

For Training Schools & Vocational Colleges of Higher Education

高职高专艺术类专业[基础学程]

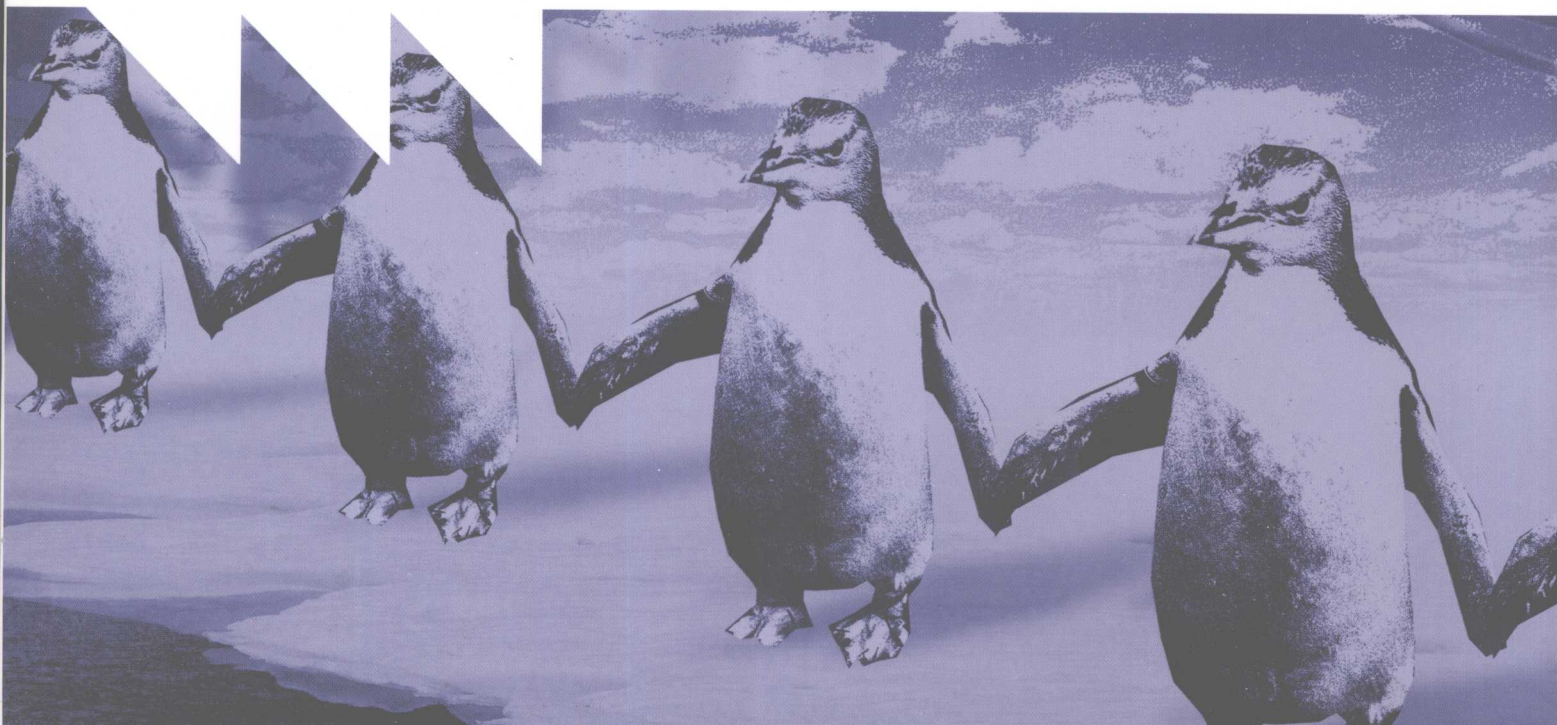
BASIC CURRICULUM

漫画基础

瞿新忠 编 著

凤凰出版传媒集团重点出版项目

凤凰出版传媒集团 江苏美术出版社



For Training Schools & Vocational Colleges of Higher Education

BASIC CURRICULUM

高职高专艺术类专业[基础学程]

漫画基础

瞿新忠 编 著



大 视 觉
艺术教学系列

凤凰出版传媒集团  江苏美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

漫画基础 / 瞿新忠编著. —南京: 江苏美术出版社,
2007.8

高职高专艺术类专业基础课程

ISBN 978-7-5344-2416-8

I. 漫… II. 瞿… III. 漫画-技法(美术)-高等学校:
技术学校-教材 IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 124596 号

策划编辑 徐华华

责任编辑 徐华华

朱 婧

装帧设计 武 迪

封面设计 武 迪

审 读 王春南

责任校对 吕猛进

责任监印 贲 炜

书 名 漫画基础

编 著 瞿新忠

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 南京水晶山制版有限公司

印 刷 扬中市印刷有限公司

开 本 889 × 1194 1/16

印 张 9

版 次 2008 年 1 月第 1 版 2008 年 1 月第 1 次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5344-2416-8

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

江苏省高职研究会艺术类专业协作委员会教材编写委员会

主 任 吕美立 苏州工艺美术职业技术学院副院长
副主任 韩斌生 江南影视艺术职业学院副院长
陈正俊 苏州工业园区职业技术学院系主任
江 杉 扬州职业大学艺术系主任
成 员 艺术类专业协作委员会委员

高职高专艺术类专业《四大学程》编写委员会

《基础学程》编写委员会

主 任 韩斌生 江南影视艺术职业学院副院长
副主任 钱志扬 南通职业大学艺术设计系主任
孙亚峰 徐州建筑职业技术学院系主任
成 员 胡国瑞 南京艺术学院副教授
周燕弟 连云港高等师范专科学校系书记、副主任
顾晓菁 江苏技术师范学院系主任
朱或葳 江南影视艺术职业学院副主任
仇高驰 徐州教育学院系副主任
刘剑波 常州轻工职业技术学院教研室主任
黄 顺 苏州农业职业技术学院教研室主任
陈 鑫 硅湖职业技术学院系主任

《实训学程》编写委员会

主 任 陈正俊 苏州工业园区职业技术学院系主任
副主任 李安东 南京工业职业技术学院系副主任
顾明智 常州纺织服装职业技术学院系主任
成 员 王 波 钟山职业技术学院系主任
陆康源 江苏信息职业技术学院系主任
肖 斌 淮安信息职业技术学院教研室主任
许松宁 南通航运职业技术学院副主任
李 荣 泰州职业技术学院系主任助理
经 松 江苏农林职业技术学院教研室主任
吴 荣 常州机电职业技术学院教研室主任

《实验学程》编写委员会

主 任 吕美立 苏州工艺美术职业技术学院副院长
副主任 徐 南 无锡工艺职业技术学院系主任
尤景林 苏州广播电视大学系主任
成 员 吴建华 苏州工艺美术职业技术学院教务处长
史国富 无锡工艺职业技术学院系主任
李根芹 江阴职业技术学院系主任
李纪彬 明达职业技术学院系主任
王 伟 江苏经贸职业技术学院系主任
李京龙 南京特殊教育职业技术学院副主任
毕亦痴 苏州经贸职业技术学院副主任
朱瑞雪 扬州环境资源职业技术学院教师
张 晶 无锡职业技术学院教研室主任

《精品学程》编写委员会

主 任 江 杉 扬州职业大学艺术系主任
副主任 杨 扬 江苏省江海职业技术学院系主任
李 波 南通纺织职业技术学院系主任
成 员 张祖鹰 南京化工职业技术学院系主任
李 涵 苏州职业大学系主任
濮安国 苏州职业大学教授、中国明式家具研究所所长
陈维信 无锡南洋职业技术学院系主任
虞海良 无锡南洋职业技术学院副教授
王晓岗 无锡商业职业技术学院系副主任
荀 武 苏州托普信息职业技术学院副主任
姜冬莲 南通紫琅职业技术学院教研室主任
张 菲 南京交通职业技术学院教师

高职高专艺术类专业《四大学程》教材审定委员会

主任委员

邬烈炎 南京艺术学院设计学院副院长
吴继新 中国美术学院艺术设计职业技术学院院长
叶 苹 江南大学设计学院副院长
洪锡徐 苏州工艺美术职业技术学院视觉传达系系主任
刘境奇 广东轻工职业技术学院艺术设计学院院长
彭桂秋 湖南省工艺美术学院副院长
闫 浩 江西陶瓷工艺美术职业技术学院院长

审定委员会委员

(以姓氏笔画排序)

尤景林 苏州广播电视大学系主任
江 杉 扬州职业大学艺术系主任
吕美立 苏州工艺美术职业技术学院副院长
陈正俊 苏州工业园区职业技术学院系主任
李安东 南京工业职业技术学院系副主任
李 波 南通纺织职业技术学院系主任
钱志扬 南通职业大学艺术设计系主任
徐 南 无锡工艺职业技术学院系主任

目录

序	001
课题一 漫画的基础知识	002
课题二 单幅漫画的创作表现	025
课题三 连环漫画的创作表现	083
课题四 四格漫画的创作表现	116
课题五 绘本小说的创作表现	128
作者简介	139
后 记	140

序

职业教育是我国现代化进程中培养高素质劳动技术人才的基础工程。夯实人才金字塔结构的基础,必须坚持以服务为宗旨、以就业为导向、以学生为中心、以能力为本位的办学指导思想,进一步深化职业教育教学改革,真正办出职业教育的特色,提高职业教育的教学质量和办学效益,促进职业教育可持续健康协调地发展。

江苏省高职教育研究会艺术类专业协作委员会在省教育厅高教处的指导下,依托省内高职专科院校一线教师的教学实践和教学经验,组织开发、编写了此套体现江苏特色,反映新知识、新技术、新工艺和新方法的高职高专艺术类专业“四大学程”。“四大学程”着力体现能力为本、任务驱动的指导思想,通过任务、活动和主题等多样化的表现形式,将知识点和职业能力实践融进课题训练中,改革教学方法和学生的学习方式,以此提高艺术类专业学生的创造能力和综合素质。

江苏省高职教育研究会艺术类专业协作委员会和江苏美术出版社,经过三年多的研究和努力,在参编院校师生的积极配合下,“四大学程”第一批教材面世了。这是我省职业教育教材建设的新的探索和新的成果。“四大学程”已列入江苏“十一五”期间重点出版项目,是我省高职高专教材建设的新的增长点。希望该学程继续秉持实事求是、创新求精、面向未来的原则,省内各高职高专院校在使用好“四大学程”的教学实践中,进一步修订和完善本教程;同时,能够借鉴国外优秀职业教育专业课程和教材,吸纳全国高职高专院校教材编写的优点,不断优化内容,拓展体系,为加速培养适应我省经济社会发展需要的技术型、技能型人才,为建设江苏和全国的高职高专课程、培养高素质的技术人才做出贡献,为江苏的“富民强省”和“两个率先”服务。

高职高专艺术类专业
“四大学程”编写委员会
2007年5月20日



课题一

漫画的基础知识

课题概述

漫画作为流行文化之一,随着电脑的普及和网络的发达呈现出了勃勃生机。人们为了缓解工作、学习的压力,喜爱阅读和学习漫画者日益增多。动漫在我国已成产业化发展格局。学习漫画必须了解漫画的历史、起源、种类以及它的社会功能等,这样我们对漫画的了解才能有足够的深度。本课题阐述漫画的基本知识、漫画的功能特性,以及学习漫画所要准备的工具和计算机软件等。

课题目标

通过理论知识的学习,要求学生掌握和了解漫画的基础知识、各国漫画的绘制特点、漫画出版的特点、漫画的种类,了解漫画使用的工具,为学习漫画做好准备。

知识点

一、漫画基础知识

漫画作为独立的艺术形式,雏形大约诞生于 18 世纪的中期。当时它是作为正规艺术品的一种附加品,没有形成一定的产业,通常是一些讽刺画和肖像画。后来由于纸质出版物的增多,出版物上的漫画式样的插图渐渐被人们接受,漫画也渐渐得到了人们的喜爱。由于漫画巨大的包容性,它的影响力和规模得以扩大,逐渐体现出了巨大的商业价值,开始走向独立,因而催生出了现代漫画艺术(图 1-1)。

随着物质生活质量的提高,精神生活的丰富,人们的娱乐形式开始走向多元化,漫画得到了人们的喜爱,漫画艺术的多样性和商业性,也促使其成为人们喜闻乐见的图画形式。它不像高雅的艺术品,需要人们正襟危坐,长时间欣赏,甚至与画家产生心与心的交流。漫画作为一种大众文化,它通常描绘的是一个故事,或者是生活中的一段插曲,人们看过之后心情得到了愉悦,从这个层面上说漫画也是一种娱乐产品,在这方面它与电影艺术有着相似性。它的工序也有如流水线一样通过生产、流通、营销的商业运转过程,最终走向市场,受到市场的检验,同时也影响着大众的审美倾向。漫画艺术就是在这样的互动中不断地走向繁荣的(图 1-2)。

漫画艺术随着时代的进步而发展,随着技术的发展而发展,尤其是计算机、网络技术、多媒体技术的介入,提升了漫画艺术的表现力和产业化发展水平。现在漫画已经与其他的艺术传媒形式融为一体,形成了创作一体化的模式。如由文字脚本创作漫画,获得成功后改编为动画或游戏等,进而生产出与漫画相关的周边产品,形成了一条成功的产业链(图 1-3)。

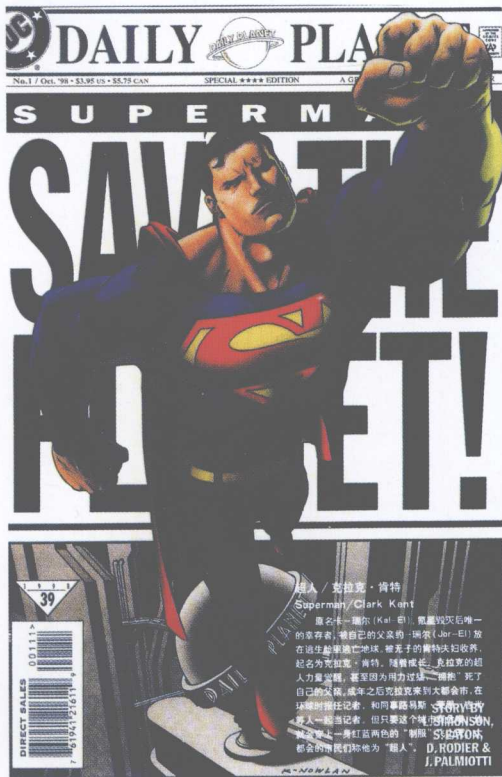


图 1-1 《超人》漫画的封面



图 1-2 村田莲尔的插图设计



图 1-3 日本的动漫周边店



图 1-4 平凡·淑芬的插图具有绘本漫画风格

漫画的样式和种类极其丰富,主要分为独幅漫画和连环漫画,还可以细分为单幅漫画、四格漫画、连环画、插画、绘本等种类(图 1-4)。

漫画的娱乐性、艺术性、技术性的多重价值丰富了人们的精神文化生活。漫画产业化的确立正是由于导入了现代设计理念和现代产业化创作、生产、流通、营销的手段,才使其更加成熟。随着绘本读图时代的到来,漫画的影响力在急速膨胀,涉及的范围也在不断扩张,而作为一项产业,漫画产品更有可能成为文化经济的支柱产业之一,因此其越来越受到国家和政府的重视。全国各地国家级的动画产业园区布点工作已经形成了良好的地域结构,一批批高校毕业的动画人才正发挥着积极的作用。我国动画产业已初具规模,欣欣向荣的局面指日可待。

漫画的历史悠久,各国都有富于本民族文化特征的漫画,然而在不同的民族文化的影响下,漫画呈现出了各自独特的风格,区域性特征十分明显。我们可以从漫画的绘画风格、题材的选取等方面,看到这些不同。

1. 美国漫画

美国漫画制作精美,画面现代感强,多运用大空间、大透视的电影空间调度手法把握画面时空,以造型写实为主,强调形象的塑造。作为高度发达的现代化大国和现代漫画大国,它最有特色的漫画题材为英雄主义漫画,如描绘英雄形象的《蜘蛛侠》、《超人》等一大批漫画,成为民众的一种心理寄托。这些英雄形象自诞生之日起,受到几代人的热爱。电影技术发展后它们又被“晋级”拍成电影,同时也推动了漫画事业的发展。美国漫画一般画风硬朗,分镜头运用恰当,写实的创作手法和流水线的创作方式,加上市场化的运作手段,使美国漫画成为美国大众不可缺少的娱乐方式之一(图 1-5)。

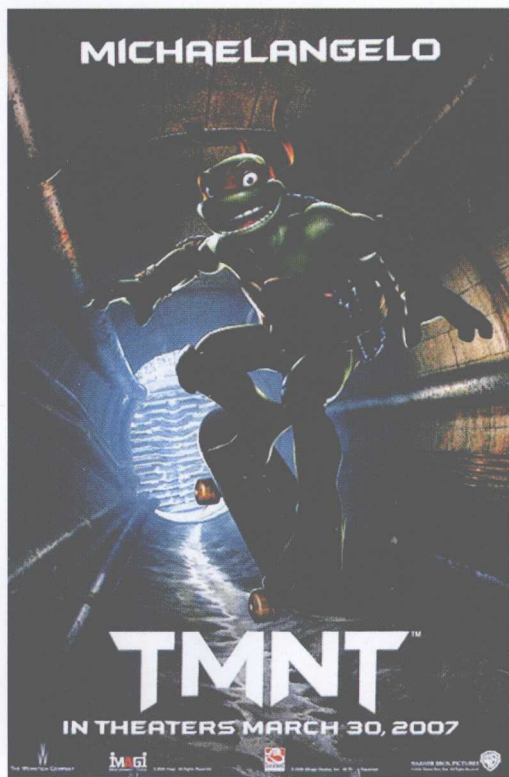


图 1-5 《忍者神龟》的电影海报



图 1-6 《铁臂阿童木》的封面



图 1-7 《铁臂阿童木》已经开发成一个品牌

2. 日本漫画

自日本的“漫画之神”手冢治虫之后,日本的漫画在本国风行。日本漫画从诞生之日起便在脚本的编辑和题材的选取上花费了很大的心思。日本漫画的题材不一而足,涉及的领域相当广泛,如日本漫画善于发掘其他民族文化,我国多部名著被其改编成漫画读物。由于其创作方式是由个人工作室完成,所以漫画家的个性就充分体现在了他的作品中,也就形成了日本漫画作品风格多样、题材广泛的特点。

1946年手冢治虫的《新宝岛》问世,大受欢迎,迈出了成为现代主流映像漫画的第一步。长谷川町子的《海螺》从1946年4月开始在名古屋、札幌、福岡的三家地方报纸上连载,作品揭开了战后日本漫画的帷幕。《铁臂阿童木》作为手冢治虫的代表作之一,被改编成动画、游戏等(图1-6、图1-7)。他们两人在战后日本漫画史上都是拔尖的高手,地位极高。尤其是手冢治虫对日本之外的漫画界也影响深远,他利用电影运镜手法,使漫画映像产生了革命性的变革。

日本的漫画读者面广量大,任何年龄段的读者都能找到适合阅读的漫画。漫画的功能也相当丰富,家庭生活常识、学生辅导课本等都可以以漫画的表达形式为载体。日本民众对漫画的热爱程度,是一般人难以想象的。连载漫画是其国民喜爱的读物形式之一(图 1-8、图 1-9)。



图 1-8 手冢治虫的连载作品



图 1-9 手冢治虫的《怪医秦博士》



图 1-10 《圣斗士星矢》漫画,少年漫画的风格造型。



图 1-11 少女漫画的风格造型

日本漫画也强调形象的塑造,但是不像美国漫画中的超级英雄,而是与我们生活中的人物相近的一些人物。有时他们是一群中学生、公司职员或者是普通的社会青年,这些人物就像在我们的身边一样。通常主角会陷入一个神奇的环境,有一个奇妙的冒险之旅。故事发展的同时,也是角色被塑造为偶像的过程。

日本漫画的选材广泛,读者群体庞大,所以分类也较丰富。首先按年龄和性别分:以 6~11 岁的儿童为主要读者对象的是儿童漫画,内容简单易懂;以 12~18 岁的少男为主要读者对象的漫画为少年漫画(图 1-10);以 12~18 岁少女为主要读者对象的是少女漫画(图 1-11),且绝大多数少女漫画家为女性;以 18~25 岁男子为主要读者对象的漫画是青年漫画,它与少年漫画相比夸张和超现实的成分减少,内容更接近生活,多表现上班族和大学的生活;以超过 20 岁女性为读者对象的是女性漫画。



图 1-12 日本的漫画店

按照取材内容,日本漫画还可分为格斗漫画、爱情漫画、体育漫画、娱乐漫画、学习漫画、科幻漫画、怪诞漫画、恐怖漫画等。

日本漫画的市场运作相当成熟,在创作漫画的同时,改编动画游戏等周边产品的开发活动可能就已经在讨论之中了;有些产品甚至是同时进行的,这样做可以从多个方面来获取收益。由于民众对漫画的喜爱,漫画创作在日本已成了一种地位较高的职业(图 1-12)。

3. 中国香港漫画

中国香港的漫画独辟蹊径,它汲取了欧美先进的创作理念和营销经验,发展出了具有地域特色的漫画市场,引导读者的阅读取向。早期受香港功夫片的影响,香港漫画的主要创作题材为武侠、鬼怪故事等。从黄玉郎的《龙虎门》开始武侠类漫画盛行(图 1-13),一直到今天。由于有一大批优秀的武侠小说作家,使得香港漫画有大量的好的素材可以挖掘,同时拥有了一大批比较固定的读者群。目前香港漫画也在发掘大陆潜在的市场,因为在大陆也有很多的武侠迷。



图 1-13 中国香港漫画新版《龙虎门》



图 1-14 蔡志忠《世说新语》

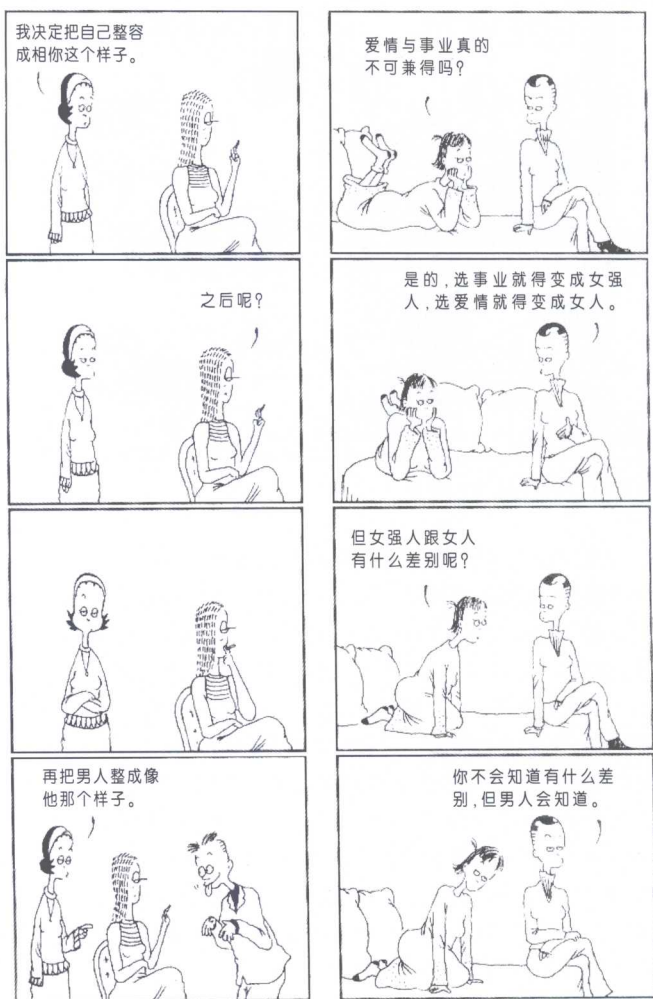


图 1-15 朱德庸《摇摆女郎》

4. 中国台湾漫画

中国台湾漫画与大陆漫画基本上是一脉相承的。上个世纪五六十年代连环画一度繁荣。台湾漫画作者中比较突出的是郑问，他创作的《东周列国传》等多部以历史故事为题材的作品，以独特的风格把漫画提升到一个新的高度。蔡志忠的古籍漫画系列则另辟蹊径，把一般人难以看懂的古代哲人的典籍用通俗幽默的漫画手法加以阐释(图 1-14)。以生活和爱情幽默为选材，以四格漫画为表现形式的作者中，影响最大的是朱德庸，他的《双响炮》、《醋溜族》等几乎是家喻户晓(图 1-15)。他们二位在中国大陆和其他国家、地区也拥有很多读者。

因为漫画是一种通俗的艺术、大众的艺术，所以它所影响的不是个别人，而是整整一代人。总的来说，流行性、夸张性、反讽性、叛逆性和幻想性……这些让人愉悦的特性是不能失去的，它们是漫画的生命力；批判现实的权力也是必须加以维护的，因为任何文艺形式都绝不只是为了歌颂而创作。漫画是包罗万象的艺术。

5. 中国大陆漫画

中国大陆漫画起源于 19 世纪末，以张贴在墙上的年画的形式出现。这种单张拓印的画，有的是单幅画，有的则分为若干个画格，把故事情节连续画在一个个画格中，于是出现了最早的连环漫画。作为一种大众的艺术形式，更频繁地进入到人们的生活中。中国的连环漫画一直是分别沿着连环画和四格漫画两条脉络平行发展的。

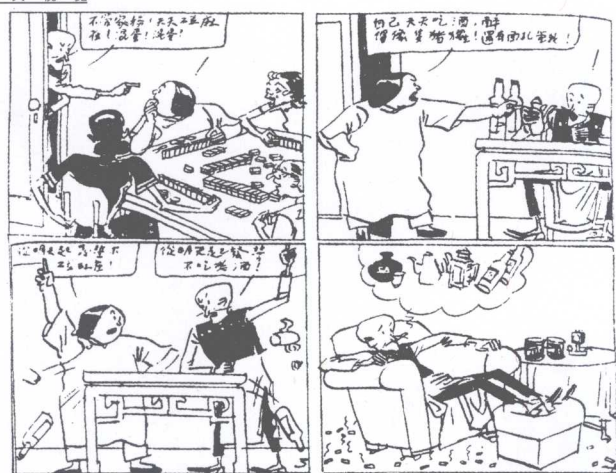
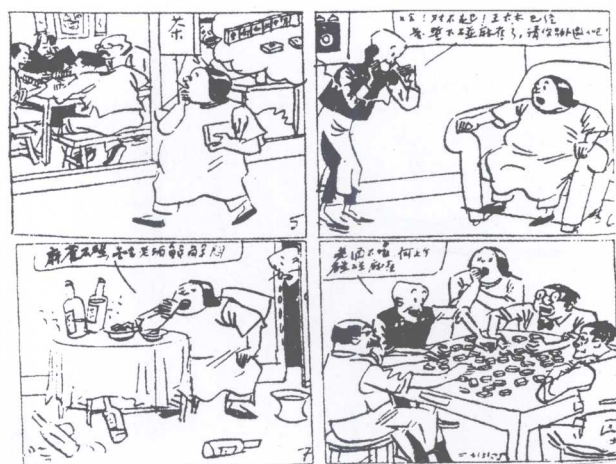


图 1-16 叶浅予《王先生》插图



最早以图书形式出版的连环画是 1925 年由上海的世界书局首创的，当时称作连环图，也称连环图画、小人书。世界书局首推的连环画是一个相当大的系列，共有 5 部，每部又分多集，由陈丹旭等绘画。故事都是取材于大众熟悉的古典文学作品，包括《三国演义》、《西游记》、《水浒传》、《封神演义》和《说岳全传》。连环画的形式是一幅图画在下，一段解说文字在上。作者采用传统的小说插图手法，画风严谨，工笔细作，深受读者喜爱。这些中国最早的连环画家，他们的画风在很长一段时期内影响着中国的连环画。这套篇幅浩繁的系列连环画的成功，使效仿者纷纷而起，很快形成了连环画的读者群体。20 世纪 40 年代，连环画又有了较大的发展，出现了多位强手画家，故事题材包括历史、武侠、滑稽等多个方面。从 20 世纪 50 年代到 60 年代前期，是中国连环画历史上一次大发展时期。这一时期连环画受到全社会重视，一些大出版社有计划地组织出版，其规模和投入之大都是以前不可比拟的；许多各有专长的高水平画家竞相参与，在质量上精益求精，创作了多部脍炙人口的作品；此外，还对连环画的形式进行了统一规范，确定了图画在上，文字在下，图中排除了吐字圈等模式。这个时期，连环画进入了出版物的主流行列，成了雅俗共赏的大众读物。当时的漫画家既画单幅的也画四格的。1928 年《上海漫画》周刊创刊，叶浅予在创刊号上开始连载《王先生》（图 1-16），1936 年叶浅予在《南京朝报》推出《小陈留京记》（图 1-17）。叶浅予的这两部作品先后连载 10 年，结集出书 12 集。作者以喜剧式的讽喻手法揭示了小市民生活和官场丑态，在中国漫画史上写下了辉煌的一页。1935 年，张乐平笔下的流浪儿三毛在《小晨报》上出现，1945 年开始在《申报》上连载《三毛从军记》，1947 年在《大公报》上连载《三毛流浪记》（图 1-18）；从此，作者笔下这个流浪儿的苦难和反抗深深打动着千百万读者的心，“三毛”这颗璀璨的明星一直留在几代人的记忆中。冯棣（朋弟）在《银线画报》上发表的《老白薯》，在《天津画报》上连载的《老夫子》，深受读者喜爱。从 50 年代起，身居香港的王泽以冯棣的原型继续创作《老夫子》（图 1-19），使老夫子和老白薯名扬海外。再加上贺友直的《山乡巨变》（图 1-20）等作品的成功，这些漫画人物给人留下了深刻印象。从 70 年代后期到 90 年代初，连环画又掀起了第二次高潮，一批年轻的画家参加到漫画队伍中来，从创作激情到漫画技法都不断提高，连环画的读者急剧增长，连环画书刊销售量达到了空前水平。但是连环画作为大众文化的致命弱点也显现了出来。连环画解说多而画面少，作者只能在不多的画面上下工夫，刻意追求绘画的可欣赏性，而对故事情节的表述却无能为力；在内容上强调思想性和教育性，而忽略了大众的休闲娱乐取向等，都使连环画在新的形势下难以适应新一代读者的需求。到了 90 年代初，随着文化的开放和电视视听习惯的影响，传统连环画的影响力渐渐消失。

进入新世纪的中国也开始重视文化产业，政府大力扶持动漫产业，积极举办各种活动来促进中国动漫业的发展。



图 1-17 叶浅予《小陈留京记》插图

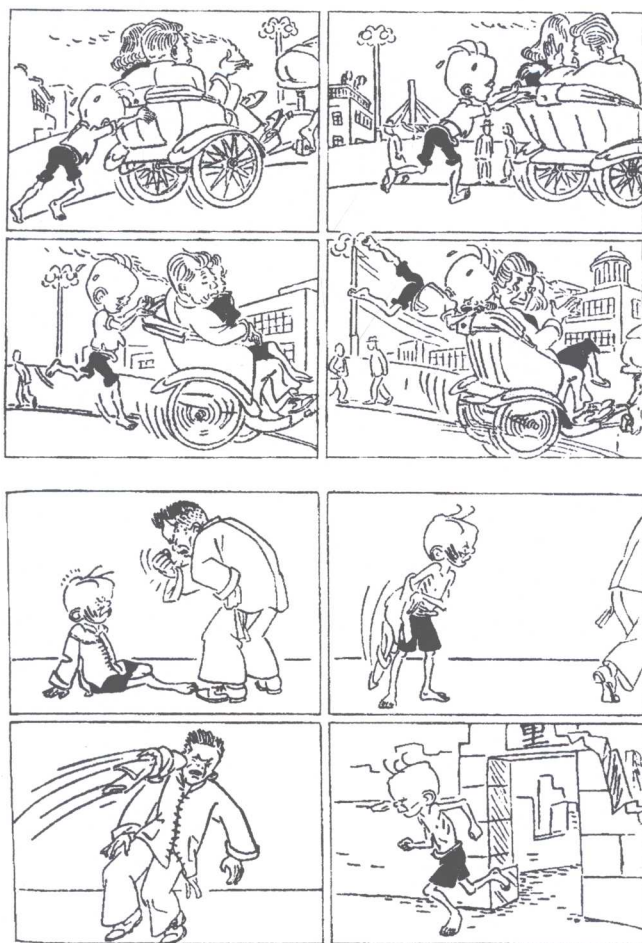


图 1-18 张乐平《三毛流浪记》插图

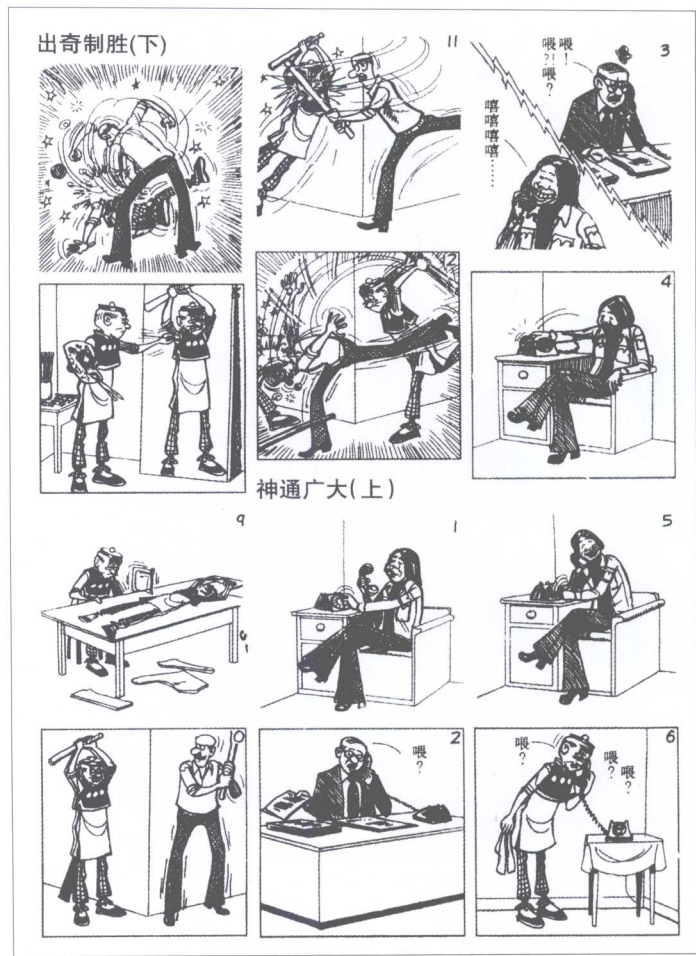


图 1-19 王泽《老夫子》插图

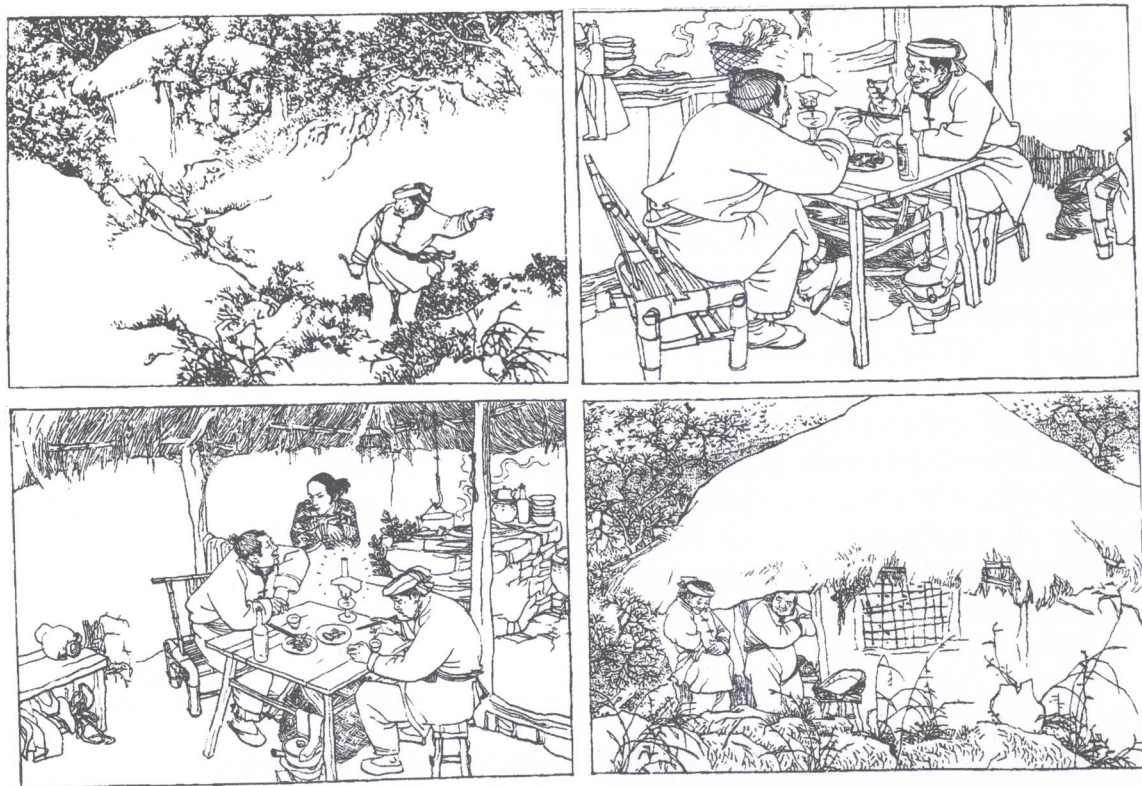


图 1-20 贺友直《山乡巨变》插图



图 1-21 《One-piece》漫画中的插图

二、漫画的功能特性

漫画作为一种大众文化,它从大众中获取灵感,也就造就了漫画的独特特性。它主要有以下几个特性:

① 大众性:漫画制作方便,一张纸、一支笔即可。阅读更加方便,人们可以在任何情况下进行阅读。漫画内容简洁易懂,起读的年龄层次很低,可以说是老少皆宜。

② 娱乐性:作为一个商业化的艺术形式,娱乐性是它必备的要素。人们在阅读漫画的时候,身心得到放松,从紧张中解脱出来,享受着漫画带来的快乐,徜徉在漫画带来的全新的世界中。英语中的“Comic”本来就有滑稽、逗笑的意思,漫画一出现就已经标明了它的娱乐功能(图 1-21)。这就是漫画有全世界数以亿计读者,而且久盛不衰的奥秘。日本人让漫画融入生活的方方面面,漫画读物与文字读物三分天下而居其一;美国人把看报纸漫画当作不可或缺的生活佐料,足见漫画娱乐功能之强大。

③ 传播性:没有文字的漫画照样可以使人明白含义。人类对图画的认知是有同一性的,漫画可以使我们跨越语言的障碍,进行心与心之间的沟通。这种传媒主要是通过形象进行表述,而文字居于辅助地位,这样便于那些文化水平不高的人群阅读。它还容易打破语言、文字的隔阂,使各个不同国家、民族的人们相互之间的沟通变得容易。这正是学习漫画和应用漫画日益普及的原因之一。早在文字发明之前,图画就用来记录和传播人类的历史了,如今读图时代的现代漫画更加具有这样的传播性。

④ 艺术性:漫画本身就是艺术作品,其中的元素都可以给人以美的享受。经典的漫画都具有一定的艺术观赏性,有些单幅漫画原作进入艺术品市场同样要进行商业交易,有一部分漫画家在创作了商业作品的同时,还会创作出表现自己艺术功底的艺术插画,这些插图同样具有比较高的艺术价值。