

★20年苦心钻研的漫画心法公诸于世

★职业漫画家必备的十个技术三要素一大原则

★从漫画创作到编辑企划再到市场营销的完整教学

职业漫画家

PROFESSIONAL CARICATURIST

学院

COLLEGE 实战篇

亚太漫画协会理事长
台湾漫画家数字博物馆馆长
北京电影学院漫画系客座教授

黄志涌 编著

17岁荣获台湾漫画大赛
第一名

职业漫画家学院

PROFESSIONAL CARICATURIST COLLEGE

实战篇

编著◎黄志涌

海洋出版社

2012年·北京

内 容 简 介

本书作者黄志涌先生是台湾地区资深漫画人,从青少年开始十几年来,陆续从事漫画创作、漫画杂志管理、漫画新人培养等工作,创作与教学经验非常丰富。

本书收录了黄院长多年的教学心得,他开创性地提出了漫画创作的“十个技术、三项要素、一大原则”等全新理论,并总结了职业漫画家的“十大禁忌”与“十大必须”等等生动有趣的教学法。在理论讲解的同时,本书还特意选取了一位漫画新人成功发表作品的全部创作历程,为读者提高能力提供重要参考。怎样分镜、怎样出场、怎样翻页……这些漫画新人最困惑的问题,全部通过实战演示一一作答,将很多高手密不外宣的技巧都无私分享。精辟的理念、成熟的案例,帮助很多漫画爱好者,少走弯路,成功地踏上了通往职业漫画家的捷径。

本书理论丰富、案例精彩,是每一位漫画新人必不可少的学习教材,也可做为漫画工作者的参考资料。欢迎来函索取本书视频教程 m5_zhaowu@sina.com。

图书在版编目(CIP)数据

职业漫画家学院. 实战篇 / 黄志涌编著. — 北京: 海洋出版社, 2012.5

ISBN 978-7-5027-8248-1

I. ①职… II. ①黄… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 068489 号

书 名: 职业漫画家学院实战篇

编 著: 黄志涌

责任编辑: 赵 武

责任校对: 肖新民

责任印制: 赵麟苏

排 版: 北京海洋蓝魔方文化传媒有限公司

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) 62174379 (传真) (010) 62132549
(010) 68038093 (邮购) (010) 62100077

网 址: www.oceanpress.com.cn

承 印: 北京画中画印刷有限公司

版 次: 2012 年 5 月第 1 版
2012 年 5 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 15.5 (双色印制)

字 数: 380 千字

印 数: 1~4000 册

定 价: 68.00 元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

热情是漫画的基础（序一）

得知黄理事长要出书了，真是一件令人高兴的事情。

黄理事长在亚洲地区的漫画界是一位很有“元气”的漫画家，只要谈到漫画的推动，他就仿佛有用不完的精力一般。

从筹备第一届亚太漫画高峰会议开始，黄理事长便全心投入与配合，尤其第三届亚太漫画高峰会议在台湾举办，他更是出钱又出力。听说，最近他也在大学开设漫画家课程，对漫画真是非常地热情。

2001年，我们一起接受北京漫画协会的邀请，开设漫画家培训课程，因为黄理事长能够直接以相同的语言沟通，也使得在场的近150位新人漫画家，不断地向他请教职业漫画家的发展与技巧问题。2003年，黄理事长更邀请了日本、韩国、香港、台湾、新加坡等地超过20位知名漫画家赴上海参加上海国际漫画展。

这次，黄理事长以他从事漫画近二十年来的心得编写的这一本漫画技术讲座，对漫画界来说应该是一个珍贵的记录与数据。

漫画是无国界的！

感动的感觉在世界上是一致的，而漫画中所传递的感动，超越了语言的限制，更是国际上的共同语言。

期待有更多的台湾漫画家，在国际舞台上发出闪耀的光芒。



日本漫画家协会常务理事

里中满智子

1948年1月24日生于大阪。1964年以《皮尔的肖像》获得第一届讲谈社新人奖，开始漫画创作。长期以来一直备受欢迎。代表作有《明日光辉》（讲谈社，获出版文化奖，由松竹映画拍成电影）、《阿里埃斯的少女们》（1987年富士电视台拍成电视剧）、《罗汉柏坡》、《海之曙光女神》、《猎人的星座》、（讲谈社漫画奖）、《希腊神话》、《天上的彩虹》等。

现职：文化厅文化政策推进会议委员/文化厅媒体艺术节目运营委员会委员/日本漫画家协会常务理事/漫画日本事务局长/NHK中央放送节目审译会委员

曾经担任职务：文部省中央教育审议会第一小委员会委员/文部省教育课程审译会委员/小学馆漫画奖评委/讲谈社漫画奖评委/读卖国际漫画大奖评委/手冢治虫文化奖评委

漫画需要坚持（序二）

1996年日本第一届亚太漫画高峰会议，开启了亚洲地区漫画家的交流。那一年也见到台湾地区负责筹备的地区代表——漫画家黄志涌先生。

1997年由韩国负责第二届亚太漫画高峰会议，在许多困难中，终于成功举办，得到了韩国所有的漫画家的支持。尤其，举办会议的经费，都是韩国漫画家用稿费捐出来的。

1999年第三届亚太漫画高峰会议在台湾举办，执行长就是黄志涌先生，那一年的台湾漫画高峰会议让我们留下了许多美好的回忆，在四天的活动中，只看到身着黄衬衫的黄执行长到处跑来跑去，忙得不可开交。我们知道，在活动举办成功的背后，必然是许多汗水的累积付出。

但是，后来我们才知道，台湾的漫画高峰会议的经费，是由黄执行长与他的两个伙伴支出的，也因此，黄执行长负债数百万元。所以，来年在香港的亚太漫画高峰会议上，韩国漫画家协会特别颁发一个特别贡献奖给黄执行长。

如果不是真心喜欢漫画，谁会不计一切地付出；如果不是真心喜欢漫画，谁愿意在不确定的未来中坚持。

漫画是需要坚持的。

我现在负责韩国许多重要的漫画产业发展，漫画博物馆、漫画发展中心、大学漫画系等。在我从事漫画创作的数十年中，我相信漫画创作是无法打压的、我坚持漫画创作是必须被尊重的。我相信，我的坚持，为韩国漫画立下了良好发展的范例、也为亚洲地区许多仍然被打压的漫画创作有一个记录。

喜欢漫画、坚持创作、永不放弃、尊重创意。

恭喜黄理事长要出版第一本书，而且是可以带给漫画新人一个精彩学习漫画的教学书。



韩国世宗大学动漫画系教授

韩国富川市漫画情报中心理事长

李斗号

1943生于韩国大丘市。弘益大学艺术学院毕业，1968年成为职业漫画家，1969年在《少年中央》发表处女作《透明人》。作品以韩国传统故事为主的风格题材。作品的人物基本能代表旧时候的韩国人。代表作品有《哐铛》、《脱毛道士》、《林具正传》、《客栈》，动画作品：《脱毛道士》、《脱毛道士与108妖怪》、《脱毛道士与都眉》、《小将军》（以上都由MBC电视台制作放映）1996年《芝麻里》。

幸福与幸运的等待（自序）

我的座右铭是：“如果真心渴望一个愿望实现，天上的星星也会飞下来帮忙。”

每个人心中都有许多的“想要”，但很少人问自己，什么是自己“真的要”。

从三岁摸到第一本漫画杂志以来，漫画与我的生命几乎是一个等号。生活、娱乐、知识、学习，全部是漫画。

能够将自己的喜好当成工作，是一种幸福。

能够从事喜好的工作而不逾生活，是一种幸运。

生命如果只有一次，每个人都希望从事的是自己喜欢的工作，但许多人认为那可能无法维持生计。

生命如果只有一天，每个人都想要好好地去感受自己想要的生活，但许多人每天去工作只是为了卖时间换钱。

幸福与幸运，一直在我身边。

想当漫画家，从小学四年级开始投稿，很幸运的在17岁参加漫画大赛获得第一名。

想当漫画杂志总编辑，写了40页漫画杂志创刊企划书，传真到出版社，很幸运的还在当兵，出版社就打电话来催上班了。

想办国际漫画活动，终于200位各地区漫画家齐聚台湾，虽然负债400万，但也很幸运的不需要用自杀来逃避债务。

想成立漫画学校，谈了台湾、大陆近百位合作者，很幸运的先在文化大学开教育推广班。

身为漫画工作者十数年来，在好时机时年收入可以超过一两百万，在市场低迷时可能会一整年完全没有收入，一毛也没有。但和许多不愉快要上班而还会失去工作的人比，同样没有收入，但我做自己喜欢的事，我是幸福的。

幸福与幸运，是随手可得的。

忍耐与等待，是守候幸福与幸运降临的契机。



亚太漫画协会理事长

黄志涌

1985年以《懒惰猫》在《小幼苗》杂志发表出道，1986年获第三届漫画大赛青少年组第一名。作品散见《中国时报》、《欢乐漫画》、《无限少年周刊》、《热门少年周刊》等。曾担任《龙少年》、《星少女》创刊总编辑及东立出版社、大然出版社总编辑。1996年担任第一届日本亚洲漫画高峰会议筹备推动委员、1999年更担任台湾亚洲漫画高峰会议总执行长，也因此在这2000年香港亚洲漫画获颁特别贡献奖。

经历：文化大学教育推广部职业漫画家课程执行策划及讲师/台湾漫画博物馆筹备推动处负责人/2003上海国际动漫展国际事务委员会主任委员/2003第一届华人数字漫画大赛评审召集人/2002希望天使/关怀重症儿童活动负责人/2002上海国际动漫展荣誉委员/2000世界青年领袖会议代表/《YOUNG GUNS》动画企划统筹/广电基金《漫画漫话》节目企划

第一章

我要当漫画家

做一名漫画家，这样的想法是许多人少年时期的梦想，虽然最后能实现的人并不多。但是，漫画却绝对是我们少年时期的快乐园地。在漫画的世界中，我们畅游了许多精彩的冒险，也跟随着漫画中的主角满足了自己许多想要去尝试的梦想。

8

第二章

漫画创作·十个技术

一个漫画家最重要的当然就是技术！光会画图是当不了漫画家的。这十个技术就是成为漫画家的超级利器！

19

第三章

漫画创作·三项要素

学会“完稿”的十种技术功夫后，接下来便开始学进阶课程“三项要素”，十种技术是外功的话，“三项要素”便是内功心法了喔。

在建构一篇新作品的同时，不能不考虑的三项要素。有了这三项要素之后漫画就可立于不败之地喔！

51

第四章

漫画创作·一大原则

学会“内功”的三项要素后，接下来得更上一层楼学习高阶课程“一大原则”，三项要素是内功的话，练完“一大原则”后你的任督二脉便可以打通了哦！

61

第五章

《风神太子》创作思想大揭秘

谁可以成为漫画家？要怎么做才可以成为漫画家？

67

第六章

《风神太子》创作技巧大揭秘

最前线的漫画制作人与漫画家亲身实地互动示范。

95

目 录

第七章

《风神太子》

漫画作者 ◎苏晋仪

座右铭：没有达不到的梦想

只是时机尚未成熟

125

第八章

漫画创作易筋经

在黄院长十几年的漫画指导生涯中，能够学习完全套的技术练习的新人，是十分少的。本来，要成为一个漫画家就是不容易的，像日本，平均每年想当漫画家的人约有五十万人，但可以成为出版社的新人或当漫画家的助手的，不到三千人，最后，能成为漫画家的也不到一二百人。

除了上面学到的独门私房密技外，黄院长也归纳了一套成为漫画家应有的态度与观念，对于如何成为一个“职业漫画家”，不妨参考黄院长特地整理出成为漫画家必须要有的特质。各位未来的漫画家们，快来看看你得几分了！

182

第九章

超级实战讲座

解析漫画创作背后不为人知的秘密。

告诉你好的漫画究竟是在怎样的流血流汗中诞生的。

204

第十章

与漫画新人对话

在成为优秀的漫画家之前，这是一条充满着崎岖的道路，与数千条疑问的战场。

232

附 录

学习心得 先锋力荐

242

1

Professional Caricaturist College

[我要当漫画家]

做一名漫画家，这样的想法是许多人少年时期的梦想，虽然最后能实现的人并不多。但是，漫画却绝对是我们少年时期的快乐园地。在漫画的世界中，我们畅游了许多精彩的冒险，也跟随着漫画中的主角满足了自己许多想要去尝试的梦想。

☆ 漫画家是一个天才行业

漫画家是一个天才行业，漫画家眼中的世界也和一般人不同，对漫画家来说，路边一块不起眼的石头，也许正是他与魔界通灵的秘道。

从事漫画工作十数年了，从新人时期的被折磨摧残，到结交各国漫画家好友，也了解许多漫画家生活中不为人知的秘密。

许多年的漫画生涯，让我觉得漫画家的血液与细胞中充斥了许多与正常人不一样的结构，要成为一个漫画家，他必须热情洋溢，但另一方面，他又必须忍受孤寂。

没有热情洋溢的个性，怎么能够在爸爸说、妈妈说、姐姐说、哥哥说、而弟弟不敢说你，但会用鄙视的眼光及嘴角上扬来代表不屑，老师及亲戚大人们，告诉想当漫画家的你：“别做梦了！”、“画漫画没有前途！”等不断的攻击话语中，面带微笑、保持快乐的心情，继续画漫画。

如果没有忍受孤寂的毅力，又如何在充满诱惑的环境中，拒绝唱歌、上天堂、下地狱城、逛街吃冰……单独一个人坐在桌子前八个小时、十二个小时，用三四个月画出一页页漫画原稿，浪费墨水、网点、稿纸，画面弄得黑一块、白一块，投稿还一定被退。然后，再一个人坐在桌子前，老妈叫你吃饭不理、明天该交的作业不做，继续用三四个月弄一篇一样会被退稿的作品。

☆ 漫画是一项火鸟事业

手冢治虫笔下的火鸟常常高踞在山巅，面对百年一次的重生，无惧地投入火山中，再次重生；超脱轮回的因果，让生命得到新希望。

记得3岁时候的我，遗传到气喘病，要到医院打一种“昂贵”的特殊药剂，每个礼拜打一针，却没有让我视上医院为梦魇，因为，我妈妈会准备一本《漫画大王》周刊给我。针是刺进我的右手，但我的眼睛已经随着左手上的“超人力霸王”展开与怪兽的英雄大对决了。

漫画中的爱、梦、冒险，带领了我们小小的心灵，奔驰在无尽想像中，体验一波波的感动、期待与快乐。

漫画是我们孩童时期，最大的快乐来源。

漫画家就是火鸟一样，历经一个又一个不停的火狱试炼；只有他们重生了，才能飞出火焰，只有他们新生了，我们才有漫画看。

☆ 没有热情洋溢的个性及忍受孤寂的毅力， 是没有办法成为一个漫画家的！

日本漫画之神手冢治虫，16岁想进入动画公司，被动画老师说：“没有画画的天分。”但手冢治虫在1963年34岁时，成为“虫制作”动画公司的老板，并让自己的作品《铁臂阿童木》成为轰动日本全国的电视连续剧卡通。

手冢治虫从17岁起，以红皮书漫画《新宝岛》成为日本全国知名的漫画家，但是却在27岁，被日本许多媒体及家长们视为“有害内容的漫画创造者”，并曾经落魄到负债四亿日元而且作品滞销。但是他到60岁因胃癌过世前，手上仍握着蘸水笔不断地画着漫画。

要成为漫画家，必须懂得漫画的规则与方法的，手冢治虫曾经提到漫画的三大要素：第一是图画的要素、第二是故事的要素（漫画必须有剧情，并非单元格，而是要讲一个连环的故事的）、第三是趣味的要素。不过，面对第一波漫画热潮高峰的退去，不仅消费者的故事内容与知识内容大幅提升；以及新娱乐时候的来临，漫画已不再是主力的娱乐来源，手机、在线游戏、电玩等，更多元的丰富内容与互动性，瓜分了新生代对于漫画可以提供的成就感满足与投射的功能。

因此，漫画过去的优势，易于携带、价格便宜、充分提供成就感的特质，必须再一次的思考迈向数字娱乐多媒体平台的功能。

英国查理二世的主教汤姆士富勒说：“人与人之间真正的差别在于力量，一个具备强烈意志、清楚目标与坚定决心的人，可以完成任何事情，这些条件也是伟人与凡人最大区别。”而在全球化的潮流趋势下，竞争的范围与速度猛烈地冲击着所有人的生活与工作，大家都必须要重新调整脚步。在这波新的人才战争中，最需要的是“创意经营者”，过去在计算机还未普及的时候，漫画家凭着努力，集合了文学、绘画、音乐、舞蹈、雕塑、建筑、戏剧、电影的八大能力，但是，在“创意经营者”时代及人才的大量出现，可以协助完成人们梦想的媒介愈来愈多，提供梦想创造的漫画工作者，也必须提升自我能力，面临着新的挑战与学习。

在结合视觉艺术及戏剧节奏的漫画作品，漫画家必须娴熟地通过具象的文字训练、立体空间的绘画技巧、戏剧性的张力控制，配合机械性的建筑、人体工学等规律，从无到有地创造出一个真实的虚拟现实，带领着读者进入体验冒险与欢乐的人生。

☆ 漫画发展的六个时期

手冢治虫曾经将日本漫画的发展，分为六个时期：玩具、追讨、点心、主食、空气、符号。

从1945年开始称为玩具时代：当时的漫画是一种给小孩子玩的东西，是一种有趣的、多余的娱乐。

约1949年后进入追讨时代：原本漫画只是一种多余的娱乐，但没想到漫画对小孩子的吸引力是非常大的，因此开始了对漫画的讨伐，认为漫画是不良书刊。

1951年代起，手冢治虫发起漫画家的自尊坚持，而漫画评论家、漫画迷们也都会替漫画说话，在这样的力量结合之下，漫画的立场变成了一种点心：当小孩子乖乖听话、正常上学读书时，就给他漫画作为一种奖赏。

到1963年则是所谓的主食年代，在这年《铁臂阿童木》的电视动画出现了，《铁臂阿童木》的收视率高达30%~40%，而日本各处也都在放《铁臂阿童木》的音乐，因而进入漫画主食时代。

在1970年后，手冢治虫更进一步说漫画进入空气时代，漫画俯拾即是。

而最后的符号时代则代表了“用漫画来沟通”，把漫画当作一种符号的运用。现在网络与通讯的发达，产生了许多新世代的符号性的沟通语法，也不能不佩服手冢治虫的远见了。

☆ 影响漫画市场的关键

漫画是一个具有很高影响力的阅读物，它兼具了知识性的获取及娱乐性的幻想满足。所有漫画中创造出来的，就是为了满足人们心中的需求；因此，漫画也更能带动许多共鸣，进而形成次文化的流行主体。

漫画既然是创意文化的一部分，又能影响许多人的价值观，并且流传广泛，所以是社会上最常被攻击批判的次文化产物。不止在日本，普遍认为某些犯罪率的提高甚至是犯罪手法都与漫画有关；在韩国，前几年仍然禁止漫画中出现男女一起躺在棉被中，并要求漫画中的战斗是不能流血的，所以会看到有人被刀子刺到，却不会流血怪事。而台湾，漫画除了是政治议题，用来做为政策或质询欺负的对象，也是教育议题，因为小孩子看漫画会占用读书的时间。

但是，如果我们从两个方面来探讨漫画的功能：

一、如果没有了漫画会如何？

二、漫画没有正向功能吗？

如果没有了漫画会如何？社会风气会变好吗？看来是不会的，甚至是原本许多愿意安静看漫画的青少年，因为没有漫画可看，所以可能会从事更多大人想不到的事。而另一点，漫画强调许多的知识与创意，没有了漫画，青少年的创造力也会下降？那么，漫画的错误是什么？漫画只是替不负责任的家长及社会背了黑锅。家长无法花时间关心孩子的成长教养、社会对于犯罪乱象的改善不力，所以找了漫画来当代罪羔羊。拓荒神学院院长夫人曾经表示：“我是反对看漫画的，但是我发现是阻止不了的，所以我和两个女儿约定，漫画是娱乐，必须受到限制，所以他们可以进行正常的学业，也可以看漫画。后来我发现，看漫画对于稳定他们的心情与情绪，是有帮助的，甚至启发了他们的创造力。现在，他们两个都考上国外不错的学校了。”不只是漫画，电影、音乐、小说、影像，都是不断在诉说故事，有些东西是记录的，有些东西是投射的，漫画只是反射人们内心所需要的，这是漫画基本的功能。社会上有很多人在批评漫画，其实是害怕漫画的影响力，会很容易影响小孩的行为举止，但是，

真正的问题不在漫画，而在于人的问题上，漫画反射了社会问题，漫画只是一个工具而已，如果人们内心没有那个向往、那个渴望，漫画不会被流传，也不会得到共鸣。而漫画在所有的媒介里容易被流传，因为它比小说多了图像，视觉理解性比较高；也比电影容易制作，比电影容易带着走，可以随手取得，价格便宜。基于这样的理由，他的传阅率以及感动力也是比其他媒介来得高的。由于漫画是投射社会以及人们的行为，漫画家以图像来思考笔下想像和真实的社会，这也是孩子接触现实世界的窗口之一。所以漫画当然会影响孩子的一言一行，这也反映了另一件事，社会必须去面对这些事情跟问题，不能一味地以消极的态度看待。

再来，漫画没有正向功能吗？有人看了怪医秦博士而当医生，有人看了小甜甜而当老师，有人看了小拳王而打拳。近年来台湾篮球运动风行，有绝大部分是因为十年前日本漫画《灌篮高手》的流行所种下的种子，因为受了灌篮高手的感动而愿意去看十本有关篮球规则、战术、技术的书籍，希望凭借努力的练球，也有一天可以成为真正的灌篮高手。漫画是一种感动，漫画也是一种梦想。

☆ 漫画的知识性、教育性与娱乐性

图像化时代的来临，未来的漫画是兼具知识、教育、娱乐三个方向的。有越来越多人将圣经、佛教教意、各种宗教故事化为漫画，让人方便了解。蔡志忠先生更是将《老子》、《庄子》化为漫画，发行38个国家51种语言，让全世界知道中国人的传统智慧。未来漫画的知识化和教育化是不可避免的，在人们的学习过程中，图像记忆占了85%以上，如果可以将知识化为更简单易懂的图像，那么其中的教育潜力将是无可估量的。

漫画是一种艺术产物、漫画也是一种大众产物。如何得到社会认同、发展厚实的产业经济规模，进而提升漫画产业，也是下一波漫画发展应该要考虑的事情。

☆ 漫画的商业性与艺术性

漫画的商业价值与艺术价值这两个观念常常被提出来讨论。

基本上，漫画是一种语言的符号，它就像是英文，所以懂得英文语法结构的人就听得懂；或者，它就是中文；当然，它也可以是法文。所以，通过漫画所表达出来的符号语言也应该是希望大多数的人都能听得懂。所以，漫画创作者必须使用大多数人都能听得懂语法结构来表现，毕竟，漫画是创作者的思想与概念想要传递给读者的。

那么，漫画可以使用较少人懂的语言符号吗？当然可以，不过这也意味着能理解这种语法结构的人也会比较少。

而至于另一种商业价值与艺术价值的讨论，则着重于漫画内容的争执，而这一点也是创作者在创作漫画时必须取决的，漫画的本质是通过画面产生新奇的想法或是知识带给读者娱乐性。但是，图像解说自然也可以带来知识性、教育性的功能。所以，在漫画中只有创作者的意念，在娱乐性、知识性、教育性的分配问题，而没有商业价值与艺术价值的差别，因为，最后的不同，是读者的不同。

☆ 漫画可以表现出原本看不到的感情、冲击等事物

漫画是由画、格子、文字三种形态所组成的，借由这三种形态的组合，将原本看不到的感情、冲击等事物给表现出来。

漫画是：创作者的思想与概念，能通过漫画作品，精确地传达给多数不特定的第三者（阅读者），并产生相同的心理与生理反应。

因此，漫画是一个思想传递的过程，而不是单指一件有形的图画。

☆ 漫画“感动”的魅力

一部好的漫画，到底是如何产生他的“感动”魅力的呢？有三个要素要掌握：首先必须架构出好的“舞台”，也就是画面感，再来就是对于“时间的掌控与节奏的起伏”，最后则是让读者“满足内心的渴望”。

到底，漫画为我们的生命带来了甚么？

我觉得有下列几点：

一、真诚英雄

漫画虽然有许多戏剧的结构，但是他无法违反人性，人性追求的就是成长与成功，突破逆境、坚持目标；漫画创造了一种“相信付出必有回报”的正向循环。

二、自然共生

漫画强调冲突性，但是却不违反自然共生的原则，人类对于喜欢自然，喜爱山、海、天空；喜爱动物、花草，是一种本能。

三、创意生活

凡是戏剧必然有高潮起伏，漫画是一种快速的视觉节奏媒体，在漫画中有大量的困难与挑战横亘在主角的面前，要不断地用创意与耐心去解决。

我还没有上幼儿园便开始看漫画，漫画给了我三个能力：一是专注力。因为画画练习出来的习惯，我大概可以一天花十八个小时在做一件事情，这对我后来不论在做任何事情或工作的时候，我的专注力跟毅力就强很多，有了这股能力，学什么都可以成功。二是自学的能力。因为发现自己的知识贫瘠和不足，所以会主动去找数据来充实自己。三是信心。面对困难挑战，我必须花时间，持续不断地坚持去改变它。

我觉得学漫画给我一个不一样的人生，让我有很高的专注力，并且可以接受任何挑战及高挫折力与忍耐力。

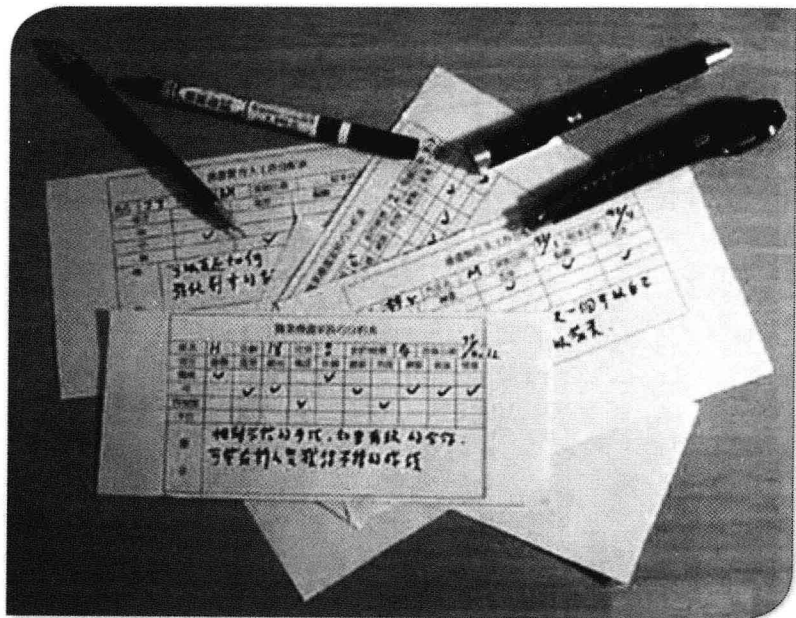
我喜欢漫画，让我们来当漫画家吧！如果我们当不成漫画家，那么，就让我们当一个爱看漫画的支持者吧！

☆ 先替自己打个分数吧

一篇漫画很少会用上所有的漫画技巧，即使是长篇作品也可能只用了几个漫画家熟稔的技巧。像NBA球星在场上虽然花样百出，但每个人总是有惯用的技巧。然而无论日后会不会用到，漫画技巧自然是学到越多越好，或许有一天就必须用到了！

黄院长本身也是一名漫画家，尤其得过漫画大赛青少年组的第一名，接着就担任台湾最大的漫画出版社的总编辑，23岁就创办台湾纯本土漫画家作品的《龙少年》、《星少女》月刊，多年来与许多韩国、日本、香港等地知名的漫画杂志总编及漫画家们一起讨论漫画的创作经验，也累积了一套自己独创的漫画创作观念与技术。

现在，就让我们开始来挖宝吧！



↑ 这是黄院长为许多漫画新人分析评分的工作记录（编：这也是许多漫画新人痛苦的回忆记录（*）.<（*）= @）

这张表是黄院长用来评估漫画家的分析表，在连载作品开始前用来评估漫画家的程度，当然如果漫画家的实力用眼睛就看得出来超强那是很好，但毕竟还是有些细节部分不容易判断，这时就可以用这张表来做为辅助。当然大家也可以将这张表拿来评估自己的实力，如果成绩很高就可以尝试着投稿看看喔！

最主要的是，看过这张表之后就可以了解到画一篇漫画所需要的是什么，就可以私下针对自己较差的部分多练习一番喽！

现在，让我们来给自己打个分数吧！

新人漫画家技术调查表1

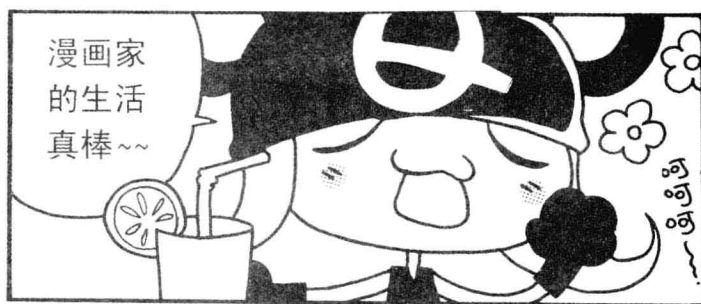
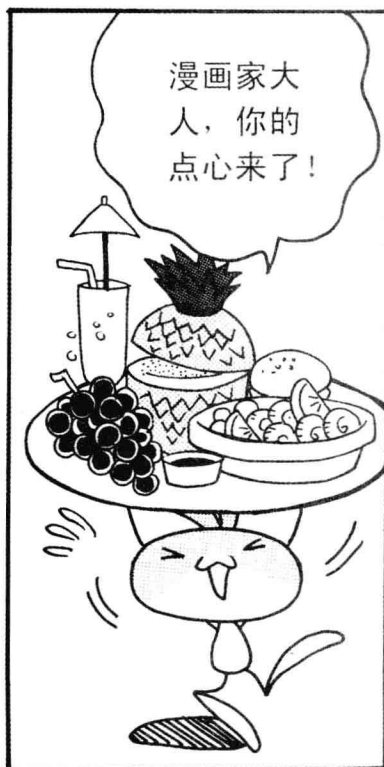
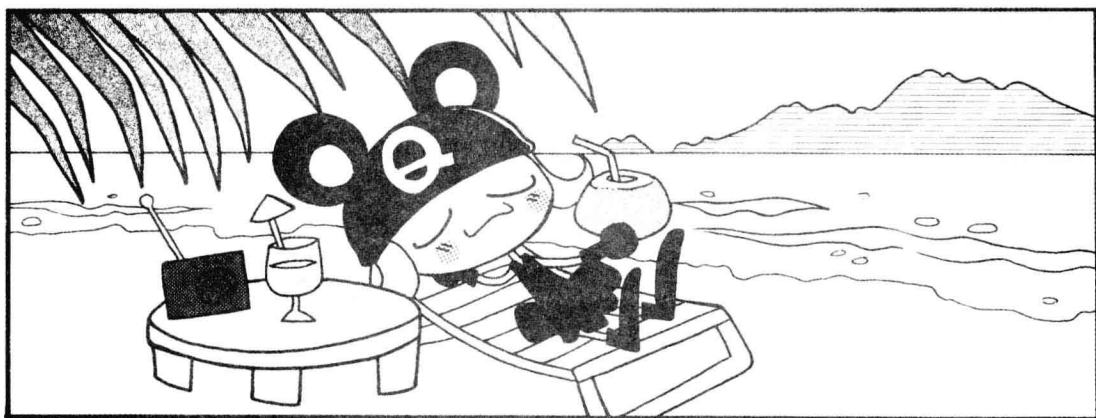
职业漫画家技巧分析表										
姓名	线条	年龄	剧本	性别	创作经历	镜头	角度	网点	投稿日期	情境
项目	线条	造型	剧本	桥段	分镜	镜头	角度	网点	气氛	情境
娴熟										
尚可										
待加强										
不行										
自我评价										

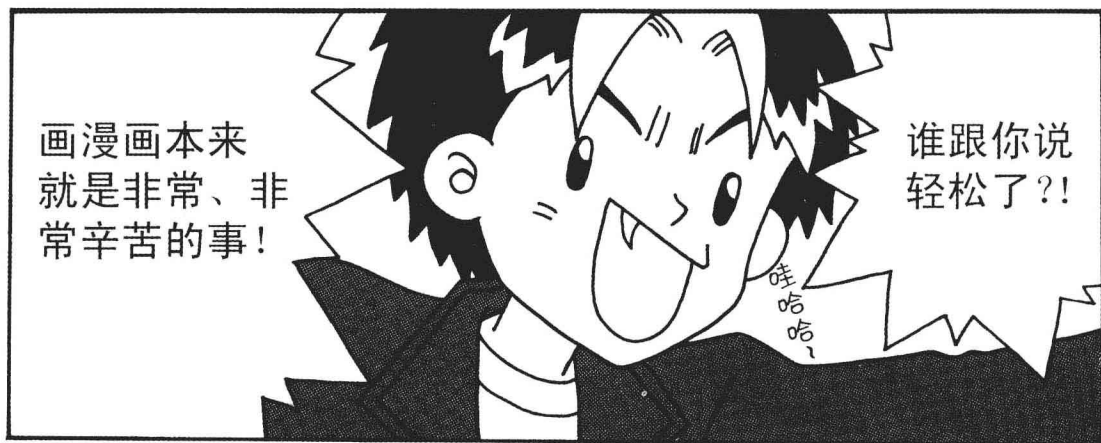
新人漫画家技术调查表2

职业漫画家技巧分析表					
姓名	作品名	开始日期	结束日期		
项目	绘画	造型	编剧	创意	
强					
中					
弱					
自我评价					

漫画家的日子

漫画学院院长
麦克斯黄





这次真的快死了~~