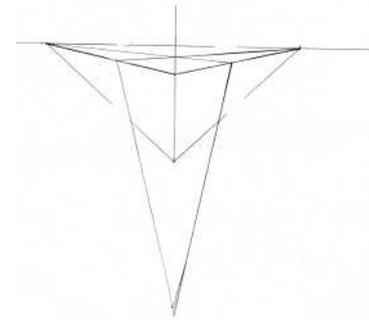


1. はじめに

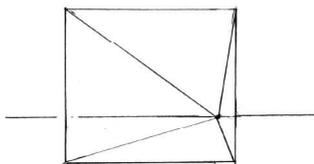
キャラクターは描けるが背景をどうやって描いていいのかわからない人が多いのではないかと思います。背景を描くのが初めてでもわかりやすい、透視図法の中で一番簡単に描ける一点透視図法について説明する。簡単な背景の線画があるだけでもポートフォリオに作品として入れられる。また、キャラクターだけではなく背景を描くことが出来ること、一点透視図法を使っていることで透視図法を理解していることをアピールできる。



2. 透視図法の種類（一点、二点、三点）

2-1. 一点透視図法

一点透視図法（図 1-1）では水平線の上に点を一点取りそこが消失点となる。対象物を正面から見た図法である。

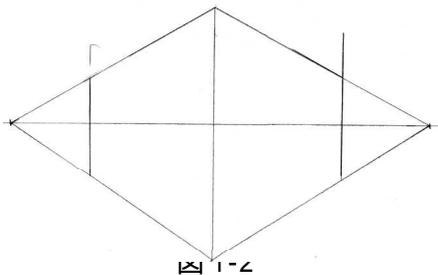


一点透視図法とは水平線上に 1 つの消失点を持つものであり、視界に存在するすべての平行な直線は、距離に比例してこの消失点へと近づいていき、やがて消える。まっすぐ地平線の彼方へと消える 2 本の線路を想像すればわかりやすいだろう。

一点透視図法で描かれた有名な絵画としてレオナルド・ダヴィンチの最後の晩餐がある。消失点は中央にいるキリストの向かって左のこめかみの位置にあり、洗浄作業によってこの位置に釘を打った跡が見つかった。こめかみの位置に釘を打ち、そこから糸を張ってテーブル、天井、床などの直線を描いたと考えられている。

2-2. 二点透視図法

二点透視図法（図 1-2）では水平線の上に点を二点取り消失点となる。対象物を斜めに見た図法である。



3. 透視図法の活用例

3-1. 一点透視による室内の描き方

今回は室内の描き方に重点を置いて説明する。

まず、はじめにどんな室内を書きたいか簡単にラフ画（図 2-1）を書いてみる。この時点では透視図法など気にせず自分のイメージを絵にしてみる。今回例で出している絵は聖堂、神殿などの廊下をイメージしているが、普通の家の中で家具などいろいろのものがある時は、ラフ画の前に一度部屋を上面から見た配置図（図 2-2）を描いておくことでより描きやすくなる。

はじめて描く時どんな部屋を書いていいかわからないと思う。そういう時は実際にあるものを書いてみるとよい。一番いいのは自分の部屋やリビングなどである。この時も配置図を自分の部屋を思い出しながら描いてみる。実際の部屋だとかなりいろいろな物があると思うが、最初のうちは

3-3. 三点透視図法

三点透視図法（図 1-3）では水平線の上に二つの点を取り、上か下にもう一点とる。対象物を斜め上、あるいは斜め下から見た図法である。

あまり細かく描かなくても良い。大雑把に自分の部屋から描いてみよう。

簡単でもいいので配置図を描いておくとカメラ(目線)の方向を決めやすくなる(図 2-3)。部屋の場合配置図を元にどれが見えてどれが見えないのかを決める。



図 2-1

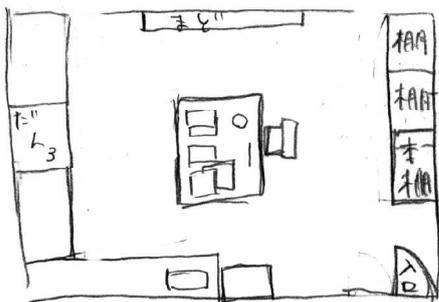


図 2-2

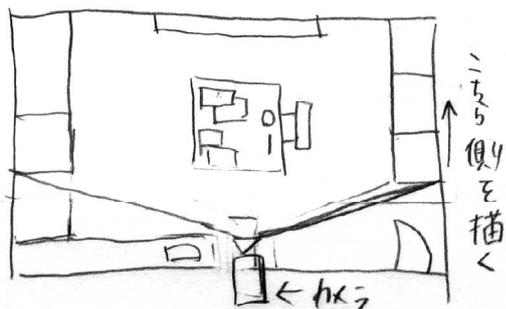


図 2-3

3-2 . ラフ画を元に定規を使って実際に描く

次に、A4 の紙を使用する。紙の向きは縦、横どちらでもかまわない。自分の絵が一番描きやすい向きで描く。今回は縦に使う。定規は 30cm のものがあると描きやすい。

まず、水平線を描く。この水平線の位置によってももの見え方が変わる。

水平線の上に消失点(中心点)を決める。今回描こうとしている絵(図 3-1)では消失点を中央にとっているが図 3-2 の用に右や左にずらして描いても良い。左右対称で描きたいなら消失点は必ず紙の真ん中になければならない。消失点を通った縦線を一本引いておくと左右対称は描きやすくなる。左右対称でなければ消失点の位置はあまり気にせず、中央あたりにあれば問題ない。

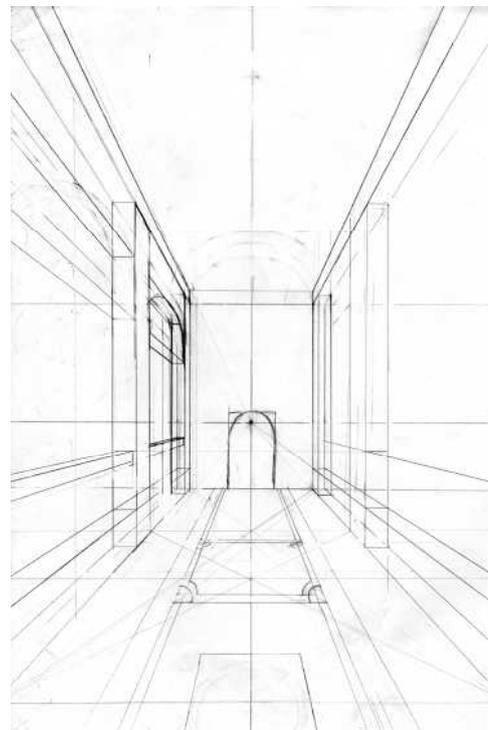


図 3-1



図 3-2

水平線、消失点が決まったら床、地面になる位置を決めて直線で紙の端まで描いておく。消失点から線を引っ張り壁の位置を決める。これだけで部屋の大きさ、奥行きが大体決まった。後はひたすらラフ画を元に線を引き形を整えていく。

一点透視図法の場合水平線に対して線を垂直、水平に引いていくため、まがってしまうとゆがみがすぐにわかってしまうので気をつける。

丸いものを描くときは最初に四角いものを描き、中心に十字を描く(図 3-3)。十字を元に角をとれば丸いものも簡単に描くことができる(図 3-4)。

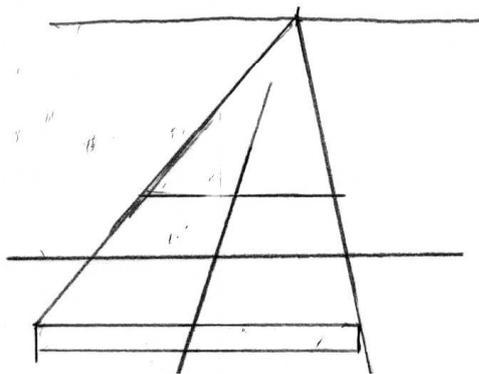


図 3-3

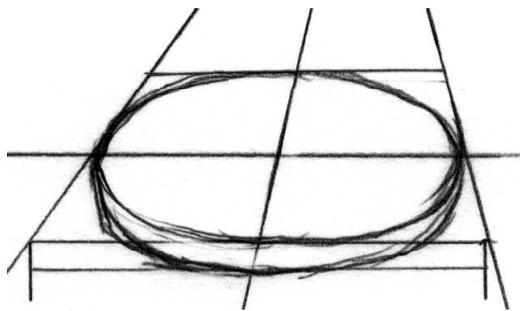


図 3-4

描いていくと余計な線などで画面がかなり汚れていて見にくい。消失点からの線や一番最初に描いた水平線は本来ならば画面にあってはいけないものである。最後にきれいに消すか、主線だけをトレースする。

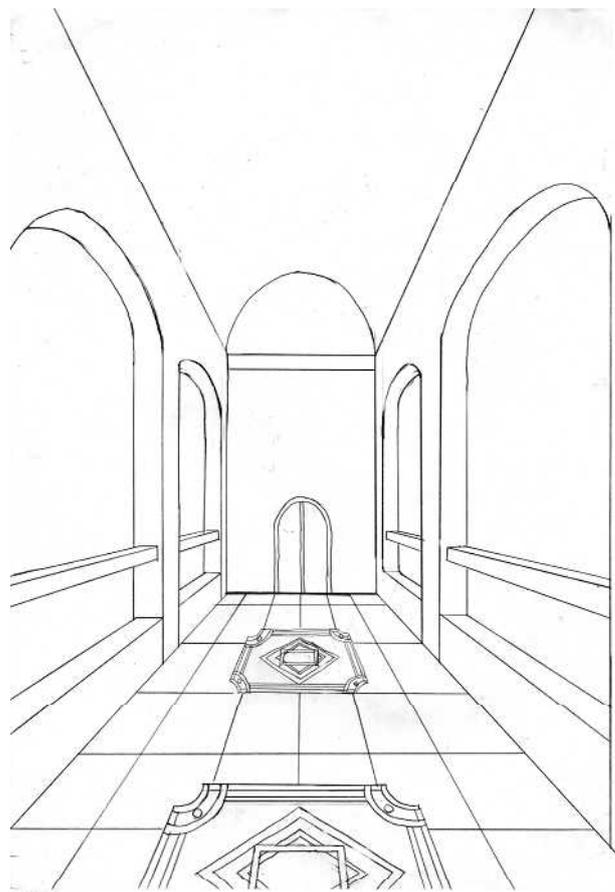


図 4 完成図

3-3 . 室内と外での描き方の違い

室内と外を描くときの違いはほんの少ししかない。透視図法の活用例 3-2 で説明した、水平線的位置を変えるだけである。

室内の場合天井が絵として必ず見える必要がない。そのため水平線は画面の真ん中か、少し上下にとるのが良い。

逆に外を描くときに空が見えないということはありません。見えなかったとしたらそこにはかなり高い建物があることになる。なので水平線は画面の真ん中よりも下の方にとるのが良い。

図 5-1 は室内、図 5-2 は外の水平線的位置と消失点の位置を線で示したものである。見比べてもらえばよくわかると思うが、室内を描いてあるものは画面の真ん中より上、外の方は真ん中より下に水平線をとっている。

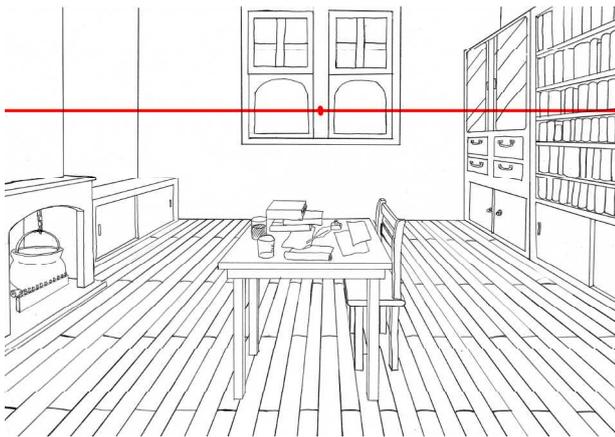


図 5-1

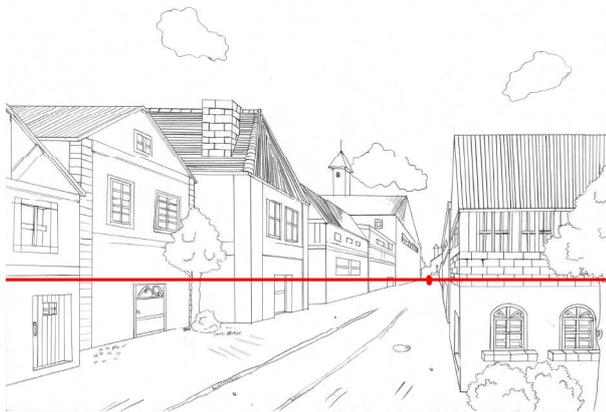


図 5-2

室内など小物が多い場合は画面に描く量も増える。そういった場合全てに力を入れて描いてしまっただけでは疲れてしまうので、ラフ画や簡単なパース線を引いた時点で手前のものから描き込んでいくと良い。また室内の場合、図 2-3 を見てもらえばわかるように部屋の全体を描くことはできない。そのため、反対側も描くとより部屋の印象を与えることができる。反対側を描くことを切り返しとしよう。

外の時も同様出来るだけ手前にあるものから描き込んでいく。ただし室内と違い外にはここまでという壁がない。外の場合は空気遠近法というものがある。

空気遠近法とは、空気の層により遠くに行けば行くほどもやがかかったようになり、見えにくくなるというものである。高いビルからの景色を思い浮かべてもらえるとわかりやすい。そのため、遠くにあるものをしっかり描きすぎてしまうと遠近感がでなくなってしまう。

室内でも外でも物には厚みがある。遠くのもののはつぶれて見えなくなってしまうが、手前の物に厚みがないのは不自然になってしまうので、描くときは厚みにも気をつける。

4. 二点透視法、三点透視法の使い方

今回は一番簡単な一点透視法について説明したが、二点透視図法、三点透視図法をどのような時に使用するかを簡単だが説明しておく。

二点透視図法では町並み、家の外観などを描くときによく使用される。一点透視図法よりも情報量はかなり多くなる。二点透視図法では画面から消失点が離れれば離れるほどパースの狂いはわからなくなっていくが、画面の中に消失点がある場合パースの狂いがわかりやすい。

三点透視図法では建物をあおり、俯瞰で見るときに使用する。透視図法としては一番描くのが難しい図法である。

まとめ

今回紹介した描き方は絶対にこうでなければいけないというわけではない。実際、定規を使うとパースが逆にずれてしまうという人もいます。はじめて一点透視図法で背景を描く人にとって、こう描けばいいのかというヒントのようなものになってくれればうれしい。

一点透視図法を描けるようになったら是非二点透視図法にも挑戦してみしてほしい。一点透視図法が簡単だと言うことがよくわかると思う。

参考文献

ウィキペディアフリー百科事典