

26

ぎこちなさを解消したい

相談内容 「待ち合わせ」というタイトルで描きました。添削してほしいところは全部ですが、特に右手の違和感と陰影の使い方、髪のぎこちなさを見てください。
(P.N.Minato)

Twitter : @Minato_eve

GOOD! バランス感覚に
優れている

顔がスゴくかわいいです！ 顔をかわいく描くにはバランスを取る必要があるのですが、ここまでかわいく描けているということは、バランス感覚に優れている方だと思います。

GOOD! かわいく描けることは
武器になる

特に女の子の場合、「キャラクターのかわいさ」は顔がかわいく描けるかどうかで60%くらい決まります。かわいい顔を描ける能力を大事にしましょう。



NOTTAINAI ポーズが
ぎくしゃくしている

あいさつしている手と、飛ばされそうな帽子を押さえる手という2つの異なるポーズが同居。両者がバラバラなので、不自然に感じてしまいます。

NOTTAINAI 動きが少ない

人物に動きが少ない場合、画面が垂直になっていると全体的に硬い印象に。そのため、ぎこちなさを感じる絵になっています。

before

ざっくり大ラフで印象をやわらかくする

YouTube【気まぐれ添削45】より

point

3

背景に躍動感を
プラス

麦わら帽の質感である編み目は、一部描くだけでも全体の質感を表現できる

帽子が飛んでしまうくらいの風を意識して、髪をなびかせる

髪の毛のツヤも、所要所にハイライトや反射光を入れるだけでもOK

遠くに木のシルエットを入れて、簡単に自然な背景を表現

point

2

画面に角度をつける

point

1

自然なポーズを
ラフ段階から吟味

after

自然な仕草は「大ざっぱさ」から生まれる

自然な仕草にするためには、大ラフ（＝ラフ手前のざっくりと描くラフ）の時点でポーズのニュアンスを吟味しましょう。

大ラフは、しっかり丁寧に描き始めると逆に絵が硬くなりがち。**大ざっぱに描いたほうが後々ぎこちない絵になりません**。コツとしては、写真を参考にしつつもやわらかく適当に描き始めることと、最初から形を正確にとろうと考えないことです。ある程度ざっくり描いてから、顔の十字を引いて目の位置を決めるなど、形を整えていきます。



「帽子を押さえる」「手を振る」という2つのポーズと一緒に描かれているので、ぎこちなく見えています。



左右の目の大きさや位置を正確に整えようと一切考えずに、表情や体の傾きをパパッと描いてみましょう。

実際にそのポーズをやってみよう！

！ 頭の中で考えているより、実際に自分でポーズを取って客観的に見てみたほうが、圧倒的に自然なポーズを考えやすいです。絵を描きながらニュアンスを考えるのが苦手な人は、このように作業を切り分けて、自然なポーズを決めてからラフに起こしてみましょう。



「右手で帽子を押さえて左手であいさつ」、実際にはしなさそう…。



「飛びそうな帽子を押さえる」という動作のみに整理。

advice

point 2 顔と体に角度をつけよう

P113でも解説しましたが、顔や体を真正面から描くのは、かなり注意しないとぎこちなさが出てしまいます。特に強い意図がない限り、真正面は避けて傾きをつけましょう。

① 顔を傾けよう

目線を左上にして飛んでいく帽子に向け、自然と顔に角度をつけます。



② 体を傾けよう

手前の腕を画面の手前側に角度つけて描きます。もう一方の奥の腕は帽子を押さえようとする様子に変えました。



ポーズに合わせて、服のつながりや形状も整えます。

point 3 画面に躍動感を加えよう

動きの少ない絵に対してぎこちなさを感じてしまう場合、「簡単に動きを出せる魔法のテクニック」があるんです！

舞い散る葉

画面手前に舞い散る葉を追加することで、奥行きと動きが生まれます。

風を表すライン

飛行機雲のようなラインを実際に描いてみると、風の方角性や強さなども強調できます。



雲にメリハリを

傾きを大きくして、サイズにばらつきを持たせて風で動いている臨場感を。

角度をつける

単純に画面を傾けて、画面に対して斜めにキャラクターを配置。