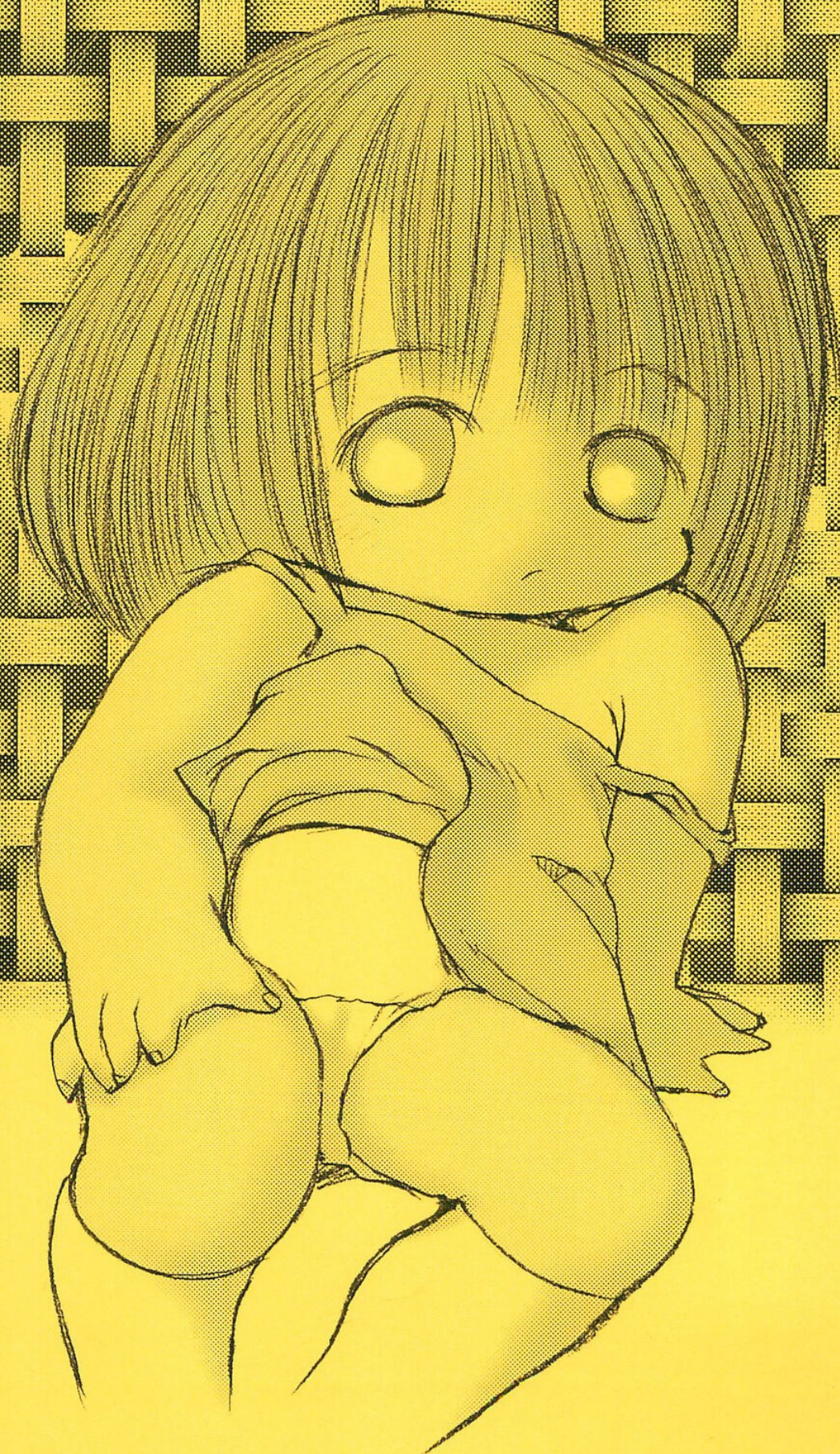


# 婆娑女羅給集





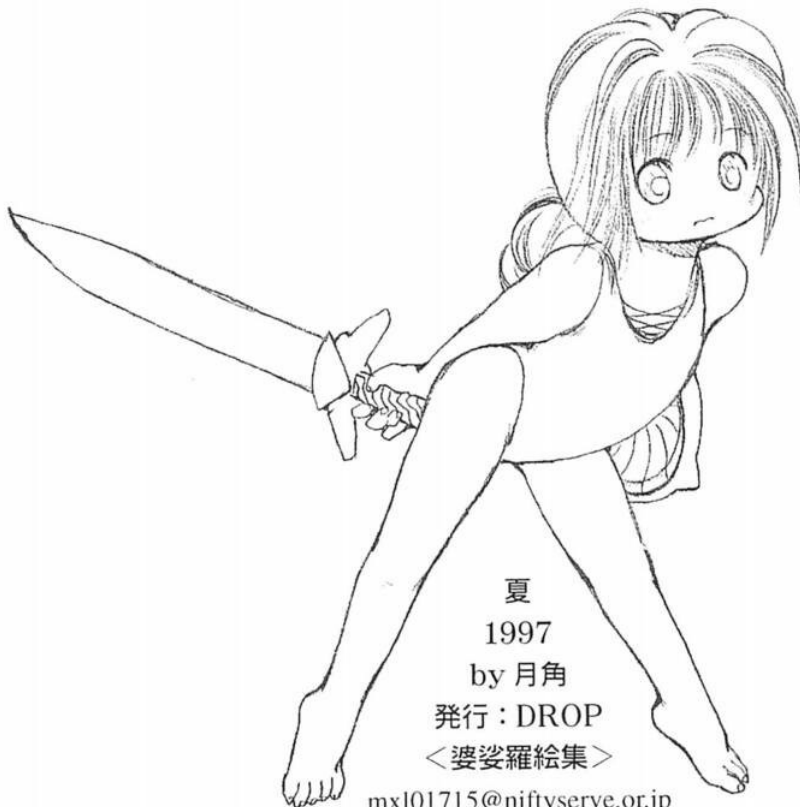


# 婆娑羅絵集

有毛KAKU

1997

どまふあす今奥気それ  
もたないか回付に  
でしりかみはがなは  
すてなわべこら何  
一も浸らまこい処  
！つかのせのあうお  
月も集め適のるお  
角なめで当都のい  
で描みぶん合でし  
すきしり上すまう  
～と。で…、がっ！



夏

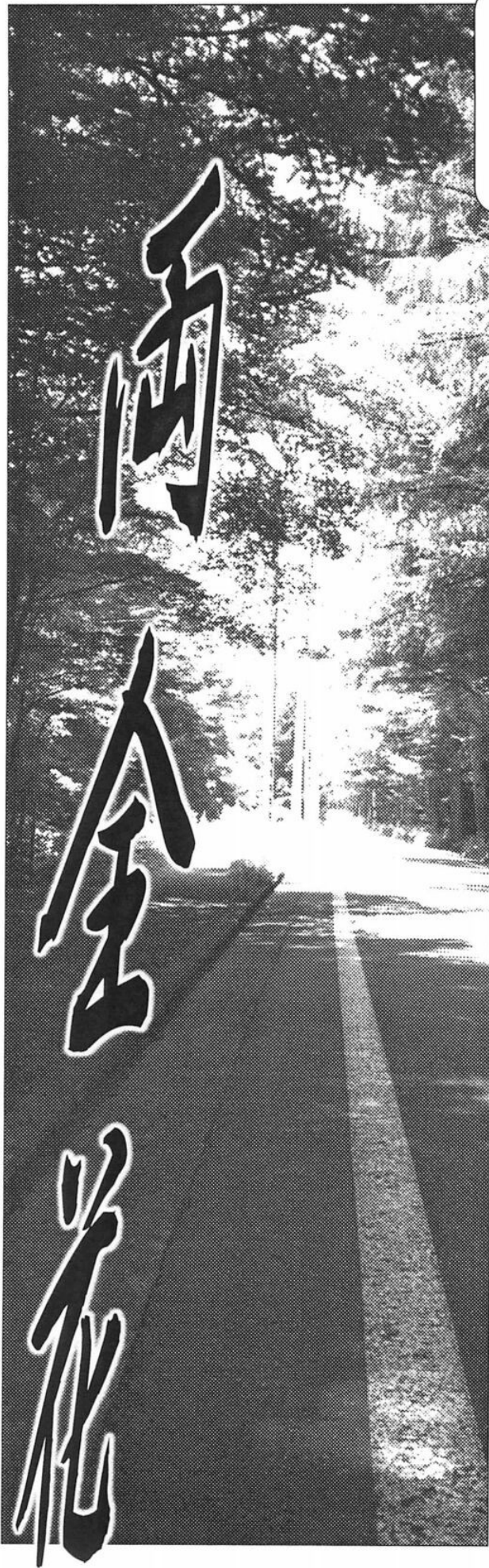
1997

by 月角

発行：DROP

<婆娑羅絵集>

mx101715@niftyserve.or.jp



両  
全  
花

あむあむあむ

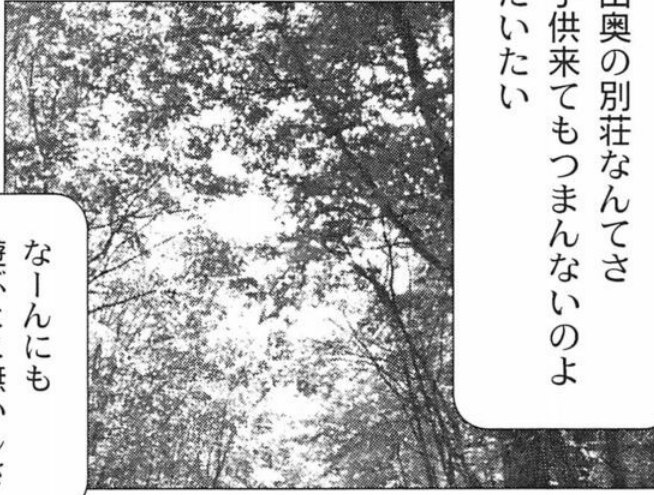


ふっふっふ

たいくつな所…



山奥の別荘なんてさ  
子供来てもつままないのよ  
だいたい

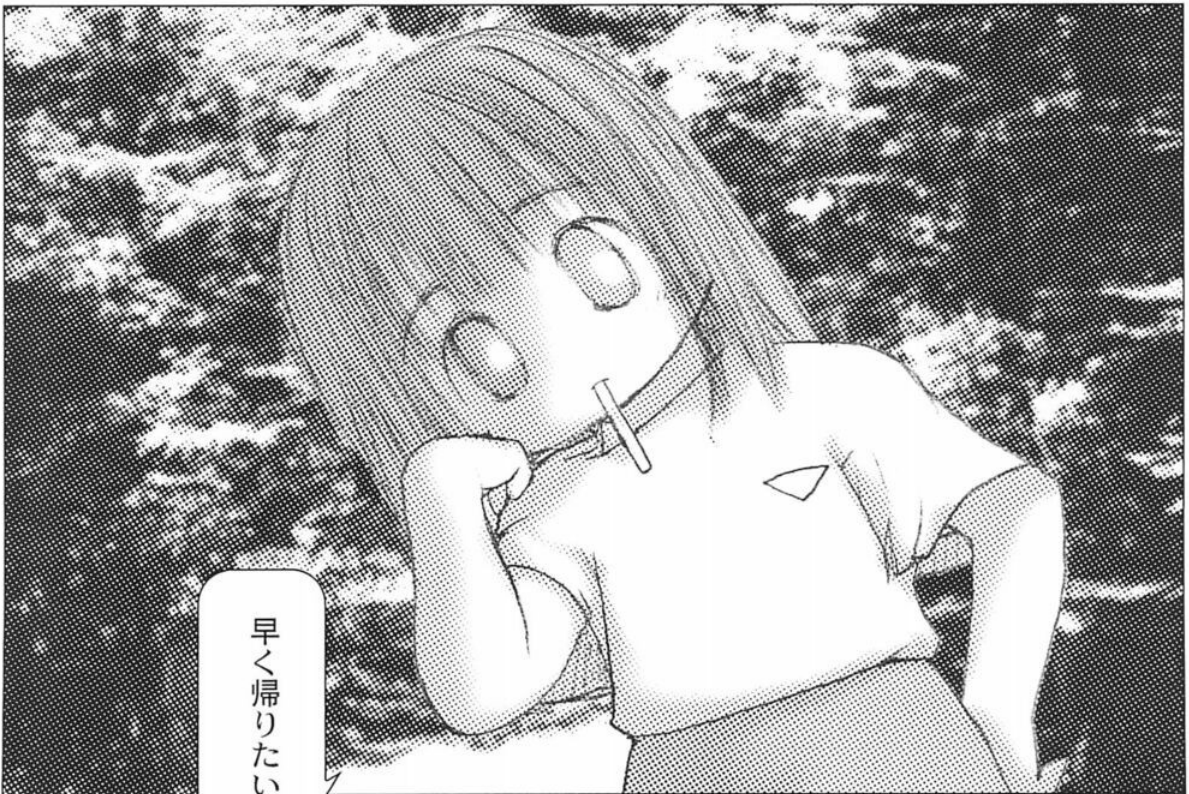


なーんにも  
遊ぶところ無いしさ

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



すいませーんっ!

はいっ

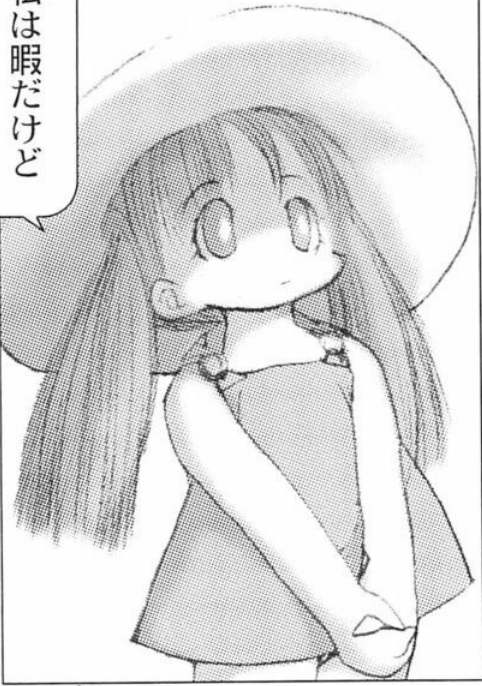
ありがとうー



そうだよ

あ、もしかして  
此処の子?

私は暇だけど



わねわね！  
いつしよに遊ばない？

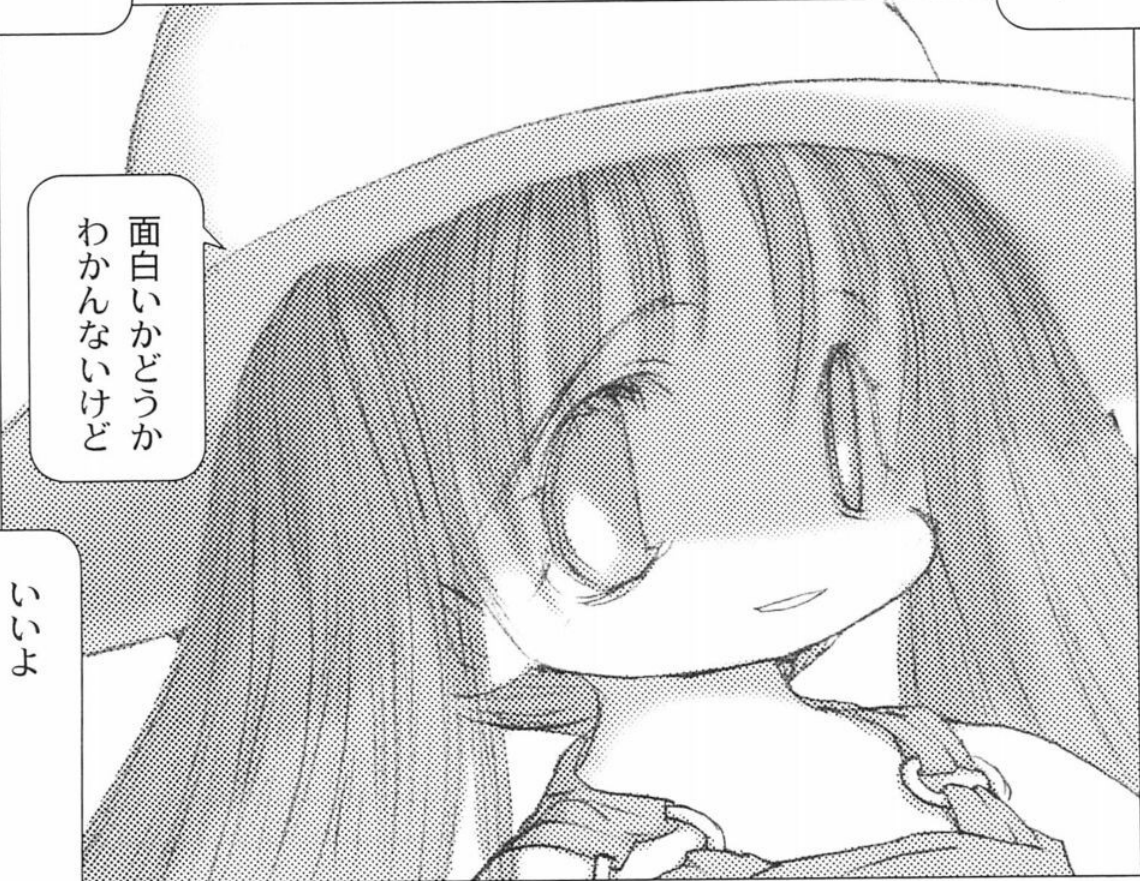


別荘くらいしか  
ないもんね  
このあたりじゃ



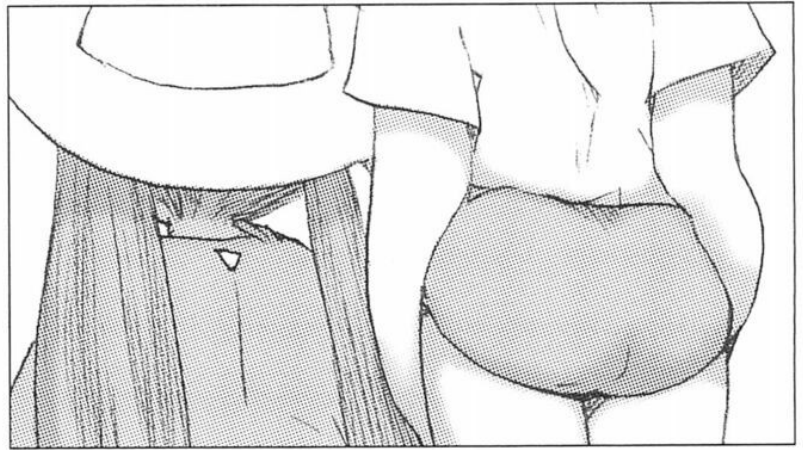
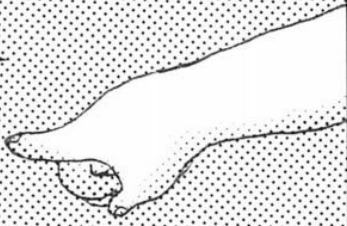
じゃ遊ほ遊ほ！  
なんか  
面白いとこ無い？

面白いかどうか  
わかんないけど

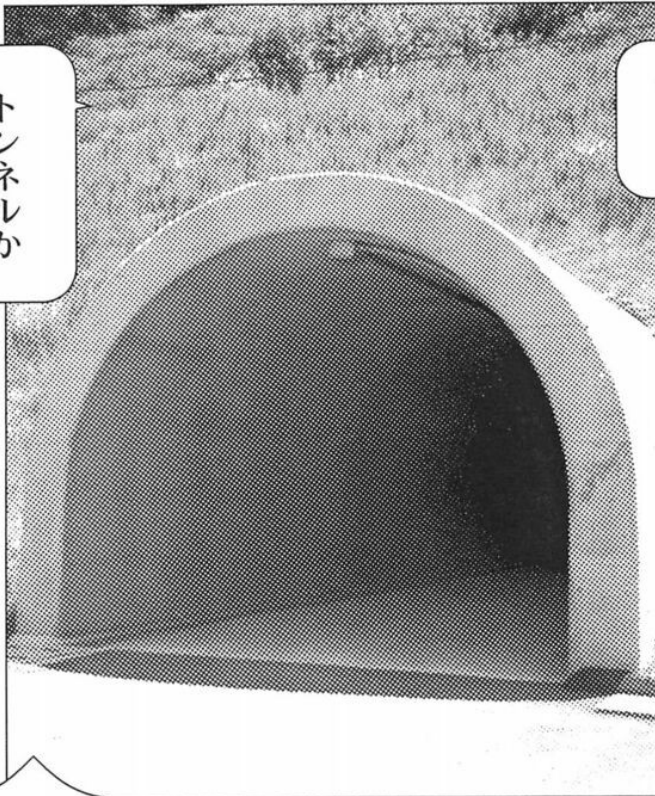


いいよ  
あちこち案内したげる

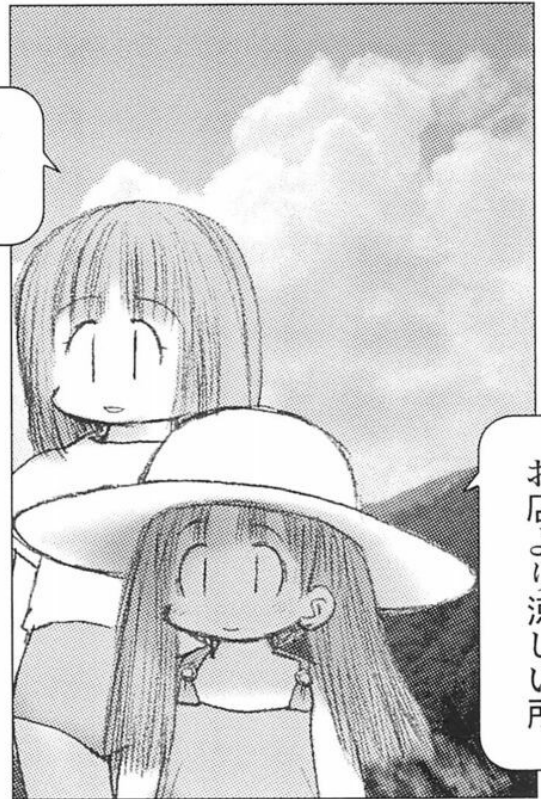
ほら、あれ



トンネルか

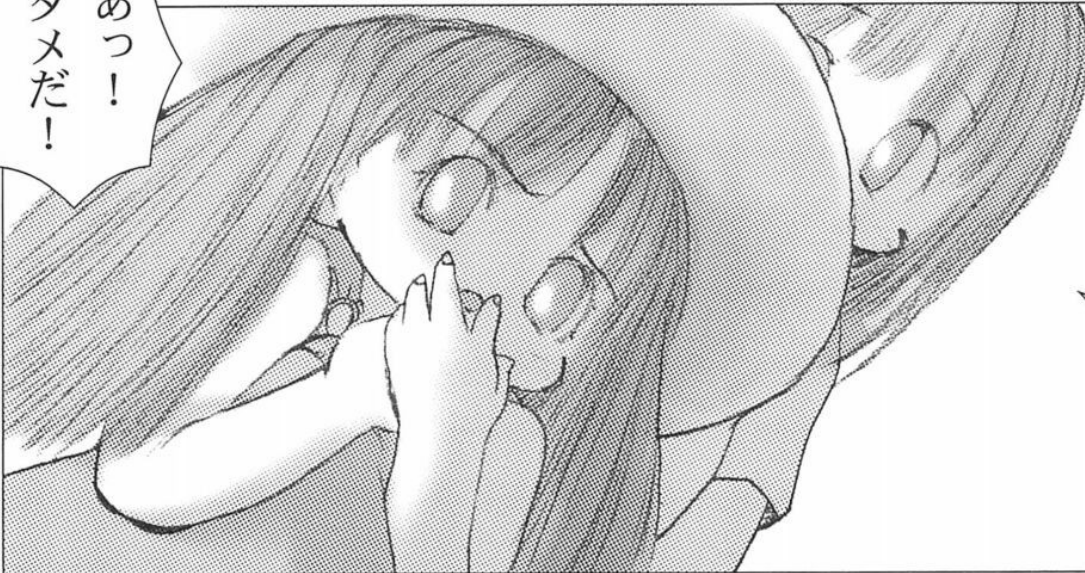


へえ



お店より涼しい所

あつ！  
ダメだ！



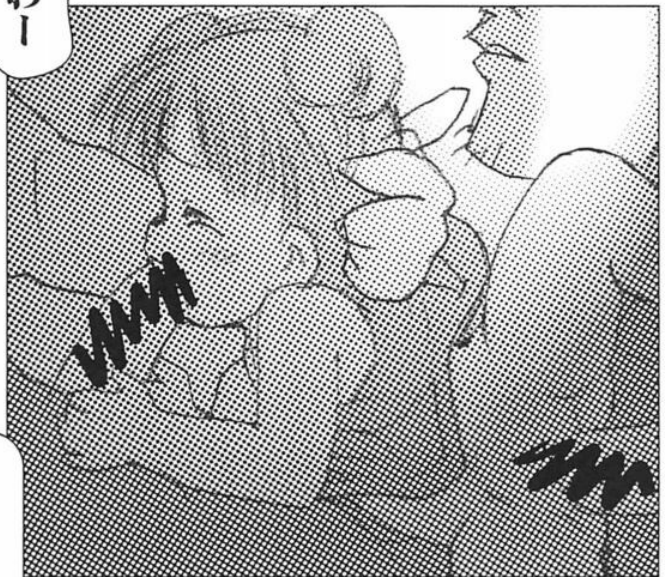
これって何処に…



うわー

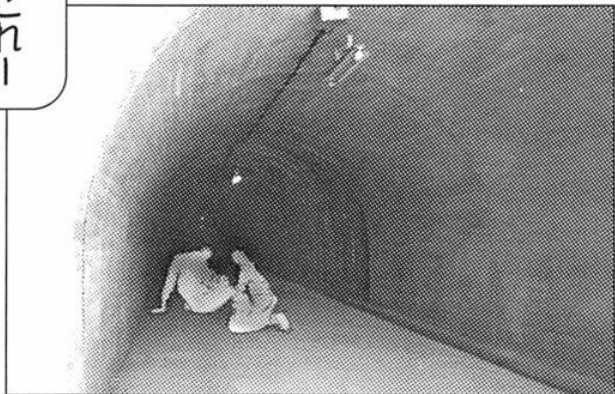


あ



行っ  
はやく

おじいちゃん





はあー



びっくり  
しちゃったねー

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



よくみるんだ…  
あんなの



夏になると  
もう毎日…

毎日!



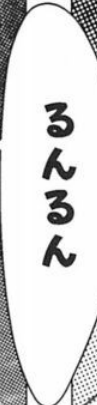
気に入った？  
さっきのトンネル



えっ  
ベッ  
どーぞ

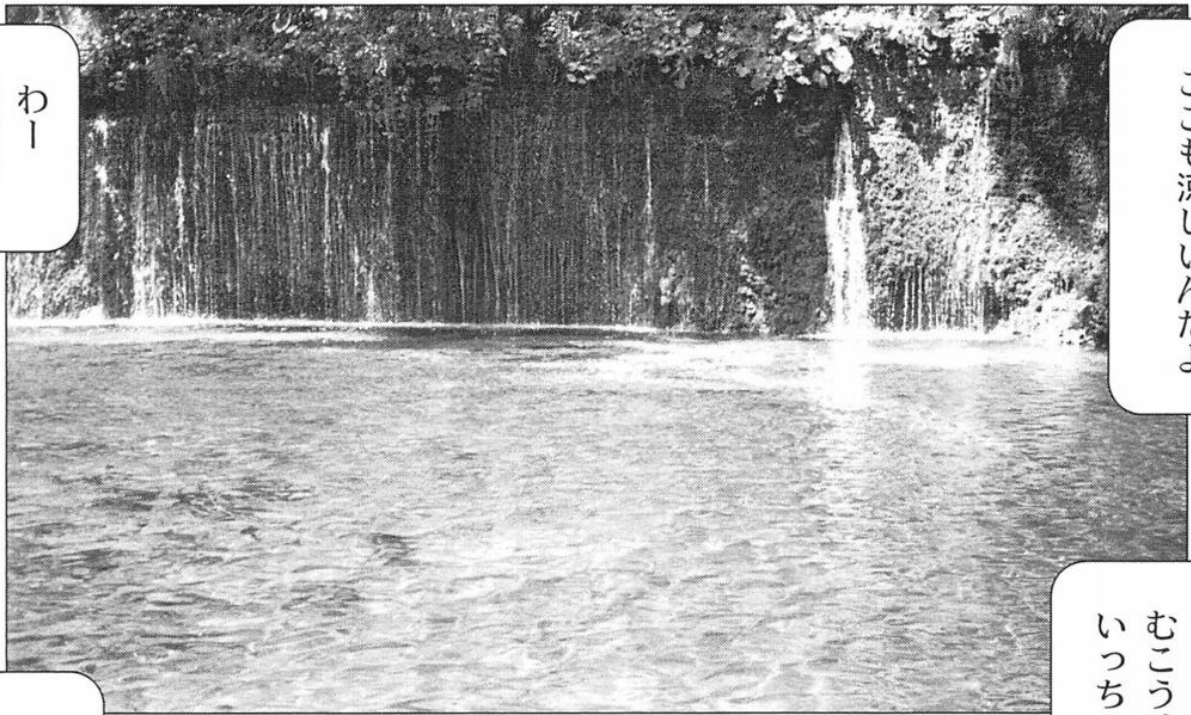


にへへー  
毎日毎日



るるるん

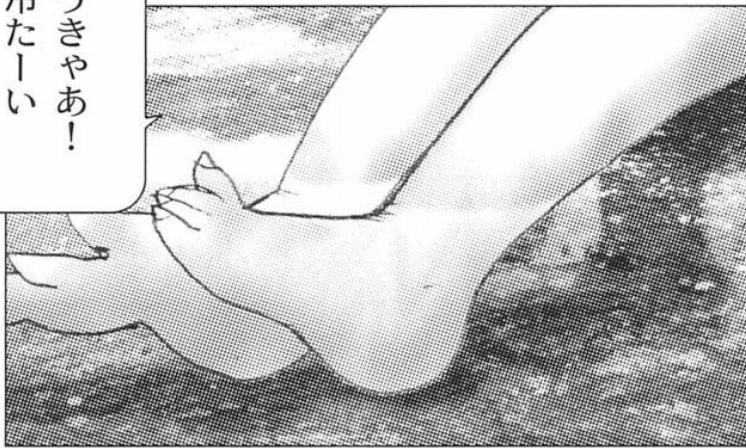




ここも涼しいんだよ

わー  
滝だよ

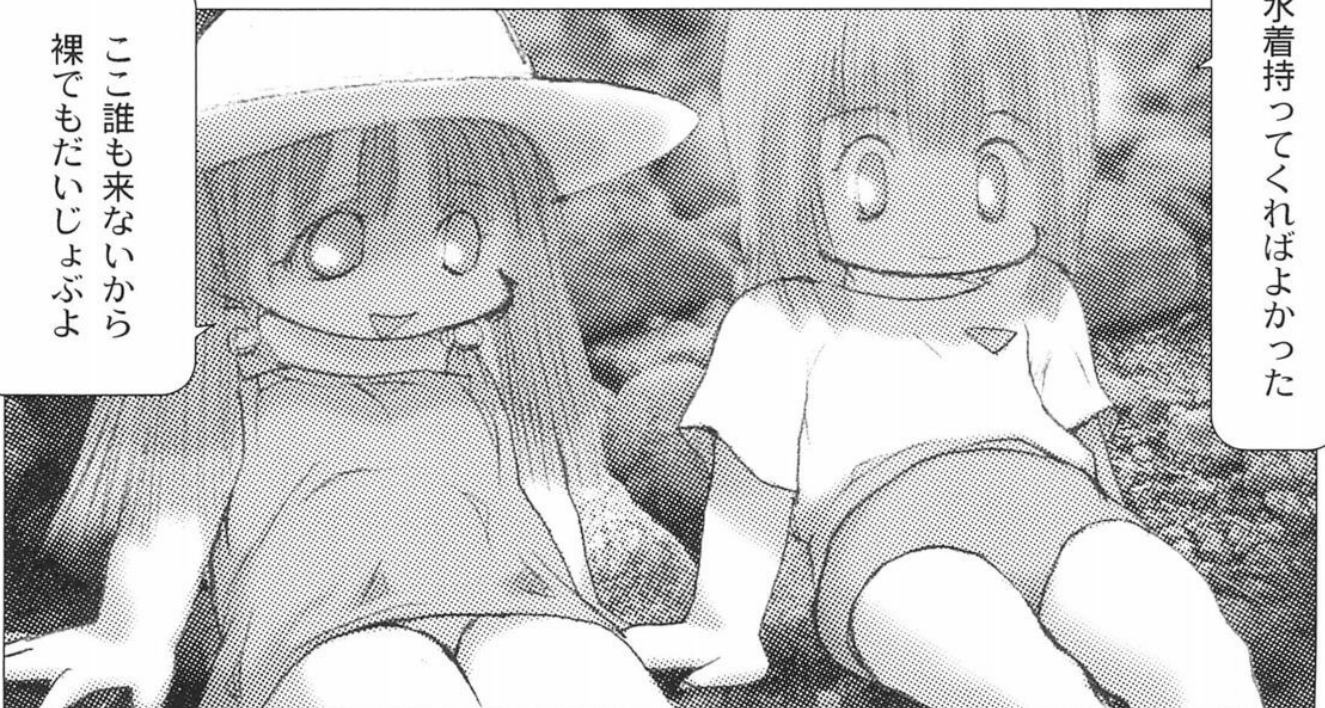
こっちは浅いけど  
むこうは深いから  
いっっちゃダメよ



うきやあ！  
冷たい



水着持ってきてくれればよかった



ここ誰も来ないから  
裸でもだいじょぶよ

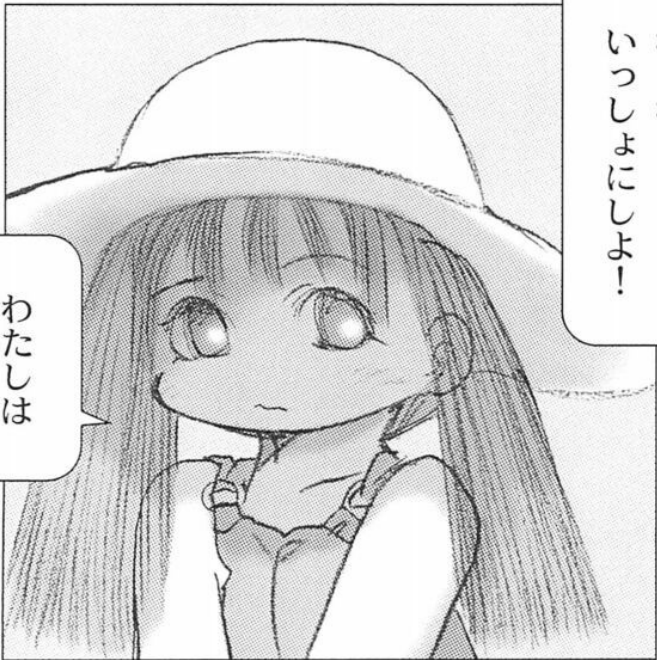


やー

きもちいいこれ



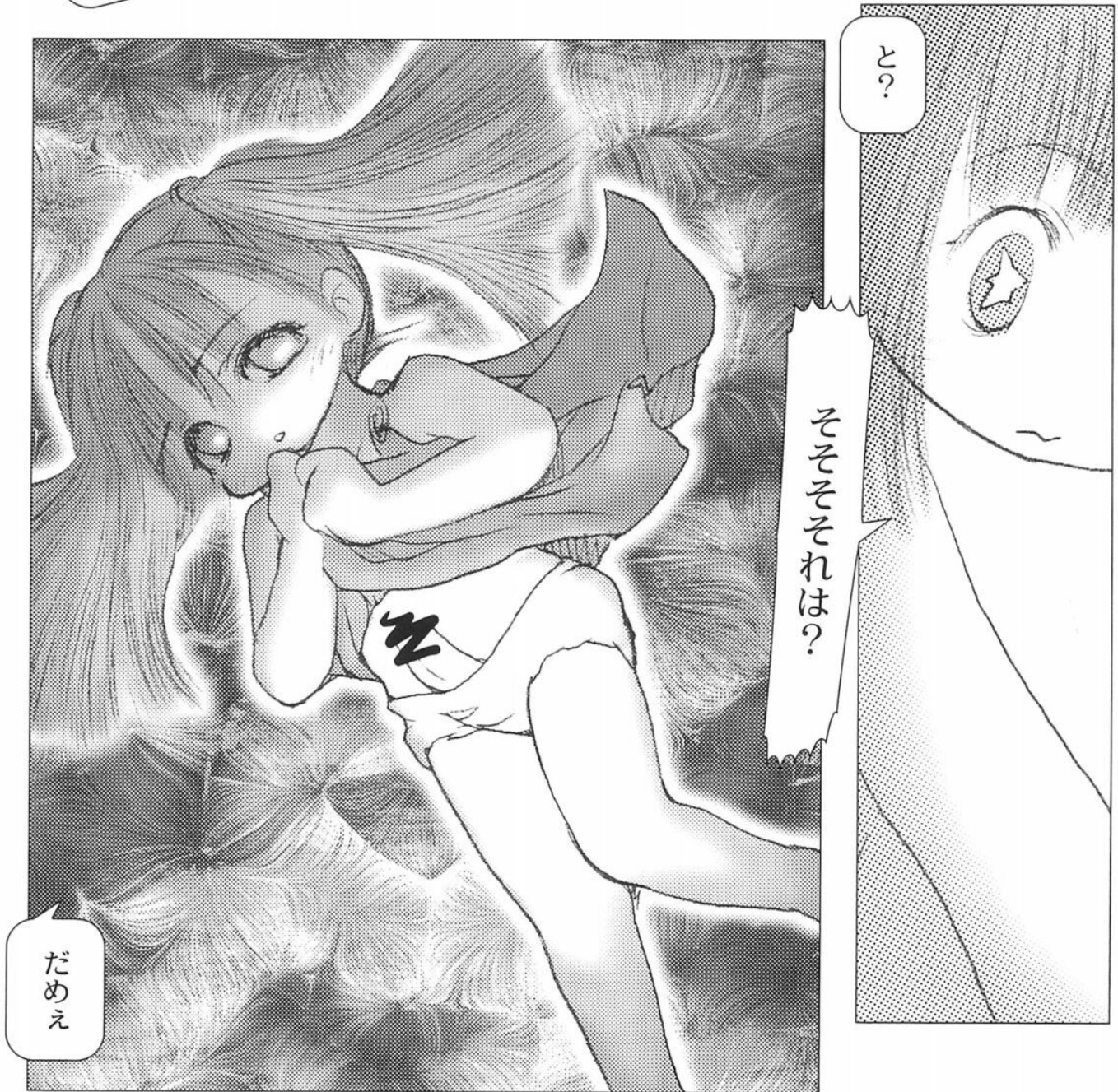
よーっし  
脱いじゃおー

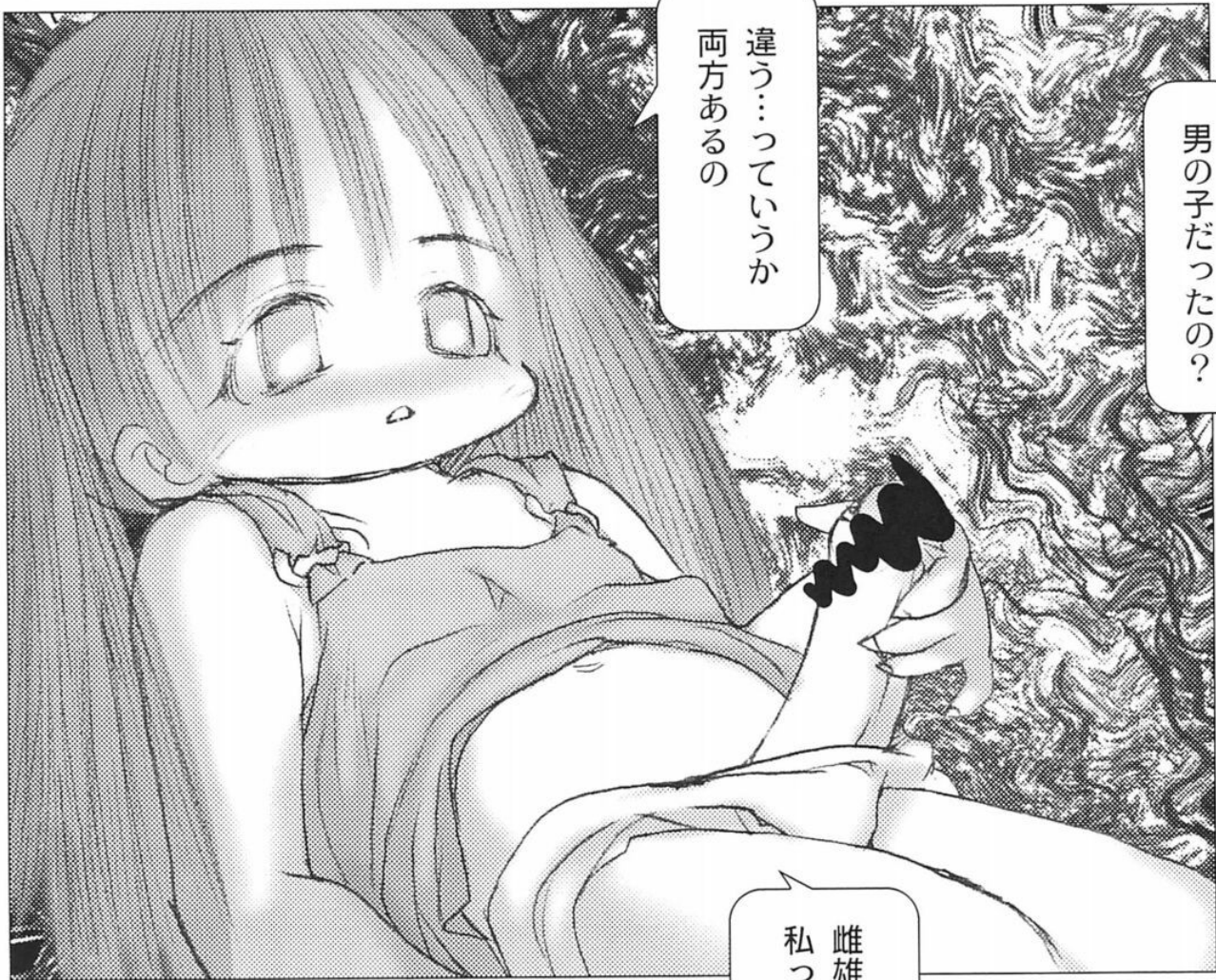


わたしは  
いい...

ねーねー  
いっしょにいっしょー





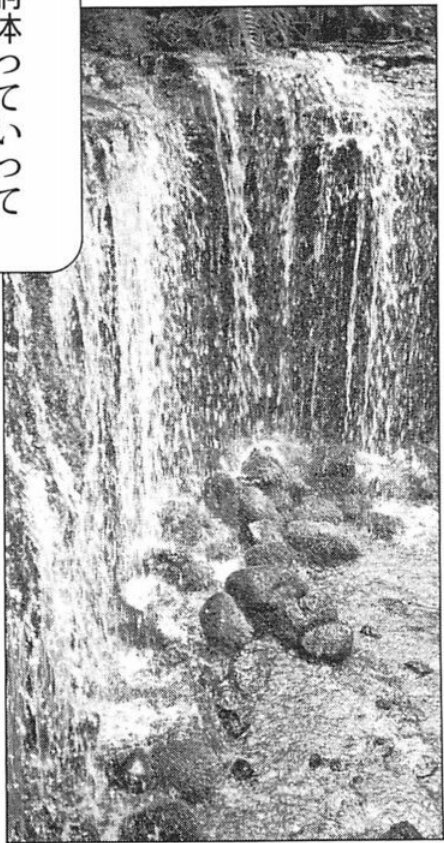
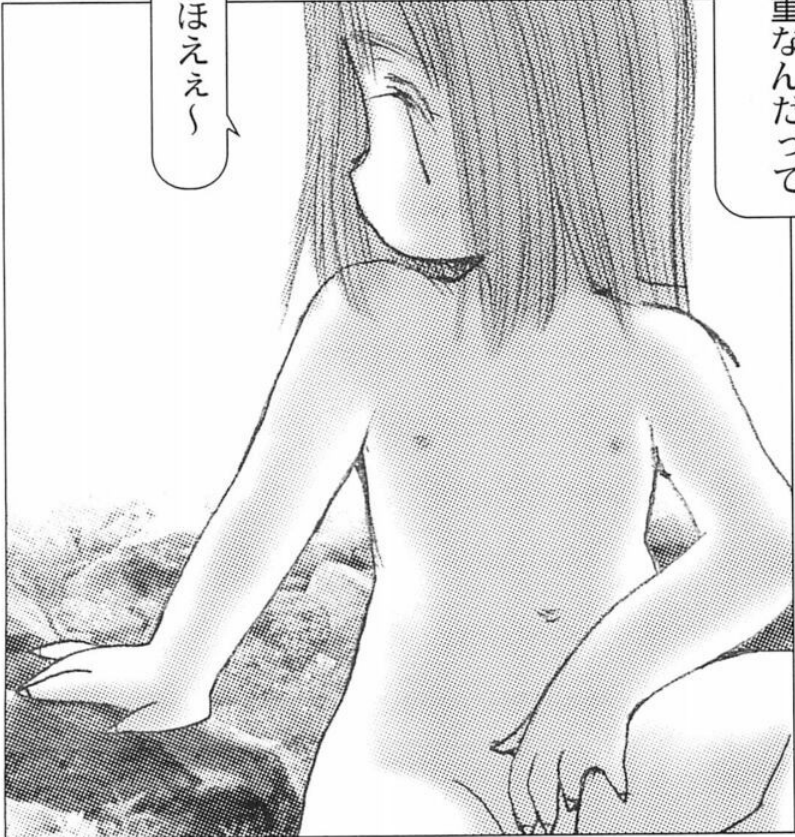


男の子だったの？

違う…っていつか  
両方あるの

雌雄胴体っていつて  
私って貴重なんだって

ほええ〜









まだ痛い…

じやいんちゆうさくらさくらさくら



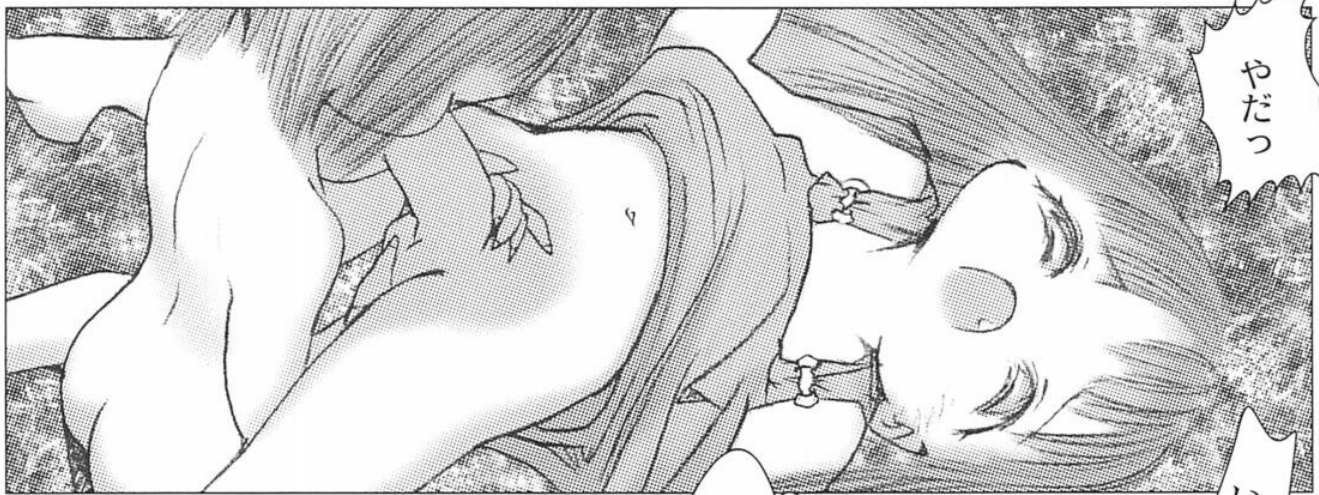
たしかに  
ちよつと痛いかもしれないわ



そつ  
それ…は…



うーん、よし！  
なめるのはイイはずなのよ



やだっ

いや

あ

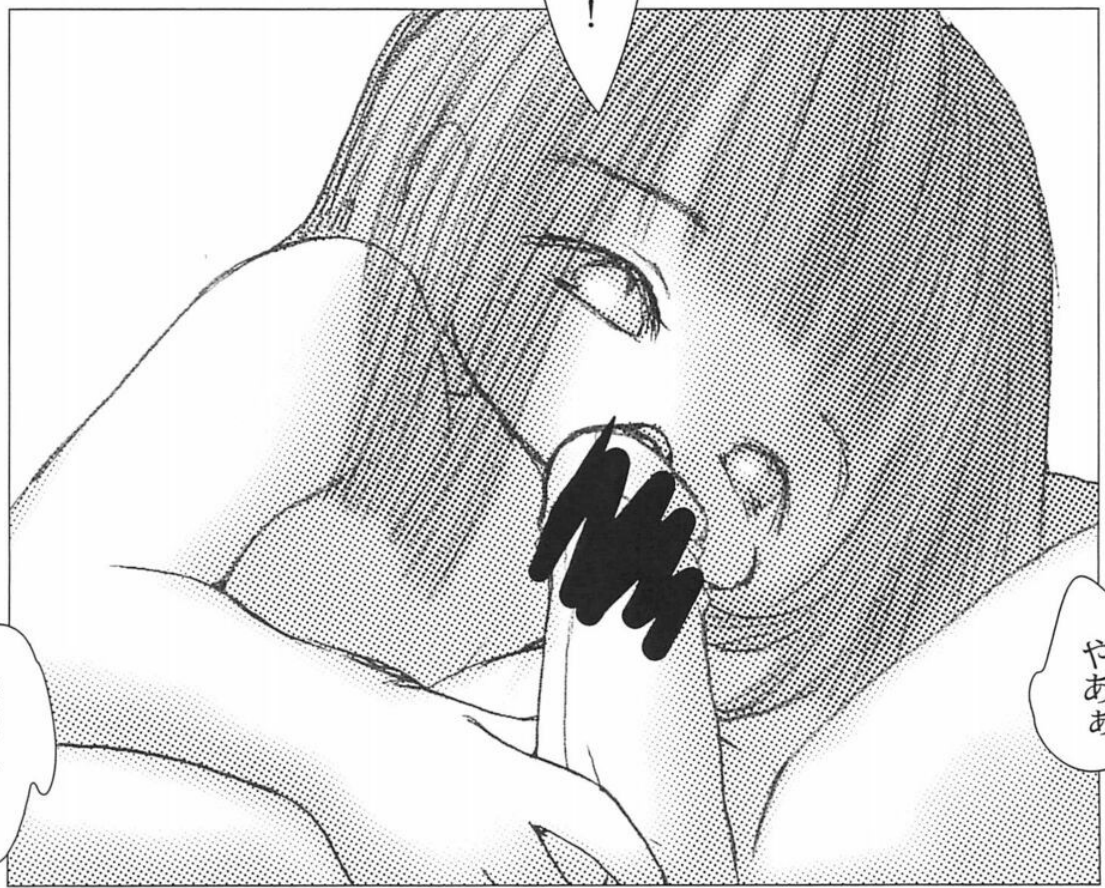


ゴッ



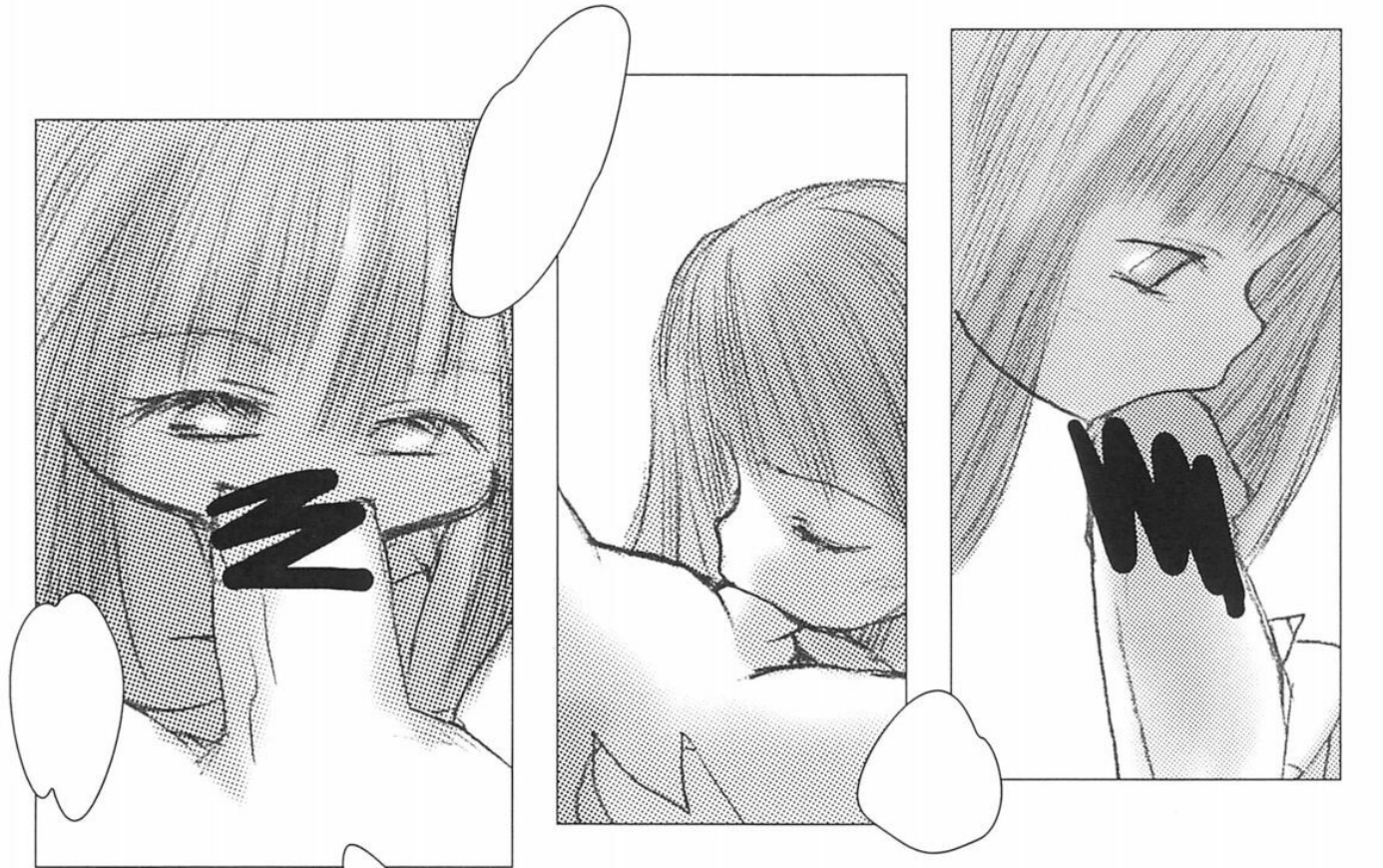
ギョッ

ささー



だめえ

やああ

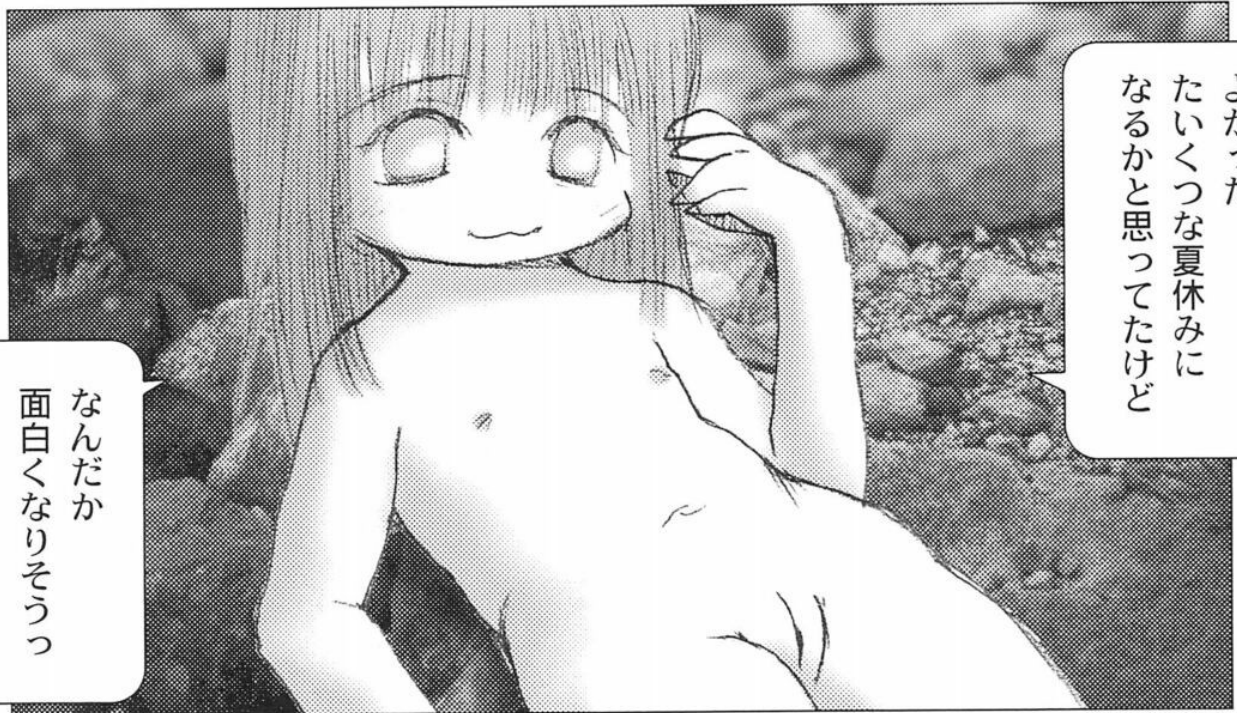




はあ

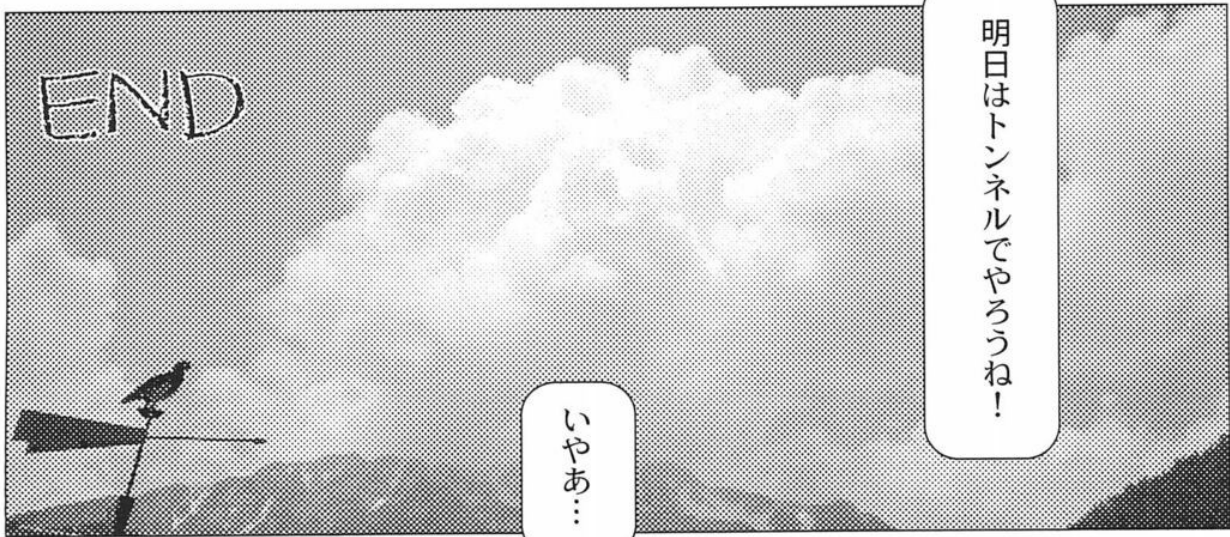
あはあ

はああ



よかった  
たいくつな夏休みに  
なるかと思ってたけど

なんだか  
面白くなりそうっ



明日はトンネルでやろうね！

いやあ…

END



## 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にかかわる事があつたりなんかしちゃつたりした時にど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つたりします。

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/~gekkaku>  
にてカラーで見え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で、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。取り込んだグレイ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。

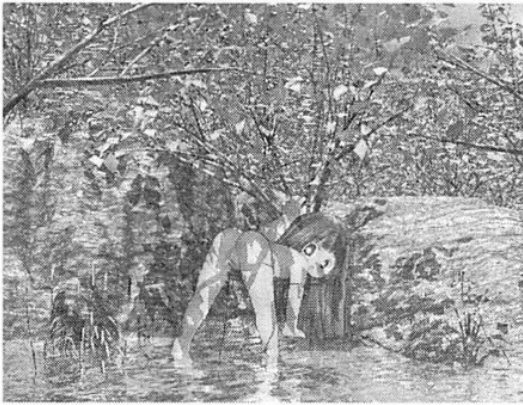
それをPainterで開くとマスクの場所に線があるのでそれを見ながら色をぬり、終わったら保存して再びPhotoshopで開きます。あとはレイヤーで合成するなどすると、このようなCGができます。

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つていいですねー。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ますすはい。





## 岸边 - prj

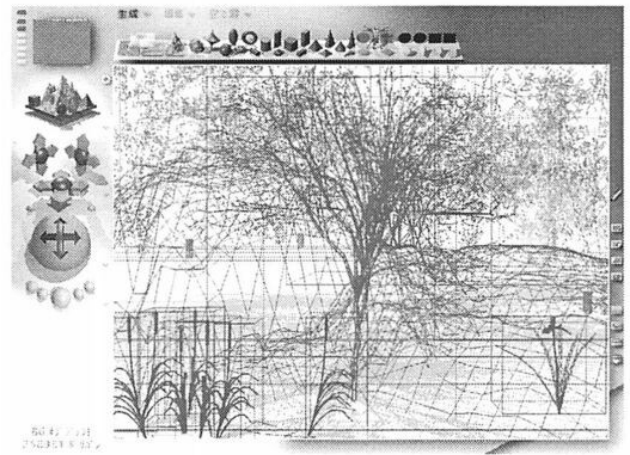
KPT Bryce2 というソフトでちょっとした3D物でも描こうかな〜と思って始めたのがあコレ。適当に石と木とキャラを配置しただけなのに、そんだけでもそれなりに見れてしまう、このソフトのすごいいこですな。

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。

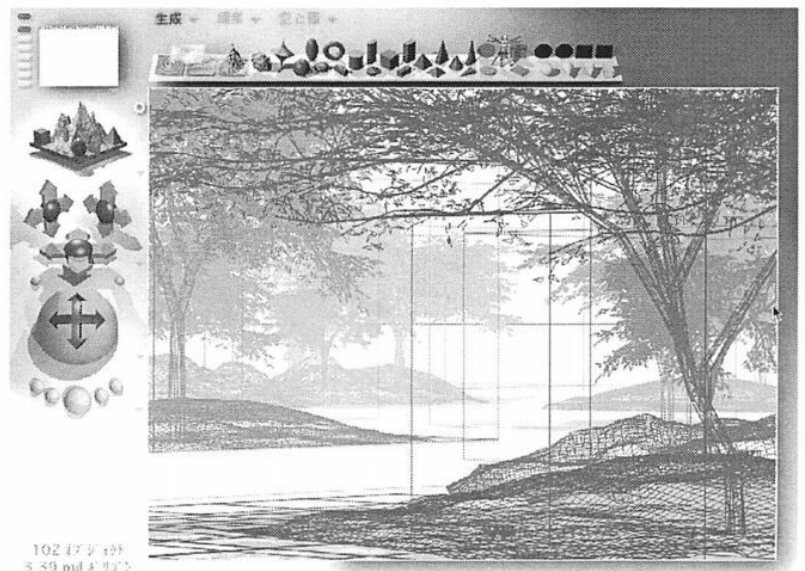
しばし待つとこのような疑似3D空間物が…。ポリゴンみたいなのでキャラを作るのはまだちょっと無理があるような気がするんで、こういった3Dっぽいのは簡単で楽しげしげ。



## 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、

今回も特定のテクスチャーで落ちるといふ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〜〜〜！



## 夜桜一 prj

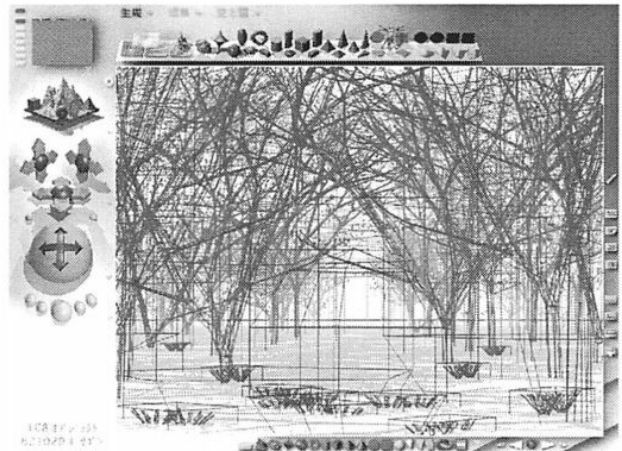


3枚目の3D物は  
夜の桜にしようと木をたくさん植えて  
ライトを設置みるのでした。  
しかしそのおかげでレンダリングに  
途方もない時間がかかっちゃって  
この手のはこれを最後にしよう  
なんて心に誓うのでした。

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、  
これのデータはリアルなだけで  
非常に重くなってしまおうで  
やっぱりもちょっとテクノロジーに発達してもらえ  
たらなあとか思いますね。  
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～。  
紙と違って間違っ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ゃ線から、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。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る気がするねい。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。

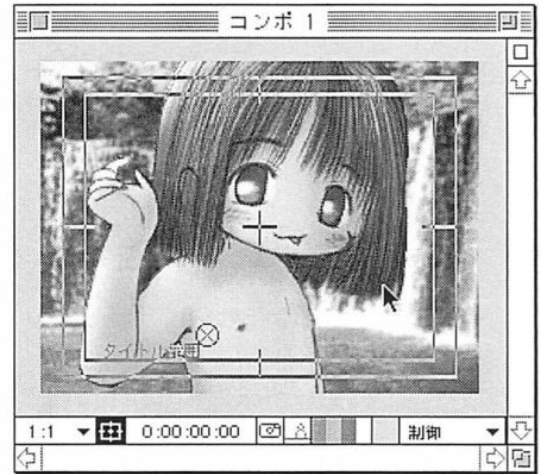
最近おもしろげだなーとハマってるのが

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。

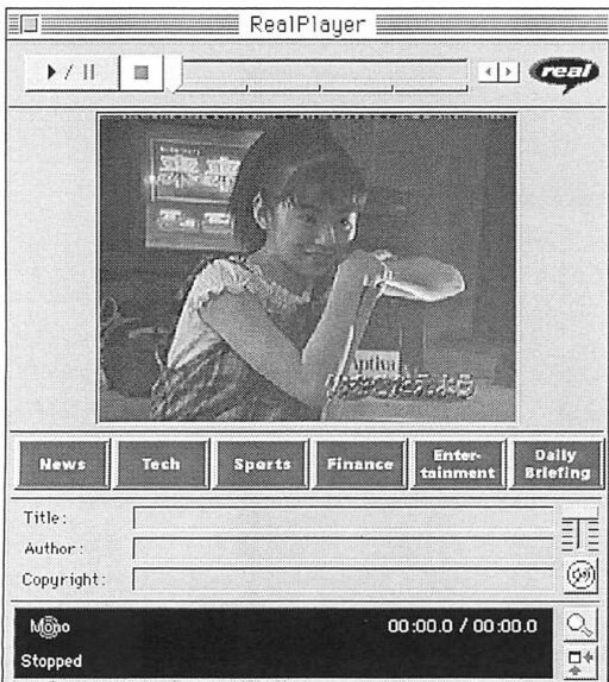
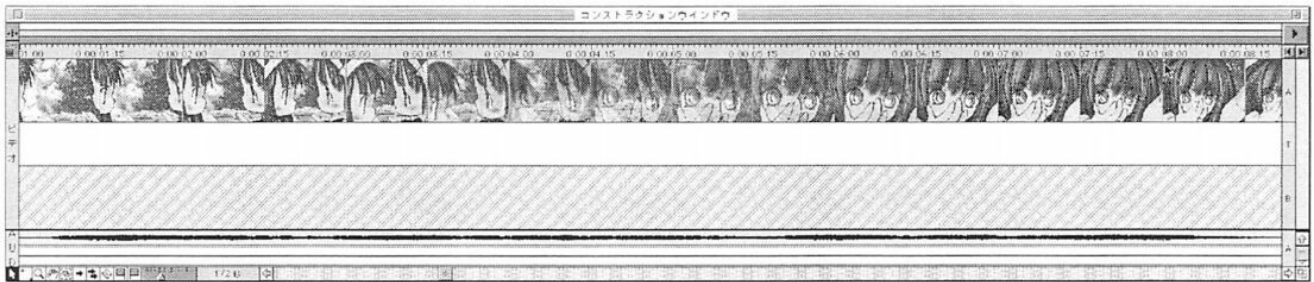
すげーよ！これー！



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～。

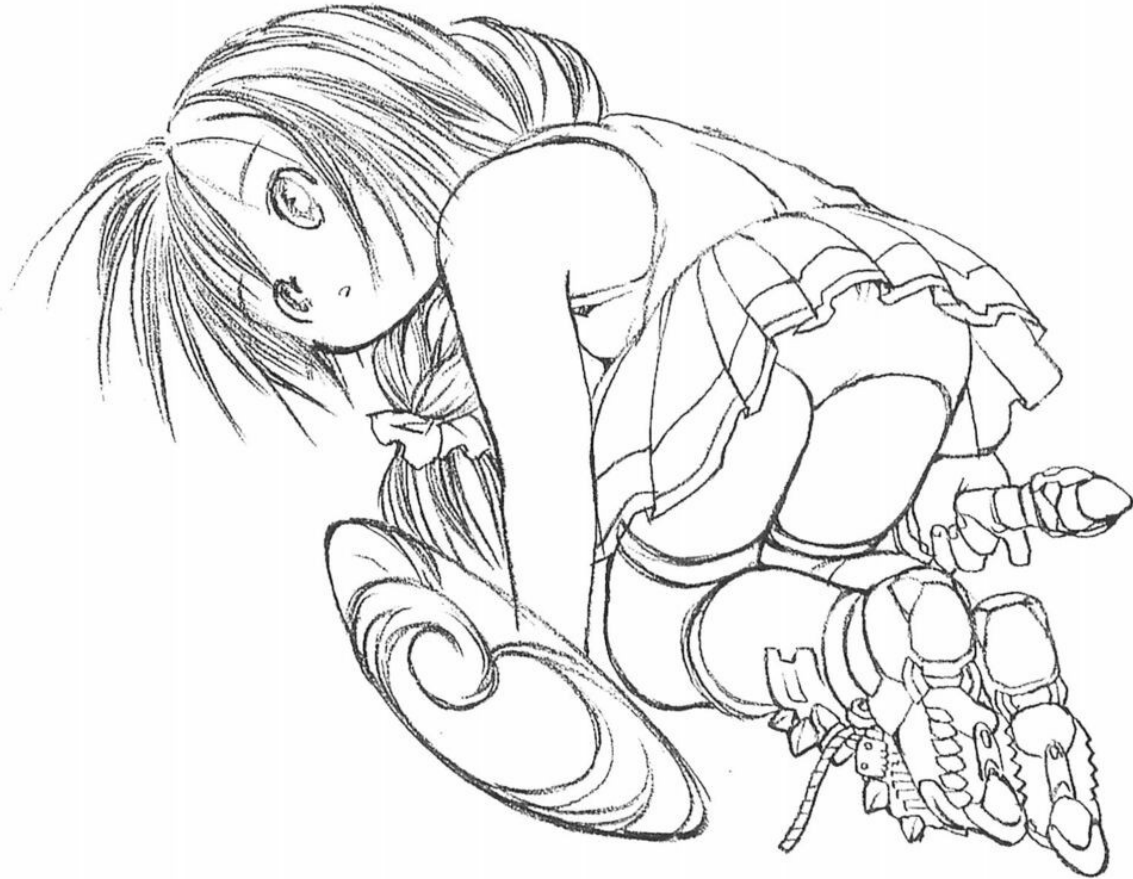
そこでRealVideoフォーマットで圧縮してみると  
jpegの高圧縮みたいな画質ながら  
かなりちっちゃい動画ファイルになるので  
ネットに流しても安心！

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。

しかしカノープ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して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で現在オリジナルデータは無いも同然。  
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な…

その後VXはCPU交換等をしたけれどある日立立ち上がり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来た画材を  
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。いろいろと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、買ってしまったんだし  
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。

