

Design Concept

Number 7.

2002 Programming i Course in SFC

デッサンとテキスト

■デッサン

Photoshopで、ブラシを用いる。グレースケールのカラーモードで。
ブラシを読み込む→素材ブラシ (5.xにあるかどうか不明) など。
なるべく小さな大きさのハッチがよいだろう。あるいは、オプションなどでサイズを変更する。
素材ブラシがなければ、自分で基本となるハッチを描いて、それを選択ツールで選択し、ブラシの定義を用いて、新規ブラシとする。透明度を下げて置くのもよいだろう。

★トーンを描いてみる

- ・明度の高いものから低いものに対して描き分ける
- ・明るいトーンの練習／黒／中間のトーン
- ・粗いトーン／均一なトーン／変化をつけたトーン
- ・ストロークの練習

★ガイドを使ってみる

ビュー（メニュー）から、新規ガイドで、垂直や水平のガイドを入れてみる
構図のバランス、構図の基準点を決める。

★基本図形のフォルム

まずは、輪郭線を考える。次に、陰影をハッチでつけていくが、輪郭線に頼った図形にしない。輪郭線は、陰影の境目として現れるようにする。

クロスハッチング…ブラシの描く方向に一定の方向性を持たせて、2方向をクロスさせる

★球を描いてみる

ハイライト（光があたり白くなる部分）とシャドウ（陰影で黒くなる部分）を描き分ける
中間部分（ハーフトーン）の描き分けを細かくしていく

光源の方向を意識する

空気遠近法…遠くのは弱く淡く、近くのは、濃くはっきりと、また近くのは、ハイライトからシャドウまでの階調の変化がきめ細くなる

空間を描く…遠くのもので近くのを同じ密度、コントラストで描いてしまうと、空間が表現しにくくなる。

★基本フォルムと光

光源からどれくらいの角度で影がでるのか、影の遠近法を用いる。

光源の方向を見ている場合、逆の方向を見ている場合、人工照明の場合で変わってくる

★階調表現のポイント

ハイライト部分にもタッチを入れる

ハイライトと最暗部を意識する

グレー濃度に偏りがないように

ぼかしツールなどを用いて、階調を滑らかに表現させる

★デッサンのステップアップ的な完成のさせ方

1. 全体に軽くタッチを入れる
2. 背景とモチーフの関係を明暗で表す
3. 余白を意識し、全体の明暗のバランスを見て描き込む
4. 各モチーフを描き込む

★レイヤーを用いる

モチーフと影は別のレイヤーにしてもよい。

★複雑なフォルムと光

フォルムの一番高い部分（凸部）はハイライト

深い凹部は、暗部になる、凹部だが光をうけるところもある、ハーフトーンになる凹部

ハンプ（暗部の端の部分）、影（キャストシャドウ）、反射光部

面の角度を示すタッチの線

■ テキスチャ

フィルタを利用すれば、いい加減なテキスチャはいくらでも作れる。→それらは、文様崩れである。テキスチャの目的は、「材質を意識させられること」である。いかに質感を出すかが目的となる。

まずは、自然の中のテキスチャを観察することから始めよう。

Photoshopのフィルタは、次のように使っても良いだろう。

1. 描画の中にある、雲の描画などは、基本的なフラクタルをつくるための第1歩となる
2. テキスチャ、ピクセレートの中にあるフィルターは、2次的にフラクタルを別の形にするのに有効
3. ぶらしストロークは、全体的にデッサンの加工を施す
4. アースティティック・スケッチは却って凹凸感を出すのに用いられるだろう
5. アルファチャンネルをうまく使って、描画の照明効果で、光による凹凸感を出せる。
6. 変形などの操作は、最後にするものと、部分的に選択した範囲に描画時にするものと分けて使う

■ 参考文献

デジタルデッサン、川口吾妻監修、CG-ARTS協会
初めてのイラスト教室、A. ルミース、エルテ出版
Texturing & Painting, Owen Demers, New Readers Publishing

■ 課題

1. 自分の利き手ではない方の手（マウスやペンを握らない方の手）を、Photoshopのブラシを用いて、陰影だけで描け。描画時のカラーモードは、グレースケールとする。

2. Photoshopのフィルタの機能を使って、自然にあるようなテキスチャ（たとえば、光の反射する水面や、錆びた鉄の表面など）を作れ。また、報告のメールには、何を模したものか、および、その作成の過程を以下のように、説明せよ。ただし、以下の例のような安易な作り方は推奨されない。

水面

1. 背景レイヤーを水色で塗りつぶす
2. 新規レイヤーを作る（グレースケールにて）
3. フィルタで雲の描画1を使う
4. 水晶フィルタを用いる
5. エッジの強調を用いる
6. 作成されたレイヤーの描画モードをスクリーンにする

その結果を、JPEG形式のビットマップ画像に変換（RGBカラーモードにしておくこと）し、Photoshopで、解像度、カラーモードを調整して指定のフォルダ（public_html/designworks/）に保存し、Web上に公開しなさい。なお、ファイル名は以下のような形にします。ビットマップ画像の解像度は標準（96dpi～144dpi）、品質は最高とする。

hand_名前.jpg
texture_名前.jpg

例：hand_TakashiHattori.jpg
例：texture_TakashiHattori.jpg

ドローイングについて
テキスチャについて

また、このJPEG形式のファイルについて、丁度よい大きさになるようにPhotoshopで調整しなさい。Webに公開するときは、画像の幅が600ピクセル以下になるようにする。

メールで担当者にURLを報告されたい。また、授業の感想なども併せて報告されたい。URLの報告は、次回の授業開始前までとする。

宛先： （水曜日の受講者）yurayura@ht.sfc.keio.ac.jp
（木曜日の受講者）minohara@sfc.keio.ac.jp
表題： design-7