



ここ数日お兄ちゃん『絵コンテが〜』って不機嫌でさあ…

まあ!!

プロともなると大変でしょうね…



判んないトコ聞きたいと思っても

ハマってる時はさすがにね〜…



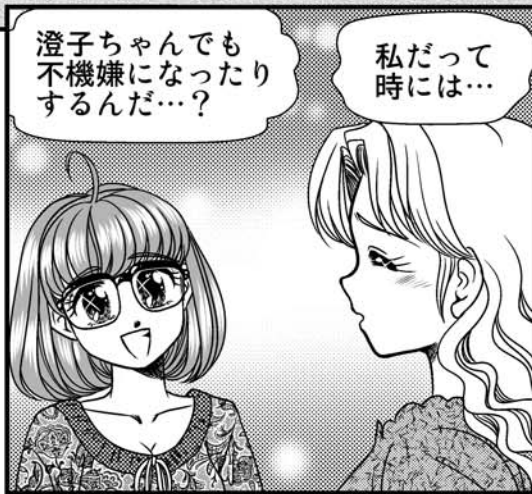
でも確かに絵コンテが全然進まない時は私だって…

ComicStudioがわかる!

Chara-Com Card Making Tips

キャラコミ作り

Presented by ねぐら☆なお



澄子ちゃんでも不機嫌になったりするんだ…?

私だって時には…



美湖ちゃん…

…え?

んと…確か小五から…

私達…結構長いお付き合いよね…



だったら…

私いつもそんなにヘラヘラしてるかしら?

私の不機嫌な時の表情…知らないはずは無いでしょ



澄子ちゃんっていつもニコ顔の印象なのよね

機嫌が悪い時の表情なんて想像付かない!!



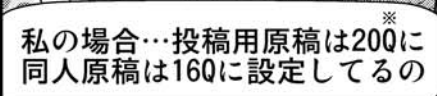
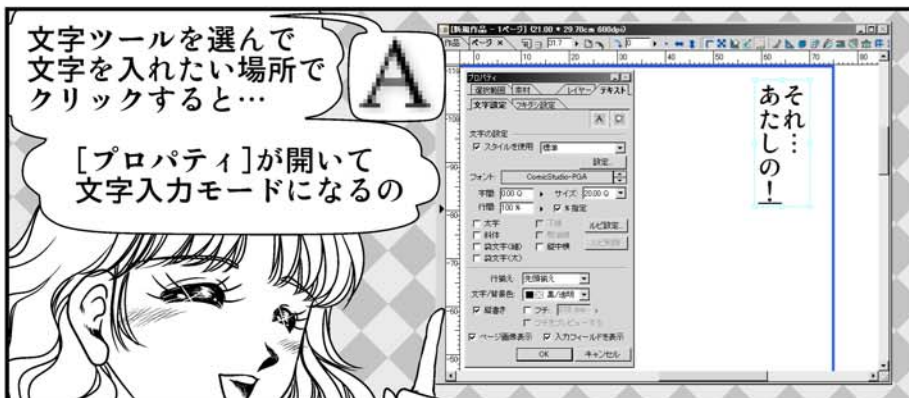
本編に続く →

第八回

ネームは命懸け!



注:本作内では「絵コンテ」と「ネーム」を使い分けしています。「ネーム」はセリフなどの文字を指しています。



※級数・Qについては右コラムを参照してください。

1 Q = 0.25 mm ≒ 0.71 pt
16 Q = 4 mm ≒ 11.34 pt
20 Q = 5 mm ≒ 14.17 pt

■文字サイズの変更方法

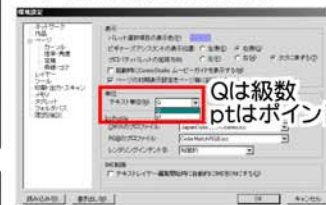
変更したい[テキストレイヤー]の[プロパティ]の[文字設定]を開き[サイズ]を変更します。

文字の一部分だけをサイズ変更したい場合、変更したい文字を選び反転した状態で[サイズ]を変更すれば可能です。



■ポイント?それとも級数?

文字サイズの単位は環境設定で[ポイント(pt)]か[級数(Q)]のいずれかに設定出来ます。



基本的にはどちらを選択しても構いませんが、私は[級数]を選択することをオススメします。

一般にはワープロやDTPソフトでよく使われる[ポイント]の方が単位としては定着していますが、商業漫画誌のネームは[写植]を使っていたため文字の大きさを[級数]で指定するのが慣習となっています。

[級数]の単位は[Q]を使います。[Q]はQuaterの頭文字で1Qは0.25mm(1mmの四分の一)です。

投稿用原稿(B4)の場合、ネームの基準サイズは「20Q」が主流です。

単純計算で文字サイズは約5mm。10文字で約5cmなので、フキダシのサイズの目安も付け易く便利です。

雑誌サイズがB5の場合、原稿は約80%縮小されて印刷されます。A4サイズB5仕上りの同人原稿の場合は20Qの80%…16Qを標準サイズにすると丁度いいでしょう。

なおJIS規格で1pt=0.3514mmと定められていますが、DTP用のptはMacintoshのスクリーン解像度を元に1/72インチを1ptとしています。
1pt=0.352778mmになります。

コミスタ上のポイントもDTPポイントを採用しています。

公式サポートでは単位の定義を

1 point = 1/72 inch
(※1 inch = 25.4 mmとする)

と回答しています。





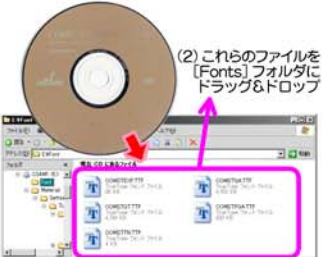
■フォントパックVol.1をインストールしよう！

ProとEXの素材ディスクにはフォントパックVol.1が収録されています。マンガに最適化されたフォントや「!!!」「!?!」などの外字が使えるようになります。

ComicStudioをインストールしただけではフォントはインストールされません。

「はじめにお読みください」p12のインストール方法に従ってインストールして下さい。

(1) 素材ディスクを光学ドライブに挿入して...



■フォントの組み合わせ方法

手持ちのフォントを使って好きな組み合わせを作ることができます。

組み合わせとしては悪例ですがWindows標準の以下のフォントを使って組み合わせてみましょう。

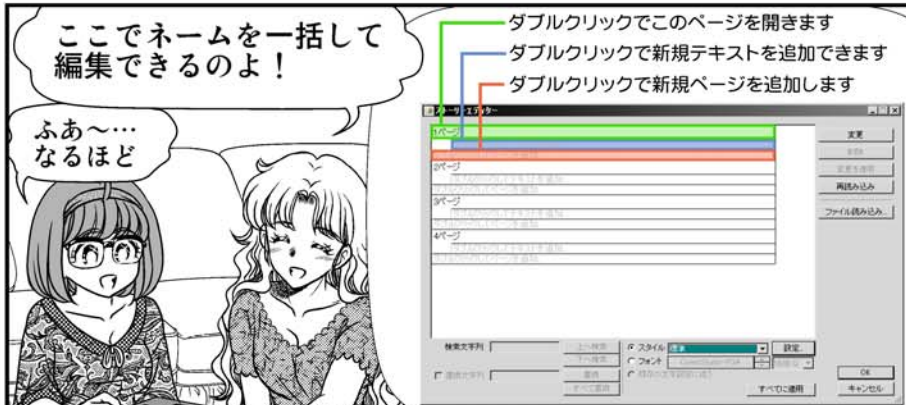
マンガの字体
(MSゴシック使用)

マンガの字体
(MS明朝使用)



マンガの字体

ひらがな・カタカナ用フォントにもう少し太目の明朝系を使って太さを合わせた方がバランスがよいと思います。



■同じ字体で複数のサイズのスタイルを用意しよう！

投稿用の標準を20Qとした場合ちょっと大きめの24Q~28Qと同人用の標準として使える16Qを用意しておきたいところです。

[新規作成]をクリックすると[スタイルの新規作成]が出来ます。[元になるスタイル]を指定してフォントサイズだけを変更すれば簡単に作成できます。



なおフォント名の選択が面倒な時にはコピー&ペーストが可能なので試してみてください。

一気にネームを入力するなら
文字入力ウィンドウを開いて…

[空行でレイヤーを分ける]に
チェックを入れた状態で
ネーム単位で空行を入れると…

こんな風に
バラバラに
してくれるのよ

ここで[スタイル]を
選ぶことも出来るわ

■ストーリーエディターで キャラクター素材を関連付ける

あらかじめキャラクター素材を
登録しておけば、ネーム単位で
どのキャラクターのセリフかを
関連付けることができます。

ここをチェックしておく

登録済みの
キャラクター素材を選ぶ

このようにキャラクター素材の
サムネイルが表示されます。

●有効な使い方の一例

キャラクター素材はそのキャラの
服などに貼る基本トーンなども
含めて登録しておきます。

フキダシを選び[プロパティ]から
[素材]を選ぶと、選択したキャラ
クター素材が表示されます。

[変更を適用]を押すと
一気にテキストレイヤーが
各ページに反映されるの

テキストレイヤーの
移動も出来るわよ!

ここにテキスト
レイヤーが次々に
移動もカンタン

テキストレイヤーの
移動位ならわざわざ
ストーリーエディタ
開かなくても…

ちょっとした
移動ならね

ページを
またいだ
移動が
可能なの!

でもストーリー
エディターを使うと…

ページの移動や挿入も
簡単に出来るんだね!

使い方次第では
絵コンテ作業も
可能って感じ!

基本トーン部分の選択範囲を取り
[トーンを貼り付け]を選びます。

張りたいトーンを選んで貼ります。

キャラクター単位で貼るトーンの
セットを決めておけば、コマ内で
セリフを発するキャラに対応した
トーン貼りが可能です。

[この素材を貼り付け]はあまり
使う機会はないでしょう。
[レイヤーを貼り付け]はパーツを
分けて描いている場合は有効な
ケースも考えられます。



■[文字設定]のプロパティを使って素早く作業をする

①スタイルを効率よく使おう

文字入力をするときは直前に使ったスタイルが適用されます。
入力済みのテキストレイヤーに文字を追加する時、新規で入力した文字は、そのレイヤーに設定したスタイルではなく、直前に入力したスタイルが適用されます。

その場合「スタイルを使用」のチェックボックスを一度OFFにしてからONにするとまとめて適用させることができます。



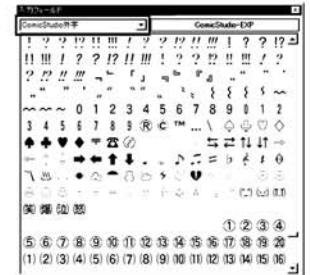
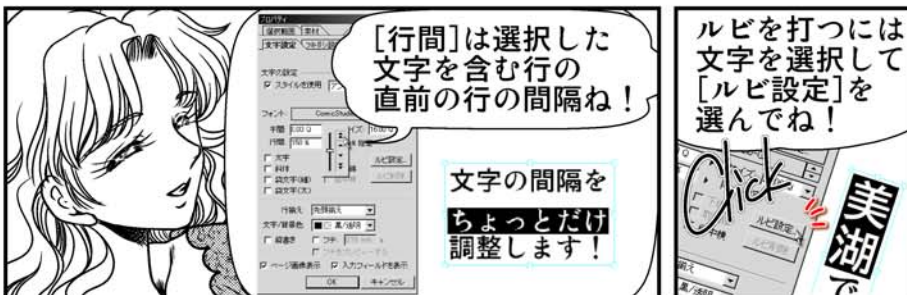
②[フチ]はプレビューしない

[フチをプレビュー]をONにすると文字入力やレイヤー移動などの処理が重くなります。

Ver4.1.0以降ならフチの設定もスタイルで設定出来ますので、フチありとなしを用意しておく便利です。

③入力フィールドで外字入力

[入力フィールドを表示]をONで[ComicStudio外字]を表示させておくと[!!!][!!][!]等、普通のフォントに収録されていない外字の入力が簡単に行えます。



■縦書き時の縦中横について

スタイル設定のオプションで[半角文字を自動的に縦中横にする]…にチェックを入れておくと、縦書き文字の中に半角数字や欧文が入った場合自動的に[縦中横]に設定されます。

桁数の設定よりも大きい桁数の半角文字を[縦中横]にします。

| | |
|---------------|---|
| 重量 99t | 半角2~3文字程度なら横幅をさほど取らずに済むので、このままでもさほど問題はありません。 |
| ちよつと SWEET ♡ | 文字数が増えた場合必要以上に横幅を取る事になります。行数が増える文字数の場合は[縦中横]を外し和文と同様に縦書きにした方がバランスよくなる場合があります。 |
| Sちよつと SWEET ♡ | 意図的に[縦中横]を外す場合は該当部分の文字を選択して[縦中横]のチェックを外します。 |

