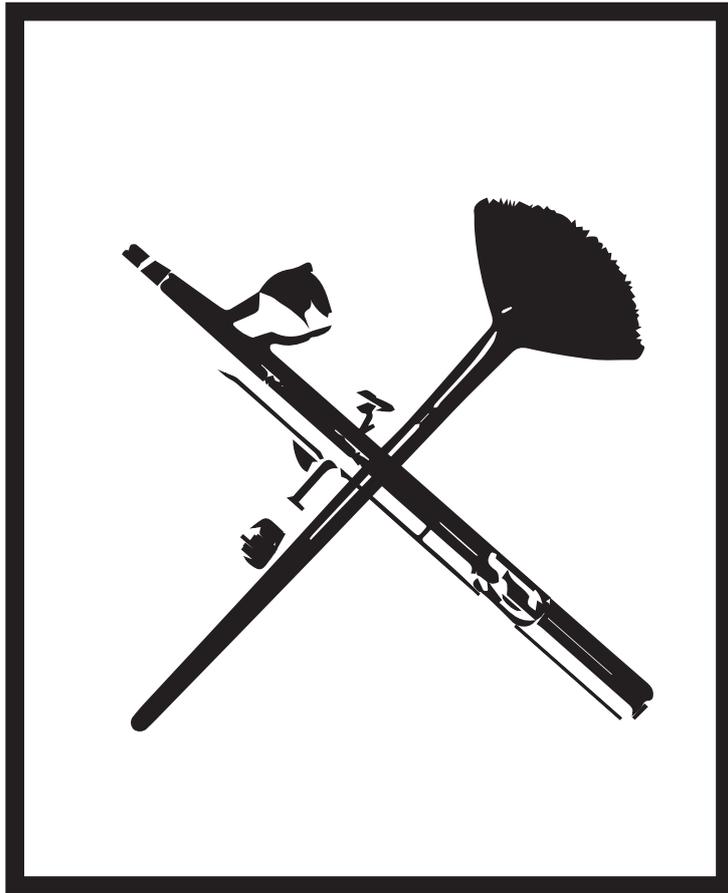




ADVANCED MAKEUP

102



Cover

funeral makeup

cover makeup

tattoo cover



Art

Airbrush Art

Funeral Makeup

Special Effect Makeup



fx

special effect makeup

ADVANCED MAKEUP 102

COVER MAKEUP
AIRBRUSH MAKEUP ART
SPECIAL EFFECT MAKEUP
FUNERAL MAKEUP

TEXT BOOK

●メイクアップ アドバンス プロジェクトの目的

日本では美容系のメイクアップはビューティーメイクのみの学習であり、実社会に出た時に、アグリー、ファンタジー、舞台などのメイクはほとんどの者ができない。また、映像の高品質化に伴い、より繊細なメイクやよりリアリティのあるFXメイクが要請されている状況のなかで、メイクアップを拡大的に捉え、ビューティーはもとよりブライダル、ファンタジー、舞台、アグリー、特殊メイクなどはメイクアップの基礎的範囲として修得しなければならない。そのため、エアブラシ技術の導入や特殊メイクの施術をカリキュラム化する必要がある。メイクアップ アドバンス プロジェクトはこのような状況の中で、平成 26 年度の文部科学省の委託事業として採択され、また、産業界の協力を得て、エアブラシメイクアップの応用(エアブラシ ビューティー、エアブラシ アート、カバーメイク)および死化粧、特殊メイクに関して履修カリキュラムの開発を行い、中核的人材養成のために、本テキストを作成しました。また、ベーシックであるエアブラシメイクアップ 10 テキスト(別冊)も改訂しました。

●メイクアップ アドバンス テキスト

エアブラシ メイクアップテキスト 101 では、エアブラシメイクアップ アーティストを育成するために、最も需要の多い、ビューティメイクアップを基礎とし、その技術の修得を目的とするように構成されています。本メイクアップ アドバンス テキスト 102 は、エアブラシメイクの応用分野での テキストになります。アドバンス レベルではエアブラシとハンドアプライの両方の技術を使いこなすことによって、メイクアップはビューティーだけでなくアグリー、アート、カバー、FX、ヘアー、コメディカルへと大きく分野が広がっていきます。さらに、高度なメイクアップアーティストには、技術だけでなく、エアブラシの有用性や安全安心の問題、法的規制などを理解し、使用することが求められています。このような点にも重点をおいていることがこのテキストブックの特徴です。

メイクアップ アドバンス テキスト 102 では、エアブラシメイクの応用としてのエアブラシアート、カバーメイク、特殊メイク、死化粧などと、安全、安心のために薬事、物理化学的アカデミック知識を修得します。さらに、本テキストでは学修達成度の評価手法を検討し、ルーブリック評価手法の評価マトリックスを作成し、生徒の達成度の評価を行う方法を提案する。生徒は評価マトリックスの評価規準と基準を知ることによって、講義内容の重要性が把握でき、真剣に講義に取り組むことができます(評価マトリックスは巻末に掲載)。

次年度ではさらに上級のメイクアップとして、メイクアップ ラボ テキスト 103 を制作することとしています。

● **メイクアップ アドバンス テキストブック 102 INDEX**

SECTION I : COVER MAKEUP

CHAPTER 1:カバーメイク-----Page 4

- ① カバーメイクの理論と施術
- ② 白斑の調整(タンニング)

CHAPTER 2:タトゥカバー-----Page 7

- ① タトゥカバー1:ハンドアプライ
- ② タトゥカバー2:ハンドアプライ 2
- ③ タトゥカバー3:エアブラシ(凸凹のない場合)
- ④ タトゥカバー4:タトゥの濃い場合や少し凸凹のある場合
- ⑤ タトゥカバー5:大きなタトゥ
- ⑥ タトゥカバー6:凸凹のあるタトゥの調整
- ⑦ タトゥカバー7:ブライダル編
- ⑧ タトゥカバーでの色の選び方
- ⑨ カバーメイク演習

SECTION II : AIR BRUSH MAKEUP ART

CHAPTER 3:エアブラシ メイクアップ アート(ボディアート)-----Page 35

- ① タトゥメイク
- ② ディカール
- ③ ステンシルとテンプレート
- ④ ブライダルアート
- ⑤ フリーハンド
- ⑥ ヘアカラーリング・ヘアータトゥ
- ⑦ その他応用:基礎化粧品、映像舞台メイク
- ⑧ エアブラシアート演習
- ⑨ 作品紹介

SECTION III : SPECIAL EFFECT MAKEUP

CHAPTER 4:特殊(F/X)メイクの現状-----Page 65

- ① 特殊メイクの現状
- ② 特殊メイクの応用

CHAPTER 5:特殊メイクの分類と材料-----Page 66

- ① 2D と 3D での分類
- ② 特殊メイクの材料:2D材料(ペイント剤)
- ③ 特殊メイクの材料:3Dモデリング材料
- ④ 特殊メイクの材料:3Dアプライアンス材料
- ⑤ アプライアンス製作のための材料: キャスティング、モールド等材
- ⑥ ボールドキャップ: 坊主
- ⑦ 特殊メイク用接着剤
- ⑧ 特殊メイク材料の安全性

ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK

COVER MAKEUP ・ AIRBRUSH MAKEUP ART ・ SPECIAL EFFECT MAKEUP ・ FUNERAL MAKEUP

CHAPTER 6:肌質感の演出-----Page95

- ① ペイントによる肌質感の演出
- ② エアブラシによる肌質感の演出

CHAPTER 7:傷メイク-----Page 99

- ① 傷(創傷)の定義
- ② 傷(創傷)の分類と態様
- ③ 火傷の分類と態様
- ④ 皮下出血、皮疹、瘢痕などの態様
- ⑤ 傷(創傷)、血液、打撲痕の変化

CHAPTER 8:その他特殊メイク技術-----Page 127

- ① 坊主メイク
- ② 老人メイク
- ③ ひげメイク、植毛
- ④ 義眼
- ⑤ 偽歯
- ⑥ その他アクセサリ
- ⑦ 特殊メイク演習
- ⑧ 作品紹介

SECTION IV:FUNERAL MAKEUP

CHAPTER 9:死化粧-----Page 156

- ① 遺体の変化
- ② 遺体の状況観察と処置
- ③ 死化粧とビューティーメイクの違い
- ④ 状況別による材料特性や必要機材
- ⑤ 死化粧の心構え

SECTION V :SAFE AND TRUSTED, EVALUATION SYSTEM

CHAPTER 10:安全と安心-----Page 164

- ① 各国の法律規制
- ② 薬事検討

CHAPTER 11:学修達成度評価:ルーブリックによる評価-----Page 167

- ① 達成度評価方法について
- ② ルーブリック評価の一覧表:評価規準と採点基準

編集後記:エアブラシメイクアップ プロジェクトについて-----Page 171

SECTION I : COVER MAKEUP

CHAPTER 1: カバーメイク

カバーメイクは、ビューティメイクと同様に、容姿を整え、美しくするために行いますが、ビューティメイクと異なり、部位に特に調整を必要とします。白斑、青あざ、赤あざ、凹凸、くすんだ肌色などやタトゥーのような通常のビューティメイクでは痕が残ってしまいます。また、タトゥー隠し(タトゥーカバー)などは、ビューティメイク用のコンシーラでは浮き出てしまいます。カバーメイクの施術は、ほくろやシミなどの小さなものはビューティメイクのコンシーラと同じですが、広く、大きなものやタトゥーなど濃いものは、ハンドアプライでは時間がかかり、ムラが目立ちうまくいかないため、エアーブラシを使用します。通常メイクで行う、プライマーや肌色のニュートライズ、コンシールなどはカバーメイクの範疇ですが、ここでは特に大きな通常のメイクではカバーしきれないものを取り扱います。

部位の造形を必要とするカバーメイクは特殊メイクの技術を導入し、コメディカル分野や死化粧(損傷のある死体等)に応用されています。ここでは、造形の必要ないカバーメイク、すなわちシミや斑痕、タトゥー隠し(タトゥーカバー)のような、いわゆる 2D のカバーメイクを取り扱います。3D のカバーメイクは特殊メイクのモデリング技術等を必要とするのでメイクアップ ラボ 103 で取扱います。

① カバーメイクの理論と施術

カバーメイクをするには、肌のカラー理論を知らないとうまくカバーすることができません。どの色を塗ると、どのように色が変化するかを知った上で調整していく必要があります。カバーメイクではビューティメイクのようにあまりきれい仕上げると、帰って不自然に見えてしまいます。

カラー理論に関してはエアーブラシメイクアップ 101 テキストで詳細に説明してありますので参照してください。エアーブラシメイクアップ 101 テキスト 81 頁より 97 頁参照。

通常のカバーメイクはビューティーメイクと同じように長持ちさせる必要はありません。しかし、白斑やタトゥーカバーなどは長持ちさせる必要があります。長持ちさせるにはインクやファンデーションの種類を選定し行います。白斑などは、肌と反応し褐色にするタンニング液をぬると、ターンオーバーまでタンニングの効果が持続するので、カバーメイクは微調整で済みます。また、タトゥーカバーなどは水などに浸かる場合の重要が多く、アルコールベースのインクでカバーします。

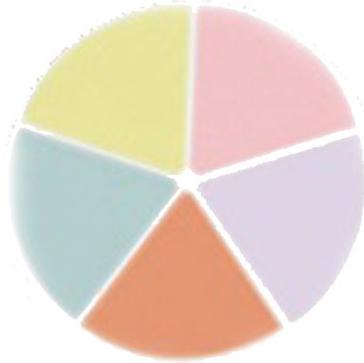
カバーメイクの施術の基本は以下の 3 点です。

- 1: 肌色の調整 ニュートライズ(反対色での調整)
- 2: 肌色の調整 スキントーンでの調整
- 3: 肌質感の演出 斑質の肌質感の演出

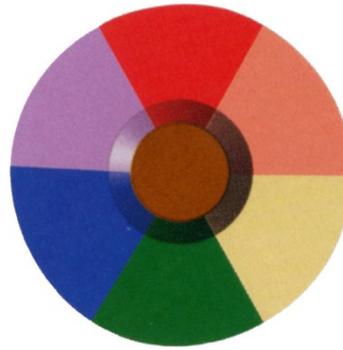
2D でのカバーメイクは上記 1~3 を理解すればできます。

1: 肌色の調整 ニュートライズ(反対色での調整)

青痣、赤痣、くすんだ肌色などをカバーする場合に通常のファンデーションを塗っても、あざの部分だけ浮き出たり、くすんだ肌ではかえって肌色が変わってしまいます。そのため、最初に、その部位の肌の色を調整します。調整する部位の色を肌色にニュートライズし、全体を茶系の肌色を目安とした反対色を使用し、ニュートライズすると、その後のファンデーションなどでカバーしやすくなります。



ニュートライズカラー(市販品)



6色の色相環

上右図:6色の色相環と反対色(茶色に対する補色)。

上のカラーチャートの反対色を混ぜると茶色(中心)になります。

青痣の場合には、反対色のコーラル系の色をその部位だけに塗ります。赤痣の場合はオリーブ系の色をその部位に塗ります。塗布後は塗った部分が茶系に修正されるため、その後、ファンデーションを塗っても目立つのが抑えられます。ファンデーションのスキントーンは茶系(M、Y、Cが少しく構成され、濃くなると茶系が増えます。)のトーンによって色が作られているために全体を茶系にすると、調整しやすくなり、浮き出ることが少なくなります。同じように、全体が青ざめた場合やほてりのある場合もニュートライズすると、通常の使用しているファンデーションが使用できます。(ニュートライズしない場合は、通常ファンデーション保ほかに赤味を帯びたものやオリーブ系のものを必要としますが、ニュートライザーのカラーを使用すれば、通常のもので対応できます。)

最初に真っ白にして色を重ねていく方法もありますが、真っ白にすると、その上に塗るカラーの量が多く必要となり厚化粧になってしまいます。本テキストではまず、ニュートライズして行う方法を推奨します。

2: 肌色の調整:スキントーンでの調整

ファンデーションやコンシーラで部位を含め全体の肌色を調整します。下から浮き出るとはその部位をファンデーションやコンシーラを厚めにします。

3: カバーする部位の面積が多い場合は、1色のスキントーンで行うと、“のっぺら”となり、不自然に見えるので、肌質感を出すためにトーンの異なる肌色を重ねます。この時スティップル(まだら)に重ねると肌質感がでます。毛細血管や赤味(スパッタリングで入れる)とよりリアルな肌質感がでます。

② 白斑の調整(タンニング)

白斑とは、メラノサイトが機能停止し、皮膚が白くなる症状。白斑の場合などは、DHA(ジヒドロキシアセトン)等で肌と反応させ、白斑部を褐色に反応させることで隠せます。ジヒドロキシアセトン(DHA)は、角層内の蛋白質と結合して褐色に変化します。そのため、ターンオーバーによってもとの肌色(白斑の場合は白斑肌)に戻るため、一度反応すると2週間ほど戻りません。また、DHAの濃度によって反応する割合が変わるために、多少の肌色の調整ができますが、一定以上の反応は起こらないために、褐色になる限度があります。



- 1: 肌の余分な皮脂や汚れをふき取ります。※肌が汚れていると均等に褐色になりません。
- 2: タンニング液をハンドピースのカップに入れます。※ハンドピースの掃除は、水で行えます。



- 3: 全体にタンニングを吹き付けます。スポンジでもできます。
※白斑の肌だけに吹付けるのではなく、顔(写真の場合)全部に均等に吹き付けます。
 - 4: 約3~12時間後に褐色に仕上がリ、白斑部分がわからないようになります。
- ※注記: タンニング液は常温で分解するので冷蔵保存する必要があります。

CHAPTER 2: タトゥカバー

タトゥカバーができれば、その他の 2D での痣隠しや斑は簡単にカバーすることができます。タトゥの場合は痣隠しや斑に比べ、タトゥは色々々なカラーで彫られて、色が混ざり、色が濃いためにカバーするのが難しくなります。

タトゥカバーは需要の多い分野です。タトゥを取りたい方、自分では何ともないが人前では隠す必要のある方、結婚式やパーティなどで一時的にカバーしたい場合、社員旅行などでお風呂に入らなければならない場合、会社の身体検査等で肌を露出しなければならない場合、ボクシングなどで競技上隠さなければならない場合などさまざまです。

タトゥカバーはビューティーでの痣、しみ、斑等のカバーメイクと異なり、長持ちさせる必要があります。インクはアルコールベースの摩擦耐性や耐水性のあるものを使用します。必要であればシーラーをかけます。

施術は筆やスポンジなどでもできますが、面積の広い場合やより自然に仕上げる場合はエアブラシで行います。アルコールベースのインクは仕上がりがマットになりますが、ブライダルや写真撮影などでは、カバーした上にビューティーメイクすることもできます。

タトゥカバーの施術方法の基本は、前述のカバーメイクと同じで、以下の 3 点です。

- 1: 肌色の調整 ニュートライズ(反対色での調整)
- 2: 肌色の調整 スキントーンでの調整
- 3: 肌質感の演出 斑質の肌質感の演出

タトゥカバーの際、多少肌が凸凹しているタトゥをカバーする時に、上手く肌質感を演出しても、タトゥの凸凹による影でタトゥの影が浮き出ることがあります。影を見えなくするために肌質感の演出の際、大胆に斑にカバーする必要があります。

タトゥの凸凹が激しい場合は、上手くカバーしてもタトゥが浮き出てしまいます。そのような場合は、タトゥカバー用のモデリングワックスを使用して、少し凸凹を修正してからカバーしていきます。

また、タトゥカバーをするときに産毛や男性のように腕などに毛の濃い部位は必ず、産毛や毛を剃ってからカバーしないと、インクが毛につきうまくカバーできません。

これらを、整理するとタトゥカバーの手順は以下のようになります。

- 1: 最初に産毛や毛を剃り、肌を整える。
- 2: 凸凹のある場合はワックスなどで調整する。
- 3: 肌色の調整 タトゥのニュートライズ(反対色での調整)。
- 4: 肌色の調整 スキントーンでの調整。
- 5: 肌質感の演出 斑質の肌質感の演出。
- 6: シーラーで保護し長持ちさせる。

以下、タトゥカバーにおける、ハンドアプライ、エアブラシ等にわけ、要点を説明します。

スキントーン: スキントーンは肌色のことを言いますが、トーンは任意の色相で、明度-彩度平面上の一部エリアに名前を付けたものです。したがって肌色一般をスキントーンといいます。

スキントーンのインクの区別は、通常スキントーン 001 番、スキントーン 002 番・・・などのように順番が付けられていますが、通常 1 番がいちばん明るくだんだん暗くなってきます。スキントーンをあげると言う場合は本来のトーンの明度を上げ明るい番号とする場合と商品番号をあげる場合があるので、文中や会話では注意が必要です。

① タトゥカバー1:ハンドアプライ

インクは、汗や水、摩擦に強いアルコールベースを使用します。

エアブラシ用インクの固形インクになります。固形のアルコールベースは 99%のイソプロピルアルコールで溶かしながら濃度を調整しながら使用します。



1. 産毛を必ず剃り、前処理します。施術直前に汗や油分を綺麗にふき取ります。エアブラシでカバーする場合より、産毛や毛は目立ちませんが、やはり綺麗にタトゥが消えにくいので、処理をして下さい。また、汚れや油分がある肌の場合、インクも落ちやすくなります。
2. 凸凹で青のきついタトゥなので、スキントーンだけではタトゥが浮き出てきます。アルコールで溶かしながら、反対色のコーラルでニュートライズします。タトゥが見えなくなるまで、タトゥの上にのみしっかりと塗ります。



※上記写真のようにスポンジで同様にカバーしても問題はありません。ウレタンスポンジで叩きながら塗ります。



3. コーラルの赤味が強く、仕上がりのスキントーンが赤味の強い肌になってしまうので、オリーブで少しコーラルを中和します。オリーブを強く入れないように、叩きながら塗ります。オリーブが強いと、仕上がりが痣っぽくなってしまいます。



4. スキントーンで叩きながら塗ります。肌ムラになるようにイメージしながら叩いて塗ります。単色のスキントーンのみを使用するのではなくパレットに入っているスキントーンを使用しながら肌の上で混ぜるように塗ります



5. スキントーンだけでは、肌質感を作り出すのは難しいため、パレットに入っている赤(レッドアジャスター)や青(ベイン)なども混ぜ合わせながら塗ります。肌が暗い人やくすみがある肌の場合、暗い色が入ったパレットを使用します。今回写真で使用しているパレットは、Dura プロパレットのスキンライト(左写真)になります。褐色やくすみ肌の場合は、スキンダーク(右写真)も必要です。



6. 様々な色を調整し肌に近づけます。スキントーンカラーを混ぜ合わせたり、赤や緑、青も組み合わせたりしながら肌に近づけて下さい。アルコール量を調整することで透明感を持たせることもできますが、アルコールの量が多すぎると、先にカバーしたインクが溶けてしまいタトゥーが透けて出てくることもあるので注意して下さい



7. パウダーを叩いて完成です。しかし、パレットでカバーした場合、エアブラシでカバーした時に比べ、厚みが出ます。そのためパウダーだけでは、べた付きが取れず衣服につく場合も。そこで、パウダーの前に使用するのがシーラーです。

シーラーはべた付きを抑えるのはもちろん、インクを汗や水から保護してくれ通常よりのカバー力が持続します。今回使用したのは、ハンドアプライクリアマットシーラー、筆やスポンジ優しく塗ります。

※シーラーの量が多い場合や強く塗ってしまうと、せっかくカバーしたインクが崩れます。シーラーを厚く塗るとシーラーの膜が剥がれ一緒にカバーしたインクも剥がれる場合があります。少量で優しく塗って下さい。



8. シーラーを塗り乾いたら、パウダーを付けて完成です。

※シーラーは塗って数秒で乾きます。

② タトゥーカバー2:ハンドアプライ2

アルコールベースインクだけで上手く肌質感表現ができない場合は、次の方法が有効です。



1. アルコールベースでカバーした後、シーラーを塗ります。
※次のステップを行う場合は、必ずシーラーを行います。



2. シーラーが乾いたら、S/B(シリコンベース)を使い皮膚感を出します。
S/B を混ぜ合わせ、色を調整しながら、ウレタンスポンジを使い、叩きながらのせていきます。
※S/B とは、エアブラシメイク用のカラーです。通常はエアブラシで使用するのですが、エアブラシ用でもスポンジや筆で塗ることができるのも特徴です。
S/B もアルコールのインク同様、汗や水に強く崩れにくくなっています。



3. パウダーで乾かしたら完成です。
アルコールベースだけより皮膚の色に近づけやすく、肌質感がでます。

③ タトゥーカバー3:エアブラシ(凸凹のない場合)

凹凸ない場合でタトゥーが濃くない場合はスキントーンだけで消えます。小さなものは筆などでカバーすることができますが、大きなものはエアブラシで行わないと自然に仕上がりにません。また、エアブラシで行うと短時間で仕上げるすることができます。インクはカバー力のあるアルコールベースのスキントーンを使用します。アルコールベースのインクは耐久力があるので、最初にアルコールベースで仕上げ、必要がある場合はエアブラシ用ファンデーションで仕上げます。



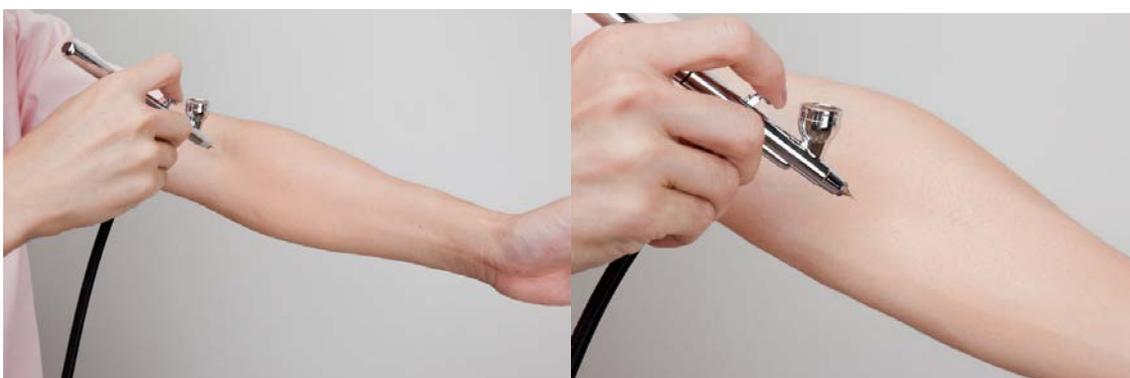
- 1: 産毛を必ず剃り、前処理します。施術直前に汗や油分を綺麗にふき取ります。
※産毛や毛があると、綺麗にタトゥーが消えません。また、汚れや油分がある肌の場合、インクも落ちやすくなります。
- 2: 薄めのスキントーンを吹きかけ、タトゥーが浮き出るか見てみます。浮き出で来ないようであれば、アルコールベースのインクで、肌に近いスキントーンでレイヤーを重ねていきます。



- 3: 肌に近い色で全体にカバーしていきます。
- 4: ムラがないように全体に吹きかけます。



- 5: 何層もレイヤーを重ねます。
- 6: 全体が見えなくなるまで吹付けます。



- 7: 肌の色が合っていない場合は 2~3 色でスキントーンを変え、色合わせをします。インクを混ぜて吹付けるのではなく、異なるスキントーンのレイヤーを重ねます。
- 8: 実際の肌は、均一のトーンではなく、まだらになっています。コンプレッサーの圧力を低くして吹付け、スパッタリングします。よりスパッタリングの効果を出したい時は、ハンドピースのニードルキャップを外し、スパッタリングします。ニードルキャップを外して行う場合はスパッタ(インク粒)が大きくなるのでやり過ぎに注意します。

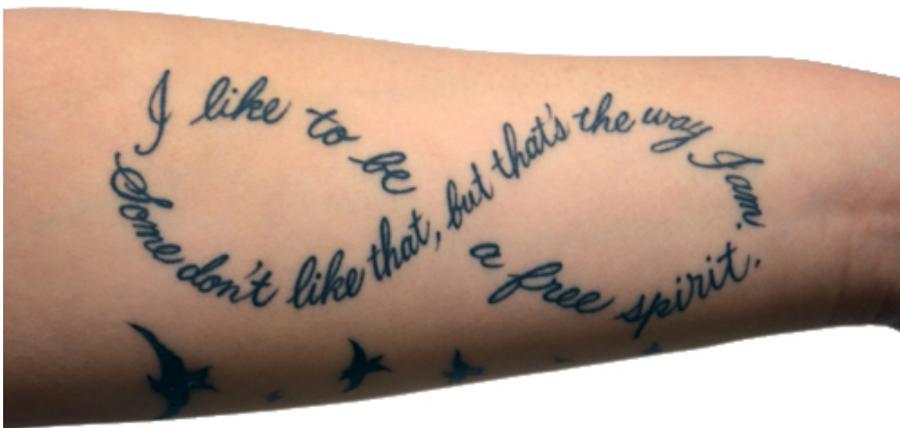


- 9: 最後にフィニッシングパウダー (ベビーパウダー等) で定着させます。
- 10: 色合わせがうまくいくと、タトゥーが全く分かりません。

④ タトゥーカバー4: タトゥーの濃い場合やタトゥーに少し凸凹のある場合

タトゥーの濃い場合や凸凹している場合は、タトゥーをニュートラライズしてカバーしていきます。

※写真ではわかりにくいですが、実際のタトゥーは凸凹しています。



1: 産毛を剃り、前処理します。施術直前に汗や油分を綺麗にふき取ります。

※産毛や毛があると、綺麗にタトゥーが消えません。また、汚れや油分がある肌の場合、インクも落ちやすくなります。



2: 凸凹で青のきついタトゥーなので、スキントーンだけではタトゥーが浮き出てきます。タトゥーは黒青がきついので、反対色のコーラルでニュートラライズします。タトゥーが見えなくなるまで、タトゥーの上のみしっかりと吹付けます。



- 3: 肌に近いスキントーンや少し明るいスキントーンを組み合わせながら全体をカバーします。同色のスキントーンばかりを使用するのではなく、異なるスキントーンを使用してレイヤーで重ねます。※コーラル色を消すためにスキントーンを厚く塗りすぎないように注意します。



- 4: コーラルを消そうとして、スキントーンを厚く塗り過ぎないように注意。
※スキントーンを厚く塗り過ぎるとかえってタウが目立ちます。コーラルが少し透けるようなイメージで吹付けます。
薄く吹き付けるのが難しいと感じる場合、スキントーンをアルコール(IPA)で 1:1~1:5 程度に薄めカバーすると厚塗りにならず、コーラルになじんでいきます。
- 5: スキントーンのレイヤーはアルコールが乾いてから重ねます。タウの上をなぞらないように、全体に吹付け、コーラルにスキントーンがなじむように吹付けます。



- 6: ペインで血管を演出します。この場合も、ペインをアルコールで薄め(1:1~1:5程度)極細で描いていきます。



- 7: 肌に近いスキントーンの肌色で（市販のスキントーンでは合わない場合は、黄味の多い方は黄味を入れ、赤味の多い方は赤味、茶色を濃くしたい場合は紫などで微調整します。）吹付けます。
- 8: スキントーンのレイヤーをすこしずつ重ねていきます。



- 12: 最後にスパッタリングで吹付け肌質感を演出します。スパッタリングを効果的に行うには、コンプレッサーの圧力を下げ、ニードルキャップを外します。
- 13: スパッタリングによってコーラルのエッジ部分をぼかし、全体を、スキントーンを替えながらスパッタリングで吹付けます。



- 14: 吹き終わったら、ベビーパウダーやフィニッシングパウダーをはたき完成です。



- 15: 長持ちさせたい場合は、シーラ（写真はエアブラシクリアーマットシーラ）を吹きかけます。
※よくボトルを振り、薄めず原液で使用して下さい。
注意：シーラーの使用後はすぐにハンドピースを掃除して下さい。シーラーは乾くとアクリル系の樹脂の膜を張り、ハンドピースの中で固まると掃除しても溶けないため、ノズルが詰まります。掃除は 99%アルコールで行います。



完成写真

⑤ タトゥカパー5: 大きなタトゥ



注意: タトゥカパーやカパーメイクをする場合は、必ず産毛を剃り、前処理します。施術直前に油分を綺麗にふき取ってからカパーを始めます。また、タトゥカパーでは、インクを薄めて使用するとより肌の質感に近くなるので、ご自身の判断で薄めて調整しながら吹き付けるようにして下さい。アルコールインクは 99%イソプロピルアルコールで薄めます。

- 1: 今回は左側のタトゥから隠します。赤の部位には、ニュートラライズのためにオリーブ系の色を、赤のタトゥにだけ塗ります。黒のタトゥは青みがあるので、コーラル系の色でニュートラライズします。
- 2: 黒がすこしきついタトゥなので、少し肌より濃いスキントーンを使い、大まかにタトゥを消していく、ベースストーンを作ります。タトゥが見えなくなったら、肌の色に合わせて全体を調整します。
- 3: 右側も左同様にカパーします。1色のスキントーンで消すだけだと、肌質感がないので、自然な感じに見えるように、2~3色のスキントーンを使いレイヤーで重ね色合わせしていきます。
- 4: 肌質感を出すために、本人に近い色のスキントーンを2~3色使用して、レイヤーを重ねます。(色をカップに混ぜて塗るのではなく、違うトーンの色をレイヤーで重ねます。)



さらに、質感をだすために、スパッタリング技法などで自然に見えるようにします。

この時、スキントーンだけでなく、コーラル、ペイン、オリーブ、レッドなどのニュートラライズ色を重ねています。(※薄めて使用。)

凸凹のある部位はわざと、スキントーンの開きを大きくしたり、まだらを入れ、凸凹を目立たなくさせます。

肌色を調整する場合に、タトゥを肌色より少し黒いトーンで隠しベースストーンを作る場合と白く隠してベースストーンを作る場合がありますが、全体を白くしてから、調整するとインクを多く使用しなければならず、また、色調整が不自然になります。なるべく、

ニュートラライズを行い最小限のインクで行うと自然に見えます。



凸凹の大きなタウなので、上手く消してもタウの影がでます。スキントンで斑を極端にすることで影をぼかすことによってわからなくします。

⑥ タトゥーカー6:凸凹のあるタトゥの調整

凸凹のあるタトゥは綺麗に消すと、凸凹の影がはっきりし、タトゥの柄が浮き出るように見えることがあります。そのため、凸凹を調整しながら、カバーしていきます。

モデリング修正をしない場合は、凸凹のある部位はわざと、スキントーンの開きを大きくしたり、まだらを入れ、凸凹を目立たなくさせます。わざと、よりまだらにし、スキントーンの違いを強調させることにより、タトゥの影を目立たなくします。それでも影が出る場合は、カバー用のモデリングワックスなどで、すこし凸凹を修正してからカバーします。凸凹を修正した場合は自然にみせることは難しく、出来上がりは腫れた感じがします。このような場合も、スキントーンを変え、大胆にまだら仕上げを行うと自然に見えます。

タトゥをモデリング修正して凸凹を調整してから行う場合もありますが、現在のところ、上手くいく方法はありません。モデリング修正したところが腫れた感じになります。



タトゥカバー用のスキントーンカラーのワックスでタトゥの凸凹を調整しカバーしていきます。凸凹のきつい場合は、傷痕のカバーメイクのように、カバー用ワックスを厚めに塗り、凸凹を均してからカラーリングでカバーします。

※ワックスはスパチュラなどで取り、少し練ると使いやすくなります。ワセリンや乳液を混ぜて練ると柔らかいワックスを作ることができます。入れすぎると粘着力が落ちます。

写真:タトゥカバー用ワックスコンシーラ

- 最初のカバー方法は、1色で厚く塗りタトゥの凸凹をカバーする塗り方。



1: ワックスコンシーラーを筆やスポンジで取ります。



2: ワックスコンシーラーを塗ります。※硬い場合、取る前に暖めると柔らかくなり塗りやすい。



3: パウダーを付けて乾かせば完成。

ツルンと綺麗にカバーは出来ているのですが、寄ってみると凸凹していたり、厚塗り感が出てしまいます。凸凹のある刺青の場合、厚くカバーして隠したい思いが強いため、どうしてもこういったカバーの仕上がりになりがちです。

舞台であれば、厚くツルンと隠している場合でも気づかれませんが、映像やスチール撮影、相対した時には気づかれてしまいます。

- 次も同じモデリングコンシーラーを使用して、厚塗りにならないように、なおかつ、腫れや凸凹がわからないような塗り方の手順です。



1: ドライヤーで温めます。

2: スパチュラや筆、スポンジで色を取ります。



3: ワックスコンシーラーから2〜3色取り出し、パレットにのせます。

ワックスコンシーラーをそのまま塗ると厚みが出てしまうので、ワックスコンシーラーを薄めて使います。アルコール 99%やキャスターオイル、乳液等が薄め液として使用できます。

※アルコール、キャスターオイルでの希釈がお勧めです。



- 4: 薄めることで、伸ばしやすく、べた付きも少なくなるのでスポンジでも綺麗に塗れます。
- 5: スポンジや筆を使い、肌ムラを出しながら塗ります。
※ムラを出すことでタウの凸凹も隠せます。



- 6: 筆やスポンジを交互に使用したりして、皮膚にあたる面の仕上がりを変えていきます。
- 7: 完成後はパウダーで仕上げます。



- 8: 完成。
※しばらくは、パウダーで表面はべた付きませんが、パウダーが落ちてくるとべた付きが出てきて衣類に付く場合があります。また、パウダーをしていても強い摩擦が加わると取れてしまうので、ワックスコンシーラーでカバーした場所は、擦らないように注意して下さい。
- 9: ワックスコンシーラーの場合、シーラーはバリアスプレーがお勧めです。
ワックスコンシーラーに対してのべた付き抑制の効果が絶大です。

⑦ タトゥカバ-7:ブライダル編

ブライダルなどでは、カバーした上につや感を出すために、シリコンベースのファンデーションでメイクしていきます。



肌を出す衣装が多く、露出時間も長いブライダルでは、凸凹がひどい状態のタトゥでは、影やカバー部分が目立ってしまいます。どうしても影が出る場合やカバーしている感じが目立つ場合に、タトゥカバーをした上に、ラメやグリッターを使用したアートで仕上げることで、凸凹をごまかせます。



写真提供:ステファニー

⑧ タトゥカパーでの色の選び方

タトゥカパーを施術する時に、ニュートライズするカラーの選択は重要です。また、肌色も個人より差があり、個々の肌色に近いスキントーンで仕上げる必要があります。

1: スキントーンカラー:黄味、赤味の調整

白人の場合は、肌が白く、日焼けしても黒くなるのではなく、赤味を帯びます。日本人は肌に黄味が多く、日焼けすると茶色が強くなっていきます。黒人の場合はこげ茶系と黒系の肌色があります。それぞれに対応したスキントーンを選択し、微調整することによって個人に合ったスキントーンができます。日本人の場合は黄味だけでなく赤身のある方もいるので、基本のスキントーンに黄味や赤味を調整します。

スキントーンの色味や赤味はメーカーによって異なります。



タトゥカパー用カラー(アルコールベース DURA プロ パレット)

写真上左:スキン ライト

上段 スキントーン 001、002、003、004、005

下段 スキントーン 006、ベイン、コーラルアジャスター、オリーブアジャスター、レッドアジャスター

写真上右:スキン ダーク

上段 スキントーン 007、008、009、010、011

下段 スキントーン 012、バード シエナ、イエロー オーカー、ヘナ、クールブルー

エアブラシ用(写真下)



ベイン

コーラルアジャスター

オリーブアジャスター

レッドアジャスター

バード シエナ

イエロー オーカー

ヘナ

クールブルー

2: ニュートライズカラー: タトゥの反対色

タトゥカバーでの反対色は、施術前に、トーンが薄い肌色をタトゥ全体に吹きかけてみると、ニュートライズの必要な部位が浮き出てきます。浮き出た色の反対色を使いニュートライズします。

肌のトーンがライトの場合はレッド、コーラル、オリーブ、ベインなどアジャスター（はっきりと色が出ない、透過性のあるハイデフではないもの）を使用します（前ページ写真上左下段）。

黒人やインド系の肌のトーンがダークの場合クールブルー（黒青）、ヘナ、シエナ（黒味黄褐色）、オーカー（黄土色）などを使用します（前ページ写真上右下段）。

4: 仕上げのスキントーンカラー

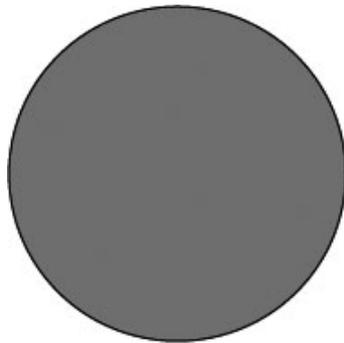
仕上げに数色のスキントーンを使うと自然な肌質感が出ます。しかし、これらの色は濃く塗る必要はなく、薄く、レイヤーとしてまたスパッタとして重ねることが重要です。

そのため、アルコールで1~4倍に薄めて少し吹きかけて調整します。

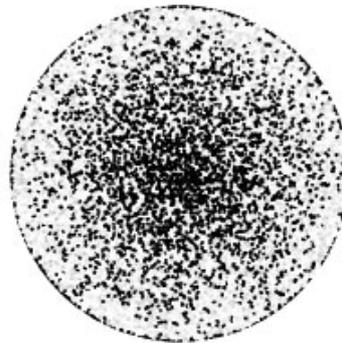
3: スパッタリングについて

スパッタリングはビューティーメイクではほとんど使用しませんが、カバーメイクや死化粧、特殊メイクでは多用します。

スパッタリングはエアブラシで行うのが最もきれいにできますが、ハンドアプライの場合は歯ブラシやスティップルスポンジ、赤ゴムスポンジ、フォームスポンジ、フォームスポンジにテクスチャーをつるために凸凹を作ったものなどで塗ると斑を演出できます。



通常の塗布や吹付け

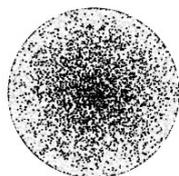
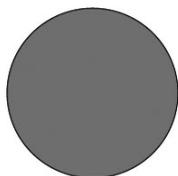


スパッタリングによる塗布や吹付け

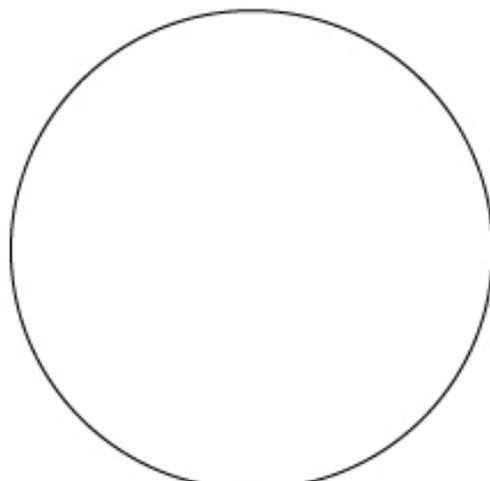
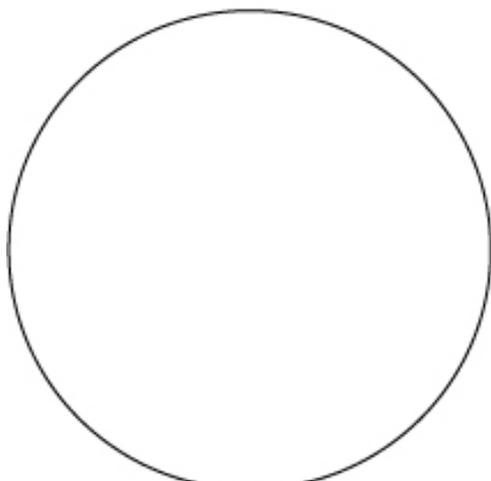
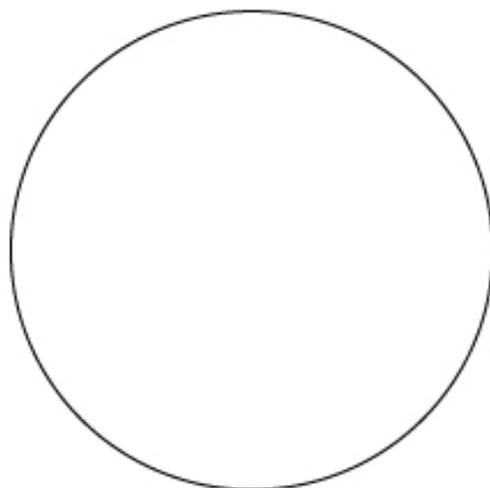
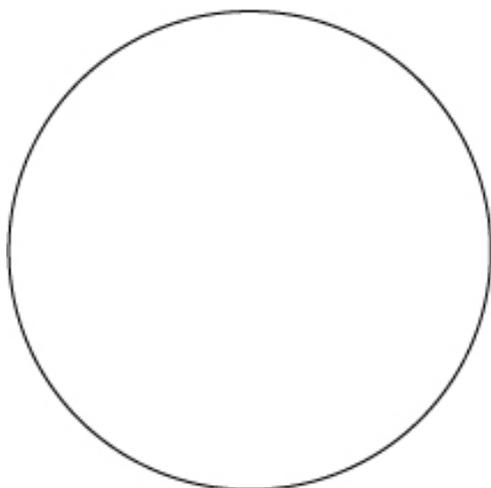
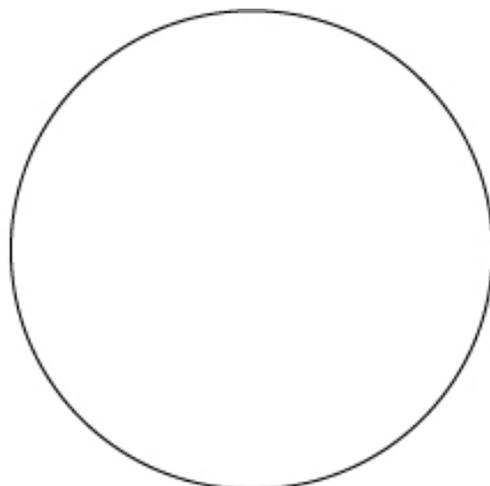
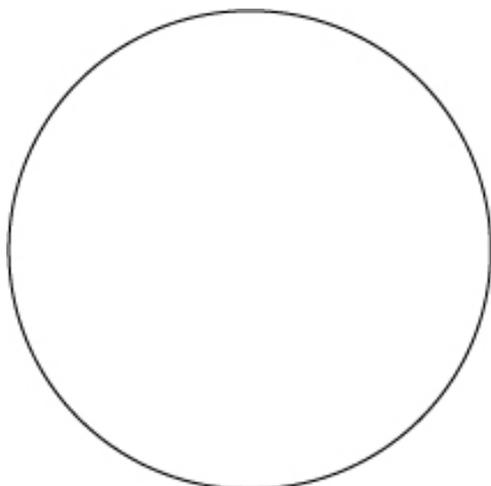
肌質感の演出については本テキストの特殊メイク編で詳細に説明されていますので参照してください。

⑨ **カバーメイク演習**:演習は**ハンドアプライとエアブラシの両方**で行ってください。

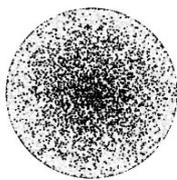
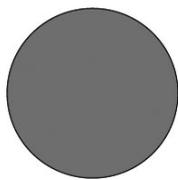
タトゥーカー演習 1: **スパッタリングによる肌質の作成**



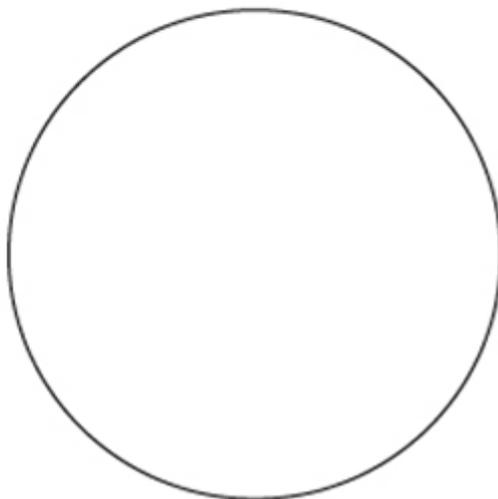
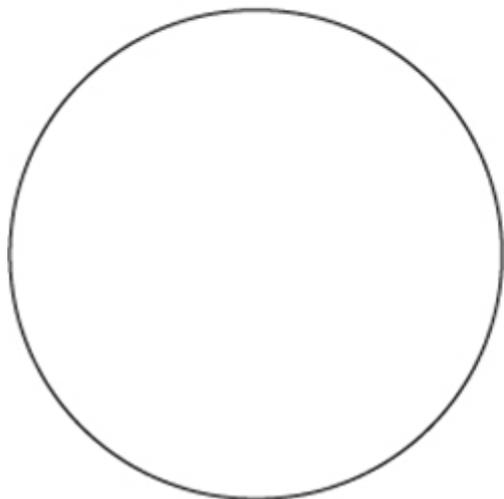
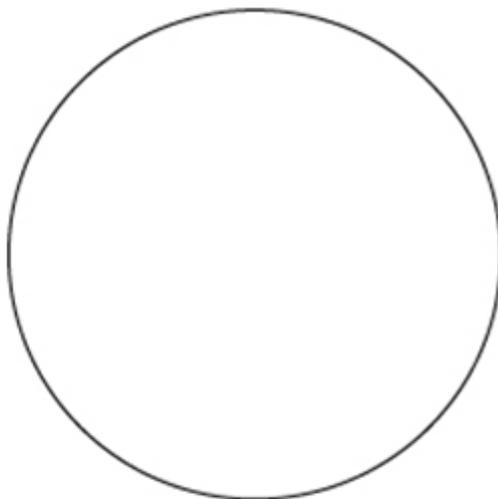
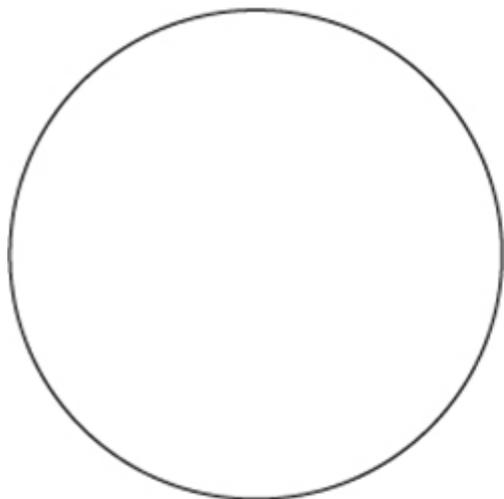
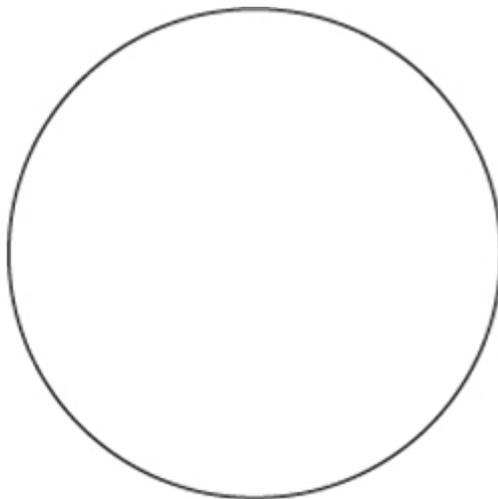
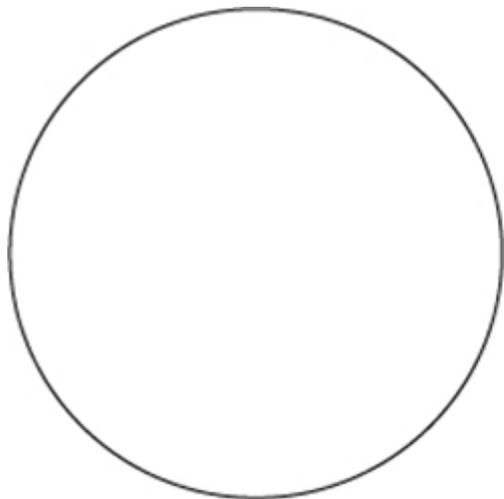
筆やスポンジまたはエアブラシを使い、**スパッタリング**を行います。エアブラシの場合は**コンプレッサーの圧力を下げ**ニードルキャップをはずすと、粒が大きくなります。



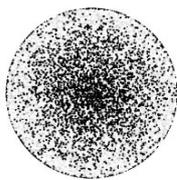
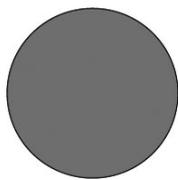
タトゥーカバー演習 2: スパッタリングによる肌質の作成



スキントーンを 2 から 3 色使用し、肌質感を作成する。
最初にスキントーンでベース色を均一にし、異なるスキントーン
でスパッタリングして肌質感をだします。

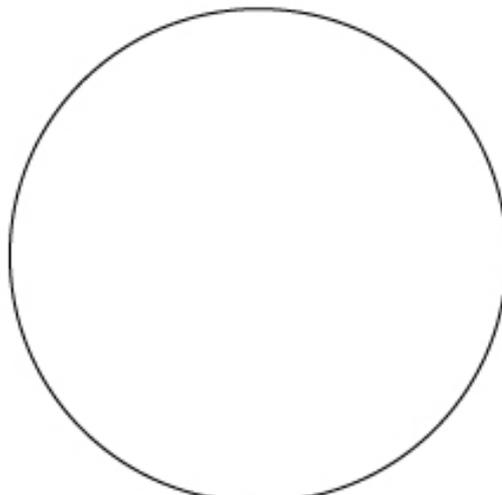
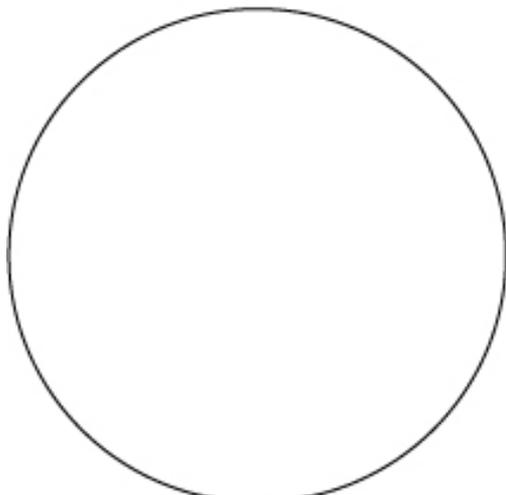
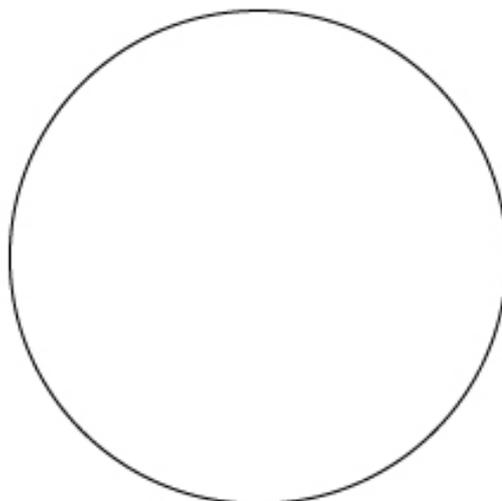
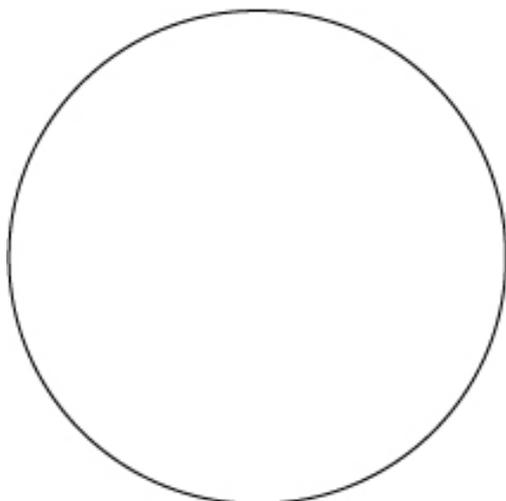
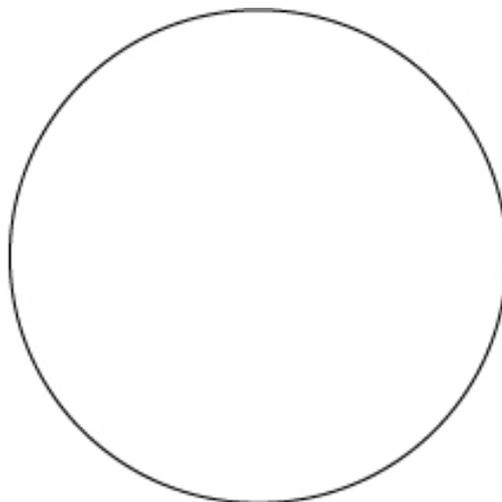
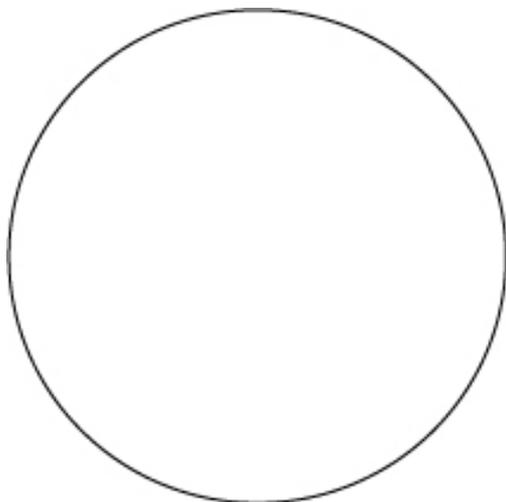


タトゥーカー演習 3: コントロールカラーによる肌質の作成



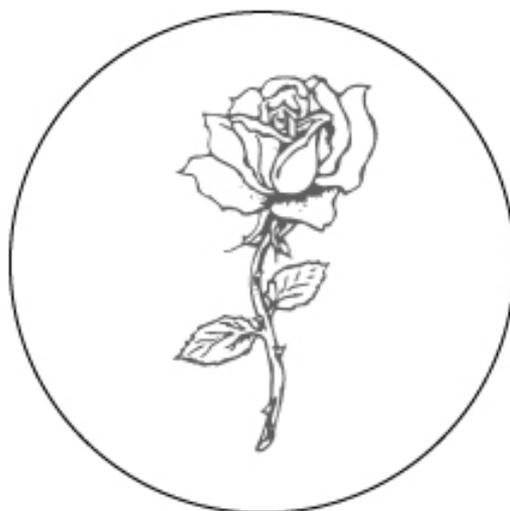
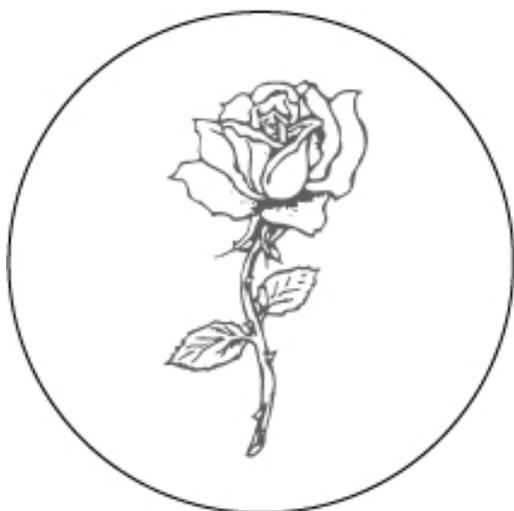
スキントーンでベース色を均一にし、異なるスキントーンでスパッタリングして肌質感をだします。

さらに、ニュートライズ用コントロールカラーで赤味や青味等を入れ、よりリアルに仕上げます。



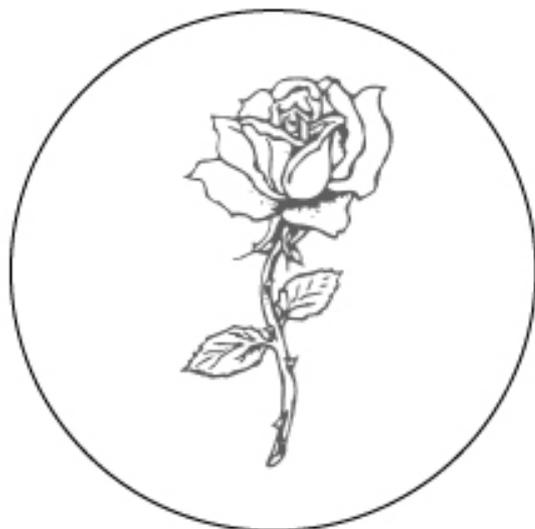
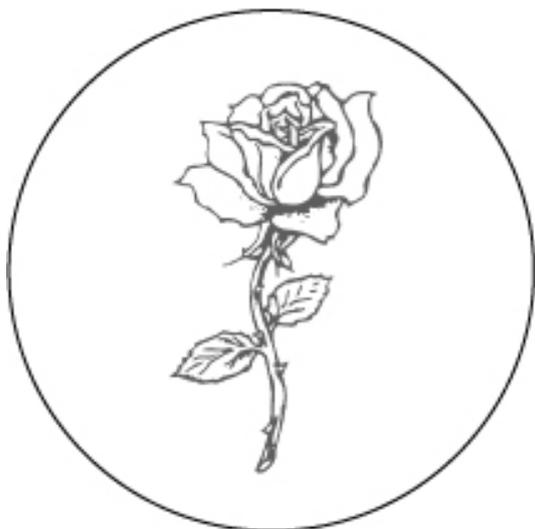
タトゥーカバー演習 4: まだらにカバーしタトゥーを見えなくする

最初にタトゥーが透けるようにカバーし、その後、仕上げのスキントーンでまだらにし、下のタトゥーの絵柄を見えなくします。



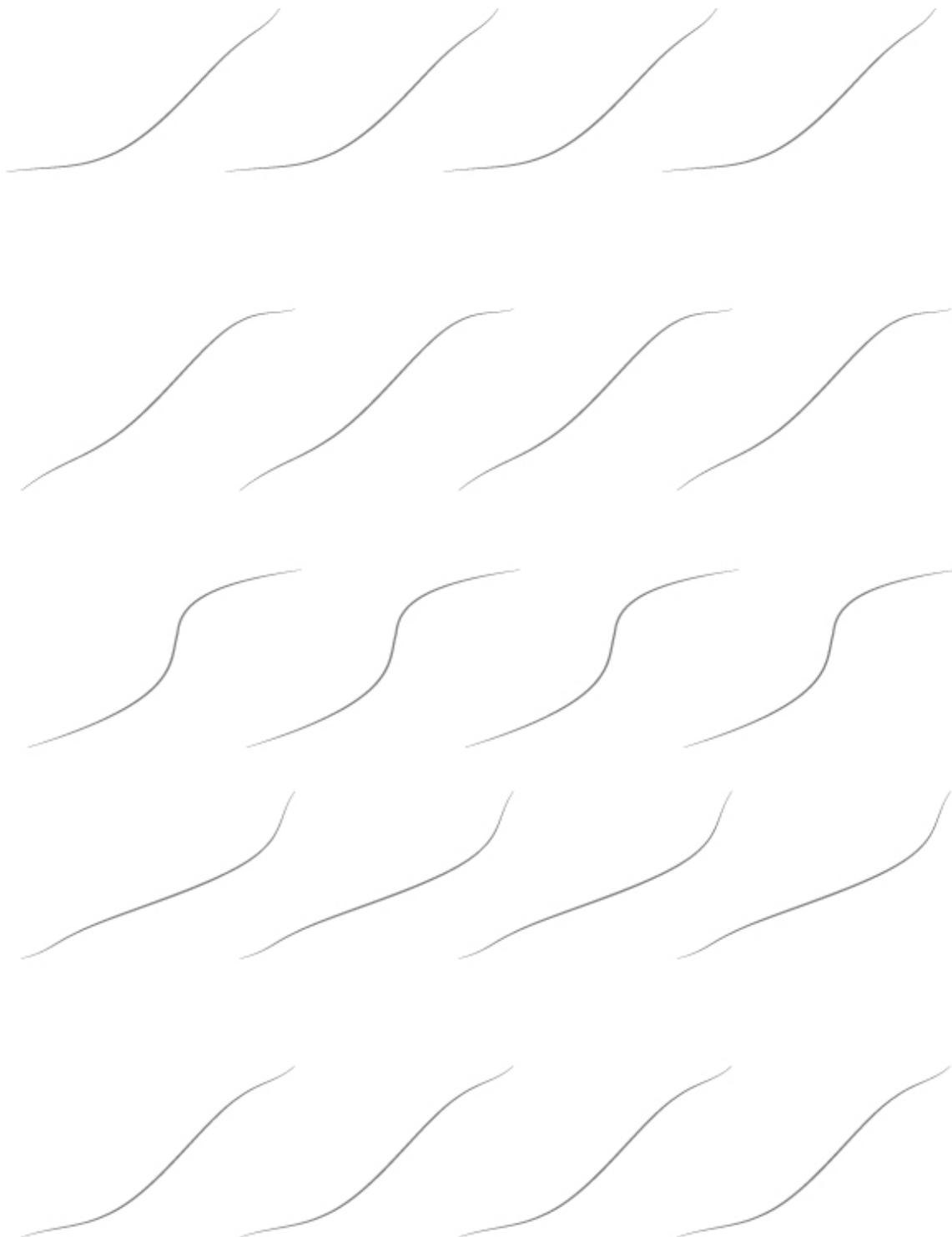
タトゥカパー演習 5: タトゥカパー後にアートを描きタトゥや凸凹を見えなくする

タトゥが透けるようにカバーし、仕上げのスキントーンでまだらにし、下のタトゥの絵柄を見えなくします。さらにステンシルなどを使いアートを描きます。



タトゥーカバー演習 6: 毛細血管をエアブラシの吹付けやペイントで作り出す。

スキントーンのみでカバーする場合、毛細血管や肌ムラを隠してしまいます。毛細血管を描くことで肌ムラを作り出し、透明感のある肌質に仕上げられます。



タトゥーカバー演習 7: 毛細血管をエアブラシの吹付けやペイントで作り出す。

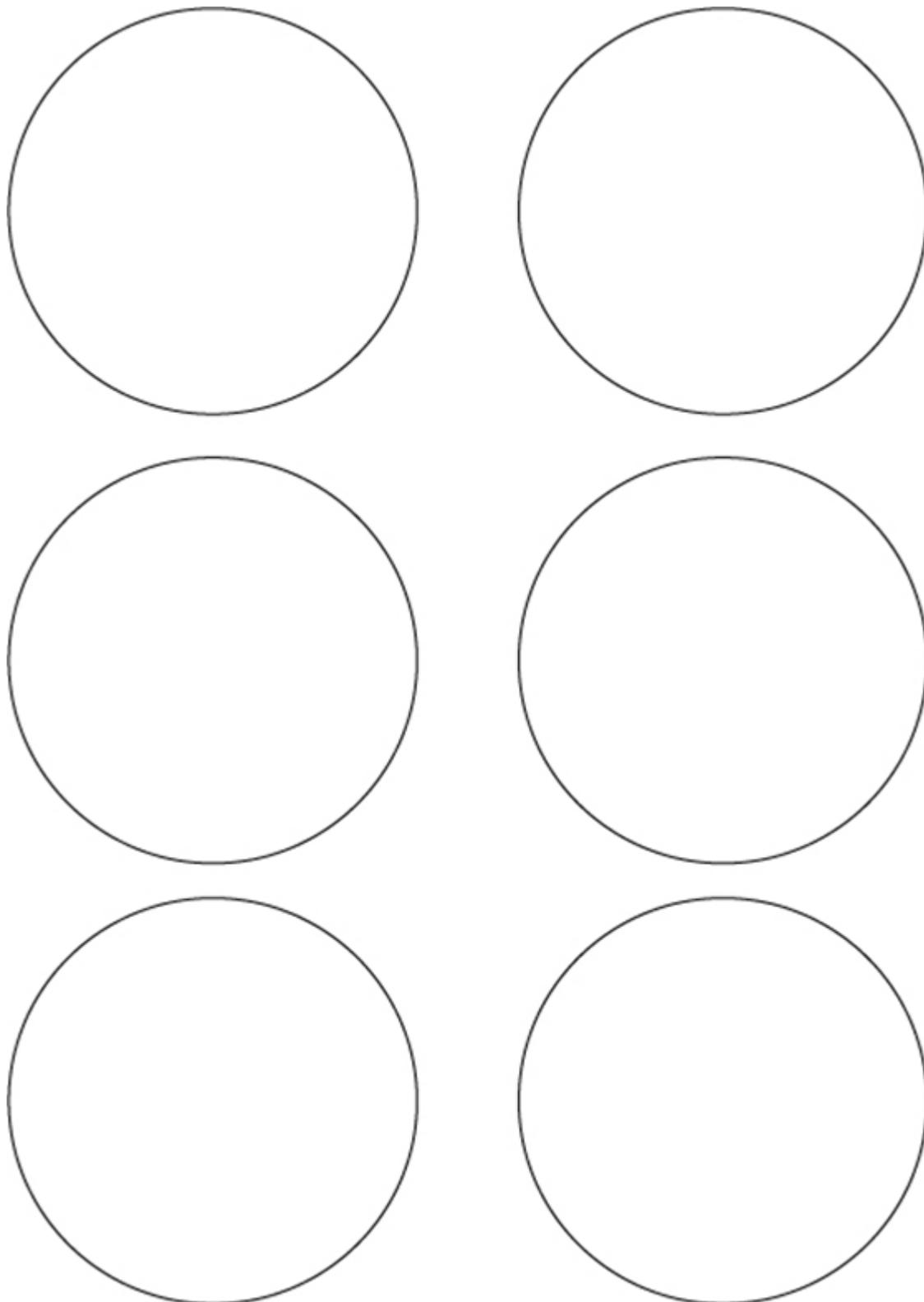
スキントーンのみでカバーする場合、毛細血管や肌ムラを隠してしまいます。毛細血管を描くことで肌ムラを作り出し、透明感のある肌質に仕上げられます。



タトゥカバー演習 8:総合的な肌質感の演出

スパッタリングと血管描写等を加え総合的に肌質感の演出をする。

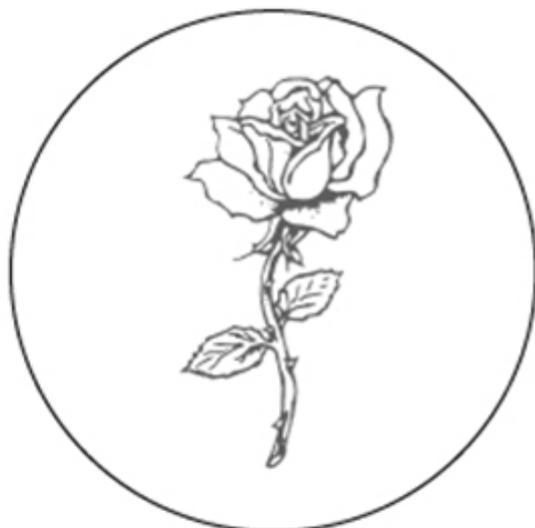
毛細血管を描くことで肌ムラを作り出し、透明感のある肌質に仕上げられます。



タトゥカバ―演習 9:総合的な肌質感の演出 2

スパッタリングと血管描写等を加え総合的に肌質感の演出をする。

毛細血管を描くことで肌ムラを作り出し、透明感のある肌質に仕上げられます。



SECTION II : AIRBRUSH MAKEUP ART

CHAPTER 3: エアブラシ メイクアップ アート(ボディアート)

エアブラシでアートを描くには、フリーハンドの他に、アウトライン転写シートやステンシル(型抜)、テンプレートなどを使い簡単にデザインのアウトラインをとり、カラーリングする方法があります。フリーハンドで描くのは相当な技術と感性が必要ですが、アウトライン転写シートやステンシル(型抜)を使えばアウトラインが簡単にでき、何度でも同じものができます。そしてデザインの中にカラーリングしていきます。簡単なステンシルやテンプレートを使用したものを取り扱います。

転写シートやステンシルなどでアウトラインのデザインを肌に移しその後、フリーハンドでカラーリングしたり、アレンジを加えたりして独自の作品を製作していきます。このような方法は多くの方法がありますが、特にタトゥーのようなリアルなものからウエディングで使用するアートのまで色々です。

① タトゥーメイク

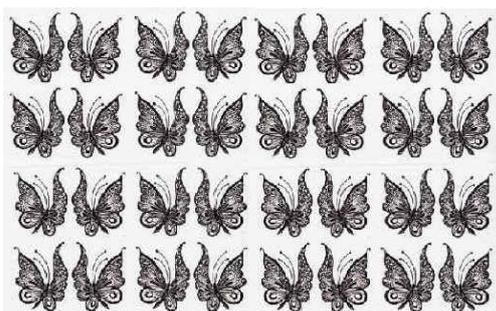
本物の刺青師はデザインを自分で、フリーハンドで下絵として描き、その下絵に沿ってすじ彫りし、色を加えていきます。しかし、これでは時間が相当かかるので、最近ではデザインを紙に描き、それをコンピュータで読み取り、転写シートに印刷し準備し、実際の施術の際には、転写シートでデザインを肌に転写して、そのアウトラインを下絵とし、すじ彫りしていきます。ボディアートでは、すじ彫りはしませんが、同じようにカラーリングしていきます。ボディアートのうち、アウトラインが黒く縁取られるものは、タトゥーのように見えるのでタトゥーアートと呼ばれています。

あらかじめデザインを印刷した転写シートやデザインをコンピュータでその都度印刷できる転写シートなどがあります。タトゥーアートで使用するインクは発色がよく、耐久性や耐水性のあるアルコールベースのインクが使用されます。水性のインクでもカラーリングできますが、汗や水でよれたりします。小さなタトゥーは筆などで塗った方が簡単ですが、少し大きなものはエアブラシの方がうまく、早くできます。また、グラデーションなどはエアブラシの方が簡単です。

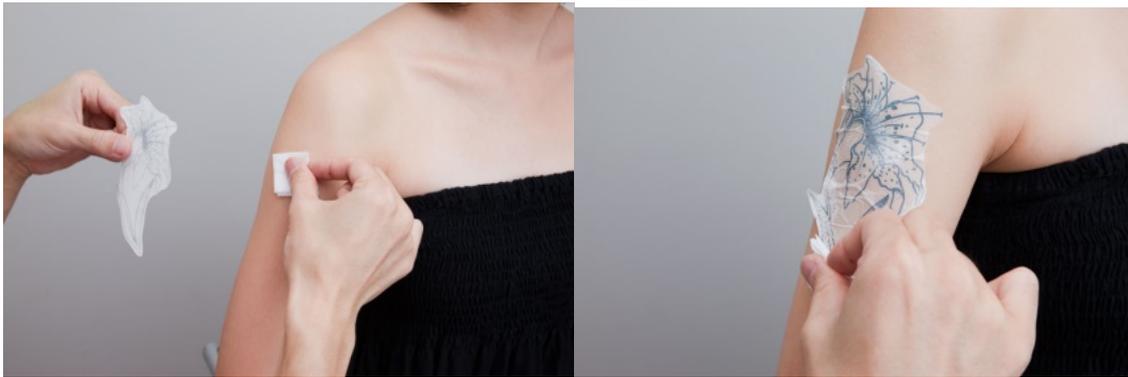
1:アルコール転写シート(タトゥー トランスファー シート)

アルコールベースの転写シートは、あらかじめデザインをアルコールベースのインクで印刷したもので、99%アルコール(IPA)を使って転写します。転写には1分から2分ででき、アルコールなのですぐに乾きます。仕上がりはべたべたしているのでタルクやベビーパウダーで押さえ定着させます。アルコールベースのインクの皮膜形成は紙の成分であるエチルセルロースなので生理活性がなく安全です。

アルコールベースのインクは仕上がりマットになるので、潤い感が必要な場合はホホバオイルやシリコンオイルなどを吹きかけます。下写真:市販されている転写シート(サイズ B4 版程度)

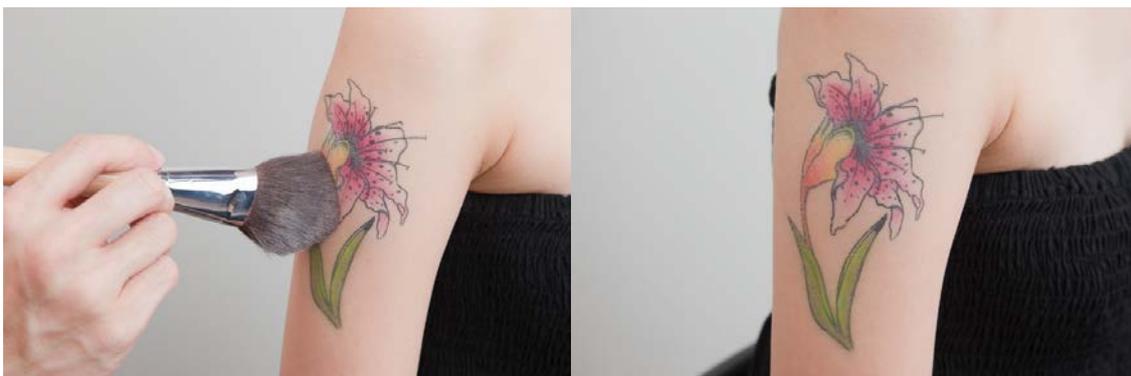


●転写とカラーリング



デザインは転写シート（あらかじめデザインが印刷されているアルコール転写シートを使用）を使うのでデザインを書く必要はありません。最初にアルコールパッド（イソプロピルアルコール 70%）で肌を拭き、きれいにします。切り取った転写シートの印刷面を肌にあて、上からアルコールパッドでシートを湿らせ、軽く何回も押さえデザインを肌に転写します。

転写のアルコールは 70%です。99%アルコールを使用すると、デザインが溶けてしまいます。アルコールは IPA(イソプロピルアルコール:医療用にも使用されているので安全)を使用します・



エアブラシで色を付けていきます。インクはボディアート用のアルコールベースのインクを使用しています。グラデーションをつけて立体感をだします。最後にフィニッシングパウダーやペビパウダーで定着させます。

アルコールベースのインクは水に強く、発色もよく、長持ちします。ボディアート、タトゥアートなど 2 日から 4 日持たせたい場合に使用します。もう少し長持ちさせたい場合（約 5~7 日程度）クリア マットシーラー（コーティング材）を使用することで保てます。

● おおきな外ウメイク

同じように転写シートでアゲハを転写し、アルコールベースのインクを使用し、アブラスシでカラーリングしました。アルコールベースのインクは発色が良く、明瞭なカラーで表現できます。外ウのよ
うに見せるには、さらにエアブラスシ用ファンデーションやスキントーンを薄く重ね、肌の中に入り
込んでいるようにします。



写真左: カラーリングしてベビーパウダーで定着したもの。

写真右: さらに上からシリコンベースのファンデーションをかけたもの。肌の中に入り込んでいるように見え、よりリアルに見えます。

アルコールベースの転写シートはアウトラインがそのまま使用でき、転写のみでも使用できます。多くのデザインが市販されています。



(写真提供: TEMPTU)

2: 入れ墨用転写シート(本物の刺青師が使用する転写シート)

刺青の下絵はフリーハンドで肌に描きますが、時間が大変にかかるために、最近ではあらかじめ下絵をデータ化してコンピュータに画像として残し、下絵を入れ墨用転写シートに直接印刷したり、下絵自体を転写シートに直接描き、肌に転写して、下絵とすることが多くなってきています。



転写シート

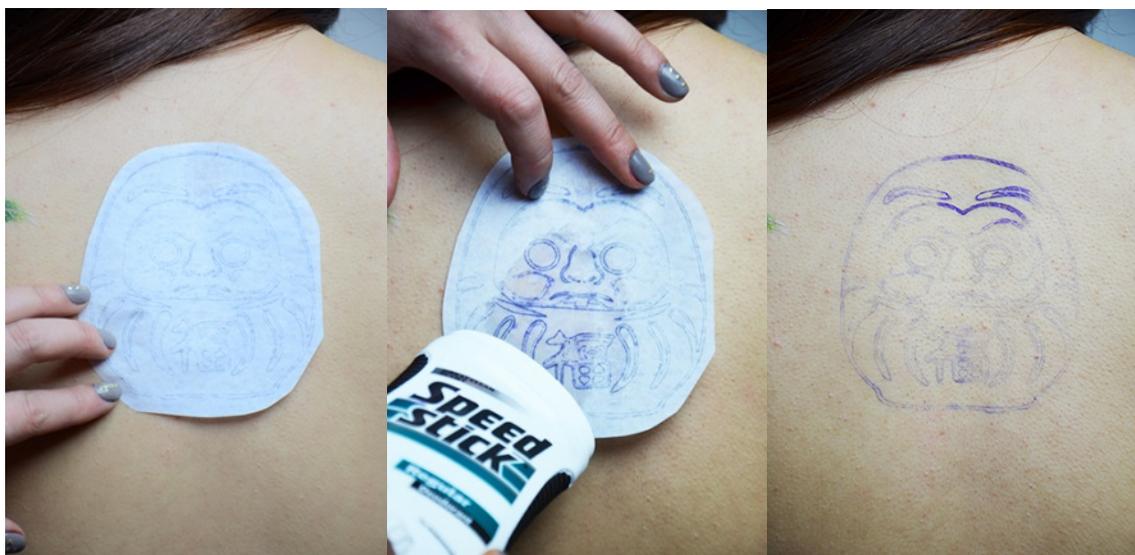
熱転写印刷機でコピー

印刷後の下絵シート

この下絵転写シートはカーボンベースで水などに滲み、アルコールベースのインクではないので、下絵は簡単に拭き取ることができ、転写インクは残りません。下絵転写シートはカーボン紙の原理と同じなので、印刷の際にはドットプリンターか熱転写プリンターが必要です。直接描く場合は、カーボン紙と同じで、ペンや鉛筆で描くことができます。

下絵転写シートを肌に転写するには、水で転写できますが、薄い転写になります。濃く転写する場合はデオドラントなどで転写すると濃くなります。

●下絵シート転写



- 1: 肌を綺麗に拭き印刷面を肌にのせる。
 - 2: 下絵シートの上からデオドラントで軽く塗りながら転写する。(水を含ませ、硬く絞ったティッシュでも代用可)
 - 3: ゆっくりと剥がす。
- アウトラインが転写されています。
- アウトラインには被膜剤がないので、肌に乗っているだけなので、水や汗で滲んでくるのであまり濃く転写しない方が、カラーリングがしやすくなります。

●下絵シートのカラーリング

アルコールベースの転写シートの時と同じようにカラーリングしていきます。アウトラインは目安としてしか使えないので、アウトラインが必要な場合はラインに沿って上書きします。

アウトラインの上書きはもっとも手間のかかる作業です。

アルコールベースの転写シートはアウトラインがそのまま使えるので時間が短縮できますが、下絵転写シートはオリジナルのデザインの転写シートを安価でできるのが利点です。



4: エアブラシで色付け。



5: パウダーで定着させる。



② デカール(DECAL)

コロイド膜に印刷し、水でコロイド膜ごと転写する。いわゆる、水写し絵である。

デカール用紙をパソコン用のインクジェットプリンターでカラー印刷するだけです。

出来上がったものはそのまま使用できます。カラー印刷が可能なのでどのようなものでも製作できます。



1: 肌を綺麗に拭きます。

2: デカールのフィルムを剥がします。



3: 印刷した面を肌にのせます。

4: 水を湿らせた、ティッシュやスポンジで紙部分を濡らします。



5: 全体をしっかりと湿らせた後、紙をゆっくりとスライドさせます。

6: パウダーして完成。

コロイド膜ごと転写するために、デザインや透明部分には着色できません。コロイド膜で覆われるために仕上がりはシールのように照かりがあります。長時間立つとコロイド膜が乾燥してひび割れてきます。

③ ステンシルとテンプレート

ステンシル、テンプレートとは、文字やイラストの型抜き、直線や曲線、円がデザインされたプレートのことです。ステンシルはある程度デザインされた型抜きで、テンプレートは曲線や線などのシェイプを型抜きしたものです。プラスチックに限らず紙や鉄など様々な素材があります。多くの種類が市販されています。厚みのあるプラスチック製のものにはレーザーカッターがないと製作できませんが、簡単な厚紙や PVC(ビニール:ポリ塩化ビニル)などで、自分で作ることもできます。最近ではコンピュータ用の安価な自動カッターもあります。

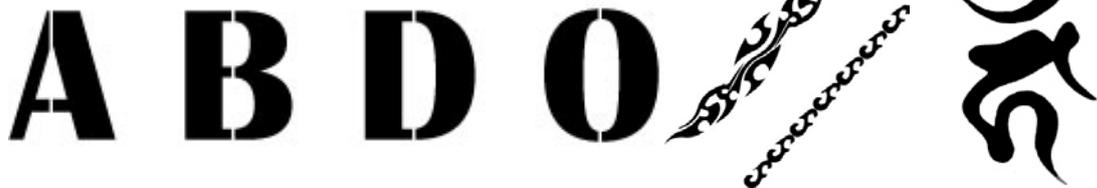
1: ステンシル

文字やイラストを型抜きする場合、ステンシルの理論を理解していないと制作できません。切り抜いて製作するステンシルは、閉じた曲線図形の中に閉じた曲線図形があると、中の図形が抜け落ちてしまいます。

A B D O

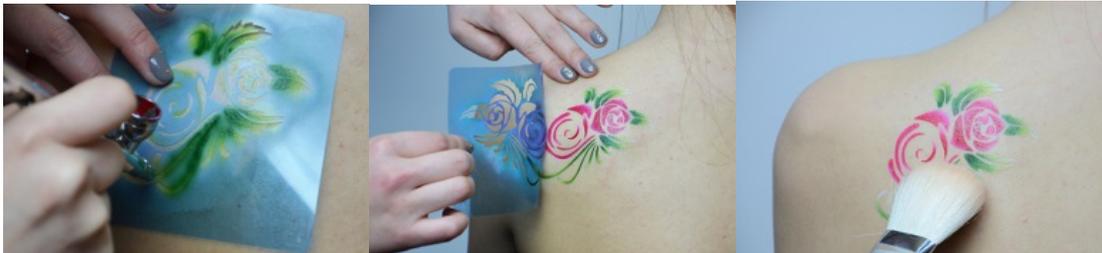
左のアルファベットをステンシルとして切り抜くと中の図形が固定できません。

そのため、細い線でブリッジをかけ下図左のようにします。



上図右のデザインは閉じた中に図形がないのでステンシルとして切り抜くことができます。

●使用例



1: エアブラシでカラーを吹付けます。2: ステンシル取ります。3: パウダーで定着させます。



4 ラメを置きます

5 完成

パウダーをせずに、アルコールベースインクのべた付きを利用して接着剤なしでラメやグリッターでキラキラとしたボディアートで仕上げることもできます。

デザイン提供: Malibu TEMPTU Japan

● カッティングマシン

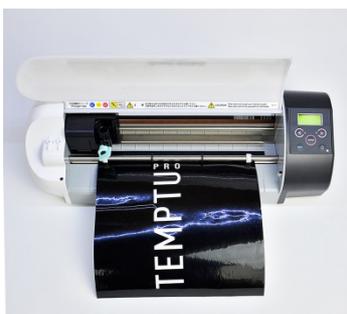
ステンシルは、はさみやカッターなどで切り抜きますが、最近ではコンピュータよりデータを送信する自動カッターが 3~5 万円程度で市販されています。



ステンシルカッター

カッティングシート(PVC シート)

紙やPVC（ポリ塩化ビニル）などの材質のステンシルは自動カッターで簡単にできますが、厚目のシートのステンシルなどは、レーザーカッターが必要です。



ステンシルカッター切り抜き



PVC ステンシル



プラスチック ステンシル

PVC（ポリ塩化ビニル）ステンシルは、シールタイプとなっているので、直接肌に接着もでき、数回の使用することができます。

硬いプラスチック製のものは、接着面はありませんが、半永久的に使用できます。

粘着をもたせ肌に接着したい場合は、専用のステンシルタック（ステンシル用のり）を使用。



●ラメトウ

PVCステンシルはラメトウにも使用できます。



1: 肌を綺麗に拭き、PVC ステンシルを貼る。

2: PVC シートの保護シートを剥がす。



3: ボディ用グルー(のり)を塗る。

4: グルーを塗り終わったら、PVC ステンシルをゆっくり剥がす。



5: ラメやグリッターを接着する。

6: ファンブラシで余分なラメやグリッターを落とす。



6: 定着用シーラーを吹き付けると、ラメやグリッター落ちにくくなり長持ちします。

7: 取り除く場合、専用リムーバー（使用したグルーのリムーバー）を使用して剥がします。

デザイン提供: Malibu TEMPTU Japan

● スクリーンメッシュステンシル

転写シートはスクリーン印刷によって作成しますが、作成の際のスクリーンメッシュを使用します。スクリーンメッシュは縦横のメッシュに光硬化樹脂を塗ったもので、黒のデザインをスクリーンメッシュにのせ、紫外線を照射し、黒のデザインの部分は紫外線が吸収され、光が当たらないので光硬化樹脂が硬化せずに残ります。光照射(露光)後にスクリーンメッシュを水で洗うと硬化しなかつ



露光機



メッシュ

た樹脂が洗い流され、デザインの部分が穴あきとなり、インクを通過します。スクリーンメッシュは閉じた曲線の中のデザインも固定されるので、どのようなデザインでもステンシルとして使用できます。

スクリーンメッシュは高価なものでしたが、最近では安くなりました。また、露光機も 3 万円程度で購入できるようになりました。



1-A

1-B

製作したメッシュを切り抜き肌に固定します。

1-A: メッシュステンシルにステンシルタックを吹き付ける

1-B: ステンシルタックが無い場合、マスキングテープ等で留める。



2

3

4

5

2: 肌にのせ、丁寧に吹き付け。

3: メッシュステンシルをゆっくりと剥がす。

4: パウダーをして

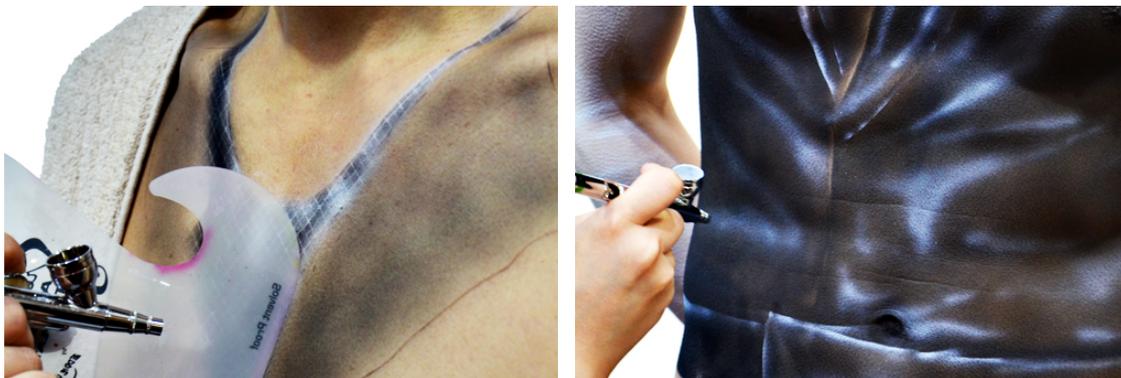
5: 完成。

デザイン提供: クーニーズ

アルコールベースのインクを使用する場合は、光硬化樹脂がアルコールに溶けるためスクリーンメッシュは 2~3 回しか使えません。水性のインクの場合は数回使用できます。

2: テンプレート

エアブラシでは、はっきりとしたラインを描くことは難しいため、テンプレートの直線や曲線を用いることで、短時間で簡単にはっきりとした綺麗なラインを描くことができます。また、テンプレートの、円や直線、曲線などを組み合わせてデザインを作り出すことも可能です。特に市販されているテンプレートを使用する必要はなく、定規や下敷、やうちわ、ティッシュなど身近な道具がテンプレートとして活用できます。



1: テンプレートの端を皮膚に当て、皮膚とテンプレートの境目を狙いライン取りをしていく。



2: ライン取りができれば塗りつぶし陰影を描いていく。

3: 最後にジッパーやボタンなど細かいデザインをエアブラシで描きます。

※艶を出すために、仕上げにホホバオイルをエアブラシで吹付けています。パウダーで仕上げるとマットな質感になるため、パウダーは行わずホホバオイルを吹きかけます。

●自作したテンプレートを組み合わせて、炎を描く。



1: 自作テンプレートを
使用して描いていく。



2: 様々なパターン
のテンプレートを使用。



3: フリーハンドで陰
影をつけながら完成。

厚紙で好きなように切
り取れば、自分だけの
オリジナルテンプレ
ートが作れます。

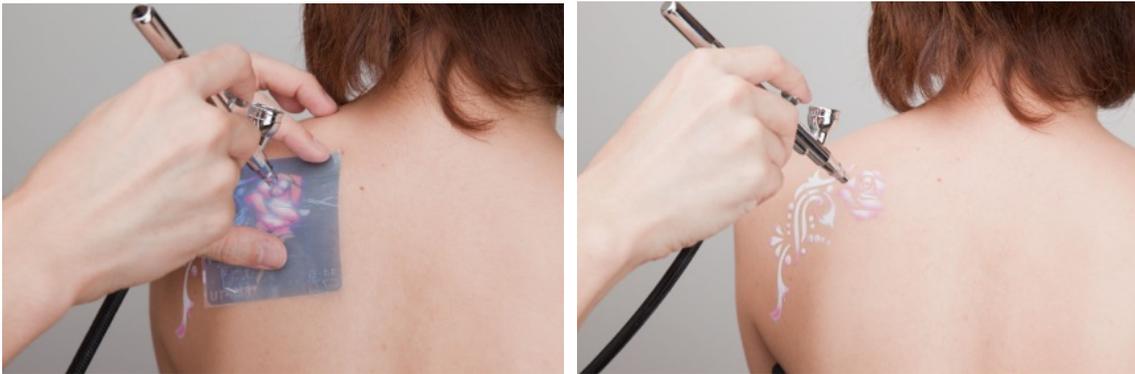
描きたいイメージがあ
れば、それに合わせ切
り取れば作業効率もア
ップします。

④ ブライダルアート

ブライダルでは黒系のタトゥー様のものは禁止です。白、ピンクなどのアート様のものに仕上げます。



ステンシル(型抜き)を使い、エアブラシでデザインを吹いていきます。



次のステンシルを使用してデザインを追加していきます。



数個のデザインを組み合わせ全体のデザインを作ります。



今回はアルコールベースのインクを使用したので、最後にパウダーで抑えます。

すぐに取りたい場合は、アルコール(イソプロピルアルコール 70%)で拭けばその場で落とせます。

エアブラシ用水性インクやエアブラシ用ファンデーションなどでも作品制作できます。

⑤ フリーハンド

ボディアートをフリーハンドで行うための練習は、あるテーマを決め練習することです。

例えば、動物、筋肉、衣装、骨などです。



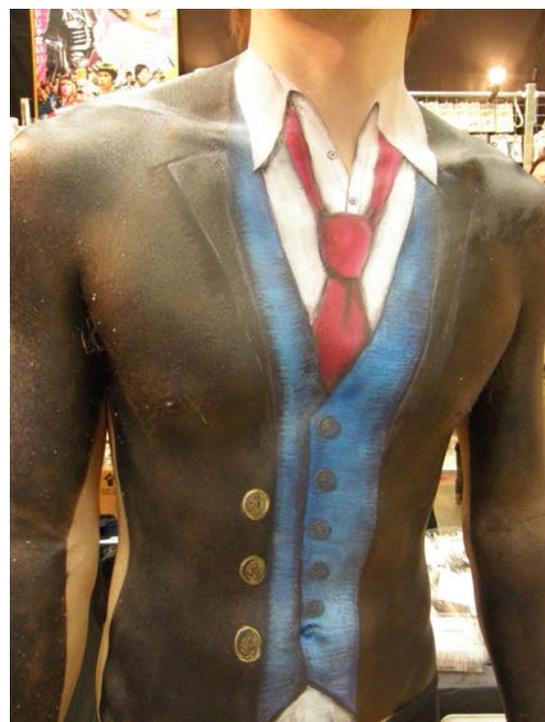
動物



爬虫類



筋肉



衣装



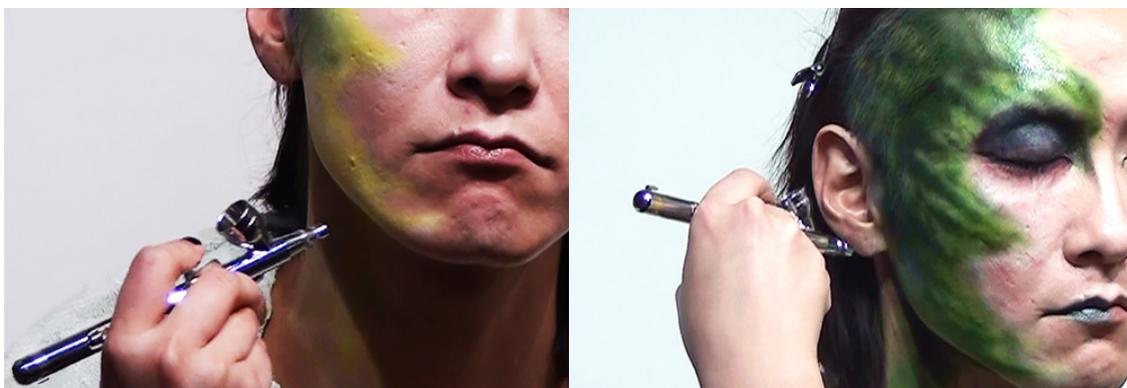
骨

●フリーハンド 1

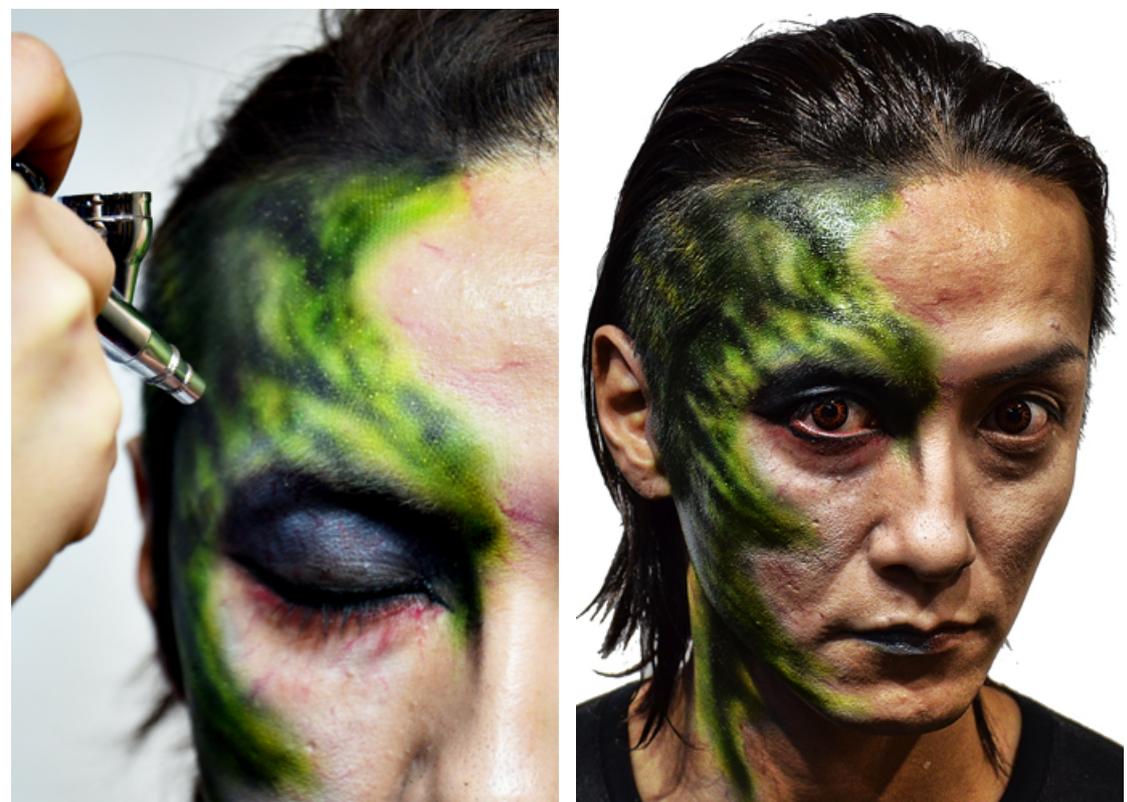
エアブラシは、陰影を付けることが手軽にできます。陰影を活かして、あえてステンシルやテンプレートを用いずフリーハンドでペイント。



1: 白で全体の顔色を悪くし、簡単に下絵を描きます。 2: 下絵が出来上がったら、白でグラデーションを付ける。

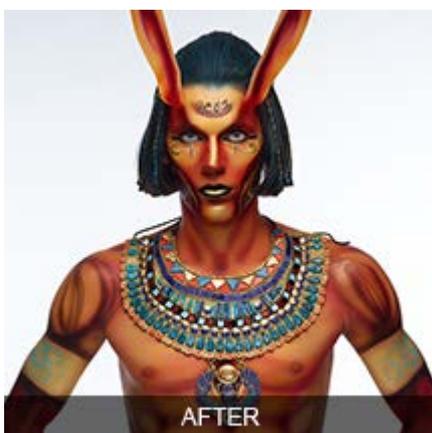
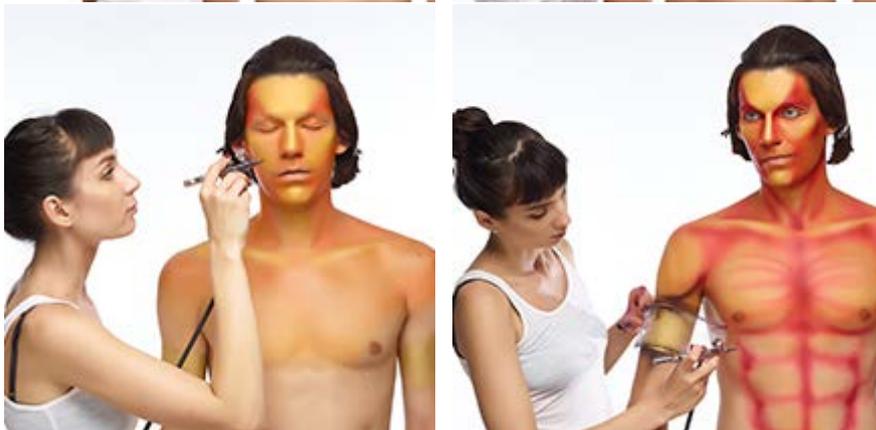


3: 白とカラーがグラデーションになるように吹付け。 4: 黒色を目蓋、唇、ラインをフリーハンドで描く。



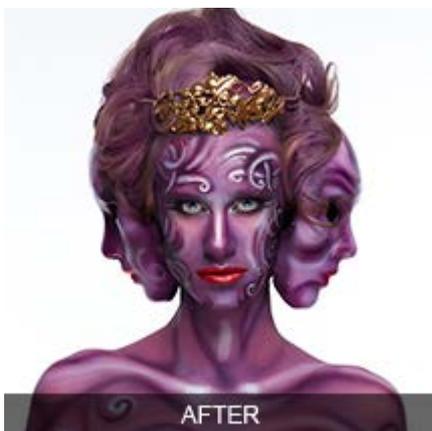
5: 最後に目蓋や、顔の数ヶ所に赤で血管を描けば、人ならざる者に。

●フリーハンド 2



アーティスト Anastasia

●フリーハンド 3



アーティスト Anastasia

⑥ ヘアカラーリング・ヘアタトゥ

テンポラリーヘアカラーとして使用します。福祉美容では、お年寄りのヘアダイの替りとして、エアブラシによるテンポラリーなカラーリングを行っています。

一般の方へのステンシルを使ったヘアタトゥなどもエアブラシで行います。



ヘアカラーチェンジ:

汗でも落ちることなく1日長持ちします。シャンプーで落とすことができます。



ヘアタトゥ:

ヒョウ柄を厚紙に描き、切り抜き吹付ければ、ヒョウ柄が髪の毛に描けます。

⑦ その他応用

● 基礎化粧品

炭酸水や化粧水をハンドピースで吹付ける。



炭酸水

化粧水

乾燥の季節やメイク後の乾燥しがちな肌にエアブラシに化粧水を入れ吹き付けます。

エアブラシで吹付けることで、化粧が崩れることはありません。

● 映像舞台メイク

映像舞台メイクは通常のナチュラルな化粧ではなく、より強調したメイクとなります。そのため、輪郭や色のトーンの差をつけ強調していきます。映像や舞台のテーマによりメイクの強調度は異なりますが、幻想的なショウメイクから華やかな(セブ系)ものや艶やか(セクシー系)なもの、アグリーなものまでその範囲は広く、多くの技術や知識が必要です。

また、時代考証が重視され、衣装や髪型とともに、その年代の化粧を理解する必要があります。

前衛的な舞台やSF的な映像舞台ではフェイスペインティングやボディペインティングなども必要となります。

映像舞台メイクはメイクアップ ラボ 103 で取扱います。

⑧ エアブラシアート演習

エアブラシアート 演習 1: カラーリング



ステンシルを自分で作る

厚紙にデザインを描き、切り抜いてステンシルを作成する。

作成したステンシルで作品を作る。

タトゥっぽくしたもの

ブライダルで使用できるもの

テンプレートを自分で作る

厚紙にデザインを描き、切り抜いてテンプレートを作成する。
曲線、波線、炎などいろいろなデザインのテンプレートを作ります。

作成したテンプレートで作品を作る。

炎

煙

波

その他

ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK

COVER MAKEUP ・ AIRBRUSH MAKEUP ART ・ SPECIAL EFFECT MAKEUP ・ FUNERAL MAKEUP
エアブラシアート 演習 3:フリーハンド演習

動物(いぬ、猫など)のフェイスペインティングをします。

動物(爬虫類、魚類)のフェイスペインティングをします。

筋肉のボディペインティングをします。

衣装のボディペインティングをします。

骨のボディペインティングをします。

⑨ ボディアート作品紹介



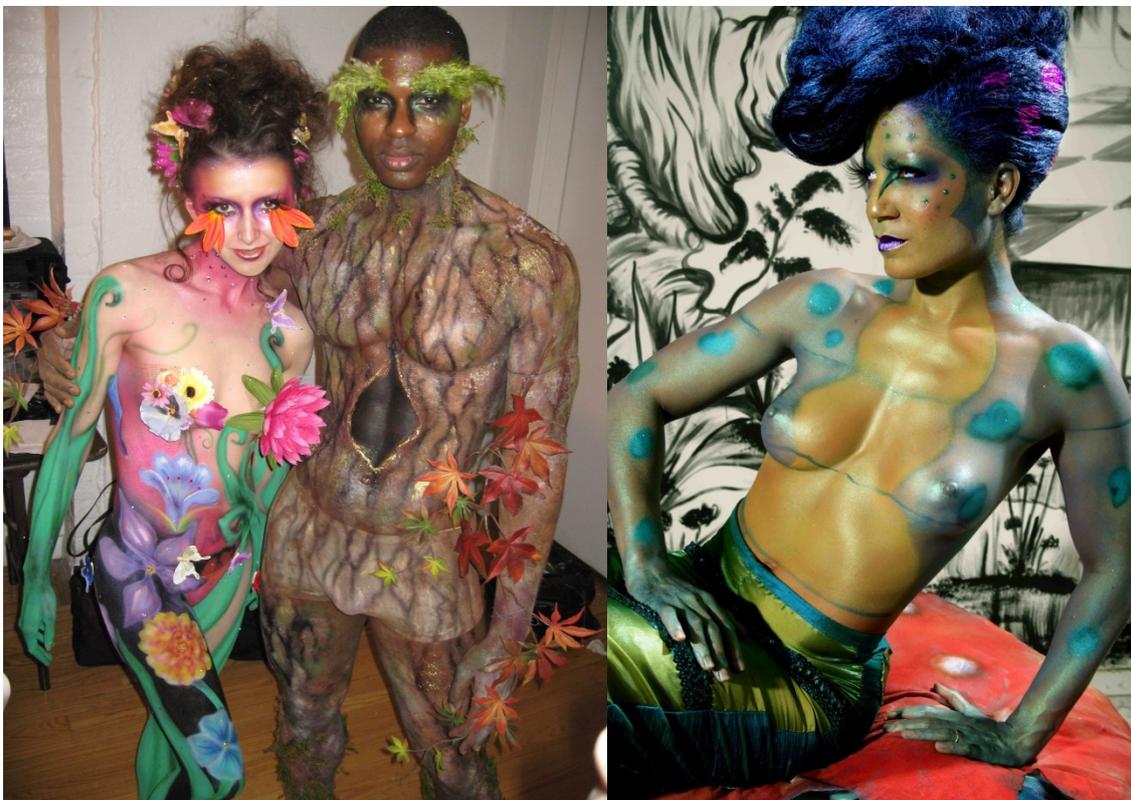
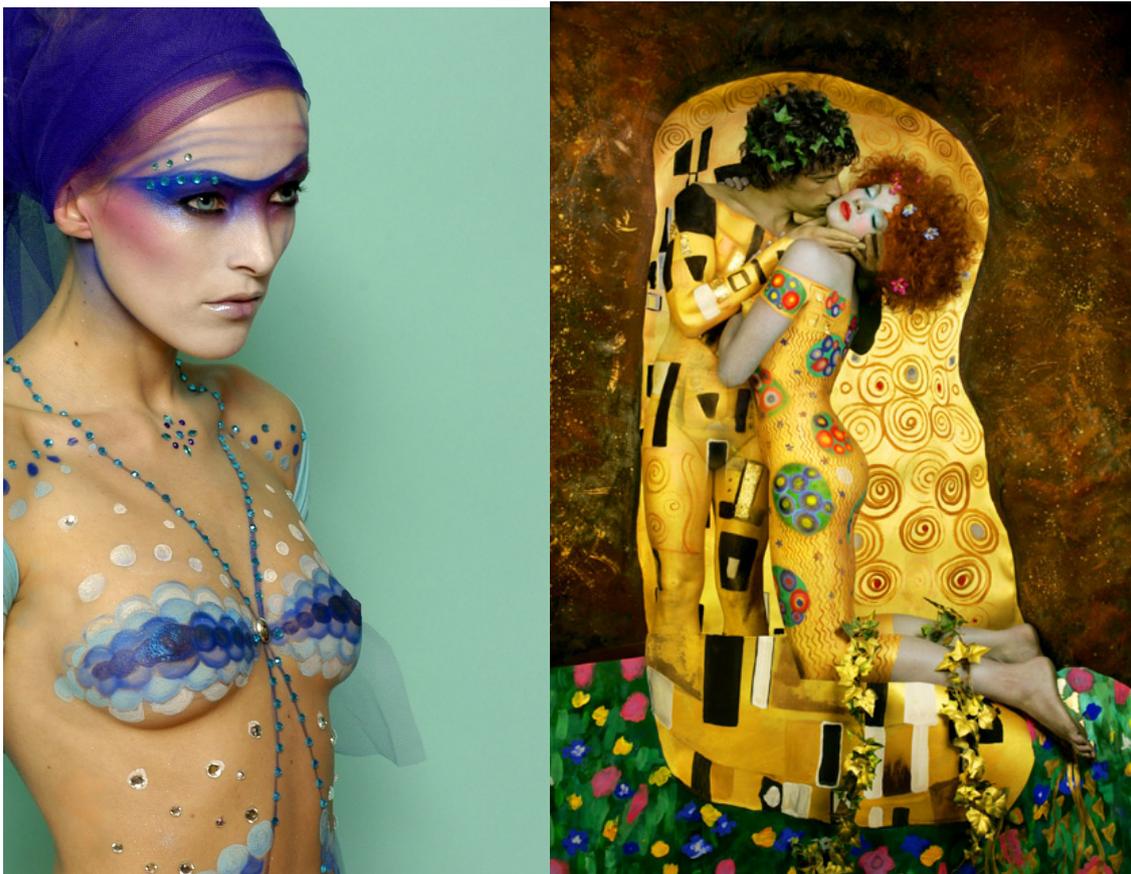
アーティスト DANI FONSECA



アーティスト DANI FONSECA



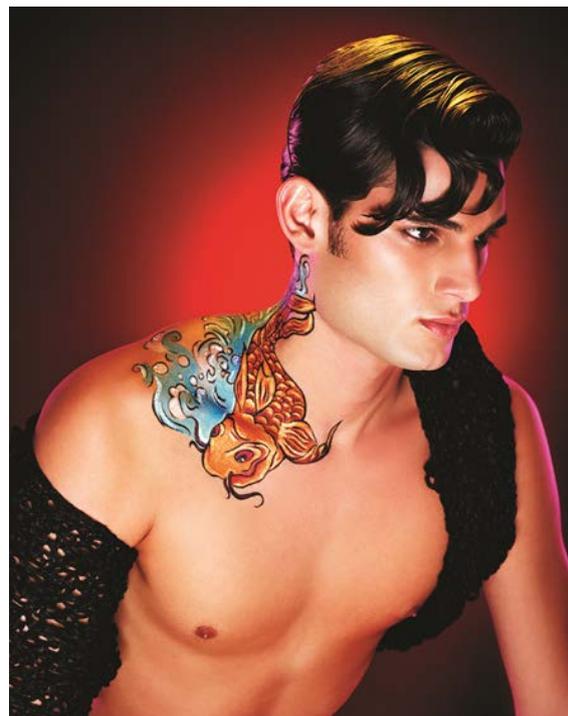
アーティスト DANI FONSECA



アーティスト DANI FONSECA



アーティスト JENAI CHIN



アーティスト JENAI CHIN

SECTION III : SPECIAL EFFECT MAKEUP

CHAPTER 4: 特殊メイクの現状

① 特殊(FX)メイクの現状

ビューティメイクとは異なり、特殊メイクは、映像・舞台メイク、衣装等も取り入れ発展したもので、最近ではリアリティの追求やクリエイティブな創造物まで多岐にわたる。特殊メイクの範囲は2Dや3Dのメイク施術だけでなく、3Dの造形やアプライアンス製作のためのキャストイング、モデリング、モールド製作などを含み、その範囲は広い。また多種多様の材料を使用するために、メイク技術・理論だけでなく材料についての知識や安全についての知識も必要となる。さらに、最近では補綴やエピテーゼなどコメディカルの分野にも応用されてきている。このように、特殊メイクは学際的な知識を必要とする高度な領域です。

特殊メイクは英語では SPECIAL EFFECT MAKEUP (スペシャルエフェクトメイクアップ) と言うが、発音がエフエックスと聞こえるので、FXメイクアップやSFXと略されている。また、VFXとは Visual Effect (視覚効果) のことであるが、VFXはCG加工のICT (IT) 技術によって特殊効果を付加するもので、映像から加工するものを言う。SFXやFXメイクの文言はメイク分野で使用し、特に、基本的にアニメトロニクスで撮影するようなものはSFXと言う。近年では、CG技術の発展によって、VFXによってSFXの処理ができるようになりそれらの境界は曖昧となりつつあり、VFXにおいても特殊メイクアーティストによりその原型は作られることが多く、そのような造形を含め特殊メイクの分野は形成されている。簡単に言うとVFXはバーチャル (仮想) であり、SFXやFXはフィジカル (実体験) である。

特殊メイクはCGやデジタル合成のITC技術 (93年のジュラシックパークなど) によって、バーチャルキャラクターが登場し、メイクを駆逐するかの如く叫ばれたが、CG等はコストパフォーマンスが高くつき、リアリティーの追及への限界が露呈した。そのため、近年ではSFXやVFXの両方を駆使し、より高度な効果を追求し、両者は相互補完的に作用している。また、SFXやFXメイクにおいても、技術や材料等の発達によってより繊細な作品制作が可能となり、そのため、SFXはVFXの限界の露呈と技術・材料等の発達が相まって見直されてきている。

高度な作品や潤沢な予算の作品制作ではメイク、ヘアー、特殊メイク等のそれぞれが専門的に仕事をこなすが、映像メディアの拡大やグローバル化に伴う競争の激化、撮影機材等の廉価は映像制作の一般化を促し、低予算での質の良い映像が求められてきている。メイク分野においても予算制約によって、専門分業から総合的対応が求められている。ハリウッド映画のようなビッグタイトルではメイク関連は分業によって制作が進められるが、多くの作品制作は、ビューティー、アグリー、FXなどを一人でこなす必要がある。最近では、フェイスペイントやヘアーまでも要求されることもある。

このような、専門性と総合性に対応するために、最近では、数名のアーティストがチームを組み、それぞれが得意な分野を担当するメイクパッケージとして受注し、チーム対応でこなすものもある。また、造形やアプライアンス製作と施術を分離し、ビューティー、アグリー、ブライダル、FX等のメイク施術に関して行い、SFX等のアプライアンス製作は別とするもので、造形やアプライアンス製作などはフィギュア等の制作会社やSFX用アプライアンス製作を専門で請け負う会社もある。今後、専門性と総合性の対応がどの方向に向かっていくはわからないが、少なくとも現状の日本の

メイクアップでは、分業化の度合いは低く、特に簡単なアグリーやFXメイクはほとんどのメイクアップアーティストに求められているであり、メイクアップの多様性について喫緊に対応する必要がある。

② 特殊メイクの応用

特殊メイクは映像制作だけでなく、フィジカルな分野を射程としている。FXメイクは実体としてメイクを施すために、映像制作のためだけでなく実体としてその技術に応用することができる。高度なFXメイクの作品はすでに芸術として認められ、コメディカル分野では補綴やエピソードに利用されている。

最近ではコスプレやハロウィーンなどの流行において、フィジカルなメイク分野が見直されてきている。漫画やアニメにおいても、2Dから3Dを経て実写版が多く制作されてきている。これらはすべてFXメイクの領域である。特異なところでは、死化粧における、特殊メイクの技術の導入などがある。

メイクアップを拡大的に捉え、ビューティーだけでなく、FXメイク等を含み、技術的にはハンドアプライだけでなくエアブラシやアプライアンスまでを含めることにより、メイクアップ分野は産業として成り立つものである。

本プロジェクトでは、メイクアップを拡大的に捉え、メイクアップ分野の産業としての確立を目指すものであり、その一環として新技術の導入と応用を志向しているが、特にFXメイクにおいては造形やアプライアンス製作はメイク施術とは知識・技術が異なるため、喫緊には、FXメイク施術の技術・理論修得に重点置くものである。そのため、本テキストではメイク施術のための知識・技術が中心となるが、造形やアプライアンス製作にも言及する。

CHAPTER 5: 特殊メイクの分類と材料**① 2D と 3D での分類**

特殊メイクは、傷や簡単なアグリーメイクから造形を含むコンセプチュアルなトータルメイクまで範囲は広く、それらの材料は多様であり、また製作や施術方法も多様である。ここでは、それらを概観し、使用される材料を中心に述べる。

詳細な制作・施術技術は演習テキスト(別冊)によって記述します。

施術の手間と準備に係る手間に分けて分類すると理解しやすい。

大きく分けると、モデリングや造形を必要としない、いわゆるペイントで筆やエアブラシ、スポンジ等でのメイクやペインティング、パウダーリングするもので 2 次元（面的に施術する意味で 2D）のものと、立体的なモデリングや造形を含む 3 次元（3D）のものに分けられる。

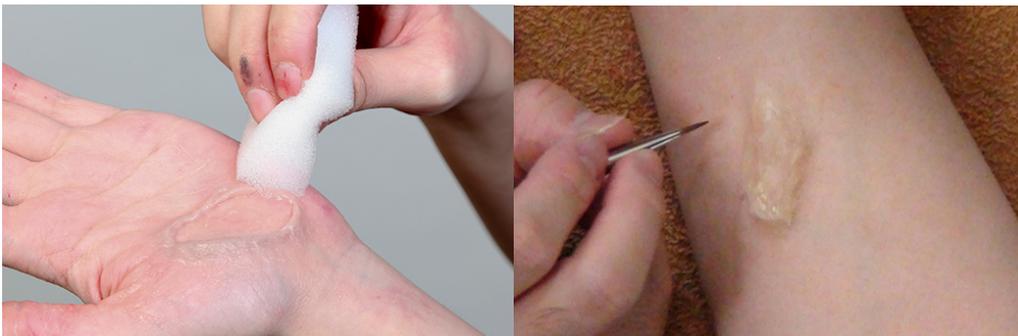
さらに、3D のものはその場でモデリングするものやあらかじめ造形し製作したアプライアンスやマスク、スーツなどものや、よりコンセプチュアルな造形やアイテムやアクセサリを含むものまで幅が広い。2D や 3D の区別は施術の難易度を示すものではなく、施術の方法や手間に係る区別です。実際に 2D のオールドメイク（エイジング）やボディペインティングは簡単なアプライアンス装着に比べ難しい。

1: 2D ペイントによる特殊メイク

筆やエアブラシ、スポンジなどで顔や身体に直接ペイントすることで、湾曲した面に施術するものである。傷や打撲、痣（あざ）などはペイントで表現することができる。フェイスペイントやボディペイント、タトゥアートなども特殊メイクの一部と考えられる。

**2: 3D モデリングによる特殊メイク**

凹凸のある傷やはれ、怪我などまた口や鼻をその場で直接肌に造形することをモデリングと言う。アプライアンスの製作時間がない場合や製作費がない場合、一度しか撮影しない場合、緊急に必要な場合などに利用される。比較的小さなものは短時間でできるので、手間がかからない。



3:3D アプライアンスによる特殊メイク

あらかじめ造形し、製作した傷や口や鼻などはアプライアンスと言う。アプライアンス (appliance) は装着するパーツを言うが、プロセティック (prosthetic: 補綴、義肢) とも言う。

凹凸の激しいものやモデリングに時間のかかるものやマスク、スーツなどは、モデリングで対応できないために、事前に、アプライアンスを作成し、当日そのアプライアンスを着ける。鼻や顎、耳などの部位の場合や顔全体のもの、身体全体のものまで多様である。クオリティの高いものは装着する個人 (俳優等) に合わせ、キャストイング、造形、モールド製作、アプライアンス製作の手順を踏み、個人 (俳優等) にあわせて個々に製作する。また、撮影が何日にもわたり、同じ形状が必要な場合には、その都度モデリングして同じ形状は作ることができないために、アプライアンスを作成する。



4: 特殊造形やコンセプトチュアルな特殊メイク

モデリングやアプライアンス、マスク、スーツなどの大掛かりなもので、制作のコンセプトに合わせた、特殊造形やペインティング、衣装、アクセサリまでを含む。植毛、義眼、義体の制作までを含み、高度な技術が要求される。狭義の意味でのSFXは特殊造形やコンセプトチュアルメイクを言う。このような技術は最近コメディカル分野に応用され、エピテーゼ (医療用具として体の表面に取り付ける人工物) として使用される。



② FXメイクの材料:2D材料(ペイント剤)

2DでのFXメイクはペインティングやパウダーによるものである。肌に直接塗布するので、特に安全性に注意する必要がある。長持ちさせる場合やすぐに落とす場合など状況によって使用するペイント剤を的確に選択しなければならない。

肌用のペイント剤には大きく分けると、油性、水性、レジンベース、アルコールベースなどがある。

1:油性ペイント剤 (オイルベース)

いわゆるドーランやグリースペイントである。顔料等を鉱物油や油脂に混ぜクリーム状にした(クリームベースともいう)。ミネラルオイル(鉱油)ベースのものは安価でありよく伸びる。オイルベースのものは速乾性がないのでタルクなどのパウダーで定着させる。乾くとマットになり、ひび割れなどがおきる。ミネラルオイルの替りにキャスターオイル(ひまし油)のものは不乾性油でもヨウ素価(81~91)が高く、粘度、比重も高いためにひび割れしにくくボールドキャップやマスク用にも使用される。



2:ケーキタイプ(圧縮固形ファンデーション)

パウダーファンデーションと油分(オリーブス、クワランオイル、分留ココナッツオイル、ホホバオイル、オリーブオイルなど酸化しにくいオイル)を混ぜ、加圧し固形にしたもの。通常のケーキファンデーションはほとんど肌色であるが、そのカラー版に近い。ファンデーションのように伸び、油性であるがクリームベースより油分が少なく、汗に強く、よれが少ない。舞台などで使用する。



3:水性ペイント剤

顔料や染料とバインダーおよび分散剤と水を混ぜたもので、水分の蒸発によって定着する。汗や水に弱い、洗い流すと落ちる。

固形のものや液体のもの、ペースト状のものがあるが、あらかじめ水を混ぜた液体状のものは腐りやすいので防腐剤が入っている。

水性のものはラテックスゴム系やシリコンゴム系や油性のもの（ワックスなど）に塗ることができないので、シーラーを塗ってから塗布する。

フェイスペインティングやボディペインティングなどに多用される。

水性は他の溶剤ベースに比べ安全性が高く、子供にも使用できる。

**4:油性（有機溶剤系）レジンベース ペイント剤（合成樹脂塗料）**

有機溶剤に合成樹脂と顔料や染料を混ぜたもので、油性ラッカーとも言う。

本来、油性とは動物または植物由来の油脂のことを言うが、ここでは非水溶性を意味する（油性ペン等も同じ）。有機溶剤は石油より生成するものであり本来の意味の油性（油脂）とは異なる。フタル酸樹脂、アクリル樹脂、ウレタン樹脂、エポキシ樹脂、ビニル樹脂系など多種多様である。乾燥型（ラッカー系）と硬化型があり、乾燥型は、有機溶剤が乾燥し、合成樹脂とカラー剤が残り定着する（ラッカーは溶剤の揮発によって被膜を形成するものを言う）。硬化型は重合（橋架け）により網目状の膜を形成する。硬化型の皮膜（塗膜のこと）の方がラッカー型の皮膜より強固である。ラッカー型の多くは乾燥しても元の有機溶剤に溶けるが、硬化型のもは一度硬化すると有機溶剤に溶けない。重合架橋の化学反応を伴うので硬化型と言うが、現場では乾燥型も硬化型も、どちらも“乾く”と表現する。

合成樹脂を溶かす有機溶剤は真溶剤（酢酸エチル、アセトン、メチルエチルケトン等）であり、助溶剤や希釈剤（シンナー、シナー）としてトルエン、キシレン、アルコールなどを混ぜ粘度や表面張力、乾燥時間を調節する。

油性のレジンベースは、アプライアンスやマスク等には使用できるが、肌に塗ると肌に負担がかかり刺激を与えるので、腫れたり、赤くなったり、かゆくなったりするので直接肌に塗ることはできません。

5:水性（水溶性）レジンベース ペイント剤

厳密には水性ではなく水溶性と言う。

レジン(合成樹脂)を改良し、水に溶けるように合成樹脂に水添し変性させ、水に溶けるか、樹脂ポリマーを界面活性剤によりO/Wエマルジョンにして分散させ混ざるようにしたもの（水に溶けるのではなく分散して混ざっているもの）がある。

アクリルガッシュなどのペースト状のものは、水添系が多く液体状のものはエマルジョン系が多い。合成樹脂で皮膜を形成するので肌にツツパリ感がある。乾くと水では落ちない。エアブラシ用のものはレジンの配合比が低いために落とすことができる。

液体タイプは水分が多いので強い防腐剤を必要とする。

肌に塗る場合は、レジンの膜が厚いものは肌にストレスを与え、また皮膚呼吸（体温調整）を阻害するために、長時間の使用は避ける。エアブラシ塗布などレジン膜が薄いものは差支えない。また、アプライアンスなどのへの使用は問題ない。



水溶性レジンベース エアブラシ用ペイント

6:アルコールベース ペイント剤

エチルアルコールやイソプロピルアルコール(IPA)を溶剤とするもの。

皮膜形成のためにレジンを含むものもある。多くは、レジンを含まずエチルセルロースなどを皮膜形成剤としている。エチルセルロースは紙の成分であり、肌に安全とされている。エチルセルロースは水に溶けずアルコールに溶ける。そのため、乾いたあとは汗や水に強い。表面は、ベタベタするのでタルク（ベビーパウダー）やフィニッシングパウダー等で押さえて定着させる。

ラテックスやシリコンにも塗ることができる。アクリル系に比べると肌への負担はすくない。

溶剤のアルコール自体に殺菌作用があり防腐剤はいらない。

ボディアートでは多用される。



アルコールベース固形パレット(筆、スポンジ用)

ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK

COVER MAKEUP・AIRBRUSH MAKEUP ART・SPECIAL EFFECT MAKEUP・FUNERAL MAKEUP
主にアルコールとして使用されるのは、エチルアルコールとイソプロピルアルコール（IPA）であるが、固形のペイント剤を溶かすにはイソプロピルアルコールの方がよい。エチルアルコールは蒸気圧の関係より通常では、95%までしか精製することができない。特級アルコールは 99.5%程度まで精製することができるが、精製の際にベンゼンとの共沸脱水をするために、ベンゼン等が残っている（ベンゼンは発がん物質であり、微量でも避けるべきである）。イソプロピルアルコールは添加物なしで、99%で精製できる。

ペイント剤の皮膜形成基剤のエチルセルロースは 90%以上のアルコールに溶解するとされており、無水のアルコールの方がうまく溶ける。パーセント（%）比の低いアルコールでは、うまく溶けずダマができる。また、エチルアルコールは酒税（正確には酒税相当分）がかかり、イソプロピルアルコールより高い。特に特級アルコールは高い。



エアブラシ用アルコールベースインク

イソプロピルアルコールは医療で消毒用に使用されているために肌への安全性は問題ない。しかし、蒸発力が高いので肌が乾燥しやすいので、肌にペイントしたアルコールベースのインクをふき取る際には 70%に希釈して、肌への負担を減らす。

7:シリコンベース ペイント剤

おもにビューティーメイク用に開発されたものあり、シリコンオイルを配合したもの。つや感があるが、皮膜は強くない、そのためFXでは仕上げなどに使用する。



エアブラシ用シリコンベース インク(ファンデーション)

8: パウダー

汚れやほこり、エイジング（古ぼかし）などを演出する場合に特殊なカラーのパウダーを使用する。他のペイント剤では出せない効果、例えば金、銀、銅などメタリック調のものはメタリックパウダーをミキシング液（パウダー等を混ぜペイントを作る液）と混ぜ塗布する。



メタリックパウダー



ダスト、ダート、アッシュ パウダー

砂漠、鉄道、ほこり、エイジングなどの種類がある。

9: スポンジ

特殊メイクでは数種類のスポンジを使用する。

スポンジは液体の材料を薄く延ばし塗布するとき、スパッタリング効果を出すとき、テクスチャーを付けるときなどに使用します。

●スティップルスポンジ（黒ゴム）：網目状のスポンジ

擦れや斑など不均一、ランダムなテクスチャーを演出する時に使用。

スパッタリング効果を出すときはたたくようにします。



●フォームスポンジ:



きめの細かいスポンジ

きめが細かいのでペイント剤を滑らかに塗布する。

スポンジのエッジを丸くしたり、ぶつぶつになるように一部をちぎり、テクスチャー用にしたりする。ラテックスフォームスポンジとノンラテックスフォームスポンジ（ウレタンが多い）がある。

ラテックスアレルギーのアレルゲンとなるため、最近はノンラテックスフォームが多い。

●ゴムスポンジ（赤ゴム、オレンジゴム）



ゴムを繊維状にし、ランダムに圧縮したような形状のスポンジ。

肌質のテクスチャーを付けるために使用。

セルローススポンジでも代用できる。

●ウレタンスポンジ



通常のスポンジで目は細かめ。

安いので多用する。

市販品は白色がほとんど。

価格は安い。

10: 肌保護材

特殊メイクで使用する材料は、化粧品基準に準じていないものも多く、また外国製品も多いので肌の保護は施術前と施術後に十分行う必要があります。

施術前には肌保護材や制汗剤などを使用すると肌へのストレスを軽減することができます。あまりつけ過ぎるとペイントののりが悪くなる場合があります。

筆、スポンジ、パフなどで行う。液体のものはエアブラシでも使用できる。

除去はペイント剤の特性によってリムーバーが異なるので、注意すること。

除去後はクリームや化粧水などで肌の手入れを行うことを示唆すること。

アロエ軟膏などはよく使う。

③ FXメイクの材料:3Dモデリング材料

モデリング材料にはいろいろな材料が使用されてきました。今日では、使いやすさや価格などにより数種類のものが使われている。有機溶剤が含まれるものは危険性が高いので最近ではほとんど使用されていない。また、有機溶剤系のもは極力使用を避けるべきである。

以下に最近使用されている材料を示す。

1:ゼラチン

豚などの動物由来の皮膚や骨、皮などの成分の不溶性のコラーゲンに酸またはアルカリで前処理して熱加水分解して、抽出したもので、ゼリーなどの食品や医薬品に使用されている。精製度の低いものは膠(にかわ)として絵具や接着剤としても利用される。ゼラチンになるとコラーゲン構造が崩れ変性するために可溶化する。

ゼラチンは他の蛋白質と同様に各種アミノ酸がペプチド結合した高分子で、ゼラチンを酸、アルカリまたは酵素などで完全に加水分解すると色々なアミノ酸になります。そのため人体には無害で人体にも多く含まれるために、肌への装着は安全性が高い。



ゼラチンは温度変化によってゾル（コロイド溶液）・ゲル（ゼリー状）変換し、その凝固点温度は市販品で 20 度～28 度であり融点は凝固点より 5 度ほど高くなるとされる。凝固点は粘土や強度があがると高くなり、融点はゲルの濃度が上がると高くなる。（注意：高分子ゲル・ゾルでは凝固点と融点は異なるのが普通である。凝固点と融点の差を過冷却と言う）。

特殊メイクでは融点が 40 度～45 度のもを使用する。そのため市販品に比べ高濃度のゼラチンを使用する。また、融点は糖類を加えると高くなるのでソルビトールなどを加える。ゼラチンの強度を測る数値にブルーム値がある。ブルーム値はゲル状のゼラチンに力を加えた場合に 4 ミリ押し下げするのに必要な力(g)である。市販品はブルーム値が 80 程度に設計されているが、特殊メイクではブルーム値が 200 ぐらいものを使用すると肌質に近い感触が得られる。ゼラチンを溶かす場合に、一度に多量に入れるとダメになるため、少量の溶液で膨潤させ、その後溶液を足し溶かすとダメにならない。

水には溶けないが、お湯には溶ける。（湯銭しても溶ける）水で溶かす場合は、カビが生えるので長期間使用・保存する場合は必ず防腐剤をいれる。グリセリンで溶かすとカビは生えない。特殊メイクでは、グリセリンと 70%ソルビトールを 1:1 に混ぜその溶液で溶かす。ソルビトールは糖類でありブルーム値をあげ、防腐剤としても機能する。ゼラチンはブルーム値の異なるものが市販されているが、ゼラチンの濃度によってブルーム値を調節することができるので、市販品ゼラチンでブルーム値 80 であれば 2 倍以上のゼラチンを入れゼラチン濃度をあげる（ゼラチンを 2 倍にするとブルーム値が 2 倍になるわけではないが、濃度が上がれば、ブルーム値も上がるので適量を見極めること）ことができる。

溶解液にグリセリンやソルビトールを使用する場合は、容器ごと湯煎して溶かすと綺麗に溶ける。でき上りは、半透明の黄味がかった餡色になります。ゼラチンは可塑性があるので、不純物が混ざらない場合は何度でも使用できます。

ゼラチンでモデリングする場合、ゼラチンは通常温度では固いゲル状であるため造形が難しい。多くは湯煎し粘度の低い液体状で造形することとなるが、40 度以上でない限り柔らかくならないため、人肌には少し熱く、粘度が低くただらであるため造形はできるが詳細な造形は難しい。しかし、皮膚のただれや水泡などを表現する場合はスパチュラなどで簡単に造形できる。市販品は透明、肉色(FLESH)、赤などがある。赤は、液体血糊だと乾いたり、衣服についたりするので、赤いゼラチンを使うとついたりしない。

価格的には安価であり、安全性も高い。ゼラチンは再現性（型取りによる再現精度）がよく印象剤やアプライアンス用材料としても使用する。ゼラチン自体に接着力はあるが、汗や水にも耐性があるが、大汗をかく場合にははがれるので、ゲル状になってから接着剤を使用することもある。

2:ワックス

ワックスとはいわゆる蠟（ロウ）のことで、高級脂肪酸（ C_nH_mCOOH ）とアルコール（1価または2価の高級アルコール）とのエステルで融点の高い油脂形態状（油脂は高級脂肪酸のトリグリセリド）のものである。動物や植物の油脂から採取されるが、原油を分留して得られる炭化水素系のワックス（石油ワックス、パラフィン系ワックス、合成ワックス）もある。

融点の低いワックスは化粧品などに多用されるが、特殊メイクでは、室温では固形で融点の比較的高いワックスを使用し、市販品のほとんどが合成ワックスである。



ワックス（色つき）



シンワックス

合成ワックスは常温では個体であり、融点が高いため成型（モデリング）がしやすく、硬いので複雑な形状を作ることできる。しかし、冬場では室温が低くなるために、硬くなりすぎて成型しづらい。そのため、ワックス成分のみでなく、ワックス成分にコンパウンドを入れ練ったものや、アクリル樹脂などを細かくしたものに鉱油等を混ぜ、常温で固体の改良ワックスが市販されている。より高価なものは、改良ワックスに綿糸などの繊維を混ぜ、より柔軟にしたものもある。天然系のワックスは低融点でありコスト的に高がつき、合成ワックス(SYNTHETIC WAX) は高融点であるが、常温では固く、動きの多い場合には柔軟性がなく剥がれやすいため、特殊メイクでは、成型しやすく、柔軟性のあるパテ状の改良ワックスを使用することが多い。ワックスは使用前によく練ると柔軟性がでて成型しやすくなる。それでもワックスが硬い場合は、キャスターオイルを混ぜ練ると柔

らかくなり、成型しやすくなる。ワックスでモデリングする場合、ある程度の凸凹に対応でき、スパチュラ等で成型すればシャープなエッジや形状が得られる。ワックス自体にも接着力はあるがあまり強くないので肌との接着面には接着剤が必要である。

ワックスは油性であるため水性の絵具は載らない。水性のものを塗るときはシーラーを塗ってから着色する。



写真:シーラー

3:ラテックスリキッド (レイテックス)

LATEXと表記され、ラテックスまたはレイテックスと読む。

ラテックスは界面活性剤で乳化したモノマー粒子が分散したエマルジョンであり、空気に触れると凝固する。また、氷点下になり凍結した場合は、凍結凝集破壊により変質し使用できなくなる。

ラテックスは通常液体であるが、乾くとゴム状の柔軟性のある膜を形成する。天然ゴムや合成ゴムできているため、ゴムアレルギーの方には使用できない。

液体であるので細かい造形をすることはできない。

薄いレイヤーにして皮膚の演出などに適している。

ラテックスのみで凸凹の大きなものを作る場合にはレイヤーを重ねて盛り上げる。また、ベースにコットンを敷き、その上にラテックスを塗り造形するラテコットン手法が多い。

ラテックスには水性のインクは着色しないのでクリームタイプ(油性)やアルコールタイプのインクで着色する。水性インクで着色する場合はシーラーを塗ると着色できる。

ラテックス自体は乾くと接着力があるが、汗をかくと剥がれてくる。最初に肌に接着剤を塗りその上から塗布するとはがれにくくなる。また、エッジが剥がれた場合は接着剤で固定すると長持ちする。ラテコットンにすると凸凹のあるモデリングが可能であるが、コットン (ティッシュでも可)が多いとうまいかない。

色は透明、肌色(FLESH)、茶色(TINT)などがある。

乾くとテカリ感があるのでカラーリングでマット感を出す。

肌を引っ張りながら塗って乾くと、しわができるので老人メイクとしても使う。



4:シリコーン ゲル (シリコーン パテ)

シリコーン製の粘度の高いパテ状 (ゲル状) のもので、通常はA液、B液を混合すると重合が開始し固まる(付加重合型)。硬さ調節のためにC液 (シナー) がセットになったものもある。通常シリコーンは粘度が低く、硬化に6時間から12時間程度がかかるため、モールド (鋳型) にシリコーンを流し込み成型する。

ゲル状のシリコーンは、硬化時間は5分から10分程度で、最初は粘度が低いためにモデリングしにくい、すこし重合したものはパテ状になりスパチュラや指で練ってモデリングできる。シリコーンは柔軟性に優れるために動きにも強くはがれにくい。押し型のようなモールドであれば簡易的にアプライアンスを作成できる。

シリコーン自体が半透明のため光が中に入り込むので、ピグメントやフロッキングで色を内部着色 (内着) すると肌質感が演出しやすくなる。

シリコーンは撥水性があるので水性のインクでは着色できない。油性やアルコールベースのインクで着色できる。

シリコーン自体に接着力があるので、接着剤は必要ないが、シリコーンは重いので、あまり大きなモデリングになると、汗をかくと剥がれやすくなる。重くなるような大きなモデリングを製作する場合や動きの多い箇所は、接着剤を塗り込み接着する。



シリコーンゲル クリア シリコーンゲル フレッシュ

5:コロジオン ・シアノアクリレート

コロジオンは、ニトロセルロース(ピロキシリン)をエタノールとジエチルエーテルに溶解させたもので水絆創膏に使用される。乾くと耐水性の皮膜ができ、肌のひきつれ感 (つっぱり) を演出するために使用する。凸凹のある演出はできない。価格的には高価である。



シアノアクリレートは、瞬間接着剤の主成分である。肌のひきつれ感を演出できるが、接着力が強いので、リムーバーを使用して取らないと肌を傷つける場合もある。

まつ毛エクステ用の接着剤に多用されるが、リムーバーとしてアセトンなどを使用するために特に注意が必要である。

6: 汎用接着剤（木工用）

木工用は汎用の接着剤であり、酢酸ビニルを水に乳化したもの、溶剤は水である。古傷などに使用できるが、取れやすい。

有機溶剤系のはセルロース系のもので溶剤はアセトンやシクロヘキサンなどが使用されている。有機溶剤系の接着剤は肌に触れる場合は使用しない方がよい。使用は自己責任で。

7: PVA(ポリビニルアルコール)

水に可溶性のビニルアルコールの重合体であり、合成糊の成分であり、また入歯固定剤やスライムなどに使用される。紙粘土のようなPVAはパテのように使用でき、乾くとスポンジ状になる。

水のりはPVAのひとつであり、古くは紙などと混ぜモデリングしたが乾くのにかかり現在ではほとんど使用していない。

8: スパチュラ

スパチュラはワックスなどを成型する、エッジを滑らかにするなどを使用します。

スパチュラはシングルエンド、Wエンドがある。

また、使い勝手によって先を曲げにカーブをつける。



シングルエンド スパチュラ



ダブルエンド スパチュラ

④ FXメイクの材料：3Dアプライアンス材料

アプライアンスはあらかじめ造形し、モールド(鋳型)を製作し、材料をモールドに流し込み製作する。そのため、再現性の良い材料が使用される。

アプライアンス装着にはきつい接着剤を使用するので、必ず装着前に肌の前処理を行い、安全を確保することが重要である。

最初に肌保護材を塗り、肌をシールドして行う。また、あまりシールドすると接着剤がくっつかないので、シールド後にティッシュなどで拭き取り、適度に行うことが肝要である。また、アプライアンスを取り除いた後はクリームや軟膏等で肌の手入れをすることを指示する。

1:ゼラチン

モデリング材料と同じで、固まると強度もある。また、一旦凝固しても熱を加えると溶けるので失敗による材料廃棄ロスがない。35° Cから 40° Cで溶解するので、高温の場合には向かない。



2: マスクラテックス

モデリング用のラテックスリキッドより硬く硬化するもの。

石膏などの凹型に流し込み石膏の壁に付着したラテックスが乾燥するとゴム状のマスクができる。

モールドに流し込んでアプライアンスの様にフィットしたマスクも作れる。

フォーム状ではないので大きなものは重い。



ピグメントで内着(内部着色)できる。

マスクカラー(ラテックスを内着)したもので、ラテックス用ペイントとして使用する。

3:フォームラテックス

ラテックスを主剤とし、攪拌し気泡を加えオープンなどで加熱し硬化させたもので、スポンジ状の軽いアプライアンスやマスクを作成する。ラテックスリキッドと異なり、加熱して架橋させます。基本は4種類の材料を混ぜオープンで焼き上げます。

- 1: **ベース基剤 (Base Solution)** はラテックスゴムで、通常は空気に触れ酸化してpHが低下し凝固するため、アルカリ性に保つために、アンモニアを添加してpHを10以上に上げるために、アンモニア臭がする。
- 2: **フォーミング剤 (Foaming)** は界面活性剤で、ラテックスを泡立てます。アルカリ性のものを使用します。
- 3: **キュアリング剤 (Curing)** はラテックスを加硫させるための硫黄で、ラテックスに硫黄を混ぜると架橋し硬化する。キュアリング剤がないと、発泡しても弾力がなく、押しつぶしても元に戻りません。キュアリング剤もアルカリ性です。
- 4: **ゲリング剤 (Gelling)** は酸性 (pH4.5) でラテックス成分のたんぱく質を凝固させます。

ベース基剤とフォーミング剤とキュアリング剤を混ぜ、攪拌しクリーム状に泡立て、最後にゲリング剤を入れ、ゲリング剤で固化する前にモールドや型に流し込み、オープンで焼きます。

作業時間はpH値によって決まるが、ゲリング剤投入前の攪拌中のアンモニアの気化蒸発の度合いによって変化する。より確実にするには攪拌中にアンモニア水を加えpHを維持すると長い作業時間が得られる。リリース剤を塗っておくと、モールドにくっついたりしない。

フォームラテックスの着色はクリームベースやアルコールベースのもので行う。

液体アクリル塗料とプロスエイドを混ぜたPAX塗料で着色するとひび割れしにくくなる。

接着もアクリルラテックスエマルジョン系の接着剤 (プロスエイド) や松脂系の接着剤 (スピリットガム) などで接着できる。比較的強い接着剤を使用するので無理にはがすと皮膚を傷めるので、アプライアンスを取り外す場合は必ずリムーバーを使用する。



フォームラテックスはセット販売が多い。

アニマトロニックス用とプロセティック (PROSTHTIC) 用がある。

プロセティック用は低いPHで固まるため作業時間が長い。またその分精密なエッジが得られる。これはアニマトロニックス用が品質的に劣るものではなく、その発泡セルはほとんど変わらないとされている。フォームの骨格構造の差によるものである。アニマトロニックス用の方が骨格がしっかりしている。

●フォームラテックスサンプル



メイクアップ アドバンス プロジェクト実証講座で使用したもの。



メイクアップ アドバンス プロジェクト実証講座で使用したもの。



メイクアップ アドバンス プロジェクト実証講座で使用したもの。

アプライアンス制作:(株)メイクアップディメンションズ

4:シリコーン (RTVシリコーンゴム)

シリコーンは液状のもの、ゴム状のものがあるが、液状のものはシリコーンオイルと言う。ここではゴム状のものを説明するが、シリコーンゴムは常温で硬化するために、RTVゴム (Room Temperature Vulcanizing) とも言う。化学的にはポリシロキサン (Si-O-Si)_n でシロキサン結合 (Si-O-Si) がC-C結合より強固であるため分子全体はらせん構造をもち、化学的に安定なものとなり、酸化、分解されにくい。らせん状になるため水素結合を防ぎ分子間力が小さくなるため撥水性やガス通過性が高い。生理活性も低いために肌に対しても安全性が高い。分解されてもおもにシリカと二酸化炭素と水になり危険性が低い。

シリコーンは硬化するのに、付加重合と縮合重合がある。

付加重合は通常 2 液タイプでA液、B液に分かれ、同量を混ぜ重合が開始する。

付加重合は重合の際に他の物質の生成がなく安全であり、多くの場合はプラチナ(白金)塩を重合開始剤としているのでプラチナシリコーン (Platinum Silicone) とも呼ばれる。付加重合タイプは、白金塩で反応するため、この白金塩が硫黄化合物、リン化合物、窒素化合物などの物質が混入することで硬化阻害を起こす。そのためモールドがウレタンや硫黄の入った粘土などの場合には付加型シリコーンは硬化しない。また、モールドが縮合型シリコーンである場合も、付加型シリコーンは硬化しません。付加型は重合の際の収縮がないので、印象剤やアプライアンス製作の場合に忠実に原型を再現できる。

縮合重合は 1 液タイプと 2 液タイプがあり、1 液タイプは空気にふれ酸化し、縮合重合が始まる。2 液タイプはA液、B液を混ぜると縮合重合が開始する。縮合重合は重合の際にアセトンやアルコール、オキシム等の物質を生成しながら重合する。そのため、肌にはよくない (完全に重合すればその後の生成はないが、内部に留まっているため危険性が高い)。縮合型シリコーンの多くは酸化錫(スズ)を重合開始剤としており、酸化錫は環境ホルモンであり、ヨーロッパ基準では酸化錫の重合開始剤の標記が義務化されている。酸化錫を重合開始剤にするためティンシリコーン (Tin Silicone) とも呼ばれる。縮合型は重合の際に他の物質を生成するために3から4%ほど収縮する。



シリコーン(A,液 B液)

デッドナー (C液)

本テキストで使用するシリコーンは付加型です。建材用などのシリコーンやシリコーンシーラントは1液型の縮合タイプなので、安価であるが安全性は高くなく、肌への負担が多いので使用は避けるべきです。アプライアンス用のシリコーンは付加型のシリコーンを使用するが、Shore Hardness



(硬さ) は、0から10程度(デュロメータ値)が肌質である。硬さを調節するにはC液と称し、シリコーンデッドナーやシリコーンオイル等を加える。C液を加えると硬化時間が長くなる。硬化時間を短くするために反応促進剤を入れたり、温蔵庫(60°C程度)にいと早く硬化する。また、粘度が低い場合はチキソトロピー上昇剤を加え粘度を上げることができる。A液、B液混ぜ(必要であればC液も)よく攪拌し、シリコーンをモールドに流し込みアプライアンスを製作する。気泡が多く混入している場合は真空バキューム機で気泡を除去する。モールドをきっちりと合わせゴムやバンドで密閉し硬化したら完成です。最近ではシリコーンアプライアンスを軽くするために発泡シリコーンが開発されているが、クオリティは十分でなく、改良の余地が残る。

アーティスト JONAH LEVY

●エンカプセル剤

シリコーンアプライアンスは装着の際に、シリコーンを溶剤で溶かすことができないためにエッジ処理をすることができない。装着時に必要なフラッシュを切落し装着するとエッジ処理がしやすくなる。また、モールドにエンカプセル剤をあらかじめ塗っておきシリコーンを流し込み、出来上がったアプライアンスがエンカプセル剤で覆われているようにするとエッジ処理はより簡単にできる。エンカプセル剤は少量のアセトンやアルコールに溶解エッジ処理ができる。エンカプセル剤としてはボールディーズ(アセトン仕様)やスーパーボールディーズ(IPA仕様)などが市販されている。

シリコーンは半透明または透明なので、フロッキングやピグメントで肌色に内部着色させ透明感のある肌色を演出することができる。また、装着後の着色は、シリコーンには撥水性があるため水性ペイント剤では着色できない。主に、クリームベースやアルコールベースのペイント剤を使用する。肌の透明感を残したい場合はアルコールベースのペイント剤を使用する。

プライアンス自体に強い接着力はないため、アプライアンス装着に際し、接着剤を使用するが、シリコーン用接着剤(テレシスなど)を使用すると良く接着する。アクリルラテックスエマルジョン系の接着剤(プロスエイド)や松脂系の接着剤(スピリットガム)などでも接着できる。シリコーンアプライアンスは再現性が良いので、老人メイクなどで多用される。比較的強い接着剤を使用するので無理にはがすと皮膚を傷めるので、アプライアンスを取り外す場合は必ずリムーバーを使用する。



アセトンベース



IPA ベース

5: プロスエイドカボシル

プロスエイド（接着剤）にカボシル（増粘剤）を加えペースト状にしたもので、平型にこのペーストを塗り込み、冷凍して固めたもの。固まったプロスエイドカボシルは壊れやすいので、型から取り外すときには水転写シートに載せる。（水転写シートは紙の上にコロイド状の膜を張り、透明フィルムを張ったものである。デカール用シートのこと）

具体的には以下の手順となる。

- 1) プロスエイド（接着剤）にカボシル（増粘剤）を加えペースト状にしてプロスエイドカボシルを作る。
- 2) プロスエイドカボシルを型に塗り込み、冷凍する
- 3) 固まったら、デカールシートの透明フィルムを固まったプロスエイドカボシルの上に貼り、型から引きはがす。
- 4) 透明フィルム側が肌側となり接着する必要があるので、透明フィルムの反対側の凸部にプロスエイドを少量塗ってコロイド面をあて（コロイド面の次には紙がある。）凸部とコロイド面をくっつけ、保管する。
- 5) 装着時にはフラッシュを残し、あと必要ない部分を切落し、透明フィルムをはがし肌にあてがう。
- 6) 凸部を紙の上から水でぬらすと紙とコロイドが剥がれ肌に凸部とコロイド膜がのこり、アプライアンスが転写できる。

プロスエイドカボシルは手で引っ張ると崩れやすいので、上記のように両面をカバーし取り扱う必要がある。着色はクリームベースやPAX、アルコールベースのペイント剤でできる。エッジがスムーズでない場合はエンカプセル剤でエッジを作り装着する。エンカプセル剤を後からエアブラシで吹付けてもフラッシュを作ることができる。



プロスエイド



カボシル



プロスエイドカボシル トランスファー



施術後

アプライアンス制作:(株)メイクアップディメンションズ

⑤ アプライアンス製作のための材料：キャストイング、モールド等材料

アプライアンスを製作するにはモールドや平型が必要である。

モールド製作は単に鋳型をつくるのではなく、特殊メイクでは、装着する本人に合わせてオーダーメイドすることである。したがって、モールド制作のために、本人をキャストイング（型取り）し本人のオス型を（凸型）を製作し、その上に粘土などで造形を行いさらに、そのメス型（凹型）を作り、オス型とメス型を合わせモールドとして作成し、造形部のアプライアンスを製作することとなり、手間のかかる作業であり、造形等は熟練を要し、メイクアップの技術の範疇を超える。しかしながら、特殊メイクアーティストには必須であり、メイクアップにおける一分野を構成するために、その制作方法を知ることが有意義である。ここでは簡単に材料と制作過程を述べる。

●キャストイング：印象

モールド制作の最初に行うのは本人の型取り（キャストイング）である。

キャストイング材料は印象剤とも言い、本人の型や形状を立体的に再現する型取り剤である。おもに入れ歯を製作するとき用いられるアルジネートを使用する。歯科用はミントなどが含まれ爽快にする物質が含まれるが特殊メイク用は含まれていない。

アルジネートはアルギン酸塩を水に溶かし粘性のある液体にカルシウムイオンとの架橋反応により重合する。反応速度が速いために2～3分で硬化するので素早く処置しなければならない。アルジネートは柔らかいのでキャストイングの硬化後は石膏包帯などで補強する。また、硬化後も水分の蒸発によって変形するので、型取り後は石膏などを入れオス型を素早く作成しなければならない。特殊メイク用アルジネートでは硬化遅延剤を入れ9分で硬化するタイプもある。

最近では、粘度の高いシリコーンの硬化時間の短いもの（5分程度）が開発されキャストイング剤としているものもある。シリコーンの場合は硬化後の変形がないのでそのまま使用できる。



アルジネート



シリコーン印象材



石膏

1: 本人のキャストイング(メス型の作成)



アルジネートで素早く覆う。息ができるように鼻の所は開けておく。



アルジネートだけでは裂けてしますので石膏包帯で外側全体を補強する。



ゆっくりと割れたり裂けたりしないようにアルジネートをはがす。

本人のメス型が取れました。

2:オス型モールド製作（本人の複製）

キャストしたものはメス型より本人のオス型を作る。通常は安価な石膏で本人のオス型（複製）を製作する。シリコンやFRPで製作すると劣化や割れたりしないがコストがかかる。



アルジネートのメス型に石膏を流し込む。すべて石膏を埋めると重いし、コストがかかるので周りにを固めて中心には持ち手を入れる。



石膏が固まったら、アルジネートをはがす。

オス型の出来上がりです。

3:造形

本人の複製（オス型）に粘土で造形する。粘土で造形したものがアプライアンスとなる。



エッジ処理とフラッシュとエンカプセル剤

アプライアンス製作の場合にフラッシュ（エッジ部分の薄い膜）をつけておくとアプライアンス装着の時にエッジ処理が簡単にできる。また、シリコーンの場合はエンカプセル剤をモールドに塗っておき乾いてから材料を流し込むとエッジ処理が簡単にできる。



4:メス型モールド製作

オス型と造形したもののメス型をとる。

このメス型がメス型のモールドとなる。通常は石膏やシリコーン、FRPで製作する。大きなものは2面、3面に分けてメス型のモールドを製作する。



オス型モールドに粘土等で造形をした上から周りを囲み、数か所キュー（型を合わせる凹凸）を作りメス型を作る（造形部を含み再度キャストする）。石膏どうしや粘土と石膏がくっつかないようにリリース剤（剥離剤）を塗っておく。



石膏が感染に固まったらメス型とオス型を離し、粘度（造形部）を除去する。

造形部を取り除いたオス型のモールドとメス型のモールドをあわせると、造形部が空洞になる。

5: アプライアンス製作

空洞になったところにシリコーンやフォームラテックス、ゼラチンなどの材料を流し込み、硬化すればアプライアンスが製作できる。モールドにリリース剤（剥離剤）を塗っておくとアプライアンスをモールドから取り出す時に簡単に取り出すことができる。リリース剤にはワセリンや中性洗剤なども使用できる。

材料によってリリース剤が異なるので注意が必要です。

※シリコーンで製作する場合には、プラチナキュアシリコーン（付加型）を使用することが多いので、造形用の粘土に硫黄分が含まれていると、モールド側にその成分が残り硬化阻害を受ける場合があります。



アプライアンスがシリコーンの場合には、オス型とメス型をあわせたモールドにシリコーンを流しこみ、しっかりとバンドで止めます。

フォームラテックスの場合には、モールドに流し込んでから、オーブンで焼きます。

⑥ ボールドキャップ

ボールドキャップは特殊メイクでは必須です。坊主メイクだけでなく、アプライアンス装着の前準備としてボールドキャップをかぶせメイクしていく場合もあります。

ボールドキャップは市販のものもありますが、自分で製作することもできます。

ここではエンカプセル剤での制作方法を示します。

●アセトンベースの場合

ポリウレタン樹脂をアセトンに溶かしたもので原液をアセトンで 5 倍程度に薄めエアブラシで坊主型に吹付け、何層も重ね、ボールドキャップを作る。

●IPA(イソプロピルアルコール)ベースの場合

ポリウレタン樹脂を酢酸エチルとエタノールの混合液に溶かしたもので原液をIPAで 5 倍程度に薄めエアブラシで坊主型に吹付け、何層も重ね、ボールドキャップを作る。

ベース溶剤によってエッジ処理に使い溶剤が異なるので注意して下さい。

ポリウレタン樹脂系のボールドキャップは、ラテックス製のボールドキャップに比べエッジ処理が容易にできます。ポリウレタン樹脂系のボールドキャップの市販品はない。

●ラテックスリキッドの場合

ラテックスリキッドでも製作できますが、ラテックスはエアブラシが使えないため筆やスポンジで薄く、坊主型に何層もレイヤーを重ねます。筆やスポンジで行う場合は、表面が均一になるように気を付けます。



市販ボールドキャップ



レッドヘッド (ボールドキャップ製作用ヘッド)



ポリウレタン樹脂
ボールドキャップ制作



ラテックスリキッド
ボールドキャップ制作



パウダーを付けながら
ゆっくりと剥がしていく

⑦ 接着剤(ADHESIVE)

●シリコーン用接着剤

シリコーン のアプライアンス は、不活性のため接着剤がくっつかない場合がある。そのため、シリコーン専用の接着剤を使用する。シリコーン用接着剤はテレシス（薄め液はテレシス シナー）などが市販されている。シリコーン用接着剤は、専用薄め液（シナー）によって3～4倍に薄め

て使用するが、薄めても接着力は保持される。しかし、接着剤と薄め液を作り置きした場合、時間が経過すると灰色に濁り接着力が落ちる。薄め液は、凍結すると使用できなくなるので地域により注意が必要。



シリコーン接着剤

シナー（薄め液）

●アクリルラテックスエマルジョン系の接着剤:

アクリルラテックスエマルジョン系接着剤は、プロスエイドが代表的である。



ヒゲ、フォームラテックス、・プロスエイドカボシル、・ワックス、ゼラチン、ボールドキャップ、シリコーンなど全てのジャンルで活用できる接着剤です。

凍結するとエマルジョンが分解し接着力が弱まり、白化するので注意が必要。

プロスエイド

●ロジン系(松脂系)接着剤:スピリットガム

古くからロジン系の接着剤が使用されていたが、ロジンは酸としての性質があり、他の物質との反応性が高く、肌に負担がかかるので、あまり使われなくなった。髪の毛などの接着には使われる。

●接着の仕方

接着剤は肌側とアプライアンス側に塗り、ほぼ乾いてから両面を合わせると良く接着でき、半乾きの場合は接着力が弱い。しかし、大きなアプライアンスを装着する場合は位置取りが必要であるので、スポットで半乾きの状態で付け、仮止めし、位置合わせして決定してから十分に接着する。

●リムーバー:これらの接着剤は、接着力が強いために、無理にはがすと皮膚を傷めるので、アプライアンスや接着物を取り外す場合は必ず、それぞれの専用リムーバーを使用します。



シリコーン接着剤用リムーバー
テレシス スパーソルブ

アクリルラテックスエマルジョン用リムーバー
プロスエイド リムーバー

⑧ 特殊メイク材料の安全性

肌に直接塗布するので、特に安全性に注意する必要がある。特殊メイク用の材料は薬事上の化粧品基準をクリアする必要はなく、雑品として販売することができる。そのため、化粧品の成分として使用できないものを含む場合があり、成分を把握して施術側から安全を担保しなければならない。特に化粧品基準で使用規制のあるものは精査して使用する必要があります。特に以下のものについては規制が厳しいの、留意すべき点について述べます。

1:色素

薬事法では使用できる色素がポジティブリスト（表示されているものしか使用してはいけないリスト）に規定されている。表示されていないものは化粧品として一切使用することができない。アメリカFDAやヨーロッパ基準と比較すると、アメリカで使用できるものでも日本では不可であったり、日本で使用できるものがアメリカでは使用できなかったりしてリストに開きがある。アメリカの番号と日本の番号標記は統一されておらず、FD&C青4は日本では青205であり、FD&C赤4は日本では赤504となる。

特に、顔料として注意すべきものはD&C赤40である。D&C赤40は外国製の製品に多く含まれているが、日本では化粧品に使用できないが、食品には使用できる。したがって、材料を化粧品として販売する場合には販売できないが、雑品として販売することができる。

2:防腐剤

防腐剤もポジティブリストで規制されている。防腐剤には配合規制があり必要以上の比率の配合が規制されている。また、色素同様に日米欧でリストに違いがある。海外は比較的強い防腐剤を使用し製品の腐敗を防止する考え方が多く、日本は極力少ない防腐剤で品質管理によって腐敗を防止する考え方が多いとされている。したがって、日本のポジティブリストに載っている防腐剤でも、海外製品は配合規制以上に配合されているものが多いので注意が必要である。また、海外で多く使用されているジアゾリジニルウレアなどは日本では使用できない。

3:接着剤

接着剤自体の規制はないが、接着剤はアレルギーになるものが多く含まれ、アクリルラテックスエマルジョン系の接着剤(プロスエイド)や松脂のレジン系接着剤(スピリットガム)などはアレルギーパッチテストを行う必要がある。シリコーン用接着剤は重要な材料は安全であると明示されているが、その材料自体は企業秘密とされている。木工用ボンドなども使用できるが、成分特性を理解して使用しなければならない。また、剥離する場合には必ずリムーバーを使用し、剥離後はスキンケアを行う必要がある。

4:シリコーン

シリコーンは前述したように、縮合型のシリコーンは重合の際にアセトンやアルコール、オキシム等の物質を生成するので人体に負荷をかけ、重合開始剤の酸化錫は環境ホルモンである。

5: インターネット購入

昨今はインターネットで海外製品が簡単に購入できるようになった。

このようなインターネットでの購入は、海外発送の場合は購入者の自己責任になる。

医薬品医療機器等法(旧薬事法)では日本における化粧品販売は販売製造業者や輸入業者が1次的な責任を負うことが明記されているが、海外からの販売は適用されないため、事故があった場合は購入者の自己責任となる。

したがって安易に安価で便利であるからと言って、成分標記のない商品やMSDSのない商品の使用は避けるべきである。

しかしながら、特殊メイクでは、これら以外に材料がない場合や本来化粧品基準に適合する必要はないので、やむを得ず使用する場合があるが、成分特性を理解していれば、不都合があった場合に早々に対処することができる。

MSDSを常備し、不測の事態が起こった場合に、医師らに使用成分を説明すれば、敏速な処置ができる。

メイクアップ アドバンス プロジェクトでは、特殊メイク材料の薬事的安全の検討を行っています。使用されている材料はほとんどが外国産なので、それぞれの MSDS より成分を把握し、日本の薬事・化粧品基準に照らし安全かどうかの評価をしました。

ひとつひとつの材料の評価はプロジェクトホームページにて公開されていますので、ご覧いただけます。

CHAPTER 6: 肌質感の演出

特殊メイクではよりリアルに見せるために、カラーリングしますが、その際、肌質感の演出はとても重要です。特殊メイクではビューティーメイクと異なり、化粧した肌を製作するのではなく、肌そのものを製作しなければなりません。肌は一色ではなく多くの色が斑になってできています。この質感を出すには、通常の化粧のようにペイントするのではなく、まだらのレイヤーを重ねることによって行います。また、透けて見える血管なども必要に応じ描いていきます。特殊メイクではスパッタリング技法によって塗布していきます。

① ペイントによる肌質感の演出

スティップルスポンジやウレタンスポンジを使い、まだらにスキントーンを重ねていきます。ブラシの先をはねるようにして着色もしていきます。



- 1: フォームラテックスのアプライアンスを使用します。
- 2: ベースにスキントーンカラーでウレタンスポンジを使い叩きながら塗ります。(PAX 使用)



- 3: 肌ムラを出すために、スティップルスポンジを使い、ムラに塗ります。
(Dura パレット 001 → 002 → 322 を単色で着色、混色しながら順不同で塗る)
※001、002 は明るいスキントーン、322 はレッドアジャスター
- 4: より肌ムラを出すために、ハケを指で弾きながら、インクを飛ばして着色します。
(Dura パレット 322 → 001 → 321 を単色で着色、混色しながら順不同で飛ばす)
※321 はオリーブアジャスター
※エアブラシのスパッタリング技法を用いれば、ハケのようにムラに飛ばすこともできます。



5: しっかりとした肌ムラを出すために、スティップルスポンジを使いもう一度塗ります。

(Dura パレット 322 → 002 → 003 を単色で着色、混色しながら順不同で塗る)

6: 何度か、スポンジやハケを繰り返しながら、微調整をします。

(Dura パレット 321 → 001 を単色で着色、混色しながら順不同で飛ばす)



7: 最後の細かい仕上げは、筆を使用して仕上げていきます。

8: 完成。

実際の肌色合わせは、モデルにアプラインスを装着して肌合わせを行います。

スキントーンの黄味や赤味はメーカーによって異なります。
今回使用したものを。



アルコールベース DURA プロ パレット スキン ライト

上段 スキントーン 001、002、003、004、005

② エアブラシによる肌質感の演出：スパッタリング

エアブラシで斑に塗るにはスパッタリングをします。

エアブラシは、スパッタリング(粒状)しないように使うのが本来の目的ですが、あえてスパッタリングの効果を出したい時もエアブラシで行うことができます。

スパッタリングのスパッタとは飛沫(粒状)のことで、インクを粒々状に飛ばし、ざらざらした感じや、粗雑な感じを出すのに使います。ビューティメイクアップではあまり使いませんが、FX(特殊)メイクなどではよく使います。特殊メイクでは肌の感じをよりリアルにするのにベースにスパッタリングを使います。坊主やテクスチャーなどには必須の技です。

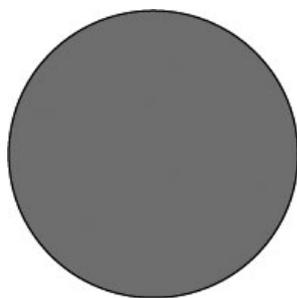
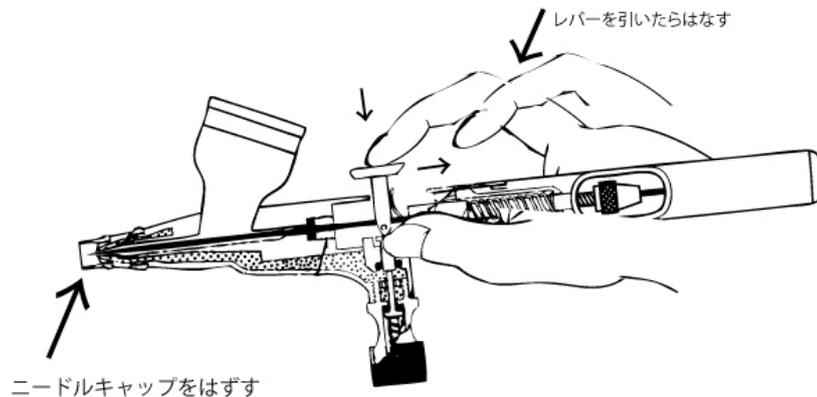
●通常のスパッタリング(ニードルキャップの付いた状態)

エアブラシは、圧力が高いほど粒子が細かくなります。スパッタリングさせるには圧力を下げる必要があります。圧力を下げないと、思うように粒状にすることができません。紙などに試し吹きで、圧力を下げ、レバーをゆっくりとひきます。スパッタリングしてない場合はさらに圧力を下げスパッタリングするまで調整します。

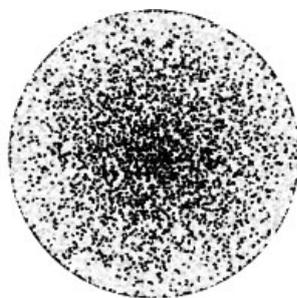
●ニードルキャップを外したスパッタリング

レギュレータで圧力を下げても、上手くスパッタリングしない場合や粒を大きくしたい場合は、ニードルキャップをはずして行うとうまくできます。

また、レバーをいきなり押し引き、すぐに戻すか放します。少しだけ吹くようにし、何回も繰り返します。プシュプシュとインクが詰まった様に飛び散ります。



通常に吹いたもの



スパッタリングしながら吹いたもの。

※注意：レバーを戻す場合に、レバーを引いていきなり放すとスプリングの力でレバーが戻りますが、あまり頻繁におこなうと、スプリングにより戻る力でニードルが強くなりすぎて、ノズルの口径を広げるので、レバーを戻す場合は指で素早く戻した方が、ノズルに負荷がかかりません。

●砂目キャップを使ったスパッタリング

砂目キャップ(前出分解図 1-1)を使えば、スパッタリングの効果が簡単に出せます。

砂目キャップはニードルキャップをはずして、つけ替えます。

コンプレッサーの圧力を霧状になるかならないかぐらいまで圧力を下げて吹きます。紙などに試し吹きをして粒の粗さを確認し、圧力を調整します。砂目キャップは切り込みがあるため、均等にエアを分散しないので砂目の効果が出ます。圧力を高くすると、効果がなくなります。

砂目キャップを使った方が、均等に砂目効果ができます。キャップを外したスパッタリングはとても粗い粒になって吹きつられるので、均等に砂目を作るには練習が必要です。

エアブラシの場合もペイントの場合もカラーの使い方は同じです。

CHAPTER 7: 傷メイク

傷や打撲などのアグリーなメイクは特殊メイクの基本である。ビューティーは均一や連続的なグラデーションを基本とするが、特殊メイクでは不均一、不連続を基本とする。特にこの章では、映像舞台メイクやハロウィーンなどのキャラクターメイクにおいて多用される、傷や打撲などについて説明する。

① 傷(創傷)の定義

傷や打撲などは、医学においては「創傷(そうしょう)」と言い、外的、内的要因によって起こるからだの組織の物理的な損傷を指す。創傷は形状や態様によって分類される。創(そう)とは皮膚の破綻を伴う損傷(皮膚の連続性が断たれたもの)、傷(しょう)とは皮膚の破綻を伴わない損傷(皮膚の連続性が保たれているもの)であり、「創(そう)に傷(きず)あり、傷(しょう)に傷(きず)なし」といわれる。一般には創傷を傷(きず)と言う。損傷した部位を「創口(そうこう)」と言うが一般には「傷口(きずぐち)」と言う。したがって、医学的な呼称の「傷(しょう)」と一般の「傷(きず)」とは同じ漢字であるが、損傷の態様は異なる。軽度の場合は回復するが、重度の者は瘢痕(はんこん)が残る。

熱傷(ねっしょう:火傷など)、褥瘡(じょくそう:床ずれなど)などは創傷とされるが、創傷とは区別されることが多い。熱傷は火傷のことである。

瘢痕(はんこん)、湿疹(しっしん)や水泡(すいほう)、凍傷(とうしょう)などはその発生原因が異なり、皮膚に特徴的な痕や炎症を示す。

瘢痕は潰瘍、創傷、梗塞による壊死などによって生じた組織欠損が修復(治癒)された状態で、いわゆる傷跡(きずあと)である。特に皮膚の瘢痕には、通常の瘢痕、赤く盛り上がる瘢痕、さらに正常皮膚に広がるケロイド、ひきつれたものがある。

湿疹(しっしん)や水泡(すいほう)は、皮膚表面に生じ、発疹形態は紅斑、丘疹、結節、水泡、膿疱、膿疱、囊腫、膨疹、びらん、潰瘍、膿瘍、亀裂、隣接、痂皮、落屑、瘢痕などいろいろなものがある。

FXメイクで言う傷(きず)メイクはその概念を広く捉え、創傷や火傷、瘢痕等を含むものである。

● 科学考証

創傷、熱傷、湿疹は時間とともに治癒されるために、リアリティを演出するためには、それらの損傷具合や色の時系列変化を理解しないと、科学考証があっていないこととなる。

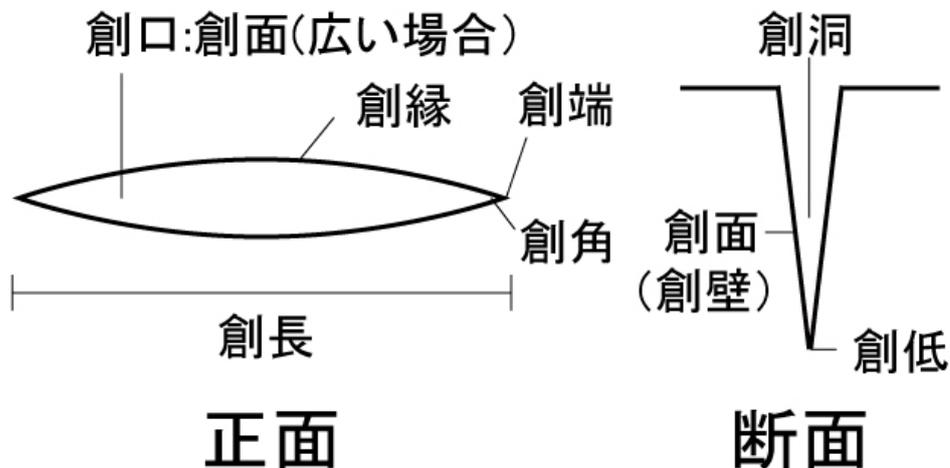
作品制作における時代考証や科学考証の整合性は作品に対する質的評価に重要な要因となるため、特に特殊メイクでは科学考証に注意する必要がある。また、特殊メイクにおける創傷の演出は、いかにリアルに表現することが求められるが、他方、そのリアルをデフォルメして表現することも求められる。例えば、ゴールデンタイムに放送される場合に、その視聴者には児童等が想定されるために、創傷の製作はあまりリアルすぎてはいけない。しかしR15等の場合では、ある程度リアルでなければ作品の質が落ちち、ありえないような創傷であってもいけない。SFやファンタジーの場合は創傷を誇張して演出しなければならない場合もある。アーティストはこのような作品制作の要求に対応しなければならない。基本はリアリティのある創傷の製作と修得であり、それら創傷の理解を経て、デフォルメやアレンジすることができる。

② 傷の(創傷)の分類

メイク現場では、打撲、怪我、火傷などのシーンは多く、その程度は簡単な擦り傷から焼け焦げた死体等まで多様である。また、同じシーンを数回にわたり撮影するような場合は、その都度傷メイクが異なっていないのは不自然であるので同一のアプライアンスを数個製作し同じようにメイクすることが必要である。したがって、その材料を使いどのように使用するかはTPO（TIME、PLACE、OCCASION）に合わせ最適なものを選択しなければならない。ここでは傷の態様に着目し、その傷の製作において注意すべき点や時系列変化、材料について述べる。

●傷の各部の名称

傷の部位説明については下図の用語に従う。創口は面積が広い場合は創面と同じとなる。



1. 擦り傷(擦過傷:さっかしょう、体表に創があるが「傷」と言う)

擦過型表皮剥皮創であり程度は軽い。擦り傷は同時に圧迫、打撲などし、内出血しているので少し周りをぼかしてから行うとリアルになる。擦れたり、引っ掻いたりして一方方向にできるものが多い。体表面の損傷であるので2Dでも表現できる。

スティップルスポンジにペイントを付け擦れた方向にずらすと簡単にできる。筆で血だまりや太いラインをいれ均一な文様にしない。

深みが必要な場合は傷の中ほどに黒いラインを入れる。

最初は鮮血色であるが、時間経過とともに黒ずんできてくる。血が瘡蓋になり、皮膚再生によって治癒するので治癒段階ではコアギュレート（凝固）血糊を使うこともある。



2. 切り傷 (切創:せつそう):鋭利な刃物で切り裂いた傷。

創口は直線的だけでなく弓状やジグザグの場合もある。

創端は鋭く、表皮剥脱はない。

創面は一様であり、浅い傷で、架橋構造がない。

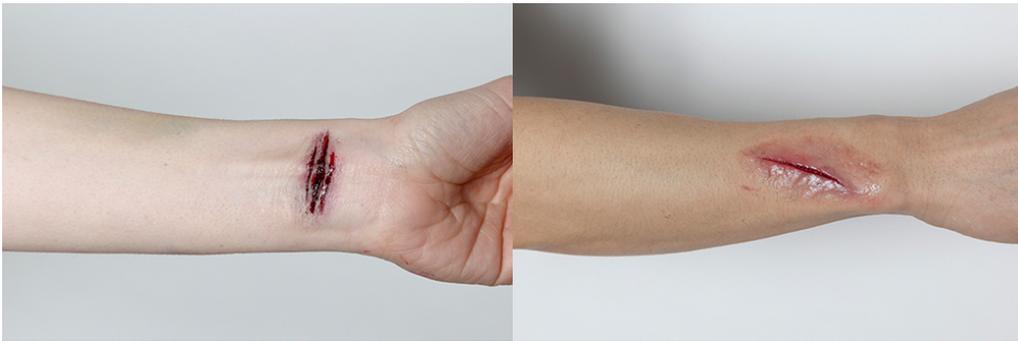
創洞より創長の方が長い。

治癒は瘢痕を残す。

モデリング材料で細長く小さく盛り、中心をスパチュラ等で縦長に割り、創面を作る。

創端は鋭く終わる。創縁の外側に皮膚の損傷はないので、モデリング後はテクスチャーを着ける。

切り口から血がにじみ出るようにする。周りは打撲を受けないので薄く腫れた程度や毛細血管にうっ血しているように着色する。



3. 口裂け傷（割創:かつそう）

斧や鉈のような重量のあるものにより打撲的に皮膚組織を引き裂き内部組織が露呈するような損傷。切り傷（切創）に比べ重い傷で重篤な損傷である。骨なども損傷（折れたり、粉碎）する。日本刀のような鋭い刃を持つものによる損傷は切創と割創との中間を呈するので割切創と言う。

創縁は直線状で鋭い。

創端は切創より鈍い。

創面は滑らかであるが、鈍いものでは創洞は架橋構造を有する。

創低は深い。

創口が広いので、片側の創縁ごとにモデリングする。創縁の外側は架橋構造を有しないので多少平坦にスムーズにする。創面は比較的平坦であるが創縁の外側より荒い。創口が広いので創口内に肉組織を作る。立体感をだす場合は創低部を黒くする。

時間経過とともに治癒されるが癒痕は残る。皮膚部分を残したり、肉芽が壊死したように白くしたりする。



4. 炸裂傷（裂創：れっそう、挫創：ざそう、中間態様は挫裂創：ざれっそう とも言う）

裂創は強い打撲、圧迫によってねじれ、過伸展などにより表皮が過度に伸展されて生じる開放性損傷である。圧座型表皮剥皮創（表皮剥脱）を伴い、相手側に表皮がつくことがある。骨のある部位にできる。挫創が多い場合は縫合できない。

デコルマン損傷（交通事故などの際、皮膚、皮下組織が、回転するタイヤなど、強い牽引力によって筋組織から剥脱されて生じる皮膚損傷：日本救急医学会）も同じ態様を示す。損傷の形状は多岐に渡る。ほとんどは肉芽組織の増殖による治癒を待つしかない。

裂創と挫創は連続的に起きる場合が多く、中心は挫創で裂創はその延長線上にできる。

創口、創長、創縁、創端は不規則で多岐に渡る。

創洞に断裂を免れた線維・血管等の組織架橋がある。

創面には組織架橋がある。

モデリング材料でモデリングする。創の周りは圧迫痕があるのでその範囲も考慮する。創口内は架橋があるので凸凹を着ける。形状は作品の趣旨を踏まえる。



5. 刺し傷(刺創:しそう)

先端の尖ったものによる刺した傷で、切創とは創の形態が異なる。創口や創長に対して創洞が深いのが特徴で、比較的簡単に内部まで及ぶため周りはそれほど損傷しない。片刃のものは、刃側は創端が鋭く刃背側は鈍く、柄(え)により表皮剥脱を伴う。ナイフなどでは切ながら刺していくので刺切創とも言う。

創縁は精鋭で、直線状、であるが、抜き差しの際に切創となり弧状やジグザグになる。アイスピックなどは円状となる。

創面は平面で組織架橋はない。

創長は刃幅より長い。



6. 貫通痕(杵創:よくそう)

刺創以外で、鈍的な物体が人体を貫通する傷。杭(くい)、鉄棒など棒状の構造物等のような構造物の上に落ちたり、爆発により飛来して突き刺さって受傷する。

創口は挫傷範囲が広い

創面は平滑ではないが組織架橋はすくない。

創洞は深い。

創縁は円形で大きい。皮膚剥脱がある。

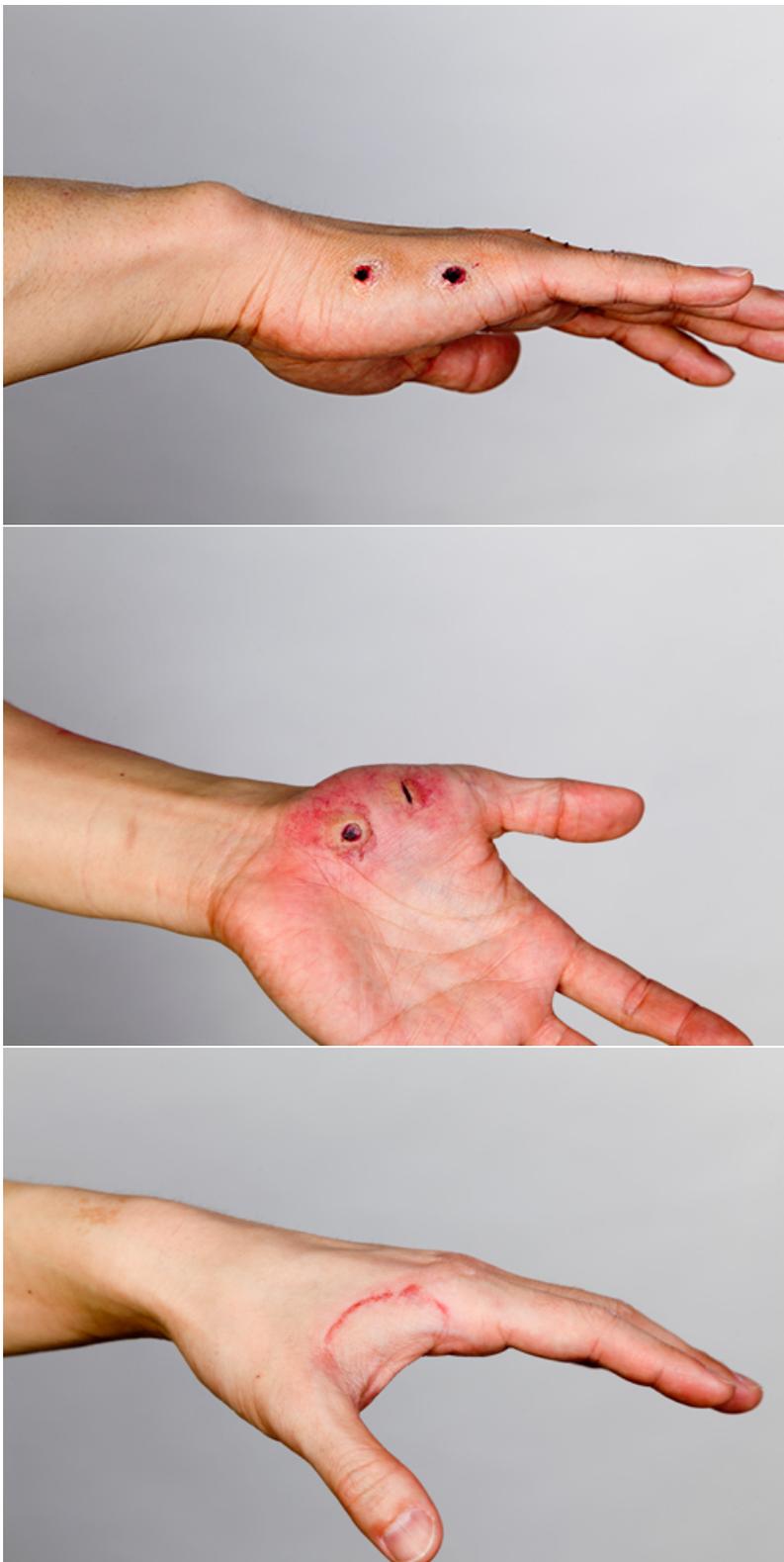
壊死組織がある。

7. 咬み傷（咬創:こうそう）

動物などに咬まれた損傷で、一般に創が深い。創面は凸凹している。

細菌感染があるのでなかなか、治癒しない。

歯型などが残る場合もある。



8. 銃痕（銃創：じゅうそう）

銃器の弾丸や火薬による損傷で硬い物体が高速で衝突するために特異な創の形状を呈する。接射、近射、遠射により創が異なる。弾丸のほかに、ガス、煤（すす）、未燃焼火薬、銃弾から剥げ落ちた金属片などが同時に放射されるためである。創洞を射創管と言う。

射入口には表皮剥脱が伴うが、高速ライフルや、手掌や足背では伴わない。

射出口は射入口より大きく、表皮剥脱を伴わない。

・接射創：銃口が皮膚表面に接している場合。射入口は欠損まわりが黒く焦げた創縁（挫滅綫）ができる。創は星形である。射出口には不整形な破裂がある。

・至近射創：銃口が皮膚に接触していないが皮膚表面に黒く焦げた挫滅綫（煤暈：ばいうん）が生じているが、刺青暈（火薬綫：赤褐色斑）が生じていない場合。

創は星形で煤暈がみられる。射出口には不整形な破裂がある。

・近射創：銃口が皮膚に接触していないが皮膚表面に黒く焦げた挫滅綫（煤暈：ばいうん）と刺青暈（火薬綫：赤褐色斑）が生じている場合。数 10 cm 程度刺青暈は見られなくなる。創は星形で煤暈と刺青暈がみられる。射出口には不整形な破裂がある。

・遠射創：銃口が遠距離の場合。遠距離からの銃創は射入口は円形で小さく、煤暈および刺青暈はない。射出口は不整形である。創口周囲に表皮剥脱（挫滅綫）がみられる。



③ 火傷（やけど(熱傷:ねっしょう) 火傷痕

熱傷は火炎やお湯や油などの熱、化学薬品、放射線などで皮膚などが焼けたり、ただれたりする損傷で一般には火傷（やけど）と言う。

熱傷はその損傷の程度により分類されている(1度、2度、3度、また4度を含める場合もある。)

1:1度の火傷

斑性熱傷。損傷は表皮のみで一時的で、1～2週間で治癒する。

皮膚の静脈の拡張・充血が見られる。日焼けもこれに含まれる。

落屑を生じて治癒する。

1度のやけどのメイクは、薄い赤味でメイクをおこなう。



2:2度の火傷

疱性熱傷。細かくは浅達性2度（SDB）と深達性2度（DDB）に分類される。

・浅達性2度（SDB）の損傷は表皮から真皮上層、1～2週間で治癒。

血管透過性亢進により赤色調の紅斑が形成される。顆粒細胞層および角化層の損傷を認め、赤くなり、水ぶくれができる。瘢痕を残さず治癒するが、色素沈着を伴う場合もある。

・深達性2度（DDB）の損傷は表皮から真皮深層、治癒するには1から2ヶ月かかる。

赤く腫れ、水ぶくれができ、水ぶくれの下の皮膚は白く周りが赤い（発赤腫脹）。

軽度の瘢痕を伴う。

COVER MAKEUP ・ AIRBRUSH MAKEUP ART ・ SPECIAL EFFECT MAKEUP ・ FUNERAL MAKEUP
2 度のやけどのメイクは水疱（水ぶくれ）や水ぶくれの後の皮膚などを演出し、赤味は時間経過により変化させる。



上写真: 浅達性 2 度 (SDB)



上写真: 深達性 2 度 (DDB)

SDB と DDB の違いは真皮深層まで損傷が及ぶかどうかであり、見た目には区別できない場合が多い。メイクでは DDB の場合は水疱を作る前に、赤味の肌にしてその上に水疱を作る。すこし大きさに作ると、区別がつく。

3:3 度の火傷

死性熱傷。損傷は表皮から皮下組織、治癒するには2ヶ月以上かかる。

表皮・真皮の凝固壊死および付属器（汗腺、毛嚢）の損傷を伴い、熱傷部位はタンパク質が変性し黄褐色ないし黒褐色を示し、下部の毛細血管が拡張し赤く腫れる。

創面は白く乾燥し水ぶくれはできない。

火傷痕ははっきりと明瞭に残り、治癒しても 癬痕、ケロイドを残す。

3度のやけどのメイクはただれや焼き焦げなど黒褐色や黒などで表現し皮膚の剥離なども演出する。また時間経過に白化部分を増やす。

深層部分はケロイドやただれた状態を演出する。皮膚はラテックスで層を重ね、層をはがすことによって製作できる。立体感を出すために下地にコットンやラテコットンなどを使用することもできる。



2次的に血が出ているようなときは血糊を使用し、膿んでいるような場合は、ひまし油で演出する。

4:4 度の火傷

炭化性火傷。損傷が皮下軟部組織におよび、組織が炭化したもの。面積の広い場合は、死亡している。焼死体など焼け焦げているものも4度である。

・焼死体：皮膚は炭化し、裂け、あるいは焼失する。床などに接している部位では炭化を免れることが多い。顔面では皮膚が焼失し骨が露出(骨顔貌)する。また上・下肢はしばしば遊離・脱落する。熱傷でいえば4度熱傷に相当する。炭化を免れた部分では紅斑・水疱形成といった1・2度熱傷がみられ、これらは生活反応であるといわれる。ただし実際には死後にも紅斑は生じ、小さいものであれば水疱も生じうることはよく知られている。また死後の焼瘡(皮下の水分等が気化し膨張して生ずる。)がある場合もある。



④ 皮下出血、皮疹、癬痕などの態様

特殊メイクでは、どのように創傷等ができ、その創傷の形状は重要であるが、その結果として皮下出血や皮疹、癬痕などができる。これらのものは表面にみえるので、それらの態様は重要である。また、それらは時間経過とともに変化してゆくので、その過程を知ることが重要である。

1. 皮下出血（挫傷：ざしょう）、打撲痕（挫傷）・痣（あざ）

皮下出血は鈍体が皮膚作用して皮下の欠陥が破たんして皮下組織に出血した状態のことで、挫傷は内部組織が損傷したもので開放性損傷のないものを指す。

痣（あざ）は皮膚にみられる赤や青の変色のことを言うが、先天性のものや後天性のものがある。後天性のものは創傷によるもので、皮下出血（内出血）により赤紫色などに変化する。後天性のもの多くは治癒して元の色に戻る。

皮下出血や打撲痕・痣などは創傷の分類ではないが、多くの創傷の治癒過程で見られ、特殊メイクでは多用する。

創を伴わないものであるので、2Dで表現できるが、傷や腫れなどがある場合はモデリングする。時系列に色に変化する、皮下出血に着目すると、最初は赤く、次第に黒ずんで行き、最後は青や青紫になる。また、同時に腫れの具合も小さくなっていく。

皮下出血のひどい部位は色が濃く、その周りはだんだんと薄くなっていく。

治癒した部位は元の肌色になるので、まだら模様になり消滅する。



2. 皮疹（ひしん:発疹（ほっしん）ともいう）、皮膚炎、湿疹等

皮疹は皮膚にみられる形態的变化を言う。皮疹は皮膚炎やウイルス感染などその他のいろいろな原因で起こる。ここでは皮疹の形態について知る。

皮疹の形態は多く、紅斑、丘疹、結節、水疱、膿疱、膿疱、囊腫、膨疹、びらん、潰瘍、膿瘍、亀裂、隣接、痂皮、落屑、瘢痕などがある。

これらのものは今までの述べた簡単なモデリングやカラーリングで製作することができるが、特に特徴的な形態を代表する斑（はん）、丘疹（きゅうしん）、水疱（すいほう）、膨疹（ぼうしん）、潰瘍（かいよう）、亀裂（きれつ）、痂皮（かひ）、瘢痕（はんこん）について述べる。

これらの症状は程度の差があり、大きさや広さは一様でない。

1) 斑（はん）

立体的な変化がなく、皮膚の色調が変化するもの。紅斑、紫斑、白斑、色素斑など。

境界がくっきりしている。

**2) 丘疹（きゅうしん）**

皮膚面のぶつぶつ状の突起や隆起。蚊、蚤などの虫刺されなど。



3) 水疱(すいほう)

表皮中に体液等がたまり半球状に隆起したもの。いわゆる水ぶくれのこと。半球状の体液は損傷した組織から出る血清やタンパク質で、真っ赤ではない。また、半球状の周りは赤くはれている場合が多い。水疱の大きさは多様である。火傷の時にもできる。



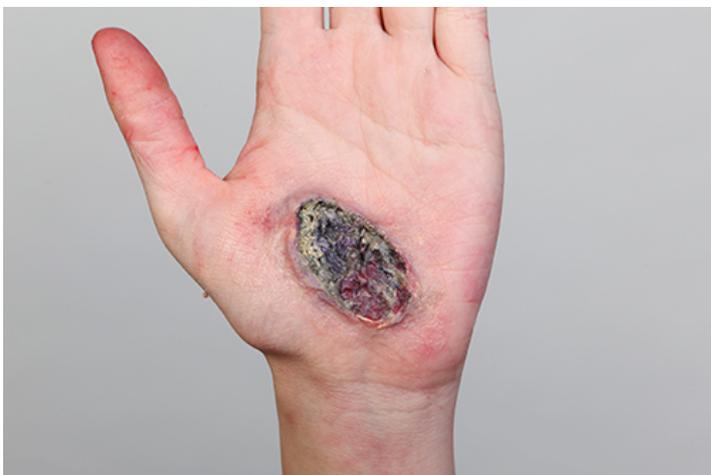
4) 膨疹(ぼうしん)

表皮が、境界のはっきりした扁平に隆起するもので、紅色の変色。じんましんなど。



5) 潰瘍(かいよう):ただれ

上皮組織が欠損し下層の組織まで損傷しているもの。ただれた状態。



6) 亀裂(きれつ)

表皮深層から真皮にいたる線状の細い裂隙で、いわゆるひび割れ。



7) 痂皮(かひ): かさぶた

皮膚の表面に角質や体液などが固着したものの。血液の場合は血痂(けっか: かさぶたのこと)と言う。角化細胞は白色である。



8) 瘢痕 (はんこん) : ひきつれ、ケロイドなど

潰瘍や創傷, 腫瘍などで欠損した組織が, 結合組織性肉芽組織と表皮によって修復されたもの。表皮面から隆起することもあるが、陥凹することもあり多様な形状をとり、通常、色素脱失もしくは色素沈着がみられる。熱傷や創傷治癒でできた瘢痕は、脂腺や汗腺がないので、もとの組織の正常の皮膚より表面がつるつるし、光沢がある。

肥厚性瘢痕, 萎縮性瘢痕, ケロイドに分類する。

8-1 肥厚性瘢痕

創面を修復しようと出来た線維組織が過剰に産生され、盛り上がったかたまりである。

いわゆるミミズバレ状のものが長期にわたる傷痕



8-2 ケロイド

肥厚性瘢痕がまわりの正常組織に及び、広がったもの。周りの健全皮膚が赤くなる。



8-3 萎縮性瘢痕（ひきつれ：瘢痕拘縮）

皮膚上層の下で組織が欠損し陥没した瘢痕。



9) 索状圧迫痕 (索痕)

首絞め、縛り、縄、紐などの索状 (さくじょう) 物を巻き付け、圧迫を受けた痕 (索痕)。圧迫するもので形状は異なる。圧迫力やずれなどで表皮剥脱や皮下出血があり、テクスチャーが残る場合がある。

圧迫から直ぐに開放される場合にうっ血のため、索痕は沈んでいる場合もある。



10) 軟骨曲り・鼻曲り (挫創・挫傷)

軟骨が曲がったり折れたりしたもの。



11) 死斑

死後、重力により血液が血管内を就下し、死斑として発現する。部位を問わず置かれた体勢の下部に生じるが、血管が圧迫されている場合は発現しない。上部は蒼白となる。

死斑はヘモグロビンの色調を反映し、暗紫赤色 (Hb、一般的)、鮮紅色 (.HbCO)、鮮赤色 (HbO₂、寒冷曝露、凍死)、鮮赤色 (HbCN:)、緑褐色 (HbS、硫化水素中毒・腐敗) などとなる。水中死ではほとんど見られず、表皮は膨化し白濁する。



12) 電流痕、電流斑、電紋



電流による熱傷で電極 (接触物) の形状を反映した炭化部分とその周囲を取り巻く蒼白な部分、さらにその周囲の紅斑部からなる。



電紋は高電圧感電の際に時に見られる樹枝状の赤褐色変色で、細血管の麻痺による

13) 化学品によるただれ

薬傷とも。酸、アルカリなどの化学薬品による損傷。科学的腐食により皮膚や組織がただれる。数時間にわたって徐々に組織が壊疽（えそ）するのが特徴。壊疽は黒色や緑色を呈する。



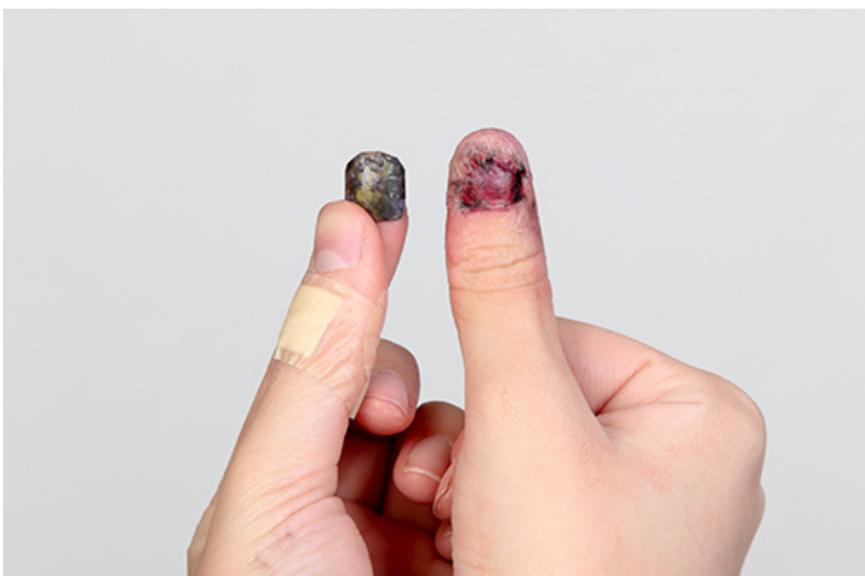
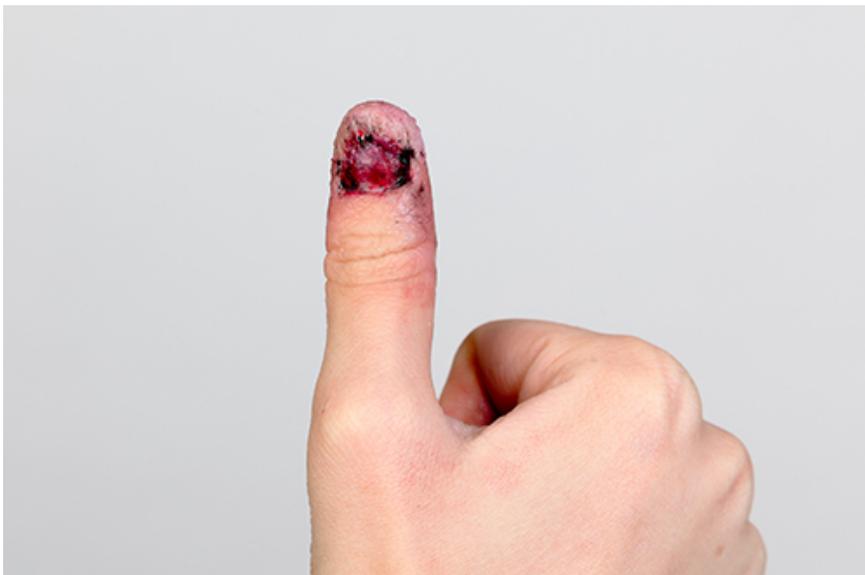
14) 縫い傷

手術などで縫合する場合に、体質によって縫合痕が残ったりする手術でできた縫合糸による痕（縫合糸痕）はほとんどが時間とともに改善するが、強く締めすぎた場合や皮膚段差がある場合は縫合痕と共に縫合糸痕が残る。



15) 爪剥離

爪などが剥がれた場合は爪の下の組織が見えます。



⑤ 傷(創傷)、血液、打撲痕等の変化(創傷の治癒)

創傷は時間経過とともに変化していくのでその概要を知ることが重要である。特殊メイクでは、創傷だけでなく、その周りの痕跡や流れ出た血液の態様も重要となる。

1: 創傷の治癒

創傷はどのように自然治癒するかについては以下のように説明される。

1. 血小板の凝集、血管収縮による止血。マクロファージによる壊死組織のとりこみ。
2. 繊維芽細胞が分泌するコラーゲンを主とした肉芽組織（にくげそしき）による収縮。
3. 肉芽組織の癒痕組織への変化。それによる創の安定。

症状としては以下のものが発現する

炎症反応期:腫脹、発赤、発熱、疼痛

増殖期（肉芽形成期）:コラーゲンの産生、線維。血管新生、毛細血管発達。

癒痕治癒:線維芽細胞が出現、原線維による癒痕組織の形成、創の修復。

肥厚性癒痕, 萎縮性癒痕, ケロイドなどは癒痕が残る。

特殊メイクでの・肥厚性癒痕, 萎縮性癒痕, ケロイドは既に述べたが、創の時間経過を考慮して傷メイクを行わなければならない。

時間経過とともに腫れた組織は赤く、治癒にともない赤味が退色する。

壊死した組織は白く乾燥して硬くなる。

他方皮下出血のある場合は、時間経過によって青くなり、茶色や黒味が増し、だんだんと薄れていく。

2: 血液の変化

特殊メイクでは傷の形や形態だけでなく、時系列変化に伴う傷の態様の変化にも対応しなければならない。特に血や打撲痕の変化は重要である。

1) 血液・瘡蓋、膿

血液の成分

血液は赤血球（約 40～45%）、血小板（約 1%）、白血球（約 3%）、血漿（けっしょう、約 55～60%）よりできている。

・赤血球は酸素を運搬する。

ヘモグロビンにより鮮赤を呈するが、酸素の少ないものは黒味をおびる。動脈血は鮮赤で静脈血は暗赤である。通常はマイナスの電荷をもち、正電反発があるため凝集することはないが、傷口より出てくると凝集する。

・血小板は血管が損傷を受けると、その部分に集中しくっつきあい、粘着して大きくなり傷口を塞ぐ。血漿中のフィブリノゲンが作用して血液を固まらせ、止血する。

・白血球は生体防御や免疫に作用する。白く見える。

・血漿(けっしょう)は二酸化酸素を肺へ運搬し、栄養分を代謝する。血液の成分の約 55%を占めるが、そのうち約 90%が水分で、固形成分は約 10%である。固形成分の主なものは、アルブミン、グロブリン、血液凝固因子などのタンパク質で、その他に無機塩類、糖質、脂質を含む。血漿は透明に近いが、黄色味を帯びている。

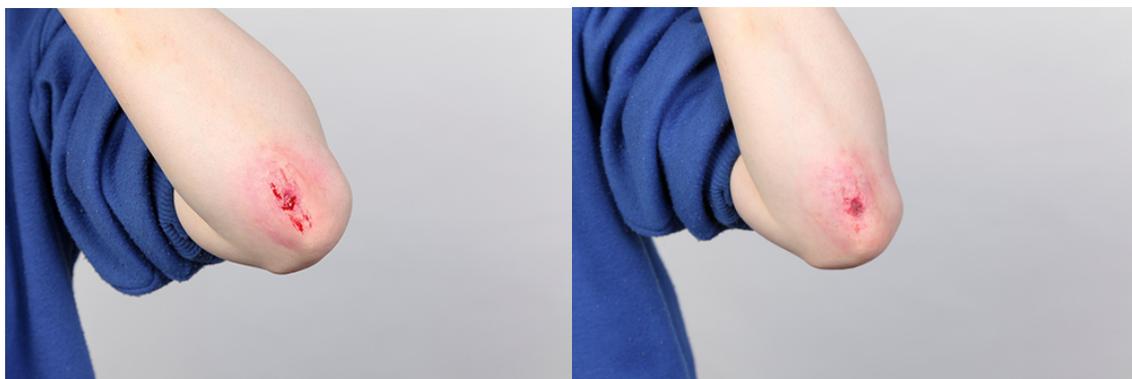
・**瘡蓋（かさぶた）**は、血小板により血管内皮より傷口の接着、凝固（一次止血血栓）が始まり、その後、血液中のフィブリンが重合し、赤血球・白血球・血小板がからまってできる血餅（けっぺい：血の塊）を形成（二次止血血栓）する。フィブリンにからまった赤血球が瘡蓋の色になる。瘡蓋は最初、赤であるが乾燥していくと黒味がます。

・**膿（うみ）**は感染を引き起こした細菌や被生物とそれら死骸、細菌や微生物をやっつけるための白血球や他の組織が崩壊したものが混じったもので、黄白色をしている。乾くと創面に固着する。

・**体液、滲出液**（血腫でありリンパ液や組織間液）は炎症により局所の血管透過性が亢進し、毛細血管から皮膚の中のにじみ出た血漿成分からなるもので、皮膚組織内に存在するときは組織間液と呼ばれ、傷があればそこから外へにじみ出る。普通はリンパ管に流れ込むのでリンパ液とも呼ぶ。

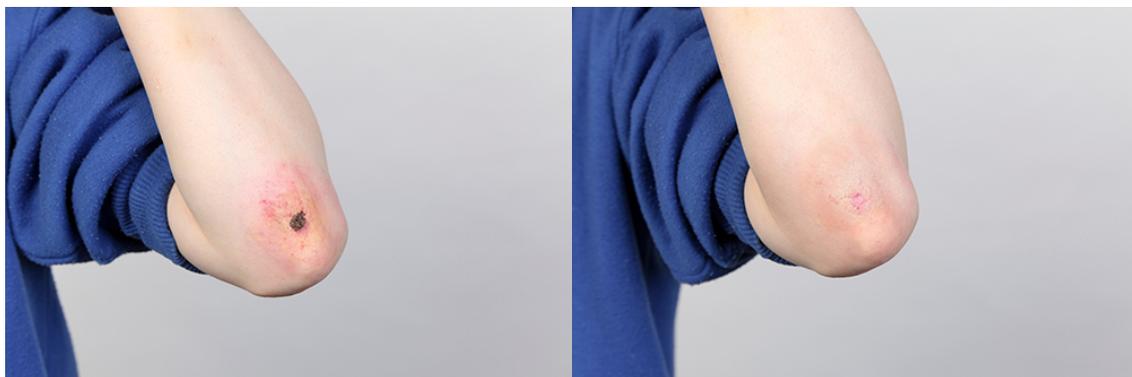
2) 血液の色の変化

受傷したばかりの傷からでる血液は鮮赤で流れるが、時間経過とともに、黒ずみ、暗赤になり、ドロドロとしてくる。血餅ができ、創の形態によって瘡蓋ができたり、膿ができたりするが、上記の成分が複雑に混ざり創を形成するため、瘡蓋ができて滲出液や膿が出てくる場合は複雑な色を呈する。黄味を帯びたり緑味を帯びたりする。茶色や黒味も帯びる。



血が流れ、赤い、その周りも腫れて赤い。

血が止まった状態。



血は黒ずむ。

創が治癒し、少し腫れが残る。

3) 特殊メイクで使用する血糊

特殊メイクで使用する血糊は、血液の状態や変化に合わせて数種あります。

- ・**ステージブラッド**: ドロドロとした液体状。
動脈血（ブライト）と 静脈血（ダーク）がある。
少し時間の経過した傷やこぼれ落ちて乾く前の血を演出します。
- ・**スカートブラッド**: 水のような液体状。
動脈血（ブライト）と 静脈血（ダーク）がある。
受傷した時点の血や吐き出すような血や飛び散る血を演出します。
- ・**コアギュレートブラッド**: 硬いペースト状。ダークのみ。
瘡蓋のように血塊のあるものを演出します。
- ・**キャスターオイル**: 黄味のある粘度の高いオイル。
膿や体液などを演出します。
- ・**ブラッドカプセル**: 口から血を吐くような演出の場合に、カプセルにスカートブラッドをいれ口に含み、噛み潰して血を吐いたように見せる。



動脈血(ブライト)



静脈血(ダーク)



凝固血(コアギュレート)



体液・膿
(キャスターオイル)



ブラッドカプセル

4) 血管の色

特殊メイクではリアル感をだすために血管を描く。よく、血管の色がなぜ青いのかを聞かれるが、答えられないことが多い。血管について考察する。

血管は血液の通る管である。動脈と静脈があり、動脈は酸素を抹消部に運搬し、酸素を消費した血液が静脈を通り肺につながる。通常見える血管は静脈で皮膚の近くにある。もともと血管組織は薄い白であるが、毛細血管のようなものは血管組織が薄いので中の血液の色が見え赤く見える。しかし、実際には、皮膚の下の静脈のような太い血管は赤ではなく青く見える。

なぜ、血管が青く見えるのかは、多くの説があるが、機械的に画像処理ソフトで静脈の色の反



射をみると黄味のある灰色であるとされる。しかし、周囲を赤で囲むと青く、青で囲むと赤く錯覚する「色の対比」という現象があり、肌は黄色がかったオレンジのため、灰色の静脈が青に見えるのだろうとされる（立命館大学北岡教授説）。

また、ほかには、静脈は透けて、静脈中の暗赤の血液が見えるので生体では暗赤であり、これが肌より一

定の皮膚の下にあると、肌への入射する光が、吸収される時に、赤い光はある程度肌によって反射されるが多くは肌の奥まで浸透する。青い光は肌内で吸収され散乱する。そのため、皮下に太い血管のある場合に、青い光が血管によってすぐに反射され、血管部分が青く見えると言う説もある。

他には、動脈血（HbO₂）は 静脈血（Hb）に比べ、赤味の吸収がすくなく、青味の吸収が多い。皮膚表面の毛細血管や皮膚の吸収は動脈血に近いために、肌表面では赤味が多く、青味は少なく見え、静脈では赤味が少なく、青味は多いために、相対的に静脈が実際より青く見えるとするものもある。



いずれにしても、静脈血管は青く見える。また、痣などは、赤あざ、青あざ、黒あざのように、血液によるものは、体表面よりその距離が深くなると赤、青、紫、黒、茶などのように見える。

血管はランダムに描くことがコツです。

5) 打撲痕と腫れの変化

打撲痕の色の変化は血液の色の変化であるが、腫れを伴うときは、腫れも時間経過とともに引いていく。そのため、最初のメイクと時系列メイクは整合性が必要である。通常、打撲痕は赤、紫、青、黒、茶、薄茶、肌色へと変化していく。



1: 打撲し、赤く腫れている。

2: 時間が経って、打撲痕が赤黒くなった状態。



3: 更に時間が経過し、青黒くなった状態。



4: 青黒いアザから茶色系になった状態。 5: 最後に薄茶色になり、アザは消えていく。

● 創と血と打撲痕の組み合わせ



1: 受傷後、血が出ている。まだ腫れは少し。



2: 時間経過後: 創口は閉じたが、創は腫れている。打撲痕は少し黒ずんでいる。



3: 腫が少しひいたが撲痕がのこる。

4: 創は治癒したが、痣が薄く、黒く残った状態。

CHAPTER 8: その他特殊メイク技術

特殊メイクは傷メイクやゾンビメイクだけでなく、老人メイクやひげメイクなどもあり、また、創造物（クリエイチャー）やコンセプチュアルなメイクもあります。このような分野はいろいろな技術を必要とし、中級、上級レベルの技術です。本テキストでは取り扱いませんが、その概観を説明します。

特殊メイクの中級、上級レベルは次のテキスト（MAKEUP LAB 103）で取り扱います。

ここではどのようなものがあるかリストアップします。

① 坊主メイク

坊主は特殊メイクの基本です。スキンヘッドをいかに自然に見せるかで技量がわかります。



さらに、ゾンビメイク（写真右）へと進んでいきます。アーティスト Jonah LEVY

② 老人メイク、小じわメイク:老人メイクの手法は大きく3つに分かれています。

1) 2Dでのメイク:しわを入れたり、深く書いたり、くすみをいれます。



2) モデリングでのメイク:部位の一部にモデリングして、たるみなどを強調します。

最ももっとも簡単な簡単な方法は、肌を引っ張りながら、ラテックスを塗り、乾くまで肌を引っ張り続けます。乾いたら引っ張るのを止めるとしわができます。同じようにプロスエイドカボシルでもできます。グリーンマーベル コンセントレイトとアッタゲルを混ぜてもできます。

3) アプライアンスによるメイク:アプライアンスを製作し、装着します。



アーティスト Jonah LEVY



1:シリコーン アプライアンス、位置合わせを終えたところ。顔の左のみ装着です。

2:接着を終えたところ。



3:エアーブラシで肌質感を出しました。

4:完成です。

制作・著作 特殊メイクアップアーティスト 辻一弘



1:シリコンアプライアンスの装着、フラッシュを取って、接着するところ。



2:エアーブラシで肌質感を出しながらペイントしていきます。

制作・著作 特殊メイクアップアーティスト 辻一弘



3: 首回りのアプライアンスにペイント



4: アプライアンス装着に不都合がないか表情をかえ確認します。
本人をキャストイングし制作したアプライアンスなので、口の動きなど一体化しています。

制作・著作 特殊メイクアップアーティスト 辻一弘



5:エアブラシでカラーリングの微調整を行います。



6:完成です。

制作・著作 特殊メイクアップアーティスト 辻一弘



制作・著作 特殊メイクアップアーティスト 辻一弘

③ ひげメイク植毛

毛を束ねて接着したり、1本ずつ植えつかけたり、レースに毛を編込み装着します。



④ 義眼



⑤ 義歯:アプライアンスにはめ込むための義歯



アーティスト Jonah LEVY

ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK

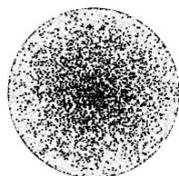
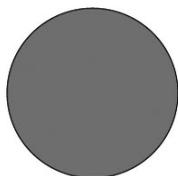
COVER MAKEUP ・ AIRBRUSH MAKEUP ART ・ SPECIAL EFFECT MAKEUP ・ FUNERAL MAKEUP

⑥ アクセサリー・備品:特殊メイクではアクセサリ類や小物など必要な場合は制作します。

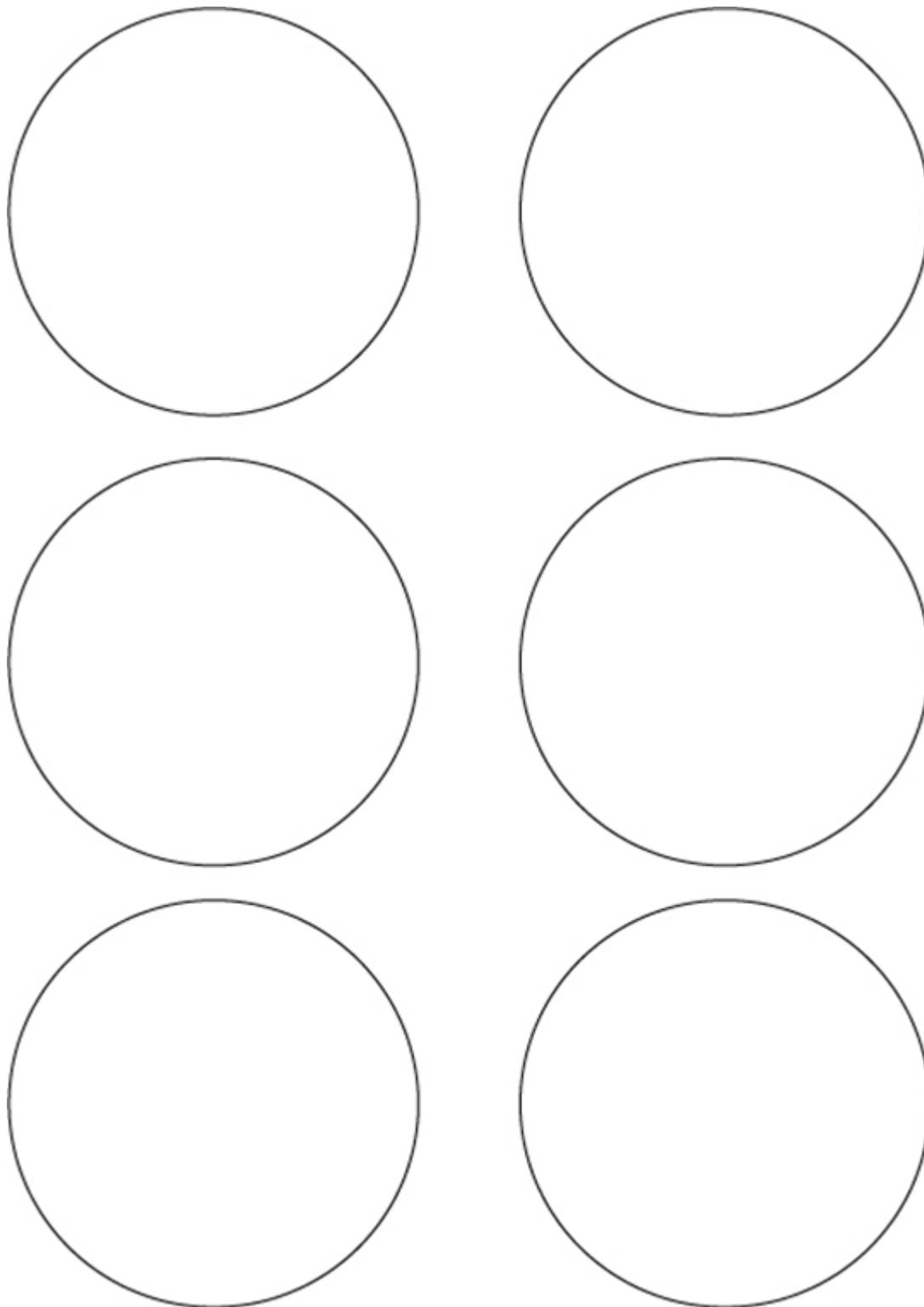


⑦ 特殊メイク演習: 演習はハンドアプライとエアブラシの両方で行ってください。

特殊メイク演習 1: スパッタリングによる肌質の作成



筆やスポンジまたはエアブラシを使い、スパッタリングを行います。エアブラシの場合はコンプレッサーの圧力を下げニードルキャップをはずすと、粒が大きくなります。



血管も描いて下さい。

特殊メイク演習 2: 傷メイク

色々な材料を駆使し色々な傷を作ります。

形、色などは科学考証を押さえること。

最初に傷のイメージ画を書き、その特徴や色をメモするとうまく製作できます。

以下の創傷を演習します。

- 1) 擦り傷(擦過傷:さっかしょう)
- 2) 切り傷 (切創:せつそう):鋭利な刃物で切り裂いた傷。
- 3) 口裂け傷 (割創:かつそう)
- 4) 炸裂傷 (裂創:れっそう、挫創:ざそう、中間態様は挫裂創)
- 5) 刺し傷(刺創:しそう)
- 6) 貫通痕(杵創:よくそう)
- 7) 咬み傷 (咬創:こうそう)
- 8) 銃痕 (銃創:じゅうそう)
- 9) 1度の火傷
- 10) 2度の火傷:浅達性2度 (SDB)
- 11) 2度の火傷:深達性2度 (DDB)
- 12) 3度の火傷
- 13) 4度の火傷

特殊メイク演習 2: 皮膚態様・瘢痕

色々な材料を駆使し色々な皮膚態様や瘢痕を作ります。

形、色などは科学考証を押さえること。

最初に傷のイメージ画を書き、その特徴や色をメモするとうまく製作できます。

- 1) 皮下出血 (挫傷:ざしょう)
- 2) 打撲痕 (挫傷)
- 3) 痣 (あざ)

皮疹 (ひしん:発疹 (ほっしん) ともいう)、皮膚炎、湿疹等

- 4) 斑 (はん)
- 5) 丘疹 (きゅうしん)
- 6) 水疱 (すいほう)
- 7) 膨疹 (ぼうしん)
- 8) 潰瘍 (かいよう):ただれ
- 9) 亀裂 (きれつ)
- 10) 痂皮 (かひ): かさぶた

瘢痕 (はんこん)

- 11) 肥厚性瘢痕
- 12) ケロイド
- 13) 萎縮性瘢痕 (ひきつれ: 瘢痕拘縮)
- 14) 索状圧迫痕 (索痕)
- 15) 軟骨曲り・鼻曲り (挫創・挫傷)
- 16) 死斑
- 17) 電流痕
- 18) 電流斑
- 19) 電紋
- 20) 化学品によるただれ
- 21) 縫い傷
- 22) 爪剥離

特殊メイク演習 3: 傷の変化

傷の時間経過に応じた傷の演習をします。

色々な材料を駆使し、比較的大きな傷で演習しましょう。

形、色などは科学考証を押さえること。

最初に傷のイメージ画を書き、その特徴や色をメモするとうまく製作できます。

1) 受傷直後の傷

2) 時が少し経過した傷

3) 治りかけの傷

4) 瘢痕

を作ります。

特殊メイク演習 4: 傷メイク

半身程度の大きな傷を演習します。

形、色などは科学考証を押さえること。

どのような傷をつくるかイメージ画を書き、傷メイクします。

最初に傷のその特徴や色をメモするとうまく製作できます。

特殊メイク演習 5: アプライアンス装着

アプライアンスを装着します。

- 1) 坊主メイク
- 2) 鼻、耳、などの部位
- 3) 顔の一部マスク
- 4) 顔全体マスク
- 5) 半身
- 6) 全身

特殊メイク演習 6: 老人メイク、小じわメイク

- 1) 2D でのふけメイク
- 2) モデリングでの小じわ制作
- 3) アプライアンス装着

⑧ 作品紹介



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



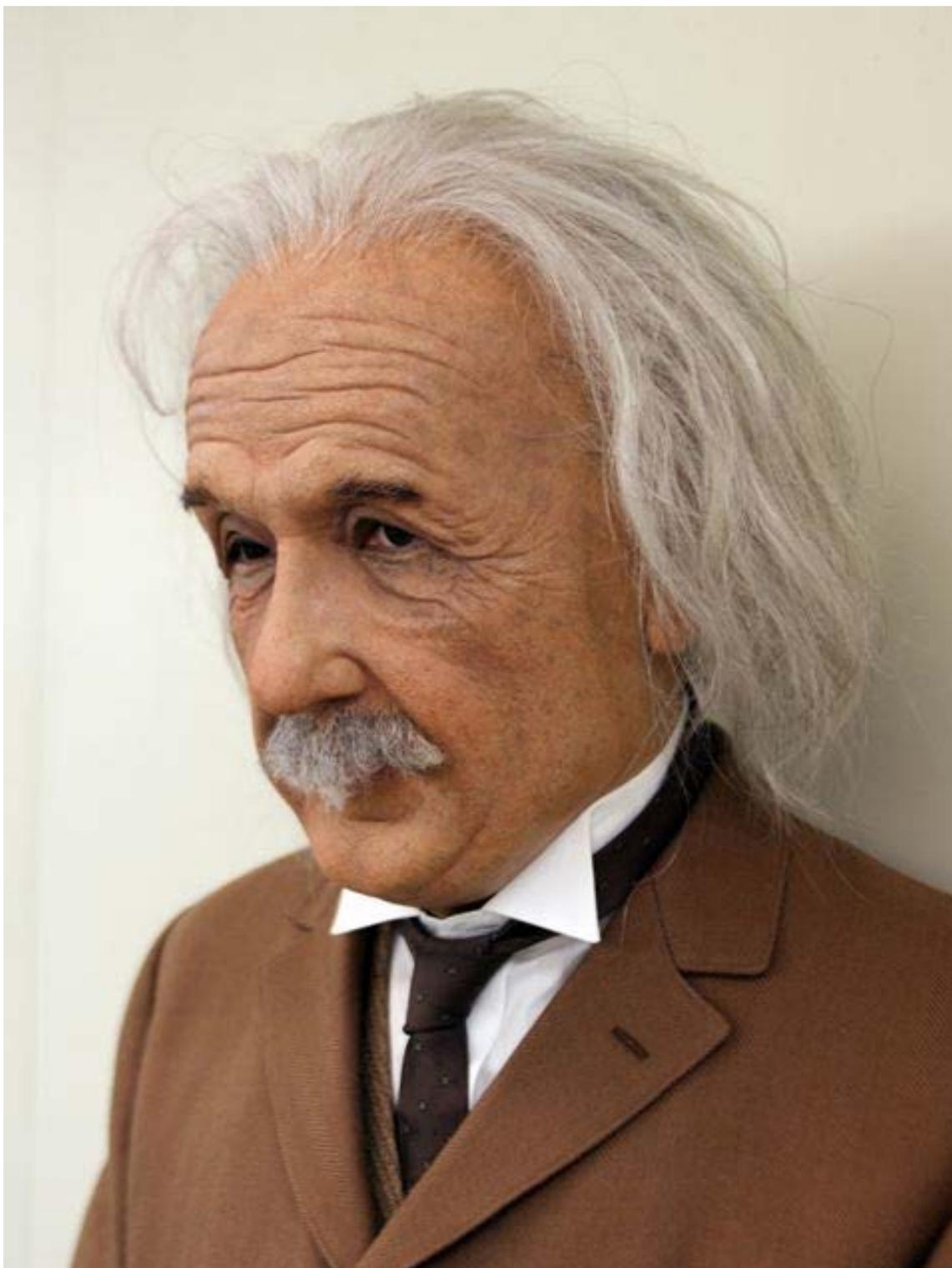
制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



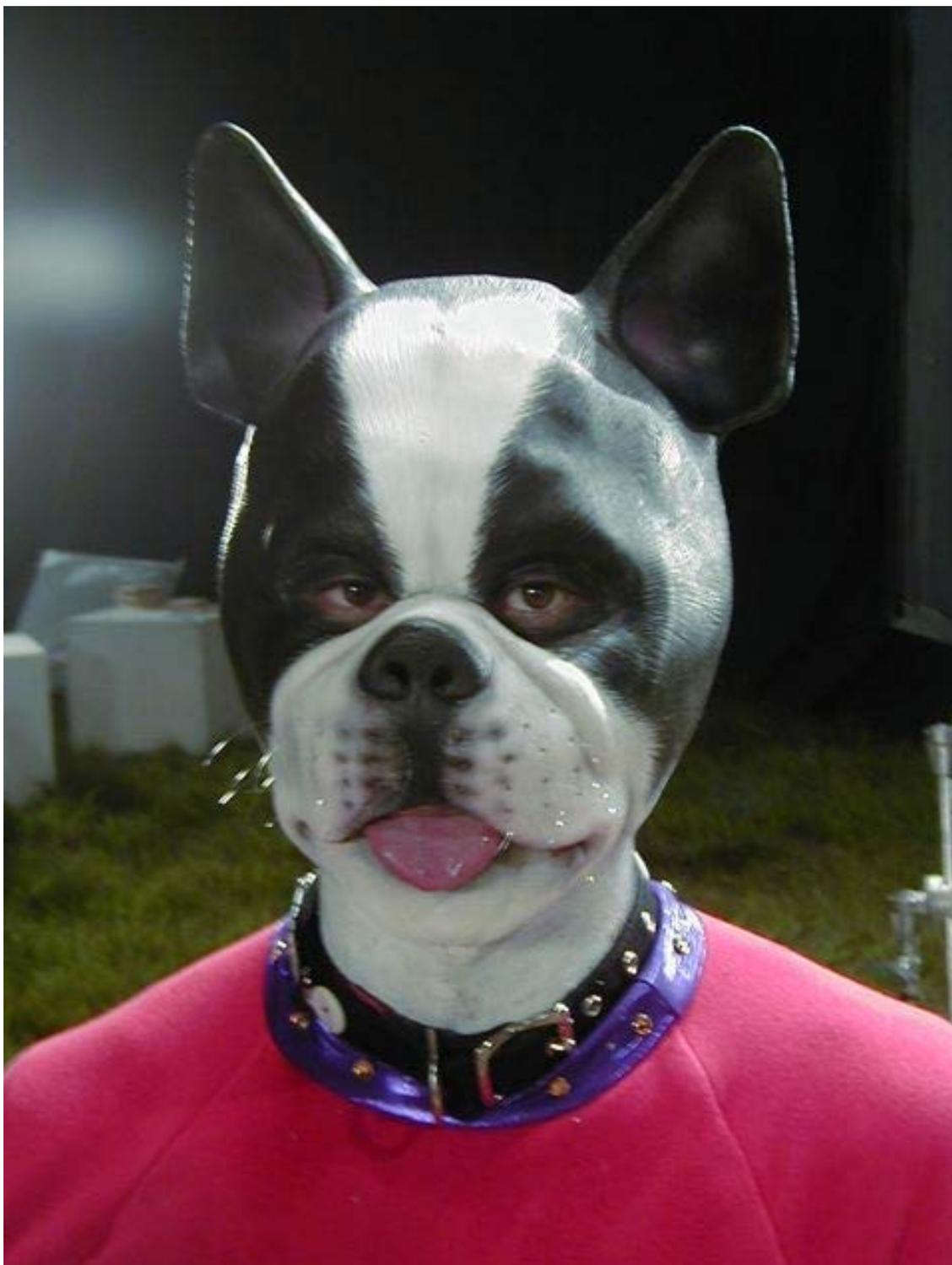
制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



制作・著作 株式会社メイクアップディメンションズ



専門学校 東京ビジュアルアーツ 卒
向井 伸貴



専門学校 東京ビジュアルアーツ 卒
森本 理紗



専門学校 東京ビジュアルアーツ 卒
光本 明美

SECTION IV : FUNERAL MAKEUP

CHAPTER 3: 死化粧

本テキストで取扱う死化粧とは、特殊メイクでの死体等を作るメイクではなく、亡くなられた方への最期のメイクである。施術技術の基本はビューティーメイクと同じであるが、生体と異なり、体温の低下や乾燥等の遺体特有の変化がある。また、事故や病気で亡くなられた場合は、遺体の損傷や感染などがあり、遺体修復や遺体処置等をしなければならない点において異なる(この点についてメイクアップ ラボ 103 で述べる)。

本テキストでは、死化粧の施術は通常の場合で亡くなられた場合における処置を対象とするために、施術技術には言及しないが、遺体の特異的変化における処置について述べる。特に化粧前に多くのことを処置しなければならないのでその点について詳細に述べる。

また、通常のメイクを施しても、家族や親族、友人等は生前の個人とは異なる印象を受ける場合(例えば故人はメイクをしていなかったり、地味なメイクであったりする場合や故人の好きな色や使用していた色と異なっている場合など)があり、個人の背景について知り、その範囲でメイクしなければならない。

① 遺体の変化

死亡後、遺体は体温の低下、死後硬直、死斑、顔色の変化、皮膚や粘膜の乾燥などが起こる。以下に遺体の特徴を示す。

1) 死後硬直

死亡前の健康状態により、硬直の強弱が変わってきます。急死の場合は、約1時間前後から始まります。苦しんでいた場合、うつ伏せ状態になっていると、下になっている部分(顔等)に死斑が出てきますが、それは直前まで元気に過ごしていたという事を教えてくれます。

長期療養の方、特に寝たきり方は筋肉の動きが少ないので、硬直が弱い方が多くいらっしゃいます。

死後硬直の経過として、一般的には、死亡直前まで運動量の多い顎関節や股関節・膝関節から始まることが多く、その後時間の経過とともに、手足の指にも硬直が出て次第に強くなっていきます。死後、12~20時間前後で全身の関節の硬直が最も強くなりますが、その後は次第に、始まった順序で解けていきます。但し、この経過は御遺体が置かれた環境の温度によっても差異があり、一般的に気温が高い場所では、経過が早く、気温の低い場合、または冷蔵した場合は遅くなります。また、硬直の経過に影響を及ぼす因子として、生前の状態(スポーツ愛好者・肉体労働者の急死では経過も早く、硬直の度合いも強く表れますが、寝たきりの方などは硬直の度合いも弱いことがあります)死亡原因、薬剤の服用などにもよります。死後硬直は、心臓の停止と体温の低下から始まり、静脈が硬化する現象を指します。

体内にある静脈が硬化するので、筋肉の収縮も同時に起します。死後硬直の緩解は、死後のたんぱく質分解酵素、バクテリア等、室温、湿度、腐敗の進行度等によって起こります

2) 顎の開き

死亡直後は、筋肉の緊張が一旦緩むため、顎が開きます。その後、死後硬直が顎関節から始まりやすい為、顎が開いたままの状態になります。但し、高齢者の方や寝たきりの方等の場合は死後硬直も弱くなります。

ここで、気をつけて頂きたいのは、死後顎バンドや包帯で顎を縛ると、筋肉が圧迫され、水泡形成が他の部分より早く起こり、そこが破けてしまったり、凹んでしまったまま元に戻らなくなってしまう為、口を閉じる事は、別の方法で行って頂きたいと思います。

3) 死斑

死斑は、ヘモグロビンの皮膚への付着、作用、動脈の沈下によって起こります。

急死の場合は強く表れます。初めて目にするご遺族は、「苦しんだ」「痛かった」と、思い込むことが多い、しっかりした説明が求められます。看護師さんがご遺族の中にいらっしゃる場合は、「チアノーゼ」と判断する方も多くいますがチアノーゼは、殆どの場合、死後経過の中で消失していきます。死斑は逆に、強く濃く変化する場合があります。

常に筋肉を使っている方に強く出ている事が多くあります。

死斑の強弱と死因

強い死斑: 急性心臓病・脳血管障害・窒息・向精神薬中毒・農薬中毒など

弱い死斑: 大血管の損傷による失血・白血病・敗血症・慢性肝障害・腎不全・頭部外傷などで長期入院中だった方、著しい貧血、新生児やお年寄りなどにみられます。

4) 顔色の変化

顔面は、皮下の構成が身体他の部分に比べて、粗いので、水分や血液を貯めやすい為他の部分に比べると色の変化がでやすい。死後 30 分前後経過すると、血液就下により顔色が蒼白になってきます。そして死後半日が経過する頃には、顔色がやや茶色味を帯びた蒼白へ変化してくる。この時に気温の急激な変化等がなければ、数日は大きな変化はみられません。

生前の何らかの理由により顔色に変化するケースとして以下場合のようになる。

肝機能障害による黄疸がある時	黄疸による皮膚の黄味は残ったまま、顔色の変化が進んでいくため、死亡直後から黄味を帯びた蒼白になる。
敗血症で死亡した時	血液中に雑菌が浸入しているため、血管の腐敗が通常より早く見られ、数時間後から緑色を帯びた蒼白となる。
免疫が低下している状態で死亡した時	膠原病や癌の末期など、体内の免疫力低下により、腸内細菌が多い状態である。そのため、腸内細菌が通常より早く血管を介して全身に広がり腐敗を促進する。数時間後から、顔色は緑～黒色を帯びた蒼白になる。また、腸内ガスが大量に発生するため、数時間後から全身が膨満する。
毛細血管が切れている部分がある時	圧迫や摩擦による毛細血管の切断により、皮下に血液が漏出している。その為、血液中のヘモグロビンが他の部分よりも強く組織間に浸潤し、数時間後から着色が進む。生前皮膚に変化が見られなかった部分でも、死後5～6時間経ってから、紫褐色を帯びたように浮き上がってくる。生前、チューブやカテーテルで圧迫していた部位、固定のためのテープを剥離した部位などがこれに当たる。

5) 被膜や粘膜の乾燥

死後、血液循環が停止すると、細胞への水分補給が途絶え、皮膚の保湿作用は停止する。さらに、蒸発によって体表面から水分が失われ、御遺体は次第に乾燥していく。特に乾燥しやすいのは唇で、皮膚が薄く水分の含有量が多いため、色調の変化が速く、褐色になっていく。また、表皮剝脱、索溝(さくこう)※1などの皮膚の圧迫部、火傷や発疹の部分なども乾燥が早く、褐色調に変色して硬くなり、革皮様化※2する。また、皮膚についた傷(角質が剥がれた部分)は、他の部分に比べると水分の蒸発が速いため乾燥しやすくなります。御遺体の髭剃りを行う際に細かい傷が出来る時、時間が経つにつれてその部分は硬くなり、革皮様化して周囲より茶色がかっていきます。ちなみに、死亡後髭が伸びたように見えるのは、御遺体の乾燥にともなって皮膚が沈下し、相対的に髭が伸びて見えるからです。皮膚は、死後 24 時間程度、生体反応を起こすと言われています。

※1 索溝……首を強く圧迫したときにできる溝状の痕

※2 革皮様化……皮膚が乾燥して、硬く、暗褐色に変化し、皮革のようになった状態

② 遺体の状況観察と処置**1) 乾燥・腐敗ガス・臭い・点滴痕などのチェックと感染防御対策(2次感染予防)**

詰め綿の処置と顔の補正(口周り等)

消臭・抗菌用のスプレーを使用し、口腔内洗浄と綿花による口腔内処置

同時に鼻腔処置を行います(必要であれば眼球内にも)

オムツの中から臭いがする場合は、オムツ交換又は抗菌スプレーを噴霧することで、軽度の臭い対策になります。

ルート痕からの出血・褥瘡部位の処置等を行います。

2) 乾燥

乾燥は、「死」を迎えると誰にでも起こる事ですが、疾患等により著しく変化する事があります。特に、露出している顔、手足には著しい変化を及ぼす事がありその変化に、ご遺族は戸惑う事も少なくありません。

乾燥しやすい部分のケアで、一番大切な事は保湿です。早期のケアをする事により、その後の変化を遅らせる事が出来ます。ここでは、ご遺体専用のマッサージクリームを使用しますが、特に唇は粘膜が表に出ている状態なので、十分な保湿が必要です。

3) 腐敗ガス・臭い

臭いがどこからしているのかの確認

口腔内洗浄(消毒)

口腔内処置(綿花による)、鼻腔内処置。

オムツの中からの臭いがある場合、オムツを交換、又は抗菌スプレーをオムツの中に噴霧。

褥瘡痕も臭いが出やすいので、抗菌スプレーで消毒後トレスシングテープを貼る。

腐敗ガスは、発生すると風船のように膨らみ、面影を失います。こめかみ等に空気が入ったようになり始めたら、その後変化する前触れなので、出来るだけ、早めの納棺と、多めのドライアイスを使用し安置しましょう。

4) 点滴(ルート)痕の処置

出血、又は出血の可能性があるため、処置を行います。

手袋を着けて点滴痕を押し、血液が出ない場合、点滴痕を消毒します。

点滴痕が乾燥したら、上からトレスシングテープを貼ります。

血液が少量でも出ている場合、消毒した後、カット綿を点滴痕にあててその上からトレスシングテープを貼ります。

5) 目閉じ処置

目が少し開いてしまうのは、殆どが乾燥によるものです。

綿花を少量用いて閉じます。

6) 口閉じ処置

硬直が緩んだり、解けてくると口が開きやすくなります。

綿花を口腔内に入れ、顎を上げる処置を行います。ご安置の際に、頭を高くし、顎を下げる事で、気道が閉じ、体内からの臭いや、体液が出にくくなります。

7) 鼻処置

体内からの腐敗臭や体液の流出を防ぎます。

綿花を鼻腔内にしっかり詰めます。

左右、交互に詰めていき、鼻の形が左右均等になるようにします。

鼻の穴から綿花が見えないように入れます。

8) シャンプー

ドライシャンプーを使用して髪の毛を洗う。特に、長い間お風呂に入れなかった、髪の毛がぼさぼさになっている場合。

9) クレンジング & 髭剃り

死後経過の中で、乾燥による皮膚の沈着で髭が伸びたようになる。

髭剃り & クレンジング(マッサージクリーム)

男性は髭、女性は産毛が伸びている場合、

スキンスリップに注意する。(同じ場所を何度も剃らない)

特に女性は、産毛を剃る事により、その後の死化粧が綺麗に仕上がる。

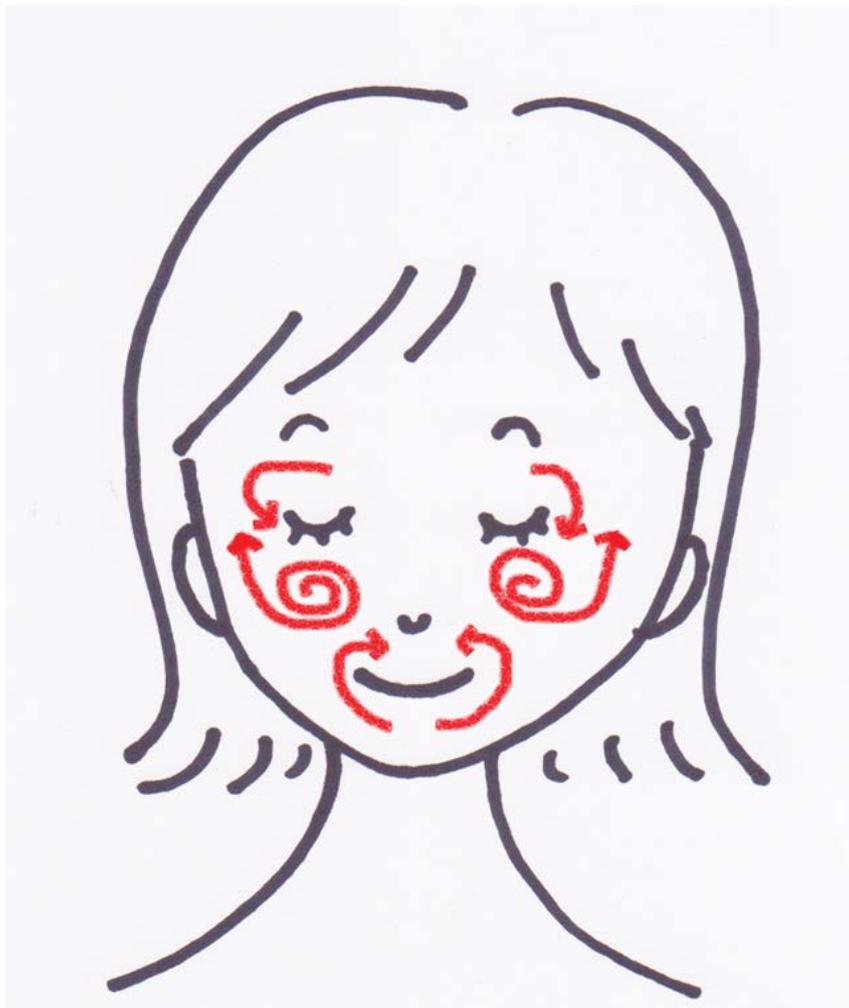
シェービングローション又はクリームを塗布して髭剃り等の処置をします。

10) 保湿・マッサージ

お化粧前にマッサージクリームを塗り、軽くマッサージしていきます。

それにより、その後のお化粧がしやすくなります。(保湿も兼ねています)

※目元・口元は乾燥しやすいので特に念入りに！！(マッサージクリーム)



③ 死化粧とビューティーメイクの違い

- 1) 技術的には通常のビューティーメイクと変わらないが、遺体の場合は、必ず寝ている。そのため、顔が少し扁平になっている。この点に注意して立体メイクしなければならない。
- 2) うっ血や打撲痕のある場合は、生体であれば 赤、紫、黄、治癒と変化するが、遺体の場合は赤、紫、黒に変化する。そのため安置の長い遺体の場合は色の変化を予想して化粧する必要がある。
- 3) 遺体は返事をしてくれないので、どのようにメイクするかは化粧師に任される。しかし、過度のメイクや面影と異なるメイクはいくらきれいであっても周囲のかた(家族、親せき、友人等)には受け入れられない。そのために客観性を以てメイクする必要がある。客観性を持つとは、ご遺族の想いを形にすることである。

死化粧 ⇒ 化粧ではなく、亡くなられた方の「その人らしさに目を向ける事」

ご家族の意見を聞きながら、施術者の思い込みだけで勝手にメイクをしない。

シミや傷、特徴(歯が出ている等)、施術者は必ずご家族に確認しながら処置やメイクを進めていきましょう。普段、余り化粧をしていなかった女性に、しっかりとメイクをしてしまう事は、家族が望んでいなければそれは、間違った化粧になってしまいます。特に、男性は、普段メイクはしていないのに亡くなったから綺麗にする = メイクをするという捉え方は間違いです。



男性の場合、特に目立った傷などが無い場合保湿クリームのみでも良い。

上記のケースは、目の周りのくすみのみをカバーしている

但し、変色が見られる、黄疸が強いなどの場合は、時間経過と共に、更に変色が進み、ご家族がショックを受けてしまう可能性がある場合、ご家族に説明をした上で、変色が目立たないお化粧が必要になります。

自分達の感覚ではなく、家族は何を望んでいるのかにしっかりと耳を傾けて、客観的に見る目を持ちながら対応していく事が望ましい。

④ 状況別による材料特性や必要機材

うっ血や黄疸等のある場合は、通常の死化粧では対応できず、特別な材料や色を使用しなければならぬ。また、エアブラシなどを活用して施術する。

4) 死斑のある場合

死斑は徐々に濃くなる為、一番濃く出ている所を死斑より濃い色のファンデーションを使用し、徐々に薄い色を重ねていきながら、肌の色に合わせていく。

5) 黄疸が強く出ている場合

まずはマッサージクリームを顔全体に延ばす。その上から、元の肌の色に合わせて、ファンデーションを薄く延ばしていく。(あくまでも厚塗りにならないように)

6) エアブラシを活用した鬱血や変色のメイク方法

エアブラシは繊細な色調整ができる。時間的にも短時間で仕上げるができる。

技術的にはカバーメイク(タトゥカバ)と同じである。

接触等の物理的的刺激によって皮膚がよれたりする遺体の場合はエアブラシでしかメイクできない。

用する際の留意点として、出来るだけ正常な肌との境いを目立たなくする事である。

また、エアブラシはインクに多様性があり、色々な材料を使うことができる。しかしながら、現時点ではどの材料が良いか暗中模索の状況である。

水性のインクは生体反応がないので蒸発せずほとんど使用できない。

レジンベースのインクはテカリがでてお面ようになる。

アルコールベースのインクは使用できるが、死体に対し乾燥化を早め、皮膚を黒くさせる。

シリコンベースのインクは使用できる。

現在のところ、色々と組み合わせ、最後にシリコンベースで通常のビューティーメイクのように仕上げる施術が多い。

⑤ 死化粧の心構え

生体とご遺体の一番の違いは、生体以上に肌の乾燥が進む為、まずはしっかりと保湿が望ましいです。

必ず、ご遺族の確認を取りながら進めて行く事で、やり過ぎがなくなると思います。

亡くなられた方のメイクは、綺麗にするという事だけでなく遺されたご家族にとっての心のケアにも繋がる大事な部分です。

その事を踏まえた上で、ご家族とのコミュニケーションを心掛け携わって頂けたらと思います。

SECTION V : SAFE AND TRUSTED, EVALUATION SYSTEM

CHAPTER 10: 安全と安心

(より詳細は本プロジェクトの別冊、エアブラシ用、特殊メイク用品の安全性に関する報告書を参照)

① **各国の法律規制**: 日本では肌に塗布するものは薬事法に使用成分の規制があります。薬事法は平成 26 年 11 月 25 日の薬事法等の一部を改正する法律 (平成 25 年法律第 84 号) の施行により、題名がこれまでの「薬事法」から「医薬品、医療機器等の品質、有効性及び安全性の確保等に関する法律」になりました。法律番号は「昭和 35 年法律第 145 号」で変わらない。長すぎて不便なので、厚生労働省は「医薬品医療機器等法」という略称を用いている。以下本書でも「医薬品医療機器等法」の呼称を用います。また、改正前は「薬事法」とします。

通常の化粧品に関してはすべて医薬品医療機器等法の適用を受けます。アートや特殊メイク用に関しては適用が除外されます。また、除外製品でも、効能等がうたわれる場合には医薬品医療機器等法の適用を受けます。メイクアップ用品は基礎化粧品と異なり、24 時間使用するものではなく、メイクアップ後は落とすものであるため、基礎化粧品ほどの完全な安全性の必要はないが、安全であることには大事である。

本プロジェクトでは、除外製品を含め、肌に塗布する場合には医薬品医療機器等法基準をクリアし、最低限として、法的基準のレベルの安全を担保する必要があると考えています。

アメリカでは連邦食品医薬品化粧品法 (FDCA) で規制され、その機関として FDA (food and drug administration: 食品医薬品局) によって監視、規制されています。

EU の規制は三者の中では最も厳しいものとなっています。

日本では医薬品医療機器等法により、ポジティブリストとネガティブリストの成分は規制をうけます。ネガティブリストは防腐剤、紫外線吸収剤、タール色素以外の成分について、配合してはいけない成分や配合できても配合量が決められている成分です。

これらのものが配合されていたり、規制値を超えていたりする場合は回収命令が出ます。

ポジティブリストは防腐剤、紫外線吸収剤、タール色素にかんするもので、リストされたものだけが使用でき、リストされていないものは使用が禁止されています。ポジティブリストはネガティブリストに比べ使用できる成分がすくなくなり、規制の強いもので、リストされたものしか使用できません。また、一部成分は配合量が規制されます。ポジティブリスト以外のものが配合されているもの、規制値を超え配合されているものは回収命令がでます。

その他の成分は、2001 年 4 月の薬事法改正により、自主規制となっています。

旧薬事法改正前の事前承認制に比べ法律による安全性の担保は少なくなり、生産者や施術するアーティスト側に担保される必要があります。

各国規制は規制基準が異なるので、外国製の商品を使用する場合には注意が必要です。

特に、ポジティブリストの成分には注意が必要です。たとえば、防腐剤はFDAで認められていても日本では認められないものがあり、このようなものはアメリカで販売できても日本では販売できません。反対に、日本では認められ、FDAでは認められていないものもあります。（EUも同様です。）。海外大手メーカーは同じ商品でも、販売国向けに配合を変えて販売しています。これは、同じブランド商品でも、アメリカで購入したものと日本で購入したものは成分が異なることがあります。

海外商品を化粧品として輸入する場合は、日本では、輸入者が責任をとります。輸入者が配合成分の責任をとる義務があります。日本では化粧品の場合は全成分表示が義務付けられ、ポジティブリスト、ネガティブリストの規制にかからないことを示し販売しなければなりません。これは、当然に配合割合等のデータが必要であり、メーカーからの提供がないとわかりません。また、輸入者は生産ロットごとの検査をする必要があります。

医薬品医療機器等法の規制は厳しく、コストがかかるので、日本では海外の商品が個人レベルでは輸入することが難しいが、これが安易な危険な輸入商品の流通をさせないようにしている側面があります。他方、このようなことをクリアした商品は海外のものでも安全が担保されます。

昨今はインターネットで海外製品が簡単に購入できるようになった。このようなインターネットでの購入は、海外発送の場合は購入者の自己責任になる。医薬品医療機器等法では日本における化粧品販売は販売製造業者や輸入業者が 1 次的な責任を負うことが明記されているが、海外からの販売は適用されないため、事故があった場合は購入者の自己責任となる。したがって安易に安価で便利であるからと言って、成分標記のない商品やMSDSのない商品の使用は避けるべきである。しかしながら、個人輸入では、これら以外に材料がない場合やアート制作などは本来化粧品基準に適合する必要はないので、やむを得ず使用する場合は、成分特性を理解していれば、不都合があった場合に早々に対処することができる。MSDSを常備し、不測の事態が起こった場合に、医師らに使用成分を説明すれば、敏速な処置ができます。

海外では MSDS の開示が義務化されています。しかし、MSDS は企業による安全性の開示に過ぎないため、一部成分は非開示であったり、物質を特定できない程度の開示であったりします。また、成分比は開示する必要がないために、日本でポジティブリストに掲載され、かつ、配合規制がされているものは、成分としては適合であっても、調べてみると、配合規制値より多く含まれている場合もあります。配合値を示すことのできるメーカーの商品を使用すべきです。

② 薬事検討

エアブラシ用のメイクアップ用品は、通常のものとは異なり、ほとんどが液体です。

液体の場合に水分を多く含むものは腐りやすいので強い防腐剤が配合されます。また、新機構や新材料によって顔料などを付着させるものもあり、薬事的安全性の検討が必要です。本プロジェクトでは薬事検討部会を設置し専門家による使用成分の検討をしました。(別紙、エアブラシ用、特殊メイク用品の安全性に関する報告書を参照してください。)ここでは、簡単に検討結果を要約します。多くのメーカーがあり個別商品に対しての評価はしないが、本プロジェクトで使用するものにはMSDSの開示のあるものを使用し、その成分の日本化粧品基準に照らし評価しています。

特殊メイク材料は、もともと肌用に開発されたものではありません。したがって、肌への使用が化粧品のように法律で担保されるものではありません。しかしながら、本プロジェクトでは、このような材料も肌に使用する以上、化粧品基準の適合するものを選択するか、代替品のない場合は、その危険性を理解した上で使用しなければならないと考えています。

そのため本プロジェクトでは多くの特殊メイク用材料について薬事検討部会で専門家による使用成分の検討をしました。(別紙、エアブラシ用、特殊メイク用品の安全性に関する報告書を参照してください。)

CHAPTER 11: 生徒の学修達成度評価**① 達成度評価方法について**

本テキスト改訂に当たり、メイクアップ アドバンス プロジェクトでは、学修達成度の評価手法の検討を行いました。どのように生徒の理解や技術するかは重要な問題です。メイクアップ アドバンス プロジェクトでは文部科学省中央教育審議会にて提唱された「ルーブリックを活用したアセスメント」を導入することとし、ルーブリックによる評価のための、評価規準と採点基準の評価マトリックスの作成をすることとし、数回の会議を経て、ルーブリック評価マトリックスをまとめました。評価マトリックスは初級、中級、上級の3レベルに分け、それぞれ作成し、評価項目（規準）を3つの採点基準（A,B,C 評価）で評価することとした（作成されたルーブリック評価マトリックスを次ページに示す）。

ルーブリック評価マトリックス自体は絶対的なものではなく、特に感性や主観に訴えるものの評価には向かないが、評価マトリックスは、評価の際に恣意的なものを排除し、だれが評価しても中立的な評価結果が得られる。また、評価マトリックスは教授する者が自己の教育目的にあわせ変更することによって、柔軟な対応ができる。また、態度や出席率なども評価規準とし、他の規準との採点においてウェイトを付けることによって、全体評価をすることもできる。

教授側は、講義にあたり、生徒に対し当該講義の目的と採点方法を示すことができ、講義の方向性が明瞭となる。生徒側は評価規準と採点基準によって、各項目の重要内容を容易に把握でき、評価によって自己の弱点を知ることができる。

評価マトリックスは、初級、中級、上級で評価項目（規準）は異なるが、同じ評価項目でも、その採点基準は異なる。例えば、エアブラシでは基本知識では初級では機械等の構造や使用方法の知識が中心となるが、中級ではそれらの組み合わせや、それらを使用する背景などの理解にも採点基準が設けられる。技術面においても、初級ではできるかどうか採点基準であるのに対し、中級では基本技術を組み合わせ対応できるかどうか採点基準となる。

今回作成したルーブリック評価マトリックスは理論・技術の修得度合いを評価するためのものであり、その他の要素の規準は省略してある。そのため、教授される方は、独自の評価マトリックスを構築するか、添付のマトリックスを再編成することが必要である。

また、本書を読み学習するかたは、評価マトリックスにおいて自己採点を行い、自分の欠点をみつけ、学習・演習されたい。

② ルーブリック評価の一覧表： 評価規準と採点基準

メイクアップ アドバンス プロジェクトでは本テキスト作成の際、メイクアップ アドバンスの項目の内、タトゥーカー、エアブラシアート、特殊メイクの各分野のルーブリックを作成することとし、評価規準と採点基準を検討し、その一覧を作成した。

次ページ以降に、中級のルーブリックを示す。但し、上級については今後検討する。

ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK
COVER MAKEUP ・ AIRBRUSH MAKEUP ART ・ SPECIAL EFFECT MAKEUP ・ FUNERAL MAKEUP

カバラーメイク(タトゥカバラー)
評価方法 中級

学科・クラス

日付

名前

番号 (ID)

	C (1点)	B (2点)	A (3点)	評価
知識 ウエイト1	需要	タトゥーカバラーの需要と理由のどちらも理解出来ていない箇所がある。	タトゥーカバラーの需要と理由のいずれかにおいて理解出来ていない箇所がある。	タトゥーカバラーの需要と理由について理解出来ている。
	道具	タトゥーの状態に合わせた道具や化粧品の使用分けが出来ない。	タトゥーの状態に合わせた道具や化粧品の使用分けに適切でない箇所がある。	タトゥーの状態により道具や化粧品を適切に使い分ける事が出来る。
	化粧品	タトゥーカバラー用の化粧品の成分と安全性について理解していない。	タトゥーカバラー用の化粧品の成分と安全性について理解していない箇所がある。	タトゥーカバラー用の化粧品の成分と安全性について充分に理解している。
	安全性	インクやエアークラッシュ等が出ない等のトラブルが発生した際に何が原因なのか予測が出来ず対応出来ない。	インクやエアークラッシュ等が出ない等のトラブルが発生した際に何が原因なのか予測は出来るが、即座には対応出来ない。	インクやエアークラッシュ等が出ない等のトラブルが発生した際に何が原因なのか予測出来る。即座に対応出来る。
基本技術 ウエイト3	カバラー1 (ベーストーン)	反対色を理解していない。薄膜でなく一気に吹き付けている。もしくは吹き付けがあまりく色が透けている。墨の箇所には吹き付けられている為、柄がわからなくなる。	タトゥーの色に合わせた反対色で薄膜での吹き付けを行ってあるものの、カバラーが不十分で墨の色が透けている部分や、タトゥーの柄がわかる箇所がある。	タトゥーの色に合わせた反対色を使用し、墨の色が見えなくなるまで薄膜での吹き付けを行っている。柄がわからなくなる様な吹き付けを行っている。
	カバラー2 (スキントーン)	肌の色ムラや質感の表現が不十分なためリアルな肌に見えない。さらにスキントーンが肌色に合っていない。	スキントーンをミックスし肌色に合わせたカラーでカバラー出来ているが、肌の色ムラや質感の表現が不十分なためリアルな肌に見えない。	スキントーンをミックスし肌色に合わせたカラーでカバラー出来ている。スバツタツク等を使用し肌の色ムラや質感をリアルにさせる事が出来る。

合計得点

・各項目は1~3ポイントにわけ、6項目の評価を行います。項目はウエイトされています。
19点以下:要補習、20-25点:基礎技術、26-28点:充分な技術、29-30点:各人級技術

ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK
COVER MAKEUP ・ AIRBRUSH MAKEUP ART ・ SPECIAL EFFECT MAKEUP ・ FUNERAL MAKEUP

エアープラシメイクアップ アート・ボディアート
 評価方法 中級
 学科・クラス
 日付
 名前
 番号(ID)

	C(1点)	B(2点)	A(3点)	評価
知識	需要	エアブラシを使用した様々なアートメイクの需要と理由にのどちらも解出来ない箇所がある。	エアブラシを使用した様々なアートメイクの需要と理由について理解出来ない箇所がある。	エアブラシを使用した様々なアートメイクの需要と理由について理解出来ない箇所がある。
	道具	アートの種類に合わせた道具や化粧品を使い分けが出来ない。	アートの種類に合わせた道具や化粧品の使い分けに適切でない箇所がある。	アートの種類に合わせた道具や化粧品を適切に使い分ける事が出来る。
	化粧品安全性	アート用の化粧品の成分と安全性について理解していない。	アート用の化粧品の成分と安全性について理解していない箇所がある。	アート用の化粧品の成分と安全性について充分に理解している。
	トラプル	インクやエアアールが出ない等のトラプルが発生した際に何が原因なのか予測が出来ない。	インクやエアアールが出ない等のトラプルが発生した際に何が原因なのか予測は出来るが、即座には対応出来ない。	原因なのか予測出来る、即座に対応出来る。
基本技術	タトゥーメイク	ステンシル、フリーハンドのどちらの等もタトゥーメイクが得意な仕上がりになっている。	ステンシル、フリーハンドのどちらの等もインクが入ったようなリアルな仕上がりになっている。	ステンシルやフリーハンドを用いて皮膚の中にインクが入ったようなリアルな仕上がりが出来る。
	ブライダルアート	ブライダルシーンに適切な素材やデザインを理解していない。	ブライダルシーンに適切な素材やデザインを理解していない箇所がある。	ブライダルシーンに適切な素材やデザインを理解している。
	パーティーメイク	パーティーシーンに適切な素材やデザインを理解していない。	パーティーシーンに適切な素材やデザインを理解していない箇所がある。	パーティーシーンに適切な素材やデザインを理解している。
	アニメルメイク1(ネコ、イヌ)	目、鼻、口のバランスや形を理解しておらず、動物に見えない。	目、鼻、口のバランスや形を理解しているが、1本1本の毛の質感までは表現出来ない。	目、鼻、口のバランスや形を理解しており、1本1本の毛の質感も表現出来る。
合計得点	アニメルメイク2(その他)	人どかけ離れた骨格の動物をメイクに落とし込む事が出来ない。	人どかけ離れた骨格の動物はメイクに落とし込む事が出来るが、様々な皮膚の質感は表現出来ない(毛だけでなく爬虫類、魚類の鱗等)。	人どかけ離れた骨格の動物もメイクに落とし込む事が出来る。様々な皮膚の質感を表現出来る(毛だけでなく爬虫類、魚類の鱗等)。
	ボディメイク1(筋肉)	身体の起伏を無視してペイントを行っているため不自然である。	身体の起伏に合わせ、筋組織を描いているが、その形や構造が不正確な箇所がある。	身体の起伏に合わせ、人体模型のような筋組織を描く事が出来る。
	ボディメイク2(衣服)	塗りつぶしだけで、皺や服の質感の表現が出来ていない。	光と陰を意図して描いているが、細かな部分(装飾パーツや縫い目等)が粗く、リアルさに欠ける。	光と陰を意図し、服の皺や質感、その他のパーツ(ボタンやファスナーや縫い目等)を描く表現出来る。着ている様に見える。
	ボディメイク3(骨)	骨部分を白く塗りつぶしただけで平面的な骨に見える。また、位置や形も不正確である。	骨の位置や、形に不正確な箇所がある。	人体の骨の構造を理解しており、正しい位置、形で描いている。

合計得点

・各項目は1~3ポイントにわけ、12項目の評価を行います。合計36ポイントが最高得点です。
 24以下点:要練習、25~28点:基礎技術、29~32点:充分な技術、33~36点:名人級技術

ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK
COVER MAKEUP ・ AIRBRUSH MAKEUP ART ・ SPECIAL EFFECT MAKEUP ・ FUNERAL MAKEUP

アドバンスプロジェクトのFXメイク評価表

受講生の作成した特殊メイクの素材別5種類の傷メイクと付け鼻メイクの成果を下記のように評価します。各項目は1～4ポイントにわけ、6種類のメイクを行います。合計24ポイントが最高得点です。

		日付					
		名前					
		1	2	3	4	得点	
傷メイク ワックス	傷の位置、形がよくない。色使いがよくない。肌とのプレント範囲がむやみに広すぎて汚い。表面がボコボコして不自然。	傷の位置、形があまりよくない。色使いが不自然である。肌とのプレント範囲が汚い。表面の傷らしテクスチャーがいまいちよくない。	傷の位置、形はまあ良い。色使いは自然でリアルにみえる。肌とのプレント範囲もまあ良い。表面の傷らしとテクスチャーがきれいに出来ている。	傷の位置、形がとても良い。色使いが自然でとてもリアルにみえる。肌とのプレントがスムーズで良い。表面の傷らし、テクスチャーもきれいな。			
傷メイク スカルブドジェル	傷の位置、形がよくない。色使い、ハイライト、シャドウの使い方がよくない。肌とのプレント範囲がむやみに広すぎて汚い。	傷の位置、形があまりよくない。色使いが不自然である。肌とのプレント範囲が汚い。表面の傷らしテクスチャーがいまいちよくない。	傷の位置、形はまあ良い。色使いは自然でリアルにみえる。肌とのプレント範囲もまあ良い。表面の傷らしがきれいに出来ている。	傷の位置、形がとても良い。色使いが自然でとてもリアルにみえる。肌とのプレントはとてても良い。表面の傷らし、テクスチャーもきれいな。			
傷メイク トランスファー	傷の位置、形がよくない。色使いがよくない。肌とのプレント範囲がむやみに広すぎて汚い。	傷の位置、形があまりよくない。色使いが不自然である。肌とのプレント範囲が汚い。表面の傷らしテクスチャーがいまいちよくない。	傷の位置、形はまあ良い。色使いは自然でリアルにみえる。肌とのプレント範囲もまあ良い。表面の傷らしがきれいに出来ている。	傷の位置、形がとても良い。色使いが自然でとてもリアルにみえる。肌とのプレントはとてても良い。表面の傷らし、テクスチャーもきれいな。			
火傷メイク セラチン	傷の位置、形がよくない。色使いが濃すぎると不自然。肌とのプレント範囲がむやみに広すぎて汚い。水泡の感じができていない。	傷の位置、形があまりよくない。色使いが不自然。肌とのプレント範囲が汚い。表面の傷らしテクスチャーがいまいちよくない。水泡感がでていない。	傷の位置、形はまあ良い。色使いは自然でリアルにみえる。肌とのプレント範囲もまあ良い。表面の傷らしがきれいで水泡感も出ている。	傷の位置、形がとても良い。色使いが自然で水泡感もとてもリアル。肌とのプレントはとてても良い。表面の傷らし、テクスチャーもきれいな。			
火傷メイク ラテコットン	傷の位置、形がよくない。色使いがよくない。シャドウ、ハイライトが生かされていない。肌とのプレント範囲が不自然。凹凸の深さがない。	傷の位置、形があまりよくない。色使いが不自然。肌とのプレント範囲が汚い。表面の傷らしテクスチャーがあまりよくない。凹凸の深さが足りない。	傷の位置、形はまあ良い。色使いは自然でリアル。肌とのプレントもまあ良い。表面の傷らしがきれいで、傷の深さ、凹凸表現がきれい。	傷の位置、形がとても良い。色使いが自然でとてもリアル。肌とのプレントはとてても良い。表面の傷らし、凹凸も自然。			
アブライエンス 鼻ピース	ピースの貼り位置がとてても不自然でよくない。エッジの処理が汚くて目立つ。肌との馴染ませがよくない。色の合わせがきかない。	ピースの貼り位置が不自然。エッジの処理が少し汚くラインがちよっと目立つ。肌との馴染ませが少しよくない。色の使い方が不自然。	ピースの貼り位置はまあ自然。エッジ処理もきれいで、ラインも目立ちにくい。肌との馴染ませもきれいな。色使いが自然でまあリアル。	ピースの貼り位置はとててもよい。エッジ処理もスムーズでラインもわからない。肌との馴染ませもきれいな。色使いがとてても自然でリアル。			
	1～7点 要練習	8～16点 基礎技術	17～20点 充分な技術	21～24点 名人級技術	合計得点		

参考文献

中川美典 著『自然治癒力の不思議』メディア総合研究所、2002 年

日本救急医学会HP <http://www.jaam.jp/html/dictionary/dictionary/index.htm>

法病理学講義ノート 名古屋市立大学大学院医学研究科法医学分野 青木康博

あたらしい皮膚科学第 2 版 清水 宏(北海道大学)著

(株)メイクアップディメンションズ SPECIAL MAKE-UP & MODELING HANDBOOK 基礎編

(株)メイクアップディメンションズ SPECIAL MAKE-UP & MODELING HANDBOOK 応用編

コンセプトチュアル特殊メイク研究会著 コンセプトチュアル特殊メイク 2 グラフィック社

コンセプトチュアル特殊メイク研究会著 コンセプトチュアル特殊メイク 3 グラフィック社

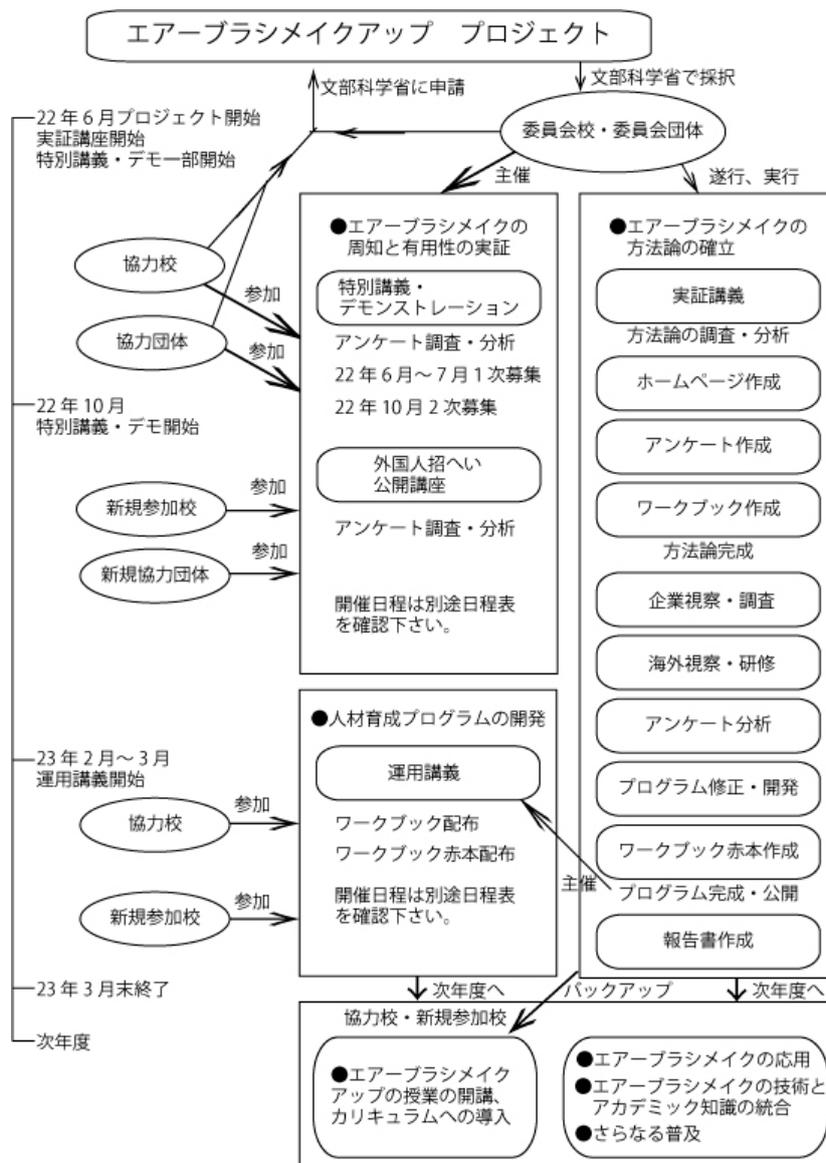
Paul Thompson and Gil Romero AN EDUCATED APPROACH TO MAKE-UP Make-up designory

編集後記: メイクアップ アドバンス プロジェクトについて

本テキストは「平成 22 年度文部科学省 専門人材の基盤的教育推進プログラム」で採択された「エアブラシメイクアップの有用性の実証と方法論の確立と人材育成プログラムの開発 (略称エアブラシメイクアップ プロジェクト)」において作成されたテキストの改定版です。

平成 26 年度文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業に採択された「メイクアップ分野における中核的専門人材養成のためのプログラム開発と実証 (略称:メイクアップ アドバンス プロジェクト・新技術の導入と応用)」プロジェクトにおいては、基礎レベルの本エアブラシメイクアップ テキスト改訂版とメイクアップ アドバンス テキストとしてエアブラシアート、タトゥカパー、死化粧、特殊メイクを概論的にまとめたテキストを作成しました。

平成 22 度のエアブラシメイクアップ プロジェクトは以下のフローチャートのように行われました。

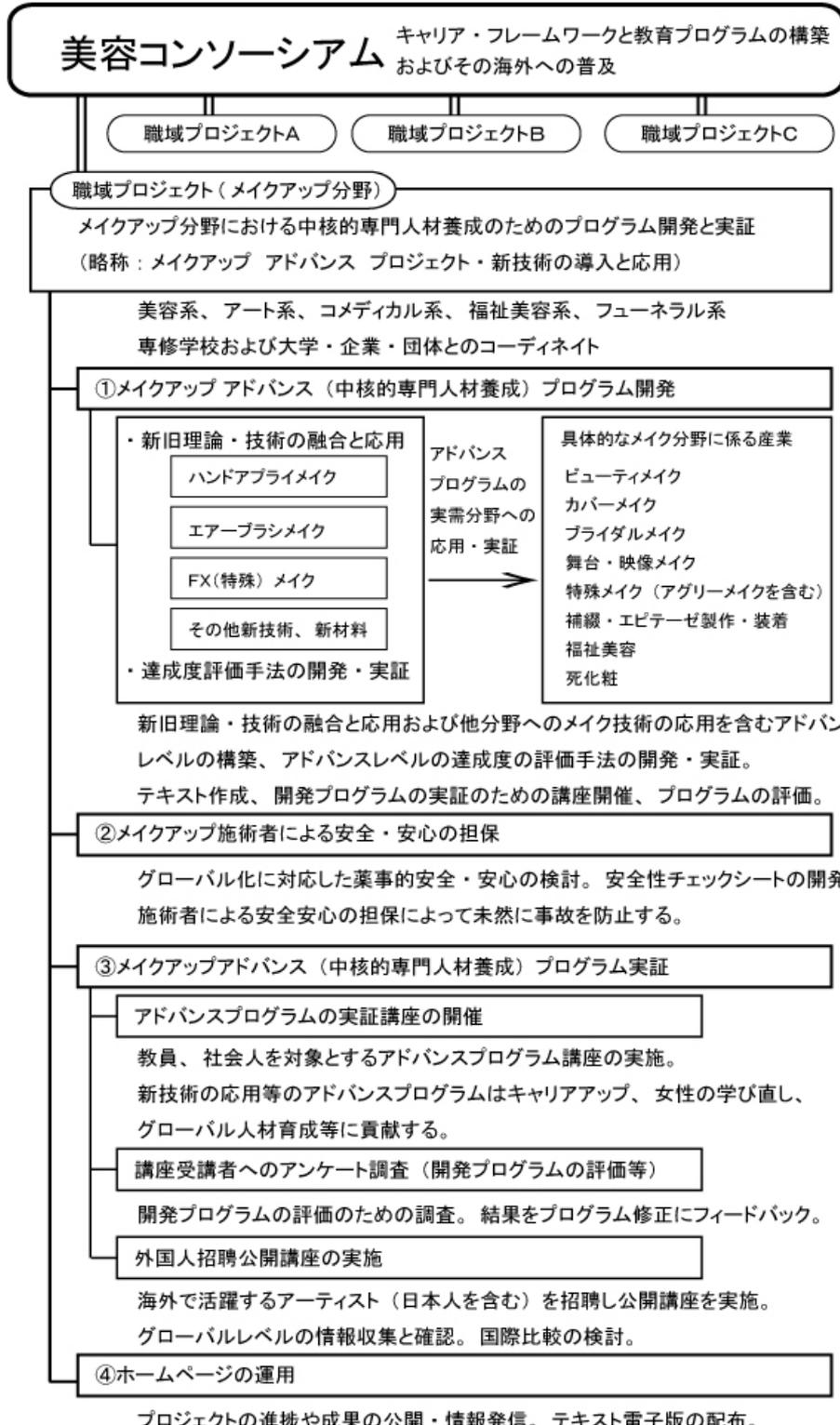


エアブラシ メイクアップ プロジェクトでは最終目的である「専門人材の基盤的教育推進のための人材育成プログラムの開発」のためにテキストを制作しました。プロジェクト参加 64 校(専門学校、短大、大学)を通じ、実証的に講義、デモンストレーションを行い、その結果を集約したものです。

平成 26 年度 メイクアップ アドバンス プロジェクトでは、「メイクアップ分野における中核的専門人材養成のためのプログラム開発と実証」のために実証講座を行い、その結果のフィードバックを取り込み、テキスト改訂しました。また、メイクの範囲をアート、死化粧、特殊メイクに拡大しメイクアップ アドバンス版テキストを制作しました。

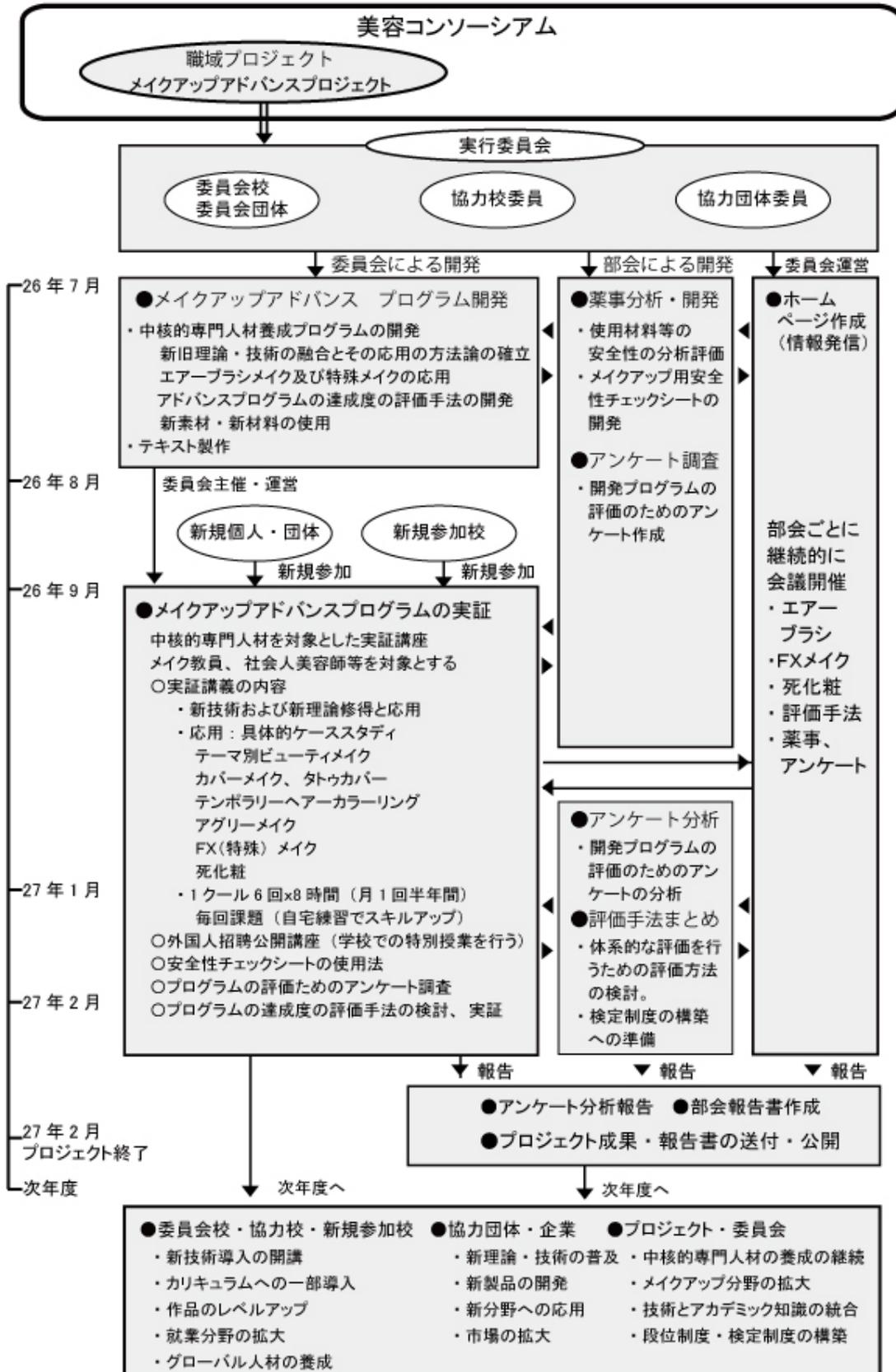
平成 26 年のメイクアップ アドバンス プロジェクトは、以下の体制でおこないました。

メイクアップ分野職域プロジェクト体制図（美容分野コンソーシアムに参画）



平成 26 年のメイクアップ アドバンス プロジェクトは、以下のタイムテーブルのように各事業が遂行されました。

メイクアップ分野における中核的専門人材養成のためのプログラム開発と実証
メイクアップ アドバンス プロジェクト フローチャート&タイムテーブル



ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK

COVER MAKEUP・AIRBRUSH MAKEUP ART・SPECIAL EFFECT MAKEUP・FUNERAL MAKEUP
 平成 26 年度文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業
 「メイクアップ分野における中核的専門人材養成のためのプログラム開発と実証
 (略称:メイクアップ アドバンス プロジェクト・新技術の導入と応用)」

メイクアップ アドバンス プロジェクト委員

プロジェクト責任者	橋本 邦比兒	専門学校東京ビジュアルアーツ・校長
事務責任者	三井 洋	専門学校東京ビジュアルアーツ・学務部長
事務局	高田愛子	専門学校東京ビジュアルアーツ・学科長
事務局	金子知巳	専門学校東京ビジュアルアーツ・事務局
運営責任者	浅野輝幸	マリブTEMPTU・代表
評価委員長	小田切多喜	専門学校東京デザイナー学院・メイク学科
評価委員	ティニー西村	山野美容芸術短期大学・教授
評価委員	山崎紀代	国際デザイン・ビューティカレッジ・講師、 百日草理事
評価委員	井上和彦	カズメイクアップクリエーション・代表
評価委員	井口浩子	日本メイクアップアーティストネットワーク (JMAN)・事務局長
評価委員	持田美千代	三善メイクアップ研究所
評価委員	田上聖晃	群馬県美容専門学校・講師
エアブラシ委員長	浅野覚仁	マリブTEMPTU、専門学校東京ビジュアルアーツ ハリウッドビューティ(専)講師
エアブラシ委員	奥山 一成	山野美容専門学校・講師
エアブラシ委員	奈須みゆき	早稲田美容(専)、ハリウッドビューティ(専)、 東京ビューティアート(専)千葉校講師
エアブラシ委員	大嶋晃子	群馬県美容専門学校・講師
エアブラシ委員	岡野訓子	静岡デザイン専門学校・講師
死化粧委員長	宿原寿美子	日本ヒューマンセレモニー専門学校・講師
死化粧委員	服部慎吾	有限会社 セレモ九州要
死化粧委員	山崎美幸	株式会社長野エーコープサプライ
特殊メイク委員長	江川悦子	株式会社メイクアップディメンションズ・代表
特殊メイク委員	荒川紀之	株式会社メイクアップディメンションズ
特殊メイク委員	山岸福明	株式会社メイクアップディメンションズ
特殊メイク委員	百武朋	株式会社百武スタジオ・代表
特殊メイク委員	中田彰	株式会社ゾンビストック・代表
特殊メイク委員(大阪)	寺川万里子	大阪デザイナー専門学校・講師
薬事委員長	大嶋耐之	金城学院大学薬学部・教授
アンケート・男女共同参画委員	浅野みどり	名古屋大学医学部保健学科・教授
大阪運営委員	石川武志	大阪デザイナー専門学校・学科長
大阪運営委員	川添雅英	ECCアーティスト専門学校・事務局
助言・協力	佐藤琴子	ココスタジオ・代表
助言・協力	石原 瞳	株式会社ラッシュドールジャパン・代表
助言・協力	国島徳博	株式会社インテンド・代表
助言・協力	田中浩至	嶺美会・代表
助言・協力	西尾英二	NPO全国介護理美容福祉協会・理事

メイクアップ アドバンス プロジェクト委員会

メイクアップ アドバンス プロジェクト 代表校 専門学校 東京ビジュアルアーツ

〒 102-0081 東京都千代田区四番町 11

電話 03-3321-0206

ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK
COVER MAKEUP ・ AIRBRUSH MAKEUP ART ・ SPECIAL EFFECT MAKEUP ・ FUNERAL MAKEUP

ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK
COVER MAKEUP · AIRBRUSH MAKEUP ART · SPECIAL EFFECT MAKEUP · FUNERAL MAKEUP

ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK
COVER MAKEUP · AIRBRUSH MAKEUP ART · SPECIAL EFFECT MAKEUP · FUNERAL MAKEUP
制作・著作:メイクアップ アドバンス プロジェクト委員会

エアブラシ メイクアップ・特殊メイク・死化粧部門 著者および編集

江川 悦子(株メイクアップディメンションズ、専門学校東京ビジュアルアーツ講師)

浅野 覚仁(マリブTEMPTU、専門学校東京ビジュアルアーツ講師)

奥山 一成(山野美容専門学校)

奈須 みゆき(早稲田美容専門学校、ビューティアート千葉校、ハリウッド美容専門学
校講師)

岡野 訓子(静岡デザイン専門学校)

浅野 輝幸(マリブTEMPTU)

大嶋 晃子(群馬県美容専門学校)

井上 和彦(カズメイクアップクリエイション、前早稲田美容専門学校)

宿原 寿美子(日本ヒューマンセレモニー専門学校講師、株キュア・エッセンス)

大嶋 耐之(金城学院大学薬学部教授)

編集:浅野輝幸(マリブTEMPTU)

特別協力:辻 一弘(アメリカ在住、特殊メイクアップアーティスト)

平成 26 年度文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成等の戦略的推進」事業

プロジェクト名称

「メイクアップ分野における中核的専門人材養成のためのプログラム開発と実証

(略称:メイクアップ アドバンス プロジェクト・新技術の導入と応用)」

本テキスト(ADVANCED MAKEUP 102:TEXT BOOK)はメイクアップ アドバンス プロジェクトの一環としてのサブプロジェクトとして制作されたものです。

尚、本テキストとともに AIRBRUSH MAKEUP 101・BASIC & BEAUTY COSMETIC:TEXT BOOK ver2 が制作されています。

文部科学省の委託事業に採択され支援を受け作成したコンテンツは広く開放すべきとされ、下記ホームページにおいて公開されています。詳細はホームページをご覧ください。

メイクアップ アドバンス プロジェクト ホームページ

<http://www.tva.ac.jp/airbrushPJT>

e-mail abproject@tva.ac.jp

ADVANCED MAKEUP 102 : TEXT BOOK
COVER MAKEUP · AIRBRUSH MAKEUP ART · SPECIAL EFFECT MAKEUP · FUNERAL MAKEUP

平成 27 年(2015 年)2 月 28 日発行

制作・著作:メイクアップ アドバンス プロジェクト委員会

メイクアップ アドバンス プロジェクト 代表校 専門学校 東京ビジュアルアーツ

プロジェクト責任者 東京ビジュアルアーツ校長 橋本 邦比兒

〒 102-0081 東京都千代田区四番町 11 電話 03-3321-0206

ADVANCED
MAKEUP
102