

3分間スケッチ

太田 宏

楽しいスケッチ

スケッチの構図・・・造形性（対比やリズム）と物語性（小さな道や広場、建物）。

対比・・・ゆったりと流れる川と町並みの対比。高層ビルと手前の樹木、断崖の古城と遠景の平野・・・)

ピクチャレスク・・・絶景の構図

トリミング・・・



場合によりデフォルメ（絵になる構図に仕立てる）をしよう（断捨離）・・・・・・・・・・強調、省略、移動、変形、トリミング（実景から構図を切り取る）・・・このあたり写真ではない自由さを楽しむ。

消失点・・・前回「焦点」とした漢字は、正しくは消失点でした。すみません。

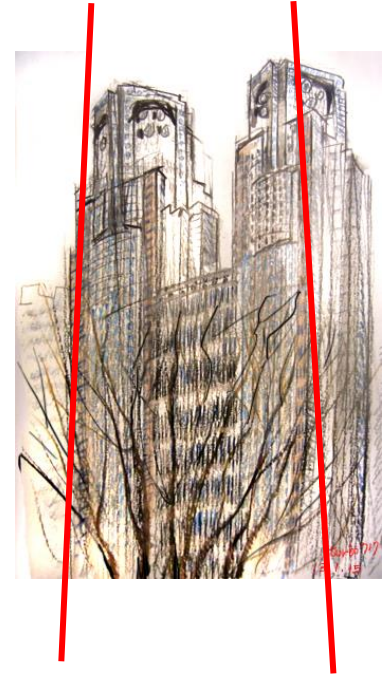
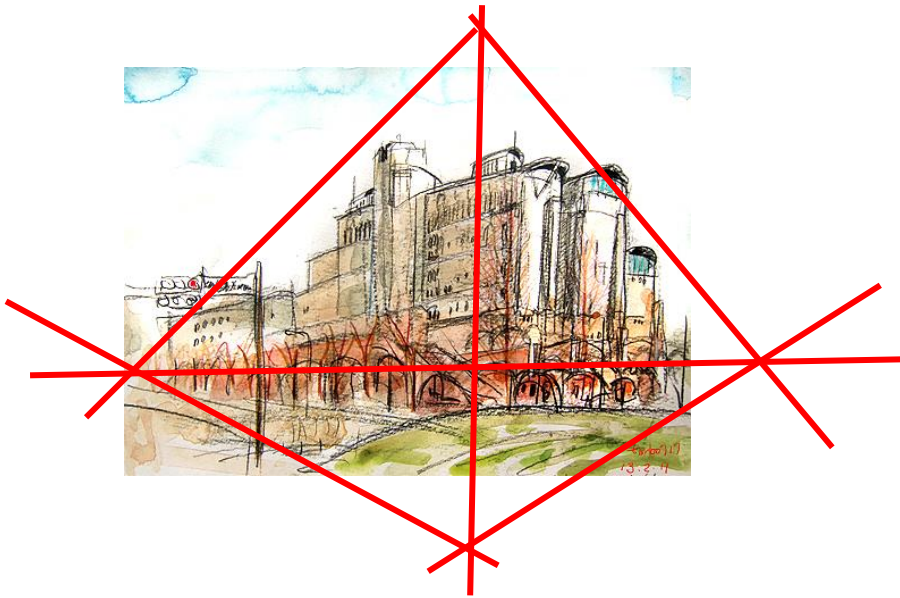
今日は街に出て、一点消失遠近法、二点消失遠近法を学びます。

一点消失遠近法・・・

遠近法の原則はすべて一つの点に行きつく。この点を景色が吸い込まれて消えてしまう点（vanishing point バニシングポイント）と呼ぶ。この消失点は目線を真っ直ぐに伸ばした位置にある。景色が一つの点に向かっていくように見える遠近法を一点消失遠近法という。



二点消失遠近法・・通りの角から建物を眺めると左右に遠ざかるにつれて小さくなる消失線となりそれぞれに消失点がある。二つの消失点で形を描くのを二点消失遠近法という。2つの消失点をつないだ線は視線の高さを表す。



高い建物は上にも消失点を持つ

坂道の消失点・・神楽坂の例・・視線を真っ直ぐ延ばした先の正しい消失点と坂道が向かっている消失点

