

2021年08月10日

kasahara0602 様

イラスト添削

No.1



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！



顔のバランスが良く、綺麗に配置されていますね！

ペンダントが細かくて綺麗ですね！チェーンも体に沿って綺麗に流れていますね

シンプルな塗りでスッキリしていますね！

難しいポーズに挑戦していて意欲的です！

とても素敵で印象的な絵柄ですね！

女性もとても可愛い上に、ガッシリとした描き方にお洋服がピッタリ合っていてカッコいいです！

前後の遠近感など難しいポーズにもチャレンジされていて凄いです！向上心を持ち続けるのはとても大事なことなので、これからも色々チャレンジしてみてくださいね😊

ペンダントの細かさも凄く素敵ですね。細部は慣れないとそこだけ丁寧に描きすぎて、周りと浮いて見えてしまいがちですが、人物に合っていて馴染んでいますね！この調子で、ボタンなども細かくデザインして配置するのも、お上手そうなので生かしてみてください！

色合いがパキッとしていて、視覚的にとても目立つ描き方なので、キャラクターの立ち絵等を描かれたら凄くカッコいいイラストになりそうです^^



頭が上に長いので、左右にふっくらさせるとバランスが良くなります

線がブレて見えるので、丁寧に線を引くとスッキリとクオリティが高い印象を与えますよ

ココが惜しい!



腕が大き目に見えるので、もう少し細めにしても良いと思います!

顔が前に出ているので、もう少しアゴを引くとバランスが良くなりますよ。

肘の形は骨の位置を意識すると形が取りやすいです



とても素敵なのですが、少し惜しい点もあるのでお伝えしていきますね。

一見、骨格はキレイに取れているのですが、肘などで前後関係が表現しきれていないのと、胸の形やコルセットなどが平坦なので立体感が表示しきれていないように感じるのが勿体ないです。少し気をつけてみると、もっと良い絵になりますよ! ✨

そして、線や塗りをもっと丁寧にすると全体的にクオリティがアップするので、試してみてくださいね。

骨格の基本

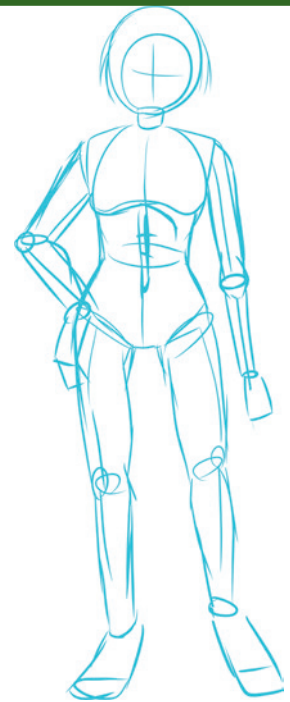
骨格について

まず、人体を描くために、体をブロック分けして、アタリを取ってみましょう。

デッサン人形のような形でアタリを付けます。

この時大事なのは、**見えていない所まで描いておく**のが大事になってきます

今回のイラストの場合、隠れた腕や、髪で隠れた首が少し弱いので、しっかりと形をとっておきましょう。



基本的な体のバランス

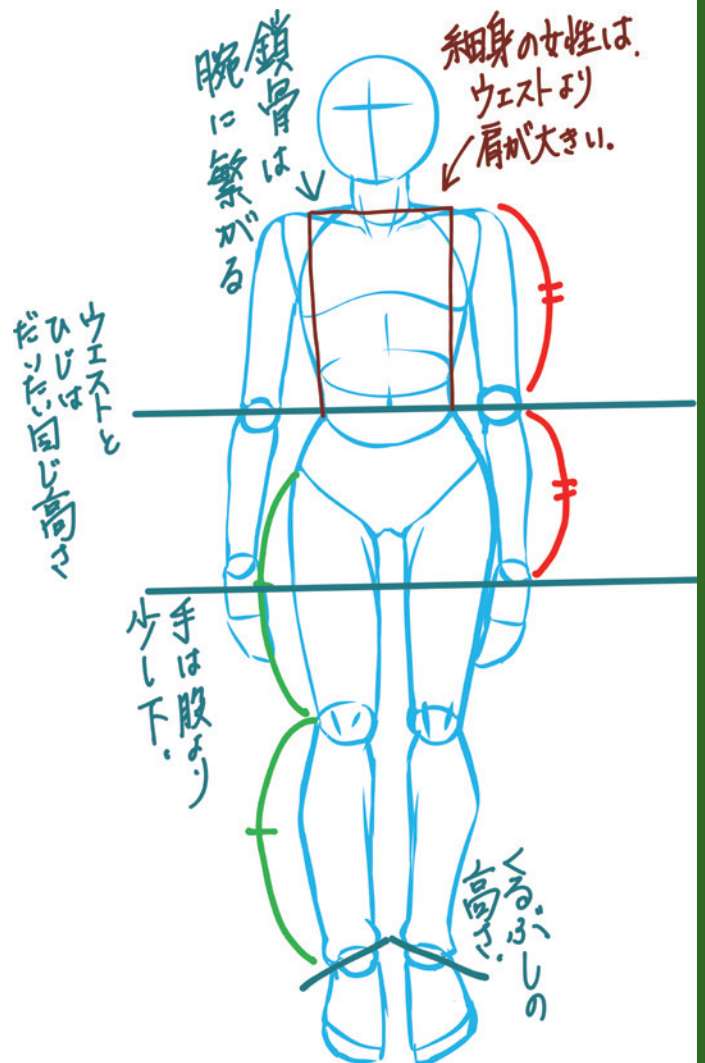
イラストの場合は、デッサンとは違い本来の人間の体の頭身等は、あまり気にする必要は無いかと思います。

例えば、リアルを追求した人間の体が好きな人も、プリキュア系の足が長いキャラが好きな人も、ガッシリとした少年マンガ体型がカッコよく見える人も居ます。

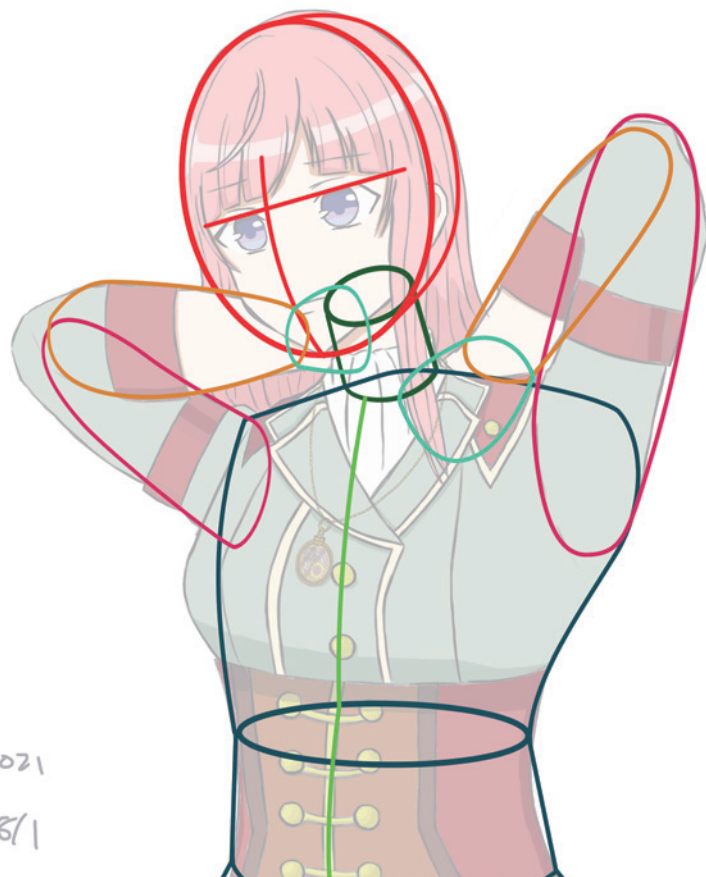
なので、ご自身で色々描いてみて、一番好きな頭身や体の細さの発掘&それらが一番映えるポージングなんかも合わせて研究してみてくださいね。

ここでは、間違ってしまったてはいけない事だけ書かせて頂きますね

間違っってはいけない点

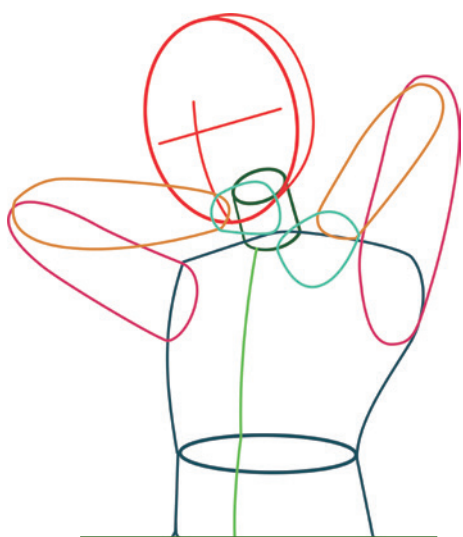


イラストのパーツ分け

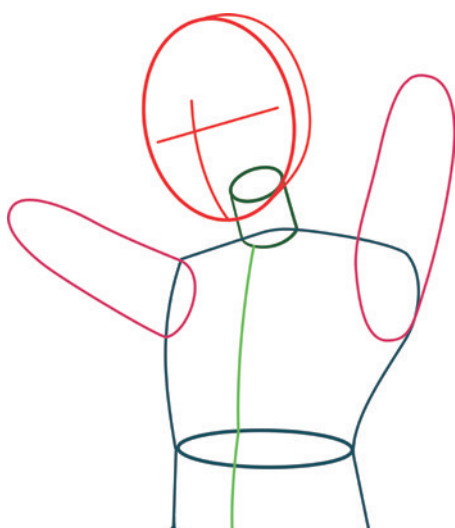


今回のイラストをブロック分けしてみました。

ブロックだけにすると、写真やイラストのままよりも、シンプルに形を捉えられるので、イラストを描き始めるラフの段階で描くと後々困ったことにならずに済みます。慣れれば数分の作業なので、逆に時短になります🌟出来たイラストに違和感を感じたり写真を参考にするとき、当てはめて描いてみるのもオススメです。



ラインのみ①



ラインのみ②

今回は、見た目がわかりやすい「デッサン人形的なブロック化」で描いていますが骨格のラフの描き方はいくつかあります。

棒人間式・ルーミス式や稲妻式などありますので、ご自身でお好みを見つけてみて下さいね。

参考品

スマホの無料のポーズングアプリや、1500円～3000円で安いデッサン人形もあるので参考にしても良いかもしれません



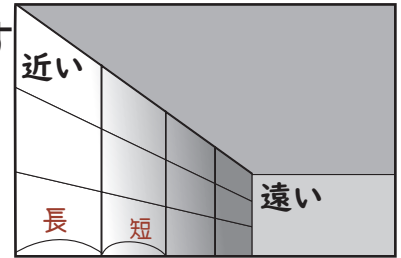
腕の長さ と 遠近法



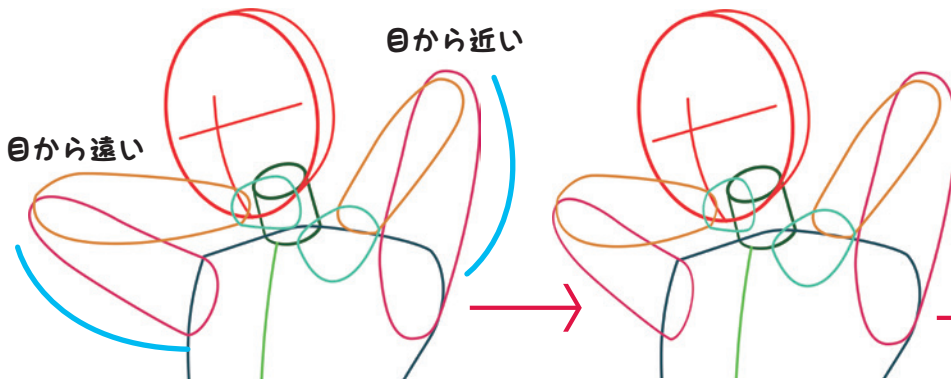
一般的な人は、「肩から肘まで」と「肘から手首まで」は同じ長さと言われています。

今回のイラストでは、同じ長さなので良いですね！ Good!

左腕と右腕は、遠近法を考えて目に近い方を長く、遠い方を短くします

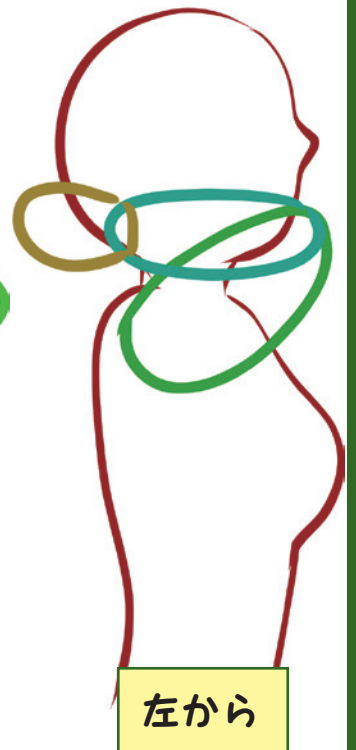
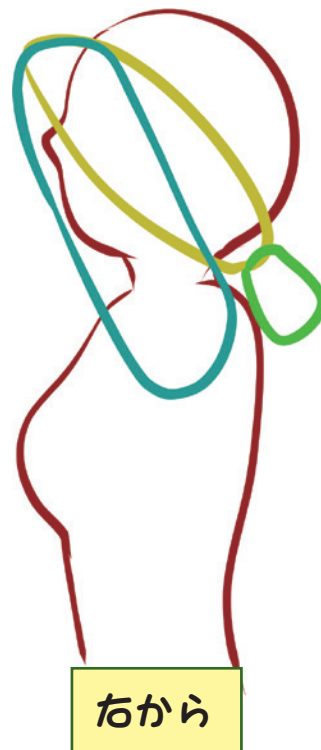
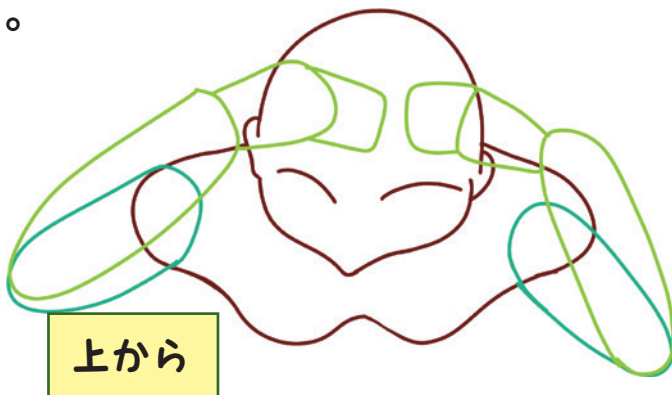


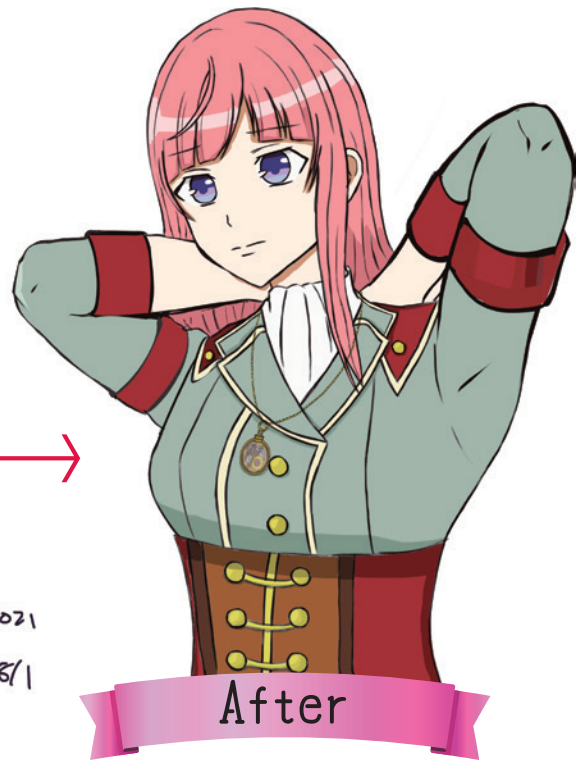
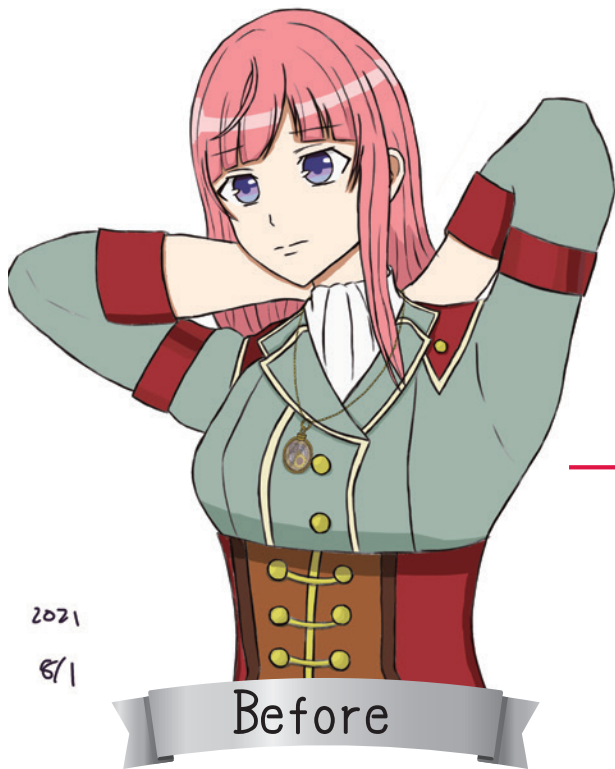
写真例 1



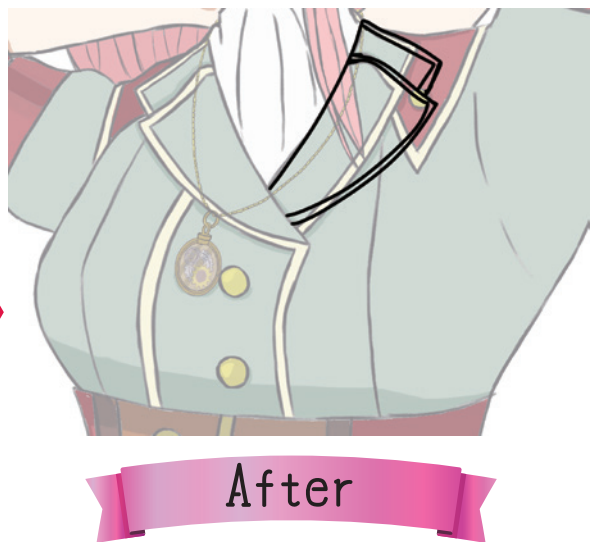
肘の前後関係について

今回のポーズは、前後の位置が重要なので、位置関係を明確にしてみましょう。腕は、まっすぐ上や横に伸びたりしておらず、前の方にも出ているので、肘が前面に出ているのを意識しましょう。

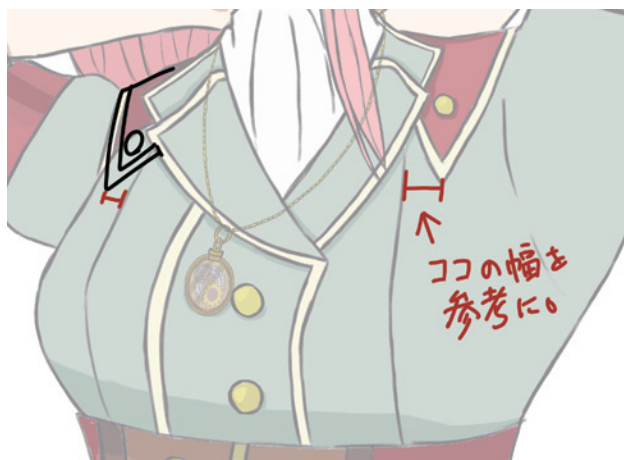




服の修正



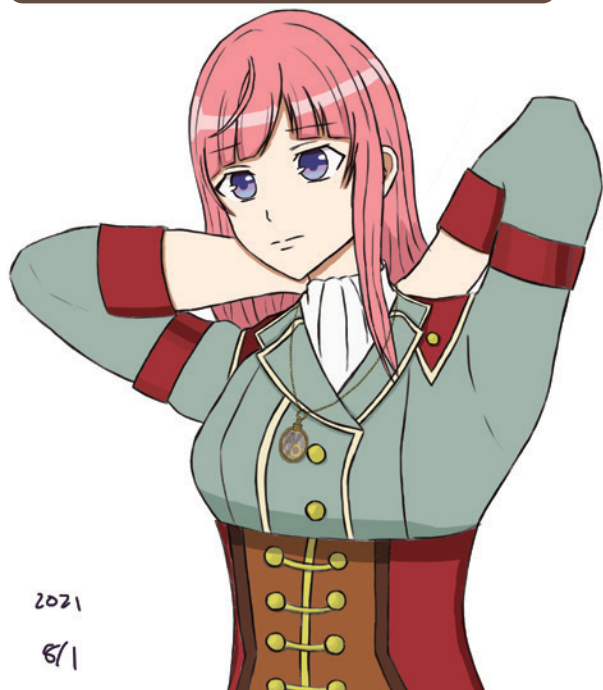
さっきの腕の遠近感と同じように、襟の幅も目に近いほうが長くなるように意識してみましょう。



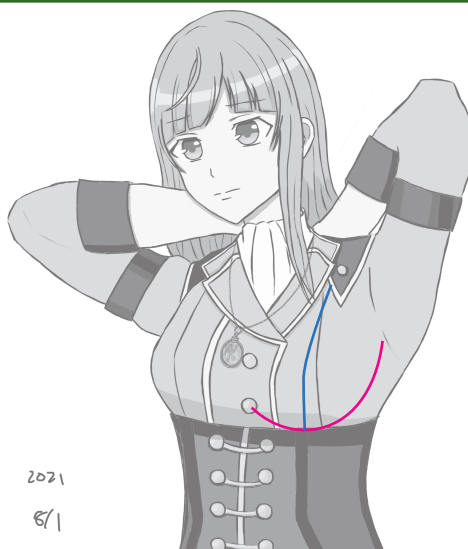
肩の赤生地的位置も左右対象の位置に来るようにします。

この時、目安となる場所からの距離を参考に位置を決めるとわかりやすいですよ。

体の立体感について



2021
5/1



2021
5/1

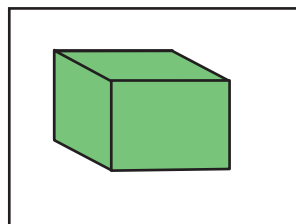
右胸はしっかりと描かれていますが、左胸が描かれていないので、左胸の形もしっかり意識すると、もっと立体的になりますよ😊

お腹もコルセットの中心を膨らませないほうが、スタイルが良く見えますよ😊

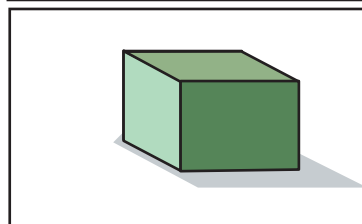
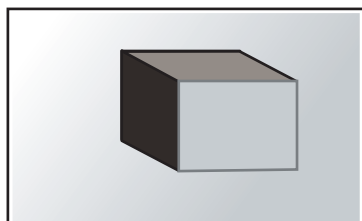


影について

まず影がどうして必要かと言うと、この絵を見て下さい。この箱はどういう状態なのか、よくわかりません。



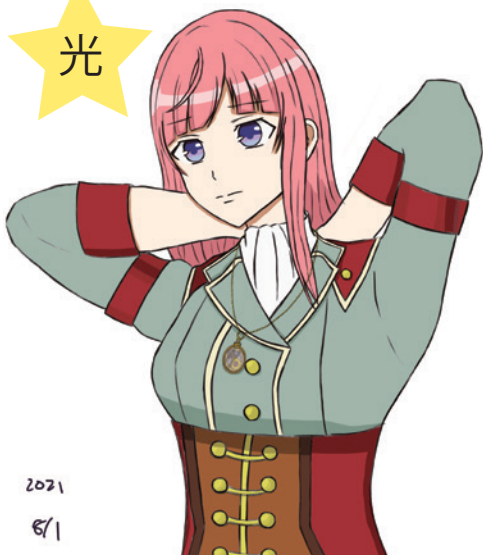
1



2

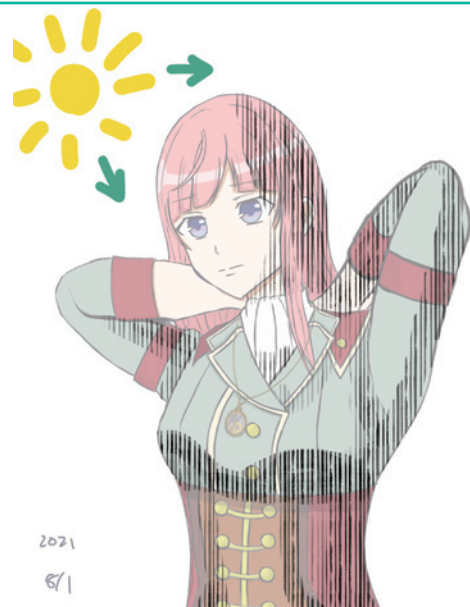
影をつけることで箱の状態が全然違って見えると思います。絵に立体感を与えるためには、影をつけてあげましょう。ですが、影をつけるにはそのモチーフの形状をを明確にわかっておく必要があります。なんとなく影をつけるだけではなく、何故なのかと考えると、自然に影ができる場所がわかりますよ

光



2021
5/1

光の位置を決めて、その反対側に意識して影をつけます。細かい影も重要ですが、体全体を塊と考え、広い面で見ても、描いてみましょう。



2021
5/1

ブロック化して描く方法

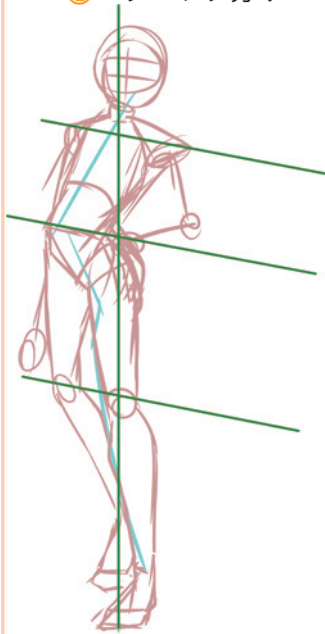
ラフの描き方

全身像の場合
は、こんな感
じで描いてい
きます。
ラフは1回で
終わらせず、
少しずつアタ
リを取ると形
が取りやすい
ですよ

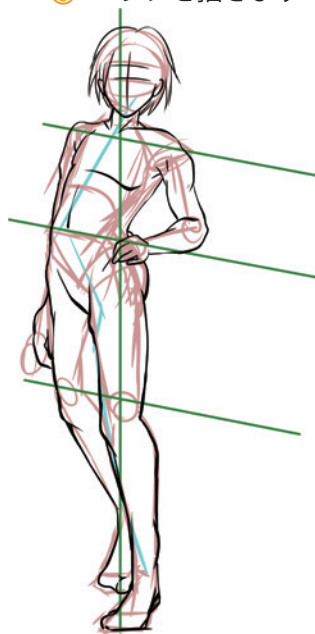
① 体の流れ



② ブロック分け



③ ラフを描きます

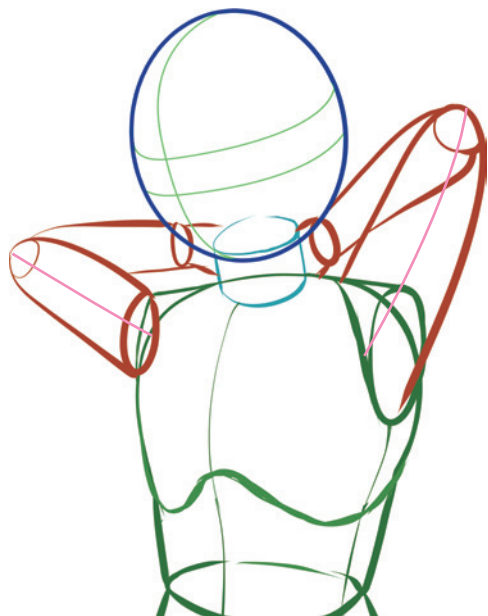


余分な線を消す



今回のイラストのアタリ

今回のイラストは、全身像では
なくバストアップですが、↑上の
全身を描くのと同じで、ブロッ
ク化して描いていきましょう。

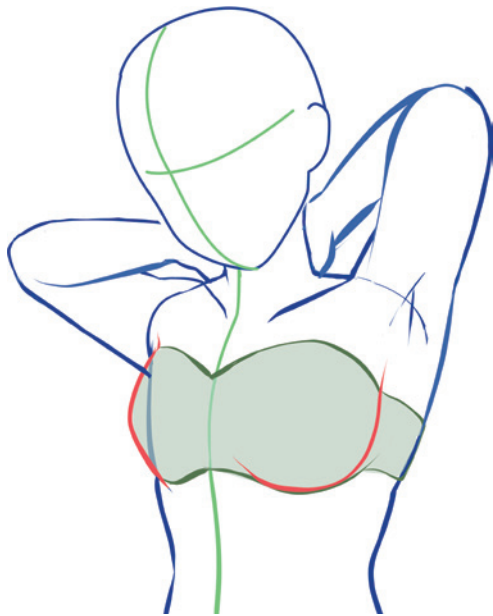


ブロック分け

体のブロック分けの方法はいくつかあ
りますが、なるべく体や顔の中心線は
引いておくほうが、服のボタンの位置
や、体を曲げたり複雑なポーズの時、
足や手の向きなどを間違えないで済む
のでオススメです。



こんな感じで、中心を引
いておくと、太もも・ふ
くらはぎ・足の形がねじ
れないように描くことが
出来ます。



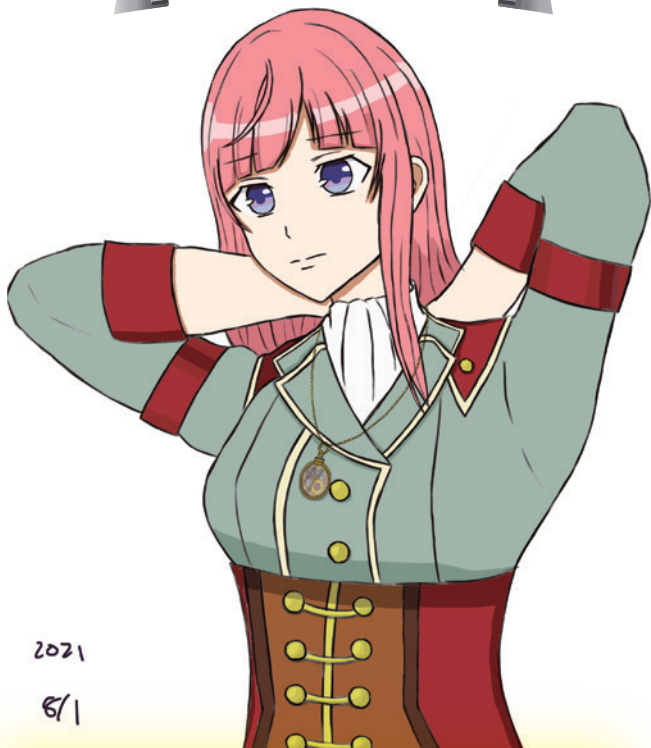
服のない状態

ブロック化のまま、直接、服を着せた姿を描いてしまうと、体の構造が掴みにくいので、体の線だけを描いてから、服を着せると、形がわかりやすいですよ。

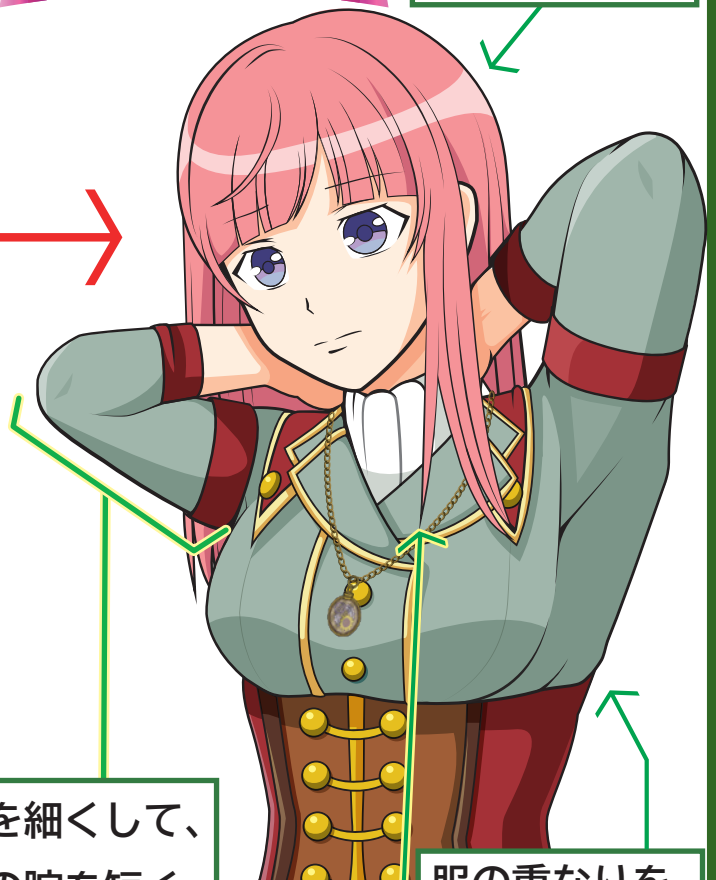
修正後のアタリにイラストを合わせてみました

Before

After



頭の形を丸くしました。



服の重なりを意識します。

髪の毛の流れを重力に合わせて、下向きにも流しました。

2021
8/1

アタリに合わせてパーツを配置し直しました。
髪で隠れる部分や、服の重なり、重量感、重力などにも意識を向けると立体感が出ますよ

腕を細くして、右の腕を短く見えるようにしました。



ここまでご覧下さりありがとうございます。

元々のイラストが素敵ですので、違いはわかりにくいと思いますが、kasahara0602 様のほぼそのままのイラストを骨格を合わせたことでも、少し印象が変わって見えるのではないかと思います。今回の私の添削では、骨格の話がメインで容量オーバーになりましたが、もし ご機会が有れば、全身像や、風景の塗り方を学ばれると更に素敵なイラストになりますよ！他にも分からないことがございましたら、またお声をかけて頂けると嬉しいです ^^

今回 kasahara0602 様のイラストの向上に、少しでも お役に立てたなら幸いです。今後の kasahara0602 様のイラスト活動が楽しいものとなりますよう、お祈りしています ^^ どうもありがとうございました。

京イラスト 秘莉さとね
<https://himeri.com/>



@himerisatone