

目次

Contents

- 02 ~ 07 | 漫話臺灣漫畫史
- 早期臺灣漫畫發展概況
 - 臺灣漫畫黑暗期
 - 臺灣本土漫畫的興起
- 10 ~ 11 | 綻放臺漫之花
- 近代臺灣漫畫發展
- 12 ~ 13 | 慢慢話漫畫
- 漫畫產業的影響與效應
- 14 ~ 20 | 手繪漫畫入門
- 教學流程與重點
 - 示範作品解析
 - 人物五官與軀幹骨架畫法
 - 人物示範說明
- 21 ~ 23 | 學習單
- 24 | 評量表



你喜歡看漫畫嗎，除了熟悉的日本漫畫，你知道臺灣漫畫的由來嗎？

漫話臺灣漫畫史



雞籠生（1903～2000年）是臺灣的漫畫家和散文家。

早期臺灣漫畫發展概況

臺灣漫畫受到日本很深的影響，在二十世紀初日治時期，即受日本「潑克」（Puck）文化的影響，發行《臺灣潑克》期刊，「潑克」意指戲謔、批判並重的諷刺漫畫。許多臺灣漫畫家懷抱著強烈本土意識，創作均富有道地的地方色彩。

而提到臺灣漫畫家，你第一個會想到誰呢？臺灣的漫畫史最早可追溯至 1927 年，《臺灣民報》發表了一幅政治漫畫，早期臺灣漫畫通常夾帶著政治意涵，或是以詼諧趣味的畫筆、揶揄鄙夷的口吻，描繪複雜荒誕的世局，調侃貧富差距或貪贓枉法等臺灣時事。

而臺灣第一本漫畫集則出現在 1935 年，作者「雞籠生」被庶民史家莊永明稱為「臺灣第一位漫畫家」。雞籠生全臺灣走透透，畫下不少各地風光素描，他出版《雞籠生漫畫集》那年 32 歲，當時的雞籠生表示：「現在各國的漫畫家都有漫畫集團的組織，而島內少這種的組織，並且民眾對漫畫的材料簡淺得極，不過用以引起島內的民眾對於漫畫的興趣而已。」

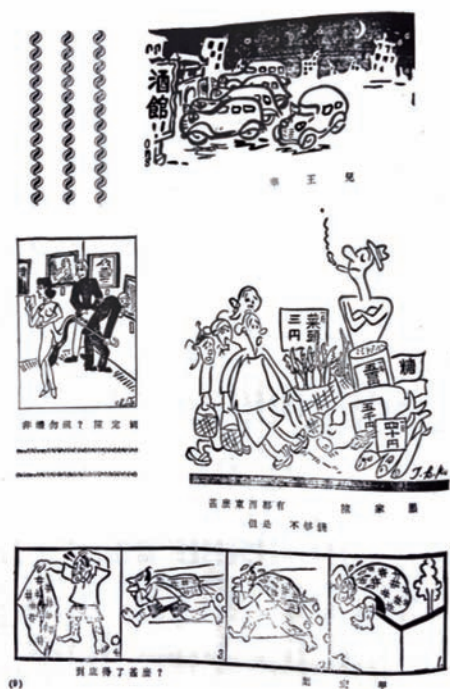


《雞籠生漫畫集》內頁。

新高漫畫集團與黃金穗等人，於 1945 年合資創辦《新新》月刊，是戰後臺灣發行的一本重要藝文雜誌，在月刊中有兩頁時事漫畫紀錄了當時戰後的混亂現象，成為臺灣漫畫史上重量級的歷史遺產。

整體而言，《新新》月刊以文藝作品與評論居多，日文內容比例高於中文，刊物主要的特色是大量諷刺漫畫與插畫。此時期以新高漫畫集團成員四大編輯：陳家鵬、王花、葉宏甲、洪晁明，以及漫畫專欄的作家：陳定國、梁梓義、華王兒等，可稱為臺灣本土的第一代漫畫家，《新新》月刊猶如臺灣本土第一代漫畫先鋒。

1946 到 1960 年代，當時中央日報、新生報、日日新報提供了版面為數極多的時事評論報刊漫畫，反映當時的社會背景。早期漫畫都集中在報紙上，並以政治漫畫為主。另外當時兒童漫畫的代表作則有：張有為自傳式題材的四格單元《劉郎奮鬥史》、廖未林的《咪咪先生傳》、牛哥的《牛小妹》、陳弓的《阿華》等。



《新新》第一卷第二號、1946年2月。



《牛小妹》彩色漫畫。

連環漫畫如：陳海虹的《小俠龍捲風》、葉宏甲的《諸葛四郎》、陳定國的《呂四娘》、劉興欽的《阿三哥》、《大嬖婆》等膾炙人口的作品，為當時的青少年留下不少童年回憶，締造了空前絕後的漫畫黃金時代。而此一時代後期孕育出的漫畫家，還包括了林文義、洪義男、許淞山、游龍輝、楊進士等，持續推動兒童漫畫的創作。

1966年，臺灣正式實施〈編印連環圖畫輔導辦法〉，其辦法名義上是輔導，實際卻是由審查者刪改或禁止出版，使得漫畫出版產業受其影響難以生存，更導致漫畫人才培育出現斷層。許多漫畫家擱筆或轉業，此時開始流行起外國漫畫，臺灣漫畫界陷入低潮，加上日本漫畫大舉入侵，所以五、六十年代以後出生的人習慣看日本漫畫，而現代漫畫創作多是日式風格的原因。



葉宏甲繪製《諸葛四郎大鬥雙假面》

報紙的連環漫畫每日見報以吸引讀者，雖然每次刊載篇幅有限，不如雜誌刊載量大，但是故事連慣性強，有一氣呵成的效果。

臺灣漫畫黑暗期

由於 1952 年中央、新生兩報的漫畫版相繼停刊，轉載外國漫畫的風氣取代了本土的評論漫畫，雖然為臺灣漫畫引進了國際觀，不過也間接影響了本土漫畫發表的創作園地。

此外，民國五、六零年代開始的漫畫審查制度，改變了原來的榮景結構，漫畫業者紛紛改行或休業，以租售本開啟的臺灣漫畫在 1970 年後正式走向黑暗期，接續而來的是臺灣漫畫長達二十年的盜版史。

臺灣在 1975 年尚未有著作權的觀念，對當時的出版業來說，印製未經授權的著作物是很普遍的事。因此出版大量的日本盜版漫畫，例如：《小叮噹》（哆啦 A 夢）、《怪醫秦博士》（怪醫黑傑克）。



盜版《哆啦 A 夢》後，再請臺灣漫畫家劉明昆重新創作的「微星大作戰」。



在 1992 年《著作權法》修訂之前，日本人的著作在臺灣幾乎不受保護，當時漫畫雜誌上刊登的《小叮噹》，就是未獲授權的《哆啦 A 夢》。

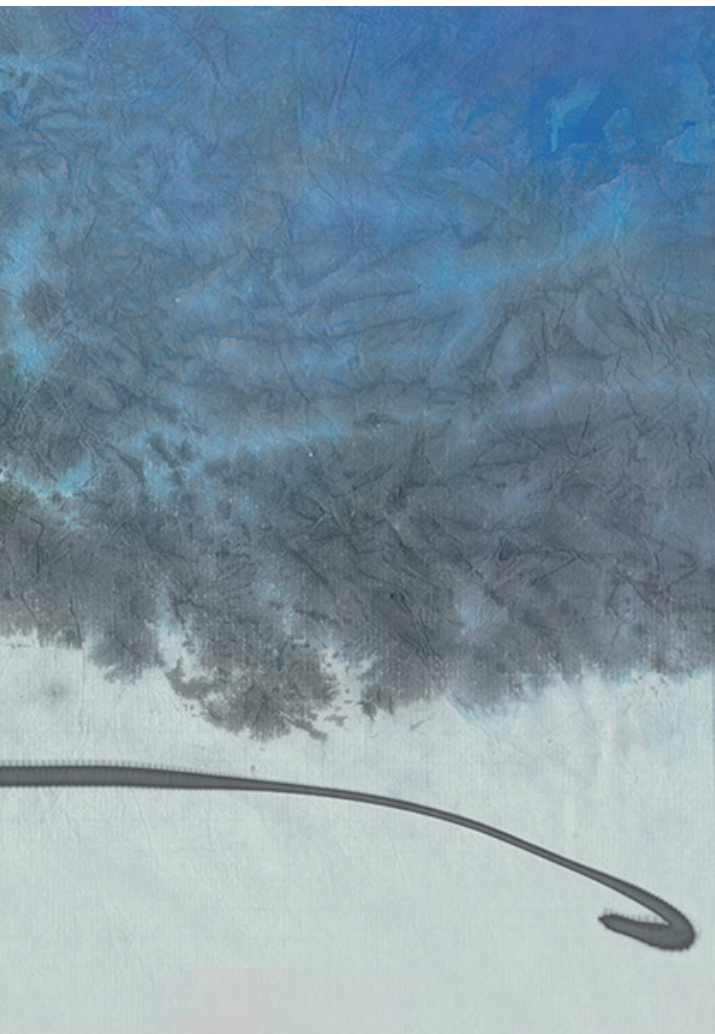


臺灣本土漫畫的興起

由於盜版的風氣盛行，臺灣漫畫界自然受到日本風格所影響，1966年以後出生的漫畫工作者絕大多數受到日本洗禮，像是手塚治虫帶入美式漫畫風格的表現手法——以電影運鏡的技巧來表現漫畫分鏡，讓漫畫從「靜態」變成「動態」，更運用大量特寫鏡頭、切換視角、擬音狀聲詞、誇張效果線等表現手法，開啟漫畫全新的領域。

七零、八零年代，雖然盜版漫畫猖獗，但是仍有不少本土漫畫家在這艱難時期堅持自己的理想。例如：鄭問和蔡志忠的作品，展開本土作家創作的生機。

1981年後，漫畫雜誌開始紛紛創刊，如：駿馬《漢堡》、華尚文化《周末漫畫》另有《星期漫畫》、《漫畫秀》、《漫畫劇場》等。這時期造就不少專以連環漫畫形式創作的漫畫家，像《漢堡》的高永、張靜美，《周末》的游素蘭，《星期》的曾正忠、林政德、阿推等。



淺談臺灣漫畫史與鄭問大師

鄭問 2012 年為安古蘭漫畫展臺灣館所繪製的主視覺海報〈勿生小像〉，手持阿鼻劍的主角身下巧妙的帶出一個灣字。

而和評論漫畫同時的四格漫畫也是隨報業興盛而起，各報紙的非新聞競爭白熱化，每個漫畫創作者的立場鮮明、畫題辛辣。1983 年，臺灣漫畫家敖幼祥的《烏龍院》橫空出世，使得人們對臺灣漫畫又重新燃起了希望，各大報紙紛紛採用，如：CoCo 的《二馬》、老瓊的《蔡田開門》、朱德庸《雙響炮》、漁夫的《漁夫評論》、蔡志忠的四格系列等，都是為人所知的好作品。

也是在這一時期，鄭問的長篇水墨漫畫作品登上現代漫畫的舞臺，成為風靡全亞洲的漫畫巨擘，其融合水墨藝術與西方繪畫技巧的美學獨樹一幟，加上鄭問對創作媒材、技法的大膽靈活運用，被認為是現代水墨漫畫的開創者、被日本漫畫界人士稱為「亞洲至寶」、首位「日本漫畫家協會優秀賞」的非日籍獲獎者。石之森章太郎評價《東周英雄傳》是「日本人喜愛卻又做不到的」。他憑藉著超前的意識和出神入化的水墨畫風震撼日本漫壇，甚至征服了泛東南亞地區市場。

臺灣著作權法於 1992 年修正條文，此後出版社考慮自身能擁有多少漫畫人才，而開始尋求或培育新的漫畫家，像練任《風靡一世》、李勉之《Miss 阿性》、賴有賢《小和尚》等好手，在漫畫市場皆是有口碑的新作家。

隨著臺灣漫畫家不斷成熟，不少作品漸漸走向國際舞臺，如鄭問以其畫風成功登入日本，在日本漫畫上連載，作品畫風在日本獨樹一格；林政德以《YOUNG GUNS》這一系列走紅，產品已從紙製品到動畫錄影帶，法國著作權也有洽談。



賴有賢《小和尚》





賴有賢專訪



臺灣神漫代表《Young Guns》
作者 林政德



《YOUNG GUNS》內容主要為青春校園生活與棒球社團故事，出刊載於 1990 年的《星期漫畫》雜誌上，後以漫畫單行本出版發行，前後歷時 20 年，直到 2010 年由臺灣角川書店出版單行本第 11、12 集完結篇，創下臺灣漫畫最高數百萬冊銷售量。曾被改編為電視動畫以及製作成 DOS 用電腦遊戲《YOUNG GUNS 大富翁》。

「原來還有好多優秀的漫畫是值得你去關注的」——金漫獎典禮主持人 黃豪平

綻放臺漫之花

近代臺灣漫畫發展

• 籌備「國家漫畫博物館」

國家漫畫博物館籌備小隊設於國立臺灣歷史博物館。2017年規劃設於臺中水湳經貿生態園區中臺灣電影中心內，2020年5月原規劃破局，同年10月宣布改設置在臺中市東區帝國製糖廠臺中營業所與臺鐵新民街倉庫群。漫博籌備小組依工作職掌包含三群：「綜規行政群」、「企劃轉譯群」、與「資源網絡群」，希望在籌備階段，藉由三群合作串連官民產學，架構未來國家漫畫博物館的多元視野。



第 12 屆金漫獎網站

• 金漫獎

金漫獎是臺灣一年一度漫畫界的盛事，不僅呈現臺漫的成果、連續多年的累積，更隱隱勾勒出臺漫近年來蓄勢待發的樣貌，除了每年選出優秀的臺灣漫畫作品及從業人員，也有舉辦漫畫相關的系列活動。

金漫獎從第 11 屆開始，打破了過往類型漫畫的分類，不再依兒童、少年、少女、青年等分類頒佈獎項，統一改採「年度漫畫獎」提名，從中評選出六名獲獎者，再由六者中選出「金漫大獎」得主。這樣的改變，顯示著近年來臺灣逐漸打破了舊有類型的框架，過去對漫畫的分類乃至想像，已無法全然概括臺漫當前的風景，類別的便利反倒成為限制。



第 12 屆金漫獎以「臺漫 feat. Your Life!」為主題，邀請讀者線上品味近百部臺漫如何契合我們的日常。此次線上特展，總共有 8 大單元，以有趣的互動測驗及方便瀏覽的手機閱讀模式，探索豐富多變的臺灣漫畫作品。

• CCC 創作集

全名為《Creative Comic Collection 創作集》。是以臺灣歷史、文化與自然為題材，臺灣創作者創作的網上漫畫平臺，最初是國科會發起的「數位典藏與數位學習國家型科技計畫—數位核心平臺計畫」之下的產物，與國內漫畫家、中研院和出版業合作，以漫畫的方式呈現臺灣的文化、歷史以及傳說相關故事。

2009年起，以結合國家典藏資料素材，發掘臺灣豐厚的歷史、民俗、社會與生態為主題，媒合創作者以史料為元素進行創作，出版臺灣原創漫畫共20期。2019年《CCC 創作集》團隊轉移至文化內容策進院，並在2020年下半年全面數位化上線，期望能貼近更多人的生活、說更多精采的故事，並且拉近創作者與讀者之間的距離。



《CCC 創作集》是以臺灣文化為題材的漫畫人文誌，堪稱是臺灣最受歡迎的政府刊物。它更孕育出《異人茶跡》、《北城百畫帖》等人氣單行本，被稱為臺灣漫畫家的練功坊。

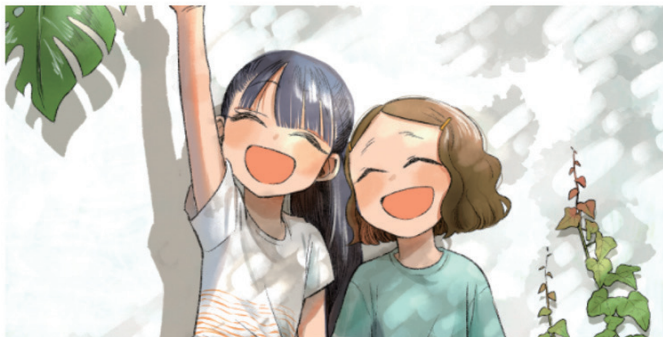


《CCC 創作集》於2020年8月數位轉型，開啟全新臺漫平臺，儼然已成為國家漫畫品牌。



漫畫 專題報導 排行榜 CCC公告

全部 搜尋 登入 | 註冊



看盡海的彼端

Sea you there and us

是屬於我和妳，秘密的故事。
啾、啾啾啾。

每週四更新 + 精神糧食嗑起來



海倫娜與大野狼先生



異人茶跡



虛幻彼方



太子爺



巴哈姆特ACG創作

漫畫的界定日趨模糊，廣義的「漫畫」正以不同的形式走入讀者生活中…

慢慢話漫畫

漫畫產業的影響與效應

日本動漫產業已成為 21 世紀知識經濟的核心產業，同時帶來巨大的商機，版圖更涵蓋了玩具商品、周邊以及遊戲產業，與其他行業有機的聯繫在一起，形成一個完整的動漫產業鏈，促進了經濟發展。經過多年的發展，漫畫、動畫、圖書、音像製品和專利經營周邊產品，在日本平均每年所創造的價值不亞於其他任何產業的貢獻。

日本動漫的產業化過程主要分為四部：第一，漫畫原作在雜誌刊載；第二，刊載兩個月之後，將內容整合成單行本出版；第三，刊載一年至一年半以後，將作品動畫化；第四，如果作品受歡迎，在動畫化的同時，商家會馬上生產玩具等周邊產品。

如此的產業鏈使動漫生產得以程序化，迅速滿足了市場受眾需要，達到了大量營利的目的。多產業合作發展的周邊商品，是讓動漫產業蓬勃發展的主要原因，結合多元行銷將單一漫畫元素廣泛應用在各方面，也讓許多人才與資源投入，彼此連動關係益發讓動漫產業發展地更好。



臺灣漫畫則因為發展起步晚、平臺不夠穩定等等原因，市占率明顯較低，對此近年來政府也積極推動臺灣漫畫產業，找出臺灣漫畫的優勢，提升至文化層面並且帶動內容產業。

文化部近期扶植了許多由臺灣漫畫改編的電視劇，像是改編自漫畫家阮光民的同名作品《用九柑仔店》，帶出臺灣柑仔店的故事，讓勾起觀眾共鳴，以及漫畫家左萱的《神之鄉》，講述臺灣的廟會文化，今年還前進到坎城影視展，成功讓國際看到臺灣的傳統信仰。

為了扶植漫畫產業，文化部還成立了位於華陰街的臺灣漫畫基地，除了提供一個漫畫家交流平臺，也期盼帶動臺灣漫畫文化的推廣，然而想將臺灣漫畫推向主流文化與國際舞臺，都還需要長期的努力。

網路世代的繁盛逐漸改變閱讀習慣，實體書籍已不是這個世代的首選，漫畫和異業合作便成了一項急迫的任務。好比說商品包裝設計或公車站的美化，或是漫畫與影視媒體的劇場的跨界合作，讓漫畫登上大螢幕，藉由不同媒介的影響力，發揮最大價值。此外，漫畫 IP（智慧財產權）的曝光度與話題也是重點，不管是由漫畫家本身創造出的話題，或是搭上戲劇、社會新聞熱潮，都是成功讓臺灣人更認識漫畫的方法。透過電視劇、舞臺劇等作品帶動臺灣原創內容，也能創造出新的市場，來促進臺灣漫畫發展，同時解決出版業沒落的困境。



臺灣漫畫家左萱的首部長篇作品《神之鄉》，內容以關聖帝君在大溪遶境為主題，不僅改編成影集，更賣出法國版權。

教你如何掌握人物神韻，動作表現與場景描繪的密技。

手繪漫畫入門

教學流程與重點

• 人物神韻

在練習描繪之前，首先需要靜心觀察描繪對象，從髮型、臉型、五官、特徵等可直觀的外貌去仔細觀察，並找出該位人物的「特色」，這個特色可能是決定掌握神韻的關鍵因素。



圖 B 同樣都是戴眼鏡，和圖 A 相較，髮型不同就會呈現不同的外型特色。



圖 A 表現掌握人物的黑框眼鏡、厚唇、大眼睛的特色。



圖 C 作品雖然只是簡單的線條，但以眼神表現出整個表情中的微妙變化，非常有趣。

• 動作表現

在掌握人物外在造型後，有神助攻效果的肢體動作，將更會為我們的漫畫人物加分。而如何掌握肢體動作的描繪，必須利用平常觀察的習慣以及大量練習，如果以上兩個練習都不常做，最便利的方式是觀察照片，利用照片定格的影像呈現，讓自己易於掌握人物肢體動作。



圖 D 表現了同學張開雙手，想擋住大家前往的動作，呆萌的表情，令人會心一笑。



圖 E 人物的表情和手勢生動的表現出個性，重點在幽默地傳達頭頂光亮的特色。



圖 F 整體上達到動態和諧，眼神、手勢和唯一上顏色的口紅，是展現人物特色的重點。

• 場景描繪

人物造型塑造成功，肢體動作傳神展現，若是再加上場景的陪襯更有加分的效果，讓作品整體更有完整感。細膩地描繪場景會有如臨其境的感覺，若是以簡筆描寫，則又有另一番趣味。



細膩的場景描繪

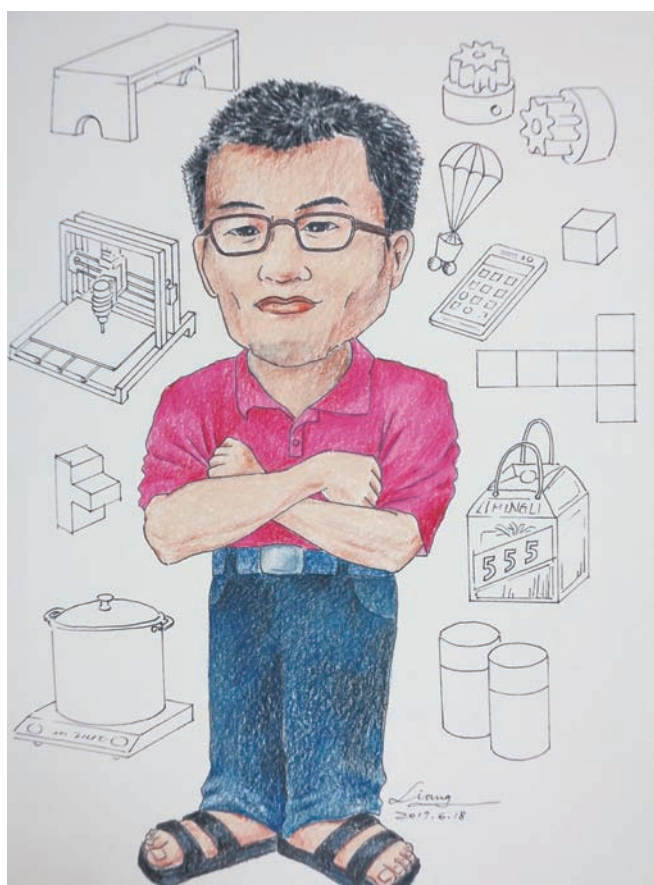


簡筆的場景描繪

示範作品解析

彩繪顏色時，要特別留意顏色的濃淡，會影響立體光影的效果。若要有更細膩的色彩效果，必須一層一層耐心地使用類似色彩上色，高彩度的顏色可以凸顯人物並讓主角顯得耀眼奪目。

觀察人物平常的習慣動作，對神韻掌握會更加精準。背景以該人物的特色與專長（生科老師）做點綴，則有畫龍點睛的效果。

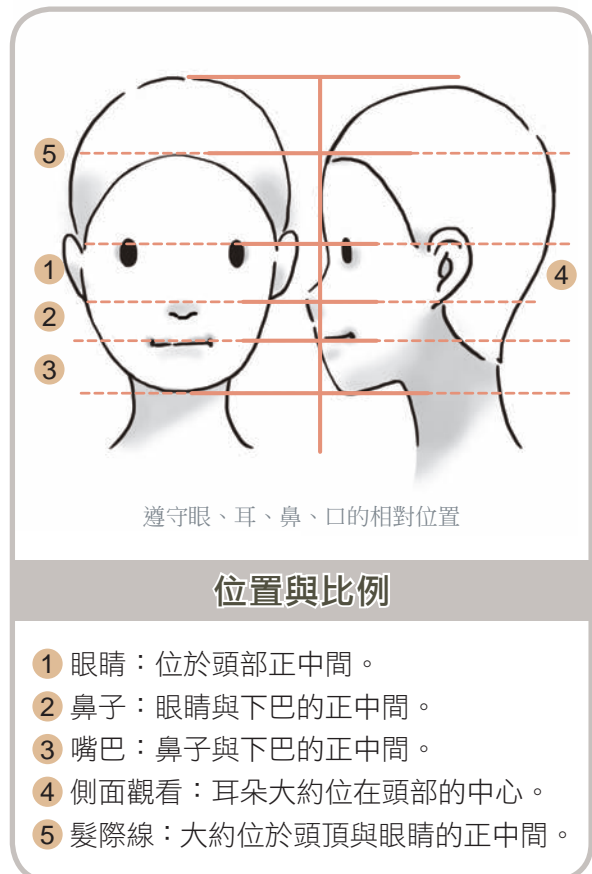
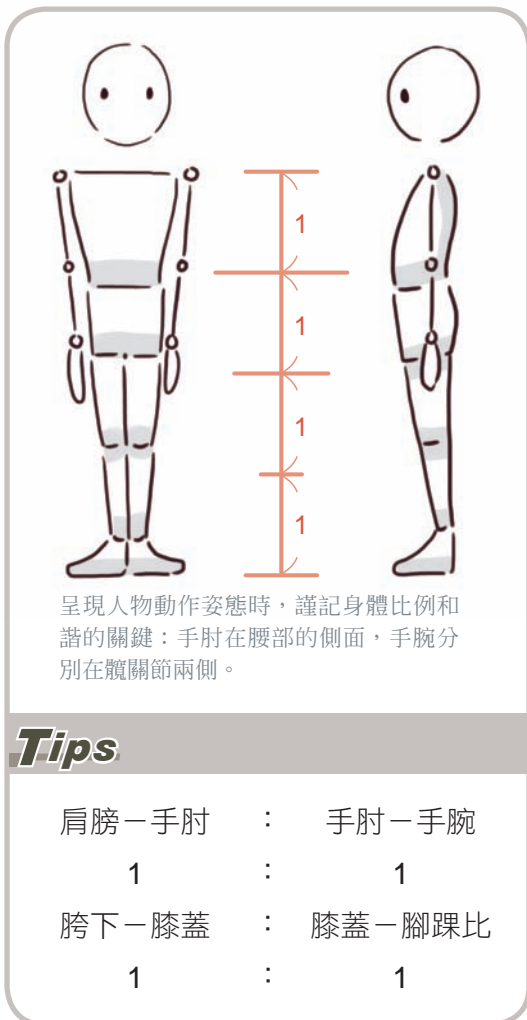


人物五官與軀幹骨架畫法

• 人體的基礎描繪方法

用單純的幾何圖形表現人體之方式：剛開始先用圓形（臉）和梯形（軀幹、雙腳）來表現人體，並抓出身體的平衡，習慣之後再加上手腳，此時就要注意手腳的比例與位置。

描繪臉部最重要的就是遵守五官的位置與比例，一開始描繪臉部時，請記得避免過度在意眼睛與頭髮等細節的描寫，並遵守「位置與比例」，就可以畫出生動的人臉了。



人物示範說明

先以鉛筆構圖草稿，確定人物造型、身體比例與動作姿態，人物表情等細節。接著以黑色代針筆勾勒邊框，確定輪廓線條。擦拭鉛筆線後，以色鉛筆或水彩、麥克筆等彩繪工具上色。



色鉛筆上色作品



水彩上色作品











更多漫畫人物作品欣賞

學習單

● 表情篇

微笑	生氣	哭泣	疑問

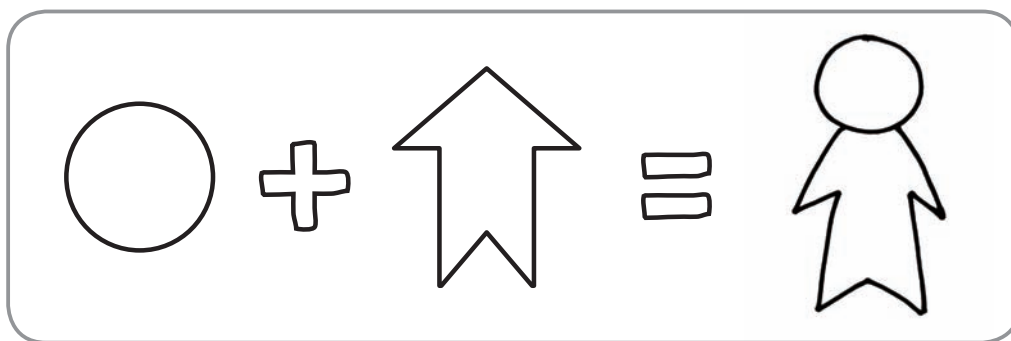
● 髮型篇

浪漫捲髮 	俐落短髮 	爆炸捲髮 
直長髮 	個性辮子頭 	由你創意發揮 

學習單

動作篇

試試看，用下列兩個圖形符號所組成的人物來練習人物動作！



散步



打球



揮手打招呼



滑倒



學習單

● 應用篇

請設計一位人物，並利用下方的表格寫下你所設定的人物基本資料。接著，可以發揮你所學習過的漫畫技巧，描繪出你筆下的創意漫畫人物。

姓名	_____	身分	_____
性別	_____	情緒	_____
體型	_____	嗜好	_____
髮型	_____	配件	_____
五官	_____	正在做什麼	_____
穿搭風格	_____		

話畫人物漫畫 評量表

評量說明

1. 漫畫人物設計繪製的評量可以分為五官表情表現（造型）、人物動作呈現（姿態）及繪製技巧三個部分來進行，老師可以依據教學重點來進行評量的微調，例如：五官表情評量可以是強調表現各種情緒的呈現，或是表現出設定人物五官的特徵誇張表現。
2. 老師請先判斷學生作品達到哪一個等級後，再斟酌該組聚的分數給予評分。例如：學生作品以達標 A 等級之狀況，再斟酌細節表現，給予 94、96 分等。

一、五官表情表現（造型）

等級	等級	等級	等級	等級
A	B	C	D	E
百分組距	百分組距	百分組距	百分組距	百分組距
90-100	80-89	60-79	40-59	49 以下
評分重點	評分重點	評分重點	評分重點	評分重點
1. 能生動的畫出人物不同情緒的表情。 2. 能以誇張方式表現出主角五官最具特色的特徵。	1. 能明確的畫出人物不同情緒的表情。 2. 能明確表現出主角五官最具特色的特徵。	1. 能畫出人物情緒的表情。 2. 能大略表現出主角五官的特徵。	1. 嘗試畫出人物表情但讓人不易判斷。 2. 嘗試表現出主角五官的特徵但效果不太理想。	未達到 D 級的狀況。

二、人物動作呈現（姿態）

等級	等級	等級	等級	等級
A	B	C	D	E
百分組距	百分組距	百分組距	百分組距	百分組距
90-100	80-89	60-79	40-59	49 以下
評分重點	評分重點	評分重點	評分重點	評分重點
能以生動或誇張的方式表現主角肢體動作的姿態（或是包含服裝、頭髮等造型）。	能明確表現主角肢體動作的姿態（或是包含服裝、頭髮等造型）。	能大略表現主角肢體動作的姿態（或是包含服裝、頭髮等造型）。	能嘗試表現主角肢體動作的姿態（或是包含服裝、頭髮等造型）。	未達到 D 級的狀況。