



みじんの

FANBOX

祝**1**周年



1. ペン設定

ソフトは一通り持っているのですが、主に使うのはsai2ですのでこちらをメインに説明していきます。

さて、タブレットとソフトを買ったもののいざデジタルで描こうとしたときにどんなペンを使ってどんなサイズにすればいいかまずそこからつまづく人もいるかと思います。

僕もそうでした(笑)

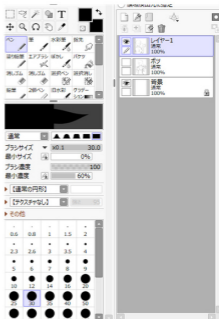
当たり前すぎて誰も説明しない項目という感じですね。

僕が線画に使っているのは鉛筆ツールです。

デフォルトブラシのままでも十分使えますが、カチッとした線を維持しつつ濃淡をつけられるように最小濃度を60%ほどに下げています。

線画にしか使わないペントールです。

ブラシの形状をボケ気味にするとさらに柔らかい線が描けますが、塗り分けをするときに塗り残しが出やすくなります。



2. アタリを描く

まず基本となるキャンバスサイズはA4になります。新規ファイルの中にA4サイズの項目があるのでそれを開けば完了です。

ちなみにsaiの線はお絵かきソフトの中でも頭一つ抜けた美しいストロークを描くことができます。

僕がA4サイズの場合に使うペンサイズは30です。アタリを描くときはあまり拡大せず、ざっくりと描いていきます。

最初からバランスを整えようとする逆によりバランスが崩れたり、時間がかかったりするからです。

何も考えずに真っ白なキャンバスを開いても全く筆が進まないことは日常茶飯事なので、ある程度コンセプトを決めてから描き始めるのがオススメです。

今回は1周年の文字と女の子が目立つ構図を考えました。



3. アタリを描き込む

ある程度の形が決まったらキャラクターを描き込んでいきます。
二次創作の場合はデザインが決まっていますがオリジナルキャラの場合は自分で考えます。

オリジナルキャラをデザインするコツの一つとして、まず名前を決めてあげることです。名前が決まれば愛着もわいて可愛く描いてあげたいという心理になりやすいです。技術的なコツではないですがこれだけでかなり変わります。ちなみに今回描いている女の子はくるみちゃんというキャラクターでお気に入りです。

服装などは資料を見て、この部分は使いたいという箇所を参考にすると適当に作ったものより説得力のあるデザインが作れます。



4. ラフを描く

アタリの不透明度を20%まで下げて、その上にラフ用のレイヤーを作ります。

ラフではペンサイズを20にして描きます。サイズを小さくするのは拡大して描く箇所が増えるからです。

線画以降の工程の修正は非常にめんどくさいので、できるだけラフの段階で修正し、形を作っていきます。

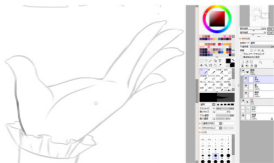
人によってはアタリから直で線画を描く人もいると思います。ですが、仕事で描く場合は下描きのようなラフ(+下塗り)を求められることが多いので、イラストの仕事を目指すなら慣れておくに役に立つと思います。

僕は言われなくてもめんどくさいのでカラーラフは作らないですが、作っておくと完成形をイメージしやすくなります。



5. 線画を描く

ラフを理想の形にしたらあとは気合を入れて、線画を描いていきましょう。線画の工程もペンサイズは20です。これは僕の持論ですが、上手く描けなくても、丁寧に描くことは誰にでもできます。頑張りましょう。



さて、線画はなぞるだけといったものの完成後に修正する可能性があるパーツはあらかじめレイヤーを分けていると便利です。僕の場合は輪郭、顔、瞳、髪、体、服と分けています。

僕が顔の中で重要視しているのが輪郭です。

ここは結構な頻度で修正することがあるため独立しています。

彩色の段階で顔が決まらないと思ったら顔のパーツをいじるのではなく輪郭を描きなおすと決まる場合も結構あります。

ちなみに鳥山先生も顔は輪郭が重要だとおっしゃってました。

手のように複雑な部分は拡大して描くためペンサイズを14にして描いています。

顔を描く際にも14で描いています。

瞳だけ濃度100%の塗り用の鉛筆ツールで描写します。

5. 線画完成

線画が完成しました。

このあと髪と服を修正します。

割と淡白な印象を持たれた方もいると思います。

ギャルゲー塗りの線画はあまりタッチを入れずに、均一な線で描写される方が多いです。

立体感を塗りで表現するために、線画は色の境界線役という印象です。

淡白ですがアニメ塗りやギャルゲー塗りは完成した時の線画のクオリティが目立つので、手は抜けません。



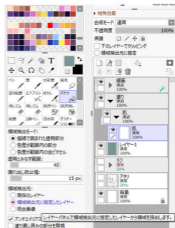
6. 塗り分け

主にバケツで塗り分けていくのですが、ここで便利な機能をご紹介します。

通常のバケツツールは現在のレイヤーを対象にします。

しかし線画フォルダを領域検出元に指定し、バケツツールの領域検出元に指定したレイヤーを選択すると、線画を参照してくれるようになります。

同じく選択ツールも同じ範囲を選択できるので塗るときに重宝します。



6. 下地

塗り分けをする前に一番下のレイヤーに濃い色を置いておくと塗り残しがわかりやすいのでオススメです。

個人的に緑が目にと優しくていいです。



7. 塗り分け2

線画フォルダの下に塗りフォルダを作ります。
塗り分けは基本的に奥から手前にレイヤーを重ねていきます。

肌、髪、服、顔と順にフォルダを作っていきます。
まずは肌のフォルダを作り肌をバケツで塗りつぶしました。



8. 塗り分け3

バケツで塗りつぶしただけでは線画付近を塗り残していることがあるので、ペンツールを使いはみ出すように塗りつぶします。



9. 下塗り完成

下塗りが完成しました。
ギャルゲー塗りに関してはいくらでも参考になるものがあると思いますので詳しい塗りに関してはここでは省きます。

ここからはワンポイントテクニックをご紹介します。



10. 影から塗る

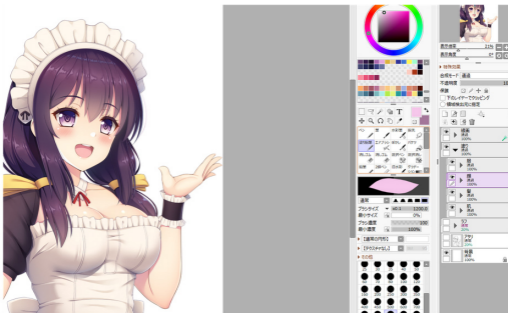
塗りの基本はベース色から1影、2影と暗くしていきます。しかしどうにもしっくりこないという場合、影色で塗りつぶしてから光を乗せていくとしっくりくるという場合があります。

人によって光を入れる方が得意な場合もありますので、塗りがしっくりこない場合は試してみるといいかもしれません。



11. レイヤーマスクを使う

下の画像は塗りが終わったものです。これから顔を髪の下に隠して透け感を出すときに便利な機能がレイヤーマスクです。レイヤーマスクは画像を消すのではなく隠すというニュアンスとなります。



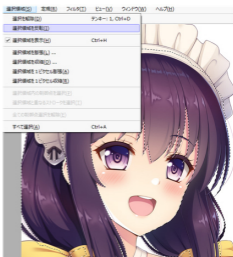
12. 選択範囲を指定

まず髪をベースを
ctrl+クリックします。
これで髪を選択範囲が
指定されます。



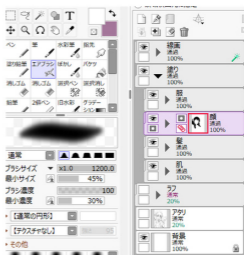
13. 選択範囲を反転させる

選択領域コマンドの中に選択領域を反転があり
ます。
これをクリックします。



14. マスクを作成

レイヤーの上にあるメニューにレイヤーマスク
を作成するボタンがあるのでクリックします。
これで髪にかかる顔に部分が隠れました。



15. 透け感を出す

描画色を白に変更します。
作成したレイヤーマスクにエアブラシ
などで3回ほどクリックすると前髪に
かかる顔の部分が透けて表示されます。

表情の差分を作るときはこれをコピー
して適用すれば楽です。



16. グロー効果(Photoshop)

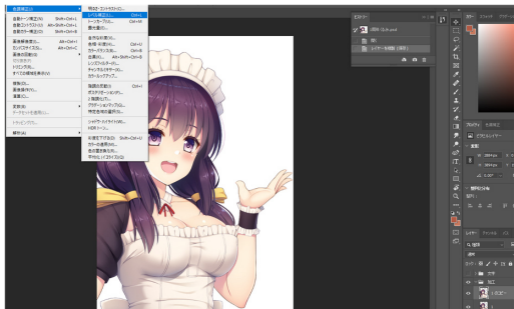
仕上げにお手軽に情報量を増すことができるグロー効果をご紹介します。

フォトショップを使った手順です。

まず完成したキャラを統合したデータをコピーします。

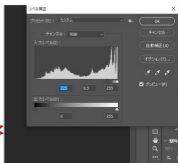
統合したレイヤーを2枚用意したら、上に置いたコピーのレイヤーに加工していきます。

メニューからイメージ、色調補正、レベル補正を選択します。



17. レベル補正

今回は左の数値を225
中の数値を0.5に
しました。
明るい部分が拡散
する部分です。
キャラクターの肌や
髪の色によって
数値を調整します。



18. ぼかす

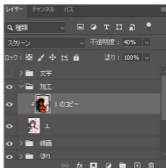
メニュー、フィルター、ぼかしの中からぼかし(ガウス)を
選択します。
キャラクターがぼんやりする程度の数値を入れます。
だいたい8~10pixelくらいです。
今回は10pixelにしました。



19. 効果

ぼかしたらレイヤーの描画モードをスクリーンに変更
します。
このままだと効果が強すぎるので不透明度を40%ほど
に下げれば完成です。
効果を弱くしたい場合は不透明度をもう少し下げると
調整できます。

白背景の場合はぼかした部分がはみ出て目立つことが
あるので、クリッピングします。
背景がある場合は馴染むのでクリッピングしなくても
大丈夫です。



20. グロー効果(sai)

次はsai2を使用したグロー効果を紹介します。

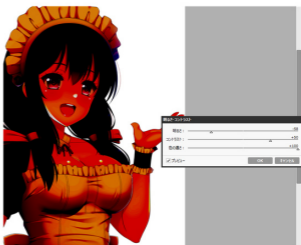
メニュー、フィルタ、明るさ・コントラストを選択します。

明るさを-50、コントラストを50

色の濃さを100に設定します。

全体的に明るい場合は明るさを調整して明るい部分と暗い部分になるよう調整します。

今回は明るさを58に調整しました。



21. ぼかす

メニュー、フィルタ中からガウスぼかしを選択します。

10pixel程度でぼかしました。



22. 効果

ぼかしたらレイヤーの描画モードをスクリーンに変更します。

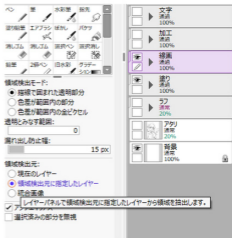
不透明度を40%ほどに下げれば完成です。



23. 選択範囲を使いこなす

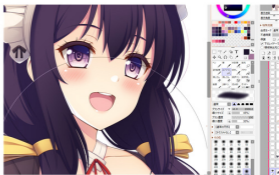
イラストは完成したので便利な機能の一つを紹介します。

髪を塗っているときなどに、後ろ髪だけ塗りたい場面などで役に立つ機能です。まず領域検出元に線画フォルダを指定します。



24. 選択範囲を使いこなす2

後ろ髪だけにエアブラシをかけたいのですが、このままだと前髪などにも色がついてしまいます。



25. 選択範囲を使いこなす3

そこで選択ツールを使い、髪の色を塗りたい部分をクリックします。青く表示されている部分が選択範囲になります。



26. 選択範囲を使いこなす4

これで選択した青い部分だけを塗ることができました。

領域検出と選択ツールを使いこなせばなげなわツールなどより効率よく簡単に選択範囲を正確に作ることができ、色んな部分に応用できるので便利です。



いつも
ありがとうございます
ございますよ

みじんこの

FANBOX

祝**1**周年

27. 完成

こんな感じで完成です。
今回は初めてタブレットを手にしたときに知りたかったことや便利な機能を重点的にご紹介しました。

少しでもお絵描きのお役に立てれば幸いです。

