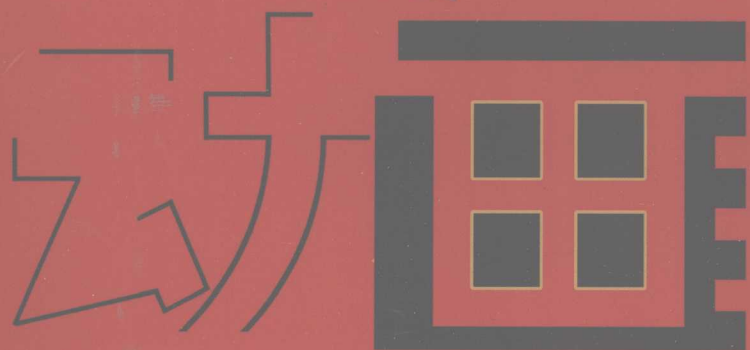


新世纪全国高等教育
影视**动**漫艺术丛书



动漫读物设计

王果 编著



视美动画教学研究基地专用教材
重庆动画产业人才培养基地专用教材

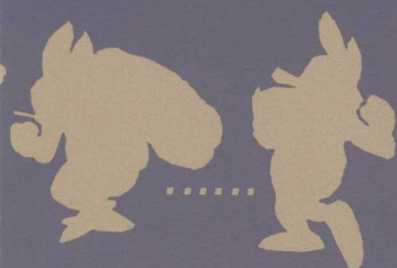
西南师范大学出版社

新世纪全国高等教育
影视动漫艺术丛书

动画

动漫读物设计

王果 编著



西南师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动漫读物设计/王果编著. —重庆:西南师范大学出版社, 2007.11

(新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书)

ISBN 978-7-5621-3984-3

I. 动… II. 王… III. 动画—出版物—设计—高等学校—教材 IV. G232

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第167771号

丛书策划:周安平 王正端

新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书

主 编:周琮凯

动漫读物设计 王果 编著

责任编辑:秦 俭 戴永曦

整体设计:周琮凯 王正端

出版发行:西南师范大学出版社

地址:重庆市北碚区天生路 1 号 邮编:400715

<http://www.xscbs.com.cn>

E-mail: xscbs@swu.edu.cn

电话: (023)68860895

传真: (023)68208984

经 销:新华书店

制 版:重庆海阔特数码分色彩印有限公司

印 刷:重庆康豪彩印有限公司

开 本:889mm×1194mm 1/16

印 张:8.25

字 数:264千字

版 次:2008年1月 第1版

印 次:2008年1月 第1次印刷

ISBN 978-7-5621-3984-3

定 价:39.00元

本书部分作品因无法联系作者,客观上不能按照法律规定解决版权问题,我社已将该部分作品的稿酬转存于重庆市版权保护中心,请未收到稿酬的作者与其联系。

重庆市版权保护中心地址:重庆江北区杨河一村78号10楼(400020)

电话(传真):(023)67708230

出版、发行高校艺术设计专业教材敬请垂询艺术设计事业部。

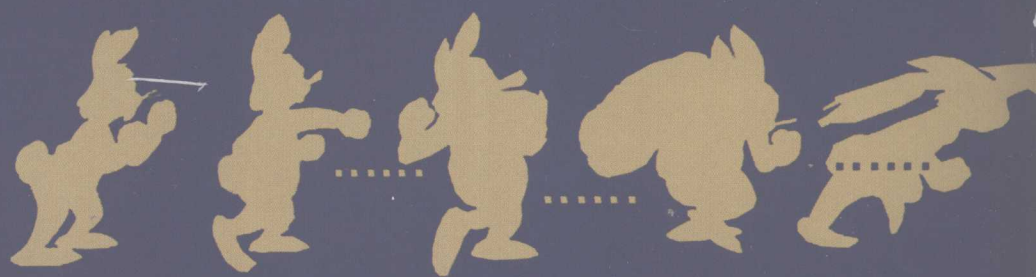
本书如有印装质量问题,请与我社读者服务部联系更换。

读者服务部电话:(023)68252471

市场营销部电话:(023)68868624 68253705

艺术设计事业部电话:(023)68254107

动画专业
标准教材
培训教材



视美动画教学研究基地专用教材
重庆动画产业人才培训基地专用教材

序



动画是一门集艺术与技术于一体的学科。动画是当代文化的集合点——它包括了文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类的内容。动画是当代文化一种特殊而典型的语言形式——我们生活中的大部分时尚形式似乎都与动画相关。动画又是一个产业——已成为世界创意产业中非常重要的组成部分。总之，动画不仅仅是一种艺术形式，更是一个庞大而复杂的系统性学科。所以，动画教育和人才培养是一个极具难度的课题。它不仅包含了庞杂的学术内容，又是一个复杂的系统工程，其中包含了复杂的工作流程，使教师在讲学过程中，既要面对美术方面的问题，又要面对影视的问题，还要面对软件使用等技术问题……从另一方面看，学生的作业练习也很难实施，动画作业不像广告、油画，可以由一个人在一两天或一周内做一方案。一个创作性动画作业可能会历时一个月甚至更长时间，因为它复杂的制作程序必须花很多时间去完成其每一个步骤，然后我们的课时又是有限的。此外，动画创作还涉及团队合作，从编剧到动画，到技术制作，可能跨越几个专业或几个部门，没有团队的协作很难完成一部动画片。所以还涉及团队合作精神和工程规划设计流程管理等。怎么去实施这些内容的教学呢？这是个难题，是一个许多人正在努力研究的问题，要想编撰一套完整的、完美的，甚至真正对当今动画事业发展和动画教育有贡献价值的教材，实在是一件不容易的事情。但不论怎样，这个责任是每一个业内人士和相关高校的教师责无旁贷的。我们有必要，也必须不懈努力地去完成它。

四川美术学院于1996年创建了动画专业，历时十余年，也经历不少曲折，如何培养出具有实操能力，能够服务于产业的人才，如何通过高校实力和科研人才推动我国动画产业的发展，一直是我们不断探究的问题。但动画学科和产业在中国都是刚刚起步，现成的试验平台和相关经验也很少，使我们面临的难度也比许多学科大得多。

动画教育应有什么样的模式和学科建设方式呢？我们在重庆广电集团的支持下启动了产、学、研相结合的教学模式，组建了视美动画教学实训基地，以课目项目化的方式实施教学改革，使同学能够在具体的电视动画的制作过程中去学习，我们每年可以生产三千七百多分钟的电视动画片，也使学生的作品能每天在电视台播出，通过收视率评价引入了社会评估，使教学对接行业标准，适应社会需求，一方面通过引入的项目和实战平台促进教学，另一方面以高校的学科、人才资源支持产业发展。

特别值得一提的是，这套丛书的编写是集合了多个高校的专家作者共同研讨、论证而完成的，并在重庆市科委的支持下建构了重庆高校动漫联盟，促成了高校之间的沟通、交流，共同高举产、学、研大旗推进教育改革。在编撰这套丛书的过程中，我最大的感受是参与这套丛书的各个高校都有自己的教学特色和独特的优势，来自不同高校的专家作者提出了许多独特见解。如果这套教材有幸能获得广大读者的认可，即应归功于这次合作。中国动画事业的发展，需要相关高校联合起来，实现信息互通、资源共享、整合力量，才能提升我们的教学实力，为中国动画事业的发展培养优秀的人才。在此感谢参与该套丛书的各高校领导和学科带头人的支持与指导。

在这儿，应特别感谢重庆市科学技术委员会。重庆市科委为我们搭建了一个让大家聚在一起的平台——重庆动画产业人才培训基地，这套丛书即是在这一平台中产生的，该基地也使这套教材有了检验的场所。

当然更应该感谢西南师范大学出版社将这套教材推介给全国广大的读者和同行。在整个编撰过程，他们的许多建议和努力促进了该教材的完善，尤其是西南师范大学出版社社长周安平教授、责任编辑王正端先生，不仅直接给予了该教材的具体指导，并为这套教材的出版做了大量繁琐的事务工作，在此深表感谢。

丛书主编

周琮凯 副 教 授 四川美术学院影视动画学院副院长

特邀专家顾问（排名不分先后）

罗 力 四川美术学院副院长 / 四川美术学院影视动画学院院长 / 教授
郝大鹏 四川美术学院副院长 / 四川美术学院设计艺术学院院长 / 教授
周 旭 重庆市科学技术委员会主任
潘复生 重庆市科学技术委员会常务副主任
董小玉 西南大学新闻传媒学院常务副院长 / 教授
王东亚 重庆市科学技术委员会高新技术发展及产业化处处长
陈 锋 重庆市科学技术委员会社会发展处副处长
周西庭 重庆重视传媒有限责任公司总经理

学术指导委员会成员（排名不分先后）

周晓波 副 教 授 四川美术学院影视动画学院常务副院长
陈昌柱 教 授 四川音乐学院美术学院动画系系主任
夏光富 教 授 重庆邮电学院传媒艺术学院院长
罗江玫 副 教 授 重庆工商大学设计艺术学院基础教研室主任
罗 瑶 副 教 授 江西理工大学应用科学学院艺术设计教研室
游 踪 工 程 师 重庆大学数字艺术研发中心副主任
彭一虹 教 授 重庆长江师范学院美术学院院长

编委会成员（排名不分先后）

刘 兴 总 经 理 重庆视美动画艺术有限责任公司
许世虎 教 授 重庆大学艺术学院院长
陈 航 教 授 西南大学美术学院院长
曾 强 副 教 授 重庆交通大学人文学院设计艺术系系主任
邓 旭 教 授 重庆师范大学美术学院院长
胡 虹 副 教 授 重庆工商大学设计艺术学院院长
柳小成 副 教 授 重庆长江师范学院美术学院副院长
崔 毅 教 授 重庆三峡学院美术学院院长
陈 克 教 授 河南师范大学美术学院院长
王天祥 副 教 授 重庆文理学院美术系系主任
苏大椿 副 教 授 重庆正大软件职业技术学院数字艺术系主任
陈 丹 高级工程师 重庆工商职业学院传媒艺术系系主任

参编单位（排名不分先后）

四川美术学院影视动画学院
重庆视美动画艺术有限责任公司
西南大学新闻传媒学院
西南大学美术学院
重庆大学艺术学院
重庆邮电大学传媒艺术学院
重庆交通大学人文学院设计艺术系
重庆师范大学美术学院
重庆工商大学设计艺术学院
重庆教育学院
重庆长江师范学院美术学院
重庆文理学院美术学院
重庆三峡学院美术学院
河南师范大学美术学院
重庆工商职业学院
重庆正大软件职业技术学院

动漫产业在我们身边日益兴旺发展，它吸引了无数人关注的目光。动漫文化跨越了不同的文化领域，超越了一代人熟悉的表达方式，结合了技术的变化、知识的进步及对未来的幻想。动漫读物是动漫产业中的重要组成部分，设计是它广泛使用的视觉语言基础，卡通是它华丽炫目的时尚外衣。

动漫读物是书籍设计的共性与动漫的特殊性的统一，是作者理智与情感的统一，是绘制形式与情节内容的统一，是独特个性思想与社会美学风格的统一，是选题内容与读者情感需求的统一，是时髦的热点话题与传统道德美德的统一，是外来文化形式与传统文化精神的统一。

现在，随着动漫产业的蓬勃发展，许多学院开设了动画专业，但针对动漫读物方向的教材却很少。国内外已有多个由漫画改变为动画的成功范例，漫画可以衍生出动画和其他产品，由此可见，动漫读物的创作中蕴藏着巨大的市场前景，动漫市场中动漫读物是一块诱人的蛋糕。

中国缺少原创的漫画人才，缺乏应有的文化自信，更缺乏知识产权的保障。我们需要培养本土原创动漫人才，我们需要创作本土原创动漫读物。国家为了振兴民族动漫，相继出台了一系列的优惠政策，以扶植动漫产业的发展，确保动漫内容积极健康，推进动漫读物的兴盛。

为了更好地适应动漫产业发展和教学的需要，本书作者根据自己多年从事出版读物的经验和在动画教学、设计教学中的创新理念，将数字化的创作手段与传统绘制手法相结合，撰写了本教材。本书罗列了大量风格迥异的实例，用图文并茂的形式讲述了动漫读物创作的特点，其中重点对动漫读物选题的定位、剧本创作的创新构思方法、长篇读物的分格规律、动漫读物的镜头表现规律、绘本和四格漫画的种类及发展、书籍设计的普遍规律、印前的基础知识、整体设计等作了深入的讲述。

动漫读物的完成要经历选题策划、创意构思、版式设计、绘制内容、整体推广、衍生产品开发等无数环节，这是我们探索研究的新课题和新方向，本书作者把经验写出来与大家分享，为热爱动漫读物创作的人提供了一个整合多学科知识结构的创作框架。

本书作者意识到自我、社会、科技所带来的巨大的文化转变正迅猛地影响到动漫文化的发展，希望这本书对热爱、关心动漫创作的人们有所裨益与启发。期望有更多有志于动漫读物创作的爱好者参加，在读物这个平台努力加大和推进动漫读物的发展。

由于时间、篇幅、作者水平有限等因素和没有专业动漫读物的教材作参考，不足之处恳请广大读者、有关专家与学者给予批评和指正。

前言



王 果

2007 年夏于山城



第一章 概述 1

- 1.1 动漫读物的特质与属性 1
 - 1.1.1 动漫读物的特质与属性 1
 - 1.1.2 动漫读物的分类 2
 - 1.1.3 动漫读物的现状与趋势 4

第二章 印刷工艺与读物设计 6

- 2.1 现代印刷术的发展 6
 - 2.1.1 传统印刷的种类 6
 - 2.1.2 特殊印刷工艺 6
 - 2.1.3 现代无压印刷的类型 7
- 2.2 材料的运用 7
- 2.3 制作技术 8
 - 2.3.1 传统制作 8
 - 2.3.2 现代桌面系统 8
- 2.4 印刷 9
 - 2.4.1 凸版印刷 9
 - 2.4.2 平版印刷(胶印) 9
 - 2.4.3 凹版印刷 9
 - 2.4.4 孔版印刷 10
 - 2.4.5 特种印刷工艺 10
- 2.5 印后加工 10
 - 2.5.1 装订的类型 10
 - 2.5.2 具体装订的方法 10
 - 2.5.3 印刷品的表面加工 11

第三章 设计流程 12

- 3.1 我国古代书籍装帧的历史 12
- 3.2 中国书籍装帧的演进过程 13
- 3.3 现代书籍装帧设计 13
- 3.4 书籍设计基础 15
 - 3.4.1 封面 15
 - 3.4.2 书脊 16
 - 3.4.3 封底 16
 - 3.4.4 订口 16
 - 3.4.5 切口 17
- 3.5 书籍设计的基本元素 17
 - 3.5.1 文字 17
 - 3.5.2 图形 18
 - 3.5.3 色彩 18
- 3.6 书刊版式 23
 - 3.6.1 版式设计的原则 23
 - 3.6.2 版式设计的基本流程 23
 - 3.6.3 版式设计的内容 26

第四章 设计艺术 34

- 4.1 选题与策划 34
 - 4.1.1 选题定位与整体策划 34
 - 4.1.2 动漫读物的选题策划 35
 - 4.1.3 选题策划的定位和实现 35
 - 4.1.4 国内动漫呼唤原创 38
 - 4.1.5 如何在动漫读物的创作中体现民族风格 39
- 4.2 动漫读物的编剧与设计 40
 - 4.2.1 怎样编剧 40
 - 4.2.2 角色造型设定 47
 - 4.2.3 分格与分页 54
 - 4.2.4 漫画分镜设计 62
 - 4.2.5 个案解析 75
 - 4.2.6 四格漫画 90
 - 4.2.7 绘本 96

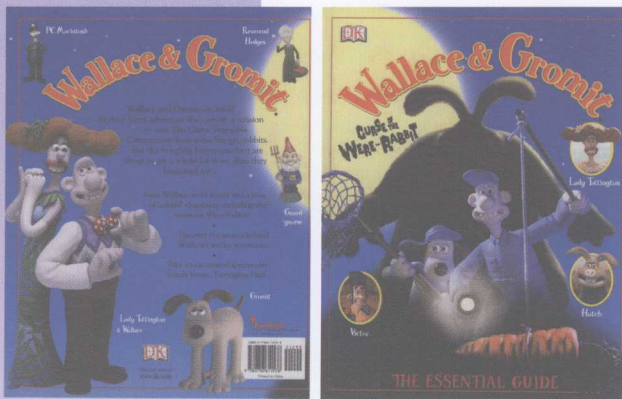
第五章 整体设计 118

- 5.1 概述 118
 - 5.1.1 书籍设计的共性与动漫的特殊性的统一 118
 - 5.1.2 设计人员与读者的统一 118
 - 5.1.3 理智与情感的统一 118
 - 5.1.4 形式与内容的统一 118
 - 5.1.5 个性思想与美学风格的统一 119
- 5.2 原则 119
 - 5.2.1 简约原则 119
 - 5.2.2 充实原则 119
 - 5.2.3 和谐原则 120
 - 5.2.4 多变统一原则 120
- 5.3 程序 120
- 主要参考文献 122



第一章 概述

GAISHU



1.1 动漫读物的特质与属性

1.1.1 动漫读物的特质与属性

“动漫”是一个外来的概念。广义上，它就是对动画和漫画两种艺术体裁的总称。关于动漫读物，我们常见的就有漫画读物和卡通读物。从载体上来看，动漫读物也可以分为电子动漫读物和纸质动漫读物。本书中所研究的仅限于纸质动漫读物。

与普通读物相比，动漫读物以图片为主，有的辅以文字说明，有的甚至没有文字说明。即使是所配的文字，也都服务于画面。文字可以打破画面构图与画面紧密结合。在这里，文字和图画都是活的想象。因此，即使是一个拟声词，也能给读者带来诸多的想象。大多数动漫读物的内容都是关于过去或者想象中的事物，它的这一特点也决定了它画面的非真实性。画面中不管人物还是景象，都经过了或可爱、或夸张、或讽刺的变异处理，以使其丑化或使其美化。动漫读物的画面精美，故事新奇有趣，也决定了它具有易读性和娱乐性的特征。但是，动漫读物并不等于简单的图解，它要求具备一定的深度；同时它也不能太过严肃或者政治化，否则就失去了动漫读物的特色——直观、形象、轻松、有趣。

在表现性上，动漫读物讲究画面的精美和动感，那强烈的节奏感和引人入胜的情节，堪称是一部慢放的电影。在内容上，它还必须具备富有想象力的情节，并蕴涵有丰富的人生哲理。动漫读物作为艺术表达的手段，其内容可以涉及儿童题材、恐怖题材、哲学题材、科学题材等诸多方面。它既与读者保持一定的距离，又引导读者受到感染。简而言之，它是文化与娱乐的交织。

目前动画片中成功的形象和內容约有 98% 来源于漫画书，2% 来源于网络。动漫出版物因为投入少而容易被制造商和消费者接受。例如在日本，动漫读物的出版已经形成了成熟的产业链。它的产业流程是：漫画家设计创作漫画——在漫画杂志上进行试刊——长篇漫画连载——出版单行本——制作动画片并且发行录像带和 DVD 影碟——动漫周边产品——拍摄成电影或电视剧。在这个过程中，动漫作品需要接受重重的市场考验。这一流程也决定了动漫读物具有商品化和大众化的特点。动漫读物需要不断调整、创新，才能找到其文化价值和商业价值的最佳结合点。同时，为了适应商品化的要求，不少动漫读物是即时性的，属于“快餐式读物”，如动漫报纸、期刊。

由上可以归纳出动漫读物的基本属性。它首先属于纸质出版物，它需要严格按照国家出版的标准发行，属于标准出版物。任何读物都需要具有一定的信息量和内在系统性，动漫读物当然也不能例外。篇幅小的动漫读物称为单行本，篇幅长的动漫读物称为系列本。其次，动漫读物还是一种文化商品，它还具有其他的读物所不具备的特性——卡通性。

动漫的功能除了中国传统漫画的社会教育功能外，还具有审美的功能。另外，现代动漫还因其绘图的流畅性和主角的形象设定，而具有突出的娱乐休闲和商业化性能。

总之，动漫读物是一种综合了美术、文学、戏剧、摄影等诸多门类的出版物。

1.1.2 动漫读物的分类

在大范围内，动漫读物包揽了卡通读物与漫画读物。按照创作来源，它又可以分为改编类动漫读物、原创类动漫读物、移植类动漫读物。

卡通读物的概念比较清晰，卡通实际上是把小说、剧本等文学作品通过类似电影分镜头的手法来体现的一种表现形式。它与动画片十分类似，动画片以时间顺序表现情节，卡通读物以空间位置方式表现故事情节。相比之下，卡通更注重视觉艺术。

漫画，又称公仔书，它的画面相对简单，主要在内涵上见长。1999年商务印书馆出版的《现代汉语》中对漫画的解释是：用简单而夸张的手法来描绘生活或者时事的图画。一般运用变形、比拟、象征的方法，构成幽默、诙谐的画面，以取得讽刺或歌颂的效果。其实，这只是传统漫画的概念。

漫画一词在实际应用中有两种意思：一种是指笔触简练，篇幅短小，风格具有讽刺、幽默和诙谐的味道，蕴含深刻寓意的单幅绘画作品；另外一种是指画风精致写实，内容宽泛，风格各异，运用分镜式手法来表达一个完整故事的多幅绘画作品。现代漫画又称新漫画、卡通漫画。在中国，它主要是接受了日本漫画的影响。它的日文写法同中文中传统漫画的写法同形，所以大多数人习惯直接称它为“漫画”。其实这两者虽然都属于绘画艺术，但并不属于同一类别，它们彼此之间的差异甚大。前者指传统漫画，即连环画、小人书，是一种静态的组画读物。传统漫画是一种具有强烈的讽刺性或幽默性的绘画。画家直接从政治事件或生活现象中取材，通过写实、比喻、象征、假借、夸张、点睛等手法来表现精彩内容。而后者是指现代漫画，即卡通漫画，它有许多特殊的视动感技法，如对动感线和背景网点的广泛应用。其实，把日文“漫画”翻译为中文则是“连环画”，并且它与当时已经出现在中国的连环画有很多的相似之处。它们最大的区别在于：连环画需在每幅画的下面配上简短的文字说明或叙述，而且一般每页一图；而现代漫画则没有这种脱离于图画而相对独立出来的说明，图画与文字完全结合在一起，且每页不限一图。现代漫画是一种全新的漫画形式，它除了继承了传统漫画的诸多特点外，还拓展了它的取材范围和表现手法。所以，现代漫画的画面反而更加精致、更加趋向于写实。与传统漫画不同的是，现代漫画受电影影响比较深，画面带有分镜头的感觉，甚至就像一个画出来的分镜头剧本。

1904年3月27日，上海《警钟日报》上开始用“时事漫画”作栏目名称。这是目前所知的我国最早开始使用“漫画”这一名称。传统漫画曾在抗战时期发挥了重要的宣传作用，并在建国后走过了一段繁荣期。

现代漫画最初发端于美国报纸杂志上的短篇连环图（comic strips，或是通称为comics）。那时，它的绘画形式十分简单，画面的排列也很死板，分镜头的色彩不是很浓，还没有完全成型。直到现代，漫画流传到了当时大力吸收西方优秀文化的日本，才在那里得到了全面的发展。现在，日本漫画已经在美国的漫画市场占据重要地位，甚至直接采用日语的漫画发音“manga”来代表来自日本的或者是日本画风的漫画。

现代漫画传入中国，发生在20世纪70年代。它首先在中国台湾和中国香港登陆，在这两地，现代漫画与当地的文化相结合，形成了地区特色，我们称之为港台漫画。20世纪90年代初，现代漫画传入中国内地，给传统漫画造成了极大的冲击。甚至，现在一提到漫画，大多数人想到的就是现代漫画。传统漫画正逐渐退出前沿舞台，只有在报纸和杂志的角落里才能看到它的身影。为了保护中国的漫画市场不被外来品占领，政府启动

了“中国少儿动画工程”(简称5155工程),创办了多本漫画杂志,培养和发展了许多本土的漫画家。至此,中国内地的漫画产业才逐渐走向正轨。

漫画除以上所述有传统漫画与现代漫画之分外,还可以进行以下更细致的划分:

按照读者群体,漫画一般可以分为:

儿童漫画——儿童的概念在各个国家都不大相同,基本以6至12岁儿童为主要读者对象。如《哆啦A梦》、《樱桃小丸子》。

少男漫画——以18岁以下男孩子为主要读者对象。其内容多以冒险、打斗、科幻为主。

少女漫画——以18岁以下女孩子为主要读者对象。画风大体上较少男漫画精致,内容多以校园、恋爱为主。

青年漫画——以18岁到25岁的年轻人为主要读者对象。其内容描写倾向成人化,并有性感镜头。如姚非拉的《80°C》。

女性漫画——以家庭主妇和白领女性为主要读者对象。漫画中的主角多为成年男女,内容描写更加成人化。

成人漫画——以18岁以上的成年人为主要读者对象,其内容涉及政治、经济、历史、文化等方方面面,其中会掺有暴力和性的画面。

老年漫画——最近几年新出现的老年人漫画群体读物,在日本比较流行。

事实上这一分类方式的界限非常模糊,少女漫画中也有武打、科幻、冒险的内容。少男漫画中也有不少以少男角度出发的校园恋爱漫画。至于成年漫画除性行为画面外,其他内容也都会出现在少男少女漫画中。而读者群也常常不那么固定。另外,以上分类中,除了儿童漫画、少女漫画、少男漫画外,其他均可统称成人漫画,这是成人漫画的广义含义。

按照篇幅,漫画一般可以分为:

单幅漫画——只由一幅绘画作品组成,多为彩色,内容为人物或景物,很少具有故事情节的一类漫画的统称。

短篇漫画——篇幅非常短小的漫画作品,通常只有几页。在杂志上登载的话,一般只有一期就会结束。

长篇漫画——篇幅非常巨大的漫画作品,连载一般需几年甚至几十年的时间。

按照题材,漫画可以分为:

科幻漫画——以科幻故事为题材的漫画作品。

校园漫画——以校园生活为背景,以学生为主角的漫画作品。

奇幻漫画——以与现实完全不同的世界为舞台的漫画作品。

BL漫画(英文boy's love的缩写)——以女性群体为主的、以创作其幻想中的男同性恋的漫画作品。

GL漫画(英文girl's love的缩写)——以男性群体为主的、以创作其幻想中的女同性恋的漫画作品。

按照表现风格,一般可以分为

美式漫画——主要指由美国出版的漫画作品。多为彩色漫画,题材以超级英雄为主。

日式漫画——主要指由日本出版的漫画作品。画面非常优美,通常以黑白为主色调,阅读顺序从右至左。其主要特点是人物的眼睛特别的大,以黑白为主。

欧洲漫画——主要指由欧洲地区出版的漫画作品。多数欧洲漫画画面和装帧十分精美,有一种精英艺术气质。其绘画周期较长,以彩色为主。

台湾漫画——主要指由中国台湾出版的漫画作品。其最大的特点是在漫画中加入了中国传统的工笔画绘画技法,看起来非常精致,也以黑白为主。代表画家有敖幼祥、蔡志忠和郑问等。

香港漫画——主要指由中国香港出版的漫画作品。经常以武侠小说、流氓生涯和打斗为题材,例如:《龙虎门》、《神兵玄奇》等。亦有不少喜剧作品,如《麦兜》、《老夫子》、《牛仔》等,近年以彩色为主。代表画家有王泽、陈某和黄玉郎等。

按照漫画出版物分级制，一般可以分为：

一级漫画——从适合任何年龄的人观看，到在一定程度上有少量性成分及一定程度内暴力行为的漫画都为一级。但是其中也有对不适宜18岁以下人士观看的漫画作出声明的要求。其出版发行（除18禁作品外，18禁作品有作出声明及不可销售给18岁以下人士的义务）与其进出口不受限制。

二级漫画——不适合21岁以下人群观看的涉及成人性行为及暴力行为，但是未达到违反国际共同法规内容的漫画为二级。其出版与发行有声明的义务，进出口受一定限制。

三级漫画——指其内容中的性暴力行为超出了国际共同法规的界限，极度不适合一切年龄人士观看的作品。被评属为这一级的作品在部分国家或地区完全不被允许出版以及发行。

另外，不同的漫画杂志也有自己的分类，如漫友文化将旗下的动漫读物细分为“幽默漫画系列”、“剧情漫画系列”、“绘本画集系列”、“工具读物系列”和“青春文学系列”。

1.1.3 动漫读物的现状与趋势

我国动漫市场存在巨大的潜力，其中动漫读物当然也是一块诱人的蛋糕。

目前我国人口当中约有5亿人是动漫产品的消费群，其中包括3.2亿左右的青少年，巨大的市场需求会带来全国发展动漫产业的热潮。中国动漫不缺消费者、不缺支持者、也不缺机会，到底是哪些环节出现了问题？然而，中国原创动漫的比例只占中国青少年最喜爱的动漫作品的11%，如此巨大的动漫读物市场却以舶来品为主，不免令人痛惜。因此，中宣部、新闻出版总署联合启动了中国儿童动画出版工程，即“5155工程”，以扶持中国原创动画业，迎接外来竞争。“5155”的意思是建立5个卡通基地，出版15套原创漫画图书，出版5种动画、漫画刊物。

自此之后，国家相继出台了一系列的优惠政策，以扶持动漫产业的发展。要求加强动漫产业知识产权保护，严厉打击各种走私、侵权和盗版动漫产品的行为。同时，加强对引进动漫产品的审查，确保动漫产品内容积极健康。

政府的支持和潜在的巨大消费群体，将推进动漫读物的兴盛。

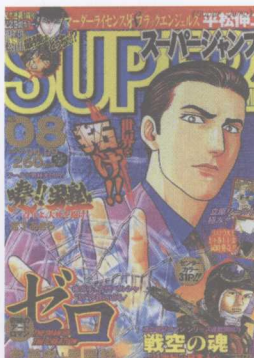
然而，一直以来，中国缺少原创的漫画人才，也缺乏应有的文化自信。因此，我们除了需要政府在政策上的支持外，还需要政府帮助培养本土原创动漫人才，出资拓建动漫基地和高水准的动漫工作室。同时加强打击盗版的力度，充分保障动漫人的知识产权。尽管在画风上我们不能一味地模仿日本，但也需要加强对外合作，毕竟现在美国、日本、韩国的动漫产业已经发展相对成熟，可以给我们提供许多有益的借鉴。

动漫读物因为成本的低廉和发行渠道、刊载方式的多样性（如可以图书、报纸、期刊等多种形式刊载），成为动画的题材来源和试金石。国内外已有多个由漫画改变为动画的成功范例，漫画可以衍生出动画和其他产品，其中蕴藏着巨大的市场前景。

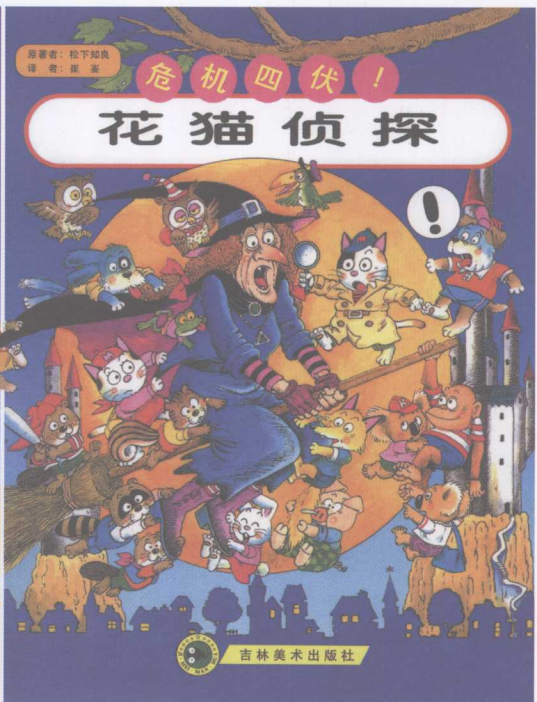
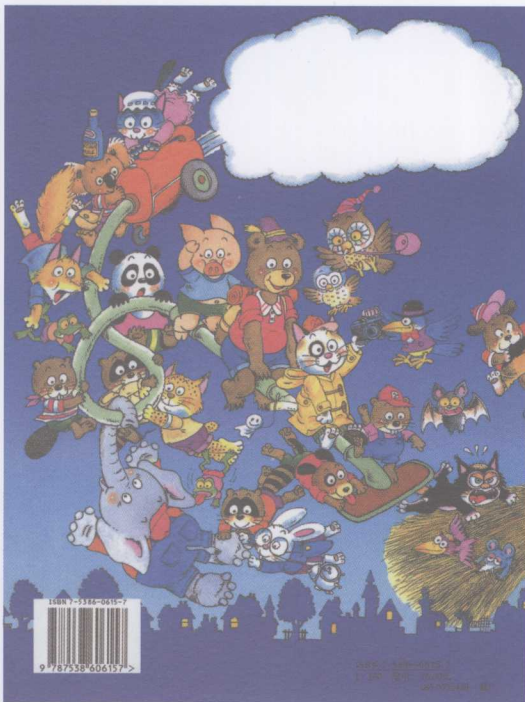
内地漫画家姚非拉创作的畅销漫画《梦里人》，由央视动画片部改编成26集动画片，由漫画改编的电影《龙虎门》更是掀起了内地和香港的票房热。而国外的《火影忍者》、《名侦探柯南》也是由漫画改编的。《漫友》杂志社社长兼总编辑金城说，日本不低于80%的动画片改编于漫画，都采用先“漫”后“动”的创作模式。像史努比、加菲猫、机器猫、阿童木等等都是由漫画开始的。巴黎机场出境单的样本上填着《美少女战士》主人公的名字，詹姆斯·卡梅隆手下有专人给他定期邮寄日本漫画等等。

《哈里·波特》更是创造了动漫读物界的神话。它的全球销量突破了1亿册，总销售额突破48亿美元，在中国上市仅仅9个月，就达到了售出168万册的业绩。第一集《哈里·波特与魔法石》被拍摄成同名的电影，自2001年11月上映以来，创下了全球8.5亿美元的票房收入。其相关的衍生产品的开发也层出不穷，哈里·波特的宝库包括：游戏、玩具、衣服、配饰、发型、彩妆、饮料，甚至包括以主角为形象的蛋糕等等。

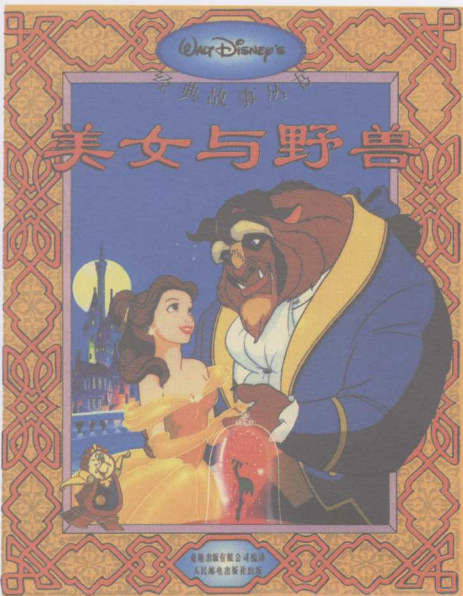
动漫作为全球经济发展的朝阳产业，在中国具有无限的生机。有专家预言，中国将成为继美国、日本、韩国之后的又一个动漫大国，毕竟中国3.2亿年轻人对动漫的热情是无法熄灭的。



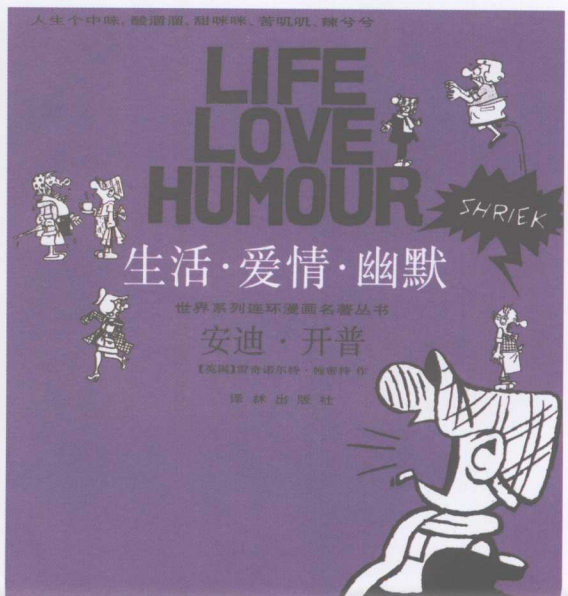
《鼯鼠姐妹奇遇记》(加) 罗丝琳·施瓦茨



《花猫侦探》(日) 松下知良



《美女与野兽》



《生活·爱情·幽默》(英) 雷奇诺尔特·施密特

第二章 印刷工艺与读物设计

YINSHUA



2.1 现代印刷术的发展

现代印刷术有制版、印刷、装订三大工序，凸版、凹版、平版、孔版四大印刷门类。现在，铅字印刷工艺已经基本被淘汰，逐步被激光照排、平版胶印所代替。

2.1.1 传统印刷的种类

印刷根据图文和空白部分所在平面的不同，可以分为凸版印刷、凹版印刷、平版印刷、孔版印刷。

凸版 俗称铅印，它起源于唐代的木刻雕印。凸版是历史上最悠久的印刷方法。它的印制原理是利用版面的凸凹原理。带有图文的部分凸起以接受油墨，没有图文的部分凹下，以避免接触油墨，也不接触到纸张。

凹版 凹版印刷的应用原理正好与凸版相反。它的受印部位，即图文部分低于版面，并且填满油墨。它是凭借压力，使图文的油墨转印到纸张的表面。凹版印刷的线条十分精美，墨迹厚重、饱满、细腻。凹版印刷基本上只用来印刷钞票、有价证券、高档画册。

平版 平版印刷是指图文跟版面的空白处在同一个水平面上。它是利用水与油不相亲的原理，图文部分接受油墨，但不亲水；空白部分亲水但不接受油墨。

孔版 孔版是利用印版的通孔使墨漏印转移到承印物上，也称过滤版印刷、镂空版制版、誊写版制版、丝网印刷等。其中丝网印刷是孔版印刷的主要形式。

以上四种印刷方式的应用并不是截然分开的，可以根据印刷物的实际情况选择一种，或者交替使用。

2.1.2 特殊印刷工艺

现代特殊印刷工艺包括凹凸压印、浮雕印刷、光泽色烫印、上光、覆膜、UV 过油、涂布压光胶、UV 局部上光。除此以外，在印刷上采用过膜、压印、热压电化铝等工艺，现代还有过油、镂空、镭射印、压印过油综合等。

我们现在定义的现代印刷概念是，利用一定的印刷工艺，使图文信息完成到承印物上的转移过程。

2.1.3 现代无压印刷的类型

静电印刷与激光印字（激光静电印刷）——利用静电吸附墨粉，后转移到纸上熔固成像。

热敏印刷——在热敏纸上利用热力使胶囊中的色彩渗出呈色。现代传真机经常使用热敏纸。

磁性印刷——利用磁力吸附墨粉再转移到普通纸上熔固成像。

离子沉积印刷——利用离子沉积吸附墨粉再转移到纸上熔固成像。

喷墨印刷——利用喷嘴将微小的墨滴喷射到纸面上成像。它包括连续喷墨印刷与按需喷墨印刷。

现代印刷可以借助计算机等排版方式对图文进行综合处理，印刷还广泛运用于广告、包装行业中，起着美化人类生活的作用。

2.2 材料的运用

在印刷中常用到的材料有纸张、油墨、橡皮布、印刷墨辊和版材等，这些材料是印刷的基础。它们的性能、质量将直接决定印刷的实际效果。因此，我们有必要对印刷的材料进行了解。这样才能在书籍设计中把技术与艺术真正地结合起来。

纸张

印刷纸张按用途可分为高档印刷用涂料纸和中高档以及普通印刷品所用的非涂料纸。纸张按包装形式可分为平卷纸和卷筒纸两种，平卷纸可供单张纸印刷机使用，卷筒纸供轮转印刷机使用。

常用的印刷纸有新闻纸、凸版印刷纸、胶版纸、铜版纸、字典纸、招贴纸、地图纸、凹版纸、铸涂纸、铸涂白板纸、书皮纸、盲文印刷纸等等。

书刊印刷纸张主要用于书刊、杂志等印刷品的印刷，它包括凸版印刷纸和胶版书刊纸。

凸版印刷纸是主要用于以凸版印刷为主的书刊、杂志、教科书等的用纸。胶版书刊纸主要用于印刷单色或者彩色的书籍，是为适应胶印技术，在凸版印刷纸的基础上开发出的新产品。而胶版印刷涂布纸，又称铜版纸，它是比胶版印刷纸更为高级的纸张，这种纸主要用于书刊封面、画册等的印刷。



动漫读物设计、出版、印刷三者的关系互相制约，互相补充，是艺术、技术和个性的结合。

油墨

油墨的三个主要性能是颜色性、流动性、干燥性。

油墨的主要成分包括：色料、连接料、填充料、助剂。

油墨根据印刷方式的不同和印版的不同特点，主要可以分为凸版油墨、平版油墨、凹版油墨、丝网油墨和特种油墨等。另外，根据印刷品用途，油墨可分为新闻印刷油墨、书刊印刷油墨以及包装印刷油墨。

橡皮布

橡皮布是印刷工业中用于图文转移或衬垫的一种印刷材料。

印刷常用的橡皮布有普通型橡胶布和气垫型印刷橡皮布。普通型橡皮布，又称为实地型橡皮布，它一般在印制书刊、画报、彩色图片和包装纸盒时使用。气垫型橡皮布又称为气垫式可压缩型橡皮布，用于印制精美画册、艺术图片、期刊等高级的印刷品。

印刷墨辊

墨辊在印刷机上的作用，是把油墨从墨斗中打出后调匀供给印版表面。因此，墨辊的性能将直接影响到油墨的供给、油墨传递的均匀性、印刷网点的清晰度以及印版的磨损情况等等。

版材

印刷常用的版材主要有五种：预涂感光版材、平凹版、柔性版材、丝网版材、小胶印版材。

其他材料

除了以上在印刷中常用的材料外，现代读物封面、封套的材料也越来越多样化。除了传统的纸类，还包括纤维类、复合材料、塑料、金属、木材等材料。

2.3 制作技术

造纸、油墨、印刷机械以及其他的印刷材料和彩色桌面系统等构成了现代完整的印刷工业体系。

2.3.1 传统制作

传统的印刷工艺分为制版、印刷和印后加工三个部分。

制版 经过印前图文信息处理的文字等必须复制成印版才能上机印刷。印刷中的印前文字处理方式相继经历了三个阶段——活字排版、照相排版、电子排版。

传统的制版仍分为凸版制版、凹版制版、平版制版和孔版制版。

凸版制版：包括活字版、复制版、铜锌版（照相凸版）、感光树脂版等。

平版制版：通过照相的方法，经过照相分色、电子分色或印前系统处理得到分色软片，经过晒版方法复制到金属版上，制成平凹版、平凸版、多层金属版或PS版等印版。

凹版制版：它是利用墨层的厚薄来显色。凹版的墨层厚薄越不均匀，印刷品的层次就越丰富。所以，凹版尤其适合精美的彩色印刷。

孔版制版：有镂空喷刷、誊写印刷（油印）、丝网印刷等，多用于标志印刷，它的版材多使用纸板、塑料片材，也有用铁皮制作的。在孔版印刷中应用最广泛的是丝网版印刷。它的制作方法有手工制版法、感光制版法、电子制版法。最常用的是感光制版法。

2.3.2 现代桌面系统

计算机排版是指借助于计算机进行文字输入、编辑排版，并借助于与计算机相连接的激光打印机或者激光照排机输出文字。现在的彩色电子印前处理系统（CEPS: Color Electronic Prepress System）和台式出版系统（DTP: Desktop Publishing System），不仅可以完成图像信息的印前处理和文字排版，而且可以直接输出符合制版要求的制版软片，甚