

豊富な機能の格納場所を把握しよう

Kritaのインターフェイス

Kritaは非常に多機能なツールなので、使い方に戸惑うこともあると思います。
まずはインターフェイスをしっかりと理解しておきましょう。

1 インターフェイスを俯瞰する

ツールバー

大きく分けて2つの機能が格納されています。1つは「開く」や「保存」など、ファイル操作に関する機能のグループ、もう1つはブラシ設定などのグループです。それぞれ「設定」メニュー→「ツールバーを表示」から表示のオン/オフができます。

メニューバー

さまざまな機能呼び出すために、ウインドウ最上部に配置されているメニュー群です。

メニューパネル

各種の描画ツールなどが格納されたパネルです。初期状態では画面の左側に並んでいますが、パネル上部をドラッグすることで好きな位置に移動させることができます。

キャンバス

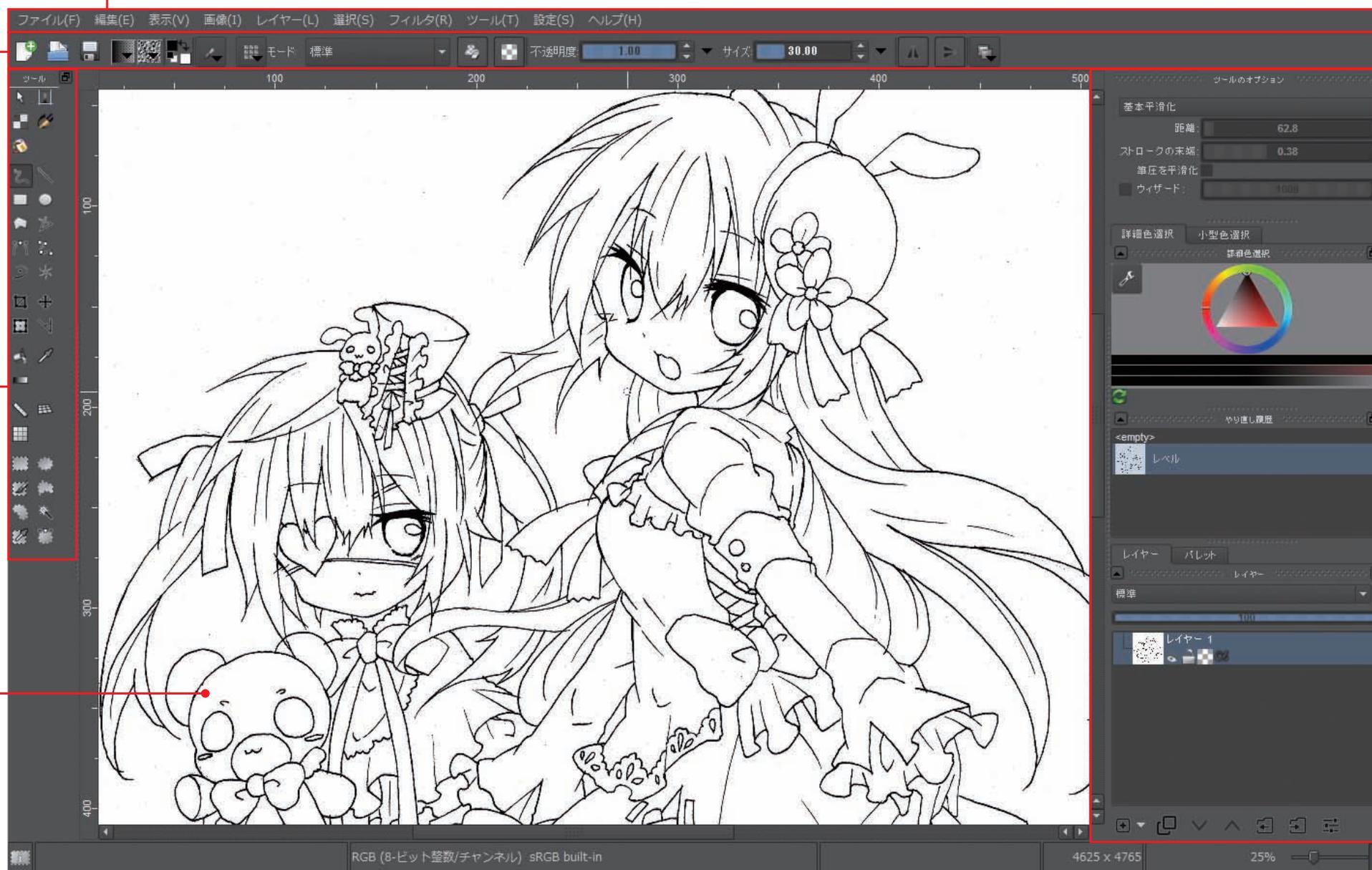
実際に絵を描くエリアです。キャンバスの下部には、ファイルの色情報や選択範囲の情報、キャンバスのピクセルサイズといった情報が表示されません。

Kritaは、Photoshopなどのグラフィックソフトと似たインターフェイスになっています。ツールバーやツールパネル、キャンバスエリア、そしてドッキング可能な各種パネルといった基本構成になっており、ほかのグラフィックソフトを使っている人なら操作方法はなんとなく想像がつくかと思います。

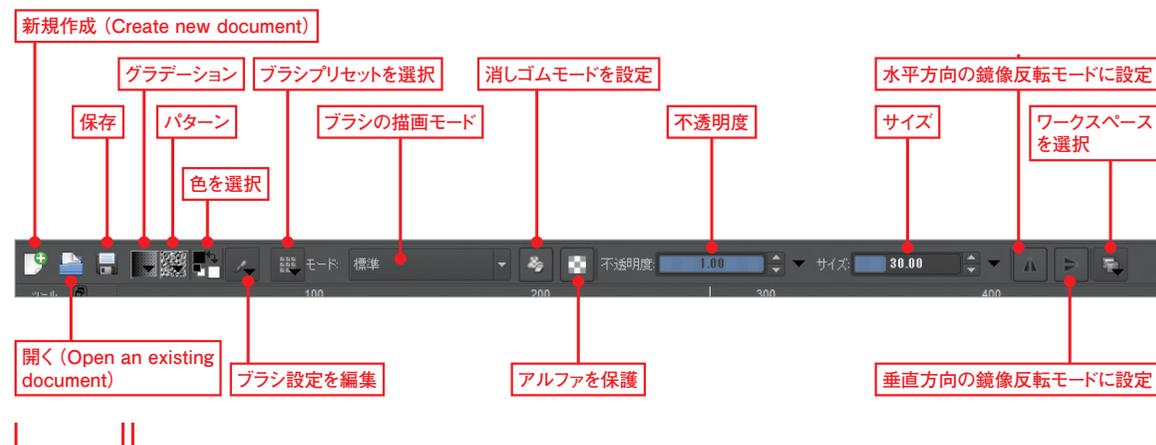
とはいえ、Kritaはイラスト作成に特化した機能/ツールがたくさん揃っていますので、中には使い方がよくわからないものがあるかもしれません。また、1つの機能でも、複数の呼び出し方が用意されている場合もあります。それぞれの機能をどこで呼び出せるかを把握し、状況に合わせて効率的に使い分けていきましょう。

ドッキングパネル

イラストの作成に使うためのさまざまなパネルが表示されます。各パネルはドッキングさせて縦や横に並べたり、タブ化したりすることが可能です。パネルの移動は、パネル上部のタイトル部分をドラッグして行います。



2 ツールバーの機能をチェック



ファイル操作グループ

初期状態では、左から「新規作成」「開く」「保存」ボタンが並んでいます。「設定」メニュー→「ツールバーの設定」から、ここに並ぶボタンやメニューのカスタマイズができます。

※ツール名()内はバージョン2.9での名称です。

ブラシ設定グループ

初期状態では、色選択やブラシサイズなど、ブラシに関する設定ボタンが並びます。やはり「設定」メニュー→「ツールバーの設定」から、項目のカスタマイズが行えます。

新規作成 (Create new document)

クリックするとキャンパスの設定画面が開き、新しいキャンパスを開くことができます。

開く (Open an existing document)

ファイルダイアログが現れ、既存の画像ファイルなどを開くことができます。

保存

新規作成したファイルを初めて保存するときは、ファイル名と保存場所を指定するための保存ダイアログが表示されます。一度「Kritaドキュメント (.kra)」形式で保存すると、以降はこのボタンをクリックするだけで書き保存されます。

グラデーション

いくつかのプリセットパターンから、グラデーションを選ぶことができます。また、自分でグラデーションをカスタムしたり、作ったものをプリセットとして保存することもできます。

パターン

「編集」メニュー→「パターンで埋める」を選んだ時に反映されるパターンを選ぶことができます。あらかじめ用意されているパターン以外にも、画像を読み込んで追加することも可能です。

色を選択

色のついた四角をダブルクリックするとパネルが表示され、色を設定することができます。また、矢印部分をクリックすると、「前景色」と「背景色」の色を切り替えることができます。

ブラシ設定を編集

ブラシの先端形状や筆圧検知など、さまざまなブラシの設定を行うためのパネルを表示させます。

ブラシプリセットを選択

あらかじめ用意されているさまざまなプリセットブラシを1クリックで選ぶことができます。



ブラシの描画モード

同じブラシでも、描画モードを変えることで多様な表現が可能です。よく使うのは、色の情報を上書きしていく「標準」モードや、すでに塗っている色に塗り重ねていく「積算」モードなどです。



アルファを保護

キャンバス (選択しているレイヤー) の透明部分が保護され、透明部分に色をつけられないようにできます。クリックすることにオン/オフが切り替わります。



サイズ

ここでブラシサイズを変更します。操作方法は不透明度スライダーと同様です。



垂直方向の鏡像反転モードに設定

キャンパスの中央を境にして、上下対称に描画できるモードです。クリックするたびにオン/オフを切り替えることができます。



消しゴムモードを設定

一度クリックすると消しゴムモードがオンになり、すでに書いてあるものを消すことができます。もう一度クリックすると消しゴムモードが解除されます。



不透明度

ブラシの不透明度を設定します。上下の三角マークをクリックしながら1ピクセルずつ変更することもできますが、青い部分をドラッグしてダイナミックに変更することも可能です。



水平方向の鏡像反転モードに設定

キャンパスの中央を境にして、左右対称に描画できるモードです。クリックするたびにオン/オフを切り替えることができます。



ワークスペースを選択

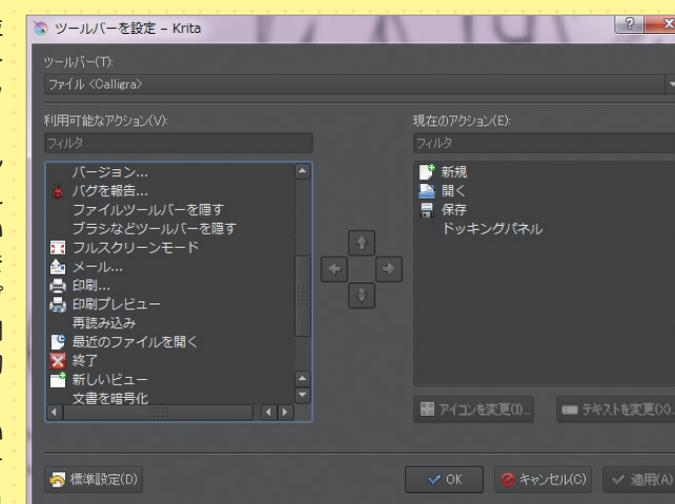
パネルなどの位置や大きさを保存した「ワークスペース」を切り替えることができます。あらかじめいくつかのプリセットが用意されているほか、現在の状態を新しいプリセットとして保存することもできます。

Point ツールバーのボタンはカスタマイズできる

ここでは初期設定状態でツールバーに並んでいるボタンを解説しましたが、ツールバーに並ぶボタンはユーザーがカスタマイズできます。

「設定 (Settings)」メニュー→「ツールバーを設定」を選ぶとパネルが表示されます。このパネルの左側から自分が使いたいものを選び、中央の「→」ボタンを押して追加していきましょう。上部のプルダウンメニューから、ファイル操作関連のものと、ブラシ操作関連のものを切り替えて選ぶことができます。

普段はメニューバーから階層を辿っていかなければいけない機能も、ボタンにすれば1クリックで適用できるようになります。自分のイラスト作成スタイルに合わせて、よく使うものを登録していきましょう。



アニメタッチのイラストを描こう

ここからは、イラストの行程を順に追っていきながら、Kritaの使い方を解説していきます。まず最初は、「アニメ風の塗り」。何層にも塗り重ねていくタッチではなく、エッジのはっきり

したフラットな影で構成されるイラストです。シンプルなタッチですが、一度このタッチを参考に描いていくことで、Kritaを使ったイラスト作成の基本がわかります。

Line Art = 思羽 Drawing = 小平淳一



Lesson 内容

- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| ① レイヤーを分けてべた塗りする P.055 | ④ 髪をつやつやに仕上げる P.065 |
| ② 影を塗って立体感を出す P.060 | ⑤ 「色トレス」で全体を馴染ませる P.069 |
| ③ 瞳を書き込んで透明感を出す P.063 | |

アニメ塗りの下準備はここからスタート

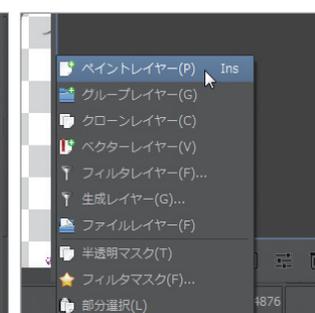
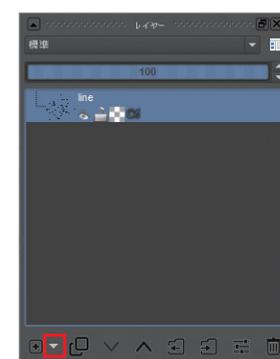
レイヤーを分けてべた塗りする

この章では、パーツごとにレイヤーを分けて着彩していきます。
まず最初に、べた塗りレイヤーを作成していきましょう。

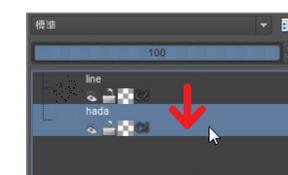
1 べた塗り用レイヤーの作成



ここでは、透明の線画レイヤーがある状態から各パーツの塗りを行っていきます。透明の線画レイヤーの作成については、前の章を確認ください。

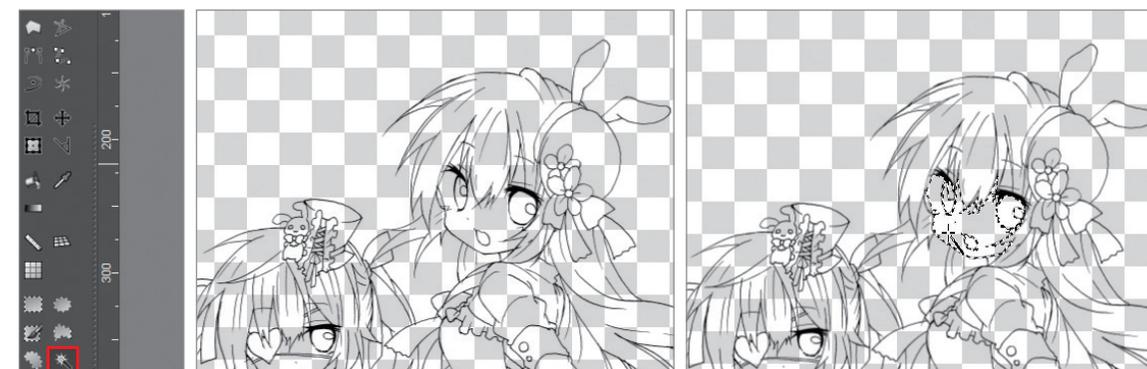


① まずは、肌のレイヤーを新規作成しましょう。レイヤーパネルの左下のボタンから、「ペイントレイヤー」を選ぶと、新規レイヤーが作成されます。

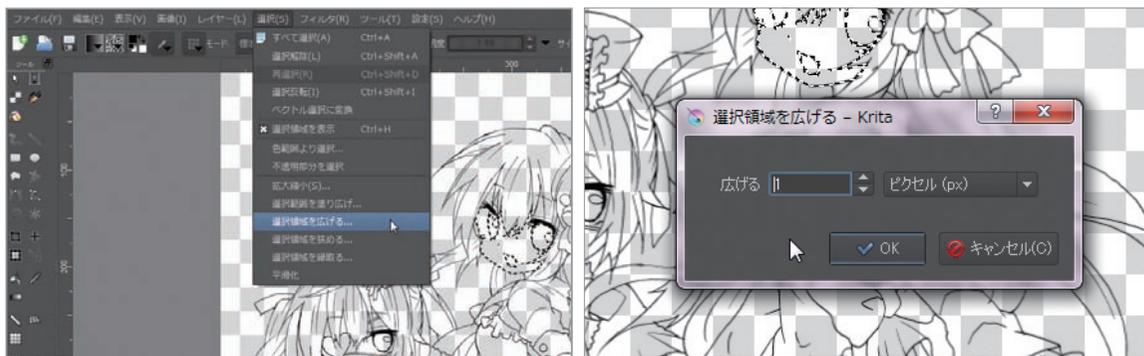


② 新しいレイヤーは、線画レイヤーよりも下に配置します。もし線画レイヤーより上にできてしまったときは、ドラッグして位置を入れ替えます。

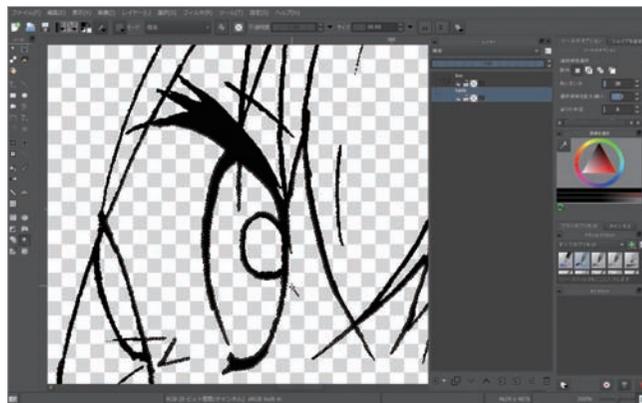
2 選択範囲の作成と拡張



① 続いて「近似色の連続した領域を選択 (Contiguous Selection Tool)」ツールに切り替えて、顔の辺りをクリックします。線がしっかり閉じていれば、顔部分に選択範囲ができます。

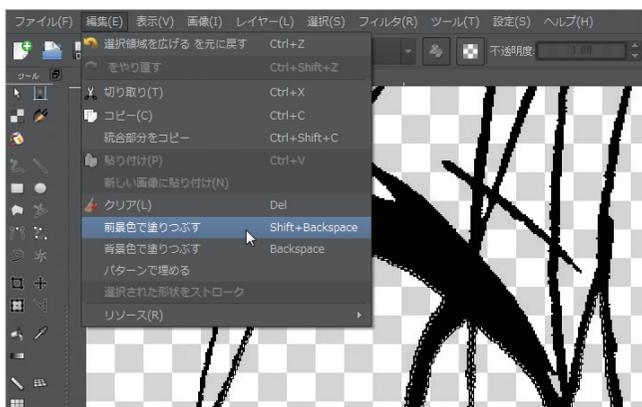


② その選択範囲を肌色で塗りつぶすのですが、その前に、できた選択範囲を1ピクセルだけ広げましょう。「選択」メニューから「選択領域を広げる」を選ぶとどれだけ拡張するかを決めるダイアログが表示されるので、そのウインドウで「1」を入力して「OK」を押します。

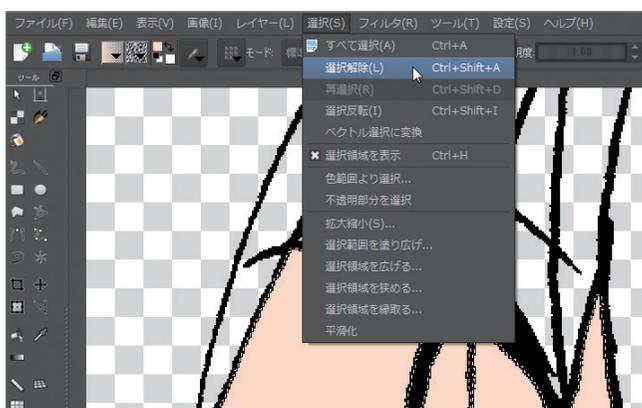


③ 選択範囲が広がりました。拡大すると、黒い線に選択範囲が食い込んでいるのがわかると思います。選択範囲してすぐに塗りつぶしてしまうと線との境がうまく塗りつぶせないことがあります。この操作をすることでしっかりと塗りつぶせます。

3. 選択範囲の塗りつぶし

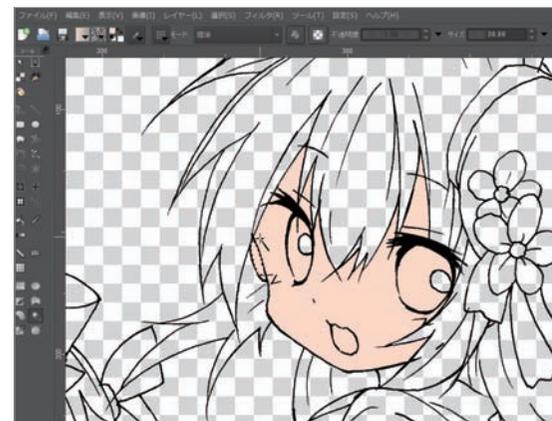


① 描画色で肌色を選んでから、「編集」メニュー→「前景色で塗りつぶす」を選び塗りつぶしましょう。



② 塗りつぶせたら、「選択」メニュー→「選択解除 (Deselect)」を選べば選択範囲が解除されます。

4. 繰り返して肌レイヤーを完成させる



① 同様の操作を繰り返し、肌色で塗りたいエリアを全部塗っていきます。



② 場所によっては、線が閉じていないため選択範囲がうまく作れない場合があります。そんなときは、ブラシツールでその隙間を埋めてから塗りつぶしましょう



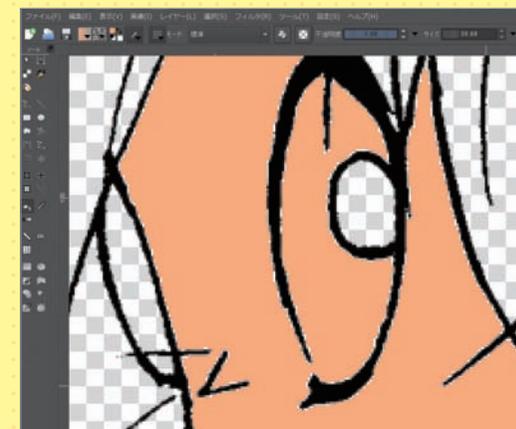
③ ひとつおりの塗り終わったら、ある程度拡大して塗り残しがないか確認しましょう。細かな線と線の間などは塗り残しが発生しやすいので、見つけたらブラシツールで塗りつぶしていきます。



④ これで肌のべた塗りレイヤーが完成しました。

Point 1ピクセル拡張するのは理由がある

ここまで読んで、わざわざ選択範囲を作ってから1ピクセル拡張するのはなぜなんだろうと、疑問に思った人もいるかもしれません。1ピクセル拡張せずにそのまま塗りつぶせば手順が1つ減るし、さらにいえば、塗りつぶしツールを使えば囲まれた範囲を1クリックで塗りつぶすことだってできます。しかし1ピクセル拡張しないと、場合によっては線画と塗りとの間に隙間ができてしまうことがあるのです。とくに、スキャンした手がきの線画や、解像度変更をした線画などでは隙間ができてやすいといえます。それを避けるために1ピクセル拡張するのです。

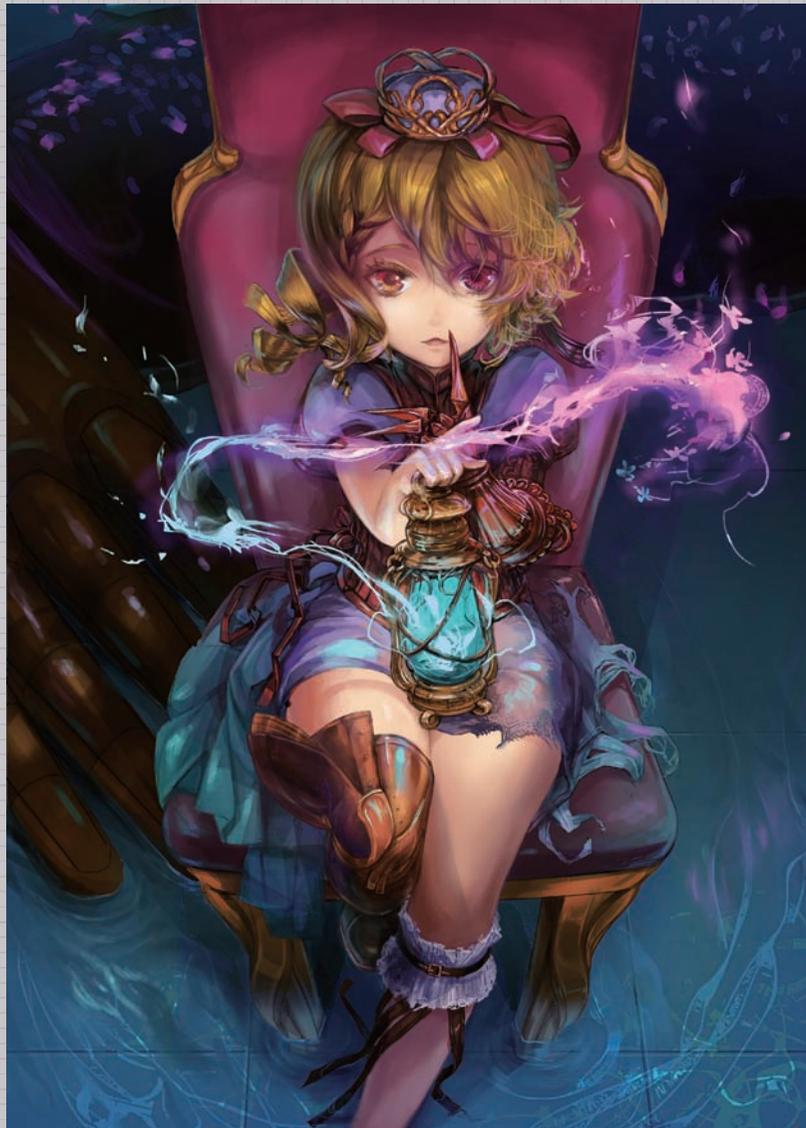


厚塗りのイラストを描こう

本章では、Kritaでの厚塗りの方法について解説していきます。厚塗りは、1枚のレイヤーに色を重ね塗りしていく方法が主流ですが、狛蜜ザキ氏のイラストでは下塗りを終えた段階で

パーツごとにレイヤーを作成していきます。そうすることで、あとから部分的な変更が可能になり、加筆などの作業がしやすくしています。

Illustration = 狛蜜ザキ



Lesson 内容

- ① 下準備をする P.101
- ② 髪を塗る P.102
- ③ 肌を塗る P.104
- ④ 金属を塗る P.106

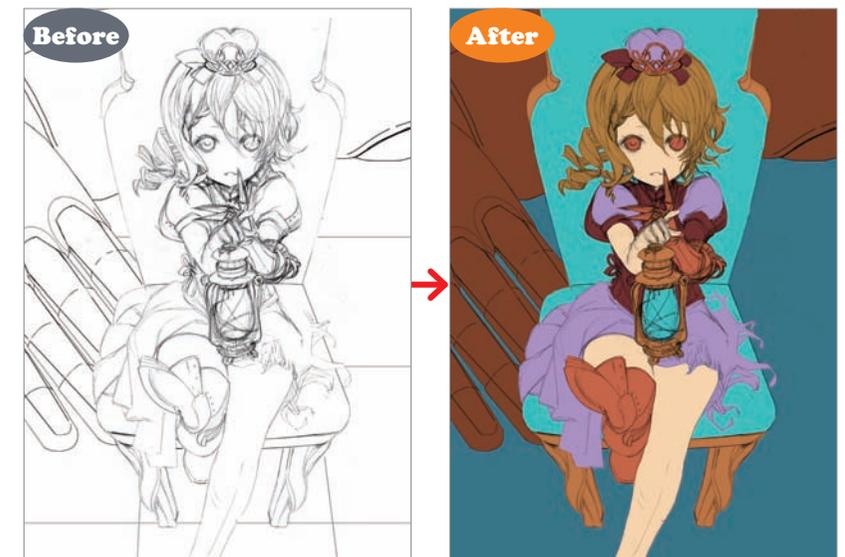
- ⑤ 背景を塗る P.109
- ⑥ 水面を塗る P.114
- ⑦ 光を塗る P.117

色を塗りこんでいく前に 下準備をする

ここでは色を塗りこんでいく前の準備として、
下塗りとレイヤー分け、ブラシの種類や特徴を解説します。

① 色分けをする

下塗りをするにあたり、まずはパーツごとにレイヤーを作成します。レイヤー名に「kami」など、パーツの名前を入れておき、わかりやすいようにしておきましょう。パーツごとにレイヤーを作ったら、このあとの工程でそのパーツをどのような色で塗るかイメージしつつ、単色で塗っていきます。



Point ブラシの特徴を知ろう

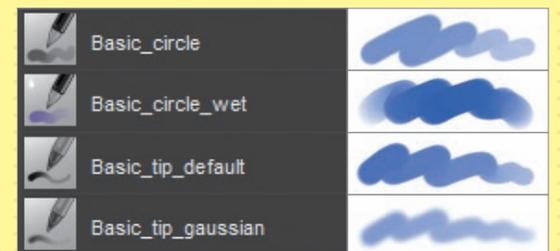
使用するブラシの種類や特徴を紹介します。「Airbrush」系のブラシは、重ね塗りをしながら色合いを調節するパーツで髪や肌の塗りに使用します。「Ink」系のブラシは、毛先が細くなるので髪の毛先を描き加えるなど、細かい部分を塗る際に便利です。「Basic」系のブラシは濃淡をつける、影などの塗りに適しています。



●Airbrush系ブラシ
スプレーで色を吹きかけたようなブラシ。色を重ねる塗りに使用します。



●Ink系ブラシ
毛先が細くなるブラシ。筆ペンのように細くしっかり塗ることが可能です。



●Basic系ブラシ
筆圧で筆跡の大小/透明度が変わるブラシ。容易に濃淡をつけることができます。

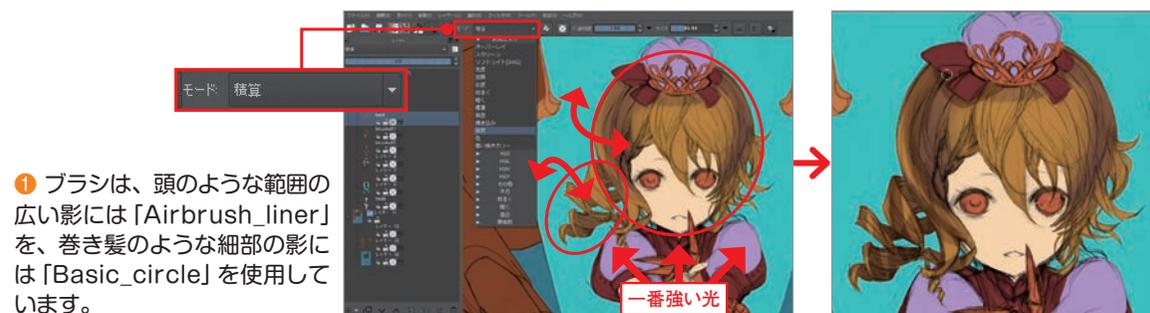
浮き出る髪表現 髪を塗る

髪の塗りでは、光のあたる明るい部分と影による暗い部分の濃淡を使った立体感と、細やかな塗りこみによる艶やかさを表現します。

1 濃い色を塗る

髪の中で、影が入る部分に濃い色を塗ります。色を塗る際は、頭の丸みを崩さないよう、また巻き髪の部分ではどこに影が入るのかに注意しましょう。

色を重ねて塗るときには、「積算」というブラシのモードを使用すると、重ねるだけで濃い色を出すことができます。



1 ブラシは、頭のような範囲の広い影には「Airbrush_liner」を、巻き髪のような細部の影には「Basic_circle」を使用しています。

2 立体感を出す

立体感を出すにあたって、前髪に“天使の輪”を描いていきましょう。

顔にかかる前髪の毛先は、肌の色を使ってぼかすことで、透明感を表現しています。



1 ブラシのモードを「覆い焼きカラー」にすることで、色を重ねた部分を明るくすることができます。覆い焼きカラーモードで前髪に光の反射を入れたあと、ブラシのモードを「標準」に戻し、「スポイト」型ツールで髪のベース色を拾って天使の輪の両端を落ち着かせましょう。

Point 積算

「積算」は色を重ねると、下の色と上の色がかけ合わされて、重なった部分が暗い色になります。「覆い焼きカラー」は、重なる部分の色が明るくなります。なお、「積算」はAdobe Photoshopシリーズでは「乗算」と呼ばれています。



積算



覆い焼きカラー

3 髪の毛の流れを描く

1 描画した線などの影響を受けずに塗るため、新規レイヤーを作成します。



2 「Ink」系のブラシを使い、毛束ごとの影を入れましょう。

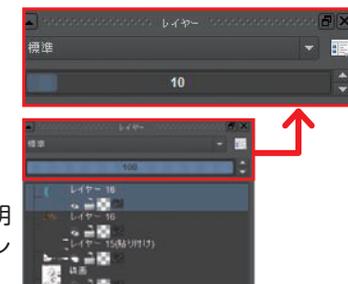
3 巻き髪の部分にも影を入れ、同時に髪全体を整えます。

4 ふわふわする毛先の表現

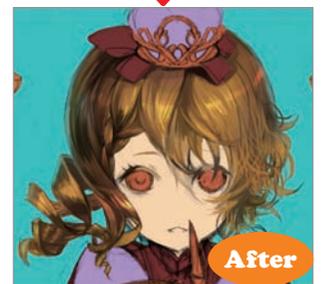


1 毛束の影を塗ったレイヤーの上に新規レイヤーを作成して、スポイトで吸い出した周囲の色を使ってぼかしを入れていきましょう。周りの境目をあいまいにしたことで、頭のふちと右側の跳ねている毛先に奥行きが出せました。

2 最後にレイヤーの「不透明度」を10%まで下げ、下のレイヤーと統合して終了です。



Before



After

5 全体の調整

全体の色合いなどを確認します。気になる部分には「Ink」系のブラシを使用して毛を描き足し、「Airbrush_liner」でぼかしてなじませましょう。このときに、右側の飛び跳ねる毛先の部分にハイライトを入れています。これで髪は完成です。



Finish!

便利な機能を押さえておこう

これまではステップバイステップでイラストの作成方法を解説してきましたが、この章では少しテイストを変えて、Kritaならではの便利な機能の数々を紹介していきます。Kritaには、

高額なグラフィックソフト顔負けの機能が数多く搭載されており、それらを使いこなすことで、イラストのクオリティアップに役立ちます。

Line Art = 思羽 Drawing = 小平淳一



Lesson 内容

- ① パース定規を使って背景を描く P.147
- ② 多彩な色調補正機能をマスターする P.150
- ③ ブラシを自在にカスタマイズ P.159
- ④ エフェクトを使ってイラストをドレスアップ P.162
- ⑤ レイヤー操作を極めよう P.167

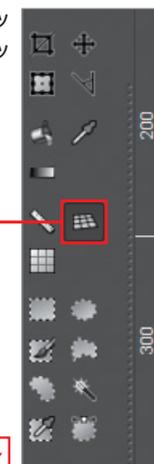
パース定規を使って背景を描く

パース崩れの心配はもう不要

Kritaには、「遠近グリッド」をはじめ、複数のガイド／定規ツールがあります。
上手に使って、パース崩れのない背景を描きましょう。

1 遠近グリッドを配置

① まずは、キャンバスに遠近法グリッドを置いてみましょう。「遠近法グリッドの編集」ツールを選びます。



「遠近法グリッドの編集」ツール



② キャンバスを4カ所クリックして、グリッドの四隅を指定します。角の丸い部分をドラッグすれば、グリッドの形をいつでも変更することが可能です。



③ ここではさらに、奥行き軸にもグリッドを置いてみることにします。先ほど作ったグリッドの下辺にある丸をクリックすると、そこから新しいグリッドが伸びていきます。



④ 先ほどと同じ要領で、新しいグリッド面の四隅を指定していきます。形を整えながら、違和感のないグリッドを作成しましょう。

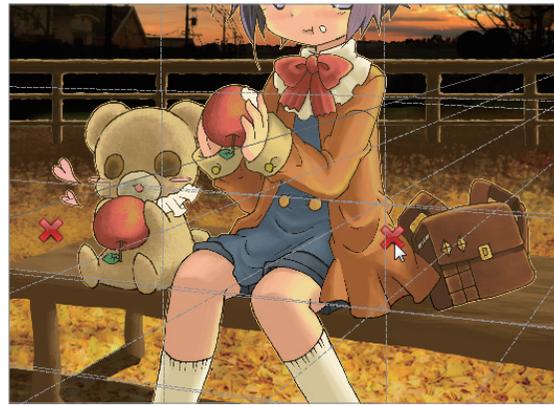
2 グリッドを参考に線を引く



① このグリッドを参考に、ベンチの影を手直ししていきます。手直し前は「なんとなく」でベンチの形を描いていましたが、こうしてグリッドを置いてみるとパースが正しく分かります。



② そこでグリッドを参考にしながら、だいたいパースに合うように影の形を整えました（正確に合わせてすぎてしまうと無機質な形になってしまうので、グリッドはあくまで参考程度にとどめています）。

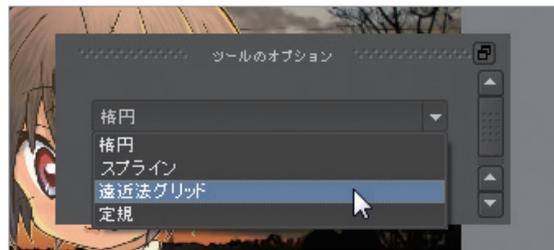
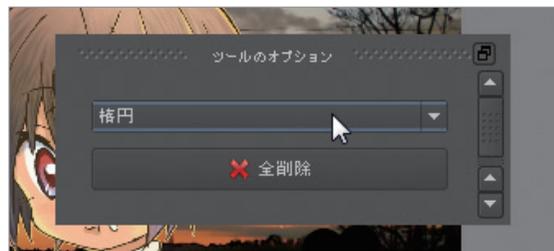


③ グリッドの表示が必要なくなったら、赤い「×」マークをクリックしてグリッドを削除します。

3 パース定規を配置する

① ここまで紹介した「遠近法グリッド」は、あくまで目安のグリッドをキャンバスに表示するだけです。グリッドに沿って、正確な直線を引きたいときには「定規ウィザード編集」ツールを使用します。

「定規ウィザード編集」ツール



② ツールを選んだら、「ツールのオプション」パネルから、「遠近法グリッド」を選びます。



③ 続いて画面の4カ所をクリックし、グリッドの形を決めていきます。四隅の丸い部分をドラッグすれば、グリッドの形をいつでも編集可能です。

4 パース定規を使って線を引く

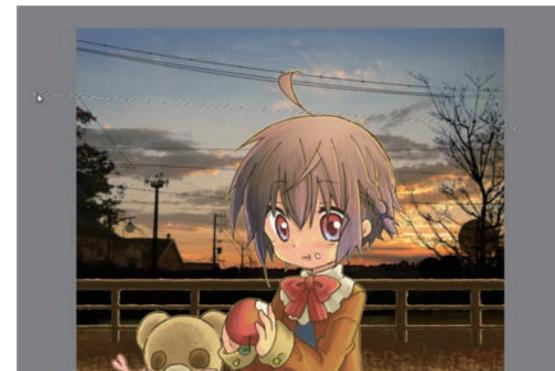
① 次にブラシツールを選びます。「ツールのオプション」パネルで、「ウィザード」のチェックボックスをオンにしましょう。



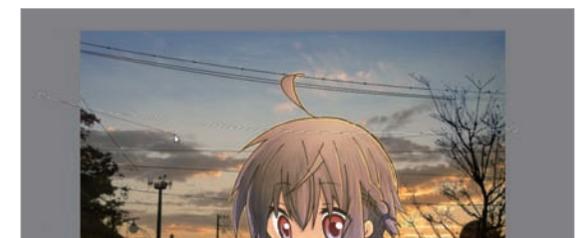
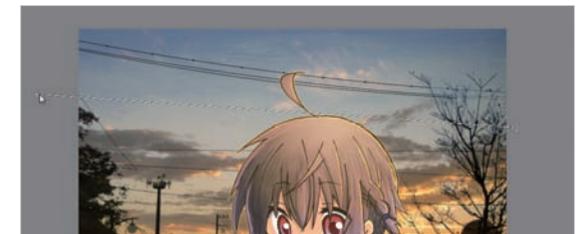
② ベンチの下の縁を描いていきます。わかりやすいように赤い色で描いていますが、グリッドに沿ってまっすぐな線を引くことができました。



5 曲線定規を使う



① この「定規ウィザード編集」ツールでは、遠近法グリッドの他にも複数の定規を選ぶことができます。次に自由曲線を描くことができる「スプライン」という定規を使って歪んだ電線を描きましょう。



② スプライン定規では、まず始点と終点をクリックで決め、次に曲線の曲がり具合を決めるポイントを2カ所指定します。



③ スプライン定規を使って、背景の電線を描いてみました。定規を消したいときは、「定規ウィザード編集」ツールを選んでからキャンバス上の「×」マークをクリックします。「定規ウィザード編集」ツールには、他に楕円定規や直線定規もあります。用途に応じてうまく使いこなしましょう。

