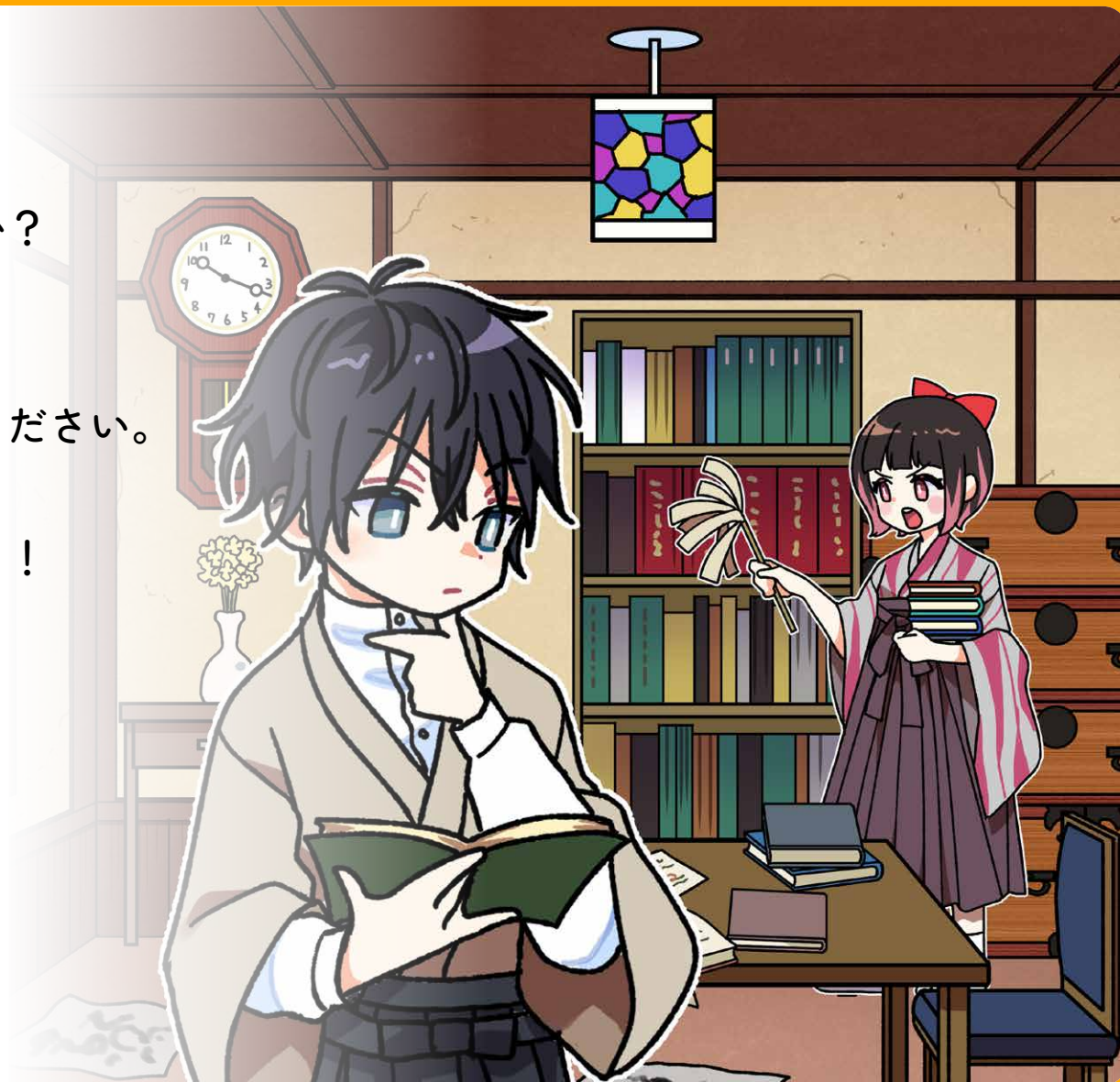


暮らしを想像してつくる！ 理想の部屋をつくろう！

好きなものだけでできた
「理想(りそう)の部屋」を
つくるとしたら、どんな部屋にしますか？
暮らしたい地域や
その部屋での過ごし方をもとに、
お部屋のデザインを自由に考えてみてください。
理想の部屋を描くなかで、
背景や奥行きの表現を身につけましょう！

【今月の課題】

- STEP1 部屋の冒テーマを考えよう！
- STEP2 部屋に住むキャラクターを考えよう！
- STEP3 部屋に置くものを考えよう！
- STEP4 理想の部屋を完成させよう！



STEP1 部屋のテーマを考えよう！

まずは、理想の部屋をつくるためのアイデアをまとめましょう。
アイデアがでそろったら、そのなかからひとつテーマをきめて、
部屋のなまえや特徴（とくちょう）、住んでいるキャラクターも考えていきましょう。

部屋の名前

推理少年のしごと部屋

部屋がある場所

大正時代、日本

部屋の中にいるキャラ・生き物

推理少年、助手の女の子

時間

昼間

外の天気・季節

天気が良い

その他のメモ

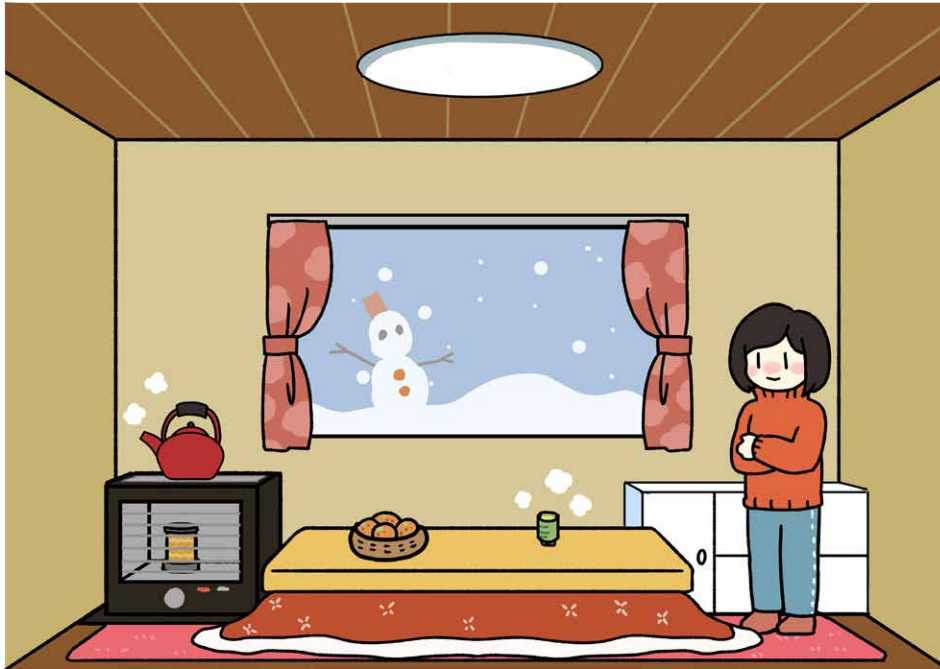
推理に夢中な少年と、
掃除をしながら小言をいっている女の子

完成イメージ



インテリアデザイナーになりきって考えよう！

一年中寒く、冬にはたくさんの雪がふり積もるような、雪国のお部屋の中を想像してみましょう。
雪国での暮らしに合うと思うお部屋はこのイラストのどちらでしょうか？



このように、その地域の環境や暮らしを想像しながら、お部屋を使いやすく過ごしやすい空間にする仕事をインテリアデザイナーといいます。
今回は、インテリアデザイナーになりきって、自分が住むとしたらどんなお部屋がいいだろう？と想像しながら理想の部屋を作りましょう。

インテリアとは、
室内の家具やかざり
という意味だよ！

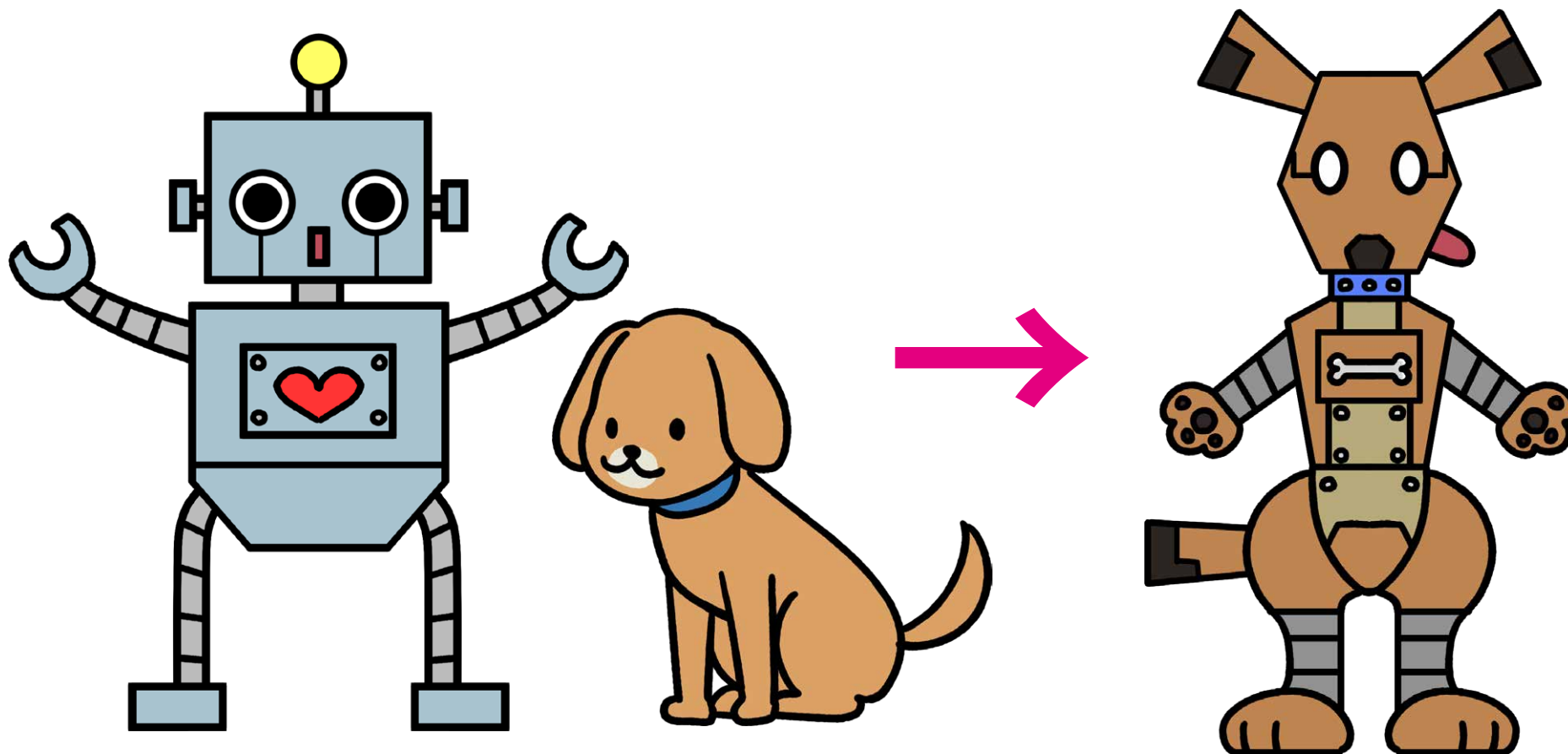


STEP2 部屋に住むキャラクターを考えよう！

あなたの考えた部屋にはどんなキャラクターが住んでいますか？

お部屋に暮らすキャラクターを考えてみましょう。

キャラクターは、人間や実際のいきものだけでなく、空想のキャラクターでも OK。



キャラクター例

キャラクターはひとりに限らず、複数人が同じ部屋で過ごしていても OK。
また、人間以外のキャラクターを想像して描いても OK。



テーマ：謎解き少年の推理部屋



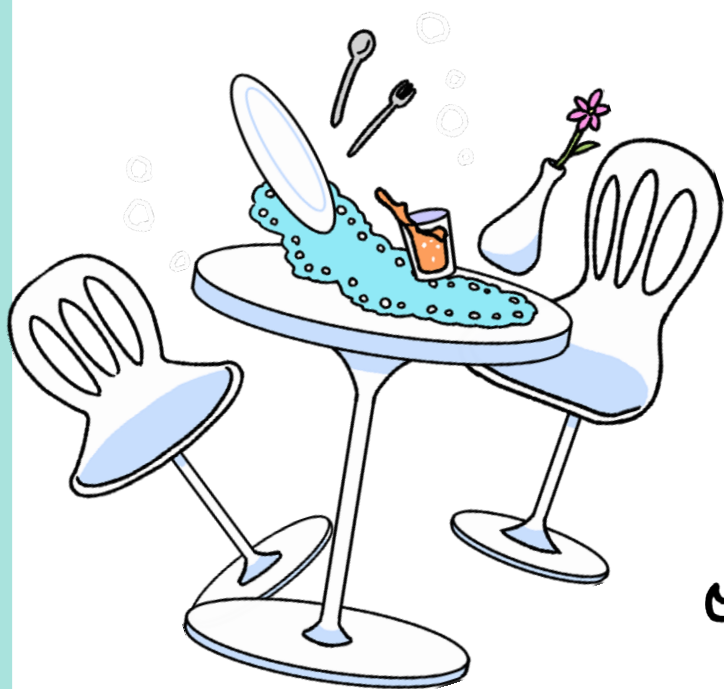
テーマ：人魚のキッチン

STEP3 部屋に置くものを考えよう！

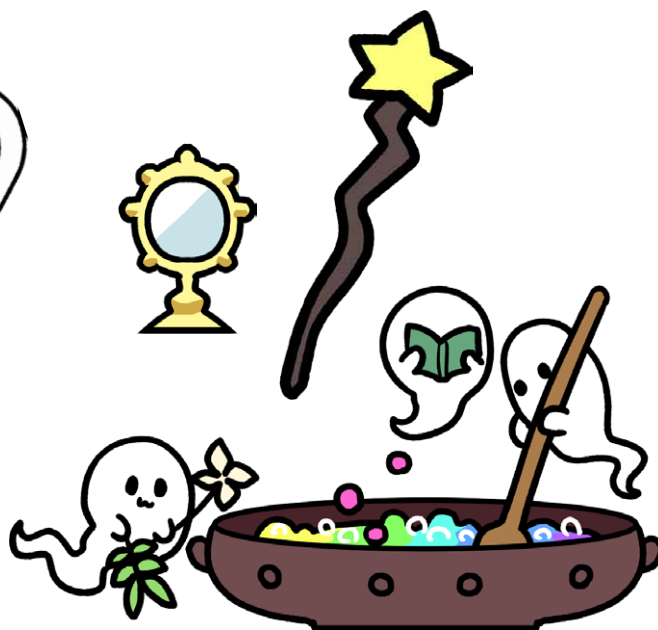
つぎは部屋に置く家具や道具を考えましょう。

テーマにそった地域や季節感にあわせて、自分なりにアレンジした見た目にしてみましょう。

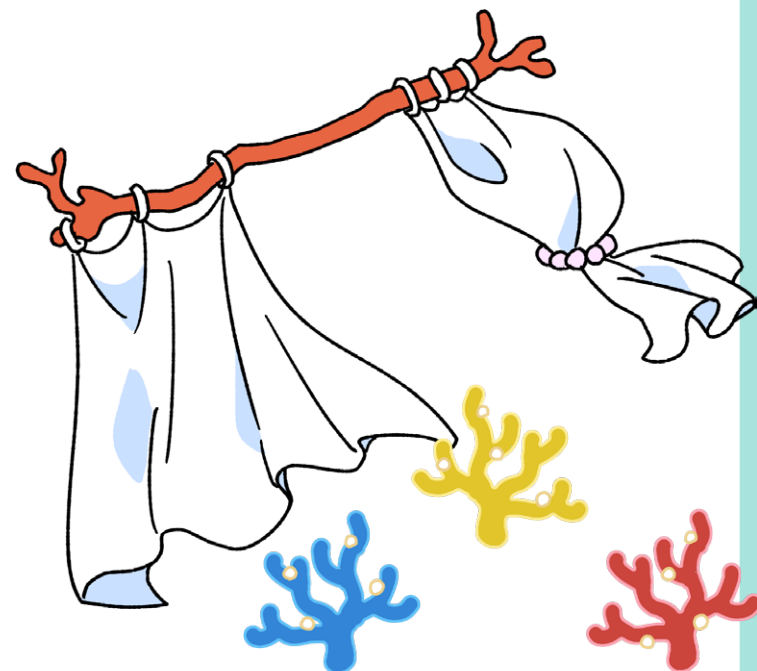
現実にはない、空想の家具や道具を発明してもかまいません。



家具



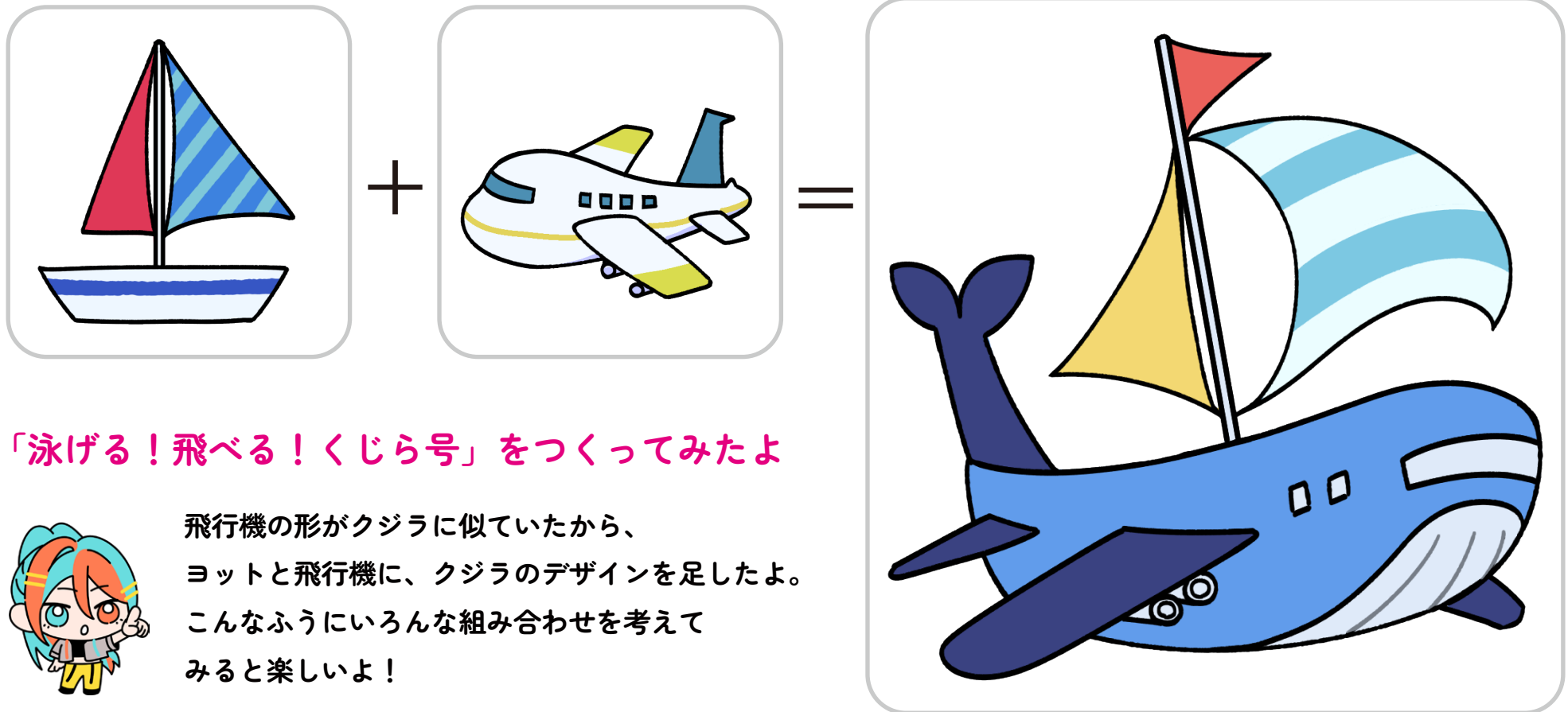
道具



かざり

空想の中の新しいものをつくるとき

実は...なにもないところから新しいアイデアを生み出すのはとっても難しいことなのです。
世の中にあるデザインの多くは、何かを「もと」に考えられていることがほとんどです。
アイデアが浮かばないな...と思ったら、思い出の中や知っていることから、
ふたつ以上のモチーフを選んで組み合わせてみましょう。



STEP4 理想の部屋を完成させよう！

さいごに、これまでのアイデアをすべてまとめてイラストとして完成させましょう。



かざり

部屋の雰囲気（ふんいき）をもっとステキにする「かざり」をつけよう！

家具・道具

部屋での過ごし方を考えて、家具や道具をどこに置くか決めよう！

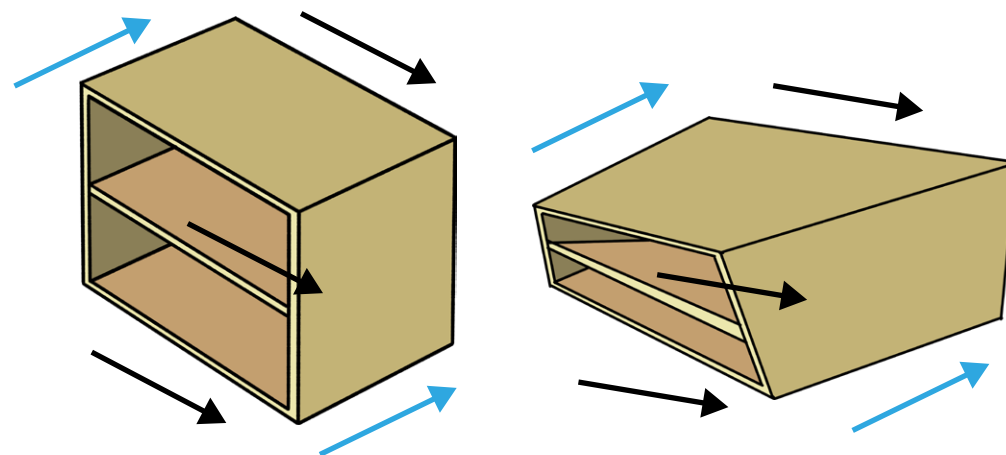
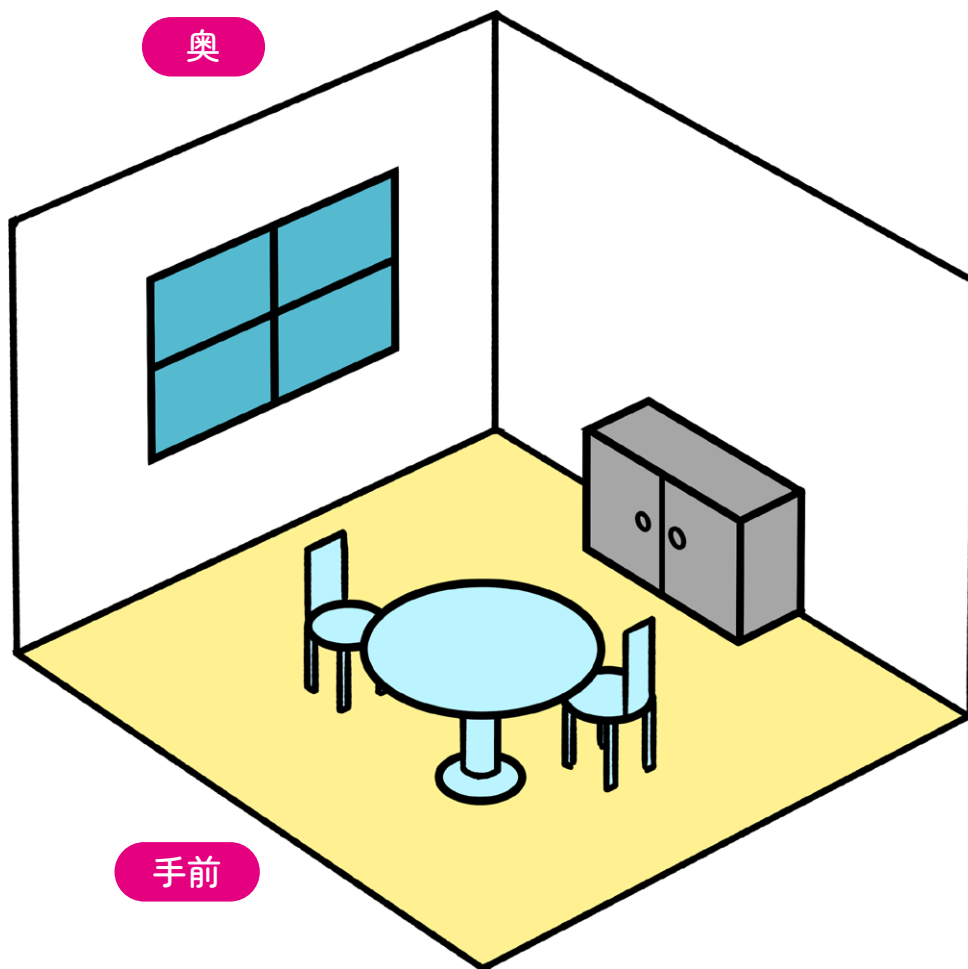
キャラクター

キャラクターが過ごしている様子がわかるように表情や仕草をつけてみよう！

ヒント①「ななめ」に描いて奥行きを表現しよう！

奥行きとは、手前から奥までのきよりのことです。

ななめに線を描くことによって、立体感や、手前と奥の位置関係が表現できます。



線に注目！

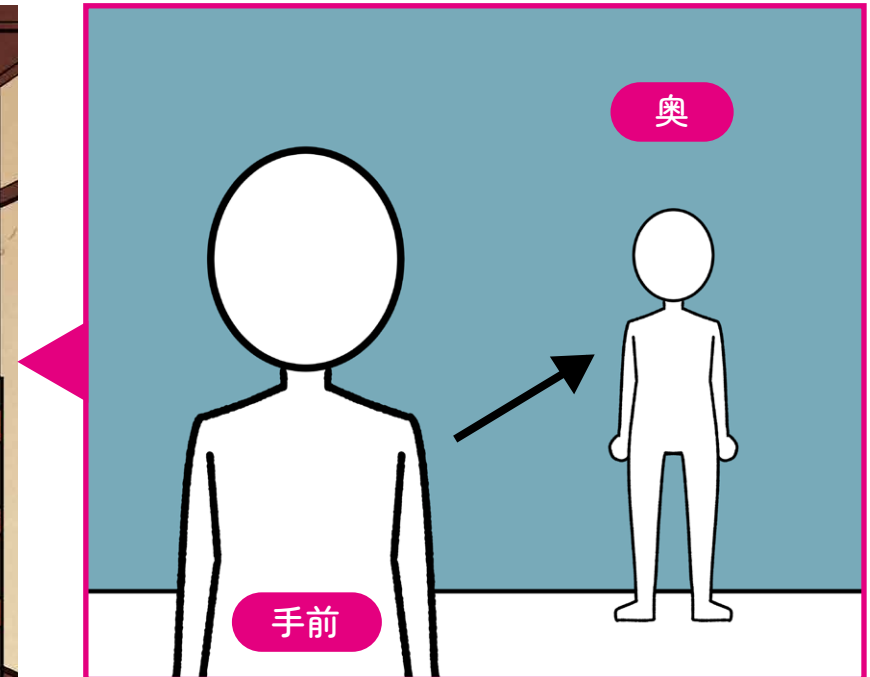
たとえば、四角い部屋や四角い棚（たな）を描くために、ななめの線を引くときは、一定のリズム・同じ角度で線を引いてみてください。

上の左と右のイラストで、ものをおくための棚として、機能的（きのうてき）に見えるのはどちらでしょうか？

ヒント②ものの「大きい」「小さい」をつくろう！



上のイラストの2人のキャラクターは、それぞれどちらが奥で、どちらが手前にいるでしょうか？
また、イラストの大きさはそれぞれどのように違いますか？



このように、奥にあるものは小さく、手前にあるものは大きく描くことで、ものの大きさで奥行きをつくることができます。

手前から奥までの距離（きょり）を想像できるような、立体感のあるイラストを描くときは、ものの大きさにも注目しましょう。

ヒント③部屋の明るさも考えてみよう！

晴れた日の部屋は明るい日差しがはいり、夕方には夕日の色が差し込み、夜になれば部屋は暗くなります。

つまり、窓のある部屋は窓の外の状態にあわせて変化するということです。

完成イラストを描くときは、窓の外の季節や時間も考えながら描いてみましょう。



朝



夕方



夜

STEP1 部屋のテーマを考えよう！（アイデア出し）

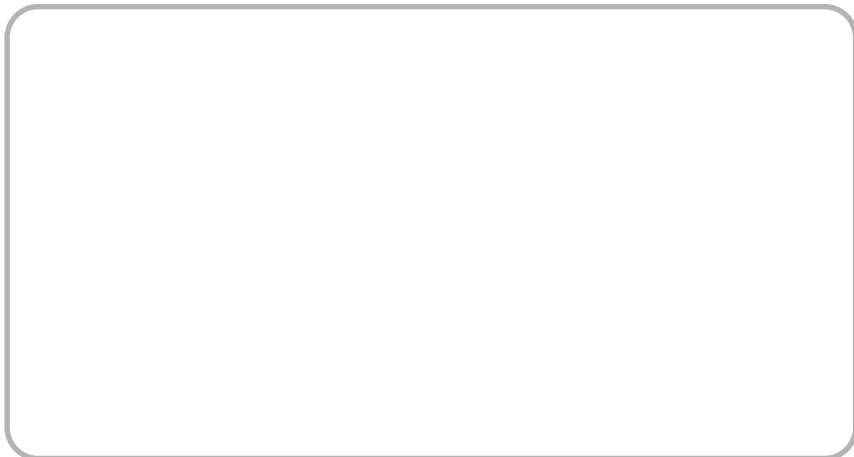
いまなにに興味がある？



描いてみたいモチーフは？



描いてみたい生き物は？



暮らしてみたい場所はある？

（地球の国や地域・空・海・宇宙...

どこでも自由にかんがえてみましょう）



いくつかアイデアがでたら、
そのなかからひとつテーマを決めましょう！



STEP1 部屋のテーマを考えよう（設定）

部屋の名前

部屋がある場所

部屋の中にいるキャラ・生き物

時間

外の天気・季節

そのほかのメモ

簡単なイメージやメモ

STEP2 部屋に住むキャラクターを考えよう！

STEP3 部屋に置くものを考えよう！（家具）

STEP3 部屋に置くものを考えよう！（道具・かざり）