

ちよつと、そこまで。

mattsun
PORTFORIO
2020.3 - 12



でかけよう

ちよつと、そこまで。

はじめに

読んでくれてありがとうございます！

グループをつくったのが今年の3月で人数も増えてありがたい限りです。もともとつくったのはモチベーション維持のためで、おかげでなんか描かないと...と、かなり向き合うことができました。

ポートフォリオもその一環で、年間通して成長してるか？去年より進歩してるか？ってモノとして残すことで停滞してしまわない意識付けですね。なので付き合ってくれた方には大変感謝しています。

ありがとうございました！

CONTENTS

- 2 chapter1 Landscape
風景・背景画。わたしのメインコンテンツですね。
渭伊神社、天白磐座遺跡、マリーナシティ、奇絶峡、黒潮市場 計5点
- 4 chapter2 GUNDAM series
ガンダムを中心とした、リアルロボット系メインのメカ系です。
シャイニング×ファントマ、グリーンベレー、ゴッド 計3点
- 6 chapter3 Scramble
ざっくばらんなその他のコンテンツです。
マスコットデザイン、似顔絵 計4点
- 8 あとがき



chapter 1 LANDSCAPE

知らない土地とか魅力的な空間とか好きで、そういうのを形にしたいですね。こち亀扉絵で両さんが下町歩いている日常の風景とかめっちゃ好き。



黒潮市場（和歌山市）

下のごちゃごちゃした感じと天井の魚のインパクトが緩急あって面白かったので描きました！取り組んだのは構図とモブの練習、描き込み・簡略の落としどころの見極め、物の質感表現ですね。そのうちスキルとして消化できたのは構図のパスとモブに対する慣れ。ズレてないか？大丈夫か？ってめっちゃ気を遣いながら描きました！

Landscape × Pen

けっして限定してるわけでも、こだわってるわけでもないんですが漏れなく全部ペンですね...カラーも描きたいんですが...
画材がなかったのと、印刷の色の再現度を気にしなくていいから始めて、未だにこれが主武器という...
でもやはり水木さんみたいな驚愕するほどのペン画には憧れますね。

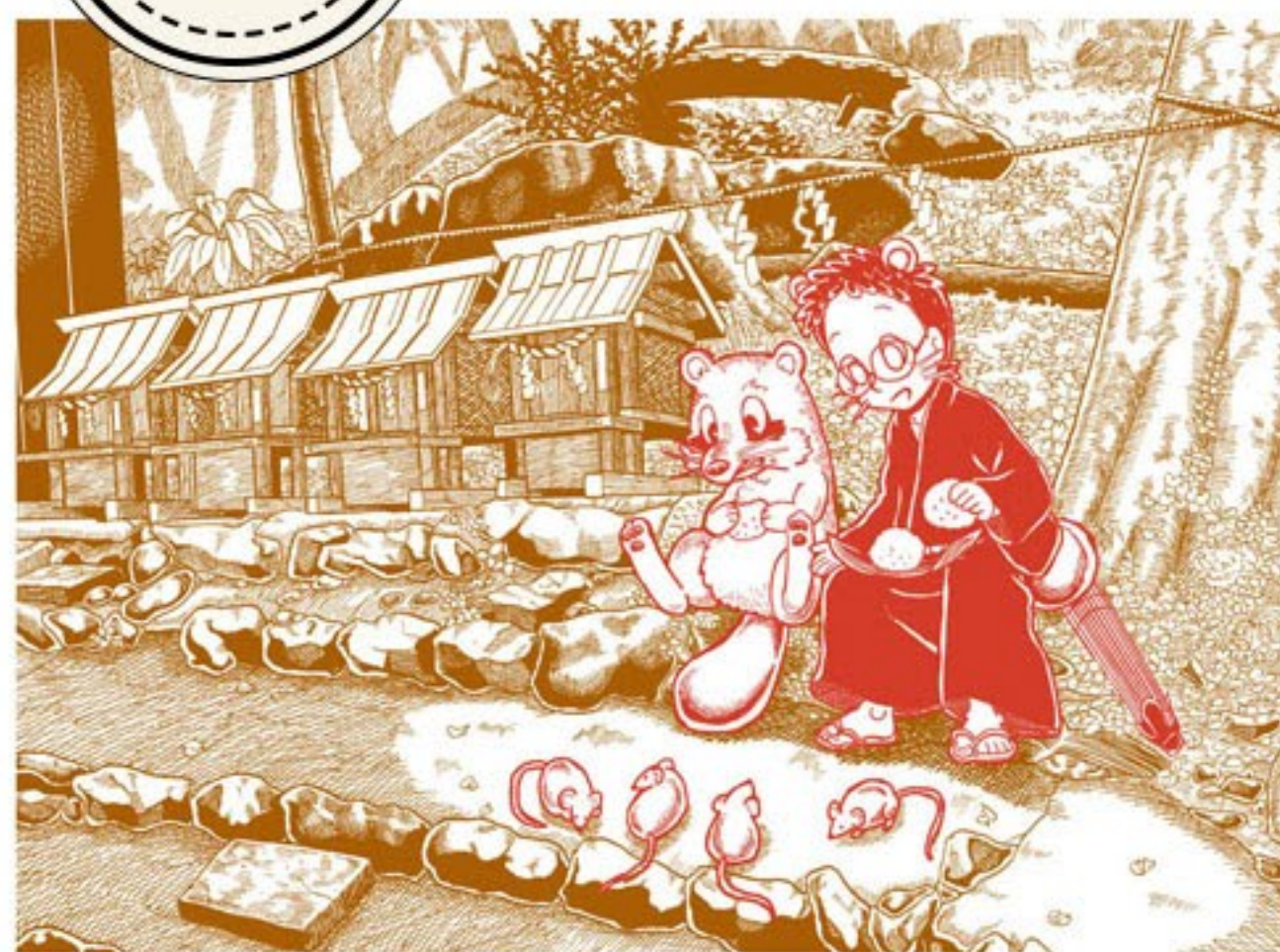
奇絶峡 (和歌山県田辺市)

このあたりからだいぶ書き込み量が上がってきたと思う。
一番の不安要素だった水中の表現が斜線によるトーンダウンで上手くいったのがよかった。また、カケアミの濃さでグラデーションをつくる手法も身についた！
それにしても自然物はあんまりパースとか意識しなくていいから気が楽。



8月

5月



井伊神社・天白磐座遺跡 (浜松市)

久しぶりに描いたモノクロ画。細かいところまで描けるように頑張った。
積極的に黒を使ったつもりだけど、今見ればまだだいぶ画面が白いな。

和歌山マリーナシティ (和歌山市)

今年一番のターニングポイント。
カード交換会用のイラストのため、しっかり描かないとって何日もかかったことで、時間をかけて描くという意識がついたのが非常に大きい。
それにしても建物の質感が難しすぎた...



7月

Comment

ジャンルでは一番描いただけあってかなり成長できた。
描き込み量はあがったし、建物のパースはかなり自在にとれるようになってきた。画面はあいかわらず汚いけどまだ綺麗にまとめるよりも、恐れずどんどん表現の幅を広げていきたい。

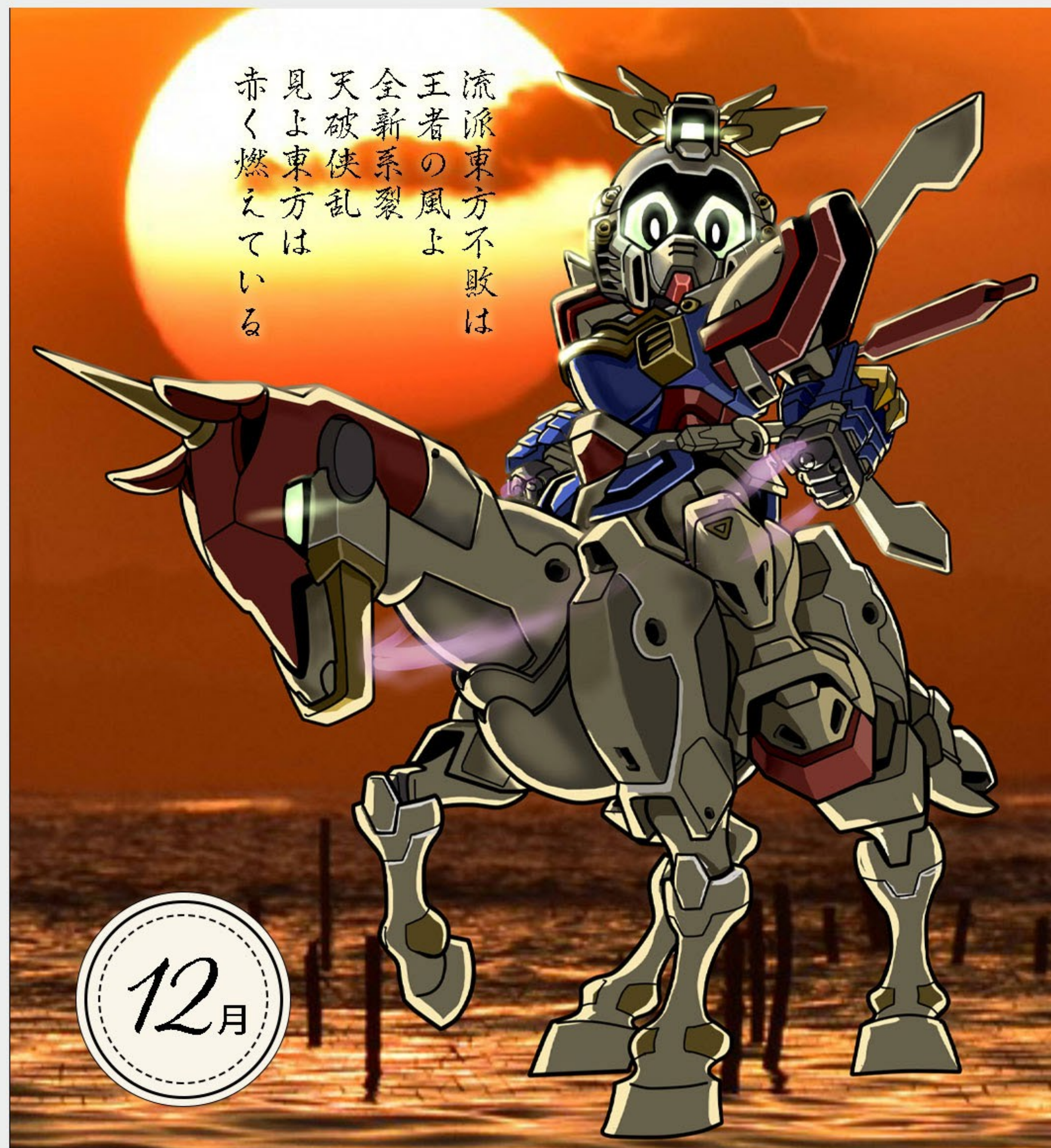
質感表現は慣れてはきてるけどまだ全然自信はないのでもっと量をこなしていきたいですね。来年の目標はひと月で一枚といきたいところ。
モデルはぼちぼち和歌山から浜松に移行して、地域に媚びるスタイルでいきたいですね。

Fine!



chapter 2 GUNDAM serise

ガンダムを中心としたリアルロボット系統で、風景に比べて昔から取り組んでいるコンテンツ。コミケはこっちがメインですね。



ゴッドガンダム & 風雲再起

奥行を使わずアクションのないシンプルな平面構図ですが、目指したのは「立ってるだけでカッコいい」ですね。加えて、お馬さんも入ると絵的に迫力がでるかなと思って...

ポニーに苦戦しながらも、自分なりのアタリの取り方で消化しつつ、画面が縦方向に伸びすぎないように、キャラの頭・体・腰に重なりをつけてあおり感を出しました。

また、立体把握は得意なのですが、複雑な箇所を感覚に頼って描くのは、大学数学の問題を計算用紙なしで暗算で挑むくらい非効率だと気付きました。

ギリシャ彫刻 と 男性器 の話

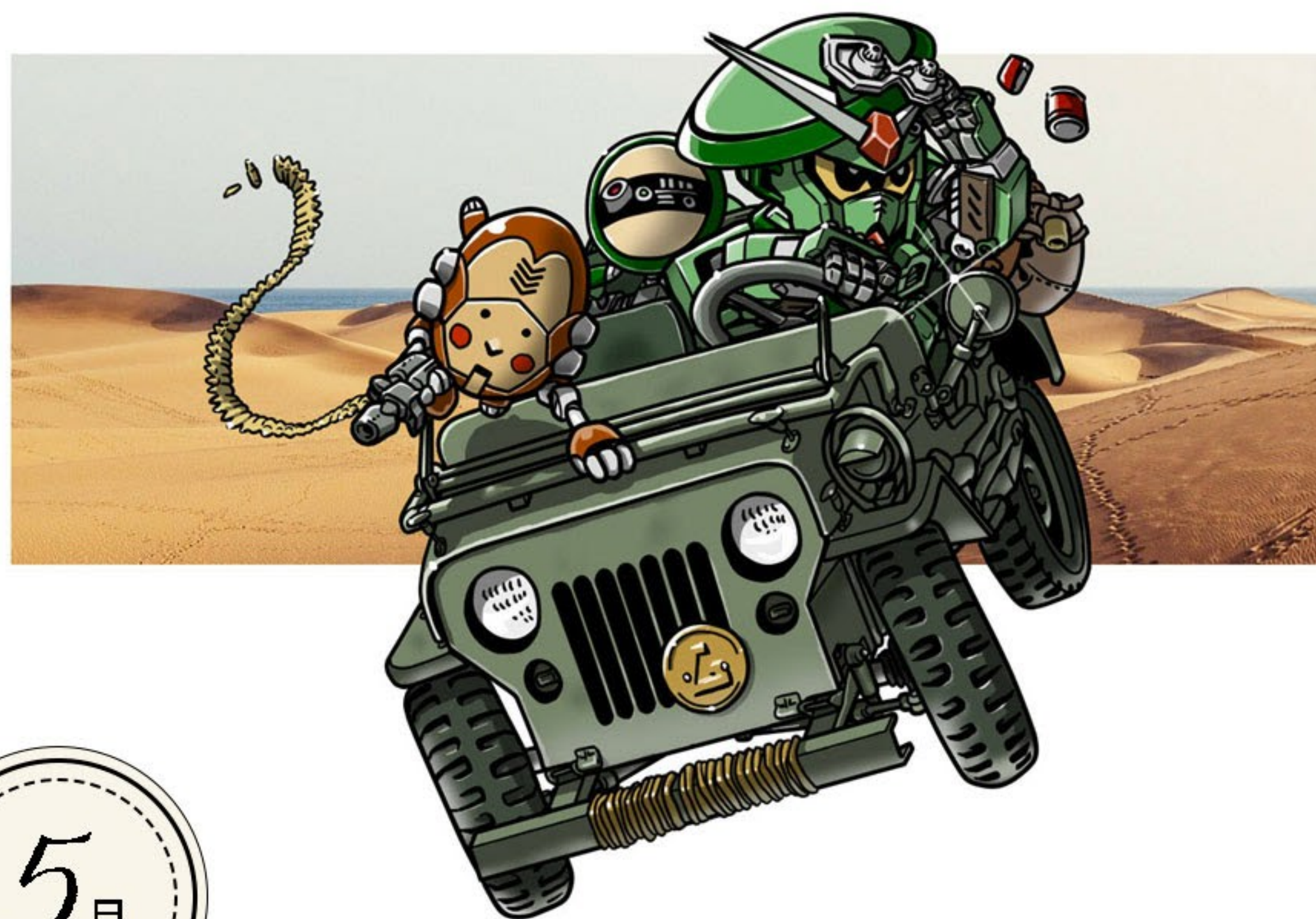
それがなぜこどもの様に小さいか、みなさんご存知でしょうか？
一説によると※ 芸術的観点から、肉体美を表現するにソレは不要なじゃまものであり、身体の美しさをそこなぬよう、添え物のように小さくなったのだとか...

不要なものは目立たなく...、デフォルメにおいてもパーツの省略は自然の流れで、顔のおまけ的なバルカンなどいかに簡略化するか...

しかしわたしは気付きました...、その逆こそ面白さだと。
おまけを小さくするのではなく、出っ張らせて主張させて方がシルエットにメリハリができて面白いと。
バルカンや胸のハッチ、腰パーツなど出るとこはしっかり出して...
逆にウェストは絞って緩急つけて...

彫刻でいうなら、あえてでっかく彫るとでもいいでしょうか...

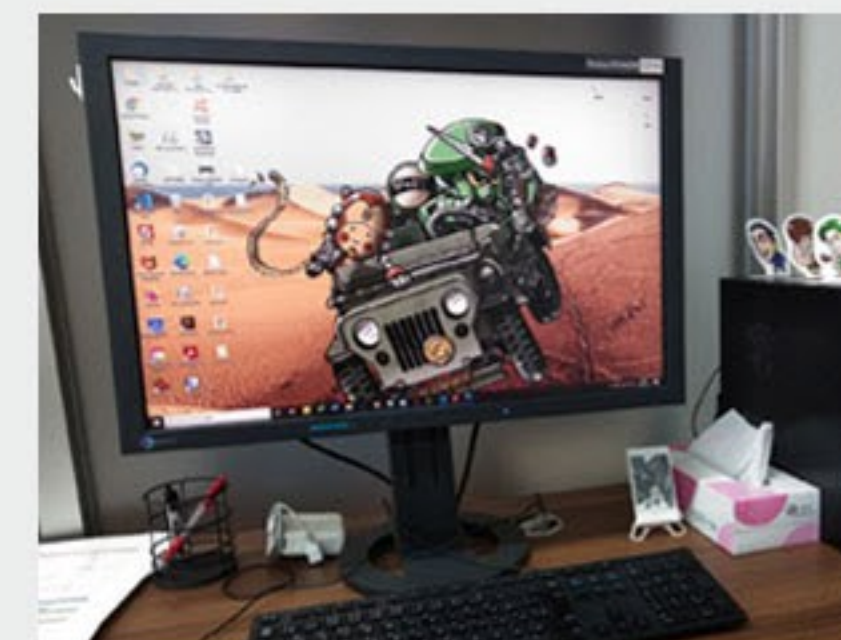
※諸説あり



グリーンベレーガンダム

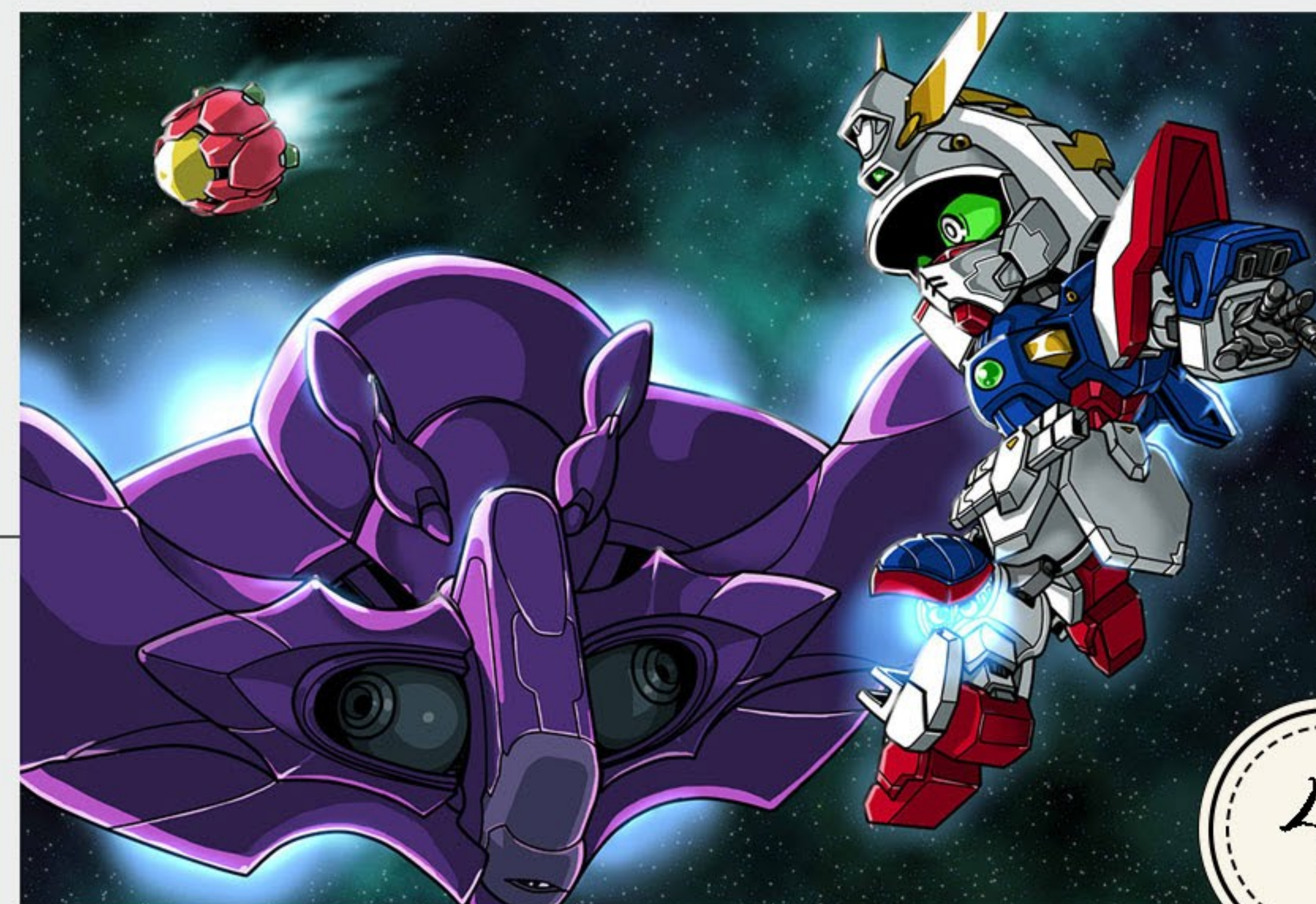
これはかなり気に入ってる一枚。
めずらしく車とか描いたからディティール調べるのも、キャラクターと噛み合わせるのもかなり新鮮で楽しかった！
スキルのにもこのあたりから、「画面を埋めるシルエットの取り方」と「縦×横×高さ3方向の空間の使い方」でグッと絵に面白みができることに気づけた一枚。

会社PCの壁紙にするくらいお気に入り



シャイニング × ファントマ

シャイニングの体のバランスも、ファントマの形もそうとう苦戦して時間かかったけど結果的に臨場感が出せずに面白みに欠ける絵になってしまった...
空間に無駄な隙間が多かったから全体で見てぼやっとしたと思う...大げさなくらいもっと距離を詰めて画面を密集させた方が密度があがって緊迫感も出たと思う！



Comment

ガンダムはまだかなり伸びしろがあると思ってる。
構図・シルエットの取り方、アングル、ディティール...こうしたらもっとよくなる、こうしたら...て進む方向性がどんどん見えてきて、まだ2~3段階はギアが上がりそう！

来年の冬コミは参戦する予定だったけど、まだまだ伸びそうな気がするから、一旦地力をつける方を優先したいな。
年間通して大した数かけてないから、もうちょっと数をこなせるといいのだが...

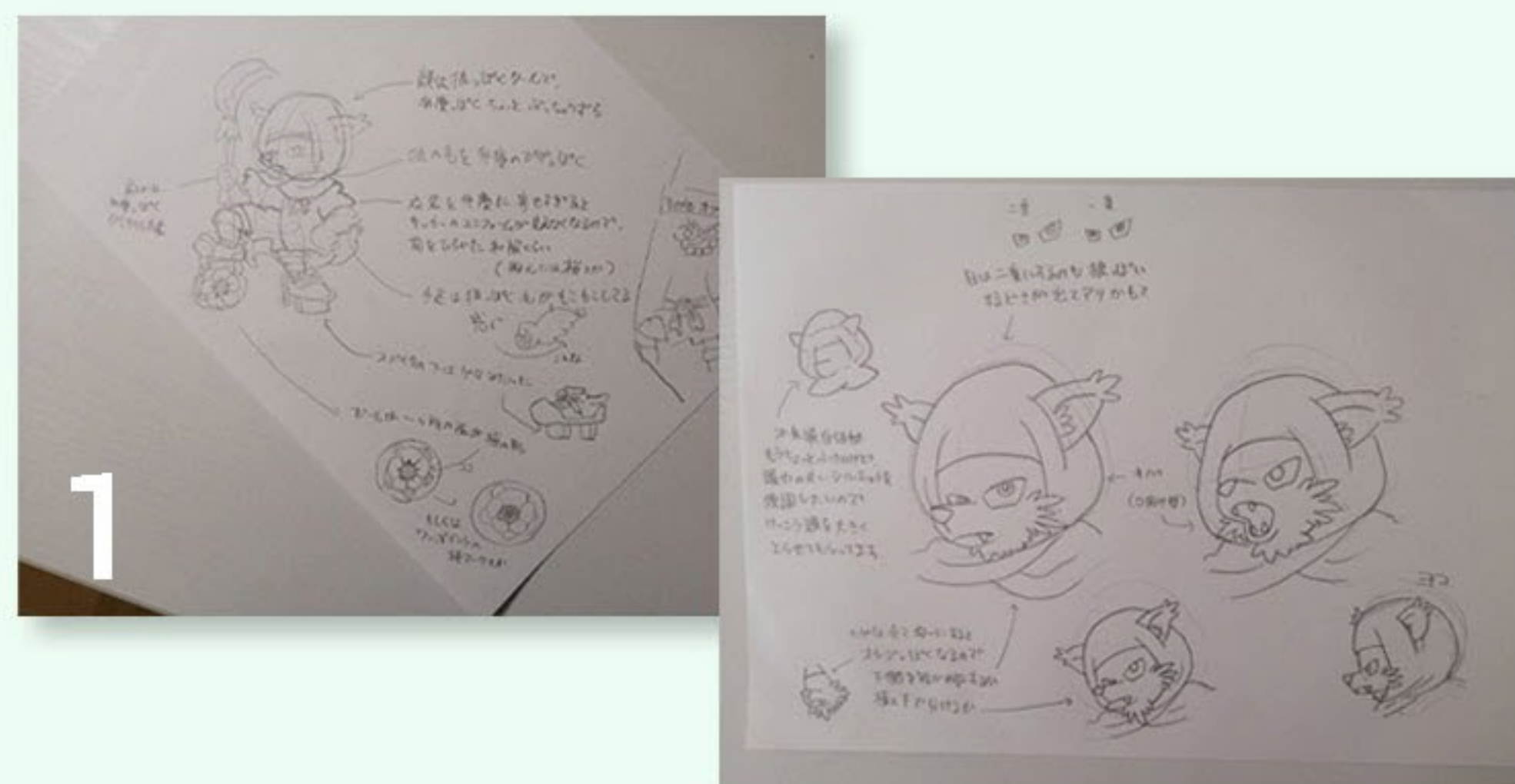


chapter 3 SCRAMBLE

依頼品のロゴやキャラデザ・似顔絵から著作権・アイドルなどその他の要素ごちゃまぜコンテンツですね。



12月



セレワカ丸

サッカーチームのマスコットデザイン。狼×弁慶という依頼！
狼イメージのクールでカッコいい感じと弁慶のちょっとふてぶてしくも力強い感じを前面にまとめました。かわいさに媚びないのがわたしのスタイル。
自由にやらせてくれたのでのびのび楽しくつくれました！

ヒアリング～完成まで

1. イメージの描き起こし、ラフがほんとにラフですね。イメージをぶつけてから意見を聞いて方向性を探ろうと思ったけど、一発で気に入ってくれたので大幅に時間が短縮できました。2. 大枠が決まり装備や頭身など細かいデザインを調整。3. 形が固まり下絵の清書。いい感じのシルエットをつくれてよかった。4. 大まかな色バリエーションから徐々に色の掘り下げ。あとは微調整して完成ですね。

4月

関根ジョウク秀樹

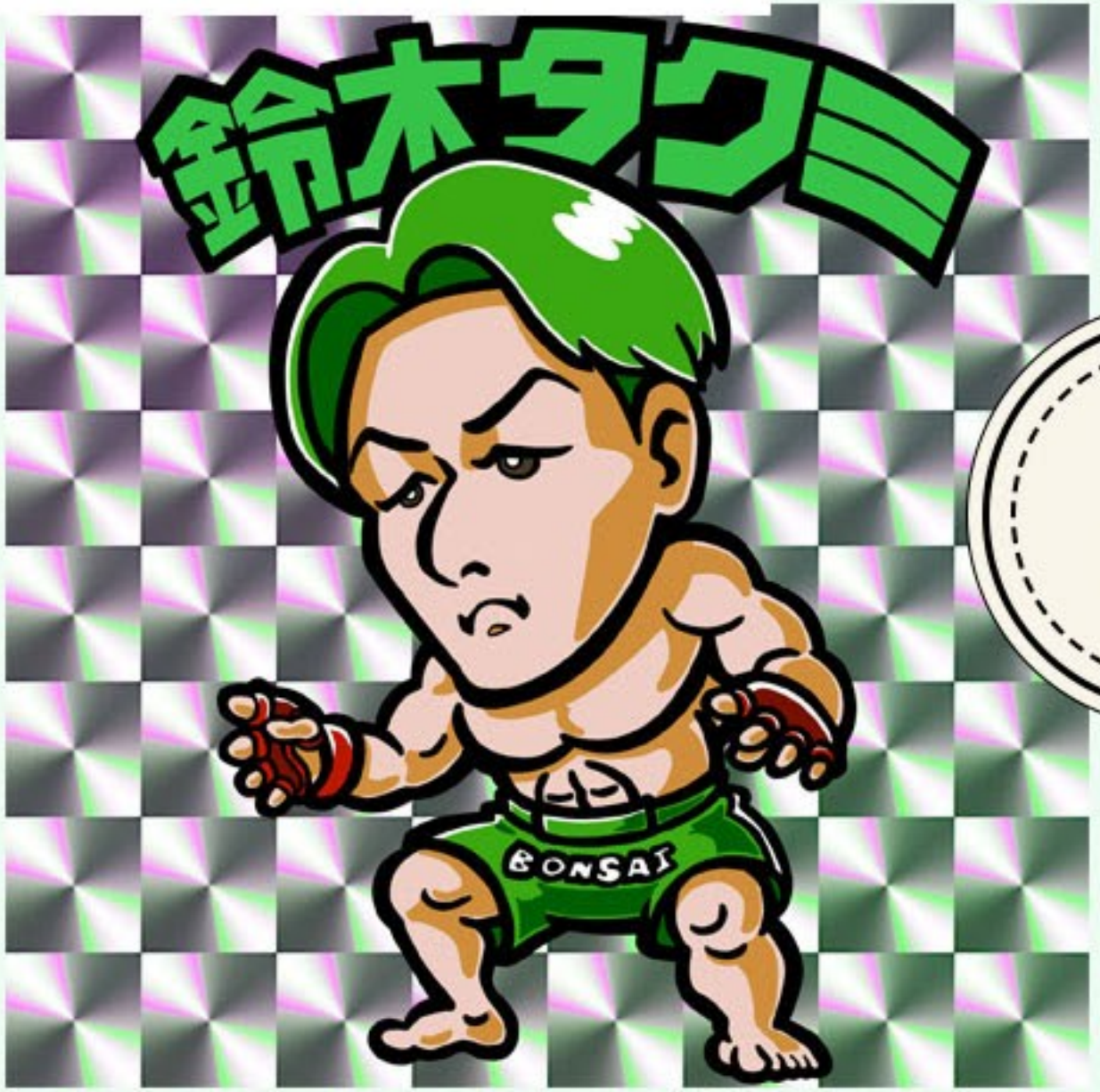


3月



ボんサイ柔術家たち

似顔絵練習しようと思って描きだしたやつ、
一瞬で飽きたな...
でも今回チャレンジしてみて、特徴を残しつつ自分なりの型に落とし込むのには自信が
ついた。ふとしたときに役立てられそう。
駅前で段ボール生活するようになったら似顔
絵で生計たてよう。



3月

Comment

プロゴルファー猿とかラインスタンプとか身延町のマスコット応募とか予定してたのにぜんぜんできなかった...
ただそれは他のコンテンツで時間かかったしわ寄せで、ここでの取り組みは時間もかからず一定クオリティをキープできたと思う！

来年はスタンプからかな...年間でどれだけ描けるかわからないけど気楽に取り組んでいきたいです。

Good JOB!



あとがき

本来ポートフォリオは人に見せるもので、見た人に伝えることが大前提ですが、完全に自己反省会でしたね...
ここまで見てくれた方はありがとうございました！
それでは来年末まで...
To Infinity and beyond ~

2020/12/31

まっつん

ちよつとそこまで



mattsun PortFolio

2020 / 3 - 12

定価 本体480円 +税



1 268954 357852