



リナクス光(A)



リナクス光(B)



(A)+(B)

©BONES/KURAU PROJECT

主人公「クラウ」が「リナクスの力」を発揮するときには「リナクス光」を発します。  
やや特殊な処理ですので、ご注意ください。

#### 演出様、原画様

この設定と違う処理を行なう際は、混乱の無いように申し送りをつけてください。  
特に申し送りの無い場合は、この設定に従った処理を行いません。

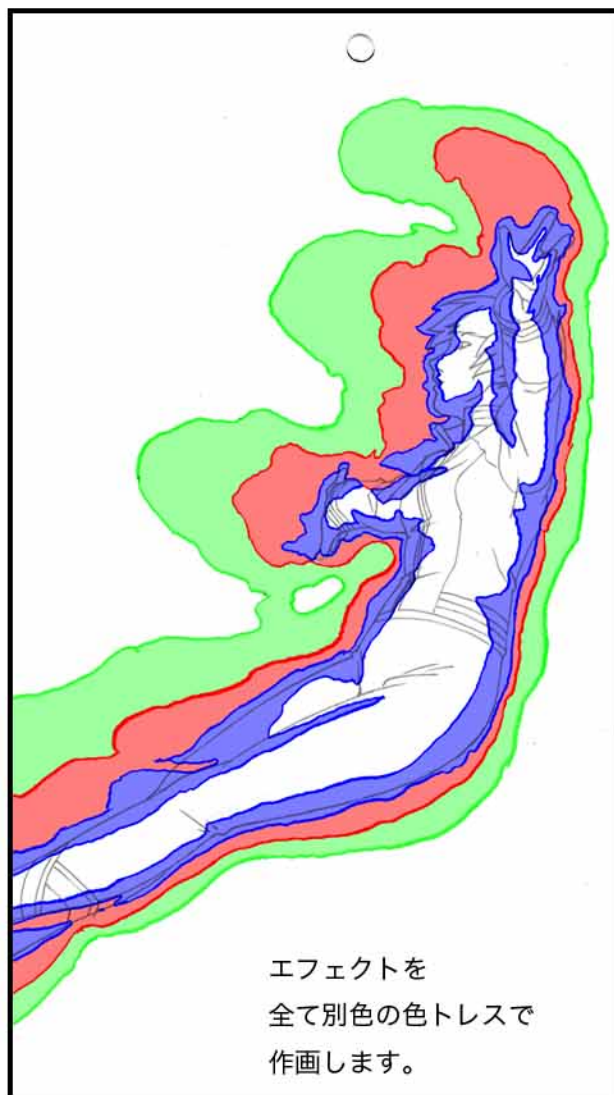
「リナクス光」には2種類の「光り方」があります。  
二つの光り方は、それぞれ単独の場合と2種類同時の場合があります。

\*\*演出上必要な場合は、さらに別のエフェクトが加わったり、他のエフェクトがかわりに入る場合もあります。  
指示に注意してください。この設定は特に指示が無い場合の標準処理です。

# kurau

## リナクス光 (エフェクト設定)

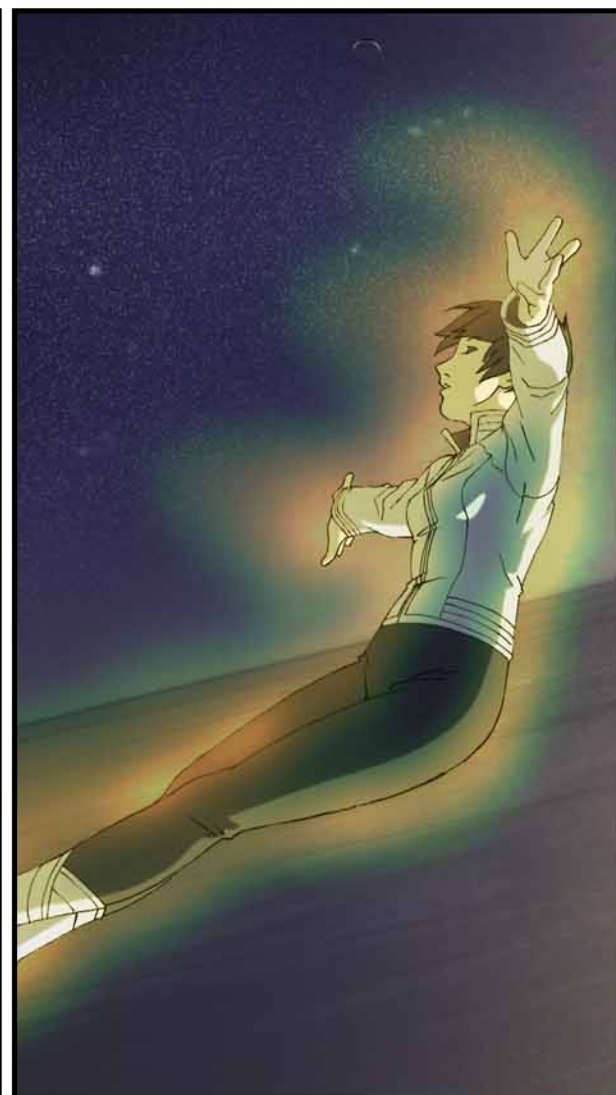
問い合わせは、BONES A-スタ または「ねこまたや」まで。「ねこまたや」は、<http://homepage2.nifty.com/Nekomata/> または [nekomata\\_ya@mac.com](mailto:nekomata_ya@mac.com)



エフェクトを  
全て別色の色トレスで  
作画します。



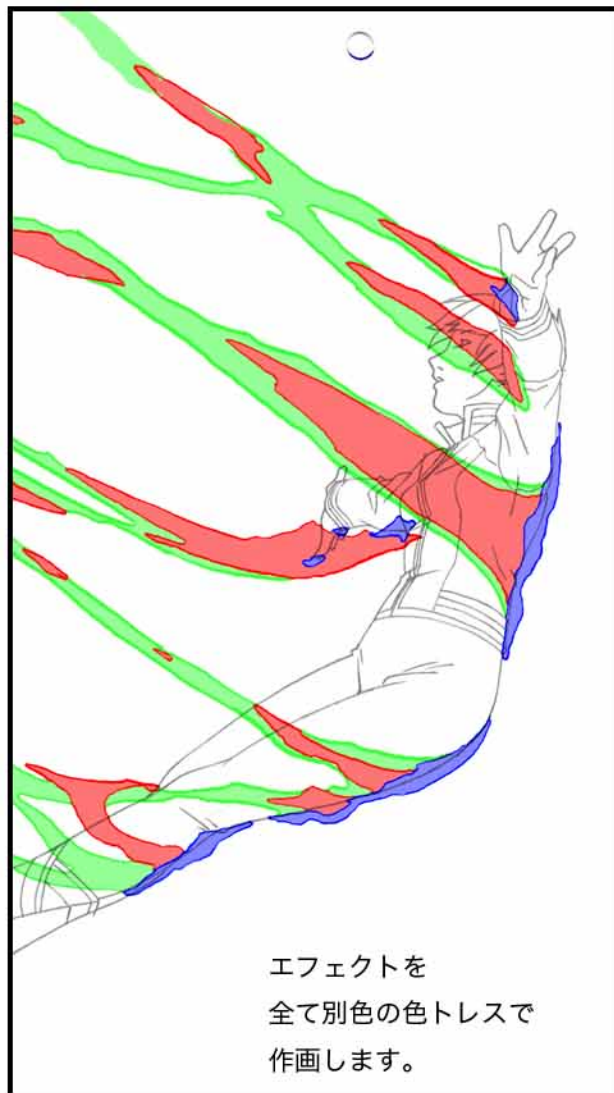
グレースケールで彩色します。



リナクス光(A)

©BONES/KURAU PROJECT

- ・基本的には、「金色の柔らかい光」です。全身、または体の一部分が発光します。
- ・ゆらゆらと揺らめく動きのマスクをキャラと別セルで作画してください。
- ・エフェクトのIN/OUTは作画で行なう場合と撮影処理(F.I.F.O WIPE 等)で行なう場合があります。
- ・止めのマスクを撮影処理で揺らめかせる場合も有ります。演出指示に従ってください。

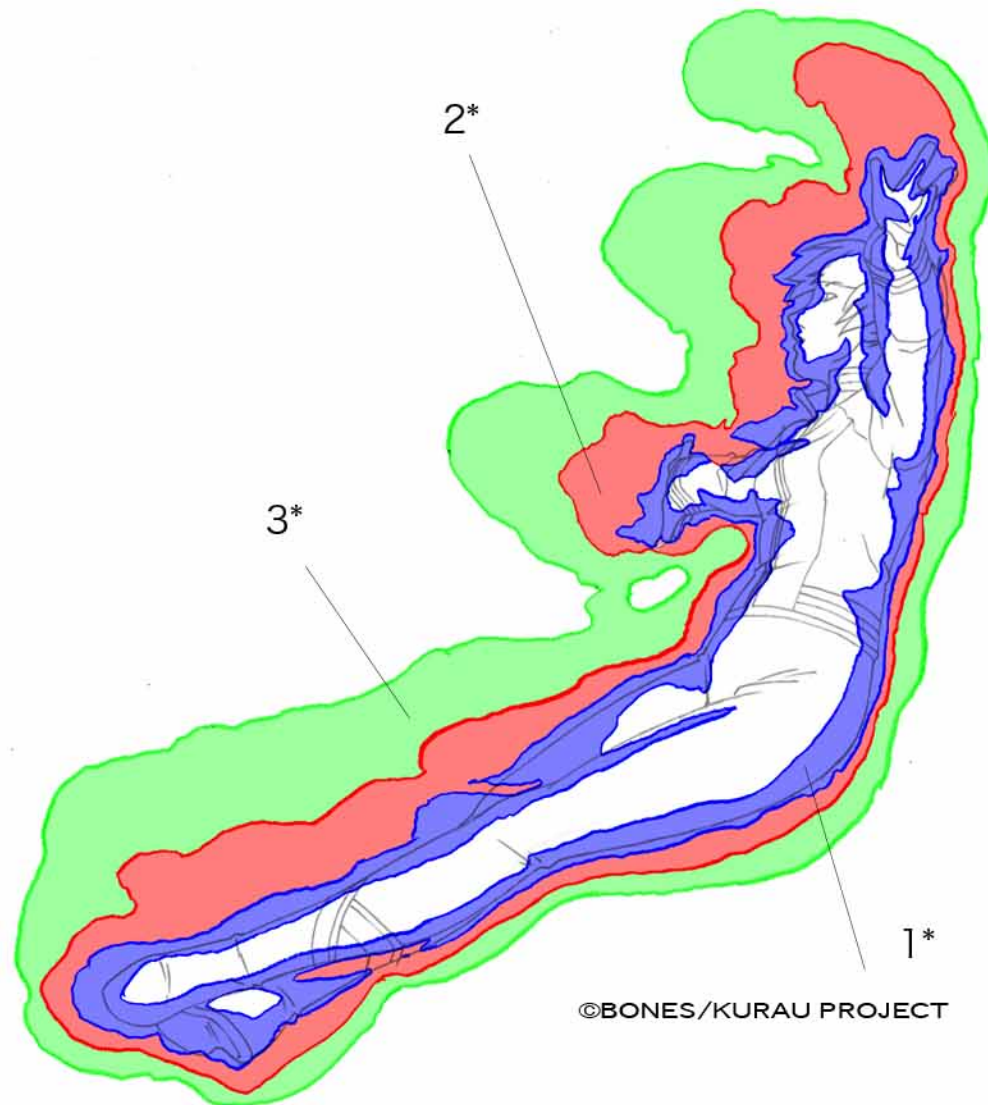


リナクス光(B)

©BONES/KURAU PROJECT

- ・リナクス光(A)と同じく「金色」です。「煙」または「水流」の様に流れます。
- ・作画 (動画) による「送り」です。

その時々感情や、芝居のながれで 早さや量を加減してください。



できる限り三つの領域は、作業効率のために別々の色トレスで仕上げてください。

A)エフェクト は、このようなマスクを作画してあります。

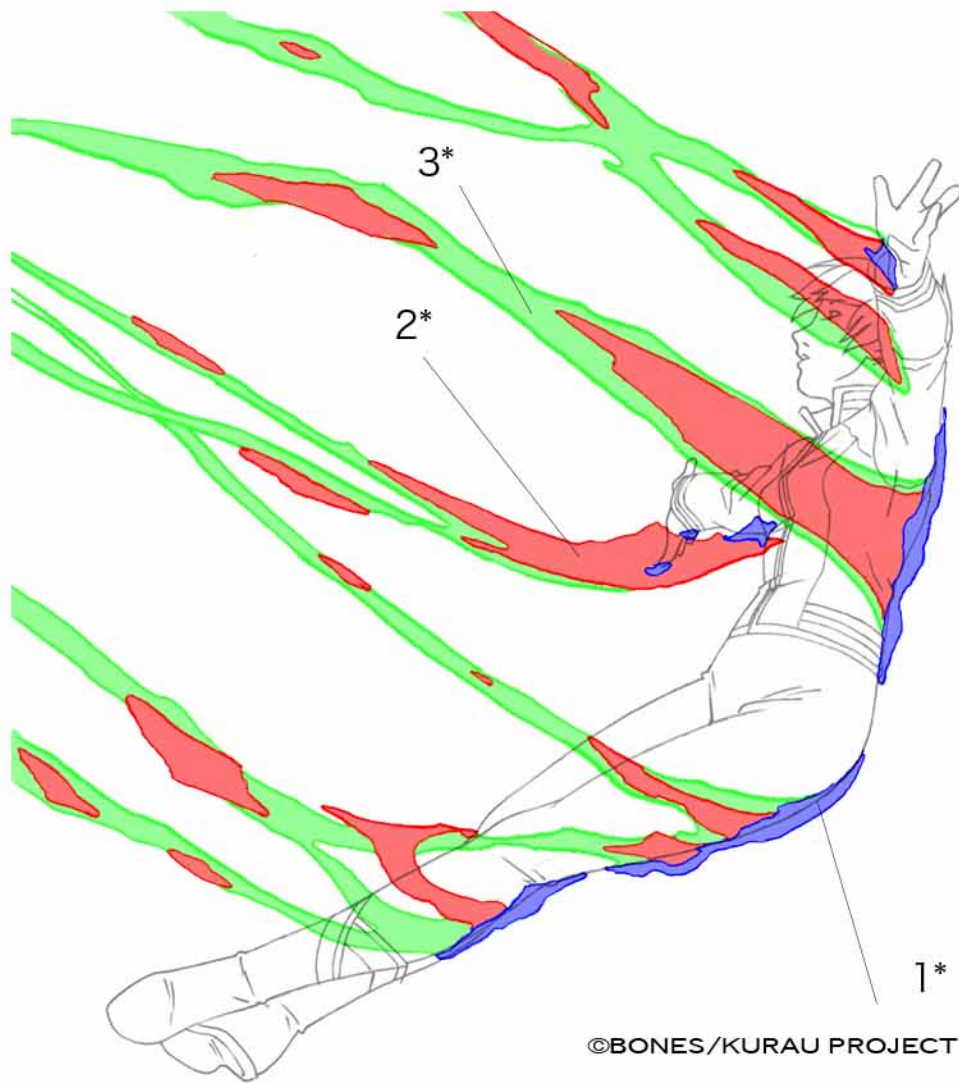
1\*  
体のエッジに密着した領域  
いちばん強く光ります。ほとんど揺らめきません。  
キャラクタの輪郭線の上をなぞるように描きます。  
外と内の両方にまたがるように描いてください。  
あまり太すぎないほうがよい結果になります。

2\*  
光の比較的強い範囲  
揺らめきます。1\*から立ちのぼる感じです。  
この範囲のシルエットがもっともよく見えます。

3\*  
光の弱い範囲  
揺らめきます。2\*の範囲と同じ位か またはそれよりも  
大きめに描いてください。  
この範囲の光は、揺らめきが強くなったときにはっきりと  
見えます。

左のサンプルでは、光がひとつの方向に流れていますが、  
作品内では、演技に合わせて全周に広がったり小さく  
縮んだり 変化をします。  
作画監督や、演出の指示に従ってください。

注\*このエフェクト (特に2\*3\*) は、基本的に  
「エッジが見えなくなるまでぼかして」使用します。  
そのため、あまり小さなディテールを書き込んでも  
意味を持ちません。  
おおまかな「流れ」で作画してください。



©BONES/KURAU PROJECT

B)エフェクト は、このような作画内訳になっています。

#### 1\*いちばん強い光

光の流れ出す部分の体にそって光る部分です。  
あまり動きません。同じ場所で大きくなったり  
小さくなったりして、ゆらめきます。  
流れにしたがって部分的にちぎれて流してもよいでしょう。

#### 2\*強い光

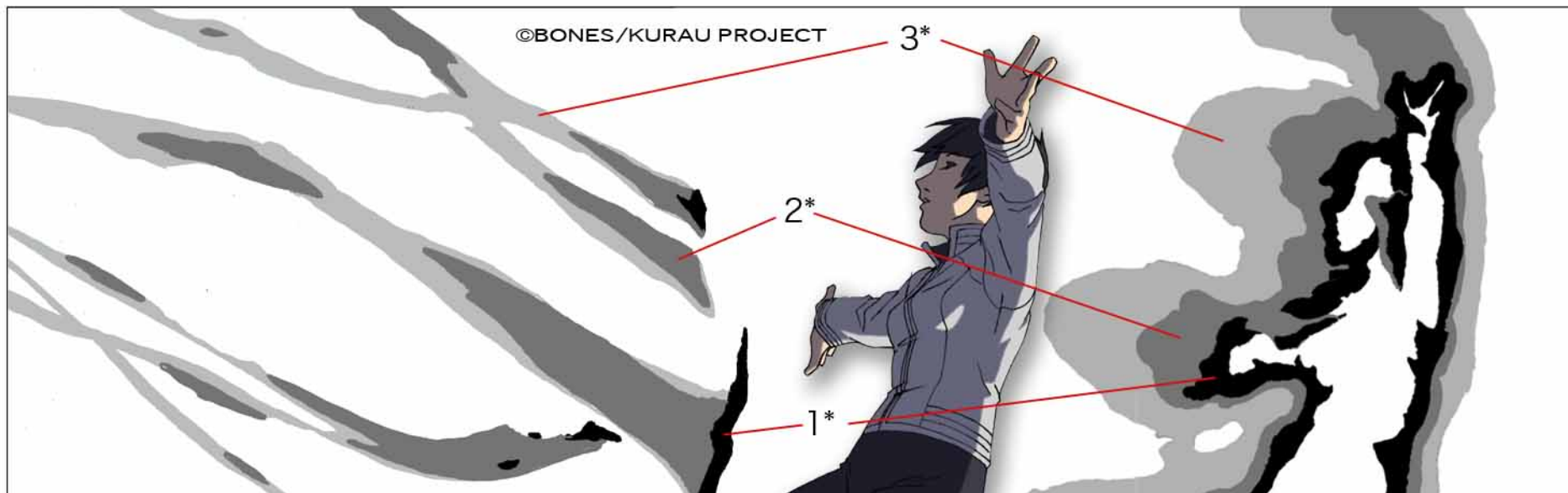
体から離れて急速にちぎれて消えてゆく光です。  
演出によっては、遠くまで消えずに流れることもあります。

#### 3\*弱い光

いちばん遠くまで消えずに流れます。  
バストサイズ程度までは、画面外に流してください。  
先端を消し込む場合は、  
「作画で細くする」か、または  
長めに描いて「マスクで消し込む」か  
の指示を入れてください。  
両方併用しても構いません。

できる限り三つの領域は、作業効率のために別々の色トレスで仕上げてください。

- ・通常は、グレースケールの階調マスクとして仕上げを行なってください。
- ・特殊な仕上げが必要な場合は、別に指示が入ります。



サンプルのセルはこのような仕上げされています。

実際の仕上げもこれに準じて行ってください。  
標準処理でグレースケール3段 (「ヌキ」の白込みで4段) です。

- \*特殊な処理を行なう場合、標準処理よりもグレースケールの段数が増える場合があります。
- \*処理内容によって段数が増えている場合は、別途指示票が入ります。

範囲 色 :R/G/B

A) B) とともに

1\* BL :0/0/0

2\* 50% :118/118/118

3\* 75% :183/183/183

ヌキ W :255/255/255

標準エフェクトの合成手順を説明します。

作業を行なわれる方は、標準エフェクト用の兼用素材および サンプルプロジェクトをご参照ください。

サンプルプロジェクトは、AdobeAfterEffects5.5Jで作成されています。（スタンダード版でもコンポジット可能です。）

前準備として、素材の確認をお願いします。

アプリケーションや作業の都合で、B Lが[0/0/0(覆い焼きの中性色)]にならない等、一部分標準状態から外れる場合が有ります。

コンポジット担当の方は、ご注意ください。そのような場合、必要ならば 合成処理時点でレベル補正を行なって画質の調整を行なってください。無論、撮影不能な素材は差し戻してください。

合成の詳細は、サンプルプロジェクトを開いて該当部分を参照してください。さらに不明な点があれば、

「ねこまたや」までお問い合わせください。よろしくお願いいたします。



©BONES/KURAU PROJECT

## A)素材の合成手順 1

○ A)エフェクト用素材のプリコンポジションを作成します。

素材用マスクをキャラクターや背景とは別のコンポジションに組んでください。

## 1-1

A)素材画像にガウスブラーをかけます。適用半径は画面構成によって変わります。

「エッジが見えなく」なってかつ「ぼやけすぎない」ようにしてください。  
ガウスブラーの直径がマスクの平均幅になるあたりが適正值です。  
マスクの幅が 200px 程度ならば、適用半径は100pxほどになります。

\*\*参考用のプロジェクトが有ります。

サンプルプロジェクトに同梱のガウスブラーの例を目安にしてください。

## 1-2

「トーンカーブ」または「レベル補正」で素材をネガポジ反転して明暗逆転させます。  
このときヌキ部分が合成下絵に影響を与えないように下地の値が0になっていることを確認してください。

## 1-3

この素材に、兼用素材フォルダ/カラーカーブ からカーブデータを選択・適用して「色つけ」をします。

「色つけ」は、複数用意してあるカラーカーブの中から撮影監督、または演出の指示に従って、カットに合わせたものを選んでください。

実際のセル、背景に載せてみて、不具合が有るようなら、作業オーダーの範囲内で調整をお願いします。

この3工程のために兼用素材フォルダのエフェクトテンプレート「標準A-1.ffx」テンプレートが準備してあります。

ガウスブラー・反転（レベル補正）・カラー調整（カーブ）がセットになっています。  
必要にしたがって、直接セルにまたは調整レイヤにたいして適用してください。



図1-1) ガウスブラーをかけた素材



図1-2) 地色部分が 0値を示すように。



図1-3) カーブで色つけをするのでグラデーションに従って色調変化が出る。(この色つけの方法の特徴です。)



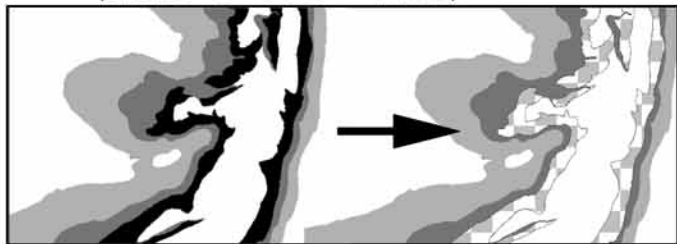


図2-2) ルミナンスキー/カラーキーで、抽出



図2-3) アルファチャンネルでクリッピングを適用

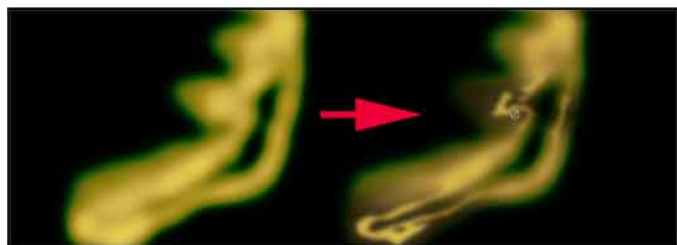


図3-1) 乗算によるエフェクトの抑制



図3-2) 100% 50% 25%

©BONES/KURAU PROJECT

## A)素材の合成手順 2

マスク2を作ります。

## 2-1

光の揺らぎ部分をつくるために 兼用素材フォルダに用意されている揺らぎ素材ムービーのなかから適切なムービーを選んでフッテージとして読み込んでください。

これをプリコンポジションにレイヤとして加えます。

適当なサイズがない場合は小さいサイズのムービーを拡大して使用しても構いません。

拡大した場合にブロックノイズが出るようならば、ガウスブラーをかけてブロックを消してください。

## 2-2

エフェクトの内周部分はほとんど揺らぎません。

揺らぎ素材をクリップするマスクを作成します。

A) 素材を複製して、マスクの1\*部分だけを抽出します。

抽出は、ルミナンスキーまたはカラーキーで行ないます。

このレイヤ自身は、アルファチャンネルだけを使用します。

## 2-3

抽出したアルファチャンネルの縁をガウスブラーまたはアルファチャンネルのぼかしで、ぼかして2-1で用意したレイヤをクリップします。

## 3-1

マスク2 (クリッピング済みのムービーレイヤ) を 1-3 で作成したエフェクトに、乗算で合成して発光エフェクトを部分的に抑制します。

ムービーの変化に合わせて発光したもやが揺らぎます。

この作業用にエフェクトテンプレート「標準A-ルミナンスアウト。」を用意してあります。必要にしたがってご使用ください。

## 3-2

乗算素材の不透明度を変化させることで、エフェクトにある程度の強弱をつけることができます。



図1-1) 複製して2段乗せる



図1-1-1) 地色部分が 0値を示すように。



図1-1-2) 弱いブラー。

このディテールを残したい場合は、4pxのガウス



図1-2) 「セルや背景の明るいところでは見えにくい」  
程度の濃度で合成

©BONES/KURAU PROJECT

## B)素材の合成手順 1

## 1-1

準備作業で置いたコンポジションの B)素材のレイヤを複製します。

効果を与えたいキャラクターの直上の素材に以下のエフェクトを適用します。

## ○ネガポジ反転

「トーンカーブ」または「レベル補正」素材をネガポジ反転して明暗逆転させます。  
このときヌキ部分が合成下絵に影響を与えないように下地の値が0になっていることを確認してください。

## ○軽いブラー

仕上がり状況や、合成後の上がりによりませんが、弱めのガウスブラーをかけてエッジにシャギーが立たないようにしてください。  
このレイヤの動画のエッジは、「見える」ように残してください。  
ブラーの適用半径は、画面内で残したいディテールを目安に決めます。

## 1-2

このレイヤーを「スクリーン」で薄めに合成します。  
不透明度は、背景の明るさや、セルの明るさに左右されますが、おおむね5%以上20%程度の間です。  
このレイヤ単体ではっきりとは、見えなくてもかまいません。

この作業用に、エフェクトテンプレートが用意して有ります。  
必要ならば、素材フォルダから「標準B-1.ffx」を読み出して使用してください。

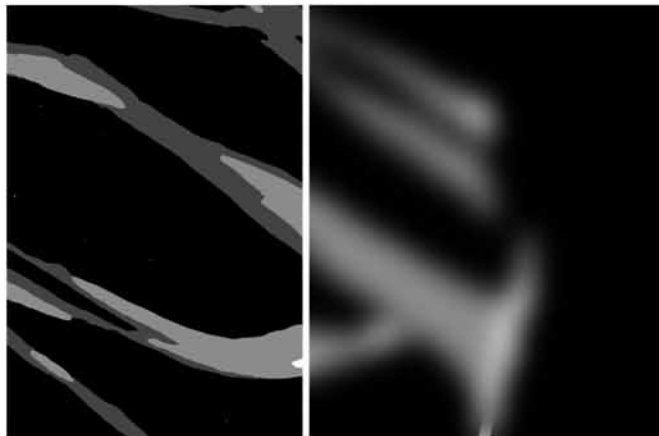


図2-1-1) 強めのブラー。細い部分のエッジが消えるように  
この場合は20px程度

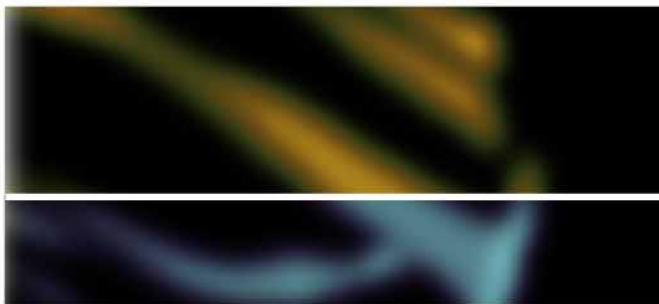


図2-1-2) 標準的な金色 特殊な状況の青色



図2-2) 覆い焼きリニア ©BONES/KURAU PROJECT

## B)素材の合成手順 2

### 2-1

さらに上に乗るB素材のレイヤに以下のエフェクトを適用します。

#### ○ネガポジ反転

「トーンカーブ」または「レベル補正」で素材をネガポジ反転して明暗逆転させます。  
このときヌキ部分が合成下絵に影響を与えないように下地の値が0になっていることを確認してください。

#### ○強めのブラー

1のレイヤよりも強めのガウスブラーをかけます。  
このレイヤの動画のエッジは、「見えるか見えないか」程度にぼかしてください。  
ブラーの適用半径は、フォルムの細い部分のエッジが見えなくなるあたりを基準に決めてください。

#### ○トーンカーブによる色つけ

A)素材と同様に、カーブで色つけを行いません。こちら基本色は「金色」です。  
テンプレートが用意してありますので、演出または撮影監督の指示に従ってカットに最適なものを選んで使用してください。  
\*シーンによって指示があります。(有るかな?) カット指示を各自で確認してください。

この作業用に、エフェクトテンプレートが用意してあります。  
必要ならば、素材フォルダから「標準B-2.ffx」を読み出して使用してください。

### 2-2

この素材を、スクリーン合成済みの下絵にたいして「覆い焼き」で合成します。

\*\*覆い焼きリニア・カラー・カラー (クラシック) の種別は、演出または撮影監督の判断で、シーンごとに選んでください。

背景の明るさや、他のエフェクトのかねあいでは効果が変わりますので、モードは限定しません。  
特に指示が無い場合は、リニアを使用してください。



図) 光って見えない



図) (やや暗いが) 適正



図) (やや明るい) 適正



図) 白飛びが見える (トレス線も黒い)

### B)素材の合成手順 3(注意事項)

覆い焼き合成の不透明度は、カットによって加減が必要です。  
合成済みの絵を見ながら、調整をお願いします。

基本的には、背景が暗い場合で 40% 以上 75% 程度までの間です。

目安は、「光って見える (程度に強く)」「白のエリアシングが見えない (程度に弱く)」です。

### メモ\*\*

覆い焼き単体では、黒い背景やセルにたいして十分な発光感を与えられないことが多いです。  
それを補助するためと、動画のエッジを立たせるために あらかじめ「スクリーン合成」が施して有ります。

発光感が薄い場合は、覆い焼きの濃度を上げるよりも、スクリーンの濃度を上げるほうが発光効果が強いので、光の強さが弱めになってしまう場合は、主にスクリーン合成の濃度で調整をしてください。

特に、覆い焼きが強すぎる場合は、「トレス線が黒く残って、周りが白飛びしてシャギーがたつ」状態になりやすくなります。これは注意して避けるようにしてください。