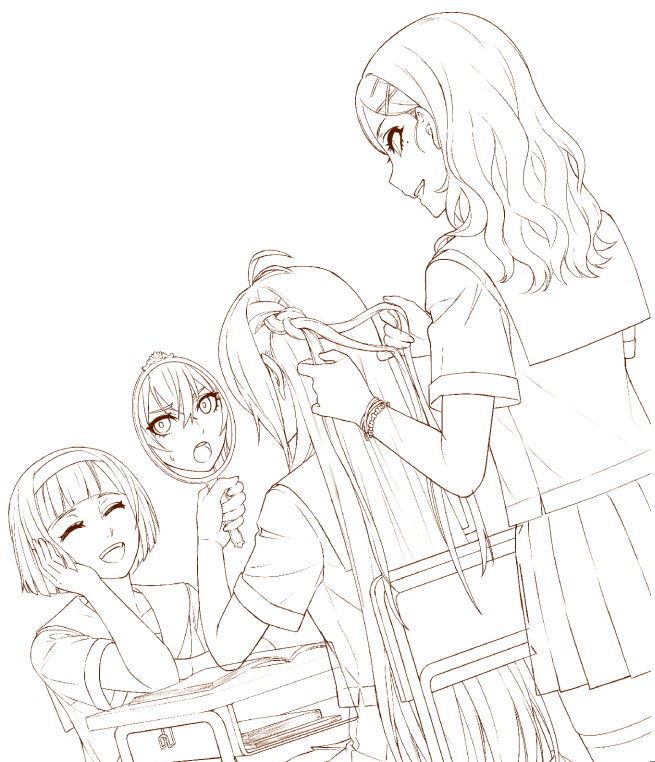


髪 友の 描き方

デジタルツール
で描く！
キャラクター
を引き立てる

現代風の多彩なヘアカテゴリーから髪
の動きまでイラスト、漫画で役立つ髪の描き方を収録!!

魅せる髪が
すぐ描ける！



髪の方 描き方

デジタルツール
で描く！
キャラクター
を引き立てる

スタジオ・ハードデラックス著



● はじめに ●

髪はキャラクターを描く上でとても重要な要素です。明るい男の子ならショートヘアで活発に、おしとやかな少女なら黒髪のさらさらストレートなロングヘアに……といったふうに、髪型にはそのキャラクターの性格や個性を印象づける効果があります。何より、顔を描くのに欠かせないパーツですので、たとえ感情豊かな表情を描けたとしても、そのキャラクターに合った髪が描かなければ絵の魅力が半減してしまいます。

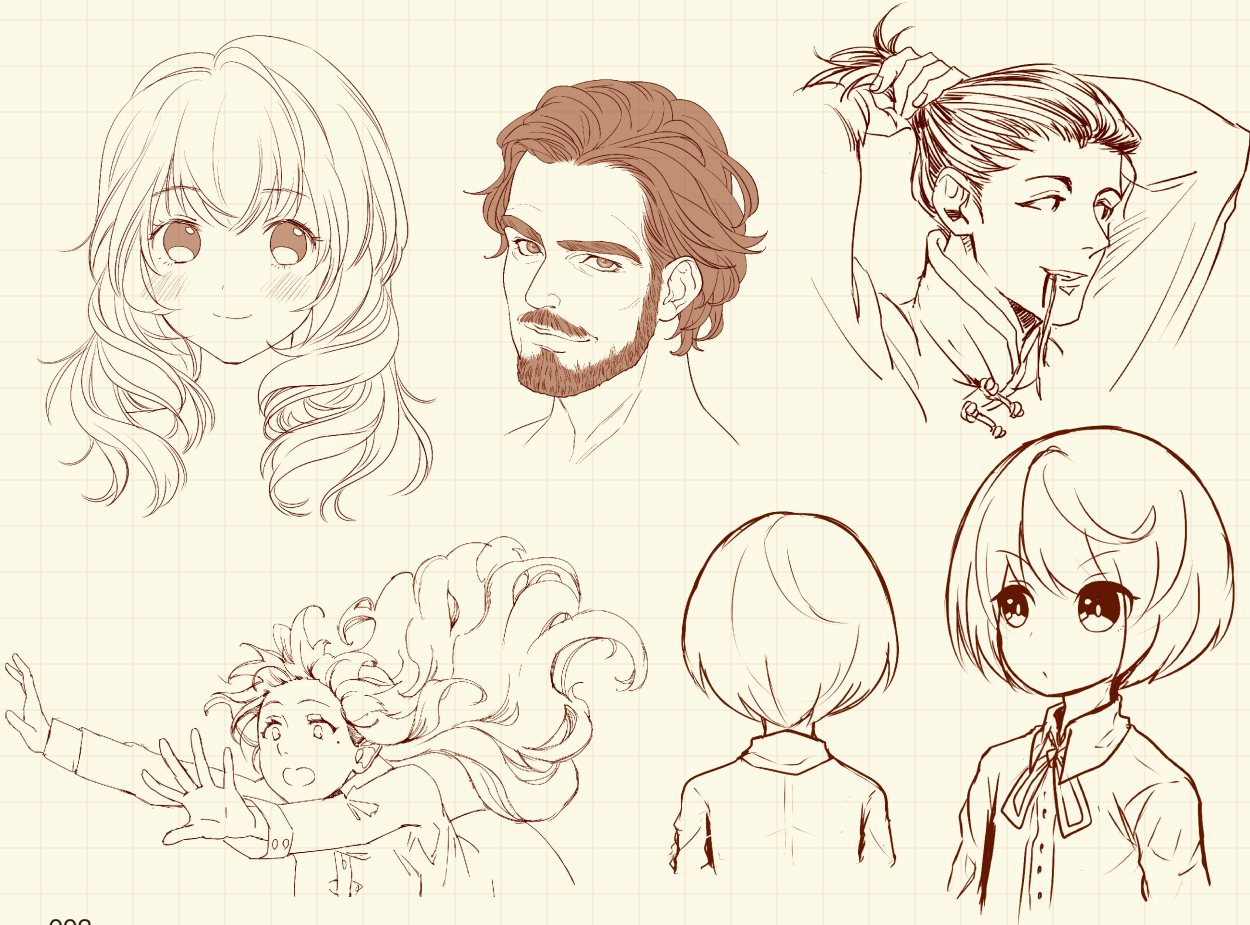
しかし、髪型には決まった形がなく、アレンジも多彩ですぐ流行が移り変わるので「これを描ければ正解！」という答えがありません。さらに困ったことに、髪は激しい動きが加わると簡単に形が変わるので、描きたいシーンに合わせて髪がどんな動きをするのかを知っていないとリアリティのある絵が描けません。

本書では、そんな悩み多き髪の描き方を600点以上の作例を用いて解説しています。第1章では、髪を描くための基礎知識のほか、写真を参考にするのにも役立つ現代のヘアア

レンジに基づいた女性と男性の基本的な髪型の種類としくみを解説し、第2章ではショート、ミディアム、ロング、アレンジの4種類に分類した現代風の男女のヘアカタログを掲載。第3章では、走ったり風を受けたりといったシチュエーションで髪がどのように動くのかを多彩なバリエーションで紹介し、最後の第4章では、1～3章の総まとめとして、キャラクターの魅力を引き立てる髪の描き方を解説します。この本を模写しながら読み進めることで、イマドキの髪型から躍動感あふれる髪まで、髪を描くために必要なことをまるごと覚えることができます。

この本では髪と感情の関係に触れていますが、より詳細な感情表現を知りたい方は、「デジタルツールで描く！感情があふれ出るキャラの表情の描き方」という表情に特化した姉妹本がありますので、そちらもご参照ください。本書が皆さまの快適な創作活動の一助になれば幸いです。

スタジオ・ハードデラックス

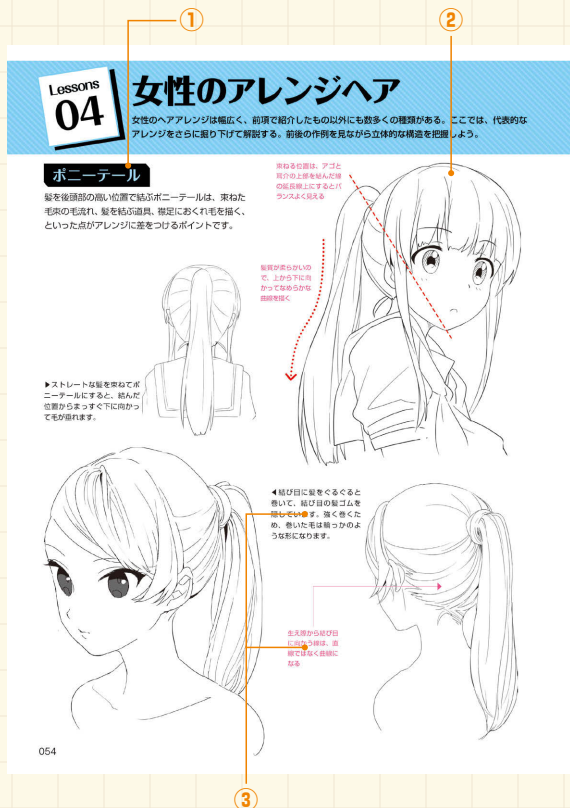


本書の使い方

how to use this book?

●髪の描き方がわかる&資料として使える

本書は、イラストや漫画におけるキャラクターの髪型と髪の動きの描き方に特化した解説書です。総勢 18 名のイラストレーターが多彩な作風で描いた現代風の髪型を収録していますので、イラスト・漫画の資料集としてもお使いいただけます。



- | | |
|---|--|
| ① 各ページで解説する項目のテーマと概要。本文中では、髪型や髪の動きの特徴、傾向などを解説しています。 | ② 髪の作例イラスト。1つの作例に対し、前方、後方、横、別ポーズなど複数のイラストを掲載しています。 |
| ③ 各イラストの解説。髪型や髪の動きを描く上で重要なポイントを作例ごとに説明しています。 | ④ 髪の毛が流れる方向、体が動く方向、髪の動く方向などを示す矢印。 |

●各章について

第1章 髪の基本知識

髪型の種類や様々な毛の描き方など髪を描くための基礎知識を紹介。後半では現代的なヘアアレンジの種類としくみを解説します。

第3章 髪を動かす

自分の体の動きで形が変わる髪、風や水の影響を受けた髪など、イラストや漫画でよく登場するシーンで髪がどう動くのかを、描き方を交えながら解説します。

第2章 髪型のバリエーション

ショート、ミディアム、ロング、アレンジの4種類にカテゴリー分けした男女の髪型をヘアカタログ風に掲載し、各髪型の描き方を解説します。

第4章 魅せる髪の描き方

キャラクターの見栄えをよくする、感情をわかりやすくする
など、キャラクターを魅力的に見せる表現手段としての髪の
描き方を解説します。

CONTENTS

はじめに	002
本書の使い方	003

第1章

髪的基础知識

髪とキャラクターの関係	006
髪型の分類	008
髪の流れの捉え方	010
髪の描き方	012
毛の描き方	016
影の付け方	018
女性の髪型とアレンジ	022
男性の髪型とアレンジ	032
加齢と髪質の変化	036

第2章

髪型のバリエーション

女性のショートヘア	038
女性のミディアムヘア	042
女性のロングヘア	048
女性のアレンジヘア	054
男性のショートヘア	070
男性のミディアムヘア	076
男性のロングヘア	080
特殊な髪	084
Column 晴れの日の華やかな装いと盛り髪	086

第3章

髪を動かす

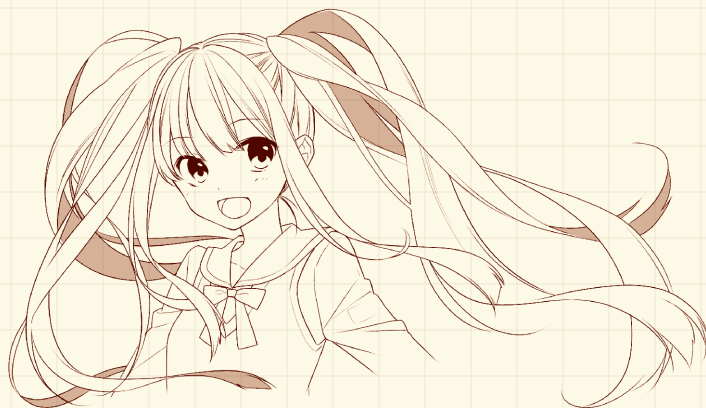
基本的な動きの種類	088
体の動きによる髪の動き	090
ヘアセット中の髪の動き	111
風や水の影響を受けた髪	116
手や物に触れた髪の動き	126
バトルにおける髪の動き	141

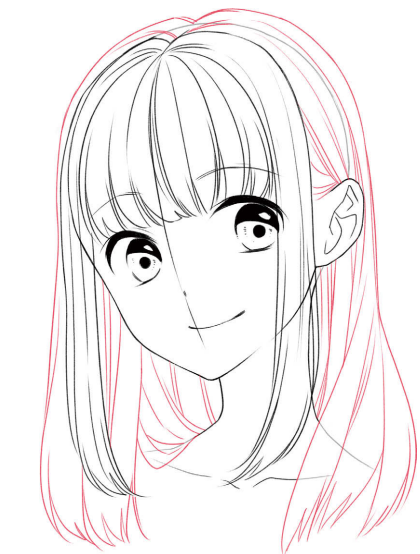
第4章

魅せる髪の描き方

髪のなびきで特徴を表現する	148
弾む動きで感情を表現する	152
髪の表現バリエーション	154

イラストレーター紹介	159
------------------	-----





第1章

髪の基本知識

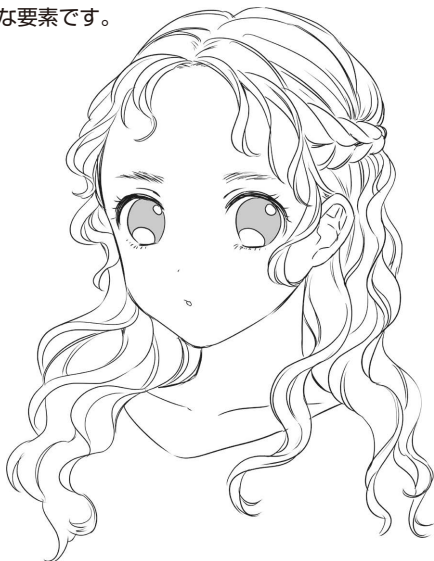
髪とキャラクターの関係

髪はキャラクターの個性や特徴を表現する重要なパーツであり、たとえいい表情が描けても髪が描けないとキャラクターの魅力が引き立たない。まずは髪とキャラクターの関係性について考えてみよう。

雰囲気や特徴を表現する

明るい性格なら毛先を外に跳ねる、おしとやかなら柔らかいウェーブヘアにするなど、髪は見た目でわかる特徴づけに役立ちます。ときには現実ではありえない「嘘」を盛り込むのも、キャラクターを魅力的にするうえで必要な要素です。

▶ 三つ編みハーフアップの ロングウェーブヘア (ファンタジーのお姫様)



▶ 跳ねたオールバック (豪快な中年男性)



▼ 炎のように ゆらめいた ツインテール (火の精霊)



▲ 前髪を立ち上げた ショートヘア (爽やかな青年)



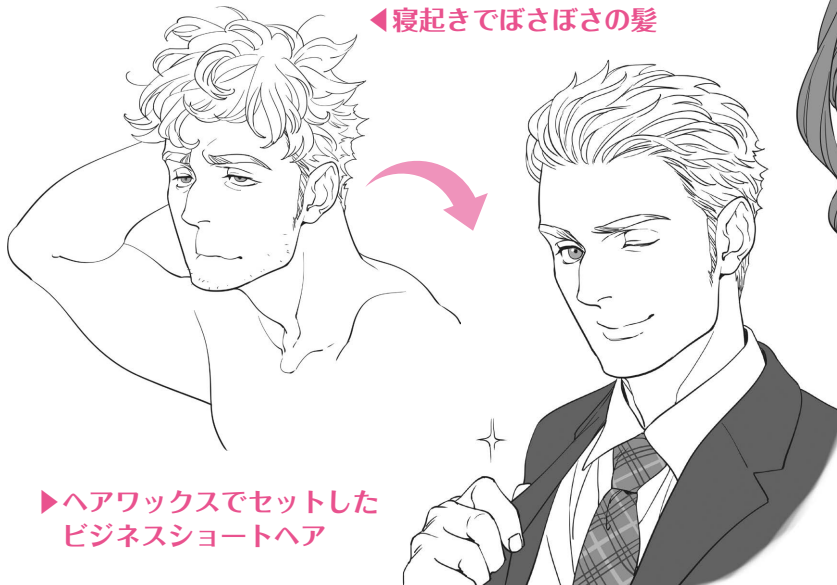
シーンに合わせて髪をセットする

人は様々なシーンに合わせて髪型を変えます。暴れるような寝ぐせの男性も入社時には髪をすっきりセットし、パーティーに呼ばれた女性はよそ行きのヘアアレンジをするなど、行く場所や自分の気持ちによって髪型は変わります。

▼パーティー向けの華やかなアップヘア



◀寝起きでぼさぼさの髪



▶ヘアワックスでセットしたビジネスショートヘア

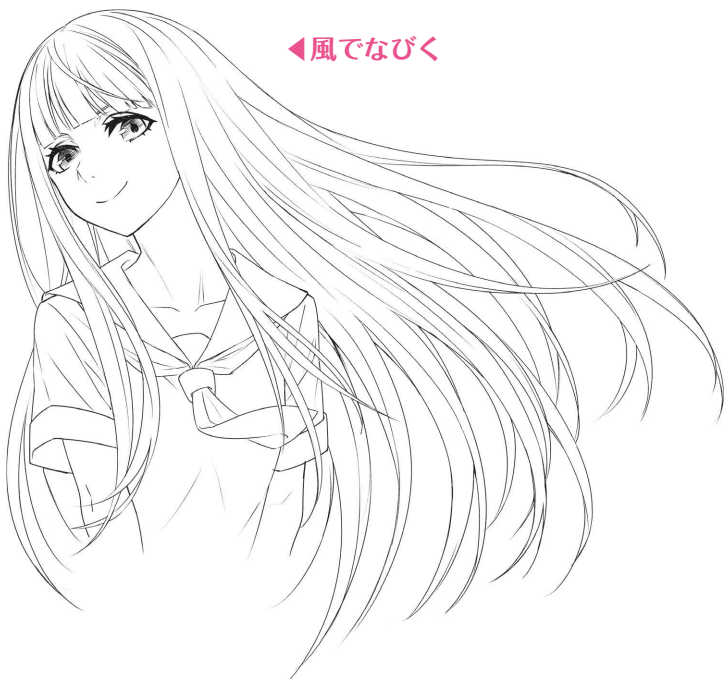
風や体の動作によって髪が動く

風に吹かれたり体を動かしたりすることで、髪は動いて形を変えます。髪の動きは、絵に躍動感を与えるため、見栄えのいいイラストや漫画を描くには必須の要素です。

▼水中で浮かぶ



◀風でなびく



髪型の分類

男女の髪型には数えきれないほどたくさんのバリエーションがあるが、その分類は意外とシンプルに分けることができる。ここでは、髪を描く上で基準となる髪型の基本的な分類を紹介していこう。

髪質の違い

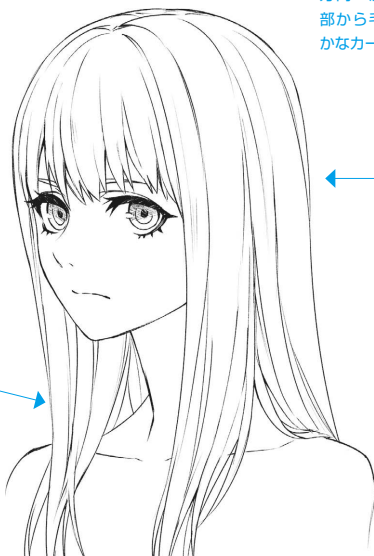
髪質を大きく分けると、まっすぐな「ストレート」と、毛先や毛束が曲がっている「カール」の2種類に分類されます。この2つを組み合わせることで、様々な髪型が生まれます。

ストレート

自然体の髪で、毛が重力に逆らわず毛根から下へ向かってまっすぐ伸びています。ストレートな毛が多めの髪は、飾り気がなく、さわやか、清楚、素朴、おとなしい、といった印象を与えます。

毛が重力で垂れ下がっているイメージで滑らかな線を引くとストレートの質感が出る

頭部の形に沿って髪が下方向へ流れるため、頭頂部から毛先にかけて滑らかなカーブを描く

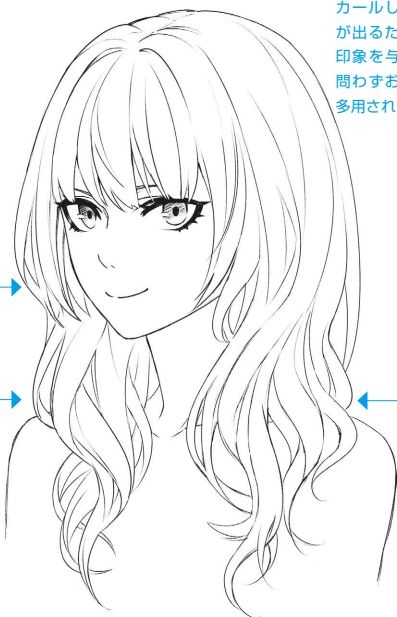


カール

毛先が跳ねている、毛束が波打っているなど、何らかの形で毛が巻いている状態の髪です。天然パーマも自然に毛が曲がっている状態なので、カールに分類されます。

カールした毛は髪に動きが出るためアクティブな印象を与えやすく、男女問わずおしゃれな髪型で多用される

上側はストレートで下側をカールさせたストレートカールの髪型。カールさせる部位や組み合わせ方で様々な髪型を作ることができる



髪の長さ

髪の長さは髪型を分類する上で最もわかりやすい基準です。男女ともに、ショート、ミディアム、ロングの3種類に分かれます。ただし、男性と女性では長さの基準がそれぞれ異なる点に注意しましょう。

▶ショートヘア

耳が見え隠れするくらいの長さです。より短くしたベリーショートや、女性であればアゴの長さほどまで伸ばしたショートボブなどがあります。

■女性

ショート：耳が見え隠れする
ベリーショート：耳が見える
ショートボブ：髪がアゴまで届く

■男性

ショート：髪が耳にかかる
ベリーショート：前髪が眉毛より上



▶ミディアムヘア

女性はアゴの下から肩口（鎖骨）あたり、男性は耳の下からアゴあたりまでの長さです。女性の場合、鎖骨まで届く髪はセミロングと呼ばれることもあります。

■女性

ミディアム：アゴより下
セミロング：鎖骨あたり

■男性

ミディアム：耳が隠れる



▶ロングヘア

女性は胸や脇の下まで届くくらい、男性はアゴの下くらいの長さです。これより長い髪は、男女ともにスーパーロングに分類されます。

■女性

ロング：胸の位置
スーパーロング：胸より下

■男性

ロング：アゴの下あたり
スーパーロング：肩より下



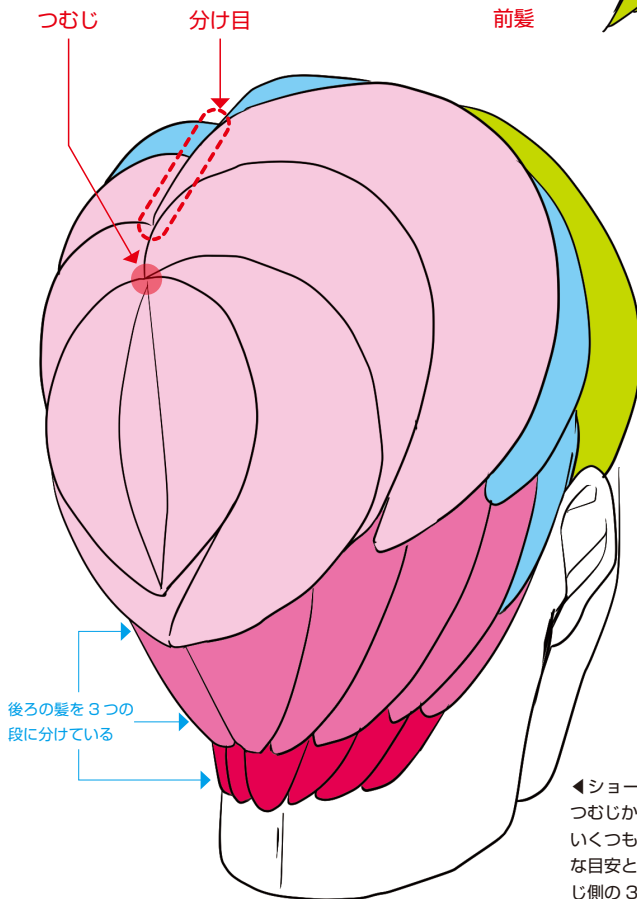
髪の流れの捉え方

髪を絵で表現するには、毛が頭部のどこからどんな流れで生えているかを理解することが重要になる。ここでは、髪の毛を簡略化してブロック単位で捉える方法と、毛が生える流れを紹介しよう。

ブロックで分ける

髪の毛は、大きく分けて前髪周辺のフロント、側面のサイド、中央の頭頂部、後ろ側の4つのブロックから生えています。毛の流れをバナナの房のような形をしたアタリで描くと、髪の毛のシルエットが捉えやすくなります。

▶ 髪の毛の分け目から、前髪、サイド、後方へと、いくつかの束に分けて髪の毛の流れのアタリを描いています。



◀ ショートヘア、特に男性の場合は、つむじからうなじにかけて短い毛束がいくつも重なり合っています。大まかな目安として、耳より上、中間、うなじ側の3段階に分けています。

毛の開始点

髪の毛の流れは、つむじ、分け目、生え際の3つを起点にして生まれます。3つのどれか、あるいは2つ以上を組み合わせることで、様々な髪型の毛の流れを描くことができます。

▶つむじ

頭頂部や後頭部に毛の流れの中心となるつむじの位置を決め、そこから頭部の形に沿って放射状に毛束や毛の流れを描きます。ただし、すべての毛を同じ位置を開始点にして描くと違和感が出るので、つむじから離れた毛は頭部の形に沿って毛が生える位置をずらす必要があります。



◀分け目

頭頂部に分け目のアタリを描き、その線に従って頭部の形に沿った毛の流れを描きます。分け目の両端のうち、後頭部側はつむじになるので、後ろ側の髪を描くときは分け目とつむじの2つを決めると毛の流れが捉えやすくなります。



▶生え際

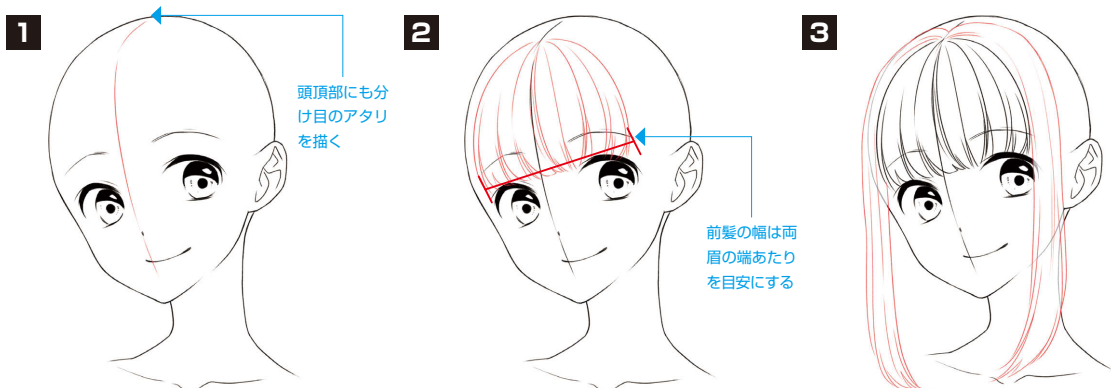
前頭部の生え際を起点にして、毛先に向かって毛の流れを描いていきます。前髪を立てる、強い風に吹かれる、など毛先の状況によって毛の流れが変わります。



髪を描き方

髪は長さや角度によって見た目が変わるが、前髪、サイド、後ろ髪に分ける基本的な考え方は変わらない。前項までの内容を踏まえて、女性のミディアムヘアと男性のショートヘアの描き方を見ていこう。

女性ミディアムヘア・前側



▲頭部の丸みを意識して頭のアウトラインを描き、中心線のアタリを取ります。

▲額の丸みを意識しながら生え際から放射状に前髪を描いていきます。

▲生え際のアタリを軸に、サイドの髪を描き加えていきます。頭部の丸みがわかるように、頭頂部からサイドに流れる髪に丸みをつけます。

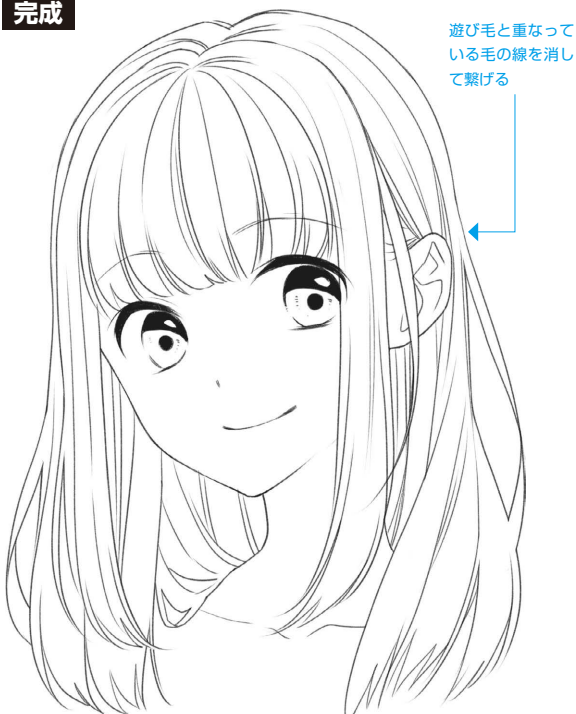


◀後ろ髪を描いていきます。肩にかかる髪の垂れ具合、耳の後ろにかけられた髪の毛流れ、肩の前側に来る髪、毛先が跳ねた感じなどを意識しながら描きます。



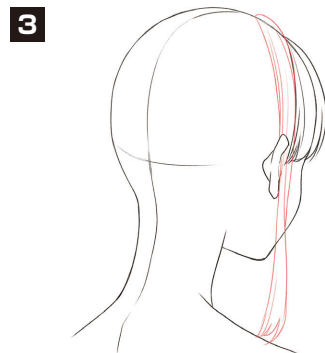
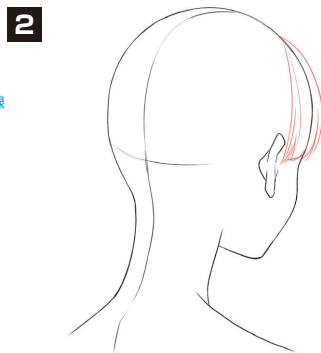
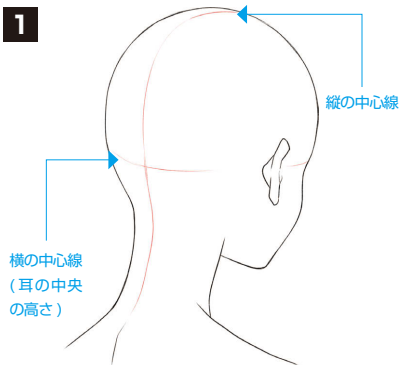
◀サイドや後ろ髪に細くて柔らかい動きのある遊び毛を足していきます。この遊び毛のあるなしが、自然体に見せるための重要なポイントです。

完成



▲遊び毛と毛束が重なっている部分の線を消して、両方の毛を繋げると、女の子らしい柔らかさが際立って可愛らしく仕上がります。

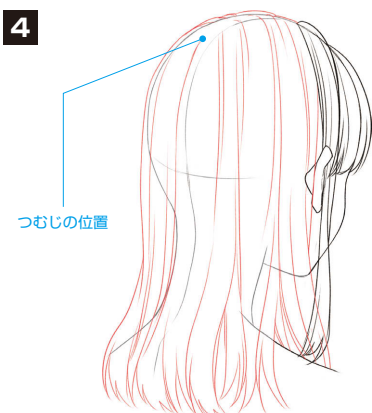
女性・後ろ側



▲頭のアウトラインを描き、前側と同じように頭部の丸みを意識して中心線のアタリを取ります。

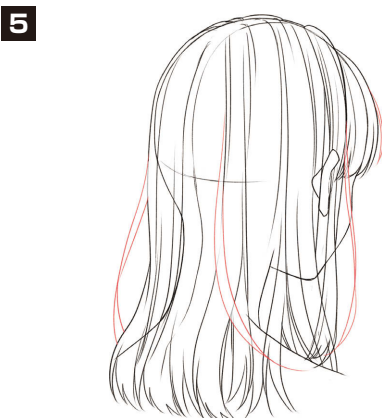
▲後ろから見た前髪は生え際が見えませんが、耳より少し前側に前髪の端が来ることを覚えておくことで形が把握しやすくなります。

▲前髪と同様に、耳より前側にサイドの毛を描きます。頭頂部から頭の形に沿って、丸みのついた毛の流れを描きましょう。



▲つむじや分け目のアタリを参考に、毛が生えている方向を意識しつつ後ろ髪を描いていきます。

完成

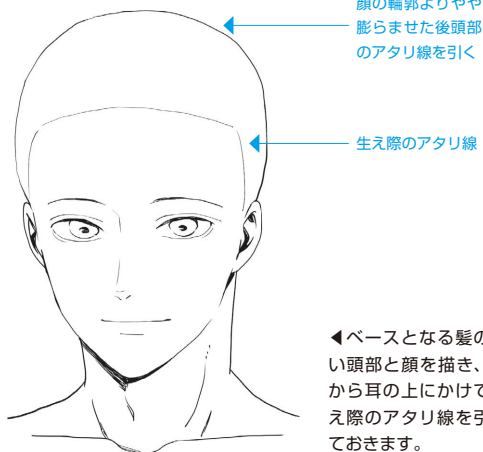


▲立体感や自然な感じが出るように、前髪、サイド、後ろ髪に、それぞれ柔らかな遊び毛を書き加えていきます。

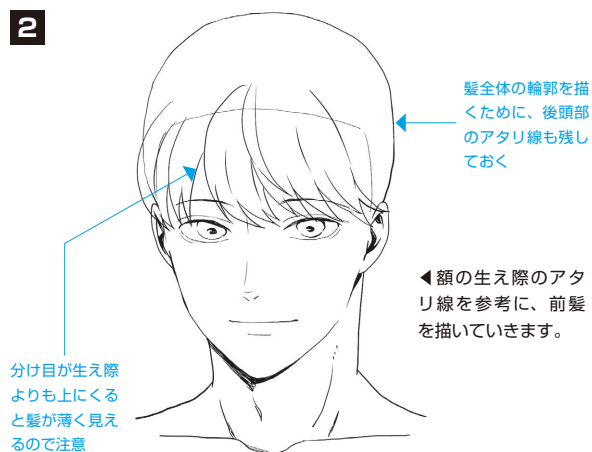
▲メインの髪と遊び毛が重なっている部分の線を消して自然体仕上げます。毛が細い前髪やサイドの髪も同様に仕上げます。

男性ショートヘア・前側

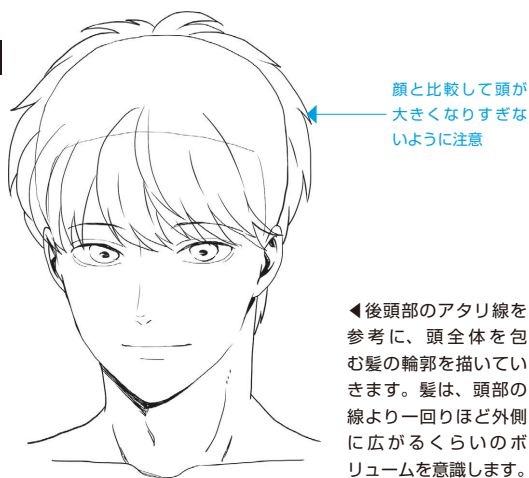
1



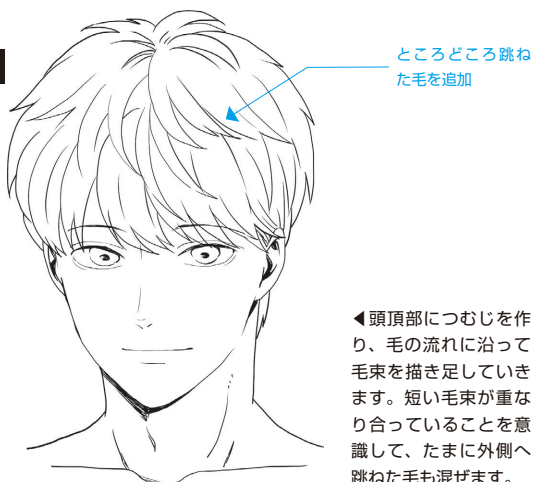
2



3



4



完成



▲毛束が重なっている部分に、細かい毛の流れをイメージした線を描き足します。描き過ぎると不自然になるので、バランスを見ながら軽く加えます。



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 

3.21
2017

おすすめ 電子書籍

Manatee

1

2

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の入門書です。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で解説しています。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

以上の、巻頭のレッスンで紹介する写真の補正加工と加工の順序です。それにより簡単にページ通り、右側の写真に仕上がります。詳しくは、本書の「目次」を参照してください。



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

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

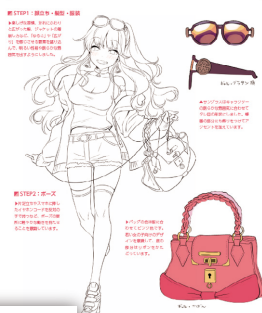
グラフィックス・デザイン

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。

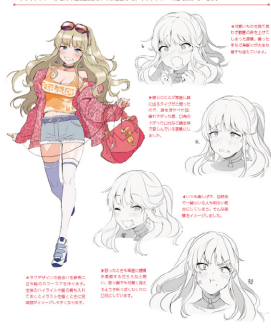
LESSON 03 ラフを基にキャラをデザインする

キャラクターデザインは、まず大まかなラフを描き、そこから徐々に細部を詰めていく。この段階で、キャラクターの個性や魅力を出す。この段階で、キャラクターの個性や魅力を出す。



LESSON 04 表情パターンでキャラに深みを出す

キャラクターの表情は、その個性や魅力を出す重要な要素。本書では、様々な表情パターンを解説し、キャラクターの個性や魅力を出す。



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

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

AutoCAD の勘所を
人気講師がやさしく解説!

CINEMA 4D の
MoGraph/XPresso を解説!



&

&

**[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るための解説書。テキスト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操作を特に手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】**

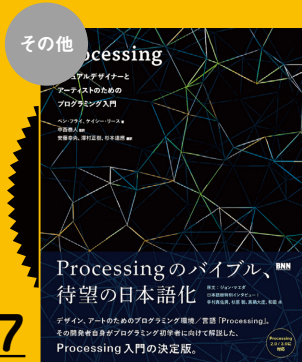
CINEMA 4D の XPresso と MoGraph に関する解説書。この 2 つの機能は、CINEMA 4D の中で中級〜上級レベルのユーザーが必ず引かかるもので、近年かなり重要視されています。本書は MoGraph と XPresso に絞って解説しました。

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

デザイン・アートのための
プログラミング環境を詳解

DTP や印刷業界全般で
知っておくべき情報を網羅



&

&

**vvvvook—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・杉本達彦 (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)