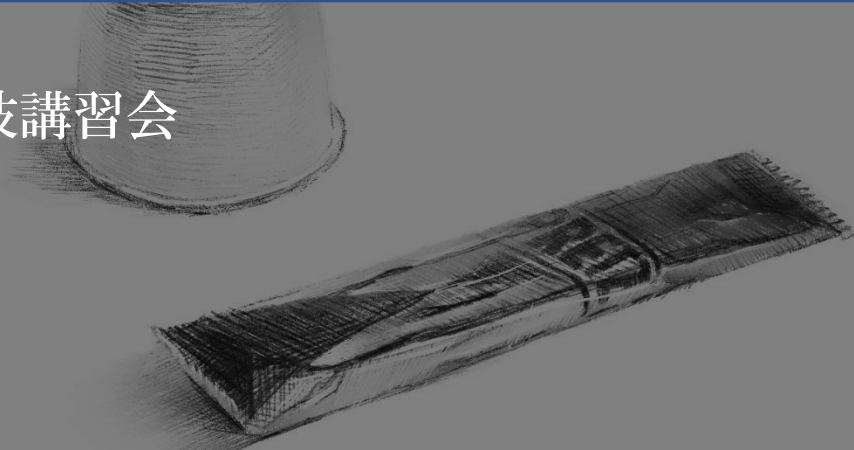


令和6年度実技講習会 「デッサン編」



はじめに

実技講習会の「デッサン」の講座ではデッサンを描く際に大切な点を5つのカテゴリに分け、段階的に説明と演習を行っていきました。デッサンを描く時に意識することはたくさんあると思いますがここでは5つに絞って要点をおさえていきます。自分の画力の底上げに繋げる手掛かりにさせていただけると幸いです。是非、参考になさってください。

1 デッサンについて

そもそもデッサンとは何だろうか？

- ▶ リアルに目の前の状況を描くこと＝「自分が見たものを自分が見たように描く」こと
- ▶ 日本語では「素描」と言い、主にモノトーンで表現すること

- (1) 観察すること** 素直な目でものを観る。思い込み、先入観でものを観ない。
- (2) 感動すること** 新しい発見をすることであり、楽しむことが大事。感受性を大切にすること。
- (3) 追及すること** 最後まであきらめず、表現を追求すること。

デッサンはあらゆる表現技法の基本的な部分であり、この基本的な部分を学ぶことによって自分自身の画力の底上げにつながる

デッサンとは自分が見たものを見えたように描くことや主にモノトーンで表現することです。

中学生の皆さんには意識してもらいたいことは3つ。

(1)～(3)です。描く際はいろいろ大切なことがあります。この3つはすぐできることです。意識して描いてみてください。

デッサンは、自分の画力の底上げに繋がります。描くことを日々の習慣にし、諦めずに続けていきましょう。

今回のキーワード ①構図 ②形 ③スロトーク ④光 ⑤質感



講習会では上のモチーフを描きました。参考にしてください。

まず、構図についてです。自分でモチーフを置くA4サイズ用の紙と類似したモチーフを準備できる人は実践してみましょう。

次ページの解説を見る前に自分で「良い」と思える配置にモチーフを動かしてみましょう。ここではまず自分で考えることが大事です。やってみましょう。



○ 最初の配置



○ 斜めにして動きを出す



斜めにして動きを出す
○ 位置が変わらないように、ずらす

おまきを前にずらした場合

① スタートの配置

② 片方のモチーフを斜めにして動きを出す

③ 片方を前方に配置する



描きやすくするためのポイント1

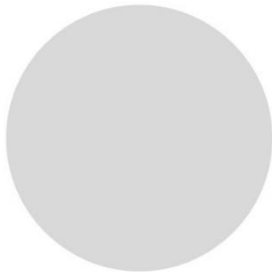


小さいモチーフ(背の低いモチーフ)
または
明度の低いモチーフは前へ

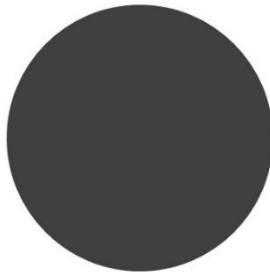
◆ 配置換えの例

上のように、まずは少しずつ動かすのが良いでしょう。動きを出すためにモチーフの角度を出したり、奥行きを出すためにモチーフを前後に配置換えしていきます。
さて、隣の写真は少し違う配置ですが、どちらがいいのでしょうか？
今回のポイントは、どちらの方が奥行きを出しやすいかということと、画用紙にバランスよく収めることができるか・・・ということです。

AとB、どちらが近くにあるように見えますか？



A



B

◆ 明暗の差で出す奥行きについてのコツ

Ⓚ 球体が2つあります。ぱっと見、どちらが近く、前にあるように見えますか？

このように明度差をつけるだけで奥行きを簡単に出すことができます。この図では B の方が前進して見えませんか？
つまり、明度が低い方が前にあるように感じさせやすくなるということがわかります。

◆ 画面に対してバランスの良い配置のコツ

AとB、どちらがバランスが良いように見えますか？



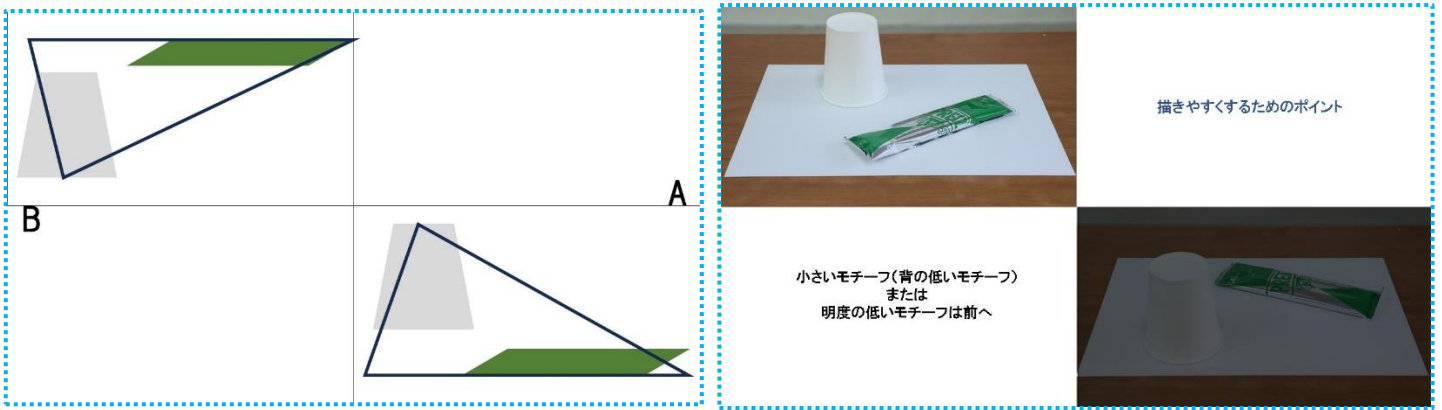
A

AとB、どちらがバランスが良いように見えますか？



B

Ⓚ まず上の A と B では、どちらが画面に対してバランスが良いように見えますか？



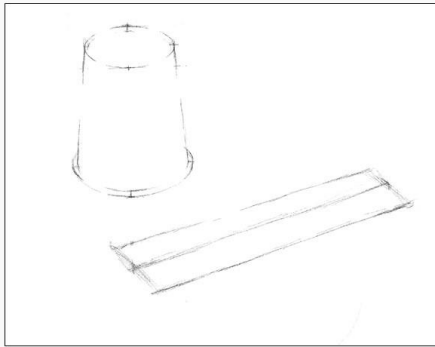
見比べてみましょう。

AとB、どちらが画面に対してバランスがいいですか？言葉を変えると、安定して見えますか？

おそらくAのほうが安定してバランスよく見えるのではないのでしょうか。補助線として三角形を描くとその違いが分かりやすくなります。Bがバランスが悪い理由は逆三角形となり、不安定に見えるためバランス悪く感じるのではないのでしょうか。このような明度の低いモチーフは前方に持ってくる点と背の高いモチーフは奥に置くことで三角形を作り出すという点から写真でいう左上のほうが良いのが分かります。

② 形の捉え方

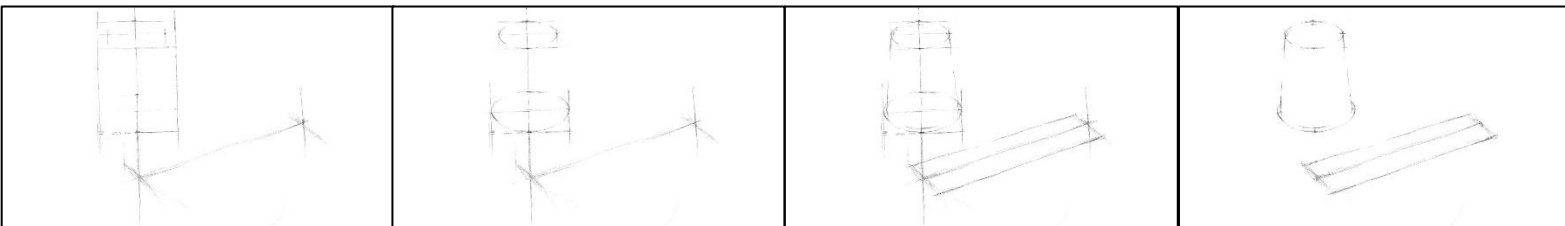
ポイント▶ 位置関係を確認し、補助線を軽く入れながら



次に形の捉え方についてです。みなさんは普段デッサンをする際、形を正確に描く工夫はしていますか？

ここでは鉛筆を使って、形の比率測ることについて簡単に説明します。

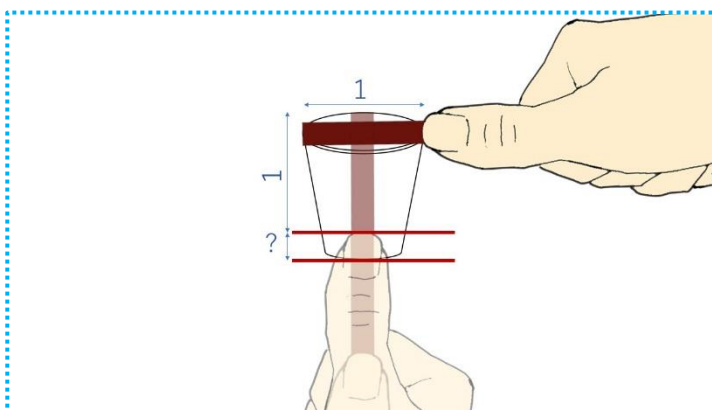
是非、今後の参考にしてみてください。



① 鉛筆を使って比率を測る

② 比率を測った補助線を頼りに具体的な形を少しずつ描く

③ 不要な補助線は消す



比率の測り方は図のように鉛筆を横にし、紙コップの横幅に合わせて鉛筆の長さを決めます。

その際、腕は真っ直ぐ伸ばしてください。親指の位置をずらして長さを調節しましょう。

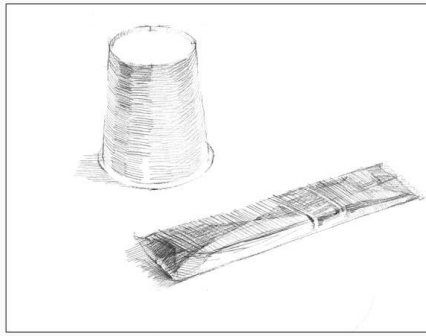
次に図のように縦にもちます。図のように下にずらしましょう。「？」の長さが最初の1の長さに対してどれくらいの長さになるのでしょうか。

このように、縦と横の長さの比率さえわかれば、この情報を参考に紙コップを描いていきます。

また、測る際は姿勢を崩さずに頭はできる限り動かさないように意識しましょう。

③ ストロークについて

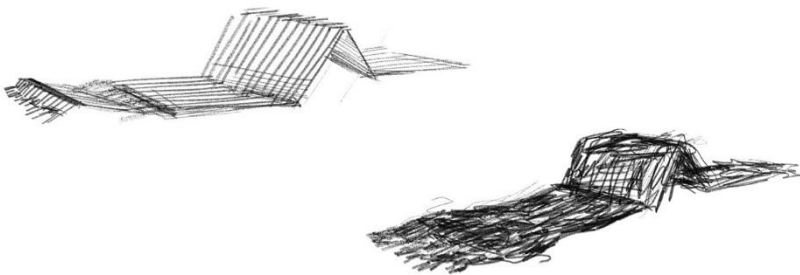
ポイント▶ 全ての物には面があり、面には面を形成する形あり



デッサンを描く時、「輪郭線を描いて中を塗る」といった描き方をしている人はいませんか？

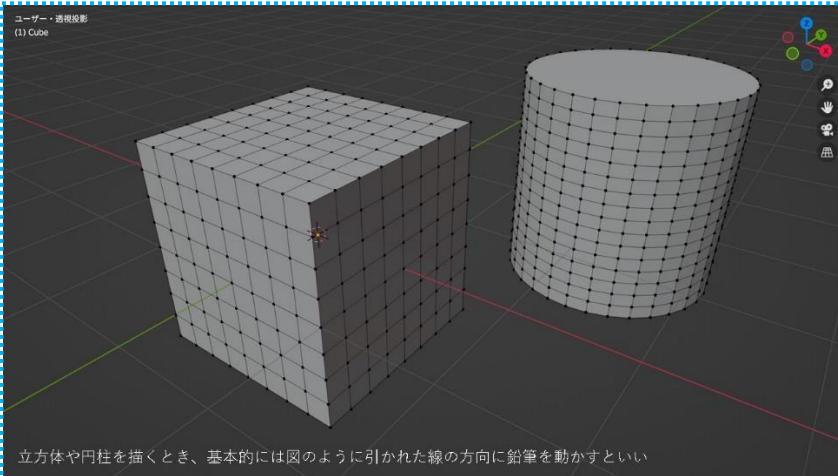
デッサンの基本は描くことで、塗り絵ではありません。明暗を描き出すには基本的なルールがあります。

それは全てのものには面があり、面は面を形成する方向があるということです。その方向に沿ったタッチで描くことが大切です。



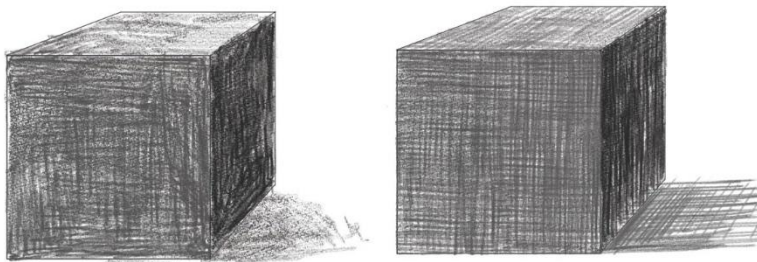
② 二つの絵を見比べたとき、形がわかりやすいのはどちらでしょうか？

二つとも違うタッチ、ストロークで描かれています。



立方体や円柱を描くとき、基本的には図のように引かれた線の方向に鉛筆を動かすとい

これは、3Dモデルを作成するソフト、Blenderで細かく立体物を点、線で分割したものです。このようにあらゆるものは点と線の集合体であり、面にそって見え方は変わっていきます。この図のように引かれた線の方向に鉛筆を動かすだけで立体感を分かりやすく表現することができます。



A

B

左のAとBは、輪郭を描いてその後塗り絵のようにランダムなタッチで描いたものと面の方向性を意識して描いたものです。

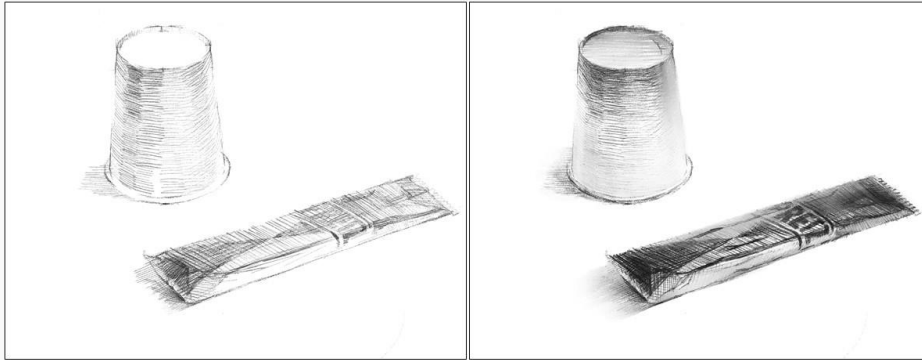
どちらが見やすいでしょうか？

これらを見ると、ストロークの方向性の重要性がわかると思います。

Bのように、面の方向性を意識したストロークを心がけて描くように気をつけましょう。

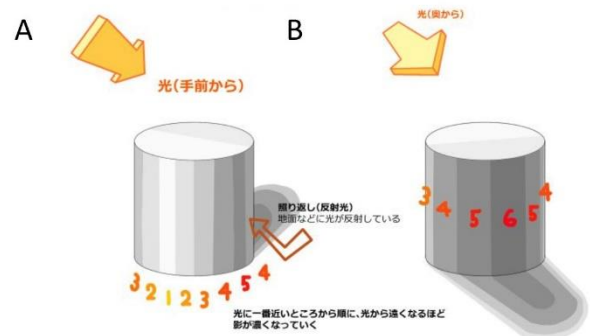
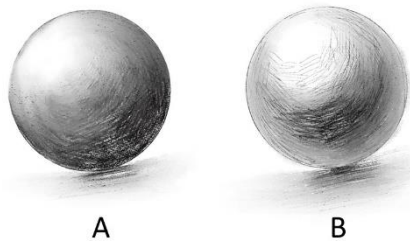
④ 光について

ポイント▶ 西洋デッサンとは光をしっかり意識し、光を描き出すことで立体感を生み出します
光がなければ何も見えない上、描くことはできません
つまり、光を描くことがデッサンの中でも最も重要なこととなります



デッサンを描く上で「光」の方向性をとらえることはかなり重要です。普段、デッサンを描くときどの方向から強く光が当たっているか意識したことはありますか？

どちらの球体の見え方が自然ですか？



図を見てください。

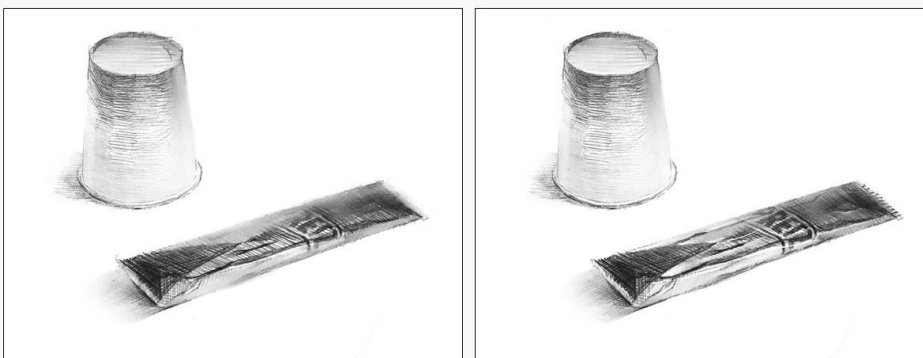
これは、光の方向性によって、物体につく影の変化のレベルを表したものです。

例えば A は前方から円柱に光が当たっている図です。「1」で記される箇所が一番明るく、「5」が一番暗いのが分かります。しかし、一番端の「4」については明るくなっています。端行けば行くほど暗くなると思いがちですが、この理由は「反射光」にあります。光には、「A」の方向の光のように直接当たる光と、「床」から反射される光があります。Aの「4」は、床からの反射光の影響で明るくなっているのです。

以上のことを踏まえて、球体の A と B ではどちらが自然の見え方でしょうか？もちろん「B」が正解ですね。

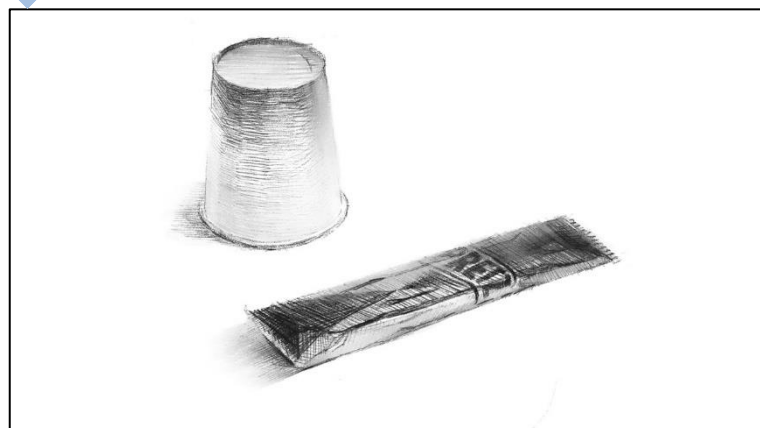
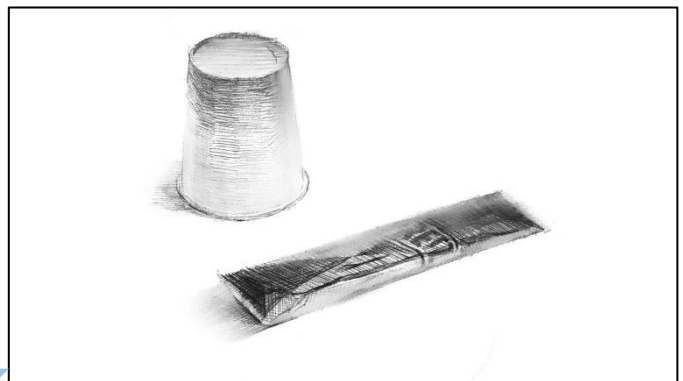
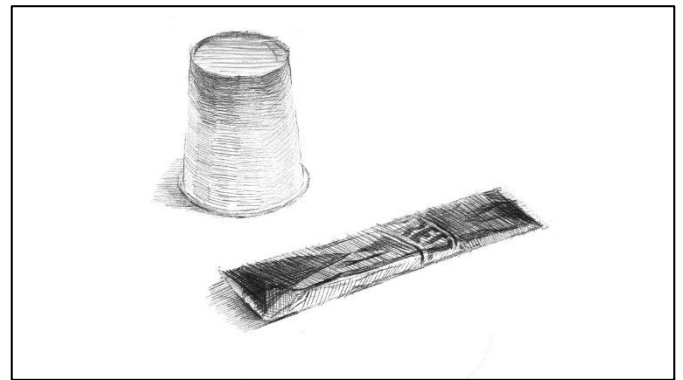
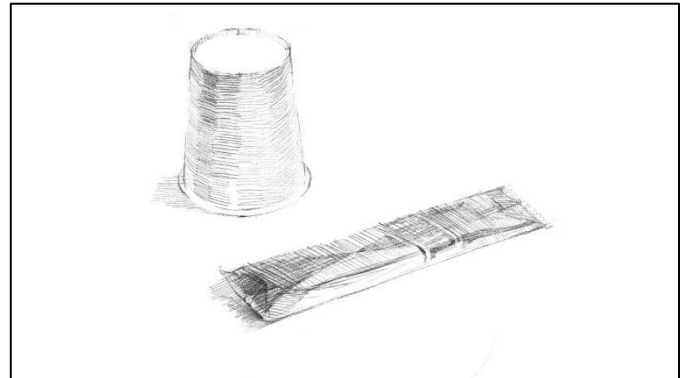
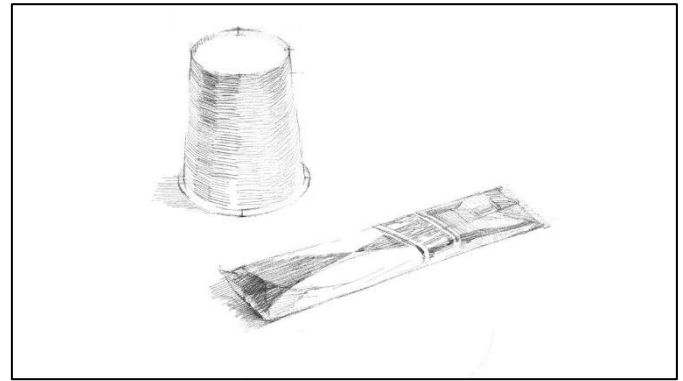
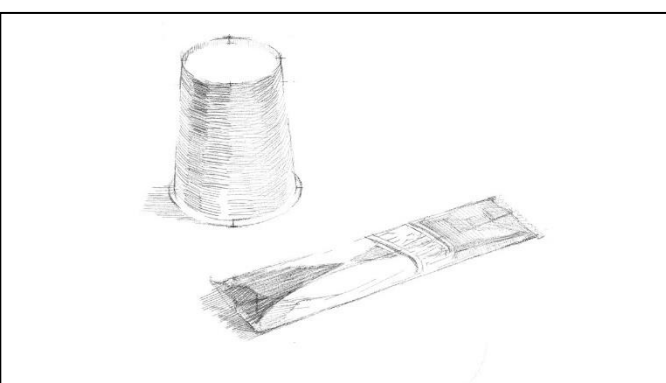
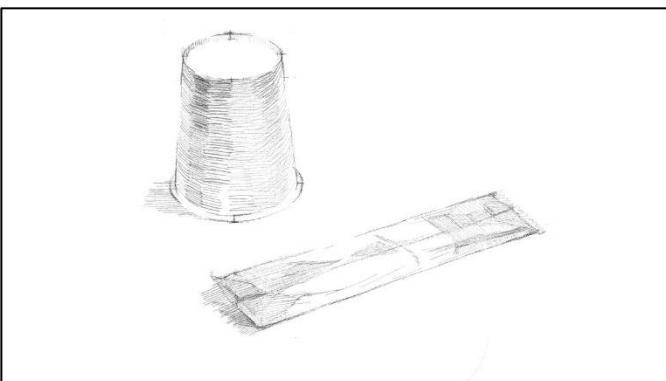
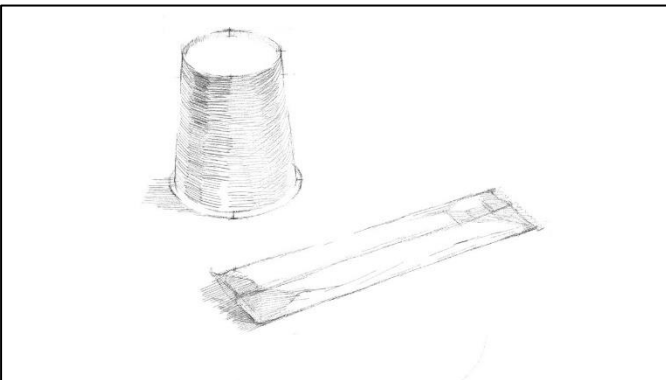
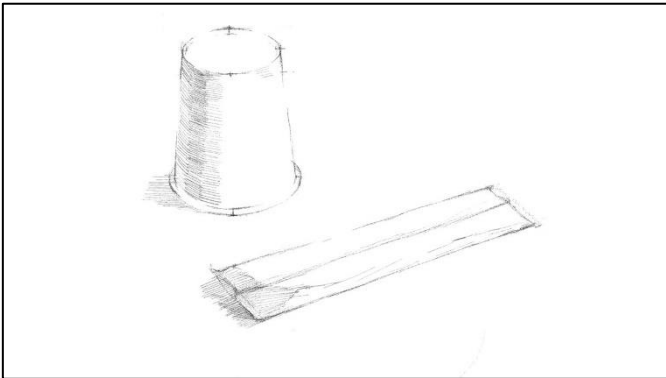
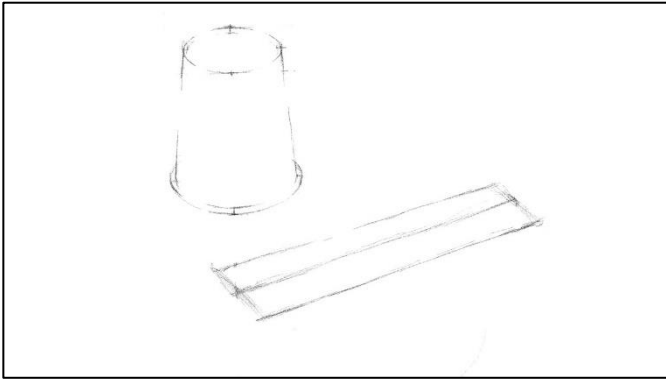
⑤ 描き込みについて

ポイント▶ 明度バランスを維持しながら、練り消しゴムなどを使ってハイライトを足していく。
時間がギリギリまで描き込めるところは描き、最終的には質感へと繋げていく。



ある程度、明暗がつき、立体感や光の方向性が感じられる状態になったら最後は「質感」表現です。ここで活躍するのが「ねり消しゴムおよび消しゴム」です。消しゴムは、単に消すだけの道具ではなく、描く道具でもあります。ハイライトの表現は「白」で描く必要があります。その時に活躍するのが消しゴムです。描く道具として使ってみましょう。

◆ デッサンの制作過程の例



これまでの観点を踏まえ、おさらいしてみましょう