

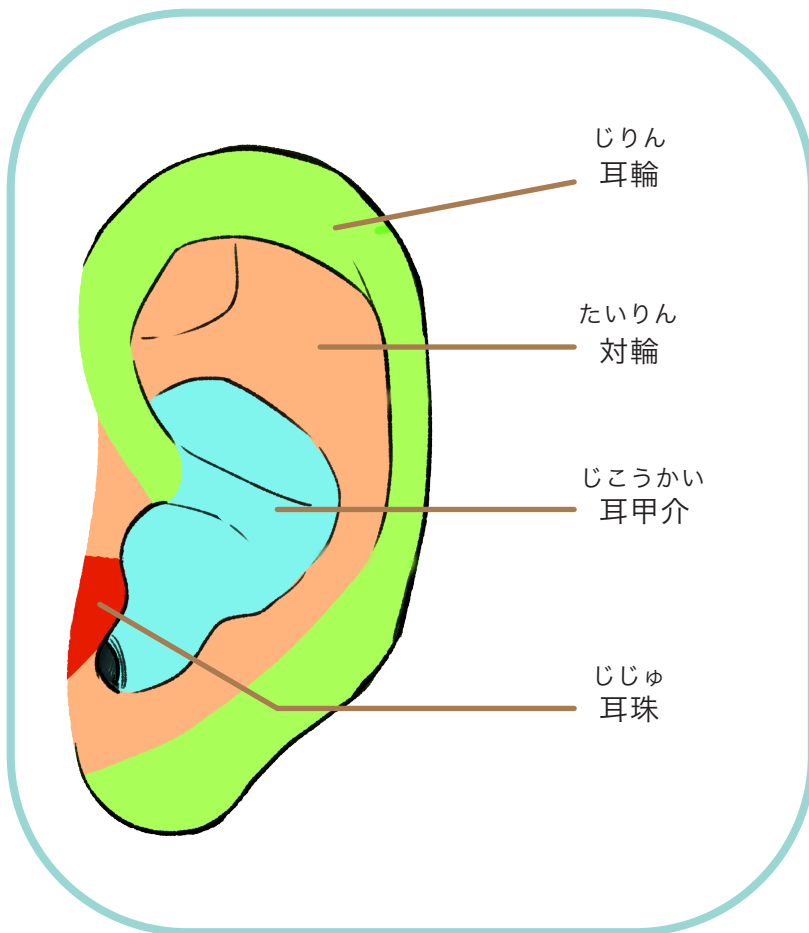
ATAMACADEMY
基礎課題

人体基礎・顔
耳、口



■耳の形を知ろう

耳はふくざつな形をしています。まずは観察してみよう。デコボコしているのが分かります。「難しそう」と感じるかもしれませんが、部分ごとの形が分かれば、あとは描きやすいようにアレンジできます。まずは耳の「形」を知っていきましょう。



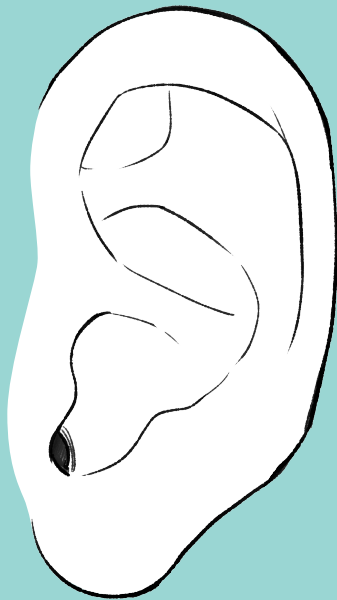
耳の中は大きく四つの部位に分けることができます。

耳輪（じりん）
対輪（たいりん）
耳甲介（じこうかい）
耳珠（じじゅ）

さらに細かな部位がそれぞれの中がありますが、まずはこの四つを覚えよう。耳は鼻と同じように細かく描けば描くほどリアルな画風になり、たんじゅんかすればするほど、デフォルメ化できます。

■耳の形をりかいして描こう

まずは下の図のように基本的な耳を描けるようマネをしてみてください。鏡やスマホのカメラで自分の耳を見て観察すると分かりやすいのでオススメです。



基本的な耳

基本の耳が描けるようになったら、今度は自分のイラストに合わせてアレンジをしていこう。

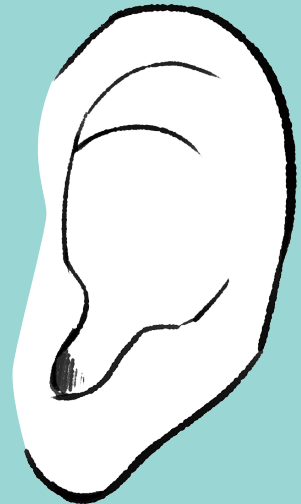
リアルめ



少しリアル



デフォルメ



■耳の表現

色をぬる時は「ぬり方」で差をつけることもできます。耳の細かい所は耳の中にあるので、影のぬり方で印象を変えることもできます。



線でこまかく形を描く



形のしょうりやく



色で形を描く

耳は見る角度で形がこまかく変化します。とくに「うしろ」はかみの毛でかくれていたり、きちんと見ることは少ないかもしれませんが。角度でどう変わるのか観察してみましょう。



正面



横



少しなな斜め



少し後ろ斜め



うしろ

■口を描こう

口は工夫をすると一気にみ力的になる部位です。あなたはいつもどのように口を描いていますか？一本の線だけで口を表現していませんか？せっかくなので今回お話しするテクニックを使って、キャラクターに合わせた口を作ってみよう。

基本的な口



人間の口は人によって大きさも形もさまざまですが、**基本的にはM字の上唇（うわくちびる）と半だえんの下唇（したくちびる）**でできています。これをリアル調←→デフォルメと好きなようにアレンジします。

少しデフォルメ



かなりデフォルメ



■口の表現のコツ

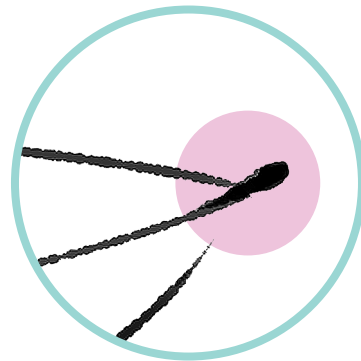
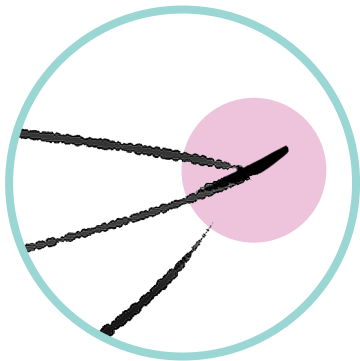
口のりょうはしに「かげ」をつける

自分の顔を見ながら、歯を見せずにニコッと笑ってみてください。口のはしが少しへこんで、「かげ」ができるのがわかりますか？その「かげ」をイラストでも表現してみましよう。口の線のはしにそれぞれ丸みをつけることで表現できます。

かげなし



かげあり



「かげ」をつけるのはデフォルメした口でもできます。ただし、どんな時でも「かげ」をつけると間違った表現になることもあります。つねに、本物の観察をわすれないようにしましょう。

間違いの例えば：ほっぺをふくらます。など口周りのひふがのびている時。

■口の表現のコツ

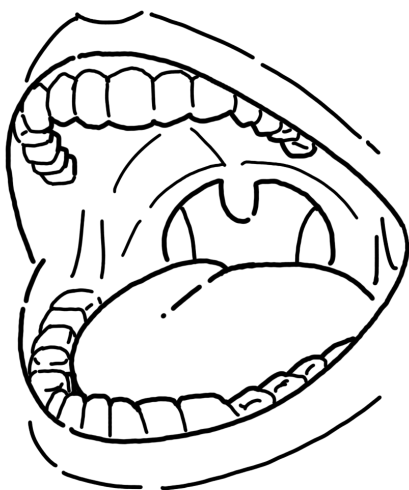
歯と舌を描く

開いた口を描く時は「歯と舌」を描き込もう。

歯と舌をしっかり描くためには**かんさつ**が大切です。ですが、しっかり描きすぎると、リアル調の絵になるので、ほどよいデフォルメで描くのがおすすめです。口の中を少し描き込むだけで一気に奥行きが出て、キャラクターに生き生きとした表情をさせることができます。

まずは、口の中の形を知って自身の絵に活かしましょう。

リアルめ



かんりやくか

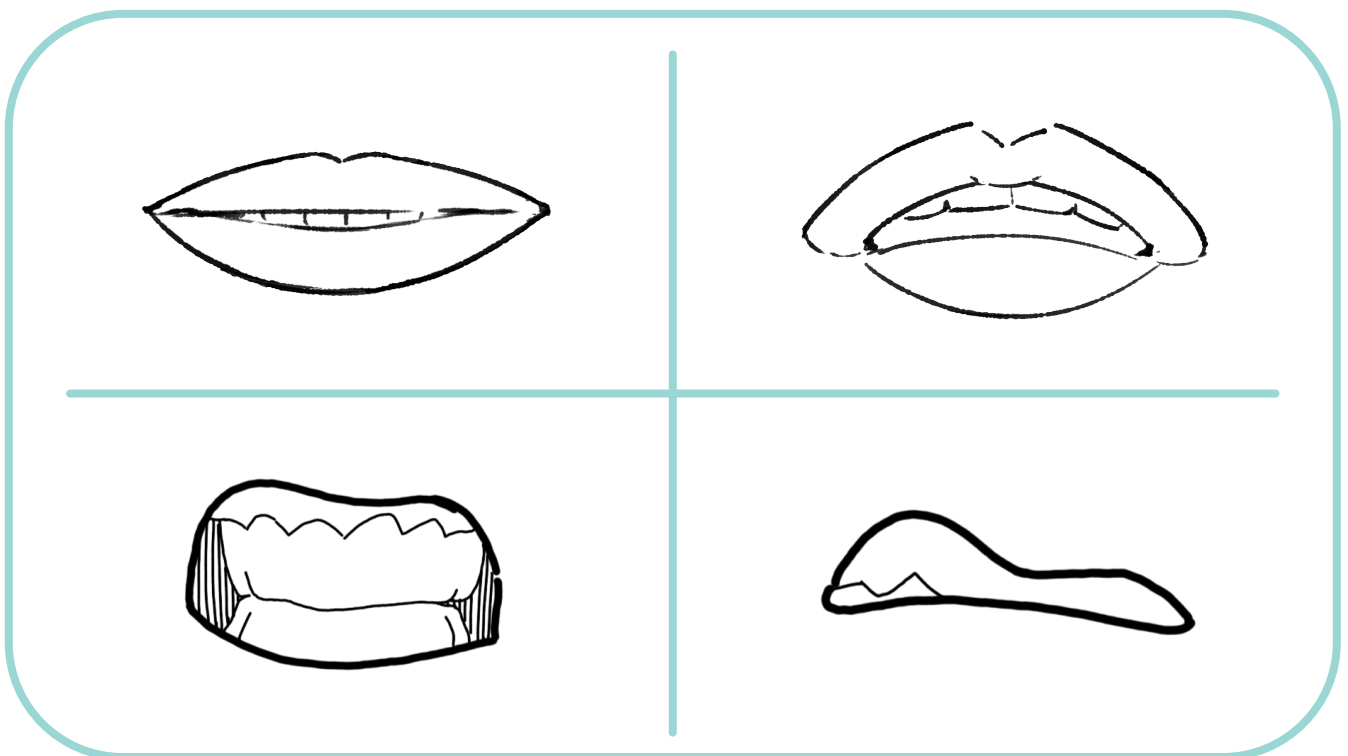


大きく口をあけると歯や舌のほかにも、「歯ぐき」「食道につながる穴」などが見えます。カンタンに描く場合でも「大きく」開けている表現がしたいときは、「食道につながる穴」まで描くとよく伝わります。

人体基礎・顔「耳」

歯を描くことになれてきたら、歯の形もいろいろ描いてみてください。歯の形もキャラクターの個性を生み出す大切なやぐわりを持っているのでオリジナルキャラクターを描くときはぜひチャレンジしてみてください。

開き方で変わる「歯の見えかた」



口を「大きく」あけても「歯の大きさ」は変わらないので注意しよう。口の大きさといっしょに歯も大きく描いてしまいやすいです。キャラクターの口のサイズが決まったら、「これぐらいの歯のサイズかな」といっしょに考えておこう

