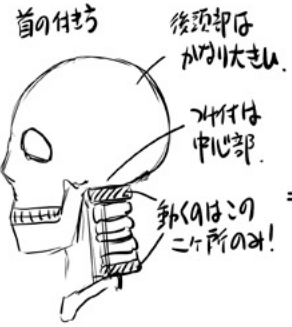




人体バランス

年代やスタイル設定によって
変化しますが、
この作例では六頭身で描きます。

髪はふくませた方が
可愛いと出せます。



上半身
46~48%

下半身
54~52%

ほぼ同じ
長さで描く

ヒジの位置は
みぞあちのあたり

手首は肘のつけあち

腹は結構大きいぞす。
(特に下腹に注意)

脚はヒザの
あたりで「ズレ」ます。

肘のつけあちは
かなり上です

手の平は
意外に大きい
ものです。

だいたい
同じ長さ

1. 大まかにイメージも取り



ポーズと構図を決める。
色々と描いてみましょう。
ここで妥協しても後になって
「やっぱりダメだ...」と最初から
やり直すことになる。

...とは言っても、
まあいいはいは何度もやり直します。
この例では立方体と円柱を
組みあわせて描いていますが、
棒人間や骨格図も並用すると
良いかと思います。

2. ラフポーズを決める

イメージを元に線を整理して
ラフを取ります。

補助線を入れて
流れを把握します。



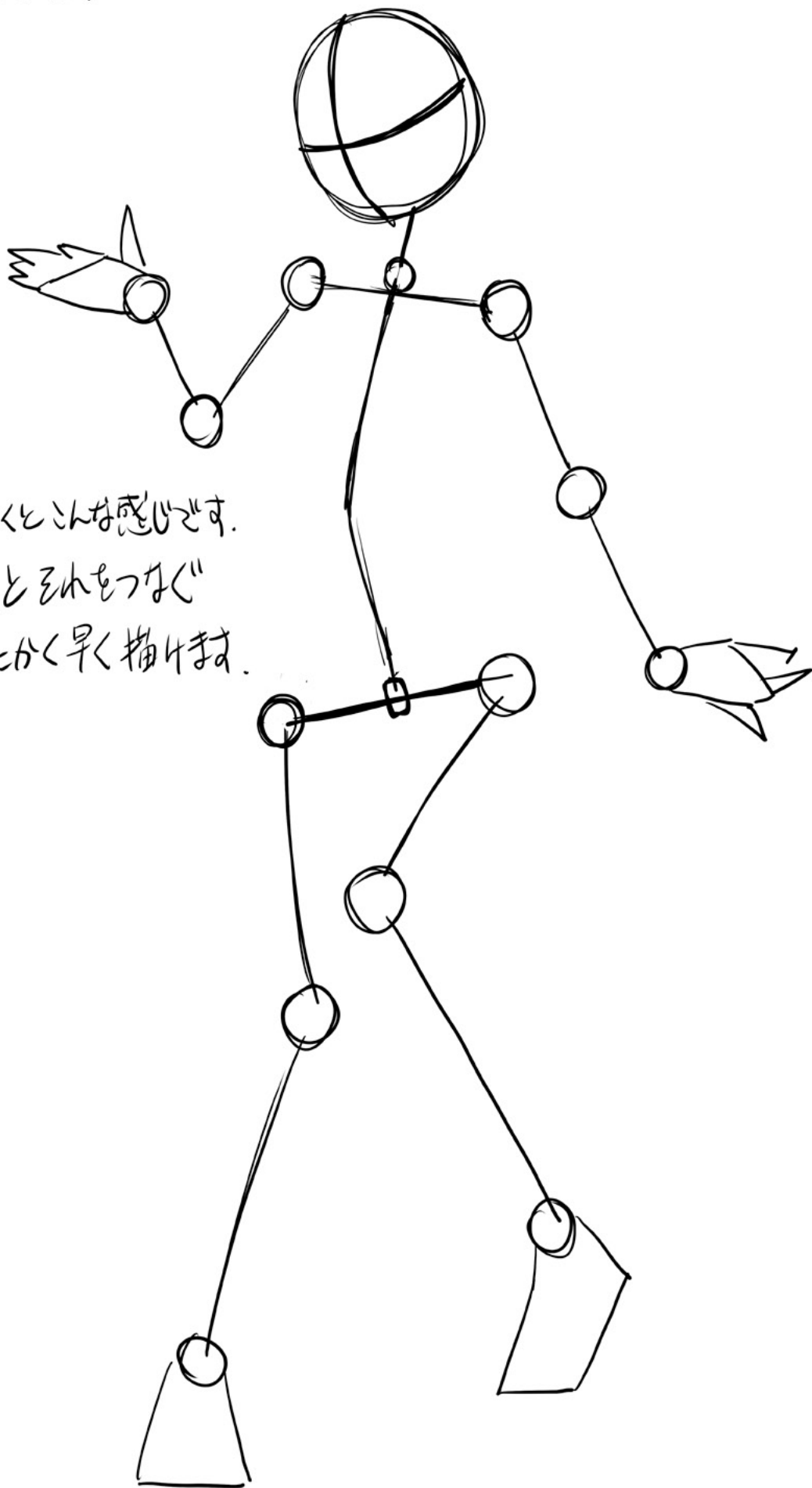
3. うつをさらに
描きこむ



ブロックの集合体から
うつを人体っぽくし
ていきます。筋肉や骨を
考えて描きこみます。

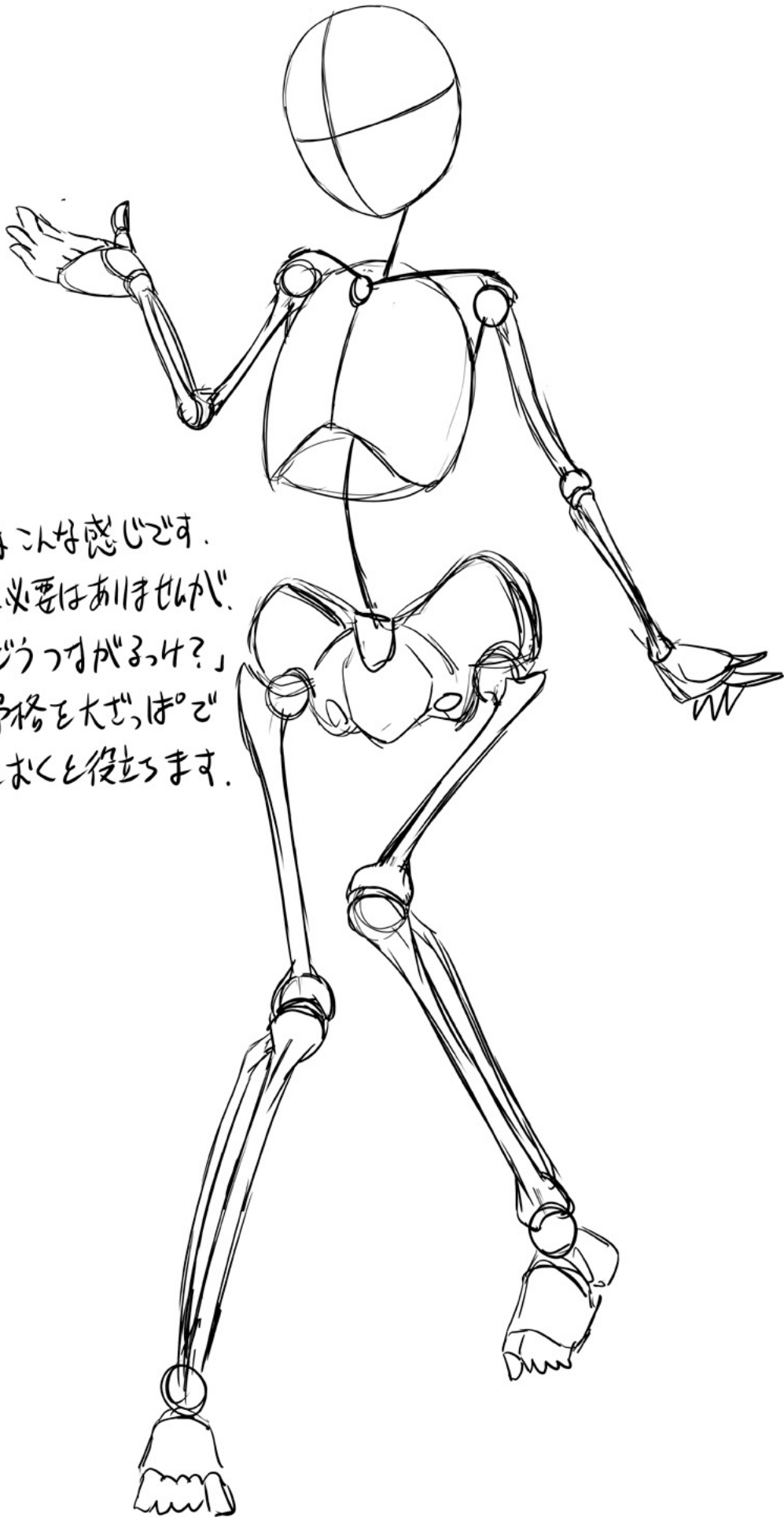
4. 棒人間

棒人間を描くときは感じどす。
主要関節と足をつなぐ
骨格をとにかく早く描ける。



5. 骨格図

骨格図ではこんな感じです。
わざわざ描く必要はありませんが、
「あれ？これはどうつながるの？」
と言う時に骨格を大ざっぱで
良いので知っておくと役立ちます。



6. うつの肉付け



うつを元にして肉付けを
行い、うつを描きこみます。
髪や表情もある程度
決定します。

17. 補助線等



各部の角度と流れは
この感じです。
必要に応じて描きこみ、
うまく利用しましょう。

8. 服を着せす。



9. パン入れ

