



第3回 便利フォルダで、効率的に仕上げ作業(1)

今回は、トーンとベタの作業を行います。レイヤーをうまく整理できる「便利フォルダ」を使って実習します。

便利フォルダとは!?

ComicStudioで描いた描き文字、枠線、トーン、人物線画などを種類ごとに整理できるようフォルダにまとめたものです。この「便利フォルダ」を使って制作すると、必要なレイヤーをすぐに探し出すことができ大変便利です。

第3回から実習を始める場合

「第3回教材データ」をお使いください。第1回～第2回の実習内容と、今回から使用する「便利フォルダ」があらかじめ読み込まれています。

WEBサイトより教材データ「第3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/>



前回までの実習の続きを行う場合

お手持ちのComicStudioデータを開き、こちらの「便利フォルダ」を読み込んでください。

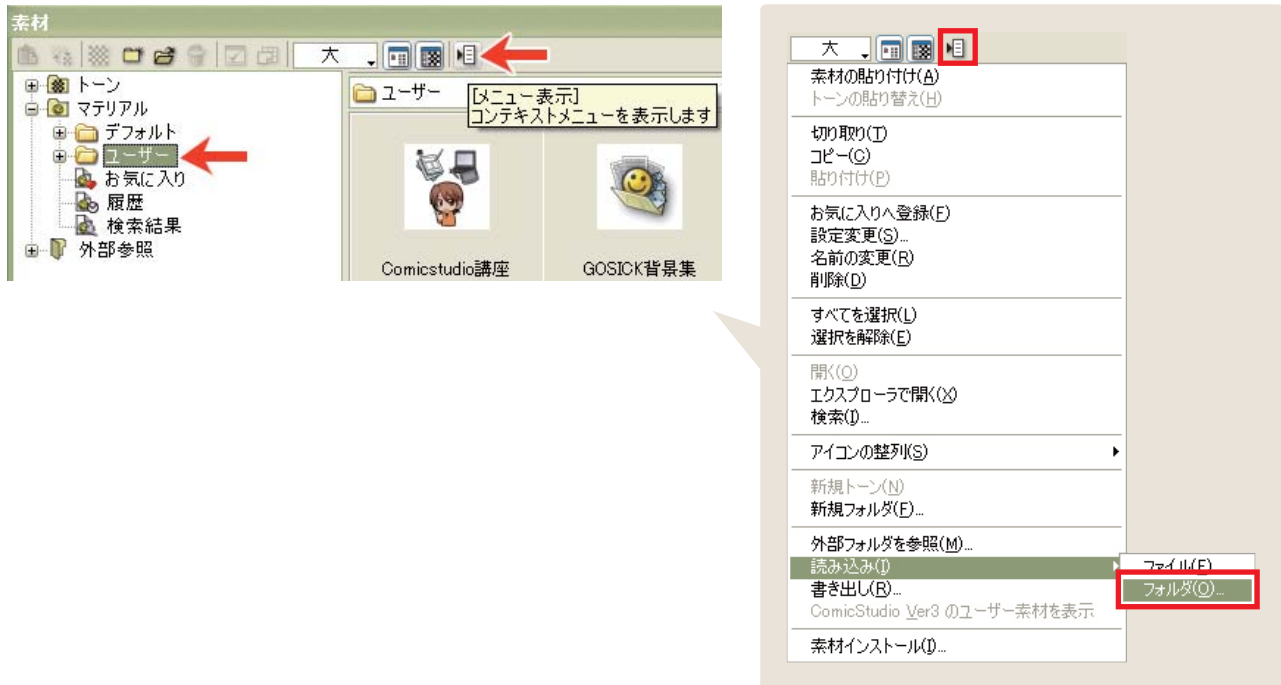
WEBサイトより教材データ「第3回教材(便利フォルダ)」をダウンロードしてお使いください。

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



「便利フォルダ」の読み込み方

ダウンロード完了後に解凍したフォルダを読み込む方法は、[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。[読み込み]→[フォルダ]から、ダウンロードしたフォルダを選び、[OK]をクリックします。



[素材]パレットに「B5漫画用フォルダ」が読み込まれました。それを、[Shift]キーを押しながら[ページ]画面にドラッグします。[Shift]キーを押しながらドラッグすることで、元の素材と同じ位置に読み込むことができます。



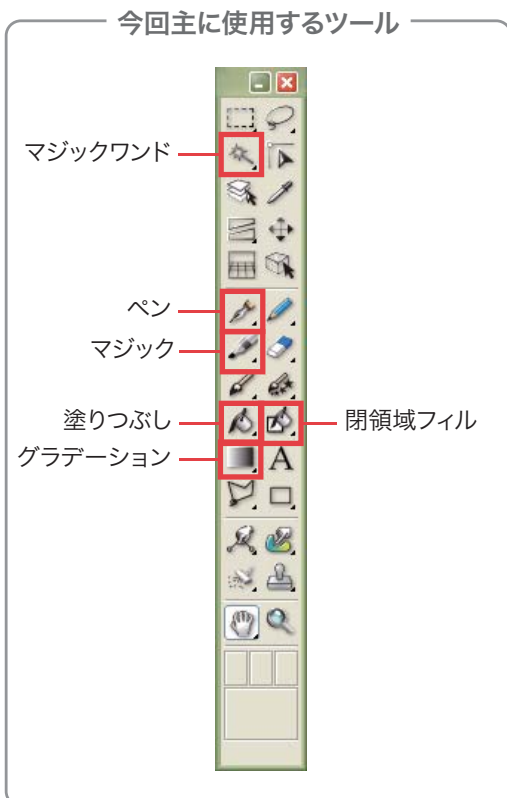
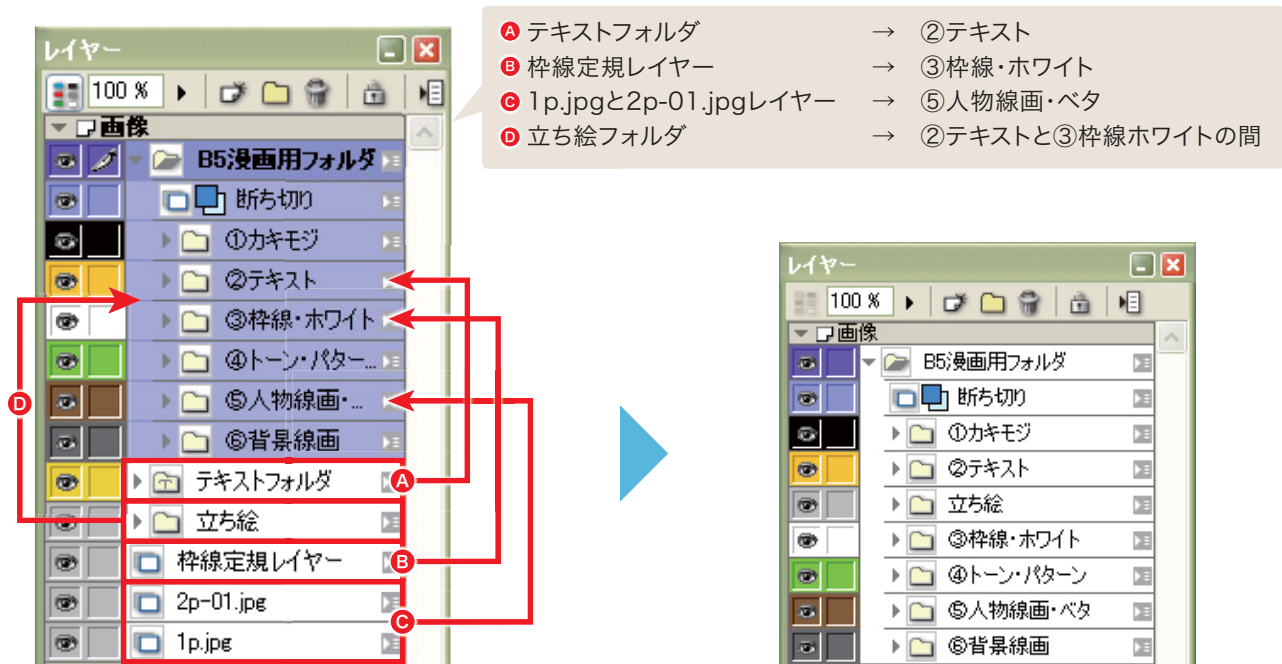
フォルダの整頓

ページのレイヤーに読み込まれた、「B5漫画用フォルダ」を開きます。

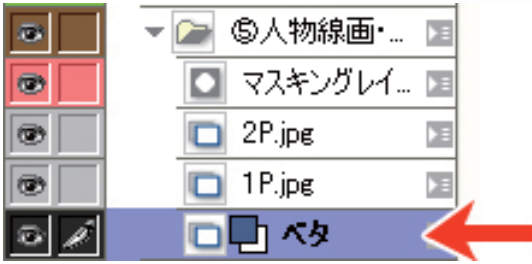
このフォルダは、天乃が仕事で使っているものとほぼ同じ構造になっています。もちろん、これは一例です。慣れたら、自分の使いやすいように工夫してみてください。

この後の作業ではレイヤーが増えていきますので、一旦フォルダやレイヤーを整理します。

下の図のように、レイヤーを移動させましょう。



ベタを入れる



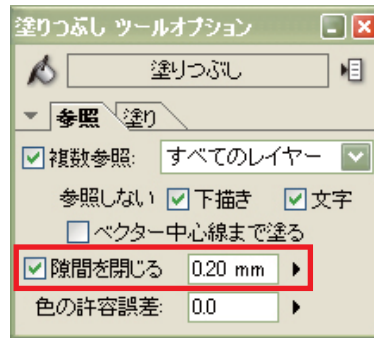
「⑤人物線画・ベタ」フォルダの中に入っている、「ベタ」レイヤー上に、[塗りつぶし] ツールと[閉領域フィル] ツールでベタをしていきます。

[塗りつぶし]ツールオプション



「領域を拡張」にチェック。数値は0.10mmくらい。

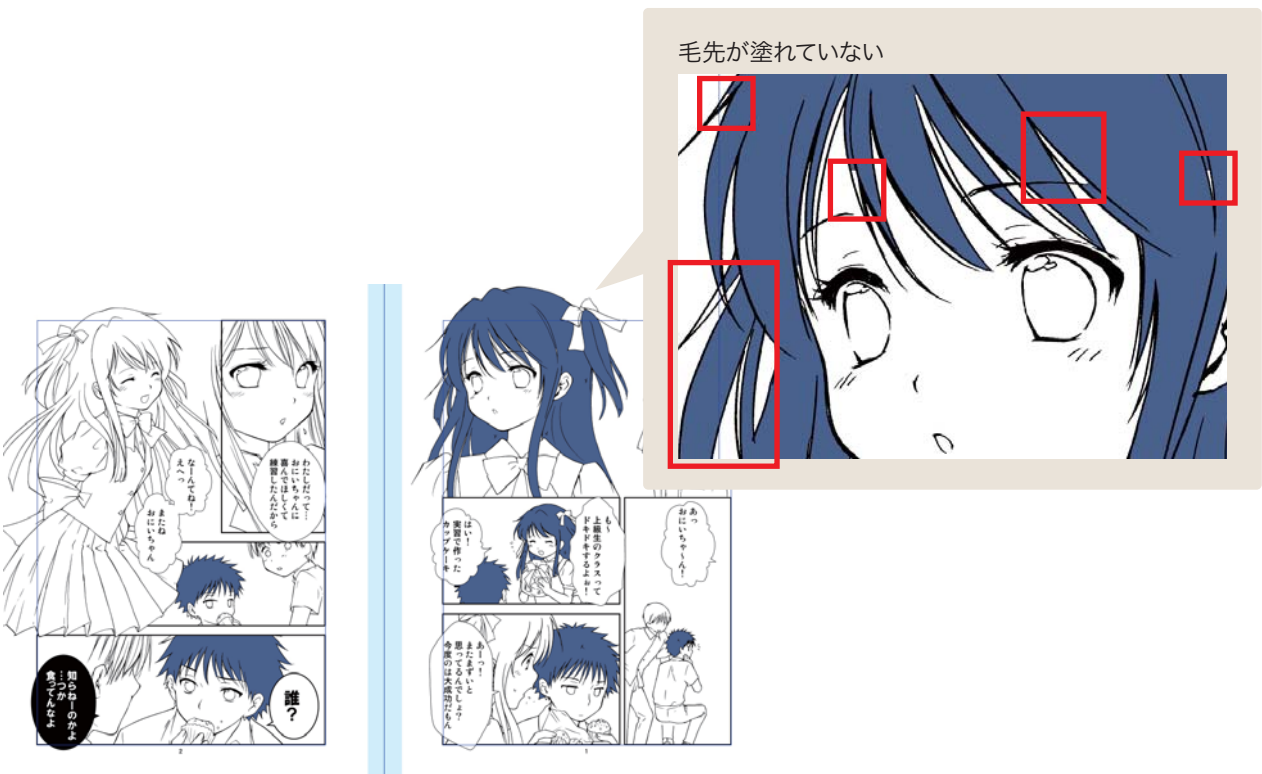
「隙間を閉じる」にチェック。数値は0.20mmくらい。他は、図を参考にしてください。



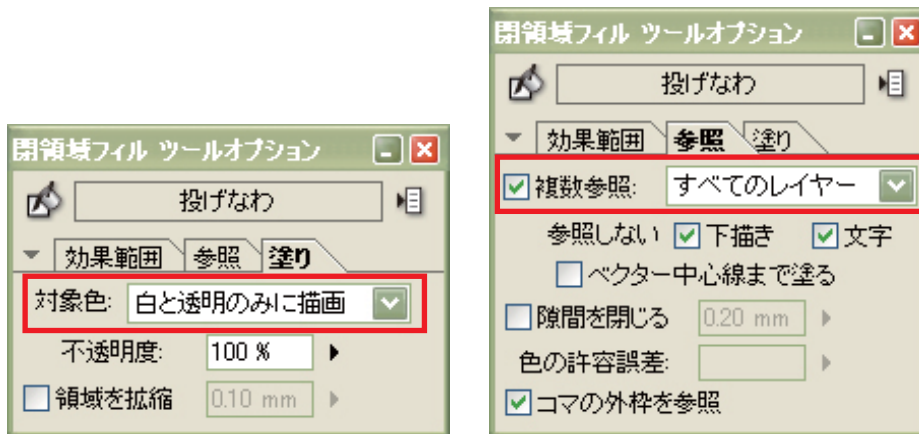
領域を拡張することで、線とベタの間に隙間が出来ません。隙間を閉じないと、1pixelの小さな隙間からも、ベタが漏れてしまいます。

大まかなベタのみ、[塗りつぶし]ツールで塗っていきます。これだとまだ、毛先などの細かい部分が塗れていません。

次は[閉領域フィル]ツールを使います。



[閉領域フィル]ツールオプション



[閉領域フィル]ツールオプションの[塗り]タブでは対象色を[白と透明のみに描画]に、[参照]タブでは[複数参照]をチェックし、参照先を[すべてのレイヤー]に設定します。

[閉領域フィル]は、投げなわにして囲む方法と、ペンにして塗る方法があります。好きな方どうぞ。



[投げなわ]ツールの場合

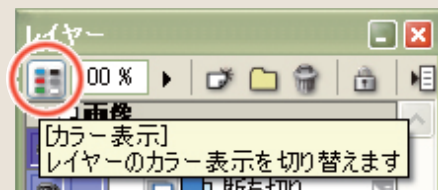


[ペン]ツールの場合

このように、細かい部分もきれいに塗れます。

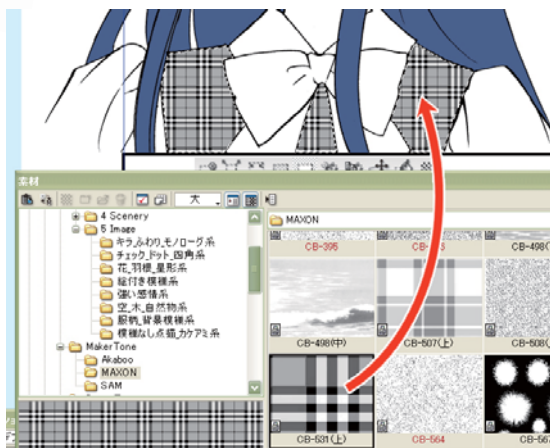


ベタの色が青に見えるのは、ベタ箇所がわかりやすいように、表示を変えているためです。黒で表示したい場合は、[カラー表示]をクリックします。



トーンを貼る

基本的なトーンの貼り方は、まず[マジックwand]ツールで貼りたい場所を選択します。
[素材]パレットのトーンフォルダから、貼りたいトーンを選び、画面にドラッグするだけです。



一度トーンを貼りつけると、そのトーンレイヤー上で[マジック]ツールや[塗りつぶし]ツールを使って、描画色「黒」で塗ることで、いくらでも同じトーンが貼れます。(制服の柄など、1ページに何度も使うトーンの際に便利です。)

便利フォルダでトーンを貼る



「④トーン・パターン」フォルダの中には、事前に定番の網トーンがいくつか用意してあります。

このレイヤー上に、[塗りつぶし]ツールや[ペン]ツールで塗るだけで、そのトーンが貼れるので、トーンを出す手間が省けます。

【網トーン】

「④トーン・パターン」フォルダの中に無い網トーンを貼るときは、プロパティパレットの[トーン]で、線数や濃度などを変えられます。



表示方法は基本[自動]になっていますが、[網点]にすると、アナログのトーンのように表示されます。ある程度表示倍率が下がると、グレーで表示されます。

線数や濃度などを変えれば、全ての網トーンに変更可能。

[名前の変更]にチェックを入れておけば、トーンレイヤーの名前も新しい線数・濃度表記に変わります。

【砂トーン】



[種類]を[ノイズ]に変えれば、網トーンが砂トーンに変わります。

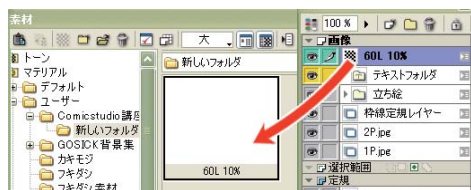
【グラデーショントーン】



[トーン種別]を[グラデーション]にすれば、グラデーショントーンに変わります。

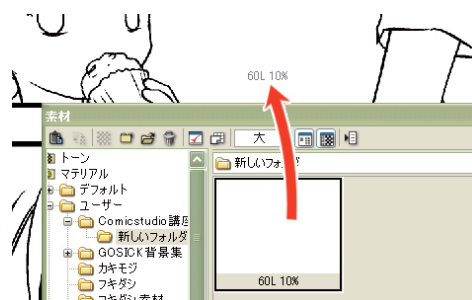
[サイズ]や[濃度グラフ]を変えることで、グラデーションの幅や濃度も変えられます。向きは[表示角度]で変えられます。

こういった白紙の[トーン]レイヤーを[素材]パレットに保存しておけば、網トーンを探す手間が省けます。



[レイヤー]パレットから、[素材]パレット→[マテリアル]→[ユーザー]にドラッグ&ドロップ。

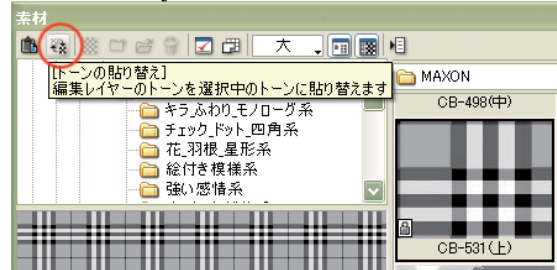
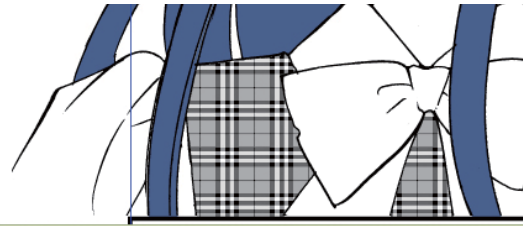
そして、[素材]パレットから、原稿の上へドラッグ&ドロップ。



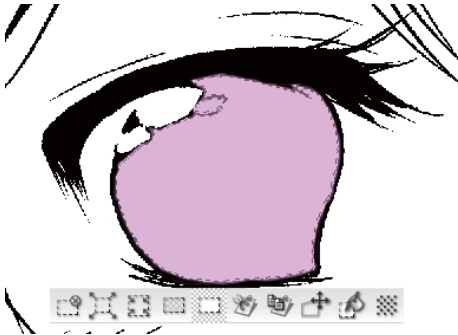
トーンの貼り替え

一度貼ったトーンを替えたい場合は、[素材]パレットの[トーンの貼り替え]で、簡単にできます。

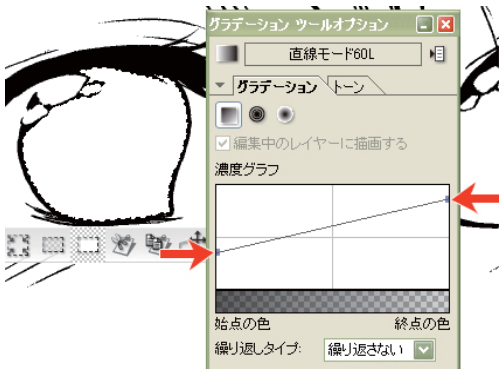
例えば、友達やアシスタントさんにとりあえず適当なトーンを貼って貰って、後で自分が好きなトーンに貼り替える…なんて使い方もできます。



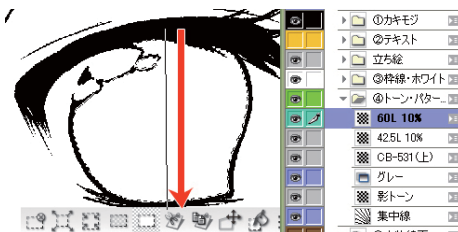
簡単なグラデーショントーンの貼り方



まず、グラデーションを貼りたい箇所を選択します。
ここでは、選択範囲がわかりやすいように色をつけています。

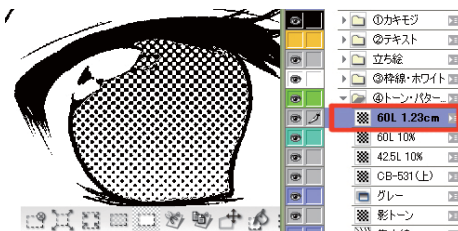


[グラデーション]ツールを選択し、[グラデーションツールオプション]パレットの[濃度グラフ]で、始点と終点の濃度を決めます。



次に、どのトーンレイヤー上でも構わないので、[グラデーションツール]で始点から終点まで引きます

どのトーンレイヤーでもいいので、適当に！

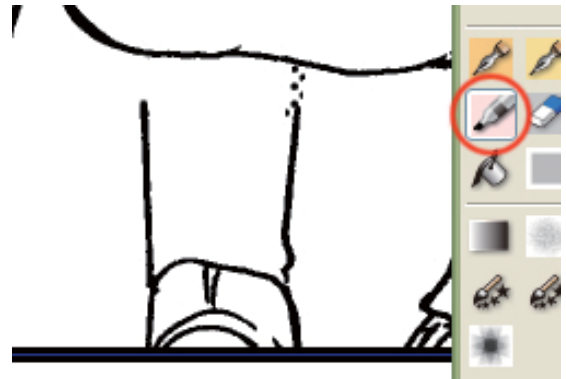
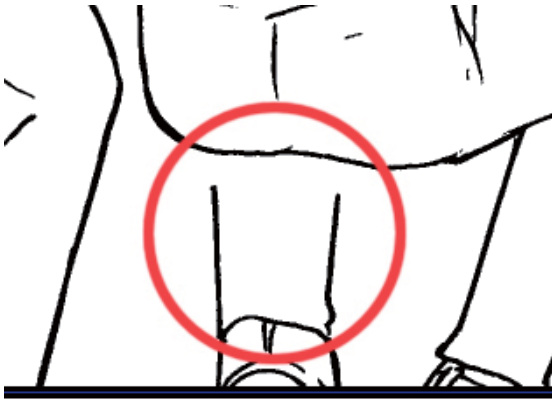


新規のグラデーショントーンレイヤーが、自動的に作られました。

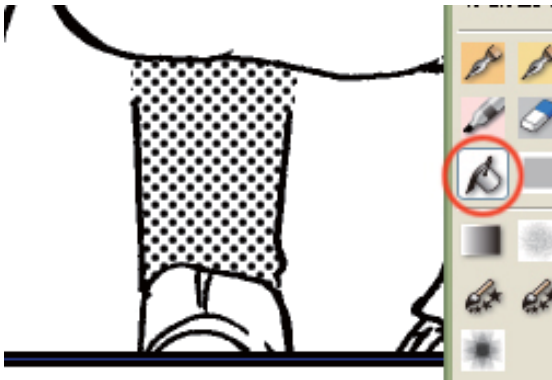
新しいトーンが1枚増えた！

大きく隙間の空いた場所の貼り方

[マジックwand]ツールや[塗りつぶし]ツールでは貼れない箇所の場合、[ペン]ツールや[マジック]ツールでトーン上に線を引き、隙間を閉じます。

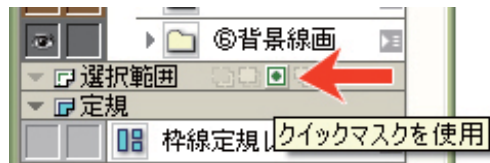


[塗りつぶし]ツールでトーンが貼れます。



ペンやマジックで選択範囲を取る

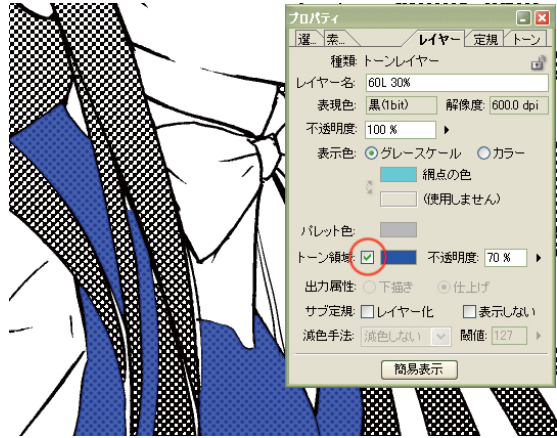
[レイヤー]パレットの[クイックマスク]をクリックすれば、[ペン]ツールや[マジック]ツールで選択範囲が描けます。



もう一度クリックすると、クイックマスクが選択範囲に変わる

POINT

[プロパティ]パレットの[レイヤー]タブで[トーン領域]にチェックを入れると、そのトーンの貼られた部分に色がついて、わかりやすくなります。



一見貼りにくそうな、トーンとトーンの境界も、[閉領域フィル]の[ツールオプション]が「対象色: 白と透明のみに描画」になっているので、トーン同士が重なって貼られることはありません。



「立ち絵」フォルダだけは、「④トーン・パターン」フォルダが反映されないので、個別にトーンを貼ってください。

- 髪の毛のトーン
- 制服のトーン
- 立ち絵の線画
- 立ち絵のマスク

今回の講座の方法でトーンを貼ると、こんな感じです。



この通りに貼る必要はないので、自由に練習に使ってください。

次回は、トーンの続きから始めましょう。