

はじめに PR.5~12

書籍概要

- ・新装コテックス版 モルフォ 人体デッサン
(シエル・ローリセラ 著/希施英利 監修 グラフィック社)
- ・やっぱり、絵は描きたいじゃん……
- ・実は高校～大学学部の間は絵描きをやろうとしていたこともある。
さっぱり何もできなかったのて筆を折っちゃったんだけど。
- ・最近音屋の知り合いが次々と絵を描きはじめているので
ビッグウェーブに乗ることにした。

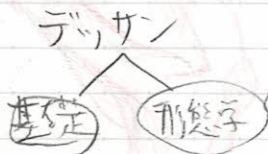
序文

モルフォロジー(形態学)

- └ 構図 → サイズ、画面構成、空間の空も具合
- └ バランス → 部位ごとのバランス、全体とディテールのバランス
- └ 安定性 → 立ち姿の頭と足の関係、基準点の直線性

従来手法では解剖学で解決しようとした

- ⇒ ~~☆~~ デテールにとらわれない
- ⇒ ~~☆~~ フォームに馴染みずる
- ⇒ フォームは相対的である。



→ 人体は量塊である。

(用語として「色・形状のカタマリ」のこと)

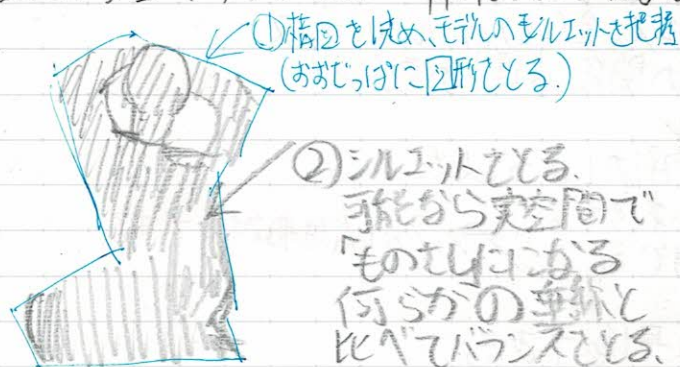


カタマリとしての人体のフォーム、
つまり骨と肉の連結を頭に入れておく。

- エコール・デ・ボザール：筋肉組織を露出してせた人体像
アンドレアス・ヴェサリウス「Fabrica」が萌芽
もしくは解剖学の「ツール」⇒後に美術的価値を認められ
マローが現れる
- モルフォロジー（形態学）：ア・リス・テックな見地で人体を区分けする。
↑解剖学：医学的見地から人体を細分化する

解剖図はあまりしっかりと書かず（バランスの核となる部位に限定し、）
筋肉を単純化したりまとめるのも含め、ディッサンの輪郭内に組み込む
※先に輪郭だけ決めておくことで、モデルの体形は後述いで調整しやすくする。

- エコール・デ・ボザールとは…pp9の模写による、



- 固い部分（骨）・柔らかい部分（筋肉）
は描きわける。

- 骨と筋肉の付着部を押えておく

↓
位置関係（ハブとスポーク）

動きによる変形

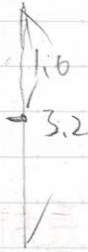
（のび、ちぢみ、まげ、ねじれ）

- ④ デテール・陰影を
補足的に書き込んで
仕上げていく。



- 人体比例 : 人によって体格、骨格は違うが、それはそれとして、
人体をパーツごとにとらえ、パーツごとの比率にあてはめていく手法

・頭部



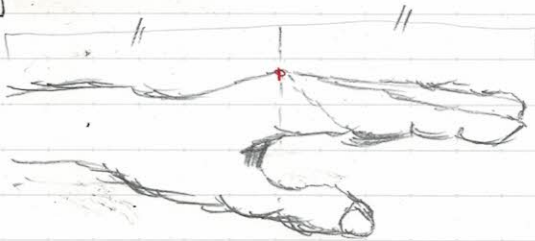
- ・頭部高さ方向の中央に眼窩
- ・奥行方向中央、鼻持ち奥に耳
- ・鼻と耳は同じ高さ
- ・目と目は目1個分の幅
- ・口は閉まっている時も、高さ方向
下から1/4くらいの位置

・上肢



- ・肘の曲がるところを基準に、
上腕・肩の付け根までと
下腕・手の第2関節までは
ほぼ等しい長さ。

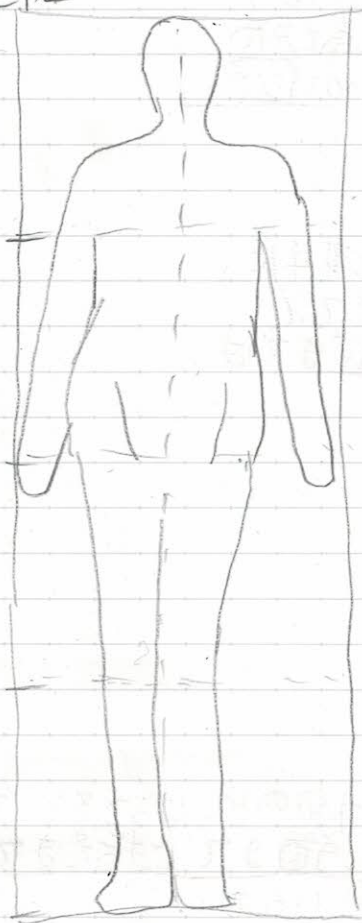
・手



- ・指付け根の出っ張っているところ
基準に、手首までと指先までは
ほぼ等しい長さ。

- ・ ひびき関節は足の中点に来る、
- ・ ひびき曲げると足は尻の下になる、

· 生体



- ・タテに4等分した黄方形で考える。
- ・上から $\frac{1}{4}$ の位置に胸がある。
- ・中央に腹がある。
- ・下から $\frac{1}{4}$ の位置にヒザ関節がある。

① バストアップ、② 腹のドアップ、
③ 太もも、④ 足先はそれぞれ
足の長さが同じ、ということを示している。

また男女で幅が異なることには注意。
男は肩幅が広く、女は肩幅が狭い。
(~~男は~~ 男は 実 は 三 い ら い 統 計 的 に は)