

Why do you draw a picture?
Is it beneficial?



Next Stage

No matter how much I worry, I can't help it.



目次

3p プロフィール

4p キャラクターデザイン

5p ストーリー

6,7p メイキング



profile



ISHIDA NANAKO

石田奈々子

千葉デザイナー学院

デザイン科 イラストレーションコース

誕生日：2003/4.30

◇好き：睡眠、ゲーム

◇苦手：ごぼう、蓮根

◇趣味：カラオケ

Skill



Message

専門学校最後の制作物ということで、自分なりにどういうメッセージを込めようか非常に悩みました。ですが、テーマ自体は早々に決まっていました。それは「激励」です。卒業という節目を迎えるからというのもありますが、ここまで頑張ってきた自分に、全員に、エールを贈りたいと思い制作にかかりました。それぞれが次のステージへ進んでいくために迎えた今日に、自分の作品を並べることができた事、大変嬉しく思います。

作品は細部までこだわって描いた物となっていますので、ご覧いただけましたら幸いです。

X



pixiv



character



堤 ハルカ

地方の短大に通う一年生。

極度の人見知りだが、慣れるとフレンドリーな気質で、仲の良い友人グループという時は饒舌。飲食店でバイトしており、給料は新しい服や靴に消えている。可愛いものが好き。

内心自分に自信がなく、諦め癖がある。

被害区域の中心にいたため、急いで避難するも運悪く人混みに弾かれてしまった。

プロフィール

身長	158cm
誕生日	5/1
年齢	19
好きな物	買い物



story.

2400年 11月XX日

数年前、地球に光る隕石が落ちてきた。それは直径約30cmとそこまで大きくはなく、運よく人の居ない土地に落ちてきたものだから、被害はそこまで甚大ではなかった。ただ不思議なことに、元がそのくらいの大きさなら大抵途中で燃え尽きてしまうであろうに、それは消滅する気配も無く大気圏を突破してきたという。

何より物質が謎であったこと、形が異質であったことなどもあり、テレビの向こうでは様々な議論を繰り広げていた。最初こそ度々その話題を耳にする事はあったものの、最終的にカルトチックな憶測だけが残り、しばらくすると大抵の人はすぐに興味を失っていった。

その頃から、今住んでいるこの惑星の終わりが近いと、一部で噂されるようになった。

大学での講義が終わり、日も傾きはじめて頃帰路についていた。珍しく、晴れているのに夕立が降っていて、今日の夕飯の事、明日までの課題の進捗なんかをぼーっと考えていた。

すると突然、大きな地震に襲われる。

地上が水で溢れ、星の雨が降る。緊急警報が鳴り響き、街中がパニックに陥った。

大勢の人が高台や避難所へ向かい、押し寄せる。そうこうしている間も雨は降り、水位は上がっていく。

道中、走り逃げる人々に押し出され転んでしまった。顔を上げると、自分が向かっていた先に一際大きな星が落ちたのを目の当たりにしてしまう。

失意に暮れたまま、瓦礫に足をかけ大きなカーブミラーに腰掛けた。行き先を失くした主人公は、1人呆然と空を眺める事しか出来なかった。

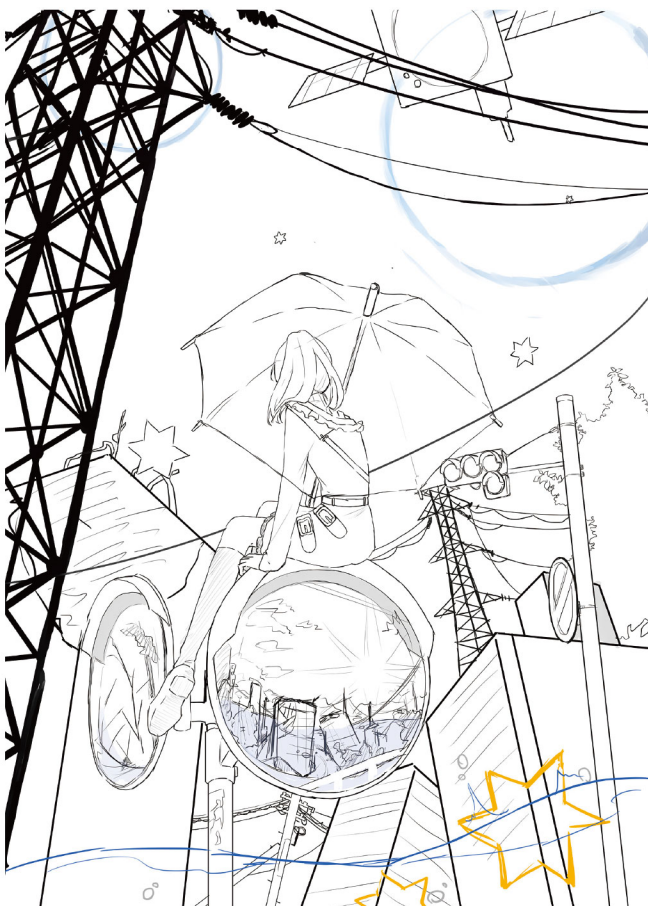
ふと、上空から大きな音が近づいていることに気づいた。見るとそれは、巨大な機械の塊だった。以前ネットで見た、惑星探査機のようにも見えるそれは、彼女の頭上で止まった。どこから来たのか、なんなのかもわからないが、なんとなく目が合ったような気がしてならなかった。

この出会いが彼女にとって転機となり、新たな一步を踏み出すきっかけの出来事となった。

process



色を最初に載せて全体の雰囲気を掴むために、カラーラフから取り掛かります。人物のポーズ、大きさ、建物のシルエットなどはざっくりです。テーマと合わせて、時間帯や天候・天気、世界観などの入れたい要素をあらかじめ書き出しておくとなんか楽になります。これもざっくりで大丈夫だと思います。私も大事な所以外の細かい設定はほぼ後付けです。



おおよその位置が決まったら下描きをやっていきます。いつもはこの過程はすっ飛ばしてガリガリ色を整えてしまうのですが、今回は下描きの提出物があったのでやります。この時点でキャラクターデザインや背景の詳細を確定させ、配置ごと微調整していきます。カラーラフのレイヤーは残しておくとなんか後で便利なのでしておく事をお勧め致します。私はここでカーブミラーと人間の大きさが想像していたより違うことに気付いて四苦八苦しました。



用意した下描きをカラーラフを元に色味調整していきます。よりはっきりと理想に近づけていきます。こんがらがらないように、手前の物、奥の物、人物など、レイヤー分けは都度やっていきます。ここからどんどん色をのせて形を整えつつ塗りを厚くしていきます。



空や建造物に描き込みをしていきます。サイズが大きいので、ちゃんと鏡の映り込みも細かく描きます。ミラーの縁や支柱は手前の方にあってよく見える位置にあるので、年季の入り具合に力を入れています。

描き慣れていないものを描く時、場合によっては参考資料を調達しに行くこともあります。今回の鉄塔なんかは、近所に近づけそうな場所があったのでそこまで足を運びました。

ここまでで8割ほど完成したので、一度他人に見てもらって意見を聞きます。使えるようなアドバイスを取り入れたり、拡大して気になる所を直して終了です。

