

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 わもと 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!!

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?

ファイル 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)

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

どんな...って
レイヤーは
「レイヤー」だろ?

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つくってみるとこんな感じよ！

レイヤー		
100%	レイヤー	
▼ 画像		
ラスタレイヤー(黒1bit) 仕上げ	151p	
ラスタレイヤー(黒1bit) 下書き	151p	
▼ ラスタレイヤー(白黒2bit) 仕上げ	151p	
サブ枠線定規レイヤー	152p	
ラスタレイヤー(白黒2bit) 下書き	151p	
ラスタレイヤー(グレー8bit) 仕上げ	151p	
ラスタレイヤー(グレー8bit) 下書き	151p	
ラスタレイヤー(カラー32bit) 仕上げ	151p	
ラスタレイヤー(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	
A 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		
選択範囲レイヤー	155p	
▼ 定規		
定規レイヤー	155p	
枠線定規レイヤー	155p	
▼ ガイド		
ガイドレイヤー	156p	
▼ 用紙		
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

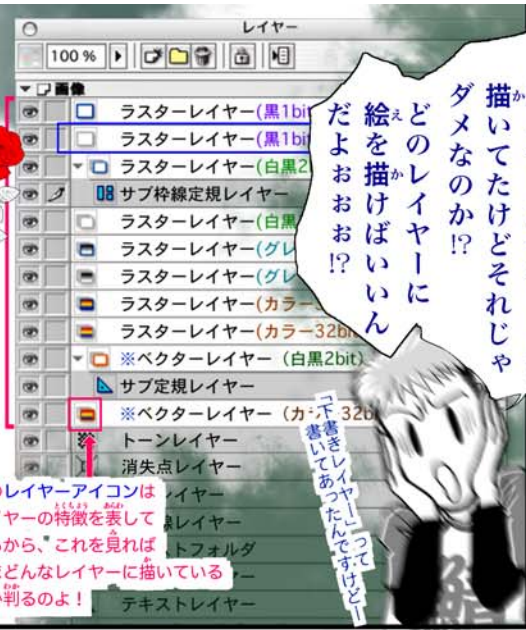
「ユーザーガイド」
(厚い解説書の)第5章を
読むと詳しく解るわよ！
右の表(レイヤーパレット)の
レイヤーの後ろの数字は
それぞれのページ数よ！

「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!?



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そりしかつたんだろ? 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!!

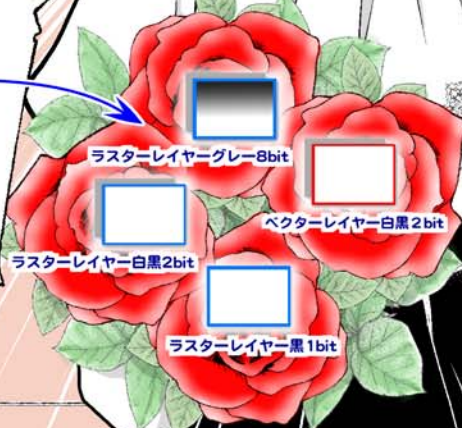
新しい32bitレイヤーはこんなアイコンよ! ←ラスターは青枠ベクターは赤枠

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!

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



即ち:
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





レイヤーを分けて描いておくと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」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...と考えると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!

データが重くなると...
↓
が... 頑張れ!!
止まるな!!
たのむ!!

レイヤーの中で最もよく使うラスターレイヤーもそれの種類が分かれているのよ



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!

ここまで良い? うん... フッ

先に進むわよ

ラスターレイヤー 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! こちらは中間色=グレーは使えない。人物や小道具のペン入れ向きね!

ラスターレイヤー 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)

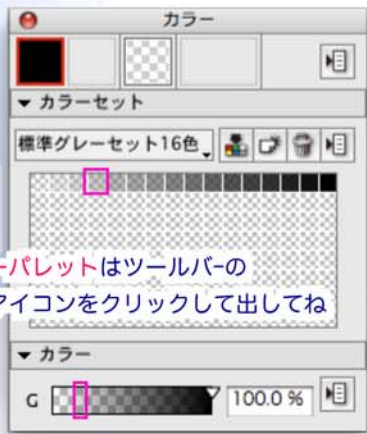
透明のフィルムに黒インクだけで描く状態 (塗りつぶしも出来る) のレイヤー。中間色=グレーは使えない。「透明」で描く=消すことも出来、データ容量が最も軽いのでアタリや下書き向き! (もちろんペン入れだってこのレイヤーでしていいのよ!)

ラスターレイヤー 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)→



一旦、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!

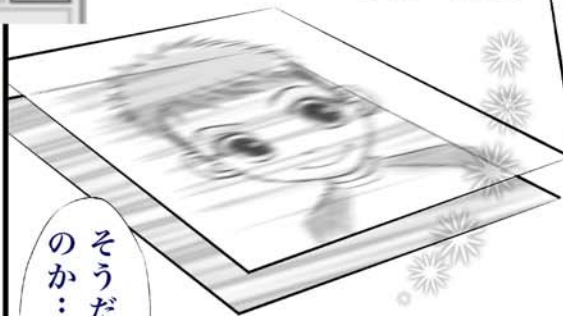
※注意!

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... 合鍵N
レイヤーの複製 合鍵C
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
コマフォルダを開く
コマを表示

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: 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

次はコミ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！

このアイコンを楽で分かり易いかな

「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…

「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」

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

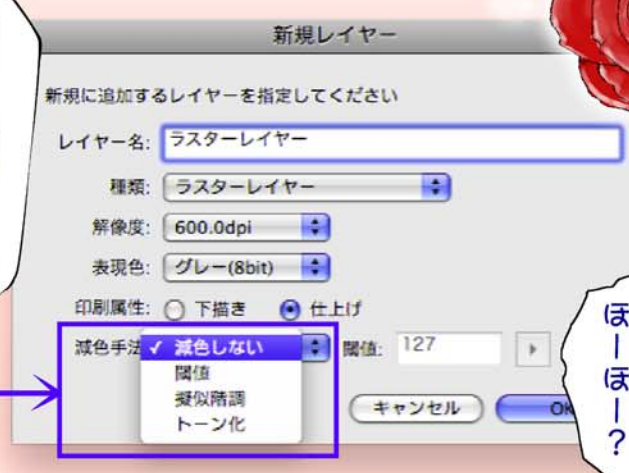
6



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



「疑似階調」

「トーン化」

「減色しない」

「閾値」

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

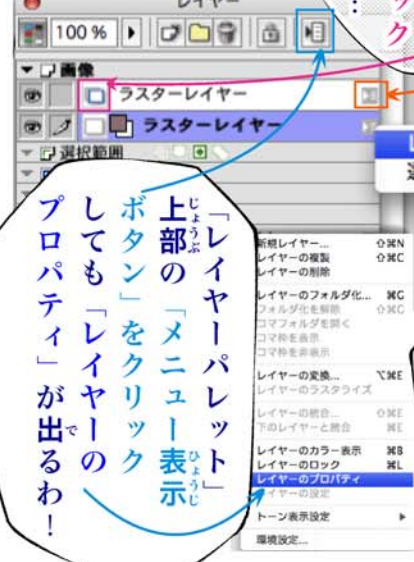
グレイをトーン状
に表示させる方法
線数(細かさ)等は
後で変えられるわ

これはグレイを
グレイのまま
表示させる方法

※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

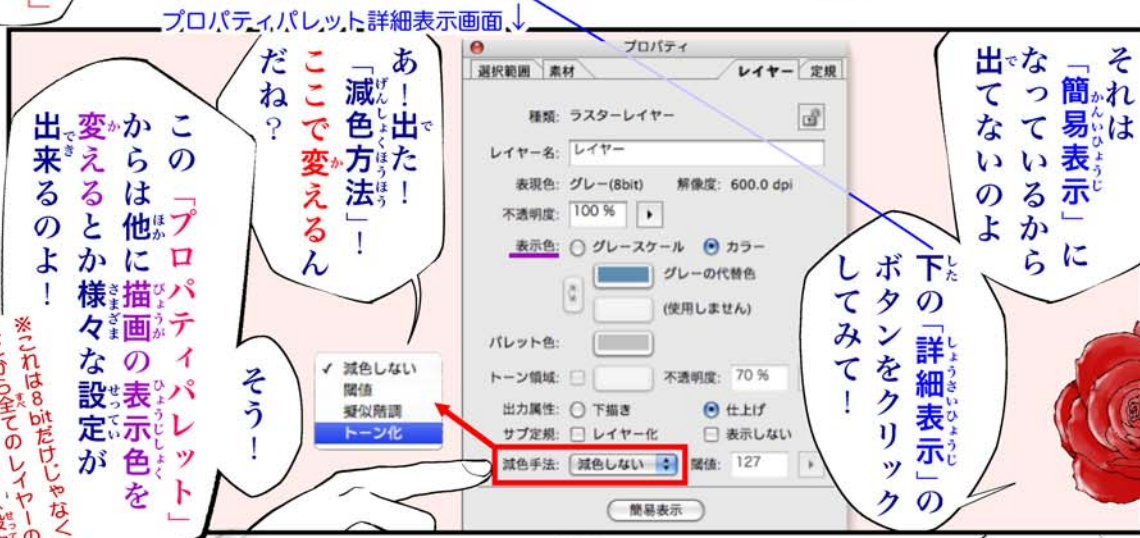
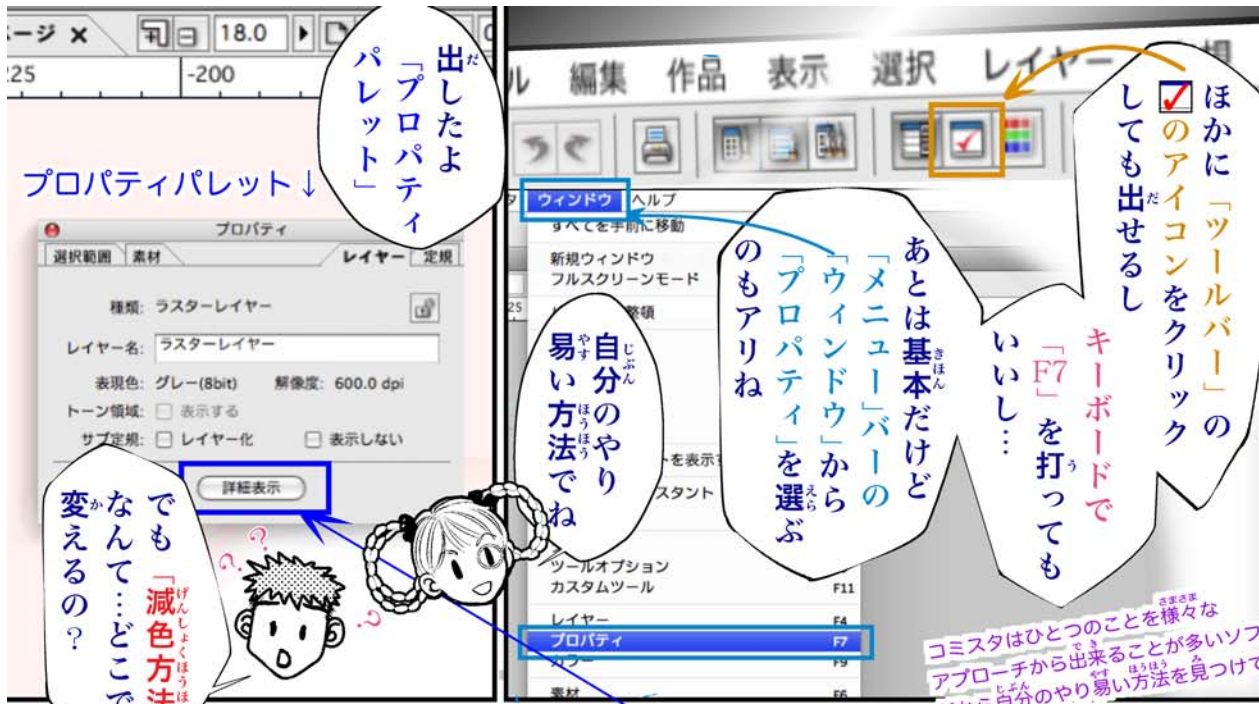
「プロパティパレット」
の出し方もいくつも
あるわよ！



レイヤーのプロパティ
選択範囲の作成

「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」
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！



表示色は「プロパティパレット」から変えるほかに

「レイヤーパレット」左上のここをクリックしてもOK!
色を換えるときは、こちらのアイコンをWクリックしてね

ラスターレイヤーの作り方と…後で設定を変えたり確認するための「プロパティパレット」ね
覚えたよ!
他のレイヤーは段々覚えていくとして…次は…

描画表示色をカラーにするとその色のアイコンが現れるの! このアイコンをダブルクリックするとカラーパレットが出て表示色の色変えが出来るのよ!

カ…カラータイマーがつ!!
えっ!?

また来るわっ!!
ちやんと復習しておきなさいよっ!!

何か描いたら
Ctrl+Sで保存するのを
忘れちゃダメよ!!

それって
そーゆーの
だったの?
じゃあねっ!

あっ!!
ちよつと待っ…!!

ひゅる〜



- ・妖精? …タイマー?
- ※小太郎はレベルが1上がった!
- ・様々なレイヤーの種類を知った!
- ・絵を描くのはラスターレイヤーとベクターレイヤーだということを覚えた!
- ・同じラスターレイヤーでもbit数で性質が違うことを覚えた!
- ・「新規レイヤー」の作り方を覚えた!
- ・ラスターレイヤーの印刷属性を覚えた!
- ・プロパティパレットを覚えた!
- ・描画の表示色を変えられることを覚えた!

・Tシャツの文字が鯖から鯖に変わった!!

だからなぜっ!?



to be continue!