アニスタ佐藤式
イラストの描き方入門書

文 / アニスタ左藤（佐藤 隆浩）
(c) 2009 Takahiro Satou, all right reserved

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

・はじめに

あまりこういうことは言いたくはありませんがイラストを描くということは基礎を除いて
すべての事で「人それぞれ」という言葉が言えます。
一人の女の子を描くにしても100人が描けば100通りのイラストが完成するわけで、どのイラストが正解というものはありません。
描いた本人が正解と思えばそれは紛れも無く正解の絵になるわけです。

そしてこの入門書はあくまで私の描き方を表記しているだけであって
「この描き方が絶対！！」ではありません。
それから人には好みがありますので、私のイラストが好きな方も嫌いな方も必ず居ると思います。
私のイラストが嫌いで参考にしたくないと思えば読まなくてもかまいませんが文句は受け付けません。

なお、解説は一枚のイラストを使って解説していきます
あくまで参考程度に見て、あとは自分なりに昇華させてください。

それからもし「分かりにくい」「読みづらい」などあるかもしれませんが
私の文章能力のすべてをそそいで書き記しますので我慢して読んでください。
(；д；)ｵﾈｶﾞｲｼﾏｽ・・・・・

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

絵の分類

イラストには大きく分けて3種類分類があります。

分類1　　7～8頭身のリアル絵

分類2　　5～6頭身の半リアル絵

分類3　　2頭身ほどのディフォルメ絵

この3つです。
一般的に『萌え系』(萌えの定義はよく分かりませんが・・・・。)と言われるイラストは分類2の半リアルのイラストになります。

この特徴として

・筋肉などを細かく描き込まない。

・目が大きい

・若干人間離れした体つき

などが挙げられます。

今回のイラスト例はこの半リアルのイラストで解説していきまーす
8頭身のようなリアルはちょっと苦手なのでね・・・(ˆωˆ;)

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

このイラストを使って説明していきたいと思います。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

骨を描く(全体編)

顔などの描き方は一旦置いておいてとりあえず全体構成編です。
まずは基礎となる骨を描きましょう。

はい！
描けました、ではこれに肉を付けていきましょう。

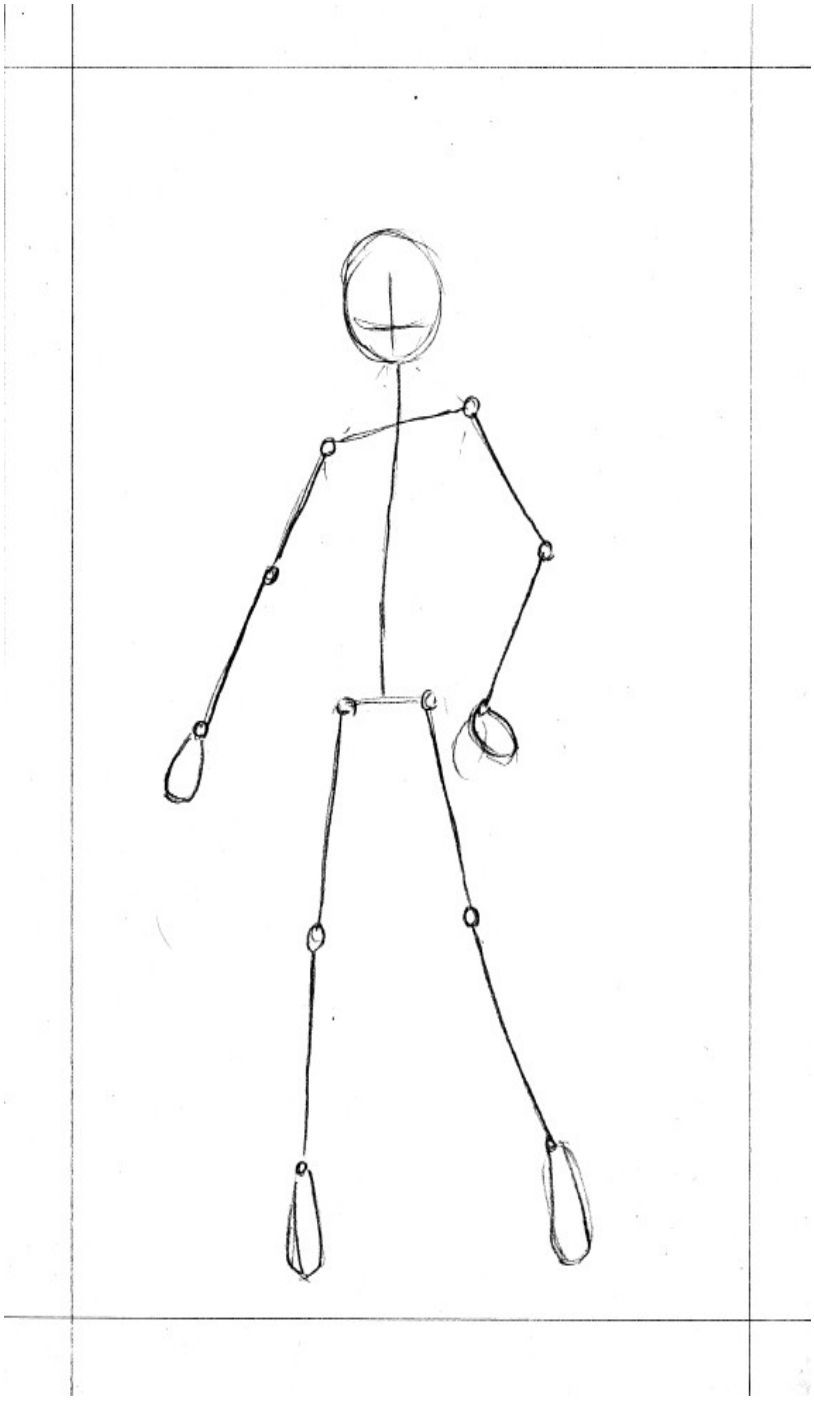
え？
こんなにリアルな骨描かなきゃいけないかって？

もっちろん、冗談ですよ

本物は次のページw
↓
↓
↓

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

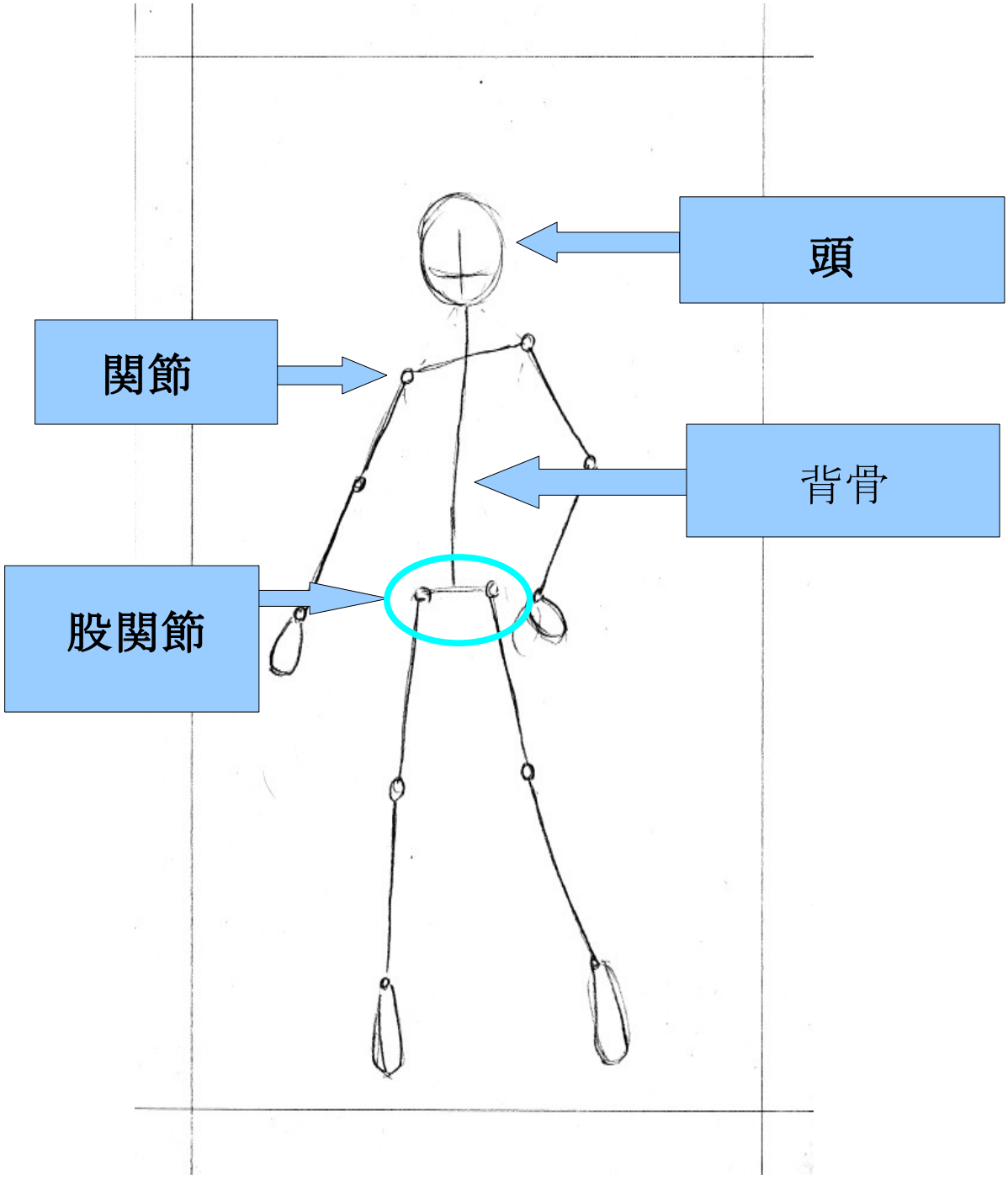
こいつがイラストを描く上での本物の骨です。
頭の中に思い描いたポーズをこんな風に骨組みにしてみましょう。



ここまでできればもう完成したも当然ですね。
ぶっちゃけこれに肉つければ完成なのですが、その過程も解説していきましょうか

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

まず、この骨の解説ですが・・・。



こんな感じの構成図？になります。

この段階で人間には不可能なポーズはやめましょう気持ちの悪い不自然なイラストになってしまいます。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

イラストをうまく描けないという人のほとんどは直接肉から描こうとする人が多いようです、別にそれでも描ける人は沢山居ますがそういう人はしっかりと経験を積んだ人で人間の骨のしくみや、動きの限界などを熟知している方です。

初めて描く方や経験の浅い方は面倒でもちゃんと骨から描くようにしましょう。
それが上達への近道になりますよ！

始めに頭蓋骨を描いて冗談ですよと言いましたが、あれあながち冗談というわけでもないんですよね。
人間の体はどういう風に作られているのか知る事も上達への一歩になりますよ。

・どんな骨が何処にあるのか

・どんな筋肉がどんな風についているのか

・関節はどこまで可動するのか

これを知るだけでも随分と違うものが描ける様になるでしょう。
少なくとも不自然なイラストではなくなると思います。

骨組み一つ描く場合でも色々とポイントがあるのですが飛ばします。

あくまで私の描き方を解説しているのでそこまでしません、知りたいという方は書店にて専門書を購入しましょう、2000円前後であるはずです。

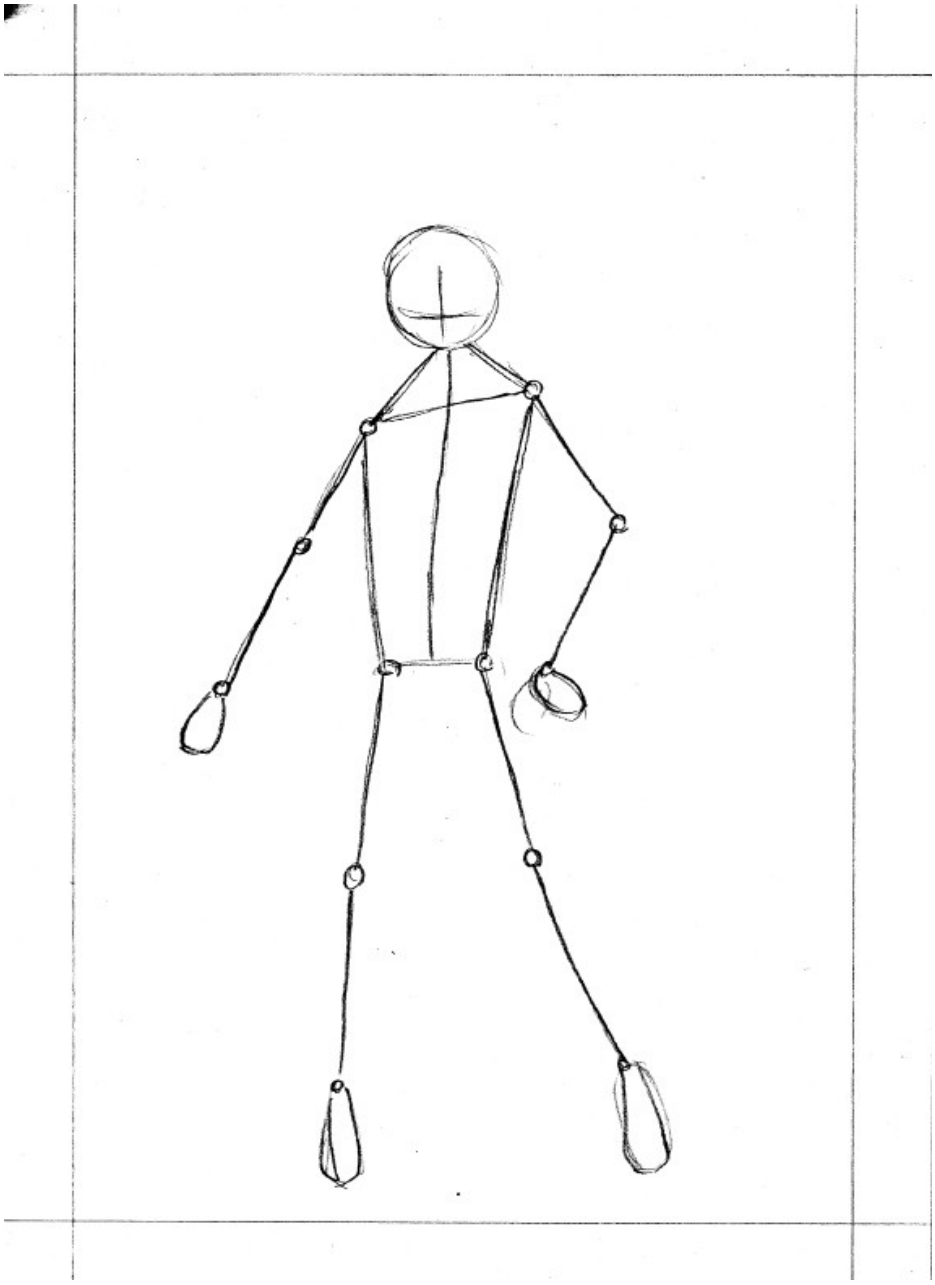
では続きをどうぞ
↓
↓
↓
↓

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

肉をつけていく

ここでは先ほどの骨に肉をつけていきます。

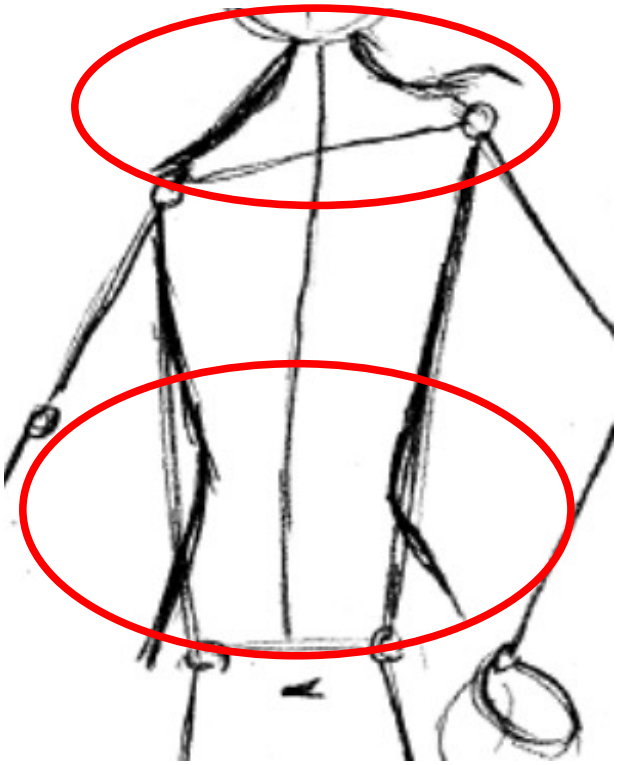
まずはこんな風に、首から腰にかけて肉をつけましょう。
頭から肩、股関節へ線を結びます。



まぁ、見て分かる通り変ですよねw

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

今のままでは角ばっておかしいのでつなげた線を元に女性らしい曲線にしていきます。
ポイントは首とくびれの部分。
首はおかしくない程度に細く、くびれはしっかりと描いてあげると女性らしくなります。



実際に萌え系のイラストのように首が異常に細いものは人間としておかしいのですが萌え系のイラストは完全にリアルな絵(あれは大体5～6頭身くらいの絵)とは言わないので細くてかまいません。

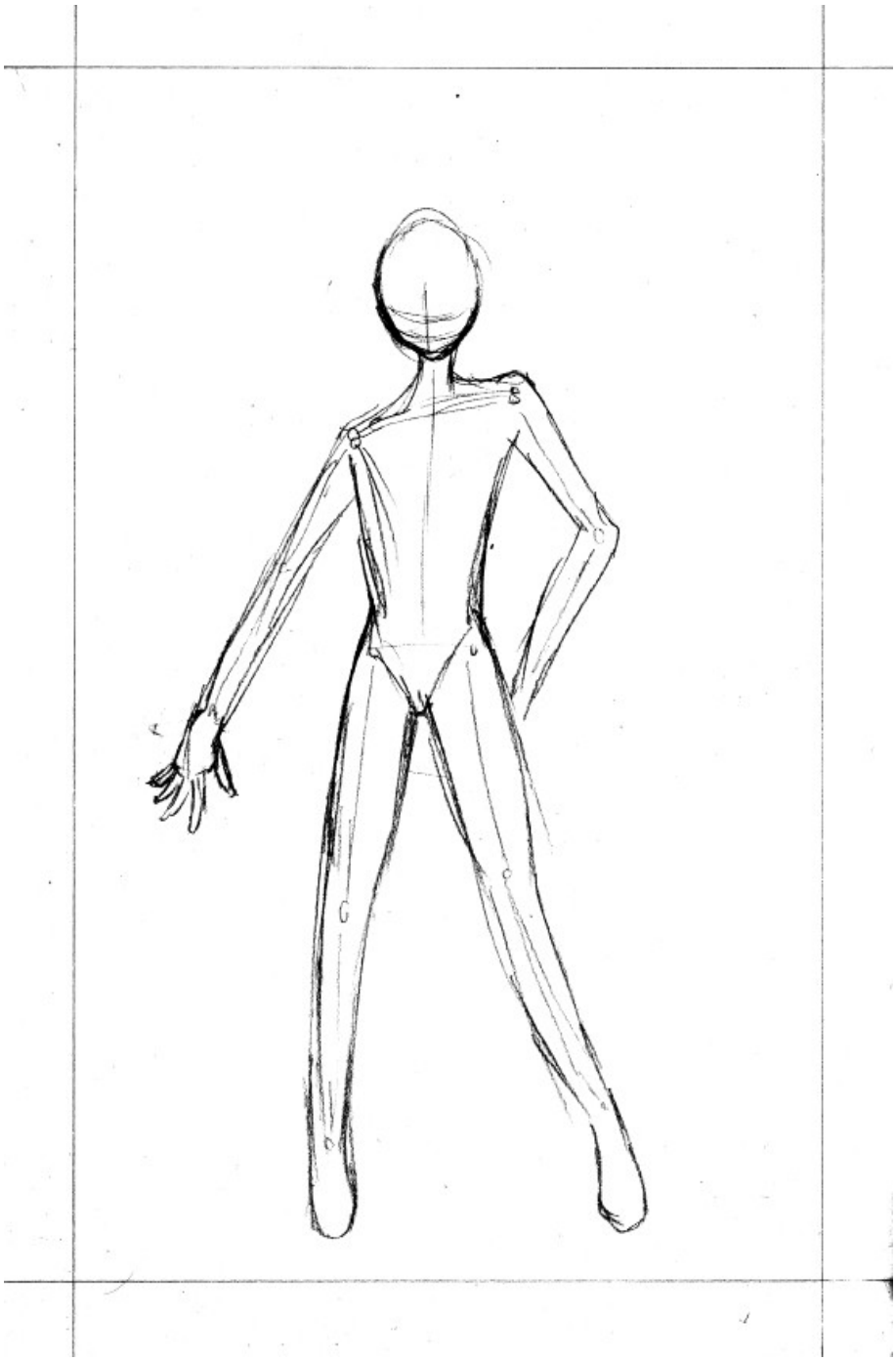
よくボン、キュ、ボンという言葉を聞きますが
それに習い胸、くびれ、お尻を強調するのも一つの手です。

今回は胸を描かないので胸の部分の強調は無しでいきますw
胸の解説は後でしましょう。

そんで残りの骨にそって太さのバランスを考えながらお肉ON

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

おお！
なんとな〜く全体の形が見えてきましたよー。



後は骨を消しゴムで消して肉の部分を綺麗な線にするだけですね。
顔を描いて〜
髪の毛描いて〜
服を着せたら・・・・・・。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

こうなります

うおおおおおおい！Σ(◎д◎) それじゃ分かんねぇよ！

ﾃﾞｽﾖﾈｰ(＝ω＝)・・・・w

ご安心を、次は細かい部分の説明をしていきます。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

骨を描く(顔の描き方編)

全体編と同じように骨を描きます。
よいしょっと・・・。

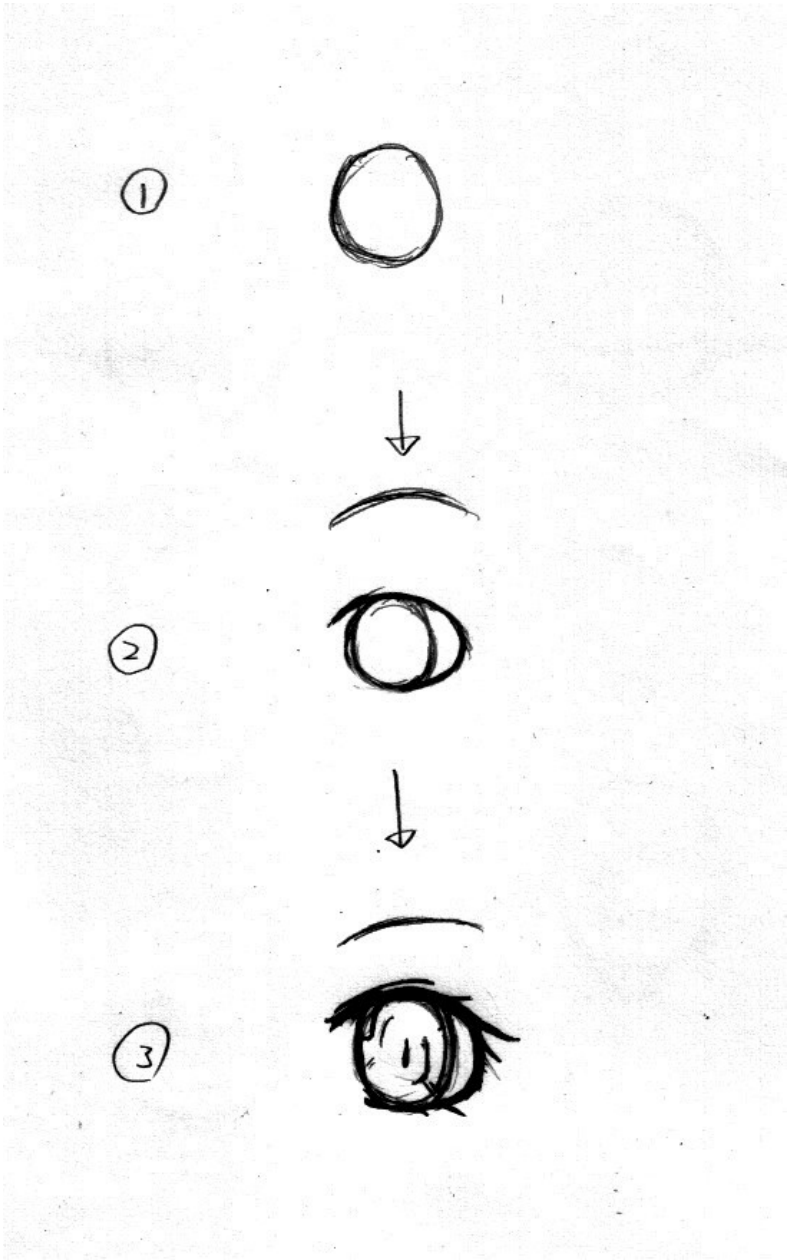
・・・・・・・。
え？
飽きたって？
つれないなー（・ω・）

ほんじゃ気を取り直していってみようw
↓
↓
↓

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

目の描き方

さぁ顔を描く上で最も重要とも言える目の描き方です。
こんな感じ↓



(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

ざっと図で説明しましたが
正直目は本当に個人差がかなり出るものなので「ここはこうしろ」とかは一切言いません。
大まかな描き方だけ説明します。

・図1 眼球を描きます
これは大まかに丸を描いただけですね。
ようは「どこに」「どんな大きさで」が分かる程度でいいんです。

・図2 眼球を覆う
これは瞼の部分？になります。
ここでも「どんな目の形か」が分かる程度で描きます。

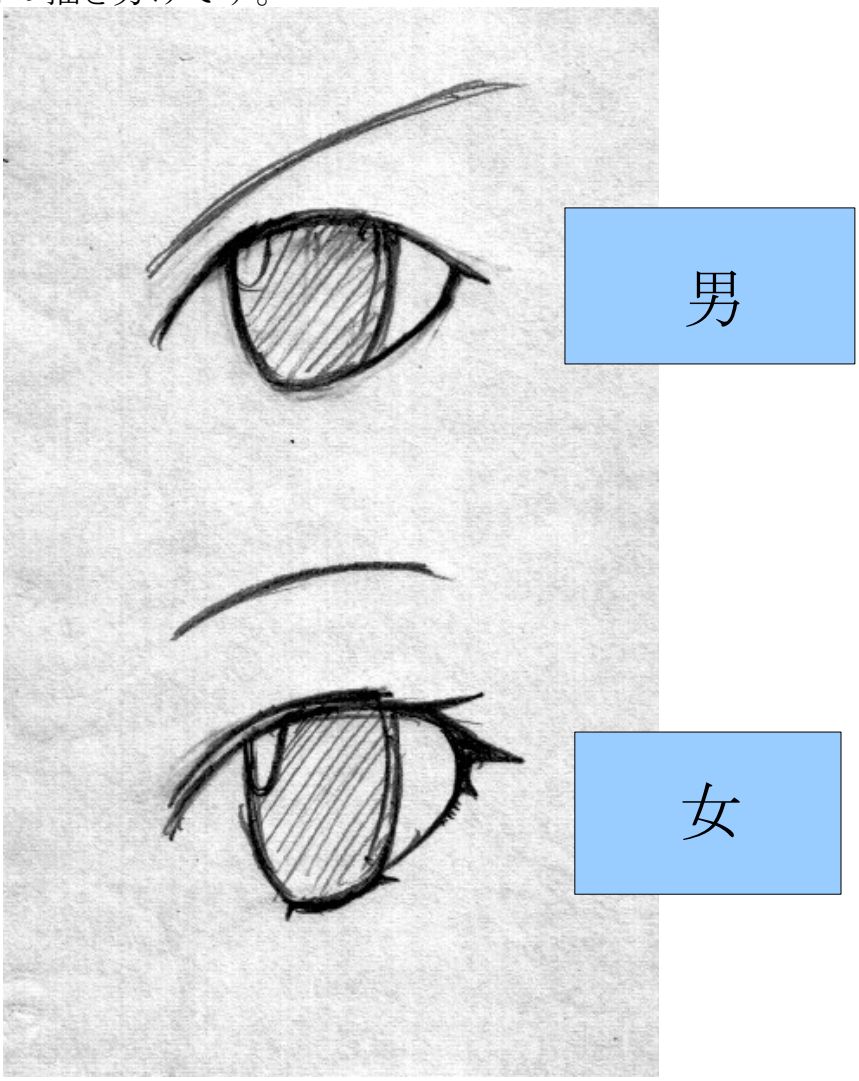
・図3 細かく書き込む
ここで図2に細かく書き込んで完成になります。
二重にしたりまつ毛を描いたり瞳のコントラストを入れたりします。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

目の描き方(特別編)

ちょっと目の描き方の応用を・・・。

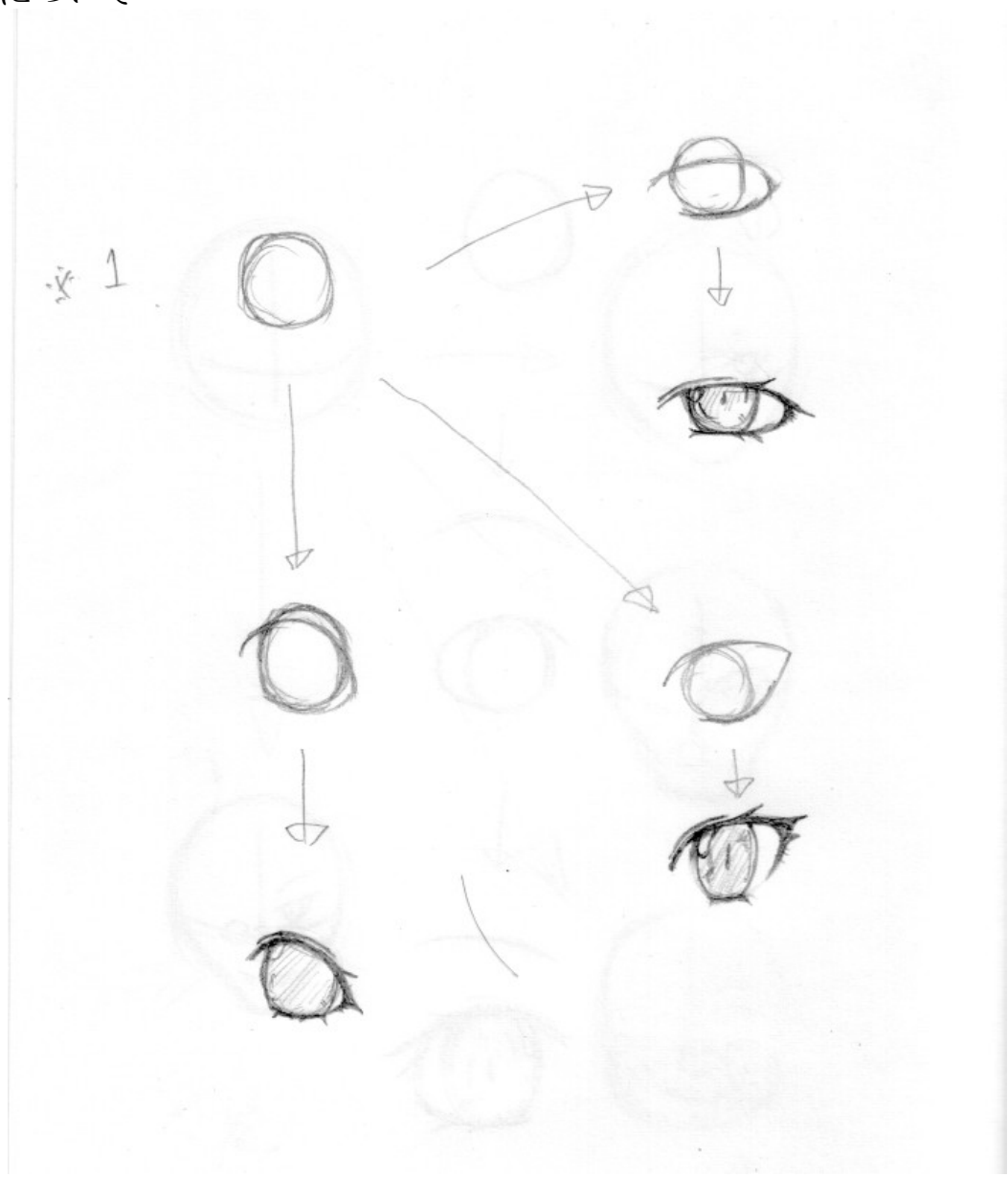
男性の目と女性の目の描き分けです。



こんな感じで男性の目はシンプルで描くといい感じになります。
女性の目はまつ毛を長く多く描いたり、したまつ毛を描いたりすればより女性らしくなると思います。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

次に形について



こんな感じで目の描き方編一番最初の絵の図1はそのままに、図2の覆う部分を少し変えれば様々な目の形を作る事ができます。

ポイントとしては、人間の眼球とは形は一切変化しません。
瞼の部分が変化してつり目だったり垂れ目だったりするので丸から描いていけば自然な感じの目が完成するはずです・・・。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

顔の描き方

さぁ、目の描き方も分かったところで顔の書き方に移りたいと思います。

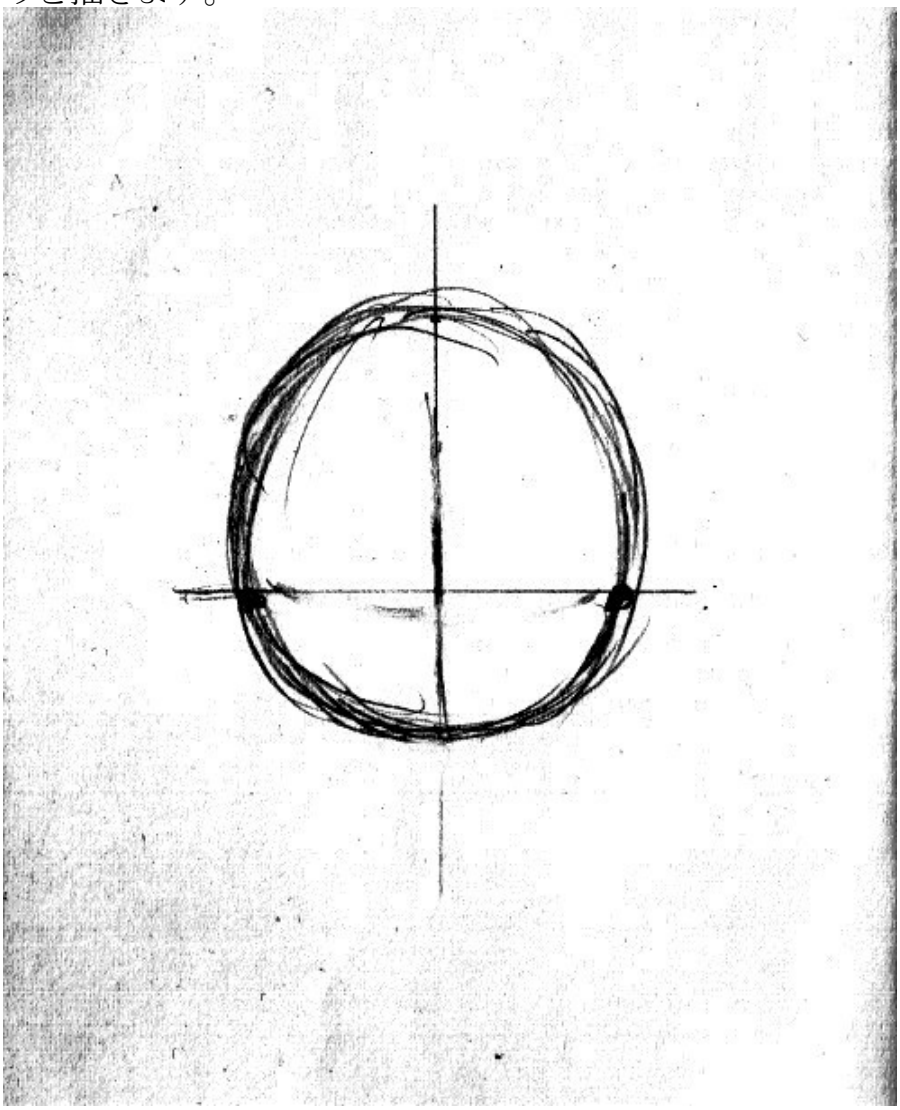
長々と書いてきました、10分ほど休憩はいりませんか？
いりません？
そうですか、いりませんか。
ならば続けてどんどんいきましょう。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

アタリを描く

えーと、今さらになるんですが・・・。
イラストを描く上で骨組みのような下書き的なものを一般的に「アタリ」と言います。
アイスをもう1本もらえる『当たり』でなく目あすとなる線の『あたり線』のことですね。

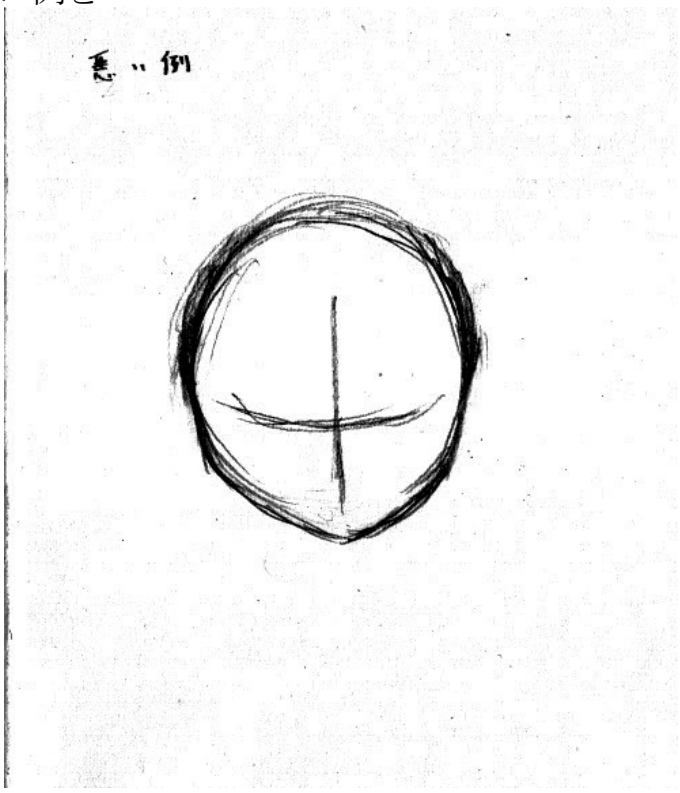
では顔のアタリを描きます。



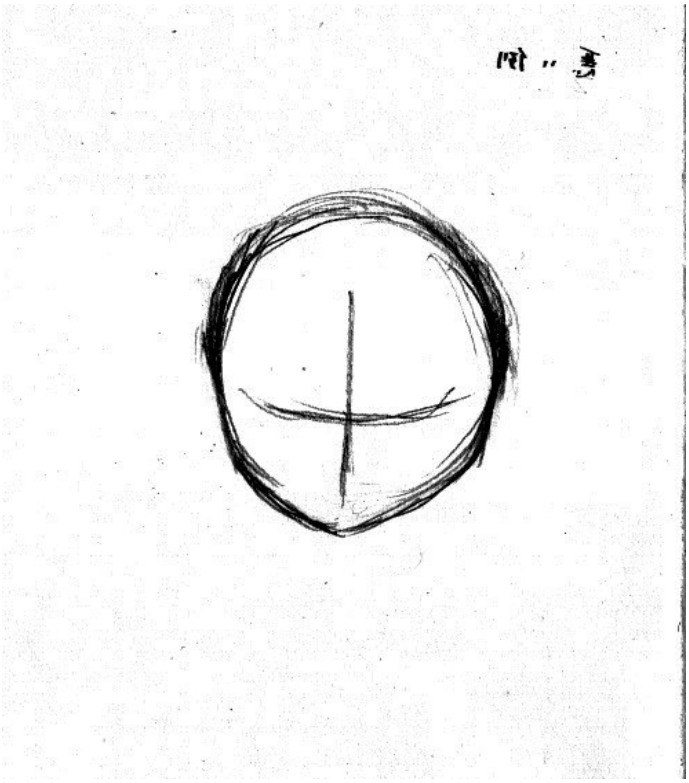
出ましたよ！
あの有名な丸バッテンです。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

っと、進める前に悪い例を一つ



分かりますか？よくある丸バッテンのようにも見えますが、この状態で描き進めるとビックリするくらい変なイラストになります。
答えは↓



(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

ひぃいいいいいい！
これは変ですよね！！

答えは「左右のバランスが悪い」でした。
この現象は手が右利きの方に起こります、手が左利きの方は逆になる・・・・はずです。
あくまで恐らくですが、目と手が右利きという風に偏っている方ほど激しく出るげんしょうではないでしょうか？

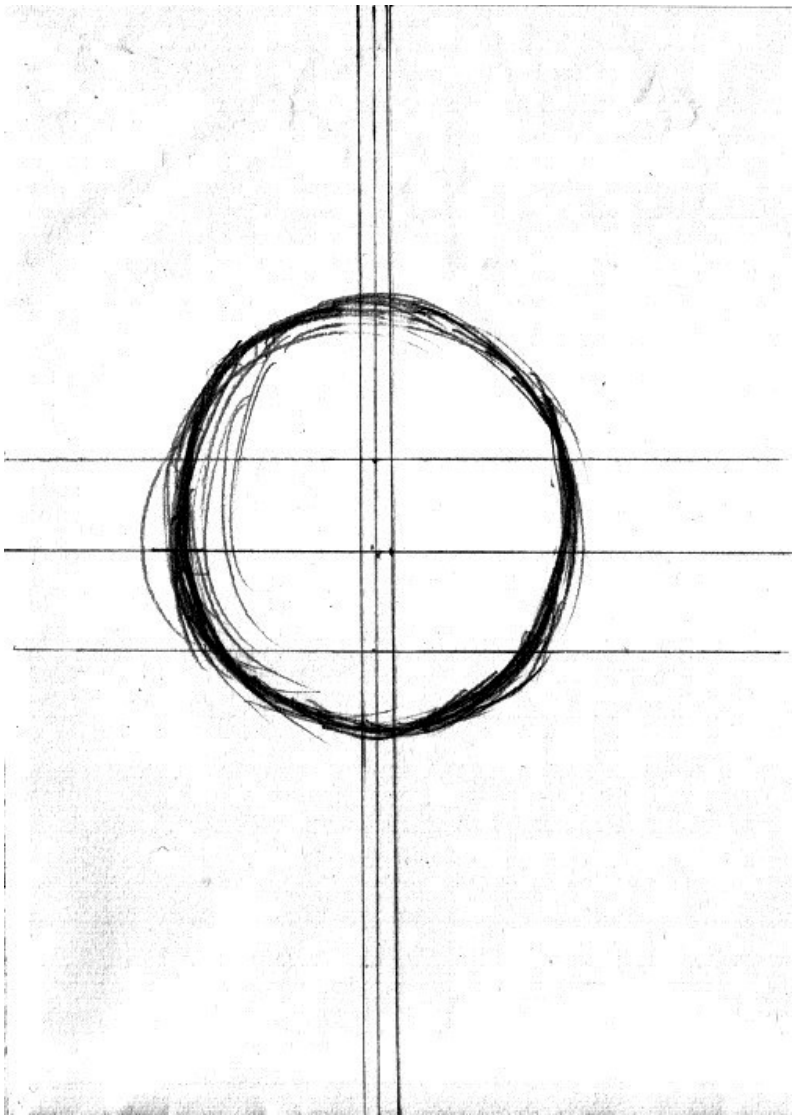
そこで！
自分の絵のバランスがどうなのか確認したい時は絵を反転させてみてください。
紙に描いてある場合は裏から光に透かして見てみたり携帯のカメラ機能で撮影し写真を反転させて見てみてください。
反転させた状態で違和感がない絵になったら左右のバランスはバッチリです。

ちなみに・・・・・。
題材のイラストですが決して反転させないで下さいww
ものっすごい走り描きで描いたのでバランスはおかしいです。
プリントアウトして写しもヤメテねww

さぁ続きと参りましょう。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

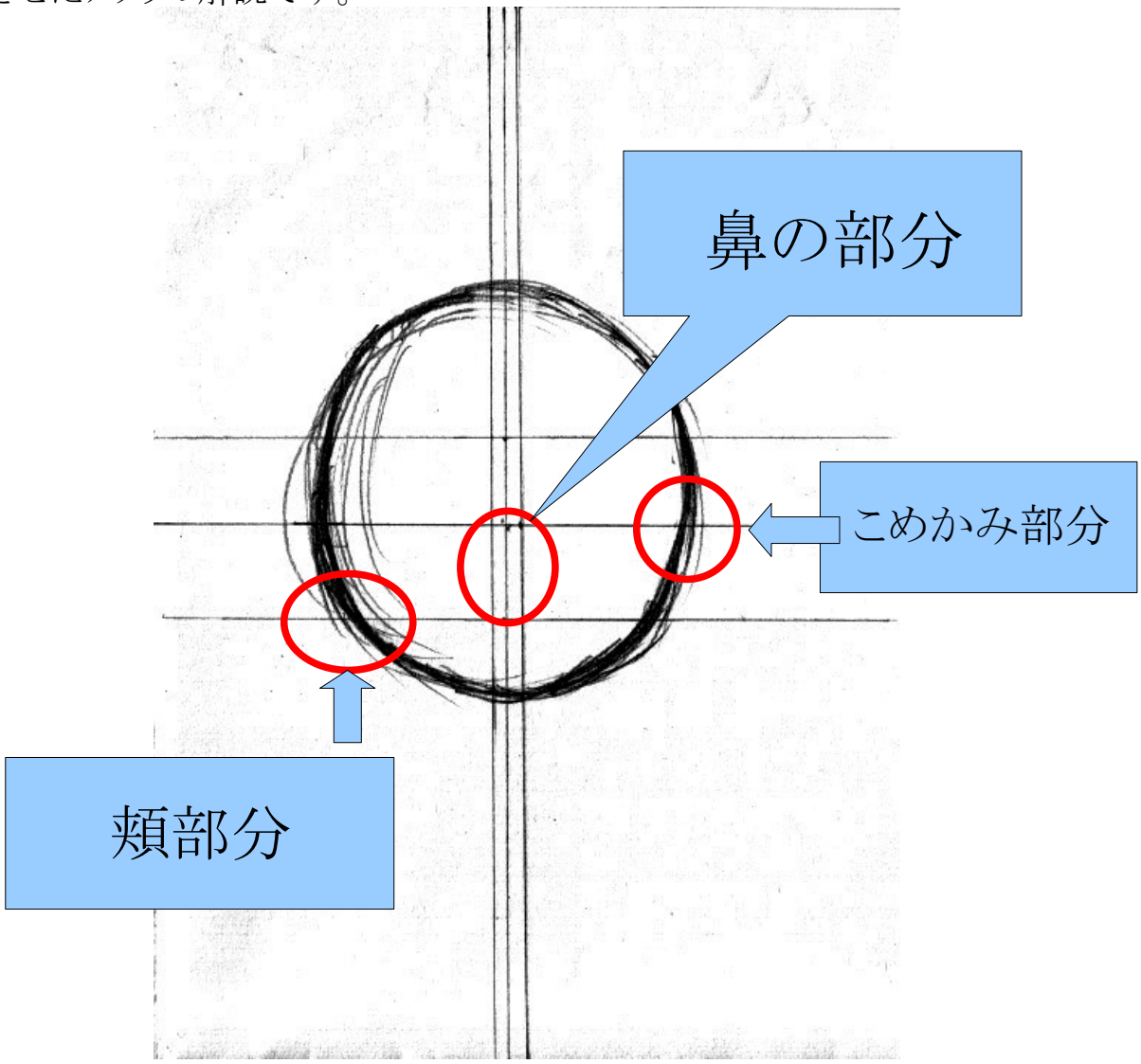
続きです。
アタリを増殖させます。



なぜ増殖したの？
って方は次のページへ
↓
↓
↓

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

増殖させたアタリの解説です。



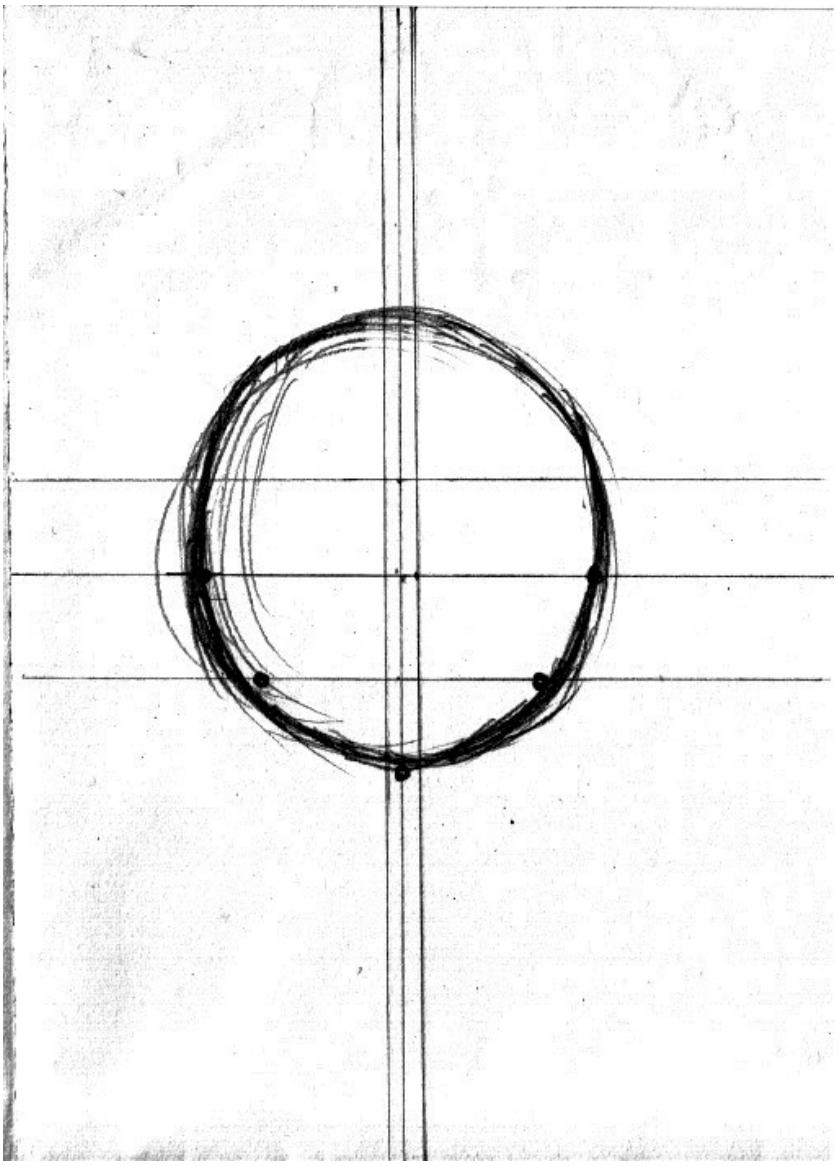
と、こんな感じのアタリの役割になります。

鼻の部分はスペースいっぱいいっぱいに書き込むのではなく
真ん中のラインを鼻の真ん中と見てスペースに収まっていれば小さかろうが大きかろうがいいんです。

えー、これをふまえてアタリを増殖させてみてみください。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

続いて、アタリにポイントを打つ

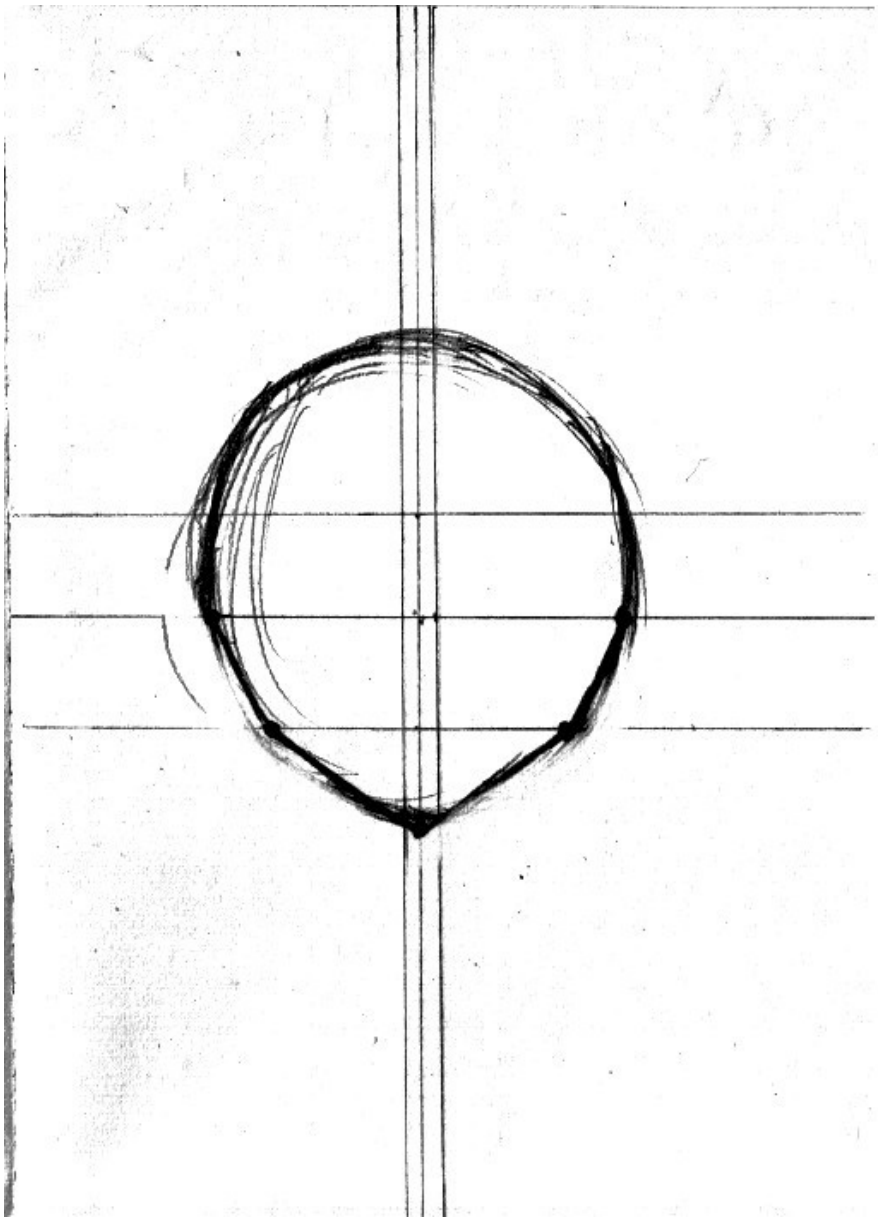


これは絶対じゃありませんよ。
見やすいようにポイントを打っているだけです。

実際にポイントを打つ場合はアタリが交わっている部分に打ってください。
打つ部分は、こめかみ・頬・アゴです。
ポイントを打つと多少は描きやすくなると思いますよ。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

ポイントを結ぶ。



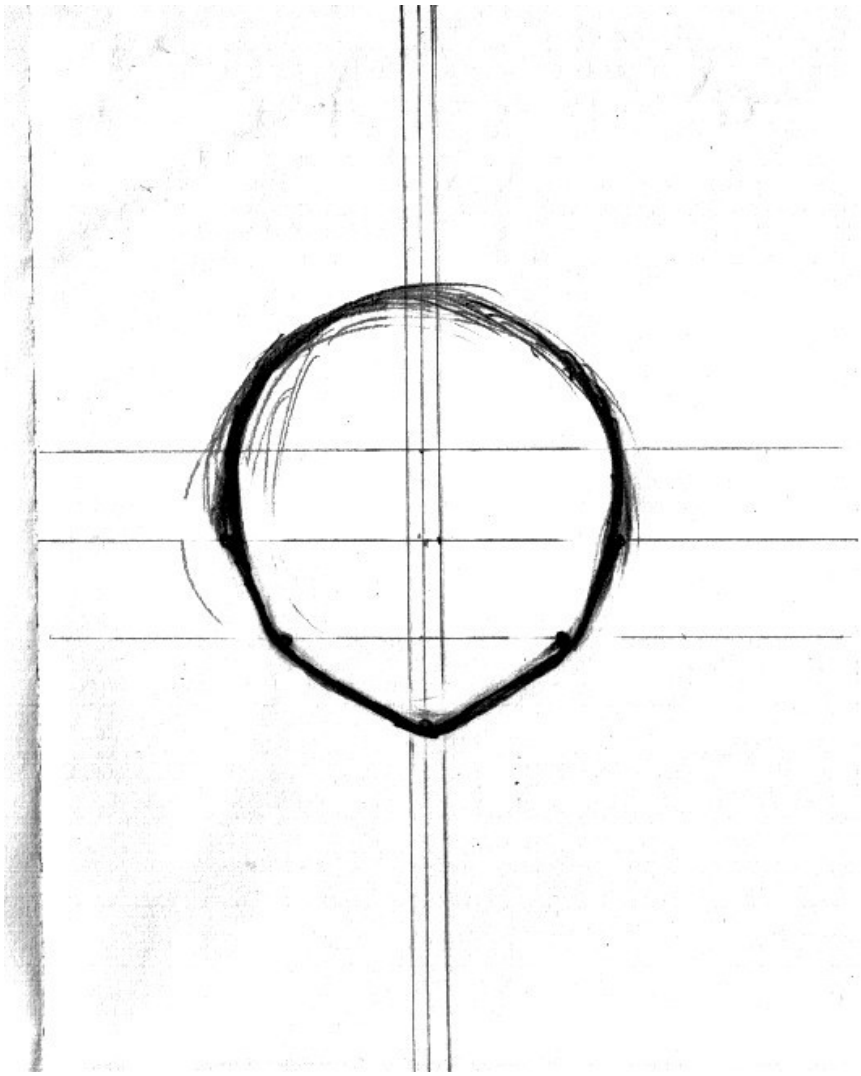
打ったポイントもしくはアタリが交わっている部分をつなげましょう。

しかし、変なのは一目瞭然。
顔がえらい角ばってます。

ので

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

角ばっている部分を丸くする。



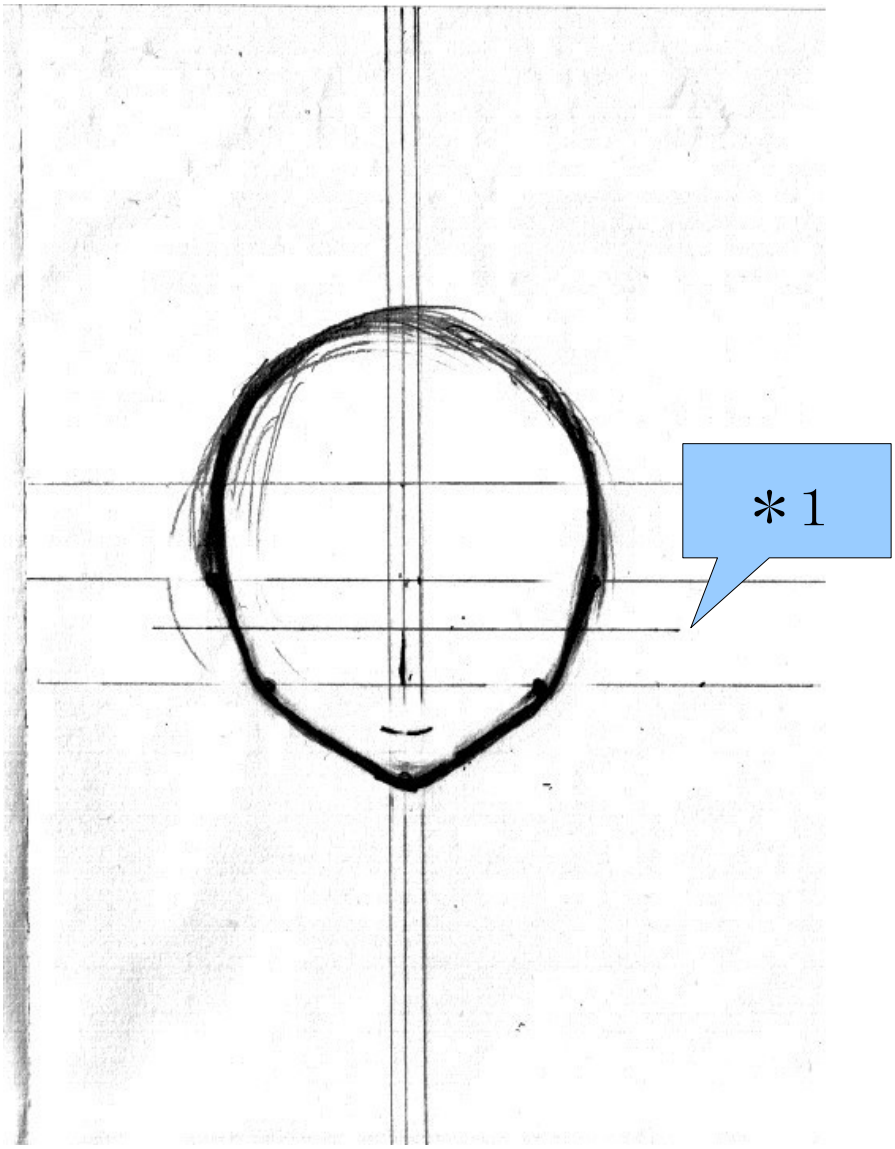
丸くする際は消しゴムなどで調整して角を落としてあげてください。

ここまでくればゴールは目の前ですよ～。

あ、10分休憩は・・・・・。
そうですか、いりませんか・・・・。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

鼻・口を書き込む。



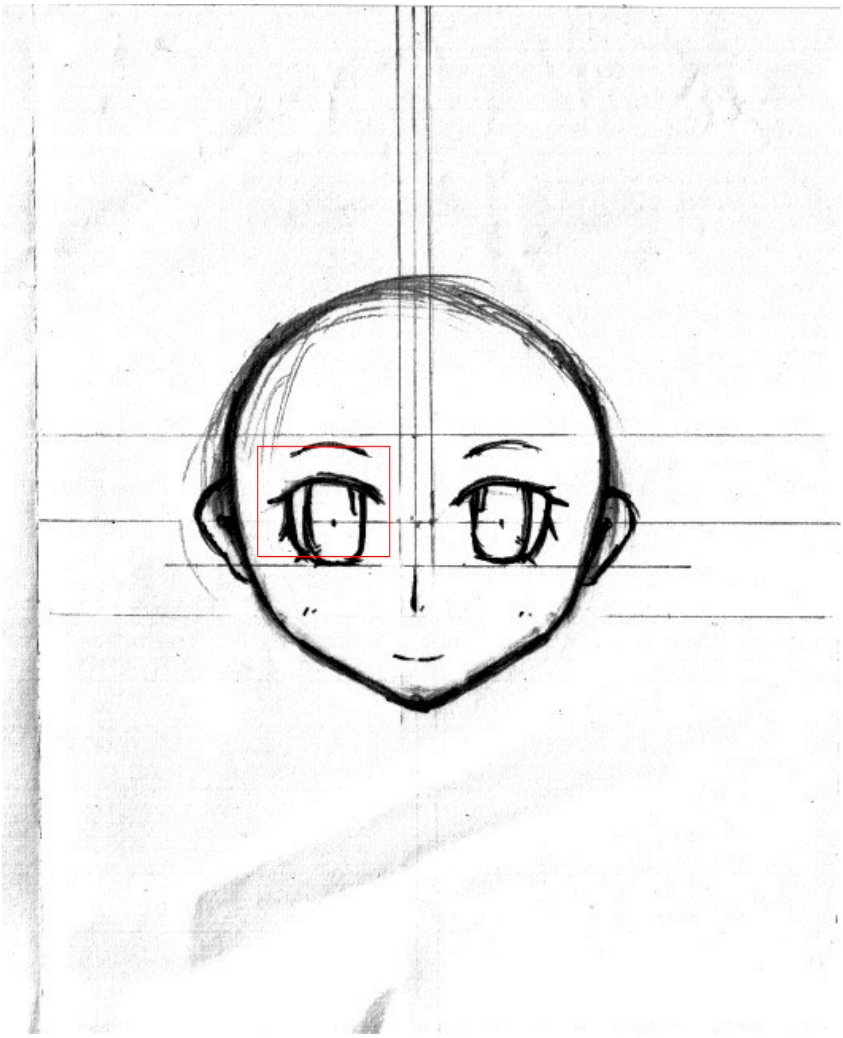
鼻は下のラインに合わせて描きます(私はね)

口は鼻の下で口は自分の納得がいく位置に描きこみましょう。
自分の描きたいイラストを思い浮かべながら書き込むといいですよ～

そして鼻の上の部分にアタリ(＊1)を入れたら次へ

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

目の描き方で説明した通り目を書き込む。



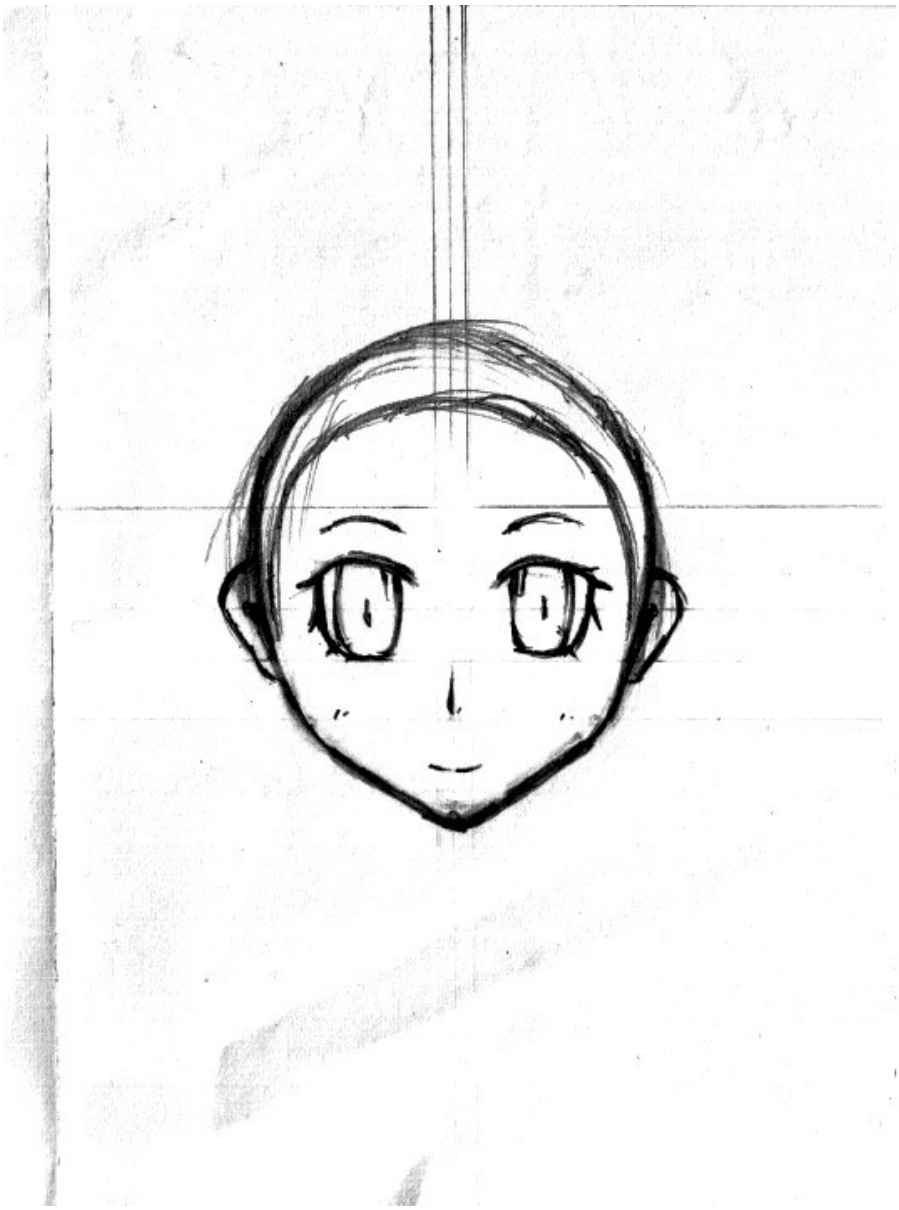
赤い四角の部分が目の位置になるわけですが
これは

縦 ・先ほど引いたアタリから一番上のアタリまで
横 ・真ん中の目を描く側のアタリからこめかみより内側まで

で、目を描きこみます。

後は髪の毛を残すだけになりましたね！

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

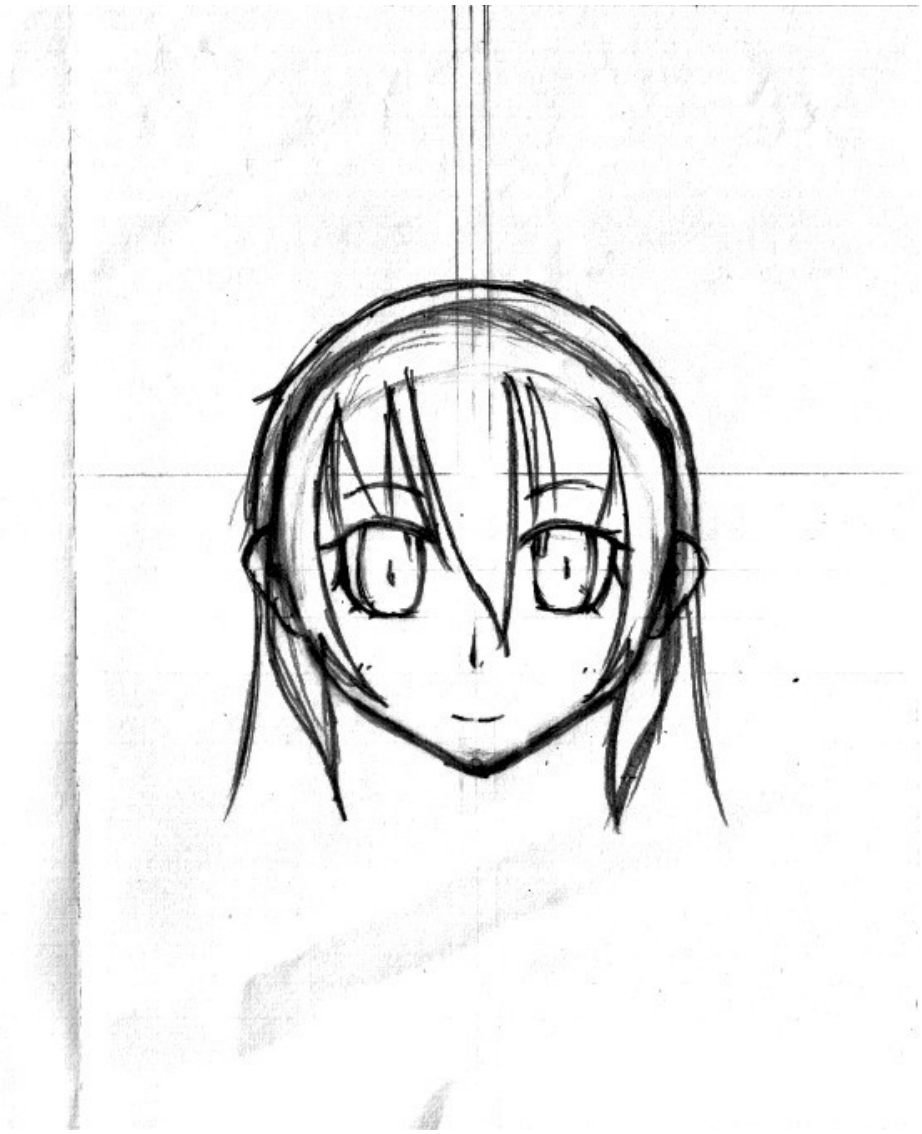


あれ？髪の毛は？
とお思いの方、ちょっと待ってくださいね。
髪の毛を描く上で大切な事は生え際を把握することです。
一番上の線は頭のてっぺんを想定しています、なのでここから前髪を描き始めるとちょっと頭でっかちな娘になってしまいます。

なので、てっぺんからちょい下くらいからこめかみにかけてアタリを描きます。
これが前髪の生え際です。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

あ、これ生え際のアタリ消しちゃってる・・・・。



まぁいいでしょう、伝わったと信じています！
頭の上の方の髪の毛ですが、輪郭よりちょい外に描いてしまっても構いません。
皆さんも頭の輪郭にそって髪の毛がぺったんこってわけはないですよねw
ある程度髪の毛でボリュームアップしているはずですので頭の輪郭よりちょい上で構わないのです。

これであとはアタリを消せば完成なのですがちょいとおまけを・・・。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

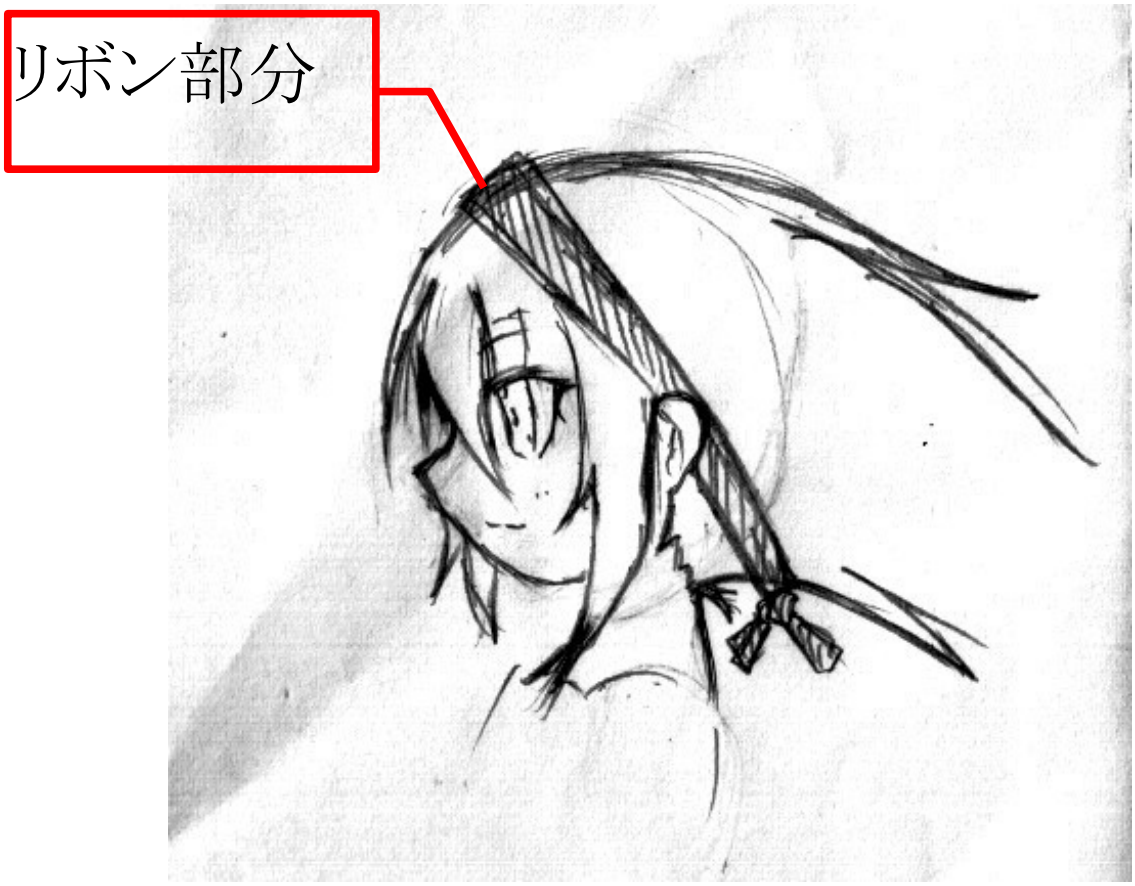
装飾品ON

見本の女の子がリボンつけてたのでこっちでもつけたいと思います。

自分でオリジナルのイラストを描いて完成すれば我が子当然
男の子ならかっこよく
女の子なら可愛くしてあげましょうねˆˆ

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

それから、「このリボンの位置おかしくね？」と思った人いませんか？
このリボンはこうなってます↓



こんな感じの結び方になってるんです。

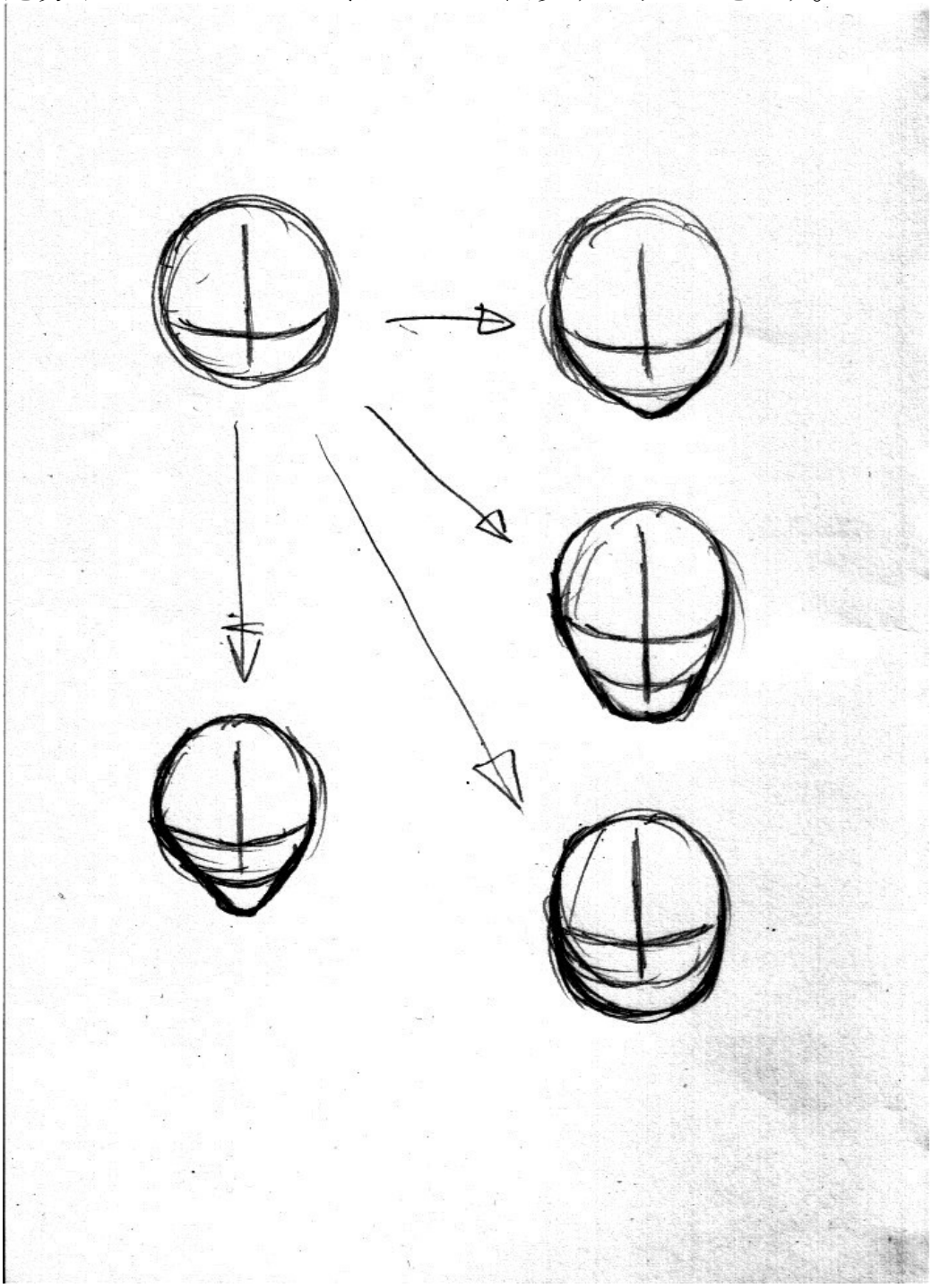
運動会とかでこんな風に結んでる女子見たことあるでしょう？
さぁこれでリボンの疑問も解決しましたねw

ではちょいと輪郭のおまけ編にいきましょうか
↓
↓

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

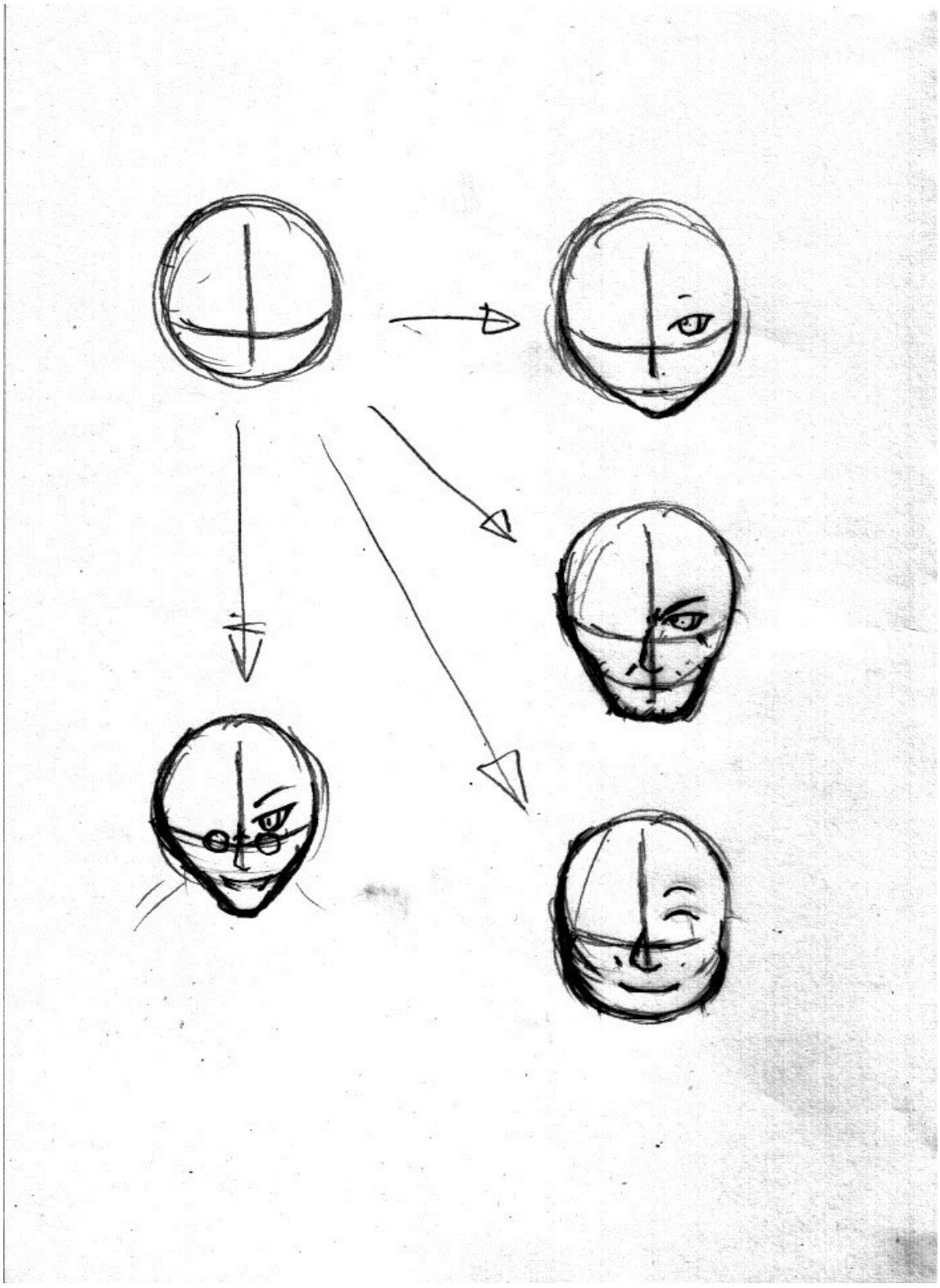
おまけ編 色々なアゴ

アゴを描き分けることで色々なキャラクターを表現する事ができます。



尖らせたり角ばらせたりで

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.



こんな風に色々な特徴と年齢層をあらわす事が可能です。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

実は参考になる。

ずばり成人向け雑誌、要はエロ本です。
特にマンガの方は非常に参考資料になります。

何故か？

エロマンガは必ず人の手で描かれています。
そしてそういうマンガの大前提として見る人を興奮させなければなりません
そのため裸体の描写が多く、男性・女性において体のラインを服などで隠す事ができないため、筋肉の表現や肌の質感の表現など非常に上手いのです。
なので、人の体を描くという点においてはすばらしい資料になるわけですよ。
どんな風に描いているのか、どんな風に色をつけているのか、人の手で描かれている分実写のものより参考にしやすいと思います。
男性・女性の裸体画や魅力溢れる女性の描き方を学びたい方はエロ本を参考資料にしてみてはいかがでしょうか？
まぁ、抵抗はあるでしょうが・・・・・。

女性の方は男性の友達に勇気を出して「エロ本貸して」と言ってみましょう。
・・・・・・・・・・・無理・・・・・か・・・・・・・・・。

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.

最後に・・・。

今回服の説明はしませんでした。
決して忘れていたわけではありませんよっ！

服に関しては体にあわせて描けばいいだけです。
ファッション雑誌などを参考に描くことをオススメします。

もっと詳しくと言う方は書店へダッシュです。
そして、書店で購入した本と全然違う部分も多々あるでしょうが、あくまで私の描き方です。
私自身どうすればもっと良くなるか日々精進しています、イラストを描く人が100人居れば100通りの描き方が存在するでしょう。
鵜呑みにする事だけは決してしないでください、自分なりの描き方を見つける参考資料として見て下さい。

このレポートはスゴワザ！の審査をパスしています。
無料レポートサイト スゴワザ! http://www.sugowaza.jp

(c)2009 Takahiro Satou All Rights Reserved.