





# 表情の 描き方の 表

デジタルツールで描く！  
感情があふれ出るキャラの

スタジオ・ハードレックス著



## ● はじめに ●

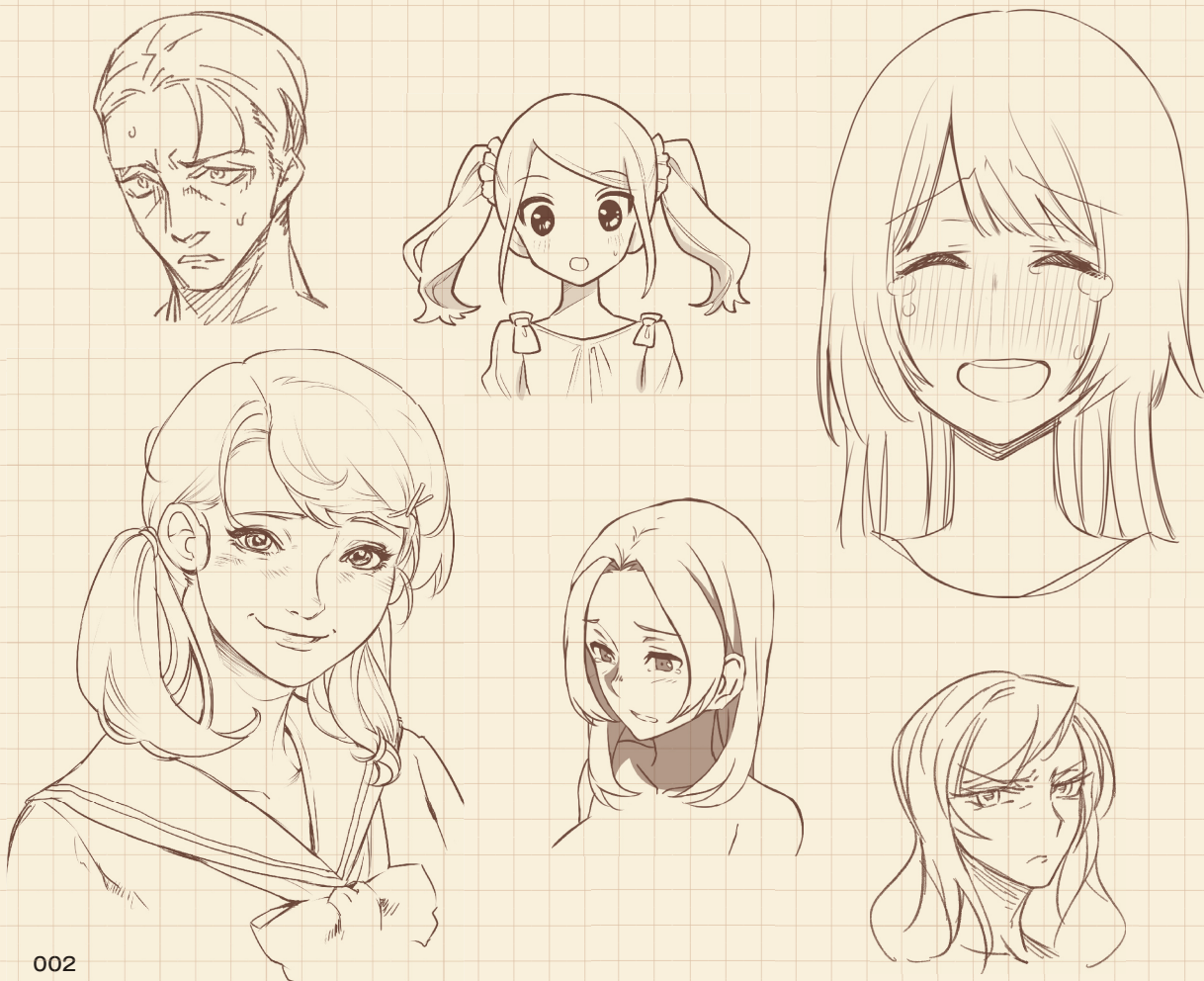
私たちが日常において人の表情からどんな気持ちかを無意識に感じ取るように、イラストや漫画においてキャラクターの気持ちを表現するには、そのキャラクターの気持ちを的確に表現した表情を描くことが重要です。感情があふれ出た表情は、ときに言葉で語るよりも雄弁に、そのキャラの気持ちを私たちに訴えかけてきます。

本書では、そんなキャラクターの気持ちを伝える魅力ある表情の描き方を、約800点の作例を通じて解説しています。第1章では、表情ができる仕組みや顔の描き方についての基礎を紹介し、第2章では、世界共通の6つの感情、「喜」、「怒」、「悲」、「驚」、「恐怖」、「嫌悪」を表現するポイントを弱中強の3つの段階に分けてじっく

りと解説、第3章では恋愛やコミュニケーション、食事など、6つの共通感情に留まらない様々な表情を集めました。また、巻末の第4章では、キャラクターの顔を描く上で欠かすことのできない髪の描き方についても特集していますので、この本一冊でキャラクターの顔の描き方を丸ごと覚えることができます。

近年ではデジタルツールも進化して使い心地も年々良くなり、イラストや漫画をデジタルツール上で一貫して制作することも難しくなくなってきました。本書を参考に、皆さまが快適なデジタルイラスト・漫画制作ライフをお楽しみいただければ幸いです。

スタジオ・ハードデラックス





# CONTENTS

はじめに	002
本書の使い方	003

## 序章

### 導入編 絵を描くための準備

デジタルツールの種類	006
絵を描く手順	010
ブラシ設定と作例	012

## 第1章

### 基本編 表情を描くための基礎知識

表情ができる瞬間	016
感情の種類	018
表情を作る顔のパーツ	020
表情に関わる骨と筋肉	022
年齢と顔のシワ	024
様々な輪郭の形	026
漫画的な線のデフォルメ	030
顔のアタリの取り方	032
様々な顔の描き方	038
Column-01 キャラクターの性格と表情	044

## 第2章

### 実践編 6種の基本感情の描き方

「喜」の表情を描こう	046
「喜」の強弱、大小を表現しよう	048
「怒」の表情を描こう	054
「怒」の強弱、大小を表現しよう	056
「悲」の表情を描こう	062
「悲」の強弱、大小を表現しよう	064
「驚」の表情を描こう	070
「驚」の強弱、大小を表現しよう	072
「恐怖」の表情を描こう	078
「恐怖」の強弱、大小を表現しよう	080
「嫌悪」の表情を描こう	086
「嫌悪」の強弱、大小を表現しよう	088
Column-02 影を使った誇張表現	094

## 第3章

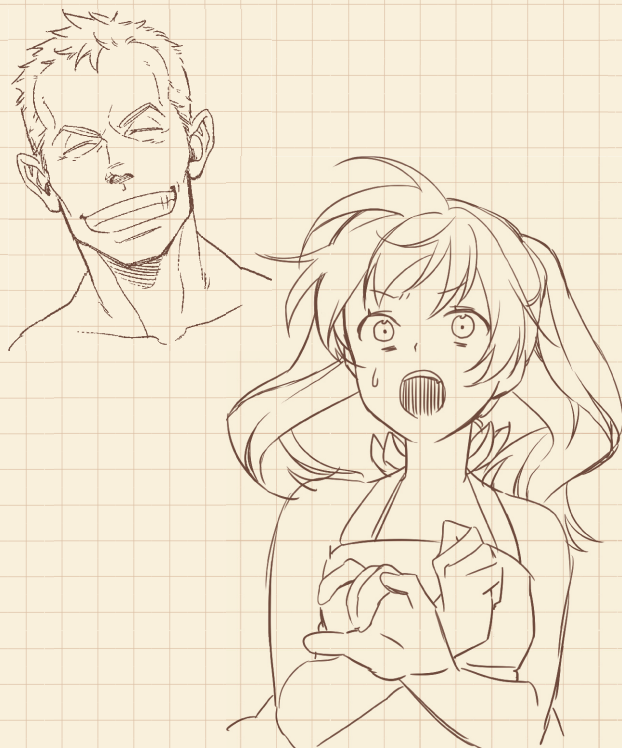
### 応用編 表情のバリエーション

恋愛&コミュニケーション	096
日常・しぐさ	118
食事	124
バトル	131

## 第4章

### 特別編 髪を描き方

髪型の種類	136
髪を描き方	138
男性の髪型バリエーション	144
女性の髪形バリエーション	147
髪色の表現	152
髪を使った誇張表現	154
髪の動き	156
イラストレーター紹介	159





# 序章 導入編

絵を描くための準備

# デジタルツールの種類

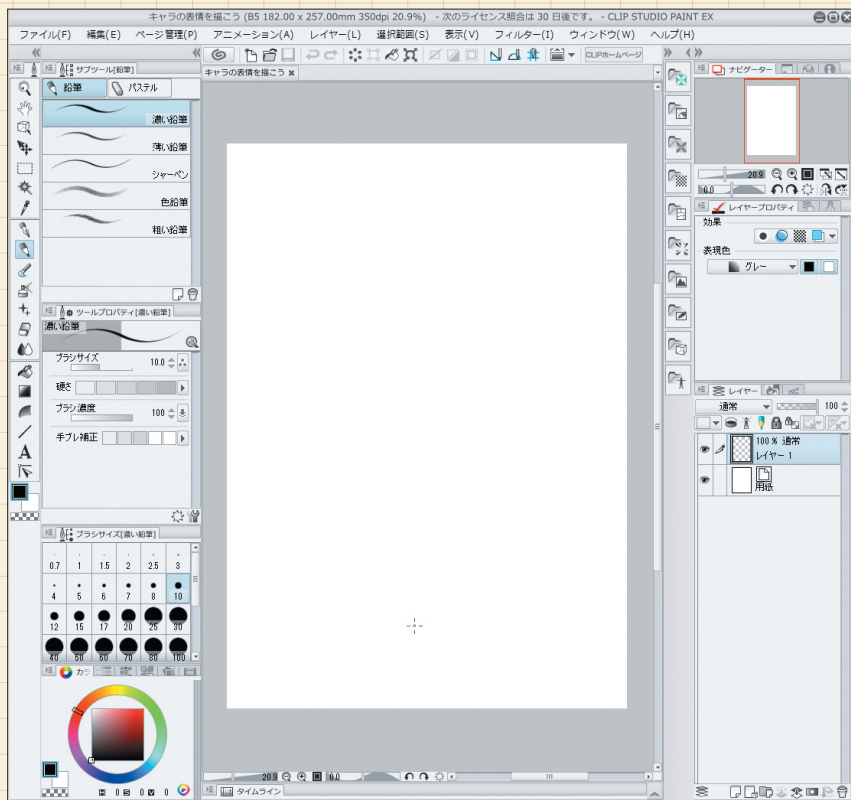
近年では、パソコン上で動作するデジタルペイントツールで絵を描く人が増えてきた。本書では、数多くあるツールの中から『CLIP STUDIO PAINT』と『ペイントツールSAI』をピックアップして紹介する。

## CLIP STUDIO PAINT

CLIP STUDIO PAINTは、セルシスが開発するイラスト、漫画制作ソフトです。PRO版と、PRO版の機能を拡張したEX版の2種類が提供されており、EX版では複数ページ分の

一括管理、3Dモデルや写真の線画抽出、セリフの一括編集など、漫画制作に関わる機能が強化されています。また、ユーザー同士で作成した公開素材を使用することもできます。

### 基本画面



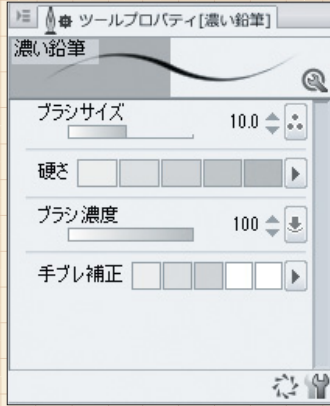
◀中央のキャンバスウィンドウの左右に各種設定を行うパレットや、複数のパレットを収納できるパレットドック、上部にはコマンドバーがあります。

▶『CLIP STUDIO』には、別売りのアニメーション作成や3Dのモデリング作成ツールや、素材をダウンロード、使い方の解説など、イラスト・漫画制作を補助する機能が多数備わっています。



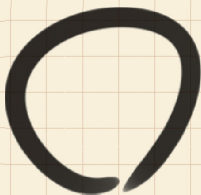


●豊富なブラシツール

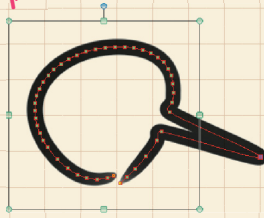


◀鉛筆、ペン、筆、エアブラシなどがあり、それぞれにデフォルトで豊富な種類が登録されています。ブラシはそれぞれカスタマイズでき、独自のブラシを作ることもできます。

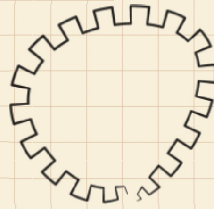
●編集可能なベクターレイヤー



▲線を引く



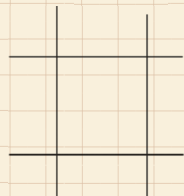
▲線を編集



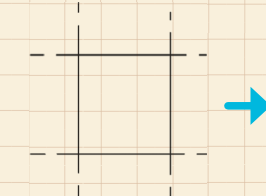
▲ブラシの形状を変更①



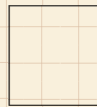
▲ブラシの形状を変更②



▲交差した線を引く



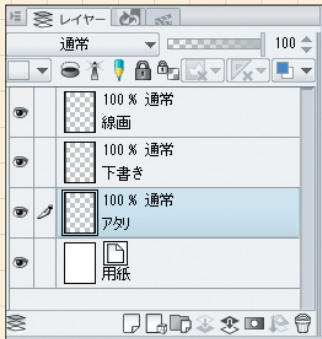
▲ベクター消しゴムで消す



▲はみ出し線が消える

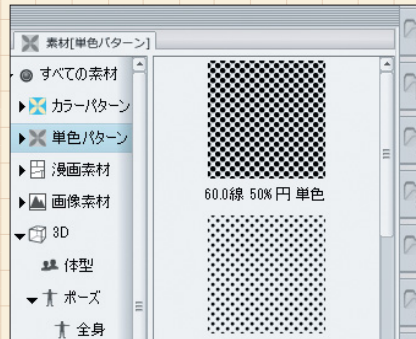
◀ベクターレイヤーにブラシで描くと、線や図形を後から変形させることができます。また、ベクター消しゴムを使用すれば、通常の消しゴムとは違った便利な線編集をすることが容易にできます。

●レイヤー機能



▲ベクターレイヤーの他に通常のラスターレイヤーも作成できます。彩色やフィルターを利用して効果を加えるなど、イラストから漫画まで様々な用途に対応できます。

●豊富な素材



▲セルシス公式から提供されている豊富なトーンやテクスチャなどの素材を使用することができます。また、ユーザーが公開している素材を使用することもでき、制作を大いに助けてくれます。

●3Dモデル

3Dモデル



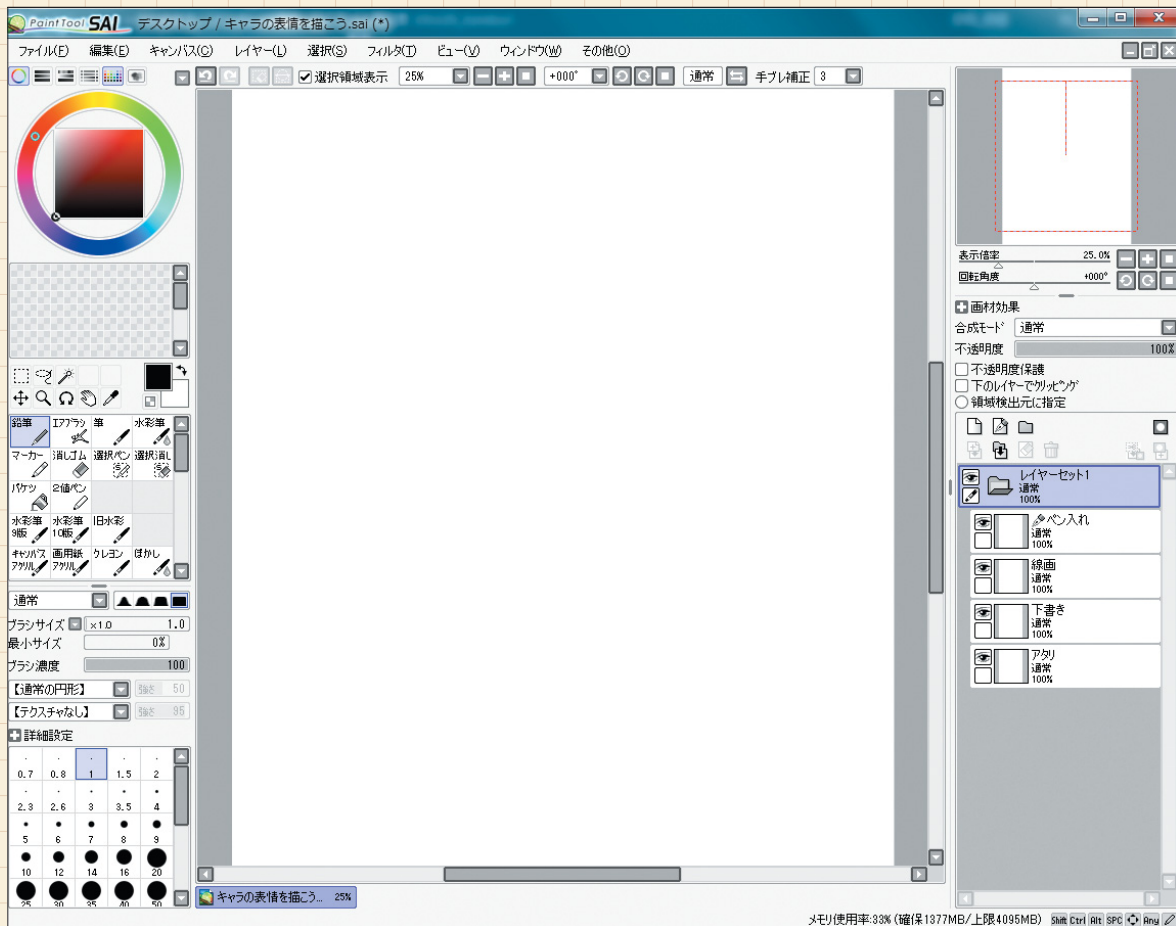
◀ポーズ変更可能な3Dモデルを用いれば、キャラのアタリなど様々な構図を描く際の参考にすることができます。ポーズだけではなく、サイズや体の向きも変えられます。

# ペイントツールSAI

ペイントツールSAIは、SYSTEMAXが開発するペイントツールです。ペンタブレットを用いて描くのに適したブラシ機能や、操作が簡単でわかりやすいデザイン、動作が軽いなどの

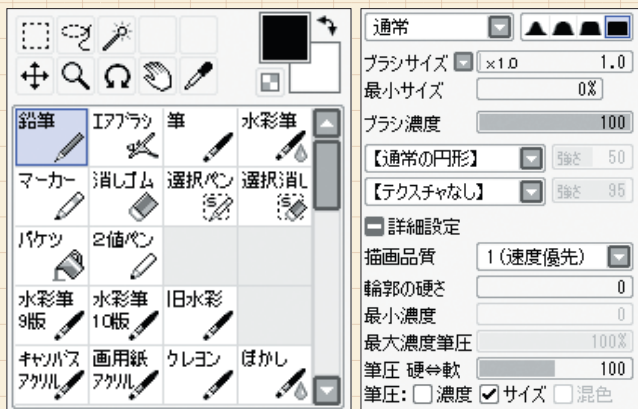
特徴を持っています。快適に絵を描くための機能がシンプルにまとまっていて、製品版がリリースされてから数年以上が経つ現在でも、愛用し続けている人が多い人気ツールです。

## 基本画面

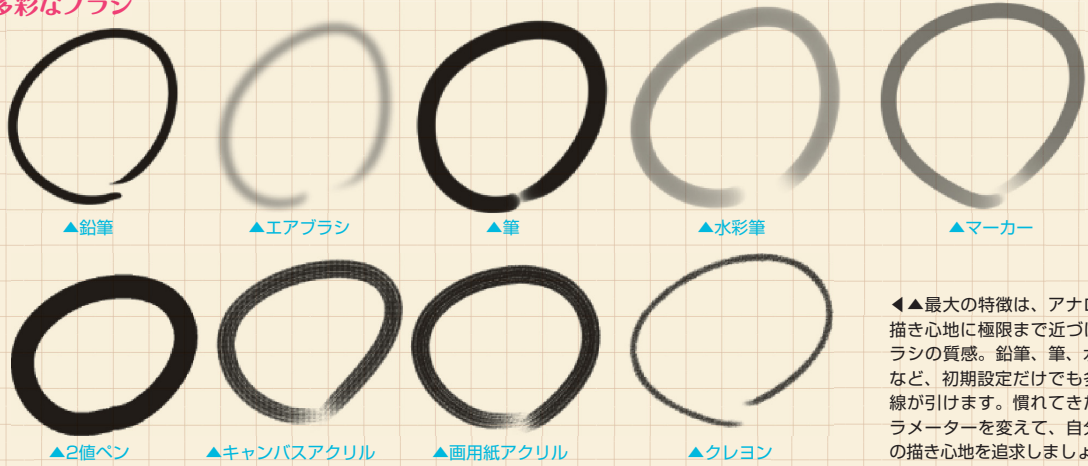


▲キャンバスウィンドウの左側にカラーサークルなどの色関係やブラシ類、右側には画面の拡大縮小や回転ができるナビゲーターやレイヤー関係のウィンドウが置かれています。各ウィンドウ配置は変更可能です。

▶ブラシの種類はシンプルながらも絵を描くのに必要なものが揃っており、使い道がすぐわかるようになっていきます。また、ブラシの設定も、太さや濃度、テクスチャーの有無、筆圧の感度や硬さなどを詳細に変えることができ、自作のオリジナルブラシをパレットに登録することもできます。

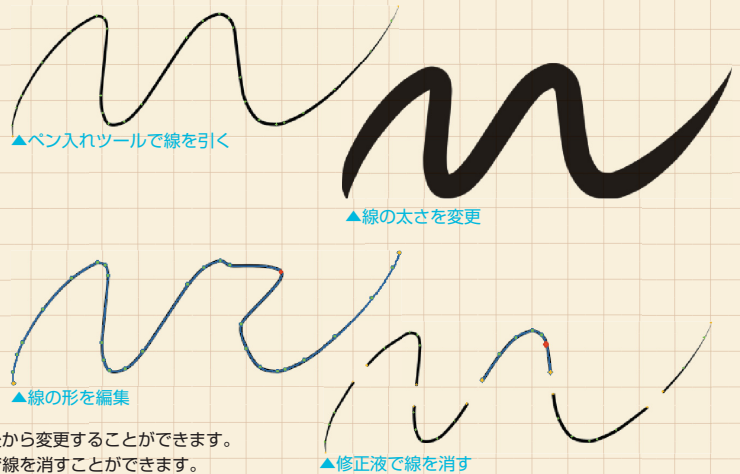
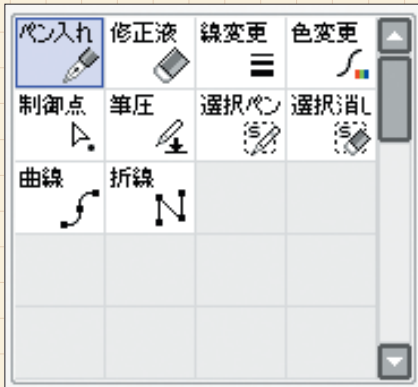


●多彩なブラシ



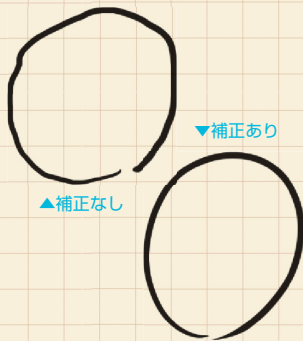
◀最大の特徴は、アナログの描き心地に極限まで近づけたブラシの質感。鉛筆、筆、水彩筆など、初期設定だけでも多彩な線が引けます。慣れてきたらパラメーターを変えて、自分好みの描き心地を追求しましょう。

●ペン入れレイヤー



▲ペン入れレイヤーでは、描いた線のサイズや形、色を後から変更することができます。また、修正液というツールがあり、消しゴムに近い感覚で線を消すことができます。

●手ブレ補正



▲フリーハンドで線を引くと線がガタガタになってしまうときは、ウィンドウ上部にある手ブレ補正を設定すると滑らかな線が引けます。

●線画の抽出

レイヤー(L)	選択(S)	フィルタ(F)	ビュー(V)	ウインドウ(W)
新規レイヤー(カラー)(N)				
新規レイヤー(ペン入れ)(P)				
新規レイヤー(セット)(S)				
レイヤーを複製(C)				
レイヤーを削除(D)				
レイヤー消去(E)		D		
下のレイヤーに転写(B)			F	
下のレイヤーと結合(M)			Ctrl+E	
表示レイヤーを結合(V)			Shift+Ctrl+E	
画像を統合(H)				
レイヤーを塗り潰す(L)			Ctrl+F, Alt+Delete	
レイヤーをラスターサイズ(S)				
全ストロークの加圧値をセット(A)				
輝度を透明度に変換(O)				
自由変形(T)			Ctrl+T	
レイヤーを左右反転				
レイヤーを上下反転				
レイヤーを反時計回りに90度回転				
レイヤーを時計回りに90度回転				
レイヤー名変更(R)				



◀アナログで描いた線画をパソコン上に取り込みたいときは、「輝度を透明度に変換」を使えば真っ白な部分を透明にでき、線画だけを取り出すことができます。

# 絵を描く手順

『CLIP STUDIO PAINT』も『ペイントツールSAI』も、ツールの特徴は異なるが、絵を描き始めるまでの手順はほぼ共通している。快適に絵を描くために、まず下準備の流れについて覚えよう。

## キャンバスの作成

絵を描くにあたって必ず必要となるのがキャンバスの作成と設定です。イラスト投稿サイトやSNSなど、ウェブ上で公開することだけを目的とするならキャンバスサイズも解像度

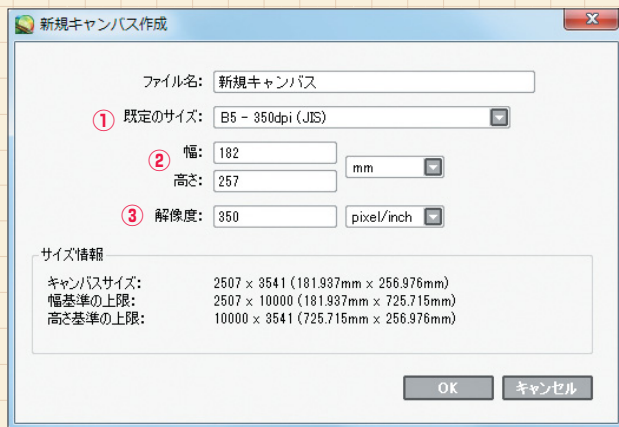
(dpi) もそこまで注意しなくても問題ないのですが、最終的に紙に印刷することを想定している場合は、ウェブよりも高い解像度に設定しておく必要があります。

### ●CLIP STUDIO PAINT



- 1 作成するキャンバスの用途を選択する。イラストなら一番左の黄色のアイコン、漫画なら左から2番目の紫のアイコンをクリック
- 2 キャンバスのサイズと解像度をプリセットから選択する。ウェブ用なら72dpi、カラーの印刷物なら350dpi、モノクロの印刷物なら600dpiを選択する
- 3 ②のプリセットに当てはまるサイズがなかった場合、直接この欄に縦横のサイズを入力、もしくは右側のプルダウンメニューから用紙サイズを選択する
- 4 ②のプリセットに当てはまる解像度 (dpi) がなかった場合、直接この欄に入力、もしくは右側のプルダウンメニューから解像度を選択する

### ●ペイントツールSAI



- 1 キャンバスのサイズと解像度をプリセットから選択する。ウェブ用はサイズのみで解像度の記載なし (72dpi)、カラーの印刷物なら350dpiを選択する
- 2 ②のプリセットに当てはまるサイズがなかった場合、直接この欄に縦横のサイズを入力する
- 3 ②のプリセットに当てはまる解像度 (dpi) がなかった場合、直接この欄に入力する (\*右側のプルダウンメニューは「pixel/inch」を選択)

## キャンバスサイズと解像度

この項で上げているdpiは「dots per inch」の略で、解像度の一般的な単位。印刷物に必要な解像度は、パソコンのディスプレイでも綺麗に見える72dpiより高く、カラーなら350dpi、モノクロの漫画であれば600dpiあることが望ましい。キャンバスサイズはpixelよりも、mmやcmで表示したほうが印刷時のサイズが直感的にわかりやすくなる。ただし、解像度が高いとデータも重くなるので、ウェブ上での公開限定なら72dpiでも十分だ。

- 印刷物：カラー 350dpi、モノクロ 600dpi
- ウェブ：72dpi ~

## レイヤーの設定

新規にキャンバスを作成すると、どちらのツールもラスターレイヤーが1枚設定されます。画像などを扱うときに使用するラスターレイヤーはベタ塗り、トーン貼りなどに向いていますが、

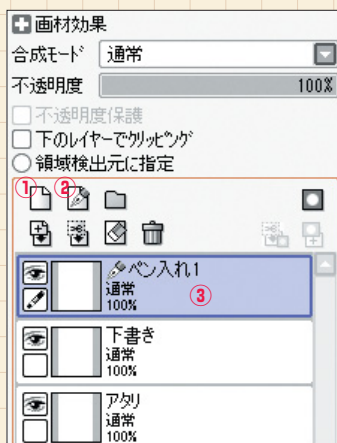
最初の線を描く段階では後から線を編集できるベクターレイヤーが向いていることもあります。工程ごとにレイヤーを分けると作業効率が良くなります。

### ●CLIP STUDIO PAINT



- ① ラスターレイヤーを作成したい場合は「新規ラスターレイヤー」アイコンをクリック
- ② ベクターレイヤーを作成したい場合は「新規ベクターレイヤー」アイコンをクリック
- ③ 任意のレイヤーを右クリックして「レイヤー設定」→「レイヤー名の変更」を選択、もしくはレイヤー名を直接ダブルクリックして名前を変更

### ●ペイントツールSAI



- ① ラスターレイヤーを作成したい場合は「通常レイヤーの新規作成」アイコンをクリック
- ② ベクターレイヤーを作成したい場合は「ペン入れレイヤーの新規作成」アイコンをクリック
- ③ 任意のレイヤーを選択して画面上部のメニューから「レイヤー(L)」→「レイヤー名変更」を選択、もしくはレイヤー名を直接ダブルクリックで名前を変更

## ブラシを選んで描く

自分好みのブラシを選択して、頭の中にあるイメージを描き進めていきます。アタリや下描きは鉛筆系のブラシが使いやすいようなイメージがありますが、人によっては筆や水彩筆のほうが

使い勝手がいい場合もあります。この本では約800点に及ぶ表情の作例を紹介していますので、自分に合った作例を参考にしながら描きたいモチーフを探していきましょう。

### ●CLIP STUDIO PAINT



- ① ペン、鉛筆、筆、エアブラシの中から任意のブラシツールを選択
- ② サブツールウィンドウから使用したいブラシの種類を選択
- ③ ブラシのサイズ、手ブレ補正の強さなどを設定して描く

### ●ペイントツールSAI



- ① 鉛筆、エアブラシ、筆、水彩筆などの中から任意のブラシツールを選択
- ② サイズ、ブラシ濃度などを設定して描く

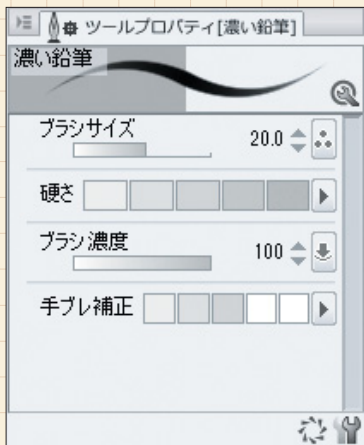
# ブラシ設定と作例

2つのツールともに複数のブラシがあるが、実際にどれを使ったらいいのか迷ってしまう人もいるかもしれない。参考として、本書に参加したイラストレーターの使用ブラシと作例を紹介しよう。

## CLIP STUDIO PAINT

### ●濃い鉛筆

ブラシはデフォルトで登録されている鉛筆ブラシの「濃い鉛筆」です。描くときは全体をばっと目で見たとときのバランスがおかしくならないように、常に別ウィンドウで全体が見える小さい画像を確認しながら描いています。(荻野あつき)



▶ラフ



▶完成



### ●厚塗り鉛筆

セルシスが運営している創作活動応援サイト「CLIP」で公式から配布されている「厚塗り鉛筆」(コンテンツID: 1376452)をそのまま使用しています。絵を描くときは、描きたいシーンのアニメーションを脳内で妄想し、その1カットを切り取るようなイメージで描いています。(印カ・オブ・ザ・デッド)



▶ラフ



▶完成



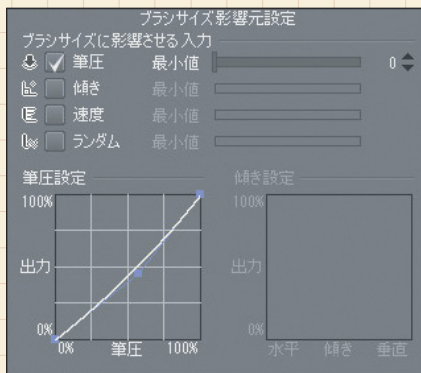
## ●濃い水彩

水彩ブラシの「濃い水彩」の設定を少し弄ったものを使っています。キャラを描くときは「どういう感情なのかを解りやすくする」「イメージしているキャラクター像を崩さないように気を付ける」といった点を意識しています。(凧丘)

▶完成



▶ラフ



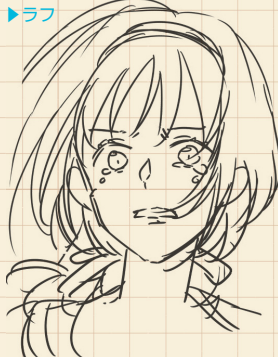
## ●カブラペン、薄い鉛筆

はじめの大まかなラフは「カブラペン」を、その後の下書きでは「薄い鉛筆」を、それぞれ設定を少し変えて使っています。キャラが感情をどう表情に出すのかをよく考えて、目と眉毛を動かすことを意識しながら描いています。(あおいサクラ子)

▶完成



▶ラフ

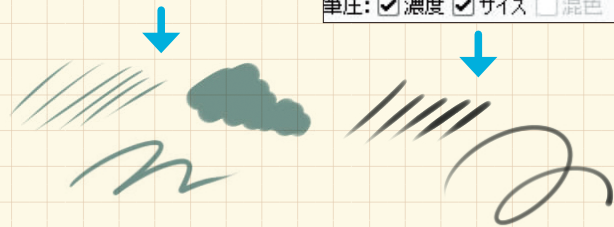


# ペイントツールSAI

▶完成

## ●水彩筆、鉛筆

ラフは「水彩筆」、本描きは「鉛筆」ブラシで、それぞれ設定をいじっています。アタリは正しい位置へのパーツの配置、下書きは自分の描きたいイメージを掴み取る段階、本描きは絵を魅力的に仕上げようと努力する段階と割りきって考え、最初から完成品に持ち込まないように注意して描いています。(仲間安方)

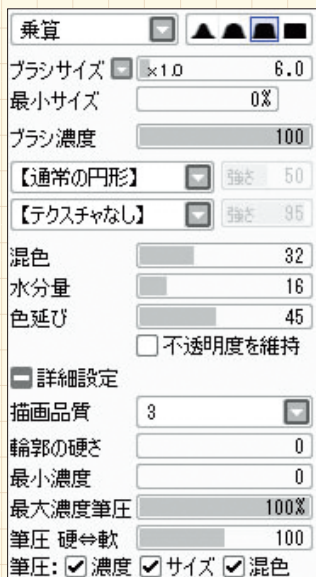


▶ラフ

▶完成

## ●筆(乗算)

ブラシは「筆」の描画モードを乗算にして設定を調節して使用しています。キャラを描く際には、線が綺麗なことに越したことはないですが、多少線が粗くとも綺麗な「形」を優先するように心がけています。(かすかす)



▶ラフ







試し読みはお楽しみ  
いただけましたか？

ここからはManatee  
おすすめの商品を  
ご紹介します。

---

Manatee Tech Book Zone 

## 本格的な補正・加工で思い出の写真を美しく残そう!

なかなか使いこなすのが難しいPhotoshop Elements 15の操作や機能をやさしく解説! 補正や加工、SNSへの投稿など写真編集をもっと楽しみたい人にぴったりな入門書です。本書は「逆光で撮影した写真を補正するには」「年賀状を作成してみたい」など、実際に写真を編集する上で生まれる疑問をレッスン仕立てて解説しています。また、グラフィックデザイナーによるプロ技や操作のコツも伝授し、ワンランク上の技を身に付けられます。

本書でマスターできる  
主な補正・加工の一覧

※この一覧は、各巻のレッスンを通して写真の補正加工の解説がなされています。それぞれに補正加工のやり方、効果、注意点、補正前後の比較画像が掲載されています。



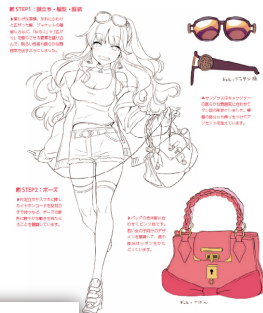
巻頭ではさまざまな補正例を紹介。ここから使いたい機能を見つけ出せる

## メディア別だからよくわかる魅力的なキャラクターの描き方!

創作物を作るうえで欠かせないものに「キャラクター」があります。その際は見た目のキャッチーさだけでなく、キャラクター性を感じられることが重要です。本書では、キャラクターをデザインするうえでの基礎から、見た人の印象に残るようにする方法を解説。スマホゲームやポスターイラスト、ラノベ表紙など、メディアによって異なるキャラクターデザインの特徴についても解説し、読み手に合った方向を見つける際にも役立ちます。

Lesson 03 ラフを基にキャラをデザインする

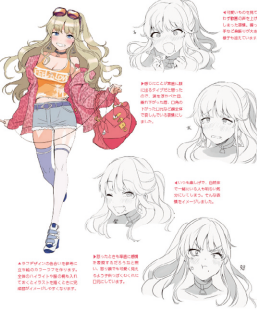
ラフデザインが制作の第一歩。ラフを描くことでキャラクターの印象を固め、最終的なデザインに活かす。この段階でキャラクターの個性や魅力を出せるように描くことが重要。



総勢12名のイラストレーターが多彩な作風と考え方でキャラクターイラストを描く

Lesson 04 表情パターンでキャラに深みを出す

キャラクターの個性や魅力を出すには、表情パターンをデザインすることが重要。この段階でキャラクターの個性や魅力を出せるように描くことが重要。



依頼元からの発注時のイメージから、キャラクターを作り上げていく

# 「グラフィックス・デザイン」

解説は基本的に見開きで完結。補正前と後の写真を「Before・After」形式で掲載



できる Photoshop Elements 15 Windows & Mac 対応

インプレス 樋口泰行・できるシリーズ編集部(著者) 320 ページ 価格: 1,631 円(PDF)



グラフィック  
アプリケーション

物語を動かすキャラクターデザインとイラストの描き方

マイナビ出版 スタジオ・ハードデラックス(著者) 160 ページ 価格: 2,257 円(PDF)



その他

**現役ディレクターが教える  
ライティング & レンダリング**



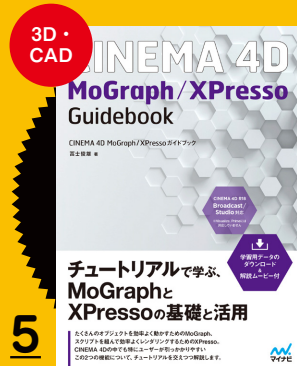
3

**AutoCAD の勘所を  
人気講師がやさしく解説!**



4

**CINEMA 4D の  
MoGraph/XPresso を解説!**



5

&

&

**[digital]  
ライティング&レンダリング 第3版**

3DCG 制作の中でもライティングとレンダリングにフォーカスし、より高品質な作品に仕上げするための解説書。テクスチャ制作のカラーマネージメント、物理ベースライティングやリニアワークフローなどにも触れています。

ポーンデジタル  
Jeremy Birn (著者)  
472 ページ 価格: 7,560 円 (PDF)

**できる AutoCAD  
2017/2016/2015 対応**

ベテラン講師が AutoCAD の基本と実践をやさしく解説しています。初学者が押さえておくべきポイントやつまづきがちなお操作を特に厚く解説しているので、初めてでも AutoCAD の勘所がしっかり分かります。

インプレス  
矢野悦子・できるシリーズ編集部 (著者)  
337 ページ 価格: 2,624 円 (PDF)

**CINEMA 4D  
MoGraph/XPresso ガイドブック  
【解説ムービー付き】**

CINEMA 4D の XPresso と MoGraph に関する解説書。この 2 つの機能は、CINEMA 4D の中で中級～高級レベルのユーザーが必ず引かかるもので、近年かなり重要視されています。本書は MoGraph と XPresso に絞って解説しました。

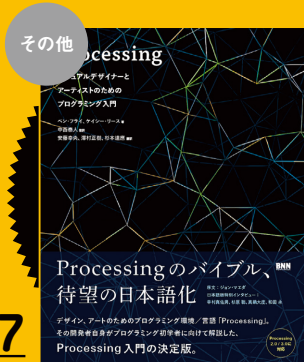
マイナビ出版 富士雄雄 (著者)  
328 ページ 価格: 4,514 円 (PDF)

**表現のアイデアを形に!  
「vvvv」の入門解説書**



6

**デザイン・アートのための  
プログラミング環境を詳解**



7

**DTP や印刷業界全般で  
知っておくべき情報を網羅**



8

&

&

**vvvook—プロトタイピングのための  
ビジュアルプログラミング入門**

Windows ソフト「vvvv」は様々な機能を持った〈部品〉を線で繋ぐことで、表現のアイデアを素早く形にできるビジュアルプログラミング環境です。インタラクション・2D/3D アニメーションなど幅広い制作で活躍します。

ビー・エヌ・エヌ新社  
伊東実・星卓哉 (著者)  
224 ページ 価格: 3,110 円 (PDF)

**Processing  
ビジュアルデザイナーとアーティストの  
ためのプログラミング入門**

Processing は、デザイナーやアーティストなどに向けて作られたプログラミング言語・環境です。そこでの体験は、文系と理系、デザインとエンジニアリング、感性と論理という両軸における領域横断接続をもたらします。

ビー・エヌ・エヌ新社 Ben Fry・Casey Reas (著者)、中西泰人・安藤幸央・澤村正樹・杉本達磨 (翻訳)  
688 ページ 価格: 6,804 円 (PDF)

**カラー図解  
DTP & 印刷スーパーしくみ事典 2016**

DTP や印刷物に携わるすべての人に役立つ図解事典。業界のトピック110 を特集するほか、Adobe Creative Cloud の最新機能、サービスを使った表紙制作レポート、デジタル印刷機の動向などを110の項目にまとめました。

ポーンデジタル  
出版事業部 (編集)  
329 ページ 価格: 4,104 円 (PDF)