



アイビス ペイントの教科書

006 / ばん / ちしま [著]
監修 / 株式会社アイビス

公式

スマホではじめるイラスト超入門



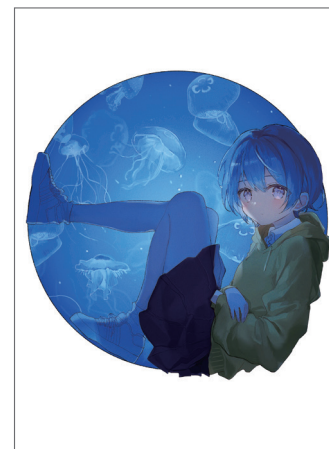
技術評論社

はじめに

アイビスペイントはお絵描きアプリダウンロード数世界1位を誇るスマートフォン向けお絵描きアプリケーションで、さまざまなブラシや素材、フォント、フィルターを使うことができます。

本書は、スマートフォンで「アイビスペイント」を使用してデジタルイラストをはじめたいと思う方々へ向けた解説書です。

1章から6章ではアイビスペイントの基本操作を、7章、8章ではカラーイラストのメイキングを紹介しています。基本の操作を学んだり、実際に描いてみたりしながら、デジタルイラストを楽しんでいただけたらと思います。



イラストレーター



ばん Twitter https://twitter.com/one_ban7241

イラストレーター。SNSではキャラクターイラストを中心に発信しており、ミュージックビデオのイラストなどを手掛ける。空気感の演出を得意とし、アイビスペイントを使って淡い雰囲気 of イラストを制作する。



おーろく 006 Twitter https://twitter.com/oo6_600

イラストレーター。書籍表紙イラストやキャラクターイラストなどを手掛ける。透明感のある青と柔らかな光の表現を得意とする。SNSではアイビスペイントを使ったメイキングも紹介しており、閲覧数は18万回を超える。



ちしま Twitter <https://twitter.com/amihsihc>

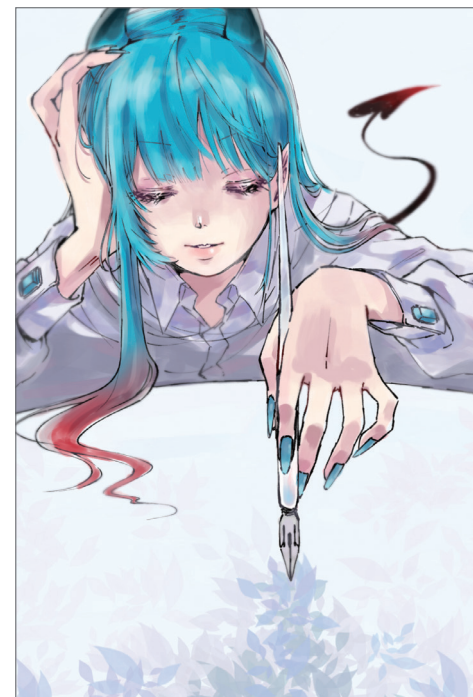
イラストレーター。キャラクターイラストを得意とし、SNSではキャラクターイラストや漫画を発信する。YouTubeではイラストの制作過程を紹介している。



ばん



ち
し
ま
ち
し
ま



本書の見方

大きな画面と細かい操作説明でわかりやすい！
 便利なテクニックも補足解説！
 イラストのメイキングからも学べる！

解説されている
 内容が
 すぐにわかる！

手順内容の
 補足が充実！

Section 62 文字をラスタライズして加工しよう

文字入れツールで追加した文字は、「ラスタライズ」することによって、「ガウスぼかし」などのフィルター (Sec.49参照) をかけたりパース変形 (Sec.41参照) で形を変えたりすることができます。

文字をラスタライズして加工する

①文字入れツール (Sec.61参照) によって文字が追加されたイラストを用意します。画面下部のレイヤーボタン をタップし、文字のレイヤーをタップして選択します。



② →「ラスタライズ」の順にタップします。



ラスタライズとは、文字情報などのデータを画像データに変換する作業のことです。アイビスペイントでは、文字の加工を行う際にラスタライズが必要になります。

③ラスタライズについての確認画面が表示されます。「はい」をタップします。ラスタライズされたレイヤーはレイヤーのサムネイルからTの表示が消えます。



④文字のレイヤーを選択した状態で、 をタップします。



大きな画面で
 操作が
 わかりやすい！

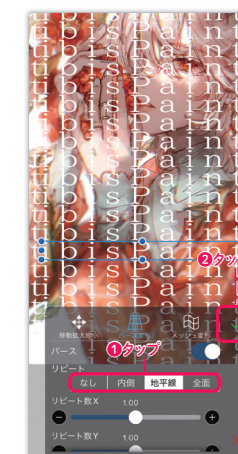
⑤「パース変形」をタップします。



⑥つまみ をドラッグすると文字を変形できます。文字をピンチアウト、ピンチインすることで大きさの調整も可能です。



⑦「リピート」の「地平線」または「全面」をタップしてオンにすると、文字をくり返し表示させることができます。加工が終わったら、 をタップします。



6章▼そのほかの便利機能

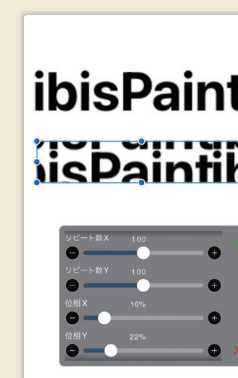
便利な
 テクニックも
 一緒に学べる！

⑧レイヤーボタン をタップしてレイヤーウィンドウを閉じるとキャンバスを確認できます。パースの付け方によっては迫力のある文字にすることもできます。



MEMO パース変形でできること

手順⑦の画面では、リピート数や位相などの数値を設定することも調整ができます。「リピート数」ではレイヤーのリピート数の設定、「位相」ではリピートの開始位置の設定が可能です。 をタップすると、変更をもとに戻せます。



1章

アイビスペイントの 基本

Section 1	アイビスペイントでできること	014
Section 2	アイビスペイントをインストールしよう	016
Section 3	初期設定をしよう	018
Section 4	新規キャンバスを作成しよう	019
Section 5	画面の見方とツールの基本を覚えよう	020
Section 6	ブラシの基本操作を覚えよう	022
Section 7	色を選択しよう	024
Section 8	修正の基本操作を覚えよう	026
Section 9	選択範囲を移動させよう	028
Section 10	コピーや切り取りで加工しよう	030
Section 11	レイヤーの基本操作を覚えよう	032

2章

レイヤーの テクニック

Section 12	カメラで撮影したラフをレイヤーに取り込もう	036
Section 13	レイヤーの不透明度を変更しよう	038
Section 14	レイヤー名を変更しよう	039
Section 15	レイヤーをフォルダで整理しよう	040
Section 16	左右反転させてバランスを確認しよう	041
Section 17	選択レイヤーで選択範囲にだけ塗ろう	042
Section 18	クリッピングを使おう	044
Section 19	不透明度ロックを使おう	046
Section 20	ブレンドモードを設定しよう	048
Section 21	キャンバスの背景や紙質を変更しよう	052
Section 22	レイヤーを結合しよう	054

3章

描画の テクニック

Section 23	カスタムブラシを作成しよう	056
Section 24	描画ツールで図形を描こう	060
Section 25	直線定規で線を描こう	062
Section 26	円定規で円を描こう	063
Section 27	楕円定規で楕円を描こう	064
Section 28	万華鏡定規で模様を描こう	065
Section 29	配列定規で窓を描こう	066
Section 30	ゆがみペンで形を補正しよう	068
Section 31	手ブレ補正ツールを使おう	070

4章

色塗りの テクニック

Section 32	塗りつぶしツールで下塗りしよう	072
Section 33	すき間のある範囲をきれいに塗りつぶそう	074
Section 34	スワイプで連続して塗りつぶそう	075
Section 35	塗り残しなく塗りつぶそう	076
Section 36	ぼかしツールで塗ろう	078
Section 37	指先ツールで塗ろう	079
Section 38	グラデーションで塗ろう	080
Section 39	スポイトツールで色を取得しよう	082
Section 40	素材を使おう	083
Section 41	パース変形で床や壁を塗ろう	084
Section 42	メッシュ変形で服を塗ろう	086
Section 43	投げ縄塗りで部分的に塗ろう	088
Section 44	自動選択で範囲を指定して塗ろう	090

5章

加工のテクニック

Section 45	色で範囲を選択して調整しよう	092
Section 46	明るさ・コントラストを調整しよう	094
Section 47	色相・彩度・明度を調整しよう	095
Section 48	カラーバランスを調整しよう	096
Section 49	ガウスぼかしをかけよう	097
Section 50	ズームぼかしをかけよう	098
Section 51	移動ぼかしをかけよう	099
Section 52	レンズぼかしをかけよう	100
Section 53	水彩境界で水彩画のように仕上げよう	101
Section 54	光彩で輝きを加えよう	102
Section 55	ドロップシャドウで影を付けよう	103
Section 56	平行波グラデーションをかけよう	104
Section 57	同心円波グラデーションをかけよう	106
Section 58	色収差で変化を付けよう	108

6章

その他の便利機能

Section 59	キャンバスサイズを変更しよう	110
Section 60	キャンバスをトリミングしよう	111
Section 61	文字を追加しよう	112
Section 62	文字をラスターライズして加工しよう	114
Section 63	解像度を変更しよう	116
Section 64	背景を透明にしよう	118
Section 65	透過PNGで保存しよう	119
Section 66	PSDで出力しよう	120
Section 67	マイギャラリーで鑑賞しよう	121
Section 68	オンラインギャラリーに投稿しよう	122
Section 69	SNSでシェアしよう	124

7章

ばんのイラストメイキング

Making 1	線画	126
	ラフ 背景 線画 キャラクター 線画 全体を見る	
Making 2	下塗り	130
	塗りつぶしツール 白を塗るとき	
Making 3	本塗り	132
	機能紹介 本塗り 人物 背景 前景 全体の仕上げ	
Making 4	加工	138

8章

oo6のイラストメイキング

Making 1	線画	142
	線画の大ラフ・ラフ ラフから線画へ	
Making 2	下塗り	144
	配色 下塗り 消しゴムツールで整える 線画レイヤーの色の変更	
Making 3	本塗り	147
	全体の陰影 髪の毛の陰影 服の陰影 瞳の描き込み	
	その他の描き込み 光の演出 本塗り仕上げ	
Making 4	加工	154
	アナログ風加工 光の加工 最終加工	

ブラシの基本操作を覚えよう

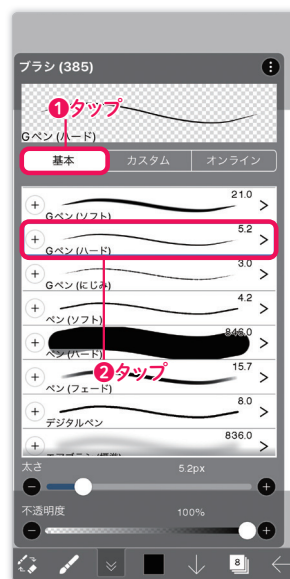
アイビスペイントでは基本的に「ブラシ」を使用してイラストを描きます。手ぶれ補正 (P.070 参照) を設定できるため、指で描いてもまっすぐきれいな線を作れます。また、画面の拡大・縮小、移動、回転といった基本の動作も一緒に覚えましょう。

ブラシを選択する

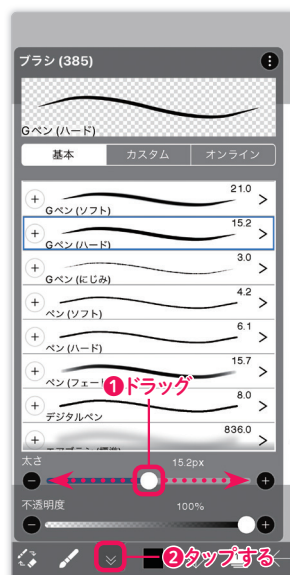
①画面下部のツール選択ボタンをタップして、ツール選択ウィンドウを表示します。「ブラシ」をタップすると、ブラシツールが選択されます。



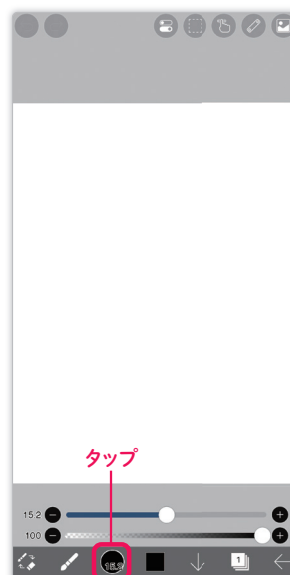
②「基本」をタップすると、使用できるブラシが一覧表示されます。使用したいブラシ (ここでは「Gペン (ハード)」) をタップして選択します。



③「太さ」のつまみを左右にドラッグして、ブラシの太さを変更します。なお、「不透明度」のつまみを左右にドラッグすると、ブラシの不透明度を変更できます。ブラシの設定が完了したら、画面下部のブラシ設定ボタンをタップします。

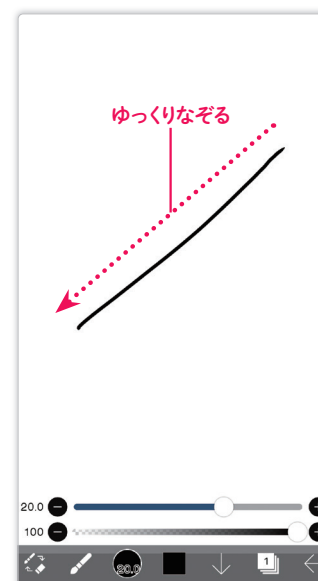


④キャンバス画面に戻り、ブラシが使用できる状態になります。なお、ブラシの設定を変更したい場合は、画面下部のブラシ設定ボタンを再度タップします。

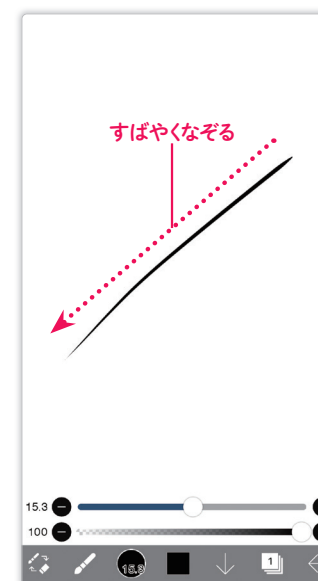


ブラシでキャンバスに描く

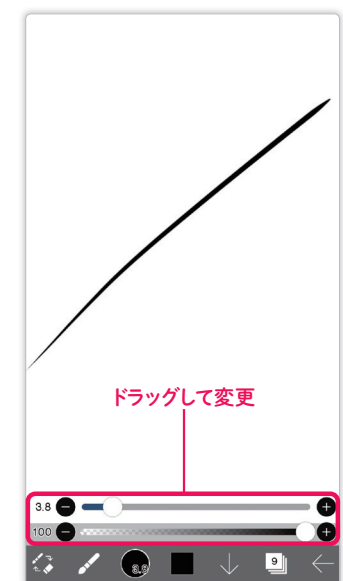
①指でゆっくりキャンバスをなぞると、選択中のブラシで線が引けます。



②指ですばやくキャンバスをなぞると、入り (描き始めの部分) や、抜き (描き終わりの部分) に勢いが出ます。



③画面下部にある2つのバーのつまみを左右にドラッグすると、ブラシの太さと不透明度をすばやく変更できます。ブラシ設定ウィンドウと同様に、上が太さのバー、下が不透明度のバーです。



MEMO キャンバスの基本操作

キャンバスを2本指で操作することで、拡大や縮小、回転させることができます。

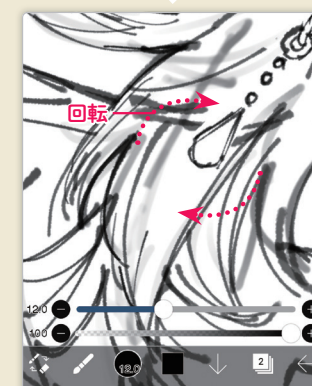
①2本指でキャンバスをピンチアウトすると拡大、ピンチインすると縮小できます。



②2本指でキャンバスをドラッグすると、キャンバスが移動します。



③2本指でキャンバスを回転させると、キャンバスが回転します。



ブレンドモードを設定しよう

アイビスペイントでは多くのブレンドモードが利用でき、かんたんにレイヤーを合成して効果を付けることができます。ブレンドモードを使いこなすことによって作風の幅も広がります。さまざまなモードを試してみましょう。

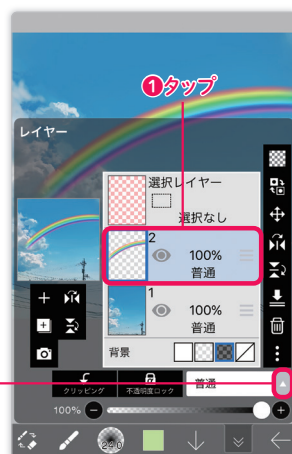
ブレンドモードのしくみ

ブレンドモードとは、レイヤーとレイヤーを合成する方法のことです。ブレンドモードを設定したレイヤーと、そのすぐ下のレイヤーが合成されますが、ブレンドモードの種類によってさまざまな効果が表現できます。「暗く」「明るく」「コントラスト」「差」「カラー」の5つのカテゴリがあり、それぞれに複数の種類が用意されています。



ブレンドモードを設定する

① 画面下部のレイヤーボタンをタップしてレイヤーウィンドウを開き、合成したいレイヤーを上下に並べます。ブレンドモードを設定したいレイヤーをタップして選択し、をタップします。



② ブレンドモードの種類をタップすると合成されます。

ブレンドモードは設定されますが、レイヤーが結合されたわけではありません。



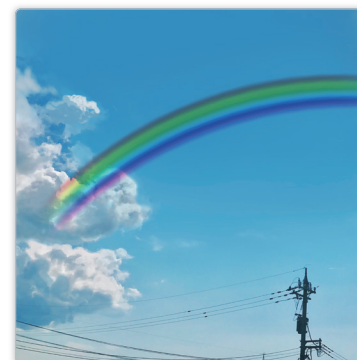
ブレンドモードの種類

比較 (暗)



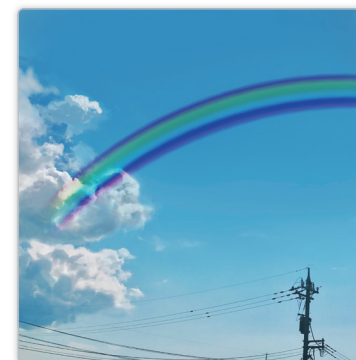
上下のレイヤーをRGBの値で比較し、暗い方の色が表示されます。

乗算



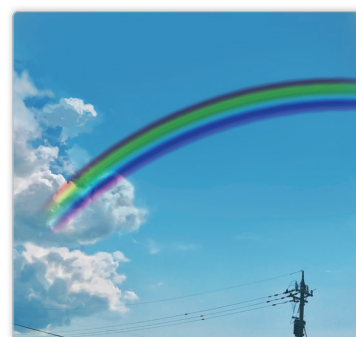
上下のレイヤーの色が重なった部分が暗く表示されます。影の描画に使われます。

焼き込みカラー



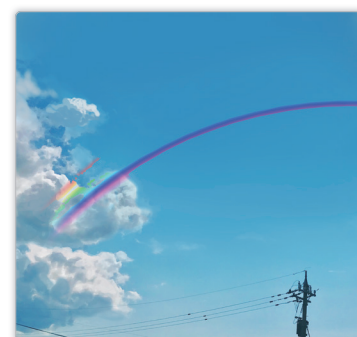
上下のレイヤーの色が重なった部分のコントラストを強めながら暗く表示されます。

焼き込みリニア



上のレイヤーの明るい部分、暗い部分が均等に暗く表示されます。

カラー比較 (暗)



上下のレイヤーを比較し、暗い方の色を表示します。比較 (暗) との違いは、色自体の変化がないことです。

比較 (明)



上下のレイヤーをRGBの値で比較し、明るい方の色が表示されます。

スクリーン



「乗算」の逆で、上下のレイヤーの色が重なった部分が明るく表示されます。

覆い焼きカラー



上下のレイヤーの色が重なった部分のコントラストを強めながら明るく表示されます。

覆い焼きリニア



上のレイヤーの明るい部分、暗い部分が均等に明るく表示されます。

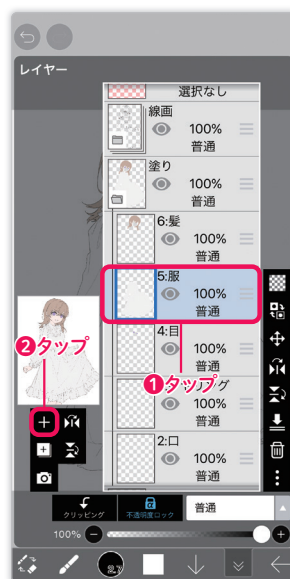
Section 42

メッシュ変形で服を塗ろう

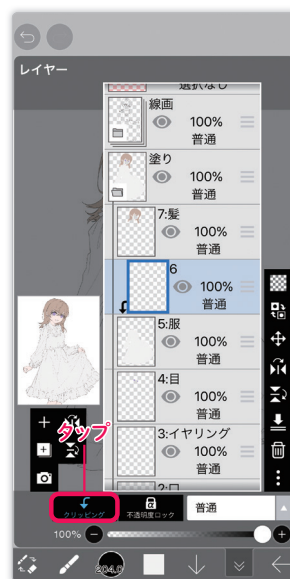
衣服や物など、複雑な構造に沿って素材を変形させたい場合は、より自由度の高い「メッシュ変形」を利用しましょう。細部まで素材を調整できるため、イラストの説得力が増します。クリッピング (Sec.18参照) を活用すればはみ出さずに塗れます。

素材をメッシュ変形させて服を塗る

①パーツごとにレイヤーを分けたイラストを用意します。画面下部のレイヤーボタンをタップし、素材を貼り付けたいレイヤー（ここでは服のレイヤー）をタップして選択します。



②「クリッピング」をタップします。レイヤーがクリッピングされ、素材のはみ出しがなくなります。



③レイヤーボタンをタップしてレイヤーウィンドウを閉じ、画面上部の素材ツールボタンをタップすると、素材のジャンルが一覧表示されます。ここでは「衣服パターン(カラー)」をタップします。



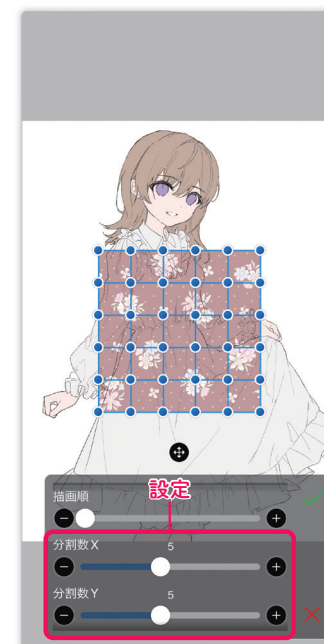
④使用したい素材（ここでは「ドット小花2」）をタップします。



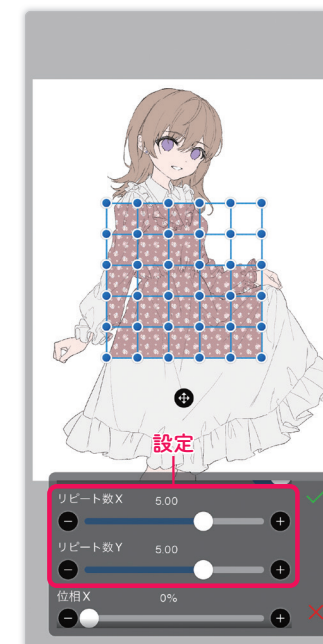
⑤「メッシュ変形」をタップします。



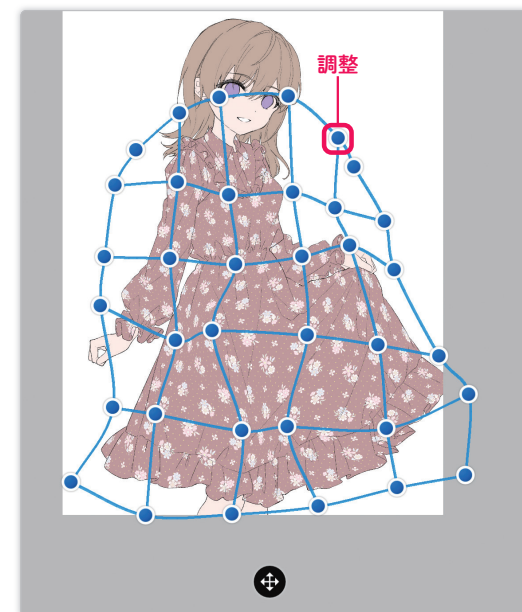
⑥「分割数X」「分割数Y」のバーを左右にドラッグすると、それぞれ横方向、縦方向の分割数を設定できます。分割数が多いほど、精密に変形させることが可能です。ここではそれぞれ「5」に設定します。



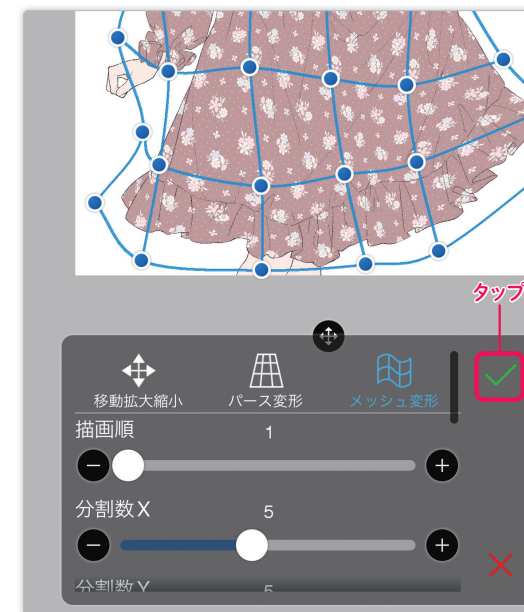
⑦「リピート数X」「リピート数Y」バーを左右にドラッグすると、それぞれ横方向、縦方向の素材の密度を設定できます。ここではそれぞれ「5.00」に設定します。



⑧つまみをドラッグし、線画のパスに合わせて素材を変形します。素材をピンチアウト、ピンチインすることで大きさの調整も可能です。⊕をドラッグすると素材を移動できます。



⑨をタップすると、メッシュ変形が確定します。素材は新規レイヤーとして追加されます。



Section 57

同心円波グラデーションをかけよう

「同心円波グラデーション」では、円状にグラデーションがかけられます。円の中心はドラッグするだけでかんたんに移動でき、「平行波グラデーション」と同様に、中間色は自動で調整されます。

同心円波グラデーションをかける

①イラストを用意します。画面下部のレイヤーボタンをタップし、をタップして新規レイヤーを追加します。



②新規レイヤーをタップして選択し、→「焼き込みカラー」の順にタップし、画面下部のバーを左右にドラッグして任意の不透明度（ここでは65%）に調整します。



③P.104を参考に、フィルター選択ウィンドウを表示します。ここでは「描画」→「同心円波グラデーション」の順にタップします。



MEMO

「コントラスト」「ブレンドモード」とは

P.107手順⑥の画面の「コントラスト」では、グラデーションの境界を調整できます。例えば、コントラストを「100%」にすると画像のように境界がはっきりとします。「ブレンドモード」ではブレンドモード（Sec.20参照）を変更できます。初期設定では「オーバーレイ」になっています。



④「波長」「位相」「中間地」「コントラスト」のバーをそれぞれ左右にドラッグしてグラデーションを調整します。をドラッグすると円の中心を移動できます。



⑤「グラデーション」のを2回タップすると、カラーウィンドウが表示されます。任意の色をタップします。



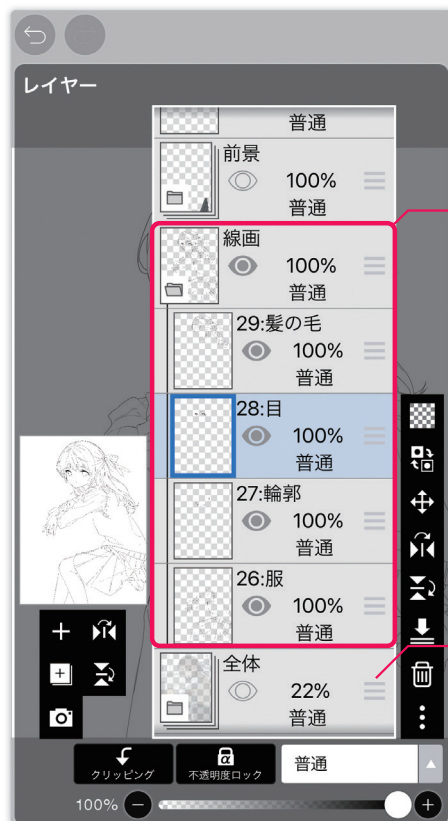
⑥色が変更されます。グラデーションの中間色は自動で調整されます。色や波長の調整が終わったら、をタップします。



⑦同心円波グラデーションがかかります。をタップすると、キャンバス画面に戻ります。



キャラクター 線画



キャラクターの線画を描く前に…

線画用フォルダ

キャラクターの線画を描く際は、あとから修正しやすいようにパーツ別にレイヤーを分けて線画を描いていきます。このとき、どれが何のレイヤーかわからなくなることを防ぐために線画用のフォルダを用意します。また、背景の線画レイヤーは非表示にしておきます。

ラフ

色を塗ったラフの不透明度を20%前後にし、線画レイヤーより下に配置します。👁️、🔒をくり返しタップして、ラフと線画を確認しながら作業を進めていきます(左図では非表示になっています)。

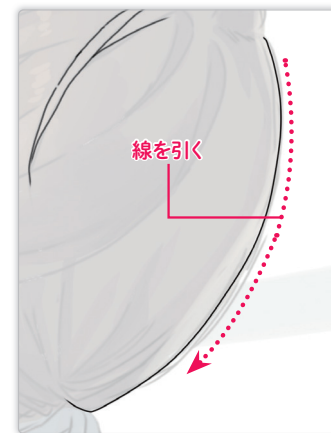
髪の毛の線画



傾ける



線を引く



髪の毛を描く際、まず自分が引きやすい向きにキャンバスを傾けます(P.023 MEMO参照)。

キャンバスを傾けたら、上から下に向かって線が乱れないように勢よく線を引きます。

服、体の線画



輪郭線

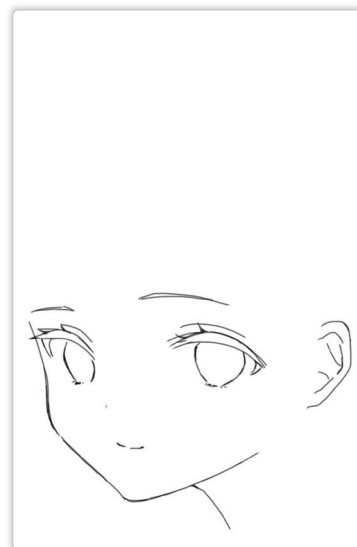
細かい部分

服のしわを描く際、線に抑揚を持たせるため、わずかですが輪郭線は少し太めのブラシを使って描きます。細かいしわ部分は太さ1.8pxの線、輪郭部分は太さ2.1pxの線で描きました。

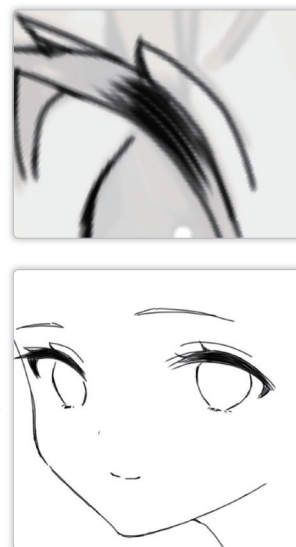
顔の線画



「輪郭」レイヤーに輪郭、耳を描きます。

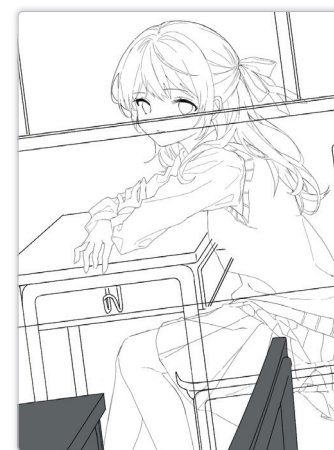


新規レイヤー(「目」レイヤー)を作成し、まぶたと目尻の外枠の部分を描きます。

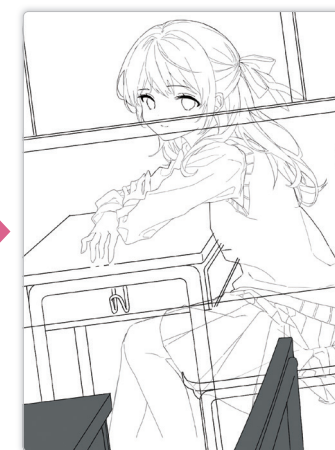


目元が重たい印象になるのを避けるため、塗りつぶし機能は使わずに線を重ねて書き込んでいます。

全体を見る



非表示にしていた背景レイヤーを表示します。



人物の大きさを調整し、消しゴムで人物と重なる背景部分の線画を消していきます。



全体を見て、人物の主張が控えめになっていたため輪郭線をさらに太くしました。

線画 完成

1 線画

厚塗り向けの線画です。
厚塗りにマッチさせる描き方を解説していきます。

線画

下塗り

本塗り

加工

線画の大ラフ・ラフ

まずはおおまかなラフから、線画へ形を整えていきます。



大ラフを描きます。
おおまかな構図をこ
ここで決めていきます。
あとから描く線画
と被らないようにラ
フの線は別の色にし
ます(今回はピンク)。



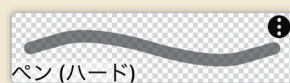
大ラフの上からさ
らにラフ線を描きま
す。
「ペン(ハード)」ブ
ラシを不透明度50%
ほどにして描きます
(P.022参照)。



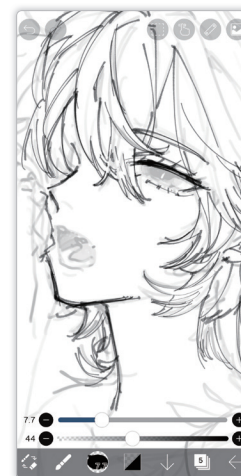
ある程度描き終わったら、最初の大ラフのレイヤーをオ
フにして見えないようにし、全体のバランスを見ます。
これで線画のラフができました。

MEMO 線画で使用したブラシ

「ペン(ハード)」と
「天才ペン」を使用し
ました。基本的に不
透明度を下げて使い
ます。



ラフから線画へ

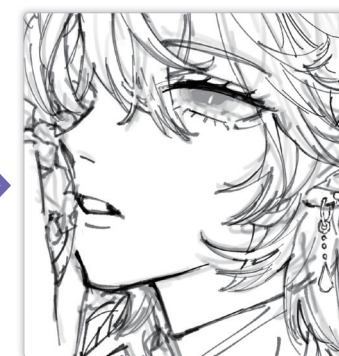
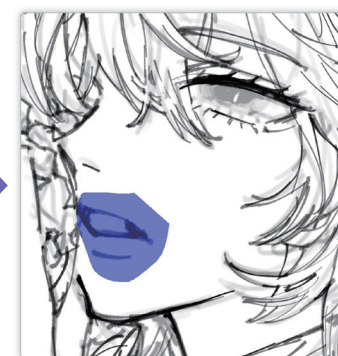
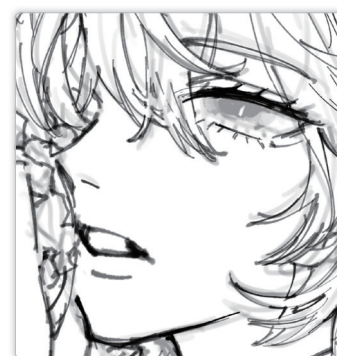


ラフのレイヤーの不透明度を下げて、新しいレイ
ヤーに線画を描いていきます。

「天才ペン」ブラシの不透明度を下げて50%ほどに
し、1本の線ではなく重ね描きしていくことによっ
て、線画に濃淡を作っていきます。

厚塗りになじみやすいくっきりとした太めの線を
意識しましょう。

選択レイヤー (Sec.17参照) を使って顔のパーツのバランス調整をします。口を小さくしました。



POINT レイヤー構成

ラフの不透明度を下げて線画とフォルダでセットにし、この2つ(フォルダ)を線画として扱います。



線画 完成

