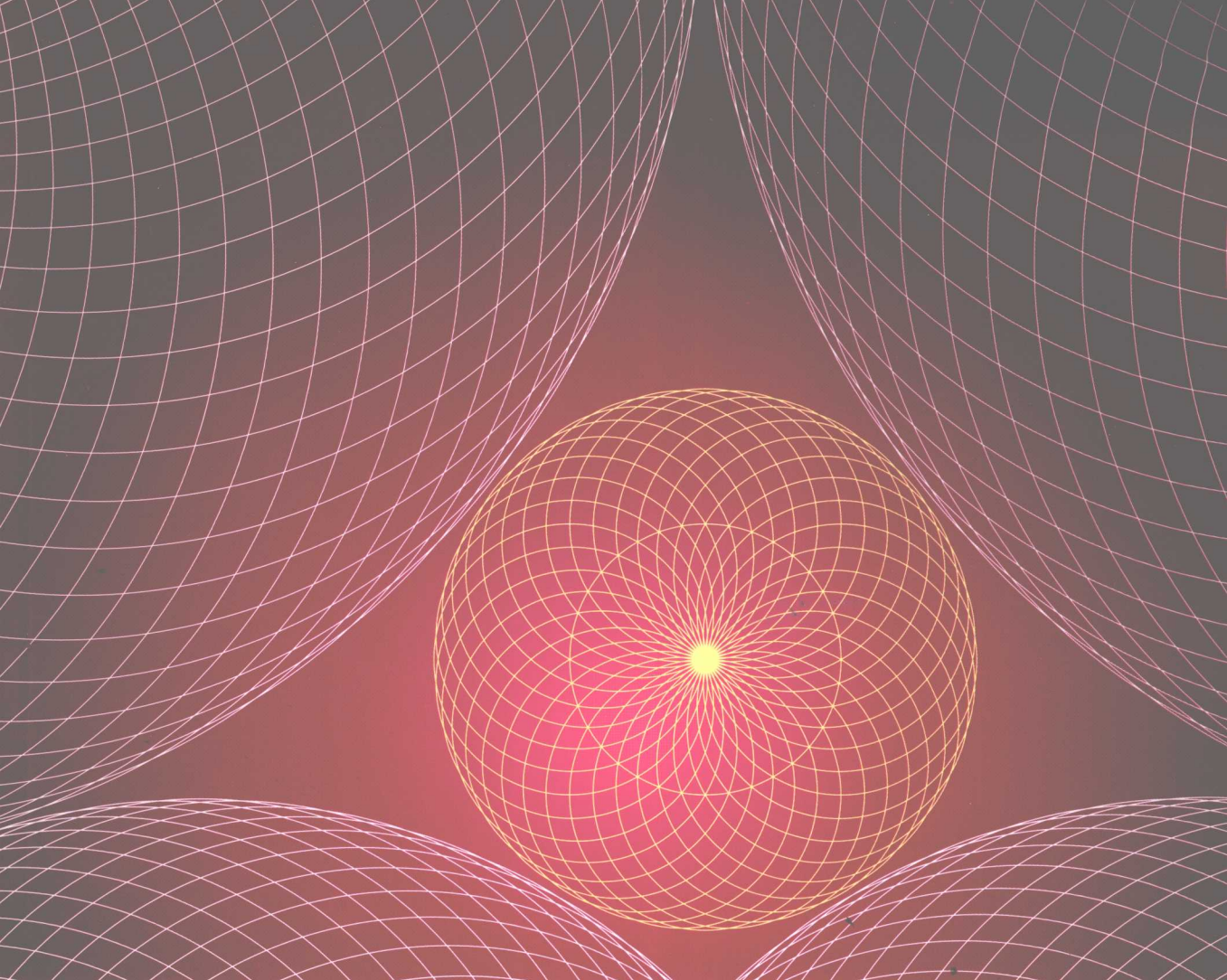


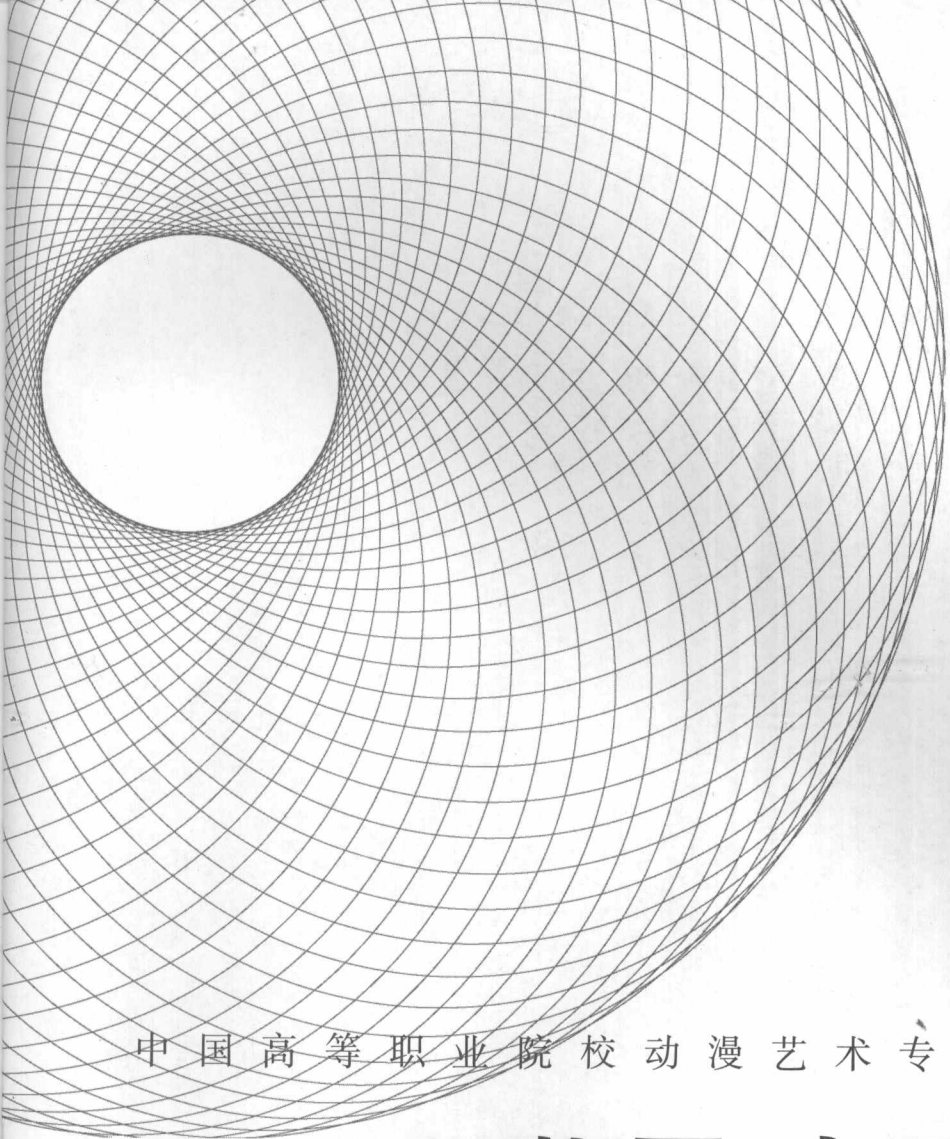


中国高等职业院校动漫艺术专业系列教材

世界动漫 艺术概论

吴尧瑶 著

上海人民美術出版社



中国高等职业院校动漫艺术专业系列教材

世界动漫 艺术概论

吴尧瑶 著

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

世界动漫艺术概论 / 吴尧瑶编著. —上海: 上海人民
美术出版社, 2007. 4

(中国高等职业院校动漫艺术专业系列教材)
ISBN 978-7-5322-5142-1

I. 世… II. 吴… III. 动画片-制作-高等学校:
技术学校-教材 IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第148404号

世界动漫艺术概论——中国高等职业院校动漫艺术专业系列教材

编 著: 吴尧瑶

责任编辑: 金 焰 朱双海

封面设计: 宗慧浩

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美術出版社

地址: 上海长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 54044520

印 刷: 南通市广源彩印有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印张 7

版 次: 2007年4月第1版

印 次: 2007年4月第1次

印 数: 0001-3250

书 号: ISBN 978-7-5322-5142-1

定 价: 25.00 元

序

人们在观看动画时，有时会感到一种幻觉，因为它从故事到形象都不同于现实，但又特别亲近心理。这种梦幻般的感觉来自于人的潜意识。因此，无论是如何匪夷所思的故事或夸张的造型，都可以和人们的心灵感受对接并获得情感上的共鸣，进而得到发自内心的精神宣泄，倍感轻松愉悦。

但是，创作动画则不同，除了要有创造性的思维和熟知“动画原理”、“动画规律”之外，还要具备专业化的知识和缜密的理性思维，才能将“幻想”变成动画。因此，看动画与学习、制作动画是完全不同的概念。前者享受娱乐，后者创作娱乐，需要有系统而严谨的知识结构与实践技能。要掌握这些知识与技能，对于不同层面的学习者，针对性的教材会使学习效果更为显著，目标更加明确，以适应实际工作的需求。

现在，动漫画本科教程各专业书籍的出版已有了一定的规模，但针对高职高专学生专用的教程并不多见，而且不成体系，其针对性、实用性还不是很强。在这一前提下，我们和上海人民美术出版社共同策划了这一套针对高职高专专用的教材。我们把实用、实战的一些教学手法灌注到这套教材中去，通过一些实际的训练和操作，使学生能熟练地掌握动漫的基本理论知识。出版这套动漫教材的主要目的是把教学与就业紧密地结合在一起，使学生毕业后能顺利而快速地找到工作，并能把所学的知识运用到工作中去。这套系列教材是为高职高专学生就业而服务的，是一套实用性很强的应用类教材图书。

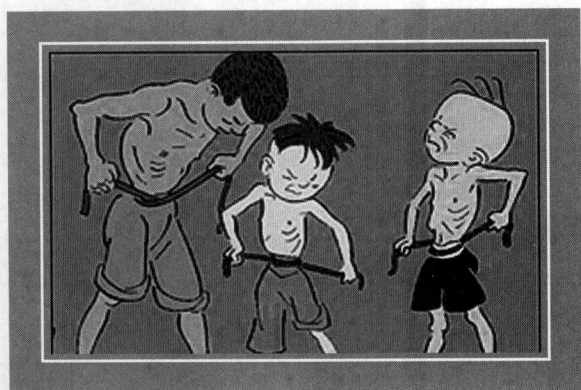
吴冠英

清华大学美术学院 教授

目 录

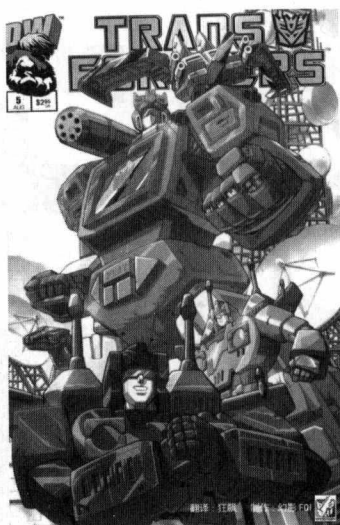
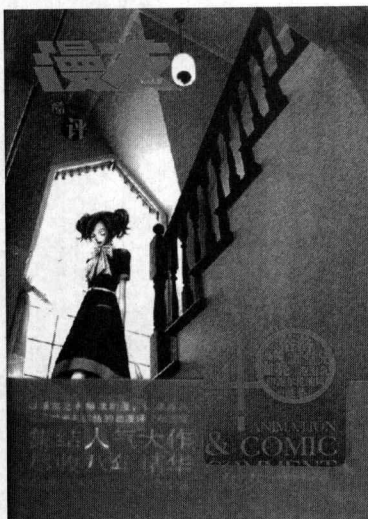
第一章 动漫艺术概论	7
第一节 动漫艺术的定义	8
第二节 漫画家的工作	10
第三节 动画家的工作	15
第四节 优秀动漫的基本特征	17
第二章 历史篇	19
第一节 日本动漫史	20
第二节 美国动漫史	34
第三节 中国动漫史	52

第三章 创作篇	69
第一节 脚本创作	70
第二节 美术设计	77
第三节 分镜头台本	81
第四节 漫画语言的符号	97
第五节 动画创作必备知识	99
第四章 动漫载体与动漫术语	104
第一节 动漫载体	105
第二节 动漫术语	107
编者的话	112



概论

第一章 动漫艺术概论



第一章 动漫艺术概论

第一节 动漫艺术的定义

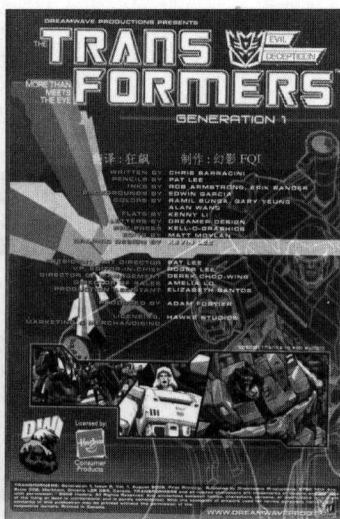
现今的中国正进行一场动漫革命，几乎每个人都能感受到动漫发展带来的热浪。例如2006年上半年上海两大动漫展，仅6天就吸引了11.21万人次。动漫，这个我们曾经认为是专属青少年的娱乐，如今却吸引了从小学生到中青年的一大批读者。由此衍生出的动漫社团、cosplay（真人模仿秀）、杂志期刊、音像书籍更是俯拾即是。2004年，全球数字内容产业产值2228亿美元，与游戏、动画业相关的衍生产品产值超过5000亿美元。在发达的欧美国家，动漫产业不仅重要，而且是支柱性产业之一，年市场的总量都在数百亿乃至数千亿美元之上。美国的网络游戏业已经连续4年超过好莱坞电影业，成为全美最大的娱乐产业；日本动漫业年产值在国民经济中位列第六，动漫产品出口额甚至超过钢铁。而同属亚洲的韩国，其动漫产业产值也仅次于美国

和日本，生产量占全球的30%，是中国的30倍。

在中国，动漫产业的发展处于起步阶段，因此更具有广阔的发展空间。由于近几年政府的大力支持，全国各地都兴办“动漫节”、建“动漫城”，各种与动漫相关的杂志出现在大街小巷的书店中。动漫已经无所不在，但到底动漫指的是什么呢？

提起动漫，多数人的脑海中都会立刻出现日本的漫画形象，动漫杂志的标题也极大的影响了人们对动漫的认识，如《动漫空间》、《漫友》，一些以漫画为主题的网站也标题为某某动漫网，动漫是否是动画+漫画的一个整体，还是单指漫画？如今我们对动漫的定义已经越来越清晰。

动漫的原意是一个产业链的概念，我们普遍认为的是由动画+漫画作为行业的创作基础。动漫不是指任何一部作品，而是代表了一个从上游制作，到下游营销、周边产品开发的产业链。包括制作人、投资方、出版社、电视台等在内，任何一方都只是这个产业链的一个环节。在这一产业链的源头就是漫画了。早期，国内的很多宣传之所以将漫画称之为动漫，大约是为了区别于中国20世纪上半页开始流传的传统幽默漫画，而给予其一个洋气的名字以示

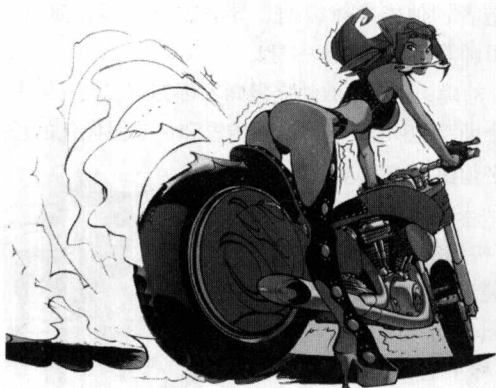


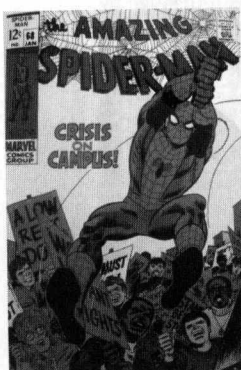
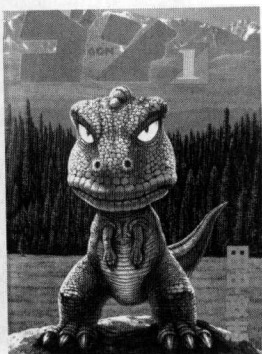
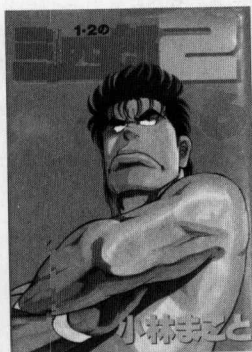
区别。

现代漫画诞生于19世纪末,发展繁荣于整个20世纪。它几乎与电影同时代产生,因此也与电影结下了不解之缘。在漫画发展的同期,电影将漫画题材搬上银幕,著名的漫画也被改编成动画片,漫画是动画片不可或缺的题材来源,漫画和动画有如两条轨道平行发展。如Disney自20世纪30年代就将动画和漫画书同步发行。从《米老鼠》、超人系列到《菲力猫》、《snoopy》,动画与漫画两条发展轨道吸引了更多的动漫迷。随着传媒的进一步成熟,动画与漫画终于合并成为一个产业链。从美国和日本一个世纪的动漫发展来看,绝大多数动画生产是以漫画作品为基础的。在日本,除了宫崎骏等少数人,90%以上的动画都是由漫画改编而来的。动漫产业链如下:漫画杂志连载——单行本——动画——衍生产品。尤其对于日本动漫产业来说,漫画绝对是居第一位的。可见,对于一个长久发展的动漫产业来讲,没有漫画如同无源之水、无本之木,漫画奠定了动画的基础,从而贯穿起整个动漫市场一条完整的产业链。

现代动画起源于传统皮影戏等民间艺术形式,

伴随着19世纪电影技术的诞生和发展,动画一直与电影互济养料,动画创作的开拓者们利用电影技术和形式语言获得了自身长足的发展,并开创了属于“动画”的新的艺术类别。在动画艺术发展的过程中,漫画对其艺术形式的丰富与完善也起到了至关重要的作用,二者在艺术领域和商业领域的发展都是相互依存不可分割的。





第二节 漫画家的工作

阅读一本漫画书常令人感觉犹如在看一部慢放的电影，尤其在借用了大量电影蒙太奇分镜手法的现代漫画中，场景的调度、镜头的角度、镜头的快速切换、角色愈加自然的表演，都能轻易地抓住读者的心，令读者们沉醉在漫画故事情节之中。漫画迷们感叹：漫画家简直就是漫画电影的缔造者，他能身兼编剧、导演、摄影师、演员、剪辑师等多重角色于一身！

的确，即使多数独立漫画家都拥有二、三至十几个助手的团队，但将漫画构思和情节图像化的任务必须由创作者（漫画家）

自己来完成。工作流程如下：构思—文学剧本的创作—美术设计—分镜头台本草图—细化工作。漫画家（又称主笔）包揽除细化工作外的前3项，还要负责管理助理团的“监制”。助理



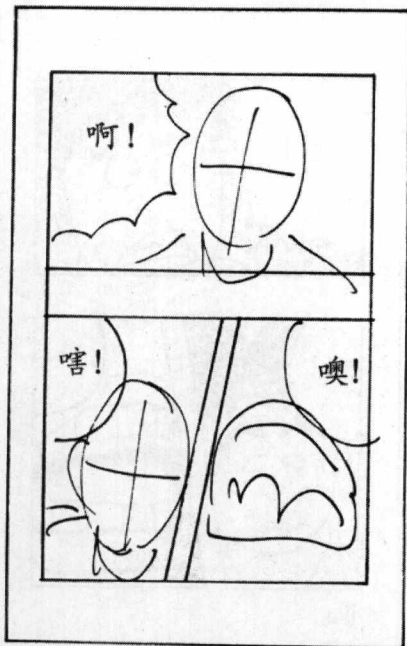
的工作又细分为：实景组、服饰组、头发、肌肉纹理等等。

首先，编故事的能力是多数漫画家必须具备的。当然将剧本创作的工作分工给别人，成为漫画改编者的也不在少数。不过绝大多数漫画大师都是自己思想的实现者，如连载23年的加菲猫的创作者 Jim Davis、《乱马 1/2》的作者高桥留美子等等数不胜数的大师们，他们的经典作品体现了内容和形式的高度统一。漫画构思有时是动漫画家自己原创的，有时则直接与每天生活发生的事情或杂志文章的内容有关，当动漫画家形成构思后，就会与出版社进行讨论。大多数长篇连载的作品都是由漫画家和出版社共同商讨完成的，因为这牵涉到市场导向、受欢迎的程度等等因素。最后动漫画家根据雇主的要求修改，漫画家和出版社紧密合作，成就了我们今天看到的很多脍炙人口并经久不衰的漫画故事。

在故事梗概了然于心后，漫画家迅速转变思维方式，用形象思维制定角色具体造型，故事发生的时空场景，并绘制出来给助理们以示标准。这一点与动画制作类似。由于漫画家的工作越来越繁忙，

漫画的步骤:

1 划分画面框线和对话气球圈线



一般用HB、B、2B左右硬度的铅笔。若过硬或过软，用橡皮难以擦去。

2 用铅笔画草图



为了把故事梗概画成漫画，要分格打框，加入对话气球圈线，即划分画面。

3 用钢笔勾画出人物



在用铅笔画的草图线条中选择满意的，用钢笔描出来。经常会有犹豫不决，不知如何下笔的时候，这时要果断些。

4 画背景



5 用橡皮擦去铅笔草图



不要擦去框线和对话气球圈线。

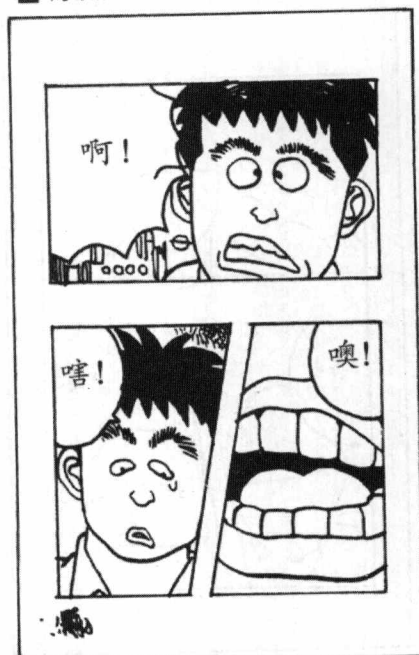
7 用白油除脏



用白油消除。

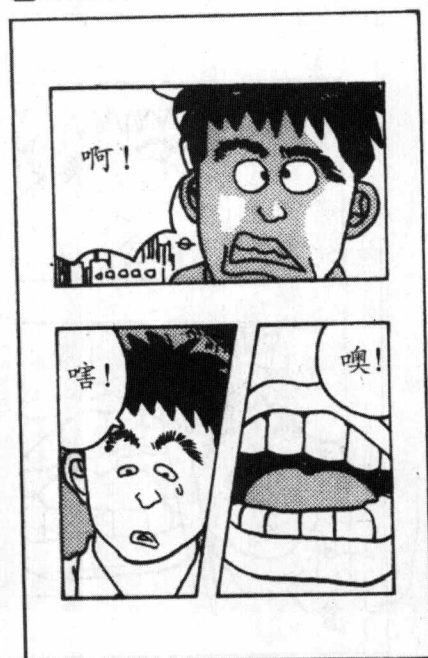
用白油 (广告彩和涂改液等) 消去溢出的部分和脏污之处 (也有的画家在用钢笔画时, 溢出得很少, 他们通常是先贴色调, 然后再用白油修正)。

6 涂黑



把头发和有阴影的部分涂黑。

8 贴色调、完成



对话气球圈线可以保持原来的铅笔线条, 因为出版社要往空白处贴字。

漫画家的工作室



没有助理代笔完成画面美化的工作几乎是不可能的。

最后, 进行到分镜头台本草图阶段, 这也是漫画创作的开始。漫画家这时将导演、摄影师、演员、剪辑师的工作融为一体, 将每个镜头、每个动作和对白以草图形式在画面中草拟出来。剩下的工作就由助手们完成了。现在的漫画家无论在哪个领域都越来越依赖于计算机来为动画作品增添色彩, 但是严格来说, 每一作品的框架都必须手工完成, 所以对绘画能力及速度都有很高的要求。

漫画家具有绝对的控制权, 并且工作繁重。日本很多漫画家都是从助理干起, 逐步熟悉整个流程。同时, 通过向漫画家学习也能掌握场面调度、剪辑规律等知识。漫画家的综合能力是长期培养起来的, 以下将介绍成为漫画家的各种素质。

动漫家的基本素质

每个漫画家都希望自己成为受欢迎的作者, 不仅故事情节能牢牢抓住读者的心, 故事中的角色也成为令人喜爱、甚至崇拜的偶像。但做到如此却是不容易的, 除了拥有绘画技能, 这一将思想转变为图像的基本能力外。漫画家最看重的, 就是擅长将文学剧本流畅地转变为分镜头, 我们简称为图形叙

高桥留美子《福星小子》



事的能力。

漫画以一个个镜头组接画面陈述故事的方法, 镜头与镜头之间的转换、动作和动作之间的衔接、场景与场景之间的调度需要有内在的逻辑性, 情节的发展也要张弛有度。就像一部电影, 试想画面组接混乱、动作或是拖沓或是不足、叙事没有重点的影片, 观众是否看得懂?

漫画中镜头的衔接存在内在的规律, 具体怎么做, 我们在以后的章节中会作分析。现在我们要强调的是, 每一个下决心准备从事漫画创作的人, 都要通过各种方法训练图形叙事。那具体怎么做呢?

首先, 最简单地可以从学习自己喜爱的漫画作品开始。对喜爱的题材, 喜爱的风格加以学习。以少年漫画风格为例, 欧美漫画譬如《蝙蝠侠》, 尽管是动作类型的, 漫画家没有因为大量的动作描绘而牺牲每一幅画面的质量。可以看出在每一幅画面中, 人物的肌肉形体都刻画得严谨而有美感, 甚至体现出精美的古典绘画风格。相应的, 每一幅画面的动作都在这静止的画面中体现出“动”的张力! 而相对静止的镜头, 更容易让读者将注意力集中在人物的表情和神态和强烈的戏剧冲突上。作者将动

高桥留美子《福星小子》



作精简，点到为止张弛有度，剧情冲突和人物性格却给读者留下深刻的印象。

对比于《蝙蝠侠》，日本漫画家木城雪户的《铊梦》也是动作类型的，但风格可以看出有明显的差别。众所周知日本漫画家的高产必须由创作团队来完成，这种合作的结果必然反应在画面风格上。日本漫画要求对情节刻画尽善尽美不留余地，同时也不能牺牲画面质量，描线、网点、背景都有助手分工。《铊梦》体现出作者十分成熟的场景调度、以图叙事的能力，远景、中景、近景、特写穿插组合娴熟，节奏很快。打斗动作刻画更加细腻，作者毫不吝啬用大量的篇幅渲染打斗场景中的细节，以及角色在打斗过程中的心理活动，观赏起来很具快感。木城雪户的《铊梦》集中代表了日本漫画意图对读者视觉细致入微的呵护，尽善尽美的风格。

学习大师作品，不仅能更快地获得知识，更将在学习的过程中给自己定位，并在前人基础上发展出新的漫画风格。

除此以外，赏析电影对漫画创作也不乏好处，既然漫画的蒙太奇镜头语言本就来自于对电影的模仿。在看电影的同时可关掉音效，研究电影镜头语



言。近二十年，随着电影技术的快速发展，现代电影也愈加成熟。以崇尚个性的电影领域，众多导演都在摸索新的电影语言，推出新的理论。漫画创作者大可通过向电影学习，要知道，电影大师的每一个镜头都是一幅完美的画面。



第三节 动画家的工作

动画原理

运动中变化中的图形在人的视网膜上可以在一秒钟内保留片刻,直到下一个图形替代前,当连续的速度快到一定程度,我们的眼睛就会看到一系列静止图形变化过程中获得运动的幻觉,这就是视觉残留现象。经科学家研究证实,视觉印象在人的眼中大约可保持0.1秒之久,那么一个流畅十足的动作就需要1秒钟播放24张图片。

电影、动画的产生正是利用这种原理,将图片以一定速度播放,影像动作的流畅性取决于播放的速度。20世纪初的黑白电影是将影像一格一格影印在胶片上,用手摇电影放映机传送胶片带,通过光映射在屏幕上,由于手摇动的频率不易控制,影像的动作就会出现忽快忽慢的现象了。早期电影的拍摄和放映速度都是每秒钟16格,现代摄影机中的胶片都是按照每秒拍摄24个画格,也按照24格每秒来播放。

按照每秒播放24张的速度不仅能取得流畅的动作效果,也是最经济的做法。传统2D动画根据不同的动作需求灵活运用动画原理,也发明了12格播放、静帧等等,

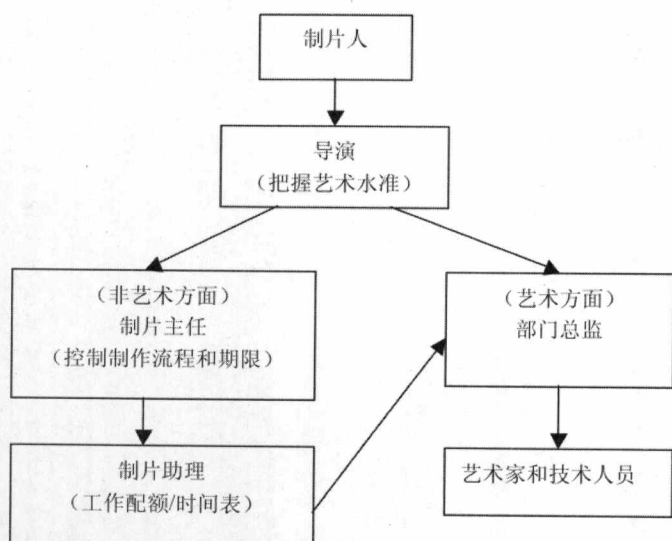
电脑3D动画及flash动画则设置关键帧,编写各种参数令电脑自动生成动作,其关键帧原理同样来源于传统动画。

工作流程

传统动画片的几种常见制作手段,即先画再拍下来逐一放映。早期动画家都是画在纸上,但不断影印太花时间,而且不便动检。1915年,美国的Earl Hurd发现了用赛璐珞(透明胶片)取代纸的办法,从而建立了动画片工业的技术基础。赛璐珞的使用令描绘、上色、拍摄、动检等工作细化开来。具体工作流程见图。

我们在电视上看到的动画片,其片尾出现的工作人员名单总是一大串,注意看你会发现每3秒钟至少会出现20个名字,这说明,即使半小时的动画片也需要大约230个制作人员。人员分配如下图:

制片	25人
执行主管	10人
设计师	8人
画面分镜头	10人
设计师	40人
原动画	70人
描上	15人
后期制作	15人
总计	230人



由于动画生产的时间长工作量大，其组织部门各有不同的分工和专业人才，即有人作计划负责生产，有人从事专业绘制。

以上是对动画生产的初步了解，动画生产的具体流程操作以及各种专业术语，我们将在创作篇里得到更详尽的介绍。

基本素质

动画片的生产是一个巨大的工程，在团队中每个人负责生产线上的一个环节，如描线、上色、背景绘制等。无论从事何种环节，对动画家来说最重要的素质就是绘画基本功。与画漫画家不同，动画家被要求有更加严谨细腻的绘画能力，尤其是处理人物的各种动态造型和轮廓线的能力。很多时候连续几张原画看起来都没有很大变化，可见复制造型也是一项重要的基本素质。合格的动画家对动态造型绘画都是十分苛刻的，它决定了最终画面的动作效果。

通向动画的唯一道路就是不断地练习加练习，不要想象有任何省事的方法。在大量的写生中重点锻炼同一事物在一系列运动中造型的微妙变化，以及不同角度的造型。此外，风景、室内的空间透视

训练也十分重要。大量的练习给予我们驾轻就熟的造型能力，而不必刻意追求个人风格，因为风格是当你达到一定水平时自然形成的。关键的是：先让我们笔下的形象动起来！