

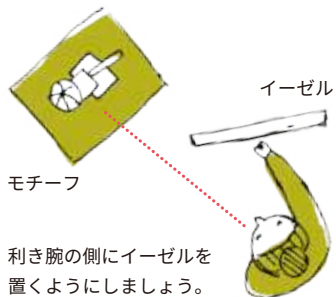
静物デッサンに チャレンジ

① 姿勢と構図

構図は制作意図によって変わります。
ここでは基本的な静物デッサンの構図を見てもらいます。

POINT

モチーフとイーゼルの関係



モチーフ

イーゼル

利き腕の側にイーゼルを
置くようにしましょう。



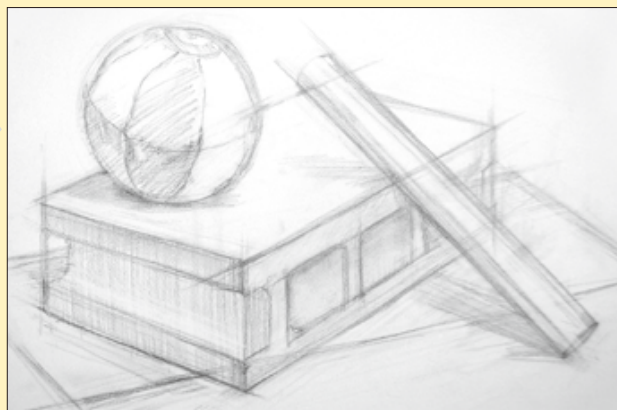
POINT

姿勢はまっすぐ！
構図を決める時は
特に注意。

静物デッサン 制作プロセス

【モチーフ】

- ・紙風船
- ・鉄パイプ
- ・ブロック
- ・布



せっかく上手に描き込みが
されているデッサンでも、
構図が悪くしては印象が台無
しくなってしまいます。
はじめのうちは描き急がず
に、じっくりと時間をかけ
て構図を考えることが大切
です。

今回のモチーフの
基本的な構図例

POINT



構図の取り方

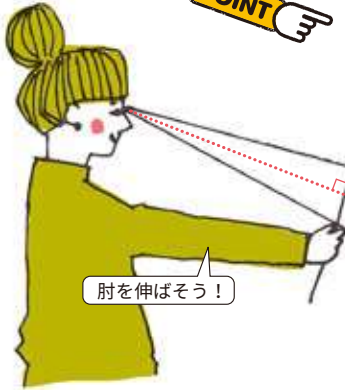
中指と人差し指で左図のように四角い枠を作ります。それを使用する用紙のサイズと同じ比率になるように縦横を調整してください。次にそのままモチーフを覗き込んで腕を手前・奥、上下左右に動かしながら構図を決めていきます。



構図を決める道具として「デスケル」を使う方法もあります。画材屋さんで購入することができます。(→P97)

② 測る

POINT



肘を伸ばそう!

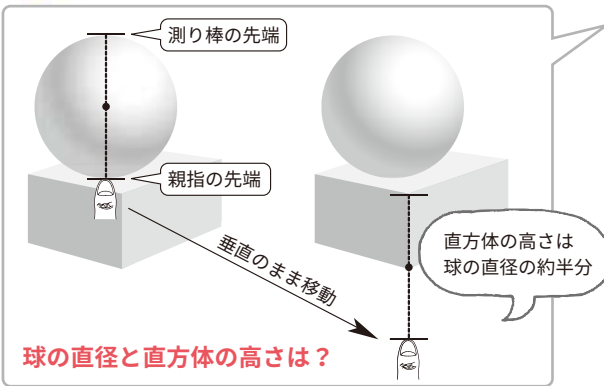
測る時は姿勢を正しく、肘をまっすぐ伸ばし目と測り棒の距離が変わらないように動かしましょう。測り棒は自転車のスポーク、長めの鉛筆が便利です。

垂直線を出そう



糸と5円玉が便利!

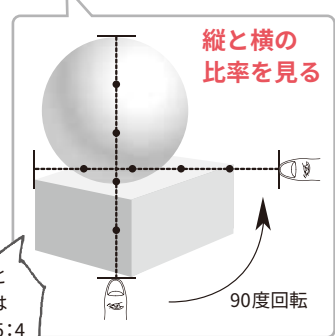
直方体の端より球の端が内側だ



球の直径と直方体の高さは?

直方体の高さは球の直径の約半分

縦と横の比率を見る



全体の縦と横の比率はおおよそ5:4

90度回転

[バランスの悪い構図例]



上が空いてしまったかな...



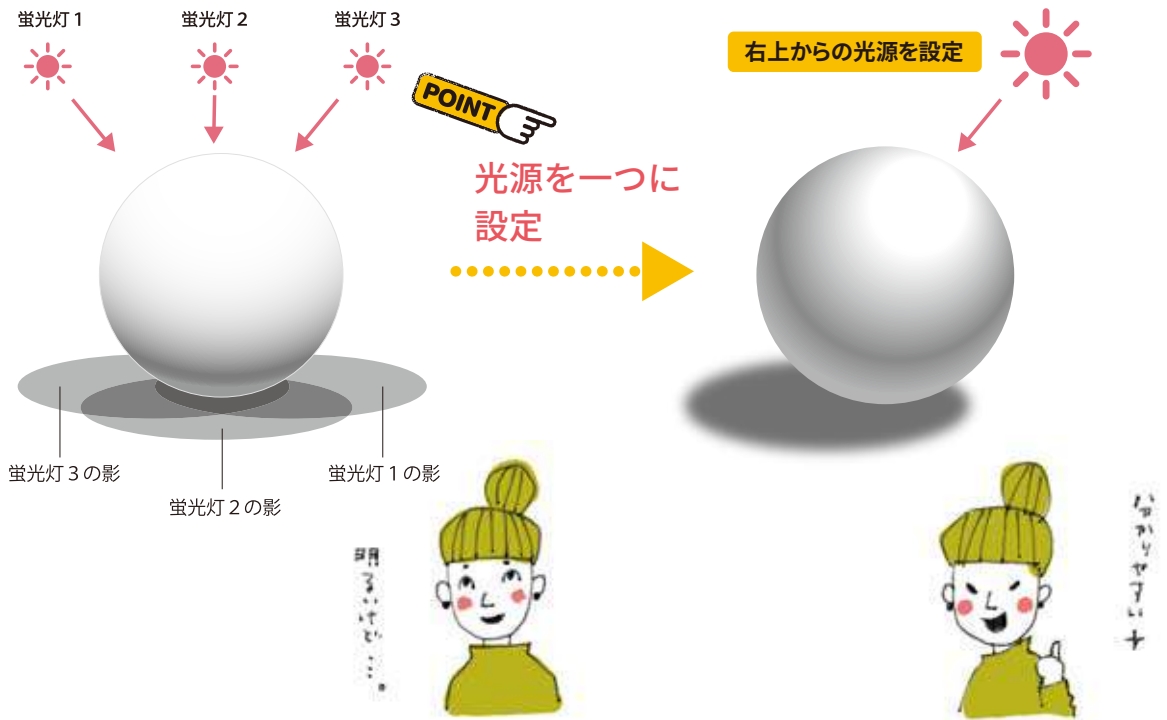
元気がいいけど少し窮屈にみえるかも。



全体は入っているけど少し寂しい感じ。

③ 光源を一つに設定する

室内では蛍光灯が複数あることがよくありますが、その状態では光が分散してしまいモチーフの明暗がはっきりしません。そういう場合、描き出しの段階から「光源を一つに設定する」ことを意識してみましょう。画面に統一感を与え光と影の関係が明快になり、見えている以上に空間や立体感を表現しやすくなります。デッサンを描く上での重要な演出方法と考えて下さい。



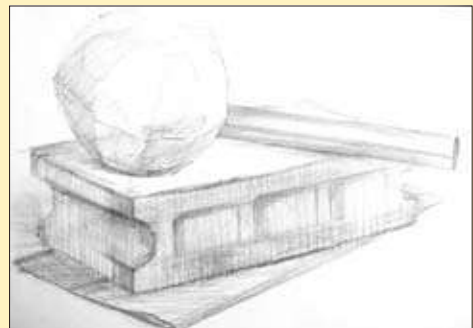
[参考：光源の違いによる明暗の変化]



[まずは大きな明暗を]



構図が決まったら形を決めていきます。



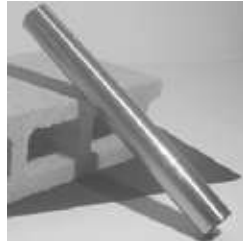
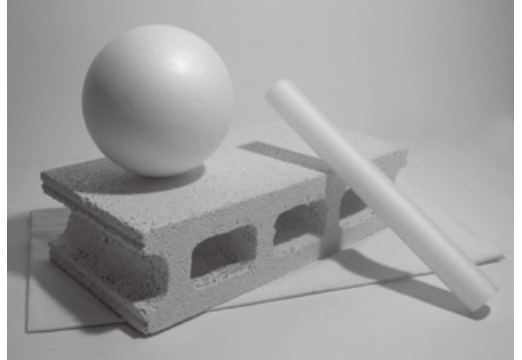
モチーフ全体の光の方向を決め、明暗をつけていきます。

④ モチーフの明暗を見よう

前ページでは「光源の設定」を説明しました。その設定によってモチーフの明暗の関係が決まってきます。しかしモチーフによっては色の違い（例：紙風船の模様）や質感（例：金属パイプの映り込み）などに惑わされて明暗の関係が分かりづらくなることがあります。そういう場合、全てのモチーフが白色だと想定すると理解しやすくなります。これは形態に沿った明暗をシンプルに考えるために有効です。

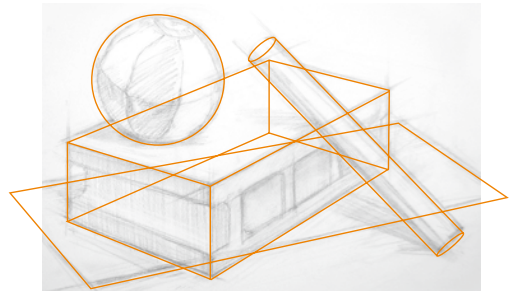


白色に
設定



⑤ 隠れた部分も意識しよう

右図は実際には見えない部分も含めたモチーフのアウトラインを表しています。見える部分は意識しやすいのですが、隠れた部分はおろそかになりがちです。必ずしも全ての線を描かなければならないというわけではありませんが、隠れた部分を意識することで形のくろいは少なくなります。見えない部分でどう形がつながっていくのかを考えながら描き進めていきましょう。



[個々のモチーフの色に惑わされず量感をとらえる]



上の説明のように、デッサンの初めの段階ではモチーフの固有の色よりも立体的な形を意識して欲しいのですが、「白いものとして考える」のは慣れるまではなかなか難しいものです。この後の描き込みの話にもつながることですが、モチーフを他の位置から見てみたり、つかんだときに手の形はどうか、など自分にとってリアリティのある想像力を働かせてみるのもよいでしょう。