



第1回テーマ [ベクターレイヤー]に軽〜く描画するには

絵を描く トーンワーク エフェクト 背景・小物 素材 アシスタント ソフト&ハード

EX Pro Debut

質問

[ベクターレイヤー]に描いてるとめっちゃ重くなるんですけど



アドバイス

通常[ベクターレイヤー]に描画していると、だんだんデータが重くなり描画に時間がかかるようになります。
[ベクターレイヤー]の性質を理解すれば、軽く描画する工夫ができます。

1. 登場人物紹介

デコウサギ コレち先生		パソコンで漫画を描いたり3Dモデルを作ったり家を建てたりごはんを炊いたりするデジタルウサギ。特徴はおあきなあデコ。
講師マシン MITAN (ミタン)		Mangadaisuki Intellectual Teaching Automatic Navigator の略。とくに ComicStudio の講義が大好き。通称メカる
講師マシン MISATAN (ミサタン)		Mangadaisuki Intellectual Support & Assistatic Teaching Automaton Navigator の略。MITANの後継機で教育については見習い中。通称メサコ。
ちび子		明日を夢見る漫画家の卵。趣味はパソコンいじり。

2. [ラスターレイヤー]と[ベクターレイヤー]

[ラスターレイヤー] = ビットマップデータ
[ベクターレイヤー] = ベクトルデータです。

解り易く図解するでし



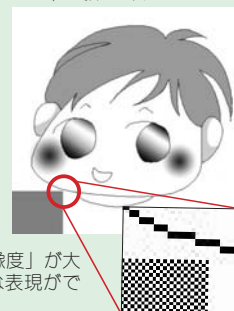
- [ラスターレイヤー]はピクセルに色がつくことで線や絵が表現されます。

[ラスターレイヤー]「解像度」 = 150dpi に描いた絵



この四角1つ1つが「ピクセル」。「解像度」が大きいとピクセルが細くなって繊細な表現ができる。

[ラスターレイヤー]「解像度」 = 1200dpi に描いた絵



150dpi を 1200dpi に変更した画像



150dpi のデータを 1200dpi に直したからってジャギが直るわけじゃない



モチロンキレイな線は描けるでし!!



- [ベクターレイヤー]はベクトル情報に色がついて線や絵が表現されます。

「アンカーポイント」を操作すると自由に曲線が描けるでし



※ adobe Illustrator で作成したベクターデータ

「ベクターデータを0 mm 分黒色で表現 + 内部を肌色で塗りつぶし」という情報を設定して絵が表現されています。

※ ComicStudio のベクターデータには「塗り」の情報はありません。

画像を[変形]⇒[拡大]すると…



情報は同じなので、線にジャギが発生することはありません。



元の絵

拡大した絵

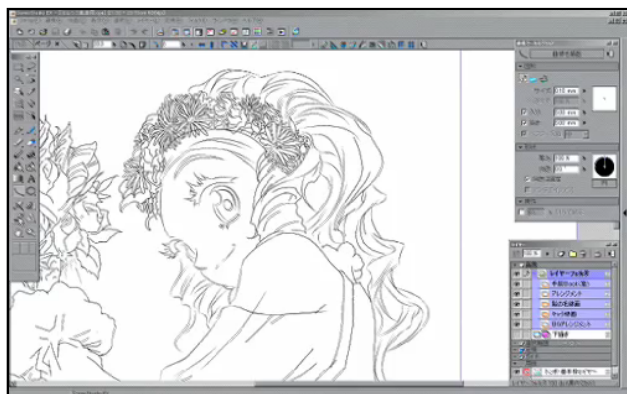
拡大縮小しても線画が劣化しないこれがベクター最大の特徴の1つです



3. 「ベクターレイヤー」が重くなる原因はこれだ!!

- 「アンカーポイント」が増えるごとに「ベクターレイヤー」は重くなります。

「ベクターレイヤー」上で自由に線を描くと「アンカーポイント」が細かく設定されて行きます。プラス線幅の情報で「入り」「抜き」が表現されます。



なぞり描きなんかしたら
とんでもないことに…!!
「ベクターレイヤー」は怖くて使えませんっ

ふはははっ

秘策があるのだヨ
ちび子くん!!

うきゅ〜



4. 「アンカーポイント」を攻略せよ!!

「アンカーポイント」ができるだけ少ない状態で線を描くこと、それがデータを軽くすることにつながります。それには「マジック」ツールと「曲線」ツールが推奨です。

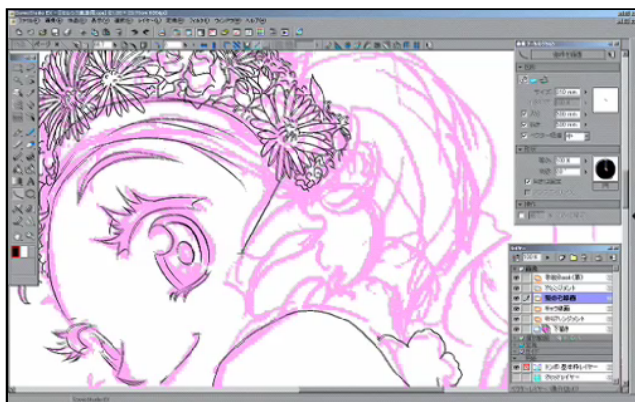
具体例で解説するでし



- ① 下描きをします。

下描きは線が美しい必要はありません。

最も軽くサクサク描けるのは「ラスターレイヤー 黒 (1bit) /150dpi」に「マジック」ツールで描画することです。



ここで解説 描画に必須のショートカットキー

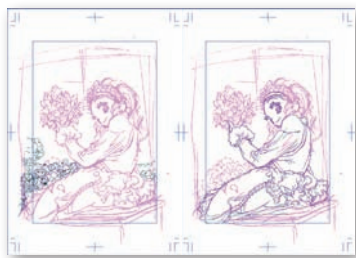
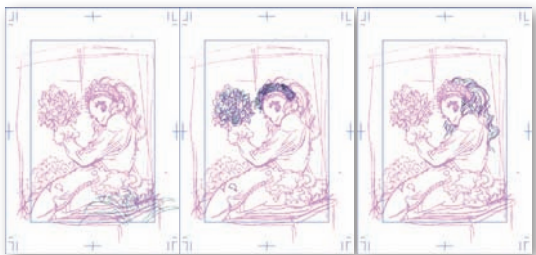
片手に「マジック」
片手にキーボード♪
ボタンには触れない
あ〜あ〜♪



- ・「取り消し」 = 「ctrl」 + 「Z」
- ・「やり直し」 = 「ctrl」 + 「Y」
- ・「拡大表示」 = 「ctrl」 + 「スペース」
- ・「縮小表示」 = 「ctrl」 + 「alt」 + 「スペース」
- ・「表示の移動」 = 「スペース」
- ・「原稿用紙の回転」 = 「shift」 + 「スペース」
- ・「元の位置に戻す (回転)」
= 「shift」 + 「スペース」 を押しながらダブルクリック
- ・「全体表示」 = 「ctrl」 + 「0 (ゼロ)」
- ・「(マジックの) サイズを大きく」 = 「[(カッコ)」
- ・「(マジックの) サイズを小さく」 = 「] (カッコ)」
- ・「描画色を黒に」 = 「4」
- ・「描画色を透明に」 = 「6」
- ・「描画色を白に」 = 「5」

② ペン入れには,[マジック]ツールと[曲線]ツールを使います。
 [マジック]ツール…線の強弱の情報がないのでデータが軽い
 [曲線]ツール…始点と終点、真ん中の3点しかアンカーポイントが無い
 まつ毛と髪の毛は[曲線]ツール、キャラクターの輪郭は[マジック]ツールで描きました。

後で線画に強弱をつけるので、部分的に別レイヤーに描きます。



ここで解説 「圧縮フォルダ」と「レイヤーフォルダ」

「圧縮フォルダ」と「レイヤーフォルダ」って違うの!?



違うでし



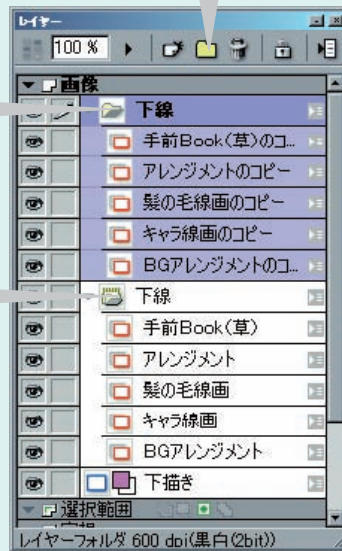
「レイヤーフォルダ」は単純にレイヤーをひとまとめにして収納するために使います。
 「圧縮フォルダ」は、フォルダを閉じたときにデータが圧縮されて軽くなります。

「新規レイヤーフォルダ」作成ボタン

「レイヤーフォルダ」のアイコン

「圧縮フォルダ」のアイコン

New
簡単に閉じたり開いたりできるようになりました。



なんと

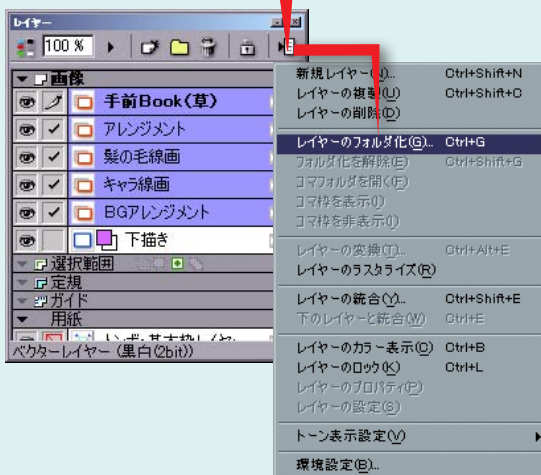
閉じれば軽くなる!!



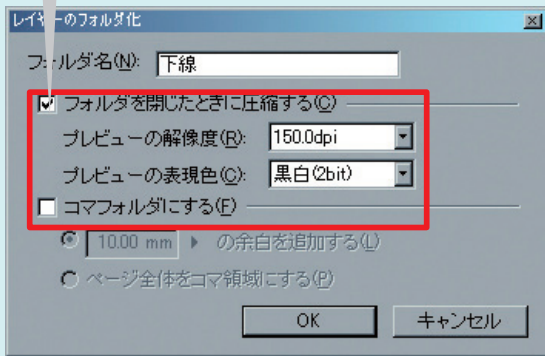
「圧縮フォルダ」を作成するには

まとめるレイヤーを選択しておいて

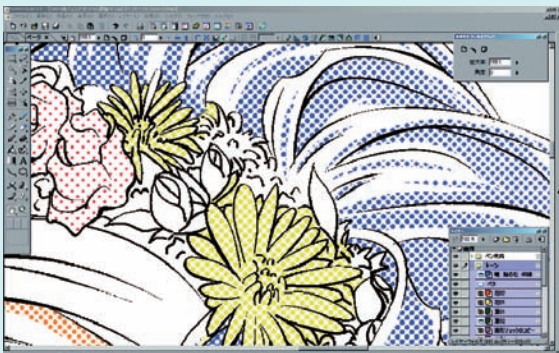
クリック



ここで圧縮の設定をします。「プレビューの解像度」=見た目の解像度です。「プレビューの表現色」=見た目の色です。



「圧縮フォルダ」を閉じると…
閉じる前はこのような見えています。



フォルダを閉じると

「プレビューの解像度」 = 150.0dpi 「プレビューの表現色」 = 黒白 (2bit) の場合	「プレビューの解像度」 = 300.0dpi 「プレビューの表現色」 = カラー (32bit) の場合
---	---

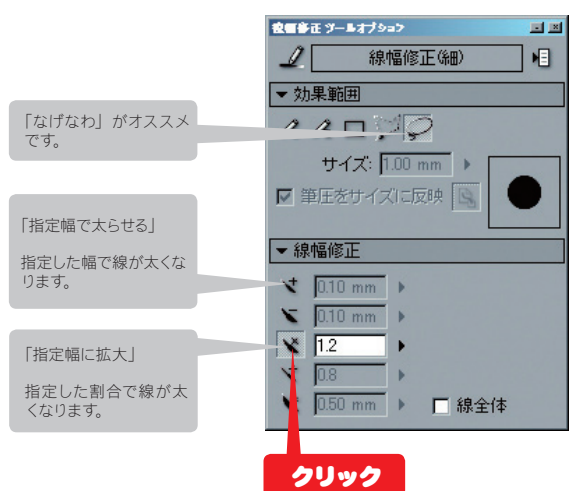


線画やトーンが壊れてしまったように見えるでし
壊れたのは見た目だけなので、印刷や書き出する
ときは、トーンも線画もキレイな状態でし



話を戻すでし

③ 線画に強弱をつけます。
[線幅修正] ツールを使います。
線を太くする場合は、図のように「+」や「×」を使います。



「なげなわ」がオススメ
です。

「指定幅で太らせる」
指定した幅で線が太くな
ります。

「指定幅に拡大」
指定した割合で線が大
くなります。

線を細くする場合は、「-」や「÷」使います。

レイヤーを選択しながら、線に強弱をつけていきます。
別レイヤーに描いておいたので、思い通りの強弱を表現しやす
くなっています。



線画の完成

すげー
[消しゴム]1回も使わなかった



「アンカーポイント」は増えないし消し残しのゴミが
散乱することもない

完璧!!





でも〜 ちび子の絵こんななんです…
[ベクターレイヤー]に描く意味あるんでしょうか?



結局好みの問題でし、
ただ…



単行本サイズで描き下ろした作品が、後に雑誌に掲載される場合、作品データを拡大しなければなりません。また、webマンガや携帯マンガなどは、解像度の小さいもので作成すればいいという考えもありますが、デバイスは日々進化しています。将来的に高解像度のデータが必要になるでしょう。作品の汎用性を考えると、拡大縮小しても線が劣化しない[ベクターレイヤー]に描画するということは意味が大きいのです。

ここで問題



[ベクターレイヤー]を利用してできる、効果的な、あるいは効率的な作業法を考えてみるでし!!



解答募集!

この講座では、毎回最後に問題を出題し、皆さんの解答を募集します。解答は下記のいずれかの方法でお送りください。解答には、必要であれば画像を添付してください。次回の講座で皆さんの解答をもとに解説を行います。皆さんの名解答をお待ちしています。

1. ComicStudio 公式コミュニティの日記

ComicStudio 公式 コミュニティ (<http://filn.jp/comicstudio>) の日記で解答を公開し、日記の URL を下記の e-mail アドレスにメールでお送りください。日記の公開範囲は[インターネットに公開]を選択して下さい。

2. e-mail

解答を下記の e-mail アドレスにメールでお送りください。添付ファイルは、5MB 程度まででお願いいたします。

e-mail アドレス：cs_community@celsys.co.jp

[ベクターレイヤー]は使いこなさねばだよちびくん!!



は〜いデコ先生

