



The Essentials of CONCEPT ART

INEI ART ACADEMY

世界観が伝わる 画作りの基礎

コンセプトアートの教科書

ラルフ小林 富安 健一郎

試し読み

for preview only

定価：3,850円
(本体3,500円+税10%)



本書の読み進め方

本書は、コンセプトアートをどのように考えて、どうやって描いていくのか、INEIのコンセプトアートのメソッドを解説したものです。著者（ラルフ小林）がコンセプトアーティストを志してから現在に至るまでに得た知識や経験をともに、「わからない」から「わかる」「できる」ようになってもらうことを目的にしています。

コンセプトアートを描いていく際の工程や、コンセプトアーティストの思考のプロセスを八つのCHAPTERに分けて解説していきます。「どんなアイデアにしよう」「どうやって描き進めよう」など、描く段階によって悩みは変わってきます。このページを参考に、皆さんの悩みのヒントがありそうなCHAPTERをピンポイントで読んでもらっても構いません。

また、各CHAPTERの最後には、富安健一郎氏によるコラムを掲載しています。

描く前に考えること

▶ CHAPTER 0 コンセプトアートを学ぶ前に

そもそも絵を描くことを楽しめているのか、絵を描く楽しみとはなんなのかに気づいてもらいます。デジタルで絵を描くことから一旦離れて、紙と鉛筆から絵の楽しさを再確認してみましょう。

▶ CHAPTER 1 コンセプトアートとは

ゲーム開発などの現場で、コンセプトアートがどのように使われるのかをご紹介しますとともに、そもそもなぜコンセプトアートが必要なのかを考えていき、コンセプトの大切さに気づいてもらいます。

描き始めに考えること

▶ CHAPTER 2 シェイプを使って描く

絵を描くときに構図や色合いを考えることはよくありますが、見落としがちなのが「シェイプ」です。「シェイプ」を用いてアイデアの出し方、絵の見せ方を考えていきます。

▶ CHAPTER 3 基本的な絵のルール

絵を描く上での簡単なルールがあり、これを守らないと、絵で表現したいことがうまく伝わらないことがあります。絵で伝えたいことをちゃんと伝えるための、最低限のルールを学びましょう。

描き進めていくときに考えること

▶ CHAPTER 4 素材を利用して描く

写真素材などを利用したフォトバッシュやキットバッシュを紹介します。コンセプトアートではブラシで描く以外にも様々なテクニックがあり、描いている絵によって最適な方法を選びます。

▶ CHAPTER 5 色について考える

絵を印象付ける色を決めていくためのヒントを紹介していきます。また、リアルな表現をするための色の使い方についても、現実の風景写真をもとに考えていきます。

良いものにするときに考えること

▶ CHAPTER 6 クオリティアップのためにすべきこと

絵の中で「なにを見てほしいのか」「なにを感じてほしいのか」を意識しながら描くことは、クオリティアップにつながります。視線誘導のテクニックなど、見せたいところをちゃんと見せる方法を紹介します。

▶ CHAPTER 7 レベルアップのためにすべきこと

センスの磨き方や、学ぶときのマインドなどについて書いています。絵を描いていて行き詰まったときのヒントに。

一番大切なポイントと合わせて読むと
内容がわかるようになっています

一番大切なポイント

直接メモやスケッチをしてお使いいただけます

0-1 紙と鉛筆で描いてみる

コンセプトアートは、Adobe Photoshop (以下、Photoshop) などのデジタルツールを用いて描くことがほとんどです。読者の皆さんも、日頃はデジタルツールをメインに絵を描いているかもしれませんが、今後、絵を仕事にしていくなか、絵を描き続けていくなら、いろいろな絵の楽しみ方を知っておくのも大切ですよ。

ここでは、デジタルツールからは一日離れて、紙と鉛筆でスケッチする方法を紹介いたします。

絵を描く楽しさを再確認するには、アナログの手法が一番です。紙と鉛筆さえあれば、PCやソフトウェアの起動、ウィンドウのレイアウト調整など、絵を描くことは直接関係のない作業をせずに、直感的に絵を描き始めることができます。



紙と鉛筆を用意するだけ！あとはカッターや消しゴムもあるといいですね

絵画用の良い鉛筆や、立派なスケッチブックでなくても構いません。ソファの上でも、コタツに入りながらでも、とりあえずの感覚で気軽に始めてみてください。



自宅にあるガジェットをスケッチ。上手に描くことよりも、楽しむことが大切です



学校時にここにスケッチしてありました！本書の書き進めは、なんでも気軽に描き進めたいものです。遠慮せずにどんどん描いていきましょう！



016

0-1 | 紙と鉛筆で描いてみる

「始めようにもなにを描いたらいいかわからない」という方は、まずは自分の周りにあるもので、「楽しい」「かわいい」「かっこいい」と思うものをモチーフにスケッチしてみよう。モチーフに対して愛着がある方が楽しいかもしれません。



身の回りにある良いと思うもの、描きたいと思うものを探しましょう



コンセプトアートのアトリエ (INEI ART ACADEMY) には、最近特にスケッチをして描き進め合う仲間がいます。画像は、アトリエメンバーである kuluさんのスケッチ。あのシワシワ感がカッコいい！

POINT

自分で鉛筆を削る

鉛筆を自分で削ってみましょう。芯を長く出したり、先を尖らせたり、自分の思うように調整して楽しんでみてください。詳しい鉛筆の削り方は、CGWORLD ONLINE ACADEMYの動画で解説しています。ぜひチェックしてみてください。

INEI ART ACADEMY > Basic
https://academy.cgworld.jp/contents/category/inei_aa_basic



動画の講座「インポートデジタリ」(INEI ART ACADEMY Online)よりこの「まずは鉛筆を削る」【無料】にて削り方を解説しています

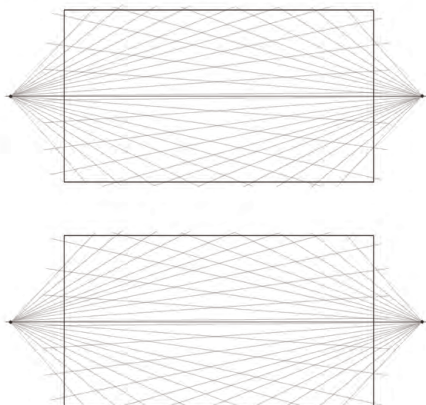
017

制作時のワンポイントアドバイス

CHALLENGE
二点透視図法で立方体を描いてみよう

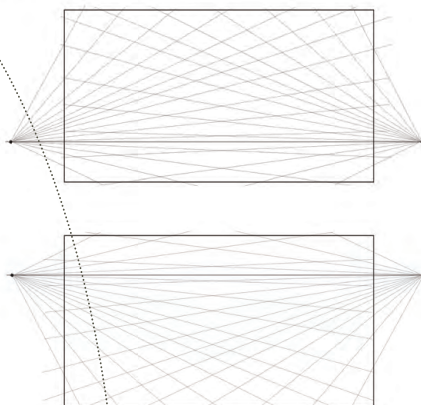
パース線に合わせて二点透視図法の立方体を描いてみましょう。いろいろな立方体を描いてみて、パースによって立方体の見え方が変わることを試してみましょう。

①中央に目線の高さを置いて描いてみましょう。



112

②目線の高さを変えて描いてみましょう。



113

実際に本に描き込んで取り組む課題

※本書に掲載されている画像のうち、©表記のあるものは、各権利者に著作権が帰属する画像です。それ以外の画像（©表記のないもの）は、すべてINEIが著作権を保有しています。

また、本書では購入特典として、下記のデータを配布しています。

- INEIオリジナルブラシデータセット
- 表紙アートのレイヤー構成がわかるPhotoshopデータ

これらは本書のウェブページ (<https://www.borndigital.co.jp/book/9784862466341/>) からダウンロードいただけます。



著者について



ラルフ小林

コンセプトアーティスト／インストラクター

2022年にINEI ART ACADEMYに参加。ゼロからコンセプトアートを学び、現在INEIのコンセプトアーティストとして活動中。前職の教員という特色を活かし、INEIのインストラクターとしても活動を広げる。富安氏のディレクションのもと、新規ゲーム開発のコンセプトアートや映像作品、製品ブランドのコンセプトアートなども手掛ける。



富安 健一郎

コンセプトアーティスト／INEI代表取締役

世界中のAAAコンテンツのコンセプトアートを手がけるINEIを牽引するコンセプトアーティスト。ゲーム、映画などのエンターテインメントにとらわれず、都市開発、プロダクト開発などにもコンセプトアートを提供し続けている。



INEI

映画、アニメ、ドラマ、ゲーム、CMなどのエンターテインメントコンテンツから都市計画、大型施設、事業計画などのコンセプト立案からコンセプトアートまでを提供するアーティスト集団。絵を勉強する人に向けて、いつでも行ける、ずっと居ていい、美術の世界にどっぷり浸かれる「INEI ART ACADEMY」を開講中。

<https://ineistudio.com/>

CONTENTS

目次

本書の読み進め方 002

著者について 006

CHAPTER 0 コンセプトアートを学ぶ前に 014

0-1 紙と鉛筆で描いてみる 016

POINT 自分で鉛筆を削る 017

0-2 外に出て描いてみる 020

0-3 観察することの大切さ 024

コラム デッサンを日常に取り入れる 026

CHAPTER 1 コンセプトアートとは 030

1-1 コンセプトとは 032

1-2 コンセプトアートが達成すべきこと 034

1-2-1 コンセプトアートの役割 034

1-2-2 プリプロダクション 035

1-2-3 プロダクション 039

1-2-4 なにをもってコンセプトアートとするか 042

コラム コンセプトアートの歴史 044

CHAPTER 2 シェイプを使って描く 046

2-1	シェイプとは	048
2-2	シェイプスケッチ	050
2-2-1	シェイプスケッチのやり方	052
2-2-2	アイデア発想法	059
2-2-3	100のアイデアスケッチ	063
	POINT 画面を整理する	063
2-2-4	シェイプにディテールを加える	070
	POINT ディテールを描き込む際に	070
2-3	シェイプで画面を考える	074
2-3-1	画面全体をシェイプで見る	074
2-3-2	焦点を決めるゲーム	076
2-3-3	サムネイルスケッチ	078
2-3-4	三つのトーンでスケッチする	080
2-3-5	明度を調整する	082
2-3-6	ディテールを描いていく	083
2-3-7	シェイプでスケッチをおさらい	084
	コラム 絵のスキルのピラミッド構造	086

CHAPTER 3 基本的な絵のルール 090

- 3-1 パースを学ぶ 092
 - 3-1-1 パースの基本 092
 - POINT** 消失点をズラすとどうなる? 099
 - 3-1-2 写真からパースを読み取る 100
 - 3-1-3 パースでスケッチ:二点透視図法 104
 - POINT** フレームを作る 105
 - POINT** 複製しながら手っ取り早く 107
 - 3-1-4 パースでスケッチ:三点透視図法 114
 - POINT** 本番でもコピーで時短 115
- 3-2 構図を考える 120
 - 3-2-1 なにを表現するのか 120
 - 3-2-2 構図のNGポイント 122
 - 3-2-3 解像度と画角 129
 - コラム** フォトリアルペインティングのススメ 130

CHAPTER 4 素材を利用して描く 134

- 4-1 フォトバッシュ 136
 - 4-1-1 描くものを決めておく 137
 - 4-1-2 素材を選ぶ 138
 - POINT** 自分で撮影した写真を使おう 138

4-1-3	素材を切り抜く	143
4-1-4	素材をシェイプに当てはめる	147
4-1-5	素材を調整する	149
4-1-6	素材を利用して描き込む	152
4-1-7	画面全体の印象を決める	157
4-1-8	光を描いていく	161
4-2	Blenderを使って描く	164
4-2-1	パースのためのBlender	166
4-2-2	アセットを使用する	167
4-2-3	キットバッシュをする	168
4-2-4	レンダリングの仕方	170
4-3	ブラシを工夫する	177
4-3-1	スタンプブラシを使ってみる	177
4-3-2	ブラシの設定を変更してみる	178
	コラム お絵描きの未来はおもしろい！	180

CHAPTER 5 色について考える 184

5-1	色を決めるためにやるべきこと	186
5-1-1	絵の方向性を考える	186
	POINT 迷ったときはアイデア出し	186
5-1-2	参考作品を探す	187
	POINT PureRefを使ってみよう	187

5-1-3	参考作品から絵の中の環境を考える	189
5-1-4	プロの作品を模写してみる	190
5-2	環境から色を考える	191
5-2-1	空気遠近法	191
5-2-2	明るいところ、暗いところの見え方の違い	196
5-3	描きながら色を決めていく	199
5-3-1	空の色から決める	199
5-3-2	ガスの色で決める	201
5-3-3	光源の色を考える	202
5-3-4	モノの色を決める	203
	コラム 色彩感覚は天性のもの？	206

CHAPTER 6 クオリティアップのためにすべきこと 210

6-1	バリューを意識する	212
6-1-1	明度を調整して目立たせる	213
6-1-2	彩度を調整して色を引き立たせる	215
6-1-3	補色関係で色を選ぶ	216
6-2	視線誘導を意識する	218
6-2-1	見てもらう順番を考える	219
6-2-2	バリューを利用した視線誘導	224
6-2-3	彩度、色相で視線誘導	226
6-2-4	疎密で視線誘導	227
6-2-5	形で視線誘導	228

6-3	ビリーバビリティを考える	230
6-4	さらにこだわる	232
6-4-1	どこまで描き込むのか	232
6-4-2	見方を変える	235
6-4-3	プロの作品から学ぶ	237
	コラム リファレンスはセンスで選ぶ！	238

CHAPTER 7 レベルアップのためにすべきこと 240

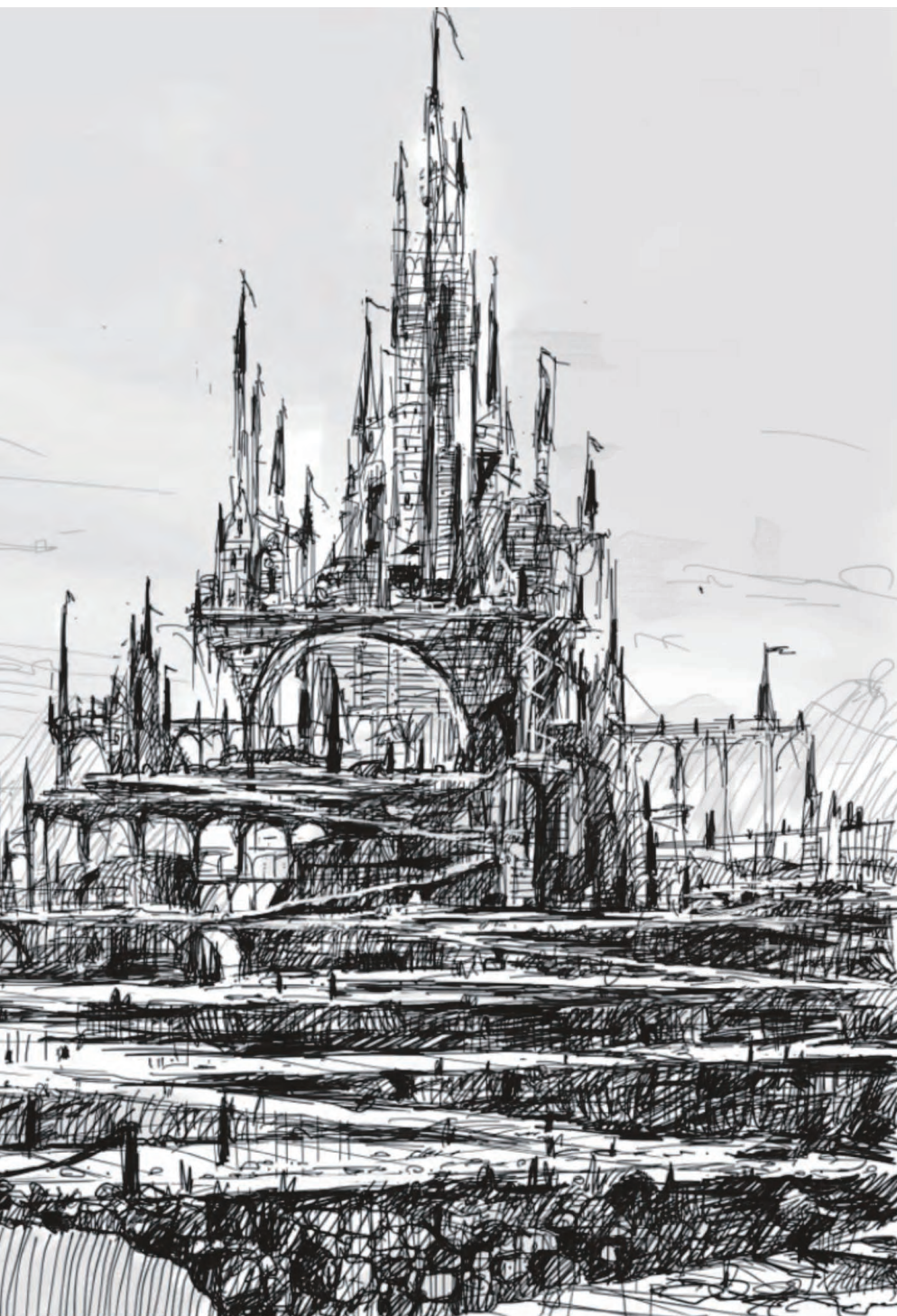
7-1	絵を描いて実践する	242
7-1-1	シェイプ	242
7-1-2	トーン	244
7-1-3	色とディテール	245
7-1-4	コンセプト	246
7-2	センスを磨く	248
7-2-1	模写する	248
7-2-2	デッサンする	249
7-2-3	興味を持つ	250
7-3	素直に学ぶ	251
7-3-1	素直さとは	251
7-3-2	その道のプロが伝えたいこと	251
7-3-3	自己流はあとからついてくる	252
	コラム 自分の限界を知らぬものに成長なし	254

CHAPTER 0

コンセプトアートを学ぶ前に

コンセプトアートを学ぶ前に、まずは「絵を描くことの根本的な楽しさ」について考えてみましょう。描き方を知るのも大切ですが、絵を描く楽しさを再確認してもらいたいことも、本書で大切にしていきたいことの一つです。



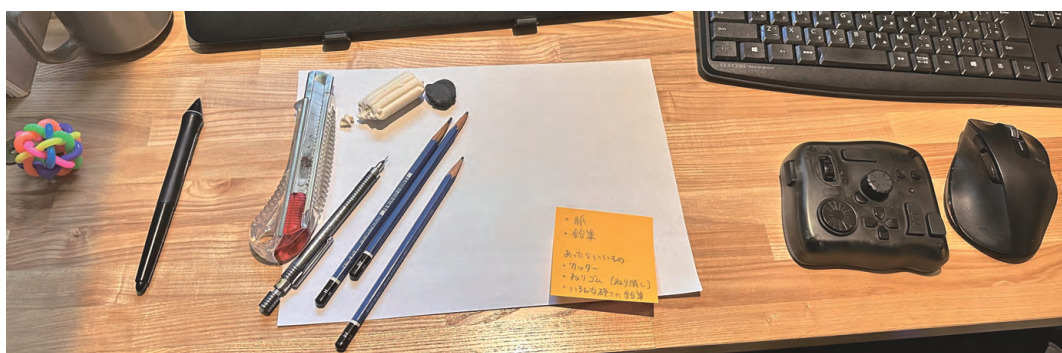


0-1

紙と鉛筆で描いてみる

コンセプトアートは、Adobe Photoshop（以下、Photoshop）などのデジタルツールを用いて描くことがほとんどです。読者の皆さんも、日頃はデジタルツールをメインに絵を描いているかもしれませんが、今後、絵を仕事にしていくならもちろん、**絵を描き続けていくなら、いろいろな絵の楽しみ方を知っておくのも大切です。**
ここでは、デジタルツールからは一旦離れて、紙と鉛筆でスケッチする方法を紹介します。

絵を描く楽しさを再確認するには、アナログの手法が一番です。**紙と鉛筆さえあれば、PCやソフトウェアの起動、ウィンドウのレイアウト調整など、絵を描くこととは直接関係のない作業をせずに、直感的に絵を描き始めることができます。**

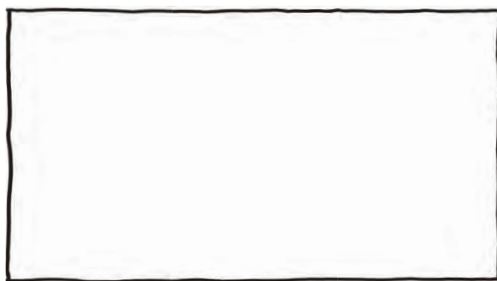


紙と鉛筆を用意するだけ！あとはカッターや消しゴムもあるととってもいいですね

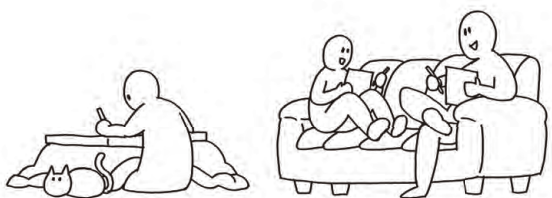
絵画用の良い鉛筆や、立派なスケッチブックでなくても構いません。ソファの上でも、コタツに入りながらでも、**とりあえずの感覚で気軽に始めてみてください。**



自宅にあるガジュマルをスケッチ。上手に描くことよりも、楽しむことが大切です



手始めに、ここにスケッチしてみましょう！本書の空きスペースは、なんでも気軽に描き込むためのものです。遠慮せずにどんどん描いちゃいましょう！



「始めようにもなにを描いたらいいかわからない」という方は、まずは自分の周りにあるもので、「美しい」「かわいい」「カッコいい」と思うものをモチーフにスケッチしてみましょう。モチーフに対して愛着がある方が楽しいかもしれません。



身の回りにある良いと思うもの、描きたいと思うものを探しましょう



コンセプトアートのアトリエ「INEI ART ACADEMY」には、自主的にスケッチをして進捗を見せ合う同好会があります。画像は、アトリエメンバーであるkululuさんのスケッチ。布のシワシワ感がカッコいい！

POINT

自分で鉛筆を削る

鉛筆をカッターで削ってみましょう。芯を長く出したり、先を尖らせたり、自分の思うように道具を調整して楽しんでみてください。詳しい鉛筆の削り方は、CGWORLD ONLINE ACADEMYの動画で解説しています。ぜひチェックしてみてください。

INEI ART ACADEMY > Basic

https://academy.cgworld.jp/contents/category/inei_aa_basic



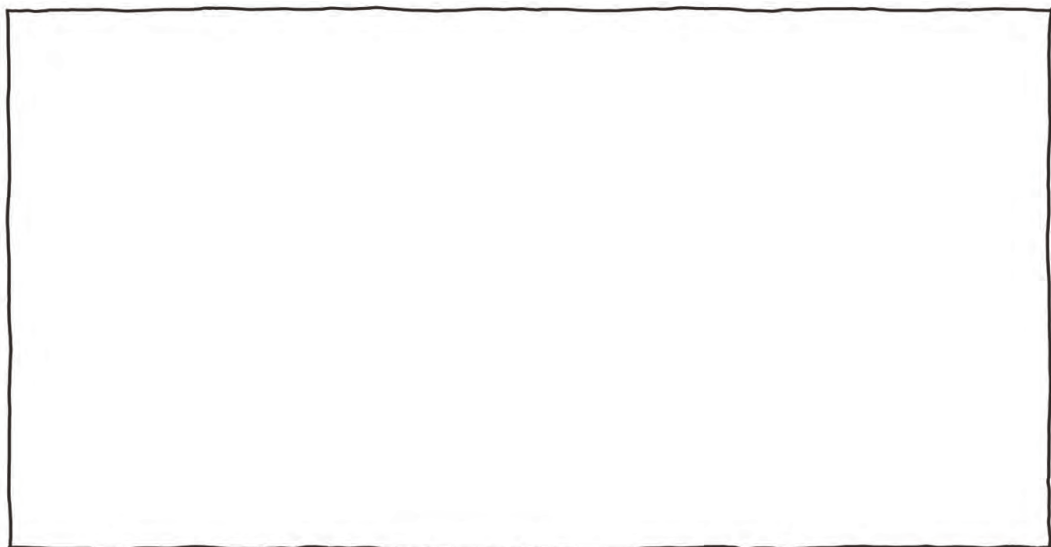
初回の講座「イントロダクション：INEI ART ACADEMY Onlineへようこそ! ~まずはこちらからどうぞ。~【無料】」にて削り方を解説しています

CHALLENGE

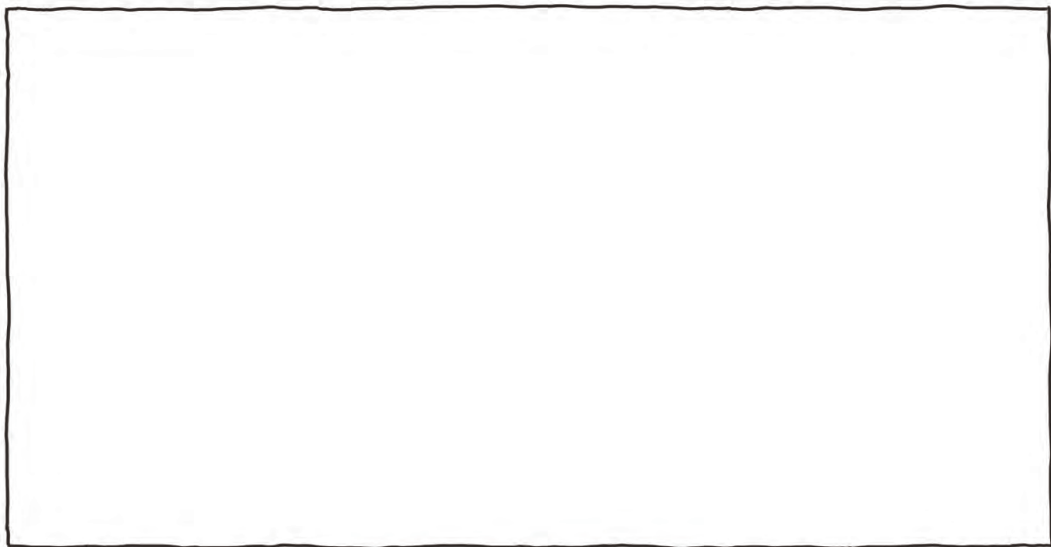
家にあるものをスケッチしよう

家にあるもので、①～③のお題に合ったモチーフをスケッチしてみましょう。
鉛筆でもいいですし、慣れてきたらボールペンなどを使ってみるのもオススメです。

①お気に入りのきれいなもの



②こだわりのかっこいいもの



小さい枠に慣れてきたら、次は大きい枠でのびのびと描いてみましょう。

③家の中で一番存在感があるもの

