

Wolf's Rain #3-C78/C79 の処理について

ちょっと特殊な処理なので、説明します。

合成ソフトウェアの合成モードを使用して移動テクスチャの生成をします。

動画で用意する素材は以下の4種類になります。

1. 蛇・本体セル

本体セルには、腹板と斑紋が描かれています。

斑紋は、色トレス／ペイントで、通常の動画です。

胴体全体の影はありません。

2. 断面方向ストライプ

胴の断面方向に縞模様が描かれています。（1.）の動画に移動距離を合わせた、リピートまたは通常の送り作画です。

3. 軸方向ストライプ

体の軸にそったストライプです。蛇の胴体全面に描かれています。基本的に送りはなく。

胴について動きます。

4. 胴体グラデーション用マスク

胴体断面方向に黒から白への段階塗りセです。

ガウシアンブラーでぼかして、胴体のハイライトや、テクスチャのクリッピングマスクの一部として使用します。

1番の動画から以下の素材を仕上げで作って下さい。

1-1 通常のセル

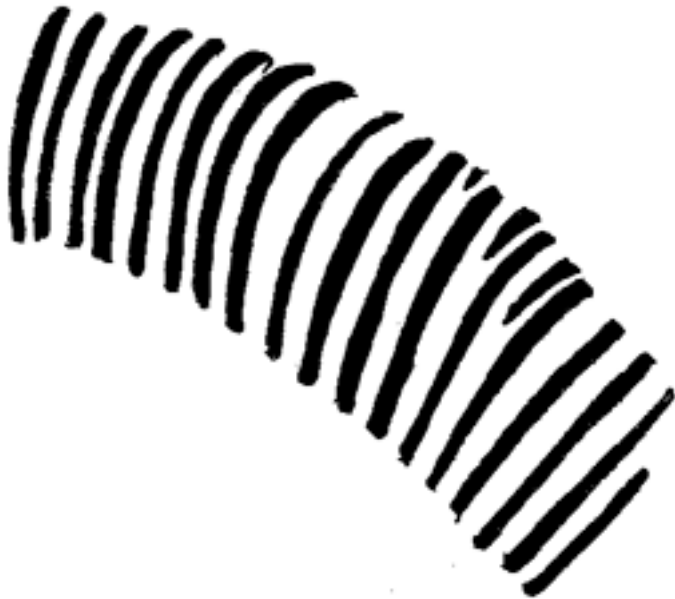


1-2 斑紋部分のマスキ（塗り分けで作成）



1-2の素材はテクスチャ効果をかける部分のクリッピングマスクになります。
動画の重ねの関連で、胴体以外の組みマスクも必要になりますが、原画の指示に従って
他のセルとの組み合わせ用マスクも作成しておいて下さい。

2/3番の動画から移動テクスチャを作成します。



↓ (ぼかす 2 番)





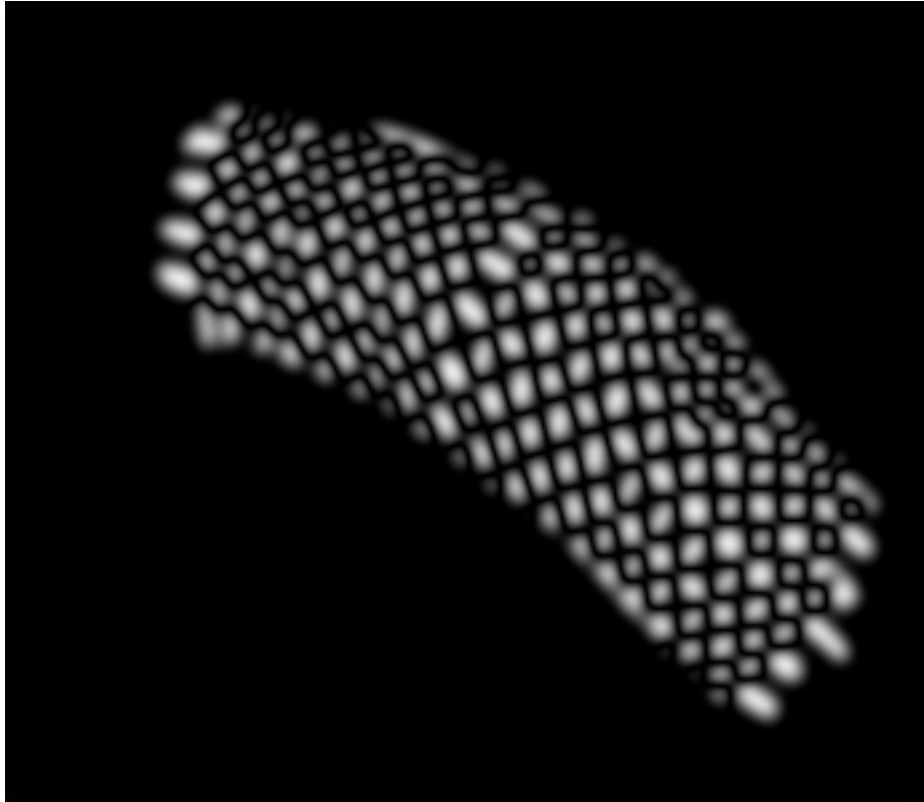
↓ (ぼかす)



仕上げ上がりのセルにガウシアンブラーをかけます。
かける度合いは、下の図を参考にして下さい。黒から白までが平均的にあらわれて、エリアシングの少ないパラメータを選択して下さい。

確実にパラメータを決定するには、効果部分のヒストグラムを採取すると確実です。

2番と3番の素材を差の絶対値で100%でプリコンポジションします。
直行するグラデーションバンドなので、下のような一時素材が得られます。
この一時素材を使用して、鱗状のテクスチャの素材を作成します。



**テクスチャ素材作成は、背景や他のセルの上がりを見て加減して下さい。
同梱のサンプルでは、レベル補正でチョークして「鱗の継ぎ目」を作り、
さらに鱗の継ぎ目を、左右に1ピクセル程度ずらせて差合成をかけて
「鱗のふちのハイライト」を作っています。

4番の段階塗りの素材は、ガウシアンブラーを使ってグラデーションのマスクにしてください。



↓（ガウスでぼかす）



このマスクは、全体の調子を整えるために使用します。
サンプルでは、背中側の鱗の消し込みとハイライトに使用しています。

サンプルのプロジェクトは、ダミー素材を使用していますので、各パラメータの値をそのまま使用することができません。組み合わせ方の参考にとどめて下さい。背景の色実や動画のあがり、処理解像度の違い等で
良いさじ加減をお願いします。

ねこまたや（屋号）清積 11/04