

BLANK COIN

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

出雲寺ぜんすけの背景 CG 講座

青空背景 CG 講座



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

■グラデーションで空のベースを作ります。

グラデーションツールで縦にグラデーションをかけただけの状態ですね。



■ あたりをとります。

下書きといった感じで、どこに雲を配置するか描いていきます。

今回はてきとうに描いてますが、この段階でランダム感をしっかりつけているとあとあと楽になります。

※ ランダム感に関してはランダム感マニュアルを参照してください。



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

■ 塗りつぶします。

ブラシで塗りつぶします。最初からあたりをとるときに、塗りつぶしてこの状態にしてもいいですね。

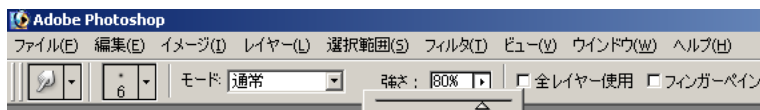


■ 指先ツールで馴染ませます。

リアル系の雲の場合は普通の指先ツールでいいと思いますが、アニメ背景風の雲にするために筆っぽさを出すために指先タイプを変えます。下の図にあるようなザラザラした感じの指先にします。



強さを 80%程度にします。



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

■ 同様に全体を指先で馴染ませます。

ここまでできれば、後の作業はこれの繰り返しです。
小さいちぎれた雲や陰に同様に指先で馴染ませれば
いいのです。



■ 離れた小さな雲を追加します。

大きな雲の近くにブラシで白をちょんちょんと置いていきます。



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

■ 小さな雲を馴染ませます。

小さな雲も同じように指先で馴染ませます。

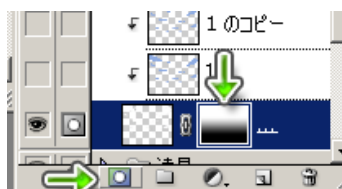


■ 遠景の雲をレイヤーマスクで半透明にします。

空気遠近法によって遠近感を出すため遠くの雲を薄くします。

遠い雲は自分とその遠い雲の間に大量の空気があり、近くの雲と見え方が違うのでそれを表現することでリアリティを出すというわけです。

具体的には、レイヤーウィンドウの下の方にあるレイヤーマスクを追加ボタンを押すと、レイヤーマスクができますので、薄くしたいところをブラシで塗るなりグラデーションツールを使うなりします。



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

■ 雲の陰を塗ります。

【グループ化】

グループ化すると、てきとうに塗ってもはみ出さない
ので、便利です。

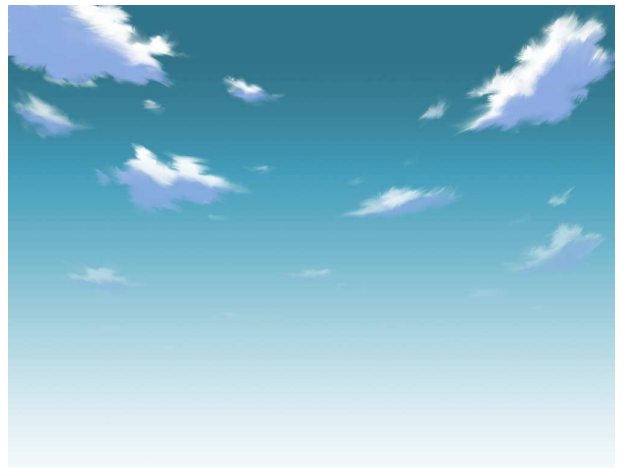
グループ化のショートカットは **ctrl+G** です。グルー
プ解除は **ctrl+Shift+G** です。

もしくは、グループ化したいレイヤーの間に **alt** を押
してアイコンが変わったら左クリックでもグルー
プ化できます。同じ操作でグループ解除もできます。



■ 陰を指先ツールで馴染ませます。

雲を描いたときと同じように指先で馴染ませていきます。



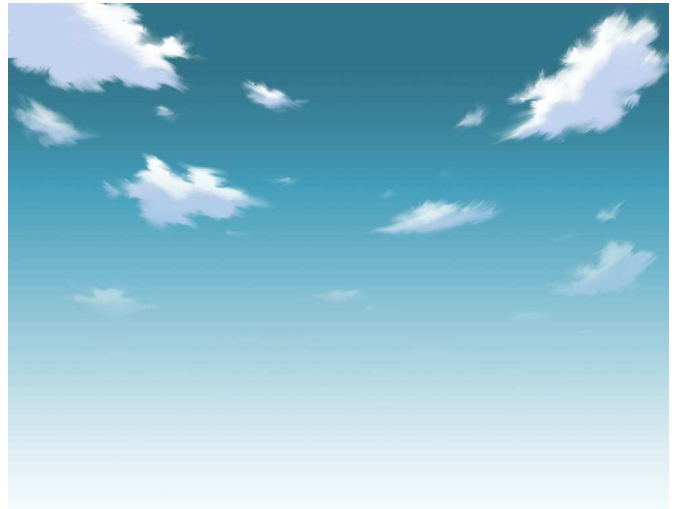
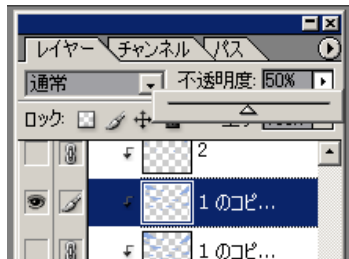
BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

■ 陰を薄くします。

次に二段目の陰を入れるために、今描いた一段目の陰を薄くします。

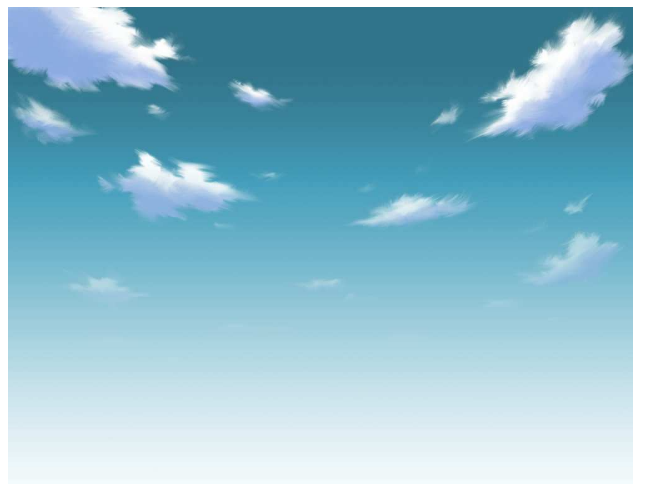
レイヤーウィンドウの不透明度を 50%ほどにします。



■ 二段目の陰を入れるために陰の色をのせます。

キャラクターのアニメ塗りでも 1 影 2 影というように、影の中でもより暗い部分を塗ったりしますが、それと同じように二段目の陰を入れます。

いままでと同じように、てきとうに色をのせておいて、指先でならしながら形を調整していきます。



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

■ 次は遠景の雲を描きます。

適当に白を置いていきます。指先ツールで横に伸ばします。



■ 遠景のわりに雲が濃いので薄くします。

レイヤーウィンドウの不透明度を 50%~60%ほどにします。

薄いのでたいして見えないですが、あるとないので仕上がりが違います。濃すぎると近くの雲との違いがなくなり、遠近感がでなくなってしまうです。



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

ここまでで、とりあえず雲の完成です。

しかし、ここからが重要です。ちょっと手を加えるだけで、雰囲気が変わります。

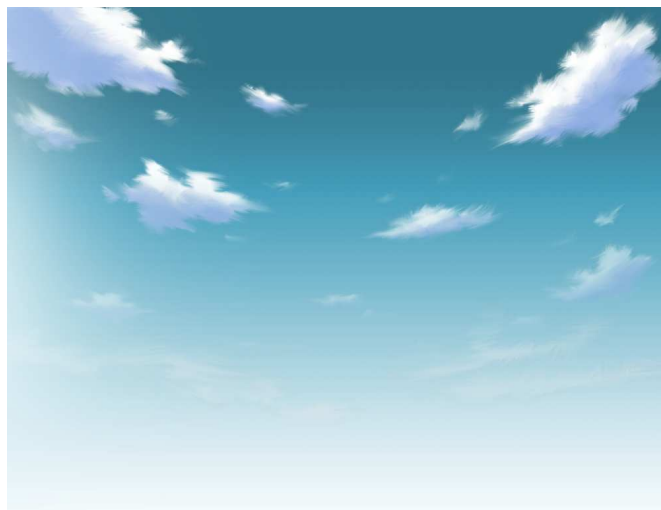
空に明るい部分を作ります。

明るくするのは普通に考えて太陽のある方向でしょう。

■ 画面の左側に白を薄くのせます。

エアブラシ系のボケ足の広いブラシで直径大きくします。

ブラシの端のあたりを使います。

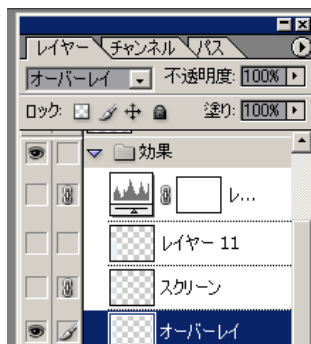


■ レイヤーウィンドウでレイヤーモードを変えます。

通常からオーバーレイにします。

白い光だったのが、色の変化のある光に変わったと思います。

明度の諧調だけでなく色相の諧調にもこれで少し幅がでました。



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

■ 光の色を調整します。

オーバーレイだけだとオーバーレイ的な色味が強すぎるので、白い色をオーバーレイのレイヤーの上にのせて落ち着かせます。

そのためにまず

- ・オーバーレイのレイヤーを複製します。
- ・レイヤーモードをスクリーンにします。



■ 明るい部分の微調整をします。

微調整です。お好みでやってください。



さて、これでだいたいできました。では最後の仕上げです。

BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

■ レベル補正

なぜレベル補正をするかといいますと、絵をあまり描いてない人は意識せずにいると色味も明度も変化のない灰色の絵を描いてしまうことが多いからです。

ここで灰色の絵といっているのは、彩度ことだけを言っているわけではなくメリハリのないぼんやりした絵のことを言っています。

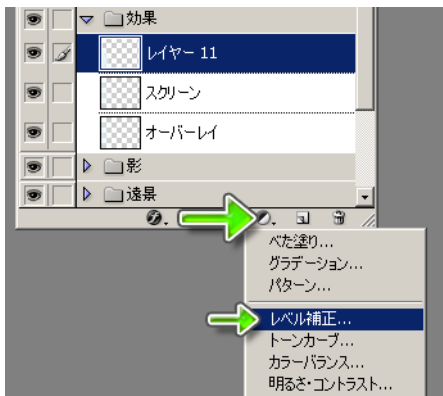
他人の描いた絵を見ると気が付くのですが、意外と描いている本人は気がつきにくいので、チェックの意味でもレベル補正を試してみるといいと思います。

それでは実際にレベル補正を行ってみましょう。

ただし、あとでブラッシュアップしたりする場合を考えて、レイヤーが分かれた状態にしておきたいので調整レイヤーでレベル補正を行います。調整レイヤーを使うことで後からレベル補正の度合いをやりなおしやすいというのも利点です。

【調整レイヤー】

レイヤーウィンドウの下の方にある調整レイヤーの作成ボタンを押します。そして下に広がった中からレベル補正を選択します。



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

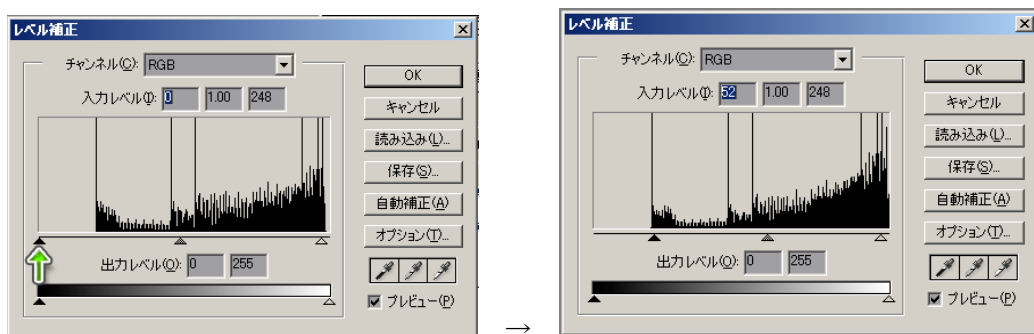
・そうするとレベル補正のダイアログボックスが開きます。

白と黒の三角を移動させて調整します。

基本的に何も無い部分をなくすように三角を寄せます。

この図の場合は右端まで黒い部分があるので白三角は右端のままでいいでしょう。

左端は黒い部分がないので図のあたりまで寄せます。

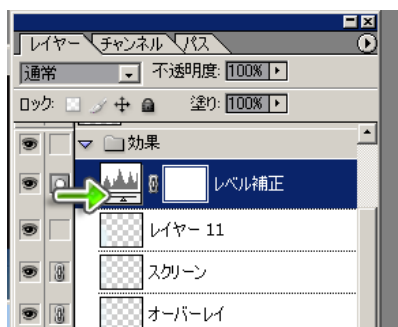


絵によっては、クドくなりすぎたり逆に物足りなかったりするので、絵を見ながら調整してください。

・OK を押すと、レベル補正の調整レイヤーができます。

再調整したい場合は、矢印のところをダブルクリックすると

レベル補正のダイアログボックスが開きます。



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.

おつかれさまでした。

これで、当マニュアルの空の完成です。

もっといいものにしたい場合は、調整したりさらに描き込んだり、時間の許すかぎりがんばってください。

このマニュアルの方法でしたら、慣れればそう時間がかからずにこのレベルの空を描けるようになりますので、どんどん空を描いていきましょう。



BLANK COIN

©Copyright 2007 izumoji zensuke All rights reserved.