



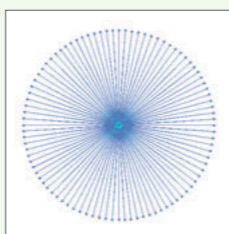
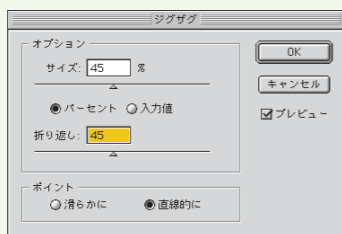
Waza No. APPLICATION FONT  
049 Photoshop 6.0  
Illustrator 9.0

## 真昼の球場写真を ナイター風の照明に加工

- Illustratorで光跡を作成
- 光の中心に強い光を描く
- 逆光フィルタで眩しさを強調

制作・文：河内ヨシヒコ(ヒットスタジオ)

**1** Illustratorで新規書類を作成し、適当なサイズの正円を描く。続いて、フィルタメニュー→“パスの変形”→“ジグザグ...”を図の設定で適用して、放射線を作成する。これを[塗り:白][線:なし]にして、クリップボードにコピーしておく



**2** Photoshopでモチーフとなる画像を開き、クリップボード内の放射線のイラストを[ペースト形式:ピクセル]でペースト。これを画像内のライトのサイズに合うように縮小して、ライトの中心位置に移動する



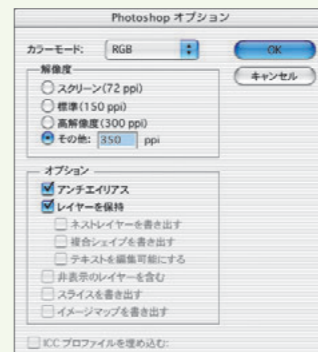
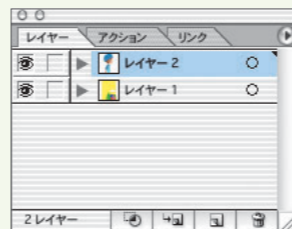
**3** 光のレイヤーにフィルタメニュー→“ぼかし”→“ぼかし(移動)...”を[角度:30°][距離:20 pixel]で適用。さらに光源の感じを出すため、[描画色:R255/G253/B233]にして、エアブラシツールで光の中心に軽く円形の塗りを吹き付ける



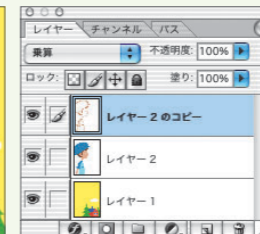
**4** これをライトの数だけ複製して移動し、最後に「背景」レイヤーにフィルタメニュー→“描画”→“逆光...”を適用して完成だ



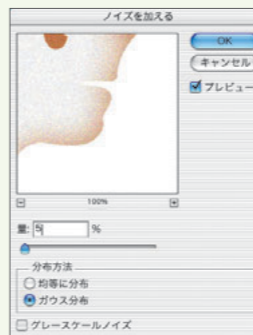
**1** Illustratorで背景のイラストと、人物のイラストをレイヤーを分けて描く。ファイルメニュー→“データ書き出し...”でPhotoshop形式で[カラーモード:RGB][レイヤー保持]で書き出す



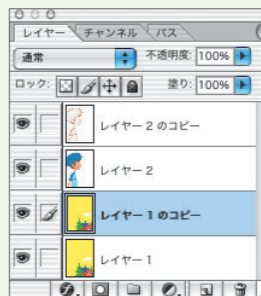
**2** Photoshopで書き出したデータを開き、人物のレイヤーを複製する。描画色を[C20/M60/Y80]に設定し、フィルタメニュー→“スケッチ”→“コピー...”を[詳細:24][暗さ:4]で適用。[描画モード:乗算]に変更する。これでイラストの色面に濃淡ができた



**3** さらにフィルタメニュー→“ノイズ”→“ノイズを加える...”を[量:5%][分散方法:ガウス分散]で適用することで、アナログ的なざらついた表面を加える



**4** 背景のレイヤーも複製し、“コピー...”と“ノイズ...”フィルタを同様の設定で適用すれば完成だ



APPLICATION FONT Waza No.  
Illustrator 10  
Photoshop 7.0 050

## 平面的なイラストに ざらつき感を加える

- 風景、人物でレイヤーを分けて作成
- イラストの色面に濃淡を出す
- ノイズフィルタでアナログ感を出す

制作・文：高野徹 (Iolo66)