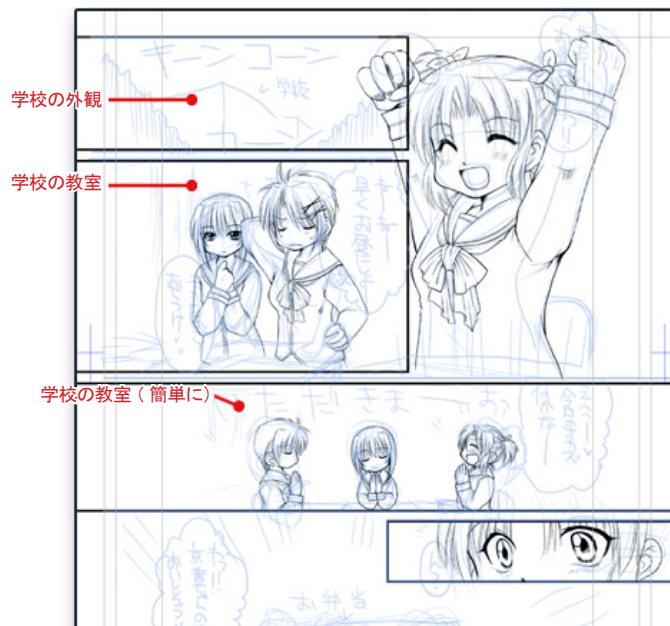


# 3D下描き機能を使った背景作画

とりあえず、人物のペン入れが終わったので、次は人物の後ろに背景を入れていきたいと思います。背景を描こうと思っている部分は以下の通りです。



## 苦手な背景は3D下描き機能で

正直に言って、背景は非常に苦手。

ComicStudioには、背景を描くのに便利なパース定規なんかも搭載されていますが、個人的には、あんまり時間をかけずに、悩まずに、それっぽい背景を描きたい！というのが本音です。

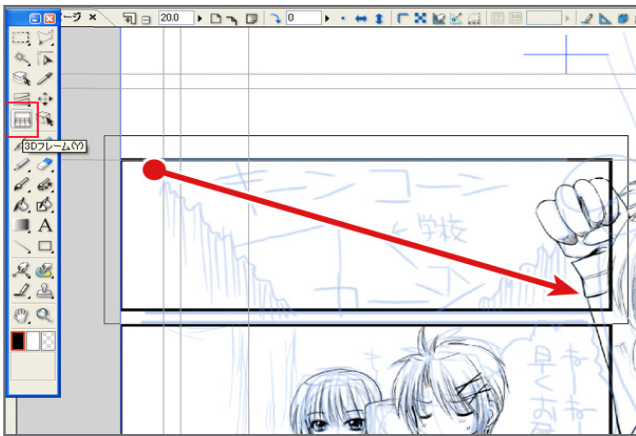
そんな時に役立つのが「3D下描き機能」。

3Dっていうとちょっと難しい感じですが、コツをつかむと、面倒な背景がすばやくそれっぽく描けるようになるので、背景が苦手な人には結構便利な機能です。

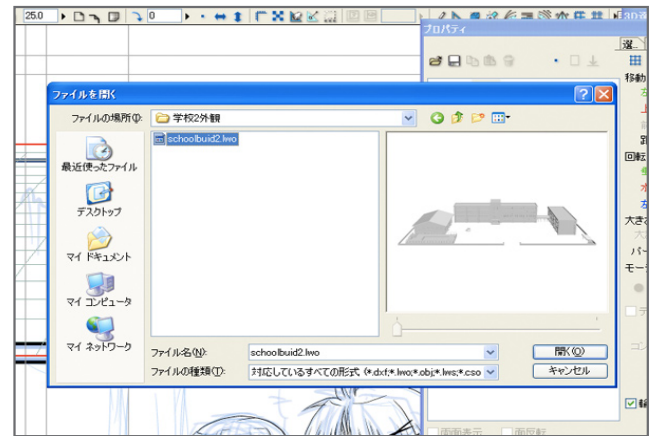
今回は左上のコマの学校を「3D下描き機能」を使って作成したいと思います。

## 3D下描き機能を使った背景作画の流れ

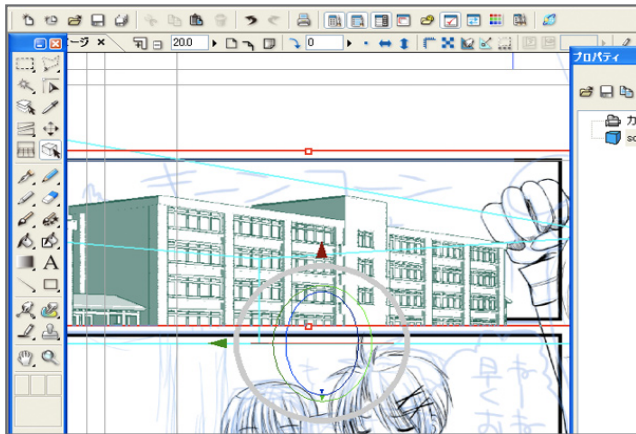
①「3D下描き機能」を使いたい部分を「3Dフレーム」ツールで選択する。



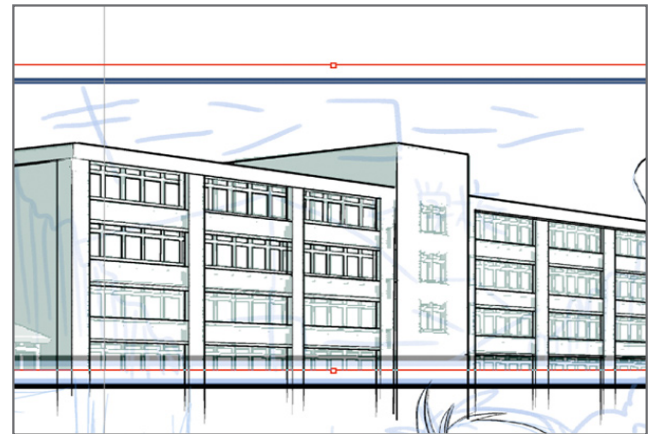
②プロパティパレットの「3Dワークスペース」の「読み込み」から背景に使用したい3Dデータを選ぶ。



③3Dデータを使いたい角度、大きさに配置する。



④トレース用のレイヤーを作って上からトレースして完成。



ここで、一番大変なのが、3Dデータの配置。

この3Dデータをいかに自分のイメージにあうように配置できるか……それが、一番面倒で大変だったりします。

結局、思い通り3Dデータを設定するには慣れるのが一番だったりするのですが、手探りで慣れていくのも、それはそれで大変なので、次回はこの3Dデータの設定方法のちょっとしたコツを紹介したいと思います。