

2022

デジタルとアナログ表現の比較

A Comparative Study of Analog and Digital Displays

AD32 田中 美希
指導教員 西野 隆司

1. 研究目的

アナログ（手描き）によるポージングや基本的な身体のバランス、デジタル（パソコンで描くもの）によるペイントツールの使い方など、絵に関する参考書は多く出版されている。しかし、ありすぎてシンプルにこの部分だけを知るということが難しいように思える。

実際、自分でもデジタルとアナログの相違を知りたいと思ったことがあり、探したことがあった。しかし、どれに手をつければいいのかわからなかったのだ。そういうことならば自分で作成しようと考え、今回この研究をすることに決め、デジタルとアナログの相違について探ることにした。

2. 調査と分析

この研究をするにあたって、参考書をいくつか購入し、そこから表現手法を参考にして絵を仕上げていくことにした。

内容が決まったところで、実際の出来上がりサイズを決めるにあたり、ソーシャルネットワークサービスにて、アンケートを行った。

質問は「絵を見るときに媒体の大きさは大判か小さいのどちらがよいか」という質問をしたところ、10人の方に答えていただいた。その中の3人の方から「じっくりとみたいので大きいサイズ」「持ち歩いたりもしてみたいから小さいサイズ」や、アドバイスとして「デジタルで原画集があればもっといいかも」というコメントをいただいた。

3. コンセプトの立案

「見開きでみられるデジタルとアナログ」

調査の結果で大きいサイズがいいが、小さいサイズも一緒に出るなら買うという人がいたことから、小さすぎず、かといって大判でもない大きさをすることにした。

4. デザイン展開

初めは共通の題材で、パソコンで描いたデジタルの絵1枚、アナログはいろいろな画材の中から4種類を使って、4枚を描こうとしていた。

しかし、アナログを4枚としてしまうと、比較す

る際、ページを一々めくらなければならないので手間がかかってしまう。

最終案ではデジタルの絵1枚、アナログの絵を1枚とした。1:1にすることで見開きでの比較が可能となり、めくる手間を解消することができた。

出来上がりの大きさについては、最初の段階ではA4サイズでの提案だったが、アンケートの結果と製版のしやすさを考慮し、現在の210mm四方の大きさにした。

5. 完成図



6. 結論

同じ絵描きの方に見てもらったところ、「CGと手描きを並べて比較したものは珍しい」「おもしろい」「こういうものを私も作りたい」と、好評をいただき、デジタルとアナログの見開きで比較する、という案は成功したといえる。

当初予定していた1ページの漫画が未収録となってしまい、右綴じなので、横文に違和感が生じてしまった。

全体的にフォントの種類をを使いすぎてしまったため、統一性が無くなってしまった。よく確認することで回避できたと思う。

絵の解説部分は描いた感想ではなく、画材の特徴を描いた方がよかったかもしれないという意見もいただいた。全体的に詰めがあまりと感じた。

7. 参考文献

塚本 博義 マール社 (2004)

『キャラクターマトリックス—新種の亜人種と合成獣を生み出せ!』

Comickers (編) 美術出版社美術出版社 (2001)

『イラストスタートアップガイドカラーマーカー』