



## 第4回 便利フォルダで、効率的に仕上げ作業(2)

第3回に続き、トーン処理の方法から始めます。

トーンのベタ貼りは一通り終わったので、次は影の貼り方や重ね貼り・削りなど、色々な小技の使い方です。前回までの講座内容を反映させた、教材データを用意しました。

WEBサイトより教材データ「第4回教材データ」をダウンロードしてお使いください。

### 第4回教材データ

「第4回教材データ」をお使いください。第1回～第3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4回教材データ」をダウンロードしてお使いください。

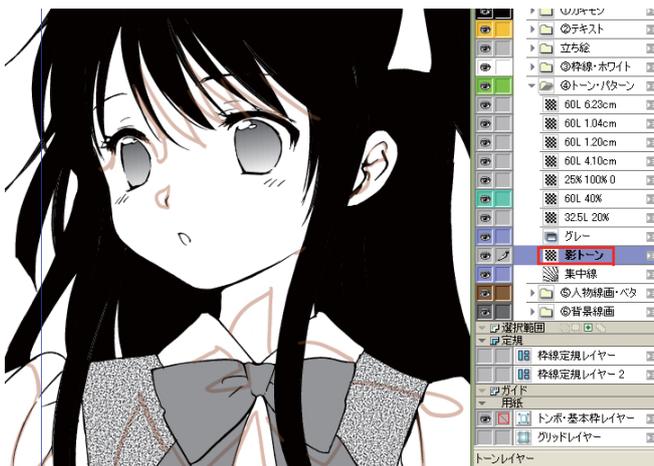
**URL** <http://www.comicstudio.net/cs40/lecture/quick/>



### 影トーンを貼る

「④トーン・パターン」フォルダの中にある「影トーン」レイヤーを使います。

[ペン]  ツールで、 のように影を付けたい所に線を入れます。



[塗りつぶし]  ツールで影部分を塗り、[閉領域フィル]  ツールで隙間を埋めます。



### [塗りつぶし] ツールが漏れてしまう場合

濃度の薄いトーンだと地色との許容誤差が少なく、塗り漏れる場合があります。

[ツールオプション]の[色の許容誤差]の数値を0にしてみましょう。

### 砂や柄トーン上に塗りつぶしができない

砂トーンのレイヤーを非表示にして、塗りつぶしましょう。

[ペン]→[塗りつぶし]を使わず、[筆]ツールなどで塗るようにトーンを貼る方法もあります。毛先など少しずつ細くなる部分は、[筆]ツールで[ツールオプション]の[抜き]にチェックを入れて行くと簡単です。上手く弧を描けないときは、[補正]のチェックをはずします。



### [筆] ツールはどこにあるの？

[ペン]のツールオプションの中にあります。

## はみ出さないように二重貼りする

複雑な服のトーン上に、はみ出さないように影を貼る方法です。





制服のトーンレイヤー上で、[選択]→[色域選択]

使いたいレイヤーが、どこにあるかわからない  
[レイヤー選択] ツールで画面をクリックすると、見つかります。

ここでは、制服に貼ったトーンの上をクリックしています。



[黒]を選ぶと、トーンの部分が選択されました。

このとき、[すべてのレイヤー]のチェックは、はずします。

レイヤーに描画されている領域の選択範囲を作成したい!?

トーンレイヤー上で[Alt]を押しながらクリックして下さい。



[影トーン]レイヤー上で、[ペン]や[筆]などを使い、影を付けていきます。

影トーン上に塗れない!?

「立ち絵」フォルダにも、[影トーン]レイヤーを作って下さい。

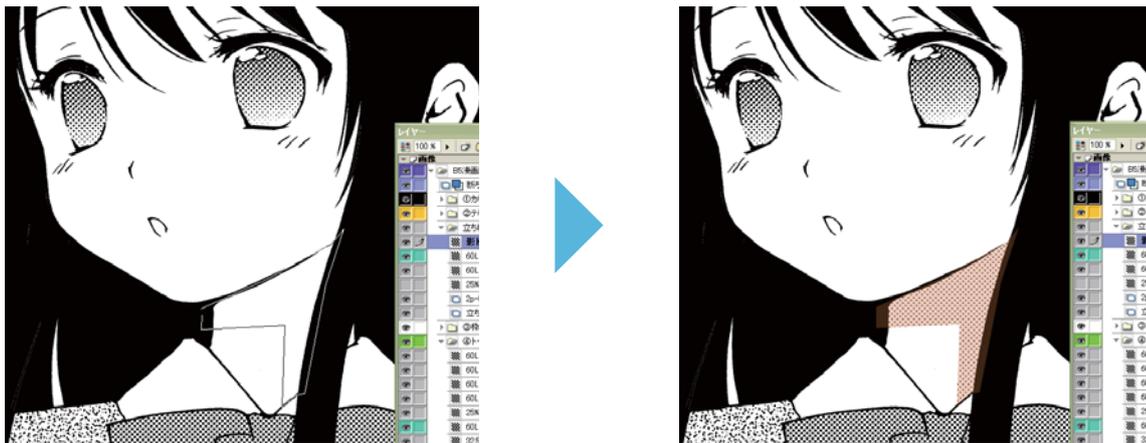
## ペンや筆以外の貼り方

[折れ線] ツールの[ツールオプション]にある、[図形の内部を塗りつぶす]にチェックを入れます。

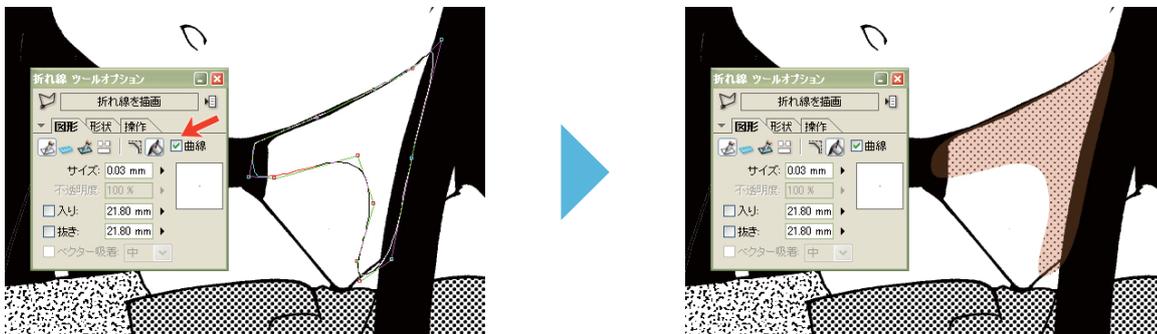
[折れ線]ツールは、[ツール]パレットにある[直線]ツールを長くクリックすると表示されます。



トーンを貼りたい所を、カチカチと囲みます。

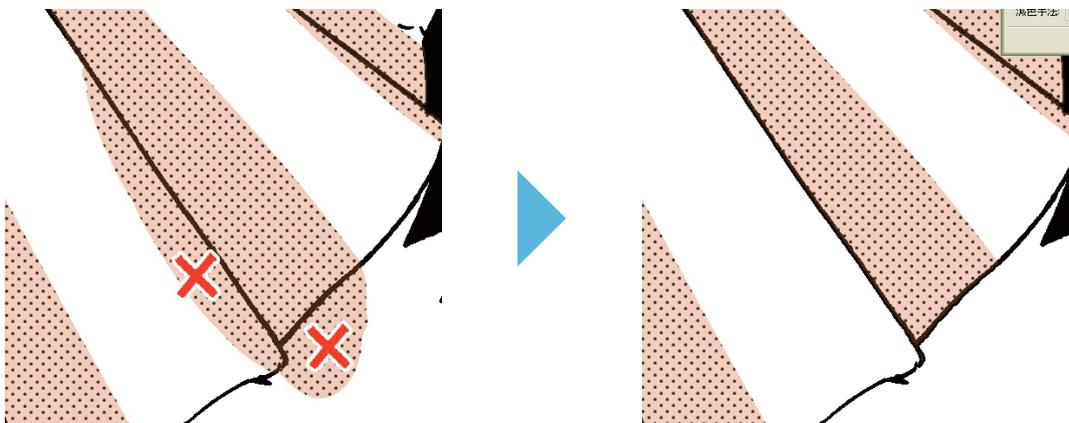


[折れ線ツールオプション]の[曲線]にチェックを入れると、滑らかな輪廓でトーンが貼れます。



## はみだしの処理

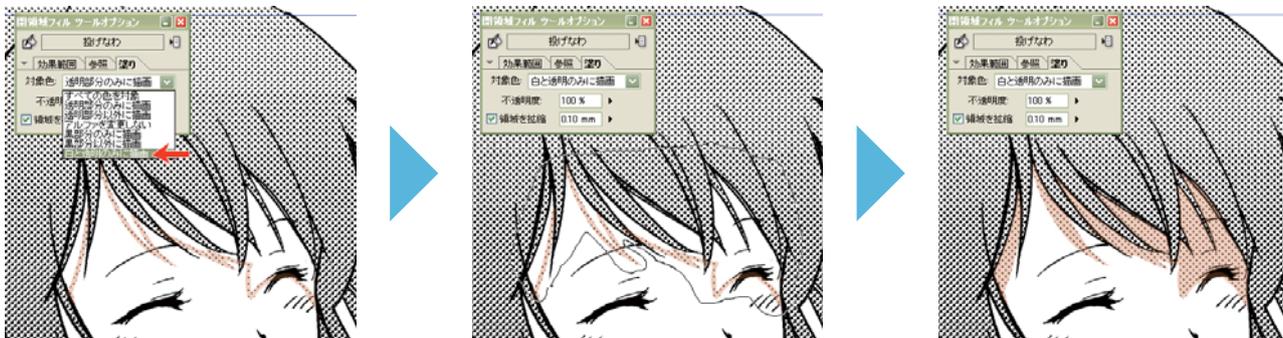
- [消しゴム]  ツールで消す。
- [塗りつぶし]  ツールのインクを[透明]にして、はみ出した部分をクリックすると、キレイに消えます。  
ここでは、透明インクの[塗りつぶし]ツールを使用してクリックします。



## 他のトーンと重ならない貼り方

ここで便利なのが、[閉領域フィル] ツールです。

[ツールオプション]→[塗り]→対象色を[白と透明のみに描画]すると、細かい箇所でも、他のトーンと重ならずにトーンが貼れます。

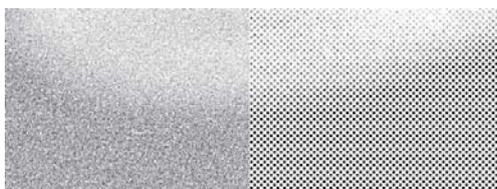


## トーンを削る

アナログでは難しかったトーンの削りも、[パターンブラシ] ツールを使うと、簡単に早くできます。よく使われるパターンはこちらです。

### 砂目ほわ

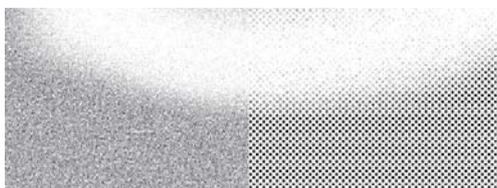
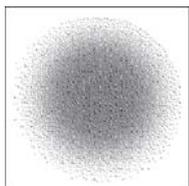
細かく淡い削り。広い範囲を薄く削るのに向いています。



※パターンブラシの設定を変更しています。

### 砂目ほわ・黒

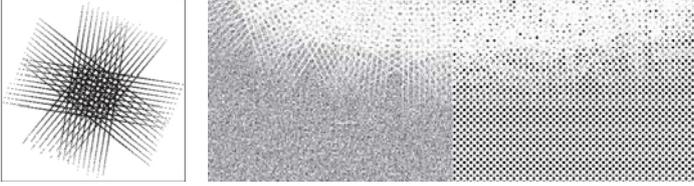
広い範囲も細かい箇所も、失敗が少なく削れます。オススメです。



※パターンブラシの設定を変更しています。

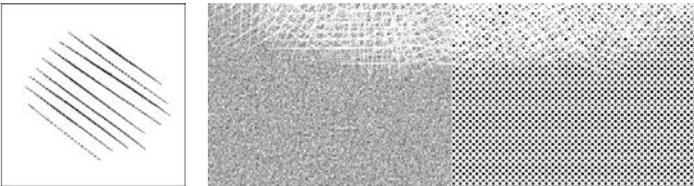
## トーン削り用

削り跡をクッキリ見せたい方にオススメ。アミトーンだと、汚くなることもあります。



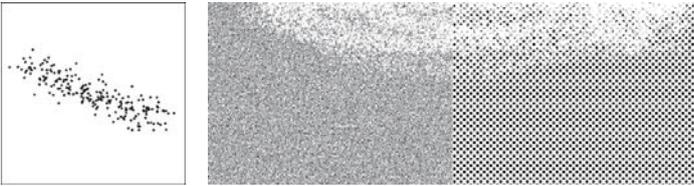
## 削り線

アナログに一番近い削り。カケアミっぽく削れます。

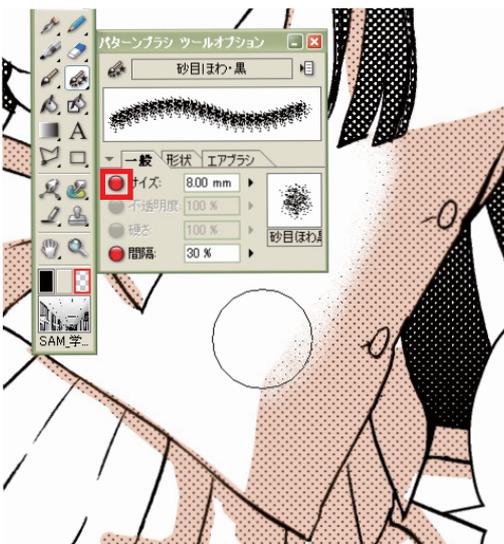


## エアブラシ(トーン削り用)

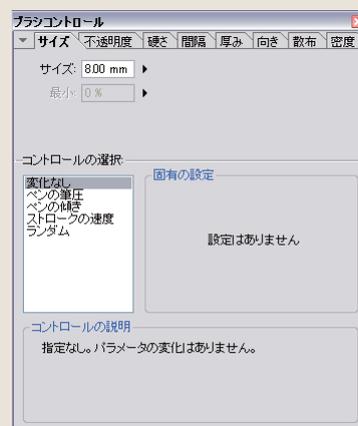
点描で削れます。細かい削り向き。



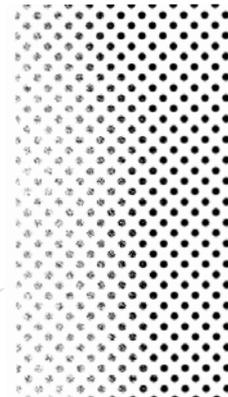
今回は、一番手軽な[砂目ほわ・黒]を使います。パターンブラシの設定を変更します。



## 砂目ほわ・黒の設定



インクの[透明]を選択して、[トーンレイヤー]の上に描いていきます。部分的に削ってぼかすと、質感が増しますね。



モニター上では、ちゃんと削れているように見えても、100%に拡大すると、端が削れていない場合があります。気をつけましょう。

アナログ原稿にカッターで削るのと同じようにしたい、こだわり派の方は、[ペン] ツールに透明のインクを使って削ります。

## 色々なトーンの小技巧

### 【 ミリ抜きのトーン 】



このような1mm余白のあるトーンは、[塗りつぶし] ツールの領域の拡張を-1.00mmにするだけで簡単に貼れます。

### 【 トーン縁 】



ミリ抜きトーンの応用です。

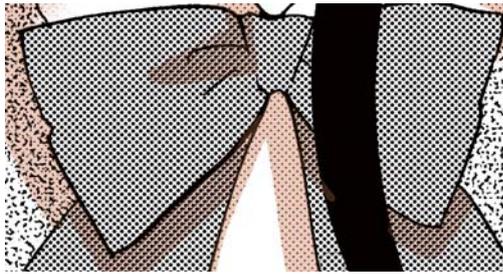
まず、普通に[塗りつぶし]ツールでトーンを貼ります。



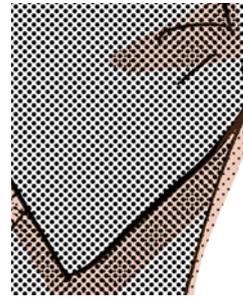
次に[塗りつぶし]ツールのインクを透明に替え、領域の拡張を-1.00mmにしてクリックすると…

キャラクターの周りに、トーンで縁ができました。

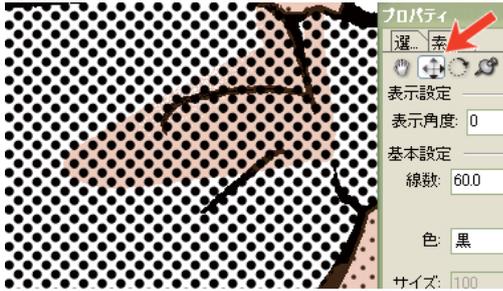
## 【重ね貼り】



トーンを重ね貼りをする場合は、同じ線数のトーンを重ねるとモアレが起きません。



モアレしています



同じ線数でも、このようにドットが重なっていると、印刷されません。

[プロパティ]→[トーン]→[トーン柄を移動]で、少しドットをずらしましょう。

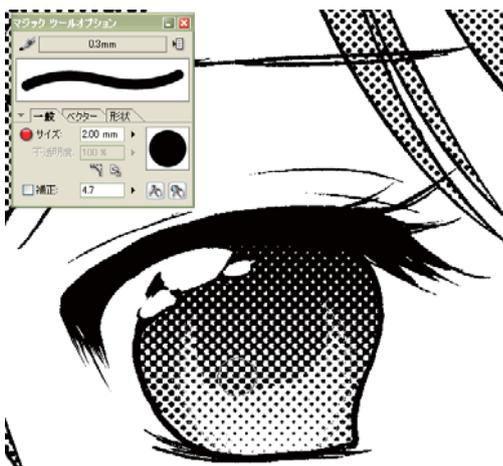
## 【重ね削り】



アニメっぽい目の処理の仕方です。



まず、目のグラデーショントーンを複製し、レイヤーの[プロパティ]で複製したレイヤーの濃度を上げます。



複製したトーンを削ったり、ペンで描いたりすると、深みのある重ね貼りが簡単にできます。

## 【応用】



- ・ 砂目ほわ・黒で削り。
- ・ 透明インクの筆で、テカリを入れる。
- ・ 黒インクの筆で、テカリの形を描く。

## 背景トーン

ComicStudioには、便利な背景トーンも入っているので、使ってみましょう。

[素材パレット]→[トーン]→[デフォルト]→[Basic Tone]→[4Scenery]→[SAM Cut BK1]→[学校編]を開きます。



「ミリ抜きトーン」の貼り方を応用し、「SAM\_学校\_18」のトーンを、人物の周りに0.3mm余白を残して貼ってみます。

ComicStudioトーンは、濃度が簡単に変えられます。

[プロパティ]で倍率:400、明るさ:80、コントラスト:20くらいにすると違和感なく溶け込みました。



## パターンブラシ



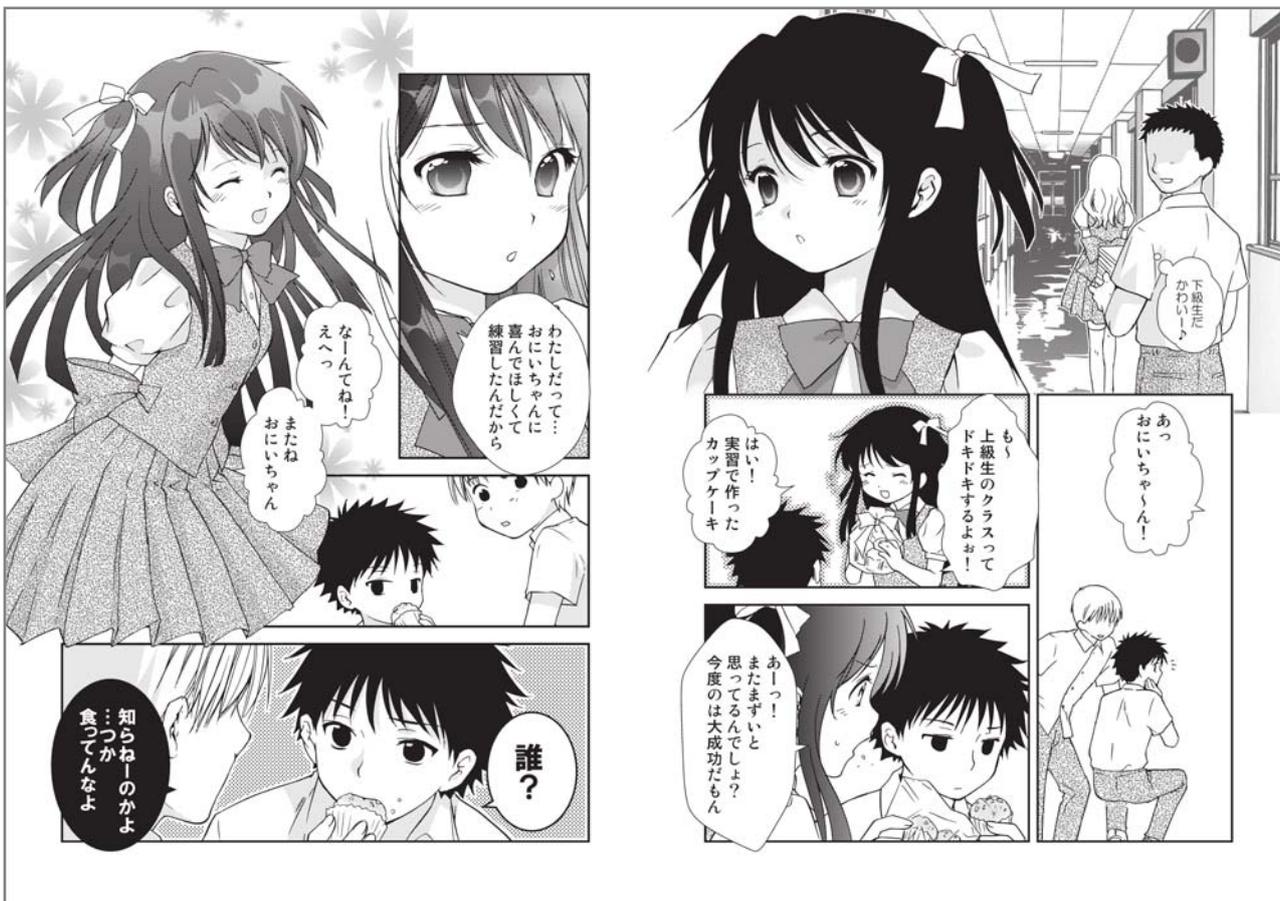
[パターンブラシ] ツールには、トーン削りに使う物以外にそのままの形でトーンとして使えるものが沢山あります。  
[ラスターレイヤー]の「表現色:グレー」、「減色方法:トーン化」にして使うのがオススメです。  
(教材データの④トーン・パターンフォルダ内に、既に入っています。)



表現色:グレーのレイヤー

表現色:黒のレイヤー

表現色:黒でも描けますが、印刷に出にくいので避けた方が良いでしょう。



一通り貼ると、こんな具合になりました。

右下の空気椅子の人や、左ページ1コマ目の線がはみ出しているのは次回処理します。

忙しいアナログ作家さんが、今すぐComicStudioに移行するには、最低限このぐらいの知識で十分です。  
次回は、もっとComicStudioを活用するための講座に移ります。