

色彩艺术与技术创作支持

# Comickers

Color Technique Book Issued Semiannually Visual Supporter

## Art Style

### 日本漫画名家的艺术世界6

日本美术出版社 著 张瑶 译

# 畅销漫画的 绘画技法

COVER ART & PIN UP  
**KEY-**

**NITRO+**  
山下知子  
鸣子花春  
小野夏芽  
金田一莲十郎

前岛重机  
**WADAPARUKO**

Comickers Gallery Selection  
**TOYOTA · SAORI**  
bomi

香坂透  
**HETALA**  
图书馆战争  
石之森章太郎  
手冢治虫  
攻壳机动队  
末弥纯

备受好评的连载  
森山由海 × 森奈津子  
『职业漫画编辑术』江藤千惠子  
『漫猴!』菅野博之  
扉页作品连载 · 田中达之

# 日本著名艺术家的艺术世界6 畅销漫画的绘画技法

日本美术出版社 著  
张 瑶 译



辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

TITLE: [コミッカーズ・アートスタイルVol.6]

BY: [美術出版社]

Copyright © Bijutsu Shuppan-Sha ,Ltd.2008

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.

© 2014, 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：06-2010第220号。

版权所有·翻印必究

### 图书在版编目 ( CIP ) 数据

畅销漫画的绘画技法 / 日本美术出版社著; 张瑶译. —沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2014.5

(日本漫画名家的艺术世界: 6)

ISBN 978-7-5381-8501-0

I. ①畅… II. ①日… ②张… III. ①漫画-绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字 ( 2014 ) 第034166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: 邵嘉瑜

设计制作: 季传亮

---

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: 北京利丰雅高长城印刷有限公司

经 销 者: 各地新华书店

幅面尺寸: 210mm × 285mm

印 张: 7.5

字 数: 180千字

出版时间: 2014年5月第1版

印刷时间: 2014年5月第1次印刷

责任编辑: 朱悦玮 谨 严

责任校对: 舒 心

---

书 号: ISBN 978-7-5381-8501-0

定 价: 38.00元

联系电话: 024-23284376

邮购热线: 024-23284502

E-mail: lnkj@126.com

http://www.lnkj.com.cn

本书网址: www.lnkj.cn/uri.sh/8501



C A N N A B I S

| 棍状相机 | 田中达之 |

shot.14 |

# 目录

符合时代潮流的故事创作方法	2
KEI	6
金田一莲十郎	10
小野夏芽	16
鸣子花春	22
山下知子	24
Nitro <sup>+</sup>	30
KALAVINKA	36
风之章 风语者和蛮族王子	45
幽冥公主的叹息	53
学校特辑 努力奔向职业之路	65
末弥纯“探寻自己的原点”原画展	76
攻壳机动队	78
手冢治虫诞辰80周年纪念	80
石之森章太郎诞生70周年纪念	82
《图书馆战争》	84
《Hetalia Axis Power》 日丸屋秀和	86
《Dragon fly Vol.01》	87
《上锁的天国》 香坂透	88
菅野博之的漫猴	89
漫画编辑现场	97
日本插画作品大赛	105

# 日本动画名家的艺术世界6 畅销动画的绘画技法

日本美术出版社 著  
张 瑶 译



辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

# 符合时代潮流的故事创作方法

让我们从对漫画业界的研究开始,创作符合时代潮流的作品!新的时代要求我们创作出能够解读时代特征、不拘泥于体裁的作品。

在漫画业界每年有很多的杂志创刊,但与此同时,停刊的杂志也不在少数。另外,近年来除了通过杂志的形式来阅读漫画之外,通过手机上网浏览漫画的人数也在飞速增加。

在完全不同于以往的市场环境下,我们需要打破常规,抛弃旧观念,尝试创作出新的作品。

接下来我们给大家介绍一下漫画界的现状及其所需求的作品类型。

## ●漫画界现状

首先,介绍一下在2007年停刊的主要杂志,其中包括《月刊少年Jump》(集英社)、《Comic BonBon》等很多大出版社主办的老牌杂志。2008年,刚刚迎来创刊20周年纪念的《周刊Young Sunday》(小学馆)和老牌女性漫画杂志《Judy》(小学馆)都停刊了。另外,《One more Kiss》(讲谈社)、《Comic Blade MASAMUNE》(MAG Garden)、《OURs+ours plus》(少年画报社)等作为知名漫画杂志增刊的定期杂志,以及《Magic-CU》(Enterbrain)这些很有人气的萌系列杂志也相继休刊。此外,像《Comic吉本》(吉本Books)、《Comik Gambo》这些在创刊时就引起很大争议的实验性的杂志也未能长久,终究还是停刊。

另一方面,也有一些新的杂志在这一年创刊。在《Jump Square》(集英社)、《Comic Charge》(角川书店),以及2008年创刊的《月刊少年Rival》(讲谈社)这类非主流杂志之外,作为被停刊杂志的后续杂志或者增刊而创刊的杂志也引起了我们很大的关注。当然,也有一些杂志在2007年

创刊,只经历了短短不到一年时间就被迫停刊。

在这样的现状下,出版社都倾向于发行一些销量可靠的杂志,各大出版社都能够在漫画界发掘出更多的新人。对于想要引起大家关注的新人来说,眼下正是一个可以大展拳脚的良好机会。

此外,最近几年来,通过手机阅读漫画的人数在不断增加。手机对于漫画界来说还是一个全新的领域,各大出版社还都处于试探的阶段,但他们现在已经能够不仅仅是把在杂志上发表的漫画移植到手机上,还能够为了专门发展手机的漫画业务而发表新的作品。比如在讲谈社的移动漫画网站《Michao!》上,讲谈社原创的漫画新作都可以免费阅读。为了这个网站讲谈社还专门聚集了一批优秀的作家,他们在这一全新领域发表的作品引起了人们很大的关注。

## ●着眼于各式各样的漫画题材

当一名业余的漫画爱好者想要成为职业漫画家的时候,他会做的第一件事肯定是向大型出版社投稿吧。这是一个很正确的做法,能够向自己喜爱的漫画杂志投稿也是一件值得高兴的事情。因为自己很了解这一杂志的漫画风格所以很容易抓住读者的喜好。这样发表的作品也就会得到很高的关注度。但是,如果盲目地认为“我非往这个杂志投稿不可!”的话就不太好了。当然,在投稿的时候这样一种气概是必要的,但是在这些有名的杂志上投稿竞争异常激烈,获奖的难度也相对较高。

所以,应该思考“自己是否真的喜爱这本杂志到无法为其他杂志投稿的地步”,或者是“在哪本杂志上发表都无所

## 《Young GanGan》编辑部访谈

### 《Young GanGan》编辑部中野崇主编

——《Young GanGan》的魅力体现在哪些方面?

我们所提供的是活用游戏软件公司特性的“游戏信息的漫画化”理念,由诸多的漫画奖获奖者所创作的独创性很强的作品。另外,我们也很期待别的出版社知名作家创作的“具有品牌效应的著名作品”。在一部杂志中,我们希望能够向大家展示复合的诸多娱乐元素。

——可以介绍一下杂志的编辑方针吗?

只有一点,创作梦想中的作品。

作家就不用说了,编辑们也可以在编辑作品的过程中自由地发挥自己的特性。虽然只是一种感觉,但是我们确实是在做一项有激情的工作。结果就是我们的积极性都被调动起来了。

——对于拿着自己的画稿来编辑部投稿的人你们一般怎么对待?

在不同的工作日有不同的编辑来负责这件事。基本原则就是

来者不拒。具体的流程就是,简单的预约-决定时间-与负责的编辑见面。如果是很有魅力的作品,我们就会专门指派编辑负责,争取能帮助作者一炮走红。我们总是抱有热情和诚意来对待这些期待成为职业作家的人。

——给编辑们留下印象最深的作品是什么样的?

在作品中能够感受到的能量和作者在塑造登场人物时所植入的个人感情比较丰富的作品。在这样的作品中我们可以很清楚地感受到作者的个性。

——对于新人作家及希望出名的业余作家您有什么想说的吗?

我希望他们能够在创作中加入自己的个性,加入个人的理解,明确自己想要画的东西,以及自己想要传达的意志。这就是一种个性,能够把它们表现出来的描写方法就是一种武器。希望他们能够不甘人后,摸索出一条自己的道路。



《Young GanGan》

(Square Enix)  
发售日:每月第一、三个星期五

谓，总之先成为职业漫画家再说”。一旦能够在杂志上成功发表作品的话，那么你成为漫画家的脚步就不会停止了。在经过几年发表作品赚取稿费的生活后你就可以被称为是“职业漫画家了”。首先要问自己有没有一直创作下去的精力。在知名的杂志上竞争对手有很多，一个编辑部内可能有上百名作家也不稀罕。另外，编辑们还会把他们所关注的作家从其他地方“挖”过来。总之，是要与如此多的竞争对手（当中还会有你一直所崇拜的作家）一起站在同一起跑线上创作，来竞争每一期杂志上那区区十几个连载专栏。另外，大型出版社有很多的限制，在很多的情况下都不能自由创作，而必须按照公司企划的内容进行创作。

相比较而言，中小出版社的杂志对作家年龄的限制就放宽了许多，比起大型出版社而言发表处女作的难度也低了不少。另外，因为中小型出版社很少出版综合型的漫画杂志，所以有可能对作家自身的创作个性有所打压。那些想着“不管三七二十一先出名了再说”的人们，可以先在中小出版社的杂志上发表处女作，等自己的技巧磨练到一定程度的时候，再跳槽到其他的出版社。只有很少数的出版社会设立专属作家这样规定作家只能一直在本出版社工作的限制。大多数情况下都可以自由地在其他的媒体上，甚至是杂志上发表自己的作品。另外，成为职业作家在杂志上发表作品后，无论以什么样的形式，只要出版社能为你的作品出版单行本的话，那么从此以后你的作家之路就是一片坦途了。也就是说，无论为哪家出版社创作作品，他们都会因为认同你作为职业作家而给予你很高的信任度，之后所要考虑的只是你所创作的作品与该出版社的理念是否相符这一件事了。

即使是成为了职业作家以后，由于连载被终止、杂志停刊、出版社倒闭等原因而失去饭碗的作家也很多。这些人就应该尽快展示自己的才能，积极寻找下一份工作。对于职业作家而言迅速地将自己的作品寄往下一家出版社，新的工作马上就能到来。所以，对于业余漫画爱好者而言，一定不能畏手畏脚，首先要勇敢地把自己的作品投向杂志社。那些编辑们可能会在阅读自己作品的时候就作品提出一些问题，所以自己拿着作品去编辑部投稿是一个很好的手段。

## ● 了解杂志的风格

在投稿时很必要的一点就是要研究这本杂志的内容。

## 月刊Comic电击大王编辑部访谈

### 《月刊Comic电击大王》主编梅泽淳

——《月刊Comic电击大王》的魅力在哪儿？

我们在杂志中加入了从高中生到成年人覆盖各年龄层的男性读者们都喜爱的漫画、动画、游戏、同人小说等要素，是一本包含了全方面娱乐要素的杂志。

——可以介绍一下杂志的编辑方针吗？

创作可以让读者在读完后有所回味的作品，能让读者回味的要素有酷、可笑、恐怖、魅力等等。《月刊Comic电击大王》中还加入了“可爱”、“萌”等要素。

——对于拿着自己的画稿来编辑部投稿的人你们一般怎么对待？

随时予以接待。在方法上，我们和《ASCII mediaworks》等8个杂志签订了合同，每年评选两次“电击漫画大奖”，请大家一定要踊跃尝试，挑战这一奖项！

虽说“打破这本杂志旧有的陈规，发表新鲜的作品”这样的做法很值得鼓励，但是因为漫画杂志是根据读者的需求来编撰的，读者们所不感兴趣的作品在发表之前就已经被淘汰掉了。虽然作品的题材变化多端一些也没什么关系，但是基本上来说，发表在杂志上的作品一定要让读者们觉得“有意思”。自己想要创作的作品一定要与读者们的兴趣有契合点，从这一点出发，来选择初次投稿的杂志。

接下来，在决定了投稿杂志后，买回若干期这个杂志从头到尾仔细阅读。如果是大型出版社的知名杂志，应该有冠以同样杂志名的增刊，在这些增刊上会发表新人的作品，这些增刊也需要细细地浏览一下。既然要成为职业漫画作家，如果不看过各种各样的漫画，如何能达成梦想呢？特别是在你不是漫画天才的情况下，想要了解现今读者们的需求，也需要大量地浏览杂志上的漫画作品。能够获得很高人气的漫画一定有它的道理所在。在自己希望投稿的杂志之外，还需要读一些其他杂志上的流行漫画。即使是自己不喜欢的作品，也不能想着“为什么这么无聊的漫画还能流行得起来”，而是要抱着“是什么要素使得这本漫画如此风靡”这样的想法来分析，这么做可以保证你能够紧跟时代潮流。

另外，不同时代的漫画的表现方法也在不断变化。现在年轻人们总是按照自己的感性需要来创作出新的表现手法，在网络和杂志上发表自己的作品。这样做的话就需要面向对你的作品感兴趣的年轻读者群来创作。同样的，伸出自己感性的天线，即使是无法找到新的表现手法，按照原有的方法面向读者一步步走下去也是没有错的。网络的普及使得新时期的流行元素以惊人的速度在变化，如果一直沉浸在自己的世界里，一不小心你的作品就会被别人当成是古董来看待。

通过阅读大量的漫画杂志，可以对现今的漫画业界进行直接的接触和了解。

——给编辑们留下印象最深的作品是什么样的？

不仅仅有可爱的女孩子，在作品中能够完整地构筑一个世界观，而这个世界观得到读者喜爱，具有极高可读性的作品是我们最想要看到的。

——对于新人作家及希望出名的业余作家您有什么想说的吗？

我感觉最近的漫画虽然没有什么破绽，但是留给我的印象却不是很深。大家都可以把作品修饰得没有缺点，而正因为如此，作品的个性也被淡化，读过之后在心里都没有留下任何东西。希望年轻的作家们不要把尖锐的地方磨平，而是将其作为个性的部分留在作品中展现给读者。



《月刊Comic电击大王》

(Asuki mediaworks)  
发售日：每月27日



## 把握题材

在投稿之前首先要认真地阅读这本杂志，这一点是非常重要的。因为很多时候都是在没有阅读杂志的情况下，仅仅凭感觉就给它定性了，这一点非常不好。如果一本杂志更换了主编的话，那么这本书的风格以及作品倾向都会发生改变。可能在读过几期杂志以后就会对它产生一种与以往完全不同的全新认识。

在这种场合下，寻找一本与自己的创作理念相符的杂志是非常重要的。如果你的作品没有明确的归类的话，可以试着从“这样的作品在哪个年龄层中会比较受欢迎呢？”这样的视点来思考。

无论是少年杂志还是少女杂志，首先都有一个鲜明的主人公。只有拥有一个个性鲜明的主人公的明快作品才能吸引读者的注意。与此相对，读者年龄层相对较高的杂志，就要更加注重情节，情节好的作品即使是实验性的也很容易吸引读者的注意。在投稿之前一定要搞清楚各个杂志的方方面面。

另外，通过手机这个途径阅读漫画的人数在迅速增加。手机漫画所需要追求的是短小精悍的故事，以及不要出现太多的人名，画面不要太凌乱这些要素。这样，把漫画从纸媒介移植到手机上时就要重新考虑创作方法、画面构成以及故事情节这些事情了。能够创作出适应媒体变化的作品也是非常必要的。

### ●少年杂志、青年杂志、少女杂志

首先，少年杂志及青年杂志的选材范围非常广阔，也拥有很多读者。可以说这两种杂志的受众覆盖了从狂热的漫画迷到一般人的大批人群。这样就要求画面表现力以及故事情节等能够表现出“漫画的趣味”来。其中占读者群中大多数的是一般的漫画读者，所以出现狂热情节或者自以为是的角色这样的作品不太容易被接受。

在少女杂志的作品题材中，从身边的生活中取材然后特殊化这样的情况很多。即使作品的题材五花八门，但是以学生为主人公、以学校为舞台等这些日常的要素仍然是基础。另外，对于作为主要读者层的中学生们来说，最感兴趣的题材基本上都是“恋爱”。

### ●青年恋、女性杂志

女性杂志是以成年女性们为对象创作的杂志。从大学生到OL，甚至是家庭主妇都是受众，其中大部分都是些普通的漫画爱好者，基本上没有狂热的漫画迷。所以女性杂志一般所描写的都是能够博得女性们同感的身边的事情。从大学生活到职场生活，结婚、家庭、宠物，甚至很多时候还会把目光投向主妇们的家庭生活中。在书中有很多女性们所感兴趣的有关恋爱的内容。女性杂志还有一个特征就是经常能看到一些与性有关的描写。

如今包含着少女这个读者群的漫画杂志有很多。在这个领域，无论是新人还是老手，都可以找到自己发挥的空间，从而被大家所关注。

### ●萌、美少女、男性杂志

曾经在某一时期男性杂志接近销声匿迹。但是现如今，以此为题材的作品受到很大的关注。所谓的萌系，也就是指那些可爱的少女，这种画风在现在很受追捧。萌系不属于漫画专门杂志的范畴，但是有一些以插画或企划为支柱的杂志，这个时候“画”本身就成为成败的关键。

另外在便利店中出售的面向成人男性的漫画杂志，除了以性描写为卖点之外，还有着与青年杂志相似的故事性。一本杂志的综合性也是成功的必要因素之一。另外，对于被称为“打码”的18禁漫画杂志而言，画面的冲击力是最重要的，这时对作者的绘画功力和技法就要求很高了。这些杂志总是一再重复着创刊-停刊-再创刊的过程。因为总是能够转换一种方式继续生存下去，所以也经常给人带来耳目一新的感觉。在转换风格的时刻对新晋漫画家的需求会很大，这个时候大家就要抓紧时间入行了！

### ●BL杂志

很早以前仅仅面向狂热漫画迷的题材——Boys' Love在近些年逐渐普及，渗入到了一般的漫画当中，成为了一个全新的漫画题材。相关杂志也出版了很多，通过手机、网络等渠道的传播风靡一时。内容从面向入门者的轻口味到面向狂热御宅族们的重口味，从眼镜系到上班族系列等，各种题材一应俱全。

这个题材漫画的特点是，作家会千方百计赚取读者的喜

## BGM编辑部访谈

### 《BGM》编辑部 深井亚纪

——《BGM》的魅力在哪儿？

我们的杂志是一部不拘泥于形式，自由发挥想象的BL漫画杂志。此外，我们将“大叔系列”和“眼镜系列”、“职业系列”等已经拥有的系列作品作成限定版的特辑，配以有个性的作家形成了一批丰富多彩的作品。

——可以介绍一下杂志的编辑方针吗？

由作家自由想象而生成的故事情节，将会受到越来越多的读者们的喜爱，我们也将把它作为我们编辑的方针贯彻下去。

——对于拿着自己的画稿来编辑部投稿的人你们一般怎么对待？

需要作者提前预约，然后在工作日的11点至18点间持画稿来编辑部。我们会从绘画技巧、故事情节的展开、人物刻画等方面来现场评价作品。此外，住得比较远的作者们可以把作品的复印件寄送到编辑部，我们会通过邮件、电话的方式予以回应。

——给编辑们留下印象最深的作品是什么样的？

作家们在绘画技巧上已经很难有什么突破了，但是那些引人注目的作家往往是在绘画技法、故事的独创性以及世界观的确立上有独到之处。

——对于新人作家及希望出名的业余作家您有什么想说的吗？

绘画技巧是会越画越成熟的。接下来要做的就是以一种低调的方式表现自己想要刻画的故事，并将其完整地传达给读者。



### 《BGM》

(东京漫画社)  
发售日：奇数月(隔月)

爱，读者在喜爱一个作家的情况下就会买下他的全部作品阅读。对此，读者们的眼光非常挑剔，那些半生不熟的作品在这个领域完全没有市场。BL的要素也很重要。对于一部作品而言，能够被认真读完是成功的一个象征。另外，画风能够得到正面评价也是一个要点。实际上，BL类漫画是一个非常难以打拼的领域。

## ● 专题杂志

科幻杂志、四格漫画杂志等特定形式的漫画杂志被称为专题杂志。此外还包含很多类别分得很细的杂志，比如说宠物漫画杂志、弹珠漫画杂志、麻将漫画杂志等等。

这些各种各样的专题杂志都有着特定的读者群。比如说弹珠杂志和麻将杂志就是为喜爱以上两项娱乐活动的人们所准备的，宠物杂志则是为喜爱宠物的一般漫画爱好者准备的。科幻类漫画杂志的读者是一些狂热的御宅族们，四格漫画杂志则是面向那些把看漫画当做一种消遣的人们。在这之中加入萌系和故事性内容的作品也增加了不少。

因为这些杂志都是面向一些特定的人群，对于相应题材很感兴趣的人一定会坚持每期都买并且研究下去。如果随便便地抱着“这本杂志大概就是这些内容吧”的想法创作的话，那么在这个领域是必然要失败的。一定要为读者着想，从他们感兴趣的事情出发，创作他们喜爱的作品。

## 什么是流行的作品和有趣的作品？

有什么是创作受欢迎的作品时所必须要做的事情吗？答案是没有什么。如果有的话请告诉我，无论是出版社的人还是作家都会这么想吧。流行趋势的变化日新月异，经常是刚刚想

赶潮流的时候却发现自己已经被流行远远地抛在后面了。在阅读漫画杂志和有人气的作品时，如果经常思考“这个作品中的哪一点得到大家的欢迎呢？”的话，慢慢就可以看出一些“流行”的走势。但是最近，“顽固的个性”又重新得到追捧。

流行，其实就是“无论任何人都无法模仿的自己的个性”。比如即使绘画技巧不是那么的出色，但是故事情节很吸引人，出乎人的意料，或者题材非常新颖，又或者描绘了一个可爱的让人无法忘记的女孩子形象等等，这些因素都是流行的一部分。如果能够掌握其中一个武器，并且加以磨砺的话，就很容易得到目标读者群的喜爱，成功也就是早晚的事了。

因此，漫画作家应该把自己当做一个普通的读者，在不断阅读各种漫画作品的同时，从“现在的读者会怎样解读这件事呢”的视点出发进行客观分析，贯彻自己的理念，就可以创作出一部合格的“流行”作品。一定要经常问自己“现在对这件事情很感兴趣，但是它是否真的那么有趣呢”，为了创造流行不停地做出尝试，这一点在成功的道路上是非常关键的。

无论是业余爱好者还是职业作家，抱有“能够获奖的作品，能够让我出名的作品”的心态去创作都是没有错的。但是，在这种心态下创作出来的作品，只能让自己满意，对于大多数的读者而言，这样的作品都无法让他们感到满足。在每次创作时都一定要问自己“这个题材是不是我觉得最有意思的，是不是我全情付出的作品”，如果能够充满自信地回答自己“yes”的话，就有投稿或者将其交给编辑过目的资格了。

## 月刊IKKI编辑部访谈

### 《月刊IKKI》编辑部江上英树主编

——《月刊IKKI》的魅力在哪儿？

我们经常被人说是“过于浓缩了”（笑）。不过我们感受最深的还是大家都具备了自我原创的才能这一点吧！我长期在《BIG COMIC SPIRITS》编辑部内任职，我认为我们现在就是继承了它的一部分魅力。

从创刊号就开始连载的《comic还处在黎明期》，现在看来有点过于逞强了（笑）。确实，在创作漫画时大家都有种江郎才尽的感觉……但是如果几个世纪后的历史教科书上写到漫画的时候，被提起的还是手冢治虫、松本大洋这些名字，那这个时代总的来说就可以被称之为“漫画的黎明期”。现在应该还没有到一种停滞不前的状态才对，我们是抱着这样的信念在办杂志的。

——可以介绍一下杂志的编辑方针吗？

IKKI的前身是《BIG COMIC SPIRITS》的增刊号。Big Comic系的年轻编辑们本着共同的理想聚集到了这里。隶属于拥有诸多权威作家的杂志的这些年轻人们，可以在这里最大限度地发挥他们的感性创作能力。当时给我留下印象最深的上司的一句话就是“IKKI要着眼于上游”。所谓的上游，指的是水流湍急处，也就是说作家们聚在一起酝酿自己感性的地方。另外，“Spirits就要着眼于大海”指的就是把握读者的动向，让作品的风格向相应的方向流淌。在体制变化的今天，这句话仍然作为支撑着IKKI编辑方针的基础存在着。

——对于拿着自己的画稿来编辑部投稿的人你们一般怎么对待？

原则上要提前预约，然后在指定时间来编辑部审稿。平时编辑部的成员会在下午3~5点间审阅画稿。然后，每两个月会举办一次

《IKKI MAN》的新人奖评选活动。虽然没有奖金，但是最出色的作品一定会在很多杂志上登载出来！此外，每年我们还会推出三次收录了诸多新作的单行本。

——给编辑们留下印象最深的作品是什么样的？

简单来说就是非常有魅力的作品吧！这样的作品无论是在绘画、人物刻画、台词、世界观等各个方面都加入了作者独特的个人气质。Kidds Richards在被问到“如何才能成为你这样的人呢”时回答说“那就不要模仿我吧”。希望作家们在创作漫画时能够好好咀嚼这句话的意思，不要沉迷于单纯的模仿。

——对于新人作家及希望出名的业余作家您有什么想说的吗？

信念是创作漫画的动力源泉。无论如何都要先试着提笔去开始创作。比方说，就算是看一幅小孩子画的漫画的时候，也会感觉到作者是真的怀着喜爱的心情去创作它的。希望大家能够传达自己非常喜欢漫画这种心情，即使是绘画技巧很不成熟，只要尝试着去创作了，慢慢地就会取得很大进步。反过来说，如果对漫画没有爱的话是无法创作出优秀作品的。现在，我们经常可以一眼看出这些滥竽充数的作品。为了创作出深受大家欢迎的作品，事先做一下市场调研当然也是很重要的，但是最重要的还是心中一定要有创作的激情和冲动。



《月刊IKKI》

（小学馆）

发售日 每月25日

# KEI

插画家、漫画家，1981年4月1日出生于北海道千岁市。经过同人活动，2005年通过在《奇迹的表现》（电击文库）上发表的表现一炮走红，07年担任DTM软件《角色-VOCALOID series 01 初音未来》的角色设计为他带来了极高人气。绘画特征是使用淡色调，现在作为漫画家活跃在业界中。



### ●从战斗的男人到可爱的女孩子

——封面真的是太漂亮了。这次的作品想表达一个怎样的主题呢？

这次是围绕着妖精来创作的。我非常喜欢皮肤白皙、头发银白的女孩子形象。这样的角色是什么呢？我认为妖精比较符合这一形象的外貌特征。

——您很喜欢妖精这种只有幻想中才会出现的角色吗？

是的。我非常喜欢非现实的题材。我经常使用淡色的水彩进行创作，有时也会喜欢使用厚重一些的暗色调进行创作。

——在这方面受到过其他插画家的影响吗？

受天野喜孝的影响很深。虽然我在看自己创作的画时总觉得并无相似之处（笑）。第一次见到他的画是在《最终幻想》上。他在《FFIV》中刻画的登场飞艇的插图非常细致，给了我很大的启发。

然后，就是在绘制厚重色调的插图时经常模仿的寺田克也了。他一般使用painter这个软件来作画，这也是我将绘图软件从photoshop改变成painter的契机之一。另外，我还很喜欢原田武人和takamichi等人。

——那么，大概从什么时候开始插图创作的呢？

在我上小学的时候，《街头霸王2》非常流行，我为它的主人公画了很多的素描。在这个时候我还只画帅气男孩子的插画。开始画女性角色还是在《魔法骑士雷阿斯》和《超兽传说Gestalt》后。在这之前还只是画战斗中的男性形象，我想，如果再加把劲的话是不是可以把插画画得很好呢，然后就去努力地练习，慢慢的就得到了很大的进步。但是在这个时期男孩子还是不太愿意让别人知道自己在看女性漫画的。所以我在画的时候总是很害羞。不过到了高中以后也就变得无所谓了（笑）。

——您从什么时候开始立志成为一名插画家的呢？

上高中时我开始使用电脑，浏览了很多职业插画家的网站，这时候脑中产生了希望能够成为职业插画家的念头。但知道这件事不切实际，所以就把它搁在了一边。在高中时代建立了自己的主页，受兴趣的驱使画了很多的插画。插画对于我来说，就如同生命一般重要。我那时还参加了家乡举办的一些同人志活动，不过当时真的是什么都不会啊（笑）。因为工作的缘故我来到了东京，继续参加了一些同人志活动，和很多编辑部的人聊得很高兴，那大概就是我成为职业插画家的起点所在吧。

### ●自己的代表作

——你所接收到的第一份职业工作是什么呢？

是2005年在电击文库上发表的《奇迹的表现》。当时我还在公司当一名小职员，已经有了辞职的念头了，正好借这个机会就把工作给辞了。编辑知道了这件事还惊讶的问我，“你真的把工作给辞了啊？！”（笑）

——刚出道时是不是很累？

是啊。从一开始工作进行得就不是很顺利。虽然绘图成为我的职业是一件很让人高兴的事情，但是对于工作结束后该干什么却完全不知道。原来在公司就职的时候，一天的

工作结束后，就开始等待着第二天工作的开始。但是成为插画家以后，就完全不知道在一项工作结束后接下来该做些什么了。

——这项工作现在已经走上正轨了吗？

因为我一直在参加同人活动，所以知道我的画的人也在不断增多。与此同时，我的主页的访问量也在增加，渐渐的就有一些出版社主动与我联系委托我作画了。

——现在主要在从事什么工作呢？

现在主要是在给杂志做插图。然后就是小说的插图和书的封面设计了。

——在这之中，也为“初音未来”做了人设对吧？

编辑部都是发邮件分配给我新的任务。前不久他们在邮件中表示希望我能来做VOCALOID新系列的人设。因为我完全没有音乐的基础，所以一开始的时候觉得这个请求非常的莫名其妙。甚至连VOCALOID是什么都不知道。所谓初音未来，其实就是以电子音响合成器中的DX7为主题的作品。但是我对此一无所知。所以，只能一边看着收集到的材料一般以“未来电脑机器”的形象来刻画。

——实际画出来的效果怎么样呢？

我觉得其实就像做自我介绍的时候把最容易让别人记住、最容易理解的东西说出来一样。到现在我的作品中，无论是什么样的画作，不被人理解的地方还是很多。但是这次画出来的“初音未来”却被大多数人所接受，我认为可以称之为是我的代表作。





### 《VOCALOID2 Character Voael Series01初音未来HATSUNE MIKU》

(发行方: CRYPTON FUTURE MEDIA株式会社)  
仅仅输入旋律和歌词就能够生成真正歌声的Character Voael Series第一弹!

#### ——你是怎样创作出“初音未来”的呢?

大体的框架在初稿阶段就已经定下来了。那些标志性的东西,比如大大的双马尾和领带都是那个时期就确定下来的。剩下的细微部分就是按照指示一点一点的描绘下来。我所重视的地方就是自己喜欢的以及很容易理解的东西。除去那些细微的部分,也不需要太复杂的绘画技巧。对衣服的刻画也是非常的朴素。

关于配色,因为模板中主要使用的是黑色和绿色,所以我们就以其作为基调颜色。但是,如果只有这两种颜色的话画面就会显得很无力,所以在补色的时候我往其中加入了粉色,提高了整个色调的活泼性。

——“初音未来”在《月刊comic rush》(JIVE)上以漫画的形式连载了很多期对吗?

漫画嘛……我在同人志上发表过一些,但是以商业目的创作这还是第一次。真的是非常辛苦(笑)。和插画不同,

创作漫画时所需要绘制图的数量相当惊人,不过最困难的还是把漫画分成一格一格的!编辑也说过让我再多学习一些漫画方面的知识,所以现在每天我都在研习漫画。

#### ——您有没有喜爱的漫画家呢?

有啊,我很喜欢小川雅史。他创作了《comic gamest》这个以同名游戏为主题的漫画,并且在很多杂志上连载。我很喜爱他的画风,特别是对细节完美的刻画。唉……很不好意思承认,学生时代的我还深陷于很古怪的趣味中呢(笑)。

——在最近您还出版了KEI的第一本画集,这里面都有些怎样的内容呢?

主要是登载了一些以前在商业杂志上发表的作品。不过因为里面还有一些我刚出道时的作品,所以真的很不好意思(笑)。我觉得我一直是在把真实的自己展现给大家。其中还有很多我新近创作的作品,请大家一定要看一看。

### ●不能总是画同一个类型的画

#### ——插画和漫画是如何制作的?

我一般都使用Painter这个软件来绘图,在画水彩和油画风格的时候,在电脑上画好大致的草稿,然后直接进行上色作业。绘制草稿连30分钟都用不了。线条如果不画得很细,很容易就重合在一起了。如果想要重新画一遍的话,可以从最上面一层直接擦掉颜色。如果快的话这项工序大约只需要4~5分钟。

像绘制“初音未来”这样线条要求很清晰的插图时,一定要分开层次。如果在这上面出现什么差错想要修改,就会很费工夫,而且容易变成单纯的机械劳动。所以我很喜欢那些完全不借助线条创作的插画师。绘制“初音未来”的线条花费了我2~3个小时的时间。在完成线条后上色,隔一段时间再检查一下图画,对一些细节进行修饰。

有很多人都是从脸部的周围开始,最后再绘制脸部。首先,先画出大致的轮廓以及毛发,再绘制衣服,最后才画脸部。然后从画面整体的角度来看,确认画作是否均衡。检查无误后再开始绘制脸部。

画漫画的时候,首先要与负责情节结构的编辑商量,在这之后决定如何分格,然后进入对话分镜作业。从这开始就一直在电脑上作业了。大概需要花费两天时间,其中每页都要先画草稿再加工。这项工序大概要花费三四天左右。

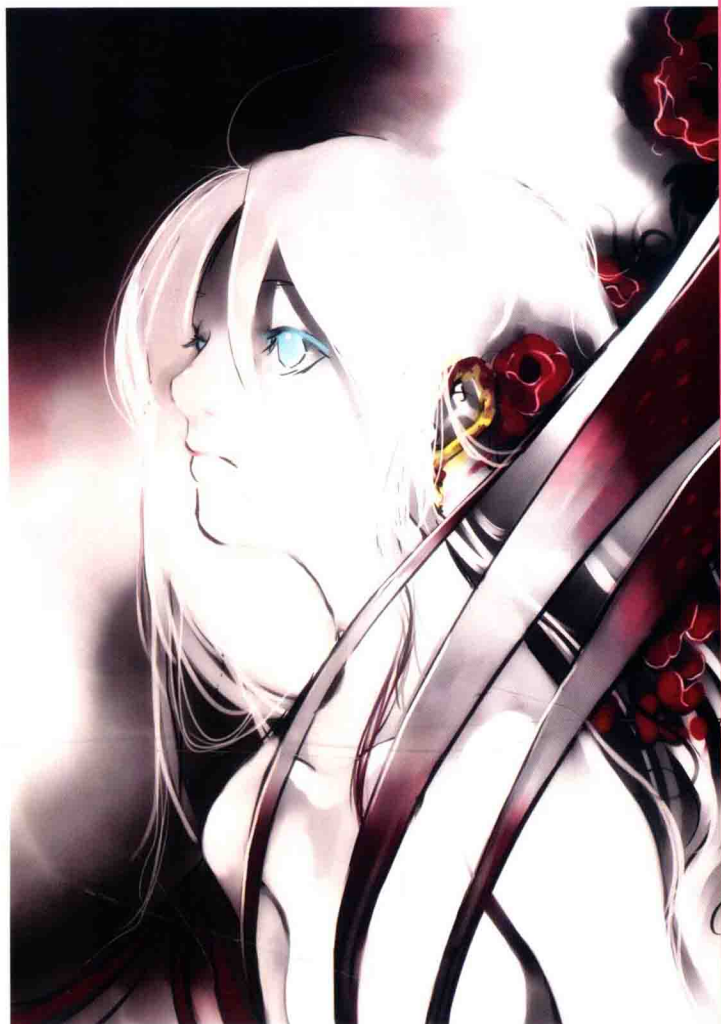
——KEI,在您的画中我们总感觉色彩很绚丽,可以介绍一下您是怎么选取颜色的吗?

我最喜欢使用的颜色是黑色、红色和白色。“初音未来”就是如此,但是有时对于一定的色彩组合还需要补色。在统一的色彩搭配中,如果加入一种补色的话,就会显得很协调。如果去掉这些补色以后,画的整体就会显得非常的单调乏味。

在原来用photoshop的时候,我使用没有线条功能的工具软件来绘图。我感觉现在我的画风已经恢复到了当时的风格。在使用photoshop的时候,虽然画出来的画都非常华丽,但是现在我认为线条溶于背景之中,颜色有层次感这样的风格更好一些。

#### ——在画插图时有没有什么诀窍呢?

诀窍这个东西很难讲,但是我现在注意到,增加色彩中所包含的内容是一个要点。我的插画的特点就是对于颜色的使用,我在上色时总是反复推敲。比如说在画面整体色调为绿色的情况下,就不能再用同色系的颜色来上色,



而是应该使用一些灰色调的颜色来中和绿色，使画面的颜色得到平衡。

接下来，就是不要只专注于画一个类型的画。现在那些很萌、画面很明亮的插画非常多，我身处这一大环境下也就不太想画暗色调的插画了。总是画一个类型的画，会让你的创意和意境走入一个死胡同，这样也很难创作出出色的作品了。对那些非常喜爱画可爱女孩子的画家们来说，不应该仅仅拘泥于画这一种类型的画，还应该时常画一些大叔。这样在画女孩子的时候就会得到新的灵感，创作出与以往不同风格的作品来。我认为这对于一个职业插画家来说是非常重要的。

——今后有没有想挑战的事情呢？

我很喜欢玩游戏，所以我希望能够为游戏做角色设计。另外，我还想设计一些玩偶。我非常喜爱那些圆嘟嘟的人偶玩具，也收藏了很多的写真集。我希望我以后也能够出版一本自己的人偶写真集。

——最后请您对我们的读者说两句吧！

可能有很多人都对自己的未来感到不安，但是我认为大家完全没有必要感到焦虑。我也没有在专门学校学习的经

历，也是工作了一段时间后才开始职业插画家之路的。即使每天都要上班，我也会抽出很多时间来创作插画，还会经常参加一些同人志活动。所以，我认为成功的机遇就藏在不断创作的过程当中。对于想成为职业插画家的年轻人来说，最重要的事情就是坚持创作，永不停息！

「KEI情报」

### 《KEI画廊》

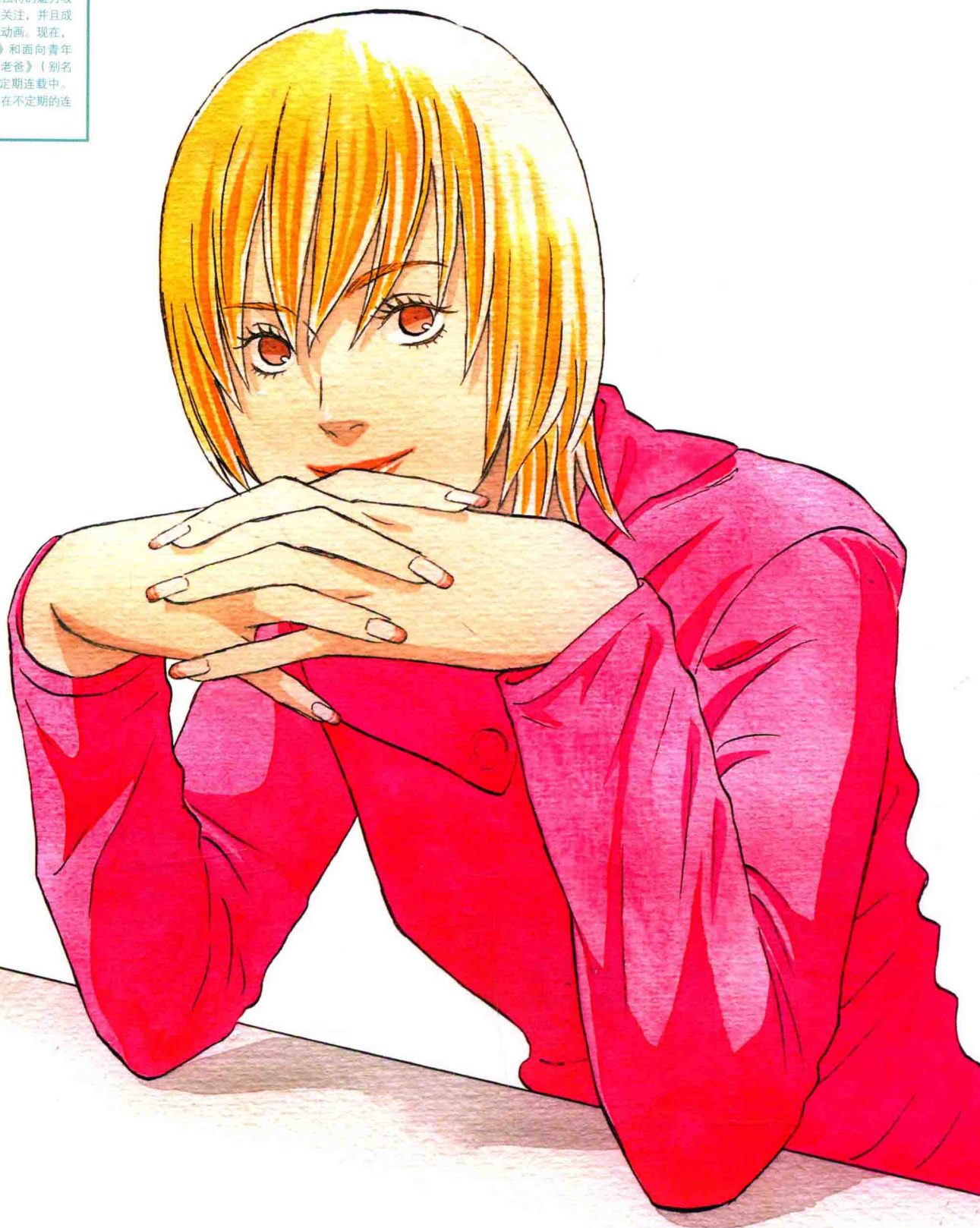
〔BNN新社〕

以初音未来为代表，包括此前在商业杂志和同人志上发表的作品在内，总共收录了超过150幅以上的作品。这之中还收录了很多新近创作的作品。特点是如同CG动画般的水彩效果以及色彩表现。



# 金田一莲十郎

漫画家。出生于1979年，1996年凭借《热带雨林的爆笑生活》获得了第三届艾尼克斯 21世纪漫画大赛的二等奖。次年，开始该漫画的连载，以独特的魅力吸引和大批漫画迷的关注，并且成功地被改编为电视动画。现在，续作《小晴阿布》和面向青年人的漫画《变装俏老爸》（别名 Nicoichi）仍然在定期连载中。《草莓观察日记》在不定期的连载。



## 金田一莲十郎访谈

### ● 转折点是《勇者斗恶龙》

——听说您从小就喜欢画画？

是的。我从小就非常喜欢在墙上乱涂乱抹。在还是小学生的时候非常喜欢看《樱桃小丸子》。

——当时有没有特别喜欢看的漫画？

我的母亲非常喜欢看漫画，她买了《手冢治虫全集》的全部300本。所以，每个月都有100本漫画书寄到家里，我用3个月的时间把它们都给看完了。因为这个缘故，我到现在都很喜欢手冢治虫先生的漫画。

——那么，您是从什么时候开始立志成为一名漫画家的呢？

在史克威尔艾尼克斯还是艾尼克斯的时候就有《勇者斗恶龙四格漫画剧场》这个节目了。受哥哥的影响，我非常喜欢玩《勇者斗恶龙》这个游戏，从而把兴趣转移到了漫画原作中去，发现它的漫画也非常有意思。所以，与其说是想成为漫画家，倒不如说是想成为一个画四格漫画的人更恰当一些。以此为契机，我在小学五六年级的时候就买齐了肯特绘图纸和绘图笔。

——是不是在那个时候比起漫画来说更喜欢游戏一些呢？

是的，当时真的是非常喜欢玩游戏。除了《勇者斗恶龙》系列外，还对《mother》、《超级马里奥》等游戏非常着迷。只是我完全无法接受恐怖类型的游戏，觉得它们实在是太可怕了（笑）。但是非常喜欢看别人玩，所以经常让朋友玩我就在边上看热闹。

——可不可以介绍一下您踏入漫画圈的机缘呢？

第一个完整的漫画是我为艾尼克斯 21世纪漫画大赛创作的作品。最初，受到游戏的影响我很想画一些科幻的内容。参加完高中入学考试后我就参加了这次漫画大赛。结果由于

分心，我连高中入学考试的复试都没能进入。我只好把注意力投向了漫画，当时我认为只要不停投稿，就一定要有结果的，于是就坚持了下来。

但是因为截止日期日渐临近，我的漫画画不了太多了。当时我认为只要作品有笑点即使是内容少一些也无妨，所以只画了12页就把漫画寄出去了。结果竟然闯入了最后的决赛，实在是出乎我的意料。

——从那个时候起就开始搞笑漫画的创作了吗？

那时还没有。我一直以来的梦想是创作科幻漫画。向主编提交创意的时候，我自信满满地提出了3个绘制得很细腻的科幻漫画方案，然后觉得提交创意的数量应该是越多越好，于是就又提出了一个搞笑漫画的提案。结果主编相中了那个搞笑漫画的创意，所以我只好又走回到创作搞笑漫画的老路上来了。接下来在高中一、二年级的时候创作了《热带雨林的爆笑生活》，并且获得了艾尼克斯 21世纪漫画大赛的二等奖。

——如果那个作品不是搞笑漫画，那么今天是不是就不会一直画搞笑漫画了？

当时的我很喜欢阴暗深刻的主题，完全就没有想过画这个类型的漫画。

——在刚出道时是不是非常的辛苦？

因为当时一切都是从零开始，所以真的是非常辛苦。身后还有主编在督促，所以我总是会为如何才能创作出我和主编都满意的作品而苦恼。

之后，由于当时我还是一名高中生，很难完美地处理工作和学习的关系，结果就病倒了。那时我还在连载登载前的准备期内……那是我人生第一次坐救护车。我的母亲也对我说“两全其美实在是太难了，你应该努力去把自己最想做的事情干好”，给予了我极大的支持。我考虑到自己还是更想画漫画一些，也没有考虑太多前途的问题（笑）。这时我的母亲又说“如果失败了不是还可以再回学校上学吗”，一下

#### 《草莓观察日记》



（gangan comics/史克威尔艾尼克斯）奇怪的外星人贝蒂和普通的地球人、樱真子之间展开的不纯的外星恋爱故事。金田一莲十郎创作的恋爱故事在《增刊younggangan》上时隔三年再度开始连载。第一卷得到大量好评。

#### 《chicken party》



（princess comics/秋田书店）独自居住的中学生，稳央的家中突然间闯入了一只鸡。本作描绘了之后发生的一系列搞笑事情……

#### 《Mermaid Line》



（yuri-hime comics/一讯社）擅长搞笑漫画的金田一莲十郎的新作！以细腻的笔触描写女孩子间心与心的交流。

#### 《变装俏老爸》



（Youg GanGan Comics/史克威尔艾尼克斯）很普通的一个上班族——须田真琴在儿子的面前总是穿着女装扮演母亲的角色。真琴在他以女人形象示人时收到了所中意的女人菜撞的真情告白。本书描写了这一连串有趣的故事以及奇妙的关系。

#### 《热带雨林的爆笑生活》



#### 《小晴阿布》



（gangan comics/史克威尔艾尼克斯）2001年被拍成动画片的人气作品，描绘了小晴、阿布和他们的朋友们在丛林和街上发生的一系列搞笑事情。《热带雨林的爆笑生活》全部10卷以及续作《小晴阿布》全部第1-7卷大受好评。





《小晴阿布》

〔麦克威尔·艾尼克斯〕第7卷第50话插画

子就缓解了我的压力。接下来我就因为接到了漫画连载的合同而休学，之后一直从事漫画创作直到现在。

## ● 《小晴阿布》10周年

——《热带雨林的爆笑生活》（现在它的续编《小晴阿布》）仍然在连载）今年就将迎来10周年纪念了。回首这10年您有何感受？

我认为我的画发生了很大的变化。我觉得是在创作第3卷时突然发生改变。可能是因为从那时起我开始使用圆头笔的缘故吧。在《热带雨林的爆笑生活》的第10卷当中，登载了创作这部画作的历程。一开始的人物刻画还显得很稚嫩、扭曲，但是在中途主人公穿上了衣服后就比较成熟了。从这个角度来审视也会发现我的画发生了巨大的变化（笑）。

《热带雨林的爆笑生活》中的登场人物也都涨了1岁，但是我还没有确定下他们的生日。随着故事的继续他们的后代也将降生，如果不让他们长大的话这个故事就会显得很奇怪。

——为什么在创作第3卷时要改用圆头笔呢？

浅野先生在绘制《勇者斗恶龙四格漫画剧场》时用的就是圆头笔，真的是非常的好。这就是我改换工具的原因。圆头笔比G笔要细很多，在绘制细节的时候很有优势。但是在中途我有时又会觉得G笔的粗线条很漂亮，而重新启用过一段时间的G笔，不过最近又换回到圆头笔了。

——在《小晴阿布》中，有很多的角色相继登场，并且有很多搞笑的桥段，这些内容都是您怎么构思出来的呢？

在我周围有很多很搞笑的朋友，如果没有他们的话可能我就想不出那么多搞笑的情节了。在小晴和阿布的对话中，有很多都是我和朋友的真实对话的翻版。朋友们也会帮我思考漫画中角色的名字，真的是给予了我很大的帮助。

——也就是说在朋友的帮助下完成了现在这样的作品？

在创作连载的时候，得到了朋友们很多的帮助。即使是与漫画完全没有关联的朋友们现在也作为我创作团队的一份子在工作，完全就是被我给带进了这个圈子里（笑）。

《小晴阿布》中的卜酷塔，也是请求朋友的帮忙画的。那个朋友是我高中一年级时的同班同学，现在仍然一直在帮助我。

——卜酷塔也算是一位主角了吧（笑）

在请求朋友帮忙为我画的时候还没想到会像今天这样受欢迎。当初我在设定卜酷塔这个角色时把它塑造为一个很普通的人，但是渐渐的他就变得越来越高笑了。（笑）

——《热带雨林的爆笑生活》已经被改编成了动画片对吧？

对于这一点我感到非常的激动！他们改编的比漫画本身还要有趣很多，我每次看的时候都非常高兴。

——《热带雨林的爆笑生活》总共10卷100回的连载已经结束了，现在作为它的续编的《小晴阿布》已经开始连载了。

按照我原先的设想就是在第100回前结束全部故事。我很早以前就想好了最终的大结局，从第3卷开始就为其做铺垫，可以在任何时候结束这个故事。幸运的是因为这部漫画被改编成了动画片，所以情节就变长了很多，直到现在的100回……然后为了开始一个新的故事，我让这个故事在第100回时完结了。

——在《小晴阿布》中最喜爱的角色是谁呢？

我想可能还是阿布吧。这个角色对于现在的我而言是最难创作的一个。我准备在最终大结局中揭开阿布的



《小晴阿布》

〔麦克威尔·艾尼克斯〕第3卷第2话插画