

～技法を学び楽しく描こう～
第13期 楽しい水彩・パステル

【12月の活動報告】

12月1日（月）

●クロッキー（1）（仲間）クロッキーについて

- ・クロッキーは対象の最も美しい線になるべく短時間に描き出すもので、単純な線やわずかの調子づけで表現する
- ・クロッキー用具は紙と鉛筆（2Bか3Bくらいが良い）
線が間違ったと思ったらどしどしその上に重ねて描けば良い
消しゴムをかけると鉛筆の色が死んでしまう
- ・対象であるモデルはあくまでも参考品で、自分のイメージを引き出し理想の形態を造形する
- ・モデルの持っている特徴を発見し、その美しさを見出し描き出す

●クロッキー（2）（仲間）人体プロポーションA

- ・人物を描き始める場合、出来るだけ忠実、正確に描く心構えが大切
写実とは技法を身に付け描く基礎になり、将来の制作する原動力になる
- ・自分の身体で各部の形を研究する。女性の研究は正確に写された写真や良い絵画を数多く見る。
- ・特に名画を鑑賞し、姿態の変化、光線による明暗、描き方、構図を学ぶ
- ・人体の仕組みは、肉体の中心に骨格があり、内臓諸器官、筋肉、手足などで構成されている
- ・プロポーションについて欧州人は7～7.5頭身であるのに対し、日本人は6頭身くらい
- ・男性は直線的、肩はがっちり、胸は平板、骨盤は小さめ、女性は曲線的、肩はなだらか
ボリューム、骨盤は大きく豊かである

※午後は各自の実技の中で先生から指導を受けた

12月15日（月）

●クロッキー（3）（モデル）コスチュームモデルを描くA

- ・人物画で顔とともに大切なのが手指と足で、実際より大きめに描いた方が安定する
- ・全身の動きを捉える
先ず首、肩、腰そして足へ流れる大きな曲線をとらえ、全体から細部へと描く
- ・流し書きの方法
顔の位置と大きさ、胸や腕の方向と腰から足にかけて流れの傾斜を考えながら

顔から描いていく

- ・ コスチュームの基本

衣服や衣服のひだを描くことは人物画を描く上で重要なポイント。衣服は顔や手を引き立てるために必要な要素で人物の身体を感じさせるものであるべきである

- ・ コスチュームの描き方

しわやひだは人体の線に沿って作られるもの。直接人体を立体表現する
柔らかな質感を表現する など

- ・ 衣服の模様を描く

模様のある衣服の立体感を描くときは、立体感と模様がバラバラにならないように注意する

- クロッキー (3) (モデル) コスチュームモデルを描く B

- ・ 洋着衣の人物

外に現れる肩、胸、肘、膝などのつきだしている部分から体を感じるように描く

- ・ 柄 (パターン) 人物を描く場合

模様は描き過ぎると焦点があいまいになり、全体のバランスが崩れるので適度に省略する

胸の上部や膝など光による反射の部分は模様をあっさりと描く

- 着衣モデルを描く (午後)

- ・ ダンスの衣装をつけたモデルを時間を区切り 7 ポーズ描く

- ・ 各人の描いたもの 1 点を並べて土方先生から各作品について講評をいただいた

【土方先生からの講評風景】

