

ATAMACADEMY
基礎課題

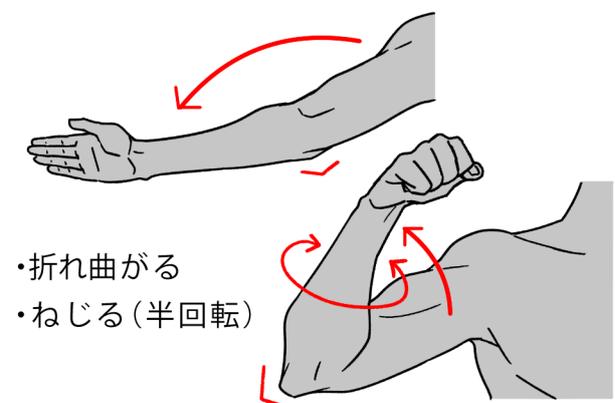
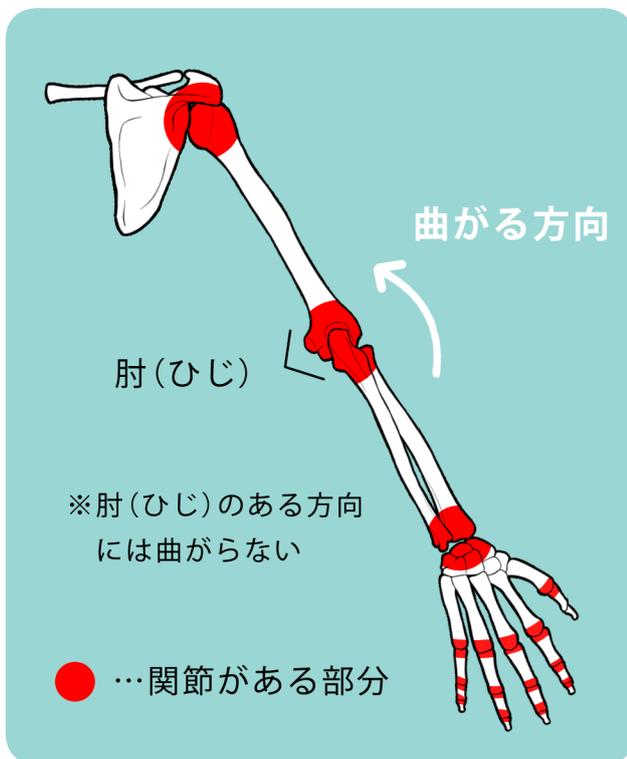
うで
腕・手・指



■ 骨、関節を意識して描く

前回の基礎講座では体(胴体)の骨、関節を意識した人物の描き方を学びました。今回は腕～手にかけての関節を意識した描き方や動作について知っていきます。

まずはじめに前回学んだ肩からつながる『腕』の関節についてです。

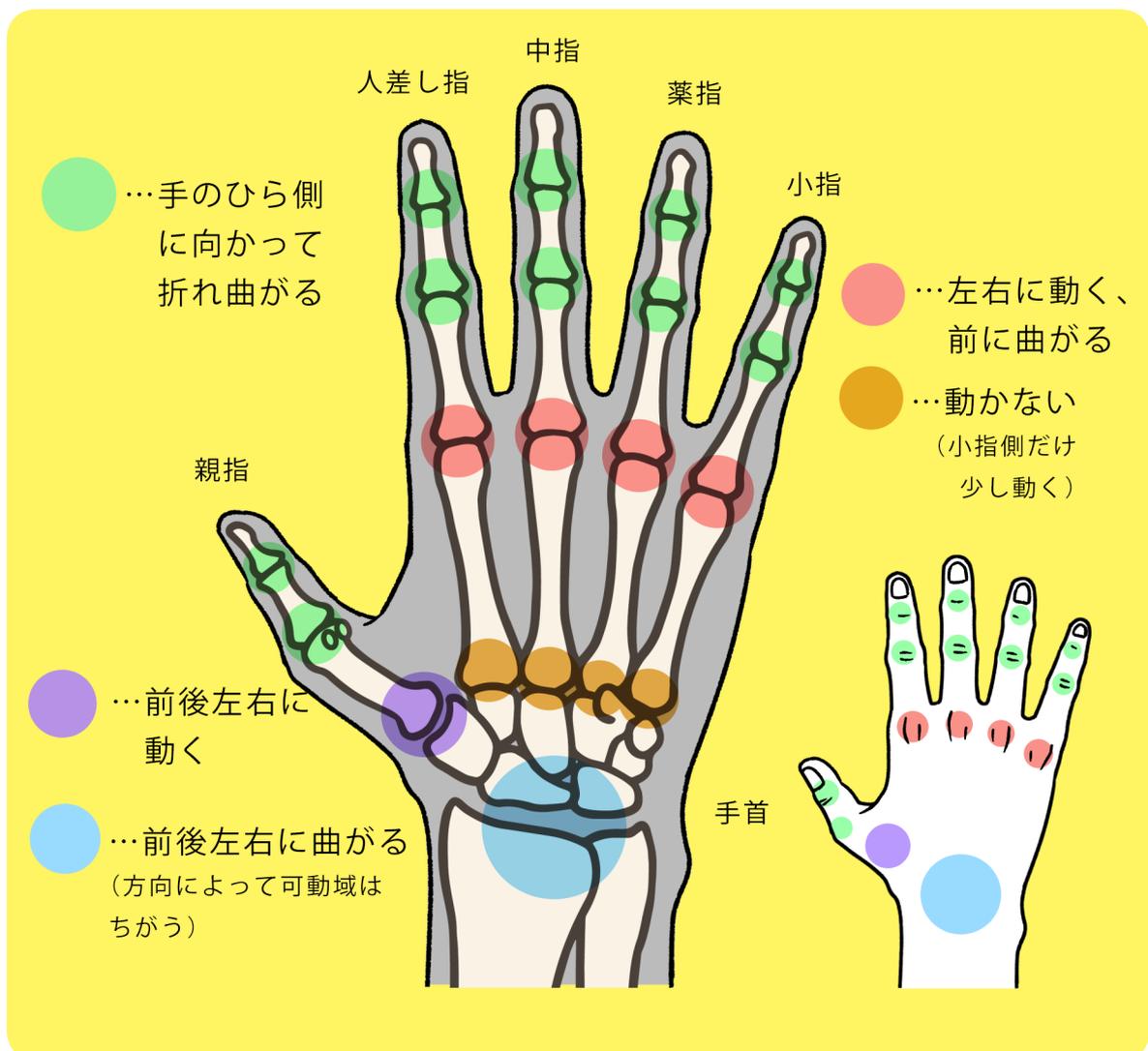


関節の働きが体のアクションを助けてくれます。関節のない「骨のみ」の部分、つまり骨そのものが折れ曲がったりすることはできません。

また、関節は場所によって半回転する・左右にかたむく・折れ曲がる・一方向にのみそれらの動きができる。といったように、「できること」が違います。その基本ルールをしっかり覚えてキャラクターの体を描きましょう。

■ 手の関節の確認

各関節の中でも『手(指)』は日常でもっとも活躍(かつやく)する部分です。物をつかむ、投げる、押す…基本的な動作から何かを伝える時の合図(ジェスチャー)まで、キャラクターの第二の顔とも言えるほど手だけで表現できることがイラストを描く上でたくさんあります。まずは下の図を見ながら実際に自分の指を動かして『動く部分や動かない部分・方向』がどこか確認してみましょう。



■ 手の描き方～骨と関節を意識したアタリ

手の骨を見て、気づいたことはありますか？実は指の骨と手首に向かう掌の中にある骨は一直線につながっています。

また、人さし指から小指、親指までそれぞれ長さのちがう3本の骨の合体していることもわかります。

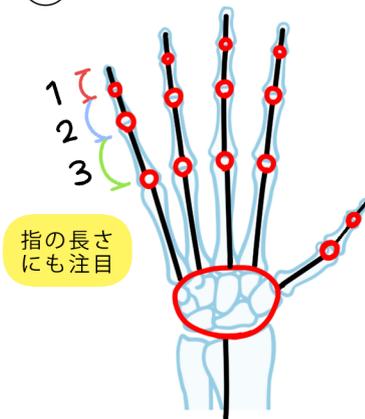
さらに、それぞれの骨の間にはやはり関節も存在しています。以上のことをふまえて簡単な手・指の描き方を順番に説明していきます。

①



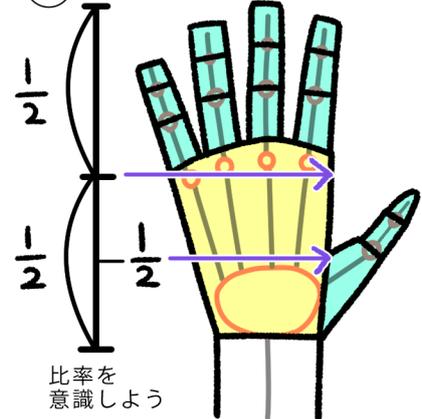
簡単な記号に
置き換えてみよう

②



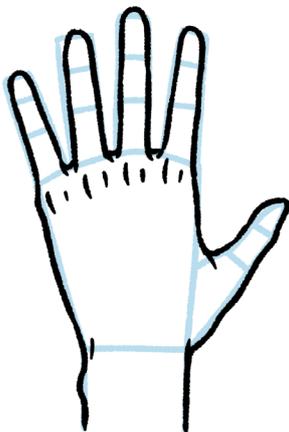
骨を棒(線)に、
関節を丸にする

③



手のひら・手首
・指に分けて線を囲う

④



リアルな手をイメージして
曲線を使い形をととのえる

⑤



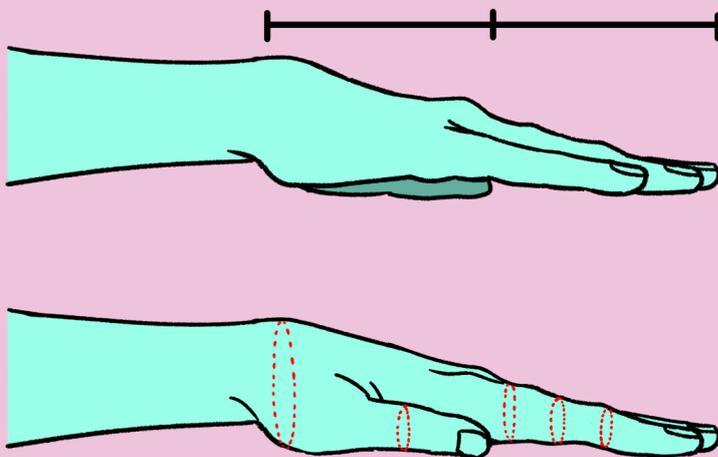
爪(つめ)を
描いて完成！！



■ 手の描き方～立体感を意識した手

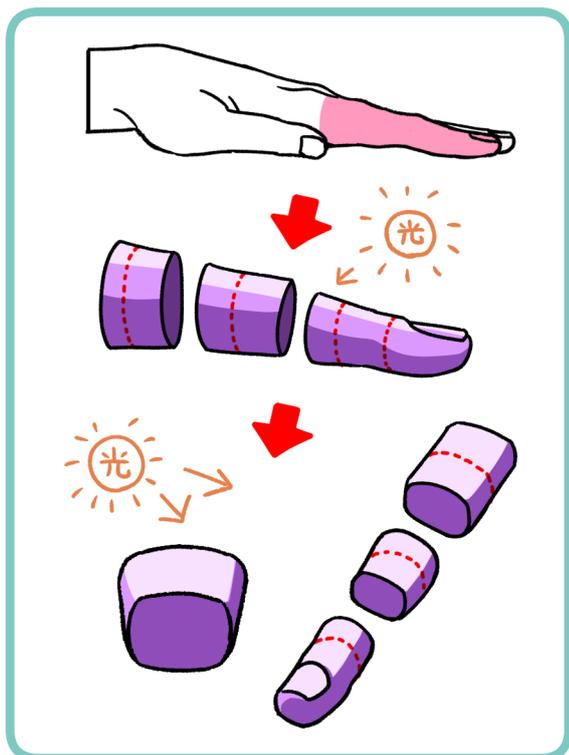
手の関節や可動域についてわかってきたところで、次のステップアップです。ここでは『厚み』について考えていきます。

手のひら・指の厚み・指の根元と指先の太さのちがいなど、さらに観察して手の描き方について詳(くわ)しくなりましょう。



【横から見た手】

手のひら・指の長さの比率は正面から見たときと変わらない。



人体と同じように、手も立体であることをしっかり意識しましょう。指は丸、四角というより楕円(だえん)の形をしています。

また、関節の部分は触ってみてもわかりますが、すこしポコッとでっぱりがあります。

単純な形から練習をして、描けるようになったら、少しずつ関節の凹凸(おうとつ)や厚みを出して魅力的(みりょくてき)な手にしていきましょう。

■ キャラクターを意識した手の描き分け

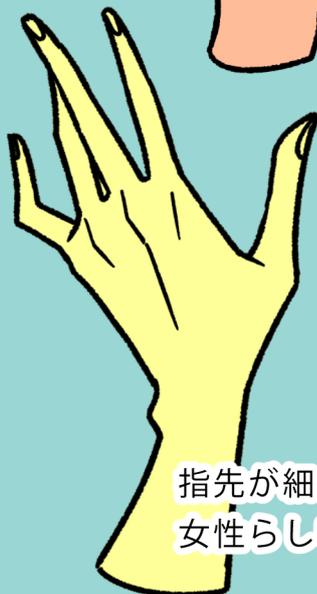
学んだ手の描き方・覚えたことを『基礎』として、性別・絵柄に合わせて「手」のデザインを考えていきましょう。

手の比率、関節、指の長さの違いなどを『手の記号』として色々な絵柄に当てはめた例を見てみよう

ヒント

指先まで太めに関節もしっかり描くと男性らしく、逆になめらかに描くと女性らしくなる

凹凸(おうとつ)少なめで指が短めのやわらかい手



指先が細長い
女性らしい手



デフォルメが強めに効いた
元気な印象の手



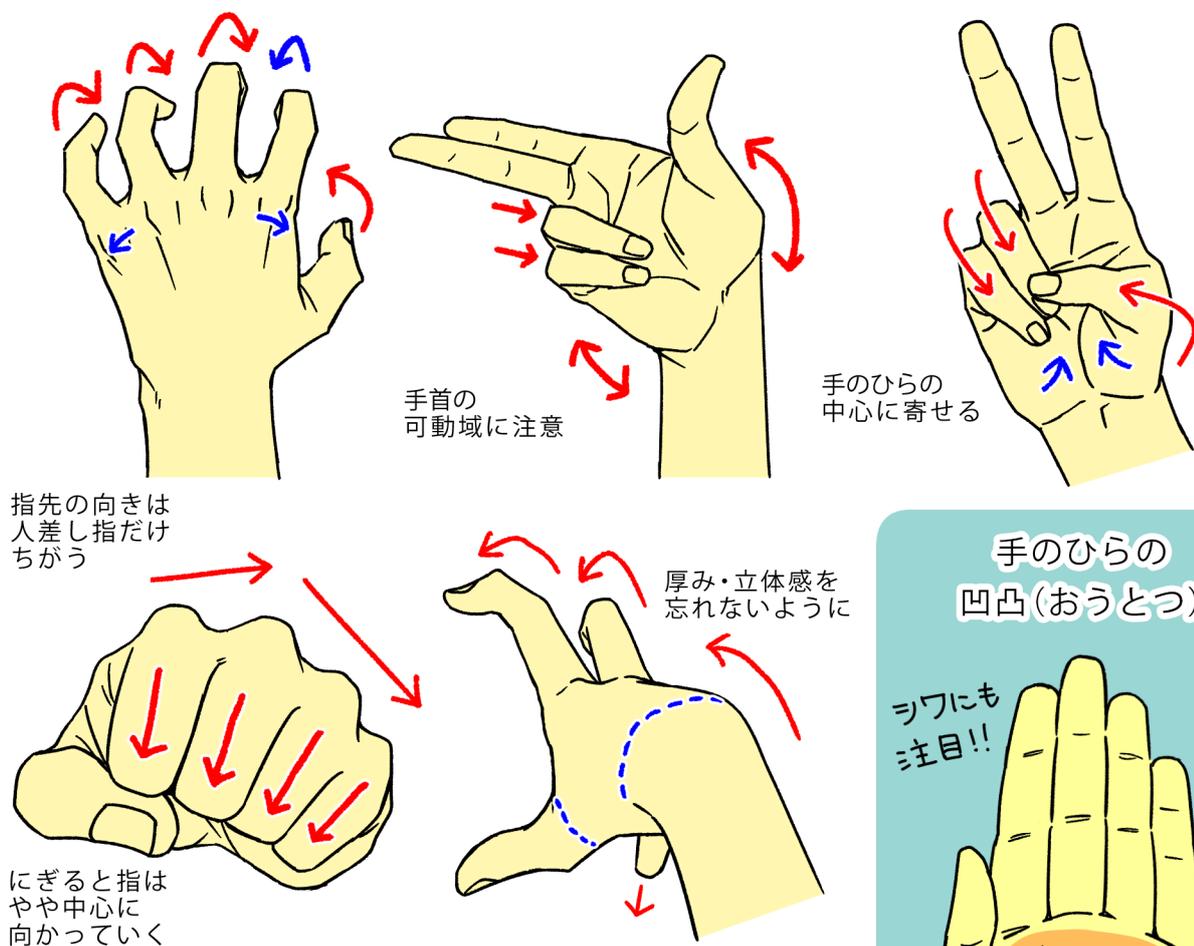
リアル寄り
&しわの多い老人の手



男性らしい
ゴツゴツした手

■ 可動域を意識した手のポージング

手は日常的に行う行動＝動作に利用されることも多いですが、最初のページでも述べたように、キャラクターの仕草や感情表現の1つとしても描くことができます。基本を応用した手のポーズを実際につけていきましょう。



指先の向きは
人差し指だけ
ちがう

手首の
可動域に注意

手のひらの
中心に寄せる

にぎると指は
やや中心に
向かっていく

厚み・立体感を
忘れないように

手のひらの
凹凸(おうとつ)

ワフにも
注目!!

ふくらみ
の部分

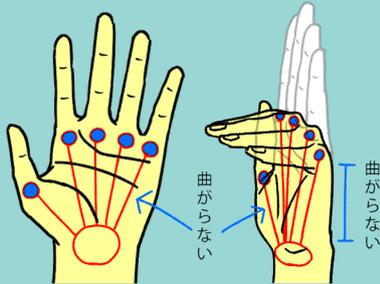
手は人体の中でも、描くことがとてもむずかしい部分のひとつです。手を描く時のコツは『見本をしっかり見る』ことです。誰かにポーズをしてもらったり鏡で見たり、必ず想像だけで描かないようにすることがもっとも大切です。

■ 物をつかむ手の描き方

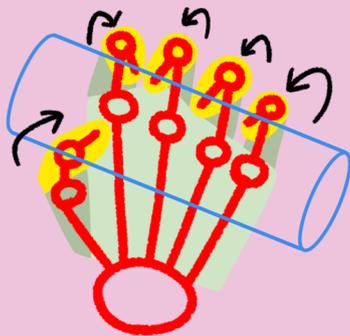
最後に物をつかむ手の描き方について学びます。指の関節の曲がりを利用し、手の立体感がつぶれないように注意しながら描くことに気を付けましょう。

ポイント

手のひらの可動域(動く場所)をあらためて考える



- ①手のひらそのものには関節がないので曲がらない。
- ②各5指の根本の関節(青丸)が内側に曲がることで手のひらが丸まって見える。
- ③手を握っても手の甲側はまっすぐで変形しない



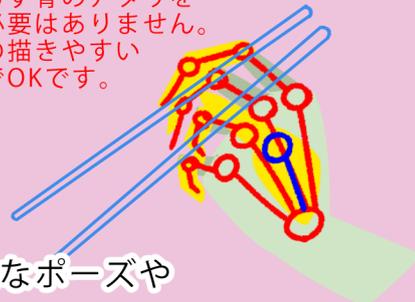
親指の付け根の膨らみに乗るように手のひらを描く



親指は手前でささえる

指先の方向、曲げた時に小指側から下にさがること注意する

かならず骨のアタリを描く必要はありません。自分の描きやすい方法でOKです。



複雑なポーズや物を持っている時は、持ち物を描いてからそれに触れている指を先に描いていく



箸(はし)⇒親指⇒人差し指へと順に描くなどわかりやすい所から