

2020年9月17日

やまざわ 様

イラスト添削

秘莉さとね

<https://himeri.com/>

今回こちらのイラストを添削させて頂きました

ココが素敵!



目がすごくキレイ
ですね。

髪の毛のサラサラさが
出ていますね

遠近法で
勢いのあるイラスト
になっていますね。

ポーズが勢いに
合っていますね

ずっしりと手の重量
を感じる塗りで良い
ですね!



目がすごくキレイですね!今回は回り込みの青い光を使っていないので特に目の色が際立っていると思います。

手を突き出した遠近法のポーズで勢いがあり魅力的ですね。手も厚みを感じる影付けになっていて重量感も感じます。正面を向いているのも有るのですが、鼻や口も一直線になっていて顔のバランスがとても良いですね。髪の毛も束から外れたものを描いてあるので、サラサラな印象で爽やかさが出ています。

全体的に明るく元気いっぱいな印象で綺麗にまとまっていますね。

上着の前が
開いている状態なので
体のラインに沿うのは
おかしいです



前が閉じている
場合は、体にそっ
とOKです。

ココが惜しい!



手の形が少し
おかしいです。

腕の途中で
このシワは
出来ません。



描くなら、
こうなり
ます

腕の向きを
もう少し前向きに
した方が良いでしょう

腕の太さが細いです

このシワが
不自然です。

襟周りの立体感についてご質問がございましたが、まずポーズの方に若干、違和感を感じました。右手の拳の角度がおかしいのもあるのですが、そのポーズをとった時に自然な角度を意識すると良いかと思います。

他には「襟」と「ピースの方の腕」の形状で、迷いが見えます。しっかり構造を考えて描くとスムーズに描けますので、まずはシワで誤魔化さず、シンプルな形を描けるようにすると良いでしょう。

シワに関しても何故そこにシワがあるのかを考えて描いてみましょう。

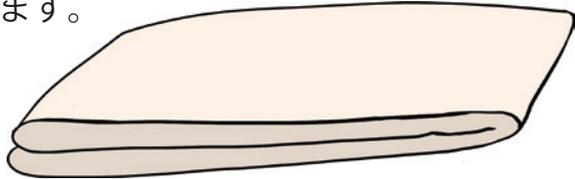
布について



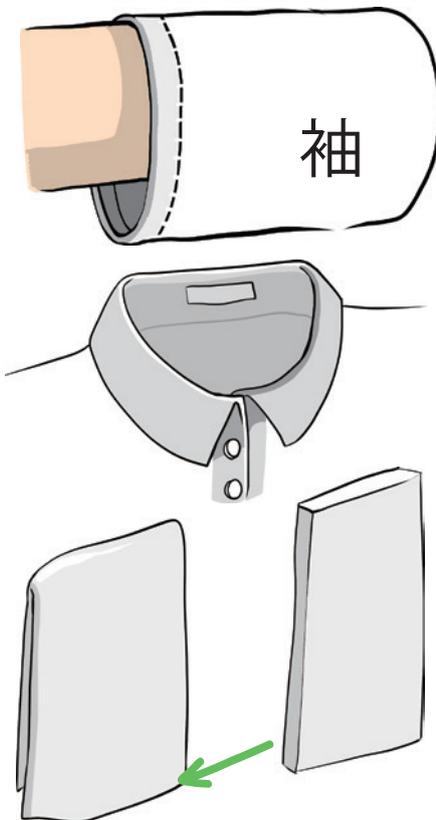
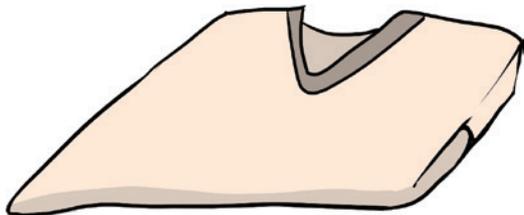
服の立体感の出し方についてのご質問がございましたので、そちらにお答えさせていただきますね。

服の立体感

まず、布の重なり方はタオルなどを見て頂ければ分かりやすいかと思えます。



分厚いので、横から見た時に「ふっくら」していますが、薄い生地…例えばTシャツなども折りたたんだ時、厚みが感じられるかと思えます。



袖や襟でも厚みがあるので、影を使って立体感を持たせます。

形は薄くても、四角く当てはめると考えやすいです。

側面は主線などで引かず、明暗のみで描くと柔らかく見えます

布は ^{ふんわり} だいたい柔らかいので、下に重ねたものの形に沿って、形成されます。



服の場合は、まず

人体→

人体に沿った布→

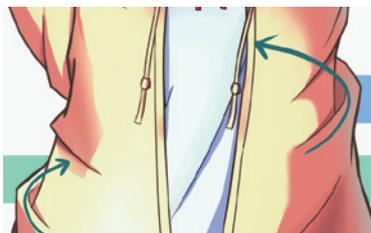
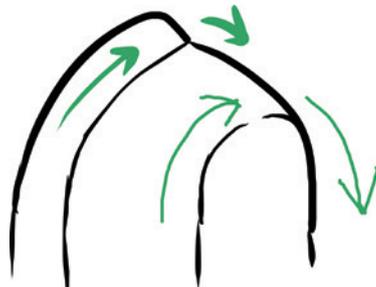
「人体に沿った布」に沿った布



…となるので、だいたいは、重ねていくにつれて元の形よりはボヤけた輪郭になっていきます。



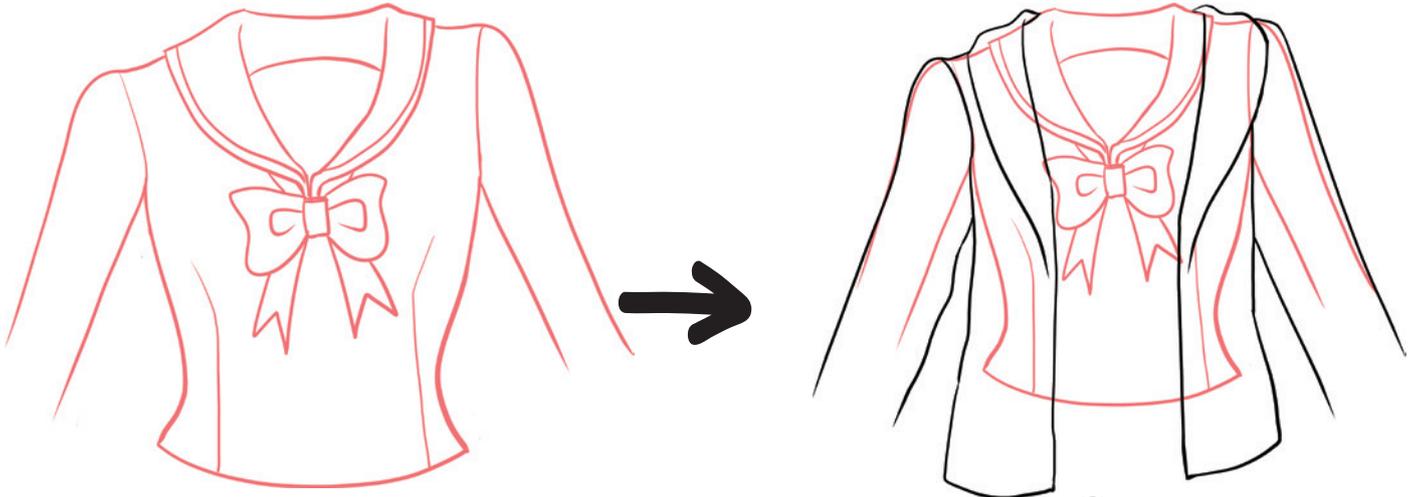
布は、その場所で縫い足していない限りそのまま流れるように後ろに回り込みますので、襟周りもそのまま流して描くと良いです



逆に、流れた先がどうなるかも、考えてシワを描くと良いでしょう。

重ね着について

生地のも厚みについても、服を重ねると「上の服」は「下の服」の分の厚みが加わります。その分、大きいサイズになっていきます。

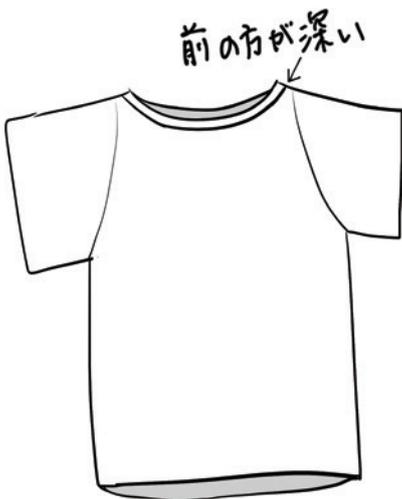


薄着の襟について

今回はおそらくパーカーですので、ボリュームアップはします。ですが重力が有るので、首周りは、他の部分よりは、着膨れさせなくても大丈夫です。



襟の形状について



まず、基本形はこのTシャツの襟です。この襟の場合は、前側より後ろ側の方が、襟が浅い点を注意します。



Yシャツなどの襟は、Tシャツ襟に縫いつけていきますので、付け足し部分以外はTシャツ襟の形状で考えて頂ければ、大丈夫です



パーカーやセーラーカラーも、襟の部分が変わった形なだけで、Tシャツ襟に、それぞれの襟を縫い付けた（ボタンで付けた）ものと考えて下さい。厚めパーカーはフードが前から見える場合もあります



今回のイラストの襟について

手や髪を取り払った状態で説明させていただきますね。

まず下描きの時点で、下の服の见えていない部分まで描き、その上から、服を着せましょう。

裸で服を描くのと同じ要領で、重ね着を描きます。



修正致しました。
こんな感じで、難しく考えず重ねていきます。



厚手パーカーの場合も下の服を描いてから、ボリュームの有るパーカーの襟を描くだけで、重ね着が出来ます。

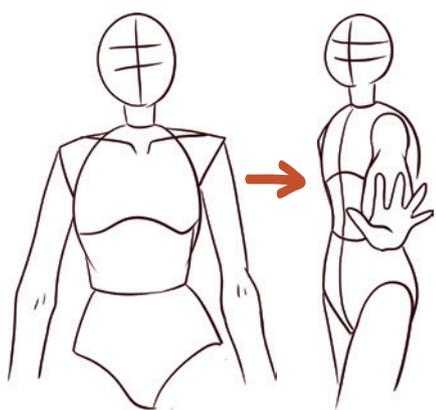


ポーズについて



今回のポーズ、「ココがおかしい」という訳ではないのですが、何か不自然な感じを受けます。

ポーズには、その人物の心理も含まれることがあります。



手を伸ばす時、手をより前に出そうと斜めを向きます。

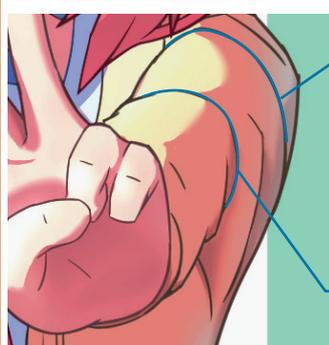


逆に腕を引いた場合も、より対象から離れさせるために、斜めになります。



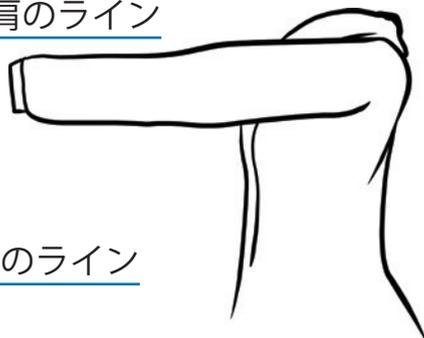
体を斜めにする事で、ポーズが自然に表現できるかと思います。

左腕について

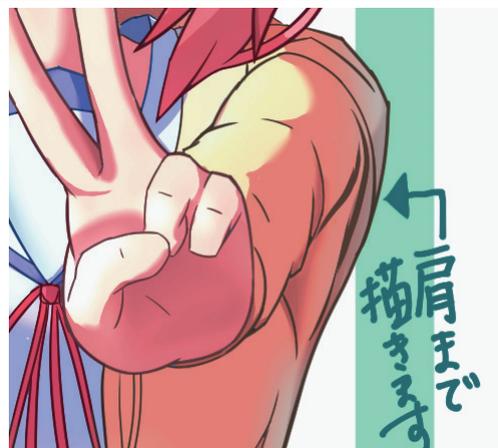


肩のライン

肘のライン



肘から先しか腕が描かれていないので、しっかり肩まで腕を描いた方が形が掴みやすいと思います



肩まで描きます

手の見え方について



正面を向いている状態で、手が横に向いているように見えますが、実際は、斜めに収まっています。

ですので、腕に見え方や、拳の見え方も、前後に出ていると意識して描きましょう



体の捻り

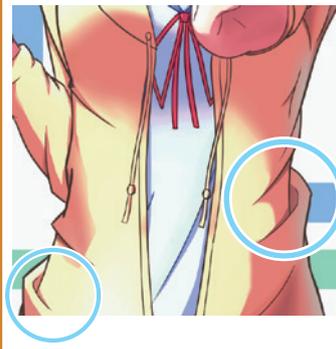


せっかく身体に捻ったシワが入っているので、動きに有る絵にすると良いかもしれません



リボンや紐を浮かせるだけで、動きが感じられるので、手軽に目を引くイラストに出来ますよ。

服の皺について



この2箇所のシワなのですが、大きなシワなので、どう繋がっているかを考えてみましょう



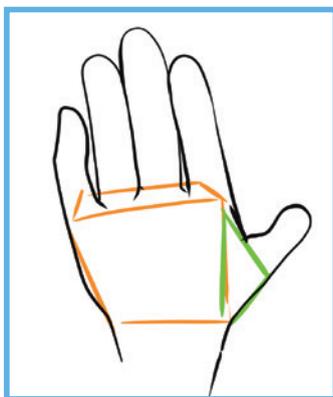
見えている側だけでなく、後ろから見たらどうなるか…等も考えて描くと、不自然さは解消されます。



ピースについて



とてもキレイに描かれていて、このままでも良い気もしますが、一部に違和感が残ります。



基本的に、手の甲と指は分けて、ブロック分けして考えます。

手の甲のブロックに、親指の付け根に当たる「三角」をつけて、指を描いていきます。指は、細長い円柱が関節ごとに連なっているイメージです。



左手を四角で分けてみました。手前に倒し気味のピースですが、このくらいの角度であれば、中指を長めにしておく方が良いでしょう。



先程のガイドに合わせてピースさせてみました。やまざわ様の描き方より少し四角っぽく描くと良いかもしれません。



指を描く時に、少し爪を描いてみると女性的な指に見えます。色を付けなくても、ラインをスツと入れるだけで少し違って見えますよ。



以上で、今回の添削&講座は終了です。

今回は、ポーズと表情が特に合っていて、爽やかさなどのイラストから感じられる印象がとてもバランスが良いです。あとは、ポーズを自然に見せる角度、物の構造、影の位置を気をつけるともっと良くなると思います。のちのち人物が描けるようになっていったら、背景なども工夫されると、魅力がアップするかと思います。頑張ってみてください。

今回の添削も最後までお読みくださりありがとうございました。今回で1ヶ月の添削は終了となりますが、また添削が必要になりましたら宜しくお願い致します。

京イラスト 秘莉さとね
<https://himeri.com/>



@himerisatone