

电脑美术与艺术设计实例教程丛书

漫画设计

主编：丁剑超 王剑白

编著：李 翔



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

电脑美术与艺术设计实例教程丛书

漫画设计

主编：丁剑超 王剑白

编著：李 翔



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书综合了以往同类图书的优点,从基础入手,介绍了国内外漫画文化的发展历程,并且提供大量的漫画实例作为参考,使读者在欣赏优秀作品同时对漫画的设计过程能有更系统、更全面的了解。

全书共分为4章,内容包括漫画设计概述、漫画设计基础、漫画设计实例、故事版新漫画赏析。书中文字介绍全面,言简意赅,示例作品风格迥异,内容丰富多彩,图文并茂。书中对经典实例加以评述,更有利于学生的学习和欣赏。此外,近200张经典的漫画作品及作品设计讲评,使漫画设计理论与创作实践紧密结合,图文并茂、相得益彰。

本书可作为各院校艺术设计专业、视觉传达专业与电脑美术专业的教材,也可作为在漫画设计领域自学的读者的参考书。

本书随书赠送光盘,其中包含近200张电子版的漫画设计作品,这是本书最具实用价值的特色之一。

图书在版编目(CIP)数据

漫画设计/丁剑超,王剑白主编. —北京:中国水利水电出版社,2009

(电脑美术与艺术设计实例教程丛书)

ISBN 978-7-5084-6129-8

I. 动… II. ①丁…②王… III. 漫画—技法(美术)—教材 IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第193578号

书 名	电脑美术与艺术设计实例教程丛书 漫画设计
作 者	丁剑超 王剑白 主 编 李 翔 编著
出版 发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路6号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn
经 售	电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京墨人彩色印刷有限公司
规 格	210mm × 285mm 16开本 12.5印张 228千字
版 次	2009年3月第1版 2009年3月第1次印刷
印 数	0001—5000册
定 价	49.00元(赠1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

编委会名单

艺术顾问：蒋红斌

主 编：丁剑超 王剑白

副 主 编：王焕波

编 委：丁剑超 于 斌 王剑白 王焕波 白 婕
华乐功 刘 萍 刘相俊 刘风华 孙 岩
齐 雄 朱庆真 朱保光 米 娜 肖利亚
张 扬 宋泽惠 陈克勤 李 翔 李一冰
罗 殷 周国红 曹 莹 韩晓坤 雷 洋
(按姓氏笔画排序)

策 划：卡图影像传媒

设计艺术不仅具有艺术性和创新性,更重要的是,它是时代的产物,与我们的社会生产方式、技术水平以及实践能力相适应。正如19世纪之前,由于工业化大生产尚未成熟,当时的设计艺术呈现出的是手工业生产方式下的富丽繁华的装饰风格与手法;20世纪中叶,人类社会的工业化生产得到迅猛发展,大批量、大规模的生产方式孕育了以“包豪斯”为代表的追求简洁单纯、易于生产的设计理念;今天,随着数字时代的来临,社会、科技、文化等领域又再次发生了激烈的撞击。它们的交错、相融和衍生,使得今天的设计又步入了一个更需要梳理整合的时代。

今天的中国已经成为一支世界瞩目的经济力量,中国经济已融入到经济全球化的大潮中。人力成本与巨大的市场造就了巨大的投资吸纳力。要摆脱技术含量不高、无品牌的劳动密集型生产方式,逐步实现从“制造大国”走向“制造强国”,需要我们有更多、更具有设计执行能力的专门人才。

与此同时,中国企业设计开发组织结构也正在发生着根本性的转变。从改革开放初期,国内市场上存在巨大的产品门类空缺,那时仅仅以造型填补市场空白,到现在不但重视产品质量、成

本、技术含量等方面的综合协调,同时重视设计作为企业竞争市场的必要手段,以及产品持续成长的最重要因素之一,从而更加需要具有设计艺术实际工作能力的专门人才。

在这样的背景下,如何分层次、有计划地培养设计人才,成为我们每一个设计艺术教育工作者的义务与责任。纵览当前整个设计艺术教育教材,大量的内容着重于入学应试和学生大学本科时期所需要的知识和技能,较少专门涉及高职设计艺术专门学校的教学领域,从而形成了设计艺术教材在这个方面的缺乏和不足。

由丁剑超、王剑白组织并主编的“电脑美术与艺术设计实例教程丛书”,正是为了满足这样的需求,在广大同行的大力合作下,集他们多年的教学经验而倾心编著。相信这套电脑美术实践与艺术设计理论相结合的实例教程丛书,必将成为当今高职、高专院校学生及具有美术基础与电脑基础读者的良师益友。

清华大学美术学院 蒋红斌

2006年1月

man hua

导 读

长期以来,艺术设计教育非常需要一套综合性教材,既能深入浅出地阐述设计理念,培养学生良好的设计思维,为学生将来更好地发展提供一个潜在的弹性空间,使学生具有更高的理论与艺术修养;同时又能传授给学生基础的技法与经验,使他们走出校门以后,能迅速进入设计岗位。在现实社会中,有职业教育背景的人才,由于踏实肯干、基本功扎实、力求上进,正逐渐成为企业的中坚设计力量,他们不仅控制着企业的执行层,而且不少人成为企业或业界的领军人物。实践证明,只有将技术与艺术进行完美地结合,在提高学生艺术修养的同时又能提高学生的动手能力,才能培养出符合社会真正需要的设计人才。

正是基于这种想法,丁剑超主编和我构思了“电脑美术与艺术设计实例教程丛书”。该系列丛书分为“设计篇”与“制作篇”两大部分,并同时分为九个专业:《广告设计》、《广告制作》;《包装设计》、《包装制作》;《书籍设计》、《书籍制作》;《VI设计》、《VI制作》;《服装设计》、《服装制作》;《漫画设计》、《漫画制作》;《室内设计》、《室内制作》;《展示设计》、《展示制作》;《动画设计》、《动画制作》,共计18本教材。该丛书每一细分专业教材的“设计篇”与“制作篇”都是姊妹篇,“设

计篇”重点讲设计,它就具体的、生动有趣的实际案例,结合设计理论和创作观念进行点评,以提高学生的艺术设计修养及鉴赏能力,从而激发学生的创作潜能;而“制作篇”则侧重于制作,它就实例进行制作上的分解与示意,让学生从技术层面了解每个案例的工艺流程,提高学生的动手能力以及对技术性工作技能的把握能力,使他们走上社会以后能很快进入设计技术执行的角色,并能很快地获取许多他人的实际工作经验。

总之,我们希望这是一部很务实的丛书,既不是只有高深莫测、枯燥乏味的理论,又不是一本简单的技术操作手册,它应该是对艺术与技术相对比较完美的阐述。此套丛书适合于高职、高专院校艺术专业的学生或具有美术基础与电脑基础的读者,是新世纪优秀设计师的良师益友。

北京市工贸技师学院 王剑白

2006年1月

前言

现代漫画最初发源于美国报刊杂志上的短篇连环图 (comic strips, 或通称为 comics), 以美式漫画为首的欧美漫画风格以及日本漫画风格成为了现代卡通漫画文化的主流代表。刚刚加入 WTO 的中国作为世界上人口最多的国家, 卡通漫画市场潜力巨大, 理所当然地成为了日、美漫画竞相争夺的市场, 我国自身的漫画文化发展面临着空前巨大的挑战。但是, 日、美漫画文化的冲击也为中国培养了众多新的漫画读者群, 所以对于中国的漫画创作者来说, 当今的局势既是挑战, 也应当是机遇。

中国现代动漫的发展历程虽然很短, 但是中国作为一个有着数千年悠久历史的文明古国, 其博大精深的历史文化宝库中有取之不尽的素材, 对于漫画的创作和发展来说可以是得天独厚的条件。现代中国漫画虽然处在困境中、前方的道路充满荆棘, 但我们从未失去过信心。中国动漫是否能如火凤凰般再生并取得辉煌, 我愿以虔诚之心拭目以待。

本书是一本从整体的漫画设计与创意入手,

介绍精品漫画设计实例的教程, 是一本集通俗性、实用性、欣赏性与艺术性于一身的教科书。

为适应读者的需求, 本书选用了大量国内外经典的漫画设计作品, 这些作品的设计师们在思维和表现手法上各有独到之处, 有利于读者拓展设计思路, 开阔设计视野。

此外, 随书赠送的光盘包括了近 200 张漫画设计作品, 这是本书最有实用价值的特色之一。

本书在编写过程中得到了社会各界朋友的大力支持, 他们在技术与艺术方面为编写工作给予了莫大的帮助, 笔者在此向他们表示衷心的感谢!

限于作者的能力水平, 本书还有许多不足之处, 希望读者朋友在阅读时能多多批评指正, 为了使本书更加完美与专业, 笔者衷心希望动漫界新老朋友与老师多提宝贵意见, 我的 E-mail: wjb8188@126.com 或 lxbaicail@163.com。

李翔

2008 年 12 月

总序
导读
前言

1	第1章 漫画概述	1
1.1	什么是漫画	2
1.2	漫画的起源	3
1.3	崛起的日本漫画	3
1.4	经典的欧美漫画	21
1.5	中国漫画的发展之路	30
2	第2章 漫画设计基础	39
2.1	五官设计基础	40
2.2	表情设计基础	41
2.3	美少女设计基础	44
2.4	漫画服饰设计基础	50
2.5	漫画动作设计基础	51
2.6	漫画对白与文字设计基础	51
2.7	漫画效果（气氛）表现设计基础	52
2.8	漫画夸张设计基础	56
2.9	漫画网点纸与加网设计基础	56
2.10	漫画背景设计基础	57
2.11	漫画色彩设计基础	57
2.12	漫画情节类型与情节设计基础	59
2.13	漫画构图与分镜设计基础	60
2.14	黑白单幅漫画设计基础	62
2.15	彩色单幅漫画设计基础	63
2.16	插画设计基础	64
2.17	四格漫画设计基础	65

3	第3章 漫画设计实例	67
3.1	五官设计实例	68
3.2	表情设计实例	70
3.3	美少女设计实例	71
3.4	漫画服饰设计实例	74
3.5	漫画动作设计实例	78
3.6	漫画对白与文字设计实例	82
3.7	漫画效果表现设计实例	85
3.8	漫画夸张设计实例	88
3.9	漫画网点纸与加网设计实例	91
3.10	漫画背景设计实例	96
3.11	漫画色彩设计实例	101
3.12	漫画故事脚本设计实例	105
3.13	漫画构图与分镜设计实例	113
3.14	黑白单幅漫画设计实例	118
3.15	彩色单幅漫画设计实例	122
3.16	商业插画设计实例	126
3.17	四格漫画设计实例	129

4	第4章 故事版新漫画	133
4.1	故事版新漫画设计基础	134
4.2	故事版新漫画设计实例	134

后记	187
参考文献	188

1



漫画概述

1.1 什么是漫画

漫画的英文名称 Caricature 起源于一个意大利单词 Caricatura。英国人 Thomas Browne 在他的 Christian Morals 一书中提到：Expose not thy self by four-footed manners unto monstrous draughts, and Caricatura representations. (When Men's faces are drawn with resemblance to some other animals, the Italians call it, to be drawn in Caricatura)。因此，Caricature 的本意是酒鬼的肖像。根据漫画教师 Sam Viviano 在纽约视觉艺术学校授课时所强调的，该定义只限于描述真人，而非卡通虚拟形象，因为后者不拥有供绘画时参考的人相（physiognomic）特征或是神人同形（anthropomorphic）的非生命体（如手机或咖啡杯）特征。

一般将漫画分为两种：一种是传统漫画，即单幅讽刺漫画；另一种是多幅连环画（又称为连环图、连环画或公仔书），两者习惯上都称为漫画，但并无直接关系，差异甚大。

1.1.1 传统漫画

传统漫画（caricature）也就是单幅讽刺漫画（如图 1-1 所示），指笔触简练，篇幅短小，具有讽刺、幽默和诙谐的味道，但却蕴含深刻寓意的单幅绘画作品。

1.1.2 多幅连环画

多幅连环画（comics）也称为连环图、连环画

或公仔书（如图 1-2 所示），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。其中日本漫画（manga）目前比较成熟。



图 1-1 廖冰兄《秦桧审干》



图 1-2 井上雄彦《篮球飞人》

1.2 漫画的起源

最早的漫画之一是达·芬奇的作品，他曾积极搜寻畸形的人作为模特。根据 17 世纪的资料，漫画作为一种独立的艺术形式是从波伦亚历史画家阿尼巴尔·卡拉契（Annibale Carracci）开始的，甚至有一个作家把自己改名为 Mosini 以纪念阿尼巴尔的作为美丽的究极对比的漫画理论：“una bella... perfetta deformità.”。阿尼巴尔认为漫画和美观艺术一样，都基于选择或综合。当有趣的大自然给出一个合适的模特时，艺术家就要以同样有趣的精神进行创作，重点就在于要给出一个比原型的肖像更为震撼人心的形象。詹洛伦佐·贝尼尼（Gianlorenzo Bernini）是著名的早期实践者之一，他因为能够三四笔就能描述出一个人的本质特征而受到罗马教廷的喜爱（事实上，caricature 来源于意大利语 caricare），也就是说漫画家的目的就是尽可能多地使他的作品充满意味）。漫画因此在法国和意大利的贵族圈子里大受欢迎，这些漫画肖像被当作互相娱乐的对象而流传。

现代漫画最初发源于美国报刊杂志上的短篇连环图（comic strips，或通称为 comics），但那时它还没有完全成型，绘画十分简单，画面的排列也很死板，分镜的色彩不是很浓。

图 1-3 由 André Gill 创作，它的工艺是手工上色雕刻，印刷于 1868 年 6 月 4 日的 L'Eclipse 报上，其名为《查尔斯·狄更斯（Charles Dickens）携书从伦敦到巴黎跨越英国海峡》。



图 1-3 早斯的现代漫画

1.3 崛起的日本漫画

日本是个动漫大国，据统计，目前日本漫画杂志及单行本的发行量占其杂志和图书发行总量的 45%，年出版漫画 7000 种以上，漫画年销售额达到 2500 亿日元以上。漫画的读者层涵盖了从幼儿到四五十岁的成年人各个年龄段，漫画作品所涉及的题材包括科幻、探险、政治、经济、奇闻逸事、恋爱、体育、历史、科学、宗教、幽默玩笑以及文艺小说、纪实报告文学等，无所不容，是日本传播最广、影响最大的大众传播媒体。日本

漫画人的收入也非常高，一般的漫画家，只要作品被连载，就可以买房买车，而著名作者的稿费更为可观。如漫画大师鸟山明每年向国家交纳的个人收入所得税达六亿日元，被人们称为“六亿先生”。最近由《游戏王》一炮走红的高桥和希更是刷新了这个纪录。日本动画的样式也非常多，如TV版（在电视中放映）、OVA版（直接上市销售。后来在晚间节目播放）、剧场版（在电影院中放映）等。正因为此，动漫被日本人视为与茶道、艺妓、相扑相并列的第四大国宝。

纵观日本漫画发展半个多世纪的历程，可以大致将其分为3个阶段：草创期、发展期与成熟期。

1.3.1 草创期

日本漫画草创时期为1950~1970年。日本漫画最初起源于民间草笔，在19世纪，随着欧美文化的入侵以及日本工业化进程的加速，开始有一些画师以绘画为职业谋生，一些作品开始由单幅发展到有故事情节。不过，当时画师们的绘画仅仅是一种贫苦百姓自娱自乐的消遣方式，难登大雅之堂。据说是在明治年间（1870~1911），由法国画家乔治·比戈把现代漫画引进了日本。日本漫画家北泽乐天在乔治·比戈的基础上创办了日本第一份漫画刊物《东京小精灵》（Puck），以后又创办了《东天小精灵》、《家庭小精灵》，并因此被认为是日本现代漫画的鼻祖。

在大正时期（1912~1925年），故事漫画的先驱者冈本一平赋予了漫画文学的内容，日本漫画

迈出了关键性的一步。与此同时，另一位漫画家麻生丰的长篇漫画《满不在乎的爸爸》也于1924年开始在报纸上连载。麻生丰是日本20世纪二三十年代的高产画家，他的作品反映了日本各个时期的社会问题，受到了人们的普遍欢迎。

昭和初期，以田中比左良、小野佐世男为代表的“风花雪月派”和以柳濑正梦为代表的“无产者派”开始兴起。1930年《读卖周日漫画》上登载了实户左行的《飞速太郎》。实户左行曾在美国学习，他将日本传统绘画方式中所缺少的外国技巧吸收进来并加以运用，使日本漫画呈现出新的面貌。之后，少年漫画受到了人们的青睐，田河水泡的《黑流浪汉》、岛田启三的《阿吉历险记》受到了少年读者的追捧，而横山隆一的《健少爷》、《小阿福》则受到了包括成年人在内的大部分读者的普遍喜爱。这一时期也是日本漫画改组的时代。1932年，近藤日出造、杉浦幸雄、横山隆一等人建立了新漫画派集团，这个集团一直延续至今。此外还有“三光漫画工作室”、“新秀漫画集团”等团体，漫画界呈现出百花齐放的局面。不过，日本军国主义的思想也在漫画中显现出来，如《黑流浪汉》讲的是一只四处流浪的狗参加了“猛犬团”，最后成为职业军犬的故事。作品采取拟人化的手法，反映了强烈的军国主义思想，迎合了当时日本发动侵略战争的需要。

随着日本军国主义的发展，漫画界也被强制集中了。1940年，日本成立了统一的漫画组织“新日本漫画家协会”。20世纪40年代初期，日本漫

画创作停滞不前，直到战争结束。

战后，日本漫画界再次恢复了生气。漫画家以杂志、报纸为舞台，自由地对社会进行讽刺。横井福次郎于1946年7月发表的科幻作品《不可思议国的普恰》是这一时期的成功作品。从战时就开始发表的《纳玛林王国的故事》、《松下井知夫》，也给人留下了深刻的印象。长谷川町子的《海螺》从1946年4月起开始在名古屋、札幌、福冈的三家地方报纸上连载，这些作品揭开了战后日本漫画发展的帷幕。

日本动漫在战后能得到飞速发展，与“日本漫画之父”手冢治虫的贡献是分不开的。手冢治虫1928年（昭和3年）出生于大阪府，名为“手冢治”，1939年改为“手冢治虫”，并至死都一直使用这个名字。手冢14岁（1942年）的时候，中国的万氏兄弟公司仿照《白雪公主》制作的《铁扇公主》在日本公映了，这部影院动画给少年手冢以极大的震撼，据他自己说正是因为受到这部影片的刺激，日后才走上了漫画创作的道路。

1945年日本战败，也正是在这一年，17岁的手冢进入了大阪大学附属医学专门部学习，第二年就开始尝试在报纸上发表四格作品，从此一发而不可收拾，并走上了漫画创作的道路。战后的日本，经济萧条，百废待兴，新旧观念和体制互相冲击，人人都像没头苍蝇一样跟随着社会的漩涡沉浮。就在这个时候，在交换生活必需品的集市上开始悄悄流行起一种新兴的小画书，这种小画书成本低廉，制作简单，由于多以红色纸做封

面，所以被称为“红皮书”。“红皮书”是最早的漫画单行本的雏形。1947年，手冢绘制的红皮书《新宝岛》把电影、电视中的变焦、广角、俯视等手法运用到儿童探险故事中，使人物都“动”了起来。这种耳目一新的模式一经推出立即受到了欢迎，在经济低迷的战后第三年，红皮书《新宝岛》通过非正常的发行渠道重印狂销40万册，许多人开始按照这种方法绘制漫画。这一年，手冢治虫只有19岁。

红皮书《新宝岛》是日本漫画表现手法的一次划时代的进步，它决定了手冢未来的道路，也改变了人们对于漫画的观念。当时的人们对于漫画的定义，除去单幅和四格外，就是像今天中国的连环画一样的概念：图片配旁白，画与画之间的关系靠文字联系。手冢创造性地将大量的电影拍摄手法引入漫画（如同景别的多角度拍摄），按照电影画面来设计，用类似电影中分镜的方法来决定画面的分配，将大小不同的画格排列在一起，造成类似镜头推移的效果，我们今天所熟悉的新漫画就这样诞生了。另外，在无声的漫画中体现声音，将象声字“画”在画面里，也是他的小发明。虽然在手冢之前也曾经有人在某些地方做过一点类似的尝试，但真正系统研究并确立这种全新观念的人是手冢治虫。在他之前的漫画是以戏剧的表现手法来创造的，在他之后的漫画则开始以电影的表现手法来叙述故事了。可以说，真正的comic是以《新宝岛》为标志开始起步的。

1950年，手冢开始在《漫画少年》上连载个

人的第一部长篇作品《森林大帝》，这部作品虽然在形式上借鉴了迪士尼的《小鹿斑比》，但同样以动物作为主角的这部作品却没有迪士尼那样的浪漫，手冢试图探讨一些更加现实和深刻的问题。1951年，中篇《阿童木大使》开始在《漫画少年》上连载，阿童木以配角的身份出现在作品中。第二年，手冢经过重新构思，将阿童木变为了新长

篇连载的主角，《铁臂阿童木》（如图1-4所示）正式连载。也是在这一年（1952年），手冢从学校毕业，全身心地投入到漫画创作之中。

《铁臂阿童木》是一部在日本、中国、东亚和欧美都具有广泛影响的作品。它问世后很快引起了轰动。这部长篇连载故事以及后来制作的同名动画持续了13年，不仅受到孩子们的喜爱，还改

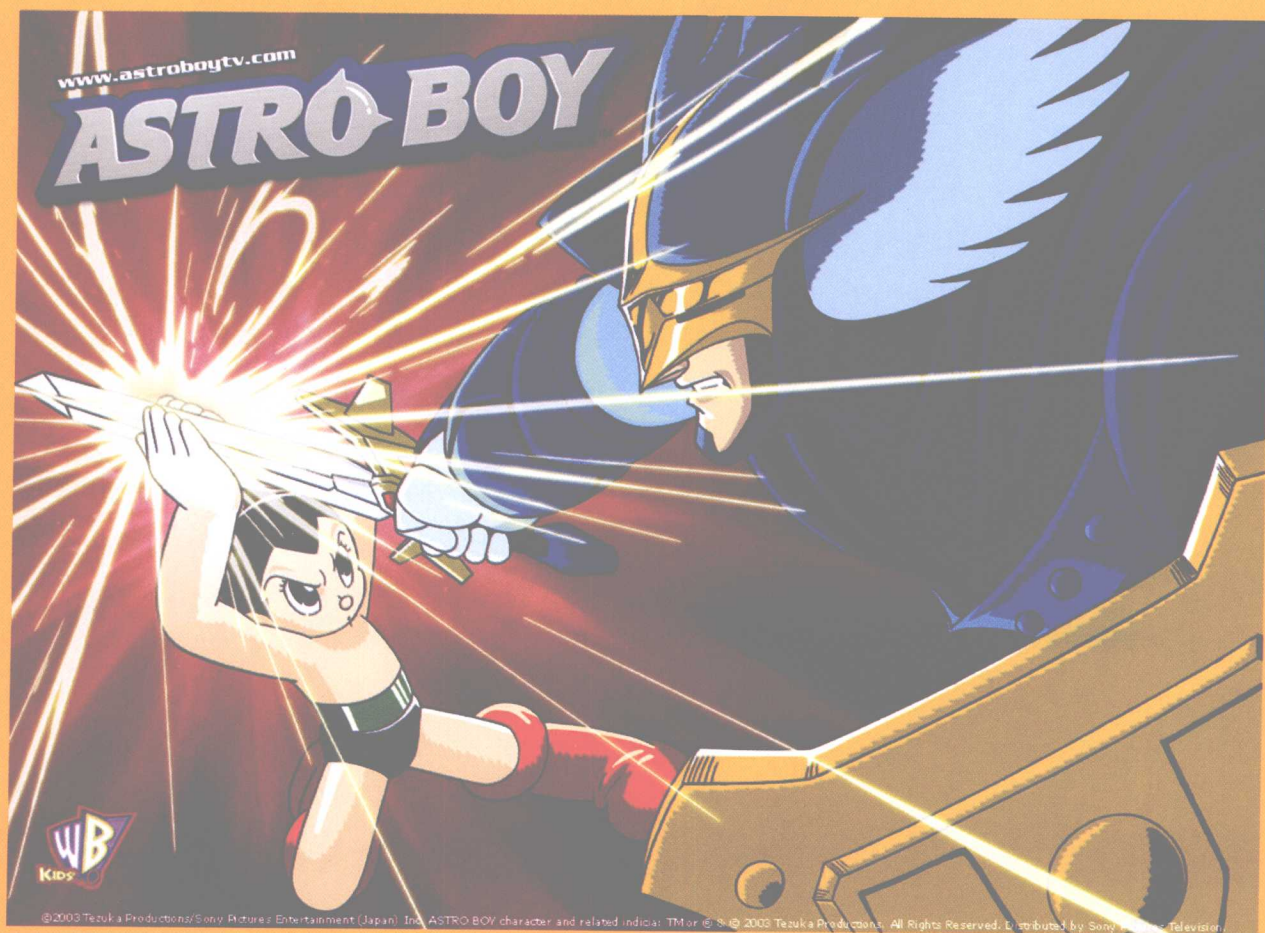


图 1-4 《铁臂阿童木》

变了人们对漫画的偏见，那些以前认为儿童看漫画会影响学业甚至还会受到不良影响的家长们，开始鼓励孩子看漫画。而手冢治虫在日本漫画界如同神一般无人能及的地位也就这样得以确立。

1953年，手冢开始在《少女组》上连载《蓝宝石王子》，这是公认的第一部少女漫画，在这部“面向女孩子的作品”中，手冢的关于动漫画应该按照不同的人群需要制作不同取向的作品的理念得以贯彻。这部漫画又是日本漫画发展历史上的一个重要里程碑。从此以后，日本漫画有了少年漫画、少女漫画的区别。之后，在少年、少女漫画的基础上，又派生出了成人向、中性向、SF向等不同的取向，日本漫画高度产业化的时代开始了。

1961年，手冢治虫制作公司成立了动画部，手冢开始向动画领域进军。当时全世界范围内的动画领域中以迪士尼占绝对的统治地位，自从1937年世界第一部影院动画《白雪公主》获得成功之后，迪士尼就确立了自己的一整套动画生产理论和制作流程，成为唯一的经典和规范。手冢治虫则以其特有的动画理念和操作方式，对迪士尼的经典和规范进行了颠覆。

沃尔特·迪士尼耗费庞大的资金将真人的形态搬到银幕上，认真地研究着人物的每一个动作和物品的每一个弹性状态。这种精工细作的态度固然值得敬佩，但却也有着不可回避的局限性：高昂的制作成本保证了质量却限制了数量。迪士尼甚至曾经因为《匹诺曹》的制作走到破产的绝

境。按照这种规范操作，除了美国，没有国家做得起动画片。

面对市场的巨大渴求，手冢治虫进行了一场异想天开的革命——和他创作漫画的想法一样，手冢觉得与其关注人物的动作，不如去关心人物的内心。他认为最重要的是故事，只要故事好，就算是两张纸片也一样可以吸引人。在这种理念的指导下，手冢开发了一整套的制作流程，最大限度地节省制作成本：他尝试着为典型人物制作典型动作（这样可以在不同的背景下重复使用）；尝试以“眨眼三帧，口动三帧”的模式（迪士尼要求口型与说话结合）制作对话。这种静态对话场面的使用大大节省了资金。另外，手冢对于影院片没有兴趣，他的兴趣于在电视这一新兴媒体上，他要利用电视将动画推广给各个层面的观众群。由于思路及流程的正确性，手冢很快取得成功。而在随后的半个世纪里，经过无数动画工作者的努力，在今天，低成本、重故事的日本电视动画以数量为武器，像蝗虫一样侵占了全世界的动画市场。它将迪士尼困在经典影院片的古堡里，将欧洲动画打死在小小的学术沙龙咖啡馆中。有人形象地说手冢治虫发明了一个打击迪士尼动画帝国版图的小锤子，并在上面轻轻地敲开了第一个缺口。因为这个缺口，日本动画才有今天这种世界动画两分天下的局面。

20世纪60年代中期以后，手冢治虫又开始向漫画创作更高的山峰攀登，开始了他一生中另外

两部重要作品——《火鸟》和《怪医秦博士》的创作。《怪医秦博士》塑造了一位反传统反社会，藐视经典权威的黑天使的形象，表达了手冢对社会与道德的思索。《火鸟》以火鸟作为线索，探讨生命的秘密，讲述生命的故事，表达了作者对人类文明、生命的意义以及宇宙本源的思考。通过这两部作品，手冢向世人表明了动漫画的艺术内涵一点也不逊色于其他任何艺术形式。

手冢治虫一生绘制了近15万页漫画，创作了逾千个极具个性的漫画角色，编绘了500多个不同故事。另外，他把电影、电视中的变焦、广角、俯视等手法运用到漫画创作中，为日本漫画的表现手法带来了划时代的变革。“新漫画”（也即人们常说的“日本式连环画”、“日本卡通”）由此起步。他之后的日本漫画家，基本上都受到了他的直接或者间接的影响。他还进军成人世界，制作了面向成人的长篇动、漫画，晚年又尝试过“实验动画”，在各个领域中的成就在国际上极负盛名。手冢治虫因此被人们尊称为“漫画之神”。为了纪念手冢的贡献，日本漫画界将漫画的最高奖定为“手冢奖”。1990年，日本东京国立近代美术馆史无前例地为一名漫画家举行展览，名为“手冢治虫漫画展”。漫画作为一门艺术，以此为标志登堂入室，被确认了在缪斯殿堂里的艺术地位。

1950~1970年的日本动漫画是确立风格与技法的一个时代，由手冢发展起来的新类型漫画绘画，从以剧情发展和人物塑造为主的娱乐故事，

逐渐向多元化的题材延伸。这一时期，除了手冢治虫之外，山川总治的《少年王者》和福岛铁次的《沙漠的魔王》进一步完善了漫画的创作，使孩子们能在幻想的世界里遨游；石森章太郎的《二级天使》、谷内六郎的《离家的孩子》、横山光辉的《铁人28》、堀江卓的《风车剑之助》、前谷惟光的《机器人三等兵》等在当时都产生了极大的影响。而少女漫画中的女漫画家也大展才华，开始与男性漫画家一争高下，出类拔萃的作者有上田俊子、牧美也子、花村英子等。1958年东映动画制作并公映了第一部彩色动画电影《白蛇传》，故事以我国家喻户晓的民间传说“白蛇传”为蓝本，当时在日本本土和海外都得到很好的评价。20世纪60年代后的作品，包括《太阳王子大冒险》、《巨人之星》和《穿长靴的猫》等，都对后来的日本动画的发展作出，很大的贡献。

另外，这一时期在大阪，连环画开始萌芽，月刊《影》和1957年创刊的《街》成为连环画的基地。最早使用“连环画”这个名称的是在《街》杂志社工作的辰巳嘉裕。1959年，以辰巳为首，斋藤隆夫、佐藤雅旦、石川文安等人在大阪组织了连环画工作室。曾经是少年漫画家的千叶铁矢，以一部《地下室魔球》获得了成功。石森章太郎也不例外，他既有少女漫画《奇怪的孩子》问世，又有被称为少年漫画代表作的《机器人009》，显示出同时连载的雄厚实力。20世纪60年代初期，日本涌现出一群青年漫画家。他们朝气蓬勃、精