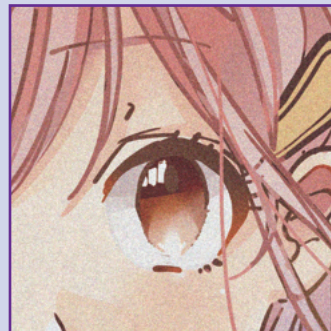


「2年間で培ってきたスキルを活用し、

1年前の初期から現在までどのくらい成長したか、新規イラストを用いて比較をする」



1年生初期のイラストの課題点

1. 目の色味などが単調になってしまった。
今後は、もう少し透明感や目特有のうるっと感を表現していきたい。



2. 髪の毛の線画などが絵も雑でラフの上から色を塗ったみたいになっている。
今後の課題点としては、まず線画を丁寧に描くこと。



3. 背景を描くことに慣れていなかったため、
全体的にぼかして誤魔化してしまっている。
背景を丁寧に描けるように成長しなくてはならない。
加工



1 年生初期のイラストの3つの課題点を踏まえ 新規イラストを制作

1. 目の色味が単調になってしまっている

初期のイラストを踏まえて、目の透明感を表現するために線画を消して表現し、色味の加工などをした。
結果、目の反射など透明感がでたのではないかなと思う。

2. 髪の毛などの線画が雑

線画を今回重視して描いた。
顔にかかっている髪の毛などは線画を残して区別化しているが、下の髪にかけては線画を消し、躍動感を意識した。
結果、線画の疑問点に関しては、完璧とはまだ言えないが（若干の雑さはまだ拭えない）進展はしたのではないかなと思う。

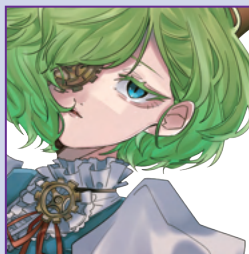
3. 背景についての課題点と加工

今回も1年生の初期と似た森の背景にした。
木の幹の質感や、葉の奥行き感などを表現できるように加工なども含め、制作した。
キャラクターがメインなのでぼかしは多少入れてしまったが丁寧にかけたのではないかな、と思うがまだシンプルなので今後の課題点でもある。
加工に関しては、一番気にかけて。上の太陽の日差しにかけて、暖色の加工、下にかけて寒色の加工を入れている。
色鮮やかに表現できたと思っている。

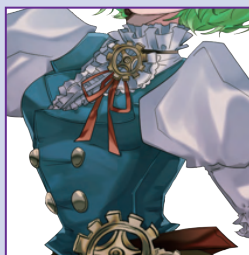


▶1年生の時に制作した作品

今までのイラストを踏まえて 工夫した POINT



1. 一枚絵のキャラクターデザインの特徴が歯車なので、歯車の錆びついた感じを表現した。
髪髪の毛束感、フワッと感を表現した。
線画が雑だったので、綺麗に制作した。



2. 線画を細くして体のしなやかさを表現できるように描いた
フリルにも気をつけ、ブラウスの立体感もきわめて色を塗った。



3. 前回の一枚絵では下までかけていなかったので制作。
スカートのフリルの立体感を重視して加工でコントラスト強めた。



今まで描いてきた
イラストから新たにキャラクター
を制作



▶2年生の時に制作した作品

今までのイラストを踏まえて 工夫した POINT



1. 一枚絵では、あまり分からなかった表情を今回わかるように3人の中で一番表情を豊かにしている。顔の透明感を表現するために線画を細く描き、目の二重などに一点のハイライトを施している。黒髪なので影の陰影にも気をつけた。



2. シャツの質感を重視して色を塗った。宝石の明暗が一番難しかったが違和感なく塗れた。



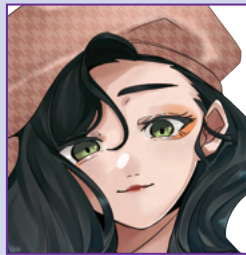
3. このキャラクターの特徴が魔法で自分の思い描いているものを錬金で作り出せるので、私の制作したマスコットキャラ「うさびちゃん」に登場してもらっている。



今まで描いてきた
イラストから新たにキャラクター
を制作

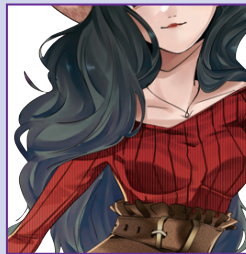
▶1年生の時に制作した作品

今までのイラストを踏まえて 工夫した POINT



1. 化粧の濃いお姉さんなので
お化粧を表現が難しかった。
けばくになってしまう…

こちらも肌の透明感を重視し
ハイライトをつけた。ベレー帽の
ボリュームを意識した。



2. 一枚絵の際、髪の毛が
後ろに隠れてしまっていたので
今回は毛量を多く、束間を意識して
制作した。

服の質感が気に入っていたので
うまくリメイクできたのではないかと
思う。



3. スカートの陰影が一番難しかった。
もう少し、暗めの色を
入れれば良かったと思う。

足の肉の立体感を表現できるように
した。



今まで描いてきた
イラストから新たにキャラクター
を制作