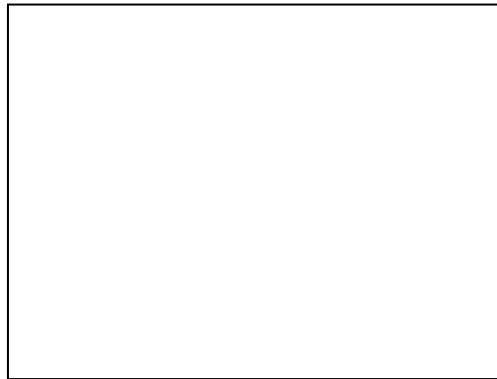
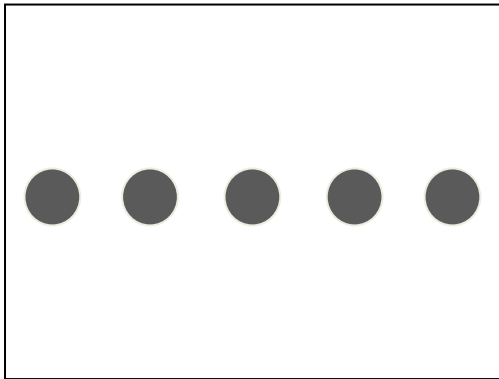


自分の絵を効果的に見せる方法について No. 1

いくつかの方法があります。これらを意識して使うと、自分の絵を、さらに効果的に魅せることができるかもしれません。

○画面に変化を出す方法 (絵に動きをつける方法)

左図の球が**変化がある**ように見えるようにするにはどのように描けばよいでしょうか？
(球の個数も大きさも変えずに下の□内に描いてみましょう)



動き + 奥行きを表現するにはどのように描けばよいでしょうか？

(球の個数は変えずに大きさと位置を変えて右の□内に描いてみましょう)

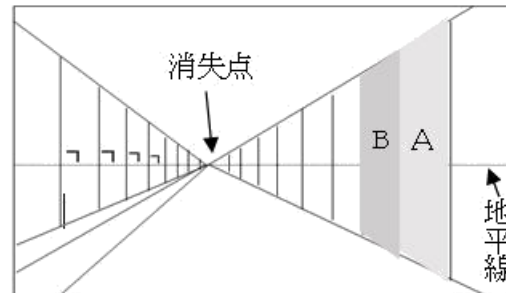


○絵に奥行きを出す方法を遠近法と言います。

* 一番簡単な遠近法は手前に位置しているものを大きく描き、奥に位置しているものを小さく描きます。〔美術資料集なども参考〕

【応用編】一点透視図

画面の奥に視点が移動していき一点で交わる所を消失点と言います。この消失点が1つある図のことを一点透視図と言います。

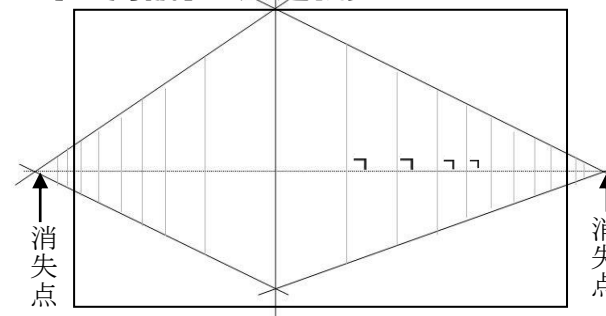


☆気を付けるポイント

- ・地平線に対して縦の線の見え方は奥に行くに従い、狭くなります。(A>B)
- ・地平線に対して縦の線は垂直にすると画面が安定します。(垂直のマークを参考)

【応用編】二点透視図

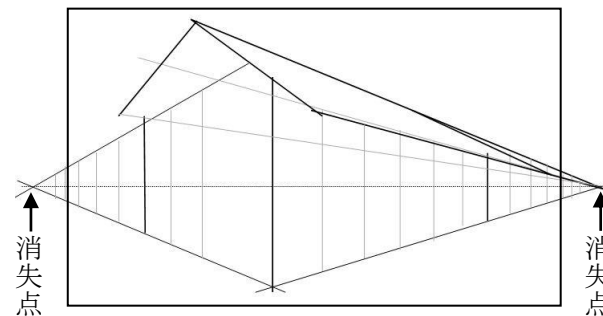
消失点が2つある図のことを二点透視図と言います。



☆気を付けるポイント

- ・消失点は画面の外にはみ出して見えなくても良いです。
- ・一点透視図と同じく、地平線に対して縦の線は垂直にすると画面が安定します。

下の図も消失点が2つあるので二点透視図です。



遠近法のさらなる応用

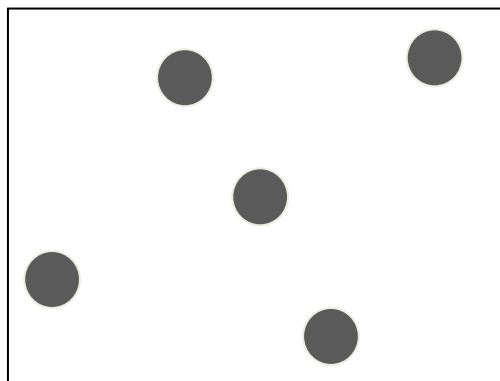
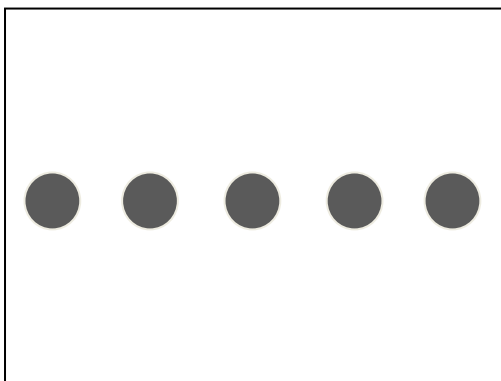
- 空気遠近法…手前に位置するものを強く描き、奥の物を弱く書いて奥行きを出す技法。
- 色彩遠近法…手前に位置する物に明るい色(暖色系の色)を混ぜて塗り、奥の物に冷たい色(寒色系の色)を混ぜて塗って奥行きを出す技法。

自分の絵を効果的に見せる方法について No. 1

いくつかの方法があります。これらを意識して使うと、自分の絵を、さらに効果的に魅せることができるかもしれません。

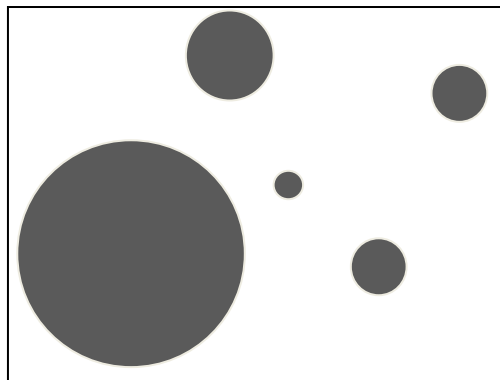
○画面に変化を出す方法 (絵に動きをつける方法)

左図の球が**変化がある**ように見えるようにするにはどのように描けばよいでしょうか？
(球の個数も大きさも変えずに下の□内に描いてみましょう)



動き + 奥行きを表現するにはどのように描けばよいでしょうか？

(球の個数は変えずに大きさと位置を変えて右の□内に描いてみましょう)

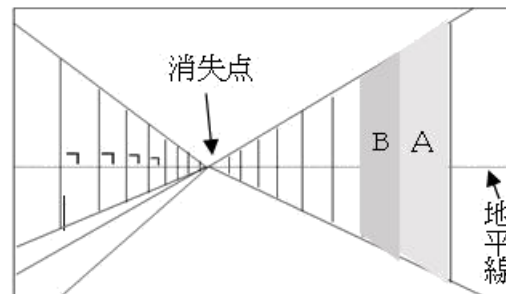


○絵に奥行きを出す方法を遠近法と言います。

* 一番簡単な遠近法は手前に位置しているものを大きく描き、奥に位置しているものを小さく描きます。[美術資料集なども参考]

【応用編】一点透視図

画面の奥に視点が移動していき一点で交わる所を消失点と言います。この消失点が1つある図のことを一点透視図と言います。

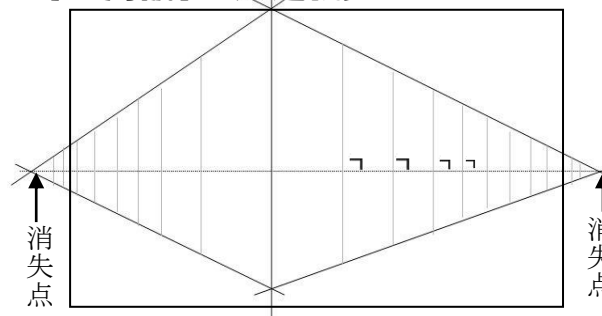


☆気を付けるポイント

- ・地平線に対して縦の線の見える幅は奥に行くに従い、狭くなります。(A>B)
- ・地平線に対して縦の線は垂直にすると画面が安定します。(垂直のマーク、参考)

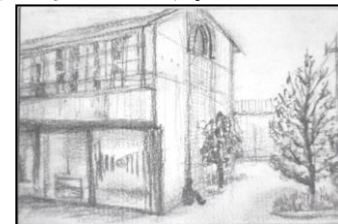
【応用編】二点透視図

消失点が2つある図のことを二点透視図と言います。

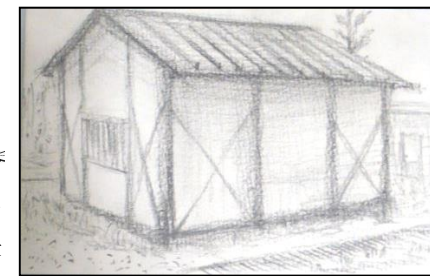
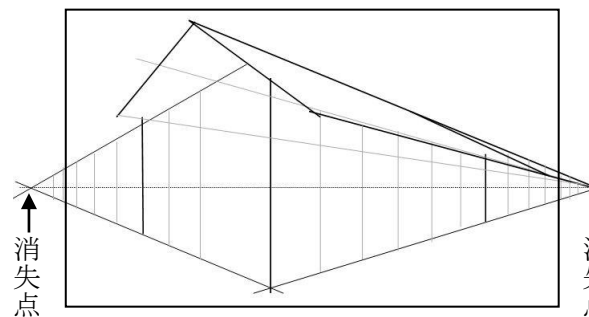


☆気を付けるポイント

- ・消失点は画面の外にはみ出して見えなくても良いです。
- ・一点透視図と同じく、地平線に対して縦の線は垂直にすると画面が安定します。



下の図も消失点が2つあるので二点透視図です。



遠近法のさらなる応用

- 空気遠近法…手前に位置するものを強く描き、奥の物を弱く書いて奥行きを出す技法。
- 色彩遠近法…手前に位置する物に明るい色(暖色系の色)を混ぜて塗り、奥の物に冷たい色(寒色系の色)を混ぜて塗って奥行きを出す技法。