

幾何形体  
マスター

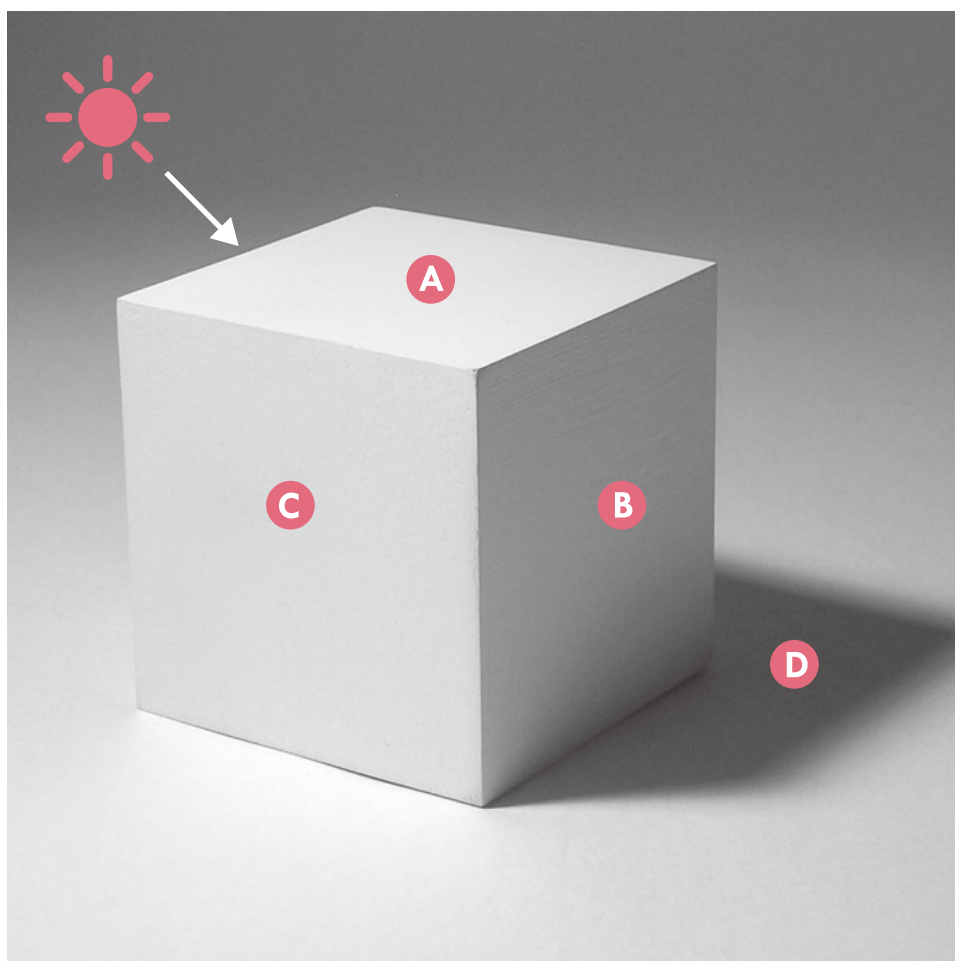
1

# 立方体

## POINT

幾何形体の中でも面がはっきりとしているため光と影の関係がわかりやすく、立体感を描く練習に適した形です。

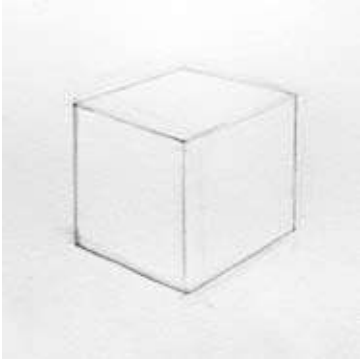
まっすぐなラインで成り立っていますので、鉛筆運びも直線的なタッチがメインになります。



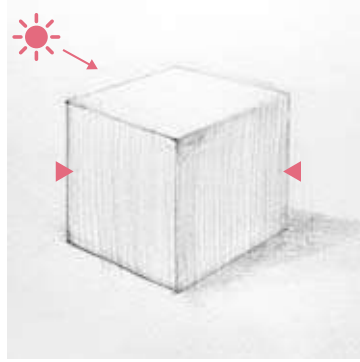
### 光の当たり方をチェックしよう

- A** 光は上からの場合がほとんどです。特別な状況（横からの光が強いなど）を除いてこの面が最も明るくなります。
- B** 光を受けないこの面が最も暗くなります。**C**と同じ明るさに見える場合もありますがデッサンを描く上では明るさに差をつけた方が立体を表現しやすいです。
- D** 光の状況によって形が変化します。

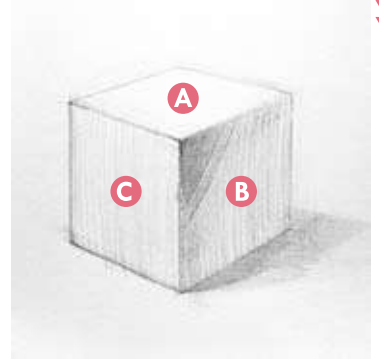
# PROCESS ▶▶



全体の形を大まかにラインでとっていきます。

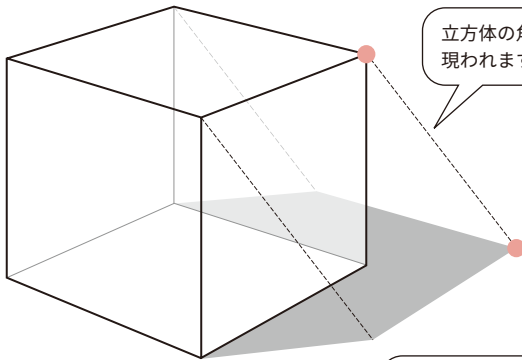


光の方向を決め、側面に陰の色をのせていきます。



3つの面の色の違いを出していきます。同時に床に落ちる影を描きましょう。

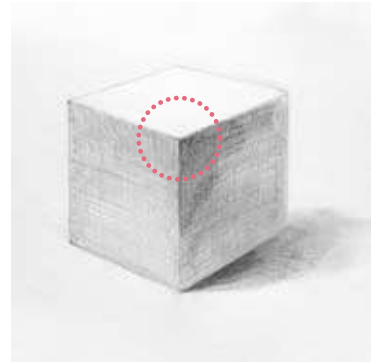
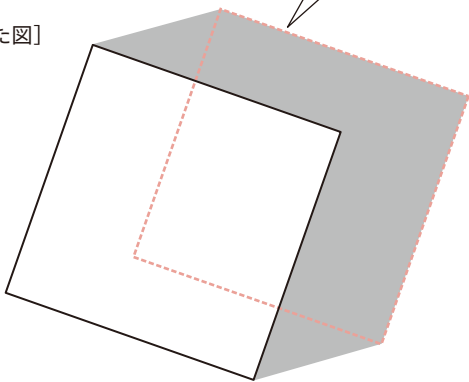
## 立方体の影のでき方



立方体の角が影の形として現われます。

上面の形はそのままの形で影になります。

[上から見た図]



一番手前の角を強調して形をはっきり出していきます。

完成!



完成です。床に落ちる影も丁寧に描きましょう。

## 立方体の応用

立方体を含む直方体は、光の方向に対してそれぞれの面がどのように向いているか確認しましょう。



# 円柱

## POINT

曲面に微妙に変化する明暗のグラデーションが現われます。光が当たらない方向へ徐々に暗くなりそうですが、反対側からまわりこんでくる光を見逃さないようにしましょう。

鉛筆で滑らかな階調を作り出すことが、曲面を描くポイントになります。



### 光の当たり方をチェックしよう

- A** 平らな面である上面は立方体と同じく一番明るくなります。
- B** 上面に比べ、光のあたる量が少なく、わずかに暗くなります。
- C** 直接の光とまわりこんでくる光の影響が少なく最も暗く見える部分。
- D** 光源と反対の方向からまわりこんでくる光でほんのり明るくなる部分。
- E** 台に落ちる影は**C**のエリア下部が台に接するところ(★)から現われることに注意。

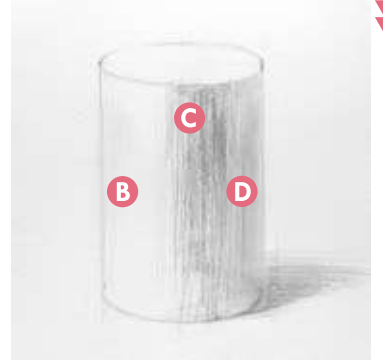
# PROCESS ▶▶



中心軸から左右対称に、楕円の形にも気をつけて形をとります。

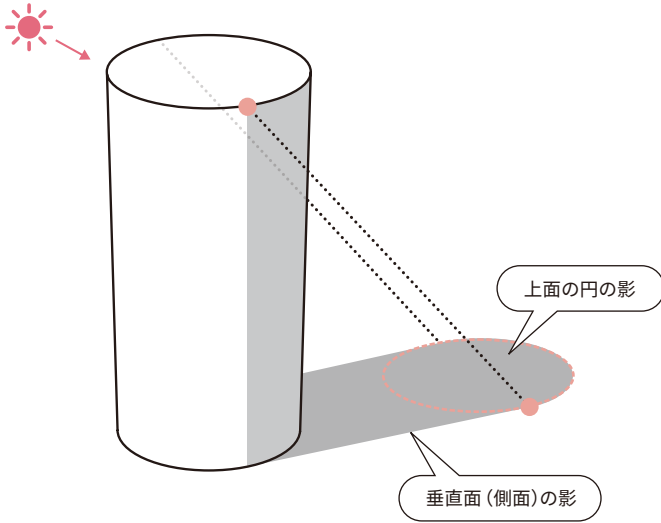


光の方向を確認しながら、側面に大まかな陰影をつけていきます。

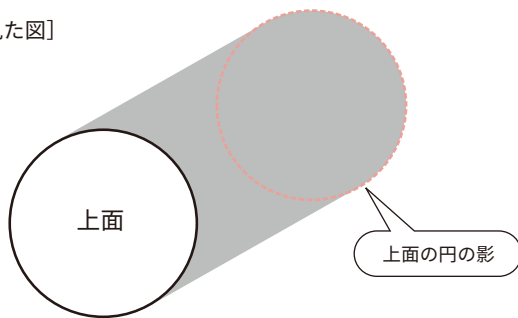


左ページの写真に示したように、B、C、Dの階調に差をつけていきます。

## 円柱の影のつき方



[上から見た図]



全体の陰影のバランスを保ちながら、全体に鉛筆をのせていきます。黒くなりすぎないように注意。

**完成!**



完成です。床に落ちる影の形にも気をつけて、丁寧に描きましょう。

## 円柱の応用

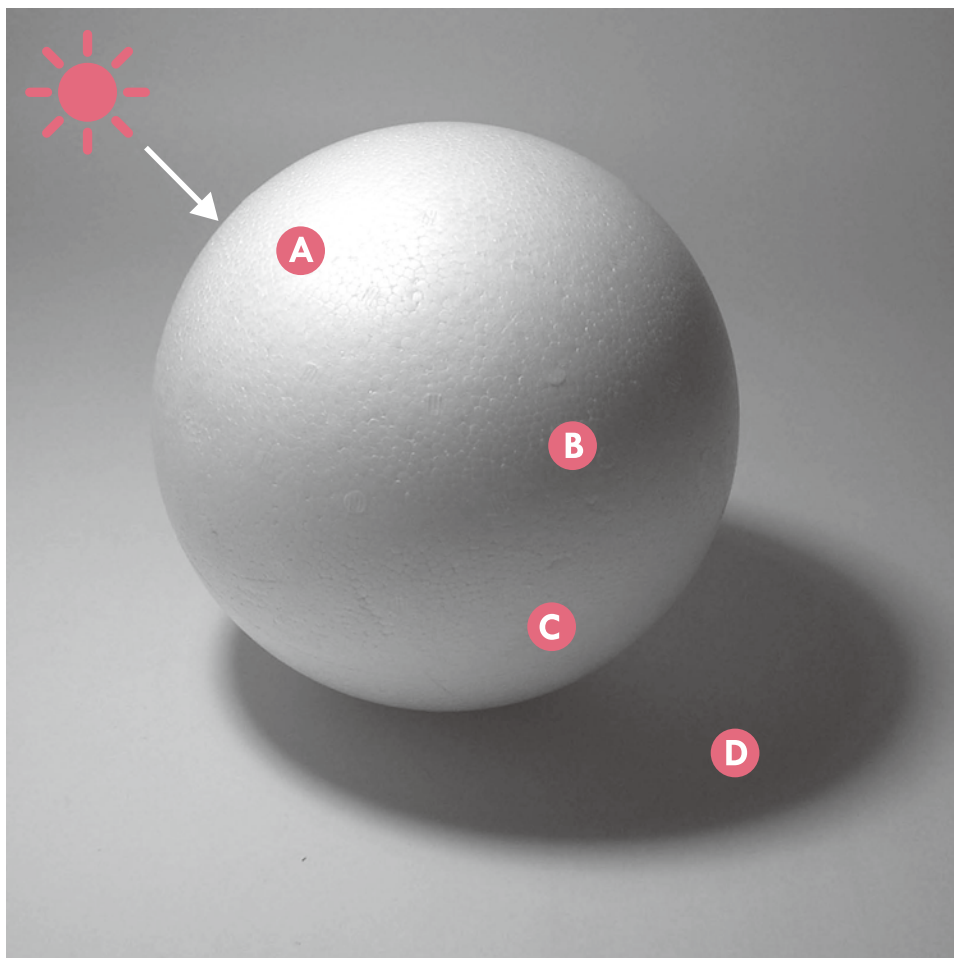
モチーフの素材、例えば金属やガラスのようなものでも基本的な立体感を出すために明暗を意識しましょう。



# 球体

## POINT

球は立方体などのように明確な面の変化がないので、光の変化を丁寧に追っていく必要があります。また球は台との接触部分がわずかなので台に落ちる影を、光の方向やモチーフを見ている角度を意識して描いていく必要があります。



### 光の当たり方をチェックしよう

- A** 光が直接当たって明るく浮かび上がる部分。
- B** 光が当たらなくなる最も暗い部分。帯状に現われます。
- C** 台からの反射によって、ほんのり明るくなる部分。
- D** 台に落ちる影は、光源の位置が低くなるほど、長い楕円形になります。

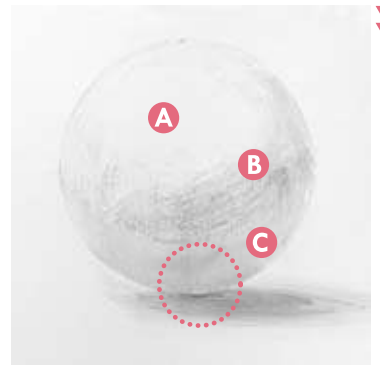
# PROCESS ▶▶



球の輪郭は円です。中心点から上下左右対称に形をとっていきます。

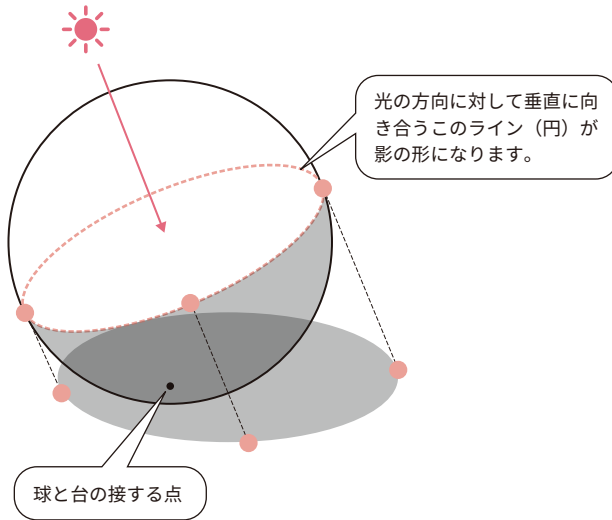


全体に大きな明暗をつけていきます。「球」であることを意識しましょう。

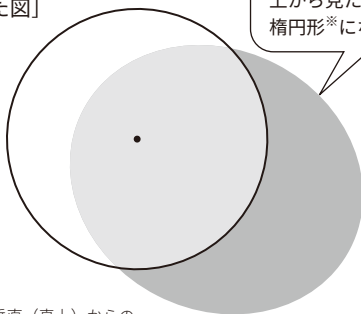


A～C面の色の違いを出していきます。球と台との接点に気をつけて、影も描きます。

## 球の影のでき方



[上から見た図]



\*台に対して垂直（真上）からの光の場合を除いて。



丸みを出すため、手前から向こう側へ回り込む形を描きましょう。

完成！



全体の調子の流れを整え、完成です。ラインで囲んだあたりに現われる影も球のボリュームを出すため丁寧に描きましょう。

## 球の応用

モチーフの質、球技用のボールの表面模様は一見大変ですが、丁寧に描けばそれだけで丸さを表現できます。

