

本書は Part 1～4 の 4 部構成です。


- Part 1** 医療者がビジュアル・コミュニケーションを上手に行うために
- Part 2** 患者さんに伝えるために—人体の形状を描く
- Part 3** 医療者に伝えるために—より複雑な情報を描く
- Part 4** もっと詳しく知りたい方へ

Part 1 では描く前に重要な検討事項を、Part 2～3 では実際に手を動かす際の技術を、医療の具体的な場面を題材に解説していきます。Part 4 は美術に関する補足事項です。

監修の序 3

まえがき 4


Part 1 医療者がビジュアル・コミュニケーションを 上手に行うために

Point 1 誰かに何かを伝えるために 
9 イラストという方法を活用することについて

Point 2 イラストを描くときの基本的な認識について 
17 3つの要素：色・形・質

Point 3 目的どおりのイラストを手に入れるための検討事項 
23 特にイラスト作成を実施・依頼する時に有効なフレームワーク

Part 2 患者さんに伝えるために 人体の形状を描く

Case 1 人体とその姿勢 対象のアウトラインをバランスよく捉える 
31 **Tips** 簡略化と幾何形体

Case 2 骨 凸凹を捉える 
49 **Tips** 影

Case 3 筋肉 模様を捉える 
65 **Tips** 模様

Part 3

医療者に伝えるために

より複雑な情報を描く

Interlude

75



Case 4 血管・リンパ管・神経 奥行きを捉える

79

Tips パース



Case 5 手・足・顔 複雑なアウトラインを捉える

93

Tips 補助点



Case 6 臓器・皮膚 質感を捉える

105

Tips 光



Case 7 様々な応用事例

115

Case 1 ～ 6 の技術を組み合わせてより高次の情報を捉える



Part 4

もっと詳しく知りたい方へ

Appendix 1 幾何形体の捉え方

129



Appendix 2 様々な道具

135

