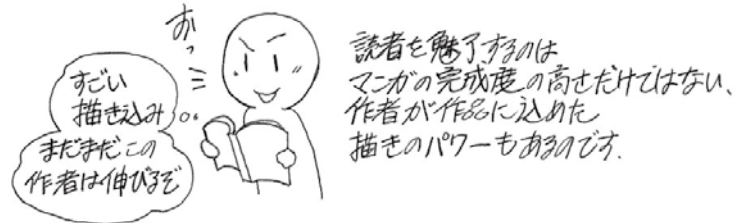


## 背景

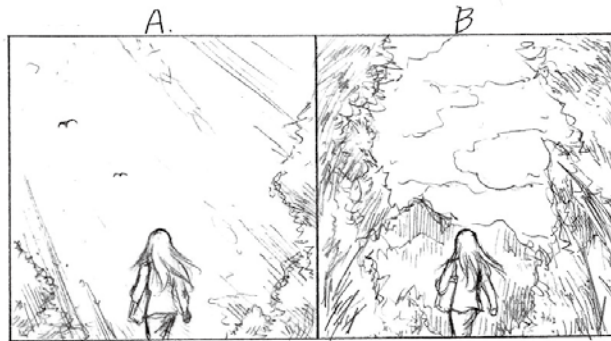
背景描画は場面が変わった時だけでなく、コマ数の多いページに人物顔が続くシーンでもときおり「引き」で背景込みの1コマを差し入れておくと自然な読みやすさが得られます。



実在する背景写真をもとにトレースできるならそれでよし。逆に架空の背景を独自に構築して描く場合、はっきりさせておくことは、

- \*キャラクターは今どこに居るのか、前後左右に何があるのか？
- \*（その後の展開をふまえて）背景中に読者に見せておく必要のあるものはあるか？

例：女性が木立の中を歩いている。  
以下の内容で描き分け。  
A・明るい未来に向かう様子。  
B・これから何かが起こりそうな様子。



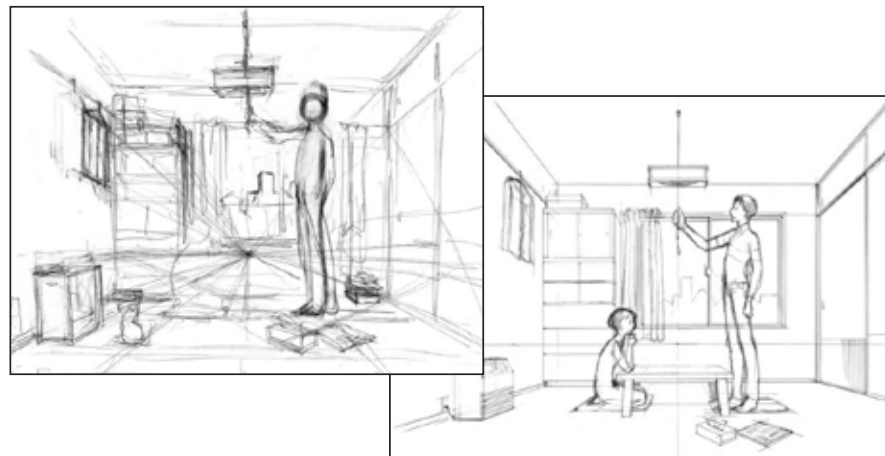
キャラクターが不安になる、危険が迫っている、という場面で風が吹く、雨が降る、雷が鳴る、というのは映画やドラマでもおなじみの演出。

作者はマンガ作品世界の創造主。自然・気象も上手く活用してみよう。

木を控えめに描く。Aで大切なのは、ひらけた空間(空)と光。ちいさく鳥も描くことで、明るくおやかに、エンディング、ほい。

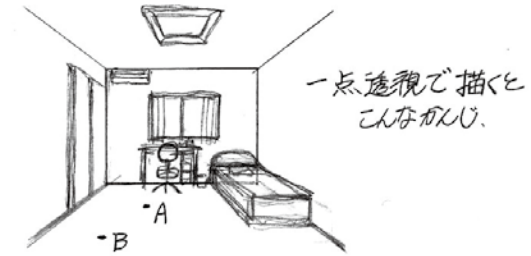
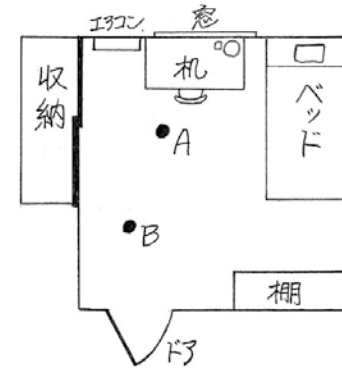
Aとは異なり、女性の行く先に山や木が立ちふさがる。左右の木は赤いおぼろげさのよう、描くと物語もより引き込まれる。

オリジナルで室内を描く時には人物込みのアタリを描きましょう。天井の高さ・窓の位置・室内の調度品の奥行きなど、人の背丈を考慮してサイズを決めないと最終的におかしな寸法の部屋に仕上がってしまいます。背景描画に間違いはつきものです。描き続けていくなかでペン入れするまでにどれだけの寸法間違いに気づいて修正できるか、という「目」を養う事が大切です。

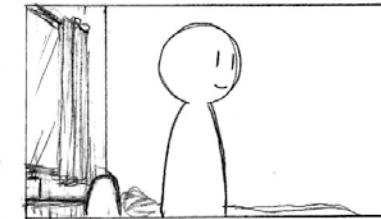


## ★キャラクターは今、どこにいるか？

住宅の間取り図。そのRPG画面のようなフカン図で室内を把握してみる。



一点透視で描くとこんなかんじ。



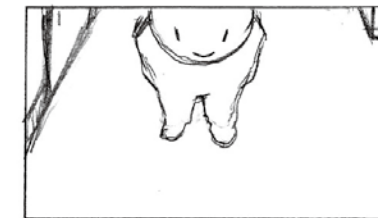
(カメラの向きを変えたもの)



架空の舞台を頭の中の記憶だけで描き進めるより、上のような間取り図に描きおこした方が迷いは減る。

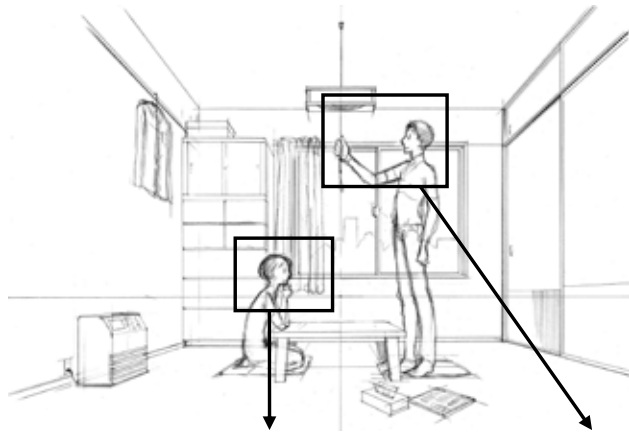


3オリのときは天棚を。

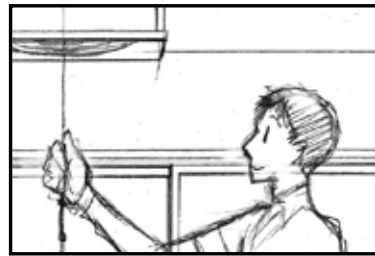


フカンのときは床を描く。

※ 2人以上のキャラクターが室内で会話するシーンでは必ず室内レイアウトを明確にしておいた方がいいです。



先の室内絵は画面の中に消失点が存在している例です。しかし、マンガのコマ絵の多くはトリミング(一部切り取り)されたものです、なので消失点がコマの外側にあることが多くなります。



トリミングされたコマ絵の背景ひとつひとつにいちいち消失点をつくってはいは面倒なので、

### 「消失点が曖昧でもそれっぽく見えるテキスト背景」

が描けるようになることもマンガ制作に大切な能力です。

※そもそも読者は背景のためだけにマンガを読むわけではないし、小さなコマの背景に目を通す時間は1秒にも満たないはず、そのわずかな時間に読者が違和感を感じない程度に背景があればそれでいいじゃないか、という考え方も作業負担軽減のためには必要です。

### 消失点を決めずに描いた背景 →

- ①人の頭の位置を決めてからドアの高さをおおよそで描く
  - ②ドアの高さが決まれば天井の高さをおおよそで描く
  - ③場所が玄関なので雰囲気を出すため隅に傘を描く
- …という正直言って場当たりの判断で描いている。

※主人公の住居の玄関レイアウトなど綿密に決めて制作に入る制作者は少ないだろう、物語の中で1回しか使わない「場所」ならこの程度でもいい。もしそれ以上の回数や、アングルを変えて玄関全体を描かなければならない時は先に描いたこの小さなコマ(右絵)をベースにして独自に玄関レイアウトを作ってしまうといい。

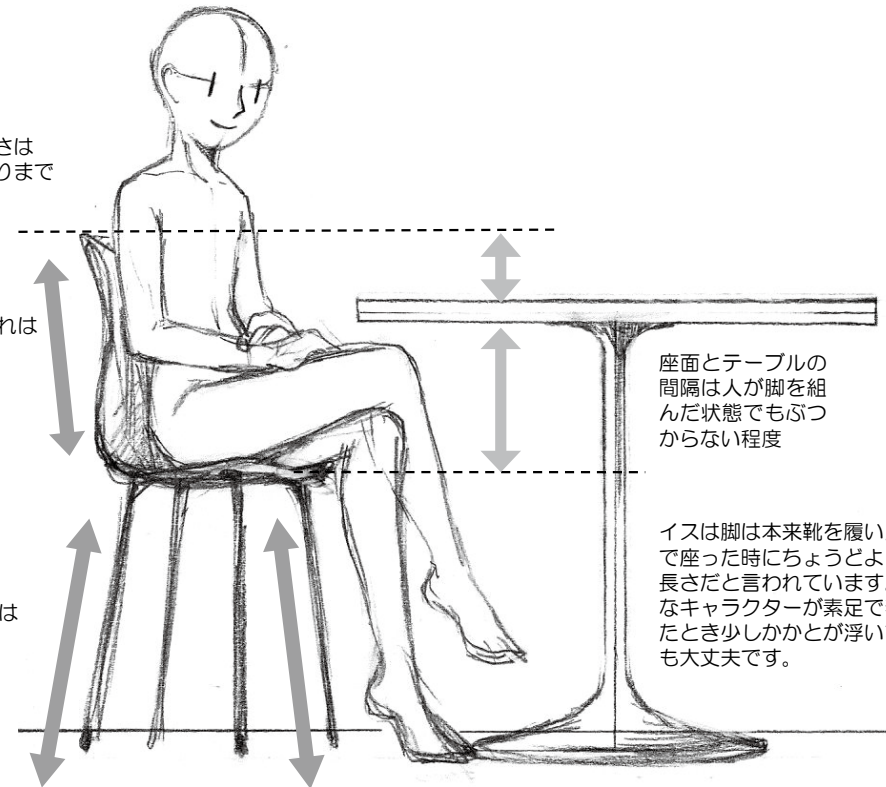


### ささいな事だけとおぼえておこう 「身近な物の形状と寸法」

背もたれの高さは肩甲骨のあたりまで

イスの背もたれは斜めに

イスの脚4本はハの字開きに



座面とテーブルの間隔は人が脚を組んだ状態でもぶつからない程度

イスは脚は本来靴を履いた状態で座った時にちょうどよくなる長さだと言われています。小柄なキャラクターが素足で着席したとき少しかかとが浮いていても大丈夫です。



### 消失点を決めずに描く背景の注意点

ドアの高さや幅が適切でもパースがつきすぎていたり、床が坂道のようになってしまう…  
下書きの状態では自然に見えていたものが、いざペンを入れるとカタチの不自然さが際立ってしまうことがあります。  
消失点に近い物体ほど極端なパースになり、結果不自然な背景になりやすいので、実際私達が現実で目にしている「緩やかなパースの世界」な感じを画面の中にも反映するようにしてください。