

そこんとこくわしく!!

第五回:パース定規その2

だよー!!

Pro,EXのみ

「3点透視」で
パース定規を
作ると
デフォルトでは
こんな風になります

「3点透視」の時の
三点目の消失点
(「1点透視」の時の消失点)

三点目の消失点からは
常にこのラインが
アイレベルに直角に
伸びています

直角

アイレベルライン

「2点透視」「3点透視」の時の消失点二点
(常にアイレベル上にあります)



↑
みこちゃん



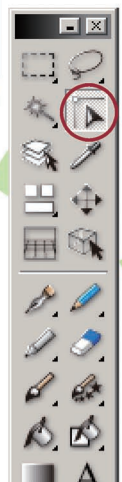
↑
にゃす子

→
すおーちゃん



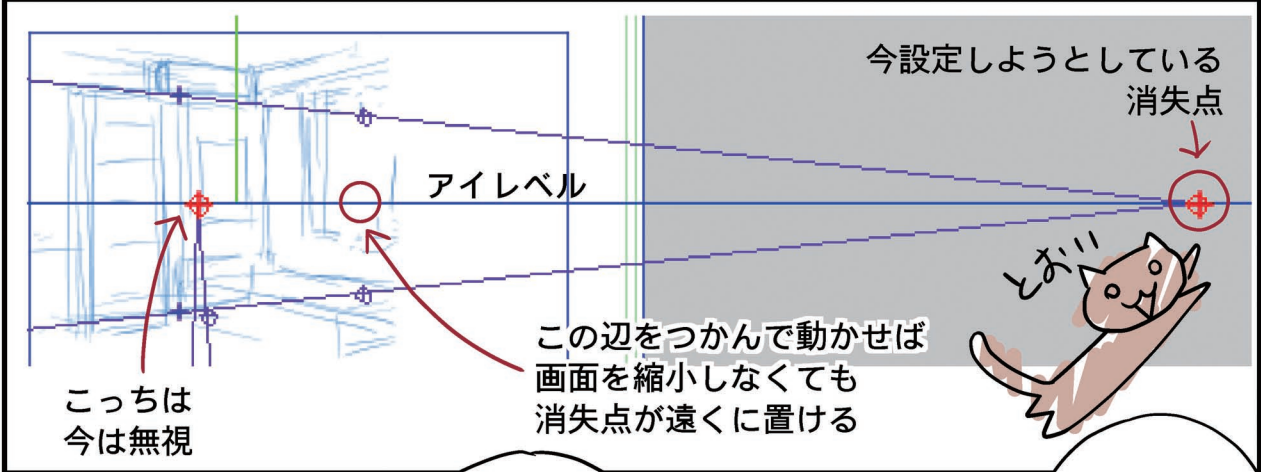
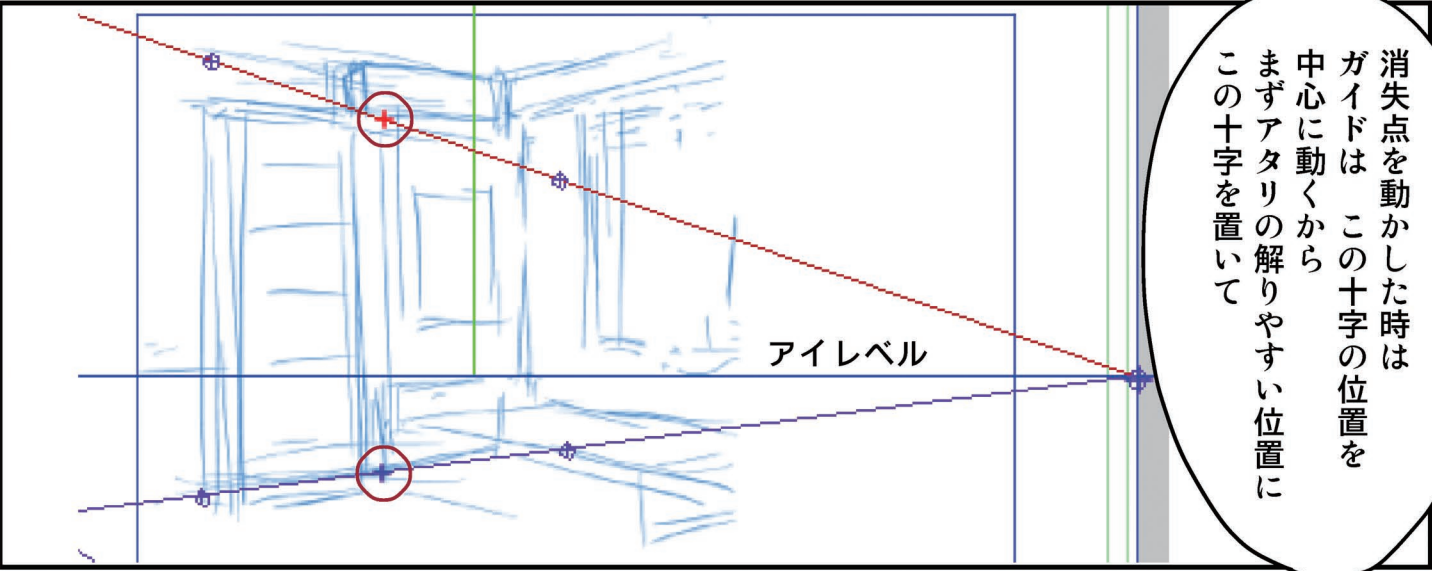
描きたい
パースラインに
合わせれば
いいのね

この定規を
「定規選択」
ツールで
消失点や
消失点から
伸びている
ガイドを
動かして



アタリを参考に
パースラインを
設定する時に
何かコツって
ある？

そうだなー
アイレベル上の
二点の消失点を
決める時は
先にどっちかを
決定して
その後もうひとつの
位置を決めるのが
やりやすいと
思うよ



この時 パース定規の
メニューで
「アイレベルを固定」に
チェックが入っていることを
確認してね

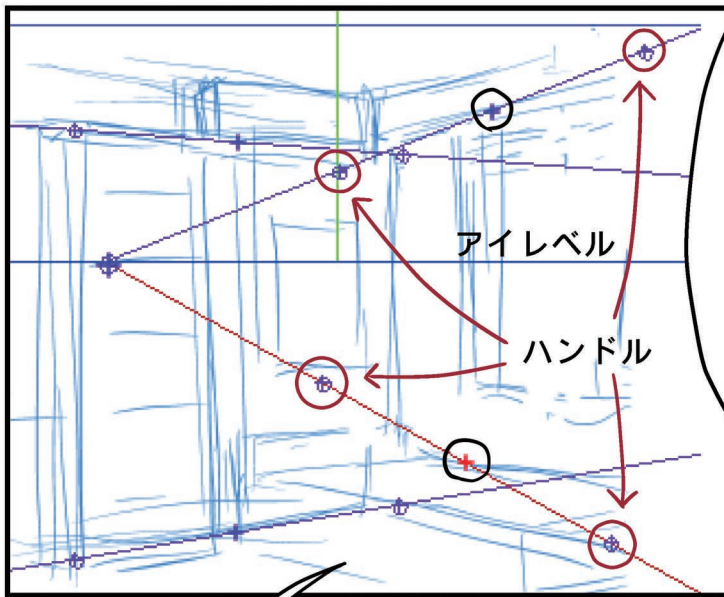
これがオンの時は
アイレベルは必ず
用紙に対して
水平を保っているんだよ

おいおいね

- 無限遠にする
- スナップを無効化
- この消失点の位置を固定
- すべての消失点の位置を固定
- ✓ アイレベルを固定
- 1点透視
- 2点透視
- 3点透視
- パース定規の詳細設定...

定規選択ツールで
アイレベルを掴んで
ガイドがアタリの角度に
合うように動かすの

4.1.3以降は「アイレベルを水平に固定する」になります



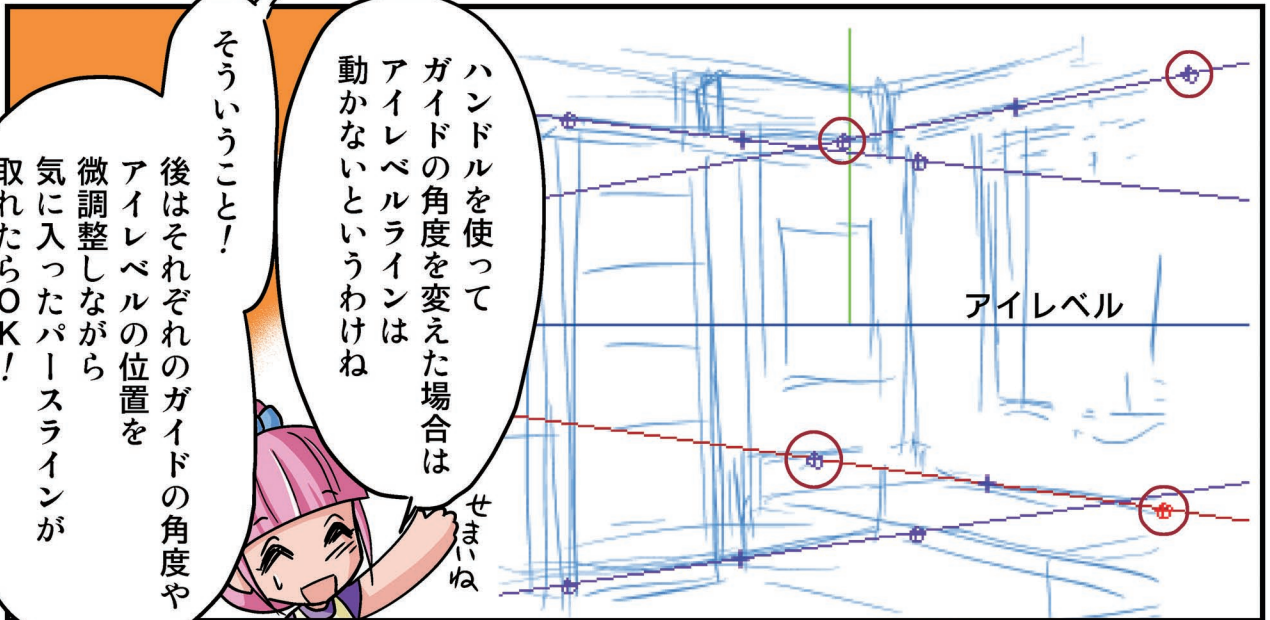
その後今度は
そのガイドのハンドルを
動かしてガイドの角度を
合わせるの

やっぱりガイドの十字を
アタリの解りやすい所に
置いて

片方の消失点のガイドを
アタリと角度を合わせたら
次にもう一つの消失点の
ガイドも合わせていきまーす



せまい



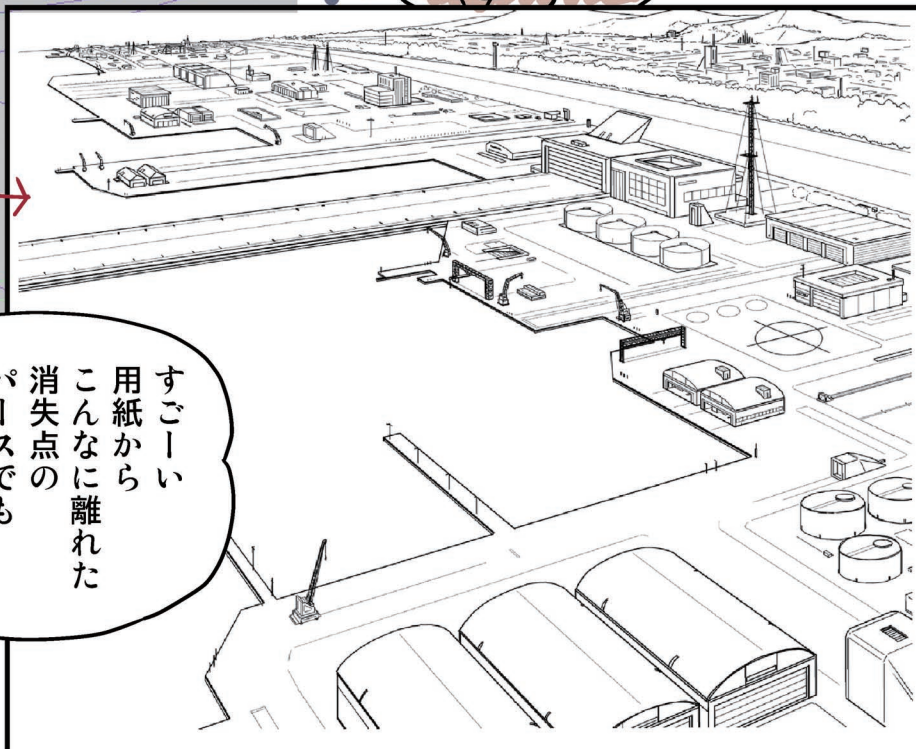
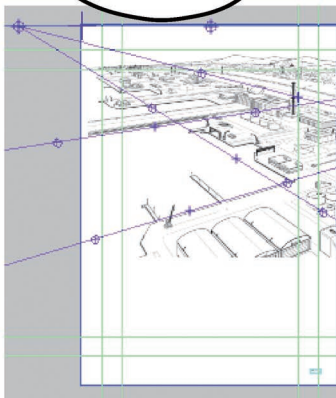
ハンドルを使って
ガイドの角度を変えた場合は
アイレベルラインは
動かないというわけね

そういうこと!

後はそれぞれのガイドの角度や
アイレベルの位置を
微調整しながら
気に入ったパースラインが
取れたらOK!



せまいね

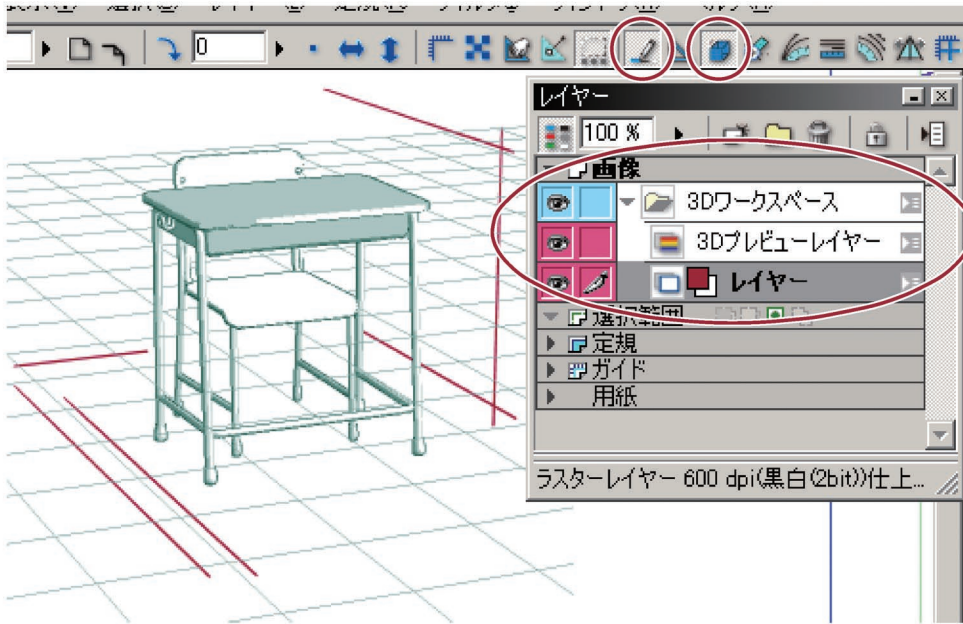


せまい

すごーい
用紙から
こんなに離れた
消失点の
パースでも
楽に
取れるなんて!!



この3Dオブジェクトは「素材共有」ネットワークで摩耶名義で配布しています



あとね
「パース定規を作る」んじゃないけど3Dにもパース便利機能があるんだ〜



「3Dワークスペース」フォルダ内にあるレイヤーは「パース定規にスナップ」をオンにするとその3Dのパースがそのまま定規として使えるんだよ

レイヤーは何枚でも「3Dワークスペース」フォルダ内であれば同じその3Dのパースにスナップするの

EXの3DLTでレンダリングした時はもちろんProの3D下描き機能でも便利だよ〜

えん

なげがとくげ

すげー!!

ホントだ!!

追加の消失点もアイレベルにスナップできるなんて楽しみすぎる〜!!

わくわく

えっ?

あっ しかも5月14日に公開予定の4:1:3ではパース定規機能も色々強化されるみたいよ!!

ふ

08年4月20日現在

わくわくではまた次回!