

+ はじめに +

「私高卒だから美大に行っていない、だから絵も上手くない。」

「もう社会人だけ今からイラストレーターを目指すのは遅いですか？」
イラストレーターとしてお仕事をしてみたい方が、こういう悩みを抱えているのをたまに見ます。

「みんな私よりスペック高いんだから大丈夫だよ〜!!」

……と、そんな悩みを見ては思っていました。

「中卒」で「アルバイト」。

経歴に誇れるところがない……それどころかいわゆる低スペックな私ですが、ありがたいこ

とに現在は自分の夢を叶えイラストレーターとしてお仕事をしています。

中には学歴やキャリアがないとなれない職業も存在します。けれどイラストレーターのような制作系のクリエイター業であれば、なれるかなれないかは自分自身で決められると思っています。

「私みたいな学歴も職歴もない人間がなれたから大丈夫だよ、自信持って！」というメッセージを発信したくて、YouTubeでの活動を開始しました。

この本では実際に専業イラストレーターになるまでにやったことや、私の考えを書かせていただきました。

また、イラストレーター以外のクリエイター業をしたい方にも参考にしていただける箇所があるかと思えます。

なにか少しでもこの本を手にとってくれた方の参考になればうれしく思います。

ユツカ

イラストレーターは最高だ！



※「好き」が仕事になるなんて！—— 012

※喜んでもらえて、繋がっていく。

いいことづくし！—— 014

※ 専業イラストレーターの日—— 020

※ 仕事としてイラストを描くということ—— 027

中卒アルバイト、ある日思い立つ



※ イラストレーターになろうと思うまでの話—— 032

絵はいつから描いてきた？どれくらい描いてきた？／アルバイト＝就職じゃないの……？／ところでどんな仕事してたの？／イラストレーターという道を知る／イラ

ストの学校へ行く……？

※ イラストレーターになると決めたあとの話—— 056

まずは仕事、変えよう／2022年1月、専業イラストレーターになる！

イラストレーターへの道 1年目



① とにかく絵の「勉強」だ！

※ 「練習」じゃなくて「勉強」—— 064

「本気のイラスト」ってなんだ？

※ 勉強① いろいろなイラストを見て、描く—— 069

他の人の絵を見て「研究」してみる／自分の絵に取り入れて「描」いてみる

Column 模写やトレースはしたほうがいい？—— 079

イラストレーターへの道 1年目

② ポートフォリオをつくる！

※ お仕事をいただくために必要なもの ————— 104
 ポートフォリオをつくろう！

※ おすすめ① 個人サイト ————— 106

更新は2〜3カ月に1回程度でOK

※ おすすめ② イラスト投稿サイト／Xfolio ————— 111
 作品を守る機能付き！／こまめに更新するのがおすすめ



※ 勉強② 無料、有料の講座を見た ————— 082

無料の講座と有料の講座の違い／無料の講座 XやYouTubeで見られる講座／
 有料の講座 お絵描き講座サービス「バルミー」

※ 勉強③ 添削をしてもらった ————— 095

個人レッスンサービス、sessa／「このレベル、プロでも通用しますか？」

イラストレーターへの道 2年目

① お仕事の実績をつくる！

※ フォロワー数「0人」でも大丈夫！ ————— 148

※ コミッションサイト(SKIIMA)での営業方法 ————— 151
 プロフィールを整える／ポートフォリオを整える



※ おすすめ③ X ————— 117

Xならではのメリットも

※ ポートフォリオに記載すべきこと ————— 121

依頼用の連絡先と注意事項をまとめる／複数のポートフォリオをつなげるサービス

※ 勉強しながらポートフォリオ作品を増やそう！ ————— 130

四の五の言わずイベントに申し込め！／紙でも電子でも！同人誌をつくってみよう

Column 記憶に残るオリジナルキャラクターは強い！ ————— 145

イラストレーターへの道

2年目

② Xでの直接取引を増やす！

- ✳️ Xでの営業 ——— 178
この営業をやった理由／コミッションサイトで專業化できる？

✳️ 「それ、描けます！」と

手を挙げるリクエスト機能 ——— 158

リクエスト機能での提案方法／それでもお仕事が来ない？

✳️ リクエストへの提案文を見直そう！ ——— 164

① 自己アピールを序盤に書く／② 自信満々に書く／③ とにかく相手に寄り添ってみて！

✳️ コミッションサイトでよかったこと、

イマイチだったこと ——— 171

コミッションサイトでの営業はしてもしなくてもいい！？



✳️ ユツカ、Live2Dと出会う ——— 181

「自分のイラストが動いたらすごくおもしろそう」

✳️ XでLive2Dのお仕事を募集！ ——— 185

ハッシュタグを使ったお仕事募集／point1 「経験を積ませてください！」／

point2 本気であることを伝える／point3 次に繋げていく

✳️ X営業でよかったこと、

イマイチだったこと ——— 198

自分で立候補してトラブルを減らす？

✳️ お仕事を安定していただくには ——— 203

私の場合はLive2Dでのお仕事が大きかったけれど／ネット上で活動している方のお手伝いをする／続けていけば、紹介のご依頼も増える

専業化！そして一人前の道へ



❖ 私の現在の話

218

やっぱりフォロワー数も大事？／当初の計画の半分は達成！／ガチャイラストは描けていない、けれど

❖ 私の今後の話

226

SNSへのイラスト投稿↓フォロワーさんの獲得と知名度アップ／Vtuberさんのお仕事を今後も続けていく／YouTubeでたくさん遊びたい！

注意書き

- 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、必ずお客様自身の責任と判断によって行ってください。これらの情報の運用の結果について、著者および技術評論社はいかなる責任も負いません。
- 本書記載の情報は、2024年8月現在のものです。製品やサービスは改良、バージョンアップされる場合があります。本書での説明とは機能内容や画面図などが異なってしまつこともあり得ます。あらかじめご了承ください。
- 本書に掲載した会社名、プログラム名、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。本文中ではTMマーク、®マークは明記していません。

「練習」じゃなくて「勉強」

たまに聞く「絵の練習」という言葉。

私も最初はなんとなく受け入れていた言葉ですが、じゃあ実際にパソコンに向かって絵の練習をやってみようとしたとき、「絵の練習ってなんだ？」と疑問が浮かびました。

絵の練習と聞いてぱっと思いつくものだとデッサンやクロッキーなどでしょうか。

デッサンとは物を見ながら輪郭、光や影、色の濃淡、立体感などを正確に描き写すことを指します。じっくりと時間をかけて描くことを指すことが多いです。

クロッキー



短時間で形や特徴を捉えて描き写すこと

デッサン



濃淡をつけながら細部まで正確に描き写すこと

クロッキーとは5分などの短時間で物の形や特徴を捉えて描き写すことを指します。クロッキーでは動いているものを描き写すことも多いようです。私も中学生のときに美術の授業でクラスメイトをモデルにクロッキーをしたことを覚えています。

もちろんデッサンやクロッキーは画力向上などに繋がる有力な方法ですし、私自身、「見て描く」力が弱かったので一時期デッサンをしていた時期もあります。

ただ今まで趣味でイラストを描いてきた経験から、「どんな練習よりも本気で描いた過去のイラストからのほうが学ぶことは多い」となんとなく考えていました。

本気で描いたイラストだからこそ、そのイラストを振り返ったときに「もっとこうすればよかった!」という箇所が生まれやすく、次に大きく前進していけるのではないかと。

なので私は「絵の練習」はせず「絵の勉強」をし、学んだことを活かしながら本気のイラストを描き続けることで画力の向上を図りました。



課題
 コントラストを強めてもよさそう?
 彩度も上げたいな… **描く!**

私が実際に同じキャラクターを本気で描いたものです。
 左は「ソシャゲで使われる通常の立ち絵」を、
 右は「ソシャゲでキャラクターが強化されたときの立ち絵」を意識して描きました

これは私の例ですが、まず構
 図からしっかり悩み、色味や仕
 上げも清書のイメージに近い状
 態でラフを完成させ、資料やラ
 フを見ながら清書、仕上げ……
 と時間をかけてじっくり描いて
 いくイラストをイメージしてい
 ます。

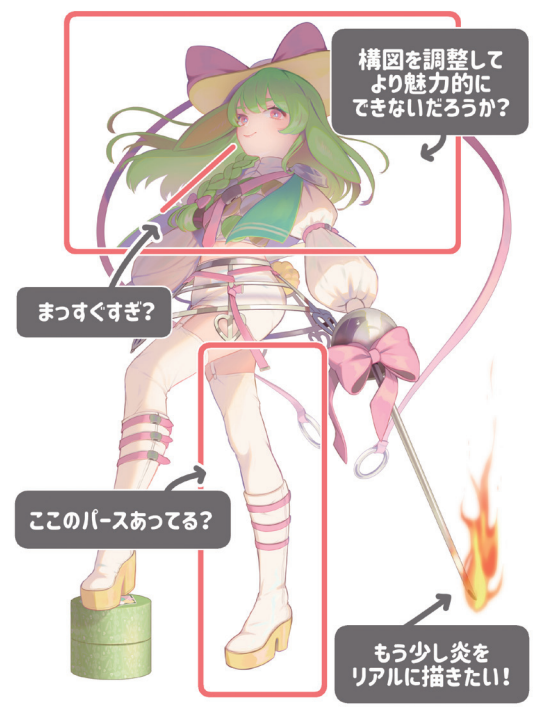
重要なのは「やりたい仕事に
 繋がるようなイラスト」を今出
 せる全力を出して描く。

例えばソーシャルゲームの
 キャラクターイラストが描きた
 くて絵の勉強をはじめた私は、

本気のイラストってなんだよ!と思われた方もいるかもしれないので補足しておく、**今**
 持てる技術をすべて使って使って全力でイラストを描く」ということです。

「本気のイラスト」ってなんだ?

過去のイラスト(2021年)を振り返る…



本気で描いたからこそ気づきがあると悔しい!
 この気持ちガバネになります

自分なりに「ソーシャルゲームに出てきそうなキャラクターのイラスト」を何枚も描きました。そのイラストが好きなソーシャルゲームにそのまま出てくれたらいいな、なんて思いながら……。

それを言い換えると、**本気のイラストとは「納品物のつもりで描いたもの」と言ってもいい**と思います。

実際には仕事を受けていない状態だとしても、**ぜひ依頼が来た**いで描いてみてください。い。

架空の発注書をつくる、または想像して描いてみるのもおもしろいかもしれません。

発注書(架空のものです)

- 【キャラクターについて】 1人、全身
- 【イラストの使用用途】 イベントPR用、サイト上への掲載と会場用看板などへの印刷
- 【イラストのサイズ】 A3程度 350dpi
- 【納品データ形式】 PNG
- 【背景の有無、希望イメージなど】 無し、または多少エフェクトがある程度
- 【キャラのポーズ、表情、シチュエーション】 ジャンプしているような元気なポーズ、笑顔
- 【複雑な装飾品の有無】 一眼レフカメラを持たせて欲しいです
- 【商用利用or非商用】 商用
- 【SNS等で実績公開OKか】 OKです
- 【その他あれば】(差分など) 細部のキャラデザをお願いしたいです

書類風にしてありますが、普段いただいたご依頼内容にご依頼ごとにメモアプリに保存しています

そのようにして描く「本気のイラスト」は時間も体力もたくさん使う作業です。ですがその代わり、かけた労力は必ず学びとして自分に返ってきますし、**自信を持ってクライアントに見せられるポートフォリオにもなります。**

簡単なことではありませんが、練習だと思ってイラストを描くよりは「本気のイラストを描き続ける」ほうがメリットが多いと考えています。

勉強① いろいろなイラストを見て、描く

ではここからは実際に私がやってきたイラストの勉強方法をご紹介します。まずは「いろいろなイラストを見て、描く!」ということをしました。

これだけだと模写やトレースのこと?と思われるかもしれませんが、これは一言で言う「他の人のイラストを見て、その中で好きだと思った要素を自分の絵にも取り入れる」ということです。勉強というより「イラストの研究」という言葉が合う作業だったように思います。

勉強を実践する順番としては、ここでご紹介する「①見て描く」と、次にご紹介する「②講座を見る」の作業は同時進行で行いました。そして①②で知識を蓄え、そのときに描ける渾身のイラストを制作してから「③添削」へ持ち込みました。

難しい方は①か②どちらから順番にじっくり実践してもOKです。

ではまずは「見て描く」とは具体的にはなにをしたのか、もう少し詳しくご紹介します。

……他の人の絵を見て「研究」してみる……

これは最初、「自分だけの絵柄が欲しい」という理由ではじめました。当時はほとんど感覚でイラストを描いていたので、「自分はどんなイラストに魅力を感じるか」を具体的に示して、それを自分の絵柄に取り入れよう!と思いました。

まずは自分が好きだ!と思うイラストを探すところからはじめます。私の場合はイラスト投稿サイト `pixiv` にて、「この人のイラスト、好きだな!」と思った方を片っ端からフォローしていきましました。

そしてフォローしたクリエイターさんの作品から、より自分の理想に近い作品を見つけます。例えばカッコいいイラストを描きたい方は「カッコいい!」と強く感じるイラストを見つけて……というイメージです。

次にそのイラストを見て「特にどこが好きか」を考えてみます。

目の描き方? 色の選び方? 髪の毛のハイライトの描き方?

かわいいイラストを描きたい場合は「特にどこがかっこいいと感じたか」、かっこいいイラストを描きたい場合は「特にどこがかっこいいと感じたか」というように自分の描きたいイラストのイメージと絡めながら考えてみてください。

私の場合はかわいい女の子のイラストを描きたかったので、女の子の描き方がすごくかわいく感じたイラストレーターさんのイラストを見て研究しました。そのとき、「この人の描く

「絵の勉強」の実践順の例

- ① 見て描く
- ② 講座を見る
- ③ 添削に持ち込む

私の場合は①②を同時にやっていました。お絵描きに慣れていない方は②①③の順番のほうがいいかもしれません!



女の子のどの部分が特にかわいく感じるんだろう?」とイラストを見ながら考えを巡らせました。

現在は描いています!



ほっぺの斜線を描いていない時期



絵柄は変わるもの。いいなと思ったものは
どんどん取り入れてみてください!

実際に、この作業で私が好きなイラストレーターさんのイラストを参考に
自分の絵に取り入れた要素があります。
それは、「ほっぺの斜線」です。女の子のほっぺや人物が照れているときのほっぺなど、特に漫画ではよく見る表現ですよ。顔のバランスや目の描き方などそのイラストレーターさんの特徴が出ていて参考にできそうだったので、まずはこのようなわかりやすい要素からチャレンジしてみました。

私は趣味でイラストを描いていたとき

からほっぺの斜線の表現をずっと愛用していたのですが、SNSでこの表現のことを「古い表現だ」と言っている人を見たことがきっかけのひとつとなり、一時期そのほっぺの斜線を描かなくなっていました。

でもイラストの研究をしていく過程で女の子をすごくかわいく描かれるイラストレーターさんに出会い、そのイラストレーターさんが女の子のほっぺにいつも描いている斜線が「より女の子のかわいさを引き立てている」と感じられ、**こんなかわいい表現を使わない手はない!**と強く思い再度自分の絵柄に取り入れることにしました。

こんな感じで、好きだなと感じたイラストレーターさんの作品を研究していきました。

私の場合は絵柄の部分を見て「イラストの魅力を上げる」ことを意識していましたが、絵柄ではなく「その人の絵のどこが上手いと感じるか」に置き換えて研究してみると「イラストの技術上げる」こともできるかなと思います。

自分の絵に取り入れて「描」いてみる

「だからこの絵が好き!」というポイントを見つけたら、次に「どうやって描いているのか」

に注目して分析し、自分の絵に取り入れてみます。

まずは自分がイラストを描く際に、pixivでフォローした人のイラストが見えるようにしておきます。ただしこれは模写をするためではありません。先ほど「その人の絵のどこが特に好きなのか」と考えたときに好きだった部分を確認しやすくするためです。



最近顔用(目など)の線画レイヤーに
ほっぺの斜線を描くことが多いです

前述したほっぺの斜線は取り入れるのが簡単なパターンです！掘り下げて考えると「斜線は短く3本だけ」とか「ほっぺ全体にたくさん線を引く」などタイプは分かれるかと思いますが、私は赤くオレンジ系の色で、5〜8本程度線を描くのがいいなという結論になりました。

他にも、例えば髪のハイライトなどの「描き方」を参考にしたい場合、次のように要素を分解してみるのがいいと思います。

- ◆ ハイライトは波打っているのか、それとも弧を描くようにつるんとした形をしているか
- ◆ ベースカラーとは馴染んでいるのか、くっきり分かれているのか
- ◆ ハイライトの色の選び方は？ベースカラーに対して何色を選んでいるか。
- ◆ 覆い焼きなどのレイヤー効果を使用しているか？

もしくは、もっとシンプルに「弧を描くようなシンプルな髪のハイライトがいいなと思ったからその形だけ取り入れてみよう」でもいいと思います。

今回は髪のハイライトを例に出しましたが、他の箇所でも同じように考えていけると思えます。

「今まで歯を描いていなかったけど、描くのもかわいいのかも。取り入れてみよう」とか。「目のハイライトは小さめのほうがかわいく感じるかも。取り入れてみよう」とか。これだけシンプルでもOKです。