

オリジナルのマンガを描こう！

「マンガ」を描くときに必要なものはなんですか？

登場人物、おはなし、そして、マンガならではのイラスト表現として「コマワリ」や「フキダシ」などもありますよね。

そしてなにより「読者」を感動させたい、楽しませたい、ハラハラさせたい、など、**あなたのマンガをつうじて、読む人に何を伝えたいのか**がとてもだいじです。

こんかいは、その「マンガに必要なもの」をひとつずつまなんで、オリジナルのマンガを描いてみましょう！

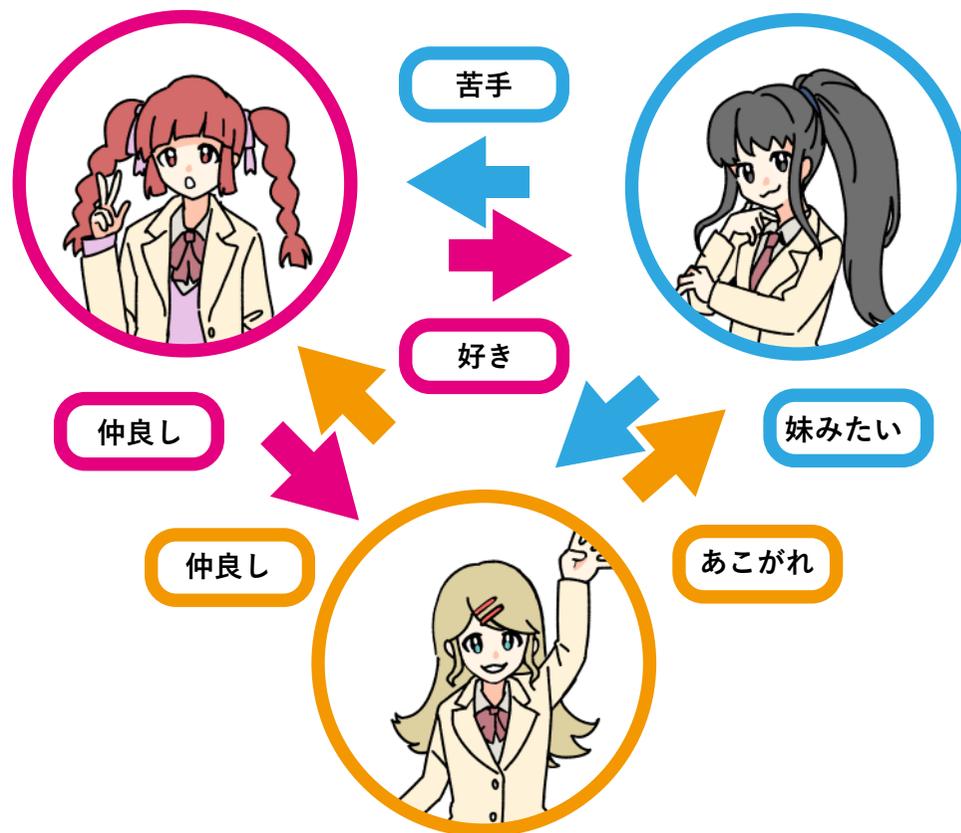
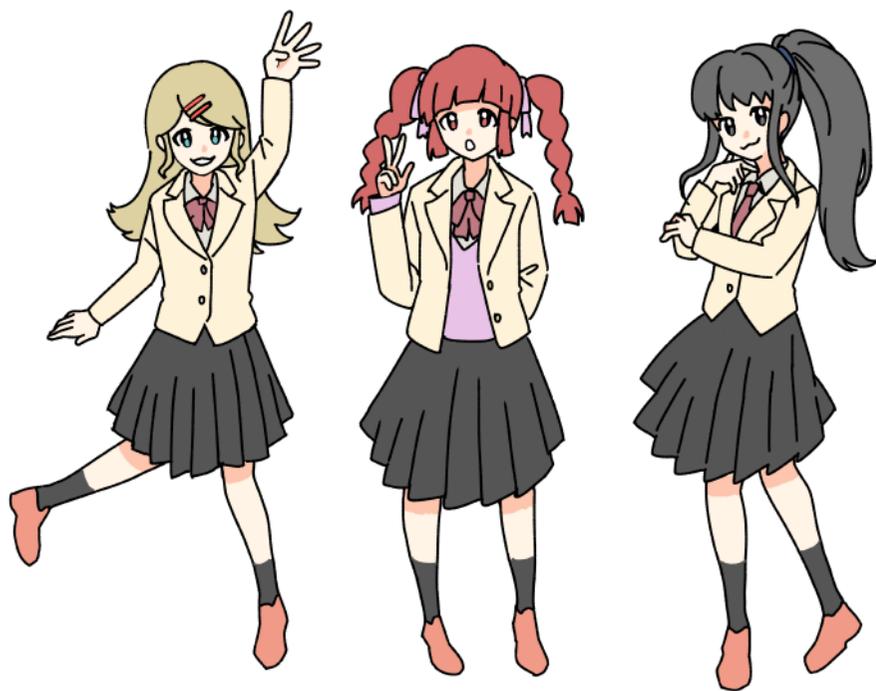
【こんげつのかだい】

- STEP1 登場人物・おはなしをかんがえよう！
- STEP2 ものがたりの場面をかんがえよう！
- STEP3 「フキダシ」をマスターしよう！
- STEP4 「集中線」「スピード線」をマスターしよう！
- STEP5 オリジナルのマンガを描こう！



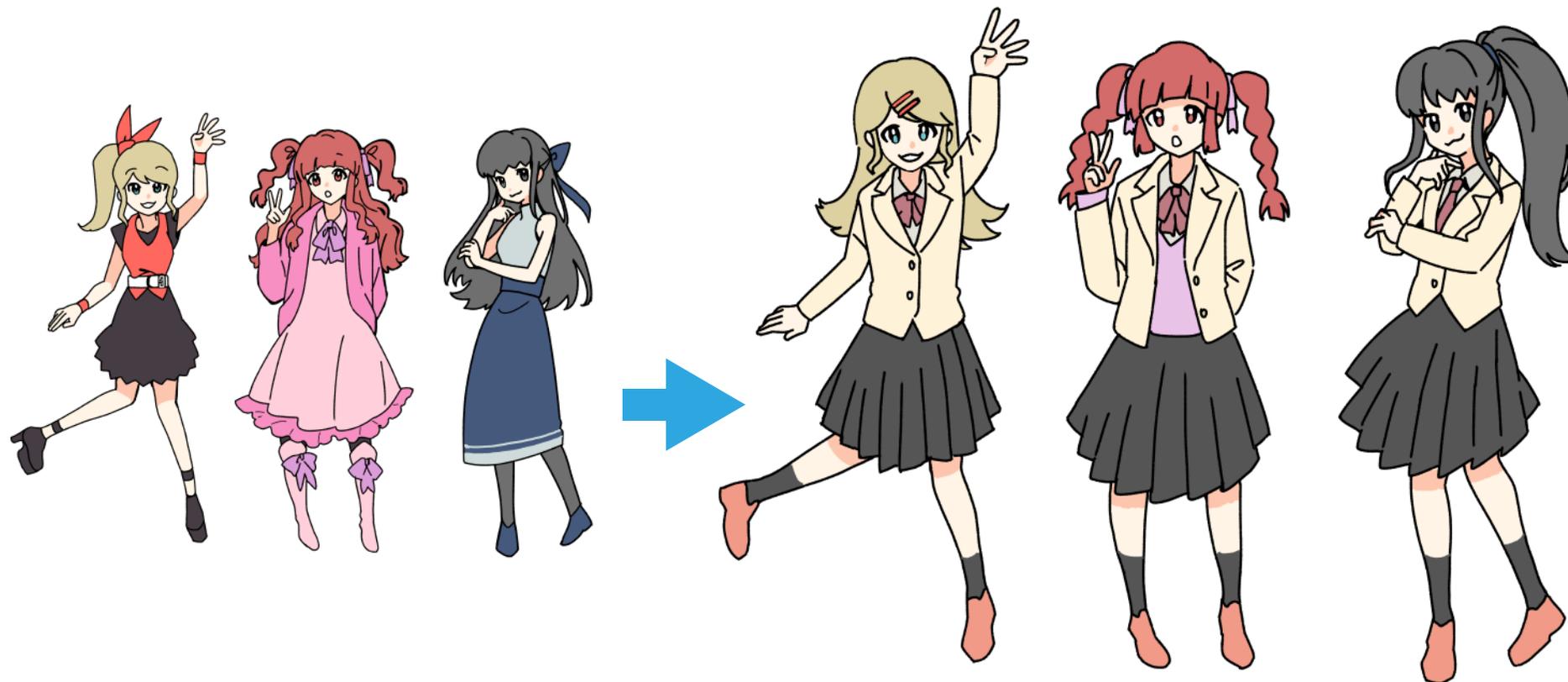
STEP1 登場人物・おはなしをかんがえよう！

まずは、キャラクターデザインをしながら、キャラクターたちの「かんけい」やエピソードをかんがえていきましょう。



TIPS キャラクターデザインのヒント

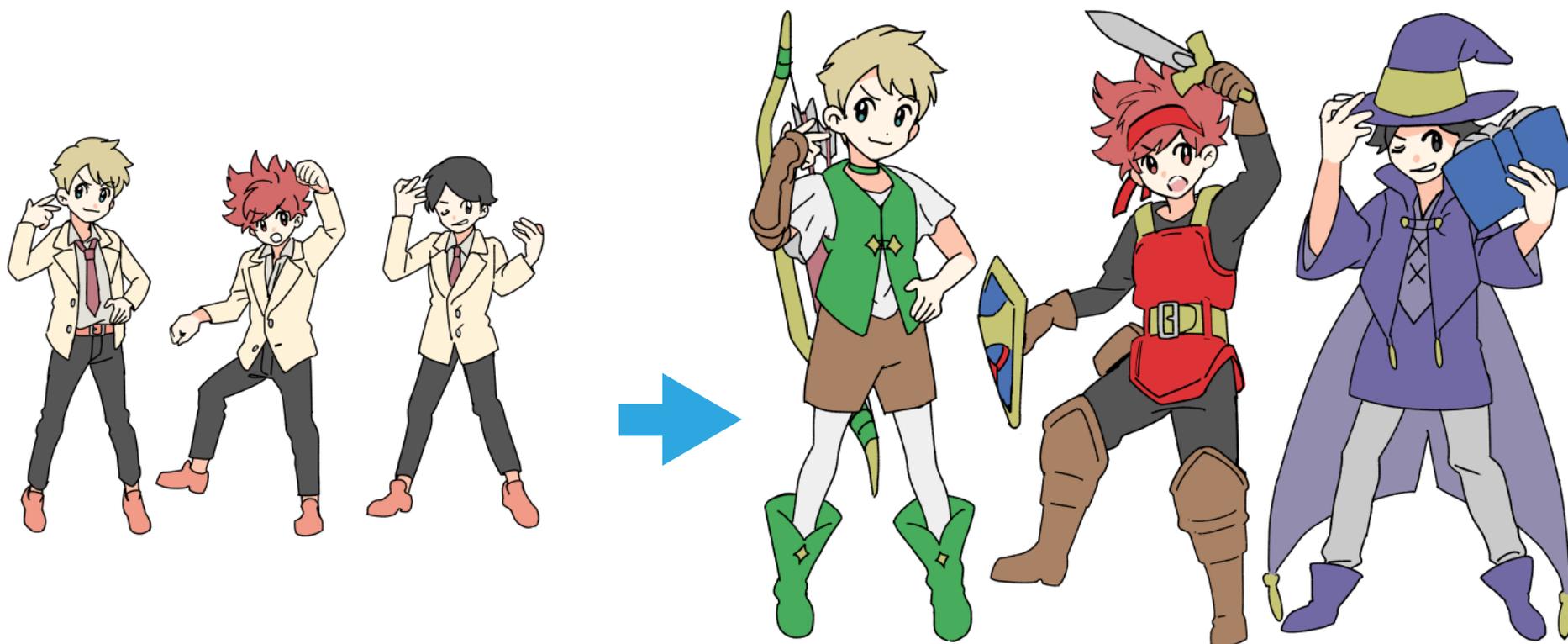
💡 キャラクターどうしの「おなじ」をつくる



みために「ちがい」を作ることもひとつのアイデアですが、「おなじ」ぶぶんをつくるだけでも、エピソードが生まれやすいです。たとえば、このグループに「おなじ制服」を着せてみました。そうすると、学校という「ばめんせってい」が生まれます。おなじクラスかな？おなじ部活かな？というように、エピソードが想像しやすくなりませんか？エピソードに困ったら、キャラクターどうしの「おなじ」をつくってみてください。

TIPS キャラクターデザインのヒント

💡 キャラクターどうしの「ちがう」をつくる



キャラクターごとに「ちがい」をつくってみました。

ファンタジー世界にいそうな、「弓使い」「剣士」「魔法使い」のキャラクターたちです。

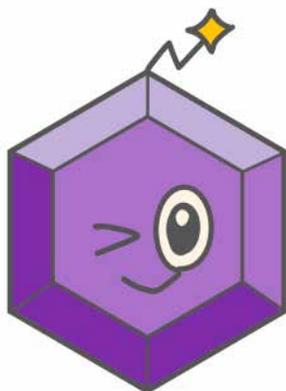
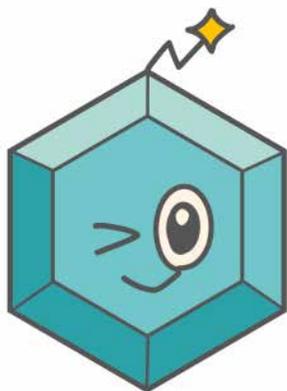
それぞれの「やくわり」のちがいは、キャラクターの個性につながります。

キャラクターどうしの「ちがう」を作って、より楽しい作品にしあげましょう！

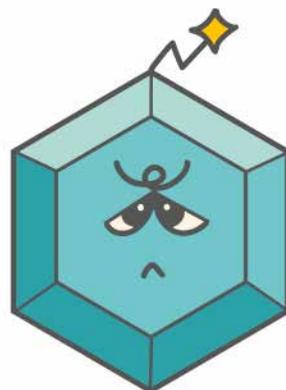
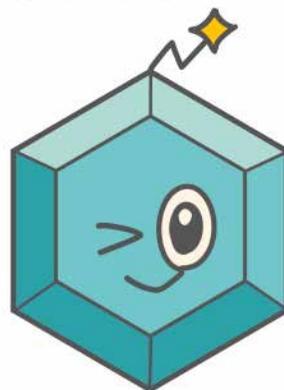
TIPS キャラクターデザインのヒント

💡 キャラクターの「ちがい」のアイデア

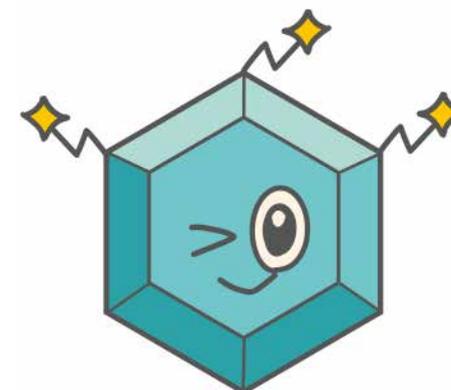
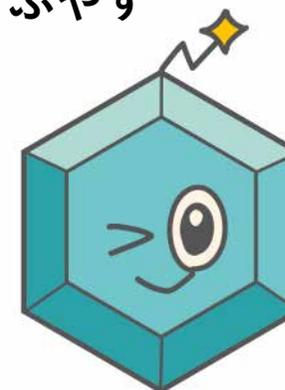
①いろをかえる



②かおのかたちをかえる

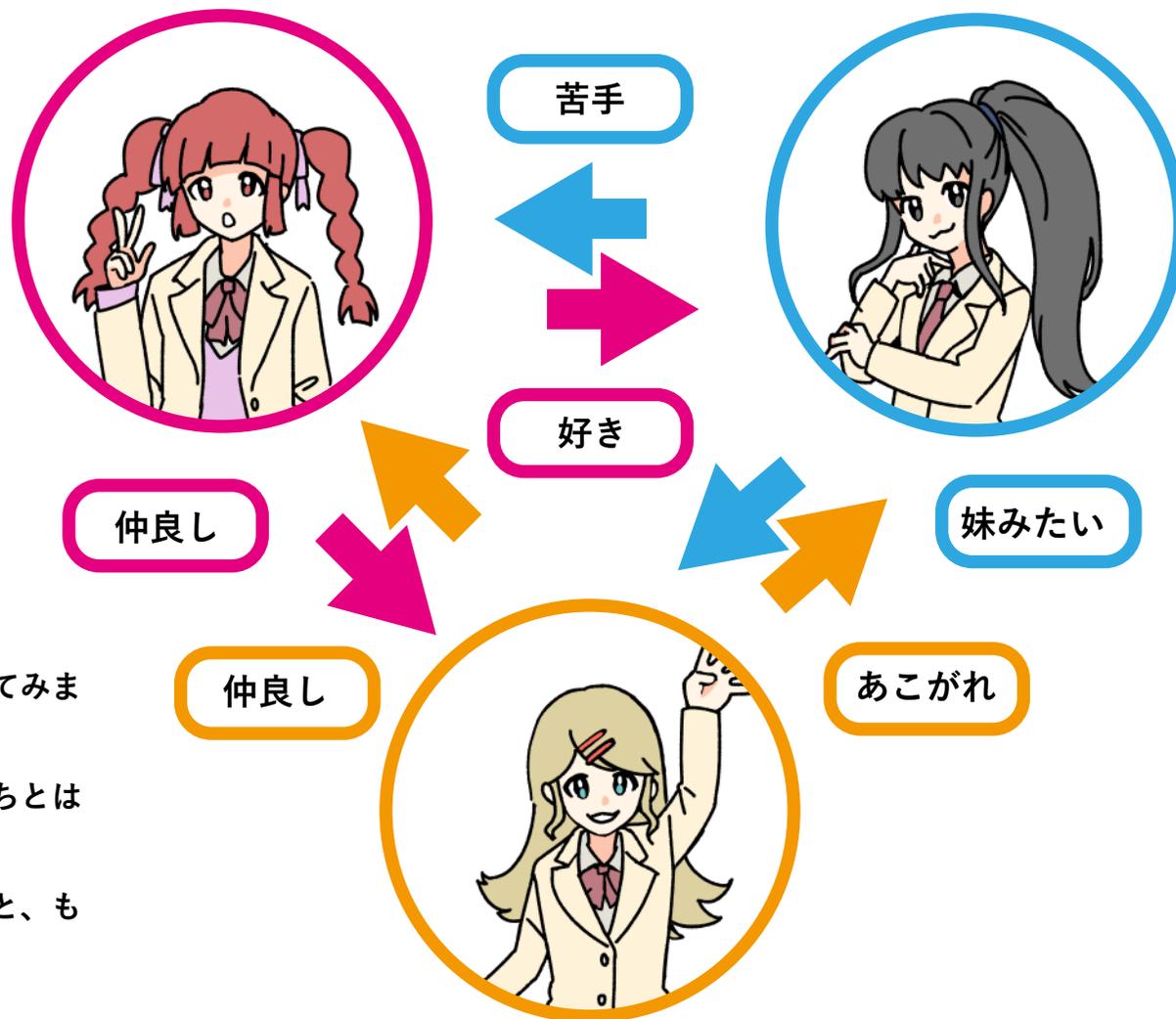
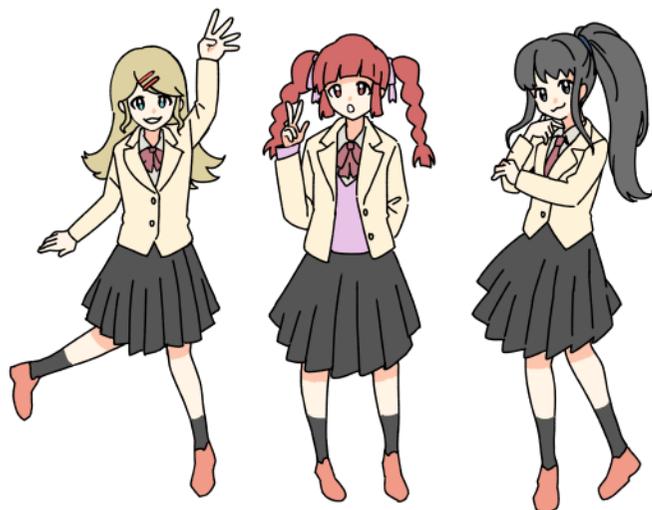


③ポイントをふやす



TIPS キャラクターデザインのヒント

💡キャラクターどうしの「かんけい」をきめよう



キャラクターそれぞれに、相手への気持ちをかいてみましょう。

おたがいに対する感情が、必ず「おなじ」気持ちとは限りません。

キャラクターどうしの「かんけい」をきめておくと、ものがたりが作りやすくなります。

STEP2 ものがたりの場面をかんがえよう！

伝えたいシーンや印象によって、視点を変えてイラストを描いていきます。

この「ばめんごとのイラスト」は、マンガでは「コマ」とよばれます。「コマ」をふたつ・みっつと場面の变化にあわせて作っていくと、ストーリーのある「マンガ」ができあがります。



まずはじめに、あるていど「おわり」までのページ数やコマの数を決めておきましょう。

【最初に決めておくことよいこと】

- ・おはなしのテーマ
- ・おはなしの「さいしょ」と「さいご」
- ・ページやコマの数
- ・いちばんに伝えたいシーン
- ・読者に感じててもらいたいこと

💡「場面」をくみあわせて、ストーリーの流れをつくろう

ストーリーのながれは「起・承・転・結（き・しょう・てん・けつ）」の4つで組み立ててみましょう。

① 起（はじまり）

キャラクターとすむせかいのしょうかいになるような、ものがたりのはじまりの地点を決めましょう。

② 承（くわしくひろげる）

よりくわしくおはなしや世界をひろげましょう。

③ 転（ハプニング・じけん）

キャラクターにとってのハプニングをかんがえましょう。このシーンが「見せ場」になることが多いです。

④ 結（オチ・おわり）

さいごにものがたりがどうなったかを描きましょう。

起



我こそは桃太郎！
いざ鬼ヶ島に鬼退治にいかん

承



このきびだんごで猿・犬・雉を
お供にするぞ

転



猿・犬・雉がグルメで持ってき
たきびだんごを食べてくれなかった！

結



3匹のおしえのもと桃太郎は日本一の
きびだんごづくりの修行をはじめました

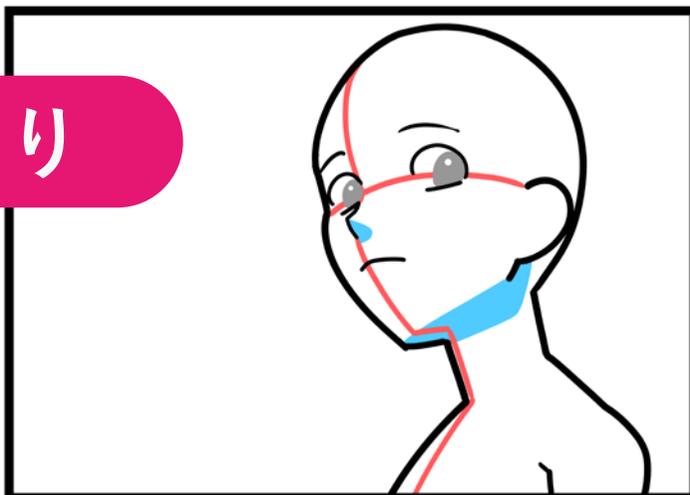
TIPS ストーリーづくりのヒント

💡 場面ごとに「視点」を使い分けよう

カメラの位置の変化でキャラクターイラストの印象が変わります

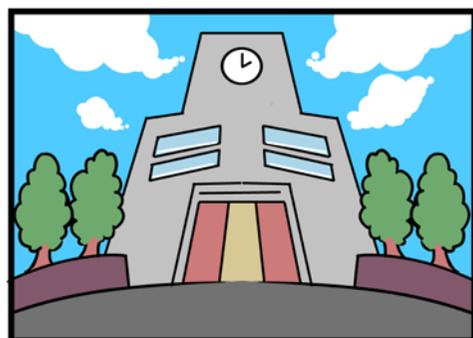
あおり

対象を
下から
見ている



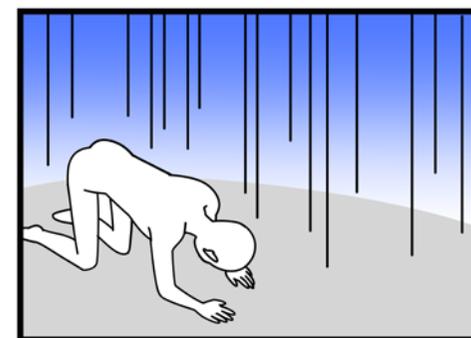
ふかん

対象を
上から
見ている



あおり視点は
威厳がある人物や
感情が高ぶった人物の
大きさを強調する場面
大きな建物をより
壮大に見せる場面など
おすすめです

ふかん視点は
子供や小動物などの
小ささを強調する場面
感情的に落ち込んだり
危機的な状況で気持ちが
小さくなる場面など
おすすめです



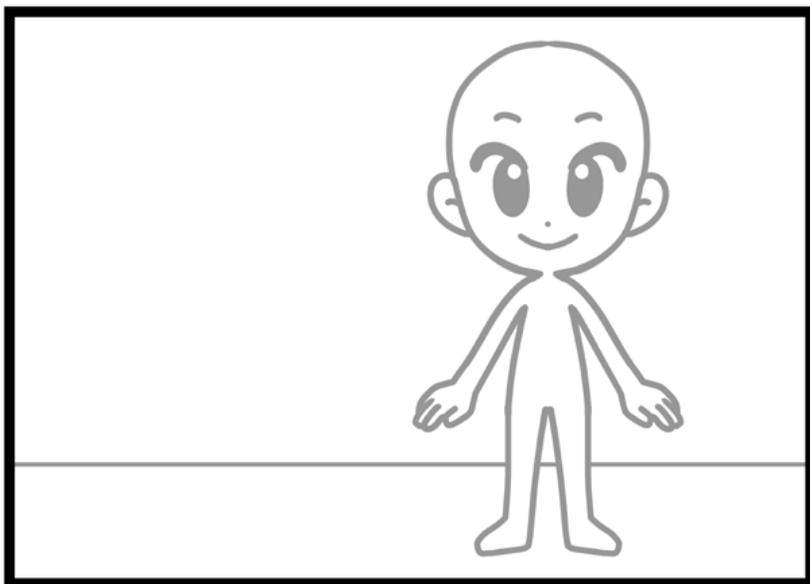
💡 キャラクターの「きょり」を使い分けよう

キャラクターが遠くにいるイラストだと、キャラクターのみためや場所（世界観）がよくわかります。

キャラクターの顔がちかいと、表情がよくよみとれます。

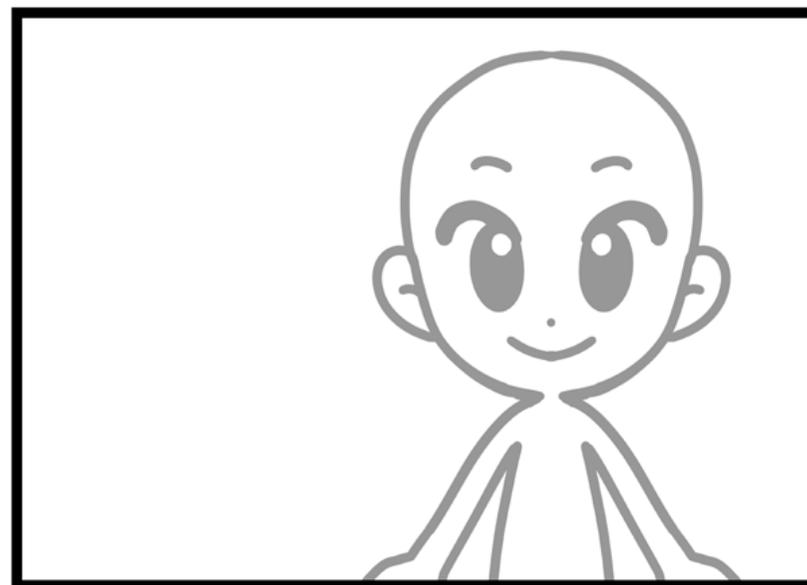
ばめんにぴったりの「きょり」を見つけましょう。

とおい



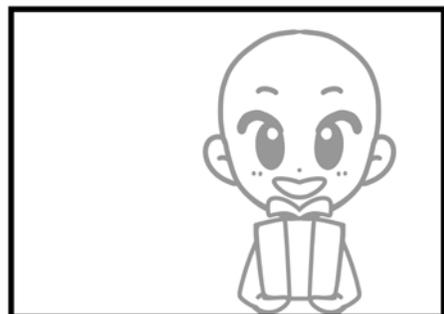
キャラクターのいる場所や
キャラクターの服装など、状況（じょうきょう）や
世界観を伝えるばめんにおすすめ

ちかい



キャラクターの表情を
こまかくかいて、気持ち・個性を
伝えるばめんにおすすめ

💡 キャラクターの「むき」に注目しよう



まえむき

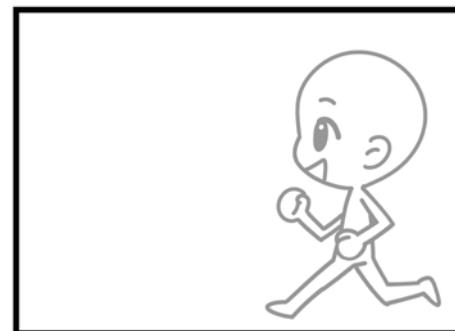
みたひとがじぶんのことのようにキャラクターのきもちにはいりこむことができる



よこむき

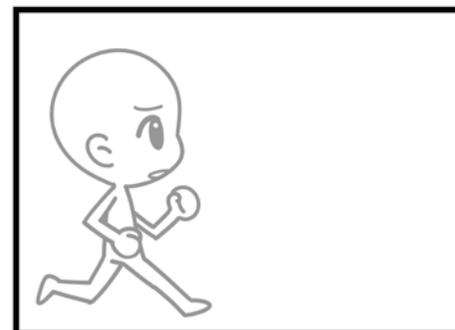
みたひとがキャラクターどうしのきもち・かんけいをそうぞうできる

キャラクターのしぐさをかくときにむきをかながえてみましょう



ひだりむき

みらい・あかるい
ポジティブ



みぎむき

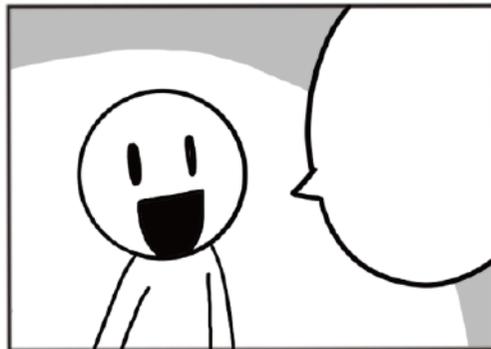
かこ・くらい
ネガティブ

あるいたり・はしったり、がめんのなかでキャラクターをうごかすときは、ひだりむきとみぎむきでみるひとへつたわるイメージがあります

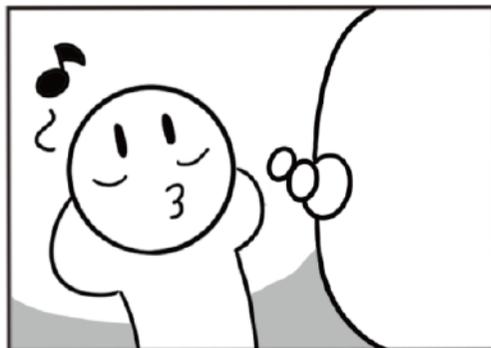
STEP3 「フキダシ」をマスターしよう！

ばめんをきめたらセリフをかんがえて、「フキダシ」をかいてみましょう。
フキダシのかたちやおおきさでも、コマのなかのいんしょうがかわります。

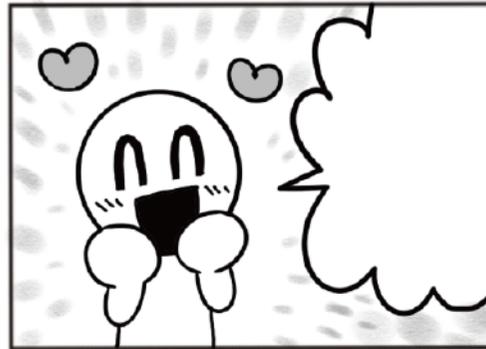
ふつう



考える



わくわく



さけぶ



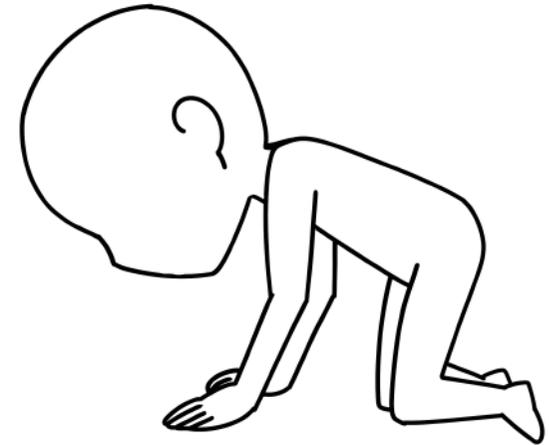
こまった・ふあん



心のこえ



💡「フキダシ」のれんしゅう



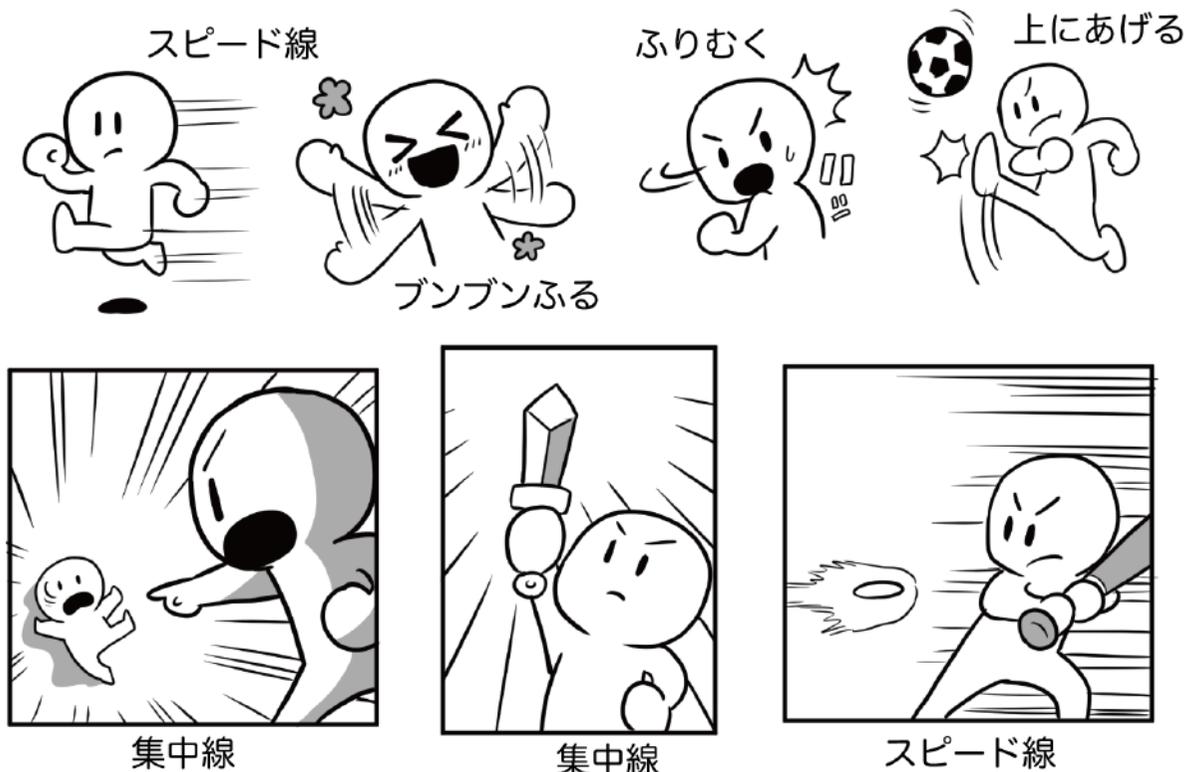
みっつのイラストに、それぞれ「ひょうじょう」と「フキダシ」をかいてみましょう。
どんなふうに見えるでしょうか？
セリフもいれてみると、ちがいがよくわかるかもしれません。



STEP4 「しゅうちゅうせん」「スピードせん」にチャレンジしよう

「キャラクター」や「アイテム」など、モチーフをちゅうもくさせる「しゅうちゅうせん」
「はやさ」や「いどうのながれ」をひょうげんする「スピードせん」
それぞれの「ちがい」をたいけんして、マンガにとりいれてみましょう。

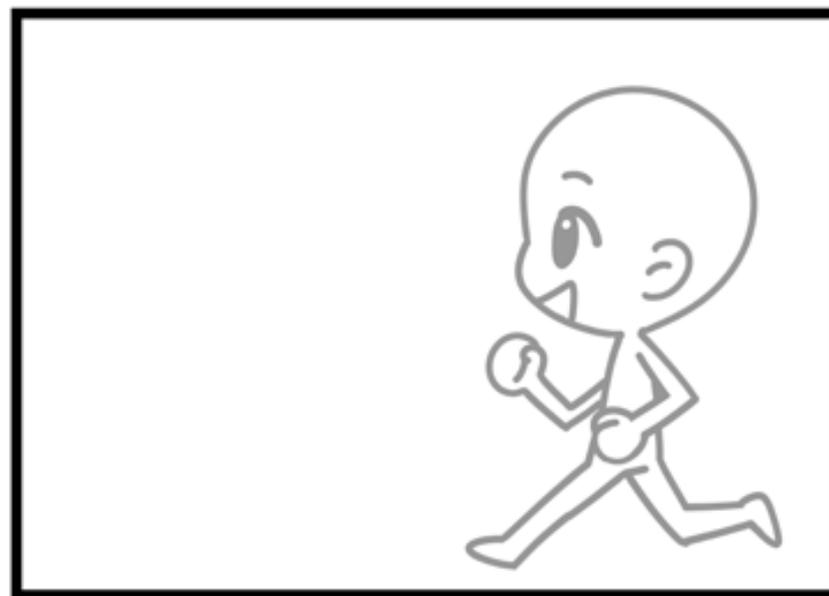
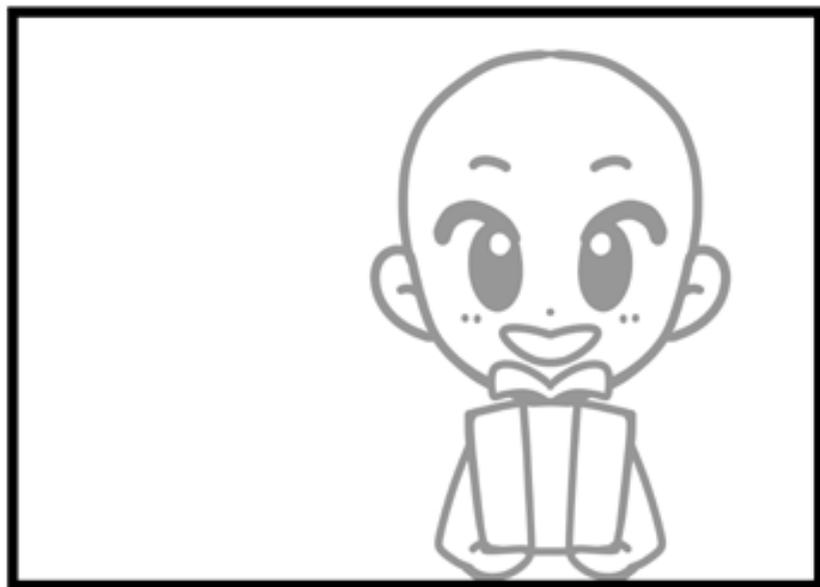
それぞれの「せん」は、「うごき」
や「ながれ」をつくるためのひょうげんなので、「しずかなばめん」
のマンガでは、むりにつかわなくていいよ！



💡「しゅうちゅうせん」「スピードせん」のれんしゅう

このふたつのイラストには、それぞれ「しゅうちゅうせん」「スピードせん」のどちらがあうとおもいますか？

ばめんにぴったりの「こうか」をかきこんでみましょう。



STEP5 オリジナルのマンガを完成させよう！

これまでにかんがえた「登場人物」「ストーリー」に、マンガならではの「こうか」をつけて、オリジナルのマンガを完成させましょう！
マンガのジャンルやストーリーによって、コマ割りや表現のくふうがかわります。



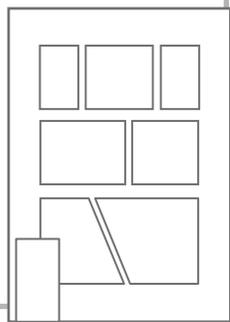
「コマ割り」とは

1 ページを線や四角で分割して場面を分けて描くことを「コマ割り」と言います。コマ割りにもルールや読みやすくするためのアイデアがあります。コマ割りの基本を知って、制作に応用しよう。

コマ割りの基本

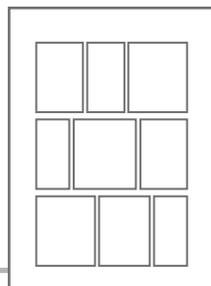
1 ページに4～8コマ

コマの数に決まりはありません。が、「読みやすい」を意識すると多くても8コマぐらいが理想です。コマ数を多くすると、ページ全体にメリハリを作ることが難しくなります。キャラクターの感情を伝えづらくなるなど、作品自体を読みづらくなります。ですが、テーマによっては平均して1Pに8、9コマの作品もあります。



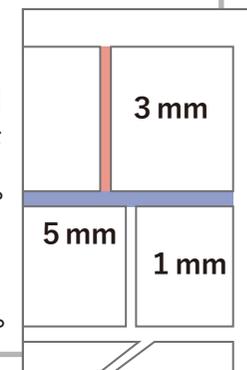
コマのサイズに注意

大体同じコマサイズが連続すると、ストーリーのメリハリがなくなり、伝えたいことが伝えづらくなります。各ページの中でどこがポイントか意識してコマサイズにも反映させましょう。逆に、「同じサイズ」を利用して淡々とした日常などの演出に利用することもできます。作品のテーマを伝えるコマ割りを目指そう。



コマの線と配置

コマの「線の太さ」と「配置の間隔」には決まりがあります。線の太さは1mmが基本です。配置の間隔はタテが3mmヨコが5mmです。タテの配置の間隔が狭いのは、読む進行方向と関係しています。目は間隔が狭い方に自然と流れます。右から左へ。右上から左下に自然と読めるようにデザインされています。



「コマ割り」でできる表現



動きをつけたり、迫力を出したいときはコマを大きく取ったり、斜めに配置。勢いや奥行き表現にもなります。より見せたい場面では、コマを飛び出すように描く。



大事な感情にもコマをつかう。少女漫画に多くみられます。気持ちの動きが大切な恋愛漫画などでは気持ちを想像させるコマ割りがポイント。トーンやブラシを生かして気持ちの変化を伝えます。



あえて、コマの幅を揃える。日常を描く漫画や昔の漫画で見られる表現です。淡々とした物語に使用が多いです。1～3P完結のショート漫画などでも使われています。

💡「少年漫画」「アクションマンガ」のコマ割り



水平の線を傾けてより臨場感と広がりがある空間を表現



コマの枠からはみ出したダイナミックでかっこいい表現

ポイント

少年漫画ならではの
コマ割りの表現
を作品に活かそう
少年漫画は身体の
動きをより格好良く
表現する技法が巧みに
使われています



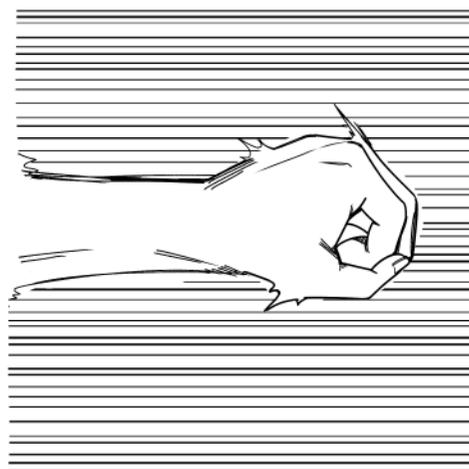
💡「アクションシーン」に効果的なコマ割り

ポイント

少年漫画ならではの
の集中線の表現
を作品に活かそう
少年漫画は戦闘シーン
の臨場感を出すために
スピード線を
たくさん使います
動作の向きに
あわせて線の種類を
使い分けよう



正面への
パンチ

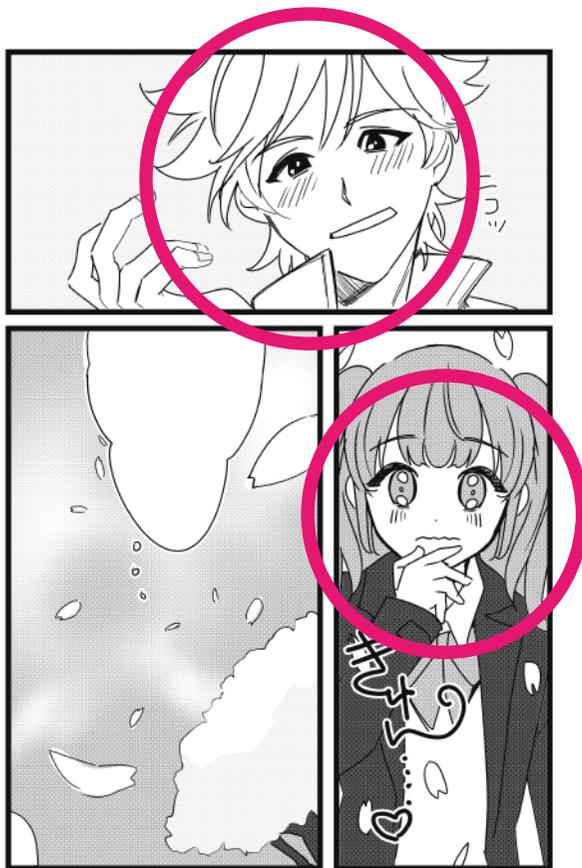


真横への
パンチ

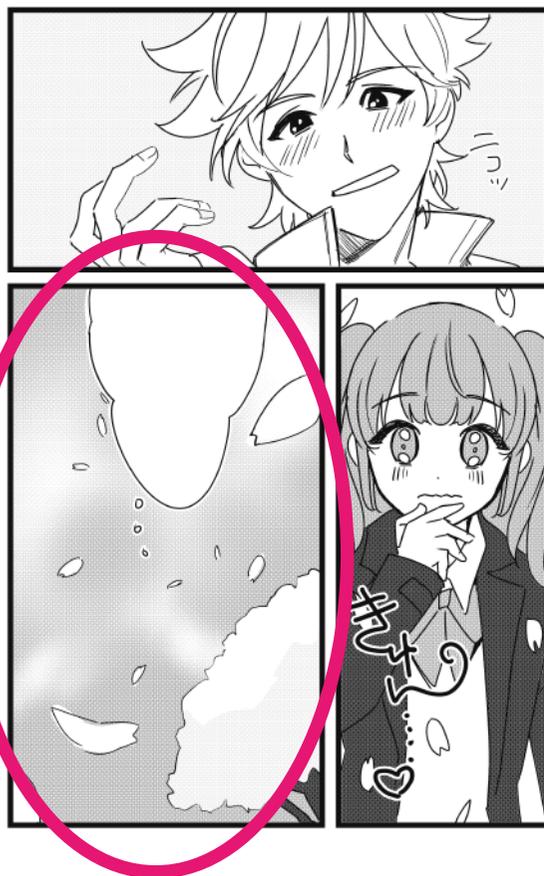


武器の振り
に合わせたスピード線

💡「少女漫画」「恋愛マンガ」の表現



キャラクターの表情をメインにした
おもわずキュンとくるレイアウト



心の高鳴りを表現するために
空や花びらといった抽象的な比喩表現

ポイント

少女漫画ならではの
コマ割りの表現
を作品に活かそう
少女漫画は気持ちの
動きをより強く
表現する技法が巧みに
使われています



💡「気持ち動くシーン」に効果的な表現

ポイント

少女漫画ならではの
比喩的な気持ちの
表現を作品に活かそう
少女漫画は
気持ちの動きをより
読者に伝えるために
花や模様・空の表現
などを気持ちの比喩
として使いわけます

