

2019-04-14

デフォルメ
された

Illustrator で
似顔絵アイコン
を作ろう！

なぜ Illustrator でイラスト？

① 絵が描けない人でも絵が「作れる」

② 絵が描ける人にとっては活躍の場が広がる

- ・ 編集がしやすい
- ・ 拡大しても荒れないベクター形式

授業内容

【1】 Illustrator 基礎操作

【2】 女の子の顔を描いてみよう

ハンズオン

【3】 自分の顔を描いてみよう

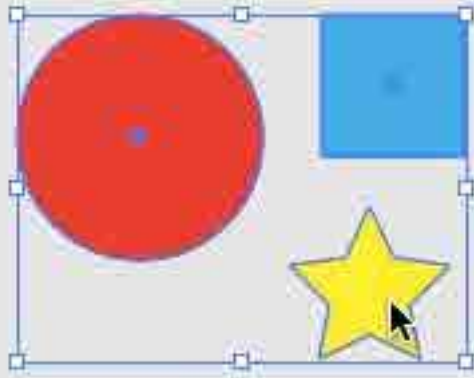
ハンズオン

イラレ基本操作

- ・ 2 種類の選択
- ・ ツールの切り替え
- ・ 塗りと線の設定
- ・ 整列、基準点

2種類 of 選択①

選択ツール



選択ツール



使用時の
マーク



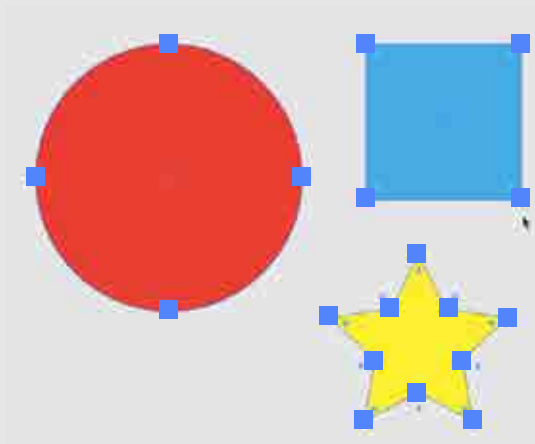
ショートカット
キー (⌘不要)

- 通称? 「黒矢印」
- オブジェクト全体やグループの選択ができる
- バウンディングボックスが表示される

2 種類の選択②

ダイレクト選択ツール

青い点が目印



ダイレクト選択ツール



使用時の
マーク



ショートカット
キー (⌘不要)

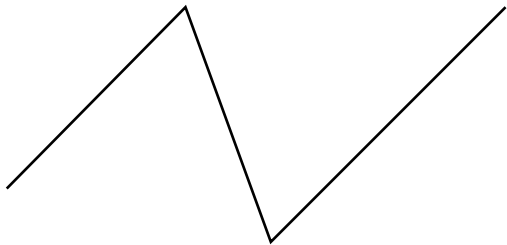
- 通称? 「白矢印」
- アンカーポイントの選択ができる
- オブジェクトの細部の微調整に使用する

ツールの終了・切り替え方

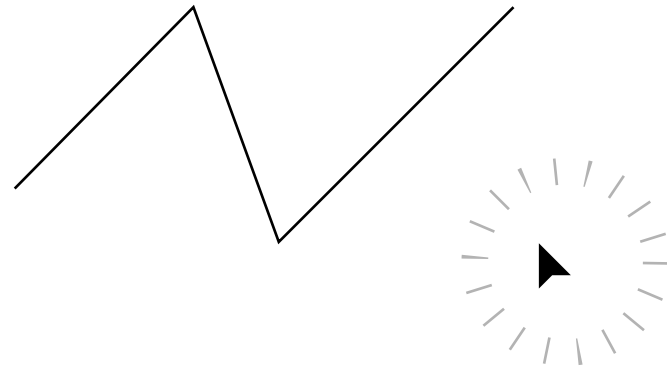
V+空クリックで切り替え



ペンツールで描画



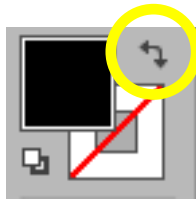
選択ツール **V** を押して
何もないところをクリック



操作したいオブジェクトを再度選択

線と塗りの設定

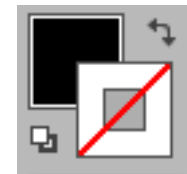
X で切り替え



塗りがアクティブな状態



X を押す

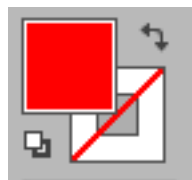


線がアクティブな状態

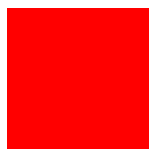


線と塗りの設定

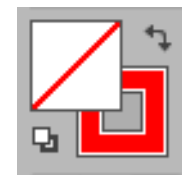
Shift + X で入れ替え



塗りが赤色



shift +
X を押す



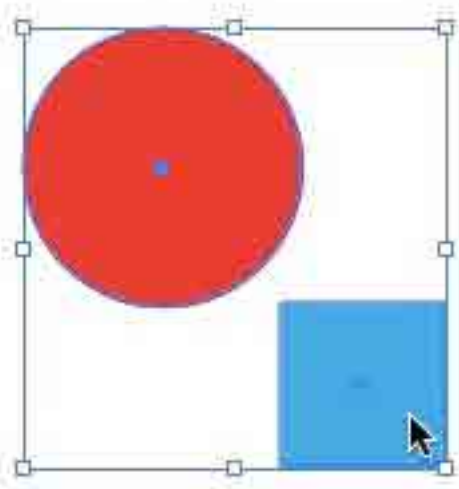
線が赤色



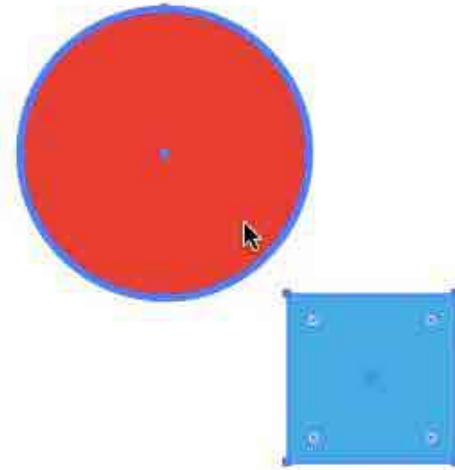
線に変わった!

整列

選択して基準点を作る



整列したい要素を選択

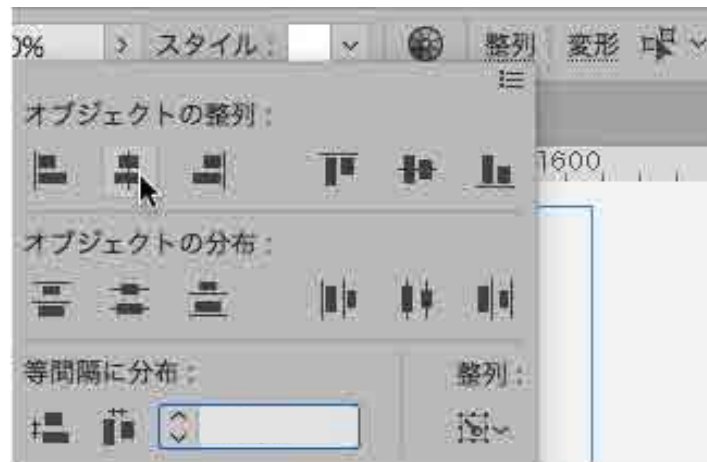


基準にしたい方を再度選択

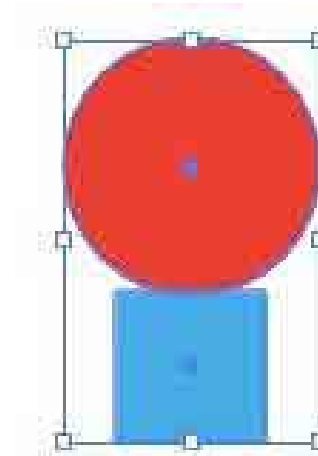
ブルーの太線で囲まれる

整列

整列する



整列させる



整列完了

Illustrator 基礎操作まとめ

- 操作したいオブジェクトを選択できているか？
 - ツールはちゃんと切り替わってる？
 - うまくいかないときは戻る
 - ショートカットキーを覚える
- …と操作のミスやストレスが減ります！

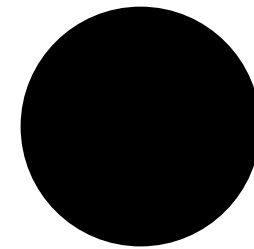
女の子を顔を描いてみよう

- ・ 顔の輪郭
- ・ 目、鼻、口
 - ・ 髪
 - ・ 首
- ・ 胴体

女の子を顔を描いてみよう

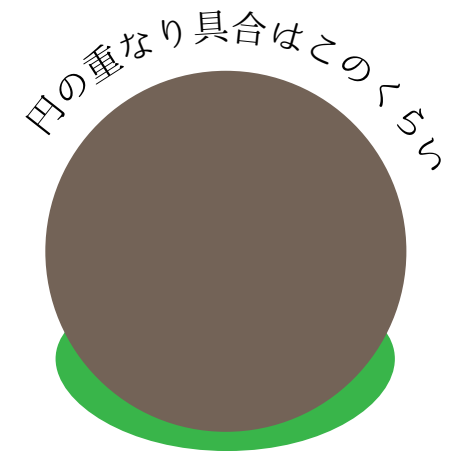
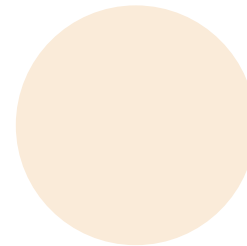
顔の輪郭 1

• 楕円形ツールで (282px * 282px) の円をつくる



• 色を #faebd9 に変更

• 楕円形ツールで (265px * 135px) の円をつくり、位置を調整する



女の子を顔を描いてみよう

顔の輪郭 2

円ふたつを整列し、
両方選択。

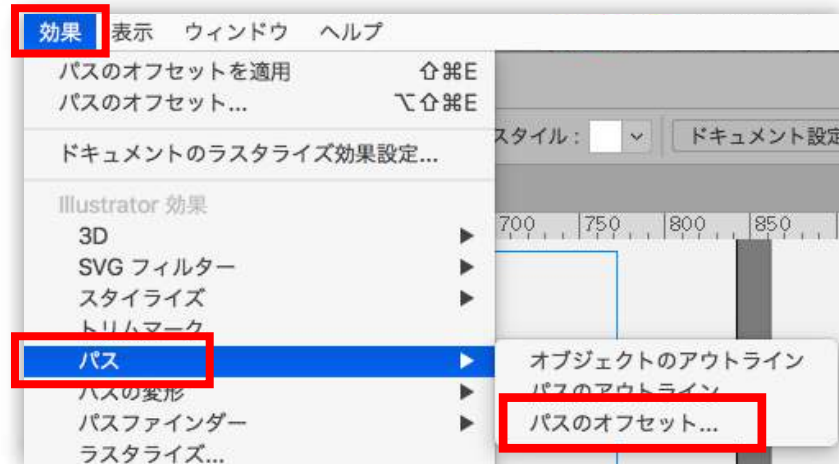
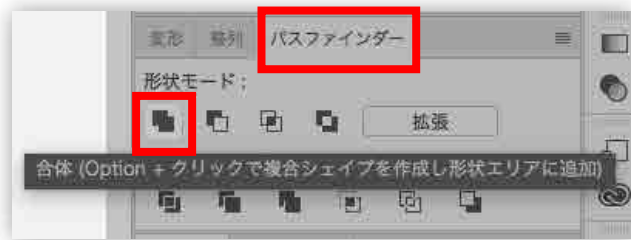
パスファインダーの

「合体」をoptionを
押しながらクリック



「複合シェイプ」になっているの
を確認してから、

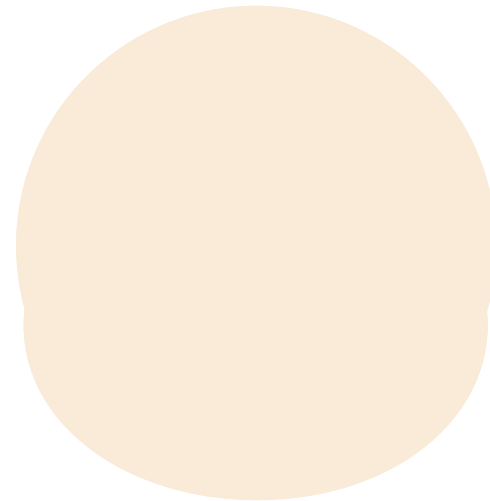
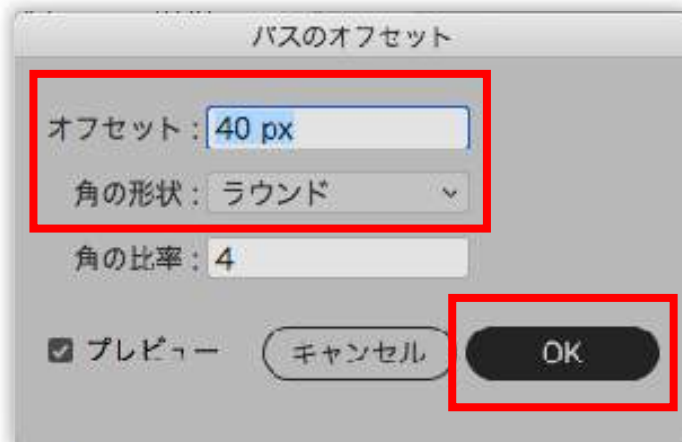
効果>パス>パスのオフセットを選択



女の子を顔を描いてみよう

顔の輪郭 3

オフセットの値を40px
角の形状ラウンドにして
OKを押す

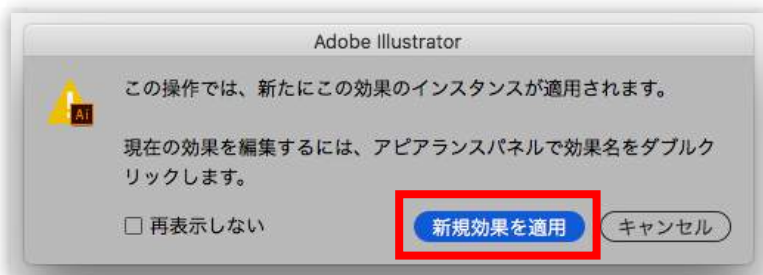
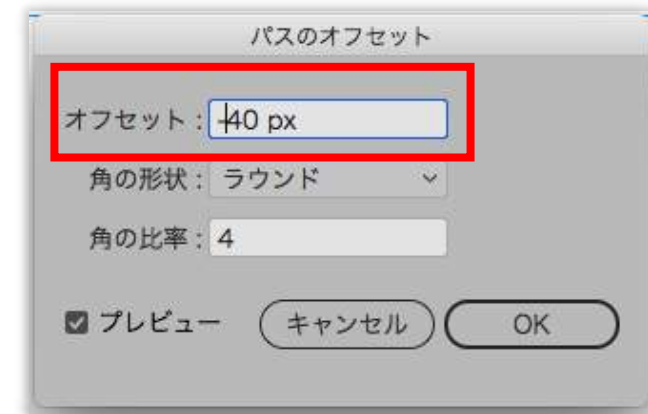


女の子を顔を描いてみよう

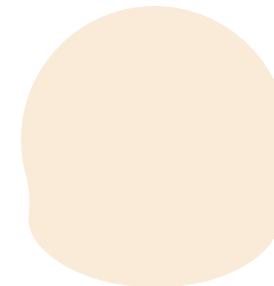
顔の輪郭 4

もう一度

「パスのオフセット」をクリック
確認画面が出てきたら「新規効果」を適用
をクリック
オフセットの値を-40pxに



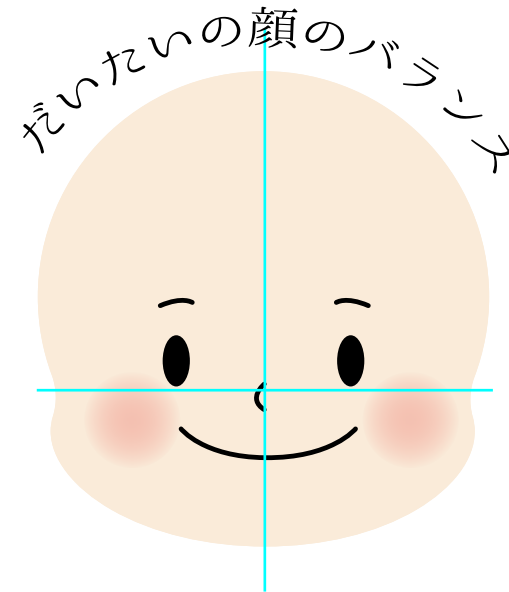
輪郭完成!



女の子を顔を描いてみよう

目、鼻、口

- 目を楕円形ツールで
- 鼻、口、眉はペンツールで描く **P**
- 頬のチークは楕円に効果ぼかしをかける



色を濃い茶色に変えると
柔らかい印象になる

女の子を顔を描いてみよう

目、鼻、口

パーツの複製の仕方3選

alt + ドラッグ

オブジェクトを選択したら
alt(option) を押しながら
右にドラッグ。さらに
Shift を押しながらドラッグ
すると水平位置が固定できる




コピペ

オブジェクトを選択し
⌘ + C
⌘ + F
で同じ位置にペースト
してから位置を整える



Shiftを押しながら矢印を押すと
10pxずつ移動できる

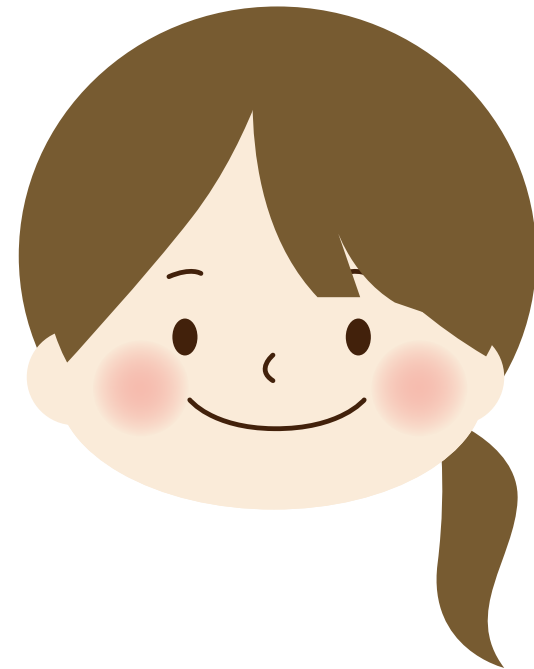
リフレクト(反転)

オブジェクトを選択し
リフレクトツール 
を押し、
基準にしたい位置で
altを押してクリック
リフレクト軸を「垂直」
にしてコピー

女の子を顔を描いてみよう

髪の毛 1

- これまで描いたパーツをドラッグして選択し
グループ化 ⌘G してロックをかける ⌘2
- 耳を楕円形ツール (36px * 36px)で描く
- 後頭部を楕円形ツール (194px * 187px)
で描き、色を茶色に設定



女の子を顔を描いてみよう

髪の毛 2

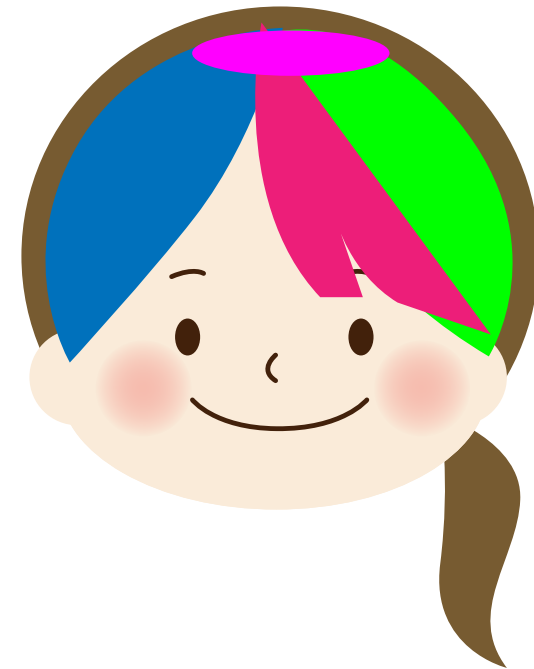
•ペンツール **P** で

髪の毛のブロックごとに描いていく

(例:左右の前髪、サイドヘア、後ろ髪、頭部)

わかりやすく色を変えるとこんな感じ

パーツを描き足していくイメージです



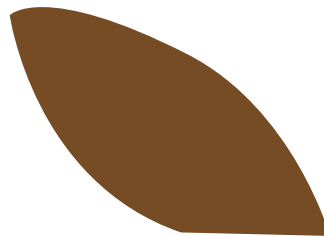
女の子を顔を描いてみよう

髪の毛 3

見も蓋もない話ですが、髪の毛の描き方は特にありません。



オープンパス



クローズドパス



線のプロファイルを変更

(私の場合は)見ながら描いて、調整して、描き足して…の繰り返しです。

だからこそツールの切り替えやショートカットキーを使うことがカギになってきます

イラストACで他の人のaiデータを見ると勉強になりますよ！

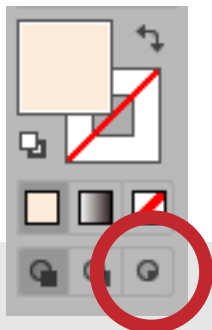
女の子を顔を描いてみよう

首

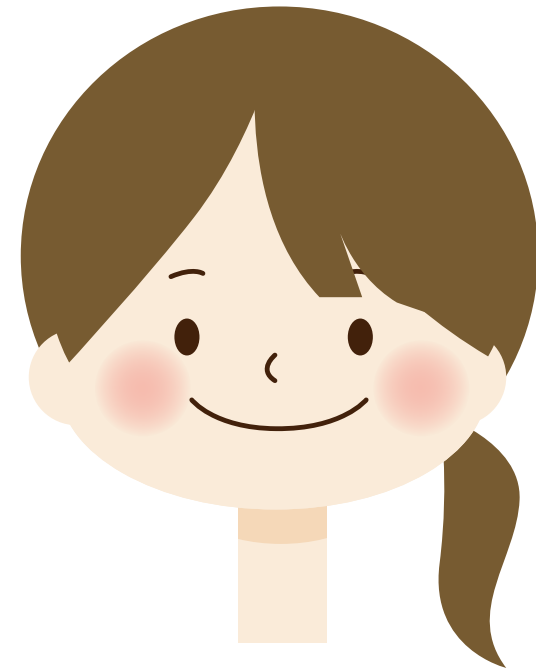
- 首を長方形ツール (55px * 70px)で描く。

【首の影の描き方】 CS5以降

- 先程の長方形を選択し、「内面描画」をクリック。
- 横長の楕円を描いて、
透明パネルを開いてカラーモードを「乗算」に。



Wクリックで操作終了

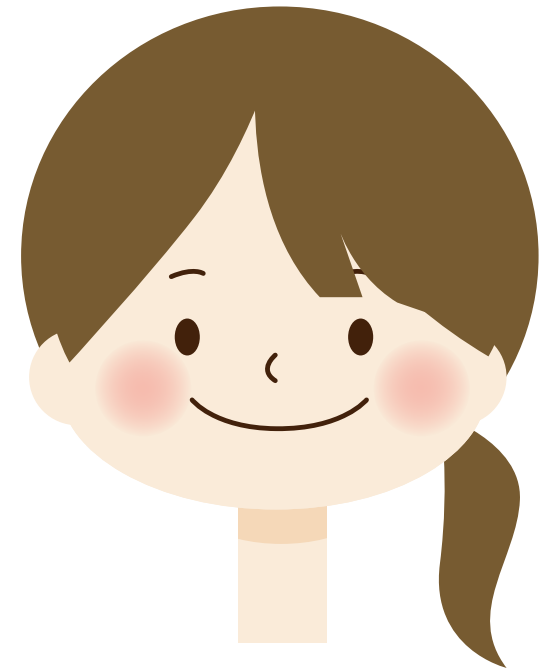
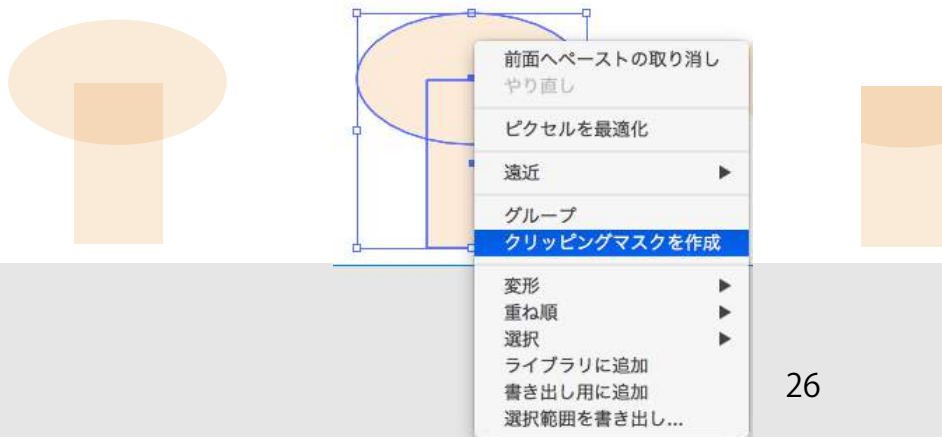


女の子を顔を描いてみよう

首

【首の影の描き方】 CS5以前

- 首と影(乗算)のパーツを用意
- 首の形をコピー **⌘ C** しておく
- 首と影のパーツを選択してグループ化
- **⌘ F** で首の形を貼り付け、3つのパーツを選択して右クリックし、クリッピングマスクを作成



女の子を顔を描いてみよう

胴体

- 多角形ツールを押し、画面をクリック

半径: 100px

辺の数: 5

と入力




- 五角形を、首が見えるくらいまで適当に変形させる

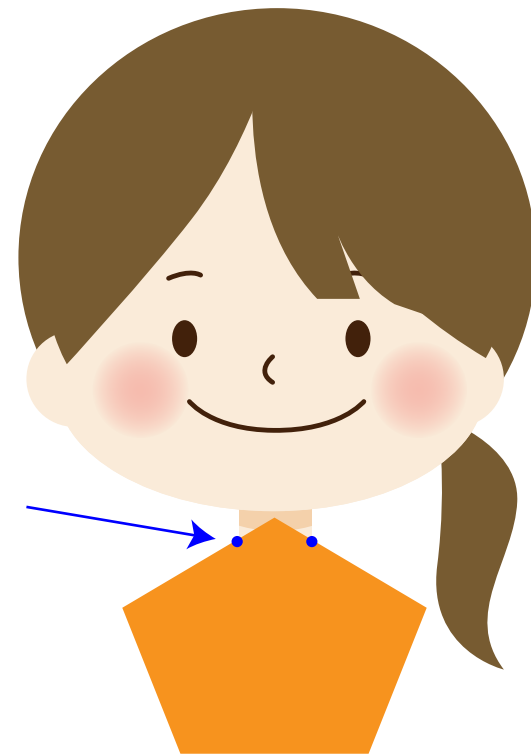
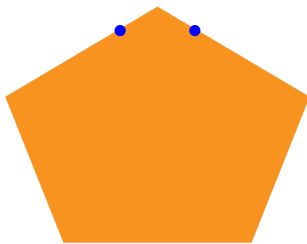


女の子を顔を描いてみよう

胴体

- 画面を拡大し、ペンツールを選択
五角形と首が交わるあたりにカーソルを持ってきて、
 マークが表示されたらクリックして
アンカーポイントを追加する。反対側も同様に。

- アンカーポイントを追加できたら、A(白矢印)で
頂点を選択して、矢印キーで下に移動させる




女の子を顔を描いてみよう

胴体

- ・首の長さを白矢印で調整
- ・ペンツールで腕をひとつ描き、反転コピー

【反転コピー】のやり方

描いたものをクリック、を押す

基準点を設定

(altを押しながら絵の中央あたりをクリック)

ダイアログが出てきたら垂直、コピーを選択



女の子を顔を描いてみよう

完成！

