

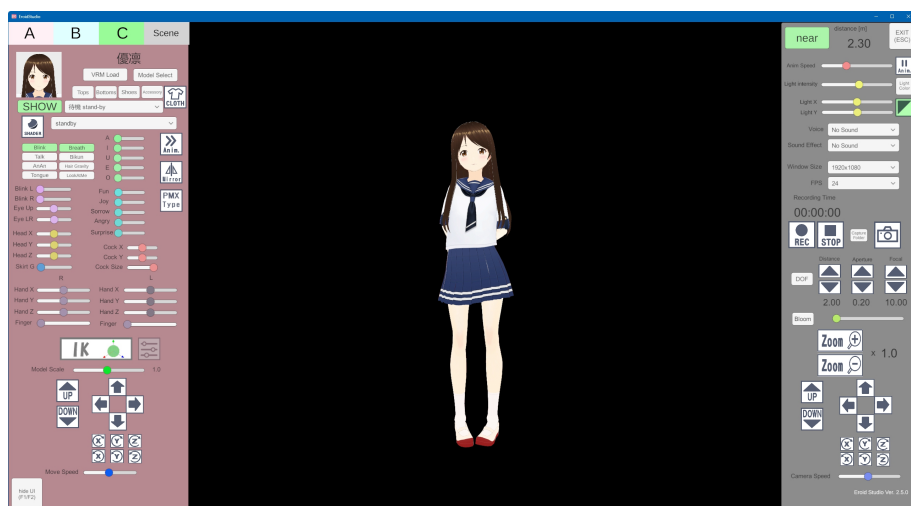
0 インストール

Zip ファイルを解凍後、出来たフォルダを丸ごと「Program Files」などに移動してください。**フォルダのパスに日本語が含まれていると録画ファイルが保存出来なくなります。**

1 起動画面



起動して最初にプリセットモデルの選択パネルが開くのでここから読み込みたいモデルを選択して「OK」ボタンをクリックします。

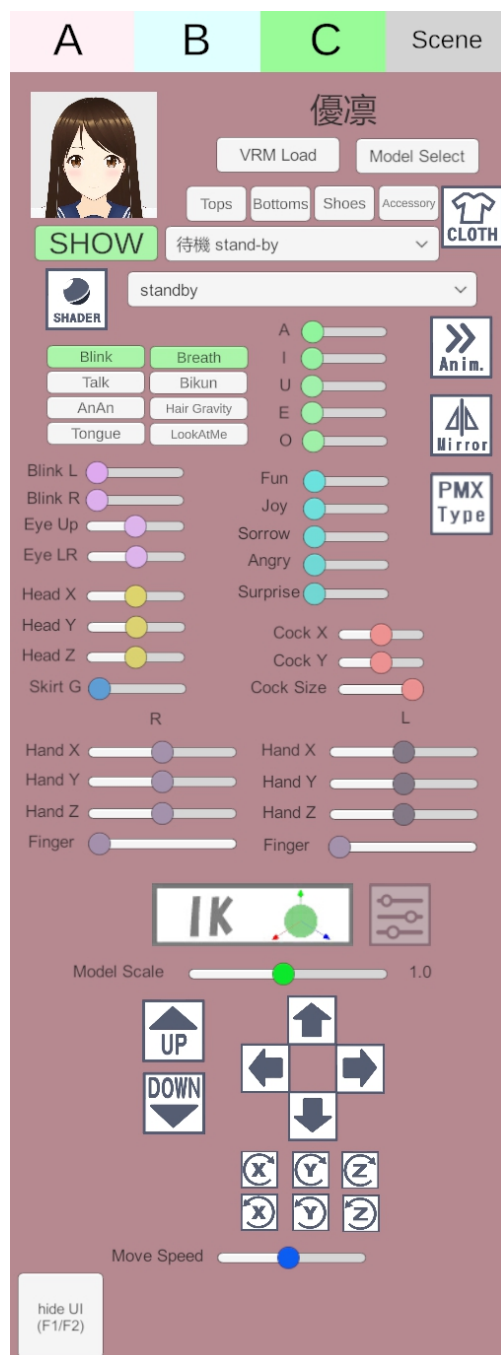


モデルが読み込まれました。この状態でカメラをマウスで操作できます。マウスの右ボタンドラッグでカメラの回転、ホイールでカメラの前後進、ホイールボタンのドラッグでカメラのパンが可能です。半透明の UI 下層に表示されている Window サイズが録画やスクリーンショットのサイズになります。

2 UI (ユーザーインターフェース)

2.1 モデルコントロール UI

左側の UI ではモデルやシーンの設定をすることができます。

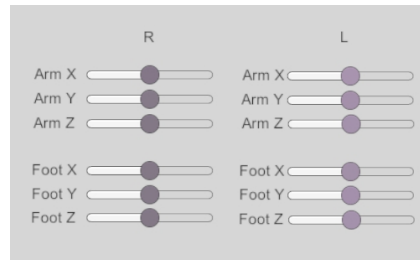


上部の「A」「B」「C」「Scene」タブを切り替えることで、それぞれのモデルやシーンを設定できます。

- ・ **SHOW** ボタン：モデルの表示、非表示を切り替えます。
- ・ **Model Select** ボタン：起動時に開いていたプリセットモデル選択パネルが開きます。
- ・ **VRM Load** ボタン：クリックするとファイル選択ダイアログが開き、ユーザーの準備したモデルを読み込むことができます。ヒューマノイドモデルなら読み込めますが、VRoid Studio 正式版から生成した VRM 以外の動作は保証できません。
- ・ **Tops** ボタン：上半身の服の表示、非表示を切り替えます。
- ・ **Bottoms** ボタン：スカートやズボンなどの表示、非表示を切り替えます。
- ・ **Shoes** ボタン：靴の表示、非表示を切り替えます。
- ・ **Accessory** ボタン：アクセサリーの表示、非表示を切り替えます。
- ・ **CLOTH** ボタン：プリセットモデルの下着や靴下など、肌テクスチャと一体になっている部分を切り替えます。
- ・ **SHADER** ボタン：シェーダーのタイプを切り替えます。クリックすると「アニメ調」→「リアル調」が切り替わります。
- ・ アニメーションドロップダウンメニュー上：アニメーションの種類を選択できます。
- ・ アニメーションドロップダウンメニュー下：現在選択しているアニメーションを選択できます。
- ・ **Anim. Next** ボタン：クリックすると次のアニメーションに移ります。
- ・ **Mirror** ボタン：アニメーションの左右を反転させます。
- ・ **PMX Type** ボタン：PMX から変換した VRM の表情や衣装を調整するパネルが開きます。
- ・ **Blink** ボタン：まばたきの ON/OFF を切り替えます。
- ・ **Breath** ボタン：呼吸の ON/OFF を切り替えます。
- ・ **Talk** ボタン：しゃべる口の動きを ON/OFF します。

- ・ **Bikun** ボタン：ON にするとびくんびくんします。
- ・ **AnAn** ボタン：ON にすると口があんあんします。
- ・ **Hair Gravity** ボタン：髪の毛の重力を ON/OFF します。
- ・ **Tongue** ボタン：舌のペロペロを ON/OFF します（プリセットモデルのみ）。
- ・ **LookAtMe**：カメラの方を見ます。
- ・ 「A」「I」「U」「E」「O」 スライダー：口の形が変化します。

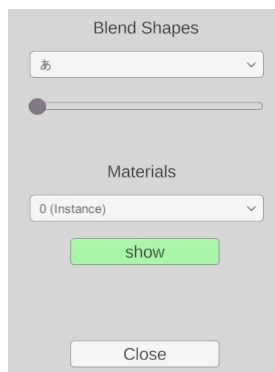
- ・「Fun」「Joy」「Sorrow」「Angry」「Surprise」スライダー：表情が変化します。
- ・「Blink L」「Blink R」スライダー：目の開閉が変化します。
- ・「Eye Up」「Eye LR」スライダー：瞳の回転が変化します。
- ・「Head X」「Head Y」「Head Y」スライダー：頭部の回転が変化します。
- ・Skirt G スライダー：スカートの重力の強さを制御します。スカートを履いているモデルだけです。
- ・「Cock X」「Cock Y」「Cock Size」スライダー：男性器の角度や大きさを制御します。
- ・「IK」ボタン：両手両足の位置を調整する IK ギズモが表示されます。ギズモの中心位置をターゲットに手足の位置を調整できます。再度ボタンを押すと IK ギズモは非表示になります。



・「IK スライダーボタン」：IK ギズモが表示されている状態でボタンが有効になります。押すと IK ギズモの代わりにスライダーが表示されます。UI は撮影しても録画されないので、録画中に手脚を動かすときに利用できます。もう一度押すとスライダーは消えます。

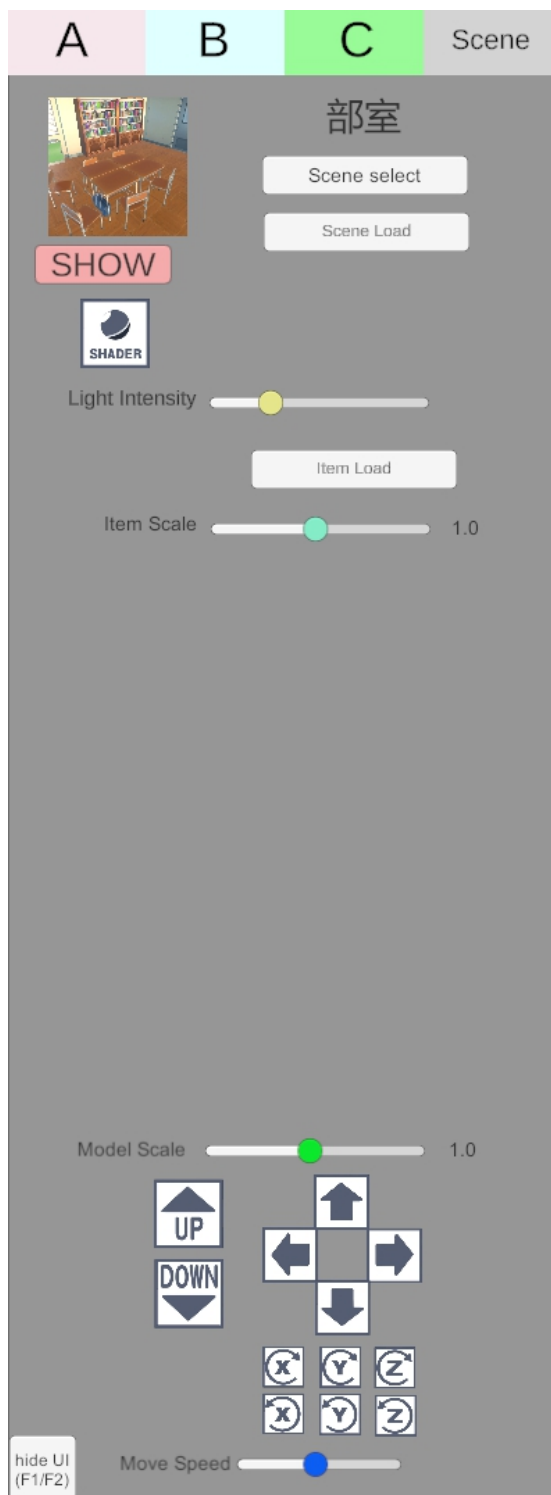
- ・「Hand X」「Hand Y」「Hand Z」スライダー：手首の回転を調整します。
- ・「Finger」スライダー：指の開閉を調整します。
- ・Model Scale スライダー：モデルの大きさを制御します。0.1 倍から 2 倍までです。
- ・「UP」「DOWN」ボタン：モデルを上下に動かします。
- ・「↑」「↓」「→」「←」ボタン：モデルを前進、後進、左右移動させます。
- ・XYZ ローテーションボタン：モデルを回転させます。
- ・Move Speed ボタン：モデル移動に関連したボタンの移動速度をまとめて変更します。
- ・hide UI ボタン：UI を非表示にします。キーボードの F1 キーにも対応しており、UI を再表示するときは F2 キーを押してください。

※PMX Type ボタンで開くパネルについては別マニュアルにて説明します。



2.2 シーンコントロール UI

シーンタブを選択するとシーンコントロール UI が表示されます。



- **SHOW** ボタン：シーンの表示、非表示を切り替えます。

- **Scene Select** ボタン：プリセットシーンの選択パネルが開きます。

- **Scene Load** ボタン：ファイル選択ダイアログが開き、ユーザーの準備した 3D モデルをシーンとして読み込みます。読み込み可能な形式は fbx、glb、obj です。

- **SHADER** ボタン：シェーダーを「アニメ調」→「リアル調」切り替えます。

- **Light intensity** スライダー：シーン上に配置された照明の強度を制御します。

- **Item load** ボタン：ファイル選択ダイアログが開き、小物を読み込みます。読み込み可能な形式は fbx、glb、obj です。

- **Item Scale** スライダー：読み込んだ小物のサイズを制御します。

- **Model Scale** スライダー：シーンのサイズを制御します。

- 「UP」「DOWN」ボタン：シーンを上下に動かします。

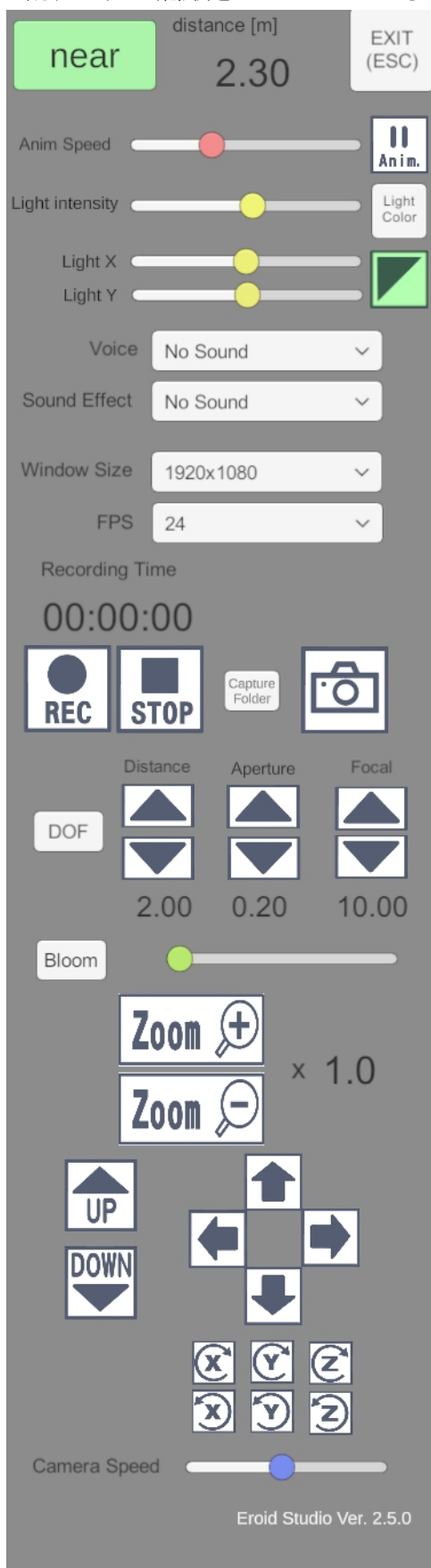
- 「↑」「↓」「→」「←」ボタン：シーンを前進、後進、左右移動させます。

- **XYZ** ローテーションボタン：シーンを回転させます。

- **Move Speed** ボタン：シーン移動に関連したボタンの移動速度をまとめて変更します。

2.3 カメラコントロール UI

右側のパネルで撮影関連のコントロールができます。



- ・ near 表示：カメラがモデルに近づきすぎると赤く変化し、それ以上近づけなくなります。

- ・ distance 表示：カメラと一番近いモデル間の距離が表示されます。撮影時の目安として確認してください。

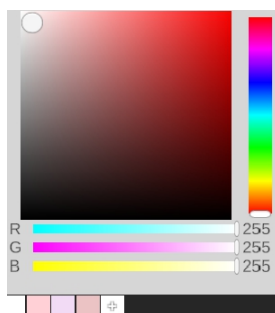
- ・ EXIT ボタン：ソフト終了のダイアログが開きます。キーボードの ESC キーを押した場合はダイアログなしで終了します。

- ・ Anim Speed スライダー：アニメーションのスピードを制御します。

- ・ Anim Pause ボタン：アニメーションを一時停止します。もう一度クリックすると再開し、各モデルのアニメーション再生を揃えます。

- ・ Light Intensity スライダー：カメラのライトの強度を制御します。

- ・ 「Light X」「Light Y」スライダー：カメラのライトの回転を制御します。



- ・ Light Color ボタン：クリックするとカラーピッカーが表示され、カメラのライトの色を選択できます。もういちどボタンをクリックするとピッカーは閉じます。

- ・ 陰影 ON/OFF ボタン：ディレクショナルライト（太陽光）による影を ON/OFF します。デフォルトは ON で、ボタンの色は緑色です。OFF にするとボタンは赤色になります。



陰影 OFF



陰影 ON

- ・ Voice ドロップダウンメニュー：あえぎ声の選択ができます。

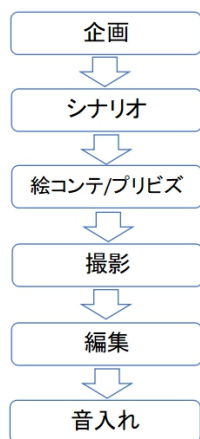
- Sound Effect ドロップダウンメニュー：効果音の選択ができます。
 - Window Size ドロップダウンメニュー：ソフトの Window サイズが選択できます。ただし Window は可変になっているので、ユーザが Window の端をドラッグドロップしてサイズを変えることも可能です。表示中の Window サイズがそのまま録画した動画やスクリーンショットのフレームサイズになります。
 - FPS ドロップダウンメニュー：動画の fps を選択できます。
 - Recording Time 表示：録画時間が表示されます。
 - REC ボタン：録画を開始します。UI は録画されません。**※インストールフォルダのパスに日本語が含まれていると動画ファイルが保存されないで、日本語が含まれないパスにフォルダを移動してください。**
 - STOP ボタン：録画を停止します。
 - Capture Folder ボタン：録画した動画やスクリーンショットが保存されるフォルダを開きます。撮影して生成されるファイルはソフトの実行ファイルと同じフォルダ内にある「Capture」直下に「yy-mm-dd」フォルダが生成され保存されます。ファイル名は「yymmdd_hhmmss」になります。
 - Screen Shot ボタン：スクリーンショットを撮ります。UI は撮影されません。
-
- DOF ボタン：DOF（被写界深度）を ON/OFF します。デフォルトでは OFF で近景から遠景までピントが合ういわゆるパンフォーカスになります。
 - Distance UP/DOWN ボタン：焦点距離を制御します。単位はメートルです。
 - Aperture UP/DOWN ボタン：F 値を制御します。単位はメートルです。
 - Focal UP/DOWN ボタン：レンズとフィルム間の距離です。単位は mm です。
 - Bloom ボタン：ブルーム（発光）を ON/OFF します。
 - Bloom スライダー：ブルームの強度を制御します。
 - Zoom IN/OUT ボタン：FOV（視野）を制御します。キーボードの 10 キーパッドの「+」「-」キーにも対応しています。
-
- 「UP」「DOWN」ボタン：カメラを上下に動かします。
 - 「↑」「↓」「→」「←」ボタン：カメラを前進、後進、左右移動させます。キーボードのカーソルキーにも対応しています。
 - XYZ ローテーションボタン：カメラを回転させます。
-
- Camera Speed ボタン：カメラ移動に関連したボタンの移動速度をまとめて変更します。

※セーブボタンはありません。どのような状態でも簡単に元に戻せるので。

3 動画制作の手順

3.1 はじめに

映画を作るときのおおまかな流れは下図のようになりますが、アダルトビデオ（AV）の場合は多くの場合は絵コンテはつくられないと思われます。しかし 2D のアダルトアニメの場合は絵コンテが必要になると思います。



Eroid Studio ではプリビズ的なことも可能なので、絵コンテはあっても無くてもいいです。ということで Eroid Studio でできることは撮影とプリビズの部分になります。編集や音入れは他の方法が必要になります。編集はフリーや低価格の動画編集ソフトが多くありますのでそちらを検討してください。音入れは声優に依頼すればもっとも品質が高くなります。安上がりなのは編集時に字幕でセリフを入れることです。次の項目から実際に動画を撮影するまでの作例を示します。

3.2 シナリオ

作品にストーリー性を持たせるには AV でもシナリオは必ず必要です。企画モノ AV であれば当然ですが、女優モノ AV でも最初にイメージシーンやインタビューなどの導入部があると思います。いきなり行為が始まってもいいですが、どうしてそうなったのかが作中のどこかに出てこないストーリーがなくなります。冒頭 30 秒でいいので 5W1H 「when : いつ」「where : どこで」「who : だれが」「what : なにを」「why : なぜ」「how : どのように」が判るような導入部分が必要です。とはいえ Eroid Studio はえっちな動画制作に特化しているので、日常シーンはあまり凝ったシナリオにせず俯瞰で空間全体を見せて「誰がどこで何をしているのか」を撮り、セリフで「なぜ、どのように行為が始まるのか」を伝えたいと思います。When : いつが無いと思われますが、窓からの景色とかで時間はなんとなく判ると思います。

今回の作例では「部室で顧問の先生に告白して即えっち」にしたいと思います。セリフも作っておきます。「先生好きです!」「えっちしよ?」ひどいシナリオができました。

3.3 レイアウトとアングル

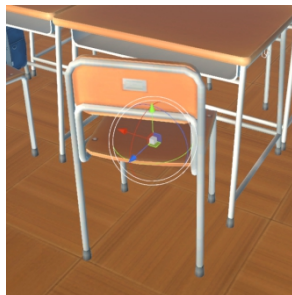
レイアウトはモデルやオブジェクトの配置、アングルはカメラから見た構図と思ってください。

最初に出演するモデル二人と部室のシーンを呼び出します。

いきなり男性器が見えてますが、気になる方はコックコントロールでサイズを小さくしましょう。



導入のシーンを撮影するために、二人を椅子に座らせます。シーンタブで椅子をマウスで左クリックすると Gizmo が現れ、移動、回転、拡大縮小ができます。この様にシーンタブを表示している状態ではプリセットシーンのすべてのオブジェクトは Gizmo で操作することができます。しかしモデルの移動などはモデルタブからしか移動できません。



椅子を移動させたら次にそれぞれのモデルに合うポーズをアニメーションドロップダウンメニューから選びます。今回は「日常」の中から「椅子に座って頬杖 01」と「椅子に座る 01」を選びました。ポーズをセットしたらモデルの移動や回転、拡大縮小を行い、さらに頭の向きや腕の微調整などを駆使してなんとか座らせます。

レイアウトとアングルは同時に行った方がいいです。右側の UI からカメラを適当な位置に移動させます。どうしてもモデルの破綻が目立つ場合は破綻部分が見えないアングルにしたりします。アングルは成熟した業界である AV のアングルを研究するといいいです。

二人を座らせて俯瞰の位置にカメラを移動しました。



これでもう撮影可能です。REC ボタンをクリックして撮影開始します。撮影中に少しずつ二人にズームインしていくのも動きがあってよいです。次のカットは顔のアップで talk モードにしておけばしゃべっている様に見えます。

人の趣味にもよりますが、少し離れた位置からズームにした方がひずみが少なくなります、下図参照。



3.5m の距離からズーム 10 倍



70cm の距離からズーム 1 倍

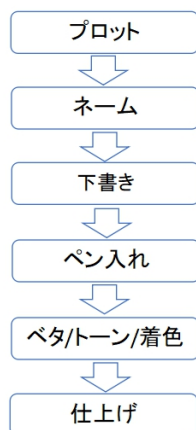
次にえっちシーンをレイアウトしますが、モーションがあるとのどのアングルからでも破綻の無い条件は難しく、ある特定のアングルからのみ破綻が無ければレイアウトはそれでよしとします。そのため、撮影中はカメラはあまり動かさず、せいぜいズームだけにします。プロが撮影したAVでも撮影中はあまりカメラは動かさないです。その方が観客にとって実用的ですから。ダンス動画の様にカメラが動き回ると目が回ります。



レイアウトとアングルが決まったら撮影します。一般的な映画の場合は2時間で1000カット、平均で1カット7.2秒程度になりますが、AVの場合は1カット2~5分ぐらいです。AVの場合は俳優が演技を出来るのでそれでよいですが、リピート動画の場合はそのままと観客が飽きてしまいます。そこで Eroid Studio では頭を振ったり、表情を変えたり、アニメーションを切り替えたり、アニメーション速度を変えたり、腕を少し動かしたりして変化を付けるといいです。一番いいのは声優に演技してもらうことです。えっちシーンは2分ぐらいのカットが15本で30分になります。商用レベルの作品にするには収録時間30分は必要と思います。撮影が終わったら編集して音入れをして完成です。

4 マンガの制作

4.1 はじめに



マンガ制作のおおまかな流れは左図のようになります。エロマンガでも同じです。制作手順のうち、Eroid Studio で出来るのは下書き、ペン入れ、着色です。Eroid Studio で制作する場合はネームはあっても無くてもいいですがあったほうが作りやすいです。

仕上げや枠線などは別にマンガ制作ソフトが必要になります。

4.2 プロット

プロットはシナリオ全体の構成を短くまとめたものです。マンガの場合はシナリオを書くこともありますが、ネームと一緒にすることもあります。どちらにしる動画制作の方でも説明した通り、ストーリーは必ず必要です。作例では動画制作のシナリオを転用します。

4.3 レイアウトとアングル

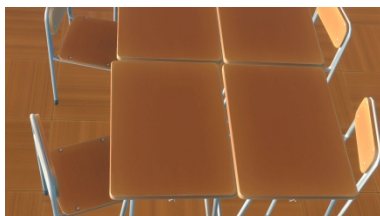
こちらも動画制作と同じです。今回はネームを作らなかったなので、Eroid Studio をプリビズの的に使って制作していきます。Eroid Studio と同時に CLIP STUDIO PAINT（クリスタ）などのマンガ制作ソフトを起動しておき、よいレイアウトとアングルを見つけたら原稿のどこに配置するか考えてコマ割りをしていきます。DOF を使って背景をボカス手法は映画ではよく使われていますが、最近のマンガでも少しづつ使われています。遠近感や立体感が出て効果的なので積極的に使いたいです。

4.4 スクリーンショット

レイアウトとアングルが決まったらスクリーンショットボタンをクリックするだけです。撮影時にはアニメーションは一時停止し、まばたきや呼吸もオフにしておいた方がよいです。撮影したら画像をすぐにクリスタのコマフォルダに貼り付けていく方が失敗時の手戻りが少なくていいです。下図はスクリーンショットした画像をコマに貼り付けた状態です。



エロマンガでよくある人体のみがコマの枠線からはみ出した演出をするには、ひと工夫必要になります。まずシーンの **SHOW** ボタンをクリックしてシーンを非表示にして撮影します。すると透過 **png** としてモデル以外は透過されて撮影されます。次にモデルの **SHOW** ボタンをクリックして非表示にし、シーンの方ももう一度 **SHOW** ボタンをクリックしてシーンだけを表示させます。この状態で撮影します。すると下のような2枚の画像ができます。



モデルの画像はコマの外に、シーンの画像はコマの中に入れます。これで人体だけがコマから飛び出した演出になります。



あとは吹き出し、スピード線、効果音、謎の液体などを追加して仕上げます。トレースしてクリスタの **3D** デッサン人形と同じ様な使い方もできます。



以上で完成です。作業時間は20分程度だったので、慣れれば1本18ページのマンガを6時間ぐらいで完成させられると思います。