



ね!
 どうかな?
 結構いい感じに
 なってるでしょ!



そうだな
 ちょっとは
 頑張ってる
 みたいだな!



ちょっとは…
 かあ…
 お兄ちゃん
 厳しいなあ…

ComicStudioがわかる!

Chara-Com Card Making Tips

キャラコミ作り

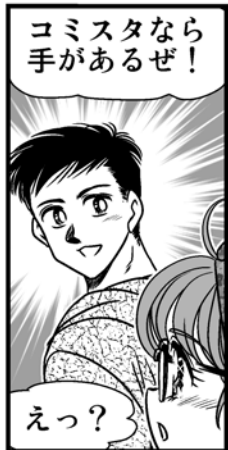
Presented
 by
 ねぐら☆なお



ははは!
 美湖が背景描ける
 ようになったら
 アシに使えるしな!
 そういう
 目論み〜?



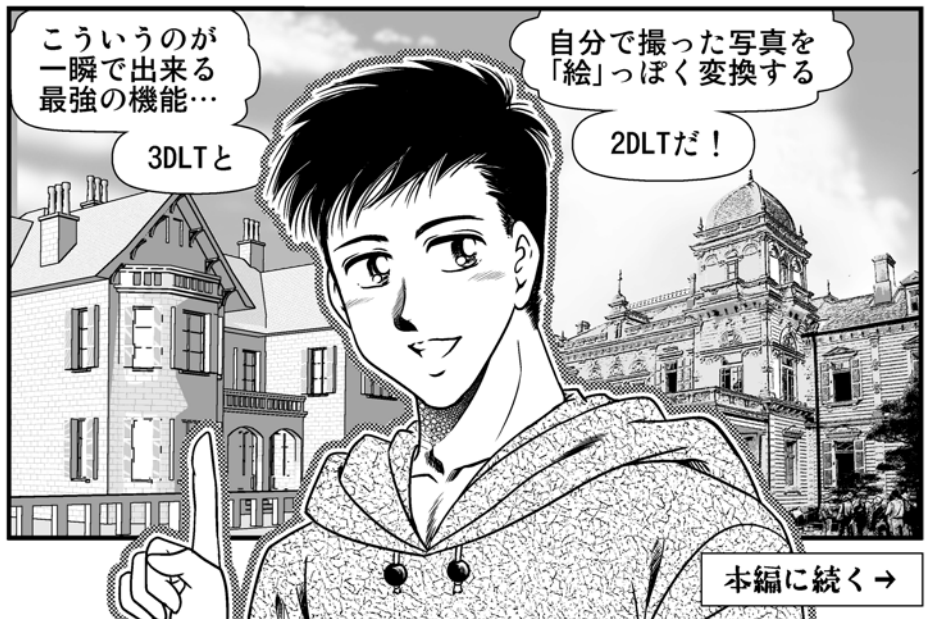
同じアングルなら
 使い回せるけど
 アングル
 角度が違うシーンは
 改めて描かなきゃ
 いけないし…
 もっと楽な
 方法あれば…



コミスタなら
 手があるぜ!
 えっ?



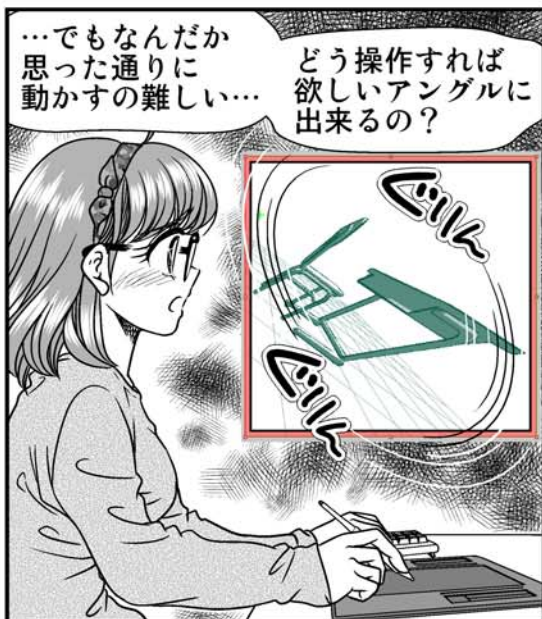
でも確かに背景が
 ネックなのよね…
 時間も手間も
 大変だし…



こういうのが
 一瞬で出来る
 最強の機能…
 3DLTと
 自分で撮った写真を
 「絵」っぽく変換する
 2DLTだ!
 本編に続く→



第十五回 3DLT・2DLTって？



■ComicStudioの3D機能

●3D下描きと3DLT

3Dデータを読み込んで画像を作成する、描画支援機能です。3D下描きはProとEXの機能。3DLTはEXのみの機能です。

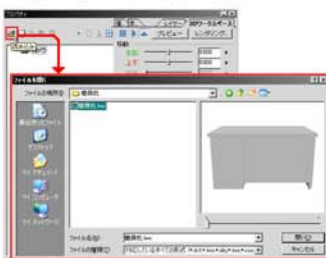
3D下描き機能は3Dデータをプレビュー画像に変換する機能、3DLT機能は、プレビュー画像から線とトーンを生成、仕上げ画像を作成する機能です。

①3Dワークスペースを作成

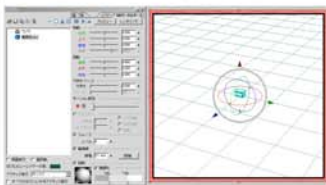
二通りの方法があります
(A) [ファイル] → [読み込み] → [3Dファイル...] を選択
(B) [3Dフレーム] ツールをページ上でドラッグ



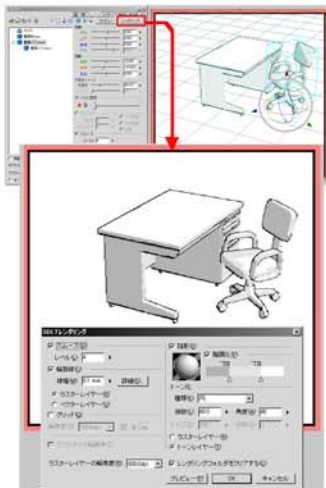
②3Dデータの読み込み

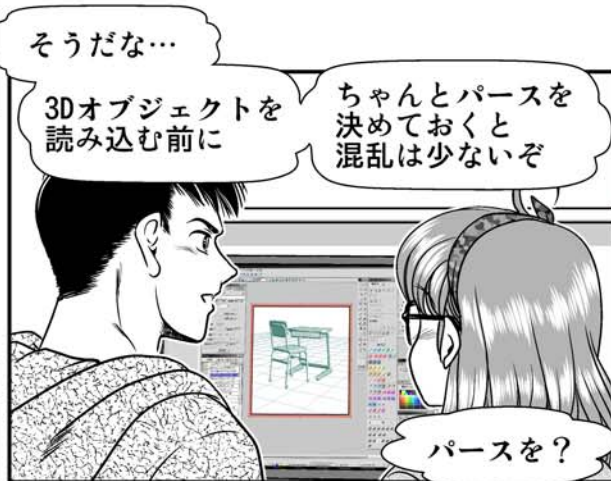


③3D選択ツールでカメラや3Dオブジェクトを操作



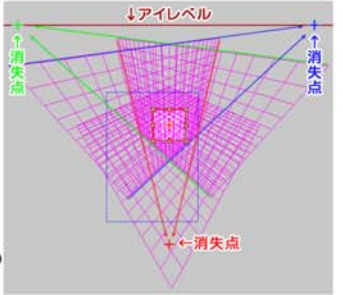
④3DLTレンダリング実行 (EXのみ)





■3Dワークスペースは 三点透視パース

先に3Dワークスペースのパースをきちんと決めてから、3Dオブジェクト配置すると、大きさや角度の微調整作業が簡単に行えます。3Dワークスペースにおけるパースを把握しておきましょう。



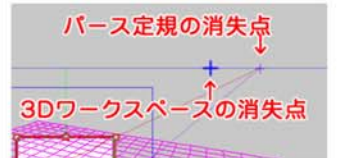
3Dワークスペース上における、三点透視の各消失点の位置関係は上図のようになっていきます。画面中央のオレンジ色の[+]が3Dワークスペースの中心です。通常画面の中央に配置します。
なお、3Dワークスペース内に作成した画像レイヤーの上ではこのパースをパース定規として利用して作画することが出来ます。

■3Dワークスペースのパースと パース定規を一致させる

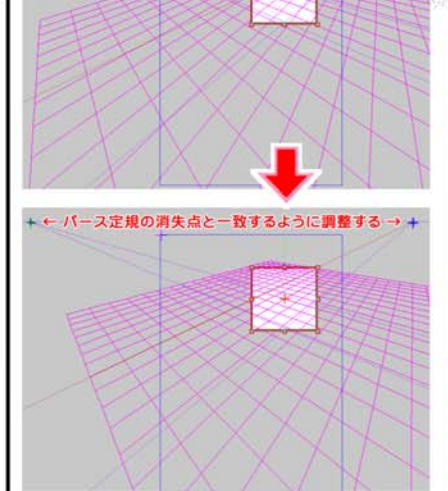
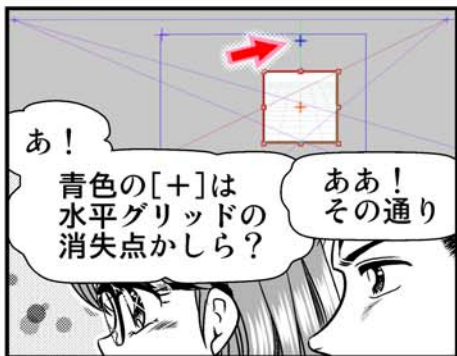
3Dオブジェクト空間のパースと通常のパース定規を合わせると、パース定規を使って描いた絵に3Dオブジェクトを配置する時に応用出来ます。



3Dワークスペースのパースは三点透視なので、一点・二点透視のパース定規とは完全に一致させる事は出来ませんが、近似的には可能です。

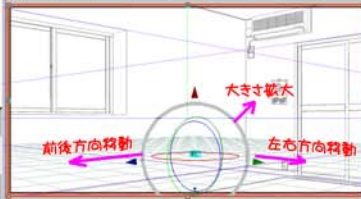


定規レイヤー上にパース定規を作成しアイレベル・消失点を設定、そのパース定規の消失点の位置と3Dワークスペースの消失点を一致させます。



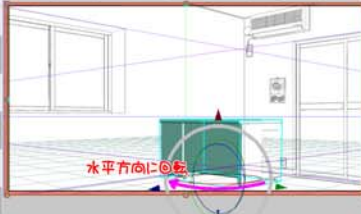
3Dワークスペースのプロパティの「パース」のスライダを動かして消失点の間隔を調整します。

パースを決めてから
3Dオブジェクトを
配置したほうが
操作し易いんだ



位置は平行移動で
調整すればいいし

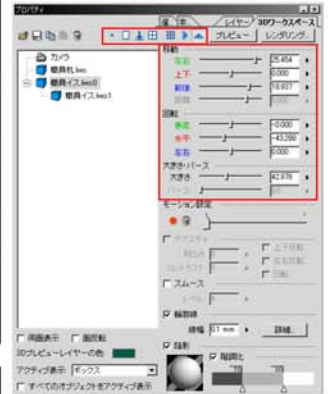
回転も特定方向だけ
操作したほうが安全!



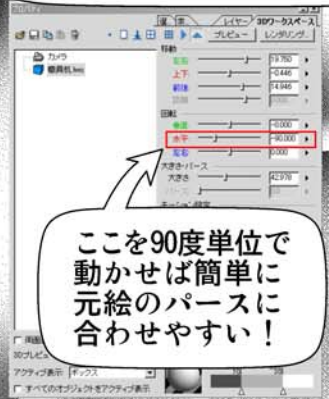
大きさは回りに
合わせてな!

■3Dオブジェクトの操作

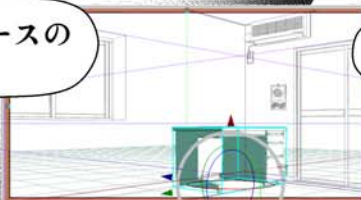
3Dオブジェクトの操作方法を
把握しておきましょう。



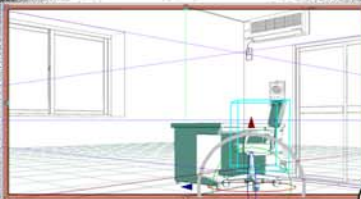
元の絵と3Dワークスペースの
パースが一致してたら



ここを90度単位で
動かせば簡単に
元絵のパースに
合わせやすい!

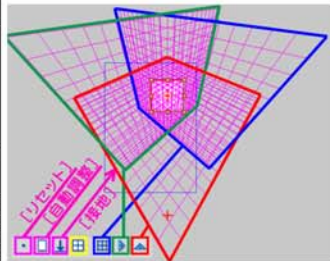


3Dオブジェクトを
さらに追加する時も
合わせやすいね!



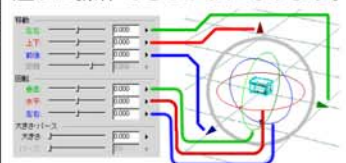
ちゃんと相互関係を
把握しておこう!

プロパティパレットの各項目の
相互関係を、図式してみました。

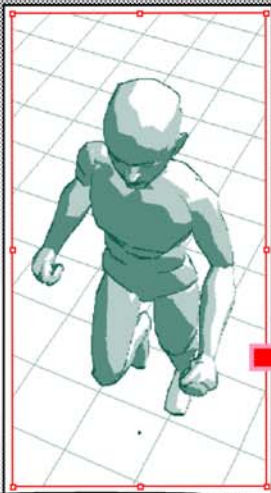
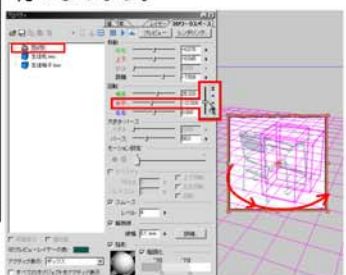


- 【リセット】
選択した3Dオブジェクトを読み込んだ時の状態に戻します。
- 【自動調整】
選択した3Dオブジェクトを画面に合った大きさに拡大・縮小します。あくまで合わせるだけなので、希望の角度に再調整が必要です。
- 【接地】
選択した3Dオブジェクトを3D空間のベース地面に設置します。

3Dオブジェクト空間の各座標系と3Dマニピュレーター・プロパティの各項目との相互関係を把握しておけば、3Dオブジェクトを意図する通りに操作できるようになります。



プロパティで「カメラ」を選択しプロパティの項目を変更する事でプレビューを変更できます。アングルを変えるときは、カメラで行いましょう。



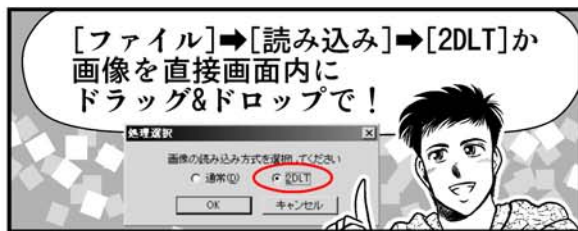
苦手なポーズは
3Dデッサン人形を
下絵にして練習!

3D下描き機能を使えばOKだ!



そっか!

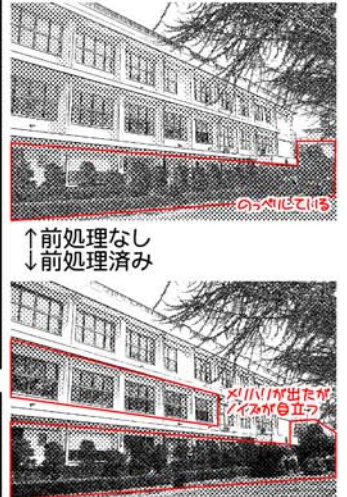
何に使うのって
思ったけど
こういう使い方
すればいいのね!



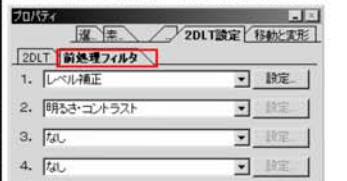
■2DLTは[前処理]を!

3DLTは、線が不足していたり、形状が意図しないものだったりする場合があります。その場合、そのままでは使わずに線の補正やトーンの修正を行います。

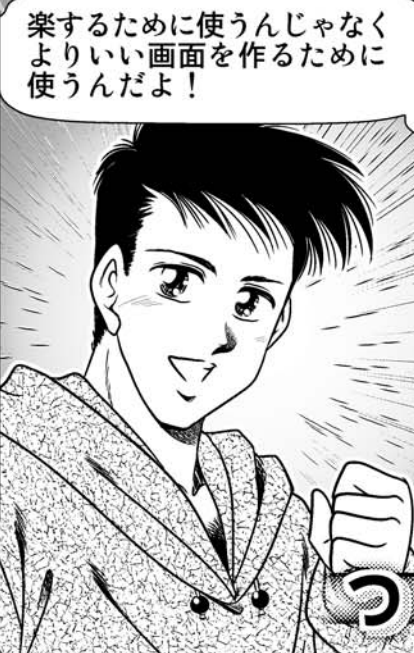
一方2DLTは、写真の解像度やノイズの影響を強く受けるので欲しい線が得られなかったり、不要な線が入ったりします。読み込んだ画像をそのまま使うよりも、ある程度画像補正するといい結果が出る場合があります。



プロパティの「前処理フィルタ」を行うことで、仕上がりのイメージを変えられます。画面がのっぺりしてしまう場合、明るさ・コントラストやトーンカーブで画像にメリハリをつけると、よりハッキリした仕上がりになります。



ノイズの輪郭を拾ってゴミのようになってしまう場合、他の画像処理ソフトを使いノイズ除去や、補正を行ってから読み込むとより良い結果が得られます。



つづく