



第10回テーマ「2DLT」で作成したデータをもう少し加工したい

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

線画の調整の仕方はわかったけど
どトーンはどうなのヨ?



アドバイス

今回は前回に続けて「2DLT」でトーンを設定し、トーンに簡単な加工処理を加える方法を解説します。
作成したデータは[素材]パレットに登録しておきます。

今回のテーマは、下記の前回出題した問題の解答になっています。

次回は「2DLT」のトーン設定を検証するでし
より自然な感じに仕上げるには
どんな方法が考えられるでし?



※第9回テーマ 2DLT で思い通りに線画を抽出したい ～「輪郭線抽出1」の追求～ より

1. 「輪郭線設定」と「黒ベタ閾値」を設定する

※第8回デジコミ出張講座参照

「2DLT」で前回解説したところまでを設定するでし



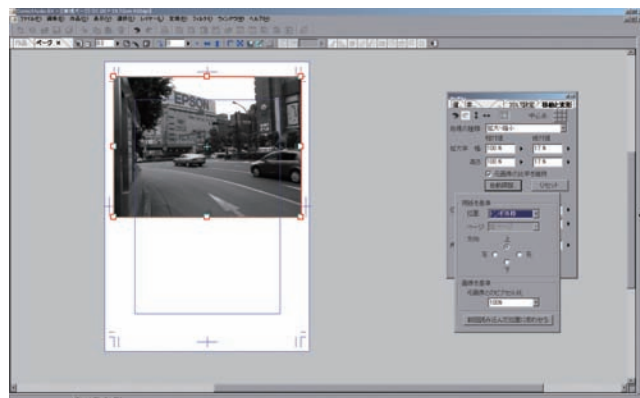
覚えているかね ちび子クン?



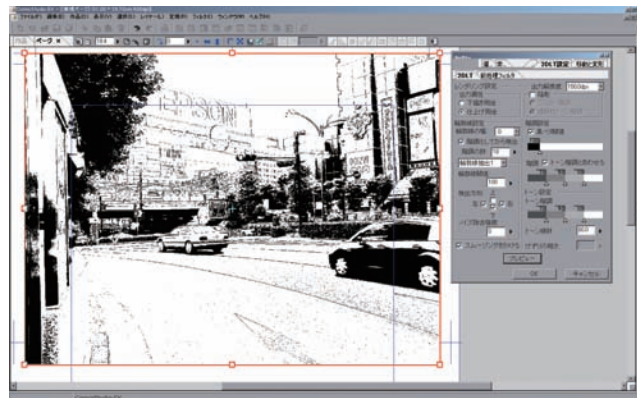
あい



① [ファイル]→[読み込み]→[2DLT]を選択して、写真データを読み込みます。



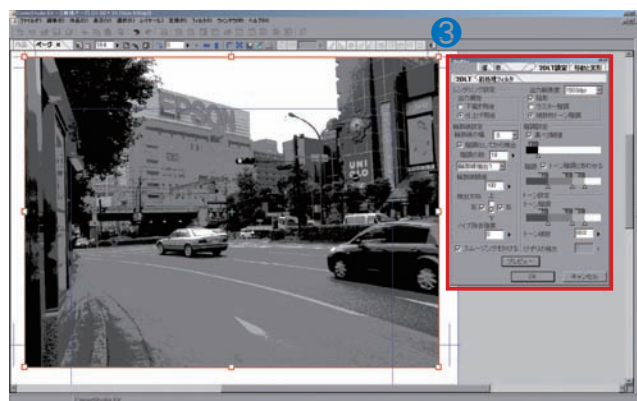
② 「輪郭線設定」と「黒ベタ閾値」を設定します。



ここまでが前回の内容です。

2. トーン階調は3つまで!!

③ トーンを設定します。



チェック

「陰影」

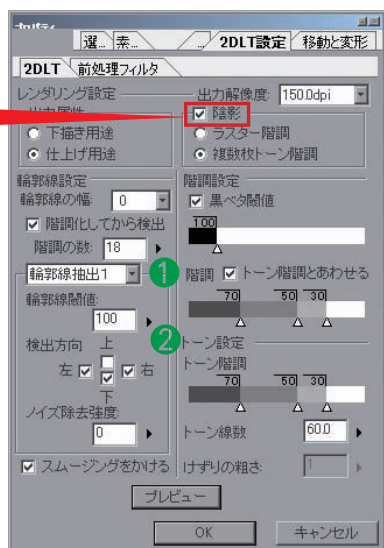
陰影のチェックボックスを有効にします。

①「階調」

画像全体のグレイ濃度の階調を調整します。

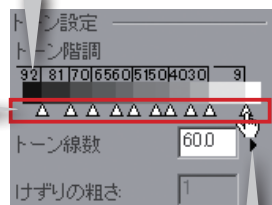
②「トーン設定」

「トーン階調」は最大10まで設定できます。

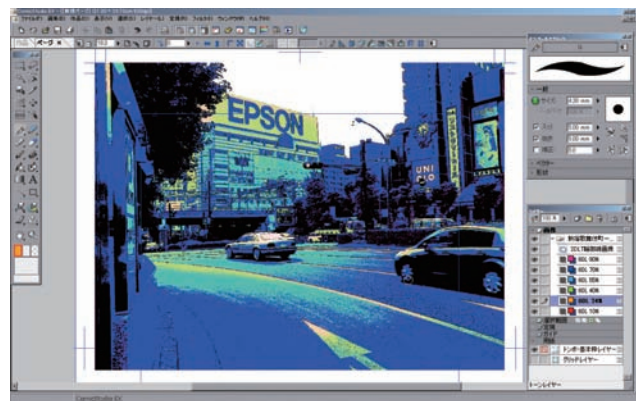


数字はトーンの濃度です。
数字の上をクリックすると書き換えができます。

△と△の間をクリックすると、階調がプラスされます。

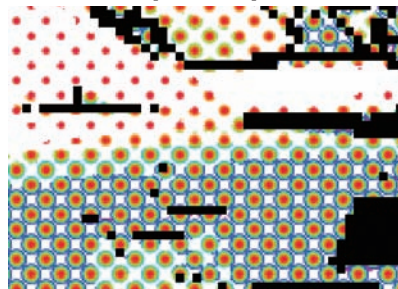


不要な階調を削除するには、△マークをクリックしてそのまま濃度グラフの外へドラッグします。



6種類のトーン濃度を設定しました。
トーンはカラー表示にしています。
主に見えるのは3色=3種類です。

【一部拡大図】



小さい円が薄いトーン、大きい円が濃いトーンです。
重なっているので、結局は濃いトーンしか見えません。

ここで解説



濃度と「トーン線数」は「2DLT」をOKした後も「トーンレイヤー」の「トーン設定」で変更できます。



トーンが2階調の設定でも、「ベタ」と「白」を入れて4階調になります。

3. トーン設定のポイント

● ポイント1

「トーン階調」は2、3程度に設定する。

「トーン階調」は3つまでにします。
それ以上設定しても意味がありません。

なんで?



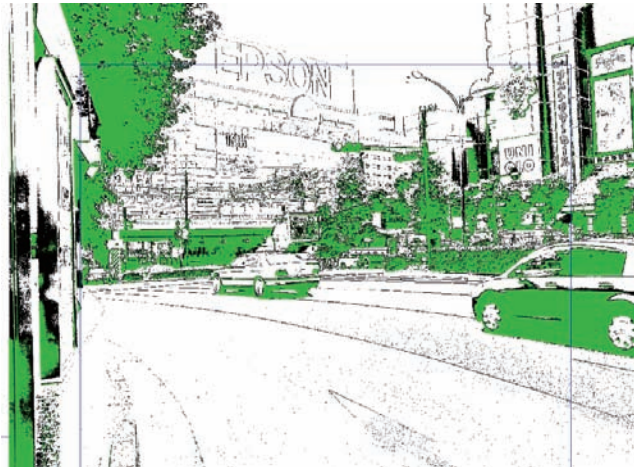
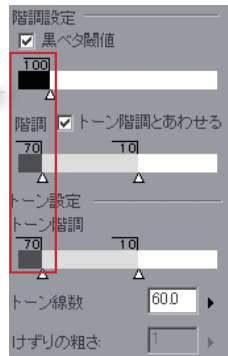
3枚以上のトーンを設定しても
濃いトーンが薄いトーンに重なって
隠してしまうのでし



●ポイント2

「黒ベタ閾値」と濃度の濃いトーンの領域が違うように設定する。

「黒ベタ閾値」よりトーン領域を少なくするとトーンはベタに重なって見えません。

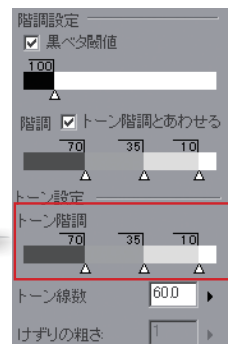


ベタ部分=黒、トーン部分=緑、で表示しています。

●ポイント3

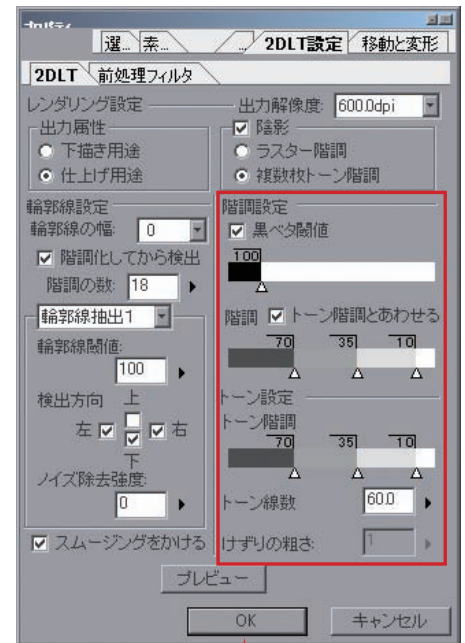
濃いトーンと薄いトーンの濃度の違いをはっきり設定して、さらに貼られる領域をできるだけ離して設定する。

こうすると、濃度の違うトーンの貼れている領域の違いがはっきりします。



濃度 70%=水色
濃度 35%=黄緑
濃度 10%=ピンク
で表示しています。
濃度が濃すぎますが、あとで設定し直します。

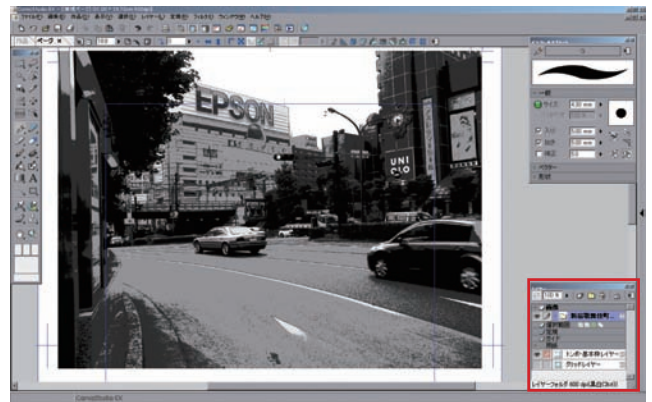
ここでは、トーンを以下のように設定しました。



クリック



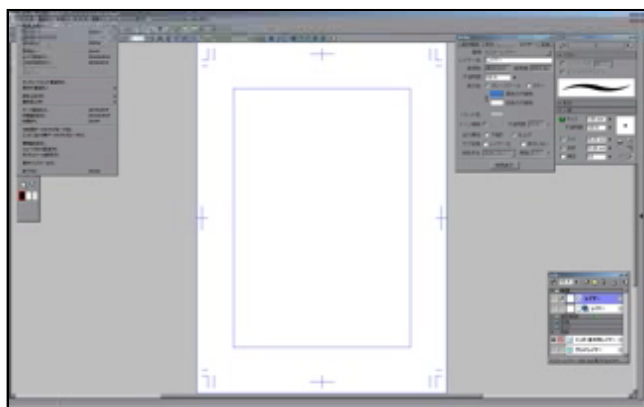
④「2DLT レイヤーフォルダ」が作成されます。



フォルダアイコンをダブルクリックすると、再び「2DLT」が開いて設定を変更することができます。



作業の様子 1



4. 「2DLT」 データを加工せよ !!

加工 !?

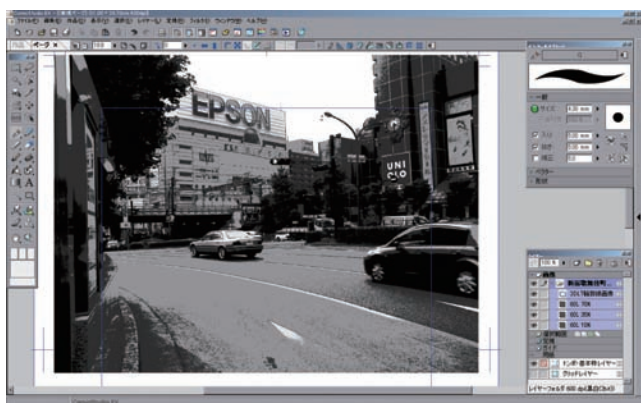
ってしなくちゃダメですか〜

ゆんどうい

ダメってことはないが
クオリティを上げるためには
こだわりの持つのだよ ちび子くん!!



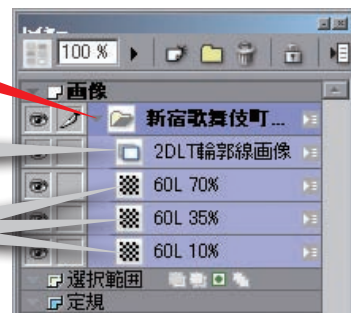
「2DLT レイヤーフォルダ」を開いてそれぞれのレイヤーに修正や加工を加えます。



クリック

⑤ 線画 + ベタ領域

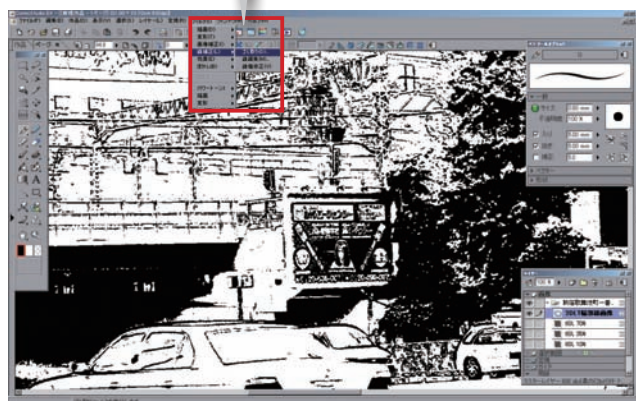
⑥ トーン



⑤ 線画 + ベタ領域

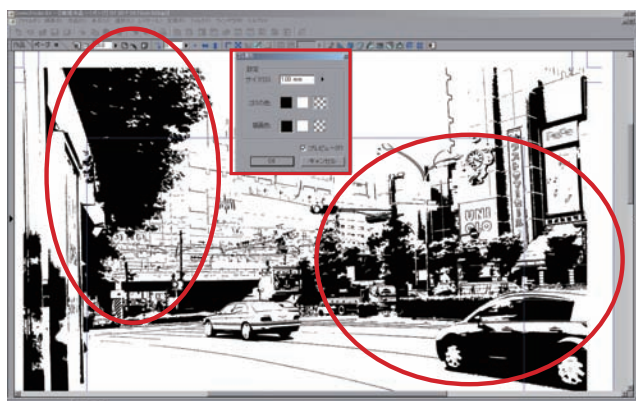
※第 9 回でも触れました。

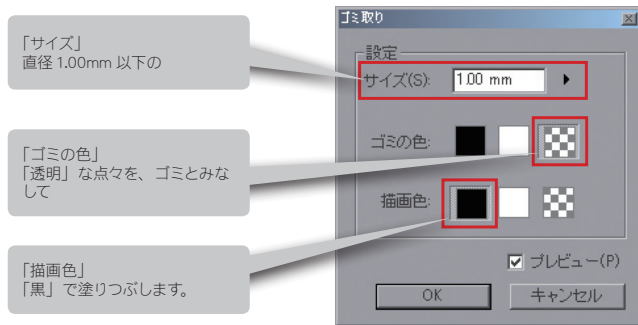
[フィルタ] → [線補正] → [ゴミ取り] 利用
してゴミ取りをします。



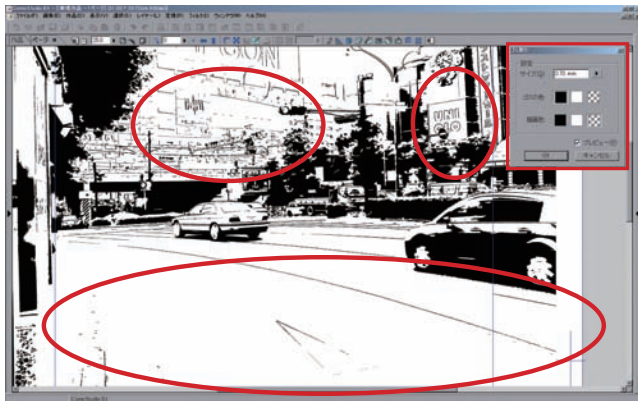
※「線画 + ベタ」レイヤーのみを表示しています。

ベタ領域に発生している“穴” (=「透明」部分) を塗りつぶします。





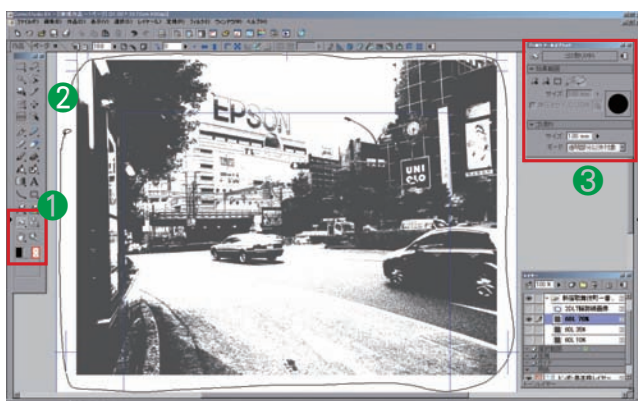
点々と発生している「黒」いゴミを消します。



6 トーン

【加工例 1】「ゴミ取り」をする

「トーンレイヤー」は[ゴミ取り]フィルタは使えないでし
[ゴミ取り]ツールを使うでし



1

「ゴミ取り」ツール

「描画色」
=「透明」



2 「ゴミ取りツールオプション」パレット

「なげなわ」モードがお勧めです。

「サイズ」
直径 1.00mm 以下の

「モード」
色がついた部分に点に在する色のつ
いたゴミを



「描画色」 (=透明) で塗りつぶします。

3 ゴミ取りする部分を囲みます。

点々と貼られていたトーン
が消えました。

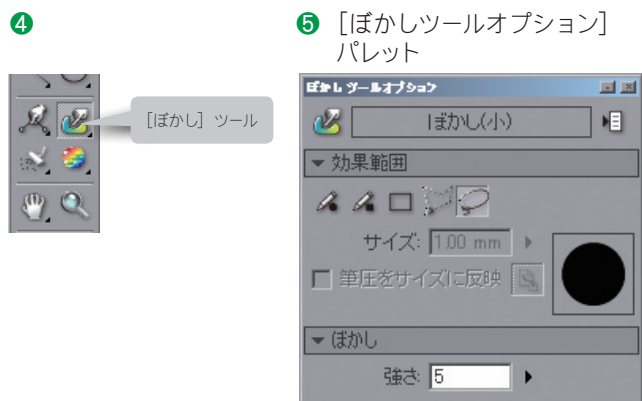
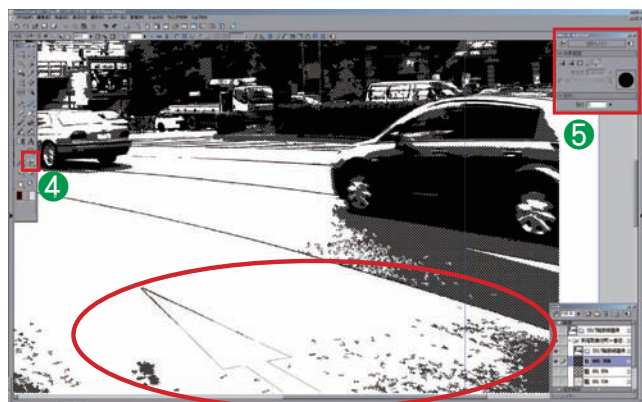


設定を変えて、トーンに空いている穴 (ゴミ) を黒く塗りつぶします。

「描画色」 = 「黒」
「モード」 = 「透明部分のみ対象」



細かい点々を処理するのに
「ぼかし」ツールも使えるでし



点在するトーンの部分を
囲むと

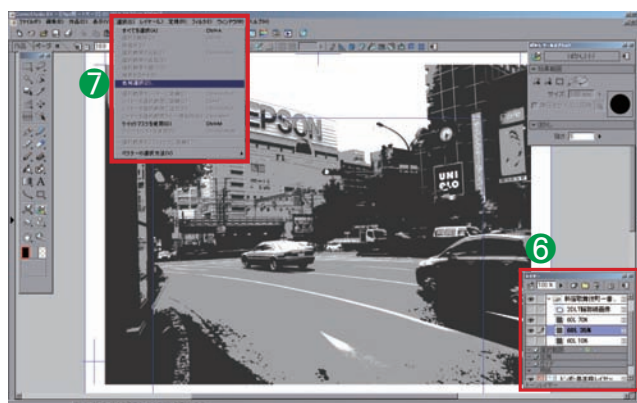


整理されます。



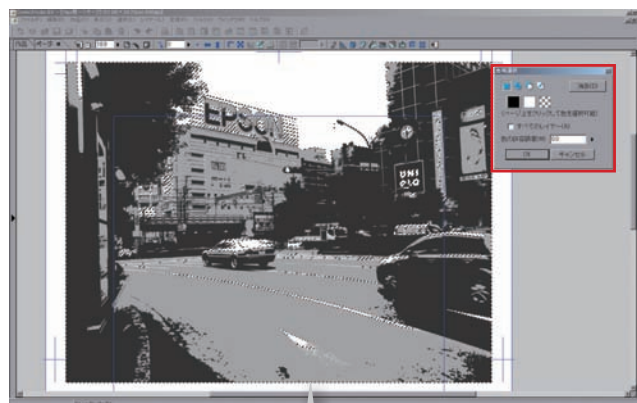
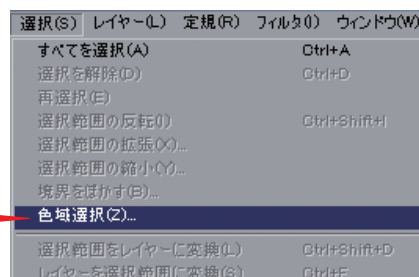
【加工例 2】 グラデーショントーンに貼り替える

「トーンレイヤー」の 1 枚をグラデーションに貼り替えます。

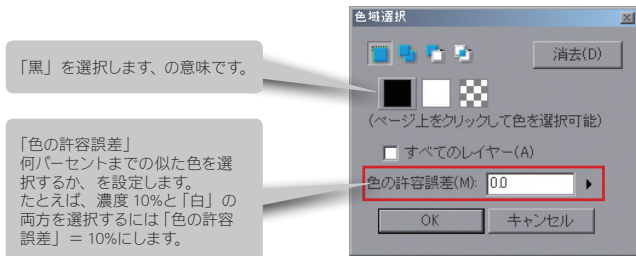


7
「選択」 → 「色域選択」 を選択します。

選択

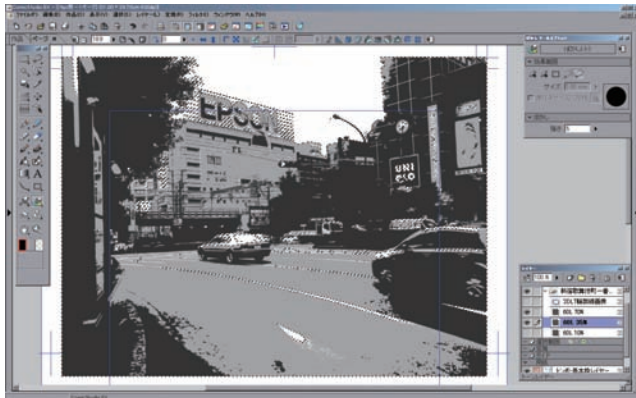


選択範囲のプレビューが表示
されます。



「OK」します。

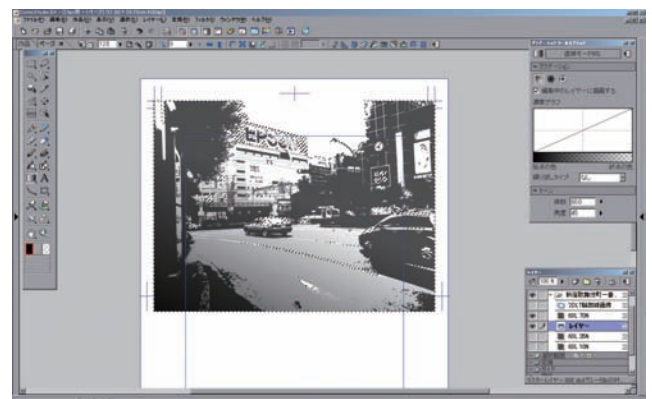
「濃度 = 35%」のトーンがすべて選択されました。



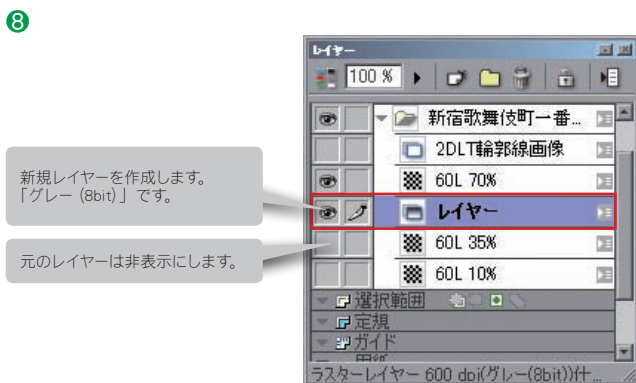
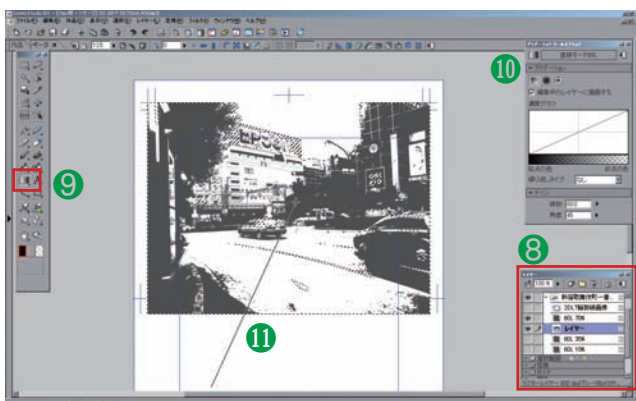
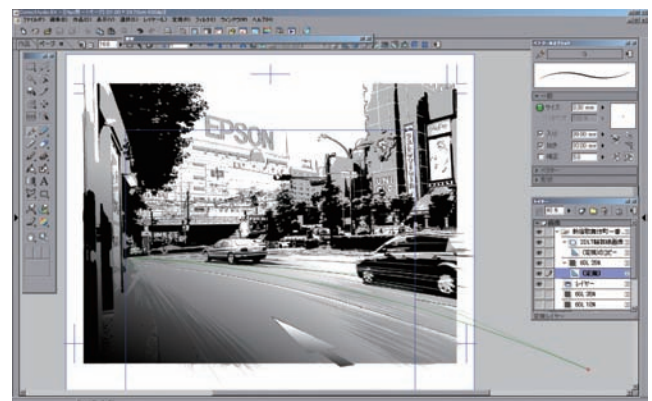
10 [グラデーションツールオプション]パレット



11 トーンを貼るエリアをドラッグします。



7 レイヤーを整理して完成です。



おおっ
いい感じじゃん!!

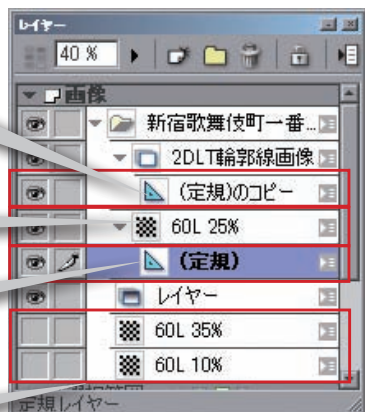


「放射曲線定規」を利用してスピード線を描きこみました。

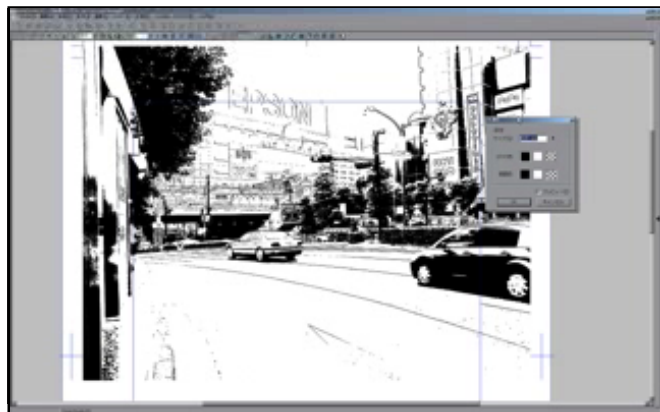
濃度を 70%→25%に変更しました。

「放射曲線定規」を利用して削りを入れました。

ここではこれらのレイヤーは不要です。削除します。

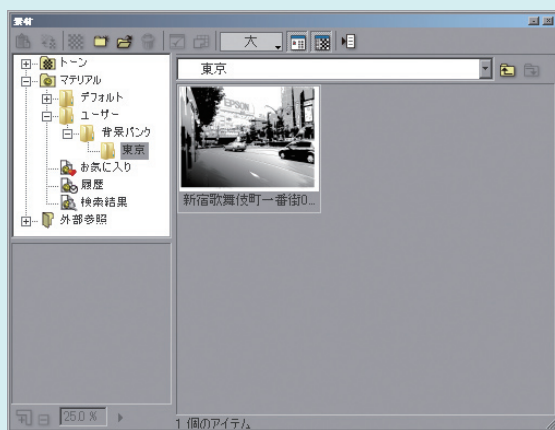


作業の様子 2



ここで解説

完成したデータは「2DLT フォルダ」ごと[素材]パレットの「マテリアル」に登録しておきます。



せっかく加工しんだから
ととかなないとでし



あい



ほかにも加工方法はいろいろある
好みの表現になるよう工夫してみよう



次回予告

今回は、ComicStudio と Photoshop を行ったり来たりする方法でし。



え～
コミスタとフォトシの行ったり来たりってめんどくね!?



ふっふっふっふ～
楽しみにしていたまえ
ちび子クン

