

鉛筆デッサンをはじめよう

★必要な画材



- ① …… 鉛筆はHBを中心に4H～4Bくらいまで揃える。(※写真はステッドラー製)
ステッドラー (一本160円くらい～) は硬め。三菱ユニ (一本100～140円くらい) はやや柔らかい。好きなものを用意。
 - ② …… さびつは、細かい箇所をこすったりおさえたりする道具。表面が鉛筆の粉で黒く汚れてきたら、カッターで削ったり表面の繊維を手でちぎったりして使う。(一本80～150円くらい)
 - ③ …… カッターは鉛筆を削るために使う。持ちやすいものを選ぶ。
鉛筆の芯が丸くなっていたり、鉛筆削りで削ったものでは幅広い表現が生まれないので、いつも適度にとがったものを使いましょう。(※写真を参照)
 - ④ …… 五円玉に黒い糸をつけたもの。物の正確な形を測るときなどに使う。五円玉を下に垂らして垂直の線をつくり、対象の角度などを確認したりする。
 - 5、6 …… 練り消しゴムは消すというより線を弱めるのに効果的な画材。伊研のネリゴム、Tooのイージークリーナーなど、**画材メーカーのもの**を使いましょう。(180～200円くらい)
消しゴムはしっかりと消すため必要。その他ハイライトを入れるのにも必要な画材。
- ※ …… その他に、ティッシュペーパー、測り棒 (デッサン専用の測り棒が1000円程度で市販されているが、自転車のスポークを使ってもよい。) があると便利。

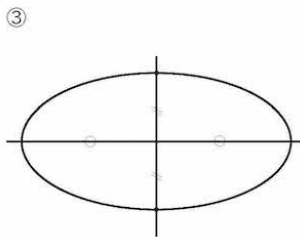
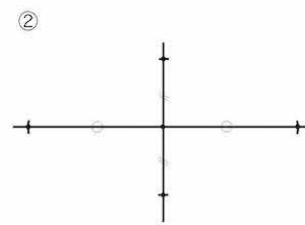
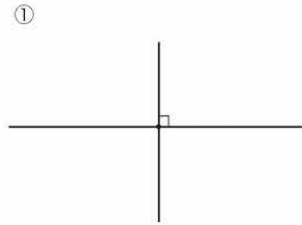
5. 楕円

正円を傾いた角度から見ると「楕円」になります。

円形は、マグカップや皿、花瓶、トイレトペーパー、タイヤなど身近な工業製品に多くみられます。これらの円形を真正面（真上など）から見ると正円になりますが、少しでも傾けて見ると楕円になります。

●楕円の描き方

- ① 図のように、まずは楕円の中心点を決め、そこを基準に直角に交わる十字の補助線（楕円の中心線となる）を引きます。
- ② 次に、中心点を基準にして上下と左右の線の長さがそれぞれ同じになるように印を入れます。
- ③ 最後に、カーブを描きながら四つの印を結びます。カーブを描くコツは、正面（または真上など）から見た時に正円になることを想像しながら描くことです。
なお、十字線によって四つに分けられた形はどれも相似となります。



※POINT:

・実際にデッサンする際は、モチーフの楕円の縦横の幅をよく観察し、形の当たりをつけてみてください。

しかし、その後はモチーフを見ないで、純粹にこの作図法にしたがって描くほうが正確な形がとりやすい場合があります。自分にとってやりやすい方法で描いてみましょう。

第4章 幾何形体を描く

※デッサンを描く際の注意点

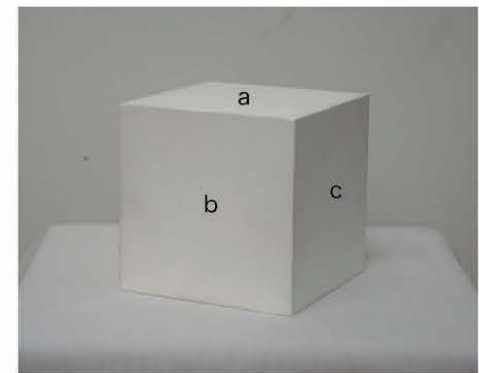
これからイーゼルを使って台の上のモチーフを描いていきます。次の枠内に書かれたことは、幾何形体だけでなく、様々なデッサンを描く際の基本になるので習慣にしましょう。

- イーゼルは自分の利き手側に配置します。このとき、利き手の腕を真つぐ伸ばしたところに画面（画用紙）がくるくらいに離して配置してください。（画面全体が見渡せる位置で描くのが基本です。顔を画面に近づけすぎないようにしましょう。）
- モチーフが置かれている台の上全体が見渡せるように、台から離れて座るようにしましょう。（ただし、細密画の時などは、モチーフ台を近くに寄せて描きます。）
- デッサンでは、画面とモチーフを交互に見比べながら描きます。画面とモチーフを、目だけを移動させて交互に見比べられるように、イーゼルとモチーフ台の位置を調整しましょう。
- 描く際は姿勢を正して、なるべく視点がぶれないように心がけてください。
- 描きはじめは、モチーフの画面への収め方（構図）に注意します。モチーフの収め方は、画面の上下左右のいずれかに寄り過ぎないように注意しましょう。また、モチーフは実物大が一回り大きいくらいに描き、あまり大きすぎたり小さすぎたりしないように注意しましょう。
- 構図が決まったら、一度立ち上がって自分の描いている絵を離れて見てみてください。バランスが良くなかったり、大きさが適切でない場合は、気が付いた時に修正するようにしましょう。
- 描いている途中も、たびたび席を立て、離れて自分の描いているデッサンを眺めてみてください。また、描いている紙をひっくり返して見てみることで、形の狂いに気が付きやすくなります。

・立方体（直方体）を描く

POINT①：3つの面の暗さを塗り分ける

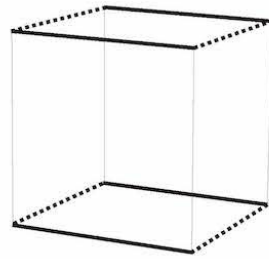
立方体は6つの面から成り立っています。このうち、自分の側に見える面は多くて3つまでです。写真のa、b、cのように、それぞれの面の暗さは基本的には大きく異なっているので、まずはそれぞれの面を3つの濃さに塗り分けることが大切です。この大きな濃さの違いは、完成まで崩れないように気をつけましょう。



POINT②：3点透視法にならって辺を描く

図1のように、太線で表した4つの辺はどの辺同士も平行にはならず、また、点線で表した4つの辺も同様に、どの辺同士も平行にはなりません。（※次頁の収束図を参照）

図1



POINT③：立方体の縦の辺はほぼ垂直になる

今回の設定では、立方体の縦の辺は、ほぼ垂直です。しかし、ここではモチーフをやや見下ろして描くため、厳密には3点透視図法にならない、下の方がわずかに内側にすばまって見えます（※次頁の収束図を参照）。

POINT④：質感や固有色を意識する

大体の輪郭をとって鉛筆の色をつけはじめたら、立方体の質感や固有色（カラー）を意識してみてください。

白い立方体の場合は、鉛筆の濃い色をぬり過ぎず、硬い鉛筆を中心に描いていくと良いでしょう。（参考としては、B～4Hくらい。）



デッサン作例 一立方体一

POINT⑤：台に落ちる立方体の影を描く

影を描くことは、立方体が台の上に乗っている状況表現の上で重要です。

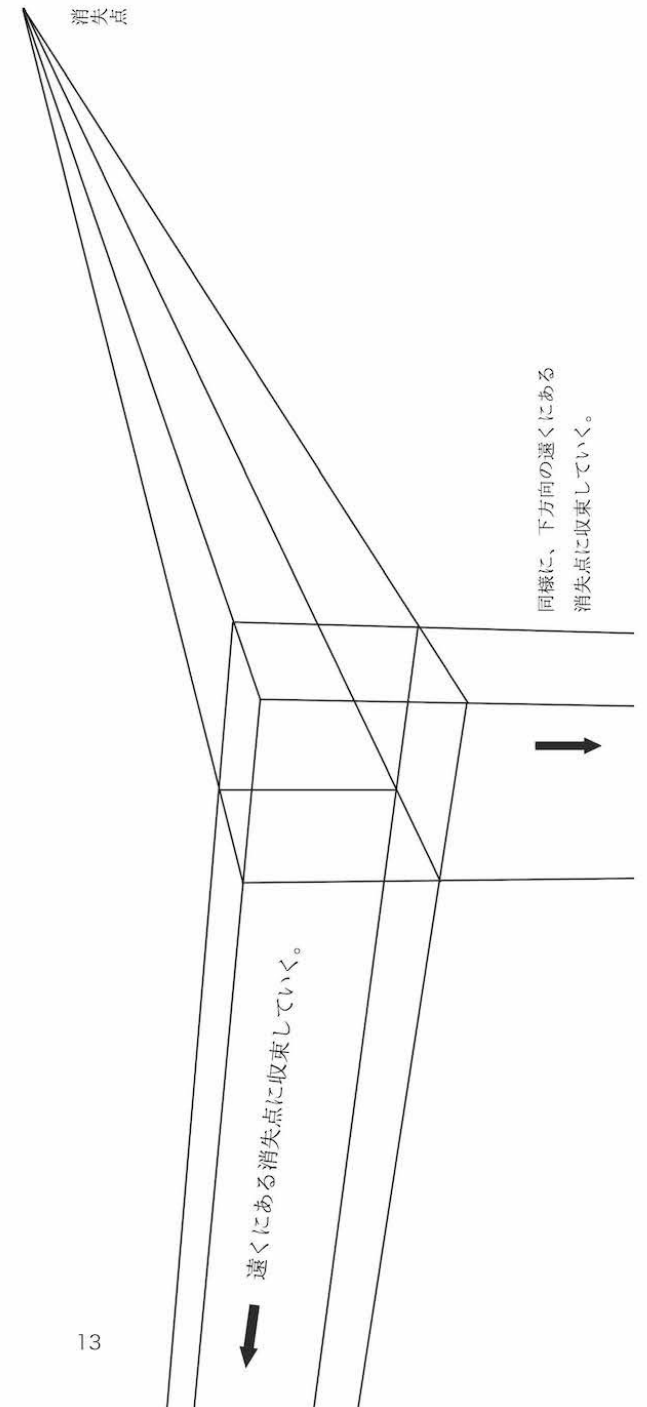
台に落ちている立方体の影や、立方体と台が接している部分を良く観察しましょう。影は、モチーフと台の面が接している部分が最も暗くなり、距離が離れるほどに淡くなる傾向があります。

POINT⑥：描きながら正しい形を追求する姿勢を持つ。

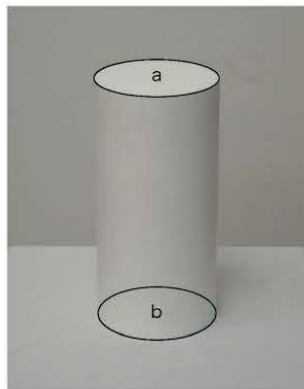
立方体の正しい形をとることは意外に容易ではありません。描き始めの輪郭線を描く段階でうまくいっているように見えても、鉛筆の色をぬっていくと形の微妙な狂いに気が付くことがよくあります。時間をかけて正確に輪郭線を取り、そのあと鉛筆の色をつけていく方法もありますが、初心者の場合とはくに、鉛筆の色をつけながら形を正していく方法をおすすめします。

もちろん、どちらでもやりやすい方法をとってかまいませんが、たびたび離れて自分のデッサンを眺め、形が狂っていないか確認するようにしましょう。

● 三点透視でみる立方体のパース



・円柱を描く



上の面の楕円

底面の楕円



デッサン作例 一円柱一

POINT①：円柱の縦の輪郭はほぼ垂直になる。

縦の輪郭線はほぼ垂直ですが、ここではモチーフを見下ろしているため、下のほうがわずかにすぼまって見えます。（下の方が、わずかに内側に向かって傾きます。）

POINT②：円柱の上下の楕円の形を正確に描く。

円柱の上の面と底面の楕円の丸みは異なります（写真と図を参照）。視高を考えると、上の面 **a** に比べて、底面 **b** のほうが見下ろすことになるため、その分だけ、**b** のほうがより円に近い丸みのある形になります。

POINT③：

円柱を大まかに 3 段階の暗さで塗り分ける。

光源が上方方向にある場合、円柱の上の面に光が直接あたるので、そこが円柱の中で最も明るくなります。次に、上の面以外の側面全体は中間の暗さの領域となり、光の方向と反対側の場所は最も暗い領域となります。

円柱を描く際も、まずは立方体を描いた時のように大きく三つの濃さ（明るさの領域）に分けて鉛筆の色をぬり分けると、大きなかたまりとしての立体感が出やすくなります。

なお、さらによく観察していくと、中間の暗さの領域や最も暗い領域の中にも、多くの明暗の変化があることがわかります。こういった変化が描き分けられると、より円柱の立体感が表現できるようになります。

POINT④：台に落ちている円柱の影を描く。

ここでも、円柱そのものだけでなく、台の上に置かれている状況も忘れずに描いてみてください。立方体の時と同様に、円柱と台が接している部分のラインや、影の様子をよく観察して描いていきましょう。

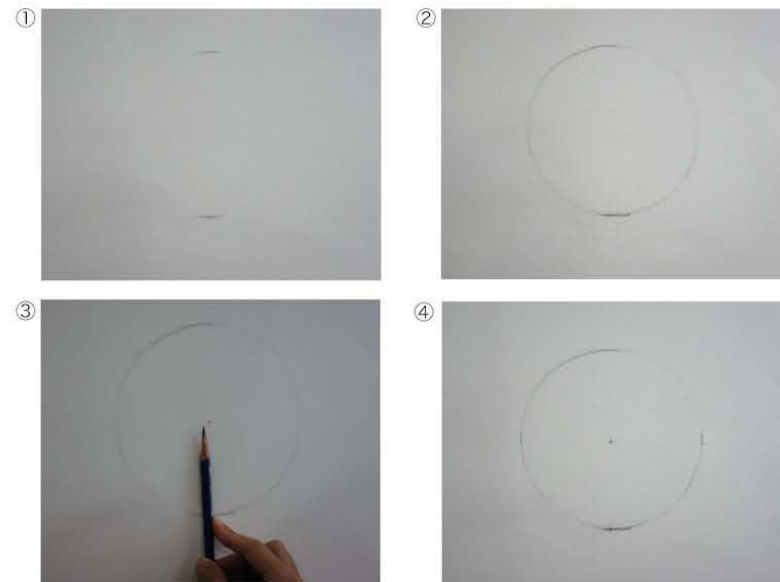
・球体を描く

球体のシルエット（輪郭線）はどこから見ても正円になります。

描く際のポイントの一つは、正円の輪郭を正確に描くことです。また、明るい領域、暗い領域、中間の領域の三色の濃さをはじめに意識しながらぬり分け、徐々に幅広い色調を描き分けていきます。なお、正円の輪郭を描くコツは次の通りです。



デッサン作例 一球体一



- ① 画面に収めるバランスを考え、上下の位置をおおまかに決める。
- ② とりあえず円形を描き、構図（上下左右のいずれかに偏って入れてないか）を確認する。
- ③ 次に、円の中心点を決定する。このとき鉛筆や測り棒などを定規代わりに使って、半径の長さを一定に定める。
- ④ 中心点を基準にして半径の長さを複数箇所測り、印をつけて円の輪郭をとっていく。