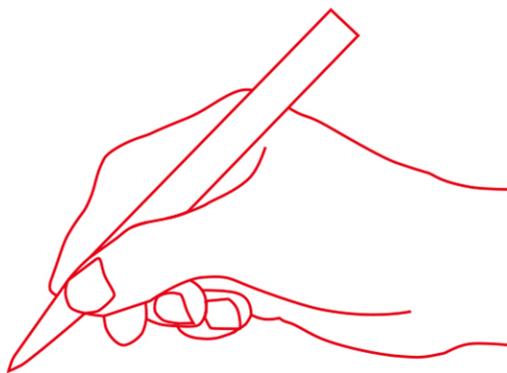
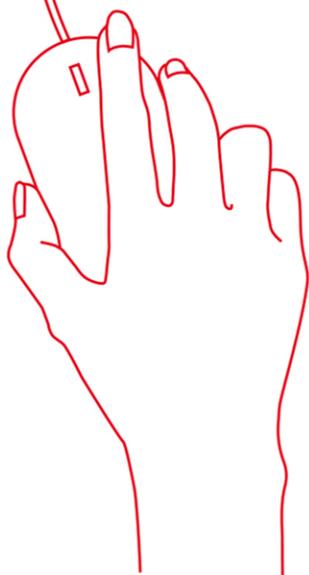


デジタル+アナログ

# 住宅プレゼンテーション・ テクニック

瀬川 洋文



デジタル+アナログ

# 住宅プレゼンテーション・ テクニック

瀬川洋文



# はじめに

本書は、「コンピュータ」と「手描き」を組み合わせた、住宅のプレゼンテーションドローイングの制作過程を紹介した本です。ソフトウェアは、Photoshop と Illustrator を使用し、それらの基本的な使用方法や使用上のコツについても概説しています。

手描きの技法をまとめた『アイデアいっぱい！住宅プレゼンテーションの道具箱』（彰国社刊）を刊行してから9年が経ちました。

これまでに多くの方々に読んでいただけたことに感謝しています。また私自身も、数多くの要請に応え、『道具箱』を教材にしたセミナーを行ってきました。そうしたことを通して、あらためて「プレゼンテーション」に対する関心の高さ、重要性を実感し、再認識しています。

9年の間に私のドローイング法もいろいろと変化しました。仕事を重ねるたびにドローイングのスタイルが少しずつ変わっていくのは常ですが、顕著な変化は、コンピュータの占める割合が大きくなったことです。

その理由はいくつかあります。具体的には、

- ・ドローイングを印刷物にする機会が増え、正確な色の指定が必要になった
- ・変更柔軟に対処するため
- ・失敗に対するストレスを軽減するため

などです。

手描きの場合、描いている対象の形や色が変更になると、修正で対処しますが、完成度の高いドローイングの場合は「描き直し」になってしまうこともあります。また、失敗に対する工夫をいろいろ心がけていても、ストレスは大きなものです。イメージ通りの色を決め、思い通りにグラデーションをかけ、大きな面積を塗りムラなく仕上げる、ということは、簡単なようでもとても神経を使います。限られた時間の中で、作品のクオリティを保つために、こうしたことに対処する必要がありました。そのために、手早く何度でもやり直しのきくコンピュータを使うようになったのです。

だからといって、手描きからコンピュータへと全面的に移行したわけではありません。手描きなら一瞬で描けるのに、コンピュータだと簡単にはできないことや、手描きでしか表現できない独特の雰囲気といったものがあるからです。

本書では、いまの私のドローイング法を8つの作例を使って解説しています。作品を仕上げていくプロセスは、『道具箱』で紹介した、原図を用意して着彩していく、という手描きの場合とあまり変わっていません。それは、コンピュータを絵筆やマーカーと同じ、画材として扱っているからです。

本書で紹介している制作過程を応用し、読者各自の方法にアレンジし、発展していただければ、と思っています。

# 目次

はじめに	3
目次	4
<b>作業準備</b>	<b>7</b>
Pr-1 ソフトウェア	8
Pr-2 コンピュータと周辺機器	10
Pr-3 カラーマネジメント	11
Pr-4 作業フロー	14
Pr-5 操作画面の名称	16
Pr-6 CAD のデータについて	18
<b>制作過程の解説</b>	<b>19</b>
<b>平面図 1</b>	<b>20</b>
1-1 原図の作成 (手描き)	22
1-2 着彩 (手描き)	22
1-3 コンピュータに読み込む	24
1-4 Photoshop に読み込む	24
1-5 室内の着彩	26
1-6 屋外の着彩	29
<b>平面図 2</b>	<b>32</b>
2-1 原図の作成・書き出し	34
2-2 データの読み込み・作業準備	35
2-3 壁に色を付ける	36
2-4 大きな部分の着彩	37
2-5 点景の配置	39
2-6 細部の仕上げ	42
2-7 植栽の描き込み	44
2-8 手描き風にアレンジ	46
2-9 Photoshop で仕上げる - 1	47
2-10 Photoshop で仕上げる - 2	48
<b>立面図 1</b>	<b>50</b>
3-1 原図の作成 (手描き)	52
3-2 コンピュータに読み込む	52
3-3 Photoshop に読み込む	52
3-4 Illustrator に読み込む	54
3-5 大きな部分の着彩	55
3-6 影の表現	56
3-7 グラデーションによる表現	57
3-8 遠近感の表現	59
3-9 手描きで仕上げる	60
3-10 カラーバリエーション	60

<b>立面図 2</b>	<b>62</b>
4-1 原図の作成・書き出し	64
4-2 データの読み込み・作業準備	64
4-3 大きな部分の着彩	65
4-4 細部の着彩	67
4-5 影の表現	69
4-6 グラデーションによる表現	70
4-7 遠近感の表現	71
4-8 屋根の表現	71
4-9 植栽と背景の表現	72
<b>外観パース 1</b>	<b>74</b>
5-1 原図の作成・書き出し	76
5-2 データの読み込み・作業準備	76
5-3 大きな部分の着彩	77
5-4 画像の利用と加工	78
5-5 画像の合成	79
5-6 細部の着彩	80
5-7 グラデーションによる表現	81
5-8 影の表現	82
5-9 細部の仕上げ	83
5-10 植栽を描く	84
5-11 コンピュータに読み込む	85
5-12 背景を合成	85
<b>外観パース 2</b>	<b>86</b>
6-1 原図の作成・書き出し	88
6-2 データの読み込み・作業準備	88
6-3 大きな部分の着彩	89
6-4 細部の着彩	90
6-5 グラデーションによる表現	91
6-6 影の表現	92
6-7 点景の描き込み	94
6-8 植栽と背景の表現	94
<b>室内パース 1</b>	<b>96</b>
7-1 原図の作成・書き出し	98
7-2 データの読み込み・作業準備	98
7-3 大きな部分の着彩	99
7-4 細部の着彩	100
7-5 家具とガラスの表現	100
7-6 影の表現	102
7-7 木目の表現	103

7-8 スチールパイプの表現	103
7-9 フローリングの表現	104
7-10 くしびき仕上げの表現	105
7-11 データの書き出し	106
7-12 大理石の表現	106
7-13 データの読み込みと合成	107
7-14 映り込みの表現	108
<b>室内パース 2</b>	<b>110</b>
8-1 原図の作成・書き出し	112
8-2 データの読み込み・作業準備	112
8-3 手描きデータの加工と合成	113
8-4 影の表現	116
8-5 家具の表現	119
8-6 その他の着彩とチェック	121
8-7 出力・手描きで仕上げる	122
<b>Photoshop のコツ</b>	<b>125</b>
P-1 選択範囲ツールのコツ	126
P-2 選択範囲の基本操作のコツ	128
P-3 レイヤーのコツ	131
P-4 マスクのコツ	135
P-5 色決めのコツ	138
P-6 着彩のコツ	140
P-7 グラデーションのコツ	142
P-8 ブラシのコツ	144
P-9 出力のコツ	147
<b>Illustrator のコツ</b>	<b>149</b>
I-1 選択のコツ	150
I-2 基本操作のコツ	151
I-3 レイヤーのコツ	154
I-4 色決めのコツ	155
I-5 着彩のコツ	159
I-6 透明パネルのコツ	161
I-7 グラデーションのコツ	163
I-8 クリッピングマスクのコツ	166
I-9 エンベロープのコツ	167
I-10 消しゴムツールのコツ	167
I-11 パスファインダーのコツ	168
I-12 ライブペイントのコツ	169
I-13 ペンツールのコツ	171
I-14 多角形ツールのコツ	172

I-15 ブラシツールのコツ	174
I-16 植栽表現のコツ	177
I-17 出力のコツ	181
<b>その他のコツ</b>	<b>183</b>
C-1 手描きのコツ	184
C-2 遠近表現のコツ	186
C-3 影の表現のコツ	188
C-4 連携のコツ	189
<b>制作事例</b>	<b>195</b>

<b>あとがき</b>	<b>207</b>
-------------	------------

はじめに	目次
作業準備	
平面図 1	
平面図 2	
立面図 1	
立面図 2	
外観パース 1	
外観パース 2	
室内パース 1	
室内パース 2	
Photoshop のコツ	
Illustrator のコツ	
その他のコツ	
制作事例	
5	

# 立面図 1

立面図を立体的に表現する方法を紹介します。

あまりディテールにこだわらず、ざっくり描いた手描きの立面図を元に、手描きでは神経を使う影やガラスの表現、ムラになりがちな大きな壁面などの着彩にコンピュータを利用しています。影と色の濃淡による立体的な表現がポイントです。この方法は、パースほど手間がかからず手早く立体表現ができるので、初期のデザイン検討でよく使います。

また、コンピュータを使うと簡単に色を変えることができるので、カラーバリエーション作りにも向いた方法です。

- 3-1  原図の作成(手描き)
- 3-2  コンピュータに読み込む
- 3-3  Photoshop に読み込む
- 3-4  Illustrator に読み込む
- 3-5  大きな部分の着彩
- 3-6  影の表現
- 3-7  グラデーションによる表現
- 3-8  遠近感の表現
- 3-9  手描きで仕上げる
- 完成
- 3-10  カラーバリエーション



## 3-1 原図の作成(手描き)

→ Pr-3 手描きのコツ

ペンを使いフリーハンドで原図を仕上げます。縮尺は 1/50、用紙サイズは A3 です。

使い慣れたペンと用紙を使って立面図を描きます。ここでは方眼紙に定規を用いて鉛筆で下書きし、細字のペンを使いフリーハンドで仕上げます 3-1-1。



3-1-1

## 3-2 コンピュータに読み込む

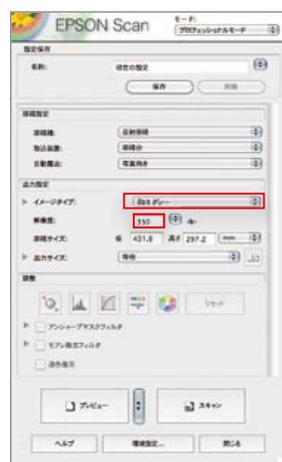
手描きの図面をスキャナーで読み込みます。

スキャナー用のソフトを起動し、イメージタイプ：グレースケール  
解像度：350dpi

に設定し、スキャンします 3-2-1。

スキャンしたデータは、JPEG など Photoshop で読み込めるファイル形式で保存します。

モノクロではなくグレースケールに設定しているのは、スキャンした際にフリーハンドで描いたペンの強弱などの微妙なニュアンスを失わないようにするためです。



左図は、Epson のスキャナーの読み込み設定画面で、メーカーや機種により設定できる内容が異なります。

3-2-1

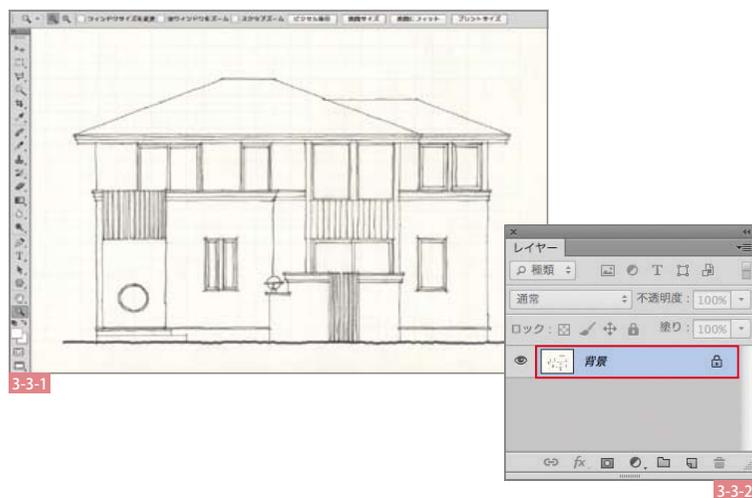
## 3-3 Photoshop に読み込む

スキャンしたデータを Photoshop に読み込み、補正します。

### A Photoshop で開く

→ Pr-3 カラーマネジメント

- photoshop を起動し、[ファイル] → [開く...] を選び、スキャナーで読み込んだデータを開きます 3-3-1。
- カラーマネジメントポリシーによるアラートが表示される場合は、Pr-3 カラーマネジメント D Photoshop のカラーマネジメントポリシーにより、カラープロファイルを設定します。



3-3-1

3-3-2

### B レイヤーの設定

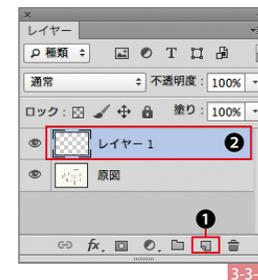
→ Pr-3 レイヤーのコツ

スキャンしたデータのある「背景」レイヤーを編集するために一般のレイヤーに変更し、新たに白い「背景」レイヤーを作成します。

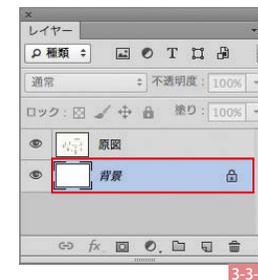
- [レイヤー]パネルで「背景」レイヤーを W クリックし 3-3-2、表示された [新規レイヤー] ダイアログの [レイヤー名:] を「原図」に変更し、[OK] をクリックします 3-3-3。
- このまま「原図」レイヤーで [消しゴム] ツールなどを使うと、背景がないため透けてしまうので、新たに白い背景を作ります。[新規レイヤーを作成] ① をクリックし、新しいレイヤーを作成します 3-3-4。新しいレイヤーが選択された状態 ② で [レイヤー] → [新規] → [レイヤーから背景へ] を選択すると「背景」レイヤーが作成されます 3-3-5。



3-3-3



3-3-4



3-3-5

### C 紙の地色を削除

→ Pr-3 レイヤーのコツ

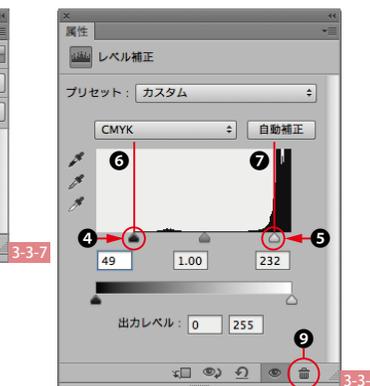
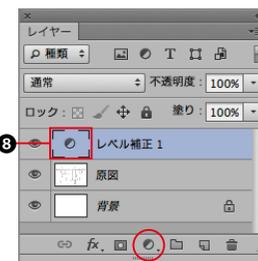
スキャンしたデータには、紙の地色やシワ、ゴミなどが映り込んでいます。用紙に方眼紙を使用しているのでグリッド線なども映り込んでいます 3-3-6。作業を開始するに当たって、補正をしてこれらを削除し、線のみを抽出します。補正には、何度でもやり直すことのできる [調整レイヤー] が便利です。

取り込んだデータがグレースケールなので、平面図 1 の 1-4 Photoshop に読み込む C 紙の地色を削除とプロセスが少し異なります。

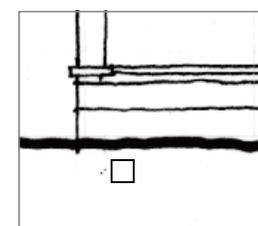
- [レイヤー]パネルの [塗りつぶすまたは調整レイヤーを新規作成] ③ をクリックし、[レベル補正] を選びます 3-3-7。
- [レベル補正] パネルが表示されます 3-3-8。  
▲④を右に移動すると線がクッキリし、△⑤を左に動かすと地色の白が強まります。目安として、▲をグラフが始まるあたり⑥まで右に、△をグラフのカーブが急になるあたり⑦まで左に動かします。画面を見ながら調整します。極端な補正をすると細い線や薄い線が消えてしまうので注意しましょう。再調整する場合は、⑨を W クリックすると、



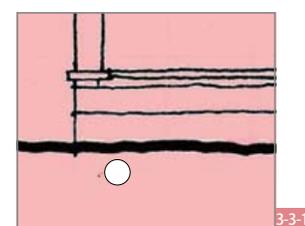
3-3-6



3-3-8



3-3-9

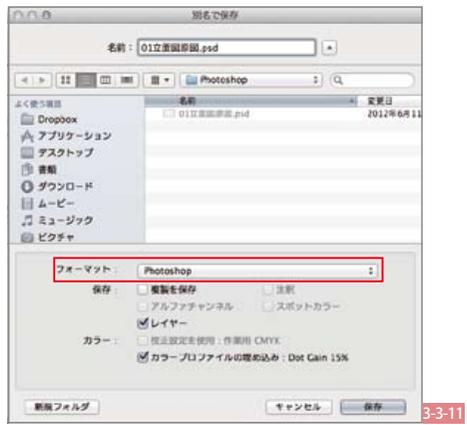


3-3-10

はじめに 目次
Pr
1
2
3
4
5
6
7
8
P
I
C
制作事例
54

再度 [レベル補正] パネルが表示され、補正し直すことができます。また、⑨をクリックすると [レベル補正] パネルを消去することができます。

- [レベル補正] により補正した地の部分を、[自動選択] ツールで選択し、[delete] を押して削除します。
- 補正で取りこぼしたゴミなどは、画面を 100% 程度の表示にして、[消しゴム] ツールで消します 3-3-9。また、1-4-10~1-4-16 と同様に [クイックマスク] を使った方法も効率的です 3-3-10。
- 作業終了後、「背景」レイヤーを非表示にしてデータを保存します。[フォーマット:] は「photoshop」を選びます 3-3-11。



3-3-11

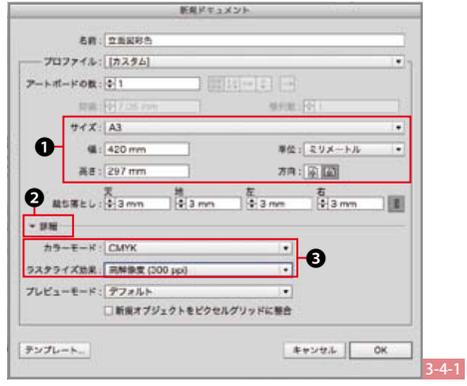
## 3-4 Ai Illustrator に読み込む

スキャン後、Photoshop で補正、修正したデータを Illustrator に読み込み、着色の準備をします。

### A 新規ドキュメントの作成

→ C-4 連携のコツ

[ファイル] メニューから [新規...] を選び、表示された [新規ドキュメント] ダイアログで、ファイル名、ドキュメント (用紙) の大きさと向きを決めます。ここでは、A3 横向きに設定しています ①。②をクリックして詳細を表示し、[カラーモード] などを③のように設定します 3-4-1。



3-4-1

### B データの配置

→ C-4 連携のコツ

- [ファイル] → [配置...] で表示される [配置] ダイアログで、3-3-11 で保存したデータを選び、読み込みます。[リンク] にチェックを入れて読み込んだ場合、リンク元の Photoshop のデータを修正すると配置した画像にも反映されます。原図に変更の可能性がある場合は、チェックを入れておくと便利です 3-4-2。
- 読み込んだデータをレイアウトします 3-4-3。



3-4-2



3-4-3

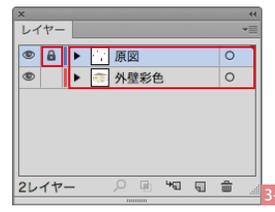
## 3-5 Ai 大きな部分の着色

Illustrator で外壁面と屋根、破風などの造作材、ガラスを着色します。大きな部分から細部へと着色していきます。

### A 準備

→ I-3 レイヤーのコツ

- 読み込んだ Photoshop のデータが配置されているレイヤーの名前を「原図」に変更し、保護するためにロックをかけます 3-5-1。
- その下に着色に使用するレイヤーを作り「外壁着色」とします 3-5-1。

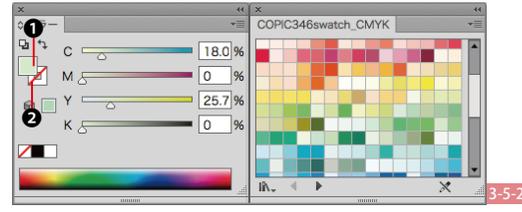


3-5-1

### B 色を選ぶ

→ I-4 色決めのコツ

[カラー] パネルや [スウォッチ] パネルで着色する外壁の [塗り] ①の色を選びます。[線] ②は透明に設定します。 3-5-2。



3-5-2

### C 外壁を着色

→ I-5 着色のコツ

外壁は着色部分の形状が矩形であることが多いので、[長方形] ツールで着色します 3-5-3。開口部や不要な部分は、あとで切り抜くことができますので、無視してかまいません。ただし壁面ごとに濃淡を付けるので、壁面単位で着色するのがポイントです。

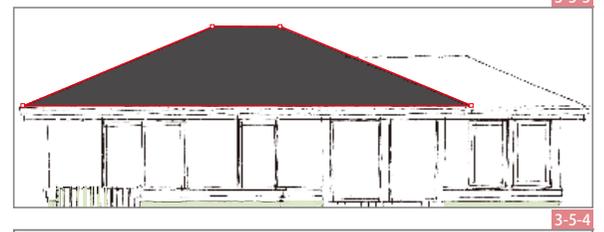


3-5-3

### D 屋根を着色

→ I-5 着色のコツ

屋根は [ペン] ツールで着色します。屋根面ごとに別々に着色します 3-5-4。



3-5-4

### E 細部を着色する

→ I-5 着色のコツ

破風や幕板などを [長方形] ツールで着色します 3-5-5。



3-5-5

はじめに 目次
作業準備
平面図 1
平面図 2
立面図 1
立面図 2
外観パース 1
外観パース 2
室内パース 1
室内パース 2
Photoshop の コツ
Illustrator の コツ
その他のコツ
制作事例
55

# 室内パース 2

大きな窓から光が射し込むダイニングのパースです。床のトラパーチンやキッチンのバックパネルなどへの映り込み、光の反射の表現がポイントになっています。また、手描きの素材を合成したり、Photoshop で作成後、プリントアウトして、最終的にマーカーや色鉛筆を使って仕上げるなど、コンピュータを使いながらもかなり手描きの要素が強い作例になっています。

8-1  原図の作成・書き出し

8-2  データの読み込み・作業準備

8-3  手描きデータの加工と合成

8-4  影の表現

8-5  家具の表現

8-6  その他の着彩とチェック

8-7  出力・手描きで仕上げる

完成



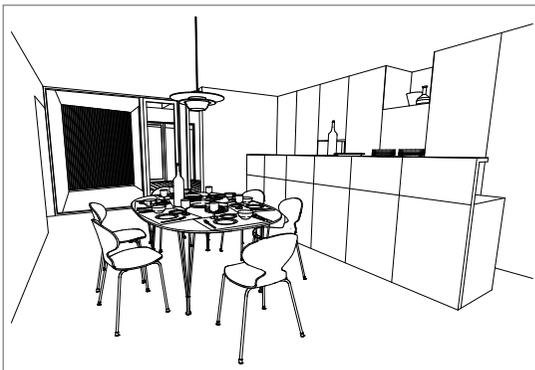
## 8-1 原図の作成・書き出し

CADの3D機能を使ってデータを仕上げ、Photoshopで作業するためにJPEG形式でファイルを書き出します。

## A 描画の準備

→ Pr-6 CADのデータについて

CADの3D機能を用い原図を仕上げます。パースの場合、Photoshopで加筆するのは難しいので必要な部分はすべてCADで入力しておくようにします。また、アングルの検討を十分行い、隠線処理しておきましょう8-1-1。



他のビットマップ形式のファイルのほか、PDF形式、EPS形式で書き出した場合も、ほぼ同じプロセスで作業ができます。8-1-1

## B データの書き出し

→ Pr-6 CADのデータについて

CADのデータをPhotoshopで読み込める形式で書き出します。ここでは、JPEG形式で出力します。出力解像度は、350dpiです。

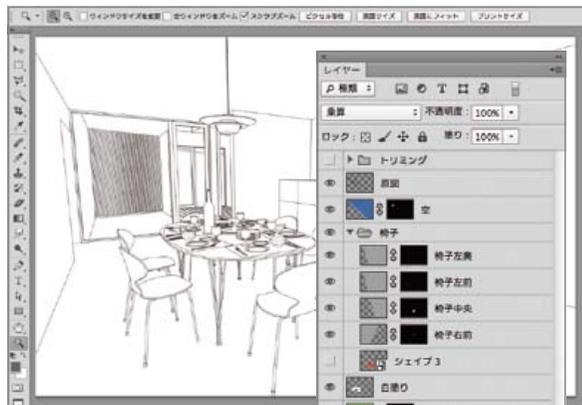
## 8-2 Ps データの読み込み・作業準備

Photoshopでデータを読み込み、作業のための準備をします。

## A データの読み込みとカラーモードの設定

→ Pr-3 カラーマネジメント

- CADで書き出したデータを[ファイル]→[開く...]で開きます。
- カラーマネジメントポリシーによるアラートが表示される場合は、Pr-3 カラーマネジメント D Photoshopのカラーマネジメントポリシーにより、カラープロファイルを設定します。
- データが読み込まれ、表示されます8-2-1。

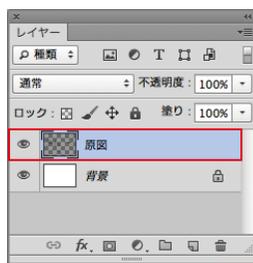


8-2-1

## B 作業レイヤーを作成

→ P-3 レイヤーのコツ

- [レイヤー]パネルで、読み込まれたデータのあるレイヤーの名前を「原図」に変更し、新たに「背景」レイヤーを作成します8-2-2。
- 室内パース2の制作過程で設定した全レイヤーです8-2-3。パースは複雑なため、最初にすべてのレイヤーを想定するのが難しいので、必要に応じて作業途中に作成します。図の重なりを考慮して順序を決めることがポイントです。



8-2-2

8-2-3

## 8-3 Ps 手描きデータの加工と合成

手描きのデータを読み込み、パースに合わせて加工し、合成します。

## A 手描きのデータを準備

→ Pr-3 カラーマネジメント

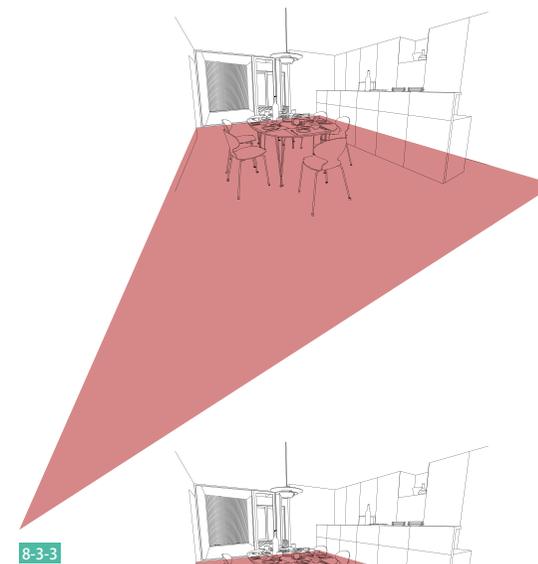
- マーカーと鉛筆などで描いたトラバーチンの床8-3-1とキャビネットの面材8-3-2をスキャナーで読み込みます。解像度は300～350dpi程度とします。
- PSD、JPEGなどPhotoshopで読み込めるファイル形式で保存します。カラースペースが異なる場合は、Pr-3 カラーマネジメント D Photoshopのカラーマネジメントポリシーを参考に、カラープロファイルを設定します。
- パースに合成するとき継ぎ足したりする必要がないように、平面図や展開図を参考にして画像の大きさを合わせておくのがポイントです。



## B データ合成の準備

→ P-6 着彩のコツ

- 床は手前の部分がトリミングされているので、床データを貼り込む場所を[ペン]ツールで描きます8-3-3。  
原図を手がかりにしながら、透視図法に則って描くようにします。画角の関係で画面を広げる必要がある場合は、[イメージ]→[キャンバスサイズ...]で画面サイズを広げてから作業します。
- 描き終わると、レイヤーが自動的に作成されるので、[レイヤー]パネルで、名前を「床形状」に変更します。

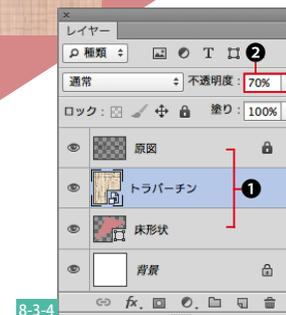


8-3-3

## C 床データのコピー＆ペースト

→ P-2 選択範囲の基本操作のコツ → P-3 レイヤーのコツ

- 8-3-1のデータをPhotoshopで開き、[選択範囲]→[すべてを選択]、[編集]→[コピー]でコピーします。
- 8-3-3上に[編集]→[ペースト]により、ペーストします。
- ペーストしてできたレイヤーの名前を「トラバーチン」に変更し、レイヤーの順序は①のようにします。
- このままだと、貼り込む範囲が隠れてしまい作業性が悪いので、「トラバーチン」レイヤーの[不透明度:]を「70%」②程度に下げおきます8-3-4。



8-3-4