

1-2 透視図の定義

図の描き手が、図1-2-1のように自分の前に立てた透明な平面の画面を透過して画面の向こうの空間にある対象物を見ていると想像して下さい。描き手の目から出た視線が対象物の一点を指すとき、その視線が画面を通過する位置に対象物の一点が重なって見えているわけですから、その点を対象物の一点として画面上に記録します。固定した目の位置から対象物の外形を視線で追いかけると、それに対応して視線と画面の交点が移動し、その軌跡が目に見えている通りの形状を画面の上に描き出します。これを記録するとその対象物の外形の透視図ができます。

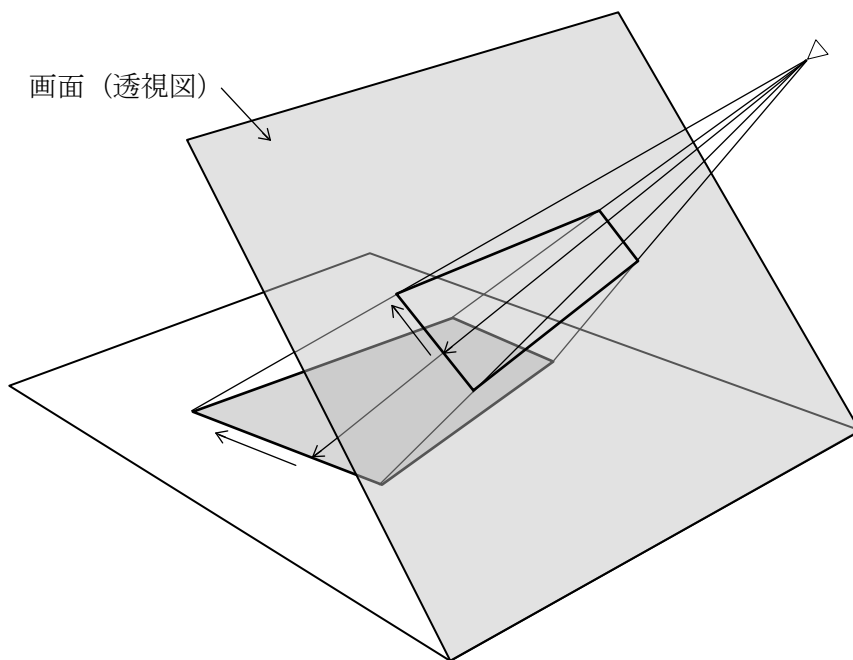


図1-2-1 透視図の定義 その1

(中略)

上に述べた定義を見事に表現したアルブレヒト・デューラーのリュートを描く男達の版画があります。図1-2-3に示すこの版画の情景では、画面は視線に代わる糸を通過させるために開きドアの構造になっており、今は開けてあります。視線の糸が、固定された目の位置である壁面の一点からリュート上の一点に引かれる。この糸が画面を通過している位置を定めるために画枠に張られた縦糸と横糸のカーソルがあり、

それぞれを左右と上下に移動して視線の糸に合わせればカーソルの十字の交点が視線の画面通過点を確定します。視線の糸をはずし画面となるドアを閉じてカーソルの交点をその上に記録すると、それが視線の先にあったリュート上の一点に対応する透視図上の点になります。

この構造なら画面は透明である必要はありません。リュートの上の複数の点について同じ作業を繰り返してその記録をつなぎ合わせれば、画面上にリュートの形状の透視図が出来上がります。何とも明解な透視図法の解説であると共にその時代の画家の逞しい探求心を示す絵です。

以上三様の説明は透視図の同じ定義です。透視して見えたところをなぞったものである以上、画面上の図形は対象の形状の視覚像そのままの正確な記録であることは保証できます。ただし、この保証には描かれた透視図の画面を「描いた時の目の位置か

(後略)