

Contents

はじめに..... 3



画作りという考え方

- 01 描いてみたけど何かが違う 8
- 02 プロはどこが違うのか 10
- 03 画作りを考える4つの要素 12
- 04 客観的な視点 18



キャラクター1体の構図

- お題「躍動感を伝えるイラスト」
- 01 本書の構成と要点 20
 - 02 構図の基本を理解する 24
 - 03 棒立ちでも動きを見せるには 27
 - 04 ありきたりを抜け出す 29
 - 05 イラストを演出する 31



キャラクター2体の構図

- お題「男女背景ありのイラスト」
- 01 2人構図での配置パターン 38
 - 02 キャラクターの関係性を表す 41
 - 03 背景に何を描くか 44



キャラクター3体の構図

- お題「関係性がわかるイラスト」
- 01 人物相関図をつくる 52
 - 02 多人数の構図 56
 - 03 配色による視線誘導 59



キャラクター性の演出

- お題「男女3人以上・学園もの」
- 01 性格のバリエーション 66
 - 02 服装の着こなしとポーズ 69
 - 03 キャラクターを描き分ける 72



ストーリーを切り取る

- お題「未知のものに出会ったドキドキ」
- 01 シチュエーションの作り込み 80
 - 02 表情による感情表現 84
 - 03 色を与える印象 87



異世界を描く

- お題「お城や遺跡とキャラクター2人」
- 01 異世界を構築する 93
 - 02 キャラクターと装飾 97
 - 03 空想と現実具体性 102



動きを魅力的に描く

- お題「運動会のイラスト」
- 01 連続した動作を考える 110
 - 02 姿勢と躍動感 114
 - 03 イラスト・マンガ的誇張表現 118



恋愛のシチュエーション

- お題「紅葉とキャラクター2人」
- 01 関係性に沿った見せ方 127
 - 02 関係性の距離感 130



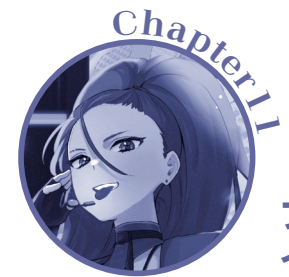
風景とキャラクター

- お題「街を一望するイラスト」
- 01 空間を感じさせる方法 138
 - 02 背景をどのくらい描き込むか 144



ファンタジーイラスト実践①

- お題「白と黒の魔法使い+使い魔」
- 01 モチーフを決める 150
 - 02 架空生物を描く 154
 - 03 キャラクターに愛情を持つ 159



ファンタジーイラスト実践②

- お題「サイバーパンクの男女」
- 01 キャラクターたちの目的を考える 164
 - 02 近未来を描く 169
 - 03 「らしさ」の演出 172



商業用のイラスト

- お題「天空までそびえる塔とキャラクター」
- 01 商業イラスト制作の前提 181
 - 02 完成したイラストを発展させる 186

おわりに..... 191

イラストレーター紹介



幸原ゆゆ

Yuyu Kouhara

『マンガで分かりやすい！ ねもんちゃんゼロからイラストはじめます』（パイインターナショナル）・『ド田舎の迫害令嬢は王都のエリート騎士に溺愛される』（DRE コミックス）等でマンガ・イラストを手掛ける。『初音ミクぐらふいコレクションなぞの音楽すい星』イラストなど、ソーシャルゲーム・書籍を中心に活動中。可愛いものが好き。

<https://twitter.com/k0uhara>

■注意事項

- 本書に記載された内容は、情報の提供のみを目的としています。したがって、本書を用いた運用は、必ずお客様ご自身の判断および責任によって行ってください。これらの情報の運用の結果、いかなる障害が発生しても、技術評論社および著者はいかなる責任も負いません。
- 本書記載の情報は、2024年1月現在のものを掲載しています。そのため、Webページなどはご利用時には変更されている可能性があります。
- 本書記載の内容は、著者が独自に研究・調査した結果を出版したものです。あくまで本書執筆時点での著者意見である旨ご承知おきください。

以上の注意事項をご承諾いただいたうえで、本書をご利用願います。これらの注意事項に関わる理由に基づく、返金、返本を含むあらゆる対処を技術評論社および著者は行いません。あらかじめご承知おきください。

- 本書に掲載した会社名、システム名などは、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。なお、本文に™マーク、®マークは明記しておりません。

Chapter0

画作りという考え方

イラストツールの発達により、誰でも気軽にイラストを制作できるようになった。プロとの違いはなんだろうか？

POINT

- 01 描いてみたけど何かが違う
- 02 プロはどこが違うのか
- 03 画作りを考える4つの要素
- 04 客観的な視点



キャラクター1体の構図

01 本書の構成と要点

本書では各 Chapter でお題を出題する。お題を基に制作したイラストの制作過程と共に、魅力的なイラストにするためのポイントやテクニックを解説していく。制作過程では実際に筆者がイラストレーターに依頼した加筆提案や修正箇所も意図とあわせて紹介するので、どのような部分を依頼したかを逆に着目してみしてほしい。

この Chapter で扱うこと

この Chapter では白い背景にキャラクターを1体描き、イラストとして完成させる。背景が緻密に描き込まれているようなイラストと比べると簡単に思われるが、キャラクター1体で見ると人を惹きつけるイラストには、様々なテクニックや考えが詰まっている。商業イラストの世界でも、キャラクター1体を魅力的に描けることはプロとして大前提の能力とされる。

この Chapter で伝えたいポイントは、少しの工夫でイラストは見る人が魅力を感じるクオリティに変化するということだ。1体のキャラクターイラストこそ、適当に描かず考えに考え抜いて完成させたいものだ。

お題 「躍動感を伝えるイラスト」

そんなイラスト1作品目のお題は「躍動感を伝えるイラスト」だ。

人を惹きつけるイラストを描くイラストレーターを目指している人もそうでない人も、まずはこのお題から取り組んでみてほしい。躍動感とはどのようなものか、アニメや実写とは違って動くことのないイラストでどのように表現すればいいのか、ポイントを押さえていく。

躍動感と臨場感

躍動感とは、つまり動きを見せるということだ。イラストは一連の動作や物語の一瞬を切り取ったものだと考えると、静止画で動きを見せること＝躍動感と言える。

そもそも、躍動感があるイラストは魅力を感じるのだろうか？ 結論から言えば「Yes」だ。躍動感があることによって見る人に臨場感を与えることができる。臨場感とはその場にいるかのような感覚のことをいう。つまり、見る人の目の前にキャラクターが現れたかのように、目が離せないような高揚感・イラストの世界観に没入するような感想を抱かせることで、魅力的なイラストだという印象を与えるのだ。

テーマを基に今回描くものをアイデア出し

魅力的な存在の代表として、アイドルがいる。

アイドルは自身の魅力でファンを惹きつける職業だ。イラストを見る人を、このキャラクターのファンにすることを目標にしてみてもいい。

今回は「見る人と視線が合う」カメラ目線のイラストを制作していく。

02 構図の基本を理解する

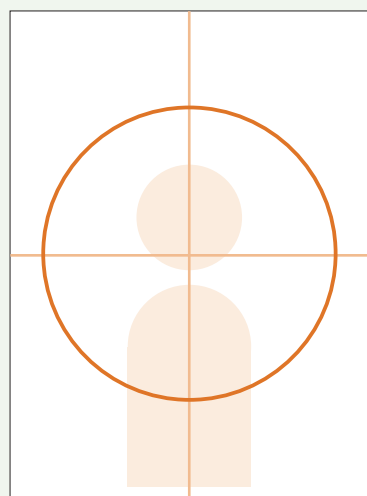
キャラクターを魅力的に見せる基本

構図とは「見せ方」だ。画面（用紙）の中でキャラクターや小物の配置が少し異なるだけでも見る人に与えるイメージは変わってくる。つまり、イラストをどのように見せたいかが定まっていれば、どんな構図を使いどのような工夫をすればいいのか、選択肢も明確になるだろう。

このChapterでは最も基本的な構図2つを紹介する。どちらもキャラクター1体のイラストで効果的な構図だ。もちろん複数キャラクターのイラストでも応用できる。

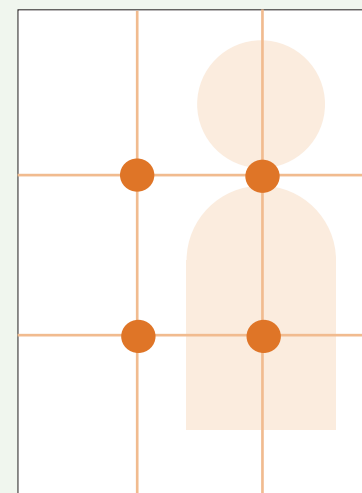
同じような構図ばかり描いてしまう、という悩みを抱えている人は多い。枚数を描くことに気を取られて構図そのものを練る時間が少なかったり、気を配れていなかったりすることもよくある。

しかしそれは構図についてまだまだ学べるということがたくさんあるということでもある。まずは少しずつでも「どう見せたいか」から逆算して考えてみよう。



日の丸構図

日の丸国旗のように、画面の中央にメインとなる見せたいものを配置する構図。メインのキャラクターを大きく見せることができるが、証明写真のように面白みのない構図にもなりがち。アングルを上手く組み合わせたい。



三分割構図

画面を縦横に三分割し、その分割線上や交点を目安にして見せたいものを配置する構図。余白を作りたい時にも有効である。何を見せたいかによって、幅広く応用しやすい構図なので、困ったら三分割構図を取り入れたい。

アングル

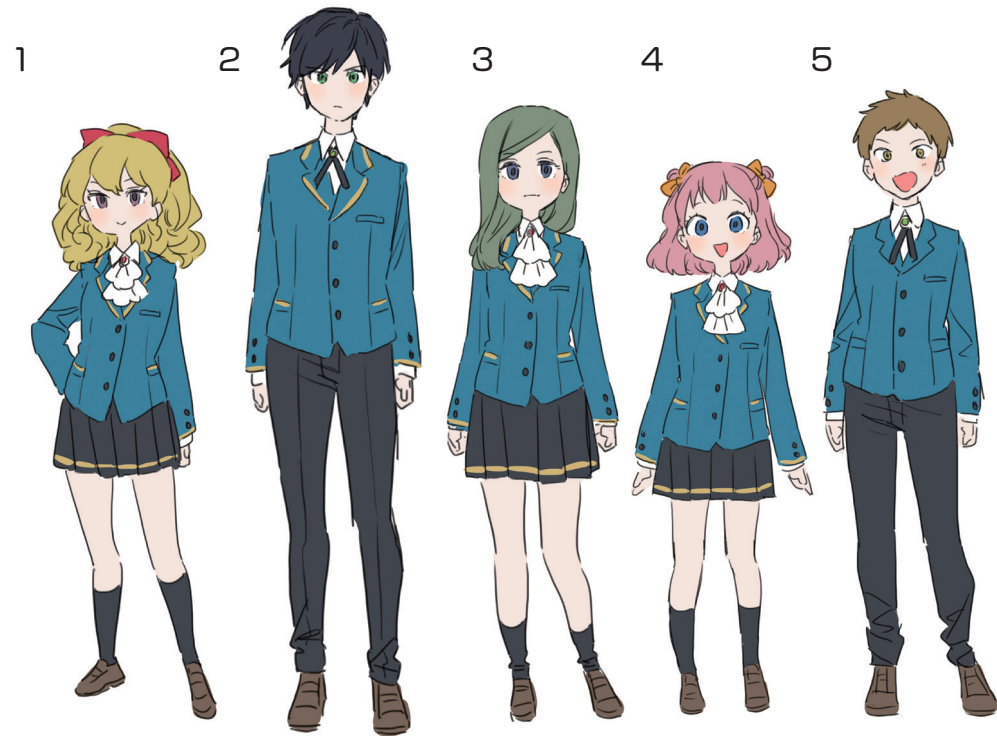
構図を考える際、合わせてアングルも考えたい。Chapter 0でも触れたが、基本の「水平」「あおり」「俯瞰」の他にも、角度やキャラクターに対してカメラが近いのか遠いのかなど、写し方は何パターンもある。アングルによってイラストの印象やはさらに変わってくる。

今回のイラストでは三分割構図+俯瞰のアングルを使用した。俯瞰にすると、キャラクターの顔が必然的に手前になり、見る人と視線がより近い感覚になる。かわいい・守りたいという印象を与えやすくなるため、今回のキャラクターを見せるにはぴったりだ。

アングルを考える際、特に「あおり」と「俯瞰」は角度のつけすぎに注意だ。「真下から」「真上から」といった角度はキャラクターの顔が隠れてしまい、デザインの難易度が高い。ゆるやかなアングルを意識すると良いだろう。

構図を決めていく過程で、重要となってくるのは「何を見せたいのか」。何を見せたいかによって、構図の種類+アングルを考えていく。

キャラクターデザインラフ



キャラクター設定

| | | | |
|---|-----------|----|--------|
| 1 | 主人公 | 名前 | 東条クルミ |
| 3年生。生徒会会長。成績優秀で自分が一番えらいと思っている。自分に意見するカズフミを珍しく思い気に入っている。 | | | |
| 2 | メインキャラクター | 名前 | 吉野カズフミ |
| 2年生。生徒会会計。クルミに気に入られ振り回されている。 | | | |
| 3 | サブキャラクター | 名前 | 岡ミナミ |
| 3年生。生徒会副会長。お姉さんキャラ。クルミの補佐的立ち位置。 | | | |
| 4 | サブキャラクター | 名前 | 中村サキ |
| 2年生。生徒会書記。クルミに憧れている。 | | | |
| 5 | サブキャラクター | 名前 | 水島ユウト |
| 1年生。生徒会書記。最年少で生徒会のムードメーカー。 | | | |

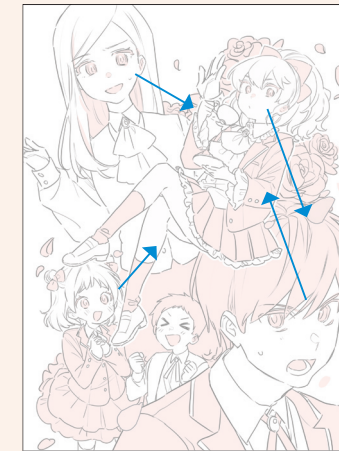
イラストの内容とラフを考えていく

たくさんのキャラクターを1枚のイラストに入れる利点とはなんだろうか。まず画面の情報量・密度が高くなり、にぎやかな印象を与えることができる。もうひとつ重要な点は、画面に映っているキャラクターの顔の数が増えること。これによって、視線誘導による画作りがより効果的に操作できることだ。キャラクターの顔のサイズに変化をつけることでメリハリがつく。

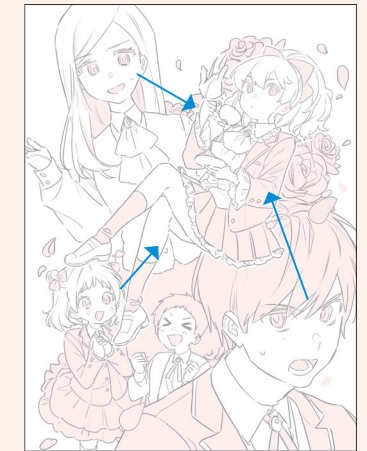
ラフ1



ラフ2



ラフ3



制作の過程で、キャラクターが向いている視線のみが異なるラフを試してみてもらった。ラフ1は後輩2人以外がカメラ目線になっている。イラストを見る人と視線が合うが、大きく扱っているキャラクター全員がこちらを見ているので、見る場所がやや定まらない。

ラフ2ではメインキャラクターの男女2人がお互いに意識していることはわかるが、カメラ目線のキャラクターが1人もいないせいで全体的にまとまりがない絵になっている。

ラフ3は中央の主人公キャラクターへ全員の視線が集まっており、イラストを見る方もまず中央のクルミに視線が行く。手前のカズフミがメインキャラクター格だということも大きさによって伝わるため、制作ではラフ3を採用した。