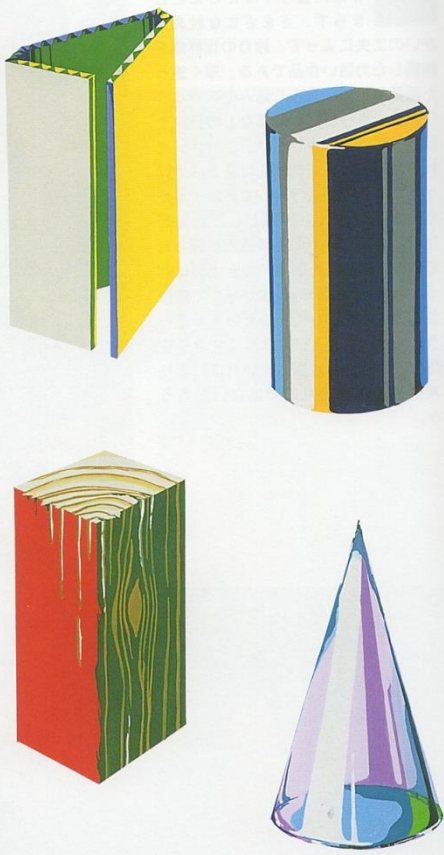


step1 質感表現

物から展開する

構成表現

今日デザイン科の受験の平面構成ではさまざまな種類や傾向があり、大きく分けると幾何構成、モチーフ構成、イメージ構成などに分類することができるだろう。専攻科によっても傾向が違い、毎年同じような出題がされるとは限らない。どこの科を受験するにせよこれらの分類の基礎を把握し、表現、構成できる力が必要である。そこで今回はモチーフ構成を取り上げる。モチーフ構成とは物質の形体、素材を題材にして構成していくものである。さまざまな素材の表現を中心にモチーフ構成の基礎を段階を辿って説明していこう。 監修：宮坂省吾



すべての物質には質感がある、それを平面上で色を使い表現するにはどうしたらよいか、どこがポイントかを解説する。ここではその物質を単純な幾何形体に置き換えて表現する。質感もいろいろなものがあるがここでは紙、金属、木、ガラスを取り上げる。いきなり着彩していくのではなく物を観察し鉛筆を使い（明度のみで）ポイントを探る段階を取り入れよう。

訂正：前号NO.85のP53の中段「明度対比の効果」の中の文章で「～目の錯覚で右のグレーは暗く見え、左では明るく見える。～」とありましたが、「～目の錯覚で左のグレーが暗く見え、右では明るく見える。～」の誤りでした。

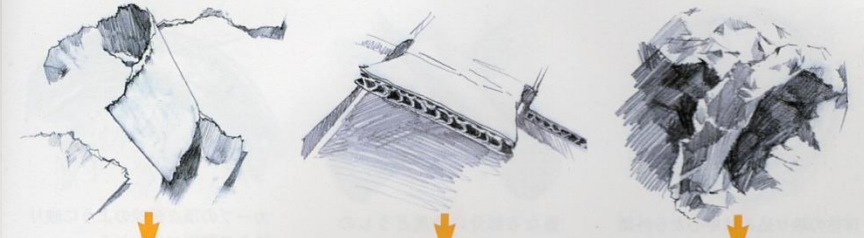
紙

シワの違い、硬さ、厚みの違い、色、表面の滑らかさの違い。まず身近にあるモチーフ（紙）のさまざまな質の違いを考える。

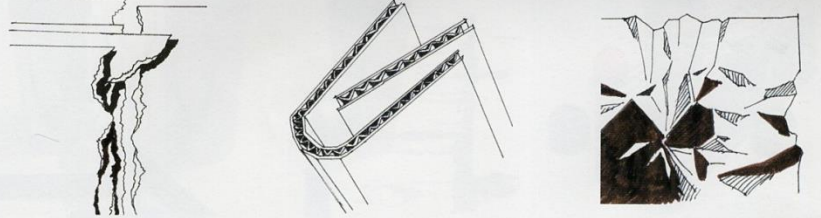
裂いた紙

段ボール

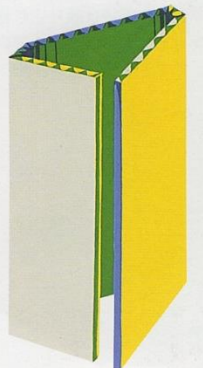
シワのよった紙



観察しながら一度鉛筆でスケッチし、それぞれの質の特徴を抽出しペンにより簡略化して表現する。



三角柱の形体感を加える



ここでは三角柱を使い段ボールの質感を表現する。段ボールの折れ方、断面を効果的に使い、彩色は内側に低明度を配色している。黄色、緑の高彩度に対しベージュの低彩度を対照的に効かせている。

鉛筆でスケッチ

ペンを使い質を抽出

幾何形体にのせ彩色

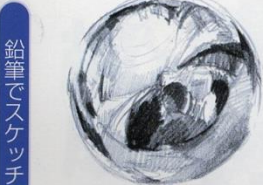
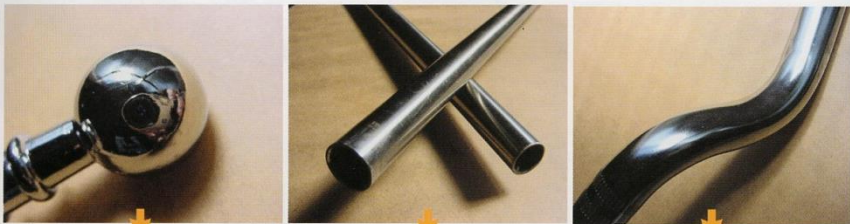
金属

金属には、メッキ加工された物、ステンレス、アルミニウム、錆びた物などさまざまな質感がある。ここでは同質の金属で映り込みの変化による質感を観察してみよう。

球状の形体

円柱状の形体

曲線状の形体



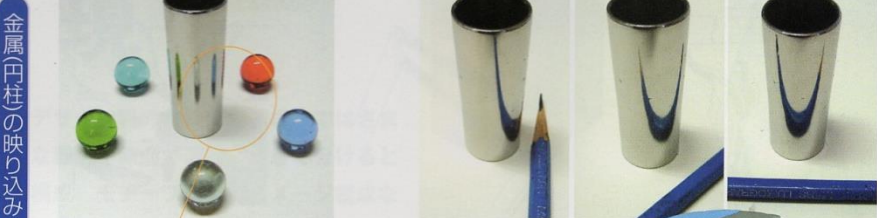
球体の映り込みは中心から外側にかけて歪みが強くなる。



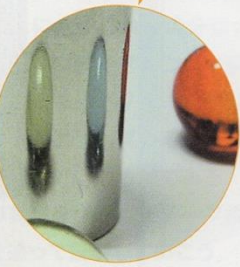
重なる部分に金属どうしの映り込みができています。



カーブの頂点が球のように映り込みの変形が見られる。



手前と側面では映り込む物の見え方（幅）が違う。側面より奥にある物もかすかに映り込んでいる。下の写真は同じ鉛筆が位置の違いによってできる映り込みの違いを比較している。



映り込みはシンプルに正面と側面に変化をつけている。上面と側面の境にあるわずかな面による歪みもポイントになっている。色は低明度の寒色系に対しハイライトを暖色系にしている。

幾何形体にのせ彩色

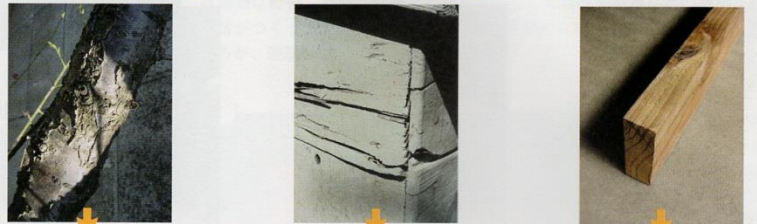
木

木の質感も、樹皮のついている木や加工された木材では質を見せる部分かなり変わる。そしてそれらの木の種類によっても違いがある。

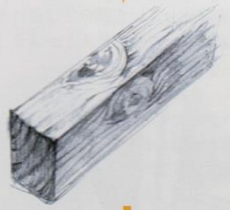
樹木

古い板材

角材



樹木は種類によってかなり質の違いがあるが、樹皮の浮き方、枝などのつき方がポイントになる。ささくれや木が欠けている部分は木の層に沿って割れていたりするのがポイント。節目部分もアクセントになる。



四角柱の形体感を加える

木の質感はさまざまな形体に応用させることが可能である。ここでは基本的な直方体に、木目をつけ角材のような質感となっている。上面が年輪の見える面で側面にうまくつなげている。面の変り目のちょっとした欠けている部分や隙間、節目もポイントとなっている。色は補色になる赤と緑をぶつけ、上面に固有色をもってきて木らしさを出している。

鉛筆でスケッチ

ペンを使い質を抽出

幾何形体にのせ彩色

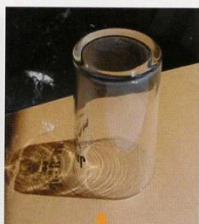
ガラス

ガラスの質感表現では透明感が重要な要素となる。透けて見える物の強弱、ガラスの形体の変化による歪みなどを観察してみよう。

板状の形体



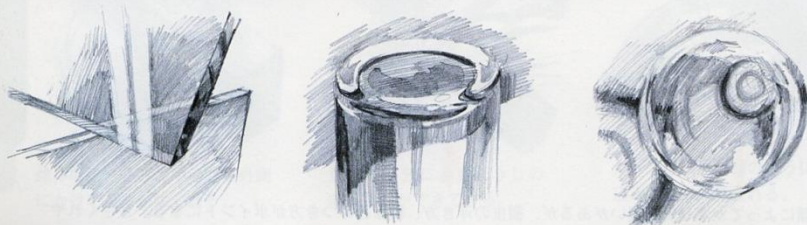
円柱状の形体



球状の形体



形や厚みの変化している部分では透けて見える物が歪んで見える。落ちる影にも注目したい。ガラスの球体は空洞な物と詰まった物で見え方が違う（詰まった物は奥にある物が逆に見える）。



鉛筆でスケッチ

透明な物は奥にある物が透けて見えるが、表面の反射により透ける度合いが違ってくる。左図は表面の反射がほとんど何もない状態。右図は蛍光灯のライトと近くにある黒い板が映っている。ハイライトの部分ではほとんど透けていない。また影部分が映っているところでははっきりと透けている。



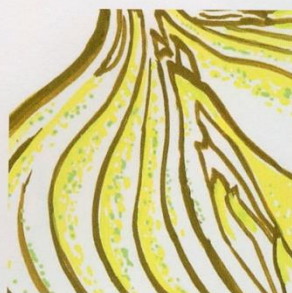
幾何形体にのせ彩色

●●玉ねぎ●●

この作例も陰影にのせた色面分割で表現されているが、玉ねぎの表面の光沢感が出ている。配色も固有色ではないが彩度、明度のバランスがとられている。



切断した断面を見せ場に表現している。玉ねぎの形体を観察し、皮、根もシンプルに表されている。断面はコントラストを弱く点描を使い、ラインを目立たせている。



上の作例と別の方向に切断した面（輪切り）を表現している。ここでも点描とライン表現を複合で使っている。重なっているところはラインの色を替えるなど構成的にしている。この作例は玉ねぎの形体から特徴を抽出しデザイン化した表現といえる。



step2 モチーフと表現方法

ここではモチーフ分類を自然物と人工物（工業製品）に分け、それぞれの特徴を生かした表現方法を作画をもとに解説していく。

自然物

自然物は動物、植物、鉱物などがある。ここでは花や野菜などの植物を題材にする。自然がつくった有機的な形体を生かしたデザインと、それをアレンジした表現を紹介するが、表現は各自で発展させていこう。

明度、色による色面分割



陰影や花のつよみの変化により色面分割をしている。この表現も分割をさらに細かくしていき、微妙なトーンをつないでいくと写実的な表現に近づいてくる。ただし全体の密度に無駄ができ、うるさく見せ場のないものになってしまう可能性もある。ここでの表現はシンプルなベタ面と密度のある細かな面との疎密をつけてメリハリをつけている。

ラインを生かした表現



花や葉の輪郭線や葉脈、花びらの表面のすじを生かした表現。ベースでは大まかな明度差をつけているが線により立体感を出している。花びらのすじでは花の軟らかさ、量感を表現している。これもすべての線を拾ってしまうのではなく、密度を出すところを狙ってつけた。

人工物

人工物（工業製品）は、用途によってそれぞれの構造や特徴がある。それは平行、垂直、中心軸がある物だったりネジ山のようにある一定の間隔や規則がある物だったりする。このような形の表現とその物に使われている質感表現がポイントになってくる。

押しピン



この押しピンの形は、中心軸を決めることが重要。取っ手の部分も針もその同一の中心軸によりできている。質は（透明な）プラスチックと金属の針でできている。この作例ではバックにオレンジをもってきて、押しピン本体の青と透けて見えるオレンジとの関係うまく生かしている。

絵具チューブ



このチューブはビニール製で少し光沢がある。キャップが円柱状で、ある間隔で溝がついている。その溝の回り込みによる陰影の変化、バックの青の反射光などをつけている。全体を寒色系にもってきていることでオレンジ色がはえてアクセントになっている。

ロープ



このロープは工業製品だが、素材感の強く感じられる物である。ロープ、ひもなどは繊維を編んであるので、ただ線を入れるだけでは立体感はない。ここでは明部と暗部をハイコントラストに配色し、陰影によりロープの質と形体を浮き出している。