

マンガで覚える視線誘導

自己紹介

- 名前
 - 長月葵
- 職業
 - お絵かきのセッションばかりやってるけど一応プログラマ
 - 最近お仕事で触るソースがC++になってご満悦
- 担当
 - お絵かき
 - 変な言語

はじめに

- 視線誘導とは
 - 字面の通り視線を誘導すること
 - 或いはその方法
- なぜ必要か
 - 注意の調整
 - 注目してほしいところに注目させる
 - 注目させたくないところから注意をそらす
 - 時間的感覚の調整
 - 速さ遅さを視線の流れで調整する
 - 緊張感の調整
 - 閉塞感や開放感を視線の流れで調整する

視線誘導の使われる場面

- ポスター/看板/広告
- ウェブサイト
- 動画
- マンガ
- いわゆる視覚表現物全般

今回の範囲

- 注意の誘導

- 視線はモチーフの方向に誘導される
- モチーフから行き先を誘導する
- モチーフから視線の流れを外す

- 時間の誘導

- 視線の角度で時間感覚を誘導する
- 鈍角の流れで遅く
- 鋭角の流れで速く

今回の範囲

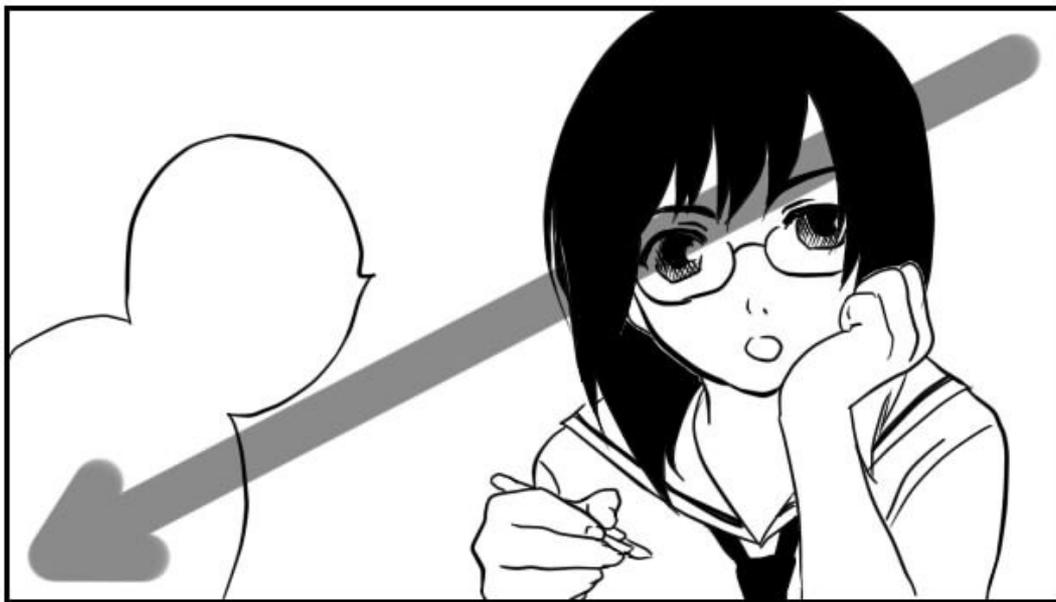
- 緊張感の誘導
 - 視線の長さで緊張感を誘導する
 - 長い流れで緊張感を低く
 - 短い流れで緊張感を高く
- コマの特性で補助する
 - 右上始点左下終点
 - 枠線による視線の反射
 - タチキリによる視線の解放

注意の誘導

視線誘導の基本

視線はモチーフの方向に誘導される

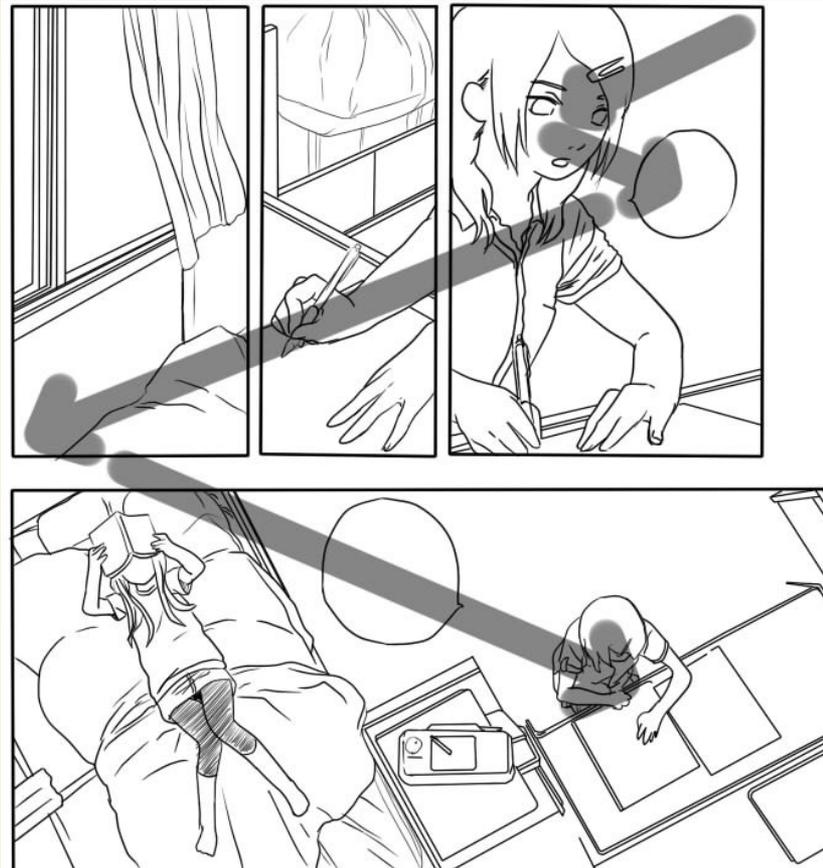
- 図1



- コマの外からの視線はメインモチーフへ向かう
 - とりあえず絵を置くだけで視線が動く方向がある程度決まる

モチーフから行き先を誘導する

• 図2



- 視線はモチーフの向いている方向へと角度を変えようとする
- 次のコマのモチーフにも引き寄せられる
- フキダシも視線を引き寄せる効果がある

モチーフから視線の流れを外す

• 3図

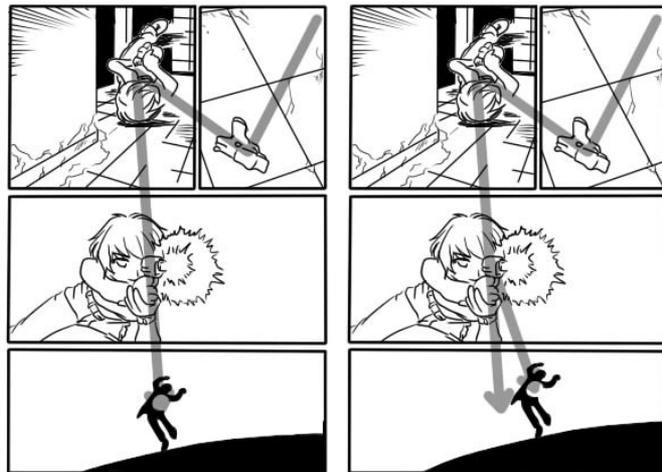


- 視線の角度によっては視線がモチーフから外れる場合がある
 - 意図的に利用することで必要な情報を提示しつつ注意を逸らす事ができる
- 基本になる視線 (その段の右上から左下) と想定 of 視線 (その段の右上から各モチーフの注目点を通して左下へ向かう線) の注目点が基本になる視線から離れすぎたとき視線が外れる

時間の誘導

視線誘導の本領

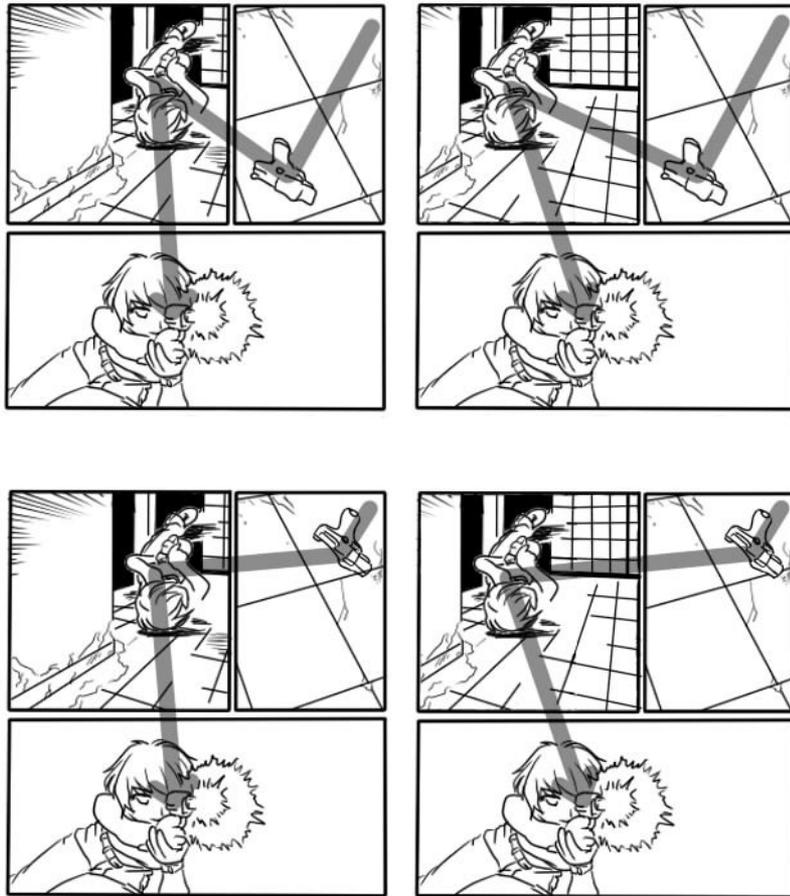
視線の角度で時間感覚を誘導する



- 視線の角度によって感じる時間の感覚が違う
 - 後述
- 視線がまっすぐに通るとスピード感が一定する
 - 連続感といっても良い
- 視線に角度をつけるとまっすぐ通った場合の視線からのずれの大きさに応じてスピード感にずれが出る
 - 不連続感といっても良い

鈍角の流れで遅く

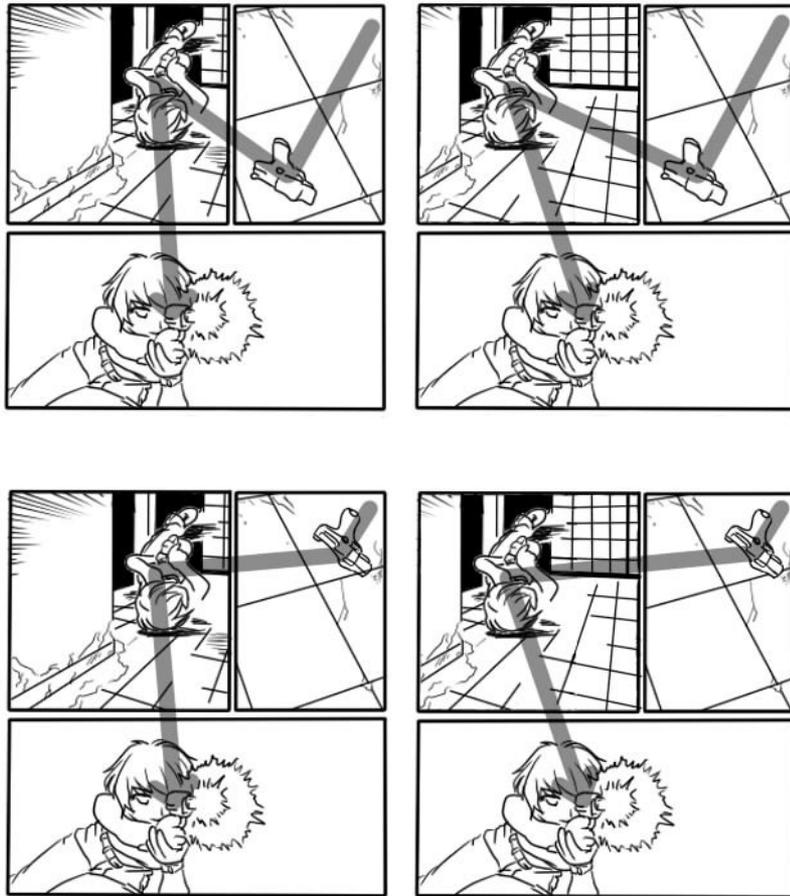
• 図5



- 視線の角度が鈍角の場合時間が長く感じる
 - この効果を利用して時間経過は短くても感覚は長い場合 (スローモーション等) を表現する
 - フキダシの配置を視線の方向転換ができるだけ多くなるように配置すると視線の通りがなだらかになる

鋭角の流れで速く

• 図5



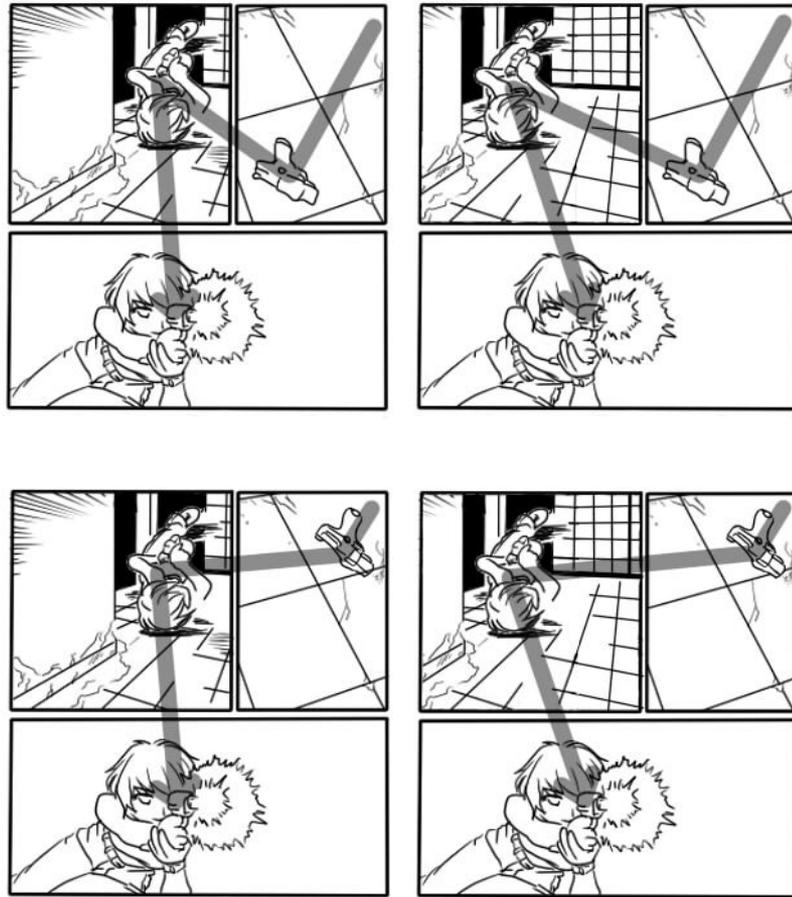
- 視線の角度が鋭角の場合時間が短く感じる
 - この効果を利用して時間の経過は長くても感覚は短い場合を表現する
 - フキダシや書き文字の位置をモチーフを結んだ線上に置くとスピード感を殺さない

緊張感の誘導

視線誘導の応用

視線の長さで緊張感を誘導する

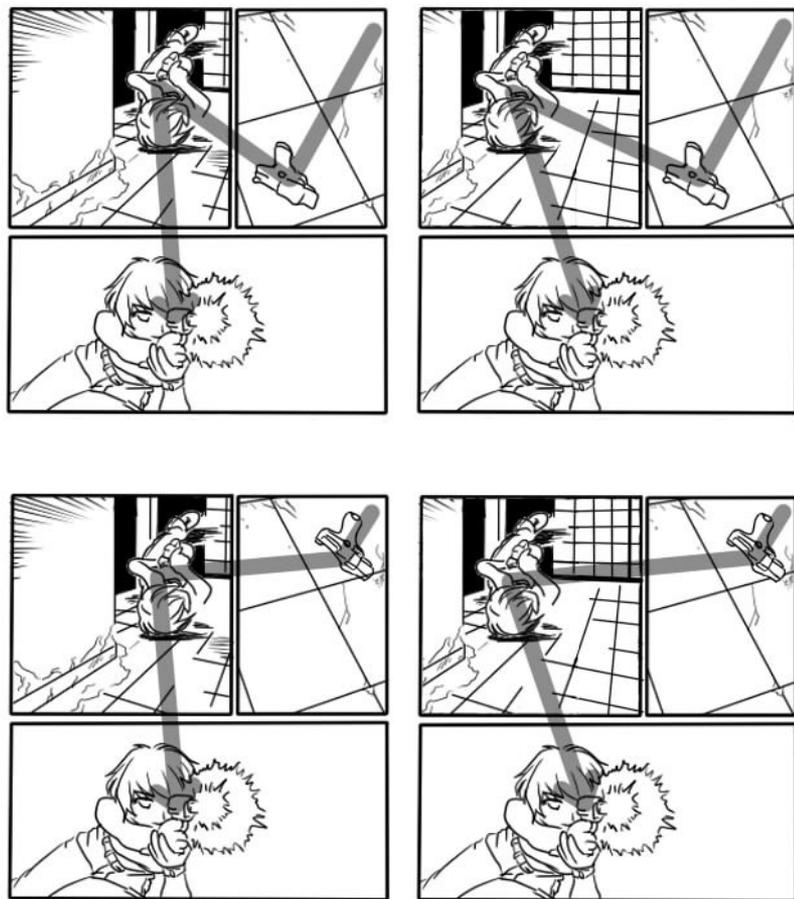
• 図5



- 視線の長さや密度で緊張感を調整することができる

長い流れで緊張感を低く

• 図5

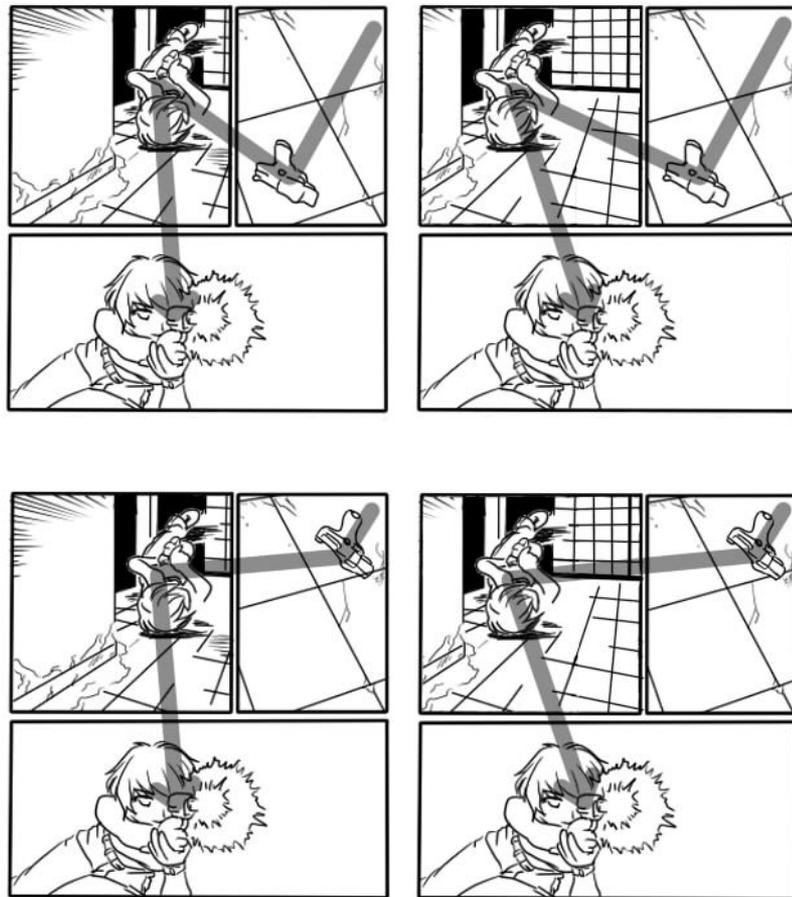


- 注目点から注目点の距離が長いと緊張感が低い

- 注目点間の距離を長くするとき視線の角度を鈍くするとよりゆったりとする
- 注目点間の距離を長くするとき視線の角度を鋭くすると大げさな動きになる

短い流れで緊張感を高く

• 図5



- 注目点から注目点の距離が短いと緊張感が高い

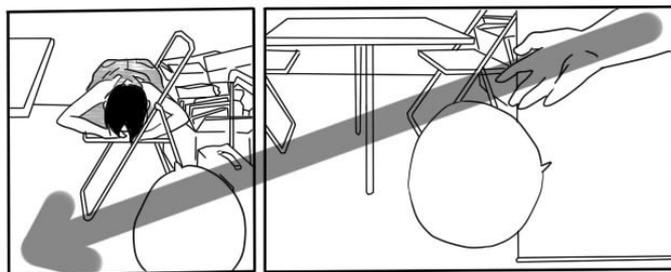
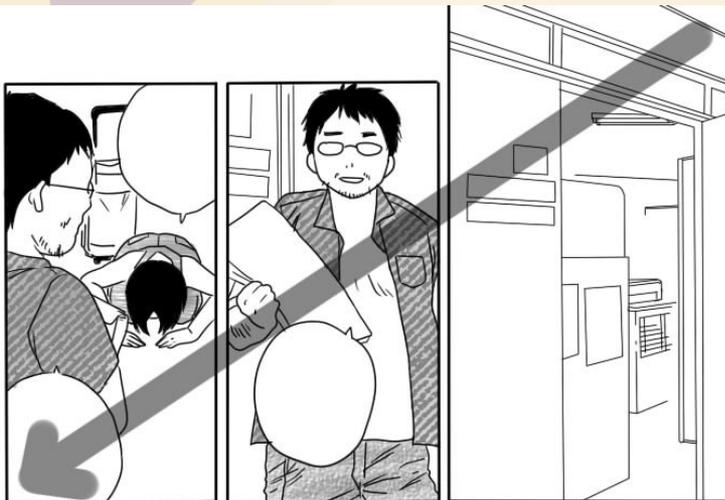
- 注目点間の距離を短くするとき視線の角度を鋭くするとよりはっきりする
- 注目点間の距離を短くするとき視線の角度を鈍くするとストップモーションやスローモーションのような動きになる

コマの特性で補助する

おまけのテクニック

右上始点左下終点

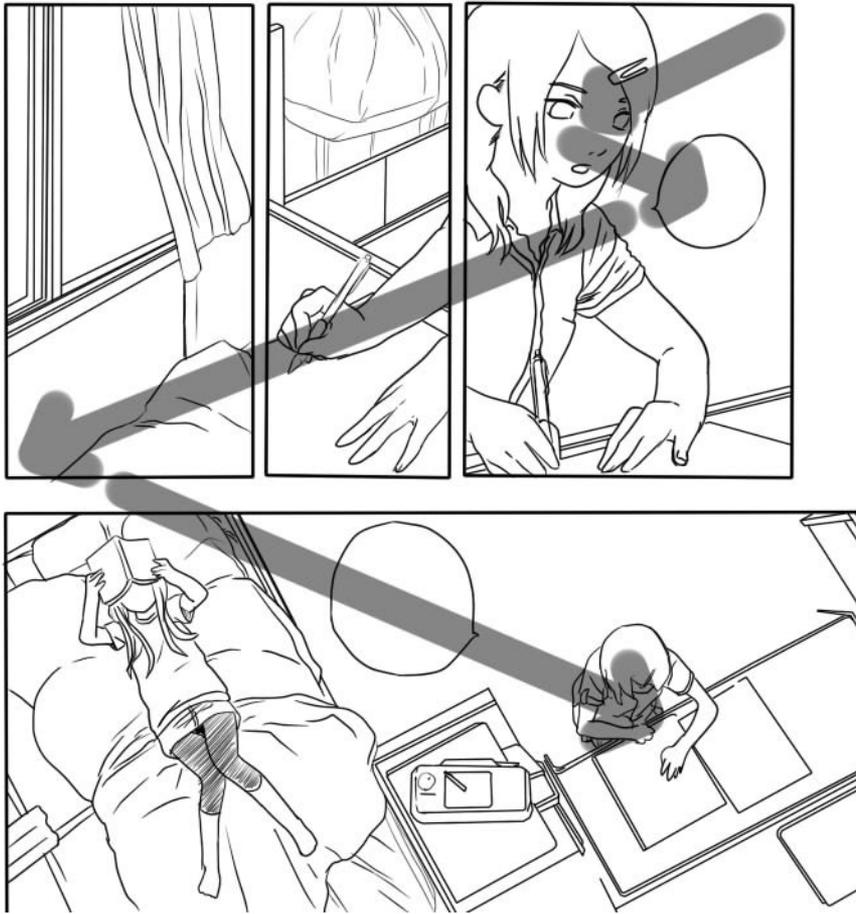
• 図6



- 視線は基本的にその段の一番右のコマ右上から一番左のコマ左下への線を辿る
 - これまで見てきたようにその線からどれだけ外すかが基本的な考え方になる

枠線による視線の反射

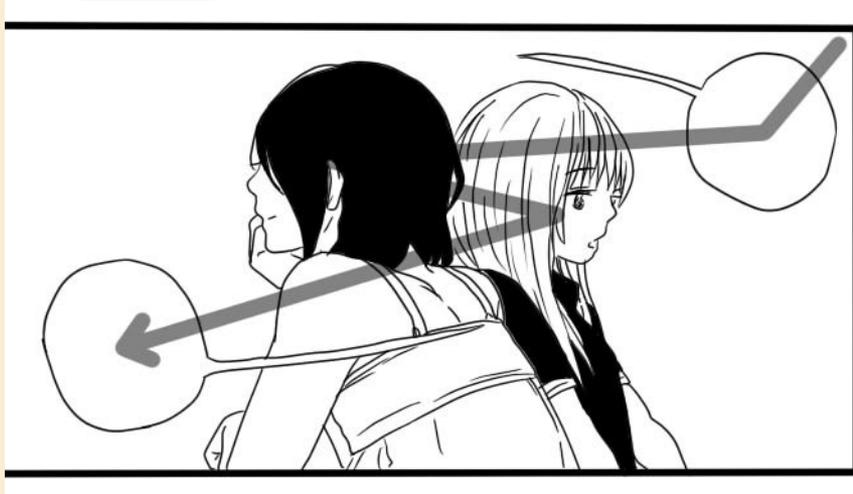
• 図2



- 折り返しや終点のコマでは枠線が視線の折り返し要素になる
 - モチーフによる視線移動に対して若干の影響がある
 - 横並びのコマの間では枠線による視線の反射はほぼない
 - ただし領域の境界ではあるので注目点の配置に対して影響力がある

タチキリによる視線の解放

- 図7



- 枠線によって視線が反射される要因になるのと同程度にタチキリには視線を解放する要素がある
 - 視線を誘導しないことによる効果を狙える
 - 視線移動を解放することで開放や発散の効果を持つ

参考文献/引用元

- 参考文献/引用元

- 漫画のスキマ

- 菅野博之著
- 美術出版社刊
- 定価1500円＋税
- ISBN 978-4-568-50271-8
- 図4-2、図5にて引用

引用元

- 引用元

- まんがの作り方 2

- 平尾アウリ著
 - 徳間書店刊
 - 定価562円＋税
 - ISBN 978-4-19-950140-1
 - 図1、図2、図4-1、図6、図7にて引用

- 桜蘭高校ホスト部 15

- 葉鳥ビスコ著
 - 白泉社刊
 - 定価400円＋税
 - ISBN 978-4-592-18715-8
 - 図3にて引用