



## 【Mac で楽しいタブレットデッサン： Painter ワークショップ】

on Apple Stor 銀座（第五回目）2009年10月08日 19:00~20:00

Artist HAL\_ : hal-artist@hal-i.com

◎協賛◎

株式会社ワコム : <http://tablet.wacom.co.jp/>

COREL 株式会社 : <http://www.corel.com/>

◎協力◎

デジタルハリウッド : <http://www.dhw.co.jp/>

Flying Books : <http://www.flying-books.com/>



## 復習

前回は「光と影を考える」として、立体に当たる光、そして立体の明暗のありかたを考えてみました。光には堅い光と柔らかい光があり、その光の与える影響で立体物には影と陰が出来、それを観察する事でリアルな表現が可能になります。デジタル環境の中ではアナログでは不可能な観察のしかたが出来、実際に写真をモノクロ変換してさらに減色する事で効果的な光の環境を考えました。

しっかり自分の目で観察した形や味、香り、など全てを含んだ生業（なりわい）を見つけて自分の絵を描く時の糧にしていけば、あなたのデジタルライフに新しい輝きの一端を加える事が出来るでしょう。

## 名画に学ぶ

幸いな事に私たちの周りには過去に描かれた様々な名画が存在します。とうぜん名画と言われる物ですから、その中には秘宝とも言える様々なテクニックや考え方が散りばめられています。今回はそんな名画を開き、その中にある立体的な表情という物を調べ、自分の糧にいきましょう。



ウィリアム・アドルフ・ブグロー (Portrait of Gabrielle Cot)



## 錯視

なぜ立体に見えるのかという事を明暗の調子から考えてみましょう。

図 001 は左から白・50% グレー・黒と色が並んでいます。もちろんこれを見ても立体を感じる人はいないでしょう。ただ、前回お話ししたように縁辺に明度差は感じるはずです。

この画像を単純のぼかしを掛けた画像が図 002 です。これだけでいきなり立体感が得られてきます。ぼかしを掛けた事による単純なグラデーションを人間の目が勝手に立体的な物として判断をしてしまうのです。この様な現象は「錯視」として様々な物が知られています。

図 003 を見てみましょう。これはどのように見えるでしょうか。五つの領域にある二枚と三枚が高低差を付けながら重なっているように見えます。さらには下側にある二枚は少し暗くなっていますね。実は 50% グレー領域に白黒のグラデーションを掛けた線を配置しているだけなのです。つまり、へこんで見える所も出っ張って見える所も同じ 50% グレーなのです。この事を考えると同じ繰り返しを用いても永遠にへこんでいく立体感を得る事も出来るわけです。

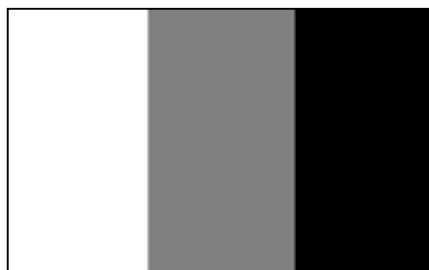


図 001

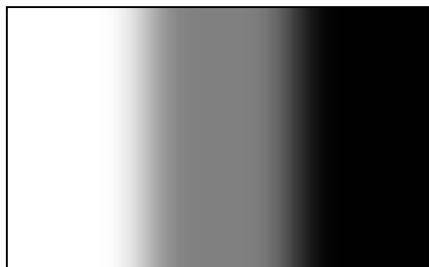


図 002



図 003



図 004



## 縁辺対比

前回でもお話しした縁辺対比は明るさの違う色面を隣接させるとその境目が強調されて見える、これを利用する事で立体感を得て行く事が出来る。と言う事でしたが、さらにこの効果を強調することで大きな立体感を得る事が出来ます。図 005 と図 006 を御覧下さい。同じように見えますが、図 006 は真ん中のグレーが浮き上がって見えるはずです。

図 005 は左から明度比が同じ段階で明るくなるように作っています。(0,20,40,60,80,100) これでも縁辺対比が効き立体的に見えると思いますが、さらに A と B の領域にグラデーションを使った結果が図 006 なのです。立体感を得るためには自然な錯視を強調して使う事でさらに大きく変化する事でしょう。絵を描くという事は平面に立体を閉じこめるという、絶対不可能な作業をこなす事です。絵の中には様々な部分にこの錯視の効果が使われているのです。

図 007 は私の大好きな錯視です。

絵の中には二色の格子に塗られた台と円柱があります。この格子状の色 A と B を比較するとはの A と B の領域は色が違って見えます。しかし、実際はどちらも同じ色で塗られています。

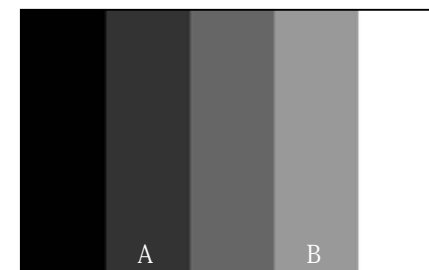


図 005

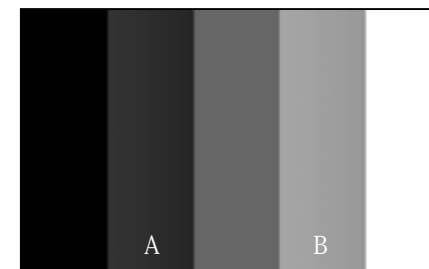


図 006

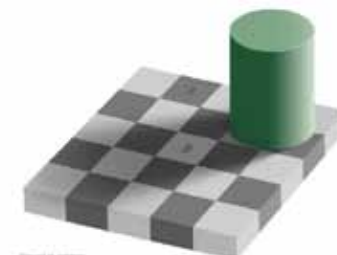


図 007

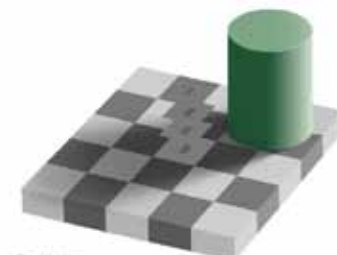


図 008



## 光と影

はじめに写実主義の代表的な「ミレーの落ち穂拾い」を見てみましょう。図009

この田園風景が作品で立体感の強調されている部分は人物である事は一目瞭然です。人間それぞれの位置関係は左から右の人物に向かって奥行き感を強調させています。

明度差の対比が出来るようにモノクロにしてみましょう。画面中央の人物に自然と視線が動くよう、白いシャツを着せている意味も見えてきます。同様に三つの位置関係のある背景の樹木についた葉の重なりは明暗の調子を緩やかにしてある事もわかります。そのコントラストにより画面の中に広大な風景をとらえているのです。

図011はやはり写実主義カミーユ・コロールの作品です。風景の中には手前の暗部に奥の明部とは違うコントラストの強い細かな調子を付けてあり、差異を付けていますが、大きな木の中にある葉に対しても奥と手前では明暗のはっきりした使い分けが出来ています。



図 009



図 010



図 11



図 12

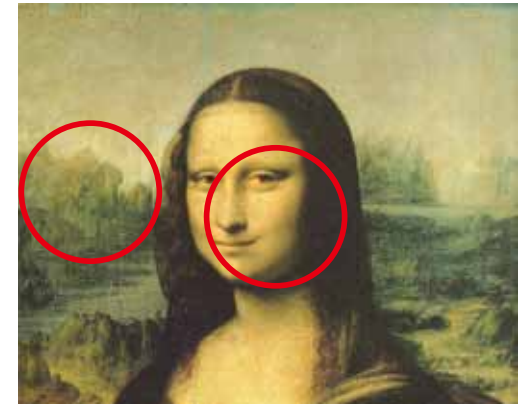
## 人物では

風景は奥行き感が大きく見えてくるので見やすいのですが、人物画のように狭い空間の中で表現しようとした場合はどうでしょうか。右の図もコロールの作品ですが、両腕の着衣のあり方を御覧下さい。左腕は手前にあるため明暗の調子を強調して描いている事が見取れます。

このコロールの作品はダヴィンチのジョコンダに影響されて描いたと言う事なので、その元になるモナ・リザを見ても背景と手前の人物に大きく描き方の差を見つける事が出来ます。

立体感は遠近法を使った表現はもとよりですが、色彩の使い方にも、特に明暗の差、そして彩度の差なども使いながら全体的な表現をしていくと空気感なども出てきて力強い作品に仕上がっていきます。

最後の作品はそんな空気感を強調して描いたジャズミュージシャン・アリス・コルトレーンの肖像です。タイトルはPeace on the earth.



<http://hal-i.com/eldorado>  
<http://artisthal-blog.blogspot.com/>  
<http://zietz.hal-i.com/>

