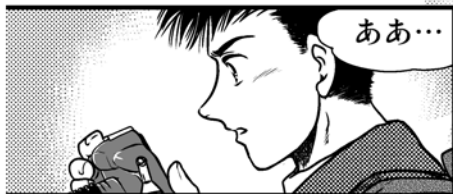


ComicStudioがわかる!

Chara-Com Card Making Tips キャラコミ作り

Presented by
ねぐら☆なお

今日は背景資料の
収集が目的だからな



本編に続く→



資料用の写真
こんなにいっぱい
撮ってるんだ!

いつ必要になるか
判らないからな!!



でも…
背景かあ

パースってよく
判んないのよね…

透視図法とか
消失点とか?



ComicStudioには
「パース定規」って
便利なツールがあるぜ!!

うん…
あるのは知ってたけど
そもそも「パース」が…



…ふう
じゃあちょっと
説明しておくか…

よろしく
お願いします!

第十二回 パースって難しそう…? パース編 その(7)



[アイレベル][パースライン][消失点]を
理解しているという前提で進めるけど?

うん…
がんばる



パースを勉強する時は
[立方体の箱]で考える!

サイコロ
みたいななの? だな!



平行な辺が四本ずつ
三組あるだろ?

それらが直角に
交わっているから
パースを考える時に
理解しやすいんだ!

見る角度を変えると
見え方が変わるね…

そう!

その見え方を
考えてみよう

立方体=正六面体=正方形六枚で囲んだ立体。向き合う面同士は平行で隣り合う面は垂直に交わっています。

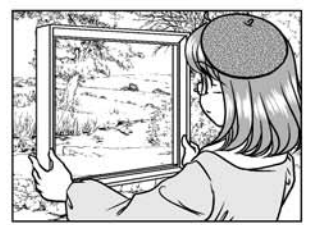
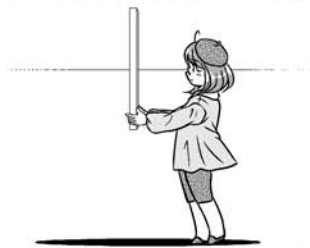
■【透視図法】って…?

[パース定規]を使いこなす
ためには[透視図法]を理解
しておく必要があります。

[Perspective]
パースペクティブの語源は
Per+Spicere(ラテン語)から
来ています。

Per =見る
Spicere =買って・通して

目の前の透明の額縁を通して
見た光景を想像してください。



この「額縁を通して見ている」
光景を描く手法を[パースペク
ティブ]=[透視図法]と言います。

■アイレベル上の消失点と
そこに向かうパースライン

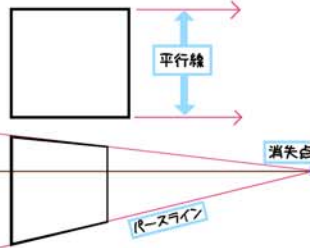
今あなたは額縁を通して光景を
真正面に見ているとします。
額縁の画面が地面と垂直の時
あなたの目の高さは額縁内で
地平線の高さと一致します。

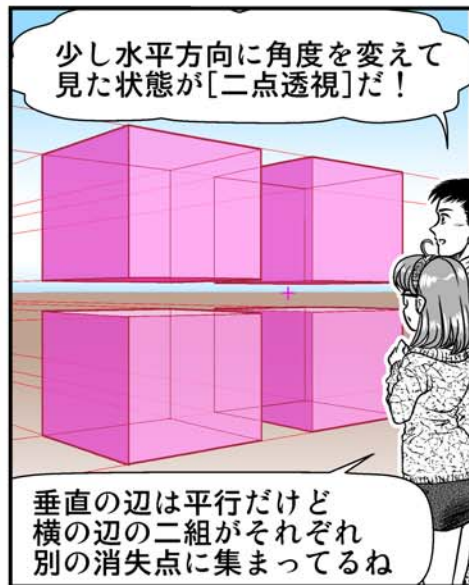
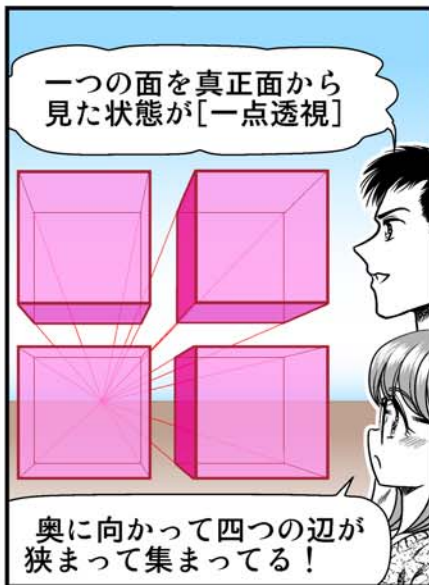
アイレベル=地平線の位置



正方形の板を正面から見た時
向かい合う辺は平行です。
しかし少し角度を変えて見ると
奥に向かって狭まっていく辺が
現れます。

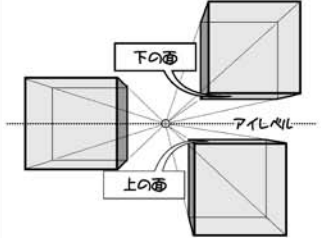
正方形の板の上下の辺が地面と
平行な場合、この辺を延長すると
[アイレベル]上の一点に集まり
ます。
この点を[消失点]と言います。
辺の延長線を[パースライン]と
呼びます。



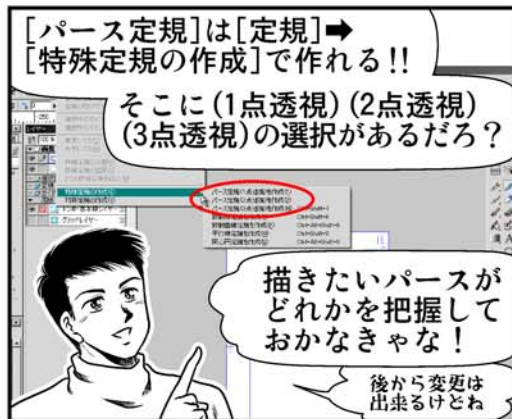
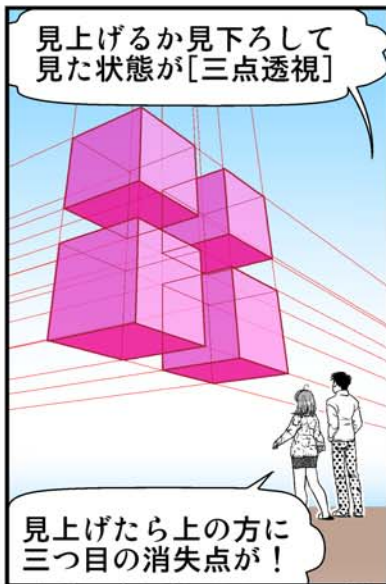


■一点透視とは…

立方体の真正面の面の四辺は正方形に見えている状態で、奥行きが消失点に収束する状態です。自分の目よりも下にある場合は立方体の上の面が見えます。自分の目よりも上にある場合は立方体の下の面が見えます。

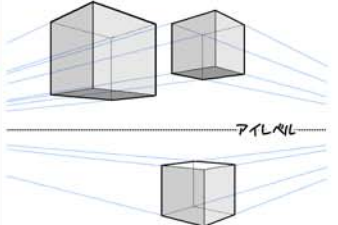


原則的には画面に横方向に対しほぼ中央に消失点を設定します。

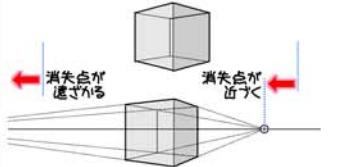


■二点透視とは…

立方体を見る位置を少し変えて垂直の二つの面の奥行きがそれぞれ別の消失点に収束する状態です。

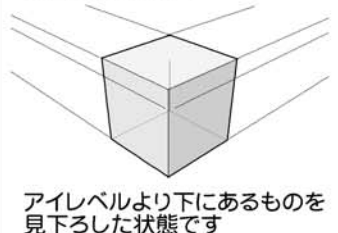
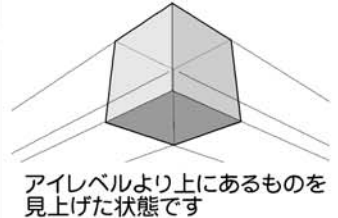


二つの消失点が共に画面内に収まることはありません。一方が画面内に近づくともう一方は画面から遠ざかります。

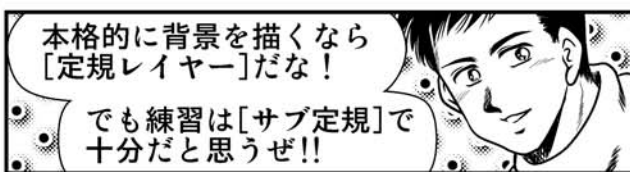


■三点透視とは…

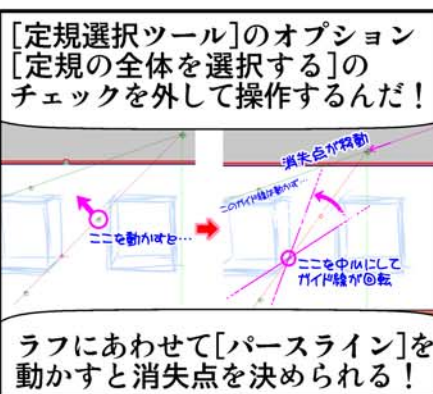
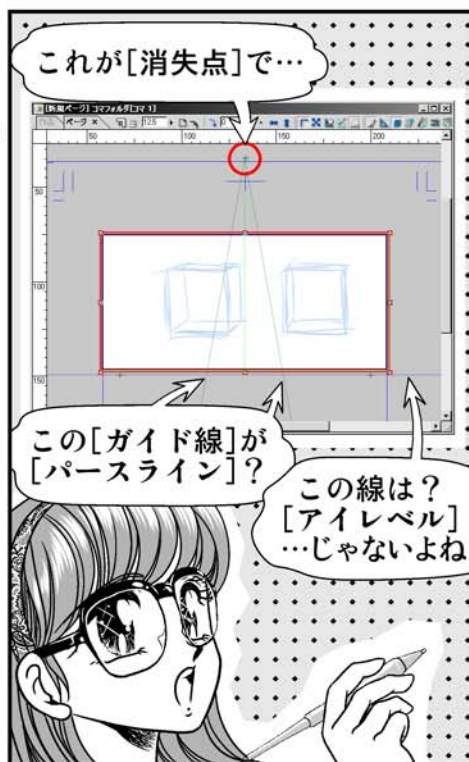
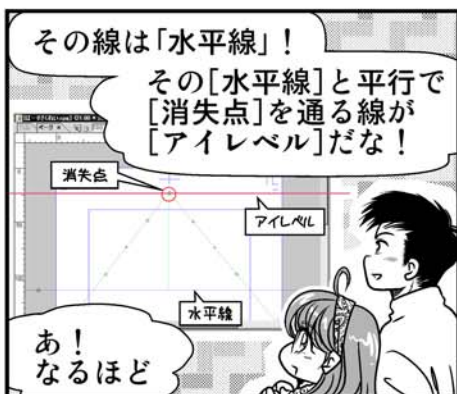
地面に対して垂直だった画面を傾けて、視線を上下に動かして、垂直な辺も上または下に収束する状態です。



通常、アイレベルは画面内には設定しません。



「一点透視」と「1点透視」: 技法の説明では漢数字をComicStudioの機能説明ではアラビア数字を使っています。



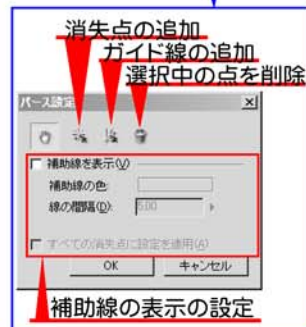
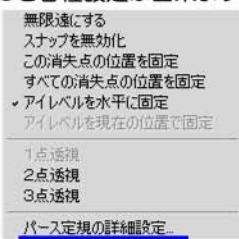
■パース定規の操作

操作は[定規選択ツール]で行います。



- ・[センターポイント]を動かすと[消失点]を中心に回転します。
- ・[ガイドハンドル]を動かすと[ガイド線]が[センターポイント]を中心に回転し、[消失点]も移動します。

[定規選択ツール]で右クリックすると各種設定が出来ます。



■操作のコツは…？

ガイド線を動かして下描きのパースラインに合わせます。

- ①パースラインがはっきり判る線の端にセンターポイントを移動させて重ねます。



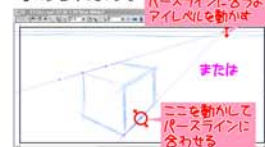
- ②ガイドハンドルを動かしてパースラインに合わせます。



- ③離れた場所のパースラインの線の端にセンターポイントを移動させて重ねます。



- ④ガイドハンドルを動かしてパースラインに合わせれば消失点が求められます。



合わない場合はアイレベルを変えてパースラインに合うようにします。



下描きの時からちゃんと
アイレベルを意識して
描くようにしようぜ!!



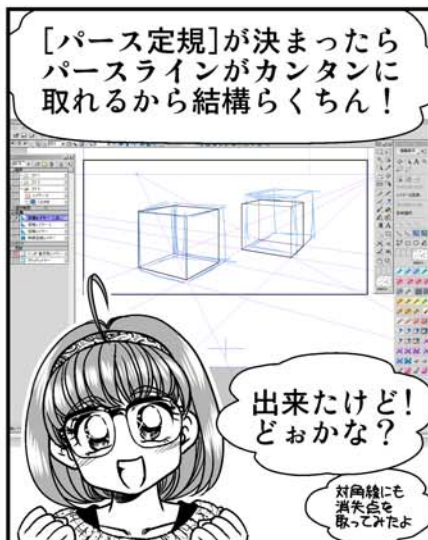
じゃあこんな感じで
どうかなあ?

下絵のパースが少し
狂ってても大丈夫?



[パース定規]の設定を正しく
出来たらちゃんと描けるよ!

えと…[アイレベル]を決めて
[ガイド線]動かして消失点を…



[パース定規]が決まったら
パースラインがカンタンに
取れるから結構らくちん!

出来たけど!
どおかな?

対角線にも
消失点を
取ってみたいよ



立方体をきっちり
描く方法を覚えたら

そこから発展して
色々なモノが描ける
ようになるんだ!

あたしも
描けるよう
になりた〜い!



じゃ次の段階では
簡単な小物や背景を
描いてみようか!

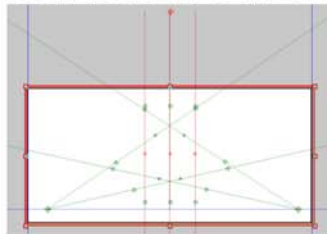
うわ〜…
できるかなあ…

■[無限遠]って?使い方は?

[パース定規]の設定の中に
[無限遠にする]という項目が
あります。

[消失点]を[無限遠]にすると
パースラインは平行線になります。

[パース定規(3点透視)]で、
垂直方向の三つ目の消失点を
[無限遠]に設定することで
二点透視で描く事が出来ます。



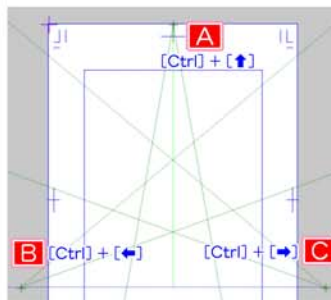
この方法を使うと垂直方向の
ガイド線(平行になっている)
を残した状態で二点透視による
作画が出来ます。
ガイド線を垂直方向の補助線と
して使うと案外便利です。

しかしパースを把握しないまま
[消失点]を[無限遠]にすると
混乱しますので要注意です。

■特定の消失点へのスナップの 簡単なON/OFFの方法

パースラインの方向に近い線は
予期しない方向にスナップして
上手く描けないときがあります。
そういう場合は、無用な方向の
スナップを無効化すればいいの
ですが、右クリックで選択する
のは少々手間がかかります。

そこで、ショートカットを使って
スナップのON/OFF切替えを
行うと効率的です。



消失点へのスナップのON/OFFは
キーボードの[Ctrl]を押しながら
カーソルキーのいずれかを押して
切り替えることが出来ます。

消失点を動かした後ではなくて
パース定規作成時の初期位置に
対応しています。

パース定規の四点目以降に追加
された消失点へのスナップの
ON/OFFは[Ctrl] + [↓]です。

Mac版では[Command]キーと
カーソルの組み合わせとなります。
また、Windows版は4.1.2以降で
ショートカットに対応しています。