

ComicStudioがわかる!

Chara-Com Card Making Tips

キャラコミ作り

Presented by
ねぐら☆なお



本編に続く→



第九回

フキダシも絵の一部



■「フキダシ」を描いてみよう!

絵の一部としてフキダシを描いた場合でも、「フキダシ素材」として登録しておけば、作業の効率化が図れます。

ComicStudio4.0にはたくさんのフキダシが用意されていますが、オリジナルのフキダシを使えば、より作品の個性を際立たせる事が出来るでしょう。

●登録できる「フキダシ」を作る

ラスターレイヤーに描いた画像ならばビット数に関わらず登録することが出来ます。

また、複数レイヤーをまとめて登録することも可能です。

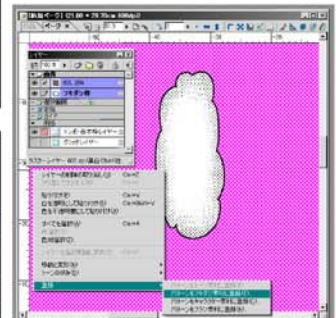
そしてなんとトーンレイヤーも登録可能なんです!

ただし「通常」と「グラデーション」のみで「背景」は登録できませんが、パターンが表示されません。

●トーンを含んだフキダシ

下図の様にラスターレイヤーに描いたフキダシとトーンを選択し「パターンをフキダシ素材に登録」することも出来ます。

フォルダにまとめたり、フォルダを含んでいると登録出来ません。



サイズを変更してもトーン線数は変わりません。柄の移動やトーンの設定の変更は不可能です。

また、テキストとフキダシを分離しても、登録時の複数レイヤーに分解することは不可能です。

白黒(2bit)のラスターレイヤーにフキダシを描いて右クリック※ね!

そのレイヤーに余計なものを描いていないなら選択範囲を取らなくても大丈夫よ!!

緑色の枠はテキストの配置位置の目安よ!

変則的な形のフキダシでもここをONでエリアを自動的に算出してくれるから便利!

素材の名前や説明はあとで変更できる?

ええ! もちろん大丈夫よ

■テキストの配置位置の調整

テキストの配置位置の目安のサイズや位置を調整するときは[テキストの配置位置を自動算出する]のチェックを外せば操作できます。

■変則的なフキダシのテキストの配置位置

●テキストが配置される位置は矩形のエリア一箇所のみです。下図の様につながったフキダシを作る方法は5Pを参照して下さい。

●下図のようになんかなり変則的な形の場合、テキストの位置が予想せぬ結果となります。自動算出を外し位置を調整します。

■フキダシをカテゴリ別にソートするアイデア

フキダシは名前ですортできません。[プロパティ]の[フキダシ設定]から検索が出来ないので、名前でソート出来るように、名前の頭に記号を入れてカテゴリー分けすると便利です。

●001	●002	●003	●004
●005	●006	●007	●008
●009	●010	●011	●012
●013	●014	●015	●016
●017	●018	●019	●020
●021	●022	●023	●024
●025	●026	●027	●028
●029	●030	●031	●032
●033	●034	●035	●036
●037	●038	●039	●040
●041	●042	●043	●044
●045	●046	●047	●048
●049	●050	●051	●052
●053	●054	●055	●056
●057	●058	●059	●060
●061	●062	●063	●064
●065	●066	●067	●068
●069	●070	●071	●072
●073	●074	●075	●076
●077	●078	●079	●080
●081	●082	●083	●084
●085	●086	●087	●088
●089	●090	●091	●092
●093	●094	●095	●096
●097	●098	●099	●100

※ 正規選択ツールを選んでいるときは右クリックで表示されるメニューに「登録」はありません。他のツールに切り替えて下さい。

[素材]パレットに登録されているから見て♡

あ!!! 発見~

登録したフキダシはいつでも使えるわ!

じゃ色々な作っておけば便利よね!

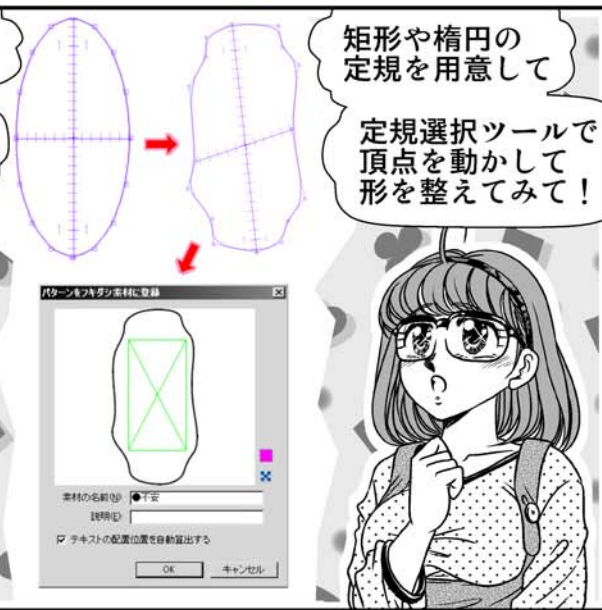
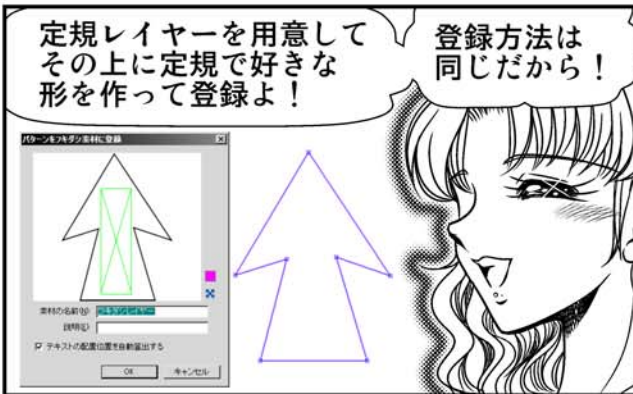
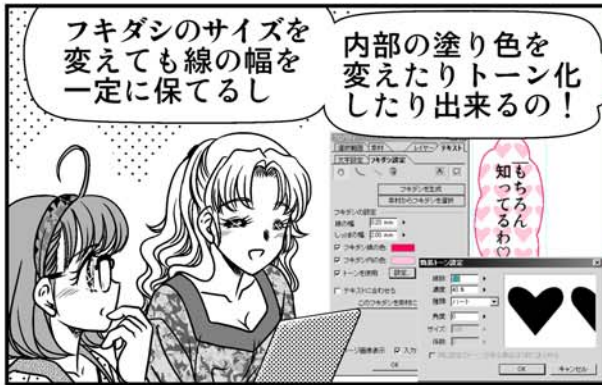
登録済みのフキダシ素材もたくさんあるけど

フキダシの形も個性だからたくさんオリジナルを作ってみてはどうかしら?

テキストの[プロパティ]の[フキダシ設定]を選んで[素材からフキダシを選択]を選ぶと一覧が出るから

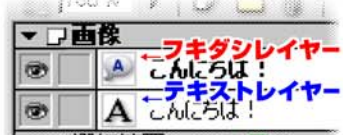
好みのフキダシを選んで設定を決めて[OK]よ!

もちろん♡



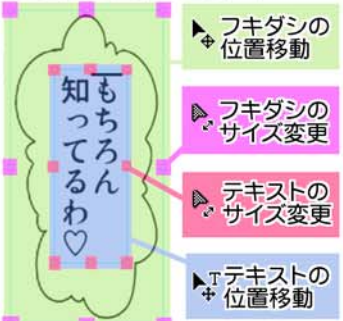
■[フキダシレイヤー]の操作

[テキストレイヤー]にフキダシを設定すると[フキダシレイヤー]に変換されます。

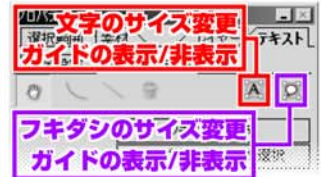


[フキダシレイヤー]の周辺の水色の線[サイズ変更ガイド]をドラッグすることで、フキダシやテキストのサイズの移動・拡大・縮小が出来ます。

場所によってカーソルの形が変化しますのでそれを目安に！

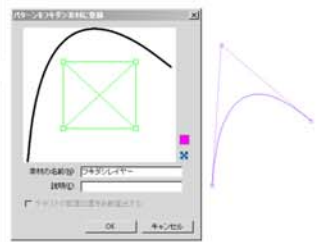


テキストのサイズが意図せず変更されてしまうのを予防するには、[文字設定]の[文字のサイズ変更ガイドの表示/非表示]をOFFにしておくといいでしょ。



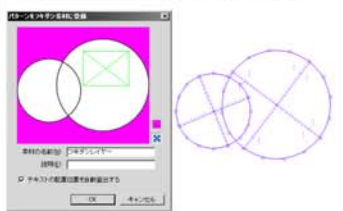
■[定規フキダシ]の作り方

[定規レイヤー]または[サブ定規レイヤー]上に作った[定規]なら閉じていなくても登録可能です。極端に言うと下図の様な一本の曲線だけでも登録可能です。



閉じた定規は[折れ線]の[曲線]をONにしても作れます。[パス作成]を使えば、複雑な形も作れるでしょう。

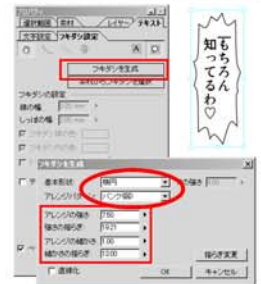
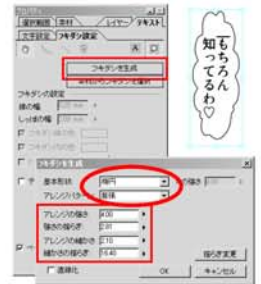
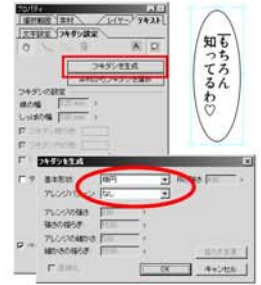
定規の重なった部分は実線として登録されます。テキストフォルダに入れてもこの線は消えません。





■[フキダシを生成]を使って新しいフキダシ素材を作ろう！

[正規]が上手に扱えなくても、[フキダシを生成]を使えば多彩なフキダシを作ることが出来ます。



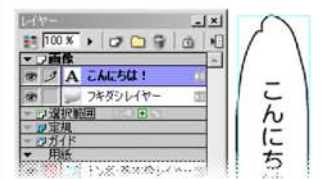
よく使われる行数の文字に対して様々なフキダシを生成させて登録しておくといいでしょう。

[揺らぎ変更]を使うと数値を全く変更せずに形を変えられます。

■フキダシを外す方法は？

[プロパティ]からは「フキダシレイヤー」からフキダシを外して[テキストレイヤー]に戻すことが出来ません。

レイヤーの右端の[]をクリックして表示されるプルダウンメニューから[テキストとフキダシを分離]を選択すると分離します。



上図の様に[テキスト]と[フキダシレイヤー]が分離しました。

