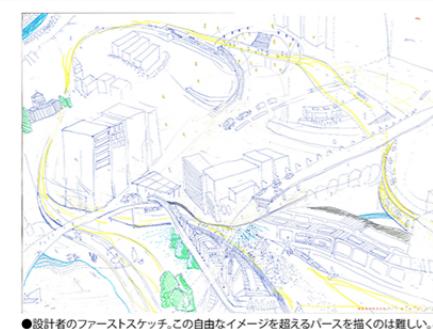
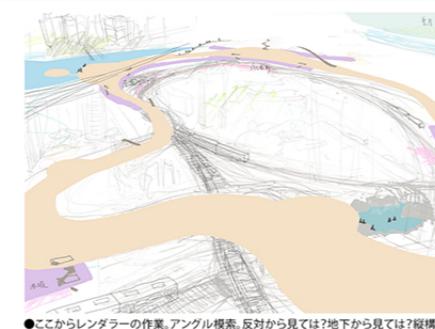


「ぐるチカ」のプロセス



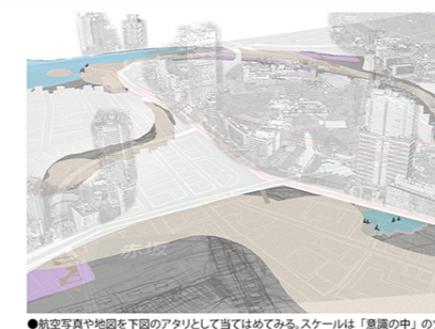
●設計者のファーストスケッチ。この自由なイメージを超えるバスを描くのは難しい。ここには思いがあふれているから。

1 設計者のイメージ



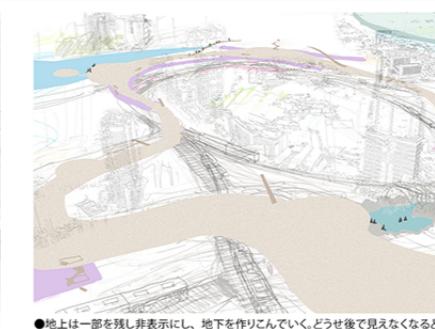
●ここからレンダラーの作業。アングル検査。反対から見ても?地下から見ても?縦横図にしては?設計者に相談し、一緒に考え、ヒントを得て描いてみる。

2 アングル検討

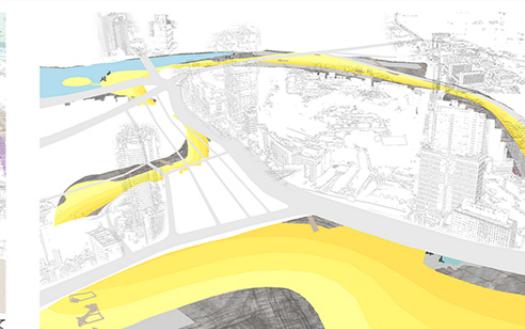


●航空写真や地図を下回のアタリとして当てはめてみる。スケールは「意識の中」のソレにならっていれば良い。また「地上」「地下」を分けて描き、断面の検討も兼ねる。

3 ラフ兼下図おこし



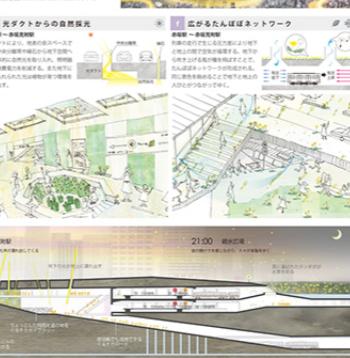
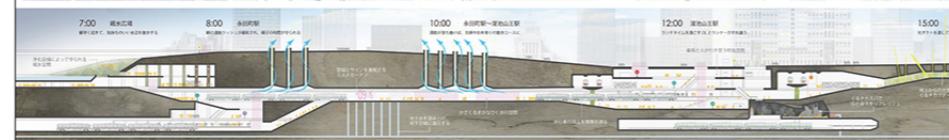
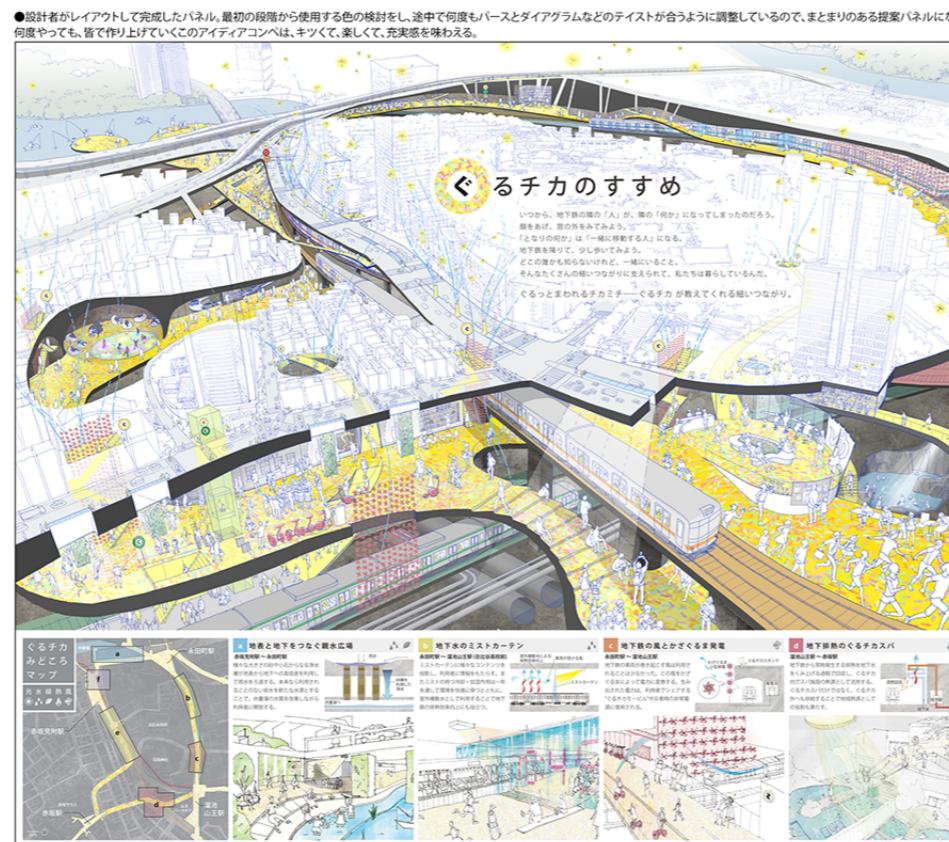
●地上は一部を残し非表示にし、地下を作りこんでいく。どうせ後で見えなくなるとしても、自分で作っていく形状が成り立っているか確認しながら進める。



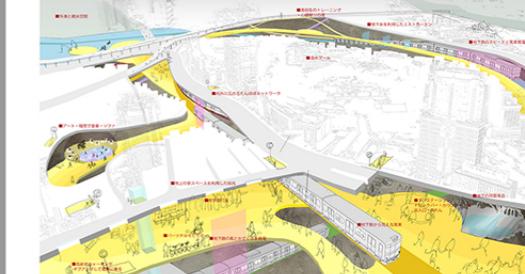
●提案の根幹である地下に色を付ける。マラソンコースのように、レーンが別れているような黄色のグラデーションにした。地上の道路も重要なのでベタ塗で明解に。そんな折、縱横比を変えたいという連絡が。手描きだがデジタルなので「え~」と言いながら変形。

4 要素落としこみ

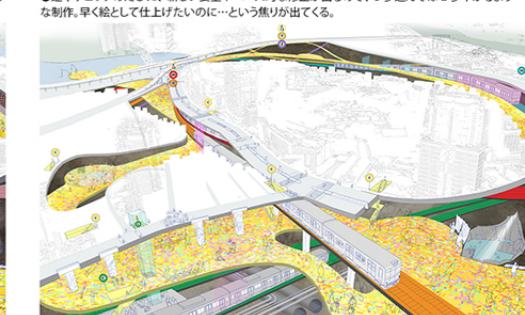
8 パネル完成



●事前に聞いておいたキーワード(描きたい要素)をどこに描こうとしているか赤で墨書きして、ところどころに添景のラフを描いておく。ここまでできたら打合せて設計者の意志満足を図る。このくらいの要素では絵がスカスカになるのも、もっとイメージや情報引き出さないと…!



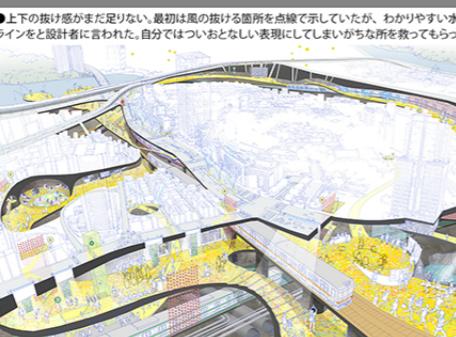
●設計者が提案パネルにレイアウトしてみた。建築・設備・構造・バスそれぞれ分担して進めていたものが一枚に収まってる、問題点があふれてくる。バスに対しては、新しいアイディアなど具体的なイメージが湧き出てくる。



●重要なポイントは先に描き込み、イメージの確認をもらしながら描していく。

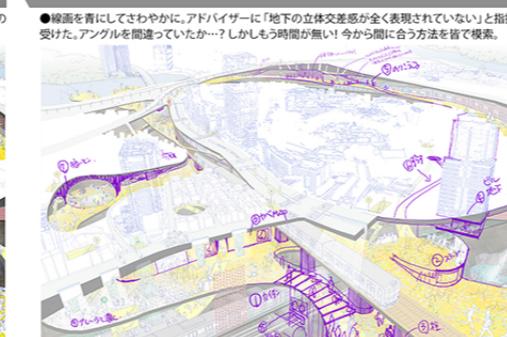
●途中チェックのたびに、新しい要望やベース的な修正が出るので、3歩進んでは2歩下がるよう制作。早く絵として仕上げたいのに…という焦りが出てくる。

7 修正・仕上げ

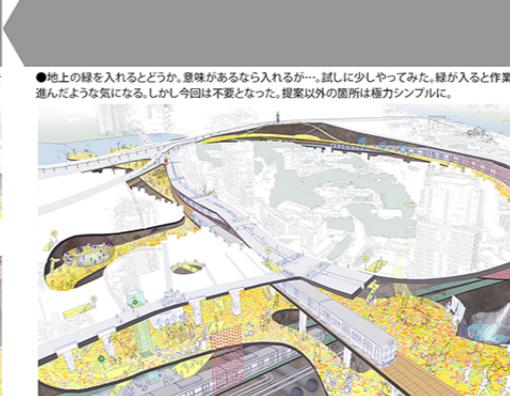


●上下の抜け感がまだ足りない。最初は風の描ける箇所を点線で示していたが、わかりやすい水色のラインをと設計者に言わせた。自分ではついついおとなしい表現にしてしまいがちな所を教わった。

6 他者の目によるチェック



●被写面を青にしてさわやかに。アドバイザーに「地下の立体交差感が全く表現されていない」と指摘を受けた。アングルを間違っていたか?…しかしもう時間がない!今から間に合う方法を皆で検索。



●地上の緑を入れるとどうか、意味があるなら入れるが…。試しに少しやってみた。緑が入ると作業が進んだような気になる。しかし今回は不要となった。提案以外の箇所は極力シンプルに。

「ぐるチカ」のレイヤー

Photoshop での構成