



第12回テーマ ComicStudioで作業中に Photoshop に持って行って作業したい ～点描トーン カケアミトーンにする場合～

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

ComicStudio と Photoshop を行ったり来たりするなら「作業したレイヤーだけ」運べ!!! うむ!!
んで? ちび子 Photoshop で作業したヤツを点描にしたいんですけど



アドバイス

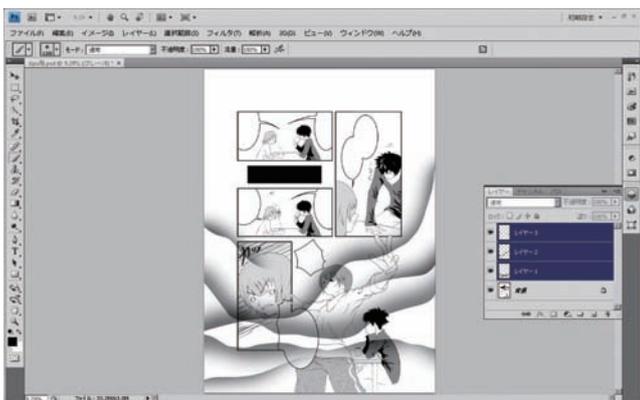
前回は、Photoshop で作業したデータを網トーン、線トーン、砂トーンとして表現する方法を解説しました。今回は、点描トーン、カケアミトーンなど 2 階調化されたデータとして表現したい場合について解説します。

1. 2 階調化されたデータとは

これはグレースケールのデータってことはわかるでしょ



わかる



■マンガ：南あゆむ

【拡大表示した様子】



「黒」「白」「グレー」が存在しています。

下の図が 2 階調化されたデータでしここで“2 階調化された”というのは「イメージ」→「モード」→「モノクロ 2 階調」のことだけではなくて白と黒のピクセルしか存在しないデータを指して“2 階調化された”と言っているでし



※「ピクセル」…第 4 回デジコミ出張講座参照

【2 階調化されたデータ】

カケアミトーンは一見グレーのようにも見えますが、1つ1つのピクセルは「黒」か「白」です。

点描トーン



カケアミトーン



※イメージ。実際の画像はピクセル色が「白」「黒」のみとなります。

このデータは 2 階調化されていません。グレーのピクセルが存在しています。



ふーん



2. Photoshop で 2 階調化せよ !!

2 階調化は、Photoshop でします。

※ Photoshop での詳しい作業法については、デジタルノイズ Photoshop オリジナルテキスト本または専門書等をご参照ください。

2 階調化したデータを作成する場合も、前回の講座で解説した手順で ComicStudio からデータを書き出し…

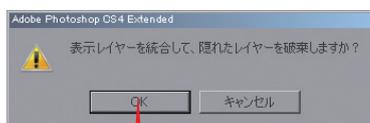
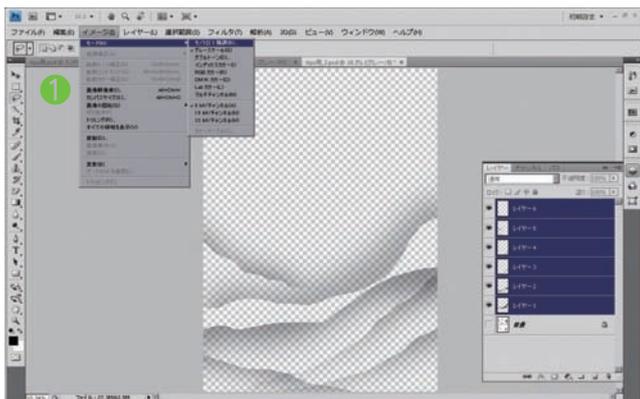


前回の講座の「3. Photoshop で jpg データを作成せよ !!」④まで、作業手順は同じです。

3. 砂点描トーンを表現する

砂点描トーンにするには「誤差拡散法 (ディザ)」を使います。

① [イメージ] → [モード] → [モノクロ 2 階調] を選択します。



クリック

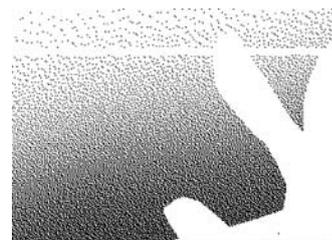


「出力」 = 100dpi (pixel/inch)、200dpi、300dpi などが適しています。「出力」の値が小さくなるほど点描が粗く、大きくなるほど点描が細くなります。

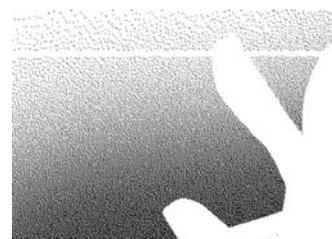
「解像度」 = 100dpi でトーン化したもの



「解像度」 = 200dpi でトーン化したもの



「解像度」 = 300dpi でトーン化したもの

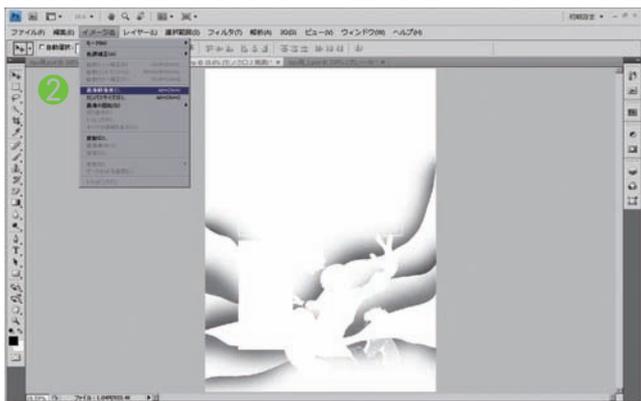


※イメージ。実際の画像はピクセル色が「白」「黒」のみとなります。

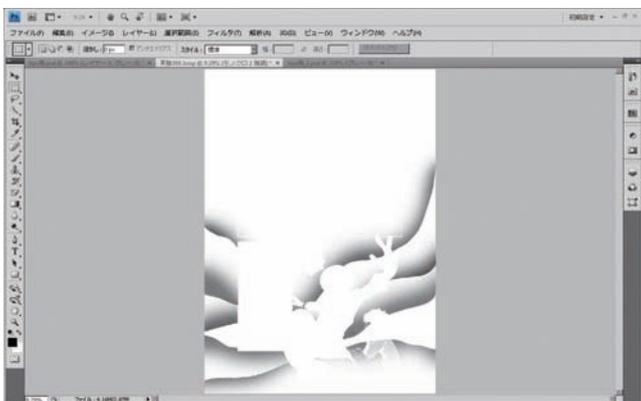
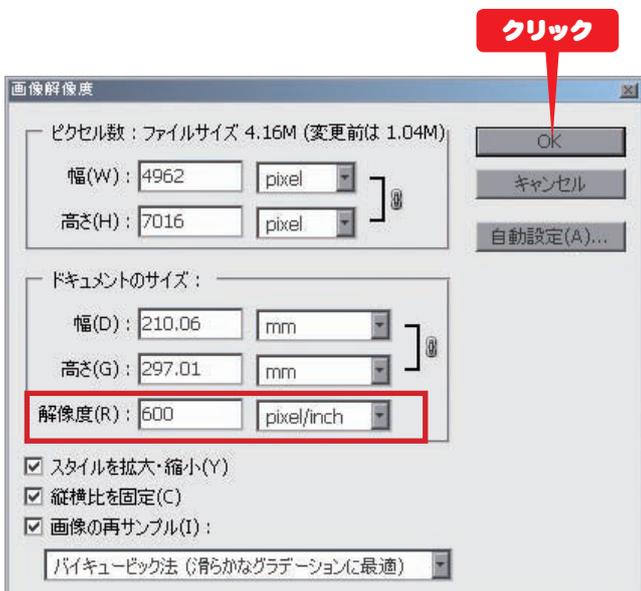


「OK」して砂点描トーンにします。

② 「解像度」 = 600dpi に戻しておきます。



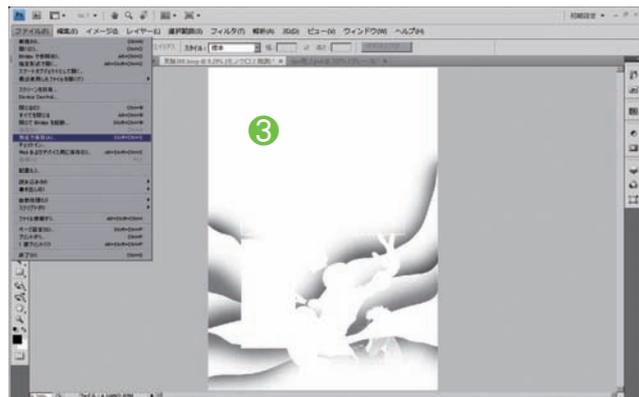
[イメージ] → [画像解像度] を選択します。



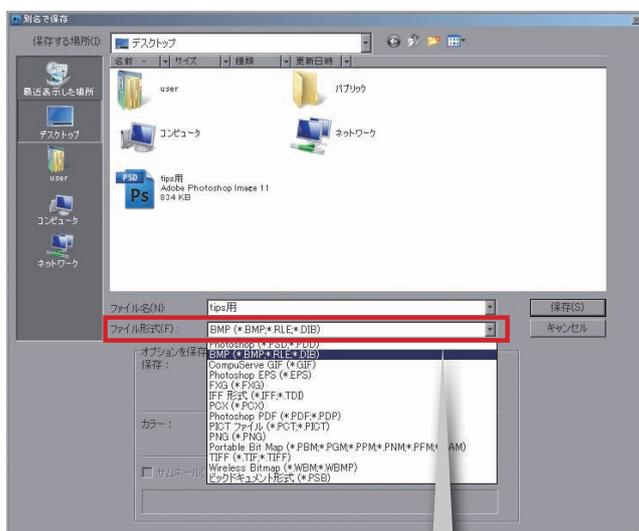
こうしておけば ComicStudio に読み込むときにぴったりの大きさになっています。 → ④

③ bmp 形式 (ビットマップ) で保存します。

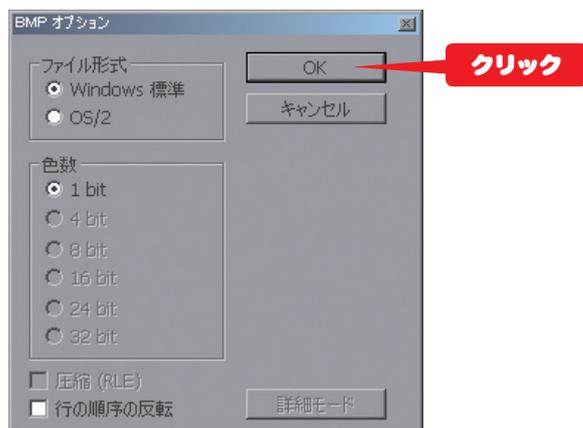
2 階調化したデータは bmp 形式で保存します。



[ファイル] → [別名で保存] を選択します。



「ファイル形式」
BMP (*.BMP、*.RLE、*.DIB)
を選択します。



4. ComicStudio に読み込みせよ !!

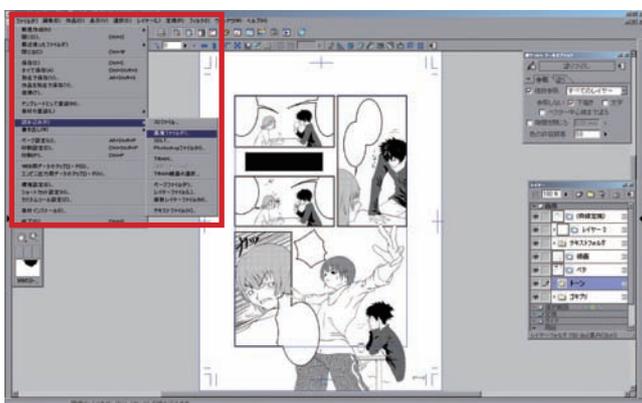
ここで解説



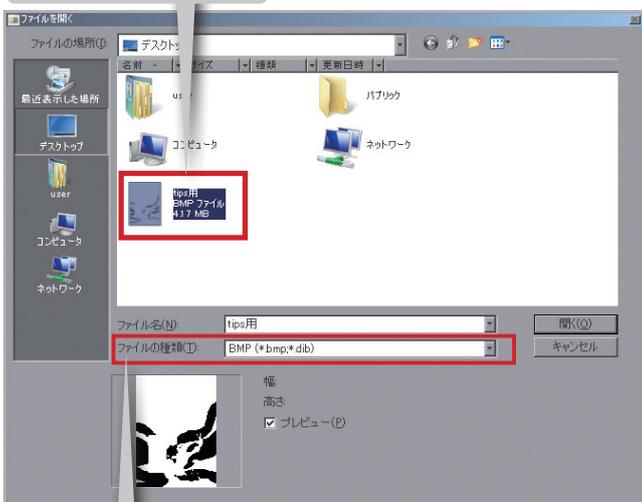
読み込みの手順は、前回の講座の jpeg 形式データの「読み込み方法 1」と同じです。

1つ違うことは bmp 形式のデータを読み込むときは「ラスターレイヤー 黒(1bit)」が適しています。

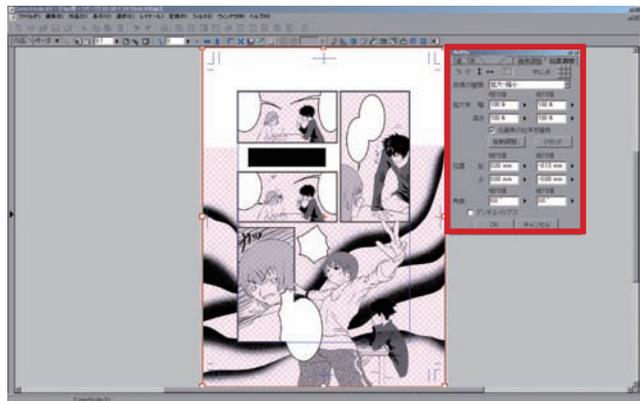
④ [ファイル] → [読み込み] → [画像ファイル] を選択します。



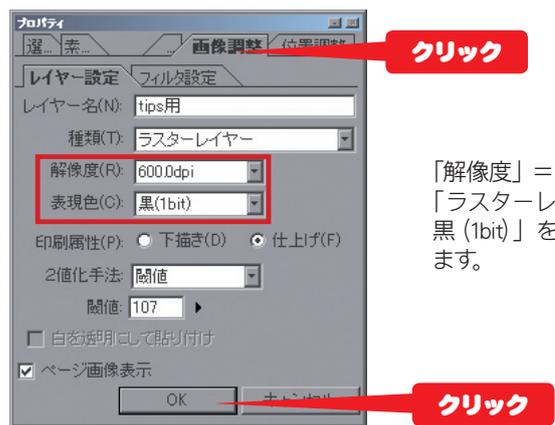
先ほど作成した bmp 形式データを選択します。



「ファイルの種類」= BMP (*.BMP; *.RLE; *.DIB) を選択します。



「位置調整」タブ→「自動調整」→「用紙」でデータを原稿用紙の大きさに合わせます。



「解像度」= 600dpi
「ラスターレイヤー 黒(1bit)」を選択します。

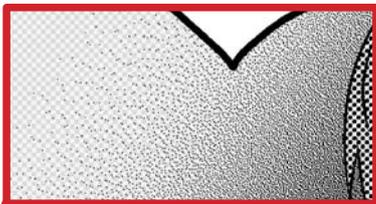
ここで解説



このとき「2値化手法」については、どんな設定であっても問題ありません。Photoshop で2値化してあるので、データには「黒」と「白」しか存在していないからです。

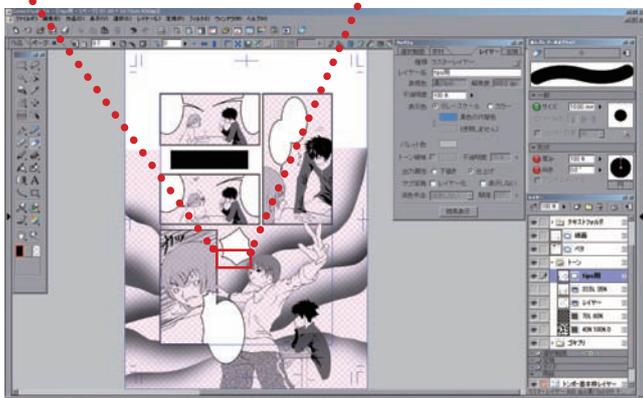
※「2値化」…第7回デジコミ出張講座参照





砂点描トーンが貼れました。

※イメージ。実際の画像はピクセル色が「白」「黒」のみとなります。

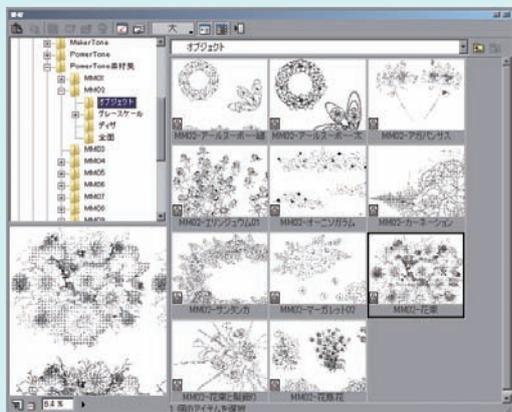


ここで解説

2階調化されたデータは、拡大縮小（特に拡大）すると模様が汚くなります。ですから、トーンデータをぴったりの大きさで作ることにとっても意味があるのです。

ComicStudio のトーン素材の中にも、2階調化されたものがありますが、そういったトーンは拡大縮小には向きません。

2階調化されたトーンの例



2階調化したデータを Photoshop で保存するとき、ファイル形式 = jpeg でも問題ありません。が、「グレーデータ」 = jpeg 形式
「2階調化したデータ」 = bmp 形式
とルールを決めておけば、読み込み先レイヤーを間違えることがありません。

なるほど



5. グレーデータと2階調化データの比較

【グレーデータ】
 網トーン、線トーン、砂トーンとして表現する

jpeg 形式で作成

「ラスターレイヤー グレー (8bit)」に読み込み
 または
 「トーンレイヤー」から読み込み

拡大縮小しても大丈夫

【2階調化データ】
 砂点描トーン、カケアミトーンとして表現する

bmp 形式で作成

「ラスターレイヤー 黒 (1bit)」に読み込み

拡大縮小はしない方がよい

でもさ
 ComicStudio にも「誤差拡散」であるけど砂点描にするのにそれ使っちゃダメなの？



おおっ
 すごいところに気づいたね!!
 ちび子クンっ!!



でへ

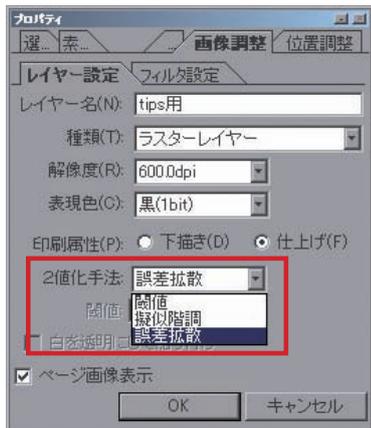


6. ComicStudio の「誤差拡散」

「誤差拡散」は次の 2 つの方法で設定できます。

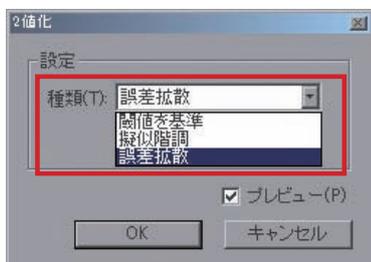
①「読み込み」をするときの「画像調整」→「2 値化手法」にあります。

※「ラスターレイヤー 黒(1bit)」または「ラスターレイヤー 黒白(2bit)」のみで使用可能です。

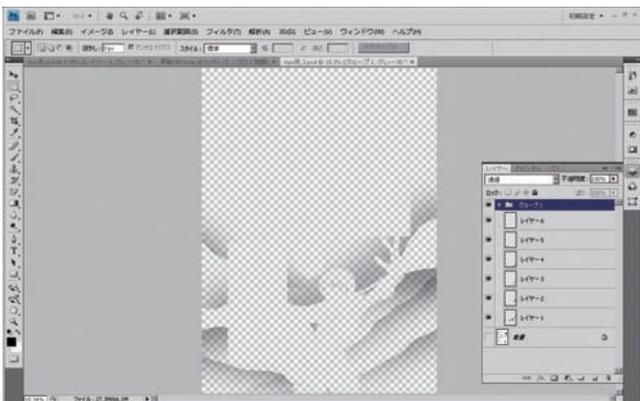


② [フィルタ] → [画像補正] → [2 値化] にあります。

※「ラスターレイヤー グレー(8bit)」と「ラスターレイヤー カラー(32bit)」のみで使用可能です。

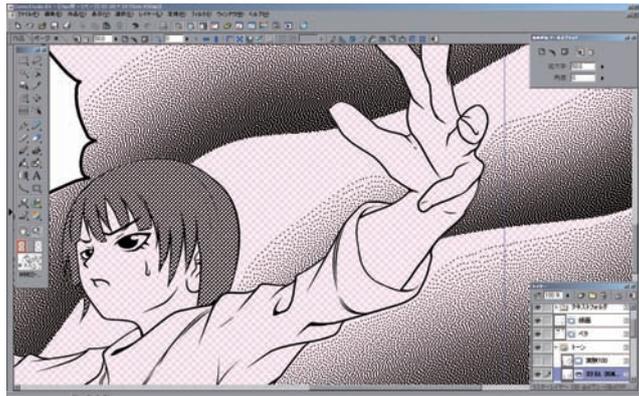


前回講座で作業した jpeg 形式データを…



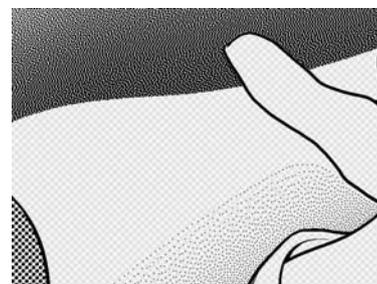
「誤差拡散」で読み込みしてみました。

※ [ラスターレイヤー] の「解像度」= 150dpi



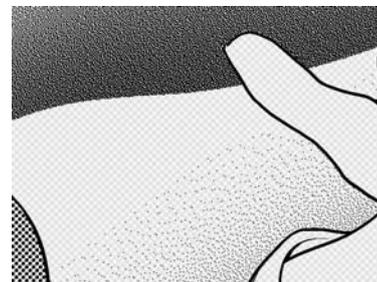
ComicStudio の「誤差拡散」で砂点描にしたデータ

[ラスターレイヤー]
の「解像度」
= 300dpi



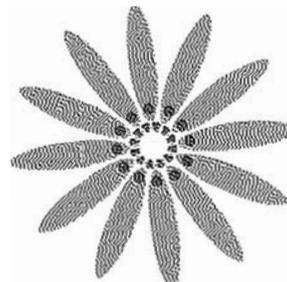
Photoshop の「誤差拡散法 (ディザ)」で砂点描にしたデータ

変換時の「出力」
= 300dpi

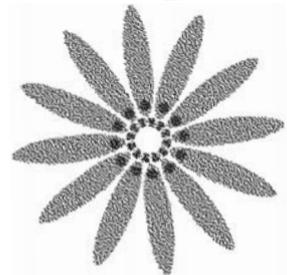


このように ComicStudio の「誤差拡散」と Photoshop の「誤差拡散法 (ディザ)」では、同じデータであっても違った表現になります。

ComicStudio
[ラスターレイヤー]
「解像度」
= 150dpi

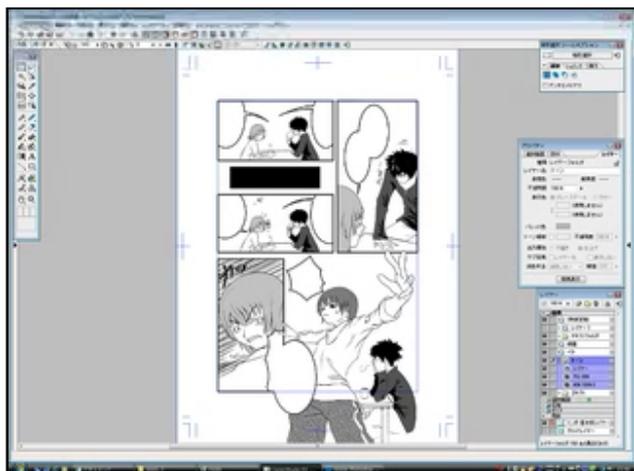


Photoshop
「出力」
= 150dpi

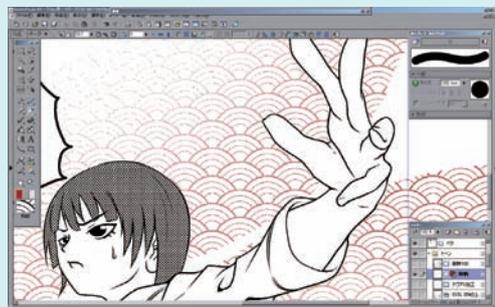
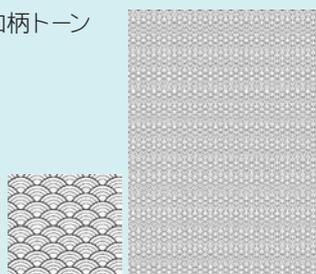


※イメージ。実際の画像はピクセル色が「白」「黒」のみとなります。

7. 作業の様子



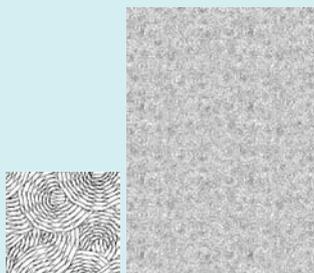
ComicStudio の和柄トーン



参考

ComicStudio のトーンを Photoshop で加工すると、こんな表現もできます。

ComicStudio のナワアミトーン



ふえ～～
ちび子いっぱい勉強して
頭へるへる～～



情けないなあ
これくらいで



じゃあちょっと
お休みするでしか



ちび子 休む～!!



ということで、今回をもちまして「DigicomisNS 出張講座～ ComicStudio 逆引きドリル～」は最終回とさせていただきます。

これからも、みなさんの「そこが知りたいー!! わからないー!!」をぜひお聞かせください。

ますます濃い～内容で、わかりやすく、パワーアップしてお届けできる日をメカるも楽しみにしています!!