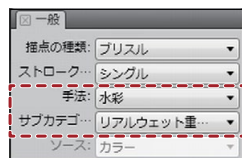


[リアル水彩] ブラシのカスタマイズの実例

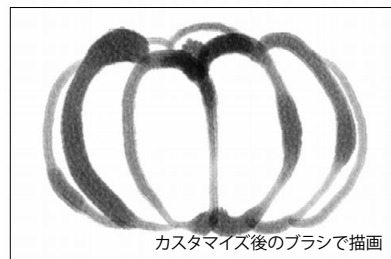
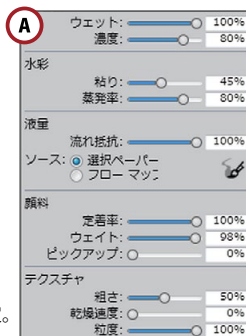
① [ペン] > [ドラインク] を使って、筆風のブラシを作ります。

通常のブラシも、[手法] が [水彩] にできる種類であれば、[リアル水彩] ブラシにすることができます。ここでは、[ペン] > [ドラインク] を使って、水墨画の筆のようなブラシを作ってみます。



一般コントロールの [手法] に [水彩] を [サブカテゴリ] に [リアルウェット重ね塗り] を選択します。

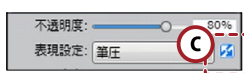
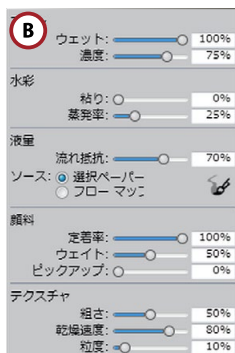
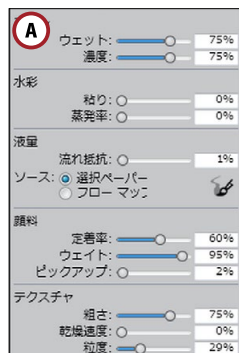
[リアル水彩] コントロールの設定は図 A のように設定。



8. [ドラインク] を使って筆風のブラシを作る

② [ピックアップ] を 0 にして、色の落ちないブラシを作ります。

④ [ウェット オン ウェットペーパー] からカスタマイズ
⑥ [境界 (明)] からカスタマイズ

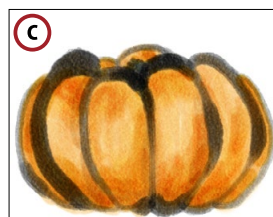
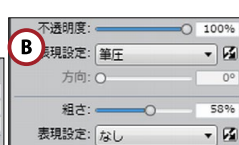
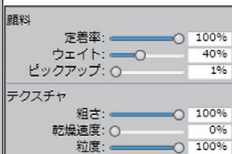
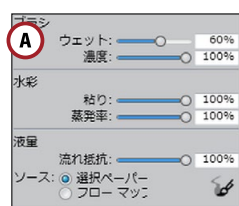


どちらも [一般] コントロール内の [不透明度] の [表現設定] は [ソース] から [筆圧] に変更しています。さらに [不透明度表現設定を反転] にチェックを入れると (青色点灯、図 C)、筆圧をかけた部分が広く薄く描けるので、ぼかしやすくなります (描きにくければ外してください)。



9. [ピックアップ] が 0% で色の落ちないブラシ

③ ぼかし効果の少ないブラシを作ります。



[紙目水彩] を元にして、ぼかしの少ない設定にしました (図 C、塗り部分)。

[一般] コントロールの [不透明度] と [粗さ] の設定と [リアル水彩] コントロールの設定を図 A、B のようにそれぞれ修正しました。テクスチャ感が気になるときは [一般] コントロールの [粗さ] の数値を下げるとういでしょう。[ぼかし処理待ち] チェックを外すと、図 D のようにストロークの雰囲気が出ます。

10. ぼかしの少ないブラシを作る

[リアル水彩] ブラシをカスタマイズするときには、[水彩] ブラシと同様、[塗料] コントロールには注意が必要です。[塗料] コントロール内の [補充量] は必ず 100% で使うようにします。 ([にじみ] も 0 にしておくほうがよいでしょう)。

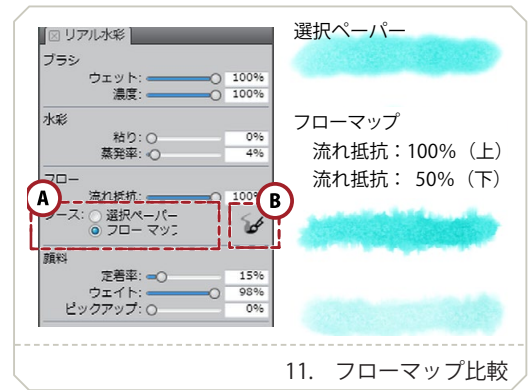
フローマップ効果を使う

[リアル水彩] コントロールの [液量] 項目 (X3 では [フロー]) 内にある [フローマップ] にチェックを入れると、よりリアルな描画を行うことができます (12.2 以降)

テクスチャとは別にフローマップ専用の画像を持ち ([ウィンドウ ...] > [フローマップ] > [フローマップ] で表

示、又は[リアル水彩]コントロール内(図11-B)をクリック、絵具の流れ方をコントロールします。通常のテクスチャが「描画部分全体」の凸凹感を表すのに対し、フローマップでは主に「絵具の縁」の広がり具合を表現します。

図11は、[選択ペーパー]を選択した(12.1までと同じ)状態と、[フローマップ]を選択した新しいバリエーションでの縁の広がり具合とを比較したものです。[選択ペーパー]では、ほぼ描画した縁のまま広がっていくのに対して、フローマップを選択した場合は絵具がランダムに広がります。



11. フローマップ比較

この広がり具合は選択した[フローマップ]によって違ってきます。また、[流れ抵抗]の値によって、どの程度流れるかが決まります。値が小さいと[選択ペーパー]を選択した場合と似たような感じで自由に絵具が広がっていき、値を大きくすると、フローマップの凸凹(白黒部分)に沿って、絵具の流れが制限されます。([流れ抵抗]の値が「0」だと[選択ペーパー]を選択した、従来の状態と同じ結果になります。)

デフォルトにあるフローマップは12で3種類、X3では7種類用意されていますが、テクスチャ同様に画像を取り込むことで自作することもできます。

[リアル水彩]コントロールの設定では、[流れ抵抗]を大きめ、[ウェット]は高め、[蒸発率]は低めにすると効果が大きくなります。ただし、この値で設定したブラシは、ぼかし処理に時間をかなり要し、PCのスペックによっては使用が難しい場合もあります。[蒸発率]値を少し大きめにすれば処理時間を短縮することができます。([蒸発率]を0~20%程度の間で調整してみてください。)

下図12は、大きくランダムに広がる設定にしたバリエーションです。

[紙目水彩]を選択してカスタマイズします。

不透明度: 100%
表現設定: 筆圧
方向: 0°

粗さ: 50%
表現設定: なし
方向: 0°

サイズ: 25.0
最小サイズ: 50%
表現設定: 筆圧

間隔: 19%
最小間隔: 0.8

ジッター: 0.26
表現設定: なし
方向: 0°

A ウェット: 100%
濃度: 100%

水彩 粘り: 5%
蒸発率: 0%

液量 流れ抵抗: 100%

ソース: 選択ペーパー
 フローマップ

顔料 定着率: 10%
ウェイト: 100%
ピックアップ: 0%

テクスチャ 粗さ: 50%
乾燥速度: 0%
粒度: 15%

[リアル水彩]設定は図Aのように設定。

- ウェットと濃度: どちらも100%に変更
- 粘り: 5%、蒸発率: 0%
- 流れ抵抗: 100%、ソース: フローマップにチェック
- 定着率: 10%、ウェイト: 100%、ピックアップ: 0%
- 粗さ: 50%、乾燥速度: 0%、粒度: 15%
- ぼかし処理待ちチェックは外す

B フローマップ

[リアル水彩]コントロール以外は、以下のように変更(カッコ内はX3でのコントロールパネル名)

- 不透明度: 表現設定「筆圧」に変更
- 粗さ(テクスチャ): 50%・表現設定「なし」に変更
- サイズ: 「最小サイズ」を50%に変更
- 描点タイプ: 「1ピクセルエッジ」に変更
- 間隔: 19%に変更
- ジッター(ストロークのジッター): 0.26に変更

フローマップは[雲]を選択し、コントラストと明るく変更(図B)

C 「ウェイト」と「粒度」を変更して比較した結果

	ウェイト: 100% 粒度: 15%
	ウェイト: 99% 粒度: 15%
	ウェイト: 99% 粒度: 6%

12. フローマップカスタマイズ実例

上図12のカスタマイズでは、[ウェイト]を100%に設定してあり、描画が重なる部分が濃くなります(図12-C)。99%以下にすると濃い部分は出にくくなりますが、全体の発色が薄くなりテクスチャが強くなります。好みに応じて[粒度]とともに調整するとよいでしょう。

このほか、[水彩液量マップ]のように[流れ抵抗]を低めに設定し、あまり広がらないようにして使うと、縁の境界にランダム感が付いたようになります。[水彩液量マップ]の[不透明度]を60%程度の[筆圧]に変更し、[リアル水彩]コントロールの[粘り]を50%程度にすると使いやすくなります。