

ComicStudio For Mac OSX
コミスタ クエスト
Quest
 Lv.02
 レイヤーの森は深いけど
 怖くはないのよ！
 ～マスターレイヤー編～

前回までは Comicstudio 4を起動し「ファイル>新規作成」から「作品」ファイルを作りました。
 「用紙テンプレート」で「同人用紙>同人A4用紙 5mm」を選び、「ページ数は後で変更できるので、とりあえず
 8pの「作品ファイル」を作って保存しました。いよいよ今回はそこに絵を描き始めます。

by **ねもと 章子**

↑コミスタ4のカラー機能
 だけで塗っています。

「作品ファイル」も
 作れたし…さあ
 描くぞー！

まず作品ウィンドウで
 ページをダブルクリック
 して開いて…と！

待ちな
 さいよっ!!

な…にすん
 だよおっ!?

いまだんな
 レイヤーに
 描いたのよ
 小太郎?

え?

イル 編集 作品 表示 選択 レイヤー 定規 フィルタ ウィンドウ ヘルプ

[新規ページ] (21.00 * 29.70cm 600dpi)

50 100 150

レイヤー
 100%
 画像
 レイヤー
 下書きレイヤ
 選択範囲
 定規
 ガイド

レイヤーは
 「レイヤー」だろ？

どんな…って

だからどんな種類の
 レイヤーに描いているの
 かって訊いたのよ!

種類？

*2008年9月発行の「ユーザーガイド第2版」のページ数です。第1版のユーザーガイドではページ数が異なりますのでご了承ください。

「レイヤーパレット」にひと通りのレイヤーを
作ってみるとこんな感じよ！

レイヤー		
100%		
ラスターレイヤー(黒1bit) 仕上げ	151p	
ラスターレイヤー(黒1bit) 下書き	151p	
ラスターレイヤー(白黒2bit) 仕上げ	151p	
サブ枠線定規レイヤー	152p	
ラスターレイヤー(白黒2bit) 下書き	151p	
ラスターレイヤー(グレー8bit) 仕上げ	151p	
ラスターレイヤー(グレー8bit) 下書き	151p	
ラスターレイヤー(カラー32bit) 仕上げ	151p	
ラスターレイヤー(カラー32bit) 下書き	151p	
※ベクターレイヤー (白黒2bit)	152p	
サブ定規レイヤー	152p	
※ベクターレイヤー (カラー32bit)	152p	
トーンレイヤー	152p	
消失点レイヤー	151p	
流線レイヤー	151p	
集中線レイヤー	151p	
テキストフォルダ	153p	
フキダシレイヤー	153p	
テキストレイヤー	153p	
(フキダシを生成した)テキストレイヤー	153p	
反転レイヤー	153p	
マスキングレイヤー	154p	
レイヤーフォルダ	153p	
コマフォルダ	153p	
※3Dワークスペースフォルダ	154p	
※※3DLTレンダリングフォルダ	154p	
※3Dプレビューレイヤー	154p	
※※2DLTレンダリングフォルダ	154p	
選択範囲レイヤー	155p	
定規レイヤー	155p	
枠線定規レイヤー	155p	
ガイドレイヤー	156p	
トンボ・基本枠レイヤー	156p	
グリッドレイヤー	156p	

そう！
「種類」！

コミックスタジオ4には
様々な種類のレイヤーが
あるのよ！
ざっとこんな感じにね！

こんなにっ！?

※はEX/PROのみ
※※はEXのみ

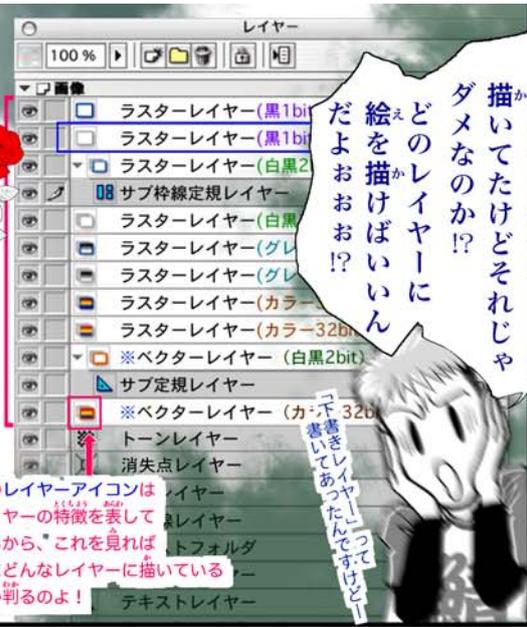
「ユーザーガイド」
(厚い解説書の第5章を
読むと詳しく解るわよ！
右の表(レイヤーパレット)の
レイヤーの後ろの数字は
それぞれのページ数よ！

※言っとくけど本物の
レイヤーパレットには表示
されてないわよ！親切な私
だから特別なんだから！



最初っから入ってたレイヤーにテキストに描いてたけどそれじゃダメなのか!?

どのレイヤーに絵を描けばいいんだよおおお!?



このレイヤーアイコンはレイヤーの特徴を表しているから、これを見ればいまだどんなレイヤーに描いているのか判るのよ!

※Debut1版はラスターレイヤーのみです。

安心して!絵を描くためのレイヤーはラスターレイヤーとベクターレイヤーよ! ※用紙テンプレートに最初に入っている「下書きレイヤー」はラスターレイヤー黒1bitね!

なに? オシがひこいでスィスイ描いちゃってたらどろろしかなかったらどう? それなら「さー...」



甘いっ!!

2種類じゃないわよ!

同じラスターレイヤーでもビット数が違うとその性質は全然違うんだから!

コミスタ4で新たに加わった「カラー32bit」レイヤーを入れるとラスターレイヤーだけで4種類あると考えるべきなんだからっ!!

それから別に

あれなんだからっ!!

モノクロ原稿を描くならラスターレイヤーは3種類!これにベクターを加えて4種類!

ラスターレイヤー黒1ビット
ラスターレイヤー白黒2ビット
ラスターレイヤーグレー8ビット
ラスターレイヤー白黒2ビット
ベクターレイヤー白黒2ビット
ラスターレイヤー黒1ビット

ラスターレイヤーにはそれぞれ「上」や「下書き」の属性があるの! 「下書き」属性の時はアイコンの背景がグレーになるから注意して見てね!

新しい32bitレイヤーはこんなアイコンよ! ←ベクターは赤枠

コミスタ4で新たに加わった「カラー32bit」レイヤーを入れるとラスターレイヤーだけで4種類あると考えるべきなんだからっ!!

ラスターレイヤー黒1ビット
ラスターレイヤー白黒2ビット
ラスターレイヤーグレー8ビット
ラスターレイヤー白黒2ビット
ベクターレイヤー白黒2ビット
ラスターレイヤー黒1ビット



コミスタを...
...征する者!

そうよ



「レイヤー」について
は多少は知っているわね?
透明なアニメのセルの
様なもの...と考えて

人物や背景を別々の
レイヤーに描いておけば
後で移動させるとか
背景を変えるとか

そんな紙に描いていた
時にはなかなか
出来なかつたことが
簡単に出来るの!



レイヤーを分けて描いて
おくと何かと便利だけど
データが重くなる...だから
コミスタはレイヤーを機能別にして
レイヤーが増えてもデータが無駄に
重くなりなくしているのよ

レイヤーの中で最もよく使う
ラスタレイヤーもそれで
種類が分かれているの

データが重くなると...
↓
が...頑張れ!!
止まらな!!
たのむ!!

レイヤーの特徴を知って
使い分けることでなるべくデータを
重くせずに手の込んだ画面を作る
ことが出来るってわけ!

ここまで
良い?

うん...
うん...

先に進むわよ

ラスタレイヤー 白黒2bit

← 白黒1bitの時のツールバーの
描画色表示 = 使える色
(黒・白・透明)

黒のほかに白でも描ける (もちろん透明も使える)
ので、キャラクターや小物の透明部分を白で
塗りつぶせば、下の絵を隠すことが出来る。
だから後でキャラの位置をずらしたいとき等に便利!
こちら中間色=グレーは使えない。
人物や小道具のペン入れ向きね!

ラスタレイヤー 黒1bit

← 黒1bitの時の
ツールバーの
描画色表示 = 使える色
(黒・透明)

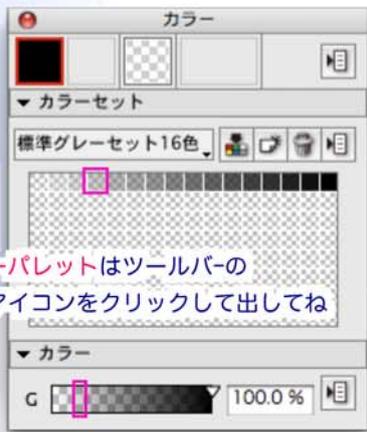
透明のフィルムに黒インクだけで
描く状態 (塗りつぶしも出来る) の
レイヤー。中間色=グレーは使えない。
「透明」で描く=消すことも出来、
データ容量が最も軽いのでアタリや
下描き向き! (もちろんペン入れだって
このレイヤーでしていいのよ!)

ラスタレイヤー
3種類の違いを説明すると
こんな感じよ!

グレー8bitの時の
ツールバーの描画色表示
初期状態は(黒・透明)→



一見、黒1bitと同じだけど…。
カラーパレット↓を出して



↑カラーパレットはツールバーの
このアイコンをクリックして出してね

↑そこから好きなグレーを選んで
クリックすると…↓



↑黒だった部分がグレーに
変わってグレーで描いたり
塗ったり出来るの!

※注意!

うっかりインク色をグレーに変えたままで
「黒1bit」や「白黒2bit」のレイヤーに描画すると
こんな風に疑似階調になってしまって、
後で修正が効かなくなるわ!

「グレー8bit」以外のレイヤーに移って描画するときは
必ず確認してね!

特に濃いグレーだと見た目では分かり難いから
グレーを使った後は一度カラーパレットを開いて
G100%(黒)をクリックして黒に戻すのを
忘れないことね!

ラスターレイヤー
グレー8bit



そしてグレーが扱えるので
効果などで大活躍なのが
このレイヤーよ!

そうだった
のか…!!



黒から透明の間のグレーが全て扱えて
グラデーションなどの仕上げの効果に
よく使われるレイヤー。
ぼかしなどのフィルタやツールが使え
るのもカラー以外ではグレー8bitだけ。
「鉛筆ツール」もコミスタでは
グレーで描くためのツールなので
この8bitレイヤーに描画してね!
(下書き時に「鉛筆ツール」の柔らかい
ニュアンスが好きで、黒1bitレイヤーに
「鉛筆」で描くという人もいますが
仕上げレイヤーでそれをやっては×よ!)

鉛筆ツールとパターンブラシ(グレー)で描画

正しく「グレー8bit」レイヤーに
描画された画像↓



誤って「黒1bit」レイヤーに
描画してしまった画像↓



←拡大縮小、印刷、
書き出しには
もう耐えられない
荒れた状態です。

このうっかりは
後でかなりガッカリ
だから気をつけて!!



新規レイヤー

新規に追加するレイヤーを指定してください

レイヤー名: ラスターレイヤー

種類: ラスターレイヤー ← 「種類」をクリックすると…

解像度: 600.0dpi

表現色: 黒白(2bit)

印刷属性: 下書き 仕上げ

減色手法: 減色しない 閾値: 127

キャンセル

メニューバー

レイヤー 新規レイヤー... レイヤーの複製 レイヤーの削除

レイヤーのフォルダ化... フォルダ化を解除 コマンドフォルダを開く コマンドを表示

モノクロ3種類のラスターレイヤーの違いはこれでだいたいわかったわね？

じゃあ実際に「新規レイヤー」を作ってみるわよ！

うん

やり方は色々あるけど基本はメニューバーの「レイヤー」メニューから「新規レイヤー」を選ぼうかしら

こんな画面が出るからまず「種類」をクリックして作りたいレイヤーの種類を決めてね！

これだけの種類↑のレイヤーを選んで作ることが出来るの。今回は「ラスターレイヤー」をクリックね！

新規レイヤー

追加するレイヤーを指定してください

名前: ラスターレイヤー

種類: ラスターレイヤー

解像度: 150.0dpi

種類: 150.0dpi

表現色: 300.0dpi

解像度: 600.0dpi

種類: 600.0dpi

表現色: 黒白(2bit)

印刷属性: 下書き 仕上げ

減色手法: 減色しない 閾値: 127

キャンセル

種類: ラスターレイヤー

ベクターレイヤー

反転レイヤー

マスキングレイヤー

レイヤーフォルダ

テキストフォルダ

選択範囲レイヤー

定規レイヤー

枠線定規レイヤー

ガイドレイヤー

次はコピスタ独特のレイヤーごとの解像度設定よ！

ラフ画なら150でOK

下書きも150か300に設定するとデータが軽くなっているわ

その下の「表現色」というのがここまで話してきたラスターレイヤーのbit数のことね！

ここで選んで！

最後にこのレイヤーの印刷属性を決めるのよ

「仕上げ」か「下書き」か

ここで「下書き」を選んだレイヤーは「印刷に出ない」設定に出来たり…他にもいろいろ区別されるので使い分けると便利よ！

「新規レイヤー」を作るにはメニューバーから行く他にいくつもあるわ

「レイヤーパレット」右上の「メニュー表示ボタン」をクリックして出たスライダから選んでも良いし…

このアイコンをクリックするのは楽で分かり易いかな

こっこの小さなアイコンをクリックするとカテゴリ内のレイヤーだけ作れるわ

キーボードで「⇧+⇧+N」っていうのもアリね

他にもあるけどどこか知らん

レイヤーパレット

レイヤー

100%

レイヤー

下書きレイヤー

選択範囲

定規

ガイド

ガイドレイヤー

レイヤーパレット

レイヤーカテゴリ

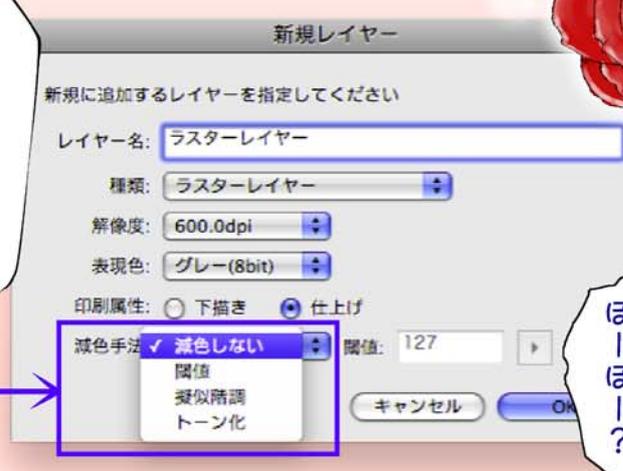
6



ラスターレイヤー
「グレイ8bit」だけは
新規レイヤーを作る時に

「減色方法」を
訊かれるの！

げんしよく
ほーほー？



黒から透明までの
階調をどう表すかの
方法ね！

全部で
4つあるわ



「減色しない」

「トーン化」

「擬似階調」

あんまり
使わないの
よねー

「閾値」

これはグレイを
グレイのまま
表示させる方法

グレイをトーン状
に表示させる方法
線数(細かさ)等は
後で変えられるわ

これはグレイ256色の
階調をどこかで
黒か透明にパッキリ
別ける方法よ！
初期値は中間の127
に設定されているから
そこに数値を入れるの

※ただし「コマフォルダ」
など一部のフォルダは
違う動作をします。

それから
レイヤー
アイコンを
ダブルクリック
する出し方

「プロパティパレット」
の出し方もいくつも
あるわよ！



「減色方法」は後から何度でも
ダメージなく別の方法に変え
られるから安心してね！

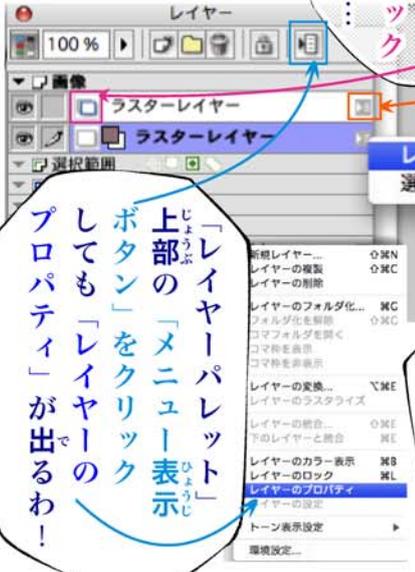
変える時は「プロパティ
パレット」からよ！

プロパティパ...
...ってなに？
てか、どれ？

「レイヤーパレット」の
各レイヤーのお尻の
これをクリックして...

スライダから
「レイヤーの
プロパティ」を
選ぶとか...

レイヤーパレット↓



「レイヤーパレット」
上部の「メニュー表示
ボタン」をクリック
しても「レイヤーの
プロパティ」が出るわ！

