



9 細部を描き込む。
面相筆で表情・髪の毛・服の装飾等、細部を描く。まつ毛たった一本で視線と表情に影響があるため慎重に描く。髪の毛は頭部立体を意識し描く（立体にそわないと不自然になる）。
また、顔の複雑な凹凸は、最後まで面と稜線を生かしたままもう一段階細かく分割して表現する。

■ぬるっとしないドライでシャープな曲面を表現するには？



最終段階で部分的にホワイトなど明るい絵具をハッチング（面相筆）や木炭でエッジを加えると、画面をきりっと引き締める絶大な効果あり。

仕上げ

10 細部を描き込んだあとに、部分的にもう一度太めの平筆にてブルーでベタ塗りをし、頭部や腕などフラットな塗りで抽象性を加え、仕上げる。
完成作品は 30 頁をご覧ください。



8 背景を演出し人物を際立たせる。
ブルー（コバルト、ウルトラマリンディープ、チタニウムホワイト）を空間と人体にからませるように大胆に刷毛を画面全体にはしらせ、ドラマティックに表現。

■遊び心で演出要素をプラス！ 偶然の表現を楽しもう。



ペインティングオイルを直接指でこする。

【効果】
下地やキャンバスのマチエールがランダムに浮き上がり、予測できないリズムを表現できる。



指ではなくスポンジを使用しこする。

【効果】
きめ細かいグラデーションがベースの色とナチュラルなじむ。



ペインティングナイフでホワイトとインジゴを厚く盛る。

【効果】パレットではなく直接キャンバスに絵具をのせてナイフで定着させることで、荒々しい厚みあるストライプができ、画面にメリハリがつく。

■立体を作っていく過程



7 人物が立体として存在するようになったところで、細めの筆で再度人物を描き起こし、表面の着彩にうつる。

人物を際立たせるため、背景にホワイトや濃い色をおき人物をよりくっきり起こす。
頬・鼻・あご・後頭部など突出する部位に体温色となるルミナスピンクやライトレッドをおく。
中間色にパープル系のパステル色を使うことで女性のやわらかさを表現する。



4 立体をつくる-①
立体（かたまり）を組み立てるように陰影や側面を意識して、肌の色のベースとなるインジゴ+パフチタニウムに少量のイエローオーカーを足した色で、画面全体にトーンをつける。インジゴの割合を変えて濃淡をつける。
このとき背景（空間）を描くことも人物描写のひとつ。輪郭にとらわれずに画面全体を描いてゆく。



5
人物のアウトラインをインジゴをオイルで濃いめに溶いた色で一度描き起こす。必要に応じて木炭も使用する。
以降、壊して描き起こすことを繰り返す。



6 立体をつくる-②
肌色はパフチタニウム+インジゴ+イエローオーカーを基調に、面を刻むように立体をつくる。

ポイント☆

頭部においては、重さのある球体を描くことに注力するため細部は描かない。ただし視線の方向は常に念頭に。