

ATAMACADEMY
基礎課題

顔の立体



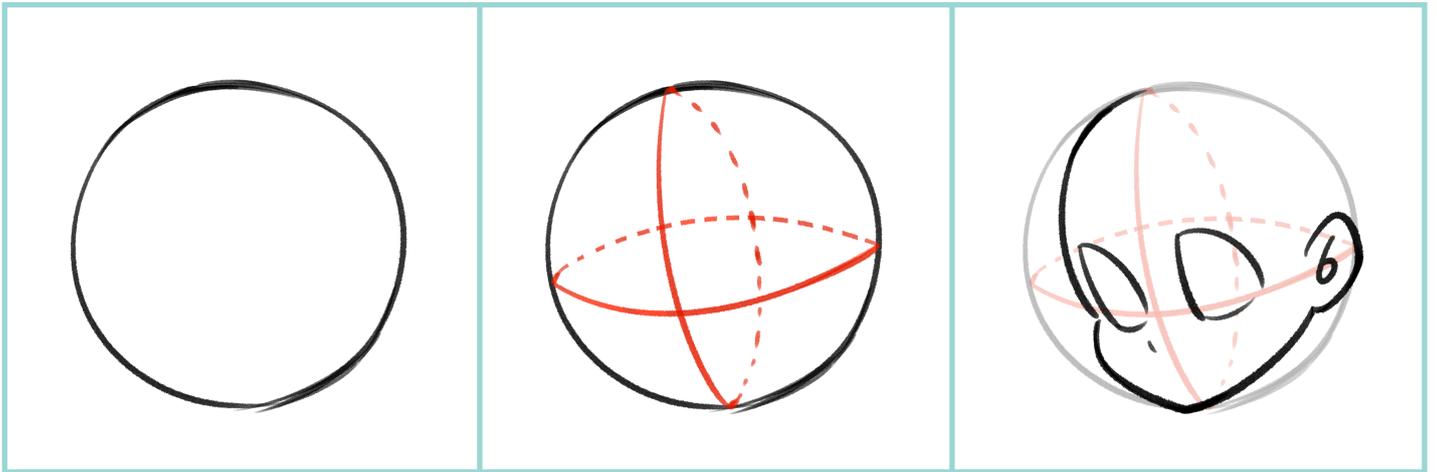
顔の立体

■ パーツを組み合わせる

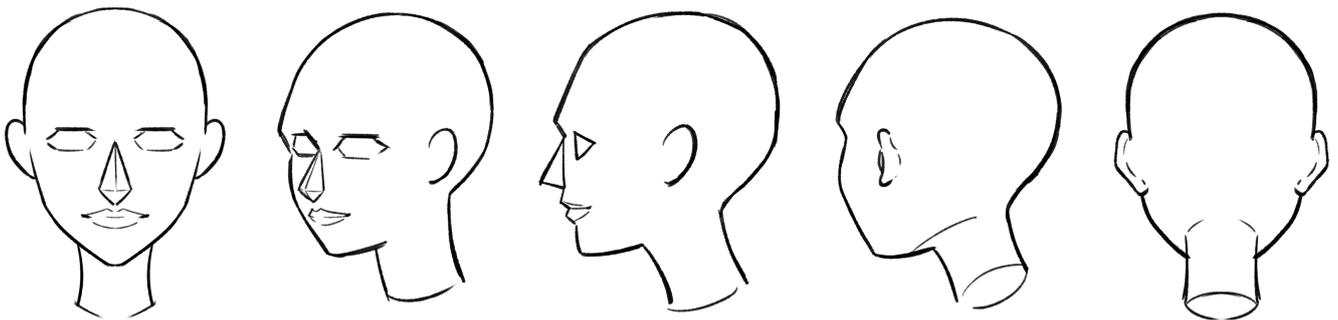
顔のパーツを組み合わせて、顔の立体を考えていきます。

①円を描いて、
大まかな顔の大きさを決める。

②十字を描いて鼻の付け根の位置を決め、
各パーツの位置を決める。アタリを取る。



どの角度の顔でも「アタリ」を描くことをオススメします。



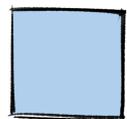
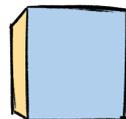
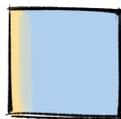
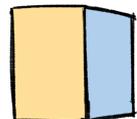
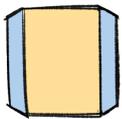
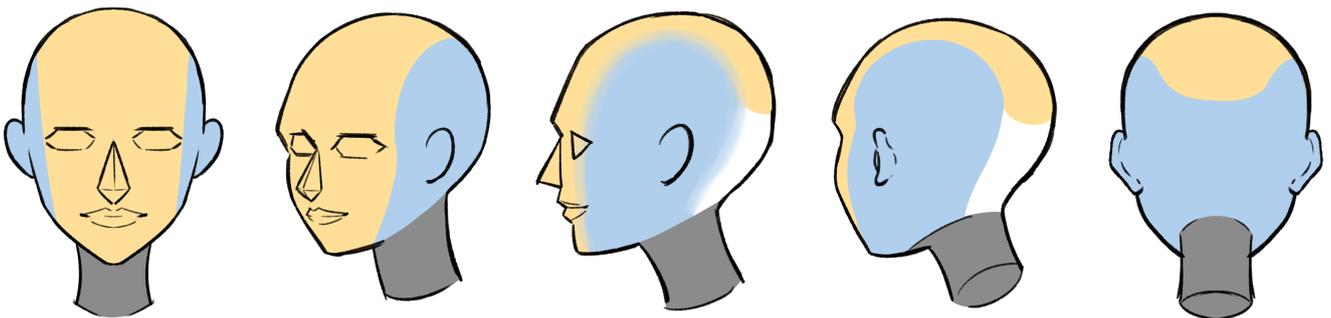
いろんな角度で描くことはムズカシく感じます。最初は一番描きやすい顔の角度で描くことがおすすめです。得意な顔の角度が描けるようになると、違う角度のパーツの位置のはあくもしやすくなります。まずは「得意な角度」を作りましょう。

顔の立体

■「面」で頭の形を考える

いきなり顔のパーツを描いてみるとちぐはぐに思えることも多いでしょう。でも難しく考えなくても大丈夫です。「バランスが取れた！」と思えるように描くには少しコツがあります。

まず、顔の角度に合わせて四角の立方体を描いてみます、少し観察してみよう。



鼻と目の形を
意識しよう

鼻から口への
つながりを
意識してみよう

耳の形を
意識しよう

耳が一番手前に
来ることを
意識してみよう

黄色の面（正面）、青色の面（側面・背面）と“面”を意識してみます。頭を**面がある「立方体」**として見てみることで、耳の位置、顎の位置などが把握しやすくなります。

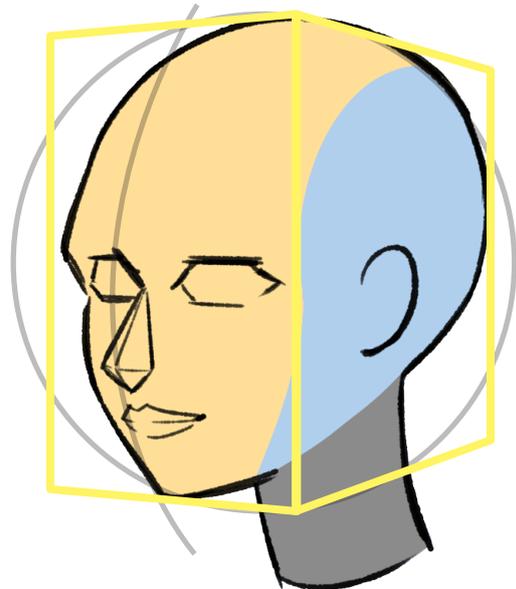
顔の立体

■ 顔にパーツを描きこんでもうまくいかない場合

目と耳の間の長さ、奥行きの高さが間違っている可能性があります。耳は目鼻口と違って顔の“横”にあるパーツです。耳の位置は円で描くアタリだけだと少し難しいこともあります。なので、その場合はぜひ立方体を描き加え、面から耳の位置のアタリを取ってみよう。



× 耳と目のキョリが近い



○ 立方体も取り入れて考える

顔の角度に合った耳の形を描くことで一気に顔に立体感が出ます。なので、そこも注意して描けると絵のクオリティが上がりますよ。

顔の立体

■顔の立体感をもっと意識してみる

顔は平面ではありません。ずがい骨の形に沿ってできています。なので、実際は球体のような形で“奥行き”があります。

平面的な顔



人物がどこを見ているのかわかりにくい

奥行きのある顔



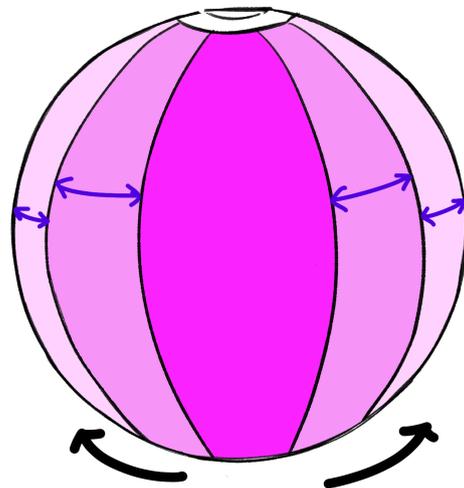
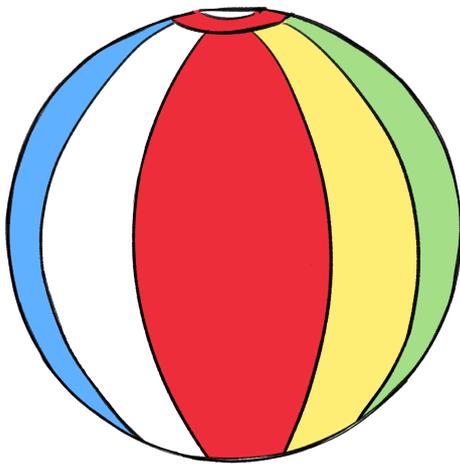
こちらの方が絵に説得力があります

右が奥行き感があるように見えるのはどうしてでしょうか？
そもそも”奥行き”というのはなんでしょう？
紙風船を例にして次のページで見てみよう。

顔の立体

■奥行き

見えない向こう側に行くほど、紙風船の色の幅が狭くなっているのがわかりますか？これが“奥行き”です。これと同じことが顔にも表現できます。奥行き感を出す為に幅を狭める必要性のあるパーツは「眉」と「目」です。



奥へ行くほど幅が細くなる



目で奥行きを出すとこれだけ「はば」に違いがあります。顔がななめを向いているときは、目とまゆ毛のバランスに注意しよう。