



中国高等院校

THE CHINESE UNIVERSITY

普通高等教育“十一五”国家级规划教材

数码漫画

上海大学数码艺术学院组编

仲星明 主编

蒋元瀚 任伟峰 陶 斌 编著

辽宁美术出版社

The National 11th-Five Year Planned Text Books for
High Education at Normal Level

中国高等院校

THE CHINESE UNIVERSITY

普通高等教育“十一五”国家级规划教材

The National 11th-Five Year Planned Text Books for High Education at Normal Level

数码漫画

上海大学数码艺术学院组编

仲星明 主编

蒋元瀚 任伟峰 陶斌 编著

辽宁美术出版社

中国高等院校美术·设计教材

总 主 编 范文南
总 策 划 范文南
副总主编 洪小冬 张东明

编辑工作委员会

主 任 彭伟哲
副 主 任 侯维佳 李 彤 罗 楠 宋柳楠
林 枫 关克荣
委 员 光 辉 苍晓东 刘志刚 童迎强
郭 丹 杨玉燕 邵悍孝 肇 齐
严 赫 刘巍巍 薛 丽 王 申
方 伟 刘 时 张亚迪 许光云
徐丽娟 郝 刚 鲁 浪 徐 杰
侯俊华 张佳讯 关 立 张 帆
高桂林 崔 巍 王振杰 孙雪初
王 东 高 焱

学术审定委员会主任

清华大学美术学院	何 洁	副院长
清华大学美术学院	郑曙阳	副院长
中央美术学院建筑学院	吕品晶	副院长
清华大学美术学院环境艺术系	苏 丹	主 任
清华大学美术学院工艺美术系	洪兴宇	主 任
中央美术学院建筑学院环艺教研室	王 铁	主 任
北京服装学院服装设计教研室	王 羿	主 任
鲁迅美术学院视觉传达设计系	孙 明	主 任
鲁迅美术学院环境艺术系	马克辛	主 任
鲁迅美术学院工业造型系	杜海滨	主 任
同济大学建筑学院	陈 易	教 授
天津美术学院环境艺术系	李炳训	主 任
广州美术学院环境艺术系	赵 健	主 任
深圳大学艺术学院环境艺术系	蔡 强	主 任

学术审定委员会委员 (按姓氏笔画为序)

文增著	王守平	王 伟	王群山	齐伟民	关东海
任 戡	孙嘉英	闫英林	刘宏伟	刘立宇	张克非
肖 勇	吴继辉	陈文捷	陈丽华	陈顺安	苗 壮
郑大弓	祝重华	崔笑声	董 赤	薛文凯	

图书在版编目 (CIP) 数据

数码漫画/仲星明主编. —沈阳: 辽宁美术出版社,
2008.1

ISBN 978-7-5314-3961-5

I. 数… II. 仲… III. 数字技术—应用—漫画—技法
(美术)—高等学校—教材 IV. J218.2-39

中国版本图书馆CIP数据核字 (2007) 第190004号

出 版 者: 辽宁美术出版社
地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001
发 行 者: 辽宁美术出版社
印 刷 者: 辽宁泰阳广告彩色印刷有限公司
开 本: 889mm×1194mm 1/16
印 张: 6
字 数: 50千字
印 数: 1-3000册
出版时间: 2008年1月第1版
印刷时间: 2008年1月第1次印刷
特约编辑: 杨文君
责任编辑: 范文南 邓 濯 王 申 薛 莉
版式设计: 蔡顺兴 申 莉
技术编辑: 鲁 浪 徐 杰 霍 磊
责任校对: 张亚迪
ISBN 978-7-5314-3961-5
定 价: 42.00元

邮购部电话: 024-23419474
E-mail: lnmscbs@163.com
http://www.lnpgc.com.cn

一百多年前照相技术的出现,引起了艺术领域里的一场革命。现代计算机技术的出现,将人类社会带向了数码时代。同样,在艺术领域甚至是人们日常生活中都会产生一场数字革命。数码时代,产生了数码艺术。数码艺术是以数码技术为手段、为载体,或为表现形式的现代艺术,是一种互动的、流动的、多媒体的艺术。

数码艺术是利用现代数字技术,在数码输入设备(数码照相机、数码摄像机、扫描仪、电子分色机、数码压杆笔及各种电子文本、电子图库读写机等)、计算机硬件及软件、数码输出设备(数码照片、数码打印、数码打样、数码印刷、数码刻录存储、数码影像播放等),以及宽带网络和多媒体技术上进行艺术创作的特定艺术形式。它是当代信息科学与艺术科学相互渗透而形成的前沿学科,也是在现代高科技日益发展的基础上逐步建立和不断完善新型学科。在宽带时代来临前,它只是作为一种技术手段,或是一个工具而使用着,然而,当宽带走进人们的工作、生活等领域后,数码艺术确实不仅仅是使用着的工具,而且是应用着的,并且不断迅猛发展的无可替代的一种新型的艺术种类。诸如,以网站、网页艺术设计为主的数码媒体艺术设计,以网络游戏、手机游戏为主的互动艺术设计,以数码摄像、数码影像编辑、特效制作等为主的数码影像艺术,以桌面出版系统、数码打样、数码印刷为主的数码印刷品艺术设计,以3D建模、虚拟现实为主的数码环境艺术设计等等,无一不在现代艺术设计领域及其教育领域占据着越来越重要的位置。因之,与之相适应的数码艺术基础教育体系的构筑,已到了刻不容缓的时候。

1999年初,我应南京艺术学院领导的要求,创办了尚美分院,并从伊始就确立了以数码艺术设计为主要教育特色的宗旨,结合现代社会发展的需求,开办了三维动画、二维动画、数码媒体艺术设计、数码互动艺术设计、数码影像艺术设计、数码印刷品艺术设计等12个与数码技术密切相关的艺术设计专业,经六年两届教学的探索,积累了很多经验,培养了一批人才,造就了一些专家学者。2005年初我调往上海大学,与一批志同道合者创办上海

大学数码艺术学院，并在尚美办学经验的基础上，增加了数码音乐、数码影视特效、玩具设计、公共艺术设计和文化创意产业等学科专业。为配合这些学科专业的教学需要，成立了数码艺术基础教育部，设立了“苹果电脑应用基础”、“平面设计软件基础”、“数码媒体软件基础”、“三维软件基础”、“网络信息检索与运用”、“数码造型基础”、“数码色彩”、“数码平面造型”、“数码立体造型”、“数码图形设计”、“电脑游戏设计基础”和“数码漫画”等基础教育系列课程。其中，《电脑游戏设计基础》和《数码漫画》已经被教育部纳入普通高等教育“十一五”国家级规划教材。此系列课程由浅入深、从技术到艺术，互相关联、环环相扣，使学生在二年级上学期以前较系统地全面接受数码艺术基础体系的教育，并在数码基础技术、数码造型能力、数码原创能力和数码设计能力方面得到提高，为二年级下学期进入专业设计打下良好的基础。

有鉴于此，中国艺术教育促进会计算机艺术教育委员会决定尝试进行数码艺术设计基础教育教材的编纂组织工作，进一步促进数码艺术教育课程设置的规范化。这套教材的基本思路是从基础教育入手，将专业教学的基本规律与计算机应用有机地结合起来，开辟数码艺术设计基础教育的新思路。

本丛书的编著者都是将计算机运用于艺术设计教学的倡导者和实践者，对计算机应用于艺术设计的基础教育有深刻的理解，积累了丰富的理论知识和实践经验，因此能够保证丛书的顺利完成！



2006年6月6日

概 述

第一章 数码漫画概论	9
第一节 漫画的历史发展	9
一、漫画的起源及发展	9
二、漫画的常见风格类别	10
思考与练习	11
第二节 数码漫画的发展及现状	12
一、数码漫画发展的背景	12
二、数码漫画与传统漫画的区别	14
三、漫画与动画的区别	15
四、数码漫画创作的硬件和软件	18
思考与练习	20
第二章 数码肖像漫画创作实例	21
第一节 从现实人物头像到漫画的过渡	21
一、现实生活中的人物形象分析	21
二、草图的勾勒	22
三、定稿草图的绘制	23
四、草图的整理及电子稿的完成	23
思考与练习	25
第二节 从基本几何形体到肖像漫画	25
一、人物头像的“几何化”	25
二、几何形体的“情趣化”	29
三、加入细节,完成最终素描稿	29
四、从素描“纸本稿”到电子稿	29
五、常见的问题分析	31
思考与练习	34
第三章 数码连环漫画创作实例	35
第一节 数码连环漫画制作流程解析	37
一、制作流程简介	37
二、分述	39
思考与练习	53

第二节 数码连环漫画制作流程实例	54
一、剧本和分镜	54
二、采风和场景设计	56
三、故事主要人物角色设计	57
四、草图的勾勒	58
五、线稿的确定（清稿）	59
六、着色	60
七、常见问题分析	64
思考与练习	66
第四章 数码漫画作品赏析	67

在计算机技术改变我们生活的今天，它也正在改变着我们的“艺术”、改变着我们的“艺术创作”方式和方法。在“数码技术”介入到“漫画”这一艺术门类的时候，同样也给它注入了新的血液。很多漫画创作者利用计算机去创作各种类型的漫画，这时出现了新的漫画概念，也给观者带来了不同的视觉感受。

在正式编写本书之前，笔者与编委们进行过多次商讨：讨论它的内容究竟应该主要从哪个方面入手，因为“数码漫画”这个词可能存在于不同方面的理解，更偏向于“数码”还是更注重“漫画”是我们主要讨论的论点。最终，得出这样的结论：“数码漫画”这个课题中，我们主要来研究“漫画”创作的方法，而把“计算机”技术的应用放在一个从属的地位上。也就是说，我们利用计算机去创作“漫画”，更多的是改变一种介质和工具，而在创作内容上不完全改变“漫画”本身的意义。

所以，读者从本书的内容可以看出来，我们是在用具体的实例来讲解“漫画”创作的过程，这样让学习者能够对艺术创作有所认识、有所理解，并能够在本书中学到“实战”性比较强的知识。当然，由于“漫画”的分类众多，我们也避免面面俱到的讲解，所以在具体展开讲述时我们重点对“数码肖像漫画”和“数码连环漫画”的创作方法进行了解析。

本书的第一章主要是介绍数码漫画的概论，从中让读者了解漫画的一般概念、漫画的分类和漫画发展的历程，在这其中也介绍了一些数码漫画的工具。

接下来的一章中，我们重点对人物数码肖像漫画的创作进行解析：通过实例的解构，向读者介绍如何从一个人物的写实肖像到利用计算机技术完成的一幅完整的“数码肖像漫画”作品。同时，也让学习者了解创作中的一般规律。

第三章主要是介绍如何进行“数码连环漫画”的创作，从数码连环漫画的创作步骤开始介绍，从而让读者了解从“剧本”到“成稿”是如何进行的。在每个具体的环节中，都比较详细地介绍了创作的方法和制作的技术。

本书最后一章是数码漫画作品欣赏。

编 者

数码漫画概论

第一节 漫画的历史发展

一、漫画的起源及发展

漫画起源于欧洲，大约创立于16世纪。据贡布里希的《艺术与错觉》所述，漫画的名称在16世纪末才出现，漫画艺术的发明者是艺术家卡拉奇兄弟。

20世纪以来，漫画开始进入繁盛时期，表现内容和表现形式都极大地丰富起来。在继承漫画讽刺幽默特点的同时，又为其注入了新的表现内容，从为政治斗争服务转向关注人们生活本身，大量的作品贴近人们的日常生活。

我国的漫画是在欧美漫画的影响下发展起来的。20世纪初欧美漫画传入中国，此后漫画这种艺

术形式开始在我国发展起来。

进入20世纪90年代，随着中国经济的高速发展，人们的文化生活也发生很大变化。经历长足发展的新型的欧美漫画和日本漫画大量进入我国，以讽刺为主的传统漫画受到了强烈冲击，而风格多样、表现形式多样、用途多样的新型漫画在我国如雨后春笋般兴起。

Manga是指日本的漫画，“这是日本人依据日语发音创造的一个新词”。在日本，“漫画”这一术语最早是由日本浮世绘艺术家葛饰北斋发明使用的，意即“异想天开的草图”。现在Manga这个词主要指称手冢治虫之后的日本现代漫画。其主要特征是镜头感强，有故事情节，有特定符号系统。是现在国内占主流地位的漫画形式之一（图1-1）。

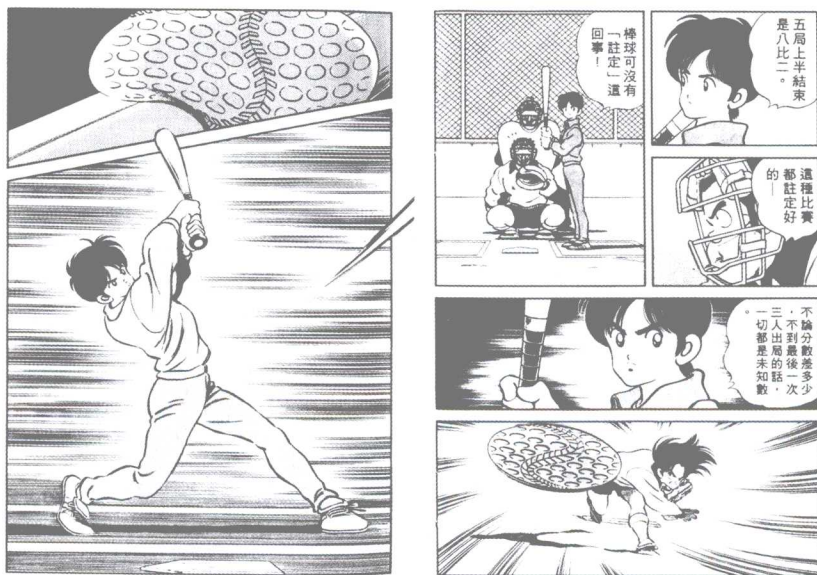


图1-1

Caricature英文单词, 中文译为漫画, 主要指的是通过夸张甚至是扭曲局部特征的手法来表现一个事物的单幅漫画形式。经常用来表现名人或者政治人物, 往往带有讽刺或幽默的味道, 我们现在看到的一些名人漫画肖像就属于此类(图1-2)。



图1-2

Comic英文单词, 原意为滑稽、逗笑, 中文也翻译为漫画, 这个词主要指传统意义上的连环画, 或有故事情节的漫画。这是目前我们使用频率很高的一个指代漫画的词汇。

Cartoon英文单词, 根据汉语语音译为卡通, 这个词包含的意思比较广, 既可以指单幅漫画也可以指连环漫画。现代卡通包含了幽默讽刺画和动画片, 我们现在使用卡通这个词多指动画片。

二、漫画的常见风格类别

1. 按照篇幅可以分为

(1) 单幅漫画, 由一幅绘画作品组成, 内容以人物或景物为主。包括讽刺漫画和现在的单幅插图漫画等(图1-3)。



图1-3

(2) 多格漫画, 以一组在内容上相关联的图画构成整体来表达一个完整的主题思想和中心内容的漫画。包含我们常说的四格漫画或八格漫画。

(3) 连环故事漫画, 也称作剧情连环画, 是用若干幅画面表现具有连贯性情节故事的漫画。作品更多涉及到了人物、对白、情节等元素, 引入电影分镜手法(图1-4)。

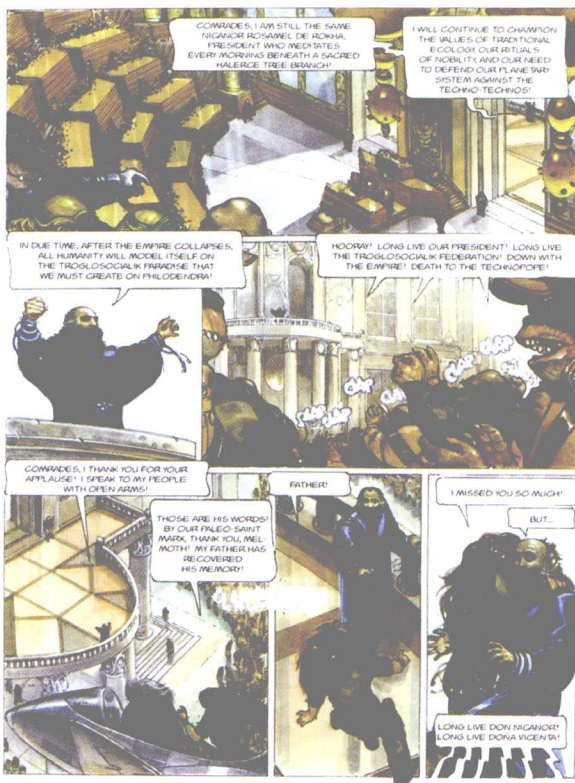


图1-4

2. 按题材可以分为

(1) 科幻漫画 (图1-5), 以科幻故事为题材的漫画作品。

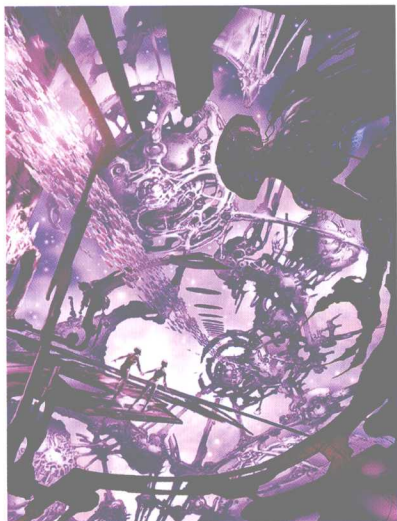


图1-5

(2) 新闻漫画, 是一种服务性较强的漫画, 其特点是用讽刺或幽默的画面对新近发生的事情或当前人们普遍关注的社会思潮进行生动的反映 (图1-6)。



图1-6

(3) 战争漫画, 以军事题材为主要创作内容的漫画作品。

(4) 侦探漫画, 以警探为故事主角的漫画作品。

3. 其他形式漫画

(1) 手机漫画是一种可以在手机中浏览的漫画, 是随手机的高速普及以及手机互联网络的发展出现的新型漫画。它的出现给漫画行业领域的发展寻找到更多的创作机会与发展空间。

(2) 游戏漫画, 随着我国游戏行业的高速发展, 游戏漫画也随之诞生, 它是一种以游戏人物造型为主的漫画新类型 (图1-7)。

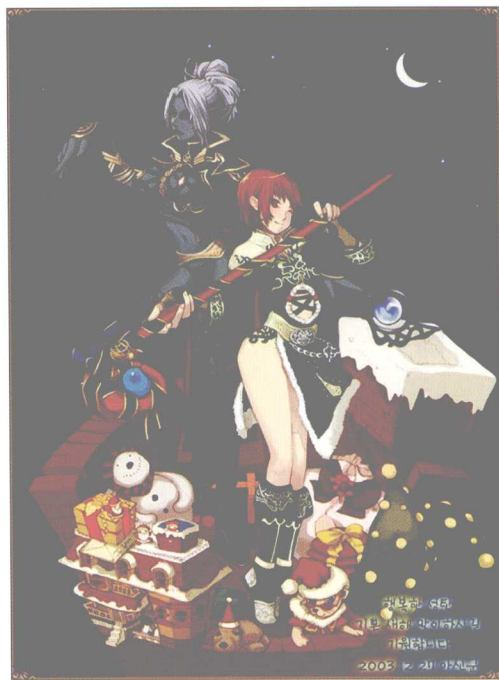


图1-7

(3) 先锋漫画一般指介于传统漫画与前卫艺术之间的边缘艺术形式, 或者说是受当代先锋艺术催化而生的一种新的漫画流派。

现阶段市场上漫画的种类繁多, 漫画品种被划分得非常细致, 衍生出很多新类型的漫画, 这里就不一一列举了。

思考与练习

1. 充分理解漫画的概念及漫画的起源、发展过程, 并结合实际的作品进行分析。

2. 从漫画的分类入手, 梳理各种传统漫画的形式并深入了解其表现内容和创作方法。

第二节 数码漫画的发展及现状

一、数码漫画发展的背景

20世纪50年代计算机技术开始进入艺术创作领域,但是受计算机技术水平的限制,计算机技术和艺术的结合也只是停留在初级阶段。20世纪70年代计算机图形图像技术取得了长足的发展,大批艺术家开始投入到利用计算机来创作艺术作品的大潮中,一种全新的艺术形式:数字艺术开始兴起。20世纪80年代是这门艺术蓬勃发展的时期,当时计算机图像技术日趋完善,数字艺术创作的软件也越来越成熟,更多的艺术家参与进来,创作了大量精美的数字艺术作品。20世纪90年代以来随着互联网的出现数字艺术进入了其繁荣期。计算机技术的高速发展,很快引发艺术领域的连续革命,其图形图像的表现力也日益增强,给数字艺术创作提供了更加广泛的空间,这种艺术形式开始大规模地应用于广告、设计、插图、影视等领域(如图1-8),并

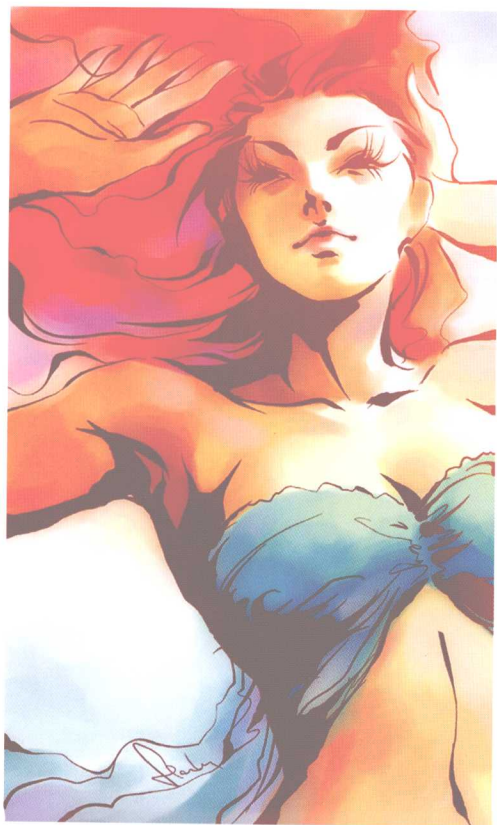


图1-8

开始融入人们的日常生活。贾秀清等编著的《重构美学》一书中对这种新兴的艺术形式有过清晰的描述:它是艺术精神与高科技手段相结合,以数字化媒体方式呈现出来的艺术形式的通称。可以分为两大类:一种是运用计算机技术及其软、硬件设备和科技概念进行设计创作,以表达属于数字时代价值观的艺术形式;另一种则是将传统形式的艺术作品以数字化的手法或工具表现出来,使传统艺术在新的技术界面上发生多维度的融合和创作流程的再造,从而呈现为全新的艺术形式。

现在这种艺术形式正以其迅猛发展的态势迅速渗透到艺术领域的方方面面。数字化的艺术产品也越来越多地出现在人们的日常生活之中,在改变人们的生活方式、思维方式、审美趣味的同时,也奏响了艺术领域新发展的华丽乐章。

数码漫画是数字绘画的其中一种艺术类型,它是随数字绘画的兴起而发展起来的一种绘画形式,而数字绘画是数字艺术的一个重要领域。数字绘画的创作特点是依托于计算机以及处理图形图像的软件技术进行创作。在20世纪70年代绘画软件就已经出现,但是由于技术限制只是少量地应用于艺术创作。20世纪80年代绘画软件的开发取得了实质性的进展,当时苹果公司推出一些小型的绘画软件如MacPaint,而Adobe公司1987年推出的Illustrator软件可以说是计算机绘画进程中的重大突破,这是一款矢量图形软件,直至今日它仍然是应用最为广泛的平面电脑艺术创作工具之一。Corel公司推出的Painter软件更是一款经典的电脑美术软件。到了20世纪90年代则是数字艺术和传统艺术大规模互相渗透的时期。随着计算机图形图像处理功能越来越强,传统绘画艺术和计算机图形图像技术很快地联系在一起。大量的传统艺术家进入数字艺术这一领域,使得这一新形式的艺术的表现力和影响力不断扩大,为越来越多的人所认识和了解。

数码漫画也在这个时期发展起来。它是指利用

计算机图形图像技术,借助于绘画软件来进行漫画创作的一种艺术新形式。数码漫画将传统漫画的表现形式进一步拓展,利用计算机图形图像技术不仅将传统绘制漫画的手段淋漓尽致地体现出来,而且通过极强的效果控制能力可以表现出很多手绘达不到的效果。

除了传统的笔、橡皮、剪刀、尺子、喷枪、调色板等绘画工具以外,还有许多计算机图形图像技术所独有的设计工具。在计算机绘画软件中可以产生丰富多样的视觉效果,它不仅能达到传统绘画工具(如毛笔、铅笔、喷笔、麦克笔、油画笔、水笔、木炭笔等)所具有的效果,同时创造了一大批神奇无比的新工具,比如在电脑上进行图片的拼贴、剪辑和蒙片合成,不仅效果十分理想,操作也

相当方便;各种各样的特殊滤镜效果可以创作出奇异的画面。呈现在我们面前的既可以是非常写实的实在物体又可以是虚幻缥缈的意境,两者浑然一体的结合更是众多艺术家的追求,这些既实在又不可名状的超现实手法在电脑的帮助下变得轻而易举。现在很多漫画艺术家都转向到电脑漫画创作中(如图1-9~图1-12)。据资料显示,国内的65%的漫画作品来自于电脑绘画,看来漫画由手工绘制全面转向数码化创作的趋势已经势不可挡。



图1-9



图1-10

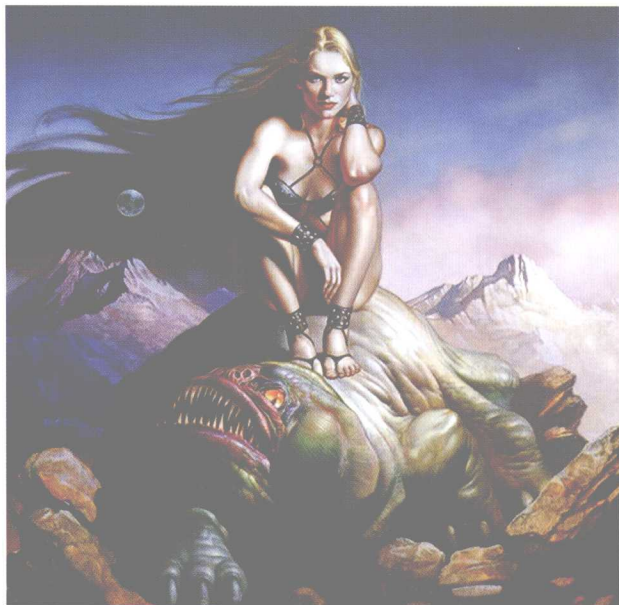


图1-11

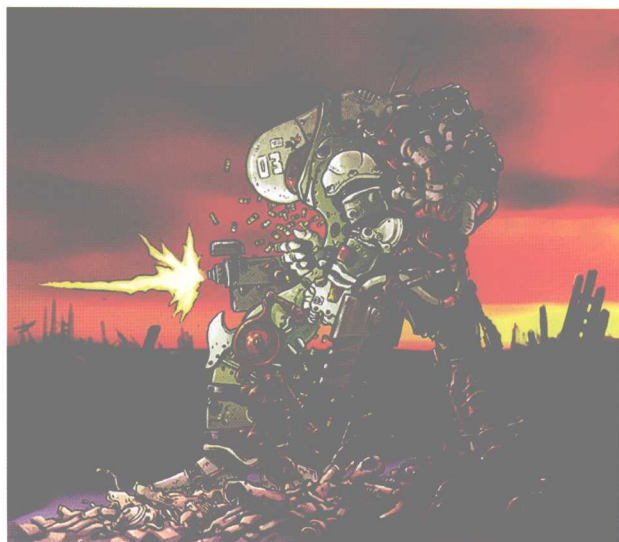


图1-12

二、数码漫画与传统漫画的区别

1. 制作方法不同

传统漫画的创作大致可以分为两个阶段：立意、绘制。对于第一个阶段，传统漫画的制作和数码漫画的制作方法没有什么太大的区别，但是在第二个阶段则出现很大差异。传统的漫画完全依赖于手绘，修改难度大，绘制周期长；数码漫画创作只要作者能够熟练运用绘画软件，所有工作都可以在计算机中完成，效果并不逊色于手工绘制，效率更是不可同日而语。一幅作品的完成通常需要不断修改，有时整个推翻重头再来，这时电脑上改稿相对容易的优点便凸现出来，这可以减少艺术家的很多工作量，并且管理也极其方便。

2. 表现效果不同

数码漫画在特殊效果处理上有着得天独厚的优势，不仅可以实现传统手绘的几乎所有效果，还可以产生传统漫画无法实现的效果。利用计算机图形图像技术可以产生丰富的、奇异的画面，层次丰富，色彩艳丽，而且易于保存和传播，既为传统漫画增加了无穷魅力，又满足了现代欣赏者日益多样化的欣赏需求。

3. 传播方式不同

利用计算机技术进行复制的漫画作品，打破了传统手绘作品独一无二的特性。数码漫画没有原作和原作复制品的区分，复制的速度、数量与精确度是手工复制所不能比的，从而使人们接受艺术品的方式发生了改变，并加大了艺术传播的广度和速度，带来了“艺术大众化”发展的新契机。

传统漫画与数码漫画比较表

方面	传统漫画	数码漫画
工具	笔和纸	交互式计算机界面
方法	手工绘制	计算机中绘画
过程	手工着色	计算机描线上色
效率	效率低	节省时间、效率高
特效	变化有限	变化多、效果丰富

4. 数码漫画的特征

数码漫画是伴随着计算机技术的高速发展而产生的，它是一种依赖于计算机图形图像技术的艺术形式。

所以说艺术和技术的并重是数码漫画特征的主要体现。

(1) 艺术性

无论是传统漫画还是数码漫画都有很高的艺术性。计算机技术对造型能力、空间透视、色彩控制等美术因素的要求与手绘漫画是一样的。不论采取何种方式进行创作，最终衡量的标准是作品的艺术效果。漫画家常铁均说过：电脑，仅仅只是一种绘画工具，而绝对不能替代绘画艺术本身，必须强调绘画技巧基础！所以说数字技术只是进行艺术创作的一种手段，而不是目的，从本质上看技术的发展并不会改变艺术的本性（图1-13）。



图1-13

（2）技术性

数码漫画创作要求作者具备熟练的技术基础，只有当创作者熟练掌握了计算机绘画软件后，才能保证数字绘画的质量和效率。这里的技术首先体现为对数码漫画制作硬件和软件的熟练程度，从另一种角度说对于计算机软硬件的熟练运用也是理性思维的一种体现。

艺术和技术是数码漫画不可或缺的两个方面，二者并非对立而是相辅相成贯穿于数码漫画创作始终的。

现在有很多人对于数码漫画这门新兴的艺术形式抱有不同的看法。当然我们在承认数字绘画优点的同时，也要理智地看到数码漫画与传统漫画之间的差别。漫画家常铁钧说：目前电脑对绘画艺术的表现还是有一定的局限性，在绘画个性“风格”的塑造与复制上还是很难的。中国新闻漫画研究会秘书长、漫画家张耀宁也特别提出：首先，电脑只是诸多绘画工具中的一种，完全根据个人的喜欢来决定。其二，漫画构思取决于人的大脑，电脑要靠人脑操纵。其三，如果绘画基本功不扎实，造型能力不强，电脑是帮不了忙的。这里都强调了一个最基本的东西就是扎实的美术基础，不管你用什么工具作画，这点是必不可少的。想创作出好的艺术作品还要有自己独特的艺术主张，一件艺术作品能否获得真正的成功，取决于艺术家选择和编辑能力。如果已经具有扎实的美术功底和对艺术独特的视角，再加上艺术家的选择和编辑，作品必然会获得成功，而计算机只是创作一幅优秀作品的辅助手段而已。所以说漫画家靠大脑构思，靠造型能力再现构思，画家的人品和艺术修养决定作品的优劣。到任何时候，工具只是工具。电脑在漫画创作中只是作为一种辅助的工具，不能完全代替人来作画，离开了人的创造，漫画也就不再有其生命力。

三、漫画与动画的区别

动画，即英语Animation，是赋予……以生命的意思，使……活起来的意思。卡通（cartoon），早期的意思是用绘画的语言来讲述故事的动画电影形式。那个时期的动画电影绘画风格比较简练、轻松，并且往往充满讽刺、幽默和漫画的意味（图1-14）。它是对于“非真人电影”的最早叫法，起源于美国，流传于世界，直到今天还在使用。



图1-14

漫画，这一概念最初在我国发展起来时的含义是“一种具有强烈的讽刺性或幽默性的绘画”。丰子恺先生对漫画的定义是：“漫画是注重意义而有象征讽刺性、记述之用的，用略笔而夸张地描写的一种绘画。”这多少对人们认识和理解漫画产生了影响，形成了漫画即是“针砭时弊”的固有观念。但是随着时代的发展、社会的进步，受欧美漫画和日本漫画的巨大影响，我们现在所谓的漫画这一概念所包含的意义已经发生了很大的变化，除了继承以前漫画的诸多特点以外，更进一步拓展了取材范围和表现手法。目前我国对漫画的称谓多样又不统一，很多新的名称不断出现。

1. 表现形式上

“动画”是用影像的形式表现内容，属于影视行业范畴。“漫画”是用绘画的方式去表现内容，属于出版物的范畴。

然而，当下的“动漫”这个词中的“漫画”更多的是指Manga这种漫画形式。进入20世纪以来，新型漫画在日本兴起，引领这场革命的是漫画大师手冢治虫。发表于1947年的标志性的漫画作品《新宝岛》（图1-15）把电影分镜的手法引入到漫画创作中，有机地把漫画和电影艺术结合起来，从而使漫画作品充满了电影感，使漫画这一艺术形式发生了革命性的变革，开创了日本漫画的新局面。而将“漫画”作品改编成动画作品也是在这种漫画产生之后而形成的——将热门的漫画作品及有卖点的漫画作品改编成动画，这在日本是非常普遍的现象（图1-16、1-17）。

这种现象的产生和发展将“动画”和“漫画”这两种表现形式密切地联系起来，也许这就是“动漫”这个词的来源。

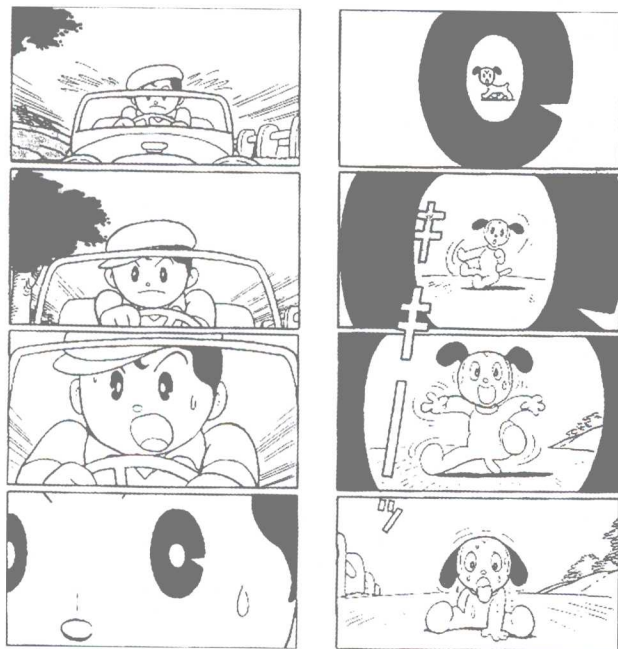


图1-15



图1-16



图1-17

2. 制作的流程上

“动画”的制作流程比较复杂，由于要形成活动的影像，传统手绘动画作品要经过剧本的创作——分镜台本的制作——角色及场景的设计——原画及动画的绘制——描线和上色——后期的合成等等的过程。在创作的过程当中需要很多人的合作及相对长的制作时间。虽然在计算机技术发展到现在一定水平的今天，制作一部高质量的动画作品也需要花费很多的精力。