



Fluffy

佐倉おりこ画集



Fluffy

佐倉おりこ画集















INTRODUCTION

こんにちは、佐倉おりこします。

この度は初画集をお手に取っていただき誠にありがとうございます。
タイトルのFluffyには^{フワフワ}“ふわふわ”という意味があります。
かわいらしさの中に、
どこかふわっとした優しさも溢れている——
そんなイラストが凝縮された本になったと思い、
画集のタイトルとしました。

こうして画集を出すことができたのも、
作品や活動を応援してくださる皆様のおかげです。
本当にありがとうございます。

そして、フリーランスになってから約3年半が経ちました。
この画集は、私が学生の頃からデザイナー時代を経て、
フリーとなった現在に至るまでの
イラストが収録されているので、
成長の過程も感じることができる本になっています。

“かわいい”をたくさん詰め込んだメルヘンな衣装デザインや、
小さな生き物と少女が共存する
優しい世界観が大好きなので、
これからも表現し続けていきたいと思います。

イラストを見ていただいた皆様に、
少しでも癒しを与えられたら幸いです。

それでは、メルヘンファンタジーの世界をお楽しみください。

2020年9月 佐倉おりこ


2020. 9. 30



Private









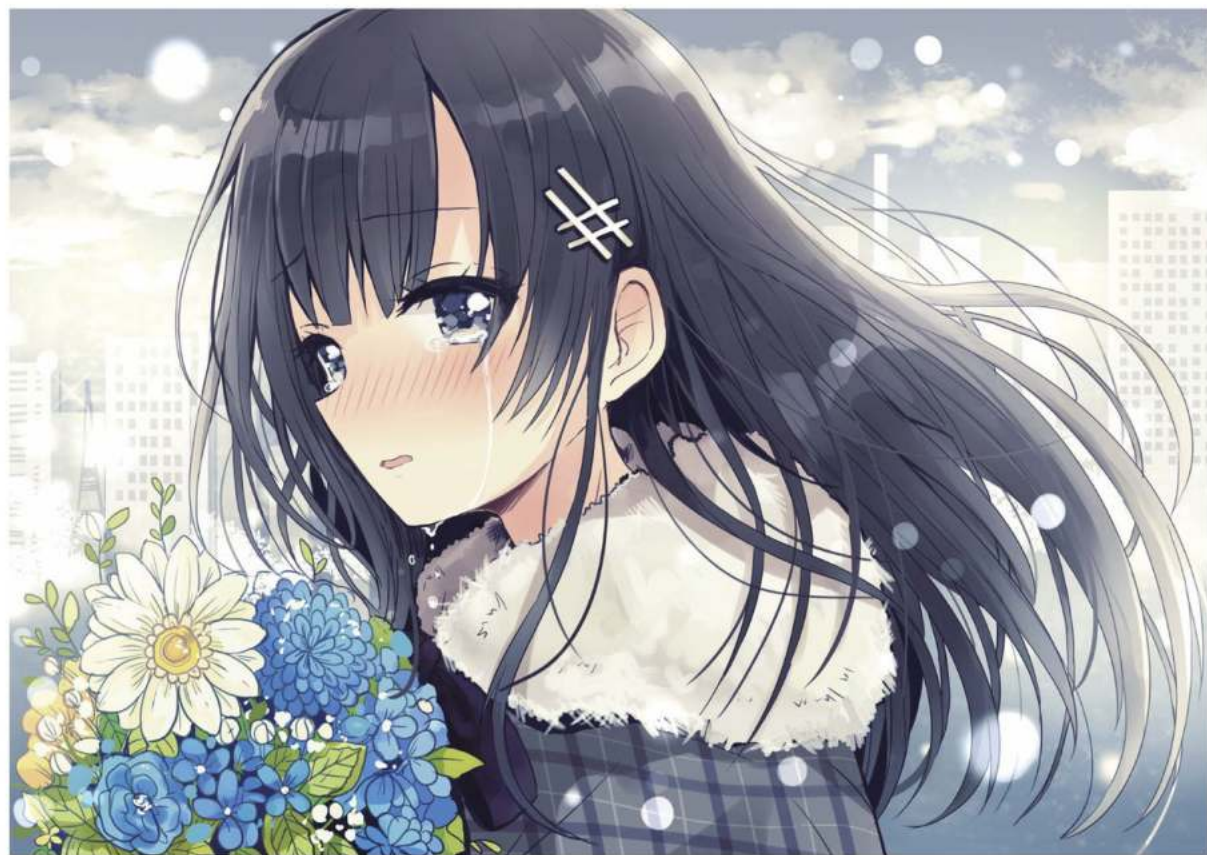










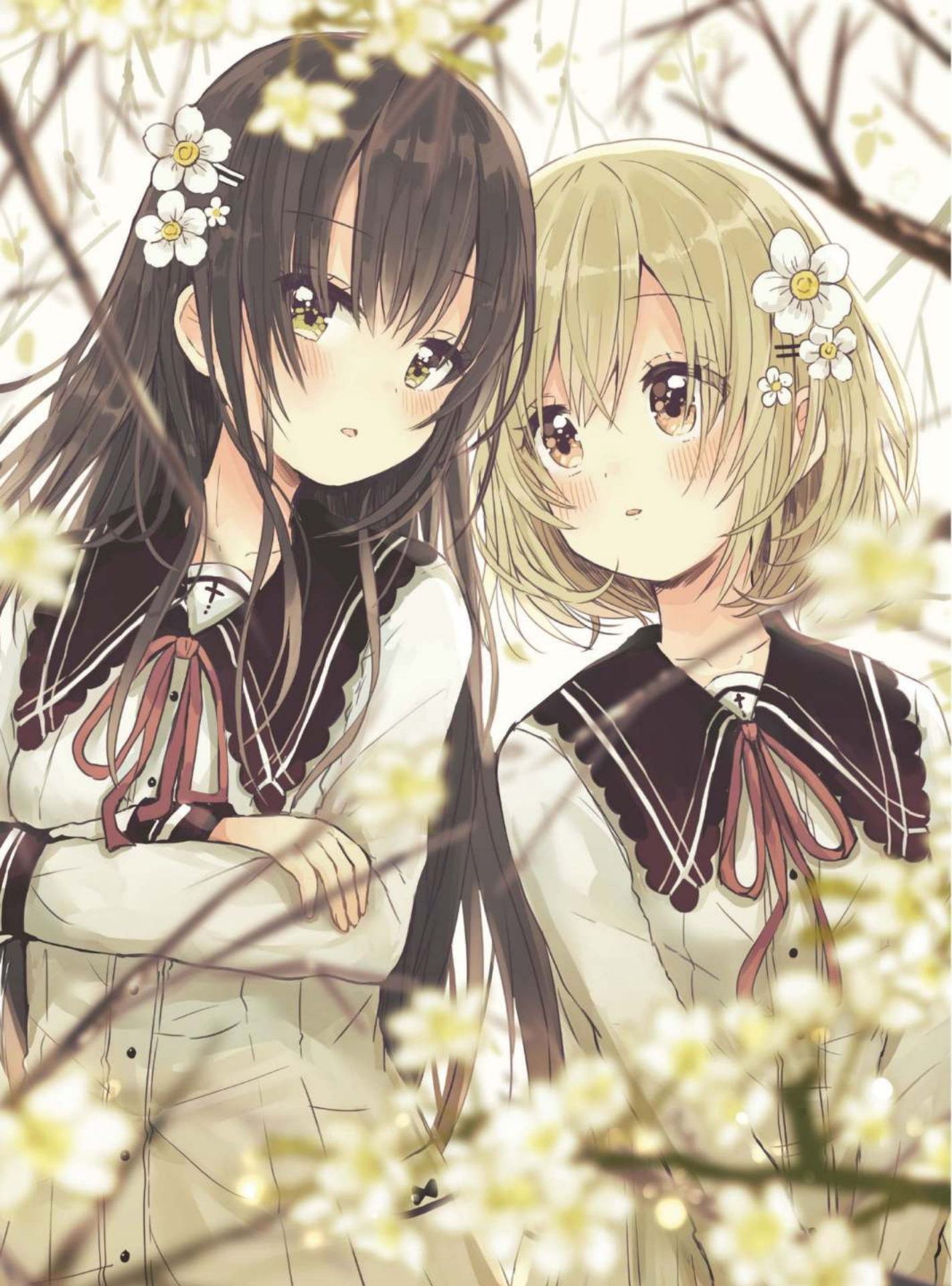








































Chocolate mint





Gothic lolita





Sweets





Honey



Matcha





*Almond
jelly*



Village girl



Red witch



Yumekawa







Tapioca
milk tea



















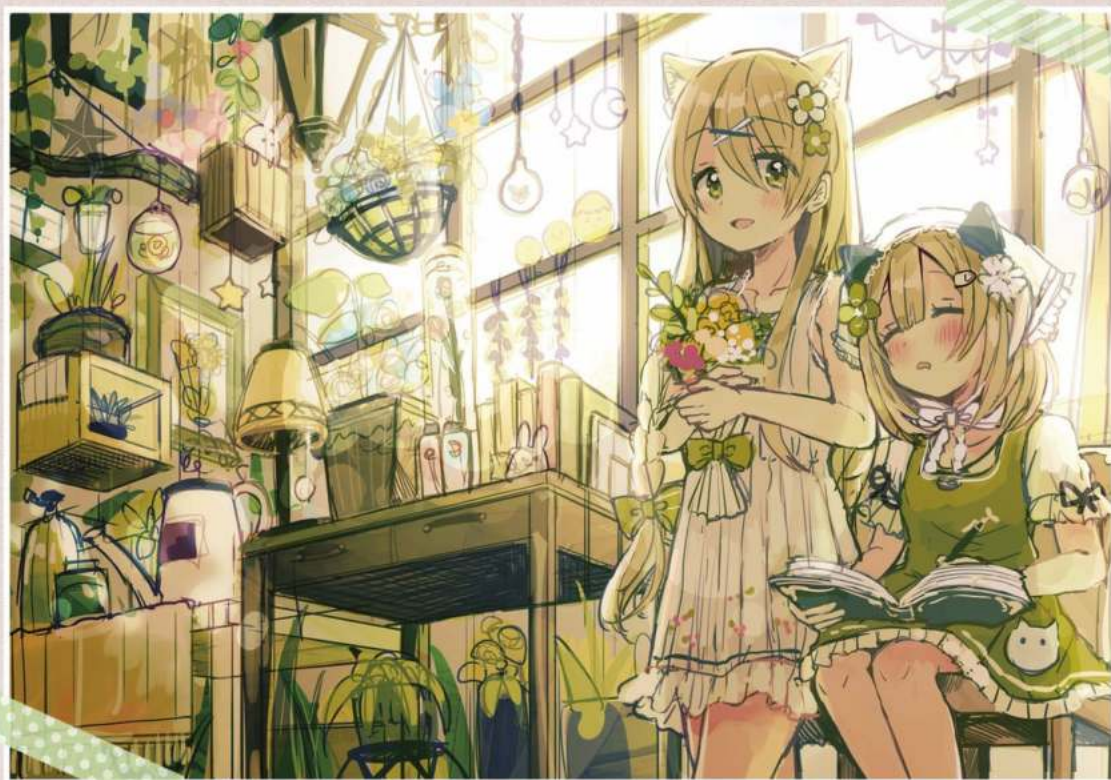


ROUGH SKETCH























2017. 11. 27






2018.12.31





Works

















NATSUHI



KAEDE

IBUKI



HARUKA

















Swing!!















ROUGH SKETCH





























F O U N D A T I O N



FAIRY TALE





S W E E T S



F L O W E R





S K Y

















Strawberry parfait



Fruit parfait



Uji matcha parfait



Chocolate banana parfait



















カバーイラストメイキング

本書カバーのイラスト「メルヘン世界へようこそ」の制作過程を紹介。世界観のテーマは「不思議の国のアリス」。自身の絵柄の特徴であるメルヘンファンタジーな雰囲気がふんだんに出ています。

ソフト CLIP STUDIO PAINT EX タブレット Wacom Cintiq Pro24 ペンモデル

ラフの作成

今回は頭の中でイメージがはっきりしていたため、まずはそれを描き出すところから始めていきました。このため、キャラクターデザインをラフの後に作る流れになっています。

1 まずはラフスケッチ



カバー全体にかかる横長のサイズに、全身が入るような構図とポーズをイメージして、まずは思うままに描き出してみます。華やかになるように、全体に小物が散っている感じにしました。

2 シルエットチェック



描いた部分を塗りつぶしてシルエットを確認します。塗りつぶすと、絵を面で認識しやすくなります。画面にきれいに違和感なく収まっているか、余白に違和感がないかなどをチェックしています。

3 色を置いていく



塗りつぶした色をグレーに変えて、肌、目、髪の順番で色を置いていきます。この3色がキャラクターイメージを決めるので、それに合わせて服や小物を塗ります。全体に色を置いた後に、バランスを見て変更することもよくあります。

4 背景を考える



紙吹雪や果物、本や植物などメルヘンな雰囲気の小物を背景に散らして構成を練っていきます。このとき、傘から星の飾りを垂らして、絵の中に右上から左下への流れを作りました。絵の中に流れを作ると、画面に動きを持たせられます。

5 描き込みを進める



全体のディテールを細かく詰めていきます。キャラクターは、リボンとフリルをボリュームアップし、コルセットやタイツを追加。髪の毛も増やして動きもつけ、ふわっと感を演出しています。背景は、建物とサイズ感が合っていなかったミニキャラを一旦消して、風船に変更。目立ってしまっていたプレゼントボックスの赤いリボンは青に変更してなじませました。またアリスにはお茶会のイメージもあったので、クッキーや紅茶を追加しています。

6 要素の追加と比率の変更



カバーのサイズが確定したので、それに合わせてキャンバスサイズを変更しました。横に空間が広がったので、さらに小物を増やしていきます。全体的にアクセントの色が少なかったと思ったので、赤っぽいキノコを追加。また白ウサギのイメージで時計も描きました。画面左側は本になったときに裏面になるので、そこだけ見てもかわいいように、チェシャ猫をイメージしたミニキャラも追加しています。手前で浮いているようにして、目立たせました。

7 キャラクターデザインを詰める



ここまで描いてから、キャラクターのイメージをよりはっきりさせるため、改めてキャラクターデザインを描き起こしました。アリスをモチーフにしているので、やはり服装はエブロンドレスに。カラーリングは青と金がベースです。好奇心旺盛な少女のイメージで、いくつか表情ラフも描いてみました。チェシャ猫は紫をメインカラーにして、かわいらしいワンピースに。自由気ままなイメージだったので、デザイン画でもあくびをしています。

線画と下塗り

ラフをもとに線画を起こし、下塗りをします。線画は、アリス、チェシャ猫、背景、時計で分けています。下塗りはパーツごとではなく、同じ色ごとにレイヤーを分けました。

1 線画を描く



ラフを描いたレイヤーの不透明度を下げてから、[通常]モードの新規レイヤーを作成し、[鉛筆]ツールで線画を描いていきます。線画は、一箇所を一気に描き込むことはしません。頭、体、足、というように上から順番にざっくりと描き進め、一番下まで描いたらまた頭から描き込みを増やしていく、という手順を何度も繰り返しながら進めます。全体のバランスを崩すことなく描き込むことができるテクニックです。

2 シルエットチェック



線画が9割くらい完成した段階で、シルエットを確認します。どこに何があるか一目でわかるように、まとまりごとにわかりやすい色で塗り分けています。気になった箇所を描き足したり消したり配置調整をしたりして、線画を完成させます。

3 肌と目の下塗り



線画ができれば下塗りです。重要な目と肌から塗ります。下塗り段階で、軽く影もつけていきます。特に目は絵の印象に大きく影響するので、この時点でハイライトまで入れました。色はカラーラフからスポイトで取ることで、作業時間を短縮しています。

4 髪の毛のボリュームアップ



髪の下塗り中に、ふわっと感をもっと出したいと感じたので、髪をボリュームアップします。このとき大事なのはシルエットなので、色を面で取ってから、その周りに線を描く方法で行いました。

5 背景のディテールアップ



背景にも色をつけます。このとき、絵本のイメージで本に絵を描いたり、風船に柄を描いたりしてすぐできるディテールアップをやってしまいます。遊び心で、白い花の中に目玉焼きを混ぜてみました。

6 全体の配置確認



カバー用の絵なので、タイトル、帯、背表紙が入ったときに重要な要素が隠れないか、簡単に線を書いて確認します。今回は特に問題なさそうです。

7 雨を描く



サブツール[定規]の[バース定規]を選択し、ガイド線を2本引きます。すると自動的に新規レイヤーが作成されます。

このとき作成されたレイヤーでは、バースに沿った線を引くことができます。その状態で、カラフルな雨を描いていきます。

8 下塗り完成



下塗りが完成しました。本の表面になる画面右側にはメインキャラクターでインパクトを持たせ、裏面になる画面左側には遊び心をたくさん詰め込みました。進行段階はまだ半分くらいですが、すでにぱっと見には完成しているくらいの状態まで進めています。これは中途半端に次の工程に進むと、後々修正が増えてしまうことが多いからです。そのため工程ごとに納得のいくまで作業を行い、次の工程に進むことを心がけていきます。

着色

下塗りのレイヤーを一旦全部非表示にし、塗り進める箇所から順番に表示して作業していきます。光と影の表現を中心に、アナログ感が出るよう筆感を残して塗っていきます。

1 肌に影をつける



まずは肌の着色です。額、首下、腕周りなどに落ち影を追加。二の腕などの少し暗くなりそうな箇所には、ベース色と落ち影の間くらい濃い濃さでやわらかく影をつけました。

2 目を塗り込む



次に目を塗ります。使う色は薄い水色、濃い水色、ハイライトの白くらいで、シンプルにしています。瞳の線画だけ、[オーバーレイ]モードのレイヤーを使って茶色系から青色系に変更しました。

3 髪と服に影をつける



キャラクター全体にざっくりと影を入れました。ざっくりなのは、線画と同じくバランスを見ながら進めるためです。ここからそれぞれの影と光のクオリティを上げていきます。

4 髪にハイライトを入れる



髪のハイライトを入れます。このとき [エアブラシ] で、影に使った色をうっすらと敷いておきます。その上からハイライトを入れることでコントラストが強くなり、光と影が強調されます。

5 影のクオリティアップ



濃い影を入れたり、形を整えたりして、全体のクオリティを上げていきます。色は基本的に、薄い影と濃い影の2段階だけです。影入れはほぼ全て、[通常]モードのレイヤーで行っています。

6 スカートに光を入れる



スカートは立体感を強調したかったので、外側に膨らんでいるところには白っぽい色で光を表現しました。また緑の金色の部分には、ばきとした影と光を入れて硬質な感じを出しています。

7 背景の着色



メインのアリスができあがったので、背景を着色します。下塗りを表示させて光と影を入れつつ、描き足していきます。たとえばスカート周りに雲を足して空に浮かんでいる感じを出したり、アリスが冒険することから連想した地図のイメージで格子状の線を入れたりしました。イチゴやブルーベリーの花も追加して、華やかさもアップ。

8 着色の完成



画面左下の小物やミニキャラも塗り込みました。これで着色はほぼ完成です。全体的に筆感を残しながら塗っていったので、アナログ感が出たと思います。こうすると優しくてやわらかい感じになります。

加筆と仕上げ

着色の工程が終わったら、一旦全体を見直します。そこで気になった点を加筆、修正していきます。この工程を踏むことで、よりクオリティを高めることができます。

1 全体に落ち影を追加



印象を強めるため、濃い落ち影を追加します。ここでは【乗算】モードのレイヤーを一つだけ作り、全て同じ色で塗っていきましました。

2 落ち影をなじませる



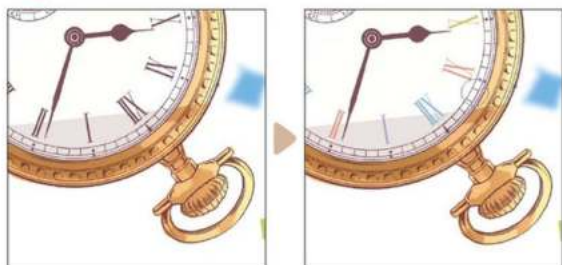
そのままの色だと落ち影の色が強すぎるので、【色相・彩度・明度】を使って色を調整してなじませました。色のコントラストが強くなったことで、キャラクターにより目を引かせることができました。

3 ミニキャラを描き込む



細かいですが、チェシャ猫も描き込みました。髪の毛をボリュームアップさせたり、目のきらめきを追加したり、髪飾りを追加したりしています。体のバランスも整えました。

4 時計の文字の色を変える



時計の文字の色が黒一色で絵の雰囲気から少し浮いていたため、雨の色に合わせてカラフルに変更しました。このように絵全体の統一感も確認していきます。

5 細かな描き込み



車輪の上に植物を追加したり、手前に葉っぱを描き、ぼかして遠近感を出したり、赤い木の実を足して色のアクセントを増やしたりなど、小物の細かい描き込みを増やしていきます。

6 小動物を追加



白で楕円を描きます。



耳を足して色をつけます。



周りに縁を描きます。



顔を描きます。小動物の完成！

完成



仕上げにスパッタリング(霧吹き)表現を追加して、全体にきらめく感じを出しました。また、背景に自作の水彩テクスチャーを重ねて、情報量を増やしています。そして最後の最後に、画集の表紙は明るいほうがよいと思い、女の子を驚き顔から笑顔に変更しました。

背景に使用した
水彩テクスチャー



学生の頃に制作した水彩テクスチャーです。画用紙にカラーインクを使って描いたものに、Photoshopで彩度を上げるなどの加工をして作りました。割と便利で、今でも時々使っています。

佐倉おりこの軌跡

佐倉おりこがイラストレーターとして活動を始めるまでの歩んで来た道のりと、代表作となった2冊の著書について語ります。

好きなものが融合して 世界観が生み出された

編集（以下、編）：マンガや技法書など数々の活躍をされている佐倉さんですが、そもそも絵はいつ頃から描き始めたのですか？

佐倉おりこ（以下、佐倉）：物心つく前から、ですね。暇さえあればチラシの裏とかに絵を描いていました。幼稚園に入る前には、もう女の子や動物を描いていたみたいです。

編：元々絵が好きだったんですね。

佐倉：そうですね。あと小学校に上がってから少女漫画雑誌の「ちゃお」を読み始めて、それに影響されて少女漫画系っぽい絵を描いてました。



小学3年生の頃の絵。目が少し大きくて「ちゃお」の影響が見られる。

佐倉：小3だとこれくらいでしたけど、高学年になってどんどん目が大きくキラキラしていきました。そのときの絵があれば面白かったのですが、残ってなくて……（苦笑）。でも暇さえあれば女の子を描いていたのは覚えています。この頃ハマっていたのは、「ミルモでポン!」とか「きらりん☆レボリューション」とかでした。ただその作品の登場キャラクターを描くことはしてなくて、常にオリジナルの絵を描いていたんですよ。キャラクターの目とか服とかパーツだけ真似して、自分のオリジナ

ルキャラを描くことが多かったです。

編：あくまでオリジナルだったんですね。

佐倉：そうですね、影響はたくさん受けていますけど（笑）。中学生の頃はRPGの「テイルズ オブ」シリーズにはまっていました。サブクエストとかも全部クリアするくらい、かなりやり込みましたね。この影響で段々ファンタジー系を描くことが多くなって、それと少女漫画の雰囲気が混ざり合った結果、今のメルヘンファンタジーな雰囲気になっていきました。



2007年の絵。「テイルズ オブ」シリーズの影響を受けていたため、武器を持った女の子を描いていた。



2008年の絵。頭に大きなリボンをつけるなど、メルヘンファンタジーな雰囲気が始めている。

“イラストレーターになる” その決意は高校に入ってから

編：この頃にはもうイラストレーターになろうと思っていたんですか？

佐倉：いえ、中学生くらいまでは本当にただ趣味で絵を描いていたんです。「将来イラストの仕事ができればいいな」というくらいの軽い気持ちは当時もありましたが、それが将来の夢だと言えるほどには至っていなかった気がします。でも高校に上がって美術部に入ったら、本当に上手い人がたくさんいて、そこでかなり刺激を受けましたね。高校1年生の後半くらいで、真剣に将来はイラストレーターになろうと考えるようになりました。



2009年、学祭のポスター用に描いた絵。

佐倉：あとこの頃アルバイトを結構してて、そのお金でコミックを100本以上一気に買ってめちゃくちゃ使っていました。そのコミックは今でも作業部屋にあります。



2010年にコミックで描いた絵。

編：アナログで描いていたんですね。デジタルを始めたのはいつ頃ですか？

佐倉：高校2年生の半ば頃です。このときに自分でパソコンを買って、それから段々デジタルで描くことが多くなっていきました。最初に使っていたのは「ペイント ツール SAI」でした。



2011年に描いたデジタルイラスト。このときのデジタル歴は、半年くらいだそう。

編：ずっと絵を描いていたんですか？

佐倉：いえ、そうでもないんですよ。というのも、時間がなくて。実は高校を卒業したら就職するように言われていたのですが、私はイラスト系の専門学校に通い

たかったので、自分でアルバイトをして学費を貯めていたんです。週4～5日はシフトが入って、平日は学校が終わったあとの4～5時間、土日は5～8時間で。睡眠時間を最低6時間は確保しようとしていたので、そうすると絵を描く時間も勉強をする時間もたくさんはありませんでした。だから、時間がある人たちがすごくうらやましかったのを覚えています。でも私はとても負けず嫌いだったので、勉強も絵も負けたくなくて、ずっとがんばっていました。高校3年生の半ばくらいで、専門学校の特待生試験に受かって学費の一部免除が決まりました。それでやっとバイトをやめて、時間ができました。それからの半年間はとても楽しかったですね。

負けず嫌いの性格が 今の自分を作った

編：高校生の頃から、ものすごい努力家だったんですね。専門学校に入ってからはどうだったのですか？

佐倉：最初の頃はずっと基礎を勉強してました。石膏デッサンをしたり、写真を見ながらリアルに描いたり。大変だったのは、家でデッサンをする課題ですね。「焼き芋と割り箸」みたいなテーマがあって、あとは自分で構成や構図を組み立てて描く、という内容で、月数回あったのですが、これ、提出したら皆の前で評価順に並べられるんですよ。しかも、ちゃんと批評してもらえるのは上位だけ。だから変なものは出せなくて、常に今できる最高のものを作っていました。私は絵が飛び抜けて上手いわけではなかったのですが、負けず嫌いだったので、描き込み量や提出の早さなどでカバーして、評価を得てました。あと実家から通ってたのがちょっと大変だったかも。

編：実家といえば、栃木でしたよね？

佐倉：そうです。栃木から東京の学校まで、片道2時間半をかけて毎日通ってました。なので移動時間だけで毎日5時間ですね。その時間は考える系の課題とか、企画をメモに書き溜めるとか、そういうことに使っていました。でもつらいとか、ストレスを感じることはなかったですよ。

高校生のときに比べたら、絵を描くことがたくさんできるから、それがもうとにかく嬉しくて。課題の量もかなり多かったですが、とても楽しかったんです。

誰にも負けない 圧倒的な卒業制作

編：ひたむきに努力されてきたのが伝わってきます。そういえば、卒業制作が大作だったとか。

佐倉：クラスの人たちに負けたくなくて、時間の許す限り作っていったら、結果的に大作になってしまったという感じですね（笑）。卒業制作は自分の作りたいものを作るという課題だったのですが、半年ほどの制作期間があったので、絵を1枚描くだけではすぐ終わってしまうと思い、色々なゲームを参考にしながらゲームの企画をやってみたんです。ファンタジー作品を作りたいかったので、そんな内容を考えつつ、自分が好きな植物とか、メルヘンチックな世界観を融合して想像していきましました。



卒業制作のキービジュアル。

佐倉：このキービジュアルは、店舗に張り出されるポスターをイメージして描きました。デザインも自分です。下部のアニメーションイラストなんかも描き下ろしました。等身大の女の子とミニキャラと一緒に描いているところとか、今の私の雰囲気と変わらないですね。虹が垂れている演出なんかは、今でもよく使います。今回のカバーでもやっていますよ。

編：傘や足に垂れていましたね。



キャラクターを詰め込んだイラスト。

佐倉：これはゲームに登場するキャラクターを一枚に詰め込んでいるんですけど、今見ると表情がかなり活き活きしていて面白いですね。



企画書。デザインも本人制作。

佐倉：プレゼンをイメージした企画書も作りました。あらすじとかコンセプトとか、ゲームの要素が書いてあります。主に植物を育てて合成して図鑑を完成させるというゲームでした。これで終わる予定だったのですが、時間があまってしまったので、最終的には、エコバッグ、マウスパッド、ラメ入りミニミラー、くるみボタン、Tシャツ、下敷き、缶バッジ、ポストカードなどなど、思いつく限りグッズを作って、さらにイベントスチルみたいなものを3枚くらい追加で描きました（笑）。



卒業制作を展示した際の写真。ディスプレイにもこだわったそう。

編：これはすごすぎますね……。圧倒的だったのでは？

佐倉：ここまでやる生徒は、あまりいなかったみたいですね。でも、クラスの人たちに負けたくなかったんですね。ほんと、当時は負けず嫌いでしたね（笑）。

会社員をしながらイラストを描いていた

編：ここまでの熱量ですから、やはり卒業後はすぐイラストレーターになったのですか？

佐倉：いえ、なりませんでした。イラストレーターになる決意は変わりませんでした。その前に社会人経験をしたかったんです。当時はまだ実力不足というもありましたが。だから卒業後は、普通に一般企業に就職して、しばらくWebデザイナーとして仕事をしていました。2年くらいでしたけど、この期間のおかげで、デザイン力がかなり鍛えられました。

編：そうだったんですね。この期間も、やっぱり絵は描いていたんですね。

佐倉：はい。この頃にはもう佐倉おりことして活動し始めていたので、描いた絵はほとんどpixivに上がっていますよ。いくつかピックアップしてみますね。



「花と虹のアムブレラ」
2014年頃に描き、「スモールエス」に投稿したイラスト。

佐倉：この頃のイラストは大体「スモールエス」に投稿していたのですが、とくにこの「花と虹のアムブレラ」は1ページに1枚という大きな扱いで掲載してもらえた思い出深いイラストです。その編集部から今では仕事をいただけるようになり、

嬉しかったです。

編：本書でも「スモールエス」の表紙を飾ったイラストを掲載していますね（p.119）。他にも投稿していたのですか？



「癒しの場所」
2015年のイラスト。背景にこだわった。

佐倉：はい。たとえばこの「癒しの場所」ですね。背景の練習をしたくて描いた厚塗りのイラストです。水の表現に特にこだわりました。この頃は青空とか虹ばかり描いていたので、あえて夕方の絵に挑戦しました。

編：最近ではこちらの落ち着いた絵柄のほうがよく見かける印象です。

佐倉：そうなんです。昔は鮮やかなものばかりだったんですけど。「虹の日散歩」なんかはわかりやすいです。



「虹の日の散歩」
2015年のイラスト。細かい描写もほぼ手描き。

佐倉：これはファンタジーのお嬢様とお花のイラストですね。描き込みにこだわったイラストで、雲以外は特殊なブラシとかは使わずにほぼ手描きで描き切っています。背景にちょっとテクスチャーを使っていますが、これはカバーのイラストでも使っている自作の水彩テクスチャーです。

編：メイキングで触れた、学生時代に作ったというテクスチャーですね。

佐倉：そうです。あと、この頃描いて、あとでリメイクした絵とかもありますよ。「ホットケーキブランコ」がそうです。



「ホットケーキブランコ」
2015年のイラスト。ホットケーキのブランコに乗る二人の少女。

佐倉：これは2019年にリメイクしたんです。本書のp.64にリメイク版が載っているので、ぜひ確認してみてください。今見ると絵柄全然違いますね。

編：絵柄は少し異なりますが、佐倉さんの個性はちゃんと感じます。

佐倉：雰囲気は変わらないですね。この頃と今で違う点といえば、世界観の作り方でしょうか。前は結構挑戦的なオリジナルの世界観を作っていたんですよ。



「大空に浮かぶ街」
2015年のイラスト。空がテーマ。

佐倉：この「大空に浮かぶ街」はわかりやすいですね。かなり世界観設定を重視して描きました。空に浮かんでいる街と、そこに住んでいる女の子です。風力発電の機械があるなど、この世界はどんな世界なんだろうとイメージをふくらませながら描いたイラストです。

編：転機となった作品などはありますか？



2015年ハロウィンのイラスト。セクシーに挑戦してみた。

佐倉：pixivisionの特集記事「【今夜は仮想パーティ!】ハロウィン2015特集!」でピックアップされて、閲覧数が一気に増えたハロウィンのイラストです。珍しくセクシーなイラストに挑戦しています。この頃からSNSのフォロワー数などが増え始めた印象です。

技法書制作の裏話

編：次にイラスト技法書の制作についてお聞きします。まず、技法書はどういった経緯で作ることになったのですか？

佐倉：フリーランスになってから10ヵ月後くらいに声をかけてもらって、ですね。最初の打ち合わせにいくまで、実は自分が丸々1冊やるというメールの文面に気づいていなくて、一部だけ担当だと思っていたんです。でも打ち合わせにいったら1冊丸々とのことで、すごく驚きました。正直、最初はできるか不安でしたね。

編：1冊目の著書の制作はどうでしたか？



1冊目の著書『メルヘンファンタジーな女の子のキャラデザ&作画テクニク』。

佐倉：最初は結構編集者にアイデアをもっていました。でもやっている内に慣れてきて、段々とネタに困らなくなっていました。一番大変だったのは文章を考えることでしたね。私は箇条書きで発想法やポイントを書き出すだけだったのですが、それでも絵を描くよりとても大変。でも改めて文字に起こしてみることで、勉

強になることはかなり多かったです。

編：1冊目のおすすめポイントはどこでしょうか？

佐倉：とにかくたくさん描いたキャラデザを見てほしいですね！元々は線画だけでという話だったのですが、私自身配色が得意だったのでほぼフルカラーで描いています。きっと見ていだけでも楽しいと思います。あと、扉絵ですね。わざわざ扉絵を描き下ろすことってあまりないのですが、私は自ら進んで描きますと言って、章ごとにキャラクターの集合絵を描きました。楽しかったんですよね。お気に入りにはスイーツ系ですね。

編：作ってみたいかがでしたか？

佐倉：初めての著書だったので、自分の家に見本誌が届いたときはめちゃくちゃ嬉しかったです。デザイナーにデザインしてもらうということがなかったので、それも嬉しかったですね。ありがたいことに評価もよくて、嬉しいことばかりでした。

1冊目発売後すぐに 2冊目の話が決まった

編：2冊目の著書はどのように始まったのですか？



2冊目の著書『メルヘンでかわいい女の子の衣装デザインカタログ』。

佐倉：1冊目が好評だったこともあり、発売から3ヵ月くらいで次を作りませんかという声がかかりました。最初の打ち合わせで、パーツがわかる資料集があったら私が

ほしいかも、という話をしたところからカタログ本という企画が固まっていきました。

編：2冊目の制作はどうでしたか？

佐倉：1冊目よりは楽でした。もう進行の仕方もうわかっていて慣れていたし、パーツのアイデアがぼんぼんできたのでほとんど悩まず進められました。大変だったのは番号チェックと、カタログに乗せたパーツとキャラデザ例の衣装のデザイン合わせですかね。勢いで描いていたので、わりとデザインがかみ合っていないところとかもあって、後で結構修正しました（笑）。

編：この本のおすすめポイントはどこでしょうか？

佐倉：おすすめはやっぱりパーツのカタログページです。オリジナルデザインを作るために、好きなように使ってほしいですね。イラストを想定して作っていましたが、それだけじゃなくて、ファッションデザインとかドールの衣装とかの参考にも使ってくれている人がいて、色んな使い方があるんだなあと思いました。

佐倉おりこのこれから

編：イラスト技法書はこれからも作ってきたいですか？

佐倉：作っていくんですよね？（笑）

編：はい、やります。がんばりましょう！

※インタビューは著書2冊の担当編集者。

佐倉：既にもう話が始まっていますし、時間の確保ができ次第やっていきたいです。今後はもっと、個性が活かせるような、かわいいに特化した本が作れるといいなと思っています。

編：最後に、これから佐倉さんはどのようなことをしていきたいか、お聞かせください。

佐倉：一番やりたいのは、かわいい女の子がたくさん登場するアニメのキャラデザですね。特に児童向けやゆるい日常系とか。あと個展もやってみたいです。絵を飾るだけでなく、植物や小物を置いたりして、空間ごと一つの作品としてデザインする、みたいな。サイン会もやってみたいです！



佐倉おりこの作業部屋

SNSやWeb記事などで何かと話題になる佐倉おりこの作業部屋。
そのおしゃれな部屋はいかにしてできたのか聞いてみました。

自然とできあがった 自分が集中できる作業空間

編：佐倉さんのおしゃれな作業部屋はどのようにできたのでしょうか？

佐倉：正直、こういう部屋にしようと思って最初から作っていたわけではなくて、仕事がしやすいように少しずつ模様替えを繰り返していったら自然とこうなっただけなんです。好きなものに囲まれていると、自然と集中しやすくなって、作業もはかどるんですよ。だから自分の好きな植物や小物やインテリアを集めていったら、いつのまにかこうなりました。好きなものが部屋にあると、絵を描くときにも便利なんです。置いてある植物や小物を見て、それを参考に絵を描いていることが結構あります。たとえば部屋にある車輪は、今回のカバーでも登場しています。

編：こういった小物やインテリアは、どこで購入されているんですか？

佐倉：地元のホームセンターとか100均とか、どこにでもあるお店ですね。全

然、特別なお店とかじゃないです。逆におしゃれな雑貨屋さんみたいなところにはそこまでいかないですね。

編：それは驚きました。なのにこのおしゃれな雰囲気になるのはどうしてでしょう？

佐倉：統一感のあるものを選んでいから、部屋もそれっぽく見えているんだと思います。衝動的に気になって、部屋の雰囲気に合わないものを買ってしまうと、ちぐはぐな印象になっていくと思います。

トリプルディスプレイは 1台タテ置きが便利

編：なるほど。では作業的な面で、ポイントはありますか？

佐倉：まずはディスプレイですね。3台ありますが、全て同じもの※1を置いています。その内2台がメインの作業用ディスプレイで、タテ置きにしている1台は作業スケジュールやLINEなどの連絡ツールを表示する事務処理用として使っています。

このタテ置きディスプレイが1台あるだけで、かなり便利です。作業が効率化されます。それと椅子※2は20万円くらいのもので買っています。前にイラストを担当させていただいた『トミーのコンセプトアート教室』という本で、著者の富安健一郎さんが椅子にだけはお金をかけたほうが良いと言っていて、それに影響を受けて買いました。実際その通りで、どうしても座っている時間が長い私のような仕事だと、椅子はかなり重要ですね。

編：最後に、部屋の中で気に入っている箇所はありますか？

佐倉：作品棚ですね。自分の作ってきたものが飾ってあって、それが増えていくのを見るのはかなりモチベーションが上がります。私は書籍の仕事が結構多いので、本が増えてきていますね。最近段々作品が増えてきて、嬉しいけど飾る場所がなくて困っています（苦笑）。

※1 ディスプレイはEIZOの「FlexScan EV2451-RBK」。

※2 椅子はハーマンミラーの「アーロン リマスターD」。



小物とインテリアは、ナチュラルな雰囲気で統一。



実作業スペース。手前は液晶ペンタブレット。



作品が溢れそうになっている作品棚。

教えて!

ファンが聞きたい8つの質問

画集発売にあたって事前にSNSで募集をした質問から選りすぐった、
佐倉おりこのファンが今まさに聞きたいQ&A。

1

Q イラストレーターとして初めてのお仕事と、そのときに思ったことを教えてください。

A 初めての仕事は「エミル・クロニクル・オンライン」というオンラインゲームのイベントイラストでした。イラスト投稿サイトの「TINAMI」を経由していただいたお仕事でしたね。このときは会社員をしていたので、副業として引き受けました。最初の仕事だったのでかなり気合いが入っていて、描き込みや修正などにかなりの時間をかけて一枚の絵を完成させました。

2

Q 作品を制作する際に、ここだけは譲れないというポイントがありますか？

A 顔ですね。女の子キャラクターの絵は顔が命なので、とにかく顔がかわいくなるまで何度もチェックや微調整を繰り返しています。他に全体の雰囲気がまとまっているかとか、色合いや構造が問題ないかとか、かなり時間をかけてチェックするようにしています。一度完成していても、少しでも気になることがあったら後から修正すること多いです。

3

Q 佐倉さんの絵にほぼ必ずいる、謎の小動物が生まれた経緯が知りたいです。

A 自分の絵を遊べてみると、どうやら最初はぬいぐるみだったみたいです。絵の中にぬいぐるみを登場させることが多かったのですが、それが段々単純化されていった結果、今の絵になりました。



このときは完全にまだ普通のぬいぐるみです。
ぬいぐるみとミニキャラの中間くらいのデザイン。
少し大きいです。が、ほぼ現在のミニキャラが完成しました。

4

Q 一枚描くのにかかる時間はどのくらいですか？ また作業の速さの秘訣を教えてください。

A ざっくりですがキャラクターメインの場合は10時間前後、背景がしっかり入る場合は15～20時間程度です。速さの秘訣は、描き込むところと力を抜くところのメリハリをつけることです。ただそもそも描いてきた枚数が多いので、手癖で描けるようになっていくパーツがかなり多く、その結果作業が速くなっている部分も大きいです。

5

Q 画面の密度や構図を決める際に気をつけていることはありますか？

A これは正直感覚で決めていることが多いのですが、気にしているのはやはり画面全体を描き込みすぎないこと。あと光が当たるところは抜いていることが多いですね。それとシルエットの確認は常に大事にしています。ラフの段階や線画の段階で、それぞれ塗りつぶしをしてシルエットを見て、いい感じに見えるかどうかを確認しています。

8

Q 上達効果のあった練習方法が知りたいです！

A 大きく二つあります。一つはフルカラーの一枚絵を何枚も完成させたことです。途中で放棄せず、必ず完成させることが大事です。というのも完成させるまでに、必ず何かしらで悩むと思います。なぜか絵が変に見えるとか、なぜか顔がかわいくないとか。それをどうしたら解決できるか悩む工程がとにかく重要で、そこで言う試行錯誤が最も大きな成長につながります。もう一つは、必ず達成できる小さな目標を立てて、毎日欠かさずに行うことです。私の場合は、毎日イラスト技法書を5ページ必ずコピー用紙に模写する、というのをやっていました。3ページでも1ページでもいいので、必ずできる、というのがポイントです。1日でもできない日があると、そこでやめちゃうんですね。でもちゃんとできれば毎日達成感があるし、1ページでも多くできた日は嬉しくなります。コツコツ練習することが大事です。

6

Q 衣装や小物デザインのアイデアはどのように湧いてきますか？

A 半分は自分の引き出しですが、半分はネット検索です。とりあえず自分で絵を描いてみて、細かいところはネット検索でいいところ取りをしながらディテールアップしていきます。主に使っているのは「Pinterest」という画像検索サイトです。そこで検索をしてざっとスクロールしながら目を通し、目に留まった写真や絵を参考にしています。

7

Q もし絵を描いていなかったら、今は何をしていましたか？

A 私は物心つく前から絵を描いていたので、これは中々むずかしい質問ですが……（笑）。小学生の頃には幼稚園の先生か盲導犬訓練士になりたいと思っていたこともあったので、その道に進んでいたかもしれません。今では児童向けの仕事を受けていたり、小動物の絵を描いたりしているので、現在につながるところもありますね。

同人誌表紙 デザイン集

GIRLS*ANIMALS



〔初出：COMITIA108〕

初めて作った同人誌で、女の子と動物をテーマにしたイラスト集です。表紙は厚塗り。印刷する紙を間違えてしまい、本がペラペラのパンフレットのようにってしまったのもいい思い出です。

Mondo Fiore



〔初出：COMITIA110〕

タイトルは花の世界という意味のイタリア語。表紙イラストはやわらかい雰囲気になるように描きました。デザインはシンプルにタイトルだけ入っています。

Mondo Fiore 2



〔初出：COMITIA112〕

初めて見開きイラストを表紙にした本です。前作に続いて、テーマは花。カクテルグラスのイメージで描いた花瓶が、今見ても面白いですね。

Mondo Fiore3



〔初出：COMITIA114〕

『Mondo Fiore』シリーズも3作目。このくらいからちょっと売れるようになってきました。Webデザイナーをやっていたので、フォントとかも多少凝り始めています。

ANIMAL×GIRLS



〔初出：コミックマーケット89〕

本全部を一月で作りあげた記憶があります。急いで描いたので、絵は全部一影のみで統一しました。12ページとかでもいいのにも思いつつ、結局20ページの本になりました。

Mondo Fiore4



〔初出：COMITIA116〕

シンプルでふわっとやさしい雰囲気の絵が描きたくなって、こんな表紙になりました。最初の『Mondo Fiore』の表紙をオマージュしています。タイトルの入れ方もほぼ同じですね。

Mondo Fiore5



〔初出：COMITIA118〕

白いワンピースで清楚感を出した表紙です。華やかな色の花がとても目立っています。この絵はリメイクしていて、本書のp.28に載っています。見比べてみると面白いかも。

NANAIR0



〔初出：COMITIA120〕

今までに出した本の総集編です。タイトルに合わせてイラストはカラフルにし、目を引くようにしました。絵を引き立たせるため、タイトルデザインは紺でシンプルに。

COLOR !



〔初出：コミックマーケット92〕

ここで今の絵柄が完成しました。この辺りから、本ごとに勉強するテーマを決めていました。この本では一枚一枚のメインカラーを決めて描くことに挑戦しました。

NATURE



〔初出：コミックマーケット93〕

前作「COLOR !」まではカラフルな絵が多かったのですが、この辺りから落ち着いた色合いが多くなっていました。自然がテーマの本なので、ナチュラル感が出る絵にしました。

Delicious !



〔初出：COMITIA124〕

飲食擬人化本です。アナログ感とやわらかさを表紙で出したかったので、タイトルは手書きにしてみたり、ラフタッチの背景にしてみたりしました。擬人化の勉強のために作りました。

佐倉おりこ成長の記録とも言える、全19冊の同人誌の表紙をコメントと共に
見ていきます。二次創作はなく、全てオリジナル作品です。

➤ Moment ◀



〔初出：コミックマーケット94〕

日常の瞬間を描いたイラスト集です。背景の植物は撮った写真を加工＆加筆してイラストっぽく使っています。背景が明るめなので、女の子に目が集まるように逆光にしました。

➤ NANAİRO2 ◀



〔初出：コミックマーケット95〕

前回の『NANAİRO』の表紙が金髪で明るかったの、今回は青にして落ち着いた感じにしてみました。デザインは雑誌の表紙を意識。だからダミのバーコードがついています。

➤ すいんぐ!! ◀



〔初出：COMITIA126〕

初めて同人誌でマンガを描きました。自分が版權を持っている作品なので、公式同人みたいな感じですね。マンガの単行本を意識した感じでデザインしてみました。

➤ すいんぐ!!2 ◀



〔初出：COMITIA127〕

『すいんぐ!!』の一冊目が白系だったので、対比を意識して黒にしました。このためちょっと大人っぽい感じにして、ゴシック系のデザインでまとめ、赤金のソファで豪華な感じにしています。

➤ PASTEL ◀



〔初出：COMITIA128〕

立ち絵を描くのが苦手だったので、それを克服するために作った本です。中身はすごいカラフルなのでどんな色にでも染まる、というイメージを込めて表紙は白でまとめました。

➤ らくがき帳 ◀



〔初出：COMITIA130〕

らくがき帳というオマケ本をまとめた一冊です。いつもコピー用紙に印刷していただけだったので、それをちゃんと製本しました。らくがき帳なので、表紙もスケッチブックみたいな雰囲気。

➤ Season ◀



〔初出：コミックマーケット96〕

季節をテーマにした本です。表紙は、猫耳の女の子＆背景にお花、という『NANAİRO 2』と同じ構成で、その夏色版というイメージで描きました。黒と黄色でコントラストが強く、目を引きま

➤ Yummy!! ◀



〔初出：コミックマーケット97〕

飲食擬人化本です。表紙は昔描いたホットケーキブランコのリメイクです。ロゴはポップ系でかわいくおいしそうな感じにしてみました。実際の本の表紙は全面ホログラム加工がされています。

➤ 初めて作ったお品書き ◀



イベントでは本以外にもグッズやらくがき帳などを作ることが多いので、必ずお品書きを用意しています。これは初めて参加したときのお品書き。初参加の時点で、たくさんのグッズを作っていました。

オリジナルイラスト

p.002-003

猫カフェ開店準備中♪

(2020年)



画集描き下ろしイラスト。個人的にお気に入りの猫カフェシリーズを描きました。キャラクターたちが、かわいい世界観の中で自由に動き回っている姿を描くのが好きです。

p.004

Happy clover

(2020年)



画集描き下ろしイラスト2枚目。女の子がクローバーに幸せを祈る、優しさが感じられる雰囲気を目指しました。光の表現にもこだわっています。

p.005

NANAIR0

(2017年)



同人誌の総集編1冊目の表紙です。NANAIR0というタイトルから虹色の鮮やかな配色にしました。肩に小動物を乗せるのが好きで今でもよく描きます。

p.006-007

朝のひととき

(2018年)



朝の陽ざしを浴びながら、勉強中に眠くなる妹とそれを見守る姉の姿を描きました。植物の多い優しさ溢れる世界観が好きです。

p.008

ソーダ少女

(2018年)



ソーダ水の上で寝転がる少女。透明感溢れる青と、レモンやキウイの緑や黄色といった鮮やかな配色の組み合わせがお気に入りです。

p.009

Summer!!

(2017年)



カメラに向かって、動物たちと一緒に決めポーズをとる少女。明るい雰囲気イラストですが、なぜか暑さを感じさせられます。誰か写真を撮っているのかな……?

p.010-011

絵描き娘の作業部屋

(2019年)



毎年のように描いている作業部屋のイラストです。自分の作業部屋をモデルにして、こんな壁紙ならいいなとか、猫がいたらいいな、など願望を足していました。

p.012

花束

(2017年)



しばらくSNSのアイコンに使用していたイラストです。Twitterのフォロー1万人記念に描きました。

p.013

白うさぎさん

(2017年)



白をテーマに描いたイラスト。「花束」と同じキャラクターです。白を活かすように影の色や小物を優しい色合いでまとめました。

p.014

冬色けもみ娘

(2018年)



同人誌総集編『NANAIR02』の表紙です。前回が明るい暖色系だったので今回は寒色系でまとめました。青いお花はネモフィラです。

p.015

夏色けもみ娘

(2018年)



季節がテーマの同人誌『Season』の表紙絵です。夏をイメージした黄色系のケモミ娘です。秋色だけまだ描いていないのでいつか描きたいですね。

p.016

Natural room

(2018年)



植物に囲まれた部屋で本を読むケモミの少女。集中して本を読んでいるときに、誰かに見つめられていることに気づき、ハッとしている表情です。

p.017

真夏の癒し

(2017年)



水に足を浸しながらパンを食べる少女。今は落ち着いた色合いの背景を描くことが多いですが、この頃の鮮やかな色彩の背景もまた描きたいなと画集をまとめている思い出です。

p.018

Color!

(2017年)



色がテーマの同人誌『Color!』の表紙です。本の中に登場するキャラクターをミニキャラにして女の子の周りに集合させました。

p.019

delicious!

(2018年)



飲食擬人化がテーマの同人誌『delicious!』の表紙です。頭身大の女の子とミニキャラを組み合わせて構図を考えるのが好きでよく描きます。

p.020-021

ひみつの猫カフェ

(2019年)



猫カフェシリーズは今後も描いていきたいテーマです。ネコミミメイド服+ナチュラルな世界観は最強の組み合わせですね……! 大好きです。

p.022

植物採集少女

(2017年)



p.23のイラストの女の子を描きました。部屋に植物を飾るために、たくさん採集してきたところです。帽子にぶら下がっている縛られたひよこは、ここから生まれました。

p.023

植物と私

(2017年)



現在私の描くナチュラルな背景の原点となった作品です。これまでは鮮やかな背景を描くことが多かったですが、この絵以降、落ち着いた雰囲気をよく描くようになりました。

p.024

雪の日の出会い

(2018年)



雪の日に出会った少女。女の子が上から見下ろしているの、小さい生き物を見つけたのか、それとも人が倒れているのを見つけたのか……、想像がふくらみますね。

p.025

雪降る日の夜に

(2018年)



この顔の角度のイラストはほとんど描いたことがなかったので、練習にと描いたのがきっかけです。泣いている表情は珍しいので、また挑戦してみたいですね。

p.025

雨の日と少女

(2017年)



「置いていかないで……」と泣きながら誰かに求めるネコミミの女の子。このイラストをデフォルメして、イベントでアクリルスタンドを作りました。

p.026

ショートケーキちゃん

(2018年)



ショートケーキの擬人化。ヘッドドレスはトップのイチゴをイメージ。白は生クリーム、黄色はスポンジを表現しました。キラキラな瞳がお気に入りです。

p.027

純白少女

(2019年)



キャラデザがテーマの同人誌「PASTE」の表紙絵です。真っ白にしたのは、中身がカラフルな本だったので、表紙はどんな色にも染まる白にしようと思ったからです。

p.028

Winter girl

(2016年)



古い絵の中でもお気に入りの1枚です。スカートのグラデーションと雪だるまの髪飾りがかわいいと思います。

p.028

和口り娘

(2017年)



和とメルヘンなデザインを組み合わせ、黄色系でまとめた作品です。髪飾りの目玉焼きとくまがアクセント。

p.028

お嬢様

(2017年)



ピンク色がテーマのイラスト。ピンクの甘いイメージから優しそうなお嬢さん系のお嬢様にしました。

p.028

花と少女

(2018年)



2016年に作った同人誌「Mondo Fiore5」の表紙イラストをリメイクしたもの。リメイクすると変化がよくわかるのでときどき挑戦してみたくります。

p.029

Summer tea time

(2018年)



日常の一瞬がテーマの同人誌「Moment」の表紙です。大きめのふりふり帽子が好きなので何度か他でも描いています。

p.030

ナイショのはなし

(2018年)



花に隠れて内緒話をひそひそ話す二人の少女。ほんのり百合を意識して描いた最初の作品です。

p.031

文学少女

(2018年)



図鑑を見たり、本を読んだりするのが好きな少女がゆったりお昼寝しているシーン。ウサギのような生き物が女の子のふともものにすすりすりと寄り添っています。

p.032-033

秋のひととき

(2018年)



今でもかなりお気に入りのイラストです。外からくまのぞいていたり、写真立てにメインの女の子が写っていたりします。こういった遊び心を入れるのが大好きです。

p.034-035

キャラクターデザイン

(2019年)



同人誌のキャラデザ本「PASTE」に収録したキャラたちです。順に、アリス、マカロン、雪、ホットケーキ、しろくま、バラです。しろくまちゃん以外は、技法書に登場したキャラクターを改めて描きました。デザインはホットケーキちゃんが特にお気に入りです。キャラデザの立ち絵があまり得意ではなかったのだから描いて勉強になりました。

p.036

おせちちゃん

(2017年)



おせちの擬人化です。2018年の年賀状にも使用し、戌年だったのでイヌミミにしました。レンコンの飾りがお気に入りです。

p.037

謹賀新年2019年

(2018年)



2019年の年賀絵です。亥年だったのでウリ坊を女の子に抱かせました。淡いカラフルな配色でまとめました。

p.038

バレンタイン少女

(2019年)



バレンタインがテーマのイラスト。後ろのチョコケーキがおいしそうに描けた気がします。口元をくまのぬいぐるみで隠して幼さを出しました。

p.039

チョコレートおひとつかが？

(2020年)



こちらもバレンタインのイラスト。チョコレートBOXの一つひとつのチョコを擬人化しました。右下でポッキーゲームしている二人がお気に入りです。

p.040

Happy Halloween

(2019年)



セクシーさを出した珍しいイラストです。ハロウィンだとよくこの娘を描いていました。ハロウィンのブラックな雰囲気も好きなのでこれからも挑戦していきたいですね。

p.041

魔女っ娘

(2019年)



こちらもダークでクールな1枚。衣装の黒に星の黄色が映えたイラストになりました。ハロウィンテーマのイラストは露出度が増えますね(笑)。

p.042-043

ハロウィン会場へご招待！

(2017年)



魔女見習いの女の子がイベント会場を目指している道中です。驚いた表情をしているので、目指す先にはすごい景色が広がっているのかなと想像しています。

p.044

梅酒ちゃん

(2019年)



梅酒の擬人化です。黄色と緑の梅色のグラデーションが、和を感じられて好きです。お酒の擬人化なので、時間帯は夜にしてお姉さんっぽくしました。

p.045

私を買ってくれますか？

(2019年)



自分をプレゼントに見立てて一緒に連れて行ってほしいとおねだりする少女です。クリスマス衣装にトナカイの角をつけました。

p.046-047

チョコミントちゃん

(2018年、2019年)



さわやか系の緑色と茶色の組み合わせも好きです。お気に入りのキャラデザなので、これからも何度か描いていきたいキャラです。

p.048-049

ゴスロリちゃん

(2017年、2019年)



珍しくゴシック系なイラスト一枚絵のほうの髪の色がグラデーションが気に入っています。この子もキャラデザ好きなのでまた描きたいキャラですね。

p.050-051

ふたごのお菓子少女

(2019年)



某お菓子を擬人化したファンアートです。真っ赤な服はなかなか描けなかったのが新鮮でした。子どもらしさやときにはかっこよさも表現できる色だなと思いました。

p.052

はちみつ少女

(2018年、2019年)



はちみつを擬人化した女の子。みつばちが寄ってきそうな大きな花の髪飾りがアクセントです。サイドテールの髪型がとても好きです。

p.053

抹茶ちゃん

(2018年、2019年)



和ロリ系の抹茶の擬人化です。和風の衣装をメルヘン系にアレンジしました。スカートからチラッと見えるふとももがポイントです。

p.054

杏仁豆腐ちゃん

(2018年、2019年)



中華系のお姉さん。相方はパンダみたいな小動物に。当時セクシー系はあまり描けなかったのが、挑戦として描いた絵です。

p.055

村娘ちゃん

(2018年、2019年)



田舎の村にひっそり暮らす、植物採集が趣味の少女。このキャラデザも気に入っているので「朝のひととき」(p.6-7)のイラストにも登場しています。

p.056

赤の魔女

(2017年、2019年)



かっこいい系のイラストに挑戦したキャラです。ボーイッシュ系はあまり描かない割に、見るのはかなり好きだったりします。

p.057

ゆめかわちゃん

(2017年、2019年)



描いていそうで意外と描いていなかった「ゆめかわい」女子です。アシンメトリーをたくさん取り入れて不思議ちゃん感を出しました。

p.058

ストロベリーチョコレート

(2019年)



某お菓子をイメージしたファンアートです。ロリ系ですが、リボンを口にくわえた様子がセクシーに描けたと思います。

p.059

タピオカミルクティーちゃん

(2019年)

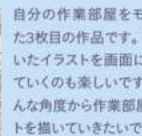


タピオカ好きな若い女子をイメージして、きゃびつとした性格にしました。三つ編みはタピオカの粒を連想して描きました。

p.060-061

絵描き娘の作業部屋

(2020年)

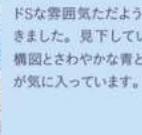


自分の作業部屋をモデルにした3枚目の作品です。今まで描いたイラストを画面に散りばめていくのも楽しいですね。いろんな角度から作業部屋のイラストを描いていきたいです。

p.062

いたずら好きのお嬢様

(2018年)

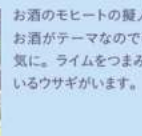


DSな雰囲気だたう女性を描きました。見下しているような構図とさわやかな青と白の配色が気に入っています。

p.063

モヒートちゃん

(2019年)



お酒のモヒートの擬人化です。お酒がテーマなので夜の雰囲気。ライムをつまみ食いしているウサギがいます。

p.064

ホットケーキブランコ

(2019年)



飲食擬人化がテーマの同人誌第2弾『Yummy!!』の表紙絵です。2014年のイラストをリメイクした作品です。ちびキャラはグッズと裏表紙に使用しました。

p.065

チーズケーキちゃん

(2018年)



チーズからねずみを連想したのでねずみ耳にしました。リボンやカポチャパンツの焦げ目はあぶったチーズをイメージしました。

p.066-067

過去のイラスト

(2014年～2016年)



フリーランスになる前に描いたイラストです。この頃は落ち着いた色よりも、彩度の高い鮮やかな絵を描くことが多かった。この頃のテイストも好きなので、リメイクとかして今の絵にも改めて落とし込んでいったら楽しそうですね。メルヘンの世界観はこの時点で既に完成していたんだと昔のイラストを改めて見直してて思いました。

p.068

あまい戦い

(2019年)



某お菓子を擬人化したファンアートです。喧嘩するほど仲がいい、ということで、この二人もそんな感じのなかと想像しています。

p.069

コーヒー牛乳ちゃん

(2018年)



コーヒー牛乳をイメージしたおっとりお姉さん。タオルを巻かせてコーヒーに浸っている小動物たちがお気に入りです。

p.070-073

ラフスケッチ集

(2017年～2019年)



ラフを描くときは塗りや加工まで進めています。ラフはラフなりの温かさがあるので私は好きです。完成した絵と見比べてもらえたら嬉しいです。

p.074-077

ペン画スケッチ集①

(2017年～2018年)



ペン画を描き始めたきっかけは、今までカラーしかほぼ描いたことがなかったので、モノクロを練習するためです。この練習をしたおかげで、モノクロ漫画にも活かされたり、一発描きをしたり、といったことができるようになっていきました。ペン画の原画はイベントにて抽選で頒布しました。

p.078-079

キャラスケッチ集

(2018年～2019年)



キャラクターの表情を練習したものです。いろんな表情を描くのも好きなので、一枚絵だとなかなか表現できない顔が描けて楽しかったです。

p.080-083

ペン画スケッチ集②

(2017年～2018年)



ペンの種類は「ステッドラー ビグメントライナー」や「コピック マルチライナー」を使用しています。サイズは0.4ミリが多いです。ペタには筆ペンを使用しています。このペン画の原画もイベントで抽選頒布しました。

p.084-085

絵描き娘の作業部屋

(2018年)



作業部屋のイラストはここから始まりました。現在につながる今でもお気に入りの1枚です。作業中にきれいな風景が見られたらいいなと思い、モニターの後ろに窓をつけました。

すいんぐ!!

佐倉おりこ 著『すいんぐ!!』シリーズ
実業の日本社

p.086-087

すいんぐ!!

(2020年)

単行本1、2巻表紙イラスト



キャラクターの関係性を見せようと、二人ずつの構成にしました。お互いを見つめ合うことで少し百合感を出し、ゴルフウェアも制服のようなかわいいワンピース型にしてみました。とても思い入れのある作品なので紙書籍の発売が本当に嬉しかったです。

p.088-089

Sweet Lily

(2020年)



『すいんぐ!!』単行本1巻の楽天ブックス特典のアクリルボード&ポストカードのイラストです。実は同人誌の表紙、裏表紙用に描いたのですが、イベントの中止により特典用になりました。

p.090-091

Märchen girls!

(2019年)



『すいんぐ!!』4話の扉絵です。かわいい衣装をみんなに着せたいので、扉絵は本編関係なくいつも好きように描かせていただいています。

p.092

メイド少女

(2020年)



『すいんぐ!!』単行本1巻の書店特典で描かせていただいたイラストです。本編でも趣味絵でときどき登場するのでお気づきですが、メイド服が好きです!

p.093

下着少女

(2018年)



描ききれないセクシー系に挑戦したイラストです。コミティアでポストカードも作りました。ほんのりセクシー系は今後も挑戦してみたいテーマです。

p.094

Summer girls!

(2018年)



過去のイラストを集めてみて、意外と水着絵を描いていなかったんだなと思いました……。かわいい水着を今後キャラたちに着させてあげたいですね。

p.094

すいんぐ!! お花缶バッジ

(2019年)



イベントで頒布した缶バッジです。みんなの髪型を変更してみました。夏服はロングに、冬服はショートにしたので結構イメージしていますがこっちもいいですね。

p.095

Happy Halloween

(2019年)



『すいんぐ!!』5話の扉絵にしたイラストです。ちょうど更新月がハロウィンだったこともありハロウィン衣装を着せました。

p.095

すいんぐ!
ゴシック系缶バッジ

(2019年)



ゴシック感のあるカッコいい衣装を着せた缶バッジです。こちらもイベントで頒布しました。

p.096

おやすみ

(2018年)



クラウドファンディングで両面印刷枕カバーを作ったときのイラストです。私も今この枕カバーを愛用しております(笑)

p.097

メルヘン少女ミニ

(2018年)



大きめのアクリルスタンドにしたイラストです。パジャマパーティーのような少しもこっとした衣装にしました。

p.097

すいんぐ!!

(2020年)

巫女さん缶バッジ



イベントで頒布した、巫女さん衣装の缶バッジです。持っているところと利益がありそうなグッズになりました。

p.097

メルヘン衣装の
アクリルスタンド

(2018年)



クラウドファンディングでグッズにしたアクリルスタンドです。私が今までに描いた歴代衣装を『すいんぐ!!』のキャラに着せてみました。どの衣装かわかるかな……?

p.098

すいんぐ!!

(2020年)

単行本1、2巻裏表紙イラスト



裏表紙は、表紙で描いていない二人組をそれぞれ描きました。表紙がゴルフウェアなので、裏面は学校の制服にしてみました。

p.099

すいんぐ!!

(2019年)

メインビジュアル



『COMICジャルダン』で掲載中のメインビジュアルです。『すいんぐ!!』本編のストーリーでは現代感を出したいので、制服はどこかの学校に実際にありそうなものになっています。

p.100

何して遊ぼっか?

(2020年)



はるか前のセクシー系なイラスト。清楚系ながらもちらりと見える胸元でセクシー感を出しました。ウサギがスカートの中をのぞいていますね。

p.101

生足お嬢様

(2020年)



冬姫のセクシー系イラスト。生足の裏を見せる絵を描くのは初めてでしたがアングルも含めて好きです。空の色合いも気に入っています。

p.102

メイドさん!

(2018年)



ドラマCDのジャケット用に描いたイラストです。内容にメイド服のシーンが合ったのでそれを想像して描きました。

p.102

すいんぐ!!

(2018年)

メイドさん缶バッジ



イベントで頒布したメイド衣装の缶バッジです。メイド服は現代作品でも、メルヘンな世界のときでも描きやすいのでいいですね。

p.103

すいんぐ!! 単行本1巻総屏絵

(2020年)



1巻の描き下ろしカラー総屏絵。「いっしょに帰ろ!」とはるかが冬姫に呼びかけているシーンです。表紙の二人に合わせて総屏絵もはるか冬姫にしました。

p.104-105

休日のティータイム

(2020年)



『すいんぐ!!』単行本1巻のゲームズ限定描き下ろし特典プロマイドイラストです。メルヘンな衣装でなかよくお茶会しているシーンです。

p.106

グッズ用イラスト

(2018年~2019年)



『すいんぐ!!』キャラのケモミミverです。上の絵は万年カレンダーやトートバッグに使用し、下の絵はpixivFANBOX内で特大缶バッジのプレゼント企画で使いました。

p.107

複製色紙イラスト

(2019年)



『すいんぐ!!』クラウドファンディングでリターンに使用した描き下ろし複製色紙のイラストです。緑に白い衣装はナチュラル感が出て好きです。

p.108

セーラーワンピ!

(2018年)



同人誌版『すいんぐ!!』1冊目の表紙絵。初めてモノクロ漫画を完成させたときの作品が収録されています。セーラーワンピ好きなので、単行本版のゴルフウェアはこの服がベースです。

p.109

ブラック少女

(2019年)



同人誌版『すいんぐ!!』2冊目の表紙絵。この同人誌を頒布したコミティアにて、担当編集者の方が同人誌版を手にとってくださり、商業で連載のお話をいただくことができました。

p.110-111

すいんぐ!! ラフスケッチ

(2018年)



練習用に描いたらくがきです。漫画は一枚絵以上に表情の種類が増えるのでキャラごとのいろんな表情を練習しました。表情を描くのが漫画で一番楽しい作業だったりします。

四つ子ぐらし

角川つばさ文庫「四つ子ぐらし」シリーズ
©Himari Hino 2018-2020

p.112

四つ子ぐらし①

(2018年)

ひみつの姉妹生活、スタート!



当時の担当編集者が、私の描く白い衣装が好き! ということで、白ワンピース姿を提案したら採用されました。実は1巻カバー袖の制服姿の4姉妹も、表紙候補の1枚でした。

p.113

四つ子ぐらし②

(2019年)

三つ子探偵、一花ちゃんを追う!



個性を出すために髪型を変え、衣装も私服になった姉妹を表紙に描きました。『四つ子ぐらし』の表紙は、比較的私の好きな感じに提案させていただけることが多いです。

p.114

四つ子ぐらし③

(2019年)

学校生活はウワサだらけ!



学校のお話なので制服姿の姉妹です。最初、制服はブレザーで提案していたのですが、その使いろんな制服バリエーションを提案し、最終的にこのセーラー服になりました。

p.115

四つ子ぐらし④

(2019年)

再会の遊園地



お揃いコーデの姉妹です。服装は著者の指定でTシャツにデニムのズボンになりました。全巻好きですが、個人的にこの4巻と2巻のお話が特に気に入っています。

p.116-117

四つ子ぐらし⑤上

(2020年)

初恋の人の正体

四つ子ぐらし⑤下

お母さんとペンダントのひみつ



上下巻だったので、表紙を並べるとつながるようにしたら、子どもたちから好評で嬉しかったです。男性キャラがたくさん登場した巻なので勉強していかないと……! と思いました(笑)。

p.118

四つ子ぐらし⑥

(2020年)

夏のキャンプは恋の予感



夏らしく楽しい雰囲気を含め込みました。『四つ子ぐらし』はその巻の話の中心だったキャラを、メインに配置する構図を意識していたりします。

SS (スモールエス) 57号
表紙イラスト

p.119

春色けもみ娘

(2019年)



スモールエスの表紙です。イラストレーターになる前、よくスモールエスに投稿していたので、表紙のお話をいただくことがとても嬉しかったことを覚えています。

メルヘンファンタジーな女の子の キャラデザ&作画テクニック メルヘンでかわいい女の子の 衣装デザインカタログ

佐倉おりこ 著
©2018-2019 GENKOSHA Co.,Ltd.

p.120-121

ネコ耳のお姫さま

(2018年)



私の転機になった初めての著書『メルヘンファンタジーな女の子のキャラデザ&作画テクニック』の表紙絵です。表紙パターンもいろいろ提案して、アイデアを固めていきました。本のデザインもとても素敵に仕上げていただき嬉しかったです。

p.122-123

お絵描き娘

(2019年)



著書第2弾『メルヘンでかわいい女の子の衣装デザインカタログ』の表紙絵です。前作が水色と黄色メインだったので、今回はピンクと緑メインでまとめようと決めていました。3作目は何色にしようかな……?

p.124-125

アリスのお茶会

(2018年)



著書1作目のメイキング用に描いたイラストです。メルヘンファンタジーの雰囲気が出るように、キャラデザや背景を決めていきました。

p.126-131

著書1作目の屏絵

(2018年)



著書1作目の描き下ろし屏絵集です。本に登場したキャラを章ごとの屏絵にまとめていきました。個人的にはスイーツが特にお気に入りです。スケジュールの都合もあったので、全体的にいつもよりあっさりとした塗りで統一感を出しつつまとめました。

p.132-135

著書2作分のキャラデザ

(2018年～2019年)



著書で描き下ろした特にお気に入りのキャラクターデザインをまとめました。衣装が被らないようにテーマに沿ってキャラデザを考えていくのは大変でしたが、執筆してみても私自身とても勉強になりました。

p.136-137

著書2作目の屏絵

(2019年)



著書2作目で描き下ろした屏絵集です。1作目同様、登場したお気に入りキャラをあっさりとした塗りで統一感を出しつつまとめました。

擬人化キャラクター デザインブック

.suke/Lyon / もくり / 佐倉おりこ 著
©2020 GENKOSHA Co.,Ltd.

p.138-141

パフェの擬人化娘

(2020年)



技法書『擬人化キャラクターデザインブック』で描き下ろしたキャラデザです。並べてみると、色合いだけでも美味しそうに見えます。フルーツパフェちゃんが特にお気に入りです。

ケモミミキャラ イラストメイキング

しゅがお / ほし / 佐倉おりこ / リムコロ / 巻羊 / jaco 著
©2020 GENKOSHA Co.,Ltd.

p.142-143

イヌミミ少女

(2020年)



技法書『ケモミミキャライラストメイキング』で描き下ろした絵です。イヌミミ担当になったので、2種類の耳を描こうと、二人のメルヘンチックなケモミミ少女を描きました。

株式会社トリニティ

©佐倉おりこ / TRINITY Co.,Ltd.

p.144-145

猫耳メイドと路地裏さんぽ

(2020年)



今まで描いた絵の中でもかなりお気に入りのイラストの一つです。優しい世界観がぎゅっと詰まったかわいい絵になったかと思います。いろんなグッズになりました。

p.146

初デートの待ち合わせ

(2018年)



グッズ用に描き下ろしたイラストです。緑の植物の多い背景や、緑色の衣装に身を包んだ女の子がマッチしていてお気に入りです。

p.147

この後お時間ありますか？

(2019年)



ほんのり百合を意図した作品です。このあと二人はどうなるのか、想像をかきたてられるイラストになったなと思います。

初音ミク 12th Anniversary グッズ用イラスト (2019年8月/ムービック)

Art by 佐倉おりこ © CFM

p.148-149

初音ミク 12th Anniversary

(2019年)



初音ミク12th記念にアニメイトでいろいろグッズ化されたイラストです。ミクたちに、いつも私が描く世界観の衣装を着させてみました。実際にこの衣装のコスプレをしてくださった方から何人かご報告をいただき嬉しかったです。

佐倉おりこ画集 Fluffy

佐倉おりこ 著
©2020 GENKOSHA Co.,Ltd.

p.150-151

メルヘン世界へようこそ

(2020年)



画集の表紙用に描き下ろしたイラストです。まるで絵本のようなかわいらしい装丁にしていたき嬉しかったです。表紙を見ても裏表紙を見ても、私の描く世界観がぎゅっと凝縮された絵になったと思います。私が最近よく描くのは、カラフルなメルヘン世界が落ち着いたナチュラル系なので、どっちのテイストで進めようか、最初は少し悩みましたが、初画集ということもあるので、明るいポップ系にしてよかったです。もしまた画集を作る日がくるのであれば、次はナチュラル系の表紙も描けたらいいですね。

佐倉おりこ

メルヘンファンタジーな世界観を得意とするイラストレーター兼マンガ家。児童向け書籍やキャラクターデザイン、装画、ゲームイラストなど幅広く活動中。著書「メルヘンファンタジーな女の子のキャラデザ&作画テクニック」「メルヘンでかわいい女の子の衣装デザインカタログ」(ともに玄光社)、マンガ「すいんぐ!!」(実業之日本社)、シリーズ装画「四つ子ぐらし」(角川つばさ文庫)など実績多数。

Twitter: @sakura_oriko

ホームページ

<https://www.sakuraoriko.com/>

佐倉おりこ画集

Fluffy

2020年9月30日 初版発行

著者	佐倉おりこ
カバーデザイン	タキ加奈子 (soda design)
本文デザイン	芝智之、山田素子 (スタジオダック) 橋本千鶴
編集	石井貴大 (スタジオダック)
発行人	北原 浩
編集人	勝山俊光
編集	平山勇介
発行所	株式会社 玄光社 〒102-8716 東京都千代田区飯田橋 4-1-5 TEL:03-6826-8566 (編集部) TEL:03-3263-3515 (営業部) FAX:03-3263-3045 URL: http://www.genkosha.co.jp/
印刷・製本	シナノ印刷株式会社

JCOPY <(社)出版者著作権管理機構 委託出版物>

本誌の無断複製は著作権法上での例外を除き禁じられています。複製される場合は、そのつど事前に、(社)出版者著作権管理機構(JCOPY)の許諾を得てください。また本誌を代行者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内の利用であっても著作権法上認められておりません。

JCOPY (TEL:03-5244-5088 FAX:03-5244-5089 E-MAIL:info@jcopy.or.jp)

©2020 ORIKO SAKURA

©2020 GENKOSHA Co.,Ltd.

Printed in Japan





