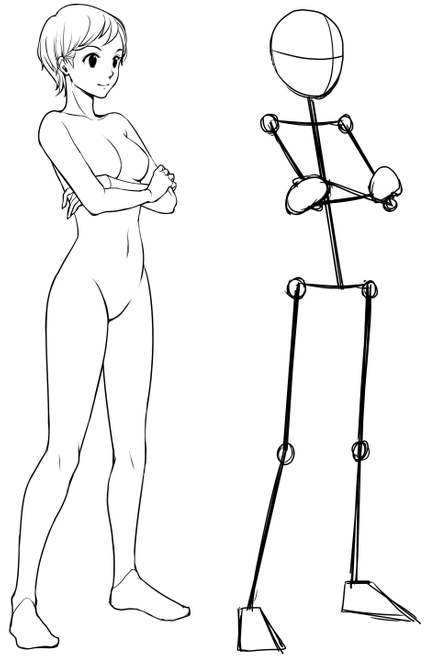
Contents

第 1 章

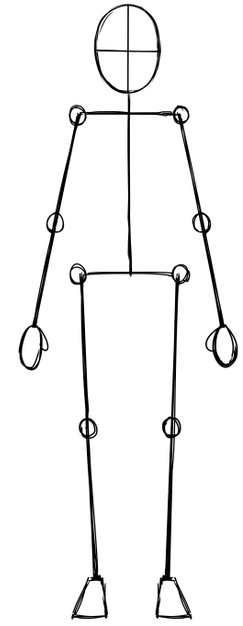
キャラクターの描き方を知ろう



1 ▸ 何も見ないで描くのは、とてもむずかしい …… 16
2 ▸ 絵は「単純化」してから描くのが基本 …… 18
3 ▸ 人体は「棒」でとらえよう …… 22
4 ▸ 棒人間がキャラクターになるまで …… 24
【章末まとめ】 …… 26

第 2 章

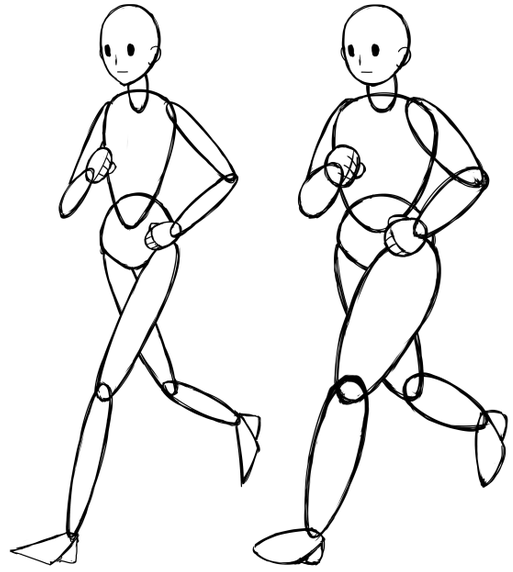
棒人間を描こう



1 ▸ 棒人間を描くための基準を知ろう …… 28
2 ▸ 棒人間を正面から描こう …… 30
3 ▸ 棒人間を横から描こう …… 34
4 ▸ 棒人間を斜めから描こう …… 38
5 ▸ 動きのある棒人間を描こう①［走るポーズ］ …… 42
6 ▸ 動きのある棒人間を描こう②［座るポーズ］ …… 48
7 ▸ 棒人間の性別や年齢を変えてみよう …… 52
コラム　こまめに全体を確認する …… 58
コラム　「重心」の測り方 …… 59
【章末まとめ】 …… 60

第 3 章

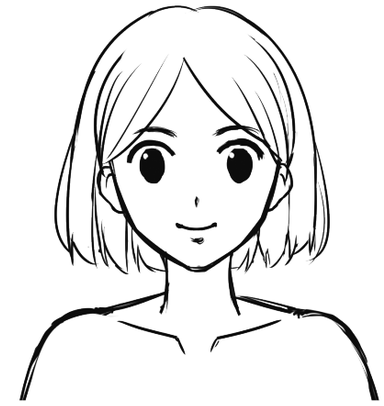
棒人間に肉付けしよう



1 ▸ 肉付けについて知ろう …… 62
2 ▸ 正面向きの棒人間に肉付けしよう …… 64
3 ▸ 横向きの棒人間に肉付けしよう …… 70
4 ▸ 斜め向きの棒人間に肉付けしよう …… 74
5 ▸ 肉付けで体型を変えてみよう …… 78
コラム　清書前のチェック …… 87
【章末まとめ】 …… 88

第 4 章

キャラクターを描こう バストアップ編



1 ▸ 顔を知ろう …… 90
2 ▸ 首と肩を知ろう …… 92
3 ▸ 髪を知ろう …… 94
4 ▸ バストアップを正面から描こう …… 98
5 ▸ 顔パーツの位置やサイズを変えてみよう …… 106
6 ▸ バストアップを横から描こう …… 108
7 ▸ バストアップを斜めから描こう …… 114
8 ▸ 感情を表現してみよう …… 120
コラム　キャライラストに反転コピーは使わない …… 105
【章末まとめ】 …… 122

第 5 章

キャラクターを描こう 全身編

1 ▸ 全身を描くときのポイントを知ろう …… 124
2 ▸ 手を描いてみよう …… 126
3 ▸ 足を描いてみよう …… 132
4 ▸ 全身を正面から描こう …… 136
5 ▸ 全身を横から描こう …… 144
6 ▸ 全身を斜めから描こう …… 150
7 ▸ 「走る」ポーズを描こう …… 156
8 ▸ 「座る」ポーズを描こう …… 162
9 ▸ 服を描こう …… 168
コラム　線で光を表現する …… 143
【章末まとめ】 …… 176

第 6 章

キャラクターの描き分け方を知ろう

1 ▸ 年齢を描き分けるには？ …… 178
2 ▸ 体型を描き分けるには？ …… 182
3 ▸ キャラクター性を持たせるには？ …… 184
4 ▸ 絵を楽しみながら続けるために …… 188

●本書内のサービス名、会社名などは、米国およびその他の国における登録商標または商標です。
●本文中では™マーク、®マークは明記していません。

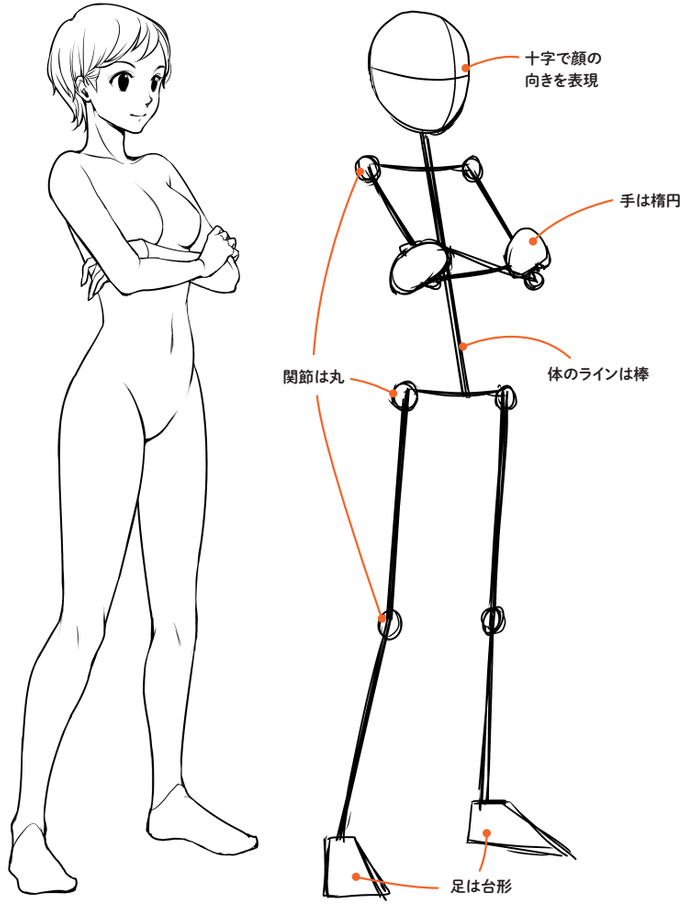
3 ▸ 人体は「棒」でとらえよう

人体を描くときも、単純な形に置き換えてから描くようにしましょう。人体の場合におすすめなのが、「棒人間」という形から描くことです。

人体でも「単純化」するのは同じ

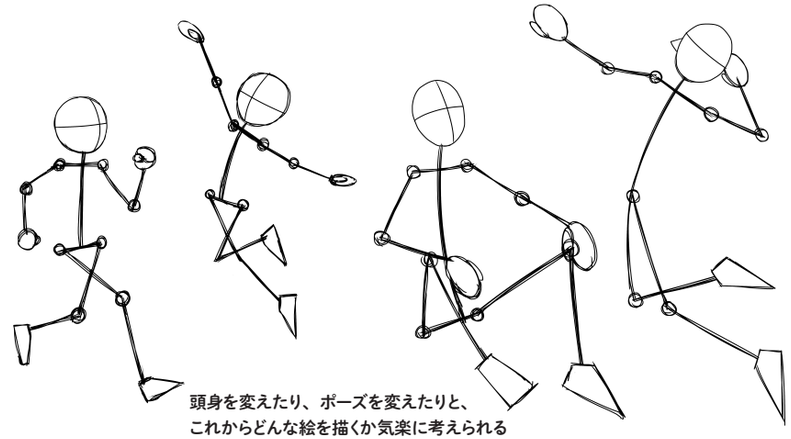
絵は単純化してから描くことをおすすめしましたが、それは人体を描く場合でも同じです。特に人体は、さまざまな形が組み合わさった非常に複雑な構造をしています。それをいきなり描こうとするのは至難の業ですから、人体を描く場合はいったん簡単に描ける形、「棒人間」に置き換えるのがおすすめです。

人間は棒人間に置き換えられる。まずはここからはじめよう



棒人間ならいろいろなポーズを試せる

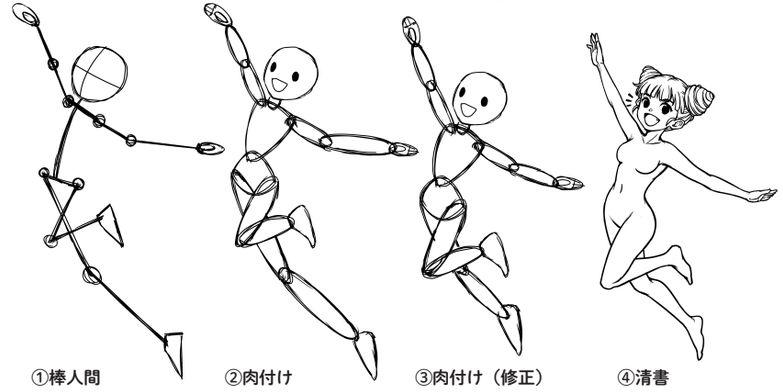
棒人間というシンプルな形でも、頭身の違いや、立ち、座り、振り向きといったポーズの表現が可能です。それをラフのような形でササッと描けば、描き直しの手間を気にすることなく、いろいろなパターンのポーズをたくさん描くことができます。



頭身を変えたり、ポーズを変えたりと、これからどんな絵を描くか気楽に考えられる

「バランスの崩れた絵」になりにくい

先ほどのカブトムシの例と同じく、棒人間という簡単な形から少しずつブラッシュアップしていけば、絵のバランスを常に確認しながら進めることができます。また、詳しくは2章で説明しますが、比率をしっかり測った棒人間を最初のうちにつくっておけば、その次の作業になる「肉付け」や「清書」をする際の土台となって、バランスの崩れを予防できます。



①棒人間
比率を測っておけばしっかりした土台に

②肉付け
腕と脚が長すぎて、バランスが崩れている……？

③肉付け（修正）
バランスが崩れても、棒人間や肉付け段階ならすぐに直せる

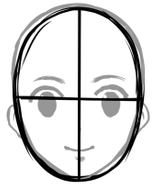
④清書
線を整理したり強弱をつけたりして仕上げていく

2 ▸ 棒人間を正面から描こう

いよいよ棒人間を描いていきます。まずは一番描きやすく、オーソドックスな正面向きの棒人間からです。

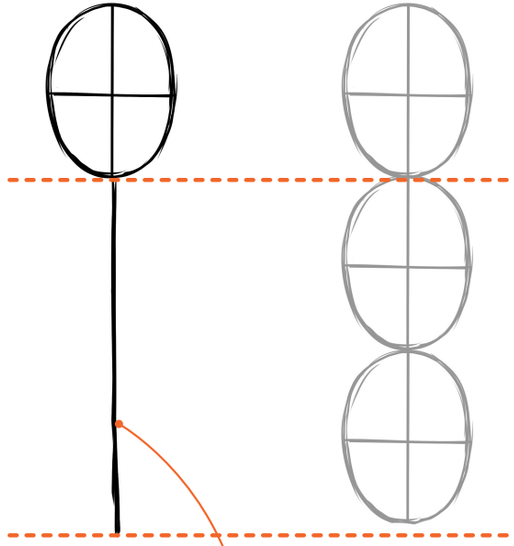
頭部と胴体を描く

1 ▸ 縦長の楕円を描き、顔パーツの目安になる十字を中心に描きます。

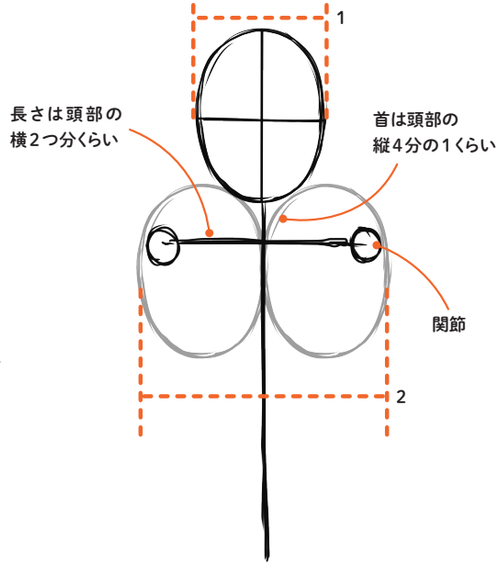


十字の縦は鼻、
横は目の位置の目安になる

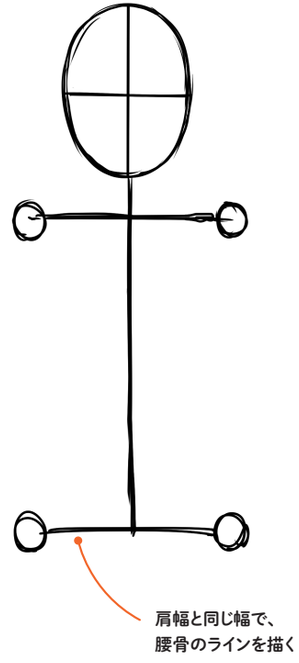
2 ▸ 次に胴体となる、背骨の線を描きます。



3 ▸ 肩幅になるラインを描きます。両端には関節として小さい丸も描いておきます。



4 ▸ 腰骨のラインを描きます。女性の場合は肩幅と同じ幅で大丈夫です。



Point

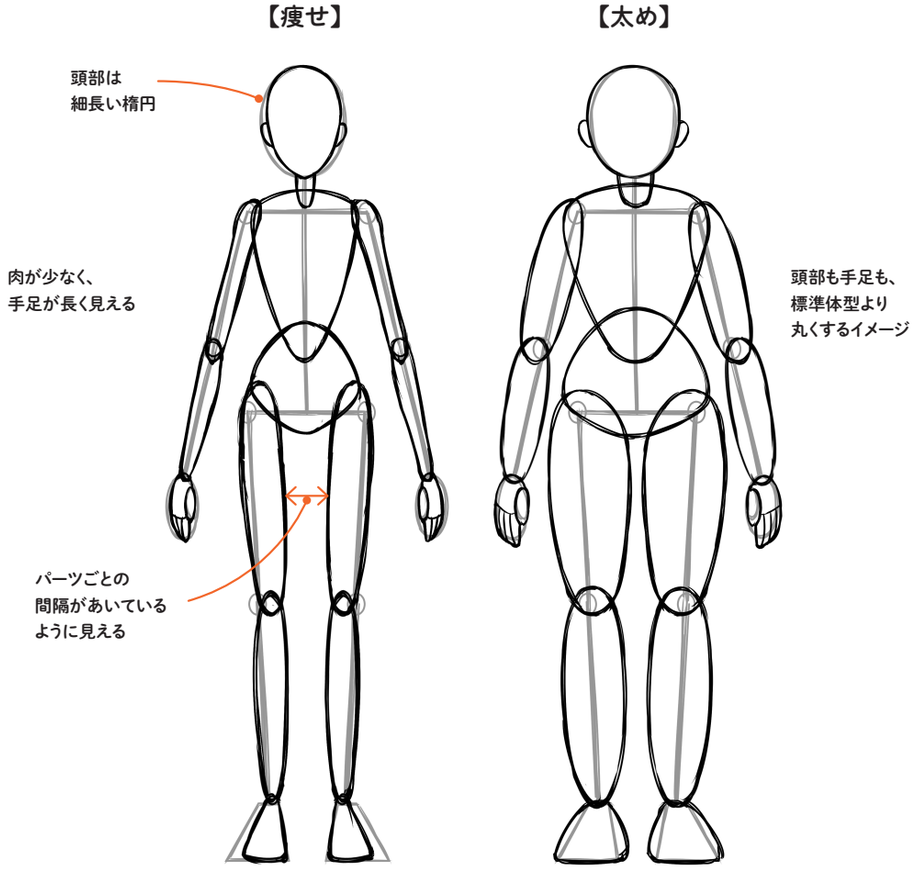
肩幅と腰骨の幅については、女性と男性で差があります。のちほど、P.52で触れますので、描き分けを試してみてください。

5 肉付けで体型を変えてみよう

肉付けはシルエット表現なので、体型を完成形にあわせることも大事です。ここでは「走るポーズ」の体型を変えて、描いてみましょう。

肉の幅を変えれば体型が変わる

棒人間は同じものでも、肉付けの幅を細くすれば痩せ体型に、太くすれば太め体型にすることができます。基本的な描き方はこれまでと一緒で、肉の厚みだけ変えればいいのでむずかしいことはありません。肉付けの時点で完成イメージに近づけておけば後が描きやすくなるので、完成イメージに合わせて体型も表現するようにしましょう。

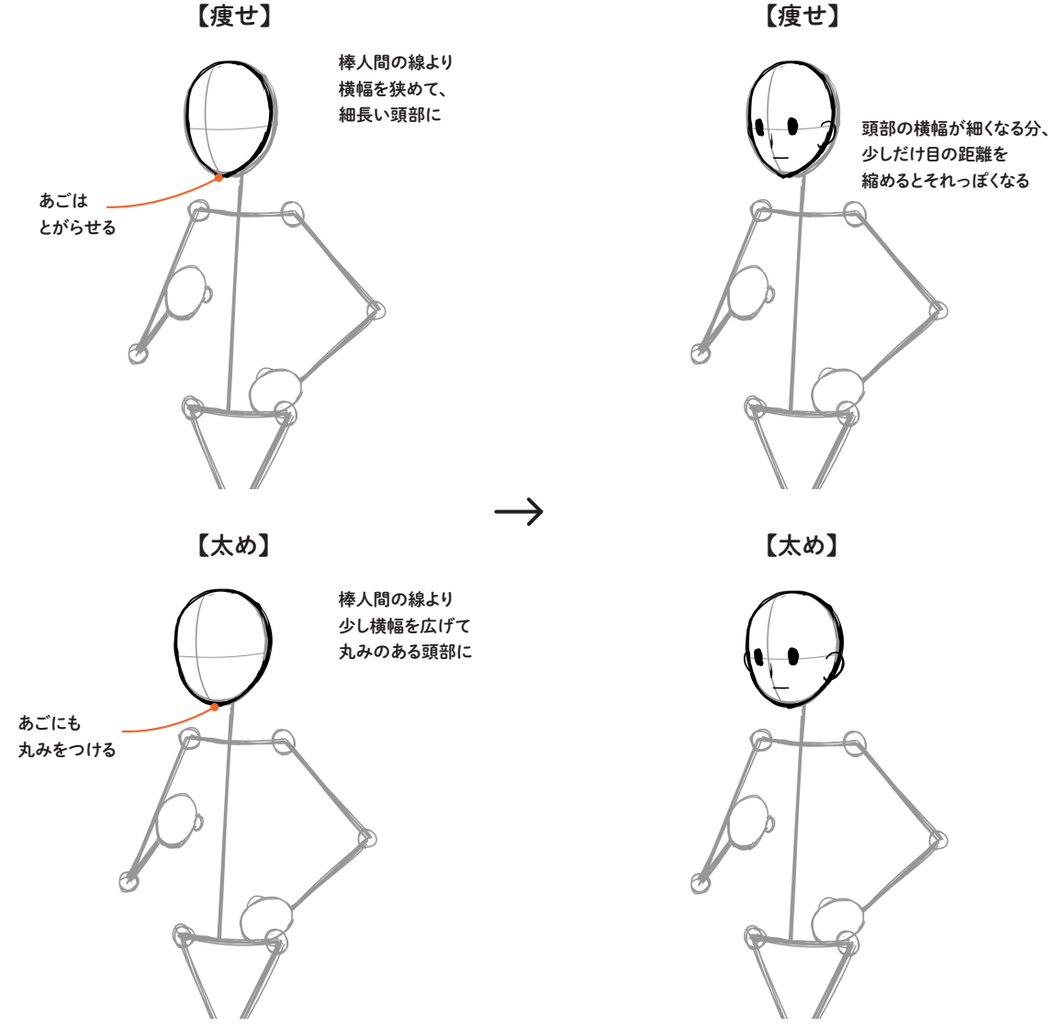


「走る」ポーズを痩せと太めで肉付けする

「走る」ポーズの棒人間を使い、痩せ体型と太め体型の肉付けを行っていきます。

1 走る棒人間を描いたら、まずは頭部の輪郭から描いていきます。

2 顔のパーツです。基本的に今までと変わらず、顔の十字に合わせて描きます。

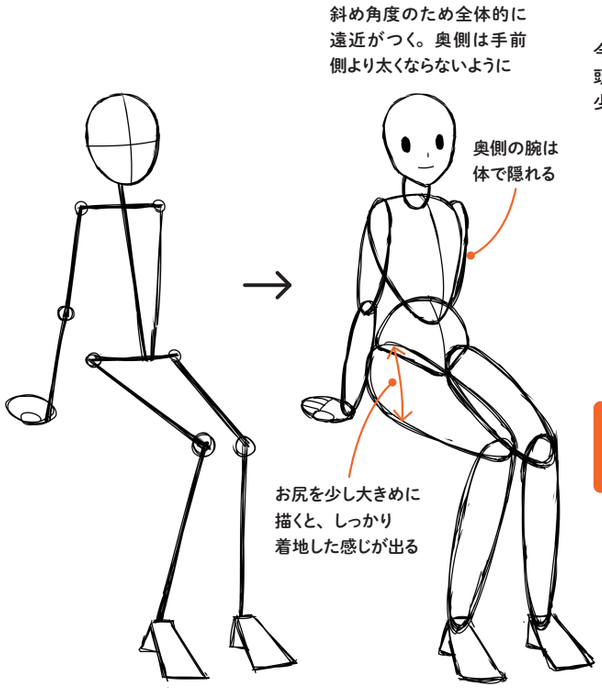


8 「座る」ポーズを描こう

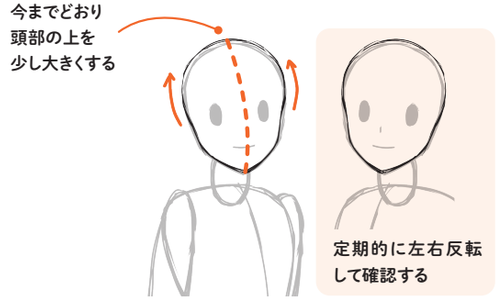
「座る」ポーズを描きましょう。このポーズの肉付けも本書では解説していませんので、以下の図を参考に描いてみてください。

「座る」ポーズを描く[1段階目]

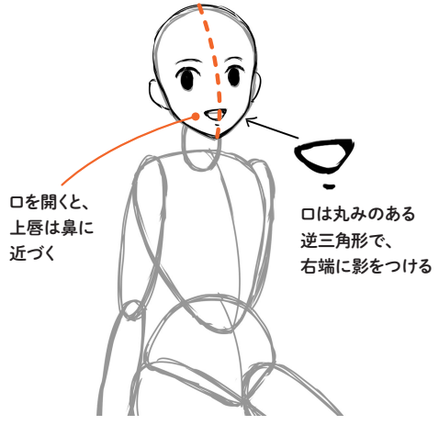
1 座るポーズを棒人間から肉付けまで描きます。



2 頭部を描きます。今回は右向きですが、人は左向きと右向きで描きやすい角度があるので、むずかしいときは、定期的に左右反転してバランスを確認しましょう。



3 顔です。今回は口を開いて笑った表情にするため、逆三角形を描きます。

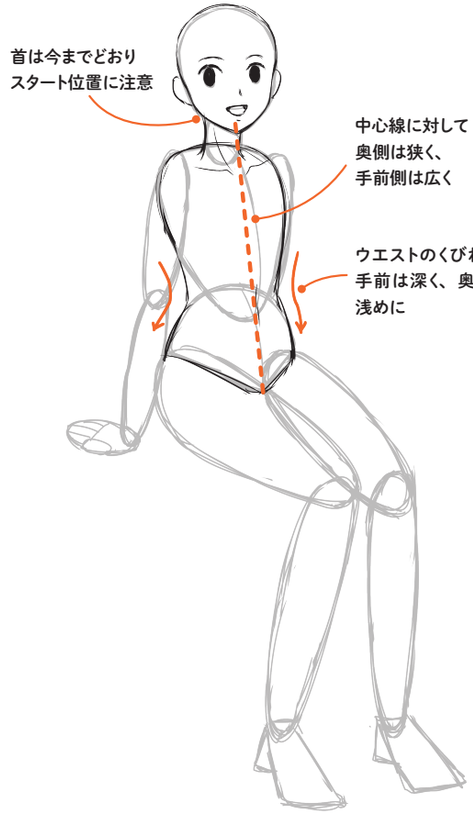
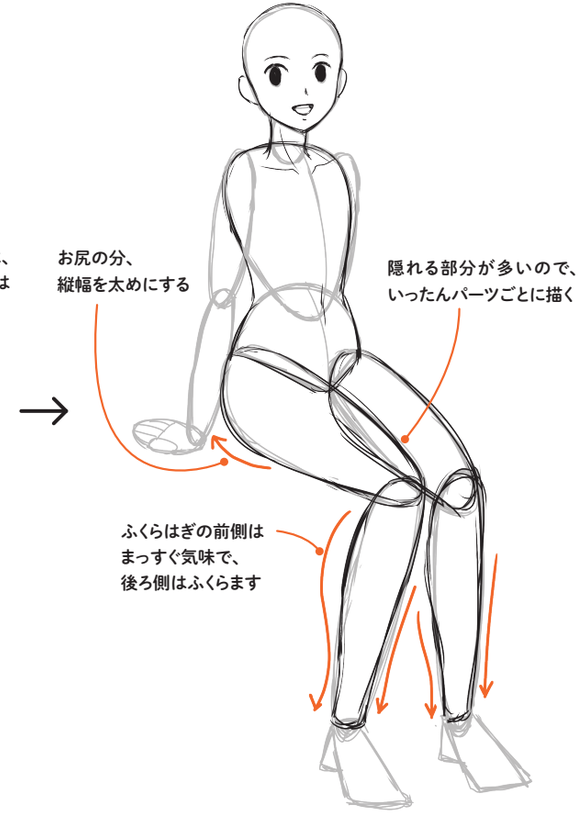


Point

座るポーズの場合、棒人間だけではお尻から太ももにかけてのイメージがつきづらいです。そのため、棒人間と肉付けを混ぜたようなラフで進めるのもおすすめです（→P.63）。

胴体と脚を描く

1 肩にかかる髪型にするため、先に胴体を描きます。



2 脚は遠近が少しややこしくなるので、太ももとふくらはぎをパーツで分けたまま描いていきましょう。