

saiでベース塗り 1

[SAIでベース塗りTOP](#) | [saiでベース塗り 1](#) | [saiでベース塗り 2](#) | [saiでベース塗り 3](#) | [saiでベース塗り 4](#)

[塗りトップ](#) | [設定 塗り画](#)

[塗り 群集](#) | [塗り キャラ別](#) [塗り見本のページ](#)

はじめに

[塗りTOP](#)には塗り作業に関する情報がいろいろ載っています、最初にざっと目を通しておいて下さい、

レッツゴーメイデンスでの線画の塗りは、大きく分けて二つあります。

- ▶ 静止画の1枚絵(線画002~005など)
- ▶ アニメ部分の中割線画(動作09(線画027-030中割)など)

静止画については、ある程度前後の絵とのバランスを考えて塗ればOKですが、中割線画の場合は塗る枚数が多量である上、動作ごとに違う人が塗ると統一性を欠く心配があります。そこでベタ塗り(ベースカラーのみ塗る)担当と影塗り担当を分け、分業化することで負担が減った分、影塗り職人が多くの影塗り作業ができる様にし、シーン内の塗りの統一性を高めたいと思います。

ベース塗り作業に絵を描いた経験はいりません、

必要なソフトを扱えるPC環境と、マニュアル通りに均一で丁寧な作業を心がけてもらえれば、誰でも出来るようになります！

ここでは、中割線画のsaiでのベタ塗りの手順を説明しますが、saiで静止画の塗りをしたい方も参考にして下さい。尚、塗りに使用するソフトは各個人自由ですが(フォトショ使いが多い様子)、ここではsaiを使った塗り方と、作業の流れを説明します。フリーソフトGIMPを使って塗りをする場合は、[GIMPでベース塗り](#)も参照して下さい。

使用するソフト

・[ペイントツールSAI](#)

(製品化前のテスト版を無償で配布中のお絵かきソフト)

このマニュアルは [10\(b\)](#)を元にして作られています、[版用の補足説明](#)もあります。

重要

2(d)からsai形式保存の仕様が変更になり、

2(d)以降で保存した.saiファイルはそれ以前のバージョンでは読めなくなりました、

2(d)以降のバージョンならどのバージョンで保存したファイルも読み込むことができるので、**2(d)以降のバージョンを使用してください！**

SAIは製品化前のテスト版のため、最新バージョンが常に最良とは限りません、

使用期限更新版を上書きする場合はそれを念頭に置いて、以前のバージョンをコピーしてとっておく等の対策を各自しておいてください。

パレット、線画をダウンロードする

作業を開始する時には、スレで宣言の上、[wikiの進捗](#)に開始の書き込みを行ってください。WIKIの編集のやり方がわからない人はスレで誰かにお願いしてください。

1) ベース塗り用のパレットを入手する

ベース塗りで使用するパレットを[ベース塗り用パレット](#)のページからDLして下さい。パレットと塗り分け見本がセットになったZIPをDLするのがオススメです。

パレット等は全てPING形式です。8(a)以前のバージョンではPNG画像を読み込めないで、DL後パレットをMSペイント等でbmp形式に変更する必要があります。

群集用とキャラ別用のどちらのパレットを使用するかはシーンによって違いますので、事前に確認しておいてください。わからなければスレで聞きましょう。

2) 中割線画を入手する

指示のあった場所から線画をDLします。

線画はPSD形式、SAI形式、PING形式の3種あります（線画によってはどれかひとつしかない場合もあります）。8(a)以前のバージョンではbmp画像しか読み込めないでPNG形式の線画を使う場合は、DL後MSペイント等でbmp形式に変更する必要があります。

いきなりよくわからん！という人は、お好きな嫁の線画とレイヤーセットが一緒になったZIPが[ベース塗り作業の流れ](#)に用意してあります。是非練習に活用してください。

練習では群集、キャラ別どちらのパレットを使っても構いません。

[saiでベース塗り 2](#)へ続く

[SAIでベース塗りTOP](#) | [saiでベース塗り 1](#) | [saiでベース塗り 2](#) | [saiでベース塗り 3](#) | [saiでベース塗り 4](#)