

动漫艺术与思维创新

杨媛 著

动漫艺术与思维创新

杨媛 著

图书在版编目 (CIP) 数据

动漫艺术与思维创新 / 杨媛著. -- 长春 : 吉林美术出版社, 2018.6

ISBN 978-7-5575-4122-4

I. ①动… II. ①杨… III. ①动画-设计-研究
IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第154254号

动漫艺术与思维创新

Dongman Yishu Yu Siwei Chuangxin

作 者 杨 媛
责任编辑 于丽梅
装帧设计 瑞天书刊
开 本 710mm×1000mm 1/16
字 数 110千字
印 张 8.5
印 数 1—1000册
版 次 2019年1月第1版
印 次 2019年1月第1次印刷
出版发行 吉林美术出版社
地 址 长春市人民大街4646号
网 址 www.jlmspress.com
印 刷 廊坊市海涛印刷有限公司

ISBN 978-7-5575-4122-4 定价: 36.00元

前 言

近年来，为了青少年的健康成长，我国出台了一系列的产业政策，大力支持动画产业发展，制作了一批思想积极、内容健康、社会效益好的动画影视作品，使我国动漫产业呈蓬勃发展态势。市场对动漫专业设计人员与专业技术人员的需求量逐年增加，各层次院校的动漫专业，更是如雨后春笋般迅速成长。培养一批既了解动漫设计更精通制作技术的高素质从业人员，已成为社会和市场的必要任务。

我国动漫产业正处于发展中状态，大部分动画制作公司仍然以接海外动画订单为主，成为世界动漫的“加工工厂”，国内动画创新能力弱，一些的动漫产品都是模仿国外的形象和人物，这导致我国动漫产业的发展迟缓，使得做原创动画成为中国动画人的一个梦想。想要在动漫产业拥有一席之地就要创造属于自己独特的动漫艺术文化，动画思维能力的创新及提升势在必行。中华文化博大精深，可运用的动漫创意元素很多，我们不但要学会借鉴国外优秀模式，更重要的是要对传统文化进行创新应用。

动漫设计是一门集科技、艺术、技术性于一体的综合性专业。从电影到电视，从互联网到移动通讯终端，各类新的视听产品层出不穷，特别是数字多媒体技术的日新月异，给动漫带来巨大的发展机遇。电影、电视中由计算机完成的动画角色或场景，在一定范围内代替了演员的表演和虚拟现实中的造景效果，甚至很多电视广告、片头也采用了计算机技术制作的动画效果。

随着社会的发展和人们生活水平的提高，以审美为需求的消费观正在悄然兴起，动漫也以其较高的休闲娱乐功能日渐走俏。近年来，由于传播手段的增加，使得出版、影视、网络、新媒体等对动漫的参与度呈日益增强的趋势，这也让更多的人从不同角度、不同层面、不同领域了解动漫。动漫因其浅显易懂的图形文化与易于接受的情节，才能够跨国界、民族、语言的障碍，通过大众化的传播走入千家万户。

动漫产业融合现代艺术、高科技技术与多交叉学科，有非常广的就业前景和发展空间，并能带动图书出版、影视制作、新闻媒体、城市环境、企业包装等产业链。

随着数字化和知识经济化时代的到来，传统传播媒介向网络媒体新传播媒介转化。新传播媒介为新媒体与动漫的牵手创造了新的发展空间和机遇，硬件和软件技术的改进与创新，动画在表现手法上的创新是动画产业生存与发展的最为重要的因素。

随着中国动漫产业的不断发展壮大，作为动漫产业中的重要组成部分，动漫衍生品在新媒体的推动下有了新的市场契机，动漫产业的利润大多来自于衍生产品，包括图书、玩具、文具、音像制品、服装等。漫画是动漫产业链条的前端，中间是影视产品，后端就是衍生产品开发。在产品衍生开发上的创新思维也是非常重要的，如何在市场中脱颖而出，产品的设计更具备市场的需要，这些都是动画人在最初的造型设计上需要思考的问题。创新的衍生产品不仅可以为动漫企业带来丰厚利润，还可以带动就业，促进相关产业的发展。动漫公司利用衍生产品产生的利润再进行下一个动漫形象的开发，便是一个完整良性循环的产业链。动漫产业是以创意产业为核心的文化产业，被称之为朝阳产业。随着信息时代化、数字化时代的来临，新媒体普及应用与动漫相结合，新兴了新媒体动漫产业。衍生品的设计开发在动漫产业链中发挥着重要的作用，新媒体动漫衍生品设计开发是新媒体产业的重要环节，它承载着动漫生产者的审美价值和文化价值，为推动经济文化提供了更广泛的领域。

目 录

第一章 动漫概述.....	1
第一节 动漫相关概念.....	1
第二节 动漫的特征.....	6
第二章 动漫的历史.....	14
第一节 动漫起源的理论基础.....	14
第二节 现代动漫.....	21
第三节 后现代动漫.....	27
第三章 动漫技术与制作流程.....	30
第一节 动漫技术.....	30
第二节 动漫制作流程.....	33
第三节 偶类动画制作流程.....	48
第四章 动漫软件.....	52
第一节 动画前期、中期软件.....	52
第二节 后期特效合成软件.....	58
第五章 新媒体动漫.....	61
第一节 新媒体动漫的分类.....	61
第二节 我国新媒体动漫发展中存在的问题.....	65
第三节 我国新媒体动漫发展对策与措施.....	66
第六章 动漫产业.....	68
第一节 传统动漫产业.....	68
第二节 新媒体动漫产业.....	73
第七章 动漫衍生品.....	75
第一节 动漫衍生品的界定.....	75
第二节 国内外动漫衍生品市场.....	77
第三节 我国动漫衍生品存在的问题分析.....	79
第四节 我国动漫衍生品的发展对策分析.....	81
第八章 动漫衍生品的开发与创新.....	82
第一节 动漫衍生品设计存在的问题.....	82

第二节	影响动漫衍生品设计的主要因素.....	84
第三节	动漫衍生品的设计开发.....	86
第四节	流行元素符号在动漫衍生品设计中的应用.....	89
第五节	互动性在动漫衍生品设计中的应用体现.....	91
第六节	趣味性在动漫衍生品设计中的应用体现.....	92
第九章	新媒体推动下的动漫衍生品发展方向.....	94
第一节	新媒体动漫衍生品的设计.....	94
第二节	手机动漫主题设计要素.....	96
第十章	动漫专业学生创新意识培养.....	98
第一节	动漫专业学生特点.....	98
第二节	动漫专业创新意识培养的主要问题.....	100
第十一章	推进教学改革, 转变动漫“创新”人才培养思路.....	102
第一节	加强师资力量, 转变教学观念.....	102
第二节	校企合作, 培养创新型动漫人才.....	103
第三节	形成专业创意氛围, 加大创意考核比例.....	105
第四节	主题教学法的应用.....	106
第五节	知识的积累和文化的沉淀.....	109
第六节	生活的观察和专业基础的深化.....	110
第十二章	拓展教学思路, 注重对学生进行创造性思维的训练.....	111
第一节	收敛思维法的培养措施.....	111
第二节	发散思维法的培养措施.....	113
第三节	联想思维法的培训措施.....	115
第四节	逆向思维法的培训措施.....	117
第十三章	中国动漫业创新升级问题和对策.....	119
第一节	中国动漫业创新升级问题.....	119
第二节	中国动漫业创新升级的对策.....	121
第三节	中国动漫业未来发展趋势.....	123
参考文献	125

第一章 动漫概述

第一节 动漫相关概念

一、漫画

“漫画”一词，虽然很早就出现，但把它真正用在画作上的是来自于日本德川时代的画家葛饰北斋。那个时期比较流行简笔画，当时的葛饰北斋把自己的画集命名为“北斋漫画”，他是第一个把“漫画”一词用在画作上的人，“漫画”一词也由此诞生。漫画的“漫”有随意、不受约束之意。漫画是一种绘画形式，它不受任何工具、材料及技法的限制。简而言之，漫画是指通过夸张、隐寓等不同表现手法，用图画来描绘叙事的一种视觉艺术形式，可以加文字、对白等以增强观众对“面”的理解，它是一种没有声音的静态影像，但有叙事的故事情节。

常见的漫画一般有两种风格，一种是诙谐、幽默的风格，并具有一定的寓意。这种风格的漫画大多简练、短小，在形式上采用夸张、变形、影射、暗示、比喻、象征等技法，题材以肖像、娱乐、讽刺的漫画为主。画面往往蕴涵着作者的思想，能潜移默化地给人以启示和引导，属于传统漫画范畴。如丰子恺的漫画《观棋不语》（图 1-1）就带有中国传统文人画的气息。另一种是以时兴的日式漫画为代表。这种风格的漫画多采用分镜头式手法来展现一个完整的剧情，以长篇多幅漫画为主，内容宽泛，绘制手法各异。内容多为青少年喜爱的主题，如格斗、爱情、亲情、友谊、侦探、科幻等，篇幅往往很长，有时多达几部或成系列，属于现代漫画范畴。如《樱桃小丸子》

(图 1-2) 就是描写作者与家人、同学之间亲情、友情的一些生活小事，带有现代漫画怀旧的气息。

当然，我们现在所指的动漫作品，以漫画这一类别来说，还是多指现代漫画，因为分镜头的形式也是我们制作动画作品的基础。漫画以其独有的视觉刺激，迎合大众叛逆与解压的心理，以特有的方式表达人们的情绪、愿望，所以自诞生起就深受人们的喜爱，长盛不衰。



图 1-1 选自丰子恺漫画《观棋不语》



图 1-2 选自漫画《樱桃小丸子》

二、动画

国际动画组织 1980 年在南斯拉夫萨格勒布举行的会议上，对动画一词作了定义：动画艺术是指除真实动作或方法外，使用各种技术创作活动影像，亦即是以人工的方式创作动态影像。也就是说设计创作者利用技术使不具生命的东西，如获得生命一般活起来的意思。通俗地说，动画就是不活动的东西经过技术制作，放映后成活动的影像即活动的画面。目前的动画制作技术有二维和三维之分。如剪纸动画《渔童》(图 1-3)，就是通过二维剪纸技

术，创造出一个与人类世界相似的生活场景，逐帧拍摄并播放，形成动画作品。三维动画《小鼠兵兵》（图 1-4），通过电脑三维技术，制作了小鼠兵兵和其他动物角色，在风景如画的欢乐村中的生活趣事，表现了动物们的生活百态。

现代动画理论界对动画的界定是利用逐格拍摄或制作连续放映而成的影片或视觉艺术（这里特指利用摄影机、摄像机等逐帧拍摄对象），并能连续播放，供人们视觉欣赏的活动影像艺术。之所以有活动的错觉，是因为现代医学证明，人类具有“视觉暂留”的特性。人眼在观看对象时，信号传入大脑神经要经过一段短暂的时间，即使不再观察了，视觉形象也不会马上消失。同样，消失的信号传入大脑神经也要经过一段短暂的时间，人们习惯把这一现象称为“视觉暂留”。据考证，人的视觉看到一个物体后在 1/24 秒内不会消失，所以现在电影多以每秒 24 幅图像的速度放映，即每秒有 24 格胶片记录，电视采用了每秒 25 幅（PAL 制，德国、中国、荷兰、英国、泰国、意大利、印度、澳大利亚、阿根廷用此制式）或 30 幅（NTSC 制，美国、墨西哥、加拿大、日本、菲律宾用此制式）的图像速度播放。当然，如果电影以每秒低于 24 幅图像的速度放映，人的视觉就会有停顿的感觉。

目前人们对动画的理解往往进入一个误区，认为动画就是电影电视上放的动画片。其实动画片只是动画的一种，动画由网络动画、手机动画、影视动画等组成。美国动画家普雷斯顿·布莱尔则将动画诠释为：“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。”动画具有艺术性，它是集合了绘画、文学、摄影、音乐等众多艺术门类于一身的艺术表现形式。同时，制作动画所需的技术设备也说明，动画不仅具备艺术性的特点，同时还具备技术性的特点。随着科学技术的发展，动画的技术性要求越来越明显，如电影动画中的数字技术、电影特效等，都需要强大的技术和资金含量来推动，现在的电影大片花费动辄上亿，就很能说明问题。



图 1-3 选自二维动画《渔童》



图 1-4 选自三维动画《小鼠兵兵》

三、动漫

中国最早使用“动漫”一词源于1998年创刊的《动漫时代(ANIME COMIC TIME, 简称ACT)》,该杂志因市场竞争于2006年7月停刊,但它毕竟是中国公开发行人物当中第一个使用“动漫”这一词语的。随着时代的发展,动漫已成为流行词汇。动漫的形式由影视动画、漫画、连环画、网络动画、动漫贺卡、动漫广告、手机动漫等组成。现在人们只要一提起动漫,就会想起动画片、游戏,甚至动漫衍生品,如动漫图书、动漫电子玩具等,动漫可以说早已家喻户晓,深入人心。

通过对动漫的描述,我们可以这样理解:动漫是以动画和漫画为主体内容的图形、图像、声像作品以及与此相关的衍生产品的统称。无论是动漫还是动漫衍生品,都以超越现实的造型设计、炫目的动漫图像,备受青少年青睐和追捧。动漫可以说是人为创造的事物,并给人以超越现实世界的幻象空间。这就需要设计者的创意,以获得观看者视觉刺激性的体验。随着社会的发展,人们通过现代信息技术创作的动漫,已经被越来越多的人认可和接受。动漫形象的衍生品,无论从数量、还是质量上,都有了长足的发展。

四、动漫产业

动漫产业是传媒时代下的产物，具体是指以创意为核心，以动画、漫画为表现形式，也含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及动漫有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。也就是说，动漫产业是以创意为灵魂，以“图形+娱乐”为特色，以动漫形象的品牌权、版权为开发模式，涉及出版、印刷、传媒、广告、通信、音乐等行业，是当今科技性、时尚性、效应性、传播性等极强的产业。其产值巨大，前景发展广阔，有“新兴的朝阳产业”之称。



图 1-5 动漫玩具



图 1-6 动漫茶具



图 1-7 动漫家居用品



图 1-8 动漫主题公园

动漫产业一般有两种类型：一种为原创产品，即动画、漫画、网络等中的原创人物、动物、场景等；另一种为原创产品的附属品，即在原创基础上开发的玩具（图 1-5）、茶具（图 1-6）、家居用品（图 1-7）、主题公园（图 1-8）等。

第二节 动漫的特征

一、动漫的艺术特征

漫画最早是一张图或几张图的手绘集合，即可视为绘画作品。那么动画呢？著名的动画家诺曼·麦克拉伦（Norman McLaren）认为“动画不是‘会动的画’的艺术，而是‘画出来的运动’的艺术”。可见无论漫画和动画都和绘画有关。从很多著名的动漫制作名人来看，他们都接受过正规的美术教育，如：绘制《父与子》的德国人布劳恩，曾毕业于德国莱比锡绘画学院；《米老鼠与唐老鸭》的作者迪士尼 16 岁时就读于芝加哥麦金莱中学艺术函授班。这些动漫家都具备坚实的美术功底。当今的动漫无论如何发展，制作人的美术功底是必不可少的，以前的动画片也称“美术片”就是这个道理。众所周知，美术是艺术的一个种类，属于造型艺术。所以动漫理所当然具有艺术特征。

（一）审美性

动漫的审美性体现在动漫的角色创意、剧情创作、制作技术、受众情趣等一系列过程中。如深受当今少女喜欢的漫画家夏达的《游园惊梦》（图 1-9），其漫画以中国古代诗词歌赋为基础，所描绘故事中的人物服饰均体现出古代的特点，很具诗情画意的美感。它的审美特征以意境、古诗为标准，体现文学素养之美。审美性是人类一种重要的心理现象，既是动漫创作人员在题材、人物、场景及画面设计制作的审美心理，也是大众对艺术作品的视觉审美体验，通过制作者和欣赏者对美感的追求，制作者可形成美的创作自觉，欣赏者可提高自己的审美情趣和完善自我人格。目前动漫以其丰富的内容，统领着年轻一代的思维方式、生活习惯、消费观念等。很多青少年从动漫中获得他们的审美体验。

动漫塑造美的形象，如早期美丽善良的《白雪公主》、扶贫济困的《神笔马良》、除暴安良的《阿凡提》，这些动漫角色以拟人化的塑造，将现实

社会生活中人与人之间的关系，在动漫作品中以简单的善恶进行美与丑的划分，通过对丑的否定而达到对美的肯定，动漫创作者通过展现人世间的真善美，强调要树立亲情、友情的观念，如不畏艰难的《狮子王》和勇于拼搏的《足球小将》等，通过这些角色的塑造，强调要做一个为梦想而敢于拼搏的人。漫画《足球小将》（图 1-10）连载 20 年，其作品影响了许多日本青年积极投身于足球事业，日本的足球能在亚洲领先，《足球小将》功不可没。



图 1-9 选自夏达的漫画《游园惊梦》



图 1-10 选自高桥阳一的漫画《足球小将》

（二）时尚性

动漫所反映的是和大众密切相关的问题，是一种以反映最广大人民群众生存、享受、发展需要为出发点的文化，这种文化能让人们暂时忘却现实生活中的孤独感和危机感。它和官方的主流文化、学术界的精英文化是不同的，官方的主流文化有说教的成分，学术界的精英文化又太过深奥。动漫因其通俗易懂和时尚的感觉更容易让人接受，动漫作品的结局无论是悲或是喜，总能使公众获得一定意义上的认可，它能及时满足其精神消费的需求。动漫的主要消费群体是年轻人，年轻人充满朝气，富有幻想精神，又具有很强的叛逆心理，因而动漫的娱乐通俗性要紧跟年轻人的时尚追求，以期获得更多年轻人的青睐。动漫文化来源于大众，大众文化就是一种时尚文化，年轻人本身又是时尚的代言人，再加之动漫技术也是紧跟时代潮流的，所以动漫具有鲜明的时尚性。动漫的时尚性表现在造型的时尚性、时装的时尚性、语言的时尚性、题材的时尚性、剧情的时尚性等各个方面，还表现在新技术的时尚、新手法的时尚运用等等。

韩国人金在仁于1999年设计“流氓兔”形象(图1-11),这只又矮又胖、眯着双眼、屁股圆圆的流氓兔,在很短的时间内风靡世界。起初只在互联网上流传,其后成为漫画书、儿童玩偶、手机游戏的动漫主角,其动漫产值超过10亿美元。“流氓兔”喜欢恶作剧、耍赖,经常使用的武器是它的屁股,有当今青少年调皮又带戏谑的特点,此角色已突破“好”与“坏”的审美标准,相反一些无聊搞怪的表演,却成了许多青少年眼里的“时尚偶像”。随着无厘头文化的兴起,当代青少年的审美价值观也在发生变化,他们认同美的标准是“亲切”“可爱”与否。



图 1-11 选自网络二维动画《流氓兔》



图 1-12 选自漫画《天堂之吻》

因此,动漫的时尚性体现在满足人们不断求新求变的心理需求,并且还要有一定的引导力。《天堂之吻》(图1-12,原名Paradise Kiss),是一部以时装设计为主要元素的日本少女漫画,作品以极强的时尚感吸引了无数动漫迷,它当时是在日本女装时尚杂志《Zipper》上连载,剧情讲述的是成绩不好的高中生早坂紫,有一天在街上被打扮怪异的青年搭讪,从而进入一间地下室,那里是矢泽艺术学院服饰科学生们的工作室,为了参加设计比赛,这间工作室的人们拉早坂紫来做模特,早坂紫从此进入时尚界。漫画的看点除了剧情外,还有那些流光溢彩、华丽无比的精致服饰。人物的发型、发色,甚至妆容、配饰,也处处充斥着浓浓的设计感。

(三) 想象性

动漫可以舒缓身心,满足幻想、放开自我、缓解压力,是一门幻想艺术,

从中可以寻求寄托，把真、假、虚、实等可以尽情展现，把人类最基本的情感（爱、恨、情、仇）都可以集中释放。更容易把现实不可能看到的（《恐龙时代》《冰河世纪》《死亡笔记》《地狱少女》等）转为现实画面，开启了人类的创造力和想象力。

正是由于动漫能使人远离生存的世界、跨越现实的生活，创造出穿越时空的世间万物，展示了人与世间万物彼此心灵相隔又相通、对立又和谐的幽深境况。甚至可以通过所谓的时空隧道，让逝去的世界重新复现，让未来的世界提前展现。动漫让人体验过去、现在、未来充满神奇幻想的生活，文学作品的想象是虚拟看不见的，而动漫的想象是可通过技术的制作展示人类想象的画面，是看得见的，这也正是人们喜爱动漫的主要原因。如《千与千寻》中，有想象的神仙澡堂，各种神情古怪的神仙、妖魔都会到澡堂洗澡、狂欢；在动画影片《僵尸新娘》（图 1-13）中，制作人员通过想象，设计出骷髅的形象，还原了死人的生活画面；《大闹天宫》中，有想象的天宫美景和各种神仙佳人，还有想象中多彩多姿、变幻莫测的海底世界。这些动漫作品通过制作人员的奇思妙想为观众营造出一个幻想世界。日本动漫家押井守于 1995 年拍摄了光芒四射的动画影片《攻壳机动队》，这是一部具有浓郁科幻色彩的动画影片，为观众展示了人类生存的未来图景。在高科技包装下的新型电子城市中，人类与生化人、仿生人共存在地球上，单凭肉眼无法识别谁是潜伏、颠覆、反抗的势力。通过想象，攻壳机动队由人类灵魂和机械组成躯体的生化人组成反恐的力量，对国家机构制造出的高级仿生人进行了一场正义与勇敢的斗争，这些高级仿生人因智能失控从而能直接发射点对点高能光线，从而摧毁任何物品，包括整个城市。此片一上市就迅速在日本、欧美市场走红，它已经成为最具有影响力和震撼力的影院动画作品之一。

宫崎骏的动画片《百变狸猫》（图 1-14）《幽灵公主》《千与千寻》《龙猫》《风之谷》等，每一部作品都来源于其不竭的想象力，其创造的影片背景基本上都是浪漫清新的画风，希望远离充满污浊空气的城市，想象通过天空背景去寻找广阔无垠的自然之风。他的作品总带有绿色的掩映和生机的世界，力图通过回归自然，找到返璞归真后的悠然与惬意。



图 1-13 选自动画影片《僵尸新娘》



图 1-14 选自动画片《百变狸猫》

(四) 艺术综合性

动漫的艺术性主要体现在精美的画面、音效及艺术形式的探索方面。画面由角色形象、角色动作、场景布置、图像色彩及光影等组成；声音由自然界的风雨雷电、角色对白、画外旁白、音乐配乐及主题歌曲等组成；艺术形式包括二维、三维、黑白、彩色、短片、长片等，这几个方面都融合了摄影、音乐、文学、绘画、建筑、雕塑、舞蹈、表演、语言等多种艺术，所以动漫是综合了多种艺术成分而构成的艺术形式。动漫的综合性就是不仅仅单纯地表现绘画、文字、语言、音乐或者制作技术等的特质，而是要把这些特质综合起来形成独特的东西。精美的画面可以唤起观众的审美感，而美的画面需要在了解故事情节、人物性格的基础上进行大胆的创意，选择适当的表现风格和制作技术，对每一个画面都要精确把握，力图用活动的画面和各种音效表现人与人、人与动物、人与环境之间的关系，讲述古今中外真善美的故事，进而创作出生动有趣、内涵丰富、风格独特的动漫作品。

动漫因强调视觉艺术，所以角色设计要有高度的想象性和与时俱进的时尚性。动漫受众的审美心理决定了动漫作品的视觉艺术性。美的视觉艺术作用于受众，可以唤起情感、诱发想象或促进联想，充分满足受众的审美心理需求。例如影片《千与千寻》里千寻的父母在一家家店铺中寻找美食，可以看见画家对传统日式建筑的描绘一丝不苟，画技严谨。对画面的渲染，注重光与色的协调，色泽古朴的古建筑配上悠远的光线，绘画面增添了真切、优美的气氛。