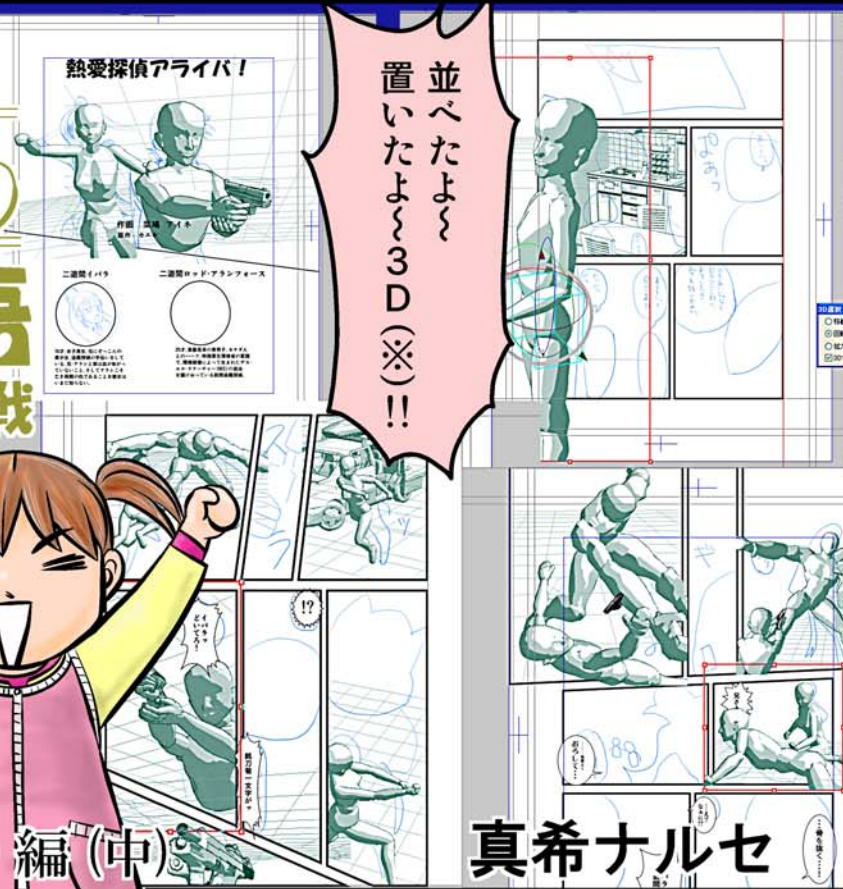




えが  
**描け!**  
**ComicStudio**  
**物語**  
~デジタルに挑戦~



並べたよよ  
置いたよよ3D(※)!!

置きましたな  
よく頑張  
りました! 姫っ

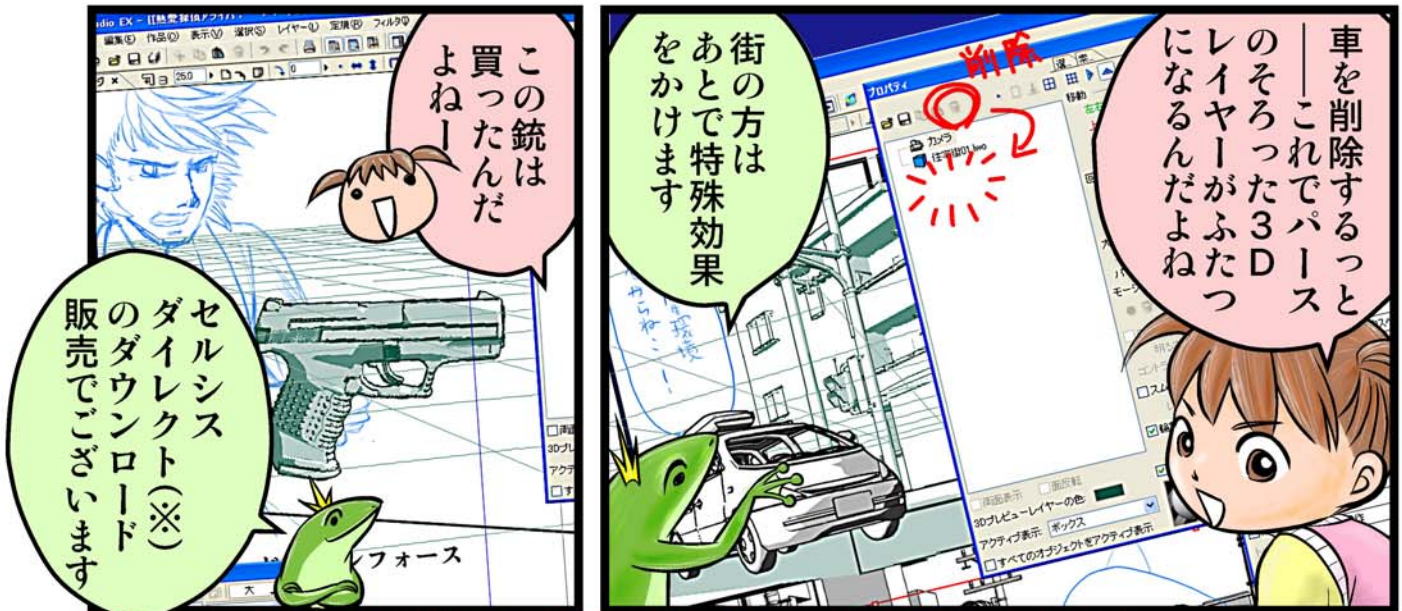
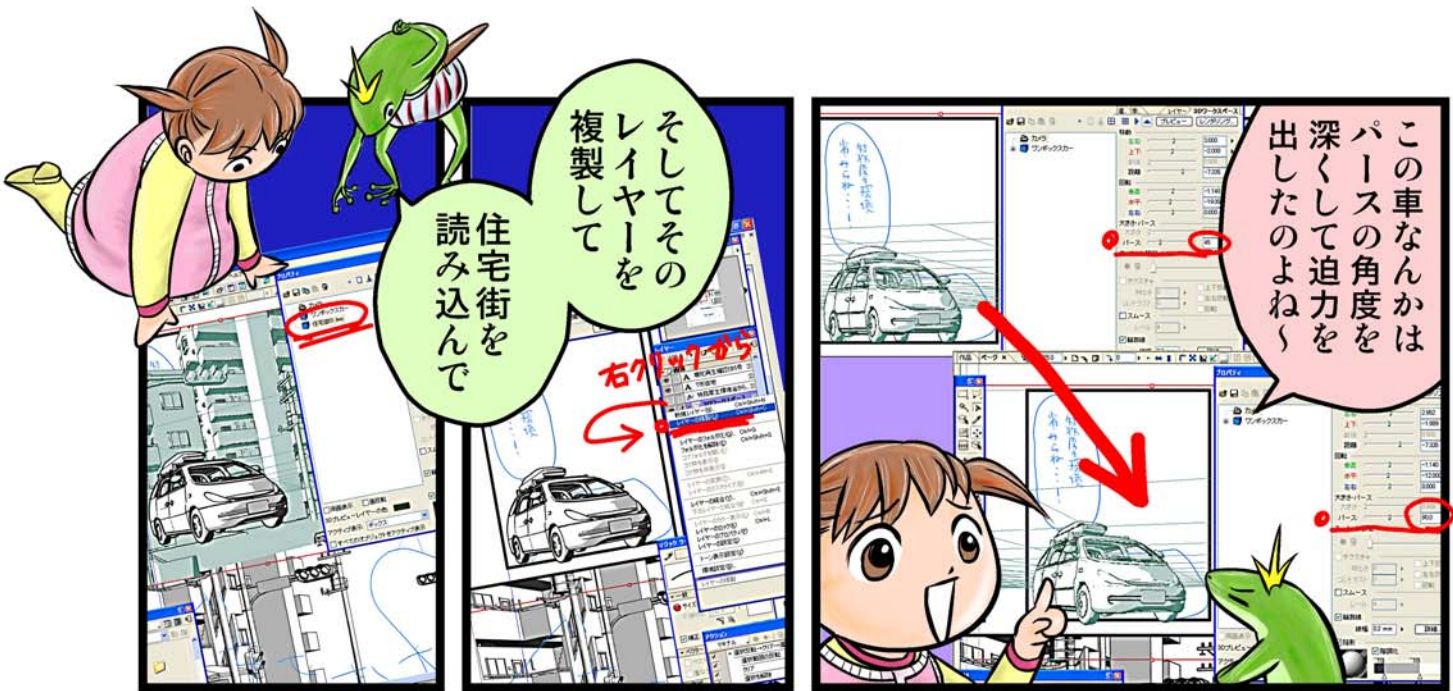
第7回 3D編(中)

真希ナルセ

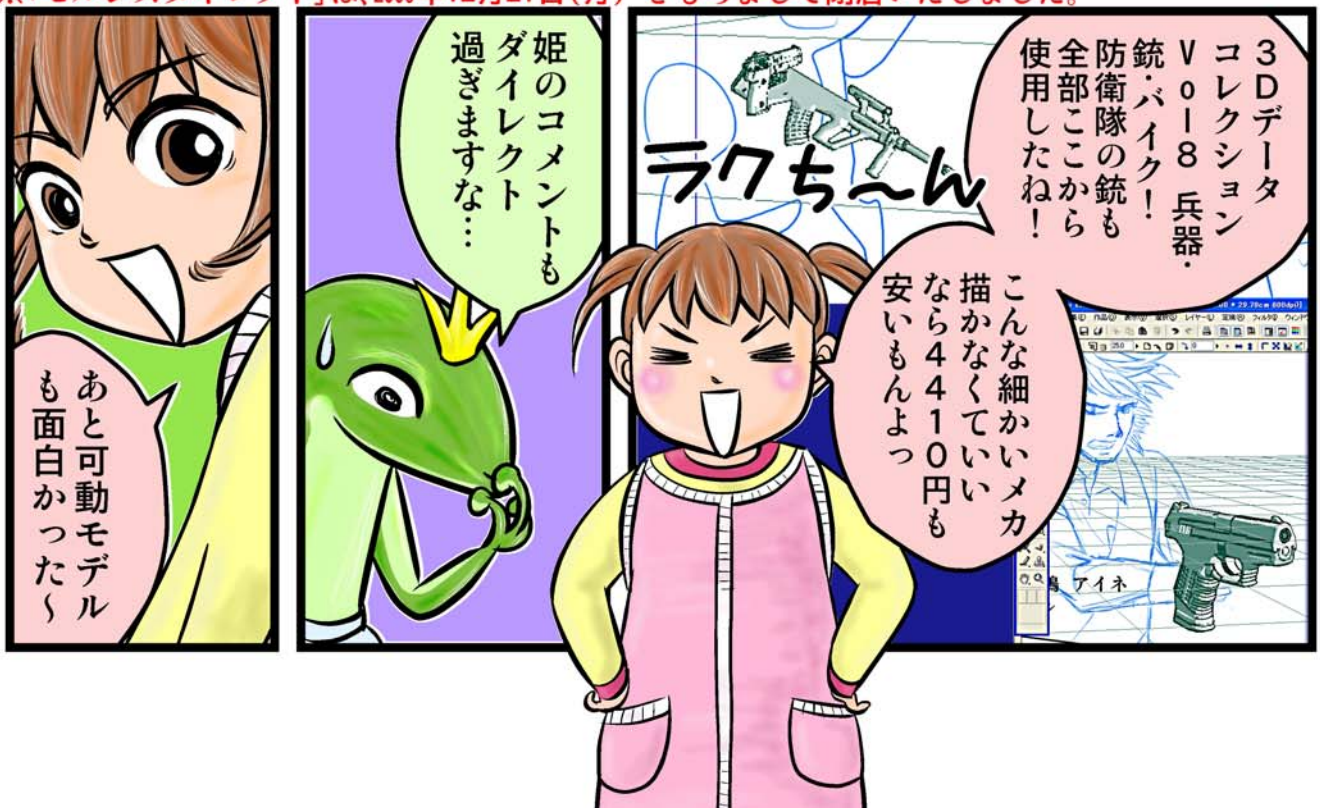


※ 3DLTレンダリング機能はComicStudio EXのみ、3D下描き機能はPro/EXのみ対応の機能です。

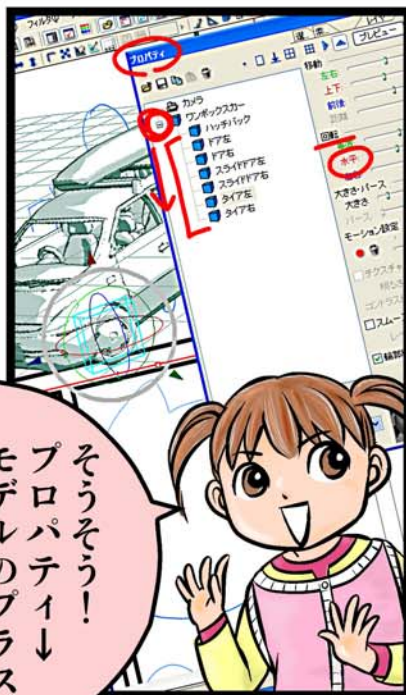




※「セルシスダイレクト」は、2009年12月21日(月) をもちまして閉店いたしました。

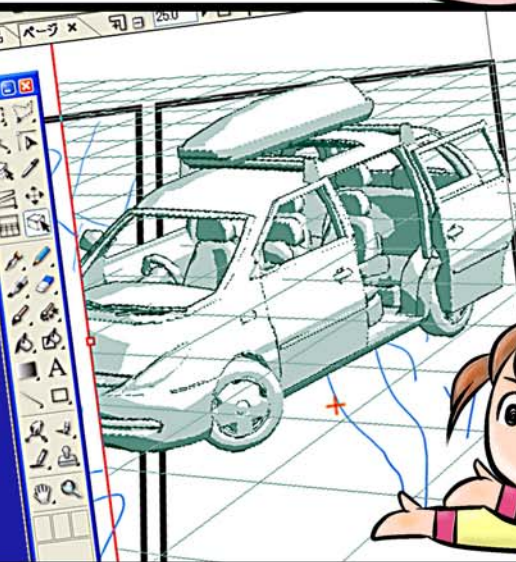






読み込み  
 そうですな 可動  
 データ↓ワゴンボッ  
 クスカーでタイヤ  
 やドアを動かせる  
 車を選べましたな

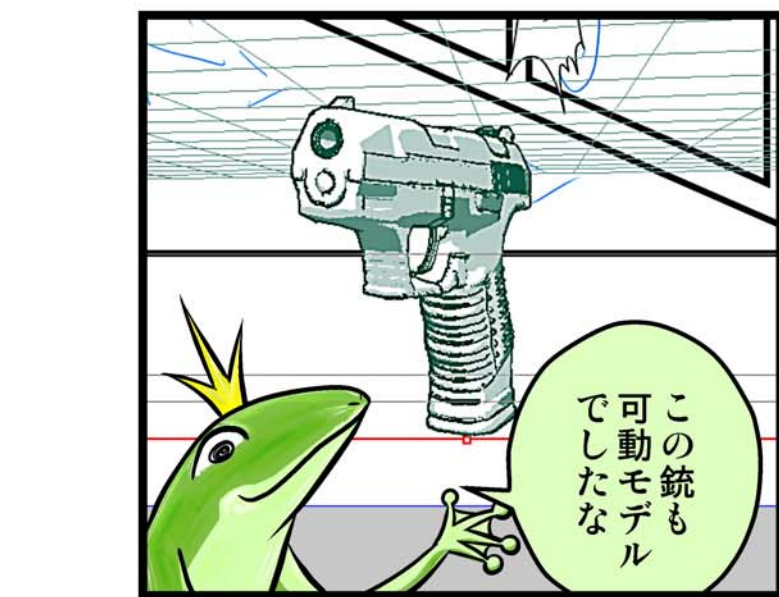
!?  
 そうそう!  
 プロパティ↓  
 モデルのプラス  
 マークを開けて  
 動かしたい部品  
 を選ぶのよね



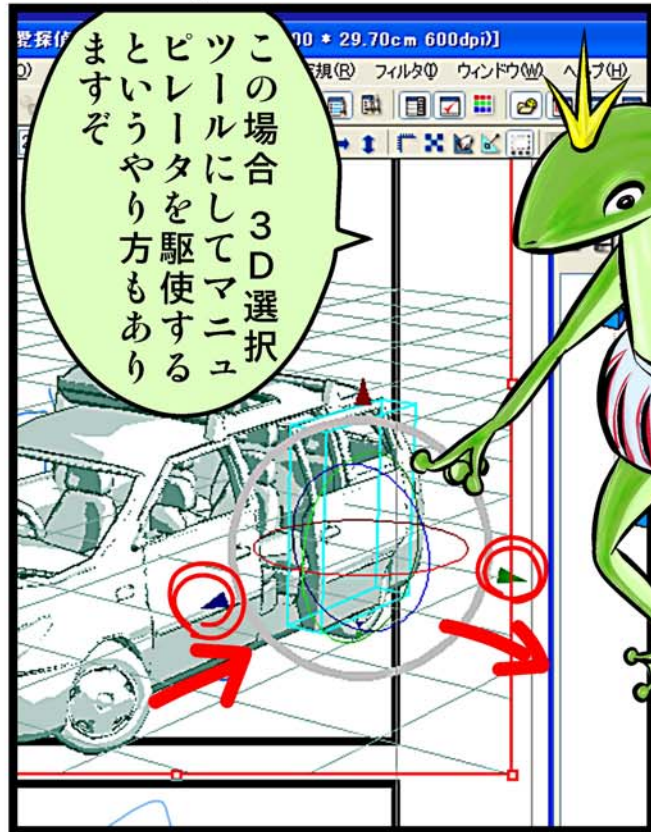
最後に位置を  
 調整したら  
 お手本とおんなじ  
 になった〜!



動かせるって  
 たのし〜!!



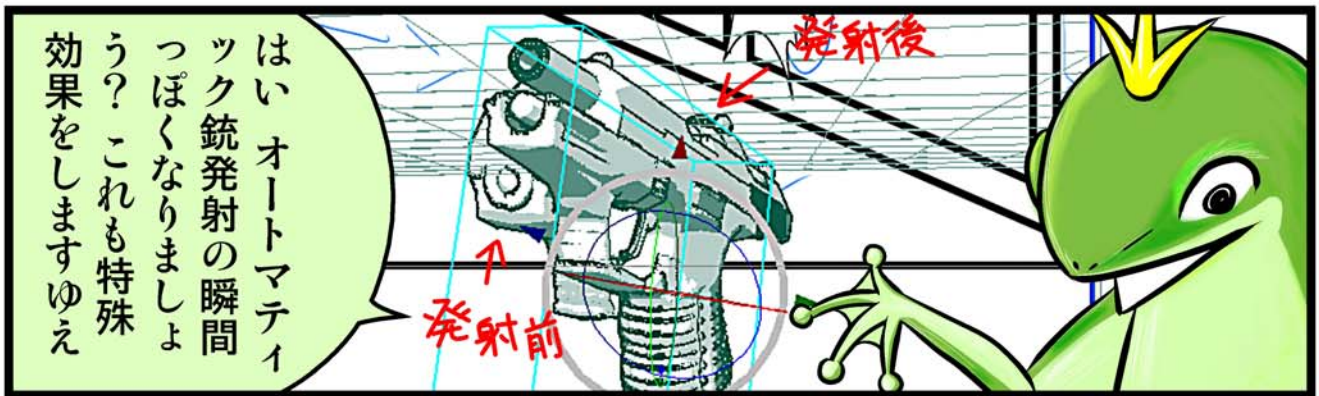
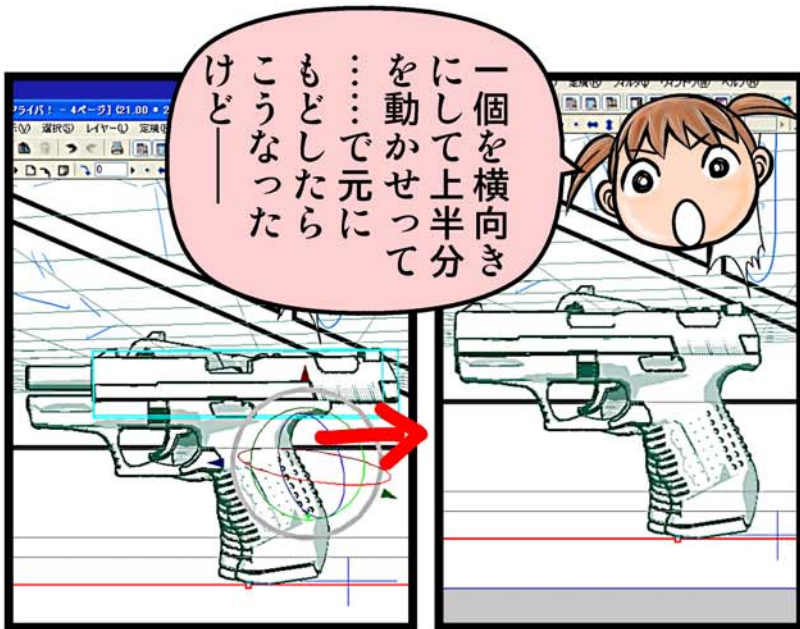
この銃も  
 可動モデル  
 でしたな



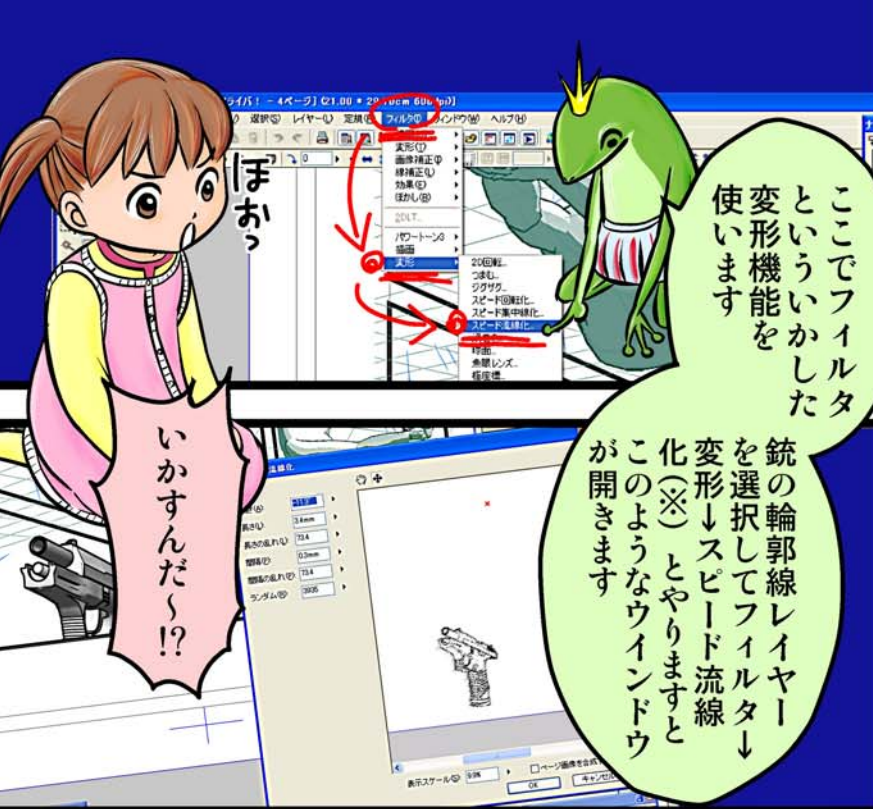
この場合 3D 選択  
 ツールにしてマニ  
 ピレータを駆使する  
 というやり方もあ  
 りますぞ











ほおっ

ここでフィルタ  
といういかした  
変形機能を  
使います

銃の輪郭線レイヤー  
を選択してフィルタ  
変形↓スピード流線  
化(※)とやりますと  
このようなウインドウ  
が開きます

いかすんだ〜!!



発射してる方の銃  
のプロパティから  
『陰影』の『階調化』  
を外します  
するとトーン階層  
で別れていない  
グレースケール  
にてレンダリング  
されます

※ ComicStudio Pro/EX のみ対応の機能です。



さあ姫っ  
この銃がいい  
感じに上へ跳ね  
上がって数値を  
のように調整  
してみてください

おっしや〜



胃薬?  
ラスターテン!  
っていうのがよく  
わからないけど  
そりゃ便利だわ〜



ラスターレイヤーの  
輪郭線をブレて動いて  
いるかのような描線  
に変形させるのです

おお〜



消しちゃうの?

まあいいでしょう  
陰影のレイヤーを  
選択して同じこと  
をしましょう

で発射前の銃も  
表示させ発射後  
の方の一部を  
消すのです



設定  
向き(°) -50.0°  
長さ(%) 34mm  
間隔(%) 73.4  
間隔の乱れ(%) 0.3mm  
間隔の乱れ(%) 73.4  
ランダム(%) 3936

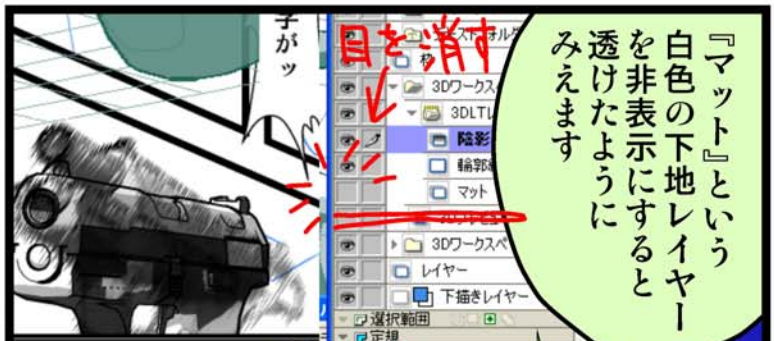
どうよ?

『向き』を  
いじっただけ  
では…!!

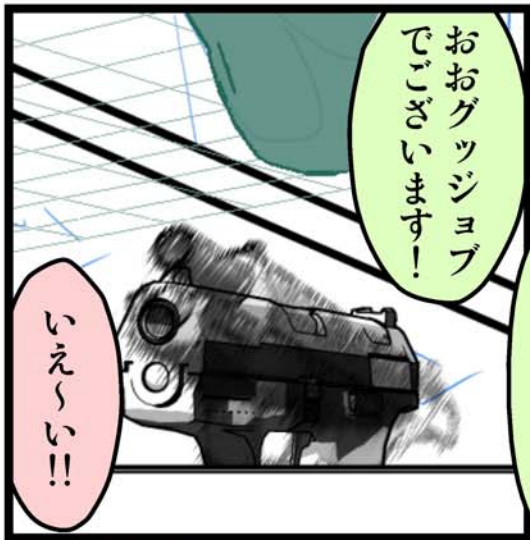




どうよ  
どうよ!?

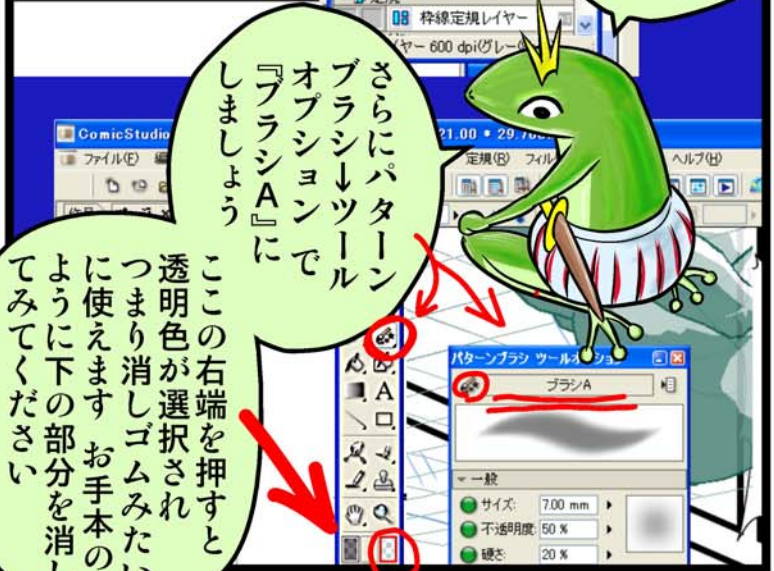


「マット」という  
白色の地下レイヤー  
を非表示にすると  
透けたように  
みえます



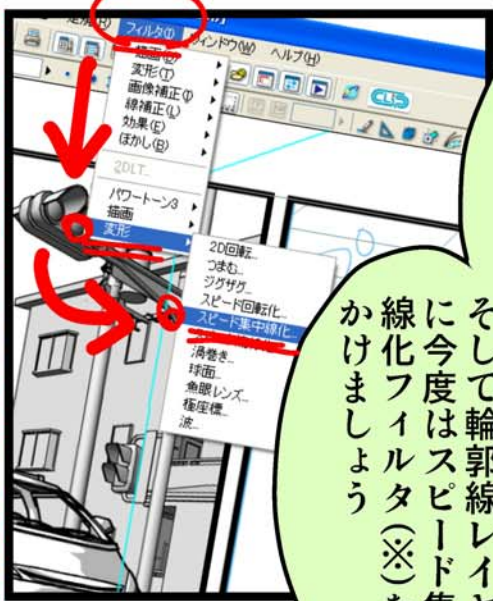
おおグツジョブ  
でございます!

いえ〜い!!



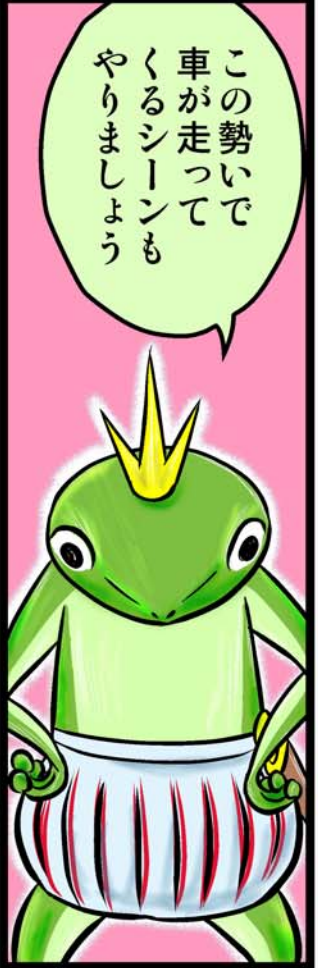
さらにパターン  
ブラシ↓ツール  
オブションで  
「ブラシA」に  
しましょう

この右端を押すと  
透明色が選択され  
つまり消しゴムみたい  
に使えます お手本の  
ように下の部分を消し  
てみてください



まず街を  
階調化なしで  
レンダリング

そして輪郭線レイヤー  
に今度はスピード集中  
線化フィルタ(※)を  
かけましょう



この勢いで  
車が走って  
くるシーンも  
やりましょう



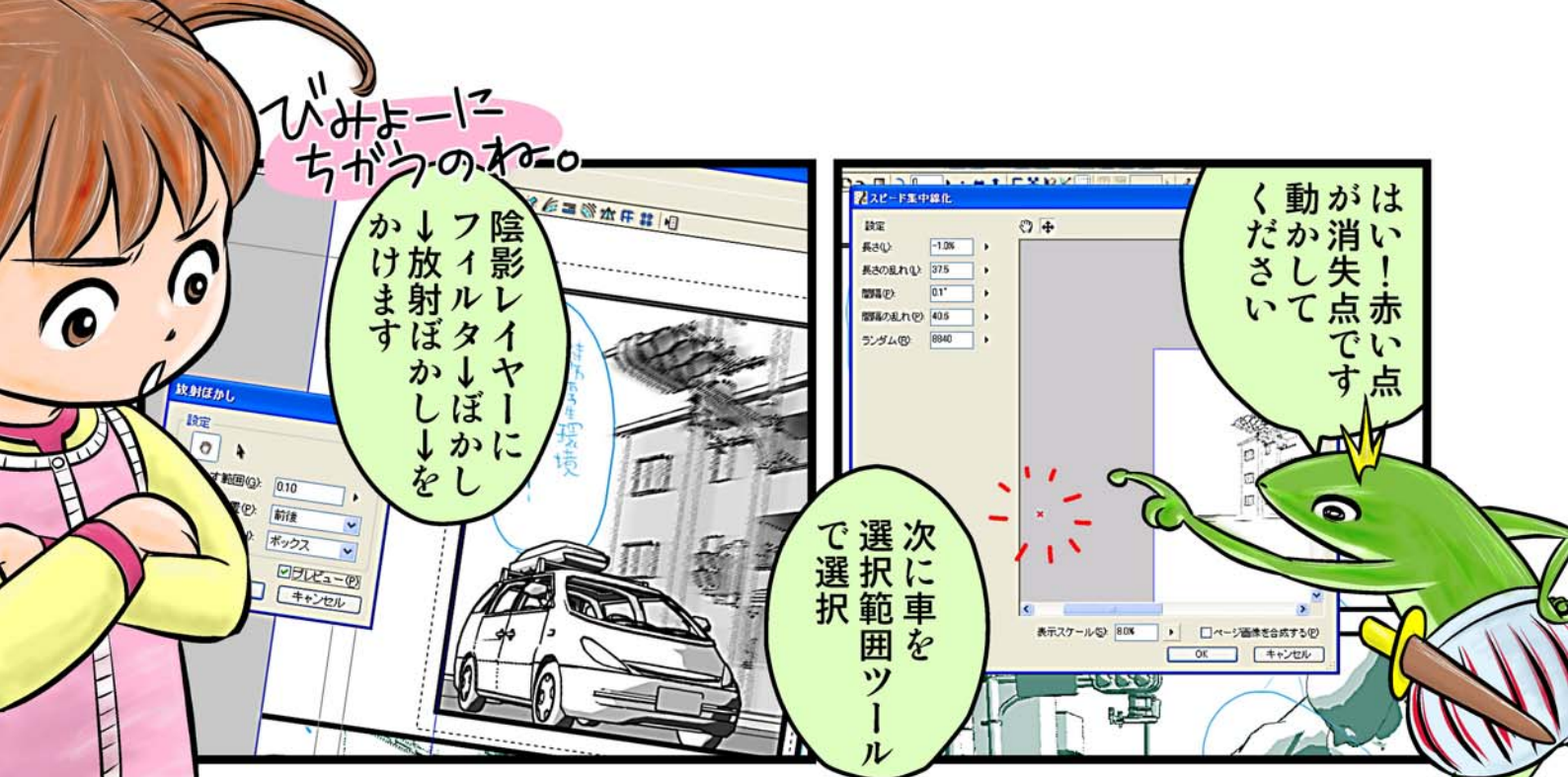
後ろに流れてく  
ようにするの?



車じゃなくて  
街にかけるんだ?

※ ComiCStudio Pro/EX のみ対応の機能です。





びみよーに  
ちがいのね。

陰影レイヤーに  
フィルタ↓ぼかし  
↓放射ぼかし↓を  
かけます

はい！赤い点  
が消失点です  
動かして  
ください

次に車を  
選択範囲  
ツール  
で選択



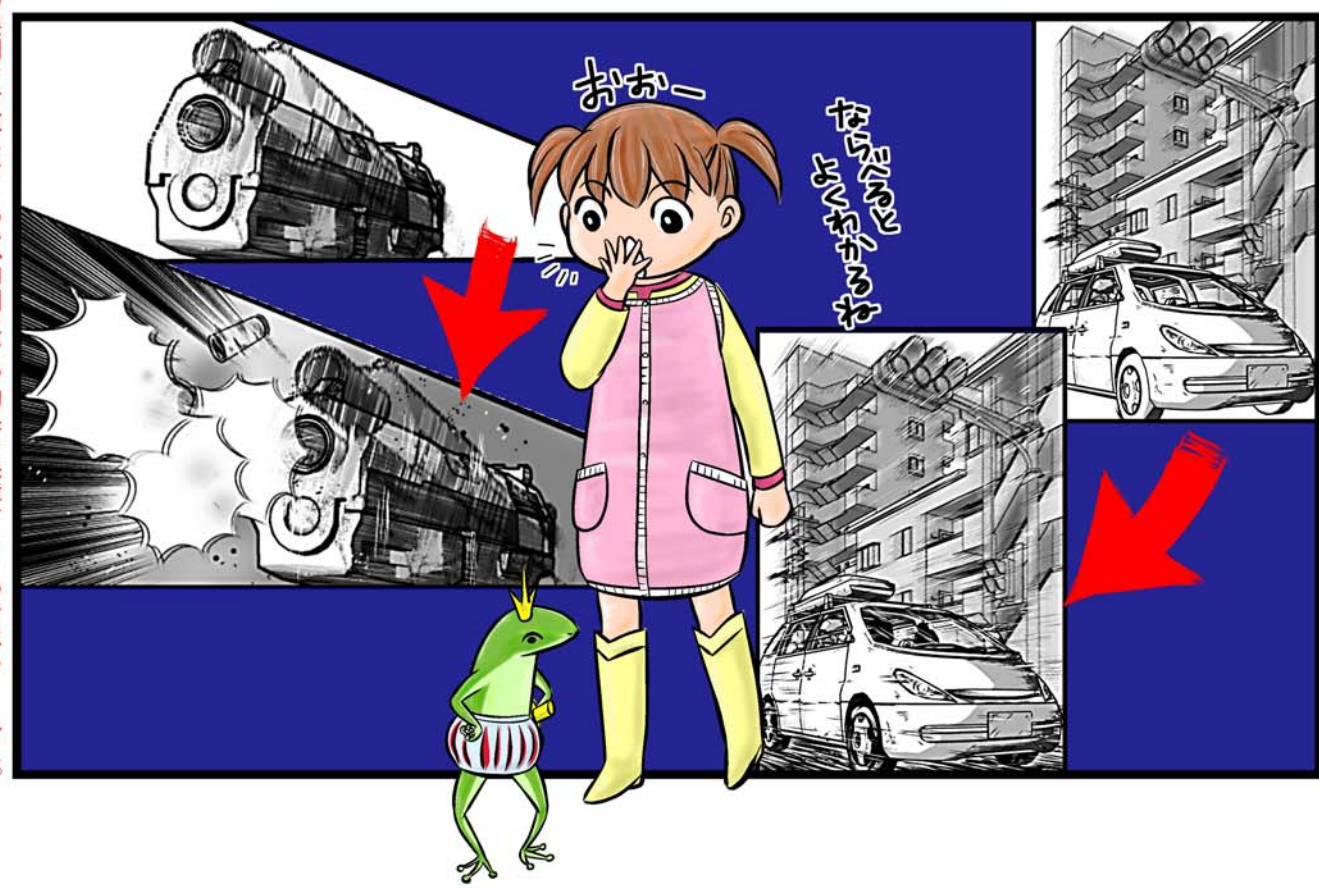
うんうん  
動いている  
感じがする！  
：でもお手本  
ってもつとこう  
グワーツって  
なってるよ？

それは余が  
それっぽい  
手描きのタッチを  
いろいろと  
足してるから  
なんですな(※)

特殊な環境  
省からねー

おん  
気がきました

※モニター上での展開を考慮したもので、印刷上での効果を保障するものではありません。



おっ

たぶんおんなね



