

1-3 輪郭の概形

今回は、顔の輪郭が納まる概形を描きます。さっそく、前回習得した直線と比率を使います！

洋の東西を問わず、顔の概形の美しさは、1 : 1.6の黄金比によるとされています（正確には1.618と続きます）。

そこで、「顔の横幅：あごから頭頂」が大体1 : 1.6に収まる長方形をフリーハンドで描きます。各ステップの説明文と図例をみながら、実際に描いてください。まず、①縦線を引いて、その縦線を三等分します。次に、②縦線の3分の1の長さに等しい横線を縦線の上端と交わるように左右に伸ばします（このT字型を元に長方形を描くと1 : 1.5になります）。③1 : 1.6にするために縦線の下側の端を少し伸ばします（慣れるまでは定規を使って「少し」がどの程度か確かめてみてください）。最後に、④このT型を元に長方形を描きます。

次に、頭部の概形を決めるために、⑤三等分した縦線の上の点を通る横線を引き、その線を直径とする半円を描きます。

如何でしょうか？今の段階では、それらしい長方形が描ければよしとしてください。この長方形はこれからもずっと登場しますので、描き続けている間に慣れていきます。時間に余裕があれば1-4に進んでみてください。

各ステップで描く部分を黒線で表示しています。

