

2020年12月25日

DebutanKumao 様

イラスト添削

No.3



Satone Himeri
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!



凝ったインテリアが
おしゃれです

ツノや髪型が
可愛いですね



古い本らしさが
しっかり
描かれていますね。

手前をぼかす手法が
綺麗に いらしています

今回のイラストは、昼間の明るさが爽やかで雰囲気があって素敵ですね ^^
背景のパーズや、上からの俯かんの構図で難しかったと思いますが、とても綺麗に出来ていて意欲を感じます。

特に、手前のものをボカして人物にフォーカスを当てていたり、窓の外の動物園も中国風で統一されていたり、色々工夫されている点がとても良いですね。

お洋服も、細かく柄を描き込んでいたり独創性のある形状で面白いと思います ^^

インテリアも人物もしっかりと纏まった印象です。今までの作品も含め、雰囲気作りがとてもお上手ですね。

全体的にパースが狂い気味のようです。
背景は、透視図法というパースのとり方で描いてみるとシックリきますよ。

木は、葉っぱの形を意識して描くと良いですよ。輪郭だけでも良いので、ツンツン尖らせて描いてみましょう。

ココが惜しい!



お顔を少し
手直ししました



今回 特に気になるのは、背景のパースについてです。

建物などを描いていて、何かズレていると感じることはないでしょうか。そのご説明もさせていただきますので、参考にしてみてくださいね ^^

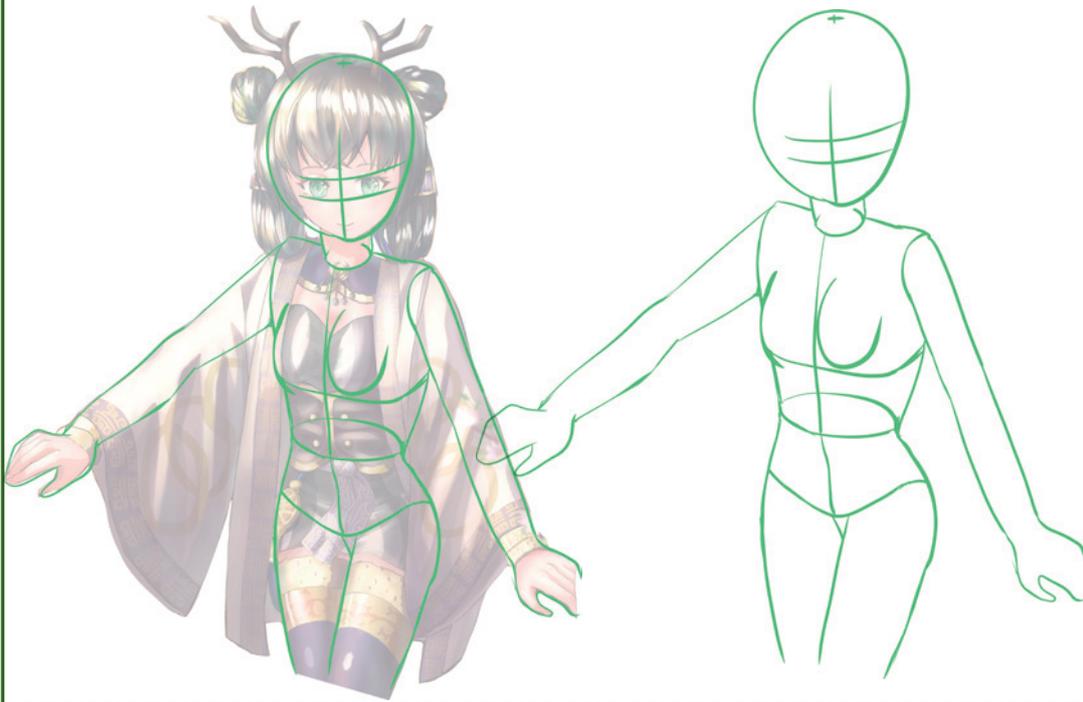
そして、光源と影の位置についても気になります。人物と地球儀に 強い光が当たっているのですが、正面から一番強い光が当たっているように見えますが、影は左のランプから伸びています。背景も右に光が当たっているのですが、おそらく太陽は右に有りますが、室内には光が差し込んでいないようです。

現実では、光源があちこちに有る事も多いのですが、それぞれから光が当たれば その影も複数伸びますし、光も描く必要があります。光源の数を絞ったり光の強さに順番を付けると描きやすいですよ。



骨格

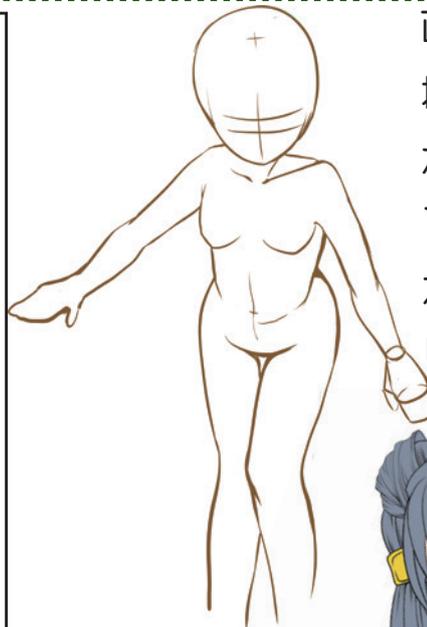
骨格もキレイに描けるようになってきていますね ^^
今回はもう少しポーズの自然さなどをご説明しますね。



今回の骨格です。
キレイに取れているのですが、上から見ている構図なので、
もう少し頭を下にした方が自然になります。



横から見た時の図です。
後ろの棚にモタれているような形で、視点も上のあたりからなので、上半身は前傾になります。
こんな形なので、首は見えない状態になります。



直立以外のポーズを描く時は、横や後ろから見た時にどのような形になるかも考えてみると良いでしょう。



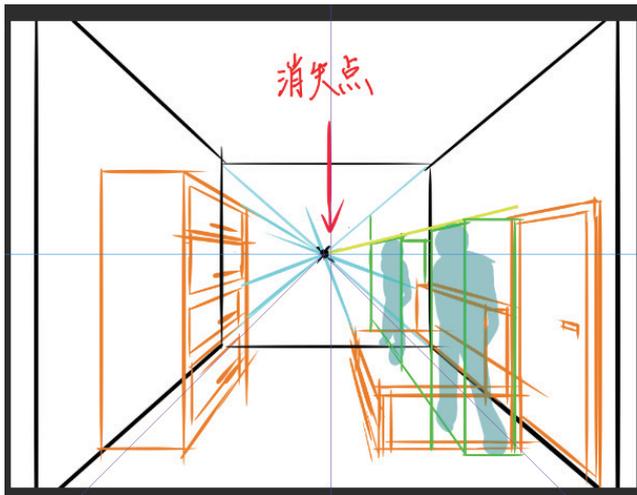
背景

背景は、自然物の場合は
そこまで重要視しなくても
良いのですが、建物などの
場合、透視図法というのが
大事になります。

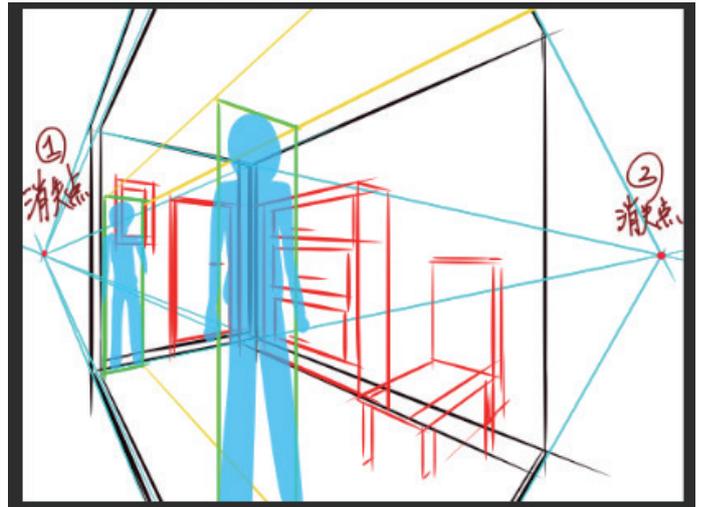


1点透視図法・2点透視図法・
3点透視図法という3種類が
あり、名前の1点・2点・3
点の数存在する、消失点とい
う点に合わせて、家具や建物
を描いていきます。

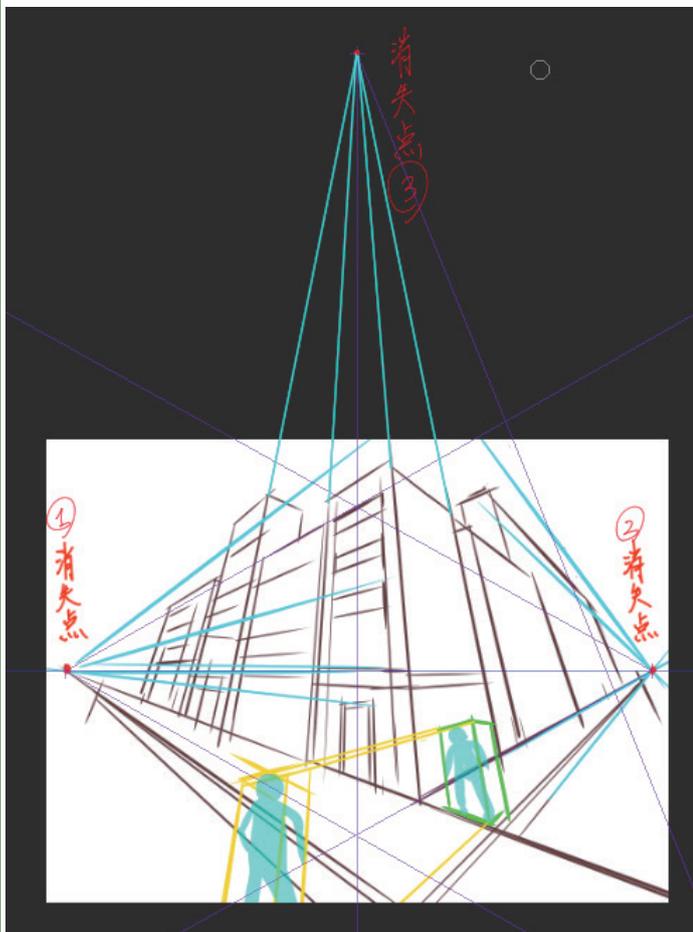
1点透視図法



2点透視図法



3点透視図法



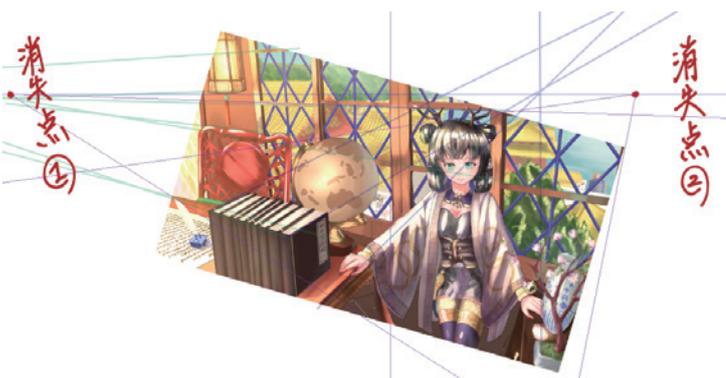
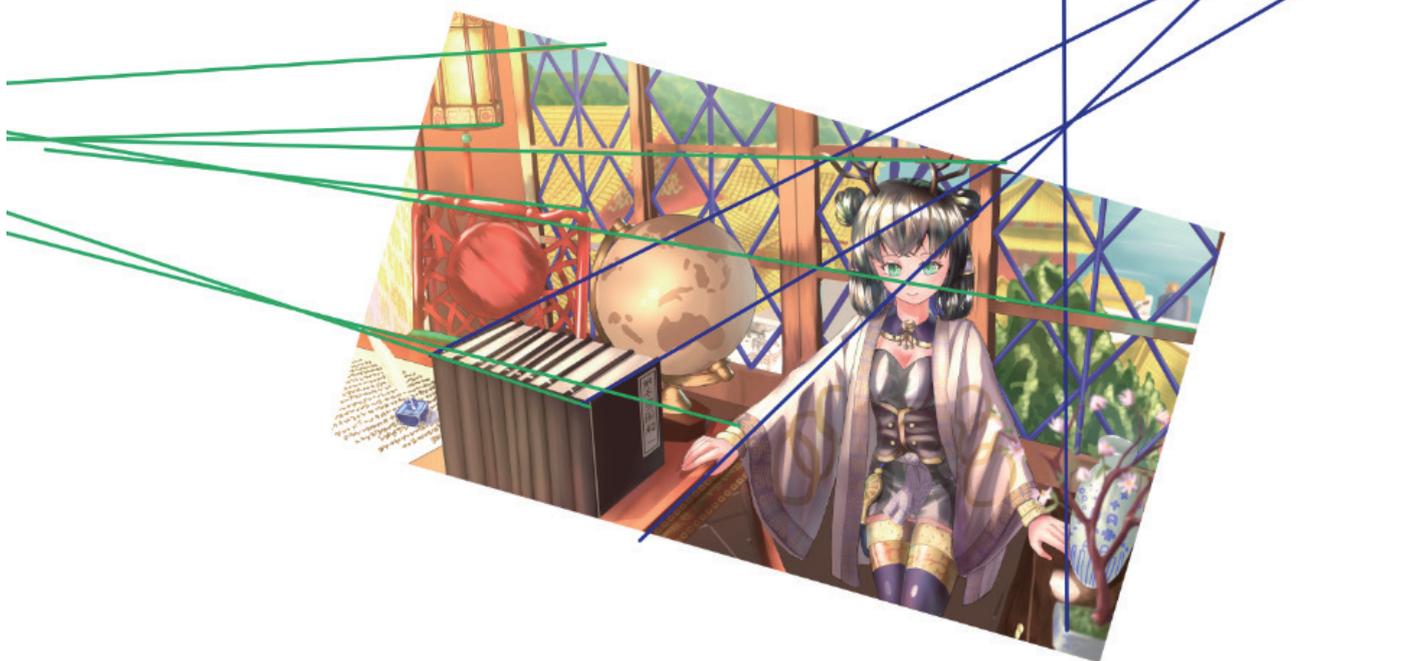
それぞれ、描きたい構図に合わせて選
びます。

斜めの家具や、ズレている物以外は、
消失点に集まるようにして描いていき
ます。

複数人の人物を同じ部屋に描く場合
も、この消失点を参考に、背の高さを
決める事ができます。

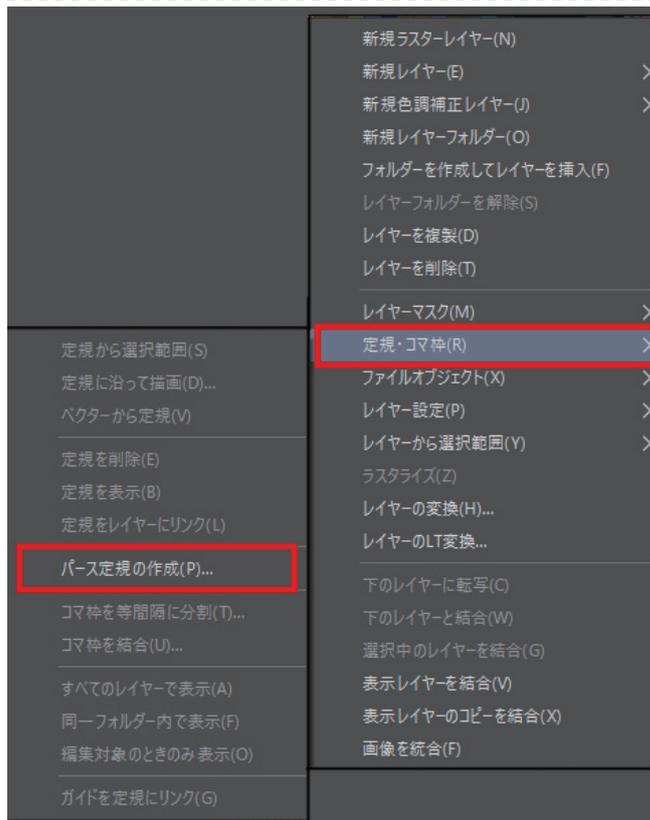
今回のイラストは2点透視図法で描け
ますので、見ていきましょう。

こちらが、原画のパーズになります。
消失点がバラバラなことがお分かりになると思います。



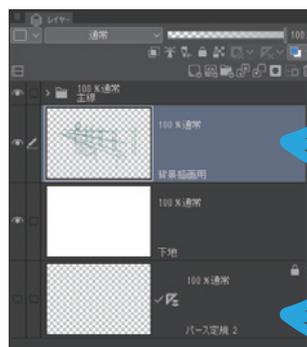
まず、縦線が真っ直ぐになるように、回転させて、消失点を2つ作ります。

クリスタの場合、「新規レイヤーを作成」し、右クリック「定規・コマ枠」の中の「パーズ定規の作成」をお選びになると、パーズに沿った線が描けるモードになります。



ご注意

一度、パーズ定規を作ると、普通の線が描けなくなるため、注意が必要です。私のやり方ですが、「パーズ定規レイヤー」は何も描き込まず、パーズに沿った線を引く時だけ、「パーズ定規レイヤー」を表示させて、別のレイヤーに線を引くという形を取っています。

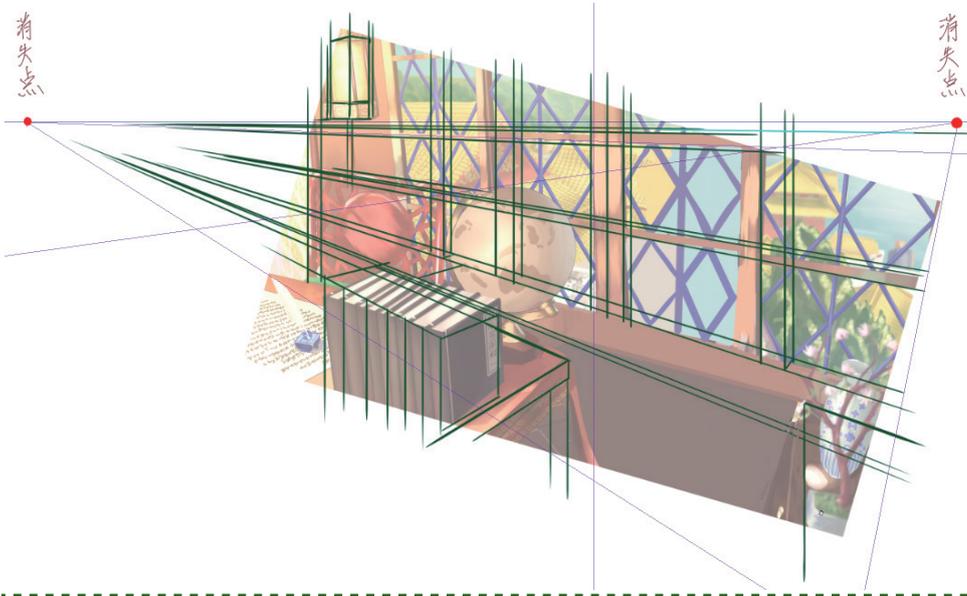


背景描画用に作ったレイヤー

パーズ定規

消失点

消失点



こんな感じで、パースを合わせていきます。

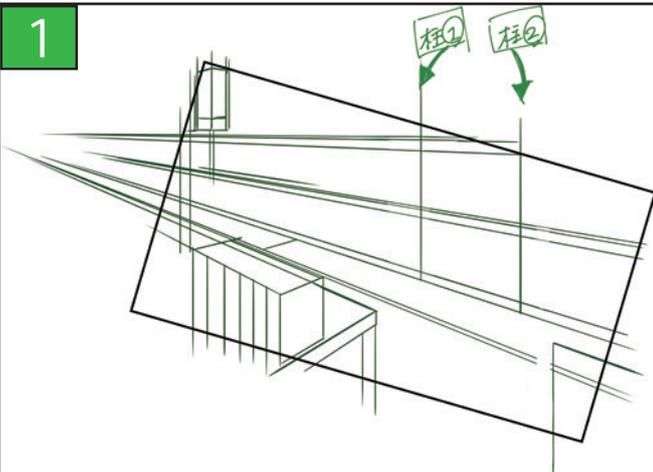
今回、窓の柱が等間隔に並んでいますね。

この等間隔は、どのように位置を決めるかもご説明しますね。

少し面倒ですが、参考にしてみてください下さい

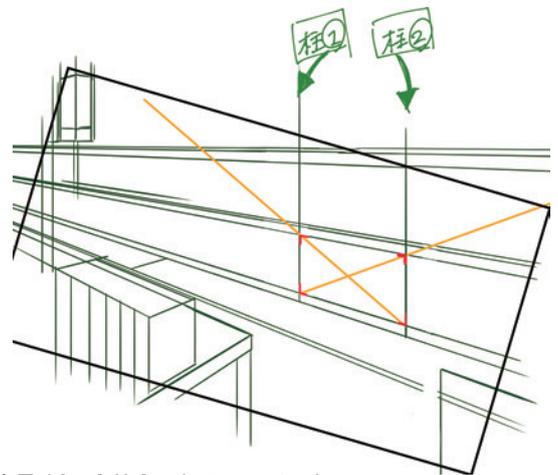
等間隔の柱の描き方

1



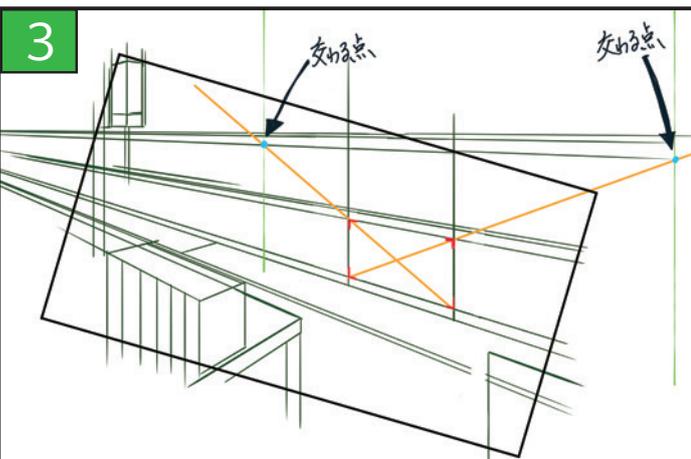
まず、2本の柱を描きます。
この2本は、直感的な間隔でOKです。

2



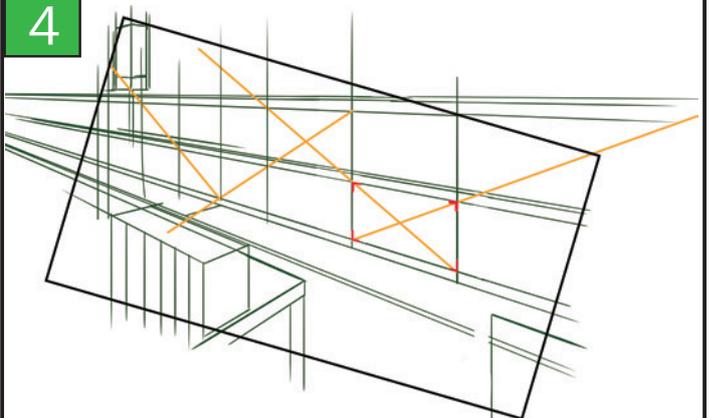
窓に対角線（黄）を引きます

3



対角線（黄）と、上の枠が交わる点から真っ直ぐに縦の線を引きます。これが、次の柱の位置です

4



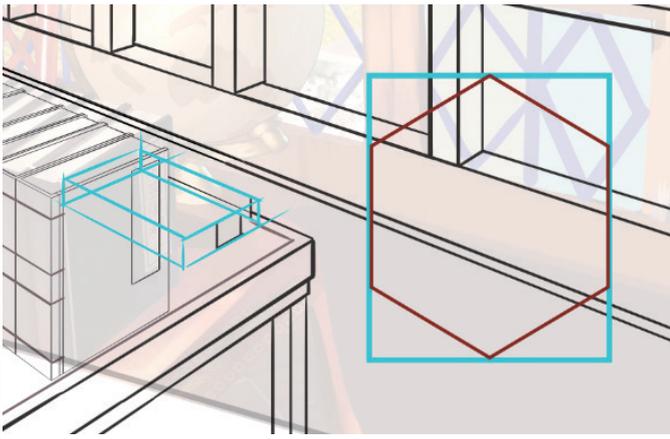
これを繰り返し、線を引きます。
窓以外にも、柱や床のタイル模様もこの対角線を引いていく方法で描くことができますよ

四角以外の物の描き方

1

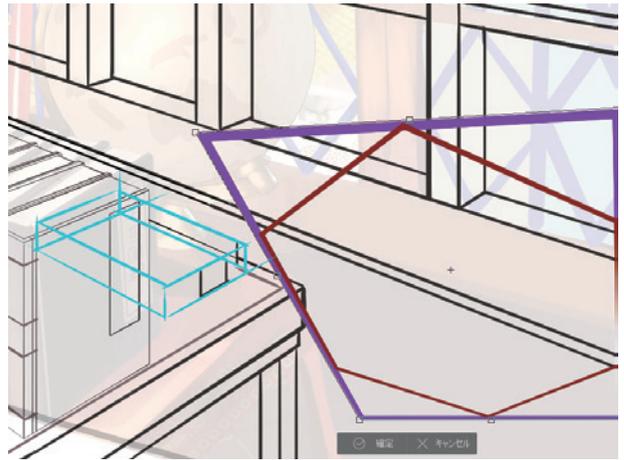
地球儀の台座は、四角ではなく多角形のようなので、描き方が複雑です。今回は簡単に配置してみましょう。

まず、台座の描きたい場所に、四角くアタリをつけます。別ベクターレイヤーで「四角と多角形」を描いておきます



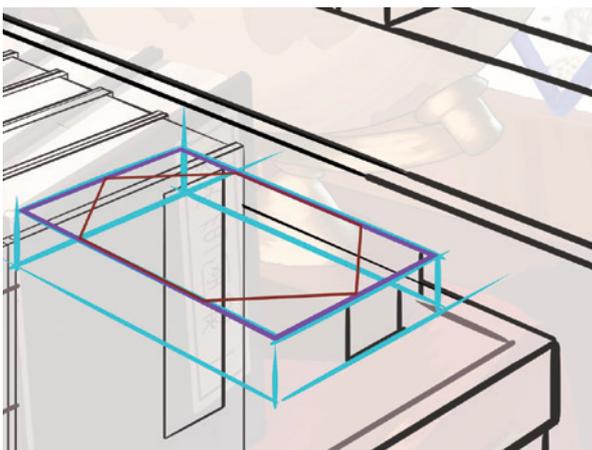
2

自由変形ツールで、ベクターレイヤーの「四角と多角形」を、アタリの形に合うように変形します。



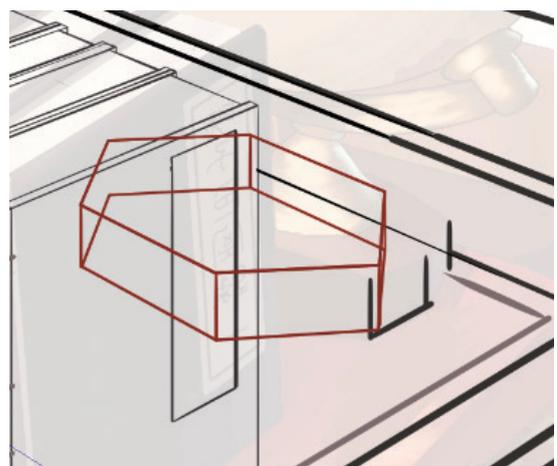
3

形にピッタリ合わせたり、ベクターレイヤーで四角の線のみ消しましょう。そうすると、この位置に多角形を配置した場合の形が作れます。



4

下の段も同じように配置して、立体的に形を整えます。そうすると、複雑なことをせずに、正しい形が描けますよ。



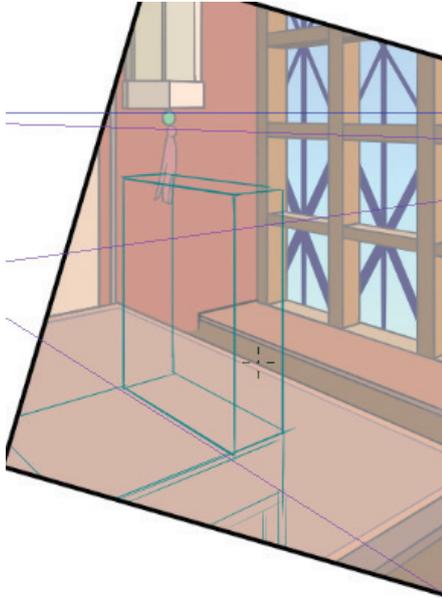
斜めのものの描き方

斜めに角度がついているものの形を描いてみましょう。

今回は、椅子がありますので、椅子の背もたれを座りやすいように斜めに見えますね。

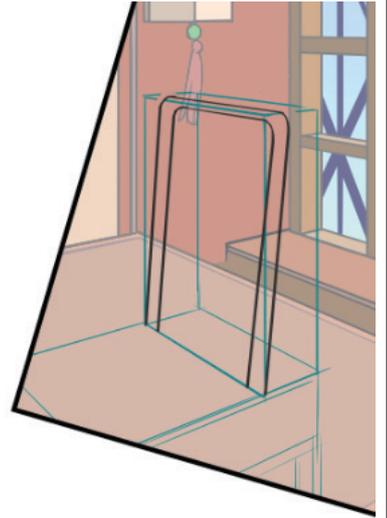
1

まず、椅子の
形に、アタリ
をつけます。



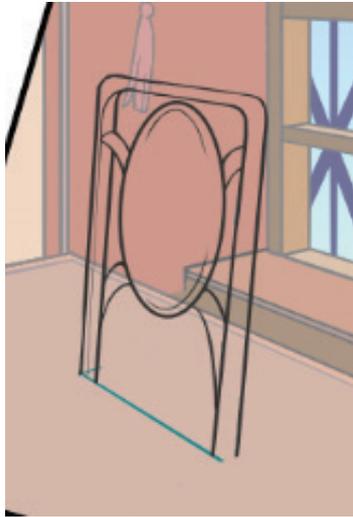
2

斜めに配置します。
目分量で描いても
大丈夫ですし、
別レイヤーに描い
たものを変形ツ
ールで配置しても大
丈夫です。



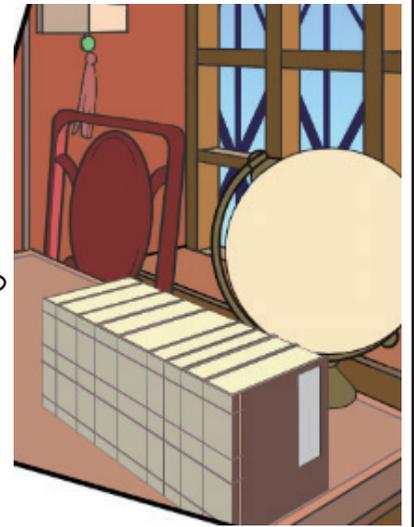
3

模様を描いて、配
置します。



4

色を塗った状態
です。
真っ直ぐではなく
「少し斜め」になっ
ているのが、お分
かりになるでしょ
うか。



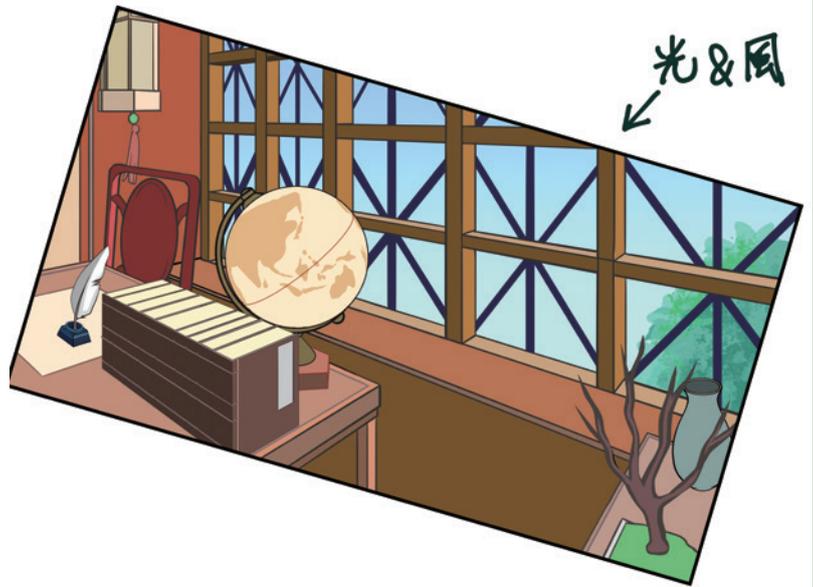
背景はこんな感じになりました。不自然さはあまり無いのではないのでしょうか。
パースをとる作業は、慣れてないと難しいですが、クリスタの機能を使うと
さほど手間取らず描くことができます。

光と風の向き

イラストを描く時に、光の位置と風の向きも考慮しましょう。

このイラストでは、窓の外が昼間で、窓もガラスが入っていないようです。

なので、外からの光や風を考えて描いてみましょう。



窓は、ガラスの反射を描くと、閉まっている感じが出ますよ。

風で なびかせる場合は、髪や羽織などを同じ方向に流して描くと、動きのあるイラストになります。



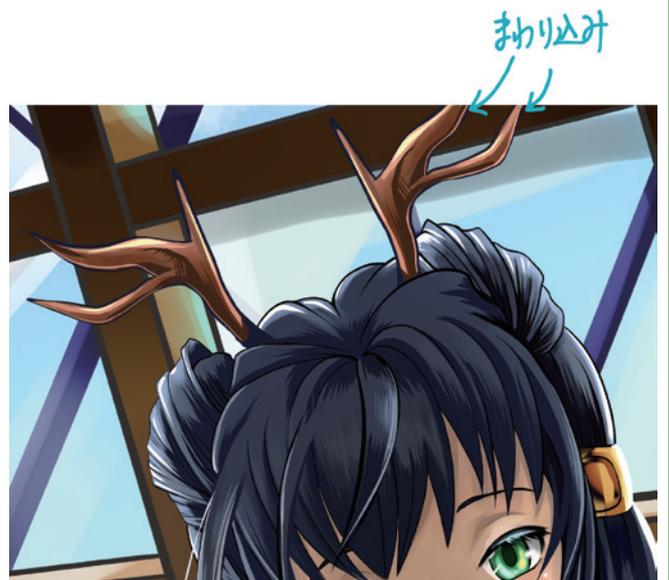
逆光で暗くなる。

手前に影



光が後ろからあたる場合、逆光と言って、手前が暗くなります。

室内にも光源がある場合、暗くありませんが、後ろの光が回り込んで映ります



完成



以上で、今回の添削&講座は終了です。

骨格の形のとり方はキレイになってきていますが、胸から上の形が曖昧な状態だと感じます。バストアップのイラストは時間をかけず、色々使い道も多いので、髪や服で隠さないよう気をつけて、練習してみると良いかもしれません。

前回、今回と「背景」や「骨格の描き方」をお伝えするため、全て描き直しをしてご説明していましたが、次回からは DebutanKumao 様のイラスト活かしながら手直しして、ご説明する形にさせていただきますね。

最後までお読みくださりありがとうございました。

次回のイラストも楽しみにしています ^^

京イラスト 秘莉さとね
<https://himeri.com/>

 @himerisatone

2020年12月25日

質問追記



Satone Himeri <https://himeri.com/>
秘莉さとね

— 太陽の光
— 太陽の影

光源



Satone Himeri
 狐莉サトネ
<https://himeri.com/>

光源

— 光源の影
— 光源の光

白とびする
 レベルの光源
 なら他のものも
 ちと明るくは
 まあ



修正



光の後ろに影がのびます。そしてスポットライト
 でなければ、人物以外にも同じ強さの光が当たります。