

基礎編では、汎用性の高い基本的なテクニックを紹介してきました。

基礎編で紹介されたテクニックを使えば、だいたい望むスキンを描くことが出来るようになっていくはずですよ。

実践編では、基礎編で習得した技術を踏まえて、さまざまなタイプのスキンを例にしながらより実践的なテクニックを見ていきましょう。

- [迷彩塗装をしてみよう](#)
  - [基本的な手順](#)
  - [注意すべき点](#)
    - [描ける面と描けない面を意識しよう。](#)
    - [UVの歪みや伸縮率の違いを意識しよう。](#)
- [ウェザリング（汚し塗装）をしてみよう](#)
  - [塗装の剥げを再現する](#)
  - [ダメージ痕を再現する](#)
  - [錆を再現する](#)
- [ペイントの目的](#)
  - [戦闘ロボットらしさ](#)
- [コメント](#)

## 迷彩塗装をしてみよう

とりあえず迷彩塗装の基礎を以下にまとめてみました。迷彩のパターンは[ここ](#)の迷彩図鑑などが参考になるでしょう。

今回はロシアのFLORA（フローラ）迷彩を参考にしてみました。独自のアレンジを加えてオリジナルの迷彩を考えて見るのもいいかもしれません。

### 基本的な手順

- 1) 迷彩パターンを描く（向きやサイズに応じて数種）
- 2) 選択ツールとコピー＆ペーストを使用し、パターンを貼っていく。
- 3) 貼ったパターンの上からディテールを書き加えていく。



元々、迷彩は本来の形状を隠し周囲に溶け込ませるために施すものですが、ゲームの機体でこれをしてしまうと面白みがありません。

迷彩はファッションと割り切ってしまうと、ディテールの描き込みやマーキング等を用いたり、

フラットな塗装面を大胆に残してみるなど、メリハリが出るように気を付けてみてください。

## 注意すべき点

### 描ける面と描けない面を意識しよう。

『基礎編』の [UVマッピングを意識しよう](#) > [UVの注意点](#) にある説明に使用された画像が参考になります。

この画像でオレンジに塗られている部分はスキン上のこれらの面に対応している部分に十分な

面積がないため模様を描く事が事実上不可能です。

こうした面の存在を意識して、計画段階でこれらの部分をどうするのかを考えてから作業に入ると良いでしょう。

## UVの歪みや伸縮率の違いを意識しよう。

これも、『[基礎編](#)』のUVマッピングを意識しよう>UVの注意点 に紹介されていることですが、

パーツや面ごとにドットが反映される大きさが違ったり、おかしな方向に引き伸ばされたりすることが良くあります。

こうした違いは共通のパターンをコピーして使った場合に、模様の大きさの違いや奇妙なゆがみになってしまいます。

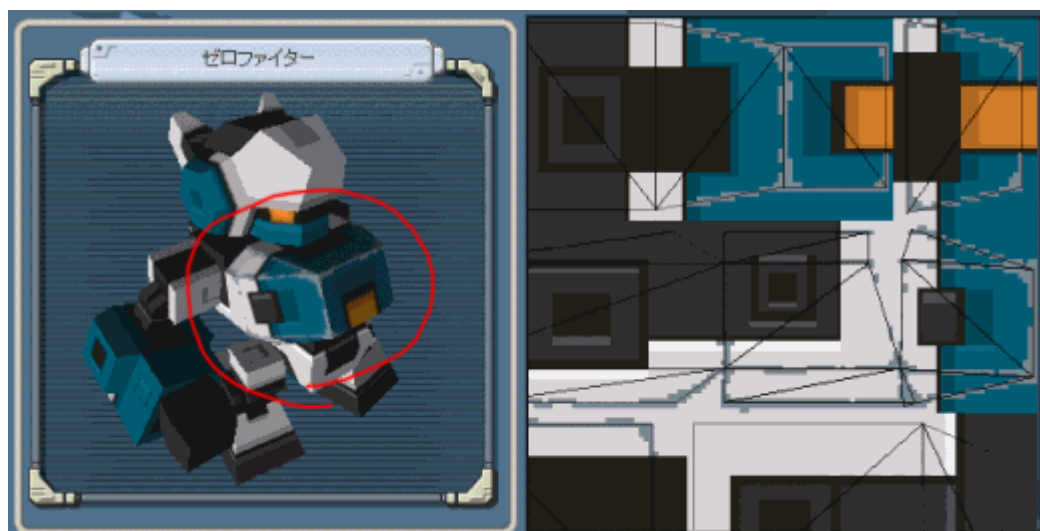
これに対処するために、手順1の段階で大きさや向き、歪み方向に応じて数種類の基本パターンを描いておくことが好ましいです。(基本的な手順の例では2パターンしか描いていませんが、4~6パターン程度描いておくとう良いでしょう)

## ウェザリング(汚し塗装)をしてみよう

### 塗装の剥げを再現する

これはポリゴンの角に塗装の剥げをイメージした別の色を入れる事でリアル感を出すテクニックです。このテクニックの基本は以下のとおりです。

- 1) UVのライン上にかかるピクセルに下地色を置く。
- 2) ポリゴンの角の部分はさらに1~2ドット内側に色を入れる
- 3) 単調に見える場合1ドット分足したり、削ったりして乱れさせる。



ほら、少し使い込まれた感じが出ましたね。

## ダメージ痕を再現する

---

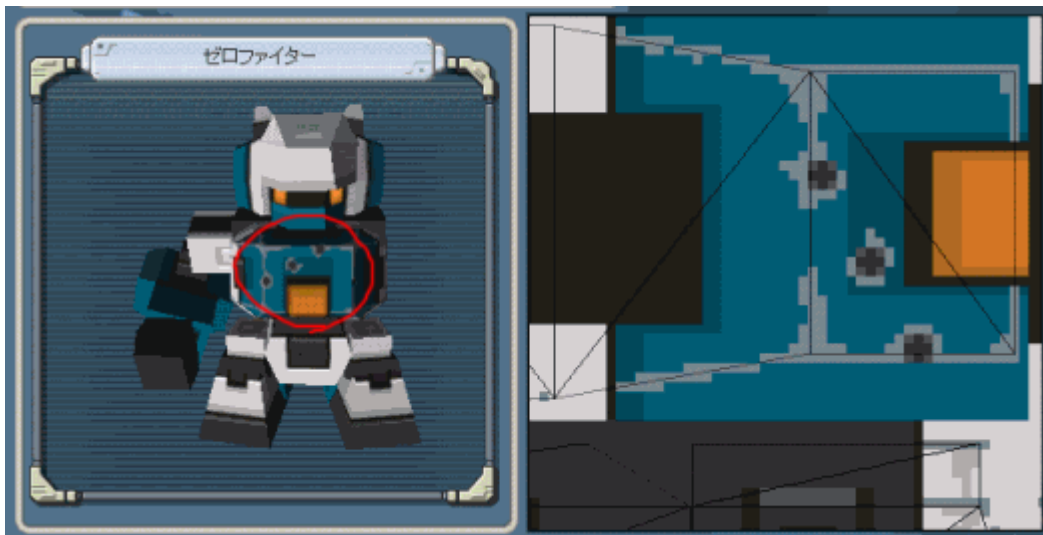
次はダメージ痕を表現します。ここではマシンガン系の掃射を受けた痕を表現してみましよう。銃撃を受けた装甲は凹みその周囲の塗装は剥げ落ちます。

また、戦闘の状況を考えると、マシンガンの掃射であればその痕跡は一本の線状に並ぶ事になりますし、ダメージを受けるのは主に機体前面でしょう。

こういった事を考慮しながらダメージ痕を描いて行きます。装甲の凹んだ部分は影が出来て暗く見えます。その周囲は塗装が剥げ、下地の色が露出します。

これらを手順にすると以下ようになります。

- 1) 直線上に並ぶように暗めのグレーで小さな丸をいくつか描く。
- 2) その周囲を下地色で適当に囲うように描く。



ほら、マシンガンによる銃撃を受けた装甲の完成です。

攻撃を受けた武器を想定しいろいろ工夫してみてください。

## 錆を再現する

---

錆は、塗装の剥げた部分や傷、部品の接合部などから発生し、徐々に部品を侵食していきます。また雨などの水によって流れ、塗装面にも独特の筋を残し、流れた先で新たな腐食を生じます。このような事を意識して錆を配していくとリアルな感じに仕上がります。

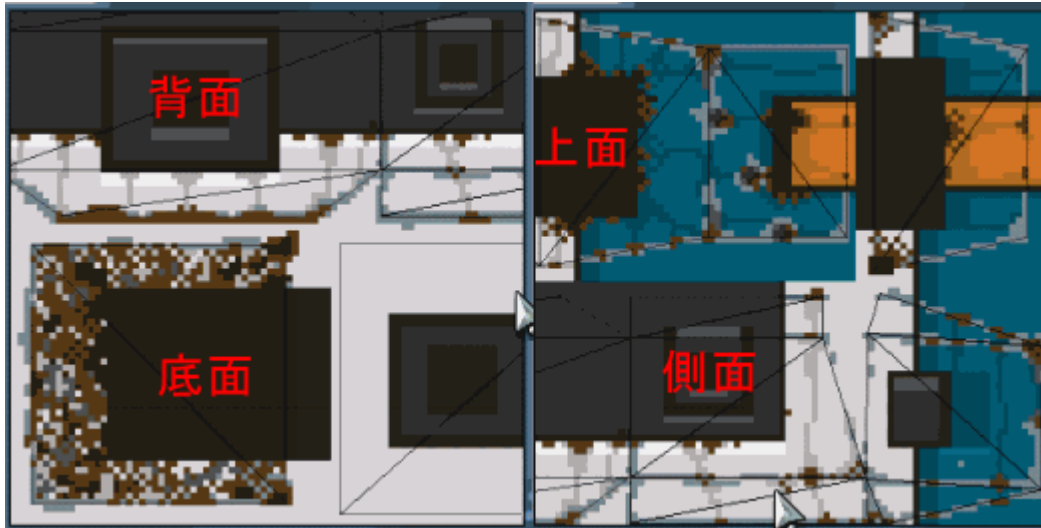
この作業にはこれといった手順はありません。先に錆が流れた線を描いておくとの位置に腐食部分を入れるのが自然かの目安になりますが、

このへんはプレビューを回転させて色々な角度からチェックし、自然な感じが出るまで繰り返し描いてみてください。

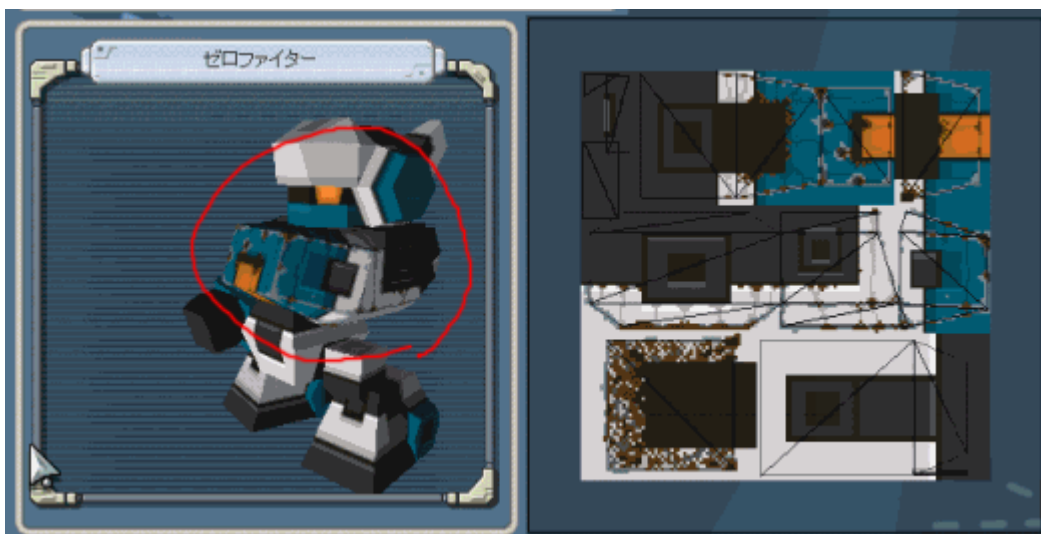
参考までに以下に意識しておく良い点を挙げておきます。

- 1) 錆が流れた線はまっすぐではなく左右に1ドット程度ゆれながら流れる。
- 2) 錆の流れる線は部品の継ぎ目や角で広がるためポリゴンごとに両端を太くするとそれらしく見える。

- 3) 流れる線が塗装の剥げた部分と交わった場合、そこに腐食が生じる。
- 4) 上面は水滴がたまるのでそれなりに錆び、側面は流れてしまいあまり錆びず、底面は流れた錆が集まるため強く錆びる。
- 5) パーツペイントに対応するため、錆の流れた線はメイン/サブ/ライト各色のシャドウ（右側の色）を使用する。
- 6) 腐食部分はざらつきを表現するために市松模様のように色を置いていくと良い。  
（サンプルでは腐食部分用にR60,G30,B0のこげ茶と、R90,G60,B30の茶を使用した）



底面はかなり多め、上面はそれなりに、側面は軽く仕上げる。



ほら、かなり使い込まれて古びた感じになりました。

## ペイントの目的

目立つためです。

現在の陸軍・空軍では、低視認性迷彩が有効です。なぜなら、兵器の進歩によって遠距離からの攻撃で

決着が付くからです。発見されにくいほど、生存率が高くなります。  
ところが、80年代以前はとてもカラフルなペイントが流行していました。これは、格闘戦が有効であった時代ゆえのことです。威嚇のためのペイントがあり、数十機の敵味方が入り交じって戦うため、誤射を避けるためにもはっきりとしたペイントが好まれました。

C21はどちらの状況に近いか、もうお分かりですね。

## 戦闘ロボットらしさ

基本的には、自分がカッコイイと思えるロボが正解。  
ですが、いざ描こうと思うと、どんな風にしていいか分かりません。  
好きなロボットを再現してみるのには技を盗むよい方法ですが、ハードルが高すぎるという方のために、ロボらしい特徴を調べてきました。

どうやら、装甲の表現とマーキングにその秘密が隠されているようです。  
例として、ゼロファイターを天使軍汎用機らしく描き換えてみました。

### 装甲の表現

重力下での戦闘やメンテナンス性を考えると、装甲は底面、側面、上面の順番で組み付けられていくと考えられます。  
重なり順もそれに準じると、らしく見えてくるでしょう。

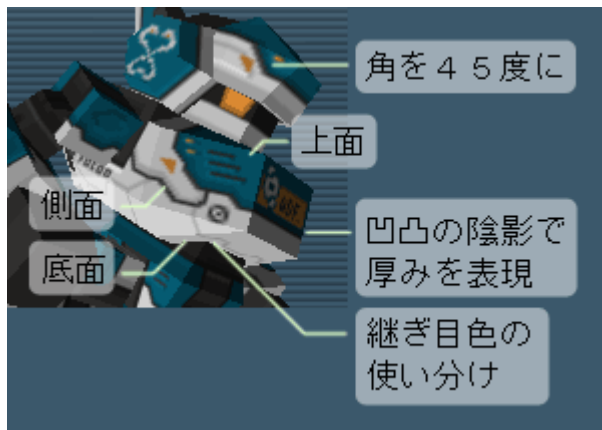


- 継ぎ目の色を使い分ける

目立たせたい継ぎ目をフレームカラーの黒で表現し、コントラストを強調するために他の継ぎ目には面の暗い色を使います。

- 装甲の面取りをする

角を45度に切ってみると、ていねいさと重なりが表現しやすくなります。  
装甲の厚みも考えて、凹凸を使い分けます。凹凸の陰影は、前方やや上方からの光源を想定しています。



- メインとサブカラーを塗り分ける

メイン：サブの比率を6:4、または7:3くらいにして、名前の通り使い分けます。5:5くらいだとおもしろみがなくなるでしょうが、比率を9:1などにとしてみると、突飛な印象を与えることができそうです。

- ライトを描く

当然のように、目にはライトカラーを使います。また、機体発光部分、注目を集めたい場所、警告箇所にも使います。

- サブカラーを強化装甲に使ってみる

正面やや上方からの攻撃をはじくように、HD、BDと肩にサブカラーで装甲を表現しました。反面、腕部と脚部は軽く見えるようにしています。

- 軽量化処理や、排気ダクトを側面に配置する

スリットやブチ穴などは強度が下がるので、正面を避けて側面に描きます。

- 可動部分はフレームカラーを使っておく

ペイントしても摩擦ではげてしまうでしょうから、フレームの材質色にしておきます。

## マーキング

武装すると見えなくなる部分にマーキングしても、他のプレイヤーからは認識されません。

そのため、重要なマーキングは、HD側面、BD正面、AM側面などに施しましょう。もちろん、見えない箇所とはいえども、こだわりたい場合はシリアルナンバーやメンテナンス用マークも描きます。



- 所属軍

天使軍「A.D.F.」ですね。ついでに天使軍マークも描いてみました。

- 機体マーク

操縦者を表します。自分専用マークを作ってコマンドーのロボに適應すると、存在感が強調されるでしょう。

- テイルレター

地名、任務、部隊のニックネームの略称など。ポイン機体なので「PO（ポイン）」としました。

- シリアルナンバー

重複がないように機体固有の番号を割り振ります。  
機体番号 + バージョンとしても、おもしろいでしょう。

備考)

天使軍汎用機として描いたため、パーツ間のカラーを統一して、ユーザーカラーを一切使いませんでした。地味ですが、見え方は変わると思います。

これが、プロトタイプ機やカスタム機のカラーとなると、予算（時間）をつぎ込んだカラフルなロボになるでしょう。

また、軽量型、重装型、格闘専用機、空中機動型、移動要塞など、ロボに合わせたイメージを反映するのも、らしさを表現する重要な要素となってきます。

他にも、友人などと配色を合わせたり、チーム専用マークを書き入れるなどしてみると、連帯感が生まれます。

以上、戦闘ロボットらしくみえる要素でした。ロボットの世界観によって異なる要素もあると思いますので、興味があるロボットについていろいろ調べてみるのもよいでしょう。

(「密度を意識して描いてみよう」で使ったものと、このスキンの.csファイルを「C21 スキン保管庫」にアップロードしました。「up0036.zip」です。保管庫へは、wikiのメニュー>リンクからたどって下さい)

## コメント

誤りの指摘、追加情報など、このページの内容に関するコメントのみお願いします。質問などは掲示板の方へどうぞ。

- 
- ・ アイスブーチャーHD等、スキン時にプレビューで反映されないパーツですが、-- ケイン (2007-12-09 17:23:39)
  - ・ 一度何か描いた後、フィニッシュしてからもう一度スキンを開き、リセットを押すと描いたとき反映されるみたいです。既出でしたらすみません。-- ケイン (2007-12-09 17:25:59)
  - ・ ペイントの目的についてですが・・・現在の「空軍」ではなっていますが陸軍でも同じことが言えると思うのですが・・・ -- ポイーン一般兵 (2008-07-21 20:15:11)

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)