

Flow 1



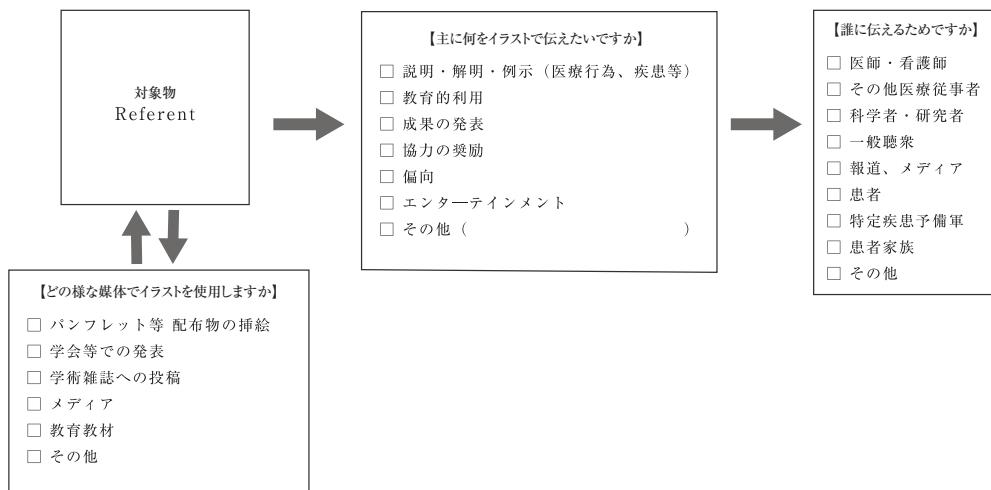
該当番号

()

イラスト化するのはどの様な情報ですか

()

Flow 2



Flow 3

- 模式的 (情報量少)
- 特徴的
- 写実的 (情報量多)
- 複合的 (様々な情報量を混ぜた表現)

→ ()

チュートリアル

提示した身体像を題材に、四角形などの幾何形体を使いながら、身体の“形”を捉え、アウトラインを作成してみましょう。はじめは大きな四角形から始めてみましょう。

Part1

Point1

Point2

Point3

Part2

Case1

Case2

Case3

Part3

Interlude

Case4

Case5

Case6

Case7



Case1 Pictogram



Part4

Appendix1

Appendix2



Case1 Pictogram

Part1

Point1

Point2

Point3

Part2

Case1

Case2

Case3

Part3

Interlude

Case4

Case5

Case6

Case7



Case1 Pictogram



Part4

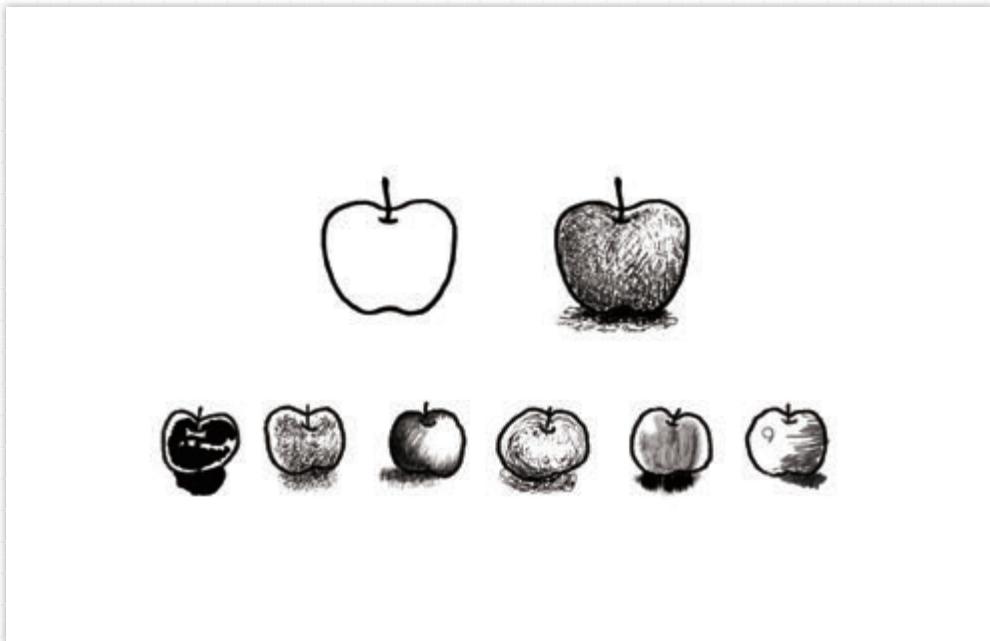
Appendix1

Appendix2

チュートリアル

手を動かして光と影を捉える練習をしてみましょう

例えばカフェで注文した料理が届くまでの時間がチャンスです。手元の紙と筆記具で、面で影を捉える練習をしてみましょう。骨のような難しい形ではなく、りんごのように単純な図形でアウトラインをとれる対象を選ぶと、簡単に練習できます。線でりんごのアウトラインを捉えた後、様々な方向の光を想定し、面で影を捉えてみましょう。先に紹介した光の方向だけでなく、下方から、または正面からなど、様々なパターンを想定し、手持ちのボールペンやシャープペンなどでトライしてみてください。もしくは、頭の中で考えるだけでも十分です。考えている時にこそイラストは上達します。ぜひ試してみてください。



練習用題材

頭蓋骨に面で影を捉えてみましょう。

白くアウトラインになっている箇所があるので、横にある見本を見ながら、どの箇所にどのように影が落ちるのか、確認しながら作業することをお勧めします。

Part1

Point1

Point2

Point3

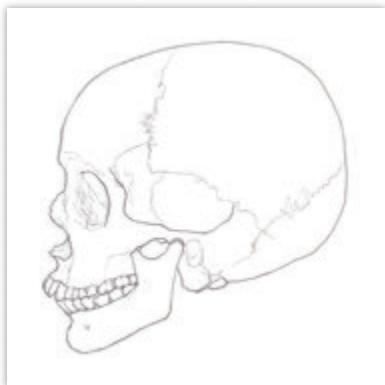


Part2

Case1

Case2

Case3



Case2 Shade

Part3

Interlude

Case4

Case5

Case6

Case7

Part4

Appendix1

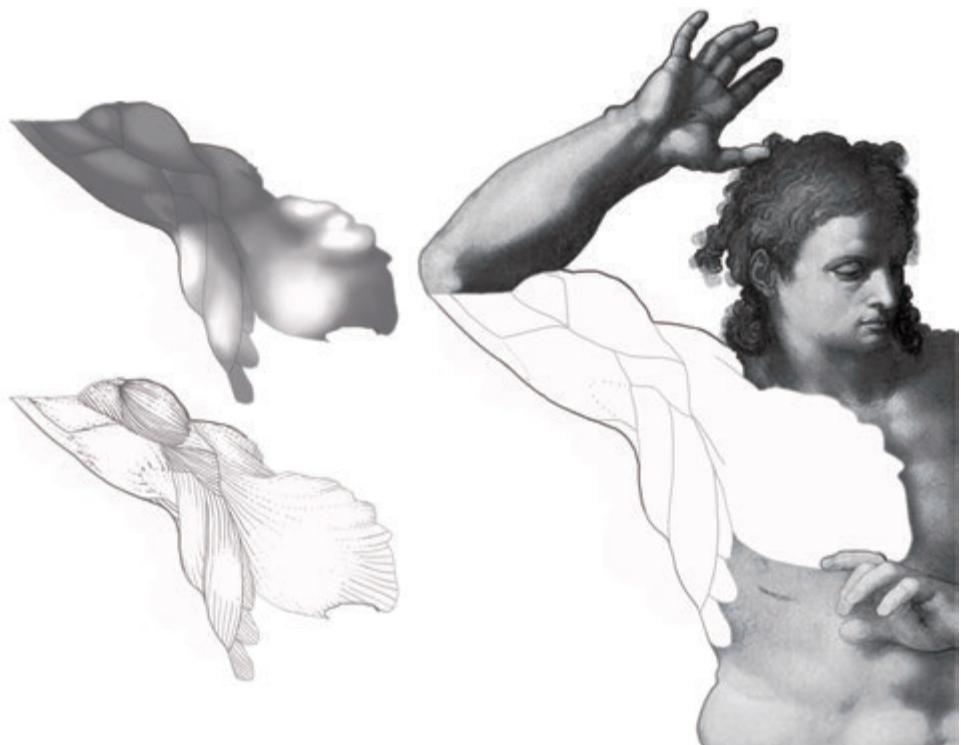
Appendix2

チュートリアル

今までのチュートリアルよりもかなり上級な取り組みになります。

絵画作品の一部をモチーフに、筋肉の模様、走行を捉えてみましょう。弛緩・収縮も意識したうえで挑戦してみてください。

本 Case で題材にした例は上腕二頭筋だけでしたが、周辺の骨格筋も含めて例示しています。実際に取り掛かる前に、このイラストのどこを強調したいのか、何を伝えたいのかを自身で設定し、目的に合わせて捉え方も変化させてみましょう。



Case3 Shade and Pattern

