

基本のツールで妖精を描いてみよう 1 描くもの

地球上の生物を2種混ぜ合わせて、新しい生き物をクリエイトしてね。

条件 生き物 × 生き物。ロボットや機械はだめ。人の著作物もだめ。

生物の名を考え、色や大きさ、てざわり、鳴き声、性質も考える。

考えた生物を Illustrator で描いてみよう。

例えば、こんな感じでいいよ。



ウーパールーパー

×

カナリア

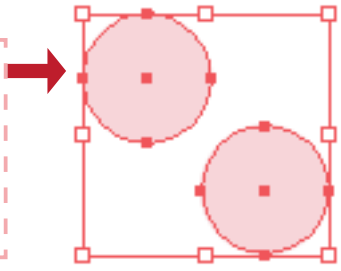


カナウーパー

基本のツールで妖精を描いてみよう 2 イラストの種明かし

Illustrator で作成する絵は「ベクター画像」というデータです。
ベクター画像は線と線で囲まれた部分に色をつけた図形です。
複雑な形をいっぺんに描くのではなく、
単純な形でパーツを作って重ねていきます。
「貼り絵」を作る感覚に似ています。

「ベクター画像」が選択されたところ。
輪郭に沿って「ごま」みたいな
つぶつぶが現れます。このつぶつぶに
「点」の位置と、点から点を結ぶ
「線」の方向などの値が書かれています。



基本の形をベクター画像で作ってみよう

※これぐらいが描ければ、たいていものは描けるようになります。

ひょうたん ○ 輪郭線のある円 ● 輪郭線のない円

— 切れた曲線

曲線と曲線が途中で切れた形

ふりふり+曲線

曲線と直線でできた形

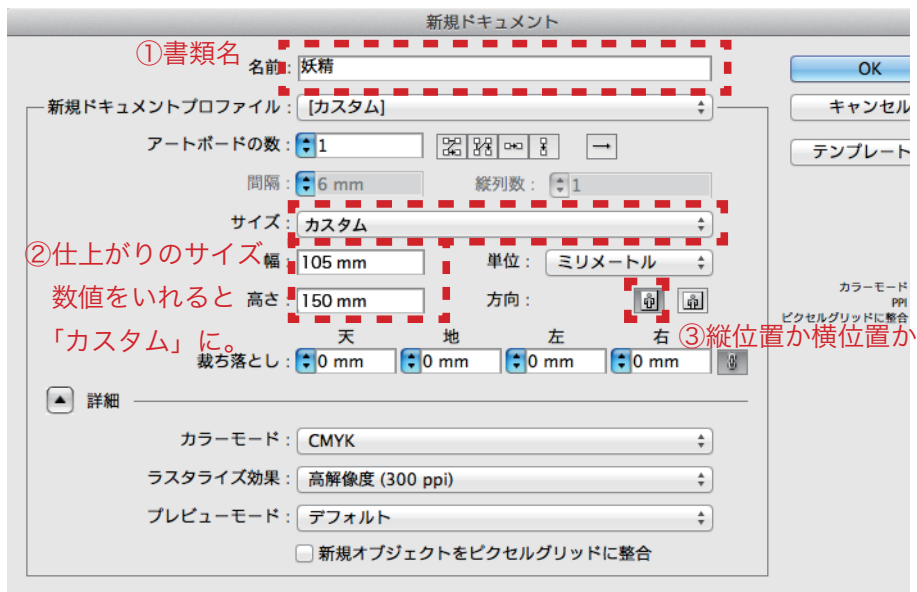
ぽええええー

基本のツールで妖精を描いてみよう 3 新規ドキュメントを出す

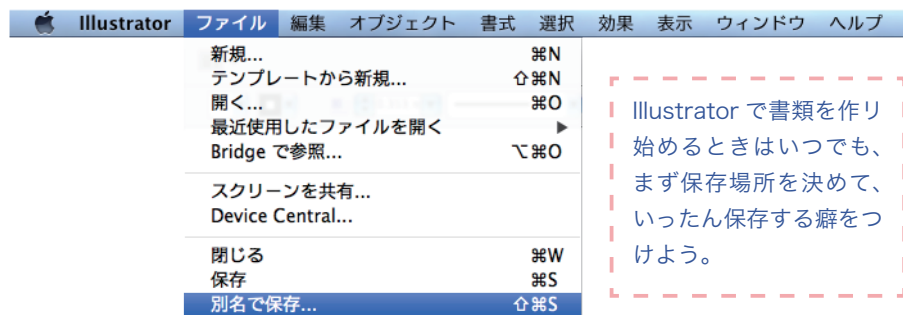
モニターの画面のいちばん上部が「メニューバー」になっていますね。「ファイル」メニューを押して、「新規書類」を選択しましょう。



「新規ドキュメント」が開きます。決めるのは次の3カ所です。

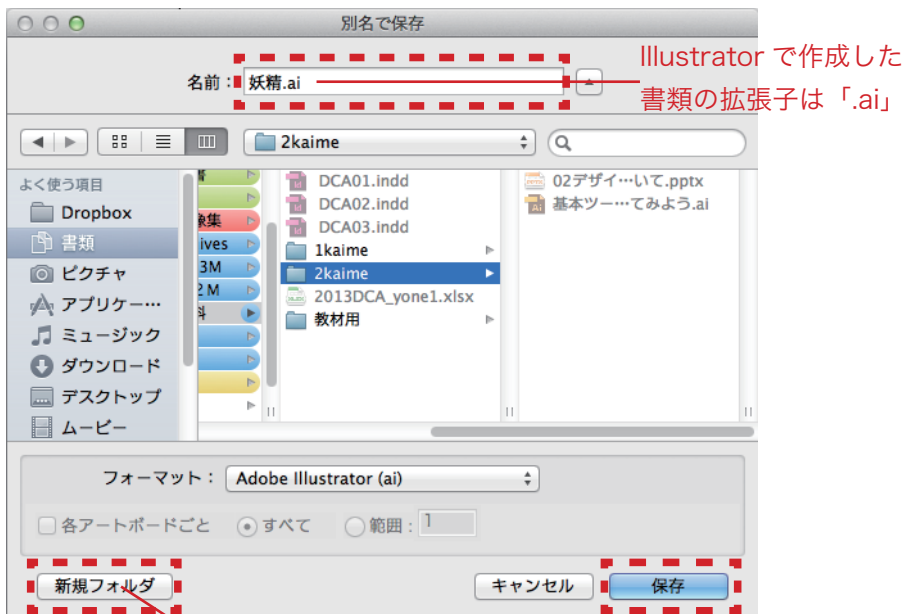


ワークエリアに新規ドキュメントが開いたら、なにはともあれ、先に保存をしておきましょう。



Illustrator を使えるようになる！

基本のツールで妖精を描いてみよう 4 先に保存しておく

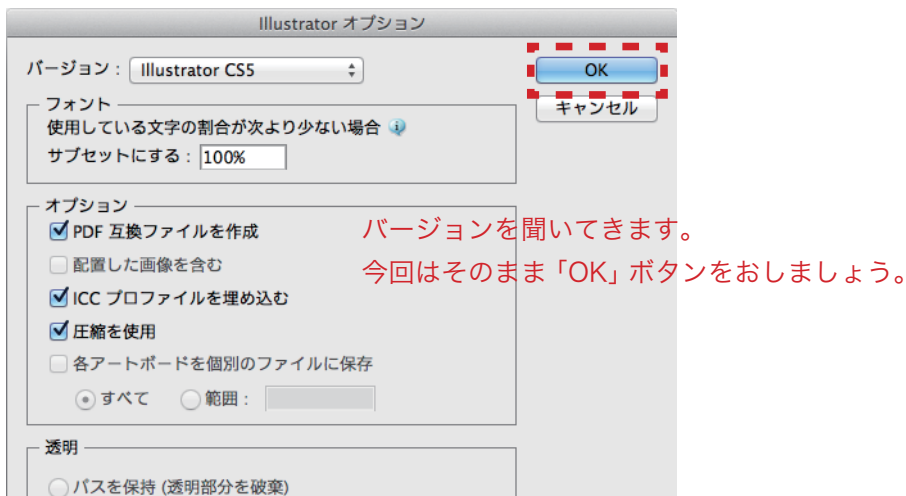


マックの新規フォルダーはここを押す。

ウィンドウズの場合は「ニューフォルダー」アイコンを押す。

パソコン内のどこかに、Illustrator で描いた作品をしまっておくフォルダーを作り、そのフォルダーを選んだら「保存」ボタンを押します。

フォルダーがない場合は新規フォルダーを作成して、わかりやすい名前を付けておきましょうね。



バージョンを聞いてきます。

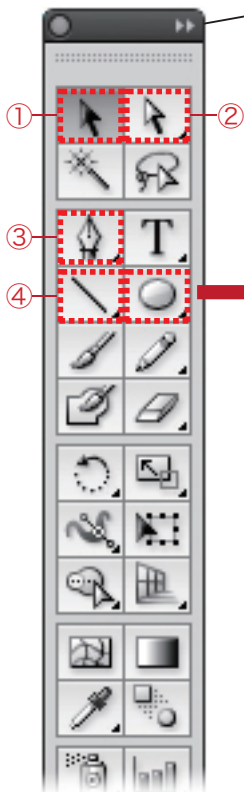
今回はそのまま「OK」ボタンをおしましょう。

Illustrator を使えるようになる！

基本のツールで妖精を描いてみよう 5 使用するツール紹介

これが「ツールパネル」。お道具箱。
アイコンをクリックすると色が変わる。
今、色が変わっているのは黒矢印、

①「選択ツールを持っている」ところ。



アイコンの右下に小さな三角があるボタンを
長押しすると裏ボタンが隠されています。

この課題で覚えてほしいのは、あと4種類。

- ②白矢印「ダイレクト選択ツール」
- ③ペンツール
- ④線ツール
- ⑤円ツール

オブジェクト 書式 選択 効果 表示 ウィンドウ ヘルプ

新規ウィンドウ

アレンジ
ワークスペース

エクステンション

アプリケーションフ
✓アプリケーションパー
✓コントロール
✓ツール

SVG インタラクティブ
アクション
アピアランス
アートボード
✓カラー

ツールは「絵を描く道具」です。それぞれ、
役割を持っていて、「パネル」を使って設定を
選んだり、動作の指示していきます。

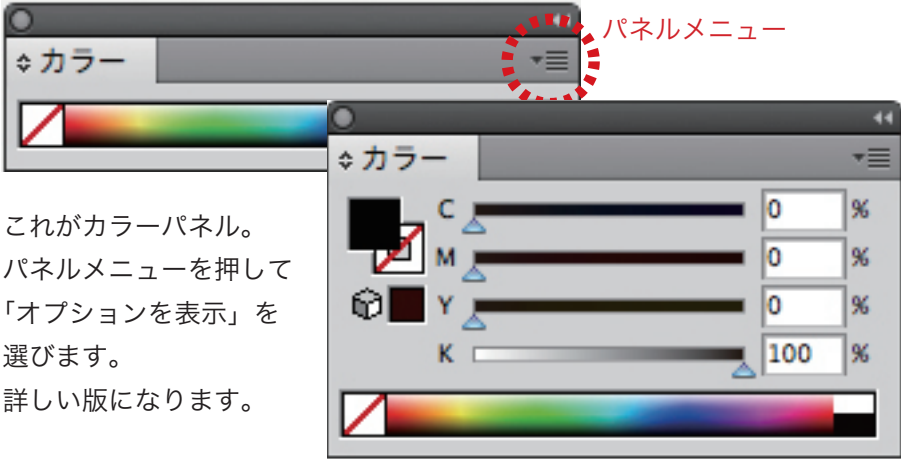
パネルはボタン化されてワークエリアの右側
に格納されていますが、最初のうちはわかり
にくいかもしれません。

迷ったら、画面いちばん上部の「ウィンドウ」
メニューをプレスして探しましょう。

すべてのパネルが格納されています。

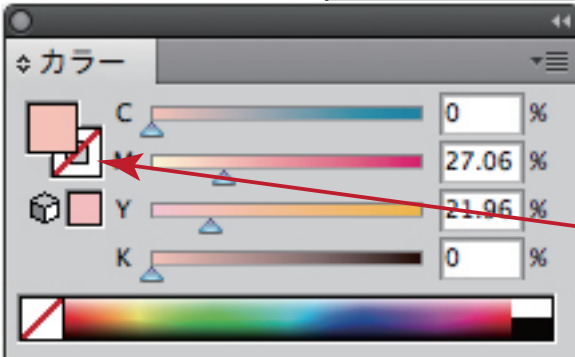
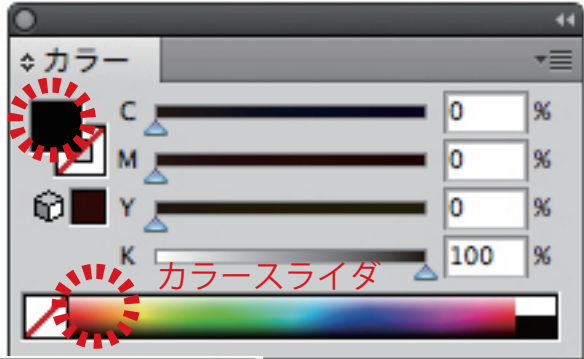
基本のツールで妖精を描いてみよう 6 カラーパネル

円ツールを持って円を描いてみます。今回は先に色の設定をしてみましょう。カラーパネルで色を決めます。



これがカラーパネル。
パネルメニューを押して
「オプションを表示」を
選びます。
詳しい版になります。

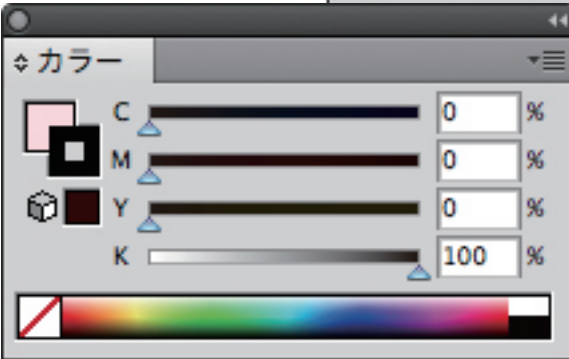
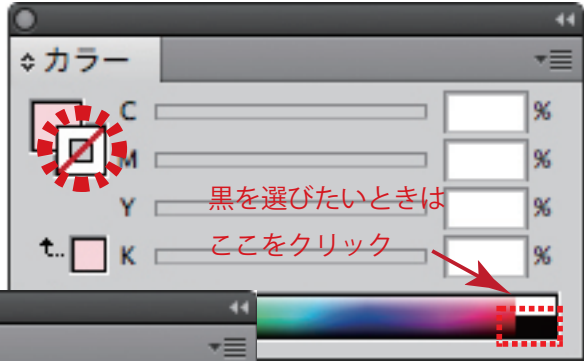
塗りをクリックすると
塗り色が選べる状態に。
カラー滑り台の上に
カーソルを当てると
スポイトに。
好きな色の上でクリック
すると塗り色に色が入る。



塗りの下に重なっている
白い額縁みたいなアイコン
は「線」。
赤い斜線入り中。
「色なし」という意味。

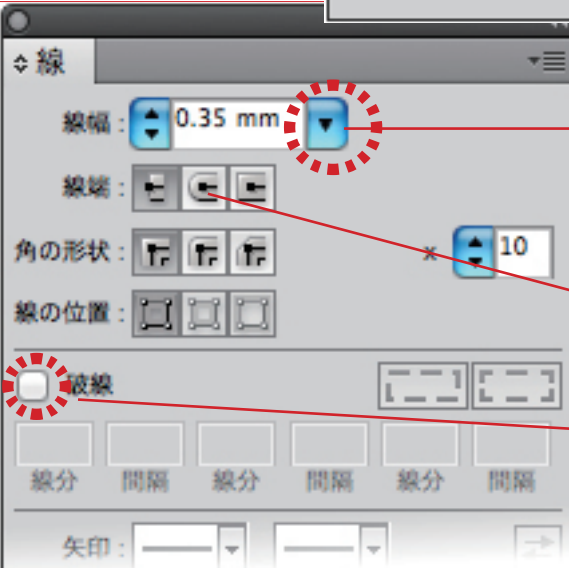
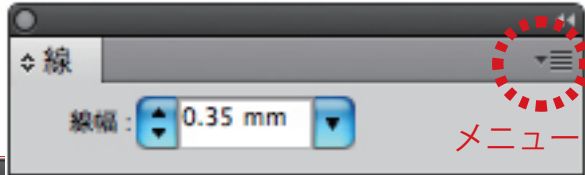
基本のツールで妖精を描いてみよう 7 線の設定

線をクリックすると
線が上になる。



線、塗り、変えたい方を
必ず上にしてから色を
選ぶ。

線パネルを出しましょう。
パネルメニューを押して
「オプションを表示」。



▼をプレスして線幅を選
ぶ。「0.5 mm」数値を
書くこともできます。

先端の形を選べる。

点線にしたいときはここ
をチェックする。

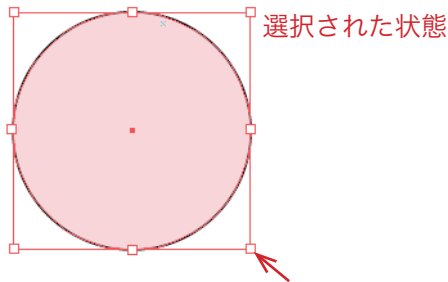
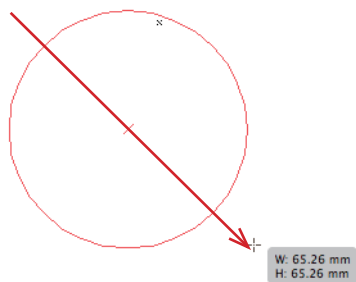
Illustrator を使えるようになる！

基本のツールで妖精を描いてみよう 8 さあ、丸を描いてみよう

さあ、丸を描いてみましょう。

円ツールをアートボードのうえで、ドラッグするだけ。

描いたら、マウスは離しましょう。



選択された状態

「バウディングボックス」

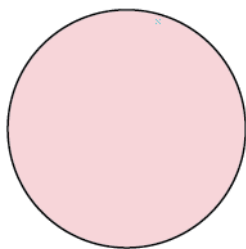
描いたばかりの円には、ごまのような粒々が

輪郭に沿って4カ所、それと図形の中央に1カ所、ついていますね。

それから周りには細い線で四角が表示されているかと思います。

これが「選択されている状態」です。

描かれたばかりの絵は「選択された状態」になっています。



選択ツールに持ち替えて、
なにも描かれていない白地をクリック。



選択が解除されます。

必ず、描き終わった後、

選択ツールに持ち替えて、白地をクリックして、選択を解除してください。

これを忘れて、選択されたままの状態、次描くものの色や設定を選び直しますと、せっかく最初に選んだこの円の設定が変更されてしまいます。

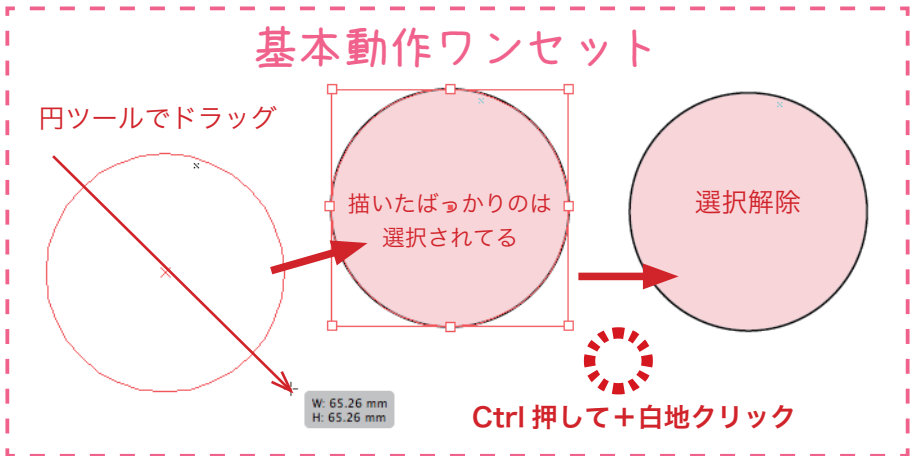
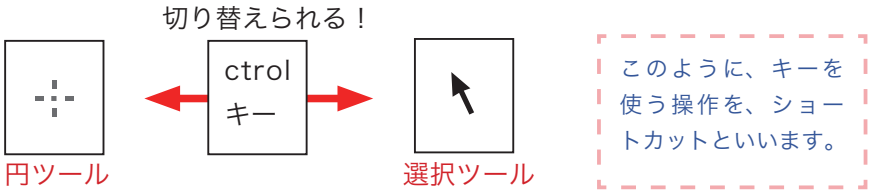
描いたあとで、色や大きさ、線の太さを変えたいときは、選択を解除しない段階で変更します。

基本のツールで妖精を描いてみよう 9 ショートカット

円ツールを持って、ドラッグしたら、選択ツールに持ち替えて白地をクリックして選択をはずす。

これが基本動作のワンセットなのですが、円ツールを使い終わるたびに、ツールボックスまでマウスを動かして、選択ツールに持ち替えるのは、けっこう面倒です。次も円を描くときは、また、すぐに円ツールにチェンジしなくてはならないので、なおさら大変に感じます。

円を描いたら、円ツールを持ったまま、「control キー」を押してください。円ツールが選択ツールに切り替わりますよ！

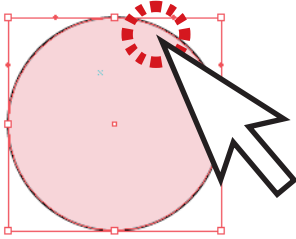


このように、Illustrator で作成した図形を「ベクター画像」と呼んでいます。図形が選択されたときに現れる「つぶつぶ」。

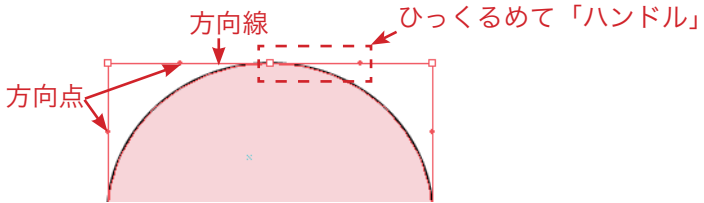
この一粒一粒を「アンカーポイント」といいます。

基本のツールで妖精を描いてみよう 10 Illustratorのパスについて

アンカーポイントには点の位置（座標）と、ここから隣の点目指して投げかけられる「線」の情報が書かれています。「線」は直線と曲線とがありますが、数式の結果を形にしたもの。数学で習った「放物線」って覚えてます？あれです。線のことを「パス」と呼んでいます。サッカーの「パス」みたいに、起点と終点に方向や曲がり方の強さが記録されて、パスの形を支えています。



ダイレクト選択ツールでアンカーポイントをクリックすると、クリックしたポイントだけを選択できる。両脇の点に向けて曲線が伸びている場合、アンテナみたいな吸盤みたいな「細い線+丸い点」が現れるぞ。



アンカーから伸びた線を「方向線」。

吸盤みたいな先についた丸い点を「方向点」。

アンテナみたいな触覚みたいな全体をまとめて「ハンドル」と言ってます。

- 1 線のある円
- 2 線のない円
- 3 切りっぱなしの曲線

また、Illustrator で扱う図形にはざっくりわけて、2種類の線があります。

1と2は、輪になっている線。「クローズドパス」といいます。

線で囲まれた領域に色が指定できます。

（線が「ある」か「ない」かで、用途も雰囲気も違ってきます。初めのうちは、線の設定を忘れがちですが、イラストの持ち味に線の太さやストローク（形状）は大きく関わってきます。色や太さを統一するなど、意識して使い分けていきましょう。）

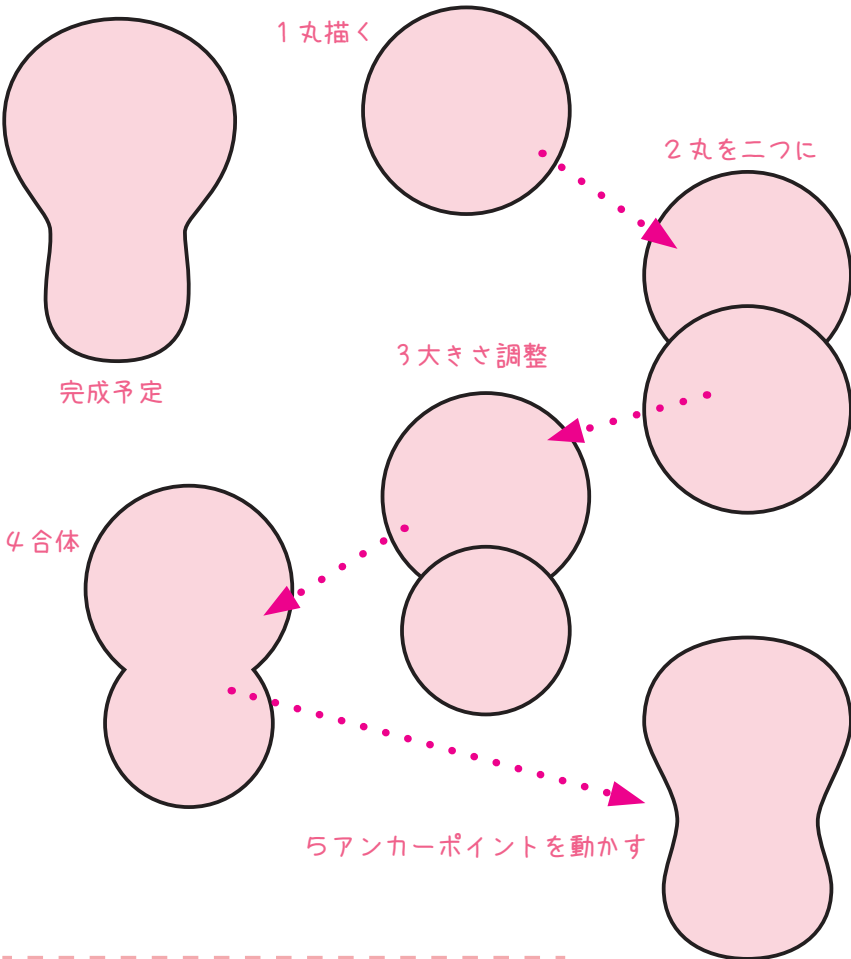
3は両端が切りっぱなしの線。「オープンパス」と呼んでいます。

オープンパスには基本、「塗り色」を入れないで使います（例外もあるけど）。

ベクター画像のいい点は、とても軽い情報であることと、拡大縮小しても劣化しないことです。一つ形を作ったら、アンカーポイントをコントロールして、アレンジしやすい。

アナログだと名人が製図しなくては得られない微妙な形も簡単に作ることができます。発想力と応用する力、それと根気さえあれば、画力が足りなくても素敵な絵が描けます。

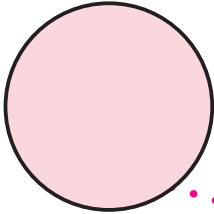
ひょうたんの描き方



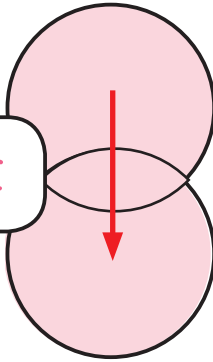
順を追って、手順の一つ一つを詳しく解説します。

コピーしたい場所に ワンアクションでコピーする方法

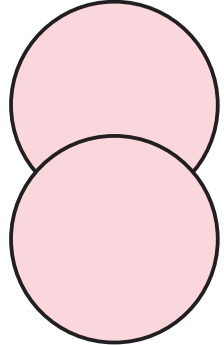
丸描く



ドラッグし始めてから
「alt」キー押す。



一発で置きたい場所に
コピーができるよ！

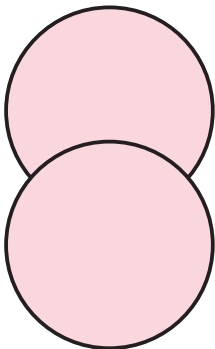


コピーを置きたい場所までドラッグしたら、
先にマウスを離す。後から「alt」キーを離す。

※ alt キーといっしょに shift キーも押す。

真下にコピーできます。

alt キーで、中心を中心に形を変更 shift キーで縦横のバランス保つ

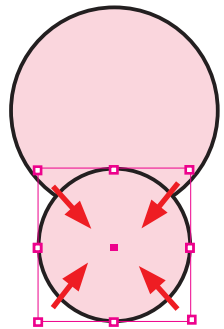


(へそから)



+

(縦横比率固定)



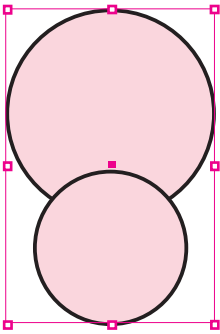
大きさ変更はバウンディングボックスの点を持って、ドラッグで OK。

動かすときに、「alt」キーと「shift」キーを押しながらドラッグ。

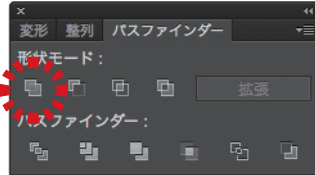
中心から、しかも、縦横のバランスを崩さずに変更できます。

パスファインダーで、新しい形を作る

二つの形を選ぶ

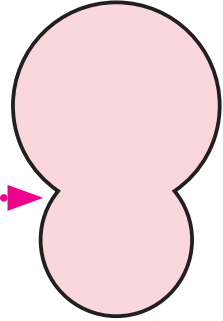


「ウィンドウ」メニュー
→パスファインダー



左上のボタンを押す

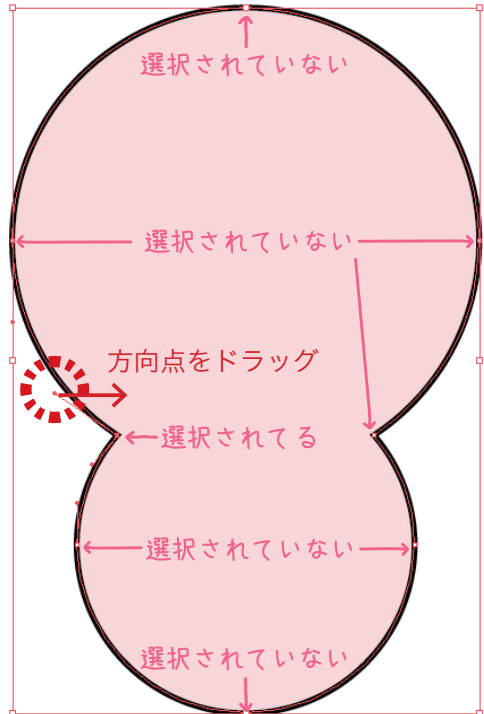
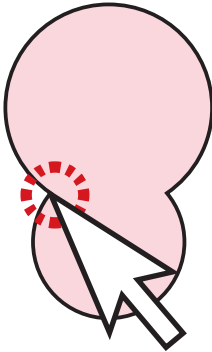
合体!



新しい形に!

パスを滑らかな形に編集

ダイレクト選択ツールで、
アンカーをクリック!

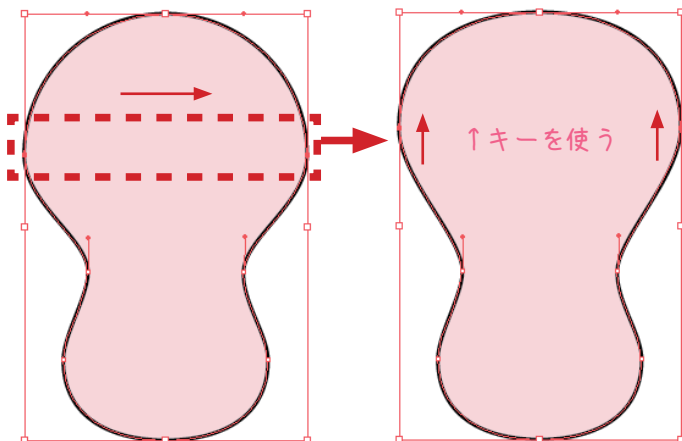
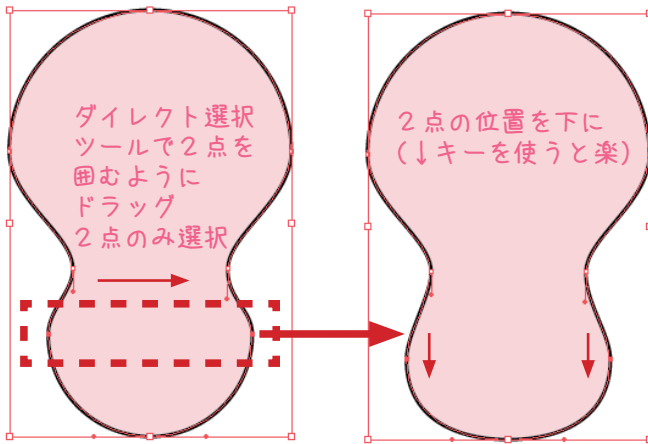
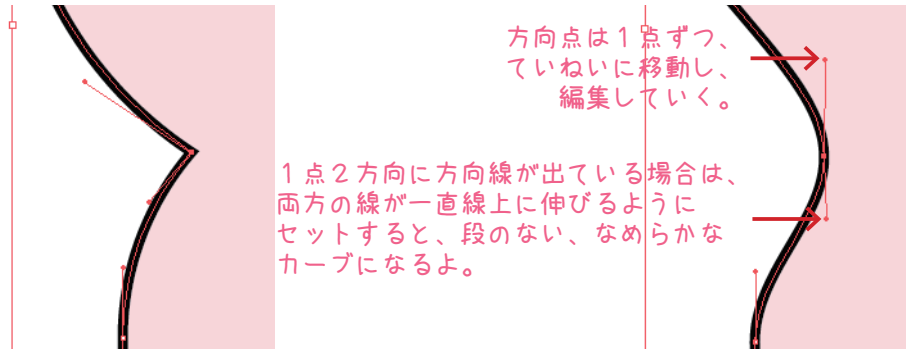


アンカーポイントから伸びたハンドル先の方向点にダイレクト選択ツールを当ててドラッグする。

方向線の傾き、長さによって、カーブの形が変わるので、滑らかなるように調整する。

基本のツールで妖精を描いてみよう 14 パスの編集

ダイレクト選択ツール、もしくは、ペンツール裏の「く」みたいなツール（方向の切り替えツール）を使用。



目の作り方

円を描く。塗りを白。線を黒。太さ 1pt ぐらい。shift キーを押しながらドラッグすると正円が描ける。shift と alt 両方押すと「へそから」正円が描ける。

オブジェクト 書式 選択 効果 表示 ウィンドウ ヘルプ

- 変形
 - 重ね順
 - グループ ⌘G
 - グループ解除 ⇧⌘G
 - ロック
 - すべてをロック解除 ⌘2
 - 隠す
 - すべてを表示 ⌘3
- 変形の繰り返し ⌘D
- 移動... ⇧⌘M
- 回転...
- リフレクト...
- 拡大・縮小...
- シアー...
- 個別に変形... ⇧⌘D
- パウンディングボックスのリセット

分割・拡張...
 アピアランスを分割
 ラスタライズ...
 グラデーションメッシュを作成...
 モザイクオブジェクトを作成...
 透明部分を分割・統合...

スライス
 トリムマークを作成

パス
 パターン
 ブレンド

塗りに「白」が入ってる。
 白は「色なし」と見分けつかないので気をつけようね。

選択を解除しないまま、拡大縮小を実行する。
ウィンドウが開いたら、適当な%を指定して、コピーボタンを押す。

拡大・縮小

拡大・縮小

- 縦横比を固定: 70
- 縦横比を変更
- 水平方向: 100%
- 垂直方向: 100%

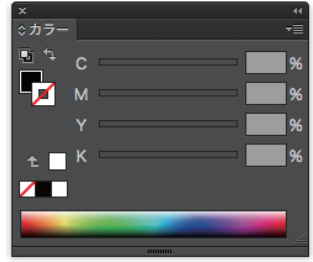
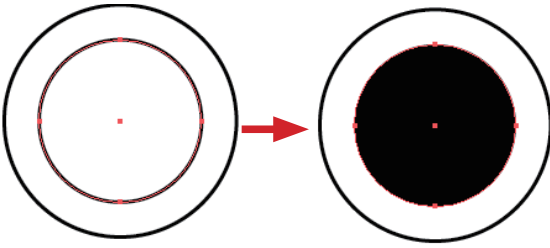
オプション

- 線幅と効果も拡大・縮小
- オブジェクトの変形 パターンの変形

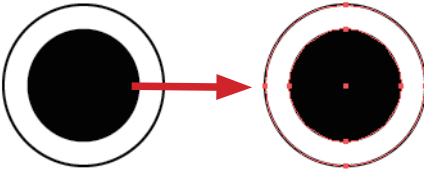
プレビュー

コピー キャンセル OK

同じ形の縮小サイズがコピーされたよ。



線は「なし」。塗りに黒。



左右対称なものはなるべくコピーで複製します。

(高さを固定)

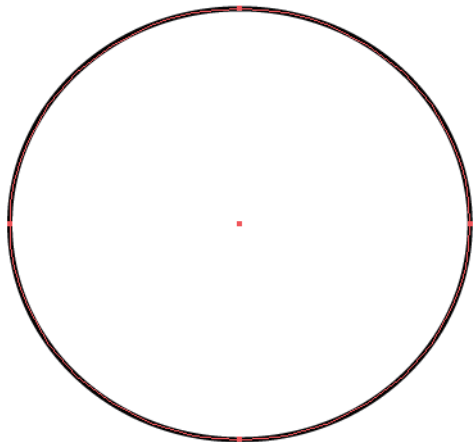
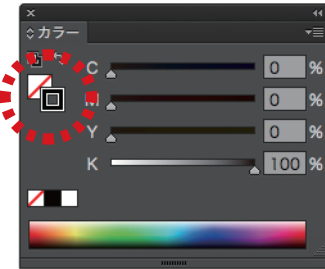
(コピー)

shift + alt

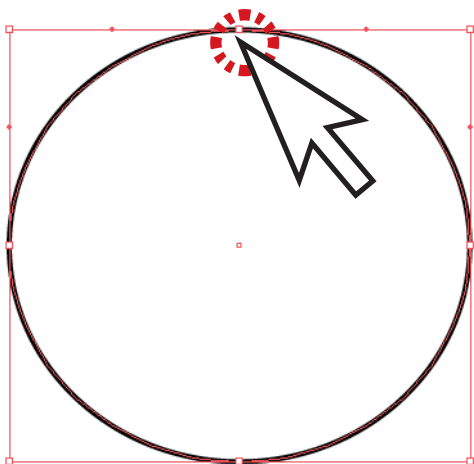
ドラッグでコピーしよう！

オーパス (曲線) の作り方

にこにこの口を描く。曲線が欲しいときはとりあえず円を描くのがいちばん簡単。後からカットしてオープンパスにするので、塗りは「なし」。

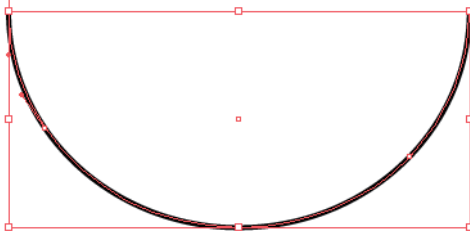
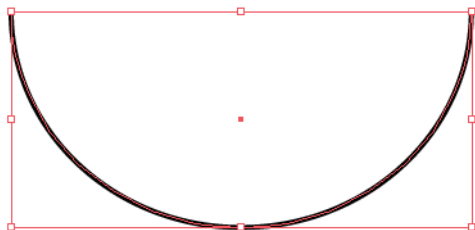


Illustrator を使えるようになる！



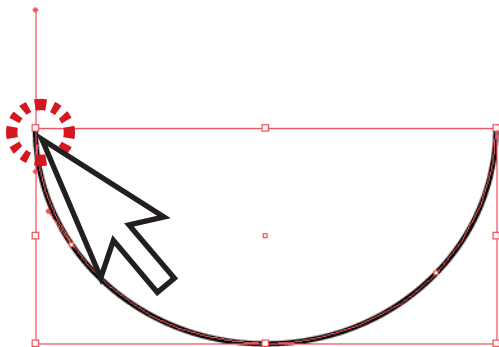
ダイレクト選択ツールで、上部のアンカーをクリック。
一点だけを選択する。

「delete」キーで上部の点のみが消える。
Uの字形の図形ができる。



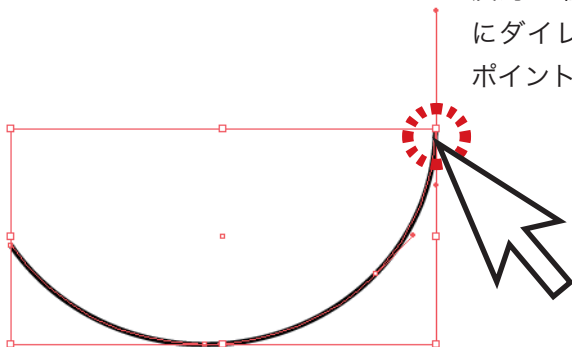
+のペンツールでパス上をクリック。アンカーが増える。
カットしたい辺りを狙おう。
右側と左側両方に打つ。

ダイレクト選択ツールで上部のアンカーポイントのみを選択。

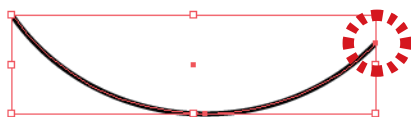


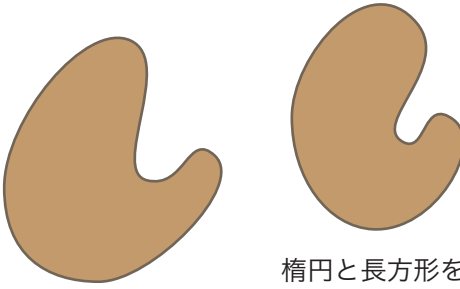
「delete」キーを押すと一点だけ消え、形が変わる。

反対の端のアンカーも同じようにダイレクト選択ツールでワンポイント選択



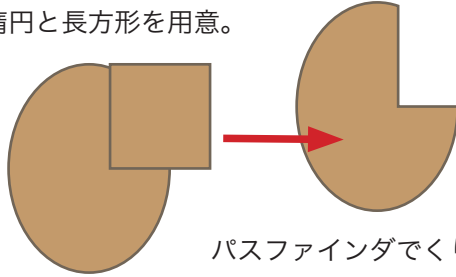
再び「delete」キー。形が変更。いびつになったら、また、ダイレクト選択ツールでワンポイント選択。位置を調整して形を整えよう。



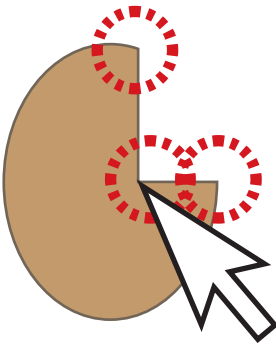
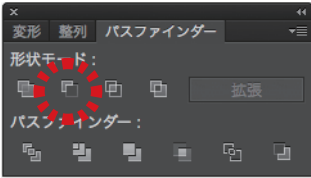


例えばこんな形を作りたかったら……。

楕円と長方形を用意。

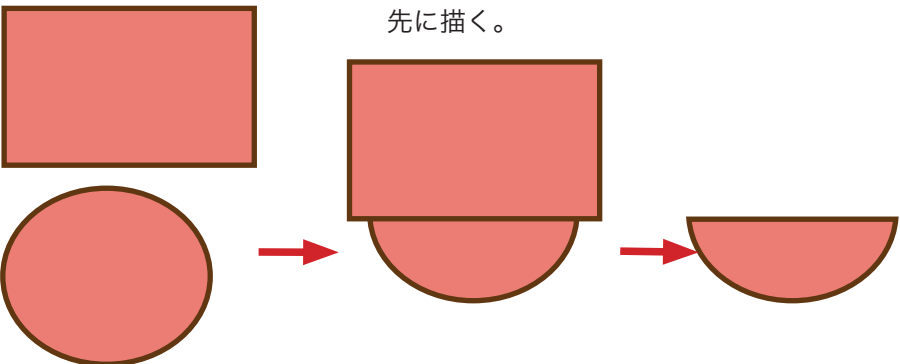


パスファインダでくりぬく。



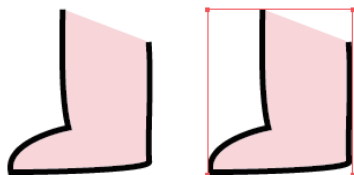
ダイレクト選択ツールでアンカーを選択して、ハンドルの方と長さを編集。
ダイレクト選択ツールでうまく行かないときは、ペンツールの裏にある「く」の字みたいなツールでパスの編集に挑戦しよう。

パスファインダで形をくりぬきたいときは、必ず切り取られる方（残したい方）を先に描く。



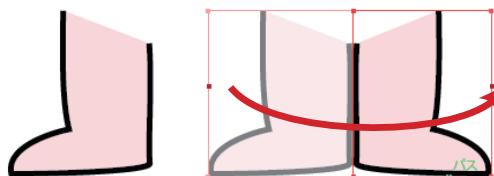


手足なども同じ考えて作って行くのだが、体の一部などは、わざと一カ所線を消して、オープンパスにしておくとうい。



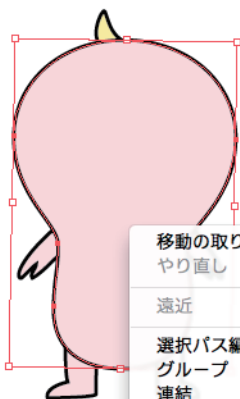
左右線対称の形を左右逆型にひっくり返したいときもバウンディングボックスが活躍します。

まずは alt + ドラッグでコピー。



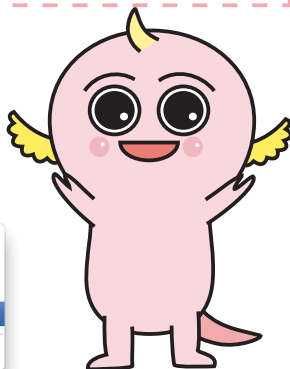
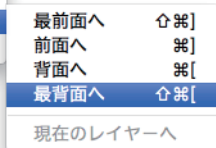
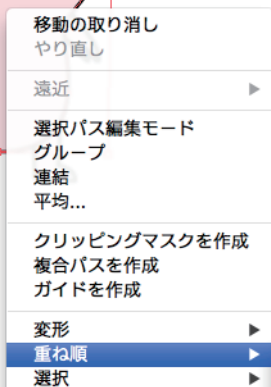
左中央の点をつかんで、えいっ！思い切って反対側までドラッグすると、鏡像になる。

引っ張りすぎると形が崩れます。調子に乗りすぎないように。



Illustrator は描いた順に、下から図形が積み重なっていきます。重なるの順を変更したいときは、「右クリック」→「重ね順」→「最背面へ」もしくは「最前面へ」。

描いているうちに新しい形の発見があります。さあ、やってみよう！



Illustrator を使えるようになる！