

日本人气漫画师的新漫画课堂⑥

B
BOOKLINK

脚本创作与人物 设定的技法

监修 东京动漫家学院

日本成美堂出版 编著
侯秀娟 译



日本漫画名家畑健二郎（《旋风管家》《海之勇士救生员》）与中山星香（《花冠龙之国》《妖精国的骑士》）的专题采访！



日本最具
人气的漫画名家
齐聚一堂

中国美术学院出版社
连环画出版社

日本人气漫画师的新漫画课堂 ⑥

脚本创作与人物设定的技法

日本成美堂出版 编著 侯秀娟 译



连环画出版社

TITLE: [プロになるためのマンガ創作BOOK]

BY: [東京アニメーター学院]

Copyright © SEIBIDO SHUPPAN, 2008

Original Japanese language edition published by SEIBIDO SHUPPAN Co.,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 SEIBIDO SHUPPAN Co.,Ltd.,Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

本书由日本成美堂出版株式会社授权北京书中缘图书有限公司出品并由连环画出版社在中国范围内独家出版本书中文简体字版本。

著作权合同登记号：01-2013-4423

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

脚本创作与人物设定的技法 / 日本成美堂出版编著
; 侯秀娟译. -- 北京: 连环画出版社, 2013.7
(日本人气漫画师的新漫画课堂)
ISBN 978-7-5056-2556-3

I. ①脚… II. ①日… ②侯… III. ①漫画-绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第170417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: 李伟

设计制作: 柯秀翠

出版发行: 连环画出版社

(地址: 北京市东城区北总布胡同32号 邮编: 100735)

印刷者: 北京和谐彩色印刷有限公司

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 185mm × 260mm 16开

印张: 9

字数: 110千字

版次: 2014年3月第1版第1次印刷

责任编辑: 朱薇 侯心川

书号: ISBN 978-7-5056-2556-3

定价: 39.80元



日本人气漫画师的新漫画课堂

脚本创作与人物设定的技法



Contents

目录

漫画家访谈1 采访畑健二郎先生 充满魅力的角色和故事的创作方法···	5
漫画家访谈2 采访中山星香女士 漫画制作全流程·····	12
专栏 漫画的绘画技巧并没有一定的规则可循·····	18

1 学习素描技巧·····19

1-1 面部的画法·····20

面部的画法·女孩·····	20
面部的画法·男孩·····	21
不同角度的面部画法①·····	22
不同角度的面部画法②·····	23
利用表情表达感情·喜悦、愤怒·····	24
利用表情表达感情·悲伤、惊讶·····	25

1-2 全身的画法·····26

全身的画法·女孩·····	26
全身的画法·男孩·····	27
各个角度的全身画法·俯视·····	28
各个角度的全身画法·仰视·····	29
各种姿势的画法·跑步、坐姿、转身、跳跃·····	30
各种姿势的画法·弯腰、盘腿、踢腿、转身·····	31

1-3 角色的画法·····32

男主角的画法·学院派·····	32
-----------------	----

女主角的画法·学院派·····	33
男主角的画法·冒险派·····	34
女主角的画法·冒险派·····	35
男主角的画法·奇幻派·····	36
女主角的画法·奇幻派·····	37
配角的画法(少女角色、儿童角色、学长角色)·····	38
配角的画法(机器人、敌人、宠物)·····	39

1-4 背景与效果线的画法·····40

使用透视画法呈现背景的立体感·····	40
尝试透视画法·····	41
建筑物的内部和外观·车站·····	42
建筑物的内部和外观·学校·····	43
建筑物的内部和外观·房屋与城市·····	44
自然景色·山与海·····	45
利用效果线提升紧迫感·····	46
漫画绘制工具·····	48

2 尝试创作漫画① 故事构思·····55

2-1 故事的构成·····56

构成模式① 从开场到尾声·····	56
构成模式② 幕·····	57

构思故事的方法·演绎法和归纳法·····	57
----------------------	----

2-2 提炼想法·····58

从想画的故事开始画起·····	58
-----------------	----



2-3 确定主题 60

给故事一条主线 60

2-4 考虑角色设定 62

何谓有魅力的角色? 62

2-5 编写剧情 64

编剧剧情 64

“SW1H” 都具备吗? 65

以主人公的视点描写 65

2-6 构思草图的画法 68

构思草图决定作品的完成度 68

分格技巧①决胜的关键在第一个场景 72

分格技巧②利用对开页构成 73

分格技巧③缺乏张弛的分格很难读懂 74

分格技巧④进度把控不好的分格很难读懂 75

分格技巧⑤裁切线太多的格子难读懂 76

分格技巧⑥格子太多的分格难读懂 77

分格技巧⑦注意拍摄镜头 78

分格技巧⑧根据场景构图 80

专栏 漫画的真实性 82

3 尝试创作漫画② 完成漫画 83

3-1 画原稿 84

画原稿的大致流程 84

3-2 画草图 86

画草图时也要考虑到后续的描线工作 86

3-3 描线 88

笔触影响着漫画的效果 88

3-4 上色 92

平衡地涂黑 92

3-5 修白 94

用于修正和各种场景的表现 94

3-6 贴网点纸、完成 96

网点纸的贴法 96

网点纸的裁切方法 97

3-7 绘制彩色原稿 100

画彩色扉页图 100

3-8 挑战各种不同类别漫画 108

少女漫画·学院派 108

少年漫画·冒险派 110

少年漫画·奇幻派 112

专栏 通过短篇训练能力 114



4 努力成为职业漫画家..... 115

4-1 职业漫画家的课堂 116

临摹自己喜欢的漫画.....	116
不停地读小说.....	117
准备一本想法笔记本.....	117
比喻表达的训练.....	118
成功的关键在于找到适合自己的故事.....	119

4-2 争取出道 120

给杂志社投稿.....	120
带着作品直接拜访编辑部.....	121

努力出道的思想准备.....	123
发行同人志（日本）.....	124
通过网络发行.....	125
关于完成原稿.....	126

崭新的开始! 127

专栏 养成坚持画到最后的习惯... 143

尝试创作短篇漫画!

步骤1 提炼短篇漫画的想法.....	59
步骤2 按照这个主题去画.....	61
步骤3 尝试设定角色.....	63
步骤4 多想几个剧情.....	66
步骤5 考虑页面分配.....	69
步骤6 画构思草图.....	70
步骤7 画出框线.....	85
步骤8 绘制人物、背景.....	87
步骤9 从显眼之处开始描线.....	89

步骤10 给背景描线.....	90
步骤11 橡皮擦的使用.....	91
步骤12 使得画面伸缩自如的涂黑... ..	93
步骤13 用白色颜料处理整洁.....	95
步骤14 有效地使用网点纸.....	98
步骤15 最后检查.....	99
步骤16 水彩上色.....	101
步骤17 电脑上色.....	103

日本人气漫画师的新漫画课堂 ⑥

脚本创作与人物设定的技法

日本成美堂出版 编著 侯秀娟 译



连环画出版社



日本人气漫画师的新漫画课堂

脚本创作与人物设定的技法



contents

目录

漫画家访谈1 采访畑健二郎先生 充满魅力的角色和故事的创作方法···	5
漫画家访谈2 采访中山星香女士 漫画制作全流程·····	12
专栏 漫画的绘画技巧并没有一定的规则可循·····	18

1 学习素描技巧·····19

1-1 面部的画法·····20

面部的画法·女孩·····	20
面部的画法·男孩·····	21
不同角度的面部画法①·····	22
不同角度的面部画法②·····	23
利用表情表达感情·喜悦、愤怒·····	24
利用表情表达感情·悲伤、惊讶·····	25

1-2 全身的画法·····26

全身的画法·女孩·····	26
全身的画法·男孩·····	27
各个角度的全身画法·俯视·····	28
各个角度的全身画法·仰视·····	29
各种姿势的画法·跑步、坐姿、转身、跳跃·····	30
各种姿势的画法·弯腰、盘腿、踢腿、转身·····	31

1-3 角色的画法·····32

男主角的画法·学院派·····	32
-----------------	----

女主角的画法·学院派·····	33
男主角的画法·冒险派·····	34
女主角的画法·冒险派·····	35
男主角的画法·奇幻派·····	36
女主角的画法·奇幻派·····	37
配角的画法(少女角色、儿童角色、学长角色)·····	38
配角的画法(机器人、敌人、宠物)·····	39

1-4 背景与效果线的画法·····40

使用透视画法呈现背景的立体感·····	40
尝试透视画法·····	41
建筑物的内部和外观·车站·····	42
建筑物的内部和外观·学校·····	43
建筑物的内部和外观·房屋与城市·····	44
自然景色·山与海·····	45
利用效果线提升紧迫感·····	46
漫画绘制工具·····	48

2 尝试创作漫画① 故事构思·····55

2-1 故事的构成·····56

构成模式① 从开场到尾声·····	56
构成模式② 幕·····	57

构思故事的方法·演绎法和归纳法·····	57
----------------------	----

2-2 提炼想法·····58

从想画的故事开始画起·····	58
-----------------	----



2-3 确定主题 60

给故事一条主线 60

2-4 考虑角色设定 62

何谓有魅力的角色? 62

2-5 编写剧情 64

编创剧情 64

“5W1H”都具备吗? 65

以主人公的视点描写 65

2-6 构思草图的画法 68

构思草图决定作品的完成度 68

分格技巧①决胜的关键在第一个场景 72

分格技巧②利用对开页构成 73

分格技巧③缺乏张弛的分格很难读懂 74

分格技巧④进度把控不好的分格很难读懂 75

分格技巧⑤裁切线太多的格子难读懂 76

分格技巧⑥格子太多的分格难读懂 77

分格技巧⑦注意拍摄镜头 78

分格技巧⑧根据场景构图 80

专栏 漫画的真实性 82

3 尝试创作漫画② 完成漫画 83

3-1 画原稿 84

画原稿的大致流程 84

3-2 画草图 86

画草图时也要考虑到后续的描线工作 86

3-3 描线 88

笔触影响着漫画的效果 88

3-4 上色 92

平衡地涂黑 92

3-5 修白 94

用于修正和各种场景的表现 94

3-6 贴网点纸、完成 96

网点纸的贴法 96

网点纸的裁切方法 97

3-7 绘制彩色原稿 100

画彩色扉页图 100

3-8 挑战各种不同类别漫画 108

少女漫画·学院派 108

少年漫画·冒险派 110

少年漫画·奇幻派 112

专栏 通过短篇训练能力 114



4 努力成为职业漫画家..... 115

4-1 职业漫画家的课堂 116

临摹自己喜欢的漫画.....	116
不停地读小说.....	117
准备一本想法笔记本.....	117
比喻表达的训练.....	118
成功的关键在于找到适合自己的故事.....	119

4-2 争取出道 120

给杂志社投稿.....	120
带着作品直接拜访编辑部.....	121

努力出道的思想准备.....	123
发行同人志(日本).....	124
通过网络发行.....	125
关于完成原稿.....	126

崭新的开始! 127

专栏 养成坚持画到最后的习惯... 143

尝试创作短篇漫画!

步骤1 提炼短篇漫画的想法.....	59
步骤2 按照这个主题去画.....	61
步骤3 尝试设定角色.....	63
步骤4 多想几个剧情.....	66
步骤5 考虑页面分配.....	69
步骤6 画构思草图.....	70
步骤7 画出框线.....	85
步骤8 绘制人物、背景.....	87
步骤9 从显眼之处开始描线.....	89

步骤10 给背景描线.....	90
步骤11 橡皮擦的使用.....	91
步骤12 使得画面伸缩自如的涂黑.....	93
步骤13 用白色颜料处理整洁.....	95
步骤14 有效地使用网点纸.....	98
步骤15 最后检查.....	99
步骤16 水彩上色.....	101
步骤17 电脑上色.....	103



采访畑健二郎先生

充满魅力的角色 和故事的创作方法

漫画家访谈 1

恰到好处的噱头、充满魅力的角色，这就是人气漫画《旋风管家》！在其创作的背后，有很多的故事。小编就此采访了作者畑健二郎先生，并向他请教了创作充满魅力的角色和故事技巧。

作者简介

畑健二郎（日文名：はたけんじろう）
生日 10月19日，血型 A。无任何漫画获奖经历。
2002年在《周刊少年 Sunday（特别增刊 R）》一举成名。2003年在《周刊少年 Sunday（超增刊）》上首次连载《海之勇者救生员》，其后的2004年又在《周刊少年 Sunday》上开始连载《旋风管家》。

如何创作充满魅力的角色

角色诞生于对人的观察之中

《旋风管家》（以下简称《旋风》）中出现了多个角色，您是如何设定这些角色的呢？

我经常把生活中的朋友作为创作原型，比如我会利用朋友的口头禅和性格，有时候也会将一个朋友的特点分到两个角色身上。当然啦，做漫画的都会夸张一下。比如，凷和西泽这两个角色特点就是从一个人身上提取的。我觉得比较搞笑的性格和行为就给了凷，而口头禅“是吗”以及外表就分给了西泽。比较正式的说法就是“对人的观察很重要”。

《旋风管家》故事梗概

主人公绫崎飒被迫背上了父母1.5亿日元的债款，走投无路的他企图绑架偶遇的富家千金三千院凷。但是，由于凷的误会，绫崎飒成为了凷的管家，并且凷还替绫崎飒偿还了债款。于是，飒开启了新的生活——守护凷，成为一流管家。

然后，我也不知道是不是会对角色魅力产生影响，但是，我总是将自己喜欢的特点，哪怕只有一个，加入到角色创作里。我总觉得缺少了这样的部分，就无法呈现角色的魅力，也包括性格、容貌等方面。

客观视点能够加强角色形象

把自己喜欢的部分加入到角色形象中，读者也一样会喜欢吗？

我觉得自己喜欢的东西，别人刚好也喜欢，这样的事确实会有。只是，准确无误地将自己喜欢的东西传达给读者还是需要一定技巧的。

将自己朋友作为角色原型时，需要观察自己喜欢他的哪些地方、为什么喜欢，并将其表现出来。因此，在自己的主观意识之外，还要从客观视角分析为什么喜欢。如果不去考虑角色在别人眼中的形象，那就不好传达出自己喜欢的部分。

这虽然只是其中的一个例子，但我们应该知道：如果仅仅因为自己主观上喜欢娇小女生就去创作那样的角色，便会忽略喜欢高挑女生的那些读者

两个角色诞生于同一个原型人物

西泽步

飒的前一所高中的同学。她是一位以无特征为特征的普通女生。

是吗？

口头禅

容貌



三千院凷

三千院家族的独生女，固执好强而又缺点一大堆的大小姐。

性格

好强但缺点多

行为



完全不同的角色



日常生活中比较有意思的事情，可以拿来创作故事或台词的都要记在笔记上。

构思草图



画构思草图时，快的话3个小时，但是没有灵感的时候要花上3天。

的存在。此时，若是想让那些喜欢高挑女生的读者也喜欢上娇小的女生，就有必要客观分析娇小女生的魅力并将其表达出来。

初学绘画时，很多人都会苦恼于所创作角色的特征不够鲜明，原因是什么？

自己创作的漫画角色自己大概都能100%理解，但是读者却连1%都理解不了。如果出现了一个没有任何铺垫，而又沉默不语的新角色，那么读者就只能得到关于角色的直观特征了。

此时，我们必须思考，中学生读者对此是什么印象？家庭主妇、足球部成员、工薪阶层等是什么印象？我们必须这样客观地分析不同读者。对这些情况的考虑达到哪种程度是关乎角色特征鲜明与否的大事，当然也是我们心里明白而实际操作又很困难之处。

角色特征不够鲜明是由于没有考虑读者的感受，对吗？

有没有考虑我不知道，但是很有可能没有很好地传达给读者。大家都会在角色设定以及性格方面多方思考，但是缺乏客观视点的话，便不能将自己心中所想的事情很好地传达给读者。当然，故意设定神秘角色的话就另当别论了，但是一般来说，粗略读完对话之后，读者并不能想象到这个角色今后会如何说话和行动，那说明这个角色的设定就是不够鲜明。

为了传达角色特征而强化角色的诀窍是什么？

回想一下同班同学，然后将印象很深的同学的特征放到角色身上，这样就可以啦（笑）。分析一下那家伙为什么这么有特点呢？然后回忆他的口气和逸闻趣事等，并且把这些很好地运用到其中，这样就能使角色印象深刻。

那么，请您特别为那些想画出传神少女作品的人们提些建议吧！

我觉得大家要重视自己的恋物癖，然后细致地分析一下自己，当看到别人时比较关注他（她）的哪些地方。这样说有些变态，但是无论男女，都要多多与自己喜欢的人交往，并分析自己被它（她）的哪些地方所吸引，这样就能创作出鲜活的角色了。



《旋风管家》中的管家、侍女和大小姐。

如何构思与众不同的故事

首先所画的东西要能传达给身边的人

对于想要成为专业画家的人来说，在构思漫画故事方面，哪些是比较重要的呢？

让我这个没有获过奖的人来讲这些有点不大合适（笑），但是当我去参加有奖征集时，我觉得我画的那些正统的作品都不够特别。于是，我就想去展示自己的想法与别人是多么地不同。

然后我发现太不一样了（笑）。编辑部的人说“无法理解”。虽然如此，还是有一位编辑理解了我的作品。他也没有获过奖，可他做了我的负责人。

然后呢？

然后，我就希望画一部漫画，一部能够让我的责任编辑爆笑的作品。这是一场一对一的战

争。别人会不会笑我不知道，但是我试着画了一部我确信这位编辑肯定会发笑的作品。于是，我就完成了那部他一定会发笑的作品。

这样一来，我的负责人把我的作品分发给上级领导，我就决定接下来要创作一部让编辑们和编辑部主任都发笑的作品。这次我的读者对象就达到了十人之多，然后这个想法我也完成了。

再然后，这部作品就被刊载在杂志上了。就是《周刊少年Sunday（特别增刊R）》，发行数量近两万部，所以我决定下次要创作让两万人发笑的作品。就是这样一步一步过来的。

画的时候都会想着读者，但也不要太刻意。我认为，最初可以设定具体的读者对象，然后逐渐增加人数，从而提高自己的创作水平。

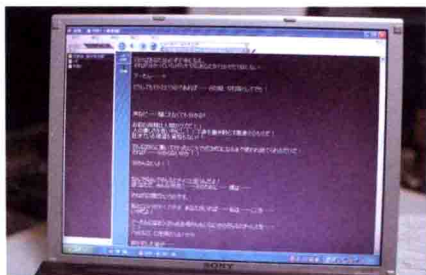
创作只有自己才能创作的作品！

您在开始《旋风管家》的创作时，是怎么确定故事中心的呢？

最初，我想的是一个非常简单的故事：一个有钱人家的大小姐，一个热血、单纯的主人公，故事在两人互相的冲突中向前推进。但我觉得这种故事80%的人都会想到，所以就放弃了。

那么，故事创作中最难塑造的主人公是谁呢？我在想这个问题的时候，觉得那种“我嘛，没什么梦想”的形象很有一种随波逐流的“被动感”，是很难塑造的形象，所以我觉得主人公就是他了。

剧本



将平时记录在笔记上的台词整理、输入到电脑里，以此来撰写剧本。这时就在头脑里形成了不同的分格印象，然后根据分格进行调整。这样在画构思草图时就节省时间了。



出乎意料的人气主人公飒的女装姿态

您在起承转接方面的诀窍是什么呢？

应该是粗略思考一下起承转接，然后再全部抛在脑后（笑）。为什么我会这么说呢？因为你不把它暂时忘掉，你的作品就仅仅是个结构完整的故事。当然那些经过深思熟虑的作品另当别论。我所说的那种结构完整的故事是读者不太会感兴趣的、更不会被读者记住的作品。我经常在书评中见到这样一个词：结构很严谨。我觉得这个词不是褒奖之词吧？所以说，只有“哇，好奇怪”的作品才是会留在读者记忆中的好作品吧。

您所说的思考起承转接之后将其忘掉，其实并非要完全无视它，而是说不能过于严谨，对吗？

起承转接非常重要。但是如果受其束缚过深的话，作品印象容易流于浅薄。比如，有了主题后，在考虑起承转接时，如果80%的人都会按这个流程考虑的话，就要放弃。相反地，如果发现了一个只有自己才能想到的流程，就尽量照此进行。然后把它拿给负责人看，确认这个方法是否可行，就这样慢慢地去契合。

这也就是将一大块岩石不断打磨后嵌合于模型和从一开始就找块能嵌合模型的石块的区别。从一开始就找一块与模型嵌合的石块，衔接紧密，结构又好，说不定还能获奖呢。但是刊载在杂志上的时候会缺乏突出效果。所以，不能从一开始就找块恰好的石块，我认为还是首先找一块不错的石块，然后放开手去打磨比较好。



根据构思草图，用自动铅笔在B5稿纸上画草图。自动铅笔使用的是派通牌的Graph1000。以0.7mm为主，分别用0.5mm和0.9mm的笔画细线和粗线。“我会先画出框线，然后从眼部开始画起。”



在草图上方覆上原稿纸，打开透台的灯光进行描线。“由于不在草图上直接描线，所以既省时又美观。”所使用的画笔以COPIC MULTILINER 0.03mm为主。

请别人阅读，以获取作品的被理解程度

还是请别人阅读一下比较好吧！

刚才说的“只有自己一个人想到”的做法确实很重要，但是真的只有自己一个人想到的话，就会出现只有自己一个人理解的情况。所以，非常有必要请别人阅读一下，测试一下被理解的程度。

也就是自己的独特性与别人的理解一步一步契合的感觉，对吗？

尽量自由发挥比较好。剩下的就是敢于做鲁莽之事的勇气啦（笑）！

漫画创作的重要事项

工作地点与创作工具



烟老师的创作工具。他经常会把自己的手和身体等拍下来作为素描时的参考。



5位助手的工作间。每人1台电脑，使用LAN连接。



助手们要根据老师的指示（红线部分）绘制背景。



从草图到描线都要手工完成，然后将其扫描到电脑里进行加工。所使用软件为Photoshop和Comic Studio。



沉迷于某件事的经历

听说您以前就喜欢读漫画和小说，并且喜欢看动漫、电影，您觉得这些经历在您现在工作的哪些方面发挥着作用呢？

哪些方面呢？我认为喜欢各种各样的作品非常重要。比如，我经常思考我喜欢的那些漫画和动漫的哪些方面让我喜欢，而且我会边想边画。

初中时我用青春18券（日本地铁每年春、夏、冬发行的乘车券），乘车从神户去东京参加活动的动力究竟是哪儿来的呀（笑）？能让我那样追一部作品的理由是什么呢？如果没有那时候疯狂的经历，恐怕是画不出现在的漫画来的。

所以最好认真分析一下自己之所以喜欢的理由。

我们要探寻的不是作品中不喜欢的那一部分，而是喜欢的部分，对吧？

我认为，如果讨厌他人的作品，并经常批判性地阅读，是画不出好漫画来的。因为不好的地方和不满意的地方谁都能找到。

所以，在阅读别人的作品时，要记得尽量去发现其好的部分。这会对创作很有帮助。

这也与角色塑造一样，需要回忆一下自己的爱好，对吧？

更进一步说，就像是在便利店读到一部有趣的作品，自己非常喜欢，但之后再去找集这部作品，却发现已没有当时在便利店读到的感觉了。

某些漫画，虽然也觉得有趣，但我们只会站那儿读一读，而不会去搜集单行本。

相反地，我们明明觉得它是一部“似乎有很多缺点的作品”，却又会一个劲儿地去搜集。我认为思考一下这里面的原因也非常重要。

我们应该努力去创作那些让读者不只站着读一会儿的作品。

工作间里有很多漫画书和资料书。“素描功底很好的作者所创作的漫画作品是可以作为绘画参考的。而资料方面的话，通过网上搜索也是很方便的。”



代表作

《旋风管家》正在《周刊少年Sunday》（小学馆/每周三发售）上进行连载。单行本正在发售1~16卷，后续内容会继续刊载。

只想做一名漫画家

您给久米田康治老师做过5年的助手，但是一般人都会做一年或半年就不做了，那您为什么能够一直坚持呢？

为什么呢（笑）？坦诚地说，我那时候就想着如果做不了漫画家还不如去死（笑）。因为我想了很多，除了漫画，我这一生貌似没有能做的事情，又没有什么远大的理想。总之就是，除了漫画，既没有我能做的，又没有我想做的吧。

也就是说，您是那么地渴望从事漫画工作，对吗？

对。但是好公司都不要我（笑）。

请您给想成为漫画家的读者们一些建议！

那就是坚持到底吧。我觉得自己常常会有要放弃的想法，周围人也曾劝自己放弃，尤其是成为助手后好几年都不能出人头地时，经常会不安，会怀疑自己的才能。但只要不放弃，就终究会有所成就。如果不经历那种苦痛，就不能继续向前。或者说，就此放弃的话，即使后来成为了漫画家也会吃不消的。

但是，对于那些做了很久助手工作的人，我想说：应该试着去分析一下，自己作为一名漫画家为什么不能崭露头角，为什么不能创作出一部能够连载的漫画作品！

总之，对自己进行一下分析比较好，对吧？

对。无论如何都不要放弃，应该愈挫愈勇，分析失败原因，屡败屡战（笑）。我认为这种热情关系着将来的成败。

畑老师的一周

星期一

上周开始创作的原稿已完成，早8点钟负责人会来取走。睡到下午3点钟，看会儿动漫，打会儿游戏，晚上5点与负责人见面。接着，晚8点开始在家家庭餐馆中完成构思草图。

星期二

早7点左右完成构思草图（这样会很轻松。如果在这上面花费3天以上的时间就不太好了）。然后睡觉，下午2点将构思草图传真给负责人。一次搞定（有时也会修改）。下午5点左右吃晚饭、买书，然后画画。

星期三

畑老师今天一整天都在画画（草图和描线）。1天大约画了8页。

星期四

上午11点左右，助手过来绘制背景和完善作品。畑老师继续画画。

星期五

中午12点左右，畑老师画完了自己那部分的绘画工作。助手继续绘制背景线和完善作品。畑老师从下午开始创作于《Web Sunday》的插画和文章，并且开始绘制纸牌游戏的彩色插图。

星期六

原稿完成，助手也离开了。上午11点左右负责人来取原稿。此后，开始绘制《周刊少年Sunday》的封面。

星期天

《周刊少年Sunday》的封面和纸牌游戏的彩色插图均已完成。晚上7点与负责人见面。

畑老师说，这是非常忙的一周。另外，据说漫画的灵感都是出自老师走路和吃饭的时候。