

2.視線誘導



1章<<||>>3章

章目次：

⇒ 1.IWAYUU式視線誘導術

⇒ 2.「力の流れ」とは



『第2章：視線誘導』では、IWAYUU式視線誘導術を学びます。本章では、「力の流れ」と「力場」を使った視線誘導について解説をしております。

視線誘導術に関する予備知識を一通り学んだ後、テーマイラストを使っての視線誘導を解説します。

本書籍と動画は、**美術知識**をベースに筆者の**経験**を合わせて作った視線誘導法となります。必ずしも**正しい美術理論に基づいて作られているとは限りません**のでご注意ください。

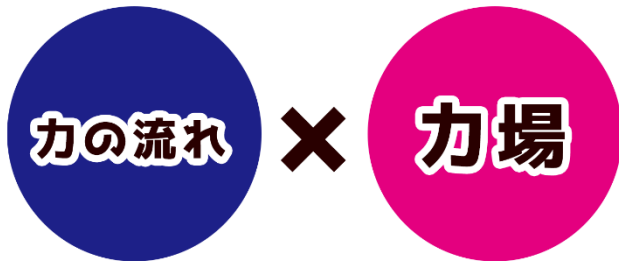




いわゆる超科学で出来た

IWAYUU式 視線誘導術

胡散臭さ
100億パーセント!



本書で学ぶ視線誘導は「IWAYUU 式視線誘導術」となります。筆者がイラストの仕事と創作活動の経験を活かし、曲解と妄言を積み重ね視線誘導術を練り上げました。

既存の美術をベースに、「力場」という独自の概念と「力の流れ」を使い、イラストを見る側の意識を誘導していきます。本来キャラクターが負うはずの役目をスポット(力場)で代用する技術となります。



「視線誘導」とは、人間の心理や習性を利用して特定のスポットに視線を誘導することで画面を広く見せることが可能となるテクニックです。

もっとも有名で簡単な視線誘導法は、「人」を一定の法則で並べていくことです。作画をするのは大変ですが、ただ煩雑にキャラクターを並べたものとは比べ物にならない出来栄えに仕上がります。

◆視線誘導効率の比較

70%

普通にキャラを並べ
視線誘導を行った場合

30%

「力の流れ」と「力場」を
使い視線誘導を行った場合

※計測方法はIWAYUUの体感です。



本書で学ぶ「力の流れ」と「力場」を使った視線誘導は、キャラクターを配置する代わりに「力場」を作り出して視線誘導を行います。誘導が効きにくい分、「力の流れ」を併用して誘導ラインを引き視線誘導を促します。

画面上にキャラクターを並べる人海戦術的な視線誘導効率を70%と置いた時、「力場」と「力の流れ」を用いた効率は30%程度です。

◆それでも強硬するメリット

有体と言って、 絵がうまくなります。

※注意: 即効性は期待できません。

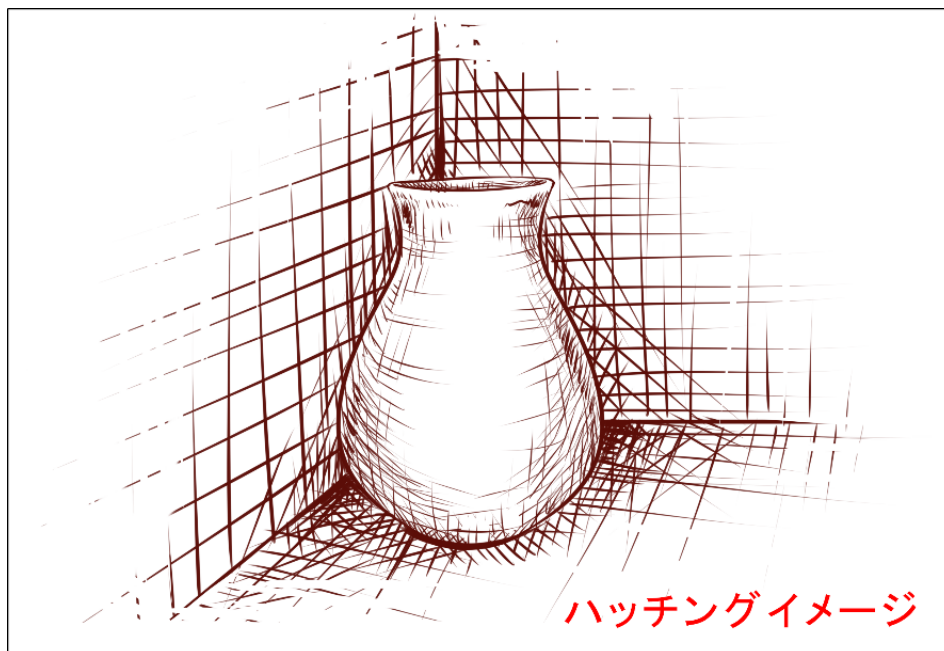
誘導効率だけを考えれば、人をただ並べただけの方が圧倒的に効果は高いです。しかし、この方式には**大きなメリット**があります。通常の視線誘導は視線の誘導にのみ効果を発揮しますが、「力場」という考え方は**イラストの制作工程すべてに効果を発揮**します。

本書サブタイトルは「視線誘導」と名を打っておりますが、その真価は「**特定の見せたい場所を注目させる**」技術にあります。「力場」とは視線誘導を主戦場に置いたものではありません。「力の流れ」と「力場」を意識することで**調整力を養い、イラストの安定性を**高めます。

文章に文法があるように、イラストにも**構成法**があります。イラストの主題（テーマ）は何か、「どの」キャラクターの「どこ」を「どのように」見せたいかをはっきりさせないイラストは、総じて中途半端なイラストになりがちです。

イラストを描いてもなぜか**キャラクターの見栄えが悪い**時、イラストの**構成がアンバランス**な時に「力の流れ」と「力場」の概念は解決手段の1つを提示してくれるでしょう。



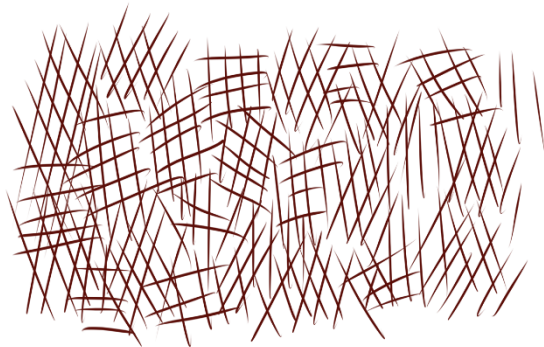


ハッチングイメージ

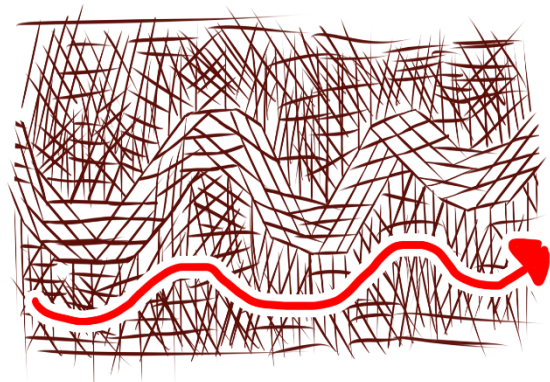
作品には「力の流れ」が存在します。力の流れは「線」、「配置」、「心理」などあらゆる要素に存在しています。1つ1つはそれほど強い力を持っていませんが、キャンバスに描く際にこの流れの向きを揃えることで、人の心を動かせるほどの「大きな力の流れ」を作ることが可能となります。

美術の「ハッチング」という技法はご存じでしょうか。線を面に沿って並べて立体感を出す技術です。上図、筆者の残念なハッチング技術はさて置き、デッサンやスケッチを学んだことがある方はおなじみの技法かと思います。

「力の流れ」という考え方は筆者がゼロから作り出したものではありません。ハッチングや掛網など、既存の技術体系の中にある概念を利用しています。

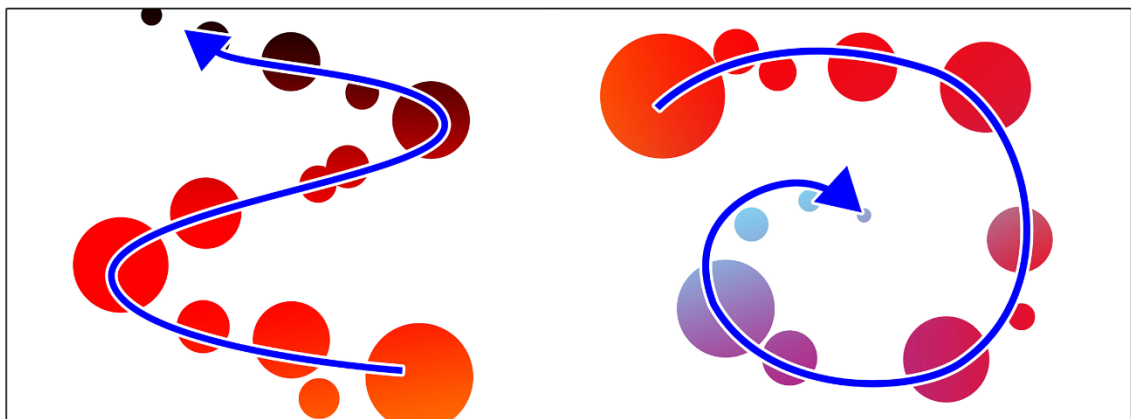


【テキトーに並べた線】



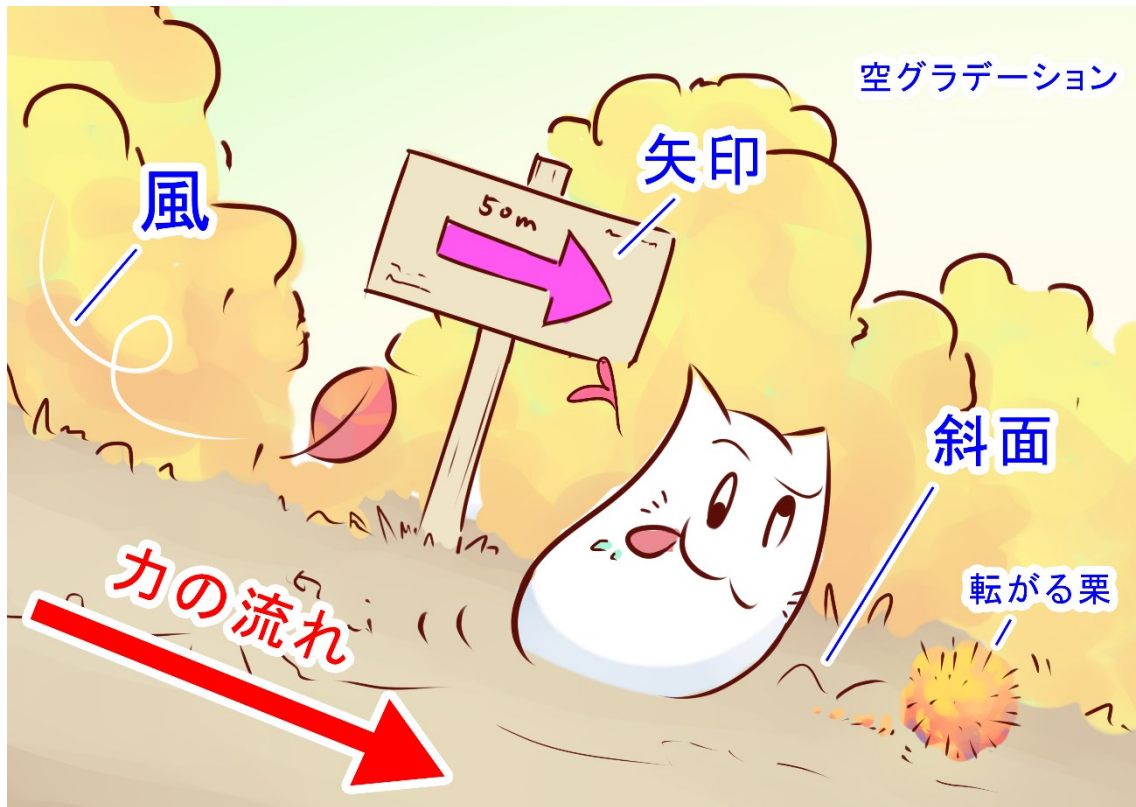
【流れの向きを揃えた線】

線（掛網）を「テキトーに並べたもの」と「向きを揃えたもの」を比較してみましょう。上図のように、線の向きを揃えれば「流れ」を作れることが分かります。



線以外でも、オブジェクトの配置の仕方や色合いによっても流れを生み出すことが可能です。上図の丸はキャラクターやオブジェクト（配置物）だと思ってください。

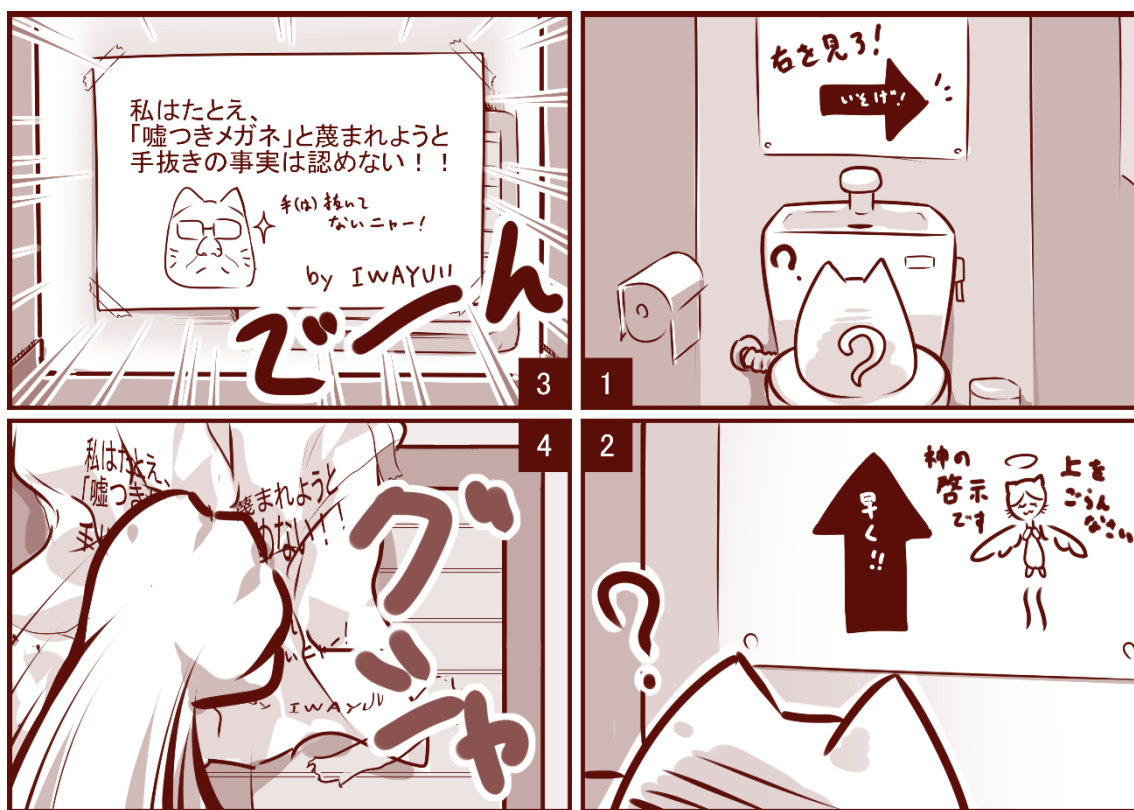
このように「手前から奥へ」、「明るいところから暗い所へ」、「大きいものから小さいものへ」、「濃いものから薄いものへ」と、視線は流れて行きやすい傾向にあります。



上図の手抜きの様なイラストは、「力の流れ」を組み込んだイメージとなります。このように画面上の配置や効果から力の流れを感じ取ることができます。

なお、決して**開発費がひっ迫し**、**年の瀬も迫り執筆猶予がない**から手を抜いたわけではありません。皆様に分かりやすくお伝えするために【あえて】簡素に制作しました。

ホントダヨ。筆者は生れてこの方、一度も嘘をついたことはありません。手【は】、抜いたわけではありません。仮にそうだったとしても私は認めない。これが私の作風だ！！ まよ、嘘を追加できないというのが既に感だったり...



さて、10秒前に何が書かれていたかなんてさておき、視線誘導なんてものは人の目を誘導できれば何でもよいと筆者は思っています。何事も難しくとらえると長続きしないので気楽に考えましょう。

上の四コマ漫画は、ある日突然、公衆トイレに出現すると言われていたとても有名な「ストリートアート(笑)」がテーマとなります。矢印を辿っていくと、最後にロクでもないものが待ち受けています。バン〇シーも真っ青です。誰でも一度はこの手のものをどこかで目にしたことがあると思います。

単純ですが、「矢印」というのは強力な視線誘導の効果を持っております。また、四コマ漫画の中央へ振られた「番号」も視線誘導と言えます。番号が振ってあれば、大抵の人は順番通りに従い読み始めてしまいます。

しかし、矢印や番号だけではまだ「流れ」だけです。視線の誘導を行うためには「辿り着く場所」も必要となります。筆者はその先に辿り着く意識の集合体を「力場」と総称しております。

次の項目では「力場」について考えていきましょう。

