

気持ちを伝える表現を学んで  
**漫画を描こう！**

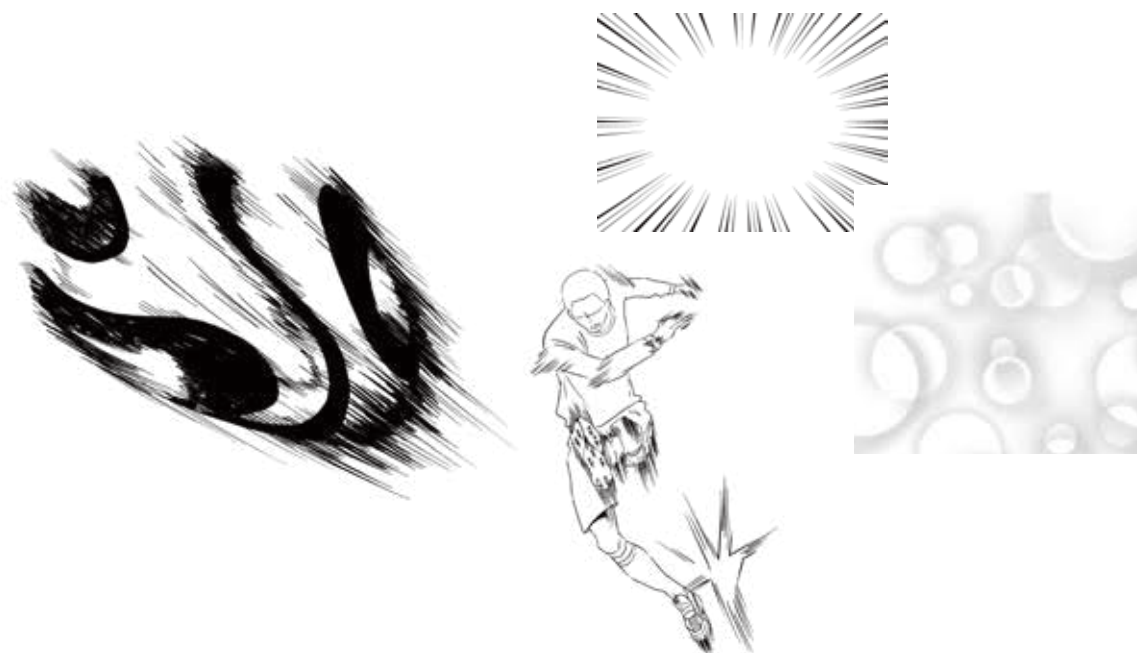


**ATAM ACADEMY**  
**アカデミックコース**

今回は漫画について学びます。  
漫画には「ならでは」の表現が多くあり、  
それをうまく使うことで、感情やストーリーに深みを増しています。  
ふだん意識することのない「ならではの表現」を考え、  
実際に漫画を描いてみましょう！

**【今月のかだい】**

- ・漫画の基礎を知ろう
- ・ストーリーの「柱」を考えよう
- ・漫画ならではの表現「コマ割り」
- ・漫画ならではの表現「フキダシ」
- ・漫画ならではの表現「効果線、トーン」
- ・実践！漫画を描こう





はじめに

## 漫画の基礎を知ろう

ATAM ACADEMY  
アカデミックコース

読んでいるだけでは見えていなかった「漫画を描くため」の、  
基本のルールや考え方を知っていきましょう。

漫画を通して自分の伝えたいことを「伝えられるか」は作者のコミュニケーション能力が大切です。  
漫画は作っているときは、1人で。あるいは担当編集者と二人三脚で作ります。（原作がある場合は別）  
読者の反応は完成してからしかわかりません。

自身の伝えたいこと・見せたいものを理解したうえで、読者に伝えるには“どんな表現が伝わりやすいか”  
「読む人」の気持ちになって、場面を作ることが重要です。

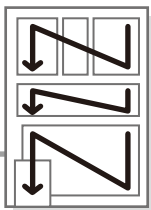
漫画を読んでいて次に読むセリフがわからなかったり、  
誰が言った言葉かわからなかったことはありませんか？  
そういったページは作者の「描きたい」気持ちばかりが優先され、  
伝える相手「読者」が置き去りにされて作られているかもしれません。

漫画は「読者」がいて成り立ちます。  
読者の存在を忘れずに漫画制作にチャレンジしてみましょう！

# 漫画原稿用紙のルールを知ろう

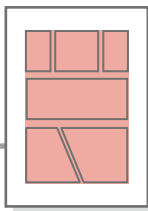
## コマの進行方向

基本的な右閉じの漫画では、  
右から左へ。右上から  
左下に読みます。



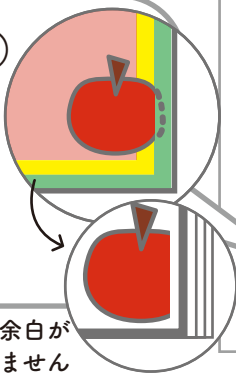
## 内枠（基本枠）

この枠を基準にコマの線を描  
きます。重要な部分は  
内枠に収めて描きます。

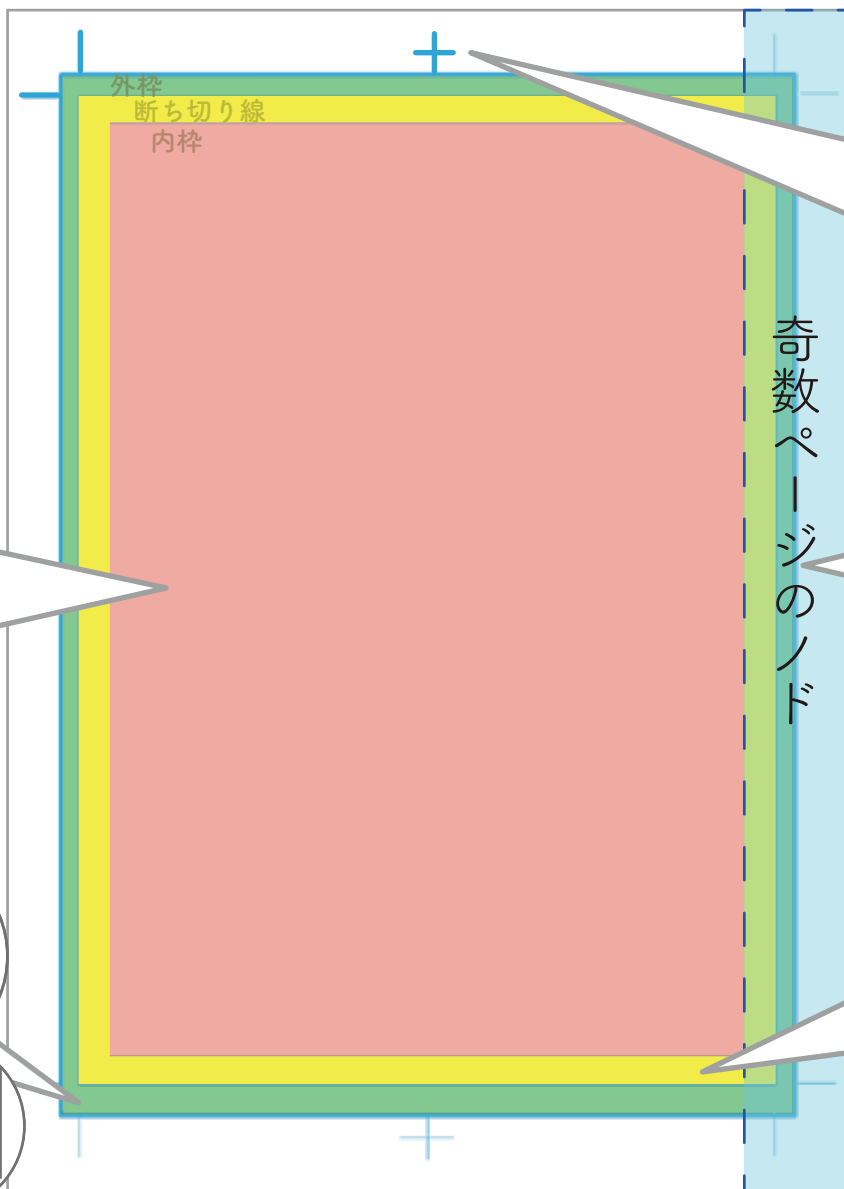


## 外枠（仕上がり枠）

製本になったときは載  
らない部分。【タチキ  
リ】を使うときは外枠  
まで絵を入れる。



外枠まで絵がないと断裁後に余白が  
できるかもしれません



## トンプオ

上下左右にある、十字型の線。  
トンプオは印刷物を作成する際  
に、仕上がりサイズに断裁す  
る位置を表すマークです。

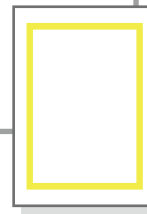
## ノド

本を見開いたときにとじてある  
側のことです。この部分に絵と  
セリフを描くと、製本し  
たとき見えなくなります。

偶数  
ページ

## 断ち切り線

この範囲までが印刷される部分  
です。【タチキリ】を使うときは  
この枠内にセリフがおさ  
まるように入れます。

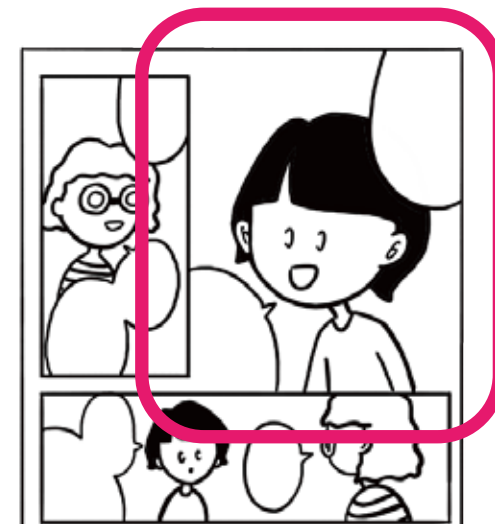


## 漫画原稿用紙のルールを知ろう

タチキリとは \_\_\_\_\_

ページの端までいっぱい描かれているコマがタチキリです。広くコマがとれるので、背景をきちんと描き込んだり、キャラも大きく描くことができます。

タチキリにしたいときは「外枠まで絵とフキダシを描いておく」必要があります。ただし、セリフは断ち切り線の中までにおさめます。印刷時に切れる可能性があるからです。また、ノド側の断ち切りも読みづらくなるのであまりオススメしません。



原稿用紙のサイズ \_\_\_\_\_

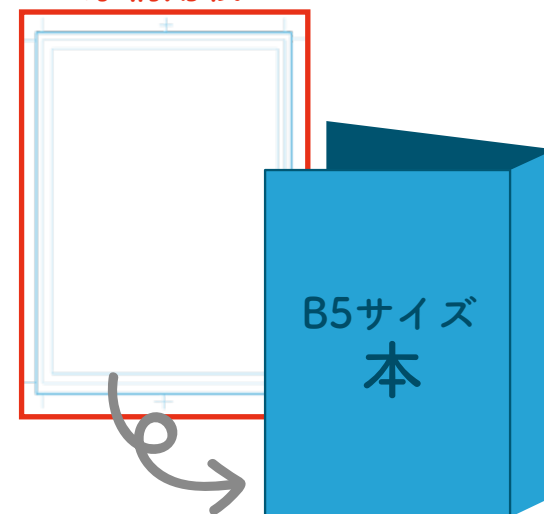
一般的に A4 と B4 があります。

「A4」の原稿用紙は同人誌など、個人で漫画雑誌や小冊子を作る人におすすめのサイズです。

「B4」の原稿用紙は、本屋などで販売されている商業誌など投稿用になります。プロ漫画家が使うサイズです。実際にはB4サイズの漫画原稿を漫画雑誌サイズに縮小印刷をします。

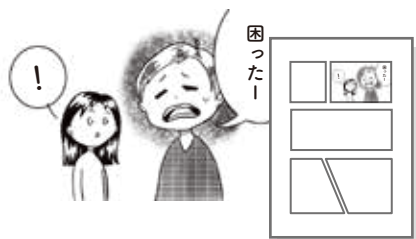
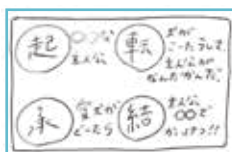
雑誌投稿を考える場合は雑誌によって指定用紙やサイズが異なる場合があります。

A4 原稿用紙



# 漫画の基礎を知ろう

案出しから完成までの流れ



## プロット

世界観やストーリーなど骨組みになる部分をまとめる作業

## ネーム

漫画の設計図。コマ割り、構図など  
描きたいことが伝わるようにノートなどに気軽に描く。

## 下書き

ここで初めて漫画原稿用紙に描いていきます。  
次のペン入れのために下書きの線は薄めに描いておくといいです。

## ペン入れ

下書きをガイドにして、インクとペンで線を描いていきます。  
まず基準となるコマのワク線を入れ、人物を描きます。

## トーン

グレイの表現を足します。  
「白・黒・グレイ」でメリハリのある画面を作ります。

## ベタ

アナログの場合、筆ペンや油性マジックで髪の毛や、  
影を黒く塗りつぶす作業をします。

## 完成!

インク汚れ・はみ出たところを修正し、画面をキレイにすると完成です。



## ステップ1

# ストーリーの「柱」を考えよう

ATAM ACADEMY  
アカデミックコース

このステップではストーリーの柱になる「プロット」を考えます。

プロットで考えておくこと

漫画のテーマやキャラクターなどをこの段階で固めましょう。また、ストーリーにおいて大切な

**「主人公が最初と最後でどう変わるか」**

起承転結を決めておくこと次の段階でストーリーのブレを防ぐことができます。

主人公の「変化」は見た目、気持ちなどで作ります。

今回は1～2Pの漫画の完成を目指します。2Pの場合は「主人公が「左右のページでどのように違うか・変わるか」が表現できると良いですね。

## ヒント

プロットを難しく感じたときは、昔話など短めの話しをプロットに変換してみましよう。起承転結や話の軸などが、どのように話しになっているか掴みやすいです。

小説のように説明的な文章にならないように気をつけましよう。箇条書きなど「簡潔でわかりやすく」を目指します。

# プロットを作る

主な登場人物

遅刻癖のある女子高生

ストーリーのテーマ（主人公の目的や目標など）

遅刻をきっかけに主人公の初恋が動き出す。。

	全体のストーリーの流れ	登場人物の関係性	主人公の気持ち・行動	サブキャラの気持ち・行動	伏線・その他
起	遅刻癖のある主人公が、登場、先生に怒られる <small>初めての主人公の状態… 着飾らず、無邪気</small>	主人公と先生フレンドリーな雰囲気	遅刻して、許してもらえるかおどける。	先生：またかと呆れと怒り	クラス全体が仲良し
承	遅刻を改善するために先生からの提案が出る	幼馴染の委員長（男）普通に仲は良いが普段あまり話さない	怒られ、ギャーギャー反論	先生：呆れながら、秘策の提案	
転	提案をすんなり受け入れる幼馴染でもある委員長。登校を一緒にすることに。		提案に反論委員長にツッコミ。	委員長：表情を変えずに含みを持って受け入れる	真面目でクールな委員長に思い人はいるのか
結	委員長の兄である初恋の人とも登校を一緒にすることになる <small>終わりの主人公の状態… 乙女の表情</small>	委員長の兄は初恋の相手。優しくカッコよいと感じてる	明日からを想像してドキドキとどうなるのか不安を思う		恋の物語の始まりを予感させる

はじめと終わりの主人公の変化はどうなっているかな？





## ステップ2

# 漫画ならではの表現「コマ割り」

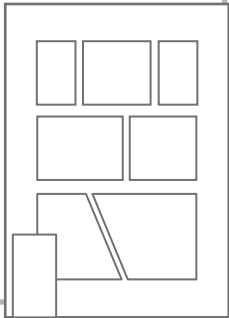
ATAM ACADEMY  
アカデミックコース

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

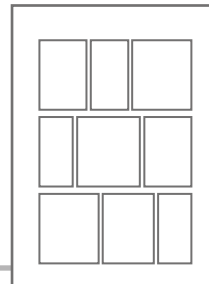
#### 1 ページに4～8コマ

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

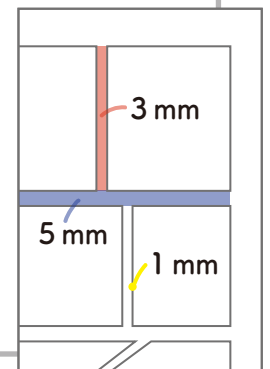
大体同じコマサイズが連続すると、ストーリーのメリハリがなくなり、伝えたいことが伝えづらくなります。各ページの中でどこがポイントか意識してコマサイズにも反映させましょう。逆に、「同じサイズ」を利用して淡々とした日常などの演出に利用することもできます。作品のテーマを伝えるコマ割りを目指そう。



#### 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。

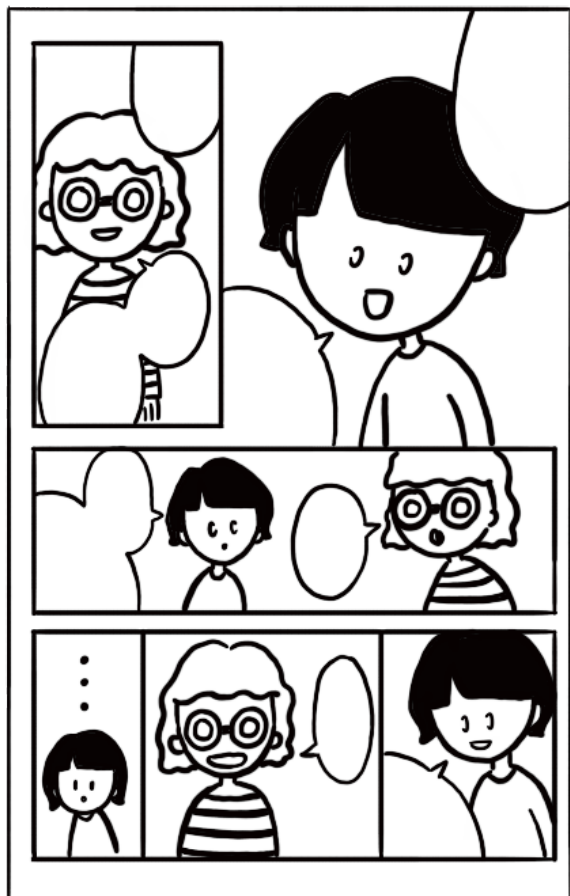


あえて、コマの幅を揃える。日常を描く漫画や昔の漫画で見られる表現です。淡々とした物語に使用が多いです。1～3P完結のショート漫画などでも使われています。

## 構図の考え方 漫画の構図ではカメラワークを意識しましょう

ドラマや映画のバトルシーンを想像してみてください。戦いの様子を伝えるために「引き」のカットがあれば、攻撃の威力を伝えるため打撃ポーズにスポットをあてたアップのカットがあったりします。1台の固定カメラで撮られている作品はほとんどありません。漫画も同様です。

動作や感情を伝えるために、どんな距離や角度で描くと伝わるのかを考えて構図を意識してコマ割りをしましょう。

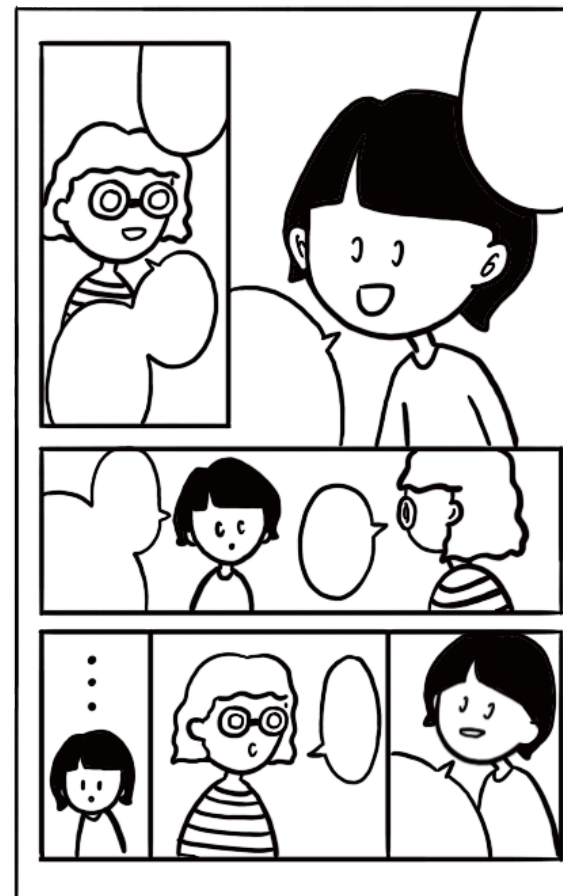


左右のページはコマ割りも構図も同じです。

変えているのはキャラクターの向いている方向です。

これだけの違いですが、「話している」空気感をアップできます。また、吹き出しやキャラの位置・視線を読む流れに合わせて配置することで視線の流れをスムーズにし、読みづらさを減らします。

シンプルな構図から、映画のようなカメラワークまで「魅せる」構図を考えてみましょう。



## 基本の構図

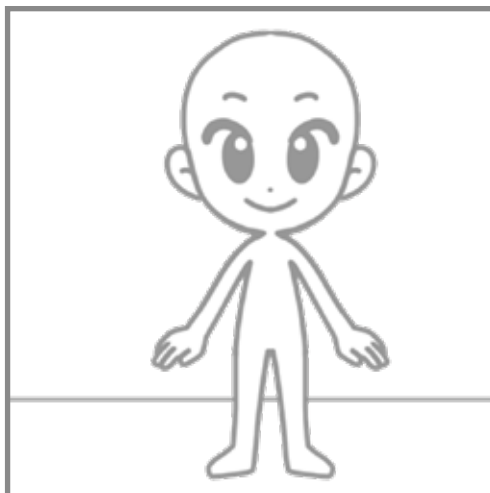
どんな構図がこういった効果を引き出しているか考えましょう。

また、合わせるとこういった効果があるかなど、応用方法まで想像してみてください。

### 引き

キャラクターの性格など、キャラを紹介するときなどに適している。

また、空間の説明がしたいときには建物や風景を「引き」で描くことで作品の世界観を伝えることができる。



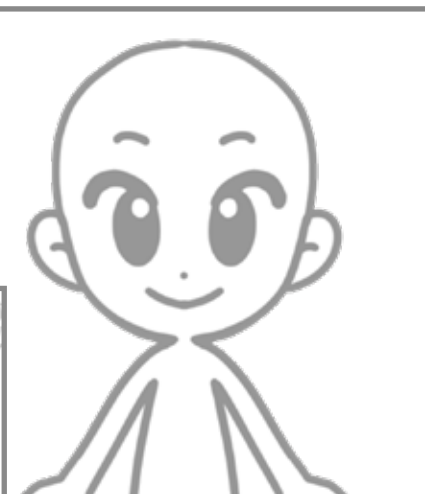
### ふかん

対象を上からみている構図です。子供や小動物といった「小ささ」を強調する場面、感情の落ち込みや気持ちが小さくなっている表現に適しています。



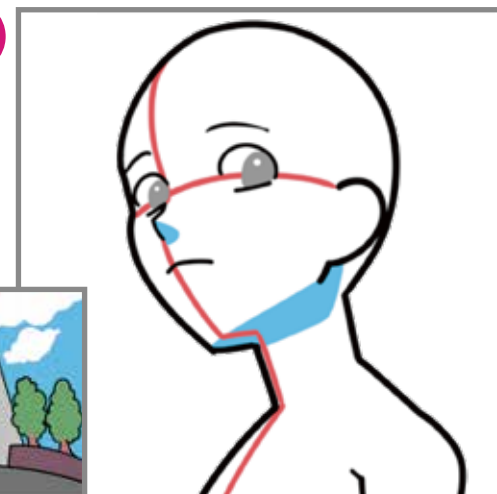
### アップ

キャラクターの表情や個性を伝えたいときに適している。また、顔以外にも手元などよりアップにすることで感情を表現することもできます。



### あおり

対象を下からみている構図です。威厳のある人物や感情がたかぶった表現に向いています。また、大きなものをより大きく見せることに向いているので、建物や自然の壮大さの表現もできます。





## ステップ3

# 漫画ならではの表現「フキダシ」

ATAM ACADEMY  
アカデミックコース

フキダシは誰がしゃべっているか分かるようにする役目と、形によってキモチを伝える効果があります。  
フキダシの基本や種類、効果を知って制作に活用しましょう。

### フキダシの基本

#### 文字数のめやす

1つのフキダシに対してセリフの長さは「8文字・4行」が目安です。

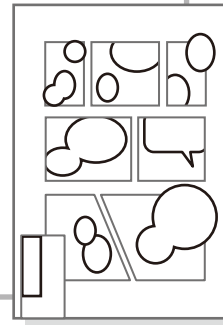
1ページの吹き出しで多くが目安を超えていると読むのがしんどく、画面が黒い印象になります。推理漫画でない場合は、リズム良く読んでもらうために、文字数を意識しましょう。



#### 多すぎるフキダシに注意

1ページに配置するフキダシの数が多くならないように気をつけましょう。絵より吹き出しに注目がいてしまいます。

セリフの多い場面でフキダシの数を制限したいときはコマを分けたり、余分なセリフがないか確認しましょう。絵で語らせることができれば文字数を減らすことができます。



#### フキダシの豆知識



フキダシのこの部分、「しっぽ」という名称で呼ばれています。

「しっぽ」は話している人物の口元に向かうようにしましょう。話している人物から離れた場所にフキダシを置いて、口元に向いていることで誰が話しているの分かりやすくなります。

## フキダシの効果と種類

今では漫画表現以外でも多用される「フキダシ」。基本の形から、オリジナルの形まで。誰が話しているか分かりやすく、感情を伝える役割ができれば「この形でないといけない」という決まりはありません。フキダシの表現の幅を学びましょう。

ふつう



怒り・驚き・叫び



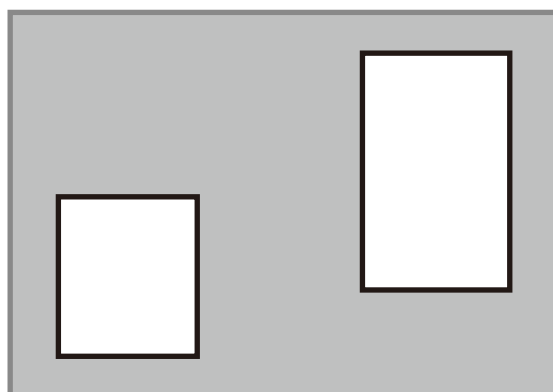
考え・心の声



フラッシュ



モノログ・ナレーション



ここでの紹介はあくまで一例です。他にもさまざまなフキダシの表現で感情や場面を伝えています。例えば、「フラッシュ」にも喜びや悲しみなどがあります。また「会場のアナウンス」を表現したフキダシもあります。持っている漫画から「どのような吹き出し」が「どのような場面」で使われているか研究してみましょう。



## ステップ4

# 漫画ならではの表現「効果線とトーン」

ATAM ACADEMY  
アカデミックコース

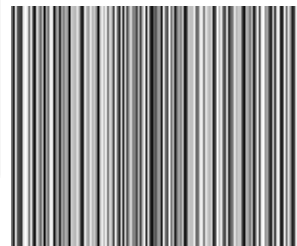
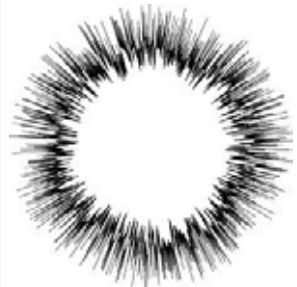
効果線やトーンでキャラクターの心情をより強調したり、画面に勢いをつけたりできます。画面の物足りなさを解消し、漫画をより盛り上げる手段を見つけましょう。

### 効果線とは

キャラクターやシーンにおいて感情や動きを表現したり強調したりするために、線を描き加えて効果を生み出すことを目的にしています。

集中線やスピード戦、フラッシュも効果線の1つです。

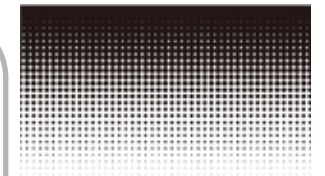
効果線は「キレイな線」であることがとても大切です。慣れない間は定規を使用してブレのない線で効果線を描きましょう。



### トーンとは

主な役割は目立たせたいところをはっきりさせることです。トーンで雰囲気表現することができるので、漫画全体に緩急をつけられるようになります。

トーンで細かいニュアンスを演出することができますが1ページに多くの種類を使うと、無意識のうちに絵をみづらくします。逆に1ページの中で1つのトーンを多用すると画面のカラーバランスが同じになりグレーっぽく見え、メリハリのない画面になります。



## 効果線とトーン

色々な種類がありますが、少年漫画と少女漫画で使用の特徴に違いがあります。  
どういった理由で違うのかを知って、自身の作品に活かしてください。

### 少年漫画に見られる特徴

- ・ しっかりとした、太めの線で画面が黒い印象
- ・ トーンより、効果線での表現が多め（特にバトル、スポーツ漫画）



### 少女漫画に見られる特徴

- ・ せんさいな細い線で画面が白い印象
- ・ 効果線よりトーンでの表現が多め（特に恋愛漫画）



この特徴の差は、作品の「テーマ」による違いが大きいです。

バトルやスポーツ漫画であればキャラクターの動き（躍動感や打撃、スピードなど）がストーリーを盛り上げるのに一役買います。

恋愛漫画のような「感情」の動きがストーリーの要になる場合は繊細な線や色（グレースケール）の変化で心の機微をあらわします。

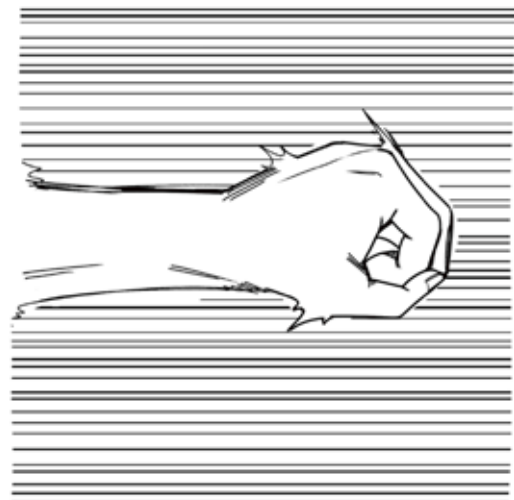
## 効果線

アクション、スポーツ漫画には積極的に使っていい。動きやスピードの表現を補助するはたらきがあります。

正面への  
打撃



真横への  
打撃



インパクトの瞬間と  
スピード感を伝える

武器の通り道と  
スピード感を伝える



# トーン

少女漫画などでは効果線とともにトーンをつかって、気持ちや場面の空気感を表現することが多い。



同じ人物に対して背景であるトーンを変えています。  
背景が変わるだけで伝わってくる気持ちや空気感も変わります。  
ストーリー・場面を意識しながら色々試して、シーンに合うトーンを探してみましょう。

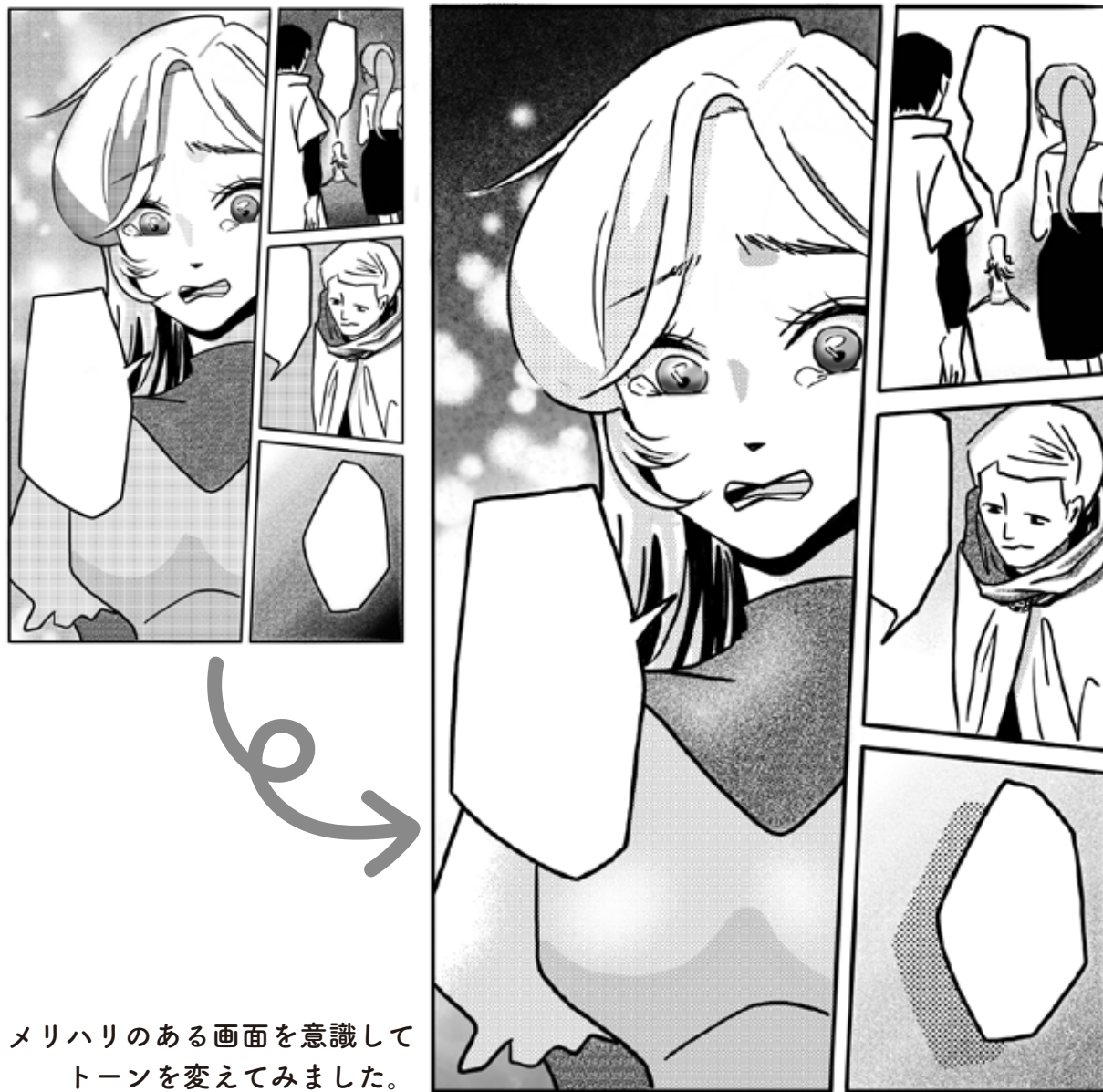


少女漫画ではトーンとブラシを併用して、気持ちや場面の空気感を表現することが多い。



トーンを使わずに線で表現することも選択肢に入れておきましょう。

# トーン

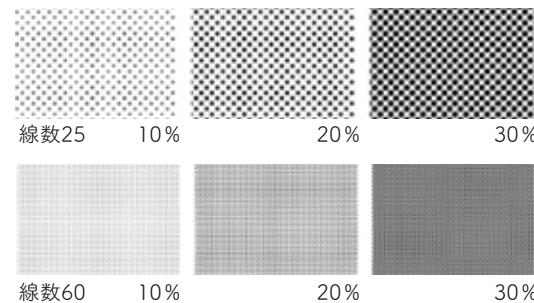


メリハリのある画面を意識してトーンを変えてみました。

同じトーンばかり使ってしまうと画面が単調になるとともに、画面が「グレー」な印象になってしまいます。ことなる「線数」のトーンを使用したり、ブラシを組み合わせる「黒・白・グレー」のバランスを意識して画面にメリハリを作りましょう。

## 線数とは

網点の列数のことです。線数の大きいトーンは網点がぎっしりつまっており、線数が小さいトーンは網点同士の間がすき間があります。線数が少ないほど、網点の一つひとつがよく見えるようになります。



基本的に「60線」のトーンを使用します。漫画を本格的に描きたい！と考えている人はトーンの線数や使用方法にもポイントがあるのでより深く調べてみてください。



## ステップ5

# 漫画を描こう

ATAM ACADEMY  
アカデミックコース

プロットで考えたものを物語にし、漫画に仕上げます。  
ここまで考え知ったものを自身の作品にいかしましょう。

- ▽ プロット
- ▽ ネーム
- ▽ 下書き
- ▽ ペン入れ
- ▽ トーン
- ▽ ベタ
- ▽ 完成！

ステップ1で決めたプロットからネーム、下書きと完成を目指しましょう。  
ただし、プロットから完成までの工程は「必ず」ではありません。  
下書きをせずにネームからペン入れに入る作家もいます。  
作風と作者に合った工程があります。

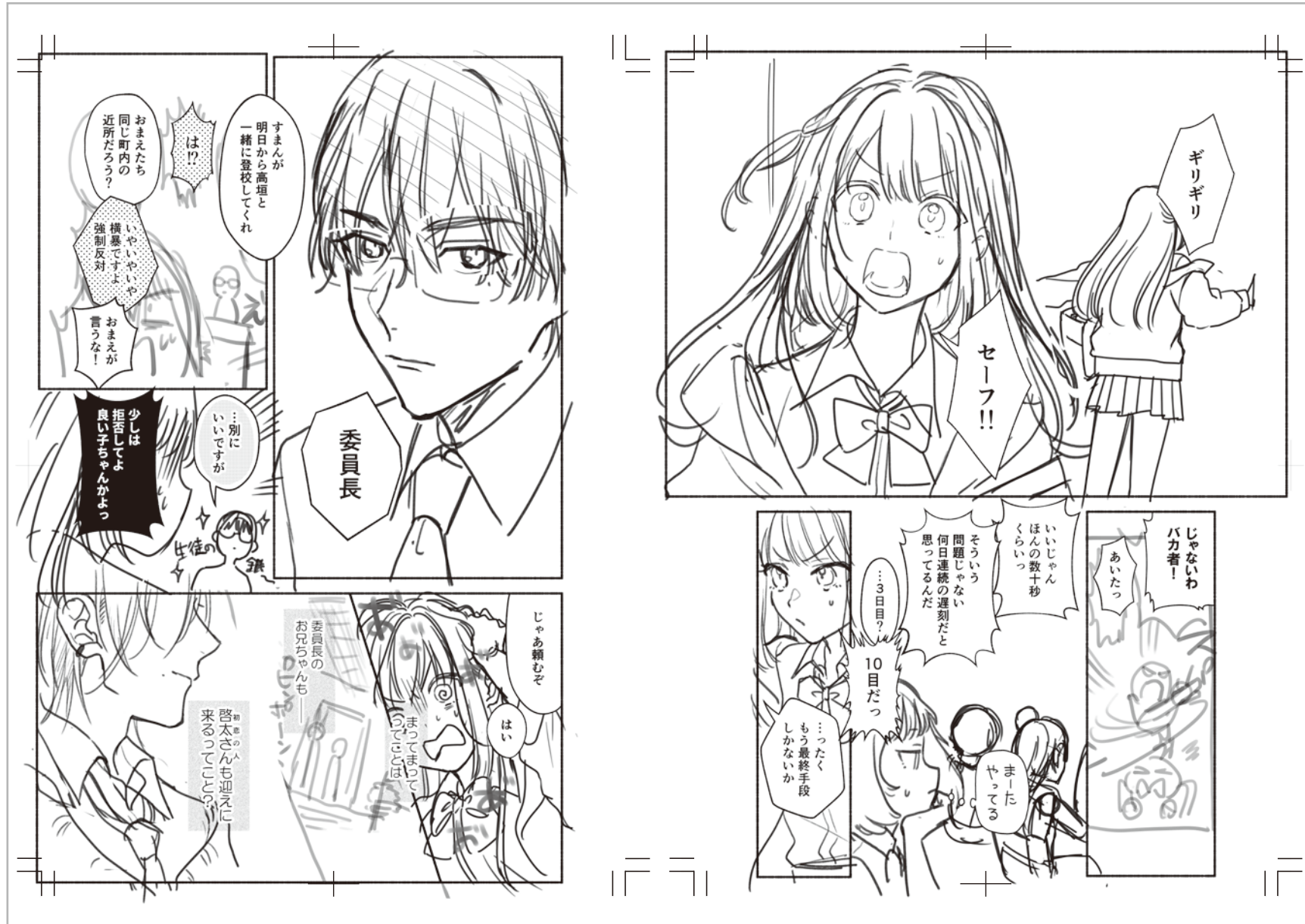
難しく感じる部分があっても、まずは「完成」を目指しましょう！  
完成させることで自信につながり、気づくこともあります。

次のページから、ネーム・下書き・完成原稿の全体像の確認と解説をしていきます

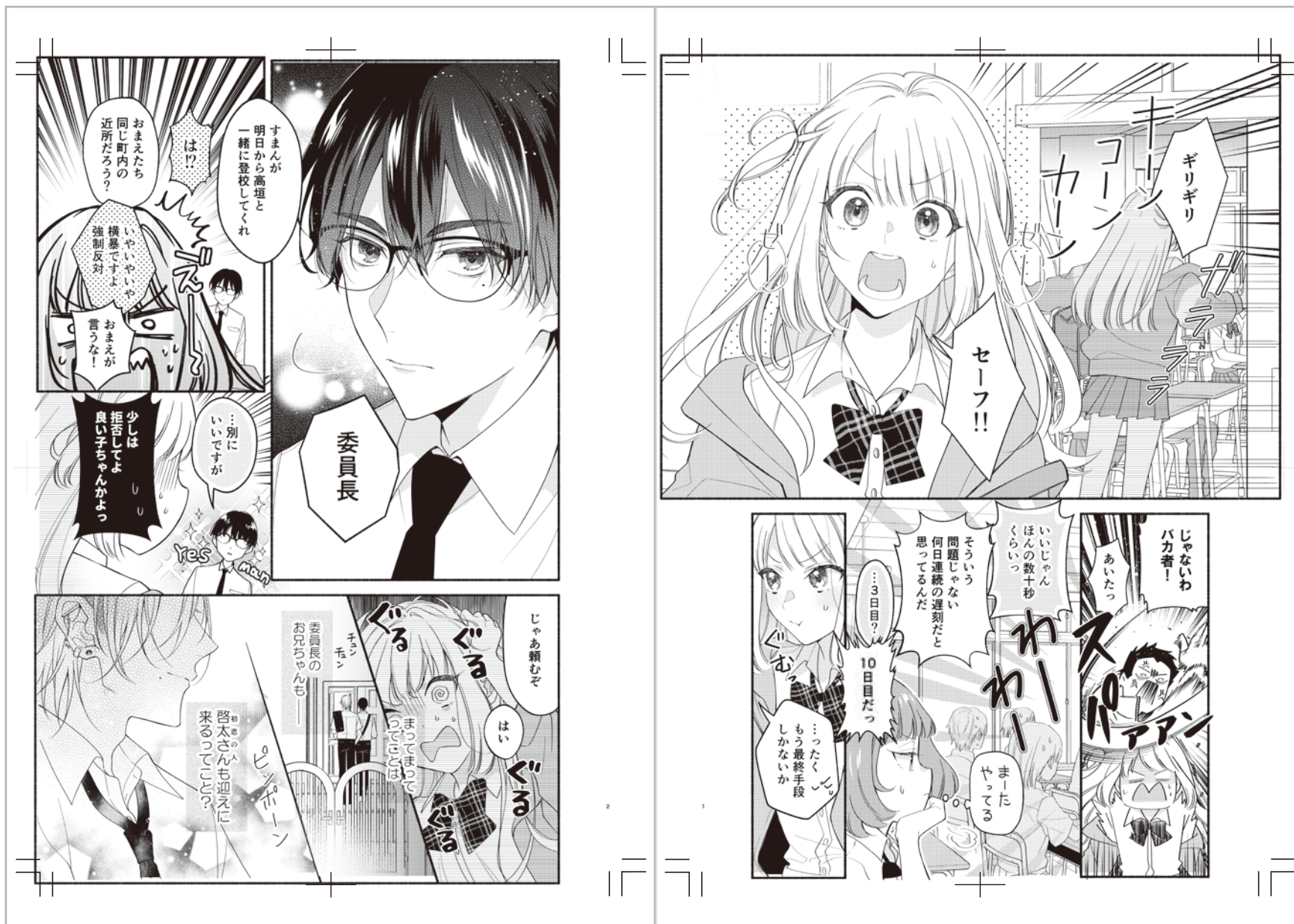
# ネーム (全体像)



# 下書き (全体像)



# 完成原稿 (全体像)



## ネーム

よく「漫画の設計図」という風に例えられます

ネームは、漫画を原稿用紙に描く前に、別の紙にコマ割りやカメラアングル、セリフ、表情などを大まかに描いた、「下描きの下描き」のことを指します。



### ポイント

#### 絵を描きこみすぎない

ネームの段階で服装や装飾まで描き込む必要はありません。

「描き直すのが手間に感じてしまうから」です。

ネームで細かく描いていると、コマ割りや演出、絵などを練り直したい時に消すのが惜しくなります。気軽に何度も練り直すことができるように、シンプルな絵で描きましょう。そして色々な演出を試してみましょう。

#### 表情がわかるように描く

キャラクターの表情がわかるように描きましょう。

表情がある場合とない場合とではキャラクターの印象がずいぶん違います。また、下書きに進んだ段階で「ここではどんな表情をさせたかったんだっけ……？」と思わせなければ、ネームで考えた演出が崩れることにつながります。キャラの表情も作品の流れを作ります、

きちんと雰囲気がわかるように描いておきましょう。

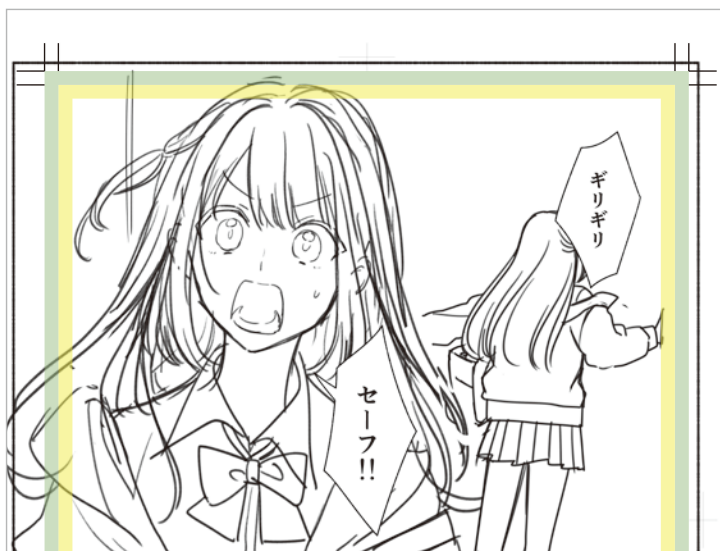
#### 状況がわかるように描く

カメラアングルやキャラクターの立ち位置がわかるように描きましょう。

状況も表情と同じで「下描きの段階でなにを描きたかったか思い出す」ために必要です。構図が難しい場合は文字で描きこみ、下描きの際に資料を調べて描くという手もあります。

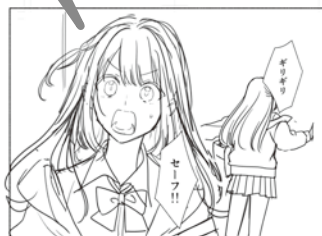
ここで大切なのは自分自身が完成図をイメージできるネームかどうかです!

# 下書き



## 下書き

ネームを漫画原稿用紙に下書きします。ネームをもとに線や構図を整理しながら描いていきましょう。コマ割りや構図がネームと変わることもあります。



## デジタルで・アナログで描くための道具

### デジタル

デジタルで描く際に「クリップスタジオ」が多用されています。漫画原稿のテンプレートやスクリーン톤など漫画制作に必要なものが揃えられています。デジタルで描いている漫画家も多く使用しています。最近では様々なソフトが出ていますので、興味のある人は調べてみてください。



### アナログ

アナログは、漫画のための原稿用紙やペン入れの際のペン、スクリーン톤など準備します。ペン入れ用のペンでよく聞くのはGペンかと思えます。ですが決まったものではなく、ボールペンでペン入れしている漫画家もいます。また墨（墨汁）でトーンのような濃淡を描いたりしている漫画家も。作風・表現に合った道具を選択するのも漫画家としてこだわることができる部分です。

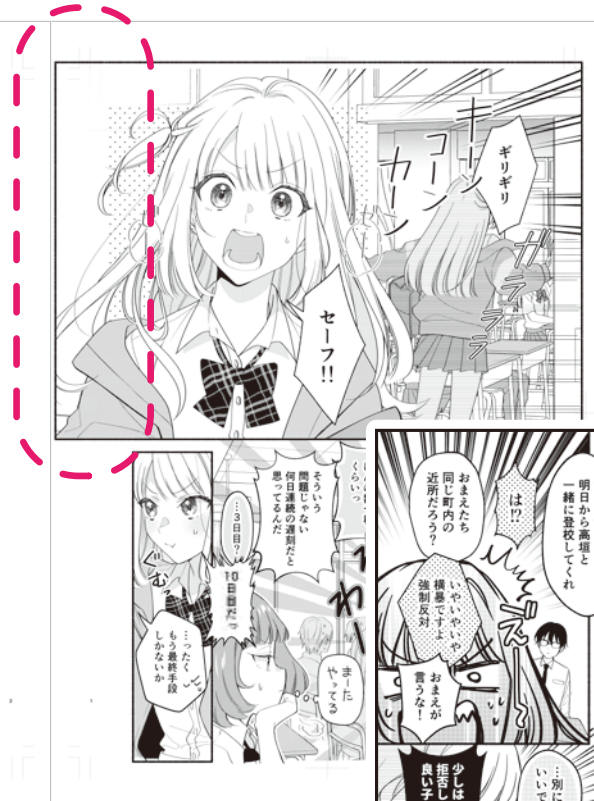






# 完成

原稿の完成と本の完成では、立ち切り線で断裁されているため完成の状態が異なり、印象が変わります。



## 完成原稿

ノドになる部分で「タチキリ」を使用。  
セリフは入れず、絵を外枠まで描いている



## 本になった完成原稿

この状態が目指す完成です。  
常に完成イメージを持って、コマ割りなど  
見せ方を意識して制作をしてください！

完成！