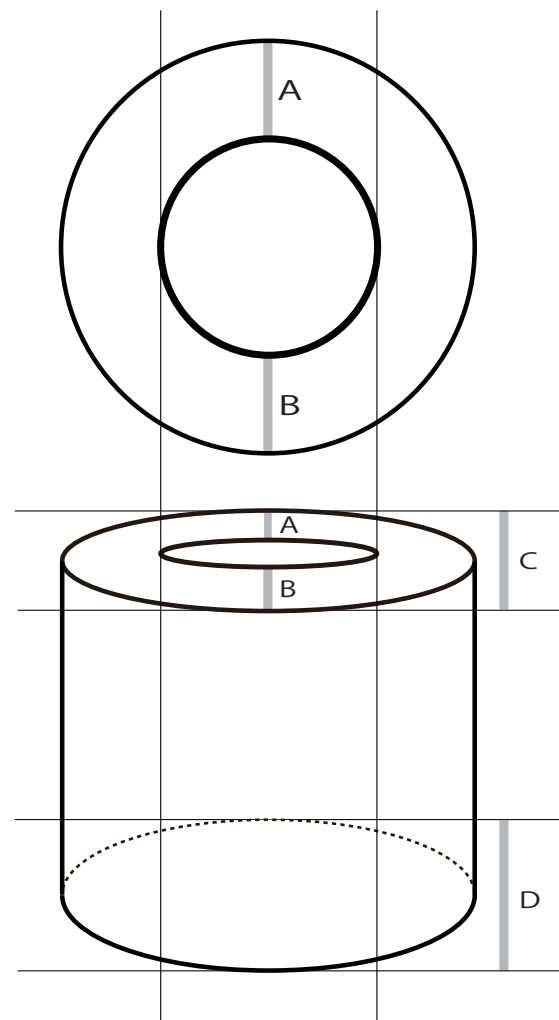


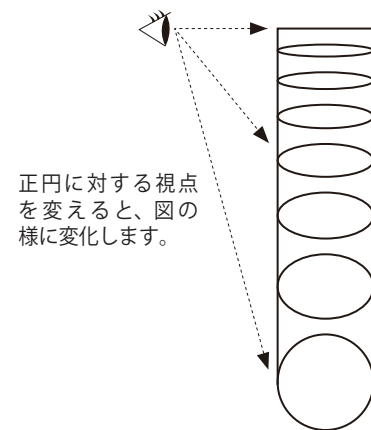
○ 円柱の描画（遠近、陰影など）



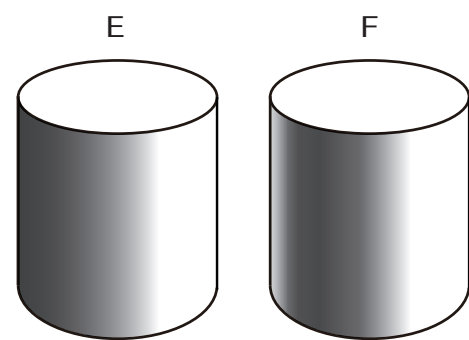
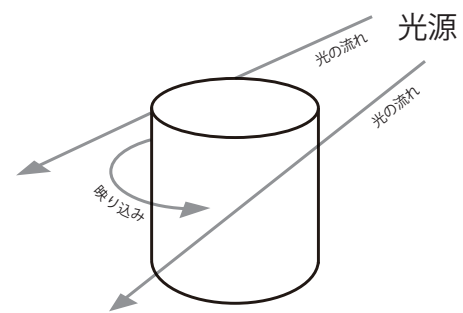
前回取り上げた線遠近法（パース）について、円柱などの曲線を含んだ立体の場合、どのような変化が生じるでしょうか。左図の円柱ですが、1・断面が正円（中央に正円が描かれている）、2・真横から見た場合には長方形、3・地面から垂直に立っている...と仮定しています。

この円柱に対して視点を変えると、立方体や直方体同様に遠近が生じますが、断面（天井、及び床面）の正円は、立方体や直方体に対するパースの様な、奥へ行くほどに一部が歪んでいく様な、目に見えて分かりやすい変化は生まれません。表現上は図の様に上下方向へ縮む形となります。

その上で、中央の円の位置については左図の様な変化が生まれます。線 A、B については、見る位置（視点）によって長さに変化が生じ、同時に断面（天井、及び床面）のタテ軸の長さ、左図の C と D の長さにも変化が生まれます。

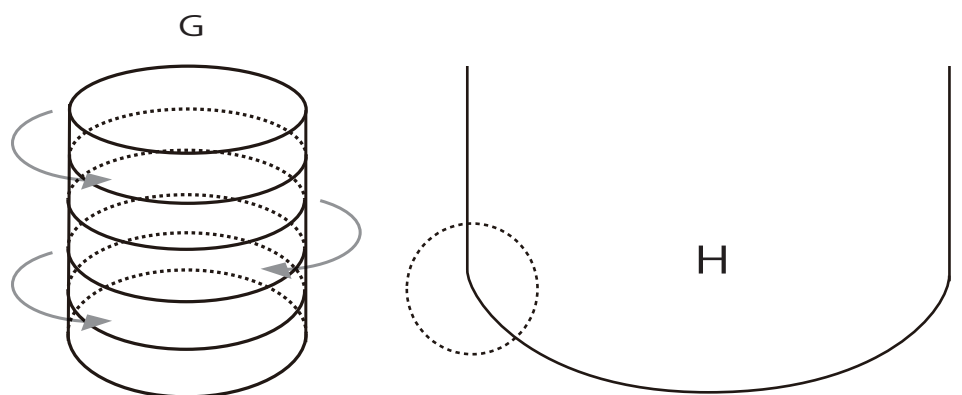


正円に対する視点を
変えると、図の
様に変化します。

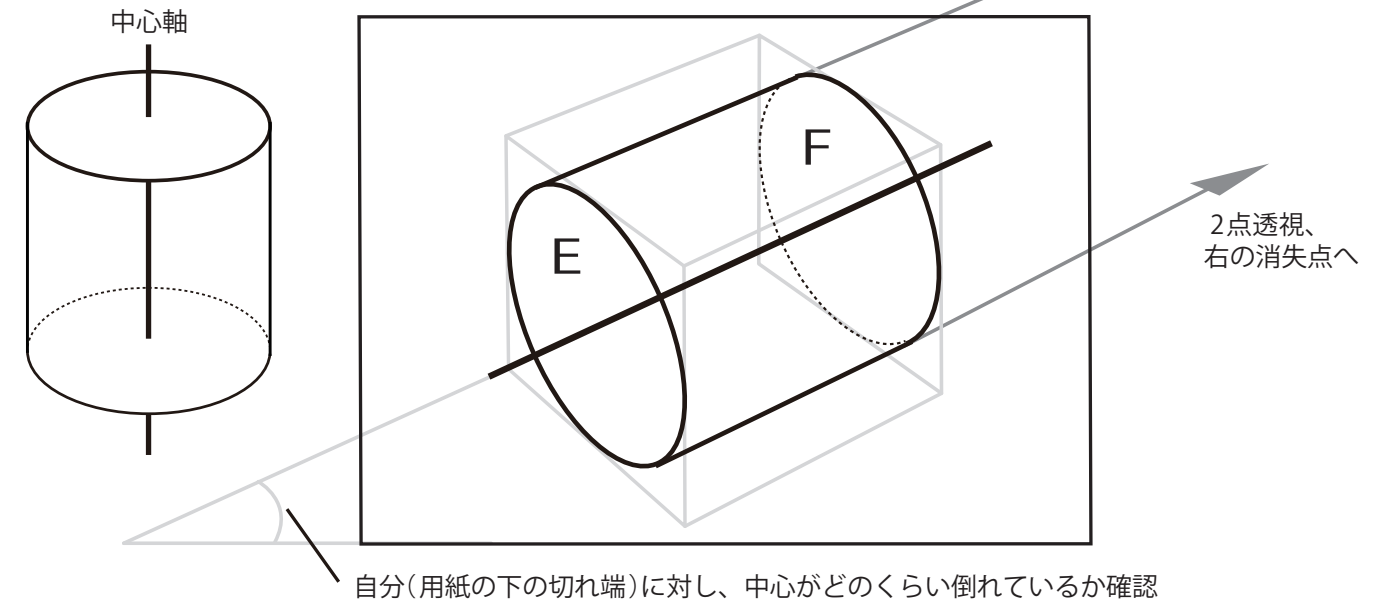


円柱に陰影をつける際には、円柱の側面（曲面）を意識し、Eの図では無く、Fの様に影側の辺に少し明るみ（反対側の光がこちら側にまわり込んでいる様子）をつけてあげると、曲面的な“膨らみ”を表現する事が可能です。

立体の表面に陰影や質感を乗せる際、線、タッチの流れは立体の面の向き、方向を意識して描写すると、より立体的な表現となります。特に曲面が主体の円柱には有効的です。また、図Hの点線箇所は、角ばらない様に注意してください。

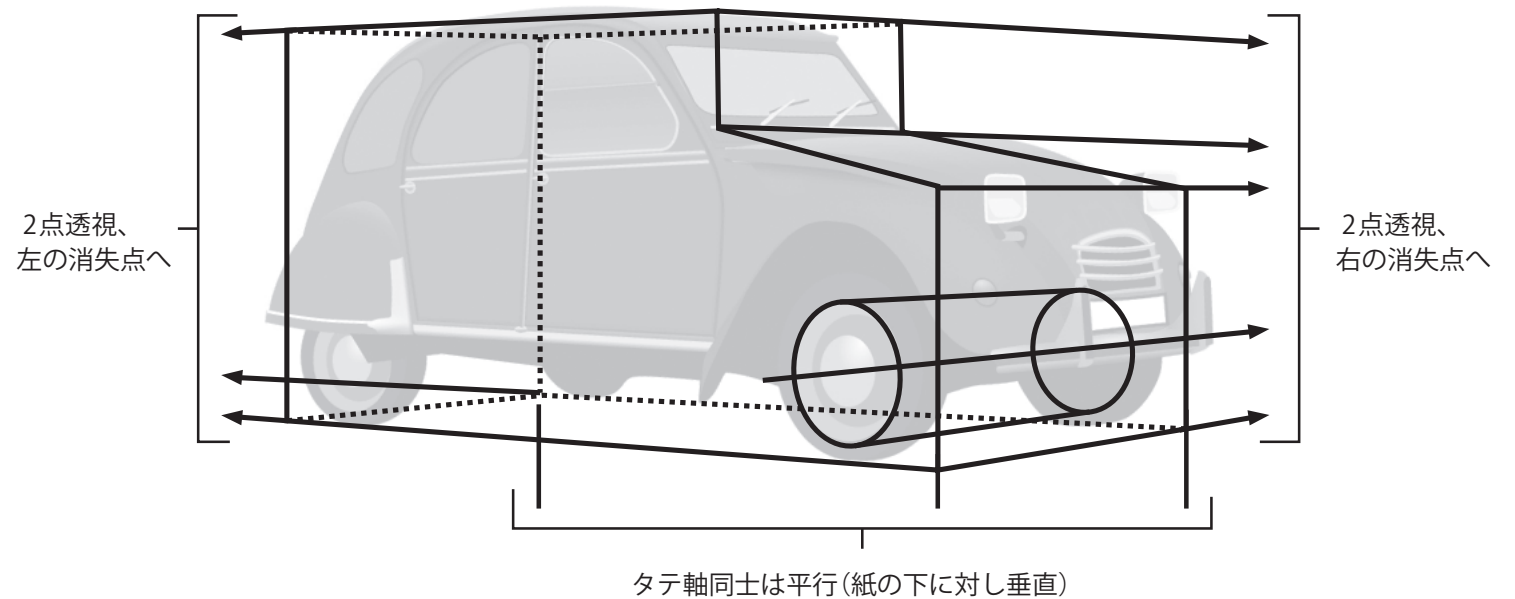
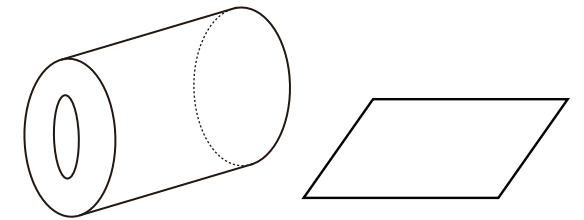


○ 寝かせた円柱の描き方



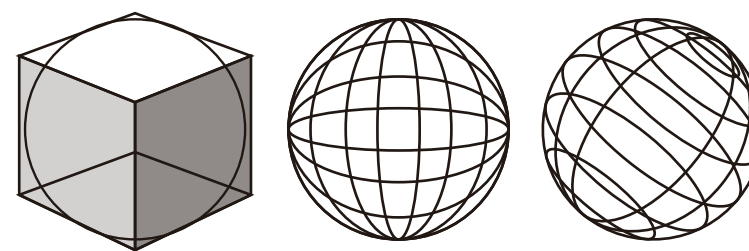
自分（用紙の下の切れ端）に対し、中心がどのくらい倒れているか確認

右は間違いの例
中心軸を垂直にしたまま、左右から縮まっている。
この表現だと、真横からは平行四辺形になってしまう。



タテ軸同士は平行（紙の下に対し垂直）

○ 球体



球は直線が無いので、どこから見ても全く同じ形状です。よって、遠近については大きさが変わるのみとなります。その上で、陰影等は立方体に置き換えたり、面の描写は、左図の線の様な流れを意識して乗せる事で、球体状の膨らみを持たせる事が可能です。