



# 第7回テーマ 手描きした線画をできるだけ細く読み込みたい

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

手描きした線画って  
スキャンするとなんであんな  
に太るんですか〜!!?



## アドバイス

手描きでペン入れをして、スキャンするとどうしても線画が太ります。  
できるだけ線を太らせないためには、第1に適正な「黒い」インクで描くことが重要ポイントです。

今回のテーマは、下記の前回出題した問題の解答になっています。

今回は手描きした原稿をスキャン  
する方法でし  
スキャンした線画が  
できるだけ太らないようにするには  
どんな方法が考えられるでし!?



※第6回テーマ 手伝ってもらったときのデータの安全なやり取り方法を知りたい より

### 1. 下描きは蛍光ピンクで

「黒い」インクで描くというのはごく普通のことですが、たとえば、濃度調整のために水を入れすぎてしまうと、薄くなりすぎてしまいます。  
薄いインクで描くと、スキャンした時に、線画が大変太ってしまいます。

また、インクが薄くなる原因の一つに、消しゴムがあります。  
下描きを消すために消しゴムをかけると、線画が薄くなってしまいます。

え〜  
じゃどうやって  
線画は太るってこと!?



画期的な方法があるのだよ ちび子クン!!  
ボクが10年くらい前からPhotoshopで使ってきた「色トレス線」の応用「蛍光ピンクで下描きせよ」なのだよ!!



※「色トレス線」  
影トーンを自動で貼るための、でこうさぎコレち先生発案の手法でし。『デジコミマスターズ』(毎日コミュニケーションズ 2001年2月刊)で初期の技術を発表したでし。



### ● 蛍光ピンクの色鉛筆で描いた下描きです。

消しゴムで消せる色鉛筆を使います。

紙は原稿用紙ではなく、好みによってコピー用紙を使用しても大丈夫です。  
枠線は前もって、マゼンダだけのデータ(※)で印刷しておきます。

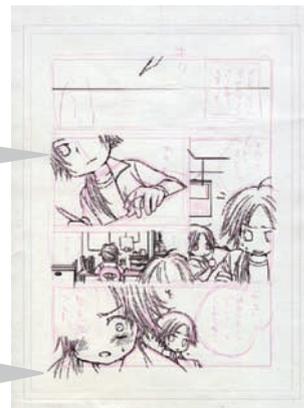
※ 蛍光オレンジ / 蛍光黄色 / 蛍光水色でも大丈夫です。



ペン入れをします。

枠線、フキダシは描きません。キャラクターのみ(場合によって背景の一部も)を描きます。

ペンの線は枠線の外やフキダシの中にわざとはみ出すように描いておきます。



※マンガ：廣瀬みさこ

消しゴムをかけずにそのままスキャンします。

このまま!?

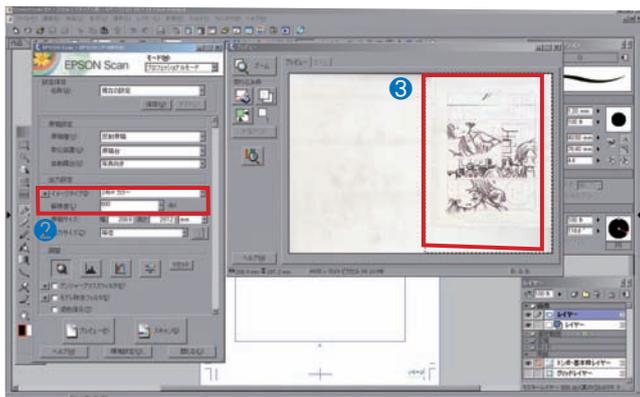


このままでし



## 2. 「カラー (32bit)」 に読み込み

① スキャンするときに注意すべきことは以下の3点です。



① 「イメージタイプ」

= 24bit カラーにします。

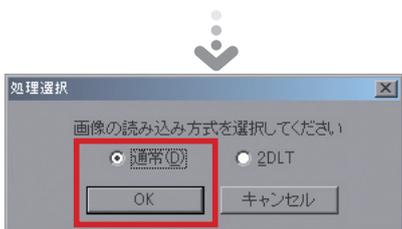
② 「解像度」

= 600dpi または 1200dpi にします。

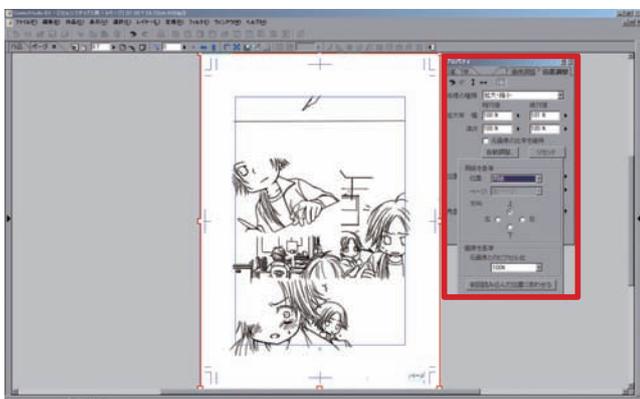
※ ComicStudio で用意した原稿用紙の解像度に合わせます。

③ スキャンする範囲

= 原稿用紙全体をスキャンします。



② スキャンしたデータを原稿用紙の大きさに合わせます。

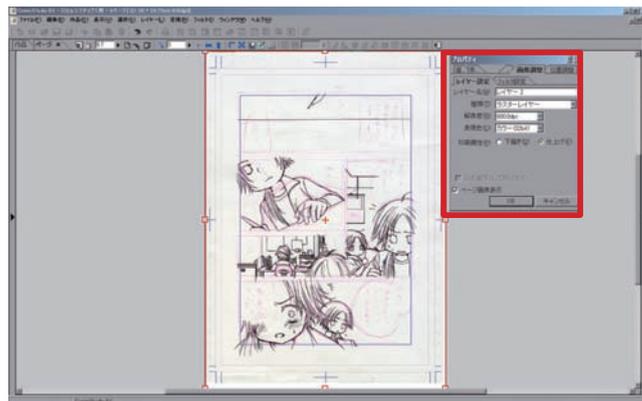


「自動調整」を利用すると、スキャンした絵を原稿用紙の大きさに簡単に合わせることが出来ます。



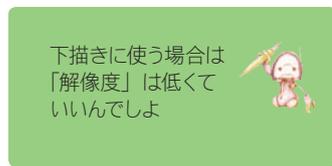
A4 サイズで手描きした原稿を ComicStudio で B4 サイズで作業する場合は原稿用紙全体の大きさをスキャンして、「位置」=用紙とします。これだけで原稿用紙の大きさをぴったり合わせられます。

③ 読み込み先レイヤーを指定します。



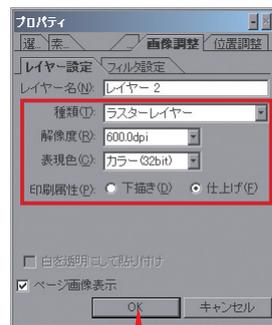
「解像度」

= 線画にするデータなので、600dpi または 1200dpi にします。



「表現色」

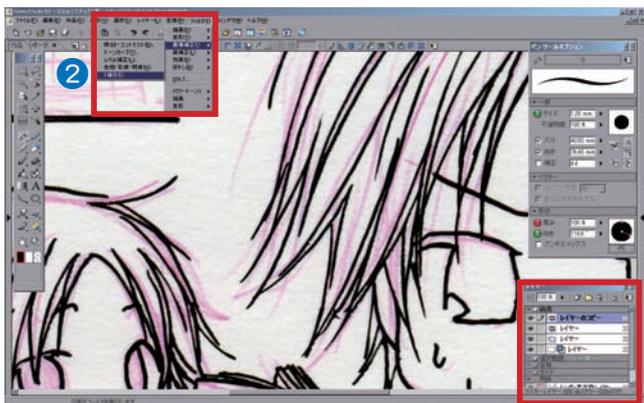
= カラー (32bit) にします。



クリック

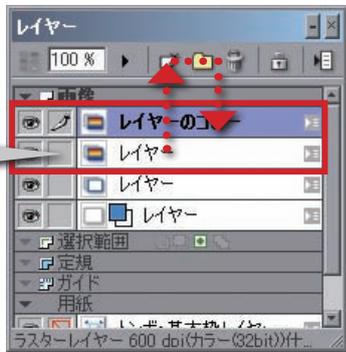
### 3. 線画を抽出せよ!!

④ ①レイヤーを複製して ②「2 値化」します。

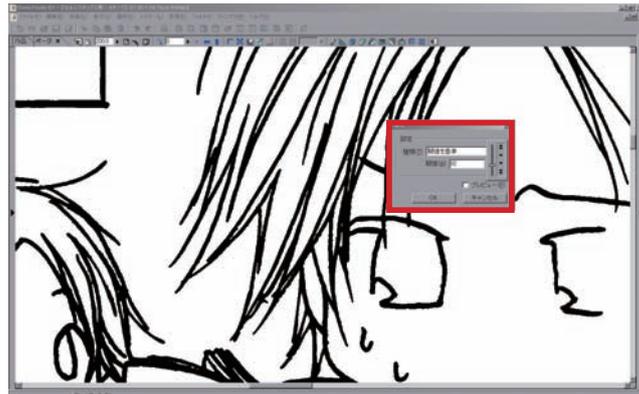
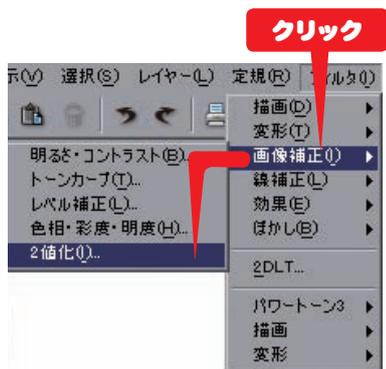


①「新規レイヤー作成」ボタンにドラッグして複製します。

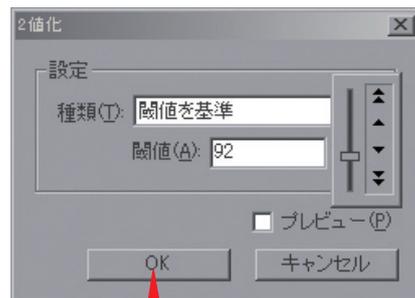
このレイヤーは後で枠線やフキダシを描くときの下描きとして使います。



② 線画を 2 値化する方法はいくつかありますが、ここでは [2 値化] を使ってみます。



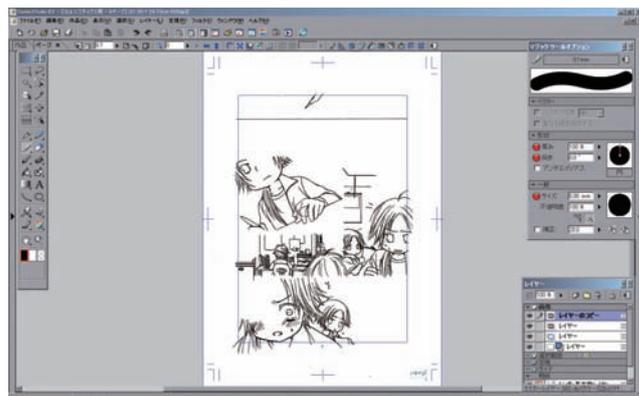
「種類」  
= 閾値を基準  
「閾値」  
= 92 程度にしました。



クリック



ピンク線が消えて黒の線画だけになりました。



ここで解説 「2値化」の「閾値を基準」ってなに〜？

「2値化」とは  
存在するすべての色を  
「白」と「黒」の2色に置き換えることでし



存在するすべての色とは、  
こんな感じです。  
ピクセル1つ1つに違う色  
が乗っています。  
これらを「白」か「黒」の  
どちらかにしてしまうとい  
うことです。



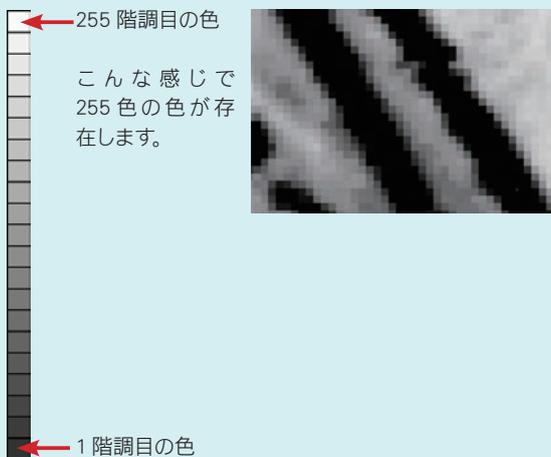
※ピクセル…第4回デジコミ出張講座参照

「閾値」とは  
255階調のうち  
どの階調を「白」と「黒」の境にするか  
ということだし



255階調とは、RGBカラーのそれぞれが255色を持つ  
ているということです。

グレースケールモードで見るとわかりやすいです。



具体的に考えると〜  
左上から例えば〜  
165階調の色 132階調の色 48階調の色 13階調  
の色…って感じ？



たとえば、「閾値」 = 25 とすると

25階調目を境にしてそ  
れより下は「黒」に、  
それより上は「白」に  
置き換えます。  
結果、少し濃い目の色  
も白くなるので線画が  
細くなります。



たとえば、「閾値」 = 180 とすると

180階調目を境にして  
それより下は「黒」に、  
それより上は「白」に  
置き換えます。  
結果、薄い色も黒くな  
るので線画が太くなり、  
ゴミが多く発生します。

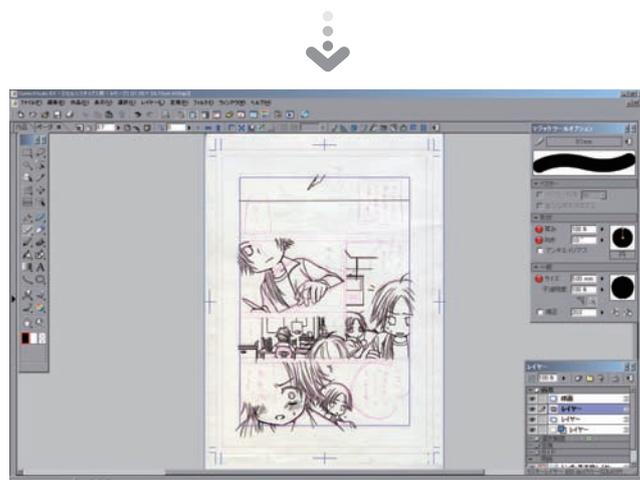
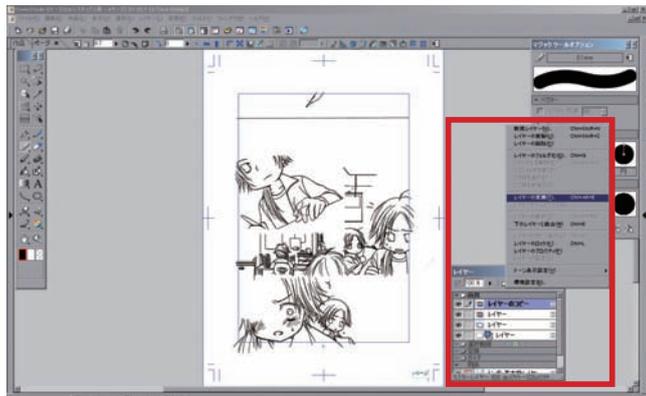


手描きの線が黒〜く描いてあれば  
「閾値」を小さくして濃い黒だけを拾えるから  
線画が細くなるでし  
反対に線が薄いと「閾値」を  
上げなければならぬので  
全体がどんどん太い線になるのでし

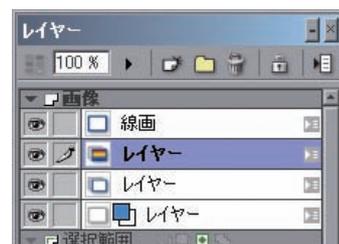


## 4. 線画「黒 (1bit)」に変換

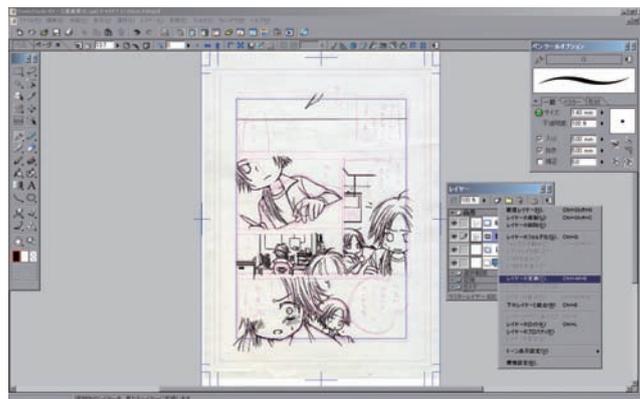
⑤ 線画を（軽くするために）[ラスターレイヤー 黒 (1bit)] に変換しておきます。



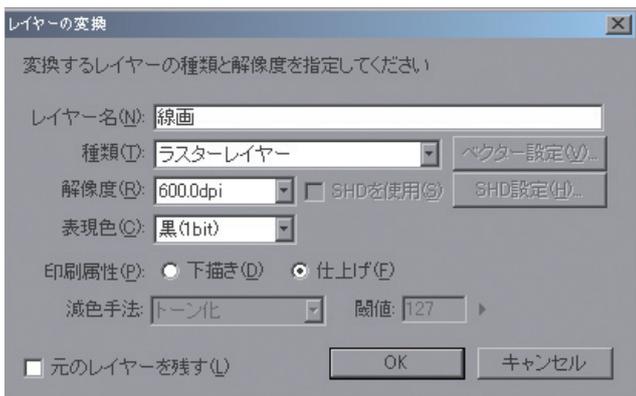
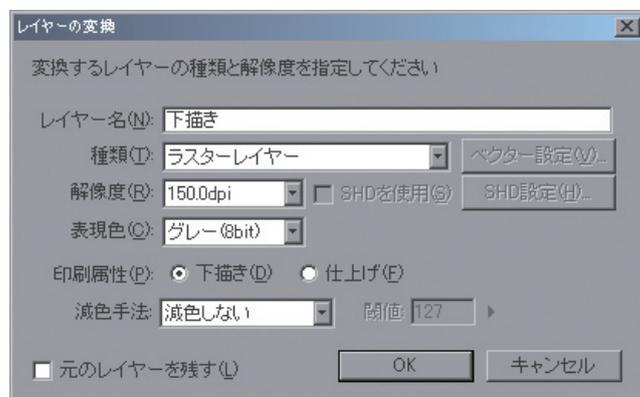
「線画」レイヤーが、黒と透明だけになったので、下にあるカラーレイヤーの絵が見えるようになりました。



⑥ カラーの絵を（軽くするために）グレーに変換しておきます。

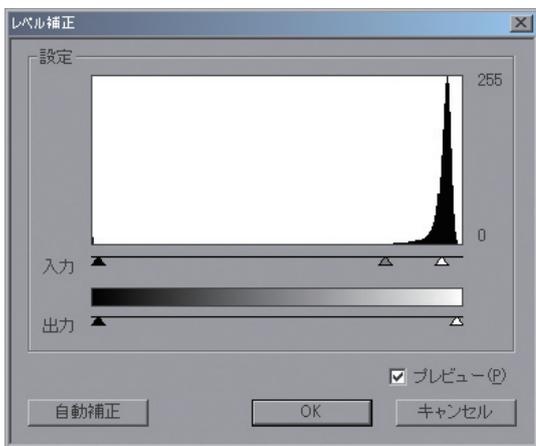
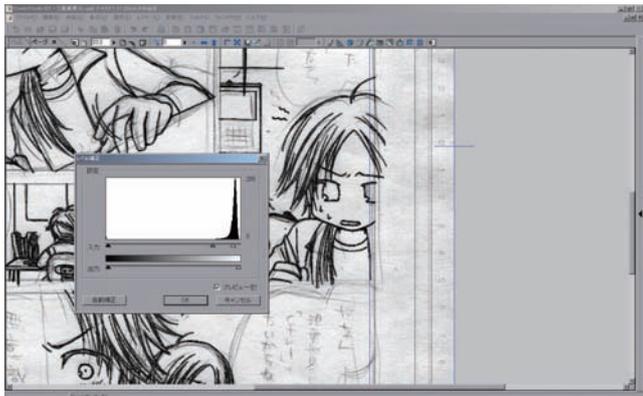


[ラスターレイヤー (グレイ 8bit)] に変換します。

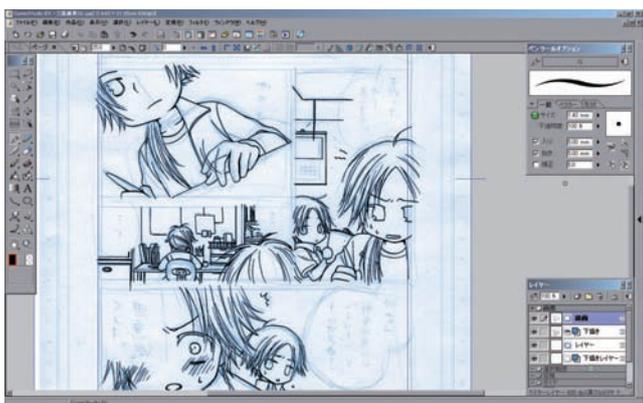




[フィルタ]→[画像補正]→[レベル補正]でピンク線がはっきり見えるように調整します。



変換したレイヤーを、下描き用としてカラー表示しておきます。



アクションに作業の工程を記録して運用すると効率的です。

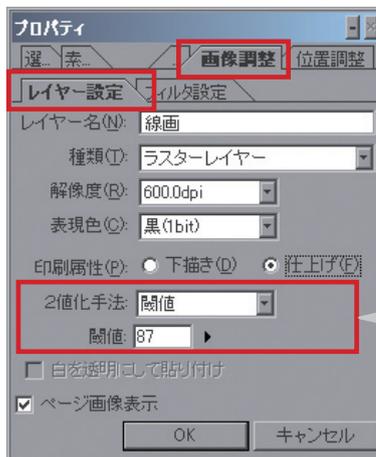
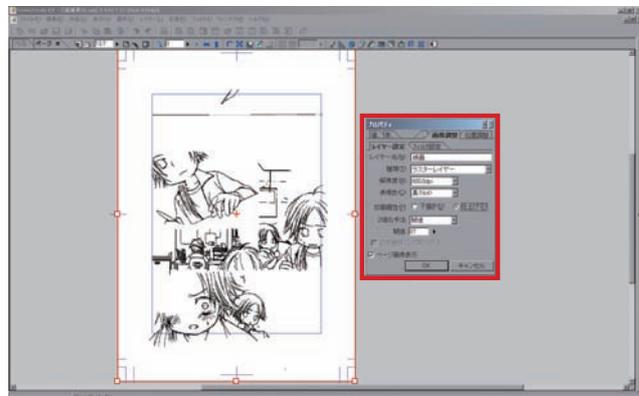
作業の様子



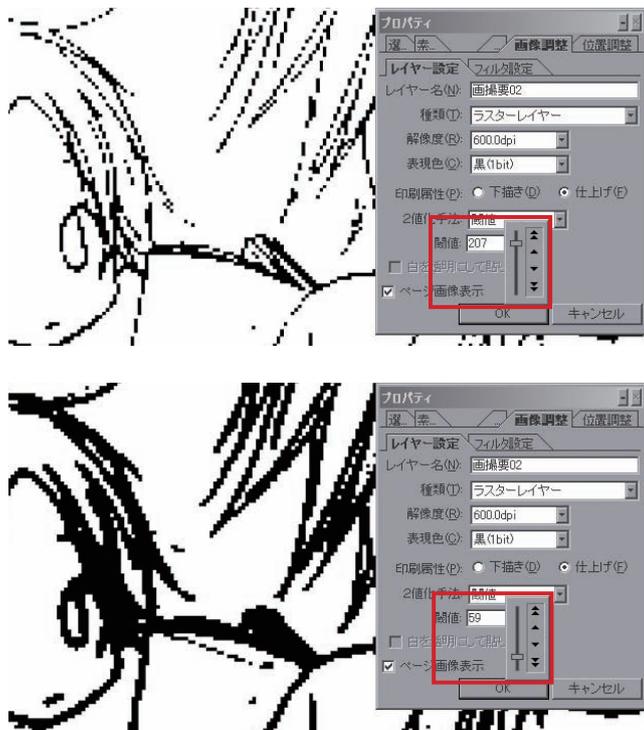
### 5. 下描きを普通の鉛筆でした場合はどうするの？

下描きを通常のように鉛筆でした場合、[ラスターレイヤー 黒 (1bit)] に読み込みをします。

スキャンしたときの画面

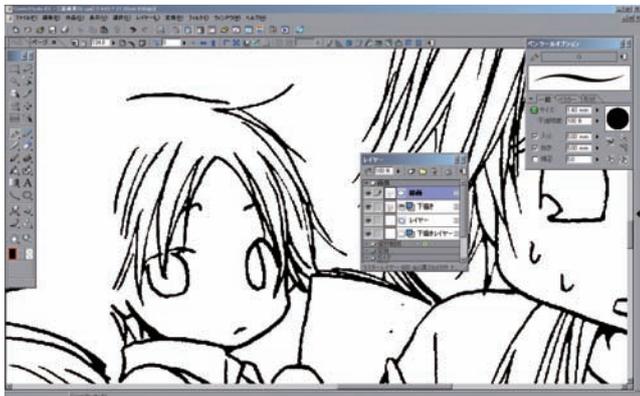


「画像調整」タブで「2値化手法」=「閾値」とします。「閾値」を調整することで、線画の太い細いを調整することができます。



プレビューでは線が切れ切れになっても、実際に読み込みをするときれいな線になっていることがあります。  
値を変更して何回か読み込みをし、最も好みの「閾値」を探すとよいでしょう。

「閾値」 = 207(上図) で読み込みをした線画



## ここで問題



今回は写真データを読み込んで背景画を描く方法を解説するでし  
写真をトーンに加工するには  
どんな方法があるでし？



2DLT!!



そうだね!!  
他にも [フィルタ] を使って加工する方法があるぞ!!



## 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)