

『反応「妖怪ポリグラフ」 古明地こいし』が出来るまで

参考イラスト



『東方ダンマクカグラ』公式サイトより

【ある少女の記憶】古明地 こいし

<https://danmaku.jp/card/r008/>



『東方地霊殿～

Subterranean

Animism.』より

『古明地こいし』

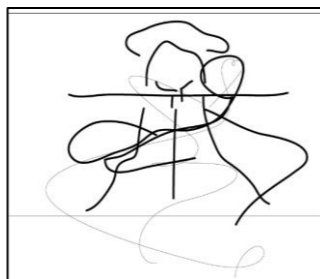
[https://www16.big.](https://www16.big.or.jp/~zun/html/th11top.html)

[or.jp/~zun/html/th](https://www16.big.or.jp/~zun/html/th11top.html)

[11top.html](https://www16.big.or.jp/~zun/html/th11top.html)

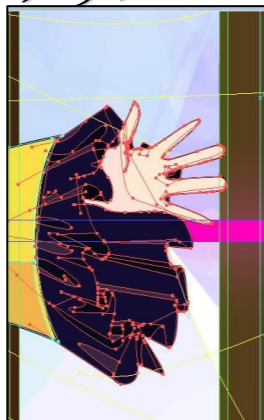
小話の集まり

ラフ画



ただのあたりを付けるための線です。太い線は最初に入れたもので、細い線は原作を見ながらサードアイの構造を書いたものです。

フリル

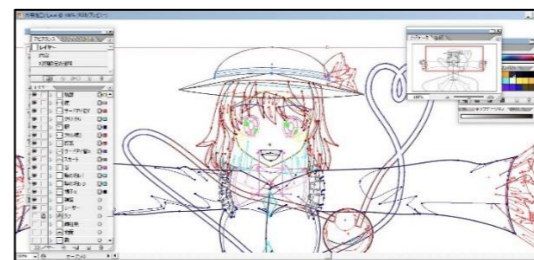


この絵の中で一番大変だった箇所です。腕と襟にあります。書き方としては、まず、継ぎ目の部分と端に楕円を置いて、端を描きます。次に端から継ぎ目に楕円へ直線を繋ぎ、線画を描きます。その後、色分けをして、バケツツールで塗ります。(一か所3時間以上)

イラストの元ネタ

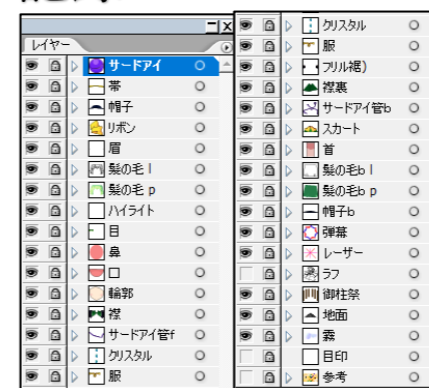
このイラストの元ネタは“古明地 こいし”のスペルカードの一つである“反応「妖怪ポリグラフ」”をモチーフに後ろの弾幕を作りました。そして、背景の棒は守矢神社の御柱で、東方地霊殿ゲーム内での戦闘場所をイメージして作りました。

パス



パスとは腺のことで、絵の中の線や色の境界線上に置く線です。線が多いほど細かい絵になります。

記録



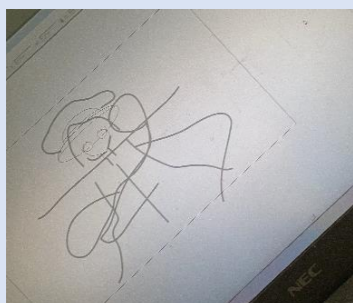
レイヤー数…29枚

どの線なのかをわかりやすくレイヤーに分けています。全体で29種類になりました。

クリック回数…約24000回

データが少ないため、もっと多い可能性あり。

00:30



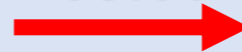
+01:00



01:30



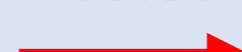
+03:00



04:30



+03:30



08:00



+03:00

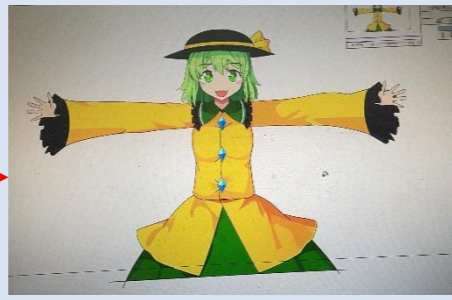


時系列



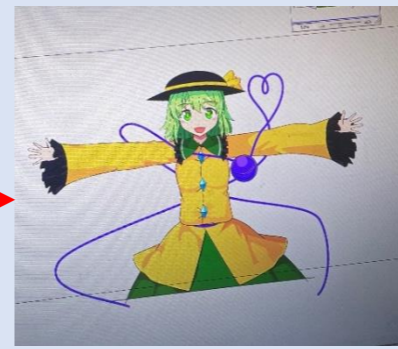
12:00

+06:00



18:00

+01:00



19:00

+02:00



21:00

+02:00
23:00

