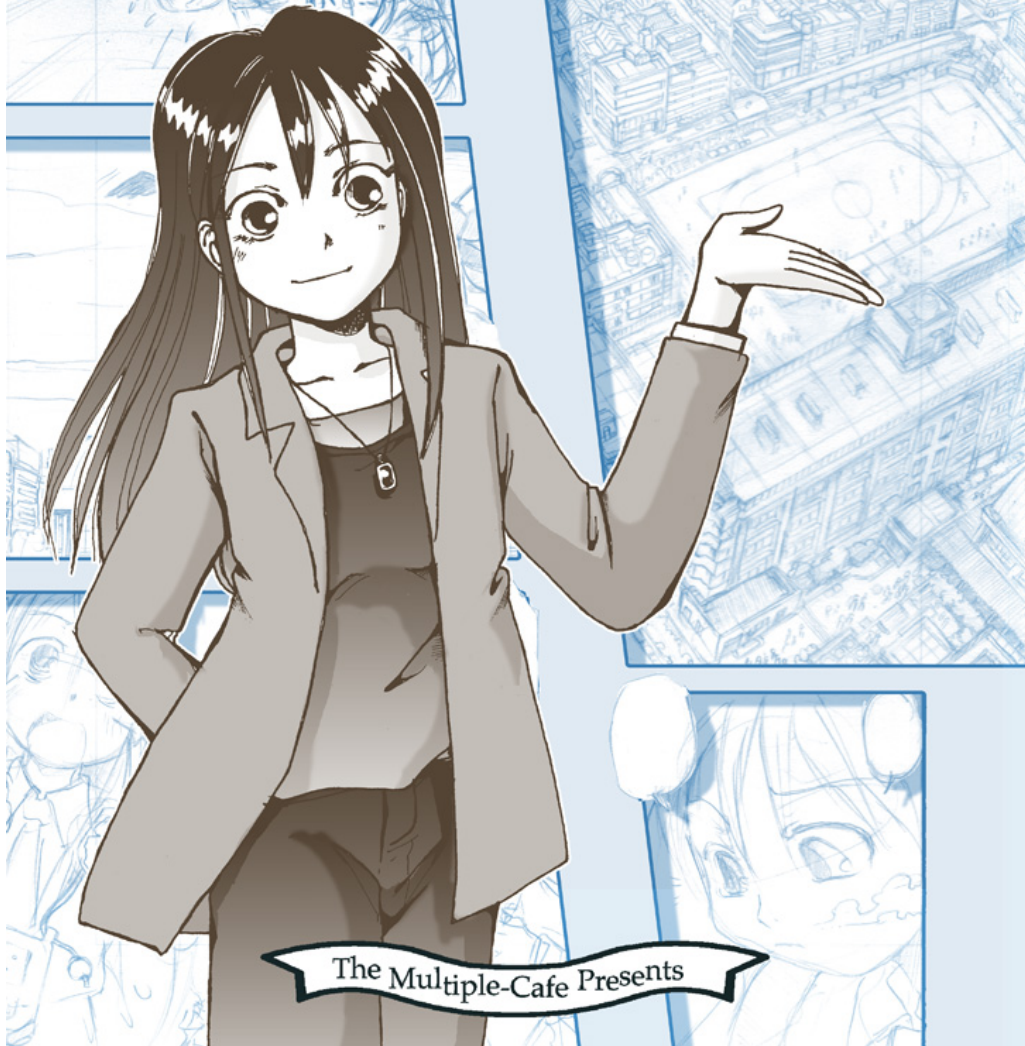


「漫画の先生」特別編

ひびきみはるの

# 遠近法基本講座



The Multiple-Cafe Presents



# 目次

表紙	1
第1回	2
第2回	6
第3回	10
第4回	14
あとがき	18





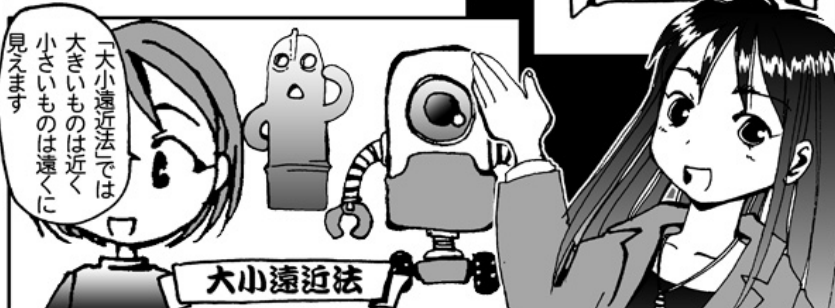
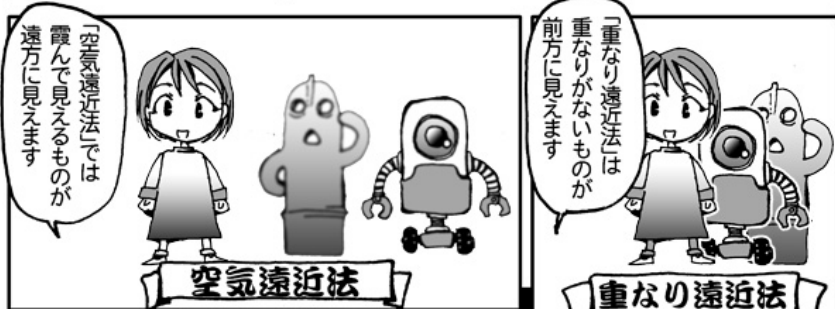
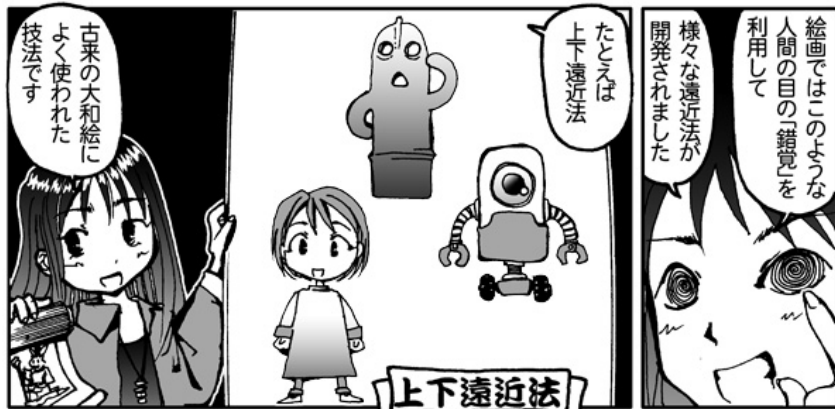
表紙



第1回







絵画と別の  
 アプローチで  
 「奥行き」表現を  
 工夫したのは  
 製図の世界です

正確な3次元の  
 寸法伝達が  
 必要な図面には  
 幾何学的なルールで  
 奥行き情報を紙面に  
 盛り込みました

正面から見た  
 寸法と形状を  
 正確に描き

斜方向の平行線で  
 奥行きを描くのが  
 アクソメ

**アソメトリック図法**

「上下」「左右」「前後」の  
 3方向を均等の座標軸  
 を先に設定して

$360 \div 3 = 120^\circ$

寸法にあわせて  
 描写するのが  
 アイソメです

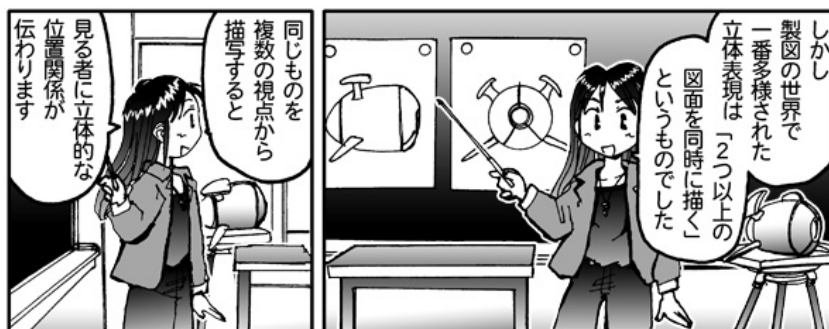
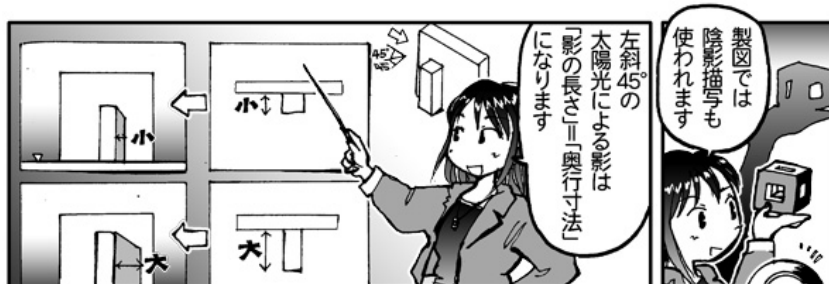
**アイソメトリック図法**

透視図法は  
 「上下」「左右」  
 「前後」の  
 3方向のうち  
 1方向の「遠方」が  
 1つの点に収束する  
 ものを1点透視

2方向なり2点透視  
 3方向なり3点透視  
 と呼びます

**透視図法**

点C ↓  
 点E ↓  
 点B ↓  
 点D ↓



第2回

ひびきみはるの遠近法基本講座 第2回

今回の授業は「透視図法」に関する補足です

前回は  
上下・左右・前後  
の3方向のうち

一方向が  
消失点に  
収束すれば  
1点透視図

二方向なら  
2点透視図

三方向なら  
3点透視図

「透視図」と  
言うからには  
何かを「透視」  
しているはず  
ですが…  
一体何を?

では何故、  
これらの図は  
透視図と  
呼ばれるのか?

…と説明  
しましたが

作：なかせよしみ

実は元来  
透視図は

かんばん  
不動の  
「視点」

絵を描く  
「スクリーン」

…という3つの  
要素によって  
作るものでした

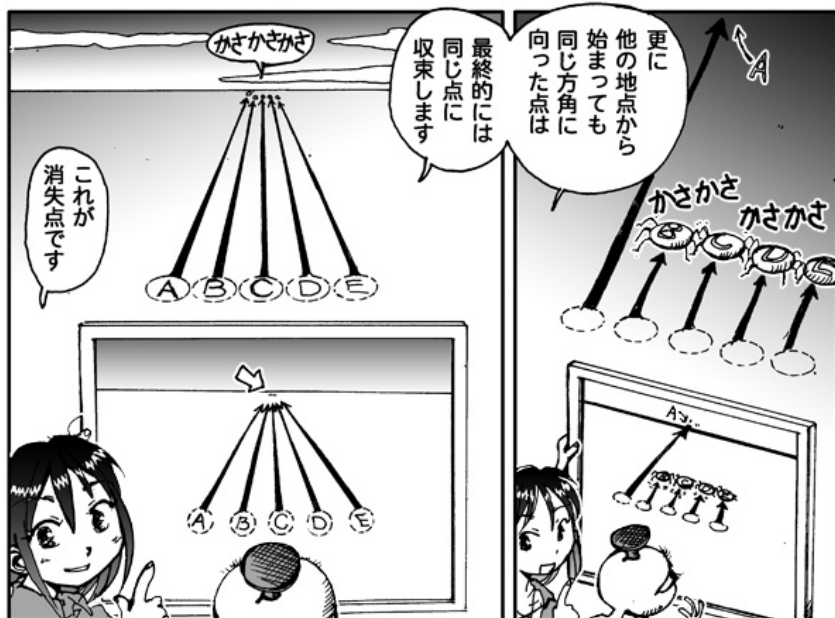
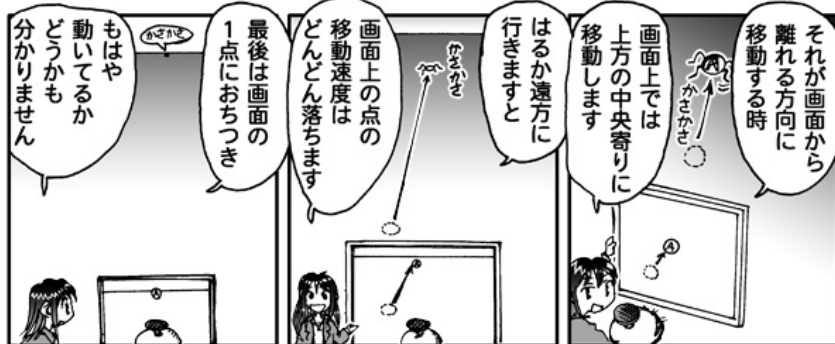
描くべき  
「対象物」

視点と対象物を結び  
「視線」が画面と交差する  
交点を辿っていくと

画面に  
対象物の姿が  
写し取れます

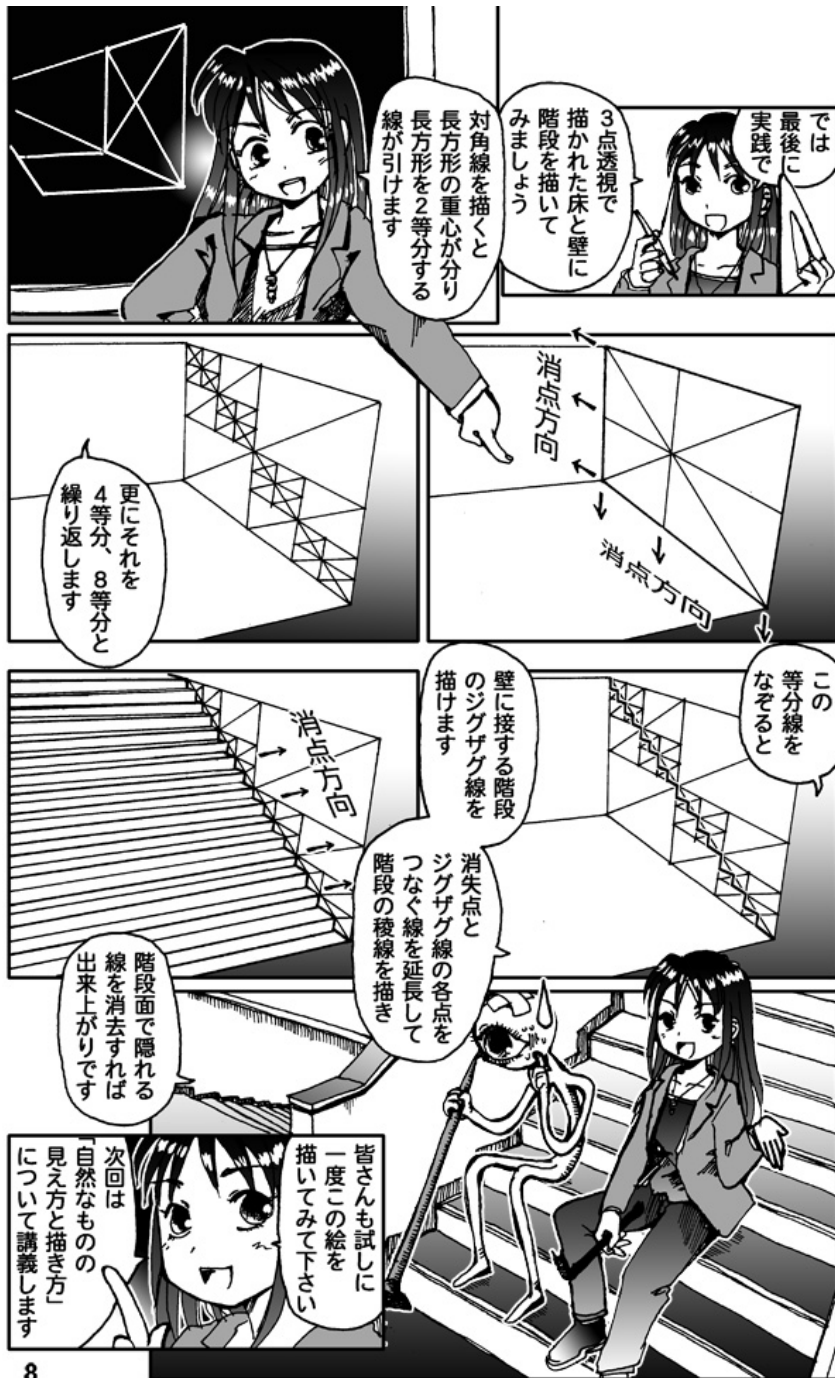
画面を「透視」して  
作成するから  
「透視図」なのです

5



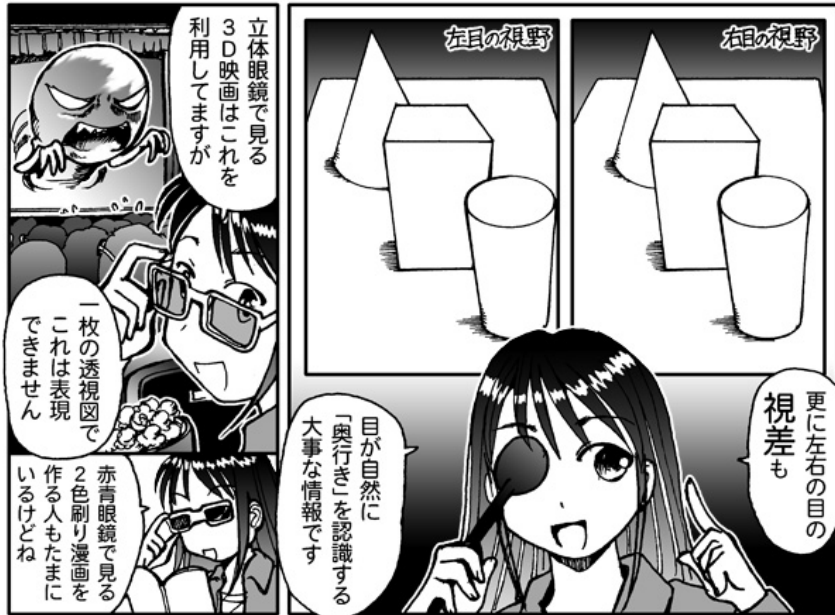
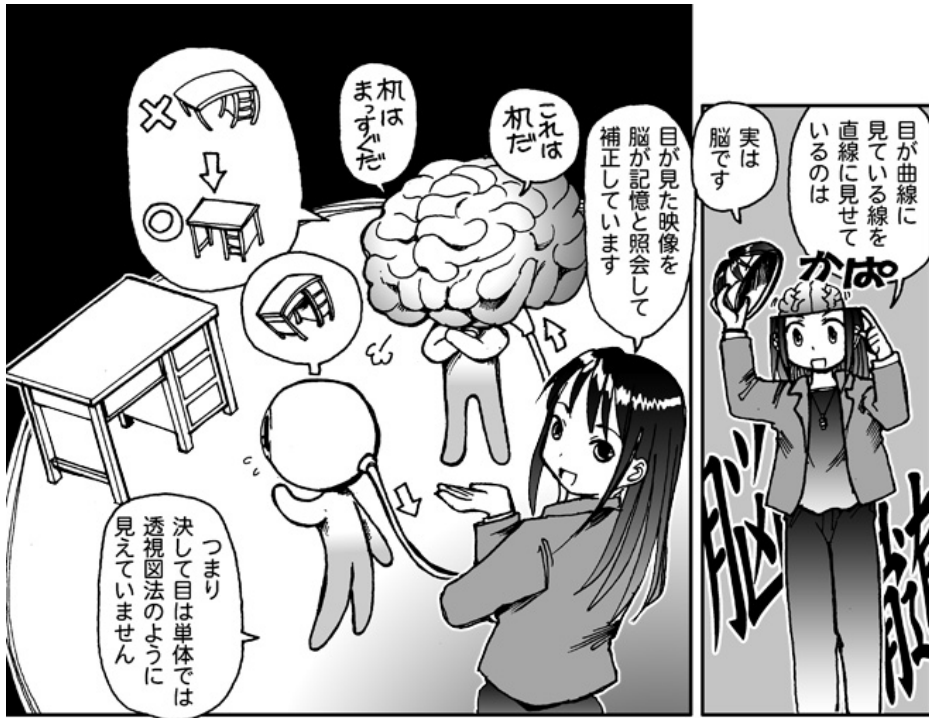


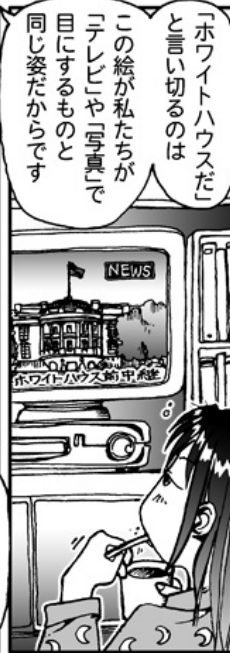




第3回







たといえば、  
この絵を見ると  
多くの人は「これは  
ホワイトハウスだ」  
と言います

このように  
「目で見た」状態とは  
かけ離れた透視図  
ですが  
しかし、それでも  
「最も自然な図法」と  
多くの人が感じる  
理由があります

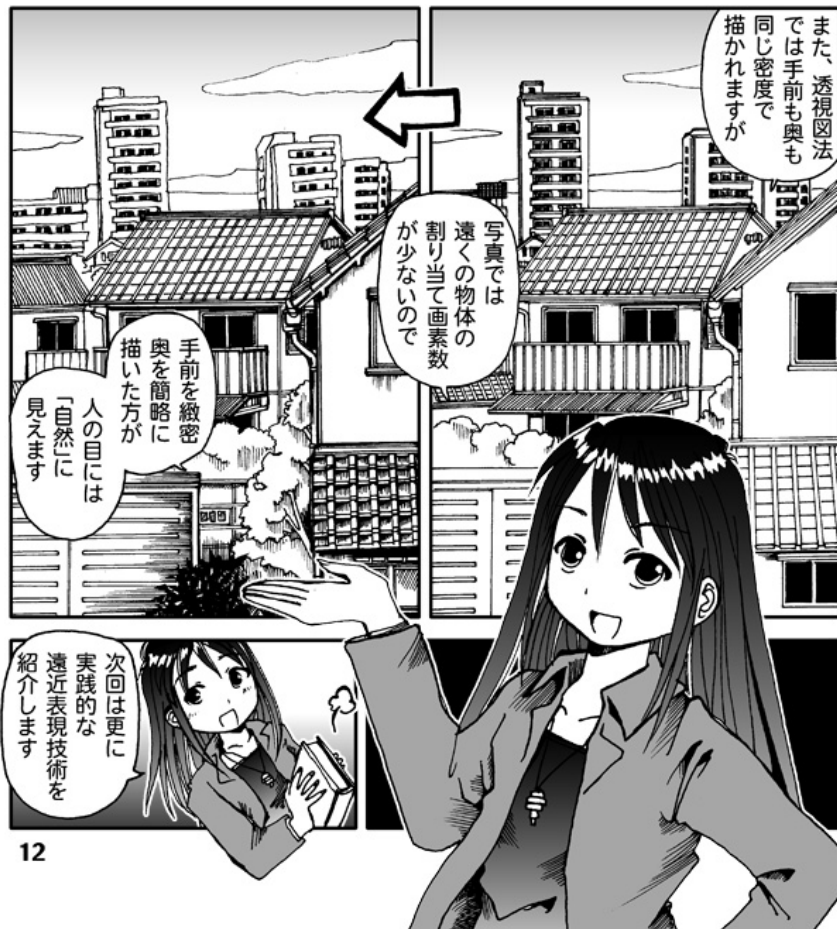
しかし、そのうちの何人が  
現実のホワイトハウスに  
足を運んだでしょう？

そして、現代人は現実より  
写真やテレビで見る情報  
の方が圧倒的に多い  
だから、  
同じ構図を  
「自然」と  
感じるのです

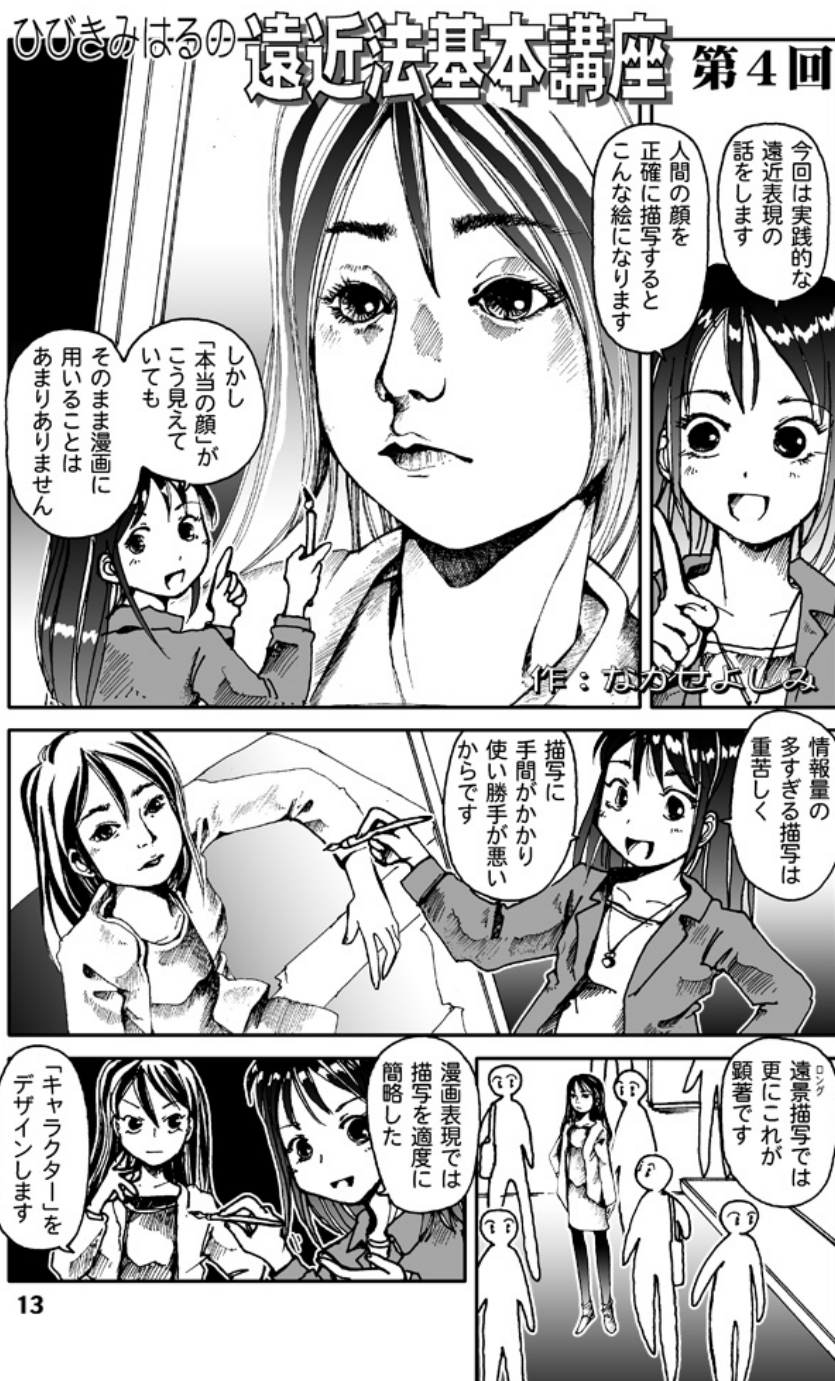
「ホワイトハウスだ」と  
言い切るのは  
この絵が私たちが  
「テレビ」や「写真」で  
目にするものと  
同じ姿だからです

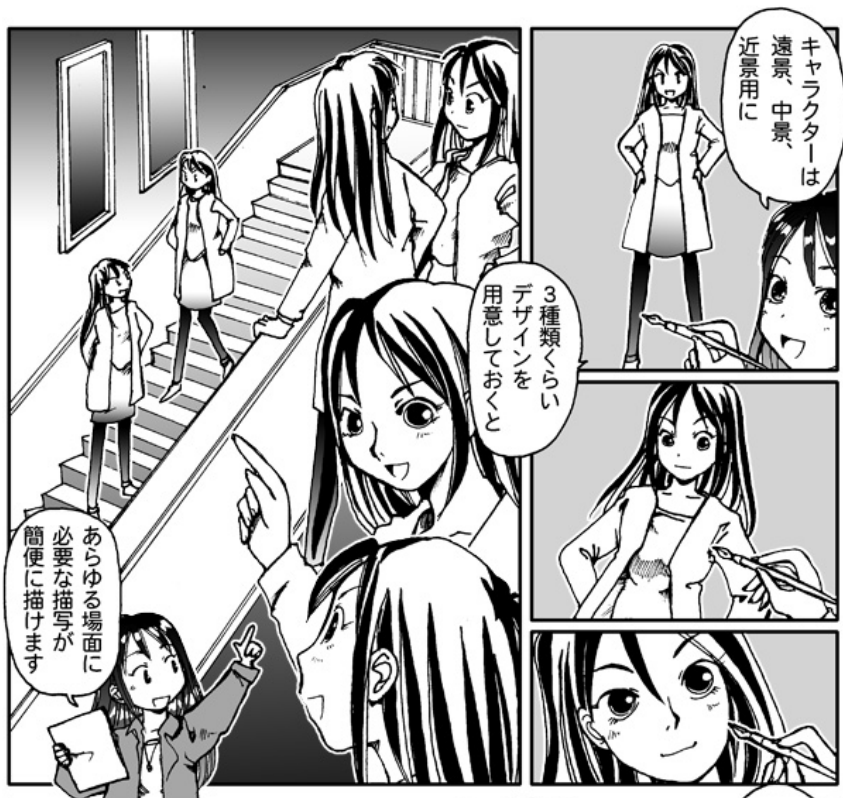
逆に言えば  
写真っぽく描いた絵は  
「自然な絵に」見える  
ということなのです

実は  
透視図の原理は  
写真の原理と同一  
正確に描いた透視図は  
カメラ内のフィルムや  
CCDに写る  
形状と同じです

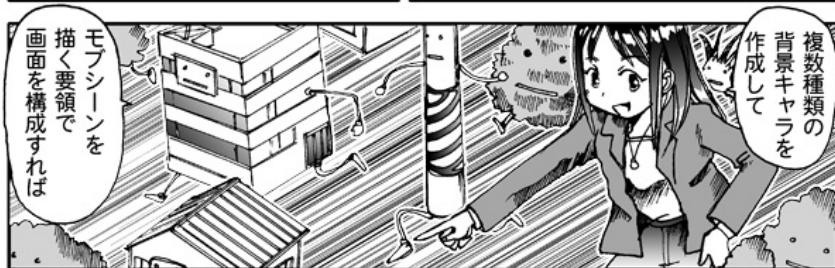
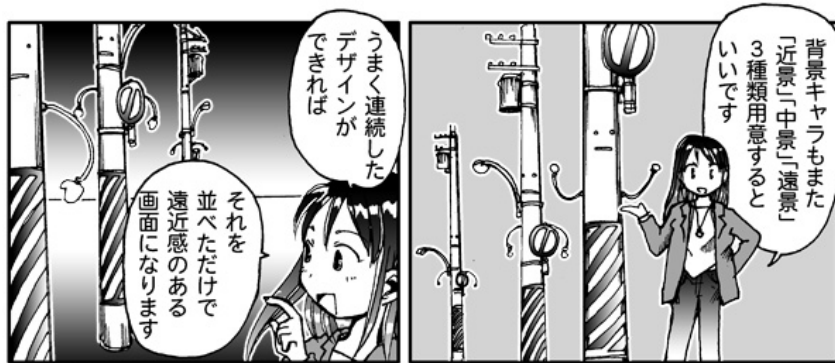


第4回

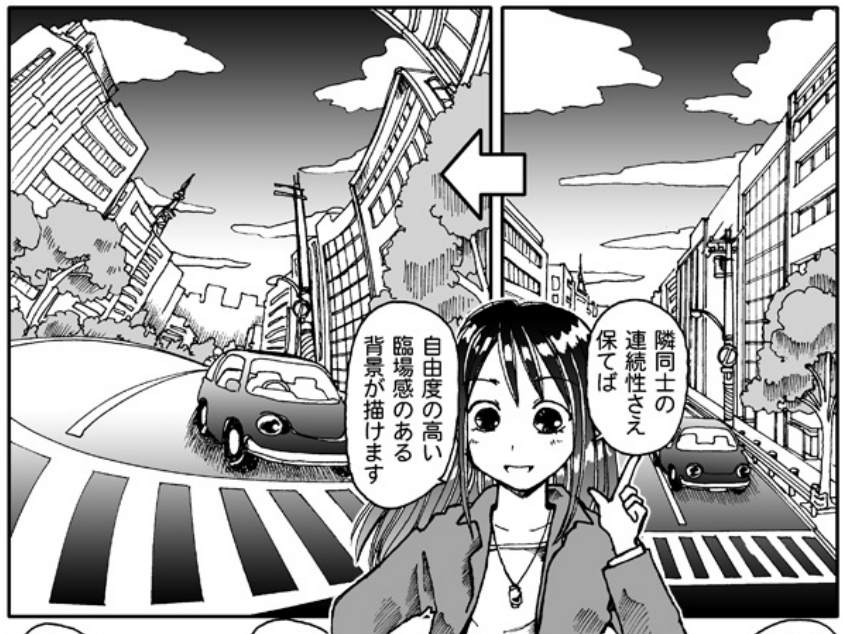




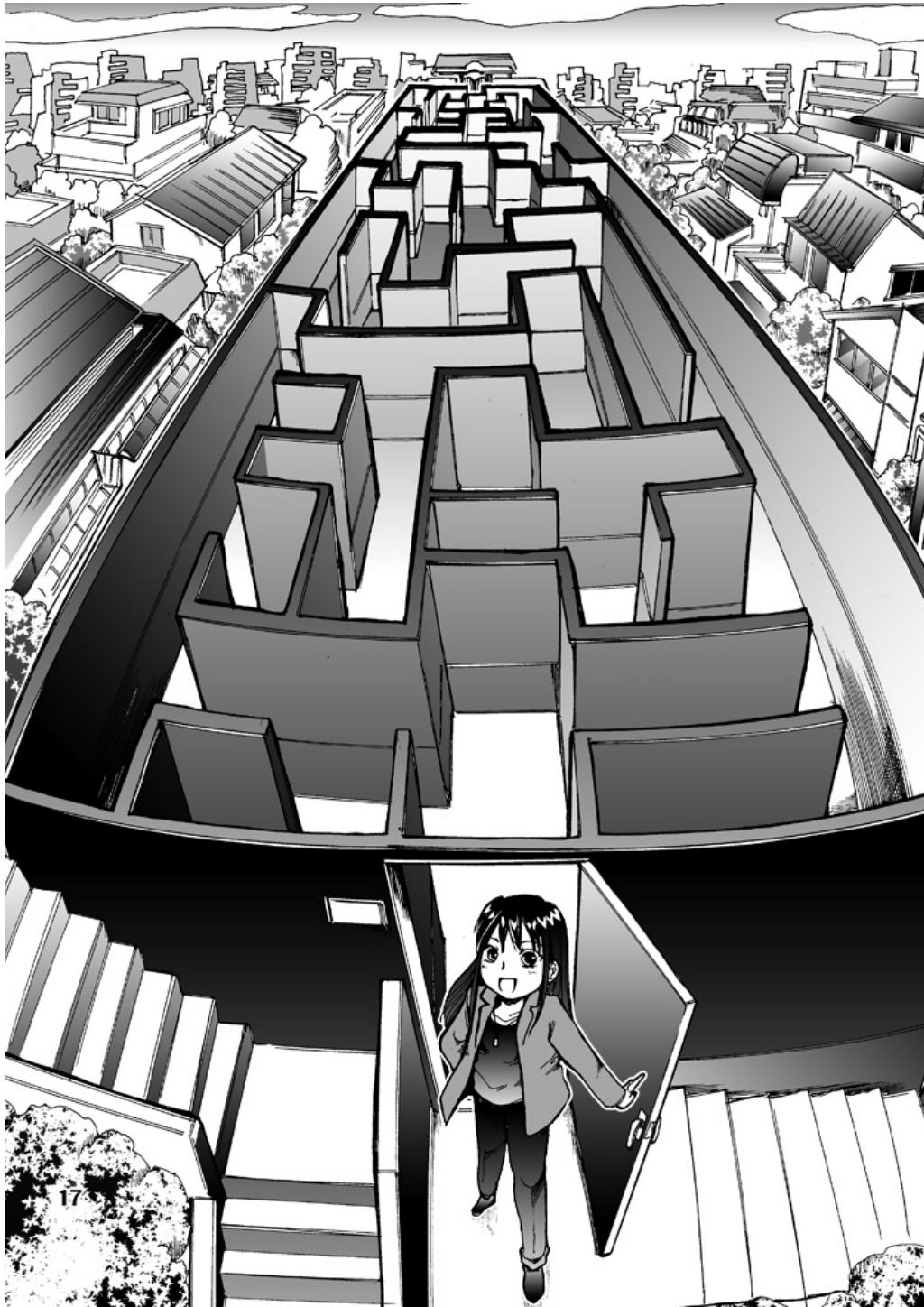




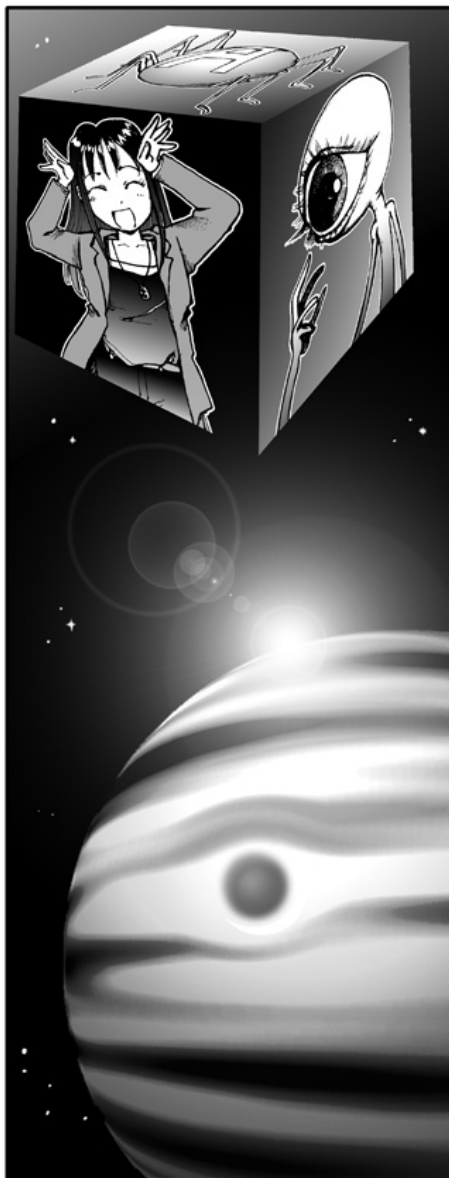




あとがき



## 「漫画の遠近表現」への理解



この本を手に取りいただき、ありがとうございます。筆者のなかせよしみです。

講師役のキャラクターの響美晴（ひびきみはる）は私が「漫画の先生」という作品で描く高校で「漫画表現」を教える主人公です。この話のモデルは神奈川県立川崎高校で現在でも週一行われている実在の授業ですが、縁あって私は以前この「特別授業」の更に「特別講師」を一授業だけ勤めさせていただきました。その際の授業内容が「漫画の遠近表現」でした。

かつては漫画アシスタント等の能力基準として一番問われた「パース」でしたが、その一方でパースを理論的にちゃんと理解している漫画家は意外に多くありません。特に一点透視、二点透視、三点透視を「まるっきり別物」と思っている漫画家がほとんど。しかし、本書の記述の通り、すべて同一の理論で描くものです。遠近法への理解を深めるよう、こういったポイント解説を中心に授業を展開しました。

その後、同人誌即売会ガタケット坂田文彦代表のご依頼で、この授業内容を「コミティア in 新潟」のパンフレットに4p漫画で4回連載をさせていただきました。その原稿をまとめたのが本書です。

昨今は「背景トーン」や「パソコン用3D描画ソフト」が商品化されていますし、プロの現場でもズーム倍率自由な複写機の普及で背景書きは写真トレースが主流となっています。しかし、これらの活用でも遠近法の基本的な知識の有無で大きく効果が違います。

プロ、アマを問わず漫画表現を志す方々にこのような基本理論の解説が一助ともなればと思い、この本を発行させていただきました。

よろしければご活用下さい。

おくづけ

「えんきんほうきほこうざ」

初版：2008-04-06

印刷元：くりえい社

発行元：まるちぶるCAFE

なかせよしみ（大石聡輝）

y\_nakase@nifty.com



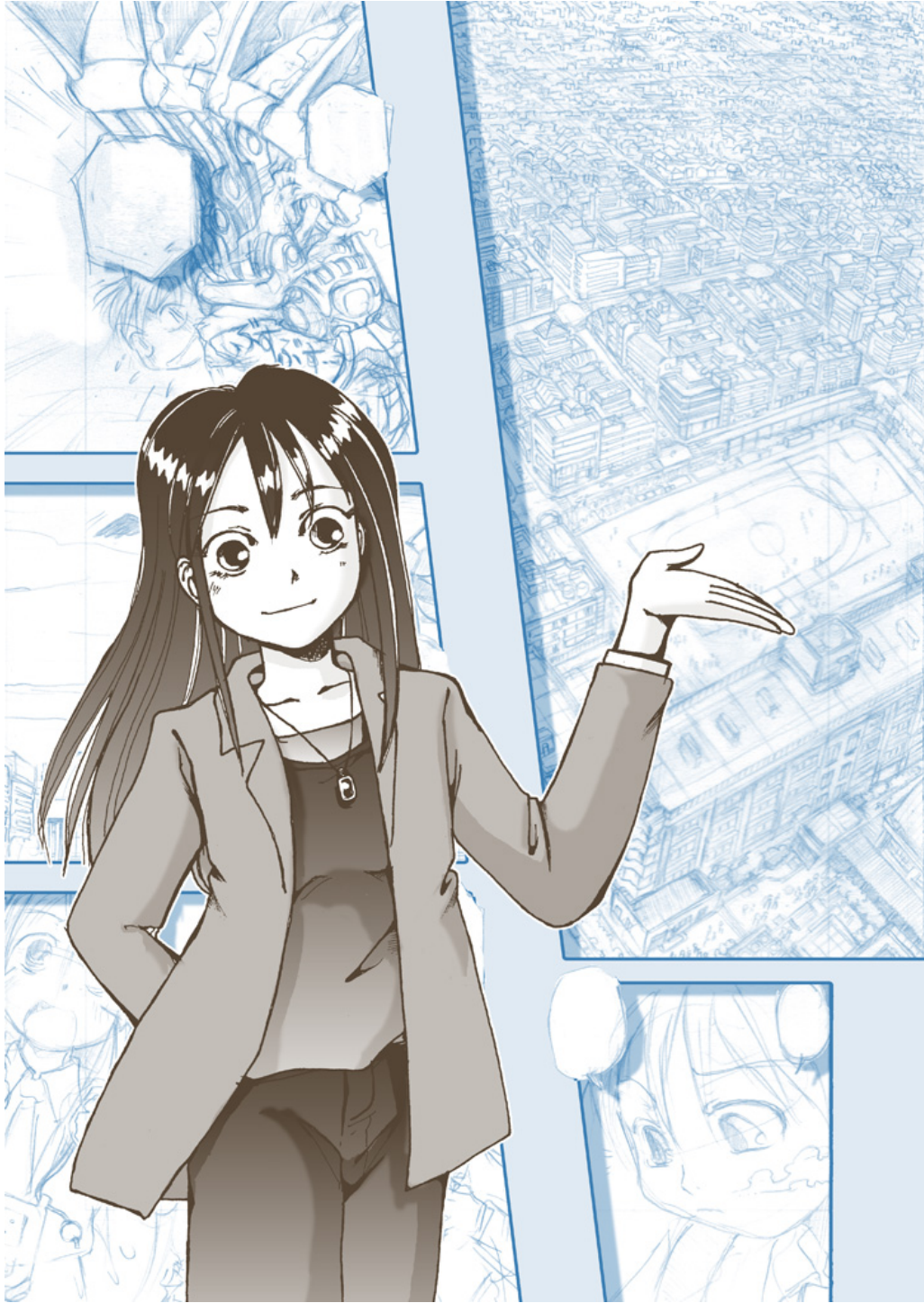
この本は漫画教育や作家同士の技術伝播にご活用下さい。左記の目的に供する場合内容の複製配布等は自由です。ただし、複製配布にかかる実費以外の費用の徴収はなさないで下さい。また複製には必ずこのページをご収録下さい。

まるちがるCAFE



「漫画の先生」特別編 ひびきみはるの  
**遠近法基本講座**





---

遠近法基本講座

---

版番号の予定

{{  
-}}

著 者 書籍情報の編集ページから、著者情報を入力してください

制 作 Puboo  
発行所 デザインエッグ株式会社

---