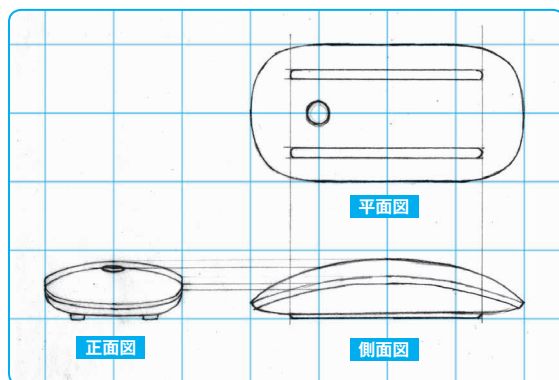
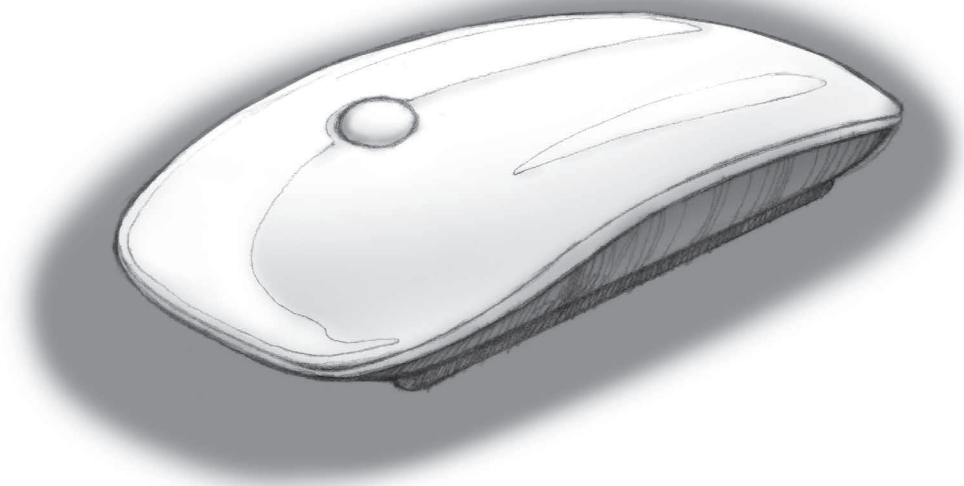


## TRAINING 06 | マウス

よく知られたアップル社のマウスです。マウス上面のシェルは全体が一つのボタンであり、タッチセンサーにもなっているユニークな形状です。大きく上面と底面で構成されていますが、どちらもシームレスで流れるようなデザインとなっています。



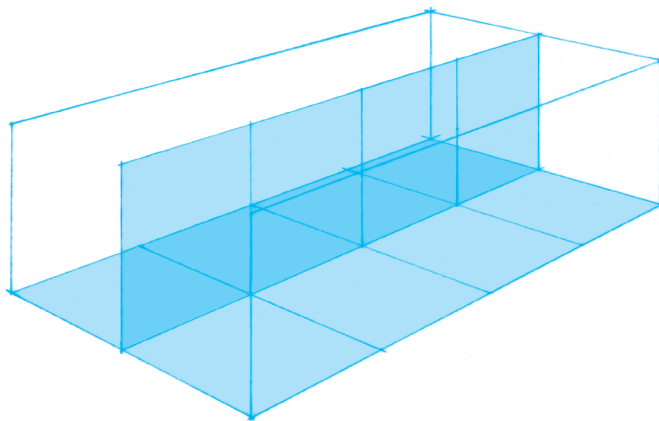
グリッドにマウスの正面図、平面図、側面図をスケッチします。正面図には、底面に付いている脚部も描いておきましょう。目で見た姿より、三面図はいたって簡単な形をしています。それぞれ、底面についている脚部を描くようにします。



## 描き方の手順

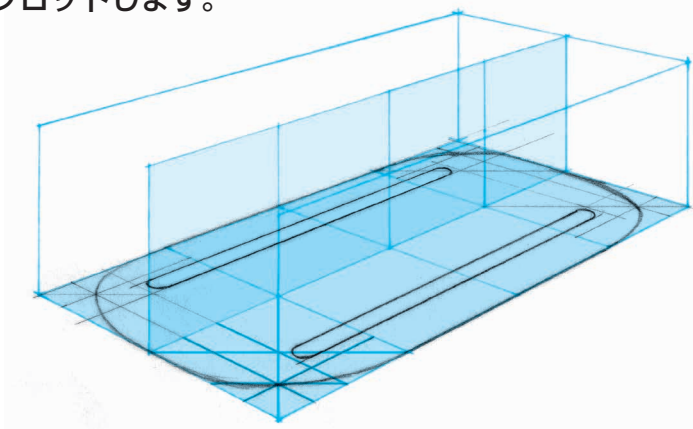
### STEP 1 $2 \times 4 \times 1$ のグリッドを作ります。

側面図は中央にプロットするので、底面と中央のグリッドを分割しておきます。



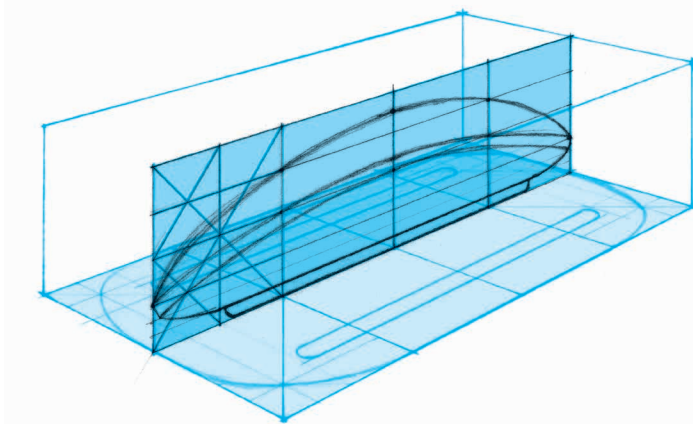
### STEP 2 底面に平面図をプロットします。

曲線部分は、グリッドを  $1/2$ 、 $1/4$  に分割すると、より細かいガイドポイントがプロットできます。  
角の曲線部分など、自分の感覚と違う部分にガイドポイントがくることがあります。曲線を寝かせてみたときにどう見えるか、自分の感覚を磨くチャンスといえます。



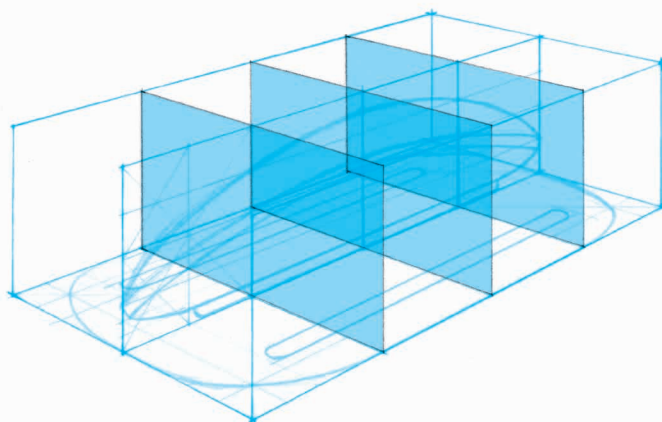
### STEP 3 中央のグリッドに側面図をプロットします。

ステップ2と同様に、曲線部分は細かくグリッドを割って正確なラインを出します。奥に行くにつれて、曲線が詰まっていく感覚を身につけましょう。

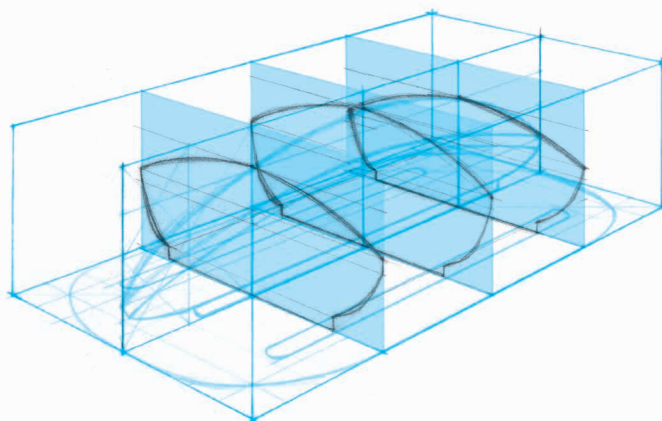


**STEP 4** グリッドに沿って三つの断面グリッドを設定します。

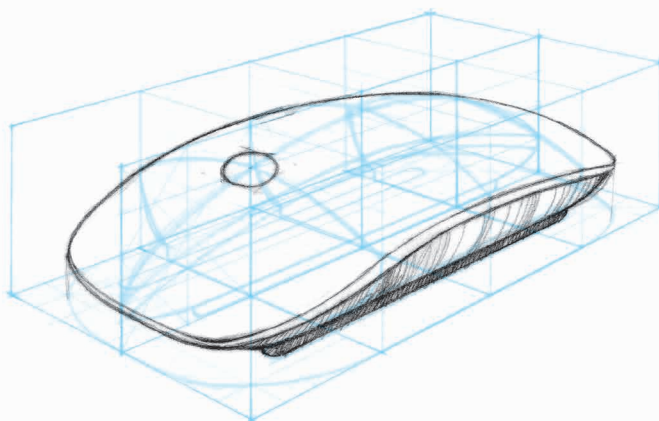
マウスの形状は断面が連続的に変わっていく形なので、正面図ではなく、細かく割った断面図で形を追っていきます。

**STEP 5** ステップ4で設定した三つの断面に形状を描き込みます。

ふち部分と山のピークの部分は側面図から追っていきます。あとは、正面図を参照しながら描いていきます。上部の白い部分、ボディ下半分の底面への回り込みなど、モチーフをよく観察しながら形状を理解していきましょう。

**STEP 6** ステップ5の断面図をガイドにして輪郭線を描き込みます。

ボタン部分は、センターの位置を確定した後、外接する正方形を描き込んで内接する円を描きます。浮いたりめり込んだりしないように、円の位置や向きに留意しながら、ある程度感覚的に描いてもよいでしょう。





## なぜってみましょう

STEP 1～6の手順をよく見て描きましょう。

### One-point Advice

立体的に描くのが難しい形状ですが、この例でも形が変化する断面の形に沿って、輪郭線をつないでいくことで、より正確な姿に近づけることができます。

