



ART 国家示范性高等职业院校
艺术设计专业精品教材

高职高专艺术设计类“十二五”规划教材

漫画上色实训

MANHUA
SHANGSE
SHIXUN

主 编 蔡小平 唐云鹏
副主编 邵照坡 张露珠 游佳丽
张玉梅 师玉洁



华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>

中国·武汉

内 容 简 介

本书共分两大部分：前半部分精讲 Photoshop 软件的基础知识及漫画创作的流程；后半部分主要是各种风格漫画作品的赏析。本书循序渐进地讲解了用 Photoshop 在漫画里绘制人物、服装、道具和背景等的技法，让读者深入地了解漫画绘制的过程，有助于读者掌握成熟的创作经验，关注重要细节，掌握 Photoshop 漫画绘制的实用方法和技巧。

图书在版编目 (CIP) 数据

漫画上色实训 / 蔡小平, 唐云鹏 主编. — 武汉: 华中科技大学出版社, 2013.12

ISBN 978-7-5609-9611-0

I. ①漫… II. ①蔡… ②唐… III. ①漫画—绘画技法—图像处理软件—高等教育—教材

IV. ①J218.2-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 002605 号

漫画上色实训

蔡小平 唐云鹏 主编

策划编辑：曾 光 彭中军

责任编辑：彭中军

封面设计：龙文装帧

责任校对：朱 霞

责任监印：张正林

出版发行：华中科技大学出版社（中国·武汉）

武昌喻家山 邮编：430074 电话：（027）81321915

录 排：龙文装帧

印 刷：湖北新华印务有限公司

开 本：880 mm × 1230 mm 1/16

印 张：6

字 数：193 千字

版 次：2014 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

定 价：40.00 元



本书若有印装质量问题，请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线：400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

高职高专艺术设计类“十二五”规划教材

基于高职高专艺术设计传媒大类课程教学与教材开发的研究成果实践教材

■ 顾 问 (排名不分先后)

陈 新 全国行业职业教育教学指导委员会民族技艺职业教育教学指导委员会委员

中国职业技术教育学会理事、教学工作委员会副主任、职教课程理论与开发研究会主任

万良保	吴帆	黄立元	陈艳麒	许兴国	肖新华	杨志红	李胜林	裴兵	张程	吴琰
葛玉珍	任雪玲	黄达	殷辛	廖运升	王茜	廖婉华	张容容	张震甫	薛保华	余戡平
陈锦忠	张晓红	马金萍	乔艺峰	丁春娟	蒋尚文	龙英	吴玉红	岳金莲	瞿思思	肖楚才
刘小艳	郝灵生	郑伟方	李翠玉	覃京燕	朱圳基	石晓岚	赵璐	洪易娜	李华	杨艳芳
李璇	郑蓉蓉	梁茜	邱萌	李茂虎	潘春利	张歆旒	黄亮	翁蕾蕾	刘雪花	朱岱力
熊莎	欧阳丹	钱丹丹	高倬君	姜金泽	徐斌	王兆熊	鲁娟	余思慧	袁丽萍	盛国森
林蛟	黄兵桥	肖友民	曾易平	白光泽	郭新宇	刘素平	李征	许磊	万晓梅	侯利阳
王宏	秦红兰	胡信	王唯茵	唐晓辉	刘媛媛	马丽芳	张远珑	李松励	金秋月	冯越峰
李琳琳	董雪	王双科	潘静	张成子	张丹丹	李琰	胡成明	黄海宏	郑灵燕	杨平
陈杨飞	王汝恒	李锦林	矫荣波	邓学峰	吴天中	邵爱民	王慧	余辉	杜伟	王佳
税明丽	陈超	吴金柱	陈崇刚	杨超	李楠	陈春花	罗时武	武建林	刘晔	陈旭彤
乔璐	管学理	权凌枫	张勇	冷先平	任康丽	严昶新	孙晓明	戚彬	许增健	余学伟
陈绪春	姚鹏	王翠萍	李琳	刘君	孙建军	孟祥云	徐勤	李兰	桂元龙	江敬艳
刘兴邦	陈峥强	朱琴	王海燕	熊勇	孙秀春	姚志奇	袁铀	杨淑珍	李迎丹	黄彦
谢岚	肖机灵	韩云霞	刘卷	刘洪	董萍	赵家富	常丽群	刘永福	姜淑媛	郑楠
张春燕	史树秋	陈杰	牛晓鹏	谷莉	刘金刚	汲晓辉	刘利志	高昕	刘璞	杨晓飞
高卿	陈志勤	江广城	钱明学	于娜	杨清虎	徐琳	彭华容	何雄飞	刘娜	于兴财
胡勇	汪帆	颜文明								

国家示范性高等职业院校艺术设计专业精品教材

高职高专艺术设计类“十二五”规划教材

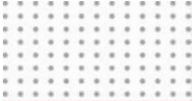
基于高职高专艺术设计传媒大类课程教学与教材开发的研究成果实践教材

组编院校(排名不分先后)

广州番禺职业技术学院
深圳职业技术学院
天津职业大学
广西机电职业技术学院
常州轻工职业技术学院
邢台职业技术学院
长江职业学院
上海工艺美术职业学院
山东科技职业学院
随州职业技术学院
大连艺术职业学院
潍坊职业学院
广州城市职业学院
武汉商学院
甘肃林业职业技术学院
湖南科技职业学院
鄂州职业大学
武汉交通职业学院
石家庄东方美术职业学院
漳州职业技术学院
广东岭南职业技术学院
石家庄科技工程职业学院
湖北生物科技职业学院
重庆航天职业技术学院
江苏信息职业技术学院
湖南工业职业技术学院
无锡南洋职业技术学院
武汉软件工程职业学院
湖南民族职业学院
湖南环境生物职业技术学院
长春职业技术学院
石家庄职业技术学院
河北工业职业技术学院
广东建设职业技术学院
辽宁经济职业技术学院
武昌理工学院
武汉城市职业学院
武汉船舶职业技术学院
四川长江职业学院

湖南大众传媒职业技术学院
黄冈职业技术学院
无锡商业职业技术学院
南宁职业技术学院
广西建设职业技术学院
江汉艺术职业学院
淄博职业学院
温州职业技术学院
邯郸职业技术学院
湖南女子学院
广东文艺职业学院
宁波职业技术学院
潮汕职业技术学院
四川建筑职业技术学院
海口经济学院
威海职业学院
襄阳职业技术学院
武汉工业职业技术学院
南通纺织职业技术学院
四川国际标榜职业学院
陕西服装艺术职业学院
湖北生态工程职业技术学院
重庆工商职业学院
重庆工贸职业技术学院
宁夏职业技术学院
无锡工艺职业技术学院
云南经济管理职业学院
内蒙古商贸职业学院
湖北工业职业技术学院
青岛职业技术学院
湖北交通职业技术学院
绵阳职业技术学院
湖北职业技术学院
浙江同济科技职业学院
沈阳市于洪区职业教育中心
安徽现代信息工程职业学院
武汉民政职业学院
湖北轻工职业技术学院
四川传媒学院

天津轻工职业技术学院
重庆城市管理职业学院
顺德职业技术学院
武汉职业技术学院
黑龙江建筑职业技术学院
乌鲁木齐职业大学
黑龙江省艺术设计协会
冀中职业学院
湖南中医药大学
广西大学农学院
山东理工大学
湖北工业大学
重庆三峡学院美术学院
湖北经济学院
内蒙古农业大学
重庆工商大学设计艺术学院
石家庄学院
河北科技大学理工学院
江南大学
北京科技大学
湖北文理学院
南阳理工学院
广西职业技术学院
三峡电力职业学院
唐山学院
苏州经贸职业技术学院
唐山工业职业技术学院
广东纺织职业技术学院
昆明冶金高等专科学校
江西财经大学
天津财经大学珠江学院
广东科技贸易职业学院
武汉科技大学城市学院
广东轻工职业技术学院
辽宁装备制造职业技术学院
湖北城市建设职业技术学院
黑龙江林业职业技术学院
四川天一学院



前言

MANHUA SHANGSE SHIXUN

QIANYAN

当今，漫画正在以飞快的速度渗入我们的生活。不论是在杂志、网络和衣服上，还是其他生活物品中，几乎都可以看到漫画的影子。南伐、浪客剑心、蜡笔小新、樱桃小丸子等漫画人物也深入生活之中。在这个漫画的时代怎么可能不看漫画呢？

当一本精美的漫画书放在你面前时你会有什么感觉呢？是否有一种爱不释手的感觉？即使你对其中的文字内容并没有什么兴趣，那些精美的漫画也能吸引你，这就是漫画的魅力，它能把美的感觉及一种思想通过精美的图片传达给看到它的人。那你有没有想过自己画漫画呢？其实只要掌握一些画漫画的方法，灵活运用，就能画出精美的漫画。

随着计算机技术的飞速发展，用 Photoshop 画漫画已经成为一种时尚，而且可以得到更为精美的画面效果，同时还可以很方便地重复修改作品，而不用担心损伤作品，这也是计算机绘图比传统手工绘制更方便的地方。

本书在编写过程中，由于时间仓促，无法及时与有关文献的作者取得联系，在此对相关作者深表谢意。

编 者

2014 年 1 月

目录

MANHUA SHANGSE SHIXUN

MULU

项目一 漫画上色概论.....	(1)
任务一 漫画的起源.....	(2)
任务二 漫画的形成与发展.....	(8)
任务三 漫画的分类	(12)
项目二 Photoshop 基础知识.....	(17)
任务一 Photoshop 简介.....	(18)
任务二 图层的基本操作方法.....	(23)
任务三 通道与蒙版	(27)
任务四 画笔工具	(28)
任务五 绘图的基本方法	(32)
项目三 漫画家的知识结构和作业流程.....	(35)
任务一 漫画家的知识结构.....	(36)
任务二 手绘板的使用.....	(40)
任务三 漫画作业流程.....	(43)
项目四 漫画上色实训案例.....	(47)
任务一 《南伐》实训案例.....	(48)
任务二 《少女王》实训案例.....	(53)
项目五 漫画上色赏析.....	(63)
任务一 日本漫画作品欣赏.....	(64)
任务二 欧美漫画作品欣赏	(67)
任务三 中国漫画作品欣赏	(75)
参考文献.....	(89)

项目一 漫画上色概论

MANHUA
SHANGSE
HIXUN



知识目标

- 了解动漫的基本知识。
- 理解单幅、连环漫画的异同和表现形式。
- 掌握动漫的风格特征。

能力目标

- 掌握动漫的起源和在欧美、日本、中国的发展状况。
- 掌握动漫的概念及动漫的早期形态，单幅、连环漫画的异同和表现形式。
- 掌握欧美动漫、日本动漫及中国动漫的风格特征。

漫画的起源

1.1 漫画的起源

ONE

漫画起源于日本，最初用“漫画”二字的人是葛饰北斋（见图 1-1）。他生于日本江户时代（约合我国清朝），距今已有二百多年。

《神奈川冲浪里》（见图 1-2）作于 1823—1829 年，为木版画，其规格为 25.8 cm × 37.9 cm。葛饰北斋以勾勒线条的形式圈定了海浪的块体，即吸引注意力的画面左边的翻卷过来的巨浪。卷状的海浪破裂后化作无数的“小爪”，每只“小爪”清楚地分割开来，巨大的海浪通过长而尖的图案得以展现。在画面中央偏右是戴着雪帽的富士山。浪的“小爪”具有如此毁灭的魔力，伸向正在沉没的小舟和惊恐不安的人。葛饰北斋在表现巨浪令人恐怖的形象方面获得了惊人的成功。



图 1-1 葛饰北斋



图 1-2 《神奈川冲浪里》

1831 年，葛饰北斋着手创作彩色版画《富岳三十六景》（见图 1-3）。这套作品开拓了风景版画的新领域。

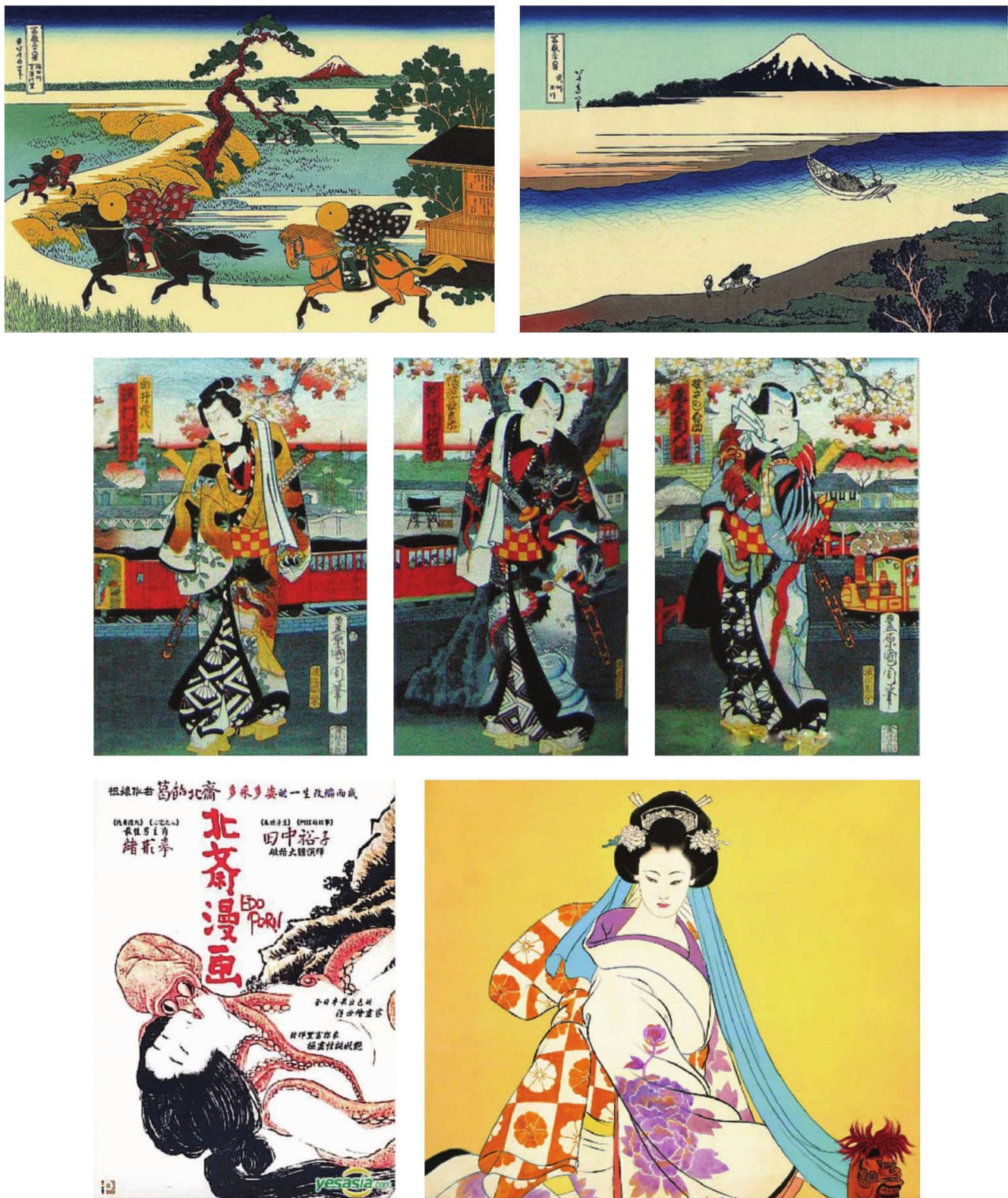


图 1-3 《富岳三十六景》（局部）

1925 年 5 月《文学周报》连载丰子恺的画并注明为漫画。这是中国最早称为漫画的作品。丰子恺作品如图 1-4 所示。

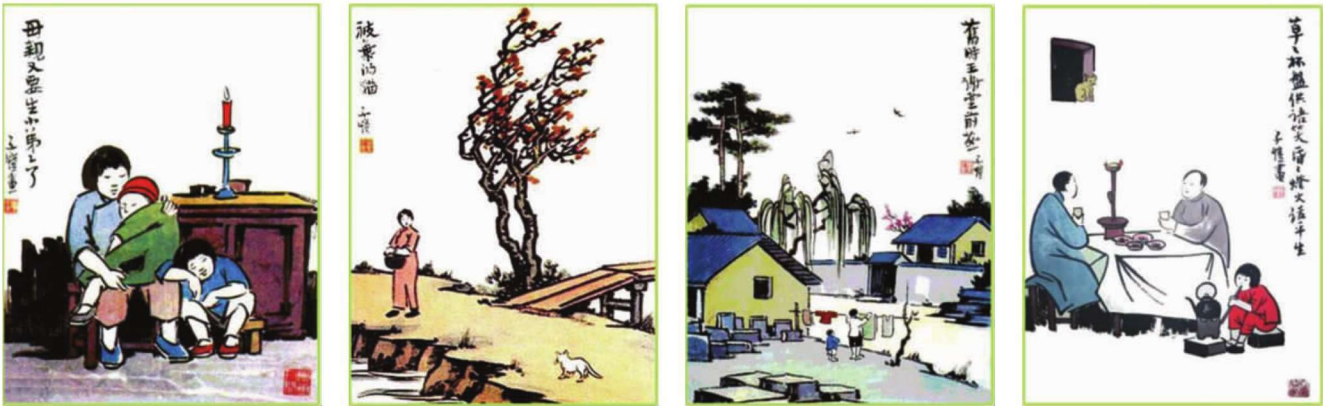


图 1-4 丰子恺作品



图 1-5 《笨拙》

17 世纪的欧洲，在英国产业革命的背景下，一批优秀漫画家开创了英国现代漫画的黄金时代，诞生了大讽刺漫画家威廉·贺加斯。到了 19 世纪后半叶，欧洲一些大都市纷纷创刊漫画杂志，漫画家之间的交流日渐频繁，他们用讽刺幽默的画笔描绘都市生活及为市民宣泄心中的情绪，深得人们的喜爱。1841 年英国伦敦《笨拙》（见图 1-5）讽刺杂志创刊，在 19 世纪的欧洲掀起了批判风潮，而这股风潮迅速席卷了整个世界，中国、日本也感染了这股热潮。

西方漫画源自英国。19 世纪法国画家杜米埃在西方漫画史上取得了卓越的成就。

如图 1-6 所示的这幅画记录画家经常外出乘车的经历。画面拥挤的狭小空间里，突出描绘前排三个人物，概括表现后面一群人，以座椅靠背分隔前后，这是生活中极平常的现象，但揭示了法国社会的等级制，在这三等车厢里坐着的都是处于社会底层的公民。三个主体特写人物中，最突出的是位满脸皱纹的老妇人，人们从她的神态中可见她的生活经历。靠着她左右的两个人，一个入睡的少年和一位带婴儿的母亲，他们的形象本身可



图 1-6 外出乘车的经历

清楚地表现出他们的社会地位，背后的人群可从不同面貌的头像中体现不同人物的地位和个性。这有限的画面空间，成了法国下层社会的一个缩影。

18 世纪中叶，英国的新兴资产阶级正处在上升阶段，而封建贵族已日趋衰败：贵族阶级虽然还享有特权，但经济上已入不敷出；资产阶级虽腰缠万贯，但没有特权。正是由于这样的阶级关系，所以，社会上出现了一幕幕让人鄙视的交易，婚姻交易即是其中的一种。针对这一时弊，1744 年，英国著名的风俗画家荷加斯创作了《时髦婚姻》（见图 1-7）6 幅系列组画。从一个老伯爵的儿子与暴发商的女儿结合的始末揭示了一幕婚姻交易所造成的家破人亡的悲剧。

第一幅《婚约》是一个订婚的场面，身患重病的老伯爵正在与暴发商洽谈这笔婚姻买卖。第二幅《婚后不久》表现的是这对买卖夫妻婚后的某一天：新娘好像刚刚起床，她头戴睡帽，身穿晨衣，手里拿着化妆用的镜子伸着懒腰偷看着自己的丈夫。客厅倒翻的家具、乐器，散落在地上的乐谱、书本、扑克是昨晚新娘与密友狂欢的迹象。她那惬意的微笑、斜瞥丈夫的眼神又流露出她昨晚通奸嬉戏的隐情。新郎看起来刚进家门，他好像也在外面狂欢了一夜。他那敞开的制服，顶着的帽子，散乱的假发、叉开的双腿、软瘫在椅子上的坐态显得极不检点。家犬好像嗅到了外人的异味儿，从他的口袋里叼出了女人的内衣。管家拿着到期的期票想让这一家之主一一过目，但主人好像还没有从醉酒中醒来，管家只好无奈地走了。第三幅《求医》和第四幅《闺房》分别表现的是男女主人公自己的隐私。丈夫背着妻子带着怀有身孕的情人到江湖大夫那里去设法打胎；与此同时，妻子背着丈夫在自己的闺房里与密友、情人狂欢嬉戏。第五幅《决斗》是组画的高潮，妻子正与情人通奸恰被丈夫碰见，于是，两个男人进行了决斗，最后，丈夫中剑身亡。第六幅奸夫畏罪潜逃，妻子懊丧不已。



图 1-7 《时髦婚姻》



续图 1-7

溯本求源，漫画自诞生那天起，就标志着它高贵的艺术血统。据史料记载，早在 15 世纪的欧洲一些夸张变形人物形象就出现在绘画作品中。有史可查的是意大利文艺复兴时期的著名画家达·芬奇和英国产业革命时期的画家威廉·贺加斯在他们的素描稿和油画中频频出现的一些夸张变形人物造型，尤其是贺加斯的代表作《打瞌睡的教友》（见图 1-8）、《时髦婚姻》和《性格与漫画》等，标志着近代西洋漫画的形成。而有“现代漫画之父”之称的托马斯·罗兰森。他虽然受贺加斯影响很大，但在人物造型及立意上更具有现代意识的漫画特征，奠定了现代西方漫画的风格。



图 1-8 《打瞌睡的教友》

漫画夸张变形的特征，以及其指桑骂槐的隐喻性，使它在萌芽期就成为教派之间斗争中血不见刃的利器。随着资产阶级的兴起，它又承担起政治派别斗争的重要任务。随着社会的不断发展，讽刺漫画已不能满足人们的精神需求，漫画逐渐向多元化拓展。虽然 20 世纪以来漫画家继续用其犀利的画笔针砭时弊，不过随着个性化社会的到来，随着人们越来越关注于自身生活和感觉的体验，曾经是政治斗争工具的漫画，发展成为具有人性化特征的幽默画，更加贴近普通人的日常生活，同时漫画不断派生出不同风格和内涵的漫画艺术作品，使漫画赢得更大的发展空间。正是在这个意义上，当提及现代漫画的时候，在很大程度上所指的不仅仅是政治讽刺的漫画了。从历史的角度来分析，应该说讽刺漫画是当代漫画发展的鼻祖。

漫画受人道主义思想和人文、科学精神的影响，以人为本、关注人性。为了满足人们的精神需求，各种类型的漫画如雨后春笋破土而出，出现了幽默漫画、多格漫画、长篇连环漫画等。而漫画的成功商业运作，当数 20 世纪的日本和美国，漫画已成为这两个国家的支柱产业。他们把 19 世纪一枝独秀的英国远远地抛在了后面，并开创了现代漫画的新纪元。

作为绘画艺术的一个分支，漫画发展至今天，已嬗变成了三种形态，即讽刺幽默的传统漫画、叙事的多幅或连环卡通漫画、探索性的先锋漫画。

讽刺幽默的传统漫画（见图 1-9）平常总会看到。

卡通漫画是借鉴卡通手法、风格而编画的连环漫画。卡通漫画《火影忍者》如图 1-10 所示。



图 1-9 讽刺、幽默的传统漫画



图 1-10 《火影忍者》

先锋漫画，至今在国际上没有清晰的定义，一般指介于讽刺幽默的传统漫画、叙事的多幅或连环卡通漫画之间的漫画，是漫画与前卫艺术之间的边缘艺术形式，或者说是受当代先锋艺术催化而生的一种新的漫画流派，强调在价值观和审美取向上的探索功能，对传统漫画具有“颠覆性”。《窥视》如图 1-11 所示。



图 1-11 《窥视》

1.2 漫画的概念

TWO

1. 漫画的定义

漫画的定义很多，有代表性的几种如下。

(1) 漫画是简笔而注重意义的一种绘画。

(2) 漫画是一种具有强烈的讽刺性或幽默性的绘画。画家从政治事件和生活现象中取材，通过夸张、比喻、象征、寓意等手法，表现为幽默、诙谐的画面，借以讽刺、批评或歌颂某些人和事，它是政治斗争和思想斗争的一种工具。

(3) 漫画是简单而夸大事物特征的绘画，多含讽刺的意义。

(4) 漫画是以简练的手法直接表露事物本质、特征的绘画。它不受时间、空间等条件的限制，习惯采用夸张、比喻、象征等表现手法和形式。有较强的讽刺、歌颂、抒情、娱乐等方面的功能，并善于表达作者对世事人情的看法，尤以讽刺与幽默见长。

(5) 漫画是以简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。一般运用变形、比拟、象征的方法，构成幽默、诙谐的画面，以取得讽刺或歌颂的效果。

漫画是指以通过虚构、夸饰、写实、比喻、象征、假借等不同手法，描绘图画来述事的一种视觉艺术形式。一般运用变形、比拟、象征、暗示、影射的方法，构成幽默诙谐的画面或画面组，以取得讽刺或歌颂的效果。常采用夸张、比喻、象征等手法，讽刺、批评或歌颂某些人和事，具有较强的社会性，也有纯为娱乐的作品，娱乐性质的作品往往存在搞笑型和人物创造（设计一个作者所虚拟的世界与规则）两种。

2. 漫画的属性

漫画是视觉艺术，与其他绘画有着同样的共性，然而，它又不完全等同于其他绘画，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。

漫画的形成与发展

2.1 漫画的早期形态

ONE

漫画的早期形态有如下一些。

第一，在取材上。1881 年 3 月 2 日，美国 PUCK（见图 1-12）杂志上刊登了一幅讽刺美国海军人事构成的漫画（见图 1-13），该漫画用落在大船桅杆上一排排的水鸟表示海军人员，鸟落的地方越高，其形体越大，代表官员的等级也越高，然而上、中、下三排水鸟的数量却相差无几。这种头重脚轻之感，讽刺了美国海军官僚阶级



图 1-12 PUCK



图 1-13 讽刺美国海军人事构成的漫画

的臃肿。1882 年 6 月 3 日本多锦吉郎在《团团珍闻》上也刊登了类似的一幅漫画，同样用大船和海鸟做比，只不过讽刺对象变成了日本官僚。

第二，在表现手法上。早期的日本漫画家从欧美漫画中借鉴了很多当时看上去颇为新奇的表现手法。比如 1895 年 5 月小林清亲在一幅讽刺清朝军官的漫画中（见图 1-14），就把骑马的清朝军官的轮廓线画成波浪状，以表现其被吓坏的模样；而这一表现手法早在 1878 年的 PUCK 杂志上就被使用过，当时美国漫画家用它来描绘一个被自己吓坏的市长角色。

第三，在排版上。从《驢尾团子》（见图 1-15）开始，众多早期的日本漫画杂志都采用了类似 PUCK 的封面排版设计，即标题占用封面上 1/3 的面积，下 2/3 的部分用一幅讽刺画作品填满，出版信息等内容放在两部分中间，用小号字书写等。然而，早期日本漫画和欧洲漫画也有一点重要的不同，就是从功能上说，欧洲漫画更倾向于作为精英向大众传播启蒙思想的一种工具，具有鲜明的精英属性；而日本漫画则更具有有一种新闻和情报的价值，即它是当时日本的百姓获取时政要闻的一种重要渠道，至于讽刺谁、揭露什么不过是顺带传播的东西而已。这也是为什么像《团团珍闻》这样的杂志，在 1877 年创刊时只印了 5000 册，两年以后就达到每周 15000 册的规模；在东京以外的卖售点从创刊时的 10 处也迅速扩张至 90 处，很快便得以全国贩售的原因。可以说日本漫画一开始就具有很强的大众属性。



图 1-14 小林清亲讽刺清朝军官的漫画



图 1-15 《驢尾团子》

这种大众属性来源于日本现代漫画很重要的两个要素：共感和英雄。共感是指漫画中所表现的日本平民在当时的某些共同感受，比如大都市残酷的竞争、对美好生活的向往等；英雄则是指这些漫画中塑造出的有代表性的平民形象。日本漫画中的英雄与西方漫画中的英雄有很大差别：西方式的英雄往往是使命型的，即他与所属族群、星球的存亡息息相关；日本式的英雄则是平民型的，一个勤劳的母亲、一位下层武士，甚至几个顽皮搞怪的小孩子都可能成为英雄，只要他们具有某些优秀的品质。

2.2 现代漫画在欧美的发展

TWO

漫画一词在欧美更多地被写为 cartoon。在《牛津高阶辞典》中的意思为（报刊上的）漫画，尤其指时事讽刺画；也指（报刊上的）连环漫画和连环讽刺画，或指动画片。而 comic 一词则多被日本应用，它指儿童连环画册（US' comic book）或（报纸上的）连环漫画（comic strip, also strip cartoon）。

漫画起源于欧洲而兴盛于美国。早在史前，与漫画相似的创作手法已广泛应用于先民的岩画艺术，漫画表达由此可算一种比较古老的绘画方式，不过，漫画的名称和创立于 16 世纪末才出现。文艺复兴时期，由于印刷技术的发展和宗教斗争的需要，欧洲漫画已经处于形成的过程之中。许多有名的画家曾经为漫画的发展做出了贡献。达·芬奇就画了大量肖像漫画性质的怪诞速写头像。一名叫老彼得布鲁吉尔（Peter Brueghel the elder, 1525 — 1569）的北欧弗兰德斯（Flanders）画派的画家，从题材和风格方面，对古典主义绘画进行了较大突破，在油画和版画中运用了幽默风趣和虚构遐想的手法。他的作品所具有的讽刺性及他的写实主义绘画风格，对后世的漫画都具有影响。也许这就是一直沿袭到今天的欧美漫画的重要风格：对人物形象的细微刻画，对背景的着意描绘，以及对构图的精心安排。

2.3 日本漫画

THREE

日本漫画指日本国内制作或发行的漫画，包括故事连环画和四幅一组的组画，它是画面组合作品的总称，也是指刊载这类作品的杂志和单行本。高度发展的日本漫画已经成为世界漫画当中具有独特风格及庞大影响力的流派。多数日本漫画有一些共同的特征，而具有这类特征的漫画常被称为日式漫画。

1. 发展历史

日本是个漫画大国，漫画强国。日本漫画享有绝对的全球第一地位。日本漫画业从 12 世纪就开始发展，可以说是世界上最早的。平安时代的《鸟兽人物戏画》（见图 1-16）（鸟獸戯画）被认为是日本最古老的漫画作品。1862 年，漫画杂志 *Japan punch* 在横滨外国人居留地发行。1877 年代表明治时代的漫画杂志《团团珍闻》创刊。日本漫画家北泽乐天于 1905 年创立“东京バック”，对日本讽刺漫画的发展贡献很大。北泽乐天从 1928 年开始在《时事漫画》连载的《とんだはね子》是日本最初的以少女作为主人公的连载漫画，是少女漫画的先驱作品。1915 年，日本漫画家冈本一平创立漫画家团体东京漫画会（也就是以后的日本漫画会）。第二次世界大战时期由于日本参战，加上情报局的法规和用纸不足等缘故，日本的漫画产业陷于衰退状态。在第二次世界大战后，日本漫画界再次恢复了生机。1954 年，月刊少女漫画杂志 *Nakayoshi*（见图 1-17）创刊。1959 年，最初的周刊漫画杂志《周刊少年



图 1-16 《鸟兽人物戏画》



图 1-17 Nakayoshi



图 1-18 《铁臂阿童木》

Sunday》和《周刊少年 Magazine》创刊。1968 年《周刊少年 Jump》创刊。第二次世界大战后初期影响现代日本漫画历史的代表作品是手冢治虫的《铁臂阿童木》(见图 1-18)。20 世纪 50 年代以后越来越多日本漫画家受到手冢治虫作品的启发。20 世纪 60 年代,石森章太郎、赤冢不二夫和藤子不二雄的作品大受欢迎。随着传媒业突飞猛进的发展,颇受欢迎的漫画开始被搬上银幕,日本开始了动画时代。20 世纪 90 年代后,漫画的类型进一步增加,漫画杂志数量迅速增长,网络漫画等文化也应运而生。有观点认为日本漫画发展始于战后同盟国军事占领日本时期,这种观点强调日本漫画受美国文化的影响很大,其中包括日战时期美国大兵带到日本的漫画及美国电视、电影和卡通片(特别是迪斯尼)。但是一些作家强调日本文化的延续和美学传统是日本漫画历史的关键,他们包括 Frederik L. Schodt Kinko Ito 和 Adam L. Kern。

2. 现代日本漫画的发展阶段

第二次世界大战后的半个多世纪以来,漫画在日本的社会地位及人们对它的认识在不断变化。手冢治虫曾把日本现代漫画的发展划分为六个阶段。

第一阶段(“二战”后的第一个十年):“玩具时代”,漫画只是供孩子娱乐的工具。

第二阶段:“清除时代”,漫画被视为低俗、浅薄的读物。

第三阶段:“点心时代”,父母和教师勉强允许孩子在不妨碍学习的前提下看一点漫画。

第四阶段:“主食时代”,1963 年 TV 动画《铁臂阿童木》在电视上连续放映,许多家庭中的大人和孩子一起观看,漫画得到社会肯定。

第五阶段(20 世纪 70—80 年代中期):“空气时代”,漫画已经成为青少年生活中不可分割的一部分。

第六阶段(20 世纪 80 年代中期以后):“记号时代”,漫画称为青少年之间相互沟通的记号。

大概从 20 世纪 90 年代开始,日本的漫画慢慢地在中国传播开来,许多中小学生,以及大学生都看过很多日本动漫。

漫画产业的触角延伸到日本的各个经济领域,其中包括动画、游戏、广告、影视、旅游、服装乃至建筑等多项产业。著名的新制度经济学家青木昌彦认为,日本正处于自明治维新以来又一次伟大历史转折中,其结果是在日本出现了动漫产业、娱乐产业等一系列超过汽车工业的赚钱产业,日本正在借助新文化产业的兴起尝试一种渐进式的经济转型。