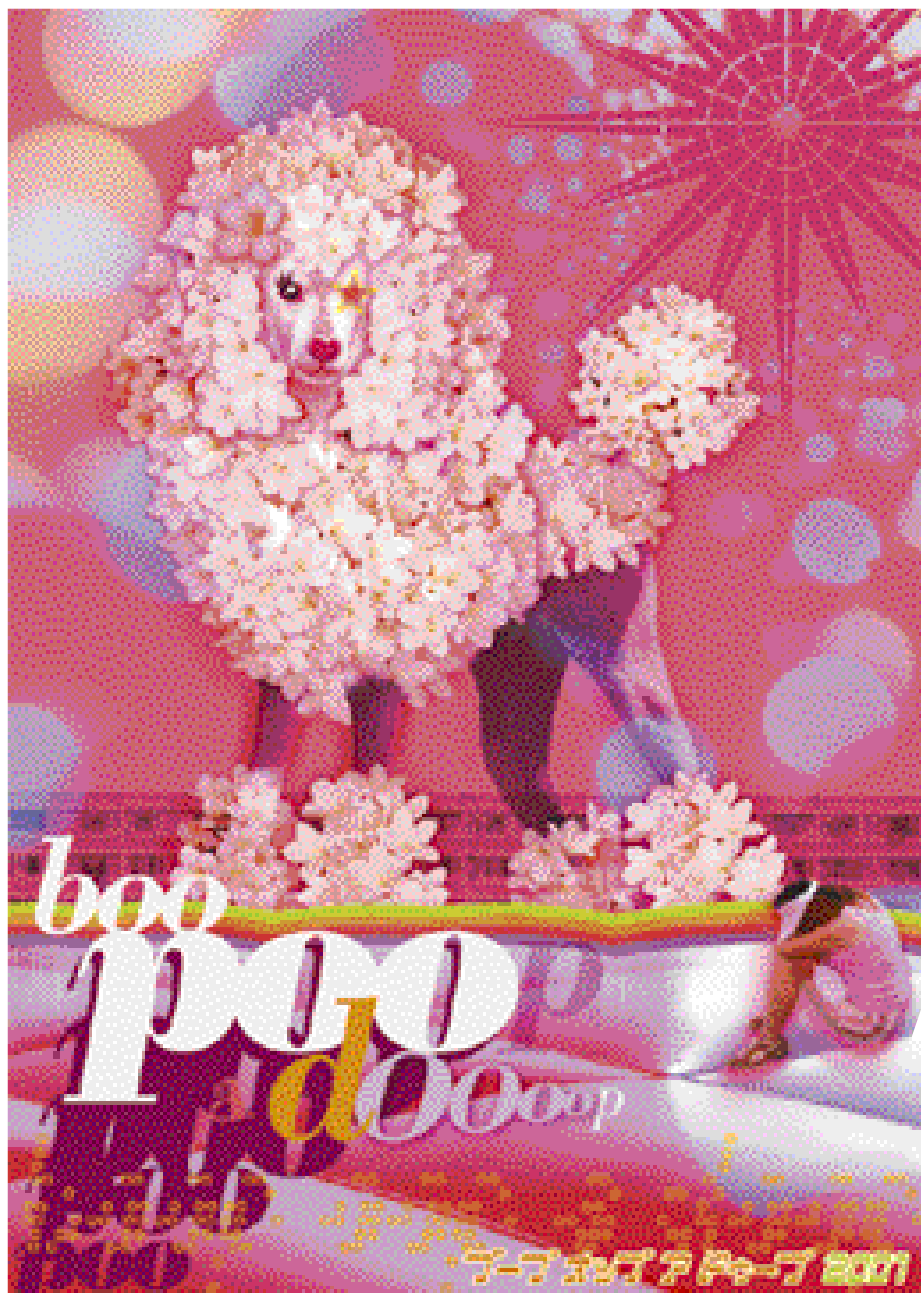




作品制作の裏側にある創意工夫やテクニックは、
作者本人にしかわからないブラックボックスの世界だ。
ここは、その知られざる制作過程を解体していく
Photoshop使いのための工房である。

第14回 「写真素材とイラストで夢の世界を表現」

作品・文 津曲浩司
「PooDOo!」

夢の世界って、次元の違うものが突然結びついたりして、摩訶不思議なイメージとなって現れる。
そんな破天荒でドリーミーな世界を旅したい。それは、とってもラブリーでちょっと妖しげな、
危険なバランス。ノンテクニックでちょっと病的に、トリッキーなビジュアルを落とし込む。



90

MdN 2月号 2001

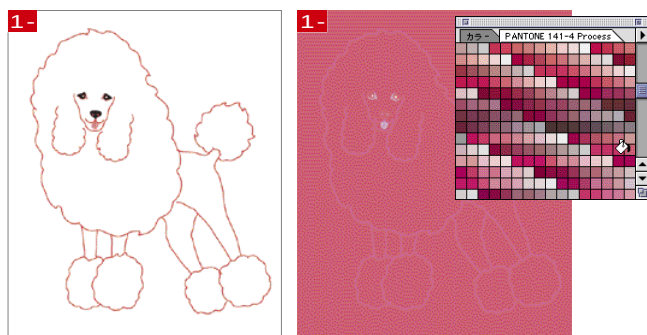


● 写真素材をバラしてオブジェを構築 ●

幼いころから何度も同じ夢を見ることってある。最近だいが御無沙汰だったんだけど、ついに現れた。頭の中の深い洞窟の奥から…。そう、それはカラダが全部、モコモコした花びらで覆われている、巨大プードルのプーちゃん。デジカメで撮った花びらと合成して、そんな夢の再現を試みる。

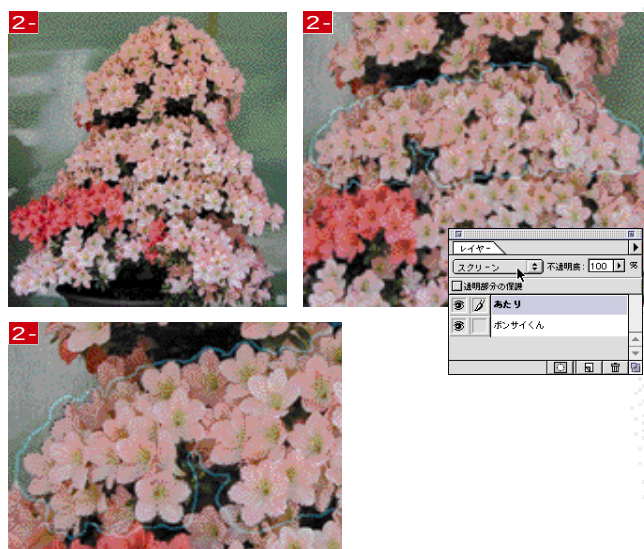
下絵を作成し、ベースカラーを設定する

ほこりのかぶった古いアルバムを引っ張り出して、プードルの傷ついた写真を見つけ出した。早速スキャンして下絵を起こす(1-1)。次に画面のベースカラーを決める。色見本パレットのプルダウンメニュー→「色見本を読み込む…」で、Photoshopフォルダの中の「他のファイル」→「Adobe Photoshop Only」→「カラーパレット」フォルダにある「PANTONEカラー(Process)」を読み込んだあと、ラブリでキュートなピンクで背景を塗りつぶす。下絵のレイヤーは「描画モード：焼き込みカラー」にしておく(1-2)。



サツキの花びらのパスどり

次に、デジカメで以前に撮影した「サツキの盆栽」の写真を引っ張り出して(2-1)。これでプードルの体を構成。まずふたつのイメージをよーくしらめっして、体のどのあたりにサツキの花びらをツギハギしていくかを見極める。全体のフォルムが見えてきたら、いきなりパスをとり始めず、新規レイヤーに鉛筆ツールで「あたり」とって(2-2)「描画モード：スクリーン」にしておく。これで密集している花びらから固まりとして切り出しやすくなる。ペンツールによるパスは、輪郭部分の影の色を拾わないよう、少し内側でとるようにした(2-3)。



切り取った花びらの調整

まずは、花びらを配置する。プードルの顔の両サイドあたりがけそう。パスパレットのプルダウンメニュー→「選択範囲を作成…」で選択範囲をつくり、コピー&ペーストして花びらの素材のレイヤーをつくる。次に選択範囲メニュー→「選択範囲を読み込む…」でペーストした画像(切り取った花びら)を選択してから、編集メニュー→「変形」→「回転」で角度を調整し、ちょうど顔の右側あたりのエリアを網羅させる(3-1)。



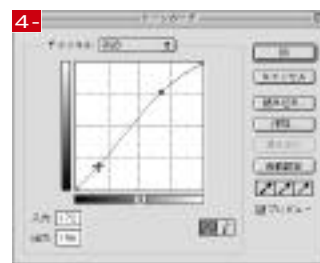
花びらを自然になじませる

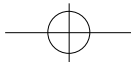
ただし、これではあまりにナマっぽすぎてクールじゃないので、「描画モード：ハードライト」にしてから(4-1)。イメージメニュー→「色調補正」→「トーンカーブ…」で明度を上げ気味に(4-2)。



数種類の花びらで体を構成する

こうして、5種類ほどの「花びらの固まり」をパスでとって(5-1)。プードルの体をツギハギで構成した。花びらが集まった奥の黒く見える影がちょっとキツク感じるため、ペンツールで細かくパスをとって(5-2)。選択範囲を作成し、deleteキーで消去。これで行うべくプードルの基本部分ができてきた(5-3)。





レイヤーの描画モードを変えて耳の作成

今度は顔のあたりに移り、左の耳をつくってあげる。ここでは「描画モード：通常」に戻して前面に押し出す(6-1)。ただしこのままだとイメージが浮いてしまうため、イメージメニュー→「色調補正」→「トーンカーブ...」で思いっきり明度を上げる(6-2)。その際、周りの花びらの色調と違和感のないように注意。さらにもっと浮き立たせるために、レイヤーメニュー→「効果」→「ドロップシャドウ...」でメリハリをつける(6-3)。同様にして右の耳もつくる(6-4)。

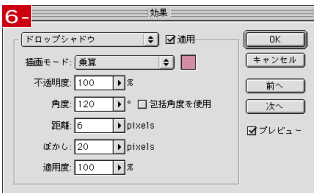
6-



6-



6-



6-



グラフィックパーツでアクセント

もっとキュートなイメージを出したいため、Illustratorで目をつくる(7-1)。右の目はスターライトで真はハートといったカンジでグラフィックパーツでアクセントをつけていく(7-2)。

7-



7-



アニメ的な効果を演出する

さらにもっとアニメっぽいカンジを出したい(バンビのように!)。そこで、アウトラインパスに属性を与えて線のタッチを表現できるグラフィックソフト「Fractal Design Expression (最新版は「Creature House Expression2」)でヘアをつくる。このソフトを使うと、簡単に手書きのイラストが表現できるので、オモシロい(8-1)。できあがったヘアをコピー&ペーストしたレイヤーは「描画モード：焼き込みカラー」にして、さらにパスで切り出した花びらやブラシで口と髪飾りをつけてあげれば、グッとキューティーなイメージ(8-2)。

8-



8-



顔部分は実写のブードルを合成

イラストチックな表現に現実感を与えるため、顔の部分を写真で合成する。ブードルの写真をグレースケールに変換したのち、ツールオプションを「ぼかし：20 pixels」に設定したなげなわツールで選択してコピーする(9-1)。コピーした画像をピンクで塗りつぶされた背景レイヤーの上に新規レイヤーとしてペーストし、「描画モード：スクリーン」に設定する。さらに顔を浮き上がらせるため、このレイヤーを複製し、「描画モード：オーバーレイ」で重ねて顔の存在感を強調(9-2)。これで、だいぶイヌコロらしくなった。

9-



9-



足部分にも実写部分を取り込む

いよいよ足の部分に突入。これも元のブードルの写真から抜き出すことで、花びら「ボディ部分」と対比させる。元のブードルはオスだから太ももがガッチリしているけど、そこはスレンダーになるようパスをとっていき(10-1)。このパスから選択範囲を作成し、コピー&ペーストしてつくったレイヤーを「描画モード：ハードライト」で重ね、「不透明度」を調整して全体の調和を図った。それから足、しっぽに再度花びらを合成して、レイヤーメニュー→「効果」→「ドロップシャドウ...」で立体感を与えて前後関係をはっきりさせる(10-2)。これでようやくブードルのボディが完成(10-3)。

1

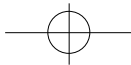


1



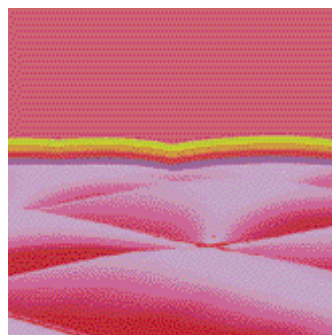
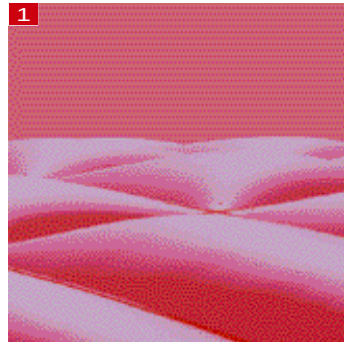
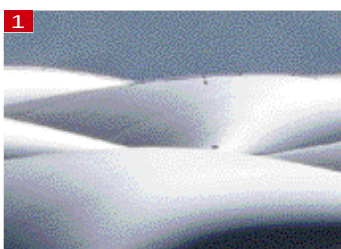
1





フリー素材をピックアップし大地の作成

メインキャラのブードルができあがったので、今度は画面下の大地をつくる。とりあえず作業しやすいように、ブードルに関するレイヤーはすべて非表示にしておく。ベースとなる画像はフリー素材集「素材辞典 Vol. 45 東京編」(※データクラフトからチョイス。なんだかモコモコした屋根の所が、ブードルのセンスとピッタリ(11-1))。パスをモコモコとした屋根の少し内側でとって(11-2)から選択範囲を作成し、コピー＆ペースト。こうしてできたレイヤーを、背景レイヤーのピンクとなじませるために「描画モード：オーバーレイ」で重ねた(11-3)。これはノン加工でOKそう。プラスチックな質感がよいカンジ…。

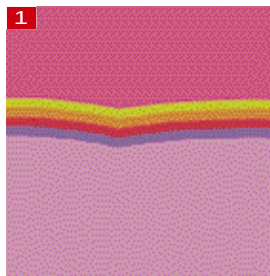
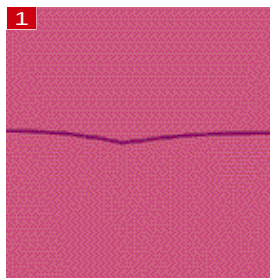
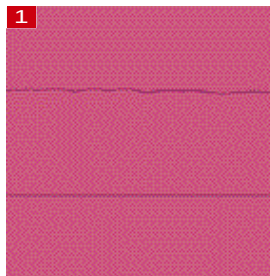


大地のレイヤーにビビッドカラーをプラス

これを再度Photoshopにコピー＆ペーストして、先ほどの屋根の素材で作成した大地のレイヤーの下に新規レイヤーとして配置する。レインボーカラーにしたため、画面がだいぶビビッドになった(13-1)。ピリッと効かせる隠し味の役割。

レインボーカラーで画面をしめる

全体的なトーンとして、ラブリーなピンクが中心だから、ここらでちょっと違う色をもってきて画面をひきしめたい。そこで、平面的なグラフィックパーツで水平線をつくってみる。先ほど作成した大地のパスを選択してコピーし、Illustratorの新規書類にペーストする(12-1)。そしてオブジェクトメニュー→「パス」→「パスのオフセット…」で3ポイントほど膨らませ(12-2)。それぞれにカラーを設定した4つのオビを作成する(12-3)。



フラミンゴこうじ氏が語る! 作品「PooDOo」の状況設定はこうして生まれた

フラミンゴこうじ氏とは、作品「PooDOo」制作にあたっての津曲氏のペンネーム。ここでは、特別にフラミンゴこうじ氏にご登場いただき、作品の状況設定について語ってもらった。作品のインパクトに負けないユニークな語り口に注目!

「子供のころ、ママが私より愛して止まなかったブードルのプーちゃんをイメージしてつくったのが今回の作品。プーの出現する場所はワタシが幼いころ、いつも遊んでいた公園なの。そこはワタシとママがずっと住んでいた団地のそば。だから巨大化して現れたプーちゃんの後ろには古びた団地がうっすら見える設定にしたの。ここではプーが現れる状況設定を説明するわ!」



図1 フリー素材集「MIXA Image Library Vol.80 香港24時」(大日本スクリーン製造㈱)から集合住宅の写真をチョイス。上から3階分ぐらいまで、パスをとる

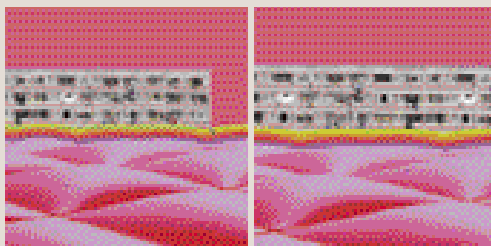


図2 新規レイヤーにペーストしたけど、このままじゃデカイので、編集メニュー→「変形」→「拡大・縮小」で縮小(左)。今度はちいちゃくなって右側があいてしまったから、レイヤーを複製し、横につなげる(右)

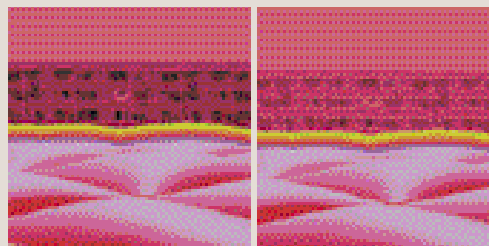


図3 この後、レイヤーの「描画モード」で下地に溶け込ませる予定なので、ふたつのレイヤーを統合。レイヤーは「描画モード：乗算」に変更したけど、これでもまだクリアすぎ(左)。あくまで記憶の中の幻影だから、「色調補正」→「色相・彩度」で「明度」を調節し、おぼろげに見えるようにしておく(右)。これで大地が完成



● 抽象イメージによる演出と仕上げ ●

メインのキャラクターが完成したら、あとは画面全体のグレードアップ。よりいっそう、イメージ性を高められるような、ビジュアルのフニイキが大切。幻想的なイメージで夢の世界へ連れてって…。

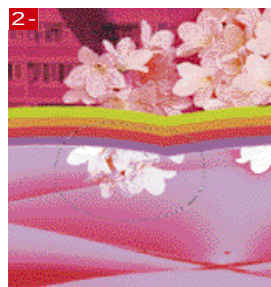
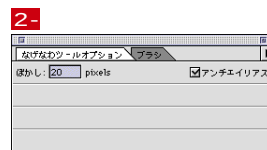
はみ出したイメージの調整

非表示にしておいたブードルに関するレイヤーを表示して、ブードルを再び出現させる。レイヤーの順序の関係(1-1)で、足の周りの花びらが水平線レイナーからはみ出してしまっている(1-2) 大地のレイヤーを選んで選択範囲メニュー→“選択範囲を読み込む…”で範囲選択にし、続けて水平線のレイヤーを選び、同様に“選択範囲を読み込む…”で現在の選択範囲に加える”をチェックする(1-3) そしてはみ出した花びらのレイヤーを選んでdeleteキーで削除する…といった方法でもいいけれど、ちょっと待った。このあとの作業で、もしかするとブードルの位置を上移動したりして微調整したくなるかもしれない…。



イメージの移動を考えた処理を行う

そこで簡単な方法として、なげなわツールを選び、ツールオプション[ぼかし: 20 pixels]に設定し(2-1) 水平線レイナーの真ん中の位置あたりからはみ出した花びら部分を選択してみる(2-2) この状態からいらぬ部分をdeleteキーで削除すれば、あとで上にズラしたりしたとき、自然に背景に溶け込ませることができる(2-3)



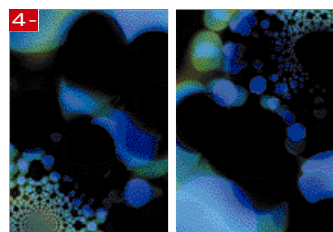
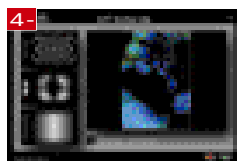
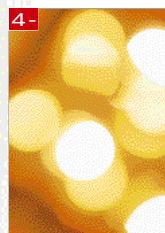
2Dパーツで平面性を強調

それではいよいよ仕上げの作業に突入。まずはブードルのしっぽの上あたりに、お星さまを飾ってあげる。Illustratorで作成したオブジェクトを用意し(3-1) ブードルの下にくるよう新規レイヤーを作成して配置する。色は周りとの関係で印象が決まるから、全体を見ながらPhotoshopで決めることにした(3-2) オブジェクトを配置したレイヤーを選び、選択範囲メニュー→“選択範囲を読み込む…”で色を塗る部分に選択範囲をつくる。ここでは背景のピンクに対し、微妙な感じでちょっとだけ暗く見えるよう、パレットからチョイスして塗りつぶした(3-3)



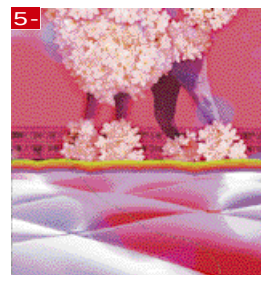
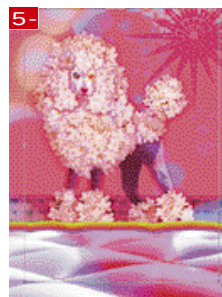
KPTによる抽象イメージの作成

ブードルの背景はもっとデラックスにしてあげたい。そう、50年代のアメリカ広告のファミリーみたいに、はりついた笑顔の感じ。表面だけがキラキラした軽薄さがグッド。フリー素材集「素材辞典 Vol. 7 光・クリスタル編 (梯データクラフト)」で光のイメージをチョイスした(4-1) これをディスコチックなキラキラに変身させるため、サードパーティ製のプラグイン「フィルタ Kai's Power Tools 3.0 英語版」の、「KPT 3.0」→「KPT Vortex Tiling 3.0…」でフラクタル効果を与えた(4-2) あとでブードルの画面にもっていったときに、重なり具合を調整できるように大きめに作成しておくことがポイント。



抽象イメージの調整

作成したキラキライメージを新規レイヤーにコピー&ペーストした(5-1) 描画モード: スクリーン]で重ねて、イメージを選択してから編集メニュー→“変形”→“自由な形に”などで形状を整え、光の当たる位置を調節する(5-2) 次に光の当たっているところで必要のない箇所に関して、なげなわツールを選び、ツールオプション[ぼかし: 20 pixels]に設定して範囲を選択し、deleteキーで消去するか、または黒く塗りつぶしてしまえ(5-2) さらに、なげなわツールで部分的に選択してから、新規レイヤーにコピー&ペーストし、しっぽの右側のキラキラを増やしていった(5-3) これで背景イメージの完成。



コトバアソビによるタイトルの作成

いよいよ作業も佳境に突入…。ここでタイトルを作成しよう。おじいちゃんがいつもテレビで見てた、ベティちゃんのセリフをタイポグラフィックに表現してみる。「ブーブ・ウップ・あ・ドゥ〜ブ」って感じで軽快に。Illustratorで、ワードのつながりをわざとズラすように並べていき、記号的に見えるようにしてみた(6-1) さらに「Poo」の文字がズームダウンしていくような表現で、より無意味性を強調(6-2) それぞれのワードごとにレイヤーを用意し(6-3) 位置の調整が終わったら、視覚詩っぽいコトバアソビの完成だ(6-4)



物語性を意識して

最後に、ワタシ自身のイメージを登場させる。夢の中のワタシはいつもひざを抱えて泣いている…。別に用意した画像からバスなどを使って人物だけを切り出して新規レイヤーにペースト。レイヤーメニュー→"効果"→"ドロップシャドウ..."でピンクの影をつけた(7-1) さらにレイヤーを複製して、"ぼかし"→"ぼかし(放射状)..."フィルタをかけて[描画モード:スクリーン]で重ねて完成(7-2、3) ひざを抱えて泣いているワタシを、目の前に大きくそびえ立ったブードルがじっと見つめている。そう、それはワタシが頭の中で育ててしまったホントウのキノコ雲なんだから…。



宇宙日本浅草宇宙日本錦糸町

クリスマスカード'99

©2000 CareNet, Inc.

【つまがり・こうじ】
ムサ美卒業後、制作会社を経て、1998年よりフリーランスとして活動開始。宇宙日本本郷のアトリエ Boop-oop-a-Dope.]にて、代官山を夢見ながら今日もフロなし。ふだんの仕事はウェブサイト制作。

■連絡先
〒113-0033
東京都文京区本郷 2-39-7 エチソビル303
TEL : 090-2554-4090
FAX : 03-5685-1090
Eメール : mucho@super.win.ne.jp

■おもな制作環境と使用ソフト

- Power Macintosh G3 (192MB RAM / 8GB HDD)
- Adobe Photoshop 5.5J
- Adobe Illustrator 8.0J

■Photoshopについてひと言
Photoshopと出会わなかったら、公務員になっていたわ。現実の断片が、Photoshopというフィルタを通して変換されたあと、浮かび上がってくるセンチティブな部分がポイントね。ワタシたちは白昼夢の中、オーバーマインドに向かって今日も穴を掘り続けるの…。

