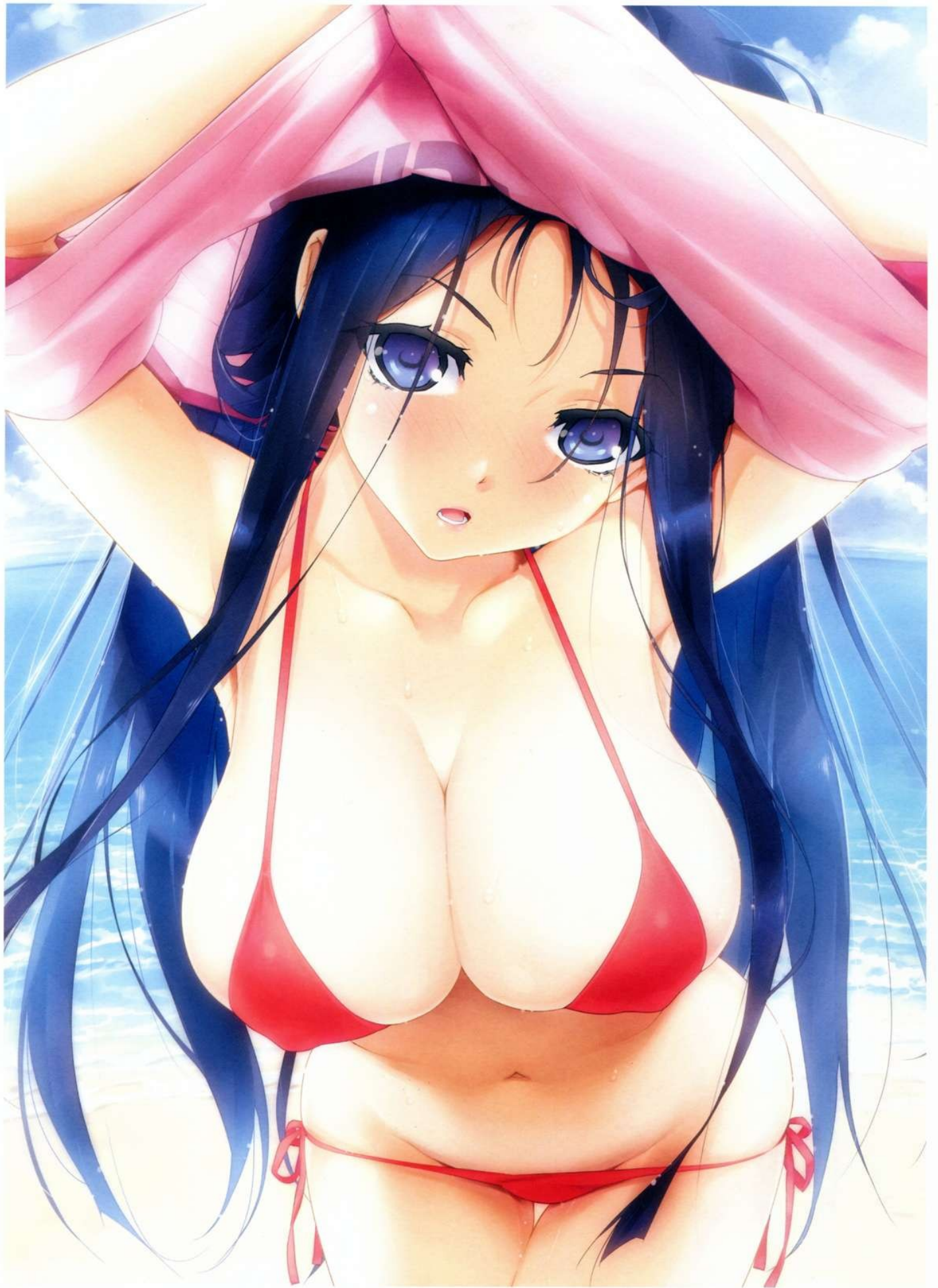






ナマイキッ! (竹書房)表紙 2011年5月号

ナマイキッ! (竹書房)表紙 2011年4月号



ナマイキッ! (竹書房)表紙 2012年11月号



ナマイキッ! (竹書房)表紙 2014年6月号



ナマイキッ! (竹書房)表紙 2015年7月号



コミックヘヴン(日本文芸社) Vol.24 表紙 2016年7月 ©八宝備仁/日本文芸社



おっぱいアンソロジー Ⅱ/(パイ斯拉ッシュ) (エンターブレイン/KADOKAWA)  
表紙 2012年3月







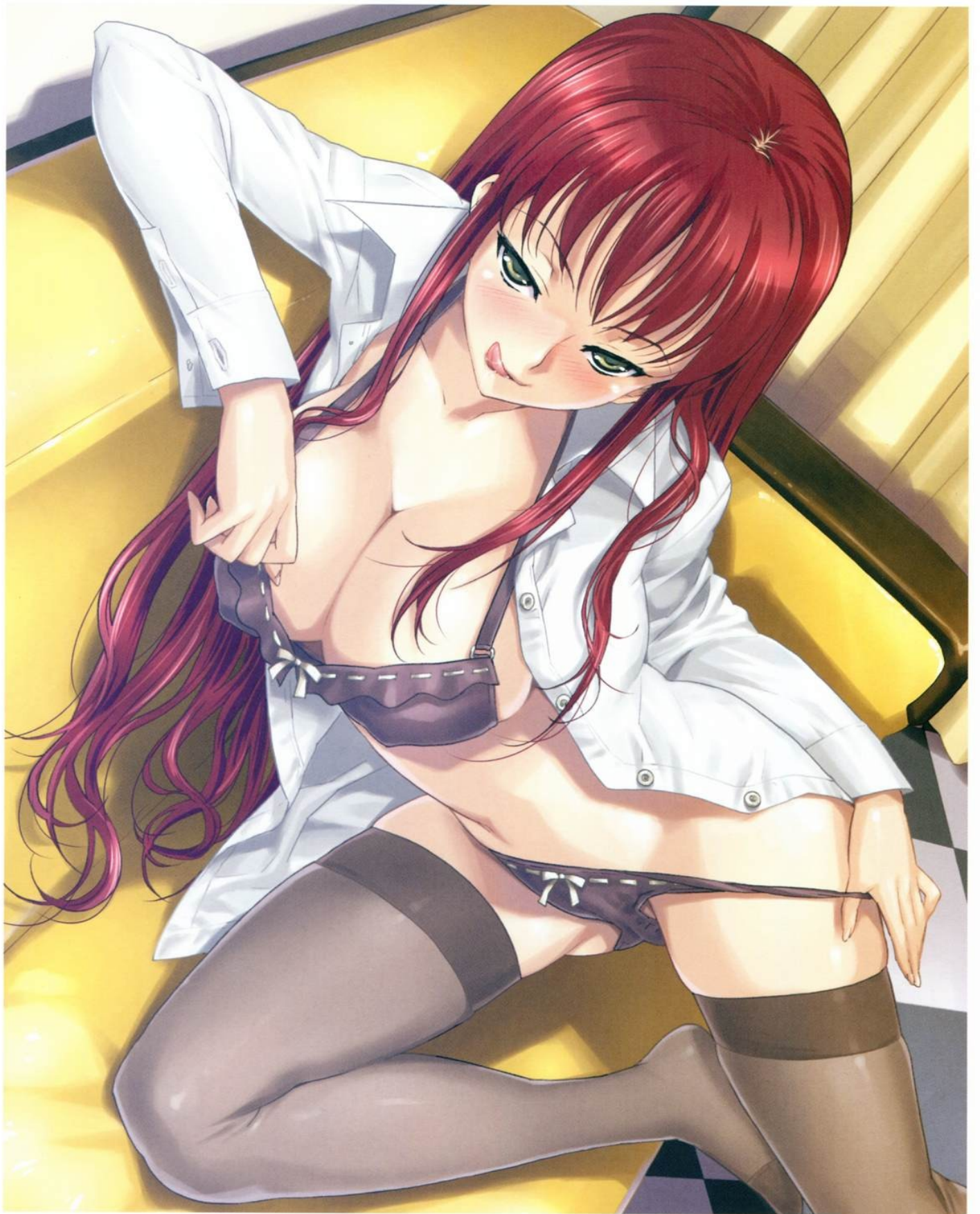
ナマイキッ! (竹書房) 差分イラスト 2015年7月号



ナマイキッ! (竹書房) 差分イラスト 2014年6月号



コミックヘヴン(日本文芸社) Vol.24  
差分イラスト 2016年7月  
© 八宝備仁/日本文芸社



メガマガジンクリエイターズ(学研プラス)ピンナップ2007年8月号  
©Gakken Plus





COMIC HOTMILK (コアマガジン)表紙 2016年11月号

COMIC HOTMILK (コアマガジン)口絵 2016年11月号



メンズヤング(双葉社)表紙 2007年6月号



メンズヤング(双葉社)表紙 2007年5月号





二次元ドリームマガジン(キルタイムコミュニケーション)ピンナップ 2007年12月号/Vol.37



メンズヤング(双葉社)表紙 2007年7月号





メンズヤング(双葉社)表紙 2007年8月号

メンズヤング(双葉社)表紙 2007年9月号









メンズヤング(双葉社)表紙 2007年12月号











チャンピオン RED いちご(秋田書店)ポスター 2010年1月号/vol.17  
©2010 秋田書店



電撃おとなの萌王(アスキーメディアワークス/KADOKAWA)ピンナップ  
2012年5月号/vol.1



【表紙イラストではキャラクターの私生活を  
感じさせるように心がけています】

——雑誌の表紙イラストではどのようなことを意識していますか。

指定がなければ、あまり胸や尻などのパーツには頼らずに、できるだけ全身入れることを心がけています。そして、キャラクターの私生活をトリミングしてような感じを出すところですね。また、最近は構図はベースを付けて躍動感を出し、アニメっぽく見せるようにしています。古いイラストにあたる「メンスヤング」の時期は、まだそんな考えではなく、かちつとはまった感じですが。

——構図やキャラクターのアイデアはどのように出しているのでしょうか。

基本、指定がなければノリで決めています(笑)。イメージを膨らませて、それを落とし込むことが多いですね。

——作業に取りかかる際の心がけを教えてください。

どんな絵もそうなんですが、媚びるところをやりたいところのバランスをうまく取ることでいい媚びるを嫌がる人もいるんですが、決して悪いことではないと思うんです。「媚びてる」と認識されるのは、それが受け入れられ、魅力を感じられているということなんです。逆に、どんなに媚びた絵を描いても、そう思われなければ、媚びていないってことですよね。

——「媚びる」という言葉自体には、マイナスイメージがないということですね。

そうですね。魅力を感じてもらえるよう努力するということは、仕事という社会生活を送る上で、当然だと思います。

——イメージソースになるのはどういった資料でしょうか。

最近だと、アイドルのイメージビデオの紹介スチルに、とてもインスピレーションをかき立てられますね。本編動画から、ここぞという瞬間を切り出してあって、それがまたいいカットなんです(笑)。すごくセンスがいいと思っています。

——美少女コミックの表紙は、けっこう表現が限られるとは思いますが、そういう苦労はありますか。

うーん、そういうものだと思うので今は苦労はあまりないですね。目を引くよう、肉感や表情に力を入れるようにしています。

——雑誌表紙は、10年以上前から断続的に手がけられています。こうして一気に見返して、なにか思うところはありますか。

僕はあまり昔の絵を見返さないんですが、今こうして見ると、「うわあ……」というのがありますね(笑)。ちょっとガチガチに固まっている絵もありますし。安定していないですね。

——絵柄が大きく変わっているのは、その変遷期も決んでいるからでしょうか。

いや、絵柄や上手下手ではなく、単に出来が安定していないなあ、と思います。本当にその時のノリや気分によって左右されていますね。絵描きさんのほとんどは、発表していかなくても、ずーっと手を動かして描いている人が多いと思うんですが、僕は描かない時期はまったく描かないんですよ。その辺も影響しているのかもしれない。

——表紙に限らず、女の子のイラストを描くときのポイントはなんですか。

うーん、色々ありますが、やっぱり最終的には顔ですね。表情が自然にかわいく描けているものは、反応もいいですし、描いている方も満足度が高いです。同じくらい、色のバランスも大事ですね。

——具体的に言うと、どのイラストでしょうか。

4ページとか33ページとかは、表情もいいし、色のバランスもうまくまとまったと思います。やっぱりすべてのバランスがうまく整うと、気持ちがいいですね。

——作られているゲームには出てこないタイプの女の子も描かれています。

表紙や単発イラストでは、一枚限りということで、色々な顔を試しています。16ページのイラストは、最近は描くのがとても珍しくなった垂れ目ですね。スポーツウーマンなのに、垂れ目でふにやふにやした感じという、相反した要素を持つキャラを目指しました。今見ると、もう少し違う描き方もあったかと思いましたが。

——このイラストは、雑誌誌面ではちょっと崩した感じのエロ顔を描かれました。

昔はアヘ顔って変なだけじゃなく！と思ってたんですが、ネットでかわいい外人のアヘ顔自撮りを見て、良さに目覚めまして(笑)。それを17ページで少し試しています。今描けば、もっとうまくエロさとかわいさのバランスを取れるかと思いますが。ゲーム新作「美少女万華鏡―罪と罰の少女―」でもアヘ顔に挑戦する予定です。



4ページイラストラフ



6ページイラストラフ

18～19ページ  
キャラクターデザイン

# 第二幕

Chapter

# 02

グッズ・企業イラストレーション

Illustrations for companies and others





夏の犬感謝祭2007トレーディングカード(とらのあな) 2007年  
©八宝備仁/とらのあな

横浜店2周年記念テレホンカード(とらのあな) 2006年  
©八宝備仁/とらのあな







夏の感謝祭2010トレーディングカード(とらのあな) 2010年  
©八宝備仁/とらのあな

イラスト集「Cafe with Cat」(とらのあな) 2007年  
©八宝備仁/とらのあな



コミックマーケット90カタログ特典イラスト集(とらのあな) 2016年  
©八宝備仁/とらのあな



コミックマーケット88カタログ特典イラスト集(とらのあな) 2015年  
©八宝備仁/とらのあな



ソフマップテレカGETキャンペーン(ソフマップ) 2011年



コミックマーケット88カタログ特典イラスト集(とらのあな) 2015年  
©八宝備仁/とらのあな



コミックマーケット90カタログ特典イラスト集(とらのあな) 2016年  
©八宝備仁/とらのあな



グッズ用イラスト(ラビットnet) 2008年



グッズ用イラスト(ラビットnet) 2007年

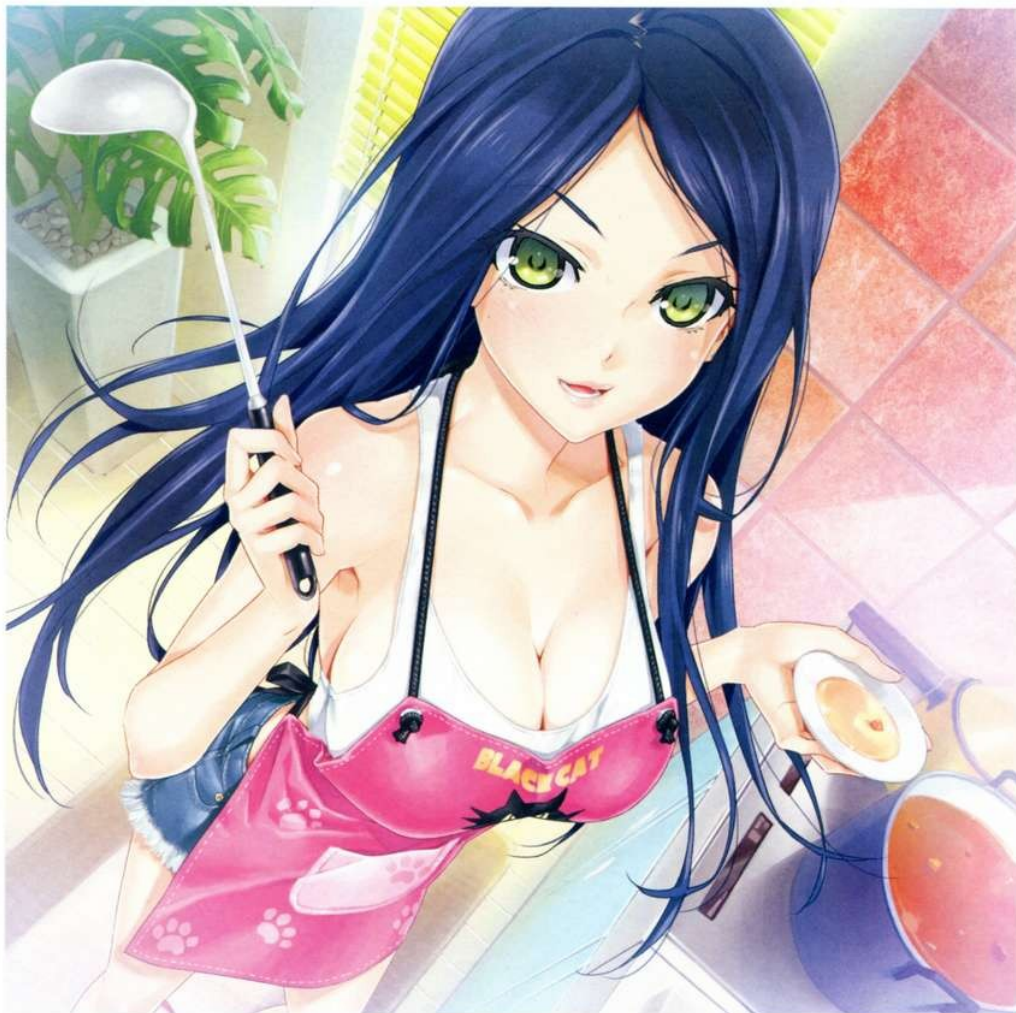


グッズ用イラスト(ラビットnet) 2008年

グッズ用イラスト(ラビットnet) 2007年



ふたりで一緒にシリーズ 一緒にクッキング  
vol.2 きれいなお姉さん(学研プラス)  
2012年2月  
©Gakken Plus



まぶこアキバ☆ソフマップドットコム情報最前線  
(ソフマップ) 2010年1月



画集 SWEET BODY とらのあな特典イラストカード(コアマガジン) 2007年4月



絵師100人展 04「TAMATEBAKO」(産経新聞社) 2014年4月  
©産経新聞社/八宝備仁

絵師100人展 03「飛翔」(産経新聞社) 2013年4月  
©産経新聞社/八宝備仁





アクエリアンエイジ Saga3 「皇帝の宝冠」(ブロッコリー)竜姫"竜吉公主"  
©BROCCOLI



微修正じゅうはちキン! DVD vol.8 (文化放送『超! A&G+』)パッケージ  
©文化放送



詳説 新しい保健体育(メッセサンオー)表紙 2007年5月



萌え萌えドラゴン事典(イーグルパブリッシング) 2009年5月





抱き枕カバー(ラビットnet) 2010年



抱き枕カバー(ラビットnet) 2009年

【かわいいだけでなく面白い絵になるよう、細かく描き込むパーツを入れるようにしています】



46ページ下イラストラフ

この章では単発イラストをまとめましたが、こういったものを手がける際はどのようなところに気を付けていますか。細かく描き込むパーツを入れることでしようか。40ページのゴータルとか、41ページのカニとか、女の子と関係なくとも描き込んでいます。そういうポイントを作ることで、ひっかかりのある面白い絵になるんじゃないかと。

一番描き込んでいるのは49ページの「玉手箱」ではないでしょうか。元が大きいだけあって、A4サイズの誌面では細部が再現できるか心配です。どこを切り取っても見どころのある描き込みがすごいです。

これ、テクスチャも素材集を一切使わずに、自分で作ったんですよ。あとは、背景の鉛も全部描いて、塗りで10日くらいかかった記憶があります。でも頭の飾りなど、原画を描かずに直描きのパーツも多いので、細かい割には時間はかかっていないんじゃないかな。こういう細かいもののデザインは、最近では上手い人が多いので、とても刺激になりますね。

この章でのお気に入りイラストを教えてください。53Pの絵はお気に入りですね。髪型のデザインがよくできたとおもっています。カードイラストなのでサイズが小さいのが残念です。

色々なクライアントを相手に様々な用途のイラストを描かれています。苦勞されたことはありますか。ものすごく忙しくて、アイディアを出す時間すらなかった時、資料写真のポーズを参考にしたことがあります。後にも先にも、どれとは言いませんがこの画集にも収録されている2枚だけなんですけど……。そのイラストに関しては、今でも忸怩たる思いがありますね。もちろん、資料写真とイラストを並べてもわからないくらいなんですけど、やっぱり自分のイラストじゃない気がして気持ち悪いですが、資料をポーズの参考にはしないんですか。



55ページ抱き枕カバーイラストラフ

資料は、あくまでインスピレーションやイメージをかきたてるものであって、具体的なポーズの参考にしようなものではないです。とはいえそこは人体なので、最終的に構図やポーズがしっくりくることはあるかもしれませんが、まんまひっぱるといえるのはありえないですね。絵描きさんはみんなそうだと思いますよ。

練習ではやっているんじゃないでしょうか。いや、練習では僕もやりませんよ。でも本番では、しっかりと自分のものとして消化したポーズでない、人前に出せるようなものは描けません。

こういうイラストを描いてみたい、という希望はあります。こういうイラストを描いてみたい、という希望はあります。もつとバイクとか自転車とか、細かい物をびっしり描き込みたいという欲はありますね。今は同じ時間をかけるなら、やはり女の子の方に注力しなければいけないので、その他に大きく労力は割けない感じです。2007年に出した画集「SWEET BODY」では、メカや男性のカットもあるんですが、今回はそういう状況もあって女の子のイラストが中心になっているので、バラエティには欠けているかもしれません(笑)。

抱き枕カバーのイラストはどうでしょうか。皆さんかなり構図に苦勞しているようですが……。そんなにたくさん描けたわけじゃないのですが、構図には毎回苦勞します。一生懸命描いたつもりでも、前のものと並べてみたら、ほとんど同じだったり……。あと、抱き枕は基本部屋の中を想定しているので、靴を描くのはNGらしいんです。気持ちはわかりますが、僕はこれもキャラの個性を出すひとつだと思っているので、「美少女万華鏡」

の抱き枕でも全部描いていますね。

イラストレーターやゲームディレクションなど、手がけている以外のジャンルで、挑戦してみたい仕事などはありますか。

自分のブランドだと、やはり全部のセクションに関わることになるので、逆に色々な才能が集まったチームの一員として、デザインだけ担当するというようなこともやってみたいですね。コンシューマゲームであるような、衣装や武器の数多いバリエーションなど、美少女ゲームでは絶対にできないような仕事に憧れます。

未発表企画イラストラフ



# 第三幕

Chapter

# 03

ゲーム・版權イラストレーション

Illustrations for games and others







美少女万華鏡 - 忘れな草と永遠の少女 - (ωstar)パッケージ 2012年7月  
© ωstar

美少女万華鏡 - 呪われし伝説の少女 - (ωstar)パッケージ 2011年12月  
© ωstar



美少女万華鏡 - 神が造りたもうた少女たち - (ωstar) パッケージ 2015年3月  
© ωstar



美少女万華鏡 - 忘れな草と永遠の少女 - (wstar)パッケージ 2012年7月  
© wstar

美少女万華鏡 - 呪われし伝説の少女 - (wstar)パッケージ 2011年12月  
© wstar



美少女万華鏡 - 罪と罰の少女 - (ωstar)パッケージ 2017年  
© ωstar



美少女万華鏡 - かつて少女だった君へ - (ω star) パッケージ 2014年2月  
© ω star



彼女×彼女×彼女 ～三姉妹とのドキドキ共同生活～  
第3話 都会はお祭りとお風呂とハーレムパラダイス(Platinum Milky)パッケージ 2011年5月  
©八宝備仁/彼女×彼女×彼女アニメ製作委員会



彼女×彼女×彼女 完全版(Platinum Milky)パッケージ 2013年4月  
©八宝備仁/彼女×彼女×彼女アニメ製作委員会



boin (milky)販促用 2005年  
©Crossnet-Pie / happobi/Milky



boin Complete Edition (milky)パッケージ 2014年  
©Crossnet-Pie / happobi/Milky

boin (milky) 販促用 2005 年  
©Crossnet-Pie / happobi/Milky



boin Complete Edition (milky) パッケージ 2014 年  
©Crossnet-Pie / happobi/Milky



月刊メガストア(コアマガジン)ふろくお風呂ポスター 2013年5月号  
©happoubi





TECH GIAN (エンターブレイン/KADOKAWA)  
「Angelic Works」 2007年11月号





一騎当千 GG オフィシャルビジュアルファンブック (とらのあな) 2008年10月  
©2008 YUJI SHIOZAKI・SHONENGAHOSHA/IKKITOUSEN GG PARTNERS



きっと、澄みわたる朝色よりも、(propeller) 初回限定版特典  
『澄みわたらない朝色、キット』2009年7月  
©WillPlus/propeller All right reserved.





星空のメモリア Eternal Heart (FAVORITE)  
初回封入特典 スクールカレンダー 2010年1月  
©FAVORITE all right reserved.

たいせつなものがたりを、きみと。  
★ 10th Anniversary book ★  
(スタジオ・ファーボ) 2013年8月  
©FAVORITE all right reserved.



永遠の、御伽噺  
アストラエアの白き永遠 STAFF BOOK  
(スタジオ・ファーボ) 2014年12月  
©FAVORITE all right reserved.



デモニオン ～魔王の地下要塞～(アストロノーツ・シリウス)  
初回生産特典/設定資料集「DEMONOLOG」2012年4月  
© Astronauts 2012 All rights Reserved.



楽園のルキア (Muscadet) 応援イラスト 2010年9月  
©2010 Muscadet All rights Reserved.



もえママ! (Tarte/電腦CLUB) 応援イラスト 2006年4月  
©Tarte/ 電腦CLUB





コトハステーション Ver.02 (無口な魔女たち)挿絵 2015年12月  
©無口な魔女たち

### 「コトハステーション」

無口な魔女たち ホームページ <http://syumon.blog.shinobi.jp/>

シナリオライターの朱門優が主催する同人サークル「無口な魔女たち」がおくる、架空PCゲーム企画本。大勢の豪華クリエイターが参加している。この世に蔓延る理不尽に耐えかねたある存在によって「病気」「戦争」、そして「移動」が取り除かれた世界では、世界中の何処へ行くにも「駅」を経由する仕組みが作られていた。だが、ひとりの旅人がその駅を訪れた時、「言葉」が取り除かれ——名前も目的も失ってしまった。旅人はツクシという通訳を務める駅員の少女の世話になりながら、なくしたものを取り戻すために駅へと滞在する事になるのだが……そんな時、駅に異変が。駅は世界中の国々と繋がる場所であるが、なんと「異世界」までとも繋がってしまったのだ——

【 自社ゲームのイラストではキャラクターのイメージを崩さないよう細心の注意を払っています 】



73ページイラストラフ



78ページイラストラフ

「ゲームのパッケージイラストで心がけていることを教えてください。」

表紙イラストとは違い、あまりバースを付けずに、かしまった感じで、かちつと絵画的に収めることを意識しています。以前はバースをつけたパッケージも描きましたが、今はこちらのほうがいいと感じているので、「美少女万華鏡」は全部そのようにしています。「美少女万華鏡」に関しては、今回はパッケージだけの掲載ですが、完結したらまたまとめる機会を作りたいです。

「『美少女万華鏡』はかなりの力を入れているシリーズだと感じました。」

原画だけでなく、企画やコンセプト、エロシーンのシチュエーションセレクトにも関わったりしています。そのせいで、どうしても作業が行ったりきたりして開発が遅れてしまふという弊害はありますね……。様々な仕事を同時進行させるのは効率が悪くはわかってるので、順次うまく人に任せられるようにしたいです。どのくらい効率が悪いかというと、ゲーム発売後に使われなかったカットインの完成CGが発見されるくらいです(笑)。

「ゲームに入れ忘れてたというわけではなく？」

いえ、そもそも該当するシーン自体がゲームのストーリーに存在しないんですよ。開発の初期は入れようとしていたのかもしれないけど、今となってはどのタイミングでそのカットインを作成して、いつポツになったのかすら覚えていません……。そういう無駄な労力で時間を食っている



64ページイラストラフ

というのもあるんで……。なんとかしたいですね。本当に、開発時間が長くなるとうるくなことがないです。

「せっかくなので、最新作の『美少女万華鏡 罪と罰の少女』について教えてください。」

効率の話をした後でなんですが、今回もこだわりまくっています。お待たせして申し訳ないのですが、だいぶ形にはなっていますので、近いうちに発売日もお知らせできると思っています。また面白い試みも入れているので、期待しておいてください。

「美少女ゲームは、発売後もグッズや二次展開で改めてキャラクターを描くことも多いですね。」

そうですね。その際も、ゲーム内でのキャラクターのイメージを絶対に壊さないようにはとても気を遣います。ゲーム発売後のグッズや抱き枕では「もつとエロく」というような希望もあるのですが、それでキャラクターのイメージを壊してしまつては、いずれユーザーの支持を失うんじゃないかと思っています。

「『美少女万華鏡』シリーズ以外で、この章の中でのお気に入りのイラストはどれでしょうか。」

63Pのイラストは、肉のカタマリ感が出ているのがいいですね。ただ肉感を強調するだけでなく、重なるって変形した状態を描いてなんぼと考えています。今だったらこうすると思うところもありますが、やりすぎると気持ち悪くなるので難しいですね。64Pは、とても評判のよかったイラストです。時間がなかったこともあって、上半身だけでどんと勝負したんですが、それが小さいDVDパッケージや、ネットのサムネールではとても目立つたみたいで、売り上げにも繋がったと聞きました。65Pの真冬は、下半身を強調する構図のオフアードだったとはいえ、もつと華奢に描くべきでしたね。でも、顔は真冬ら



68～71ページキャラクターデザイン



サークル「無口な魔女たち」サークルカット

しくエッチで、小悪魔的な感じが出せたと感じます。

「この本の中では一番古いかもしれない『boin』関係のイラストも掲載しています。」

66P上は、背景に当時の自分や友人のひとり暮らし感がすごくにじみ出ている、懐かしいです(笑)。古い絵を見ていると、作画のことよりも、当時作業のBGMとして流していた曲や動画などの内容を鮮明に思い出してしまいます。睡眠学習のような効果があるのかもしれない(笑)。

「異色の企画として、朱門優さんの『コトハノステイション』のイラストも手がけられました。」

他の方がされたキャラクターデザインがありましたので、それを元にアレンジして描きました。デザインにはなかつたんですが、大きな武器が描き上がったので、表紙イラストで無理矢理入れさせてもらいました。中の挿絵も、女の子以外のものがあつたので、とても楽しかったです。

# 第四幕

Chapter

コミック

Comic

# 04











同人誌 IMMORAL (HAPPO流)表紙  
2009年8月

八宝備仁画集

# 紅蝶

ほてり

2017年2月24日 初版第一刷発行

八宝備仁／著

発行人 夏岡彰

装丁・デザイン 工藤雄介

発行所 株式会社コママガジン

編集協力 片平恒夫

営業 〒171-8553

東京都豊島区高田3-7-11  
電話03(5950)5100

編集 〒171-0033

東京都豊島区高田3-7-11(4F)  
電話03(5952)7812

製版 株式会社山栄プロセス

印刷 凸版印刷株式会社

ISBN978-4-86436-997-8

本書の内容の一部あるいは全部を、無断で複製複製(コピー)することは、  
法律で認められた場合を除き、著作権および出版社の権利の侵害とな  
りますので、その場合にはあらかじめ小社宛に許諾を求めてください。

©八宝備仁／コママガジン



八宝備仁画集

紅  
糸  
集

ほてり



紅世の  
木

八宝備仁画集

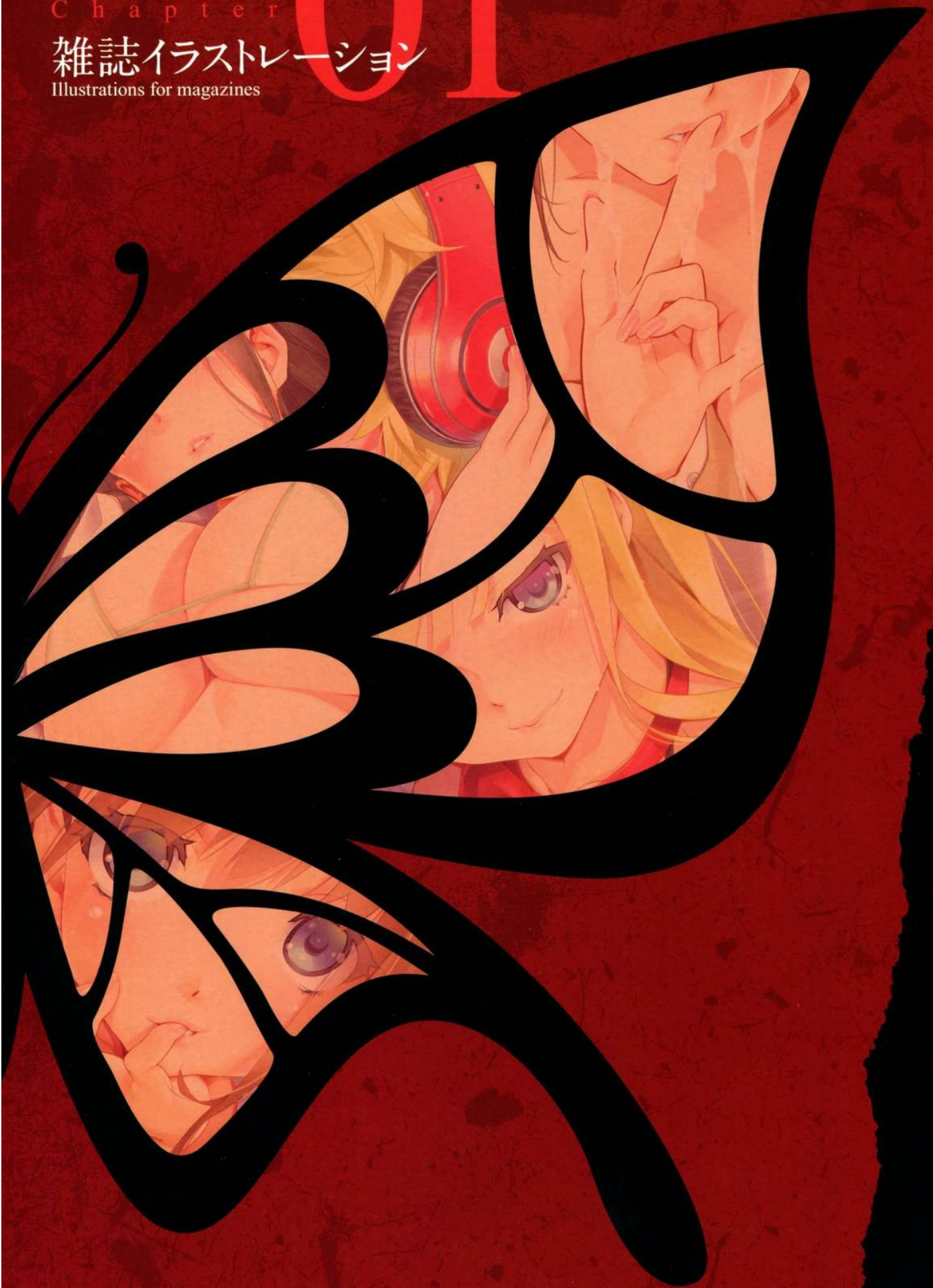
ほてり

# 第一幕 01

Chapter

雑誌イラストレーション

Illustrations for magazines



18  
未満  
コアマガ

八宝備仁画集

# 紅世の 木

ほてり





18  
コアマガジン

八宝備仁画集

ほてり

八宝備仁画集

紅世

ほてり



9784864369978

発行：コアマガジン  
定価：本体2,700円+税



1920076027000

ISBN978-4-86436-997-8  
C0076 v2700E

紅世  
ほてり

八宝備仁画集



ほてり  
紅い蝶

C o n t e n t s



第一幕

雑誌イラストレーション

【003】

Interview01

【034】



第二幕

グッズ・企業イラストレーション

【035】

Interview02

【056】



第三幕

ゲーム・著作権イラストレーション

【057】

Interview03

【080】



第四幕

コミック

【081】

Interview04

【127】