

完成図



●編集員の役割分担。
ディレクター、シナリオ
ライターは3人です。



幸田 容道



倉嶋 理紗



近藤 優菜



アートディレクター

●ゲームやアニメの持つ雰囲いや物語の舞台となる、世界全体をビジュアル化（可視化）する仕事。

今回の講義を受けて、普段絵を描くときに意識していないポイントなどを知ることが出来て良かったです。また、キャラクターデザインをする上で大切なことを知れて、かなり勉強になりました。今回の講義で学んだことをもとに、これからもイラストを描くことを楽しんでいきたいと思いました。（キャラデザ★私です！！）

キャラクターデザイン

●キャラクターをデザインするのは思ったより難しく、何回も構想を練りやっとできたのがこの子です。ギリギリで載せる写真を変え、迷惑をかけてしまいました。

自分で絵を描いている時は、そこまで細かく考えて描いてはいませんでしたが、この機会で習ったことを生かし、これからはしっかりと描いていきたいと思いました。（キャラデザ★私です！！）

プロデューサー

●全ての作業工程やメンバーの案をまとめたり、話し合いの進行がスムーズに行えるようにアイディアを出したりします。

人々、物語を考えたりするのが好きで、アニメや漫画をよく読むのでとても楽しかったです。キャラクターを自分達で作るにあたり、それぞれが違う考えを持っているので、それをまとめるのが少し大変だと思いましたが、「三人寄れば文殊の知恵」とても素敵なキャラクターができました。今後、キャラクターや物語を作る際は、今回の経験を踏まえていきたいです。

★名前：此岸 明氷
此岸=この世 明氷=明るい氷
→この世を明かす氷

★年齢：1000歳以上
★性別：女 ★種族：半人半妖
★職業：巫女
★性格：クール

にぎやかな場所が苦手。逆に魔法を扱うことが得意。好物は「油揚げ」。愛称は、「夜都」「永狐」。めぐろっちを使い魔としている。

★舞台設定：平安時代

平安時代の巫女です。現在の目黒区に当たる場所にある神社に住んでおり、半人半妖（狐と人間のハーフ）という設定です。明氷の住む世界では魔法を使うことが可能で、明氷自身も魔法やめぐろっちに似た使い魔を操ることができます。

★イメージカラー：紅白

巫女といえば白と赤を基調とした常位^{とうえい}。それに女性のかっこ良さと美しさを象徴する雪の白とそれを際立たせる紅を選びました。※男女ともに使用する作業着の意。

★作画のポイント

巫女さんの衣装について調べ、設定のイメージカラーを守って描きました。

キャラクターメイキング

講義で学んだことを活かして、オリジナルのキャラクターを作ってみました。また、実際の仕事と同じようにそれぞれの役職を決め、作業を進めていきました。

まずは、自由にアイディアを出して、書き出していました。

2. 下書き(アナログ)



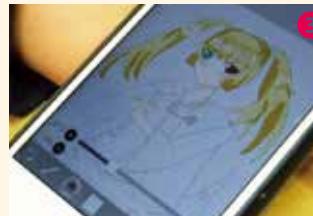
●構想の段階でまとまった案をベースにして、自分達の理想を絵に起こしていきます。この時点で、ほぼ下書きは完成了。

1. 構想



●講義で習ったことを活用し、実際にキャラクターデザインをしていきます。まず最初に、どのような場面で、どのようなキャラクターが出てくるのか、などといった大まかな設定を決めました。●次にキャラクターの具体的な見た目や設定など、少しづつ完成形に近づかせていました。おおまかな設定で決まった内容を踏まえ、性別やイメージカラーなど、視覚だけでキャラクターを印象づける部分を決めていきました。●主な構想を終え、これらの設定を単語や文章から見える化し、決まった設定からラフ画を描き、そこから少しづつ細かいデザインを盛り込んでいきました。●3人でどのような見た目にすると、より読者にキャラクター設定のイメージが伝わるかを考えました。

3. 作画(デジタル) 線画作成から色塗り



●線画が終わったら次は色を塗っていきます。

- ①選択レイヤーで塗りつぶしをします。選択レイヤーで塗った以外は塗れなくなります。
- ②肌→髪→目→服→その他→背景の順番で塗りました。
- ③最後にクリッピングで線画の色をなじませます。

4. 完成



第1稿
完成しました！

3人で意見を出し合って、キャラクターを作っていくことって新鮮!!!

取材・文：近藤優菜、幸田容道、倉嶋理紗

応用編



色を調整する！

●細かい色の差も調節できます。気に入った色はパレットに保存できます。色の組み合わせは数えきれないほどあります。濃彩度、明度、色相、全てが調節可能です。

ペンタッチを変える！

●色々なペンタッチがありますが、今回は下書きをGペン（ハード）で描いています。