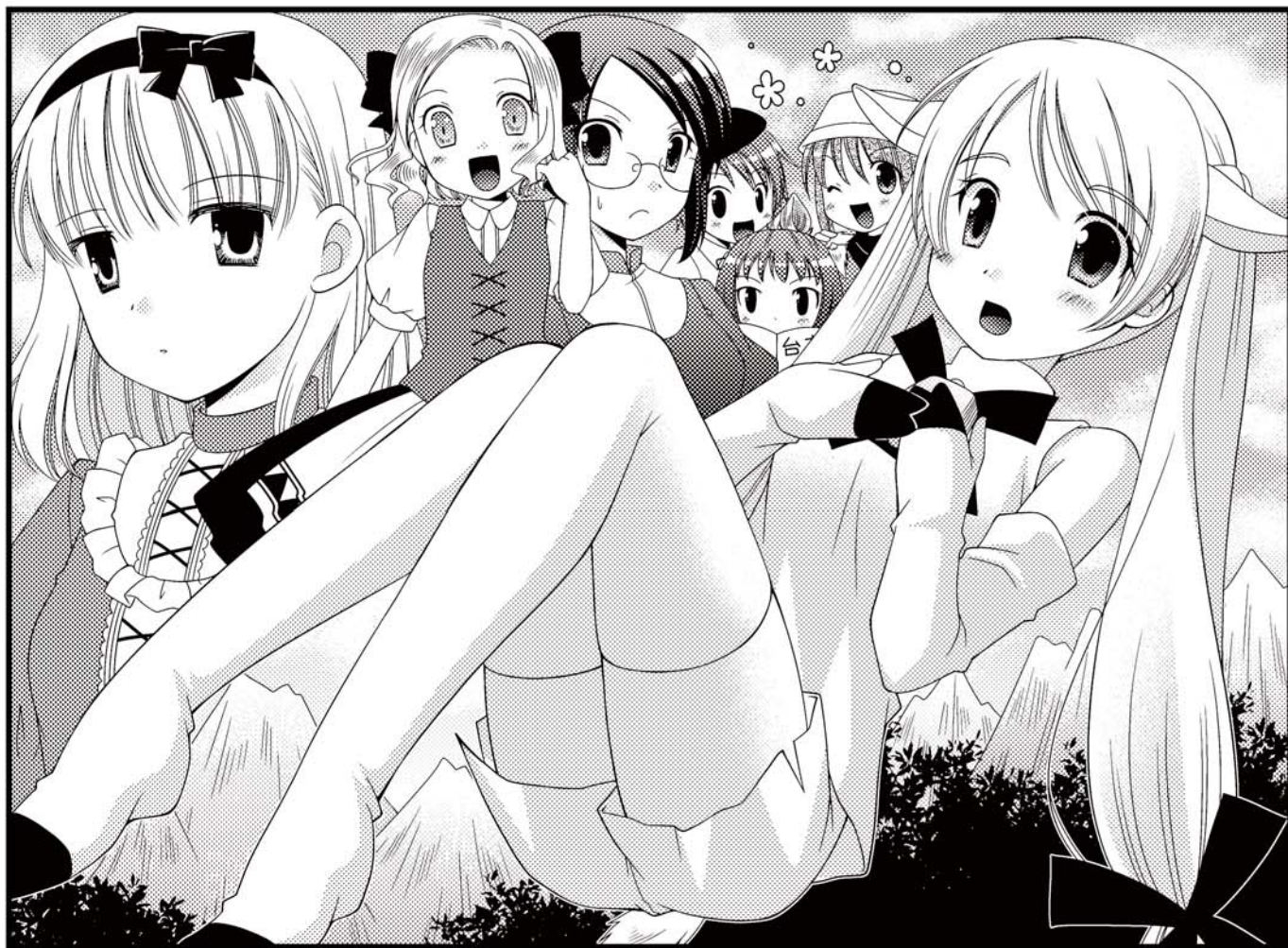


上田まんがクラブ 大人向けクラブ用テキスト

# まんがの描き方



小西あゆみ(宙花こより)作

# その① プロット(あらすじ)を作る

いきなりまんがにする前に、まずは描きたい物語をいちどアウトプットしてみましょう。

書き方は簡条書きタイプ、台本(セリフとト書き)タイプ、小説タイプなど、人それぞれでOKです。

ノートに書いてもパソコンでテキストに打ち込んでもいいですし、クロッキー帳等を使って描きたいシーンのイメージをさらさらっとイラストにして、その横にメモを取る人もいます。

## 【アドバイス】

・まんがを描き慣れていない人は、なるべく短くて簡潔なストーリーづくりを心がけましょう。

→まんがの完成までは根気のいる作業の連続です。長編をいきなり描こうとしても、ネームや作画で挫折…なんてこともしばしば。最初は4コマか、1~4Pくらいのショートコミックがいいでしょう。

・プロット用紙を使ってみましょう。

右の用紙は上田まんがクラブで

配布しているシナリオ用紙です。

慣れないうちはこれを使って

プロットを作るといいかもしれません。

(マンガにする上で必要な要素が

すべて書き込めるようになってます)

●シナリオ(台本)

場所	行動・ようす	キャラのセリフ

(ここまででほしい2ページ)

・こちらは小西が実際に商業誌で描いたときに

編集さんに提出したプロットです。

なるべく簡潔に、起承転結が分かりやすいよう

要点のみに絞って書いています。

短く見えますが、これで16ページの作品になります。



## その② キャラクター表を作る(キャラデザイン)

キャラクター表とは、登場するキャラのデザインや設定を書きこんだものです。

実際にまんがを描く際にシーンごとに性格や絵がバラバラにならないための参考にもなります。

こちらは前ページの作品で実際に使われたキャラ表です。



デザイン確認のための  
全身立ちポーズの他、トーン指定や  
表情集、性格設定も書きこまれて  
います。

まんがクラブで配布しているシナリオ用紙には  
キャラクター設定の欄も設けられています。  
短いまんがを描くときは、これを利用して  
プロットとキャラ表を一緒につくってしまうと  
いいでしょう。

●シナリオ(台本)		
場所	行動・ようす	キャラのセリフ
		(ここまででいたい2ページ)

●キャラクター設定

## その③ ネームを描く

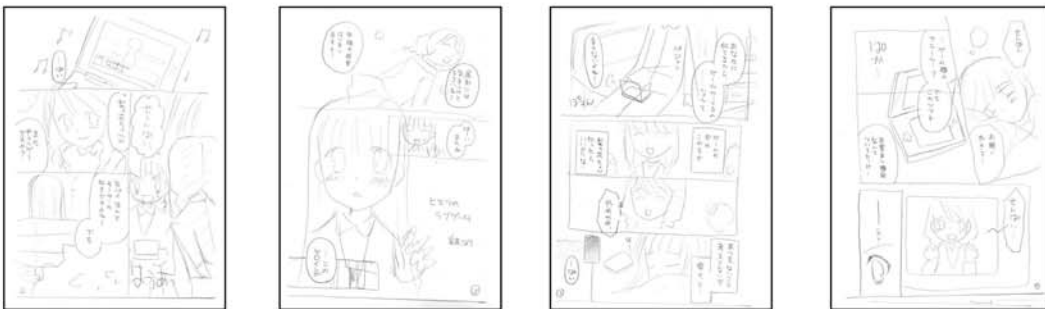
ネームというのは下書きの下書きにあたり、コマ割りや絵の配置、セリフ、簡単な表情などを描き込んで読みやすいマンガにするための工程です。

多少絵が荒くてもOK（自分が見るだけなら棒人間でも）なので、勢いに乗せて描いて

後から読み返してみてもおかしなところはどんどん修正するのがいいでしょう。

（実際プロットがすんなり通っても、ネームは何度もリテイク…ということはよくあります）

こちらは先程のプロットを実際にネームに起こしたものです。



はじめて一緒にお仕事をする編集さんにチェックしてもらうものなので、なるべく分かりやすいよう表情やポーズ、簡単な背景まで入れるようにしています。

### 【注意点】

・ネームをきれいに描きすぎない

→初心者さんにありがちなのですが、マンガを描いたことがなくても絵を描くのは好き…と

いう人は、ネームの段階で絵を丁寧に描きすぎてしまい、完成まで気力が持たなくなってしまう…

なんて事態に陥りやすいです。

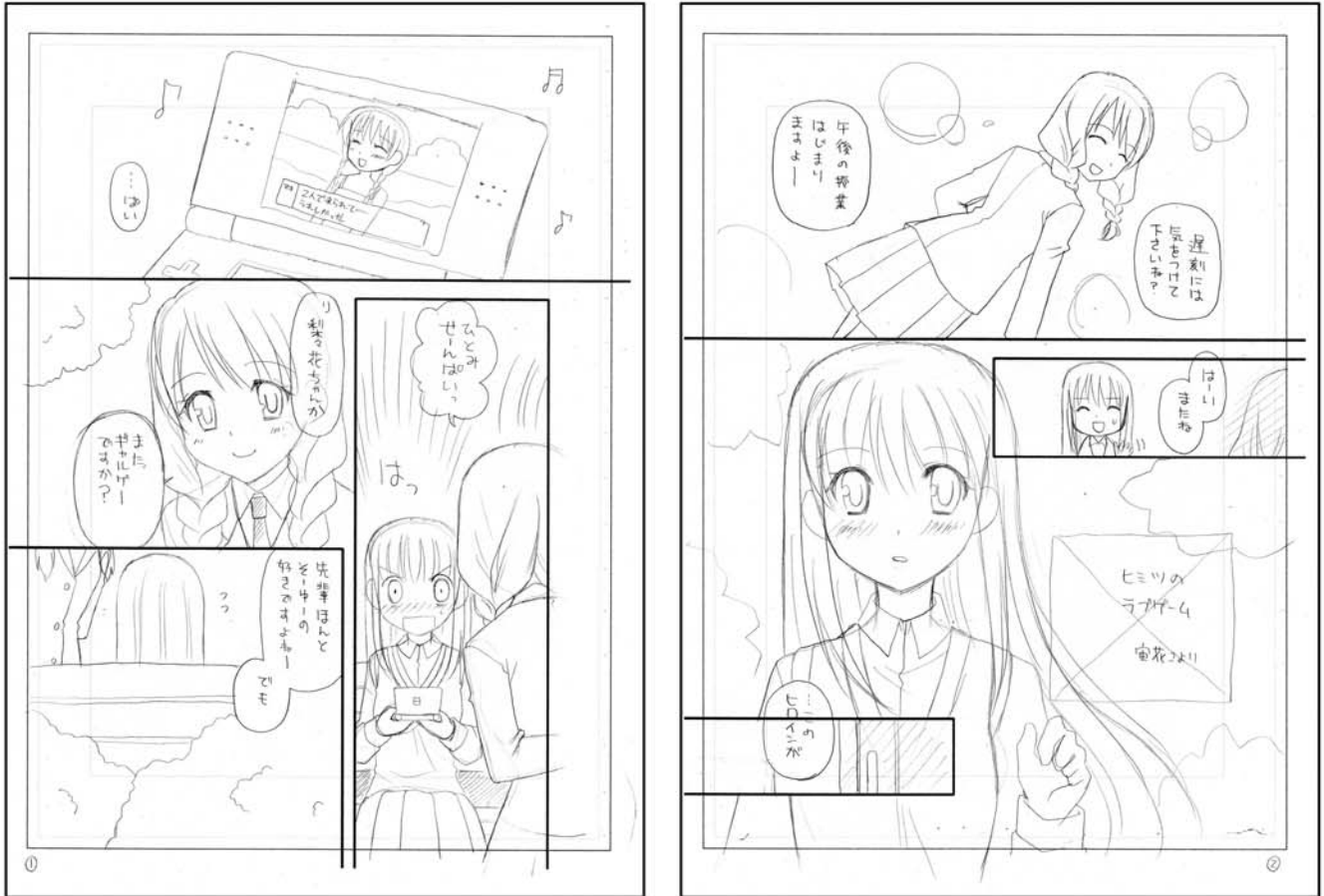
あくまでネームは描き直し、やり直しが前提の下書きの下書きなので、ラフに描きましょう。

※慣れている人にはネームを丁寧に描いてそのまま下書きに使っている人もいますので

かならずしも…というわけではありません。

## その④ 下書きを描く

ここから本格的な作画に入っていきます。



下書きはひたすら丁寧に描き込んでペン入れはほぼなぞるのみのタイプの人と、

そこそこラフに描いておいてペン入れの時に直しながら描くタイプの人に分かれます。

これは自分でやりやすいほうを選んでOKです。

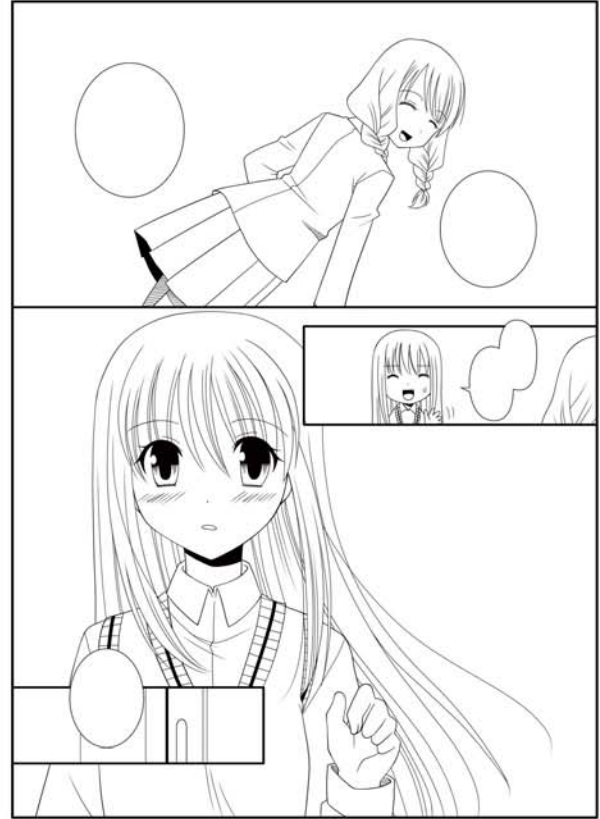
初心者さんは前者の方が失敗は少ないですが、しめきりまでの時間との兼ね合いも考えて作業を進めましょう。

私の場合はアナログ（ネーム～下書き）デジタル（ペン入れ～仕上げ）混合なので、原稿用紙に下絵を描き込んで、背景はアタリ（だいたい位置や形が把握できるレベル）程度に抑えます。

（原稿用紙の使い方は後ほど説明します）

## その⑤ ペンを入れる

作画用のペンとインク、もしくはデジタルツールを使ってペン入れをしていきます。



ペン入れの順番は人それぞれですが、枠線→キャラクター→背景…といった順序でペン入れをする人が多いようです。

ペン入れの線はしゃかしゃか複数の線を重ねるのではなく、なるべく一本の線で描いてあるように見えるようにすると、きれいで読みやすい（編集さんからも好感をもたれやすい）原稿になります。

（最終的に繋がって見えれば、短い線を重ねて一本の長い線にしてもOKです）

私は「ペイントツールSAI」というソフトを使っていて、ベタも同時に入れてしまいます。

また、背景の植物は自分の手で描きこまず

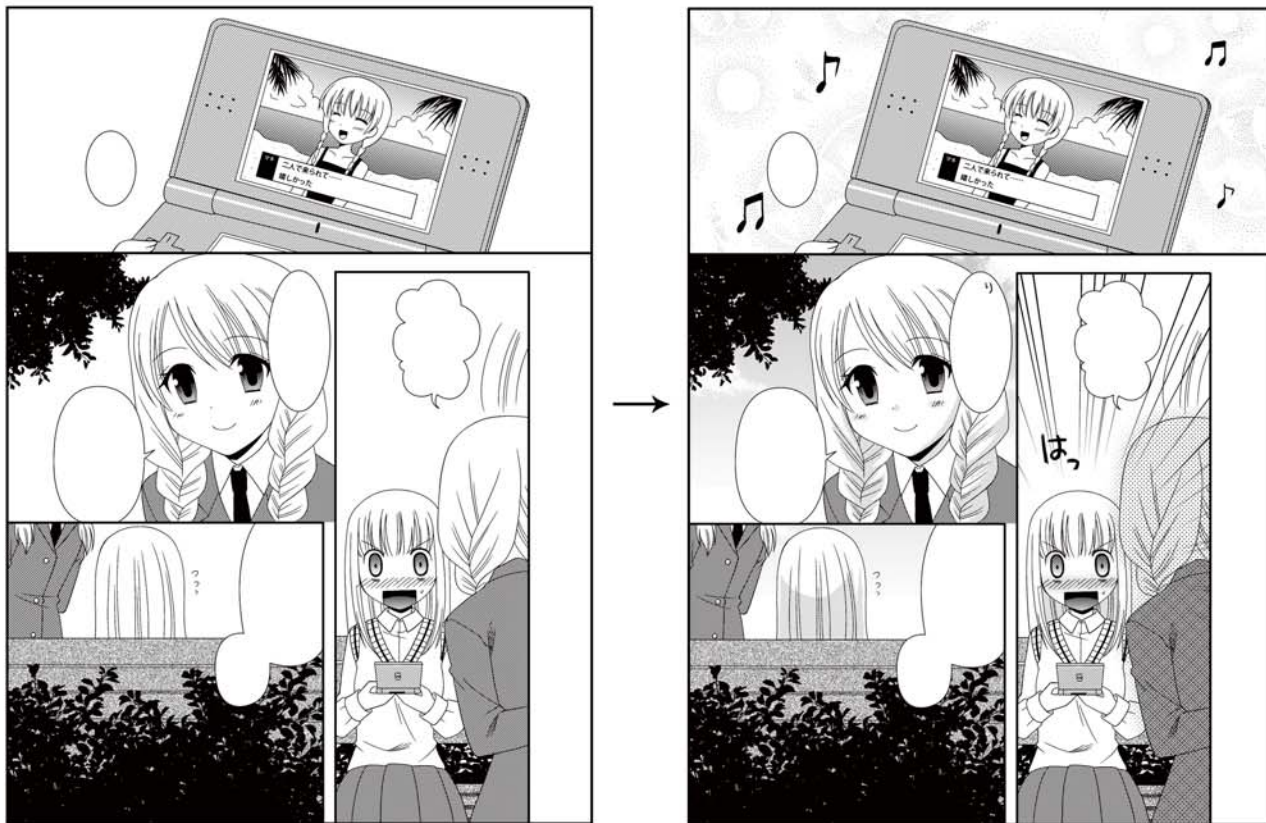
右のようなブラシ素材を利用しています。

素材の使い回しが利くのはデジタルの強みですね。



## その⑥ トーンを貼る、効果を入れる(仕上げ①)

アナログ原稿はスクリーントーン、デジタルはソフトの機能を利用して仕上げに入ります。



キャラ表を作ったときに決めておいたキャラクターのベタ貼りトーン

→影トーン

→効果・背景……の順序で貼っていくと、画面の白さ・黒さ（書き込み具合）のバランスが

取りやすいです。アナログ原稿の場合は集中線などペンを使って入れる効果は

トーンを貼る前に済ませておきましょう。

トーン貼りは凝りだすといつまでも貼り続けてしまい、気がいたら原稿がゴチャゴチャに

なっている…なんてこともありますので、何度も作品を描いて

自分の絵柄や作風にマッチしたトーンの量のバランスを見つけるといいでしょう。

## その⑦ ホワイトを入れる、完成(仕上げ②)

最後にホワイトを入れて完成です、



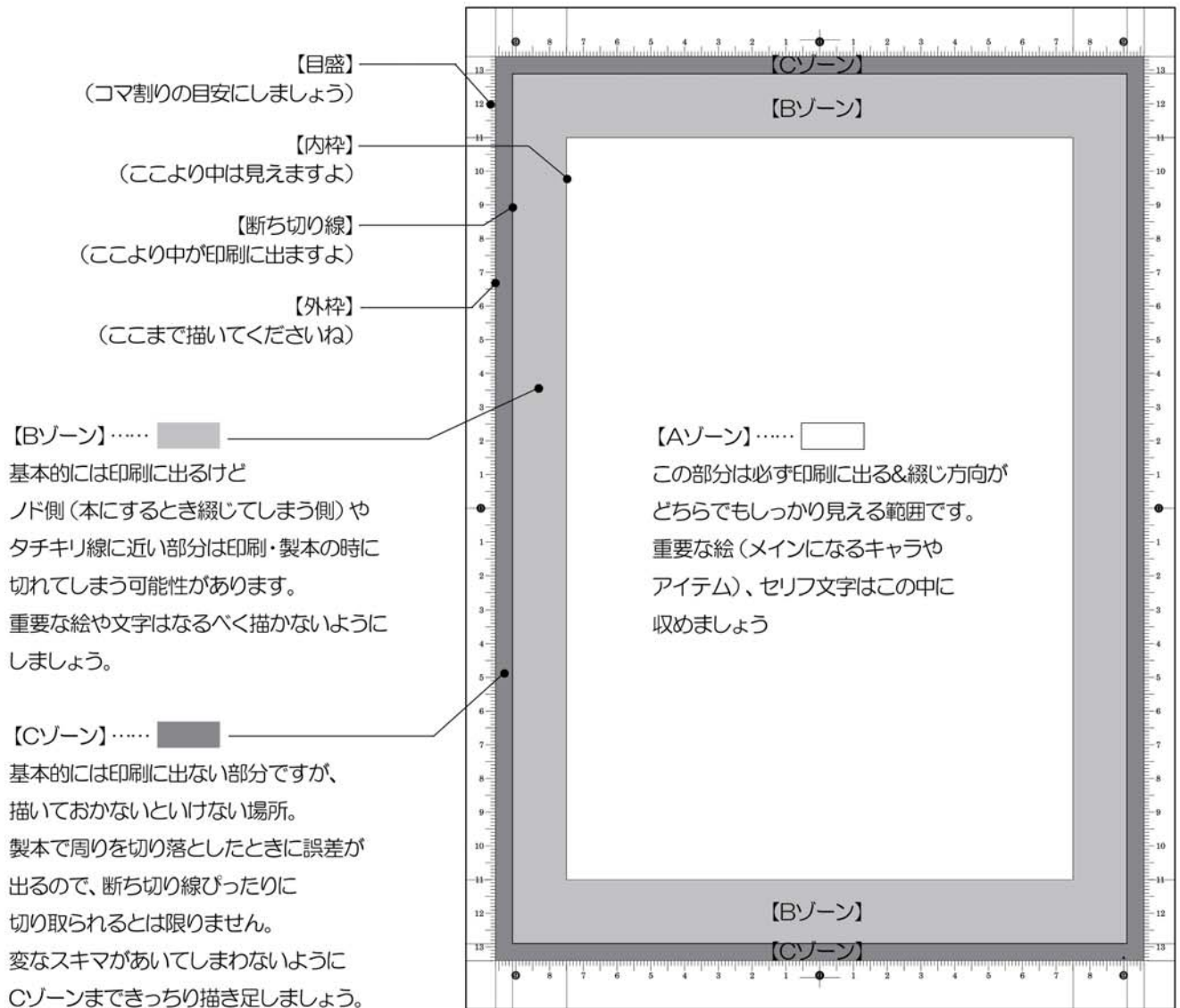
このページでは瞳の中と効果程度しか入れていませんが、ペン入れの際にはみ出ししたり汚してしまった所の修正などもここで行います。

セリフやタイトルは編集さんが入れてくれますが、同人誌の場合は自分で入れないといけないのでデジタルの人はフォントの種類を多めに用意しておくといいでしょう。



# 補足① 原稿用紙の使い方

まんが初心者さんが間違えやすいのが原稿用紙の使い方です。用紙に引かれている線にはそれぞれ意味がありますので、必ずルールを守るようにしましょう。



手近にあるコミックスなどを読んでみると、この原稿用紙の使い方のルールに乗っ取ってまんがが描かれているのがわかりますので、ちょっと注意して読んで&見てみるといいでしょう。

(稀にルールを逸脱している作家さんもありますが、印刷の具合に慣れるまでは守りましょう)

次は、原稿用紙の線とゾーンを生かしたコマ割りを説明します。

## 補足② コマ割りの仕方

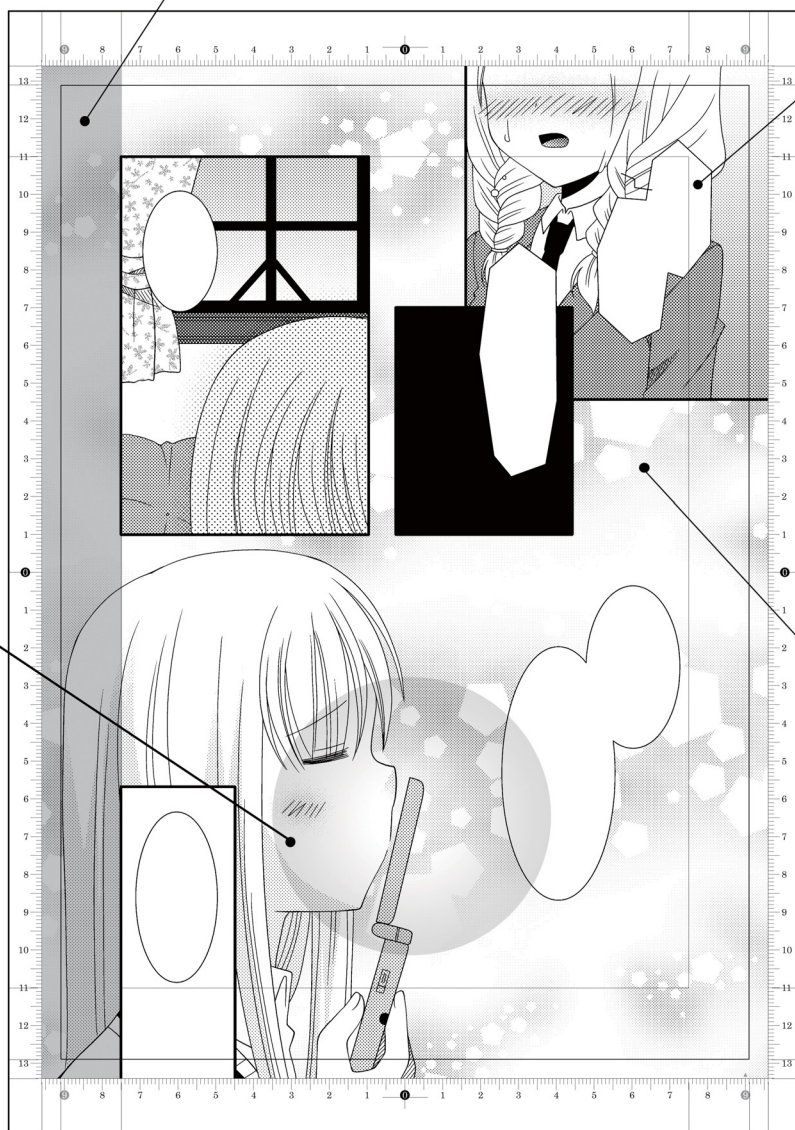
基本的には自由に描いていいのですが、ちょっとしたコツを覚えると「ここぞという見せ場!」で魅力・迫力のあるコマ割りができるようになります。

ノド側（綴じ側）の内枠から外には  
重要な絵・文字は一切描かれていません

ノド方向と逆側（外側）なら  
フキダシはちょっとはみ出しても  
文字を内枠に収めれば大丈夫です

物語のクライマックスの  
キスシーンが  
コマの中央にくるように  
なっています。

効果トーンを原稿用紙の  
余白全面に貼ることで、  
クライマックスのコマが  
ページの中で大きく見える  
（＝重要だと読者に伝える）  
ようになっています。



他にもまんがをカッコ良く、ドキッとさせる見せ方は色々ありますが、今回はあくまで基本的な描き方の説明ということで割愛します。これからの授業で実践する中で学びとっていただくと嬉しいです。

※テキスト中で使用した商業誌原稿は、出版社さんから使用許可をいただいています。