

Atelier

Photoshop ソフト操作のコツ



Leafs

Heartful Story Ave.

2007年5月（第3版）

はじめに

Windows や Macintosh でお絵描きをする場合、色々なソフトがありますが、Adobe 社の「フォトショップ」というソフトが一般的に使われることが多いようです。

フォトショップの操作については書籍等の資料が多種あるのでそれを参考にさせていただくことにして、ここでは、しのはらまき流の「漫画的イラスト表現」の作成方法を中心に、その操作のコツについて紹介いたします。

まだまだCGは手慣れていないですが、多くの人にこれを参考にさせていただくと同時に、画像ソフトの情報について共有できればと思います。

しのはらまき

■ 漫画的イラスト表現 全体構成 ■

セクション		概 要	ページ
第1節	スペック	ハード、OSについて	3
第2節	アプリケーション	メインソフト、サブソフトについて	3
第3節	線画の下描き	下絵とサイズについて	4
第4節	線画の取り込み	パソコンへの取り込みについて	5
第5節	彩色準備	モード、彩色範囲について	9
第6節	仕上線加工	ラインの分割について	10
第7節	彩色	塗り方の基本と応用操作について	11
第8節	バック（背景）	組合せ方について	14
第9節	最終加工	変換処理と仕上加工について	15

※作業中は、まめにバックアップをとるようにしてください。

（凡例）

➤	…… コツや補足説明の記号
	…… 用語の説明

第1節 スペック

ハード、OSについて

使用しているパソコンはノーブランドAT互換機で Windows 98 SE です。アプリケーションの動作環境としては Windows XP でも特に問題はありません。むしろ安定しているかも…。参考までに、あまり自慢できるスペックではありませんが表紙のイラストを仕上げた時点のマシンスペックを記します。

用いたパソコンのスペック

CPU : Pentium 4 1.5 GHz
解像度 : 1024×768 (32Bit color)
Video Card : MSI NVIDIA GeForce4 MX 460
メモリ : 256 MB
H D : 40 GB

- 「イラスト」をあつかうのだから、モニタは再現表示色の高いもの（高画質対応のもの）を選んだほうが良いです。
- ハードディスクの空き領域が少ないのはトラブルの元です。
- 処理速度の向上にはメモリ、グラフィックボード（Video Card）の強化も効果的です。
- ブラシなどで処理をする際には、マウスだけではタッチ強弱の認識が弱いので、タブレットはあったほうが良いです。（アニメ塗りの場合は必要ありません）



Adobe Photoshop CS については吹出で補足

第2節 アプリケーション

メインソフト、サブソフトについて

メインソフトはフォトショップ（Adobe Photoshop 5.0J）で、ほとんどこれで仕上げます。フォトショップシリーズは、バージョンが違っても操作性がそれほど変わらないので GOOD！ 欠点は、フォトショップ以外のアプリケーションを使ってファイルを読み込むと、色が変わってしまうことです。この欠点を克服するために、サブソフトとして Microsoft Photo



Editor を使用します（15P 参照）。

この他に、仕上加工をするためにマイクログラフィックス（現 COREL）社の IMAGE（Picture Publisher）を使用します。

《画像形式》	画像の保存形式は、jpg、bmp、gif、tif などがあります。フォトショップで処理中は標準保存形式「psd」をそのまま使用し、汎用化する際に別の画像形式に変換します。 注) CAD などのドローイング系ソフトは、主に「設計図」の作成に使われるもの。製図線を書いたり寸法を書いたりします。
--------	--

第3節 線画の下描き

下絵とサイズについて

1) 下描きには白い紙を使用します。スキャニングを原寸で行うので、サイズは A5～A4 程度の大きさで描きます。今回は 20.5cm×14.5cm で描きました。

- 小さな絵だと、作成時の操作性が向上する反面 印刷時の品質が確保できません。PC スペックがゆるすならば、大きいサイズで作成するのが望ましいです。



2) ペンは、色も太さも均一でムラの無いラインであるほどスキャニングしやすいです。コツさえわかれば、必ずしも原稿をペン入れする必要は無いかもしれません。

- 色を塗るための領域を範囲指定しやすいように（アニメ塗りができるように）、ラインは極力つなげて隙間が開かないようにして描きます。

第4節 線画の取り込み パソコンへの取り込みについて

1) ラインのスキヤニングは原寸で、グレースケール（9P 第

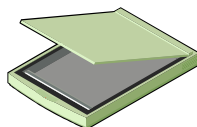
5 節 1 項 参照）で取り込みます。読み込みサイズと解

像度はスキヤナの性能に依存します。我が家のスキヤ

ナの最高解像度は 720dpi なので、下描きをこの解像度

で取り込みました。取り込んだ画像は、スペックが許すならできるだけその
ままのサイズで作業します。スペックに余裕がない場合は、作業しやすいサ
イズに変更します。

- 解像度の目安は、印刷に使用する場合は 300dpi 以上。パソコンで見る
だけなら 70～100dpi 程度でも十分です。
- 絵についているホコリは、できるだけ取り除いてからスキヤニングし
ます。



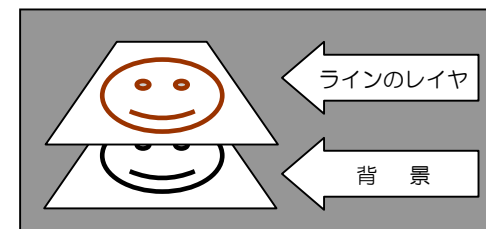
《解像度》	《ピクセルと画素》 ピクセルはデジタル画像を作り出してる粒点のことです。ピクセルと画素の関係は次の例の通りです。 例：タテに 20、ヨコに 30 のピクセル $20 \times 30 = 600$ 画素 《dpi》 dpi は OS の解像度の単位で、1 インチ（2.54cm）にいくつ粒点が並んでいるかを示す数です。Win の画面は 96dpi、Mac 画面は 72dpi が主流です。 A4 用紙サイズの場合、72dpi として、 縦 29.7cm（約 11.7 インチ×72dpi＝約 840 ピクセル） 横 21 cm（約 8.3 インチ×72dpi＝約 600 ピクセル） $840 \times 600 =$ 約 50 万画素となります。 ちなみにパソコンモニター画面領域の主流は 800×600 ピクセルまたは 1024×768 ピクセルです。
-------	---

2) スキヤニング後、ゴミをざっと取り除くために「トーンカーブ」「レベル補正」
「明るさ・コントラスト」などでライン補正を行い、見映えをよくします。

（トーンカーブ） 私はこちらをよく使います。	（レベル補正）
両端と中央の 2 点で補正	真ん中と右側のスライダーで補正

3) スキヤニングした画像

は「背景」というレイ
ヤに保存されますが、
このレイヤは線だけ
でなく白い部分も読
み込まれているため、



透明部分が存在しません。ラインのレイヤ（透明部分にラインのある状態・
セル画で言う「トレス線」）を作るために、取り込んだ「背景」をもとに、[選

択範囲]－[色域指定]を使って、スポイドで黒 200%のラインを範囲指定し、新規レイヤに黒やこげ茶などの色で塗りつぶします。

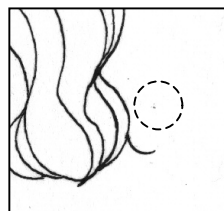


➤ 範囲指定中に、[選択範囲]－[選択範囲を変更]－[滑らかに]を、1ピクセルくらいで実行すると、線が滑らかになります。

《レイヤ》	作業を容易にするための透明な面のことです。複数ある面(レイヤ)を重ねて表示することで、一枚の画像を完成させることができるので便利です。各々の面(レイヤ)には優先順位をつけることができ、優先順位が高いほど隠れにくくなります。
-------	---

(選択ツール)

(ゴミを範囲指定)

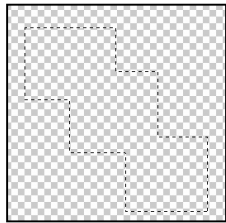
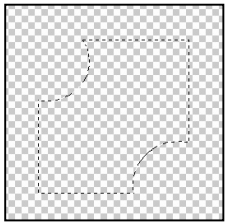


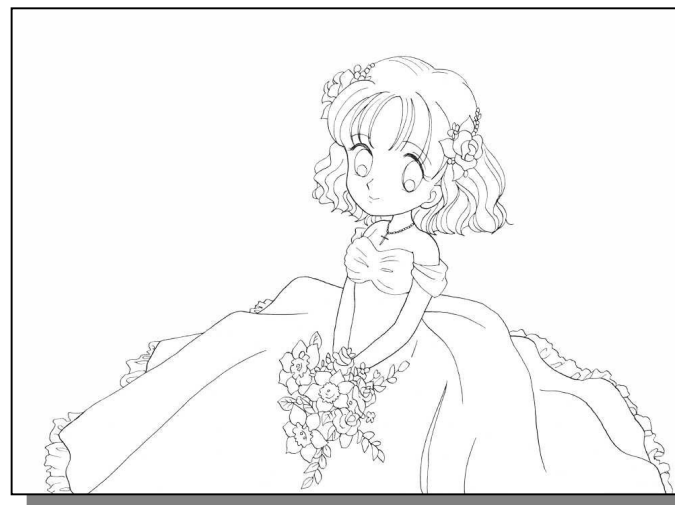
4) ゴミ取りは選択ツールを使い、範囲指定→デリータ を繰り返して実行します。けっこうじゃま

CS は
Back
Space

くさいですが、丁寧にすれば、後の作業が楽になります。

➤ 範囲指定は、以下をうまく使うと楽にできます。

Shift 押しながら ⇒ 選択範囲を追加	Alt 押しながら ⇒ 選択範囲を削除
Shift を押しながら□を3つ 	□に Alt を押しながら○2つ 



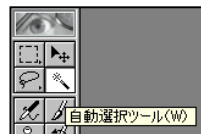
第5節 彩色準備

モード、彩色範囲について

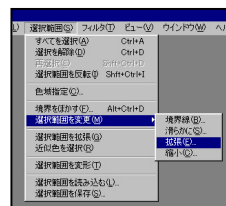
- 1) 着色できるように、グレースケールからモードを CMYK に変更します。

《画像のモード》	画像のモードは、「グレースケール」「RGB カラー」「CMYK カラー」などがあります。意味は文字通りです…。
----------	---

- 2) 彩色する領域を、ベタ塗りで指定します（レイヤは領域ごとに作ります）。この段階では、ベタ塗りの色はどんな色でもかまいませんが、わかりやすい色、または仕上がりに近い色で指定する方が良いです。



- 自動選択ツールを使用すると便利です。
- 範囲指定後、[選択範囲]－[選択範囲を変更]－[拡張]で、4ピクセルほど拡張してペイントすれば、ラインに重なるので、見た目にも隙間がなくて仕上がりがきれいになります。



範囲指定 拡張前 中央のシワ部が選択されない	範囲指定 拡張後 シワが選択され、領域も広がる



第6節 仕上線加工

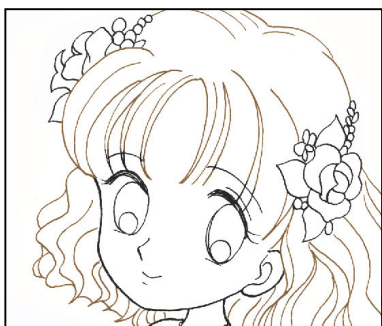
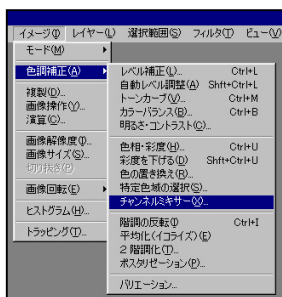
ラインの分割について

- 1) ラインは目最前・目・髪花・髪・主線…のように、重なり順位を考えながら、レイヤ別に細分割します。

- ここまでくれば、スキャンした「背景」は削除してかまいません。が、小心者の私は、念の為に残しておくことが多いです…。



- 2) チャンネルミキサーを使用して、分割したラインそれぞれに色をつけます。例えばブラック 70% マゼンタ 140% イエロー130% にすると、こげ茶色調になります。（[イメージ]－[色調補正]－[色のおきかえ]でも可）



第7節 彩色

塗り方の基本と応用操作について

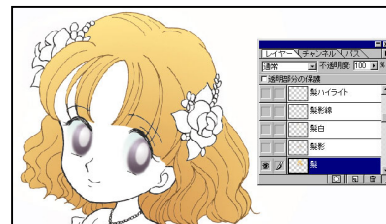
1) 彩色では、グラデーション、ブラシ、エアブラシツールなどを併用して使用し

ます。私は特に「ぼかし（ガウス）」を愛用しています。

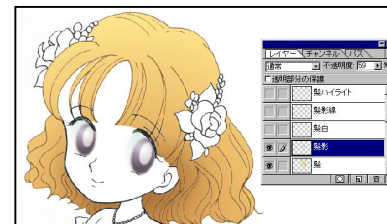
ブラシを選んでから
選択になりました。

- 絵のサイズに合わせて、適切な大きさのブラシを作りましょう。
- ブラシは圧力に反応します。微妙な表現をしたいなら、タブレットは必要不可欠です。

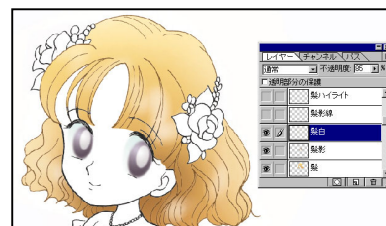
2) ひとつの彩色範囲に対して、奥行きを出すためにレイヤを3～5つくらい使用して重ねます。



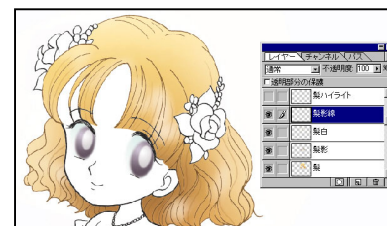
下地（5）



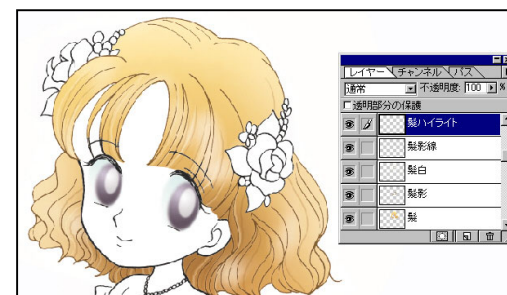
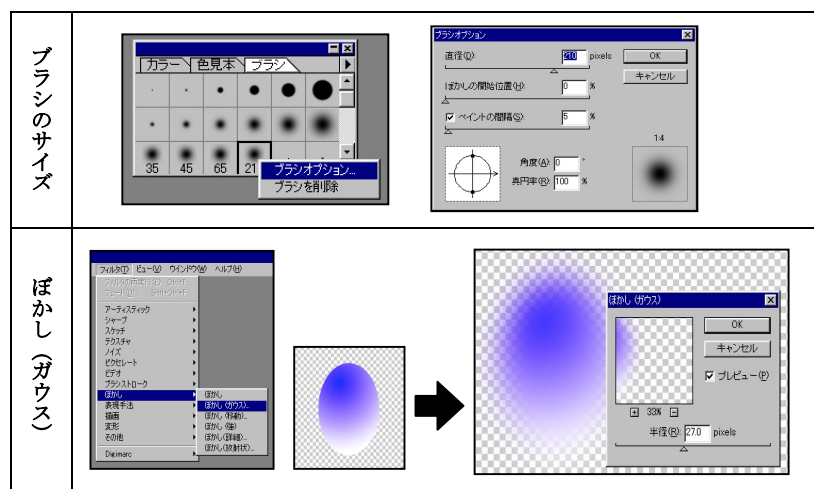
影（4）



明部（3）



線の加筆（2）



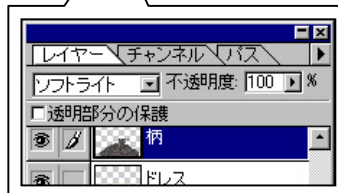
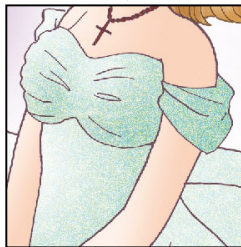
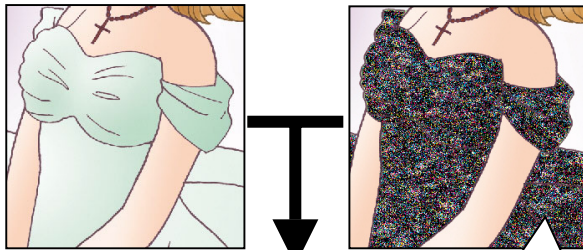
ホワイト線（1）

- 人物を強調するように、人物のまわりを白色でぼかします。



《テクスチャー》

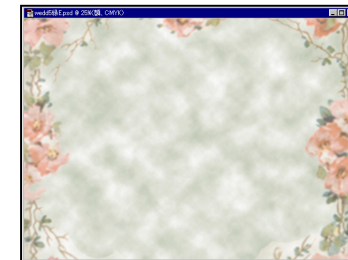
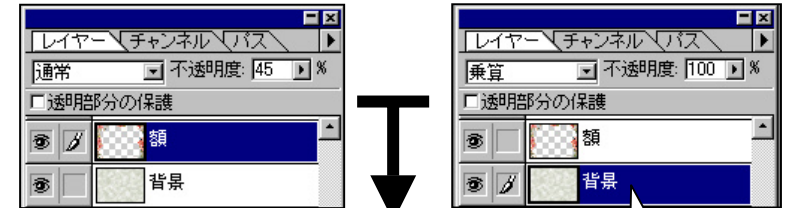
材料の表面の性質、物の表面などの触感のこと。繰り返し模様などは、服地に使うと味わいが出ます。



第8節 バック（背景）

組合せ方について

他の画像と組み合わせて処理します。使用する画像は、「写真」よりは「絵」の方がマッチしやすいです。[フィルタ]－[描画]でも、なかなかの雰囲気が出せます。



[フィルタ]－
[描画]－[雲模
様]で作成



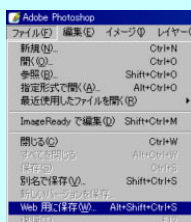
第9節 最終加工

変換処理と仕上について

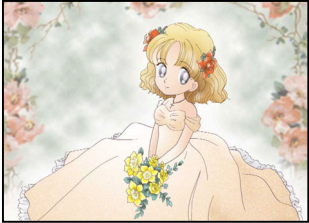
1) 作成したフォトショップの画像を、一般的な Windows の画像形式に変換して最終加工をします。この際、保存形式は tif (もしくは jpg) にします。

➤ 全体のバランスを見て、服の色等の調整・変換はフォトショップ内で済ませます (P10 第6節2項 チャンネルミキサー参照)。

変色は「WEB 用に保存」で解決できます。



➤ フォトショップの画像は、フォトショップ以外のソフトで見ると変色する事が多いです。ファイルは一度 tif で保存し、中継としてMSフォトエディタ (Microsoft Photo Editor) で開けば、解像度は 75dpi RGB モードになるものの見栄えは維持できます。

	フォトショップ内	Photoshop で tif や jpg に変換
(変色) これを知らないとけっこうショック。		

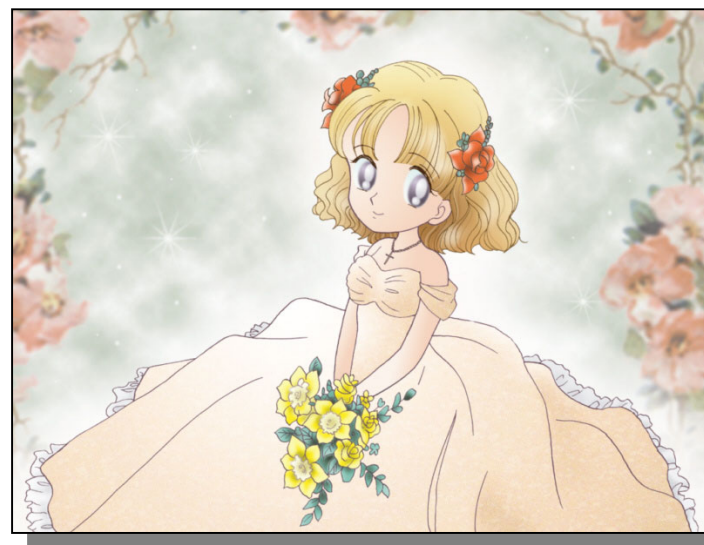
2) 変換した画像は、仕上にサブソフトを使って「フラッシュ」や「文字」の加工をします (フォトショップ内でも、ブラシや文字レイヤを使用すれば表現できます)。フリーソフトの「まじかる☆すていっく」、写真整理用のソフトや年賀状ソフトでも、面白い効果が得られるので、いろいろ試してみるといいでしょう。

➤ マイクログラフィックス社の IMAGE (ピクチャパブリッシャ) は、星・輝きの処理が容易であるため、愛用しています。

3) 解像度を「1024×768」のように指定サイズにする場合は、新規で解像度「1024×768」のファイルを作成して、コピー&ペーストで絵を貼り付けます。

➤ 縦・横の比率を維持せずに「1024×768」にズームすると、画像が歪みます。が、わざと利用する場合もあります。

(完成)



「漫画的イラスト表現」については、いろいろ書籍も出ているようですが、この本ではあまり詳しく書かれていない部分を中心に描き方をまとめてみました。割とオーソドックスな流れにのっとなって書いているので、初めての方にも参考になるかと思っています。

この本の内容は、ホームページ上に公開しています。冊子と見合わせながら、お絵描きに挑戦してみてください。

<http://www.wao.or.jp/leaf/>
Leaf 緑のホットライン

L e a f

2004年5月（初版）17th ave.
2007年5月（第3版）