

「海底のゆりかご」のインスピレーション

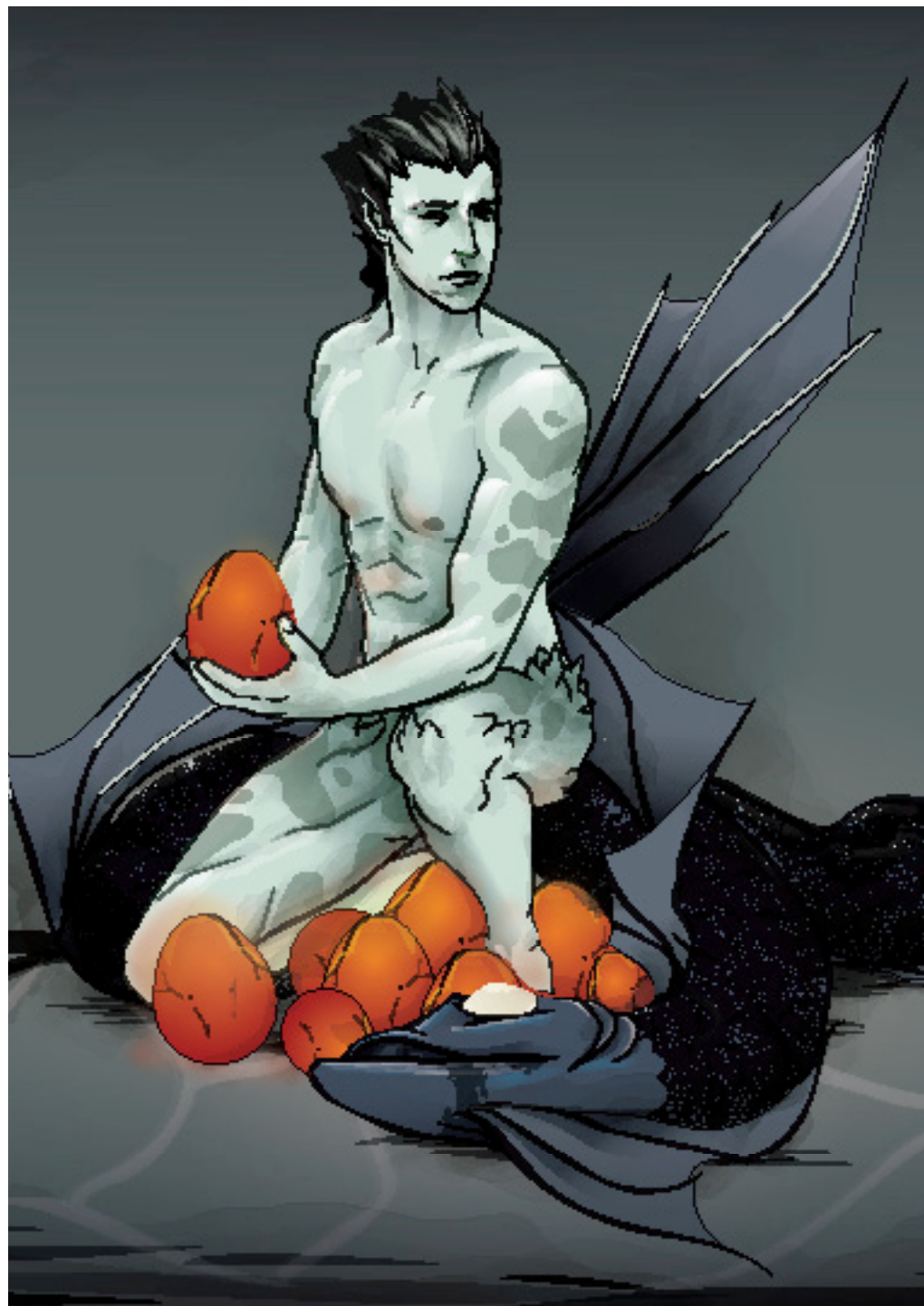
Jory Dayne 製作

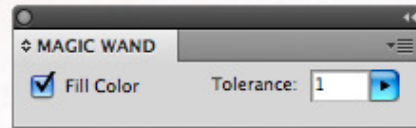
イラストレーターである Jory Dayne 氏は、米国ユタ州のデザレットという美しい町に住んでいます。同氏の公式サイトは jorydayne.net です。

「海底のゆりかご」のインスピレーション：

「コミックの描線と昔のディズニーのアニメーションの色使いが好きです。ときどきですが、よいアイデアは、本気で戦って手に入れなければならないもの、奪い取って逃げなければならないもののように感じることがあります。」

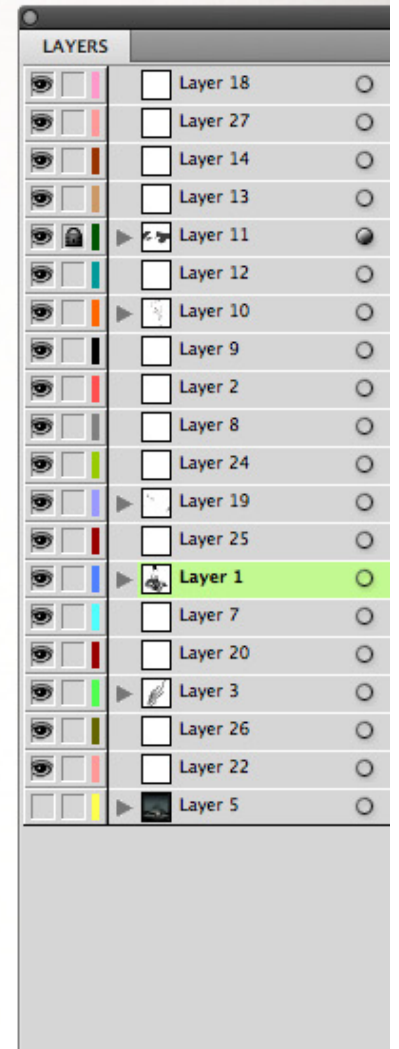
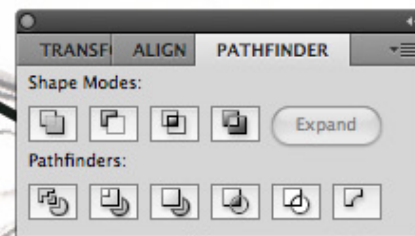
「海底のゆりかご」はアドビ システムズ社の委託により、Adobe® Illustrator® CS4 ソフトウェアを使用して製作されました。





スキャナで取り込んだラフスケッチを新しいドキュメントに配置します。ペンツールを使って、イラストにインク(カラー)を塗ります。

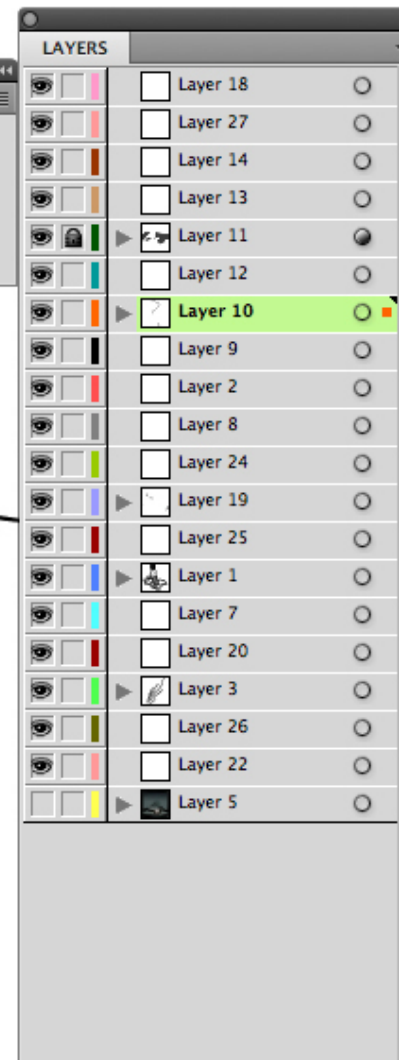
パスファインダパネルを使って、オブジェクトを結合したり抜きを設定して、思いどおりの図形を作成します。





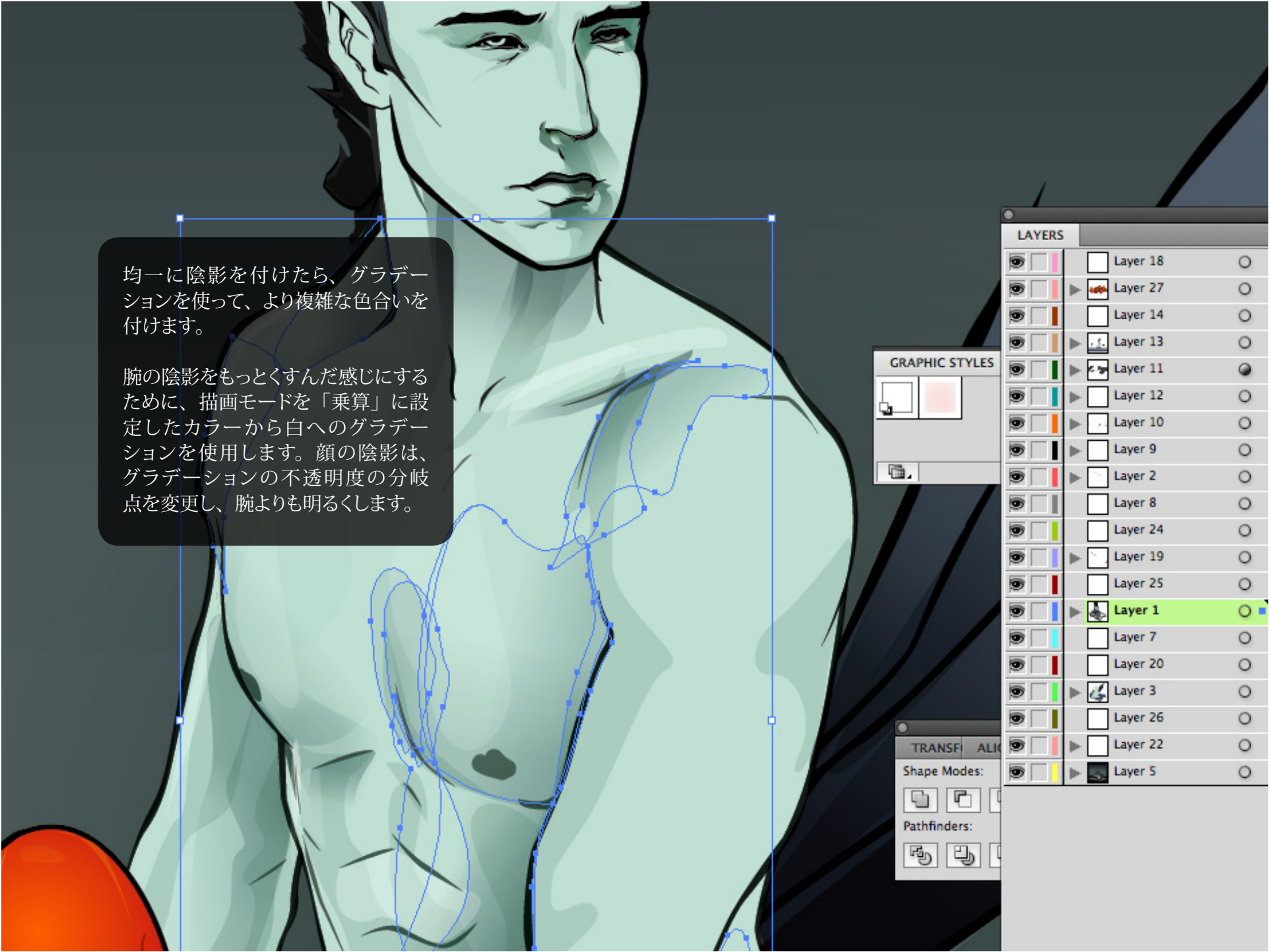
ウロコを描きます。ほとんどの部分を、パスファインダの形状モードとカスタムのカリグラフィブラシを使って手描きします。表示を拡大し、主要な部分を複製します。ストロークを追加して、複製したオブジェクト間の隙間を埋めます。

ここで、後でベタ塗りするオブジェクトを大まかに描いておきます。





インクを塗り終わったら、ベタ塗りのカラーを編集します。不透明度と描画モードをさまざまに設定したオブジェクトを作成し、陰影を付けます。



均一に陰影を付けたら、グラデーションを使って、より複雑な色合いを付けます。

腕の陰影をもっとくすんだ感じにするために、描画モードを「乗算」に設定したカラーから白へのグラデーションを使用します。顔の陰影は、グラデーションの不透明度の分岐点を変更し、腕よりも明るくします。

GRAPHIC STYLES

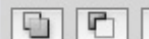


LAYERS

<input type="checkbox"/>	Layer 18	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 27	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 14	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 13	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 11	<input checked="" type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 12	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 10	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 9	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 2	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 8	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 24	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 19	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 25	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 1	<input checked="" type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 7	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 20	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 3	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 26	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 22	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	Layer 5	<input type="radio"/>

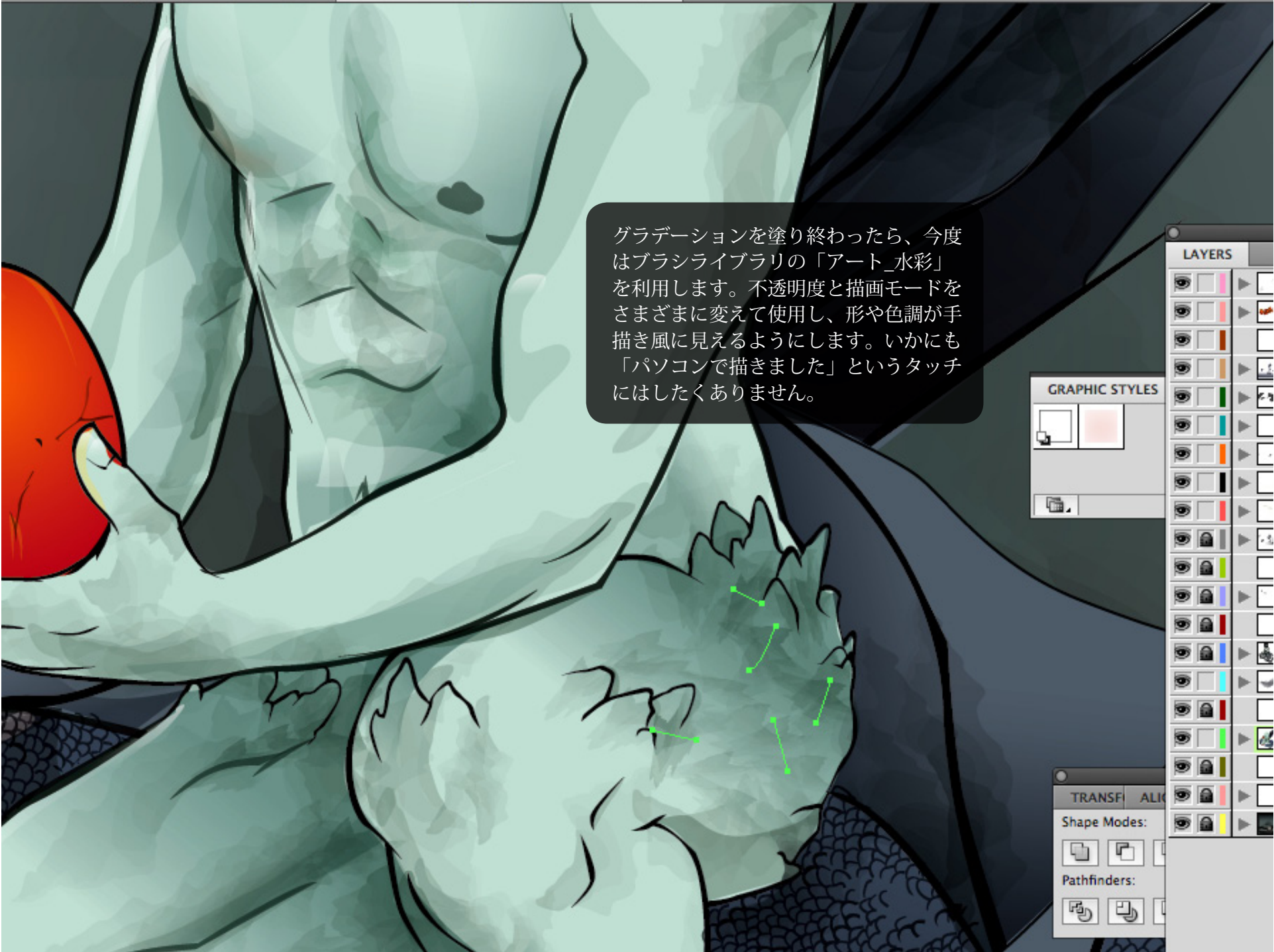
TRANSF ALI

Shape Modes:



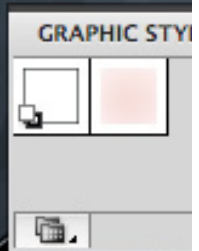
Pathfinders:



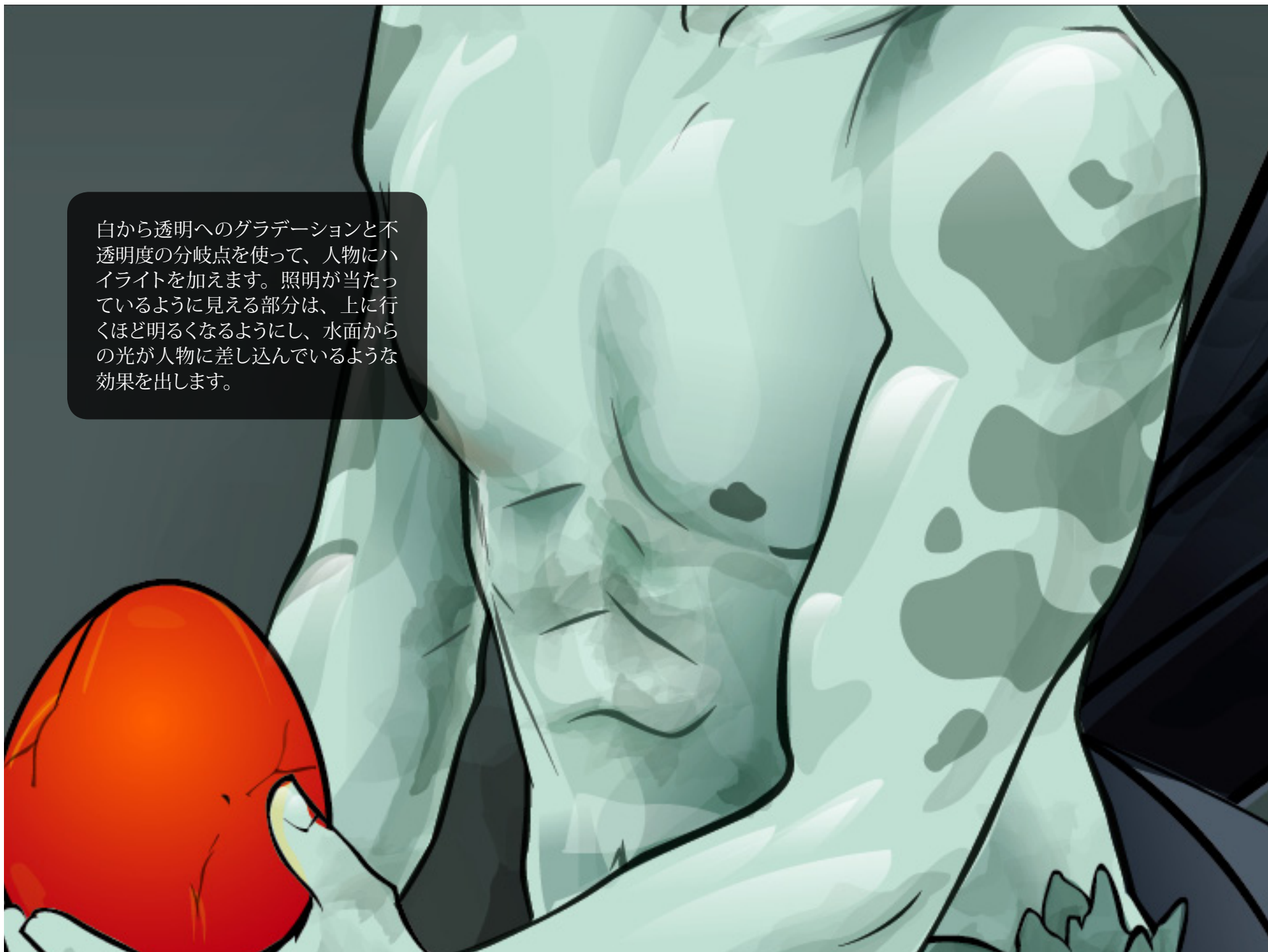
The image shows a digital illustration of a character's face and hands. The character has light green skin and is holding a bright red apple. The illustration uses a low-poly, faceted shading style. Overlaid on the right side of the image is a software interface with several panels: a 'LAYERS' panel with multiple layers, a 'GRAPHIC STYLES' panel, and a 'TRANSFORM' panel with 'Shape Modes' and 'Pathfinders' options. A central text box contains Japanese text explaining the use of the 'Art Watercolor' brush.

グラデーションを塗り終わったら、今度はブラシライブラリの「アート_水彩」を利用します。不透明度と描画モードをさまざまに変えて使用し、形や色調が手描き風に見えるようにします。いかにも「パソコンで描きました」というタッチにはしたくありません。

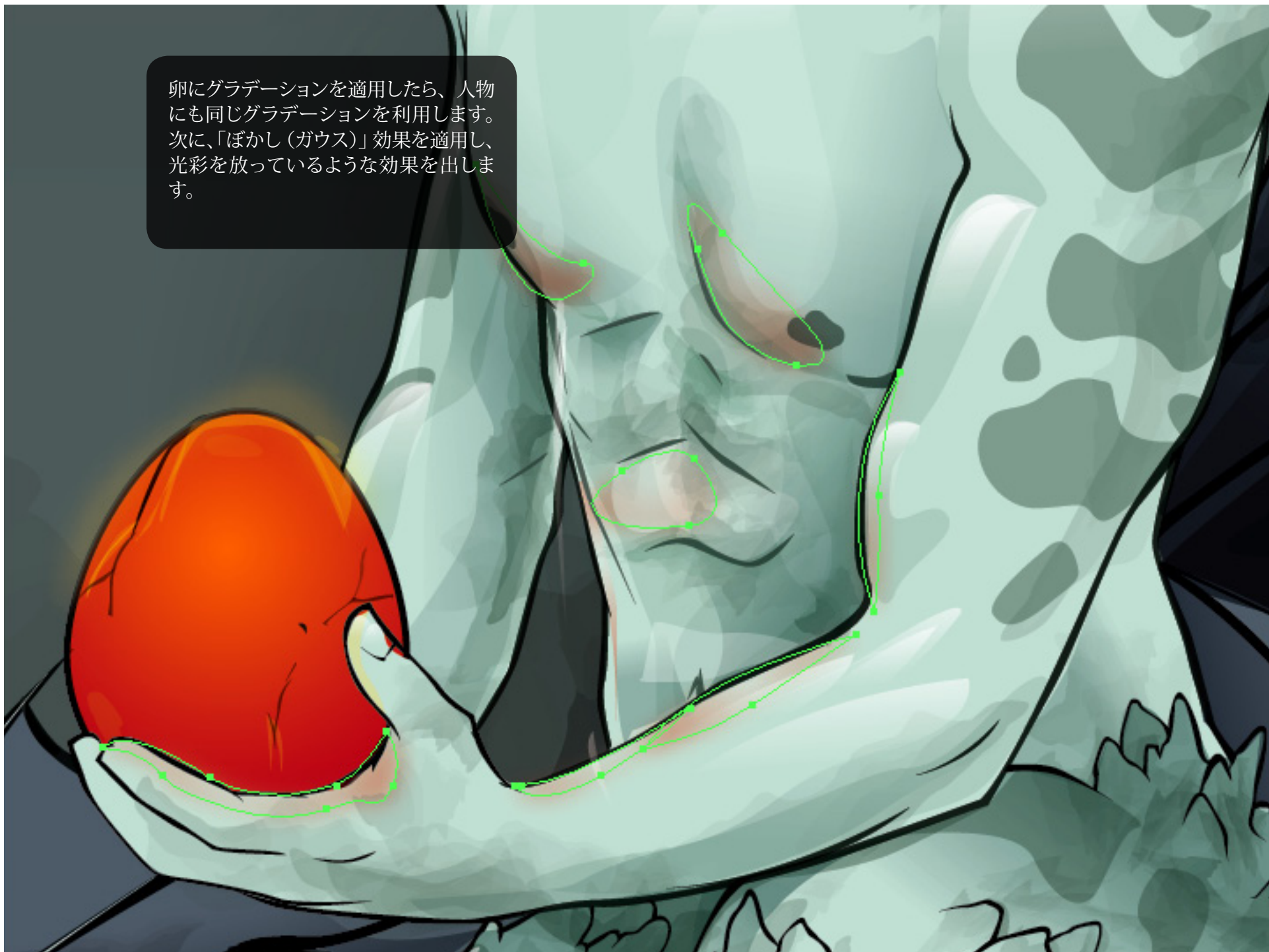
塗りブラシツールとタブレットを使って、人物に魚のようなまだら模様を描き足します。消しゴムツールを選択し、スタイラスで軽く叩くようにして、まだら模様の不要な部分を消してきれいに整えます。最後は、ダイレクト選択ツールで細かい調整をします



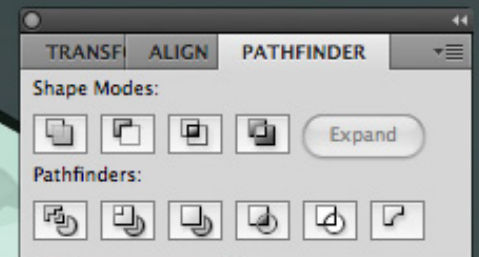
白から透明へのグラデーションと不透明度の分岐点を使って、人物にハイライトを加えます。照明が当たっているように見える部分は、上に行くほど明るくなるようにし、水面からの光が人物に差し込んでいるような効果を出します。



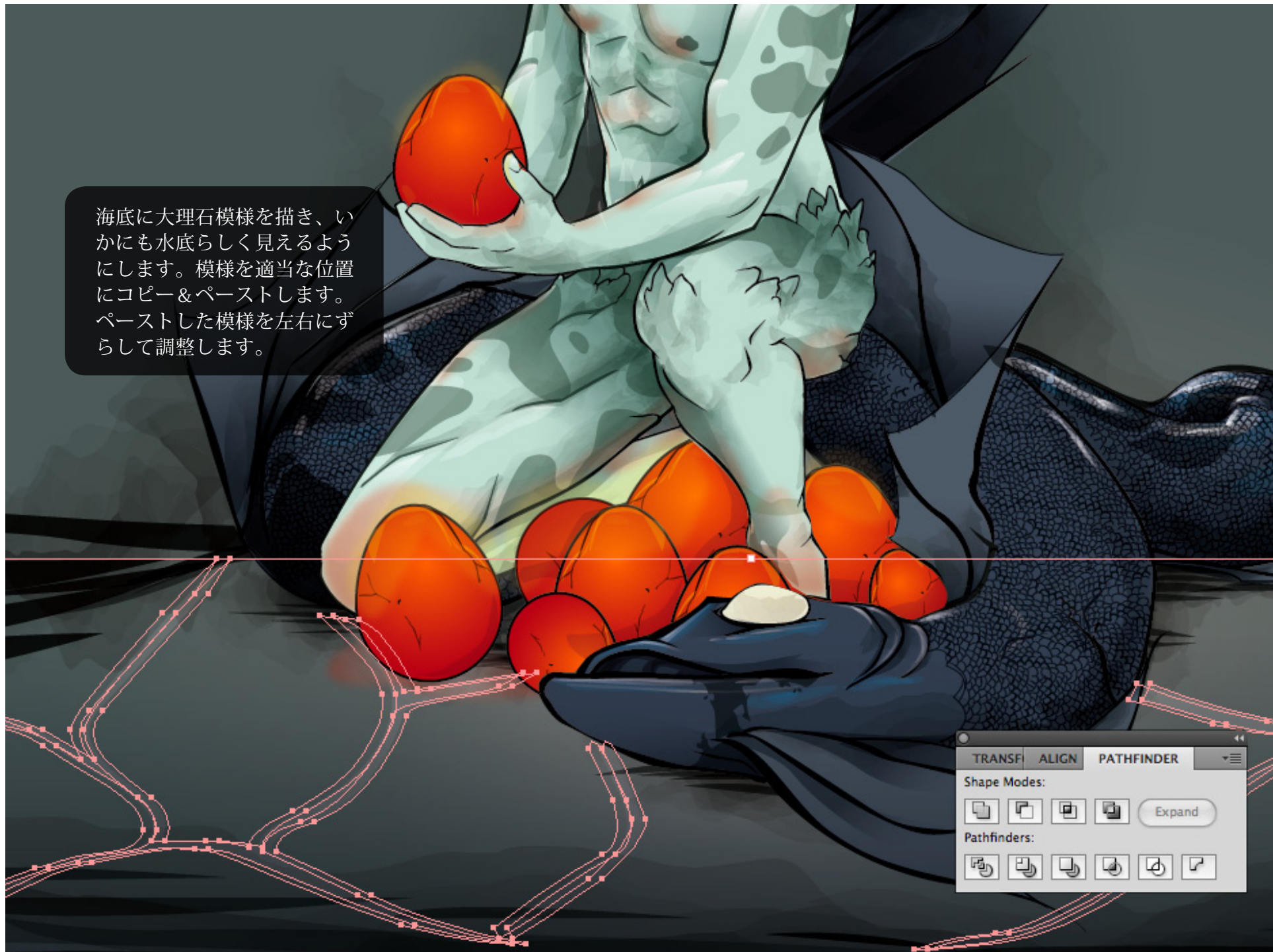
卵にグラデーションを適用したら、人物にも同じグラデーションを利用します。次に、「ぼかし（ガウス）」効果を適用し、光彩を放っているような効果を出します。



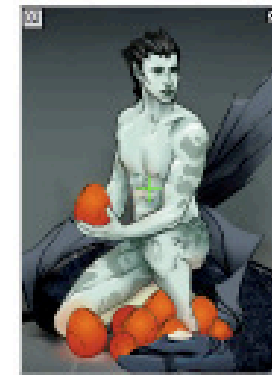
最後に、人物の髪に鮮やかなハイライトを入れます。さまざまに幅と不透明度を変えたカスタムブラシを使って、ハイライトに変化を加えます。



海底に大理石模様を描き、いかにも水底らしく見えるようにします。模様を適当な位置にコピー&ペーストします。ペーストした模様を左右にずらして調整します。



イラストが完成したら、11 x 17
インチのポスターのアートボー
ドサイズに合うようにトリミン
グします。イラストの複製を作り、
5 x 7 インチのアートボー
ドに合うようにトリミングして、
ポストカードを作ります。



Adobe Systems Incorporated
345 Park Avenue
San Jose, CA 95110-2704
USA
www.adobe.com

Adobe、Adobe ロゴおよび Illustrator は、アドビ システムズ社の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。
その他すべての商標は、それぞれの権利帰属者の所有物です。
© 2008 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.