

Comi kers

Art Style

日本漫画名家的艺术世界1

(日) 美术出版社 著 书锦缘 译

大暮维人

村田莲尔和Kim.Hyung-Tae的访谈
放电映像
陈淑芬+平凡
HOSHINO LILY
HACCAN
深山和香
HIROKI MAFUYU

最新漫画色彩使用技巧

渡边样智
Kaieda Hiroshi
Hiroki Mafuyu
高屋未央

THORES 柴本
樱濑琉姬
《虫师》
[Bincho-tan]

辽宁科学技术出版社

目录

画材选择	2
马克笔	6
大暮维人	8
CG软件	14
村田莲尔和Kim.Hyung-Tae的访谈	16
放电映像	24
陈淑芬+平凡	32
HOSHINO LILY	38
HACCAN	44
深山和香	50
彩色墨水	56
HIROKI MAFUYU	58
透明水彩	66
彩色铅笔	67
Noa	68
丙烯颜料	72
其他绘画工具	78
了解水的使用方法	78
日本漫画名家精品鉴赏	82
渡边祥智	82
小鸟游翼	83
Kaieda Hiroshi	85
Hiroki Mafuyu	86
高屋未央	89
THORES 柴本	90
樱濑琥姬	92
《虫师》	94
《Bincho-tan》	96
菅野博之的漫猴第一回	97
菅野博之的漫猴第二回	103
漫画编辑现场	115
与漫画编辑相处的方法	120
蜘蛛的家	121
日本插画作品大赛	125



TITLE: [コミッカーズ・アートスタイル]

BY: [美術出版社]

Copyright © Bijutsu Shuppan-Sha, Ltd.2005

Original Japanese language edition published by Bijutsu Shuppan-Sha, Ltd.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with Bijutsu Shuppan-Sha, Ltd., Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

©2009, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社美术出版社授权辽宁科学技术出版社在中国范围内独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2008第139号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

最新漫画色彩使用技巧/(日)美术出版社著;书锦缘译.-沈阳:辽宁科学技术出版社, 2009.7

(日本漫画名家的艺术世界;1)

ISBN 978-7-5381-5804-5

I.最… II.①美…②书… III.漫画—技法(美术) IV.J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第074154号

策划制作:北京书锦缘咨询有限公司(www.booklink.com.cn)

总策划:陈庆

策划:陈杨

装帧设计:李新泉

出版发行:辽宁科学技术出版社

(地址:沈阳市和平区十一纬路29号 邮编:110003)

印刷者:北京地大彩印厂

经销者:各地新华书店

幅面尺寸:210mm×285mm

印张:8.5

插页:1

字数:300千字

出版时间:2009年7月第1版

印刷时间:2009年7月第1次印刷

责任编辑:宋纯智

责任校对:李淑敏

书号:ISBN 978-7-5381-5804-5

定价:38.00元

联系电话:024-23284376

邮购热线:024-23284502

E-mail: lkzzb@mail.lnpgc.com.cn

<http://www.lnkj.com.cn>

本资源仅供参考
不得商用and抄袭
如喜欢本资源请购买正版
不喜欢就删掉==

日本漫画名家的艺术世界1

最新漫画色彩使用技巧

(日) 美术出版社 著
书锦缘 译



辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

画材选择

你是否也曾有过这样的经历——想绘制彩色插图的时候却发现颜料种类太多，不知道该如何选择？或者，花了很多钱买来的颜料却因不知道怎么使用而感到无比后悔？那么就从本页开始，通过了解各种画材的特性，选择适合自己的画材吧！

如何选择颜料

耐水性

耐水性的颜料在跟水混合之后，会产生意想不到的效果，再根据使用颜料的特性来表现出画面水分干后的不透明感。利用它的这种特性将其使用在外轮廓线上，用来代替墨线也是十分有趣的。

- 主要的耐水性颜料：
丙烯颜料等

透明度

重复涂抹后，下层颜色的透出与否会改变整幅画面的感觉。即使是不透明的颜料，在水量较多的情况下也会表现出透明的质感。也有干了之后就变得不透明的颜料，请根据画的感觉进行选择吧！

- 主要使用的透明色彩：
水彩颜料、彩色墨水（水溶性）等

电脑上色

目前被广泛使用的一种上色方法。不仅在专业画家中，就连许多业余爱好者也是从基础阶段就开始使用这种方法了。随着软件的升级，功能也越来越强大。但是要有心理准备：配全这样一套器材是相当费钱的呦。

- 主要使用绘图软件：
Adobe Photoshop、Painter等

合适的价格

要想把各类颜料全部购入也是一件需要花费大价钱的事情。如果对制造厂商没有过多的要求，只买透明水彩、水粉颜料和彩色铅笔还是很实惠的选择。使用这些颜料的专业插画家在业界也大有人在。

- 价格实惠的颜料：
彩色铅笔、水彩颜料等

呈色的艳丽度

如果重视颜色的艳丽度，那么彩色墨水或马克笔是首选。在直接使用的情况下，纸上会呈现出令人眩目的鲜艳色调。只是水量多少会使鲜艳度发生变化，而且混色时会显得很脏。

- 能产生出鲜艳色彩的颜料：
彩色墨水、马克笔等

具有覆盖效果的颜料

像使用油画颜料那样重复上色的用法。不过和通常使用的方法不同，或用画刀大胆上色，或混合做出奇妙的绘画纹理，或掌握了用水量后就可以尽情挑战新的表现手法了。

- 主要用来重复上色的颜料：
水粉颜料、丙烯颜料等

颜料的选择方法问答

问：初学者需要购买什么种类的颜料呢？

答：勉强凑齐很多种颜料其实是没有必要的。不同种类和品质的颜料加起来会是一笔很大的花销。虽然拥有多种多样的颜料对于绘画者来说是一件好事，但即使手中拥有少量颜料也可以画出十分优秀的插画来。以自己喜欢的或者是常用颜色为中心选择三四种颜料就足够了。到那时如果还需要更多的颜料和画具，再买也是可以的。

问：价格高的颜料就质量好吗？

答：确实，一些进口的高级颜料没有刺激气味，色泽也很好，受到很多专业插画家的青睐。但是，如果说“价格高昂的颜料就好，便宜的颜料质量就差”是不对的。只要是使用顺手，着色容易的颜料对于自己来说就是好的颜料。价格高的颜料也会有使用起来效果并不理想的情况，所以明白自己需要的是哪一种类型的颜料后，再去选择价格较高的颜料也不迟。

问：最初要购买哪些绘画用具呢？

答：除使用电脑绘图以外，基本来说就是纸、颜料和笔了，还有，例如调色板和洗笔的水罐，绘画最基本的用具就是这些。在这之后，笔的使用种类会逐渐增加，用来擦拭画笔的纸巾和抹布也可以根据自己的喜好来选择。

问：怎样才能保管好这些工具？

答：精心地保管可以使颜料用得长久。调色板内如果还有残余的颜料或是墨水，一定要清洗干净后晾干。笔要洗干净，尽量不要让颜料残留在笔上。洗净后小心地将水擦干，为防止笔尖的毛变得乱蓬蓬的，就要将笔收入盒内保存。

问：专业的插画家们都使用怎样的颜料？

答：专业的插画家所使用的颜料是各种各样的。其中既有使用进口高级颜料的人，也有使用小学时代在课堂上就能用到的绘画工具的人。颜料的优劣并不是画面好坏的决定性因素，而是要结合自身的画风与画材的特性去选择，这样不管什么画材都可以为我所用了。在这里介绍的颜料和画具都是比照专业插画家们所使用的画具所列出的，仅供参考。

各种颜料的特性

当你看到这些绘画工具的时候经常会眼花缭乱、目不暇接吧？仅仅是颜料和画具方面，就有马克笔、水彩墨水和电脑CG等许多种类。依据左页介绍的画材特性，来选择适合自己的画材吧！

彩色墨水



鲜艳的颜色和良好的延展性决定它将会呈现出非常美丽的色泽。由于彩色墨水的溶于水性非常好，所以用水来调整它的浓淡是最合适的。但是由于褪色现象严重，在保存的时候一定要注意。

彩色铅笔



少儿时代经常使用的一种具有代表性的画具。许多文具店都能买到。正因为有很多种使用方法，所以色彩的表现力很强。分油性和水溶性两种。

彩色马克笔



使用非常方便且颜色丰富、呈色鲜亮的一种画具。一般市场上可以见到油性和水性两种类型。此类画具因为具有可更替的墨水或内芯，所以使用时间可以很长。但购买价格相对较高。

丙烯颜料



色彩鲜艳，画面干后具有耐水性且不会透出下层颜色，遮盖性很强。可以像油画颜料那样来使用，同时也可以在使用时加入大量的水，当作水彩颜料来使用。是用途很广的一种画材。

电脑CG软件



最近，在职业插画家中，运用电脑CG软件来表现的人正在日益增多，在家就可以轻松地完成这项工作。软件的快速更新和模拟各种画具的上色手法都是很不错的。但是使用电脑CG绘图的前期投资是相当高的。

耐水性彩色墨水



像彩色墨水一样延展性很好，因其具有耐水性，所以在水分干后会产生非常好的着色效果。鲜艳的呈色，使其混入大量水后会产生出美丽的晕染效果。不过因为干的速度比较快，所以在上色时要注意控制。

油画颜料



油画颜料是含有油料成分的颜料，必须使用专门的调和油来进行溶化。因为干燥所需的时间会很长，因此上色后可能会与其他的颜色发生混色，会产生出意想不到的奇妙效果。

水粉颜料



学生时代在学校经常会使用的颜料。因为其下层颜色具有很好的遮盖性，所以干后可以重复上色。另外也可以加入大量水分稀释后像水彩颜料那样使用。鲜艳的色彩和简单的入手方法是水粉颜料的独特魅力。

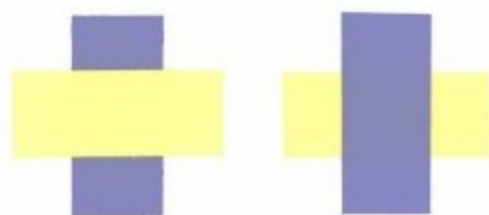
透明水彩



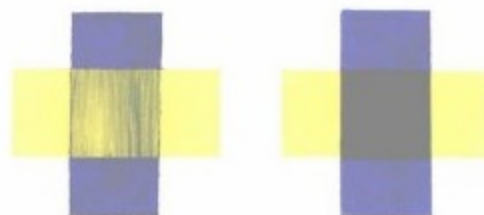
鲜艳的色彩是透明水彩的独特魅力。因为其容易透显底色的特性，所以很容易产生晕染的效果。尽管多少有色调不均的现象，但混色容易，可以很好地表现色彩的层次感。颜色种类虽然不多，却可以有丰富多彩的表现手法。

色彩的重叠

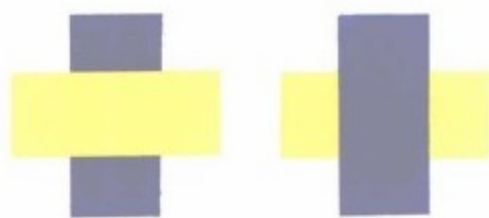
颜色重叠涂抹后,是否能够呈现底色是一种重要的特性。这里介绍一下在浅底色上叠涂深色(右侧)和在深底色上叠涂浅色(左侧)两种上色手法。这样就能对不同颜料的不同遮盖性一目了然。



水粉颜料



透明水彩



彩色墨水(丙烯)



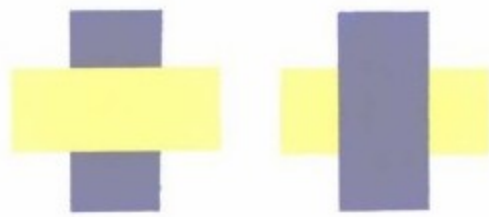
彩色墨水(耐水性)



彩色墨水(水溶性)



马克笔



丙烯颜料



彩色铅笔

颜色的晕染

使用水来调和颜料并使用其产生出的晕染效果来表现,是一种常用的上色技巧。使用混合后的色彩将会很好地表现画面的层次感。这里所展示的是未混合大量水分的色彩(上)与混入大量水分的色彩(下)在画面表现上的对比。



水粉颜料



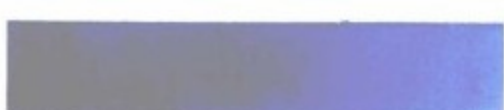
透明水彩



彩色墨水(丙烯)



彩色墨水(耐水性)



彩色墨水(水溶性)



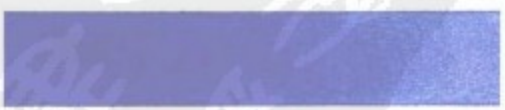
马克笔



丙烯颜料



彩色铅笔



笔

在绘画中，笔是一种十分重要的画具。如果使用的是没有笔锋的笔，那么画出的效果也是很难保证的。所以在购买之前，一定要从自己绘画的意图来考虑，选择笔的种类。其中有些笔尖的毛是比较坚硬的，也有些是比较柔软的，要根据需要选择。除了这里介绍的几种，还有面相笔、中国国画用的各种毛笔等许多种类。

圆头笔

圆形筒状的笔头，吸入大量水分后可以变得很柔软且笔触面广。另外，用在比较细小的地方时，上色也会很方便。



扇形笔

毛散开的样子像摊开的扇子。可以用于毛色的表现、厚涂法创作等方面。



角刷

笔端的毛呈斜切状的笔刷。和油画笔相比，更善于进一步表现角度，同样在描绘圆或者椭圆时，也可以发挥很好的效果。



水粉笔

笔锋为椭圆形的笔。这种笔拥有了油画笔和圆头笔两方面的特性，所以在使用上非常容易。



油画笔

笔尖的毛齐，呈水平状。笔尖边缘呈直角。适用于画直线或者是大面积平涂使用。

纸

在绘画中，另一种非常重要的画材就是纸。不同的纸拥有不同的特性，例如有的纸吸水性不好，有的纸吸水性极佳，有的纸看起来很粗糙，有的纸看起来很细腻等。这些特性都会和所使用的颜料直接相关，如果组合不当，画面的效果将会大打折扣。所以选择用纸时，一定要事先了解它们各自的特性再作选择。



HOMO·DRAWING BOOK牌绘图纸

一般用画纸。普通文具店就可以购买到。使用硬笔绘画起来十分顺手，同样在晕染和呈色上也有上佳的表现。是一种物美价廉的产品。

华生水彩纸

富含大量木棉纤维的水彩纸。表面上摸起来有些凹凸不平，纸张的颜色略微发黄。使用彩色墨水将会呈现出很好的晕染效果，呈色极佳。



肯特纸

表面非常光洁的一种纸张。有光泽不挂笔的特性，另一个优点就是价格比较低廉。但吸水性差，不适合用水彩上色。



法布里阿诺水彩纸

水彩纸的一种。这种纸张对于颜料有极强的吸附性，而且在纸张上的表现也是极佳的。但若使用硬笔将很容易出现挂纸的现象。表面粗糙和细腻的品种均有，呈色柔和，易晕染。



BB肯特纸

表面粗糙和细腻的品种均有。使用硬笔的时候并不会出现挂纸的现象。吸水性好，呈色也不错。价格便宜，购买方便，可以用各种颜料进行尝试。



康颂水彩纸

水彩纸的一种，不易晕染，呈色良好，耐水性强，不易出现纸面凹凸不平的情况。这类纸张需在专门美术用品商店购买，是一种比较容易上手的水彩纸。



arche水彩纸

高级水彩纸。粗糙和细腻的品种均有。晕染细腻，色彩保持度和可呈色度也是出类拔萃的。尽管极易挂笔且价格昂贵，但是在专业画家却有很高的人气。



马克笔



什么是马克笔

常用画笔的一种，拔掉笔盖就可以轻松使用。最近市面上可替换笔尖的马克笔的种类多了起来，所能运用的范围也随之大了！对于不同的上色技巧也能充分展现，适用于各种场合。

上色的广泛性、适用性使得马克笔成为了一种使用方便、表现力高的绘画工具。

马克笔的特征

彩色马克笔根据其内装芯的成分不同分为两种，在类别上分为油性和水性，Copic是水性系的马克笔，具有不会相互溶解的特性。另外，还可以将覆盖的下层底色表现出来，有着类似于透明水彩一样的表现效果。

油性系彩色马克笔十分难上色，同时也不宜混色。此外，还有不透明、具有耐水性的特性。

这些色彩艳丽的画具在专业插画家中获得了很高的人气。

再就是在色彩上有着众多数量和多种产品。Copic的模版色彩共拥有310种颜色，具有庞大的色彩阵容，这些鲜亮的色彩以“000”三位数字开始，由最浅色排列直至最深色。并且，根据填充墨水的独特性，可以混合出更加具有创造性的色彩。

马克笔的使用技巧

马克笔是一种操作简单的画具，但是也容易发生上色

不匀现象。使用时，若大范围上色就很难避免上色不匀的现象。即使用了笔状笔尖，也容易因有杂质而导致上色效果变差。

首先，在上色的过程中，如果仅仅靠一次涂画就想完成大面积的上色，是很容易出现色彩不均匀的情况的。应该在上色中多次重复涂画，来解决色泽不均而造成的颜色深浅不一。并在上色后要掌握纸张的渗色情况，这样才能使上色后的画面变得漂亮。但要注意的是，一定要在上过一遍的颜色未干之前，将颜色一口气涂完。

接下来，如果同时使用性质不同的两种马克笔，因为水性马克笔的水溶性作用，从上面涂抹覆盖的话将会使下面的底色出现晕染的效果。尤其是使用了油性的马克笔涂抹上色后会出现上色不匀的情况，如果把握得好，将会产生很奇特的质感。但是如果是想绘制出没有变色的画面的话，还是应该按照程序的先后，先用油性马克笔上色，随后再在上面使用水性马克笔进行上色。

马克笔的保存

因为马克笔变干后将无法使用，所以一定要注意检查笔盖是否盖好。另外，使用马克笔上色的作品容易褪色，要避免光保存。

当墨水快要干时或不能流畅地进行涂抹时，一定要将内芯取出，然后添加补充墨水。另外，当笔尖磨损到一定程度时，应注意更换笔尖。



Copic sketch水性马克笔

不会混溶copy的调色剂的水性马克笔的代表。拥有310种颜色，丰富的色彩与良好的显色已经获得一致好评！独特的水性特质如果利用得当，将会出现很好的晕染效果。另外，与该产品相关联的其他产品也有着同样的魅力。这种马克笔可以补充墨水，也可以与同类产品的墨水混合后产生其他具有表现力的色彩。

Copic multi liner针管笔

这种针管笔是即使画出的线条与Copic中的水性马克笔画出的部分涂在一起，也绝对不会晕染的一种耐水性笔。0.03到1.0之间巨大的笔尖差距将会有更大的表现空间。



Copic air brushing system 喷枪

仅仅依靠Copic的马克笔很难表现出的部分在加装这样的配件后就能轻松地解决了。将Copic马克笔的笔尖拆下，加装喷枪嘴即可使用。



Maxon comic twin水性马克笔

粗细双头的水性马克笔。墨水的色彩表现能力很强，色彩鲜明。具有即使多次涂抹覆盖，色彩都依然明亮艳丽的特性。目前色彩种类有144种，根据不同用途搭配也是它的魅力点之一。



Copic various ink补充墨水

马克笔使用的补充墨水。此外，可利用空瓶进行各色的混色试验，自己调配出新的具有表现力的色彩。



Copic opaque white墨水

这款墨水干后具有耐水性，不会晕开。这款产品不仅是为辅助马克笔而生产的，它所能用到的地方还有很多。延展性良好，使用便捷。

大暮维人



大暮维人：日本宫崎县人1993年在《漫画hol milk》上出道。1997年开始在《Ultra Jump》（集英社）杂志上连载《天上天下》并大受好评。2003年开始，在《周刊少年magazine》（讲谈社）杂志上连载《Air Gear》（中文名为《飞轮少年》）。

大暮维人老师的专访

这幅封面是由大暮维人老师绘制的。描绘的是一位在堆放着大量玩偶的房间里站着的手持电锯的可爱少女。下面我们来听听大暮维人老师在绘制这幅插画前是如何考虑内容和主题的。

——您这次的作品是想表现什么内容呢？

插画中，女孩子胸前悬挂着将玩偶们关闭在这个世界里的房间的钥匙。小小的门前堆放着大量被囚禁在房间里的玩偶。画面所表现的正是被带入这个房间的将要被处以死刑一样的玩偶们。

对于这个年纪的孩子们来说，都会有渴望被封闭的各种象征幻想和强烈的规则意识（还有许多孩子自身不喜爱的事物）。这里表达的正是想要一个个毁灭这些象征事物的感觉。

起初我设想的是让画面中的女孩子拿着手枪来对付那些玩偶，但是考虑到玩偶们被枪击中后，会有内部填充的棉花飞散的效果，所以最后选择了电锯，想表现出像“杰森”那样可爱一点的感觉！（杰森那样算可爱型的嘛？！）女孩子嘴里叼着的是柑橘味的棒棒糖。

——完成稿和最初设定的时候完全不同，画面在完成前后有了很大的改变。这是为什么呢？

这次绘制的过程中草稿更改过多次，画面正中这名少女是最先决定的部分，很想体现这名少女身上的一种特殊气质，所以经过多次努力才将这种感觉描绘出来。

大致来说，草稿和完成稿之间有着很明显的变化。在绘制过程中会不断产生出各种各样的想法，这样的过程非常有趣，我自己也是乐在其中。如果只是去按照最初决定的那样去画，反而是一件很让人厌烦的事情呢！笑。

——要想绘制出一幅色彩丰富的插图，需要使用多少种颜色呢？

这太多了，让人难以回答呀，大概有100种颜色以上吧！想来算算，这次使用的颜色真的很多。

最近想去尝试的表现手法就是用大量色彩绘制，同时又保持着画面的色调平衡的插画。在使用颜色上，单色使用起来很简单而且非常容易上手，色彩丰富的插图最适合运用电脑上色，但由于我对电脑一窍不通，所以只好尝试多种颜色的手绘上色了。电脑上的色感和手绘不同，在颜色以及浓度上，CG呈现的色彩的饱和度也是与手绘完全不同的。

我用笔触去描绘的唯一能与CG媲美的地方就是像个手工艺人一样，一点一点悉心绘制出的画面。色彩的平衡感是很微妙的，我会反复修改多次直到满意为止。而且我也想尝试更多的绘制方法。

大暮维人 近刊情报



《大暮维人精选集》

Core漫画发行的漫画将《5·FIRE》、《LUNKSTORY》、《ENGINE ROOM》等收入的豪华珍藏本。



《NAKED STAR》

1998年开始在《HOT MILK》刊登的作品，收录“COMIC零式、同人志、少年投手、ULTRA JUMP MEGAMIX”的作品集，全十卷。



《天上天下》
（动画）

由于动画《天上天下》大受好评而决定继续制作OVA。TV篇八卷，OVA一卷以及特别版DVD都受到一致好评。



《飞轮少年》

《周刊少年漫画》杂志（讲谈社）连载中，现已发售十一卷。



《天上天下》

人气连载中的动画作品《天上天下》（月刊《少年JUMP》连载）。

Making of Oh! great

大暮老师所使用的是Copic马克笔。

据说这幅插画使用了100多种颜色，难怪笔触如此细腻而又美丽。

草稿

在最终决定这次的插画将要绘制什么之前会有各种各样的试行版本。接下来就来介绍这些版本的草稿。

1

首先，要在画纸上大致画出画面所要表现的感觉。在决定画稿各项要素以前，可以从这几张草稿中选出所需要的画面要素。



2

主体少女的站姿有所改变。这一步是思考少女应该用怎样的站姿。



3

人物造型也开始有所变化。头发的长度增加了，并且身体的方向转了过来。电锯设计的出现开始在这里决定。



4

到现在为止最与众不同的一张草稿。人物的数量有所增加，让人对画面的印象也有所改变。



5

回归到1~3的草稿中来的最终决定稿。画面的整体感觉基本上在这里决定了。





6

草稿的决定稿。电锯和玩偶的细节部分以及背景在这一阶段开始仔细描绘。



7

在这一步开始勾线。使用勾线笔将人物外轮廓勾画出来，连同动作神态等也要表现出来。



8

使用黑笔来进行局部填充墨色的步骤。要注意保持画面整体的色彩平衡。



9

皮肤上色中。这一步要明确地将阴影的方位确定出来。

人物上色

勾线和局部黑色填充完毕后，开始进行全局的上色。首先开始着色的是人物的皮肤，在上色中要注意确认光源的位置。



10

接下来是对阴影的细致描绘。同时进行人物服装的上色。

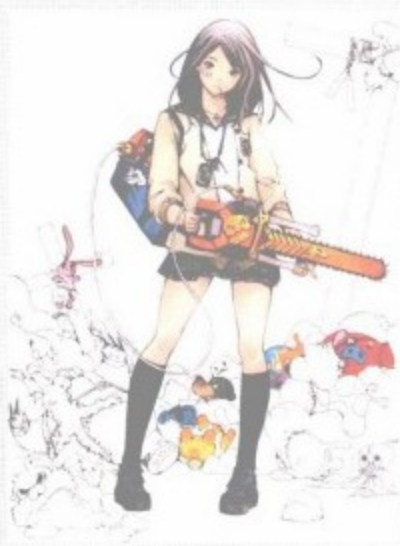


11

人物的上色完成。在上色时要考虑到与背景的结合并按这个步调继续调整。

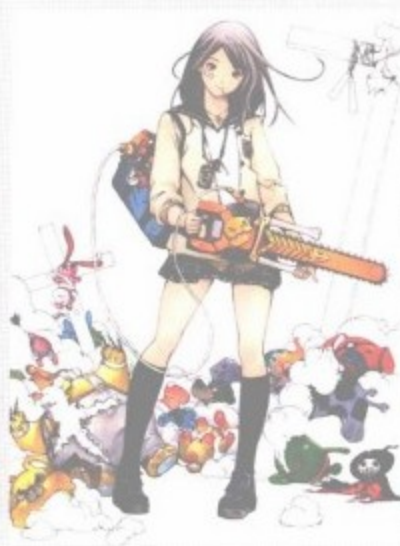
背景上色

人物完成后，接下来要进行的就给背景上色了。决定画面中出现的玩偶们使用的色调，背后的背景墙和门选择了蓝色调的色彩。



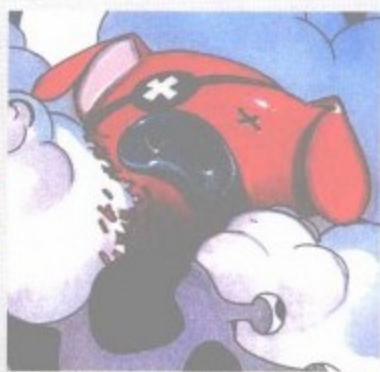
12

给背景中出现的玩偶们进行上色，从较浅的部分开始。



13

玩偶们的上色完成。到目前为止，已经使用了数量很可观的色彩种类了。



▲▲局部的细节



14

接下来是背景墙部分的上色。考虑到背景墙所使用的蓝色基调，同时考虑空间感和立体感后，再进行整体上色。

完成

彻底完成画面的一步。纵观整幅画面，强烈的立体协调感和狭小的空间给人带来的压迫感使人会误认为这是现实空间。



15

完成。在使用了不计其数的颜色之后，就描绘出这样一幅画面整体感极强的插画了。



▲A-1 SET《树的风景》 仅用8色就将树所具有的颜色表现得淋漓尽致。



▲A-2 SET《露天咖啡馆》用留白来表现光感。



使用Copic马克笔套装来进行素描!

备受专业人士喜爱的Copic马克笔是水性彩色马克笔的代表。Copic马克笔家族的种类极其丰富，例如Copic写生系列、Copic ciao等。为使初学者能够轻松地携带画具，公司还从这一系列中，开发了一套入门级的画具。它的名字就是“Copic light sketch · concept”。将从Copic ciao系列中严选出的色彩组成一套，组成主打系列的同时还有Copic multi liner和Copic sketch这两种同捆发售。

最让初学者欣喜的就是，Copic推出了着色向导。使用Copic上色后的插画上会标明使用了哪种颜色的copic笔具，甚至可以查到详细的颜色编号，所以只要边参照边练习就可以了。不过，着色向导只是为了更加顺手地使用Copic笔具起到的一点提示性作用。

熟悉了画具的使用手法之后，就可以畅快地选择自己喜欢的画稿进行上色了。Copic sketch和copic ciao会有很大的色彩发展空间来等待发掘，增加色彩数量就可以尽情发挥了。

绘制封面少女的插画师大暮维人也非常喜欢使用Copic的笔具。

在这个艺术的秋天里，让我们握紧Copic来一场描绘秀美的秋天的画卷，如何呢？

打开袋子，可以看到里面收纳的绘画用的笔具和纸具。详情请见：A-1 SET A-2 SET

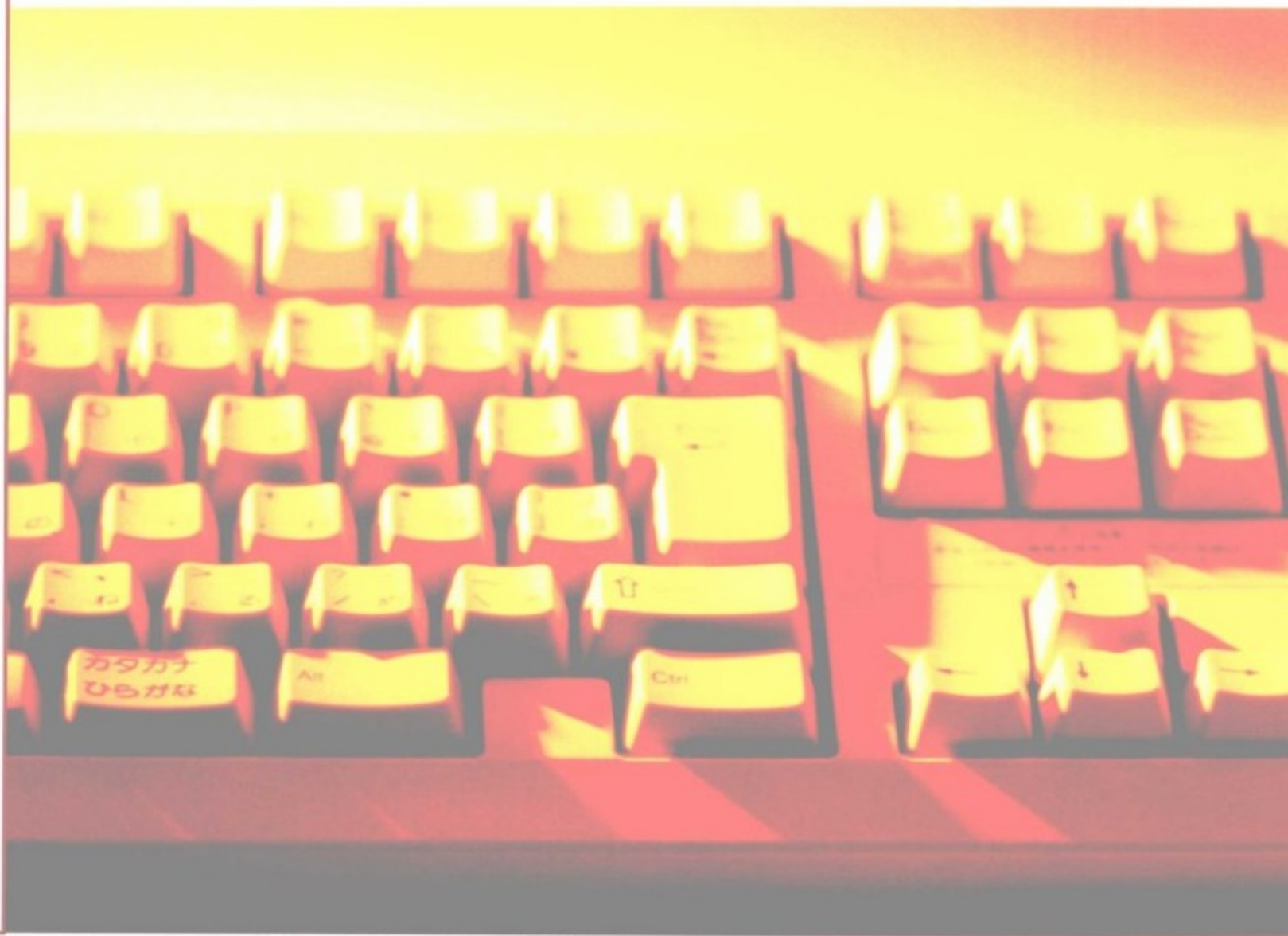


一组八色装完全可以满足日常绘画的需要。

「Copic Light Sketch・Concept」套裝

■内装:

CG 软件



什么是CG

CG是使用电脑软件所制作出来的插画。所使用的工具价格相对较高，最基础的辅助工具有电脑、电脑绘图软件、手写板等。

由于用CG绘制插画非常便利，因此，大量的专业插画师都使用这种先进的电脑上色技术。但CG的绘制技巧不是一朝一夕就能熟练掌握的，所以相应技术的学习也是必要的。

CG的特征

首先要学习的就是使用软件功能，把各种绘画的技法运用到电脑模拟绘图上。使用电脑模拟的效果及色调补正、反转、角度调换等。现在的绘画软件在功能上日益完善，所以有了优秀的模拟功能。还有，如果预先保存的关于原画的数据出现错误情况也可以很好的解决，所以可以安心地使用。

电脑绘制的优势就是可以无数次地将方案推倒重做，也可以多次尝试各种各样的配色，这给了创作者大胆挑战的机会。

另一方面，电脑CG也导致了手绘中颜色晕染所产生的那些奇妙的效果变得很难实现。所以如果既能利用手绘，又能巧妙地结合电脑CG绘画的优点，博采众长，才是最好的。

CG的技巧

万能的绘画软件Photoshop最早是为了图片的修改而

开发出的软件。在处理图像的色调补正、色调变换、图像加工和解析度等变更或是修改等问题时，最好的软件就是Photoshop。最初的CG制作还是从Photoshop开始最好。很多人即使是使用Painter绘图，在创作到一定程度之后，也会反过来使用Photoshop进行画面的微调。能自如地运用layer和Alpha的技巧对画面效果的提高也大有帮助。

此后出现的新版本，使软件的笔刷功能继续提高，适用对象也更加倾向于绘画工作者。创作者能够体验一下拥有多彩表现力的调色板功能的笔刷了。

再者，将原画扫描后可以使用Photoshop进行局部细小的补正，一定要试试看哦！

Painter是专业的绘画软件。油画风格、水彩画风格、彩色粉笔画风格等，都可以很自然地表现出来。同样，可以选择不同材质的纸张，将模拟出来的彩色画面真实地呈现在电脑屏幕上。

使用中的注意点

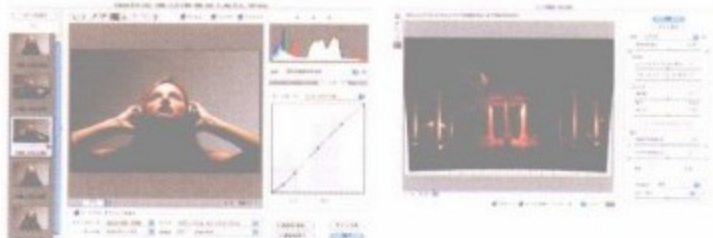
首先，添置这样一套用具的花销相对较高。Photoshop和Painter都是非常专业的绘图软件，花费一定的软件购买费用也是必不可少的。使用之初，许多人都会出现对软件功能操作不熟悉的情况，所以提前掌握一些软件功能的基础知识是极其必要的。

● Photoshop

作为数字图像编辑软件的代表——Photoshop。最新发行的PhotoshopCS2软件在性能上对于图像的制作、编辑、文件处理的效率也较之前版本有很大提高。与此同时新功能工作区的自定义选项也是一项便利的新功能。

Photoshop可以说是一款在使用上非常自由的软件了。使用了Photoshop的来进行上色大体上没有“这个是正解”这样的想法吧。结合电脑的功能，其上色方法也日新月异。无论是新的方法或旧的方法，怎样使用都会使Photoshop的表现力变得非常有趣。因为笔刷功能比从前也提高到了一个新的层次，所以在绘制的途中可以一边尝试新功能，一边试着开发自己独有的上色方法。虽说是运用数码表现将会是以后绘画的方式之一，但是绘画的基本技巧和方式无论到哪里都是不会改变的。

除此以外，有Photoshop Elements 4.0这个功能限定的特别版软件，虽然其接入端口多少与本体的功能不太相同，但是因为与Photoshop大体上是不变的内容，也是一款廉价物美的软件。



使用环境

PC系统

Pentium III或者是IV

Windows2000 windows XP

320MB 以上的RAM (384MB以上推荐)

700MB以上的空余硬盘空间

Internet环境

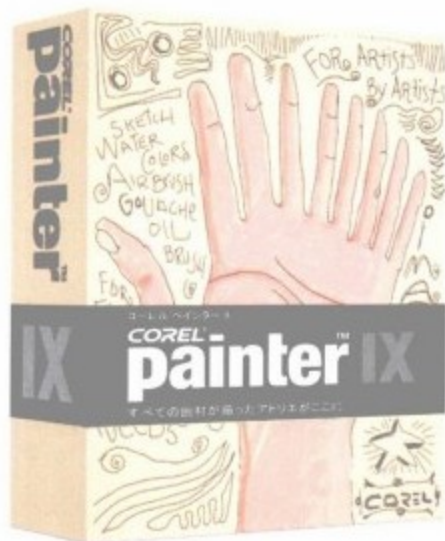
Mac系统

Power PC G3、G4或者G5处理器

Mac OS X v.10.2.8 10.4 版 (10.3.4 10.4推荐)

320MB以上的RAM (384MB以上推荐)

950MB以上的空余硬盘空间



使用环境

PC系统

Windows 2000或者windows XP

PentiumII、500MHz以上

128MB的RAM (256MB推荐)

380MB的空余硬盘空间

MAC系统

Mac OS X(最低10.2.8版本)

Power Macintosh G3、500MHz以上

128MB的RAM (256MB推荐)

395MB的空余硬盘空间



● Painter

Painter是一款专门的画图软件。它具备大量的模拟功能。正因为如此，要想自如运用这个软件进行模拟绘画，如果不具备绘画的实力的话，也是比较难表现的。可先看作为功能附有的笔刷的种类等，并且可以逐个尝试其使用效果。

新的版本Painter9，所说的能再现丙烯、喷绘、油画、书法字、粉笔、炭铅笔、木炭、油彩色粉笔、尖头万能笔、水粉画(不透明水彩)、油彩、铅笔、刮刀、水墨画等各种各样的笔刷均包含在笔刷总汇之内。因为附有各自细小的调整功能，一边想现实的绘画题材一边试着涂颜色的话，可以出现意外的效果。



村田莲尔和Kim.Hyung-Tae的访谈



村田莲尔：1968年出生于日本大阪，因制作游戏《豪血寺一族》、《GROOVE ON FIGHT》的人物设计在业界名声鹊起。从那以后，游戏《BAKEN LOADER》、动画《青之六号》、《LAST EXILE》，随后又有“村田莲尔作品展”开设，在杂志《robot》担任责任编辑的同时，还从事游戏、动画的人物设计及书刊杂志的插图工作。

Kim.Hyung-Tae：1978年2月7日生于韩国首都首尔。1998年进入游戏制作会社SOFTMAX开始工作。并在那之后作为《THE WAR OF GENESIS 3》、《THE WAR OF GENESIS 3 part2》两部游戏作品担任人物设计，同样也在日本发售的《MAGNA CARTA》中担任人物设计和3D人物设计的工作。现其正在销售的个人画集受到广泛好评。



Kim.Hyung-Tae (以下简称: Kim): 虽然很久以前就看到过村田老师的插画并十分喜欢您的作品,但由于各方面原因,看到这些作品的机会却是非常少的。那时候互联网还没有普及,我只能从杂志中或者是去旧书屋中翻找相关内容,总之通过各种各样的途径去获得相关的讯息。

编辑 (以下简称: 编): 受到村田先生影响的韩国画家们似乎很多呢。问到喜欢的插画家,很多人都会回答是村田先生。

村田莲尔 (以下简称: 村): 为什么会这样呢?

Kim: 因为在韩国的游戏杂志中经常会提到日本游戏杂志。但是那些杂志中却几乎没有刊登其他有关作者的信息。记得我在杂志中第一次看到村田先生绘制的卡片的时候,心里就在想“这个人是谁啊?”然后就去四处打听关于村田老师的各种信息。因此,还是受到CAPCOM的设计师们和村田先生以及寺田克也先生的很多影响。

村: 全部是因为游戏的原因吗?

Kim: 的确是这样。尤其是格斗游戏中的人物设计影响了很多人的创作风格。

村: 日本漫画以前没有传到韩国么?后来是因为接触到日本的杂志和漫画而产生的尊敬么?

Kim: 是的。从村田先生开始,随后又接触了各种各样的插画作品,在插画描绘中所使用的色彩技巧在表现效果中的那种冲击力十分强烈。也许正因如此,我在后来的创作中受到了很大的影响。那个时期,电脑和互联网开始普及了,使用电脑上色的情况也慢慢多了起来,也开始尝试各种各样的画法。那时候的很多事情到现在还在影响着我。

实际上,最初我立志要成为一名漫画家。但是,对于在韩国看漫画的人来说,看日本漫画的人明显要比看韩国漫画的人多得多。所以,与其花较高的稿酬来请韩国的画家创作漫画,还不如直接购买日本的版权,并且出版成书更加赚钱。

村: 那么韩国没有漫画杂志吗?

Kim: 算是有吧,不过平时基本上没有什么大型的活动。正因为在这样的市场里得不到发展,所以画漫画的人渐渐地转行进入游戏制作行业中。漫画行业也是如此,没有成长和发展的市场环境。拿动画片来说,现在在中国和韩国加工日本动画作品的例子有很多,也许正是这个原因,导致市场上从事漫画加工的人越来越多,而真正的原创作品却越来越少了。

村: 我发现能临摹原作的人有很多,比日本漫画家技法更好的也大有人在呢!

Kim: 的确是这样。但是因为一直进行漫画加工环节的原因,使本土市场缺乏培养而出现萎缩。画漫画的人虽然很多,画技高超的也大有人在,但是好的原创作品却是少之又少。所以,画漫画的人把进入游戏制作公司作为唯一的出路。

村: 也就是说,在韩国即使想成为漫画家,也有高超的技术,但是能让自己充分展现的舞台也是没有的?

Kim: 是的。站在用户的立场上来说,除了网络角色扮演这类游戏以外没有其他可玩的。动画除了迪斯尼以外,我们可选的只有日本作品。这样经过细分后,市场就被一点一点地垄断了。在这其中,韩国也找到了成功的领域,那就是网络游戏,并且近几年迅速发展成为一个支柱产业。因此,有很多人源源不断地进入学校学习并持续提高着技术。但是由于就业机会很少,所以大部分人还是进入游戏公司或者是与之相关的行业,到日本或者是美国留学的人也是非常多的。

不过,最近创作活动的幅度较之过去有了很大程度的扩大和提高,已经演变成为形式多样且多元化的一种活动。

村: 的确像Hyung-Tae先生这样优秀的画家在不断增多,正因为看到了这样的前景,韩国的漫画从业者也在不断增加,这的确是多元化的作用所致的。说到氛围,日本的氛围相对而言还是特别一些。一直以来,漫画和动画就是并存的,对于日本的业界来说,拥有长达50~60年漫长的历史的确是一件幸事,如果韩国能有类似的情况我想现状也会多少有所改变。

Kim: 对我个人而言,尊敬村田先生的心情是始终不会改变的。虽然就各个方面来说,现在的我确实正在快速地成长,也越来越自信起来,但却是处于一个无法保持自我平衡的不佳状态。

村: 新的漫画时代会不会有不再出现的可能?

Kim: 嗯……这种状况也不是没有可能,但是只要相信自己并努力去做,新的漫画时代一定会出现。

这次我出版了个人画集,这样的个人插画和游戏插画集在现阶段还无法被大众的消费口味完全接受。但是只要继续进行插画工作并不断努力下去,一定会慢慢地扩大市场并获得比现在更好的市场反应。

编: 村田先生曾经很多次被邀请到美国或者是欧洲去参加大型的动漫活动,看到那边的动漫市场以后,您对如今日本的动漫产品在世界市场的反响和影响有着怎样的感受呢?

村: 首先我觉得在那种场合中感受到的气氛是十分热烈的,而且这种感觉一年比一年有所增加。现在在日本,信息的传播媒介主要是依靠着纸媒体,但对于动画片来说,譬如今晚在日本播放的动画片,第二天早晨便能够在美国看到同步更新的剧集。日本的动画对于那边的人来说,表面看起来,所讲述的内容像是可以很好地被理解。但实际上能够完全理解内容的情况还是很少见的。按照我们平常看到和理解的内容来说,一些做法和约定俗成的内容,在那边的人看来,是完全不能理解我们所要表达的意思的,比如那个“汗滴的记号”……



Kim: 韩国也有很多人喜爱日本的动漫作品，在韩国原创漫画中也经常会出现汗滴的记号，所以像刚才村田先生说到那样的“汗滴的记号”是非常好懂的。但是问题依然存在，比如说现在的确有大量的疯狂喜爱日本动漫的FANS，他们同一般读者存在着无法相交的问题。日本的动漫文化从开始到现在已经有了悠久的历史。现在对于传入韩国的日本动漫文化来说，正如刚才我对村田老师那种崇敬的心情一样，最近开始憧憬动漫这个行业的人逐渐多了起来，跟过去完全不是一种状况。所以，以前那些动漫迷慢慢地就和现在的动漫迷有所不同了，更多的人不断涌向各个动漫展会……

日本的动漫产业历史悠久，期间不存在漫画时代间的空隙。所以最新创作出来的作品让人有一种目不暇接的感觉，并铭刻在动画历史的长河中。

村田: 的确，日本在新事物的诞生和更加崭新的表现力上的确是在快速地发展，尤其是在动画的表现形式上。现在的动画制作确实到了登峰造极的程度，但其中也有一些因素会随着时间的流逝而消失，转而因更多的新元素而诞生出更新的萌的要点和发展方向。这种快速变化并不断繁衍的二维空间文化在外人看来还是会感到有些奇怪吧。

对于我来说，生活在日本这个现实空间里，所有的变化和状态还是能够切实地感觉到的，并没有什么与众不同的感觉。但是，如果提到美国动漫，肯定就会想到超人穿着红色的内裤出现的样子。红色的内裤并没有什么不妥之处，但是如果穿到我身上就会显然非常不和谐。但是这种装扮放在美国的动漫之中却让人感觉很合适，这是因为超人的故事情节是在美国文化的背景下诞生的。举个例子，我们可以来谈一下外国人是如何看待《假面骑士》和《奥特曼》这样的作品的。



Kim: 在韩国，人们一般把这些叫做装甲人类。

村田: 装甲？那《假面骑士》又叫什么呢？

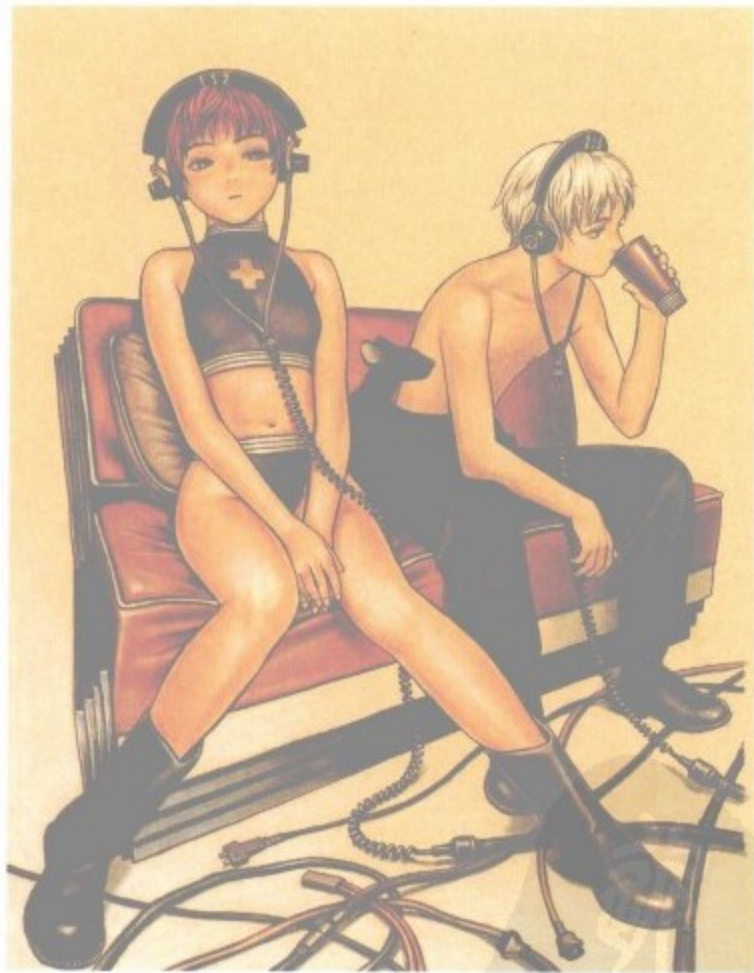
Kim: 嗯……是叫做面具超人这样的名字吧。

村田: 其他国家看到这样的名字还真是无法理解呀。过去的那些《假面骑士》我还是经常看的，不过现在倒是不再看了（笑）。不过说到《假面骑士》，这个系列作品的印象还是会马上浮现在脑海中呢。

Kim: 现在说起来，《假面骑士》系列还是在发生着变化，还有好莱坞的电影《超人》、《X-MAN》等，无论外形发生多大的改变，对于原来的观众群来说依然具有无法抗拒的魅力。与此相同，日本文化也有着独特的魅力，是一种能使全世界人们都想去理解、想去接触并能产生共鸣的一种文化。而我们则担负着传播这种文化的重任。

村田: 我也是这么认为的。

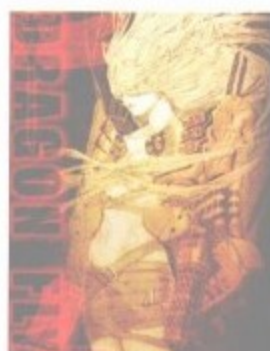
Kim: 日本动漫历史的确经过很长时间的演变，在这个过程中似乎积攒了大量的“能量”，所以今后的发展道路更加值得期待。我想如果能够运用新的技术翻新以前的一些优秀动画作品，将会大大加深观众群对作品的那种共鸣感。





●绪方刚志《Super SHERPA》<左上>
●帝国少年《Splash》<左下>

●藤纯《Reese》<右上>
●长泽真《旋头歌》<右下>



村田莲尔 近期情报

同样由村田莲尔负责的全彩漫画杂志《robot》最新一期由村田莲尔、浅田弘幸、安倍吉俊、夏本、okama、绪方刚志、小崎龙介、SABE、三部圭、多田由美、帝国少年、长泽真、藤纯、前岛重机、MIGI、安田进人、瓦塔尔等众多画师加盟。



<左边开始>

- 浅田弘幸《PEZ&D.THUNDER LAND》
- 鸣子HANAHARU《Picnic》
- 安倍吉俊《废城》
- 前岛重机《DRAGON FLY》
- okama《碧妮璐的哥特式裙装》
- 冬目景《红》

Kim.Hyung-Tae 近期情报



《MAGNA CARTA》

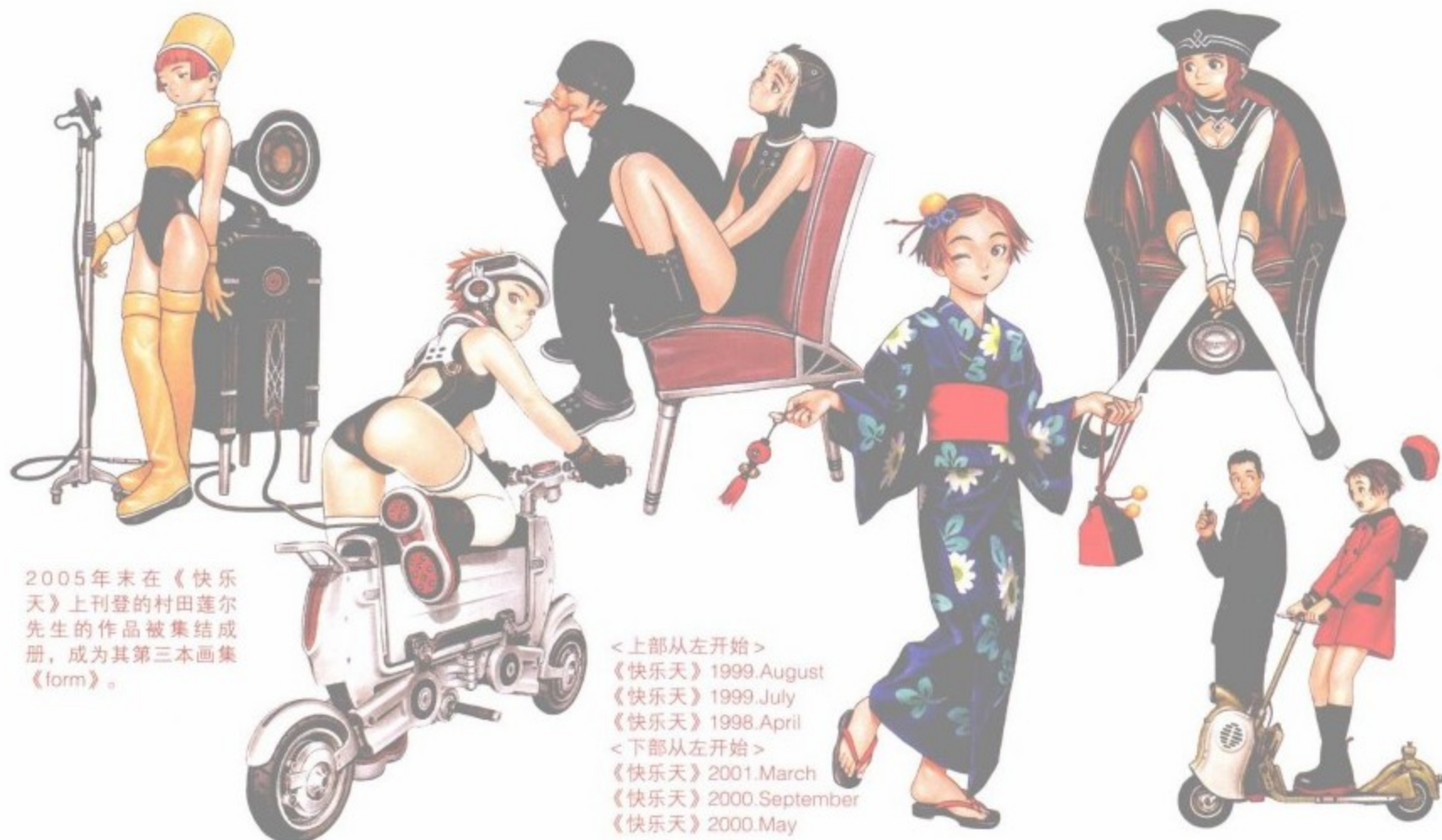
讲述了一个发生在虚拟舞台之上，一个由“卦”作为活动准则而进行的一个RPG游戏。游戏故事描绘了主人公卡林兹和朋友们不断努力拼搏成长的历程。



Oxide 2x
Kim.Hyung-Tae画集

收集了Kim.Hyung-Tae 1999—2004年之间所描绘的游戏插画以及人物设定等相关内容。是其绘画作品在日本出版的首部画集。

在这里介绍的是在日本以及全球都享有极高人气的Kim.Hyung-Tae的作品。除此之外插画作品集《JAPANESE・COMICKERS 2》也在同期预定发售中。



2005年末在《快乐天》上刊登的村田莲尔先生的作品被集结成册，成为其第三本画集《form》。

<上部从左开始>
《快乐天》1999.August
《快乐天》1999.July
《快乐天》1998.April
<下部从左开始>
《快乐天》2001.March
《快乐天》2000.September
《快乐天》2000.May

村田：我也是这么想的，那样的动画的确是有人在制作。比如一个女孩子由天而降，类似这样的动画需要大概5000万日元，草草制作出来的作品实在是非常多，是一种鱼目混珠的混乱现状。

日本现在每周都有150本左右的动漫作品被制作出来，在这150本中又有很多的作品在制作要求上、创作方向上、以及表现程度上与其他作品相似或相近而成为了同类作品，这样的问题看起来的确是有些复杂且难以处理。

无论是在电视台播放的动画片还是动画的电影版，制作周期大多都是1~2年的时间，是一个漫长的制作过程。那种每周在电视台播放动画的播出行为，在前期都有详细的安排计划并提前将动画制作出来。不过正是在这样的作品中才会发现更加有趣的可以去发挥的作品。

让我们来换个话题吧，比如对吉卜力（宫崎骏）的动画感觉如何？

Kim：吉卜力动画在日本的动画历史和市场上的确是独树一帜，按照分类来说又不能确切地将他的风格划分为日本现行动画分类中的哪一类，怎么说呢……从大体上来看，吉卜力将分散开的那些动画元素以一种奇妙的手法又重组起来，让观众享受到一场名副其实的视觉盛宴。所以从某种意义上说，吉卜力的动画不仅只是动画而已。现在不仅是动画，在漫画和游戏业界中都逐渐开始同世界进行文化的交流和沟通，日本的作品将会更加着眼于与世界进行一种同步的共通和发展。这样可以与更多国家的创作者们一起发展创作事业，扩大业界的市场前景。同时，日本的创作者也可以与世界各地的创作者们进行各种各样的友好交流和相互砥砺。

我想这都得益于日本在很早以前就吸纳了大量的异国文化，而且这些文化在日本都得到了很好的延展，真心地希望能够继续下去。

村：的确是这样呢。

编：就日本游戏公司的发展来说，譬如村田先生所在的游戏公司——CAPCOM的创作团队、以及其他众多的优秀创作者们经过长期的共同努力才有了目前的发展局面。不过，现在韩国与游戏有关的市场也在迅速增长，充满激情的优秀的创作者层出不穷，他们相继进入游戏业界并不断地改写着历史。从这种情况来看又能得出什么结论呢？

Kim：这的确是目前的现状。在游戏行业中有着不同的种类划分，也会给人带来不同种类的感觉和体验。

就这样的情况来说，到日本寻求学习和发展的创作者的确比比皆是，到美国寻求学习和发展的创作者也非常多。所以在韩国游戏中不仅有日式作品的影子，还有最近涌现出来的美式（类似于美式漫画）游戏制作风格，这就需要大量熟悉美式风格的创作者参与其中。

我想在今后的阶段，人才的重要性越发突现出来。就我看来，如果能涌现出更多既能在动画上有所建树又能活跃于电影界的有潜质的人才，他们通过这种文化融合的活动才能将动画作为一种长远文化而发扬下去。

一直为此努力着的我们今后一定会继续努力下去。最近出版了自己的画集，由于之前在韩国没有过前例，所以首先在日本发行。初次的出版活动，使我心里多少还是有些不安。



村：没问题，不用担心。我听说画集已经卖出了很多呢。

编辑：画集我已经拜读过了，Hyung-Tae先生的画功十分了得，让日本读者接受也是轻而易举的事情。看得出来，Hyung-Tae先生的画对于人物的表情和装束的刻画都是十分精细的，并让人产生好感。即使是日本读者也能在看过之后立刻产生那种海外文化与日本本土文化相互交融后的共鸣。我想这肯定是Hyung-Tae先生在绘画过程中，注重在细节处体现自己想要表达的内容和想要传达的感觉的结果吧。

Kim：我在学习绘画的过程中受到了日本文化的一定影响，这种影响融入到我的思想中，再通过手中的笔将他们诠释出来，所表现出的作品自然会带有些许日式的味道，所以您说的那种共鸣感应该是由此而来。这并不是刻意为之，而是自然形成的一种风格。

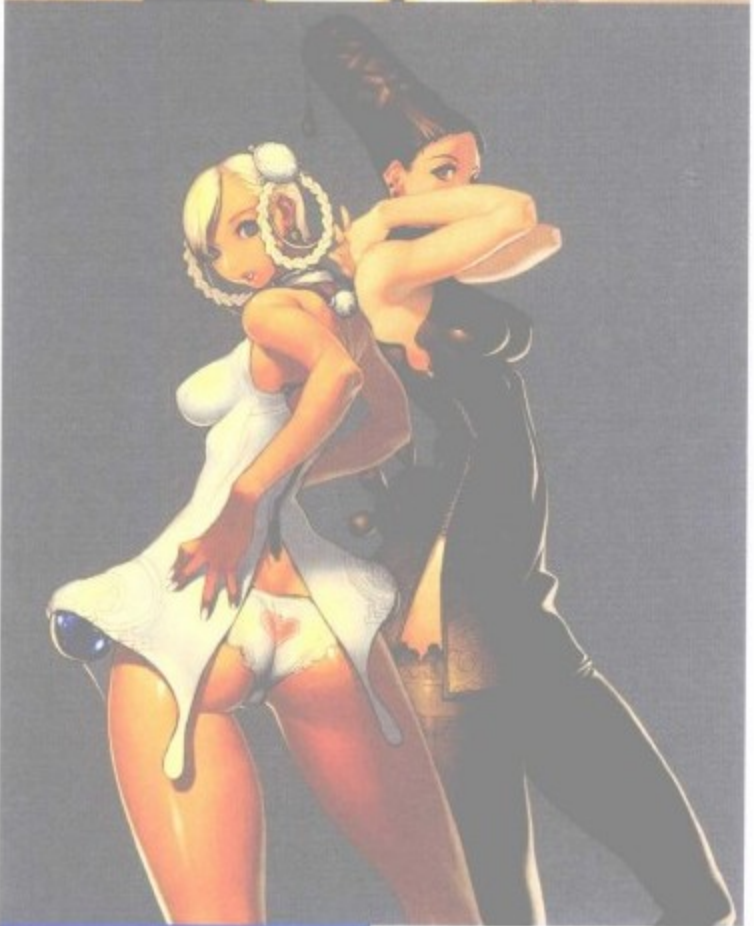
最近，因为以美国和日本为主导的多国文化进入业界，所以有关这方面的文化我还是要虚心学习的。不过眼下最重要的是，只要是有益于提高我的画风、能够让画面更具魅力且更加成熟的因素，我都会竭尽所能地去学习。

最近看过一些新锐画家的作品后，总体给我的感觉真是后生可畏。在他们的身上和作品中所表现出的那种灵性是取胜的关键因素。相比较而言，我认为自己在这个方面比较笨拙，缺乏灵性，所以不得不在绘画功底和表现手法上多下工夫。

村：其实你已经很好了。

Kim：不过这种低迷的情绪在看过村田老师的作品后就转变成为一种迫切地想要突破自己，积极向上的动力。

村：没关系的，你已经超越我了。（笑）



(上)《月刊ARUKADIYA》
2003年5月刊 附录
B2 特大海报

(中·下)《JAPANESE ·
COMICKERS 2》

村: Hyung-Tae先生应该也进行过系统性绘画学习和创作吧，所以在出道的时候，如果不仔细区分，很难将Hyung-Tae先生同日本本土的创作者区别开来。换句话说，就是和日本本土的创作者在一起的时候，完全不会感觉到有什么气氛不对的地方，相处得很融洽。

无论是哪个国家的创作者，无论是从事着怎样的绘画创作，现在的韩国文化已经被广为熟知了。这样突然间转变为日本画风的情况并不奇怪，而且在技巧上比日本本土的作者更加高超、更具表达性。我曾经认为日本的漫画风格应该是走在全球最前端的绘画风格和技巧的派系，没想到韩国也有如此优秀的绘画创作家呢。

更确切一点来说，对于日本本土的创作者，一直以来看到的、学习的和影响我们的都是日本本土的动漫产业，所以想打破这个程式去独创一种角色设定或是细节上的记号表现是很难的。

再来说韩国，究竟韩国受到日本动漫产业的多少影响，日本的创作者并不清楚。所以之前我说“我曾经认为日本的漫画风格应该是走在全球最前端的绘画风格和技巧的派系，没想到韩国也有如此优秀的绘画创作家。”这样的话时，实际上是很吃惊的。

说道基本功底呢，由于日本本土的创作者一直以来基本都是在同一个感性的条件和环境下进行练习的，所以他们最终也只能成为日本动漫文化中非常满足大众口味的创作者而已。正因为始终维持着这种派系的传承，所以在韩国的创作者出现时才发现，他们的作品中完全不存在日本作品的那种程式化的感觉，使这支异军突起的新生派系显现出令人耳目一新的感觉并迸发出不可思议的力量。

或许我和寺田克也先生都是由某种无法言喻的信条所致吧，无论是始终坚持的理念还是作品中融入和吸收大量不同的要素并将它们重新组合在一起都是同样的。因此，在看寺田克也先生的画作时，即使表面上有些东西无法理解其含义，但从内部去挖掘也是能够心领神会的。

许多创作者都临摹过寺田克也先生的作品，无论模仿得多么相似，到关键人物的刻画时都会立刻暴露出并非原作而是临摹之作。

所以说美式风格虽然可以模仿着日本风格临摹出动漫作品，制作出动画分镜，但也仅限于表面并不能模仿出内在的精髓。这可以说是周围环境造成的。韩国的作品可能正因为两国间的地理位置和长期文化的相互影响的缘故，才使韩国的作品没有那种反差极大的不协调感。描绘出带有不同韵味作品，在日本自然能够达到被大家广为接受的水准。那么为了让异国读者能更好地理解和喜爱自己的作品，Hyung-Tae先生又花费了哪些精力去调查和了解读者的口味呢？

Kim: 韩国是日本的邻国，长时间受到很多日本文化的熏陶，将那些喜闻乐见容易被接纳的部分吸收进来，积极的、正面的去描绘那些精神和意识形态，这就是我始终坚持去做的。

村: 果然是这种很纯粹的想法呢。

编: 那些角色身上的装饰品和服装看起来真是十分帅气，并且各自具有独特的特性。我想问这样的设计灵感来源于哪里呢？大家都很想知道答案。

村: 那些装饰品和服装如果放在十年以前，可能会觉得很普通、毫不显眼哦。

Kim: 韩国与日本、与中国亦或是美国，其实在距离上都不是很远。所以很容易受到多种文化元素的影响，这种文化的共通感在我看来是非常可取的。

動漫研究

村：在看到Hyung-Tae先生描绘的那些角色和对话后，最令我吃惊的是画面张显出的那种现实感。如果作为日本读者，在其他国家的作品中看到本国的风格元素，这样的画作流行起来还是非常容易的，所以说Hyung-Tae先生的画作在这些部分上同其他画作有着明显的区别。

Kim：但是韩国和日本之间的差别并没有那么大。2000年开始制作游戏“真名法典—真红之圣痕”项目的时候，我发现在日本业界制作中的一些使用记号在韩国也有同样的使用方式。在制作过程中寻找能给人共通感的部分，然后进行非常严谨的开发制作。经历了那种大型的系统工作的磨练后，使我对自己的画作也比以前有了更深刻的认识和理解。所以我想，今后如果能继续通过这种世界性的合作来制作作品的话，对我来说一定是非常有益的。

村：在韩国，日本制作发行的游戏的画作作者应该是不被人所熟知的吧。

编：可以说，Hyung-Tae先生是韩国第一代的著名职业动漫插画家。据我所知，到目前为止拥有这种地位的人应该还是第一位，所以作为Hyung-Tae先生来说，又是怎么看待这样的地位的呢？

Kim：我进入日本业界的确是依靠自己的作品才能有今天的地位。目前，首先要确立眼下的目标和梦想，然后我想我在自己的国家必须要经得住考验，如果是这样，就应该破除那些陈旧的而去努力做出崭新的东西。

编：村田先生和Hyung-Tae先生对目前日本本土的大范围的业界活动有什么想法么？

村：我希望能举办更多的业界活动，并希望活动的气氛能更加活跃化，如果能变得更加有趣是最好的。Hyung-Tae先生是第一次面对业界派系的人，和他们共同制作一些很有趣的东西也是非常好的体验呢。

Kim：我要多谢村田先生。对于我来说这是第一步，就像那些周刊会不断更新一样，我也会竭尽全力去努力工作。

如今网络已经打破了国别的屏障，为大家提供了一个很好的沟通和交流的平台。现在在日本有不少韩国籍的创作者，日本的创作者也有到其他国家发展的例子。这种可以自由交流的时代比我预想的要提前了许多。

村：这么说我也想到韩国去看看了。

Kim：如果是这样，请一定要去看看。

村：那么就去韩国进行一周游吧。（笑）坐飞机的话大概需要4小时的时间吧。

Kim：比想象中还要快，坐飞机只需要2小时就足够了。

村：比去北海道还快呢。

Kim：其实最快1小时40分钟就可以到达了。如果坐在飞机上看一场电影，就发现当飞机降落的时候电影才刚刚演到了最精彩的部分。（笑）

村：那就是一部很长时间的电影咯。最近我去美国的时候，乘坐大韩航空公司的飞机，在飞机上还吃到了韩式烤肉呢。真是出乎我的意料啊。（笑）

Kim：我在此之前也去了一趟欧洲。仅仅是飞机上提供的3次便餐就已经让我吃得很饱了。

村：嗯？去了哪里？

Kim：西班牙、法国、意大利……去参观了高迪的作品，给我留下了很深刻的印象。我总觉得他还没有离开这个世界，他的作品和那个时代就这样被留了下来……大概就是这样的感觉吧。

村：实际上他已经过世很久了。（笑）

全员：（笑）

村：就这样他的精神依靠着并没有完成的作品被延续了下来。



《JAPANESE・COMICKERS 2》

放电映像

1979年5月出生 2003年在《电击hp》(Media Works刊)出道。在那之后,以《一起去玩吧!》(Media Works刊)、《我家的稻荷大人》等几部作品开始成为画坛年轻新锐而备受关注的插画家。



出道的机缘

问：可以请您谈一下关于出道机缘的问题么？

答：最初开始的时候是因为在Homepage上收到了Media Works的编辑发来的电子邮件，要我为《电击hp》绘制一枚美少女海报，这才算是最初工作的机缘吧。在那之后不久，看到过那幅画的media factory的工作人员向我传来了：“小说的插画可以来拜托你吗？”这样的问话。时间与之前工作几乎是同时的，遇到这两个机缘的话就应该算是恰好的时机了吧。

问：您从很早之前就开始喜欢绘画了是吗？

答：世人常说的就好像我这样的生活在动画漫画界的插画师，其实并不是以精准的画技为目标，只是想着靠绘画来混一口饭吃而去了教授这些课程的专门学校去学习画技。在那之后，在自己的内心中突然产生了新的想法——想成为漫画家这样的感觉。然后就跟认识的朋友们打了声招呼开始进行同人创作来继续绘画的人生。

问：同人创作的活动进行得如何？

答：实际活动的地方和想去做这种事的心情都还是有的。然后跟朋友建立了同好会，并在网络上建立了个人网页，正好在那个时候《电击hp》的编辑找到了那里并给我打了招呼。

问：原来是这样啊。那个主页上您使用的名字是“放电映像”，为什么您选择的是这样一个笔名呢？

答：这个嘛，原本使用的邮箱地址是neon vision这样的一个名字。然后再站在杂志的角度去考虑之后就选择了一个用日语能更好地表达题目的名字，这样或许更好一些。这样在脑子里考虑过之后觉得，霓虹灯是因为放电作用才会产生幻影这样的映像。于是在这之后的同人活动中申请书上需要写笔名的时候才发现我从未考虑过有关笔名的事宜，当时觉得“放电映像”这个名字听起来好像还很不错，所以就那样写了上去。

而且在那之后的按计划表接受工作的时候笔名已经没有可更改的余地了，委托的画在画好之后被询问到“笔名著什么好呢？”的时候也一下子想不出来，与其匆忙想个奇怪的名字去后悔不如就这个样子好了，相反托名字的福还被很多人记住了，觉得这样也不错呢。

问：如果现在还是可以更改的话，您会怎么做呢？

答：哎呀，我可是完全没有考虑过更改名字呢。大家要注意了，笔名这种东西一旦选择之后就要有使用一生的觉悟才行哦。

插画师·放电映像

问：您所使用的画材都有哪些？

答：0.3mm的自动铅笔和橡皮，还有就是Photoshop处理软件。

问：除了线稿之外其他全部都使用Photoshop处理吗？还有，您觉得Painter软件如何？

答：Painter我倒是完全没用过呢。

问：那么在您出道之前就已经开始选择用数码制品来绘制图画了是吗？

答：在我还在上专科学校的时候，只是稍微对这方面有所了解。那时我家还没有电脑。在真正开始打算使用数码制品来绘制的时候我才购买了电脑。

问：那么在那时您所使用的画材又有哪些呢？放电映像先生画面的一大魅力就是那种独特的上色后的效果感。我想那样程度的上色和在选择画材上的对于经验值的要求还是相当高的吧。

答：以前主要是使用丙烯颜料。当时，使用绘画工具还好，要是使用模拟画材这样的工具对我来说还不是很拿手的，也没有那样敢拿出来的自信心。

所以对我来说在上色的时候我不会去刻意的关注什么。作为我个人来说，我还是很清楚地明白即使我多么喜欢想去使用painter来上色，可对于自身没有这点能力的我来说还是不太可能的吧。总之还是要按个人的喜好，自己最拿手、最有效果是最重要的。

问：感觉您一提起绘画的话题来就会滔滔不绝呢，果然放电老师还是喜欢绘画的。

答：不管怎样，比起孤芳自赏还是想让自己的作品能够让人欣赏。没有这样的热情也就没有创作动机了。但是喜欢用绘画来表达自身的人还是存在着的。自己还是无法与他们相比的！对我来说，绘画的时候，并没有陶醉其中的所谓快感，而只是觉得“肩膀好疼啊”。

问：黑白色调的插画也是使用Photoshop创作的么？

答：的确是使用Photoshop来绘制的。先用铅笔勾画出草稿，然后描线，最后扫描之后再行配色。描线的步骤我不使用电脑来做，只要是手绘还能做好的情况下我是坚决用手绘来完成的。使用电脑来进行直描的时候只要监控中的某处出现了错误的倾斜情况，就会影响到整个画面，这是一件很恐怖的事情。所以我在可能的情况下还是会坚持手绘。但是偶尔还是会想去尝试一下使用电脑来进行直描的。

问：在清除画面中剩余线条的时候还会使用笔进行补完吗？

答：不会。我在使用描线笔画图的时候是比较用力的，而且我对补改画面不擅长。虽然修改是当然的事，不过，失败重做的话也就是个人在受苦了。尽管不擅长修补对我来说是个问题，不过至今还没什么问题发生。



《BloodOpera》访谈
身为一款开发于手机平台的游戏，先来讲一下旁边这幅画面的图像构成。构图中人成散射状分布，背后有光和十字架的包围。在这样的感官配制下，将全部人物都纳入构图中是一件很麻烦的事情。背后的东京铁塔虽然作为背景确也是相当抢眼的。

《BloodOpera》诱惑我们的红色圣餐

问：您的工作流程是怎样进行的呢？

答：按照顺序来，首先要说的就是将画好的稿图通过扫描仪传到电脑上，将图案大型确定下来，占用工作时间最长的就要数接下来这个最重要的修改草图和进行描线的过程了。进行彩色上色的话大体上只需要一天就可以完成。如果是黑白稿的话时间可以更短。这样算来果然还是局部描线这个步骤花费的时间最多。总之这是个很头疼的问题。

问：那么在开始进入上色步骤的时候就会有“啊马上就要搞定了”这样的感觉是吗？

答：上色的时候呢，还有其他一些需要考虑的事情，比如光线的方向啊，使用配色的决定啊，这些细节的东西。在这之后才开始单纯的上色作业。

无论是轻松也好还是紧张也好主要还是要看草稿图的质量了。理解不了的话只有在那里一直停顿下去。这肯定是出于某种原因，也有提交了草稿图样无论如何也不中意的情况，在这之后又有被拜托重画的情况发生。构图和间隔需要同时来考虑，还要同时考虑之前和已经画出的部分的整体性。

问：那这么说的话线稿完成的时候才可以说是能够确定画面整体视觉感觉的时刻是吗？

答：的确是这样。在我看来的确是在这个阶段决定完成的好坏的。不过仅仅只靠自己来感觉，对于我来说经常会有一些无意识的举动或者是突然间不知如何进行下去的情况。不过在关系到颜色之后就会多少做出一些调整的事情，在这之后基本上就不会再考虑多余的事情了。

不过最近特别是对于视觉上的精密度需要做一些上调的准备。怎么说呢，如此在画线稿的时候会有“完全不行啊”这样的感觉，然后就真的不行了。我的情况是在上色的时候跟着感觉去走，说不定就会做出很好的作品来。

问：原来是这样子啊。不过怎么说呢，我想在线稿完成之后苦于上色的人还是有很多的。

答：当然了，这种情况我也会有的。不过对于这点就完全可以交给Photoshop来处理了，即使是上色之后如果想修改的话也完全可以改掉的。可能是因为依赖软件的原因，所以我在使用传统绘画工具来绘画的时候并不是那么上手的。因为使用Photoshop的原因，在那之后如果有哪里觉得不能确定的话，就将前后都保存下来，然后进行对比就可以确定自己想要的感觉了。

如果是使用电脑工作，用电脑直接去描绘的话，想改变构图本身的时候就可以非常便利地来进行操作了。对于我的部分线稿画的完成度我想还是因为那里比较弱。高手果然是令人羡慕的。我想从开始就能全部控制大局的人肯定是存在的，那样的人真的很厉害。我这样的经常会模棱两可不知所措的人可是全然不行的。

问：在绘制过程中会产生出例如“要是那样画就好了”这样的想法么？

答：如果那么想了的话可就惨了。紧张的话是会下降画面的水准的。所以那样的事情我基本上是不会去考虑的，从线稿决定开始就静下心来做。在描绘的时候就要“我是天才！”这样的想法去做才行呢。

问：这样子啊。从完成进度方面来考虑的话，有的人从最初日程的安排上只要开始绘制的话一直工作，然后睡上一天这样的事情也是有的。

答：啊，这样的情况我也有的。线稿完成了以后才会想起来去洗澡或者是吃饭这样的事情。

问：是在这短暂的时间内改变一下心情吧。具体的来说都会去做哪些事情呢？

答：嗯……睡觉？

问：原来是这样啊。除此之外还有其他的兴趣和爱好吗？

答：我非常喜欢音乐，怎样都会去听的。改善心情的时候自然也会去欣赏一些喜欢的音乐。不过在考虑草稿的时候听音乐的话会让自己分心，所以那个时候通常很少去听。

问：会被音乐来指引接下来的工作吗？

答：是这样的。在上色的过程以及描线的时候是非常好的，还有在考虑构图的时候等，在这些时候听到的曲子都会影响我对于作品的创作。

问：那么因此从音乐中得到灵感的事情发生过么？

答：发生过许多次这样的事情呢。怎么说呢，应该是大部分灵感都是音乐所给予我的。对于作品来说，将从音乐上感觉并挖掘到的从自己内心表现出来，然后再将这样的一种情绪和印象用笔画出来才是一种基本的格调方式。

漫画、美术作品以及电影等是视觉产物，音乐就不同了，不会有先入为主的观念，所以特别喜欢。就我来说我喜欢那种根据环境和氛围的不同来自自由的选择所要表现的具体的画面印象感。

问：原来是这样子，那么如果叫您从音乐和绘画之中选择一样，您会做出怎样的选择呢？

答：这的确是无法做出选择的。绘画对于我来说是跟生活密切相关的一件事情，与兴趣爱好又有些稍微不同的成分在里面。因为种种压力的影响是很难有一样纯粹的单纯的兴趣的，即使是不喜欢的事情也不得不去做，所以与绘画略有不同的是作为我兴趣之一的音乐是无论如何都割舍不下的。如果在步入绘画界之前我先期进入了音乐领域的话，那么现在的我就应该是怀抱着乐器的音乐人了吧——如果没成功的话就另说了。

问：具体来说您喜欢的是哪种风格？

答：是要问这个话题吗？最近因为得到了新的唱片机，所以在唱片店长的帮助下淘到了很多宝物。对我来说一个沉浸在现代摇滚的时代就要到来了。

关于插画这项工作

问：对于绘制插画的工作来说，首先要关于原作来进行商议，将自己的想法和原作进行关联，在某些地方需要有所制约。所以最先开始还是进行人物角色的设计和创作对吧。

答：的确是这样。最开始经常会有类似“这样的感觉如何”的想法，但是实际上角色在一些细节上的设定确是从原作中无法得到的。我的任务的一部分就是将这些没有细化的部分在画面中加以细化。在听到“总之就交给你了”这样的话之后，我就开始对角色的设定进行草图绘制，并将草图提交出来。基本上没有过被宣判不可的事情发生。

问：从编辑那边基本上没有得到过“不行”这样的说法吗？

答：嗯，的确是基本上没有过这样的事情。提交出草图后得到的基本都是“OK”这样的答案。作为我自己来说都已经做好了心理准备，不过还真的没有遇到过这样的事情。

问：这听起来真的是非常强呢。

答：或许也是因为我的草稿提交得太晚，完全没有重新绘制的时间，所以才被勉强通过也说不定呢。

问：那么设定的时候让你非常注意的方面都有哪些呢？

答：虽然这个话题不是那么好表达出来，但是进行任务设定的时候真的几乎没有烦恼过。在阅读故事的时候的确在头脑中会浮现出关于角色的各种感觉。这的确是一种好的了解人物的方法，不过最重要的还应该是初次阅读时所留下的那个强烈的印象感。像有的时候因为阅读而遗漏的部分没有设定上的也会时有发生，所以不得不多次反复重新阅读来了解各个细节并且强化记忆，不过还是要提到的，初次的印象的确是占了设定中很多直观因素。就我来考虑，我本人作为一名读者来说应该能找到最贴入其他读者对角色所产生印象的契合点。

再有，漫画和小说本身的出发点也不同，不会有人成十上百次来反复进行阅读的。所以对于这点来说，漫画所需要抓住人的就是直觉上的感官效果，初次印象绝对是一个先决甚至占主导地位的因素。



问：实际上在绘画的过程中最让你感觉到需要注意的地方有哪些呢？

答：比如像机器人或者是眼镜类型的角色设定，这样的元素对我来说就有些棘手，因为对这种类型我实在没有什么经验可谈，有不知从何下手的感觉。遇到这样的设定就会有些不知所措，还有就是关于人物服装的设计也不是那么拿手。最近还在进行这方面的学习当中。

问：您出道的作品《一起去玩吧！》就是一部气势宏大的SF作品。而您在宇宙服上的表现也是可圈可点的……

答：现在想起来那个时候的我也是很强的，尽管有着各样的困惑和茫然困扰着也还是能够坚持创作出来的，现在的我肯定是无法再做到这一点了。

问：这么说那个作品有很多地方对于您来说都是具有着“第一次”这样的意味了。

答：是的，所以现在想想作为一名职业的插画家水平上还有差距，都在激发着我要不断地精进和提高自己的技法。

问：那么当您面对一个比较难以描画的指令下达之后，又是如何来面对这个并且来解决它的呢？

答：嗯，的确单纯的想去自由表现出自己在脑海里所做出的构想画面是很难的。但是呢，对于我来说，像画汽车这样棘手的事情估计还是基本遇不到的。小的时候无论我画出多少汽车来，大多数都还是没有汽车的样子……

在画女生和男生的时候绘画纸张也是不同的。尽管能够同样表现得最好，但有时还是会有不均衡的现象。

问：那么对于您来说比较在意的细节或者是比较注意的地方有哪些？

答：说来应该是人物角色的头发吧，我总觉得还不能表达出想要的效果。在发型上我想表现的是那种如瀑布般倾泻而下的柔软健康的效果。但是描绘的部分多了就会费很多工夫，就会在一定程度上妨碍工作的进度，也不太迁就自己。本来自己考虑的是希望能在描绘中更强烈地表现出头发的柔软，总之还是不喜欢所谓的动漫风格的那种僵硬的上色方法。

问：那么您肯定是很喜欢洗发水的广告了？

答：的确是很喜欢。

问：在对应画面上，在表现情节的时候又要有哪些需要注意的地方呢？

答：我觉得我在情节描绘上并不是很拿手，还有很多不足之处，不过我想，还是第一印象是十分重要的一个因素。那个因为初读而产生在自己脑海中所呈现出来的景象才是最为值得注意的地方。借助原作者的文字力量而在头脑中产生出来的一种类似映像效果，并将其表现出来才是最为重要的。

在我的想法之中随时随地都会产生出一些新的有趣的构图以及绘画思路，但由于技法不够纯熟而无法很好地表现的情况还是相当多的，所以为了将它们都表现出来必须不断地提高自己的技艺才能，并且不过于自负，才可以将这些埋藏在我心中的设想和构图都一一呈现出来。再接着就是设定和描绘的问题了，这些都是十分重要的。

问：原来是这样。绘画的能力以及自我产生的想象是吗？在这过程中会遇到比较窘迫的时候么？

答：当然会遇到这样的时候，自己心中念叨着希望画技能快点提高，希望自己的构图水准能更上一层楼之类的。在工作中，从工作安排到交工都是有着限定的，所以如果能在这一之中将时间缩短的话，就会有更多充裕的时间去进行各样的技法修炼和其他技法的尝试了。可问题是这样的设想到现在我还是无法实现的。

给人良好感觉的构图

问：在进行封面绘制的时候与情节的描绘相比较更重要的是要突出其华丽的美感吗？

答：当然大前提是要引人注目。如果能做到让人爱不释手那就是最高境界了。首先在自己创作的时候来感觉，会让对画有兴趣的人注意到的话，就是这样的一种感觉。所以封面创作跟插画创作还是多少有些不同的地方，注意的地方也会有所不同。

但是在绘制封面的时候对构图又多少有些迷茫，不知这样构图是否合适，在文字编排上应该留出空白部分，又或者是会有什么影响到画面的表现力之类等的考虑。所以在绘制封面的时候还是要十分注意的。

问：与画插画相比怎么样？如果没有可供想象的空间的话，对于您来说创作是变得简单了还是变得更加复杂了呢？

答：那对我而言就变得复杂了。当然，如果对书的内容都无法进行了解和掌握的话，会经常出现“这样合适么”之类令人困扰的想法。在这点上跟封面所要表达的效果还是不尽相同。在绘制封面的时候，如果不对内容或者表现物做一个解说而是直接丢出一句话“总而言之就是画一张封面吧”这样的话，我是绝对画不出来的。

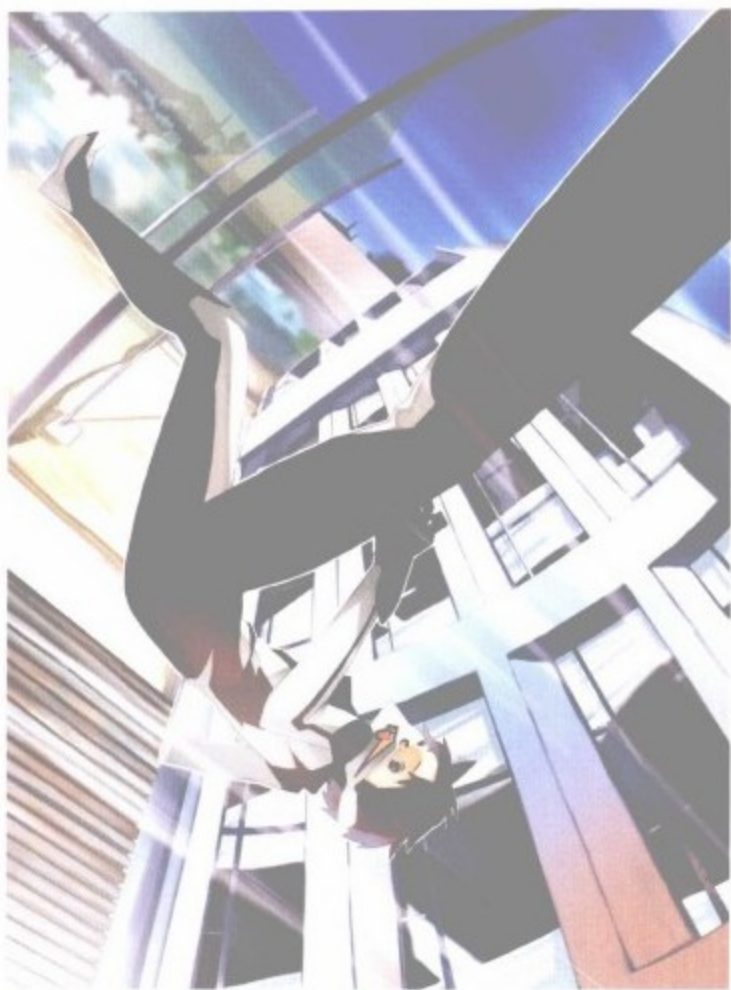
问：那么您在构图上通常都有哪些要注意的地方呢？

答：“感觉好得就是最好的”——怀抱着这样的心态才是最重要的。然后再多少考虑一下文字以及版面排列等细节问题就可以了。

问：这就是您所说的——“给人良好感觉的构图”么？

答：构图的配置，技术性比率等。因为对其一无所知，所以野性妄为，绘画中在奇特的地方有人的话还是让人不舒服的。如果觉得这样的感觉不好可是不行的哦。比如“房间即使是被垃圾覆盖也会产生美感，仅仅因为你将垃圾在房间内的配置让它们变得美丽起来！”这样的感觉。虽然衣服有些褶皱，但是将衣服穿在身上以后不久会产生出新的美感么。我想表达的就是这样一种感觉了。

或许并没有什么使人快速掌握的方法，但是请不要在意太多。只要避免不好的方法，或许就是在绘画经验提高的过程中所领悟出来的东西吧。



访谈《大泽，喜欢你》（上2幅）

把大泽的黑发所表现出来了，那种细腻的感觉。不过黑色的确是一种不好表现的颜色呢。虽然是“黑”，但是想将它的立体以及质感所表现出来就不得不借助一些变色以及特殊处理上来了。封面的背后用水雾化的一种特殊处理方法使人产生出对背景的蓝色有一种被搅拌而后旋转的感觉。



访谈《一起去玩吧！》（下2幅）

这应该是担任插画师所创作的作品中感觉最为可爱的一个系列的创作了。故事的男女主人公们在感情上以一个正三角形的三角恋形式展开了一个恋爱故事，而里面的女孩们即可爱又充满着无限的魅力，所以在创作中比较好能理解并能顺手地绘制出来。不过在表现上稍微有一些夸张了（笑），不过这应该还是算在被允许的范围之内的吧。



从过去到未来

问：出道至今已经有3年的时间了吧。现在看来对这份工作又有什么感觉呢？

答：现在总会有一种“我这样是不是很好呢……”这样的感觉出来。也经常会出现一些诸如“靠什么生存？”又或者“为什么我会接受专访的工作呢？”之类的想法。当然我也会尽自己全力去努力工作的。

问：身为插画家来说有什么期望的事情么？

答：绘画技能提高，存钱数量增加。放开存钱这个话题先不谈，我对现在绘画技巧的水平还是满意的。回想我还在打工的那个时候，画画的时间非常有限，所以能投入在画画上的精力都是很少的，所以也很难有进步而言。而我又是那种只要自己能做就会拼命努力去做，但又不会轻易说出“这样就对了！”之类话的人。

问：说不定正是这种精神指引你走向了比较正确的道路也说不定呢。

答：嗯，看来的确是这样吧。对于我来说，算是破釜沉舟了吧。现在看来我没有走逃避的道路还是非常正确的。如果父母是做买卖的，子女以后大部分也会走上这条道路的。正因为我没有这样可以逃避的路，所以才会走到今天吧？选择这个行业作为目标可能还是有退路的好吧，还是有想做的事情和不得不去做的事情两种分别呢。非常重要的事情无法完成的时候，不得不小心翼翼挪动脚下的步子走在悬崖峭壁边的时候……这些现在想起来都会觉得恐惧感袭来。如果有



时光机可以穿梭到我出道前的时候，能做到的这种自信还是没有的。我不是那种能轻易预言自己能成功的人。

问：这么说来您除了插画的工作以外，有没有想过开始原创的工作呢？

答：当然考虑过这个问题。能不能做先放在一边，当然我还是非常想去尝试独立创作的。包括映像制品在内，都想尝试着去创作一下。但是面对现状来说，最容易体现自由以及创作度高的作品来说就是漫画创作了。所以我想去挑战一下看看。但是在技术上，我还有远远不足的地方要去学习和钻研。

问：最后请您对想成为专业插画家的人们说几句话吧。

答：我自己来说也仅仅只是一个才出道不过几年的人，所以想让我说出“这样这样……”之类的话的话还是很难的，不过我想最主要的就是不能满足于现状。就拿我来说，刚刚开始从事插画家工作的时候的水准还没有达到一个专业画家的水准。

说到这点我想我还是很幸运的，但是如果抱有“这样就是出道了！”这样想法是不行的，不能安于现状，无论怎么说就是不能陷入自我满足的深潭当中去。

然后就是要使出全力来努力工作。之前我说到听音乐这个事情，当然绘画的话也要接触其他的艺术类别，比如电影、漫画等很多种类的艺术形式。在这样众多的艺术氛围的熏陶下，自己可以很清楚地寻找到适合自己喜爱的表现手法。只要是自己尽力去做了，就一定能做到最好。



访谈《我家的狐仙大人》

电击社指定的单图放出，特别意识到用画来表现故事的气氛。因为是要表现出狐仙大人沉着感的作品，所以就要想方设法地表现出来，比起性感度来更重视气氛的感觉。如果能把世界观表达出来就好了。

作为一个标志性的存在，放电映像先生的名字出现在各种小说的插画之中。下面我们来介绍放电映像先生最近的作品。

放电映像·近刊情报



《一起去玩吧！》(7)

神野OKINA/著
居住在冲绳的高中生骑央在一次法事会中遇见了一个头戴猫耳后有尾巴自称是宇宙人的少女艾利斯。随后故事由这天而开始……



《我家的狐仙大人》(5)

柴村仁/著
复活了的大灵狐·空幻和他所借居的高上家一族之间所描绘出的日常滑稽喜剧。而在这样的背后则是有着思路缜密的强大传奇设定的一出高人气轻喜剧系列。



《大泽，喜欢你》

桑岛由一/著
主人公是偶然作了一次正义英雄的大地守。跟大家的关系都相处很好的他，却唯独跟曾经关系很好的大泽的关系疏远起来……在作为英雄和约定的面前，具有滑稽喜剧性和严肃性双面欢喜和悲伤的校园故事。



《BloodOpera诱惑我们的红色圣餐》

通过邮件所进行的手机游戏〈mail game〉的最新作品，是描写发生在吸血鬼[多雷格(黑)]，和人类[罗阿特(红)]之间的故事。官方网站上有对本作品的详细介绍和操作说明，有兴趣的人可以登录后进行查阅。

陈淑芬/1967年12月23日出生。中国台湾省人。她不仅仅在台湾，乃至世界都是非常有名的插画家。大量青春小说的插画和诗话集等作品中采用了她的作品，出版了画集《Yellow》、《White》、《Blue》、《Red》以及《陈淑芬+平凡自选画集II Sweet Days》等。（以上由小学馆引进）。

平凡/1967年4月20日出生。中国台湾省人。插画家，漫画家。1999年与陈淑芬结婚。因为在创作上的共同之处使得陈淑芬和平凡夫妻共同活跃在世界舞台上。二人在数字动画、画集、电脑游戏的人物角色设计等方面发挥着他们创作的多样性。2005年2月平凡发售了其个人作品《平凡自选集》。

陈淑芬+平凡



《凝视》

CD-R画集“凝视”封面 2002年
台湾东贩出版

作品的构图和售卖品相结合，特别是背景中出现的销售本品的ipod是亮点之一。



《遥远的记忆》

《陈淑芬+平凡自选画集II Sweet Days》收录
2004年
Chen ShuFen/Pin-Fan
小学馆

突然间能看到20世纪初饱经岁月和沧桑所打磨出的《美人月份牌》令人十分惊异。感觉就像错觉之间遇到了初恋情人一般，超越了时间和空间回到了20世纪40年代的上海风格的画风能如此这般的再现老上海风情实在是令人赞叹。



●陈淑芬 制作环境

- 使用机器：Macintosh
- OS: OS X
- CPU: G5
- 使用软件：Painter
- 内存：4GB DDR SDRAM
- 硬盘：1000GB

平凡先生的创作

这次所要介绍的是平凡先生独自创作的一幅作品。

用Painter绘制出了仿佛油画一般的厚重色调。下面就让我们去领略那种上色的技巧吧！

从草稿开始上色

把想描绘出的插画整体想象出来并完成草稿，用基本色上好底色。

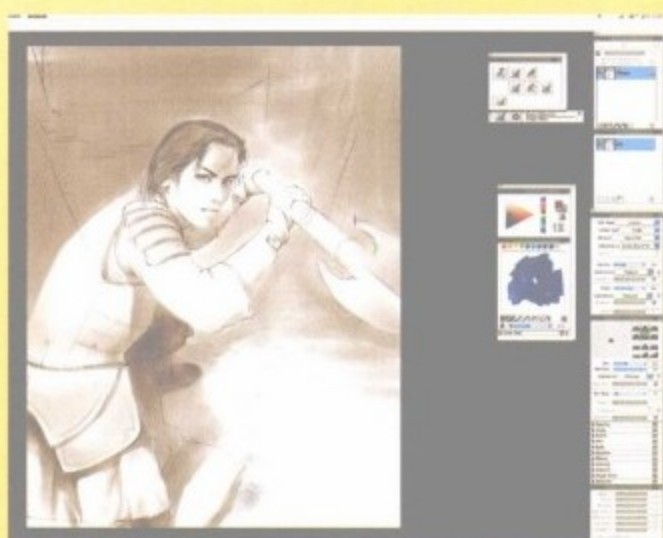
1

考虑整体构图，完成草稿。



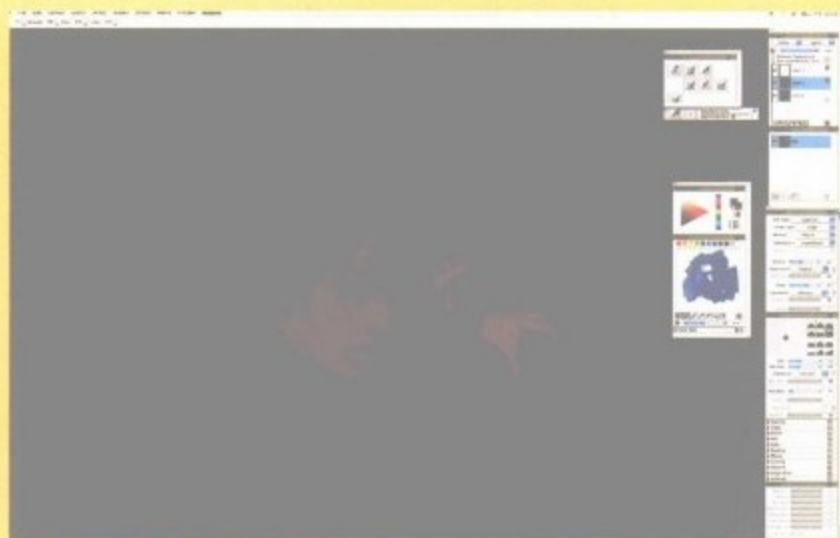
2

决定光源的方向，使用水彩工具栏来制作出明暗效果。



3

以暗色的蓝衣色整体上作底色，人物脸上上好光影效果。为了模拟出油画的效果和感觉，使用layer，做出反白的效果选Screen。因为选定了Screen，即使不使用明亮的颜色效果也能完成。



制造出阴影效果

清楚照明效果，一边确认光源一边上阴影效果。

4

与最初的layer结合起来，再打开一个新的layer。接下来到满意为止进行重复上色，脸的光和影子在这里完成。



5

对服装的一部分也要制造出光影效果。这里首先将脸部阴影更加细致地描绘出来。



6

为了强调脸部的轮廓在外侧要描绘出逆光的效果。关于脸部的描绘到这里先告一段落。接下来要考虑的是整体的色调问题。



部件的描绘

为了表现出战士身上铠甲的“金属的质感和重量”，开始进行上色。注意由于素材的差异描绘方法不同！

7

开始进行铠甲部分。金属反射的光泽要作为重点集中描绘。金属的凹凸部分的阴影要细致描绘，为了尽可能像实物那样表现出来所以需要很多种颜色的调配。



8

金属部件到这里要开始进行下摆的描绘。因为之前已经按计划上好明暗差异了，到这一步就可以稍微放轻松尽情地描绘了。



9

开始进行枪的部分的描绘。枪在这里是以正面表现出来的，所以要确定出远近明暗的感觉效果，同时也要注意枪上光的反射，注意高光的强弱差异进行描绘。



10

按照画枪头的感觉，顺势画出枪杆的部分。为了制作出冷兵器的金属效果在枪上少量地涂抹出一点蓝色的逆光。铠甲这样的金属制品也可以适当运用。然后接下来处理在手腕部分出现的革制护臂、还有头发等部分的明暗效果。

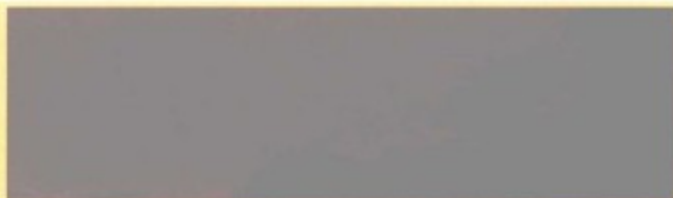


背景的完成

各个部分的上色完成之后从画面的整体平衡感出发来完成背景。

11

接下来开始背景部分的作业。这次同样运用重复使用layer的技巧来表现明暗变化和色彩，上色同时要注意整体画面的平衡感。



12

最后完成的部分是天空的描绘。为了强化画面的整体平衡感使用鲜亮的色彩。最后修正细节没有注意到的地方，这样就完成了。



●平凡 制作环境

- 使用机器: Macintosh
- OS: OS X
- CPU: G5
- 使用软件: Painter
- 内存: 8GB
- 硬盘: 1000GB



〈年轻的战士〉

台湾小说 封面 2004年
尖端出版

这幅作品的看点是身着强调了所表现出的显得有些沉重的铠甲和面庞清丽的年轻的持弓战士这样的反差组合。



〈凛凛风采〉

同人志 台湾小说 封面 2003年

第一次尝试用CG来制作出油画效果的一幅作品。个人很喜欢油画这种厚重的上色方式，在这幅作品中表现了飘逸的感觉和那种坚韧不拔的精神出来。

平凡先生的话

这次所介绍的是插画作品的一些问题

平凡工作情报

《花好月圆》(日本版在2005年12月由小学馆出版发售。台湾版在2005年9月由台湾国际角川书店出版发售。中国大陆版于2005年11月由漫友杂志社出版发售。) 2006年2月决定发售《复原画集》。收录系列小说封面以及在日本发表的一些漫画等内容。

请问这幅插画所要制作出的时间大概是多久?

大概是三天。

请告诉我们设计这个角色的灵感来源于哪里?

本来我个人来说就非常喜欢游戏，这次的作品是自己依靠想象的游戏世界而创作出的一个人物，然后就将他画了出来。

对于像油画这样需要厚重和混色这样特点的插画来说，特别需要注意的一点应该是什么呢?

表现出来那种冻结的感觉，类似于这样之类的吧。

为了表现出光源、素材的质感以及局部细节，使用Painter来进行上色和色彩的重复等的这些技法，那么这次的插画您觉得最让您注意的一点是什么呢?

特别的地方倒是没有，因为编辑部对于这幅作品的人物设定并没有具体的要求，所以在我自己创作的过程中可以很自由地进行修改和描绘。

接下来想要继续描绘的主题有吗? 是什么类型的内容呢?

接下来的话还要同原作者在一定程度上进行更好的沟通，不仅仅是要去画一幅画，而是要去表现一个故事。当然我想要表达的仍是中国风格的水墨效果，如果能更好地表现出来这样的感觉就好了。

HOSHINO LILY

Hoshino Lily 12月17日出生。日本长野县人，现居东京。漫画家。以《非常非常喜欢你》（光彩音房）出道，随后在杂志《花音》（芳文社）以及杂志《ruchiru》（幻冬舍漫画系列）等多处发表个人作品。拥有众多的女性FANS的支持。最新作品《花婿君》（芳文社）在发售中。





《Chips!vol.3 cosplay特辑》

Pinup 2004年9月
Hoshino Lily海王社

尽管没有制作时间，但在构图和颜色的配合以及设计上都很顺利地进行下来，所以很好地完成了这一张个人都非常喜爱的作品。

《koparut 10月号》

Pinup 2004年
集英社

该作品描绘出了站在投手台上的高校棒球运动员们赛前紧张的气氛。现在看来如果在背景的阴影处更加深刻地描绘的话，表现出来的效果应该会更好。



Making of HOSHINO LILY

给人带来一种无法言语的甜美的视觉诱惑——这就是Hoshino Lily的世界。

就让我们来了解构建这个包含着华丽流行元素的幻想世界的高超技能吧！

准备阶段

画出线稿，运用电脑模拟扫描技术将画稿以数字形式复制到电脑中去。这是一项非常基本的创作步骤。所以请参考。

1

首先画好草稿。“为了方便绘画，可以用漫画使用的原稿用纸来进行创作”
(星野)



2

同样使用漫画原稿用纸将画好的原线稿进行摹写。这里需要使用铅笔进行摹写以便电脑在识别上更加容易。



3

600dpi gray scale (灰度色标) 规格开始扫描，随后变更为350dpi“亮度对比”使所描绘的线条更加清晰。线稿中不需要的及杂乱的线条用橡皮擦掉。



4

按照gray scale (灰度色标) 的规格开始对主要线条的选择范围进行读取，模式变更为CMYK。选择范围继续扩大至(扩大量两位2Pixel)模糊境界(半径2Pixel)。此后全面进行涂抹的话，就可以制作出晕染感觉的主要线条。原来的背景layer后就可以变成现在这样。



和主线不同的地方看明白了吗？



对下部上色 所要注意的 关键点部分

背景上散
落着的宝石用紫
水晶色上色。因
为这一角色要突
出眼睛，所以整
个人物造型首先
要从眼部入手上
色。

5

星野：“在这种需要将数据转换成彩色的场合，最需要强调的部分就是要做出给人印象强烈的着色，以及最后肌肤的色彩处理问题”。这次对于这幅画来说，背景里的宝石是着色的重点之一。首先要进行的是整体性的底色上色。



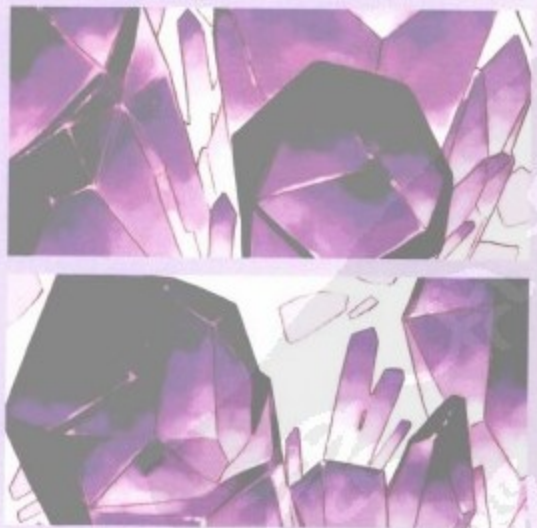
6

色调决定以后将宝石的所有面确定出来，给背景的宝石进行大致上色。



7

按照工序6的做法，好好地慢慢处理宝石的细微部分的上色。



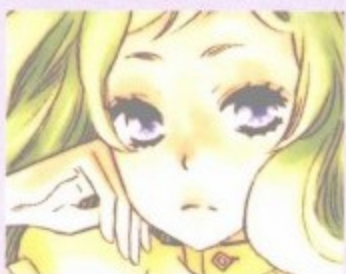
角色上色

背景终于可以告一段落，接下来是人物角色的上色过程。注意在不要弄乱华美背景的前提下，让人物显现出来。

8

成为背景的那些宝石大体上上色完毕后开始进行角色人物的头发和身上服装的底色上色。





9

底色上色的范围选择读取后对头发和服装的阴影部分进行处理，对比全体使用并不鲜亮的色彩开始进行皮肤着色。

即将完成

注意整个画面的色调调整以及高光部分，完成插画整体所要构建的世界。

10

衡量背景以及人物在整体上的平衡，从全局出发仔细考虑各个局部部分的上色和细节处理，随后对不适合的地方进行色调和细节调整。



11

对头发、眼睛、宝石等部分进行高光处理。作品到此完成。



〈猫仔砂糖〉

封面 2004年10月10日
同人志

这是一张等身的插图，这幅画主要是到胸部以上开始扩大的。我想画面偏白的layer是这幅画呈现出如此好的效果的主要原因。



●制作环境

- 使用机器: Macintosh
- OS: OS X
- CPU: 1GHz Power PC G4
- 使用软件: Photoshop 7.0
- 内存: 512MB
- 硬盘: 80GB

Hoshino Lily先生的话

这次所介绍的插画作品的一些问题

请问这次介绍的这幅插画制作出的时间大概是多久？

我想大概是2天时间。

在绘制插画的过程中最让您觉得辛苦的地方是哪些呢？还有最需要注意的又有哪些？

要注意的地方是背景部分所描绘的紫水晶，觉得最辛苦的地方同样也是绘制紫水晶部分的时候。

那么，既然觉得辛苦的地方是紫水晶，那么为什么又要选择它来作为背景进行创作呢？

因为紫色是我喜欢的颜色，在画面中大量使用的机会是非常少的，所以我想用紫色的宝石来表达这一点。

这次描绘出的人物在性别和种族上都有一种无法判定的不可思议的感觉在里面，能告诉我们您的设计灵感来源吗？

我想应该是妖精或者是妖怪之类的吧，心里能明白的那个感觉。

在您看来使用数字进行色彩模拟的话，好的方面和不好的方面又各有哪些呢？

好的方面是在绘制过程中或者是绘制完后无论多少次都可以进行色彩的调整；不好的地方呢就是都基本使用的是同一种上色的感觉，但这个也可能是主要因为我还是在技巧上有所欠缺所致吧。

Hoshino Lily

工作情报

2006年Hoshino Lily
原画月历 A4/7张

HACCAN

Haccan1978年4月6日出生，北海道人，插画家。出道作品是为山下卓所作《BLOODLINK》系列的插画而进入业界。以后为美国奇幻小说作家大卫·爱丁斯所著《圣石传奇》系列小说的封面和插画而在插画业界展开了一系列的活动。同时在村田莲尔先生担任责任编辑的《robot》漫画杂志上发表短篇彩色漫画。





《圣石传奇5——最终的结局》

大卫·爱丁斯著
早川书房

这张插画是表现大卫·爱丁斯所著的所谓正统派奇幻文学巨作《圣石传奇》作品主题构成的封面的一部分。少年加利奥的冒险到了最终结局的时刻，本幅插画描绘出了他在最终战役前脸上那种宁静却坚毅的斗志表情和身边空气的凝重感。

《魔法师贝鲁格拉斯2——魔术师的女儿》

大卫·爱丁斯&蕾·爱丁斯合著
早川书房

讲述在大陆上生活长达七千年之久的大魔法师贝鲁格拉斯的故事——第二卷。本卷并不是描绘被称为“阿鲁达神最初的弟子”的贝鲁格拉斯，而是被女儿戏弄的那个老者贝鲁格拉斯。插画中无奈的表现及背景的书箱杂物等的细节描绘十分精彩！

《阿莫斯·德拉古2——普兰哈的钥匙》

普里安·贝隆著
竹书房

介绍的是12岁的少年阿莫斯因机缘巧合开始了他的冒险之旅的幻想故事。读者对象因为是针对低龄儿童所以说是一本幻想故事类的入门小说。从封面的插画上来看就可以体会到和阿莫斯一起踏上冒险之旅是多么令人激动和兴奋的一件事情。



Making of HACCAN

以模拟的水彩画感觉，用Painter的水彩刷重复上色，使用Photoshop表现出效果，使之具有更高质量的手法。

插画的构图和想法

首先，为了描绘出更加符合原著主题的作品，一定要对人物角色把握好才行。为了给大家带来深刻和切实的印象，在构图上要考虑详实之后再开始进行草稿的绘制。

1

这次的题目是有关日本武士和西洋骑士之间的对决。操纵烛台之灯火所产生的影的力量使得对手手中的烛光消灭的一方为胜利者，这样一个对战的场面在我脑海中浮现出来。然后按这个想法画出适合的角色设定来。



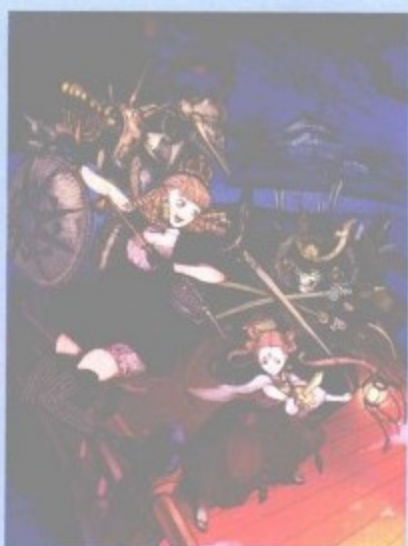
2

在设计人物角色完成之后，回归到原图稿中来开始准备描绘CG的草稿。草稿完成后使用勾线笔描绘清晰，随后再进行画面人物、背景等各个部分细节的描绘。最后扫描完毕之后，按照layer来分开和重叠。



3

进行模拟上色练习，可以按照自己的想象进行大致上色。



进行打底上色

到全体设置成为主要部分的颜色。一边确认以工序3进行的完成部分，随后开始慎重且大胆地用水彩刷重复上色。

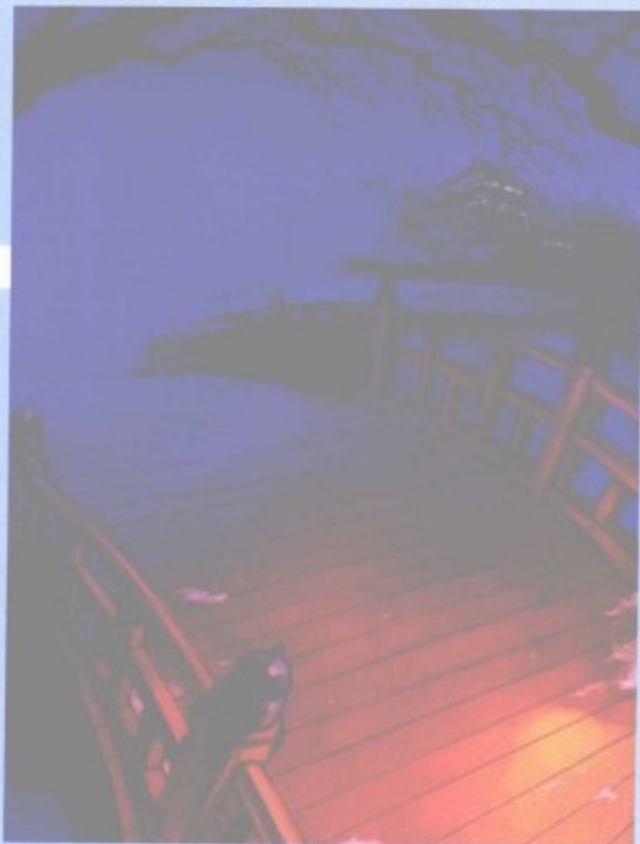
4

使用Painter6的水彩刷开始进行整幅画的上色工序。现在正在上色所使用的是为了表现夜晚的深蓝色。



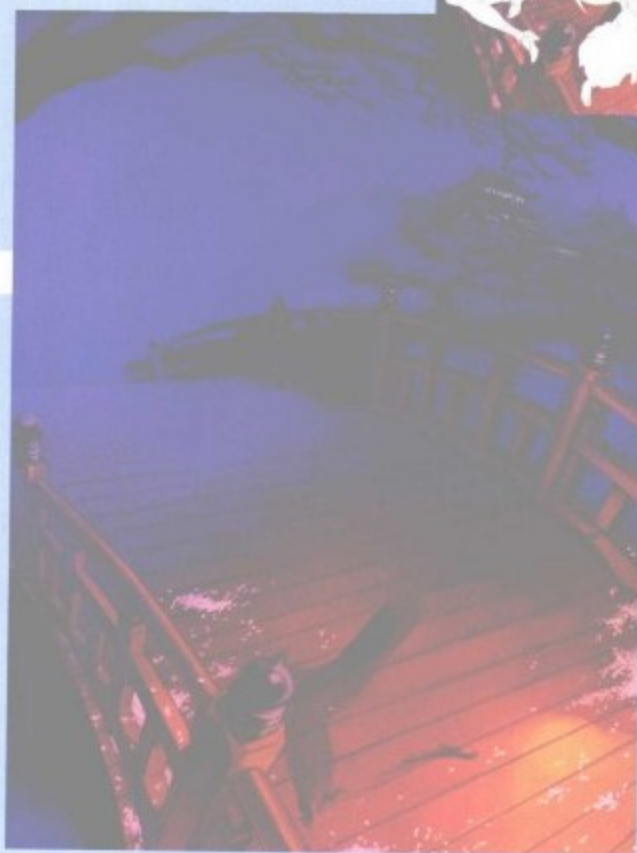
5

在上过深蓝色的底色之后不用等干燥就可以使用Painter的水彩刷进行重复上色，每部分分开均匀涂抹。因为与基本的蓝色混杂在一起，将会出现无法预测的未知颜色，所以也会促使自己去上色并且期待这种令人意想不到的效果。即使涂了大概背景，除了工作中的文件以外，也要预先另外保存同样的文件。（以后再使用）



6

使水彩layer干燥，与线条画layer结合了之后，用粉笔画清细微部分。



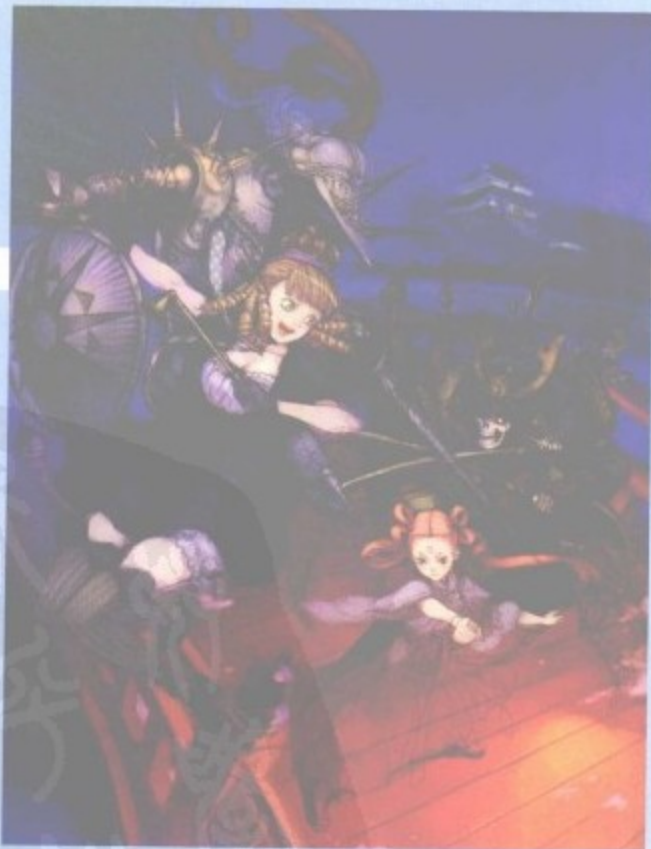
描绘人物

在另外预先保存了的文件上，开始绘制人物。

如果希望机器所承担的负荷不要太大的话，可以参考以下的方法。

7

接下来，回到工序5部分所保存的另外文件中。从涂了水彩的背景上使用水彩刷的那个时候，将人物和背景分别用不同的文件来进行处理。



8

使水彩layer干燥，与线条画layer结合之后，用粉笔画清人物的细节部分。



9

到这里使用一个文件将誊清了的人物layer和layer结合起来。因为在这里人物和背景都还是没有完成的状态，所以还是有画面有点欠缺什么的感觉。



使用 Photoshop 完成全部工 作

使用Painter进行彩色上色之后将未完成稿转移到Photoshop5.5上，完成最后残余的部分。Haccan先生的神奇绘画技能就此展现！

10

将图像数据转移到Photoshop上去，然后在画面上加上想要呈现的效果，使得画面的立体空间感变得更强。随即也可以进行画面色调的细微调整，让画面更加表现出完美的效果来。



11

完成后的作品。





《在马房所讲述的故事》

画面主要描绘的是对老者讲述的话十分有兴趣的雀跃不已的少年和一个对于和故事相比对食物更有兴趣的少女。

● 制作环境

- 使用机器: Windows
- OS: Windows XP
- CPU: 1.66GHz
- 使用软件: Painter6、Photoshop5.5
- 内存: 480MB RAM
- 硬盘: 75GB

HACCAN 工作情报

小说插画

《圣石传奇》(早川书房)

《阿莫斯·德拉古》(竹书房)

彩色漫画

《robot》vol.1、vol.2 (wani漫画社)

卡片游戏

《笛鲁马斯达斯》(TAKARA)

等众多活动活跃中。

Haccan先生的话

这次所介绍的插画作品的一些问题

请问这次介绍的这幅插画制作出的时间大概是多久?

大概需要一周左右的时间。

插画绘制过程中最辛苦的地方是什么?

我想是从比较特殊的角度来描绘场景和人物这一点吧,当然背景这些也是非常让人觉得麻烦的地方。

这次这幅插画最需要注意的地方是什么呢?

CMYK变换的时候最需要注意的地方就是深蓝色上色部分。为了不使它变色需要非常小心地去进行上色工作。(Painter对RGB彩色以外不能处理)

对作品中的人物和洋折中的这种构图的灵感是从哪里得来的?

之前在替小说画插图的时候画到过操纵着骑士亡灵的哥特萝莉少女,那个时候在脑海里就产生出了一个能与之对抗的操纵着浪人武士的巫女形象出来。而对战的规则就是两人操作烛台之灯火所产生的影的力量先将对手手中的烛光消灭的一方为胜利。

新華書店
PDG

深山和香

深山和香/漫画家，插画家。代表作为《火箭启动装置》（杂志SPECIAL No.4/讲谈社）以及吉田茄矢所著《BAD×BUDDY》系列（富士见书房）的封面和内页插图等。现在居于GAINAX官方网站的首页插画家名单上。活跃在业界各个领域。





深渊之鲸2

同人志《INSIDE OUT》封面
2004年12月

原创漫画的角色。每个人站的位置和动作表现都与故事紧紧相连着。

深渊之鲸

同人志《深渊之鲸》封面
2004年8月

考虑到漫画的读者层，描绘出了男女双方都难以抗拒的一幅封面。



赛达

私人作品
2004年1月

偶尔描绘素描主要部分的插图。在用平时画变形的时候也忘记了的表現手法和产生的新的表現手法。素描看来是一项很深奥的技巧。

新平船

PDG

Making of WAKA MIYAMA

一边守护独创的作品主题，在画插图的时候要注意“时刻”这样的关键点，要让自己创作出的作品非常好地表现出所想要的那份感觉。

描绘草稿

考虑清楚插画构图后开始将脑海里所产生的画面描绘下来。首先是先将大型描绘出，细节和局部的线条可以随后慢慢整理。

1

先画出大致草图。人物是肯定要画出的，一些背景和小的物品也可以一同跟随画出来。在这里可以大胆地将构图的线条画出，随后擦掉即可。



2

将草稿图的杂乱线条稍做清理，回到全体构图的思路上来修正画面。然后确定一些具体的位置和方向，进行线条修正。



3

草稿图除人物外，决定将大部分的背后空余设定为和风奇幻感觉的背景。人物此时的感觉就变成了一个站在废墟之上傲然不屈的王子形象。整体构图基本确定下来之后开始进行细节和局部的线条描绘，大体上草稿就这样定形了。



粗略的进行配色

为了把握好整体画面的色彩感觉，每个部分都先来尝试一下使用大块的单色来进行色彩对比。这样对比过后才能更好地确定使用什么颜色来进行上色。

4

这道工序全部使用Photoshop进行。头发、皮肤、衣服、背景等每个部分都用色块进行上色。





5

色彩印象大致上可以体现出来了。以工序4的反差对应部分的颜色进行重叠layer，一边考虑在这些部分调整阴影和浓淡对比。



6

对背景中阴影的部分进行细节描绘。在进行背景细节处理的同时对人物角色进行上色。到这里画面整体基本上的彩色上色均已完成，接下来是对皮肤的阴影细节进行刻画。

同时进行归结印象部分

对画面中央的角色和背景同时进行上色。在这里要将微妙的浓淡均衡地调节一下以便能够更好地表达出气氛来。



7

对人物角色服装上的袖子还有腰部等细节地方绘制花纹并进行细致的描绘。将这部分装饰与画面的整个气氛协调起来。



8

对废墟以及地面所显露出来的龟裂等以及小物品的细节部分进行刻画。随时对人物色彩平衡以及画面颜色进行补正。

最后的细节 刻画——作 品完成

9

对肩膀和左腕还有脚部的细节追加细致刻画。最后考虑背景和人物角色的平衡感，进行色彩补正。到这一步后将背景的草稿线全部消除。



这时避开人物的高光效果只采用了背景的layer。这样可以对比看出背景和人物在画面中的平衡感，人物所处背景的状况可以很好地看出来。

10

最后对线条和表情等部分细节进行修正，接下来加入高光效果后就完成了。



●制作环境

- 使用机器: Windows
- OS: Windows 2000
- CPU: AMD Athlon64 3000+
- 使用软件: Photoshop7.0
- 内存: 1GHz
- 硬盘: 外挂200GB



《黎明的特斯拉2》

同人志《深渊之鲸》中封面

2004年8月

插画题目中涉及到了时间的因素。这里是一个表现描绘出夜晚的“黎明”这样题目的模本。

深山和香工作情报

之前为之绘过插图的《BAD × BUDDY》系列的最新作品正在销售中，并获得好评。（吉田茄矢著/富士见书房）

深山和香先生的话

这次所介绍的插画作品的一些问题

请问这次介绍的这幅插画制作出的时间大概是多久？

大概是8小时。

插画绘制过程中最辛苦和最值得注意的地方是什么？

画面气氛以及人物的表情（虽然基本上是看不到什么的），还有背景和角色的色彩搭配这些地方都是要注意的。而我做的只是进行重复上色以及色调调整这些步骤，这样就完成了整幅作品。

请告诉我们您的角色设计的灵感来源是什么？

来自于我现在正在设计的漫画中的人物，主人公是一个桀骜不驯却非常受欢迎的一个角色。这是有着非常令人着迷的特点的一个角色。即使是丑角也能好好表现的万能角色。

我想性格这方面在这次的插画中已经表现得非常完全了。但是这样看起来就有一点太无敌了的感觉，所以我正在考虑调整角色让他稍微变得弱一些也说不定。

人物角色和世界观在描绘上哪边是更加值得重视去描绘的呢？

之前已经说过了我认为这次最需要重视的就是气氛的构建所以无论是人物角色还是画面背景来说，我都是同等程度地去描绘它们的。这样的氛围就使得读者能够很快地融入故事所描绘的气氛当中去，相当于彩色漫画的一格那样的感觉。

这次作品中“非常值得一看”这样的地方是哪里？

如果让我来推荐，那么还应该是……他的表情吧。还有下方那只白色的水桶。总之这样的气氛很容易能让你了解这个人物的角色性格。如果还有更近一步兴趣的话请来周刊少年漫画的编辑室吧！（开玩笑的啦请不要当真呢，笑）

彩色墨水



彩色墨水是什么

表现力纤细且鲜艳的彩色墨水与水的契合度极高，在细节的描绘上不会出现深浅不匀的情况。但是由于容易褪色，在保管的过程中要注意。因为在销售中的不同彩色墨水会装在各式各样的瓶子当中，所以来欣赏这些瓶子也是一件非常有趣的事情。

彩色墨水的特征

与透明水彩所不同的是，由于是用染料制成的彩色墨水，所以不会减色，透明度极高。

因为其色彩亮丽易融合，所以不将它混合使用的人是很多的。如果混色后颜色会变浑浊。在色彩表现力方面无论是什么厂家所生产的都可以很好地进行使用。将彩色墨水与水充分融合之后就可以很便利的进行上色工作了。液体状的彩色墨水还可以使用勾线笔来进行色彩线条的描绘工作，同时也能应用于彩色美术字以及普通的文字撰写上。或者是喜欢使用颜料型的人们在使用彩色墨水时也会感受到适当的帖服能力，所以也可以用在喷枪上。

所以，彩色墨水有着许多各种各样的特性，比如拥有水溶性染料系这样的种类、干后耐水性的种类、不透明系的种类等。灵活运用这些特性，在主线勾画，或是重复上色等方面就可以自由表现了。

彩色墨水的表现技巧

彩色墨水是含有大量水分的。为了进行大面积上色的时候不出现深浅不匀的情况，应该将纸张预先用水涂抹一遍，让它充分均匀吸收水分后再使用刷毛排笔或者是圆笔一鼓作气地进行上色。当然也有不事先用水涂抹而直接上色的，这就要看个人感觉来进行了。

还有，因为彩色墨水具有颜色薄的特点，因此，在上色中可以从浅入深慢慢地进行深色的上色步骤，这样可以很好地注意全局的色彩平衡，可以减少上色失败的几率。

为了表现出纤细的笔触，尽可能使用多种笔来交换上色会更好一些。比如在进行大面积部分的上色过程中可以选择使用刷笔或者是圆笔，细节的部分可以使用细笔或者面像笔等，最好能将各类的笔聚合在一起，留以备用。单单用细笔谨慎小心的上色的话，是不能灵活运用彩色墨水表现其特性的。还有，正因为颜色细腻，所以也要勤奋地换水哦！

另外，因为纸张种类的变化，感觉及晕染方法也会有所变化。所以在符合个人爱好的同时，要尽量选用水彩纸等吸水性好的纸。

彩色墨水使用注意点

第一要注意的就是颜色。描绘过的画的色彩会慢慢褪去，所以在保管上一定要小心注意。还有，彩色墨水本身也是会褪色的，要在逆光阴凉处保存。但是，打开过的水彩墨水还是会劣化，若经过了3年以上的话墨水性质的劣化将是非常严重的，变得黏稠的话还是快点替换掉比较好。



Dr.Ph.Martins

彩色墨水

呈色鲜艳且延展性很强的彩色墨水的代表。可用水适当稀释的radiant可以在照片等文件上进行书写，透明表现度极高的也有。水溶性。

Radiant
1/2盎司 (15ml) 全56色
2盎司 (59ml) 全42色



Winsor&Newton

制图墨水

色调明快的彩色墨水。因其良好的耐水性及延展性，在描绘主线的时候用到。因其包装瓶口径较大所以在使用的時候极为便利。

全26色 (14ml)



ECOLINE

清澈深邃的色彩是其表现特征。尽管是水溶性，但干后给人一种亚光感觉。表现的伸缩性极广，使用便利。

全47色



Pelican

彩色墨水

透明度高，同时拥有独特时髦的色刀，在描绘上非常便捷而且延展性好。在耐水性的基础上可以用于主线条的描绘中。

全12色

Holbein

制图墨水

因其表现出优秀的耐水性，在描绘主要线条的时候可以发挥出非常优秀的效果。色彩伸缩尺度以及描绘使用上极佳。上色时可以反复进行涂抹。特殊颜色为颜料系、不透明色。

普通包装色 (30ml) 全28色
特殊系色 (30ml) 全7色



Dr.Martin's

颜料

有黏性因为混入了丙烯酸树脂，在干了之后会有防水性，变得不透明，效果明显，延展性好，易溶于水。

1/2盎司 (15ml) 全73色

HIROKI MAFUYU

Hiroki Mafuyu, 日本东京人, 漫画家、插画家。代表作刊登于《路易兹》(新潮社)《ETIQUETTE OF VIOLENCE》(朝日有声音志)等。



新
潮
社
PDG

连环画系列《Space Oiran》

这里将要介绍的是Hiroki Mafuyu先生的连载插画《Space Oiran》系列。让我们来了解一下它的详细绘制过程。

《Space Oiran》预计全套为四期，按照起承转结的流程顺序，围绕着豪华绚烂的花魁出游途中的景象来进行的创作。第一期作品中描绘出一个在不可思议的空间中的花魁的娇艳身姿（左图）。然后，在第二期（下图）描绘在那个不可思议的空间中不断出现新的人物，展现了花魁出游的强大阵势，在这之中可以看到在远处浮现的豹头宫殿。接着就是这次要介绍的第三期，一行人终于来到了宫殿之中，不断地前行接近王座的花魁举着婴儿。那下次《Space Oiran》的最后一期又将会给大家带来怎样的惊喜呢？

在第一期插画横着的部分，可以看到一些不常见的汉字出现在画面当中，那是Hiroki Mafuyu先生在创作过程中故意添加的，并不是什么文章性质的文字，而是带有某种特殊关键字的示意，希望看到这些文字的人脑子里能产生出各种各样的联想故事。

看到这次的创作过程，让人深刻地感受到创作时那种纤细紧绷的神经感，以及要想传达给人们的各种各样信息和故事情节的气氛。请将这套作品欣赏到最后。



Making of HIROKI MAFUYU

Hiroki先生主要使用彩色墨水，不过不仅仅是这些，为了体现画面的深邃感，还使用了其他大量的绘画工具以及颜料。

准备步骤

①深褐色

使用彩色墨水对铅笔完成稿进行描绘。为了使画面感更好地表现出来，应纵观全局的色调来谨慎小心地进行最重要的上色工作。

1

使用铅笔进行草稿描绘。草稿本身使用阿尔纸，用2H或者3H左右硬度的铅笔进行描绘。细节部分要小心地进行描绘。



2

将大号圆笔蘸满水分，试涂之后，就快速地使用霍尔伯彩色墨水的深褐色来扫上颜色。



3

接下来进一步用同种颜色来进行粗略上色。在准备阶段的过程中，都使用耐水性的霍尔伯彩色墨水。耐水性彩色墨水因其色彩不容易在画面上流动所以在准备阶段使用它是非常合适的。



4

用含水量极大的笔逐步对铅笔画面的各个部分进行涂抹。



5

深褐色的粗略上色部分已经完成。HIROKI先生将这样状态的画稿称为“深褐色底稿”。



准备步骤

② 黄色、橙色

等待深褐色底稿完全干透后，重复上色，按照明暗度关系进行上色。

6

等待深褐色底稿完全干透后，使用同一牌子的霍尔伯彩色墨水的墨西哥黄色，并用水稀释溶解后开始进行上色涂抹。



7

墨西哥黄色的上色涂抹完成后，之前画面整体被深褐色所支配的感觉已经减去了不少，使得整体的色调更加符合要求。



8

接着上一步，在之前上色完成的墨西哥黄色不干的基础之上再进行更浓色调的混色涂抹，趁未干之前能产生出更加美丽的效果。



9

需要加强表达的部分就需要用色彩的重视来突现出来。在画面中左右的感觉发生了明显的变化。这样就使得画面有张有弛，个性鲜明。

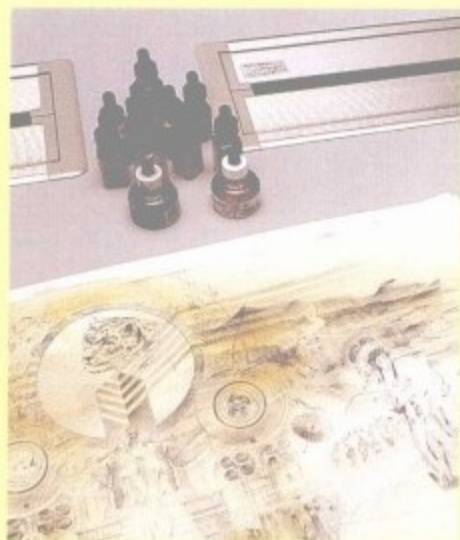


大面积上色

在某种程度上来说准备步骤的基色已经完成，接下来为了调整色调浅浅地上其他颜色。这一工作完成之后主要是使得关键颜色发挥出它的作用。

10

等准备基色干透后再在上面覆盖薄薄的一层黄色和蓝色。重复上色中要注意整体画面的色调，不能上色过重。



11

有红、黄、蓝三原色的意识，所以要作为关键点来进行上色。这一步开始就可以对人物的细节部分进行小心地上色了。



12

关键色鲜艳的诀窍在于使用Dr.Ph.Martins。到了这一步之后主要就是看单独色彩所发挥出的效果了。



细致的上色

从使用的彩色墨水着手开始进行画具改变，在作业工作中加入了彩色铅笔以及Copic马克笔等描绘细节所用到的工具。做到让色彩完美地统一起来并且从整体画面角度进行描绘上色。

13

大块的色彩上色完成之后，接下来就要开始使用Copic马克笔来进行细节的描绘了。在使用Copic马克笔的时候在颜色的选择上就可以根据自己的喜好来进行选择了。



14

用Copic马克笔的CO、WO、ROO等较浅色彩进行上色，颜色的存在感并不是很强，只是用水彩来填充纸上粗糙的纹理罢了。



15

使用彩色铅笔将Copic马克笔所描绘的部分进行质感加工。Copic马克笔和彩色铅笔交替使用可以很好地表现出画面的纹理效果。

主要画面之①豹头色

大量使用彩色铅笔将豹头的毛发纹理描绘出来。在这个步骤所使用的彩色铅笔并不是水彩用的。使用彩色铅笔的重叠覆盖上色功能可以使颜色更加丰富立体起来。

16

使用碧绿色以及浅橙色等将豹子头部分的细节刻画描绘出来。使用2H或者3H的硬铅笔来勾线。



17

确认一下手头有关豹子头的详细细节之后开始小心地对豹头进行细节描绘。专业插画师们手头会有很详细的诸如此类的常用资料作为参考。



主要画面之②王座

接下来在画面中占有非常重要地位的就是王座了。将画面右侧的色调进行改变，使用深系色彩来进行上色，将整体画面右侧的气氛变得深厚。

18

基础部分的颜色使用Copic马克笔来进行上色。使用色彩浅淡的，将彩色墨水的颜色与纸张结合起来。



19

将整张画面的光线状态整合一下，将还存在的问题的部分进行补充作业。因为光线问题，所以要注意画面中所存在的阴影部分，并作出相应的调整。



主要画面之③花魁

画面之中最重要的人物角色就是花魁。在准备底稿的时候就把光线集中于此进行绘画。进行更加细致的描绘将会增加花魁这个人物角色的存在感。

20

对使用明亮色彩所塑造出来的花魁形象要谨慎小心地进行上色。因为整幅画面的构成均围绕着花魁这一中心来进行的。



21

考虑到衣服的质感，一点点重复上色，来达到透出下层颜色的深色调的效果。在上色中一定要注意整幅画面的色彩平衡。

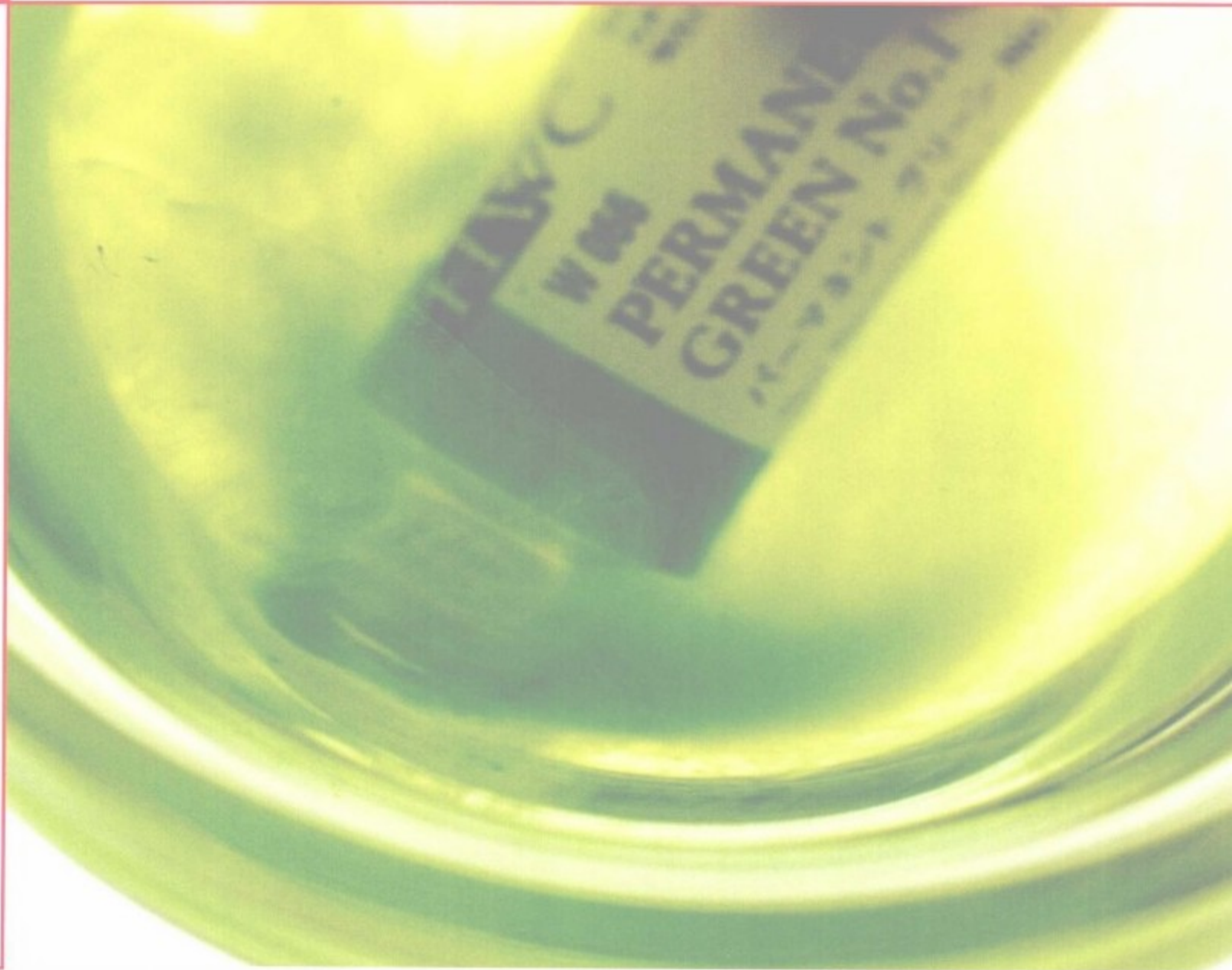




使用工具

Hiroki先生非常喜爱的绘画工具有霍尔伯彩色墨水、Copic马克笔等。还有在绘制过程中不可缺少的必要资料以及BGM。

透明水彩



透明水彩是什么

透明度极高的即使反复上色也可以透出上层颜色的一种绘画颜料。虽然在色彩的明艳上稍逊于彩色墨水。因其具有混色极为便利的效果所以也有着独特魅力。即使是深系色彩的延展度也是非常好的。

透明水彩的特征

具有水溶性且非耐水性。即使反复上色也能透出下层颜色，所以有多种多样的色彩表现。颜色无法透射的水彩被称为不透明水彩。

与彩色墨水相比尽管发色和延展性略为逊色，深色系所具有的透色性是透明水彩最为独到的地方。但是因为其极易混色的缘故所以为了避免色彩发生混浊需要在使用中注意。

使用颜料进行大面积上色涂抹的时候会比较容易出现深浅不匀的情况，不过有些人恰好就喜欢产生这样的画面纹理效果，将颜色不断堆积反复上色涂抹表现出耐人寻味的画面。同样的也有人使用纸张的表面纹理来表现效果。

透明水彩的使用技巧

要表现出作为原味的透明感，用水溶解浅浅地反复上色是基本的使用方法。也可以在画面上一边涂一边混色。

因为极容易溶于水，在纸上所表现出的晕染感也是出众的。使用水彩纸等可以制作漂亮的晕染效果。

因为是管状包装所以能够方便使用，并且可以长期保存。并不像彩色墨水那样，因为非常容易褪色，作品以及颜料都要放置在避光的地方进行保管。



霍尔伯透明水彩

颜料是采用阿拉伯橡胶树作为媒质提取出来的原料制作而成的。透明感极高，溶于水后进行描绘上色的时候可以看到底稿上的铅笔所留下的痕迹。颜色重叠或者是混杂之后也可以产生各种效果。

全108色

FABER-CASTELL水彩铅笔

德国著名老厂商FABER-CASTELL的水彩铅笔是采用最为高级的底色颜料所制作的，是非常上档次的一套绘画用水彩铅笔。



彩色铅笔是什么

彩色铅笔是最为便利而且极易上手的一款绘画工具。应该是每个人小时候都用过的。因其价格低廉所以在绘画之中经常被人使用，这也是彩色铅笔的魅力之一。除了通常的彩色铅笔之外还有水溶性彩铅，可以尝试利用这种特性表现出更多的绘画技巧，可以有丰富的表现技法。

彩色铅笔的特征

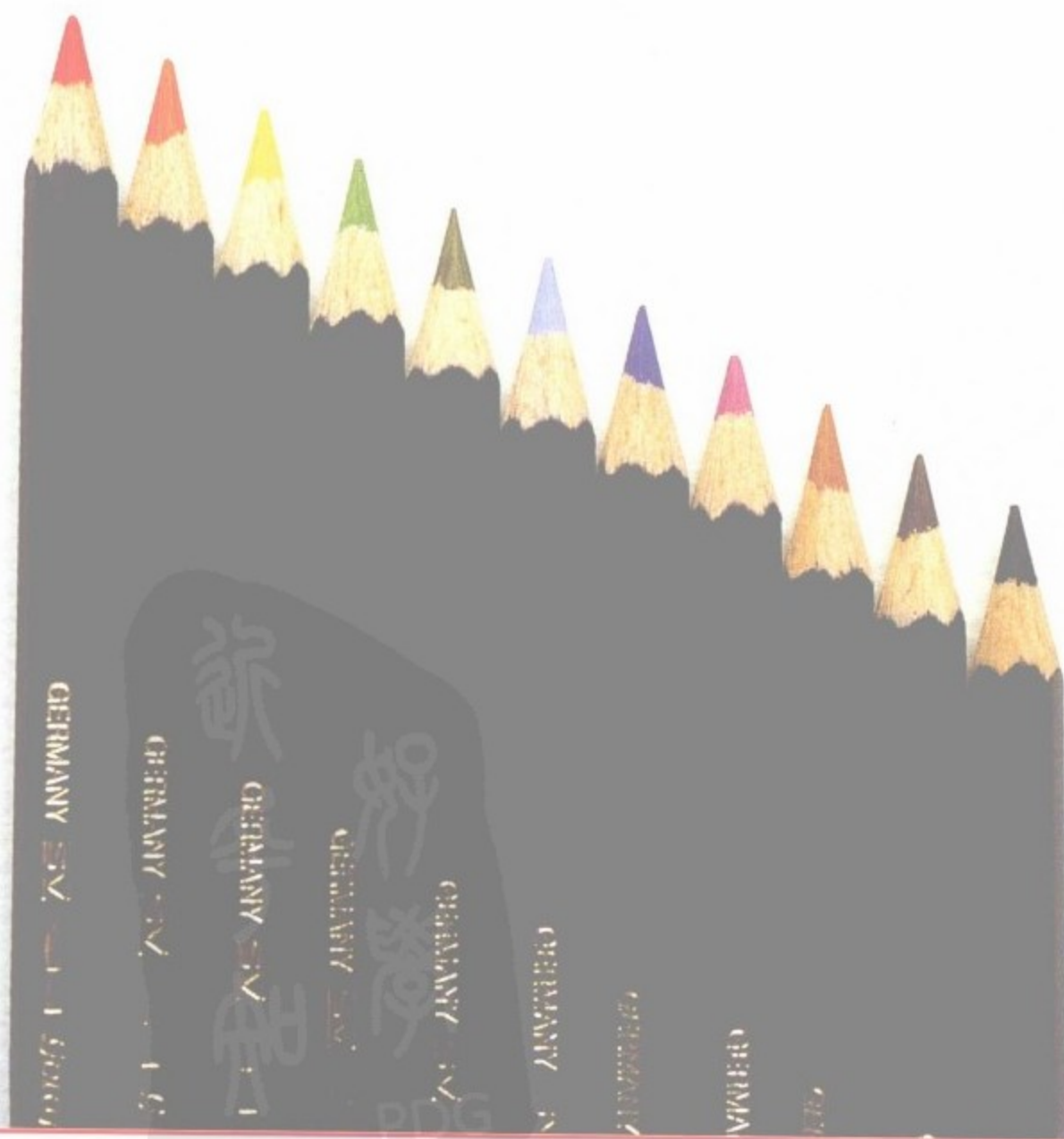
彩色铅笔是一种透明的并且可以透出下部底色的一种绘画工具。还可以根据上色方法的不同自由地调整透色方法。再与水彩颜料和颜色墨水并用，也可以完成一些独特的描绘笔触。不少专业的插画家在绘画过程中也使用彩色铅笔，而且不仅仅是使用重复上色一种方法。

既可利用笔芯画出坚硬的线条，也可以利用笔芯画出柔和的质感。能再用橡皮轻松地消去也是它所具有的一项非常有用的特征。

彩色铅笔的绘画技巧

使笔芯在一定宽广的范围之内可以进行涂抹上色，将笔芯的尖修整可以绘画出细小的线，画出网状线的效果。还有其他各种各样的表现技法，比如用纸蹭出的画面效果。或是用水溶性彩铅晕染出的效果等。

还有根据使用纸张的不同也可以在绘画过程中描绘出各种不同的效果。比如类似光洁的肯特纸的纸张，在铅笔粉末的着色上就比较难，但如果是水彩纸那样表面凹凸不平的纸张，那么就很容易使彩色铅笔芯粉末着色。那么就尝试用纸与笔的不同搭配来表现不同的绘画效果吧。



彩色铅笔

Noa

Noa, 11月18日出生，
东京都人。插画家。在第七
届古兰普里大展上大放光
彩的新锐插画家。她的画
作擅于表现女孩子的空
灵与温柔的气质。主要以
《你所创造的书[白色之
页]》的附录赠送明信片
(2004/物语工房)等的插
画作品活跃在业内中。



Noa

11月18日

PDF

Making of Noa

Noa主要是采用透明水彩进行着色，优雅透明感所呈现出的作品主题让人流连忘返。既鲜明又华美的色调是她所使用的非常有效的技法。

草稿以及准备工作

首先是将所要描绘的插画初步想法在纸上画出来。因要使用大量的水分来进行水彩上色，所以必须在调色板里将一切准备工作做好。



1

将绘制好的草稿在与其尺寸相同的A4纸上进行描绘。这一步是将背景以及细节按照整体画面的平衡感来进行细致地描绘。

2

这次所使用的纸张是彩色绘画用的阿鲁修纸（褶皱），用水将纸张沾湿。将草稿的线条整理完毕后使用描图纸将草稿誊写下来。然后使用深褐色的Copic笔具（0.03或0.05）将草稿的主线小心地进行勾描。主线使用深褐色进行勾描是为了不与水彩所表现出的淡色调产生色彩冲突。

进行修正

对于颜色的调整所实行的修正步骤。细节部分以及形状较为复杂的部分的修正可以使用马苏各特墨水。



3

将要留白的部分留出后使用马苏各特墨水进行上色，等它完全干透后，对背景部分再进行处理。背景的颜色使用霍尔伯透明水彩上色所需颜色有玫瑰红、深紫色及大红色。

●使用画材

- 纸：阿鲁修纸（褶皱）
- 颜料：霍尔伯透明水彩
- 笔：各种画笔



4

待等工序3的上色部分的色彩完全干透后，将描绘部分的马苏各特墨水取下。

头发上色

将水彩与水融合产生出色泽浅淡的彩色并加以涂抹覆盖。覆盖上色中要谨慎小心地进行，因为既要表现透明感又要制造阴影效果。



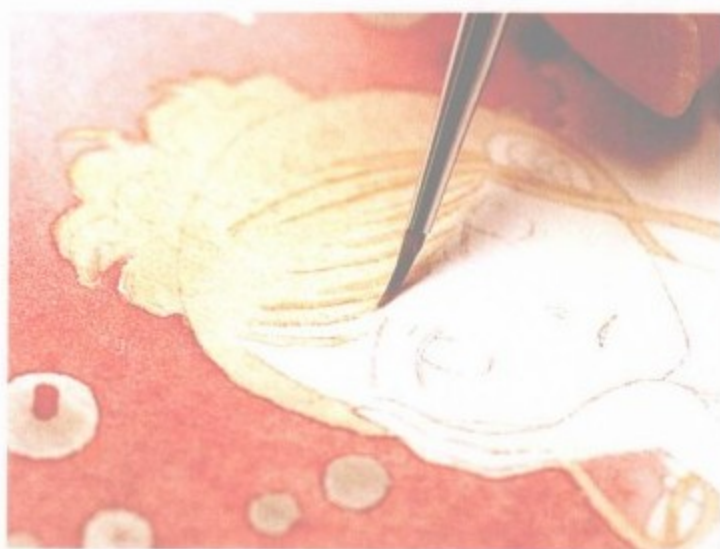
5

对人物的头发选择比较浅的颜色来进行上色。对头发部分上色并不仅仅使用单色来进行，而是采用了霍尔伯透明水彩系列的深棕赭石、黄土进行调配上色。



6

用笔尖调配到浓淡适中后进行头发阴影的制作。



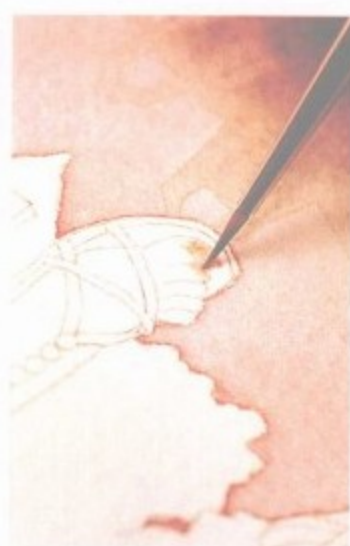
noa在作业中的工作台，有大小各异的笔。

皮肤的上色

Noa老师所描绘的极具魅力的人物角色，工序的确是非常像女孩子那样细心。在绘制皮肤的过程中使用到的技巧是非常值得关注的。

7

对人物的脸部、手腕以及皮肤部分不进行上色，只留纸张的白色。用水稀释了的镉红色把皮肤所要表现出的红润色泽表现出来。在表现皮肤红润的部分，注意不要混色。只要单色，以避免颜色的暗沉。



PDG

背景—— 完成

首先是将所要描绘的插画的初步想法在纸上画出来。因要使用大量的水分来进行水彩上色，所以在调色板里将准备措施做好是必要的。

8

对于人物后面背景部分的花（兰花），在上色的时候要让笔含有充足的水分。



9

把玫瑰红、黄土、深棕混合后用大量的水进行调和，将色彩色泽调淡。来进行花的部分的上色。



10

待画面完全干后，使用细的笔尖蘸取颜色进行细节以及阴影部分的刻画。



11

使用马苏克特墨水进行全局细节部分的绘制，全画完成。



Noa老师的话

平时在绘制插画的过程中，要在心中牢记的要点都有哪些呢？

将我能设想到的画面景象都逐一地呈现在画纸之上，将自己心中的那份情感带入构图设计当中去。然后将这全部的感觉都有机地结合并且统一起来进行作品的创作。

对于这次所介绍的画作的一些看法

插画的绘制过程大概需要多久？

需要4~5日吧。

在插画制作的工序中您认为最麻烦的一步是什么？

人物以及身上的礼服还有背景的那些花的画面平衡感等，也就是整体构图。

角色的关键点主要有哪些呢？

这是一个因红酒而微醺，在迷幻的气氛中有着纤细美丽双足的女性。

要表现出美轮美奂这样氛围的插画，要注意哪些地方呢？

要使全部的画面都呈现出一种罗曼蒂克的感觉，就要使用同色系的颜色来进行渲染。



Noa老师所使用的彩色颜料以及工具，像这样的透明水彩被混色后可以保存在调色板中，而且保存的数量可以很多。

丙烯颜料



丙烯颜料是什么？

丙烯颜料是20世纪才出现的新一代绘画用颜料，可以使用在除纸张以外的任何地方，无论是轻轻涂抹还是重复涂抹都可以表现出很好的绘画效果，是一种万能的绘画颜料。使用丙烯树脂作为原料的丙烯颜料在表现方法上将会有许多新的突破。

除丙烯颜料外，还有名为水粉画颜料的不透明型颜料等，可以在绘画的过程中采用适合自己的工具进行上色。

丙烯颜料的特征

丙烯颜料最大的特征就是虽然可溶于水，但干了后又具有耐水性，表面会变得很结实。待完全干后即使重复上色也不会混色。因为是不透明类型的，不会露出下层底色，所以利用这个特性可以有多种表现技法。

但是通常的水彩干得快，所以要使用保湿性的调色板或是用加湿器保湿。尤其是气候干燥的冬季一定要注意。

丙烯颜料的色彩多样而且鲜艳，并且不容易产生混染。丙烯颜料还有一些特殊颜色，如金色、银色等，在条件允许的情况下可以尝试着使用，一定会非常有趣。

丙烯颜料的绘画技巧

既可以像水彩颜料那样混入大量水来上浅色，也可以不加水像油画颜料那样厚涂上色。仿照油画进行厚重涂抹的时候同样可以大胆地使用油画刀来进行描绘。另外，适当调整水分比例，还可以使用空气喷枪等其他的绘画工具。

还可以使用其他一些媒介来将丙烯颜料的表现能力扩大。媒介介质有着许多的种类，比如使用在草稿件上的喷笔类，可以接续的透明质地的媒介，还有拥有黏着度能让丙烯颜料高密度混色调和的媒介介质等。除此之外，还有颗粒状的素材类的媒介介质可以使得丙烯颜料在色彩表现上更胜一筹。所以一开始偏爱丙烯画具的人还是相当多的。

根据制作厂商的不同，作为装载媒介介质工具的小瓶在画具店也有出售，同时还可以使用在别的方面。

使用丙烯颜料时的注意事项

综上所述，丙烯颜料的最大的缺点就是极易干燥。而且容易粘在调色板上，所以最好使用陶制绘具或是一次性调色板。也有表面粘有湿润丝绸的调色板，用来延长颜料的干燥时间。

笔上粘上丙烯颜料也是很难洗掉的，所以有丙烯颜料专用的尼龙笔，可以保持较长时间。笔具在使用后要注意进行冲洗，也可以使用专门清洁工具进行细致入微的清洗。笔是很容易坏的所以要小心的清洗。



GOLDEW ACRYLICS

单一色颜料制作出的呈色鲜艳明亮的丙烯颜料。混色后也不容易混浊，是一款延展度极强的丙烯颜料，有丰富多样的使用方法。

LIQUITEX CORLOVR

拥有透明质感并且不易褪色变色的丙烯颜料。从管内挤出后即可使用。有通常的具有一定硬度的类型，也有乳液状的软质类型。



TURNER ACRYL GOUACHE

具有速干性以及耐水性，不会产生晕染效果的一款丙烯颜料。上色待等表面干结之后会产生出类似于贝鲁贝特纸张的表面效果。鲜艳的呈色是其主要特征。



LIQUI TEX GOUACHE ACRYLIC

与拥有透明质感相对应的LIQUI TEX GOUACHE ACRYLIC的不透明丙烯颜料。色彩表现力极强，因其不透明性所以透不出下边底色。

新子书
PDG

Making of HAMLET OKINAWA1

这次使用Liquilex进行上色挑战的是原涂法。

这种方法在插画大展上同样大放光彩，是Hamlet Okinawa老师首先开始使用的，也是他最拿手的技法。

绘制底稿

在上色之前首先要确定的是底稿，根据全局的调子来决定底稿的绘画样式。因为Liquilex有着干后上色不透明的特质，所以可以大胆使用颜色进行上色。使用橙色来进行皮肤的上色也是可以去尝试的，在这里可以不用害怕失败而进行大胆的上色。

1

首先是将画面的线条确定，然后就可以使用橙色对底稿进行涂抹上色。在那之上可以进行任何颜色的覆盖。



2

将橙色系丙烯颜料用水稀释后大胆地进行上色。皮肤以及需要色彩薄一些的部分可以稍微的空一些出来，并不用严密地进行色彩覆盖。



皮肤的上色

Liquilex的透明度说来比较低但是在黑色等深色的上面，涂上明快轻透的颜色，下层底色还是可以透出来的。所以要由浅入深这样逐步来进行上色。不必在意颜色会涂多涂少，尽情地上色吧！

3

先涂上肉色作为基调。如果色彩较薄的话就可以开始进行涂抹了，在此基础上将皮肤的明暗部分描绘出来。



4

进行手腕以及眼睛等部分的底色上色。要根据画面整体的色彩平衡来进行明暗阴影的绘制工作。重涂的时候要等底色干了再开始上色。



眼睛以及头发的上色

皮肤上色完毕后，接下来就是头发以及眼睛的部分了。上色时要考虑到画面整体的平衡感，同时这次主要还是要突出人物来进行上色。使用较浓的颜色，即使细小的部分也要采用面相笔来小心细致地进行描绘。



5

先把头发底色上好，再上更浓的颜色。较浓的颜色在使用上不容易产生混色情况，但在上色过程中还是要小心作业。



6

在较浓的颜色上色完毕后开始进行高光处理。使用白色以及橙色来进行局部的高光部分上色就可以产生出立体感来。



9

等颜色干后在上面就可以进行各个部分的上色工序了。人物以及阴影部分，还有需要着重突现出来的部分要重点表现。



10

以人物作为整幅画面的中心，综观全局平衡感后将局部细节小心地一一描绘出来。



进行厚涂

在使用厚涂上当然就要用到Liquilex。将画面整体的调子统一起来，并为了保持颜色的深度重叠上色是最重要的。颜色的选择以及全体画面的平衡感相呼应后就可以进行大胆的涂抹上色了。

7

已经被上色的部分可以大胆地进行上色覆盖。人物后面的背景部分等可以使用茶色系的颜色进行上色。



8

为了使画面颜色统一，用红色来进行全局上色覆盖。使用Liquilex来进行上色的特性到这里才能显现出来。



完成

利用Liquilex的厚涂特性而诞生的画作就此完成。使用了大量颜色所覆盖堆积出的极具深邃感的画面完成。



Making of HAMLET OKINAWA2

接下来的这次是薄涂法的挑战。

Liquilex 牌下同样有适合薄涂的柔软系丙烯颜料，这次我们就来使用它进行上色。

皮肤的上色

首先在底稿上就可以开始皮肤的上色了。使用大量水分稀释后的薄涂可以像使用普通水彩那样进行上色。然后重复上色，在水没有干的时候上色，这样就可以表现出美丽的画面了。

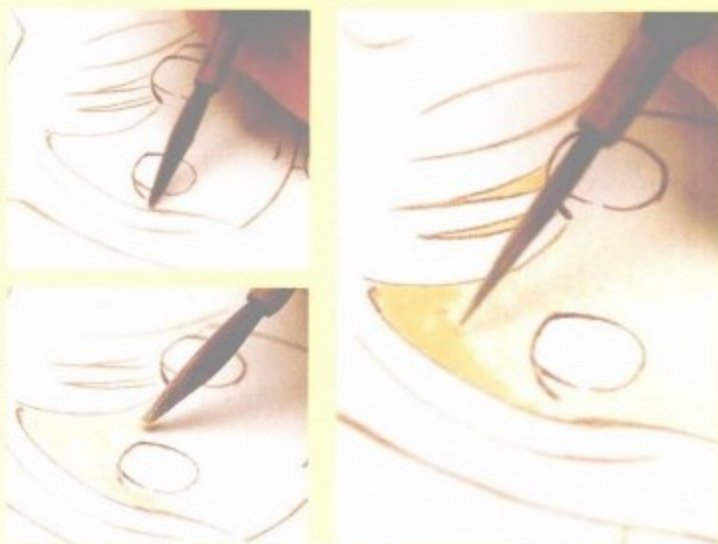
1

使用茶色的笔进行钩线，首先开始的就是皮肤部分的上色。使用各种颜色在纸外进行调配混色来达到自己所要颜色的效果。



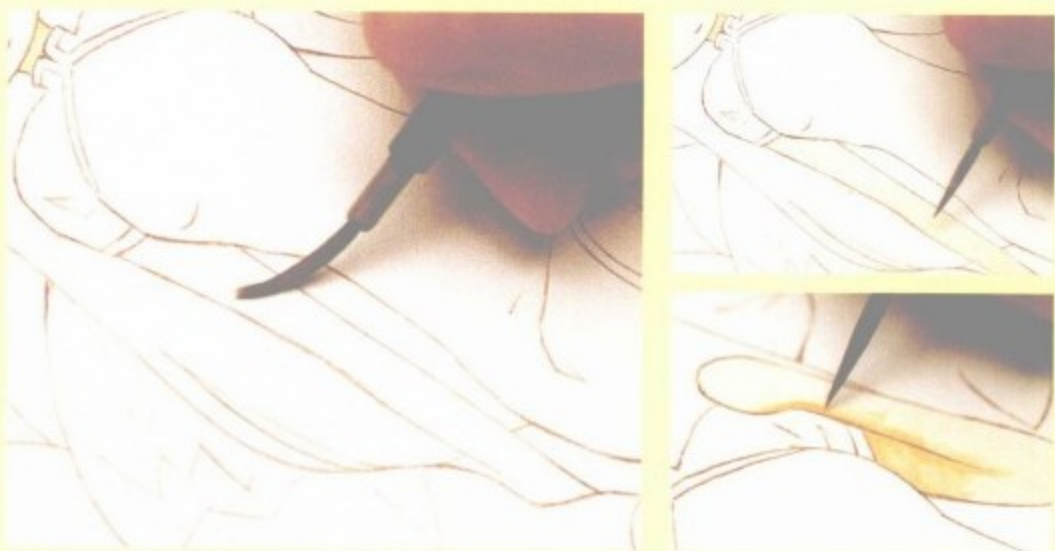
2

薄涂的主要特性就是使用充足的水分来进行上色描绘。这一步是蘸水过后着色来进行皮肤上色。同时也要将皮肤的明暗表现出来。



3

手臂手腕等部分的皮肤也采取与面部同样的技法来进行描绘。在这一步同样也要强调出皮肤的明暗阴影感。



眼睛以及头发的上色

脸部的重心就是眼睛以及头发，在这里要使用较浓的颜色在整张画面上表现出强烈的印象感。要由浅入深地进行上色，在上色的过程要小心，不要带出笔迹的痕迹来。

4

蘸满水后着色来表现眼睛部分的神采。使用由浅入深的着色方法并且注意描绘出瞳仁以及明暗的细节部分。



5

头发的部分在绘制的时候要十分小心。按照头发的生长顺序由上而下的在纸上进行回转，同样注意使用由浅入深的着色方法。



全局的上色

与之前介绍的厚重涂抹方法不同的是，薄涂法与水彩颜料的上色方法几乎大同小异。注意全体画面的平衡感的同时进行涂抹的方法同厚重法一样，但是为了不让颜色重复，要认真仔细地上色。

6

对整幅画面中主题部分进行上色工作。按照平衡原则使用较薄的颜色对各部分进行上色。



7

接下来进行明暗阴影部分的上色。为了表现出立体感，在上色时注意画面整体的平衡效果。



8

对各部分的上色大致完成后将重点放回人物身上，根据画面的全局来调整、细化人物的细节部分。



完成

这样就完成了一幅像水彩颜料所表现出的画面一样具有透明感和鲜艳色调的华丽画面。

9

使用较鲜艳的色彩对背景处的莲花部分进行上色。根据画面整体的平衡来进行最后的修正。

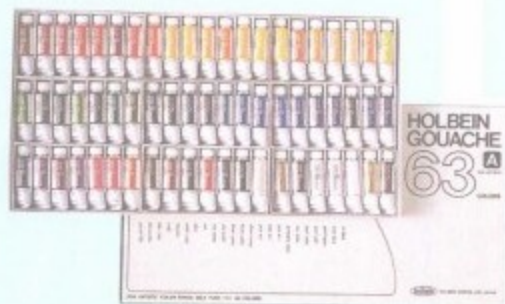


其他绘画工具

除了我们介绍过的，还有很多其他的优良画材。在画材店中还可以发现更多的可以增添绘画效果和表现风格的绘画工具。

不透明水彩

重复涂抹后可以表现出厚重的质感，适用大量水分稀释后同样可以表现出柔软色泽的不透明水彩。小学时代较为常用的一种绘画颜料，不透明水彩入手十分便利，同样，其卓越的特性是不会将下面的色彩透出来的。



颜彩

日本画所使用的一种非常常见的绘画颜料。这种颜料是固体形状并且溶于水。作为日本画画材十分普及，拥有着与西洋绘画所不同的沉稳独特的东方系色彩表现力。

油画颜料

使用油画用油来进行稀释的油画颜料。因为其具有不易干的特性，所以可以利用这一特性与其他颜色进行混调来产生各种特别的表现力。这是一种可以根据使用的调和油画用油的多少来表现透明感的颜料。



水溶性油画颜料

不仅具有油画颜料的特征，同时还具备了水溶性这一特点的新型颜料。因其所具有的水溶性和油性的复合特征，所以在画面的表现幅度上大为增加。因为其具有水溶性所以可以使用水来进行稀释，同时笔具也可以用水来进行清洗。比普通的油画颜料干得要快一些。

了解水的使用方法

使用绘画颜料来进行绘画的时候，基本上来说水是必备品。所以水的使用在表现幅度上也有非常大的尺度。

了解颜料的特性

在了解水的使用方法前首先要了解颜料的特性。颜料具有透明、不透明、水溶性、耐水性等各种各样的特性。要了解这些特性，请翻阅之前的颜料特性介绍来确定自己所使用的颜料特性。

如果是水溶性的透明度较高的颜料，使用大量的水稀释，从颜色浅的地方开始上色。或是预先先涂一层水，来表现晕染技巧。

如果是丙烯颜料，在对水量进行调整时，在质感及表现技巧上就有很大的发挥幅度。色泽凝重的画面、色泽淡雅的画面、色彩明快的画面、色彩

柔和的画面、美丽的层次与晕染、具有独特的色差的画等，所有这些都可以灵活运用水来展现各种技巧进行表现。

根据描绘画面轮廓时使用画材的不同，表现效果也会有所变化。有不耐水的水溶性颜料，有不耐乙醇的颜料等各种画材。如果是表现颜色的颜料，与水晕染后也不会出现障碍，不过，轮廓渗出溶化的情况也有很多。还有近来被广泛使用的乙醇系马克笔等，因为会溶于不同的墨水，所以要注意这点来进行画材的组合选择。

因为水是理所当然要被用到的，所以会不知不觉忘记它的重要性，因此一定要了解它的特性来灵活运用哦！

了解纸张的特性

使用水的时候必须要了解的另外一点就是纸张的特性。如同5页讲过的。



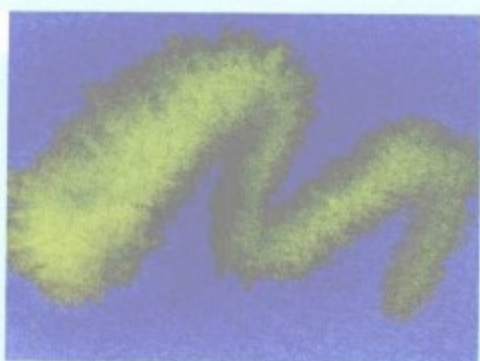
把纸用水荫湿并趁没干之前上色，晕染效果强烈，而且质感柔和。



用笔具蘸满颜料比较浓重的色泽，就会表现出比较强劲的色泽，笔的笔力也会很好地表现出来。



使用大量水将色彩冲淡随后进行上色，可以表现出十分自然柔和的效果。



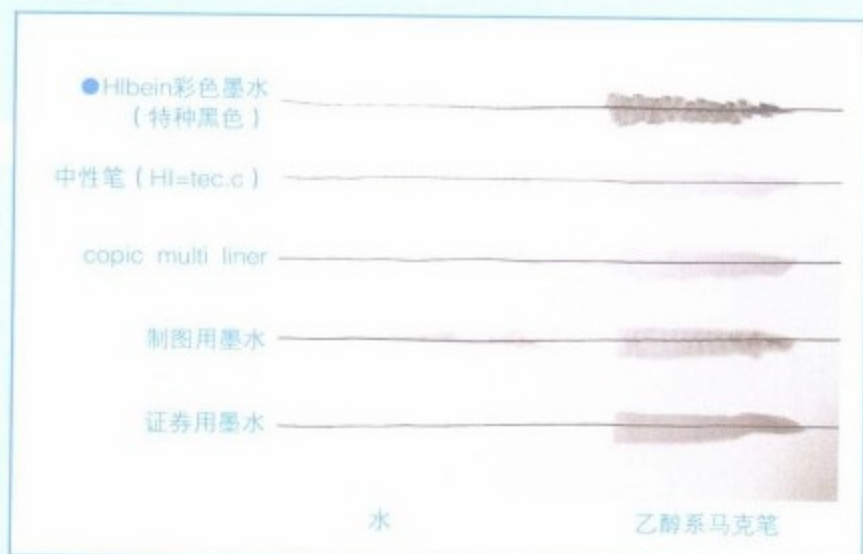
如上所说，事先先涂一层水，然后上色，而后再在颜色上重复上一层颜色。趁没干的时候进行上色作业的话就能产生有趣的效果。



用水把纸荫湿后，整体上色，会出现具有透明质感的画面。

纸分为易吸水的和不易吸水的。比如说需要大量使用水的彩色墨水就不适用于肯特纸了，同样，彩色铅笔和蜡笔等的粉末也不易固着。

对水彩画来说有一种叫做水彩纸的纸张可以很好的吸水。还有马克笔等，根据纸的特性的差异使效果和色差的表現，墨水的吸附性都会产生不同。所以要多多尝试来找出合适自己的纸！



使用不同的笔或墨水分别画出全线，再涂上水，使用乙醇系马克笔，呈现出的晕染效果。根据不同的性质溶合的方式也不同。

使用水贴

水贴这样的名词初次听来可能还不习惯。但每个画过水彩画的人可能都有过这样的经历吧。纸吸水纸就会变皱渐渐不好画了，出来的效果也不漂亮。

为了防止这样的事情发生，预先让纸充分吸入水分伸展开来，并固定在面板上。那样的话，因为是以纸部分吸水后伸展的状态来画的，所以干了之后效果也是非常棒的。

也有人使用轻便的硬纤维板，可纤维板吸水后反而起反作用，所以只能不停地寻找中意的纸的板材。

去做针对任何纸都能找出应对水贴的主人吧！

准备的東西

- ◎木制的贴合板
- ◎水贴用胶带
- ◎毛刷
- ◎使用的纸张

- ①首先将水贴用胶带拉成比纸张回边长度稍长然后切断。
- ②用刷毛蘸足水后将整张纸的里面涂满，在涂的时候要注意均匀涂抹，边角的部分也要涂上。
- ③把纸翻回表面，达到完全能够与面板进行贴合的程度。然后用手或海绵等谨慎地将纸和面板之间的空气挤出，不能让纸与面板之间含有气泡。因为这个时候向所有方向伸展的话就会出现奇怪的纹络，所以尽量朝一个方向延伸。
- ④使用毛刷将四周贴上的水贴胶条涂上水。因为水贴胶条内侧有类似于邮票那样的胶状部分，遇水可溶。
- ⑤使用水贴胶条将纸贴在木制贴合板上，一边贴一边将纸张进行伸展。等待纸张干后就完成了。接下来就可以用这样的纸来进行绘画。描绘完成后使用刀子将水贴胶条划开，将纸由面板上揭下即可。



水贴胶带是一种纸质并且一面拥有黏性的贴纸。里面的贴纸部分像邮票一样遇水即溶干得也快，因为一旦黏的那面溶化就会失去黏性，所以事先要剪好胶带提前作业。



大面积上色时，要使用刷毛笔等一口气上色。趁还没有干的时候快速完成上色是关键点。



用马克笔大面积上色的时候，或是用重涂法，或是用毛笔头或粗笔头的笔上色（照片是Copic wild）。



水性彩色铅笔可以表现出非常柔美的效果。彩色铅笔和水彩的优良特性被发挥到极致。

大面积上色时出现深浅不匀情况的办法

在进行大面积上色的过程中经常会碰到画面中色泽深浅不一的情况。即使有解决各种问题的方法，还是要作出许多尝试并且选择适合自己情况的解决办法才行。

●在还没有干透之前进行涂抹

预先将水涂于纸张之上，在水还没有干透之前一口气将上色工序完成。在进行涂水的过程中可以使用刷毛笔或者是大圆笔来进行，而且如果不快速地一下涂好，笔头就会干掉。所以要快速细致地完成工作哦！

如果水分过多，就要使用吸水物将多余的水分吸去或者使用风干机对画面进行处理。

●使用直径较大的笔

在进行大面积的上色过程中使用较粗的笔具是最好的选择。当然选择使用刷毛笔或者是滚筒也同样能体现出效果。按照用途的不同准备各种各样的大型笔具是最好的选择。

●重涂法

如果可以进行平涂上色的话，就多次重复上色来达到上色的效果吧。比如说使用马克笔大范围上色的时候的确非常容易出现深浅不一的情况，如果可以的话在这里就要选择大的可替换笔芯来进行上色，在马克笔上色后还没干的时候快速地把纸上的多余墨水吸干。

还有，在墨水还没有干的时候进行重复涂抹上色或使用彩色墨水进行混色晕染，会表现出极好的效果。

●考虑清楚上色的顺序

特别是两种以上不同特性的颜料组合在一起的时候，就要特别注意决定先用哪个后用哪个，在第4页我们也介绍过，对透明度不同的画材进行组合的时候，必须考虑底色是否能透过来，然后再决定上色的顺序。

还有比如说乙醇系的马克笔和水性的马克笔组合在一起的时候，先用乙醇系马克笔上色后用水性马克笔上色才不会出现呈色不匀的情况，与之相反，就会很容易出现色彩不匀的问题。不过如果需要特意去表现出这样一种质感来，这样制造出的效果还是不错的。

轻松表现水彩质感

轻松表现出水彩质感的方法，就是把各种画材溶于水使用。“水彩”这一名称的来源就是与水进行溶合的色彩，所以不断地尝试可以发现更多有趣的上色技巧。

●水彩色铅笔

水彩色铅笔是其铅笔粉会溶于水的一种比较容易掌握的水彩画用工具。其表现色彩美丽，用水彩铅笔进行整面上色，或是把削下的铅笔粉混合水分进行上色都会产生水彩效果。

由于用力画出的细线难溶于水，所以去尝试画出不同的效果吧。

●水彩蜡笔

水彩蜡笔同水彩色铅笔一样都具有柔软的描绘能力，在着色后使用水来进行晕染。跟水彩色铅笔相比会产生稍微不同的有趣效果。

鲜艳的颜色以及质感都是其强大的魅力所在。

●水性马克笔

用水性马克笔在调色盘里转着画线，并且用水调和后，就变成非常棒的水彩颜料了。在手头颜料没有自己喜欢颜色的时候可以尝试一下。

只是，这种使用技巧要是在纸上试的话，墨水会被纸吸掉，水就无法很好地溶合了。所以请在调色盘或是纸调色盘上尝试，可以产生淡淡的美丽的颜色。当然也可混色，去多多尝试吧！

●水笔

把水彩色铅笔或水性马克笔轻松与水溶合后就是水笔了。因为使用类似可替换式的毛笔笔尖，水从笔尖渗出来是很自然流畅的，所以可以不必在意水量的多少，可轻松方便地进行上色涂绘。

外出写生及使用固体绘具的时候也可轻松使用，所以有机会一定要试试哦！



彩色蜡笔可以表现出比彩铅粗的效果而且呈色新鲜。



把水性马克笔上色的色彩用水调和可以轻松表现出水彩效果。

COMICS的技法书·书籍



《激漫1: 简单十步! 教你学会漫画》

定价: 29.8元

如何学会画漫画? 本书把漫画的创作过程最大限度地压缩成十步, 只要掌握了这十步就可以轻松地画漫画了。书中还介绍了很多漫画名家的绘画技巧, 解说生动、详细, 并且对初学者提出了一些关于漫画工具的选择和发表作品等的建议。本书是“漫画高手速成系列”的第一部, 面向“想从现在开始学画漫画”的人, 是漫画爱好者必备的练习书!



《激漫4: 美少女的绘画造型与技巧》

定价: 29.8元

擅长描绘可爱的美少女形象是一个漫画家成功的秘诀, 那么怎样画出可爱的美少女呢? 本书就介绍了把握女性身体构造平衡、描绘女性身体各个部位的方法, 以及美少女服饰和姿势的画法, 并刊登了大量人体姿势参考素材, 供读者模拟练习, 培养整体平衡感, 进而成为受大众欢迎的漫画高手!



《激漫7: 画出更美丽的颜色! ——画材的运用方法》

定价: 29.8元

本书介绍画材的种类、特性和漫画名家使用画材的技巧, 以及颜色的使用及配置方法, 让你画出最美的、最受欢迎的漫画!



《激漫2: 完美掌握画笔的使用方法》

定价: 29.8元

本书是面向想要画出更美、更流畅的线条, 以及迫切地想要画好漫画的人士准备的练习集。它逐步介绍了画好漫画必需的训练项目, 例如“准备绘画”、“描线”、“用尺子画线”、“效果及笔触”等内容, 直至你能够熟练地使用蘸水笔, 画出备受人们欢迎的作品。即使是首次握笔的初学者, 按照本书的训练步骤反复地练习, 也一定能成功。



《激漫5: 漫画人物角色设定的技巧》

定价: 29.8元

无论是漫画还是动漫游戏中, 越来越重视人物的角色设定。怎样让自己笔下的人物性格鲜明起来, 让自己的漫画人物魅力四射是这本书的重点之处。本书中介绍了在绘画人物之前, 首先要自己考虑人物的心理及性格等一些特别的技巧。



《激漫8: 轻松简单! ——用电脑绘制漫画》

定价: 29.8元

本书的第一部分介绍了专业漫画家在创作过程中采用的数码技术, 第二部分为现在漫画CG制作过程中使用最多的Photoshop、Comicstudio、COMICWORKS等3种制作软件的使用方法, 最后一部分介绍了漫画CG制作的必要素材及制作中的必要保存方法、解像度等, 使你轻松成为一个漫画CG制作高手。



《激漫3: 男性人物的绘画造型与技巧》

定价: 29.8元

如果缺乏人体骨骼和肌肉的知识, 难免会画出奇怪的、别扭的作品。只有仔细观察人体, 并且反复练习, 才能迅速掌握绘画人体的方法。本书为读者详细解说描绘漫画男性角色人物的秘诀, 介绍如何把握人物平衡、让人物比例与画面相协调的方法, 尽量使读者描绘出优秀、完美的作品。



《激漫6: 初学者也能画! 用Photoshop绘制漫画的超级技巧》

定价: 29.8元

本书介绍了Photoshop软件的各种功能和工具的使用方法, 以及用Photoshop进行CG绘图的基本知识及需要的准备工作。详细的操作步骤与讲解, 让你轻松学会用Photoshop绘制漫画! 为提高漫画爱好者的水平, 书中还介绍有日本漫画名家用Photoshop绘图时上色的技巧, 希望这些能够成为你绘图时的参考。



《激漫9: 漫画绘画技巧提高篇》

定价: 29.8元

本书和“激漫”系列的第一本书一样, 从画材的介绍到绘画的技巧作了说明, 另外介绍了画面的构成等绘制漫画的高等技巧。透视感觉也是本书的介绍重点。最后一部分介绍了如何给人物起名字及扩展创作思路的训练手法。卷末, 教您迎合漫画商的想法, 思考整个漫画的创作。

日本漫画名家精品鉴赏



渡边祥智

用柔软的彩色粉笔风格的色彩描绘出的幻想世界，以及可爱的大眼睛的人物角色。
渡边祥智的作品深受喜爱幻想的女孩子的喜爱和追捧。







3月7日出生于北海道。插画家。在Consumer Game公司担任过美编、人物设计等职务。目前在为某月刊杂志设计连载漫画。



Space Oiran

$\sqrt{3}$ D.N.A_Special Design Baby



手
舟
和
学

PDG



什么时候我才能重生啊?

哎哟、
哎哟……

和我的交换吧!

100年后我就可以重生啦!

交换吗?

到重生那天还有
36500
天

交换吧!

魔童

在地狱中等待
重新投胎的鬼
魂有很多的。

这次可以参加投胎的
有你、你、你、还有
你……

大家都准备
准备吧！

宣布完毕

途中只给大家
准备300日元
的路费！

虽然大家都盼望早日
重生，但也是要有先
有后，着急不得哦！

地狱变

真讨厌！为什么名单
里没有我啊！

你还得在这里待着，
呵！给你一日三餐，
外加午睡。

日本爱知县出生，漫画家、插
图作家。画风细腻，独立的世界
观，备受瞩目。代表作有
《天国狂》、《圣伤图》（美
术出版社）等





THORES 柴本

《fabrica theologiae》

纤细又不失力量 融合了多彩要素的作品集合

THORES柴本

画集

《fabrica theologiae》

精致的描绘，优雅的设计所构成的画面。纤细和厚重感，光辉和颓败等这样带着矛盾体的元素被结合在了一起，组成了具有强烈个人风格的作品，这就是初次在THORESS柴本的作品集《fabrica theologiae》中所感受到的震撼。小说《Trinity Blood》（中译《圣魔之血》）也采用了THORESS柴本先生的作品作为插画。这些作品在很大程度上表现出原作魅力的同时，作为单幅的插画又拥有其独特的个性，给人奇特的感官效果。在本集中收录了这样带有强烈个体特性的彩色插画多达130幅。

仅接受订货生产的这套画集到现在来说能够买到已经是十分难的事情了，不仅仅是柴本先生的FANS，对于无论是以成为插画家为志向的人，还是为了学习“保持自己的风格”去创作作品的人们，都希望拥有柴本老师这本作品吧。

这次在百忙之中请到了柴本老师，来请他谈一下关于这本作品以及他自身的一些话题。

这次画集的看点主要在哪些地方？

将作品对应的人物故事的那种印象描绘出来，让画面保持了作品风格那样的特别意味的感觉。在进行画面描绘的过程中，对于那些隐藏起来的人物、时代背景还有故事所要传达的意义进行揣测来描绘的确是一件非常令人开心的事情。在我的作品描绘中，那些精细被描绘出的面孔的确是卖点，不过，如果远看的话或许会有什么其他的表现。再者，之后还有就是签字的找寻了。

黑白系以及彩色系等插画创作的时候使用频率最高的绘画材料有哪些呢？

如果是黑白系需要漫画原稿用纸MUSEKMKKENT（高级肯特纸）主线用Copic multi liner，毛笔尖水写笔，ECO-SOLINK（环保溶剂型户外墨水）各种透明坐标纸，白色颜料，其他的根据作品或构思来变化。

如果是彩色插画，用的是柯特曼细纹竹纤维光面卡纸，arche本文细纹纸。根据绘制插画的大小变化纸张。大的插画用arche极细纹纸，平时用柯特曼细致纸。画材是Copic multi liner，底涂料类，Liquitex（美国丙烯颜料牌子，中译丽唯特）、塑造软膏，其他还有各种无光漆剂等。想问的就是这些吧？



请给大家描述一下彩色插画绘制的基本作业流程好吗？

首先创作出草稿图。然后放在拷贝台上，用酒精性马克笔进行细节部分的勾线。在完成后的线稿上，使用毛刷蘸着带有淡淡颜色的底涂料进行整体上色。然后涂整体画面基调色的黑色。由于黑色衣服也有阴影部分，所以也要区分浓淡进行上色。接下来直接将颜料蘸到笔尖，一点水都不蘸进行上色。细节部分比如头发的描绘就要使用面相笔来绘制。颜色在调整的时候不使用调色盘，而是在插画上根据颜料的伸展性及干湿度来进行微妙调整。最后把高光的白与紧凑的黑描绘上就完成了。

对您的绘画风格有影响的作家或者作品是什么？如果有又受到了怎样的影响呢？

最初影响我的应该是高田明美老师，即使到现在我创作的女性角色的眼睛和鼻子的平衡性还会有一些她的风格。不过给我影响最大的应该是永野护老师。尤其是人物的整体形象以及人物设计，色彩的整体平衡等均受到了永野老师很大的影响。还有中学时代的老师、西洋派画家仲村宽老师，从他们那里学到了很多，比如对于世界观的构建、画面冲击性及力度等。

十多年前受到了建筑师安东尼·高迪的作品的影响从而开始对建筑产生兴趣，关键之处还受到了对自然的领悟及想象等的影响。还有从摄影师Irina Ionesco那里受到的关于颓废唯美的情色黑白世界的美感影响，一直延续至今。人偶制作家天野可淡先生造型家鬼头荣作先生、加藤龙勇先生及后藤启先生等多位老师对我的影响也相当大。

接下来想去挑战的插画画风及插画种类又是什么样的呢？

接下来想尝试着把一些艺术创意绘制出来，并将其做成有组图感觉的装订本，或是涉及多种领域和专题作品的创作。还进行童话、小说或者古典文学等的插画绘制，另外，也想尝试一下电影作品的人物设定以及服装等原创设计。但是在这之前要先把手头这些工作完成。如果时间允许的话，我真的想尝试各种事情呢，希望能去挑战更多、更新、更有趣的工作。

人物和背景在描绘中同样具有压倒人的气势，为了不埋没两者中的任何一方，在创作中要注意哪些情况呢？

跟人物相比，我更加喜欢服装及装饰的设计，与之相反，机械和背景等都是我的弱项，而需要画机械和背景的时候却很多，到现在我都经常为此烦恼不已。感觉可能因为这一点吧，我常利用布局或人物姿势来保持画面平衡。为了尽可能的将之前想表现的东西呈现出来而把线条明确化，或是在背景上上色后，为了表现空气的质感而用颜色进行调整。我自己称为掩耳盗铃、自我欺骗式画法。

请您根据自身绘画的经验从一个专业插画家的角度来给大家一点启示吧。

首先要乐在其中。最好是对任何事都抱有兴趣，都想尝试去画。除此之外，还要有吃苦以及努力的精神才可以。能去描绘自己喜欢的东西是一件非常美好的事情，但商业性的绘画工作就不止这些，所以要特别在自己不擅长的方面进行努力及大胆尝试。我也经常描绘一些对于自己来说比较难以把握的东西……最后一点就是要相信自己的能力，并坚持自己的信念，不断地努力下去。

非常感谢您接受我们的访问。



樱濑琥姬

赏心悦目的画面

擅长使用浅淡的颜色来绘制可爱人物角色的插画师。在她的笔下，西洋古典和东方韵味巧妙地融合在了一起，完全不同的文化相融合后却丝毫没有不协调感，可以在一个画面内共存。拥有这样不可思议魅力的作品就是樱濑琥姬老师给小说《LAW OF THE WOLF TOWER》系列（产业編集社）设计的封面。

接下来我们就听听樱濑老师对于这次的封面艺术的构成方法、实际的作业过程以及自身的艺术影响力的相关看法。

关于小说《LAW OF THE WOLF TOWER》

在画插画的时候，对于人物角色、造型、服装还有小道具这些，最让人费心的部分是哪些呢？

关于人物角色，小说中并没有特别详细的描述，所以可相对自由地进行设计。

由于原作者是英国人，所以在设计上多少会注意到这一点。在读过内容后，对于女主人公的第一印象就是“好可爱啊”，所以我就以这个感觉作为主线进行了设计。首先就有“儿童文学”的强烈印象，所以在表现手法上应该采取一些艺术变形手法，但是按照编辑部的要求最终还是设定成了与平时一样的类型。

第一、第二本的背景是通常的风景。而在第三、第四本的背景中就出现了樱濑老师作品独特的装饰以及人物和构图手法，请问是有意这样做的吗？

最初是想把登场人物都列出来，即所谓的“集合”类插画。但由于这本书的题目是“柯拉伊迪的日记”，所以封面就只设定了柯拉伊迪。如果这样做，四本书的封面都成了“柯拉伊迪+背景”的设定，恐怕会变得单调。所以最终选择了这样的设定。

第一、第二本是为了让大家了解世界观而设定的“人物+背景”的设定，背景和建筑物由于艺术变形的需要，突出强调了幻想的气氛。第三本书主要是为了表达“另外一个自己”而在封面插画中使用了镜子，同时为了表现出狂野和冬天的气氛，在柯拉伊迪的身上加上了黑色的羽饰和黑色的礼服裙。第四本书的背景描绘的是乌斯塔里斯居住的金色假面宫殿。在描绘中并没有局限于小说中的描写，而是加上了我自身所考虑的一些元素。呈现在眼前的是随着时间流逝日渐衰落的“萨玛乐园”。背景是黎明时分闪烁的天空。与柯拉伊迪将要张开羽翼飞翔于天际的画面相呼应，不但表现出了“辉煌闪耀”的主题，而且两者的搭配也无可挑剔。明亮的繁星还有着维纳斯女神的象征意义。



画集《星赞——埃斯特洛拉贝》



《LAW OF THE WOLF OWE》系列 第二本《兰斯·星球的继承人》



《LAW OF THE WOLF TOWER》系列 第三本《二人的格兰蒂斯》



《LAW OF THE WOLF OWE》系列 最终版《张开双翼的公主殿下》

其他的问题

淡雅柔净是您独特的表现手法，那么请问您是如何确定这样的风格的呢？

一直以来，与张扬艳丽的色彩相比，我更加钟情于浅淡色系。或者说是因为我偏爱古典和怀旧感觉的氛围吧。

对于作品我在使用透明水色时，通常会大量使用褐色系的色彩。使用丙烯及水彩颜料后，用烟灰的色调来营造怀旧感画面的情况就变多了。为了把自己设想的颜色表现出来，我也在不断地走弯路中尝试着不同的表现方法。

浅淡色彩的表现触目柔和，但是同时也会让人感觉朴素单调。

就像传统的日本画那样，虽然古朴淡雅却有它独特的视觉冲击力，那样的色彩就是我所追求的理想表现力。

黑白系和彩色系等插画都是使用什么样的绘画用具来进行创作的呢？（关于纸和绘画工具）

绘制黑白色系画的时候，所使用的就是漫画原稿纸和耐水性的漫画墨水，还有毛笔和蘸水笔等。笔尖使用学生笔尖和圆笔尖。

彩色系插画绘制的时候，使用的是阿鲁修纸，用霍尔伯透明水色进行描线，用霍尔伯水彩颜料进行上色。

CG制作主要使用的软件是Painter5和Painter6。电脑使用MacG4。

请大家说明一下创作彩色插画的步骤吧。

水彩画：草稿→墨水勾线→水彩颜料上色。

CG：草稿→铅笔勾线→扫描→使用Painter5上色。

对自己影响最大的作家或者是作品有哪些？

对我影响最大的是阿方斯·穆哈(Alfons Maria Mucha, 1860—1939)大师。

当时我还是一名高中生，在老家参观穆哈大师的作品展的时候，我知道了这位大师。最初看到他的作品是《斯拉夫史诗》。

那个时候我也正在学校学习油画，当看到穆哈大师细腻的作品时，我被强烈的震撼了。在那之后，因为崇拜他的广告画，我开始模仿他的海报以及他的其他画作进行练习。现在在我的作品中仍有很多海报形式的作品，我想还是因为受到了穆哈大师的影响所致吧。我觉得海报插画的概括性非常好，而且简单易懂。

我原本就认为，比忠实地描绘绘画对象的形象，更喜欢在绘画的时候加入自己的想法设定，所以由于海报能充分体现这一点，这也是我选择海报创作的理由之一吧。

日本画中对我影响最大的是伊藤若冲和菱田春草。若冲先生的笔法豪华绚烂，华美至极，而春草先生的魅力则是朦胧恬美的梦幻感觉。现在我的作品中，也有很多从日本画中学到的表现技巧。

接下来您将会尝试什么样风格的作品来进行挑战呢？

接下来我要开始进行漫画的连载创作，在一段时间内就要坚持这样的创作生活了。

另外，很久以来我都计划着要作与游戏相关的工作，想设定成画集一样的绘画风格。

我也很喜欢PUB六月期刊上自己绘制的BOOP风格的插画，如果以后有机会的话，还想再尝试进行这种风格的创作。

请您根据自身绘画的经验从一个专业插画家的角度来给大家一点启示吧。

我觉得最重要的是那份因纯粹喜爱绘画而去创作的心情了。因为喜欢就会坚持绘画，随着绘画技术的不断提高，慢慢地就会产生自己独特的绘画风格了。如果想把绘画当做工作来做的话，这一点就更重要了。

将喜欢的事情变成工作看来的确是非常幸福的一件事情，但是也会有辛苦时候。不但要坚持自己的主见和信念而且还要根据需要做出改变。

在没有对与错的艺术世界中，最重要的是拥有自己“独特的魅力”，所以去描绘只有自己才能表现的事物并乐在其中，自信勇敢地去画吧！

非常感谢您接受我们的访问。



《虫师》

在微暗的幻想世界中反映出的真实的现世——
卓越的平衡感并吸引读者沉溺其中的，就是漆原友纪的世界

漆原友纪所描绘出的画面并不是华丽妖娆的旖旎风景。而当那柔和浅淡的色彩所编织出的幻想世界与故事情节重叠的时候，不知不觉就融入了他创作的虫的世界中。正是在这样操纵着现实和幻想的平衡之间，我们由此一窥作者在创作中所持有的那份心情。

受十月开播的动画片《虫师》的影响，这部作品越来越受到世人瞩目。现在我们就来采访一下原画的作者——漆原友纪老师。

首先祝贺您这次《虫师》能够动画化。那么您对自己的作品改编成动画是如何看的呢？

坦白地说，有些无法想象这样的事情发生——现实中看到会动的那些画面，那份不寻常的感动直到现在都还记在心头。所以对于每集作品能持续30分钟左右这件事情，从心底来说，我真的是非常非常的感动。

动画改编后和漫画之间存在许多不同的有趣地方，受到影响的地方都有哪些呢？

在很多方面，在各自的制作方向上所作出的东西交互在一起的时候是非常令人感动的，甚至是有些令人羡慕。不过传达各自的意图却是需要很大耐心的事情。漫画作品基本上是一个人描绘出来的，因此，在作品中也会有自己忽视的角落出现。而大家则是热心地帮我发现那些细小的地方，这样想起来真是有些难为情呢。

请对期待着动画化的FANS说一句话吧。

我认为脚本及角色设定都彻底贯彻了导演“忠实于原作”的思想。在颜色和光感，音效和动作上更加突出体现剧情的架构。对于这样一部在深夜档播出的作品来说，我个人是非常满意的。请大家务必观看。

在漫画绘制中，“表现手法”、“气氛营造”上有需要特别注意的地方吗？

在对话、空间和空间之间尽可能表现出“在这句话说出之前要有这样一段空间”、“需要表现出这样大小的一个镜头”等使人容易理解的画面，其中包括了分镜头的运用和整理。虽然开始时还有部分偏差，但最后却能自由运用。

在每一集播出的动画中，都会出现很多跟“虫”相关的资料介绍，请问您对“虫”的这些资料是如何收集的呢？

在日常生活中，我非常注意这方面的资料并把他们都记录下来，然后就有丰富的素材了。比如说到生锈的晒台会想到“身体生锈的话会变得好坚硬啊！”，偶然发现的语言及生物有趣的形态等。说起来在洗澡的过程中整理这些资料的效率是非常高的呢！

登场人物也背负着除了“虫”这一命运之外的其他宿命。为了精心地表现出这种人与人之间的羁绊，在创作故事的过程中又有哪些要注意的地方呢？



画出了自己记忆深处画面的彩色插画，在自然的淡淡光泽中浮现出的鲜亮的沙植物，让读者涌现出一种莫名的怀旧情绪。

TV动画《虫师》情报
2005年10开始在富士电视台深夜放送
导演：长滨博史
角色企划/总绘画导演：长越嘉彦

故事创作时，我最重视的是易让读者接受的导入方式以及最后的观后感部分。

100%的happy end总会让人感到有些无趣。虽然偶尔想想100%的happy end感觉是很好的，但从剧情构架的长远方向来看还是不太可能的。所以在此之后，我还是采用了平衡各方面的手法来架构整个剧情。

请告诉我们您所使用的画材都有哪些？

G笔、透明水彩、不透明水彩、丙烯水粉颜料。水彩颜料用在叠色和晕色的重点地方，丙烯水粉用在重涂等地方。

在使用颜色上需要注意的地方又有哪些呢？

平时在生活中要多留心身边事物的色彩，在绘制的过程中再将那些对色彩的记忆绘制在画面上。

您喜欢的作家和艺术家都有哪些呢？

我十分喜欢五十岚大介先生和杉浦日向子小姐这两位画家。

在以前的采访中曾说过，您比较在意的一段情节是《山眠》，这是为什么呢？

人生的戏剧性与虫的世界息息相关之处，大蛇登山的情景以及最后的情形都是我所喜欢的。我认为这段情节是全剧中最具平衡感的。

您最为满意的角色是哪个？请告诉大家您的理由是什么。

应该是化野吧……他在行动的方法上通常都是采取比较极端的手段，在《虫师》整部作品中是非常少有的一个角色设定。正是因为这样，在描绘他的行动时就会有一种与往常不同的新鲜感。虽然暂时不会出现在目前的剧情中，但我肯定会让他重新回归在大家的视野中。

您少年时代最喜欢的漫画或者绘本是什么？如果有对您现在的绘画工作起到启蒙的作品，请一定要告诉大家。

要说到启蒙的作品呢，山胁百合子小姐的作品《古丽和古拉》画面中那种质朴素雅的感觉是我最为喜欢的。还有，至今仍保存着的介绍《大海》的科学绘本。在这本书中，我清楚地了解了从海岸边直至大海深处所有作为生命体存在的物种因进化而改变的样子，想起这些心中还是非常激动的。现在偶尔拿出来看，仍然会有跟从前一样的体验。另外，我也受到过其他作品的影响。比如最近，我又将曾经在大学时期所读过池泽夏树先生的《斯蒂尔·拉芙》拿出来阅读。这部作品对于我自身的影响和对我决定前行方向的改变起到了很大的作用，是一本改变命运的书。

您在投稿时代绘制画稿的时候，最让您在意的是事情什么呢？

当自己都觉得自己的作品不够好的时候是非常令人沮丧的事情。

接下来，您有想去挑战的事物吗？如果有的话请告诉大家吧。

接下来想去挑战集合住宅、烟花（或者是火焰）、马、象棋之类的东西。

对您来说，“漫画”的定义究竟是什么呢？

应该是“日常生活中所有的风景在纸张上所做出的延长线”的感觉吧。

最后请您给希望成为漫画家的读者一点建议吧。

我喜欢描绘的东西，是那种包含一些抽象元素在里面的故事性题材。在日常所能见的所谓“虫”的“装置”的载体之下描述被拯救的故事。我想，那些尝试去创作却又做不好的朋友，应该在科幻或者幻想世界的范围内去仔细寻找好的题材，总会有一个适合自己的“装置”存在。虽然可能会费不少时间，但是请不要放弃，努力去做吧！

百忙之中让您抽出时间来接受采访，真的是非常感谢！



《Bincho-tan》

有爱是一件很好的事情！“TANG！”流行角色压台登场！



角色要有强烈的冲击感！《Bincho-tan》就具备了这样的感觉。她的可爱、勇气和亲和力，使她成为现在最受瞩目的人气角色。接下来有请《Bincho-tan》的原作者江草天仁先生来谈一谈关于《Bincho-tan》的一些话题。

首先请向大家介绍一下《Bincho-tan》的创作经历吧。

这是吃完午饭在回家的路上构思出来的一部作品。当时可爱的人物设定都被昵称为“TANG”，所以考虑到文化的普遍性，就这样闪亮登场了。接下来就是想如何尽快地绘制出这样一个适合的角色出来，和同僚半开玩笑地在会社的HP上开始掲載了。

一个快乐的Bincho-tan手里捧着香喷喷的米饭，充分地表现出角色的性格。

然后由于我个人逐渐开始迷恋起这套作品，并且开始尝试绘制一套同人志来描绘出一个叫“Bincho-tan”的女孩子居住的空想世界，“Bincho-tan”的整个设定在那一个瞬间就豁然开朗并且明晰起来。

对于以动画和漫画等各种各样的形式去开展的活动在您看来有何感想呢？

我个人感到十分高兴。起初并没有想到会有规模如此之大的相关活动，即使是以什么为目标也是对自己的作品没有那么多自信的，所以始终怀有一种无法相信的心情。直到现在对于这个现实还是有些激动，总觉得还是像做梦一样。

在开始绘制“Bincho-tan”系列后，虽然遇到了各种各样的麻烦，但是对于“Bincho-tan”的心情却从来没有改变过。当然，我想今后也是绝对不会改变这份心情的。

只要能使读者因看到Bincho-tan而感到快乐，我就会一直努力，坚持画下去。当然，除了Bincho-tan之外，我还将尝试更多的题材和作品，努力画出与Bincho-tan有所不同的世界。

最后对于我们的读者讲几句话吧。

衷心希望一直支持Bincho-tan的各位读者今后能够继续支持她，因为这是我倾注了心血描绘出的小小的幻想世界。即使暂时不了解这个角色也不要紧，从现在开始对Bincho-tan的世界进行关注吧！请大家多多关照。

非常感谢您接受我们的访问。

菅野博之的

漫猴

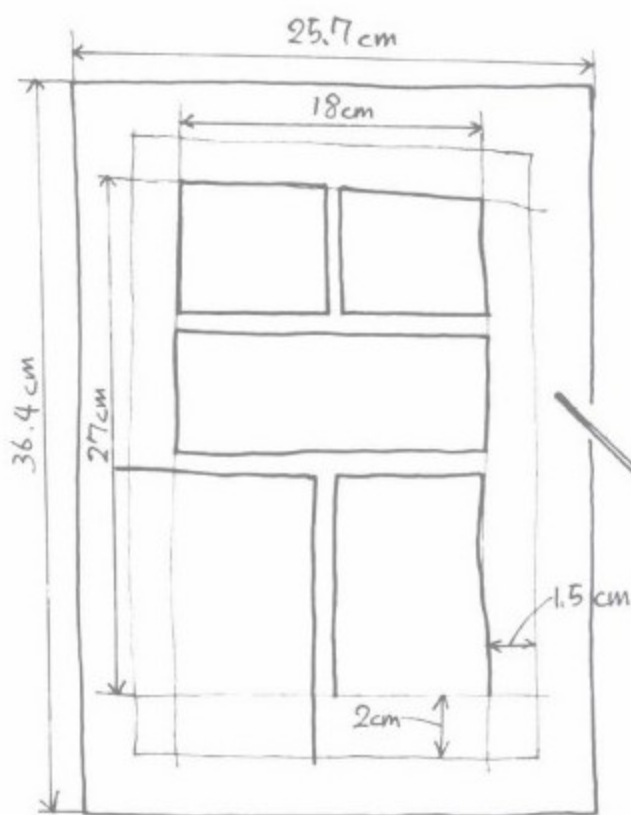
第一回



菅野博之

1966年出生，日本北海道人。1992年出道于德间书店的《周刊少年》。2000年担任动画《地球防卫企业达依卡特》角色设计，同时也接手了同一作品的彩色漫画的绘制。还发行了漫画单行本《地球防卫企业》、《光子》等。同时出版了漫画的绘画技法书《速成教室》、《快速画漫画》等。书中的讲解通俗易懂。





虽说什么都好，但还是需要一个基本的标准的

漫画用纸的页面尺寸划分，是像左图这样的

纸张的大小，纵长为36.4cm，横宽为25.7cm

绘画时的范围，则是在纵长27cm，横宽18cm的区域内

紙

用什么样的纸才好呢？

只要是白色的，什么都好

肯特纸或是上范纸之类的纸不易起毛，因此很适合画画。但是……如果想要享受漫画的乐趣

还是要使用【漫画原稿用纸】

这样才能感受到最大的乐趣

不要那样惊慌失措的！

我喜欢开心的东西~~我喜欢快乐~~

就，就算你说什么样的都好……

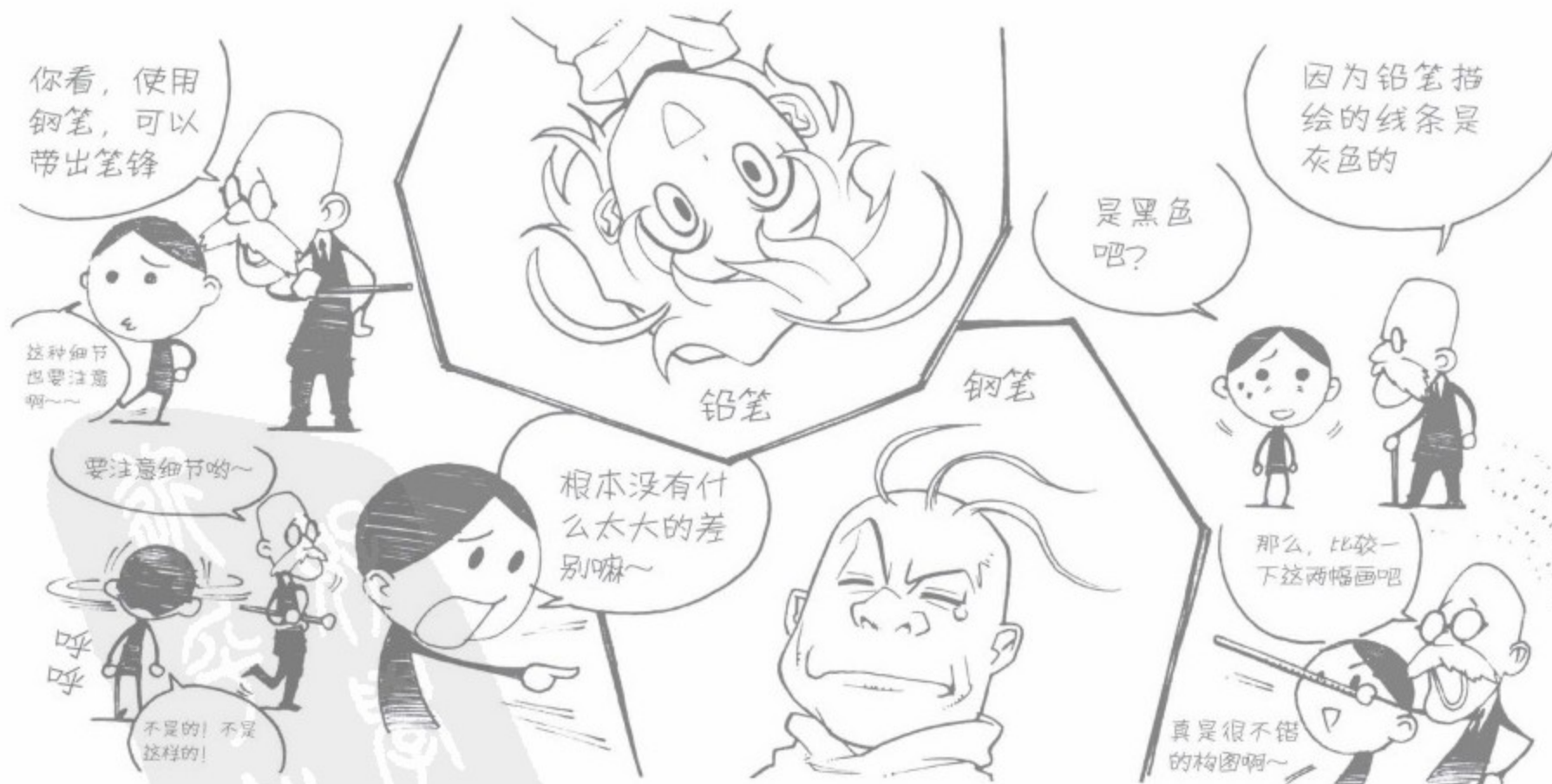
真是偷工减料的说明啊

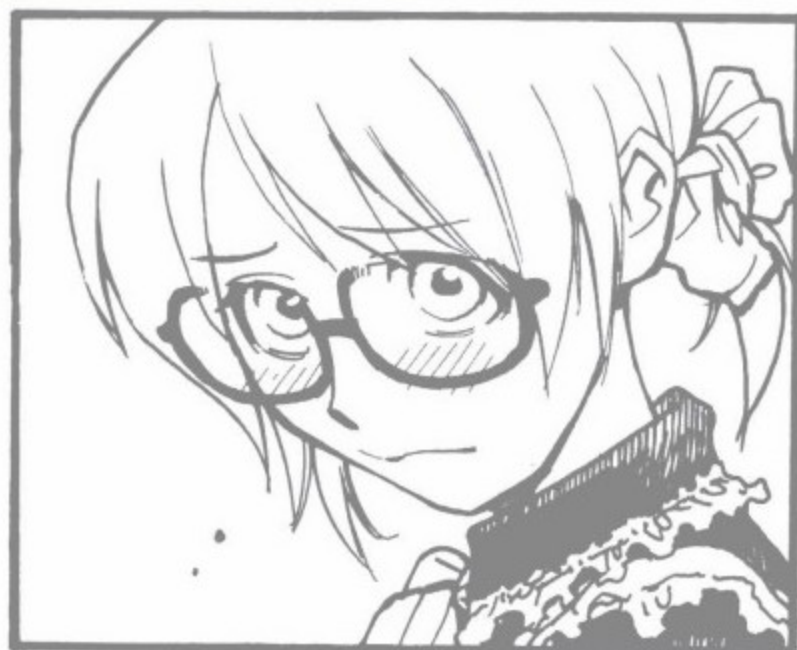
135kg
B4
40张

110kg
B4
40张

漫画原稿用纸根据厚度不同，大致分为两类，可以根据自己的爱好来进行选择

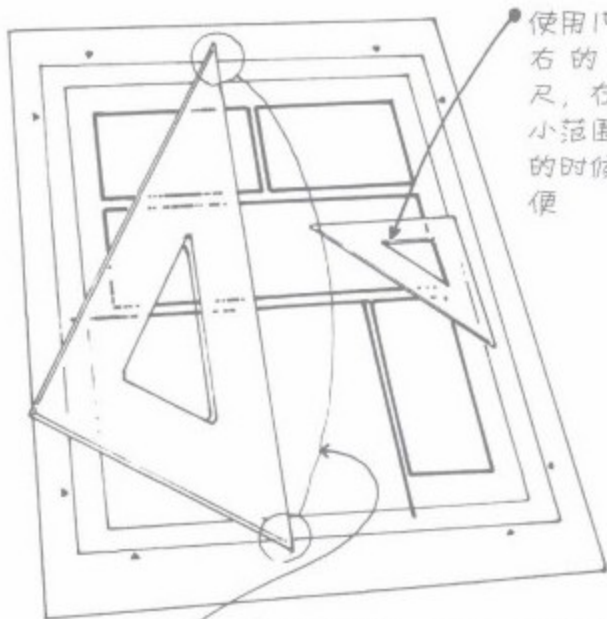
猛虎回旋摔！





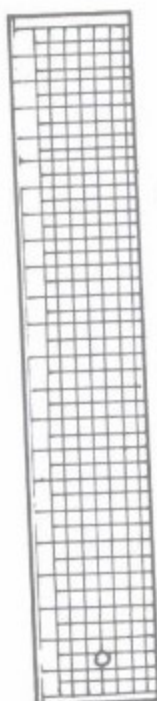
MISONON W-20 油性墨水

标尺



使用15cm左右的三角尺，在需要小范围转动的时候很方便

直尺的面板上，有着这样的很多小格



最好准备一把长一点的标尺，能够从漫画原稿用纸上边框线到下边框

我这是三角尺呀

博士你不也是拿着标尺乱挥么……

啪!

哒啊~

不要胡乱要弄标尺!

噼!

文中出现的“ADJUSTABLE SHIP CURVE 18”标尺，就是这种样子的。之所以被称为这个名字，是因为它是在设计船的时候用的吗？虽然使用起来很方便，但是没看到有卖的呀！

最重要的道具，那就是你自己!



食指攻击! 唏唏

就是这个!

最重要的道具

啊~~好累啊~

……不过，我真的有想要画出来的故事呢

比如，巨乳妹妹是一个天生的眼镜美女……

大哥哥~

一直在讨论关于道具的话题，还没开始画就觉得累了

我想要画漫画! 这种心情，才是最为宝贵的!

博士……居然说出这么正经八百的话来!

这不是真的吧……

菅野博之的 漫画猴

第二回



菅野博之

1966年出生，日本北海道人。1992年出道于德间书店的《周刊少年》。2000年担任动画《地球防卫企业达依卡特》角色设计，同时也接手了同一作品的彩色漫画的绘制。还发行了漫画单行本《地球防卫企业》、《光子》等。同时出版了漫画的绘画技法书《速成教室》、《快速画漫画》等，书中的讲解通俗易懂。



在漫画中，最重要的就是自己想要讲述一个故事的欲望，这种欲望具体地表现出来就是漫画故事了。而且，把这种欲望具象化是需要一个过程的。如果只是单纯的把想法杂乱无章地画在纸上，是无法把自己的故事传达给他人的，甚至自己也会弄不明白，只能使画面纠结混乱。下面就针对相关的整理和故事脚本形成的过程进行总结说明。

新
知
PDG



1

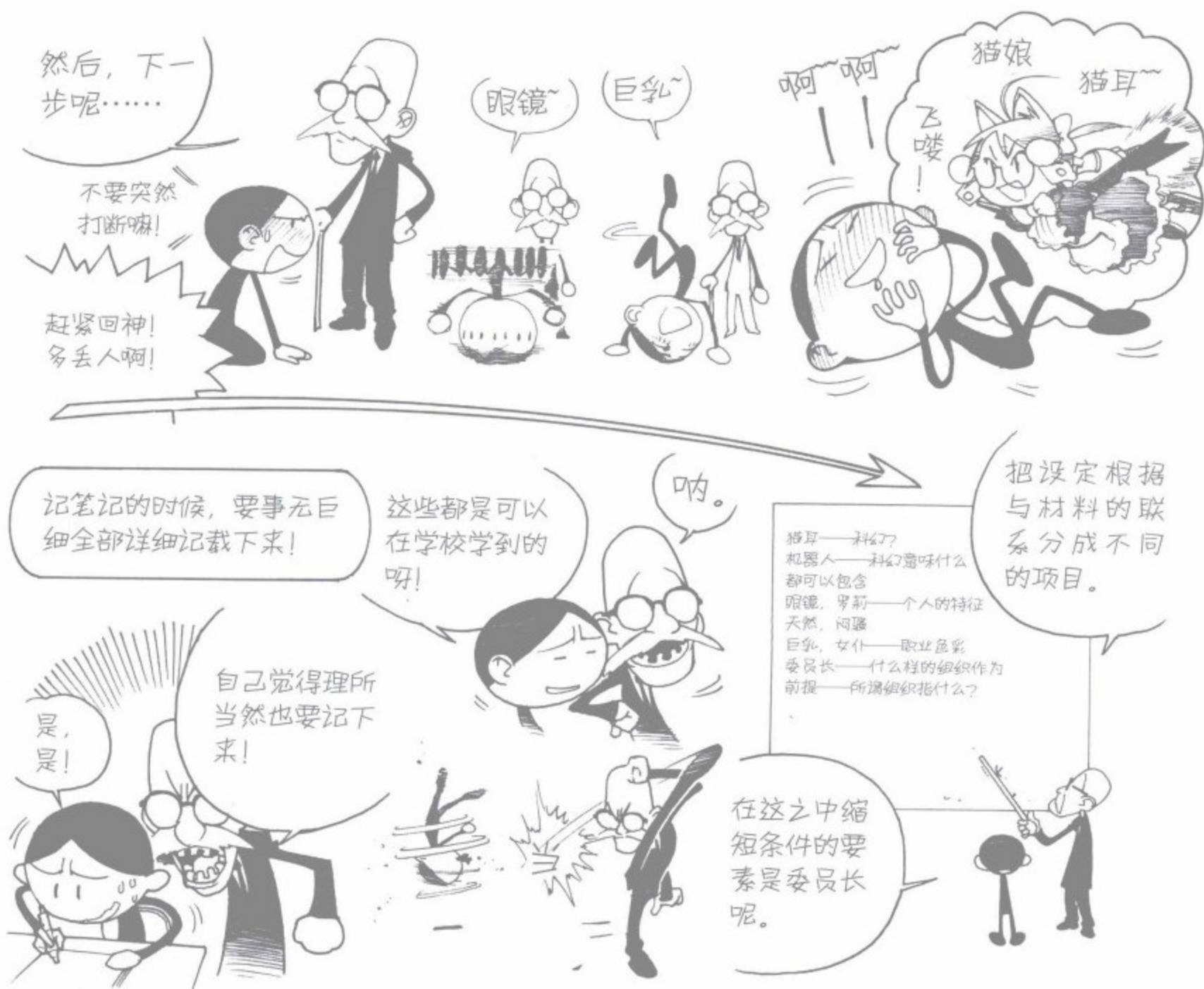
最初的故事构架

画漫画时，有人就直接一边画故事一边构思故事。甚至，还有人能够做得很好。如果能达到这种程度，保持这个样子就好。但是，很少有人能达到这种程度。是可以顺顺利利地画到最后呢，还是到最后连自己也搞不明白，我想，后者的情况还是比较普遍的？最初的故事构想如果想到一个角色的设定，那就先画出来试试看。做故事构架的时候也能够发散思维。拿这个“猫耳朵少女”的漫画举例子来说，“猫耳朵少女的猫耳是什么颜色什么形状好呢？”或是“衣服是什么风格的？”等。画一部漫画首先是从故事的基本构建开

始的。这里要把故事的风格、角色的性格、人物之间的关系等都考虑到的话，初学者很有可能会崩溃的。

其次，就是不要把想画的故事形象固定化，要在整个过程中进行发散性思维。在构思故事情节阶段，首先要百分之百地集中精力专心地想故事。这样做的话，就不会有想不出故事情节或者设定出没有意思的故事的情况了。在这个阶段不要去在意自己的故事创意“跟什么什么类似”的事情。





2

通过人物性格的素材推动故事情节的发展

接下来就是仔细检查自己故事构架的要素。因为，很多时候其中就隐藏着展开故事的关键呢。举一个例子，人物设定中的要素“眼镜少女”、“闷骚”、“巨乳”是角色个人化的特征，并不会特别限制故事的世界观和情节的发展。“变装少女”、“猫耳”这样的设定也是在现在漫画中极为普遍的设定，所以也就没有必要因为这些特性而特意设定成科幻故事了。

人物设定中最为重要的是“委员”这个人物的特殊身

份。既然是“委员”，那她就必须是在学校里了。自然而然故事就变成了校园漫画。不过，劳动委员也不错。（笑）像这样从人物设定中找到的关键线索，就是漫画故事的重要素材了。

到这个阶段为止，故事架构和人物设定即使有矛盾也没有关系。在某种意义上，是因为只是单纯的罗列了我们现阶段能够想到的所有元素。比方说你可以既喜欢蛋糕也喜欢臭豆腐，但是臭豆腐和蛋糕却不是同一品位的食物，也是一样的道理。放在一起是不是合适，放在后面再考虑也是可以的。而且，即使乍一看非常奇怪，可能也能够产生全新的组合出来，也就是说，乍看有破绽的地方作为漫画的素材来说，可能正是生动有趣的戏剧冲突的地方了。



3

脚本素材的删减

现在就要决定所要画的漫画作品的属性了，是喜剧题材呢，还是校园题材呢，还是搞笑题材呢？在这里一定要注意的是，所有的故事素材都要服从于故事的主题，即作品的题材。偶尔也会有人认为漫画的主题必须要积极向上，但是有时明明故事的架构设计和人物设定都是喜剧题材的风格，却偏偏要强行画成严肃的故事漫画，这样就会导致故事构架彻底崩溃，这样的例子是有很多的。多余的素材就要毫不留情地删掉，即使它真的很好，但是不能为整体的故事服

务的话也要毫不留情。（笑）

幽默的故事并不一定就是好漫画。《夏子的酒》和《EIKEN》，两个都算不上是很优秀的作品。但是，如果想描绘感人的故事的话，开始就应该以《夏子的酒》为蓝本努力，如果想画美少女漫画的话《EIKEN》之类的作品也是不错的参考范例。

总之，一部漫画不是能感动所有读者的。优秀的漫画必要条件中并不一定必须要包括“感人”。也可以说，漫画是令人轻松愉快的读物，其中包含了部分感人的因素。从从属关系来说，趣味性是主，感人的情节则是辅。把感人的情节能够很好地融入漫画中，不要强行加入过于深刻的生死轮回的问题，只要按照简单、纯粹爱情表现给读者就行了。



4

故事的前后顺序

根据故事架构决定了作品风格的倾向之后，就要决定脚本素材的选择了。在这里要注意不被惯有的套路以及其他的東西所约束，要优先表达自己想表达的东西，这才是最重要的。也就是说，要考虑到角色本身的特点，以及最大限度地表现出角色的此种魅力的方法。大体来说，在漫画故事的创作中，故事梗概和情节的合理性是最重要的。因为最初构思一个故事的时候很多素材和不同性格的人物会同时浮现在脑海中，即使不能全部一下子就确定下来，只要把自己的想法用文字一一记录下来，然后变成可以相互联系在一起的

情节。可是会不会觉得这些情节太过于冗长和人物设定有不合理的地方呢？

下面就是精简的时刻了。你会有种这个情节非常重要的感觉，因此把相关的内容都留下来。如果一开始就没有这种感觉的话，也就直接删减掉了。即使觉得一个情节对故事非常重要，但是如果不是讲述故事过程中非常重要的关键点的话，多余的线索会使漫画故事变得条理不清。

在创作一个作品的时候既可以先做出故事梗概，也可以直接开始画分镜头脚本。如果故事梗概以镜头脚本的形式表现出来，那么这个作者是个能够有计划进行创作的人。一篇小说如果没有明确的条理性就会让人无法理解到底讲了什么。虽然漫画故事不一定要按照故事的发展顺序向前推进，但是，还是时常会发生因为故事出现破绽不能进行下去的时候。所以说，与其最后不得不把作品进行修改，还不如首先把自己最想画的东西明确地表现出来。这才是最重要的。



5

脚本中情节和角色的关系

把故事的先后顺序理顺之后, 要在最初确定的故事大纲里面加上细节, 并且修改原来的设定中不合理的地方。不能把人物作为“叙述的符号”, 角色是漫画故事的灵魂, 故事情节固然重要, 但是为了更好地表现故事情节, 角色也是要有独特的个人魅力的。

把重心放在故事情节上的漫画是故事性的漫画, 把重心放在人物角色塑造上的漫画是角色漫画。但是不管怎么说, 如果人物角色塑造的没有魅力的话是行不通的, 能深入挖掘角色的魅力比什么都重要, 故事情节在这之后再考虑也

可以。我认为在大多数情况下, 故事情节都是最后才添加上的。把想讲述的事件作为中心, 然后扩展前后的情节, 整体上就非常清晰了。但是在最开始就这样做的话, 是万万行不通的。

按照故事的发展将各个部分的要素归纳起来, 这种情况是非常多的。为了要表现角色的不同性格而展现出的不同的事件, 那么情节上的取舍和故事的顺序自然而然就出来了。虽然说有的人会从故事的结局考虑整个故事的发展, 但是这样做, 难免出现各种各样的问题。所以从事件开始就考虑故事还是相对更容易一些, 而且也可以很好地预防发生本末倒置的情况。一开始导入人物的部分是特别难的。人物究竟以哪种方式出场? 让什么事情作为故事的开端比较好? 这些因素都是由你想表现的故事题材决定的, 而且没有必要一开始就把所有的出场人物全部介绍完。

6

各个要素之间的逻辑性

和家族的结构之后，为了能够很好地交代这个庞大的设定就不知不觉地增加了很多页数来把这些关系一一交代清楚。那么这个故事的书码就会突然增加很多。然而，故事的一开始并没有必要将所有的人物关系全部交代清楚。

首先，这不是想要表现的故事中重要的部分。我们可以在后面故事慢慢展开的时候一点点地交代他们之间的关系。虽然有的时候你会觉得这就是你要表现的故事中最重要的部分，但是也不能因为这样就将第一集的故事从区区的16页一下子拓展到32页。而且一下子就将所有的线索表现出来也不是专业漫画家会选择的表现方式啦！

而且，你也有必要在后面给故事留下足够的伏笔和线索，如果能在一开始的时候就想到这么多的线索为后面的故事服务也是一种相当了不起的才能了！

相反的，如果是所有的线索都是在画到这个部分的时候猜想到的话，就让人很担心了。因为一开始就没有充分的联想能力，到后面的时候就很容易让故事陷入僵局。即使一开始能够想到的线索很少也没有关系，要在后面不断完善自己的故事设定，就像“猫耳美少女的冒险故事要画成一个连载20年的作品！”这样的设定。

脚本中各个要素之间的逻辑性的反思就是要考虑自己的能力的大致标志。

现在，就把所有的素材全部整理出来吧！首先是故事的长度问题。即使想要表现的角色只有一个人，只要能够扎实地考虑到所有的细节问题的话，所要表现的场面也足够完成一本书的页数了。

其实，在你考虑的场景中一定还是有部分的情节是很拖沓的，那么，就要毫不留情地删减掉。例如，决定了主角的父母

7

反复推敲作品中的要素

现在就来检查故事梗概中各个要素的逻辑是否都合理吧！在一开始构思的时候，常常会出现要素之间相互矛盾的地方。例如“美少年突然变成了美少女，但是人物设定中完全没有他能够自由改变自己性别的能力”等奇怪的设定是肯定不能成立的。

但实际的操作中这样的设定也不是就要全盘的否定，例如“转校的学生会长”，这在常识上是有些矛盾的设定，但是只要你能够在故事中给出相对充分的理由说明，这样的设定也是能够成立的，漫画故事本来就是虚构的嘛！

当然在创作非虚构性的历史故事的时候就不能使用这种处理方法了。在漫画的世界里面，只要有足够充分的理由，什么都ok的。如果一味的追求史实的话，像《火影忍者》这样充满想象力的作品就一页也画不出来了。

所有的设定都是需要充分的页码来一一说明的，如果你最后发现你说明一个设定的页码已经远远的超过了你最先设定的页码数量，那么你就需要好好考虑是否还是要保留这个设定了。我们做故事脚本的真正用意正在这里，根据不同的故事类型和人物性格有选择地保留设定，不要完全不做取舍，这样才是一个职业漫画家的水准。有些设定虽然这次没有办法使用了，但是这并不意味着以后的创作中就不能再使用了。

认真地记录好你在创作过程中的所有细节，之后再反复进行推敲，这样不仅仅能够很好地完成一个优秀的漫画故事，也能很好地锻炼自己的联想和逻辑能力，这都是作为一名职业漫画家的基本素质。

8

故事梗概的基本完成

如果前面的工作全部完成了，基本上就可以说已经完成了——一个漫画梗概的创作工作了。

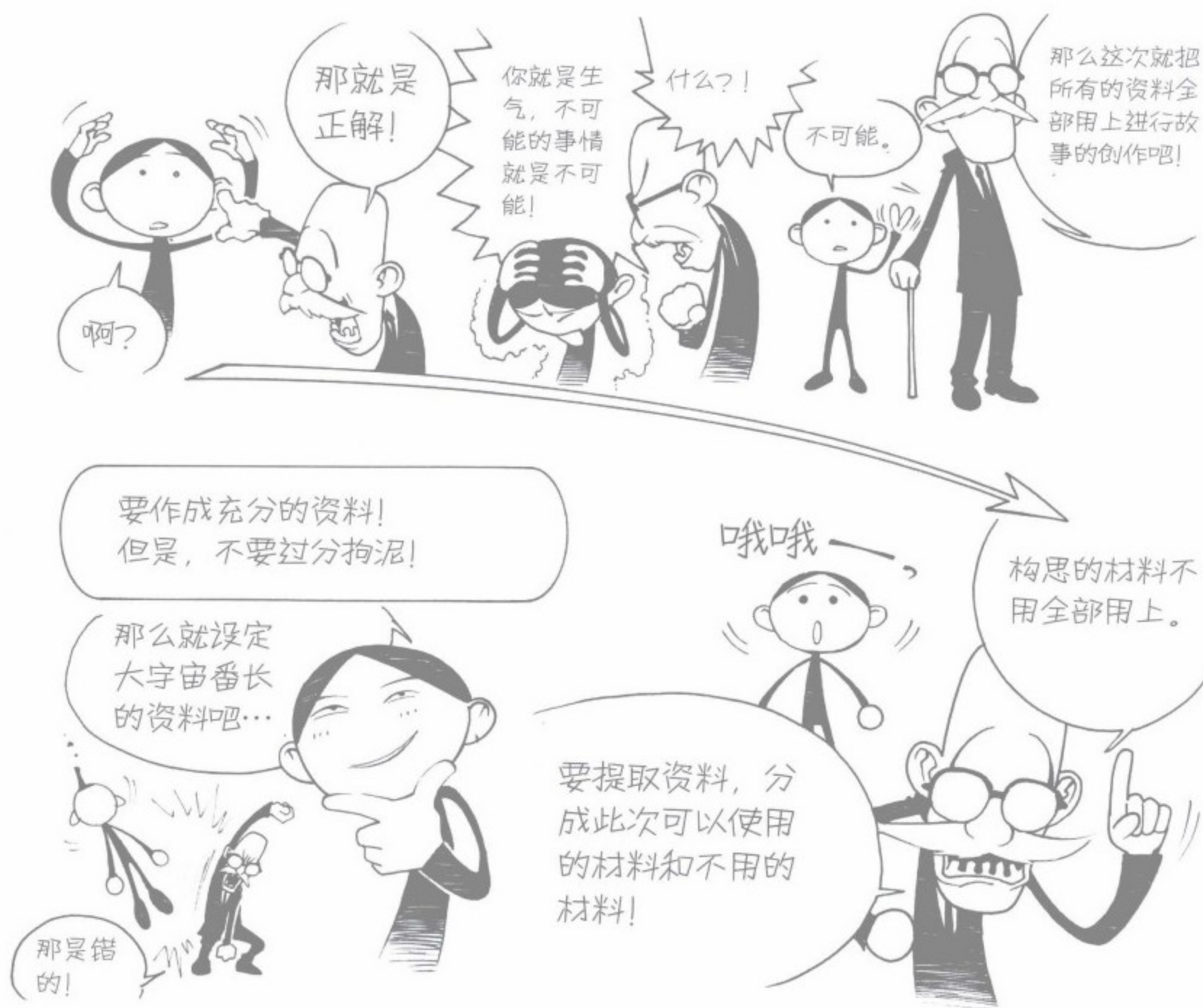
一个页码在16~32页的漫画故事的脚本是要能够完整地记忆在自己的头脑中，并且可以随时随地讲述出来的。在这基础上进一步的细化才能称之为“漫画脚本”。

如果能很清晰的将你设定的故事梗概讲解出来，就证明这

个故事梗概已经在你的头脑中被很好地归纳和总结过。

在这一步，最重要的就是故事的叙述是否流畅。你再给别人讲述你的故事梗概的时候要具备基本的归纳能力，并且清楚的表述其中的一些细节问题。这种能力不仅仅在你做故事梗概的时候需要，即使是在平时跟别人的交谈中都需要意识到。

善于表达自己想法的人，创作故事的能力相对也会很强。他们会在跟朋友的谈话中或者闲谈中收集漫画创作的素材，在自



己的头脑中经过分析整理以后融入到自己的故事中。如果你连基本的表达能力也没有的话,那就更谈不上拓展自己的想象能力了。

对于不善言辞的人来说,在表达自己的意见时会有分不清事情主次的问题,如果漫画脚本也存在这种问题,也就同样没有办法传达清楚作者的意思。想要培养自己的想象力,就要在平时的生活中努力吸取,如果觉得自己不善言辞那就积极地跟朋友们多进行交流来锻炼自己。并且,每个人都有自己的个性,你可以在这其中仔细观察大家,将其中你觉得有意思的部分记录下来,运用到自己的漫画创作中。

艺术来源于生活讲的就是这个意思,如果朋友的建议很有意思的话,不妨好好利用。



9 故事梗概的检查

如果故事梗概已经做好了，就要再次对应最早的故事大纲进行检查了。这里面包括了故事叙述的顺序、人物设定的合理性等。像“本来是想让这个人物把脸遮住的，结果却没有”之类的以外，都要在这一步进行修改。

如果最初的故事梗概跟现在的故事有相悖的地方，只要

觉得现在的设定更加出色了，而且一开始想要画的东西肯定跟现在全部修改完成的梗概有了很大的调整，前后的顺序都可能发生变化。这都没有关系，你知道考虑什么是“更想要画的东西”和“更加有趣的东西”。

故事梗概就是把你脑海里面抽象的想法转化成具象的文字并且进行有条理的梳理过程，仔细地考虑你想要表达的东西是不是都已经被很清晰地说明白了就可以了。即使一开始只是想要画一个“巨乳美少女拯救世界”的故事，最后却发现需要在故事里面加上一个“巨乳美少女”的情敌，故事的焦点就会向着这个方向转移。但是这样整个故事的情节也会随着这样的情节加入变得更加有趣了，不是也很好吗？



虽然也存在跟最初的设定相比，故事情节会变得水准下降的可能性，变得无聊，那么只要修改故事梗概就好了。如果变得比之前的想法还要有趣了，那么就沿用下去不是很好吗？

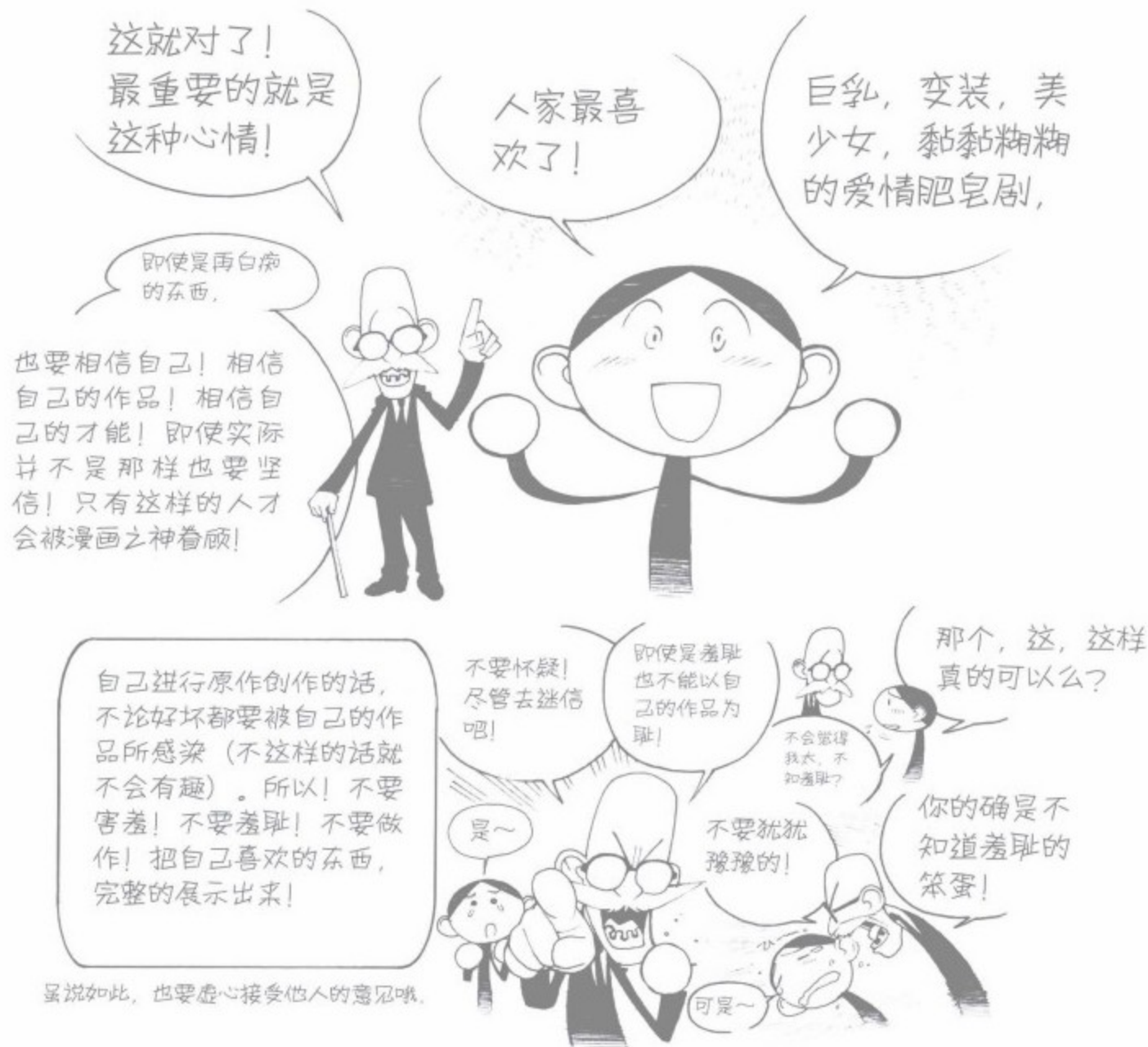
最重要的就是你讲述的故事是不是有意思。然后就是你是否很好地讲述了自己想要表现的东西，只有这些要求都一一达到了，故事才能变得优秀。



10

故事梗概的总结

故事梗概只占了全部工作的20%罢了。因为实际的原稿还一张都没有完成呢,不是么? 不要松懈,继续努力吧!



以专业漫画家为目标，不要害怕失败， 尽情地来创作自己的作品吧！

到现在为止，我们可以进行到漫画稿件的绘制阶段了吧？

我经常对立志要成为漫画家的投稿作者说：“不要害怕失败！”当你知道自己的作品没有被发表的时候，要清楚自己稿件的问题到底在哪里，这样就不会止步不前，重蹈覆辙了。一直不能进步的人是不会有所提高的。要努力地尝试不同的角色、构图方式、故事类型，这样才能很好地磨练自己的能力，才会有所成长。

害怕失败就会走弯路，画出很多失败作品的作者一定能在自己的作品中积累很多的经验。不过，有很多人表面上说自己会再努力，但是心理面却不这样想的人也有很多呀。（笑）

凭借自己的处女作就能顺利成为漫画家是每一个投稿者的梦想，但是这一般只有天才才能做到。如果你的稿子被编辑退回，就不要做梦了，好好脚踏实地的画画吧！接下来你可能至少还要修改3~5次才能有机会被杂志发表。

总之，不要对自己不能顺利发表作品这件事情感到失望，即使是职业漫画家在他们正式出道之前，也是要经历大量失败作品的。这些失败的作品不仅仅可以锻炼你的叙述能力，还能磨练你的画技。只要能踏踏实实地努力练习，就能得到很快地提高。

即使一而再再而三的失败也不要放弃，不然一定会后悔的！只要能坚持下来，就能变成职业的漫画家。

遇到这样的情况，支持着你的就是你的故事梗概！为了让自己能更好地表现你自己想要讲述的故事，就需要好好整理你的故事梗概了！

漫画编辑现场

征集作品的基本选择

第1回

江藤千惠子

Chieko Eto

东京出身的漫画编辑者

杂志《RIRIKA》《mimi excellent》（讲谈社）的创刊者。
另外还担任香港出版社culturecom的少年漫画编辑工作。

这部作品明显反映出了自己对故事叙述的迷惑。提交这部作品的时候被指出了三点。即没有确定自己想要表达的东西，语言表达不简练，台词和独白的说明性太强。尽管向不同的地方投稿多次，但都被同样的理由退稿了。想成为专业漫画人，今后究竟该如何继续下去呢。”

“即使是不读你的信而只是单纯阅读你的作品的话，剧情从开始就一目了然了。题目的作用，就是让人的联想和想象得到充分的发挥，以及怎样把自己的想象和观点饶有兴味地呈现在读者面前。此外，还包括如何引人入胜，如何感动读者，以及如何给读者惊喜等。这些都是要考虑的工作。然而，从这部作品中却完全感受不到上述内容。突然发胖本身是作品的精彩之处，那么就应该彻底考虑发胖本身的含义。针对发胖的象征意味，例如灵魂啦精神啦也可以。明明想通过发胖这一点来引入世界观的飞跃却完全没有深入挖掘那个行为本身。作品中不仅仅是表现了肉体的胖瘦，鬼也是同样的表现方法。鬼自古以来就是被人畏惧，超级恐怖的东西。也就是说，应该和人是完全不同的。所以应该将想象力进一步发挥出来。”

也就是说故事名字本身不具有吸引力吗？

“想象力并不是漫画家独有的，普通人也同样具有。能把想象发挥到何种程度这才是漫画家的想象力。如果是漫画家的话，那么作品中任何事情都能够发生。是不是忘记了这一点了呢？”

也就是说我的作品缺少了创意和趣味性，是吧？

“虽然听上去有些苛刻，但是你的想象力只是一般人的水平。而且你已经27岁了，此后发展会变得越来越艰难，向上发展的可能性接近于零。我作为编辑也同样如此。作者拥有想象的能力，然而由于欠缺对想象力的灵活运用，编辑就应该代替作者进行故事的编纂。”

所谓的编辑就是从第三者的关系来审视作品，进而提出建议。也就是说，编辑为了使作品能够进一步焕发出独特的魅力和具有更多的趣味性，很辛苦的提出建议，作者却没有能够认识到这一点。

“灵活应用编辑的建议也是漫画家应该具备的能力。但是作者却往往不能很好地接受。我觉得应该是没有充分了解编辑的想法吧。”

感觉上就是固执己见，无法容忍别人的意见吧。

“应该是有这样的想法吧：自己绘制的作品明明非常有趣，为什么还要被改来改去呢？总之就是没有认识到自己和他人的趣味性的差异。像这样不能够理解编辑的意图，对于漫画家来说是致命的。普通的编辑看了这样的作品，应该也是有一样的想法，就是想把故事导入另一个方向去。如果不能转到另一个方向的话，也就无法吸引读者了。”从前这个专栏中介





01



02

03



04

05

绍的作品，也是建议灵活运用想法改动故事。在这部作品中，可能黑云母从编辑那里得到的建议也是一样的。编辑更改故事情节的例子，说明编辑为了能够想出高水平的故事，必须要不断地拓展自己的想象力。

“包括编辑在内的一般人与漫画家的区别，我认为就是在现实世界中生活着，还是在梦幻的世界中生活着？漫画家自身90%都活在梦幻的世界里。在那个梦幻世界中生活的人在现实世界中所能做的工作也就只有漫画了。如果是基于这样的想法创作出的作品，编辑就会觉得这个作者是有才能的。”

如果做好“起”，作品就事半功倍。

“那么就沿着起承转结的顺序来看故事吧！因为主人公的设定是初中生，那么读者层就应该是中小學生。以鬼作为主人公的时候，由于中小學生的想象力处于极端丰富的阶段，想要创作出能紧紧抓住孩子们的心的作品，就要具备相当的冲击性。想要用16页的短篇来使鬼的形象鲜活起来。在这个意义上，这部作品开头时就露出了破绽。作品整体气氛都很灰暗，缺乏张力。”

也就是说，不符合少年漫画的风格是么？

“就是那样。就故事来说，这个故事没有‘起’。投稿作品整体上来说，缺乏‘起’的情况非常的多。说明很多人不理解‘起’的重要性。”

“起”就是展示作品的发展方向以及主人公的角色特点的部分。被编辑指出作品缺乏目标，语言不简练的原因，就是因为没有“起”。如果自己设定好了“起”，因为必须要完成，所以即使故事的展开多少有点奇怪或是没有“转”，也还是能够统领作品的。在这点上“起”就显得非常重要了。但是在这部作品中，地狱和鬼仅仅是个挂名而已。地狱是怎样的地狱，鬼是怎样的鬼，这些都不清楚。缺乏了这些内容也就没有了“起”。更进一步来说，主角对于自己这个鬼的身份是肯定还是否定，为什么说父亲失败之后就必须来到人间，为什么母亲是人类。这些内容直到结尾都没有交代。这些迷团原本都可以作为“起”的，但是在结尾的时候必须回答，否则就没有意义了。

读者看到地狱或是鬼的字眼就会有联想，如果所描绘的东西没有超越这些联想的话，作品设定所包含的内容就无法感受到了。

“这部作品直接是从‘承’，即鬼的日常生活开始的。尽管已经说过很多次了，这里还是要再强调一遍，作品中的世界是怎样的世界，主人公是怎样的人之类的，还是应该作为‘起’的内容画出来。在作品中，明明主人公并不是普通的人类，而是鬼，必须是另一个世界的居民，却完全没有表现出来。而且他是中学生，并被学生这个定位所限制。为什么他是中学生，为什么要接受学生这个定位的限制呢？从开始到结束，这些问题一直都没有解决，就直接结束了。”

我知道《鬼中学生日记》是模仿的《中学生日记》。然而内容上却没有包含《中学生日记》的噱头。也没有描绘主人公是鬼的内容以外的关键东西。

“本来能变得很有意思的要素，却让作者全部抹杀掉了。作者自身的想象力太过贫乏了。缺乏想象力的原因是因为平时书看的少。我认为有些作者可能连漫画都不看的。为什么这么说呢？是因为在作品中完全没有发现受其他漫画影响的痕迹。而且也没有调查关于鬼的相关知识。人物角色设定里不是只画了点草图么？漫画的世界中不管发生什么都是可以的，这是一个大原则。但是作者可能连这一点都没有理解。总之，就是缺乏漫画所需的张力。让想象力发挥到什么程度最好呢？宇宙的那一边！而且因为是鬼，所以我觉得应该把地狱的戏份加大一些。如果是少年漫画，我想，多么可怕也不为过。因为这不是让你去照着什么东西去写生，而是按照作者的想象来描绘的。越可怕越好吧。然而作品中却完全没有想象力的展示。”

说的难听一些就是画的内容很一般了？

“作者的想象力一点也没有超越自己的生活圈子。如果缺乏想象力，那么就去画自己生活圈里内容的漫画。例如彻底的以校园漫画作为方向。这样的话，只要以自己生活圈内的内容为基础，再稍加想象就可以完成了。比如说，主人公并不是鬼，而是想变成鬼的普通男孩。痴迷于鬼的御宅族，在调查鬼的过程中变身成鬼的故事不是也可以么？由于过分痴迷鬼导致自己也变成了鬼。普通人中间也有很多象鬼一样的人。主人公因为喜欢胖胖的吉吉，所以想知道怎样能把瘤子从身上取出来，于是就把人一个一个的切开。像这样把故事情节展开不是也可以么？我觉得作者应该像以上那样来考虑，反正是少年漫画，完全没有问题。可是作品中完全没有想象的转换和飞跃，只是在自己狭隘的世界中满足于自己狭隘的生活状态的话，是画不出妙趣横生的优秀漫画的。”

少年漫画的主人公的“最”是非常必要的。

“因为这部作品没有‘起’，所以从1~12页都是‘承’。其中，关于身为鬼怪的主人公的学校生活和家庭生活两方面，尽管描绘了有10页之多，却完全不清楚主人公是个怎样的人。读到最后也不明白。总之就是不知道主人公鬼君的魅力究竟在何处。为什么鬼君是主人公。像鬼君这样的角色，在普通的漫画里就是个鸡肋角色。但是作者把这个孩子定为了主人公。我认为作者就是瞄准了与鬼的落差这一点。但是这样的话就应该让角色设定更加富有魅力。”为了强调与鬼之间的落差，让其拥有鬼所没有的魅力，是么？

“我想把主人公设定成一个平时胆小怯懦的中学生，不那样就变得一团糟的好孩子。不管被谁欺负了，都只是说‘是我的错，对不起’这样的男孩子。角色设定时一定不要忘记的一点就是，主人公一定要具有能够成为主人公的理由。也就是说，不管谁来看，主人公都要有一方面是‘最什么什么’的。最强，最漂亮，最阳光等。总之要有一方面是能体现‘最’的。这是少年漫画的铁规则。有人气的少年漫画中的主人公，肯定都具有一个‘最’。这样读者会与漫画产生共鸣。所以，就需要给主人公加上一个‘最什么’的魅力点，让读者觉得漫画中‘最’的魅力。然而作品中却没有。并且意识到主人公的人就只有铃木一个人，连田中都没有意识到。田中是一个非常重要的角色，是为了体现主人公后来焕发出的潜在魅力。假如，田中实际是个般若御宅族，一直都在暗中观察着鬼君，也明白鬼君是个鬼怪御宅族。如果像以上那样设定的话，就可以很好的表现出身为男孩的鬼君的出色之处了。”

就是说鬼君是田中一个人的英雄了？

男孩子，在战斗中才更能焕发出自己的光彩。即使是为恋爱的战斗也可以。现在先不去管鬼君是个什么样的孩子。他跟铃木是战斗关系，跟田中是恋爱关系，要在这两种关系中体现出鬼君的角色魅力。如果读者觉得‘难道这个家伙其实很强’，那么就是作者的胜利了。但是作者没有做到这一点，是因为同类角色的纠葛太过薄弱了。四五页的内容里，包括了鬼君和铃木，鬼君和田中，田中和铃木三者的纠葛。这里就形成了最重要的感觉。首先，把田中画成一个彻底的丑女。在作者的想象范围内，尽量丑化田中。这样读者就会想让这孩子被人喜欢，期待爱情的出现。等到变成超级可爱的女孩之后的意外度就会大大增加。其次就是铃木，要更过分的欺负人。总之就是不仅欺负田中，还必须欺负鬼君。因为不这样的话，就没有直接的动机了。”

台词与画面的融合是吸引读者的关键点。

“用六七页篇幅描绘的家庭生活和双亲，其实都是无用功。在鬼君的精神世界中，他的父亲是被地狱驱逐的鬼，那么只要



06

07



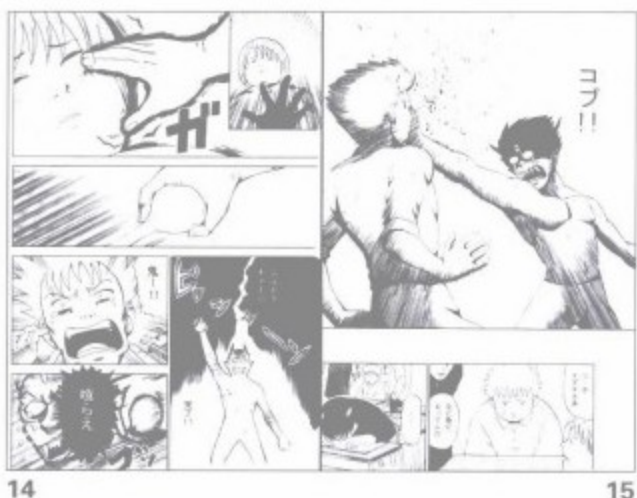
08

09



10

11



画出现在父亲颓废散漫的样子就可以了。但是想要对父亲进行否定性描绘的话，不画出鬼君心目中理想的鬼的形象，就没有意义了。由于鬼君想要变成真正的鬼，那么就应该喜欢鬼的英雄传说。读到这里，隐隐约约的能够明白鬼君的目的是成为地狱的追踪者。但是实际上却没有明确的提到这一点。尽管鬼君说了很多话，考虑了很多事情，但是关于自己的梦想以及希望等这些关键的事情，却完全没有进行说明。第八页与挑衅的铃木对决的时候，鬼君说了‘愚蠢的家伙’。关于这一点，马上就明白了，对于他来说鬼是最高的存在，而且对自己是鬼之子这件事情怀有极高的优越感。但是对怀有优越感的描写却过于拙劣了。由于画面和台词不一致，所以感觉很不舒服。但是普通读者的话不是看画也不是看字，而是把字和画作为一个整体来看。如果台词和画面能够统一起来，那么读者就会很快全身心地投入到漫画的世界。如果相反的话，就会觉得没意思扔到一边了。所以台词与画面的融合度是非常重要的。

喜怒哀乐的感情表现要夸张。

12~15页的第一个画面是‘转’，是主人公感情外露爆发的部分。但是由于这一部分的感情太过薄弱，所以在高潮部分，即使主人公战斗到最后，也只是觉得‘这又能怎么样呢’。这完全是因为想象力太过贫乏了。现在先回到第六页第一个画面，描绘的是鬼君生气用铁棒打了铃木，但是却让人怀疑‘他真的生气了么’，这就是因为画面对‘怒’的表现力度不够。为什么表现不够呢？是因为作者没有好好理解‘怒’这种感情。所以对坏人的描绘是半吊子，也没有理解被欺负的女孩子的心情。于是，在描绘鬼君反复忍耐终于爆发变身成鬼的时候，就没有明确的表现出分歧点。例如，变身前11页的第一个画面中铃木的表情，就应该画得更吓人一些。第三个画面中不要画母亲的脸，而是把铃木变鬼而且是鬼君理想中的鬼的样子画出来。当然了，理想中的鬼不应是在这里初次出现，而是要在前阶段作为鬼君心目中英雄的形象反复出现，否则就没有意义了。自己想要变成这样的鬼，是和父亲完全不同的鬼，是自己一直追求的鬼。这样的想法要在铃木变鬼的时候一下爆发出来，来表达那种‘明明是自己想要变鬼’的心情。如果想要把最初的想法设定成故事的‘转’的话，就有必要营造这样的冲击效果。”

不仅没有“起”，而且在“承”部分的感情积累也很薄弱，所以在跟读者的感情交流上就缺乏紧密感了。

“因为是少年漫画嘛，所以就要更华丽更明快更有张力，结尾也要是HAPPY ENDING。因为读者本来就是为了满足在现实世界中无法实现的愿望，体验无法感受的经历才看漫画的。例如12页的第一个画面。这可能是作者发挥最大想象力画的画了。如果想画鬼，那就应该好好调查，把古往今来东方西方的恐怖的鬼的资料全都查出来。比这张画更恐怖的鬼的画可是有的是呢！总之，就是画漫画的时候懈怠了。不应该只是想想就完，而是应该在角色设定中把鬼好好画出来，把想象力发挥到极致。被编辑看了之后也只能这样想：画出这样的鬼，你的能力也只有这么多了。这样的作品既不是少年漫画也不是奇幻类漫画，也不是戏剧漫画，总之不管哪类都是半途而废。如果风格属于比较灰暗的类型，那就应该彻底的灰暗。应该凄惨黑暗到无法挽救的境界。鬼也应该设定得更加黑暗一些。如果开始就这样写的话，那么作者的表达意图从开始就十分明确了。我不是很明白15页第一个画面的意思。鬼君想取掉瘤子的话不是应该只取掉瘤子就完了么？按通常的想法，鬼君变成鬼的瞬间就应该失去人类的情感了。所以按照鬼的习性取掉瘤子之后，再把瘤子贴上，这里的理由我不是很明白。”

那么，问题在于，只描绘了取掉瘤子这个行为本身，而并没有去描绘这个动作的背景吧？

“明明取掉瘤子的事情重复说明了很多次，可却少了描绘贴上瘤子后会变成怎样的伏笔。带着瘤子的话会遭受怎样的惩罚呢？只是身体变胖，性格却不会产生变化吧。但是在这种基调下为什么会流眼泪呢？通常来说，应该这么想吧：‘我本来不想变成鬼，可是就是因为我才变成了鬼的模样。’责任编辑在进行编辑工作的时候，像我今天说的这些事情一样，会每个画面每个画面的去推敲。如果连这些都无法忍耐的话，是绝对不会成为专业漫画家的。如果只是凭借自己肤浅的想象就能成为专业漫画家，那么漫画的世界就不会那么美好了。从这部作品之中，并不能感受到那种‘嗜漫画如命，不管怎样也要成为专业漫画人’的心情。而透过作品看到的是，自己画画不错所以去画漫画了。由于只有这种程度的热情，所以读者也不把它当回事了。”

想要写出好故事就要多读书。

“最后的‘结’是最糟糕的。‘起’的时候以A为开始的话，就应该在‘结’的时候进化成A冲刺。A冲刺的时候，不论是比较A好还是比A坏，总之比起A来必须要有切实变化了的地方。然而这部作品什么变化都没有，与第一页开头部分完全相似。或者是变成鬼君极端恶劣去欺负铃木的立场，或者是与田中成为恋人什么的，只要有变化就行。然而，描绘出了什么变化都没有的‘结’，就说明作者完全没有明白‘转’的含义。‘起’或者‘承’里所描绘的事情在‘转’的时候就应该有很大的转变。之后所描绘的变化之后的事物就是‘结’，这才叫故事。少年漫画中，如果角色是生气勃勃的，那么即使故事多少有点不合理的地方也是说得通的。这时候，如果能够好好描绘主人公鬼君和铃木及田中的角色的话，即使没有‘起’也是完全OK的。也就是说，直接登场，迎来如修罗场一般的战斗场面，最后除了获救的田中其余全员死亡也是可以的。如果角色刻画好了，故事是会很有看头的。可以说，只要有其中一点，就有成为漫画家的可能性。遗憾的是，黑云母是很难作为专业漫画人出道的。过了25岁之后，无论是体力还是精力都会渐渐衰弱。如果即使是这样也想成为漫画家，那就要在故事创作上好好下工夫了。如果办不到的话，那还是趁早放弃比较好。”

为了学习故事创作，具体来说要用什么方法呢？

“有两种方法。一种就是多读书。不管什么书都要拿来读。这样的话，自然而然在潜意识里就具备创作故事的能力了。另一个方法就是，自己喜欢的书就要彻底的反反复复地读。比如，先选择三四册，然后每册要读100遍以上。要达到被人询问的时候能详详细细地把故事及细节述说出来的程度。读过之后，被问到相关内容时，如果回答的嘴巴或很吃力，那么就说明读的程度不够。漫画也是一样。如果可以认真地反复阅读，相信一定会从中体会到漫画的乐趣与其制作的灵感”。

我想有很多与黑云母一样，不管自己有没有编辑的指点，或现在还不能出道，或不知道怎么做才好的朋友们，下一页中将向大家介绍关于如何同编辑交流的关键问题，询问了江藤老师。



与漫画编辑相处的方法

一、明明已经有了自己的责任编辑，为什么还是不能马上就有作品刊登出来呢？

对于一个初次来编辑部的作者来说，马上就有一个专门能够对你全权负责的编辑是一件非常值得高兴的事情。即使编辑对你说：“之后我来做你的责任编辑了，所以要投稿的话尽管来找我吧！”这也和真正的专业漫画作者的责任编辑不是同一个意思的。编辑们之所以会对来投稿的人这样说，只是为了不要让他把稿件投到其他杂志社罢了。一个职业的漫画编辑至少有十几个这样的投稿作者，因为是十几分之一中的一个，所以受到的关注和指点自然也就只有十几分之一了。编辑这样说并不是你已经达到了专业漫画作者的程度，而只是对你的一种鼓励，听到之后产生误会的人有很多呢！

二、自己的作品被编辑批评得一无是处，自己也不知道怎么办好了，这样的时候应该怎么做呢？

虽然这样来说对于作者是一件很痛苦的事情，但是当你的作品被一个编辑批评得体无完肤的时候，就是在暗示你暂时不能有作品可以刊载了。说得难听一些，编辑也是“商人”，如果觉得这个作者将来一定会大红大紫的话，就绝对不会放手。所以就会用极其耐心的态度和柔和的话语来对待他。实际上，很多现在已经成名的作者在被问到“有没有被你的责任编辑刁难过”的时候，很多作者都会回答“最开始的时候非常亲切”。

尽管这样的话题有些残酷，但是你应该能从你的责任编辑的语气中感觉到今后的发展方向。通常，编辑看到你的作品，就已经知道这个作品是否能够发表了，甚至有的编辑还能预测到这个作者今后的发展前途。

在跟作者的交谈中就可以掌握他的性格喜好和基本的作品风格。当编辑问你“想画什么样的故事”的时候，就已经基本判断完成了。例如，当编辑问“是不是愿意尝试这样的风格呢？”回答是的人基本上就可以得到下一个尝试的机会了。

总之，如果有个编辑对你的作品总是很挑剔并且全盘否定的话，就不要再去看他了，因为他基本上已经认定你没有任何的发表机会了。除非这个编辑的本身性格有问题，我还是建议你直接去其他的出版社比较好。一旦你的实力被认可，编辑的态度都是很亲切的。

三、为了能够发表作品，拿别人的作品去投稿可以吗？

这是绝对不行的事情。首先，这是一个起码的要求，就是作品一定要是你自己独立自主的创作。编辑可以在你创作的故事中看出你的叙事能力和基本的故事创意。对于漫画来说，重要的不是画面有多么的精致而是故事的创意是否有意思。只是单纯的重视画面的杂志是不会有发展的。但是情色漫画是非常注重画面的，不管故事情节怎样，但是画面就一定要精致，或达到一种境界感。

四、怎么也不能给自己的作品起一个好听的名字的时候，能不能向编辑求助呢？

当然要说了！因为编辑就是干这个的！尽管很多人一开始并不会想到要这么做，而且也不会想到编辑能在这方面对自己给予帮助。但是就编辑来说，就会想“这个作者没有什么潜力了，连这么具体的问题都不提”最后就会很敷衍了事地说“请继续努力，画更好的稿子再来吧！”这样的例子还有很多，总之，对于投稿者来说，这是一个信息爆炸的时代，如果不能拿出更具有冲击力的作品呈现在编辑面前，编辑也就不会再在你的身上下工夫了。因为这是一个只有具有专业漫画作者能力的人才能有时代的机会。

五、如果责任编辑只是很草率地看了看我的作品，感觉是不是以后就不用再去了呢？

一定要和你的责任编辑保持联系，只要有时间就要不停地去拜访他。我见过的作者中，有很多两三年来一趟的作者，也有常常来的作者。真的想要从事这个行业的人就不要考虑太多，尽管去吧！

在我房间的一角，有一张蜘蛛网。

网的主人，是一只极其硕大的蜘蛛，总是给人非常不祥的感觉。尽管它的网被我捣毁了多次，但每次不久都会恢复原样。

『算了，又没有什么妨碍。』
但后来的事实证明，我错了。

蜘蛛开始摆出一副主人的姿态，在我的房间里走动。有时还在我的身体上方垂着上上下下。

蜘蛛

的家

invisible stories

Rin Fujiki/yoShimi moriYama

invisible stories 3

森山由海×藤木 稟

我很害怕，就去告诉了妈妈。

『等爸爸回来之后，让他把蜘蛛弄走好了。』尽管妈妈微笑着这样说，可是爸爸却总也不回来。

『在爸爸回来之前，你都要寸步不离的陪在妈妈身边噢。』

于是从那天开始我连学校也不去了，和妈妈一起等待着父亲的归来。

欲平知

解學

PDG

此时，突然传来了开门的声音，身体一下变轻了。
之后传来了『啊』的一声短促的惨叫。

我惊惶地睁开眼，看见爸爸铁青着脸站在那里。
在爸爸脚下，妈妈光着身子倒在那里。

爸爸手里的菜刀上垂下绯红的血丝，
一直垂到妈妈鼓胀的肚子上。
之后，我陷入了无尽的黑暗之中。

新平社

知

PDG

我讨厌夜晚。

因为一到晚上，那只蜘蛛就来了。在我身体上方，用黏黏的丝把我捆住，我觉得喘不上气来，痛苦异常。

但是，这只是恶梦吧。因为早上睁开眼晴时，并没有捆我的蛛丝。

「没关系，别担心，我爱你。」
有一天晚上，我听到了母亲的声音，
朦朦胧胧地睁开了眼睛。

然后。

我看到一只巨大的蜘蛛怪物

屁股上下移动，还「咻，咻」的喷出丝来。长长的触脚紧紧地勒着我，还把黑黄相间的巨大肚子重重的压在我身上。

我不由发出一声惨叫。

突然，蜘蛛的脸凑过来瞪着我。
好恐怖，好恶心，要窒息了。

新平知

知平新

PDG

醒来的时候，我已经在祖父祖母家里了。
每当我问道该怎么办的时候，祖母总是说
『在这乖乖等你妈妈回来吧』。

然而母亲始终没有回来。相反的，
却来了一个从没见过的婴儿。
尽管每次一逗他就笑个不停，可是
我心里总是充满了不安。

一见到那个孩子，就觉得
身后传来蜘蛛不祥的脚步声。

我受不了了。



日本插画作品大赛

第一次隆重登场！将全部获奖作品收录其中，作者的创作感受能帮你更好地理解他们的作品。

★金奖★



[Calm world]

奈良县 中村至宏 22岁

透明水彩/丙烯画材/柯特曼水彩纸

想象着没有战争的静谧世界画出来的作品。缠绕着生锈的剑的葡萄的花语是“慈善”，在地球上开放的玫瑰的花语是“爱”。

实力派的中村漂亮地获得了金奖。将众多的元素丝毫不乱有条不紊地进行整合，还用具有统一感觉的色调为我们呈现出了一个夏日般清爽透明的世界。人物角色也十分可爱且存在感十足。而且每一个细节都看得出来是下了工夫画出来的，让人觉得心情舒畅。就像这样去尽情描绘自己理想中的世界吧！（光）

★ 银奖 ★



[TABOO]

香川县 **HARGON NO KATSURA** 27岁
Illustrator8.0J

“就一点点嘛”的意思。

HA-GON又为我们展现了一个画皮般精彩的世界。久经磨练的设计与构图，不管哪个方面都没得说。并没有重蹈大多数人的覆辙，即因为文字的添加而破坏整个画面的氛围，作者出色地用飘逸潇洒的字体与画面进行了绝妙的搭配。角色魅力表现得十分完美。就照这样继续努力吧！（光）



[起舞]

北海道 **MARO**
水彩画材/丙烯画材/liquitex

想表现时间缓缓流逝的感觉。

非常美丽的蓝色。即使是远看也是非常吸引眼球的一幅作品。中心的两个人物是以红与白为主，稍微掌握不好就会破坏全画的平衡。但是作者却完成得极为出色，使画面十分协调。背景描绘得很细致，轻盈的人物也随着画面的需要变换着感觉。我认为引人注目的正是此画优秀的平衡感。期待着作者下一个作品的诞生。（K）

★ 铜奖 ★



[菊香童女]

大阪府 **志伸**
丙烯画材/立体树脂

儿歌和少年少女特有的美丽是有共通之处的。

静谧的画风使人感觉很舒服。把圆形的画面中稍稍变化的对象构图出色地表现出来了。因为作者具有能把自己想画的事物出色表达出来的能力，接下来去尝试一下其他的主题吧！（光）



[檻]

宫城县 **YUTA** 21岁
透明水彩/丙烯水粉颜料

复印用紙可以吗？

处处残留的铅笔线的粗犷感觉，很好地把画面的气氛表达了出来。应该更加注意颜色之间的交接部分，以及画面的自然性和压迫感。



[梦色金鱼]

京都府 **大榎香奈** 21岁
丙烯水粉颜料

想描绘一个模糊的女孩子（右）形象。

之后，画出了背景中浮游生物一般的模样很高兴啊。原本想描绘一种静谧的气氛的，可是觉得是不是画的有点过头了呢。

少女的表情很到位。虽然画得很好，可是感觉稍稍有些太过均衡了，缺乏重点。特别是背景中的白色部分，尽管作为色块也可以。画面上要是能再突出重点就更好了。（K）

★优秀作品★

[ETOWA-RO]

福冈县 **RAKISISU**

透明水彩

想象着甜甜软糖点心的味道画出的画面。

以使人安定的实力细心描绘出的作品，让人觉得很舒服。下次在作品里，颜色以及设计上要更加明晰地描绘吧！



[风之记忆]

东京都 **NOA**

透明水彩/水写笔

整个画面变得不统一了。

表情表达十分出色。迈向新台阶的变化趋势不错。今后要把自己细腻的笔触和柔和的世界继续表现下去，就以这个趋势努力吧。（光）



[伯爵子息]

静冈县 **水季** 21岁

丙烯水粉颜料/彩色铅笔/底涂料

万圣节的吸血鬼。意外的画得呆头呆脑的。

衣服的质感及光影的表现都下了工夫。用背景的荆棘来突出人物这点上也很意思。下次也要这样努力！期待哦！（光）



[记得吗]

千叶县 **玄** 21岁

水彩/水彩性铅笔

削掉的部分一下子全都画出来真的很紧张。

用削减的效果表现出了幻想的气氛。色彩计划上运用十分熟练的佳作。角色的表情和背景的气氛都处理得很精彩。就保持这样继续画吧。（光）



[序曲]

爱媛县 **一之瀬雨** 19岁

丙烯水粉颜料/凝胶调和剂

教堂中的每个角落似乎都在发出声音，如果能进一步表现出这些声音在空旷的教堂中回响的效果，就更棒了！

整幅画都充满了广阔浓重的黑暗色调。光与影的表现十分出色。纤细的部分也画得不错。只是，应该画得更细致一些，粗犷可以是武器，但是也可以是致命伤。

[秋之與行师]

长野县 **NEKOBAYASI** 23岁

透明水彩/彩色墨水

旅行艺人的“秋风旅团”所属的2人。希望在画材运用上能够更加灵活。

画面调子有统一感，构图也不错。只是，如果能在画中加入自己设定的主题的话，就不会只是体会到角色的感觉了。



[万圣节前日·南瓜灯制造!]

新潟县 **安达彩** 19岁

liquitex

liquitex在画细线方面十分勉强，很辛苦呢。厚涂的时候用油画手法努力的上色了。其实是想进一步加强人物脸部的光影来营造黑暗的气氛的。

尽管主色调使用了黑色，但是画面并没有被破坏，而且也没有颜色不均的现象。描绘得十分生动。应该把南瓜灯的形象再强化一下。（K）



★ 鼓励奖 ★

[无言剧]

京都县 **小林千浪** 20岁
水写毛笔尖/修正液/Copic multi
liner/马克笔

原本想描绘在和风的屋子里眺望街上节日庆典的女孩子形象。可是最后却画出了眺望男子的女子形象。

很好地描绘出了自己的作品主题，气氛营造得也不错。如果在黑与白的世界中稍稍加入一点色彩就更好了。努力练习画画来让自己在表现主题的构图方面更加进步吧。(光)



[梦之时刻]

福井县 **HAMIKKO** 24岁
颜彩

见到这样的影像觉得线条用得很有意思，觉得非常难得。非常个性的用色彩营造出了这样柔和的气氛，真是有些意外呢，效果很棒。(K)



[节日]

爱知县 **JEAN**
黑色水写笔/Photoshop/
illustrator/着物布

嬉戏！飞舞！战斗！美食！想一下把这些元素都表现出来！

鞋子与和服的质地表现得非常好！右下方的余白是不是显得有点空呢。整体上来说采用的是纸牌或卡片式的严密构图，所以就稍显多余了。



[踌躇之歌]

冈山县 **石川纱绘** 24岁
Photoshop/dr.ph.martins 彩色墨水

女孩的发型象征着恶魔的角。

如同能让人深陷其中的蓝色的表现非常惹眼。因为头发的表现与其他主题的描绘相比要强烈，所以要想赋予它含义，就应该强调它使其更加醒目。(光)



[漫长的梦]

山口县 **真彩子**
丙烯水粉颜料/liquitex

把服装的陈旧感表现出来很高兴。

颜色的氛围和主题的描绘方法确实体现了个人的一些东西。主要的人物角色有些被背景埋没的感觉，所以在颜色运用上更醒目一些效果会更好。(光)



[Lichter拥抱光明的伙伴们]

神奈川县 **SENA USHID** 21岁
丙烯水粉颜料/彩色铅笔

背景上看到的是模仿勃鲁盖尔的《巴比伦之塔》画的建筑。作为人类“权威，欲望，地位及常识”的象征，在这里借用一下。束缚自身的巨大力量。让我们来超越这些因素，努力的生活下去吧！为了我们的未来！因为以上的想法画出了这幅画。

人物和背景都有点半途而废的感觉。是作为想象的背景呢，还是在作品主题中的背景和人物呢，哪方面都没有表达，两者都感觉很奇怪。(K)



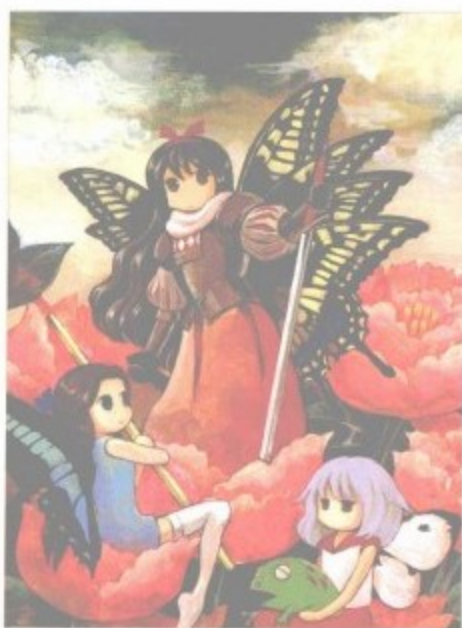
[无题]

东京都 HAMLET OKINAWA

丙烯绘具

自己非常喜欢右下角的女孩子。

不管什么时候看都能感受到原画的压迫感。具有非常强烈的存在感，如果小伙伴的牢靠的感觉让人百看不厌。把主要的角色画得更加明朗，华丽感就能出来了！（光）



[妖]

滋贺县 户井理惠 21岁

透明水彩

在画面上进行了很多挑战。自己的喜好变得广泛感觉非常有意思。这幅画就是其中的一幅。目标是“100%的娱乐！”

就个人来说，非常喜欢这种类型的主题。黑色中的白色构图非常有趣，上色手法也很出色。然而，背景不应该只是白色，要是再下一番工夫就好了。（K）



[序曲]

东京都 OROPI 24岁

Photoshop

有结局中孕育开始的感觉。绝望之中却期待着什么发生。以此为思想画出的一幅画。

有氛围的世界观，射入的光的表现，人物的表情以及配合的主题等都很美。但是画面稍显呆板，人物要是再上点色彩就更加醒目了。（光）



[召唤梦魔的紫色之炎]

茨城县 如月令也

Flash MX

目前正在摸索属于自己的画风。

色彩和角色都很可爱，画出了不要忘记自己儿时伙伴的感觉。但是画面缺乏统一感，多多考虑如何去展现世界观吧。（光）



[演唱会发光]

北海道 友部亚梨

彩色铅笔/广告色颜料

题目就是主题。如果歌唱，就会发光。

每次看都给人一种莫名的轻松感。感觉很好。只是要表现光的话，把阴影加强一些效果会更好。因为只有左上角有极端闪耀的感觉。

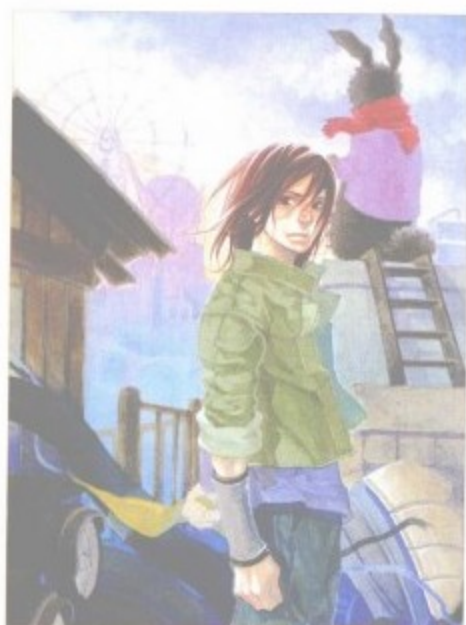
[AM6:00 废料放置场]

新潟县 SHINYA REIJI

丙烯水粉颜料

非常喜欢人物脸以及肌肉的画法（上色）。最近进行了色彩的学习，所以特别注意了颜色的平衡。结果就只剩下中间色，SENSE为0。

远处的背景表现，以及影子的青色都表现得很美。有空气漂浮的感觉。要是人物上色再鲜艳一些，影子的颜色再统一一些就更能突出主要部分了。（光）



[堕天]

北海道 HINOSAKI

RETRO 21岁

Copic/水彩/丙烯

起初想画一幅男女暧昧场面的画，而且努力不给人以讨厌的感觉。由于两个人上半身都没有穿衣服，所以为了表现身体画得很辛苦。

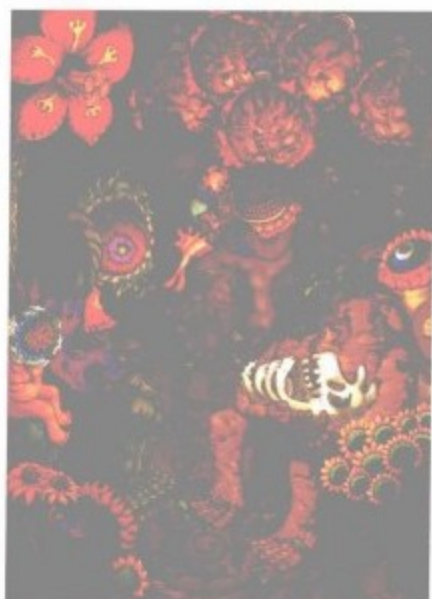
颜色的使用方法、整体构成都很出色，而且可以看出画得很细致，下了一番工夫。就我个人想法来说，非常想看更大尺寸的原画呢。（K）



【花王和其亲属们】

秋田县 柴田元 28岁
Photoshop/Illustrator

颜色运用很有意思，构图也不错。考虑好空间整体的光源以及阴影，对画面的紧张进行表现吧！如果到此已经有固定的世界观的话，那就增强画面的现实感吧。



【Celebration of Urban Life 01】

东京都 Lok Jansen 33岁
Photoshop CS/樱SIGMAGRAPHIC

这幅画想表现的就是都市自身的魅力。想试着表现平时不经意的街道的美感。解说图是以实在的都市为主轴手绘的，然后用Photoshop完成的。

随处闪耀的霓虹灯光成为了关键点。远处则大，近处则小。从中心越往边缘走建筑物的扭曲程度就越大，仿佛是用实际的照相机镜头映出的景象。看着很称心。（K）



【我不就也会变红么?】

宫城县 MUSHIMARU 21岁
水彩绘具

明明是很简单的画面，上色过程却花费了相当多的时间。

画面的统一感很好，而且晕色的着重方法也很棒。之后要更加注意铅笔线与其他部分的融合。感觉会更加自然哦。（K）

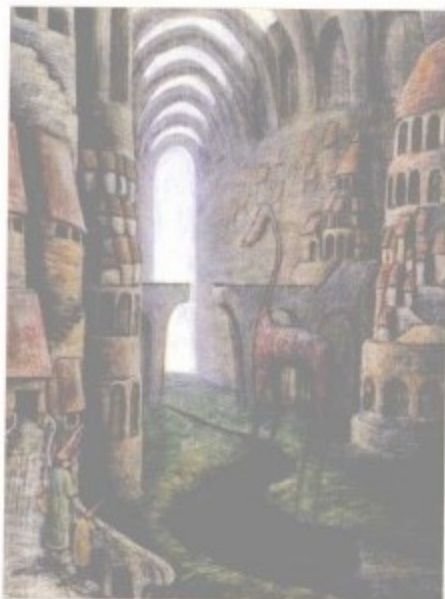


【关于鸥·创意】

埼玉县 foo 21岁
Photoshop/水写笔/毛笔尖

毕业制作的准备。【关于鸥】是画了四年的题材。

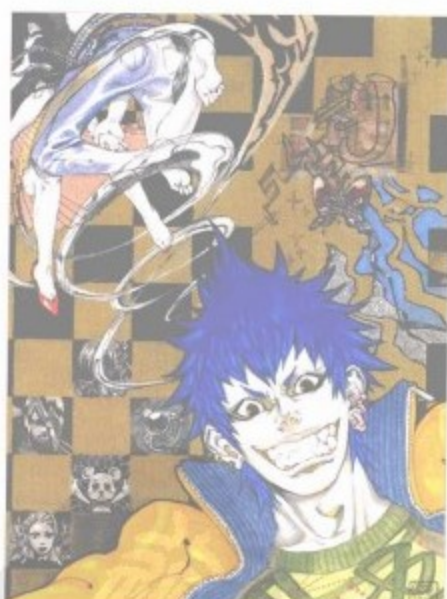
从画面确实可以看出作者的实力。而且画面也给人以安心的感觉。因为过于无懈可击了反而感觉过犹不及。偶尔不要表现得过于完美，突破一下。（光）



【有红色动物的街道】

滋贺县 HOGUWI
丙烯颜料

非常喜欢那种由连绵不断的巨大建筑物营造出的静谧而宏大的感觉。虽然很想描绘出光照射进昏暗的建筑物的样子，但是真的很难。而且这次是从这个世界居民偷窥的角度画的，HOGUWI一直致力于描绘静谧的世界呢。画技成熟了不少。乍一看就很惹人注目。



【image】

长野县 KAYO
Copic/铅笔/绘具

以想画的爽快感为目标作画。考虑要画什么样的画，于是就把那时脑海里浮现的想法画了出来。

首先就是醒目的视觉冲击力。虽然铅笔和钢笔的部分并不算坏，但也有掺杂不清的地方，运用的时候要经过推敲。（K）

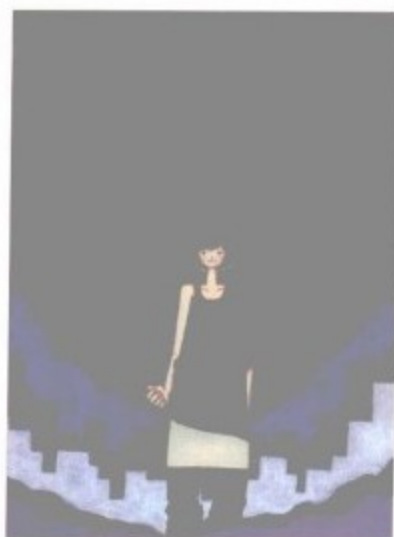


【百鬼夜行·海】

东京都 MADOKA MADOKA 29岁
透明水彩/丙烯水粉颜料/修正液

受COMICS冬季号的启发，尝试了久违的模拟画法。果然手法的熟练还是非常重要的。如果能把夜晚的大海奔腾前进的情形很好地表现出来就好了。

从画面中热烈的气氛传达出的信息就是，作者画画的时候是非常乐在其中的。自己想要表现的事物跃然纸上。就这样继续努力吧！（光）



【梦见人】

京都府 **NAKI** 23岁
水彩/丙烯/Photoshop

令人感觉非常寂寞的气氛。特别是只露出一边手以及脸部的表情表现得特别突出。



【人类】

兵库县 **岸塚正宪** 23岁
水写笔/墨水/马克笔

描绘了由朋友的诗联想到的事物。

描绘得非常好，这一点让我感觉非常钦佩。而且集合了多种要素，组成了一个大的形态的构成，非常有趣。(K)



【camp】

广岛县 **高岛睦美**
水彩

我对非常耐心仔细的描绘出的世界很是喜欢。但是色调过于统一，导致角色不醒目，应该注意。(光)



【捉迷藏】

福冈县 **curium**
绘具/彩色铅笔

使用了多年没有用过的绘画工具。

小小世界里的角色相当的可爱。尽管颜色的渲染烘托出了气氛，但是应该考虑一下角色的上色方法。(光)



【青春出击】

宫城县 **BASHI**
Photoshop

受到了很久没有看的动画电影的影响。

角色非常棒。尽管世界观与气氛的烘托也表现出来了，但是应该对世界的创作以及色彩的运用进行推敲。(光)



【看见的东西】

京都府 **西优美**
透明水彩/彩色墨水/丙烯

三个人做了同样的梦。

天空的蔚蓝、白云的感觉都非常好。虽然主题的想法不错但是角色的表现以及分配的方法还应该再考虑一下。(光)



【降给我们的雨】

东京都 **HINO ASAKO**
The Graphics

感觉到CG的颜色效果用印刷机输出的时候很难表现出自己所想的颜色。

彩色度低的感觉是魅力点所在。但是，左侧的少女怎么也有浮起的感觉。背景部分的少年的故事性也太强了。(K)



【异空间】

神奈川县 **MURATA MASATO**
23岁
Copic

这次一次都没有失败完成到了最后。

减少了凌乱感，感觉很舒畅。因为黑色和白色形成了冲击感，所以是很严谨的一张画。(K)



【想回到何方】

千叶县 **KANAHEBI**
彩色铅笔/Copic/蜡笔

一边烦恼一边画出的作品。

这幅作品最大限度的发挥出了彩色铅笔与蜡笔的优点。头发周围的光的闪耀效果表现非常不俗。(K)



【蔷薇华人】

神奈川县 **弥南** 21岁
不透明水彩/彩色墨水/丙烯水粉颜料

以中洋折中为目标，但是玫瑰看起来像牡丹，所以感觉很不安。

感觉上色非常棒，功底很扎实。要是左手设置在右上方的话，整体的效果就可能更好了。(K)



【蝶】

北海道 **SUNAHARA KIRA**
水彩彩色铅笔/松节油

犹如翩翩起舞的蝴蝶一般的小恶魔样的女性形象。

彩色铅笔的细致描绘以及上色方法非常出色。只是调子过于一致，导致背景与角色同样抢眼。(光)



【Noh】

栃木县 **MI** 20岁
丙烯水粉颜料

上个月去了京都。为建筑物那种压倒性的存在感所倾倒。精心营造的气氛，连夜晚古都的空气也表现得非常好。尤其是色彩感觉非常优秀。应该灵活运用一下左下方的空间。(光)



【再生时刻】

东京都 惠

Photoshop

对自然界被破坏的灵魂，进行恢复的祈祷。在环境破坏加速的同时，我们每个人应该做的不就是从身边的小事做起么？思考着一滴水的重要性，于是浮现出了这幅画的主题。画中的女子是作为GAIA的形象存在的。背后是再生后的水之感星（地球）的想象。

阿修罗思索的表情让人无法移开目光。尽管手杖前端与波纹的位置过于靠下，但人物角色的存在感非常强。（光）



【红】

大阪府 福地孝次

彩色墨水

与往常一样，埋首于细微地方的描绘。人物角色的表情应该再注意一些。（光）



【秋色世界】

神奈川县 ATUSI 36岁

透明水彩/Copic

非常细节的地方也处理得很好，感觉很不错。左上方的松鼠很可爱。（K）



【巫婆与蘑菇的秋之夜】

新潟县 龙泽有利江 19岁

liquitex

趁太阳西沉蘑菇们都睡去之时，喜好蘑菇汤的巫婆利用魔法把蘑菇们弄到了家里来。蘑菇们纷纷飞进咕嘟咕嘟滚着水的锅里。巫婆想象着不久就能出锅的美味浓汤的情形不由自主地笑了起来。

尽管画面粗糙上色方法也有待努力，但是画面真的很吸引人。画面传达出的氛围非常有趣。（光）



【给静寂之君】

神奈川县 荻装圣子

肯特纸/彩色铅笔

想象着清晨温暖的阳光创作的作品。

下决心画出了以往想画的主题，充分营造了气氛。主题的组合与角度都比较局限。（光）



【漂游，小憩】

广岛县 山 19岁

丙烯水粉颜料/彩色铅笔

这幅画是我一直想画的想象。仿佛在水中长眠一般。

从上层湖面照射下来的光而微微闪耀漂浮的女性。感觉很好。（K）



【温柔之歌】

冲绳县 TATSUKI GAWAITSUKI

透明水彩/墨

希望每日在自己的周围洋溢着温暖的爱。

毫无疑问，作者画的是自己想象的主题。运用的也是自己的画法。今后可以尝试加入光的表现与氛围的营造。（光）



【第八天之前，第七天之朝】

东京都 OWAMARU

丙烯水粉颜料/铅笔

由于不是很擅长用水粉，所以利用了瓦楞纸与铅笔来辅助。

针对想象的话题，技术与画材的选择都是绝妙的搭配。利用瓦楞纸画的线，也起到了一定的作用。（K）



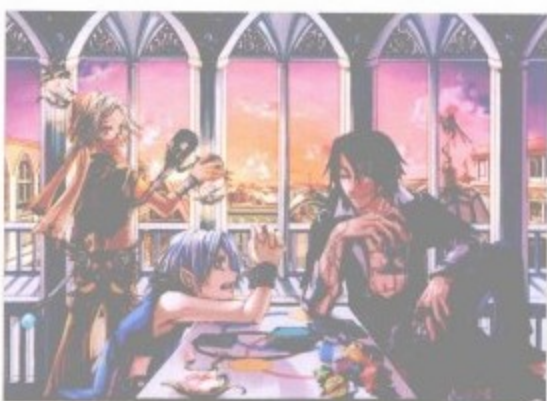
【龙田姬】

岐阜县 Hippe 24岁

丙烯/彩色墨水

这次是有备而来，综合了至今为止学到的画法进行了创作。是秋之女神（龙田姬）。

与之前风格大变的作品，意义很好，让人感觉非常吃惊。颜色运用也与红叶的题目相吻合，无懈可击的一幅画。（K）



【再来一次】

爱知县 MANO ERII

Painter

可能因为最近比较热的缘故吧，常常能够梦到沙漠。

每次都能捕捉到一点细节的样子，感觉很好。习惯使用的强烈色彩在这次也表现出了非常好的感觉。



【Quiet Life】

大阪府 IRISO SETSU 20岁

自动铅笔/Paint shop Pro

听了Bonnie Pink先生的“Quiet Life”后创作的作品。

具有名画感觉般氛围的作品。而且非常有质感。如果以更加吸引人的角度也许会有意思。（光）



[月夜游玩]

山口县 **RAITO** 21岁

透明水彩/彩色墨水/背特纸/广告色颜料

画得很费工夫啊，尽管还不是很擅长但是确实进步了。

是想仔细描绘细节呢，还是想表现设计上的坚硬感呢？把创作的主题明确一下。（K）



[救世主]

新潟县 **中川枝里** 19岁

Liquitex/华生纸

原创故事的主人公。名字叫NIKE。

由画以及名称可以联想到很多东西。怀表的质感表现得很好。



[我们]

东京都 **智珠**

Fisheye Photoshop

用被称为Fisheye的鱼眼镜头拍的猫的照片与自己的画合成在了一起。因为喜欢摄影所以每天都拍很多照片。

猫的照片与鱼镜头的组合非常有趣。尽管很可爱，但是如果在构图上再下一番工夫的话就更加简单明了了。（光）



[演奏]

北海道 **YOMOSUGARA** 17岁

彩色铅笔/Copic/Photoshop

想象着音乐进行了创作。

洋溢着愉悦的气氛。可以看出是在充分考虑了背景细节进行的创作。色彩再推敲一下。（光）



[月亮，少女和]

新潟县 **小山绘里香** 19岁

水彩/丙烯水粉颜料/彩色铅笔

想创作一幅关于孤单一人的少女的画。为了表现恋爱时的患得患失，运用了黑色及水色等冷色，也来表现内心莫名寂寞的感觉。少女的头发以及花朵都用了鲜艳的全彩颜色，是为了表现恋爱中变得越来越美的样子。

创作的构图很不错。只是上色有点太过繁杂了。应该更好地表现月亮。（光）

[蓦然回首，那人却在灯火阑珊处]

爱知县 **悦子**

Photoshop

颜色运用非常鲜艳。想描绘一幅静中有动的画。

构图与配色的构成都是绝妙的！而且正如解说所说的，有轻轻飘动的感觉。非常醒目的作品。（K）



[大海散步]

神奈川县

AMANICHAJU

描绘了自己想画的事物。

胜在冲击力。使用了相当多的颜色，总结能力非常出色。（K）



[灯]

新潟县 **松川未来**

Copic/彩色铅笔/蜡笔

想画出古老阴暗温暖感觉的颜色。因为纸质表现得很不错所以很满足。

如果是“灯”的话，是不是应该意识到光源的重要性呢？古老与温暖的感觉表现得不错。（K）



[无法静止的时间]

东京都 **aruf** 18岁

透明水彩/水彩彩色铅笔

非常喜欢钟表与街道。其实还是比较喜欢画人物，但是偶尔画画这类不以人为主对象的画也不错呢。

呈放射状扩张的街道以及钟表的构图和想象非常棒。静静屹立的人物表情也很不错。（K）



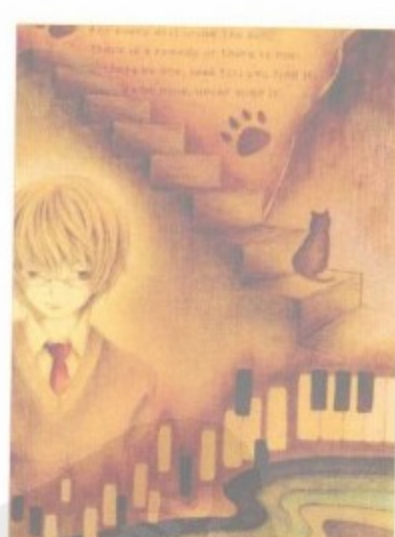
[成长疼痛的苦难]

埼玉县 **稻崎祐未** 17岁

丙烯水粉颜料

丙烯颜料干得很快，画得很费劲。

主要角色的表情，想要表达感情的直接性非常惹眼。最重要的就是坚持画到最后。（光）



[古书的音色]

东京都 **由月** 20岁

彩色墨水/Copic/彩色铅笔

我想表现出从古籍的一页中涌现出的沧桑感，以及流淌的音乐。

古老绘本以及书籍的感觉非常好。主题的选择非常好。但是要意识到人物角色及其周边的空间。（光）

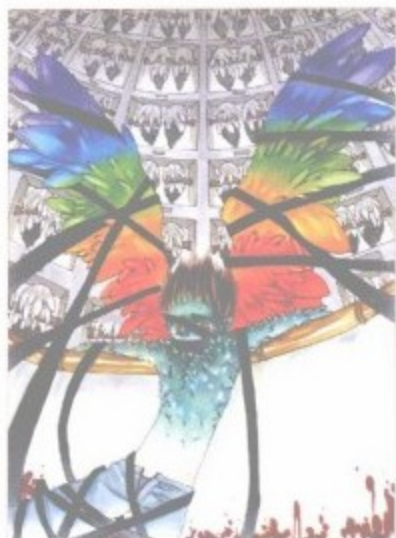


[marina]

神奈川県 音羽戒 17岁
丙烯水粉颜料/彩色铅笔/liquitex

画画的乐趣是最重要的。人物头上的花是干花哟!

可能因为头发的关系感觉人物稍微有些靠左。而且有草图的痕迹。但是这些都比不上人物那张笑脸的可爱! (光)



[这也是其一]

爱知县 MIZORE 19岁
Copic

在许多东西之中,究竟什么东西与自己最像呢? 很难寻找。美丽的事物中多隐藏着陷阱。

想法与主题都很好,但是背景事物的远近,身体上束缚的黑以及底部的红豆应该表现得更加极端强烈一些。(光)



[七日尽时入彼岸]

滋贺县 中满
丙烯水粉颜料/色墨/铅笔

最初是以“朝西玄关的早晨”为主题,想要描绘寂寞抑郁的旅程。后来结合自己的近况,变成了“即使悲伤也不得不继续走下去”的主题。

尽管每次在细节的表现上都很强,但这次特意强调了关键点从而提高了整体的质量。(K)



[我也变得华丽了]

大阪府 ITACHI 20岁
水彩/Photoshop/Copic

把日本的花汇总成红色系与绿色系。

人物的表情与手的姿势都表现出了氛围,非常华丽。把花赋予不同的特性效果可能会更好。(K)

[伴有血腥的自由怎样呢]

京都府 TSUKISHIRO
ATSUTO 24岁
水写笔/彩色墨水

这是第一次投稿。尽管这么说很突然,但是自己画的画并不被周围的人认同。总是被嘲笑、轻视、贬低。按照自己的心意来追逐梦想不应该是件非常愉快的事么? 即使这样我也要坚定地走下去。只要能表达我这个心意就满足了。

人物角色的可爱样子,背后墙的独特感觉等都是值得一看的。如果角色颜色更加明快的话会更加惹眼的。(光)



[秋实之赞]

埼玉県 NIKURA
NATSUNA 20岁
Copic

秋天的果实与主要人物孕妇的表情是关键。是不是看上去像在给肚子里的宝宝唱歌呢? Copic的使用方法,细节的地方,还有很多需要反省的地方,正在努力中。多多关照!

非常有气氛的一幅作品。主线的描绘要更加细化。这样就能变得很好了。(K)



★ 初投稿奖 ★

[微笑]

东京都 GDL 18岁
Copic

细节刻画非常棒,最突出的是人物的表情。非常期待下次的表现。(K)



[午夜梦回]

神奈川県 柏尾菜 21岁
Copic/蜡笔/铅笔/彩色铅笔/毫米笔

每每梦醒时,不知道自己究竟依然在梦中,还是已经回归现实。在这种时刻总是充满了不安,因为非常讨厌这种感觉,所以画了这幅画。也许是想表达的东西太多了,就变成了——一幅含有好多要素的画。

是两幅连在一起的作品,每一幅作品都有各自强烈的存在感,而放在一起时,中间部分的空间又会给人带来莫名的压迫感。



★编辑部特别奖★

★MA-YO-YO-奖★



【虾子车】

滋贺县 MIZUMINE KEI

丙烯水粉颜料/透明水彩

如果能将格得儿格得儿跑着的声音表现出来就好了。

能够感觉到虾子出来时闪耀的声音，向日葵的温暖，花粉的香气。这种围绕着整幅画的氛围非常引人注目。男孩子们的表情也极为可爱。

★K-6号奖★



【廊下的少女】

北海道 SHINOZAKI SONTOK

丙烯水粉颜料/乙醇系马克笔

被出售的少女在看着什么？

技法与上次有所不同，是表现日常风景的一幅画。在华丽空间中，人物忧郁颓废散漫的表情与里间的人影，钞票与铃铛等的影子都引人遐思。这个世界的构成非常棒。〔K〕

★光奖★



【正义之证】

埼玉县 RYO 29岁

丙烯水粉颜料

高声呐喊着：“小宇宙！燃烧吧！”

似乎又回到了昔日机器人动画的时代，仿佛背负着太阳般热情的构图与机器人的质感非常引人注目。人物角色要是再有些色度，机器人再加入些高光就更出色了。〔光〕

★MRK奖★



【一定有呢】

北海道 Aoi 24岁

彩色铅笔

在头脑中沉寂很久的人物成长了。

首先印象最深的就是彩色铅笔营造出的光的温暖感觉。三个精灵头发的艳丽感以及翅膀的表现都非常美。痴痴偷笑的声音至今仿佛萦绕耳边。

★山脉奖★



【热带的女孩】

东京都 kinoppie 17岁

Open Canvas

描绘了爽朗的南方女孩子。

非常可爱的一幅画呢，让人不由得就入迷了。表情非常好，让人一见钟情呢。颜色的运用非常出色，很漂亮。

★大猫奖★



【gemma】

爱知县 kom 22岁

painter

想画被蓝色包围的世界。

最引人注目的就是大块大块的青色。随处可见的红色起到的作用也不容小觑。人物的刻画我也很喜欢，看来这是一幅以人物为主的作品。

新刊上架
PDG

Comickers

Art Style

漫画技法终极向导系列

日本知名漫画家倾力打造！凝缩最流行、最实用的漫画技法！



简单基础篇



人物和画材的基础篇



描绘绝妙人物的秘诀篇



活动人物绘画技巧篇



魄力人物表现篇



完美人物篇

(单本定价：19.80元) 辽宁科学技术出版社 详情信息请登录www.booklink.com.cn

日本漫画名家的艺术世界1
最新漫画色彩使用技巧

