

はじめに

女の子キャラには華があります。

とくに、ヘアスタイルやコスチュームのバリエーションは幅広く、繊細ではなく、優しそうな女の子から、お色気担当な女の子、ダイナミックにアクションをこなす女の子まで、同じテーマで描く男子よりも不思議と幅広く、華やかで楽しいイメージになるものが多いように思います。

じゃあ女の子キャラを描いてみよう、と思ってみると、いろんな描き方の本があります。

でも、描けるヒトがさらにレベルアップするためのものや、描き方がもうわかっているヒト、つまり描き慣れているヒトのための本は多いのですが、どうやって描いたらいいんだろう？ からはじめるヒトには、わかんないだけどー！ という方が結構多いのではないのでしょうか？

その、わかんないこと理由は、実は「描き方の基本」といわれる考え方を知らない、っていうのがあるように思います。

絵を描くのに知識や頭を使うなんて変……最初はそんな気がします。

でも、実は知ってて便利、使ってラッキー、というものが意外なほど多いのです。

絵は本来感覚のもの。気分と好き嫌いで描きたくなるものですが、実は知識と理屈を利用してこそ、より一層うまく描けるようになるものなのです。

本書は既刊『マンガの基礎デッサン』シリーズの『女のコキャラ編』『セクシーキャラ編』『女のココスチューム編』、そして『マンガキャラクター図鑑 女のコ編』の4冊の内容を1冊にまとめた女の子キャラの作画のための総合解説書。

キャラの作画の基本として絵師さんたちのおそらくほとんど誰もが知っている基礎知識から、実際に描く手順、できあがりまでが解説されているだけでなく、それに加えて、キャラの顔、ヘアスタイル、表情、いろんな体つきの描き分け、ポーズや衣装など、イラストやマンガの画面で見かける代表的なものの描き方や作画ポイントを紹介しています。

顔やカラダのパーツ、衣装までここまでまとまって一冊になっているものは、あまりないと思います。

本書が、女の子キャラの作画デビューや、活躍中の絵師さん達の資料本やネタ本として、役に立てて頂ければ幸いです。

はじめに

女の子キャラには華があります。

とくに、ヘアスタイルやコスチュームのバリエーションは幅広く、繊細ではなく、優しそうな女の子から、お色気担当な女の子、ダイナミックにアクションをこなす女の子まで、同じテーマで描く男子よりも不思議と幅広く、華やかで楽しいイメージになるものが多いように思います。

じゃあ女の子キャラを描いてみよう、と思ってみると、いろんな描き方の本があります。

でも、描けるヒトがさらにレベルアップするためのものや、描き方がもうわかっているヒト、つまり描き慣れているヒトのための本は多いのですが、どうやって描いたらいいんだろう？ からはじめるヒトには、わかんないだけどー！ という方が結構多いのではないのでしょうか？

その、わかんないこと理由は、実は「描き方の基本」といわれる考え方を知らない、っていうのがあるように思います。

絵を描くのに知識や頭を使うなんて変……最初はそんな気がします。

でも、実は知ってて便利、使ってラッキー、というものが意外なほど多いのです。

絵は本来感覚のもの。気分と好き嫌いで描きたくなるものですが、実は知識と理屈を利用してこそ、より一層うまく描けるようになるものなのです。

本書は、弊社発行の『マンガの基礎デッサン 女のコキャラ編』林晃 (Go office) / 角丸つぶら著
『マンガの基礎デッサン 女のココスチューム編』林晃 (Go office) / 角丸つぶら著
『マンガの基礎デッサン セクシーキャラ編』林晃 (Go office) 著
『マンガキャラクター図鑑 女のコキャラ編』林晃 (Go office) / 角丸つぶら著
の4冊の内容を1冊にまとめた、女の子キャラの作画のための総合解説書です。

キャラの作画の基本として絵師さんたちのおそらくほとんど誰もが知っている基礎知識から、実際に描く手順、できあがりまでが解説されているだけでなく、それに加えて、キャラの顔、ヘアスタイル、表情、いろんな体つきの描き分け、ポーズや衣装など、イラストやマンガの画面で見かける代表的なものの描き方や作画ポイントを紹介しています。

顔やカラダのパーツ、衣装までここまでまとまって一冊になっているものは、あまりないと思います。

本書が、女の子キャラの作画デビューや、活躍中の絵師さん達の資料本やネタ本として、役に立てて頂ければ幸いです。

なお、既刊の執筆編集構成に甚深のご協力を頂いた 共著者、角丸つぶらさまに、本書再構成新装版の発刊にあたり、この場を借りて深く感謝いたします。

おわりに

マンガや映画、ゲームの主人公には、男女や人外、いろいろなキャラがいます。

登場人物にも、老若男女さまざまいます。

描きたいと思う「とっかかり」も、男の子だったり美少年、おじさまもあれば、可愛い女の子、猫やわんこだったり、いろいろだと思います。

「ヒロインの時代」といわれて久しく、今はもう、男女を超えたジェンダーフリーの時代、男女別にこだわったり決めつけるのも問題が指摘される時代になりました。

でも、女の子キャラは、アニメ、マンガ、ゲーム、イラスト……多くの場でテーマやモチーフとして愛されているように思います。

美青年特化、美おじさま特化したものも増えてきていますが、可愛い女の子や美女、美少女……といったイラストは、いまだ国内外で多くの絵師さん達が扱っているように思います。

ついさっきまで見ていたアニメや、今までやっていたゲームのキャラを描きたくなる。また、自分だったらこんなキャラにしたい、こんなキャラが好き。そんな思いで、理想のキャラを生み出す。

こんな性格、こんなしゃべり方、こんな職業、こんな能力、こんな嗜好性、といったメンタルだけでなく、こんな髪型が好き、目は吊り目がいい、でか目がいい、スタイルはこんな感じが好み、お洋服はこれがいい、いや、着てないほうがいいなど、ありとあらゆる要素を自分の好みで描ける。あるいは、描きたい。

基本は、自分が見たい、描きたい、見て嬉しい、描いて嬉しい。それが全てだと思います。

キャラを描いて、それをお買い上げ頂くプロとなると、なかなかそればかりというわけにも行かないのが世の中。

でも、プロだってプライベートでは自分の趣味全開のキャラを描いても文句は言われません。

やっぱり、「こう描きたい」というのと「コレが好き」、そして「描いて楽しい」。

コレが基本だし、全てだと思います。

そして、こういう目や髪型はどう描いてるのだろう？ この服はどうなってんだろ？ という好奇心や疑問や、同じたれ目でも、いろんなたれ目がある、という発見。好奇心と発見、そして、それを描いてみるっていう「作画経験」。上達の条件というと堅苦しいけど、自然にそういう好奇心や発見しながら描いていくことで、うまくなります。情性と慣れで描いているだけ、というのが、一番うまくなるのにジャマになるんじゃないかな。

怖いのは、焦り。なかなかうまくなれない、早くうまくなりたい、これは、忘れた方がいい。

今、描いて楽しい、ということ。それから、描くのが好き、ということ

これが、一番大切です。

いろんな意見があるし、いろんな趣味の人がいる。聞く耳は持って悪くないけど、自分はコレが好き、こう描きたい っていうのは、やっぱりなにより大事にして下さい。プロになったら、そうもいってられなくなります。プロになったら、そうじゃない、そう描きたくない、それは違う、というもので「そのように描いて下さい」ってこともあるのです。

自由に描いてられる今。存分にいろんなものを描きましょう。

稽古不足を幕は待たないって言葉がある。でも、好きで、いろいろ描いてみる経験が、稽古にもなったりします。

目標をもって、なんて野暮なことはいけません。

描いてる楽しさはすてきなこと。描きたいということ自体が才能です。楽しんで描いて下さい。

存分に楽しみましょう。

Go office 林 晃

おわりに

マンガや映画、ゲームの主人公には、男女や人外、いろいろなキャラがいます。

登場人物にも、老若男女さまざまいます。

描きたいと思う「とっかかり」も、男の子だったり美少年、おじさまもあれば、可愛い女の子、猫やわんこだったり、いろいろだと思います。

「ヒロインの時代」といわれて久しく、今はもう、男女を超えたジェンダーフリーの時代、男女別にこだわったり決めつけるのも問題が指摘される時代になりました。

でも、女の子キャラは、アニメ、マンガ、ゲーム、イラスト……多くの場でテーマやモチーフとして愛されているように思います。

美青年特化、美おじさま特化したものも増えてきていますが、可愛い女の子や美女、美少女……といったイラストは、いまだ国内外で多くの絵師さん達が扱っているように思います。

ついさっきまで見ていたアニメや、今までやっていたゲームのキャラを描きたくなる。また、自分だったらこんなキャラにしたい、こんなキャラが好き。そんな思いで、理想のキャラを生み出す。

こんな性格、こんなしゃべり方、こんな職業、こんな能力、こんな嗜好性、といったメンタルだけでなく、こんな髪型が好き、目は吊り目がいい、でか目がいい、スタイルはこんな感じが好み、お洋服はこれがいい、いや、着てないほうがいいなど、ありとあらゆる要素を自分の好みで描ける。あるいは、描きたい。

基本は、自分が見たい、描きたい、見て嬉しい、描いて嬉しい。それが全てだと思います。

キャラを描いて、それをお買い上げ頂くプロとなると、なかなかそればかりというわけにも行かないのが世の中。

でも、プロだってプライベートでは自分の趣味全開のキャラを描いても文句は言われません。

やっぱり、「こう描きたい」というのと「コレが好き」、そして「描いて楽しい」。

コレが基本だし、全てだと思います。

そして、こういう目や髪型はどう描いてるのだろう？ この服はどうなってんだろ？ という好奇心や疑問や、同じたれ目でも、いろんなたれ目がある、という発見。好奇心と発見、そして、それを描いてみるっていう「作画経験」。上達の条件という堅苦しいけど、自然にそういう好奇心や発見しながら描いていくことで、うまくなります。情性と慣れで描いているだけ、というのが、一番うまくなるのにジャマになるんじゃないかな。

怖いのは、焦り。なかなかうまくならない、早くうまくなりたい、これは、忘れた方がいい。

今、描いて楽しい、ということ。それから、描くのが好き、ということ

これが、一番大切です。

いろんな意見があるし、いろんな趣味の人がいる。聞く耳は持ってて悪くないけど、自分はコレが好き、こう描きたい っていうのは、やっぱりなにより大事にして下さい。プロになったら、そうもいってられなくなります。プロになったら、そうじゃない、そう描きたくない、それは違う、というもので「そのように描いて下さい」ってこともあるのです。

自由に描いていられる今。存分にいろんなものを描きましょう。

稽古不足を幕は待たないって言葉がある。でも、好きで、いろいろ描いてみる経験が、稽古にもなったりします。

目標をもって、なんて野暮なことはいけません。

描いてる楽しさはすてきなこと。描きたいということ自体が才能です。楽しんで描いて下さい。

存分に楽しみましょう。

Special Thanks

【原著作物（既刊）一覧】

「マンガの基礎デッサン 女のコキャラ編」林 晃 (Go office) / 角丸つぶら著

「マンガの基礎デッサン 女のココスチューム編」林 晃 (Go office) / 角丸つぶら著

「マンガの基礎デッサン セクシーキャラ編」林 晃 (Go office) 著

「マンガキャラクター図鑑 女のコキャラ編」林 晃 (Go office) / 角丸つぶら著

上記4冊の再編集にあたり、原書（既刊）の制作にご協力頂いた制作スタッフの皆様、また編集協力頂いた皆様に深く感謝申し上げます。

【既刊より、本編で使用された当該頁制作スタッフ】

森田和明 戸屋奈緒美 緑川いづみ 雪野泉 ゆず Pon

Siny 瓦屋根 桔崎昂 いっち 3265

ちくわ 佐野瑞紀 燕幽散人 木村太一 之白黒

星野里佳 アサコ SAKI 古田和樹 水槻いづみ

必殺電々 加藤聖

【既刊編集協力】

角丸つぶら

濱田美穂 (Go office)

中村直子

ひめ

久松緑

【協力】

日本工学院専門学校

日本工学院八王子専門学校 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科

2022.4 林 晃 (Go office)

● 監修者プロフィール

はやし ひかる
林 晃

1961年、東京生まれ。

東京都立大学人文学部/哲学専攻卒業後、本格的にマンガ家活動を始める。ビジネスジャンプ奨励賞、佳作受賞。マンガ家・古川肇氏、井上紀良氏に師事する。実録マンガ「アジャ・コング物語」でプロデビューを果たした後、1997年にマンガ・デザイン制作事務所 Go office(ゴーオフィス)を設立。「マンガの基礎デッサン」シリーズ、「キャラの気持ちの描き方」(ホビージャパン刊)、「コスチューム描き方図鑑」、「スーパーマンガデッサン」、「スーパーパースデッサン」「キャラポーズ資料集」(以上グラフィック社刊)、「マンガの基本ドリル1〜3」「衣服のシワ上達ガイド1」(廣済堂出版刊)など、国内外250冊以上に及ぶ「マンガ技法書」を制作している。



● スタッフ

編集 沖元友佳 (ホビージャパン)
カバーデザイン 中森裕子
本文デザイン・DTP 甲斐麻里恵
本文デザイン・DTP協力 鈴木かおり

● 協力

東京アニメーションカレッジ専門学校

おんな こ えが かたたいぜん
女の子の描き方大全

2022年4月1日 初版発行

監修 林 晃

発行人 松下大介

発行所 株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木 2-15-8
電話 03-5354-7403 (編集)
03-5304-9112 (営業)

印刷所 シナノ印刷株式会社

乱丁・落丁(本のページの順序の間違いや抜け落ち)は購入された店舗名を明記して当社出版営業課までお送りください。送料は当方負担でお取替えいたします。但し、古書店で購入したものについてはお取り替え出来ません。

代行業者などの第三者に依頼して本書をスキャンすることは、たとえ個人や家庭内の利用であっても、著作権法上、認められておりません。

禁無断転載・複製

©Hikaru Hayashi / HOBBY JAPAN
Printed in Japan
ISBN978-4-7986-2734-2 C2371

● 監修者プロフィール

はやし ひかる
林 晃

1961年、東京生まれ。

東京都立大学人文学部/哲学専攻卒業後、本格的にマンガ家活動を始める。ビジネスジャンプ奨励賞、佳作受賞。マンガ家・古川肇氏、井上紀良氏に師事する。実録マンガ「アジャ・コング物語」でプロデビューを果たした後、1997年にマンガ・デザイン制作事務所 Go office(ゴーオフィス)を設立。「マンガの基礎デッサン」シリーズ、「キャラの気持ちの描き方」(ホビージャパン刊)、「コスチューム描き方図鑑」、「スーパーマンガデッサン」、「スーパーパースデッサン」「キャラポーズ資料集」(以上グラフィック社刊)、「マンガの基本ドリル1〜3」「衣服のシワ上達ガイド1」(廣済堂出版刊)など、国内外250冊以上に及ぶ「マンガ技法書」を制作している。



● スタッフ

編集 沖元友佳 (ホビージャパン)
カバーデザイン 中森裕子
本文デザイン・DTP 甲斐麻里恵
本文デザイン・DTP協力 鈴木かおり

● 協力

東京アニメーションカレッジ専門学校

● 原著作物協力

角丸つづら

おんな こ えが かたたいぜん
女の子の描き方大全

2022年4月1日 初版発行

監修 林 晃

発行人 松下大介

発行所 株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木 2-15-8
電話 03-5354-7403 (編集)
03-5304-9112 (営業)

印刷所 シナノ印刷株式会社

乱丁・落丁(本のページの順序の間違いや抜け落ち)は購入された店舗名を明記して当社出版営業課までお送りください。送料は当方負担でお取替えいたします。但し、古書店で購入したものについてはお取り替え出来ません。

代行業者などの第三者に依頼して本書をスキャンすることは、たとえ個人や家庭内の利用であっても、著作権法上、認められておりません。

禁無断転載・複製

©Hikaru Hayashi, Tsubura Kadomaru / HOBBY JAPAN
Printed in Japan
ISBN978-4-7986-2734-2 C2371