



# Adam Benton

## アダム・ベントン

1 : The\_AI\_Critic

### アダム・ベントン

英国在住のフリーランスCGアーティスト/イラストレーター。その他、Web、CD-ROM制作、またパッケージデザインなども手がけている。代表作は、世界でも有数の大手広告会社「Saatchi & Saatchi」から依頼のあった、2002年ソルトレイク冬季オリンピックの期間中にVisaが行った広告キャンペーン。またRenderosity.comで他の3Dアーティストを対象にハイクオリティなテクスチャや3Dオブジェクト、Poser関係のテクスチャや服などの制作・販売も行っている。現在は今年10月にロンドンで公開される大きな(世界中をツアーするような)ミュージカルのイメージを制作中。パートナーと2人の子供たち、そして2匹のラブラドルと一緒に住んでいる。



### CGとの出会いとは?

はじめてコンピュータでデザインツールを体験したのは、1986年に最初のアートカレッジにいたときです。Macの初期のモデルに、ソフトはMacPaint、Quark Express、Illustratorなどを使いました。それらの限界には気付いていましたが、ピクサーの画期的なアニメーション『ルカソー・Jr.』やディズニーの『トロン』といった当時最先端の映像を見た後では、コンピ

ューグラフィックスの潜在的な可能性にすっかり魅了されてしまいました。カレッジではその後もMacをタイポグラフィやレイアウトに使っていましたが、結局のところ使いこなすまではいきませんでしたね。

それからさらにCGに関わるようになったのは、1995年に自分でPower Macを買ってからです。PhotoshopとInfini-Dとの出会いがターニングポイントとなりました。画像とデザインに

集中するようになり新しいステップを踏み出したのです。1998年に、デジタル作品を加えたポートフォリオを作り、ある出版社でコンピュータを使ったイラストレーションとデザインの仕事を始めることができました。当時、PhotoshopとPainterを使ってさまざまな2Dイラストを制作していたのですが、友達のアーティストがBryceとPoserを紹介してくれて3Dソフトを使うことで開ける新しい表現を見せてくれたのです。私



はすぐにはまってしまい、伝統的な手法ではほとんど不可能、もしくは長い時間を必要とするアイデアを探りはじめました。それからしばらくして大きな決断をしました。3DのツールとPowre Mac G4、それから根性だけを武器にフリーランスになったのです。

#### 制作の手順は？

プロジェクトによって違ってきますが、私は割と早い段階から3Dモデリングに入る方で、まずは基本的な形状と構造を作って、ポジションを調整できる汎用のスケッチとします。これによって可能な限り多くの視点から対象を見ることができるようですが、自分自身にとってもクライアントにとっても非常に便利な手法だと考えています。ただし対象が複雑な場合には、古き良き紙の上にスケッチしたり、Photoshopとワコムタブレットで描いたりすることもあります。

モデルが完成したら、さまざまなメッシュのパーツをマッピングするためのテンプレートを作ったり、撮り貯めてきたデジタルフォトや手描きのイラストを組み合わせ、Photoshopでテクスチャを作ったりします。3Dレンダリングが完了し

たら、Photoshopを使ってペイントなど必要な後処理を加えます。

#### 最もよく使う2D/3Dツールは何ですか？

他の技能職と同じで、さまざまな工程のためのさまざまなツールがあるので選択肢は多いと思います。大黒柱はPhotoshopで、作品のどこかで必ず使われています。スケッチ、テクスチャの作成、レンダリング後の多重レイヤーの合成、最終的なポストペインティング(必要な場合)色の調整などです。これなしにはやっていけません。3Dに関しては最初に修得したのがBryceだったので、これはいつでも訪ねていける古い友達のような存在ですね。このソフトはとても高く評価しています。インターフェースがユニークで、エレガントかつ直観的ですし、初心者でも優れた作品を簡単に素早く作れます。それにプロセス自体が楽しいのです。Bryceの場合みなさん最初に「海の上にクロームの球体が浮かんでいて、背景には山」といった典型的な画像を作るとしていますが、それだけではなく、少しの間で上がった画像の照明や反射の美しさに感心したあとは、「日

没を加えてみたらどうだろう」とか「雲や霞を増やしたら」という具合に考えてみてください。これはとても価値のある作業です。Bryceの主な限界は、モデリングの機能とメッシュをエクスポートできない点です。それで、自分のスキルを向上させるために、より上級のパッケージを探す必要が生じてきました。Cinema 4Dは、現在メインで使っている3Dアプリケーションです。よりハイエンドのソフトウェアもたくさん見てみましたが、Cinema 4Dの明確な使いやすさと、高速で質の高いレンダラーが気に入りました。当然ながら、これまでと違うインターフェースや用語を覚える必要がありましたが、実際に仕事で使うことで慣れました。また、人体の制作にはPoser 4 Proを使っています。最近、風景制作のためにVue d'Espritも購入しましたが、このレンダラーはとても絵画的な品質を持っていて、リアルな風景を作るという点では、おそらくBryceを越えているでしょう。

#### メカニカルなテーマの作品が多いですね。

それはきっと、SFが好きだからでしょう。きちんと説明することはできませんが、子供の頃から



- |                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| 2 : AndromedaPS     | 5 : In_Safe_Hands  |
| 3 : Terminal_Skybus | 6 : Moment In Time |
| 4 : DayOfTheLocust  | 7 : DaBoss         |

らSFにインスパイアされてきたのです。私はいつも夢を見ているタイプで、しょっちゅう「もしこうだったらどうなるだろう?」といったことを考えてワクワクしているのです。機械と技術はSF小説やSF映画の中で常に重要な役割を演じていますが、いつもそれらにインスパイアされるのです。

技術と手法については、乗り物とか環境の基本的な構造を単純な立方体や円柱、球などから作りはじめることが多いです。満足できる形に仕上がったら、つまり正しいバランスを持った面白いものができたと思ったならば、形状を分割したりポリゴンやポイントを引き出したりにして細部を作っていきます。モデルを作っていく途中で、一部を削除することによって別バージョンを作ったりもします。そのようにして形状の全体的な出来を常に検証していくのです。このように削ったり煮詰めたりしていくプロセスの途中で、モデルが進化しはじめ、独自の特徴を持ち始めるのを見るのは楽しいですね。これはデザインするというより発見するのに近い作業です。

最近気付いたのですが、私はバーチャルな

ツールを利用して、いつまでも積み木やプラモデルで遊んでいられるように、無意識のうちに自分のキャリアを方向付けてきたのかもかもしれません。

『スター・ウォーズ』の熱狂的なファンだそうですね。

その通りです! 『スター・ウォーズ』が公開されたときは7歳でしたが、正直言って今やっていることは大きな影響を受けています。この映画のスケールと素晴らしい映像は、私の幼い心にとても大きな可能性の種を植え付けたのです。それで長年の間、この映画にインスパイアされた絵を描いてきました。今また、CGが可能にしたリアリズムな表現が得られたことで、伝統的な素材では簡単には実現できなかったようなシーンや環境を作り出すようになっています。

仕事とは別に、CGアーティストと映画作家による小さな国際的なチームの一員として活動していますが、現在このチームでは『スター・ウォーズ』の世界を舞台にしたファンによる非営利の映画を作っています。これはファンの間で

はポピュラーなジャンルで、私たちの狙いは持っている才能を利用してプロフェッショナルな見栄えの短編を作ろうというものです。私が担当しているのは、いくつかの乗り物のモデリングおよびアニメーション、それから都市景観の制作などで、ライブアクションの映像と合成するためのバーチャルセットの制作もやっています。遊びにすぎませんが、いいものができることを望んでいます。また素晴らしい体験にもなるといいですね。

今後、やりたい仕事 / 作品は?

出版関係をもっとやりたいですね。本の表紙とか雑誌のイラスト、有名なバンドやポップスターのCDのジャケットなど。いつかはメジャーな映画に関わって、コンセプトイラストやモデリング、背景のマットペインティングなどもできたらと思います。

それに自分で大規模なCGスタジオを持ちたいという夢もあります。自分でも手を動かして働けることが条件ですが、他のアーティストとチームを組んで、大きな映画やテレビのプロジェクトをやってみたいですね。