

# 頭部の基本

「頭部アングル」

作品に登場するキャラクターをしつかりと描けるようになる。

ストーリー作品の場合、描きなれた同じ角度だけでなくさまざまなアングルで描く必要がある。

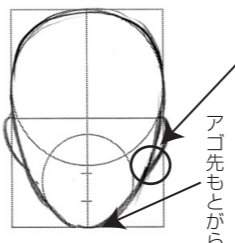
こういうポイントを押さえていけばいいかを考えて描いていこう。



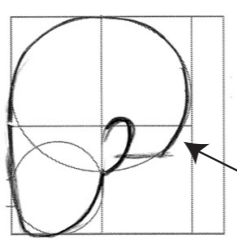
頭部ラフスケッチ

## ①アタリをつけていく

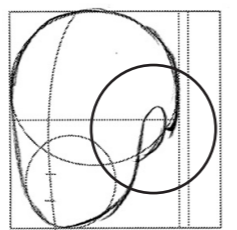
ほぼ骨からアゴにかけてのラインをやや直線的に描く。



側面は正面からよりもボリュームがある。後頭部の位置にも要注意！

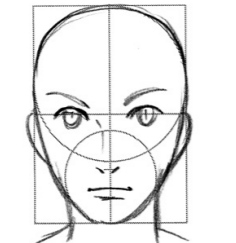


アゴは耳の付け根に向けてつながっている。側頭部がどの位見えてきたかによって耳の位置が変わるので注意。

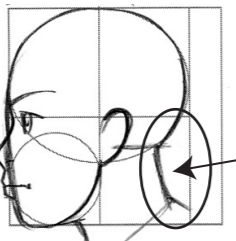


## ②パーツを加えていく

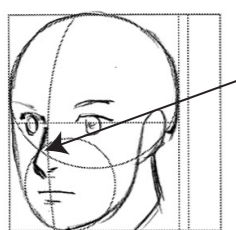
目と目の間隔に気をつける。男性の場合、鼻筋をいれる。下唇のラインはシャープに。



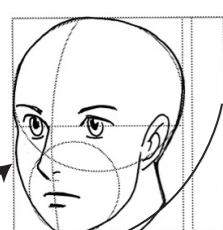
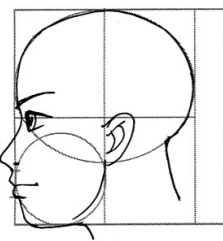
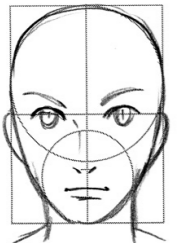
ツラのおおまかなラインから凹ませたり、凸らせたりして横顔のラインをつくっていく。首は後頭部の終わりからやや斜めに描いていこう。



正中線のラインから鼻筋を延ばしていく。左右の目のサイズが異なり、瞳孔の位置も変わる。



## ③仕上げ(線を整理する)

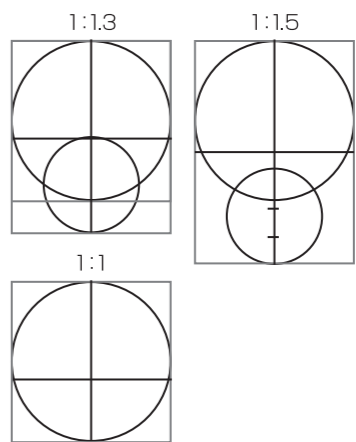


斜め顔の輪郭は、骨格によるモノです。適当に描かない！

## ●頭部の輪郭の比率

成人キャラクターで考えてみる。顔の横幅よりも縦の長さがやや長くなる。卵を逆さにしたような形。

男性の場合、横1に対し縦1.5位  
女性の場合、横1に対し縦1.3位  
※子供になつくと縦横の比率は近づいていく。

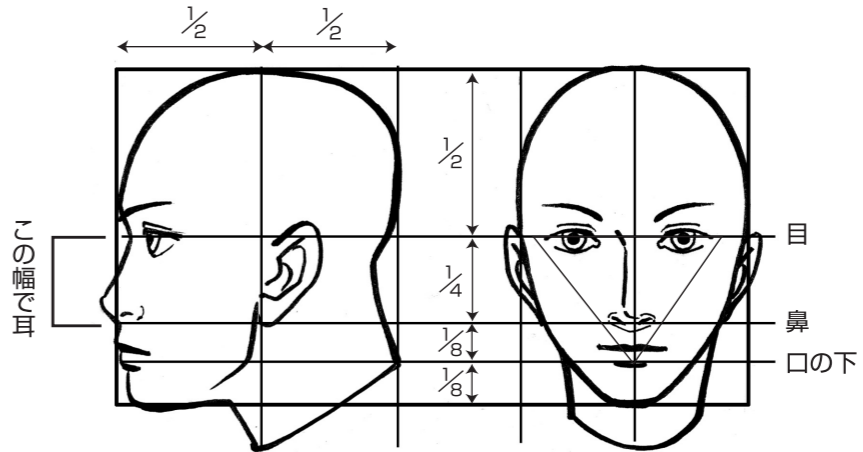


輪郭を描く時には成人男性はシャープにやや鋭角なライン。女性や子供は柔らかい丸みを持たせるとそれらしくなる。

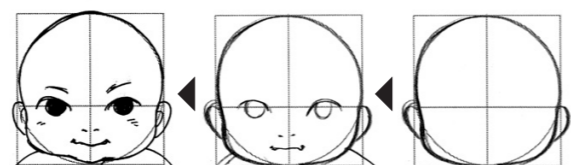
## ●顔にあるパーツのつく比率

目・鼻・口・耳が、それぞれどの辺りにあればバランスが良く見えるだろう。

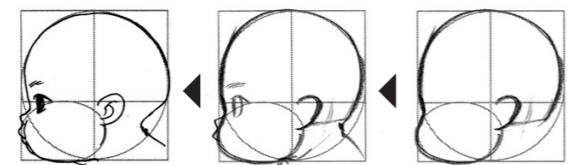
目 頭からアゴ先までの真ん中  
鼻 目からアゴ先までの真ん中  
口 鼻からアゴ先までの真ん中  
耳 顔側部の真ん中からやや斜め後ろに(目から鼻位までの長さ)



## ＜赤ちゃんの特徴＞



基本は丸。パーツは比率としては実際より大きめに、顔の下の方に集めるように描くと可愛く見える。

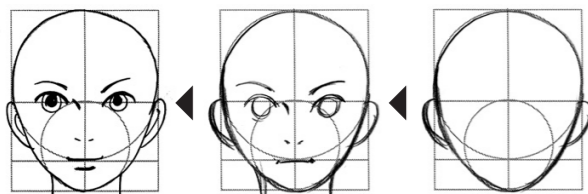


横からも丸。ほっぺたが張ったり、たるんだりしているので鼻はちょっとつまむ様に、唇は上唇が飛び出て、下唇はちょっとだけ。

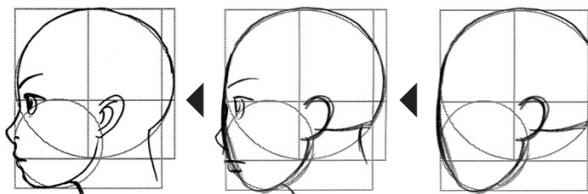


斜めからも丸。上唇のとんがりポイント。

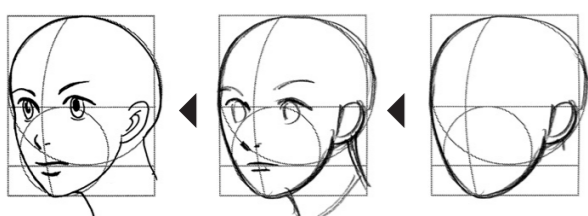
## ＜女性の特徴＞



顔の縦横比はやや緩めに(1:1.2~3位、子供を描く場合はその年齢による)頬のラインは丸みを持たせる。目も少し大きめに。鼻筋は描かなくて良い。



横顔の輪郭も男性よりも緩やかに描く。



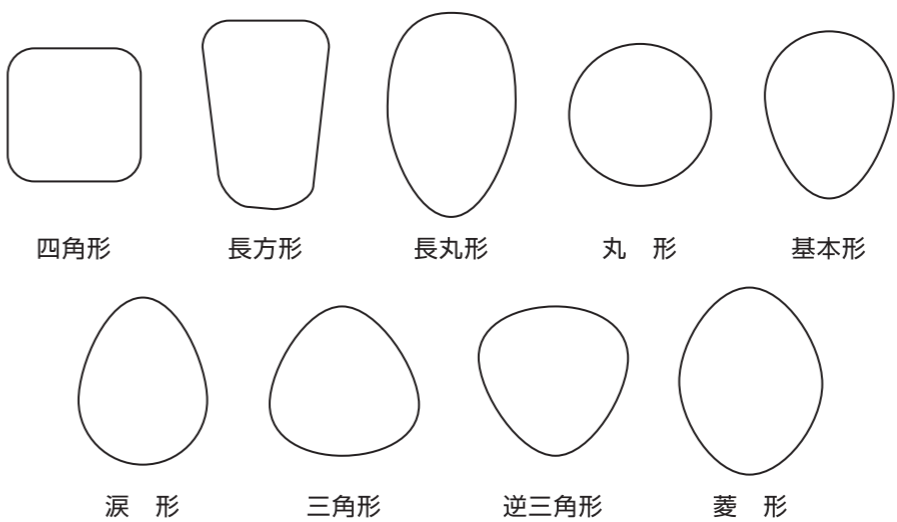
斜めの場合鼻筋は描いても良いが、あまり高くしすぎない。

# サブキャラクター

ストーリー漫画においては、メインキャラクター以外のさまざまなキャラクターが描けることがとても大切になってくる。  
サブキャラクターはどんな風に描けばいいか考えてみる。

## ●輪郭を変える。

人の顔の輪郭はいろいろある。



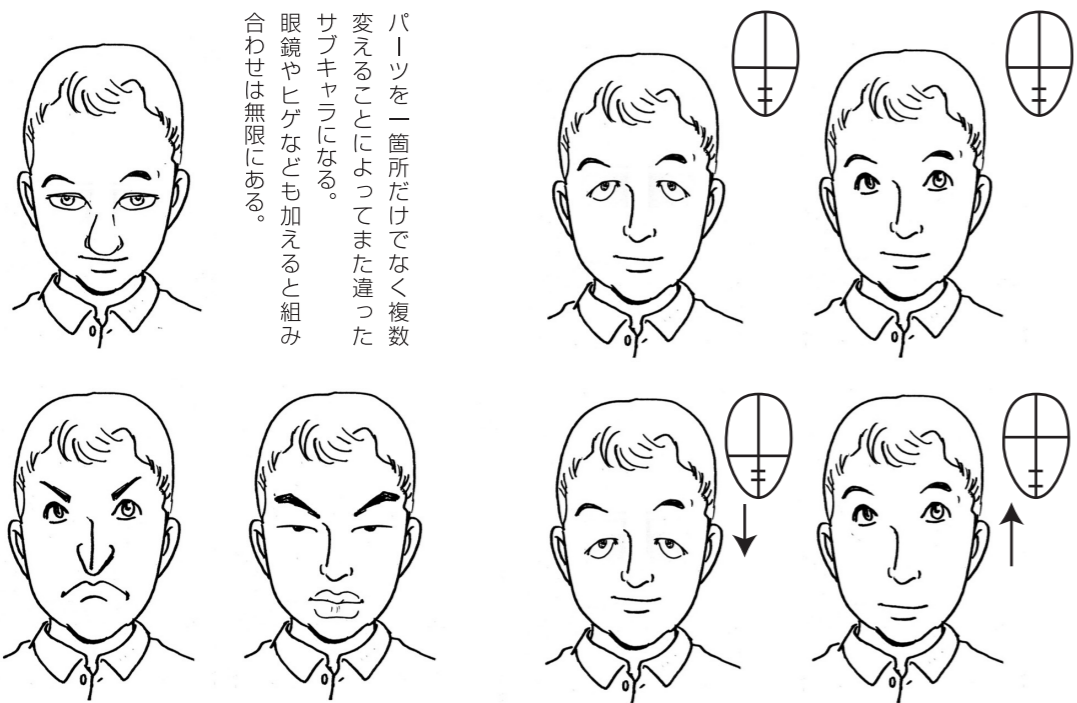
## ●パーツのデザインを変える。

目・眉・鼻・口もさまざまなデザインがある。

口の色々	鼻の色々	眉の色々	目の色々

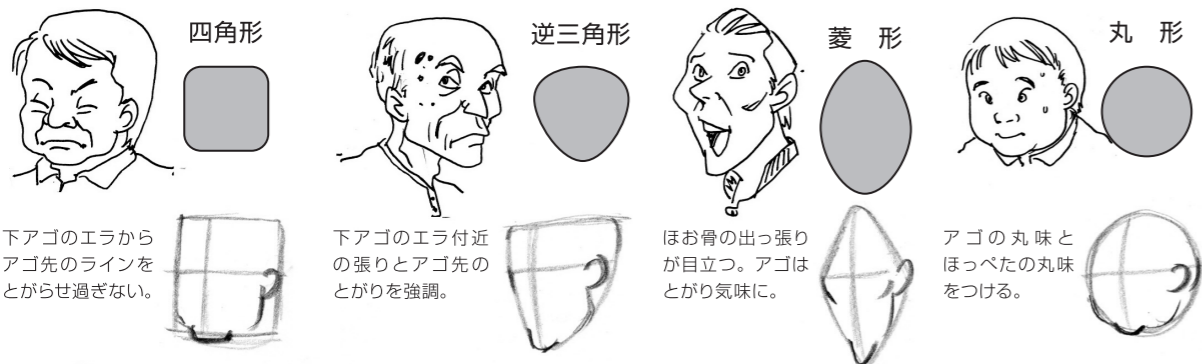
## ●バランスを変化させる。

パーツのデザインを変えるだけでもサブキャラになるが、さらにそのパーツのついている位置を上下に変化させることによって印象も変わる。



パーツを一箇所だけでなく複数変更することによってまた違ったサブキャラになる。  
眼鏡やヒゲなども加えると組み合わせは無限にある。

斜め顔にした時にはそれぞれの輪郭の特徴はその部分によるものなのかを考えて描く。



## 〈いろいろなサブキャラ〉

基本的にサブキャラの瞳は小さめで描く。ぼつちりとした目に大きな瞳を描くと主人公などのメインキャラとかぶってしまうため。  
男のサブキャラは鼻を大きくしたり輪郭を強調したりして極端に崩してみよう。



## ●一つのパーツを変えて配置してみた。

