



・ 空の色と空気遠近法が効いた遠景の色選びについて

遠景ほど色が青く、薄く見える現象を絵に落とし込んだ絵画表現法を空気遠近法と言います。
サンプルで用意した絵ではクリスタの色調補正でやっていますが、一枚の絵に色々な季節や天気を適用したい場合でもなければ直接描いちゃった方が早いんですよね。

何はともあれその空気遠近法の色選びがわからなくて頭を抱えた時期が個人的に意外と長かったので、本素材集の活用にも便利な気もするこのオマケコラムを付けています。

写真でも実際の風景でもいいので、遠くの山とかビルのある景色を見てみましょう。
遠くほど空の色に溶け込むように青白くなっていますが、実は二つの自然現象が合わさってこうなっています。

空気中の微粒子で青くなるレイリー散乱と、
水蒸気やチリなど大きな粒子で白く見えるミー散乱です。
レイリー散乱は空の青さの原因で、またミー散乱の有名な例は雲とかチンダル現象です。
科学の教科書の復習になりますね。
なお日本の空気は湿度が高めなので、常に強めにミー散乱の影響を受けた景色になっています。

が、とりあえずそれっぽく色を選ぶにはそこまで専門的なことは考えなくてもいいです。
空の青は地平線に近づくほど白に近くなりますが、一番遠景の山等の稜線がそれより暗めの青ならばとりあえずはそれっぽく、だけ覚えておけば何とかできます。



それではこのサンプル絵の背景がどういう構造になっているのか見てみましょう。
ペイントツールはクリスタです。

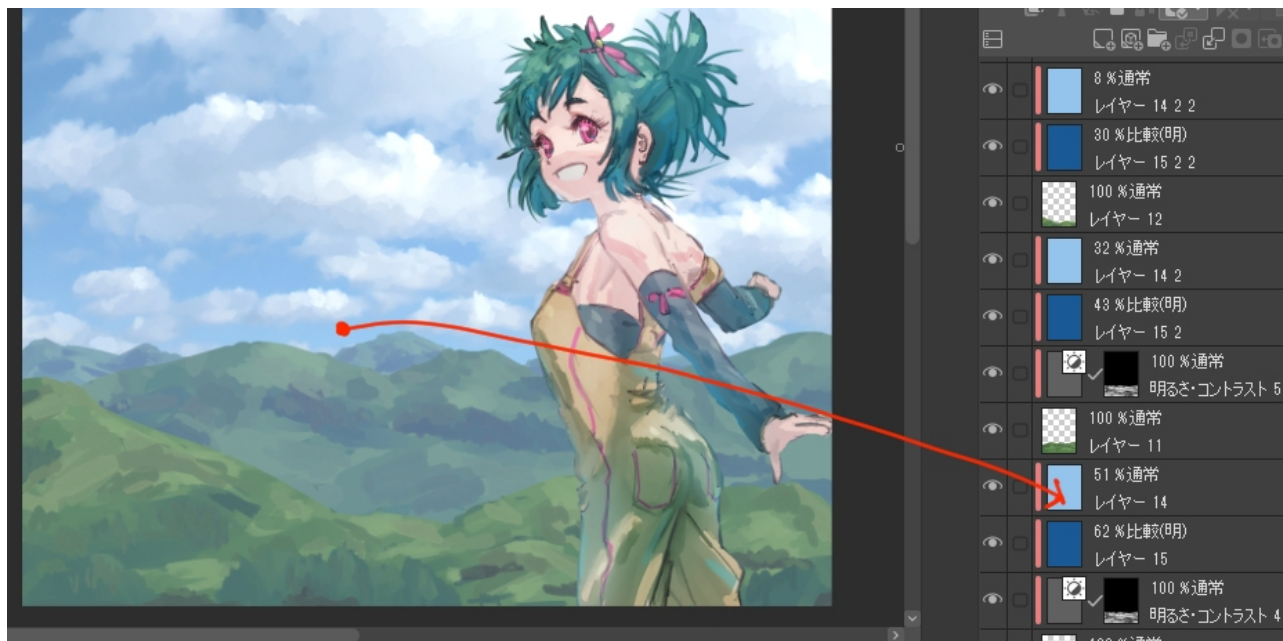


素材の青空の手前に山が三層。

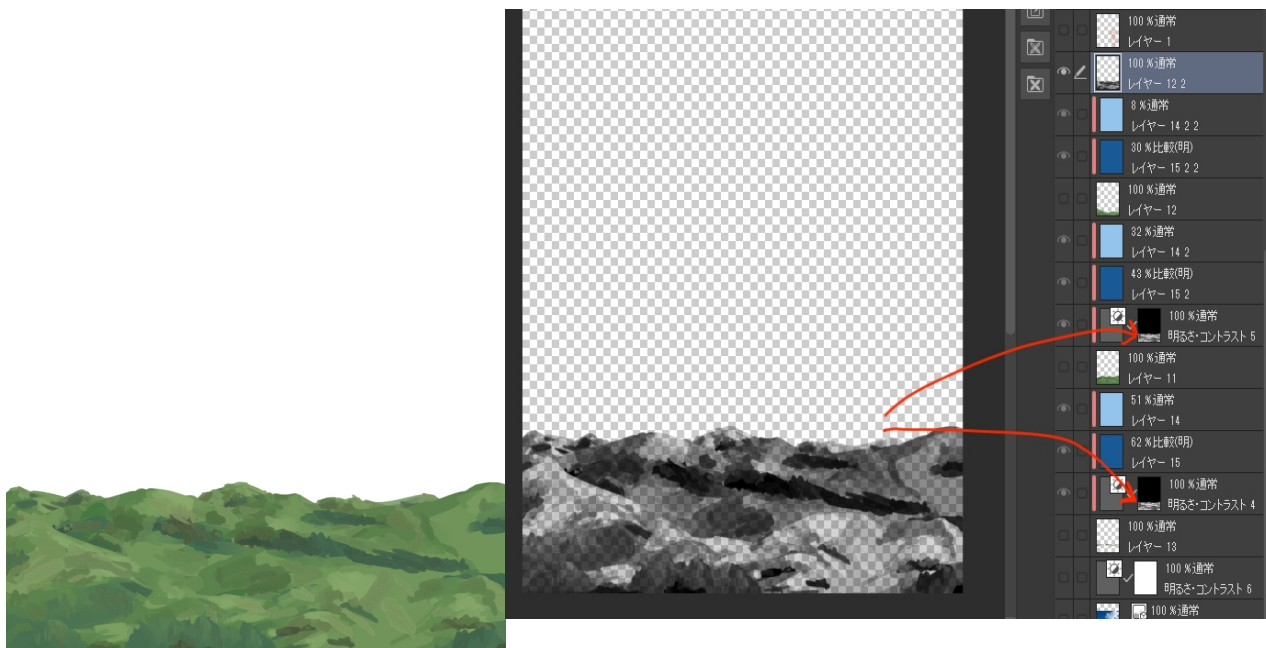
本素材はコントラストがちょっと強めなので、色調補正レイヤーで明るくしつつコントラストを下げています。

イラストでよく使われる空気遠近法の鉄板手法である暗い青で比較（明）を山レイヤーの手前に置いてあるのは分かりやすいでしょう。レイリー散乱っぽい効果です。

さらにその手前においてある薄い青は、青空の一番下付近からスポイトで取得した色です。こちらはミー散乱っぽい効果のためのものです。



山レイヤーに何やらマスク付きで掛けてある「明るさ・コントラスト」はコントラストを下げつつ暗くなるよう調整しています。
遠いほど強くかけてあります。



全ての山レイヤーの合成コピー→輝度を透明度に、で作ったレイヤーから選択範囲を取得。
それを色調補正レイヤーのマスクにします。
これで暗い部分ほど明るさとコントラストが下がる色調補正レイヤーになり、影が潰れたような効果が得られます。

山でも日が当たったり元々の色合いが明るい部分って、レイリー散乱の影響は比較的弱く感じられるんですよ。強い光が観測者の目まで貫通してくるので。
このやり方はイラストの上で暗い部分ほどレイリー散乱を強調する加工なわけです。これにより手前に置いた比較（明）のダークな青がより強く前に出てきますからね。

これでサンプル絵の構造は解説終了ですお疲れ様でした。女の子はついてきません。

では季節や天候をいじった表現はどうなるでしょうか。
まずは夏っぽくしてみましよう。といってもアレです。



空の色調補正をオフ、その他山に掛かってる色調補正も掛け方を弱くするだけです。
最初の絵よりも全体的に暗いのに夏っぽくなってますよね。
夏は空気が澄んでいることが多いので、遠景も比較的コントラストが強いままなんです。



曇らせる場合はレイリー散乱よりもミー散乱が強く出るので、山に掛けた明るさ・コントラスト補正のマスクが邪魔になります。マスク取っ払って全体的にのっぺりと暗く、コントラストが低くなるようにしましょう。

雨にまでなると遠景は完全に灰色になったり、雨雲で隠れたりします。背景が白くなるから描くのは楽ですが。