

「パース」 = 「パースペクティブ」の略 = 遠近法 近くのを大きく、遠くのを小さく描くことで、遠近感を表現する方法

**定義**

パース図法は透視図法(投影法)

透視図とは、被写体(撮影される人物や風景)から発せられた光を、1つの点(レンズ)を通して1つの平面(スクリーンorカメラの受光体)に投影したときに生じる画像・映像のこと

逆に、ある一点から被写体に光を照射し、その姿をスクリーンに投影した時に生じる影像(シルエット像)のこと、ということもできる

透視図法とは、透視図の概念を利用して、三次元の物体や空間の情景を二次元の媒体上に描きだす描画法のこと

受光面・投影面(スクリーン)は、視点(または投射光の光源)から、投影面への中心軸(レンズ中心軸)に対して、垂直に置くことを基本とする

絵の中心(L/Oフレームの中心)がレンズの軸になる

垂直でない面に投影すると投影像全体が歪んで見えるため

被写体空間内のひと組の互いに平行な直線群は、カメラから無限に遠ざかった先で、投影面(スクリーン)上において、1つの点に収束する この点を「消失点」という =Vanishing Point =VP

ただし、平行な直線群のうち「投影面(スクリーン)に対して平行に位置するもの」は、消失点の位置が投影面の中心から無限に遠ざかるため、1点で交わることはなく、投影面上でも平行線として描画される

空間内で平行でない複数の直線は、無限遠で共通の1点では交わらない 「ねじれの位置」にある直線どうしは、見かけの上で重なることはあっても、空間内で交わることはない

空間内のある1点で交差する直線どうしは、交わったあとは遠ざかり続けるので無限遠で交わって見えることはない

**原則1** 平行な直線は、無限遠で一点で交わる

互いに直角に交わる「空間の3軸」

立体空間・立体物には3つの軸が存在する

3軸のセットは無限に存在する

前後軸・左右軸・上下軸(奥行き軸・幅軸・高さ軸) = X軸・Y軸・Z軸

空間ごと、物品ごとにそれぞれの3軸が存在する

空間内で平行に配置されているものどうしは、3軸が共有される = 共通の消失点を持つ

**原則2** 空間を規定するのは「3つの軸」

透視図(によるL/O)を作成する場合、まずは、構図の要となる「3軸」を選ぶ

無数に存在する3軸の中から、その絵を成立させるための最も中心となる「基準となる3軸」を選び出す

「基準となる3軸」とは、その空間を最も強く支配する主要な3軸

例えば、屋外の場合 構図の上で主要となる道路や建物

屋内の場合 部屋の奥行き軸、幅軸、高さ軸

基本的に、高さ(上下)軸は「鉛直軸 = 重力軸」 描かれる被写体が地球上の重力環境内にある限り、もっとも普遍的な軸

**原則3** 「消失点は3つ」が基本

空間内の「物品の3軸」

空間内に置かれた物品はそれぞれに固有の3軸をもつ

基準となる空間の3軸と物品の3軸が

一致する場合は、空間と同一の消失点を持つ

一致しない場合は、物品固有の消失点を持つ

要となる「3軸」の無限遠に、それぞれ消失点が発生する = 立体空間を透視図で描く場合は、基本的に3つの消失点が発生する

3つの消失点を基準に透視図をまとめる方法を「3点透視図法」と呼ぶ

基準となる3軸と角度が異なる空間や物品は、それぞれの向きに応じた固有の3軸が存在する = それぞれに固有の消失点が存在する

**原則4** 3つの消失点は、空間の3軸に対してレンズの中心軸(カメラの向き = 投影面/スクリーンの向き)が交わる角度で決まる

3つの消失点の位置は投影面(スクリーン)上で常に相関関係を持つ

消失点が3つより減るのは本来は例外

消失点が2つになる場合 2点透視図

消失点が1つになる場合 1点透視図

レンズの中心軸(フレームセンター)に対する消失点の位置を任意に2つまで決めれば、3つ目の消失点は自動的に決まる

レンズの画角(水平画角)と、レンズの中心軸(フレームセンター)に対する消失点の位置を任意に1つ決めれば、残りの2つの消失点の位置は自動的に決まる

消失点が2つになる場合 2点透視図 レンズの中心軸(フレームセンター)が、2つの消失点を結び直線(例えば水平線)と重なる場合、3つ目の消失点は、無限遠となり消失して、2点透視図となる

消失点が1つになる場合 1点透視図 レンズの中心軸(フレームセンター)が、1つの消失点と重なる場合、残りの2つの消失点は、それぞれ無限遠となり消失して、1点透視図となる

**画角** 「画角」とは、全視野(背後まで含めると360度)のうち、フレーム(スクリーン)に投影される視野範囲の角度のこと

3つの消失点のレンズの中心軸(フレームセンター)からの距離は、レンズの「画角」で決まる

パース画の場合は、作図上の「視点(カメラ位置)」を頂点として画面に投影される視野の角度のことを指す

画角には、3種類ある

- 対角線画角 視点と、フレームの対角線が成す角度 一般的に一眼レフなどのカメラのレンズの仕様の数値はこの画角をいう：フレームの対角線がレンズの直径であるため
- 水平画角 視点とフレームの左右幅が成す角度 一般的に、作画のレイアウトにおいて「画角」という時は、この水平画角のことをいう
- 垂直画角 視点とフレームの上下高さが成す角度

標準レンズ 一般的に水平画角が40~45度くらいのレンズのことをいう

フレーム周縁部のパース歪みや、奥行き圧縮感がなく、肉眼で見たときに近い「自然なパース感」を表現できる画角とされる

「自然なパース感」について

厳密には、レンズの長さやと相関があるわけではない

「自然なパース感」は、撮影した画角と、それを見る時の画角が近い時に得られる

また作劇上の視点・視野として、必然・自然であれば、自然なパース感として感じられる

広角レンズ 標準レンズよりも広い画角(焦点距離が短い)レンズ

より広い視野を得られるとともに、パース歪みが大きくなり遠近のサイズ差が強調される

視点とフレーム(投影スクリーン)の距離が近いほど、または視点とフレームの距離に対してフレームが大きいくほど、画角は広くなる

水平画角が90度を超えると直線だけでは自然な描画が困難になるため、直線に歪みを加えて曲線として表現するようになる

直線定規による作図が困難となる

望遠レンズ 標準レンズよりも狭い画角(焦点距離が長い)レンズ

視野範囲(画角)を狭くすることで、フレーム内の景色を拡大して見せる

消失点が遠ざかるためパース歪みが薄れ、遠近感の圧縮が生じる

被写界深度が浅くなり、ピントの合っている部分の前後のボケが大きくなる

視点と投影面(スクリーン)の距離が遠いほど、または、視点と投影面(スクリーン)の距離に対して撮影フレームが小さいほど、画角は狭くなる

『パースの基礎講座』

# パース理論の実践 レイアウトへの応用

ここに書かれていることは、L/Oをとる上で絶対にやらなければならないことではありません。が、正確なパースをとる技術を身につけるには、覚えておいた方がよい知識です。

20150918  
20151208  
20170912  
20180901  
20190831  
村田和也

1 場面の配置図を作る

美術設定がある場合は 美術設定の上にキャラや物品を配置する  
美術設定がない場合は 絵コンテから想定して、舞台の平面図(見取り図)を作りキャラや物品を配置する

さらに、美術設定を元に真俯瞰から見た平面図を作成し、キャラや物品を配置する

配置図を作成する作業は、一見面倒そうだが、正しい(正しく見える)パースのL/Oをとるためには、結果として一番の近道となる作業

2 フレームのセンターに垂直線を引く

カメラが左右に傾いていない限り、フレームセンターを通る垂直(鉛直)パース線は、フレームに対して垂直となる

この場合、水平線(地平線)は、その位置がフレームのどの位置にくるかに関わらず、フレームに対して水平となる

つまり、フレームセンターを通る鉛直線と水平線(地平線)は、必ず直角に交わる

★カメラ(画面)を傾けるカットの場合は 傾けた角度に応じてフレームセンターを通る鉛直線と水平線も傾くが、その場合でも、フレームセンターを通る鉛直線と水平線は直角に交わる

カメラが傾いている場合でも、最初に傾いていない状態で描いて、後で傾けた方が、パースがくるうリスクが小さくなる

3 フレーム内に被写体を配置する

絵コンテに合わせて、フレーム内にラフ構図(被写体のシルエット)をとる どこに・どれくらいの大きさで、を決める

その際、カットの構図において最も大事な要素から順番に置いて(決めて)いく 考慮すべき要素の例として

- キャラの配置
- 物品の配置
- 背景の見え方
- 芝居/アクションのおさまり
- アイレベル(被写体を見る目線の高さ)
- アイレベル(画面内における水平線の高さ)
- 消失点の位置

「フレームに何をに入れるか」だけでなく「フレームに何を入れないか」も考える 見えない(見せない)方が良いもの

優先順位の高い要素から満たしていったとき、後の要素がうまく満たせないことや、画面がバランス良くまとまらないことがあるので、作業を進めつつ、前に戻って調整することが必要となる

アイレベルや消失点の位置は、それが最優先要素でない限り、はじめに決めてかからないようにする

4 配置された被写体からパースを求める

被写体どうしの高さ関係からアイレベル(水平線)を求める (アイレベル位置が優先的要素の場合は、先に決まっているので不要)

「アイレベル」は、画面空間内における 水平線(地面=水平面の無限遠)を示す

カメラ(視点)の高さを示す

カメラと同じ高さにある空間内の点は、画面上では、すべてアイレベル線(水平線)上に位置する

逆に言うと、画面上、アイレベル上に重なるすべての点は、すべてカメラと同じ高さに存在する

絵コンテの絵と配置図と照らし合わせて 空間の3軸に対するカメラの位置と向きを求める (カメラに対する空間の3軸の向き)

消失点位置が支配的要素の場合は、これを先に決める

3つの消失点のうち、「フレームセンターに一番近い消失点」から順番に決めていく フレームセンターに近い消失点ほど 構図に強く影響するため

画面全体の雰囲気支配するため

レンズの画角の影響を受けにくい

5 パースの補正が必要な場合

アオリ/フカンの倒し込みを緩くする(消失点を遠ざける)

一般的に、正しい3点パースをとった場合、アオリやフカンの鉛直方向のパースの集束がきつく感じられることが多い

アオリ/フカンの倒し込みパースを緩くするには、フレーム内のレンズの中心軸の設定を、フレームセンターから水平線(アイレベル)寄りにずらす

パースの緩和

さらに、場合によっては消失点を減らしてしまう

絵画上の美的観点から 消失点が少ない方が絵の情報量が減り、印象がシンプルになる

作画上の手間を省くために 消失点が少ない方が、作図の工程数(考慮要素)が減るため、素早く楽に描ける

遠い消失点から省略する

3つのうち1つの消失点が多くて2点透視図に近い場合は、遠い消失点を省略して2点透視図にする

3つのうち2つの消失点が多くて1点透視図に近い場合は、遠い消失点を省略して1点透視図にする

PAN時のスタートとラストのパース

PANの幅(ストローク)が広い場合は、スタートフレームとラストフレームでレンズが向いている方向が大きく変わるので、それぞれスタート・ラストのフレームに応じたパース(消失点配置)を求めた方が自然な絵となる

その場合、スタートとラストのフレームの間でパース変化を吸収しなければならぬので、途中の直線を微妙な曲線として描くか、途中の物品類のパースを徐々に変化させるなどして、一枚の絵として成立するように馴染ませる必要がある

FIXの場合でも 画面の右側と左側で異なる消失点をとることで、カメラアイではなく肉眼視に近い印象を生み出すことができる

広角レンズ画面の周辺部分の補正

強い広角レンズの場合は、フレーム周縁部で歪みが強くなるため、各周縁方向にカメラを振ったようにパースを変え、曲線的にパース変化をならした方が自然な場合がある

魚眼レンズの写真を参考

地球の丸みを補正

大俯瞰や海を遠方まで一望するような、スケールの大きいレイアウトをとる場合は、地球の丸みを考慮する必要がある

地球が丸いことにより、奥に行く(カメラから遠ざかる)ほど地面や海面は下へとさがっていくため、実景上の地平線や水平線の高さは、図の上で直線パースの集束点として求めた水平線(地平線)の位置よりも低くなり、かつ、直線ではなく丸みを帯びる

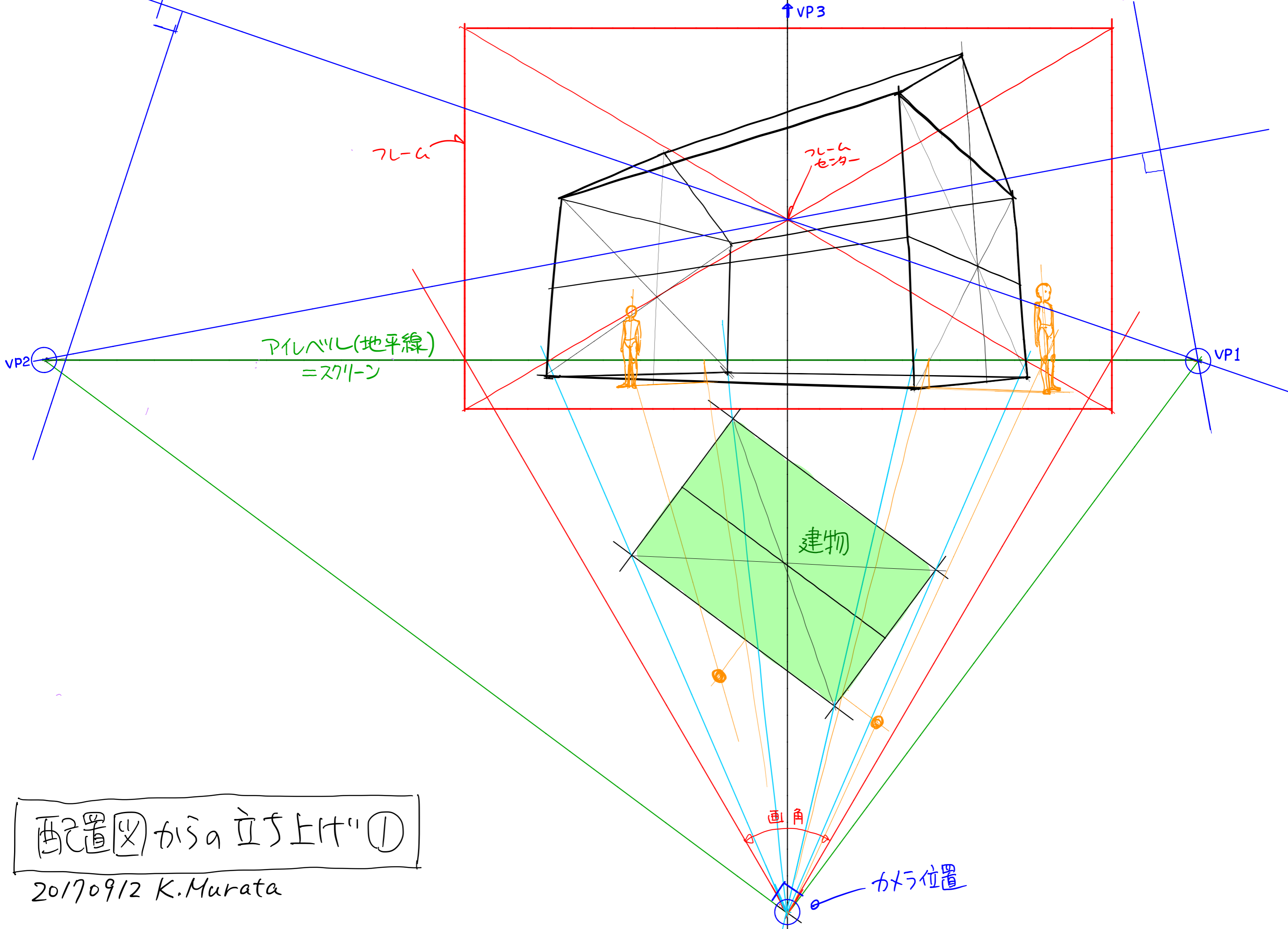
この丸みは、直線定規では求められないので、通常は主観的にフリーハンド(またはカーブ定規)で補正していかなければならない

6 嘘パースのレイアウト

カットの気分や要求によっては、パース理論をそのまま当てはめても描けない(成立しない)場合がある

それらのL/Oは、画面上の各部において別々のパース空間を想定して組み合わせたり、手前と奥でレンズの長さを変えたり、あるいは消失点の法則など一切無視する必要があったりする

が、これらは、パース理論内では語れないレイアウトであり、理論として伝授できる類のものではないため、本論の範疇ではないものと判断する



フルム

フルム  
センター

アイレベル(地平線)  
=スクリーン

VP2

VP1

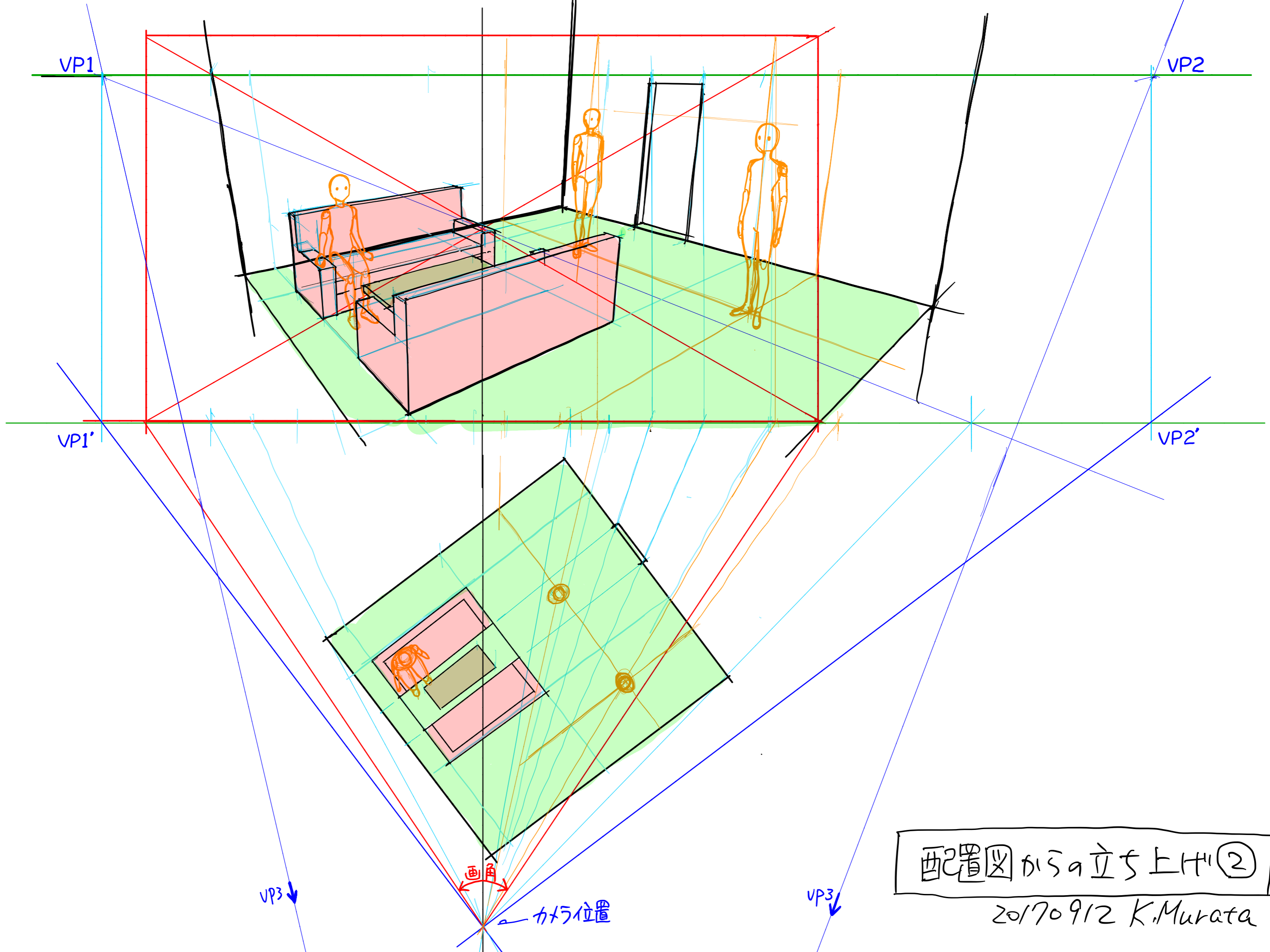
建物

画角

カメラ位置

配置図からの立ち上げ①

20170912 K.Murata



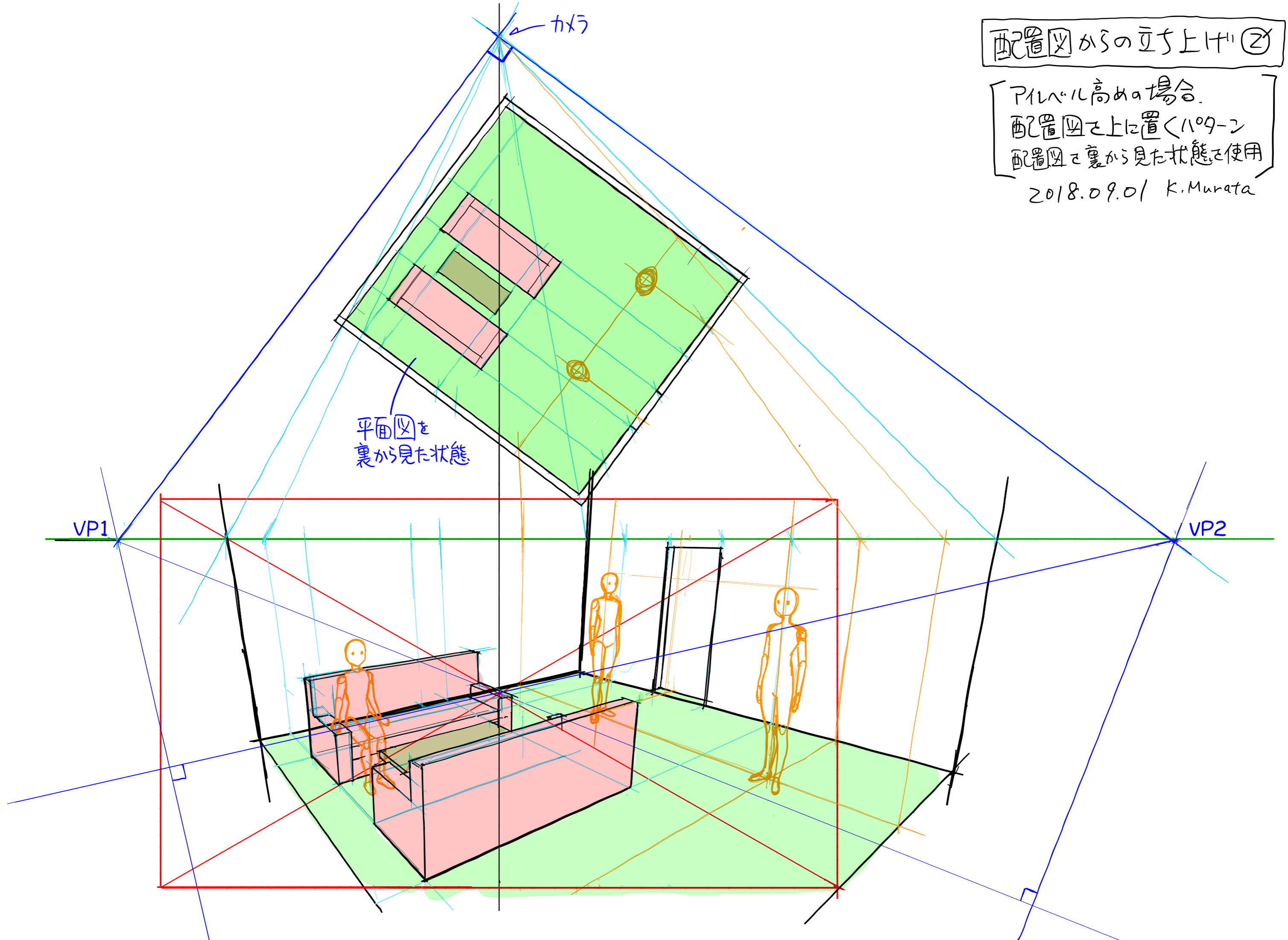
配置図から立ち上げ②

20170912 K.Murata

配置図からの立ち上げ②

レベル高めの場合。  
配置図を上に置く  
配置図を裏から見た状態を使用

2018.09.01 K. Murata



カメラ

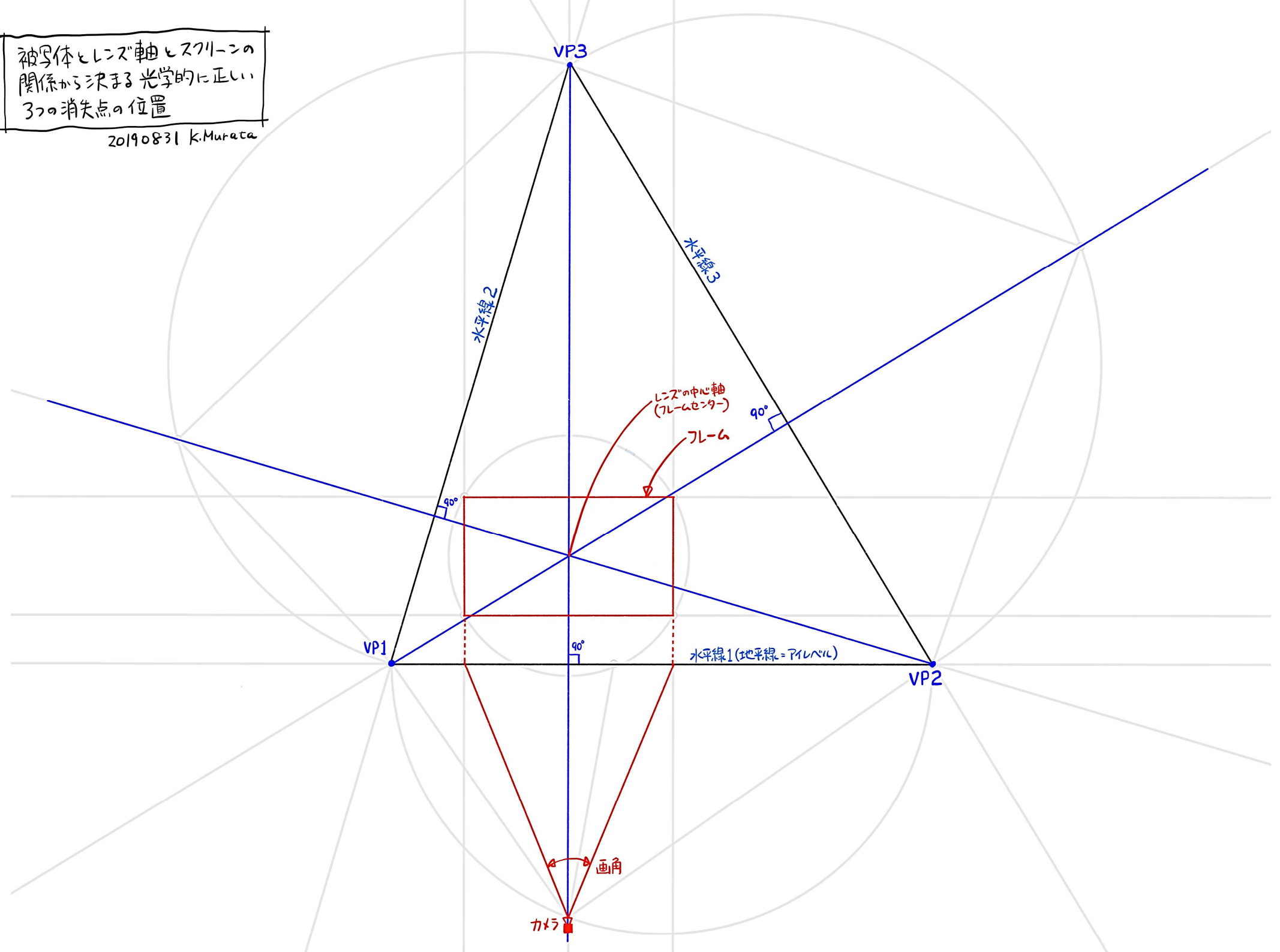
平面図を  
裏から見た状態

VP1

VP2

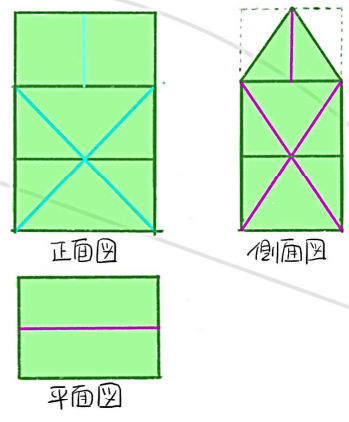
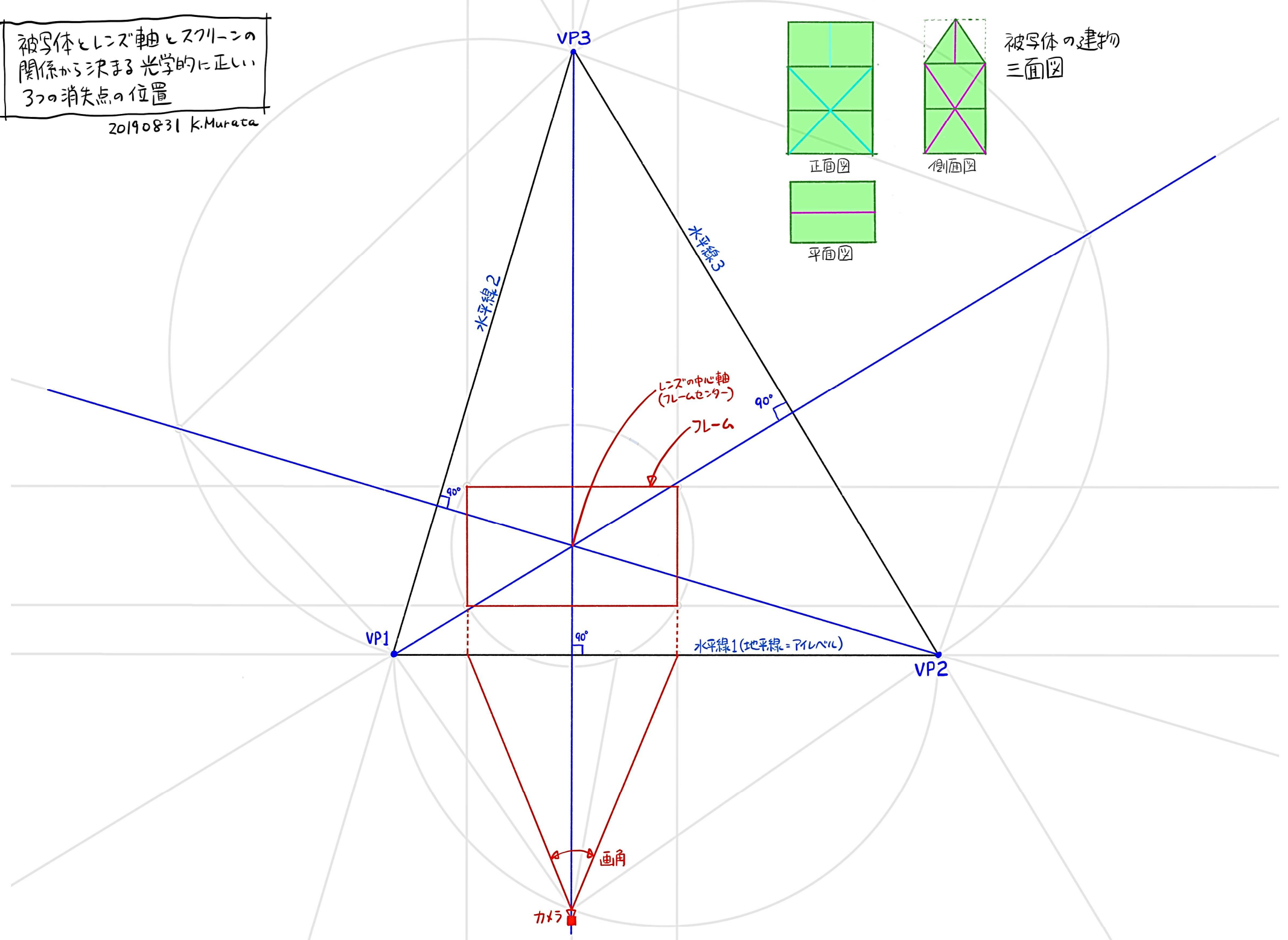
被写体とレンズ軸とスクリーンの  
関係から決まる光学的に正しい  
3つの消失点の位置

20190831 k.Murata



被写体とレンズ軸とスクリーンの  
関係から決まる光学的に正しい  
3つの消失点の位置

20190831 k.Murata



被写体の建物  
三面図

カメラ

画角

水平線1 (地平線 = アイレベル)

水平線2

水平線3

レンズの中心軸  
(フレームセンター)

フレーム

VP1

VP2

VP3

90°

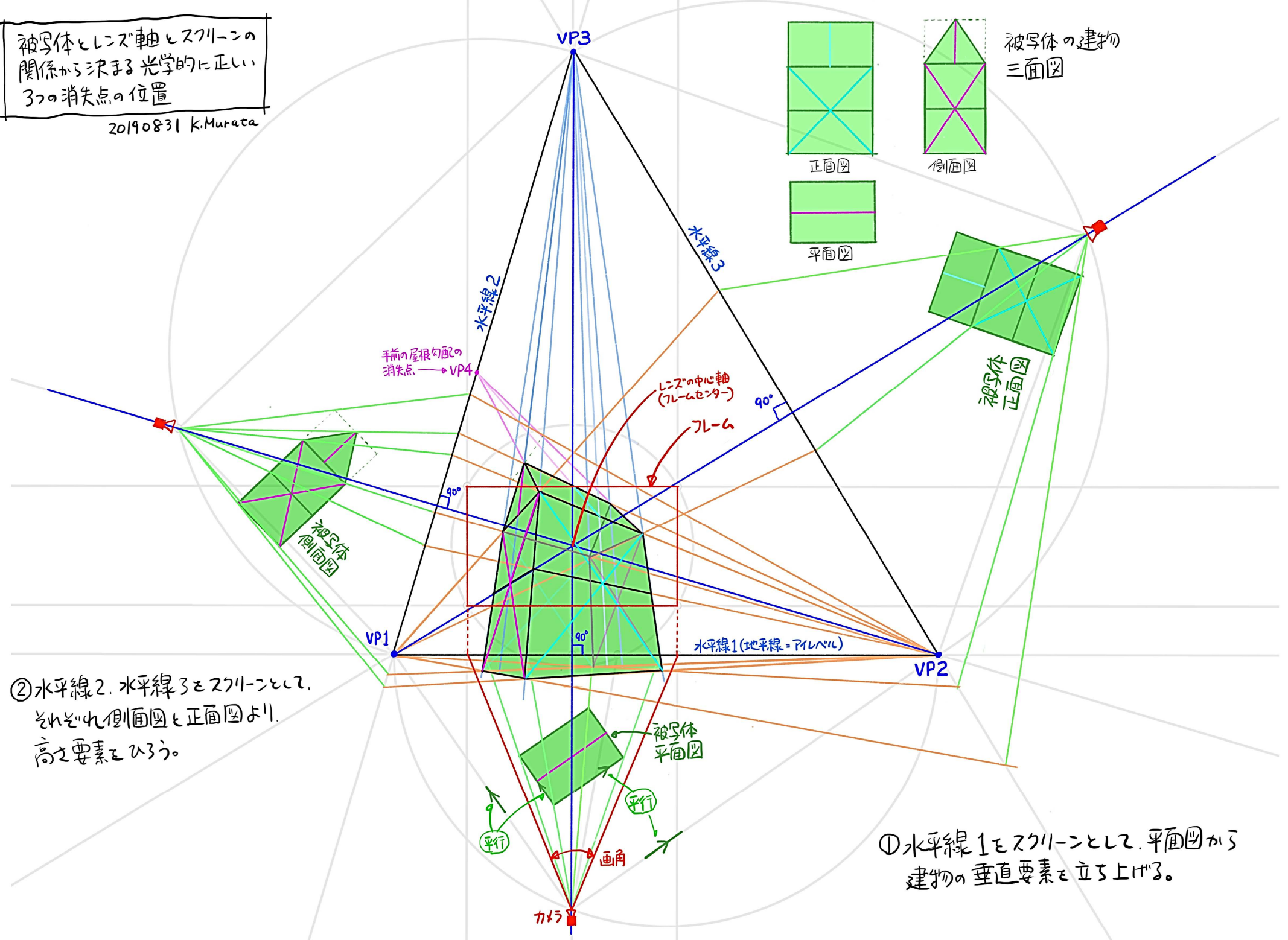
90°

90°

90°

被写体とレンズ軸とスクリーンの  
関係から決まる光学的に正しい  
3つの消失点の位置

20190831 k.Murata



② 水平線2. 水平線3をスクリーンとして.  
それぞれ側面図と正面図より.  
高さ要素をひく。

① 水平線1をスクリーンとして. 平面図から  
建物の垂直要素を立上げる。



## パースの基礎講座(第1回)：質問者への回答

### －受講に際しての注意点－

今回の村田和也さんの『パースの基礎講座』は、内容をもう少し踏み込んで解説すると、『リアルで正確な空間を求める作品のための、光学理論的に正しいパース講座』です。受講される方は、その点を理解して頂いた上で、ご期待いただきたいところです。

しかし、レイアウトの現場はパース・レンズの理論と、未だ理論化されていないアニメの経験則が入り組んで語られる事が起こりがちで、これがアニメのレイアウトを語る難しさの原因になっています。

今回の質問も、その点が混在した物が寄せられています(変な事ではありません。これは無理からぬ事と理解しています)、村田さんには、今回の講座内容に留まらない広い知見でもって解答していただきました。

その上で、『歴史講座(パース・レンズの理論を使ったレイアウトとそれ以前のレイアウトの解説)]』を担当した私(笹木)から解答を補完いたします。

『パースの基礎講座』自体は、先に述べた様に『リアルで正確な空間を求める作品のための、光学理論的に正しいパース講座』ですが、その前段階の質問－解答では、まだ皆さんが聞きたいことの整理が付いていないと判断して、二人してなるべく判りやすい解答を心がけたという次第です。

御参考になれば幸いです。

**【質問】**よく先輩のアニメーターに「パースにのせすぎだ」とか「パースを意識しすぎて不自然な絵になっている」と言われます。その先輩は「消失点は曖昧にした方が自然に描ける」と言う方で、その人の絵は確かに感じが良いのですが、私は中々そのように描けません。また、自分としては「消失点を曖昧にしないで(パースにのせた状態でも)自然な絵は描けるはずでは」と思っています。『消失点が一点でも自然に描ける』方法、もしくは、『消失点を曖昧にして自然に描ける』方法を教えて下さい。(できればどちらも知りたいです)

**【村田】**まず、「パースにのっていること」自体によって絵が不自然になるということはありません。パースにのせることで絵が不自然になるのであれば、「実写映画や3Dアニメでは自然な絵づくりは出来ない」と言っていることになってしまいますから。

ただし、実写映画や3Dアニメが「光学的投影図」であるのに対し、アニメは「手描きの絵」という違いがあります。その原理の違いの中で、「曖昧にした方が自然」ということに一理ある部分も存在します。

その辺を考慮しつつ、いくつか考えられる事を述べてみたいと思います。

### 1) 現実の風景は、一組の消失点に収束することはない。

消失点の概念の原点に立ち返ってみたいと思います。

消失点の理屈とは、

「ある一つの角度から見たある一組の平行な複数の直線は、視点から遠ざかるにつれて、投影される画面(または視野)のある一点に収束していく」

というものです。

言い方を替えるなら、

「ある一組の平行な複数の直線は、それが投影面上で見かけ上、完全な平行に見える視点位置でない限り、投影面上に一つの消失点を持つ」

とも言えます。

ポイントは、「ある一組の平行な複数の直線は」という部分です。

たとえば街に並んでいる建物群が、すべてきちり平行に並んでいるとすれば、それらの建物を形成する線は、それぞれ1セットの消失点によって表現することが出来ます。つまり前後、左右、上下のベ

クトルによる三点の消失点のみで描くことができるということです。

しかし、現実には全ての建物が厳密に平行に建っているという事は有り得ません。道は微妙に曲がっていますし、交差点は完全な直角ではないことがありますし、またひとつ隣の通りが平行であるとも限りません。さらに、路上に置かれている数々の物品も、全てが道路と完全に平行ということはありませんし、電柱や看板も垂直に立っている保証はありません。

このようにランダムな方向を含んでいるのが現実世界の風景です。自分の仕事場や家の中、机の上を見ても分かると思います。

建物や物品を単体で見れば、それぞれの縦、横、高さのベクトルは互いに直角でしょうから、消失点が3つあれば描けます。が、それらが複数あったときに、互いに整然と平行に並んでいるわけではないとなると、ひとつひとつの対象に対してそれぞれ独立した消失点が発生することになります。

上記のようなことから言うならば、「消失点を曖昧にする」のが良いのではなく、「消失点は現実には無数に存在している」ため、1セットの消失点で描き切ろうとしても無理なので、「消失点のセットをたくさん作ると、自然な絵になる」という言い方になるかと思います。

## 2) 絵画であるが故のウソが、より「自然さ」を出すこともある。

実写の映像は光学的に正しいわけですから、透視図法上の理屈のウソはありません。

しかし、理屈にウソがないからと言って、必ずしも人が見た時に「自然に」「気持ち良く」見えるというものでもありません。

なぜなら、人間の眼は景色を「球面」である網膜に投影して感受しているのに対し、実写カメラは「平面」の受光素子に投影して感受しているからです。

また、人間の眼球は、動かない景色を見る時でさえ常に動き続け、その視線の動きによりパースが変化しつづけています。が、カメラはFIXであればカッター杯「固定したひとつの点」しか見ていません。

この差が大きく出るのは、広角レンズを使用したロングショット（引き絵）の場合です。

人間は、広い視野の風景を眺める時、仮に頭を動かさなくても眼球が動いて広い景色を認識します。当然、右の方を見ている時と左の方を見ている時では、眼球上でパースは変化しています。（人間は意識していませんが…）

それに対して実写カメラの場合は、レンズセンターが画面中央の一点を見つめているだけですので、観客が右を見ようが左を見ようが、画面のパースは変化しません。

ここに、「観客にとってのウソ」が発生します。

本来であれば、観客の視線に従って変化するべきパースが、画面センターのパースに固定されたままだからです。

この時、手描きの絵であるが故のパースのウソが有効に活用できる状況が発生します。

つまり、画面の右側はカメラを右側に振ったようなパースで描き、左側はカメラを左に振ったようなパースで描いて、それをなだらかにつなげる、という描き方です。

こうすれば、観客は、自分が実際の風景を眺めたのと同じような気分で（パース感で）、画面内の景色を眺めることができます。

これは、画面上下の縦方向についても同じことが言えます。

このやり方も「消失点を曖昧に」することで画面を自然に見せようとする方法の一つですが、概念としては前述の(1)とは根本的に異なります。

この、画面の左右や上下に複数のパースを取り入れブレンドさせる方法は、それぞれ「一組の消失点セットによるパースの絵が正しく描ける」ことがあって初めて可能になる技術であることは理解して頂きたいです。

**【笹木】** 歴史講座担当の笹木です。

村田さんに非常に細部にわたって解説して頂いて、パース理論から見た知見としては十分以上で、全く恐縮なのですが、上記にある様にこの問題は未だ理論化されていないアニメの経験則に関わっている事なので、歴史講座の立場から補足します。

「パースにのせすぎだ」「パースを意識しすぎて不自然な絵になっている」という話は時々聞かれますが、村田さんが言われた様にパースにのせる事、意識する事そのものが問題ではなく、「パースにのせる事が目的になってしまった絵に見えてしまう」事が問題であることが多いです。

ひとまず最初は、パースを取る前にまず平面構成として、求められている絵になっているか、良い絵になっているか、シルエットとして描いてみて、確認してはいかがでしょうか。

その上で平面構成からアイレベルを探り、キャラクター定規（ご存じない方は「レイアウトの歴史講座(第2回)」の配布資料をご確認下さい）で空間をイメージして取り、その上で必要なら消失点を取ってパースを探っていく事になります。

### 「レイアウトの歴史講座(第2回)」配布資料

[http://www.janica.jp/course/perspective/history02\\_handout.pdf](http://www.janica.jp/course/perspective/history02_handout.pdf)

※p. 4をご参照ください。

消失点を曖昧に取るというのは、歴史講座的に言うと、今敏さんが『消失点をキチンと定めて描いて、望遠気味の画面にしてキャラの立体をきちんと取れば、アニメでも不自然でなく描写できる』事を画面で証明する以前までよく使われていた方法です。

（今さん以降、今では『消失点をキチンと定めた描き方』で広角のパースでも違和感無く描写される様になっていきました）。

描き慣れたベテランさんや、『消失点を曖昧に取る』描き方に意欲のある方は、今もそちらも使っていると思います（ぱっと見判らないレベルだったりもします）。

以前はアニメのキャラクターは今ほど立体的でない物がほとんどで、それをやや広角よりのパースをとった空間に載せると違和感が大きかった事から生まれた方法論だと私は推察しています。

ただこれはおかしな事ではありません。キャラクターは元々そんなに立体的に描かれるものではなかったのですし、ある意味今も完全に立体にはなっていません（3Dキャラとの違いを考えてみて下さい）。

その点で言えば、『アニメ（マンガ）のキャラクターは元々立体でなく、パースにはのりにくいもの』なのです。

具体的にはやや望遠っぽい意識でキャラクターが捉えられている事が多いです（ただし正しく『望遠』ではありません。後述します）。

しかし空間の方に向けると、人は割と広角気味に風景を意識します。

『消失点を曖昧に取る』というのは、このギャップを埋めるための方法論だったのではと私は仮説しています（ただし村田さんの(1)が理由でない場合）。

そういうギャップがあるにも関わらず、私達のアニメーションは、『キャラクター』が動くための空間を必要とします。

その空間を感覚で描ける人はいますが、ほとんどの人は村田さんが言われる様にパースの基本が判っていないと空間が描けませんから、最初から何となく描けちゃう人でないのであれば、まず『消失点を定めて描く』描き方で自然に描ける様に。そして自分に意欲があり、それが求められる作品であれば、『消失点を曖昧に取って描く』方法に挑まれるというので良いのではと思います。

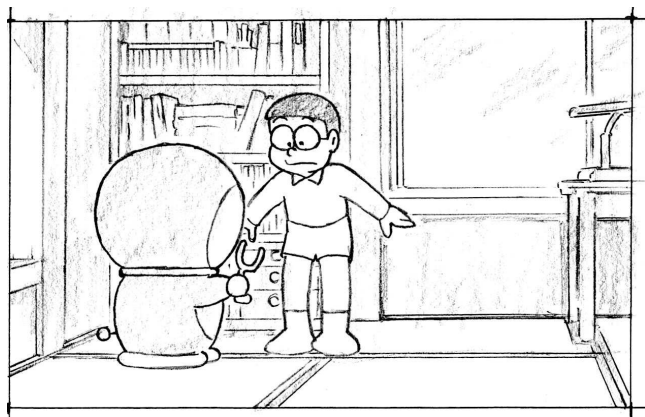
質問にあった先輩に合わせる必要があるのであれば、同時に探っていって良いと思いますが、空間感覚が未発達のまま『消失点を曖昧に取って描く描き方』だけを始めるのは、ややお勧めしません。

『消失点を定めて描く描き方』で、（今さんが始めた様に）標準から望遠の画角でどれだけ奥行きが全体を通して詰まるかを理解してしまえば、『消失点を曖昧に描く』方の意味も見えてくるのではと思います。

（そうなるとあるいは「『消失点を曖昧に描く』がなくもいいや」と思うかもしれませんが・・・まあそれはその方の判断です）

『パースの基礎講座』が質問者の方の力になればと思います。

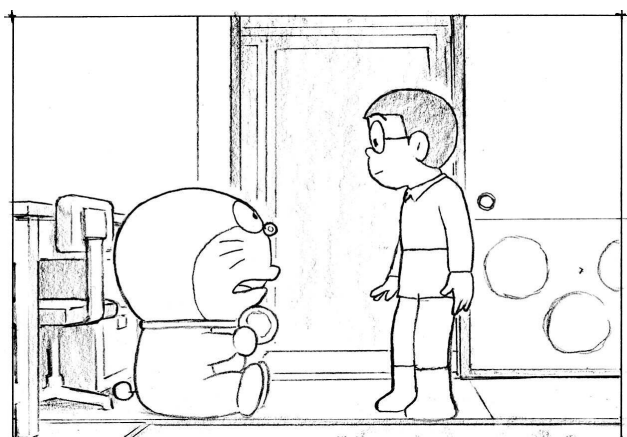
参考例として新旧ドラえものの画像を例示したいと思います。（模写なので細部のミスは御容赦下さい～）



旧ドラえもんの画像です。左側の床の壁の線が、右と真ん中の畳の縁の線の消失点と離れている事に御注目下さい。『消失点を曖昧に取る』方法が使われています。

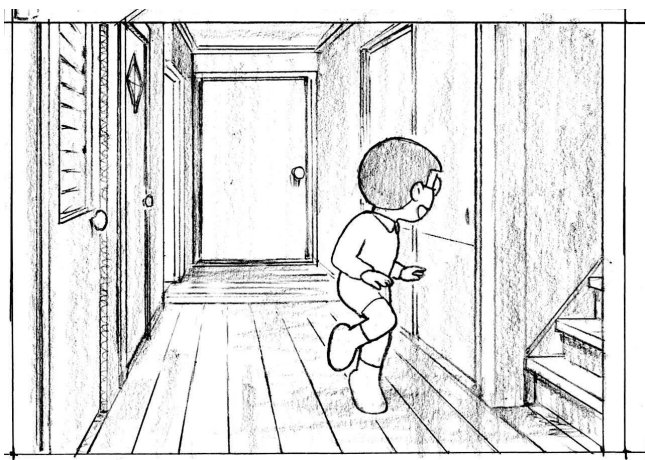
同じ消失点で描くと左側の床の縁の線が、キャラのイメージよりは広角気味に見えすぎると判断されたのだと思います。

(そう考えると厳密には『消失点を曖昧に取る』ではなく『目的があって消失点を分けた』という事になります)

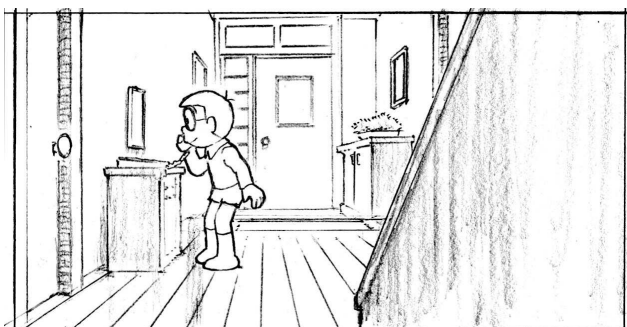


これは少し微妙ですが、椅子の座面の消失点が、床のそれとずらしてあり、そのためパース的にはあやしいドラえもんの首輪の角度が、あまり目立たなくなっています。

たしか芝山努さんのドラえもんのコンテでもこういった描き方があったと記憶しています。



これは左右の消失点が交差している(あるいは床と天井の消失点が離れている)例です。廊下とか狭いところで時々使われていました。『風立ちぬ』でも和風の廊下でこのやりかたを使っていたと思います。



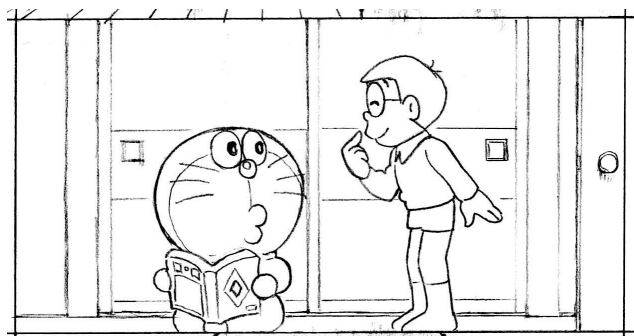
新しいドラえもんの画像です。

旧作よりも『消失点を定めて描いている』印象があります。その上で、かなり広角の画面です。

(この画像ではのび太の前の額縁の上辺等は少し調整されています)

旧作でも『消失点を定めて描く』事は珍しかった訳ではありませんが、新作の方がキャラが立体的になり、空間も曖昧さが押さえられました。

『消失点を定めて描く』方法が主で、『目的があって消失点を分けた』方法がよりソフトに使われています。

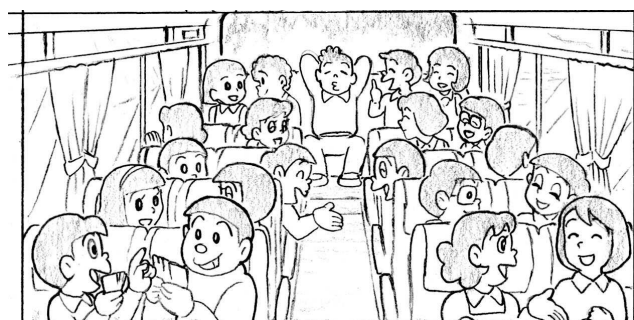


背景を望遠にしてキャラと違和感を無くしている例として挙げました。

画面上に消失点を示すパース線はありませんが『消失点を定めて描く描き方』です。

旧作の2枚目と比べて下さい。足下がやや切れてはいますが、床が画面にあまり入らなくなったのがお分かりかと思います。ふすまに対して立っている位置はさほど変わりません。靴下のパースから見ても、カメラの高さも大きくは変わりません。旧作に比べ、望遠のレンズが意識されているのだと思います。

今さん以降の方法で作られていると思います。



これも微妙に『消失点を曖昧にする』方法が使われている一と思ったのですが、模写したところ手作業の誤差の範囲のズレしかありませんでした。

基本的に『消失点を定めて描く描き方』です。やはりやや望遠寄りにして、違和感を無くしています。

これも今さん以降の考え方で描かれていると言って良いと思います。



結構自然に見えますが、このカットも『消失点を曖昧にして』描かれています。両側の窓の上辺と椅子の消失点をズラすことで、パースがきつくなる印象を和らげているのだと思います。

・・・また、そもそも椅子の配置を左右に開く形ですらして通路をかなり大胆に広く取っているので、『消失点を曖昧にして』というよりは村田さんの(1)の方法との折衷と言った方がいいかもしれません。

似たカットが例示できないので「旧作より～」とは言えませんが、違和感はよりうまく抑えられているのではと思います。

旧ドラえもんにはどちらかといえば、ここに挙げた物より『消失点を曖昧にして』いるカットもあるのですが、分析のしやすさを優先して、ここでは新旧共に『目的があって消失点を分けた』事が判りやすいカットを中心に紹介しました。

以上御参考までに。

念の為ですがこれは『歴史講座からの補足』であって、本来『パースの基礎講座』は、『消失点を曖昧にする方法』を解説する物でなく、『消失点を定めて描く描き方』です。

村田さんにはそちらの内容でお願いしていますので、受講者の方はその点を御理解よろしく願います。

**【質問】**作画監督の方に「パースの奥の方を意識しすぎて、建物を奥にのせすぎている。奥の方は詰め気味にした方が良い」と言われました。この感覚が良く分かりません。解説して頂けるとありがたいです。

**【村田】**おそらくレイアウトの奥の細かい部分を描く際に、目を紙に近づけているのではないかと思います。

一つレイアウトの画角は基本的には一つしかありませんので、レイアウト用紙とそれを見つめる目の距離は一定でなければなりません。レイアウト全体を見る時の目の距離と、細部を見る時の目の距離が違っては、一枚の紙の上に「一つの画角を持った絵」をまとめることは困難です。

レイアウト全体を見る距離のまま姿勢を保って、目を近づけずに奥の景色まで描けば、自然に奥の方はパースが詰まっていき、自然な奥行き感になると思います。

もしそれで上手くいかない場合は、おそらく基本的なパース感体験が不足していると思われるので、街の景色（道路など奥行きのあるもの）の写真を模写してみることをお勧めします。

**【笹木】**これも『歴史講座』から少し補足です。

画を描く時、実は人間は『目』だけで描いている訳ではありません。

キャラクター等が顕著ですが、『そのものの形』をイメージして、それを『鉛筆で形をなぞるように描いている』事がままあります（その事自体が必ずしも悪い訳ではありません。これが前述した望遠っぽさにもなっています）。

しかし奥行きのあるものを斜めに見た時画でこの描き方をしてしまうと、そのものの形や長さを『なぞって』表現したくなり（目を閉じて形をなぞる捉え方をイメージして下さい）、その場合目で見た奥行きの長さより伸びてしまう事があります。

この事を表したのが、業界では有名な三千里の注意書きです。

（『三千里 パース 馬車』でネット検索して見てみて下さい）

三千里の注意書きで示されている説明にあるように、図示された間違い例は広角っぽいですが、実は広角表現ではありません。前述した様に、描き手の意識としては、実は望遠っぽい捉え方のパッチワークであって、それが目で見たイメージと合成されて出来上がってしまった画だと考えられます。

質問者の言われている事はこのことかもしれません。

アニメは実写と同じ方法で上映・放送されるので、観客（あるいは作り手）は実写と比べての違和感に敏感です。実写の印象に近づけることが日本のアニメの進歩の大きなトレンドでした。

ですので、実写のレンズで見た場合との違いが、他の絵画より大きく問題にされてきたわけです。

（あるいは「『目だけ』で捉えた場合との違い」と言われる場合もありました）

質問者の方が作画監督さんに言われた「奥の方は詰め気味にした方が良い」というのは、その『レンズで見た場合』『目だけで捉えた場合』を画で表現するための一つのアイデアだと思います。

村田さんが言われた様に、『目の距離を変えない』のもその方法の一つだと思います。

歴史講座からは『空間ビート（空間等高線）』という考え方を紹介しておきます。（ご存じない方は「レイアウトの歴史講座(第2回)」の配布資料をご確認下さい）

#### 「レイアウトの歴史講座(第2回)」配布資料

[http://www.janica.jp/course/perspective/history02\\_handout.pdf](http://www.janica.jp/course/perspective/history02_handout.pdf)

※p.11をご参照ください。

**【質問】**フォロワー等、密着マルチを使う、スライド幅の決め方が良く分かりません。基本的な決め方を改めて教えて頂けないでしょうか。

**【村田】**まず、そのカットの速度感を決める最も主要な引き素材を選びます。車が走っているカットであれば、道路、ガードレール、電信柱など。あるいは遠景しか見えないのであれば、建物や山など。

次のアプローチは二種類あります。

実際にその車が走っている速度の数値で決める場合と、カットに必要なとされている気分で決める場合です。

速度の数値が分かる場合は、まずこちらで算出してみるのが安全です。

気分で決める、というのは、要するに自分の感覚しか基準がないため、判断の根拠を理屈で求める方

法がありませんので。

速度の基準となる素材を決めたら、引き速度を決める素材の、絵の中における実寸法を想定します。たとえばその素材空間における1mの長さが、絵の上ではどれくらいとして描かれているのか。などを仮定します。

で、車が走っている速度が、時速何kmで走っているのかを想定します。

時速50kmだとすると、分速では約833m、秒速では約14m、コマ速では約60cmくらい。

では、その60cmが、実際のレイアウト素材の絵の中で、どれくらいの長さで描かれているのか。その実寸を計ります。

それが、その素材における時速50kmの引き速度です。

同じことを、すべてのBook素材、背景素材に対して行ないます。

絵の中に建物があるなら、住宅なら1階分の高さが2.5m~3m、オフィスビルなら3.5mから4mくらいとして、絵素材の寸法を割出すと良いです。

あとは、その速度で素材が引かれたとして、自分が求めている速度になるのかどうか。これは紙の上で手を動かして何度もシミュレーションするしかありません。

最終的にはラッシュを見ないと分からないのですが、後で背景素材の長さを描き足すことは困難なので、自分が思ったより少し速く引いておいた方が安全です。

**【笹木】** 少しだけ補足を。

アニメーターはキャラクターを描くのが主になりますから、キャラクターでの割り出し方を挙げておきます。

人の歩くスピードは時速4~5km。ここでは時速4.32kmの歩きで一步が0.5秒(12コマ)として計算します(後の計算で割りやすい数字にしました)。

時速4.32km(4320m) ÷ 1時間(3600秒) = 1.2m/秒

一步0.5秒(12コマ)なので、1秒は2歩。

1.2m ÷ 2歩 = 0.6m/1歩

つまりこのキャラの実物大での歩くスピードは、60cm/1歩(12コマ)になります。

これを基準にして、1歩60cmで歩くキャラクターの原画のポーズを想定します。

キャラクターの背丈や体系に合わせて描きます。

そして、マルチで動かしたいBOOKなどに大きさの比率を合わせて、さっきのキャラクターのポーズをレイアウト上に描きます(どうしてもまだ描けないなら手間ですがコピー拡大縮小使う事になりますがアニメーターとしては手で描いてしまえるのが良いです)。

もちろんレイアウトの参考なので、身体の比率さえ同じなら、ごく簡単な物で大丈夫です。

その1歩のレイアウト上の長さを12で割ると、そのBOOKの1コマのスライドスピードが出せます。

(アニメーター的には、重さゼロのBOOKの書き割りを持って歩くキャラクターをイメージしてみるのもあります)

これは歩きのスピードの出し方でしたが、他のスピードでも応用可能です。

マルチで動かしたいBOOKなどの位置の大きさでさっきのキャラクターのポーズを描いて、出したいスピードの時速を、歩きの時速4.32kmで割れば、歩きのスピードとの比が出ます。

例として自転車を出してみましよう。

自転車の速度は平地を普通に走って時速15~25kmくらい。

(ちなみに人の走る速さはジョギングからアスリートの100メートル走までで時速8~36km)

ここでは自転車の速度を時速21.6kmにします(4.32で割りやすい数字にしました)。

自転車と歩きの速度の比を出します。

時速21.6km(自転車の速度) ÷ 時速4.32km(歩く速度) = 5(自転車と歩きの速度の比)

さっきと同じ様に、出したいBOOK等の位置に合わせたキャラクターの大きさをレイアウト上に描いて、その1歩の長さを測り、12で割ればさっきと同じ歩く速度で1コマのスライドスピード出ますが、それに5をかけると、自転車の速度でBOOKを引く1コマのスライドスピードが出る事になります。

歩きのポーズを大きさを変えて描ければスピードが割り出せるのがポイントです。

カットの気分で基本の歩きのスピード（歩幅、1歩のコマ数）を変えてみたりするのもあります。走りや自動車等を出してみるなどの応用も可能です。

良かったらお試し下さい。

**【質問】**自分はパースに合わせて正確にスライド幅を出したつもりだったのですが、修正されて、「全体に速い。フォローの場合カメラの手前は速めでも成立するが、奥は遅めの方が成立しやすい」と言われました。この意味が感覚的に良く判りません。どういうことでしょうか？適切なスライド幅の出し方を教えて下さい。

**【村田】**引き速度の算出については前述の通りです。が、「パースに合わせて正確にスライド幅を出した」というのが、本当に計算が正しくて、その上で「全体に速い」という指摘を受けたとすると、考えられるのは、

- ・そもそも実速度として想定した速度が速すぎた。
- ・カットの気分として、その引き速度では速すぎた。

のどちらかです。

その指摘がどちらを意味するのか分かりませんので、正確にお答えすることは出来ません。

また、実際に採用されるべきFollow速度は、計算が正しいかどうかではなく、そのカットが必要としている気分に対応しかどうかで決定されるべきなので、最終的には、その数値が正解かどうかは演出にしか決められないこととなります。

**【笹木】**『演出にしか決められない』という村田さんの解答は全く正解だと思います。

『フォローの場合カメラの手前は速めでも成立するが、奥は遅めの方が成立しやすい』というのは、アニメの経験則に関わっている事で、あまり理論化されておらず詳しく解説できませんが、おそらく多くが歩きの場合だと思います。

ここでは補足として参照できる作品の紹介をしておきます。

『アルプスの少女ハイジ』の#1のラストの方のシーンで、ハイジが山小屋の前に来て、アルムおんじを遠巻きに歩み寄るといったカットがあります。

このカット、#2の冒頭でも、#1の最後を繰り返す形で再度映像になっているのですが、背景のスライドスピードが1/2くらい遅くなっています。

#1のリテイクは間に合わなかったが、#2の差し替えには間に合ったのだと考えられます。

(演出的にはカットの解釈ごと変わっていて、#1ではキャラを追ってのPANだったのが、#2ではフォローっぽくなっています。カメラワークとしてフォローにした訳ではなくて、単に背景のスライドスピードを遅くしただけなので、足下が滑っているのです。足下が滑ってもいいから、スライドスピードを遅くしたかったリテイクというわけです。

もっとも長いセルを使っていたにしては#1の方でも足下のズレが大きいので、作画時にちょっと変なミスをしているのかもしれませんが)

このカットの問題は他にもありそうなのですが、とにかく『この時、演出が<奥のスライドスピードが遅めの方が成立する>と考えリテイクの判断をした事例』になると思います。

ご質問の参考になるかとも思い紹介しました。

良かったら見てみて下さい。

また、『フォローの場合カメラの手前は速めでも成立するが、奥は遅めの方が成立しやすい』とは逆に、『奥を速めにしないと成立しない』場合もあります。

スターウォーズ等の宇宙での戦闘機の戦闘シーンでのフォロースピードは、フォローとして想定されるより速く星空が移動しています。

(戦闘機はまっすぐ飛んでなくて、ゆるーく旋回しているのを同じ様にカメラが並走している等のカメラワークを想定している場合も考えられますので、実は必ずしもありえない映像ではありません)

スターウォーズ上映後、これに対して「星空や空のフォローだとほとんどスライドさせない方がリアルではないか」として、空の引き速度をゆっくりにした作品があったような・・・記憶があります。

言うまでもないかもしれませんが、何か物足りない結果になりました(と私は思いました)。

戦闘中の緊張感が出ないのですね。



ですので、メカやアクションのアニメの場合、コンテにフォローと書いてあってもつけPANが入っていると解釈して、背景のスライドスピードを速くしたりする事が多々あると思います。

これに対し、『別の形で緊張感を付加すれば良い』として戦闘機の飛行中の背景のスライドスピードを非常にゆっくりにした（もしくはスライドしていない）のが劇場版パトレイバー2のF15の飛行シーンです。

良かったら御覧下さい。比較すると少し面白いと思います。

**【質問】** パースにのせすぎると変な絵になります。どうすれば自然に見えるように描けますか？

**【村田】** 上に同種の質問がありましたね。詳細はそちらを見てもらえればと思いますが、経験上多い事と言うと、消失点どうしが近すぎるか、消失点の位置関係に問題がある可能性があります。パースに乗せること自体が原因ではありません。

自分が実写映画のカメラマンになったつもりでアングルを決めるのが肝要です。

**【質問】** パース引きの速度の出し方がよくわかりません。

**【村田】** 被写体のサイズとカメラの移動速度から計算すれば良いので、通常のBookマルチ引きの速度の出し方と同じです。

(通常のマルチ引きの速度は上の質問を参照して下さい)

ただしミリ数で表現できないので、絵の中に引きメモリを作る必要があります。

**【質問】** 正確にパースをとるカット、画作りとして、ウソをつくカットの選択基準などありましたらお聞きしたいです。

**【村田】** 選択基準はありません。「気分」「気持ち」の問題だと思います。あとはコンテが要求している要素をクリアするために、ウソをつく必要があるかどうか、でしょうか。

**【質問】** 定規を使わなくても、パースを意識して、描くことはできるのでしょうか？

**【村田】** 出来ます。というか基本的に、らくがきも含め具象的なモチーフの絵画にはパースが内在していますので、真横や真正面の図面的な絵でないかぎりパース感は自然に出るものです。

**【質問】** パースにとらわれないで自然な画面をつくるにはどうするといいいのか。

**【村田】** 「パース講座」の枠からはみ出る気がしますので、この質問内容自体を講座内で取り扱うのは難しそうですが、「アニメのレイアウトにおける画面づくり」ということに限って言うと、パースにとらわれずに絵を描くためには「パース感覚を極める」しかありません。たとえば日本語の文法にとらわれずに自然に日本語で会話ができるのは、日本語の文法を「無意識的に経験的に」極めているからです。それと同じで「無意識的に経験的に」パース感覚を極めていれば、パースを気にせずにレイアウトが自然に描けるはずですが、空間把握力や絵画力は、先天的な素質及び幼児期からの絵画経験によって身についたもの（絵画環境・絵画体験など）に左右されるので、誰もが一樣に「無意識的に経験的に」身につけているとは限りません。足りない部分は訓練する必要があります。そして足りない能力を埋め合わせるためには上手い絵を見たりパースを使って試行錯誤したりする学習・練習が欠かせません。正しいパースの知識は、その最初の入り口になります。さらにその先は、自分が「これこそまさにパースにとらわれない自然な画面だ」と思う既存の絵画や実写映画やアニメ作品のレイアウトを手本にして真似してみる事だと思います。あとは日々の仕事でも、レイアウトを何通りも描いてみる事だと思います。何通りか描けば「完璧ではないかもしれないが、少なくとも一番自分の理想に近いもの」を選ぶことは可能なはずですので。

**【質問】** 安定したキャラと背景の撮りかた、画コンテからの画面づくり

**【村田】** 私の担当する「パース理論の講座」から外れて「レイアウト講座」になると思われます。「レイアウト講座」的内容を含んでしまって良いなら、ご回答することは出来ます。

**【質問】** 広角、望遠等、カメラを意識した際のパースの注意点を聞きたいです。

**【村田】** これはまさに「パース講座」の内容になるので、そのまま講義でお話しします。

**【質問】** レンズの違いによる見えかたの理論など

**【村田】** これも同上ですね。

**【質問】** 演出が原図チェックするとき注意していること、ダメなレイアウトと良いレイアウトの違いなど

**【村田】** ダメなレイアウトには2種類あると考えます。

- ・演出意図を反映していないレイアウト
- ・絵が下手なレイアウト

です。

演出意図については絵コンテ内容や担当演出者により異なりますし、絵が下手というのは評価基準が主観的になりますので、一般論化するのには難しいように思います。

パースの技術はレイアウトの技術の中で、その一般論化したものにあたります。

レイアウトの問題全てをカバーする物ではありませんが、身につければアニメーターにとって大きな力になると考えます。

**【質問】** レイアウトから原画を描き出す時意識していることは何ですか？

**【村田】** ご質問の文章が、「レイアウトを終えてそこから原画を描き始める時」なのか「レイアウトからスタートして原画まで含めてを描き始める時」なのか、よく分かりませんが、いずれにせよ共通して言えることは、「そのカットに求められることは何か、それを満たすにはどうすれば良いか」「その世界空間はどのようにあるべきなのか」「その登場人物たちは、その時どうあるべきなのか」ということ全てについて、意識している必要があります。

そのどれかの条件が抜けてしまえば、観客を納得・満足させられるカットにはなりませんし、また、求められる（考えなければいけない）条件は、全てのカットにおいて異なります。

漠然としていて答えになっていないかも知れませんが…

**【質問】** フレーム外に消失点がある場合に、注意すべきこと。また、映像やレイアウトを見て自主的に学ぶ際に着目すべき点など。

**【村田】** 消失点がフレーム外にあるからと言って、パース上の法則が変わる訳ではありませんので、とくに注意すべきことはないと言いたいところですが…

ただ考えられる注意点としては…「消失点を取る」ことにこだわりすぎて、「消失点を取れるところ取る」つまり「机が足る範囲で消失点を取ろうとする」ような欲求が生まれるかも知れませんが、それは要注意です。

空間に対して直角（平行）からわずかにレンズが傾いた時に生まれるパースはたいへん微妙で、その

時の遠い側の消失点ははるか遠くに発生しますので、机の上では取れない可能性があります。その時に無理やり机の上に消失点を設定してしまうと、想定した絵より広角ぎみのパースになってしまい、「なんか違う」という結果になる可能性があります。

あくまでも求めたいアングル、求めたいパース感のイメージを優先して、消失点はそれに従わせるのが望ましいです。

机の上に消失点が取れない場合は、まずフリーハンドでパースのアタリのラインを何本か引き、そのパースが水平線に対して上下で対称の角度になるように整えていけば、消失点は必ず水平線上に発生しますので、点を取らなくても大丈夫です。

真上や真下の消失点の場合は、画面のセンターに垂直線を引き、縦方向のパースラインが左右対称になれば大丈夫です。

### 【質問】練習法

【村田】何を身に付けたいと思っているかによって練習法は変わります。まずは自分が身に付けたい能力が何であるかを見極める必要があるように思います。日々の仕事そのものが大いなる練習ですので、それ以外で特別何について練習したいかを教えて頂ければ

以下、漠然とした例ですが…

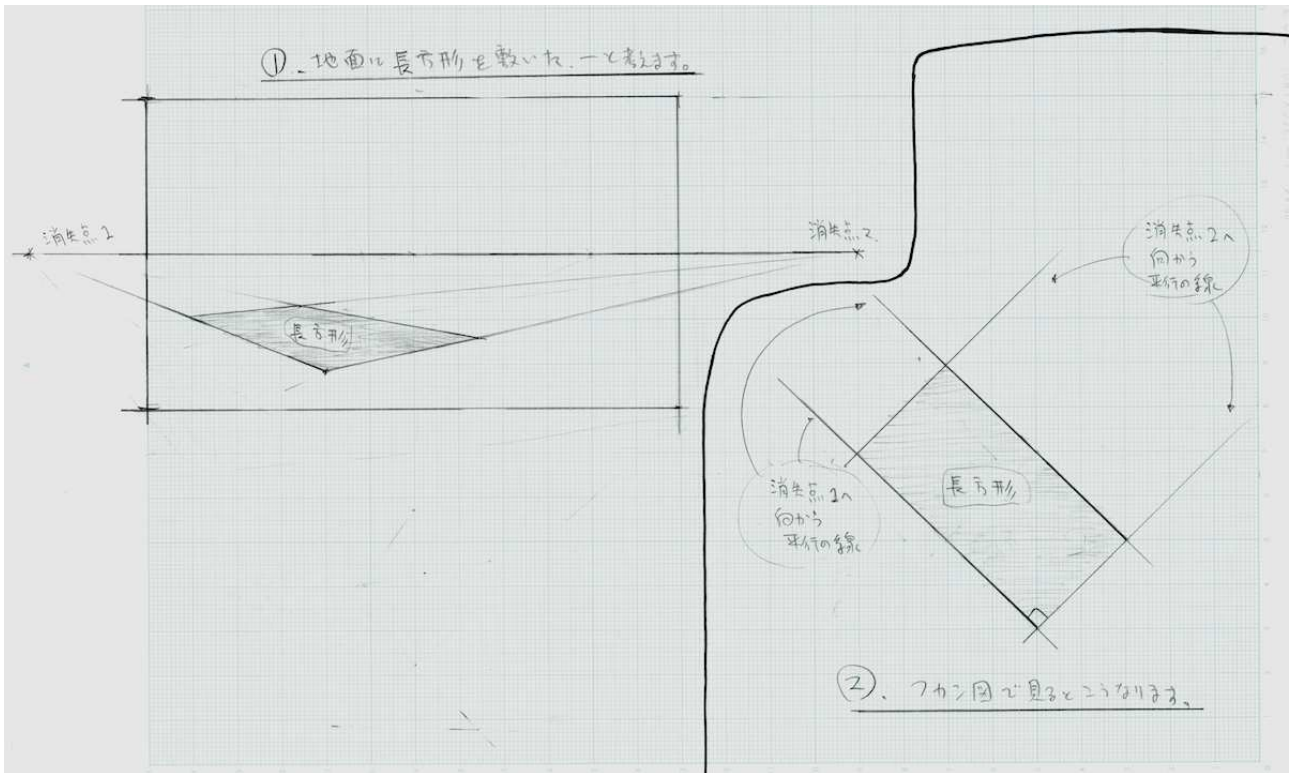
- ・自分が上手いと思う絵を模写する。
- ・風景や人物をスケッチする。
- ・パースを使った絵を描きまくる。
- ・日々の仕事（レイアウト+ラフ原画）を、必ず2パターン以上作って提出する。

など。（あと、推奨しませんが、24~36時間ぐらいぶっ続けで鉛筆を動かしていると、新しい感覚にたどり着けます：笑）

## パースの基礎講座(第2回) 講座後追加資料 (再修正2018/5/23)

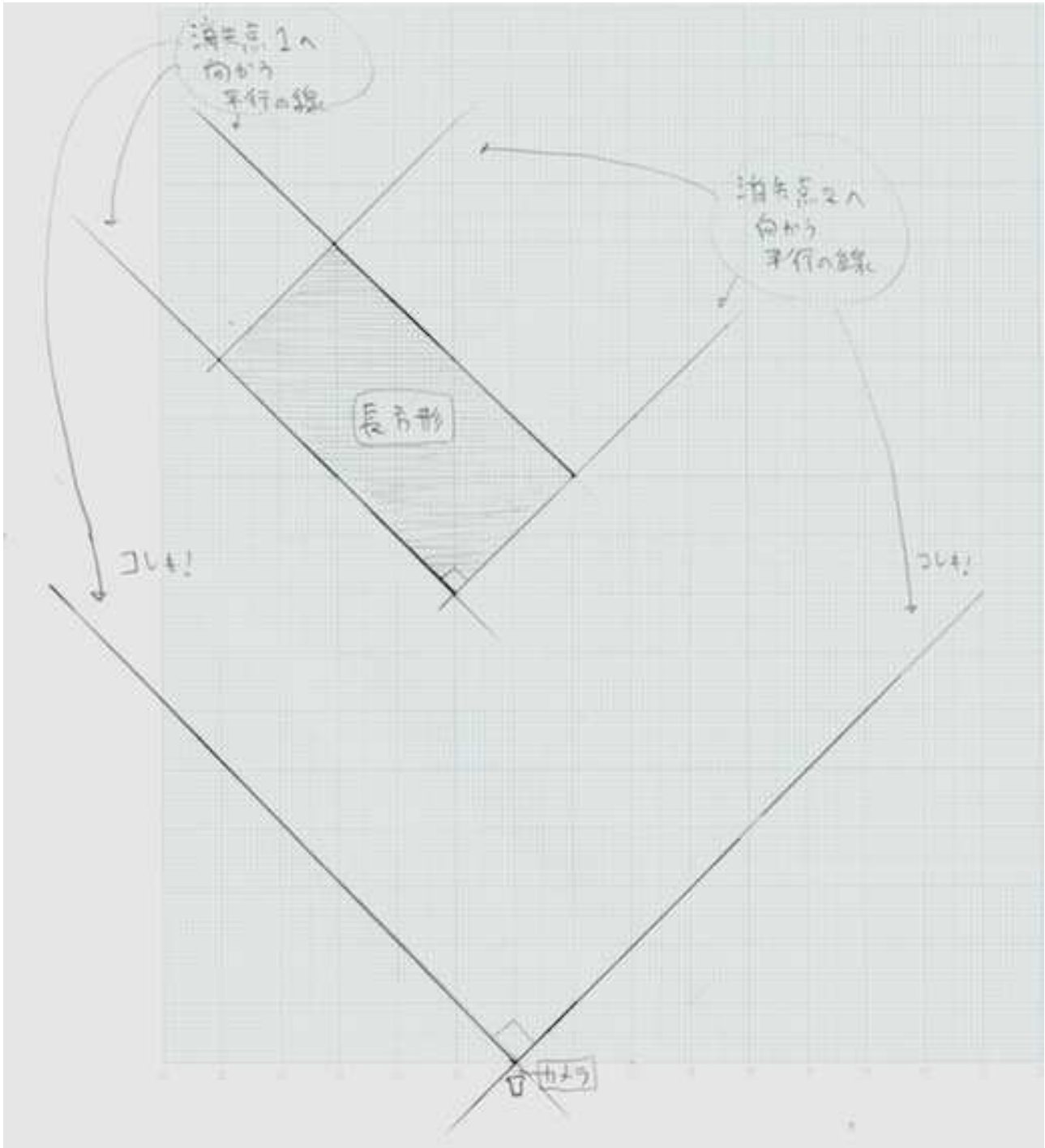
皆様、先日の『パースの基礎講座』受講、お疲れ様でした。

講座の時に出了た「俯瞰図で見た時、なぜ建物の底面の長方形の辺と、カメラと消失点1、2を結んだ(伸びた)線が平行になるのか」~と言う問いに対し、もう少し補講します。  
一とは言っても、言葉として言えるのは講座の時に言った「平行な線はスクリーン上(フレーム内、またはフレーム外)の消失点の1点で交わる」という原則を繰り返すだけになります。  
この事を図にするとこうなります。



<図1>

それは例えばカメラの地点からでも同じなので、こうなります。フカン図です。



<図2>

「建物の底面の長方形の辺と、カメラと消失点1、2へ伸びた線が平行になる」という事になります。

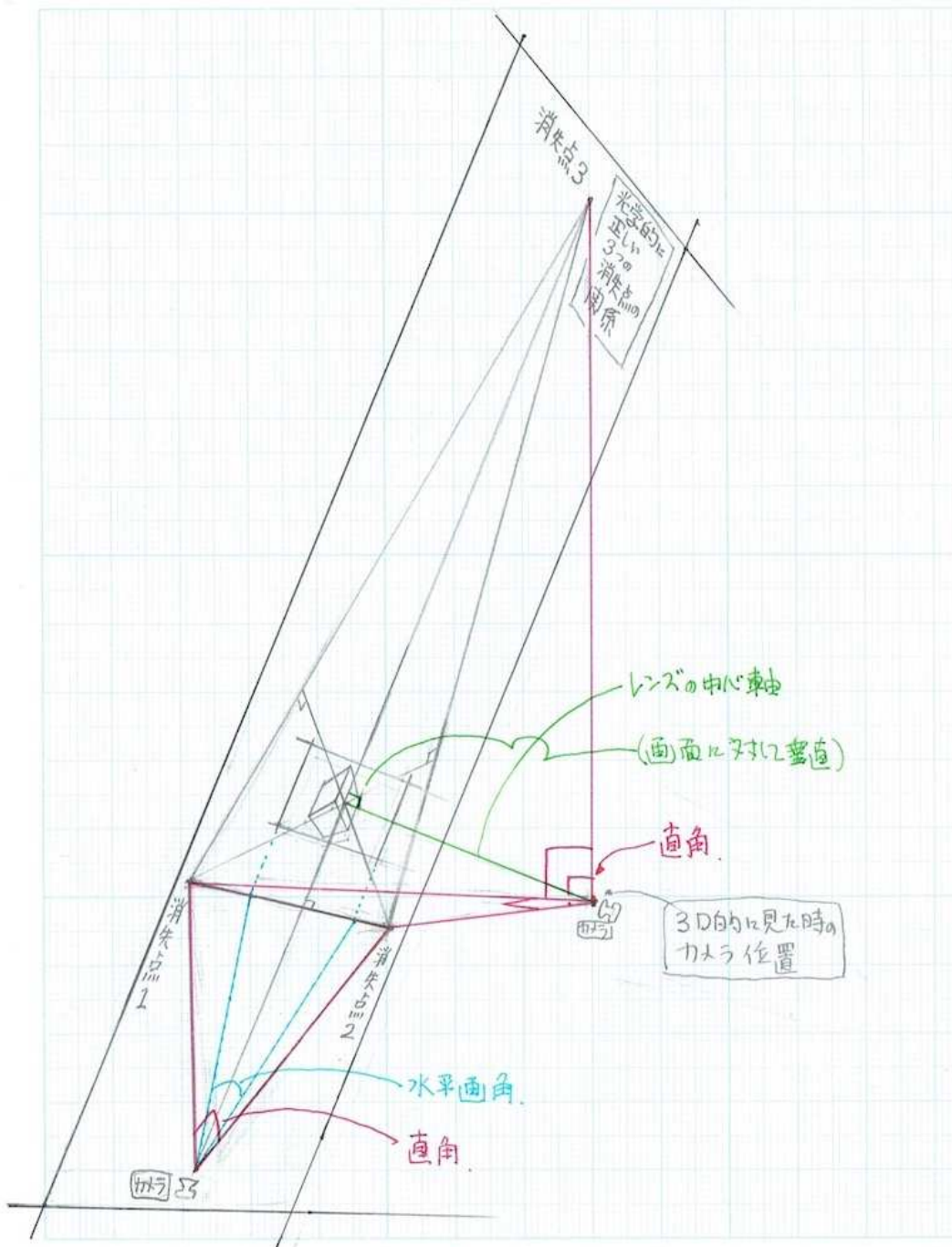
どうでしょう?、伝わったでしょうか?

理屈で言えば以上の様になりますが、今一つピンと来なければ、理屈ではなく、実際の建物や地面の格子などを自分の目で見、消失点とかカメラ位置とかパース線とかがどういうものか体感して確認してもらった方が良いでしょう。

また、例えばそれでピンと来なくても、「平行な線はスクリーン上(フレーム内、またはフレーム外)の消失点の1点で交わる」を覚えてもらって、それが実際の風景ではどう見えるかを検証していけば、どこかの時点で必ず理解して頂けると思います。

もう一点、図2で「建物の底面の長方形の辺と、カメラと消失点1、2を結んだ線が平行になる」のだから、長方形の過度の角度が $90^\circ$ である以上、カメラ位置と消失点1、2を結ぶ線の角度も $90^\circ$ になる事は理解して頂けると思います。このカメラ位置と消失点1、2の角度が $90^\circ$ になる事はちょっとしたポイントです。

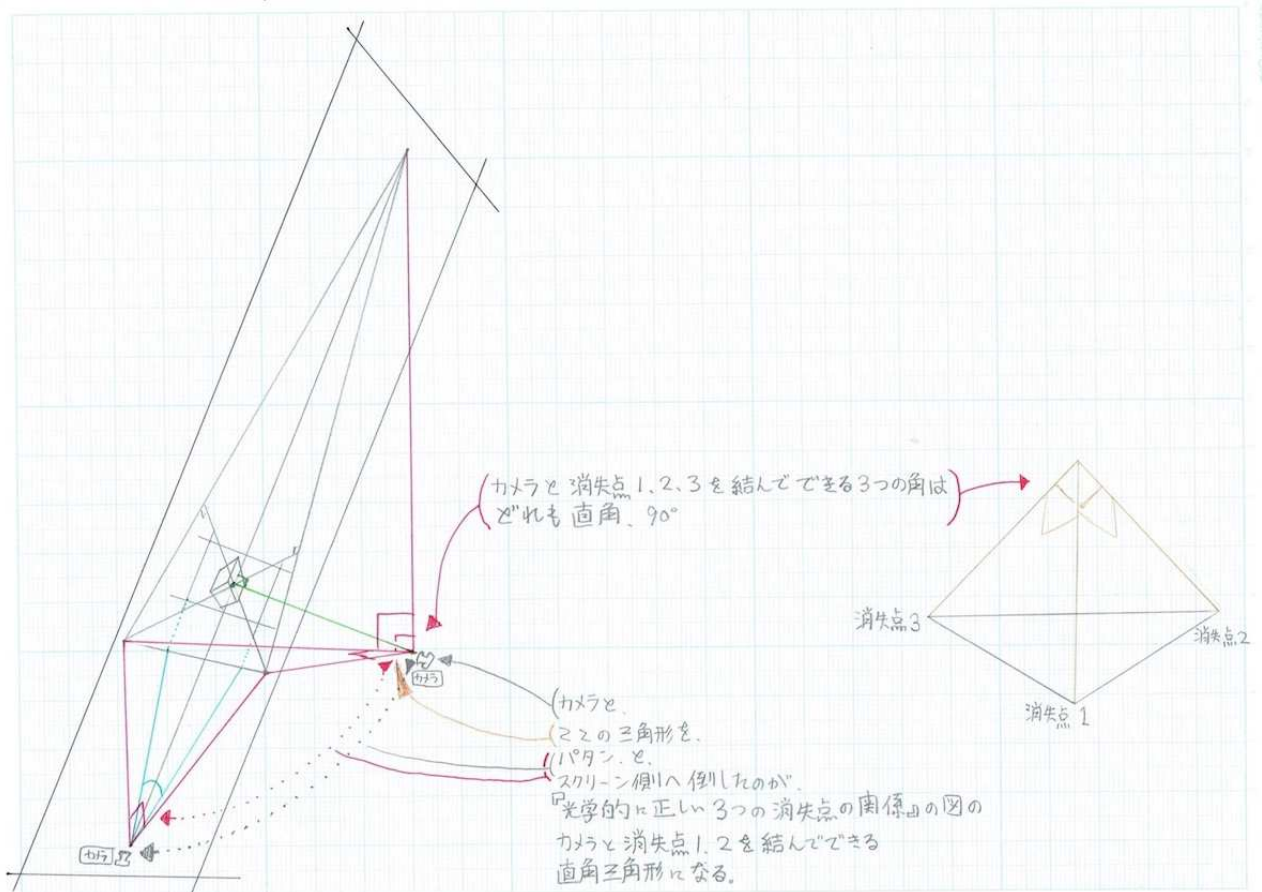
また、上記では消失点が2つだけの2点透視図の話でしたが、これと『光学的に正しい3つの消失点の関係』とを組み合わせると図にすると、こうなります。



<図3>

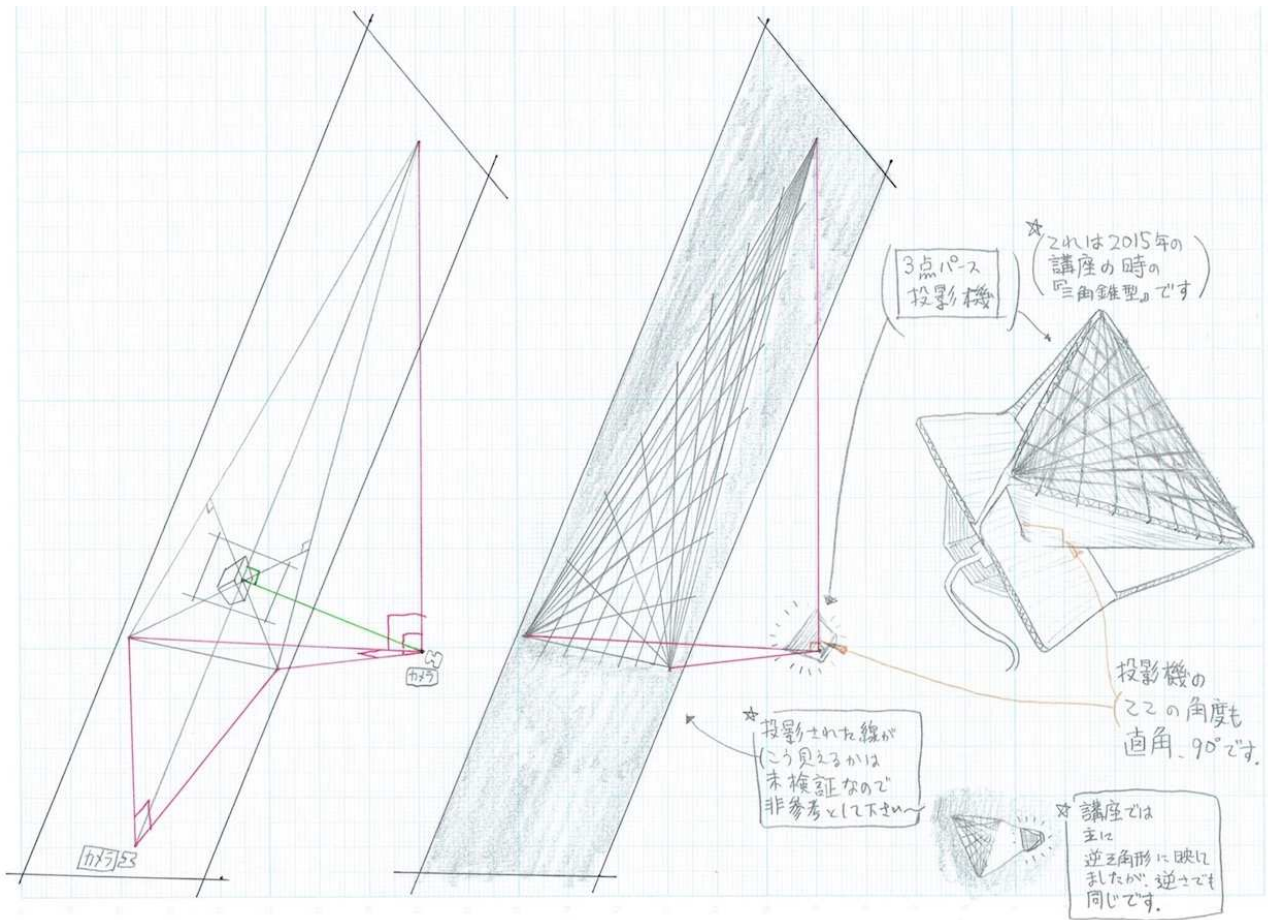
おわかりでしょうか、スクリーン（画面）に対して垂直に伸びたレンズの中心軸上に、3D的に見た場合のカメラ位置があります。

講座内でも説明しましたが『光学的に正しい3つの消失点の関係』では、この下の三角形がパターンとスクリーン側へ倒れていたのです。  
なぜ倒したのか—というと、『一枚の紙に必要な要素を描いてしまえて便利だから』です。透視図法の作図の上での手法です(これ、透視図法では時々あるやり方です)。  
また、カメラ位置から各消失点へ出ている線の関係が全て90度である事もポイントです。



<図4>

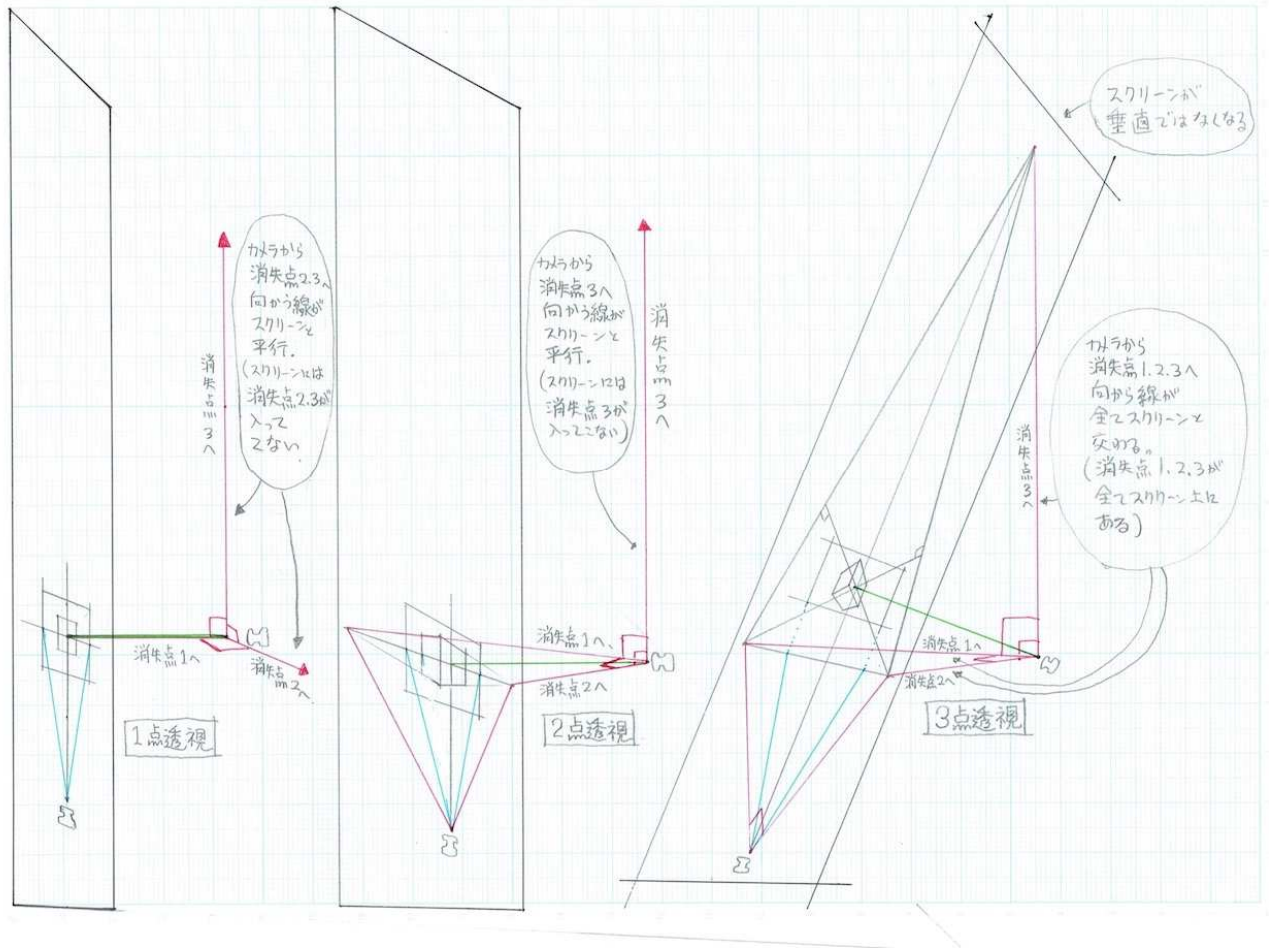
もう少し言うと、このカメラ位置とそこから直角に消失点へ伸びる線の関係は、講座でお見せした投光器とそれが示したものと、同じです。  
おわかりでしょうか、並べて見ましょう。



<図5>

これもパッと伝わる事ではないかもしれませんが、原理的に、あるいは感覚的にでも掴んでもらえると、村田さんが解説されたパース理論がより深く理解して頂けると思います。





<図6>

参考までに『カメラ位置を3D的に見た場合』の、1点透視、2点透視と、上記の3点透視の図を比較してみます。

1、2点透視図では、スクリーンは垂直で、3点透視図ではスクリーンが傾きます。

(『大抵の場合、描く対象の建物等が地面平面に垂直に立っている』という事を前提にしています)

また、1点透視の場合、スクリーン上のレンズの中心軸(レンズセンター)は、スクリーン上の消失点1の上に来ます。

2点透視では、スクリーン上のレンズの中心軸(レンズセンター)は、消失点1と2を結んだアイレベルの上に来ます。

3点透視の場合、スクリーン上のレンズの中心軸(レンズセンター)は、消失点の上にもアイレベルの上にも来ません。

これもちょっとしたポイントです。

(※赤の部分が2018/5/23に直した部分です。図3、4、5を修正して、図6を追加しました)

(図3、4、5は、カメラと消失点1、2で作られる三角形が地面平面に平行になるように修正しました。

なぜ修正したかという、上記にあるように、[『大抵の場合、描く対象の建物等が地面平面に垂直に立っている』という事を前提]にしているからです。

解っていただけでしょうか・・・?

この事の理解の助けになるかと思って、図6を追加しました。

つまり、『3点透視図の場合、カメラはアオリ・フカン方向どちらかに傾いている』のです。なのでスクリーンも傾いているわけです。

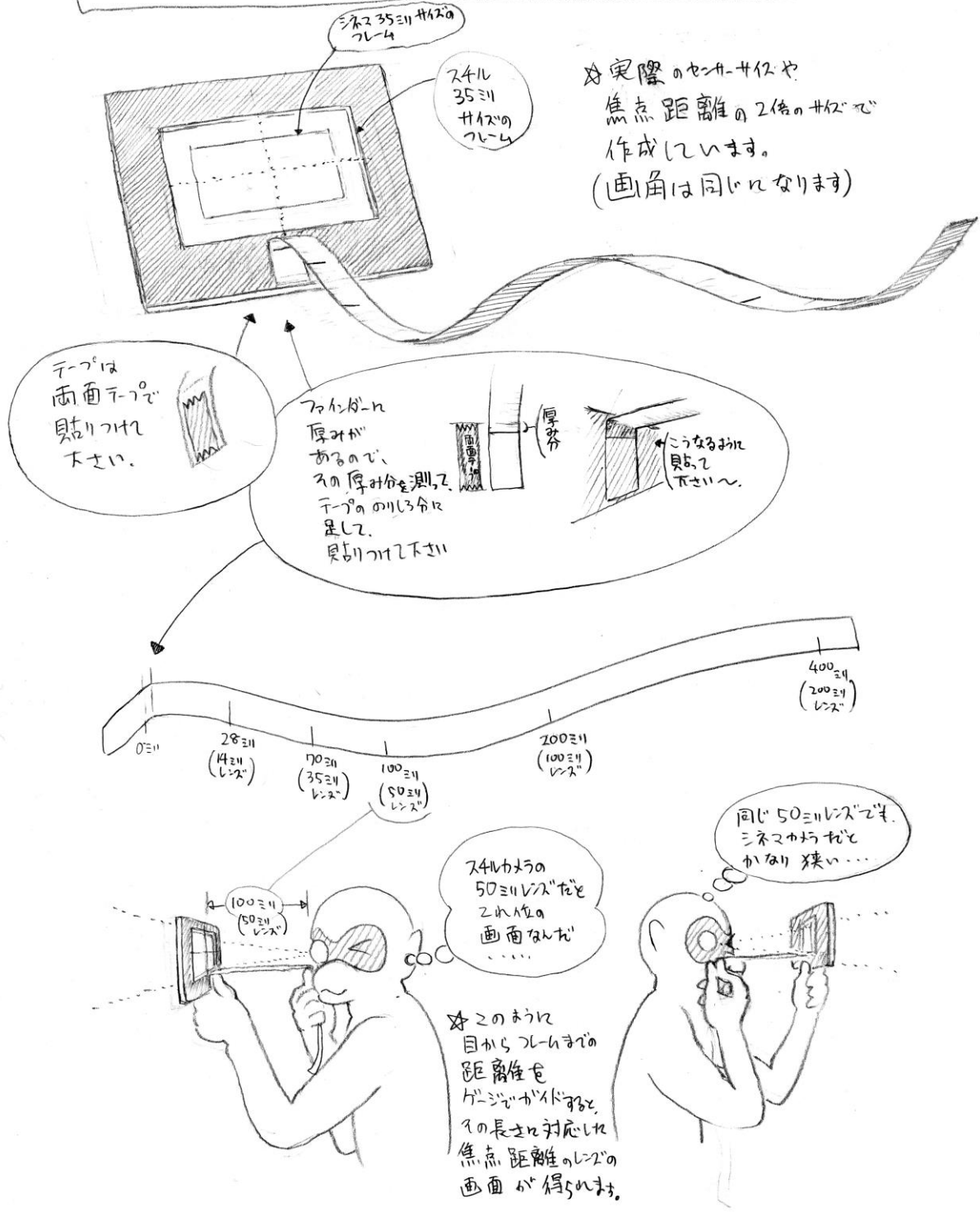
これで伝わると良いのですが・・・)

以上です。

では皆さん、改めて 良い御研鑽を!

文責 笹木信作

# スポーツファインダーの使い方



もちろんこれも『あくまで目安』です・・・

以上です。

いかがでしょうか・・・？御参考になれば幸いです。

(計算などミスや異論があったらすみません！ぜひ御指摘下さい～)

文責：笹木信作