

艺术院校动画基础系列教材

动漫艺术教程

张弓 汪洋 编著

清华大学出版社



 艺术院校动画基础系列教材

动漫艺术教程

张弓 汪洋 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

书 名: 动漫艺术教程

作 者: 张弓 汪洋 编著

出 版 者: 清华大学出版社 (北京清华大学学研大厦, 邮编 100084)
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 宋丹青

印 刷 者: 北京地大彩印厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 10 字数: 160 千字

版 次: 2002 年 3 月第 1 版 2002 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-05287-5/J · 16

印 数: 0001 - 2500

定 价: 39.80 元

序

一谈到漫画，这种大众喜闻乐见的精神小品，人们不免先联想到报刊杂志上一隅独幅或四幅一联的小幽默和讽刺画。而脱胎于此如今已颇具规模的动漫却不能脱离漫画独立成为一个清晰的概念体系，一般说来，人们仍是习惯将“漫画”与“动漫”这两种概念混用的，或把动漫归结在漫画的范畴之中。然而，这与人类虽然由猴子进化而来却不能称为猴子的道理一样，动漫确实是由漫画发展而来，但它们的概念已颇有出入。关于漫画的概念，这个名称原是从日本传过来的，丰子恺先生曾给其下过一个定义：“漫画是简笔而注重意义的一种绘画”。言辞间强调的是篇幅短小、言简意赅及其幽默的特质，这对于连环漫画来说也是适用的。但对于动漫，界内尚无一个权威的统一的概念，有说它是“与动画片相关的新型连环漫画”，也有的认为就日本看来“战后发展起来的漫画即为‘现代漫画’”，更多的是避而不提及。这种对动漫的定义空缺现象大概是源于它作为一个多学科边缘的结合体——前身是漫画，近亲是电影与动画，而它与连环画也有一定的联系——是极具综合性的，为它下一个全面又恰当的定义可谓有一定的难度。但可以肯定的是使用电影的分镜头语言是其基本特征，动漫借用电影拍摄手法，如景别和镜头的不同变化等配合故事情节发展来表现画面，从而让凝固的画面“活了”，这也是其吸引人的独到之处。

确实，动漫的影响力（尤其对青少年而言）已远非漫画可比，在日本，只要看看满街即使坐车时也埋首于口袋本动漫书的年轻人，只要看看街头星罗棋布的动漫书摊，就能明白此言不虚，而这些都不过说明

了动漫早已如同电影、小说一样成为大众娱乐的消费产品，成为一种传递信息的通俗媒介。有人说越发达的国家动漫越发达，这是很有道理的。在网络资讯带来的全球信息共享的大环境下，世界各国也自觉不自觉地处于以经济利益为终极目的的商业逻辑的轨道之内。这必然带来以消费主义为特征的后现代性文化的语境，动漫艺术在此环境下的大发展，成为极符合人们心理需求的精神消费品也是由其特性决定的。

首先，是动漫的形象化。在后现代文化的语境下，人们“越来越迷恋于直观的复制形象而不愿意进行个人的阅读或思辨，越来越关注流动的现象而不是恒定的主体……”，而动漫几乎完全是使用形象的语言来表述一个文学文本，将抽象的象征意义转化为具象直接诉诸于人的视觉，不仅“消除了人们的知觉与符号之间的距离”，也“消除了文字那种需要通过接受教育才能理解的间接性”，这使得动漫具有空前广泛的接受群面。

其次，是动漫的运动性。自从电器时代发展至今，现代人平时的视听娱乐几乎都是动态的，如电视、电影、电玩、网络游戏等等。因而几千年来形成的以书页为主的静止的抽象符号的阅读习惯也多少产生了微妙的变化。像现在的学校甚至是小学也大多形成了多媒体的教学模式。而动漫可以说是在图画书中最具运动性的了，它的与电影拍摄手法近似的各种分镜头画面，令动漫看起来流畅连贯，充满动感，这些都极大程度地迎合了现代人的娱乐情趣和需求习惯。

再次，是它的娱乐功能。很多动漫作品的形式或情节设定都是很“搞笑”的，能让人看得从头笑到尾，即使表现的是具有深厚内涵的富含哲理意味的文学文本，动漫这

种形式也能令人在轻松的氛围下解读。这种具有一定深度的幽默与轻松令生活压力日益加剧、生活节奏日益加快的人们找到了调节自己心理的情感宣泄之处。

最后,在于动漫的虚拟想象性。现代人们借助于源自军事模拟技术的科技,可以戴着眼罩,享受3D模拟虚幻空间的各种电玩游戏,这体现了新时代人们对虚幻空间的好奇与向往。比起此时多少已显得有些落伍的真人图片和写真集,充满人性化趣味的各种可爱的卡通形象倒似乎更具号召力。没有经历过战争动荡和苦难生活的“新新人类”们面对物质与精神双重的大发展,可能在精神上反倒更脆弱,反映在对现实中不尽如人意之处的恐惧,因而产生了对虚拟空间的渴望。动漫,这种适时的感情寄托不仅满足了人们希望弥补现实不足的情感需求,也满足了人们诉求个性凸显的生活追求,各种新的虚拟体验渐渐成为人们重要的情感追求。而动漫恰好为读者营造了一个极富想象力的虚幻的世界,让人尽情在其中体验着与自己相似或喜爱的角色的起伏跌宕。

另外,动漫的发行方式也是很有推广优势的。动漫作品以绘本报纸、期刊杂志、图书画册等多种形式散布在市场上,尤其是动漫期刊种类繁多,价格低廉,发行量大,人们几乎触手可及,这无疑为动漫图书的普及创造了条件。

总之,动漫以其影响和规模足以“另立门户”——完全可以作为一个独立的学科或体系从漫画的概念中分离出来。它在国外早已成为同电影、小说一样普及的大众传播媒介和娱乐方式,而其影响只能是随着社会商品化的日益深化而越来越广泛与重要。

尽管如此,国内市面上的国外动漫作品的繁荣景象,

不由得令国内动漫爱好者为本土动漫的蹒跚学步现状而扼腕。目前国内尚存诸多不足之处：像大众对动漫的认识还多止于“小人书”、低幼读物的概念；还没有学校专门开设相关的专业课程；市面上优秀正规的动漫教材稀缺等等，这些都成为本土动漫发展的障碍。有鉴于此，编者将自己近年来在动画制作中积累的经验、对电影及动漫的研究和对动漫艺术的喜爱结合起来，加上从各处搜集来的各种文字图片资料，结集成书。希望此书能对国内为动漫着迷、愿致力投身于此的动漫爱好者和初学者有所帮助，能为推动国内动漫艺术的发展尽一点绵薄之力。

作者

二零零一年十月

目录索引



一、动漫艺术概念 p1

第一节 动漫艺术的由来—— p3

第二节 动漫家的工作—— p8

1. 动漫家应具备的素质—— p8
2. 如何成为优秀的动漫家—— p9



二、从剧本开始 p13

第一节 剧本的写作基础—— p15

1. 如何选题—— p15
2. 思路和结构—— p17
3. 叙述与描写—— p19

第二节 动漫剧本的特点—— p23

第三节 剧本创作的几种方法 p23

1. 原创—— p24
2. 改编—— p25
3. 移植—— p25

第四节 从剧本到脚本—— p26

1. 人物简介—— p28
2. 背景环境—— p28
3. 外化的东西—— p28



三、美术设计 p29

第一节 美术设计的概念—— p31

1. 创作欲望—— p32
2. 相对的“原创”—— p32
3. 美的形式—— p32

第二节 作品风格的确定—— p33

1. 写实—— p35
2. 非写实—— p38

第三节 人物设计	p39
----------	-----

1. 角色的设定	p39
2. 人物造型	p41

第四节 背景和道具设计	p46
-------------	-----

1. 室外背景设计	p48
2. 室内背景设计	p49
3. 道具的设计	p50



四、分镜头台本的绘制 p51

第一节 从脚本到分镜头台本	p53
---------------	-----

1. 分镜头台本的构成法则	p54
2. 镜头语言及其组成结构	p57

第二节 镜头剪辑与组合	p97
-------------	-----

1. 蒙太奇的组成	p99
2. 蒙太奇的根据	p103
3. 蒙太奇的作用	p104
4. 蒙太奇的一般叙述方法	p105
5. 蒙太奇的语言要求	p107



五、绘制语言 p111

第一节 以线条语言造型	p113
-------------	------

1. 卡通式	p114
2. 随意式	p114
3. 白描式	p115
4. 影调式	p115

第二节 色彩表达与运用	p115
-------------	------

1. 黄色	p117
2. 红色	p117
3. 蓝色	p118
4. 绿色	p119
5. 紫色	p119
6. 橙色	p120

作品欣赏	p121
------	------

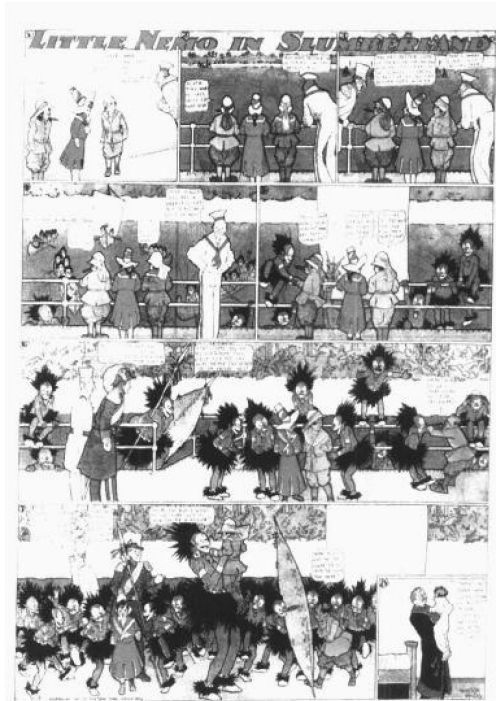
第一章

动漫艺术概念



第一章 动漫艺术概念

“动漫”这个名称虽然是国内近几年才出现的新词，但青少年们对它都已耳熟能详了。例如，用网上的搜索引擎，能看到成百上千的相关链接，像“动漫天地”、“动漫频道”、“动漫空间”等等，众多动漫爱好者都自己制作了网页，在网上交流切磋自己的作品与评论，而市面上也有名目繁多的相关图书杂志出售，尤其是日本的漫画书简直可谓铺天盖地。那么，令国内的青春一族如此着迷的“动漫”到底是个什么概念？它与漫画、卡通、连环画、动画片及电影这些娱乐媒介又有什么异同呢？下面我们将就此为你明析“动漫”这一概念，还将为你介绍动漫的产生、发展历程，相信这会对你全面地认识、了解动漫有所帮助。

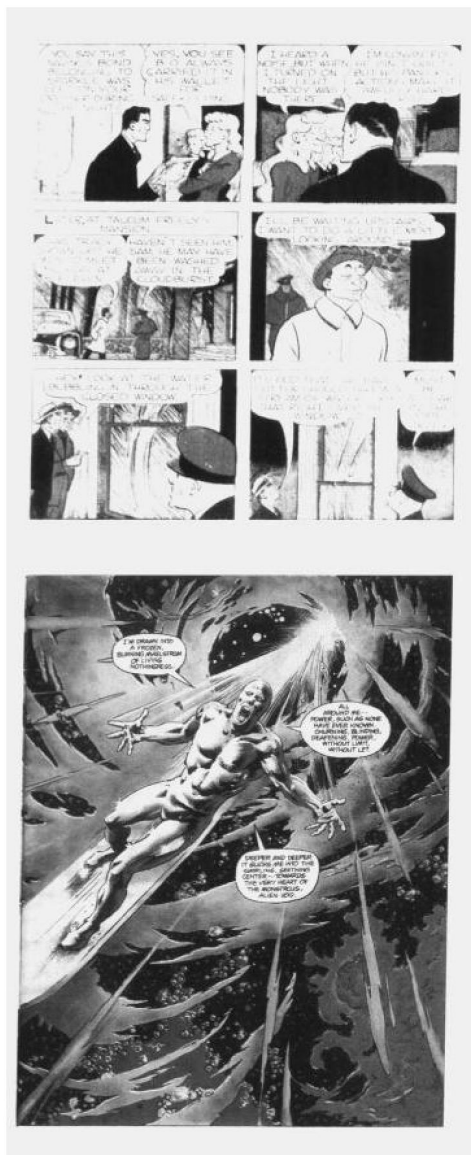


第一节 动漫艺术的由来

与众所周知的漫画相比较而言，“动漫”还是个比较模糊的概念，它要作为一个独立的名称在国内似乎是仍未成定论的。因为目前国人指称欧美或日本的动漫作品时仍惯于将其划归在“漫画书”、“新漫画”或“少女漫画”等名称之列；市面出售的介绍动漫作品或技法的杂志期刊也多叫做《××漫画》或《漫画××》；而一些内容是以讲网页的图形变化效果为主的系列丛书，却冠名以《动漫天地》。这些不禁令人疑惑了，动漫究竟是什么，它与漫画又有什么关系呢？先别急，谈动漫不能不溯本求源讲到漫画，下面我们就先从漫画的历史讲起吧。

历史上，欧洲的英国和东方的日本都先后出现了漫

上图：漫画《Little Nemo in Slumberland》，摘自报纸《New York Herald》的“漫画部分”，1907，图/文：Winsor McCay



上图：摘自美国报纸上的连环漫画《Dick Tracy》，1949，King Features Syndicate，图/文：Chester Gould

下图：选自《Epic》的内页，Marvel Comics，1980，描述的是“银色冲浪者”（The Silver Surfer），图：John Buscema，剧本：Stan Lee

画的雏形，不过它们的差别也是很大的。像源于欧洲的漫画，其前身可追溯到中世纪，那时的漫画基本是叙事式的风俗画，描绘的主题多为当时的宗教和时事，手法多采用木刻，由于受到材料限制，无法表现太多细节，因而画风倾向于粗犷、简洁，作者几乎都是匿名，而作品也大多损毁散佚了。随着石印技术开始为大众服务及新闻报纸的出现，使得漫画作为交流媒介的一部分而广泛传播成为可能。到18世纪上半叶，英国出现了近代杰出的画家威廉·贺加斯，他的代表作《打瞌睡的教友》、《时髦婚姻》、《性格与漫画》等，标志着近代西洋漫画的形成。

而日本的漫画又是另一番景象。早在八百年前的藤原时代，日本漫画的始祖乌羽僧，用中国笔法来描绘现实生活，他的作品颇具滑稽趣味，这应是较为接近现在的漫画概念的了，但当时还没有“漫画”这个名称，直到距今三百年的德川时代，八大漫画家之一的葛饰北斋将自己的画集命名为“北斋漫画”，自此始产生“漫画”这一汉字名称。因而“漫画”二字虽形为汉字，却并非原产于中国的。

传统漫画的幽默特质是它倍受欢迎的重要原因之一。国外的漫画形式多样，有评论政治时事的，有颇具故事情节的，有专为女孩儿“打造”的充满梦幻与浪漫的漫画，也有适合成年人的冒险、侦探和动作性的漫画，种类很是繁多。随着连环漫画的出现发展，漫画的主题也由客观地记叙现实（受写实主义传统和纪实美学的影响）转而趋向着重探求人们内在的精神世界（在19世纪末20世纪初形成的弗洛伊德的学说发现了潜意识和内心现实，这为20世纪艺术发展开辟了一个广阔的领域——内心）。连环漫画的形式已经初具动漫的意味了，像埃尔热于1926年创作的连环漫画集《冒失鬼巡逻队长托托

尔》(即《丁丁历险记》),就可以说是颇有些动漫的感觉了。

与国外的漫画相比较,国内的漫画就显得形式较为单一,这也是有其深刻的历史原因的。

国内传入漫画是于清朝末年,在引入欧洲的石版印刷技术发展起报纸之后,受到西方报刊漫画的影响,产生了紧密配合时事的政治讽刺画。由于清末至解放战争期间,国内都处于动荡、战乱之中,漫画几乎是作为与时局密切联系的最具讽刺力量和战斗性的政治工具,与日益脱离群众的传统绘画相比更受到广大民众的欢迎、喜爱。可以说,从辛亥革命到“五四运动”,中国的漫画基本上是“反帝讽刺画”,直到1924年由郑振铎题为“漫画”的丰子恺的抒情式画作的出现和1926年以《子恺漫画》为名的丰子恺的画风行于各种报刊上,“漫画”这一称法始于中国叫开了。由于漫画在国内产生发展的特殊的历史背景,加上在漫画理论研究方面的先驱者鲁迅先生曾提出漫画应当“针砭社会痼疾”的要求,而中国漫画界的老前辈丰子恺先生认为的漫画“简笔”而“注重意义”的性质,这些都多少对国人认识漫画产生了影响,形成了漫画即“针砭时弊的简笔寓意画”的固有观念,当然这可以算作漫画的一个狭义的概念,而实际上就广义的漫画来讲,它的范畴是极广的。

如同绘画分为油画、国画、版画等等门类一样,漫画也是有着多种形式的,比如就画面格式看,有独幅画、四幅或六幅一联的、连环漫画等等;从内容上看,又有政论式的、抒情诗式的、具有小说情节的之分等等。广义的漫画,其界限是颇为模糊的,丰子恺先生曾指出漫画是“介于文学与绘画之间的一种艺术”,这就把漫画的外延扩展到连插图、狭义的动画和连环画等似乎都能囊



上图:摘自美国漫画周刊
《The Spirit》, 1946,
图/文: Will Eisner



上图：选自《Superman》的内页，DC Comics, 1941，图：Joe Shuster/Wayne Boring，剧本：Jerry Siegel

下图：选自《Action Comics》中的一格，DC Comics, 1962，图：Curt Swan

括其中了。但不管是何种形式的漫画，只要是以某一固定的视角、平面地叙述和构图，都会令观者像在剧场里观看戏剧演员演出一样，无论怎样看，都是基本保持在一个视平面上。而动漫则不同，它的突破之处在于，动漫家使用各种影视镜头语言来组织画面，这令观者能像观赏电影一样更身临其境地进入情节。从某个角度可以说，动漫和电影、动画一样，都是处理时间的艺术，它通过将一个个动作、场景连接起来，以此构成整个动漫故事的叙事逻辑，观者在阅读的时间流程中去接受、积累信息并将之组合起来形成了故事。而非常明显的是动漫在叙事过程中完全借用了电影的各种镜头语言，如景别的变化、视角的变化、各种镜头的剪接等等。由此，编者以为动漫的出现完全是受到了电影艺术发展的影响与启发。

说到电影，它的历史也并不长。19世纪末，源于法国的电影起初还只是“戏剧”的“纪录片”——囿于摄影棚中，以基本固定的摄影机位拍摄。一战后，在以尼采、弗洛伊德等人的学说为代表的西方现代主义思潮的影响下，欧洲电影出现了“先锋派”电影运动，导演们强调影片的纯视觉性，打破了戏剧时空的束缚，使电影第一次获得了时空的自由，出现了以爱森斯坦、普多夫金为代表的苏联“蒙太奇学派”，这时各种镜头特技和剪辑技法也日趋成熟。这无疑成为动漫技法的依据与源头，为其产生作了铺垫。

提到动漫的开山鼻祖，很多人首先想到的是日本的手塚治虫。二战后，手塚的《铁臂阿童木》（《鉄腕アトム》，1951）确实开了日本动漫艺术的先河，在其后，这种新的形式迅速风靡整个日本，掀起了一股漫画热。但实际上，早在十年之前即20世纪40年代，美国的超级

英雄主义漫画的名篇《超人》(Superman), 1938年就发表在杂志《动作漫画》(《Action Comics》)上了, 那时的《超人》已是很有镜头感的了, 编者愚见以为这应算是最早的动漫作品。

不管动漫源于哪里, 现今的日本、美国、法国可谓世界三大漫画强国了, 尤其是日本, 其国民上至苍苍白发的老人下至几岁的孩子, 都不乏漫画(几乎就是指动漫)的读者群。而目前就国内来说, 动漫的观众还只局限在青少年, 新涌现的动漫家也多是年轻人。人们仍习惯性地认为动漫是“小孩子的玩意儿”。自然事实并非如此, 动漫作为一种艺术形式, 一种表现手段, 在表现内容上可以说是无所不包。由于传统漫画的要义在于“言简意赅”的“简”字之上, 因而其作品大都短小精悍, 即使结集成册的, 也是一个个小故事、小片断连缀而成, 鲜少有长篇累牍的漫画, 而动漫则不同, 其精神全在一“动”字上(不管是出自“动画漫画”的“动”, 还是指“动态”的“动”), 它都是凭借着影视镜头语言使画面在观者连续起来看时, 能产生“动起来”的视觉效果, 这种参差错落、具有灵活性的不断变换景别的画面结构, 有利于对情节复杂、人物众多和篇幅长的故事进行描述, 因而动漫的文体更像是小说, 而漫画则像是政论、散文或小品。不过, 现在也有动漫家将动漫语言与传统漫画的简短相结合的, 像法国动漫家莱隆(Lelong)创作的《CARMEN CRU》, 我们既可以把它看作是动漫式的漫画, 也可看作是具有漫画风格的动漫作品。

谈了这么久的“动漫”, 可还不知这个名称是出自谁手呢, 不过它很有可能是从日语的“コミック & アニメ”而来, 这个片假名也是来自英语“comic & anime (viz. animation)”的外来语, 其中含有漫画和动画两层



上图: 选自《Superman》, DC Comics, 1936, 图: John Byrne

下图: 来自《Superman》的封面, DC Comics, 1996, 图: Kiron Dwyer 与 Denis Rodier



上图：《Superman》最早的一个版本，由美国 National Periodicals 出版发行，1939，图：Joe Shuster

下图：摘自《Captain Marvel》，Fawcett，1951，图／文：CC Beck

意思，“comic”除了指称漫画书或连环漫画杂志，它包含的漫画的范畴也很广。不管动漫这个名称出自何处，以之概括使用电影镜头语言绘制的漫画应是颇为传神的了。

总之，就广义的漫画概念来说，动漫虽“出于斯”，却与电影艺术似乎倒更为贴近，而动漫作为一种艺术形式，正在或已经成为了这个“影像时代”的生力军。

第二节 动漫家的工作

动漫家不同于其他画家，我们不只需要进行绘画创作，还有很多别的甚至与单纯绘画并不相干的工作。因为动漫的制作实在是个很具综合性的工作，它和动画的前期工作颇为近似。比如，都需要有剧本、脚本、分镜头台本、美术设计等等。当然，由于动画的工作更为繁杂，因而一般说来，是需要很多人共同合作才能完成的，这样一来，仍然是每个人各司其职。可是动漫则不同，虽然它相应简化了动画中后期制作中的如原画合层、剪辑、音乐、动效、混录等工作，但是很多动漫作品几乎都是由动漫家独立制作完成的，因而我们需要做的也就涉及到不少旁的门类。下面我们来看看作为一个动漫家究竟都要做什么工作呢？

1. 动漫家应具备的素质

动漫家真可以说是一个全能手了，作为一个独立的动漫家，是需要身兼数职的。

首先，我们有可能要做一个编剧，虽然在日本已经出现先由出版社的编辑进行选题，然后再让动漫家画图稿的出版流程，但这是以出版社的编辑为主导进行的作品构思和前期创作，如果你想以自己为主导进行构思和