

动画

高等院校动画艺术专业教材

插

画



湖北长江出版集团

湖北美术出版社



侯晓霞 祝虹 编著

全国高等院校美术专业教材

D 动画

高等院校动画艺术专业教材

插画

湖北长江出版集团

湖北美术出版社

侯晓霞 祝虹 编著

高等院校动画艺术专业教材编委会

- 执行主编：朱明健 (武汉理工大学艺术与设计学院 副院长、教授)
邢国金 (中国动画学会动画教育委员会 秘书长)
- 编委：严定宪 (上海美术电影厂 前厂长、一级导演)
段佳 (北京电影学院动画学院 教授)
王钢 (上海同济大学传播与艺术学院动画系 主任)
常虹 (中国美术学院传媒动画学院 副院长、副教授)
孟军 (动画制片导演、教授)
陈瑛 (武汉大学新闻传播学院动漫系 主任、教授)
魏光庆 (湖北美术学院动画学院 院长、副教授)
张瑞瑞 (湖北工业大学艺术设计学院 副院长、教授)
周艳 (武汉理工大学艺术与设计学院动画系 副主任)
- 组稿编辑：戴建国 (湖北美术出版社高校教材事业部 主任)
- 联系电话：027-87679553 13995572128

责任编辑 / 戴建国 吴开
封面设计 / 吴开
技术编辑 / 程业友

图书在版编目 (CIP) 数据

动画插画 / 侯晓霞, 祝虹 编著.

—武汉: 湖北美术出版社, 2007.8

高等院校动画艺术专业教材

ISBN 978-7-5394-2051-6

I. 动...

II. ①侯... ②祝...

III. 动画—技法(美术)—高等学校—教材

IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 121396 号

动画插画

© 侯晓霞 祝虹 编著

出版发行: 湖北美术出版社

地址: 武汉市洪山区雄楚大街 268 号

电话: (027) 87679522(发行) 87679553(编辑)

传真: (027) 87679523

邮政编码: 430070

HTTP: www.hbapress.com.cn

E-mail: fxg@hbapress.com.cn

印刷: 湖北恒泰印务有限公司

开本: 889mm×1194mm 1/16

印张: 6.5 印张

印数: 3000 册

版次: 2007 年 8 月第 1 版

2007 年 8 月第 1 次印刷

定价: 32.50 元

教材书目	作 者	定 价
《动画导演基础与创作》	严定宪 林文肖	29.00
《动画编剧》	凌纾	29.00
《动画电影视听语言》	孟军	43.00
《动画角色形象设计》	张瑞瑞 涂凌琳	32.50
《动画素描》	常虹 金石	26.00
《动画插画》	侯晓霞 祝虹	32.50
《动画原理》	陆成法	29.00
《动画造型》	金琳	29.00
《世界动画史》	段佳	50.00

《动画插画》内容简介

本书首先从三个方面介绍了插画的基本概况、插画的环境以及现代插画的技术特点。在插画创作理论方面,本书一方面从理论出发让读者明了插画从矢量插画到位图插画的创作平台。另一方面以实例的方式逐步地进行细则讲解,让读者可以更清晰地理解一幅完整地插画是如何创作出来的,并以图文并茂的形式,加强读者的实际操作能力。

本书内容丰富,涉及插画类别广泛。希望通过对本书的学习,使读者在插画创作方面得到一定的帮助和提高。

作者简介

侯晓霞 2003年毕业于湖北美术学院动画专业,同年考取湖北美术学院动画造型专业研究生。2006年获硕士学位,现在为湖北美术学院动画学院教师,主要从事二维独立动画创作。

祝虹 2001年考取湖北美术学院壁画与综合材料绘画系研究生,2005获壁画综合材料绘画研究方向硕士学位,现任教于湖北美术学院动画学院。



本书在编写过程中,曾参考使用相关书籍与图片资料,在此对原作者表示谢意;如有改编、署名、付酬等原因与不妥之处,请与我们联系,以便妥善解决、更正。

联系电话: (027) 87679553

——编者

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常快速，全国已有 200 多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域；又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”已经是目前国际流行的文化现象，动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D 动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用的新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。今天，积极开发编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

希望我国动画教材的出版工作，在动画专家和出版界同仁的共同努力下，不断充实、不断完善、不断提高、不断更新，加速提高我国动画教育的水平，为不断培养更多动画优秀人才作出贡献。

中国动画学会秘书长 张松林

序

在丰厚的文化沉淀中成长起来的“动画艺术”具备了不同于其他艺术门类的独特表现力。动画的艺术语言促使了一种新文化的诞生,“思想”在这种文化中得到升华,“语言”更是自由地绽放。这种新文化使传统插画受到相当程度的影响,插画已不只是文字的视觉化表达,“思想”和“语言”成为插画创作的重点。插画者的主观因素在插画创作过程里变得更加关键,自由的绘画语言让插画艺术深刻而且耐人寻味。

插画是一种极具生命力的艺术表现形式,它本身的绘画语言不受任何限制,但是同时又被诸多的文化所影响,这本书就是从其中一个特定方面来对插画这门交叉学科进行研究和探讨。现在关于插画的书籍比较匮乏,可是这门学科却发展得相当迅速,希望这本书在帮助读者的同时又能够起到抛砖引玉的作用。

湖北美术学院动画学院院长 魏光庆

序

01 绪言

06 第一章 插画概论

06 第一节 插画的概况

09 第二节 插画的特点

12 第三节 插画的规则与技术环境

15 第二章 插画创作基础

15 第一节 插画的构图

20 第二节 插画的空间与形式

23 第三节 插画的色彩

29 第四节 插画的创作平台及工具介绍

34 第三章 位图插画与矢量插画

34 第一节 位图插画

61 第二节 矢量插画

70 第四章 像素插画应用与设计

70 第一节 像素与像素画

73 第二节 像素画与位图插画

81 第五章 奇幻插画创作技法



绪言

动画的起源开始于17世纪阿塔纳斯珂雪(Athanasius Kircher)发明的“魔术幻灯”。这里所指的“魔术幻灯”是个铁箱,里头放盏灯,在箱的一边开一小洞,洞上覆盖透镜。将一片绘有图案的玻璃放在透镜后面,灯光通过玻璃和透镜,将图案投射在墙上。魔术幻灯(图1-1)的现代名字叫投影机。魔术幻灯经过不断改良,到了17世纪末,由约那斯·桑(Johannes Zahn)扩大装置,把许多玻璃画片放在旋转盘上,出现在墙上的是一种运动的幻觉。这就是早期的动画。

插画艺术的发展,有着悠久的历史。早在远古的时代里,人类就懂得利用“绘画”的形式,以线条、色彩等构成图像,使人们直观地了解其所表达的内容。考古结果认为,人类最早的绘画约在纪元20000年前法国南部的“拉斯哥的洞窟画”。(图1-2)这是现代人类最早的绘画,假如以传达信息的意义来说,这个洞窟里的壁画也许就是世界最古老的插画。



图1-2 拉斯哥的洞窟画

动画是一种连续的画面。动画与插画的联系密不可分。中国早期的连环插画(图1-3)可以说也是动画的一种。它的表现方式就如同现在动画创作流程中的前期创作中的分镜头台本。在连环插画创作中也和动画一样依据的是文字性的剧本,只不过在连环插画中大都是中景构图表现。后来的动画在其发展中加入了很多电影的艺术语言,使它在创作中更加地具有镜头感和画面冲击力。后来动画又融合了绘画、音乐等多方面的艺术逐渐形成了它自己的表现风格和艺术魅力。(图1-4)

当代的动画和插画发展是多方面的,它们一方面分别在自己的艺术领域里

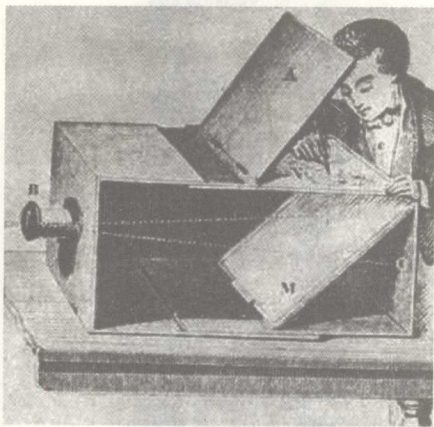
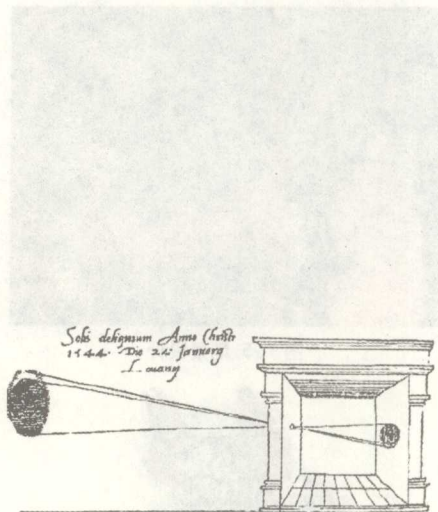


图1-1 魔术幻灯



图1-3 《海花》



图 1-5 场景设计



图 1-6 服装广告画



图 1-7 谢霆锋专辑封面

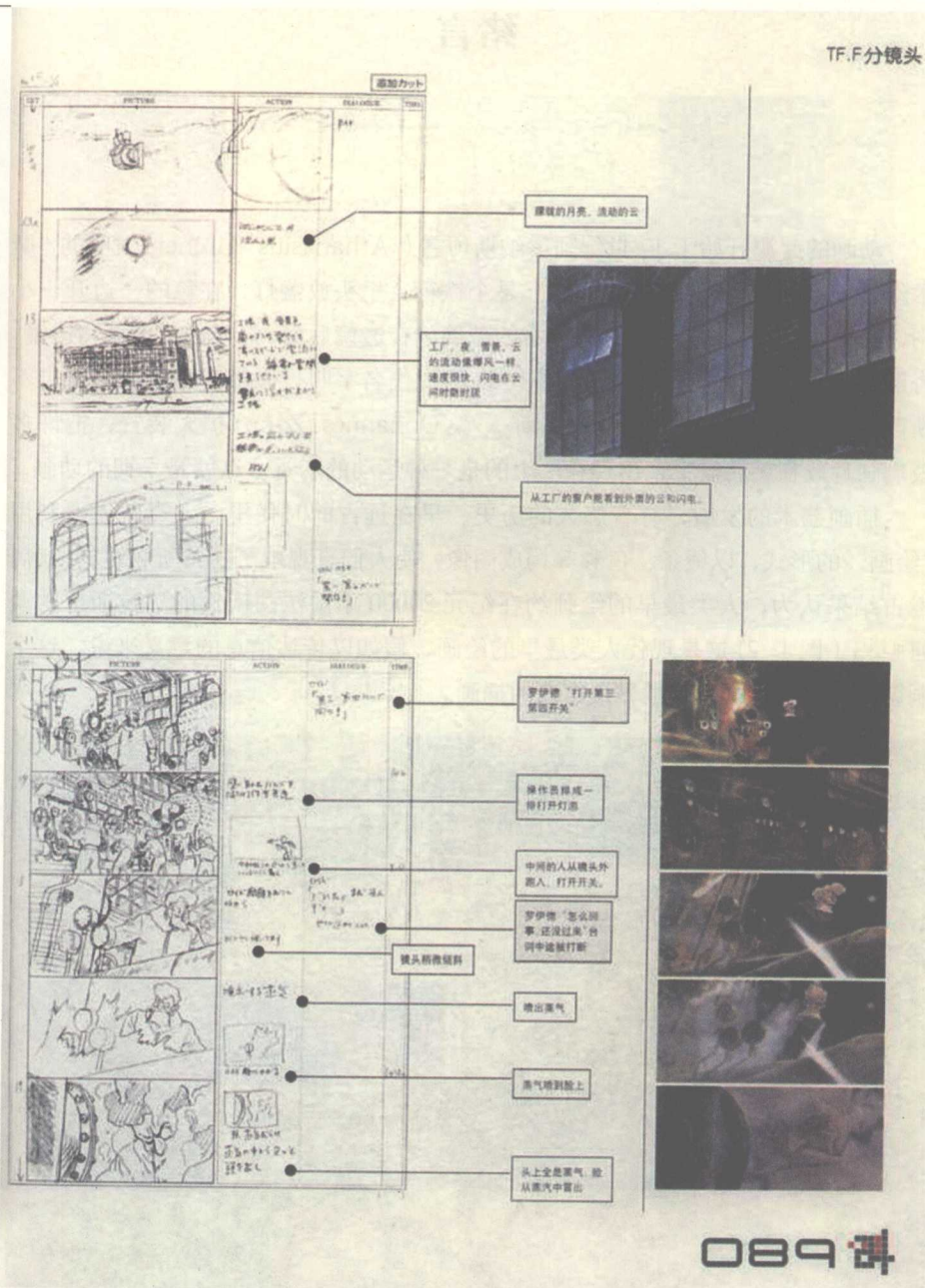


图 1-4 大友克洋《蒸气男孩》

绽放着光彩，另一方面又彼此融合。一个优秀的插画师除了要有较强的造型能力和色彩把握能力外，还要有把握画面镜头感的能力，这种能力和一个优秀的动画导演的要求是一样的。同样，一个优秀的动画背景气氛图绘制者也可以画出优秀的场景设计插画。（图 1-5）

插画在现代它的内涵更为广泛，商业性也更鲜明，它贯穿于包括为电影、电视、服装等公司所做的广告画中（图 1-6），以及为月历、唱片、邮票所作的设计中，乃至商品说明书、企业样本设计（图 1-7）等所有印刷媒体中。现在还深入到包括通过一些绘图制作软件进行的个人艺术插画创作中等。（图 1-8）

插画是一种视觉创作媒介，插者，切入之意，把图画切入文字，为文章或概念加以描述、说明或提供视觉意象，加强感染力。



图 1-8 作者：维斯特



图 1-9 雕版印刷插画

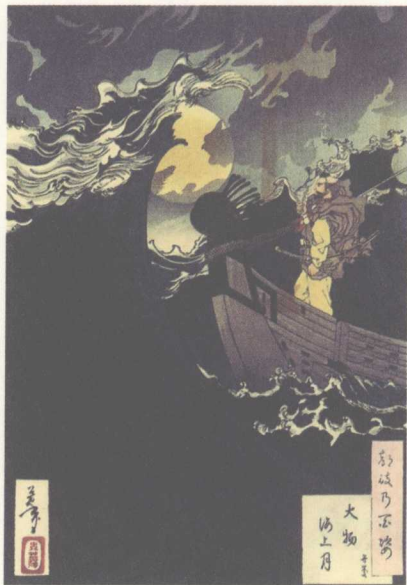


图 1-10 浮世绘

现代插图虽已有了新的含义，但究其源头，最早还是出自于书籍之中。中国的插图历史渊远流长，较早的雕版印刷插画，据文献与实物考查，唐代已经流行。纵观中国插图的历史，每一时期均有不同特色、但就文学插画而言，大量地兴起则是宋代以后了，尤以元明戏曲小说的丰富、文学艺术的繁荣而随之兴盛起来。当时，由于在活字印刷应用之前书籍印刷工艺的限制，插画的样式多是图文并置同刻于一版之中（图 1-9），一改满版文字的局促感，图文相映成趣，既活跃了版面、亦大大增加了读者的阅读兴趣，可使人感受到“读书之乐”的愉悦。

欧洲的插画先是运用于宗教读物之中，当时那些信仰神的宗教团体把文字和书籍看得相当神圣，认为书籍是神的精神容器。因此不惜工本地加以装饰，用黑色墨水书写文字，在特殊情况下，甚至使用金色或银色，标题字用红色书写，并逐渐对其加上彩绘。这种带有花草、鸟兽，甚至人物等装饰纹样的花体字母已具插画的特征，那些插附于静心抄写的经书中的手绘插画、手法已经很写实并极富想像力，对装饰经书、解释经文、传播宗教不无作用。到了 14 世纪，在寺院中独立的文化宗教活动产生了人文主义文化，后来被新兴的市民阶层和商人所利用，他们需要能介绍世界知识的书籍，因而摒弃了宗教书籍，热衷于自然科学书籍如地理、医学、文法等书籍，作家作品中的插画也因此摆脱了固定题材的限制，其形式也开始变得多种多样。

日本的浮世绘是当代插画的一个重要形式，浮世绘是兴起于日本江户时代的一种民间版画（图 1-10），虽具有高度的艺术风格，但因当时的日本人视之为宣传单或海报，不加以重视，遂于江户末期至明治时代之间（19 世纪后半叶），大量流传到海外（图 1-11）。莫奈、凡·高、雷诺瓦等印象派画家，皆受过日本浮世绘的影响。凡·高个人的珍藏品中就有大量的日本歌川派浮世绘，凡·高《奥弗附近的平原》与《向日葵》（图 1-12），可以说是取材自日本的浮世绘。浮世绘的魅力当然在于其高度的艺术价值上，又因是当时的通俗绘画，题材多取自民众的生活习惯与日常景象，再加上独特的色彩与创意，每幅皆具有鲜明的日



图 1-11 浮世绘

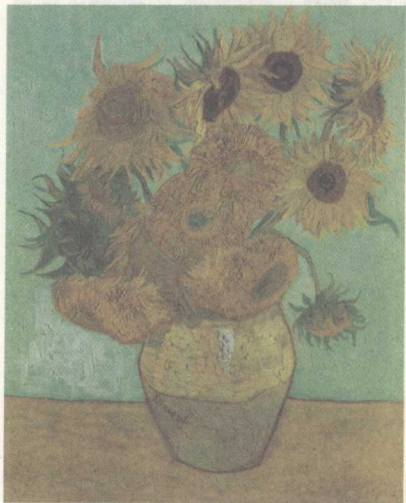


图 1-12 作者：凡·高



图 1-13 作者：丰子恺



图 1-14 作者：丰子恺



图 1-15 美国插画作品



图 1-16 美国插画作品

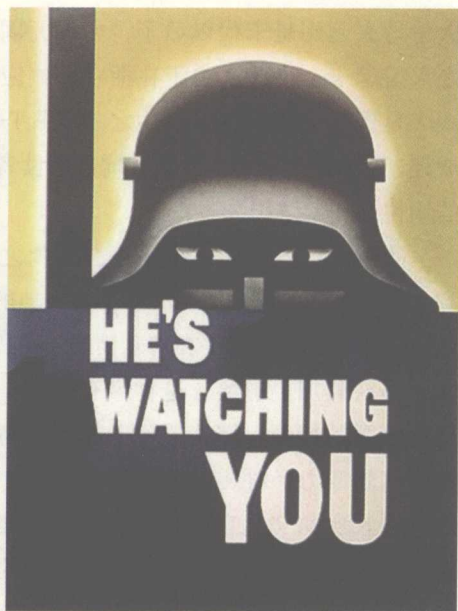


图 1-17 美国插画作品



图 1-18 美国插画作品

本民族风格，也反映出当时的日本文化背景。

曾被评论为“中国最像艺术家的艺术家”的丰子恺先生自 1930 年代创作“子恺漫画”（图 1-13）起，即以其奇异的艺术魅力震撼了千万读者心灵。子恺先生曾留学日本，热衷于浮世绘，并在其中学习到不少的绘画技法。他的漫画，善取人间诸相，尤多以儿童生活为题材，其中的大部分作品皆是以丰家姐弟为模特儿，读之令人心动；又多有以古诗文意境入画，使读者在读画的同时得到了古典文学的涵咏……朱自清曾称它是“带核儿的小诗”，俞平伯则认为：“子恺漫画”如“一片片落叶都含蓄着人间的情味”。丰子恺先生在当时在知名刊物（如《文学周报》）上刊登其富于诗意的插画，其表现完全可以称为中国插画艺术的第一人，最为人称道的就是他为弘一法师所绘画的《护生画集》（图 1-14）。到现在虽然时隔 70 余年，大家仍然可以在各大小书店买到丰子恺先生的《护生画集》、散文集等，丰子恺先生的精神与他所画的作品一样可谓是真正地“历久弥坚”。

插画真正的黄金时代则是在上世纪五六十年代，首先从美国开始的（图 1-15），当时刚从美术作品中分离出来的插图明显带有绘画色彩（图 1-16），而从事插图的作者也多半是职业画家，以后又受到抽象表现主义画派的影响，从

写实转变为表现(图1-17)。直到1970年代,插画又重新回到了写实风格(图1-18)。1990年代中后期随着电脑技术的普及,更多使用电脑进行插画设计的新锐作者不断涌现,以至目前主要流行杂志的插画,大多已是数字化产品。进入信息发达的年代之后,图像作品的丰富多彩令文字世界变得更加丰富有趣,活跃在杂志、广告、设计、书本中的插图,日益受到广泛地重视。

随着艺术的日益商品化和新的绘画材料及工具的出现,插画艺术和动画艺术一起进入了商业化时代。插画的概念也已远远超出了传统规定的范畴。随着信息技术和电脑科技的发展,插画进入到更多的领域。尤其是动画领域游戏、三维动画、场景设计、人物设定、甚至虚拟现实都离不开插画的基础,纵观当今的插画界画家们的艺术表现手法均已不再局限于某一风格(图1-19),他们常打破以往单一使用一种材料的方式,为达到预想效果,广泛地运用各种手段,使插画艺术的发展获得了更为广阔的空间和无限发展的可能。(图1-20)



图1-19 波隆那插画

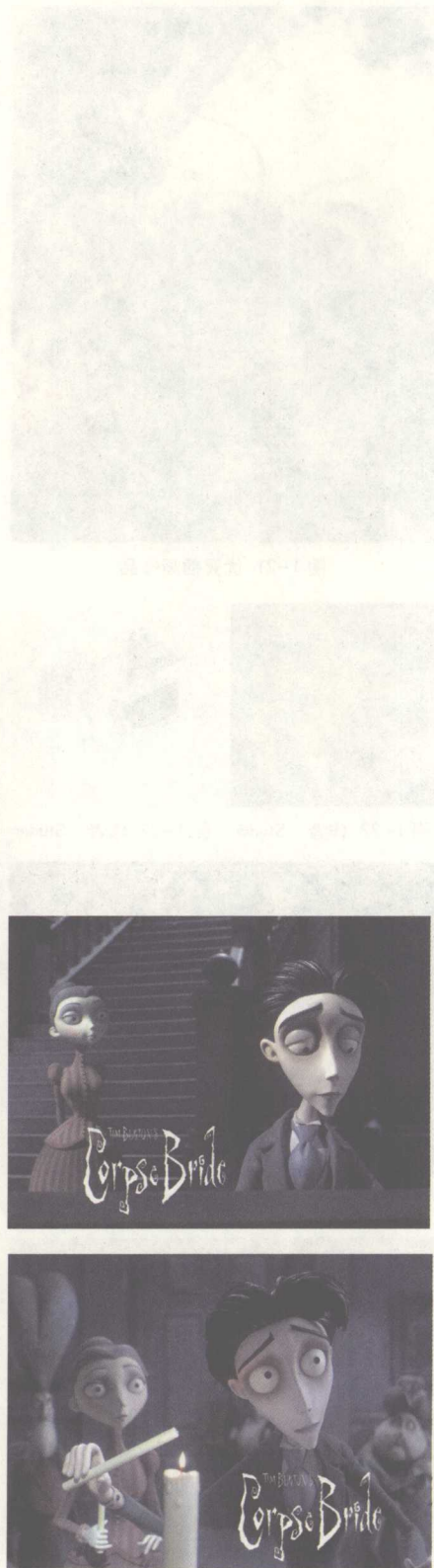


图1-20 《僵尸新娘》

第一章 插画概论

第一节 插画的概况

一、插画的基本概念

插画和插图的基本含义是相同相近的,按汉字表意理解,可以说是插附于书刊或文字中的图画。

其英文单词是“illustration”从拉丁文 illustrate,演变而来,含义包括解释、说明、生动地叙述、照亮。在中国,古人以图书并称,所谓“凡有书必有图”,说明了文字和图画的关系,也道出了插画这一艺术形式的起源。中外的插画艺术都有悠久的历史 and 杰出的成就、产生过大量优秀的艺术作品。(图 1-21)

插画是一种造型艺术,运用图画对文字所表达的思想内容作艺术地解释。因此,插图必须包含创作因素、主观意图,应当具备审美意义。从现代设计观念来认识,插画是一种视觉传达形式,也可以说是一种信息传播的媒体。一般情况下,提到插画,人们往往首先想到它与书籍的关系,然而事实上现代插图的应用范围日趋宽泛,从形式和风格到题材和内容都发生了变化。插画除了应用于书籍艺术之外,已经广泛地应用于社会生产消费的各个领域,拓展于商业活动(图 1-22)、工业产品(图 1-23)、展示(图 1-24)、影视游戏(图 1-25)等诸多领域,从而大大丰富了插图的含义,使它从“特指”变为“泛指”。



图 1-21 优秀插画作品



图 1-22 作者: Studer 图 1-23 作者: Studer



图 1-25 魔兽世界海报



图 1-24 作者: sman

关于“插画”的定义,其解释的版本繁多而不一,在此将其统筹归纳为:插画是为了强调、宣传文章之意义或营造视觉效果之目的,进而将文字内容作视觉化的造型表现,凡是这类具有图解内文、装饰文案及补充文章作用的绘画、图片、图表……等视觉造型符号均可谓之“插画”。至于插画在作品中又应扮演何种角色呢?简单地说,插画有强调作品诉求主题、营造所需气氛并有指示、解说、装饰、美化及吸引读者、并补充了单纯文字所不能达到的丰富多彩的视觉效果。

由于我们祖先发明了印刷术,给插图艺术的繁荣提供了更加广阔的空间。以唐咸通九年(公元 868 年)遗留至今最早的印刷版画《金刚般若经》扉页插画《释迦牟尼佛说法图》(图 1-26)熟练的刀法来看,光是中国文学版画的插画史,已十分辉煌耀眼了,更别说是完整的插画史甚至绘画史了。我们在中西古代的



图 1-26 《金刚般若经》

插画作品中,不难发现插画的性质,以宣传政令宗教、歌功颂德的道德教化机能占大多数,延续至今,除了仍然有一些提示交通安全,反毒宣传漫画及宗教教化插画延续相似机能外,又发展出许多以装饰、审美、趣味性机能较强的插画,不但保有插画原有的作用,更拓展其表现领域,使插画原有的独立视觉语言得到了较好的保持并创造出充满个性特征的个人风格(图1-27)。同时文艺复兴的达·芬奇将现代科学带进插画,近代艺术界大师罗特列克、毕加索、米罗、达利等人,不仅在纯艺术上的成就被肯定,他们商业美术的插画表现也是让人称赞不已的,其中的超现实主义画家达利为小说《唐吉科德》所作的插画引起广泛的注意与讨论(图1-28),其实只要是好的艺术,不管是透过何种表达形式或途径,都能打动欣赏者的心灵,插画也是如此。

二、现代插画应用和发展趋势

插画艺术形式的演变,实际上与绘制工具和印刷方法密不可分。以书籍的产生、发展为例,先是用手绘、而后发明了雕版,再是活字印刷。从木刻活字

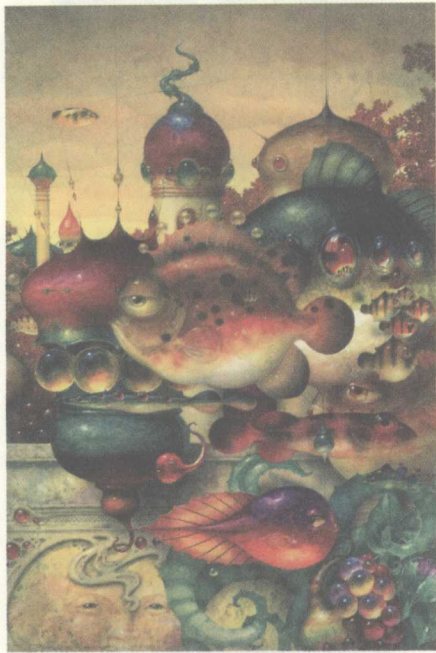


图1-27 作者:莫瑞恩



图1-29 作者:丰子凯



图1-28 作者:达利

到铸造铅字,现在已逐渐摒弃铅字、而代之以激光照相排字、电脑排版,插画的样式也随着印刷工艺发展而呈现出多样化、多形式、多风格的趋向。从手绘、雕版到电子分色彩色胶印的飞跃,极大地解放了单一手绘形式对插画家的束缚。插画也从较单一的黑白色调表现形式(图1-29)发展到可将其他绘画形式如水彩、水粉、油画、水墨等等自由运用到插画创作中去的自由与随意(图1-30)。



图1-31 作者:维斯特



图1-30 作者:杜若飞



图 1-32 卡通造型设计

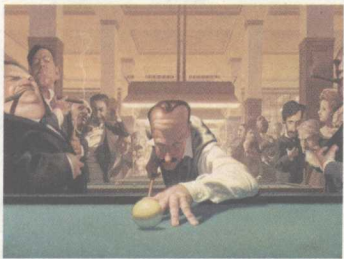


图 1-34 广告插画



图 1-35 文学出版物



图 1-36 广告插画



图 1-37 影视游戏美术设定



图 1-38 卡通吉祥物设计

绘制工具的迅速发展也使插画艺术如虎添翼,如用喷绘、摄影、电脑等高科技辅助工具,绘制的插画可以表现出二维、三维空间效果(图 1-31),变化奇妙,出人意料,更使人耳目一新,打破了绘制插画只能用笔墨来表现的限制,现代科技及其辅助工具的介入使插画艺术形式更是多样化。

插画与其他绘画艺术的最大区别是所绘制的原作并不与读(观)者直接见面,印刷品(或复制品)才是插画的“成品”。因此,印刷方式成为插画创作的主要制约因素之一,由于现代科学的多维渗透,插画使用不仅仅只局限于书籍,并同时广泛应用于教育、医学、工业、建筑、机械,商业等更广阔的范围内。在插画艺术发展多向性的今天,插画在从属于书籍内容的同时,也服务于商业雇主,介入书籍以外的卡通吉祥物设计(图 1-32)、影视游戏原画设定(图 1-33)、广



图 1-33 作者: 西格米勒

告插画(图 1-34)、挂历、唱片封套、灯箱广告等与美化人们生活相关的各个领域。但这并不影响它发挥其特有的绘画语言功能,恰恰由于这种多样化的形式才创造出了更为丰富多样的表现技巧和艺术风格。突出的个性色彩,使其具有独立的艺术价值并为服务的“对象”增添与众不同的魅力。显而易见,由于插画运用的广泛性,它的发展趋向与艺术风格必然要与现代思维、意识、文化、价值观,甚至商业竞争和高速的生活节奏相适应,因此它与其他艺术门类的发展环环相扣。

综上所述,很难对现代插画的内容和风格作简单的说明。但无论风格如何变化多样,仍可看到不同民族不同国度的传统艺术脉络延续的痕迹。另一方面由于现代插画艺术服务对象的广泛性、它的发展规律自然也呈现出多元化与突出个性的总体趋向。

三、插画的商业范畴及其创作要素

现代插画的发展非常迅速,形式繁多,不论是在题材上还是在表现手法上都让人眼花缭乱,想要明晰现代插画的规律就必然要了解现代插画涉及的几个商业范畴。根据插画所服务的商业对象大致将现代插画分为四个部分——出版物插画(图 1-35)、广告插画(图 1-36)、影视游戏美术设定(图 1-37)、卡通吉祥物设计(图 1-38)。每一个部分又分为几大类型,每个类型的插画创作要素的着重点都有所不同:

1. 出版物插画

- a. 文学艺术类——具备良好的艺术修养和文学功底。
- b. 儿童读物类——拥有健康快乐的童趣和观察体验。
- c. 自然科普类——扎实的美术功底和超常的想像力。
- d. 社会人文类——丰富多彩的生活阅历和默写技能。

2. 广告插画

- a. 为商品服务——必须具有强烈的消费意识。
- b. 为广告商服务——必须具有灵活的价值观念。
- c. 为社会服务——必须具有仁厚的群体责任感。

3. 影视游戏美术设定(图 1-39)

- a. 形象设计类——人格互换形神交融的情感流露。
- b. 场景设计类——应具有独特的视觉感受与微观、宏观的综合调控能力。
- c. 故事脚本类——文学与音乐的结合通过美术形式加以体现时,应具有良好的整体把握能力。

4. 卡通吉祥物设计

- a. 产品吉祥物——了解产品特征,寻找卡通形象与产品的结合点。
- b. 企业吉祥物——结合企业的 CI 规范为企业度身定制。
- c. 社会吉祥物——分析社会活动特点,适时迎合便于延展。

第二节 插画的特点

一、插画与漫画的区别

漫画:日本人把 comic 引进本国后,便把它与 cartoon、humor 一并归类到“漫画”这个汉字词中。后来,它在日本的土地上迅速扎根成长,并不断发展和将其本土化,成了被国人普遍接受的大众文化。随着日本漫画不断向海外延伸,亚洲一些使用汉字的地区和国家,包括我国台湾、香港和韩国、新加坡、马来西亚都陆续接受了“漫画”这个词。于是,“漫画”成了这一地区的共同词汇。

漫画中的“漫”本来是随意、无约束的意思。这与夸张、变形的特征是一致的。现在日本人把“漫”解释得很宽,包含广博、无边无际的意思。就是说,漫画之“漫”从内容、形式到技法都可以无所不包。总之,凡是具有一定故事性的连续的图画都叫漫画(图 1-40)。漫画一词来自中国。据河韦先生和李闾先生的考证,北宋学者、画家晁以道(1058—1129)在他著的《景迂生集》中说:“黄河多洴洴之属,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的动作而得名,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,把自己有感而作的漫笔称作漫画,从而给“漫画”一词奠定了现代意义的基础。漫画被引进日本,最早见于 1771 年出版的日本学者铃木焕乡的《漫画随笔》,这是他的一部读书笔记的书名。过了 40 年,日本出版了浮士绘大师葛饰北斋的《北斋漫画》(图 1-41),收入作品 4000 件,被称为“江户时代的百科全书”,而漫画被赋予真正现代含义则是 20 世纪初的日本,随后又被中国采用。1925 年,我国早期漫画家丰子恺的《子恺漫画》(图 1-42)出版,从此漫画一词被我国普遍确认。现在的漫画除了传统的单幅或四格讽刺漫画外,主要指新型漫画。新型漫画在最初传入中国时叫做卡通画,在日本较



图 1-39 游戏角色设定

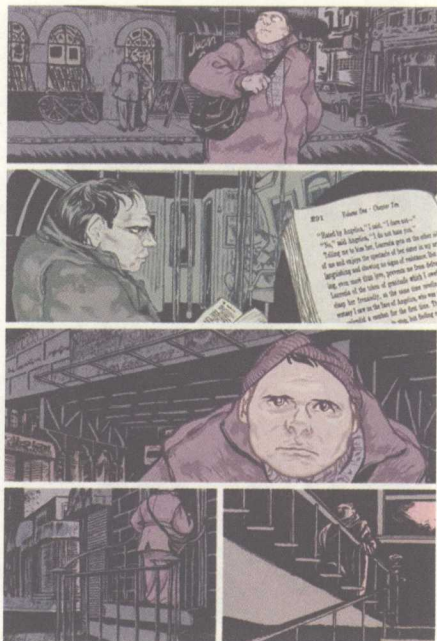


图 1-40 叙事性漫画



图 1-41 作者：葛饰北斋



图 1-42 作者：丰子恺



图 1-44 英雄主义漫画

为通用的称谓叫做 comic，在美国常用 cartoon。新型漫画的实质是以格为单位的画，并用画面去表达作者的思想感情和对社会人生的认识。它的风格打破以往的传统，采用了灵活多变的形式，类似电影分镜头剧本。而新型漫画是直接以画面代替了镜头，把信息传达给读者。因此，新型漫画的创作境界就是电影感。

新型漫画的起源：日本将 1945 年前的漫画称为“史前”。明治以后是漫画向社会家庭、少年儿童渗透的时期，也陆续有了专登漫画的杂志、报纸，但多为单幅、四格漫画。到了第二次世界大战以后日本复兴的年代，漫画家从压抑气氛中解放出来，漫画文化初露端倪。在这个时期出现了一位大师，他的出现是日本新型漫画崛起的标志。他就是被誉为“日本漫画之父”、“漫画之神”的手冢治虫（图 1-43）。日本评论家如此评价他：“今天的日本漫画，是从第二次世界大战战败的焦土中如慧星般登场的漫画家手冢治虫带领出发的，他那戏剧性的内容和视觉性的表现方法令众多读者欣喜若狂”。

日本漫画的崛起逐渐带动了东南亚地区漫画的发展。韩国、新加坡、马来西亚、台湾是其中的佼佼者。这些地区漫画已从最初的模仿到渐渐形成了自己的漫画风格。中国漫画发展得较为缓慢，还处于初级阶段，形成自己的风格尚有待时日。美国漫画于 20 世纪 60 年代初期诞生。英雄主义漫画（图 1-44）这种体裁从一开始就成为美国漫画的主流，并标志着美国漫画体系的形成。

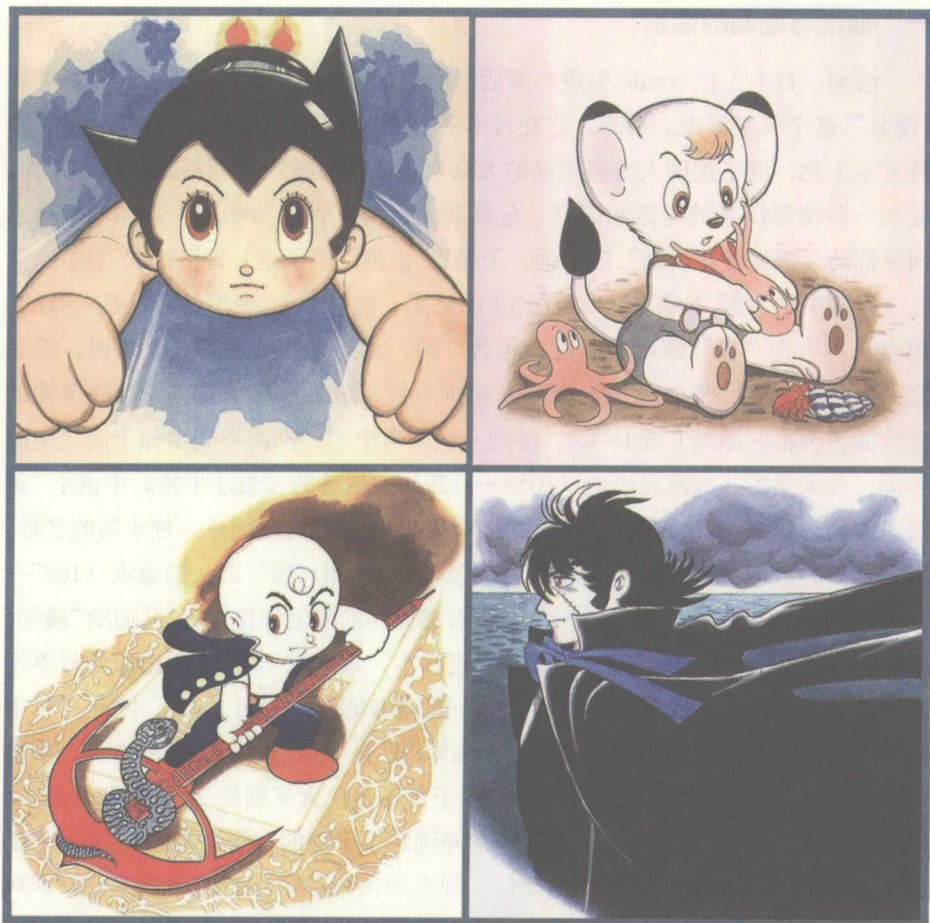


图 1-43 作者：手冢治虫