

サークル「プラス+Plus」 文月かずや Pixiv ID:231740

今回はpixivの 「塗ってみた」のタブ から絵を1枚選んで 塗りから仕上げまでを 発表しましょう







ちなみに作者



今回の絵は 透過PNGじゃない ので線画抽出処理 から行います

線面抽出は次 の方法で行い ます。



2値化 (誤差	しまう	ァ 支 (ディザ)		
		モノクロ 2 階調 解像度 入力: 600 pixel/inch 出力(0): 600 pixel/inch ▼ 種類 使用: 誤差拡散法 (ディザ) ▼ カスタムパターン: ▼	OK キャンセル	







Ps ファイル(F) 編集(E)	イメージ(I) レイヤー(L)	選択範囲(S) フィルタ	(T) 解析(A) 3D(D)	ビュー(V) ウィンドウ(W)	ヘルプ(H) Br 1.49 マ 4	₩ ٩, ॐ Ⅲ • Ⅲ •
画像を変更の取り消し(0)		スタイル: 標準	▼ 幅:	高さ: 境界線を調整		
1 段階進む(W)	Ctrl+Y	× 名称未設定2@100%(レイヤー 3, RGB/8)* ×	名称未設定4@100%(レイヤー	- 1, RGB/8)* ×	
	Cui+2			_		
フェード(D)	Shift+Ctrl+F				5	7
カット(T)	Ctrl+X				I Tak)
	Ctrl+C			<		
相合部方をコピー(Y) ペースト(D)	Shirt+Ctri+C				361	
ベースト(F) 選択範囲内へペースト(I)	Shift+Ctrl+V				24 (MALL INK	
消去(E)						
スペルチェック(日)				1		Y"
検索と置換(X)				/		\checkmark
(注) (1) (注) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1	Shift+E5			V	A BANK - SAM	
生) シホロ(ヒ) 境界線を描く(S)	Shirerro				A Low R logal	
コンテンツに広じて拡大・縮小	Alt+Shift+Ctrl+C				A Real Provide State	
自由変形(T)	Ctrl+T				Street in it is the	
変形(A)	+					
レイヤーを自動整列					S P	KA I
レイヤーを自動合成					H M	3
ブラシを定義(B)				1	4 / \	AD
パターンを定義						BIL'IN
カスタムシェイブを定義					al l	$B \setminus \mathbb{N} \setminus \mathbb{N}$
メモリをクリア(R)	•					
Adobe PDF プリセット				- A. Cu M. 186-	8 14 1	18 18 18 18 19
プリセットマネージャ(M)				AND MARY		
カラー設定(G)	Shift+Ctrl+K					NIN I WARLIN
プロファイルの指定(P)				N. W.		White and
プロファイル変換(V)				With the		N Tay N
キーボードショートカット	Alt+Shift+Ctrl+K			10 M	$-\mathcal{V}$ \mathbb{W}	friend had
メニュー(U)	Alt+Shift+Ctrl+M				Ţ	1 1 -1
環境設定(N)	•			2	1	r r
					A	
				and the second second	1	

2012/10/14

あとは塗り絵に通した 大きさまで縮小します

幅(W): 4250 pixel ↓ 高さ(H): 6000 pixel ↓ 向動設定(A) ドキュメントのサイズ: 幅(D): 0 % ↓ 高さ(G): 10 % ↓ 副総定(A) ドキュメントのサイズ: 「個(D): 0 % ↓ 副総定(A) ジットのサイズ: 「個(D): 0 % ↓ 「の) かたー/inch ↓ ジスタイルを拡大・縮小(Y) ジ 縦横比を固定(C) ジ 画像の再サンブル(I): バイキュービック法 - シャーブ(縮小に最適) ↓	- ピクセル数:ファイルサ	イズ 24.3M (変更前は 2.37G)	ОК	
 高さ(H): 6000 pixel ↓ 」 「ドキュメントのサイズ: 幅(D): 10 % ↓ 高さ(G): 10 % ↓ 副像度(R): 600 pixel/inch ↓ スタイルを拡大・縮小(Y) 縦横比を固定(C) 「画像の再サンブル(I): 「バイキュービック法 - シャーブ(縮小に最適) ↓ 	幅(W): 4250	pixel -]®	*+>>セル	
ドキュメントのサイズ: 幅(D): 10 % ▼ 高さ(G): 10 % ▼ 解像度(R): 600 pixel/inch ▼	高さ(H): 6000	pixel 🗸 🚽	自動設定(A)	
幅(D): 10 % ▼ 高さ(G): 10 % ▼ 解像度(R): 600 pixel/inch ▼	_ ドキュメントのサイズ:			
 高さ(G): 10 % ▼ 」 解像度(R): 600 pixel/inch ▼ マスタイルを拡大・縮小(Y) ✓ 縦横比を固定(C) ✓ 画像の再サンプル(I): バイキュービック法 - シャープ(縮小に最適) ▼ 	幅(D): 10	<u>%</u>		<u></u>
解像度(R): 600 pixel/inch ▼ 又タイルを拡大・縮小(Y) √ 縦横比を固定(C) ✓ 画像の再サンプル(I): バイキュービック法 - シャープ(縮小に最適) ▼	高さ(G): 10	% ↓ 」	522-34	74
 ✓ スタイルを拡大・縮小(Y) ✓ 縦横比を固定(C) ✓ 画像の再サンプル(I): バイキュービック法 - シャープ(縮小に最適) 	解像度(R): 600	pixel/inch 👻		
 ○ 福健氏を固定(C) ② 画像の再サンプル(I): バイキュービック法 - シャープ (縮小に最適) 	▼ スタイルを拡大・縮小()	0		N.
バイキュービック法 - シャープ (縮小に最適) 🔹	▼ 純領にを固定(C) ▼ 画像の再サンプル(I):		8333	
	バイキュービック法 - シ	ャープ(縮小に最適) ▼		88
			/ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	201

ちなみに

解像度が そこそこ 大きい場合

引き延ばす時に ニアレストネイバー法を 使用して引き延ばすと 線の輪郭が残せて 結構いい感じです。

ただし、解像度が 低い時にこれを やると線がギザギザ で綺麗に見えなくな るので注意

では、いよいよ 塗りのステップ



レイヤーに毎に分けて下塗り完了





2012/10/14

続けてClip Studioに環境を変更

77.	イル(F) 編年(F) 1/47-(1)	選択範囲(S) 表示(V) フィルズ	-(I) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)	
	ive(i) initiate(CI5	
	川 サブツール	r]	30585480 p1.psd ×			
Q	1 1 1					
SNZ	-	╱ 不透明水彩 -				
		透明水彩				·····
₩÷	~	/ 濃い水彩			1 Zun	
8_		滑らか水彩				
*		🌌 塗り&なじませ			Malan Mr	
1		水彩毛筆				
8		にじみ縁水彩				``\6600000000000000000000
Ø		P 0				
	注意 サールブ(活用水学)	コパティ				
5	A2-101-40	Q				
۹	ブラシサイズ	13.3 🜲 🏝				
8	不透明度	25 🌲				
	絵の具量	20 🌲 🔳				
R	絵の具濃度	50 🜲				
	色延び	70 🗢		190		
0	硬さ	100 🜲				
A	ブラシ濃度	۲ م. ۲°ر با ۲°ر				
41	垣 』 ブラシサ・	اللة 11. (الله				R B L CAL
	0.7 1 1.5	2 2.5 3			15/	
	4 5 6	• • • 7 8 10			No.	
					$7 \qquad \forall i /$	" Fac
	12 15 17	20 25 30 =			\vee \vee	
	40 50 60	70 80 100			Y	
				Ĩ		
		0 200 250 300			A	
	400 500 60	0 700 800 1000			\sim	(/
	12 10 11 40 50 50 50 120 150 177 177 400 500 60 60	70 80 100 200 250 300 700 800 1000		-		

ポイントは 縮小で見たときに 影がおかしく見えな いようになっていれ ば大体は問題ない

ちなみに 影の付け方の

なんのひねりもない 答えですね(^q^)

でも、塗りの 基本です

「カゲ」の基本(球) 光源に近いところの 光源、(前から) ほうはぼかしは弱め 光の具合で、暗い部分「陰」 光源から遠いところの ほうはぼかしは強め 地面の反射れ" 光の反射部分「八行人」 物体で出来る時間の一日本

この基本が 理解できていれば あとはツールの 使い方次第な部分が 大きいです

瞳の塗り方















と、こんな感じ



そんな感じで 次は?







次に2カゲを入れていく

例として髪の毛 を見ていきます















と、こんな感じ

次に肌関連



髪の根元の影や首の カゲは大体は2カゲに なります

頬は乗算レイヤーで使ってほのかな 赤みを加えます









ちなみに

肌は2カゲを赤に近い 色にすると 淫靡な印象を与えます。

アトリエかぐやの 塗りなんかが 特にそんな感じ

そんな感じで 服とかもカゲをつ けて調整の乗算塗 りを入れると…



ただ、このままだと線 が強いので、線画レイ ヤーを色トレスします

「自トレス前






色トレスの色を選ぶときは トレスする線部分の塗りの ー番濃い部分にちょっと +αで濃くすればちょうど いい色になるよ

さて

この絵、何かが 足りないと 思いませんか?







男のロマン それが「TKB」 です

そんなわけで

乳首のメイキングは 以下のようになります









描きいれた線に合わせてカゲを調整

()









以上が塗りのメイキング

そして最後に行うもの















ミのコピー 2, CMYK/8)* × 🛛 名称未設定 2 @ 100% (レイヤー 1, RGB/8) * × 🛛 名称未設定 4 @ 83.3% (レイヤー 45, RGB/8) * ×



2012/10/14

これがいわゆる ブロー効果とか いうやつです。

女の子だったら 大抵は肌が白く なって綺麗に見えます。

グロー効果については 詳しく説明している講 座がいくつもあるので、 ブロー効果で探してみ ましょう



さて、これで キャラは完成 しましたが・・・

背景がなくて少し さびしいですね…

そんなわけで

Pixivにてフリーで出している背景 を借用します。



2012/10/14
Photoshopで大きさを合わせ ▼ Regular mes New Roman ▼ IA 11 pt 貼り付け。 T 11 pt IT 100% 100% あ 0% -AV 0 ▼ AV XHUDZ ▼ Aª 0 pt カラー:



•

2012/10/14

このままでは不自然なのでレイヤー 効果でキャラを背景に合わせます。







今回は背景が暗かった ため、背景に手を入れ てませんが、普通は キャラのカゲを乗算で かきいれたりします。

ということで

以上が塗り絵の メイキングになります。

全体を見てもらいま したが、特にプロセ スとしては難しいこ とはやってません

今回、SAI、Photoshop、 ClipStudioを使用してま すが、Photoshopは必須 ですが、他は片方でも代 用可能です。

また、CMYK変換等も必須 ではないので、 **Photoshop Elements** レベルでも代用は可能だと 思います。

あとはPixiv等で塗り 絵に挑戦してツールの 使い方を学んでいって くださいね!