

管理人のメモ

リンクを外したページメモ

動画中割進捗のページから移動

- ▶ [進行順位](#) 原画番号順の線画化・塗りの進行状況まとめ&優先順位
- ▶ [目パチロパク](#) 目と口のみ動画かする原画について、目口番号 順にまとめたもの

メニューから移動

- ▶ [連絡事項](#) (仮)

中割トップから移動

- ▶ [使い回しシーン](#)
- ▶ [単独シーン](#)

[班分け](#)

消去したページ

中割り関連のページ

<http://www24.atwiki.jp/tikita/pages/62.html>

中割り関連レスまとめ

<http://www24.atwiki.jp/tikita/pages/52.html>

テキスト置き場

<http://www24.atwiki.jp/tikita/pages/50.html>

[進行図 1](#)

[進行図 2](#)

[進行図 3](#)

投票コンテンツ

<http://l-l.jp/imgvote/in.cgi?cd=vc2>

janeなら

<http://rozen-thread.org/2ch/news4vip/dat/1180421847.dat>

を右クリック 保存のあとにlogsフォルダにあるdatを上書きすればおkだね

うわぁ～・・・最近口なの食べてないから、ご馳走に見えるwww
「おーべーかっ」という感じですね^^

アルファチャンネルについて

概念が理解できなかったので、フォトショの方のページをほじってみました。

<http://retouch-weblab.com/photo/qmask/index.html>

<http://photo-collage.jp/gensougarou/kouza/03.html>

42 名前：以下、名無しにかわりましてVIPがお送りします。[wikiサブ] 投稿日:2007/05/29(火) 19:54:46.83

ID:HqPmvWir0

用語

<http://www004.upp.so-net.ne.jp/iccii/project/GimpFAQ-usage.html>

このサイトから引用

アルファチャンネル

透明度と日本語訳されるもので、一枚のレイヤーに対しGimpはRGBチャンネルの他にこのアルファチャンネルの情報も持っている。

背景が透明な場合があるのはGimpがアルファチャンネルも扱えるということで、<Image>/レイヤー/画像の統合をするとアルファ値が無い背景レイヤーになってしまう。(アルファチャンネルを保存できない画像形式で保存するときはこの作業が必要になります)

アルファチャンネルの情報量は8bitで、通常のGimpのRGBモードで作業しているときは、前述のRGBチャンネルに加えてアルファチャンネルも画像の情報としてアルファ(Alpha)チャンネルも含まれる事から、RGBAモードと呼ばれている。

なので1画素は色を表現する24bit + 透明度を表す8bit の計32bitの情報を持っている。

画像のある部分を透明にしたい

普通Gimpの背景レイヤーはアルファチャンネルを持っていないので透明にする事ができません。

アルファチャンネルの追加はレイヤーメニューから<Layer>/アルファチャンネルの追加...をする事でできます。

消しゴムツールを使って画像をゴシゴシと消すことでアルファチャンネルがあるかどうか分かり、その部分を透明にすることができます。

またはある部分を選択ツールで囲んでしまっ、切り取りをすることで透明になります。

背景を透明にして保存できません

まずは一応「可視レイヤーの統合」をして保存したいイメージが本当に透明な背景になっているか確認しておきましょう。(「レイヤーの統合」ではアルファチャンネルが消えるので注意！)

そしてその保存形式がアルファチャンネルの保存に対応しているか確認しておきます。例えばJPEG形式は透明度に対応していません。

GIMPでの処理の仕方

<http://gimp2.info/my/conv.php?url=trans.html>

チャンネルは、何かの特別な機能というわけではなく、マスク機能の一部と考えていいみたいです。

113名前：以下、名無しにかわりましてVIPがお送りします。[映像班見習い(原撮)] 投稿日:2007/05/30(水)

04:35:49.11 ID:8c18ky7M0

あー今日も進まず～。寝落ち前に見に来たのさ～

というわけで今日のちょっかい。眠い頭で描いてるので、余計分かりにくくなってても責任持たぬ。

策士頭脳派なら分かる チャンネル訳文(原文は26スレ>>42)

三原色は知ってるかしら？あらゆる色はR(赤)G(緑)B(青)の3つの絵の具を、いろんな混合比率でまぜまぜするだけで作れるのかしら。

それぞれの絵の具の量は (R,G,B) = (255,255,0) のように0~255の数で表すの。
ちなみにこの比率だと綺麗な黄色かしらぁ！

で・も！第4のスペシャルな絵の具をカナが開発してしまったのかしら！
名付けて！「透明絵の具」かしらぁ！！この絵の具で塗り塗りすると、なんと絵が透明に！
配分の表し方は (R,G,B,A) = (255,255,0,128) という感じがスマートかしらぁ！
これはちょうど半分透明な黄色かしら。ああ、カナはなんとという頭脳派！天才かしらぁ！！

え？背景に塗れない？そ、それはっ...す、スペシャルだから...かしらっ！
普通のレイヤーにならきちんと塗れるから問題ない、かしらっ...！
あ、あとpngみたいな透明絵の具対応の形で保存しないと、絵の具が飛んでしまうかしら～！

- - - -

つか、ぶっちゃけ、濃淡が付けられるマスク、という認識で問題ない気もする。

▶ 進行リスト作製

徹底的にやる

▶ >>1への作画依頼

進行リストからの抜き出し、優先順位(大人数の動画シーン優先)

▶ 線画作製の規格

引き画面は仮決定
アップシーンは要検討

筆圧の付け方も指示？ 線画の再確認・直しの依頼

▶ 服やアクセサリの規格統一

1の絵とアニメの規格とのすりあわせ、統一 終了

▶ 塗りパレットの決定

引きとアップで、2バージョン作製。実際に塗ってみる？
群集パレット、個別パレット作製済み
実際に塗ってみると、色を増やす必要あり？

▶ 塗り方見本

影の付け方、目の塗り方など
群集シーンは自分が作製中、各キャラについては募集中

▶ 意見、要望の対応

スレからのピックアップ、分類 やって貰えた > <

▶ アンチエイリアスのギザギザ問題

背景を濃くして保存

206bmp png透過

JTrim試してみてもらえまいか。

<http://www.woodybells.com/jtrim.html>

背景を透過して50%縮小かけるとわりと大丈夫そう

透過処理をした後に縦480pxに縮小（横は断ち切り分があるので長め）

<http://www24.atwiki.jp/tikita?cmd=upload&act=open&pageid=93&file=027-066.zip>

透過処理したら？うpしても表示されなくなった...対応してないのかな

456 名前：25線画中 [] 投稿日:2007/05/05(土) 00:12:57.17 ID:GgWy0hrW0

途中経過～。

<http://w3.abcoroti.com/~hina/files/2007050500044163.gif>

手は割りと楽だったけどフリルが予想以上にしんどいw

ところで中割してる人に、私の方法を紹介してみます。

<http://w3.abcoroti.com/~hina/files/2007050500083189.jpg>

saiでの中割り方法

- ▶ 赤と青で塗りつぶしたレイヤーを用意
- ▶ それぞれを割りたい絵の上に持ってくる（ここでは5と7）
- ▶ 塗りつぶしたレイヤーの「下のレイヤーでクリッピング」をチェック
- ▶ すると線画がその色に変わるので、レイヤーの不透明度を調節する。
- ▶ 割り終わったら、次の元絵に塗りつぶしレイヤーを移動させると

移動した先の「下のレイヤー」の色が変わるのでどんどん作業。

てな感じ。

他の中割職人や他のパートの人にも頑張れー

そしてもっといい方法あったら教えてくれw

では作業に戻りますw

筆圧は使ってない

基本的なブラシサイズは2.0(saiの場合)

上側のアイライン、二重まぶた、瞳のフチはブラシサイズ1.0

下側のアイライン、瞳孔はブラシサイズ0.5

光源は向かって右斜め上

054は陰陽師の師にあたるからまだ先だね

進行表だと044に該当するみたいだけど全然絵が違うw

052の所に中割り完了って書いておくだけにするよ。

044は他に使う箇所があるはず...

...って今見たらシーン7（最初の陰・陽・師）だ...orz

使いまわしてよいのなら使っちゃうけど、原画と全然違う事になりますぜ？