

## 全身石像化計画～Pixiaを使用した石化パーツの具体的作成例～

今回作成のパーツは、頭部と普通な目1ベースの目、アクセサリパーツ扱いの身体です。

質感等の問題があるので、全身を石像化するためには、結局個々のパーツを片っ端から石化するしかないように思えます。

「default」フォルダを丸ごとコピーして改変して、新たなキャラクターデータを作成しないと、細かい対応は出来ないのではないかと。

したがって、個々のデータの改変は個々人でやってもらうしかないと考えて、フリーのグラフィックツール「Pixia」を使用した例で、具体的な石化パーツの作成方法を解説しておきたいと思います。

ぶっちゃけ私個人では、思い入れもないパーツ作成に、そんな手間暇かけられない、というのが正直なところなのでw

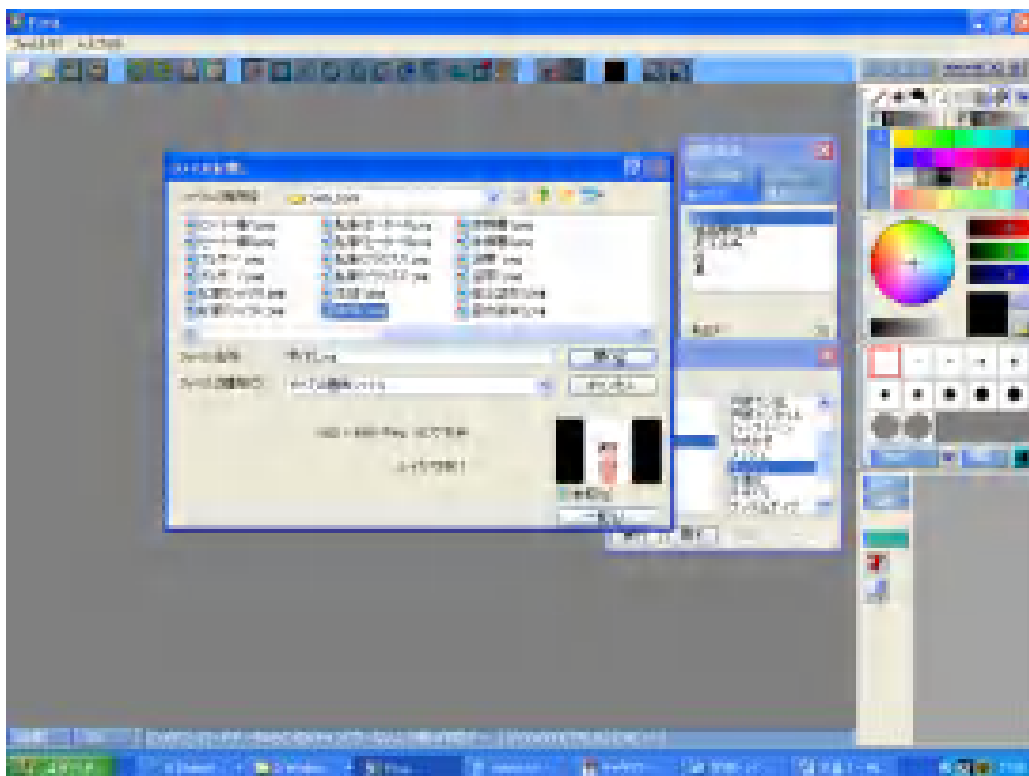
Pixia に関しては（それどころかP Cによるお絵描き自体）触り始めて2ヶ月程度なので、あまり参考になるかどうかは分かりませんがw

あくまで参考例で「この通りにやらなければならない」というわけではない事をお断りしておきます。

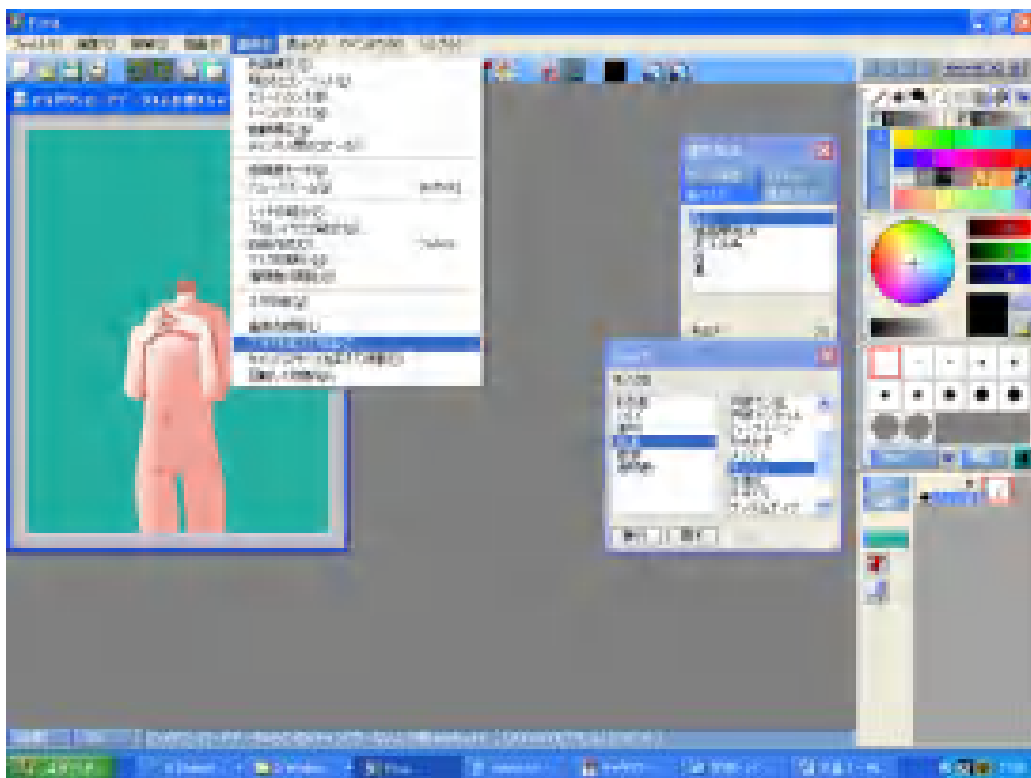
Pixia ホームページ

(<http://www.pixia.jp/>)

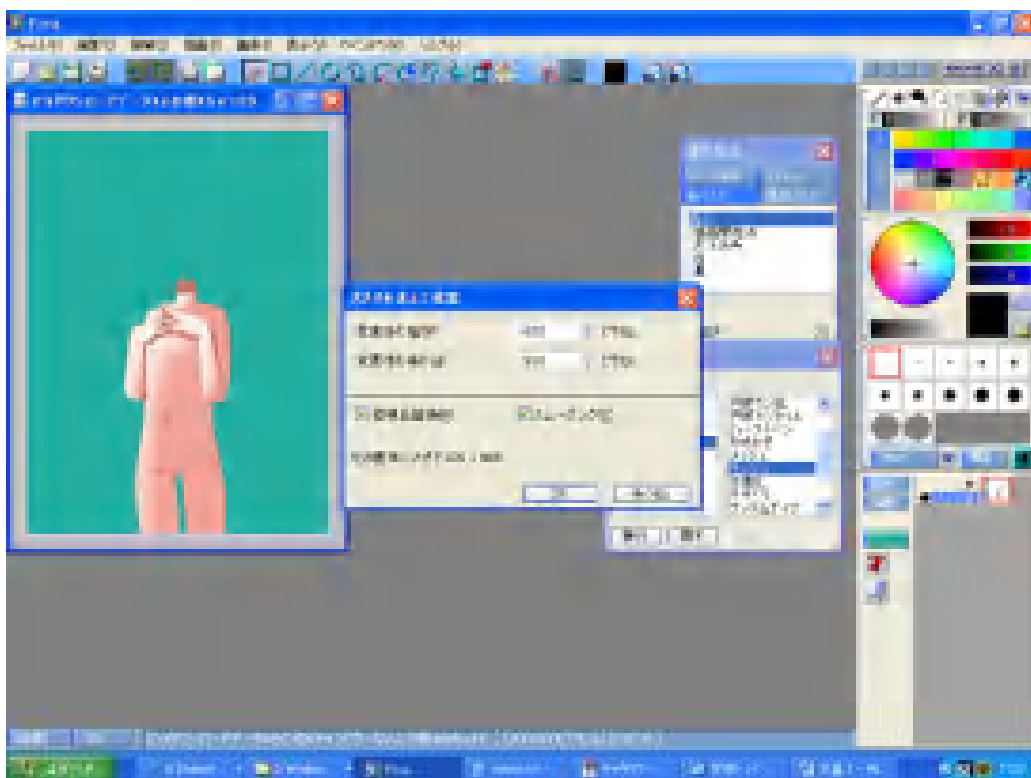
1．まず、素材となるデータを開きます。



2. 次に出来上がったものの線が滑らかになるように、「画像」 - 「大きさを覚えて複製」で画面サイズを2倍にしたものを作成します。

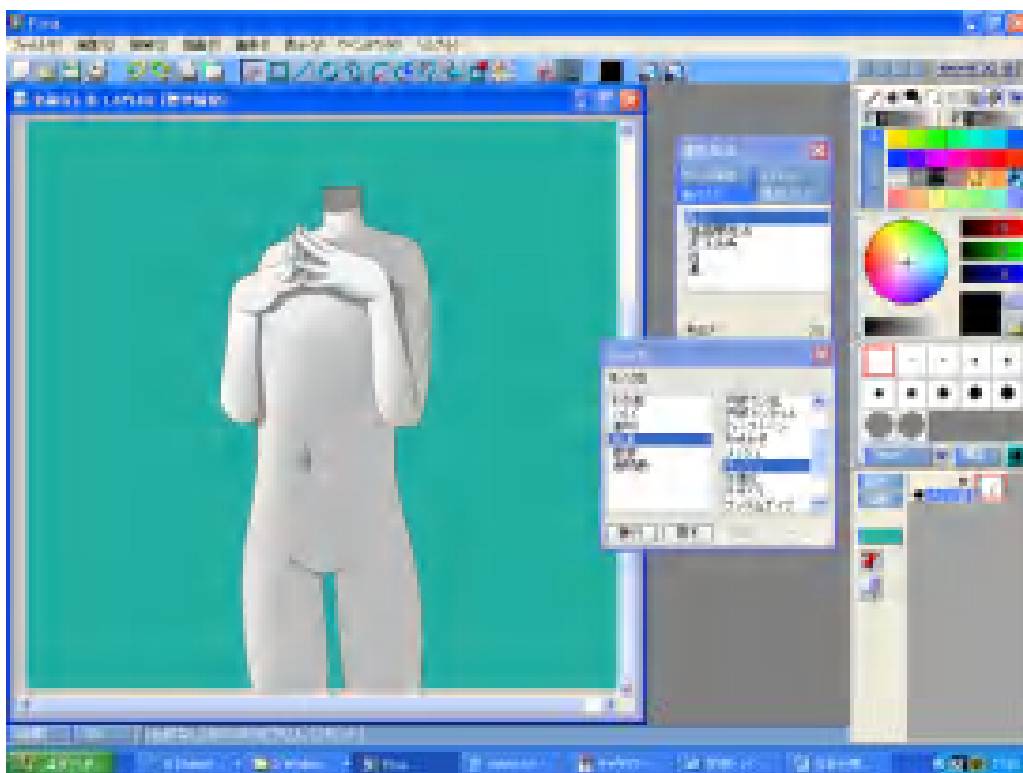
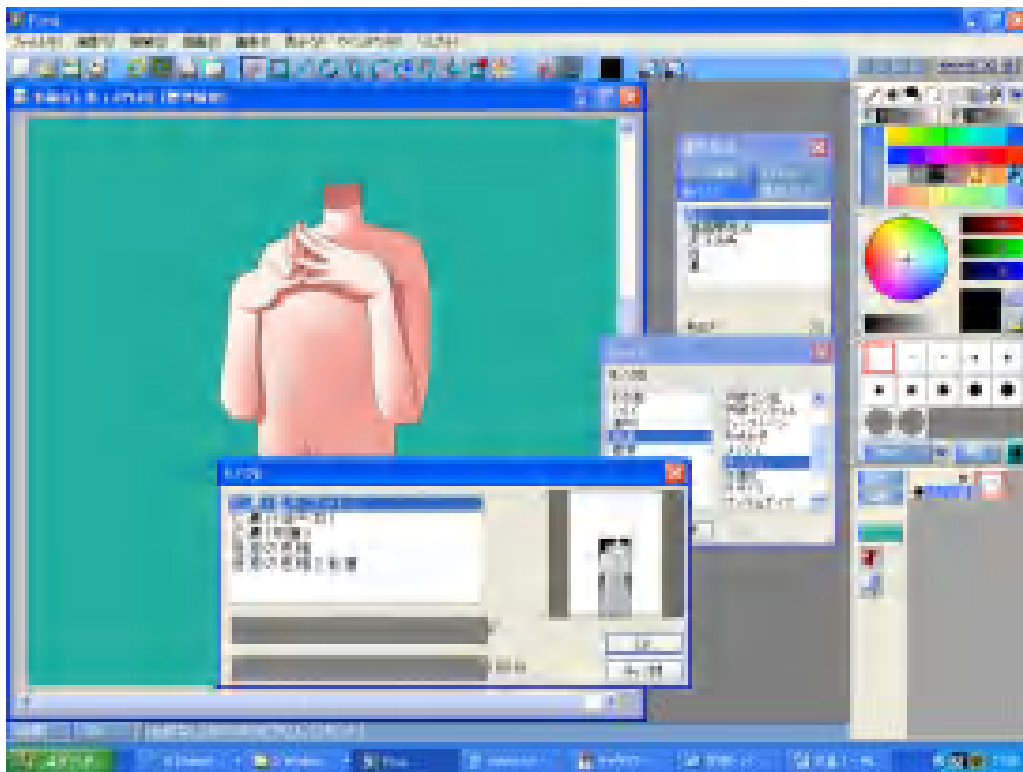


元のサイズが W300×H400 ピクセルなので、W600×H800 ピクセルにします。



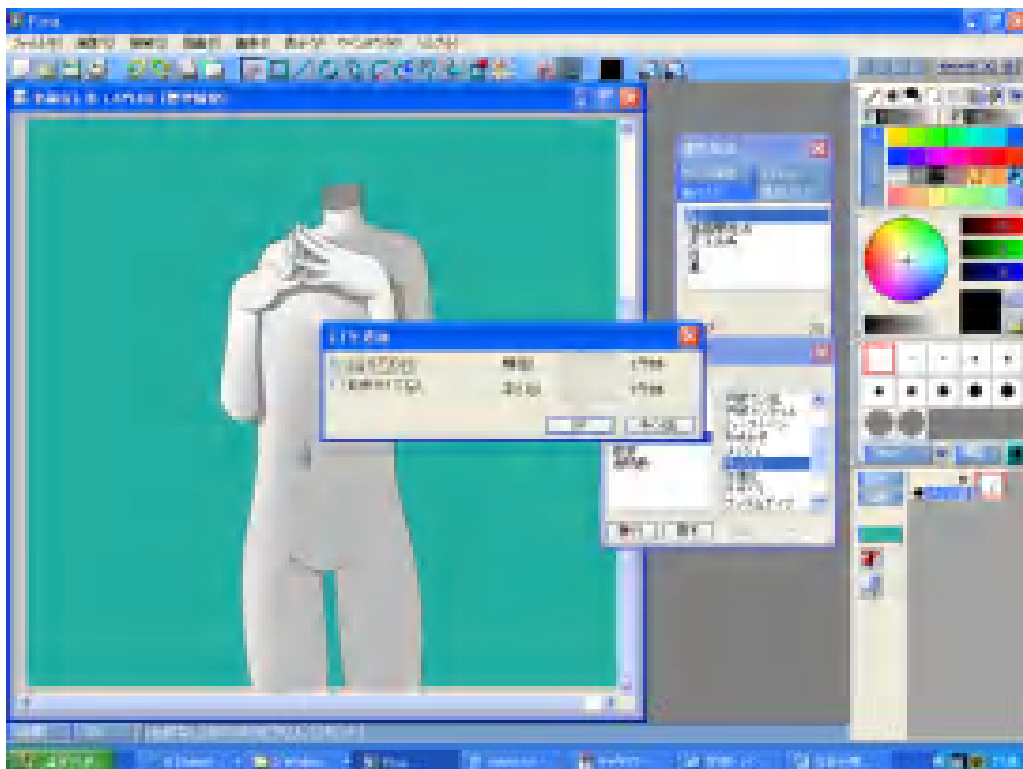
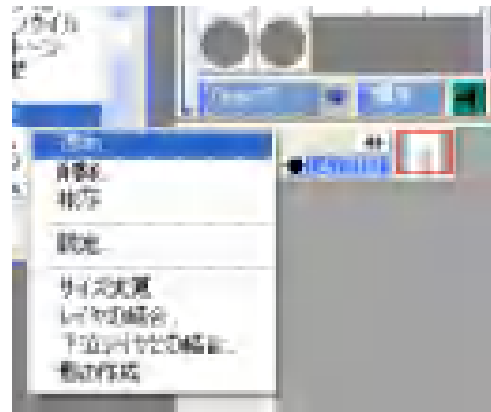
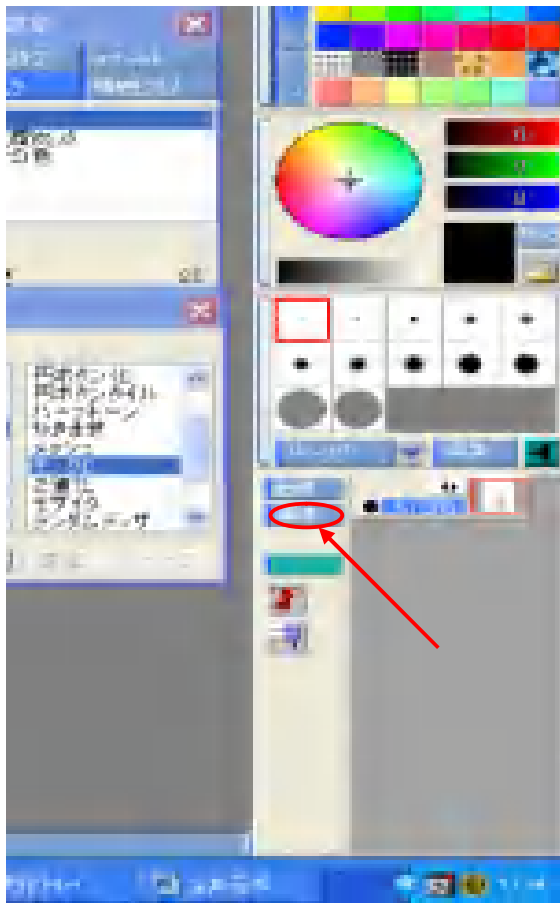
3.「フィルタ」-「効果」-「モノクロ」を使用してモノクロ化します。

「モノクロ」で実行ボタンをクリックすると設定画面とプレビューが出ますので、今回は「重みづけ」を選びます。

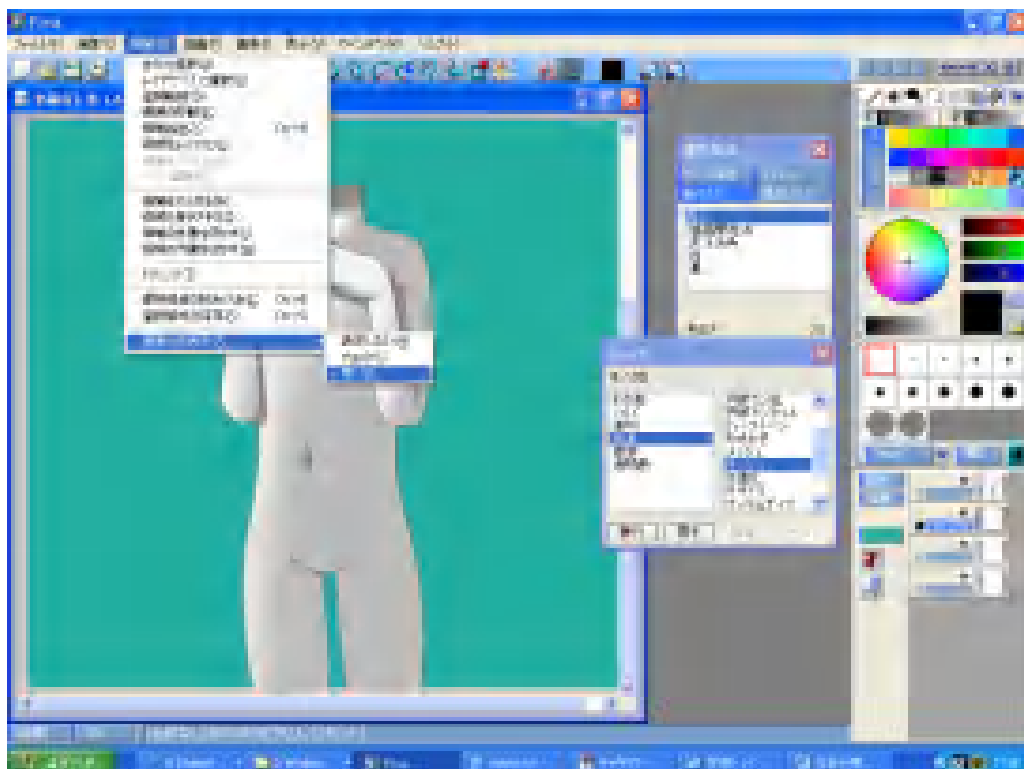
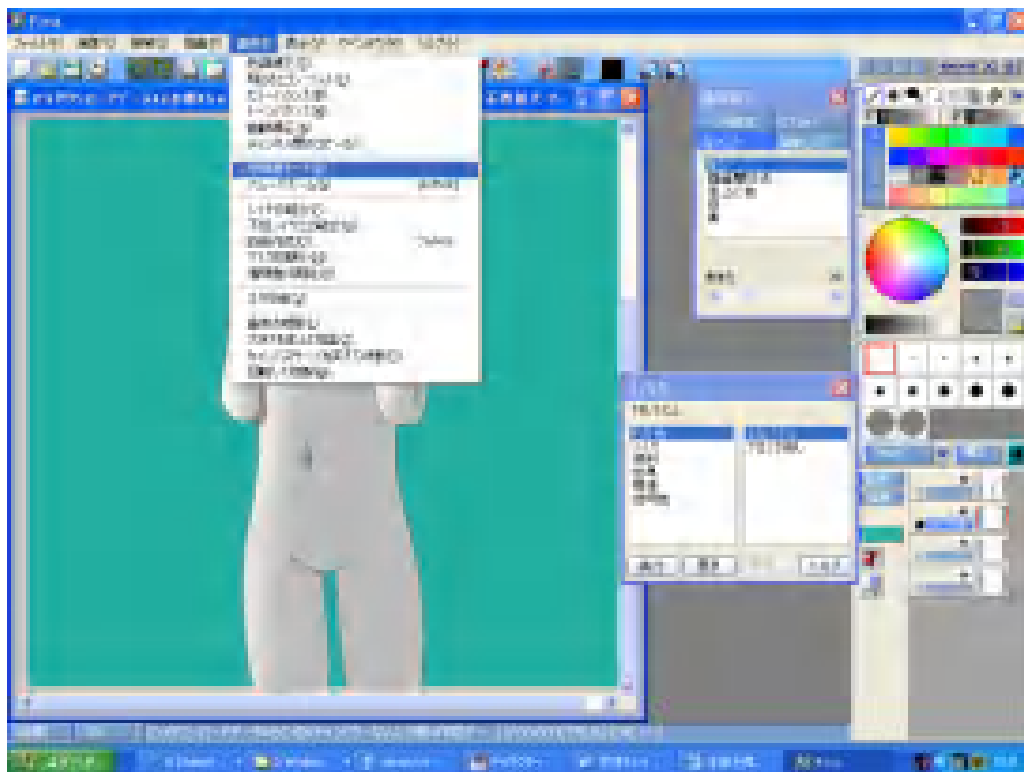


4. 右側のレイヤ表示箇所の「編集」ボタンかレイヤに合わせて右クリックをするとレイヤの編集メニューが出るので、「追加」を選んでハイライト、ノーマル、シャドウ部分の必要な数だけレイヤを追加します。

サイズは「フルサイズ」で元のレイヤと同じになります。

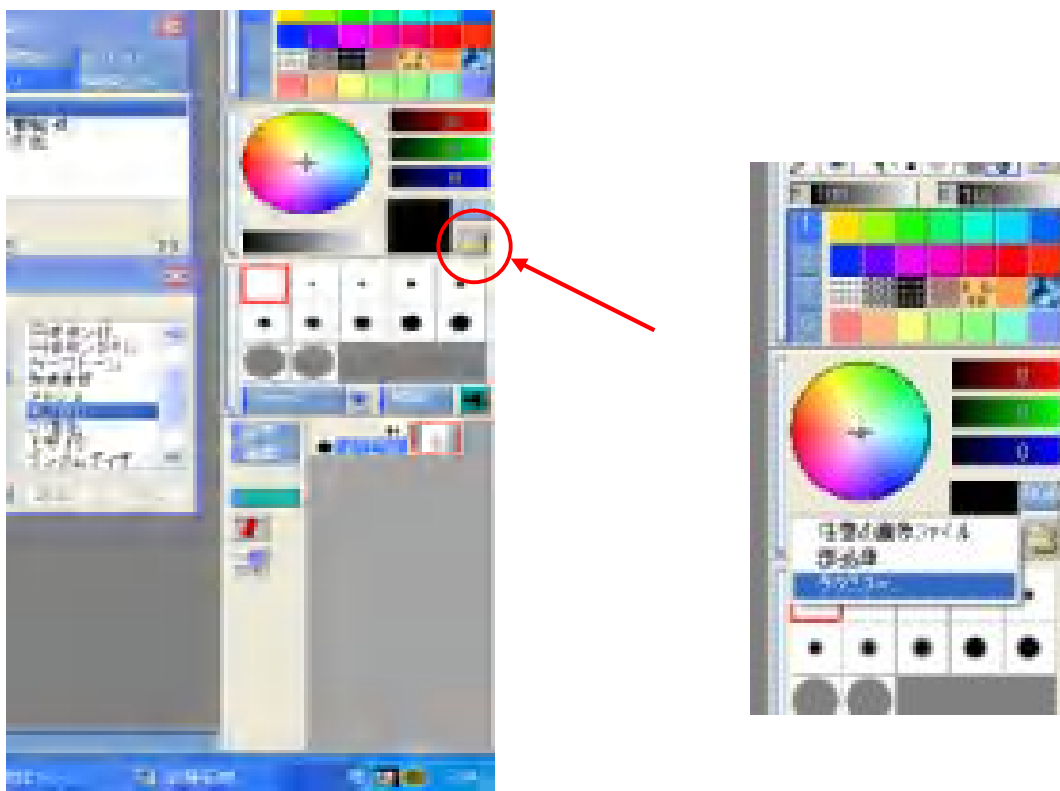


4. 次の作業性を考えて、「画像」 - 「倍精度モード」と「領域」 - 「領域外の表示」 - 「暗く」にチェックを入れておきます。



5. ここからが塗りつぶし作業になりますので、まずテクスチャを選んでみましょう。

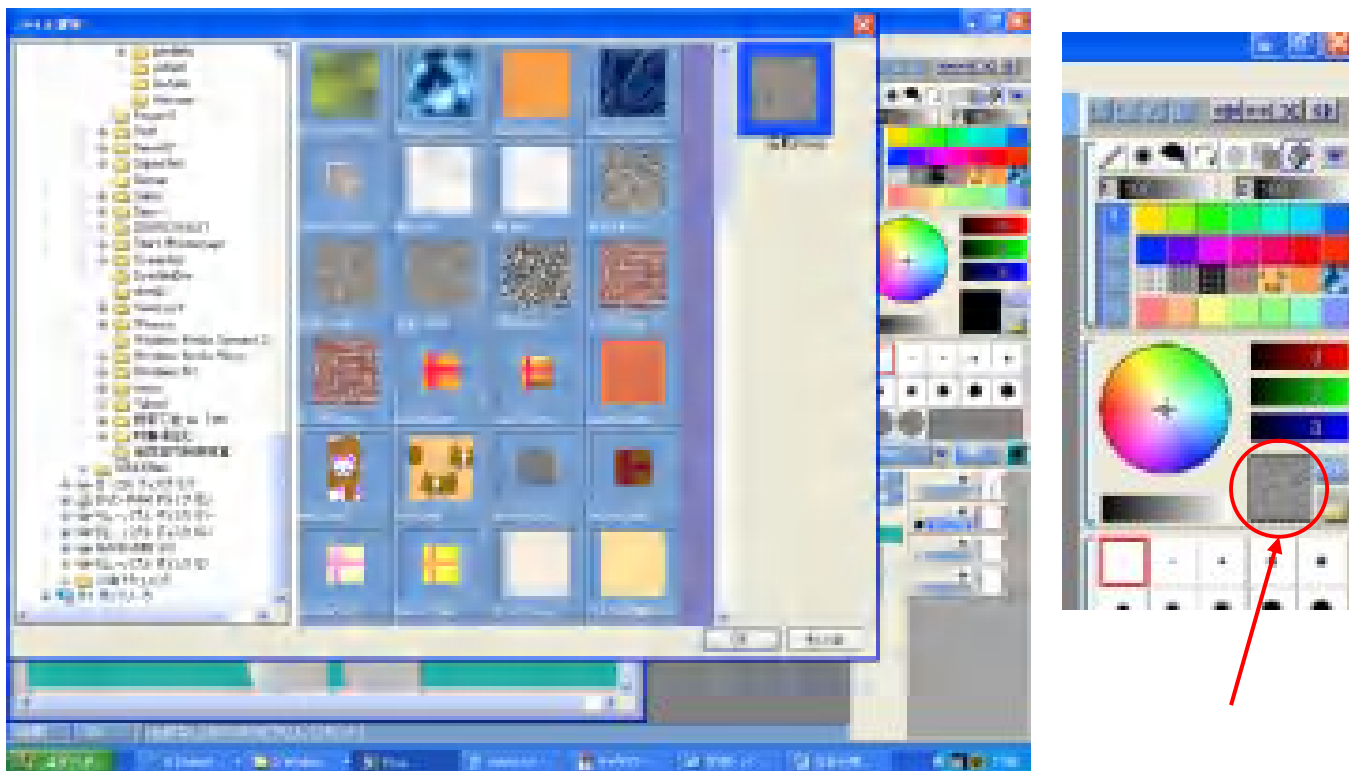
(1) 右側の「RGB」ボタンの下のフォルダアイコンをクリックして、「テクスチャ」を選びます。



(2) 「ファイル選択」の画面が開くので、適当な石肌（今回は石肌3）を選びます。

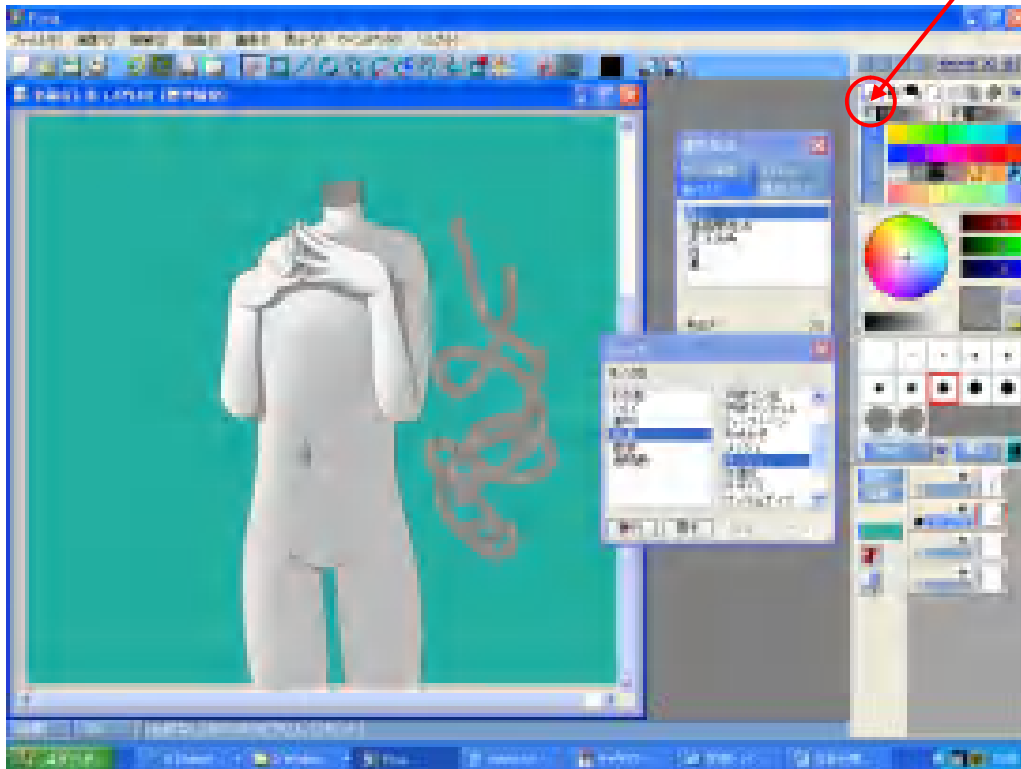
すると右側のカラーパレットの選択している色の表示箇所が選んだテクスチャになります。

スポイトで色を掬ってしまう(デフォのままだと描画画面上で右クリック)とその色になって、テクスチャの選択が解除されてしまうので、注意してください。



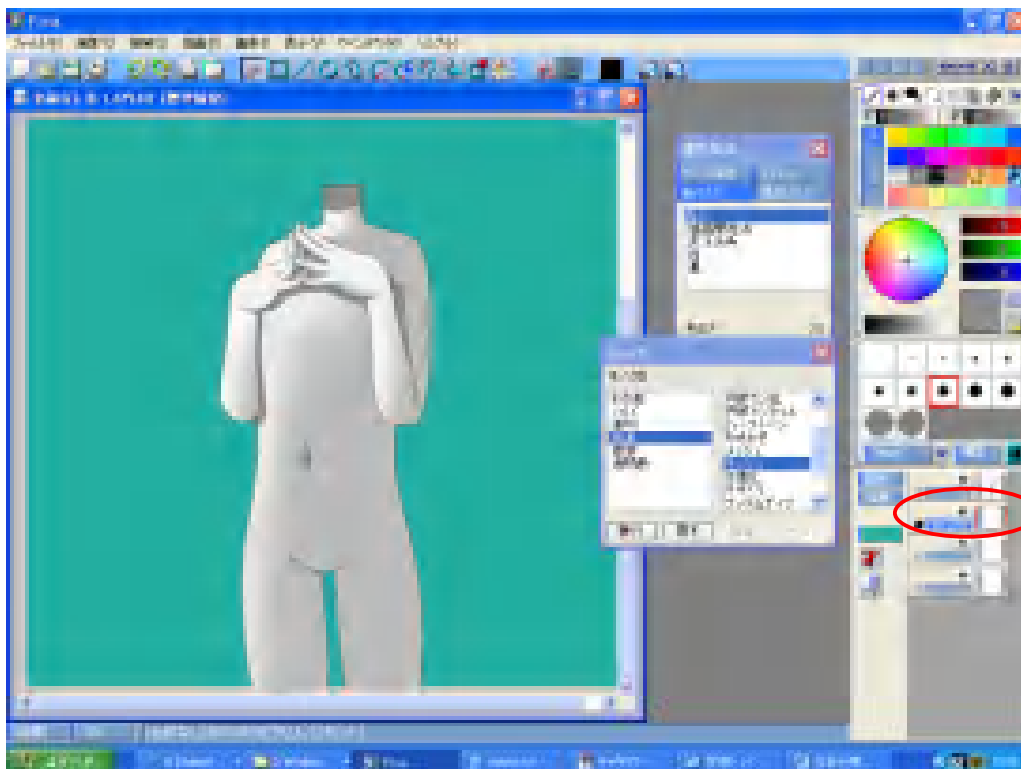
(3)この状態でブラシを使って(上の描画ツールの種類アイコンの鉛筆の形のアイコンとカラーパレットの下のブラシの種類アイコン)を使って描画すれば塗った箇所がテクスチャに塗りつぶされますが、これで作業しているときりがないので、領域を選択してから塗りつぶす方法を使います。

ブラシの作業はあくまで微調整用で。

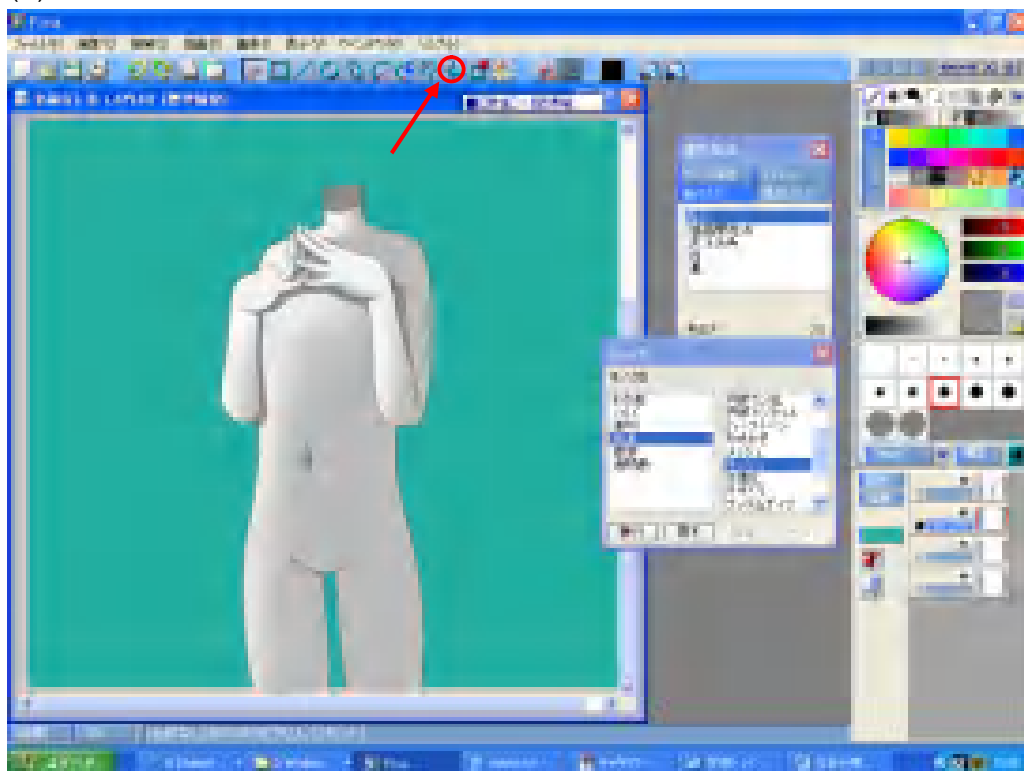


(4)まず作業をするクリックしてレイヤを選択します。例では明るさがノーマル部分から始めてみます。

選択すると作業レイヤに黒丸が表示されます。

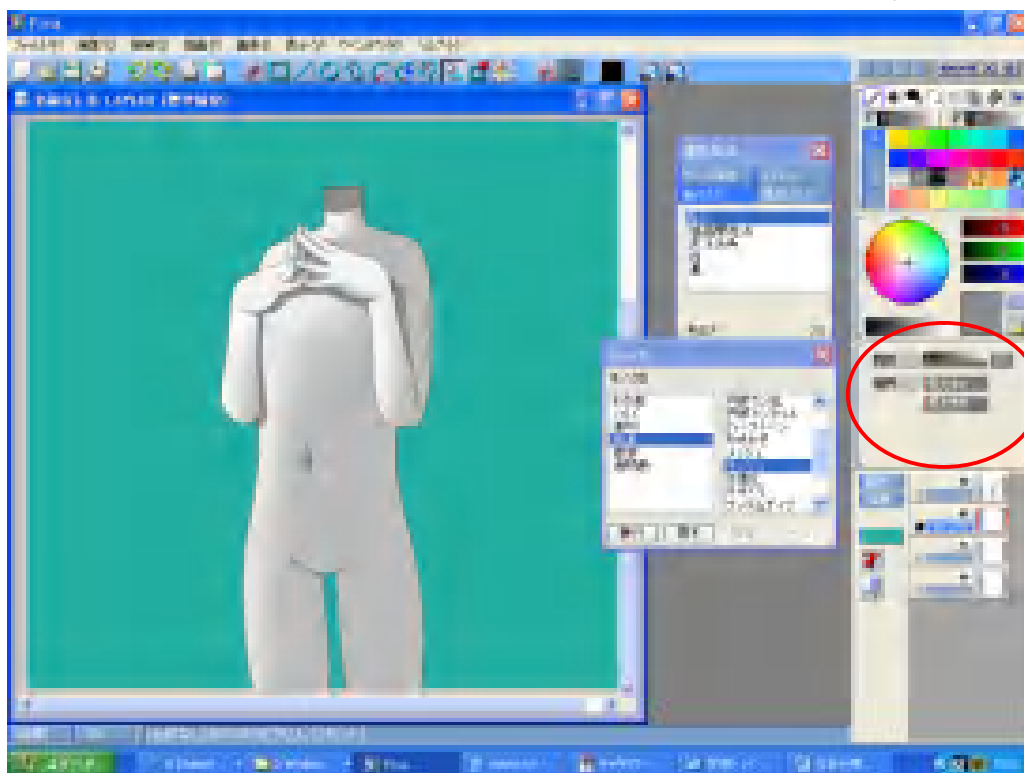


(5)次に上のアイコンの「領域」 - 「閉領域」をクリックします。



(6)右側のブラシの種類の選択画面が領域の設定画面に変われば領域の選択が出来るようになります。

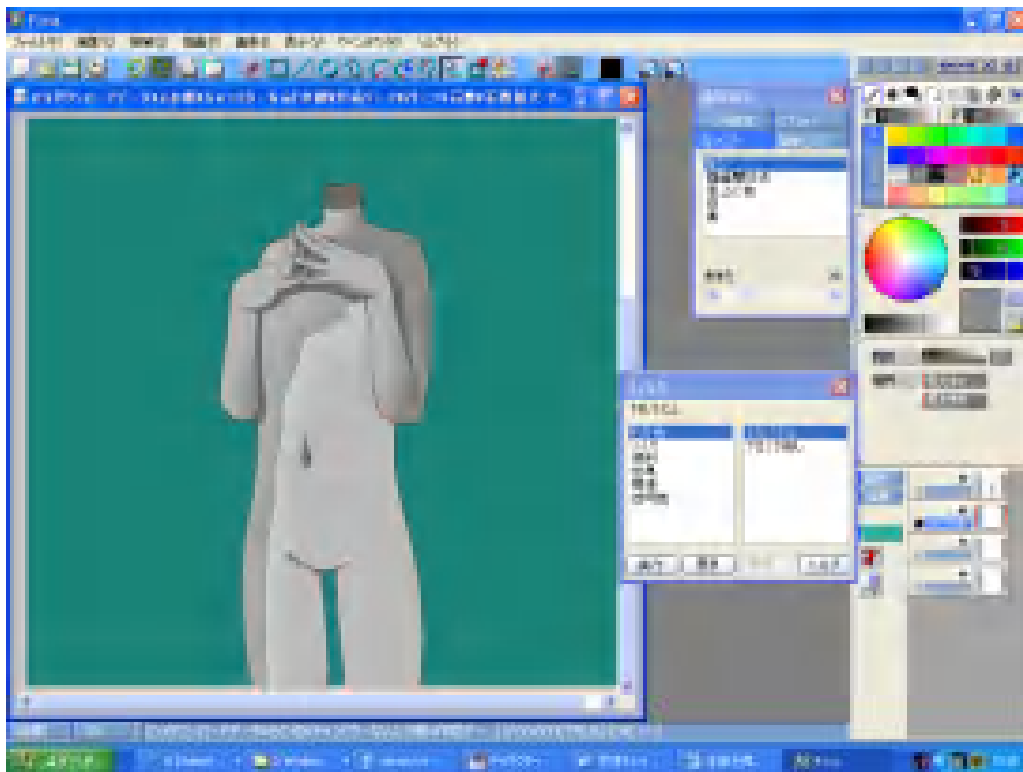
この作業の場合は境界の設定は「見たまま」「見たまま」でOKです。





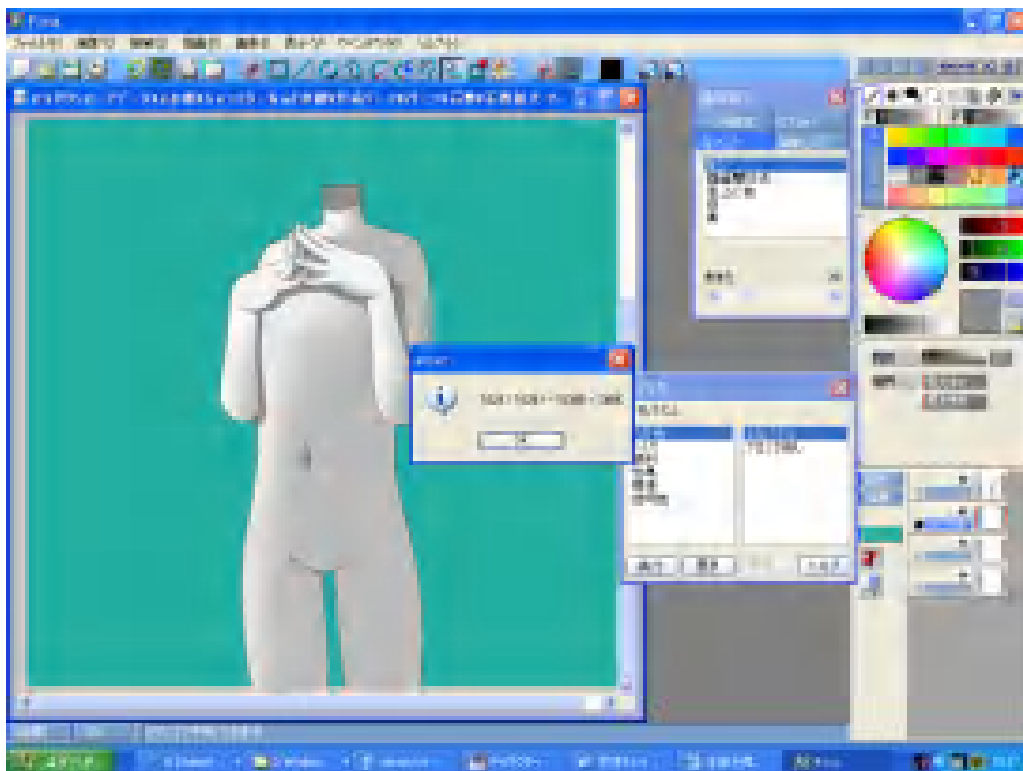
(7) 選択したい領域を左クリックします。

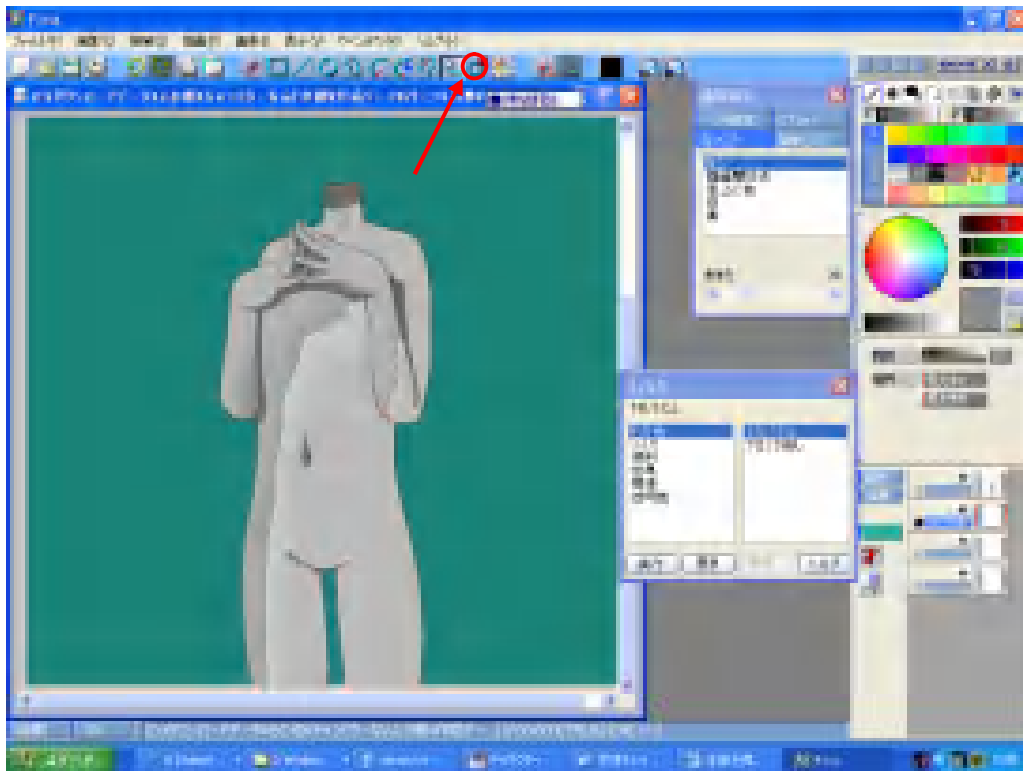
「領域外の表示」が「暗く」に設定してあれば、選択領域以外は暗く表示されます。  
この時 Shift キーを押しながら左クリックすれば、複数の領域を同時に指定出来ます。



また、この時、Esc キーで選択領域を解除出来ますが、その直後に領域の選択をしようとする  
と、下のようなエラーが出て、繰り返しているうちに強制終了してしまうので、必ず画面上の「領  
域解除」ボタン（閉領域ボタンの右隣）を使用してください。

それでもエラーが出る事があるので、ここまでに一度ファイルを標準形式（.pxa）で保存して  
おきましょう。





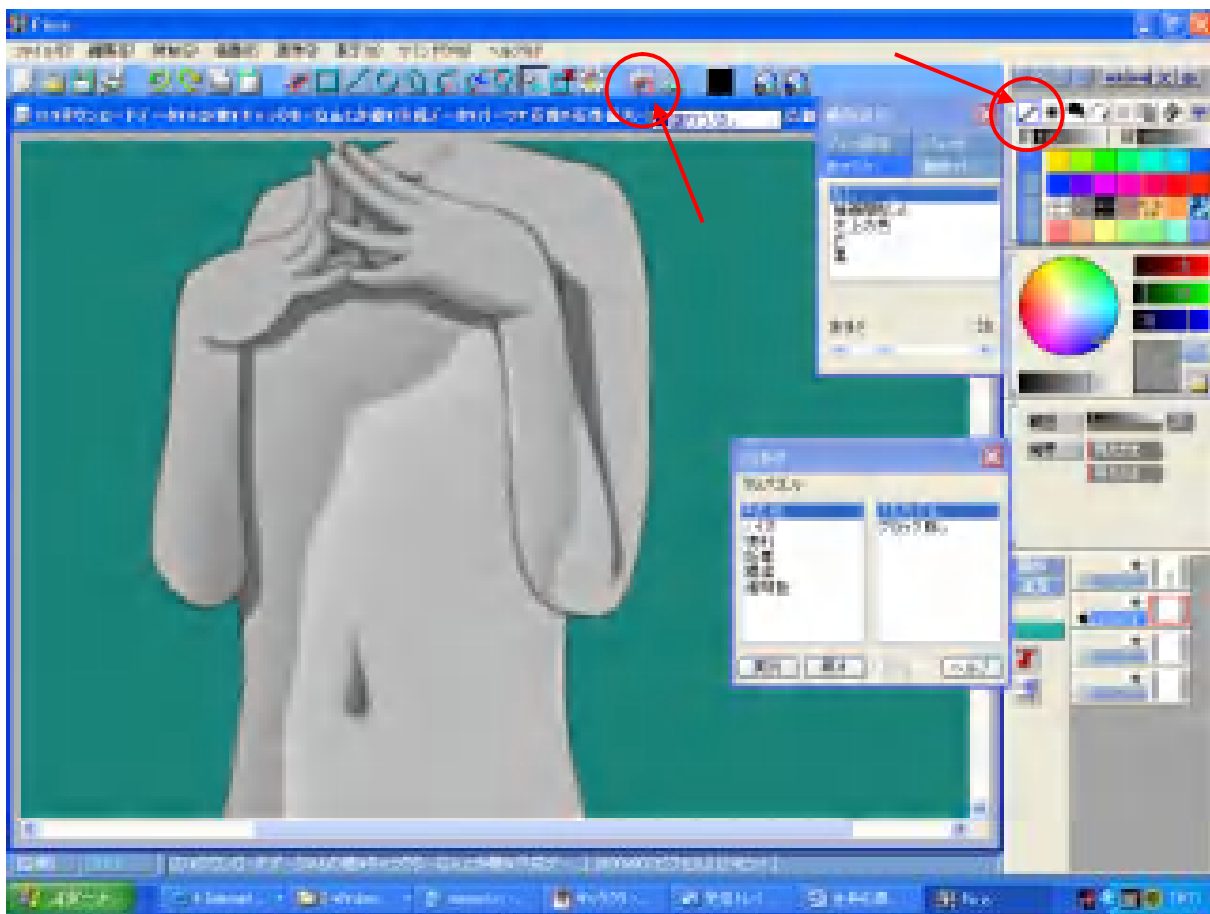
(8)領域の選択後，このままでは領域の縁がギザギザになっていたり，十分に選択されていなかったりしますので画面を拡大して様子を見ながら「領域」 - 「領域を太らせる」と「領域」 - 「領域の外側をぼかす」で指定領域の範囲を調整します。「太らせる度合」や「ぼかす度合」は1でいいでしょう。

ちなみに素体の改変では輪郭線が消えてしまうので，太らせない方が良かったようですが，ぼかした箇所は縁の方が半透明になるので注意が必要です。

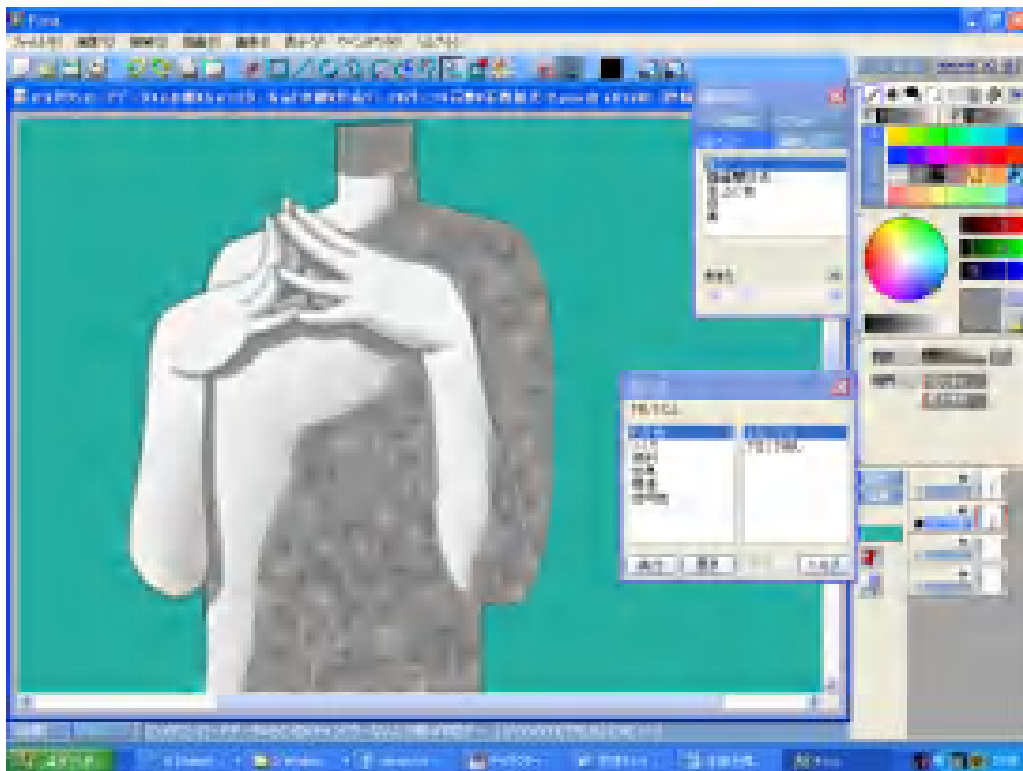




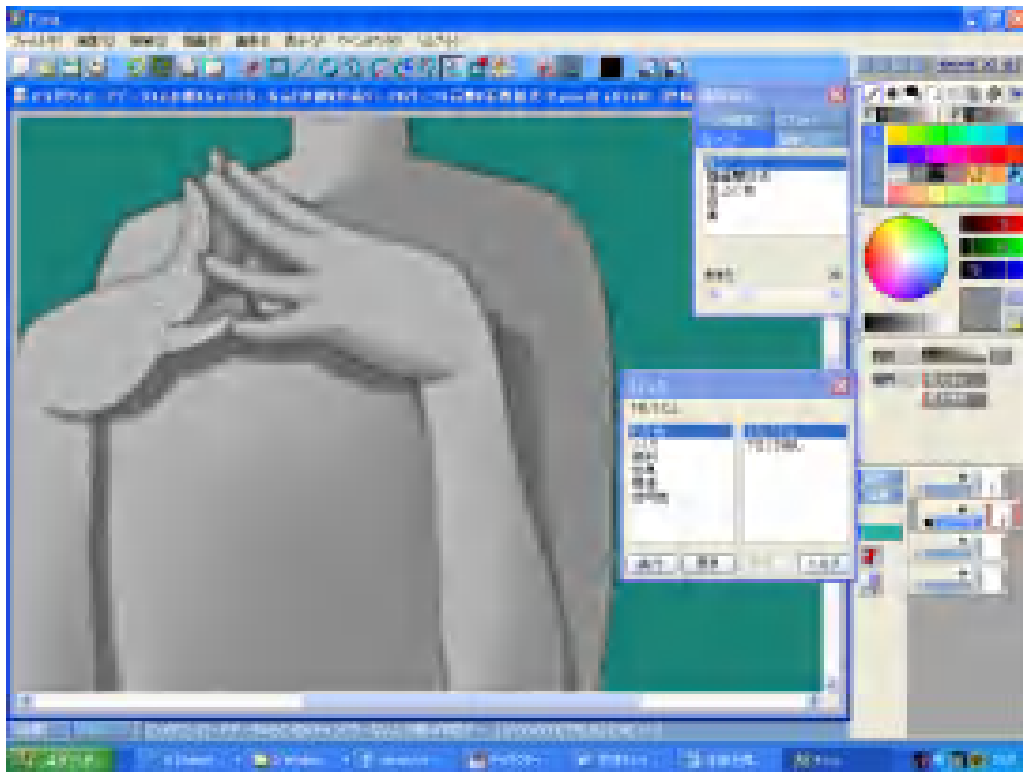
(9)領域の微調整完了後，画面上の「塗りつぶし」ボタンを押して一気に塗りつぶします。  
この時，右上の描画モードが鉛筆のアイコンになっていないと，塗りつぶさないので注意。



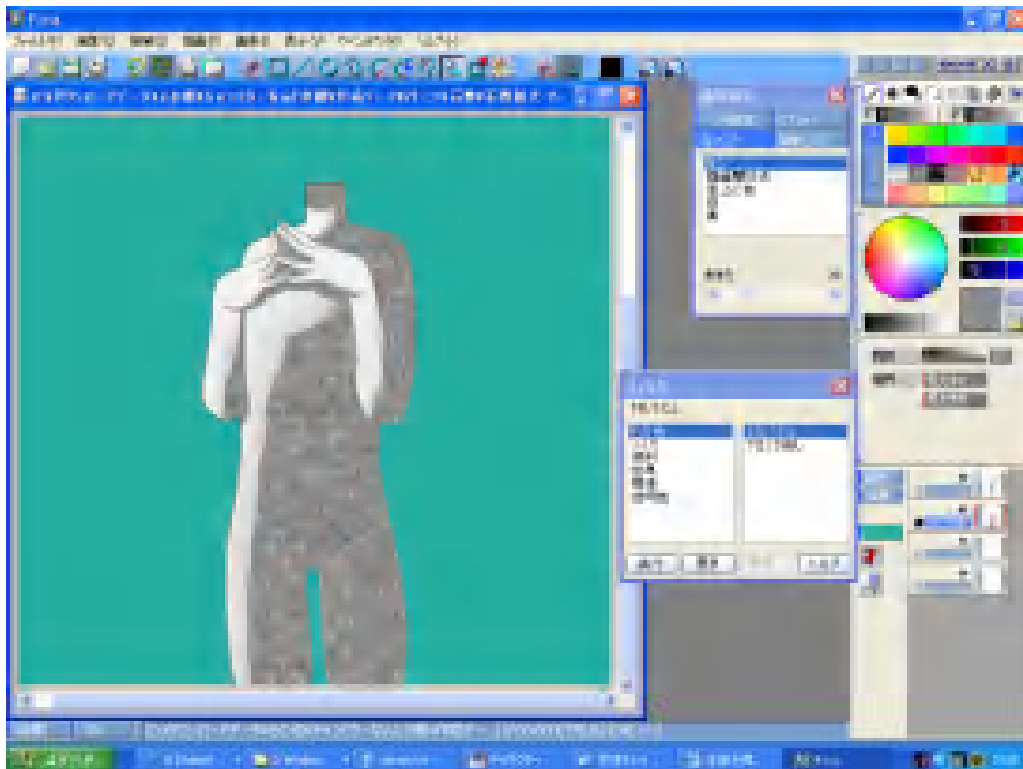
(10)一度「領域解除」をして様子を見ます。下の画像だと，まだ手の下辺りにノーマルの箇所が残っていますね。



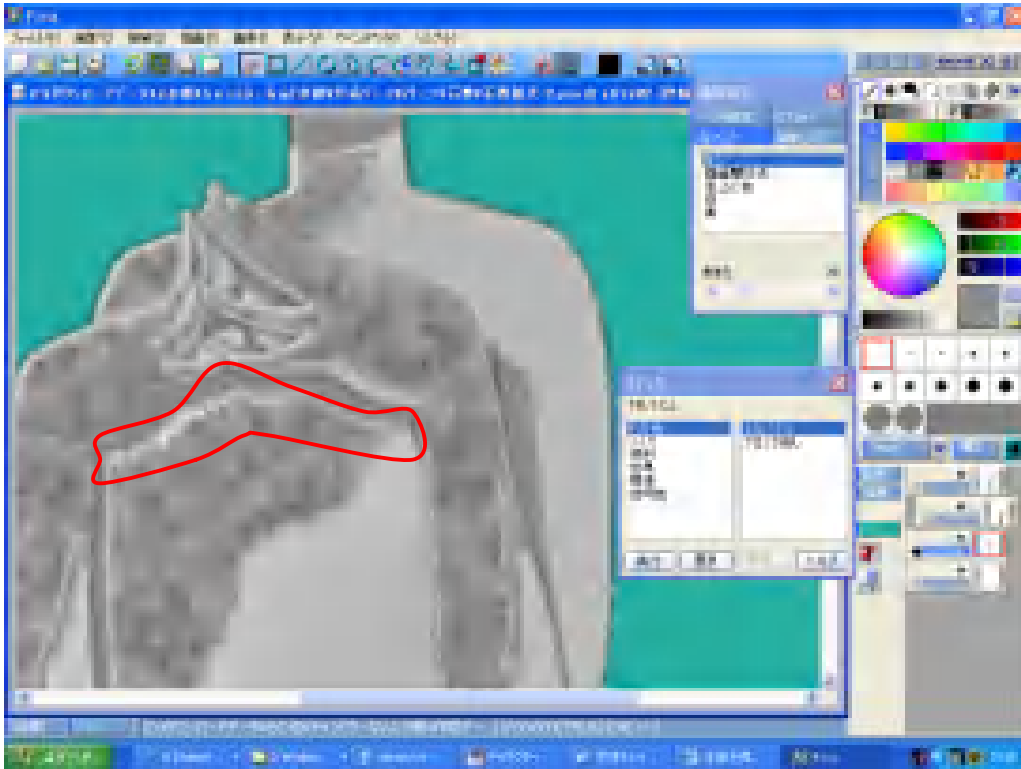
(11)作業中のレイヤを非表示（レイヤをクリックして右側にする）にしたり拡大したりして様子を見ながら，残っている箇所を指定して塗りつぶしていきます。



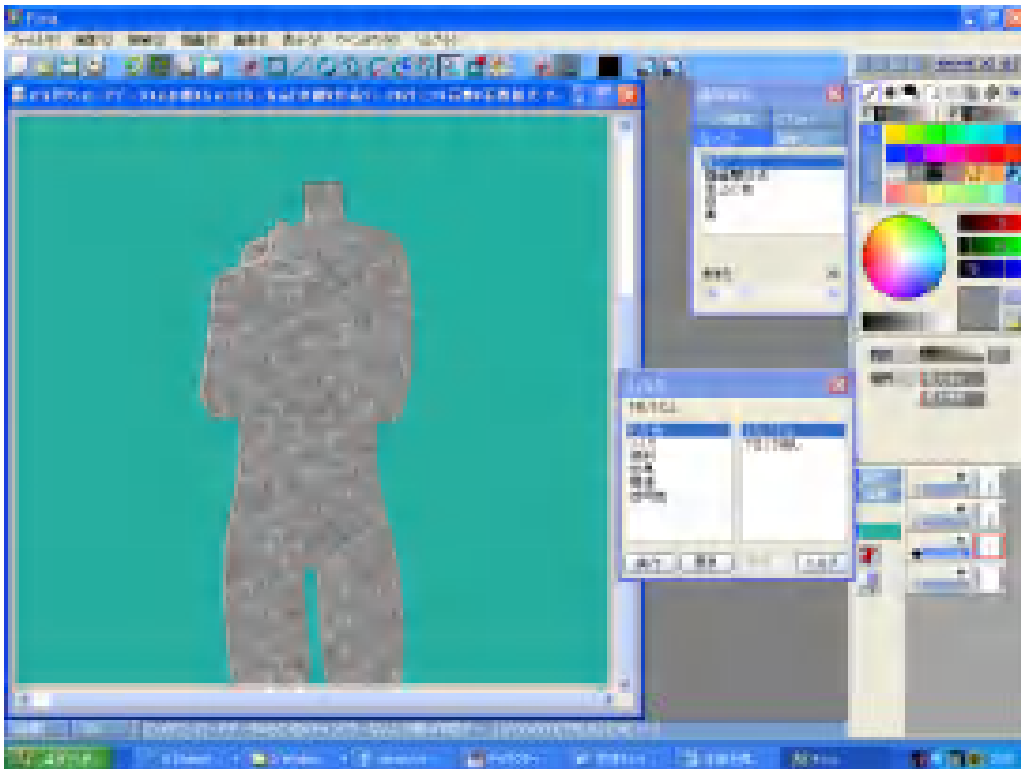
(12) ノーマル部分完了状態。一度上書きしておきましょう。



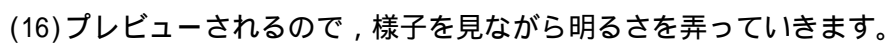
(13)同様に、ハイライト部分のレイヤとシャドウ部分のレイヤを塗りつぶしていきます。  
細かく境界が残ってしまう箇所等はブラシで描き込んで調整していきましょう。  
ハイライト色として残しても構わない箇所や後で境界をぼかせる箇所は気にせずそのまま放置しておきます。



(14)全身を塗りつぶした状態。

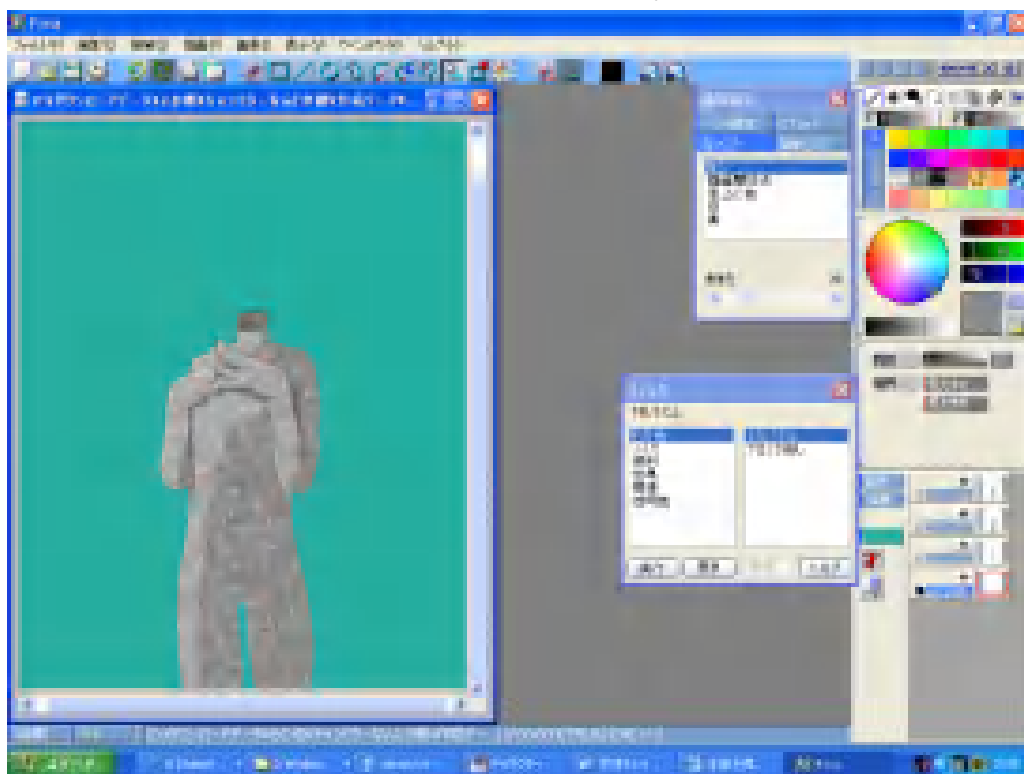


まずハイライト(シャドウ)部分のレイヤを作業状態にして、「画像」-「明るさとコントラスト」を選びます。



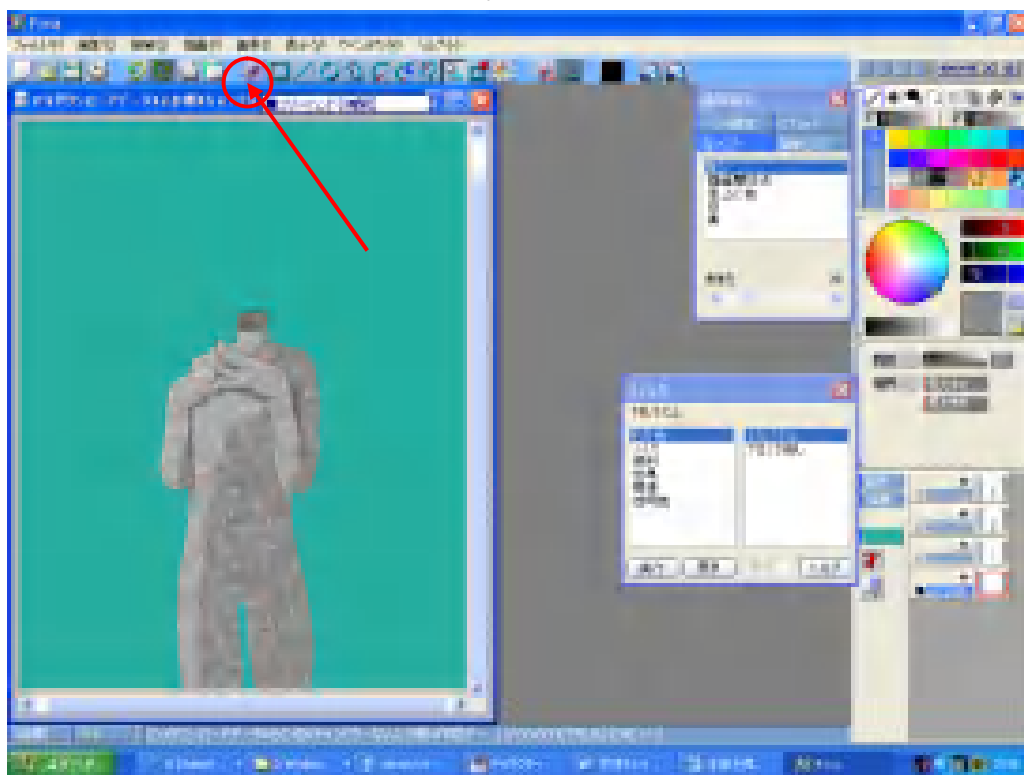
(17)明るさの調整が完了した状態。

ここからブラシやぼかし筆で微調整していきます。



(18)上のメニューの「フリーハンド (補完)」をクリックしてください。

これで描画モードが有効になります。





(19)元絵を参考にして境界をぼかしてみしましょう。

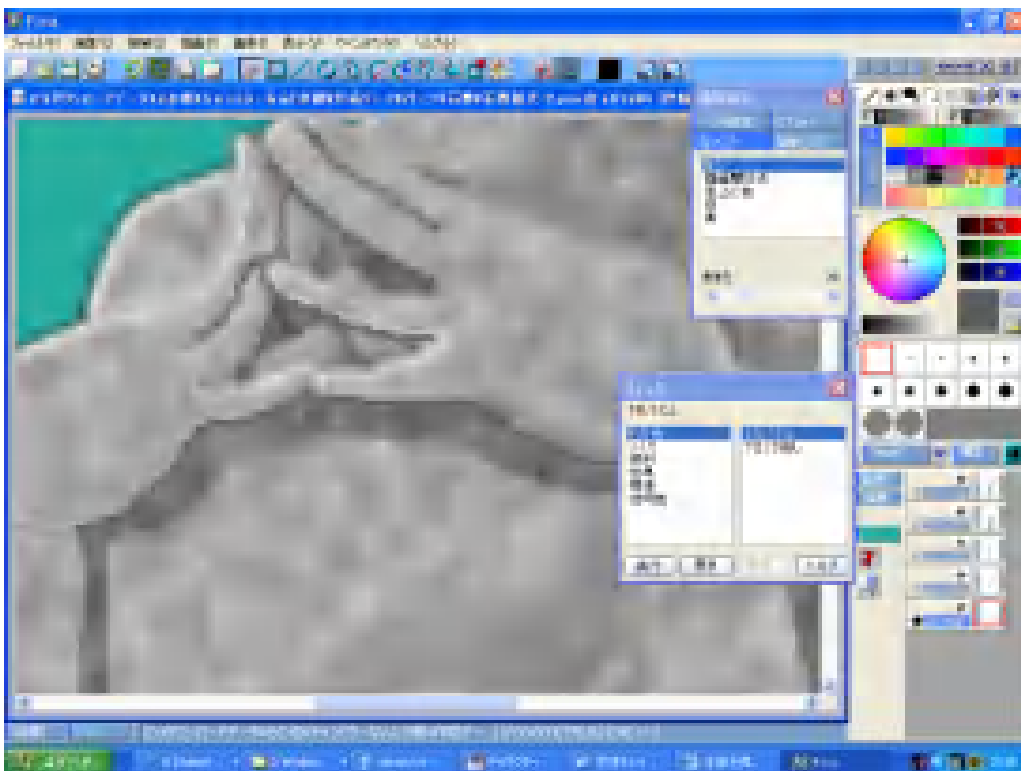
右上の描画ツールの左から 2 番目がぼかし筆になります。

カラーパレットの下のブラシの種類で適当な大きさのブラシを選びます。



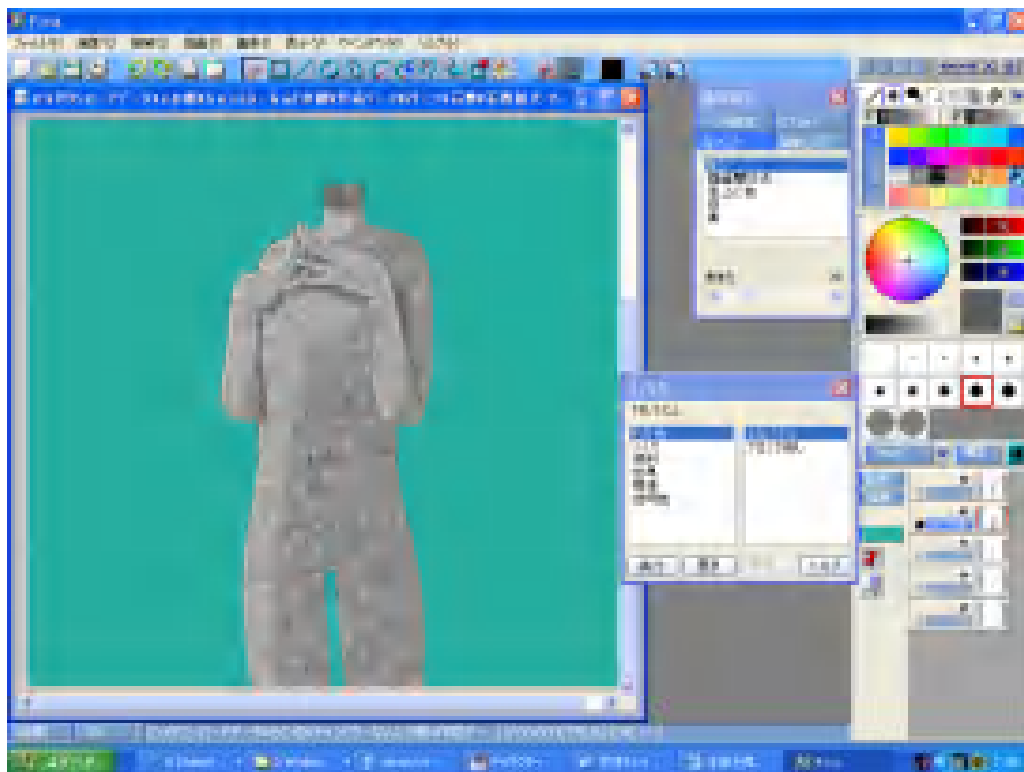
(20)細部調整はやはりブラシで。下の画像では指の輪郭を復旧中です。

消しゴムが使えるので、輪郭線は新規にレイヤを作成した方がいいですね。「元に戻す」ボタンはその時の P C のコンディションによって戻れる回数に制限があるので、信用出来ません。

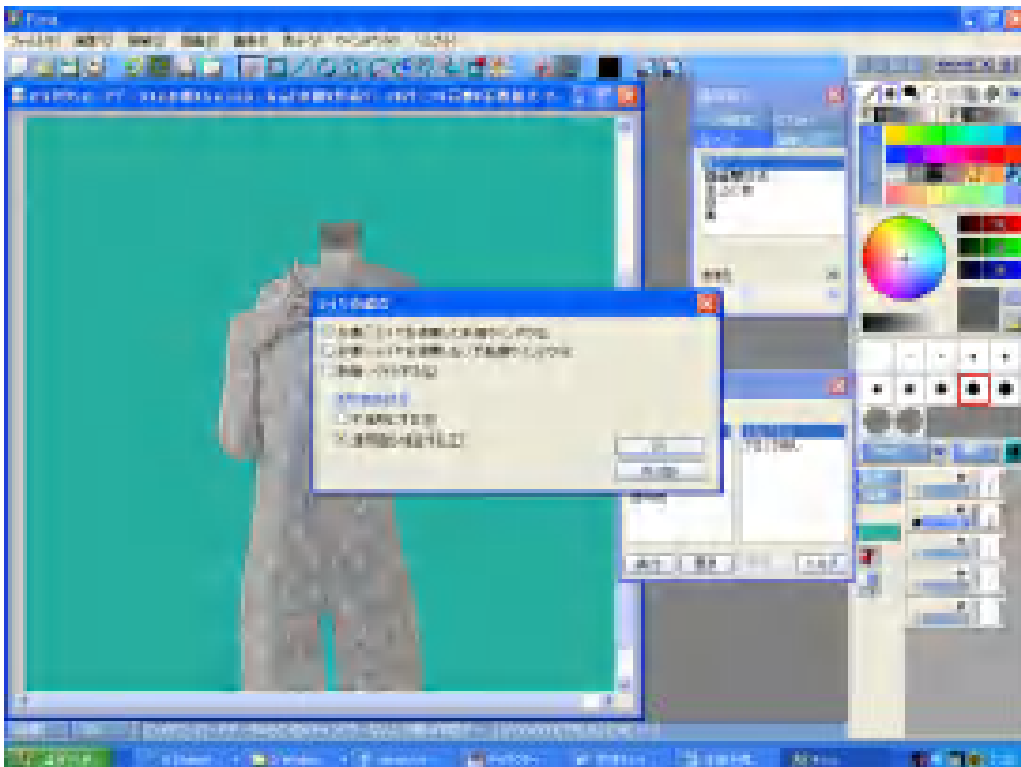
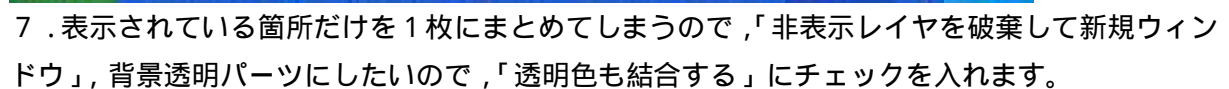


(21)細部修正完了状態。

これで塗りつぶし作業は完了です。一度保存しておきましょう。



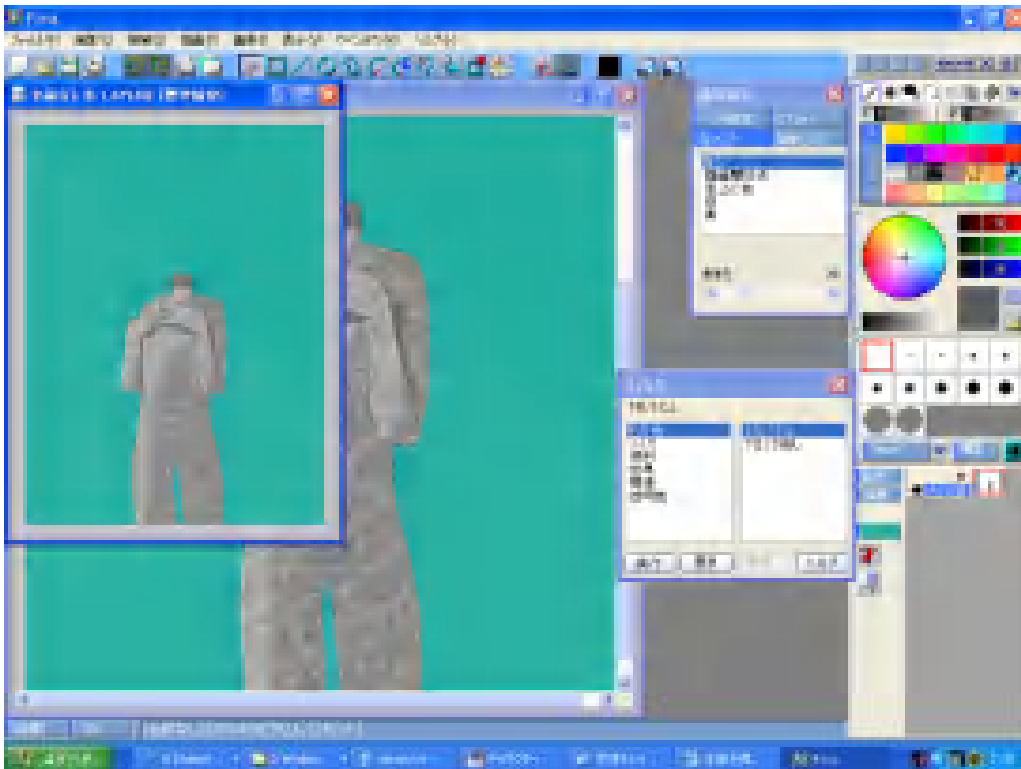
今回の場合は全部のレイヤを表示状態にするので、6～7の手順は省略しても構いませんが、パーツによってはひとつのファイルの中で複数のパーツの作成を行う場合もある（むしろそっちの方が多いと思います）ので、正攻法で説明しておきます。



8. これで表示レイヤがひとつにまとまった画像が出来ました。

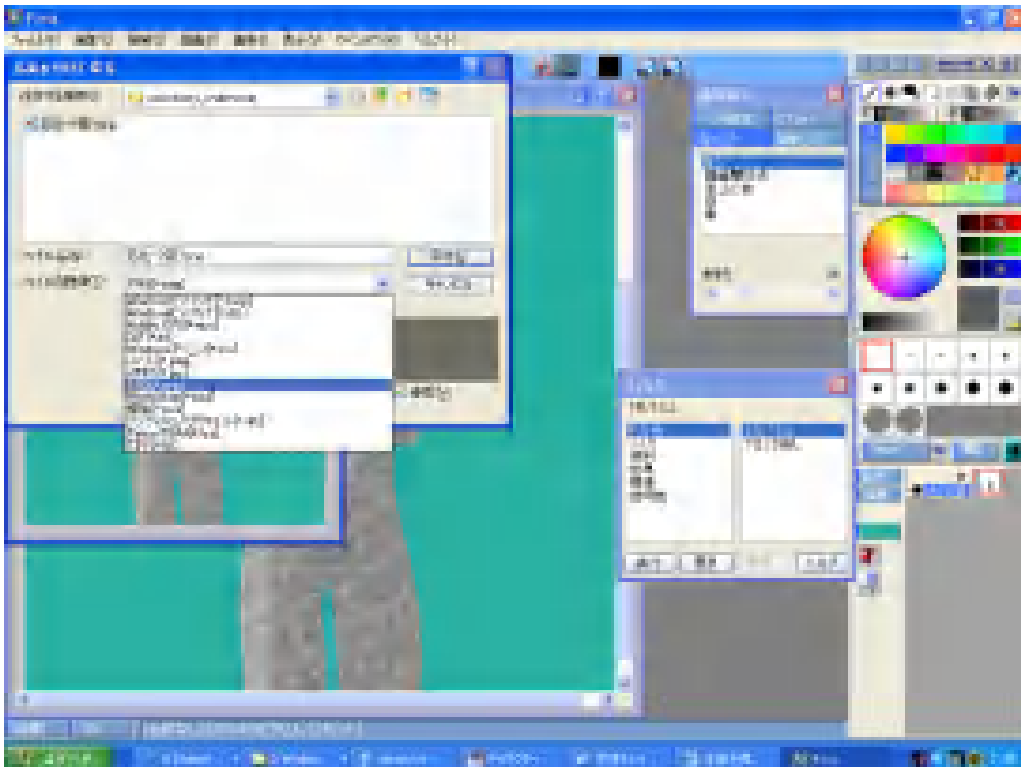
次に、最初に拡大したのと同じ手順で「画像」 - 「大きさを覚えて複製」で元のサイズ（W300×H400 ピクセル）のデータを作成します。

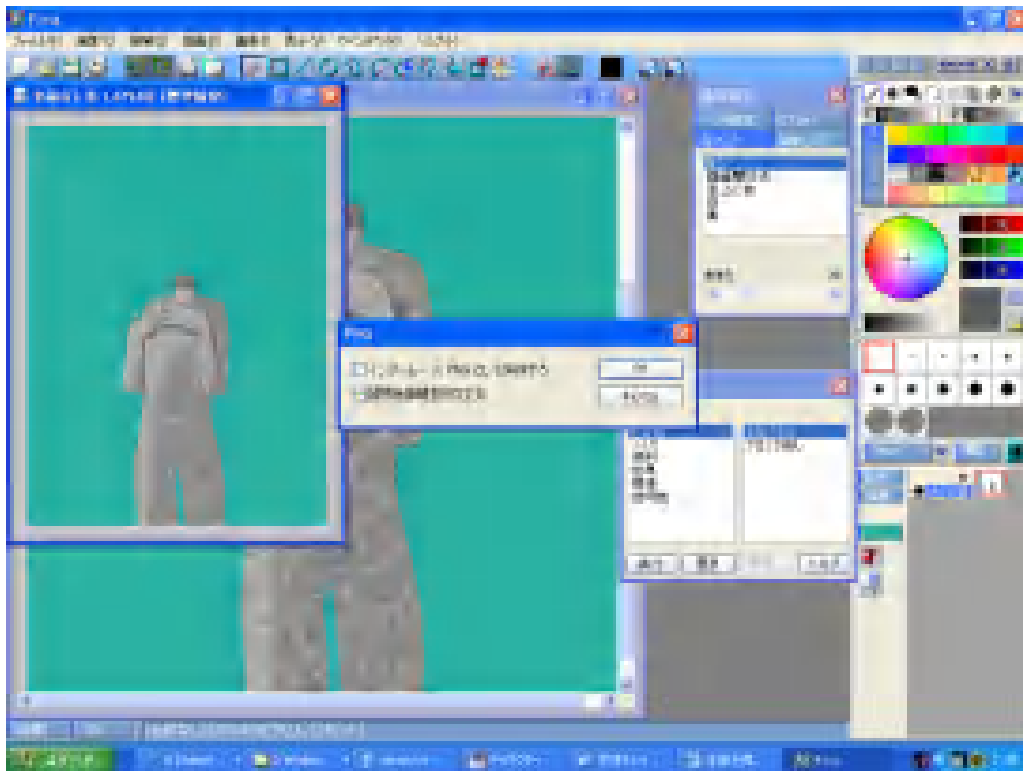
もちろん、6 - 7と8を逆にやっても構いません。



9. 元のサイズのデータを「ファイル」 - 「名前を付けて保存」で適当なファイル名を付けて PNG 形式で保存すればとりあえず完了です。

その際、「透明色情報を保存する」にチェックを入れる事を忘れずに。





10 . 後は「キャラクターなんとか機」のデータフォルダにコピーしてからテストしてみて、修正が必要なら作業ファイルを開いて修正して、修正 - テストを満足出来る（妥協出来るが正解？）ようになるまで繰り返して完了です。

「キャラクターなんとか機」のデータ構造の詳細については、「キャラクターなんとか機」添付の memo.txt を読んでください。



11 . 完成後は readme.txt を書いてからフォルダ構造ごと圧縮可能な設定で圧縮ファイルを作成して、「追加パーツ保管庫」に投稿しましょう。

以上，素体 2 の改変を実際に行いながらのレポートでした。

目のパーツの作成は素材を開いて，その上から別レイヤで線画でなぞって作成しました。

基本的な操作を一通り網羅していると思うので，応用でパーツ作成にもチャレンジ出来ると思います。

パーツ改変から始めて，グラフィックツールの操作に慣れてくると，ついついやってしまいたくなりますよw

「Pixia」の操作方法に関しては，ピクシアホームページ以外にも「Pixia」で検索をかけると使い方の解説サイトがいろいろ見つかりますので，そちらも参照してみてください。