



第二回
グラフィック講座

～楽しく、自分のイラストを～

Caprese

目次

- ◇ 1. 自己紹介&注意事項
- ◇ 2. デジタルイラストの始め方
- ◇ 3. ざっくり制作過程
- ◇ 4. マインドのお話
- ◇ 5. 質問コーナー（オンライン&オフライン）

主に「大学からイラストを始めたい！」という方をターゲットに話します
経験者向けにも学べる要素はあると思います

1.自己紹介

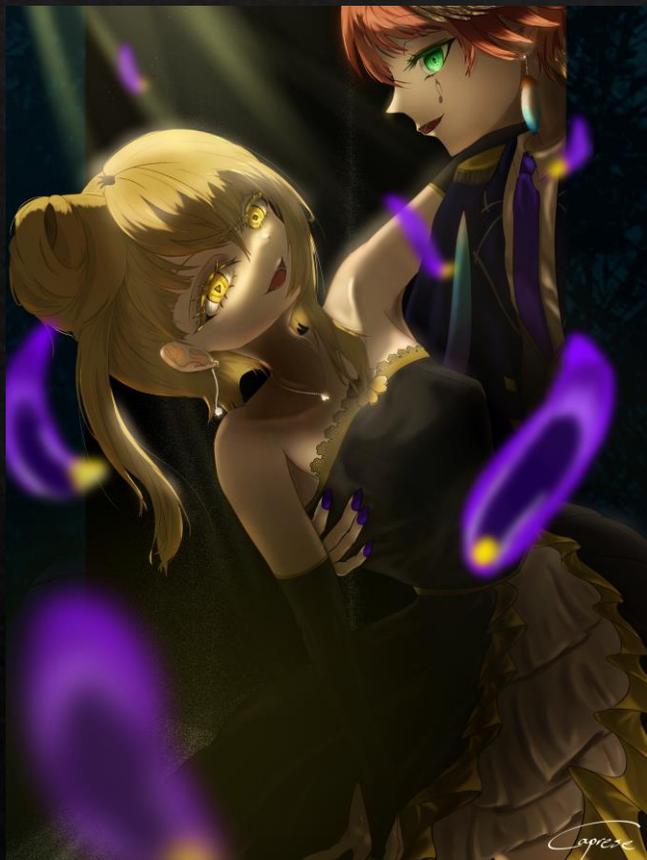
- ◇ HN : Caprese
- ◇ Faculty : 工学部航空宇宙工学科
- ◇ Grade : 2回生
- ◇ Role : グラフィックター(イラスト歴 2024.04~)
- ◇ Software : CLIP STUDIO PAINT ver4
- ◇ ひとこと : タコパって楽しいですよ

- ◇ ライティングがはっきりしている、雰囲気重視の絵を描きます



↑ 一応代理キャラです

過去作品たち



注意事項

- ◇ **講座主もまだまだ修行中の身です**
(一大学生のお絵描き好きとして聞いてください)
- ◇ **全ての情報を鵜呑みにしないで…**
- ◇ **絵柄や描き方は千差万別！**
(自分に適した描き方を模索する足掛かりになれば)
- ◇ **まずはイラストを楽しむこと！**

2. デジタルイラストの始め方

～アナログとの違い～

2.1 ハードウェアとソフトウェア



◇ 必要なもの

ハードウェア	特徴	ソフトウェア
スマートフォン	圧倒的普及率 いつ、どこでも描ける	ibisPaintなど
iPad	高価（専用ペンも同様に） 持ち運びやすい	Clip Studio Paint ibisPaint, Procreateなど
PC&板タブ	Qpicで貸し出しあり&やや安価 操作性が直感的ではない	Clip Studio Paint SAIなど
PC&液タブ	描きやすい そこそこ高価&持ち運びに不向き	同上

2.1 ハードウェアとソフトウェア

◇ イラストのソフトウェアについて

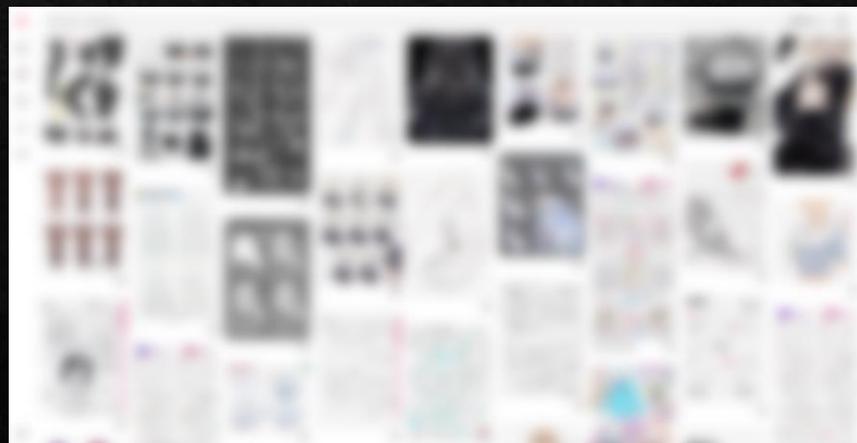
ソフトウェア		長所	おすすめ
Procreate		UIがシンプル ペンの質感が折り紙つき	厚塗り、 グリザイユ画法
ibisPaint		基本無料、デフォルトでのペンが豊富	アニメ塗り
Clip Studio Paint		多機能ゆえ様々な技法が使える	基本的になんでも

2.2 個人的おすすめソフト、サイト

◇ Pinterest

レファレンス集めによく使う（ポーズ、服）
著作権に注意

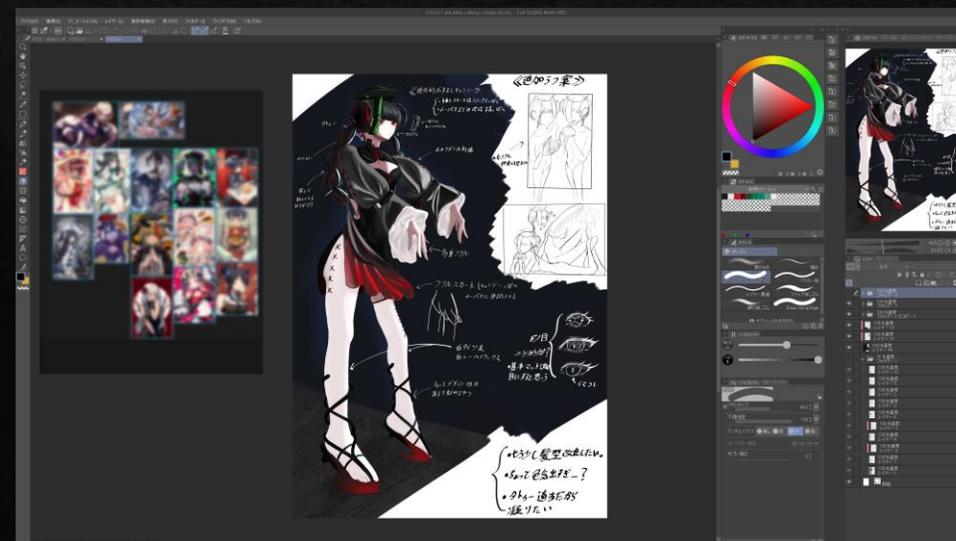
↓ 実際のレファレンスボード



◇ Pureref（主にPCで）

レファレンス整理に最適なソフト
オーバーレイ表示で使い勝手が良い

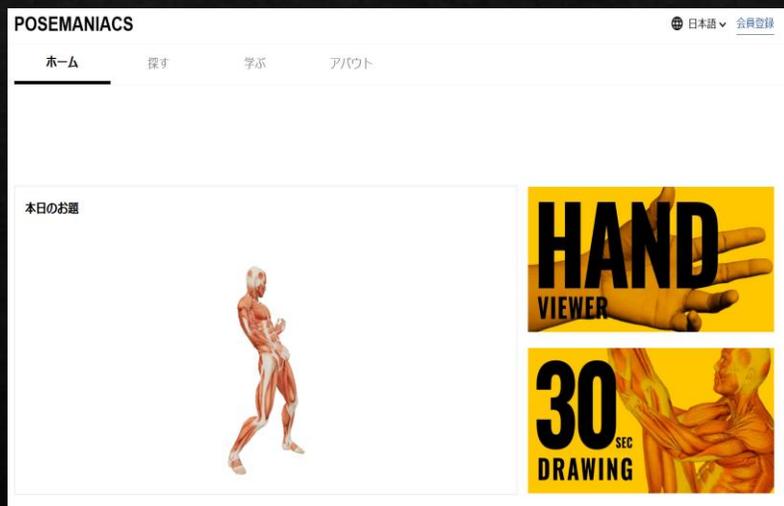
↓ 実際の使っている様子



2.2 個人的おすすめソフト、サイト

◇ Posemaniacs

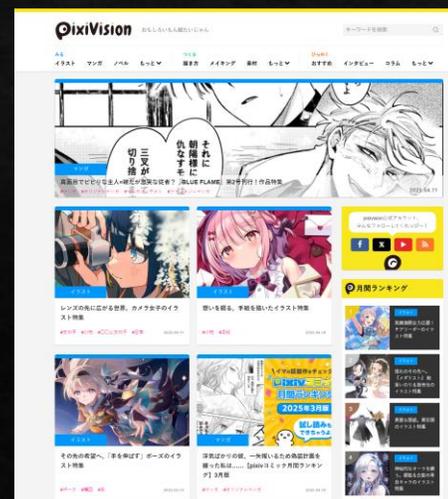
難しいポーズ、非日常的な視点からのイラストを描くときに使う
30秒クローキーで有名



引用:<https://www.posemaniacs.com/ja>

◇ Pixivision

テーマごとに厳選されたイラストを
まとめてくれているサイト、構想をより
具体的にイメージする手助けとなる



引用:<https://www.pixivision.net/ja/>

頭文字Pのものばっかやな...

2.3 教本について

- ◆ 実は教本は買うだけ買っておいてほぼ“積ん読”状態になっています…
(↑よくないですね)
- ◆ ただむやみやたらに買うよりは“事前にどのような内容が書いてあるのか”、“今何を伸ばしたいのか”を明確にしてから購入することをお勧めする
- ◆ 個人的に推し絵師の画集はモチベーション向上、詳細にイラストを観察する点でおすすめ

2.4 動画教材(Youtube)について

- ◇ 視覚と聴覚で学べる動画のほうが合う人もいる（自分はそう）
- ◇ hide channelさん（構造理解）
Neg Illustrationさん（ライティング）
tppoさん（テクニク）
- ◇ 推し絵師のYoutubeチャンネルとかがあったらおすすめ

引用：

<https://www.youtube.com/@hidechannel2>
<https://www.youtube.com/@negillustration7151>
<https://www.youtube.com/@tppoart>



世界標準の顔の描き方シリーズ
再生リストの全体を見る



I wanna draw faster, so I tried
Umibouzu's techniques
103万 回視聴・2 年前



Negイラスト解説
再生リストの全体を見る

2.5 練習法

(ここでは軽く話します、詳細は他の講座にて)

- ◇ 模写
→ “徹底的に”描き写すことで色、構造理解につながる
- ◇ メイキング動画
→ (等速が望ましい) 実際の筆の動かし方や色の重ね方をより視覚的に学べる
- ◇ 短時間クローキー
人体などのシルエットを学ぶことで素早い構図どりに繋がる
- ◇ デジタルソフトの機能把握
レイヤー分けや効果レイヤー、クリッピングの使い方を知る

3. ざっくり制作過程

～学祭カウントダウンのイラストとともに～

3.0 イントロ

- ◇ 今からの制作過程は概括的に説明するので詳細な用語の説明を省くことがあります。
- ◇ 気になった言葉や機能は調べて実際に自分の手で使ってみてください
- ◇ 参考になるサイト

ibisPaint→<https://ibispaint.com/lecture/>

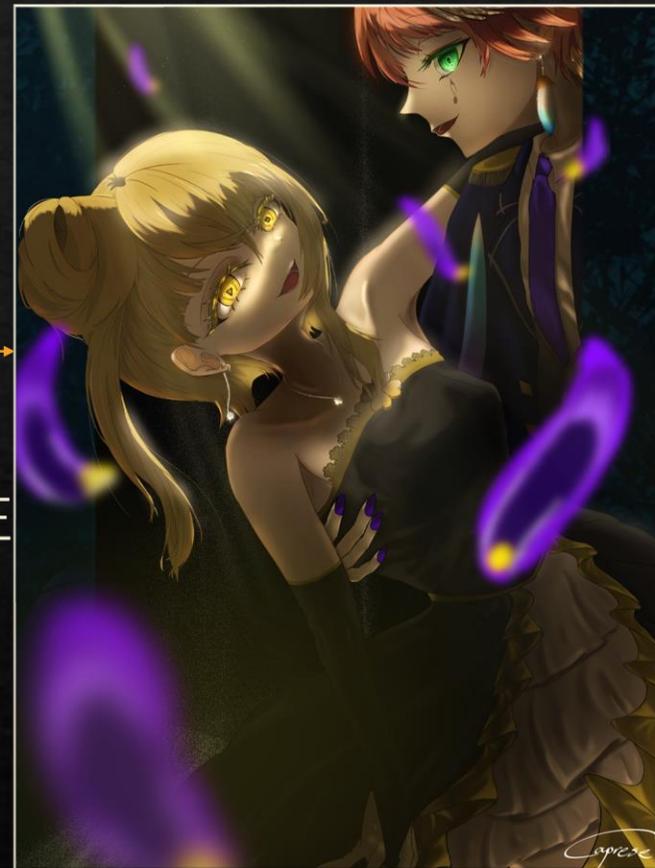
Clip Studio Paint→<https://tips.clip-studio.com/ja-jp/official>

Procreate→<https://mayurishindoh.com/%E3%80%90%E5%88%9D%E5%BF%83%E8%80%85%E3%81%95%E3%82%93%E5%90%91%E3%81%91%E3%80%91procreate%E3%81%AE%E5%9F%BA%E6%9C%AC%E6%93%8D%E4%BD%9C/>

3.1 デジタルイラストのざっくりメイキング



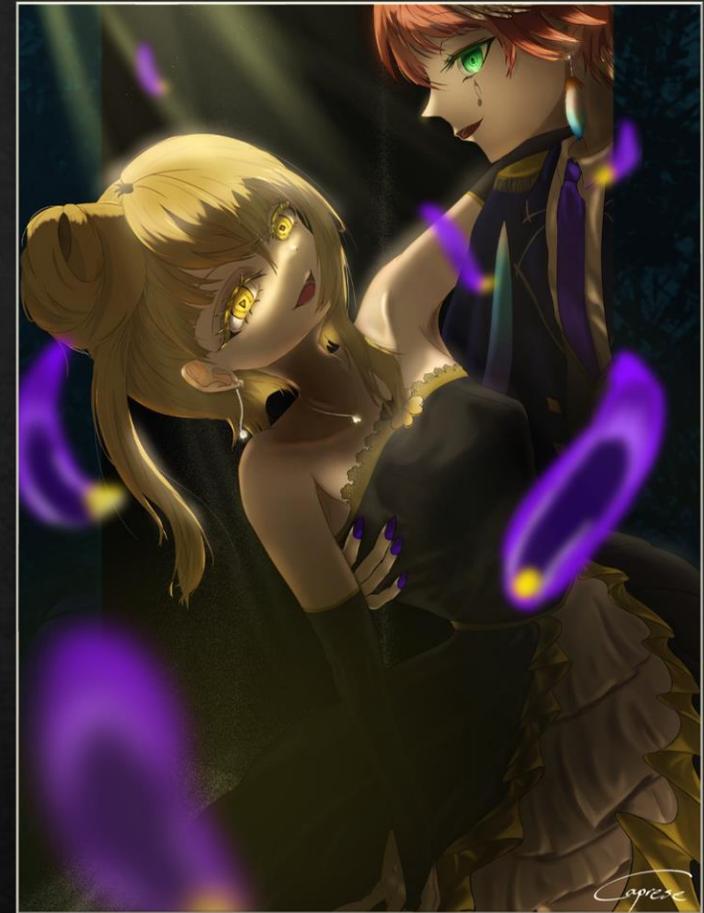
※あくまで一例です
この世にはグリザイユ画法、厚塗りなどの様々な描き方があります



↑このイラストを使って説明します

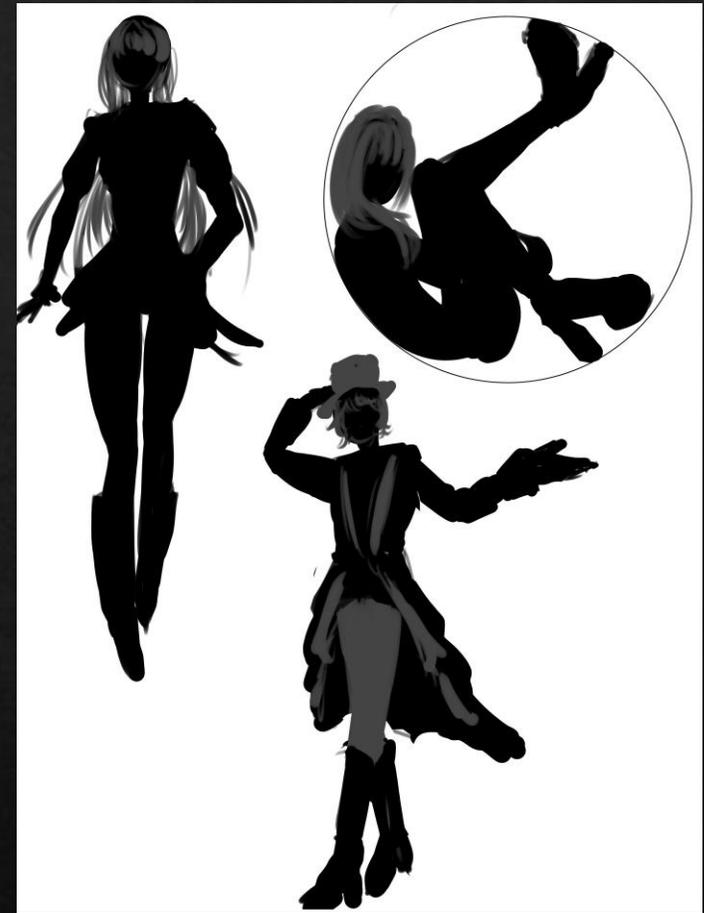
3.2 構想

- ◆ 考えたテーマを基に**ブレインストーミング**をする
- ◆ 「学祭カウントダウンイラスト」
ピコちゃんと前部長のファッションコンテのイラストが
ドレスとスーツでかっこいい
→社交ダンス映えるんじゃない! ?
- ◆ 学祭「紫季彩」→紫入れたい
(黄色とも相性いい) →パンジーの花
(花言葉も良さげ)



大ラフのすすめ

- ◇ イラストを描くうえで「**誰が何をしてるか**」がすぐ伝わるのは大切
→その一要素がシルエット
- ◇ グレースケール（白黒）で全体の印象や形を捉える
- ◇ クロッキーとかのスキルが活かされる



↑ 実際に描いてみた大ラフ

3.3 ラフ

- ◆ **イラストの構図**を決める作業
- ◆ 人によってどこまでラフを描きこむかは異なるけど、初学者は「慣れ」が不足しているので完成図がイメージできるところまで持っていきたい
- ◆ デジタルイラスト特有の機能「ゆがみ補正」「なげなわ選択→移動・拡大縮小・回転」を活用して、自分が気持ちいいと思うまで



あまり見てほしくない...(本音)

色ラフ、キャラデザのすすめ

- ◆ 基盤となる色やキャラデザを先に描いておくことで、イラストの世界観や完成時のイメージがやりやすくなる
- ◆ イラストのモチベーションにつながる（筆の迷いの時間が減り、完成形へより速く近づく）



↑ 自創作のキョンシーのキャラデザ

3.4 線画

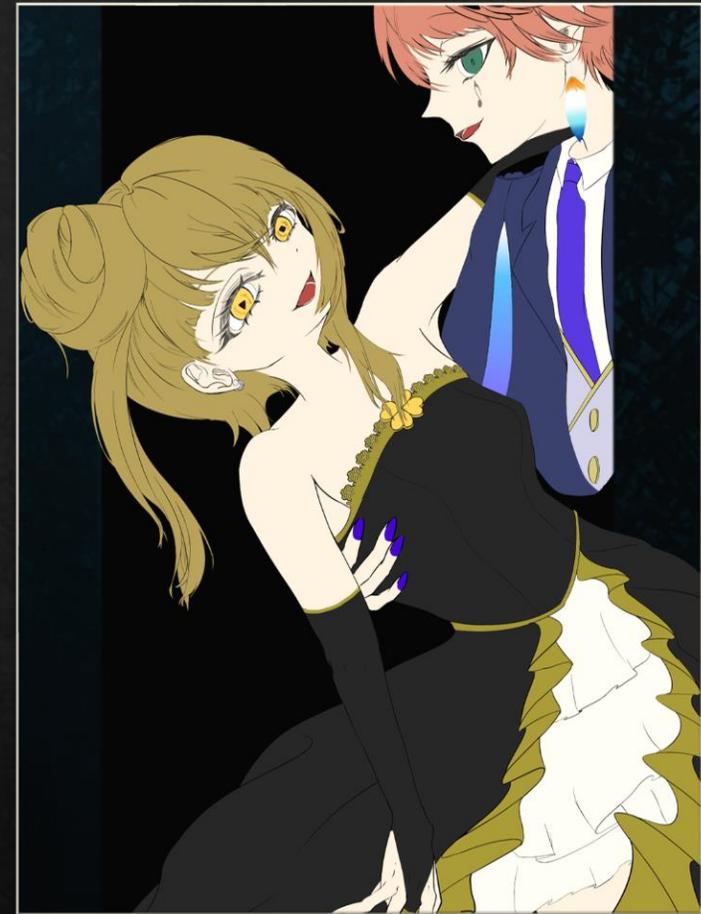
- ◇ **ラフの線を丁寧に描き起こす作業**
- ◇ 使うペンによって、雰囲気は全く異なっていくから自分の好みを見つけていってほしい
- ◇ 輪郭をとることをイメージして

- ◇ (厚塗りはラフから無限色塗りが始まることも)



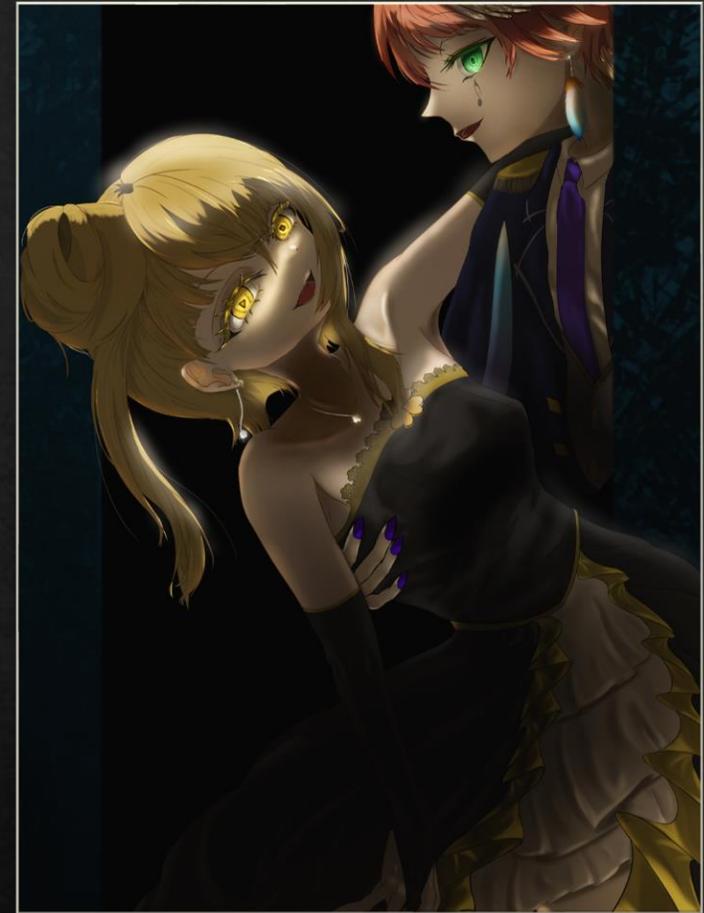
3.5 下塗り

- ◆ 色ラフ、キャラデザをもとにバケツ、Gペンなどで
下塗りをする作業
- ◆ この後にライティングや服のしわを描くことを考えて
色の明るさを決める
- ◆ 右の絵の場合はこの後全体に乗算をかけて暗くし
ています（今は固有色）



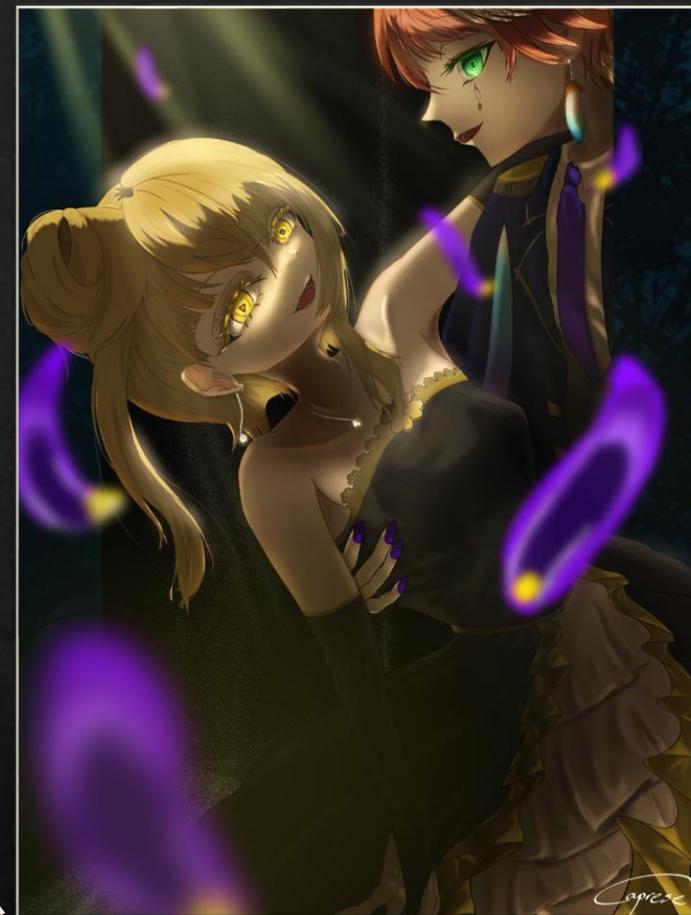
3.6 塗りこみ

- ◆ ライティング、服のしわなどの
情報量を増やす作業
- ◆ 情報量は人それぞれ
(シンプルな塗りが映えることも多い)
- ◆ 推しの絵師さんやライブドローイングを見て、
様々なテクニックを習得しよう



3.7 エフェクト、色調補正

- ◆ **全体の印象を整える作業**
- ◆ 様々な効果を用いてより魅力的にしたり、対象物に視線を誘導する意図を色に持たせる
- ◆ 余談：右の絵は色トレス、色収差、ガウスぼかし、画面全体のオーバーレイ、テクスチャブラシのエフェクト、トーンカーブ、ライティングの強調&補正、etc…



他にもいろいろ!!! (講座紹介のコーナー)



厚塗り風なブラシ塗り

- ◇ “立体の感覚と空間表現”
by あのまりす
- ◇ 開講日時:5/20 (火)



シンプル絵柄のアニメ塗り

- ◇ “イラスト概論”
by なゆぬん
- ◇ 開講日時：6月以降



セミアルな厚塗り

- ◇ “4STEPでlet's厚塗り！”
by コウちゃん
- ◇ 開講日時：6月以降

※色塗りの例であり、講座内容ではないのであしからず

休憩（5分間）

…そんなことはわかってるけど、
それで絵がかける想像ができない

～高校時代のCaprese～

4. マインドのお話

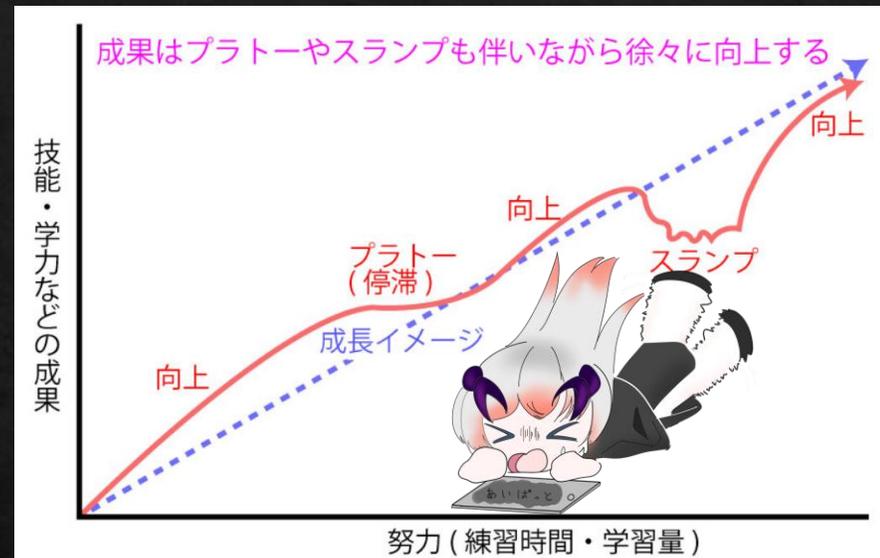
～イラストを始めたい君に～

4.0 イントロ

- ◆ 今からの話はCapreseという一お絵描き好きの大学生が大切だと思うマインドであり、これが万人に適する最適解ではないです
(そもそも正解があるものでもない)
- ◆ 聞いたうえで反芻し、取捨選択することをお勧めします
- ◆ なにより、これを聞いて筆を折らずイラストを描き続ける
ちょっとした指南書みたくなれば

4.1 マインドの話

- ◇ まず最初に頭に入れておかなきゃいけないのが「イラストの成長や慣れは一次関数的なものではない」
- ◇ 日によって筆の乗り具合は全く異なっていく
- ◇ 知識や慣れを積んでいく中で「気づき」を増やして実践してみることが成長よりも肝要



図表：<https://physioapproach.com/purato-to-suranpu.html>
(2025/05/03閲覧) より引用

4.1 マインドの話

- ◇ どうして自分はイラストを描きたいのかを認識してみよう
- ◇ 例えば
 - 「オリジナルの世界観、キャラを表現したい！」
 - 「二次創作で推しがサイキョーであることを伝えたい！」
 - 「Twitterで有名イラストレーターとして成功したい！」
 - 「何かじっくり打ち込める趣味が欲しい！」



4.1 マインドの話

- ◆ **自分の希望、思いに合わせたイラストの向き合い方が重要**
それは絶対的なものではない

- ◆ 余談：自分は「オリジナルの世界観、キャラを表現したい！」に加えて、
「自分の実力で誇れる趣味を持ちたい」という思いがあってイラストを始めました

4.1 マインドの話

- ◆ 自分がイラストでこだわりたいところ
(絶対に譲れないところ) を決めよう
- ◆ これは個々人の癖ともいえるけど、
そこを明確化しておくことでイラストとしての軸が定まる
- ◆ 「豊かな表情」「透明感ある色彩」
「丁寧かつ情報量の多い線画」
「躍動感ある服のしわ」「男性、女性特有の体つき」など…
スキを反映させることでイラストを描くのがどんどん楽しくなる！

ミステリアス



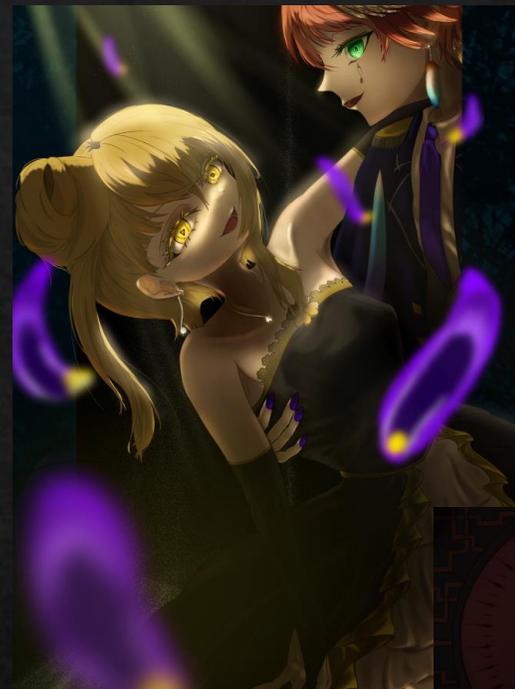
強いライティング

腰回りの曲線

↑ 個人的にスキを詰め込められた創作キャラ

4.1 マインドの話

- ◇ 具体例
- ◇ 「とにかくライティングが映えるイラストを描く！」
ことを信条に掲げたうえで
上の絵「鎖骨周りの肌の質感と
サンビーム的な光を表現したい！」
下の絵「宝石のキラキラよりかは
闇取引のダークな雰囲気を出したい！」



4.1 マインドの話

- ◆ **推しの絵師さん**を見つけよう
- ◆ イラスト始めた頃の頃はイラストに関して目が肥えていないことが多い
→X (Twitter) ,pixivなどで自分の好みの絵柄を発見し、観察してみよう
- ◆ 目標や理想の絵師、絵柄が定まるとモチベーションにつながる

4.1 マインドの話

- ◇ ペイントソフトの機能把握
イラストの巧拙関係なく誰でも気軽にできる
- ◇ ペンの種類、バケツ塗り（塗りつぶし）、投げ縄選択（自由選択）…を基本に、
クリッピング、効果レイヤー、メッシュ変形などもある
- ◇ **ストレスなく使える道具**が多いとそれだけ表現できる世界観が増える

余談：ショートカットキーのすすめ（PC限定）

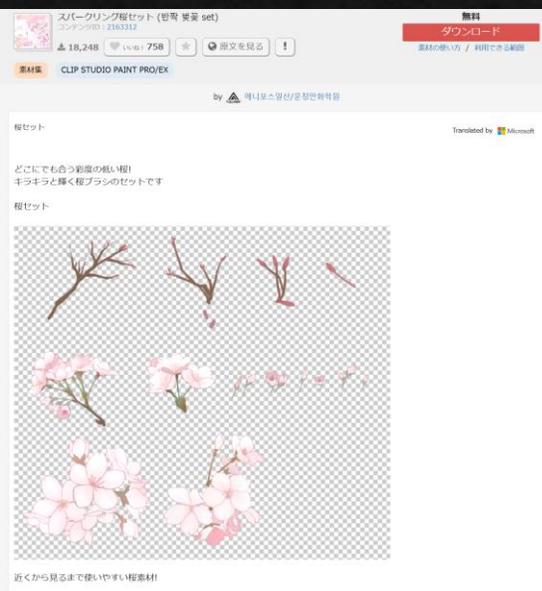
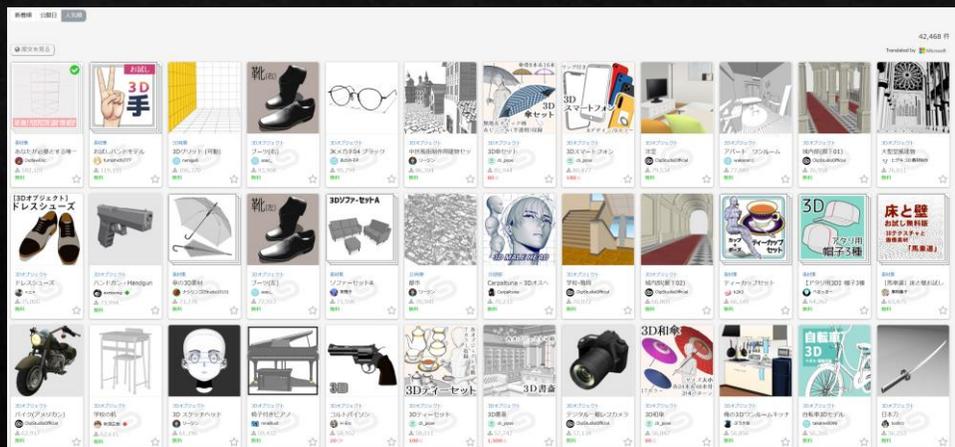
- ◆ 使える機能が非常に多いペイントソフトではショートカットキーを覚えることで生産性が格段に上がる
- ◆ お金に余裕があれば左手デバイスを購入するのもあり



↑ 実際使っている左手デバイス

4.1 マインドの話

- ◇ すべてを完璧に描くことはめちゃくちゃ労力があるし時間もかかる
- ◇ 配布されている素材&ペンを使って手軽に描けるのもデジタルペイントの魅力

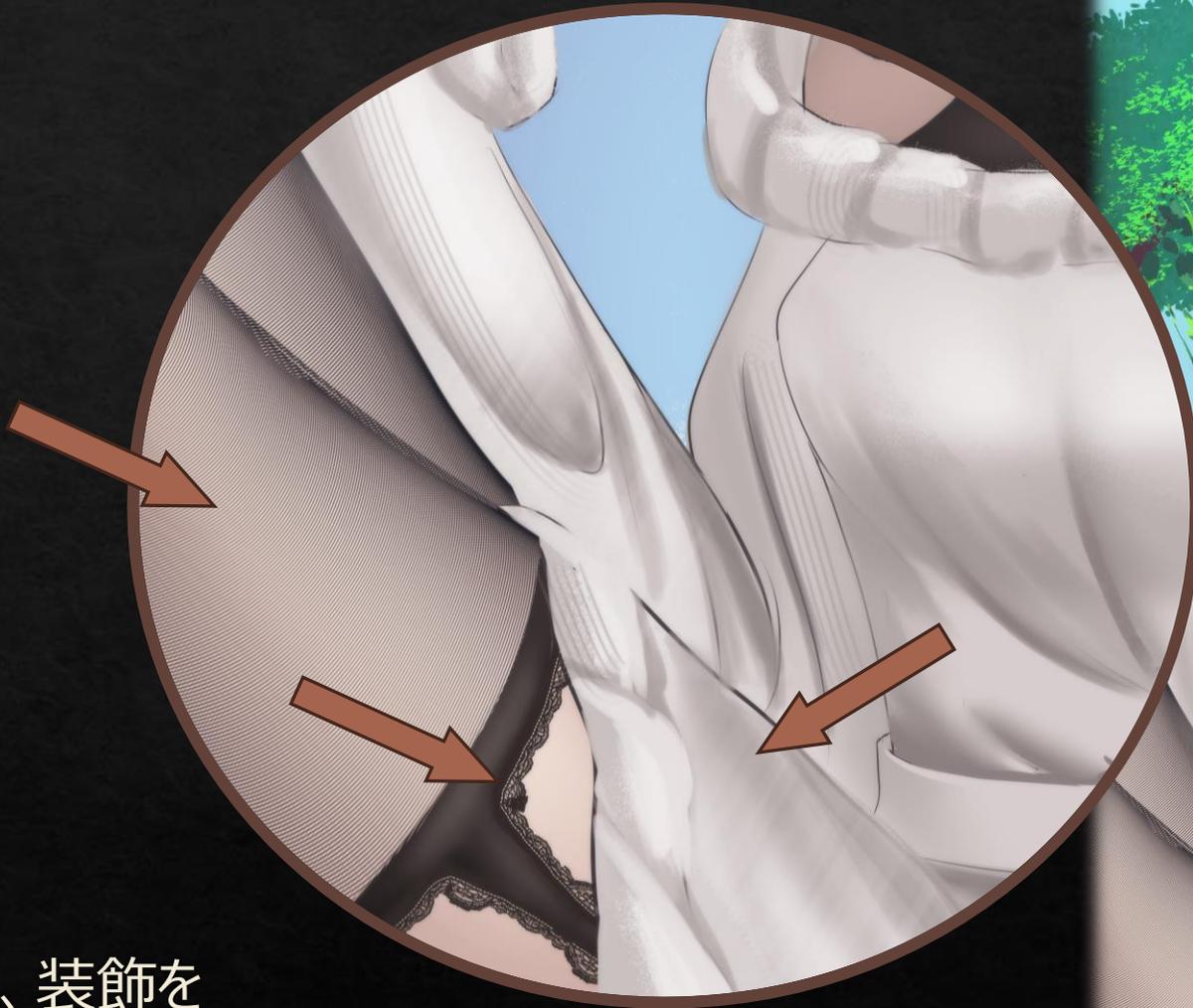


余談：テクスチャ、エフェクトペンのすすめ



◇ 髪の情報量や質感、
金属の光沢、
背景の描きこみに特殊ペン
を用いて制作した

余談：テクスチャ、エフェクトペンのすすめ



◇ 布の質感や
タイツの模様、装飾を
手軽に増やし説得力を上げれるのもメリット

4.1 マインドの話

- ◆ 一枚の（カラー）イラストを頑張って“最後まで”描き切ってみよう
- ◆ 自分の実力、理解度を全体通して把握することが大切（苦しい作業ではあるけど…）
- ◆ 「描き切る→公開する→評価される&改善点を知る→次の創作につなげる→…」のサイクル
- ◆ なにより「描き切った！そのイラストが褒められた！
X（Twitter）でいいねもらった！」の成功経験は大きい

オンライン新歓後(去年4月)に
4時間かけて描いたピコちゃん→



余談：Qpic&imp!の イラストイベのすすめ

- ◇ Qpic&imp!ではイラスト関連のイベントが数多く開催される
- ◇ 夏コミ画集制作（5~6月）、線画交換会（6月）、QGJ（夏、合宿）クロッキー会（夏）、学祭画集制作（夏）、QMF（冬~来春）、etc...
- ◇ 完成させる手軽な目標や他のグラフィッカーとの交流として積極的に参加してほしい！



↑ impression!の座ったさんとの
個人的な合作作品

4.2 よくある悩み

- ◆ Q.「筆が遅くて、全然進まない…」「ラフの描き方で躓きまくる…」
A. 初学者なので上手く出来なくて当たり前
- ◆ 時間をかけて自分の手を動かして、色を調整しまくって、
自分の中で解を見つける時間はいくらかけたって構わない
- ◆ ※講座主の初めての1枚絵（夏コミ画集）は
計70時間以上かかりました…（ラフに23時間、線画に12時間
、塗りこみに35時間以上）



4.2 よくある悩み

- ◆ Q. 「結局、絵は才能なんじゃないの…？」
A. 才能の考え方を見直してほしい
- ◆ 才能 = 天賦の才 or giftedって訳されるせいで「先天性」のニュアンスに囚われている
- ◆ **才能 = 継続して技能を身につける訓練ができる能力**
:(Ericsson, K. A., & Pool, R. (2016).
Peak: Secrets from the new science of expertise. Houghton Mifflin Harcourt.)
センスと才能は違う
- ◆ インターネットの荒波に巻き込まれて、下手に悲観しないでほしい



PEAK

ANDERS
ERICSSON
& ROBERT POOL

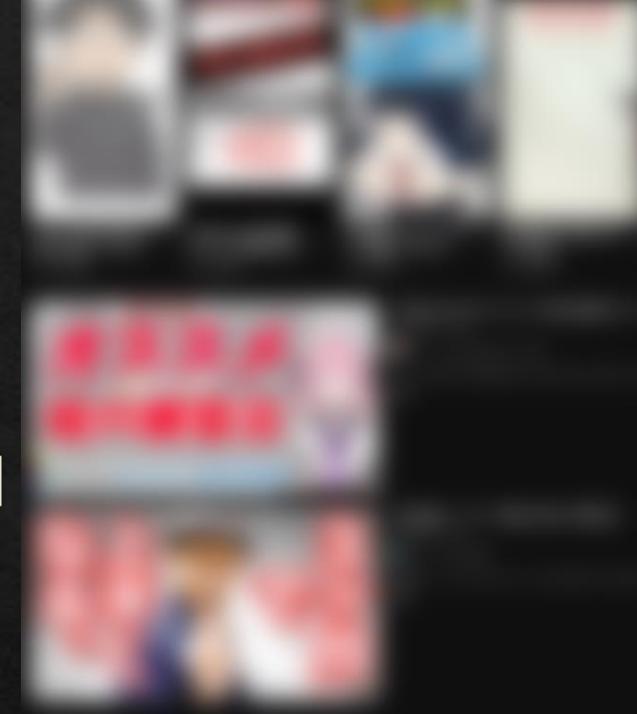
SE
FR
NEW
SCIE
OF
EXPER

4.2 よくある悩み

- ◆ Q.「周りの人が…、自分より年少の人が…、めちゃくちゃ絵がうまくてつらい」
A. 創作って自己表現
- ◆ どうしても同じプラットフォームに投稿するにあたって誰しもぶつかる悩み
- ◆ いくらこの世を探してもあなたの癖、希望、世界観を全て一切完璧に具現化した創作物はめったにない→あなたが一番成せる可能性を持っている
- ◆ **貴方の伝えたいを表現してほしい**

4.2 よくある悩み

- ◆ Q. 「○○練習法とかやってみても、続かない（うまくいかない）…」
A. 惰性で倣うことは相当な負荷が心身にかかる
- ◆ その練習法がどのような理論を基に練習を設定し、どのような過程を経ることで、最終的にどの技能を習得できるのかを理解する
(モチベーションがないと継続は難しいうえ、適当な技能も得られない)
- ◆ 独学の場合も上に同じ



4.2 よくある悩み



◆ Q. 「時間がない！！！！！」
A. わかる！！！！！」

- ◆ 我ら大学生は、日常生活やら試験対策やら睡眠で時間が過ぎ去ってゆく…
- ◆ **心身の健康を疎かにせず、イラストに向き合ってほしい**
隙間時間のインプット、レファレンス集めとかでイラストに“触れる”とかでもいい

※間違っても期限ぎりぎりまで追い込むとか、課題すっぽかして作業しちゃったり、完徹からのバタンキューとかはしないほうがいいよ～… (n敗)

4.3 総括

- ◇ 成長は日々変動する
→最終的なイラストの目標を持つのが大事 (> 過程)
- ◇ イラストを描き上げる自分だけの世界観やモチベーションをリファレンスなどで構築していく
- ◇ 心身は健康第一！
- ◇ 皆さんのお絵描きライフが魅力に溢れることを_____ ✨ ✨ ✨



ご清聴ありがとうございました

質問コーナー (オンライン & オフライン)

マシュマロの質問箱です→
気軽にどうぞ

