

第一回

イラスト概論

Foundation of Illustrating

イラスト上達のための練習法
魅力的なイラストを描くための基礎論理

なゆぬん

— 自己紹介



なゆぬん / なゆ (3 回生)

所属 — 文学部 人文学科 3 年

絵歴 — 4 年

かわいい系絵柄のイラストが好みます
デフォルメ少し強めくらいの絵柄です

— 講義内容

第一節

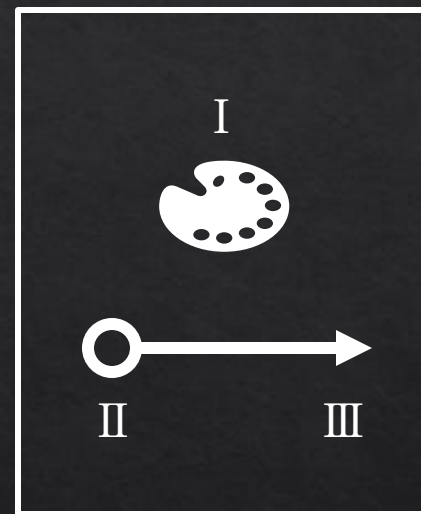
そもそもイラストってなに？

第二節

上達のためのお絵描き

第三節

魅力的なイラストを描くための知識



— 講義内容

対象受講者 (あまり気にする必要はありませんが)

経験 — イラスト歴3か月～2年程度の初～中級者

志向 — 上達したいという心意気を持つ者たち

絵柄 — かわいい系 / シンプル系 / アニメ塗り

注意事項

- この講義で話されることは絶対的ではありません
- 結局のところ実践が重要です
- 僕もまだまだ初心者です

第一節

そもそもイラストってなに？



What is “I-RA-SU-TO” first?

— 1.1.1 イラストの定義

イラスト (この講義における定義)
二次元平面上に描画された
情報伝達形式のひとつ

芸術との違い

一言で言うなら「需要の有無」
こんなこと気にしなくていいです。
プロを目指すならたぶん別です。



— 1.1.2 イラストの定義

主題によるイラストの分類

- (1) キャラクター
- (2) デザイン物
- (3) 背景
- (4) アイテム

必ずしもどれかに定まるわけではないが
“何を見せたいのか”は意識しておくべき



1.2.1 イラストの構成要素



要素を分解して考えることは
作品制作・上達の二つの面で
重要です

アイデア的要素

- (1) コンセプト・ストーリー
- (2) デザイン (キャラデザ)
- (3) 構図・ポージング
- (4) 配色

レイヤー的要素

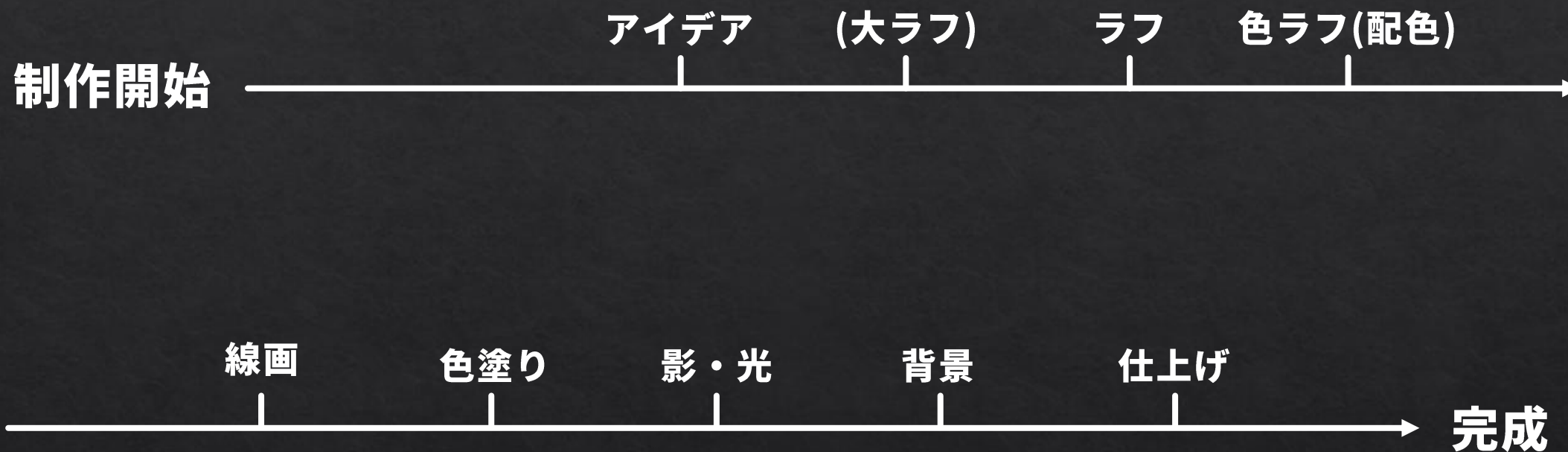
- (1) 線画
- (2) 色面
- (3) ライティング

要素的要素

- (1) キャラクター
- (2) 背景 (風景 or デザイン)
- (3) 物体
- (4) エフェクト

- (1) 身体
- (2) ポーズ
- (3) 肌
- (4) 髪
- (5) 服装・アイテム
- (6) 顔 (目・表情 など)
- (7) 手
- (8) 配色 など
- (9) 眼鏡の有無

1.3.1 イラストの制作過程



第二節

上達のためのお絵描き



Methods for IMPROVEMENT

— 2.1.1 よいイラストとは

例えば…

- デッサンやパースが正確である
- デザインや配色が魅力的
- 雰囲気作りができている
- 視線誘導を意識できている
- 動きを感じる
- 写真のようにリアルだ
- なんかいいて思う

技術的側面
感性的側面
個性的側面
好みの側面 など

でも…

正解は絵柄によって
違う場合がほとんど

— 2.1.2 よいイラストとは

趣味として描いている場合は

**この絵が好きだ！
こんなのを描きたい！**

※自分の好きの正体を突き詰めよ。

という個人の感情を最優先していいと思います。

「よい」の基準は自分で構築してOK！

※絶対性が”高い”基準もありますが。



— 2.2.1 上達のプロセス例

① 好きなイラスト(レーター)を目標とする



② まずは描いてみる

③ 自分の絵と正解の絵を比べる

④ 改善を意識して絵を描く (②に戻る)

基本は作品制作
必要に応じて基礎練習

(いわゆるさいとうなおき先生の”三か月上達法”をゆるくしたもの)

— 2.3.1 好きなイラストレーターを…



好きなところ(≡真似したいところ)を抽出する

髪型がかわいい！

ダイナミックな光の表現が素敵！

ジト目眼鏡かわいい！

エフェクトがかっこいい！

服のワンポイントデザインがハイセンス！

このアイテム綺麗！

装飾が丁寧に描かれてる！

← この絵柄好き！

← 雰囲気とか世界観好き！

武器のカタログを見ている
という状況

— 2.3.2 好きなイラストレーターを…



これを多くのイラストに行って
真似したいポイントをたくさん増やす！
(=資料集めA)

武器のカタログを見ている
という状況

2.4.1 自分の絵と正解の絵を見比べる



ダメなところ(≡正解に届いていない)を考える

帽子がのっぺりしてる…

髪の毛がチープすぎる…

目の印象が弱すぎる…

背景の雲がきれいじゃない…

服の布感が上手く表現できてない…

このアイテム雑で浮いてる…

ここら辺ちょっとスカスカ…

← もう少し情報量が…

← 構図・ポーズが謎…

自分の武器の扱い方の
下手さと向き合う

— 2.4.2 自分の絵と正解の絵を見比べる

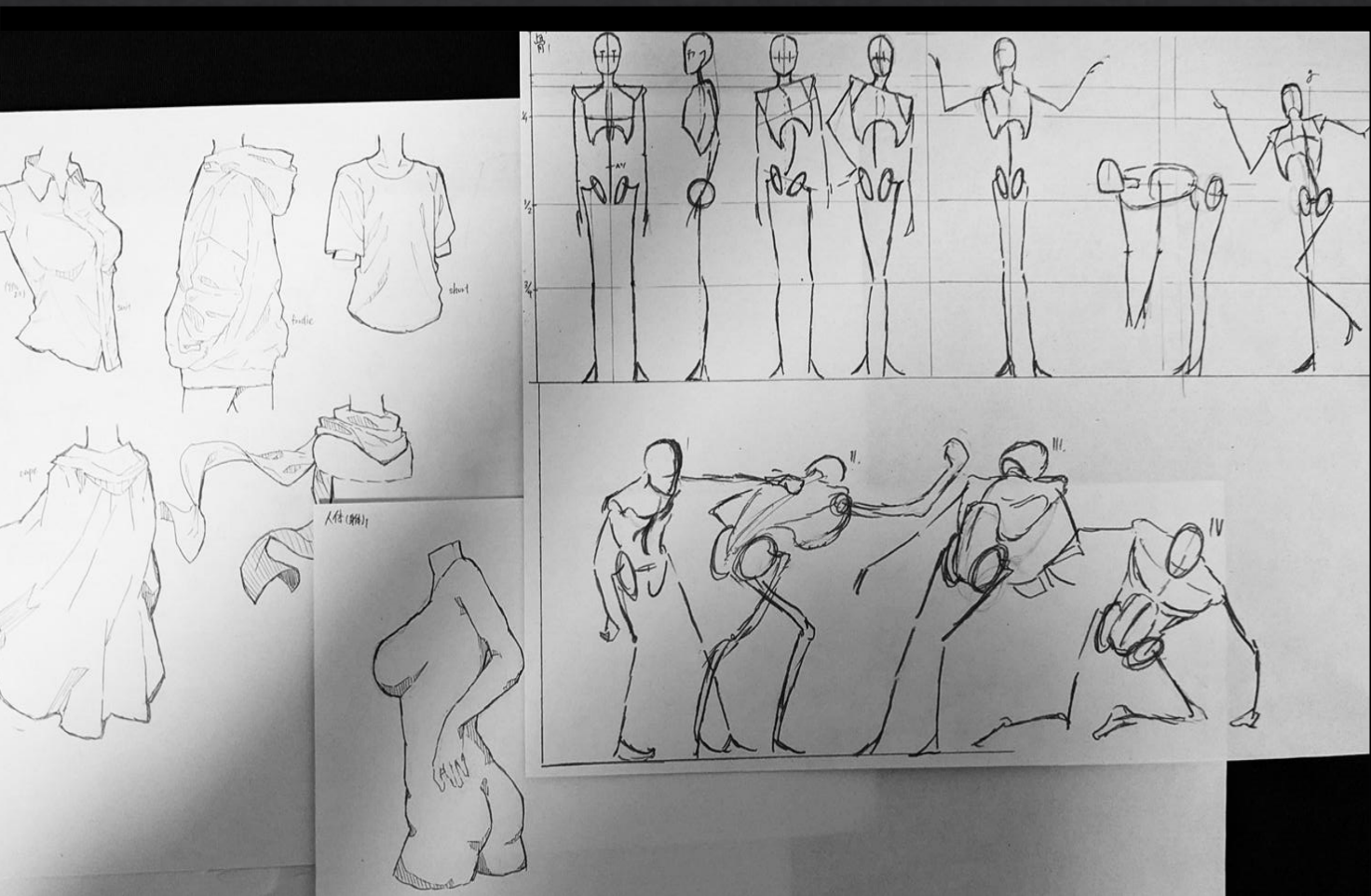


資料を見ながら

次の作品制作へと望む

自分の武器の扱い方を
洗練していく

— 2.5.1 基礎練習はどう使う？



身体のバランスがおかしい

→正しい比率で素体・人形を練習
手が下手

→手の構造を掴むために模写
服の布感が出せない

→布感を感じる服を模写
身体に魅力がない

→魅力的だと思う身体を模写・研究

問題解決手段としての練習

— 2.6.1 資料

“資料のないところに神絵師なし”

“資料のないところに神絵師なし”

“資料のないところに神絵師なし”

“資料のないところに神絵師なし”

“資料のないところに神絵師なし”

— 2.6.2 資料

「これ描いてみたい」資料

自分が良い(≡真似したい)と思う要素を持つイラストを
収集しておく

参考資料

描くときに形を取りづらいものや、構図の参考として、
写真などを活用する

2.6.3 資料

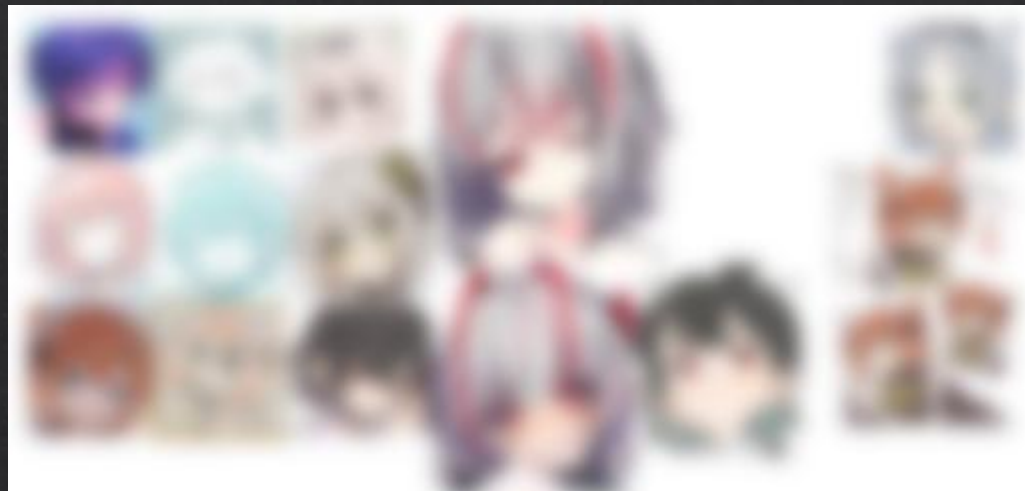
「これ描いてみたい」資料

自分が「良い」と思った
イラストを収集！

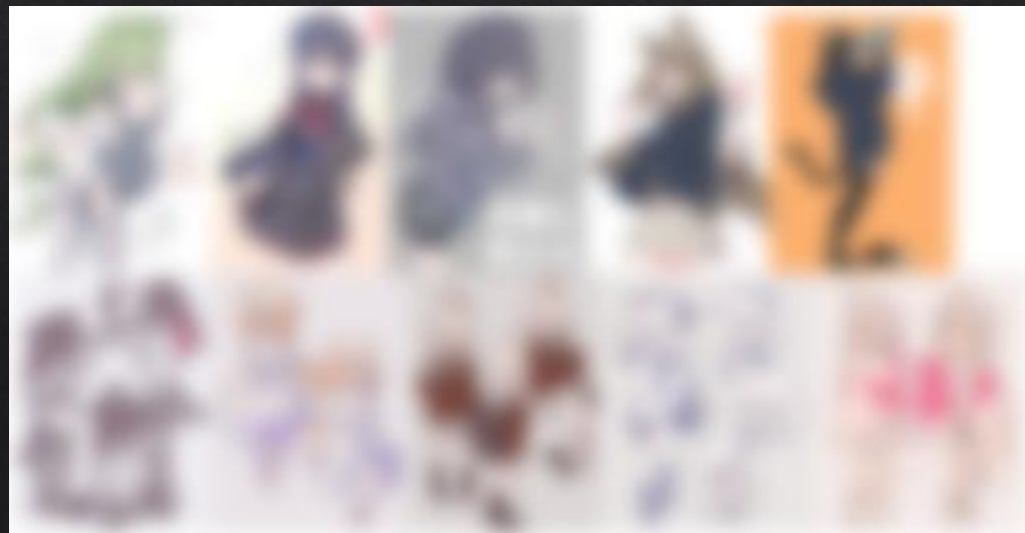
自分で描くときに引っ張
りだしたりして参考に！

自分だけの図鑑・教科書
を作っておこう！

かわいい顔の資料



服の布感の資料



— 2.6.4 資料

参考資料

自分が絵を描くときに、
形がわからない！そんな
時に探し出して参考に！

(例)

身体・髪の毛・影・手
フリル・エフェクト…



2.6.4 資料

参考としての資料

Do it.

絶対やれ

身体・髪の毛・影・手
フリル・エフェクト...

— 2.6.5 資料



望月けい画集 人間よ強欲であれ

画集

手数としての資料になります！
構図のセンスを磨いたり、塗り方の参考にしたり、
使い方無限大。



アンドリュー・ルーミス やさしい人物画

教本

基礎練習に使ったり
します！
目的に応じて使えば
よい。重要な部分だけ
やるとかでOK！

— 補足1 資料利用に便利なもの



Pinterest

イラスト制作に役立つ資料が山ほどあります。
保存もできるので、資料の保管庫にできます。
イラスト資料も写真資料も出てきます。

(※Twitter, Pixivなども活用していいと思います。)

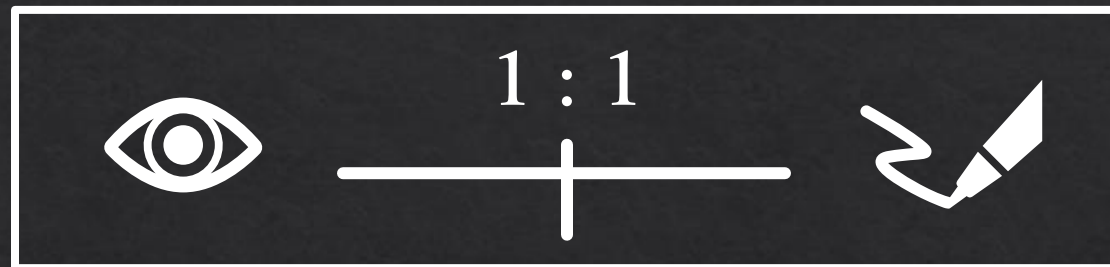


PureRef

集めた資料を並べておける。
ブラウザ上から直接引っ張って
きたり、好き放題並べたりできて
超絶便利。



— 2.6.6 資料



見る力 と 描く力

イラストを「描く」ことは勿論大事ですが
「見る」ことも重要です。

自分の中の正解・良いの解像度を高くしていくこと
見たもの(資料)を再現できるようになることが、
成長・完成度の秘訣です

— 2.7.1 成長する作品制作

① 資料を見て各部分を描く(手癖で済ませない)

→ 作品制作を通して成長することを心掛ける！自分を疑え！

② おかしいなと思ったら向き合う

→ そこはあなたが今から成長できるポイントです！目が肥えてる！

③ ひとつひとつの工程を適当にやらない

→ 色塗りするときは真摯に色塗りに向き合う！やっつけ仕事はだめです！

④ 新しいことに挑戦

→ いろんな目、いろんな身体、色んな服、手数増やす！

でも「成長する作品制作」はキツイものです、良薬はクソ苦い。

“rkgk”で息抜きしたっていいんだぞ。

— 2.7.2 成長する作品制作

総じて言うと

“成長する”と意識することが重要

ただ描くのではなく

「今日はここを新しく身につけよう」

と意識すること

ただ手癖で描いてもすでにできることが定着するだけ

新しくできることを増やして定着させていこう

第三節

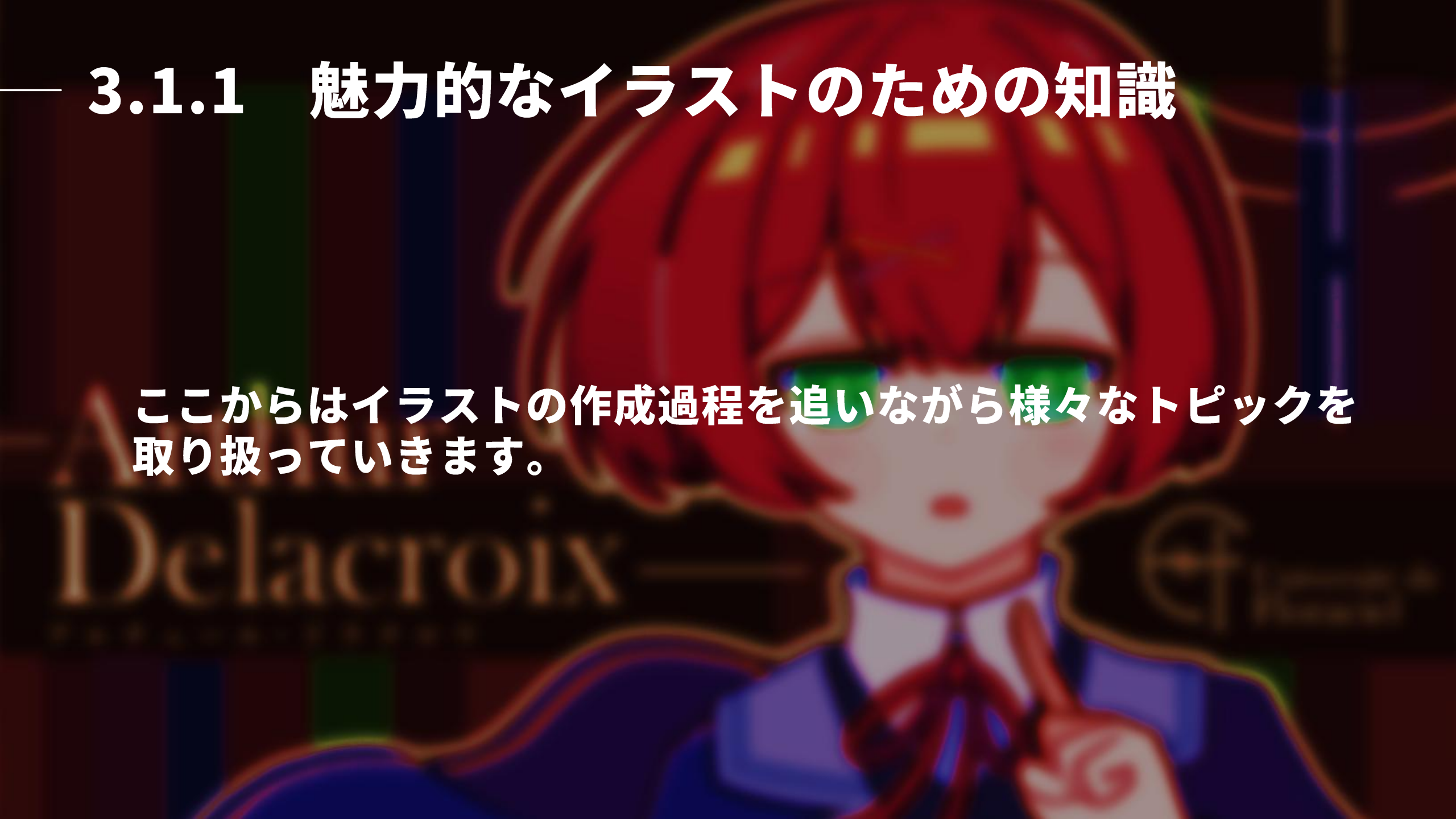
魅力的なイラストを描くための知識



Elements that make your works good

— 3.1.1 魅力的なイラストのための知識

ここからはイラストの作成過程を追いながら様々なトピックを取り扱っていきます。



0 目次

- 1 構図 — Composition
- 2 デザイン — Design
- 3 線画 — line
- 4 色と光と影 — Color, Light and Shadow

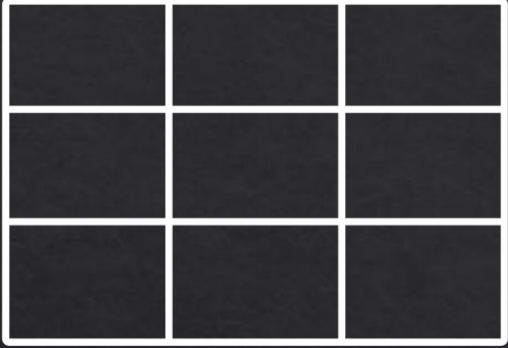


1 構図 - 例

- ① 配置規則 - 三分割線上
- ② 構図 - 正面 + エネルギー
- ③ ポーズ - 少しだけ頼りなさを

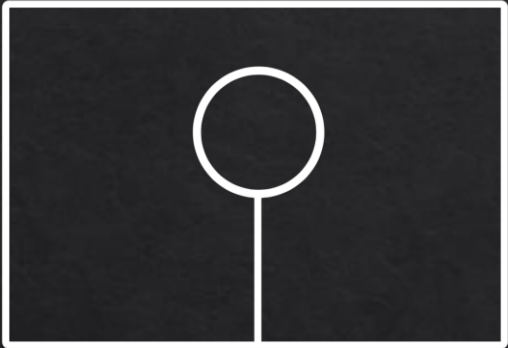


1-1 構図 - 配置構図 - 基礎



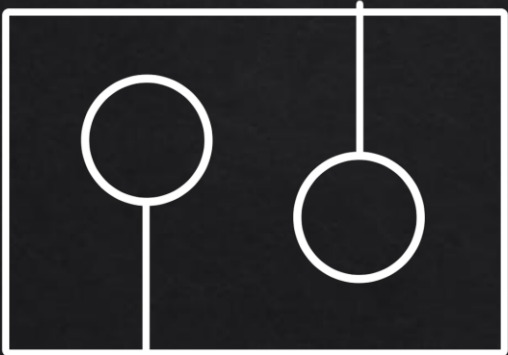
三分割構図

- ・ 三分割線上・交差点上に視線が集まる
- ・ 最も基本的な配置規則



日の丸構図

- ・ 中心の対象に強く視線が集まる
- ・ ドラマチック感や孤立感を演出できる。



対比構図

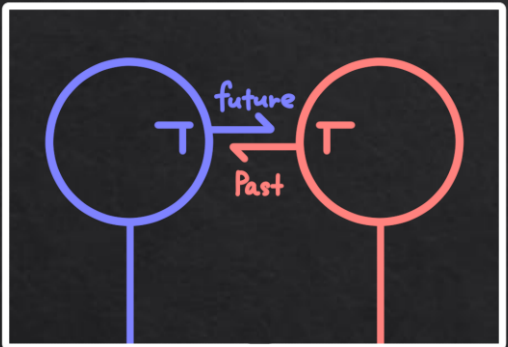
- ・ キャラクターの関係性などを演出できる。
- ・ 向き合い, 背中合わせ, 同方向などのパターンがある。

1-2 構図 – 配置構図 – 応用的な構図



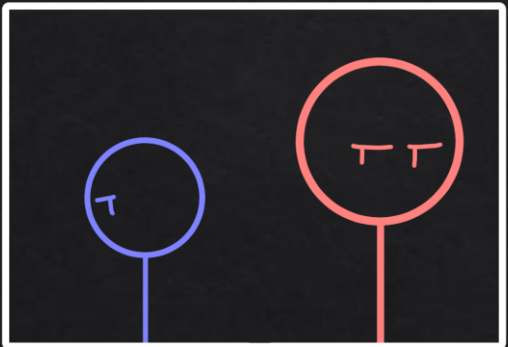
黄金らせん

- 単純接触効果による心地よい構図
- 曲線の導入もやりやすい



過去・未来

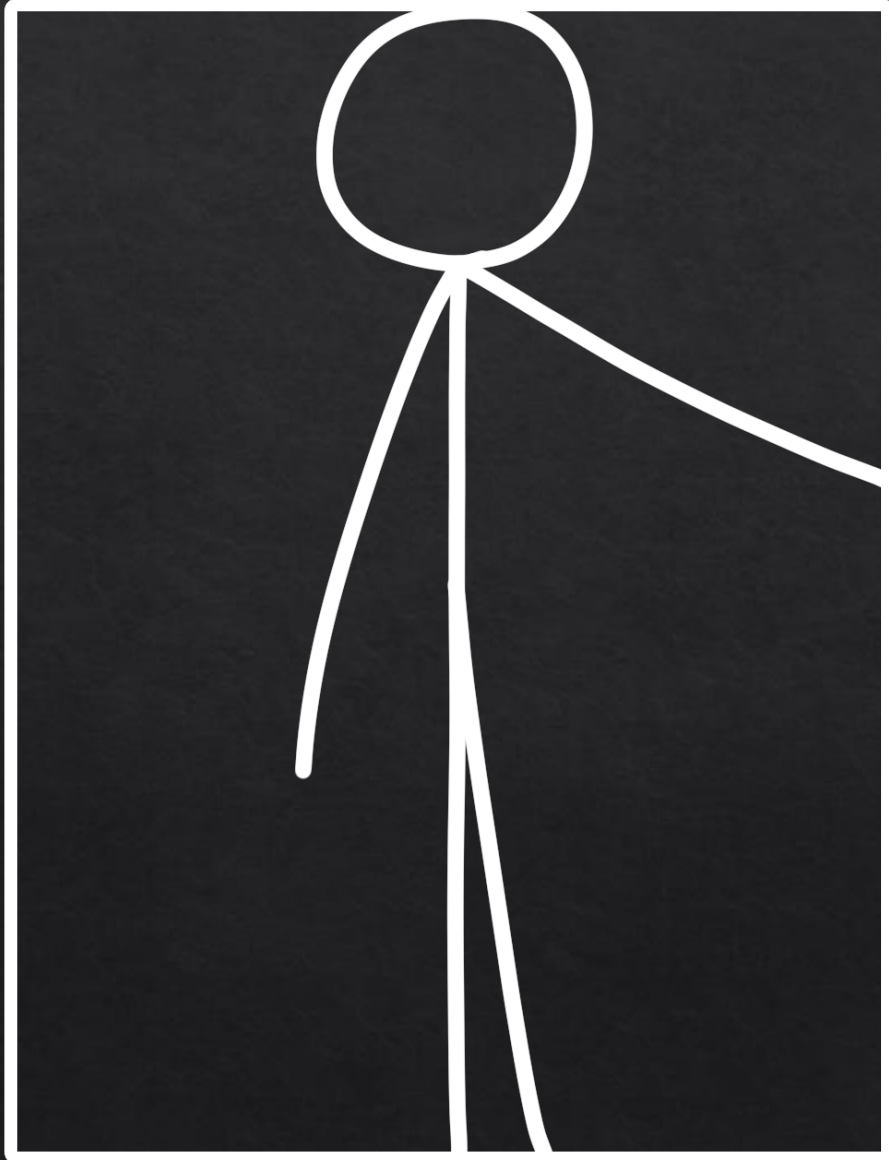
- 方向へのイメージによる効果
- 過去への後悔や未来への期待を演出できる



前後空間の活用

- 平面上だけでなく空間を利用した構図
- 複数キャラの配置や単一キャラのポーズによる前後感

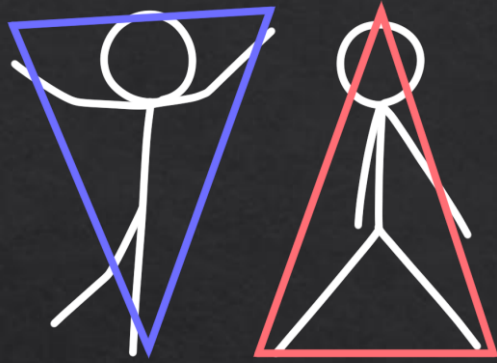
1-3 構図 – 配置構図 – やってはいけない構図



構図の禁忌肢 ※必ずしもダメではない

- ① 全身を収めたいという強迫観念
 - ・ 全然そんなことは無い
 - ・ むしろはみ出したほうが絵的には面白い
- ② 構図・ポーズが平面的
 - ・ 画面に対して、平面上に構成しすぎない
 - ・ z 軸も活用したほうが絵的に面白い
- ③ 画面を擦る
 - ・ 画面端にキャラの身体・服・エフェクトが接しているとかってわるく感じる

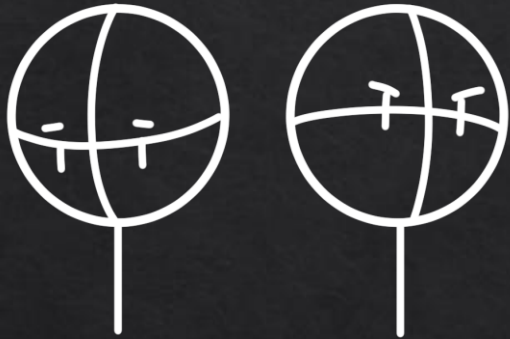
1-4 構図 - ポージング - 基礎



三角・逆三角

三角 : 安定的・静的

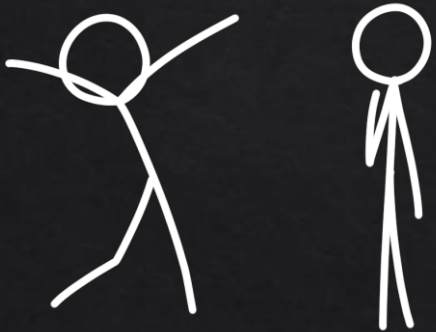
逆三角 : 不安定的・動的



アオリ・フカン

アオリ : 威圧感・覚悟・ボス感

フカン : 頼りなさ・裏切り・裏ボス感



外向・内向

外向 : キャラクターの外向性

内向 : キャラクターの内向性

1-5 構図 - ポージング - 曲線・圧縮・三面

面白いポーズ = 適度に複雑である

① 曲線

腰を曲げたり、腕を曲げたりして
曲線を作る。

② 圧縮・遠近感

画面に対して垂直な円柱形を作る
例えば、腕を前に伸ばす。

③ 三面

身体のパーツを直方体として見たときに
三つの面が見えるような配置にする。



1-6 構図 – 補足

- ① 絵を描くうえでどの手法を用いるかは、
どんなイメージを与えたいか・どんなストーリーを
含ませるか、から逆算して決定しましょう。
- ② 構図は必ず一つに定まる、というわけではなく、
いくつかの構図にあてはまる、ということがあり得
ます。

— 2 デザイン - 例

- ① デザイン - 情報量に注意
- ② 配色 - 配色の基本定理



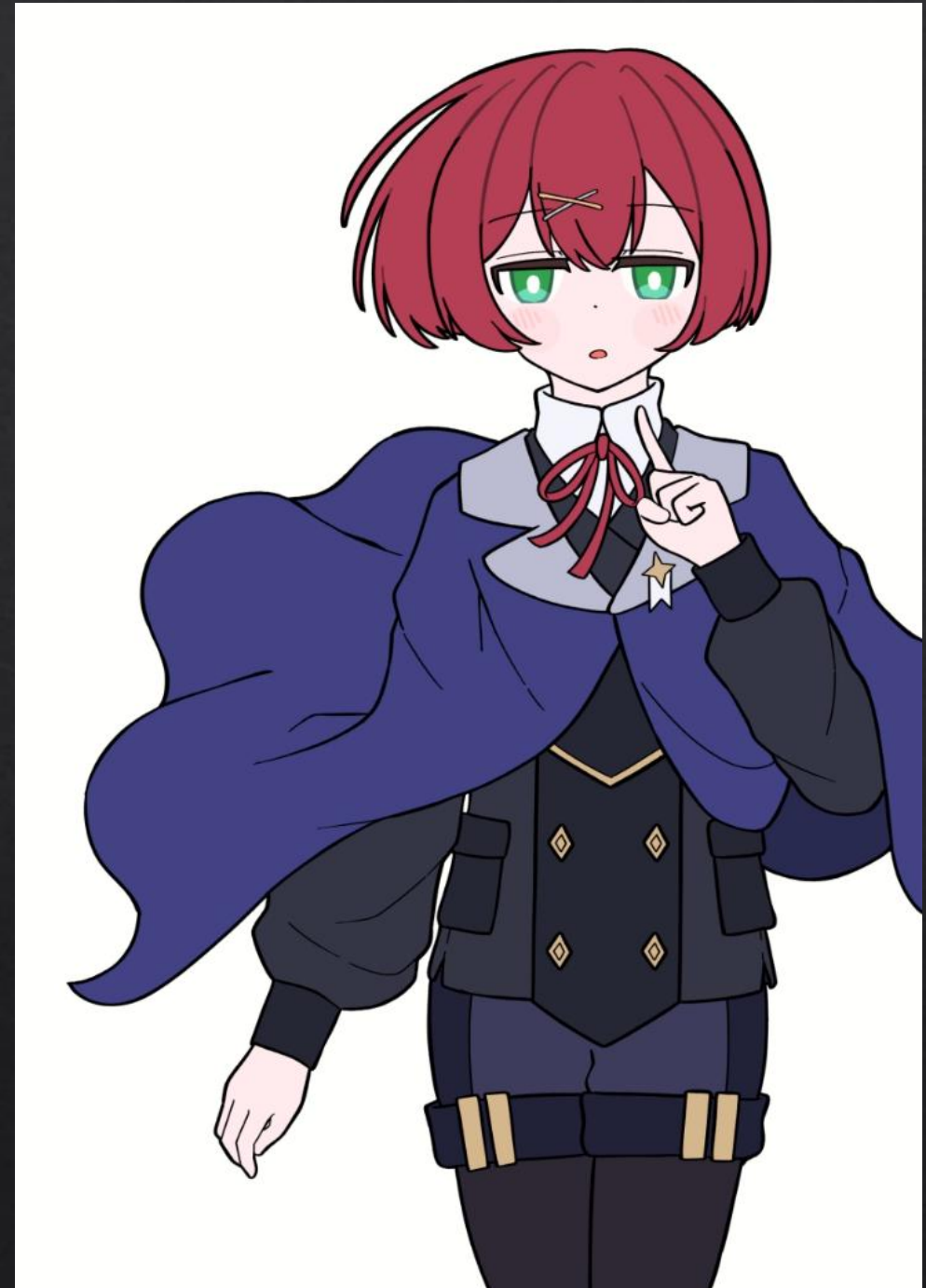
2-1 デザイン – 形状デザイン

① 衣服デザインの考え方

- ・ まずは現実の衣服などのテンプレ的なものをもとに考える
- ・ そこから、装飾を増やしたり、キャラ背景や世界観を考慮に入れて追加・変更をする

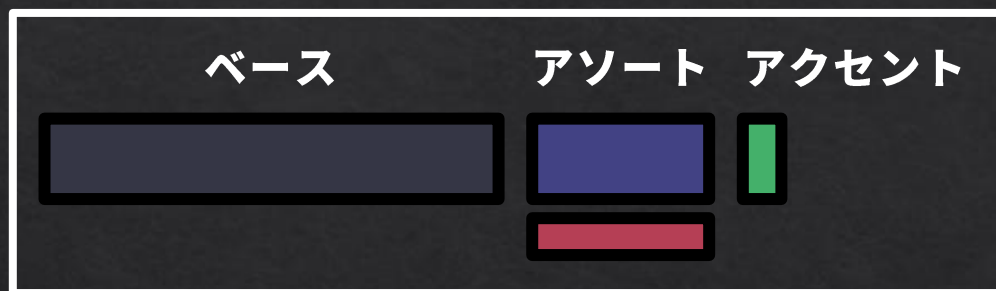
② 面白いデザインを考える上で

- ・ そのキャラのテーマ・イメージを決める
- ・ シルエットが面白いデザインがよい
- ・ ケープやマフラーなどの揺れものがあると動きを出したいときに便利



2-2 デザイン - 配色 - 彩度

彩度・配色の基本定理 (6:3:1の法則)



ベースカラー (60%) : 低彩度の色

アソートカラー (30%) : 中彩度の色

イメージを形成

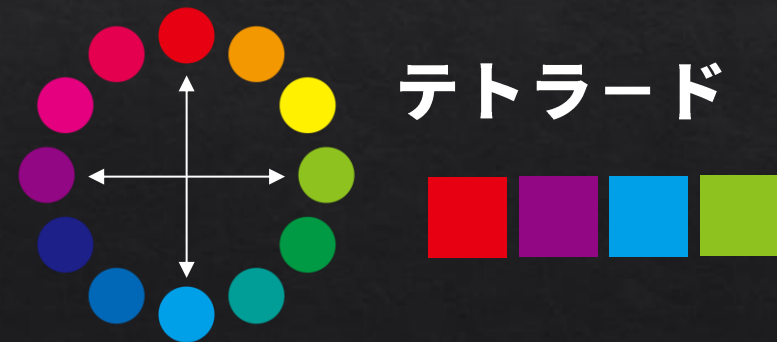
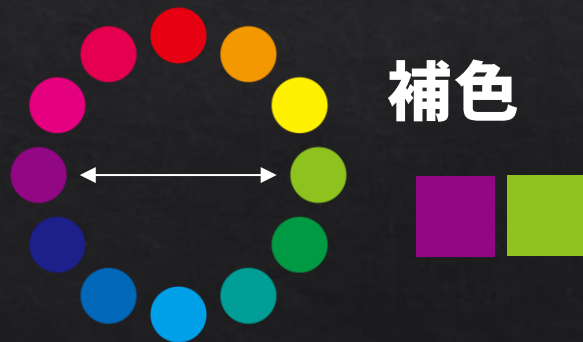
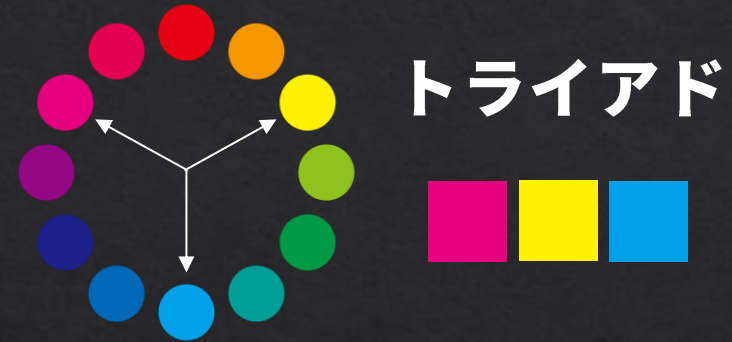
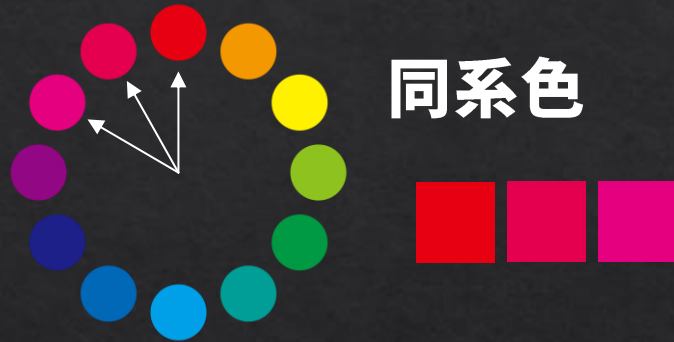
アクセントカラー (10%) : 高彩度の色

さし色として入れる



2-2 デザイン - 配色 - 色相 I

色相・色の選び方 基本編



2-3 デザイン - 配色 - 色相 II

色相・色の選び方 応用編

無彩色＋アクセントカラー

- ① 白系＋オレンジ
- ② 黒系＋水色

彩色はこれならよい…？

- ① ある程度まとまりがあって
- ② 意図がしっかりあれば

そもそも正解の配色は絵柄や世界観によってもまちまち。



2-4 デザイン - 配色 - 色選び

色相・色の選び方 結局…



COLOR DESIGN カラー別配色デザインブック

① 既存の配色を参考にしちゃおう！

- ① 配色参考例を使用
- ② 既存のイラストを参考
- ③ 自然物を参考
- ④ キャラのもチーフから着想

② 色のイメージもつかんでおく！

青は冷静、赤は情熱、緑は優しさ。

3 描画 - 例

- ① 線画 - 線画優先度の意識
- ② 形状 - 布感の重視・立体感



3-1 描画 - 線画 - 線画優先度



線画優先度

- ① 優先度 1 - シルエットに沿う線
- ② 優先度 2 - 異なる物体間の線
- ③ 優先度 3 - しわ等の同物体間の線

→ 情報が整理されてまとまりが生まれる

全体的な太さ

絵柄によって大きく変わるので

自分の絵柄と相談 (特にデフォルメ度)

3-2 描画 - 描写 - 気を付けるポイント



ナナメ顔の目の幅

角度がついているほど目の幅は細くなります
資料を見ながら描こう



衣服の布感を出す

布のしわは布地の硬さ・重さや風によって変化します
資料を見ながら描こう！



回り込みを描く

目線の高さよりも上か下になり、地面に平行な輪っかは回り込むようにして描くことを意識しましょう

3-3 描画 – 描写 – 気を付けるポイント

この角度の顔ってどう描くの？

→ 似た角度の顔のイラストの資料を見よう

この服ってどういう風にしわができるの？

→ 似たような服の資料を見て参考にしよう

この角度の靴ってどう描けばいいの？

→ 似た角度の靴の資料を見たり3Dモデルを使おう

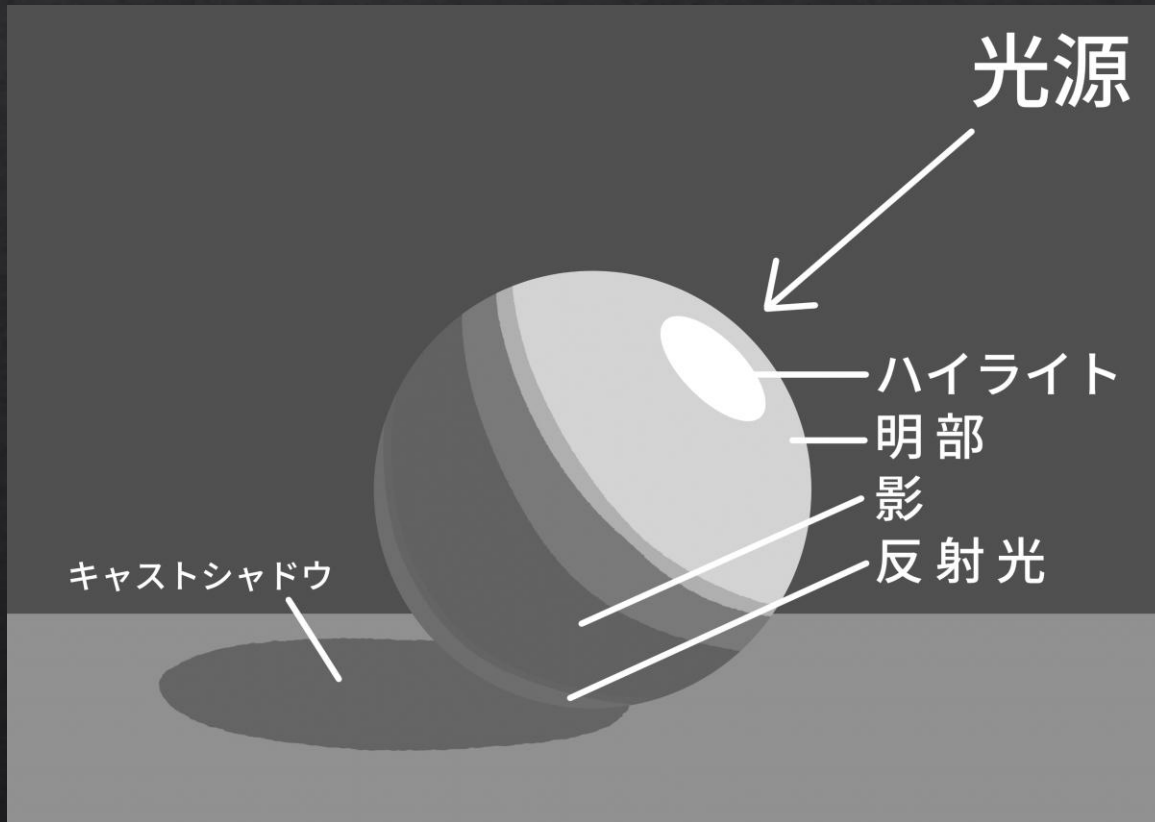
けっきょく、資料です。

4 光と影 - 例

- ① 大きい影 - 立体感の演出
- ② 小さい影 - 質感や絵的な面白さ



4-1 光と影 – 基礎知識①



重要なこと

- ・ 光源の位置を理解すること

4-2 光と影 – 基礎知識②



① 影は色で塗る

彩度高めの色で

30%乗算とかで塗る

② 影は大きな影が重要

細かい影ばかりでは

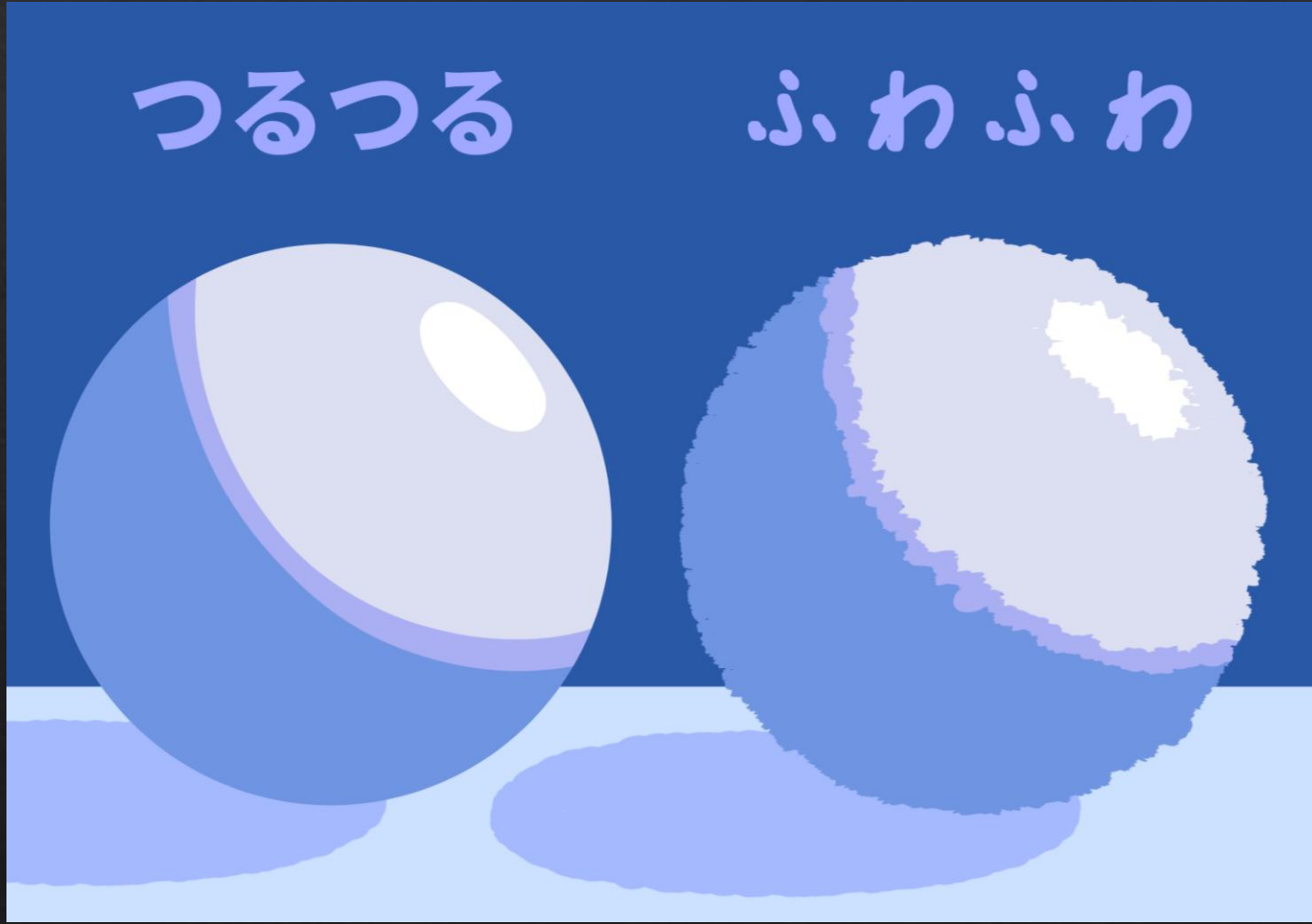
立体感がなくケバくなる

③ 細かい影でも演出できる

例えば、縁に影を入れてあげると

布に厚みが生じる

4-3 光と影 - 影と材質



影は材質も表現する

- ・ つるつるのブラシ
→ 硬い印象
- ・ がさがさのブラシ
→ 柔らかい印象

5 まとめ

こうしたテクニックは教わるだけでなく
先人のイラストを見る中で自分の絵に取り入れられる！
成長したいならこういうテクニックを
うまい絵から抽出する能力が超重要です！

An anime-style illustration of a character with short red hair and a headset, sitting at a desk in a dimly lit room. The character is wearing a blue hoodie and has their hands clasped in front of them. To the left is a large computer monitor. To the right is a tall bookshelf filled with books. A window in the background shows a night sky with clouds and green leaves falling. The text is overlaid on the character and the desk area.

最後に

講座はこれで以上です！
ご清聴ありがとうございました！

これ以降の時間は自由に交流などに活用してください！