

Comickers

Art Style

日本漫画名家的艺术世界4

(日) 美术出版社 著 刘 旻 译

如何成为职业画手

封面插画作者
内藤泰弘

村田莲尔
広江礼威
井上雄彦
robot
我是奥塔里曼
堀佳子
MATSUNAE AKEMI

Comickers Gallery Selection
清原紘
左折

高屋未央
前岛重机

AMANO KODUE
盐也干支郎次
KUORI CHIMAKI
若杉公德
棕本夏夜
羽住都



备受好评的连载
森山由海×森奈津子
「专业的漫画编辑技巧」江藤千惠子
扉页插画连载・田中达之
「漫猴」菅野博之

TITLE: [コミッカーズ・アートスタイルVol.4]

BY: [美術出版社]

Copyright © Bijutsu Shuppan-Sha, Ltd. 2007

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.

©2010, 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142号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

如何成为职业画手/(日)美术出版社著;刘旸译.-沈阳:辽宁科学技术出版社, 2010.9

(日本漫画名家的艺术世界;4)

ISBN 978-7-5381-6500-5

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第104425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:北京天成印务有限责任公司

经销者:各地新华书店

幅面尺寸:210mm×285mm

印张:7

插页:1

字数:160千字

出版时间:2010年9月第1版

印刷时间:2010年9月第1次印刷

责任编辑:宋纯智

责任校对:刘庶

书号:ISBN 978-7-5381-6500-5

定价:38.00元

联系电话:024-23284376

邮购热线:024-23284502

E-mail:lnkjc@126.com

http://www.lnkj.com.cn

本书网址:www.lnkj.cn/uri.sh/6500

目录

如何成为职业人士.....	2
成为职业人士之路① 所谓职业画家，需要做哪些工作？ ...	4
内藤泰弘.....	6
Making of Yasuhiro Nightow.....	12
成为职业人士之路② 投稿与面审（带着作品登门面试）	14
AMANO KODUE	16
盐也干支郎次.....	18
KUORI CHIMAKI	21
若杉公德.....	24
棕本夏夜.....	26
成为职业人士之路③ 助手与学校.....	30
羽住 都	32
Making of Hasumi Miyako	34
柏尾荣.....	37
清原紘.....	38
左折.....	40
高屋未央 柯基特 erugozumu	42
火之章圣火的番人.....	51
微暗公主的叹息.....	59
村田莲尔 fa-collection	71
Barrage Rei Hiroe Artworks	72
井上雄彦《墨》.....	76
村田莲尔责任编辑《robot》vol.8	78
YOSHITANI “我是奥塔里曼”	80
菅野博之的漫猴第五回.....	81
漫画编辑现场第四回.....	93
“令人怀念的、令人留恋的、全新的存在”堀佳子创作 活动20周年纪念展.....	98
MATSUNAE AKEMI漫画家生涯30周年纪念《MATSUNAE AKEMI着色线条画册》	99
使用数字工具来描绘漫画.....	100
日本插画作品大赛.....	101

日本漫画名家的艺术世界4 如何成为职业画手

(日) 美术出版社 著
刘 旻 译



如何成为职业人士

对于大部分漫画爱好者来说，成为职业人士并发表自己的作品是他们最大的梦想。虽然在现今的社会中，有着很多种成为职业漫画人的途径，但到底哪条道路才是最适合你的呢？就让我们一起来探寻一下吧！



职业人士与爱好者

随着发表作品的途径越来越多、领域越来越广，职业漫画人士与爱好者之间的界限也变得模糊起来。那么，他们之间到底有着怎样的区别呢？

●职业人士与爱好者的区别

从概念上来讲，基于商业目的而发表作品，并因此获得收入的人，我们称之为职业人士。

职业人士与爱好者之间最大的差别，就在于“是否从读者意愿的角度出发来创作作品”。一般来说，爱好者在进行创作的时候，都是根据自己的喜好来绘画；而职业画家，则必须要时刻考虑到“这部作品到底能不能创造商业价值”。

一旦正式发表了作品，成为职业漫画作者，就要严格地以专业的标准来要求自己，不能以“我还是新人”为借口对作品掉以轻心。因为对于读者来说，那些无趣的、低层次的作品，不管作者在其中加入了多深的感情，耗费了多少时间与精力来制作，都是会直接pass掉的。

另一个很大的区别就在于，职业漫画家一般都是委托创作。如果最后交出来的作品不符合委托人的制作意图，就必须返工重做。因此，作为一名职业漫画家，就要让作品既能够反映出委托人的理念，又拥有自己的风格，这也是业余爱好者很难做到的。

●身为爱好者的优势

即使不能成为职业漫画家，也没有必要因此而情绪低落。比起那些不能按照自己的意图去绘画的职业人士，很多人宁愿以一名爱好者的身份，在更加灵活的空间中自由地创作。能够以自己的基准，创作自己理想中的作品，这就是身为漫画爱好者最大的乐趣所在。今时今日，在发表漫画作品的众多领域中，都有着很多执着于创作自己风格作品的人。凭着对漫画的强烈热爱，在今后，他们也将作为充满自信的爱好者，继续活跃于漫画的世界中。

发表作品的途径

即使成为不了职业画家，也有很多种途径来发表自己的作品。天地是很广阔的，路需要自己去探索。

Web网页

开设自己的主页，用来发表作品。不光是插画与漫画，动画或是游戏作品也可以上传到网上。这种方式可说是近来最为方便并被广泛使用的，很多工作机会都是通过网络来实现的。

同人志

以自费出版图书的形式来发表作品。近年来，将自己绘制的插画或制作的游戏拷贝至CD-ROM中，并进行发售的形式也越来越多了。同人志现场发售会也逐渐成长为了一个巨大的市场。

美术馆·展示会

租借画廊等地点开办个人展示会，展示一些与艺术相关、影像相关的作品。在这些地方，可以与动画制作人进行直接交流，也许会获得工作的契机。

书店

在书店中租借一角，用来贩卖自己的作品。现在有很多书店或是便利店，会以“格”为单位来出租货架。想通过这种渠道来发表作品，就要事先搜集足够的情报，寻找人气旺盛的店家。

首映式

在很多电影的首映式上，都会同时披露一些新人作家的影像类作品。对于爱好者们来说，这也许就是一次鲤鱼跃龙门的机会，因此一定要多关注这方面的信息。最近，还出现了一种软件，可以把图画转为数码形式，并制作成动画，这将会是爱好者们制作动画的利器。

业务形态

虽然总的来说都叫“职业画家”，但是在业务形态方面还是有着很多不同的，下面我们就来介绍一下。

●专属画家

与动画公司或是漫画社签约，需要定期完成约定好的业务量，并且不能通过其他公司的渠道发表作品。漫画家中的大部分人都是专属画家。在签约之后，就很难再对稿费提出交涉，公司会按照规定支付报酬。

从另一个角度来说，即使不怎么发表作品，公司也会遵守契约，支付专属契约费，因此对于初入职业圈的新人漫画家来说，是一项相当有保障的制度。

●自由画家

不从属于任何企业，而是以个人为单位来接受工作，插画家基本上都是自由画家。工作日程的调整、稿费的交涉、作品的确定申报等都是由自己来进行。这种形式适合那种能够约束自己的人群。需要注意的是，在工作进入正式轨道之前，必须依靠自己来积极地展开活动。如果不能接到大的订单，获得比较丰厚的收入的

话，自由画家就只能算是“自由职业者”了。

●助手

受雇于公司或是个人，主要做一些辅助性工作。不只是漫画领域，在很多领域都活跃着大量的辅助型人才。

进入某项制作企划之后，在方方面面进行辅助工作，并以此为生的“职业助手”也是存在的。在这些助手中，有很多人都是有着很高的绘画技巧的达人。这种人才也可以被称为“专业画家”。

●制作人

作为制作者，收入在增多之后，出于税务上的考虑而成立公司的情况是很多的。在组织构成方面，有作家与助手的组成方式，也有几个制作人联手组成创作集团的形式。

在公司的规模变大之后，也会像通常的公司那样，申请保险，并雇佣经理与税务人员。

大家最为关心的，应该就是职业画家们的收入了。让我们看一下，他们实际上是怎样得到收入的吧！

● 如何获得收入

基本上，是根据所做出的作品，来获得相应的报酬。漫画家或是插画家，是按照页数来计算酬劳。插图的酬劳标准是按照插入点来计算。动画画师基本上是按照画的张数来计算，跟影像相关则是按照整部作品的时间长度来约定酬劳。如果进入公司就职的话，每个月都会得到固定的薪酬。

其他方面，还会有包括专属契约费、版权使用费、再版费、单行本印刷费等在内的一些收入。

● 何时拿到报酬

除了固定的薪酬之外，基本上都是在作品全部完成之后才会支付。此外，没有采用的创意、半成品、草稿等是不会得到报酬的。也就是说，只有具有商业价值的作品，才会得到相应的报酬。

一般来说，委托人会在作品发表一个月到两个月的

时间，把稿酬打入到作者的银行账户。

因此，在事业正式进入轨道之前，不好好地考虑生活的基础，是会让你无法维持生活的。作为一名新人画家，漫画的稿费大致在一张5000~7000日元之间。插画、插图大约是1000~3000日元。只靠这些收入来维持生活，不用说也知道会是多么艰难。

● 生活环境如何？

作为一名自由画家，必不可少的工具包括电话、传真和E-mail（电脑）。只要有了这三种通信手段，基本上大致的工作都可以应对了。在现今的社会，大部分的漫画家都有自己的主页，并在上边发布作品，电脑已经可以说是必需的工具之一。换言之，只要具备这些外部条件，不管居住在哪里（即使在海外），都可以作为动画或漫画制作人而展开工作了。

另外，由于收入具有不稳定性，对于衣食住行的担忧是很实际的问题。在步入正轨之前选择与父母同住，或是先不辞掉工作而进行兼职创作，这种做法也是很常见的。

随着职业化的深入，以及收入的逐渐增加，有些人就会去挑战成立公司。先来简单介绍一下这样做的优缺点吧！

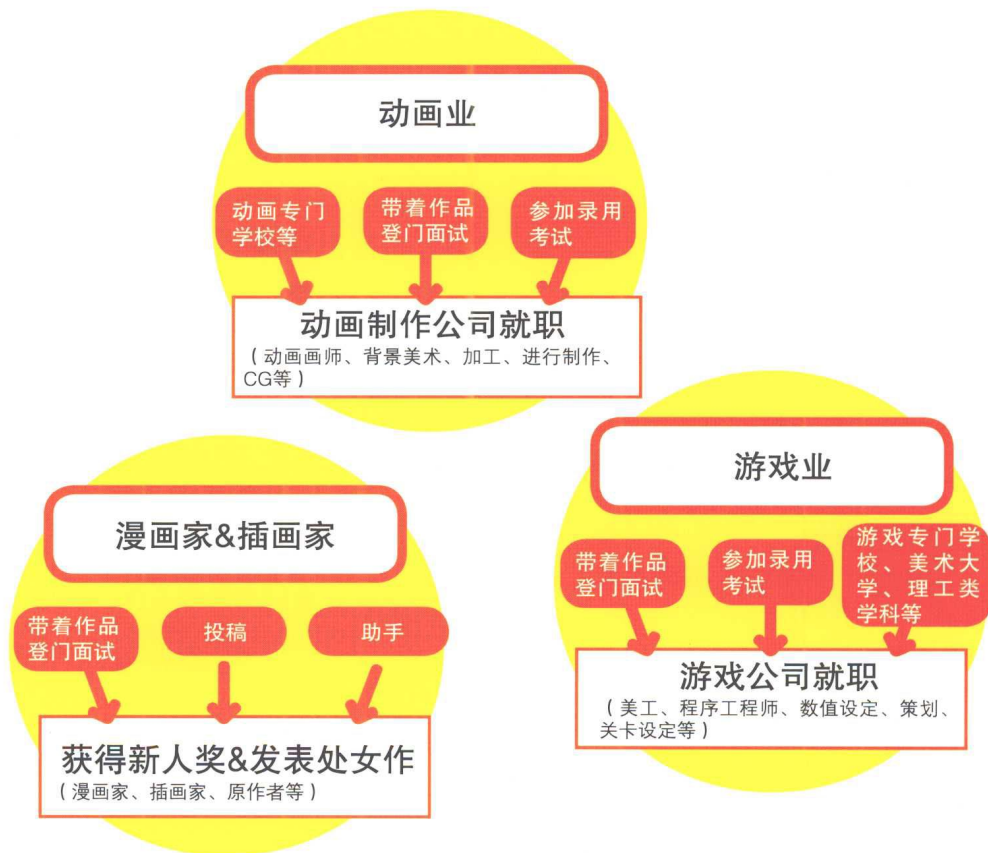
优势

- ◎信用度提升
- ◎工作上的往来客户增加
- ◎工作的层面变广阔
- ◎税务上有利
- ◎可以申请版权管理或是制片业务

劣势

- ◎成立手续很烦琐
- ◎要负担经营责任
- ◎需要一定量的资本金
- ◎工作变数较多、收入很不稳定，对某些人来说是很不利的
- ◎必须要有长远的眼光，能够看到业务的目标并展开

要想成为职业人士，有着各种各样的道路。当然，目标的不同，方法也会有所不同。让我们一起来摸索出适合自己的道路吧！



成为职业人士之路①

所谓职业画家，需要做哪些工作？

身为职业画家，其工作内容虽然可以用“以画画作为职业”来一言以蔽之，但是从职场来分类的话，还是有很多的不同点。这其中既有工作于公司或组织，同时也以绘画为职业的情况。下面，让我们来广范地研究一下吧！

游戏

●工作内容

游戏制作公司一般会实行专业分工制度，每个岗位都要用到电脑。既有以数百人为单位来制作大规模游戏的公司，也有只有数人进行制作的组织或团体。根据公司以及作用的不同，工作的内容也会有很大差异。由于业内人才的流动性很大，因此每个公司都希望入职的员工是那种“来之能战”型的优秀人才。

●主要职业种类

美工（原画师）、游戏策划（企划）、音乐设计师、程序工程师

●适合这项工作的人群

- ◎能够融入集团式工作，协调性良好的人
- ◎年轻、对体力有自信的人
- ◎上进心与创意能力强的人
- ◎能够踏踏实实努力工作的人
- ◎热爱电脑技术的人

动画

●工作内容

每天大量地制作、放映的动画产业，其作业量是非常巨大的，几乎完全采取专业分工制度。与动画相关的“描绘图画的工作”很多，因此业界经常会有人手不足的情况。虽然看起来好像是在每个人各干各的，但实际上是大家共同努力来完成工作，因此，协作精神是非常必要的。喜欢让绘画动起来的人，请一定要以动画为从业方向。

●主要职业种类

动画画家、作画监督、背景美术、上色、CG制作、演出、监督、制作进行

●适合这项工作的人群

- ◎能够融入集团式工作，协调性良好的人
- ◎手脚麻利、工作迅速的人
- ◎对于“让画动起来”很感兴趣的人
- ◎年轻、对体力有自信的人
- ◎上进心与创意能力强的人

漫画

●工作内容

电影、动画或是游戏之类的作品，几乎是不可能由一个人来独立完成的。但是，漫画却是一种能够一个人来描绘出任何场景的作品形式。不仅如此，就连画漫画的工具——钢笔与墨水，都是随处可见的廉价工具，可谓是相当低成本的工作。当然，这项工作需要很高的技术。作品热卖的话，也许会一夜成名呢。

●主要职业种类

漫画家、漫画原作者、漫画编辑、助手

●适合这项工作的人群

- ◎不只喜欢绘画，还喜欢编故事的人
- ◎既能听别人的意见，也能表达自己意见的人
- ◎体力与毅力都很好的人
- ◎好奇心旺盛、对流行很敏感的人

插画

●工作内容

绘制单张的画或是插图，是插画家的基本工作内容。基本是接受别人的委托来进行绘画，要按照委托人的意图来作画，也要将自己的个性与想法融入到画中。如果无法把画中的意思传达给看画的人，那就不能被称为职业的插画家，是与美工和设定有着密切关系的职业。

●主要职业种类

插画画家、绘本作家、插图画家、刺青师

●适合这项工作的人群

- ◎既能听别人的意见，也能表达自己意见的人
- ◎能够领会依赖人的意图，并在其中加入自己独特创意的人
- ◎好奇心旺盛、对流行很敏感的人
- ◎开朗明快、擅长进行经营活动的人

影像

●工作内容

制作影像类作品的作家。定义有些暧昧，有时也会把电影监制或是CG制作称为“影像作家”。现在，在制作过程中，很多时候都会应用到数码媒体技术，作家自身也需要了解很多的数码知识。虽然在过去会采用集团作业的形式，现在即使是个人也可以进行该项工作，而且能够更好地表现出自己的个性。

●主要职业种类

影像作家、影像编辑、美术监督

●适合这项工作的人群

- ◎上进心与创意能力强的人
- ◎好奇心旺盛、对流行很敏感的人
- ◎设定感受能力与空间构成能力优秀的人
- ◎能够用绘画或是文章来表达自己的思想的人
- ◎能够把想表达的意图简单易懂地表达出来的人

艺术家

●工作内容

与“根据别人的意图来进行创作”的插画家不同，艺术家是“依照自己的意图来创作画作”。由于经常要面对自己的想法，因此必须对自己内心所追求的主题有清晰的定位以及以这个主题为中心进行创作的坚韧精神。在这些职业中，艺术家可算是最具历史责任感的职业，而且在业界中的存在方式也很独特。想要成为专业的艺术家是很困难的。

●主要职业种类

画家、版画家、雕塑家、美术作品修复专家

●适合这项工作的人群

- ◎上进心与创意能力强的人
- ◎能够在作品中，表现出自己的个性与独创性的人
- ◎能够踏踏实实努力工作的人

其他

●工作内容

虽然喜欢画画，但是却怎么也画不好。可是就是想要从事能够与绘画相关的职业，对于这样的人来说，业界之内，即使不绘画也可以做的职位还是很多的。只要多去鉴赏一些好的作品，并借此磨练出出众的鉴赏能力，那么即使不画画，也能够有一些职位做得很好。不要畏惧，大胆地去挑战吧！

●主要职业种类

编辑、作家、记者、评论家、服装搭配师、美术馆员工

●适合这项工作的人群

- ◎对于漫画与动画之类的与自己有关联的媒体相当热衷的人
- ◎有着正确的选择眼光、审美观的人
- ◎能够把自己的意见理清顺序，有条理又清晰易懂地传达给别人的人
- ◎协调性很好，能够严格遵守约定的人
- ◎完全热衷于自己所在领域的人

CG

●工作内容

在现今的社会，会使用到CG技术的媒体正在逐年增多。因此，这个方向需要的人才数量也在不断增加。CG制作师除了需要了解程序方面的知识，还要具备空间构成力、草图设定、色彩等相关的专门知识与感受能力，是相当不容易做的工作。适合于那些想要综合地制作作品的人。

●主要职业种类

CG程序设计师、CG制作师

●适合这项工作的人群

- ◎能够踏踏实实努力工作的人
- ◎热爱电脑技术的人
- ◎上进心与创意能力强的人
- ◎好奇心旺盛、对流行很敏感的人
- ◎设定感受能力与空间构成能力优秀的人

设计师

●工作内容

虽然通称为设计师，但是职业种类却是多种多样的，与绘画最为相关的，应该还是图画设计师了。作为表现视觉效果的工作，插画也是图画设计师的一个领域。在工作中，很多环节都会与图画设计相关，因此要有很好的感受能力。

●主要职业种类

图画设计师、艺术指导、广告设计师、建筑工程师、服装设计师、工业设计师、珠宝设计师、版式设计师、装帧设计师、美甲设计师

●适合这项工作的人群

- ◎上进心与创意能力强的人
- ◎好奇心旺盛、对流行很敏感的人
- ◎能够正确认识到自己的个性，并会清晰地表达自己意见的人
- ◎能够在作品中表现出自己的个性与独创性的人

教育

●工作内容

既想画画，又想有安定的收入，对于这样的人，最适合他们的应该是美术教育的工作。当然，想要教授别人知识的热情也是很必要的。能够在学校、美术预备校、画塾等地方，把自己的绘画技术传授给后辈们，这是一份崇高而又重要的工作。在这些老师中，很多人同时也是艺术家或是漫画家。

●主要职业种类

美术教师、美术教育设计师、讲师

●适合这项工作的人群

- ◎能够诲人不倦的人
- ◎喜欢小孩与老人的人
- ◎能够通俗易懂地说明技术与理论的人
- ◎能够经常把学生放在第一位的人
- ◎开朗、愉快、健康的人

内藤泰弘

1967年4月8日出生，老家在神奈川県横浜市。1994年在《超级跳跃 alpha4月号》（集英社）发表处女作《CALL XXXX》。同年，开始在《家用电脑杂志》（德间书店）连载同名游戏的漫画作品《侍魂》。自1995年开始，于《少年船长》（德间书店）连载《枪神》。但不幸的是，最初版的《枪神》随着这本杂志的停刊被迫中止了连载。到了1997年，内藤泰弘转战《青年king OURS》（少年画报社），《枪神》也以《枪神·最强篇》之名复活，再度开始了连载。1998年，《枪神》被动画化，走上了电视屏幕，并获得了极大的人气，在日本和海外都有着很高的评价。在《青年king OURS 2007年5月号》，《枪神》这部名作终于迎来了最后的大结局。



《枪神》完结纪念访谈录

进行了9年的长期连载，您实在是辛苦了！在连载结束之后，您的心情是怎样的呢？

在连载结束前3个月左右，正在忙于工作的我，有着“在描绘最终话的时候，我会不会因为感慨，而潸然泪下呢”这种想法。但是实际情况却完全不是这样，在最后一回合，依然是一边喊着“赶不上了！赶不上了！！”，一边磕磕绊绊地画完了最终话，真的是很缺乏实在感。但是在作品完结一个月之后，脱离了平时那种一边叫喊着一边赶稿子的日子，才终于感受到了一丝平稳、解除了紧张感。在自己的心里，并没有那种真实的成就感。居然会有这样的感受，这在之前是绝对想不到的，很让我意外。

有没有“放下了肩上的担子”那种感觉呢？

到现在为止，还没有“放下肩上的担子”呢。但是，也没有“那么，马上开始着手准备出单行本吧……”的高昂斗志。现在正是在想着“啊……可恶……工作还是太繁重了”的时候（笑）。

单行本，是两卷同时发售吗？

不，两卷同时发售的教训，是我在很久之前就领教过的，可谓是心底的阴影（笑），这个错误这辈子再也不会犯第二回了！！这是我很慎重地决定了的事情，是不容质疑的决定。

但是，读者们都很热切地盼望着单行本呢。

是的，我也知道大家都很期待早日见到单行本，因此虽然不能做到同时发售，但我会努力尽快出版。

在连载终了的现在，您最想做的事情是什么呢？有没有什么预定呢？

现在定好的，是无论如何都要到西雅图，去参加美国的“樱花控动漫展”（美国每年春季举办的动漫展会）。然后，为了体验浪漫风情与增长见识，我想去秘鲁的马丘比丘印加遗址、土耳其的卡帕多基亚火山岩高原和柬埔寨的吴哥窟等著名世界遗产旅行。虽然在连载中曾经想着“只要画完了就要去！要改变自己的人生观！”……不过现在还没有启程，就已经觉得有些麻烦了。还有，也想去北海道的平岸高台公园（注1）呢。乘坐KING·of·深夜巴士（注2），用14个小时到博多，虽然也有这样想过，但现在的想法却是“真的要这样做吗？”（笑）。抛开这些荒诞的想法不谈，今年说什么也要去参加“樱花控动漫展”（注3），这真是很让人开心啊！

去美国参加动漫展，在那边有人接待吗？

是的。至今为止，美国那边已经邀请过我好几回了，不是因为正在连载中抽不开身，就是有别的事情，一直也没有成行，只好一再地回绝。今年又受到了邀请，正好借此机会，好好地参加一下这次动漫盛会。

下一部作品或是其他连载的预定情况怎么样呢？

虽然现在还没有具体的计划，不过很意外，已经有了“下一部作品差不多应该这样去做吧……”这样的想法。虽然称为“意外”可能会有些奇怪，但我想这是因为自己进入了“这一段时间很投入于漫画也挺好……”的状态。在这种状态下，我会忘记之前的教训，一头扑到漫画的世界中去，可以说在自己的身体里好像有着这样一种发条，或是心里就是这样子，而且自己还对这种想法感到很开心。总之现在隐隐约约有了一点想法，想要挑战那种一边想象着读者的脸，一边描绘面向少年读者的作品。

《枪神》的外传企画或是续篇等的构想，现在已经有了吗？

啊，这个还没有。虽然有过要做的想法，但是画漫画需要耗费相当巨大的能量，要积攒好足够的力量来画单行本或是准备下一部作品，我是这样打算的。在单行本中增加的内容，只是补完了本篇中一些没有交代清楚的部分，是一种装饰性的存在，而不是一整本都在描绘本篇以外的新故事。

内藤先生的画总是有着压倒性的魄力，会不会因为太过专注，而使得作画后气力、体力、能量全部用尽而累倒呢？

是的，每次都会累到趴下呢。虽然每次都能在时间期限的最后紧赶慢赶地交上稿子，但是在完成之后，至少要经过3天的休息才能恢复过来。除了去上厕所，几乎都是在呼呼大睡，是一种需要特别看护的状态。在从昏睡中醒来的时候，只看到四周都是黑乎乎的，表上显示的时间是六点……是早上？还是晚上？根本就分辨不清。有一次工作结束之后，和事务所的同伴们一起喊着“大家辛苦了——”一起痛饮啤酒，然后坐到按摩椅上“呼——”地长出一口气，结果就这样睡了过去，在醒来的时候，周围已经一片漆黑，大家全都走光了，那时候真的是感觉好孤单啊！我想，大概是伙伴们看到我因为过于劳累而睡着，不忍心叫醒我的缘故吧。



所以，为了能够好好地躺平了睡觉，我决定把自己变成鬼，用这种拼命的心态来努力画画，在期限到达之前就顺利完成（笑）。

工作完成后的休假，您都是怎么过的呢？

一身疲惫地回到家之后，肯定会打开游戏机大玩特玩。不管有多累，每天在睡前，一定会玩上半个小时。电影之类的很难中途停下来，因此在没有“要一口气看完！”的气魄的时候，还是不要去看比较好。但是游戏就不一样，可以随时关掉，玩起来相当轻松。能够在瞬间进入游戏的世界，这是很让人快乐的事情。应该说，游戏就是我最大的乐趣。然后呢，就是把其他的事情处理一下，找几个朋友一起喝喝酒，或是悠闲地晃荡，不经意间，一个月就过去了。每次都是到了这时候，才会惊呼“假期已经过完了？！”

您平时都喜欢玩些什么类型的游戏呢？

ACT类啦、RPG类啦、解谜类啦，都是我所喜欢的类型。塞尔达传说系列和古墓丽影系列是我最中意的两个系列。最近还很热衷于美国的残酷型游戏（笑）。那是一款叫做“战神（注4）”的游戏，讲的是古代希腊神话时代，凶恶嚣张的主人公与怪物们作战，极尽残虐暴力之能事的故事，在连载《枪神·最强篇》进行到最后阶段的时候，每天都会打得很爽。

您不常去玩街机吗？

玩游戏的时候，我还是喜欢在家里，一边自斟自饮，一边玩。街机厅已经有很多年没有去过了。

自己在家喝酒吗？

是的。如果不是和朋友一起的话，我是不会到外面去喝酒的。我喜欢在家里腾出一块地方，直接拿着啤酒瓶子喝。

您到底是怎样成为职业画家的呢？请您讲一讲其中的原委。

在大学时代，我在参加同人志活动的时候发表过几篇原创作品，也曾经带着作品找过好几位编辑，跟他们说“请您看看我的作品”，但是都没有什么成效，所以在毕业之后就去找工作了。虽然当时任职的公司是很好的地方，周围的同事也都是好人，但是经过了三年左右的时间，却对自己的生活方式产生了一些疑问，有了“等一等啊，考虑一下吧”的想法。想像着自己到了四五十岁，运气也不错，爬升到了比较好的职位，就在自己眼前的桌子上办公的样子，就不禁感到一阵猛烈的闭塞感。在那个时段，正好我带着同人志时期的漫画到了漫画杂志社去登门面面试，出乎意料地竟然选上了《超级跳跃》的佳作。这是一个能够让父母改变对漫画看法的好机会，我当然不能这样放过，与此同时，跟我联系的编辑也问我，愿不愿意画一部根据游戏《侍魂》改编的漫画，简直好像是所有的好处全都一口气地到来一样。我也以此为契机，辞去了公司的工作，开始了职业漫画家的生涯。最初一次赶着截稿期限交稿，是在辞职之后的第十天（笑）。在这之后，一次也没有过对自己的人生产生“我这样做真的很好吗？”或是“我今后到底会变成怎样？”这样的疑问。现在回想起来，当时能够做出那样的决定，真的是太好了。

请您给我们讲解一下在漫画制作过程中的一些注意事项。

在构思底稿的时候，整个场景基本上是无声的。根据情况，也会让工作人员们都回去，自己一个人埋头苦干。在制作的时候，比起播放音乐来，我更喜欢在旁边开着肥皂剧，或是听着伊集院光的广播（注5）录音。不过由于内容过于丰富，连续听上三回的话，就会感到疲劳，这时就会关掉所有声音，恢复无声状态。

在您实际进行作画工作期间，在每一个时段，会有多少工作人员参与呢？

最初的两三天里，一个人就够了，会按照一般的作息时间来工作。随着以后工作量的加大，也会不断地联系工作人员过来，最终会增加到4个人，在最后的4天之内一起拼命努力。

您在作画时所使用的工具，和之前所说的有什么不同吗？

虽然几乎都是在用相同的工具进行工作，但在最终完成之前，一口气全部换成了数字式的工具。这样就不用再去把画扫描下来，直接在手写板上绘画就可以了。把画好的底稿通过手写板来描绘，底稿完成之后，再进行进一步加工。可是，为什么要在马上完成的时候做出这种调整呢？（笑）大家好像都没有注意到呢？

会不会因为手写板的绘画感觉与纸张不一样，而感到困惑呢？

买了很大的液晶手写板，对于我来说，是一个巨大的转折点。这种手写板有着相当近似于纸张的书写感觉，让我确信“这样画完全没有问题”！考虑到发表形态与作业过程，漫画不是那种能够靠着中途进行到一半时用数字工具来表现的媒体形式。如果不能完美地表现出画的魅力，就好像驾驶着没有舵的船在航行一样。但是就很多层面来说，画漫画也是很有趣的事情。虽然也有着“啊！怎么这样……”的结果出



现，但是基本上没有发生过令我感到后悔的状况。

您现在所使用的电脑，还是Mac吗？

不了，现在已经改成Windows了，这都是因为“NASA World Wind”（注6）的发售。这款软件是梦想中的软件，具有划时代的意义，但是在Mac上却无法运行，因此我毫不犹豫地购买了Windows系统的机器。尽管我是一个刻着深深烙印的Mac忠实用户……（笑）。“NASA World Wind”就有这么大的魅力。当然，在换成Windows系统之后，当“Google Earth”（注7）出现的时候，我也曾惊呼“这是个什么！？”（笑）。但是，我的助手是个对Windows很熟悉的人，在发生故障的时候，可以很快地解决问题，实在是帮了很大的忙。

把作业全部转换为数字形式之后，工作时间缩短了吗？

令人感到意外的是，没有。由于数字形式可以几乎无限地放大描绘，因此想要获得最好的结果，总是会花费很多的时间。综合来看的话，数字工作形式可能还要更费工夫。但是，由于转换了数字形式，因此后半话的画面的精致程度也随之提升，所以不能只从作业时间来泛泛地比较。在使用数字工具之后，即使背景中的一个拖把过于突出的话，整个建筑物的形象也会崩坏，因此就连远景也要很细致地描绘出来，像这种有着极高要求的画面也是很多的。从这个角度考虑，如果这些画面全部用手工来做，也许要花费更多的时间呢！

上色的工作从以前开始就是数字形式的吧？

是这样的。除了《枪神》在《少年船长》上连载的第一话卷头彩页那三页之外，所有的彩稿都是使用数字形式描绘的。

与以前相比，您所使用的机器升级了，作业时间是否也因此缩短了？

由于几乎不会使用敷设与滤镜，因此除了数据的记录与读取之外，不会感觉到有特别快的感觉。但是，最初买的麦肯托斯II ci（注8）的HD是80MB的，回顾那时候，真的是节约了很多的时间呢！当时就连使用电脑这种事，也是很有趣的，即使现在看来很辛苦的工作，也完全不觉得辛苦。

单行本中收录了一些附加修正，与本刊连载的时候相比，单行本中会不会加入一些原本想要描绘或是想要传达的东西呢？

对于在单行本中有着大量的修正这件事，我自己也觉得相当羞愧，这些都是在杂志连载的时候想做却没有做到的。今后，我会尽量在连载中把想要描绘的内容描绘好，争取不出现这种状况。虽然有些人也会往好的方向理解，认为“这是与那些死板的作品对峙”，但是从我的角度，还是觉得最好能够把连载时的内容原封不动地搬到单行本中，这种做法才比较帅气。

在发行单行本时，可以不考虑连载时的页数问题或是截稿时间等问题，尽量去补没有放进去的内容，是这种感觉吧？

“基本上都是在填补“在演出效果上还稍微差着一点的地方”，“在表现上有些不尽人意的画”，对于我自己来讲，虽然单行本是作为最终形态推出的完成品，但也会有些读者觉得“还是之前的样子更好”。在连载过程中一瞬间所闪现出来的灵感，往往是最具有冲击力的，因此出现这种情况也是情有可原的。只能对读者们说声抱歉了。

在单行本化的时候，要加上在连载时没有的副标题，这些标题也是内藤先生来添加的吗？

是的，也许会让你感到意外，不过我还真的是从字面上来考虑的。因为上一个标题是英语，所以下一个使用日语标题啦；两个字的短标题后边是比较长一点的标题啦，经常会考虑这些问题。但是现在有时会觉得“就叫第几话不就好了嘛！”在描绘单行本的画面时，就连目录的猫都要描绘得很细致，还要费劲巴拉地去描绘书皮下面的扉页，每次想起来都会觉得很辛苦呢。

您很喜欢书皮下面的扉页吗？在画的时候会很开心吗？

不会开心的，在紧迫的时间期限之下只剩下辛苦，都是被



压迫的（笑）。一般都是在忙得迷迷糊糊、连一张原稿都不想画的情况下画出来的（笑）。对于我来说，到完成单行本第一册为止，就一直感觉“没有做就好了……”，说着“这回真的是拼了老命了”，疲惫感一下子就涌上来了（笑）。

注意!! 这里开始会有一些小道消息!

在故事的最后，耐布兹有着怎样的结局呢？

在我看来，他是因为用光了所有的力量，而消失了。但是不喜欢这种结局的观众，也可以理解为他并没有消失。怎么去领会最后的结局，就是读者自己的事情了。

渥夫渥特这个角色，在最初就设定为年龄与外表有着很大的差距的吗？

这是在途中才决定的。在我构思这个角色的时候，在描绘孤儿院的战斗中，突然有了强烈的想要这样描绘的想法，因此就附带着表现了出来。虽然自己也觉得多少有些牵强，但是描绘的过程和最后的结局还是比较令人满意的。

利维奥的登场是在早期就决定好了的吗？

在决定了渥夫渥特的退场的时候，大体的流程就定下来了。本来是打算在瓦修第一次杀人的瞬间，从渥夫渥特的退场到雷卡特的死之间安排他出场，可是后来又觉得必须要在之前就让利维奥出现在故事的流程中。在决定这种剧情展开的同时，利维奥这个角色就已经存在了。

身边亲近的人为了保护自己而流血，令看到这一幕的瓦修等人受到了极大的冲击。像这种极致的爱情表现方式，是枪械动作漫画引入高潮的必然手段，还是先生您的个人美学呢？

我在设计主人公时，原本的构思是“虽然是很强大的厉害枪手，但是在遇到纠纷的时候，却不愿意用枪来解决，而宁肯给别人下跪求饶型”的设定，并且觉得这样很有趣。根据这个主题，认真地向下发展下去，也就变成了现在的样子。可能也是带着一些娱乐的想法，才向着那个方向发展的吧！从另外一个角度讲，我觉得生存与死亡的话题实在是过于沉重了，想要让作品的氛围更加轻松一些，希望读者在读完整个故事之后，从开始到结尾，登场人物基本没有变化，像水户黄门的故事那种形式，也不失为一种聪明的做法。但是终究还是演变成了很痛苦的结局，这并不是什么了不起的美学，只是故事发展的结果而已。最终，我觉得人还是会因为不了解对方而互相伤害，夺取性命。如果能够了解到对方的心情，那么就不会轻易地伤害别人。虽然不是像刚刚提到的google earth那样纵览全球，但是只要亲眼看到芸芸众生为了生活奔波的样子，应该就不会那么轻易地按下核导弹的发射按钮了吧！最终，我把瓦修描绘成了与地面上的普通人们一同生活，把目光放到大众身上的存在。他经历了长久的岁月，不断与人们交往接触，用身心去感受对方存在在这里的事实，一味地往自己身上刻上流离的烙印。然后，终于使得所有

有的人都能够理解对方的感受，也把自己的想法传达给别人，相互紧密地结合在一起，形成抵御各种各样暴力的强大力量。《枪神》中，对于主人公瓦修来说，所谓亲人，就是这种相互扶助、共同生活的人。如果最终仍然无法了解别人的内心，那么，这也应该算是种痛苦吧！

在最终回里，为了身边和世界上的所有人们，瓦修决定继续扮演“‘宇宙台风’瓦修·德·斯坦比特”这个角色，好像是这样安排的结局吧？

我只是在描绘故事往未来发展的方向罢了，是有着奔向天空与广阔地平线的那种开放感觉。在我确定了基本方向的基础上，还接受了很多人的各种意见，对于这些，我觉得不应该用语言来描述，而是需要用自己的心去感受，这样才能挖掘到更深层次的东西。如果用语言来表达的话，就像用磁铁吸引铁砂那样，把所有要点“咻”地一下集中起来，让人感觉不太好哟！

《枪神》中“工厂”的起源，有没有在设定或是故事的构想上参考哪些资料呢？

“工厂”是由地球人制作出来的产物，在那些主题是要杀戮神或是向神挑战的故事中，不是经常会看到类似的东西嘛。但是，如果要挑战的话，是要怎样去挑战呢？在经过了一番思考之后，我决定让人类自己霸占造物主的位置，去创造世界，“工厂”就这样诞生了。

故事中的“自立种”是自然产生的吗？

是的，应该是属于那种预测之外的进化。

“工厂”中产生了史黛拉和库罗妮卡等多个女性型自立种，为什么只有瓦修和耐布兹是男性型自立种呢？

这只是偶然罢了，到底是产生男性还是女性型自立种，并没有什么特别的意味。



虽然瓦修在变身之后会全部变为黑发，但是却还有一部分头发因为有着自己的生命而不会变黑，难道这就是所谓的“穿帮”吗？

确实是有一些没有黑化的部分呢。“这集里边有穿帮哦”这种传言，不过是土气的电视宣传罢了。至于真相的话，怎么去理解都是可以的。还是请大家按照最有趣的方向去理解吧（笑）。

从此之后，瓦修的外表也就不再常保青春了吗？

是会随着时间流逝慢慢老去的。经历漫长的时间之后，也会变成老爷爷，这样才让人感觉更自然，如果还是不老的话就太奇怪了。

经历了150年的岁月，才终于获得了“友人”的瓦修，在这之后，是不是也会遇到命中注定的“恋人”呢？

我想，也许是瓦修觉得自己的时间轴和别人相差太多，所以才刻意回避的吧？虽然我真的想在故事中加入这样的情节，不过如果恋爱对象的度量不大到一定程度的话，这段恋情基本上还是无法成立的。

在《枪神》中，你最偏爱的角色是哪一个呢？

虽然这样说感觉有点对不起喜欢其他角色的观众，但是我还是稍微偏爱渥夫渥特一些。这个角色非常有趣，描绘起来也很顺畅。在最后，不得不杀掉他的时候，我是以极强的紧张感，一气呵成、没有半分拖泥带水地画完的，把渥夫渥特想要做完的事情，全部都描绘了出来。

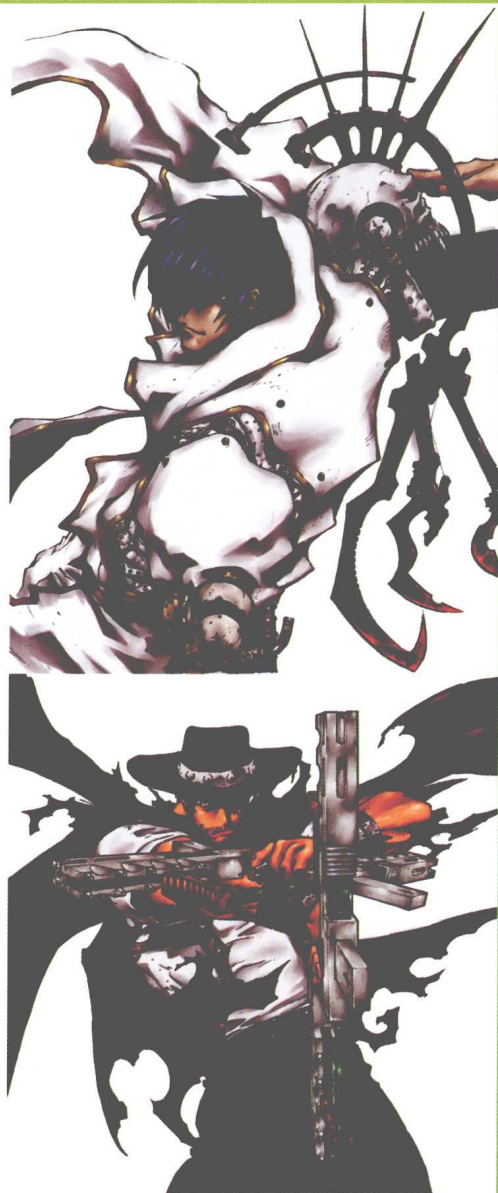
在《枪神》中，与先生您最相像的角色是哪一个呢？

说起我自己，可能与瓦修那种孩子气的固执有些接近吧？虽然不像他那样极端，但是也经常会有着自己的性子去做事。因此，在故事的最后，在确认瓦修的生存方式与想法的时候，自己会不自觉地感到有些害羞呢，感觉“这简直就是在称赞自己”。

最后，请对《comickers》的读者们说两句吧。

现在，我的心情相当的平静，这可能是因为在“枪神”最后的绘画部分，画得很顺利的原因吧。经过了12年的打拼，如果说在哪方面取得了一些成就的话，那就是可以自然的说出“我已经是一个比较像样的漫画家了”这样的话。虽然我的成长很缓慢，但是，就是因为经历了这些苦难，才能在之后的绘画工作中燃起斗志。虽然现在还不知道以后到底会怎么样，但我一定会为了让各位读者看到自己想看的作品而继续努力下去的。

感谢您接受本次采访。



制作环境

使用PC

CPU: AMD Athlon64 X2 4200+

内存: 2GB

显卡: ELSA GLADIAC 776 GT 256MB

显示器: Cintiq 21UX DTZ-2100

OS: WINDOWS XP SP2

使用软件: Photoshop、Painter、Comic Studio

注1: 北海道札幌市丰平区的公园。由于是电视节目“周三怎么过”的外景拍摄地，因此被很多粉丝称为“圣地”，而成为巡礼的对象。

注2: 指的是由西铁运行，连接东京与福冈市的高速巴士“博多号”。是日本最长距离的巴士路线。

注3: 指的是在圣地亚哥举办的美国动漫界最大的盛会“动漫大集会”。

注4: 由美国的索尼影音娱乐部门开发的3D动作冒险游戏。有着很多残酷场面描写的硬派动作游戏。

注5: TBS RADIO制作的人气节目“月曜JUNK 伊集院光 深夜の马鹿力”。据说很多漫画家都会收听这个节目。

注6: NASA制的地球仪软件，只要操纵鼠标，就可以清晰地看到地球上的每一个角落，还能够进行放大缩小的操作。

注7: google提供的地理空间情报软件，与“NASA World Wind”相比，对于电脑的配置要求较低，也对应Mac OSX。

注8: 指的是1989年发售的“Macintosh II”。标准内存2MB!! 最大搭载内存128MB!!

『NIGHT HEAD GENESIS』情报



内藤先生原创的玩具创意

由海洋堂玩具部落负责销售! 内藤先生提到: “因为与自己理想的玩具相近, 所以想尽可能多地把这个构思传达给其他人, 大家会喜欢上这些儿时就想拥有的玩具。” 他对自己的设计非常满意。

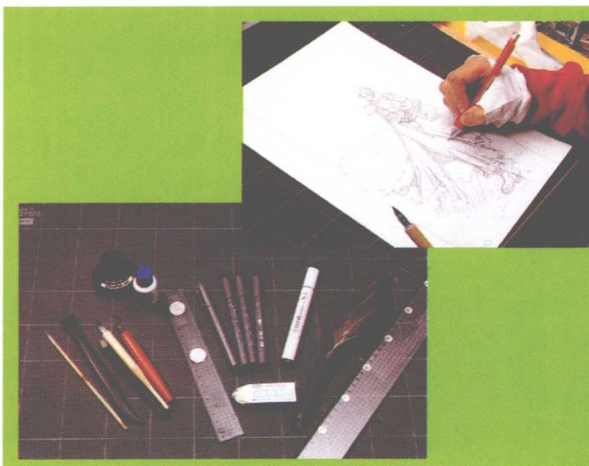
1

以瓦修·德·斯坦比特为主题的黑白插画，背景为从地平线眺望到天空的广阔场景。



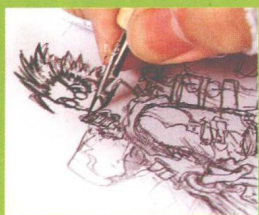
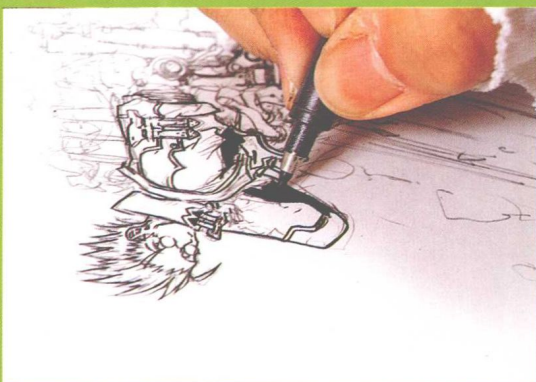
2

底稿使用自动铅笔，在细部的地方描绘得相当细致。左边的图中，是描绘这幅插画所用到的一套道具。除了可换头水笔外，还有STEEDORAGrimo、颜料衬剂linen笔等。



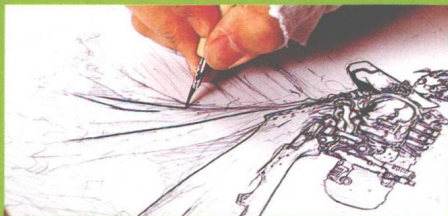
3

主线条使用0.5mm的G笔尖，细部部分使用球形笔尖。在这一阶段积极地使用大面积涂黑手法，外侧的线条即使不用笔来描绘也可以，是很有效率的减轻工作量的方法。



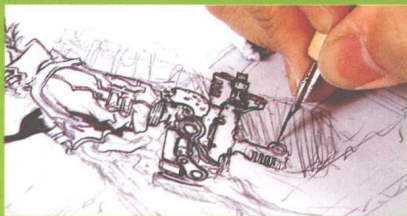
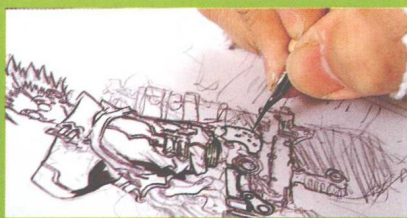
5

线条重叠在一起的话，就会显得很死板，因此，在遇到线条重叠的情况时，注意不要让线条变粗，而是用一笔画完整根线条，通过控制力量的强弱来改变笔触，展现出华丽的画面。



4

用有节奏感的手法，来描绘枪支、外套或是靴子上的金属饰物等细节。这些部分一般都是即兴发挥的，经常会有所变化。



草稿·描线

在绘制草稿的过程中不断尝试，用大胆的手法接近最理想的线条。有着良好的节奏感与极高效率的修图过程。

Making of Yasuhiro Nightow

以瓦修为主题的黑白插画。

不只是角色，周围的背景也加入了构图之中。

对于现在已经全面使用数字化工具的作者来说，这是很珍贵的手画稿！一定要看仔细！



6

描绘出背景的地平线与天边的云，在描绘漫画的过程中，先生几乎都是自己动手来描绘背景中的自然环境。

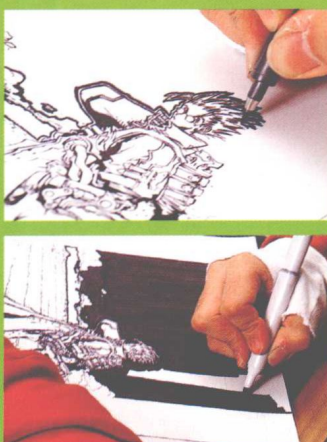
用大面积涂黑的手法来进行装饰，白与黑强烈对比的美丽画面，有着内藤先生作品的独特美感。请注意先生表现广阔天空的手法！

修图



7

在细小的影子部分使用较细的笔米进行描绘，用光与影来使画面呈现出立体的感觉，影子的部分要全部涂黑。



8

在角色的身体周围，留出一圈白色的边界线，这样就与背景的环境产生了距离感。广阔的天空背景则使用较粗的马克笔来一口气涂黑。我觉得，黑色可以带给读者更广阔的想象空间，在一片黑暗之中，仿佛可以从中感受到些什么。先生这样解说道。



9

所谓修图，是让之前所画的人或物更加活灵活现，是整幅画面的点睛之笔。运用不同的笔触，描绘出衣服褶皱与污垢，或是锈迹的那种质感，可以令作品增添几分真实感。



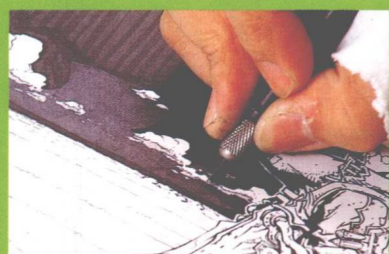
贴网点纸

对于内藤先生来说，比起网点纸，他更倾向于使用笔触来表现画面，因此，他都是使用最低限度的、只是必要程度的网点纸来制作插画。



10

在背景的云的影子地方，贴上了网点纸。由于天空使用深色来表现，即使不沿着轮廓线来贴也没有关系。



11

由于云的光与影之间的境界线有着微妙的抑扬感，因此在使用美术刀的时候，不是用切的手法，而是用刮的手法，来表现出云的边缘。



12

在枪的部分，使用了较为浓郁的网点纸，在反光的地方，也使用了刮白的手法。



13

完成。用马克笔涂的天空显得有些过于黑暗，不过用黑白印刷出来的效果会很鲜明。

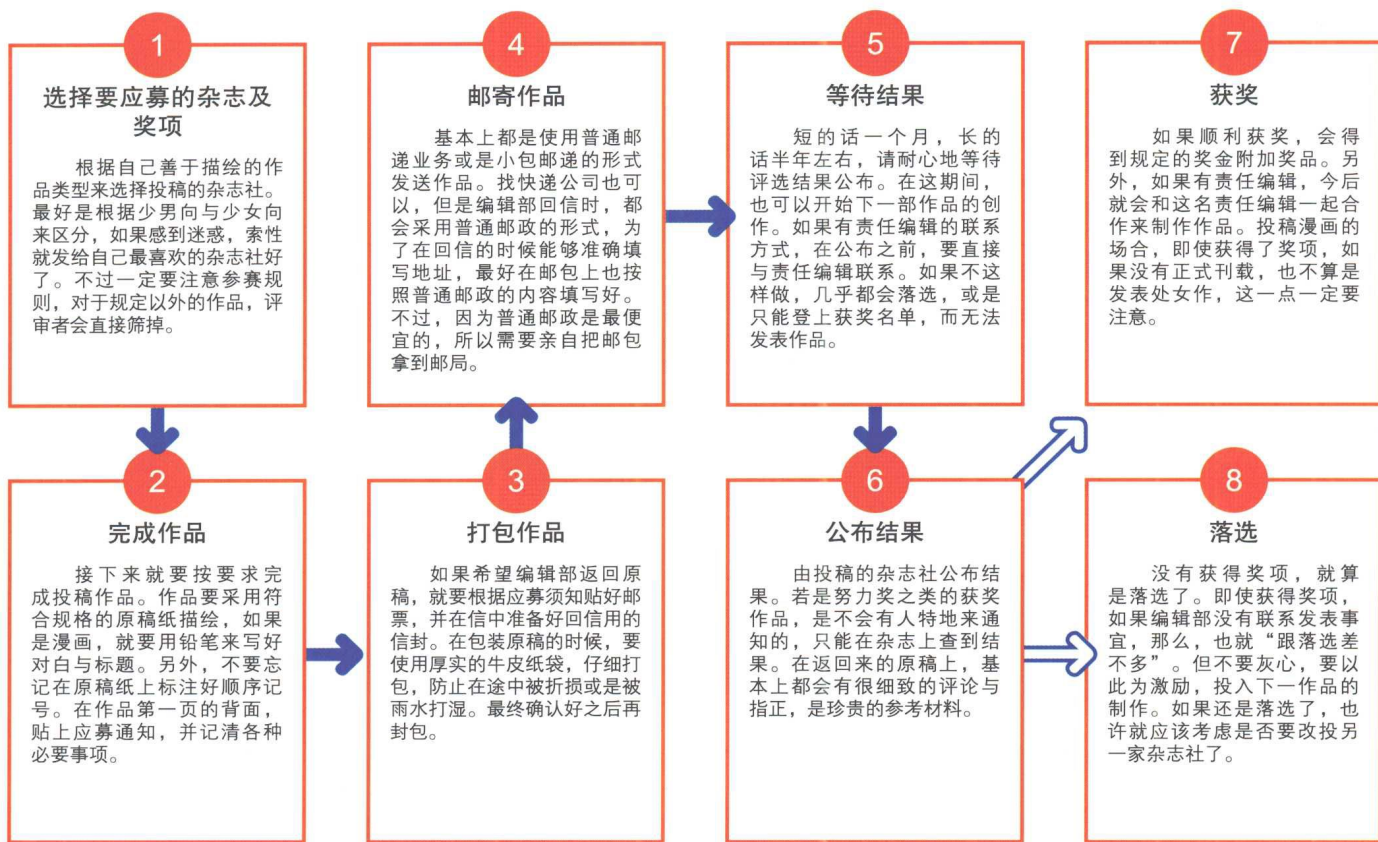
成为职业人士之路②

投稿与面审（带着作品登门面试）

想要成为职业人士，一般的途径不外乎投稿或是带着作品登门面试。仔细研究对比下面两种方式，去尝试适合自己的方式吧！

尝试投稿！

不管住得多么遥远偏僻，都可以去尝试投稿。主要是参加杂志社主办的各种漫画大奖赛。要点是仔细研读比赛的规则与目的，才能画出最适合赛事的作品。



投稿的注意事项

首先要仔细研读竞赛要求，这是所有工作的起始点。在投稿过程中，如果漫画稿件超过规定的页面数，或是插画投稿的作品尺寸不合要求，都会令作品的得分大打折扣。即使已经看过了竞赛要求，也要尽量多研读几遍，然后再根据要求来投稿。

还有一点需要注意，在送出作品的时候，一定要仔细包装好，否则在送达的过程中，作品可能会被弄脏。因此，一定要很漂亮地给自己的珍贵作品打包。

回信用的邮票邮资不足、随意附上快递用的快递单的投稿者，基本上都是属于违反了编辑部的回信规则，是得不到回信的。一定要遵照竞赛要求附上“足额的邮票”。

投稿的优点

- ◎ 不管居住在多远的地方，都能够获得平等的机会，让别人看到自己的作品
- ◎ 很方便
- ◎ 所花的费用只有邮费
- ◎ 能够得到专业人士的建议

投稿的缺点

- ◎ 得到结果的时间很长
- ◎ 如果落选，可能连专业人士的建议都得不到
- ◎ 作品有可能无法返回
- ◎ 建议一般都很简短，也无法向专业人士提出问题