

『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、覚えておいた方が良い知識です。

20150918
20151208
20170912
20180901
20190831
20200829
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
- 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
- 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
- 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
- カメラ(視点)の高さを示す
- 水平線(地面=水平面の無限遠)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

パースの緩和

- 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/フカンの倒し込みを緩くする(消失点を遠ざける)
- 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
- 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
- 作図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つの消失点が遠くて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つの消失点が遠くて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ないので、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

広角レンズ画面の周辺部分の補正

- 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
- 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