

甲羅都市 Matt Huynh 製作

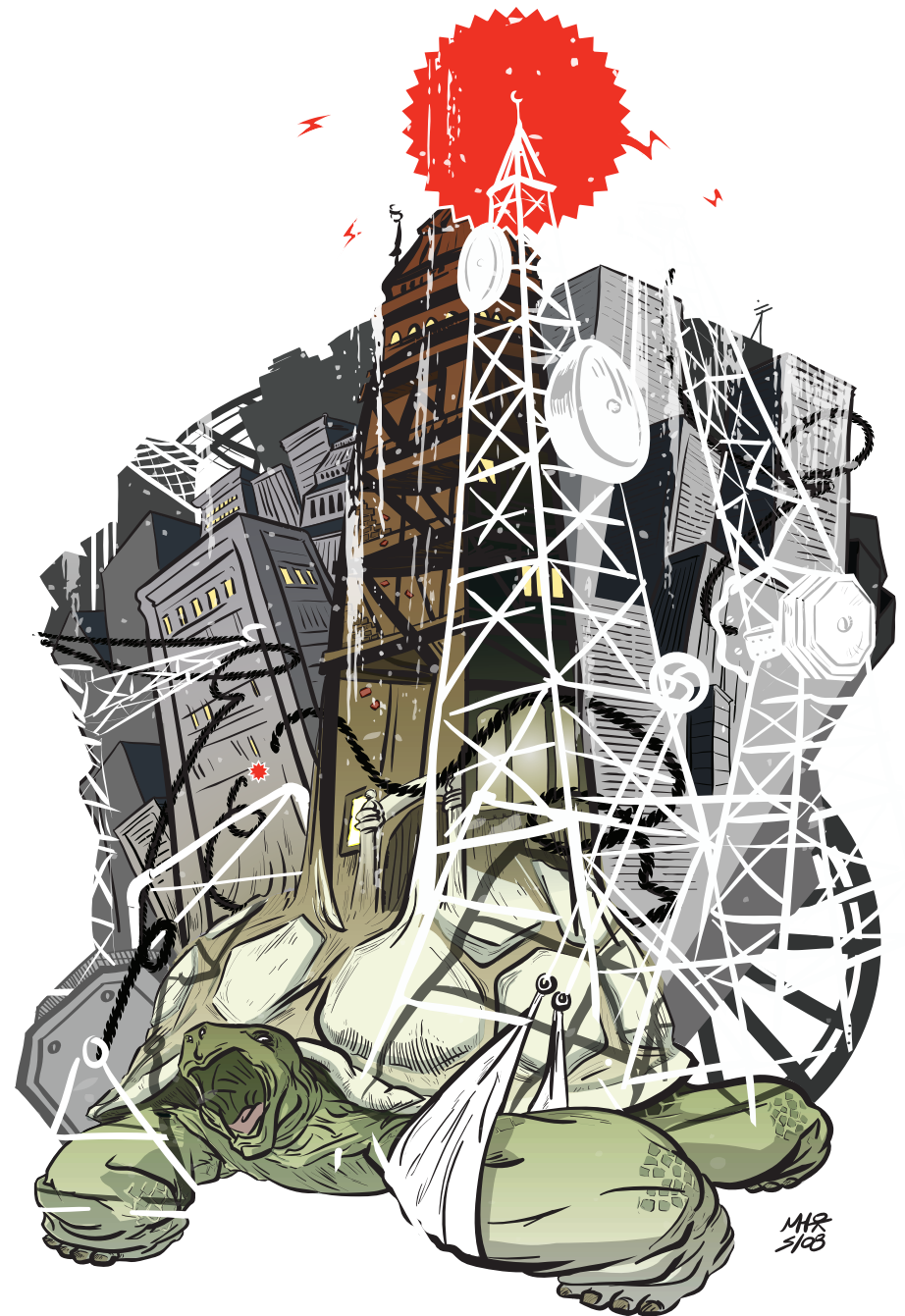
Matt Huynh 氏はシドニー在住のコミック作家でありイラストレーターでもあります。Huynh氏のコミックは実験的であり、多様な表現形式を追求しています。インクで描いたようなエネルギッシュな画風のイラストは、雑誌や印刷物から洋服、アクセサリ、フィットネス用品、タトゥー、映画、アートパフォーマンス、プラスチックのおもちゃや人形まで、多様な媒体に広く使われています。

Huynh 氏は、コミックやイラストを描く以外にも、ワークショップ、パブリックプレゼンテーション、ライブアートデモンストレーションや展示会などで活動しています。

「甲羅都市」のインスピレーション：

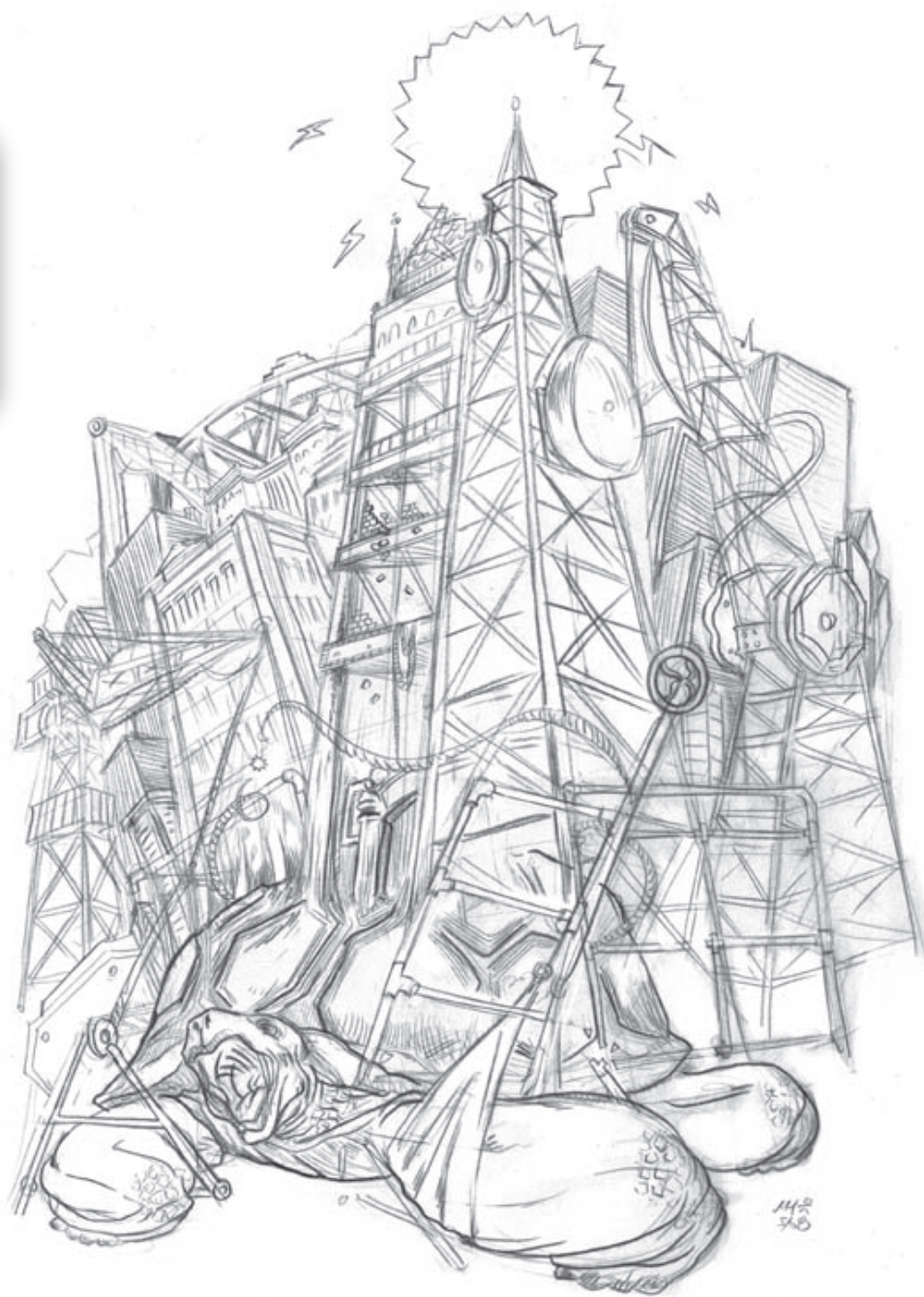
「私にとって、コミックは読者を引き付けるための最もわかりやすい手段です。コミックというメディアを使って、作者と読者の双方がひたすら直感的に気持ちを通じ合わせ、個人的・人種的なアイデンティティという観念を打破する方法を探しています。」

「甲羅都市」はアドビ システムズ社の委託により、Adobe® Illustrator® CS4 ソフトウェアを使用して製作されました。



まず鉛筆でスケッチします。スケッチは、普通の HB の鉛筆で画用紙に描きます。

小さなラフを描くこともありますが、今回は複雑な細部を描きたいので A3 用紙を使用しました。



スケッチをスキャナで取り込み、Adobe® Illustrator®
の新規ドキュメントに低解像度の画像として配置します。

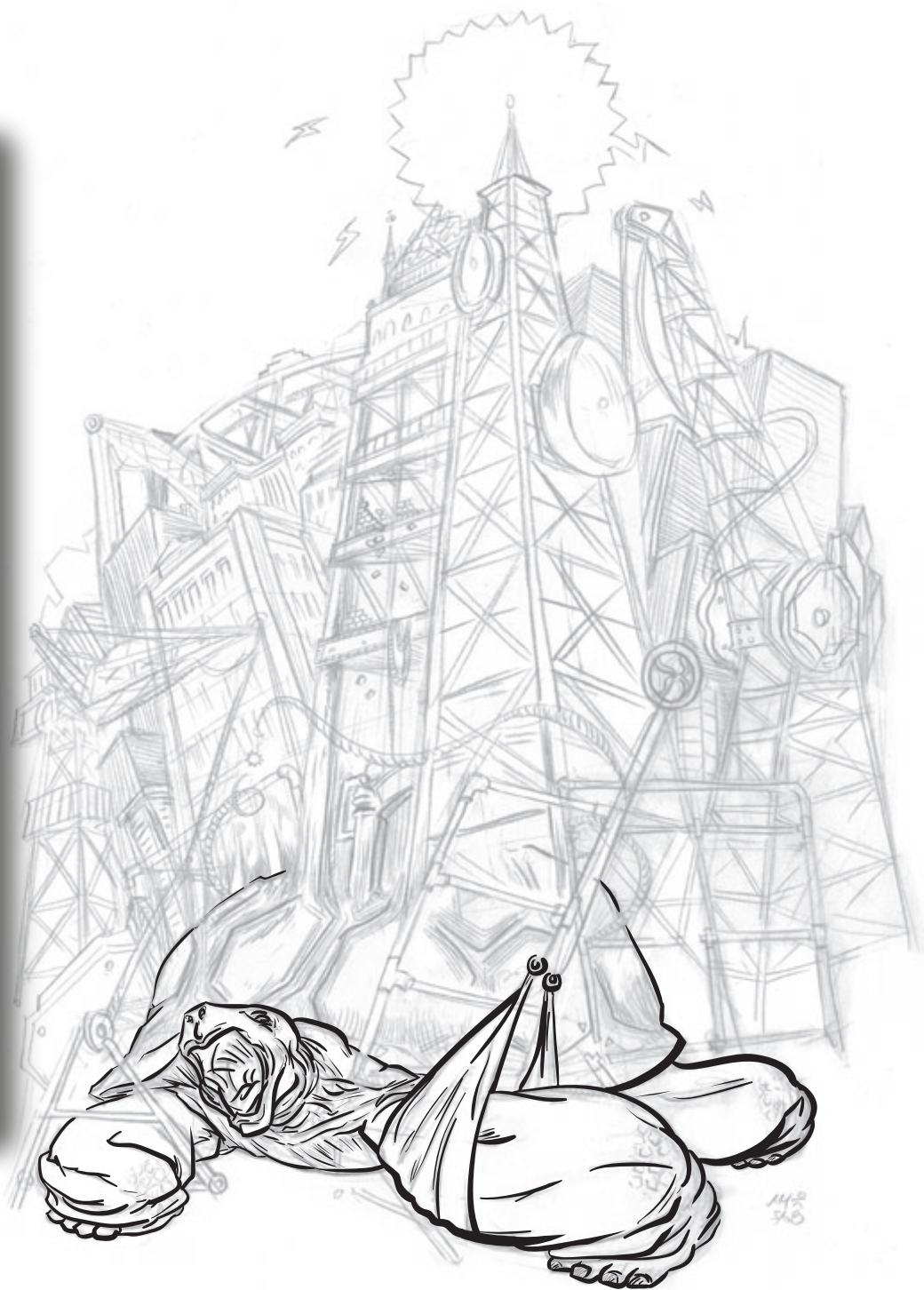
配置後に、構図を正しくとるためにオブジェクトの位置を調整することもあります。通常は、スケッチの段階で構図を完成させてしまうので、すぐに画像の色付けに入ります。

作画の大半は、塗りブラシツールで行います。このブラシを使うと、従来の媒体に描くのと同じように描くことができます。塗りブラシとタブレットを併用すると、線をすばやくかつ直感的に描くことができるため、自然で生き生きとした描線になります。

筆圧を最大に設定したカリグラフィブラシを使って、さまざまな太さの線を描きます。

さらに、精度と許容値を最小に設定し、手描きのニュアンスをすべて再現できるようにします。

塗りブラシツールを使うと、連結やシェイプ、線の構造を気にせずに自在に描くことができます。書き終えた後で、連結していない要素を処理するほうが簡単です。後から戻って、連結していない線をグループ化するか、連結します。



まず単調な色と形から成る、ベースの部分を描きます。一部の領域、たとえばカメを塗るときには、塗りブラシツールにある幅の非常に広いブラシを使用して、まとまった形状を一気に塗りつぶします。四角いビルを描くときには、ペンツールを使って、荒いタッチの縁と幾何学的な形状を描きます。

現段階では、色が正しいかどうか、また完成度については気にしません。ここでは、構成を仕上げることに集中します。ベタ塗りの形状によって、バランスが崩れたり、すき間の多い線画から予想した仕上がりよりも、重苦しい印象になることがあります。

中央のテレビ塔の頭上にあるスパークは、円形にジグザグ効果を適用したものです。非常にシンプルですが、気に入ってる技法です。コミックではよく、バクハツ型のふきだしと、固定された幾何学図形を使って、ふきだしから強烈なエネルギーを発射する表現を描きます。

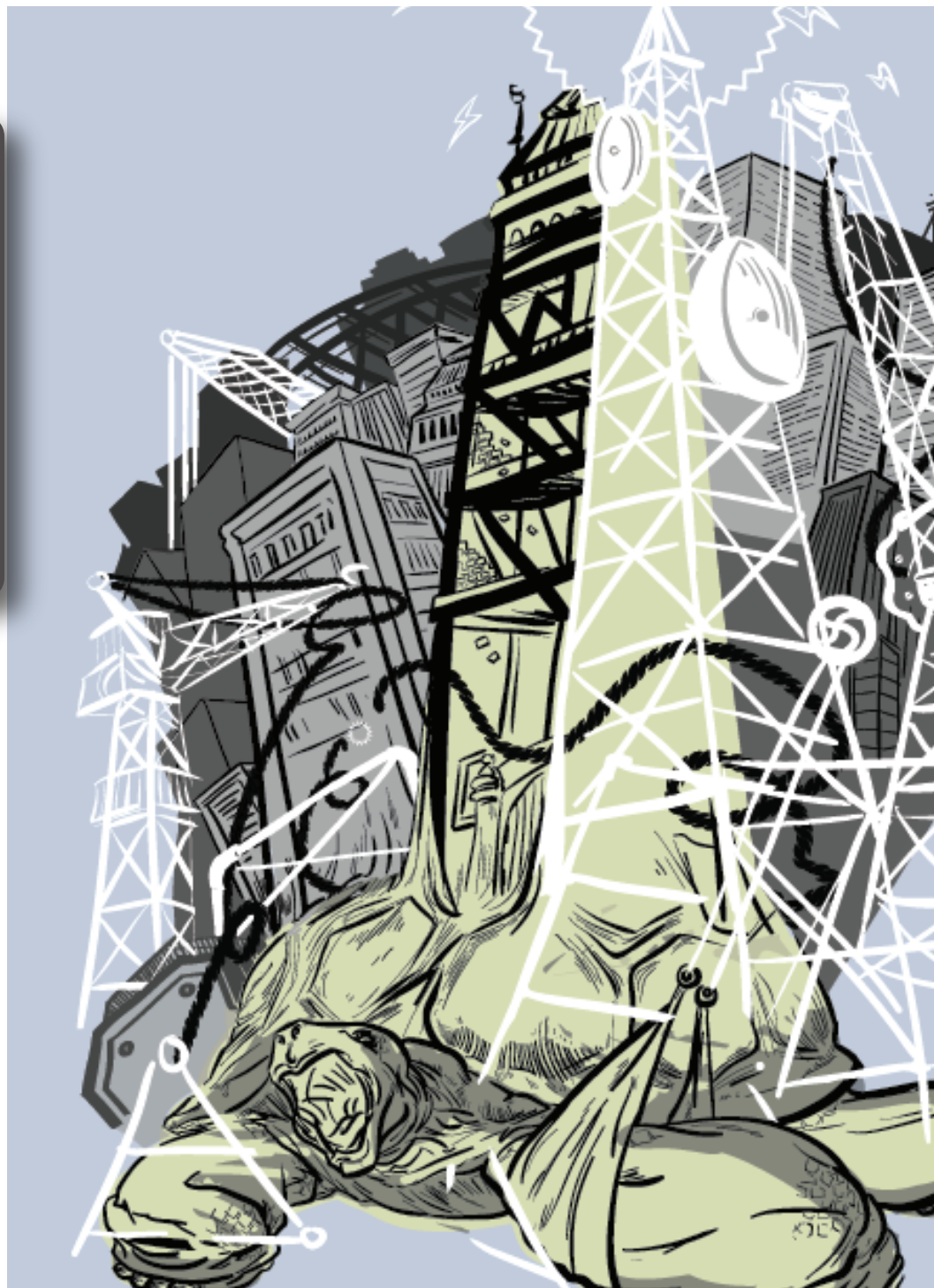
ロープのごく一部、結び目 3つ分くらいを塗りブラシツールで描き、描いたロープからパターンブラシを作成します。このブラシを使って、のたうつロープのパターンを作成します。



陰影を少し追加し、背景にある細かい線画に色や効果を付けます。画面が混雑してきたので、隣り合う要素の区別を付けるために対照的な色を使うようにします。

ビルの線画にディテールを追加します。

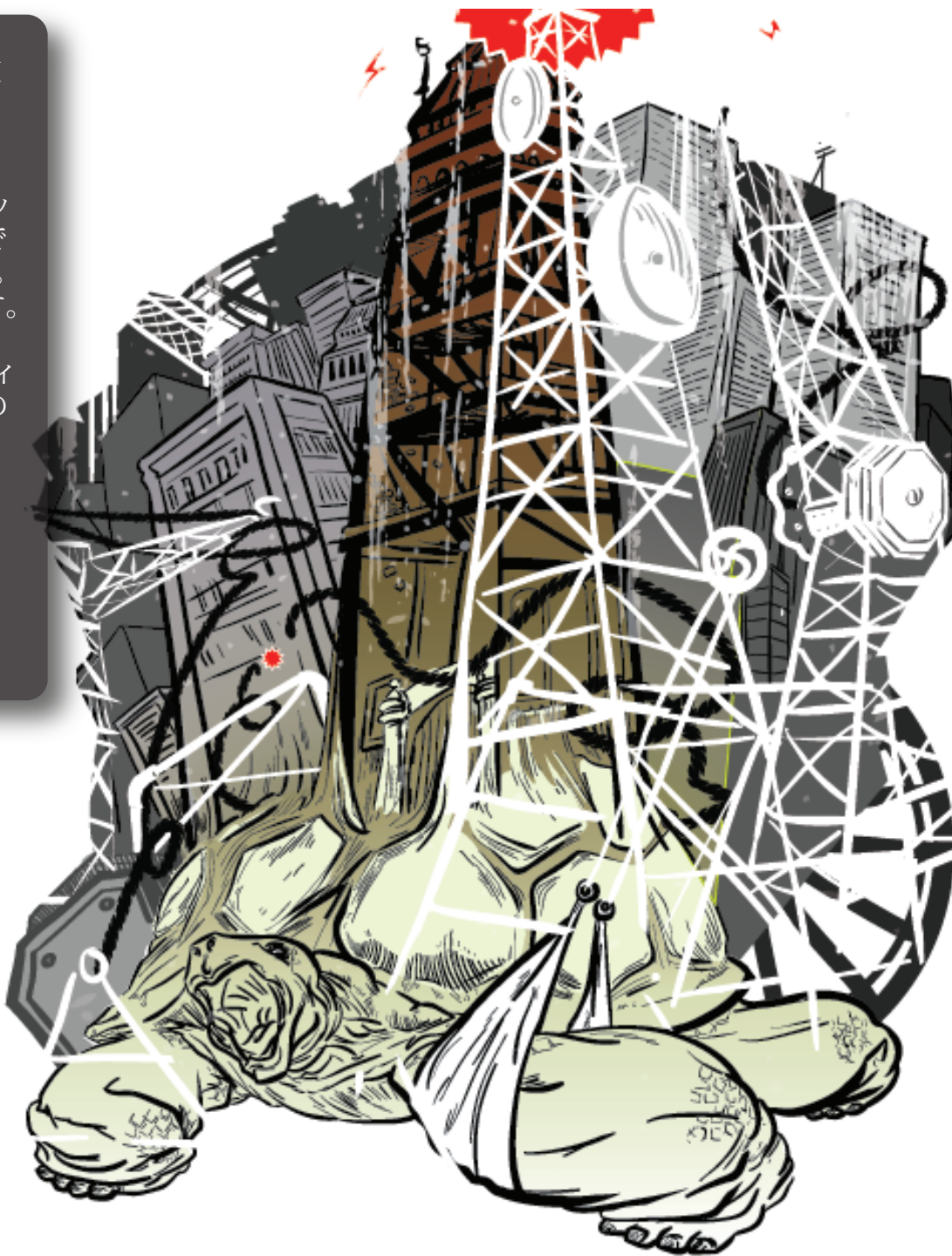
窓を描いた水平線は、シンプルなブレンドです。線に多様な変化を付けるには、消しゴムツールを使用して線を部分的にランダムに削除したり、ワープツールで線を軽くたたくようにします。



基本の形状をすべて描き終えたところで、構図が不安定に見えることに気がしました。右下に巨大な車輪を追加して、バランスをとります。

具体的な形があるべきところに収まったら、カラーパレットで色付けをします。使っているメディアやツールが何であれ、それぞれの持ち味を活かすのが私の流儀です。インクはインクらしく見えるのがいいと思っています。水彩を油彩に見せようとしたことはありません。だから、デジタルアートを製作するときは、従来のメディアを真似た効果は狙わずに、コンピュータならではの完璧なベタ塗りとグラデーションを使います。

ブラシストロークとインクのはねにライブトレースをかけて白くし、透明度を調節します。このストロークとはねを、高層ビルスカイラインから垂らし、イラストにある種の雰囲気を出します。



塗りブラシツールで線画に色をべったり塗ることで、イラストに活力と大胆さが加わります。ただし、線画の大半はラフです。連結もされていなく、迷子の線が思い思いの方向に飛び跳ねています。

線画をズームインし、スムーズツールで不要なパスを削除し、余分なアンカーポイントを消去します。たとえば、未完成のパラボラアンテナにこの操作を行います。

また、消しゴムツールを使用して、頑強な機械部品の不揃いなエッジなどの不要な線を消去します。



色付けに戻り、細部の不要なパスを削除して、シャドウ、ハイライトなどのディテールを追加し、カメの爪先の色を調整します。

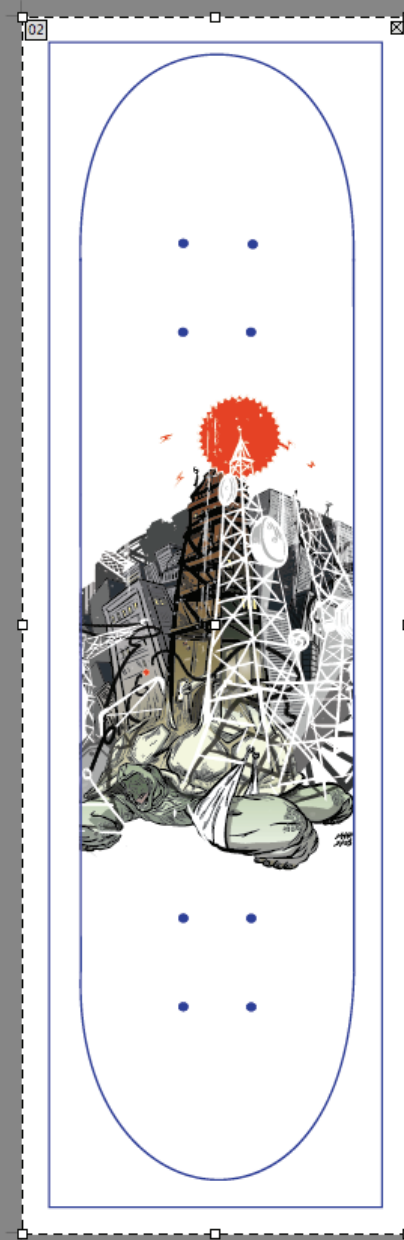
乗算描画モードを使用して、ベースカラーに灰味を足すか透明なブラックを塗り、イラストに陰影を付けます。



最後に、塗りブラシツールを使って署名をします。



別の出力媒体では、完成したイラストレーションはどのように見えるのでしょうか。アートボードを追加して、スケートボードテンプレートにイラストを配置してみます。



Adobe Systems Incorporated
345 Park Avenue
San Jose, CA 95110-2704
USA
www.adobe.com

Adobe、Adobe ロゴおよび Illustrator は、アドビ システムズ社の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。その他すべての商標は、それぞれの権利帰属者の所有物です。
© 2008 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.