

MONTHLY

0705



Vol. 3



はじめに

特集 「花」

Melting Flower's Color

紫藤春彦

TRIAL IMAGES

大友裕司

ゲスト／**PHOTOGRA : 2011**

松村暁宏

連載1／**今月の3DCG**

紫藤春彦

連載2／**ハンニヤシンキョウ**

綾野俊介

連載3／**iPadでPainting**

スギオカカズキ

おわりに

はじめに

特集は「花」。

ただし、二人とも普通に撮影するのではなく、しっかり画像加工をしてくれています。

ちょっとページ数が少ないですが、その分凝縮された感じです。

また、今回は同じ会社で働く松村くんが飛び入り参加してくれました。

雑誌名の「OSAS」は、発起人である大友、紫藤、綾野、スギオカの頭文字を組み合わせたものです。

Melting Flower's color

















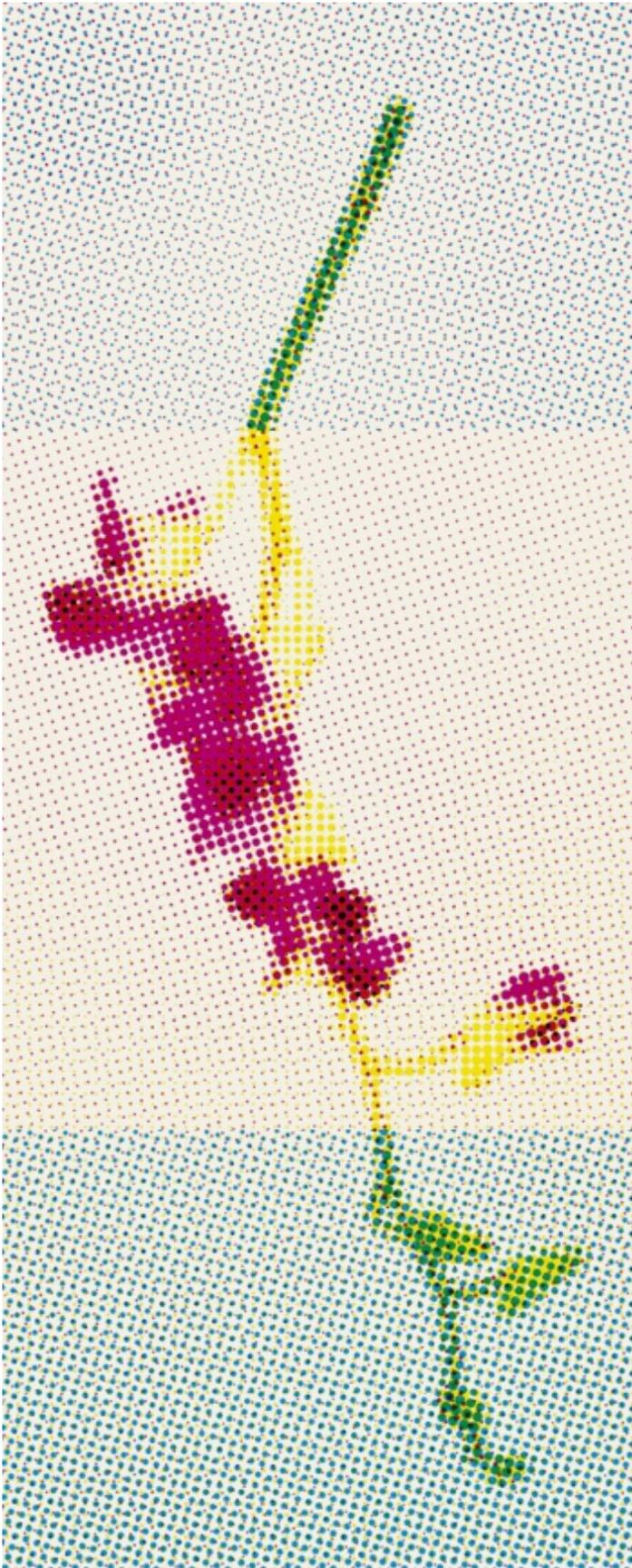
TRIAL

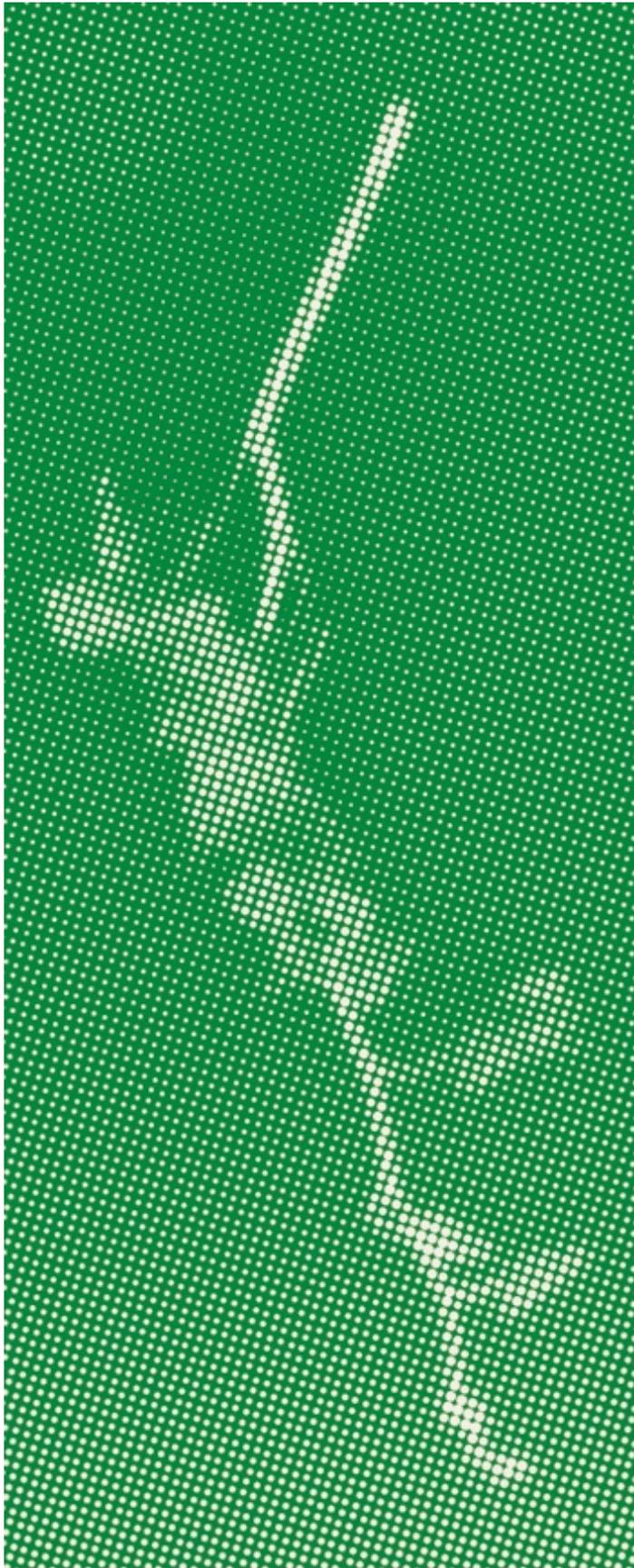
IMAGES

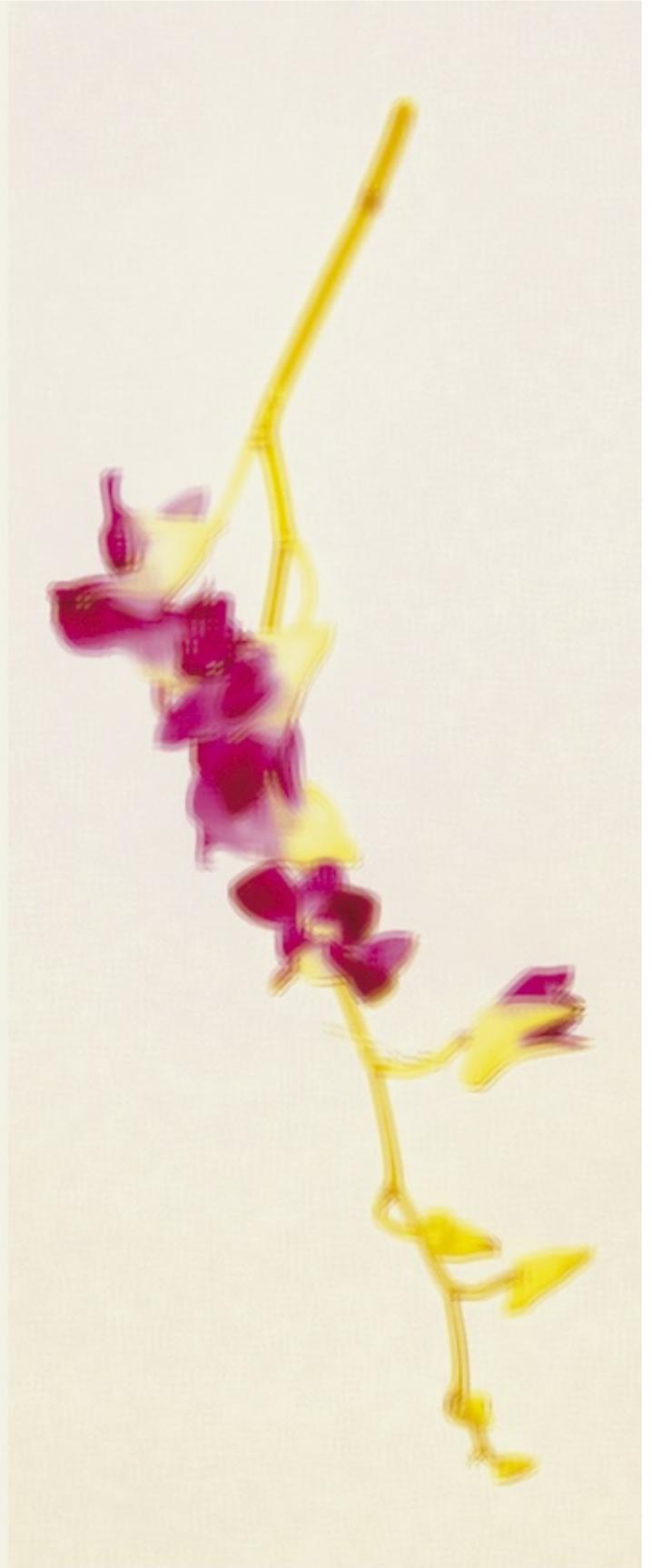
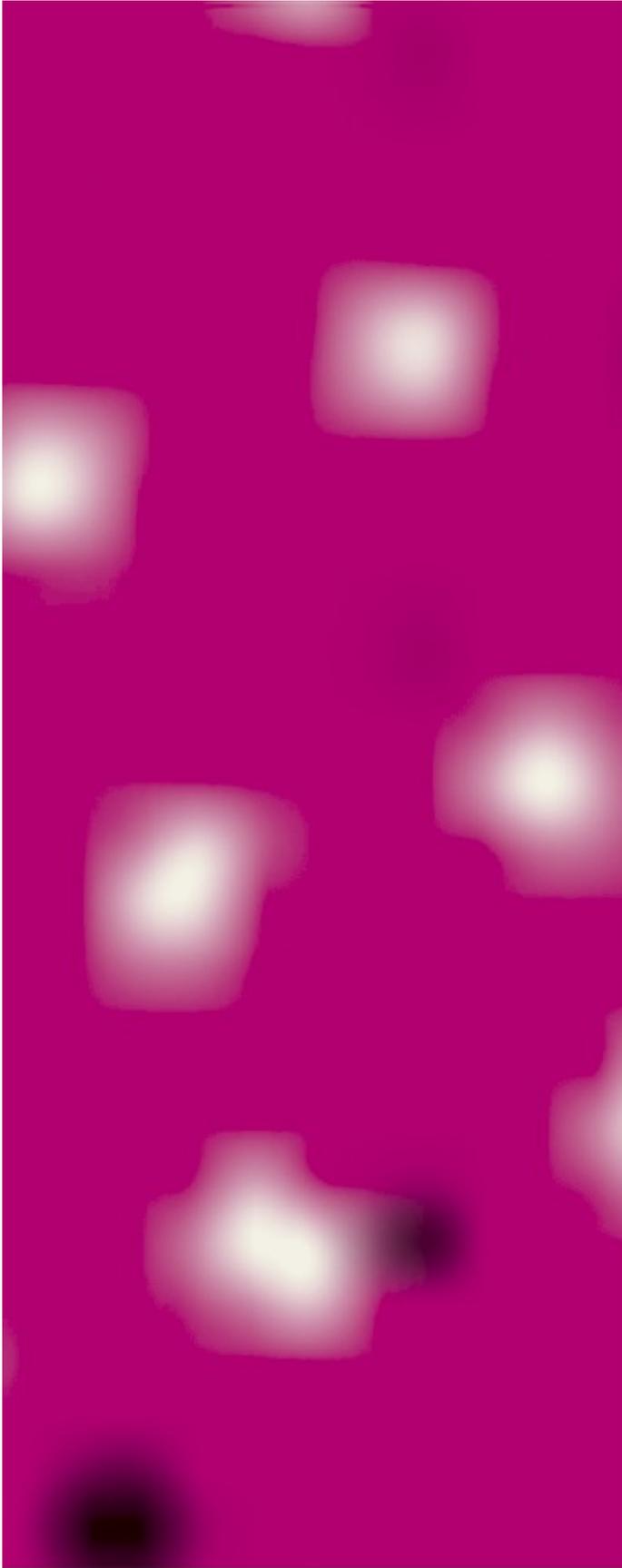


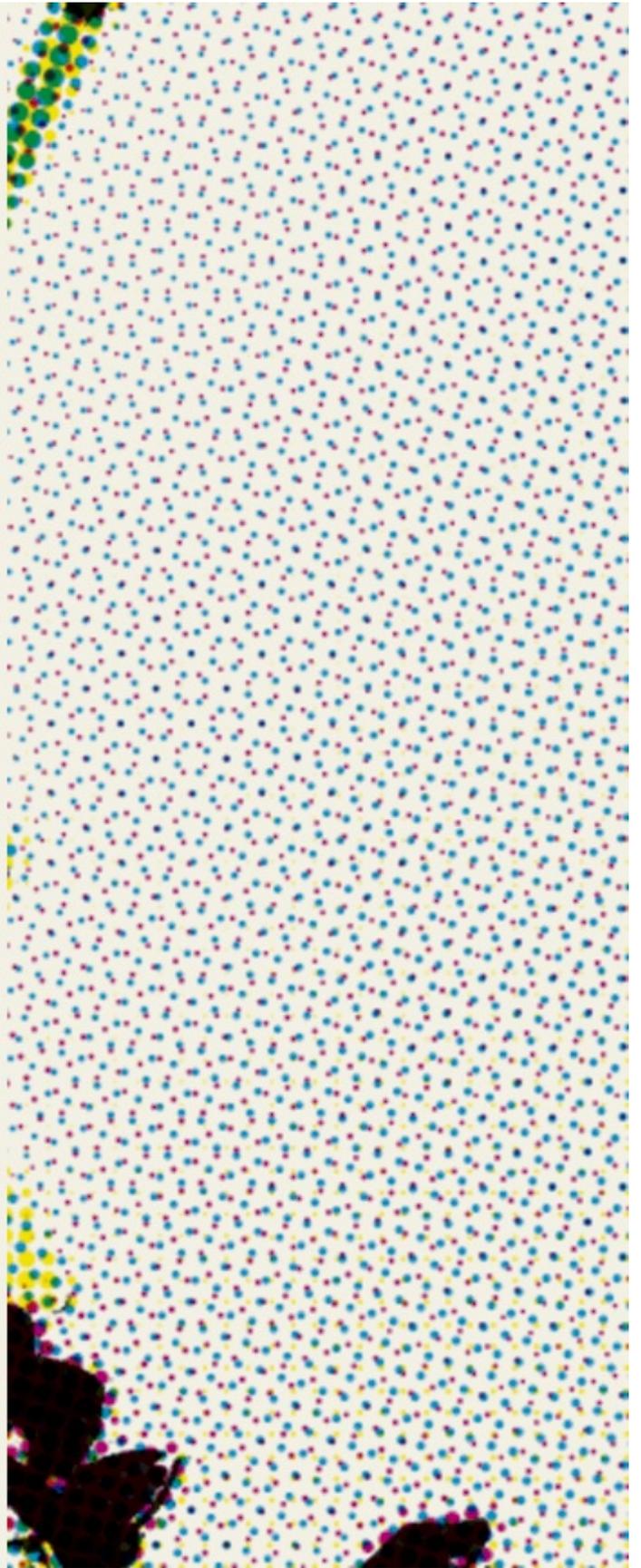
TRIAL IMAGES

001 - 028











02...C11/M09/Y04/K03

03...C13/M11/Y11/K09

07...C00/M09/Y08/K01

08...C07/M02/Y91/K00

10...C83/M00/Y83/K00

14...C10/M10/Y09/K01

15...C00/M93/Y01/K02

20...C23/M33/Y24/K02

21...C03/M02/Y05/K00

25...C09/M06/Y13/K00



Photo Drawing : No.01



Photo Drawing : No.02



タイトル

「Pepsi Coke」

前号で次回も**WEB**チュートリアルを紹介するとお伝えしましたが
今回は予定を変更してオリジナル作品を掲載します！

今回は飲料水の広告によくあるアルミ缶に当たってしぶきを上げる
水の表現を追求してみました。

これは**Blender**の物理機能である「**Fulid**シミュレーション」を
使用することにより実現可能です。

今回はこの機能に加え、前号で紹介したパーティクル機能も応用して
使用しています。

リアルなしぶきを表現しようとする、画像を起こすレンダリング作業に
膨大な時間がかかる為、かなりの根気と**PC**のマシンスペックが必要となります。

レンダリングが終わって画像を確認するときは感動ものですが...

次回はリアルな火の表現にチャレンジ！

ファイアー！！



↑blenderのインターフェイス

blender公式HP:www.blender.org/



連載3回目『訶』摩、訶と続けば不思議アドベンチャーと言ってしまうドラゴンボール世代。



OMAKE SHUN AYANO PHOTOGRAPH

バラ。1980年代にショーン・コネリー主演で『薔薇の名前』って映画がありましたね。







で Paainting

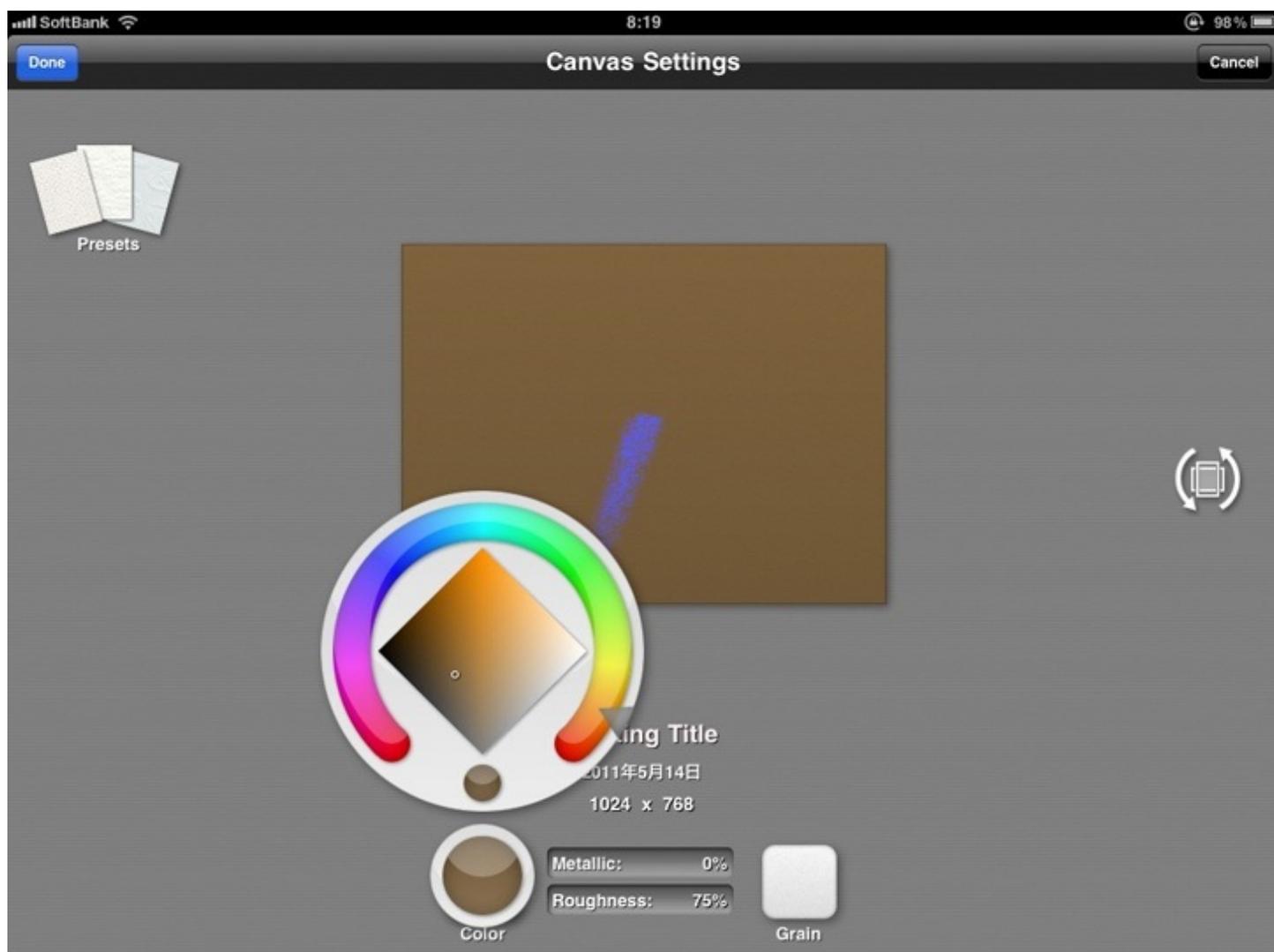
Sugioka Kazuki

前は、ArtRageの特徴をざっと見てみましたが、
今回は実際に絵を描いてみます。

マチエール（材質感）がよく出るアプリなので、
描き込んでもおもしろいのですが、
細かいペンの反応が今一つなので、
わたしはもっぱら絵コンテやラフを作る時に使っています。
ここでもそんな感じの使い方をご紹介します。



アウトドア用のランプを描いてみます。
まずは、台紙の準備。
わたしは暗い色と明るい色の両方を使いたいのので、
ベースの台紙は中間的なトーンにします。



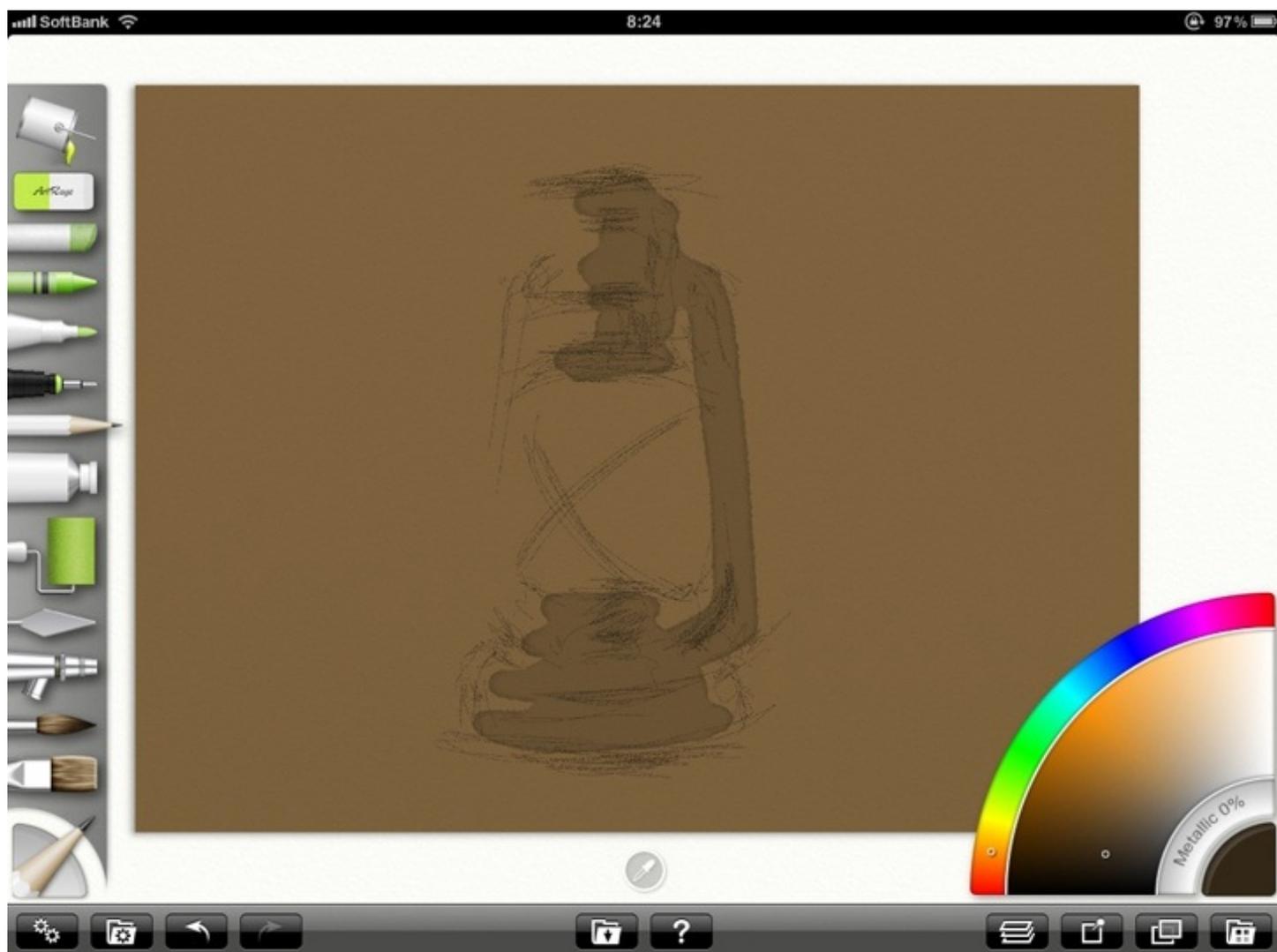
まずは、全体の入り方と主要なポイントを鉛筆で決めます。
いわゆる「あたり」ですね。



次に水彩で、全体のフォルムを軽くスケッチします。
この時に指をはなさないのが、ちょっとしたコツ。
つなげて描くとフラットな色面になってくれるからです。



もう一度鉛筆に戻して、今度は少し具体的な形を描きます。



水彩に戻して、立体感を意識しながら調子を入れていきます。
最初からこの描き方だけだと全体がバタついて見えますが、
一度フラットな色面を作っているため、さほどうるさくなりません。



鉛筆で明るい色を選択し、ハイライトを入れます。

筆圧（Pressure）を上げて、あたりの時よりもしっかり描きます。

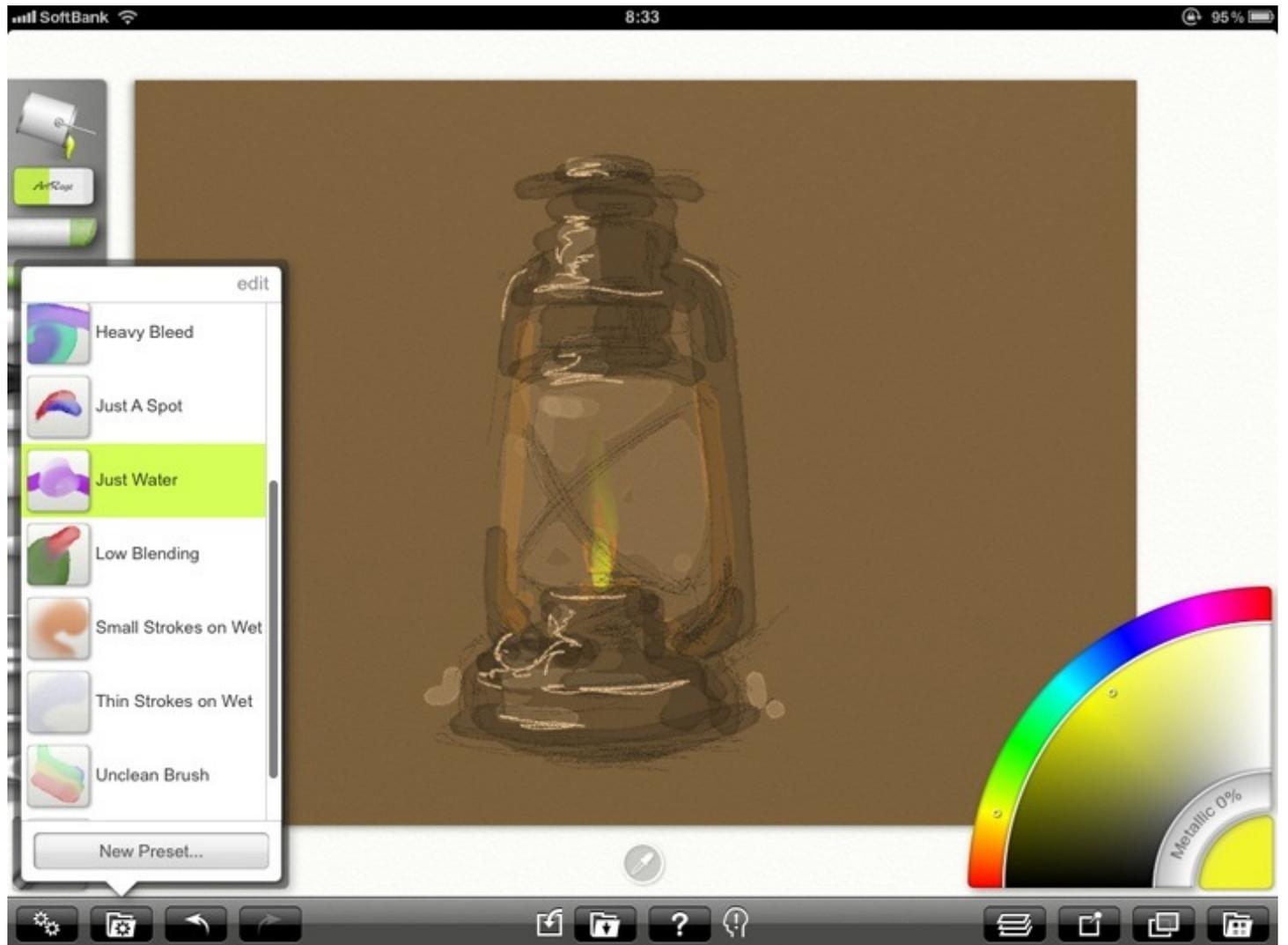


明るい水彩で、立体感をつけます。

暗い色（鉛筆＋水彩）→ 明るい色（鉛筆＋水彩）という流れです。



一応、前の画面で出来上がりのつもりだったのですが、
せっかくなので火をつけてみました。
水彩で「にじみ」の出るブラシを選び、ゆらっとした炎を。



エアブラシでゆるい光が拡散している感じを出して出来上がり。
ざっと5分くらいで描いたラフスケッチです。



個人的な宣伝を少し。

iPadで描いたイラストを使ってカードゲームを作りました。

これを、2011年6月12日（日）に浅草で開催される

Game Marketに出店します。

<http://gamemarket.jp/index.php>

6月4日（土）が締め切りですが、

プレゼント・キャンペーンもやっています。

<http://dialogue.sblo.jp/article/45267204.html>

TRUST
PROJECT

UNGERADE

UNGERADE



おわりに

また、どこかで参加したいです。

オサス通して、もっといろいろ外に発信していったらおもしろいかも。（松村暁宏）

見えないものを見えるようにするのは、ほんとうに大変なことです。＊（大友裕司）

Blenderに割く時間が増えてきました。家でもPCとにらめっこ...（紫藤春彦）

今更ながら現代の携帯のカメラってきれいだなあ～（綾野俊介）

あっという間に3号目です。

創刊号に関しては、4,000ユニークビューを超えました。

ありがたいことです。（スギオカカズキ）

