

ATAMACADEMY
基礎課題

体のバランス

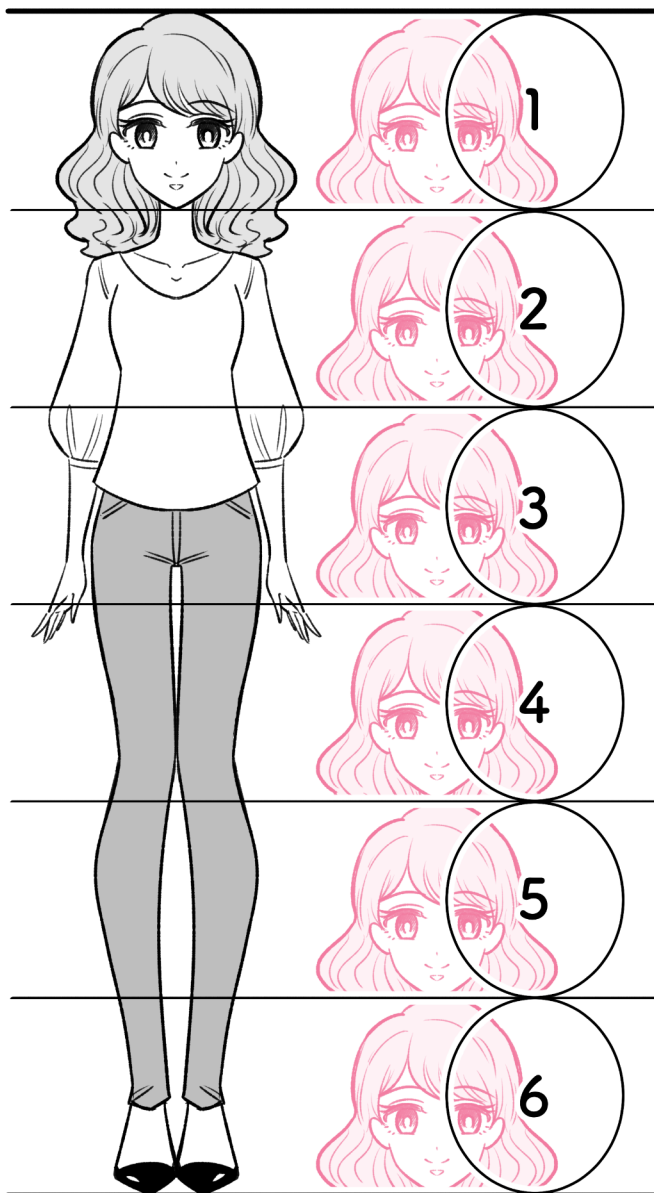


■ 頭身について知ろう

キャラクターの描き方について勉強すると必ず『頭身(とうしん)』という言葉が出てきます。

これは人の体を描く時に『その身長は頭何個分の長さか?』ということを示します。ですので『5頭身』というとな頭を5つタテに並べたくらいの身長ということになります。

6
頭
身



キャラクターの頭の大きさが決まったらその頭を重ねた数で頭身は決まります。イラストでの平均的な頭身は7頭身くらいにするとバランスが落ち着きます。

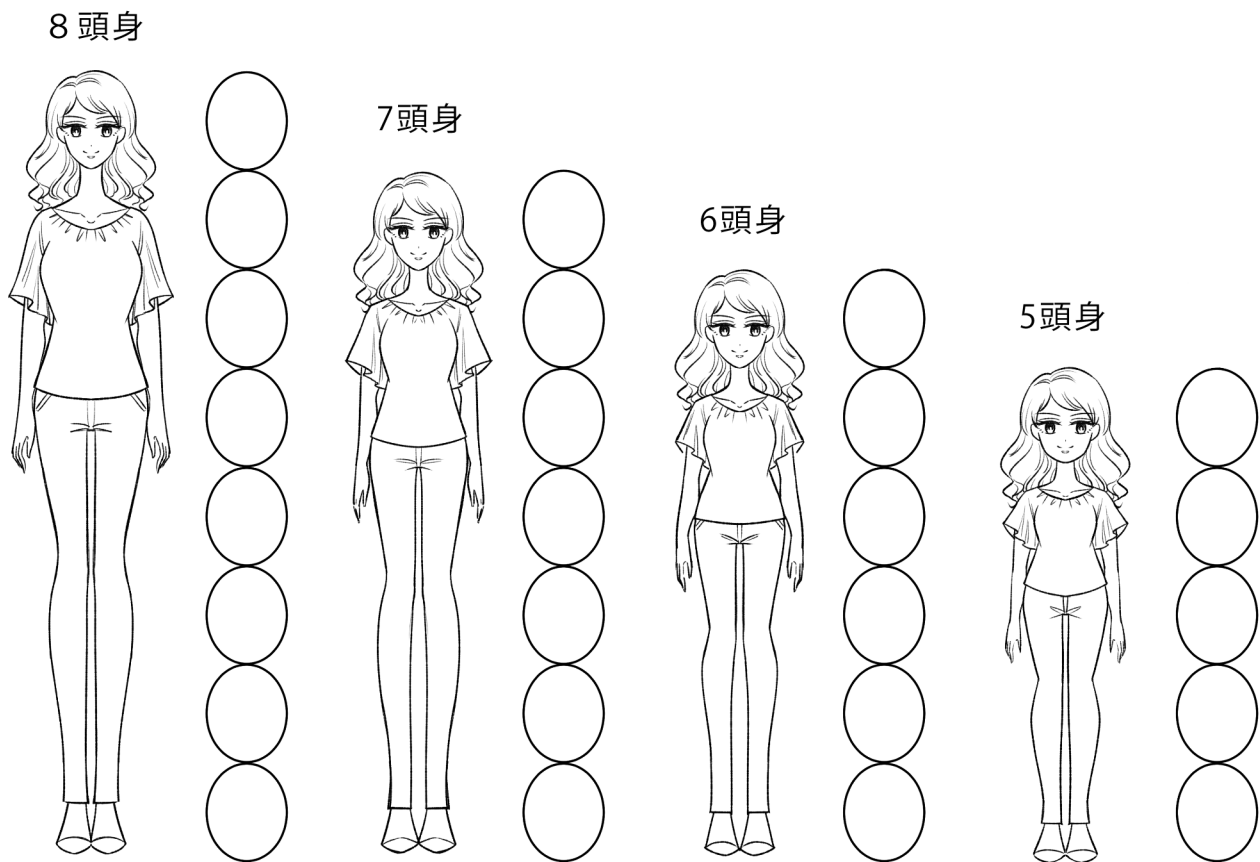
ヒント

頭身の数字は大きいほど大人っぽく、小さいほど子供っぽく見せることができます。

体のバランス・頭身

この頭身を使って、リアルな見た目のキャラクターやミニキャラといった様々な体のバランスの人物を作ることができます。

まずは頭身によってどのようなキャラクターデザインができるのか考えてみます。



ヒント

単純に頭身に合わせてキャラクターを描くだけでは、実は違和感があります。それはどうしてでしょう……？

答えは『年齢別の描き分け』です。

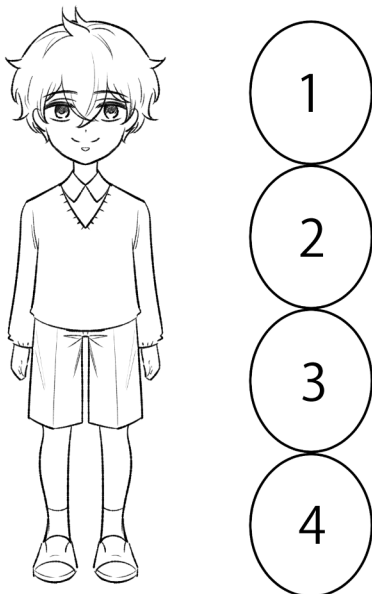
頭身について理解した後は、大人の顔や子供の顔のバランス、手足の形などにも注目してみましょう。

体のバランス・頭身

頭身が短い(頭の大きさの数が少ない)ほど頭が大きく体は小さくなっていきますので、ミニキャラのような見た目になっていくのがわかると思います。

特にキャラクターの全身イラストを描くときは、この頭身を意識してみると変な体のバランスにならないのでオススメです。

4頭身



頭身が2～3頭身の子供を描くときはミニキャラ(デフォルメ)っぽくならないように気を付けましょう

3頭身



2頭身



ヒント

子供を描くときは4頭身くらい、大人の場合は6～7頭身くらいにして描くと、とても描きやすくなり見た目もそれらしくなります。



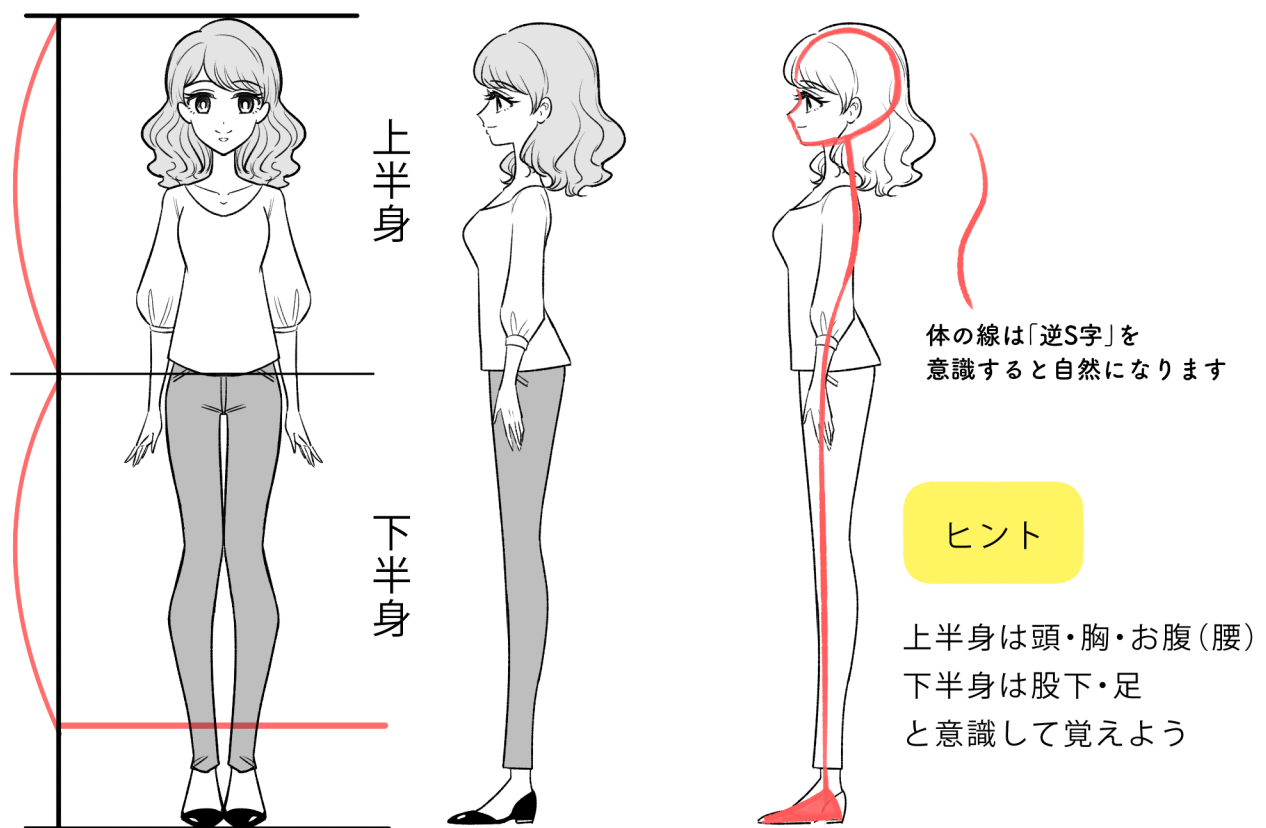
ミニキャラの場合は、胴体を極端に短くして足を長くしたり、大きい足や手のデザインのものもあります。色々と研究してみましょう。

ミニキャライラスト例

■体のバランスについて知ろう

全身図や立ち絵にポージングを取らせてみても、なんだか違和感があって絵に納得がいかない。そんなことはありませんか？

人の体は、体の線(ライン)や長さというのがある程度決まっています。少しのコツや決まり事を知っておくだけで自然な人の体を描くことができるので、ぜひ一緒に学んでみましょう。



直立した人間の体の形を見えます。

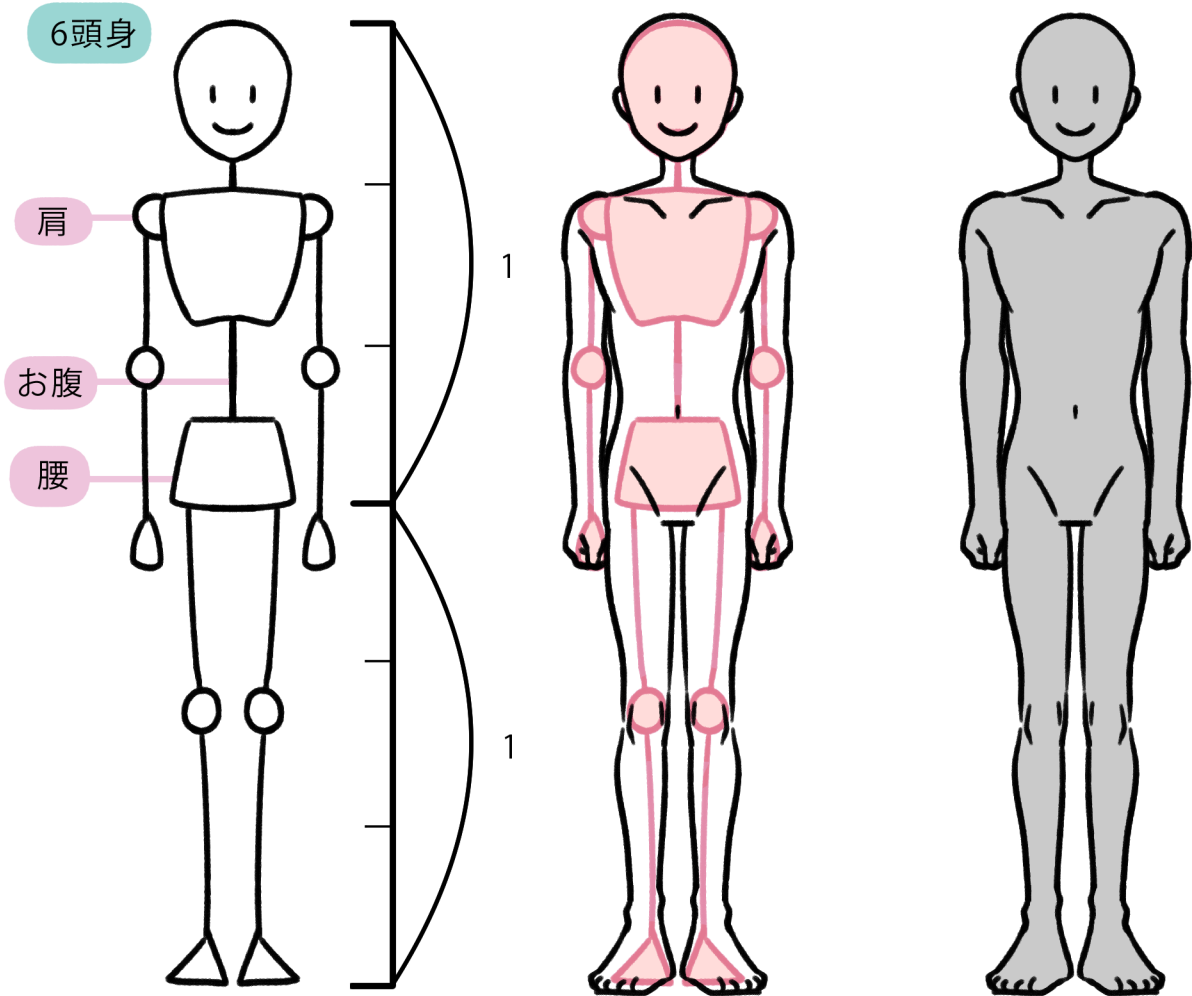
まず一つ目のコツは『上半身と下半身はおおよそ1：1』を意識することです。色々なアニメやマンガのキャラクターを見ると、もっと足が長かったりするデザインもありますが、それはこの1：1のバランスをアレンジしたものになります。

ですので、まずはこの基本的な比率を意識して自然な人の形を描けるようになっていきましょう。

体のバランス・頭身

二つ目のコツは『肩、お腹、腰の位置を決める』です。

人の体は腕や足など様々な部分で比率があるのですが、いきなり細かく覚えていくことは大変なのでまずは重要なパーツの位置決めができるようになると楽しく上達することができます。

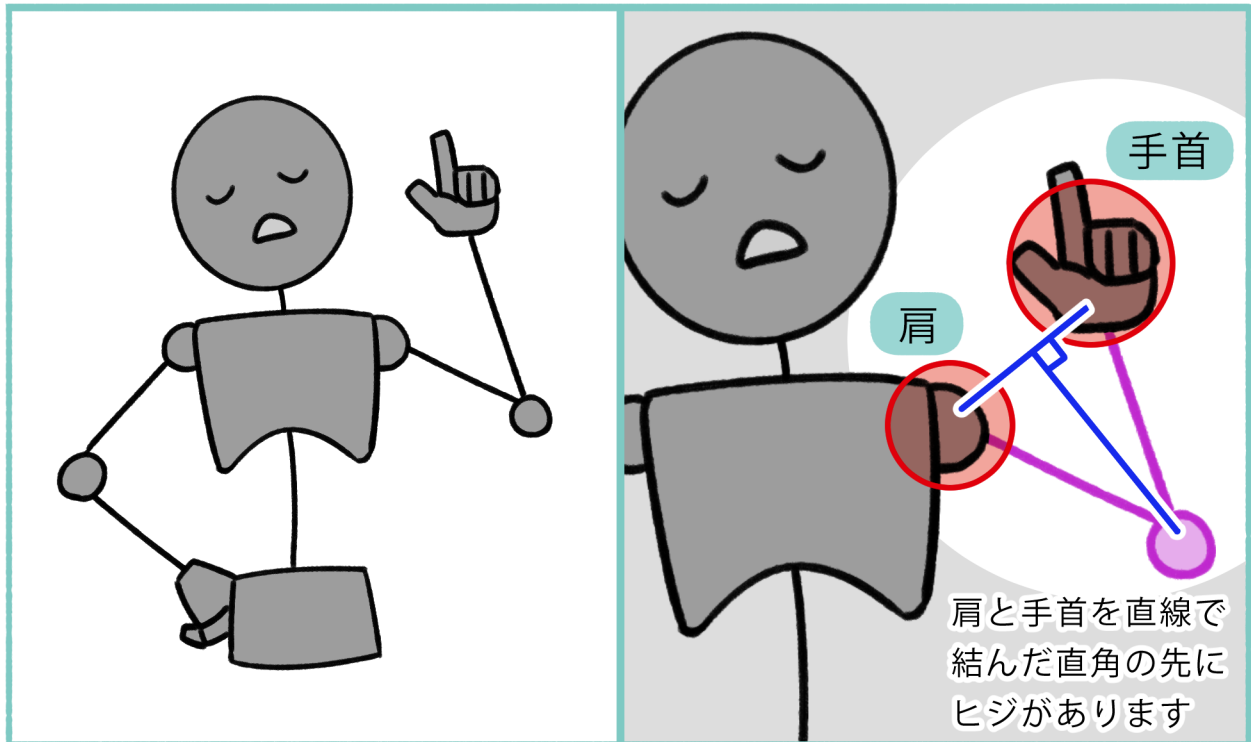


ヒント

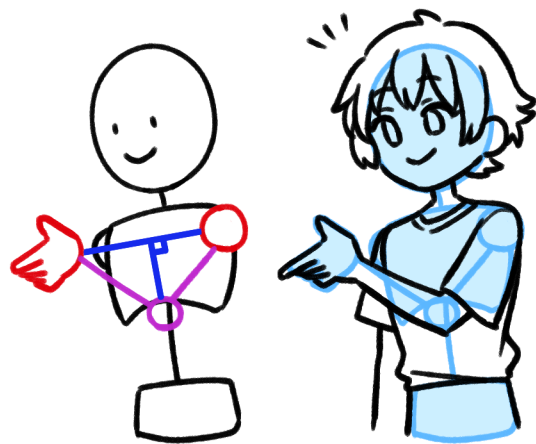
人間のイラストを描くときに、いきなり頭から順番にしっかり描かずに、まずはこれまで学んできた頭身や比率を意識して簡単な棒人間のような素体(そたい)を描いてから大きさや長さを決めると全身を描きやすくなります。素体の描き方は色々あります。自分に合った描きやすいものを見つけてみましょう。

体のバランス・頭身

最後のコツは『ヒジの位置は手首と肩の位置から決める』です。
絵を見てみましょう。



腕をしっかり描きたいとき、まずは描きたい手そのものを先に描いてしまうのがおすすめです。その後、手首と肩を直線で結びましょう。そしてそこから90度の角度で真下に線を下ろした先にヒジを描くと自然な腕を描くことができます。



人間の体はとても複雑なので、覚えなければ描けない部分もたくさんありますが、まずは今回お伝えしたことを頭に入れて描いてみると体を描くことがとても楽になるはずです。ぜひ試しながらどんどん描いてみてくださいね。