素材集を使ってつくる!

ポップでサイケなロックイベントフライヤー

拾髮

P O I N T r 素材をコラージュしてレトロなイメージをつくる

NEW-ASAKUSA ROCKERS NIGHT 2000.8.30 (Wed) 23:00 start@LIQUID KAMINARIMON

ここでは、基本的な手法であるコラージュ とレイヤースタイルで、フライヤーを作成 してみます。そもそもコラージュとは、ご く日常的に眺めている現実世界をばらば らに切り裂き、断片を組み立てることでま ったく別のイメージを生み出すという古典 的手法。そこには意味の変換があったり、 衝突が生まれたりします。90年代の編集 感覚を通過してきた私たちにとっては、も う日常感覚といえますよね。膨大なイメー ジカタログから、本来は無関係な素材をは ぎ取って、気のすむまで画面にぶち込んで みる…。難しいテクニックは必要ありませ ん。幾重にも重なり合ったレイヤー画像 の奥から、何か聞こえてきませんか?

制作・文 津曲浩司

[つまがり・こうじ] 1971年生まれ、「ムグ美」卒業後、制作会社を経て、 '98年よりフリーランスとなる。現在、「宇宙日本本 郷」の、ファクトリー「Boop-oop-a-Doop」にて、 日夜デザイン業務にいそしむ。ネットワークオフィ ス・スタイルで、ウェブサイト制作を中心に活動中。 昨年よりディジタル・イメージに参加。 Eメール: mucho@super.win.ne.jp

Guest Funky DJ: TSUMATSUMAN&KIRI (from Boop-oop-a-Doop)

使用素材一覧 【 目 :素材辞典 vol. 4 5 東京編 / В 0 : The Object vol.26 InfoMedia 2 / D :素材辞典vol. 42 インテリア・住空間編 A、D、E:㈱データクラフト / B、C : フォトディスク・ジャパン㈱

48

MdN 1月68 2000

デジタルフォントのドットの粗さを素材として生かす

1 漢字を視覚的要素として使用する

発想の原点は、「漢字を情報としてではなく、ビジ ュアル要素のひとつとして使用する」ということ。 まずは新規ファイルに、文字ツールを[アンチエイ リアス:なし]に設定し、12ポイントのOsakaフォ ントで「宇宙」と入力する(1-1)。次に、文字を構成 するドットの形を変えないまま解像度を増やそう。 まずイメージメニュー "モード" "グレースケー ル"に変換したあとで、さらに"モード" "モノクロ 2階調 "に変換する。この際、[変換方式:50%を基 準に2階調に分ける]にして、[出力]には拡大したい 任意のサイズを入力しておく。ここではフライヤー の横幅いっぱいに使用したかったので9,000 ピク セルに設定した(1-2)。これでドットの形を保った まま文字が拡大される(1-3)。

2 グリッドを引いてドットを強調

次に、文字のドットを強調するため、フリーウエ アのプラグイン「Grid Creator」フィルタ(2-1)を 利用して文字のドットに合わせたグリッドを引こう。 「Grid Creator」は、RGBカラー画像のみ適用でき るので、再度RGBカラーに変換しておく。ただ、 "モノクロ2階調"にした際にレイヤーが統合されて **いるので、選択範囲メニュー "**色域指定…"を[選 択:シャドウ」で適用して文字の部分の選択範囲を作 成し(2-2)新規レイヤー「宇宙」にコピー&ペース トする。続いて白いグリッドを作成した際わかりや すいように、背景をグレーで、文字部分を黄色で塗 リつぶしておいた(2-3)。次に、矩形選択ツールで 文字を構成しているドット1個分の選択範囲を作成 し、そのサイズを情報パレットでチェックする(2-4) 続いて新規レイヤー「GRID」を作成し、チェッ クしたサイズを目安に「Grid Creator」を適用(2-5)。グリッドのマス目からずれてしまった所は、マ スに沿って塗りつぶしツール等で修正した。

③ ベースカラーを決め下地を完成させる

次にペースカラーを決めよう。その前に、新規フ アイルをA4サイズで作成し、STEP2で作成した 「宇宙」レイヤーと「GRID」レイヤーをコピー&ペー ストして配置する。続いて、色見本パレットのプル ダウンメニュー "色見本ファイルを読み込む…"で 「PANTONEカラー(Process)」を読み込んだあ と、ポップな色を選び背景を塗りつぶした(3-1)。 ただ、このままだと「宇宙」が浮きすぎるので、ベー スカラーと文字色の中間色を新規レイヤー「オビ」 に作成し、「宇宙」レイヤーの下に配置した(3-2)。



フリー素材集を使い切るための

アイデア&マジック!

(

49



素材を使用してフライヤーの**ビジュアル**を作成

1 グリッドに合わせて素材を合成

それでは、素材をグリッドのマス目にはめ込むよ うに合成していこう。まずは、東京タワーの素材A を合成する。矩形選択ツールで、合成する場所の選 択範囲を作成し、情報パレットでサイズを確認(1-1)。続いて、切り抜きツールオプションパレットの [固定画像サイズ をチェックして図1-1の数値を入 <u>カしてから素材A</u>をトリミング(1-2)。これをフラ イヤー画面にコピー&ペーストし、レイヤーをI描画 モード:ハードライト」に変更。さらにイメージメニ <mark>ュー " 色調補正 "</mark> " 色相・彩度… "でポップな色に 調整(1-3)。同様に<mark>気に入った素材をはめ込もう。</mark>

2 レトロなメインビジュアルをつくる

メインモチーフである「水着で横たわるビッグマ <mark>ザー」のグレースケー</mark>ル素材 (海外版のウェブ用素 材集より)は、320 × 240 ピクセルのJPEG画像。 この画質の低さを逆手にとろう。まずビッグマザー をペンツールで囲み、このパスを選択範囲に変換。 パスはあとで利用するので保存しておく。選択範囲 を新規ファイルにコピー&ペーストしたら、"モード" "モノクロ2階調"に変換(2-1)。この際出力」に 任意の数値を入力し、イメージに合わせサイズを拡 大させる。再びグレースケールに変換し直し、選択 範囲メニュー " 色域指定… "で部分に選択範囲を作 <mark>成。これをフライヤー</mark>画面にコピーし、任意の色で 塗りつぶす(2-2)。次に先ほど作成したパスをフラ イヤー画面にコピーし、ビッグマザーの大きさにま で拡大(2-3)。続いて拡大したパスを選択範囲に変 換して新規レイヤーを作成し、少し明るい黄色で塗 りつぶした(2-4)。なお、2-3で意図的に位置をず らしておくとシルクスクリーンっぽい味になる。同 様に、子どもの写真素材 В と С などをコラージュ し、メインビジュアルが完成(2-5)。

3 背景を完成させる

最後に部屋の素材 D を利用して背景を作成する。 まずベースカラーと調和するよう素材Eをグレース <mark>ケールに変換し、フラ</mark>イヤー画面にコピーする。イ メージに合わせて編集メニュー "自由変形"で画像 <mark>を変形(3-1)。続い</mark>て"表現手法" "輪郭検出"フ ィルタを適用し(3-2) レイヤーを 描画モード:焼 き込みカラー]こ変更した。次に素材 ▶ の障子の部 分に選択ツールで選択範囲を作成して消去。パスで 切り抜いた雷門の素材 <mark>E</mark>のレイヤーを[描画モー ド:オーバーレイ にして障子があった部分に合成 (3-3)。あとは、タイポを入れれば完成だ(3-4)。













1-3 "色相・彩度…" を 色相: 110][彩度:20][明度:30]で調 整し、イエロー / オレンジ系と調和 する色合いにした

2-2 2-1で変換した画像のディザ部分(黒い色の部分)に 選択範囲を作成し、ピンク色で塗りつぶしてみた



2-3 元画像の切り抜きに使っ たパスをペーストし、編集メニュ ー "パスを自由変形"で拡大し ているところ



│ 画像が横に足りないの 素材Dを " 自由変形 " で

ライン調のタッチで今

っぽさを出したかったので、 輪郭検出 " フィルタを適用。

引き伸ばしているところ

3-2

右が適用後









NEW-ASAKUSA 2000.8.30 (Wed) 23:00 star

3-4 Helvetica フォントを使用し[トラッ キング: - 50]でかなり詰めながら、力強 く表現した

50 MdN 1月6号 2000

