

それなりに**上手く描きたい人向けの外道講座**

14 年度生 P.N. 我田引水

あなたはこんなこと考えたことはありませんか？

- ・自分で描いたイラストがあまりにヒサンすぎてやばい……
- ・漠然と絵がうまくなりたいけど別に絵で食ってく訳じゃないし無駄に努力したくない
- ・つーか上手くなりたいつつもオレまずセンスねーし。今より上手くほどほどに描ければもうそれでよくね？

ふざけた願望ですね。でも、お気持ちお察します。自分は趣味の範疇として絵を描いているだけであって、本腰入れて絵師になりたい訳じゃない。でも今のままじゃなんとなく満足がいかない、この高いんだか低いんだか分からないモチベーションをどうしたらいいのか……。そんなところでしょう。私もそんな感じです。

今回はそんなニッチなニーズをお持ちの方々に向けて、僭越ながら僕がこのサークル在籍中に編み出した「絵師クラスにはなれないけど普通の人よりそこそこ上手く描けているように見せかける」テクをいくつか紹介いたします。

ちなみに今回は筆者の精神衛生を鑑みて「女の子のバストアップをそれっぽく描く」ことにテーマを集中してお届けします。野郎とかカンベンしてくれ。あと下半身。それと、この記事を参考にしたいという人は以下の注意事項にご留意ください。

1. この記事は極力努力しないで絵を上手く描ける感じにするためのアドバイス集です。本気で絵が上手になりたい人向けの講座ではありません。「Knowledge」ではなく「Other」のカテゴリにこの記事がある時点で察して下さい。
2. 効果は個人差によりけりです。ひょっとしたら上手いくことの方が稀有かもしれません。たとえこれらの方法で上手にならなくても、ヘンな奴に引っかけたと思って他のコラム等をあたってください。
3. わりとセオリー無視の外道なテク集です。そもそも筆者がイラスト担当班に入ったくせに絵の才能が無く、半ばやけくそを起こしながら必死で絵師面繕ってサークル出版物に寄稿するような男です。ケ○シロウ面する○ヤギのような地獄すら生ぬるい男です。紹介するテクを使ってもケンシ……じゃなくて絵師には遠く及ばないことを承知しておいてください。北○神拳もとい真っ当な絵心を身につけるなら○ヤギのことはほって置いて真面目に修行に打ち込んでください。

1. アタリの“それなりな”とり方

さてさて、長い前置きでしたが本筋の解説に移ります。

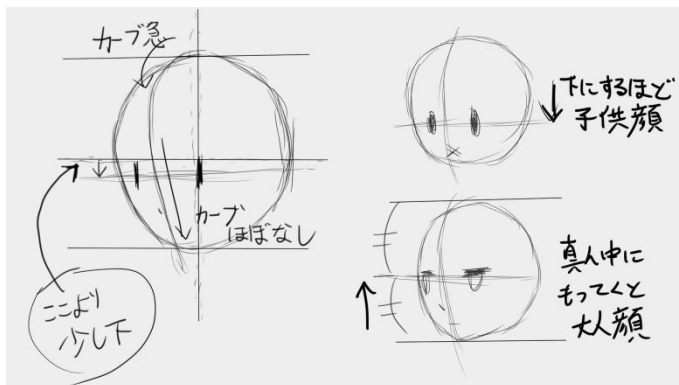
まず、女の子のバストアップを描くためのアタリをとっていきます。

このときキャラは**正面向きよりも斜め向きにする**ことをおすすめします。正面向きだと顔の作画はしやすいですが、シンプルな構図なので粗が目立ちやすいのがネックです。斜め向きの方が左右の対称性が崩れる分ごまかしが効きやすいのです。体に隠れる部分は作画しなくていいわけですし。え？何かズルイ？タイトルをもう一度見直して下さい。

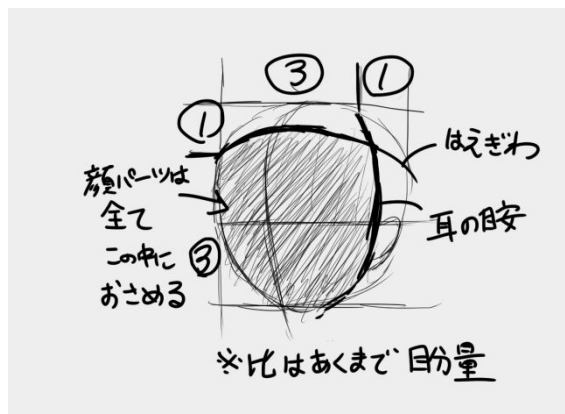
正攻法で描く意気なんて一欠けらもないんですよ、この記事は。

さて、もう一度釘を刺したところで、細かい手順を挙げていきます。絵を参考に見ていってくださいな。

- ①最初にアタマの輪郭は○を基調にして、顔パーツの目印になる十字線をとっていきます。顔の縦幅の1/2より気持ち下の方に横の直線をとります。ここが目、耳の目印になります。幼い顔のときはより下めに、大人っぽい顔のときはほぼ真ん中に、という風に描く顔のイメージに合わせて調節してください。縦線は顔の中心であり、アゴの目印や全体のバランスの指標になります。今回斜め向きなので額の縦線が大きくカーブし、顔の縦線はほぼ直線に近い弧を描くことをイメージして下さい。



- ②そしてさらに耳の目印となる縦の曲線と髪の毛の生え際のラインとなる横の曲線を引きます。どちらも、それぞれアタマの縦幅および横幅が大体3:1ぐらいに分けられるかな多分だけど……となるところを目安に引きます。するとこれで顔のパーツが収まるスペースがある程度見当がつくようになります。耳以外のパーツはすべて斜線部に入ります。



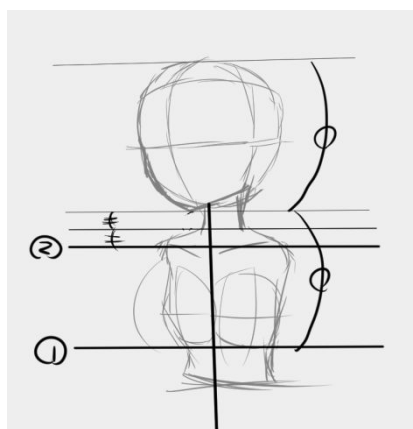
③続いて具体的なアタマの形をとります。アゴの頂点を縦線にあわせ、上半分が○で下半分が鈍角三角形の図形を描くように心がけましょう。こだわるべきポイントはほっぺたとアゴのライン。目の部分をぺこっとちょっと凹ませ、ほっぺたをちょっとぷくっとさせ、アゴのラインは直線ではなくちょっとだけ弧っぽくすると可愛い輪郭線になります。このときどれぐらいの目の大きさにするか事前によく考えて描きましょう。もし少し目が小さめな大人キャラを描くなら、凹凸はより控えめに、目のくぼみも小さくとるべきです。



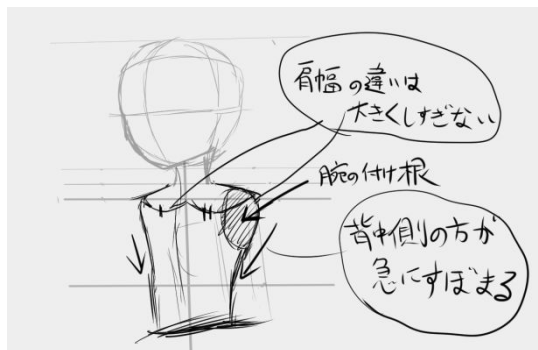
④さて、顔の輪郭をとったら次は体です。まずは首からいきましょう。首の直径はアゴの先と耳のラインの間に収まる幅にします。喉部分がアゴより少しだけ内側に入るようにし、首の後ろ部分とアタマの後ろ部分が滑らかに曲線で繋がるように意識するといい感じの太さと位置になります。



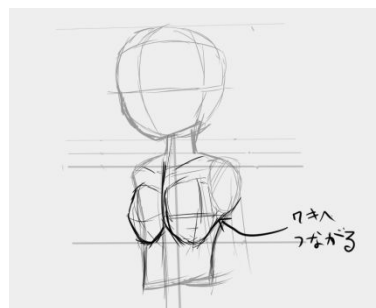
⑤首を描いたら喉のあたりから長く縦線を引き、さらに横線を二本引いていきます。一本目は、アゴの先から横線までの間隔がアタマのてっぺんからアゴの先までの長さと同じになる位置(もしより低等身のキャラならこれよりすこし上の方の位置)に引きます。ここが胸の下のライン、つまりバストアップ図の下端になります。二本目は首の下端から首の長さ分くらい下のところに引きます。これが鎖骨の目安ラインであり、同時に肩の位置の目安になります。もしこのとき、肩から胸の下までの距離に違和感を憶えるようなら首の長さがへんなので少し調節してやり直しましょう。



⑥続いて肩の幅を決めます。斜め向きなので奥側の肩幅を手前のより少し短くとり
ます。(極端に長さの違いを出さないこと。ごつく見えます。)幅を決めたら肩の頂
点と首根っこをゆるやかな線で繋ぎ肩を描きます。腕の付け根の部分に目印の○
を描いてから、下端に向かってすぼまるように胴上部を描きます。このとき腹側は
あまりすぼませず、**背中側のラインの方が急な変化になるよう意識してください。**



⑦次は胸、いわゆるパイのアタリです。さきほど描いた腕の付け根の○の下端と胸
の下ラインの間の高さにぴったり収まるように柔らかくそうなお饅頭(でかさはお任
せします)を2個、胴に貼り付けるように描きま
しょう。**谷の部分は喉からの縦線上にくるように。**
ちなみにパイ下部のラインは円弧を描きながら
わきの下へと繋がっていくのでちょっと露出度
高く横パイとか腋が見えるキャラを描くときは
ちょっと意識しましょう。



⑧ここまできたらあと一息、腕のアタリです。気をつけの姿勢を描くなら、この場合肘
より少し下だけしか描かないので、適当でもわりとそれっぽく見えますが、やはり
棒立ちだと芸がなくて素人っぽさが増します。ここ
は片手だけでも挙げて絵に表情をつけましょう。
外道講座の名に恥じぬズボラな方法でいなら、
**奥側の手を見本で示した位置に描くと、ほぼ手
首と手しか描く必要がありません。**つまり、あと
は円筒状の腕を手前側に描いてしまえば最小
限の手間しかかからず、難しい手の描画に専念
できるのです。



⑨さて、手を描くと言った手前描かなきゃならんのですが、何にせよ手の描画は顔
の次に面倒です。本当は「**手の画像をググったものを模写しなさい!**」と言うだけ
で後は皆さんに委ねたいのですがそれも行かないですよええ。とりあえずポイント
だけ次のページに示します。

<手のパースがふわっと分かった気になるポイント>

- ・手の平の縦幅と伸ばした中指の長さは同じくらい
- ・手の平は顔半分(鼻と口)を覆える程度の大きさを意識する
- ・指の長さは中指<人差し指=薬指<小指=親指、親指は少しだけ他より太く
- ・親指の上端はちょうど人差し指の付け根あたり、親指の付け根は手の平の中心ほど
- ・握りこぶしは女性の場合人差し指の関節を頂点に勾配があるとならくなる



うーん、こんなものでしょうか。手を描くときはわりと感性に頼るので言葉で語るのは難しいです。とにかく何度か色々な角度から手を模写してみて、自分なりの描き方を探してみてください。

ふう。やっとアタリをつけ終わりました。結構手順を踏んだので「楽しんで上手く描く方法じゃなかったのか！騙したな！」と憤慨する人もそろそろ出てきそうです。しかし素人目で見える絵というのは、パーツの描き込みに気をとられすぎてパーツ同士の組み合わせがちぐはぐでガタガタなバランスになっていることがままあります。逆にいえば、パーツ一つ一つがそこまで洗練されていなくても、全体のバランスがおかしくなければ、「好みの絵柄じゃないし荒っぽいけど、まあ上手いんじゃない？」というレベルにはこぎつけることができるのではないのでしょうか。僕はそう信じています。そんな僕の持論に則り、この外道講座では正攻法より手は抜きつつ、アタリには徹底的(当社比)にこだわる方針で手順を踏んだというわけです。そこらへんどうかご理解ください。

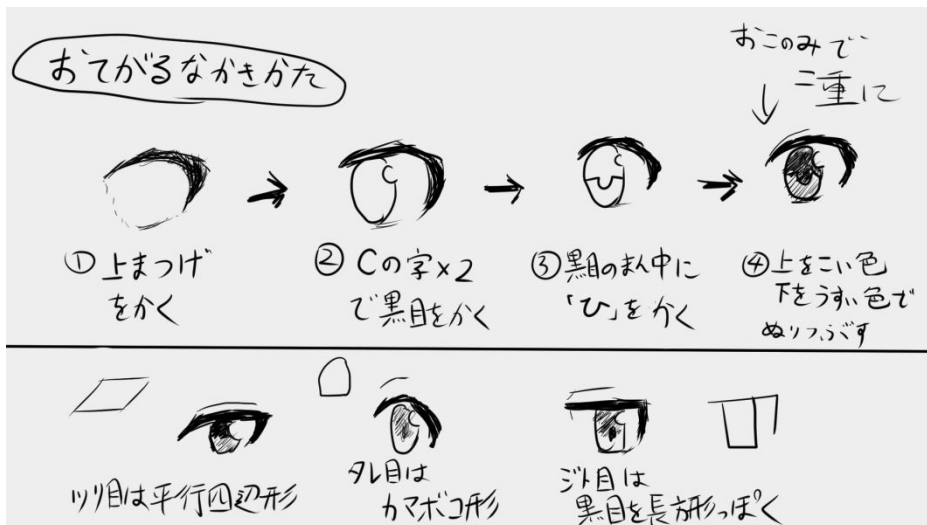
2. 書き込みの外道的アドバイス (外道的苦悩含む)

さて、顔と髪、服の詳細な描画に入ります。ここからはパースの説明だけを意識して見てください。見本を無理に真似する必要もありません。皆様の目指したい画風やパーツの形は僕の描き方じゃない可能性が高いですからね。

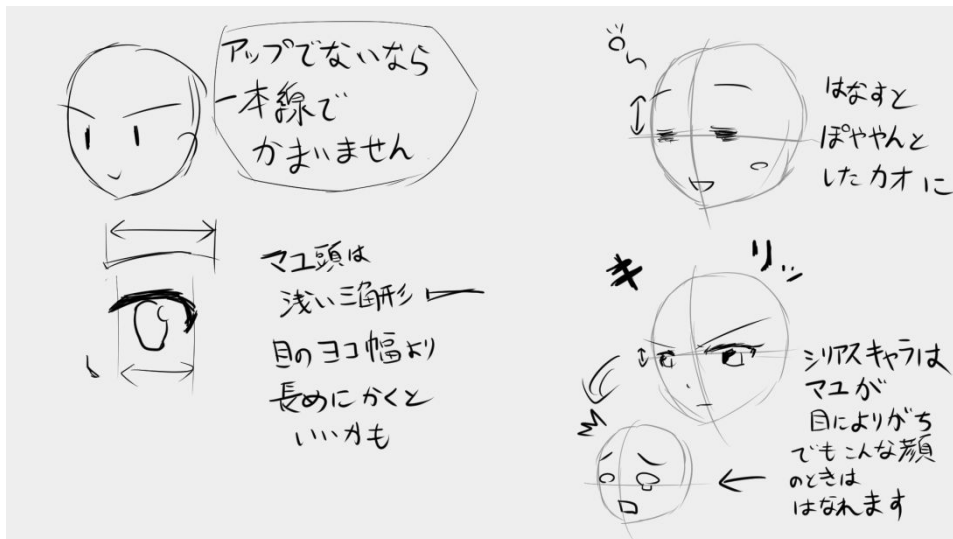
見本では主にお手軽な描き方を一つの例示として紹介します。

- 目：先ほど描いた顔の輪郭の凹ませた部分にぴったりはまる大きさを意識します。顔の縦の中心線からは両目とも少しだけ離しましょう。斜め視点なので目の横幅は奥側が少し狭くなります。ただし、白目と黒目の比と目の縦幅は両目で違っていると残念になるので気をつけて描きましょう。無論目の高さも左右きちんと同じになるようにしましょう。

目の形はそれぞれ画風次第なのですが、基本「の」の字を意識すれば何とかできます。そうそう、顔は斜め向きですが、目線はこちらに向けるように描くといくら生き生きしますよ。



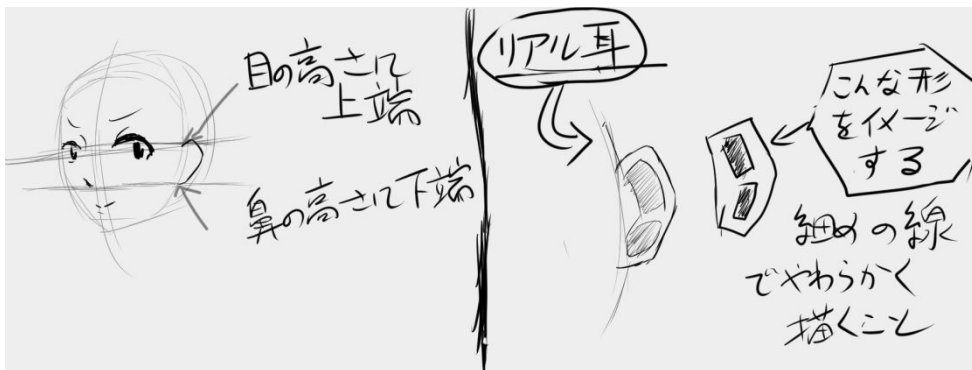
- 眉：眉は極端な話、生え際より下の位置で眉頭が目より内側にこなければどこに描いても構いません。ほとんど画風に依存します。(ただしどんな絵柄でも左右の眉の高さは揃えましょう!) 何回か描き直して、己の納得のいく位置を模索するといいでしょね。感覚的に、眉と目の間が空くほどおっとりした表情に、間隔が狭まるとちょっと目元が引き締まった表情になります。



- ・鼻： 斜め向きの場合、顔の縦の中心線より少し外側に描き入れます。鼻が特徴的なキャラでない限り、「**、**」で済ませて大丈夫です。鼻筋が通ったキャラなら眉頭から鼻の頭に向けてちょっと鼻筋の線を描き入れるのもいいかもしれません。



- ・耳： 耳たぶは付け根の上端が目の目印線と耳の目印線の交点にきて、下端は鼻と同じ高さになります。こだわりが無いなら「C」の字ですませてもいいですが、少しリアルよりの描き方も示しておきます。

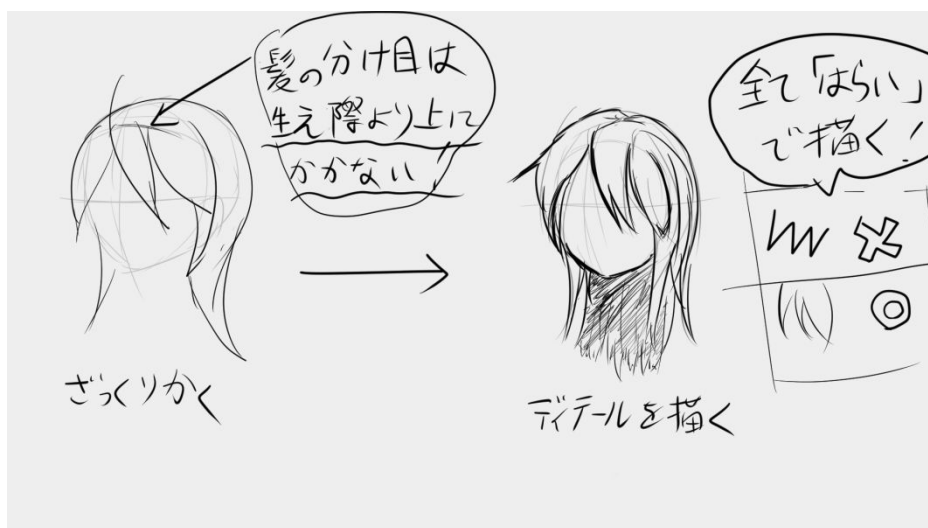


- ・口： 鼻とアゴの中間あたりが基本の位置。口を開いて描くときも口の真ん中が基本の位置にくるよう気をつけましょう。今回は斜め向きなので口の奥側が顔の縦の中心線に寄るように描くといいかも。



一通り顔のパーツを描き込み終わったら一度ざっと全体を見渡してバランスがおかしくな
いかよく確かめましょう。これでよし、と思ったら髪を描き込みます。

- ・髪：髪を描くときは**まず大きな塊を意識します**。あまり細かい束をつくらずに、最初は概形をつくるつもりで大雑把に。その後から大きな束の毛先を細かく分けたり、ちよつとだけ跳ねた毛を付け加えたりして細かい部分を描き込みましょう。**くれぐれも最初の概形から大きく逸脱させない程度に**、です。また、髪を描くときは毛の根元から毛先に向かって手首のスナップを効かせながらシュツ、シュツと線をはらうように描くのが基本です。びびらずに大胆にスパツ！と勢いよく！



さて、きました。服の描画。おそらく一番センスの試される場所です。幸い今回は胸から上だけなのでスカートや靴といっためんどくさいものは描かずにすみませんが、「でも服のシワとか上手く描けない…」という人いるんじゃないでしょうか。うん。こればかりはどうしようもない。正直僕もどうにも出来ません。自分でもうまく描けた試しがないもので。特に袖のシワとか未だに上手い方法が掴めていないので僕の描くキャラは驚異的な半袖率を記録してるぐらいです。

でも、アドバイスできることがあるとするなら、「**服を着たとき生地が伸びる場所とたるむ場所を観察する**」ことですかね。例えば肩やパイの頂点は生地が伸びるのでシワはできませんが、肘の裏側やパイのすぐ下なんかは生地がたるむのでシワをいくらか描き込まないと不自然になります。結局画像や実際の服を見て、どの辺にどういう生地の特徴があるか観察し、何回か自分で描いてみて慣らすのが一番いい方法です。

ちなみに最終外道手段として、「**キャラのデフォルメを強くしてむしろシワを描き込む必要性を消す**」という手段もあります。描けないならまず絵の方を変えようじゃないか！という苦肉の策ですが、どうにもならなくなったときに是非。ただし必然的に二、三頭身ぐらいのキャラしかまともに描けなくなるうえに、そこまでデフォルメされちゃうとここで紹介したアタリのつけ方がまるで役に立たなくなるのでお覚悟を。

3. その後の行程の外道的ダイジェスト

「あれ？この後ペン入れの解説じゃないの？」と思っていた方々、すみません。ここから先の手順は僕の場合こう、フィーリングでやってる部分があるのでうまく文面でお伝えできないのです。そのためここからは特筆すべき所のみをダイジェストで書いてゆきます。

- ・ペン入れ： 画風によってどの位の太さの線で描くべきかは変わってきますが、どんな場合でも髪や服のシワは細めの線で描き、輪郭は太めに描くという風に設定し、決して同じ太さの線で全体を描くことのないようにしましょう。またグレースケールのペン入れはカラーのときの感覚で描くとイマイチ輪郭がぼけた印象になるので、少し線を太く濃くしましょう。
- ・色塗り： この行程、僕は本当に「考えるな、感じろ」とばかりに勘と癖に頼ってやっているので、フワフワしたやり方だけ書いて皆さんに「やってみろ」と丸投げするのは流石に酷だと思えます。そんなわけで詳しいやり方は割愛します。もし僕の塗り方を参考にしたい奇特な方は、**Other カテゴリの扉絵が僕の作品**なので何かの参考にして下さい。しなくてもいいけど。
- ・ハイライト： 金属質のものを塗るときは明部と暗部の間にハイライトの線を入れるだけでもなんかぽくなります。また、ほっぺに赤みを差すときは丸い点でハイライトをぽちっと付け加えると肌つやが強調される……かも。

4. マジに上手く描きたい人向けの^{マジレス}外道的描画訓

いかがでしたでしょうか？外道講座。ここまで読了して下さった皆様はありがとうございます。ええ、文句がある方が大勢いると思います。「自分の知りたい肝心なところが書いてなかった」とか、「そもそもこの記事自体胸糞悪い、努力している人を馬鹿にしているのか」とか。きっとそういう感想を抱いた方々は、この記事のような姑息な手口を使うより、**真面目に努力したほうがずっとあなた方のためになるでしょう。**そんな人たちのために、僕が知りうるいくらかまともな上達のヒントを三つあげておきます。

一、苦しくても筆を止めることなかれ

絵の描き方というのは自転車の運転と同じで、頭で分かっているても実践を重ねないと身にならないものです。もし勉強して習得したい手法があるなら、惰性ですらすらと勝手に描けるレベルになるまでとにかく実践を重ねましょう。道のりは険しいですが、自分なりの楽しんで描くためのショートカット法が見つかったりもするので試す価値はあります。

二、汚点も黒歴史も己の糧とせよ

「描き上げた時は自信作だったのに、しばらくして改めて見たらとんだ駄作だった」ってこと、絵描き経験のある人にはよくあるでしょう。こういうときって思わず元・自信作たちを処分してしまいたい気持ちに駆られますが、何とか思いとどまってとりあえず人目につかない場所に保管しておきましょう。そして絵上達へのモチベーションを失くしたとき、そいつらを掘り出して眺めてみるのです。やはりいたたまれなくなりますが、冷静に細部を見れば「近作で出来たこと、この頃はまだできていなかったのか」「進歩のないように見えて段々上手くなってきてるじゃん、自分」と色々実感できるはずです。そしてそれらの感想はきっと、自信ややる気に繋がっていきます。黒歴史も捨てたものではないと思います。

三、模倣も自ら磨き上げ、確固たる「己の絵の道」を極めるべし

好きな漫画やアニメ、ゲームのキャラを真似して描くのも絵柄の洗練のためになります。このとき大事なのはキャラそのものを模写するというより、影の描き方やデフォルメのかけ方といった、自分の絵にフィードバックできる要素を「盗む」ことを意識したほうが自分のためになります。そして盗み出した要素を一度自分の絵に実践してみてください。「このやり方はしっくりくるな」「これは自分に合わないな」と必ず取捨選択してください。これは絵の参考書やこの記事などのやり方を実践するときにも同様で、一から十まで真似する必要はありません。またもや持論を振りかざすようで恐縮ですが、誰かに言われて鵜呑みにした方法や他人の模写で塗り固めた、言ってみれば「描かされた」絵より、教えられたことや学んだことをきちんと自分のものに落とし込み、自分の意思で「描いた」絵のほうが絶対に魅力的です。例え発端が他者の真似でも最終的に自分の画風になるまで精進しましょう。

最後の方は偉そうなこと書きましたが、要は専門書にしろこの焚書されそうな記事にしろ、絵の上達の単なる踏み台にすぎないのです。実際に外道講座のやり方を試したい人はどんどん試してもらって構いません。文句がある人は外道講座を反面教師に掲げてもらって構いません。どちらの場合でもこの記事の思いっきり踏み台にしてさらなる高みを目指してくれたらそれだけで筆者冥利に尽きます。

では、あなたの上達した絵心で描かれた絵が、いずれこの外道、いや下郎に絶望を植え付けるその日まで……ごきげんよう！！



※著者近影