



## 第2回 枠線・フキダシの処理

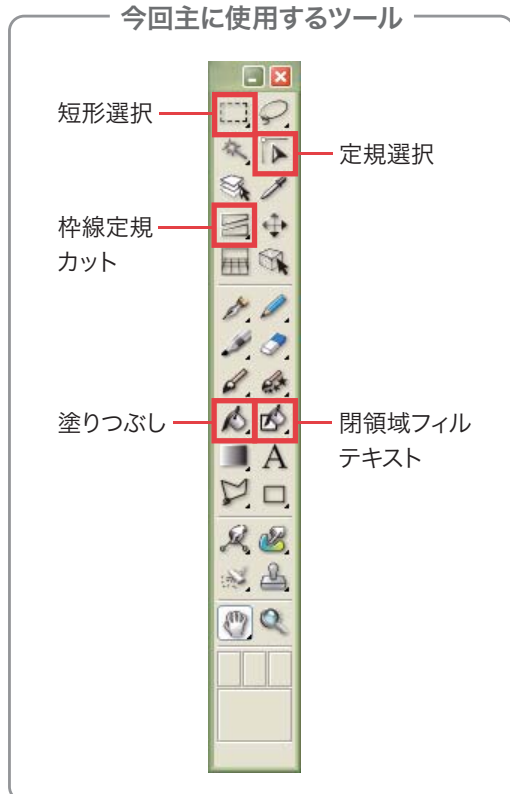
今回のテーマは、ComicStudioでの枠線・フキダシの処理です。前回の講座で作った、ComicStudioデータを使って実習していきます。第2回から実習を始める場合は、こちらで用意した教材データをお使いください。

WEBサイトより「第2回教材データ」をダウンロードしてお使いください。

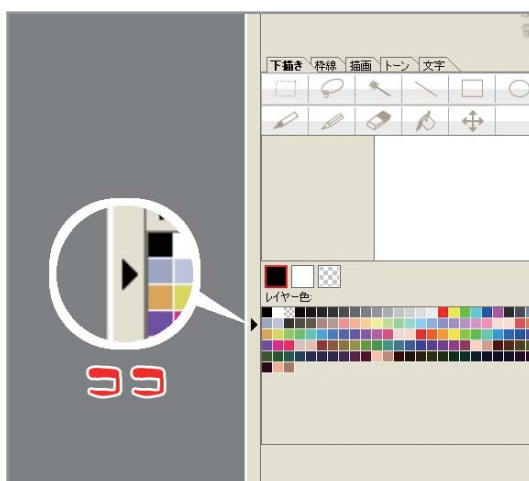
**URL** <http://www.comicstudio.net/cs40/lecture/quick/>



### 今回主に使用するツール



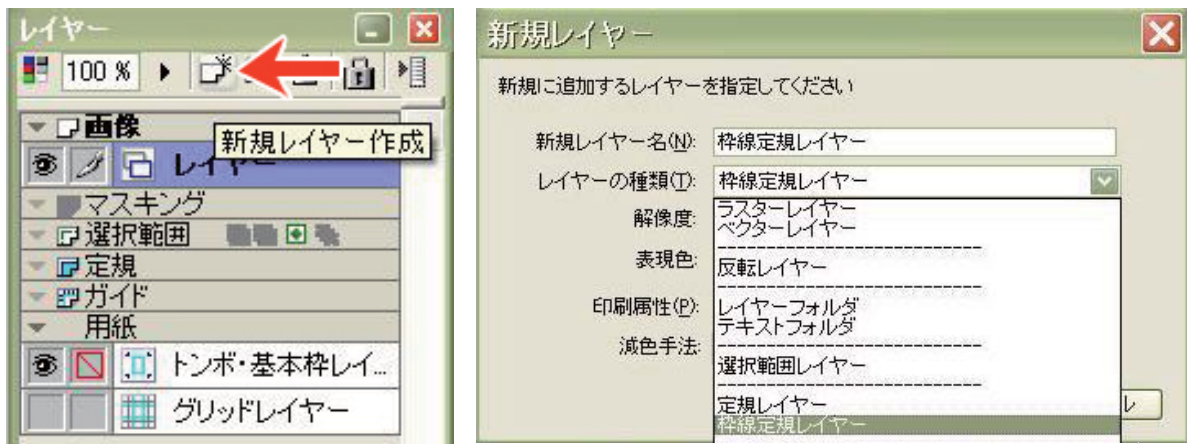
[ビギナーズアシスタント]は使わないので、この部分をクリックして、隠します。



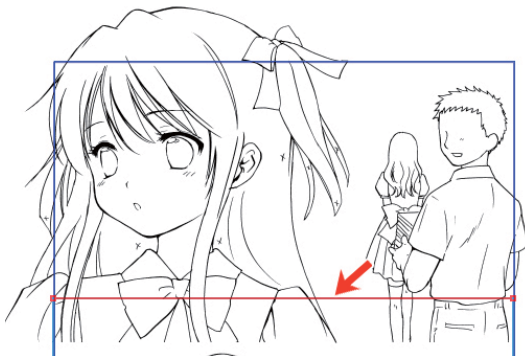
ComicStudioには[カスタムツール]という、自分の使いやすいようにツールを整理するパレットがあります。慣れたら、色々試してみましょう。

## 枠線の処理


[レイヤー]パレットの[新規レイヤー作成]ボタンをクリック。[レイヤーの種類]で[枠線定規レイヤー]を選びます。



枠線の太さや間隔を変更するには、[ファイル]→[環境設定]を選択して表示される[環境設定]ダイアログで、[ページ]→[定規]を選択し、設定します。




### 枠線を動かす

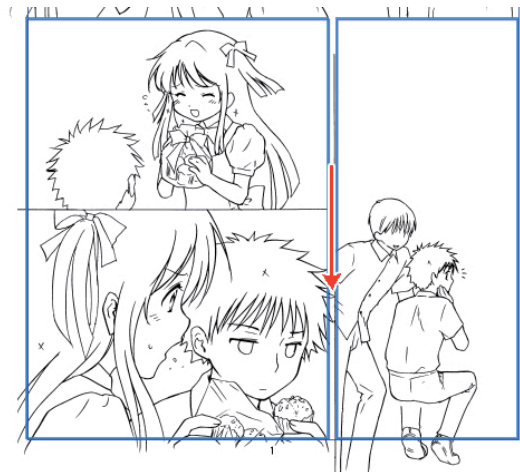
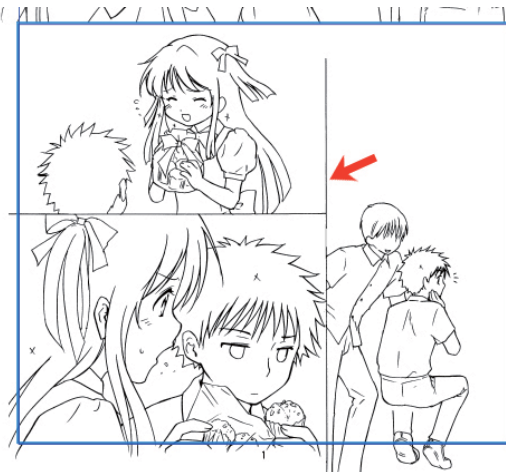
[定規選択]ツール  で枠線をクリックすると、その枠線だけ赤く表示され、動かせるようになります。

枠線全体が赤くなる場合は、[ツールオプション]の[定規の全体を選択する]から、チェックを外してください。

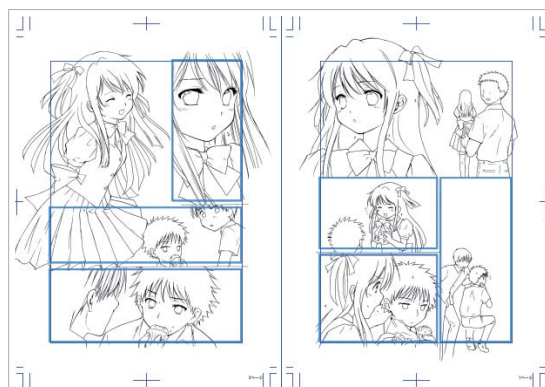
### 枠線を切る

[枠線定規カット]ツール  で、矢印の部分をクリック。

[Shift]キーを押しながら、下へドラッグすると、枠線が縦にカットできました。



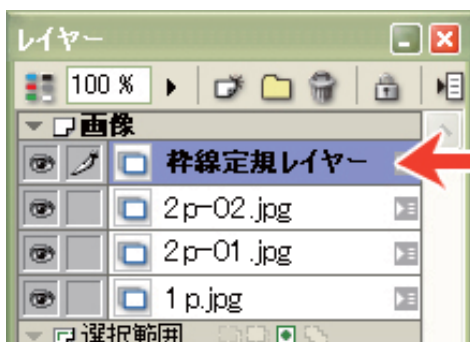
同じ要領で枠線を全部切ると、右図のようになります。この状態では、定規を作っただけで、まだ枠線は引かれていません。



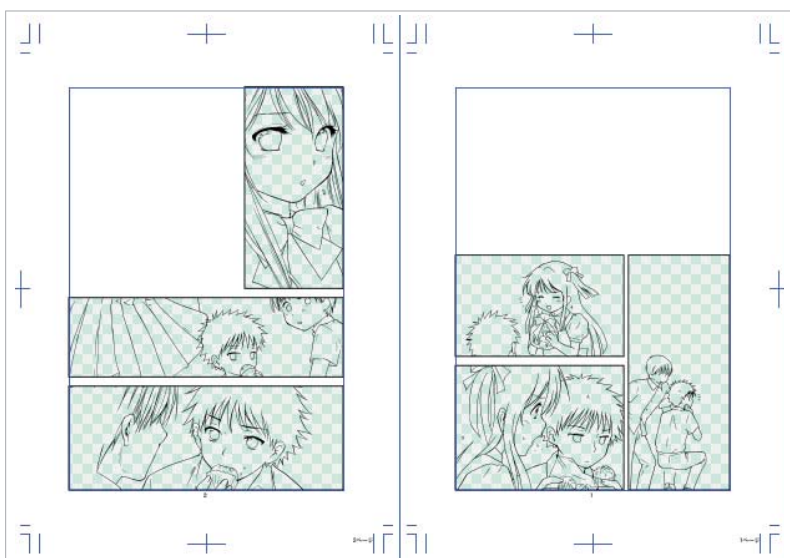
### 枠線を描く




[レイヤー]パレットのメニュー表示、もしくは[枠線定規]レイヤーの上で右クリックして[レイヤーのラスター化]を選びます。「元のレイヤーを残しますか」とダイアログが表示されたら、[はい]を選択します。

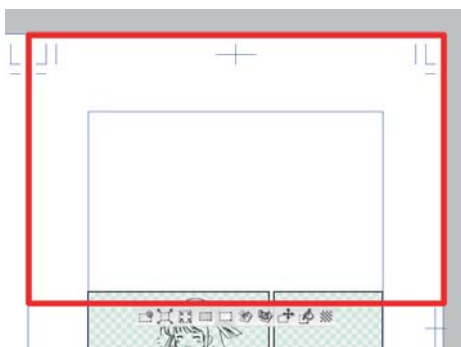



枠線定規レイヤーを、線画より上に移動させると、枠線外やタチキリが白く塗りつぶされているのが分ります。




ツールバーの  をクリックして、透明部分を表示させています。

## タチキリを作る



[矩形選択]ツール  で、このようにタチキリ部分を囲みます。

[塗りつぶし]ツール  で、インクは透明を選びます。



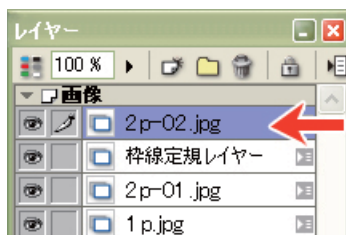
選択範囲の真ん中をクリックすると、枠線の下に隠れていた絵が出てきました。2ページの2コマ目も、同様にタチキリを作成します。

## 枠線ぶちぬきの処理




左の立ち絵を、枠線ぶちぬきにします。


まずは、[レイヤー]パレットで立ち絵のレイヤー「2p-02.jpg」を、一番上に移動します。

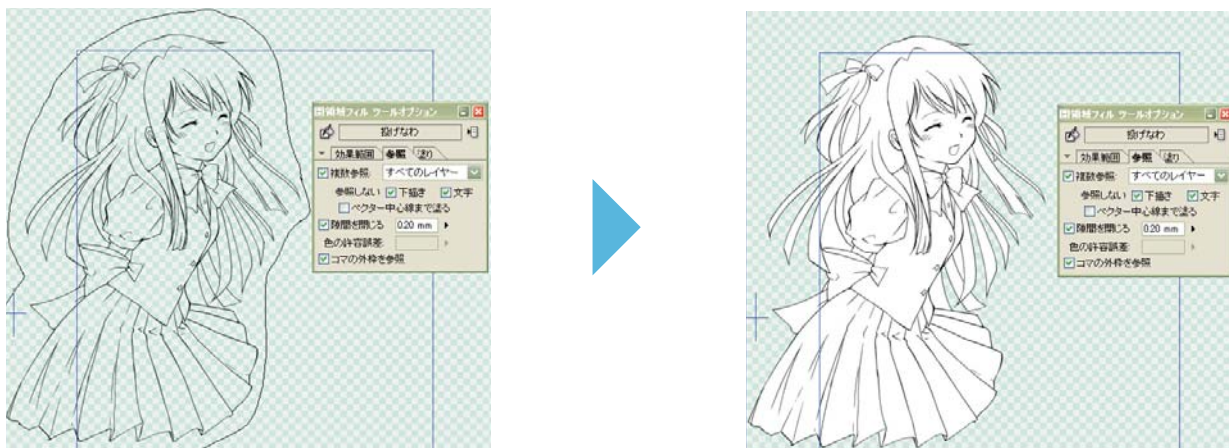


次に、ラスターレイヤー（黑白2bit）を新規作成し、「2p-02.jpg」レイヤーのすぐ下に置きます。レイヤー名は「立ち絵のマスク」としましょう。「2p-02.jpg」レイヤーと「立ち絵のマスク」レイヤー以外は**非表示**にしておきます。



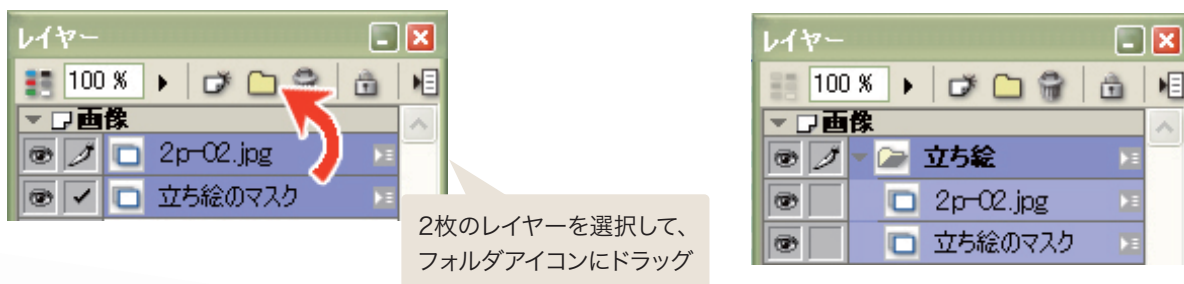
[レイヤー]パレットに表示されている  マークをクリックすると、レイヤーが非表示になります。

次に[閉領域フィル]ツール  を使います。[ツールオプション]で[投げなわ]にし、[参照]タブで[複数参照]にチェックを入れ、参照先を[すべてのレイヤー]に設定します。インクを黒から白に変え、図のように画像を囲みます。



一瞬で、絵の内部が白く塗りつぶされました。

この「立ち絵のマスク」レイヤーと「2p-2.jpg」レイヤーは1つのフォルダに入れておきましょう。

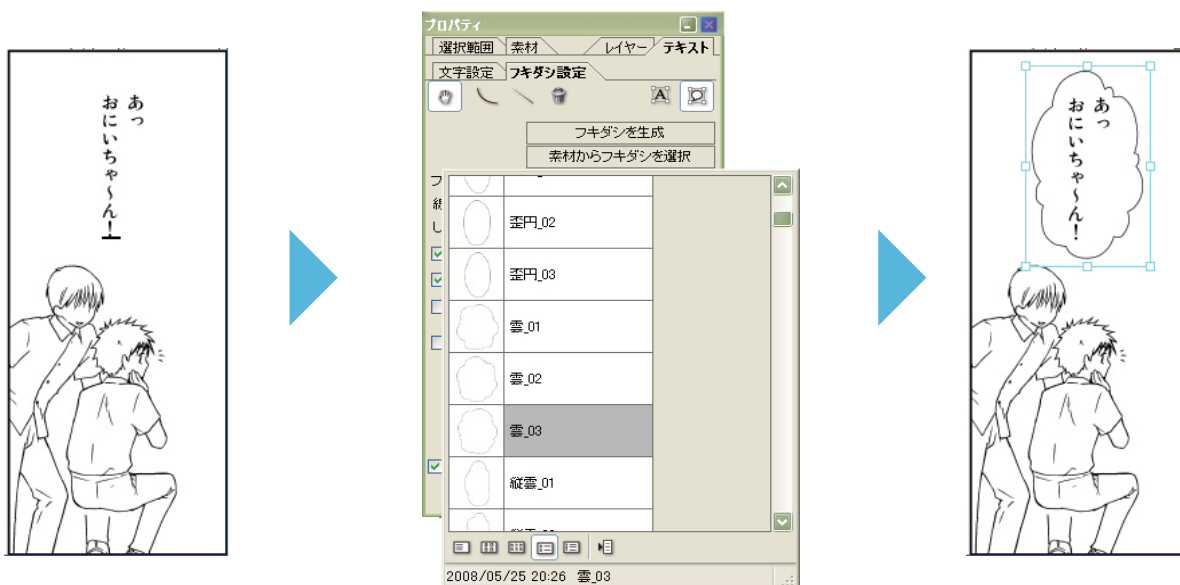


2枚のレイヤーを選択して、フォルダアイコンにドラッグ

## フキダシ・セリフ

[テキスト]ツール  で、画面上にセリフを入力していきます。

次に、[プロパティ]の[フキダシ設定]タブを開き、[素材からフキダシを選択]をクリックし、好みのフキダシを選びます。



フキダシは、大きさや位置を調節できます。

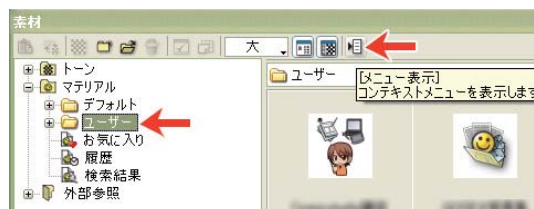
フキダシ処理の練習のため、教材用のテキストフォルダをご用意しました。

WEBサイトより「第2回教材 (テキストフォルダ)」をダウンロードしてお使いください。

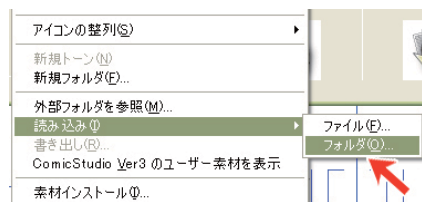
**URL** <http://www.comicstudio.net/cs40/lecture/quick/>



ダウンロード→解凍したフォルダの読み込み方は、[素材]パレットの[マテリアル]→[ユーザー]を選び、メニューを表示します。



[読み込み]→[フォルダ]で、教材用テキストフォルダを選び、[OK]をクリックします。



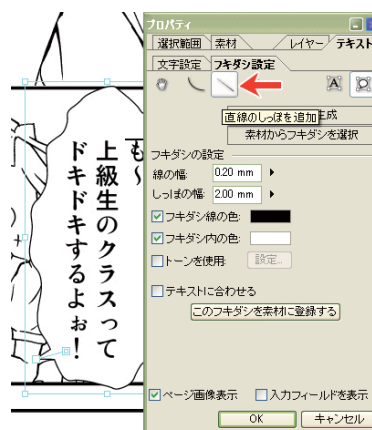
[マテリアルパレット]に読み込んだテキストフォルダは、[Shift]キーを押しながら画面にドラッグすることで、登録時と同じ場所に配置することができます。



今回の講座内容 (枠線・フキダシ) を反映させた教材を次回配布しますので、参考になしてください。

## フキダシ・セリフの色々な設定

[フキダシ設定]タブの[直線のしっぽを追加]で、しっぽを付けられます。



## POINT



こういったモノログのしっぽの作り方。

テキストフォルダの中にラスターレイヤーを1枚作ります。

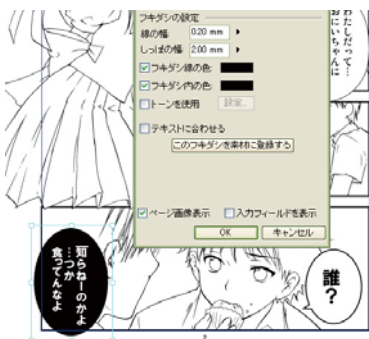


[楕円]ツールで○を描き、○の中を白インクで塗りつぶします。

テキストフォルダを置むと、○とフキダシがくっつきます。



フキダシが重なった部分も、テキストフォルダを置むと、くっつきます。



[フキダシ設定]タブで線の幅を変えたり、フキダシの内側を黒くしたりすると、効果的。

そろそろ、レイヤーの枚数が増えてきましたね。

次回は、作業効率が上がるようフォルダ分けをして、ベタやトーンの作業に入ります。

▶▶▶ 次回へつづく