

Comickers

Art Style

日本漫画名家的艺术世界系列5

(日) 美术出版社 著 张瑶 译

封面
插画
作者
曾田正人

世界SFC大会日本2007

Michael Whelan

加藤直之

Bob Eggleton

安倍吉俊

出渊裕

捷克动画展

色彩艺术与技术创作支持

Ein

惊本夏夜

Comickers Gallery Selection

WADA ARCO
前岛重机

石田敦子
尹仁完·梁庆一
MIKAKI MIKAKO
KOTONE RANMARU
黑叶啼斗

备受好评的连载
森山由海×森奈津子
『专业的漫画编辑技巧』
『漫猴!』菅野博之
扉页作品连载·田中法



| 棍状相机 | 田中达之 |

shot.⑬ |

目录

曾田正人.....	2
石田敦子.....	7
尹仁完 梁庆一.....	11
现在开始挑战! CG&数码漫画①CG和数码漫画是什么	14
现在开始挑战! CG&数码漫画②现在问也不晚! 基础知识...	15
现在开始挑战! CG&数码漫画③先做好准备! 注意事项.....	16
现在开始挑战! CG&数码漫画④数码绘画的准备工作	17
琴音RANMARU数码漫画(黑白)的画法.....	18
WADARCO数码漫画(彩色)的画法.....	23
Mikaki Mikako	26
黑叶啼斗.....	30
数码软件介绍.....	34
KALAVINKA	37
森罗万象中的欠片	
人鱼病.....	45
微暗公主的叹息.....	53
去动漫专业学校吧.....	65
哈根的假发.....	71
棕本夏夜.....	72
Ein	74
世界SF大会 日本2007	76
安倍吉俊《埃层宫》	80
Izubuchi艺术工作室《出渊裕画集》30.....	82
惊艳! 捷克动画节.....	84
《棕本夏夜 Art Work》	86
COPIC画笺纸	88
“midnight animation”	88
菅野博之的漫猴 第六回.....	89
漫画编辑现场.....	97
日本插画作品大赛.....	105

日本漫画名家的艺术世界系列5 色彩艺术与技术创作支持

(日) 美术出版社 著
张 瑶 译



辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

曾田正人

漫画家。1968年6月18日出生于东京。1990年发表处女作《GETROCK!》(MAGAZINE特别版)。1992年开始连载铁马顽童漫画《铁马顽童》(周刊少年CHAMPION)。作品《烈火男儿》获得小学馆漫画奖。同作后改编成连续剧。2002年芭蕾漫画《昂》(BIGCOMICSPIRITS)中断连载后,一度集中于赛车漫画《极速方程式》(月刊少年MAGAZINE)。2007年以新标题《MOON舞吧!-部-》重新开始《昂》的连载
曾田正人/小学馆



《昂》(小学馆):

拥有天才芭蕾天赋少女高木昂,直面天才才能拥有的矛盾和残酷的命运的故事。《昂》全11册出版后,最近以《MOON舞吧!-部-》为标题重新开始连载

曾田正人访谈

●漫画只不过是手段

——以《MOON》为题重新开始《昴》连载时的心情如何？

虽然中断连载之后已经过了五年，但我一直都没忘了这部作品，一直想着要重新开始连载。所以重新开始画的时候，一方面觉得“终于能画了！”，同时也发现之前的东西，怎么说呢……将“想要去画”的感觉放在心里才是最舒服的。当然我对重新开始连载并不感到后悔，只是心里有种“又要开始了”的复杂的心情。算是痛并快乐着的感觉？（笑）

《极速方程式》是一部很平和的漫画，是我想着能够舒舒服服地画下去的作品，所以一下子就陷进去了。《昴》的作画比想象中还要复杂一点，当初费了很大劲才转换过来。现在在画第七回，刚感觉到自己进入了状态，真是好辛苦啊！

——标题从《昴》变成《MOON》到底有什么特殊的含义呢？

算是《昴》的续篇吧，我不想再沿用《昴》的标题。如果不换标题的话有种不能下决心的感觉。稍微有点紧张，特意不让读者联想到以前的回想和情节。

我觉得《昴》之中经常会出现“月亮”，所以就去查了一下，结果发现了好多种意思。有被月亮影响变得疯快的意思，也有不可能的存在或者比喻无法触及之物的“蓝月”这个词，有各种各样的意思。“那就用这个吧！”的一念之下就决定用“MOON”这个标题了。

——《昴》之前中断连载中有什么原因呢？

当时确实是很累了，不过那不是直接的原因，而是有点不能再往上走了……自己缺少了些什么东西……画了一些《极速方程式》那样享受绘画过程的漫画后，觉得那种感觉也是很必要的。不过那种始终绷着一根弦似的漫画可能某些读者能接受，不能接受的读者也有很多，所以就有了先放一下的意思。

——之后就经过了五年养精蓄锐？

正是这样。

——被“芭蕾所选中”的昴前往未知的世界，同时“被漫画选中”的曾田老师是否同样觉得自己也在向着某个目标努力呢？

我完全没有“自己被漫画所选中了”的感觉，反而觉得自己是被漫画赋予了一个手段。每个人都一直就有想表达的东西，为了表达出来，会写文章的人撰文，会拍电影的人拍电影。而我被赋予的这种手段就是画漫画，所以就用漫画来表达自己了。只要是道具就什么都没问题。有时候我觉得《昴》可能更适合小说。只是我被赋予的武器是漫画，所以就用漫画来表达了。

——成为漫画家的契机是什么呢？

小时候很喜欢画画，同时也喜欢自己来构思故事情节，所以就觉得只有漫画了。但是在进入业内后，我发现“因为喜欢漫画而画漫画”对我来说越来越难，那个时候我就开始觉得“漫画必须是一种道具”了。

处女作发表后的一年一直是“喜欢漫画所以想画漫画！内容怎样都OK！”的样子，画《铁马顽童》的时候，突然发觉“啊，我想画的是这个”，想法就彻底反过来了。“想画的东西”放在前面，漫画就作为手段。在那之后就越来越顺利了。只是想画漫画而画的时候很累。当然，也有因为喜欢漫画而一路满帆的人吧！

●真奈就是自己的化身

——剧情里昴的对手真奈登场。她当初是那种会去拉昴的腿的角色，但是最后不知为什么鼓起勇气了，是因为“不创造人本性恶的人物”的原则吗？

不，那是以前被编辑问起“曾田老师不会画恶人吗？”，反而感觉很矛盾。不管怎么画最后都是有点本性善良的人……

真奈并不是反派。昴自己属于那种不知道是什么的家伙，所以用昴的视线来讲述的话，绝对不会讲得很明白。但是用“真奈眼中的昴”就很顺利地解决了。

我最喜欢的角色就是真奈。感觉就像是我的化身，也是为替我对昴说我想说的话而存在。所以比起反派感觉，更像是因代替我出场而存在呢。

——真奈并不是天才。实际上，现实生活中有很多想做事却行动不起来的人，是不是也向这些人传达了一些激励的赠言呢？

我没在作品里加入什么自己的赠言。我除了“想当漫画家”以外没什么愿望，也没觉得哪个愿望“不可能实现了”“可能当不了”什么的。我也不知道为什么。所以自己一直也不明白“对将来感到不安”是什么感觉。这样一来，一方面大家都是怀揣着各种各样的苦恼活着，而我自己既没想过将来会如何，也没想过自己可能会当不了漫画家，笔下的角色自然而然就很单纯了。

《铁马顽童》那会儿就是一往直前的。那部作品可能那样画才比较好，但是仍有很多人不明白到底是为什么。当听说“曾田老师作品没有那么大轰动可能就是因为这样”的时候一下子就不知所措了。同时也发现不能只画单纯的人，还要画一些怀抱着复杂思想的角色。

——曾田老师笔下的主角的确都是些一往直前的角色，但是周围的人都还是抱有各种各样的矛盾和苦恼，看上去不是那么单纯呢？

那是因为我想要自己去了解为什么，但仍不明白为什么，所以才画成这样的。除了主角以外，其他角色都塑造不好，这也是



《昴》（小学馆）2002年书店宣传海报

件很麻烦的事。以前《昴》中的配角就塑造不好，想着“这可不兴”，于是就与刚才说的一样中断连载去画《极速方程式》了。这回想着努力塑造好配角，于是才有了信（主人公胜太的同学）的故事。

——能听到曾田老师说起麻烦事，感觉实在是意外。我一直都觉得曾田老师的作品对角色的心灵深处都有很好的描绘，很厉害啊！

比起自己一下子画上去，那些更多的还是靠请教别人或者是请编辑帮忙才有的结果。这方面我很没自信的。

●对安彦先生和细野先生的憧憬

——作品中出现的“领域（集中力提高到极限时，周围的声音和画面都感觉不到的状态”，曾田老师自己也体验过吗？

类似的体验应该有吧，很可惜没到过那种程度。如果真能让画面和声音都消失，一下全都集中在漫画上，对漫画家来说多棒啊！

我可能也有自己都没感觉到自己集中起来的时候，也很憧憬那种迈克尔乔丹说过的“自己的实力全都发挥出来”的状态，所以才画出了“领域”这个东西。

——那曾田老师有没有嫉妒甚至感到震惊的作家呢？

我很喜欢高达，所以一直很崇拜安彦（良和）老师，也一直梦想着能画出他那样的画。

《烈火男儿》里，阿姆罗坐在高达驾驶舱里，戴着头盔，只睁开一只眼睛那个镜头我特别喜欢。所以在画大吾的头盔时很兴奋，《极速方程式》里面同样有戴着头盔的画面，我也会不由自主地闭上一只眼睛，然后说着：“是高达啊！”感觉很有意思（笑）。

另外，我也很喜欢细野（不二彦）老师的作品。看着自己现在的作品经常会说：“啊，这张很像细野老师的风格”。上高中的时候我经常模仿。

——崇拜细野老师也是因为绘画技术很好吗？

崇拜细野老师是因为细野老师既能画《猿飞小忍者》这种搞笑作品，又能画完全不一样的沉重的内容题材。

说实话完全无法预料老师作品。比如一下子开始画爵士乐题材的漫画，当我觉得细野老师估计不会对棒球太感兴趣的时候，老师又开始画棒球题材漫画。我觉得那种“无法预料”的感觉是最棒的。我自己就只能是漫画界最容易被别人猜到的作家了（笑）。

细野老师说过“那段时间之后，作画量大了很多”，又说过“是从手塚老师过世之后”。那位高产量的手塚老师也有极限。我听了之后感到很惊讶，决定把自己的实力全部发挥出来，于是之后的作画量就大了很多。比如同时连载之类的。

“只不过是停了一部漫画而已，没什么大不了的！”仿佛是这样的感觉，很洒脱。但是五年前的自己觉得留着一句话就只去画《极速方程式》是不行的。

●关键是要下定决心

——为了成为漫画家，有没有什么要趁年轻先做好的事情呢？

我从上中学开始，一段时期脑子里只有当漫画家的念头，虽然说能有今天的成就肯定也有那时候的功劳，但是仍觉得如果当时视野能放得再宽些就好了。比如我不会说英语，现在就特别想学。当年上学的时候一点也不关心，也没想过留学。

和内人谈起来，她告诉我：“如果当年学了英语，可能现在会说英语而不会当漫画家了呦”，我也不知道怎么做才是最好的。因为我始终是一往直前走过来的，对别的领域一点概念都没有。我觉得不管深浅，还是要趁年轻去多见识一些东西。

——曾田老师是一直坚持画漫画至今的吗？

直到成为漫画家之前，对其他的东西一点都不关心。比如碰到别人的时候，“没有当上漫画家的我并不是我自己，所以不

想和别人见面！”我真是这么想的，所以也没什么朋友，亲戚的聚会也不去（笑）。大概是太过自我了，任性地想着“不能这样出门”。虽然现在可能还有点这么想吧。比如“单行本销售量还没到1万册，不能出去见人！”这样。

在画《极速方程式》的时候经常出去搜集素材，搜集素材本身很有意思，和有关人员聊的时候也任性地觉得：“啊，这帮人完全不知道我是谁，要是《龙珠》的话就知道了吧”（笑）。现在的我一直想着要卖多少多少册，真是自我意识强到了自己都觉得难受的程度。

——这么说来您在中学、高中时代应该画了很多漫画吧？

那就没有那么多了。虽然绘画练习的东西堆得像山一样高，真正30页的完成作品是在高中三年级之后才有的。真天真啊！说着一定要当漫画家，可成天就画



《昴》（小学馆）第五卷封面

一些片断似的东西，一点作品都没有。所以，没有像说的那么去追求漫画之路，只是一直想象着“成为漫画家之后的自己”。

每天都这么想象的话，也就有了一个大概的轮廓了。比如“被采访的时候我会这么说”之类，从中学就一直构思着。

但是有一个信念，就是既然能有这种轮廓，自己就一定会成功。是真的呦。当时想象的内容之后基本都成真了，当然没预想到的东西不会实现。（对有志成为漫画家的人）有什么赠言的话，嗯，就是“下定决心”！

我以前没想过自己要卖一亿册书所以就没走到那么远。所以现在我就拼命想着“一亿册！一亿册！”（笑）

● 价值观的确立

——画芭蕾和赛车之类激烈运动题材作品的时候有什么秘诀吗？

看照片还是有必要的。我很喜欢赛车，所以总算是画得出来，芭蕾就一点也不懂了，当初很困惑。

这种“手的形状”如果从专业角度来看肯定很别扭吧……。因为自己心里没有“这么画的芭蕾看上去很拉风”的标准。

但那时候我就下定决心了，“专业人士怎么说都无所谓。就算即便是对的，但我不喜欢，也得按照我自己喜欢的风格画！”，于是慢慢地就画得顺眼了。

不过还是害怕去咨询专家呢。觉得腿张开的样子不一样，结果问了专家后发觉，比起画正确的姿势，早些确定“自己觉得拉风的画法”更重要，于是效率高起来，画面也活灵活现了。“不知为什么觉得好看了”的牢骚也越来越少了。

刚开始到处被人发牢骚。出错了，这里的姿势不对什么的，要想不被人说，还是应尽早确立自己的价值观。

像自行车和消防员之类特别发烧的内容，当初没弄明白就去画，每周都有人寄信：“这回大吾错误的地方在这里！”。刚开始看完还会一点一点地去改正，被这些所束缚画面就不生动了。然后想着“就这样吧！”去画，不仅没人发牢骚，反而还被人表扬了。“大吾的错误很多，但这样也好！”消防队的人也这么和我说。

总之是要把自己心里“好看！”的样子确立起来！就算是有错误，只要看起来好就达到目的了。当然如果能做到没有错误就更好啦。

——曾田老师作品里的表情很丰富，昴不知为什么，给人感觉不是经常哭就是经常生气。

我不知道自己是不是擅长这个，但是喜欢画表情是进入业内之后的事。

这里也受到安彦老师和细野老师的影响呢。他们的画就好像是在演戏。就算是生气也有好多种类。就像个小孩子一样想着“啊，被人发现是在生气就不好玩了”、“带着嫉妒的生气”、“气到想要杀了对方”、“悲愤”之类。如果意识到这些，眼睛的样子也就会有很多花样了。



《MOON》第一章扉页



《舞》（小学馆）第四卷封面

对我来说“拉风”就是全部。“会画很多种表情的漫画家很拉风”，所以就努力让自己学会画很多种表情。想着“那种东西很拉风么”的人肯定就不会了。

反之，我以前觉得把线描得很整齐没什么拉风的。直到现在才终于明白描线的重要性，但现在想描那么整齐也不行了（笑）。

夸张点说，要觉得某种东西很拉风，比如线很干净，阴影很讲究，沿着那条路去走就好。

——天不怕地不怕的态度也有必要呢！

就是这样。

● 直到角色动起来之前

——有那种设计角色是必要的工序吗？

主角还算能搞定，但是一到配角就很辛苦了。比如说《极速方程式》里主人公胜太的死党——信，那家伙一开始设计的时候就很麻烦。也不知道去给朋友的赛车帮忙有什么意思……这可不兴！于是我就拼命思考如果自己是信的话，会有什么觉得有乐趣的地方。自己开车开得不好，“如果这样也能出线到上面一组的比赛”这样，满脑子拼命地想，然后再放到胜太身上试

验，如果效果很好的话“我的想法就实现了！”这样是不是很有趣呢？我自己没有驾驶天赋，而胜太只有驾驶天赋，为了能让那家伙一路顺利，出各种各样的点子，然后如果实行顺利的话……干着干着就发觉沉醉其中无法自拔了。于是就去给胜太帮忙了。还是因为自己感到快乐。

《昴》中的真奈则是对昴抱有复杂的感情，在最后出手帮助，激励昴的时候也很多，从真奈的角度想，肯定是“虽然嫉妒，但仍抱有崇敬，如果能像昴跳得一样好该有多好”这样的感觉。对崇敬的人终究还是无法带着攻击的态度。最后，真奈帮助了马上就要摔倒的昴就是出于这种想法。心想“如果见死不救的话，我一定会后悔”，真奈的形象也就一下子活灵活现起来了。通过真奈和信我也明白了配角的画法。

——最后我想问问您故事的创作方法。您会一直构思到很久之后吗？

不会。昴其实有很多像是故意做的结局，或者说是一些没有伏笔的结局，被读者发了很多牢骚，我觉得很麻烦而且作为漫画家不够拉风呢。像新人那样也很难受，不过在《极速方程式》里面，“埋下的伏笔不能放着不管”这样，才能像个漫画家一样画下去。

我现在觉得随心所欲地画也很好，不过如果剧情没编排好的话肯定是不大舒服。创作《烈火男儿》那会儿由于编辑帮了我很多忙，所以没什么剧情诡异的地方。但创作《昴》的时候，因为是让我随意、自由地画下去，所以就……

——果然还是有角色自己动起来的感觉了呢！

那样的话再好不过了。很好玩，而且也很成功。

我原来想昴去做职业舞者后也会去欧洲吧，但是又怎么想怎么觉得不可能去欧洲的学校。不知为什么，觉得这个角色还年轻，比起芭蕾舞的发源地，还是去充满活力的美国舞场更好。为此踌躇了半天。我之前对美国一点也不关心，不知道该怎么办，但是如果昴是那样想的话就没办法了，所以还是让她去了美国。结果很成功。如果是主角替我做出选择的话，肯定能顺利地进行下去。

——不是自己想要画的，而是让角色去他想去的地方吧！

是的。但是那样的话又要花5~6卷的篇幅。《昴》不知为什么直到第五卷前全都是按照我的意愿发展剧情啊。

最近《极速方程式》的主角和宿敌终于决出胜负了，不过我可并不想让他和宿敌一决高下。本来想是宿敌前往英国，然后故事就继续进行下去的，结果因为时间紧，最后还是让他勉强赶回来了。心想着如果是直海（胜太的宿敌，男性）肯定能回来吧，结果还是烦恼了半天。

这种事情也不知道在第几卷的时候会出现。我想第一回就遇到这种状况的人应该也有吧。我也很憧憬那些第一画就在人气调查中夺冠，单行本第一卷也会大卖的人。但是对我来说有点不可能了。刚开始确实是边冥思苦想边画的。心里明白这种台词不是主人公想说而是我让他说的……我觉得这样适应的时期也是很有必要的。



《昴》【小学馆】第三卷封面

石田敦子

漫画家，动画画师。8月9日出生于广岛。动画的代表作有《乱马1/2》、《罗德岛战记》、《勇者急先锋》、《勇者警察》、《魔法骑士雷亚斯》、《女神候补生》等。主要的漫画单行本有《动画工作！》、《蔷薇公主的甜点》（少年画报社），《魔法少年×少女》（双叶社），《任性战队BloomHeart》（幻东社），《完全版纯纯约会俱乐部》（Enterbrain）等。

石田敦子



《动画工作！》
（少年画报社）

孪生姐弟一乃和太二是新人动画画师。两人为严峻的现实和周围的人际关系而苦恼，动画工作室内外发生的各种问题，一步步成长着。单行本全7卷。

●本来一生都不会画？

——刚刚完结的漫画《动画工作！》在连载中读者的反响如何呢？

虽然有很多很“痛”的感想，但是我本人完全没想过要那么画。我觉得一般都会想“大家活得都不轻松”，应该也有这种烦恼吧？是不是因为这种烦恼很贴近生活所以感到很“痛”吧。

和女孩子们聊的时候经常听说“一乃很幸运”，因为周围总是有人可以帮助自己。但从男性的角度来看就不是这样，有人对我说一乃“很可怜”，而我则是一边否定一边继续画。

——以前就想过创作一个动画画师的故事了吗？

不是，我以前甚至觉得自己这辈子都不会画这种故事呢。被责任编辑问起“有什么连载点子”的时候，第一次提出的方案里也没有关于动画的内容……

——那时候提出的方案是什么呢？

偶像系，还有就是《任性战队BloomHeart》前身的东西。本来正要在两个里面选一个决定的时候，突然想起来动画人的故事，把草案交上去之后责任编辑也肯定道“绝对是这个！”。那时我已经离开动画制作现场5年左右了，还带着“也许可以画这个了吧”的心情。

如果被人当做是以现实存在的人物或公司作为原型的话，也许会给周围添很多麻烦，所以在现场干活的时候很难动笔，适应起来用了一段时间。

●比起一乃更担心二太？

——那段一乃最后成为独当一面的动画监督的情节是什么时候构思的呢？

很久之前就开始了。如果每一回都是一个单独专题的话就没有个头了。那等到结尾的时候该画什么呢，我觉得不是像成为原画或者作画监督这种具体的成就，而是心情的变化才对。总之，当时觉得应该把自己的“志”传给后辈们。

构想的话，最后整整一卷中，一乃都不登场的构想也做过。一乃和二太都不出场，让配角“音野”之类至今没出现过的其他工作室的动画人取而代之，最后，“啪”地让一乃出现一个镜头。但是一画起来就是“啊，三鹰的故事里也不小心让一乃出场了”这样。我自己也很惊讶。

——双胞胎弟弟二太也是很重要的角色呢？

是的。当初一乃是那种只知道哭哭啼啼的性格，所以我就一边念叨着“你这样是当不了真正的动画人啦！”一边画。一乃是女孩子，所以即使表面上哭哭啼啼也会在底下继续努力，责任编辑似乎更担心二太。二太被身为女孩子的一乃超过，而且在恋爱方面也一蹶不振的时候，很多人担心“二太不会要放弃动画人的志向吧”。处于那种虽然很热血但却无法实现自己理想的时候的感觉呢。

——二太总是有很多名言呢。那些台词是之前先想好的吗？

是在打稿的时候自然想出来的。因为当初就决定好二太是那种热血角色，所以就借他的口来说那些自己害羞说不出的话了。就让他“替我说吧！”。如果真是在面前被人说这些，估计得羞红脸吧……

——但是希望成为制作人的读者一定要努力哦！

啊，是这样吗？谢谢您的指点！

●高手到处都是？

——能讲一下《动画工作！》的故事主题吗？

当初是以“想画一部青春偶像剧”作为前提的。我很喜欢像《轻井泽征候群》式的群像剧，也很喜欢去看舞台剧。可能自己很久以前就喜欢上那种群像剧了吧。

而且，自己比较熟悉的业界只有动画界，所以自然就想往那边构思了。但是我想画的不是动画业界，而是想要表现出那种执著的要努力的“感觉”。

现在是一个也能做动画甚至发表的时代，也是只要有愿望就能马上开工的时代。即使如此，就算有人可以做出自己喜欢的东西，能把自己喜欢的东西加工成作品的人也很少呢。不管是对专业还是非专业的人来说，不是只做一个作品而是“一如既往地坚持把制作坚持下去”却是一件很难的事。

——我觉得经常出现的“想要变得更好”是作品的关键词吧？

是的。做动画是一种集体劳动，所以即使是新人，在一开始也会和高手站在同一个起点。我觉得挺辛苦的。

我刚成为几百个动画人中的一员的时候，发现高手到处都是，很是紧张了一阵。作为新手，只知道动画杂志上出现的那些高手的名字。比如安彦（良和）老师和杉野（昭矢）老师这些。但是自从进入业界之后才发现，周围都是高手……真的被雷到了。



《动画工作！》第六卷封面

动画的世界看起来似乎很浅，但实际上很深奥。我当时也很惊讶“原来天才不只有一个人”。心里被“动画业界里有很多位天才”这个事实给打击了一下。即使这样，作为一个凡人，我仍然想让自己变得更好呢。

●比起大和号更喜欢海蒂？

——石田老师小时候看过的动画中，受到过哪部作品的影响吗？

我是那种全部休息时间都泡在图书馆的孩子，所以小时候基本没看过动画。很小的时候看过《（阿尔卑斯少女）海蒂》，但是被人骂过“你连他们做的《宇宙战舰大和号》都不知道吗！”“你是怎么当上动画人的啊！”之类的。因为我那时候就是一个很普通的女孩子，所以，实际上，小时候看过的动画比其他动画人都要少呢！

我曾在很多地方都说自己喜欢《宝岛》，但是我看过《宝岛》不过是边干边看人借来的《魔法骑士蕾雅丝》光盘了。在那个工作室说了句“《宝岛》的制作人很棒呢”，就有人说“啊？你才看呀！不是小时候看了《宝岛》的作品受到感动才来当动画人的吗？”，于是我又被打击了。

在当动画人之前，真正影响我的可能是初代高达了吧！我当时看的是重播，而且是从卡尔玛死后很久，伊塞丽娜要为她去复仇的那个桥段开始的。然后就迷上了高达，之后开始买《ANIMAGE》（杂志名）从那里知道了动画人这个职业，才发觉原来在同一个动画中也会有这么生动的部分。那时候已经是高中生了，真的很晚呢。

——在那之后就一直朝着动画人的目标前进了吧？

啊，不是的……当时我觉得反正我这样的人也当不了动画人，于是就进了有关福利服务的专门学校。但又不想全盘放弃，于是把自己的画投到动画工作室，结果被录用了。我当时也没有告诉家里人，后来他们都很吃惊呢。一般想到动画工作室就职的人，都会在高中最后一个暑假做好计划，把稿子投给工作室了。我也算走了一条弯路吧。

不过，即便是我当时在读的那所很普通的女子高中，在我之前四年的学姐中就有《美少女战士》的角色设定者只野和子老师。因为有成功的例子，所以当时感觉“想要当动画人”并不是无法触及的奢望。在我之后也有五六个人成为了动画人，还有人做了漫画家。

●漫画家是怪人的工作？

——石田老师应该是作为漫画家活跃在业界吧，请问漫画的魅力是什么呢？

当初是觉得“啊，原来线不用闭上也可以啊！和动画一点也不一样！”，感觉很新鲜。动画必须要把颜色填满，像头发那样“唰唰”几缕下去是肯定不行的。而且要把颜色填满，必须先把线封闭上，所以最先想的是“有意思”。

最重要的是能自己创作故事。日常的一件小事不太可能用30分钟的动画来表现，但是用16页就足够创作出一个短篇漫画故事了，我想这才是漫画的魅力。

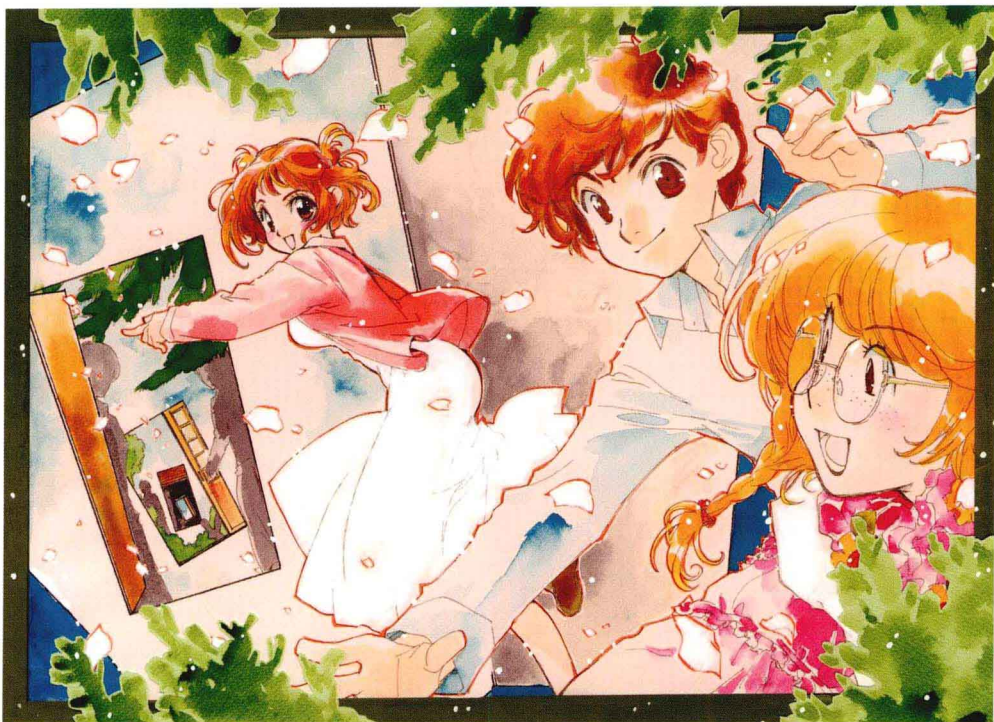
事实上，我想表现一些只能通过漫画来表现的东西。而不是“如果这样还不如直接当成动画企划好了”的东西。以前我也是从企划开始做起的动画人，所以……想要做出一些只有做成漫画才有意义的作品。当然，动画也有作为动画的意义，两者虽然很相近，但却完全



《动画工作！》第七卷封面



《动画工作！》末章卷首插图



《动画工作!》第十五章卷首插图

是不一样的世界。

——不光是石田老师，很多一直在做动画的人后来都回去创作一些关于漫画或者动画的故事，这是为什么呢？

动画人不光是画动作的画面，还有很多人同时吸收了小说和漫画的信息呢。剧本是由文字组成的。在把文字做成画面之前，大家都是靠“动作”想象着故事。

但是，最后还是要回到剧本中，所以自己不会去真的创作故事。漫画的创作是先要在自己的脑海中展现给自己，所以很难为情呢。想要把这种“难为情”抛在脑后很困难，小说和漫画都是如此，都要把自己脑海中想的东西展现给别人，所以我觉得是怪人的工作。如果你突然对旁边的人说“来看看我想的故事吧”不是很吓人吗？不过既然是工作的话

就没问题了。再印刷出来销售出去，“这就是我想的东西！”这样，别提有多奇怪了。即使被人说“你脑子里想的就是这种东西，是笨蛋吗？”，我也会坚持说“不，这样就好！”继续把自己的作品坚持下去。我觉得即使难为情也要不停地努力。

● 女子高中时期的妄想？

——以前想过“当初如果那么做的话……”或者“制作人志愿者应该先做好的”之类的吗？

如果当初是去男女同班的学校应该就更有意思了吧……之类的。在女子高中的经历收集到了后来的《少女恋恋》里，在高中的时候，如果有男生，说着女孩子也喜欢高达的话估计完全不一样了。MS的名字也会熟悉得多吧。

我那时候天天妄想了好多东西。虽然这里是女子高中，但是如果有男生会怎么样之类的。现在觉得有那么多“如果”也是挺有意思的，比如说，如果能回到几年前会做些什么？如果你那时候避免了那件事的话……深入地去想一些东西的话，以后肯定会派上用场。毕竟是把自已的妄想展现在纸上的工作嘛……

——最后请谈谈下一个作品的构想吧！

现在我想还是从长计议。

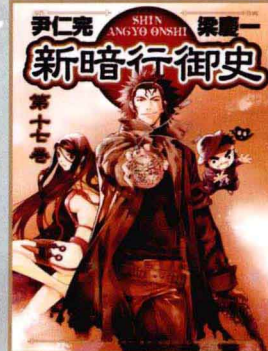
果然还是想画群像剧呢。

还想画“一群对动画歌曲有着特别回忆的人们”这样的短篇集来看看。我很喜欢《宝岛》的《勺子婆婆》这些歌，一回想起来，仿佛就回到了小时候一样。

另外，想画几个关于戏剧世界的作品。我很喜欢舞台，所以想画画在那个有限的空间内表现着自我的人们故事。

尹仁完 梁庆一

由原作负责人尹仁完和绘画负责人梁庆一组成的韩国漫画家组合。在《月刊少年SUNDAY》上连载的《新暗行御史》博得了很高的人气，剧场版。在日本发行的作品有《岛》全7卷，《死灵狩》全4卷（出版社皆为EnterBrain）等。
小学馆/尹仁完 梁庆一著



《新暗行御史》
（小学馆）

过去曾被湮灭的国家“聚慎”。聚慎的将军文秀作为暗行御史游历四方，为遭受不平的弱者而战的故事。名台词是：“暗行御史大驾光临！”

●职业和业余的区别

——以让人出乎意料的展开作为卖点的《新暗行御史》的故事是以怎样的顺序架构起来的呢？

每回都是先把故事的高潮部分构想出来，然后再放到剧情里。最后再把“意外性”的部分加到里面，为故事的进行增加变化。第二重要的就是直到底稿完成前的修正工作。先把完成的底稿拿到编辑那里改两三回。将基本框架定下来之后，把剩下的部分全部修改的时候也有，那样完成的故事一般都比剧情设计时做出来的东西要好。

——创作故事的时候最注意的是什么？

说服力吧。我的作品，正如您刚才说过的里面有很多意外性的情节，所以能使读者产生共鸣的说服力更必要。

另外每一回的结尾都很下力气。有一位我很尊敬的韩国漫画家，他有一句名言“职业和业余的差别在结尾”，在我成为职业漫画家之后一直很有同感。就算是头尾颠倒的故事，只要在最后有完美的收尾，也会被当成很好的故事留在记忆里。

——最终回的展开式在什么时候开始构思的呢？

大概从连载开始时就开始想了，详细部分则大概是在最终回的六个月之前开始构思的。最后一回特别是主人公文秀将会面对很大的考验，所以在真正开始工作前踌躇了一段时间。最后还是这么画下去了呢。虽然是原作者很满意的结局，不过还是有点搞过了吧……我们有时候会这么想。（笑）



《新暗行御史》（小学馆）第15卷封面



●截稿间隙中的高扬感

——在文秀眼中是女性的山道，在周围人的眼中又是什么样子的呢？

因人而异吧（笑）。

——有关于下次想画的作品构想吗？

长时间的连载刚刚结束，所以我想在休息一段时间后和梁庆一继续合作几部短篇。现在准备的作品是位辩护律师的故事，不过是那种很简单明快的动作戏哟。敬请期待！

——《新暗行御史》中您最喜欢的角色是谁呢？

文秀。最终回结束后更是越来越喜欢了。房子和巴素我也很喜欢。那种能够搞笑的角色能把故事推动得更有趣。

——在创作过程中出现过没有好点子的时候吗？

不可思议的是，好点子都是不到临近截稿前不肯出来（笑）。在那之前不管有多少创意都不会太顺利，于是我们一般都会去看很多漫画。看过很多之后，心中那种“漫画的感觉”也会高扬起来。带着那种高扬的心情接着打稿，好点子就很自然地浮现在眼前了。

梁庆一访谈

●我相信山道是人类

——《新暗行御史》的魅力之一就是细致的画风。请问在作画过程中有什么注意点吗？

嗯。在《新暗行御史》作画过程中，我时刻提醒着自己表现一种东洋的大气。大家能够感觉到这一点我感到很荣幸。

——最喜欢的角色是谁？

房子。像房子那样的角色在我画过的幻想系漫画中基本都会登场。毕竟是以我自身为原型的角色呢（笑）。

——梁老师认为“在其他人心中的山道”是一个怎样的形象呢？

这个问题很难回答啊。我个人相信山道是人类。

——关于下次连载的作品，现在有一个大概的轮廓了吗？

是的。现在正在努力归纳思路中。下次想画点感觉比较温馨的作品。另外，这次画的是东洋风的作品，西洋风的作品也在准备中。

●大友克洋的影响

——您受到影响最多的日本和韩国的漫画家都有谁呢？

第一次去漫画教室学画漫画的时候，我被一部漫画《AKIRA》震撼了。接触到大友克洋老师的漫画后，当时的我就希望自己能够画这样的漫画。以此为契机，我至今都一直受到大友老师的影响。

在那之后我也受到了很多位作者的影响，不过数量毕竟太多了我就不一一说了。

除了漫画以外，电影也给了我很深的影响。小学的时候看过一部名叫《蜀山奇侠传天空之剑》的电影，那部电影充满了幻想的色



《月刊少年SUNDAY》【小学馆】2007年1月号附录《换衣刺客》



《新暗行御史》【小学馆】第12卷封面

彩，我现在还记得那种感觉呢。

——六年的连载中，漫画技法有没有什么变化？

是的。开始的时候全都是用钢笔和网点纸来画，现在网点都是用电脑来处理了。给出版社发原稿的时候也是通过互联网。以前如果原稿完成晚了，都是用飞机空运过去的。

我正在努力让画看起来更清晰。

——最后请向有志成为漫画家的人提几点建议吧！

要一直有新的想法。另外，要努力学习如何将自己的才能传达给读者。不要总把自己定格在一个框架中。更不要忘了谦虚的态度。

保持身体健康也很重要。如果身体出了问题，即使想画也画不出来了。所以如果有空闲时间应该多出去运动运动。

最后要说的是，对于漫画家来说，想象力就是生命。多读书是最好的方法。因为忙可能会觉得看书很麻烦，但实际上我还是建议大家多读一些书。

现在开始挑战! CG&数码漫画①

CG和数码漫画是什么

现在,不管是职业画家还是业余爱好者,使用电脑画插画和漫画的人都多起来了。

但是,对于刚刚拿到电脑或好不容易才想把工作转移到数码平台上的人来说,难免会有“现在才问关于CG的问题实在有点难为情”的感觉吧。

不管是初学者还是已经习惯CG制作的人,让我们从头开始温习一下吧!

CG并不可怕!

用电脑作画看起来门槛很高的时代早就过去了。

现在只要有一台电脑,不管从哪个阶段开始练习都能画好CG和数码漫画。

如果想要轻松画好CG,可以先在网上的“绘画留言板”上练习。如果是数码漫画,只要把描好线的漫画原稿扫描进电脑里,做网点的处理也非常简单。

最初需要习惯。万事都始于一试。只要有电脑,不算太旧即可。但是如果内存不到512M的话速度就会很慢。现在PC机和苹果机的性能几乎没有差距。选择一个适合工作的电脑来自由地绘画吧!

CG的优点

- ◎不用担心原稿丢失,保存、复制都很简单
- ◎原稿不容易弄脏
- ◎原稿不会褪色
- ◎作画的补正和颜色修正可以进行多次
- ◎完成后可以通过网络投稿
- ◎不会散落在桌上,也不用担心道具材料不足
- ◎可以和异地的助手交流
- ◎复杂的背景和小道具可以将其素材化,多次使用
- ◎通过插件可以简单地画出复杂的效果

CG的缺点

- ◎电脑的初期投资很昂贵
- ◎数码漫画容易碰到经验不足的印刷厂
- ◎需要很多必须记住的技术和小技巧
- ◎容易遭到侵权
- ◎画面容易显得单调,死板

必要的电脑配置

●WIN

- ◎奔腾4或同频的处理器(800MHz以上主频)
- ◎WINDOWS2000以上的操作系统
- ◎512MB以上的物理内存
- ◎1G以上的硬盘空间

●MAC

- ◎POWERPC4或者同频的处理器(800MHz以上主频)
- ◎9.2版以上的MAC操作系统(推荐10.3版以上)
- ◎512MB以上的内存
- ◎1G以上的硬盘空间

比这里介绍的配置低的电脑也可以运行,但是如果想要轻松顺畅地进行,还是推荐使用比上面更好的配置。

CG绘画的流程

●草稿,描线

如果使用底稿绘画,就先在纸上打稿吧。也有人不用钢笔描线,只使用铅笔画稿扫描。

●扫描

将描好线的底稿扫描成电子版

●修正

对扫描好的画面进行颜色修正和线条修正。有必要抽出线稿的作品也会在这一步提取线稿。

●选择范围

准备上色,将各部分选出来,做成独立的选择范围,对以后的步骤很有帮助。

●上底色

用较淡的颜色上底色。对选择好的范围直接使用“油漆桶”命令,很方便。

●彩色

对各部分具体上色。

●修正

加入效果,修正颜色等。

●合并,完成

将图层合并,消除掉多余的通道,完成。

数码漫画的流程

●构思剧情,分镜

这个步骤是想点子的步骤,先用底稿构思吧。设计剧情展开的时候也可以用电脑进行。

●草稿

如果使用电脑进行,先用黑色以外的颜色打稿之后,用黑色描线看起来会很简洁。

●描线

如果使用电脑作画,可以在草稿上面建一个新图层描线。

●效果

把效果线和集中线加入画稿。使用电脑画的时候预先把需要用到的效果素材化更方便。

●灰度

进行灰度处理修正画稿。

●网点

选定范围“贴”上电子化的网点。习惯后速度会提高很多。

●润饰,完成

最后确认,以最适合投稿的分辨率和格式保存。

※数码漫画可以将草稿、描线、网点的工作都从纸上转移到电脑上。既有所有工作都在电脑上进行的人,也有只在电脑上贴网点的人。找出一个最适合自己的方法吧!