

21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材

动漫概论

+ DongMan GaiLun

○ 冯越峰 主编
○ 李琳琳 崔强 副主编

AniMa tion

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

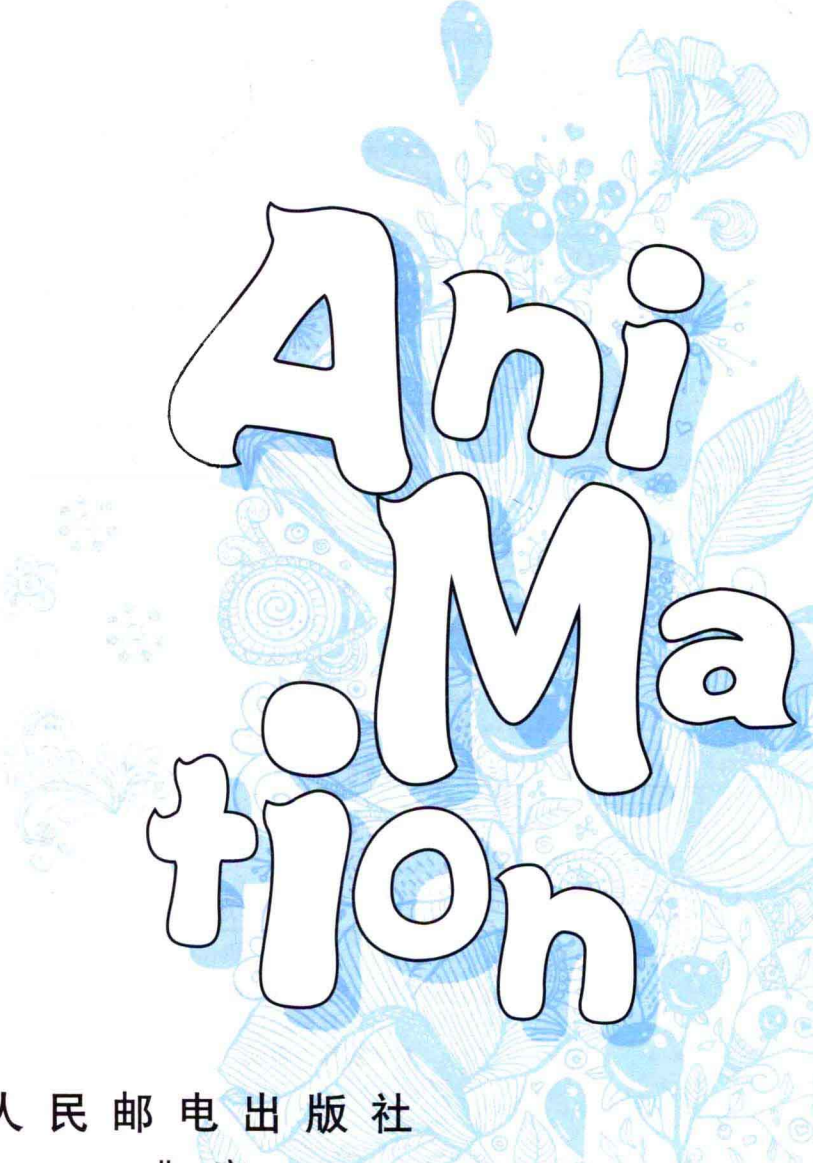
21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材

动漫概论

+ DongMan GaiLun

○ 冯越峰 主编

○ 李琳琳 崔强 副主编



Ani Ma tion

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

动漫概论 / 冯越峰主编. — 北京: 人民邮电出版社, 2013.6
21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材
ISBN 978-7-115-29064-9

I. ①动… II. ①冯… III. ①动画—绘画技法—高等职业教育—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第058597号

内 容 提 要

本书分为7个部分,包括什么是漫画、世界漫画、美国动画、日韩动画、中国动画与世界其他地区动画等内容,最后一部分为动漫产业的营销策略。

本书体系较为科学和完整,并结合高职高专动画专业的实际,力图体现出动画专业基础课程的理论魅力和指导价值,为后续专业课的学习打下坚实基础。

本书是一本指导初学者进入动漫领域的实用指南,也是动漫专业的基础读物,可作为高职高专动画专业的教材,也可以供动画培训班的学员和动画爱好者学习的参考。

21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材

动漫概论

-
- ◆ 主 编 冯越峰
副 主 编 李琳琳 崔 强
责任编辑 桑 珊
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13.75 2013年6月第1版
字数: 366千字 2013年6月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-29064-9

定价: 49.80元

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

前言

动漫产业兼具当今知识经济的特征，涉及文化、艺术、科技、传媒、出版、商业等多种行业。动漫产业在我国的起步相对来讲较晚，市场资源开始逐步丰富起来，具有很大的发展潜力。而伴随着产业的进一步发展，市场的进一步成熟，对各种专业人才的需求必将更为广泛，对人才素质的要求也将越来越高。既精通职业技能，又具有创意、策划能力，同时具备良好的人文素质的实用型、复合型人才将会大受欢迎。

动漫是个新词，是个十几年前刚刚产生的概念，它蕴含着中国传统的元素，也记忆了外来异族文化冲击的烙印。“动漫概论”作为动漫专业的基础理论课程，是学生接触的第一门与专业相关的课程。淄博职院开办动漫专业多年，并建设了以国家级精品课为核心的完整的课程体系。现根据专业需要，组织有经验的一线教师与行业专家编写《动漫概论》教材。本书的主要目的就是向广大读者梳理一下动漫的发展状况、风格特点和运营策略。帮助新进入专业或行业的读者对专业 and 行业有一个初步的整体认识。

本书体系较为科学和完整，并结合高职高专动画专业的实际，力图体现出动画专业基础课程的理论魅力和指导价值，为后续专业课的学习打下坚实基础。本教材的参考学时为32学时，其中实践环节10~12学时，各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章节	课程和内容	学时分配	
		讲授	实训
第1章	什么是动漫	2	
第2章	世界漫画	4	1
第3章	美国动画	4	2
第4章	日韩动画	4	2
第5章	中国动画	4	2
第6章	世界其他地区动画	2	1
第7章	动漫产业营销策略	2	2
课时总计		22	10

冯越峰

二零一三年三月

目 录



第1章 什么是动漫..... 1

1.1 动漫的含义	1
一、动画与动漫	1
二、“动漫”一词的渊源	4
三、动漫的现代含义	4
【思考与练习】	4

1.2 动漫艺术的特性	5
一、技术特性	5
二、工艺特性	5
三、审美特性	5
四、功能特性	5
五、多元性	5
六、时尚性	5
七、假定性	6
【思考与练习】	6

1.3 动漫艺术的类型	7
一、漫画	7
二、动画	9
三、游戏	11
四、其他动漫形式	12

【思考与练习】	13
1.4 动漫流行词汇	14
【思考与练习】	14
1.5 动漫产业的发展状况	15
【思考与练习】	15



第2章 世界漫画.....16

2.1 欧美漫画发展历程	16
一、漫画起源	16
二、欧美漫画的发展	17

【思考与练习】	26
---------------	----

2.2 日本漫画发展历程	27
【思考与练习】	34

2.3 中国漫画发展历程	35
【思考与练习】	41

2.4 国外经典漫画赏析	42
--------------------	----

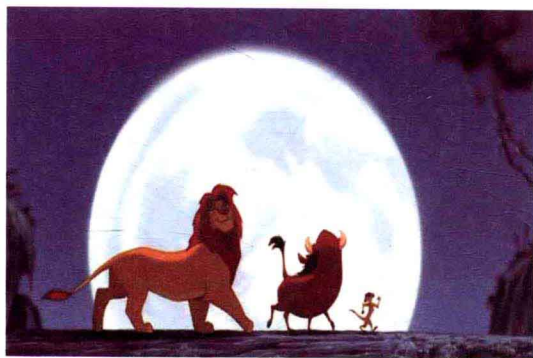
- 一、欧美及其他国家漫画赏析 42
- 二、日本漫画赏析 51
- 三、国外当代优秀动漫作品赏析 ... 52

【思考与练习】 55

2.5 中国经典漫画赏析 56

- 一、内地漫画欣赏 57
- 二、香港漫画欣赏 61
- 三、台湾漫画欣赏 65

【思考与练习】 67



第3章

美国动画 68

3.1 美国动画概述 68

- 一、美国动画发展历史 68
- 二、美国主要动画公司概况 72
- 三、美国动画片的特点 79

【思考与练习】 80

3.2 迪士尼时代动画 81

动画片《狮子王》赏析 81

【思考与练习】 88

3.3 电视动画 89

《猫和老鼠》赏析 89

【思考与练习】 95

3.4 美国影院动画 96

一、黏土动画《小鸡快跑》赏析 ... 96

二、《功夫熊猫》赏析 102

【思考与练习】 109



第4章

日韩动画 110

4.1 日韩动画发展历程 110

- 一、日本动画发展历程 110
- 二、韩国动画发展历程 116
- 三、21世纪的日韩动画发展概述 117

【思考与练习】 121

4.2 日韩动画艺术特征 122

- 一、造型特征与动作特征 122
- 二、题材的多样化 122
- 三、写实化与电影化 123
- 四、精美的画面与唯美的
绘画风格 123
- 五、漫画电视化与动画制作中的
特色 123

【思考与练习】 124

4.3 日本优秀动画影片赏析 125

- 一、动画片《天空之城》赏析 125
- 二、动画片《千年女优》赏析 129

三、动画片《千与千寻》赏析	132
【思考与练习】	136
4.4 韩国动画片《五岁庵》赏析	137
【思考与练习】	138



第6章 世界其他地区动画..... 184

6.1 欧洲动画概述	184
一、欧洲动画发展状况概述	184
二、法国动画概述	185
三、英国动画概述	186
四、德国动画概述	188
五、前南斯拉夫动画概述	189
六、捷克动画概述	189
七、其他国家动画概述	190

【思考与练习】..... 191

6.2 苏联、俄罗斯动画	192
一、苏联、俄罗斯动画概况	192
二、苏联、俄罗斯动画萌芽阶段	193
三、苏联、俄罗斯动画黑白阶段	193
四、苏联、俄罗斯动画黄金阶段	194
五、苏联、俄罗斯动画转变阶段	194

【思考与练习】..... 195

6.3 世界其他地区动画赏析	196
一、《超级无敌掌门狗： 人兔的诅咒》动画赏析	196
二、《战鸽快飞》动画赏析	197
三、《国王与小鸟》动画赏析	198

【思考与练习】..... 199



第5章 中国动画..... 139

5.1 中国动画发展历程	139
一、中国动画的艺术特征	139
二、中国动画的发展历程	143
三、“中国学派”动画	157

【思考与练习】..... 159

5.2 独树一帜的中国水墨动画	160
一、中国水墨动画介绍	160
二、动画片《小蝌蚪找妈妈》赏析	160
三、动画片《牧笛》赏析	168

【思考与练习】..... 172

5.3 中国动画史上不朽的丰碑	173
-----------------------	-----

【思考与练习】..... 178

5.4 多元和谐的中国风	179
--------------------	-----

【思考与练习】..... 183



第7章

动漫产业营销策略..... 200

7.1 动漫产业概况200

【思考与练习】201

7.2 日本动漫产业的国际化202

一、日本动漫国际化成功案例202

二、日本动漫国际化现状203

三、日本动漫产业国际化策略分析...204

【思考与练习】207

7.3 美国动漫产业运作模式208

一、美国动画片产业化运作状况208

二、美国动漫产业的运营模式

分析209

【思考与练习】210

7.4 中国动漫产业营销策略211

【思考与练习】211

第1章

什么是动漫



【教学目标】

能够对动漫一词有整体印象，阐述其确切的含义，熟悉动漫的艺术特性和种类。



【教学重点】

动漫的含义、特性、种类。



【情境引入】

动漫就是动画吗？动漫与漫画有什么联系？

动漫已经是新时代的流行语，成为青少年喜闻乐见的一种文化传播形式，但是什么是动漫，即动漫的真实含义，以及动漫的特性、类型、产业背景等问题却很少有人能够阐述得清楚。本章就针对以上几点展开学习和研究。

1.1

动漫 的含义

“动漫”一词涵盖的语义非常宽泛，不同时期人们对动漫的理解是不同的。在20世纪日韩动漫、动画作品弥漫中国文化市场的时代，“动漫”给人们的印象是可爱的动画造型。而在多元化的今天，漫画、动画、游戏角色、儿童简笔画等都被人理解为动漫的范畴。动漫的含义得到广泛的延伸。

一、动画与动漫

人们往往简单地把动漫当做动画，这种理解是片面的。事实上，动漫的主体是动画和漫画，由于网络、电视等新传播媒介的迅猛发展，动画逐渐在动漫产业中成为主角，而漫画作为一种传统的艺术形式仍在一定领域进行传播和发展。值得强调的是，动漫不仅仅是动画或漫画，在新的时期，动漫被赋予新的内涵，它融杂了更多新的元素。但是我们对动漫的研究应该从动画开始，要真正地了解动漫，首先要对动画有一个全面的认识。

动画的英文有：animation、cartoon、animated cartoon、cameracature。其中，比较正式的“animation”一词源自拉丁文字根的anima，其意思为灵魂；动词animate是赋予生命，引申为使某物活起来的意思。所以，animation可以解释为经由创作者的安排，使原本不具生命的东西像获得生命一般地活动。

动画是一门幻想艺术,更容易直观地表现和抒发人们的感情,可以把现实不可能看到的呈现在观众面前,扩展了人类的想象力和创造力。广义而言,把一些原先不活动的东西,经过影片的制作与放映,变成会活动的影像,即为动画。“动画”的中文叫法应该说是源自日本。第二次世界大战前后,日本称以线条描绘的漫画作品为“动画”。动画是通过把人、物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅,再用摄影机连续拍摄成一系列画面,给视觉造成连续变化的图画。它的基本原理与电影、电视一样,都是视觉原理。医学已证明,人类具有“视觉暂留”的特性,就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后,在1/24秒内不会消失。利用这一原理,在一幅画还没有消失前播放出下一幅画,就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。因此,电影采用了每秒24幅画面的速度拍摄播放,电视采用了每秒25幅(PAL制,中国电视就用此制式)或30幅(NTSC制)画面的速度拍摄播放。如果以每秒低于24幅画面的速度拍摄播放,就会出现停顿现象。

动画的应用范围广泛,除了作为电影的一种类型之外,还有用电影特技制作的动画、科学教育动画、介绍产品形象的广告动画、电子游戏动画、远程教育动画、网页动画等。

动画片作为一种叙事艺术形态而成为电影的一种类型,可以说是动画的一种特殊形式,动画片与常规电影的不同点是:拍摄对象本身不是生命体,而是用造型艺术手段制作的假定性形象,即美术范畴的形象,萨杜尔对动画片的解释是“以平面上的图画或者立体的对象作为拍摄对象的电影”。作为一种文化传播方式,它有叙事、审美双重功能。动画片作为描述事件的手段和方法,是建立在强大的综合艺术基础上的技能。

动画是艺术同时也是技术,它是一种方法,其中包含了漫画家、插图画家、画家、剧作家、音乐家、摄影师、电影导演等艺术家的综合技能,这种综合技能构成一种新型的艺术家——动画家。要成为一名动画艺术家,首先要成为一位优秀的画家,同时要具备丰富的文化艺术知识,并且懂得剧作结构和视听语言元素。

动画发展到现在,划分为二维动画和三维动画两种。传统手绘动画以及用Flash等软件制作成的就是二维动画,而三维动画则主要是用Maya或3ds Max软件制作而成的。尤其是Maya这个三维动画制作软件近年来在国内外掀起三维动画、电影的制作狂潮,涌现出了一大批优秀的、震撼的三维动画电影,如《海底总动员》(图1-1)、《玩具总动员》(图1-2)、《功夫熊猫》(图1-3)、《怪物史莱克》(图1-4)、《超人总动员》、《变形金刚》等。

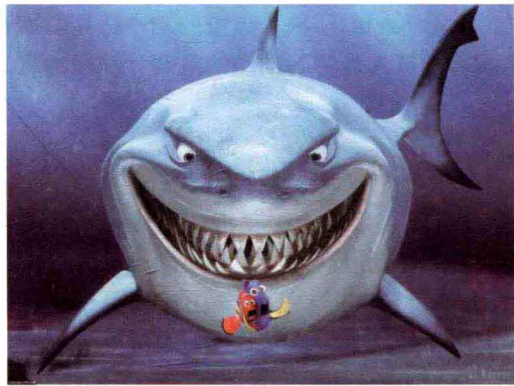


图1-1 动画《海底总动员》



图1-2 动画《玩具总动员》

日本的动画对中国动漫界的冲击较大,日本可爱的动画造型成为其动漫的典型特征。近年来,动画往往被称作动漫,这与受日本的动画影响有很大的关系,因为日本的动画确实有深厚的漫画底蕴,其动画与漫画一脉相承,特色明显、风格统一、相互依托,成为一体。



图1-3 动画《功夫熊猫》



图1-4 动画《怪物史莱克》

日本知名动画师、漫画家宫崎骏在全球动画界具有无可替代的地位，迪士尼称其为“动画界的黑泽明”。图1-5展示了宫崎骏的一组动画剧照，供大家欣赏。

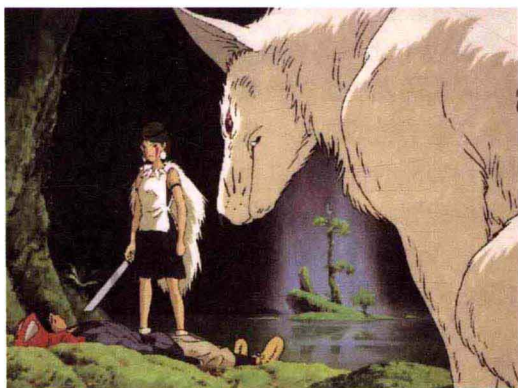


图1-5 漫画家宫崎骏的一组动画剧照

在平面媒体上，漫画艺术与民族文化联系较强，产生时间很久远，风格多样，艺术效果明显，具有引人开怀、发人深思、启人心智的基本特征，是绘画种类之一，又称讽刺画。

讽刺画一词来源于意大利文caricare，义为夸张，后来演变为专指具有讽刺和滑稽意味的



图画，即caricature一词，通过夸张、变形、假定、比喻、象征等手法，以幽默、风趣、诙谐的艺术效果，讽刺、批评（或歌颂）现实生活中的人和事。

漫画与国画、油画、版画、水彩画等绘画形式同属于绘画艺术。漫画是视觉艺术，与其他绘画有着同样的共性，但是与其他绘画艺术形式比较，又形式鲜明，风格迥异。它与其他绘画的根本区别在于对事物提出看法并加以评论，同时还具有幽默的特性。所以讽刺和幽默构成了漫画最基本的属性，漫画艺术就是讽刺和幽默的艺术，也是逆向思维艺术。

漫画的发展需求决定了动画与漫画两者最终走向融合。漫画本身的发展形成了现代故事漫画的表现形式，将影视艺术融入漫画之中，从而使得漫画与动画更容易结合。影视艺术独特的地方在于它能够通过镜头的推拉摇移和片段剪辑的蒙太奇技巧来表达想法和感受，漫画正是吸收了影视艺术的这两个特点。当要讲述的故事越发复杂、人物越发丰富的时候，用传统单线式叙事的方法就越行不通，蒙太奇的介入就成为一种需要了；当漫画家在传统表现手段中无法找到更合适的抒发感情的方法时，当读者需要作品有更强的冲击力和表现力时，各种镜头的灵活运用就成为一必需了。一部现代故事漫画往往集远、中、近、特4种镜头于一身，漫画家往往能熟练地运用镜头的移动和各种蒙太奇剪接，对故事特定部分的情绪和氛围进行渲染。这就是现代故事漫画容易和动画结合的一个原因，因为它天生就像动画的分镜头剧本，读者在看漫画时仿佛就是在看一部电影。正是有着这样的相似性所以如今将动画和漫画合称为“动漫”。

二、“动漫”一词的渊源

顾名思义，“动漫”是动画（animation或anime）和漫画（comics或manga）的合称与缩写。动画与漫画本来是两种艺术形式，动画是动态连续的画面，往往配以声音，漫画是静态的单幅或多幅画面。从产业背景进行分析，动画和漫画是一脉相承的。虽然表现形式和叙事方式大相径庭，两者的受众有很大的区别，但是两种艺术形式如同书法和绘画一样，同本同源，无法割舍。

1996年以前在中国并没有出现“动漫”这个统一的概念。将动画与漫画合二为一，形成一个新的词汇，表达一个新的概念，并在文化界大为推广，这应归功于1997年创刊的《漫友》杂志，它首创了“动漫”一词，而1998年中国第一家动漫资讯杂志《动漫时代（ANIME COMIC TIME）》的出现，让“动漫”一词深入人心，成为中国动漫迷常用的词汇。

三、动漫的现代含义

经过十几年的发展演变，“动漫”不应该是动画与漫画的简称，也不仅仅指代动画和漫画，时代的发展给动漫赋予了新的内涵，各种现代元素对动漫不断进行冲击，使其在内容和形式上产生了质的变化。从动漫产业的发展进行分析，可以给动漫勾勒出一个新的框架。在新的时期，动漫的含义是进行这样的定位的——动漫是在平面及数字媒体上传播的经过艺术化处理的虚拟造型，一般是夸张、变形和抽象处理的形象，具有一定的童趣效果，被广泛应用到图书出版、文化宣传、动画片、游戏等诸多领域，往往能够达到切中时弊、拉近观众、活跃气氛、放松心态的效果，是一种较适合青少年受众群体的文化传播形式。



【思考与练习】

1. 动漫就是动画和漫画，你赞同这种说法吗？
2. 用自己的话说说什么是动漫。

1.2

动漫艺术 的特性

动漫艺术的研究对象主要是动画，以下以动画为例分析动漫艺术的特点。

一、技术特性

动画的技术特性指的是用逐个制作工艺和逐个拍摄技术创造性地还原自然形态的技术手段，具体方法是通过对事物的运动过程和形态的分解，画出一系列运动过程的不同瞬间动作，然后进行逐张描绘、顺序编码、计算时间以及逐个拍摄等工艺技术处理过程。

二、工艺特性

动画具有严格的操作方法和技术分工不像其他艺术技巧，动画的综合工艺特性使得每一个工作环节不能产生完整的作品，只有把所有人的成绩合起来才能形成一个完整的作品，所以说动画具有工艺的性质，是一种制作方法和加工程序。

三、审美特性

动画的形态可以说是一切造型艺术的运动形态，从早期的天真动画、活动漫画故事，到后来的追求三维立体空间的长篇剧情动画，以及作为艺术探索的短片，无论是商业动画还是作为功用目的性的科教动画、广告动画、网页动画、电影特技动画以及节目包装动画等，都不能忽视作为造型艺术形象的动态审美共性。

四、功能特性

早期动画作为技术手段使得简单的线条和图形能够在银幕上活动而娱乐观众，后来这种方法被做成广告用来推销产品，成制作科学教育片以及农业技术推广片。到了20世纪40年代，动画作为创作长篇剧情电影的手段而独树一帜，成为电影的一种新型样式越来越受到重视，随着新科学技术的发展，动画的功能得到广泛的开发，游戏动画、电视动画、网页动画、远程教育动画、电影特技动画等，显示了动画工艺技术在意识形态领域和文化教育领域发挥着越来越重要的作用。

五、多元性

动画得多元性呈现在题材、风格、表现形式、艺术特色等方面的广泛吸收和兼容并举。不同风格的动画作品集中地体现了不同民族、不同习俗、不同文化的差异性，而这种差异更加强了动画片的趣味性和可读性。在不同时期，动画制作技术也不断的改进和提高，不同年达的动画作品的技术和表现形式是具有明显差异的，这种差异丰富了动画的视觉传达形式。艺术特色是动画片的灵魂所在，它包括角色造型的艺术化处理、场景及道具的艺术化设计、剧情的艺术化设计、镜头的巧妙运用等，能否对受众造成强烈的视觉冲击，动画片的艺术特色起到了关键的作用。这种特色绝对不是单一的，而是变化无穷的。

六、时尚性

了解动画的历史就会发现动画和不同时代的流行文化以及科学技术之间有着密切的关系。电影史上活动摄影机和同步放映机的发明和完善一直和动画联系在一起。电影技术的成熟



又带来了影院剧情动画的繁荣，电视的出现给了动画一个新的舞台，繁衍出各种各样的电视动画系列节目，信息工程的发展使得动画成为各种文化交流的有效手段。动画似乎成为了现代人建立精神联系的一种语言方式。

七、假定性

动画影像是艺术家创造出来的视觉形象，在面对观众之前完全是动画艺术家的假设，即创作过程是假定性设想，包括形象假设、动作假设、表情假设、环境假设、声音假设等；想象构成是假定性的，如演员是创造的形象，环境道具是制作的模型和绘画；欣赏与读解是假定性的，观众被动画似乎逼真的视觉和听觉所感染而产生认同感，明知其不是真的生命却信以为真地被感动、被说服。



【思考与练习】

动漫有哪些特性？

1.3

动漫艺术
的类型

动漫艺术根据其传播载体不同,可分为漫画、动画、游戏、卡通形象、吉祥物等。

一、漫画

在国内,漫画种类划分十分细致,例如,感想式漫画、抒情性漫画、哲理性漫画、水墨漫画等,漫画种类繁多,且分类界限模糊,以至人们无法辨别。然而,当对这些漫画种类进行认真细致的分析后,不难发现这些种类繁复的漫画除了名称和形式上略有区别外,创作规律和精神内核基本上是一致的,所以这种划分是不科学的。

其实漫画艺术在继承讽刺画和幽默画传统的同时,又衍生出了冷幽默漫画和实用漫画。冷幽默漫画中包括黑色幽默、荒诞幽默及前卫漫画;实用漫画中包括插图漫画、广告漫画及趋利漫画等。图6-1是根据风格的不同,对漫画的分类图解。

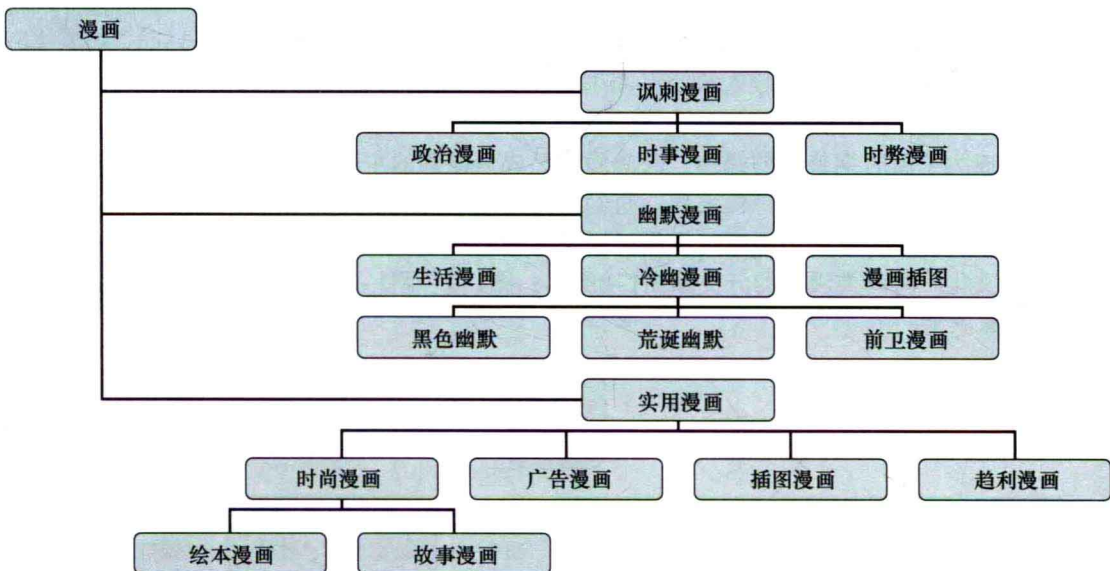


图1-6 漫画的分类

从图中不难发现,漫画在现阶段的生存状态,是讽刺漫画、幽默漫画及实用漫画三大类型漫画并存。但是,由于文化工业在商业利润法则的驱动和控制下,讽刺漫画和幽默漫画这些主流漫画遭受经济利益大潮的冲击,有所退却和萎缩,而实用漫画却得到了迅速的发展。这种不对称的发展不能完全归罪于趋利市场,主流漫画的低俗化是问题的根本所在,讽刺漫画的说教性已失去昔日的战斗性;幽默漫画的表现手法几十年不变,造成了人们在欣赏主流漫画时产生审美疲劳,于是主流漫画艺术出现真空状态,无形中为实用漫画提供了一个巨大的市场。而实用漫画恰恰迎合大众消费与叛逆心理,以感官刺激和商业气息,消解了漫画艺术的深度意义和艺术灵韵,使漫画成为了大众消费文化的附属品。

漫画根据其功能的不同,可以更简单地归类。分为图1-7所示的批评漫画、故事漫画、图解漫画和时尚漫画四类。

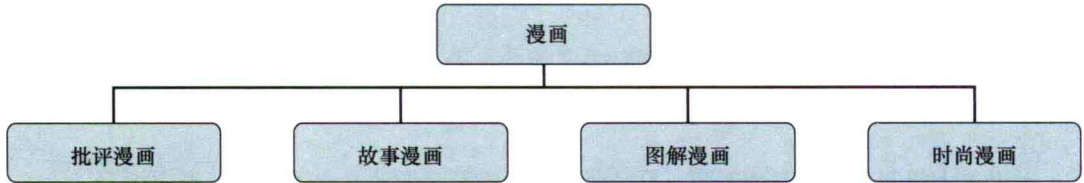


图1-7 漫画的简单分类

批评漫画就是传统的漫画形式，它以讽刺和幽默为主要表现形式。在以平面媒体为主的年代，这种漫画形式曾大行其道。它充分发挥漫画夸张性、趣味性的特点，巧妙而生动地阐释各种观点，以达到良好的传播效果。这种批评漫画常在报刊杂志上以单幅或者四格漫画形式出现。

故事漫画与动画结合非常紧密，一般在专业的漫画杂志上连载或者集结成册出版。故事漫画中有一种是今天已经比较少见，但在19世纪乃至20世纪兴盛一时的连环画。现代故事漫画是如今最常见的漫画形式，其中尤以日本漫画最为突出，它集娱乐性、艺术性、商业性于一身，由漫画衍生而出的产品利润也很丰厚。

图解漫画是利用漫画简洁有趣的特点对一些生活常识、规章制度、法律常识、案件现场等进行图解说明，以利于观众接受。

时尚漫画已成为当年轻年人最为喜闻乐见的漫画形式。因为任何一种艺术形式都脱离不开它的生存环境，在和平富裕的时代，作为漫画最大受众群体的青少年对经济并不十分关心，加之网络成为了新时期最大的媒体，时尚漫画已成为漫画的主流。时尚漫画可以分为竞技体育、少女恋爱、娱乐搞笑、惊悚灵异、魔幻科幻、战争打斗、历史架空、耽美百合、后宫养成、神奇生物等类型。时尚漫画的发展使漫画这种艺术形式成功地实现转型，成为一种更有生命力的文化。时尚类漫画的分类如图1-8所示；图1-9、图1-10遴选了部分时尚漫画典型作品，供大家欣赏。

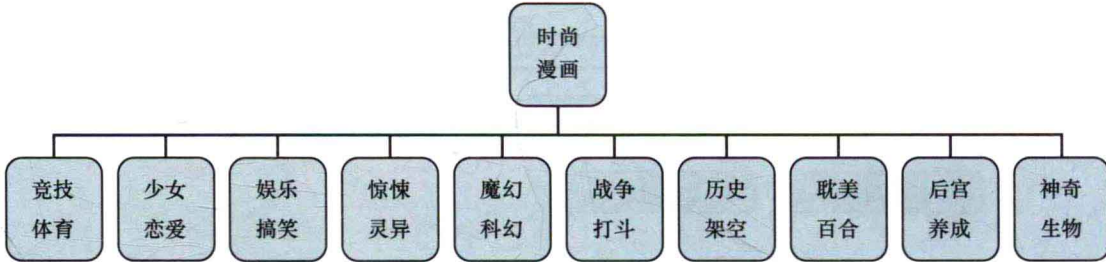


图1-8 时尚漫画分类图解



图1-9 二维时尚漫画

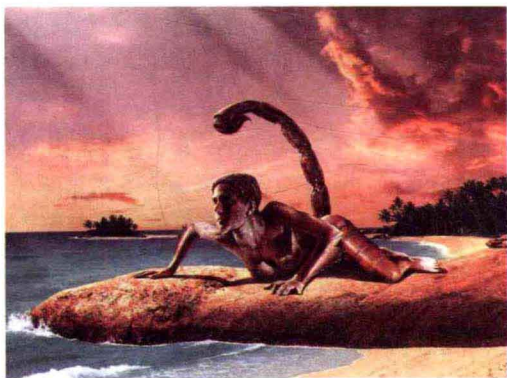


图1-10 三维时尚漫画

二、动画

研究动画的创作规律必须了解动画的不同类型，不同类型的动画拥有自己的形式规范、叙事方式以及传播途径。不可能用同一视觉形式表现所有内容，也不可能用相同的叙事方式讲述不同性质的故事。不同的传播途径对于动画的形式和内容有不同的要求。所以，了解动画的分类方式对于动画艺术创作和研究都具有重要的意义。下面从影像构成形式、叙事方式以及传播途径，论述不同类型动画的艺术特点。

（一）按影像构成形式划分

按影像构成形式，可以将动画划分为传统动画和现代动画。

1. 传统动画

传统动画又分为平面动画、立体动画两种形式。

（1）平面动画

- 卡通动画，如《宝莲灯》、《狮子王》。
- 剪纸动画，如《渔童》。
- 水墨动画，如《牧笛》、《小蝌蚪找妈妈》。
- 素描动画，如《种树的人》。
- 油画动画，如《小牛》。
- 沙动画，如《天鹅》。
- 胶片动画，如《节奏》。
- 线动画，如《两个流浪汉》（具有艺术震撼力）。

（2）立体动画

- 木偶动画，如《神笔马良》、《阿凡提》、《圣诞夜惊魂》。
- 黏土偶动画，如《小鸡快跑》。
- 材料偶动画，如《游移的光》、《钢丝的恶作剧》。
- 纸偶动画，如《小鸭呷呷》。

立体动画形体夸张，强调戏剧性，有较强的艺术感染力。

2. 现代动画

现代动画又分为影视动画、工程动画、游戏动画和网页动画4种形式。