王庸声老师执笔,王老是中国漫画发展的见证人,是国内漫画研究的活跃人士,经历丰富,收藏大量极为珍贵的漫画作品和史料,虽已古稀之年,精力仍然充沛,一直在北京电影学院动画学院等国内著名院校做兼职教授,教书育人,乐此不疲。

本书浓缩了作者一辈子漫画人生的丰富经历,以及其对漫画艺术的深刻理解。全书从最基础的“什么是漫画”讲起,谈到了“漫画的起源和发展”,“漫画的大众性和社会功能”,“漫画的基本技法”,“漫画的文字”,“漫画蒙太奇”,“夸张——漫画的灵魂”,“漫画的辅助创作手段”,“漫画脚本创作”,“漫画的制作机制和e时代”,“中国漫画的走向和漫画人的素质修养”。全书图文并茂,内容详实,脉络清晰,特别适合高等院校以及各级职业院校的漫画专业入门教材。对于广大漫画初学者来说,本书是一本最为理想的入门教材;对于专业漫画人士来说,本书众多的珍贵资料,您不应错过,值得珍藏。

编者

目 录

第一章 什么是漫画 1

漫画的名称 1

漫画的种类 3

漫画的要素 4

第二章 漫画的起源和发展 15

现代漫画的雏形 15

美国报刊漫画和《黄孩子》 18

20 世纪的欧美漫画 24

日本漫画的崛起 30

中国漫画的沉浮 35

第三章 漫画的大众性和社会功能 53

第四章 漫画的基本技法 57

多视距的应用 57

透视和多视角画面 61

动感的营造 63

感情和心理描写 73

背景 79

分格 95

第五章 漫画中的文字 109

第六章 漫画蒙太奇 117

第七章 夸张——漫画的灵魂 125

第八章 漫画的辅助创作手段 130

照相 130

加网 130

复印 132

电脑 132

第九章 漫画脚本创作 137

第十章 漫画的制作机制和e时代 151

第十一章 中国漫画的走向和漫画人的素质修养 155

课后思考和习作题 161

第一章

什么是漫画

1

漫画的名称

目前我国对漫画的称谓既多样又不统一，而且新词还在继续创造，把本来清楚的事物叫得复杂化了。因此，本书开头不得不先从漫画的名称说起。

现代漫画是大约一个世纪前从外国引进的，一百年来，由于不同的时代和漫画本身表现形式的发展变化，先后出现了多种名称，基本上分为两大系列。一个是连环画系列，比较常见的名称有连环画、连环图、连环图画、小人书等等。另一个是漫画系列，比较常见的名称有卡通、漫画、卡通漫画、连环漫画、故事漫画、新漫画、新型连环漫画等等。近年来又出了个新词叫动漫。这些不同的名称在报刊上交叉出现，甚至连刊名、书名也各用各的名号。有的是同名异义，有的是异名同义。这种状况显然对阅读和交流带来不便，尤其是与名称单一的外国，包括我国的香港、台湾进行交流的时候要花费许多口舌才能说清楚。因此，把漫画的名称加以规范确实有必要。

漫画既然是舶来品，就需要从它的发源地寻找其名称的起源。

来自英语的是：

CARTOON 中文译作卡通。CARTOON 是英语中出现较早的一个词，原意是绘画、挂毯、镶嵌工艺等原尺寸的底图，19 世纪 40 年代成为独立的滑稽画，用以讽刺时事、民俗、政治或社会潮流。后来逐渐扩大，被用为各种漫画和动画的总称。

CARICATURE 中文译作漫画，指单幅的幽默讽刺漫

画，特别是指肖像漫画，也用作抽象名词漫画艺术或漫画手法。这个词比 CARTOON 出现的还要早一些，原意是对人的声音、行为的夸张模仿，以引人发笑或者讽刺。

COMICS 中文译作漫画、连环漫画或故事漫画。COMIC 原意是滑稽、逗笑，所以滑稽演员也称作 COMIC。作为连续性的漫画，必须用复数形式 COMICS，因为是由许多 COMIC 所组成。

COMIC STRIP 中文译作漫画、连环漫画或四格漫画。原意是指报刊上刊载的条形的分格漫画，以四格居多。

以上四个词是按 CARICATURE, CARTOON, COMIC STRIP 和 COMICS 的顺序先后出现的。除 CARTOON 外，其他三个词义各有界定，而 CARTOON 一词含义较广，可以包括其他三个词的意思。

近年出现的“动漫”一词，一个意思是动画和漫画的连称，另一个意思是动画式的漫画，都没有超出卡通的词义。

来自日语的是日文汉字“漫画”。

漫画 这个词本来出自中国古代，后来被日本人引用。20 世纪又先后两次被引进我国。由于先后包含的内容不完全相同，所以引起了词义的分歧。

第一次引进是 20 世纪初，指的是单幅漫画和四格漫画，这已被人们普遍应用。90 年代，随着日本故事漫画进入我国，并被广大青少年读者首先接受，漫画一词原有的含义也随之发生变化。在日文中，把叙事的或连续性的画都称作漫画，包含了英语中 CARICATURE, COMIC STRIP 和 COMICS 三个词的内容。迄今，我国香港和台湾地区以及新加坡、马来西亚、韩国等使用汉字的亚洲国家都已采用“漫画”这个词的新义。就连我国的工笔连环画也被称作漫画。漫画一词已经成为许多国家、地区间相互沟通的共同语言。日本人为了表示“漫画”与英语中的 COMICS 有所不同，依据日语发音，创造了一个新的拉丁字词 MANGA。韩国虽然已不使用汉字，但是漫画一词的读音与汉字读音相同。在这种背景下，人们开始接受漫画一词的新义就不难理解了。

漫画一词本来源于中国。据何韦先生和李闾先生的考证，北宋学者画家晁以道（1058—1129）在其著作《景迂生集》中说：“黄河多淘河之属，有曰漫画者，常以嘴画水求鱼。”这里说的漫画是一种水鸟的名称，因它捕鱼时潇洒自如，像在水上作画而得名。清代画家“扬州八怪”之一的金农（1687

—1763) 在《冬心先生杂画题记》中,把自己有感而发的漫笔称作漫画。日本学者铃木焕乡把他 1771 年出版的读书笔记取名为《漫画随笔》。中日两位学者在前后间隔不长的时间里都把漫画一词应用到文学中。此后不到半个世纪,日本浮世绘大师葛饰北斋的《北斋漫画》出版,收入浮世绘作品 4000 件,被称为“江户时代的百科全书”,漫画一词正式被应用到绘画中。上个世纪初,日本出现了完全现代含义的漫画。随后又被中国漫画家采用。1904 年,上海《警钟日报》在“时事漫画”的标题下,连载了四幅以讽刺清庭为主的漫画,漫画一词开始见诸报章。1925 年,我国早期漫画家丰子恺的《子恺漫画》出版,从此,漫画一词被普遍确认。

漫画中的“漫”,一个意思是随意、无约束,反映了这种画夸张、变形、无拘无束的特征。另一个意思是广博、无边无际,从内容、形式到技法都可以无所不包。漫画的新含义已经把这两重意思都包容进去了。

本来产自中国的“漫画”一词,现在已在亚洲被广泛接受,形成约定俗成之势。如果我们也把漫画定位到这个含义,与各使用汉语或接受汉字的国家、地区接轨,应该是顺理成章的。这不是漫画一词原有含义的改变,而是扩大。如果说原来是狭义的解释,那么现在则是广义的解释。

本书所涉及的不是广义漫画中的全部内容,而是其中连续性的漫画,包括故事类、学习类、实用类的漫画和四格漫画等,也就是英语中的 COMICS 和 COMIC STRIP。



中国古代称作“漫画”的篔簹，选自李闾《漫画美学》

漫画的种类

漫画分为以下几类:

四格漫画 多数为四格,也有少于或多于四格的。它是用简明的连续画格表述某个主题或某种情趣,多采用起承转

合的结构，但也有采用其他结构的，如对比法、阶梯法等。格数较多的也称作单元画，即用数量不多的画格组成一个相对独立的单元。

故事漫画 用数量不受限制的连续画格表述有主题有情节的故事，可以是短篇、中篇，也可以是长篇，甚至多达几十卷、上百卷的宏篇巨著。

故事漫画的范围很大，读者面十分广泛，不同读者对漫画的内容、深度以至表现手法自然会有不同的要求。因此，故事漫画又按各类读者对象分为儿童漫画、少女漫画、少男漫画、成人漫画和各种不同题材的漫画。

学习漫画 主要是用于辅助中小学生学习，既有故事又有文字解说，力求提高学生的读书兴趣，加深对课业的理解，还可以着重标明某些学习要领，以巩固记忆，增强学习效果。此外也有供成年人自学使用的。

解说漫画 是学习漫画的延伸，主要以成人读者为对象，用以阐述某些著作、学说、理念、准则，传播诸如安全、保健、法律、金融、交通以及各种生活知识等等。也可以用于产品说明、商业广告。

漫画的要素

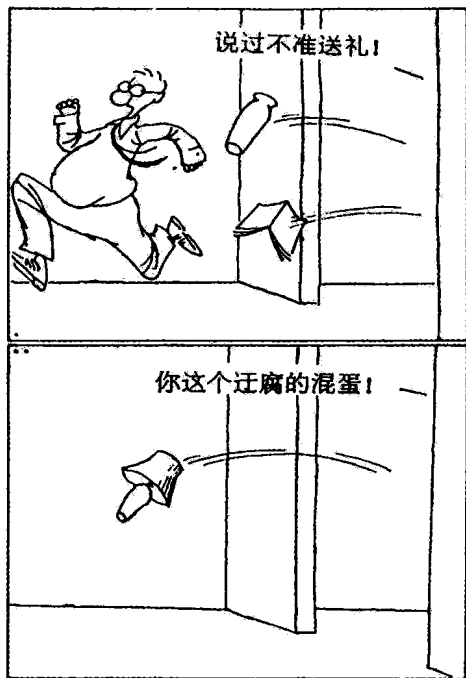
漫画由故事、绘画和漫画语言三个要素构成。

故事 漫画不但要有主题，还要有故事情节，即便是四格漫画也少不了简短的情节。这是连环漫画与单幅漫画的主要区别。

绘画 漫画的画是由数量不等的画格组成的，每一个画格可以是表达某种故事情节的独立画面，也可以只是显示人或事物的某个局部、某种过程或某个瞬间的非独立画面。

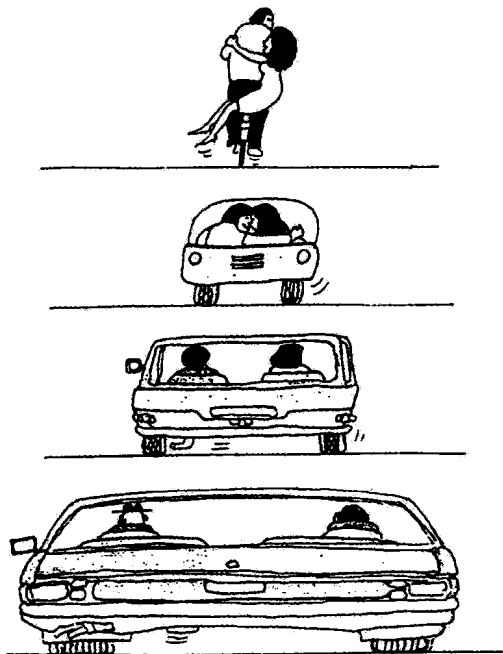
漫画语言 用特定的绘画规律、规则、技法、技巧，通过一个个画格，把故事情节恰如其分地表达、表述出来，这就是漫画语言。其中也包括漫画中的对话和通用符号。

故事是基础，绘画是手段，漫画语言则是把故事和绘画巧妙地结合到一起的关键。

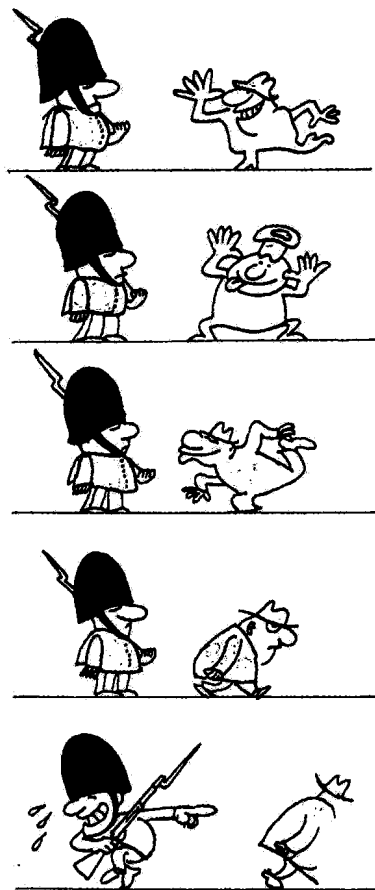


朱德庸：《傻伙计》

四格（多格）漫画
的各种形式

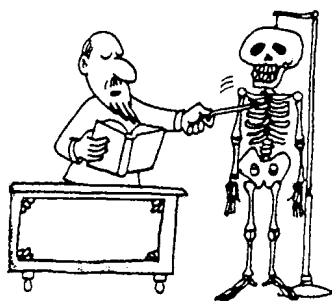


佚名



五格

佚名



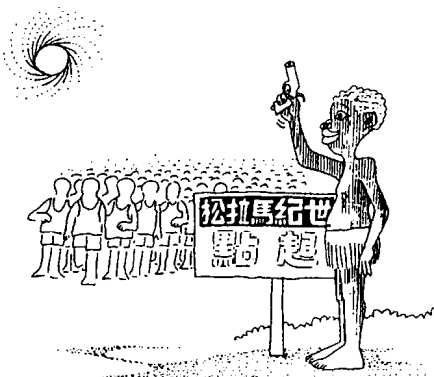
佚名



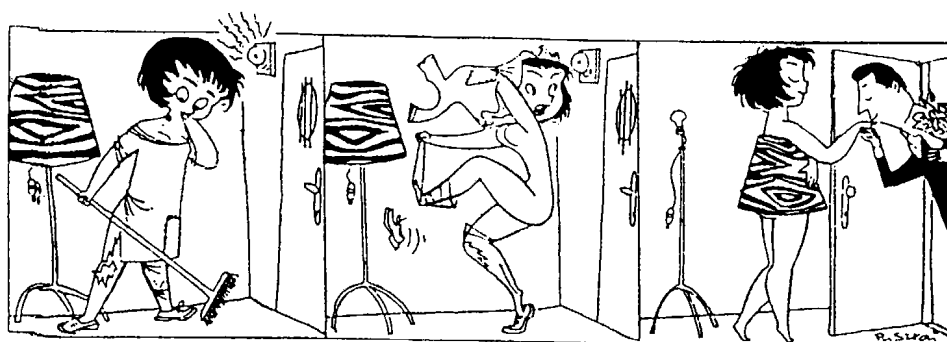
《菲鲁特克教授》 兹比格纽·兰格仑

三格

二格



《马拉松系列》 吴鸿富



普斯泰伊·帕尔：《尤西卡小姐》