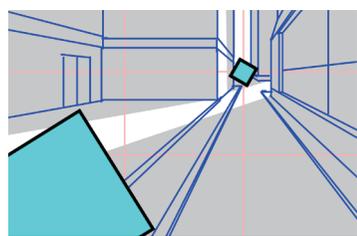
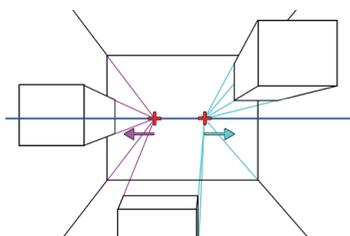
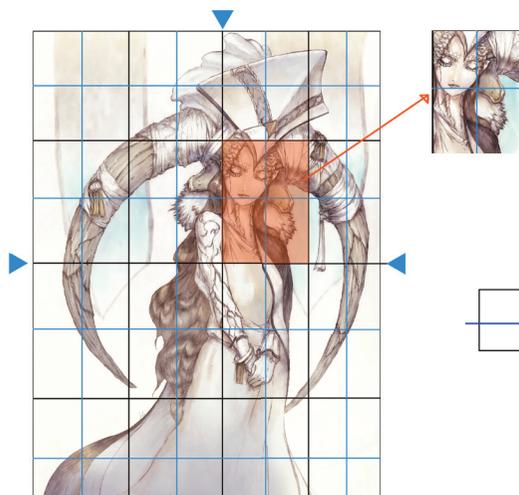
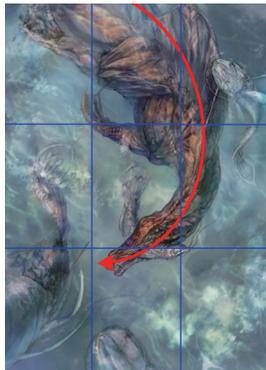


うまい絵の リクツ

イラスト理論の
超基本

| 森野ヒロ 著 | 技術評論社 |



contents 目次

注意事項	2
はじめに	3
Chapter 1 描き方の基礎	7
1-1 描写の基礎知識／用語	8
1-2 作品を制作するために描くもの	13
1-3 実践	19
Chapter 2 遠近法	31
2-1 遠近法とは	32
2-2 情報の伝わりやすさを優先した遠近法	36
2-3 透視図法の基本的なやり方・実践・練習	62



Chapter 3 印象と効果	95
3-1 印象効果	96
3-2 線の流れ	104
3-3 色の印象・効果の基本	113
3-4 配色(色の組み合わせ)	119
3-5 照明の印象効果と基礎知識	128
3-6 配置・アングルでの印象・効果	136
Chapter 4 絵の組み立て	145
4-1 描写・配置での優先順位のつけ方	146
4-2 構図	160

Chapter 5 まとめ	169
5-1 総合実践	170
おわりに	181
著者紹介	182



模写

使う道具

- トレースと同様 (基本なんでもOK)

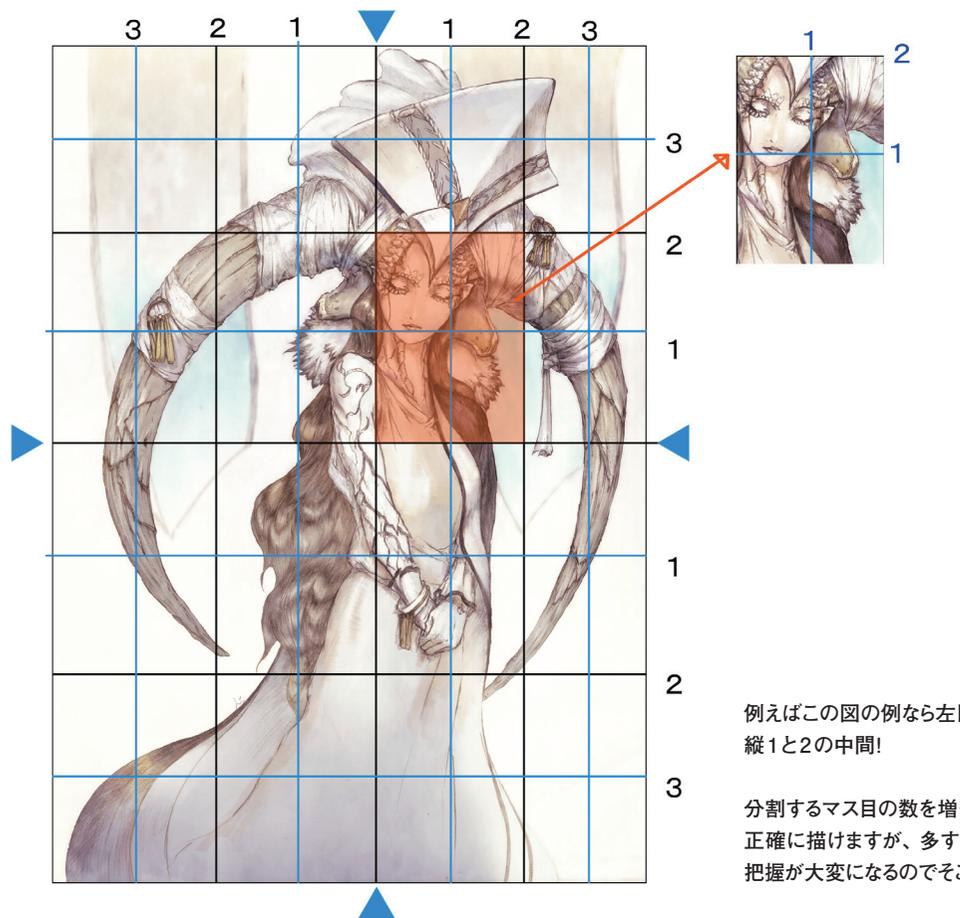
模写をする絵や写真を紙やタブレットやパソコンの描画面の真横に置き、観察しながら描きます。見ながら描くとはいえ、いきなり描き始めた場合、形のゆがみや描かれているもの・写っているものの場所などを正確に描くのは難しいものです。

特に最初のうちは、細かい部分に集中するあまり部位ごとに大きさのバランスが崩れてしまったり、丁寧に極端なバラつきが生じてしまったりすることも珍しくありません。

そこで、最初は図のようにお手本の絵に二等分・四等分～とマス目を引いて(スケールといいます)、

- どれがどのマス目にあるのか?
- この線はどのマス目からどこまでつながっているか?

などと小分けにして描き始めるといいでしょう。デジタルであればスケールのレイヤーを作っておけば表示／非表示を切り替えることも簡単です。



例えばこの図の例なら左目の位置は横1、縦1と2の間!

分割するマス目の数を増やせばそれだけ正確に描けますが、多すぎるとマス目の把握が大変になるのでそこそこ。

参考元が絵の場合でさらにこだわるならば、同じ道具で制作をして道具をどう使ったらいいいのか、などを考えてみることも道具自体の使い方の分析などになり参考になるでしょう。

また、好きな絵の表現がどうしてもできない!といった場合、使っている道具の影響が強い場合もあります。

Q 「自分の絵柄で模写」は意味がある?

A 基本的にNG。
模写というのは、お手本を観察して正確に描く・そのための観察をすることを通じて、最初のうちは

- 見たものを見たとおりに描く、線の太さや長さ・特長など描こうとしている描き方をできるようにする
- そのための特長や構造などの観察とその練習
- お手本が絵の場合は「なぜそう描いているのか?」「どう描いたらお手本のように描けるのか?」と考えの習慣づけ

など目的があります。

「自分の画風・絵柄」は「お手本をアレンジ」することに他なりません。「模写」を通じた練習の目的とは根本的に異なりますので、アレンジをやることは学習の妨げになってしまいます。

デッサン

使う道具

基本はアナログ画材を利用します。

- 画用紙やスケッチブックなど紙の厚みのあるもの
- 鉛筆
- 練り消しゴム

デジタル画材の場合、ソフトや道具などはなんでもOKではありますが、筆圧・傾き検知があるもの、タブレットなどツールは筆圧やペンの傾きの検知がある程度良いものがよいでしょう。

なお、デッサンに限らず絵を描くときに共通する注意点になりますが、目線に対してスケッチブックや画面を垂直にして制作をしましょう。

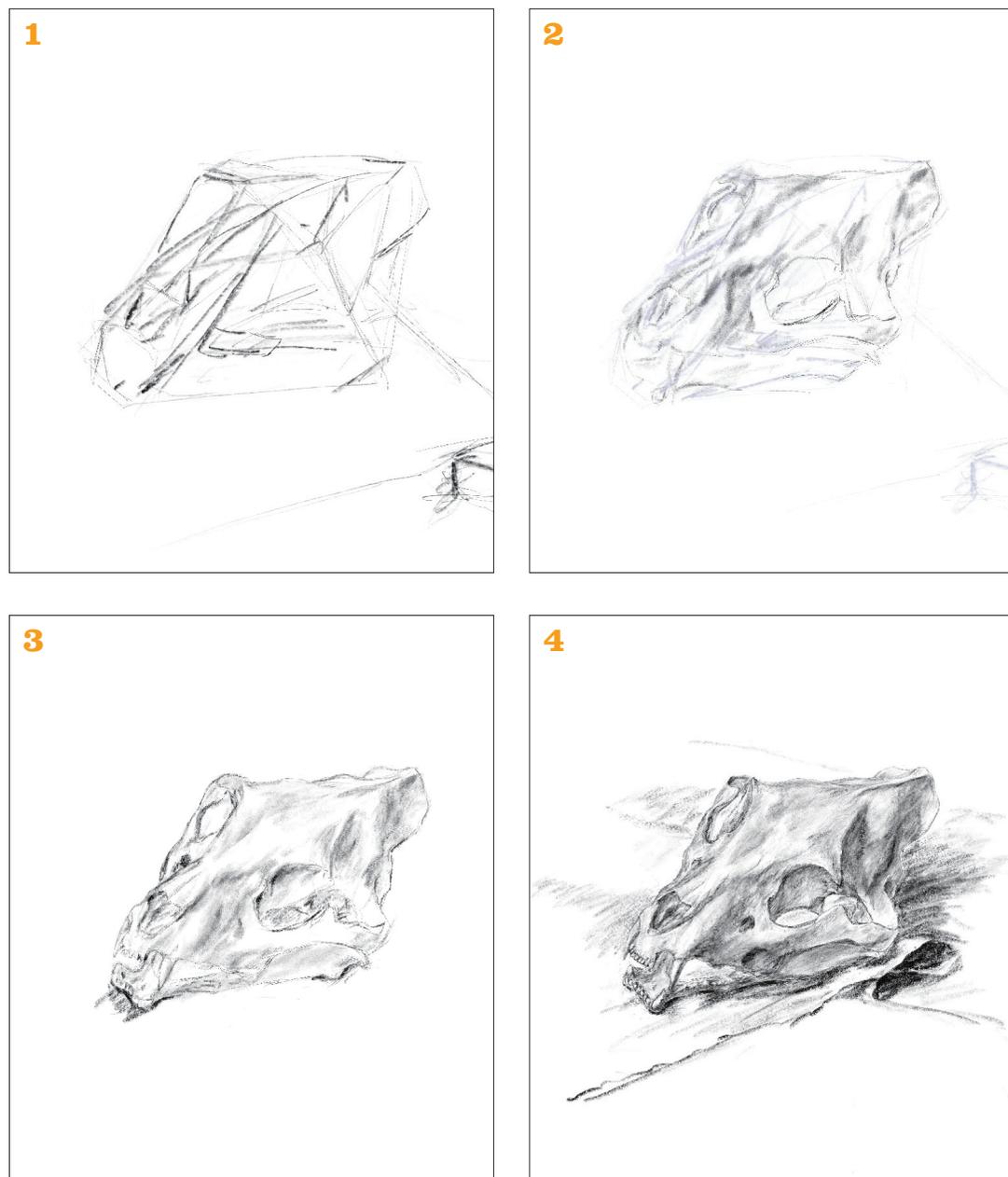
Q 対象は実物(画像などではない)にすべき?

A 必ず実物を観察して描きましょう。イラストでも写真でも、平面のものからでは立体の構造や光からの影響などの「実物そのものを観察することから得られる立体としての情報量」には全く及びません。

描き方の流れの一例は以下のとおりです。

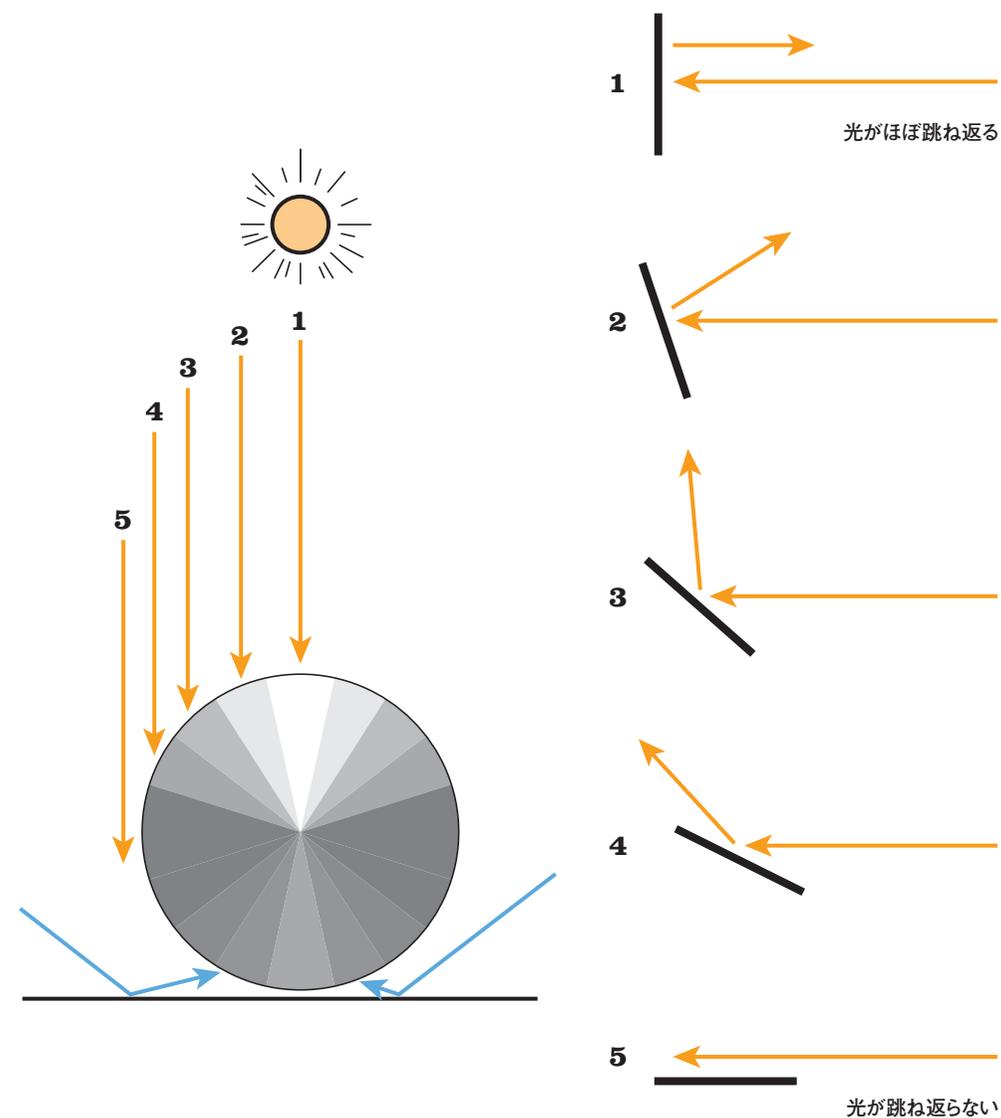
1. 全体の高さや横幅の比率などアウトラインのバランスをとる
2. パーツや大まかな形ごとの簡略化をしバランスをとる
3. アウトラインを正確に取り大きな陰影の塊で分けて描画する
4. 描いているところの明暗とほかのところの明暗をよく観察し、比べながら徐々に細かく描写を進めていく

対象に色や模様などがある場合も大まかな色自体の形や明暗をとらえて細かく描写を進めます。



物の印影は光の当たった時の反射量で基本決まり、下図のように垂直に近ければ光が跳ね返るためより明るく、角度がついていくほどに暗くなっていきます。そういった光から直接受けた影響や何かに光をさえぎられてできた陰影が立体感を生み、形を感じられるようになります。光と目の前の対象の位置と距離、またそれによってできる影の関係を考えよく観察しましょう。

また、直接対象に当たった光以外にも、例えばそれを置いている机ほか近くのものに当たった光が対象に戻ってくる「反射光(下図の青矢印)」なども注意が必要です。実際にボールなどを机に置くと、そこに接している部分の近くが少し明るくなるのがわかります。



なお、デッサンではモチーフを選ぶことも重要です。いきなり石膏像やポーズモデルなどに取り掛かることはおすすめできません。以下のような段階を踏んで力をつけましょう。

●初級

形ができる限り基本形(球・立方体・円柱・円錐・三角柱・三角錐など)に近いシンプルなもの、光沢や透明感はなく無地のものを選びます。

「簡略化の重要性」で触れましたが、基本形を描けるようになることは今後ありとあらゆるものを描くときに役立ちます。

例：紙コップ(光が透けにくいように口を下にして)、トイレトーパー、百円ショップなどで売っている発泡スチロールの玉・立方体など

●中級

基本形から一歩進んだ、パーツ・または少数パーツ、もしくは二種類程度は質感の違うものの組み合わせでできているものを選びます。

例：自身の手足や目・鼻・耳などのパーツ、無地の紙で作った折り紙や折ったり丸めたりした紙、素材がほぼ1つで模様などが少ないシンプルなデザインのもの単体、果物や野菜・花・観葉植物など

●上級

更に進んで、中級段階のものどうしの組み合わせにも挑戦しましょう。

例：人の半身～全身、複数の質感・素材が違うものをまとめて、鏡やガラス、水や油などの液体が入った瓶やプラスチック容器やペットボトル、下が透ける薄い布地などを被せたものなど

本来、基礎練習としては日常近場にあるようなもの(最初から質感や色の違うものが複雑に組み合わされている)よりも無地で形状への光の影響だけ観察できる石膏像がいいのですが、個人では金額的にも場所的にもハードルが高いので、身近なものうち、

- 形およびその複雑さ
- 光沢度
- 透明感
- 表面の模様
- 硬さや柔らかさといった質感

などで分けて考えて、シンプルなものからだんだんと複雑なものを選んで最終的には複数の違う質感・色合い・形状や光沢や透明度のものを組み合わせて描いてみましょう。

スケッチ

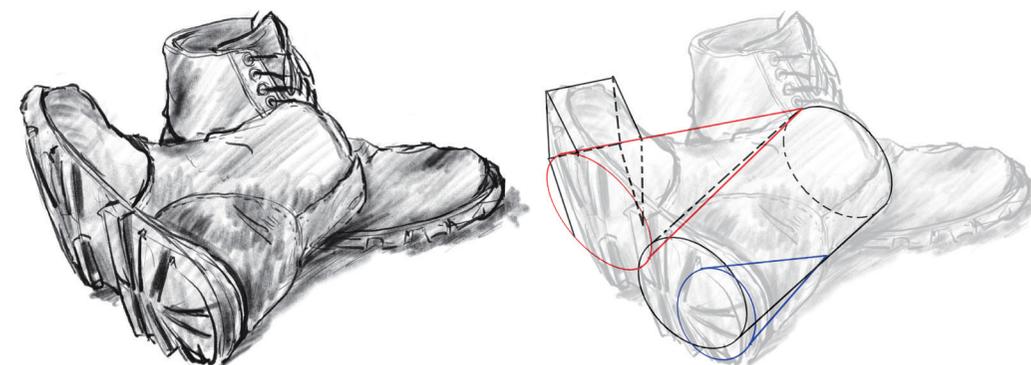
使う道具

- 描ければなんでもOK
- 適度に携帯できるノートサイズ程度までのスケッチブック・タブレットなど

写真や絵ではなく実物の物や人や動物、風景などであればモチーフは何でも構いません。描く習慣を身につけるための入口になりますので、まずは興味を惹かれたもの、描けるようになりたいものなどを描いてみるといいでしょう。



このような形のものなら、例えば足首のところに円筒形、つま先やかかとに円錐、または三角錐などをイメージしてみましょう。



注意点は、やはり対象の特長、目立つところを簡略化した基本形を思い浮かべ、大まかな形状の特長を描写することです。

短時間で描写する、とはいっても「デッサンや本番の作品などと比べて」程度なので焦って描く必要はありません。あまり構えず気軽に描いてみましょう。

慣れてきたら簡単に陰影や色を使って描いていくといいでしょうし、見たものを思い出して描いてみたり頭の中でイメージしたものを描いてみたりしてアイデアを描き出すこともしてみましょう。

イラスト・絵を描く際のラフや線画、デザイン画などを描く際に「見た・見ているものを観察して描く」ところから一歩進んで「頭の中のイメージを絵に描き出す」練習になり、見たことがない想像上のものをイラストで描くための下地になります。

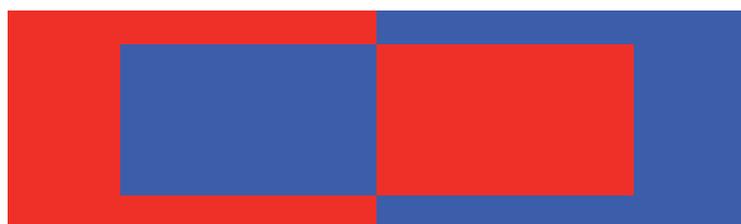
色彩遠近法&彩度・明度を使った遠近法

特定の色のグループの持つ印象効果を利用した遠近法。

近くに見せたいものは「赤～オレンジ～黄色」までの「暖色」と呼ばれる色合いを使う・もしくは対象の色を暖色に近づけ、遠くに見せたいものは「青～青紫」までの「寒色」という色合いのグループを使う・もしくは対象の色を寒色に近づけて描いていきます。それ以外の色は「中性色」といい、遠近どちらにも感じない色です。

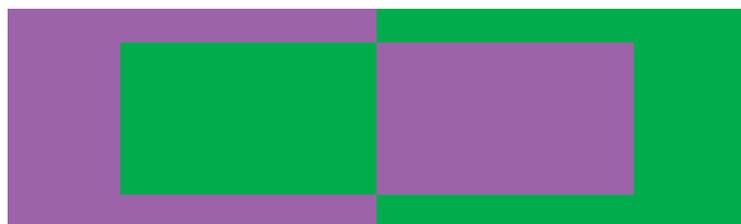
また、色の鮮やかさ(彩度)を上げる・明るさ(明度)が周囲より高いと前に出て見え、明度よりも彩度のほうがその影響が強くなる出やすくなります。

●暖色と寒色の遠近



暖色のほうが手前に、寒色のほうが奥に見えます。

●中性色



中性色の場合、分類上は「遠近どちらにも感じない」となります。

ただし、バランスが難しくちょっと暖色・寒色に寄っただけ、明暗が変わっただけで寒色と暖色・明度差の遠近感の影響が出るので注意しましょう

●明度差



明るいほうが手前に、暗いほうが奥に見えます。

●彩度差

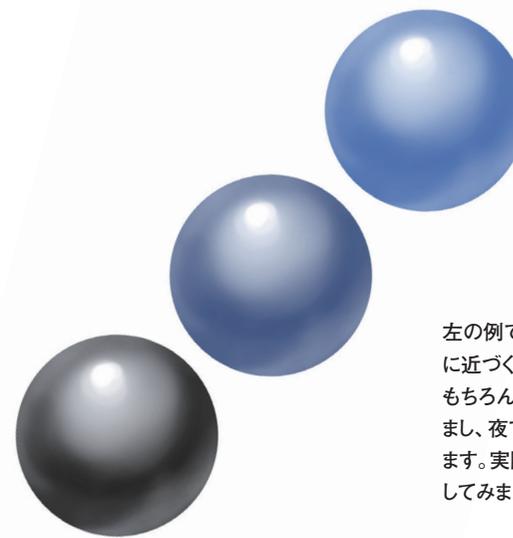


色の鮮やかなほうが手前に、褪せた色のほうが遠くに見えます。

空気遠近法

遠くに行けば行くほど空気中のチリや水分などに光が反射して遠くにあるものほどぼやけて見えることを利用した遠近法。地平線近くの空や大気の色に近づけていくように描いていきます。

遠くの山や建物などほど青白く見える現象を目にしたことがあるかと思いますが、その現象が空気遠近法にあたります。消失遠近法+色彩遠近法のイメージで考えるといいでしょう。



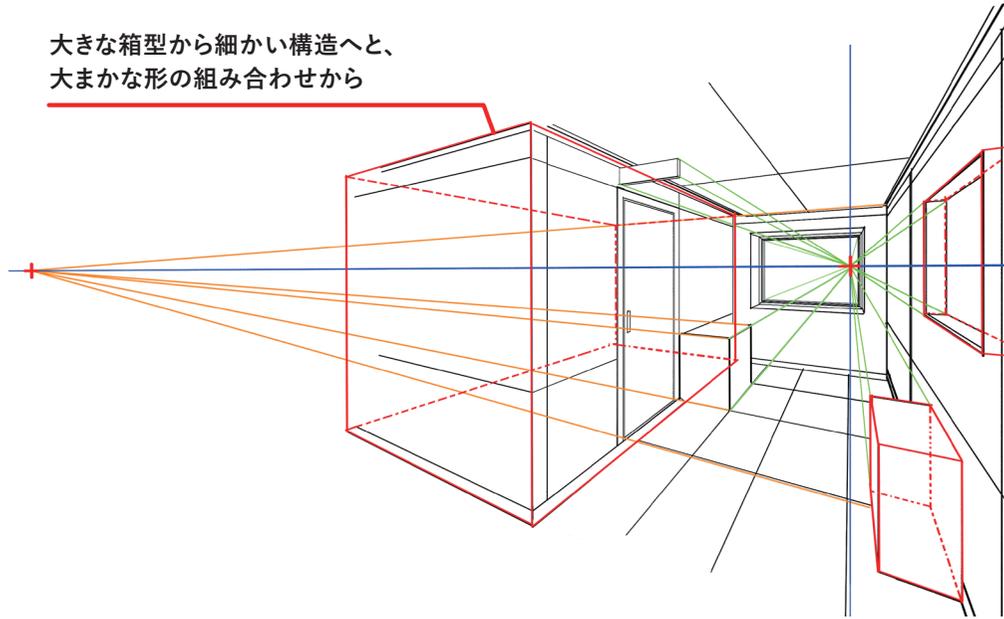
左の例では上に行くほど空の色(青)に近づく⇔遠くにあるように見えます。もちろん夕暮れであれば赤に近づき、夜であればまた別の表現になります。実際の写真や映像を見て確認してみましょう。

湿気や砂ぼこりなどが多いところほど影響が強くなる出やすく、霧などが立ち込める風景の場合には白っぽい色味に近づいていくなど、周りの風景の色合いに馴染んでいきます。



2. まっすぐな室内や道・綺麗に直方体のビルなどを描く

大きな箱型から細かい構造へと、
大まかな形の組み合わせから

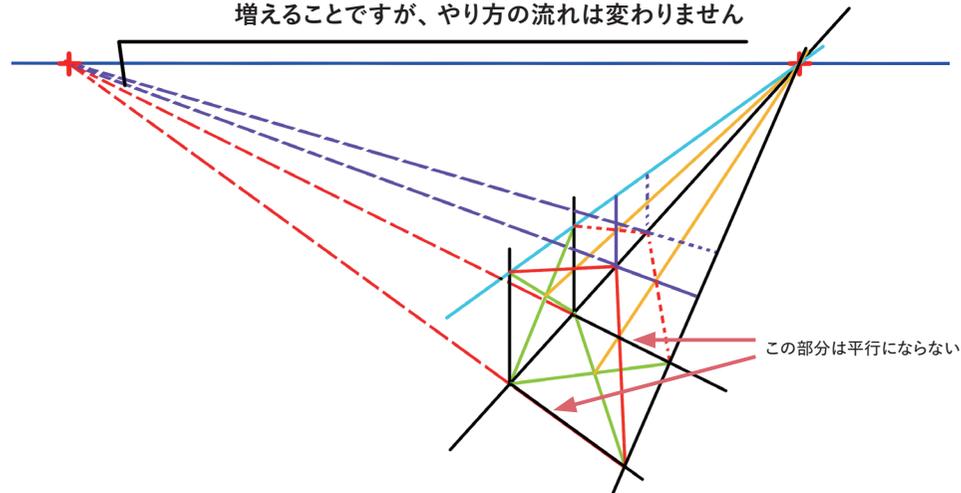


一点透視と同じく、まずは消失点と水平・垂直の向きを合わせたシンプルな箱型ベースの組み合わせから制作してみましょう。

3. 消失点に向かって等間隔で並んだ階段や坂、柱や柵、ビルや机のようなものを描く

二点透視図法での等間隔基準の描き方：

一点透視図法との違いは、集束する消失点が増えることですが、やり方の流れは変わりません



基準にする立方体の側面部分の基本的なやり方は一点透視と変わりませんが、天面・底面部分で等間隔の基準を描く場合はその天面・底面の四角形は赤点線側の消失点の方向にも収束しますので注意しましょう。

Q 等間隔に描く、基準にするものを描くためなどに線遠近法での正確な立方体の描き方はある？

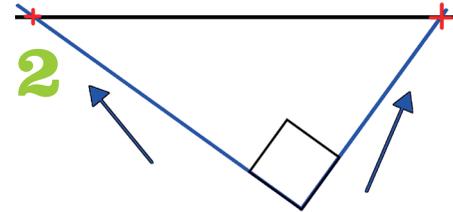
A 立方体以外でも使えますが、以下のやり方があります。

1



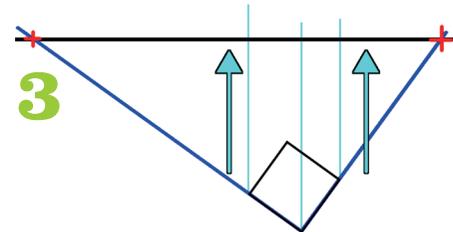
アイレベルと、描きたいアングルの立方体の底面の四角を描く。

2



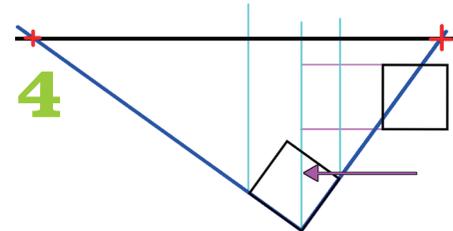
四角の辺をアイレベルまで伸ばす。この交点が消失点になります。

3



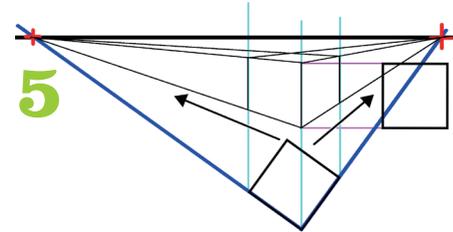
底面の角から一点・二点透視図法なら垂線を、三点透視図法なら好きな位置の上下どちらかの消失点へ線を描く。

4



好きな高さ・描きたい位置を3で伸ばした角から赤矢印の線を伸ばした線に決める。

5



消失点と4で決めた点と3で引いた線を使って立方体を描けば完成。これでいろいろなものを描く際に基準にできる立方体になります。

曲線遠近法（魚眼パース）の基本的なやり方・実践・練習

曲線遠近法での一点透視法

曲線遠近法の場合も、基本的な「消失点へ向かって収束していく」ことは変わりません。

曲線遠近法の大きく違う点は、より人の目の見え方に近く、中心から遠ざかるほど円形・曲線的に収束・歪ませることにあります。

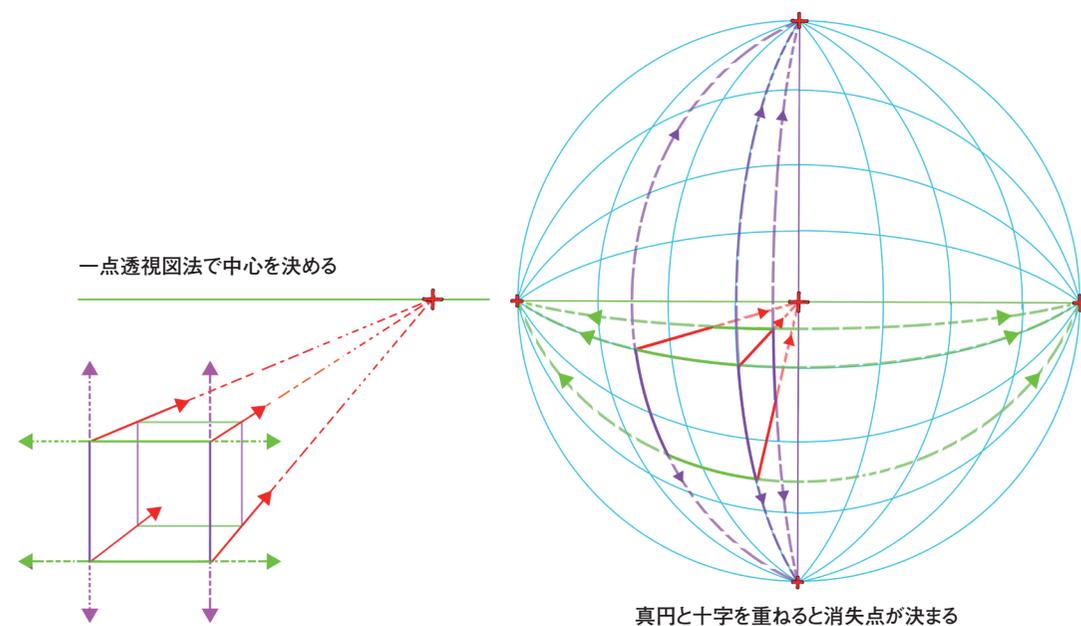
また、アングルに合わせて上下するアイレベルのラインも曲線的なラインになります。

ただ、今回はアイレベルの歪み・また曲線遠近法での二点透视图法などは実例のかんたんな紹介程度に留めておきます。

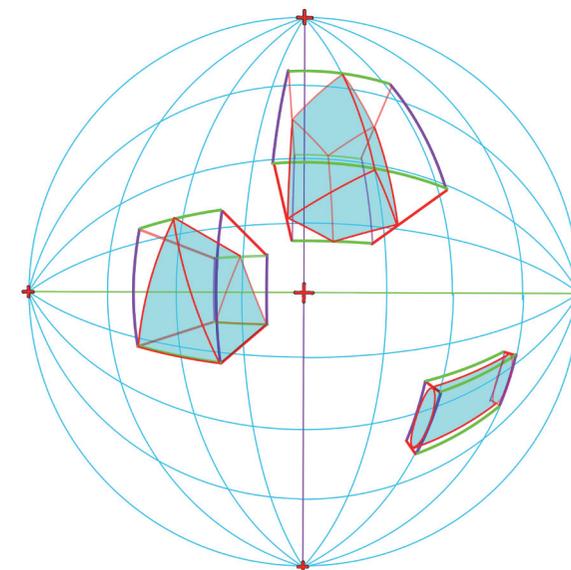
1. 基本形、または近いものをイメージどおりのアングルで描く

ベースは透视图法・一点透视图法の形をイメージしましょう。

曲線遠近法での消失点は一点透视图法の奥へ収束していくものに加え、その消失点を中心に描いた真円と水平垂直の十字が交わった点の上下左右にできます（下図右側参照）。上下は紫矢印、左右は緑矢印の方向の消失点へ収束させ、円の青色の線のように外に、消失点を結ぶ水平垂直十字のライン（下右図の円中心から伸びる緑・紫線）から離れるほど曲線的に歪ませます。

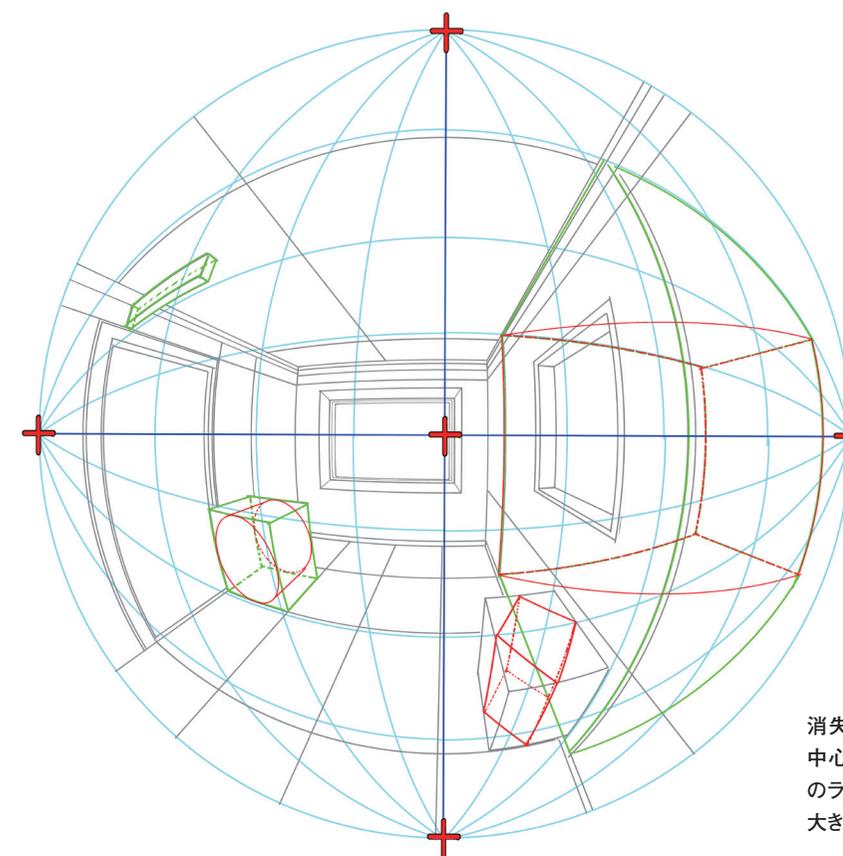


文字にして伝えるだけでも難しいですが、曲線遠近法のゆがみ方・収束のさせ方は感覚をつかむまでちょっと苦労するかと思います。少しずつ練習してみましょう。



2. まっすぐな室内や道・直方体のビルなどを描く

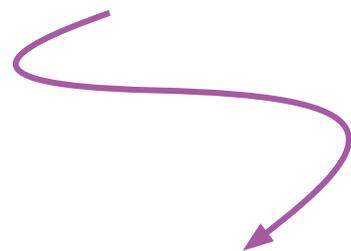
基本は各消失点へ向けて収束する方向の箱型から。赤線の図のようにほかの基本形・図形も描く場合は同じく曲線的に歪むので注意しましょう。1との組み合わせで曲線遠近法の基本の練習をしましょう。



●S字(なめらかな曲線)

エネルギー感・セクシーさ・優美・生命感・動的

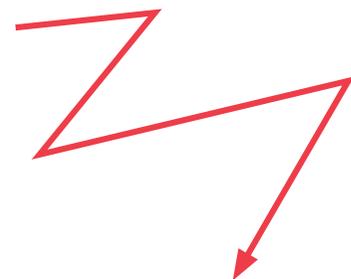
例:リボンやドレスなど布生地、髪、人物や猫・魚など生物の優雅な様子・動作、花や植物など



●ジグザグ(直線の折れ線)

エネルギー感、動的、攻撃的

例:電撃、トゲ、牙、ビームなど



●S字・ジグザグ共通

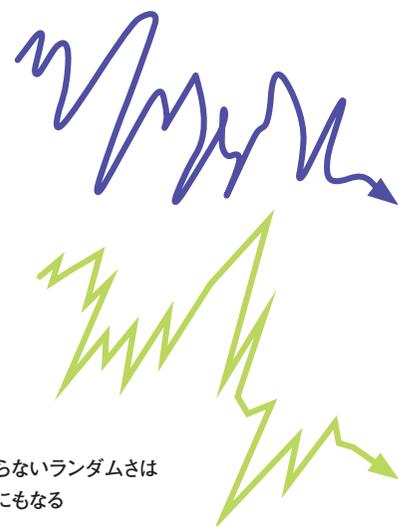
切り返しの落差が大きいほどエネルギー感などの印象・効果が強調される

●ランダム

子供っぽい不安定・不気味・不安

※曲線的であれば心理的・不気味さや気持ち悪さ、直線的ギザギザなら直接的・物理的危険性・不安・混乱寄りに

例:幽霊などの乱れ髪、モンスターの皮膚やよだれ、地割れやヒビ、千切られた紙や布など



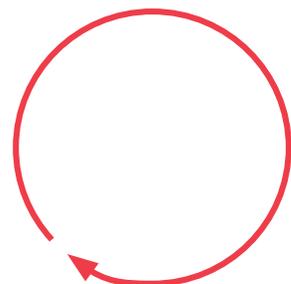
怖いイメージが多いが、きれいに整いきらないランダムさは自然さ・子供の絵のような素朴さの印象にもなる

●真円

完全・完璧・超然・安定

※シルエットと同様

例:太陽、月、天使の輪や仏像の後光表現など

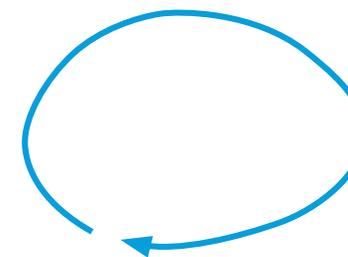


●円(楕円)

安心感・幼さ・穏やか・有機、生物的・柔軟

※シルエットと同様

例:児童向けのキャラクター、子供、美味しい・手作り感のある料理やものなど

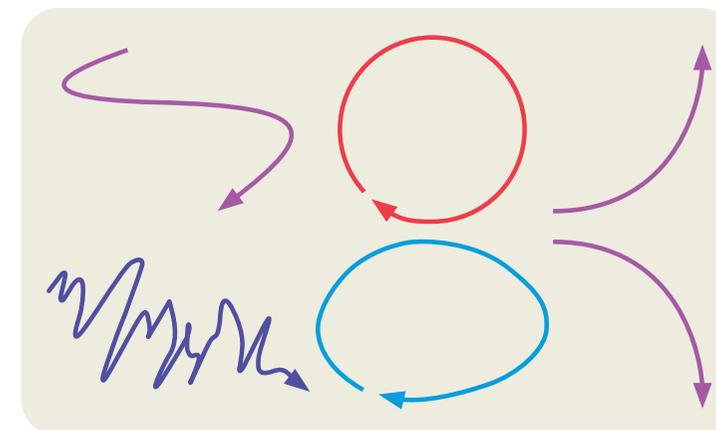


また、これら以外に基本的なイメージ・印象・効果として以下のものがあります。

●曲線的な線・導線

有機物的・優しい・柔らかく

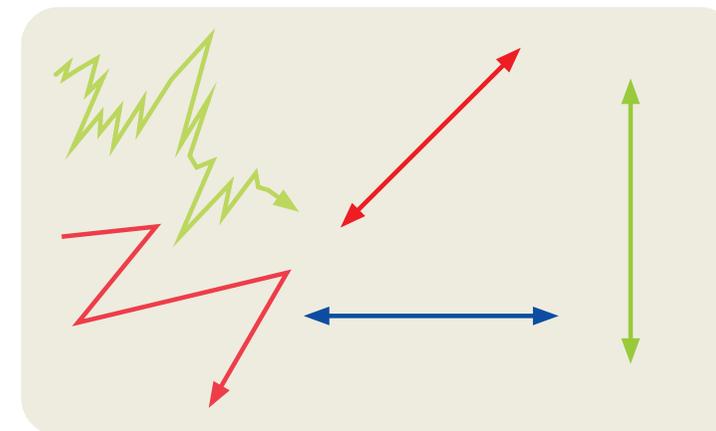
あたたかい・女性的



●直線的な線・導線

無機物的・攻撃的・かたい

冷たい・シャープさ・男性的



Q シルエットに沿って配置するモノを考える?モノを決めてからシルエットを探す?

A 描く対象は言うまでもありませんが、シルエットは持たせたい印象に強く影響します。主役にする対象・シーン・シチュエーション、もしくは持たせたい印象など絵によって変わる「主題・主役・目的」などから自身がメインにしようとしているものに合わせてその都度、柔軟に切り替えましょう。例えば何か二次創作のようにデザインが決まっているキャラクターをメインにしたい場合、ポーズを変えたりカメラアングルを変更したり「対象を持たせたい印象のシルエットに合わせる」ことになります。自身でデザインする場合であれば設定や持たせたい印象を与えられるシルエットを持っているものをベースにする、装飾をつけるなどができます。

では3色以上はどうするのか?と思うことでしょう。

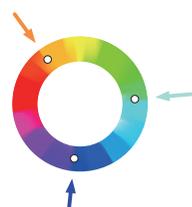
その場合、メイン・ベース・アクセントカラーのいずれかの色から割合は変えずに近い色を分割して割り当てるといいでしょう。

例:

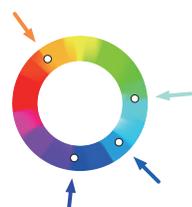
1 元の配色は対照色での組み合わせ



2 アクセントカラーを分割し、明るい対照色を加える



3 さらにメインカラーの補色になる、ベースカラーにトーンに近い暗めの寒色系を加える



また、色数(色相の幅)により

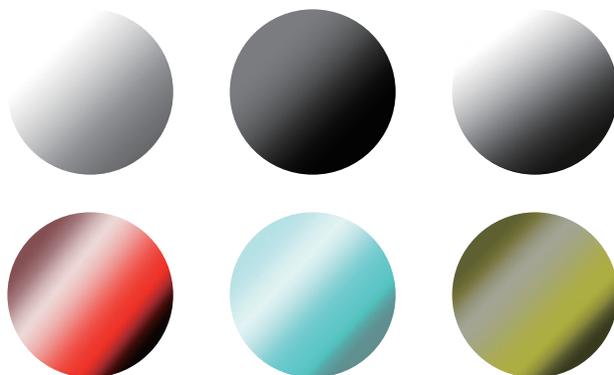
- 色数が少ない: 非現実的・幻想的・クール・静か
- 色数が多い: 賑やか・自然・無秩序

といった印象を与えます。シンプルなものほど使われた色の印象効果を出しやすいでしょう。

配色の際の色相のパターン・考え方

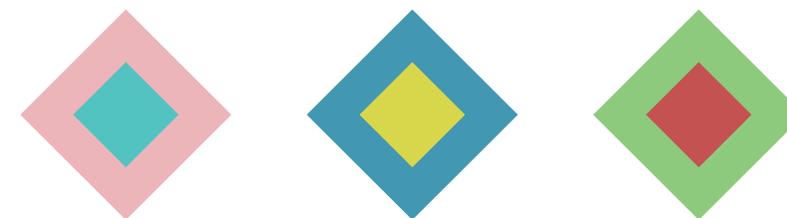
色の組み合わせのパターンは以下のようなものがあります。

- 無彩色のみ、1つの色相の明度・彩度を変えた組み合わせでの配色



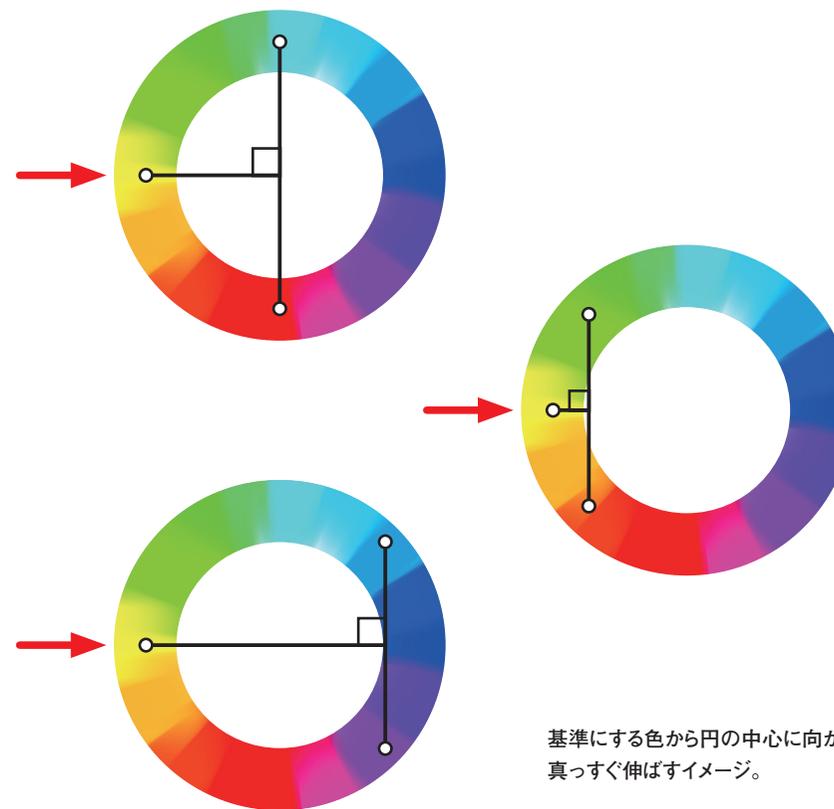
• 2色の色相での配色

2つの色相での配色の場合、隣接色～補色までと色相はほぼ自由に選べますが明度差が少なすぎると視認性が悪くなるので注意しましょう。



• 3つの色相での配色

3色での配色の場合、図のように基準にする色(上図赤矢印)から補色に向かう、色相環の真ん中を通る線に対して直角に交わる直線上の色・近い範囲の色が相性が良い色になります。



基準にする色から円の中心に向かって真っすぐ伸ばすイメージ。

3-5

照明の印象効果と基礎知識

次は絵で光の表現をする際に効果的な、基本的な性質や使い方での印象・効果についての解説になります。実際の作品でも重要な要素として使われており、具体的な知識としてはなくとも感覚的には理解している表現・テクニックのひとつになるでしょう。

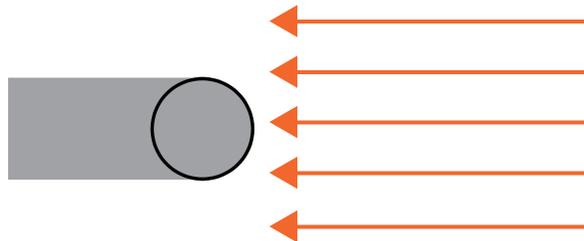
光の性質

ひと口に「光・光源」といっても、種類によって変化する性質・要素があります。

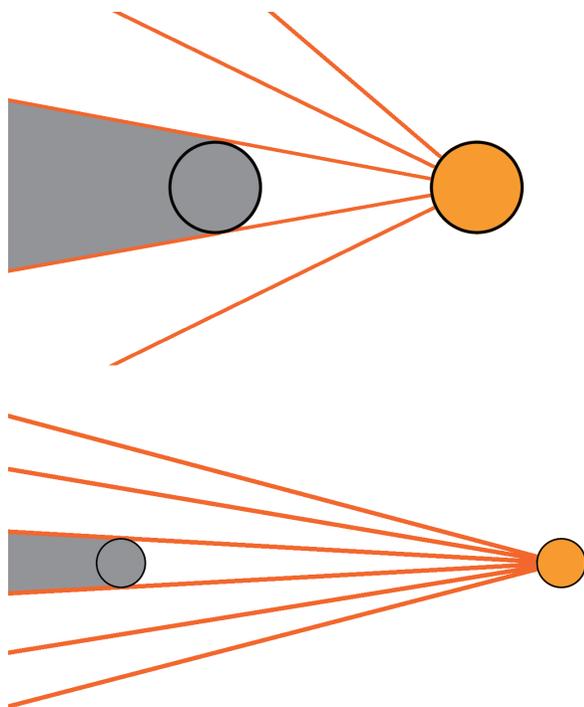
広がり方

自然光（太陽光）と蛍光灯や白熱電球などの人工光源など、基本的な性質は同じでも光の描写には違いが生じるケースがあるため注意が必要です。

- 自然光（太陽光）
ほぼ直線的に光が進む。



- それ以外（人工光源や火など）
光源を中心に円形・球形に広がって進む。
※正確には太陽光も球形に広がっていますが、すごく遠いのでほぼ直線のように降り注いでいます。

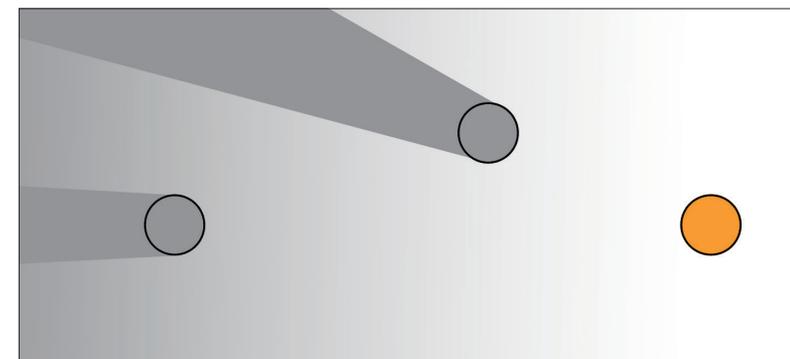


距離

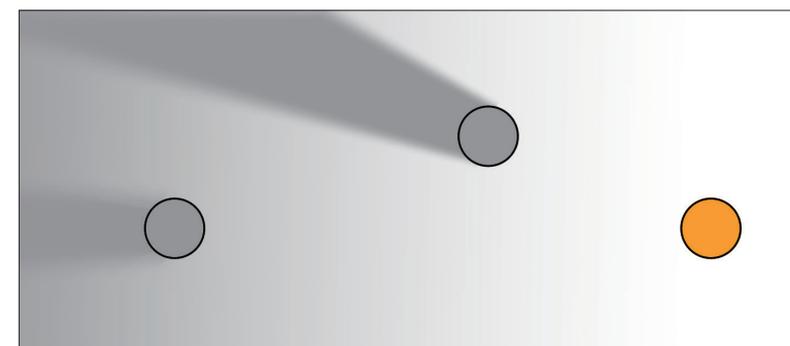
忘れがちですが、光源から距離が離れるほど光は弱くなっていきます。それにともない光の影響でできる影との明暗のコントラストが弱くなり、影になると彩度も落ちます。

また、蛍光灯やLEDライトのような光源や湿度の高いところなどの場合、光が拡散するために白熱電灯に比べぼやける度合いが強くなります（下図）。

- 光源と影（白熱電球）
遠い方が影もぼやける。



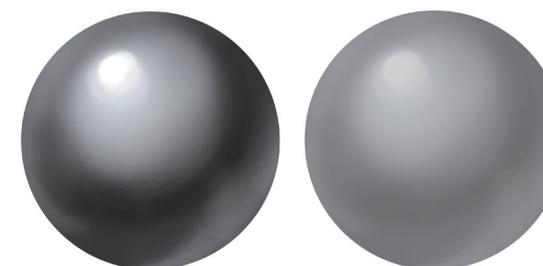
- 光源と影（蛍光灯）
光源の種類で強さが変わる。



明暗差での印象・効果

光の影響による明暗のコントラストの強さにより、与える印象が以下のように変化します。

- 明暗差が強い（右図左）
パワフル・かたい・強い・緊迫感・緊張感・動的・騒がしい
- 明暗差が弱い（右図右）
静か・やわらか・優しい・弱い・穏やか・ゆるい・幻想的



4-1

描写・配置での
優先順位のつけ方

この章で扱うのは「描きたいもの・感じさせたい印象・感情・イメージ」をまとめ、適切に絵や物語内での重要性・話の流れを伝えるためのテクニック・考え方です。

レイアウト・形・大きさでの視線・意識の誘導

ここまでの章で

- 基本になる描写や遠近法など、見たとおり・頭の中でイメージしたとおり描く「描写力」
- 印象・雰囲気を作る「配置・アングル・色・シルエットの印象効果」

などについて解説をしてきました。しかしいざ描こうとすると

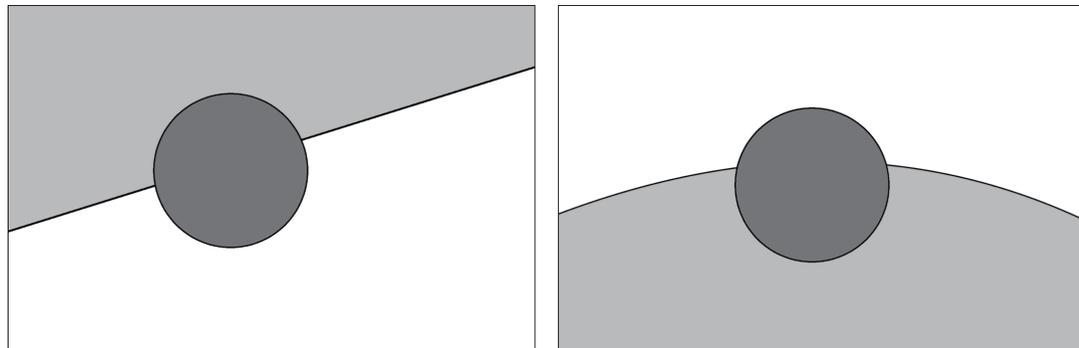
- 見たとおり・頭に描いたイメージどおり描けるのに目立たせたいキャラクターの特長が映えない!
- 絵・画面の中で何が起きているシーンかがわかりにくい、ストーリーが伝わりにくい!

といったことを感じたことはないでしょうか?そういったキャラクター性や重要性に合わせて特徴を引き立て・目立たせ・絵の中のストーリーの順序に合わせて絵の中の流れを作り、絵の完成度を上げる技術がこの章の「視線誘導」になります。

基本的な種類

導線・シルエットを利用する方法

- 目立たせたい対象を通り抜ける導線になるものを描く

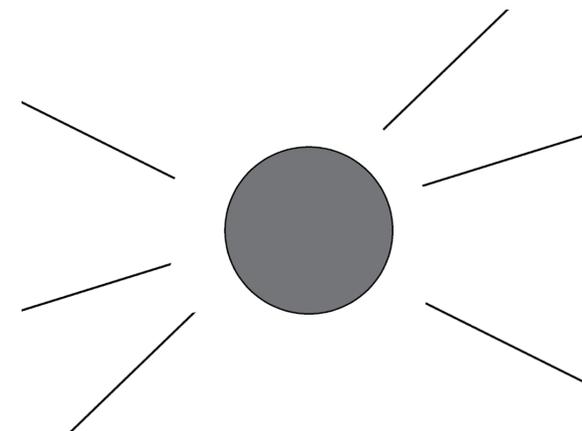
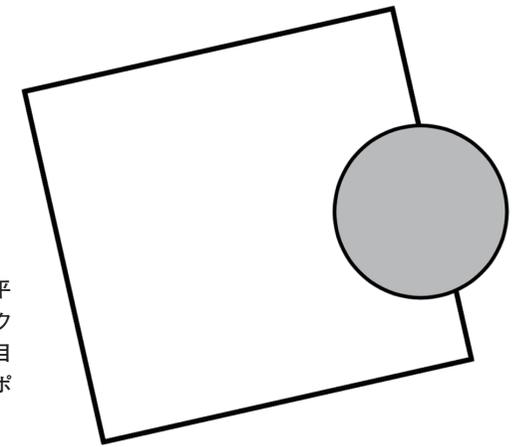


特定の対象を目立たせるように見た人の視線・意識を誘導する効果を生みます。

また人物などの場合などは顔に・手の仕草になど特定の部位に注目させる、といった使い方などもできます。

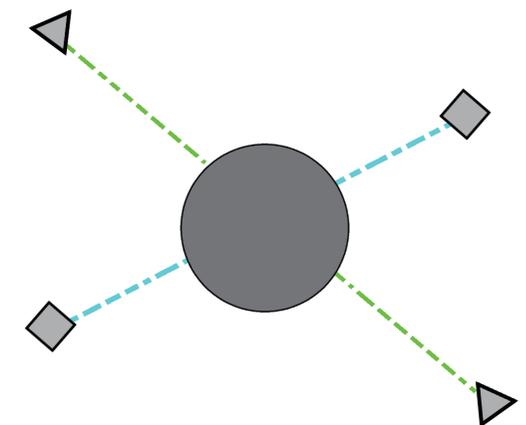
これはシンプルな線に限らず、右図のように対象以外に描いたもののシルエットの重なりでも可能です。

例:キャラクターに対する建物や風景、地平線・水平線などの背景。ほかにも別キャラクターのシルエット、エフェクトや装飾、その目立たせたい対象のキャラクターそのもののポーズなどを使うこともある。



あまり強調すぎないようにしたい場合など、対象に触れないように線・シルエットを通す方法でもOK。

近い形・色・質感などのもの同士で対象を挟むと疑似的に導線を作る効果が生まれるため同様の効果を得られます(例:右図の丸を挟んだ四角形・三角形)



※点線はイメージ

実践

では実際に誘導の練習をしていきましょう。視線・意識の誘導技術も複数組み合わせることはできませんが、シンプルで分かりやすい反面、汎用性が非常に高さゆえの「使い勝手が良すぎて使い方に悩む」といった側面もあります。まずはイラスト・絵なら主役・脇役・背景・エフェクト効果、キャラクターデザインならそのキャラクターの象徴的な特長・設定で重要な部分・役割など引き立てたい・目立たせたい重要性の高いところを考え優先順位を整理・明確にしておきましょう。

1. レイアウト・形・大きさでの視線・意識の誘導の練習

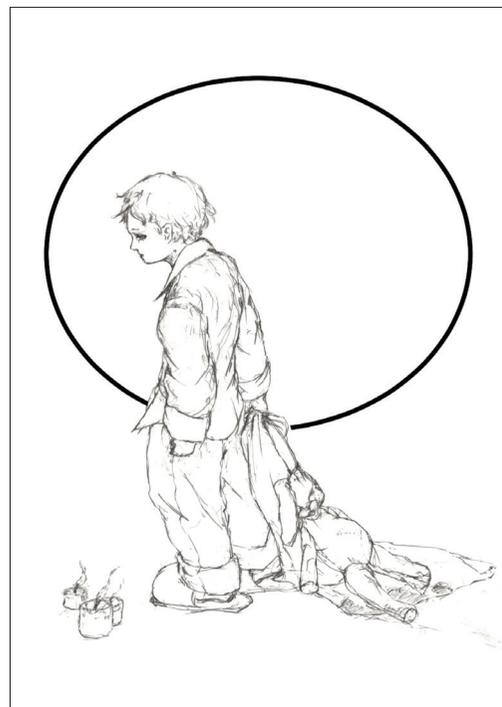
新しく制作しても既にあるものどちらでも構いませんが、単体の色を付ける前のキャラクターイラストを「主役」としてキャラクターの顔や特徴になるポイントなどを引き立てる・目立たせるところを決め、装飾や背景・小物・エフェクトなどを追加・制作していきます。例として「メインになる子供」「持ち物」「意味がありげなろうそく」といったものをベースに考えていきましょう。



●何を見せたい・注目させたいか？

演出の足し方の例として、以下3つのパターンを見ていきましょう。シンプルに「主役を目立たせる」という意味ではどちらでも変わりないように思えるでしょうが、「絵の中のストーリーやキャラクター・描写されているものの設定」などを踏まえたくえでレイアウトを考えた場合に違いが出てきます。

子供の上半身～顔を囲み輪郭が手にくるように囲まれている例：



上半身を囲む形で注目されるようにした場合、子供の表情や仕草など感情表現をストレートに見せる形に。またシルエットの重心が高くなり、精円形の持つ印象効果とも合わせて動的・可愛らしさが加わってどちらかというとポップな表現に。

足元や手に持っているブランケット・ぬいぐるみ・ろうそくを囲むような形の例：



持ち物やろうそくにも注目されるようにした場合、子供の持っているものと一緒に描かれているろうそくが絵の中のストーリーや設定に深く関わっているように意識してもらえようになる。そのため、少々間接的ではあるが描かれている様子から子供の内面や起こった出来事などに想像が膨らむようになりやすい。

垣間見る形の例：



臨場感や第三者から観察されているような緊迫感が生まれシリアスなドラマ・サスペンス・ホラーなどのような雰囲気になる。

- **逆三角形構図+対角線構図**
背景の建築物と大きく描写された手前の戦士の槍と盾でできた逆三角形構図(緑の逆三角形)と地面・キャラクターの頭でできるラインでの対角線構図の組み合わせ。



実践

基本的には構図単体での練習というよりシルエット・導線を構図に応用し組み込む練習になります。

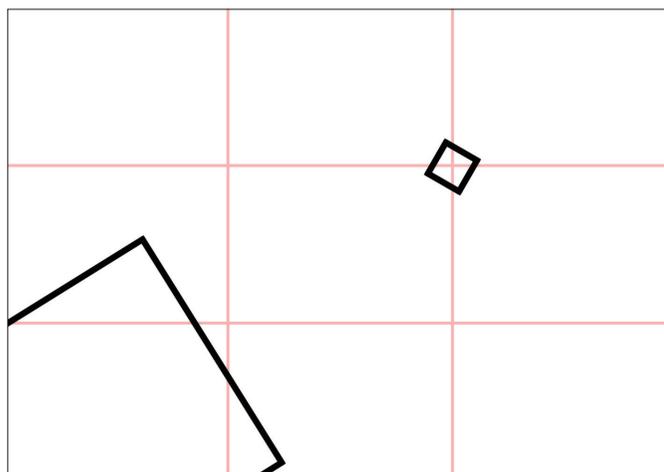
1. キャラクターなどの対象物・エフェクトのみでの構図の練習

画面内で持たせたい役割・印象に合わせた構図のシルエット・導線の印象効果の利用にそのまま近い形になりますが、まずは背景などは使わずキャラクターやエフェクトなど対象物のみで構図を組み立ててみましょう。

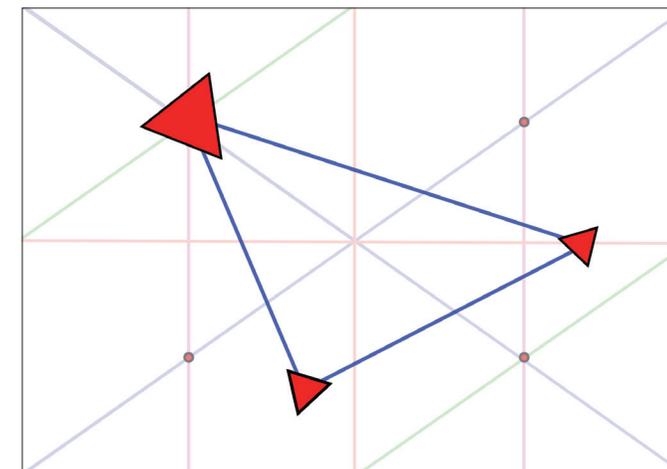
基本的な方法のひとつとして、まず描きたい内容・印象、目的に表現に合わせて分割構図系を選ぶ→図形構図や導線・ラインに合わせる構図を選ぶ、などとするとやりやすいでしょう。

- **三分割構図で主役とそれ以外を明確にする**

分割構図は右の例のように主役は交点に、それ以外は外してと、それぞれの役割に合わせて配置することを心がけましょう。



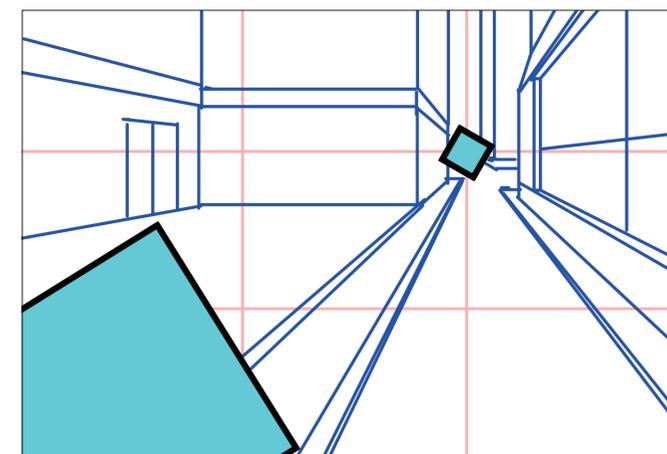
また、分割構図に合わせて図形構図になるように対象を配置するなどする場合も同様です、単体の三角形のシルエットの対象物でやる場合はその対象の注目させたいところを交点にあわせてあげましょう。



2. 1+視線誘導・レイアウトでの構図の組み立ての練習

次は、1での考え方に加えて、視線誘導・レイアウトの考えも含め背景も描いてみましょう。

1で考えた配置に加え、シンプルに一点透視図法でメインに向かって建物や道路の作る導線を合わせたケース。



その後のストーリー展開など時間の経過を見せようとした場合などは「主役が向かう先」、といった表現のためにこのような配置に変えてもいいでしょう。

