

BLANK COIN

<http://blankcoin.hp.infoseek.co.jp/>

出雲寺ぜんすけの背景 CG 講座

山 CG 背景講座

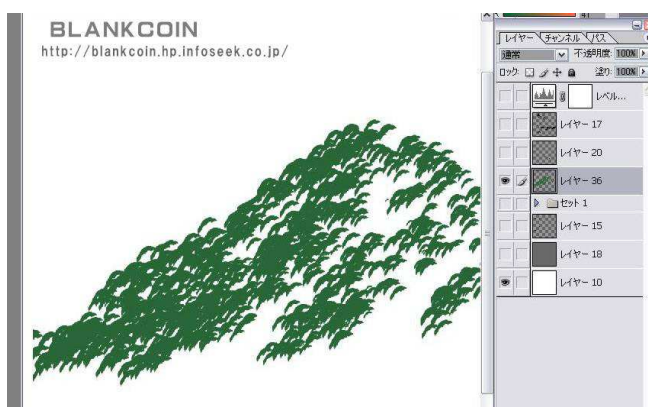
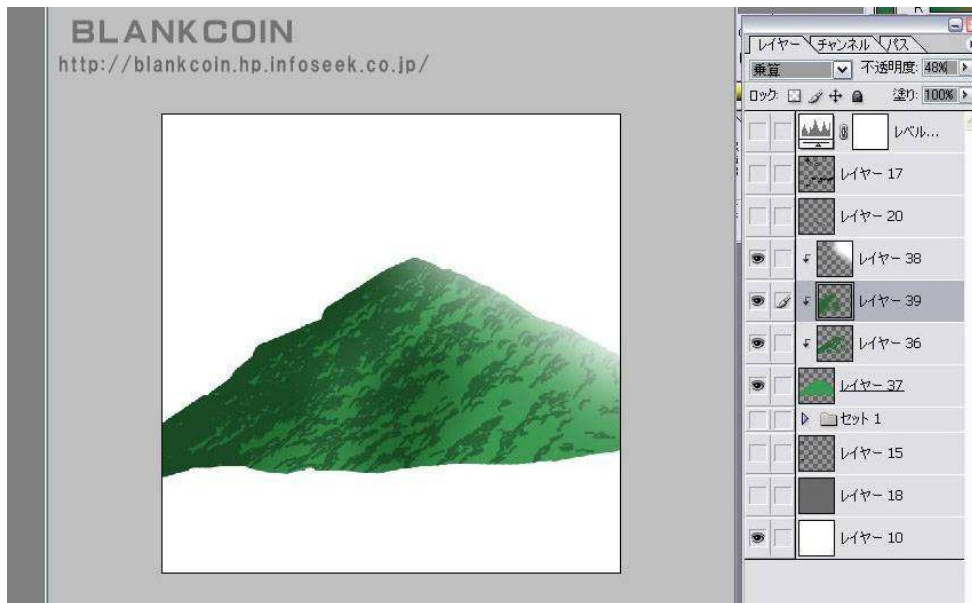


BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

【山 CG 背景講座 第 1 回】

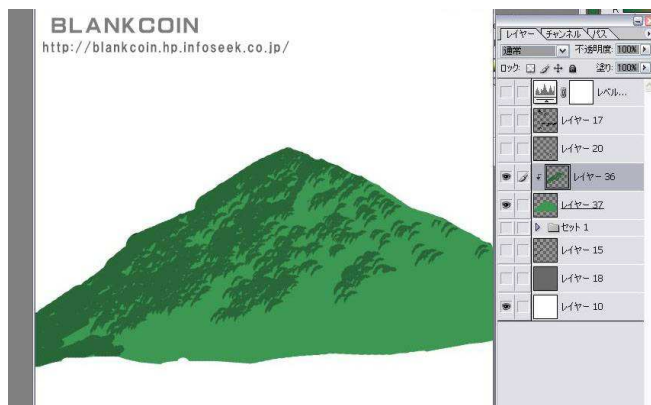
「カスタムブラシを使って、10 分で描く山 CG」



■ カスタムブラシを使ってザックリ
と山の影を描きます。

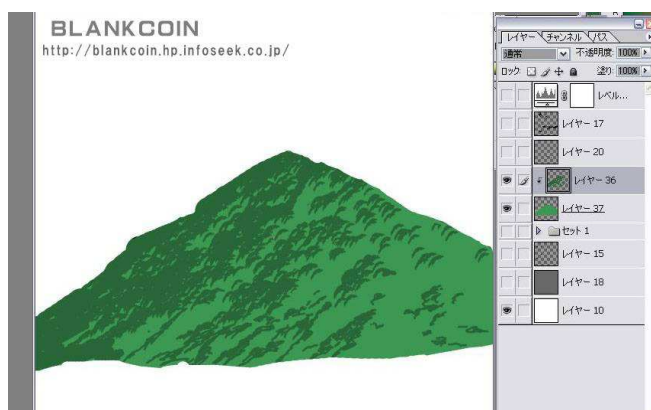
はみ出しても気にしません。

後でグループ化するので気にせずテキトーに行
きましょう。

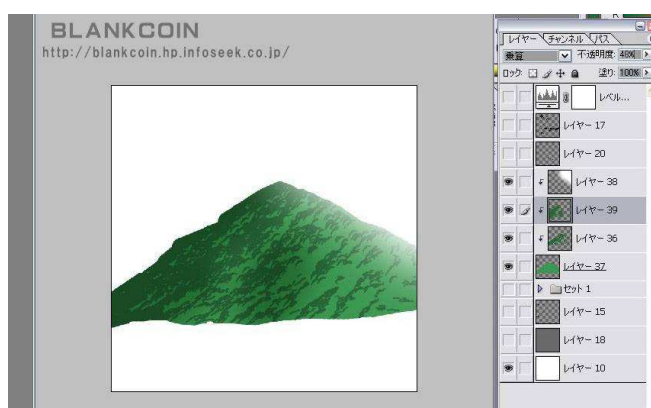


■ ベースとなる山の形を普通のブラシで描き、先ほどのカスタムブラシで描いたレイヤーをグループ化する。

グループ化することで大きく外れた部分は消えます。



■ 普通のブラシで多少影部分を描き足します。



■ 新規レイヤーで光と影を入れます。

アップだとアラが目立つので少し引いて見ます。

アップで使用するときはもっと描き込んでいく必要があります。

以上、制作時間およそ 10 分。

カスタムブラシを使わなくても描けますが、使うと短時間で描けます。

次はこの山をもとに、さらに描き込んでいく方法です。
ここから先は 10 分以上かかりますので、ご了承ください。

BLANK COIN

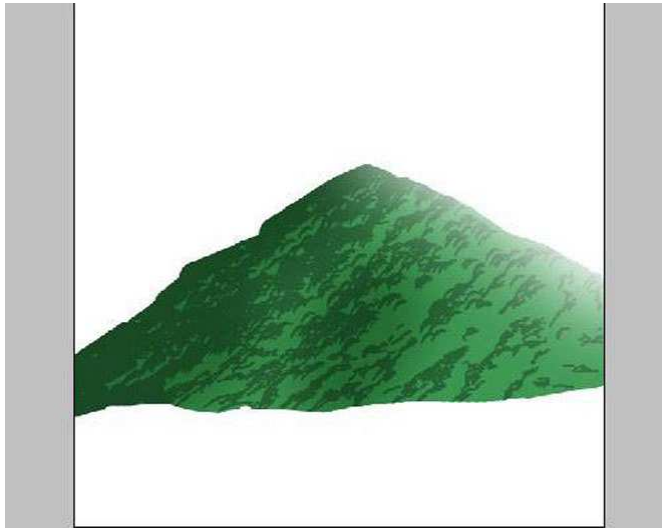
©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

【山 CG 背景講座 第 2 回】

さて、第 2 回です。

今回はスピード重視で短時間で山を描く方法を
紹介させていただきましたが、

「自分は時間かかってもいいから、しっかりしたやつ教えて！」
というかたもいるのではないかと思いますので、今回はちゃんと描き込んでいきましょう。



■ 前回の状態の山です。



■ どのあたりが明るい暗いかを考える。

全体的に平面的な印象があったので、立体感を出すために明暗を考えていきます。

この時点では後で塗りつぶすのでザックリとした感じでした。

あと、山の輪郭（シルエット）も整えておきます。



■ 影になるほうをを暗くしていきます。



■ここから先はかなり力技です。

このように影を描いていきます。





■さらに影を追加

影だけでなく明るいところも塗りつぶしていきます。
カスタムブラシで描いた影の均一さを上から塗りつぶしてなくしていきます。



■さらに同様の作業を続けます。

いい背景C Gを描くには多少しつこさが必要です。



■いいかげん、飽きてしまいましたか？

大丈夫です。

音楽でも聞きながらテンション上げて自然物描いてると最高に気分良くなります。

ランナーズハイのように何か脳内物質が出てる感じです。

その状態になれば、あとはひたすら納得いくまで描き続けるのみです。



■とりあえず、山ブラッシュアップ完了。

どうでしょう。参考になりましたでしょうか？

こうやって自然物の背景講座を書いていると

キャラクターCGの塗り方講座の本がたくさん出版されているのに背景CGの描き方の本が見あたらない理由がわかるような気がします。



たとえば、キャラ原画を描くにしても自分がどう描いているか意識せずに描いているから、絵を描かない人に

「どう描いているか教えて」とか、

「どうしたら上手く描けるようになる？」

と言われても 教えるのは難しいのではないのでしょうか？

「色々見たりして、ひたすら練習」などという答えになってしまうのではないのでしょうか。

これは、別に意地悪で具体的に伝えていないのではなく、
練習によって身につけてた技術は脳が自動処理しているので
意識的な手順に基づいていないので、他の人に伝えるのが
難しいのではないかと思います。

だから、今回はこのように作業途中を分解しただけの講座に
なってしまったのだと思います。

そんなわけで、自然物背景は具体的な説明をするのが難しいのです。
とはいえ、背景CG講座とサイトに銘打っているので
そんないいわけで煙に巻くわけにもいかないでしょう。

全体的な流れがわかったところで、次回はその詳細な
描き方のコツ的なところの解説に挑戦してみたいと思います。

BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

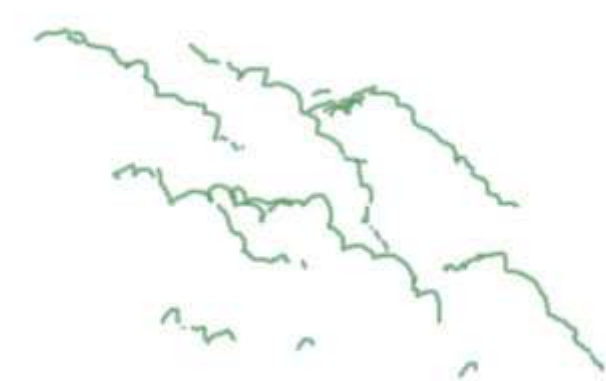
【山 CG 背景講座 第 3 回】

さて、第 3 回です。

それでは、山の塗り方のコツを紹介させていただきます。

今回は画像をクリックしても大きい画像は表示されません。

というか最初から拡大して描いてあるので。



■山肌をラフに線画で描くとこんな感じでしょうか。

適当な絵で申し訳ありませんが、山の一部を描いた線画です。

木らしきものをモジョモジョっと描いた状態です。

塗りのコツの話なはずなのになぜ線画？

と思うかもしれませんがもう少しおつきあいください。



■上の一部分を切り取るとこんなあんばいです。

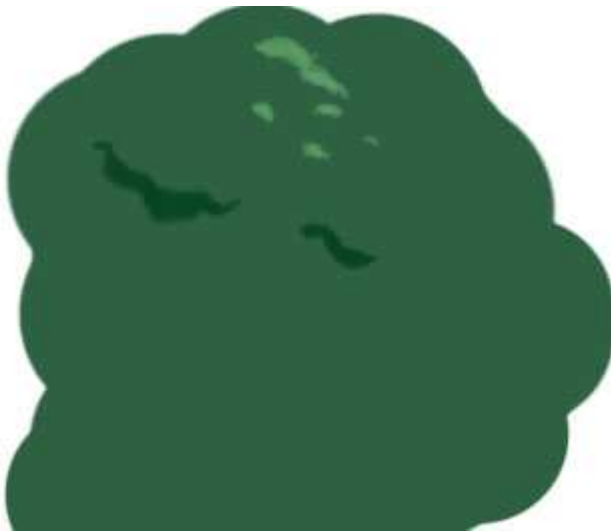
わりとシンプルな形です。

これを描けないという人は、まあいいと思います。



■ じゃっかん太くするとか塗りつぶすとか。

このように、線だったものを太くしたり、少し離れた点を作ります。



■下に緑をひきます。

別になんということはないです。

ただの単色の緑レイヤーを 先ほど作ったものの下に作るだけです。



■合体

上のを参考に離れていた二つを合わせた感じに描きます。

わりといいかんげんな感じなので、このへんまでも、だいたいの人が描けるのではないかと思います、
どうでしょう？



■整える。

ザックリと塗っていた状態なので、整えていきます。

今回の手こずるとしたらここかなと思いますが、たいしてむずかしいことはやっていません。

上の整える前の絵と見比べていただければわかると思いますが、

明るい部分の右上側に少し暗い色で塗り重ねて形を整えるということと

下側の離れた明るい部分を三日月状というか月が欠けるような形で塗りつぶしただけです。



■さらに暗いところを作ったりします。

この上の工程まででも山の塗り方によってはいけると思いますが
今回のように塗る場合は、このように一段暗い場所を入れたりします。



■暗いところに明るい点。

暗い部分にも明るい点（木）を入れたりします。

どうですか。これで山の一部の完成です。

山全体をこんな具合に塗っていけば、山が描けるのではないかと思います。ちょうど、第2回で「ここからは力技」と言っていたところは今回の描き方をひたすら適用しているというわけです。

どうでしょうか、今回は少しは具体的に山の**描き方のコツ**を伝えることができたのではないかと思います。

いきなり、山を描けない場合は、まずは今回のように山の一部分を描いてみるのも良いかもしれません。

BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.