



# 第2回テーマ トーンを「不透明度」で設定した濃度で印刷したい

絵を描く トーンワーク エフェクト 背景・小物 素材 アシスタント ソフト&ハード

EX Pro Debut

## 質問

レイヤーの「不透明度」で薄くしているのに印刷すると黒い〜!! がっくし…



## アドバイス

「不透明度」で設定した“見た目の色合い”で印刷するには、主に2つの方法があります。  
方法1：[ラスターレイヤーグレー (8bit)] を利用する。  
方法2：これが今回の「問題」です。

### 1. レイヤーの「不透明度」を調整

① 普通にトーンを貼ります。



髪の毛に種類=[円]、線数=[50.0 線]、濃度=[70%]のアミトーンを貼りました。

② [トーンレイヤー] の「不透明度」を「見た目の好み」に調整します。



「不透明度」= 37%にしました。  
この状態では、印刷すると「濃度」= 70%で印刷されます。

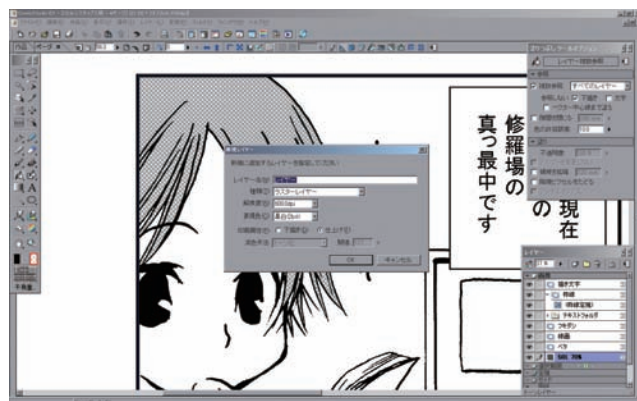
※マンガ：廣瀬みさこ

● 新規レイヤーを作成して統合します。

ここからが「不透明度」の設定を生かすための行程でし!!



③ 新規レイヤーを作成します。



### ここで解説



新規に作成するレイヤーは描画系のレイヤーであれば種類はなんでもいいのでし



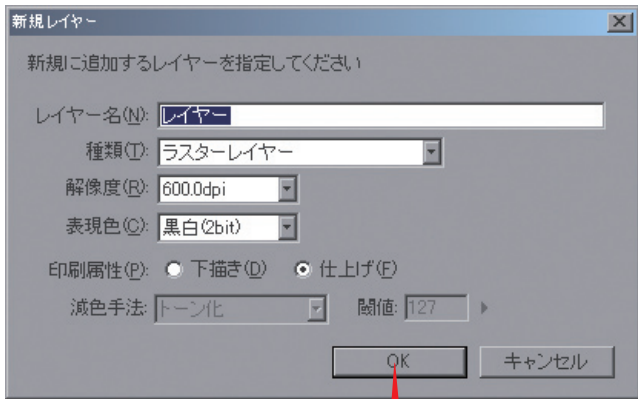
なんでも!?



なんでもでし  
だからそのままばちっ…と



描画系のレイヤーとは[ラスターレイヤー][ベクターレイヤー][反転レイヤー][マスクングレイヤー]です。

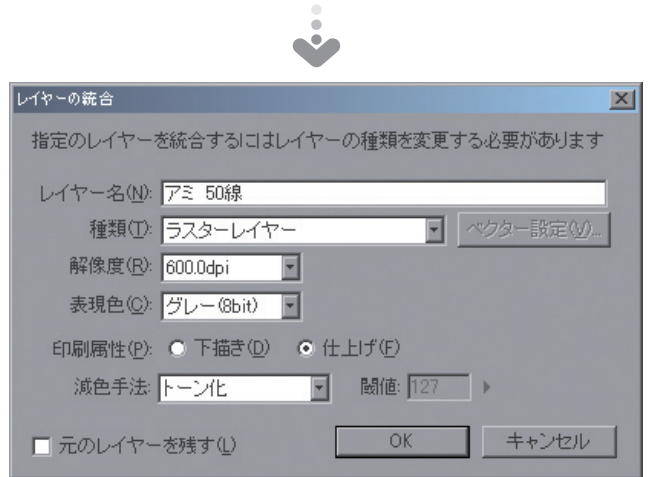
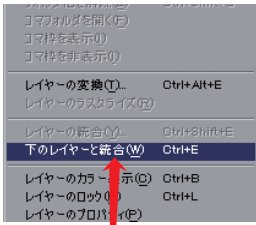


クリック

④作成したレイヤーと②の[トーンレイヤー]を結合します。



クリック



クリック

「レイヤー名」=トーンの種類と線数が分かるようにします。  
 種類=[ラスターレイヤー]  
 「解像度」=600.0dpi  
 「表現色」=グレイ(8bit)  
 「減色手法」=トーン化

⑤“見た目の好み”を保持したまま「不透明度」=100%になりました。



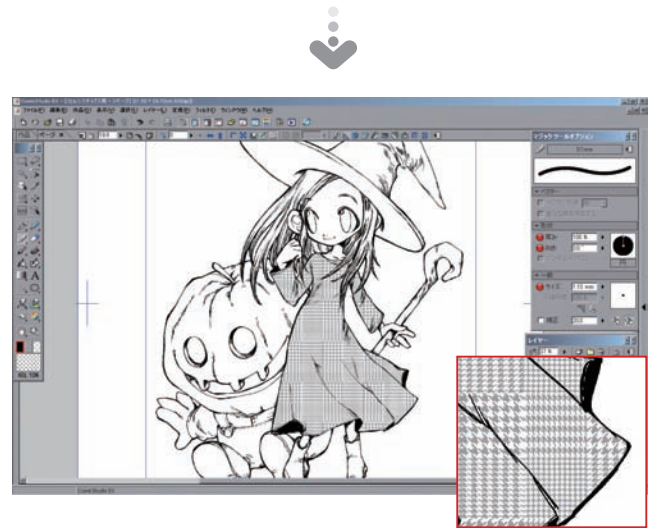
すげっ!!  
 これこれこうゆうのが欲しかったのう



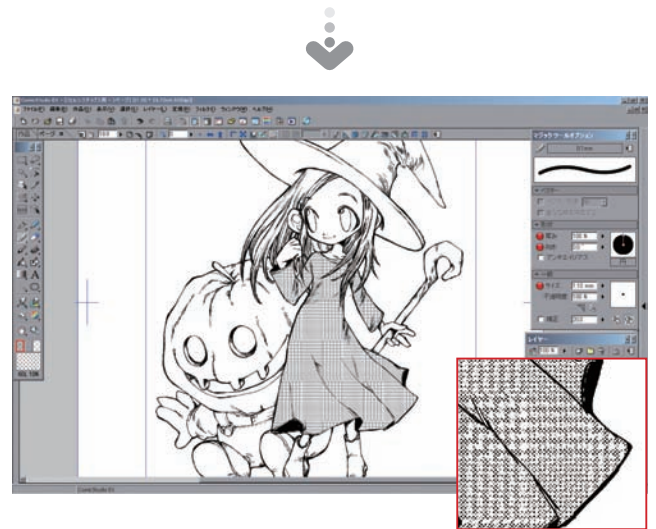
線トーン、砂トーンなどの基本のトーンは、すべて同じように「不透明度」を「見た目の好み」で調整して作業できます。



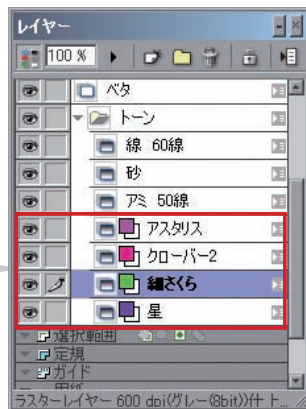
その他の基本トーン  
砂トーン  
線トーン



「不透明度」= 37%にした状態。  
この状態では印刷すると黒いトーンになります。



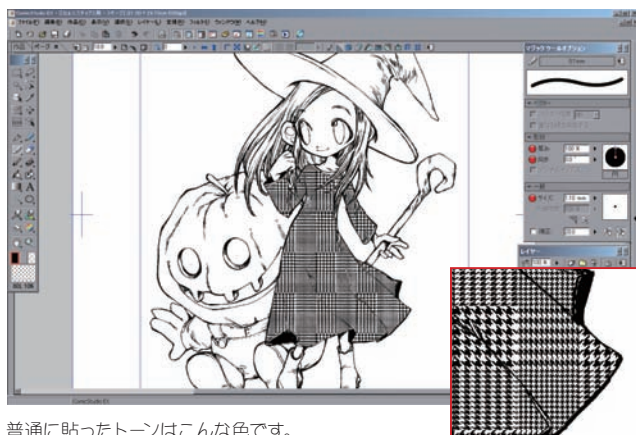
処理をした後、薄くなった色がトーン化されているので、この色合いで印刷されます。



※「線数」= 5.0 に設定しています。「線数」が大きくなると、形が表現できないことがあります。

## 2. 柄トーンを“見た目の好み”で印刷

柄トーンも同様の方法で、色を調整できます。



普通に貼ったトーンはこんな色です。

※イラスト：灯夢

### ここで問題 ?

この方法のほかに  
「印刷」や「書き出し」したときにトーンの色を「不透明度」の設定のまま表現する方法があるでし  
どんな方法か考えてみるでし



むむむ～



ヒントは「印刷設定」なのだヨ ちび子くん!



## 解答募集!

この講座では、毎回最後に問題を出題します。次回の講座で解説しますので、皆さんもそれまで一緒に答えを考えてみてください。「これはイイ!」という答えが浮かんだ方は、下記の宛先までE-mailで解答をお送りください。

### ○ 解答送付方法

下記のe-mailアドレスにメールでお送りください。必要であれば画像を添付してください。添付ファイルは5MB程度までお願いいたします。なお、お送りいただいた解答は、講座で紹介させていただく場合がございます。また、その際に、加筆修正をさせていただく場合がございますので、あらかじめご了承ください。

e-mail アドレス: [cs\\_community@celsys.co.jp](mailto:cs_community@celsys.co.jp)

ところでいっこ疑問なんですけど～  
トーンワークするなら解像度は150.0 dpiで  
よいのですか?

いいところに気づいたねちび子クン!!  
ではそれは第4回で解説しよう!!



## 前回の問題と解説



前回出題した問題への読者の皆さまからの解答例とその解説です。

[ベクターレイヤー]を利用してできる、効果的な、あるいは効率的な作業法を考えてみるでし!!

※第1回テーマ[ベクターレイヤー]に軽〜く描画するにはより



### ● 解答例 その1

大ゴマでアップを描く時に、直描きでは一気に輪郭を取りづらい。

かといってちまちま何本も線を繋いで引いては重くなる一方ですし、後々線の強弱をつける場合も見栄えがよくありません。

なので、この場合多少下描きとずれようがお構いなく一気にだいたいで輪郭線を引いてしまい、後で「線つまみ」を利用して下描きに併せるようにしています。これだと線の強弱も付けやすいし、なにより小さいモニターでも問題なく大ゴマがかけます!

キャラクターの大アップはデッサンがとりにくい大きなブラシはPCに負荷がかかるでし  
ベクターに描いて拡大するというのは良い方法でしね!!  
描いたものを背景画と同じように[素材]に登録しておく  
と… もうわかりでしね



### ■ でこうさぎコレち先生の豆知識

タブレットドライバーは文字認識モードだと細かく筆圧を拾うけど処理落ちすると線がかくかくするので、コミックスタジオの場合は通常モードのほうが良かったりするのだコミックスタジオは内部的には256段階の筆圧感知で処理してる

もっともデバイスレベルで1024段階の感圧があればユーザーの筆圧の幅に256段階の筆圧を落としこめる&マップピン精度がインテュオス2の2乗倍なのでインテュオス3のメリットは大きいぞ



### ● 解答例 その2

ベクターレイヤーだと消しゴムツールで「交点消去」を利用することによって、アナログでは面倒くさかった細かいはみ出しの修正がとても楽に出来ます。

なので、髪の毛などを描く時に、はみ出しや線が重なってしまうという事に気を遣わず、ざざっと遠慮無く描いて「交点消去」で消す方法で、描画にかかる時間をうんと短縮出来るようになりました。

髪の毛を描く時に一番便利さを感じますが、背景などを描く時にも非常に便利なので線画はとにかくベクターで入れるようにしています。

背景画を描くときには、ベクターの「交点消去」「線消去」はちょー便利でし!!

背景画は、拡大縮小して使うことが前提でしから[ベクターレイヤー]を使いたいところでし!!

ただし「交点消去」は大量のベクターのゴミが発生するでし。

レイヤーを分けて作業したり[圧縮フォルダ]をつかうなどの工夫をするといいでし

