

# 描き方が分からなくても 一からマンガが描ける ワークショップ

為本晃弘：ため画伯

## 今日の大まかな流れ

---

- ①描きたいテーマお題を決める(15分)
- ②最初の一コマ目を描いてみる(30分)
- ③その次のコマを描いてみる(45分)

そもそもマンガってどんなもの？

---



# マンガの特徴

①省略②誇張③変形

つまり...見た目通りに描かなくても

全然問題ないし、

むしろ、それがその人の

特徴になっていきます！



描きたいテーマを考える

# 描きたいテーマを決める

---

文章でも箇条書きでも構いません。絵でももちろんOK.

もし、こういうものが描きたいという内容が決まっていれば、  
書き出してみましよう。

- ・ 昔の思い出、学校での出来事、職場での出来事、昔読んだ物語、ドラマ

# 描きたいテーマを決める

---

もし、思いついていない方は、まず自分が知っている誰かをイメージで思い浮かべてみる。

①家族や親戚、仕事の同僚のことを思い浮かべてみる

...体格(太っている・痩せている?)、髪の毛(長い、短い)、口癖、性格(好きなところ、苦手なところ、憎めないところ)、  
普段の生活(フットワークが軽い、お寝坊さんetc)

この人絶対  
回復系魔法使える人  
じゃないですか



# 描きたいテーマを決める

---

## ②好きな有名人

どんなエピソードがある？

その人のことを好き(推し)になったきっかけは？

スポーツ選手(野球、サッカー、卓球、水泳、ラグビーetc)

芸能人(お笑い、歌手、役者、女優、落語etc)

-----

# 例：東京オリンピック



# 描きたいテーマを決める

---

## ③擬人化

...もしも、○○が人間だったら、生き物だったら

(犬がある日、中年のおじさんになっていたら。SNSが人だったら、

剣がイケメンだったら、艦隊が美女だったら、馬が美女だったら)

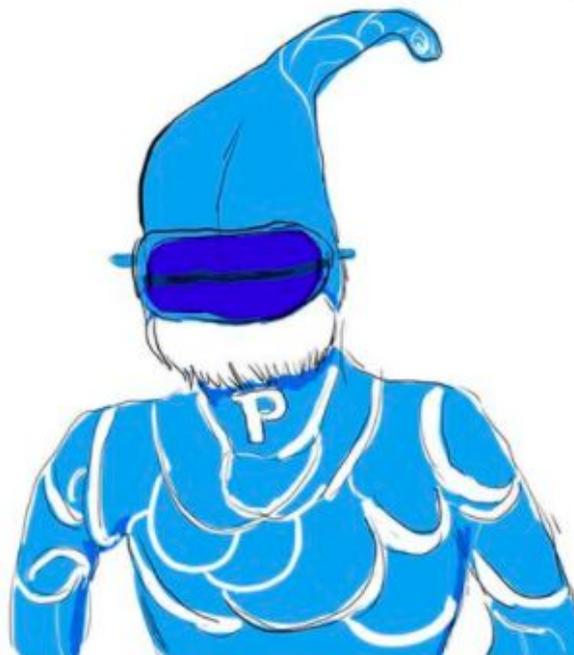


為本 晃弘

2021年9月6日 · 人



ファイザーとモデルナ



名島由紀A、飯田 哲哉、他30人

コメント12件 シェア1件

👍 いいね!

💬 コメントする

➦ シェア

一コマ目を考えてみよう

# 一コマ目を考えてみよう

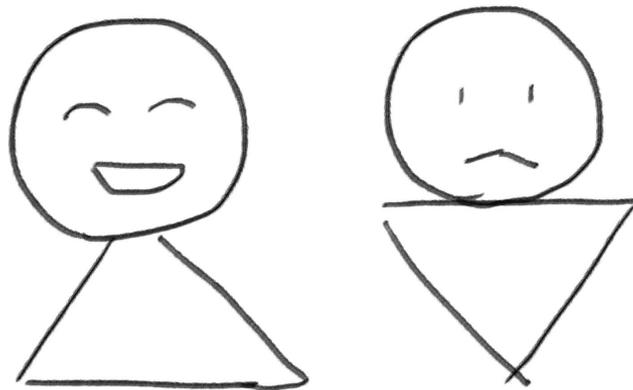
----

テーマが決まったら、一コマ目を描き出してみます。

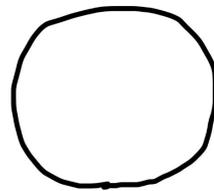
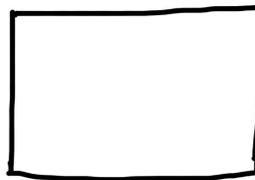
とはいっても、「描き方が分からないな」という方がほとんどだと思います。

そこで、こんなふうに考えてみたらいかがでしょう。

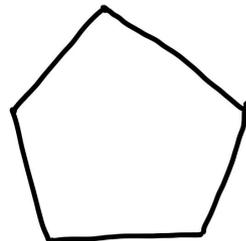
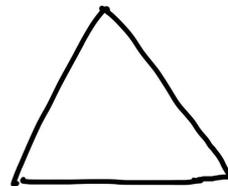
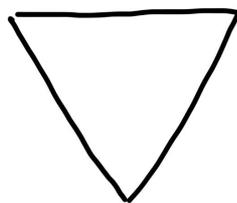
- ①まずは図形として捉えてみる
- ②表情を記号として捉えてみる



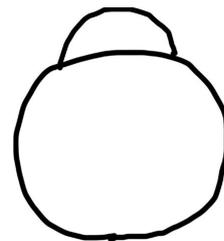
---



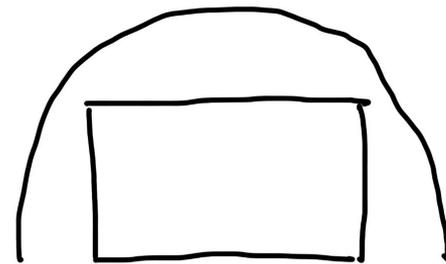
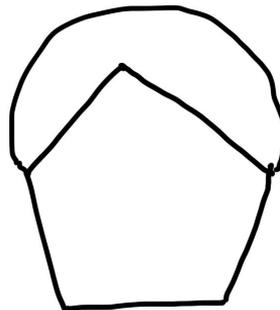
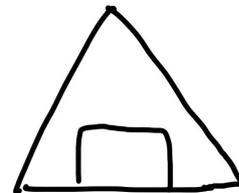
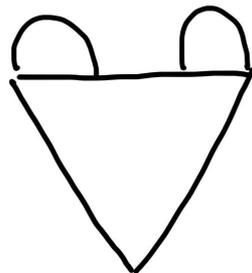
①簡単な形から描いてみる



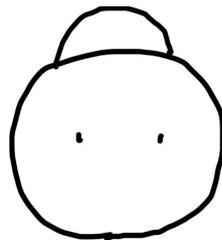
----



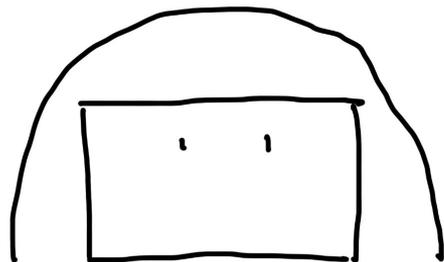
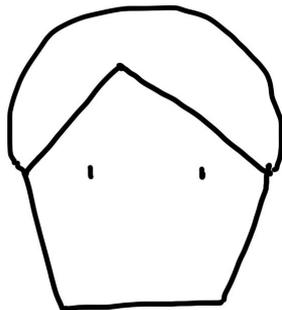
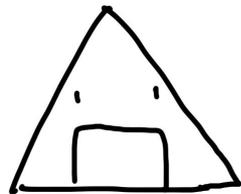
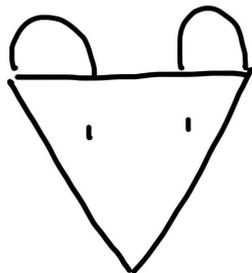
②何かを付け足してみる



-----

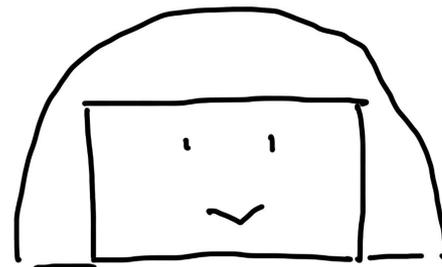
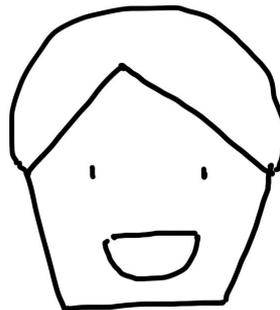
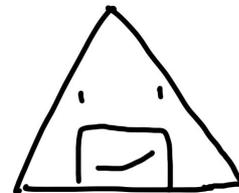
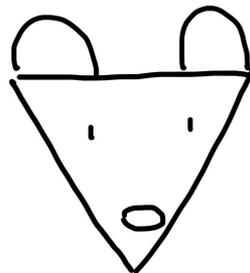
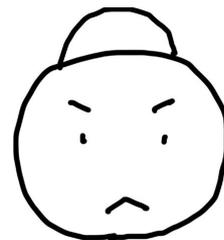


### ③目を付ける



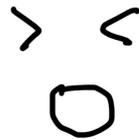
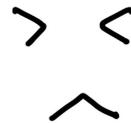
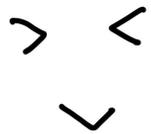
-----

# ④口を付ける



# 表情のバリエーション

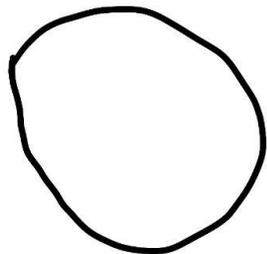
----



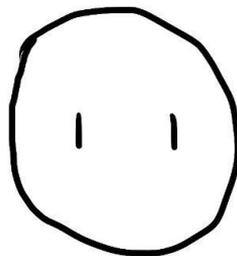
とりあえず、簡単な形から

--

まーる描いて



ちよん!

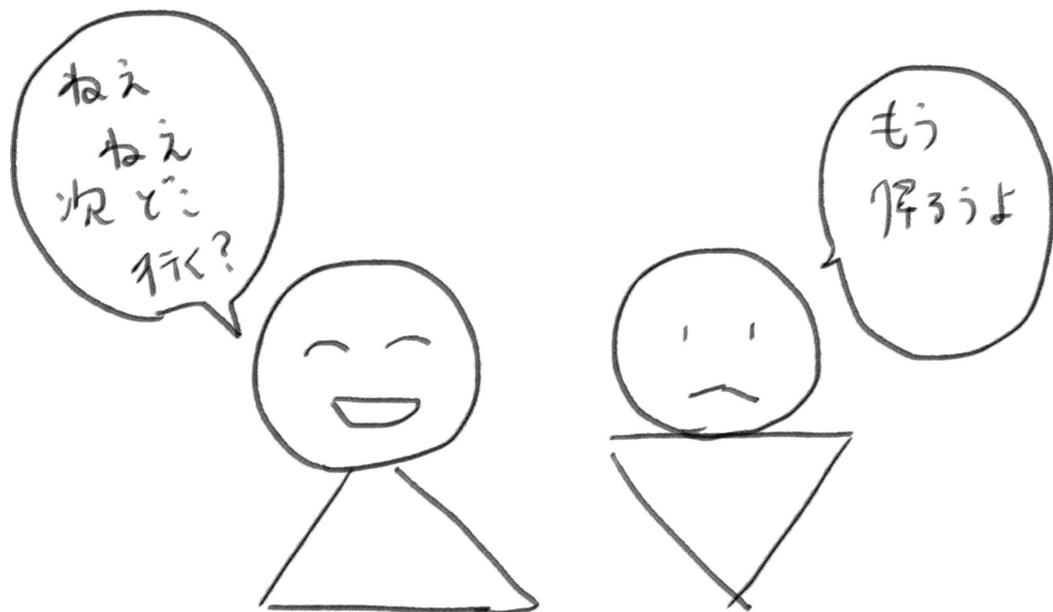


# まず一つの形ができたなら

----

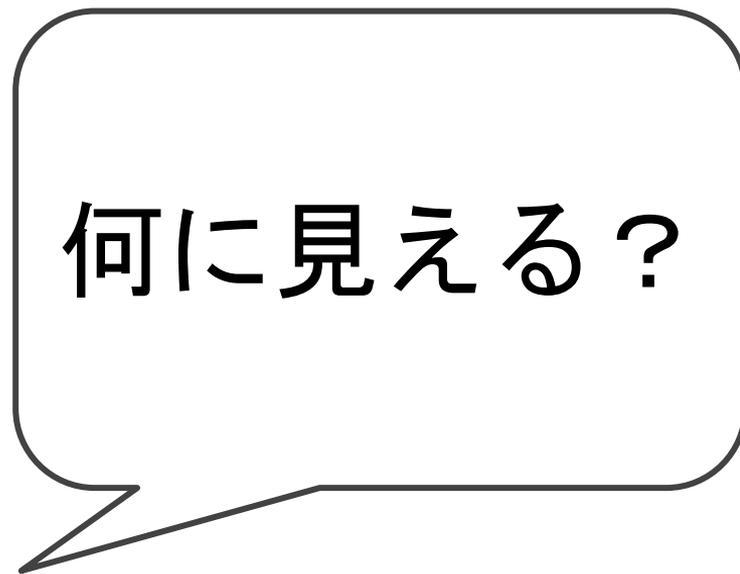
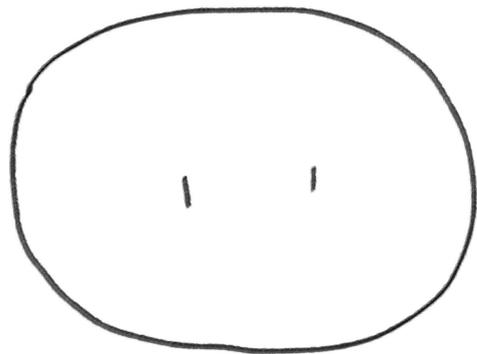
その後が続く、吹き出しを  
考えてみましょう。

○大事なことは「妄想」です  
この人(生き物)達は、何者で  
普段どんなことをしているか  
想像してみます。



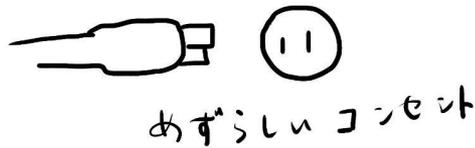
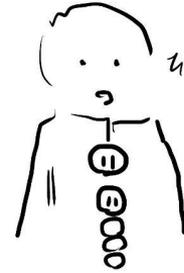
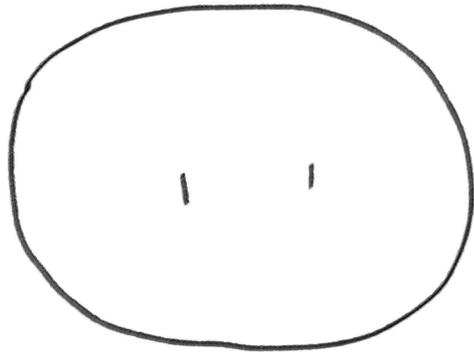
色んな形を連想しよう

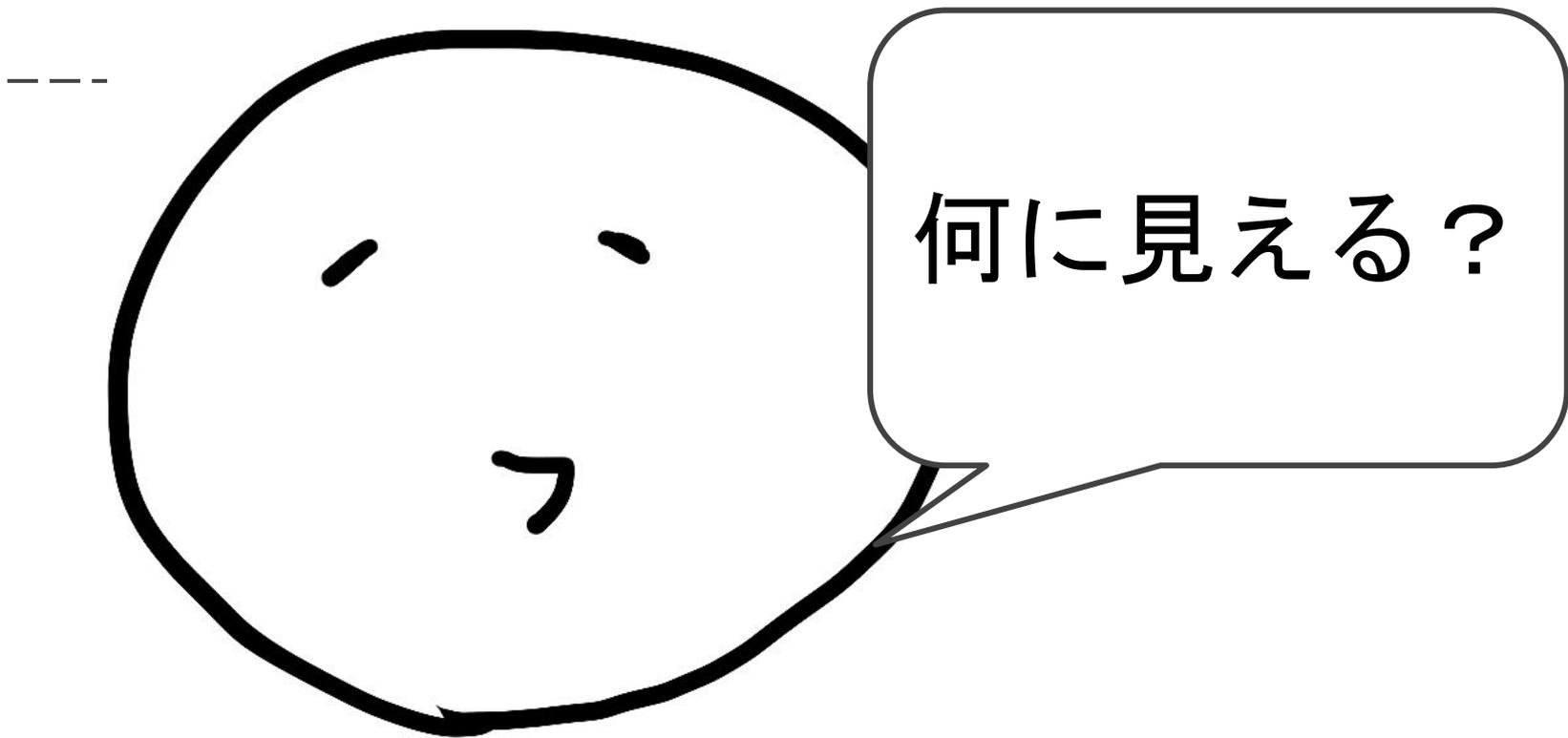
---



# 色んな形を連想しよう

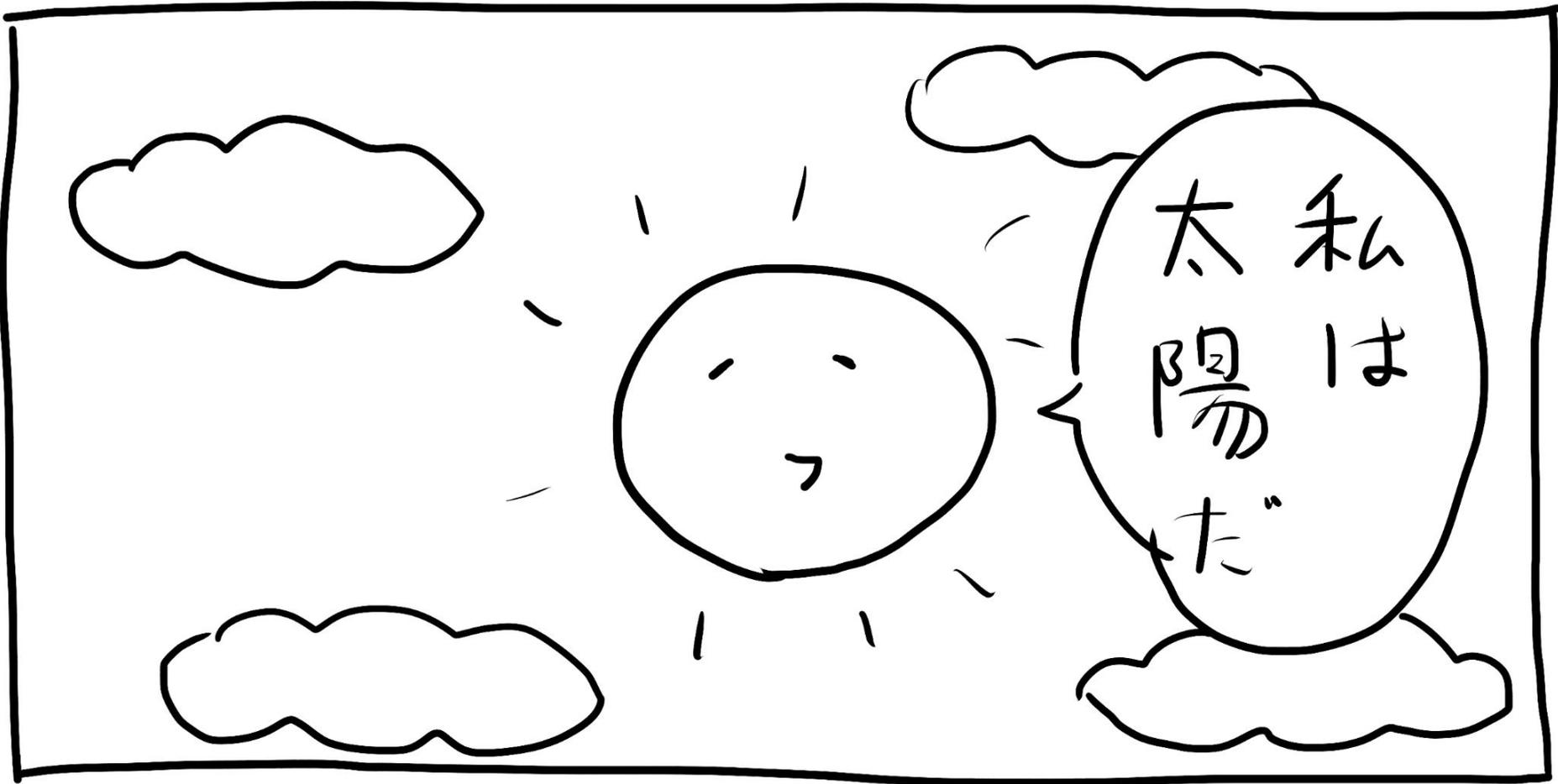
-----





何に見える？





太 和  
陽 は  
だ

# 手順を踏めば、どんな形も描けるようになります

-----



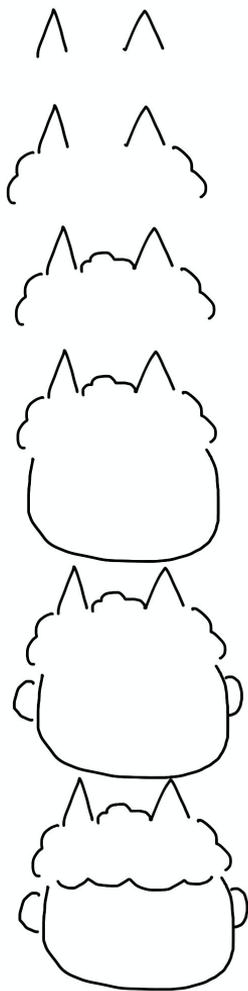
- ① つのを かきます
- ② (かまめ) 3をリョウがわにかきます
- ③ おかまを つのの あいだにかきます
- ④ おおきな おかま (Uの字) を かきます
- ⑤ おかまのよこにと、てをつけます
- ⑥ おかまのなかに なみなみとおみずを いれましょう



- ⑦ すいかを 2きれ つくります。
- ⑧ すいかの タネを ひとつつけます
- ⑨ おまめを あいだに のせます
- ⑩ おくちを おまめのしたに つくります

描き順が  
わかったら  
いろんなもの  
が描けるよ

-----



① つのをかきます

② <sup>(かめ)</sup> 3をりょうがわにかきます

③ おおまをつのの  
あいたにかきます

④ おおきなおかま  
(Uの字)  
をかきます

⑤ おかまのよこに  
とてをつけます

⑥ おかまのなかに  
なみなみと  
おみずを  
いれましょう

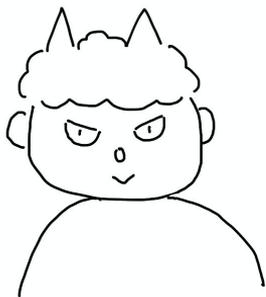


⑦ すいかを2きれ  
つくります。

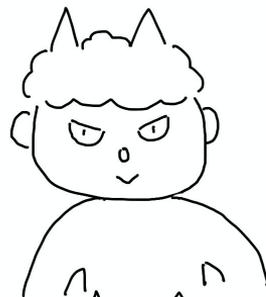
⑧ すいかのタネを  
ひとつつけます

⑨ おまめをあいたに  
のせます

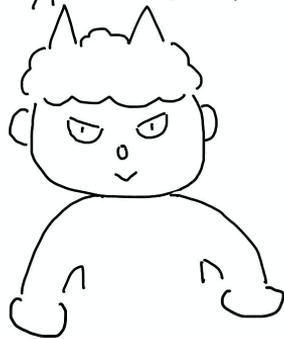
⑩ おくちを  
おまめのしたに  
つくります



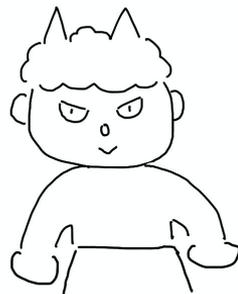
- ⑪ あたまをのせる  
おわんをつくります



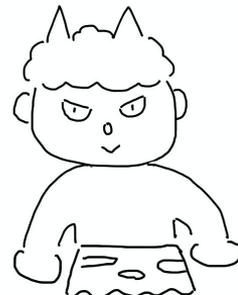
- ⑫ おわんのなかに  
ふたつつのを  
かきます。



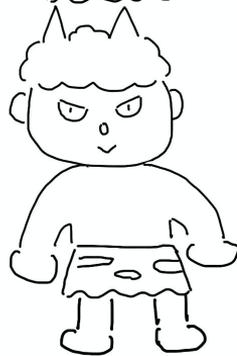
- ⑬ おわんに  
とってを  
つけます



- ⑭ おわんをのせる  
だいをつくります



- ⑮ くもと  
うみをだいの  
中につくります

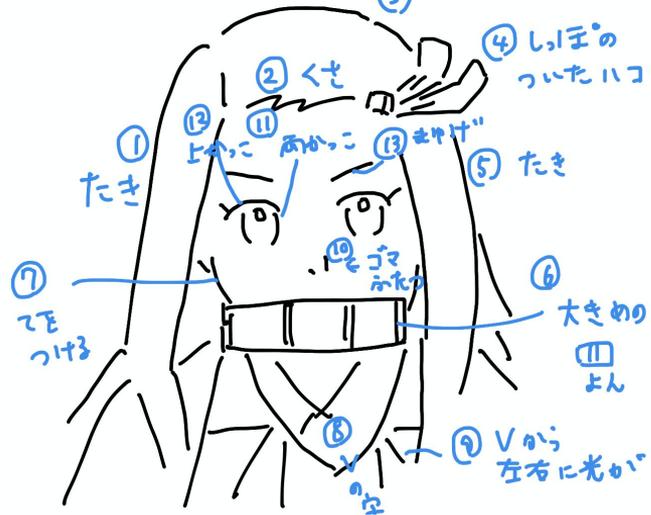


- ⑯ なみのしたに  
ながくつを  
ふたつ  
つけます

# マンガのキャラを分解すると...

-----

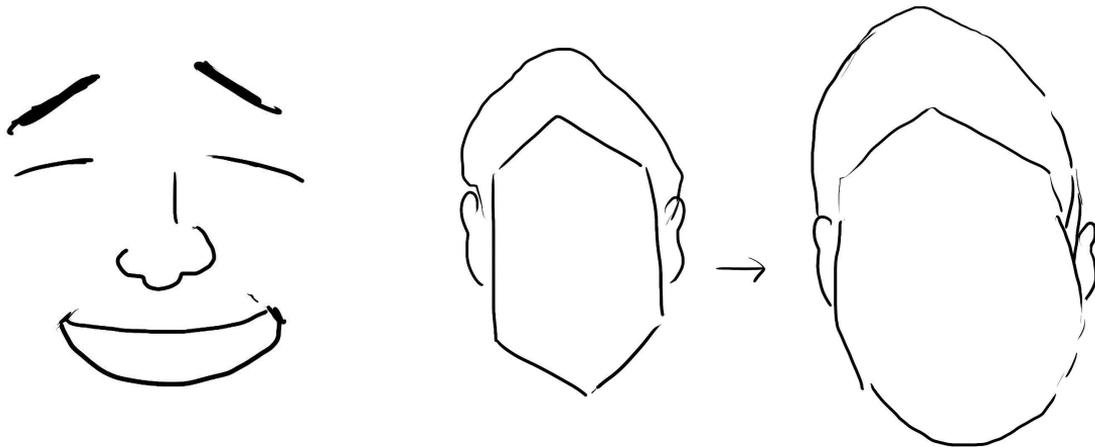
何に似てるかを観察して  
見てみよう



# 実在の人もパーツの特徴を捉えると似てくる

外側に広い六角形

まゆげ：太め・短め・下がっている  
目：小さい・長め・垂れ目  
鼻：大きくて・短い  
口：大きくて・薄い

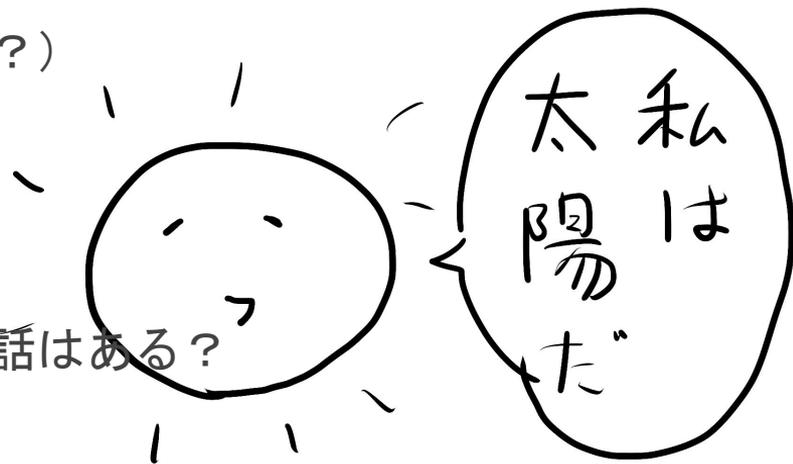


# 好きなキャラを考える

----

どんなキャラにする？

- ①現実に存在する？存在しない？（現実に存在する人なら）それは誰のこと？
- ②どんな特徴がある？（どんな性格？どんな姿？）
- ③いつもどんなところにいる？
- ④どんな口癖がある？
- ⑤そのキャラにまつわるエピソード、思い出の話はある？



# キャラの周りを考える

----

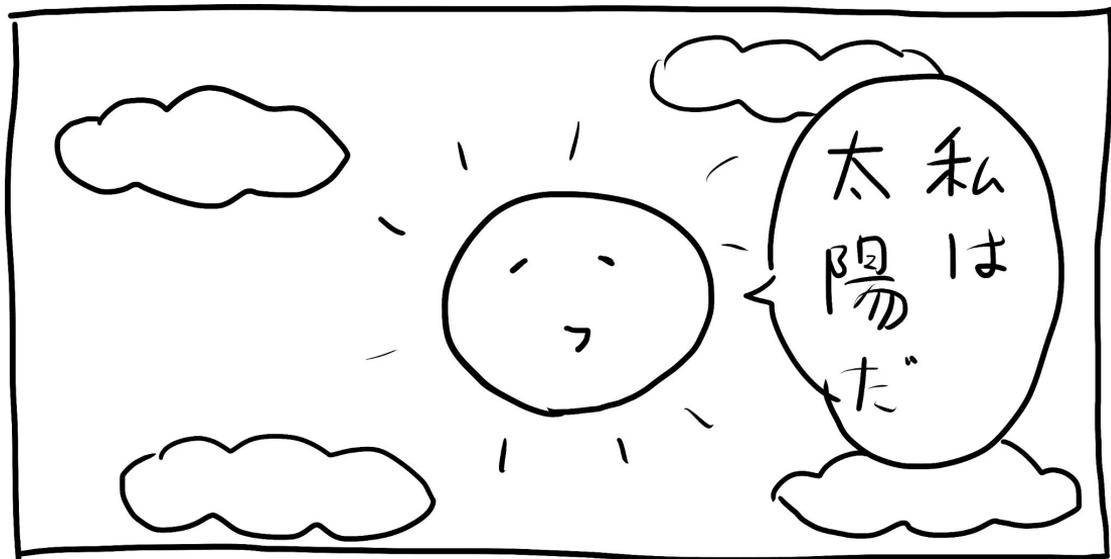
どんなシチュエーションにそのキャラはいる？

①室内？室外？

②広い？狭い？

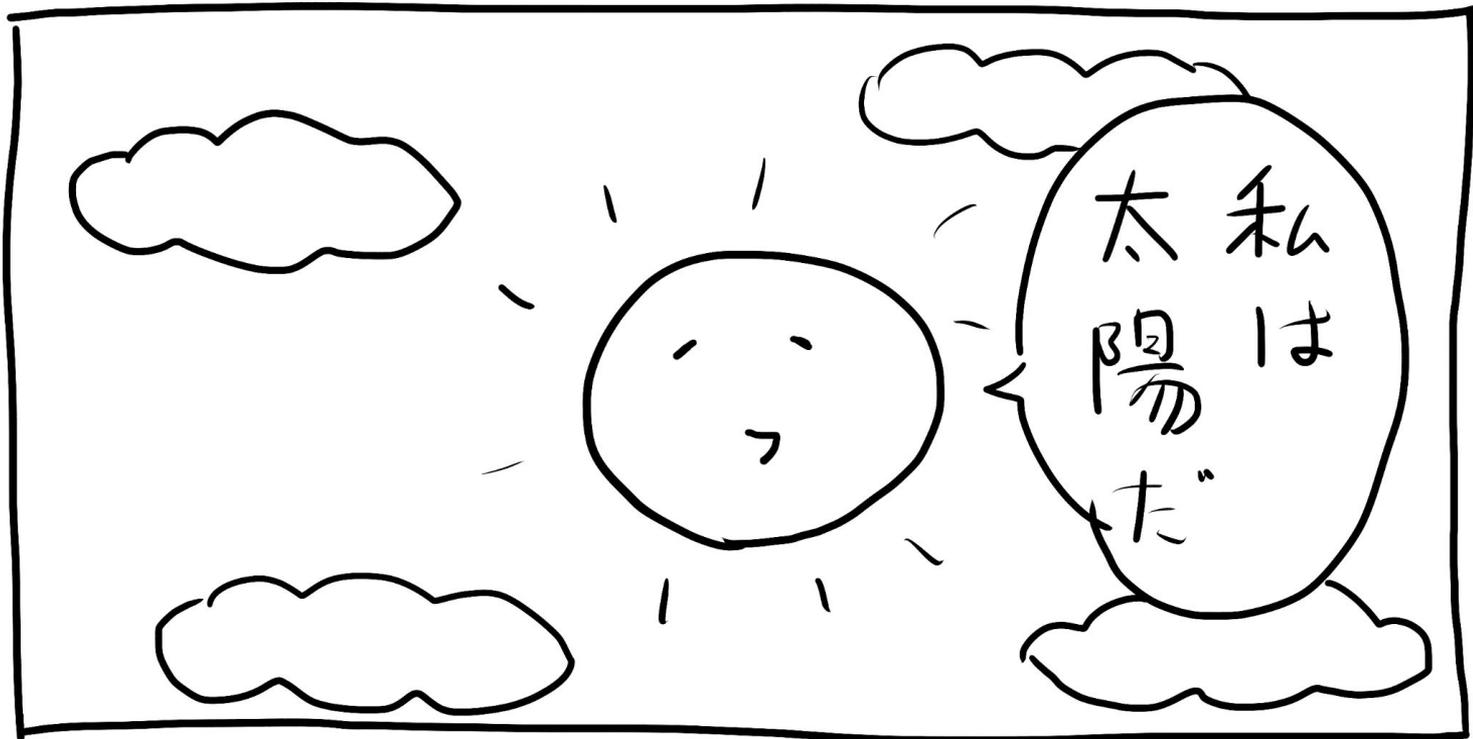
③セリフを喋っているとしたら

なんて喋っている？



枠は最初は広めに取ってみよう

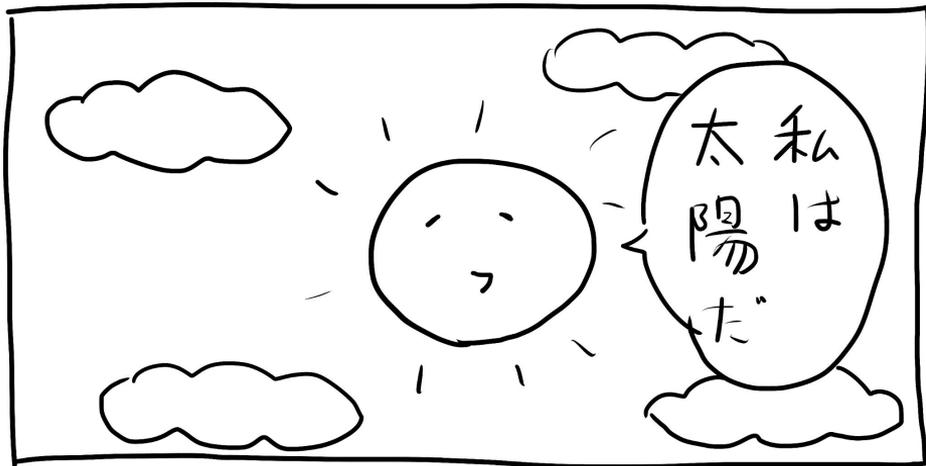
----



次のコマを考えてみよう

次のコマでどんなことが起きる？

---

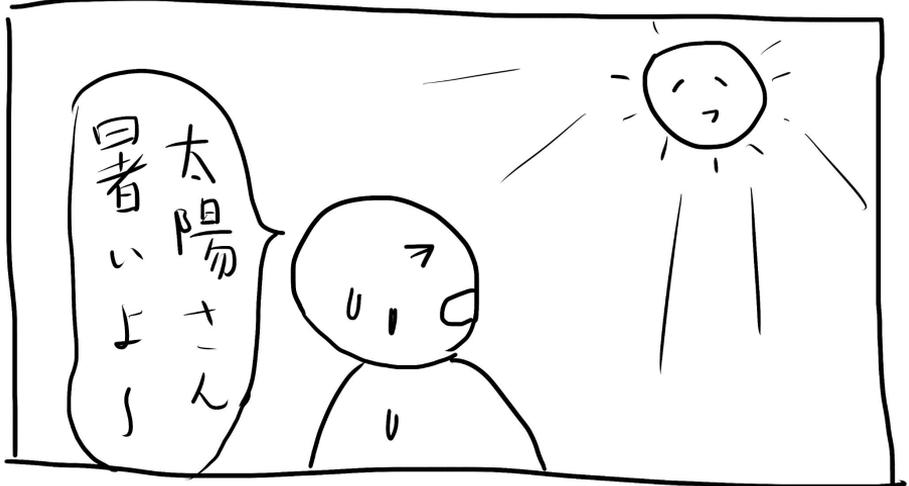
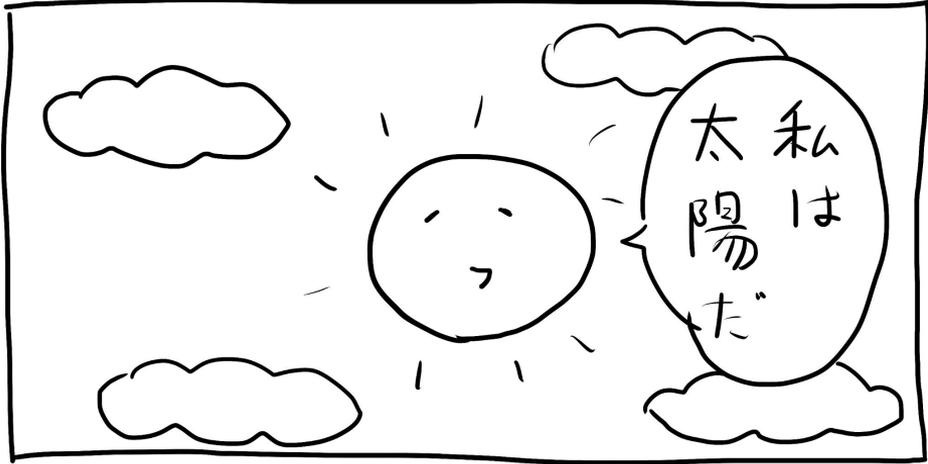
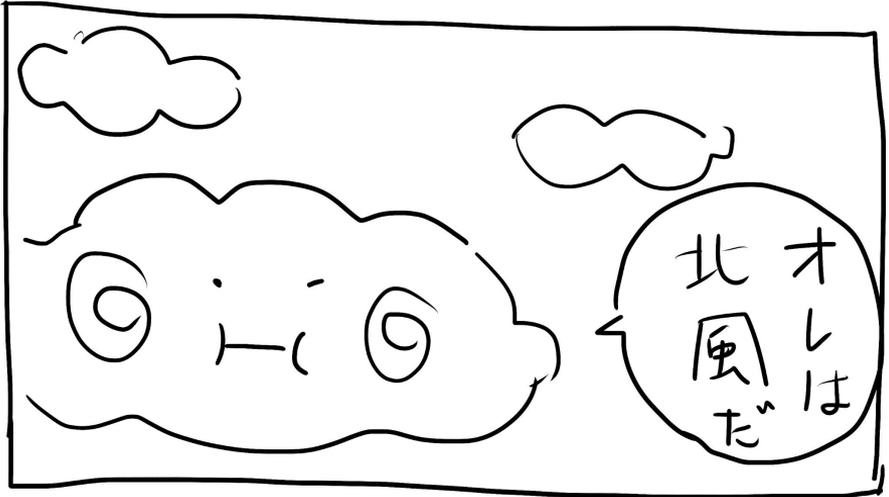
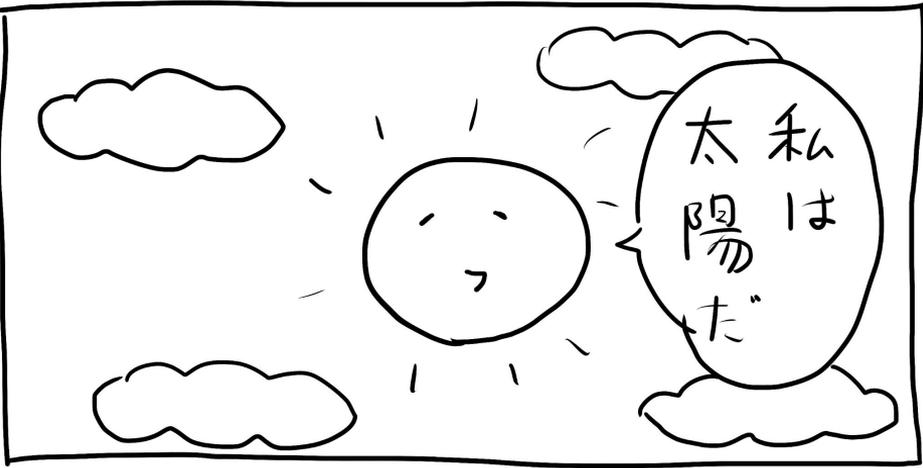


???

# 次のコマでどんなことが起きる？

---

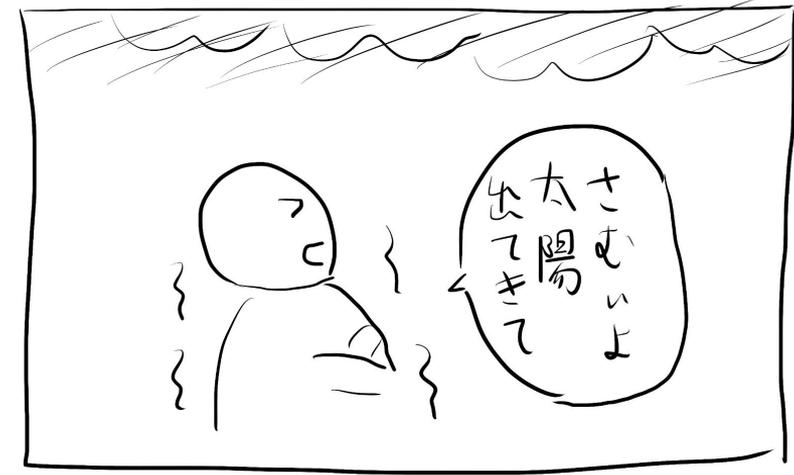
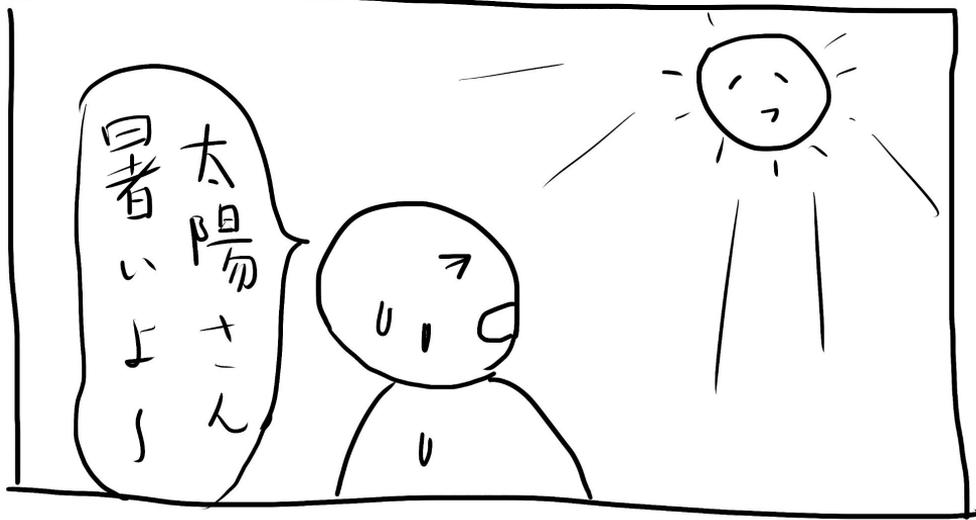
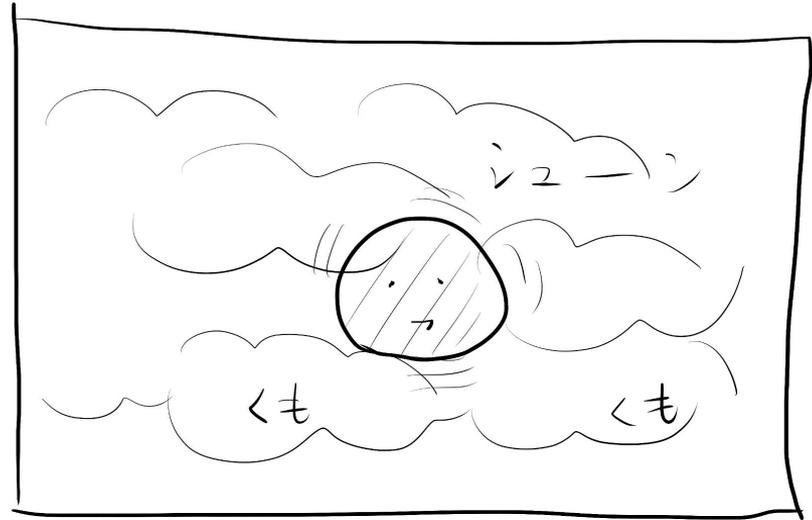
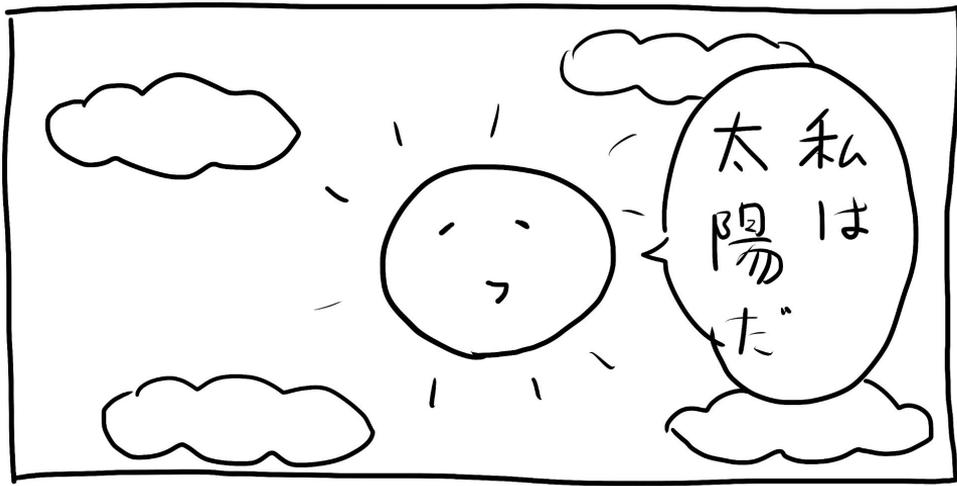
- ・ いくつか、考えられる場面を箇条書きで書いてみよう
  - ・ 仲間が現れる・ライバルが現れる・ピンチになる・チャンスが来る
  - ・ 過去を振り返る・実は○○だった
- ・ 箇条書きしたアイデアを膨らませてみる
  - ・ 仲間は頼りになる？・ライバルは強い？・どのくらいピンチ？
  - ・ 誰の過去？・○○だったのはなぜ？



# オチを考える

---

- ・ その話のオチは？最後どうなる？
- ・ 友達や家族に話してみたり、自分の心の中で問いかけてみる。
- ・ オチが決まってなくても、思いつくままに描いていても面白いかも？
- ・ まずは色々と考えて、思いついたら色々描いてみよう！



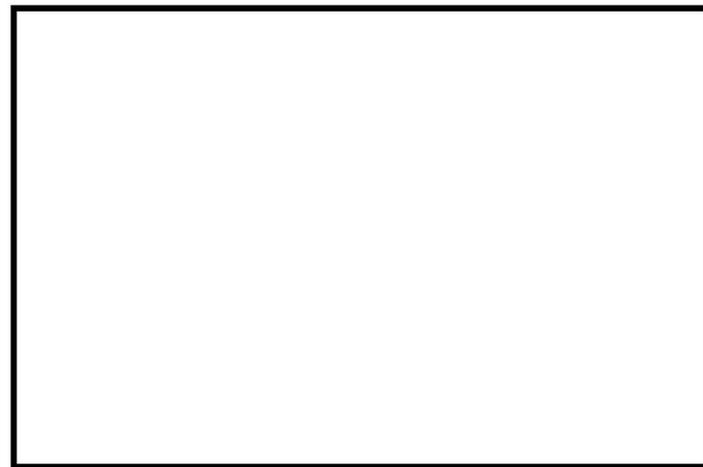
# シチュエーション①: 無人島

----

無人島に一人おじさんがぽつんと座っています。

→次にどんな展開が待っている？

- ①美女が助けに来てくれる
- ②船を自分で作って脱出する
- ③別のおじさんがやってくる
- ④家を作って生活を始める



## シチュエーション②: お金の困っている人

----

老後の資金繰りが心配、と困った顔の人がいる



- ①投資を勧めるきれいなお姉さんが現れる
- ②「おれだよ、おれおれ」と貧乏神が現れる
- ③急にお金が降ってくる
- ④とか言いながら、酒はやめられねえ



# 現実起こった出来事をもとに考える

- ・ 友達が遅れてきたのに、すごいカッコつけてきた
- ・ 梅にウグイスが二羽やってきて、春だなと思った
- ・ 道で知っている人にたまたまばったり出会った

などなど

なんでも良いです！



- 
- ①シチュエーションを決める1コマ目を考えてみよう
  - ②次の出来事を決める2コマ目を考えてみよう
  - ③オチを考えてみよう(2コマ目でオチがくるのもあり)

# 描けなくても・・・

---

想像した世界が スマホで漫画になる

World Maker  
ワールドメーカーβVersion

このサービスは、スマートフォンでお楽しみください。

ジャンプ+

スマホでネームが くれちゃうの

World Maker  
ワールドメーカーβVersion

募集中のテーマ

#どこが奇妙な 異世界ファンタジー

大賞作品・副賞 計二名

あなたのネームをジャンプ作家が作画して 大賞作品・副賞 計二名

ジャンプ+に掲載!!

WORLD MAKER とは?

募集中のテーマ

3つの中から好きなテーマを選ぼう!

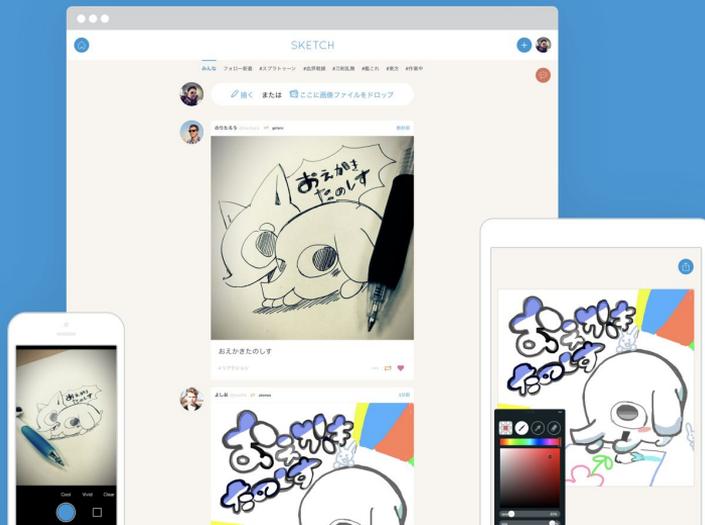
# もっと描いてみたい人は

-----

Pixiv Sketch  
というサイトでは、  
いろんなお題が毎日出されてます。

日々のお絵かきをもっと気軽に手軽に

きちんとした絵だけではなく、落書きや描き途中の絵も気軽にシェアできる場所、それがpixiv Sketchです。



ありがとうございました！

# 参考文献

---

手塚治虫「[手塚治虫の漫画の描き方](#)」

ベティ・エドワーズ「[脳の右側で描け](#)」

小河原智子「[かんたん似顔絵教室](#)」

荒木飛呂彦「[荒木飛呂彦の漫画術](#)」

しりあがり寿「[マンガ入門](#)」

清水淳子「[Graphic Recorder –議論を可視化するグラフィックレコーディングの教科書](#)」