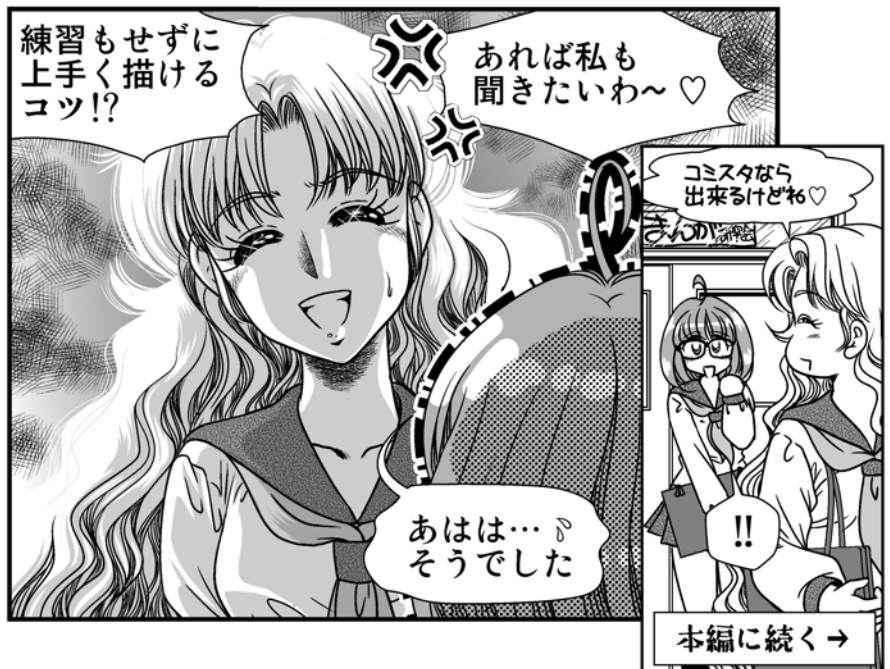




ComicStudioがわかる!
Chara-Com Card Making Tips
キャラコミ作り

Presented by ねぐら☆なお



手描きだと大変な
カケアミやナワも

色んなパターン
のトーンがあるから…



そ~なのよ…

つい練習しなくても
いいやって思っちゃう

第十一回

背景効果も個性です2

コミスタでも地道に
カキカキする？

うひゃあ!!
それキツイ



そうだ!

カケアミって
[パターンブラシ]
上手く使ったら
出来そうだね!!

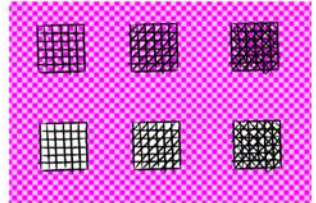


■パターンブラシで カケアミ・ナワを描く

手間がかかるカケアミやナワを、
コミスタのパターンブラシを使い、
簡単に綺麗に描いてみましょう。

- ①パターンの作成
2カケ~4カケのパターンの
一つを白黒2bitレイヤーに
作成します。

[作例]
下図上側の様にパターンを描き、
下側の様に内側を白で塗ります。
[閉領域フィル]を使うと便利。

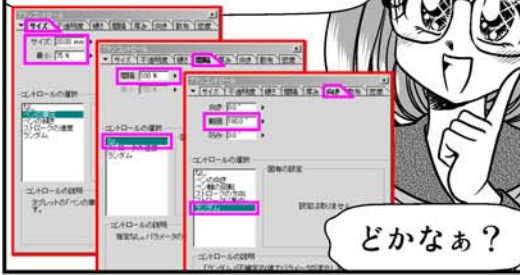


こういうパターン使って
ランダムに回転させたら
出来そうだけど…



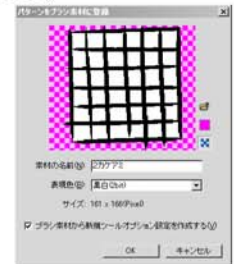
どうかしら?

えと…パターンブラシの
ブラシコントロールを
こんな感じで…

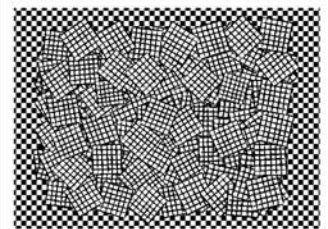


どかなあ?

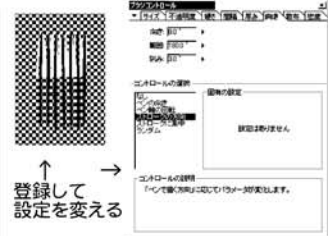
- ② [パターンをブラシ素材に登録]
シユリンク選択等でパターンを
選択して、ブラシ素材に登録
します。



- ③ [ツールオプション]の
[ブラシコントロール]を調整
左コマを参考にして調整します。



ナワの場合は図の様なパターンを
登録して[向き]をストロークの
方向に設定して作ります。

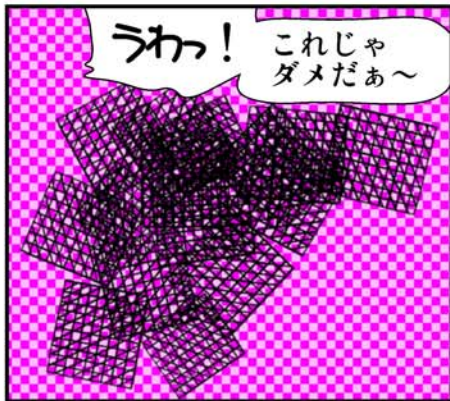


ナワ状にパターンブラシを
動かして描画します。



うわ!!

これじゃ
ダメだあ~



重なったところが
濃くなるから失敗ね

パターンに
白を使って
こうしたら…

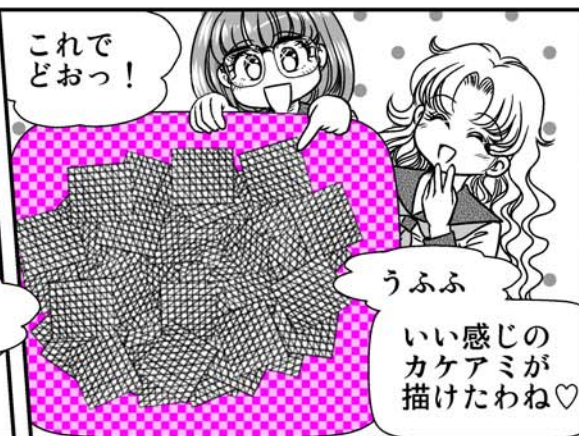


どうかしら?

あ!!
そか♡



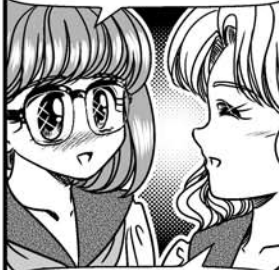
これで
どおっ!



うふふ

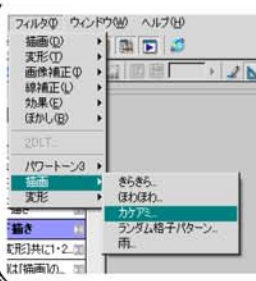
いい感じの
カケアミが
描けたわね♡

そう言えばフィルタに
[カケアミ]っての
なかったっけ？



ComicFiltersね！
[描画]の5種と
[変形]の7種が
収録されているわ

[カケアミ]は[描画]の一種ね
[フィルタ]⇒[描画]⇒[カケアミ]で
そのフィルタをかけられるの



[描画][変形]共に
1・2・8bitのラスター
レイヤーが対象よ！

■ComicFiltersが同梱！

別売りのフィルタプラグインだった
[ComicFilters]のVol.1とVol.2が
Ver4.0からは同梱されるように
なりました。

別売りの[ComicFilters]は
販売終了になっています。

- [描画] (Vol.1より収録)
- [きらきら]
 - [ほわほわ]
 - [カケアミ]
 - [ランダム格子パターン]
 - [雨]

- [変形] (Vol.2より収録)
- [2D回転]
 - [つまむ]
 - [スピード回転]
 - [スピード集中線]
 - [スピード流線]
 - [球面]
 - [魚眼]

[向き]ON [向き]OFF

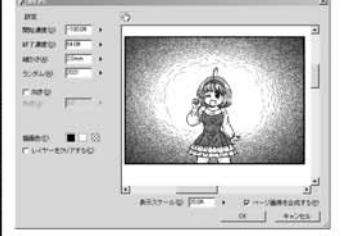
[向き]の
チェックで
線形と円形の
切り替えが
出来るのよ

選択範囲を取ってから
フィルタをかけないと
ページ全体に処理する
事になるから注意ね！

は〜い♡

■ComicFilters[カケアミ]

下図が[カケアミ]のダイアログです。



[向き] OFFの時
開始位置=描画範囲の中央
終了位置=描画範囲の外周
[向き] ON・[角度]=0°の時
開始位置=描画範囲の上端
終了位置=描画範囲の下端

[角度]は0°を基準に±180°
正数は反時計回りの角度
[設定]メニューからパラメータの
保存・選択が出来ます。



他のComicFiltersも一部を除き
設定の保存が出来ます。
([2D回転][つまむ][球面][魚眼]を除く)

[きらきら]や[ほわほわ]も
トーンで似た効果があるけど

[きらきら] [ほわほわ]

1bitや2bitレイヤーに
かけた時は減色して
トーン化されるんだね

[1/2bitレイヤー] [8bitレイヤー]

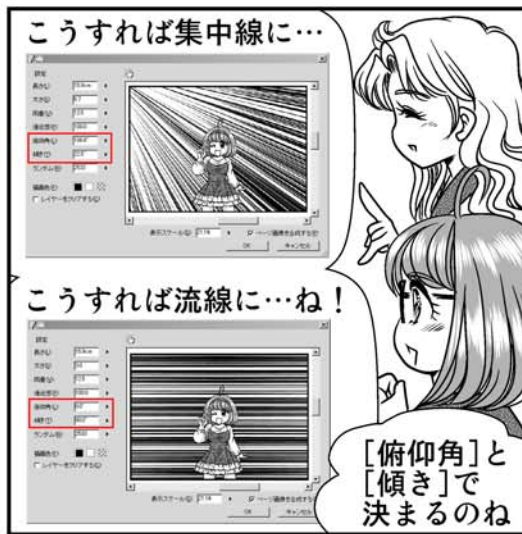
より自分のイメージに
近い効果が欲しい時に
使いたいフィルタね!!

60Lの網目だから
トーン重ね貼りは
モアレに注意ね！

■[きらきら][ほわほわ]の
よくある使い方

共に「光」をイメージしたフィルタ
なので、背景にベタや濃いトーンを
使うと効果的です。

ベタで塗ったレイヤーに対して
描画色を「白」や「透明」にして
フィルタをかけると「光」っぽく
出来ます。
背景をトーンにする場合は、直接
トーンにフィルタをかけることが
できませんので、新しいレイヤーを
用意してフィルタをかけます。
ライン数を60L以外にしたい時は、
8bitレイヤーにしましょう。



■汎用性の高い[雨]フィルタ

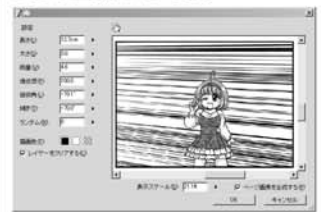
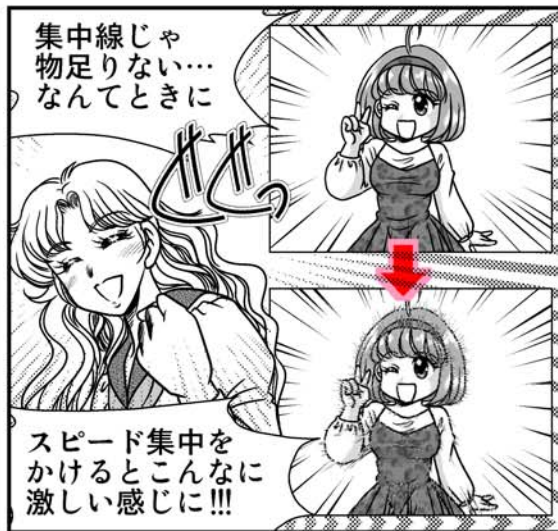
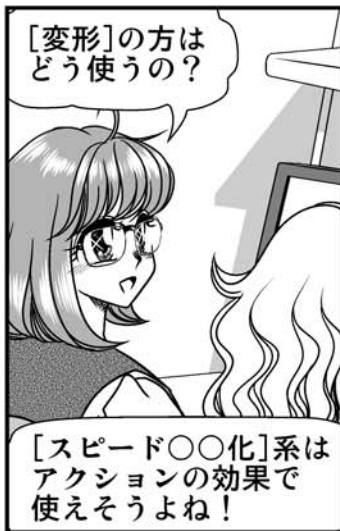
[雨]という名前が付いていますが実は汎用性が高いフィルタです。

左コマの図の様に「集中線」や「流線」の様な使い方も出来ます。



上図の様に「俯仰角」を±90°にすると、描画領域中央への集中線とほぼ同等の効果を出せます。

コマの枠外遠方に集中する線は集中線フィルタでは多少難しくなります。しかし、この「雨」フィルタの場合集中点を意識する必要がないので、自在な角度の集中線を描画することが出来るのです。

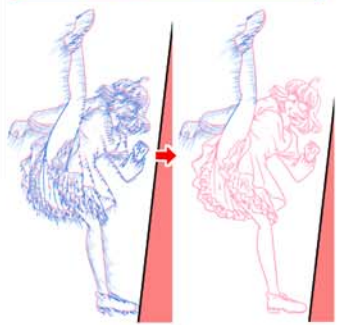


■[スピード〇〇化]効果

レイヤーに描画されている線を「回転状」「集中線状」「流線状」に変形させるフィルタです。

パラメータ数値によって大きく効果が変わるので、どのように「スピード〇〇化」させるのかを意識しておく必要があります。

複製したレイヤーにフィルタをかけて、スピード効果が生きる部分と無駄な部分を見極めて編集するという手が有効です。



2D回転は壁面の
ポスターなどに
合わせて絵を変形
するのに使えるね



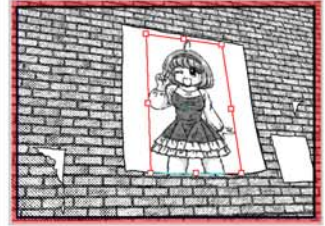
自由変形でも出来るけど
厳密にパースを合わせる
ならこちらかな？



パースのかかった
キャラ絵とか
難しいもんね！

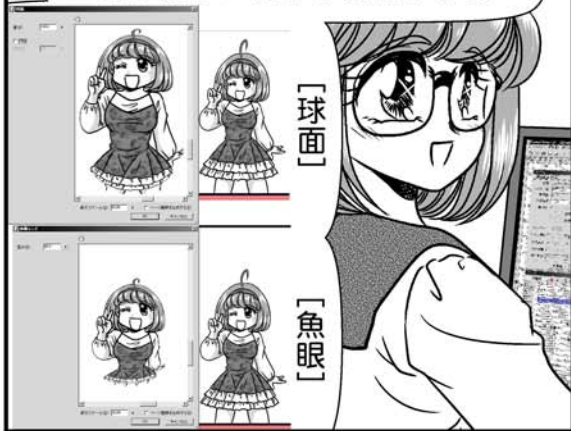
■2D回転と自由変形

下図は [編集] → [移動と変形]
→ [自由変形] で併せた例です。



2D回転は、拡大縮小が行えない
ため、多少柔軟性に欠けますが、
正確なパース合わせをする事が
出来る点が強みでしょう。

[球面]や[魚眼]は文字通りの
絵が欲しいときは使えそうね



「球面」

「魚眼」

[つまむ]はちょっと
使い所が難しいかも？



あは…
そうかも

画面に合わせて [自由変形] する
上図の場合は、大きさも合わせ
られるのが強みです。

使いやすい方を選んで使い分け
するといでしょう。

■[変形]フィルタ

Photoshop等でもお馴染みの
変形フィルタの一部は、コミスタ
にも搭載されています。

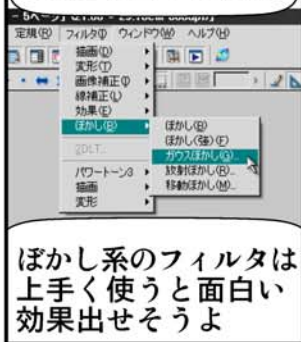


■[ガウスぼかし]は万能

アナログ描きのマンガ表現では
「ぼかし」効果は少々困難です。
コミスタには [ガウスぼかし] が
用意されているので、比較的
簡単にぼかし効果が出せそう
ですが、左図の様に [誤差拡散]
では、印刷で再現されない危険が
あります。

そこで、ぼかし効果を出したい
レイヤーを8bitレイヤーに変換し
[ガウスぼかし] をかけ、減色手法
で「トーン」を選びます。
白抜きする必要がある場合は、
複製した8bitレイヤーの内部を
黒で塗りつぶし、減色手法の
「トーン」の設定で、[色] を [白]
に変更すれば、エッジがぼけた白抜き
レイヤーを作成することが出来ます。

フィルタのとこ
他にも色々あるね



ぼかし系のフィルタは
上手く使うと面白い
効果出せそうよ

1bit/2bitレイヤーに
[ガウスぼかし] をかけると
[誤差拡散] になるの



[8bitを減色] ↓

8bitレイヤーにかけて
減色手法をトーンに
したほうがいいのかも！

こ〜〜んな感じの
効果が出せるわ♡



え…？
澄子ちゃん…？

そんな
殺生な…

ごめんね〜
用事あったの
忘れてたわ〜
あはは
独学でね♡

つづく

