





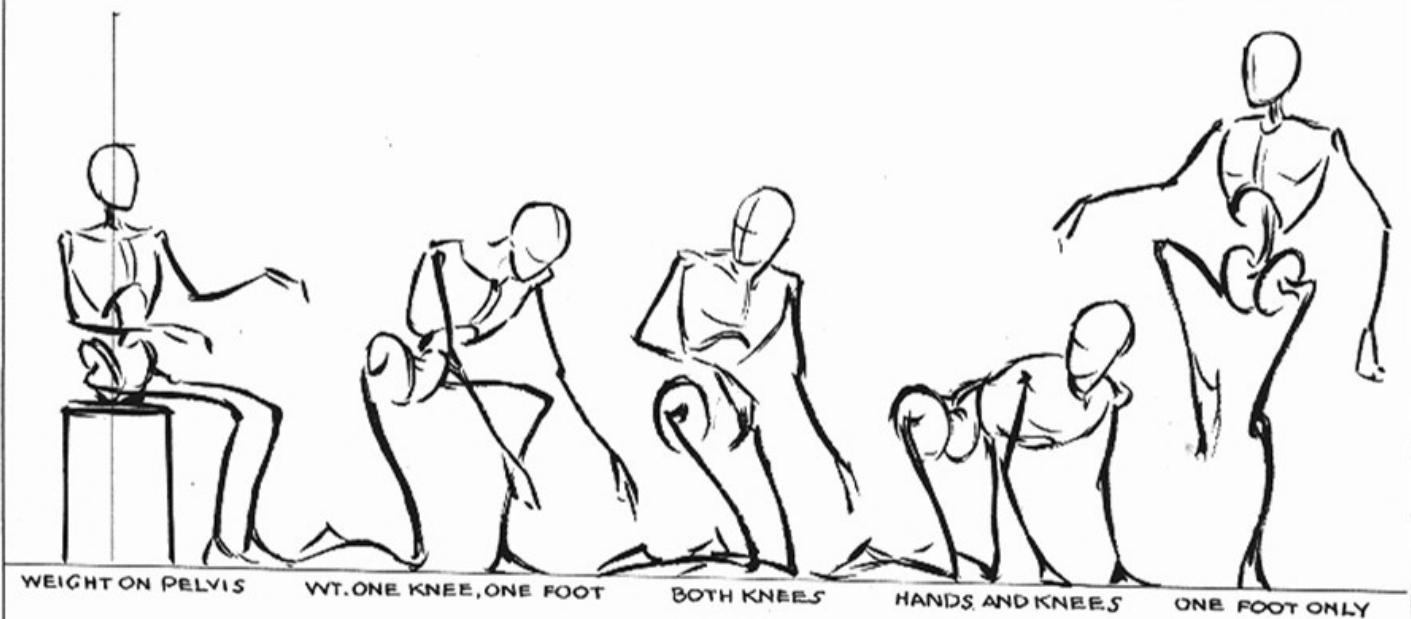
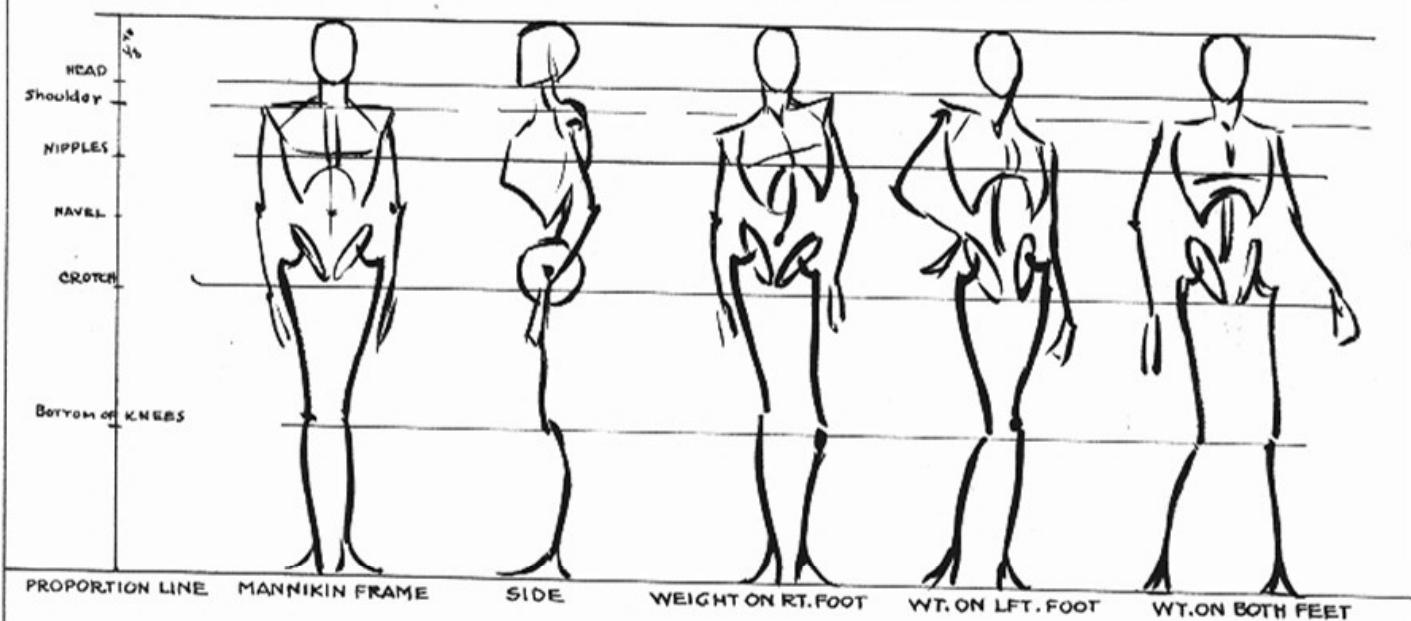




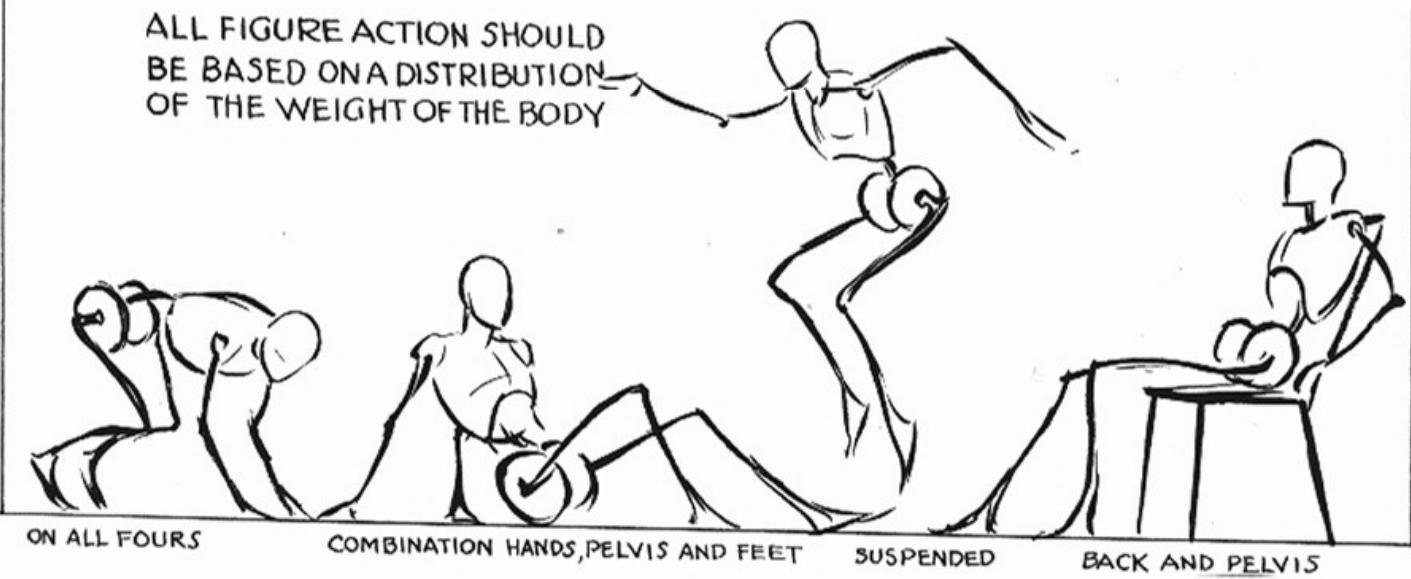


# WE BEGIN TO DRAW: FIRST THE MANNIKIN FRAME

THE FIRST PROBLEM: HOW SHALL THE WEIGHT BE CARRIED?

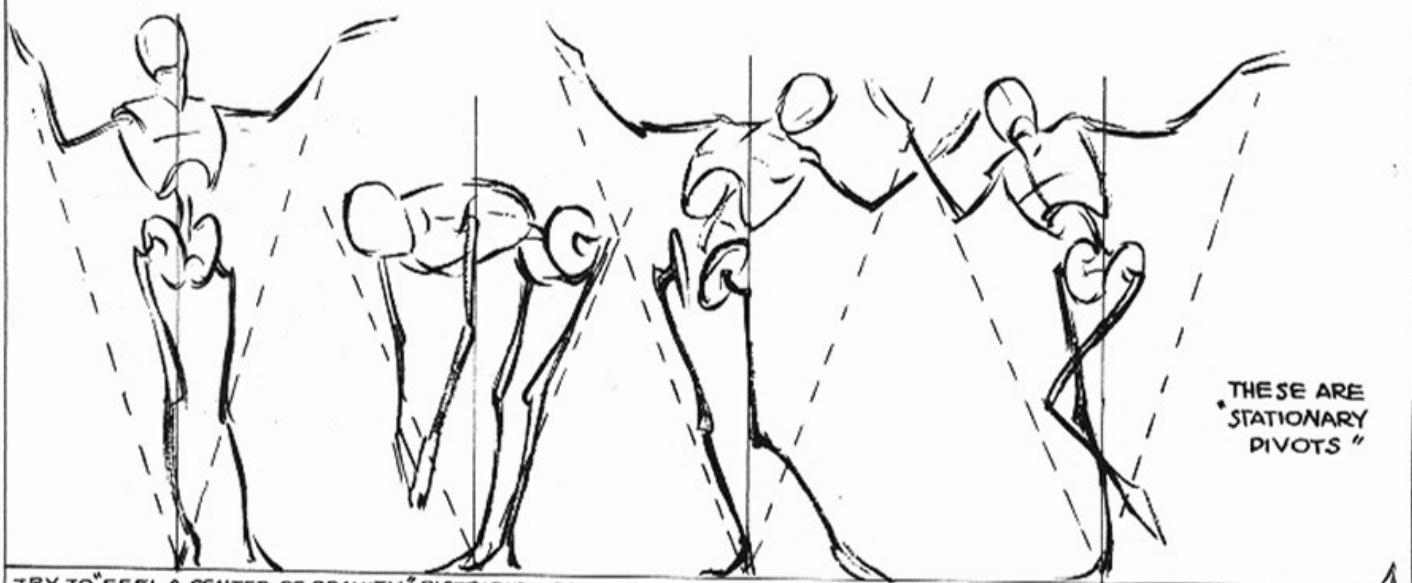


ALL FIGURE ACTION SHOULD  
BE BASED ON A DISTRIBUTION  
OF THE WEIGHT OF THE BODY



## MOVEMENT IN THE MANNIKIN FRAME

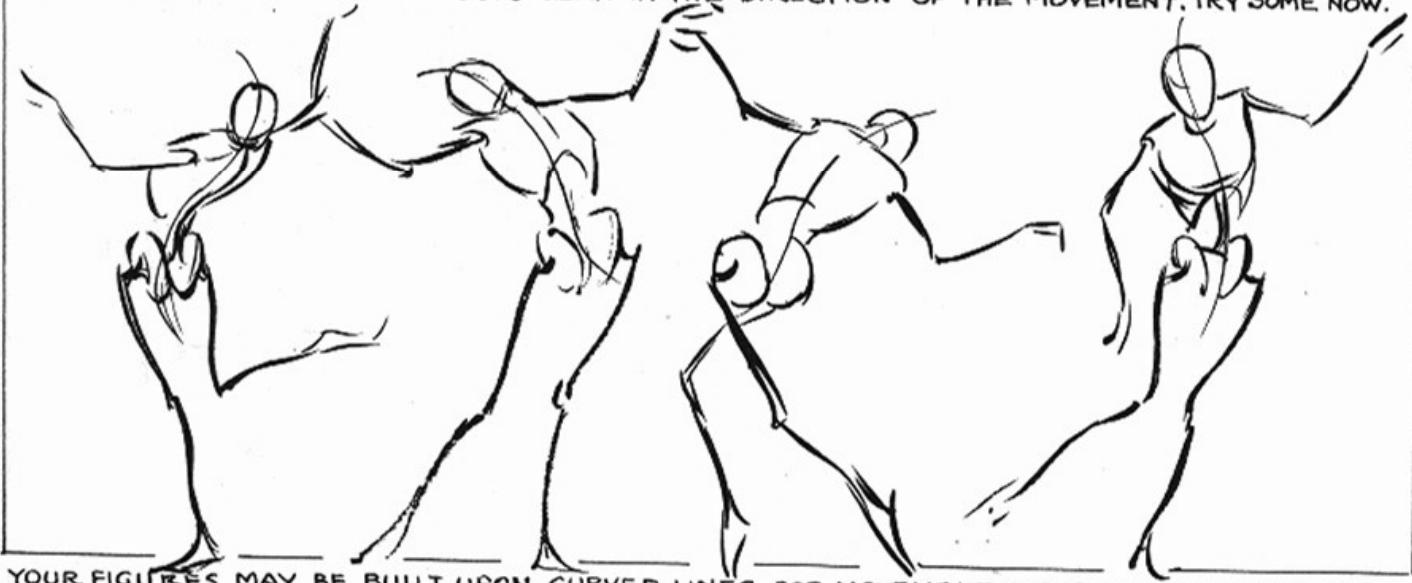
LET US STRIVE FOR LIFE AND ACTION FROM THE VERY BEGINNING. DRAW, DRAW.



TRY TO "FEEL A CENTER OF GRAVITY." DISTRIBUTE THE WEIGHT OVER A CENTRAL POINT. MAKE NUMEROUS STUDIES.

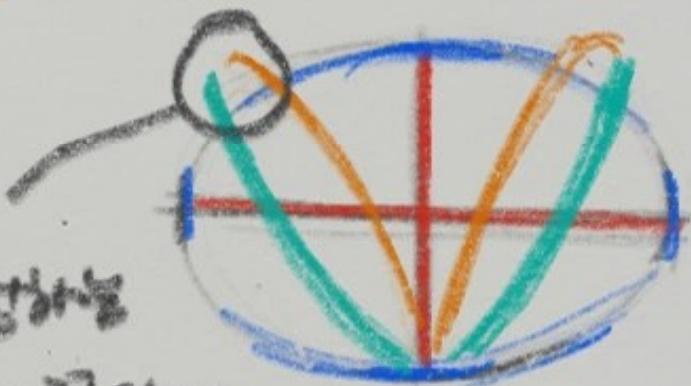


THE MAIN LINE OF BALANCE SHOULD LEAN IN THE DIRECTION OF THE MOVEMENT. TRY SOME NOW.

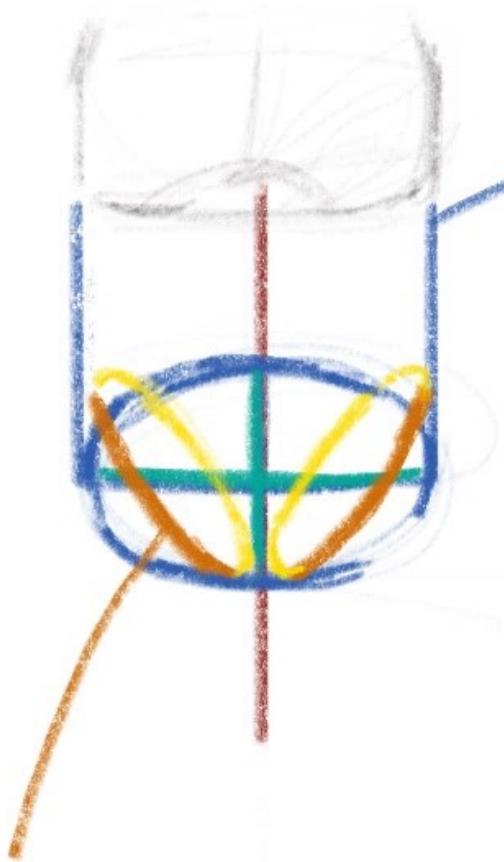


\* 골반 그리는 팁!

1. 방향성을 잡는다. → 이 두과정은 솔직히 봄봄이로
2. 크기를 잡는다.
3. 골반의 // 모양을 잡는다. 상관없다.
4. 골반 뒷부분의 험경을 잡는다.



크기를 결정하는  
는 원안에 꼭 맞게  
들어갈 필요는 없어



골반크기는  
가슴뼈크기를 기준으로  
평균적으로  
남자는 비슷하고  
여자는 조금 크다.  
(여성끼리나 평균이)

골반이  
언제나  
타원 안에  
위치해야 하는  
것은 아니다.  
벗어나도 된다.

골반크기는 순서

● → ● → ● → ●

▽

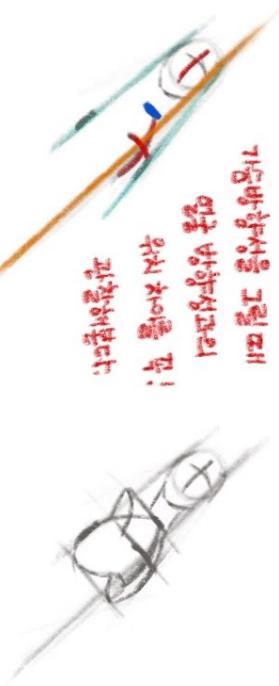
골반그릴때 '▽'자 모양을  
잘 활용하면 헛걸 수월해진다.

# <머리를 기준으로 인체를 그리는 방법>



가로방향선을 그립니다!  
넓은 방향성으로  
인체 모양을 그리기!

인체 모양을  
직선으로 그리는  
방법입니다!



머리를 그립니다.

1. 머리를 정하여 웅통연골을  
설정합니다. (파랑)

2. 머리와 굽반가운 기울기를  
직선으로 그려줍니다. (노란색)

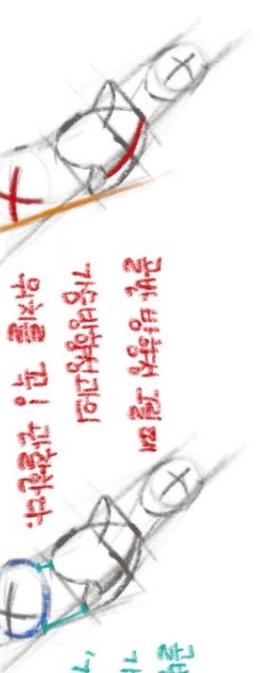
3. 가슴뼈의 봉황선을 표시하고 (빨강)  
그리고 손목을 기준으로 몸 전체를  
구성합니다. (파란)

가로띠를 착용합니다.

1. 가슴띠를 기준으로 굽반의 위치를  
설정합니다. (파란색)

2. 직선으로 표시합니다. (파란색) (노란색)

굽반 크기를 설정합니다. (파랑)



굽반 방향선을  
기준으로 인체  
위치를 표기합니다!

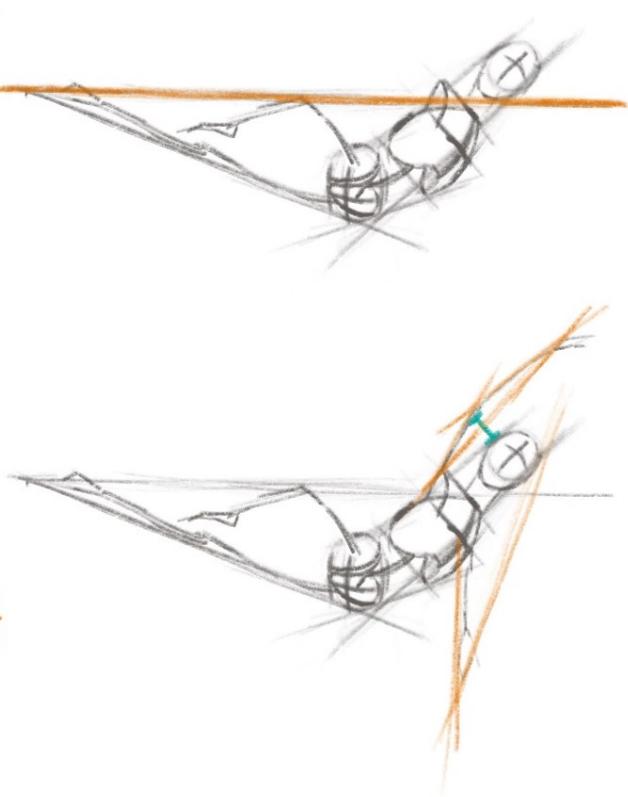
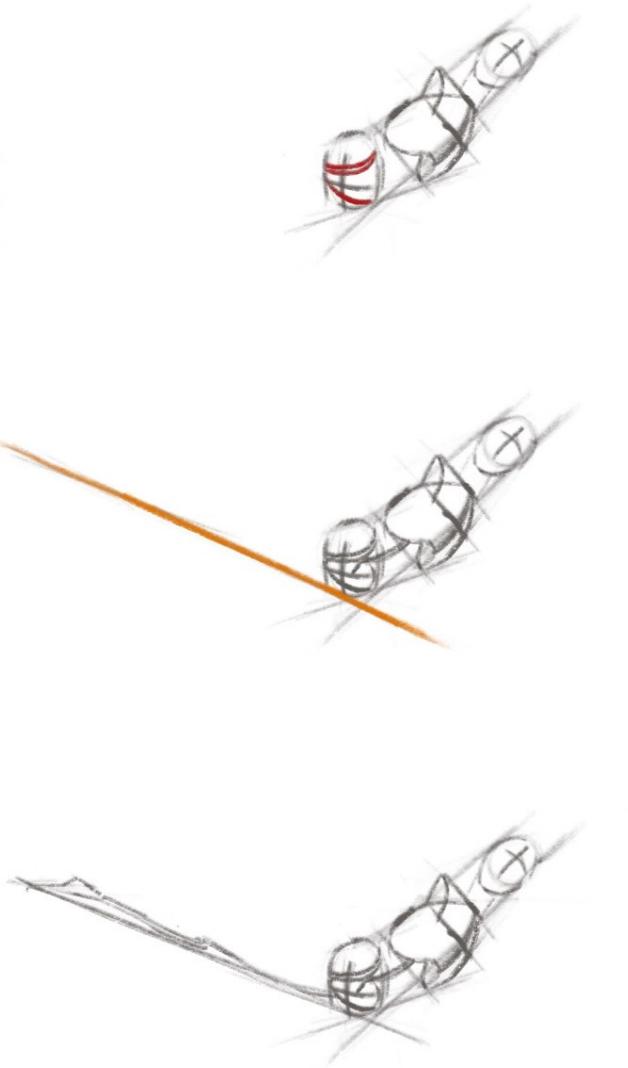
굽반 크기 그림자  
가로띠와 굽반  
가로띠 방향성  
가로띠, 관찰하기!

- 굽반방향선  
날 (굽반의 날)  
1. 굽반모양을 익숙합니다.  
2. 굽반에 대한  
방향성을  
기록합니다. (노란색)

다리를 그립니다

- 굽반 방향선  
다리를  
굽반과  
굽반방향선  
의 관계를  
설정합니다. (노란색)  
굽반방향선  
표기하는  
방법의  
기록은  
(파란색)

- 굽반방향선  
표기하는  
방법의  
기록은  
(파란색)



(**100%**)

200% 250% 300%

300% 250% 200%

200% 150% 100%

100% 150% 200% (100%)

200% 250% 300%

300% 250% 200% (100%)

100% 150% 200%

200% 250% 300%

300% 250% 200%

200% 250% 300%

300% 250% 200%

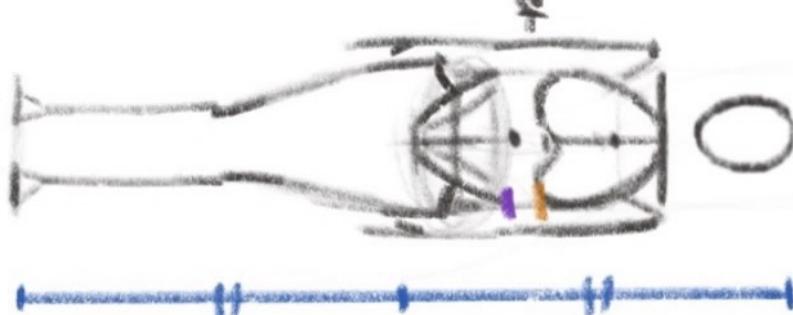
200% 250% 300%

300% 250% 200%

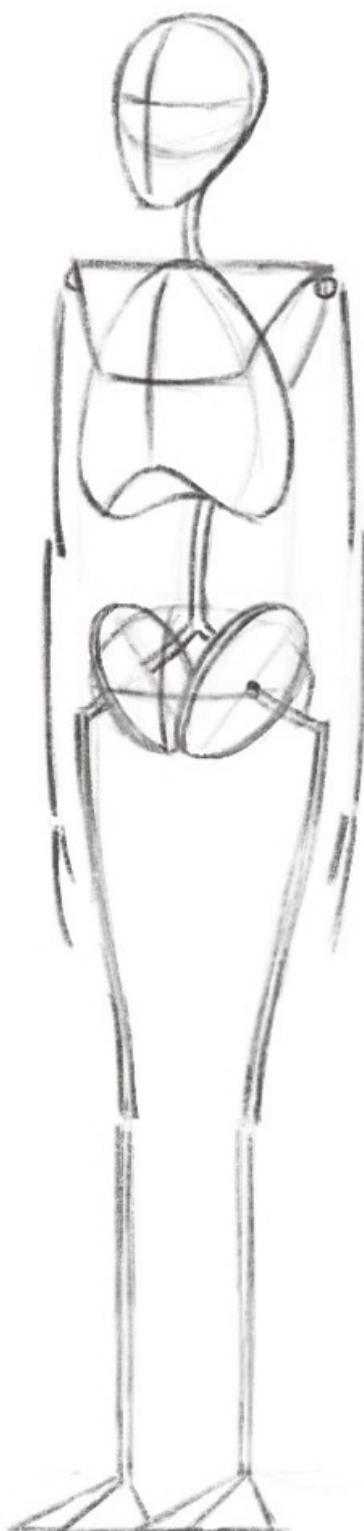
100% 150% 200%

100% (100%)

200% 250% 300%

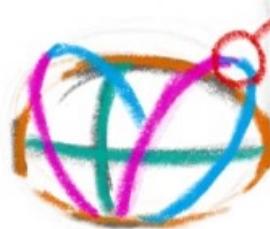


## <반죽면 그리는 방법>



골반 그리는 순서

● → ● → ● → ●



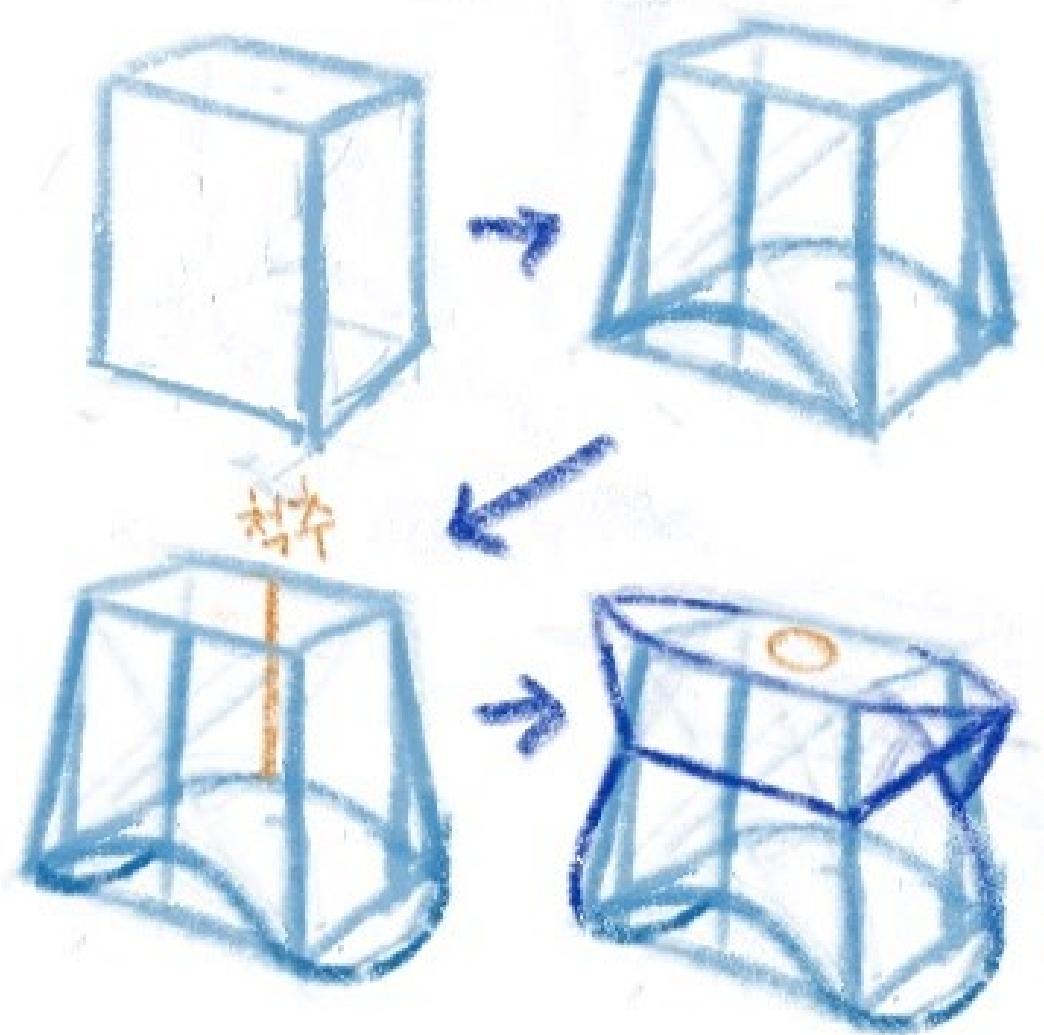
골반이  
꼭 타원형에  
들어가야 하는 것은  
아닙니다. ^^

여기서 포인트는

방향성. 크기.

골반의 // 모양

먼저 잡기!



〈가동형 단면도형화〉

# 인체를 '기준 설정'으로 그리는 이유

안녕하세요. 😊 소은 박경선입니다.

오늘은 제가 수업하는 방식인 '기준 설정법'과 수학적 수치를 묻는 질문에 대해 시원하게 궁금증을 풀어드리기 위해 글을 쓰게 되었습니다. :)

가끔 저는, 목, 어깨, 가슴뼈, 코, 이마 등등의 길이를 묻는 질문을 받습니다.

저는 이 질문에 '몇센치입니다. 길이는 얼굴길이의 몇분의 몇 입니다. 비율이 이렇게 저렇게 됩니다.' 라고 말씀드리지 않고 있습니다. 물론 수업도 그렇게 진행하지 않았구요.^^ 왜냐하면 수학적인 수치는 인체를 배울 때 절대 도움이 되지 않기 때문입니다. 처음 인체를 배우기 시작하는 단계에서 수치적 비율을 배우면 다양한 인체를 접하는 순간 멘붕에 빠집니다. "엇? 내가 배운 비율은 이게 아닌데.. 배운 비율 아닌 얼굴은 어떻게 그리지?"라는 생각과 함께 배운 치수 안에 갇혀버려 이러지도 저러지도 못하고 멘붕에 빠져버려요. 배운게 전혀 응용되지 않는거죠. 그렇다면 모든 비율의 인체를 하나하나 다 외워야 할까요? 저는 절대 아니라고 생각합니다. 그리고 그렇게 할 수도 없구요. 그래서 저는 클래스101 강의를 만들며 되도록이면 절대 숫자로 된 치수는 절대 알려드리지 않으리! 결심하고 '기준설정'이라는 저만의 나름의 방법을 가지고 알려드리고 있습니다.

시중에 나와 있는 교재나, 인터넷에 떠도는 자료들은 치수가 나와있기도 하죠? 솔직히 그건 배우는 사람의 입장이 아닌 자료만들기 쉽게하려고 그렇게 만든거랍니다. 여러분 앞으로 인체를 배우시고 한가지 비율의 인체만 그리실 것이 아니잖아요. 😅 인체가 얼마나 다양하게요~? 그쵸? 😅

저는 정해진 치수를 알려드리는 대신, '기준설정'이라는 방법과 평균적인 인체를 그리기 위해 지켜야할 규칙을 알려드립니다. 이 규칙을 지키시고 그리시면 '평균적인 사람'이 되는 거구요. 만약 이 규칙을 벗어나서 그려지면 다리가 긴 사람, 다리가 짧은 사람, 팔이 긴 사람, 팔이 짧은 사람, 머리가 작은 사람, 머리가 큰 사람, 어깨가 넓은 사람, 어깨가 좁은 사람, 등등이 됩니다.

여러분은 '기준설정'이라는 방법으로 연습과 연습을 거듭하시면

1. 내가 어떤 체형의 사람을 그리고 싶은가! (창작)
2. 내가 지금 관찰하는 사람은 어떤 체형이구나! (관찰)

이 두가지를 의도하신 안에서 그리실 수 있으시게 될거예요^^

지금까지 긴글 읽어주셔서 감사하고 궁금하신 점은 질문주세요! 언제나 환영입니다! 😊