

# イラスト班 活動報告書

立命館コンピュータクラブ  
2019年度前期プロジェクト活動

2019年8月8日

原 佑馬 <sup>*1</sup>	北村 優奈 <sup>*2</sup>	伊藤 聡子 <sup>*3</sup>
服部 瑠斗 <sup>*4</sup>	坪倉 奏太 <sup>*5</sup>	松本 幸大 <sup>*6</sup>
中山 凌一 <sup>*7</sup>	岡本 陽太 <sup>*8</sup>	小柳 雅文 <sup>*9</sup>
	中川 拓海 <sup>*10</sup>	

---

\*1情報理工学部 情報理工学科 システムアーキテクトコース 二回生

\*2情報理工学部 情報理工学科 システムアーキテクトコース 二回生

\*3情報理工学部 情報理工学科 知能情報コース 三回生

\*4情報理工学部 情報理工学科 知能情報コース 二回生

\*5情報理工学部 情報理工学科 実世界情報コース 二回生

\*6情報理工学部 情報理工学科 セキュリティ・ネットワークコース 二回生

\*7情報理工学部 情報理工学科 システムアーキテクトコース 二回生

\*8情報理工学部 情報理工学科 実世界情報コース 二回生

\*9情報理工学部 情報理工学科 一回生

\*10情報理工学部 情報理工学科 セキュリティ・ネットワークコース 二回生

# 目次

1	活動概要	3
2	活動内容	3
2.1	担当者割り振りを行う	3
2.2	CLIP STUDIO PAINT の基本的な使い方を学ぶ	3
2.3	CLIP STUDIO PAINT の標準的な使い方を学ぶ	3
2.4	ラフを書く工程に必要な機能と、その利用方法を学ぶ	5
2.5	レイヤーの扱い方を学ぶ	6
2.6	ラフを完成させるための機能と、その利用方法を学ぶ	7
2.7	色塗りを行う際に必要な機能と、その利用方法を学ぶ	7
2.8	絵を仕上げるために必要な機能と、その利用方法を学ぶ	8
3	活動で得られたもの	8
4	問題点	8
5	展望	9

# 1 活動概要

文責: 原 佑馬

ペイントソフトである CLIP STUDIO PAINT の機能を基礎から学習し, 快適に高クオリティのイラストを描くことができるようになることを目指す。そのために, 毎回の活動では担当者を決め, それぞれが与えられたテーマについて調査し, それを活動内で報告することとする。

## 2 活動内容

### 2.1 担当者割り振りを行う

文責: 原 佑馬

活動概要で述べたように, イラスト班の活動では毎週の活動毎に担当者を割り振ることで, 活動を進めた。そのために, 初回の活動では絵を描く工程に沿ったテーマを各週の活動のテーマとし, それぞれの担当者を決定した。

### 2.2 CLIP STUDIO PAINT の基本的な使い方を学ぶ

文責: 原 佑馬

第一回の活動は, 「CLIP STUDIO PAINT の基本的な使い方を学ぶ」というテーマで行われた。

ここでは, 第二回以降の活動において必須となる CLIP STUDIO PAINT の基本的な使い方を学習することを目標に以下のような項目に沿って活動を行った。

- 基本的な設定を行う

- 初期化設定について

CLIP STUDIO PAINT において行った設定を初期状態に戻す方法について学習した。

- 筆圧の設定について

ペンタブレット等における筆圧検知レベルの設定を行う方法について学習した。

- 新しいプロジェクトを作成・保存する

CLIP STUDIO PAINT において, 新しいプロジェクトを作成し, 保存する方法について学習した。

第一回の活動においては, CLIP STUDIO PAINT の基本的な使い方を学ぶことができた。

これによって, 第二回以降の活動を円滑に行うことができるようになったといえることができるだろう。

### 2.3 CLIP STUDIO PAINT の標準的な使い方を学ぶ

文責: 原 佑馬

第二回の活動は, 「CLIP STUDIO PAINT の標準的な使い方を学ぶ」というテーマで行われた。

ここでは, 絵を描き始めるにあたり, 知っておくべき機能や設定を学習するため, 以下のような項目に沿って活動を行った。

- ペンタブの設定について

- ペンタブとペンのボタンへの機能割当を行う  
ペンタブと、ペンについているボタンへ機能を割り当てる方法について学習した。
  - 複数ディスプレイを使用する際の設定方法について  
複数ディスプレイに接続している PC において、ペンタブの反応範囲を任意のディスプレイのみに限定する方法について学習した。
- ショートカットキーについて
  - 既存のショートカットキーについて学習する  
CLIP STUDIO PAINT において、予め設定されているショートカットキーについて学習した。
  - ショートカットキーの設定について  
ショートカットキーを新しく追加したり、既存のショートカットキーを削除、変更する方法について学習した。
- パレットについて
  - 各パレットの機能について  
CLIP STUDIO PAINT において、画面上に表示される各パレット毎の大まかな機能について学習した。
  - 位置、サイズの設定について  
パレットの表示位置や、表示サイズを変更する方法について学習した。
- キャンバスについて
  - 表示位置と倍率について  
CLIP STUDIO PAINT において、イラストを描くキャンバスの表示位置と倍率を変更する方法について学習した。
  - 回転と反転について  
キャンバスを場面に応じて回転、反転させる方法について学習した。
- 画像と選択範囲
  - 選択範囲の決め方について  
キャンバスの任意の範囲を選択する方法について学習した。
  - 選択範囲の反転、拡張、縮小について  
キャンバス上で選択された範囲を反転、拡張、縮小する方法について学習した。
  - 選択範囲の保存について  
キャンバス上で選択された範囲を一時別レイヤに保存する方法について学習した。
  - 画像の挿入について  
画像をキャンバス上に挿入する方法について学習した。
  - 画像の位置、サイズ、向き調整について  
画像<sup>\*11</sup>の位置、サイズ、向きを調整する方法について学習した。
  - 画像の変形について  
画像を変形する方法について学習した。
  - 画像を素材として登録する  
画像を他のプロジェクトで利用するために、素材として登録する方法について学習した。
- その他

---

\*11この項目では挿入された画像だけではなく、キャンバス上に描かれているイラストも含む

- コマンドバーの設定について  
CLIP STUDIO PAINT において、画面上部に表示されているコマンドバーの設定を行う方法について学習した。
- 素材のインストールについて  
CLIP STUDIO で、他のユーザが公開している素材をインストールする方法について学習した。
- ファイル形式について  
画像を保存する際のファイル形式について、その種類と特徴について学習を行った。
- 印刷の方法について  
画像を印刷する際の設定について学習を行った。

第二回の活動においては、CLIP STUDIO PAINT で絵を描くにあたって、最低限知っておくべき知識を得ることができた。

これによって、CLIP STUDIO PAINT の機能を活かし、自分にあった設定で絵を描くことができるようになったということができらるだろう。

## 2.4 ラフを書く工程に必要な機能と、その利用方法を学ぶ

文責: 北村 優奈

第三回の活動は、「ラフを書く工程に必要な機能と、その利用方法を学ぶ」というテーマで行われた。

ここでは、イラストの大まかなイメージであるラフを描くにあたり、知っておくべき機能や設定を学習するため、以下のような項目に沿って活動を行った。

- 新規キャンパスの作成
  - 新規キャンパスの作成について  
CLIP STUDIO PAINT において、新しくキャンパスを作成する方法について学習した。
  - 新規キャンパスの設定について  
解像度や用紙色を変更する方法について学習した。
- 鉛筆の使い方  
鉛筆の使い方と、リアル鉛筆や濃い鉛筆、色鉛筆など、CLIP STUDIO PAINT における鉛筆の種類の違いについて学習した。
- 鉛筆の色、太さ、濃さ、硬さの変更の仕方  
鉛筆の色、太さ、濃さ、硬さの変更の仕方とその違いと、スライダー表示とインジケーター表示を変更する方法について学習した。
- 消しゴムの使い方  
消しゴムの使い方と、硬めや軟らかめ、練り消しゴムなど、CLIP STUDIO PAINT における消しゴムの種類の違いについて学習した。
- 下描きレイヤーの使用  
下描きレイヤーに設定する方法を学習した。
- レイヤーの線の色や不透明度  
下描きレイヤーの線の色や不透明度の変更方法を学習した。

- アナログで描いた下絵の読み込み

アナログで描いた下絵を読み込む方法を学習した。

- 読み込んだ下絵の汚れのとり方

CLIP STUDIO PAINT において、読み込んだ下絵の汚れを取り方を、フィルターとツールの 2 種類の方法で学習した。

第三回の活動においては、CLIP STUDIO PAINT のラフを書くための技術を学ぶことが出来た。

これによって、CLIP STUDIO PAINT の機能を活かし、自分にあった設定で下描きを描くことができるようになったということが出来るだろう。

## 2.5 レイヤーの扱い方を学ぶ

文責: 服部 瑠斗

第 4 回の活動では、イラストを効率よく描くために以下の必要なレイヤーの基本的な使い方や複数レイヤーを用いるメリットなどを学習した。

- 複数のレイヤーを用いるメリット

複数レイヤーを用いることによって生じるメリットとして以下の内容が挙げられる。

- 消し間違いの量を減らすことが出来る

レイヤーを描く内容(下書きと線画など)に分けることによって消したい線と消したくない線を区別することが可能になり、消したい線のみを消すことが出来る。

- より楽に修正を行うことが出来る

レイヤーを描く内容によって分けることによってより直感的に修正を行うことが出来る。

- レイヤーの使い方

- 新規レイヤーの作成方法

レイヤーの種類とそれぞれの特徴に触れながらそれぞれのレイヤーの生成方法を学んだ。

- レイヤー名の変更方法

レイヤー名の変更方法を学んだ。

- レイヤーの削除方法

レイヤーの削除の方法と削除の取り消し方について学んだ。

- レイヤー毎に表示・非表示を切り替える方法

レイヤーを表示する方法、また表示しているレイヤーを非表示にする方法やレイヤー毎に表示を切り替えるメリットについて学んだ。

- レイヤーを複数選択する方法

レイヤーを複数選択する方法や、複数選択することによって生じるメリットについて学んだ。

- レイヤーの転写・合成する方法

レイヤーを別レイヤーに転写や合成する方法や、転写と合成の違いについて学んだ。

## 2.6 ラフを完成させるための機能と、その利用方法を学ぶ

文責: 伊藤 聡子

第五回の活動は、「ラフを完成させるための機能と、その利用方法を学ぶ」をテーマに行った。この回では、イラストを描く際の土台となるラフを描くために知っておくべき知識を得るため、以下の項目にそり活動を行なった。

- ラフの描き方
  - － あたりの描き方
  - － 下書きの描き方
- 線画の描き方
  - － 綺麗に直線を描く方法
  - － 綺麗に曲線を描く方法
- オススメの web ページ紹介
  - － 図形遊びから構図を考える感じの話  
[https://www.pixiv.net/member\\_illust.php?mode=medium&illust\\_id=55657833](https://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=55657833)
  - － イラスト初心者のためのアタりの描き方講座【顔や体を正確に描く】  
<https://www.pixivision.net/ja/a/1733>
  - － デジタルイラスト初心者必見！ラフの描き方5つのコツをおさえよう  
<https://conte-anime.jp/draw/draw-below>
  - － 【イラスト】きれいなキャラクター線画の描き方【初心者講座】  
<https://www.clipstudio.net/oekaki/archives/153211>

以上のように、説明と合わせて web ページを紹介したことにより、各個人が自分のペースで理解できるようにした。

## 2.7 色塗りを行う際に必要な機能と、その利用方法を学ぶ

文責: 松本 幸大

第6回の活動では、色塗りの過程で必要になる作業や利用できる機能について、実際に描いているイラストを題材にして学んだ。

- 下塗り  
線画のパーツごとに中間的な色をのせていく方法と、色を記録し切り替えるうえで便利なカラーパレット機能について学んだ。
- 目を描く  
まつ毛や瞳孔、虹彩、瞳の影など、パーツごとの細かな塗り込みについて学んだ。
- 髪を描く  
照り返しや影の塗り込みから質感を生み出すコツについて、実際に用いるペンの特徴を挙げながら学んだ。
- 参考資料
  - － カラーセットで効率アップ! - パレットの使い方と入出力 -  
<https://tips.clip-studio.com/ja-jp/articles/891>
  - － イラストを華やかにする目(瞳)と髪の塗り方  
<https://www.clipstudio.net/oekaki/archives/153050>

## 2.8 絵を仕上げるために必要な機能と、その利用方法を学ぶ

文責: 坪倉 奏太

第7回の活動では、イラストの仕上げの中で特に一般的かつ重要な技法である、「合成モードでの光や色の演出」、「色調補正での色味の補正」、「ぼかしを用いての補正」について学んだ。

- 色調補正での色味の補正

CLIP STUDIO PAINTにおける色調補正機能での補正、特にトーンカーブなどを用いての補正方法について学んだ。

- 合成モードでの光と色の演出

CLIP STUDIO PAINTにおける合成モードでの演出、特にスクリーンレイヤー、オーバーレイを用いての光と色の演出について学んだ。

- ぼかしを用いた補正

CLIP STUDIO PAINTにおけるぼかし機能、例えばガウスぼかしなどを用いての補正について学んだ。

また活動内では「被せ線」や線の太さの強弱を気をつけることによる線画段階での仕上げについても触れた。

## 3 活動で得られたもの

文責: 原 佑馬

本活動において、CLIP STUDIO PAINTでイラストを描く際に役に立つ様々な設定やツールについて学習することができた。

また、各週毎に担当者を割り振って活動を行ったため、自らが定められたテーマについて調査し、それを班員に発表するという体験をすることができた。これにより、班員のソフトウェアの機能や利用方法を調査する能力や、発表能力も向上した。

## 4 問題点

文責: 原 佑馬

本活動において挙げられる問題点として、イラストの描き方に関する学習を一切行っていないということが挙げられる。

そのため、ツールの利用方法は理解できたが、そもそもイラスト自体を描くことができないという班員が出てしまった。

この対策としては、以下のようなことが挙げられる。

- 予めある程度完成した下絵を準備しておく

予め活動で学ぶ内容を練習できるような下絵を準備しておくことで、イラストを描くことができない班員でも演習を行うことができると考えられる。

- 最低限イラストを描くための勉強会を設ける

最低限イラストを描くための知識、例えば絵を描く手順や、下絵の描き方、レイヤーの分け方、練習の仕方などを勉強することができる勉強会を設けることで、活動の成果をより出すことができるようになると考えられる。

## 5 展望

文責: 原 佑馬

本活動では、主に CLIP STUDIO PAINT でイラストを描くことに焦点を当てて活動を行った。

ここで学んだことを踏まえ、班員各々がイラストを描く練習を更に重ねることで、本プロジェクトの最終目標として掲げられた「CLIP STUDIO PAINT の機能を駆使し、快適に高いクオリティのイラストを描くことができるようになる」を完全に達成することができると思える。