



# Temps ennuyé

ke-ta's illustration book for anime only nakureijinja @ nakureijinja 2016/10/16















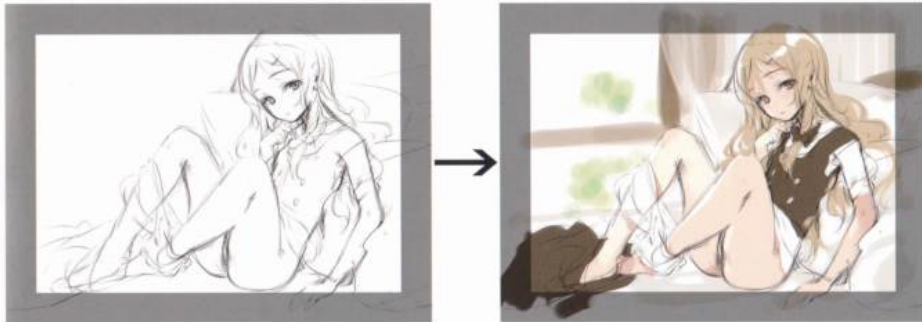




■タペストリー用に作成したイラストのメイキングを、キャラクターの塗りに中心に解説してみたいと思います。  
基本的に着色はフォトショップのみで行います。線画作成のみSAIを使用しています。

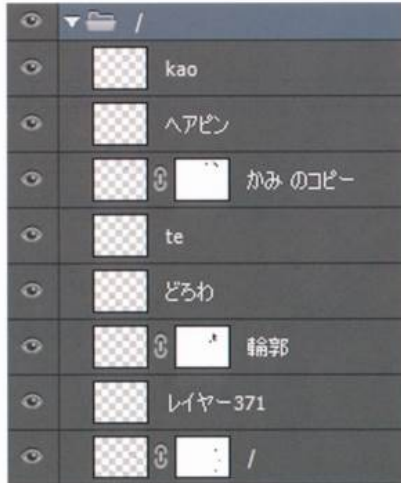
### ①ラフ

SAIでラフを描いたあと、フォトショップでざっと仮色を置いていきます。このとき全体の配色のバランス等を見て、完成形のイメージを先に把握しておく、あとあと残念なことになること少ないです。カラーが面倒だというかは、グレーで陰影をつけるだけでもありだと思います。この絵に関しては特に修正する点もなく、うまくいく予感でしたのでこの段階でテンションがあがってますw



### ②線画クлинаップ

ラフをもとに線画にするだけです。私のやり方ですが、顔や服などパーツごとにレイヤーをわけてます。修正や差分がやりやすいです。パーツごとにいらぬ線はマスクで削ります。服の下の肌ライン等。背景の線画は個人的にあまり描きませんが、近い部分やあたり程度はあってもいいかもしれません。



③ベースの色を置く。  
レイヤーを塗りつぶし、マスクでパーツごとに色わけしていきます。



④各パーツ2色で明暗をつける。

下の状態が各パーツ2色でざっと塗った状態になります。

自論ですが、この状態である程度うまいこと見えないと、この先いくら色を追加してもいい感じに仕上がりにません。

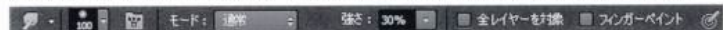
これをやるのは先に光源を確定するのが一番大きな目的なのかもしれません。

この絵の場合は窓からの光を光源にしていますが、シーツにあたった光の反射なども意識しています。



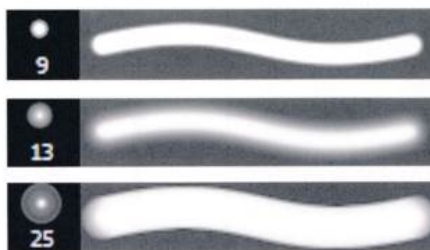
③人物・背景塗り込み

ここでは肌の塗り込みをピックアップして解説します。  
 基本的にはブラシはエッジの立った円ブラシとボケてる円ブラシの水彩ブラシの3種類を使います。  
 設定は個人で違うと思いますが、私は筆圧は濃度のみに適用しています。サイズも筆圧にすると思ったように塗れません・・・。  
 もちろんサイズ筆圧が有効な部分もあるのでそれは別にブラシを用意してます。(髪の毛や葉っぱ等)  
 その他に最も使うツールとして、ゆびさきツールがあります。強さ30%程度でぼけブラシを指定して使ってます。



※ゆびさきツール使用例

こするとこんな感じにボケてくれるので、服の縫なんかでかなり活躍してくれます。



※基本的な塗りの考え方(それぞれ例を後述します)

- ・ハイライトの境界には濃い色がくる。
- ・肌の柔らかい部分はぼかし、服や髪等の落影を利用してエッジをたてる箇所を作る。  
 そうしないと全体的にボケてしまってもやっとした輪になってしまう。
- ・落影は接点に近いところが最も濃く、距離が離れるにしたがって濃度を下げる。
- ・見せたい部分(顔や胸、股間部分)の塗りはがっつき、見せたくない部分は空気感をだすように抜きをつくる。
- ・色の濃淡・ハイライト・照り返しなどを駆使してパーツの前後関係をはっきりさせる。(奥の足と手前の足など)

■ハイライトの境界には濃い色がくもる。



※全体的にやりすぎると塗りが重くなるので要所に入れるようにする。

■見せたい部分（顔や胸、股間部分）の塗りががっつり、見せたくない部分は空気感をだすように抜きをつくる。



顔から遠いパーツの影は、青系の色等を差し込むことでコントラストを下げたりしてます。

■肌のやわらかそうな部分はぼかし、涙や髪等の落影を利用してエッジをたてる箇所を作る。



※赤丸箇所は落影なのでエッジを立ててる。お尻は等のやわらかい箇所はボケ足のながいブラシでふわっと塗ってます。

■落影は接点に近いところが最も濃く、距離が離れるにしたがって濃度を下げる。



■色の濃淡・ハイライト・照り返しなどを駆使してパーツの前後関係をはっきりさせる。（奥の足と手前の足など）



※基本的には手前はコントラストを高く、奥は低くしていくと距離感がでます。

#### ④髪の塗り・金髪の輝しさ

金髪をキレイに塗るのは割りと難しいです。影だからと濃い色をどんどん置いていくとギトギトした髪になってしまい、ふわっとした感じができません。かといって何もいれないと密度が薄く、手抜き感がでてしまいます。現状、私も試行錯誤中ではありますが、コツとしては白のハイライトを強く入れること。影の部分は暗色系をつかい、色相差要素を増やし密度をあげる。本当に暗いところは最小限に留めることでしょうか……。また、毛先は濃い目にするとうい感じになります。また、肌との接点はコントラストを出さないと同化してしまうので注意が必要です。



#### ⑤表情パーツの塗り

顔はキャラ絵の命です。これが全てをきめるといっても過言ではありません。せつかなのでかわいくしてあげてください。

##### ■視線を強調する

見て欲しい方向と逆のアウトラインを強調する（太くしたり）すると、より見て欲しい方向をむいてくれます。



##### ■顔の線画のなじませる。

まつげの毛先等、線画に色をつけ、多少肌近づけます。



##### ■表情の下の肌にも影をつける

まつげの影や、まぶたっぽいものを追加し、眼力をアップさせます。肌の塗りとは別にしておくと表情替えもし易いです。



#### ⑤仕上げ・効果で雰囲気づくり。完成。

最後に効果レイヤーをつかって全体の色味調整と雰囲気出しを行います。金髪には覆い焼きレイヤーで光がよくあたっていそうな部分を焼いてあげるといい感じになります。



※顔周辺にオーバーレイのレイヤーで暖色系を吹いています。彩度があがって少し明るくなりました。効果は色々大きさにやってみて必要かどうか判断してます。