

The making of Before - After

Reizi Ishimura



ちょっと

描いた絵を
良く見せるための
石村流加工術

はじめに

この解説書は、僕がPatreonのTOPバナーを作成する際、
既存の悪魔っ娘イラストを使用しようとしたところ
あまりにも直したい部分が多かったために施した修正の数々の中から
汎用性の高い部分を抜き出し、「修正の方法」と「何故そうしたか」を
解説するちょっぴりマニアックな技術書です。

修正に費やした時間はおよそ1時間です。
そのため、あまり手間のかかるような内容は含まれていません。

また、皆さんの絵柄全てに当てはまる技ではないかもしれませんが、
イラストを描くのが好きで描いてるけど、もう少し良くしたい
でもどうしたら良いかわからない、と思う方の助けになればと思い、
デジタル同人誌という形でまとめてみました。

参考になる部分がありましたら、是非ご自分で試してみて、
実戦でも使っていただければと思います。

それでは、お楽しみください。

石村怜治

1:Line art

線画

Before

After



基本的な造形には特に変更は無く、細かい部分の修正のみです。
線画については、この通り線に強弱を付ける修正をほどこしました。
修正前のものは線も極細で強弱も薄く、ものすごく希薄な印象です。

一方、修正後の方は立体感や存在感が増して見えます。

一定の太さの線は、キャラクターを魅せるのには向きません。
そのような手法はデザイン・広告向けで、“イラスト”向きではないのです。

ストーリーも動きも無く、イラスト単体で魅せる場合には
強弱のある線が圧倒的に有利なのです。

1:Line art

線画

Before



After



直接的な立体表現も大切です。

赤マル部分は修正前はかなり平面的な描写でしたが、
修正後では腕の毛がちゃんと腕をぐるっと覆っているのが判るように
“向こう側”の毛の表現を追加しています。

こうする事で、存在感がまるで違って見えてくるのです。

こちらも同様に、あえて平面的な表現をする場合がありますが、
やはりメインで使われるのは広告関係で、
イラスト単体で見るとかなり存在感の薄い印象になります。

ただし、これらは単なる特性であって、使い所が正しければ
どちらも有効な手段になり得ます。

出したい時、引っ込めたい時を考えて使い分けてみましょう。

Tips



太い線：印象的、近くにあるように見える



細い線：繊細、遠くにあるように見える

1:Line art

線画

Before



After



髪の毛は細かい線を入れて描くと説得力が増す。

ただし、絵柄によって入れ方を変える必要がある。

やり過ぎるとくどい味になる難しいパーツ。



胸の輪郭は重力と干渉の適用度が高いほどエロ度が増すので状況と必要に応じて調整しましょう。
修正前の胸は真空中の水滴のように丸くしすぎた。

上半身はパーツが多いわりに何のメリハリも無く描かれていたので非常にのっぺりしていました。

胸の輪郭もイマイチで、こだわりポイントがまるでわかりません。

目線も外れていたなので、カメラ目線に合わせました。

キャラクターがユーザーに対して訴えかけるコンテンツの場合、キャラの目線をカメラに合わせると効果的なのです。

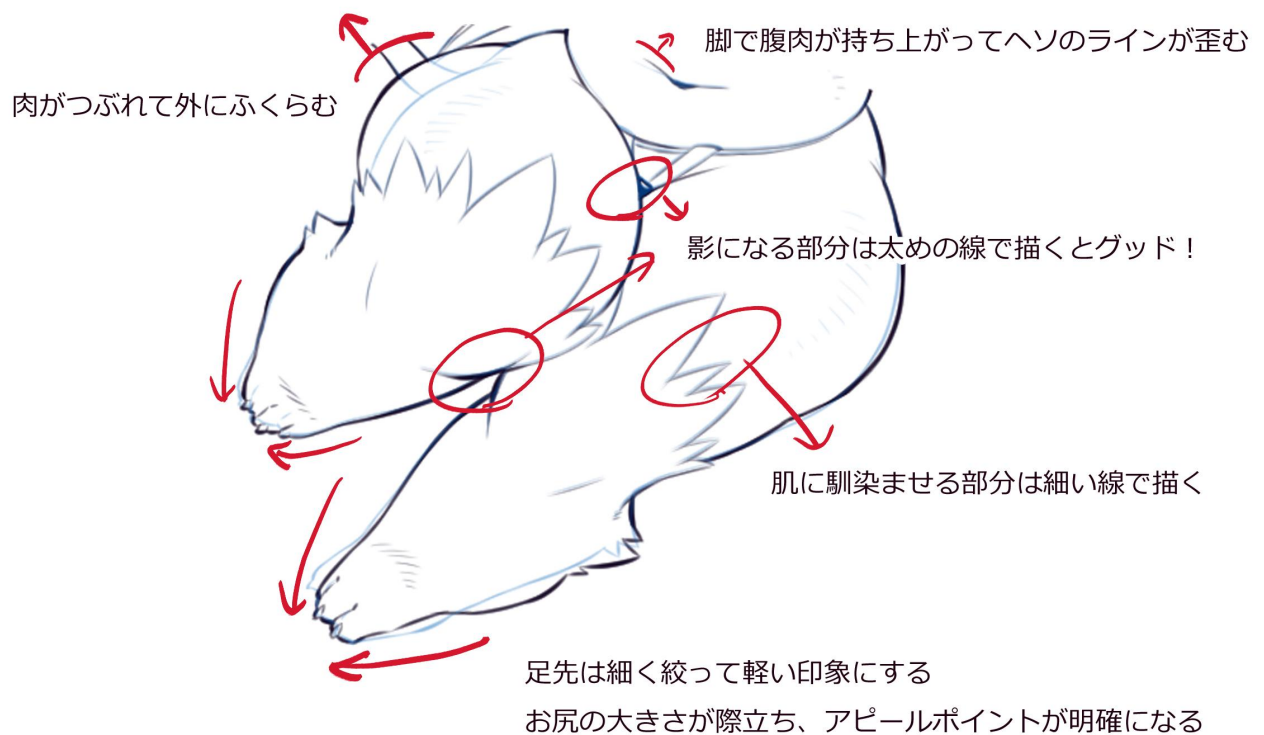
1:Line art

線画

Before



After



下半身も造形がイマイチでした。

簡易的ではありますが、より洗練されて見えるように修正しています。

細かい修正ですが、これによりずっと良く見えます。

1:Line art

線画

線の太さによる特徴の違い



【太い線の特徴】

- ・影になっているように見える
- ・印象的
- ・近くにあるように見える
- ・重そうに見える
- ・遅く見える



【細い線の特徴】

- ・光が当たっているように見える
- ・繊細
- ・遠くにあるように見える
- ・軽そうに見える
- ・早く見える

線の強弱により受ける印象は、見る人にとっては理屈ではなく、感覚でなんとなく思う程度のもので、ほとんど錯視に近いものと思ってください。線の太さを調整する事により、見る人の“思い込み”や“先入観”で、重さ、材質、硬さなどを表現する事が可能になります。

ちなみに、修正前の絵は丁寧に描いている割りに抑揚の無い極細の線で描かれていて、イマイチ薄い印象になっています。TOPバナーに飾るイラストなので、もっと強いインパクトが必要です。

そこで線に抑揚をつけ、出す所と引っ込める所の差をつけました。修正したとはいえほんのちょっぴりの変更ですが、線画の完成度として明らかに違いが見てとれます。

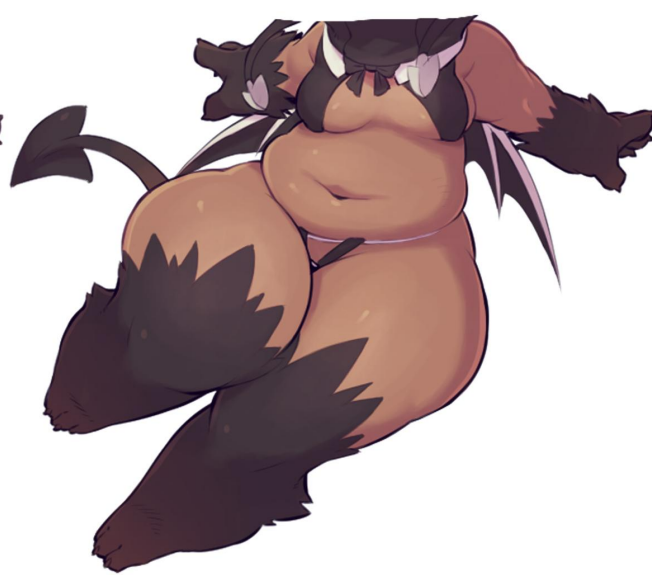
2:Color

着色

Before



After



着色について、修正前はアニメ塗りとギャルゲ塗りのハイブリッドといった感じで、手早く完成するので昨年落書きに多用していた技です。とはいえ、コントラストが高すぎてどうにも安っぽい印象です。80年代風の作画は近年再評価されている風潮がありますが、修正前はいかに90年代風でイマイチ洗練されていません。

やるにしても10年早いという感じです。絵というものは、大抵描き手の青春時代に見た絵柄が強く反映されると言われますが、**改良もせず**そんな我を通すのは愚かだと僕は思いますし、何より絵に年齢が出るのを僕は最も嫌います。

そこでまずコントラストを抑え、全体的に赤っぽくしてクール寄りからキュート寄りに修正しました。それにより洗練されて見えるだけでなく、かなりフレンドリーな印象になりました。このフレンドリーさ（判りやすさ）というのは、ファンを獲得する上で非常に大事なのです。

Finish?

完成？



数々の修正入れ、とりあえず完成しました。
ミッション達成です。

でも本当にこれで終わりでしょうか？
修正に使える時間はほんのちょっぴりだけです。
もうほとんど使い切りました。

これ以上何かいじって良くなる方法ってあるんでしょーか？

あるんです!!!!!!!



鬼おビュリ

3: Cheap trick

小細工

-オーバーレイで光を入れる-

Before



After



マットな塗りも可愛いと言えば可愛いのですが、ここから更に手間暇かかっている風に見える技のひとつにオーバーレイの光を当てる方法があります。

線画よりも上のレイヤーで光を入れると、線だけ浮くこともなく、自然に全体を明るくしてくれます。

これは筆圧によってインク量が変わる水彩ブラシが向いていますが、無ければエアブラシでも代用可能です。

ただ、エアブラシだとやや機械的な印象になるので、何かフリーハンドで描いたような工夫・調整が必要です。

次のページで僕の普段のやり方をお見せします。

3: Cheap trick

小細工

-オーバーレイで光を入れる-



明るくしたい部分にぐしゃっと色を置く



オーバーレイをかけて消しゴムで濃度を調整



光にボカシを入れる



更に色や濃度を調整して完成

たったこれだけでリッチ感がまるで違ってきます。
様々な画法・演出に使えるテクニックなので、僕のお気に入りの小細工です。
修正前でも似たような事はやっているのですが、やっつけ仕事すぎて
良さが出ていないので少し丁寧に光を入れ直しました。

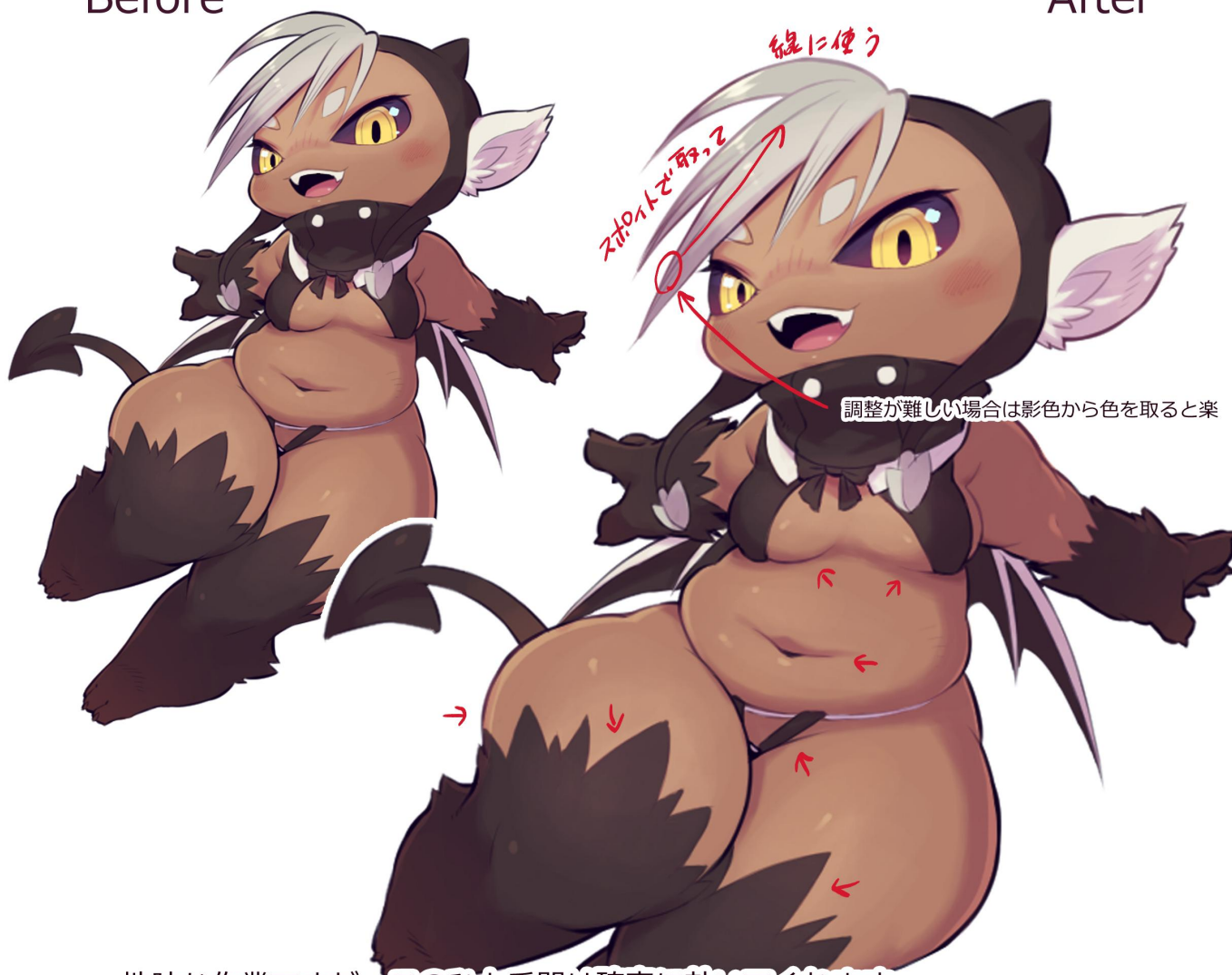
3: Cheap trick

小細工

-線の色を変える-

Before

After



地味な作業ですが、このひと手間は確実に効いてくれます。

基本的には近似色を用いて線に色を乗せます。

いわゆる「半ドット」と言われる技術と概念は同じです。

これにより太い線が細く軽く見えたり、面と馴染んでいるように見えたり、補色でポップに見せたり、面と全く同じ色にしてラインレスに見せたりなど様々な表現が可能になります。

ただし、線の色を変える事によって輪郭が背景等に埋もれてしまうと逆効果になるので配色には注意が必要です。

3: Cheap trick

小細工

-色味で奥行きを出す-

Before



After



右手とフードの飾りが完全に埋まっていたので、より画面の奥にある腕の方を少し背景に溶け込むような色を付けました。

処理方法は状況によって変わりますが、今回は一度統合したレイヤーにマスクをかけてから着色しました。

画面奥にあるもので、特に重要ではないものの印象を薄くする時に役立つトリックです。

身体よりも更に奥にある場合、被写界深度の調整次第ではボカシを入れても良い場合もあります。

3: Cheap trick

小細工

-全体の色味を調整する-



レイヤー順はソフトライトが一番上、比較(暗)が一番下になっています。この例ではわかりづらいですが、ソフトライトはグラデーションで使います。お好みで透明度を調整してください。

いよいよ最後の仕上げです。

この加工は1枚絵以外にはあまり使えないのですが、ちょっと外した色味で高級感を出したい時には重宝する、かなりコスパの良い加工です。この加工は全部このように全部使っても良いですし、どれか1つでもかなり変化を与えてくれます。

下にそれぞれ元の色を描いておくので、良かったら自分でも色々と試してみてください！

①比較(暗)の色
#C4FDF7

②除外の色
#00182F

③ソフトライトの色
#FACDE1

Finish!

完成！



これで修正が全て完了しました！

実作業時間としては約1時間というところです。

それぞれはほんのちょっとした違いでしかありません。

ですがそれが積み重なると確かな効果となって画面にあらわれてきます。

あくまで石村流という事で、通用しにくいシチュエーションも多々あるかと思いますが、少しでもイラスト制作の助けになれば幸いです。

ここまでお付き合いいただきありがとうございました。



ザ・メイキング・オブ・ビフォア・アフター

The Making of Before - After

平成30年1月10日 初版発行

著 者 石村怜治

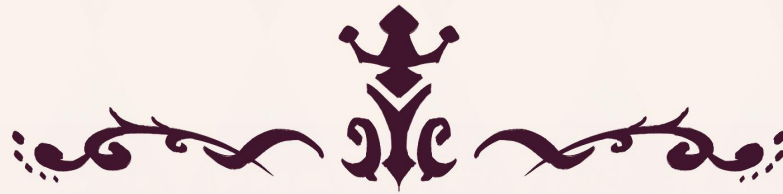
発行者 The 666REPUBLIC

発行所 The 666REPUBLIC

連絡先 razy@pluginarts.com

本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製は著作権法上での例外を除き禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化をすることは、たとえ個人や家庭内の利用でも著作権法違反です。 本書の表紙及び本文等の一部について撮影したものをSNSに投稿する行為については悪意のある物を除き許可されています。

©Reizi Ishimura , The 666REPUBLIC



Grand Patrons

特 別 支 援 者 様

AngelTF fourward Frazzy 626 Ian Siegried Jacob Taglione k--10
KingTacoyaki KurodraBelilspinel Mercury Mooky PATA
Paul Wantland Sergio Rex Sulfur Bat サンポール

alucaje noit Bouzu Davidson Slaugh draggnet ikaga_sas
kotaken Paupë Plan929 Recu09 Seel Kaiser Seigen
Silentman Try-Trial valcood

ご支援ありがとうございます
Thank you for your support.



<https://www.patreon.com/zerog666>