

ショートショート3 サイコロの目はいくつ？

よくある問題ですが、図2.6に描いた裏と表の目の数の和が7になるサイコロを図2.10のように展開しました。AからCまでの不明な部分の目の数を教えてください。

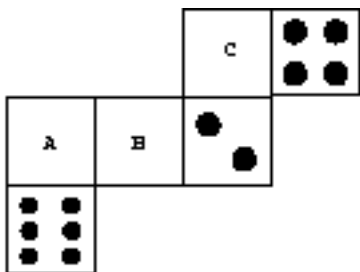


図2.10 サイコロの目

ショートショート4 円筒の1点透視図

図2.11に示した第三角法による正投影図は何でしょうか？これは円筒になります。垂直なスクリーンに投影した図面を立面

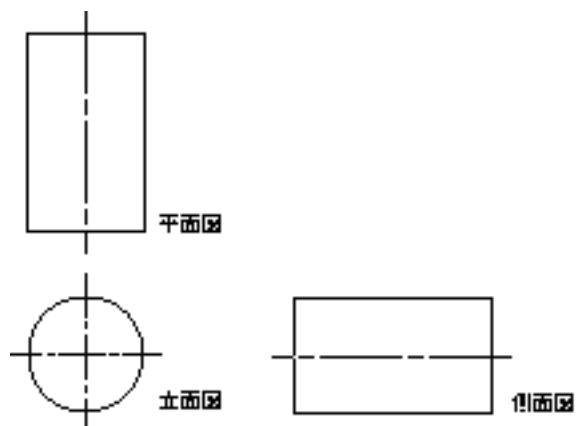


図2.11 円筒の正投影図

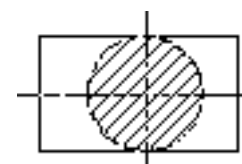


図2.12 これでも円筒だと解ります

図、水平なスクリーンに投影した図面を平面図、側面のスクリーンに投影した図面を側面図と呼び、この図面は、円筒が水平に横に置かれている様子を表わします。この場合には立面図と側面図の2枚、または図2.12のように表わせれば円筒であることが解ります。ただし、中心線を忘れてはいけません。さて、それでは、この円筒を1点透視図で表わしてください。

ショートショート5 どんな形になりますか？

製図法に基づいた描画法は見慣れないと難しいようです。図2.13に示した第三角法による正投影図も簡単な立体を表わしたものです。この投影図からイラスト的な斜投影図を作ってください。傾斜角は30°程度でいいでしょう。

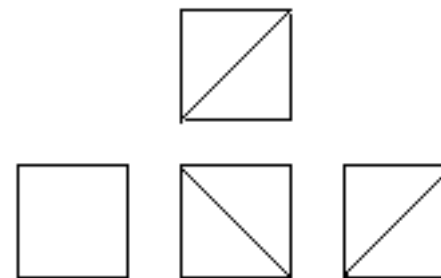


図2.13 どんな形になるでしょうか

ショートショート6 自動車のイラストに挑戦

自動車のスタイリングにはいろいろな曲面や構造的な制約がありますが、二点透視法と斜めに見た円盤を組合せればそれなりの説得力を持ったものができ上がります。図2.22の(a)で大体の輪郭を決めてしまいます。立体感を持たせるために、二点透視の箱型フレームで大ざっぱな形を作ります。次に図(b)で(a)のフレームを基にボディを描画します。図2.22の例は何も参考とせず、私の思うままに描いているので、形は自由です。ボディを描き終えたら最後の仕上げですが、私の子供時代に「漫画の描き方」のような本で見てなるほどなど、今でも覚えていることが2つあります。自動車のイラストは前輪を傾けるとカッコがいい!ということです。そしてどんなにボディを丁寧に描いても、タイヤの出来具合でカッコの善し悪しが決まってしまう、ということです。2つ目のタイヤの表わし方は、本当に難しいものです。図(d)に示すように、ボディに合わせた適当な大きさの直方体の二点透視図を考えて、その側面にある円を楕円で描画するようにすると、理にかなった絵ができ上がります。また前輪は直方体を適当な角度だけ傾けたものと考えればいいでしょう。これは自動車のイラストだけに限ったことではなく、立体をそれらしく見せる場合の最も簡単な手順といえます。絵に対して特別な才能や技能を持ち合わせていない私たちにとって、何かの都合で簡単なイラストやデッサンを描くことがあったならば、以上の手順でそれなりに近いものはできるでしょう。皆さんも身の回りのものや、自動車や飛行機や船等、輪郭を簡略化しやすいものを見つけて挑戦してみてもいいでしょうか。

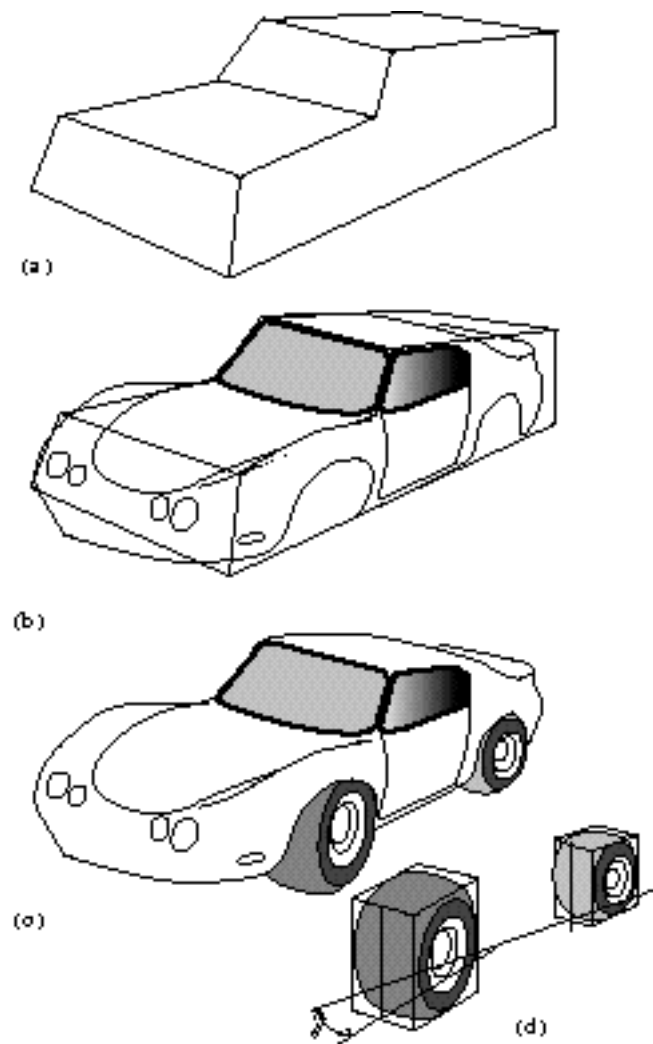


図2.22 自動車のイラストに挑戦

2.5 丸みを描く

かどや隅の丸みは表現を豊かにします

全体として角ばった品物でも、隣り合う面どうしが丸みを帯びて接触しているように表わすと、見た目にも柔らかさを演出できます。図2.20の(a)、(b)を比べると(a)は面と面とが交差して作る稜線をはっきりと描いていますが、(b)は丸み線や線分で稜線の丸みを表わそうとしています。ただ、これらの飾り線もあまり大きかったり多かったりすると、目障りになりかねないので、注意が必要だと思います。これらの丸みを示す線は実際には無いのですから、図をはっきりと目立たせるためにも外形を表わす線よりも細目にしたほうがいいでしょう。図2.21に私の目の前にある品物から丸みのついたいくつかのものを描画してみました。(a)フロッピーディスク (b)三つ又コンセント (c)修正液 (d)液体糊 (e)マウスです。どれも皆さんの見慣れたものです。実は、この見慣れたものというのが私の狙いで、描画に多少失敗しても、皆さんの頭の中で丸みのあるものと認めてくれるだろうという期待を持っているからです。図面は、伝える側と受ける側とのコンセンサスが成立していれば、写真のように緻密に表わさなくとも、ある程度の特徴を表わせば用は足せるものです。

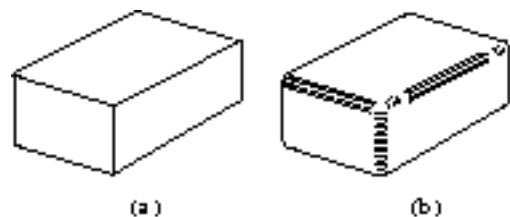


図2.20 稜線の丸み

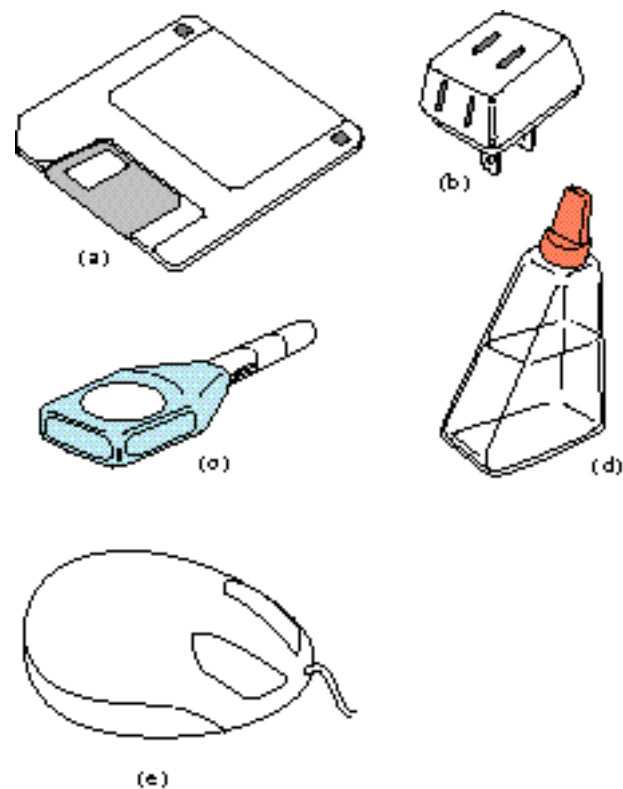


図2.21 丸みを持った品物