

【吉田誠治先生、決勝進出作品コメント】

・ 8.6 光年からの手紙

大ゴマ 1 枚だけでも十分ストーリーを感じさせるほど作り込まれた、完成度の高い作品だと感じました。特に天体望遠鏡の複雑な形を的確に描くだけでなく、設置されているプレハブ風のチープな建築物と対比させたりと、設定をきちんと考えている様子が伺えます。欲を言えば、影のトーンが一定でメリハリに欠けるのが勿体ないかなと思いました。

・ 先生、起きてください

分かりやすく画面を構成していて、締め切り前の緊張感が伝わってきました。机周りが丁寧に描き込まれていて、必要な情報がうまくまとまっていると思います。朝なのか夜なのか分かりにくかったり、肝心の液タブの描写に立体感がなかったりする部分が解消すると、もっと魅力的になったかなと思います。

・ 水中都市迷宮

視線誘導を意識して、水の中の世界を巧みに見せている上手い作品だなと感じました。丁寧な描写で、複雑な構成も分かりやすく見せることができています。地上の作り込みが甘いのと、水中の階段の構造が不安なのがちょっと気になりました。

・ 本籍地は異世界神殿

異世界神殿とスマホという対比で勝負に来たのは良いアイデアだと思います。前景・中景・遠景を使った構成も効果的です。スマホが小さくて分かりにくいので、パースをうまく使ってもうちょっと大きく見せることができるとアイデアが伝わりやすくなりそうです。

・ 人魚の涙

説得力のある背景を大ゴマ 1 枚でしっかり見せていて、壮大な世界観を感じます。水面からの光や、泡のバランスが良くて水中らしさがうまく出ていると思いました。建物のシルエットに変化が乏しいのが残念なのと、吹き出しの位置からして絵は左右逆のほうが効果的かなと感じました。

・ エンカウト・エントランス

コマ割りで様々な風景を見せて、非現実的で独特な世界観を伝えることができています。ドアを抜けたという演出がちょっと伝わりにくいので、2コマ目のドアはもっと大きく、3コマ目にもドア周辺のディテールが分かる描写があると良かったかもしれません。

- Elite

崖の上の学校風の建築という設定は分かりやすく好きです。建物のデザインが残念なので、参考になりそうな建築をピックアップして、それを元に作画すると説得力が出るかと思っています。

- 神域での出会い

アイデアとしては一般的ではありますが、伝奇風の世界観は好きなので評価が甘くなります。鳥居の周辺と内部との対比が大事なので、周辺をもっと具体的に描写したり、中と外で明暗差を分かりやすくつけて鳥居のシルエットを強調する、といった分かりやすさが欲しかったです。