

BLANK COIN

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

出雲寺ぜんすけの背景 CG 講座

夜空 CG 背景講座



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.



■ 青空 CG 背景講座で作った画像を使用します。



■ 青い色で塗りつぶしたレイヤー。

昼の空に、青い色で塗りつぶしたレイヤーを作ります。
それを乗算にして、不透明度を 70%にします。



■ 下のほうだけ、レイヤーマスクで元の色に戻します。



■ スクリーン。



この画像をスクリーンで 50% にして上にのせます。



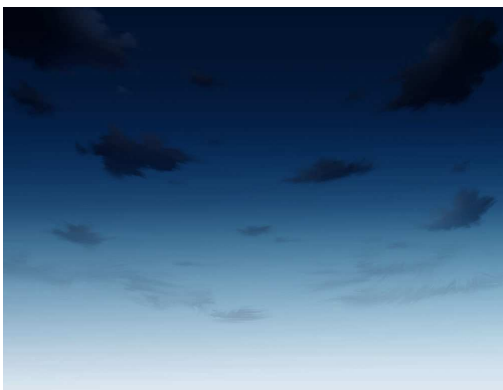
■ 乗算。



この画像を乗算で 100% にして上に乗せます。

最終的にこのような色にするだけなので、レイヤーモードやレイヤーの%を忠実にする必要はないです。

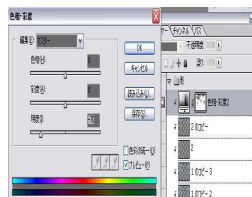
■ 次に雲の影色を暗くします。



調整レイヤー、色相彩度で明度をマイナス 70 にしてます。

そのままだと雲全部が暗くなりすぎるので、その調整レイヤーにレイヤーマスクを

かけて、雲のふちの暗くしたくないところを調整レイヤー適用外にさせます。



このやり方でなく、暗い色のブラシで普通に塗ってもいいです。



■ 星を描きます。

星といってもただの白い点です。
均等になりすぎないようにランダムに点を打ちます。



■ 月です。

今回は月メインじゃないので詳細描き込まずにただの円です。
月に注目を集めるシーンでなければ、問題ないかと思います。
範囲選択ツールで Shift+m を押すと選択範囲を四角と円を切り替えることができます。
これで、円に切り替えてさらに Shift 押しながら選択すると真円ができます。



■ 月を光らせます。

月レイヤーを選択してCtrl+Jで月レイヤーを複製します。
フィルタのぼかし（ガウス）4pixelでぼかします。

画像サイズによってぼかすサイズは変わってきますので、調整してください。

同様にもう一枚複製して、今度は15pixelでぼかします。



■ 光に色をつけます。

15pixelでぼかしたほうを色相彩度で、色相の統一に
チェックをして彩度65 明度-20にします。
これで緑っぽい光になったと思います。



■ レイヤーの順序を変えます。

このままだと周りに影響する光だけでなく月の色も緑なのでレイヤーを

入れ替えて月の色を白くします。

4pixelでぼかしたレイヤーを15pixelでぼかしたレイヤーの上にもってきます。

これで月は完了です。



■ 次は雲が月明かりに照らされた光をいれていきます。

最初はテキトーで大丈夫です。



■ 雲を描くとき同様、ラフで入れた白を指先ツールで整えます。



■ これで一応完成です。

■ あとは適当に色の調整などです。

↓の画像はレイヤーの不透明度とレイヤーモードをレイヤー名にした画像です。

（普段こんなレイヤー名をつけてないですが、参考用につけました）
とはいえ、調整でやっているのので、毎回このレイヤーモードや不透明度

にするわけではないので、こんなレイヤーモード使ってるんだぐらいに

しか参考にならなそうですね。

レベル補正で光を強くしたり、色相彩度の調整レイヤーで全体の色も少しいじってます。



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.