



はじめに

早いもので、イラストを描き始めて丸二年が経ちました。完 成したもの、未完成のものを含めて、これまでいくつものイ ラストを描いてきました。

ー枚描くたびに心がけてきたのは、それまで使ったことのない新しい技法や効果に挑戦することです。そのため、一枚ご とにテイストが微妙に異なります。

気に入った作品の中には、もう一度同じテイストで描きたい と思うものが何枚かあります。この「Alisa - Combat Angel」もその中の一枚です。無名のオリジナルキャラである Alisaは、この一枚絵の中だけに存在しています。

どの絵も試行錯誤、紆余曲折の結果出来上がったものです。 そのため、同一のテイストで二作目を仕上げるのは思ったよ りも難しく、再現するには、自分で自分の絵を分析しなくて はなりません。

そこで、イメージ的に特徴のある作品を選び、制作時を振り 返りつつ、メイキングとしてまとめておきたいと思いまし た。

試行錯誤している様がそのままプロセスに反映されており、 決してよいお手本とは言えません。できれば参考プロセスと ご理解いただき、アレンジするなり、美味しいところがあれ ばつまみ食いしていただければと思います。

書籍の内容が少なからずお役に立てば幸いです。

Alisa - Combat Angel イラストメイキング

> スロセス Step1 スケッチ Step2 3Dモデル&ラフ Step3 肌塗り Step4 外形線 Step5 目 Step6 影 Step7 鼻と口 Step8 背景 Step9 スロテクタ Step10 髪 Step11 光 Step12 仕上

露地エイジ



プロセス

今回取り上げた作品の制作の流れをステップごとに絵でご紹介します。







STEP2 3Dモデル&ラフ



STEP3 肌塗り



STEP4 外形線



STEP5 目





STEP7 鼻と口



STEP9 プロテクタ



STEP11 光



STEP8 背景



STEP10 髪



STEP12 仕上

制作プロセスは、一般的なデジ絵のプロセスにほぼならっています。

通常はラフを数点描いてから一点選び本番に進みますが、この作品では簡 単なスケッチでキャラのポーズを決め、ラフは省略しています。





STEP1 スケッチ

イラストのアイディアを練る際に描くラフな絵のことを、ここではスケッ チと呼ぶことにします。

また、ディテールのない親指大のスケッチをサムネイル(※サムネとも言う)と呼んでいます。この絵を描くにあたり、何点かのサムネイルを描きました。

※パソコンでいうサムネイル(サムネ)「小さく表示した画像」と意味は 同じです。







親指よりは少し大きめですが、最初に描いたサムネイルです。

この時は、単純に、立派な太ももの女性キャラが描きたいと思っていました。

そこで、太ももや脚部が強調されたポーズを探りながらスケッチしました。(**①**~**③**)





そうして描いているうちに、④のようなイメージがわき、少し大きめにス ケッチしました。コンセプトに名称をつけるとすれば「武装女子」でしょ うか。

今までに何度か描いことのある漫画チックなキャラです。この時点では、 このスケッチのまま仕上げようと考えていました。

スケッチで使うツールについて

アイディア出しのために描くサムネイルやスケッチは、パソコン よりも紙と鉛筆を使う方が多いかもしれません。

紙に関しては、画材屋さんで売られているような高価なスケッチ ブックやクロッキー帳は使わないようにしています。本格的な画 材を使うと、構えたりかしこまったりしてしまい、それだけでリ ラックスできないからです。

目的は自由な発想を引き出すことです。ツールを気にするだけで なく、リラックスできるよう環境を整えるなどの工夫をしていま す。

そんなわけで、紙は百円均一ショップで手に入る子供用の「らく がきちょう」をもっぱら使うようにしています。紙はそれでもい いのですが、鉛筆は描きやすいものがいいと思います。三菱ユニ かトンボの2Bが柔らかさと汚れにくさの点でベストだと感じてい ます。

最初は意味もなく鉛筆を動かし、人の頭部らしきものや、それに 連なる身体を適当に描いてみます。

描いているうちに何となく描きたいものがボンヤリと浮かんでく ることがあります。全く何も出てこない時もあります。また、描 けたものが必ずしも目的にかなったものとは限りません。

紙と鉛筆の方がパソコンよりも手軽なのは確かですが、今日日、 タブレットやスマートフォンの方が手軽かも知れませんね。

描画ツール

次のステップから、描画にはパソコンを使用します。

パソコンは、Mac Pro (Mid 2010)、OSはHigh Sierraを使っています。

描画用のアプリは、セルシス社のクリップスタジオペイントプロ (Ver.1.10.6)(以下クリスタ)という製品です。

また、入力にはWACOMのPTK-650というペンタブを使用しています。 タブレット面がB5横くらいの大きさで、私にとっては非常に使いやすいサ イズです。

クリスタのユーザーインターフェイス(レイアウト)は、初期設定のまま 使っていますが、この状態で十分使いやすいと感じています。

■よく使うキャンバスの設定



新規キャンパスの設定は通常は以下 のようにしています。(今回の絵 は、A4変形サイズです) 1. 作品の用途:イラスト

2. サイズ:A4

3. 解像度:350dpi

■描画ツールについて

クリスタは、様々な描画技法を網羅しているため、機能が多く、また柔軟 性にも優れています。

すべてのツールや機能を使いこなすというよりも、自分に適したツールを 選び、自分のスタイルやプロセスに適合するようにカスタマイズしながら 使うアプリだと思います。

実際に使う機能やツールはさほど多くはありません。

ツールとその基本的な設定は、プロセスの中でその都度ご紹介していきま す。

クリップスタジオペイントプロ 作画中によく使うショートカット

以下に示す「スポイト」、「画面の移動」、「画面の拡大・縮 小」、「画面の回転」にはキーボードのショートカットを多用し ています。そのため右手はペン、左手は常にキーボードの上に置 いて描画しています。

■ 左手だけで操作可能なショートカット例 (Macの場合)





STEP2 3Dモデル&ラフ

≤3Dモデルによるポーズ検討

スケッチの段階で「武装女子」というコンセプトを選びました。武器を手にした女性戦士がジャンプしているイメージです。このイメージを活き活きとした構図に落とし込みたいと思い、最初にクリスタの3Dでキャラのポーズの検討を行いました。(①~②)



3Dモデル

前ページの二つのポーズは、自分の描いたスケッチを見ながら作り 込みました。

3Dモデルの手足や首などの関節は自在に動かせます。そのため、 いい加減に動かすとありえないポーズをとる場合があります。ま た、どんなポーズにさせたいかのイメージがあいまいだと、いつま でたってもポーズは決まりません。

まず、モデルにはスケッチに近いポーズを取らせました。それを 360度横方向に回転させ、どの方向から見ても自然に見えるように 調整しました。

そもそもスケッチに無理があるかも知れません。二次元で描かれた 絵は奥行き情報がないため、多少不自然でもそれっぽく描けてしま います。360度回転させながらのポーズ確認は結構重要です。

3Dモデルのポーズがどうしても上手く作り込めない場合は、クリ スタの素材置き場にあるお絵かき仲間たちが作った素材に頼るのも ありです。また、写真などからポーズを読み取る優れ機能も備わっ ているようなので、大いに活用してみてはどうでしょう。



モデルの光源は任意の位置に移動できます。移動することでモデル の陰影が調整できます。3Dモデルでポーズ検討を行う際、光源の 位置も同時に決めておけば、できた影を塗りで参照でき、作業がス ムーズに進められます。

≤ ラフ線画

次に、3Dモデルを下敷きにしてラフに線画を描きます。



3Dモデルの上に、描画用のレイヤーを設置しま す。3Dモデルはレイヤーカラーをブルー、不透明 度を50%程度にします。

ラフでは、「髪外形線ラフ」と「頭部外形線ラフ」、そして「身体外形線ラフ」の三枚のレイヤー(以下、レイヤーはすべてラスターです)を置きました。(③)

頭部と身体を別々のレイヤーにする理由は、それぞれ別個に動かしたくな る場合があるからです。首の角度でキャラの表情が変わるため、個別に動 かすことがよくあります。また、頭のサイズを調整した場合、首の長さも 調整が必要になります。

髪は、付け足したり、消したりすることが多いので、ラフであってもレイ ヤーを分けておいた方が調子が見やすいと思います。

④、⑤ 3Dモデルの外形に沿ってざっくりとした線を引きます。

●ペン:デッサン鉛筆
 ●サイズ:主に8pt(ただし、細かな部分については3~5pt)
 ●色は何でも



3Dモデルの体型には、通常、標準体型を使っています。

このキャラの場合、一般女性に比べて高い運動能力があるという設定で す。そこで、ラフな外形線を引く時に、腰のラインをやや狭く、太ももを やや太くしています。また、頭部を若干小さめにしました。

6

3Dモデルのボディサイズはポジショ ンごとに調整可能です。(**⑥**)

頭身なども数値指定で調整できます。 標準外体型のキャラの場合、この機能 を活用してもいいでしょう。

個人的には、標準体型が一番バランス がよいと感じられ、標準のまま使って います。

この標準モデルのプロポーションを基 準として、キャラに合わせて、どの部 分をどう変化させようかを考えながら 線を引いています。

0



ペン、フラシ、鉛筆~線画には何を使う? レイヤーはラスターかベクターか?

イラストを描き始めてから最初の二週間、タブレットが全く使えま せんでした。

線が思うように引けないことを、タブレットのせいにして、「きっ とプロが使うような高価なタブレットだったら上手く描けるに違い ない」というような、今考えると実にくだらないことを考えていた ものです。

無い物ねだりをしたところで問題が解決するわけではありません。「手ぶれ補正」を強めにかけてみたり、ラスター(ドット)で はなくベクター(後で自在に修正できる線)を使ってみたりとでき る限りの工夫をしました。

こうしたアプリのサポート機能にも一長一短があります。「手ぶれ 補正」は、強めにすればするほどアプリの動作は鈍くなります。ま た、ベクターを使ってもガタガタの線はガタガタなので、後で修正 するのが大変です。

そうこうしているうちに、タブレット慣れしたのか、紙と鉛筆に近い感覚で描けるようになっていました。

ある程度描けてしまったらあえてベクターを使う必要性がなくなり、線を削ったり、描き足したりしやすいラスターの方が使いやすいと感じられるようになりました。

様々な教科書を見る限り、線画に使うツールは人(プロ)によって 千差万別です。ペン、ブラシ、鉛筆、あるいはマーカーだったり、 おそらく何でもいいのだと思います。当人が使いやすく、気持ちよ く描けるツールがベストなのでしょう。

ただ、塗りの境界を線で隠したい場合は、エッジのはっきりしたペンやマーカーの方が適切です。鉛筆や筆を線画に使う場合は、塗りの縁をぼかしたりの工夫が必要になります。

ちょっとラフでアナログ感のある仕上がりにしたいこともあり、個 人的にはペンと鉛筆を使い分けています。特にラフの段階では、筆 圧や重ね書きで濃淡が表現しやすいデッサン鉛筆を使っていま す。(♥)

繊細な印象を演出したい場合は、3px程度の細目のペン(Gペンや 丸ペン)を使います。特に髪の外形線の仕上げにはGペンか丸ペン を使うことが多いです。



STEP3 肌塗り

ラフ線画の段階で軽く下塗りをします。この段階で塗りを入れることで、 全体のイメージがつかみやすくなり、早期でのデッサン修正ができます。

🛰 下塗り

色はいつでも調整できますので、最初に塗る肌の色はどんな色でも構いま せん。デフォルトのパレットからベージュ系の色を選んで閉じた空間にバ ケツで流すか、Gペンのようなムラの少ないツールで塗りつぶします。



「身体外形線ラフ」レイヤーの下に「肌下塗り」レ イヤーを作ります。



例として、左足にバケツで色を流し込むとします。 ご覧のように、上部のラインが途切れているため、 このまま色を流すと途切れた部分から色が流れ出し てしまいます。



このような場合は、「肌下塗り」レイヤーで、これ から流す色で隙間を塞ぎます。ツールは濃淡の出に くいGペンが適当だと思います。



バケツを選んだら、「他レイヤー参照」オプション を選択します。このオプションを選ぶことで、肌の レイヤーで色を流しても、上の線画レイヤーの内側 にキレイに色を流してくれます。



にキレイに色を流してくれます。 塗り残した部分はGペンなどで塗り足すようにしま す。

線画自体がまだラフな状態なので、この段階ではさ ほど丁寧に仕上げていません。



🛰 肌影

次に、全体のイメージがつかめる程度のラフな影を入れます。



「肌下塗り」レイヤーの上に「肌影」レイヤー を置きます。

合成モードは「乗算」、下のレイヤーに「クリ ッピング」オンにします。 (2)



影にはエアブラシを用いました。今回は、「柔 らか」に加えて、skinbrushと命名したカスタ ムのエアブラシを併用しています。(③)

影の色は肌下塗りよりも若干濃い目の色を選 び、ブラシサイズは250と大きめに設定してい ます。

「強め」「柔らか」「影」 などは、粒子が見えないス ムーズなグラデーションに なります。「skinbrush」 は、粒子がはっきりわか り、人肌の活き活きとした 質感が感じられます。

4

6





STEP4 外形線

ラフな線とラフな塗りでキャラの仕上がりイメージがつかめたら、外形線 から仕上げていきます。

🛰 顔のライン

目や口などの顔のパーツと顔のラインとのバランスはデッサンの中でも調整の難しい部分のひとつです。

3Dモデルの顔の形が気に入っているのであれば、モデルをそのまま下絵がわりにしてもいいと思います。ただ、クリスタの3Dは今ひとつ「ふくよかさ」に乏しいと感じています。

このキャラの場合、スケッチの段階で、若干小顔にして、頬をわずかに膨 らませました。そのスケッチの線を下書きにして、顔のラインを引き直し ます。



レイヤーメニュー上部右にあるレ イヤーカラーボタンを押し、「頭 部外形線ラフ」レイヤーのカラー をブルーにします。(●)

そして、このレイヤーの上に新し いレイヤー「頭部外形線」を置き ます。



描き足しはデッサン鉛筆で行い、消 す場合は、Gペンの透明色で削るよ うにしています。 デッサン鉛筆5pxにて、頬から耳 に線を入れました。(❷)

●R56,G51,B45

耳の内部は複雑なので、教科書に ある「耳の形」のページをコピー し、デスクの前に貼り付け、毎回 参照しながら描いています。

手描き感を残したいので、そこそ こきれいな線が描けたらよしとし ます。



絵の向きを固定したままでは頬の 線は描きにくいと思います。画面 の角度を変えたり、左右を反転さ せたり、ペンをコントロールしや すい状態に調整します。

この操作を素早く行うために、常 に左手をキーボードに置き、移 動、回転、拡大縮小をショートカ ットで行なっています。

🛰 身体のライン

身体のラインも頬のラインと同じ要領で描き込みます。

「身体外形線ラフ」レイヤーのレイヤーカラーをブルーに変更し、その上 に「身体外形線」レイヤーを置きます。

身体の外形線もデッサン鉛筆を使いました。外形線を描き込む際には影が あると線が見えにくくなるため、影を非表示にしています。





わざわざ描き直すわけなので、デッサン的に気になっている部分があれば 同時に変更を入れます。

表現上の好みと思いますが、線と線が交差した部分は線幅を広くして、線 溜まりのような面を作っています。同様に、線が折れている部分も面を広 めにして強調しています。こうすることで、メリハリがつき、アナログ感 が増します。

基本の色は頬のラインと同じですが、線溜まりの部分にちょっと濃い目の 色を置き、さらに強調しています。

バックのグレーに関して

途中からバックをグレイに切り替えています。

「用紙」レイヤーのレイヤーカラーを選ぶか、「用紙」レイヤーの 上に新たに「背景色」レイヤーを置き、そのレイヤー全体に適当な グレーを流し込みます。仕上がりが白バックなら白のままです。

グレイは背景の明るさを意味します。背景を置いた際の違和感を和 らげるのが目的です。



STEP5 目

目については、できるだけ早い段階で完成させておきます。

キャラの目の印象は非常に強く、目の出来次第では、イラストそのものの 出来不出来が決まってしまうほどです。

最後の最後でガッカリしないよう、目は、最初の段階である程度仕上げて おいた方が安心です。

😹 まゆ、まつげ

目のパーツは非常に多く、それぞれを別々のレイヤーに分けて描きます。 瞳をわずかに移動させるだけで視線や表情が変化します。微妙な調整が必 要になります。



「まゆ、まつげ」レイヤー を、「頭部外形線」レイヤーの上 に置きます。

まゆは、目頭側から目尻側に向け て一気に引いています。

●ペン : 荒い鉛筆 ●サイズ : 15px ●紙質 : マーメイド

色を濃くしたい部分は、線を重ね 描きし、形を調整したい場合はG ペン透明で削って整えます。

二重線とまぶたは以下のツールを 使いました。

まぶた(二重線)

●ペン:薄い鉛筆●サイズ:3px

まぶた

●ペン:荒い鉛筆 ●サイズ:15px ●紙質:マーメイド



「まゆ、まつげ」レイヤーの下に 「瞳」レイヤーを置き、瞳を描き ます。

最終的にブルー系の瞳にしたかっ たので、適当なブルーで瞳の形を 描き込みました。ベタ塗りなので Gペンを使いました。





回転中心をドラッグして右側の 目の中心に移動

二つの選択レイヤーを回転させ て、左右の目の高さを揃えます

「頭部外形線ラフ」にて、鼻と口 を選択ツールで囲って、コピー、 ペーストします。鼻と口だけのレ イヤーが自動的に生成されます。

補助線、「頭部外形線ラフ」を非 表示にして、全体のバランスを再 確認します。



バランス確認は、一度切りという わけではなく、何かひとつ描き足 す毎に何度でも行っています。

必要に応じて、パーツの位置やサ イズ、形状を変えます。外形線を 引き直す場合もあります。

∛ デッサン調整



この段階で顔のバランスを確認しました。画像を左右反転して不自然さが ないかどうかを見てみます。わずかながら左右の瞳の高さが気になりまし た。顎の位置からすると顔と身体はほぼ同じ向きであり、瞳の左右を結ぶ 線は身体の左右を結ぶ線と並行になるはずです。



そこで、新規レイヤーを置き、そ こに胸の左右を結ぶ線を引きまし た。さらにその線に並行な線を目 元に引きました。

向かって左の目がやや下がり気味 と判断し、右目を中心にし て、「まゆ、まつげ」、「瞳」レ イヤーの二つを回転させて高さ調 整を施しました。

※目のレイヤー構造

キャラの目は特に複雑で、パーツごとに何層かのレイヤーに分けて重ね描 きしています。最初の段階で、以下のような8レイヤーにしました。

「まゆ、まつげ」と「瞳」に続けて他のパーツを描き込んでいきます。



● 白目



「瞳」レイヤーの下に「白目」用の レイヤーを作ります。

Gペンで白っぽい色を塗りま す。100%白だと後で色調整ができ ませんので、限りなく白に近いベー ジュなどでいいと思います。

•R255,G241,B237

白目に、まつげのラインで囲まれて いない部分(※)がある場合は、「色 混ぜ」ー「ぼかし」ツールで肌との 境界をぼかします。ぼかしツールの サイズは、この絵の場合、10~pxに しました。

※白目影



≝ 瞳孔と瞳影





次に白目上部にまぶたできる影を重

「白目」レイヤーの上に「白目影」 レイヤーを置き、クリッピングオ

ン。エアブラシ「柔らか」25px程度

若干色味が濃いと感じ、不透明度を

ねます。

で彩色しました。

77%に調整しています。

●R189,G147,B193
●合成モード:乗算

瞳孔の位置は、視線の方向なので、 このアングルだと、瞳の左側になり ます。色は赤紫を選びました。

続いて、エアブラシ「柔らか」、 20px、透明色を選び、今置いた●の 中央で色を削るようにスプレイする と、左の絵のような柔らかい瞳孔が できます。

「瞳孔」レイヤーの上に、「瞳影」 レイヤーを置き、クリッピングオン します。

エアブラシ「柔らか」20pxで、瞳の 上部、右側に瞳の外周に沿って彩色 します。上部は、瞳孔が隠れないく らいの厚みにします。

●R102,G255,B142
●合成モード:減算

次に、同じエアブラシを今度は透明 色にし、今彩色した影の上まぶた側 を削り、ほんのりと明るくします。 こうすることで、一気に立体感が増 します。

※反射とハイライト



「瞳」レイヤーの上に、「反射」レ イヤーを置き、クリッピングオン。

エアブラシ「柔らか」25pxにて、瞳 の奥にほんのりとした反射を描き込 みます。

●R251,G68,B252●合成モード:加算(発光)

≪ 空の反射



空の反射は、次のような手順で描い ています。

Gペン3pxで水色を、まぶたのカーブ に合わせて引きます。

●R153、G255、B233



「色混ぜ」ー「ぼかし」ツー ル、10pxで、水色の下半分を横方向 に何度かスライドさせて、ぼかしま す。



次に瞳にハイライトを入れます。

「まゆ、まぶた」レイヤーの下に 「ハイライト」レイヤーを置きま す。

この頃カラフルなハイライトを散り ばめるのが流行っていますが、この 絵ではオーソドックスな白3点+空 の反射である水色1点の4点構成と しました。

ハイライトは、その絵に合わせて位 置調整しますが、典型的な例とし て、以下のような位置があります。

●瞳孔の上
 ●反射の縁
 ●瞳と白目の境目

Gペンもしくは不透明水彩6px程度の サイズで、●を置くような感じで描 き込みます。

水色のハイライトは目全体の上部に アーチ状に配置します。



目の球形感が出れば、完了です。



STEP6 影

肌全体の影を調整します。影には、光の方向を示す役割と人体を立体的に 見せる役割があります。かなり微妙で調整の難しい部分です。

≫ 下塗り修正



ここまでの状態を確認しま す。 (●)

描き直した外形線に合わせて肌の下塗りを修正します。「肌下塗りラフ」 レイヤーをそのまま使ってもいいですし、残しておきたい場合は、レイヤ ーを複製します。新規レイヤーを作り、全部塗り直すのもありです。



❷A:はみ出している部分。透明色を選び、バケツで透明色を 流すと、はみ出し部分(色がつながっているエリア)を簡単に 消すことができます。

ただし、境界線がうっすらと残 る場合がありますので、もう一 度透明カラーを流したり、Gペ ンの透明色で仕上げます。

❷B:塗り足りない部分。今度 はバケツで肌の色と同色を流し 込みます。



次に肌の色と影の色を検討します。❸→❹に調整します。

「肌下塗り」レイヤーを選び、「編集」–「高度な塗りつぶし」(⑤)で 一度で色変更できます。変更後の色はR253、G249、B234です。



この機能を使う前に、カラーパレッ トのRGB設定で色指定をしておきま す。(❻)



「高度な塗りつぶし」機能は濃淡のないべ 夕塗りにしか使えません。

影にはグラデーションがついているため、 色見本用のレイヤーを一枚作り、色見本に 合わせて色調調整にて色調整しました。影 の色は、R183、G135、B155です。 (メニュー⑦、イメージ④)

このままだと少々色が濃いと感じ、最終的には不透明度を75%に調整しました。



身体のかなりの部分がプロテクタで隠れてしまいますが、プロテクタの形 状等がこの時点で決定していなかったため、全体に渡って調整を施しまし た。(**③**)

3Dモデルの影、人体解剖図や塗り関係の教科書などを参照しながら、「ぼかし」ツールで滑らかに、エアブラシ「柔らか」で塗り足したり、削ったりを積み重ねることで自然な立体感が得られるよう調整しました。



ここで描いた影は、①立体感を出すための影、②光が当たる面の裏側の影の2種類を一枚のレイヤーにまとめています。それぞれレイヤーを分けて描いた方がわかりやすいかも知れません。他の部位の影が重なった「落ち影」は後工程で描き込みます。

陰影の描写はなかなかに難しいので、最初はクリスタ3Dから影だけ抽出 して、それをベースに追加工するのもひとつの方法です。

- ※ 3Dモデルから陰影だけを抽出するには
- 1. 3Dモデルのポーズが決まったら、光源の位置を操作して、陰影を調 整します。(A) (3Dモデルの輪郭線は「なし」にしておきます)
- 2. 出来上がったモデルのレイヤーを複製してラスタライズします。
- 3. オリジナルの3Dモデルのレイヤーに戻り、「サブツール詳細」の光 源にて「光源の影響を受ける」のチェックを外します。
- すると陰影なしのモデルができますので、これをラスタライズします。(B)



- 5. 陰影なしのモデルを上に、陰影ありのモデルを下に置き、上のレイヤ ーの合成モードを「通常」から「除算」にします。(C)
- 6. この操作により、陰影のみが抽出されます。(D)
- 7. 2枚のレイヤーを選び、結合すると、1枚の陰影レイヤーができま す。これをそのままキャラの影に使います。





この方法でできた影は、以下のようないくつかの不自然な点があるため、 必要に応じて修正します。

●顔が暗すぎる(光が当たっている場合はその限りではない)
 ●散乱光による照り返しがない
 ●そもそもモデルの関節周りの形状がおかしい
 ●落ち影がない
 ●筋肉の細かな描写がない

3Dモデルで作った影の色調整に関して:

3Dモデルの影はモノクロで色調整ができません。色を変えたい場合 は、ピクセル固定して、他の色(色味があるなら何でもいい)をGペ ンのようなムラのないツールで色変更するか、グラデーションマップ で色のついたセットを指定します。一度色味がつけば色調整ができる ようになります。



STEP7 鼻と口

∛鼻

次は鼻と口を描き込みます。まずは鼻です。いつもは、「点」と「影」で 表現している鼻ですが、今回はちょっと立体的な表現を試みました。



最初にガイド用のレイヤーを作りま す。

下絵で描いた「鼻影」の位置に、鼻の頭をイメージした円を描きます。

またおでこから、鼻の頭に向かう稜 線(鼻筋)も同時に描いておきま す。

ガイドができたらラフに描いた鼻は 非表示で構いません。

「肌影」レイヤーの上に「鼻」レイ ヤーをおきます。

ガイドライン向かって右側から、円 の下側まで、エアブラシ(柔ら か)15px程度で、うっすらと影を入 れます。影の色は、肌に入れた影と 同じで構いません。

次に、鼻の下側の影を追加します。

円の中心から下に三角形状に影を入 れます。この影には少し赤みを入れ ました。その方が鼻の頭らしい気が したからです。





44



このままだと、鼻の頭が平たく見え てしまうので、「鼻」レイヤーの上 に「鼻ハイライト」レイヤーをお き、白でハイライトを入れました。

ガイドラインを取り去った状態で

エアブラシ「柔らか」10Px程度で、 色の濃さを調整しながら、小さな円 を繰り返し描きます。

この絵では、濃さの異なる2個の八 イライトを上下に入れました。

す。



「唇」レイヤーの上に「唇影」レイ ヤーを作りクリッピングオンにし、 合成モード乗算で影を入れました。

影の色は基本的に唇の色と同じでい いのですが、ここでは若干青っぽい 色を入れました。

「唇」レイヤーの下に「口内」レイ ヤーを置き、紫っぽい色を入れまし た。

「口内」レイヤーの上に「舌」レイ ヤーを置き、クリッピングオンにし て、ピンク色で舌を描き込みまし た。

ここで使ったツールは「にじみ線水 彩」筆です。舌先は外からの光が入 り、反射しているイメージでハイラ イトの白を25pxの「木炭」ツールで 入れました。(同じレイヤー上で)

「唇影」レイヤーの上に「唇ハイラ イト」レイヤーを置き、丸ペン 2.5pxにて白のハイライトを入れま した。

唇のハイライトは、唇のシワを表現 するために、断続的な線、かつ幅を





口は、ちょっとセクシーさを出したかったので、赤い口紅をつけた唇をイ メージしました。色は好きな色でいいと思います。





STEP8 背景

キャラがだいぶ描けてきたところで、次に背景を進めたいと思います。

∛パース

ここまでは特にパースを意識せずに進めてきました。この絵のパースは、 3Dモデルを作った段階で自動的にできています。

3Dモデルは主にデッサンに用いますが、同時にパースを設定してくれるのが便利です。



この絵のパース名称は、一般に 「三点透視図法」と呼ばれるもの です。

キャラに一番近い消失点は、キャ ラの数メートルほど上にありま す。また左右の消失点ははるか遠 くにあります。

キャラが、高層ビルから高層ビルへとジャンプ(最終的にはロープを伝っている)しているのがこの絵の設定です。そこで背景には高層ビル群を置きたいと考えました。

高層ビル群のような複雑な絵は、それだけで描くのが一苦労ですので、あ らかじめ用意された素材を探しました。

写真、イラストと一通り探しました。しかし、上から見たビル群は多いの ですが下から見上げたものはほとんどありません。

次いで3Dモデルを探したところ、使えそうな素材がひとつ見つかりました。

∛背景のビル街



クリスタの素材置き場にある素材のひとつです。一枚のパノラマ画像が上下左右に見渡せるというもので、原理的にはGoogle Mapと同じものです。

画像は2Dイメージですが、視点を下げると、下から見上げたように見えます。



擬似的な3D表現ができ、今回の絵のように背景が非常に狭いものには問 題なく使えます。

パノラマ画像の一部をイラストの背景に重ね、イラストのパース(数メートル上にある消失点のみ着目)に合わせて位置や角度を調整しました。この状態でラスタライズすると、一枚の背景イメージができあがります。

素材の正しい使い方についてはよくわかっていません。ここでは素材の紹介だけといたします。



写真素材を加工して作ったものらしく、とてもリアルです。

奥行き感を出すために背景全体にぼかしをかけたいと思いました。左、 右、奥のビルそれぞれで異なるぼかしをかけ、奥行き感を変化させようと 考えました。

奥行き感に加え、同時に動きも感じられるよう、左側のビルには上下方向 の移動ぼかしを強めに、右側のビルには弱めにかけてみることにしまし た。



まず、左のビルを切り取 り、「左ビル」レイヤーと しました。

「編集」「色調補正」「色 相彩度明度」で明度を下げ て黒っぽくし、ビルの長手 方向に移動ぼかしをかけま した。

移動ぼかしは、強すぎると ボケすぎてしまい、弱いと 動きが見えないため、動き が感じられる程度のぼかし 量としました。

≫空と雲

続いてビルの間から見える空のイメージです。



左と右の「ビル」レイヤー の下に、「空」レイヤーを 置きました。

「空」の彩色は、クリスタ にあらかじめ入っているグ ラデーション「青空」を、 上端スタート、下端エンド で設定しました。

不透明度は70%に調整し ました。



右側のビルについても、左 同様に切り離し、「右ビ ル」レイヤーとしました。

このビルにも若干の移動ぼ かしをかけました。

また、この段階で、中央の ビル群は不要と判断しまし た。



雲はクリスタ素材をそのま ま使っています。

コンテンツID:1470324 タイトル:千切雲

適当なサイズでワンクリッ クで置いただけで特に手は 加えていません。



STEP9 プロテクタ

ひらひらのドレスや、ゲームキャラのような派手な衣装も魅力的ですが、 このキャラには全身ハードメタリックなプロテクタを装着させました。

複雑そうに見えるガジェットですが、柔らかい素材よりも描くのは容易で す。身体に密着していますので、身体の線に沿った外形線を引きました。

細工が多いことで作画時間はかかりますが、イメージにあったグッズの写 真を探す時間も無視できません。また、より格好良くするためのデザイン 変更にも結構時間を要しました。



プロテクタ下書き用のレイ ヤーを作り、写真などを参 考にラフな線画を描きま す。

その上に「プロテクタ線 画」レイヤーを置き、仕上 げ線を描きます。色はクロ にしました。

基本的に顔や身体の外形線 の描き方と変わりありません。

この絵と同じアングルの写 真はまずありません。写真 の素材を想像で回転させて 描き込んでいます。

プロテクタの素材(質感)は、基本的に3種類を想定しました。

- 1. カーボン
- 2. ラバー
- 3. 合成繊維

それぞれの素材を色分けして、プロテクタの各部に配置し、色に応じたテ クスチャーを貼り付けました。



どのパーツをどんな素材に したかを色分けしてみたも のです。(説明用のイラス トです)

素材ごとにレイヤーを分け て彩色します。

赤:合成繊維

グレイ:ラバー

ブルー:カーボンファイバ

: R212,G212,B212



「素材」ー「単色パターン」ー「コ ットン」を選びます。

この素材をドラッグして、このパタ ーンを貼り付けたいレイヤーの上に 置きます。

「コットン」レイヤーが自動的に生 成されますが、このレイヤーをクリ ッピングオンにします。



この絵では、貼り付けてから、テク スチャーを45度回転させています。

カーボンファイバーのテクスチャー は、「フリーテクスチャ素材館」と いうサイトのCarbon05-11という素 材を使いました。

また、ラバーにはテクスチャーを貼 っていません。

靴紐とその金具には、クリスタの素 材、「単色パターン」ー「鉛筆」を テクスチャーとして使いました。



次に、テクスチャーを貼り付けます。テクスチャーを貼り付けるのは、合 成繊維とカーボンファイバーです。

ここでは、合成繊維の例を取り上げます。テクスチャーの貼り付け方は、 すべて同様のプロセスになります。



STEP10 髪

この段階での全体イメージです。髪だけがラフのまま残っています。いつ もならもっと早い段階で仕上げていますが、この絵ではロングにしようか どうか最後まで迷っていたのです。

Z

※ 髪外形線+下塗り(前側)

迷いつつも、ラフを下敷きに、ロングヘアの外形線を描きました。



描き終えてから思いました。ビルからビルに飛び移るこのシーンで、ロン グへアがこんなに大人しいはずはないと。

そうなんです。おそらく髪全体が上に舞い上がるはずなのです。そこまで ダイナミックな描写は技術的に無理と判断しました。



そこで、髪型をショートに切り替え ました。

「髪外形線ラフ」の上に「髪外形 線」レイヤーを置き、Gペンにて描 き込みました。

●髪束の外側の線幅:5px ●髪束内部の線幅:3px

•R107,G87,B69



「髪外形線」の下に「髪下塗り」レ イヤーを作り、外形線内側を彩色し ました。髪の彩色の場合、Gペンを 使うことが多いです。

•R207,G189,B180

≫ 髪外形線+下塗り(後側)



次に後ろ側の髪を描きます。キャラ の「肌下塗り」レイヤーの下に「後 ろ髪外形線」レイヤーを置きます。

前側の髪の下塗りを非表示に、髪外 形線のレイヤーカラーを適当な色に 変え、前側の髪の隙間を塞ぐように 後ろ側の髪束を描き込んでいきま す。ペンも線幅・色は前側といっし ょです。

「後ろ髪外形線」レイヤーの下に 「後ろ髪下塗り」レイヤーを置き、 後髪に下塗りします。

•R143,G126,B129

前側と後ろ側を合わせた状態です。





髪の影は、二段階で彩色していま す。

「髪下塗り」の上に「髪大きな影」 レイヤーを置き、クリッピングオ ン、100px程度の大きめのエアブラ シ(柔らか)にて、右下や奥側が暗 くなるように大きな影を入れます。

●R196,G169,B160
●合成モード:乗算



「髪大きな影」レイヤーの上に「髪 影」レイヤーを置き、クリッピング オン、25px~50pxで、場所により 変化させながら、水彩筆の「水多 め」にて、二つ目の影を入れます。

髪束の影になる部分や、折れた部分 が立体的に見えるように影を追加し ます。

●髪影:R196,G169,B160 ●合成モード:乗算









「髪ハイライト」レイヤーを「髪 影」レイヤーの上に置き、クリッピ ングオンにします。

●R255,G188,B153●合成モード:加算(発光)

最初に、25px程度の太さのGペンや 不透明水彩筆で、ハイライトを入れ たい箇所に色を置きます。点を置く ような感じでいいと思いま す。(●)

「天使の輪」や髪束のカーブした部 分などがハイライトしやすい部分で す。

適当に置いた点を、「色混ぜ」「ぼかし」で、髪の流れの方向に伸ばします。ツールのサイズは25px程度です。(❷)

「色混ぜ」「指先」ツール(25px程 度)で、伸ばしたハイライトの形を 整えます。

ハイライトの片側を切り欠くよう に、「指先」を押し込みま す。(**③**)

形が整うまで、「ぼかし」と「指 先」で調整します。

調整後の髪前側です。



髪後ろ側も前側と同様に影を入れま す。

前側で入れた第二段階の影と同様に 影を入れました。(④)

●後髪影:R127,G104,B104 ●合成モード:乗算



後髪では、ブルーの照り返しをエア ブラシ(柔らか)100px程度でうっ すらと入れました。

●ブルー:R153,G188,B255 ●合成モード:オーバーレイ ●不透明度:60%

髪の仕上がりはこんな感じです。

髪の描き方について

私なりの髪の描き方をご紹介します。

最初の数ヶ月は髪らしい髪が全く描けず、髪を描くのが苦痛で仕方が ありませんでした。

ある日、サンプルの髪をなぞっているうち、髪の「絵心」のようなも のが不意に感じられました。しかし、それだけで突然上手く描けるわ けもなく、その感覚を忘れないうちに、何度も繰り返し描き続けて得 られた感覚を身体に染み込ませました。

多くの場合、だいたい以下のような感じで描いています。



●笹の葉のような形を描きます。



2最初に描いた笹の葉の先端に、新たな笹の葉(サイズや形が異なるもの)を連ねます。



❸新たな笹の葉をさらに連ねて、先端を閉じます。



④外形よりも細い線で笹の葉の筋を描き込みます。



STEP11 光

ー部を除き、ハイライトや反射などの明るい部分はまだ入れていません。 左上からの基本の光源に加えて、もう一つ光源を入れたかったからです。

このステップでは、基本光源(太陽光)に加えて、後ろのビルに新たな光 源を追加し、その光源も考慮しつつ照り返しによる明るさを描き加えてい きたいと思います。



新たな光源として、左側のビルの窓に赤い光を入れてみることにしました。爆発や火災かも知れませんし、その反射かも知れません。いずれにしてもシーンに緊迫感を出したかったのです。

左のビルのレイヤーの上に「ビル光」レイヤーを置き、クリッピングオン、250pxのエアブラシ(柔らか)にて大きく光を入れました。(A)

●R255,G187,B152
●合成モード:覆い焼き(発光)

このビルからの真っ赤な光による反射をプロテクタに描き込みました。(●)



光を直接受ける側を強めに、その反対側にほんのりと明るさを入れました。

各パーツの「影」レイヤーの上に「反射」レイヤーを置き、クリッピング オン。小さな場所は25px、大きな面は250px程度のサイズの「エアブラ シ」「柔らか」で彩色しました。

●R255,G188,B153
 ●合成モード:加算

※カーボンパーツの反射彩色例



カーボン部分の光の反射の彩色例で す。

最初にデッサン鉛筆8px程度で、パ ーツのエッジで発生する反射を入れ ます。(❷)



次に、エアブラシ(柔らか)100px にて、左上が明るくなるように大き な反射を入れます。(❸)



カーボン素材の表面のグロス感を出 すために、彩色面の一部をGペン透 明色にてカットします。(④)

カットするのは、カーボン素材のみ で、他の素材については、エアブラ シでできるグラデーションをそのま ま生かします。



カーボンについては、さらに「反射 ブルー」レイヤーを「反射」レイヤ ーの上に置きます。

空からの光の反射を想定してエアブ ラシにて大きなブルーを入れ、「反 射」同様に一部をカットしま す。(⑤)

•R153, G153, B255

★ ケーブル



キャラが左手でぶら下がっているケ ーブルを描き足します。

「ケーブル」レイヤーをキャラと背 景の間に置き、Gペン、10px、クロ にて、ビルとビルの間を繋ぐように 直線を引きます。(**⑥**)



ケーブルを合成繊維っぽくするため に、線の上に今度はリアル鉛 筆、5px、シロで光の反射を入れま した。(♥)

光線



ビルからの強い光を受けて、ナイフ の先端から光線のように強い反射光 が照射されたイメージです。

3本の光線はそれそれ別々のレイヤ ーに描き分けました。50px程度のエ アブラシで直線を引きました。

●光線1,2,3共:R255,G226,B202 ●合成モード:加算(発光)

光線のレイヤーは、1本はキャラよりも上に、2本は、キャラと背景の間に置きました。



∛ ダスト





三本の光線それぞれのレイヤーの上 に「フレア」レイヤーを置き、加算 (発光)モードにて、光線に沿って フレア(ゴースト)現象を加えまし た。

サイズは500px程度で、色は何色で も構いません。

「shine」というクリスタ素材を使い ました。

•shine ID:1713829

ビルが爆発したのか、火災の火の粉 かはわかりませんが、画面に動きを つけるために、ダストを描き足しま した。

キャラよりも上にで「ダスト」レイ ヤーを置き、Dust of light (密度薄 目) 700pxでビルの長手方向に光塵 を散らしました。

●dust色: R255,G188,B153
●Dust of light (密度薄目)
ID: 1583768
●合成モード:加算(発光)

ダストの光が少々物足らなく、「ダ スト」レイヤーを複製し、合成モー ドを覆い焼き(発光)とし、二枚重 ねにしました。



仕上

STEP12

最終仕上げの段階では、描き足らない部分や効果の追加、色調整を行いました。

≪ 化粧(まゆ、まつげ)



お化粧として、まゆとまつげの色 を調整し、まつげに色を加えまし た。

この絵では、「まゆ、まつげ」レ イヤーに描いたまゆとまつげの色 を「色調調整」ー「色相彩度明 度」にて若干赤みをつけ、肌とな じませ柔らかな印象にしました。

さらに、レイヤーをピクセル固定 し、まつげにはエアブラシ「柔ら か」20pxにて朱を入れました。全 体に入れるのではなく、瞳から離 れた部分に色を入れ、肌となじま せるようにしました。●→②

•R229,G76,B76

※頬や身体への赤みの追加



頬や身体(肘、膝など)にほんのりと赤を入れ、ハイライトをつけました。(身体の赤はほとんどプロテクタで隠れてしまっていますが)

●「肌赤み」レイヤー、エアブラシ「柔らか」30px、R255,G153,B153 不透明度50%

●「ハイライト」レイヤー、「濃い水彩」ブラシ、8px、白

★ 瞳の色調整



瞳の色がちょっと青々しかったの で、色調整を行いました。

青にちょっと赤みを加え、青紫に 変えました。

●R103、G78、B207



※ 散乱光の瞳での反射



瞳にもう少し輝きが欲しいと感じ ました。

虹彩の模様を描き足すという手も ありますが、この絵では空の雲を 瞳で反射させようと思いました。

「瞳」レイヤーのすぐ上に「キラ キラ」レイヤーを置き、クリッピ ングオン。背景で使った雲ブラシ 「千切雲」300pxを描き加 え、「フィルター」「ぼかし」を 入れました。

●R255、G188、B153 ●合成モード:スクリーン

≫ 落ち影、影の強調、肌ハイライト



髪やプロテクタの落ち影を描き加えました。

「落ち影」レイヤーを「肌下塗り」レイヤーの上に置き、クリッピングオン。「水多め」ブラシで落ち影を描き加えました。

●R196, G169, B160 ●合成モード:乗算



「落ち影」レイヤーにて、エアブラシ「柔らか」50pxで影を描き加えて 明暗を強調しました。 ●R196, G169, B160



頬のハイライトを入れた「ハイ ライト」レイヤーに、頬に加え て、今度は身体の要所要所にハ イライトを入れました。

ハイライトを入れた箇所を 「赤」で示しています。

※トライアングル(効果・演出)



少しだけ異世界感を出したいと思 い、キャラの周囲に2つのトライ アングルをレイアウトしました。

■赤いトライアングル

「トライアングルレッド」レイヤ ーをキャラの上に置き、「直線描 画」「折れ線」15pxにて、三角形 を描きました。キャラに重なる部 分は消しゴムで消しています。

●R255、G0、B0●合成モード:加算(発光)

「トライアングルレッド」レイヤ ーを複製し、複製したレイヤーに 「フィルター」「放射ぼかし」を かけています。放射中心は、キャ ラのお腹の中心としました。

●ぼかし量 3●両方向●滑らか

■青いトライアングル

作り方はレッドと同じ。

●R194,G255,B242 ●合成モード:覆い焼きカラー

※ 全体の色調整

最終調整として、全体の色調整を行いました。

■背景の色調整

まずは、キャラの背景全体に色調整を施します。

キャラのレイヤーのすぐ下に「新規色調補正レイヤー」「グラデーション マップ」で、グラデーションマップレイヤーを置きます。



メニューから「くすんだ陰影<紫 >」を選びます。

「くすんだ陰影」は、イメージの 黒をグレーに変換してしまいます ので、マップの一番左の^(0の 位置)をクリックし、黒を指定色 にします。

●合成モード:通常●不透明度60%

この処理を行うことで、生々しかった背景が異次元的な雰囲気に変わりま す。



■キャラの色調整

続いて、キャラに色調整を施します。



キャラのフォルダ(※)の上に「新 規色調補正レイヤー」「カラーバラ ンス」で、カラーバランスレイヤー を置き、クリッピングオンにしま す。



カラーバランスを調整します。

●カラーレベル 35, -2, 20 ●レイヤーの合成モード:通常 ●不透明度:100%



少々色あせたキャラが、背景とマッチした鮮やかなイメージになりました。

以上で全行程が終了です。

(※) キャラを構成するすべてのレイヤーは、最終的に「キャラ」フォル ダにまとめました。



※作画データダウンロード

作画データとカスタムブラシは、サイト「らぶきゃら!」の以下のページ にて公開しています。

https://lovechara.work/download/