

淡彩スケッチ教室 テキスト

講師 中村 英一

2019 12/12/12 pdf化

2005 1/13 監修

2004 12/16

目次

はじめに	2
絵を描くテクニック	2
絵の描き方での分類	2
絵の具の種類から絵を分類すると	3
このスケッチ教室で使う道具	3
遠近法、透視図のおはなし	4
1) 二点透視図	4
2) 三点透視図	4
3) 一点透視図	4
4) 遠近法はこんなときにも	5~6
5) 缶コーヒーやグラスを描くときの遠近法	7
6) 風景画の中の遠近法	8~11
遠近法のちょっとしたテクニック	12
① 中心の決め方	12
② 等間隔に並ぶ電柱は	12
③ 道路の幅の決め方	13
構図のおはなし	14
① 描きたい物は画面のどこに置く	14
② 建物をスケッチするときは	15
③ 静物をスケッチするときは	15
静物スケッチの技	16
ガラスや陶器の描き方	16
色使いの技	17
では実際に茅葺き屋根の民家をスケッチする手順は	18~20

はじめに

この冊子は、講師 中村英一先生の淡彩スケッチ教室での講義録を基にして絵を描くときに知っておきたい遠近法、構図、そのほかいろいろな裏技などを教室の生徒がまとめ先生に監修していただいたものです。

これからスケッチを始められる皆様に読んでいただき、上達の一助になれば幸いです。

しかし、いっぱい知識を持っていても実践が伴わないとなかなか上達はおぼつかない物です。中村先生は、「500枚以上描けば・・・」とおっしゃいました。

とすれば、365日欠かさずに一日一枚描いたとすればおよそ一年半、一冊20枚のスケッチブック、25冊を使い切れば、ひょっとしたら一人前の画家になれるかもしれません。

ぜひそうなれるようにお互いに、楽しみながら頑張りましょう。

一般的に絵を描くとは、二次元（紙=平面）上に、立体（三次元）を描き表わす訳ですから、いかに立体らしく見せるか、洋の東西、世界中でいろいろなテクニックが考え出され工夫や改良がされてきました。

そのテクニックとは、

遠近法・・・遠くの物を遠くらしく、近くの物は近くらしく見せるための手法、
線遠近法、空気遠近法、色遠近法

構図・・・見る人に不自然さを感じさせない、あるいは安心感、心地よさを感じさせるように画面に配置して描く絵のセオリー。

明暗・・・光の強さ（明るさ）

色彩・・・彩度 鮮やか→灰色→黒

明度 明るさ/暗さ

色相 赤・緑。黄・・・など

暖色（黄、橙）は物が手前に出るように見える。

中間色（緑系統）

寒色（青）は後退色、遠くに見える。

絵の描き方での種類として、速画があります。

いずれも短時間に仕上げる描き方です。

クロキー・・・時間の決めは無いが素早く描く素描。主に室内での意味に使われる。

スケッチ・・・30分～2時間程度で仕上げる。日本語で言えば「写生」。主に室外の写生を言うことが多い。

絵の具の種類から絵を分類すると

油彩画・・・顔料（アラビアゴムを含んでいる）を油（テレピン油、リンシード等々）で溶いてか描いた絵

水彩画・・・顔料を水で溶いて描いた絵

不透明水彩・・・顔料の粒子が粗いので下に塗った色が見えなくなる。
（ガッシュとも言います）

透明水彩・・・顔料の粒子が細かいので、下の色が見える。

アクリル画・・・顔料の粒子の周りに油膜がついていて水に溶かして塗る。
乾かすと油膜が密着して固定される。

クレヨン画・・・クレヨンで描いた絵

パステル画・・・パステルで描いて最後に固定材で密着させる。

日本画・・・顔料（貝殻、金属、土など）を10%程度のニカワの溶液で溶いて描く。絵の具が重いので一般的には絵を水平に置いて描く。
が有ります。

この教室で使う道具

スケッチブック・・・4号（F4）、粗目、厚手 Cotman
1200円くらい

絵の具・・・透明水彩絵の具 固形24色 Cotman
5000円くらい

筆・・・丸筆12号 Kusakabe
900円くらい

ペン・・・耐水性サインペン
150円くらい

筆洗い・・・ペットボトルでよい
携帯いす・・・3本足が良い。 1000円～4000円

吸い取り・・・ティッシュペーパー（駅前で配っているポケットティッシュが最適です。）

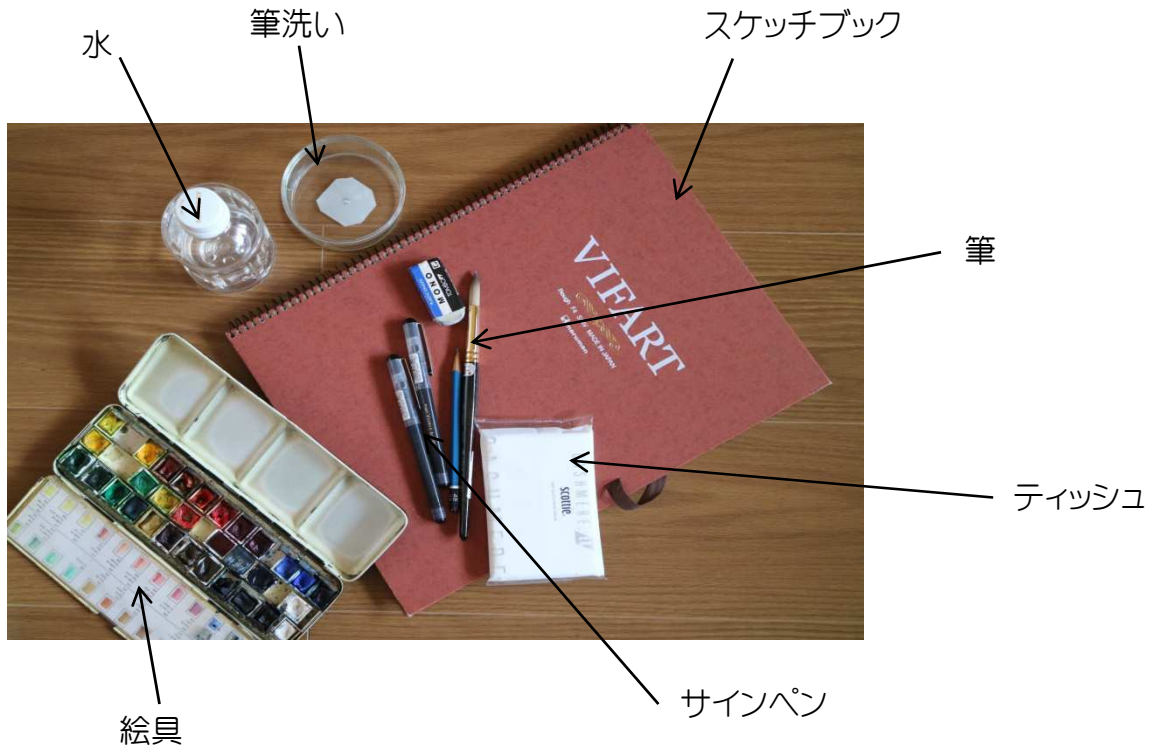
リュックサック・・・4号スケッチブックが入るもの
リュックサックは両手が空くので移動などの際は楽です。

いずれ 必要になったとき準備しましょう。

イーゼル（6号以上大きな絵を描くようになったら）

マスキングインク（絵の具を塗りたくない部分をマスクしてから塗るとき）

淡彩スケッチ教室で使う道具・持ち物



- スケッチブック ……4号 (F4), 6号 (F6) 粗目、厚手 一冊 ¥1,500位
 画材屋さんでこの写真の色形で選べば、4号です。
- 絵の具 …… 透明水彩絵の具 固形24色ケース入り Cotman ¥6,000位
- 筆 …… 水彩用 12号丸筆 くさかべ製 (現在は画材屋でも中々な
 いかもかもしれませんが お店に聞いてみ) ¥1,500位
- ペン ……耐水性サインペン ¥150位
 柔らかい鉛筆、消しゴム (先生は使いませんが、..)
- ティッシュ ……吸い取り紙 (街頭で配っているポケットティッシュで充分)

近くの画材屋は

- 東美 八王子店 •八王子市横山町8-5 [TEL]042-644-8216 [定休日]日曜日
- 世界堂 新宿・聖蹟桜ヶ丘など

リュックサック 価格はいろいろ
 (両手が空くので移動が楽です。)
 4号のスケッチブックが入る大きさ
 (将来を考えると6号が入る大きさ)

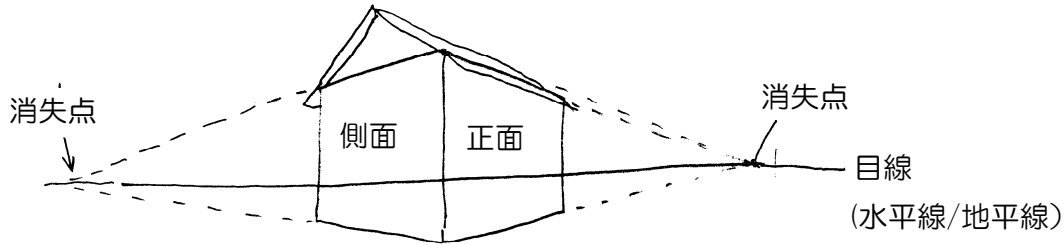
携帯椅子 ¥1,000 ~¥5,000
 (折畳めるものいろいろな形あり)



遠近法、透視図のおはなし

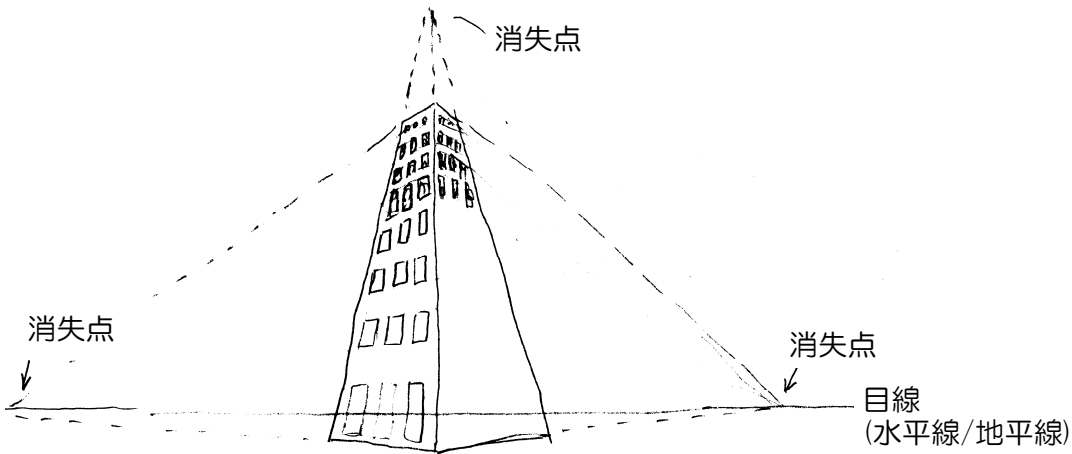
1) 二点透視図（法）

寺や民家の正面と側面が同時に見える位置からスケッチすると消失点は建物の両側に出来ます。このように描く方法を二点透視法、描かれた絵は二点透視図とい



2) 三点透視図（法）

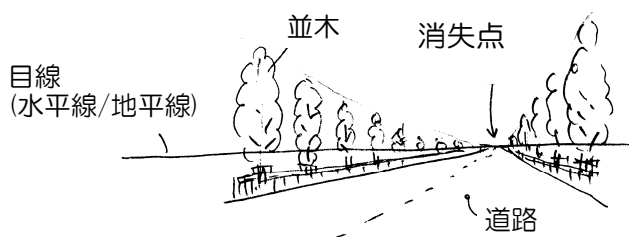
超高層ビルを下から見上げるように描いた場合は消失点は建物の両側の他に上空にも出来ます。このように描く方法を三点透視法、描かれた絵は三点透視図とい



3) 一点透視図（法）

寺や民家の正面とか側面の一面だけが見える位置からスケッチするときや地平線に向かって遠ざかる道路や川をスケッチするときは消失点は一つになります。このよ

例1



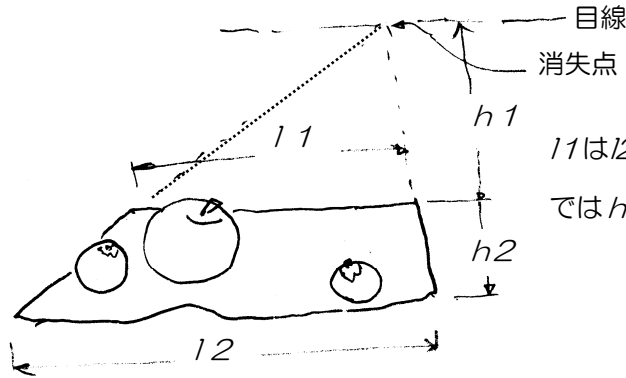
例2



4) 遠近法 (透視図) はこんなときにも・・・。

4) -1 静物を描くとき

a) くだもの下に敷いたテーブルクロスも一点透視図で描きます。

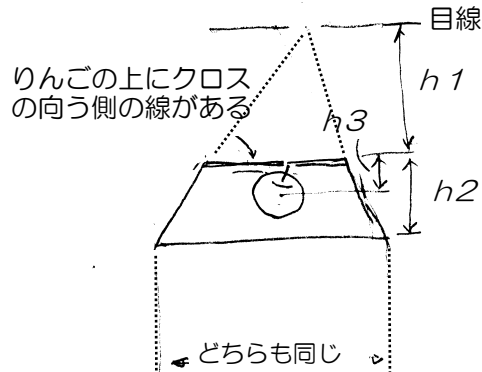
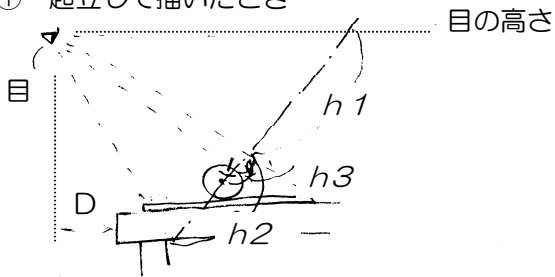


11は12より短くなります。

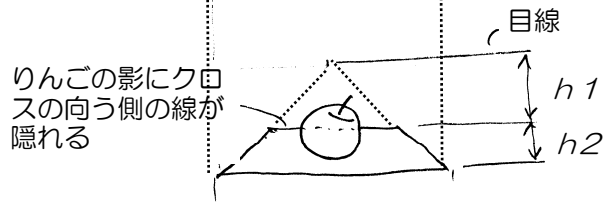
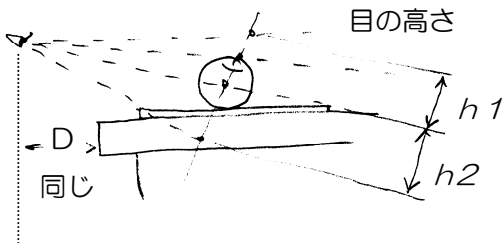
ではh1とh2はどうなるでしょうか

目の高さが変わると・・・。

① 起立して描いたとき

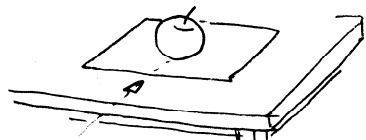


② 座って描いたとき



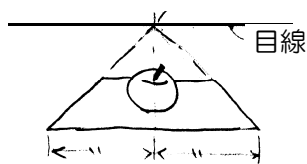
では、右、左と描く位置を変えたらどうなる？

③正面（クロスの中央）から描くと・・・。

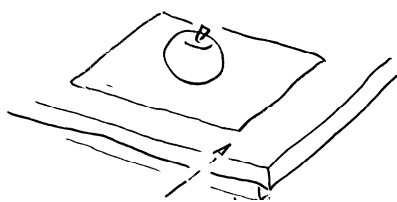


正面（クロスの中央）に立つ

消失点はクロスを中心線と目線の交点

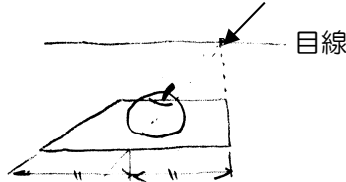


④クロス右端から描くと・・・。



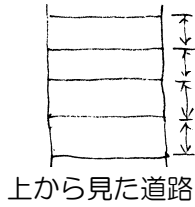
クロス右端に移動した。

消失点はクロス右端の線の延長線と目線の交点に有ります。

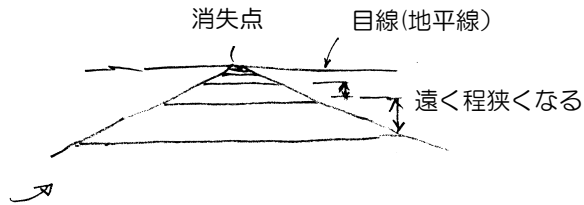


6) 風景画の中の遠近法

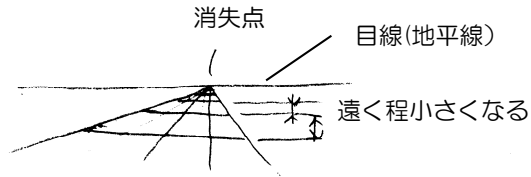
① 道路は・・・



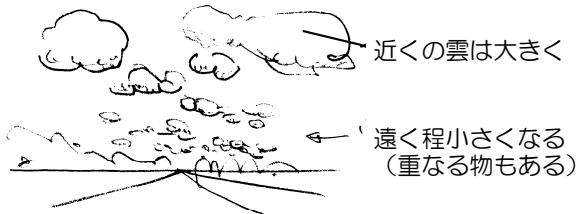
等い
間隔
に横
線が
入っ
て



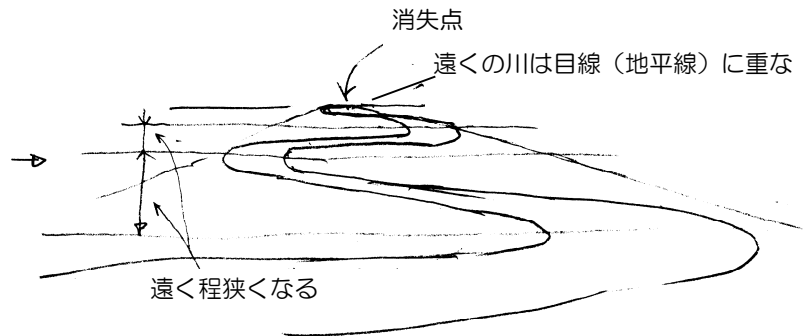
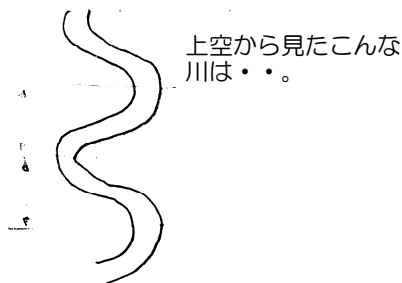
② 歩道の敷石のように同じ大きさの物でも遠くの物ほど小さくなる。



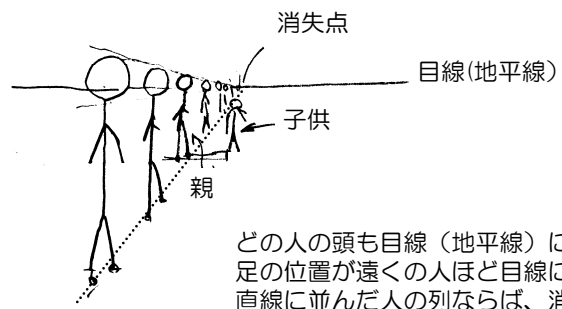
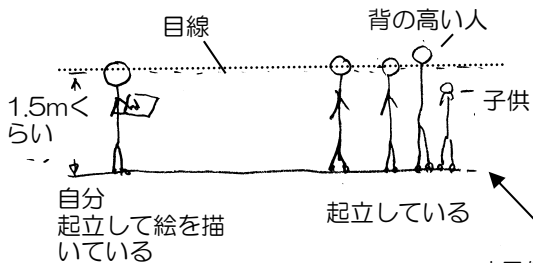
③ 空の雲は・・・



④ 曲がりくねった川や道路は・・・

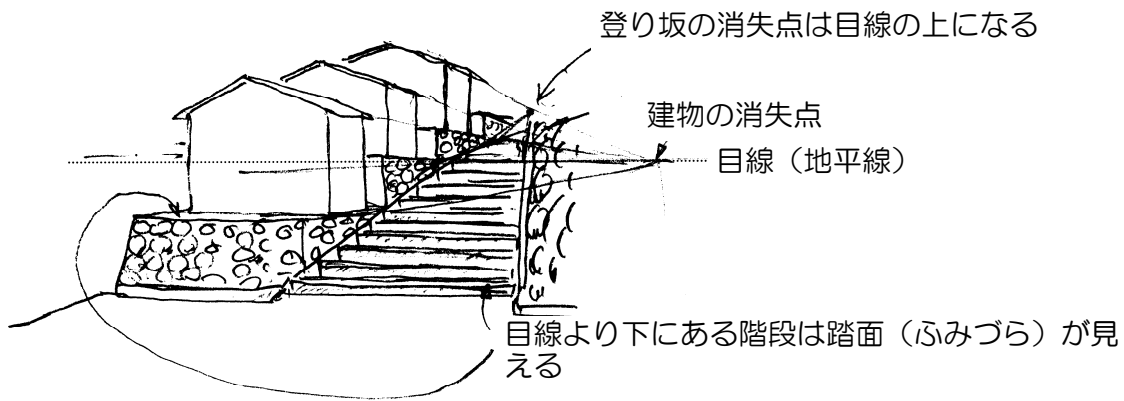


⑤ 風景画の中の人物は・・・

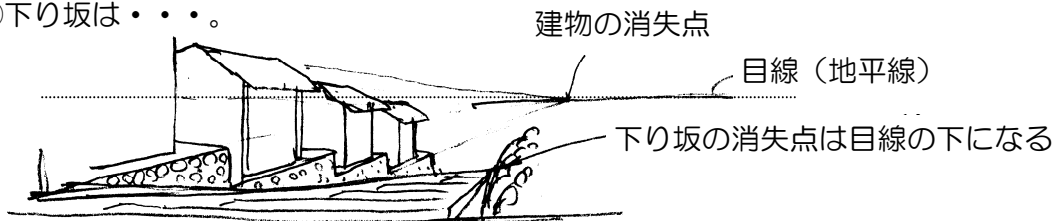


*座ってスケッチしている時はこうなりません。

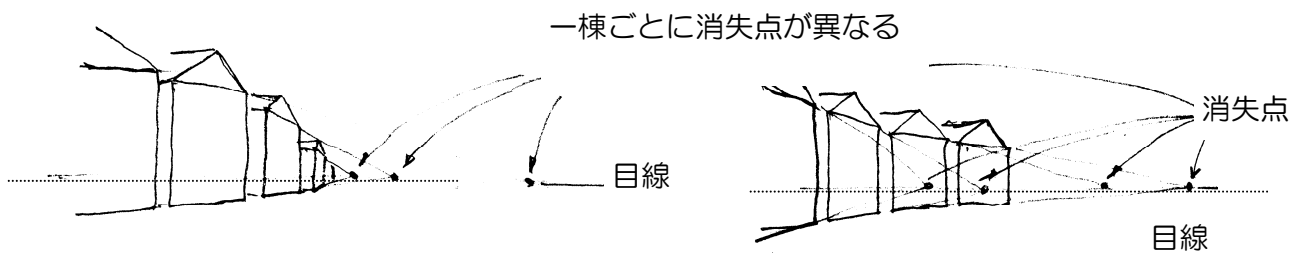
⑥登り坂は・・・。



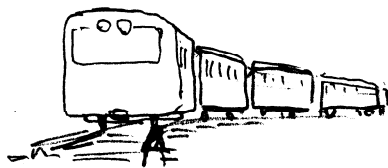
⑦下り坂は・・・。



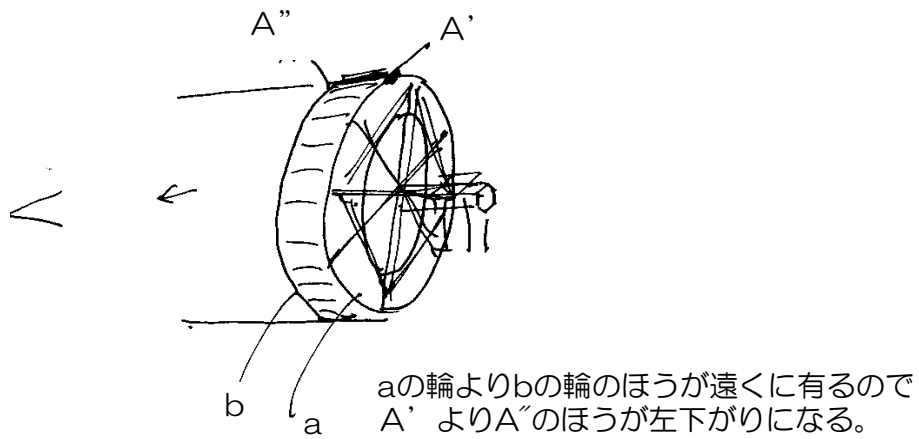
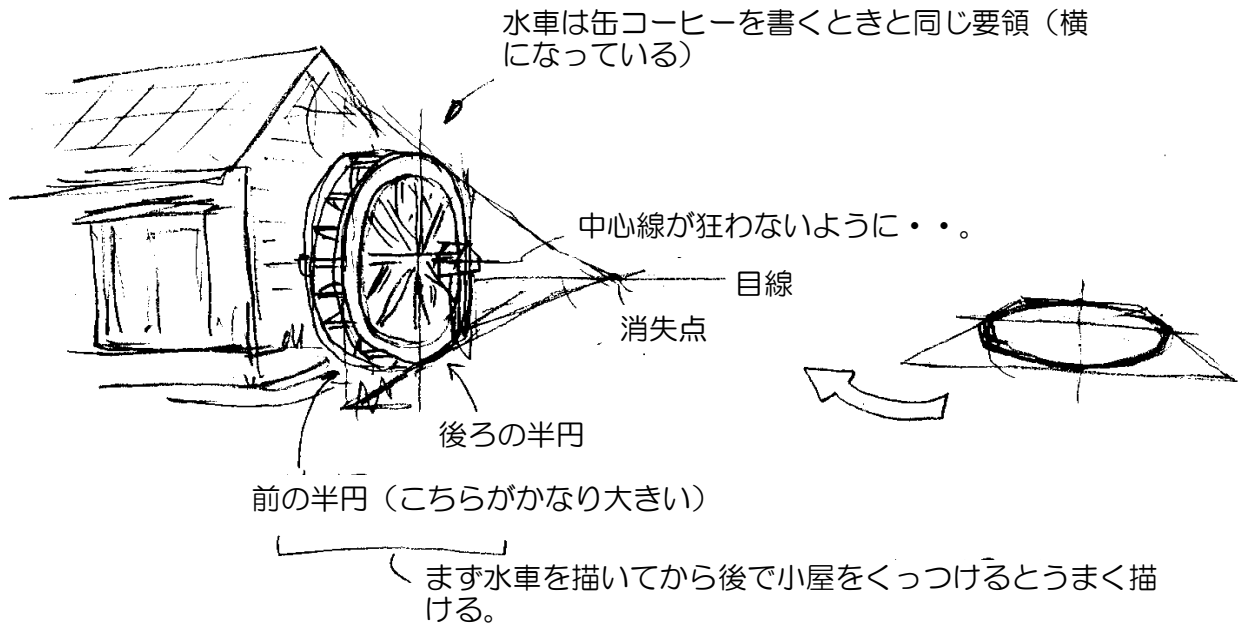
⑧曲がった道に沿って並ぶ建物は・・・。



カーブして走る列車もこうなる

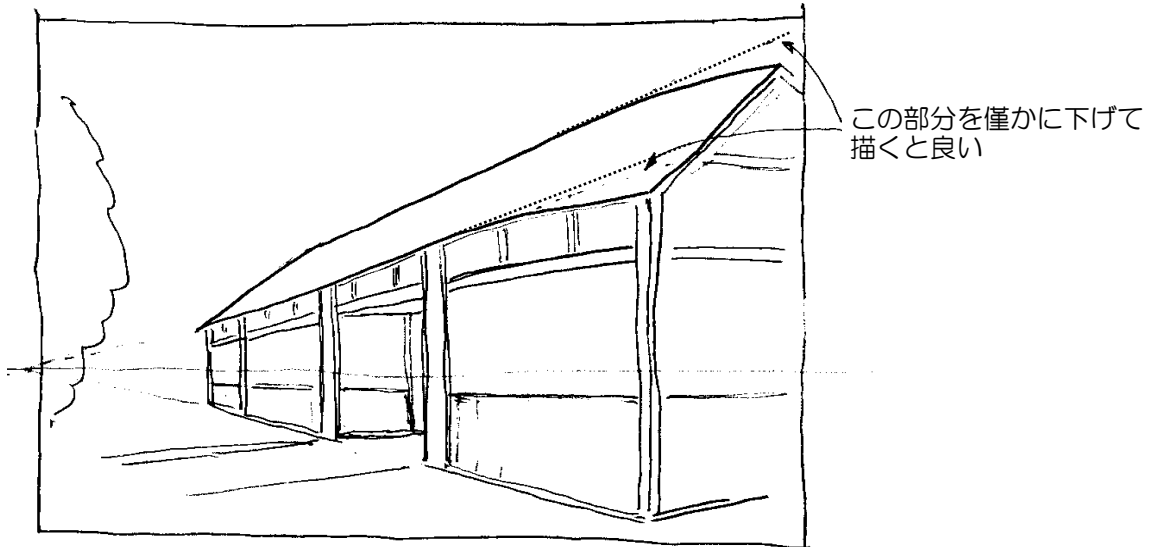


⑨ むつかしい水車小屋は・・・。



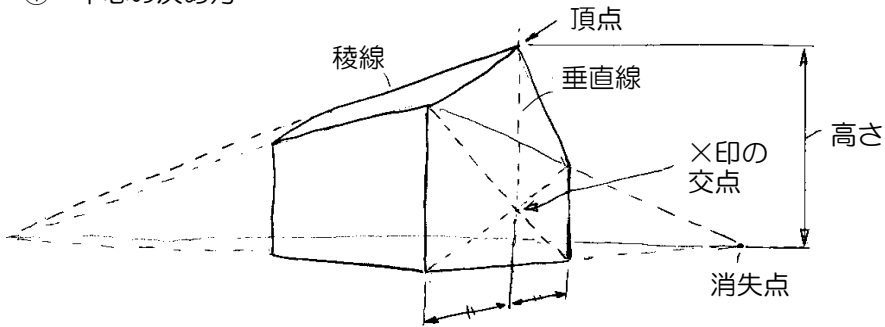
⑩ 大きな建物をスケッチするとき、構図で気をつけることは・・・。

○大きな建物の屋根の稜線や軒の線が、手前までずっと連続している場合は、僅かに下げて描くと落ち着いた感じになる。



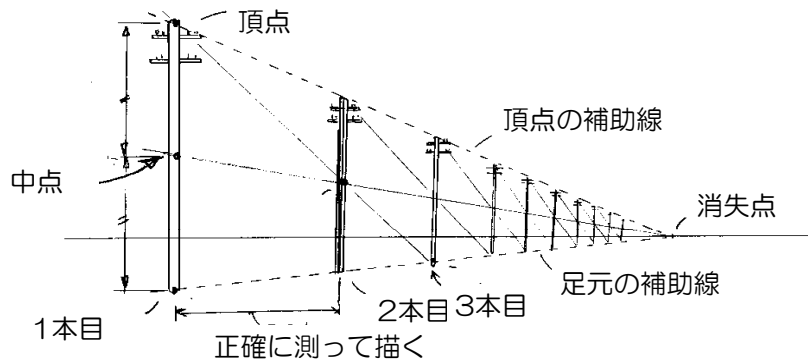
遠近法のちょっとしたテクニック

① 中心の決め方



建物の側面の中心に屋根の稜線を描きたいとき、頂点をどのようにすれば決められるか？
まず側面の壁の四隅を結ぶ×印を描きます。その交点を通る垂直線を引き、建物の高さの線との
交点が頂点になります。

② 等間隔に並ぶ電柱は・・・



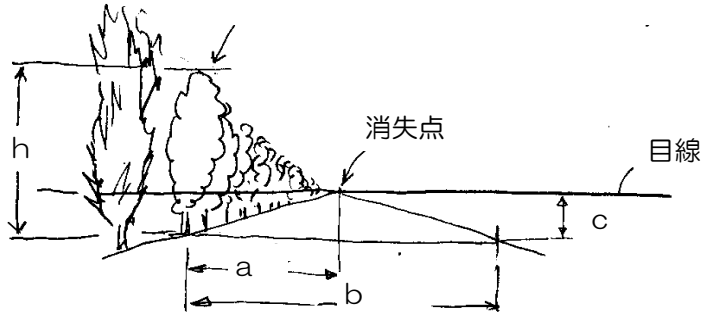
1本目と2本目の間隔と1本目の高さで消失点の位置を正確に測定して、同じ比率で画面
に描きます。

次に、足元、頂点、中点から消失点に補助線を引きます。

1本目の頂点と2本目の中点を結ぶ線が足元の線と交わる位置が3本目の電柱の位置になり
ます。同じ手順で4本目、5本目の位置を決めることができます。

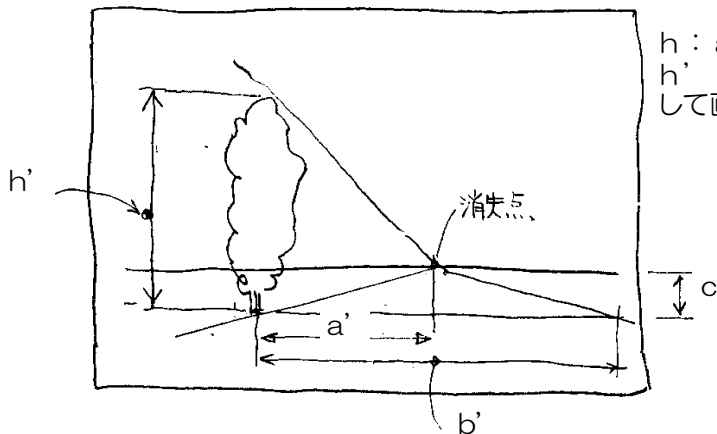
③ 道路の幅の決め方

<見えている風景> 基準にしようとする物（木、建物など）の高さを測って「h」とします。



次に基準にした物から
消失点まで ••• a
基準にした物の前の道路幅、 ••• b
目線までの高さ ••• c
を測ります。

<画面に描く>



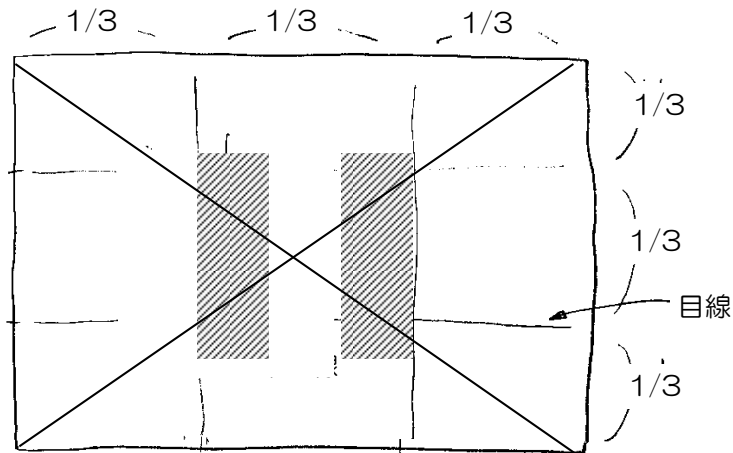
$h : a : b : c$ の比率で
 $h' : a' : b' : c'$ と
して画面に描きます。

平たく言うと・・・

基準にした物の高さに対するその前の道路巾との比率で決めるとよい

構図のおはなし

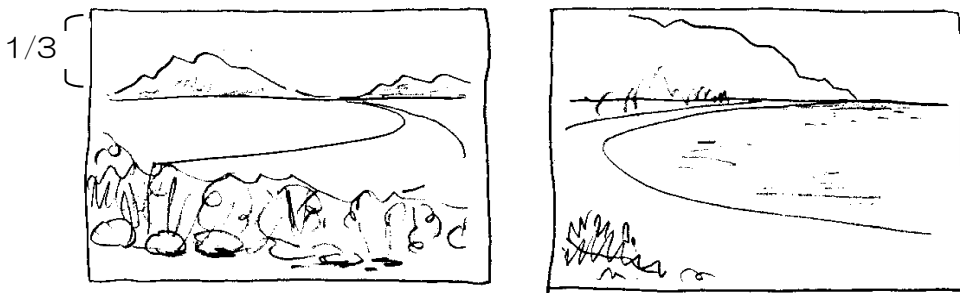
構図は絵や写真を見る人に不自然さを感じさせない、あるいは安心感、心地よさを感じさせる絵や写真のセオリーです。絶対にこうでなければならないという物では有りませんが、大多数に良い絵として見てもらうには先人の経験などで培われたセオ



- 描きたいものは画面の中央には描かない。
- 1/3の線より若干内側に目標点を考えると良い。
- 目線(地平線/水平線)の高さは、画面の下から1/3が位が良い。

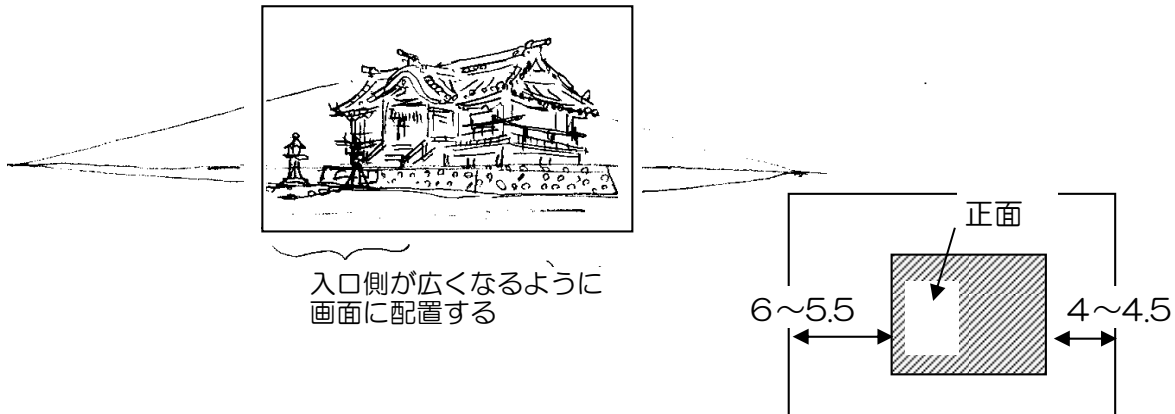
○でも、俯瞰図(山の上から平野を見下ろす絵や、海岸近くの崖の上から海を見下ろす絵など)の時には目線を画面の上から1/3にすることもある。

俯瞰図の例



② 建物をスケッチするとき・・・。

対象物の正面（入口）が向いている側をその裏側より余計に空けるのが良い。

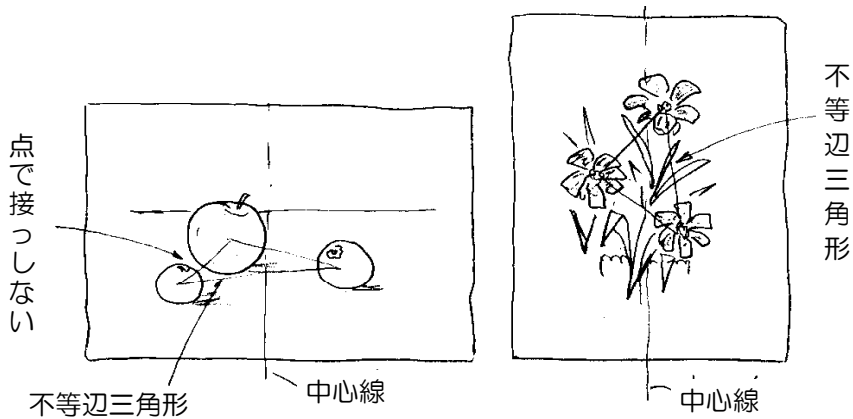


③ 静物をスケッチするとき・・・。

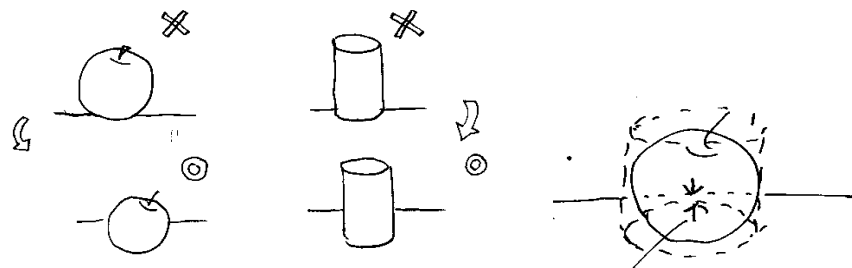
○描きたいものは画面の中央には描かない。

○描きたいものを並べるときは不等辺三角形に配置するのが良い。

○並べたものは点で接する位置に置かない。重なるか完全に離れているように配置するのが良い。

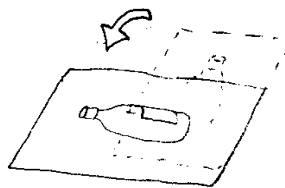
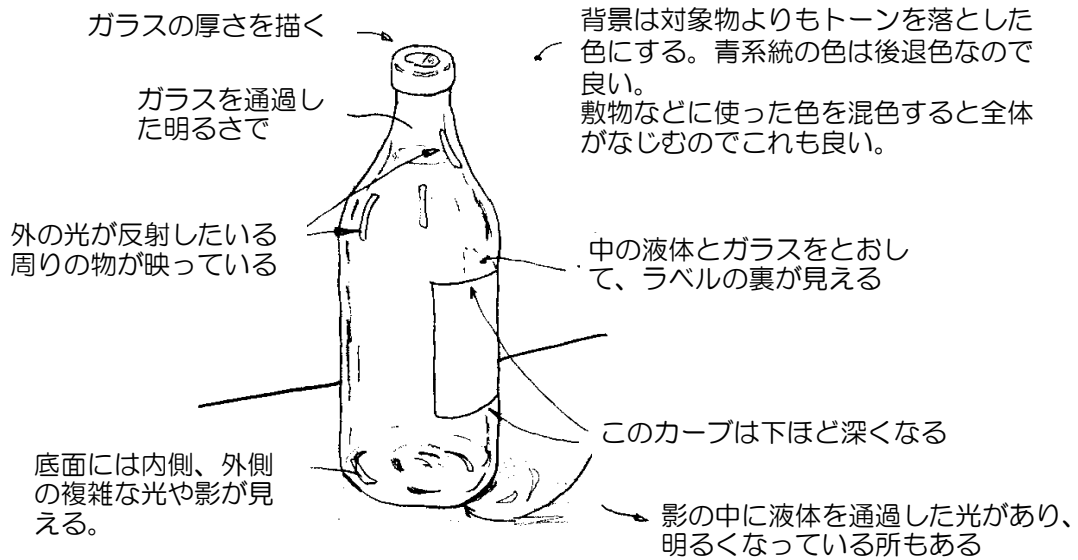


○静物を載せたテーブルの向う側の線は静物が転げ落ちないくらいの位置に引く

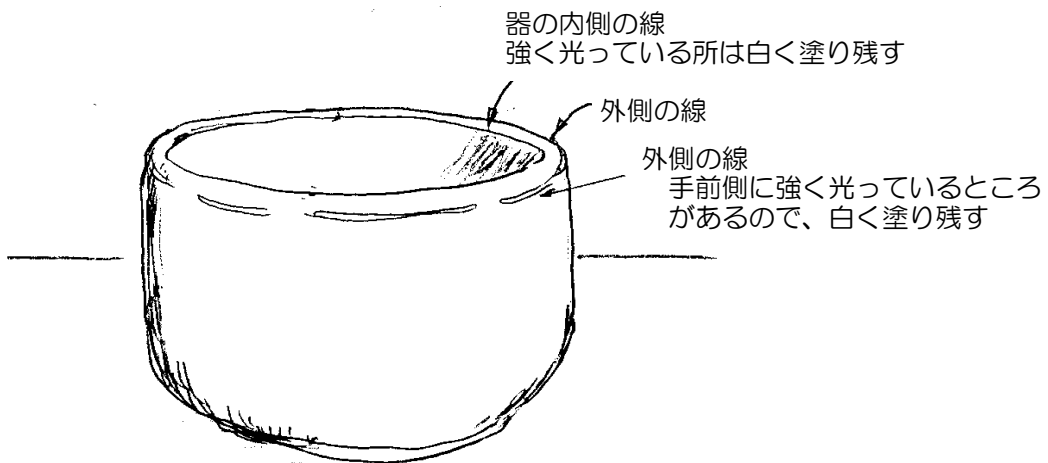


りんごの直径と同じ太さの茶筒があると考え、茶筒が転げ落ちないようにテーブルの線を引けばよい。

静物スケッチの技



瓶の形が狂っていないか時々、スケッチブックを横にしてチェックすると良い。

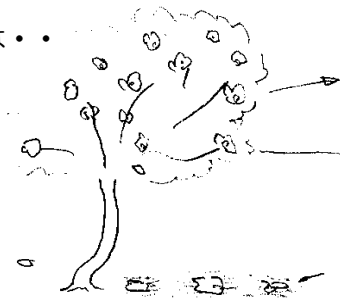


色使いの技

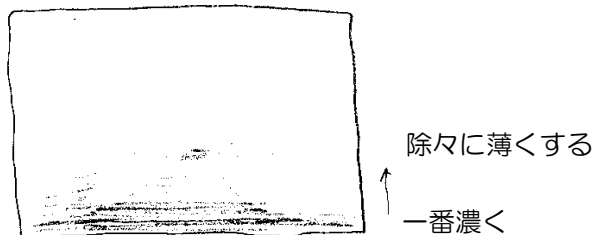
- ① 木の幹は・・・紫を混色すると良い
影など
- ② 人の肌は・・・コバルトブルー
ホワイト
イエローオーカー
ライトレッド の混色
- ③ 遠景には・・・僅かに青（プルシアンブルー/prussian blue）を混色する
遠くほど青が増える
青系統の色は後退色なので自然に遠くに見える
季節により紫を僅かに混色する
- ④ 木の緑は・・・Sap greenは鮮やかな緑
になる

- ⑤ ガラス窓は・・・薄く青と黒でまだらに塗る

- ⑥ 花（椿など）は・・・
 - 赤い花・・・中心のめしべは黄色を塗る
明るい赤、暗い赤の順に2～3回塗り、光と影を表現する。
 - 白い花・・・マスキングインクで白く塗り残す。
 - 花の色が完全に乾いたら花を残して周りの葉の色を塗る
 - 落ちた赤の花には、赤の他に紫を入れる。
白花には黄色を入れると良い

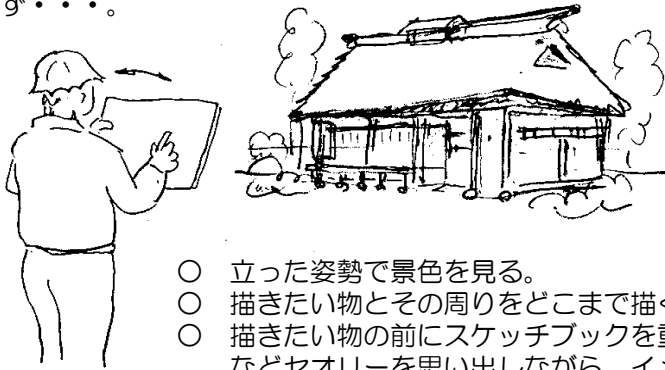


- ⑦ 建物の屋根は特に濃くなりすぎないように注意する。屋根が濃いと他の部分をさらに濃くしなければならなくなる。
- ⑧ 水面には必ず向うにあるものが映っている。
流れている水は白く塗り残す部分がある。筆をつぶして流れの方向にすじをつける。
- ⑨ 画面の手前ほど濃く、遠くほど徐々に薄く色づけする。



では、実際にかやぶきの民家をスケッチする手順は・・・。

まず・・・。

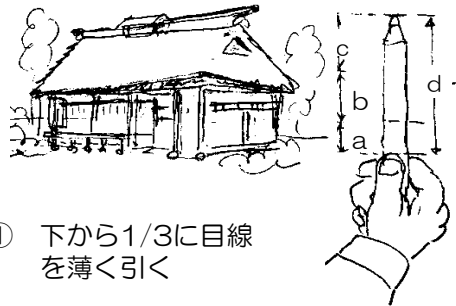
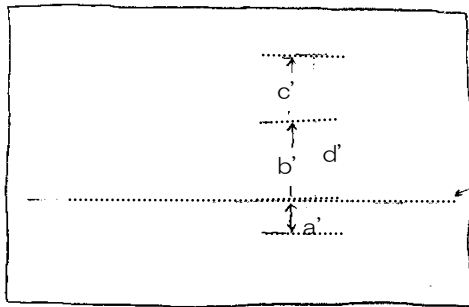


- 立った姿勢で景色を見る。
- 描きたい物とその周りをどこまで描くかを定める。
- 描きたい物の前にスケッチブックを重ねて見て目線の高さ、入口の向きなどセオリーを思い出しながら、イメージで画面に配置してみる。

大きさを測定するときには、スケッチブックを横にずらせば良い。

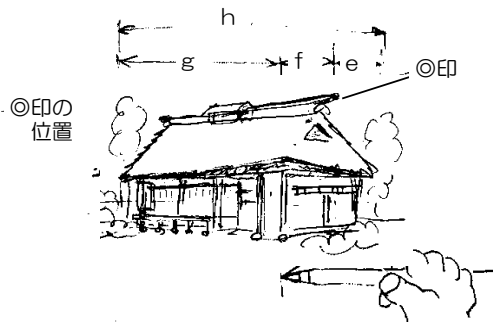
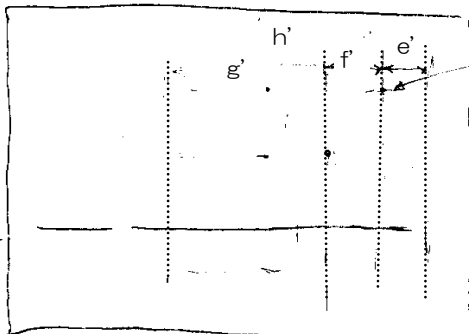
イメージできたら・・・。

高さの測定



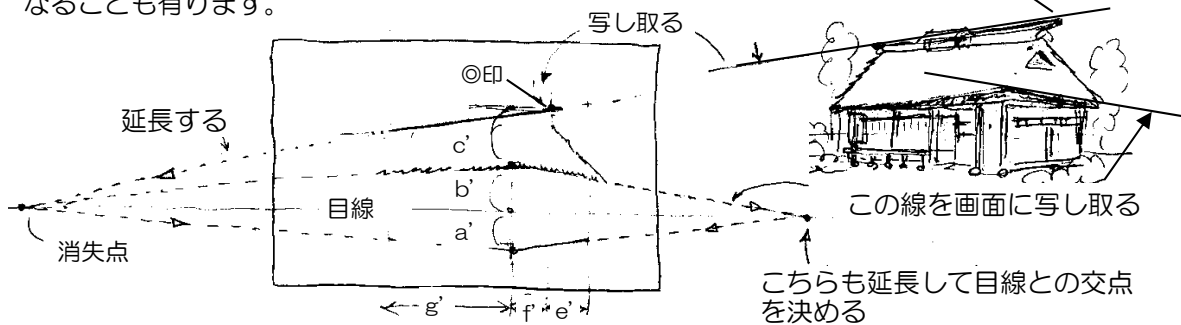
- ① 下から1/3に目線を薄く引く
- ② 測定したa,b,c,dと同じ比率のa'b'c'd'の位置に薄くマークをつけます。

幅の測定



- ③ 測定したe,f,g,hと同じ比率でe'f'g'h'を画面上にマークをつけます。
- ④ 建物全体が画面のどの位置になるかを考えながら◎印の位置を決めます。

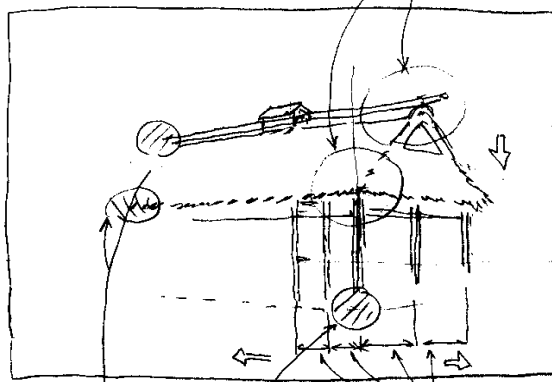
屋根の稜線の傾きを画面に写し取り、◎印から目線にぶつかるまで延長します。ぶつかった点が消失点です。画面の外になることも有ります。



消失点から建物の要点へ線を結びと建物の概要が見えてきます。

建物の大きさや、配置が決まったら細部を書き込みます。順番は・・・。

この辺りから細部を描きはじめ
⇒方向に描いてゆきます。

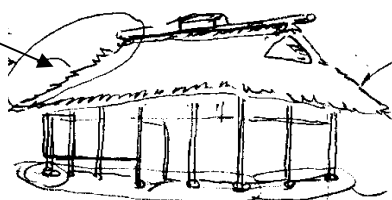


四角い柱は3本の線で描きます。

この部分は最後まで残しておきます

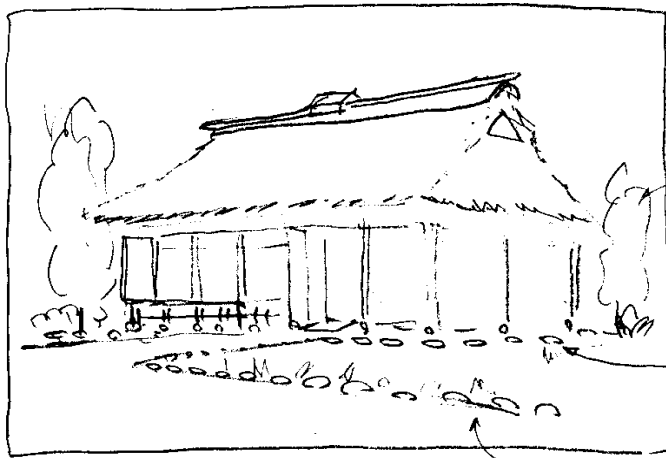
幅を測定しながら寸法を決めて
⇒方向に描いてゆきます。

ここは全体の幅が決まるまで待って最後に描きます



柱の高さは最後に描きます。

メインの建物が描けたら・・・。
周辺の木や庭や道路、山を描きます。




背景や遠景は
メインの建物よりも薄い
タッチで描き込みます。
特に遠景は線で描かない
で絵の具だけで描くこと
も有ります。

庭石や草を描き込
みます。

道路や縁石などを描き込みます

◎ここまでは起って描きます。

線画が出来たので絵の具で色つけをします。
注意点やアドバイスは・・・。

- ① 屋根は濃すぎると、他の部分をさらに濃くしないとなりますから特に薄く着色します。
- ② 遠景や空を先に着色します。
- ③ 建物の手前に重なった木の葉っぱや花などは先に薄く着色し、乾いたらそれを残して建物を塗ります。そのあとで葉っぱや花の光や影を着色して仕上げます。
- ④ 手前の道路は濃く色づけします。
- ⑤  石の上面は白く残します。
- ⑥ 軒下や建物の中は着色が乾いたら影を入れます。
影は建物のその部分に使った色に黒を混色して一気に描き込みます。
何回も擦ると下の絵の具が溶けてにじむので擦らないことが肝心です。
- ⑦ 木の葉は枝の流れに沿って筆を運びます。
薄い、明るい色から順に乾いたら次に濃い暗い色を2~3回重ねます。
- ⑧ 地面に落ちた葉っぱ（秋は特に）茶と黒の混色で、点々と不規則に着色して半乾きの時にティッシュで吸い取ると雰囲気が出ます。

これで完成です。