

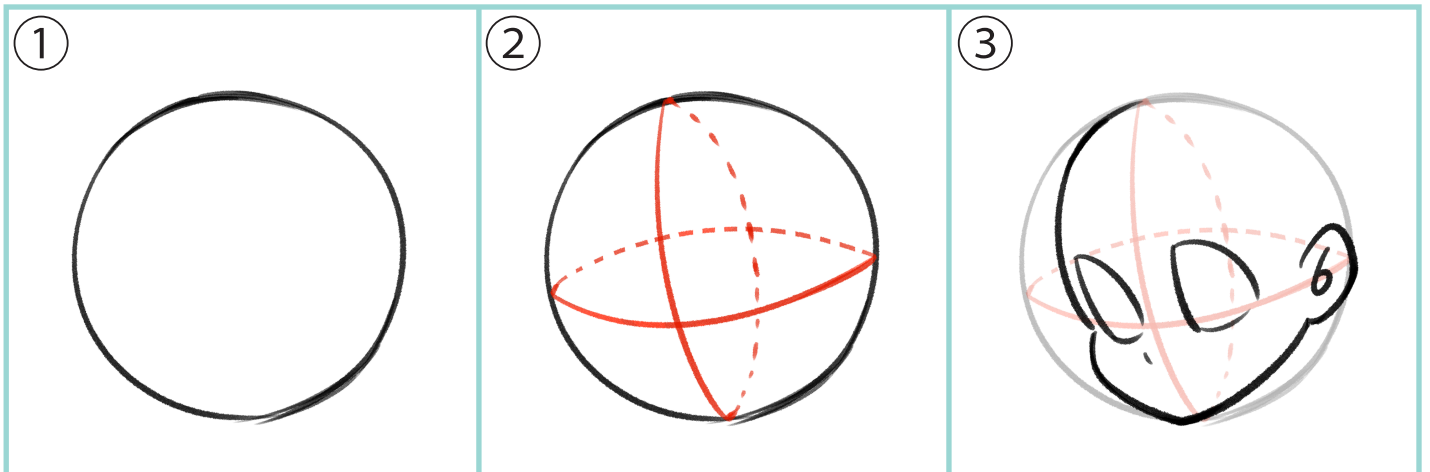
ATAMACADEMY
基礎課題

人体基礎・顔
顔のパーツの位置



■ ボールから顔と頭を描いてみよう

顔を描くときはまず、「頭の丸さ」をいしきするのがおすすめです。頭の形を「球に近い形」として考えてみましょう。そしてその球に「アタリ」の線を引きます。そうすると、どこにどのパーツを置けばいいのか目安が見えてきます。

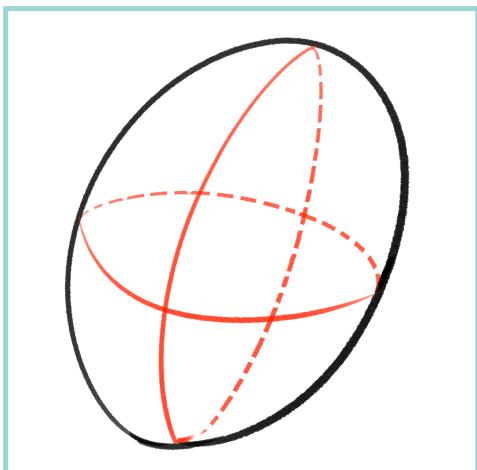


① ボールを描く

② タテと横の線を描いていこう。

この十字の線が“頭と顔のアタリ”になります。

③ 十字の交わるポイントを中心に、目鼻を描いてみます。



正円のボールタイプだけでなく、卵型で描くことに慣れるのもいいよ。人の顔は卵型のボールに近い形が多いので、卵型で練習をするのも一手です。

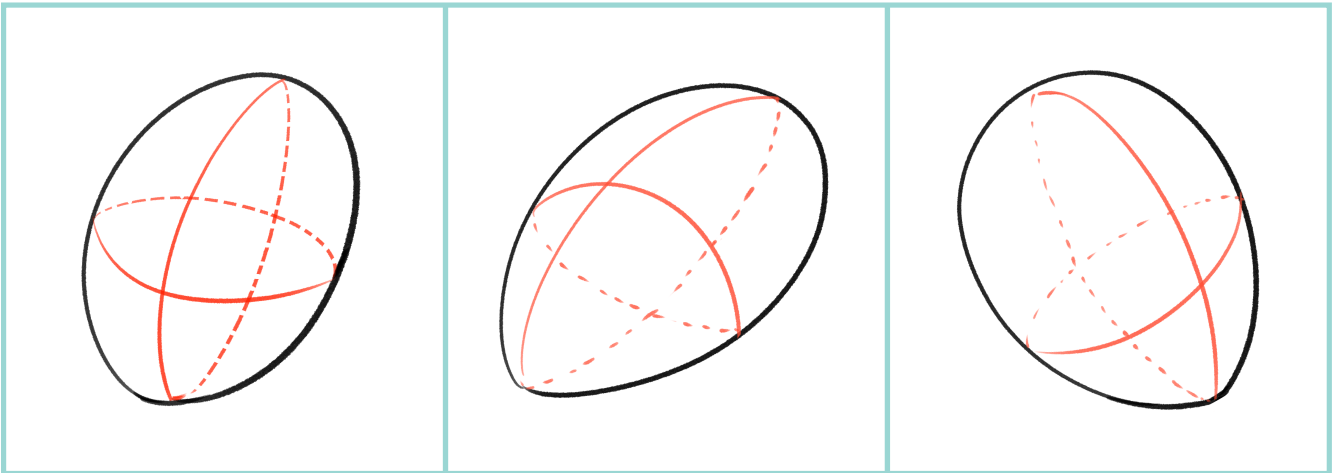
ヒント

他にはどんな顔の形が思い浮かぶ？

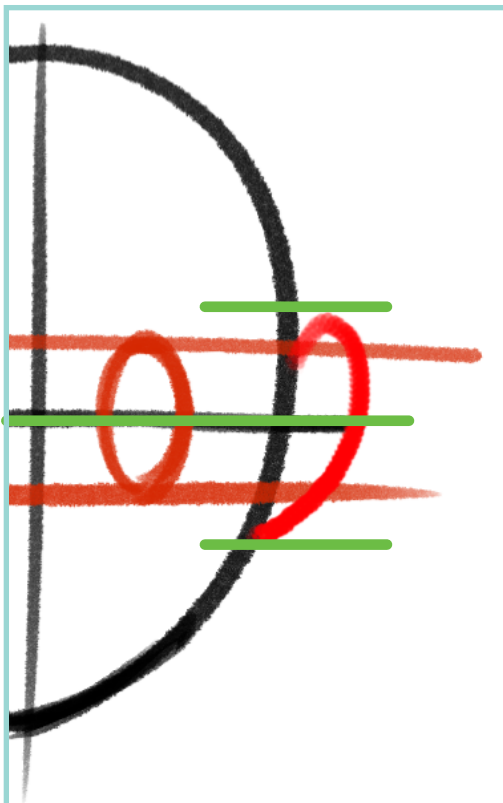
人体基礎・顔「顔のパーツの位置」

「アタリ」をつけて、目鼻が描けたら、今度は耳と口も「アタリ」に合わせて描き足します。また色々な角度でアタリを取ってみるといいよ。顔の様々な角度を描く練習になるよ。

角度を変えた「アタリ」



とくに「耳」は顔の角度や向きをパッと分かることができる重要なパーツです。ぜひ、さまざまな角度の耳を観察してみてください。

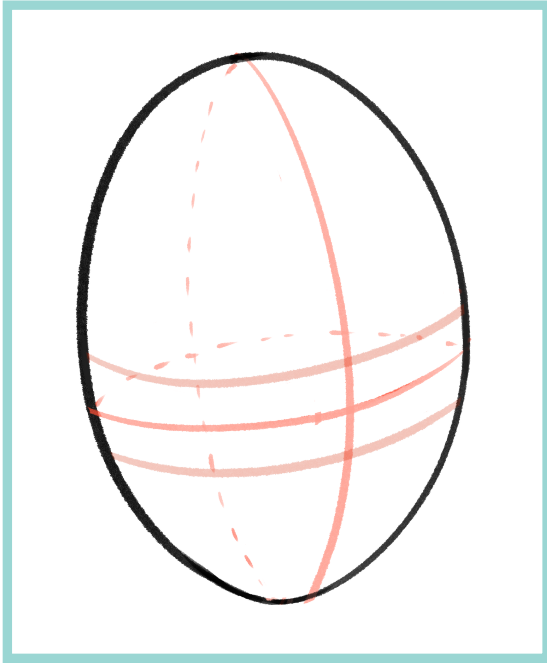


耳の観察では、「角度によってどう見えるか」だけでなく、「どんな形」「どんな位置」など観察したい部分はたくさんあるよ。耳はもちろん、「体」のあらゆる「パーツ」も人それぞれ「特徴」があるから、まずは自分や家族から観察・研究してみてね！

ヒント

十字の横線を中心に「耳」を描くとバランスを整えやすいよ！

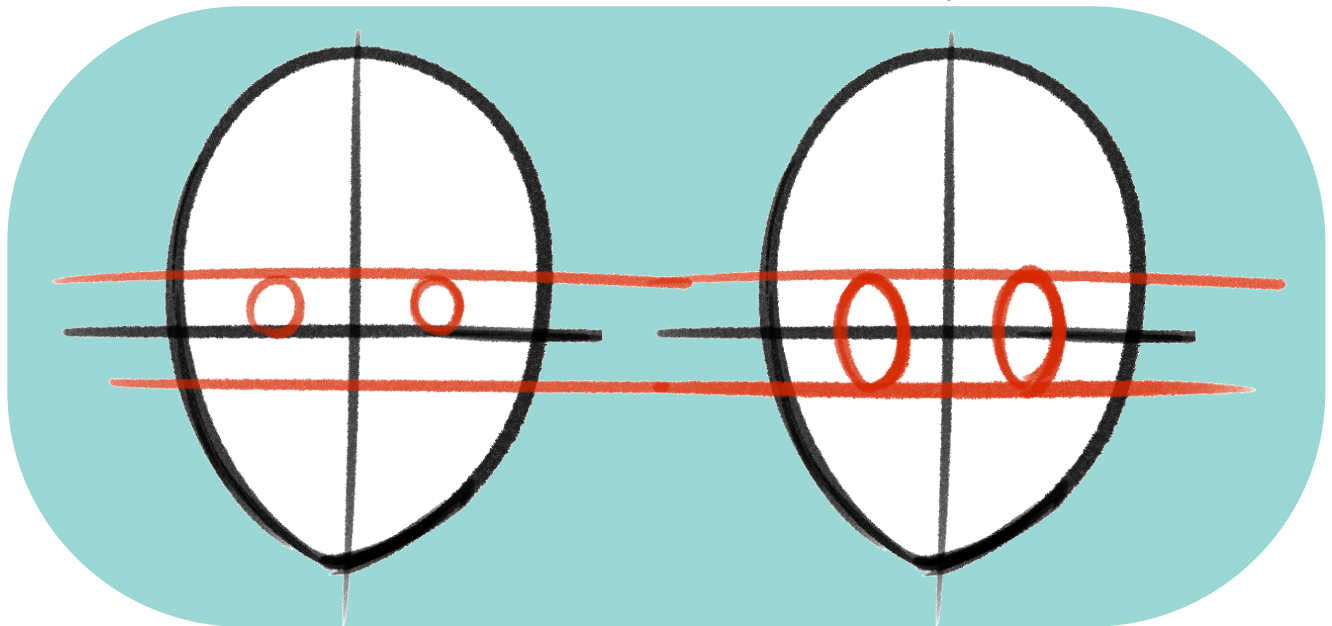
■ キャラクターに合わせた顔のパーツの置き方



人物を描くにもリアルなキャラクター、デフォルメキャラ、ミニキャラと色々な種類がありますよね。その場合は、最初に描くボールの形とアタリの線をくふうすることで描きやすくなります。細かな目の位置や鼻の位置を決めるために、アタリの線をふやしてみます。

リアル

デフォルメ



ヒント

目の上下の目安を線で描いているよ。
他にも、鼻の位置・口の位置など目安が合ったほうがいい人は、自分の描きたいイラストに合ったバランスを研究しよう！

人体基礎・顔「顔のパーツの位置」

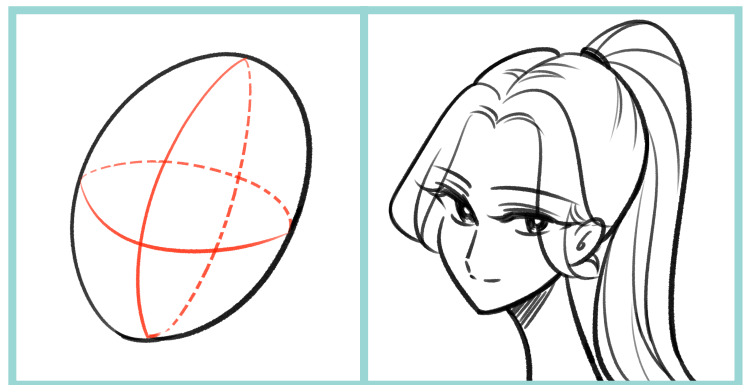


次にキャラクターを描くときに、大切なのが目と口のバランスです。リアルな等身ほど目鼻口といった顔のパーツははっきりと描く必要ができます。一方、ミニキャラになるとデフォルメしてパーツが省略されたり強調されるようになります。

例えば、リアル等身では鼻を無くしてしまうと不自然になってしまうことが多い一方、ミニキャラになるとむしろ鼻は無くしてしまうことがほとんどです。

ヒント

どのくらい目と目を離すべきか、鼻の位置は？どのパーツを大きくて、どのパーツを小さくするか。または無くしてしまうか。その問いに正解はありません。なので、**あなたが心地よいバランスを追求しよう！**



実際にある絵のもしゃや観察をして、自分の好きな絵のタイプはどんな形のパーツ・サイズ・バランスなのかを知り、見本を探してみることをおすすめします。