



21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

动漫游戏专业高等教育教材专家组 / 审定

# Animation and Comics Derivative Products Design

# 影视动漫衍生产品设计

编 著 / 陈爱玲 陈希玲 宋书魁  
崔 森 陈立博 赵 然



海洋出版社

# Animation and Comics Derivative Products Design

# 影视动漫衍生产品设计

编 著 / 陈爱玲 陈希玲 宋书魁  
崔 森 陈立博 赵 然



海洋出版社

2015年·北京

## 内 容 简 介

影视动漫衍生产品是依托动画或者漫画角色形象开发出的一系列相关商业产品,如玩具、文具、服装、食品、书籍、游戏、日用品等,更能以形象授权方式衍生到更广泛的领域,比如:主题餐饮、主题公园等旅游产业及服务行业。利用影视动漫中的原创人物形象,经过专业的动漫衍生产品设计师的精心设计,开发制造出的一系列可供售卖的服务或产品,可以明显地扩大产品宣传面,增加受众对于品牌的认知度和传播度,形成品牌效应,增加收益。近几年来,我国的动漫衍生产品设计行业也伴随着动漫主体产业的发展而快速发展,研发设计人才瓶颈问题逐渐凸显,产业的发展需要更多高素质的动漫衍生产品研发设计人员。

动漫衍生产品设计是动漫游戏专业的重要课程,在我国各级各类院校相继开展,并取得了很好的教学效果。本书将一个完整案例进行剖析和说明,结合丰富的学生作业范例,将一个动漫衍生产品的实现过程完整而清晰地展示出来。本书的主旨在于能够将个人多年的教学经验和丰富的实践案例介绍给正在这条路上学习的学生们,与从事影视动漫衍生品设计和教学的设计师以及同行们进行交流和探讨,传递更多的设计经验,希望能够起到抛砖引玉的作用。

本书是动漫游戏专业教材,适用于相关专业各个层次的教育教学,同时也可作为动画专业工作者和爱好者的自学用书。

---

### 图书在版编目(CIP)数据

影视动漫衍生产品设计 / 陈爱玲等编著. — 北京: 海洋出版社, 2015.11

ISBN 978-7-5027-9259-6

I. ①影… II. ①陈… III. ①动画-产品设计-高等学校-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 239066 号

---

书 名: 影视动漫衍生产品设计

责任编辑: 赵 武 黄新峰

责任校对: 肖新民

责任印制: 赵麟苏

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 室)  
100081

技术支持: (010) 62100052

发 行 部: (010) 62132549 (传真) (010) 62173651  
(010) 62100077 (邮购) (010) 68038093

网 址: [www.oceanpress.com.cn](http://www.oceanpress.com.cn)

承 印: 北京画中国画印刷有限公司

版 次: 2015 年 11 月第 1 版第 1 次印刷

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 10.25

字 数: 230 千字

印 数: 1~4000 册

定 价: 39.00 元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换



# 出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术日新月异的发展，动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想，全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事，特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实，为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求，新媒体动画技术的发展，给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇，中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”而兴奋不已，整个产业正在涌动着激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”，已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量，离产业的需求有相当差距，这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求，直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展，无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物，面对这样的新行业、新技术，如何快速提高“教学水平”，为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”，是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”，一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”，组织国内优秀的一线老师历时三年，搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料，广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见，结合国内的实际情况，编写了这套《“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》，力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”，为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准，才能使来自各个不同的院校毕业生、在日常的工作中有一种共同的知识底蕴，才会有共同的语言去“对话、沟通”，这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本，否则，我们的动漫游戏可能没有产业，只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始，动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程，“动漫游戏专业高等教育教材编委会”则是一个开放的平台，因此，衷心希望国内外专家，特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来，“众人拾柴火焰高”，让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前，国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策，全力规划并支持动漫游戏产业的发展，甚是欣慰，机会真的来了。

教育部全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

# “十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

## 编写委员会

孙立军	齐小玲	蒯 芯	曹小卉	卢 斌
李 亮	马 华	何 澄	徐 铮	叶 凤
苏元元	孙 立	黄 颖	陈静晗	张 丽
康小琳	陈 志	马 欣	王珅珅	杨 科
刘 阔	刘 渊	钱明钧	贾云鹏	孙 聪
叶 榕	孙 悦	韩 笑	李晓彬	葛 竞
冯 文	胡国钰	卢 虹	伍振国	戴盼盼
王玉琴	李一冰	周 进	黄 勇	於 水
刘 佳	姚非拉	聂 峻	刘鸿良	单国伟
王庸声	张 宏	姜维朴	缪印堂	王叔德
吴 辉	洪德麟	赖有贤	吴 月	陈海珠
林利国	祖 安	吴 鹏	陈 明	阳泽宇
李广华	李 铃	高鸿生	张 宇	丁理华
李 益	陈昌柱	陈明红	陈 惟	张健翔
陈伟利	吴筱荣	彭 超	张 拓	邢 禹
陈 琢	刘 畅	刘向群	张丕军	李若岩
杜文岚	林 浩	邹 博	陈 雷	吕 波

(以上排名不分先后)

# 丛书总序

---

进入崭新的21世纪，中国的动画事业将如何发展？

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受，成为举足轻重的类型片以及其动漫产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天，中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距，甚至在很多领域存在着诸多的空白！

中国动画如何在严峻的形势下找到属于自己的出路，再现“中国学派”的辉煌，这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者，或者是正准备投身于动画事业的人来说，更是责无旁贷！

说到我们的动画创作，虽在改革开放后取得了长足的进步和发展，但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素，最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才，而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业，毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从20世纪的50年代就已经在北京电影学院等院校中开始，也培养了一批优秀的动画人才，但是随着整个动画的发展，动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注，全国各地院校纷纷建立了动画专业，出现了除研究生、本科、大专院校以外，还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式，为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是，出于历史、经济等各方面原因，我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病；而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此，我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材，显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求，但是我们也要看到，要编写这样的一套教材，难度之大可想而知。不仅要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限的文字和图片中，还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点，而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳，并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结，逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享，为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长，从而培养更多更好的优秀动画工作者，我们开始筹备这套国内最为全面的《“十三五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》。



为了保证本系列教材的科学性和严肃性，我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授（其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学，具备着丰富的教学经验和个人积累），编写历时多年。因此，从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说，本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

在整套教材的安排上，我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合，强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创，我们本着“依靠理论来指导实践，依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

本系列教材的编写过程中，在突出教材实用性的同时，我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念，一方面在写作上突破死板和教条的语言，将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动；另一方面，突出最新的实例来指导教学，拉近知识与生活的距离，让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

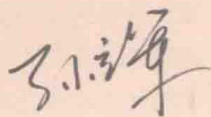
整套系列教材从整体策划、收集整理资料，到作者撰写、编辑出版，历时多年，工程浩大，凝聚了许多人的心血，处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风，表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此，我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人！真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展，促进我国动画人才的成熟壮大，开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标，作出我们力所能及的贡献。

当然，由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材，同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。

丛书主编  
北京电影学院副校长



# 前 言

## ——如何使用本书

影视动漫，这是一个十分宽泛的名词概念，它的衍生产品几乎包含所有电影电视、动画漫画等诸多相关类型的多媒体领域衍生品。本书的出发点着重对于动画漫画类衍生品的设计和运用进行解说，本书意在轻理论、重实践，以具体的案例为引导，完整地呈现一个动漫衍生产品的诞生和实现过程。

本书共分为五部分内容：

第1章是针对影视动画衍生产品设计的概述，对于当下影视动画衍生产品的概念及范畴、风格与分类以及市场现状向读者进行简单介绍。

第2章介绍如何进行影视动漫原创角色品牌的调研与策划。

第3章是编者根据多年教学经验，结合教学成果，以案例制作的方式呈现给读者，使读者明确一个详细的影视动画衍生品设计的整体制作步骤和过程。

第4章是不同类型的动漫衍生品的制作工艺方法介绍。

第5章向大家展示和介绍优秀的动漫角色产品应用案例。

在每一章开始的内容是给学生留下的课题作业要求和每章期望学生要达到的学习效果，方便学生理清学习思路，更好地达到学习目的。

纵观市面上许多同类的教材或书籍，大多数是长篇累牍的文字性理论说明性文章，学究气十足，重理论而轻实践，没有展示一个完整而详细的动漫衍生作品从构思、设计到实现的过程。读者在看完文字之后，对于动漫衍生作品的设计与制作仍然停留在理论认识阶段，具体设计实施起来云山雾罩、疑问重重。本书通篇将一个完整案例进行剖析和说明，结合丰富的学生作业范例，将一个动漫衍生产品的实现过程完整而清晰地展示出



来。本书的主旨在于能够将个人多年的教学经验和丰富的实践案例介绍给正在这条路上学习的学生们，与从事影视动漫衍生品设计和教学的设计师以及同行们进行交流和探讨，传递更多的设计经验，希望能够起到抛砖引玉的作用。

以下是需要说明的两点问题：

一、大家对于动漫衍生产品并不陌生，对它的称呼也不同，也有将其称为动漫周边产品或其他名称的，本书为了方便读者阅读，统一称为动漫衍生产品。

二、本书中使用的教学案例均为大连东软信息学院学生作品，如未标明作者，则为本书著作者个人作品。

在本书的撰写和绘制过程中，卞强生老师和吕超老师对于本书的撰写给予了大量的宝贵意见和建议，在此表示深深的谢意。在写作的过程中还得到了很多朋友的大力支持，他们是：刘超亮、孟繁羽、徐静等，在此一并表示感谢。

作者

# 目 录

## 第 1 章 影视动漫衍生产品设计概述 1

- 1.1 影视动漫衍生产品的概念及分类 2
  - 1.1.1 影视动漫衍生产品的概念 2
  - 1.1.2 影视动漫衍生产品的分类 3
- 1.2 影视动漫衍生产品产业的发展历程及模式 6
  - 1.2.1 欧美动漫衍生产品产业的发展 6
  - 1.2.2 日本动漫衍生产品产业的发展 6
  - 1.2.3 韩国动漫衍生产品产业的发展 9
- 1.3 影视动漫衍生产品的市场现状 10
  - 1.3.1 中国网络动漫发展现状分析 11
  - 1.3.2 中国动漫衍生产品市场现状分析 13
  - 1.3.3 中国动漫衍生产品存在的问题 19
  - 1.3.4 中国动漫衍生产品市场发展方向 20

## 第 2 章 影视动漫角色品牌的策划与调研 21

- 2.1 影视动漫角色品牌的策划 22
  - 2.1.1 动漫角色设计目标的确立 22
  - 2.1.2 动漫角色的形象经营 24
  - 2.1.3 角色风格的确立与定位 27
  - 2.1.4 角色的设计原则与方法 27
  - 2.1.5 动漫角色造型分类 30
  - 2.1.6 设计准备 41
- 2.2 教学案例：《虎头娃娃》系列角色品牌策划书 45
- 2.3 影视动漫角色品牌的调研 46
  - 2.3.1 市场调研的目的 46
  - 2.3.2 市场调研的程序 47

## 第 3 章 影视动漫角色的设计 51

- 3.1 Q 版角色的设计 52
  - 3.1.1 利用好“圆”的元素 53

3.1.2	做好细节上的取舍和夸张	53
3.2	角色的定位	54
3.2.1	造型定位	54
3.2.2	角色的风格定位	57
3.2.3	中国特色元素的收集和整理	62
3.3	角色的造型设计	65
3.3.1	夸张与变形	65
3.3.2	概括与取舍	66
3.3.3	设计步骤	67
3.4	角色的色彩设计	71
3.4.1	色彩的分类	72
3.4.2	色彩的搭配	73
3.4.3	动漫角色设计中色彩的应用	79
3.5	角色造型的检验	84
3.6	创作不同版本的角色形象	85

## 第4章 影视动漫角色衍生产品的设计 89

4.1	影视动漫衍生产品分类与材质	90
4.1.1	扭蛋系列	91
4.1.2	人偶	92
4.1.3	模型	94
4.1.4	超合金机器人	95
4.2	平面类动漫衍生产品的设计与应用	96
4.2.1	品牌的建立——LOGO形象设计	96
4.2.2	海报、桌面壁纸及插画设计	97
4.3	立体类动漫衍生产品的设计与制作	99
4.4	Q版角色的商业应用——吉祥物设计	101
4.4.1	吉祥物的起源与发展	101
4.4.2	吉祥物设计原则	102
4.4.3	相关衍生产品的设计与开发	107

## 第5章 影视动漫角色产品设计应用案例赏析 109

5.1	平面类衍生作品设计案例赏析	110
5.2	立体类衍生产品设计案例赏析	127
5.2.1	软陶类	127
5.2.2	精雕油泥类	128
5.2.3	布绒类玩偶	129
5.2.4	其他综合材料	129

## 参考文献 152



# 第 1 章

## 影视动漫衍生产品设计概述

- 1.1 影视动漫衍生产品的概念及分类
- 1.2 影视动漫衍生产品产业的发展历程及模式
- 1.3 影视动漫衍生产品的市场现状

### 课题作业要求

(1) 搜集、整理自己最喜欢的经典卡通角色,介绍一下该角色的背景,如名字、性格特点、爱好、身份、年龄、生活背景等,说一说喜欢它的理由。

(2) 根据自己的能力,选择自己喜欢的卡通角色进行临摹,并在临摹中总结该角色的风格特点,要求每天4个角色,基础好的同学也可以适当进行创作。临摹的角色类型题材不限,可以是Q版、写实类型、怪兽、仙子、机械造型等等均可,表现手法也不限,数位板和手绘均可。对于初学者来说,大量的临摹是最好的学习途径,平时的临摹练习积累到一定程度,学生会摸索和体验到卡通角色设计的思路,这个阶段也是学生大量赏析作品的学习阶段。

(3) 想要塑造一个成功的卡通角色,前期离不开对经典角色临摹与赏析,在赏析的过程中,剖析、理解不同地域文化、民族等造型因素差异,学习造型的不同表现手法、领会角色之间的风格差异等,这对于初学者来说是必不可少的环节。所谓“观千剑而后识器,操千曲而后晓声”。

### 教学目的

对学生分析整理资料的培养,为下一步卡通造型元素的整理组合,再加工转化能力、绘画表现能力打下基础。在这个环节中,不但使学生通过搜集整理资料,对不同类型的卡通角色有了一定范围的了解,而且促进了学生之间的学习和交流。

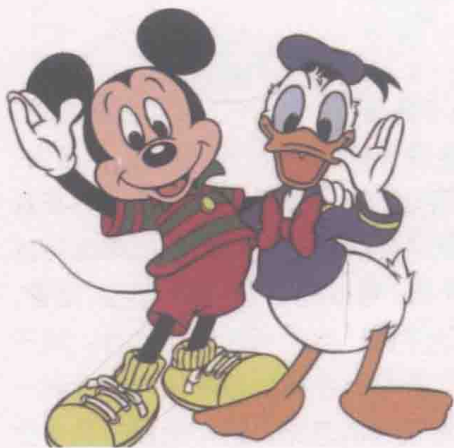
## 1.1 影视动漫衍生产品的概念及分类

### 1.1.1 影视动漫衍生产品的概念

影视动漫衍生产品指的是依托影视动画或者漫画角色形象为核心而开发出的一系列相关商业产品。

以美国迪斯尼动画公司为例，迪斯尼公司的动漫角色米老鼠和唐老鸭在全球家喻户晓，他们是沃尔特·迪斯尼于1928年创作出的动画形象，是世界上知名度最高和最受欢迎的动漫形象，他们在动画片中表现出的乐天随和、诙谐幽默深深吸引了各个年龄层的观众。

随着米老鼠和唐老鸭这两个虚拟的动漫形象深入人心，它们具有了强烈的市场感召力，促使迪斯尼公司开发出了一条庞大的动画创意产业链。迪斯尼公司首先将动画播映权转让给各大电视台、影院等，将动画的影像、音乐、文字等所有权授权给音像、图书出版商，进而开发玩具、服饰、广告等相关形象产品。



迪斯尼的经典角色——米老鼠和唐老鸭



迪斯尼品牌的书包、儿童水壶等动画衍生产品

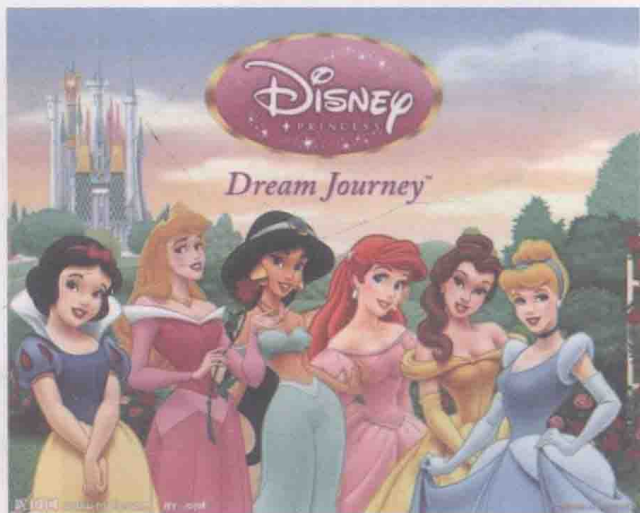
这些动画的音像、音乐等属于影视动画的本生产品，而后续开发的带有迪斯尼动画形象的玩具、服饰、书籍、文具等相关的商品就是影视动漫衍生产品。

1955年，迪斯尼开发出了另类的衍生产品，成立了全球第一家主题公园——迪斯尼乐园，把影视动画产业与旅游业相结合，迪斯尼公司将动漫形象从影视虚拟世界转变到生活中可玩、可感的现实世界，也实现了动漫衍生产品的种类从单一到多元化转变。1983年和1992年，迪斯尼公司又分别在日本东京和法国巴黎建成了两个大型迪斯尼主题公园。

如今，迪斯尼公司的衍生产品类型齐全，几乎涵盖了衣食住行所有生活方面，给全球无数的人们带来了快乐时光。

### 1.1.2 影视动漫衍生产品的分类

通过迪斯尼的成功例子我们可以看出，一个成功的动漫形象会带动一系列可观的商业效应，而影视动漫衍生产品的类别以及覆盖的相关行业范围十分广泛。首先是音像业，出售与影视动漫相关的DVD、CD、磁带以及影碟等相关电子音像制品。第二大类是图书出版业，出版与动漫相关的图书、杂志、漫画等。第三类为儿童用品类，如带有动漫形象的各种儿童衣物、童车、雨伞以及各种动漫形象的儿童玩具等。第四类是文具业，包括各种带有动漫形象的文具用品，笔、书包、便签、橡皮等。第五种是生活用品类，如各种服装鞋帽、生活装饰品以及钥匙扣、项链、抱枕、茶杯、便当盒、鼠标等日常生活用品。此外还有媒体（游戏）行业、教育行业和旅游行业等。

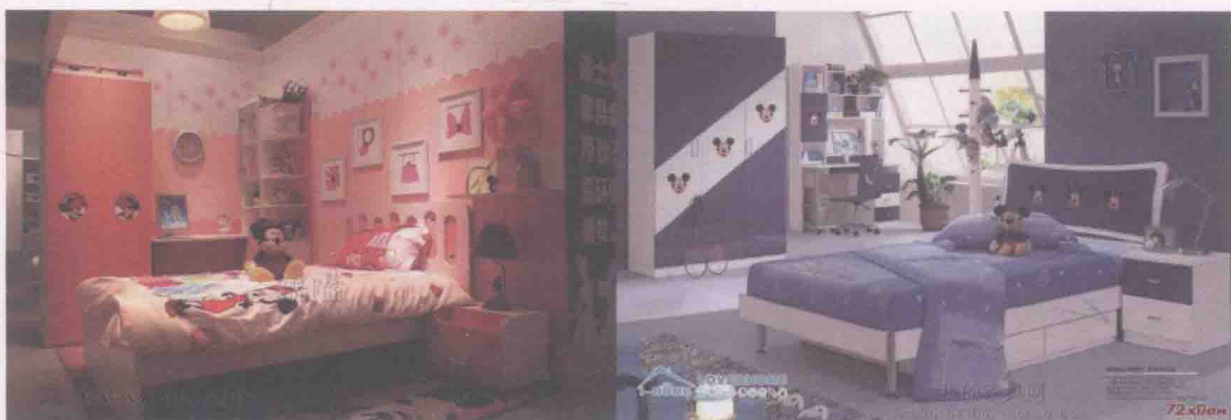


迪斯尼的动画音像制品



迪斯尼主题乐园





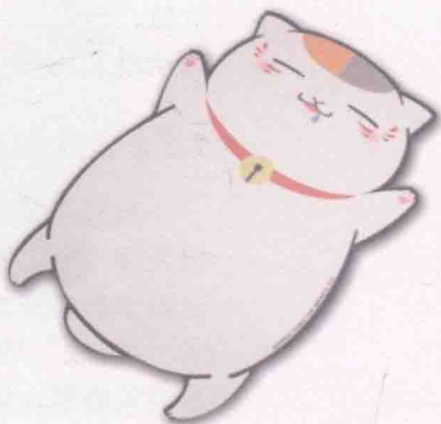
迪斯尼儿童家具



迪斯尼儿童用品



动漫手机挂件



琳琅满目、种类广泛的动漫衍生产品

## 1.2 影视动漫衍生产品产业的发展历程及模式

动漫本身是一种文化消费品，而动漫衍生产品使产业空间由此延伸到物质层面，商业空间和经济价值张力被开拓，它让动漫因其本身的商业价值成为了人们的一种生活方式。

### 1.2.1 欧美动漫衍生产品产业的发展

欧美的动漫文化历史悠久，动漫文化产业发达，动漫衍生产品的开发和起步也很早，到今天，欧美动漫衍生产品的种类齐全，盈利模式成熟，后来的日韩等国家的动漫文化产业都深受欧美影响，尤其是在营销模式上借鉴和照搬欧美的产业模式。

迪斯尼公司是最早建立动漫产业的公司，经过几十年的发展，产业已经十分发达。它的模式是首先通过将动漫形象的播映权出售给各大电视台，除了获得可观的票房收入，也建立动漫形象在人们心中的地位，为衍生产品打下良好的市场基础。接着，将品牌特许经营权出售给玩具、服装、文具等厂商，以“迪斯尼品牌专卖店”的方式向市场推广动漫品牌产品。这种盈利方式简单，市场推广快捷，为后来的动漫文化产业提供了成功的发展模式。借助于这种经营渠道，截至1999年9月，迪斯尼专卖店在全球9个不同的国家和地区设立了700多家专卖店，每年盈利超过20亿美元。

另外，迪斯尼公司开发的规模巨大的特殊衍生产品——迪斯尼乐园，将动画故事情节和动画人物融入其中，与顾客形成体验式的娱乐活动。与日用品等其他类型的一次性消费的衍生产品不同，这种互动性主题公园利用本身的动漫角色价值，可以让顾客多次消费，这种稳定的娱乐服务性质可以为动漫公司带来长期的可持续性的收益。

### 1.2.2 日本动漫衍生产品产业的发展

相较于美国，日本的动漫衍生产品产业虽然起步较晚，但发展十分迅速，它的发展中注重利用动漫的品牌效应，通过对于形象资源的多次利用，增加产品的附加值。

“二战”后的日本，人们的文化精神生活普遍匮乏，于是轻松幽默、振奋人心、价廉的漫画就成了最流行的大众文化消费品。20世纪60年代是日本漫画杂志和漫画书极为兴盛的年代，大量的漫画书和漫画杂志畅销，手冢治虫的漫画