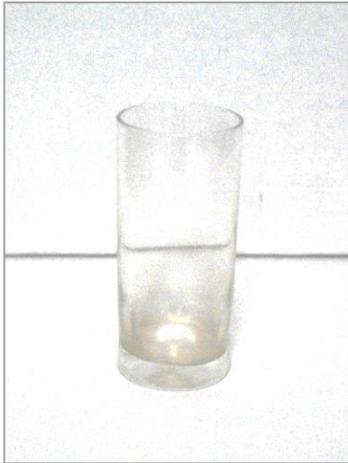
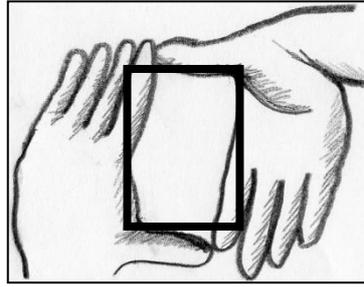


ものの描き方を学ぼう！

*見たものをそっくり、それらしく描くことは美術の基本です。これができるようになれば、考えたアイデアを実際に描いたり、作ったりすることが、より可能になります。今回はコップの描き方を勉強してみましょう。



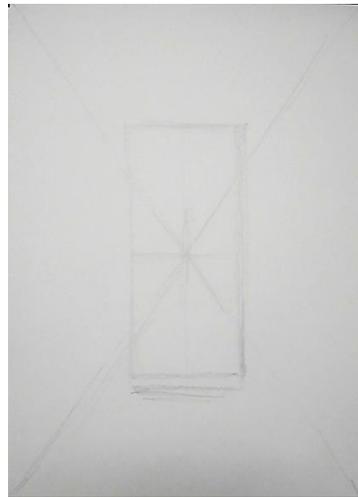
○いきなり描き始めず、まずは物(コップ)を観察し、特徴を理解しましょう。例えば…透明、円柱、工業製品、触った感じは冷たそう、落とせば割れる、縦の長さに対して横の長さは…等



①構図(画面への対象物の入れ方)を決める。この時、自分の作品の完成図をイメージします。
○物、風景など描く時など、全てに 응용が効きます。

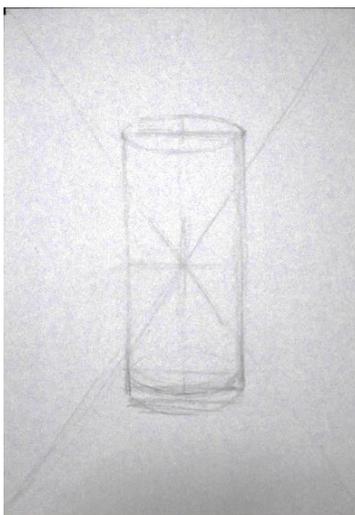
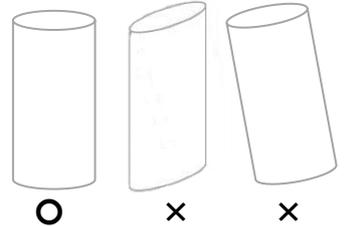


①描く前に画面の中心を決めます。(対角線を引き、交わった所が中心)
(注:物の置き方は自由ですが、描く対象物が1つの場合は、たいてい、画面の真ん中に描くことが基本です。ふさわしい大きさに画面に収めます。)

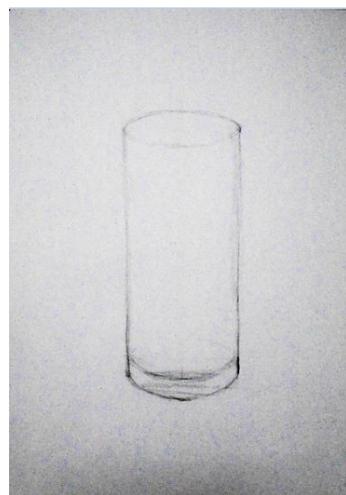


②長方形を描く。
(注:単純な形に置き換えて考えます。)

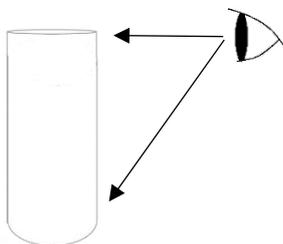
コップが置かれている状況を考えます。台が安定しているなら、下の左側図のように描いた方が、物が安定しているように見えるはずです。



③楕円を描く。
(注:楕円は線対称です)
*コップの上面の楕円と下面の楕円が少し丸みを帯びて見えます。
(上面の楕円が丸みを帯びて見えるのは上面は楕円の全面が見え、下面は楕円の半分しか見えないことによる錯覚です。)



④ unnecessary linesを全部消し、よく実物を見て、形などを確かめます。中心線など確認する上で、じゃまになるので消します。
*実物と確認し、ふさわしい大きさか、構図(画面への物の入れ方)を確認するために、絵から離れて見ます。この時、長さの比率などが間違っていればなおす。



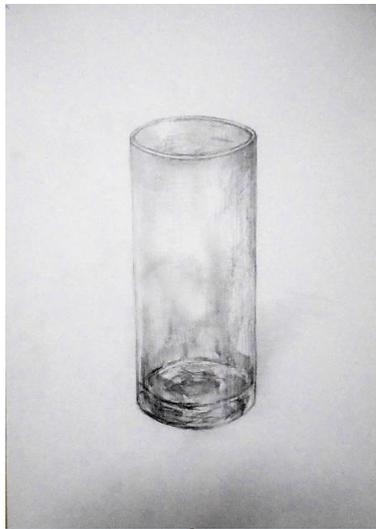
白い円柱を目線とほぼ同じ高さを持つてみると、下面の楕円は少し丸みを帯びて見えるはず。なので下面の楕円を少し丸みを帯びて描きます。)



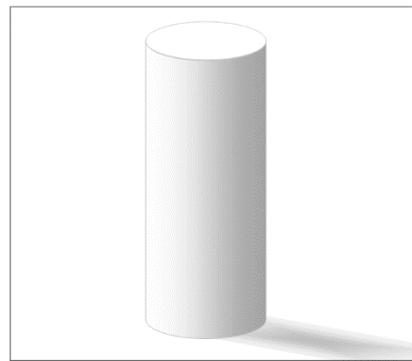
⑤りんかく線の内側の見える物すべて(映り込み、反射している様子、透明感など)ガラスの質感、色の違いなども**その物らしさを考えながら描いていく。**
よく見れば描けます。



⑥本物と見比べながら描き進めていきます。
よく見れば描けます。
(繰り返し)



⑦鉛筆でコップの**立体感(絵から触れるような感じにする)のために**一方向に**陰**をつけます。(右図参照)
***台の影**も描いていきます。(存在感を出すため)
* **1回描いたから終わりではありません。何回も描き足し見直すことが大切です。**
(鉛筆の色幅や指をうまく使いましょう!) 指でこすったり、消しゴムも立派な描く道具です。



プリント「自分の絵を効果的に見せる方法について No. 2」より



⑧周りの汚れなどをきれいにして完成です。

最後に・・・

(透明なものを描く時だけでなく、) いろいろな物を描く(制作する)時のポイントは・・・

- ① 描く前に対象物をよく見て特徴を理解する。
- ② 自分の作品の完成図を常にイメージする。
- ③ 目の前にある物を手掛かりにして頭の中で、「このように表現しよう」と考えながら描き続ける。

です。

目の前にある物を一生懸命描くことは、もちろんとても大切ですが、やみくもに描くだけでは、画面から触れるような感じ(立体感)は生まれませんし、透明だからと言って全く描かないままでは透明感は表現できません。大切なことは、見たものを手掛かりにして頭で考えた上で描くことです。だからと言って、頭だけで観念的に決めつけて描くと無味乾燥な魅力のない表現になってしまいますので注意しましょう。