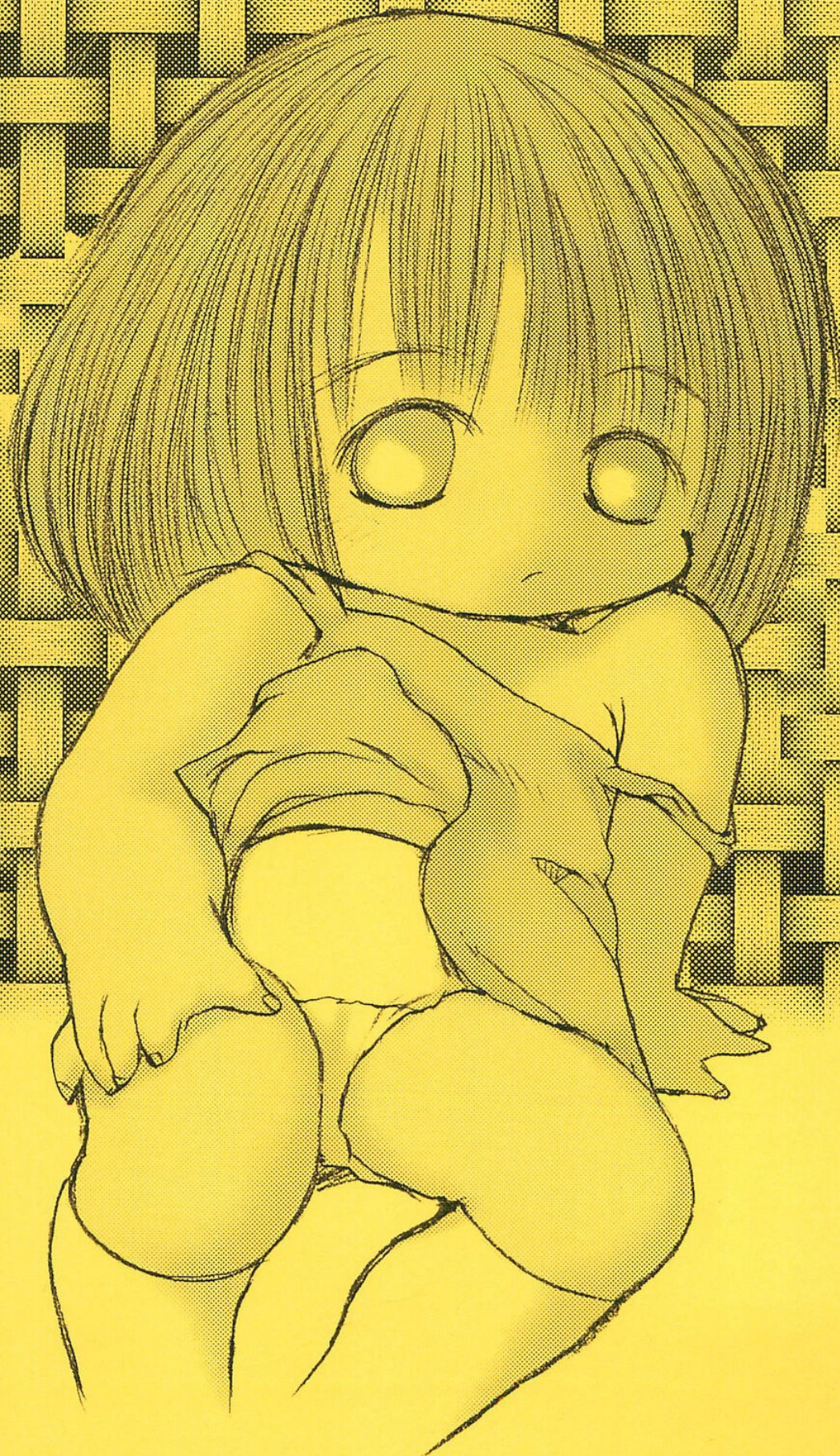


婆娑女羅給集



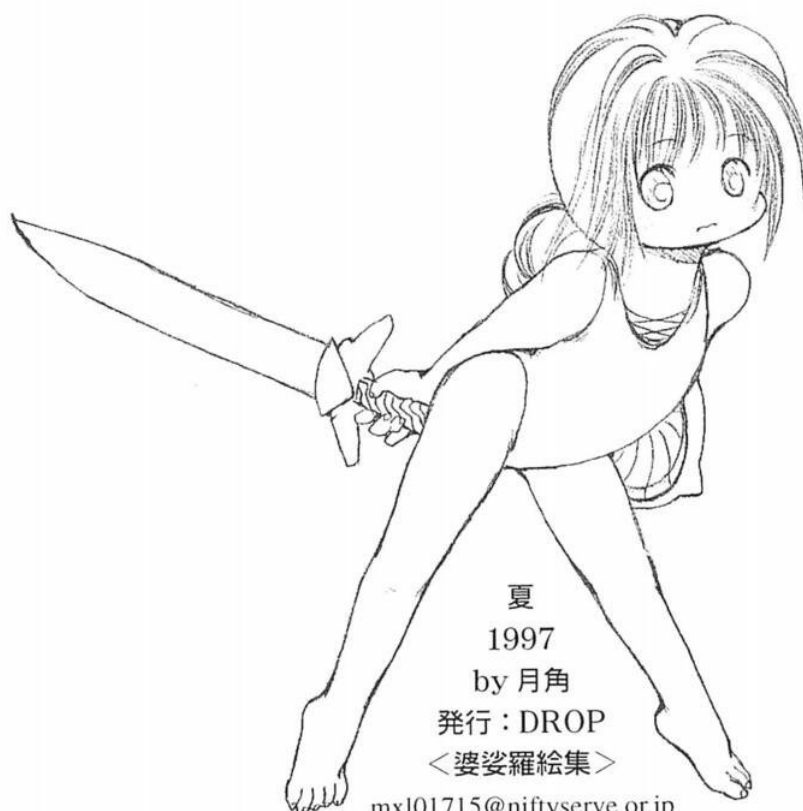


婆娑羅絵集

ろまろまろまろまろまろ

1997

どまふあす今奥氣そ
もたない回付に
でしりかみはがさ
すてなわべこらた
一も没らまーこい
!つかのせのあう
月を集め適のるお
角なめで当都のい
で描みぶん令でし
すきしり上すまう
〜と。で…、がつ!



夏

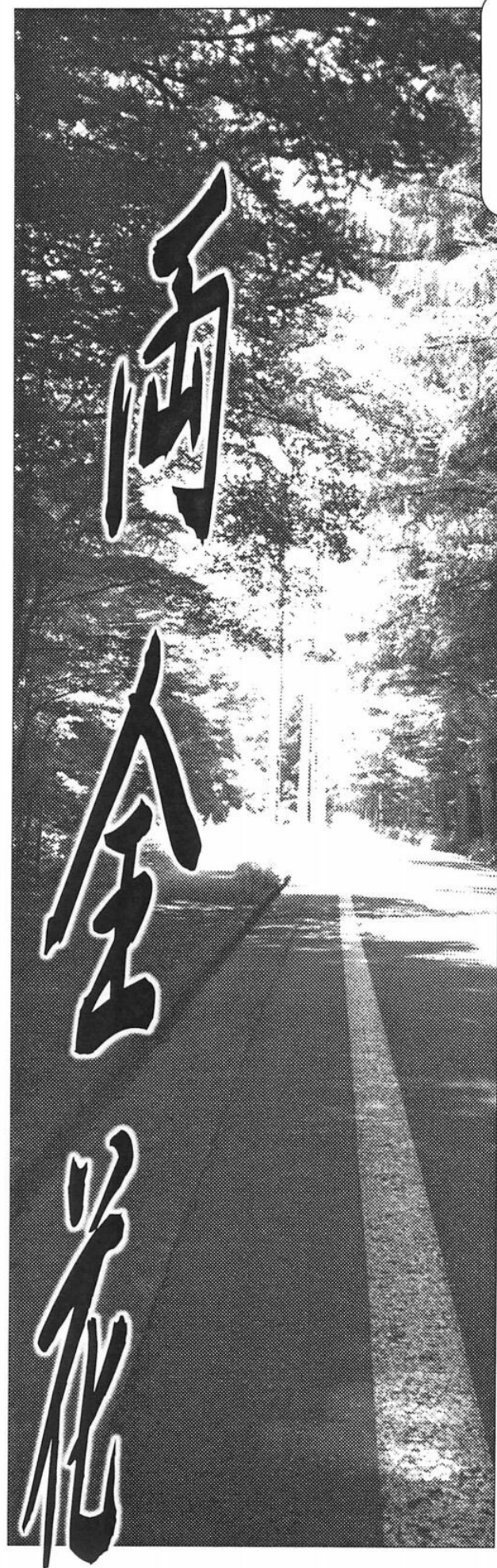
1997

by 月角

発行：DROP

<婆娑羅絵集>

mx101715@niftyserve.or.jp



あむあむあむ



ふつと

たいくつな所…

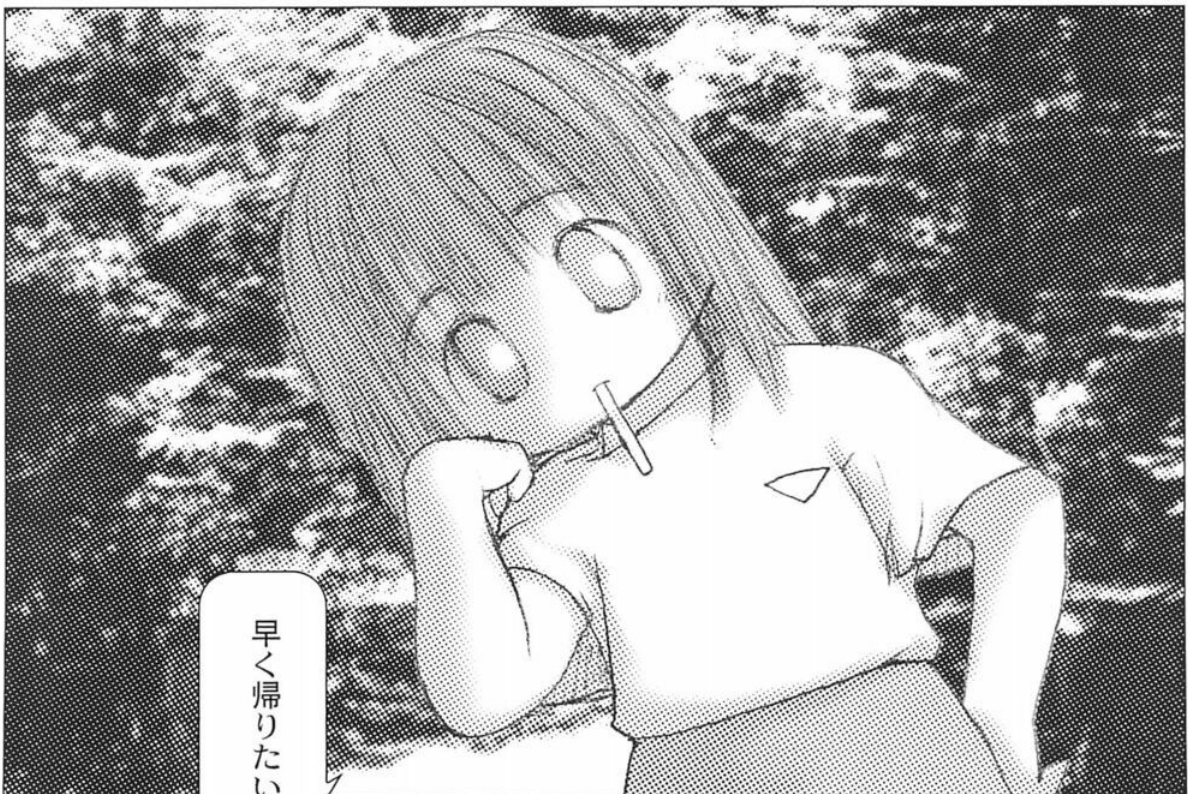


山奥の別荘なんてさ
子供来てもつまないのよ
だいたい



なーんにも
遊ぶところ無いしさ

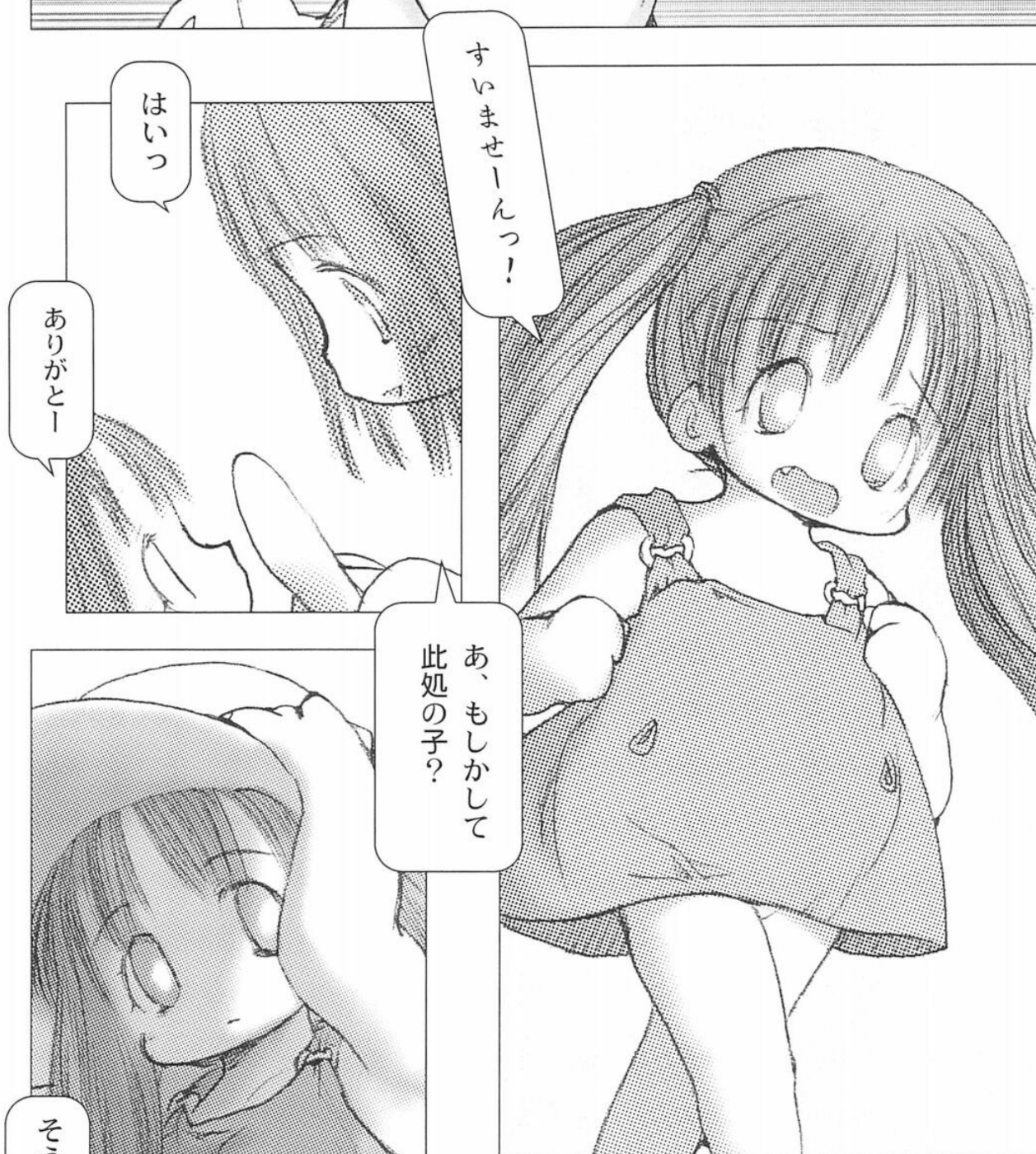
あーあ今頃
みんなプールとか
いってんだろうなあ



早く帰りたいナ



わっ
と



すい
ませ
ーん
っ！

はい
っ

あり
がと
ー

あ、も
しか
して
此
処
の
子
？

そ
う
だ
よ

私は暇だけど



わねわね！
いつしよに遊ばない？

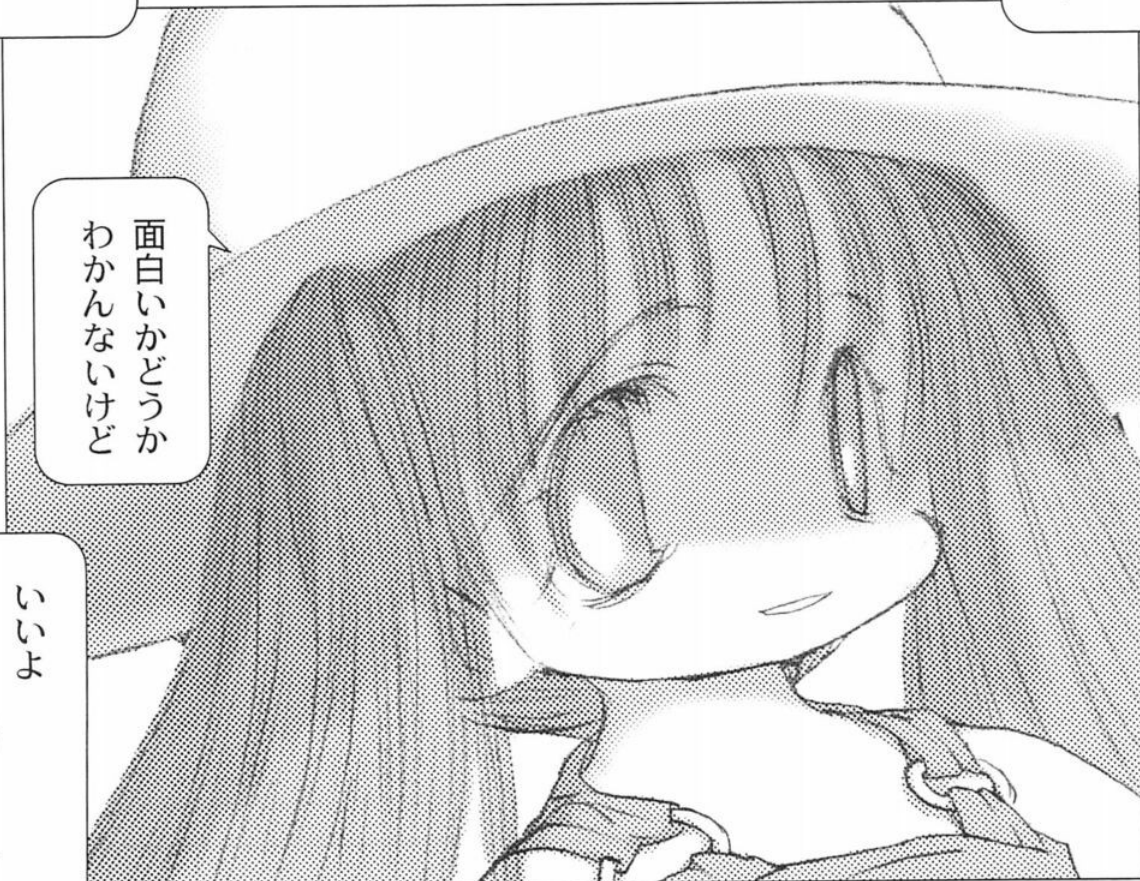


別荘くらいしか
ないもんね
このあたりじゃ



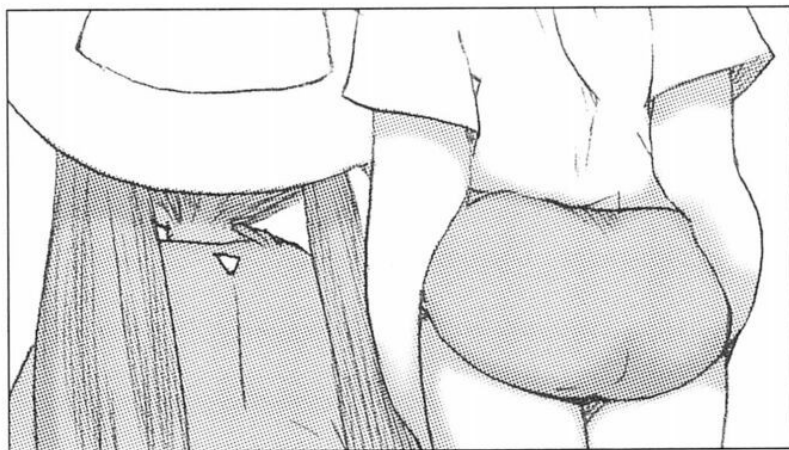
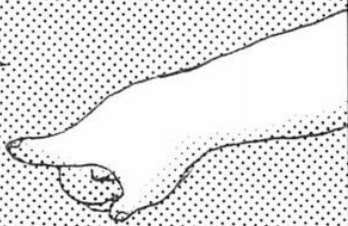
じゃ遊ば遊ば！
なんか
面白いところ無い？

面白いかどうか
わかんないけど

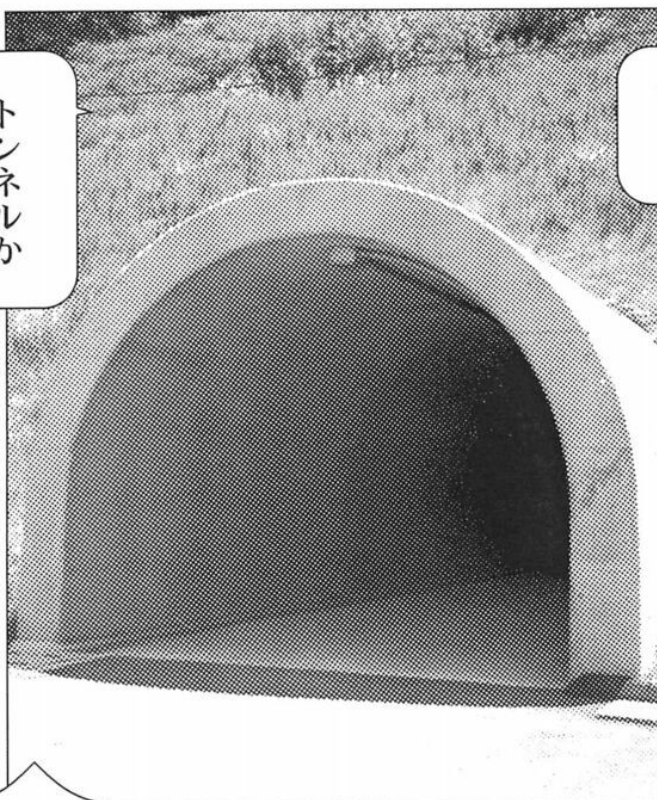


いいよ
あちこち案内したげる

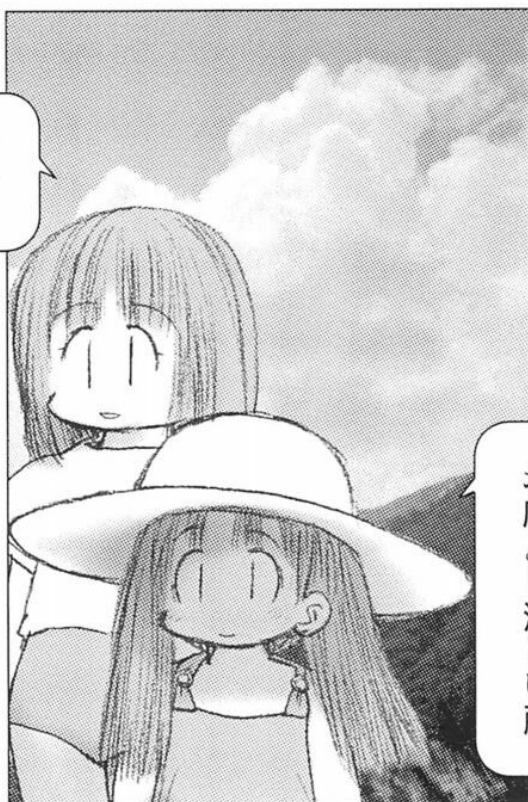
ほら、あれ



トンネルか

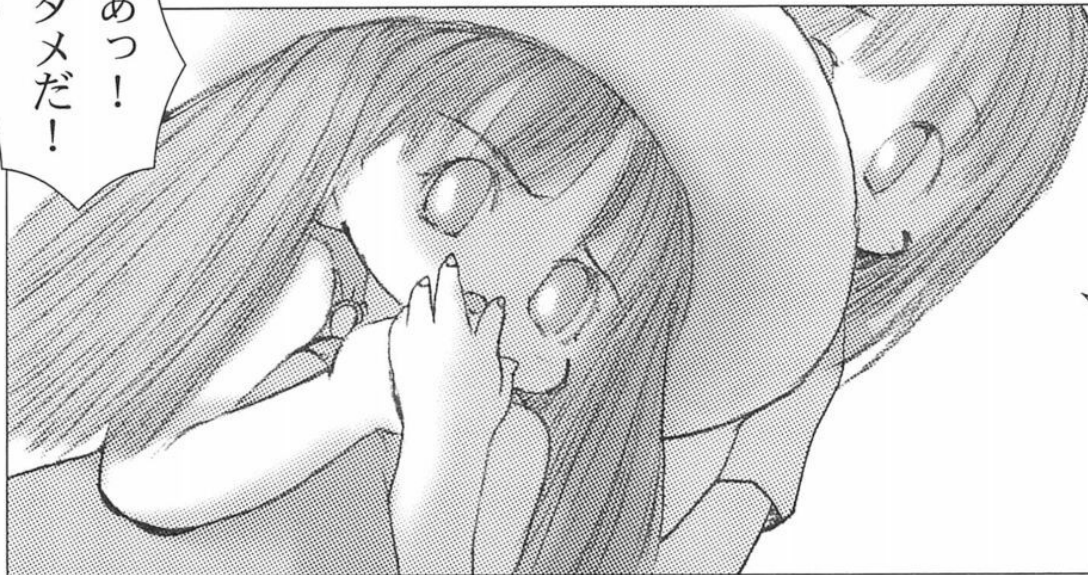


へえ



お店より涼しい所

あつ！
ダメだ！



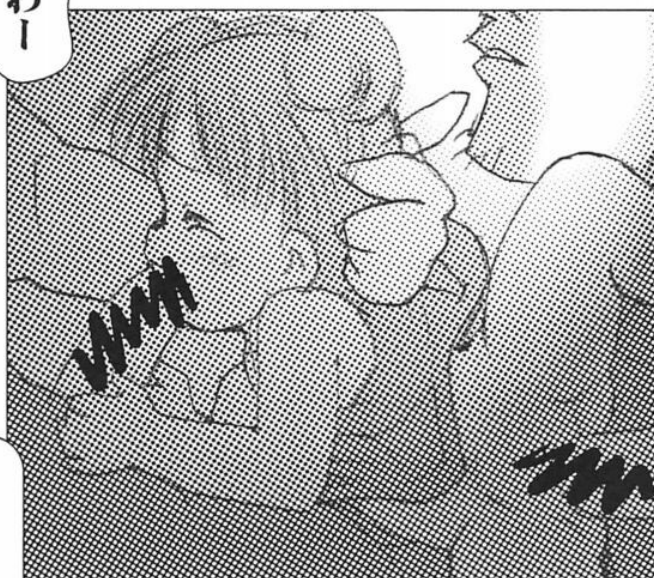
これって何処に…



うわー

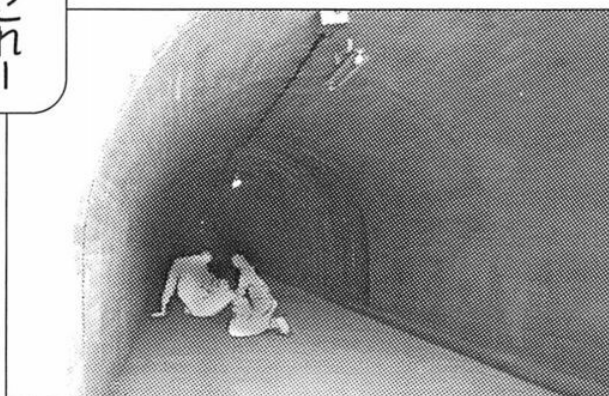


あっ



はやく
行こう

すごいよこれー



はあー

忘れてた あれ
たまにやってるのよ
トンネルの中涼しいから

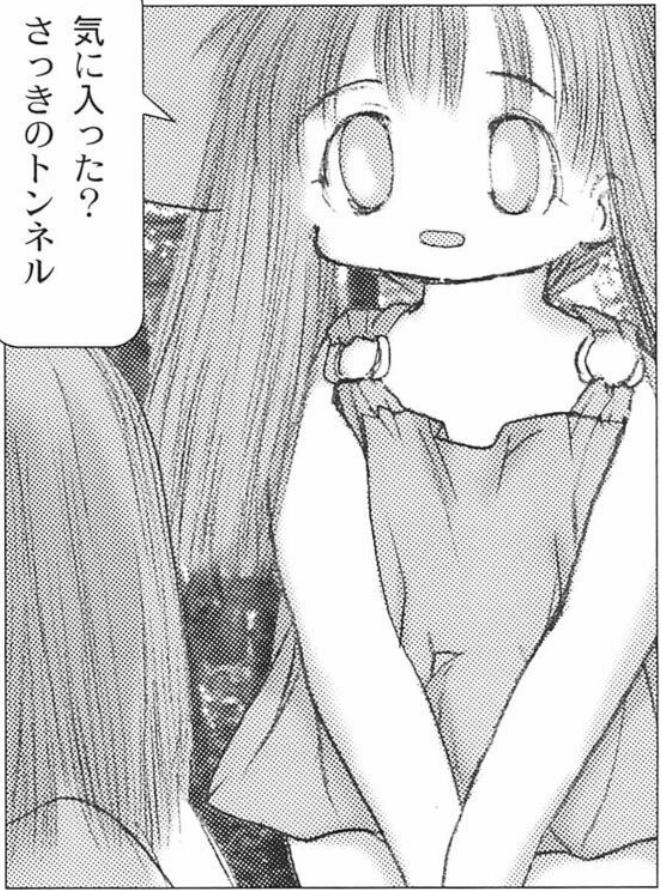
びっくり
しちゃったねー

よくみるんだ…
あんなの

夏になると
もう毎日…

毎日！

気に入った？
さっきのトンネル



えっ
べっぴー
どーでも



にへへー
毎日毎日

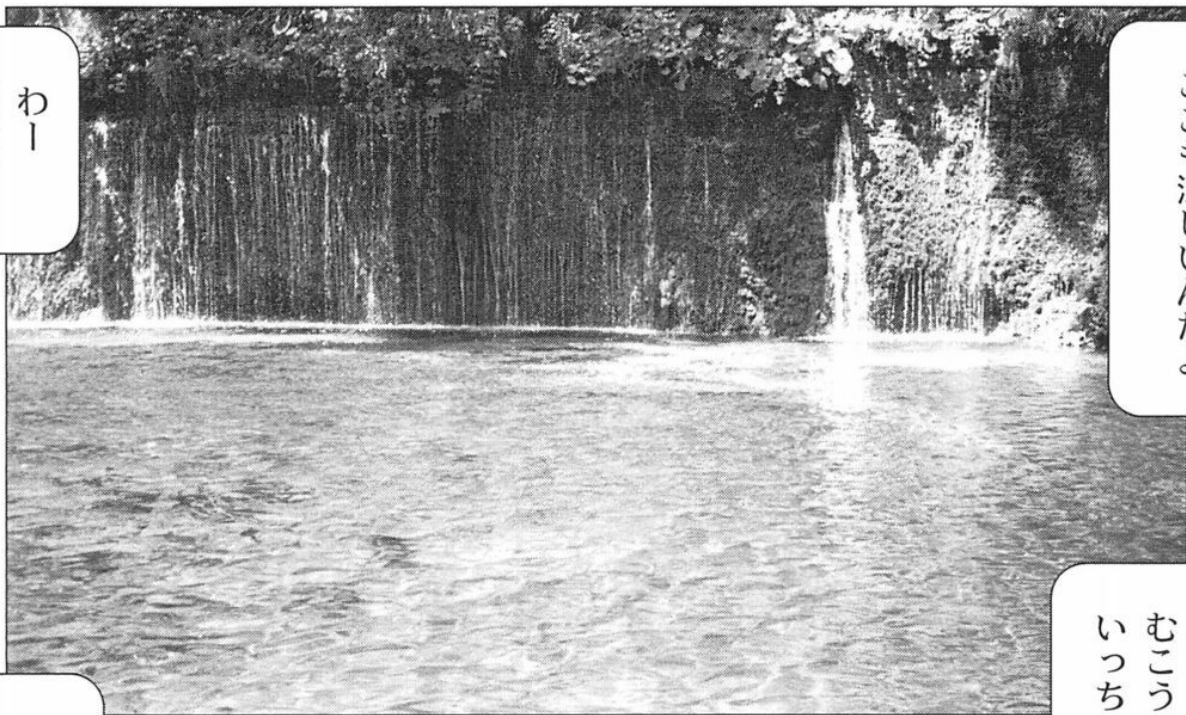


るんるん

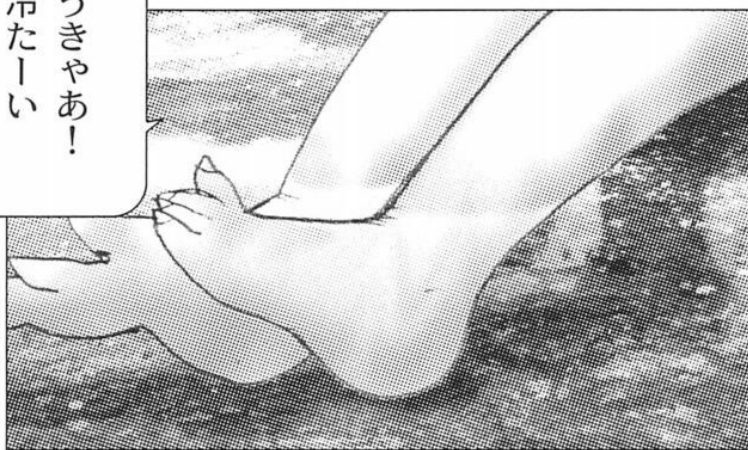


わー
滝だよ

ここも涼しいんだよ



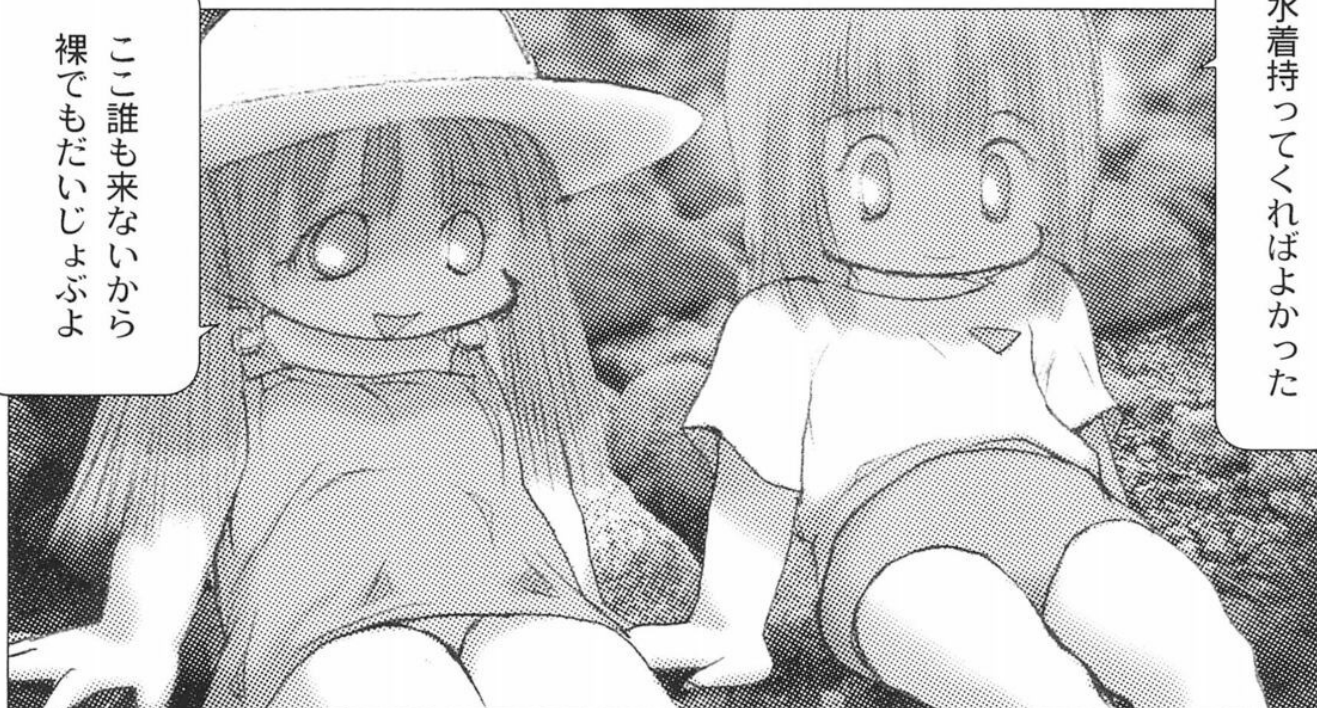
うきやあ！
冷たい



こっちは浅いけど
むこうは深いから
こっちやダメよ



ここ誰も来ないから
裸でもだいじょぶよ



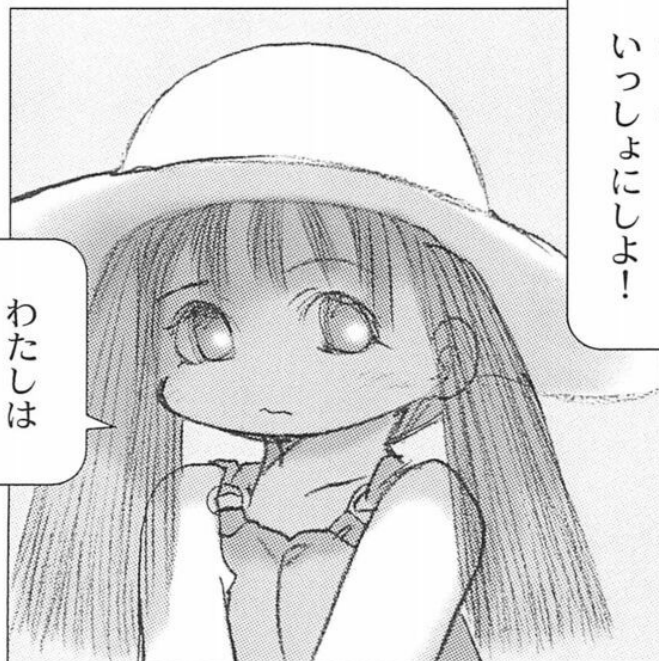
水着持ってくればよかった



きもちいいこれ



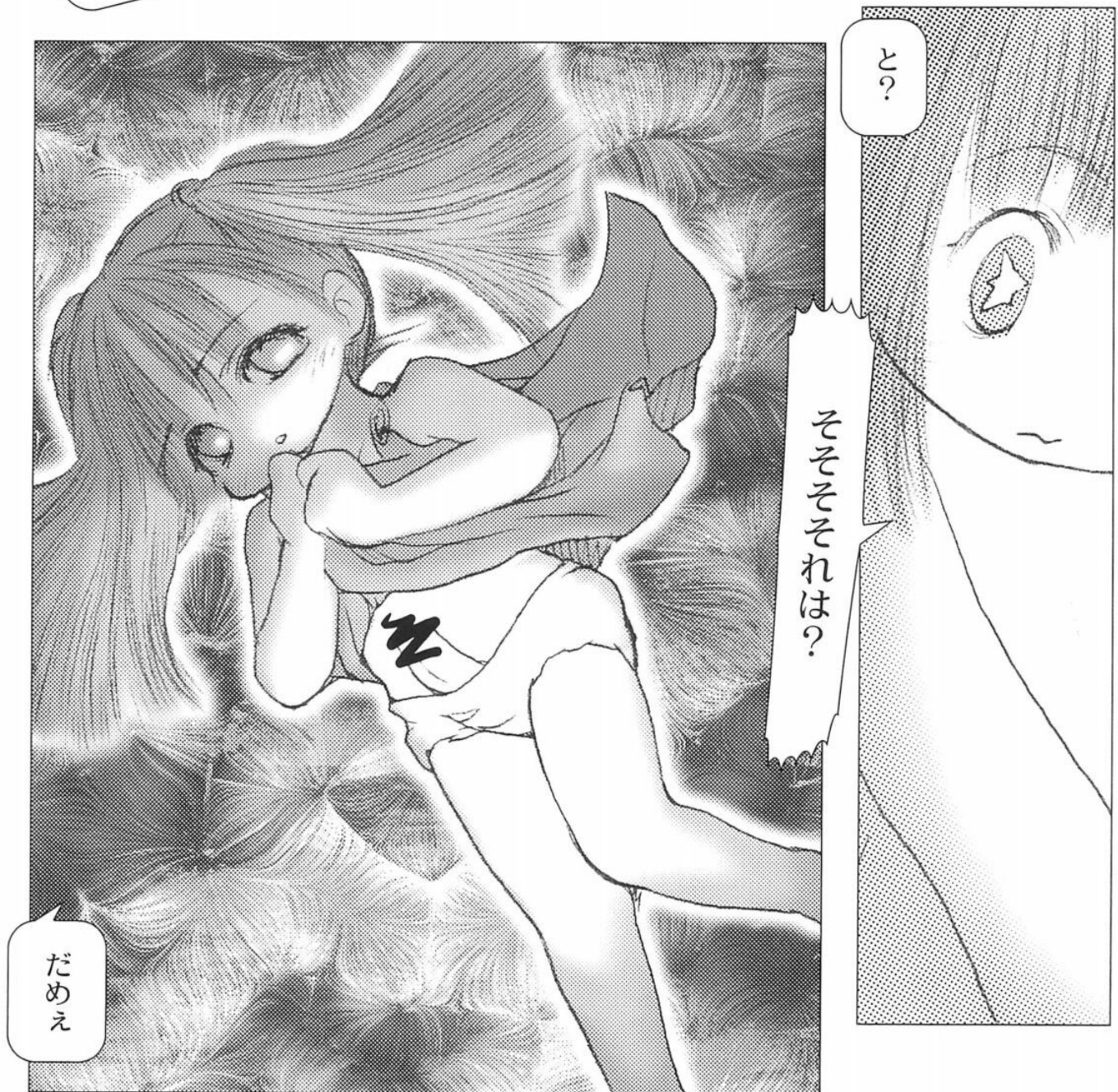
よーっし
脱いじゃおー



わたしは
いい...

ねーねー
いっしょにしようー！





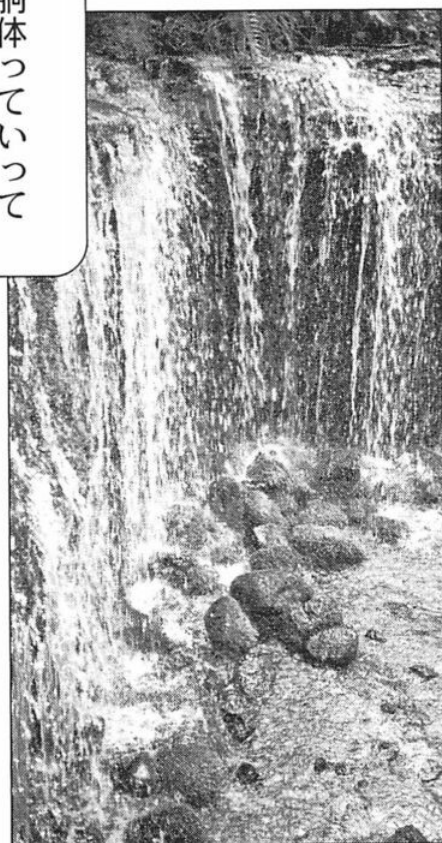


男の子だったの?

違う…っていうか
両方あるの

雌雄胴体っていうって
私って貴重なんだって

ほええ〜



そんなに見ないでえ

さっきの人より
大きいんじゃない？

うわー
ぴくぴくしてるー

やだあ

ちよつと
むいちゃおー

だっ

ほーらむきむきーつと…



あつ

やだやだやだ

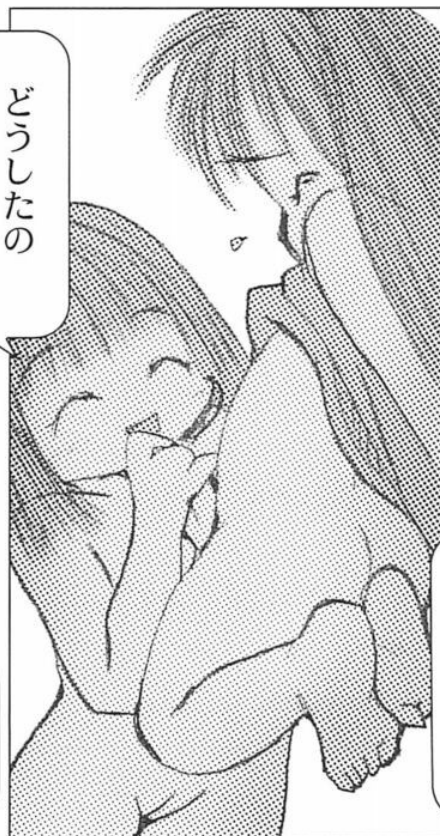


やめな
なめくらないでえ

はい！
全部むけましたあ



どうしたの
震えちやつて



ひりひりする

そっか





じやいすゑとらごでこよ

まだ痛い…



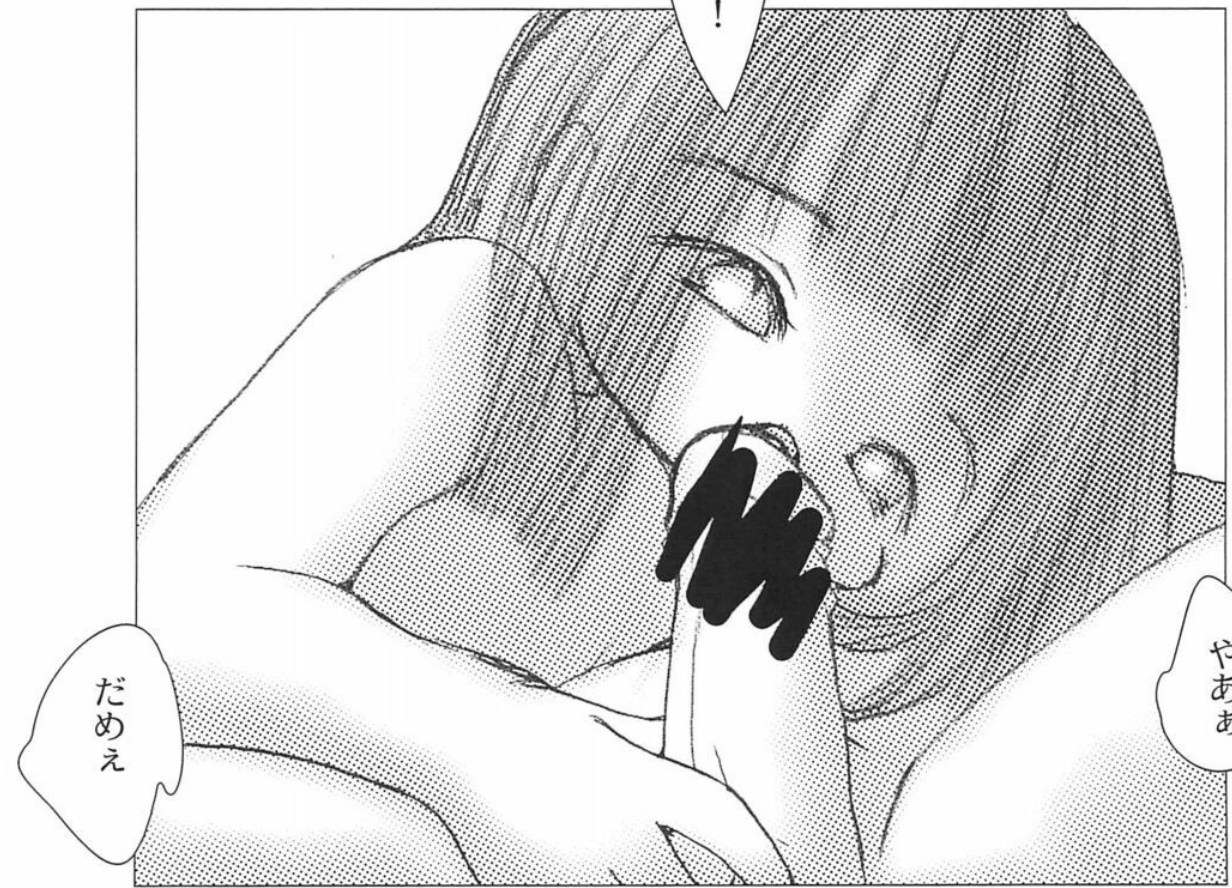
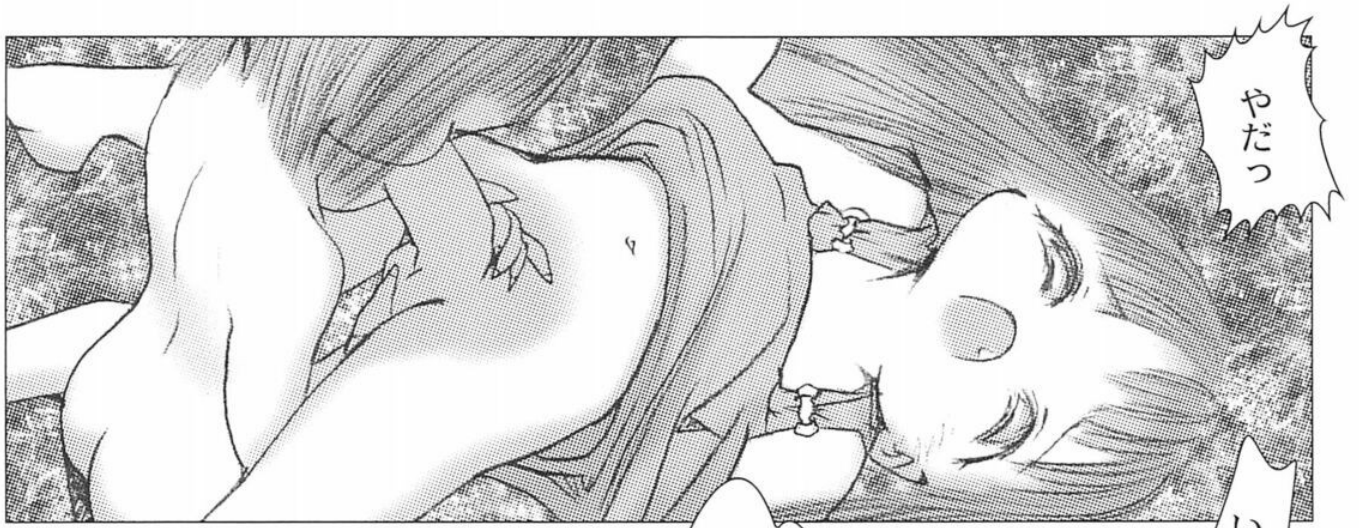
たしかに
ちよつと痛いかもしれないわ

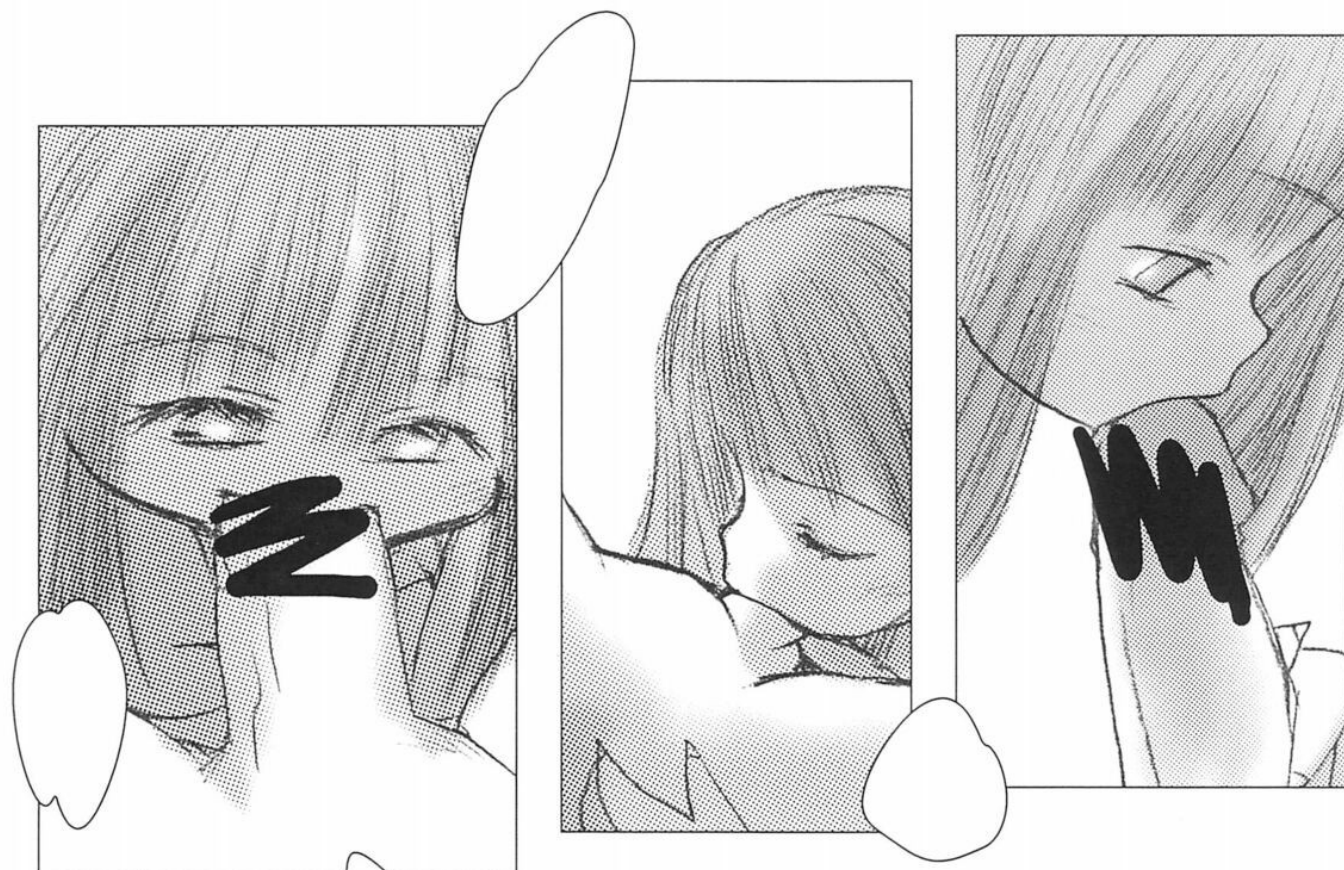


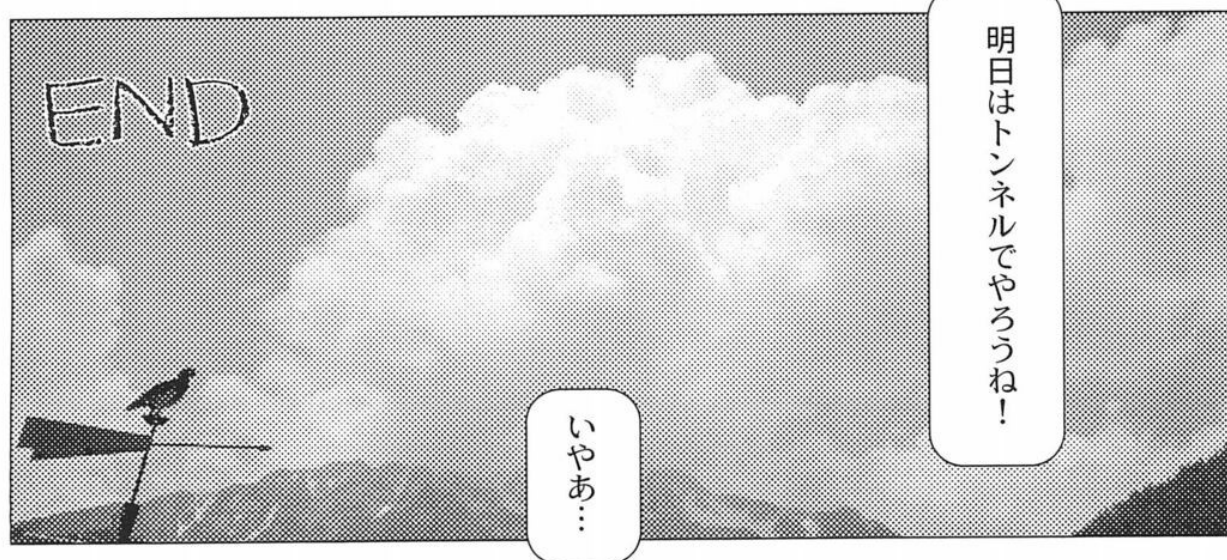
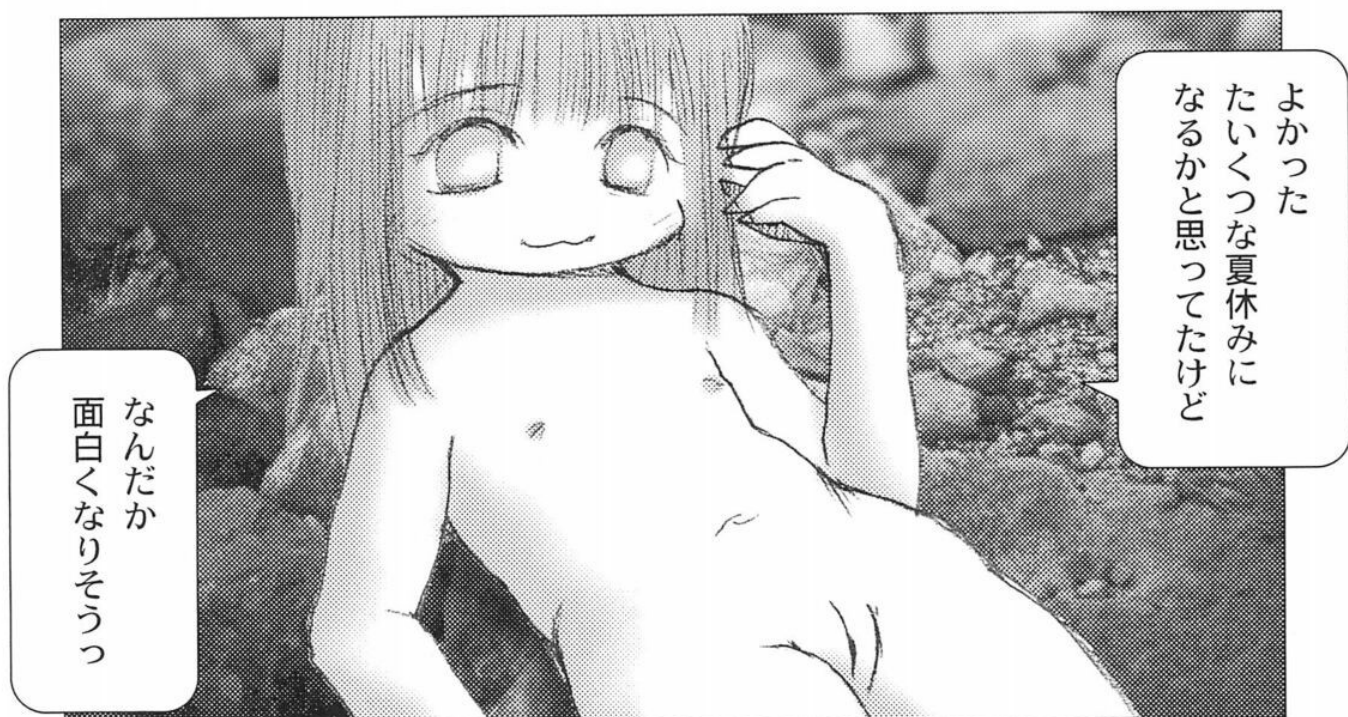
そつ
それ…は…



うーん、よし！
なめるのはイイはずなのよ









CG に関するエトセトラ

ここでは CG についてよく聞かれる事柄について書いてありますが、
ネットとかにアクセス出来ない方とか CG 描かない方には
つまらないものなのですみません…。
もしいつか、CG にかかわる事があったりなんかしちゃったりした時にとか
に
良しに悪しにと此処を読んでください。ここではそうした CG に触れられる
人
を前提に書いてしまっているため、わりといいかげんな用語を配置してある
場合があたりします。

解説にある CG はインターネットホームページ
[http://www.bekkoame.or.jp](http://www.bekkoame.or.jp/~gekkaku)
/~gekkaku
にてカラーで見ていただくとうれしげ…。

@

さて、ネット等にアップしている CG も漫画として
描いている白黒 CG も基本的な構造は一緒に、
主線とグラデーションと背景から成っています。
これらはレイヤーやチャンネルで分けられ、互いに干渉しないように
保存しています。

線はえんぴつなのをスキャナーで Photoshop に取り込みます。
取り込んだグレースケール画像のチャンネル 2 に線をおいておき、
(黒) の場所は白紙にしたものをセーブします。

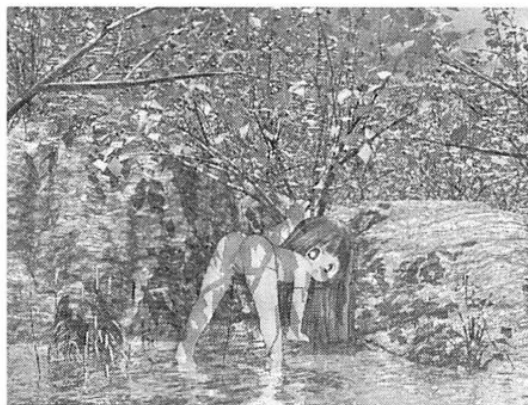
それを Painter で開くとマスクの場所に線があるので
それを見ながら色をぬり、終わったら保存して再び Photoshop で開きます。
あとはレイヤーで合成するなどすると、このような CG ができます。

Photoshop は奥深く面白いので一日中いじっても飽きませんね～。
ただし仕事じゃない場合に限りですが…。

Painter も自分用の筆を探究していくと
なかなかおもしろい発見とかあっていいですねー。
環境が変わると筆もかわるので、環境移行の度に新しい筆が
増えていきます。たのしいなあ。

この二つがあればどんなプラットフォームでもやっていけますですはい。





岸辺 - prj

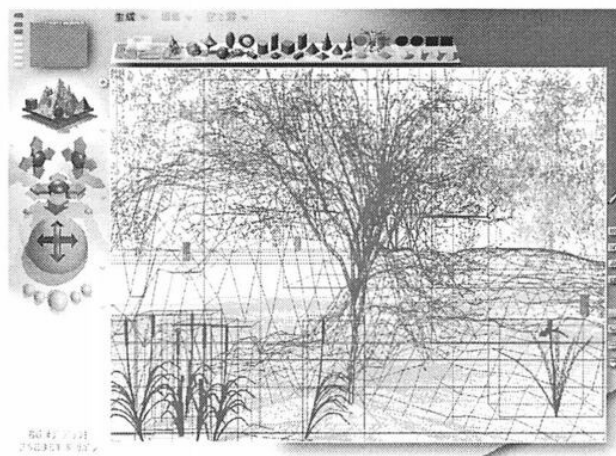
KPT Bryce2 というソフトでちょっとした3D物でも描こうかな〜と思って始めたのがコレ。適当に石と木とキャラを配置しただけなのに、sonだでもそれなりに見れてしまう、このソフトのすごいところですな。

まず Amap という植物を生成するツールで木を生成します。ここからしてもうお手軽なんですが。今回は一緒に花も生成してるんだけど白黒では見えないですな。

そして Bryce 内で生成した適当な岩を配置した中に木等をインポートして並べます。

最後にキャラクターを Photoshop でマスク抜きしたものを置いてレンダー。

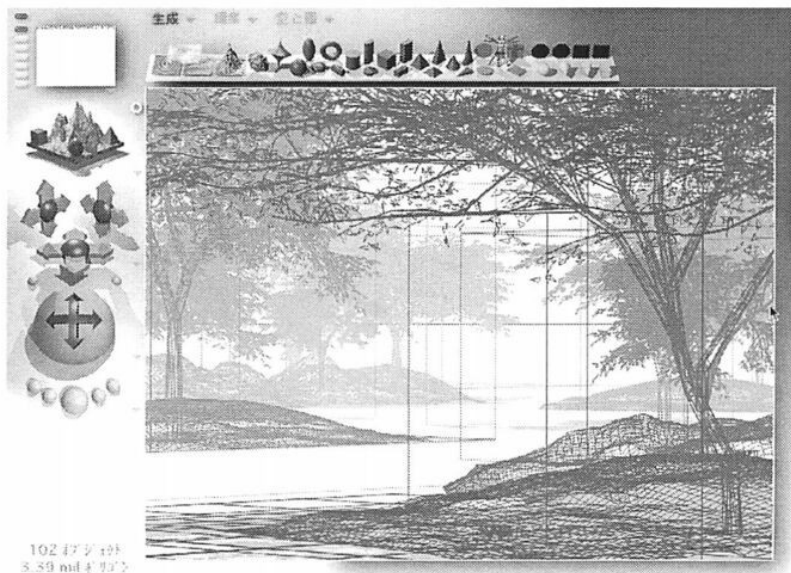
しばし待つとこのような疑似3D空間物が…。ポリゴンみたいのでキャラを作るのはまだちょっと無理があるような気がするんでこういった3Dっぽいのは簡単で楽しげしげ。



ほとり桜 - prj

今度は Bryce2 で桜を描こ〜！つつ一事でまた木を適当に生成して配置したもの。Bryce には致命的なバグと思われるものがいくつかありそうな気配でで、

今回も特定のテクスチャーで落ちるという事態にずいぶん悩み。落ちないのはどれか探すまで何回か立ち上げ直す事しばし。いろんな人に聴いてみると、どーやら複雑なマスクとある種のテクスチャーはダメみたい。今回もキャラクターはマスクでオブジェクトとして Bryce の中に存在しているので避けては通れない問題、との事みたい。ぬわ〜〜〜！





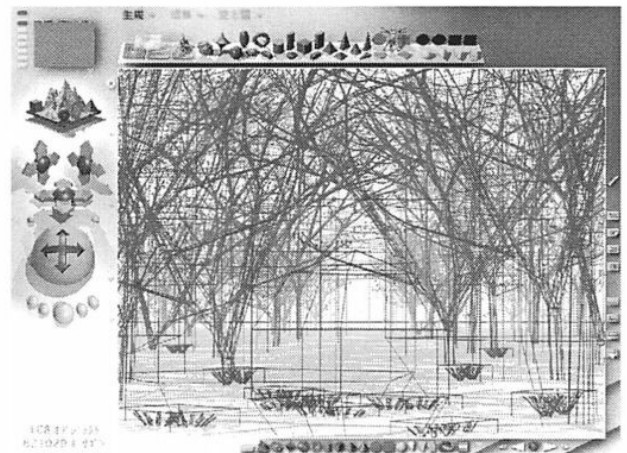
夜桜ー prj

3枚目の3D物は
夜の桜にしようと木をたくさん植えて
ライトを設置みるのでした。
しかしそのおかげでレンダリングに
途方もない時間がかかっちゃって
この手のはこれを最後にしよう
なんて心に誓うのでした。

今後のテクノロジーの発達に
期待しながら…



そういえばTreeという、
木を専門に生成するツールが
あるのですが、
このデータはリアルなんだけど
非常に重くなってしまって
やっぱりもちょっとテクノロジーに発達してもらえ
たらなあと思いますね。
そしたらもすこしリアルな木を生やせるののに…。



こっちは鉛筆線をスキャナーで取り込むのじゃ無く、
1からPainterで落描きしてみたもの～。
紙と違って間違えて引いた線はコマンド一発で
一つ前に戻るのがいいですね。
しかしまた紙と違って直接描くのに慣れるまで
ずいぶん時間がかかりそう…。



うちわー prj

この線画はFreehand7で
書いてあります。
Freehandには適当に引いた
ぐにや線から、余計な
ポイントを適当に削除して
すっきりとさせてくれる
機能があって、それに頼って
サクサクと引いてしまいました。

髪の毛は2本引いて
間をブレンドして生成する
といった事をしているので
ピシッとした線でも
楽描きなんですに。
単純化機能のいいところは
この絵のうちわな部分、
こころへんをキチンとした線で
描こう!とか思うと
たいへん苦労しちゃう
ところなんてがラクチンに
引けてしまうところ〜♪



上の線画は某カードゲームの仕事に使うつもりだったんですが、
ツールに慣れてる時間が無かったので止めちゃった。
背景もまたBryceでひょいっと生成して合〜成〜。
また、Freehandは複数ページ持てるので漫画のバルーンにも
使えそうだったので使ってみました。
究めればFreehandで線からネームまで
すべて出来そうな気がするねい。
Illustratorでアウトラインとれないフォントも
Freehandならとれるところもいいっす。



左の某カットは
さらにお手軽で
目等もひとつ
描いて反転
というような
手軽さで
書いています。

描くというより
書く、ですな。
こういうのわ。

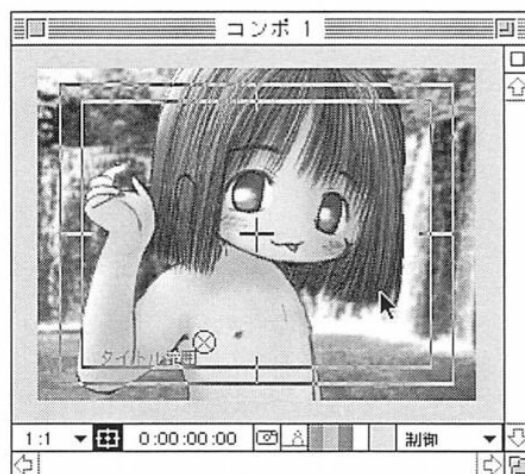
最近おもしろげだなーとハマってるのが

AfterEffects～！

こりはPhotoshopのファイルを動かすツールなのだが、
こんな効果がこんな簡単に！？というかんじのすごい奴。

スライド系の動きならあっというまにできちゃうよ。

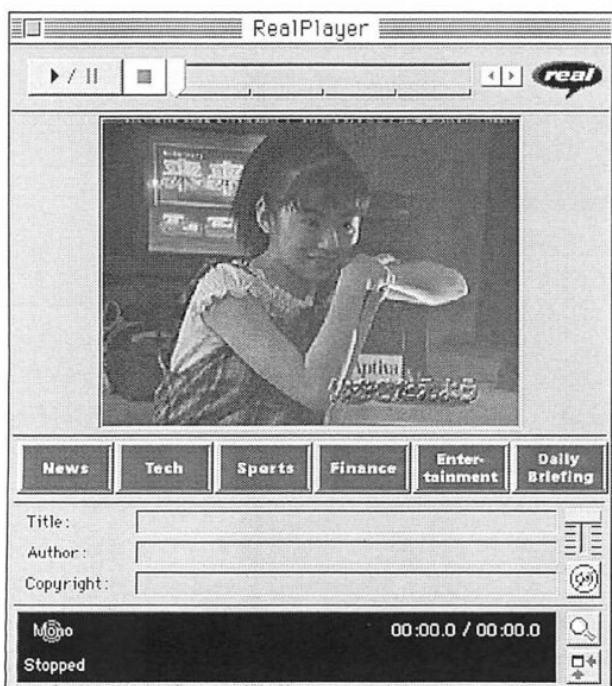
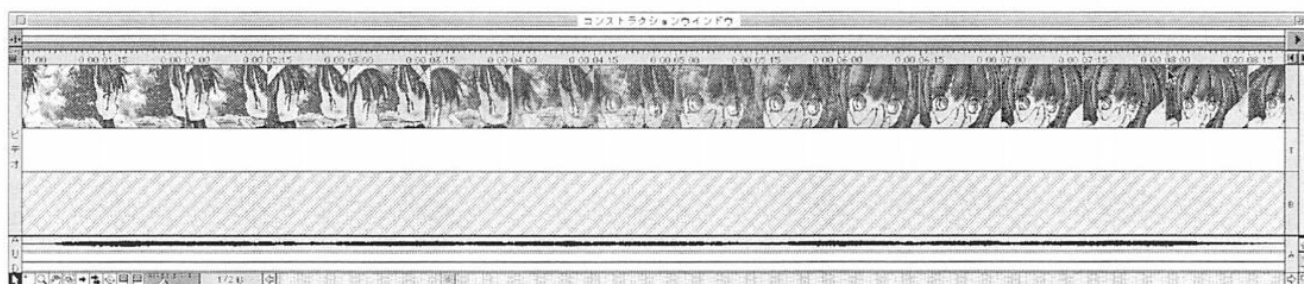
すげーよ！これー！



それをPremiereで編集、
適当な音をつけて動画ファイルとして出す。

本格的に使うのはかなり大変そう。

でもちょっとした動画とか
簡単なお遊びツールとしてなかなか好いっ。



出来た動画をどう流通させるか？

動画はかなりでっかいファイルになってしまうので
オリジナルのままじゃ流せません。

流せるけど敵も増え増え～。

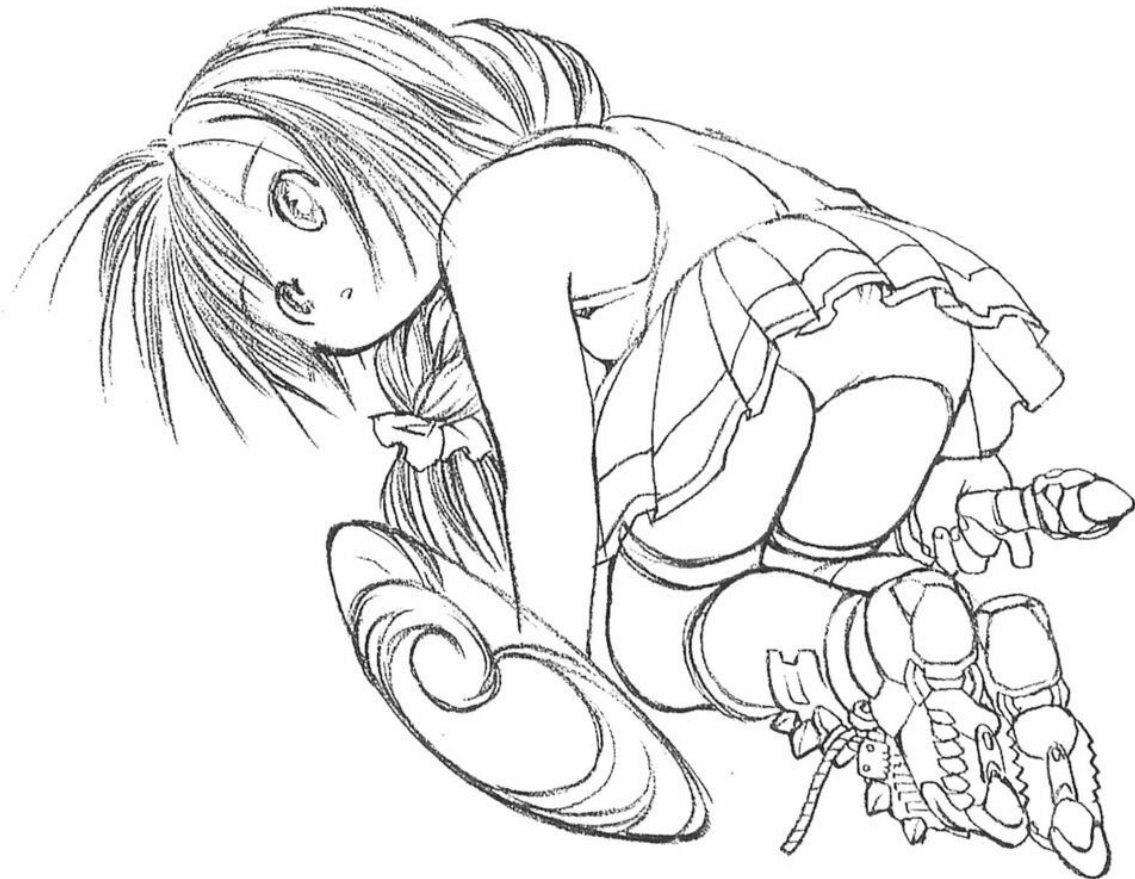
そこでRealVideoフォーマットで圧縮してみると
jpegの高圧縮みたいな画質ながら
かなりちっちゃい動画ファイルになるので
ネットに流しても安心！

それにしてもなかなか流行りませんね～

このフォーマット…

残念だなあって思うこの頃。

うみうみ。



環境遍歴

初代 PC-9801 VX

16色をMPS等で。当時からメモリを14MBにしたりビデオキャプチャーを搭載したりしていた…
わりにスキャナーなハンディなのだったりしました。昔はスキャナーも高価な物だったのです。

しかしカノーブス製キャプチャーボードはそれを補ってあまりあるものでした。後に
スーパーフレームを載せてフルカラーをやる時にも背景に合成する素材を取り込むのに活躍してくれました。

16色からフルカラーに至るまで背景を実写でいくというのはこの頃から今も変わってませんね。

この頃のデータは5インチフロッピーに入っているのが現在オリジナルデータは無いのも同然。
特にフルカラーなデータは700KBとその頃ではかなり大きいほうだったので残して無い場合が多く

残念に思うこともあります。データの保全はしっかりしておいたほうがよいですね…

その後VXはCPU交換等をしたけれどある日立ち上がらなくなり天寿をまっとうしました。

二代目 PC-9821 An

そして急遽次のマシンに移ることになり、ペンティアムが載ってる～ってことでAnにして
ついでにWindows3.1も入れて初めてPhotoshop2.5とPainter2に触れたのでした。

これまた今現在でもその頃やってた事と基本的には同じで、手法は変わっていません。

これらツールがあれば世界を征服出来そうな気になり、それまでたくさん買ってきた画材を
すべてほしい人にあげてしまい、漫画もこれでいってみようとかシフトしていきしました。

とりあえずVX同様にメモリをフル搭載したのですが、当時メモリ32MBが12万とかしていたのは
今から考えるとまったく恐ろしいことです…。しかし最初にこれを入れたおかげでかなりの場面で救われ、

そして今でもきちんと現役しています。いろいろ思い出の多いマシンになりました。

三代目 PowerMac7500

Windows3.1でインターネットを始めた頃、ホームページを創ろうという段階で
どうしてもほしいツールがあったのでした。それはTerrazzoというPhotoshopのフィルターで

Mac版のみ出ていたのです。そこでPCIが載ってる～ってことでPM7500にして…して…

してみたはいいけれど数々のトラブルに悩まされ本気で捨てるかとも思いましたが、買ってしまっただし
Windowsと平行して使ってるうち最近になってようやくちゃんと動くようになりました。やれやれ。

そして現在システムが落ちるポイントもわかってきたのでCG作業は8割Macに移しています。

それでもやってる事は基本的にVXの頃から変わって無いわけで…。うーむむむ。

