

Comickers

Art Style

日本漫画名家的艺术世界2

(日) 美术出版社 著 书锦缘 译

漫画作品主题的表现方法

封面插画作者
OKAMA

KAIEDA HIROSHI

放电映像

前岛重机

高屋未央

Comickers Gallery Selection

HIROKI MAFUYU

山田秀树

AKIRA

山田章博

《SPARKS RENEWAL 闪亮新装版》

HOSHINO LILY 插画集 《魔法细工》

《GAM4 GAINAX NET Art Museum 4》

《樱兰高中男公关部》

备受好评的连载

插画漫画作者·田中达之

菅野博之的漫画第三回

日本插画作品大赛



辽宁科学技术出版社
LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

TITLE: [コミックアーツ・アートスタイルVol.2]

BY: [美術出版社]

Copyright © Bijutsu Shuppan-Sha, Ltd.2006

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140号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

漫画作品主题的表现方法/(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;2)

ISBN 978-7-5381-5812-0

I.漫… 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100403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: 7.25

插页: 1

字数: 190千字

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 978-7-5381-5812-0

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/5812

目录

作品主题的表现方法.....	2
OKAMA	6
KAIEDA HIROSHI	14
放电映像.....	22
简单明了进行故事创作的四点法!	28
作品主题的展现.....	36
前岛重机.....	44
高屋未央.....	56
《魔法细工》	73
《山田章博的世界幻想曲——ARTWORKS》	74
《robot》 Vol.5.....	76
《樱兰高中男公关部》	78
《SPARKS RENEWAL闪亮新装版》	79
《小畑健画集 blanc et noir》	80
《GAM4 GAINAX NET Art Museum 4》 ...	80
菅野博之的漫猴第三回.....	81
漫画编辑现场.....	93
怪物.....	99
日本插画作品大赛.....	103

日本漫画名家的艺术世界2

漫画作品主题的表现方法

日⑨美术出版社 著
书锦缘 译

辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

作品主题的表现方法

各种类型的作品，在创作前都必须确定作品主题的构架。下面分别从用绘画表现和用故事表现两方面进行说明。

所谓作品主题

在漫画、动画、插画的世界中，所谓的“作品主题”并没有具体到“这就是作品主题”的程度。例如环境设定、人物角色或背景的设计等。这些为了让创作出来的世界具有真实性的因素整体被称为“作品主题”。

因此，尽管作品主题没有具体的定义，但如果敷衍了事，作品则无法说服读者，也缺少让人身临其境的魅力。

在这里，首先从画面的角度出发，介绍如何构筑作品主题。

画面表现的作品主题

漫画、动画、插画、游戏等都使用画面构架作品主题。运用画面表现的作品主题不同于音乐抽象表现的异想世界，环境具体化。例如即使是以现实世界的校园为背景的作品，只要不是纪实，或是全部写实的艺术作品，那么人物角色的衣着风格、校舍的设计式样等细节部分的创作统统都属于作品主题构筑的范畴。

作品性质上，除去刻意模糊界定的情况，都必须将构筑世界的信息事无巨细地用画面提示给观者。不过信息表现的多量化与明确化，并不意味着要将背景、物品、人物角色等全部用写实手法表现，而要使用符合该世界逻辑的表现方法，可以让人产生身临其境的感觉。

为了使画面具有说服力，要特别注意角色、背景、细节的设计。例如动画及游戏等，无论多小的物品和建筑，通常都会进行极为详尽的设定。团队合作完成的动画或者游戏，如果没有统一的作品主题，则很难完成。

比如说漫画，一般是要作者一人用画面构筑作品主题，而正是作者这种构筑作品主题的力量，才是吸引读者沉浸其中的魅力所在。

还有插画也需要考虑各种各样的表现手法。即便是不描绘具体事物，但作者如果不能把“自己通过这幅画想要传达什么，想要用什么方法表现什么样的事物”这种想法传达给观者，也无法画出震撼人心的作品。这时所说的“想要用什么方法表现什么事物”指的就是画中的作品主题了。

要是希望把想要表现的事物展现给观者，就好好地在地构图以及表现方法上多多努力吧！



除了太阳、大海、天空等自然界的事物以外，剑、花等主题也是常用的象征性物品。



OKAMA先生设计的「月面兔兵器米娜」的人物角色设计。以各种各样的蔬菜为主体的设计极为出彩。从左开始，分别以葱、落花生、卷心菜、花椰菜为主题，请参考6页开始的正文。

具有象征意味的设计

特别是出现像插画那样用一张画来表现全部作品主题的情况时，经常会用到的技巧就是让描绘的对象具有一定的象征意味。

例如太阳闪耀的光辉象征了光明、热情、生命之源等，拥有与神相等的力量，代表着光明，代表着与黑暗和夜晚相反的意义。还有蛇，从圣经中亚当与夏娃的故事开始，它的形象就与阴谋和引诱结下了不解之缘。同时它还象征着仪式与灵媒、无限及宇宙等。

在作品中加入这种具有象征性的意义，就会很自然地把观者带入自己的想象之中，同时也会加强观者对作品主题的构建。

考虑到男性的坚毅形象、女性的温柔形象、清冷的形

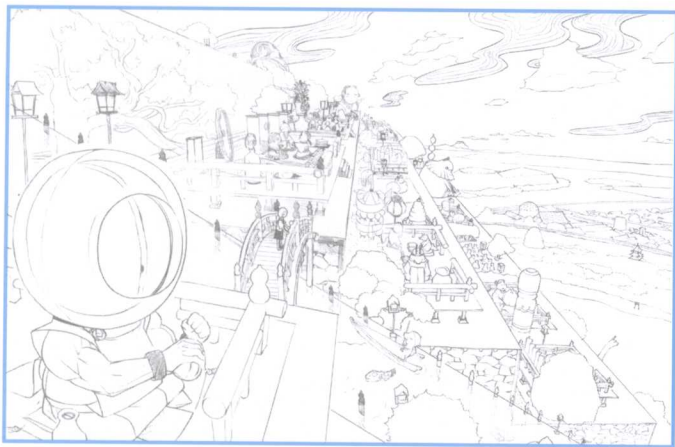
象、亲切的形象等因素，才会明白在人物角色、背景、细节等部分中加入具有象征意味的元素的重要性。

人物角色的设计

描绘的角色具体有怎样的发型、穿什么样的衣服、有怎样的表情，这些对于表现该角色都是非常重要的因素。

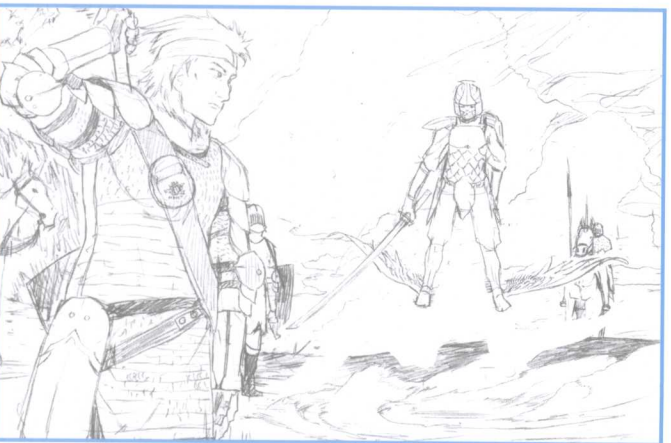
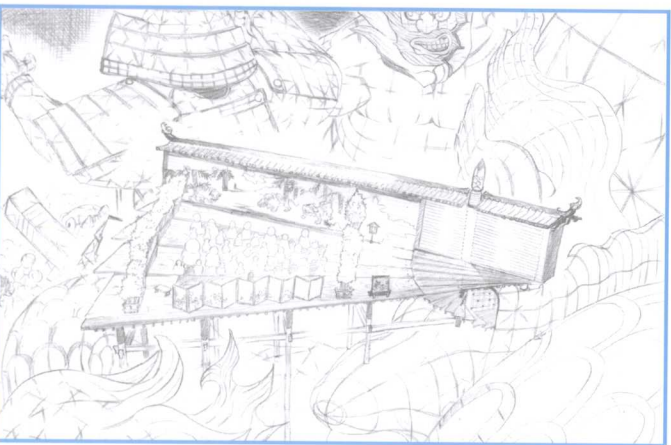
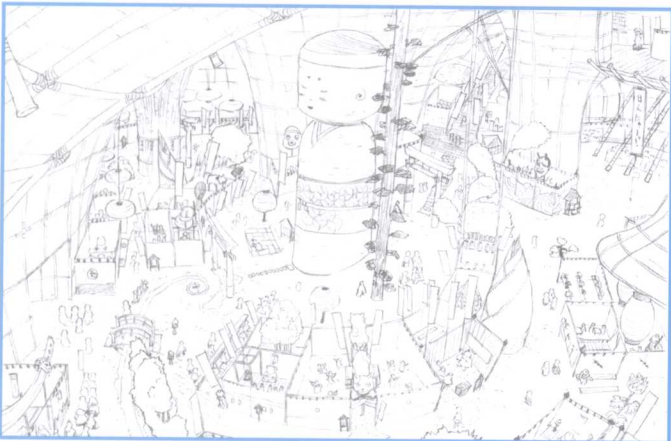
可以在角色的设计中，融入角色所在世界的特点与风格。比如，距离现实世界是近还是远，和式风格、中世纪欧洲风格、科幻风格、喜剧风格等。只是见到体现这些风格的角色形象，观者也会轻易融入角色所在的世界。

在描绘脱离现实的世界时，因为创造的是一个全新的世界，所以对人物角色的着力创新变得极为重要。



(OKAMA先生设计的动画背景以及构思图。像这样事无巨细地对异想世界的设计描绘，可以让观者很快融入作品主题。

上3段：《神是中学生！》下段：《玲之翼》
*关于OKAMA先生的设定请参考本书12页。



背景的设计

背景是明确表现作品主题的重要因素。如何处理能够让背景具有真实性，决定了是否能使观者身临其境。虽然没有必要全部用写实手法处理，但必须描绘出作品所表现的世界的氛围，有些什么样的人，在用什么样的方式生活。

比如背景的创作，不仅仅是形状的改变，颜色也是构成背景的重要组成部分。现在受动画的影响，角色的头发即使是在现实世界中绝对不可能出现的红色或是绿色也是很平常的事情。然而作为背景，例如绿色的天空和红色的海洋，仅此一点就能让人觉得与正常的世界有着根本不同。

那么，就这样把各种各样的要素组合起来去构筑属于自己的世界吧！

还有，要是插画作品的话，因为需要用一幅画面去传达作者的绘画意图，所以背景也是非常重要的。除了故意将背景处理成空白状态来满足创作需要的情况外，平时应该尽量避免让背景空白。即便是抽象化的背景，也肩负着给观者留下深刻印象的重任。例如，明快的青色背景会给人爽朗的印象，全黑的墙壁背景则会给人以压抑黑暗的感觉。进一步地加入各种颜色，使用浓淡及渲染等技法，可以进行更为丰富深入的表现。

小物品、风俗的设计

在作品中出现的小物品以及表现时代、生活习惯的风俗，也是表现作品主题的一大要素。

像这样具体到细节部分的详尽描绘，可以进一步增加真实感。反之，如果对这些部分疏忽大意，那么即使人物角色再怎么栩栩如生，也会让人觉得粗糙不堪。

在小物品、风俗等这些与作品主题整体设定有很大关联的事物上，必须要反映出作品中出场的人物角色是怎样生活的，即使没有细致描绘其平时生活的状态，至少也要达到让观者能够感受到的程度。而且背景设定及角色服装、发型的整合，对于作品主题的统一也是极其重要的。

故事中表现的作品主题

绘画并不像音乐或小说那样无法用具体化事物表达作品主题，而完全可以表现在视觉层面上。但是，如若想要表现故事拥有何种主题，那么重中之重就是如何让读者沉浸其中。通常的做法是在故事情节的设定中引入表现作品主题的要素。如果没有让读者感到虚构世界的真实性的

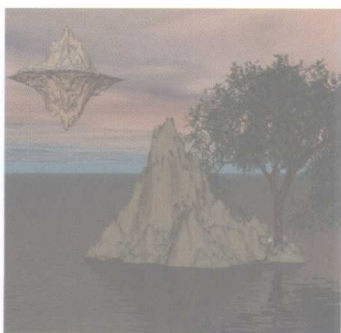
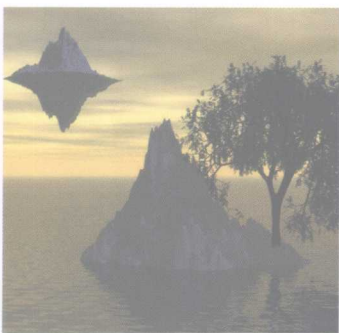
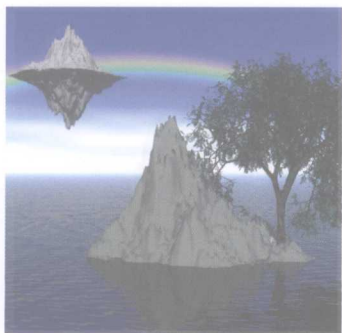
话，作品就很难引人入胜了，这里所说的“真实性”并非指的是现实，而是指与构架世界的相符性。

作品的说服力不足，十有八九都是因为作者对作品所描绘世界的理解不足造成的。细节部分不明确，会导致作品不合逻辑、丧失作品世界的真实性。

总之，所谓作品主题的展示，并不单单只要虚构的设定，登场的角色也要像模像样地在其中生活，要用角色的视点来提示读者观察作品中的世界。

如果能把以上所说的世界好好表现的话，读者与鉴赏者就可以接触到这个世界，继而与作品世界中的居民一起呼吸这个世界的空气，自由的展开想象的翅膀尽情翱翔。只要是拥有明确主题的作品，多数的读者都会怀有接触这个世界的感动，进而更加积极地理解作品。例如，由于网络的普及，使很多的人通过网络游戏来感受同一个世界。在虚拟的世界里和多人交流、共同生活的娱乐方式在以前只是虚幻的。而现在这种娱乐方式已经实现，就有必要在这种娱乐方式中植入严谨的主题。

即使同样是在表现大海，由于绘画方法的不同，所表现出的意境也是大不相同。像这样运用不同的绘画手法，来尽情表达所描绘的世界的氛围吧。



只是天空与大海的颜色不同，即使是同样的风景，给人的印象也大不相同。单独的一张插画就是用强烈的第一印象来改变读者对于作品的感觉的。所以颜色是很重要的构成要素。



1974年5月25日生人。
漫画家，插画家。在游戏公司进行勤务工作后出道。漫画的代表作是《CLOTH ROAD》（原作：仓田英之，集英社），《FOOD GIRLS》（ENTERBRAIN），《CAT'S WORLD》（角川书店），画集《OKAMAX》（WANIMAGAZINE）等。动画方面有《向日葵！》（角色设定原案和造型设计），《玻璃舰队》（角色设定原案），《玲之翼》（美术概念），《神是中学生！》（造型设计）等。

OKAMA

《CLOTH ROAD》相关话题

——《CLOTH ROAD》的故事节奏展开得相当快。我想是不是“旅行”还会继续下去呢？

还会持续很长时间。虽然我想必须要设定描绘出来，但是由于太忙了这个想法总是无法实现。而且要能更好地描绘一下战斗场面就好了。由于日程的原因无法描绘足够的页数真是没有办法。

——关于故事情节，仓田先生那里已经完成了完整的故事构思了吗？OKAMA先生有什么建议吗？

连台词都有的完整情节已经到手了。我也就是考虑了一下品牌的设定。

——由于这个作品主题非常的独特，借他人之手的话就有可能变成极其平凡的故事，但是OKAMA先生出手，便一定会创造出个独特有趣的世界。绘画的力量真是强大。在画面制作以及设定方面有什么值得注意的地方吗？

由于品牌不同而产生差异。需要注意的就是让画面简单明了。

——每次看到战斗画面都会使我产生杂志很小的感觉，寥寥几笔即达到如此境界更使我感动，您作品的空间构成和您的空间认识力真是独特！

是吗？画面中没怎么表现军舰吧，其实军舰决定了战斗场景的空间感。描绘街道场景时，一边思考着建筑物、茶馆、家里的空间等，一边进行创作。

——对人物服装设定，您是怎么考虑的？

感觉罗伊亚尔卡斯特拉特是颓废风格、尼凯是运动风格、世乐是日本风格……

——服装的描绘很轻松吗？

因为受到风格的束缚，所以非常艰苦。百姓的服装是从颓废朋克风格中产生的。比如说梅伊大人的服装以花为主题，可是尝试着画了多种花卉，可结果却是完全相同，真的是很难。

——您参考了什么花呢？

参考了花束等的书籍。因为大家都是花朵，很难找到显而易见的特征。

——那真是很有意思呢。是不是看到花之类的东西更容易受到启发？

是这样的。看着服装本身来画，画出的也就是服装本身。

——在《CLOTH ROAD》中，有尝试这样或那样事情的想法吗？

由于有多种品牌，所以很想展示其中的作品主题及风俗。

——前面的话已经问过原作的仓田（英之）了吗？

大体上已经决定了。总之是围绕着塔的。

——那样的话新世界很有意思呢。现在故事也在发展之中。要踏上寻找父亲的旅行吗？

是要寻找父亲，但总之福克斯会被迫旅行。旅途中情感的起伏、变化，这就是仓田考虑的问题了。

——仓田先生的脚本是不是相当的细致呢？

很细致。连台词全都有呢。

——其中作品主题也形成了吧。

嗯，背景啦服装啦什么的。

——有没有特别想画或是想做的？

如果有的话会相互商量的。这样的话就能把自己想画的东西加进去了。《CLOTH ROAD》是自己喜欢的工作所以觉得非常有乐趣。尽管很忙，但是由于漫画动画都在做，所以还是有张有弛的。



《CLOTH ROAD》（原作：仓田英之/集英社）

在集英社《WORLD JUMP》上连载中。2006年至今发行3本单行本。由于电脑的最小化以及科学技术的发达，电缆线变得如同丝线一般，基板比纸还要薄，电脑变成了服装。

双胞胎的洁妮弗和福克斯从小就与双亲分离，在不同的环境中长大成人。之后见习服装设计师福克斯与洁妮弗重逢，此时的洁妮弗已经作为模特在“WAR-KING”中出场。不久二人得到了隐藏着双亲线索的一块布进而踏上旅程。到达了顶级品牌之一的CLOTH ROAD……



《向日葵!》

此动画是影山愚伦先生担任监督。OKAMA先生从企划阶段就开始参与其中，以和式风格的热闹舞台与个性美少女忍者为背景，是一部充满乐趣的作品。

“女忍者”养成校——私立志能备学院聚集了来自全国以成为“女忍者”为目标的精英学员，每日进行训练，努力交纳全年学费。立志当女忍者的葵历经磨难终于来到学校和帮助她的新任老师隼人，与志能备学院的个性同学们的相遇后……



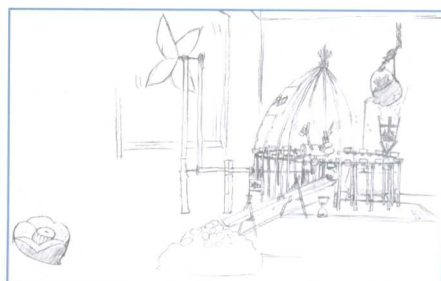
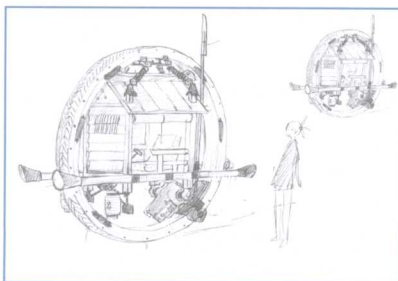
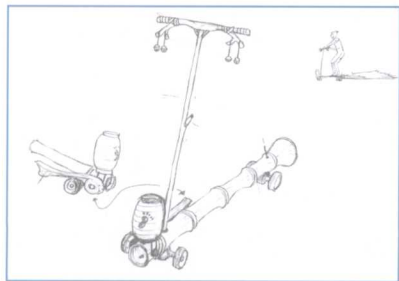
《向日葵!》相关话题

——关于《向日葵!》您是从企划阶段就开始参与了吗?

进行了与忍者相关的角色、性格设定等。设定角色的时候，觉得葵是个有点怪的角色呢。

——由于进行角色设计的关系，会有被引入作品世界的事情发生吗?

经常会! 一般人则只注意角色本身。



《玻璃舰队》相关话题

——看到《玻璃舰队》的第一个念头就是，居然可以画出这样的画，实在是太厉害了。曾经接到过想要如此画风的预订吗？

曾接到过“画出与以往作品相比更充满成人感觉的画”的要求。

——作品主题营造过程中是否出现过受拘束的感觉？

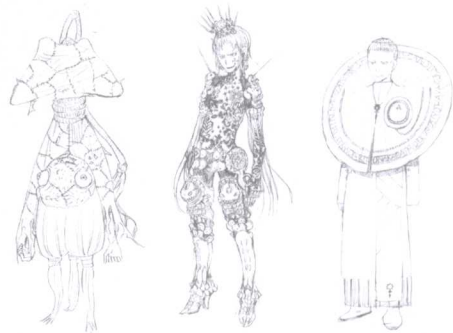
作品主题是充满洛可可风格的。

——那感觉上就是浓艳繁杂的装饰风格吧。在决定下来这种风格后，就要开始进行全新的创作了吧？

是这样的。总之就是先进行浓艳繁杂的创作。

《玻璃舰队》

河森正治、富武一贵两人用厚重的设计表现出的3D舰队。充满厚重宇宙舰队动感的作品中，竟然有80名以上的角色登场。从军队、哥特风到女仆，OKAMA先生参与了所有种类角色的设计，充分地显示出他的突出才能。人类生活在如同殖民地一样的都市型宇宙战舰上，为了炫耀自己的权利，反复地进行着领土（战舰）争夺的战斗。为了推翻神圣帝国皇帝白特的政权，米歇尔率领人民军揭竿而起。在危难中解救米歇尔的正是克里奥操纵的玻璃舰队。



《玲之翼》相关话题

——《玲之翼》之前，就有被叫做《圣战士》的作品，富野监督非常重视异世界拜斯顿维尔，所以以其为基点扩展创作了各种各样的作品。在设计上，有什么需要注意和思考的地方吗？

因为是被日本人统治的世界，拜斯顿维尔是个不可思议的世界，受日本人气质的影响，是不是要有和式风格的感觉呢，所以一边想象着一边进行了描绘。

——《玲之翼》中湖川友谦的插画给我留下了极为深刻的印象。叫做迫水真次郎的主人公作为特工队员，给人以非常粗野的感觉。

——例如像JANKOBA·AON等相同的角色也出现了。

因为已经在记忆中了，所以描绘时就更加得心应手，已经到了提起名字就会想起的程度了。不过跟《圣战士》中出现的JANKOBA·AON不是相同的哦。

——因为国家不同所以在设定上有什么差异吗？

想让与迫水为敌的一方，像以前《圣战士》那样脱离和式风格的设计。

《玲之翼》

以《机动战士高达》闻名的富野由悠季导演自1983年开始参与TV系列节目《圣战士》的制作，是机器人与幻想相结合的别具一格的作品。以当时的作品舞台异世界拜斯顿维尔再次作为舞台的作品就是本作《玲之翼》。在《圣战士》放映的同时，富野监督的同名小说也在《野生时代》（角川书店）进行连载，轰动一时。主人公艾萨普·铃木与异世界拜斯顿维尔来的少女琉库斯·迫水相遇。不久艾萨普就与琉库斯一起到达异世界的拜斯顿维尔，并被称做圣战士，投身战斗之中。



《动画设计的参与》相关话题

——您做过很多动画的概念设计、角色草案设定等工作。那么您接受这些工作时，有着怎样的感想呢？

根据企划的不同会有所差别，比如仓田先生相关的《神是中学生！》和《服装设计师》。之后就是因为MEDIA FACTORY绘制封面（《COMIC FLAPPER》），被富野导演发现，随后就来找我谈《铃之翼》的事情了。

——这样啊，是因为在《COMIC FLAPPER》上正在连载所以被富野导演发现的啊。

因为《圣战达天使》是由MEDIA FACTORY制作的，所以在那里寻找插画的时候正好我也在，就这样，开始了《向日葵》的连载工作。

——那么就是说，真的是由于各种机缘才获得的工作机会喽。

是啊。只要有作品发表，之后就会有越来越多的机会。

——比如参与造型设计的时候，是不是有时会用插画来表现作品主题呢？

因为多数情况下都已经有了脚本了，只是有时会拜托我画一下这样感觉的布局图。

——经常参与布局设计吗？

比如《神是中学生！》中的众神的世界，我就绘制了相当数量的草图来表现舞台场景。

——当动画制作公司给OKAMA先生提出工作邀请的时候，我觉得很多情况是因为中意您所独有的作品主题。那您是否有这样的意识呢？比如自己要画什么，自己的风格是这样的，诸如此类。

多种多样吧。感觉不是很强烈。基本上没有什么真实感。

——可以说是空想世界充满了幻想色彩，但是重视细节描写。感觉正是对细节的刻画，才能突出那种奇妙的真实感。

这就是漫画的感觉。制作公司提出形式上的想法，我的工作就是把它表现出来。

——能让您在自己的作品主题中充分发挥想象的关键点有时是被提示的吧。比如之前提到的花、虫等，然后由此进行拓展。

感觉上多数是从名词形容词来创作的，之后就是进行单词间的组合，再把组合后想象的有趣之处描绘出来。重点是表达出印象，比如帅气、可爱、强大等。

——进行设计的时候，考虑到读者了吗？

当然了。所谓设计的目的是要给读者印象！

——参与作品设计的时候，是被强调“请突出这一点”容易完成呢，还是说自由的发挥比较容易呢？

还是自由发挥比较容易做吧。

——自己比较满意的作品有哪些？

《神是中学生！》不错，动画制作的也不错，也下了很多功夫，背景也描绘得很漂亮。

●制作环境：

- ◎使用机器：PowerMacG5 2G dual，PowerBookG4 500，PowerMacG3 MT266
- ◎使用软件：Photoshop，ComicStudio(主要是效果线)，Painter(只要用喷枪)
- ◎线稿：自动铅笔
- ◎漫画：NIKKO的圆笔尖，斑马的G笔尖

尽管很讨厌用G笔尖，但是想把线画得粗犷一点所以也只能用它了。

漫画以外的彩色插画，基本上都是用自动铅笔来打底稿的。还是铅笔线表现的人物表情丰富些。

但是漫画最后还是要画成墨线稿的，由于之前使用的铅笔，所以有时会模糊掉，有时会蹭花。用颜色填充工具栏填色的时候也有疏漏的情况发生。我是很不擅长清理的。

但是使用电脑绘制情况就不一样了，即使错了也可以再修改，所以即使注意力不集中没有画好的时候也可以通过修改很好地完成稿子，所以真的很方便。

OKAMA的作品

动画

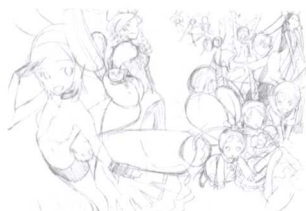
- 《向日葵！》：角色设计原稿和造型设计
- 《玻璃舰队》：角色设计原稿
- 《月面兔兵器米娜》：角色设计原案稿
- 《铃之翼》：美术概念
- 《跨越巅峰2！》：未来美术概念，尾卷的插画
- 《神是中学生！》：造型设计
- 《枪剑》：造型设计
- 《剑圣AQUIRAN》：造型设计

漫画

- 《巡回之春》（WANIMAGAZINE）
- 《学校》（WANIMAGAZINE）
- 《华札》（WANIMAGAZINE）
- 《CAT'S WORLD》（角川书店）
- 《CLOTH ROAD》（原作：仓田英之/集英社）
- 《FOOD GIRLS》（ENTERBRAIN）

插画

- 《OKAMAX》（WANIMAGAZINE）
- 《COMIC FLAPPER》（MEDIA FACTORY）：封面
- 《NewType》：插画连载



《月面兔兵器米娜》

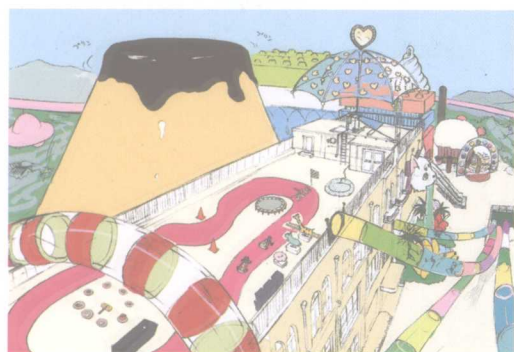
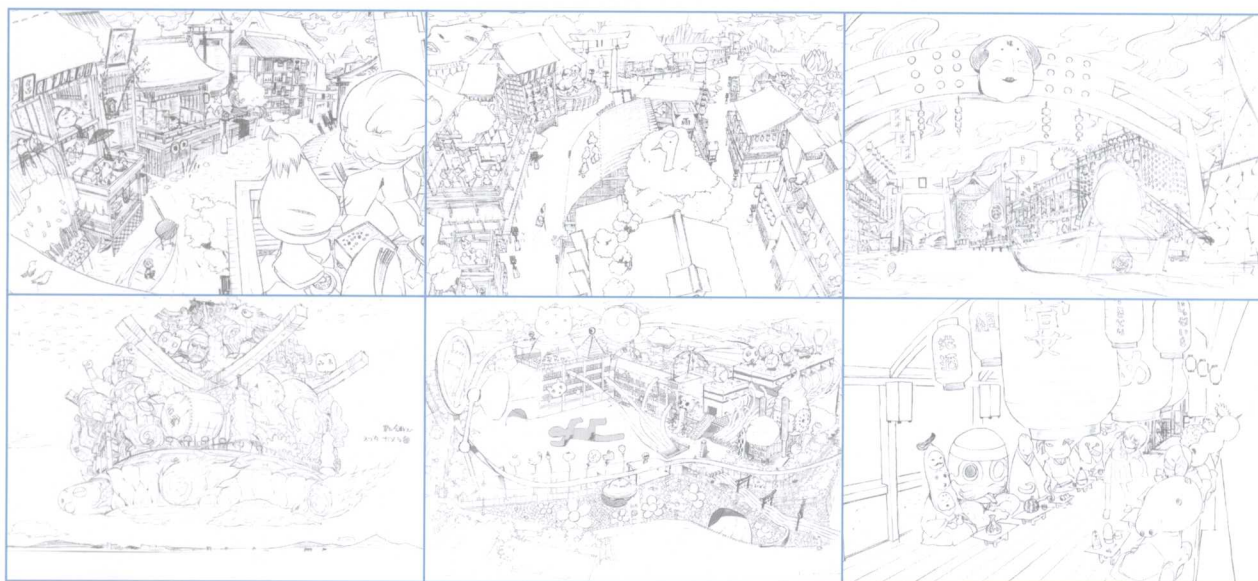
描绘秋原的电视宣传片中经常会出现“米娜”的身影，其人气可见一斑。OKAMA先生以蔬菜为主题的个性角色设计也是一大亮点。米娜的动画企划现在正在进行中。这些栩栩如生的角色们即将再次登场。



《神是中学生！》

动画《神是中学生！》正在热播中，包括尚未播放的片集的DVD也在热卖中。OKAMA先生在动画《神是中学生！》中担任整体世界，以及众神和鬼怪的设计。充分展现出和式风格强烈的个性设计，使读者对其中不可思议的作品主题印象深刻。

女子高中生一桥由利惠有一天突然变成了神！与有求于神力的人们交谈，与各种各样神以及鬼怪相遇，在神国的生活中遇到的不可思议的经历演绎了一部温暖欢乐之心之喜剧。





KAIEDA HIROSHI

出生于北海道。札幌
Consumers游戏公司
rocket 工作室插画家，
负责Consumers游戏公
司的美术设定及角色形
象设计等工作。现在，
正在为某月刊杂志绘制
连载漫画。