



もお〜っ!!!

お兄ちゃん
起きてよ〜

〜カ
カ〜



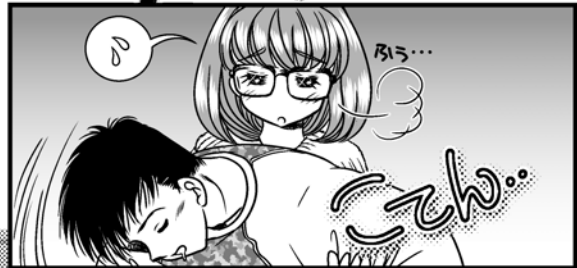
ねえ! ちょっと
いい加減に…!!!

カリカリ

ComicStudioがわかる! Presented by ねぐら☆なお

Chara-Com Card Making Tips

キャラコミカード



ぷら…

〜ん。



どうしよう…
澄子ちゃん来ちゃう…

さすがにこんなトコ
見せられないし…



き…っ

来たっ!!!



美湖ちゃん♡
お邪魔します

い…いらっ
しゃあい…



あの…ちょっと
待ってね!

お兄ちゃん…
何とかしなきゃ



どうしよう…

本編に続く→



■パース定規を使わずに
背景面を描く場合は…？

ここ数回に渡ってパース定規を使った小物や背景の描き方の基本を説明しています。

しかし、簡単な小物や背景を描く場合は、わざわざパース定規を設定することで、無駄に時間が掛かりすぎる事もあり得ます。

パース定規を使わずに描く方法を紹介します。

●フリーハンドで描く

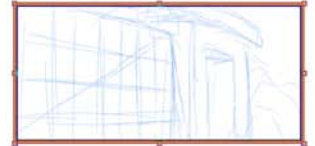
「方法」と言うには語弊がありますが、定規を使った線だと硬く感じるタイプの絵や、自然物を描く場合は、人物の主線と同じようにフリーハンドで描きます。

しかし、ComicStudioには極力正確にパースを取って描く為に役立つ便利なツールがあります。

➡[消失点]フィルタを使おう

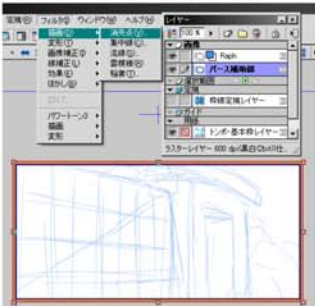
①ラフを描く

アイレベルを意識して描きます。

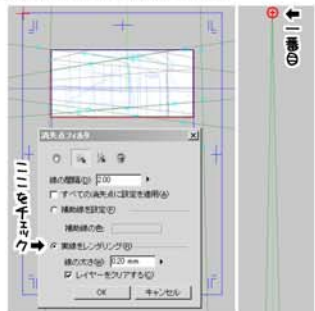


②フィルタ[消失点]を実行

下書きレイヤーとは別の新しいレイヤーに作成しましょう。

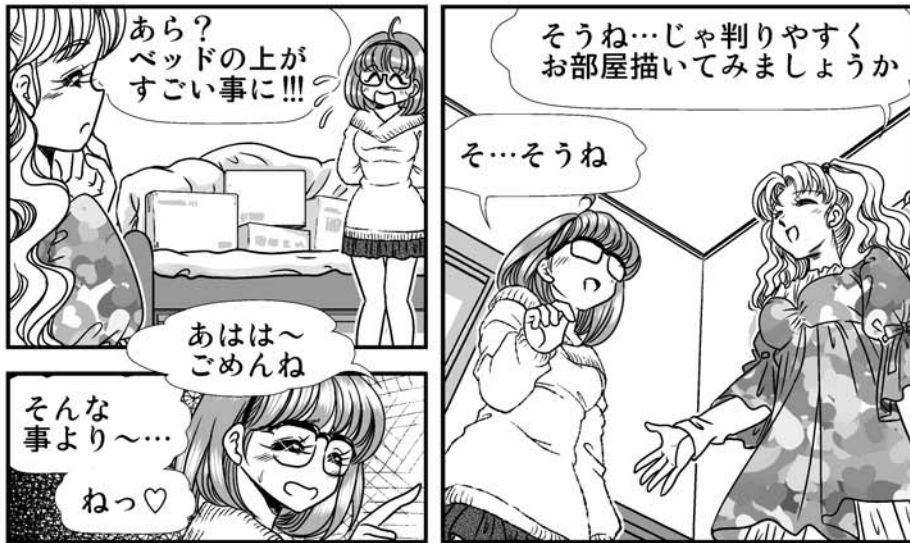


③[消失点]を設定する

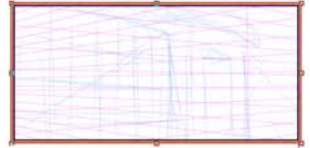


下絵に合わせて画面をクリックして[消失点]を設定します。
[消失点]を中心とした放射線を任意の角度で引くことが出来ます。

二・三番目にクリックした点を結ぶ線をアイレベルにすると作業がしやすくなります。一番目の点は二点透視の場合離れた場所に置いておきます。

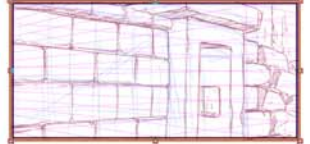


④レイヤーの表示色を変更



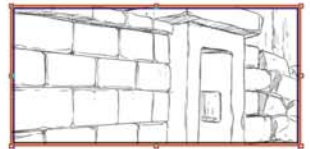
⑤アタリを見ながら描く

この図では、パースラインが
ピンク色で表示されています。
任意のペンを使い描きます。



⑥線をクリーンアップする

必要に応じて複数のレイヤーに
分けて描くといいてしょう。



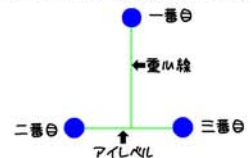
⑦仕上げ

質感を出すためのトーンや、
影のトーンを張ります。
細かい修正をして仕上げます。



■【消失点】の順番の法則は？

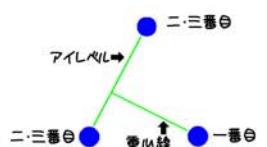
消失点フィルタで消失点を三つ
作ると、「アイレベル」「重心線」に
相当する補助線が現れます。



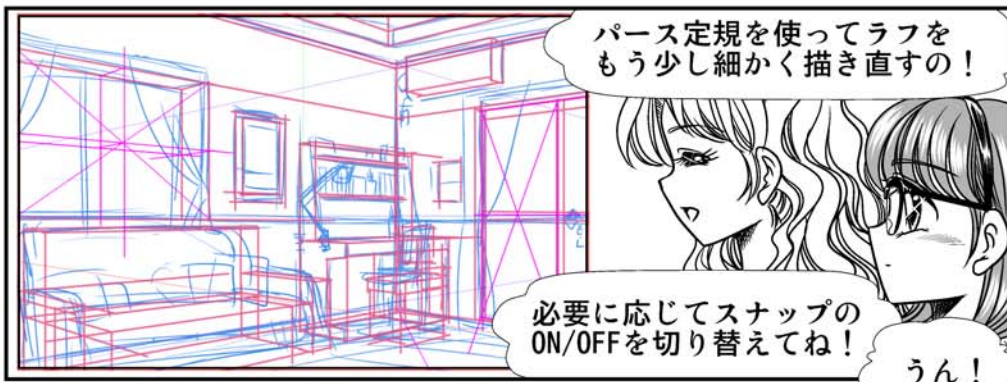
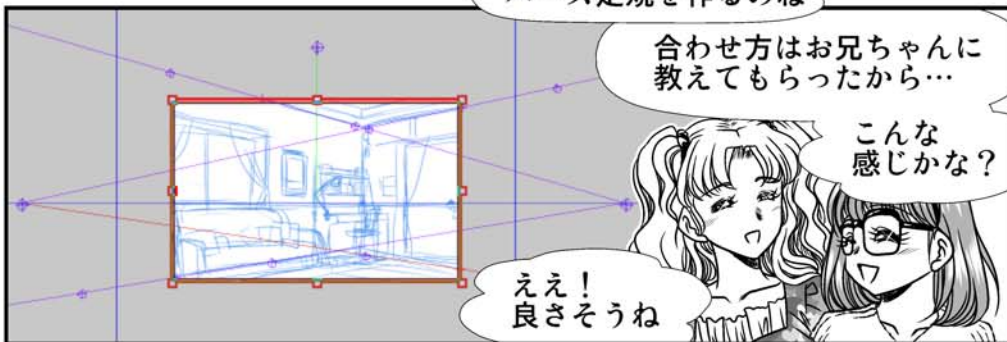
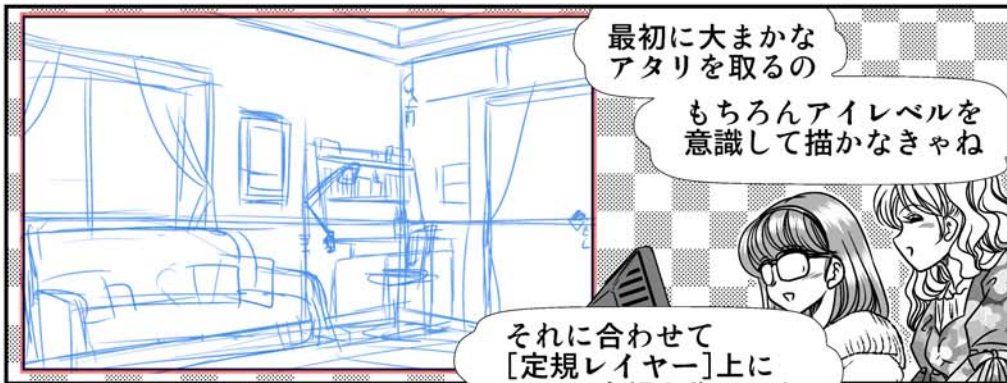
一番目の点を消去すると、この
補助線は消えてしまいます。



次に画面上をクリックすると、
新しい消失点を作れます。
上記のケースでは、その点は
二番目または三番目の点と
した補助線が現れます。



消す順番によって補助線の
現れ方が変わりますので、
そのたび確認しましょう。



えとね…ここからがポイントなのよ!

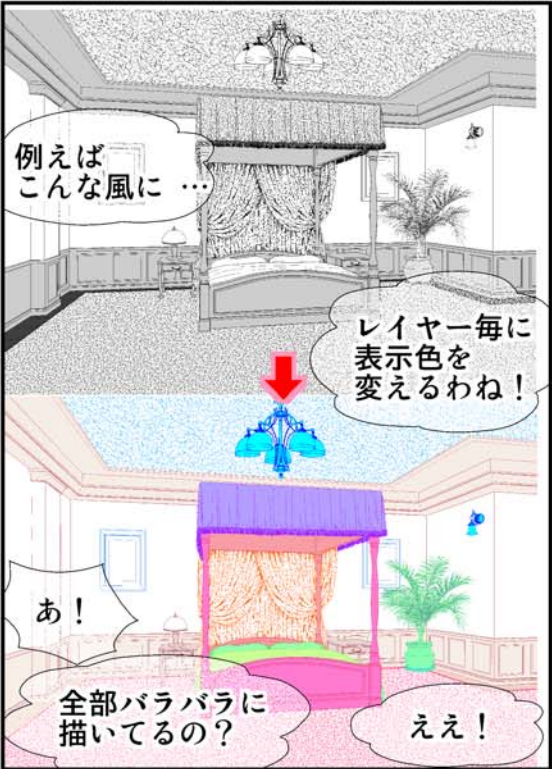


そ…そうなの?

好きな方法で描いてもいいけど



出来れば「部品」毎にレイヤーを分けた方がいいと思うの!



例えばこんな風に…

レイヤー毎に表示色を変えるわね!

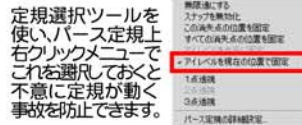
あ!

全部バラバラに描いてるの?

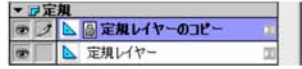
ええ!

■背景を描くときのポイント

①パス定規は複製しておく
背景を描く場合、通常なら「アイレベル」は変更しません。「アイレベル」は出来る限り固定しておきましょう。

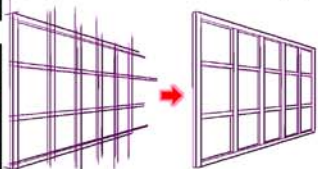


定規選択ツールを使い、パス定規上右クリックメニューでこれを選択しておくことで、不意に定規が動く事故を防止できます。



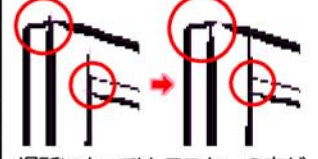
②ベクターとラスターを上手く使い分ける

ベクターレイヤーに描いた線は消しゴムツールのオプションの「交点までを消去」をONにして使えば、綺麗な角を作ることが出来ます。

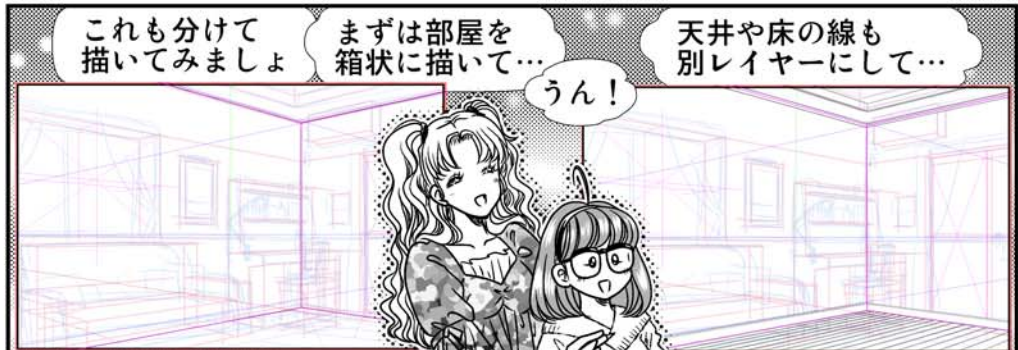


「線つまみ」ツールを使えば、微妙なズレの微調整作業も比較的簡単に行えます。

拡大して調整作業する場合は、「一方の端を固定」を選び、効果範囲を狭く、つまみ加減を大きくしておくといでしょう。



場所によっては、ラスターの方が作業しやすい場合もあるので、上手く使い分けましょう。



これも分けて描いてみましょう

まずは部屋を箱状に描いて…

天井や床の線も別レイヤーにして…

うん!



窓枠も別レイヤーで描いてみましょう!

窓枠の変更で別の部屋に変身できちゃうね!



これでまだ家具が入ってないお部屋が出来上がったわ!

最初は家具を「置かない」…って事ね!



■背景を描くときのポイント

-続き-

人によって手順は様々ですが「使いまわし」が出来るような描き方をすると、後々便利です。

③キャラやフキダシで隠れる場所も描いておく

背景を広めに描いておくと、色々と役に立ちます。

レイヤーを分けて描くことで、人物と背景のレイアウトを自在に変更する事が出来ます。別のコマに流用する事も可能なので便利です。

あとでフキダシの位置を変更したり、人物の位置を変更する事も出来るので、時間が許す限りは、隠れる場所も描いておくといいでしょう。



④パーツを分けて描画して変更可能にしておく

例えばドアなら開いたところと閉じたところを用意します。建物の窓も別レイヤーにします。窓を変えるだけで別の建物にあつという間に変更できます。

