

## ビールジョッキのイラスト

ビールジョッキのイラストを描いてみよう！

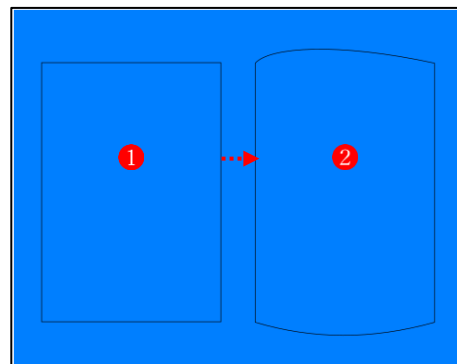


### 1 ジョッキの中央部分を作成する

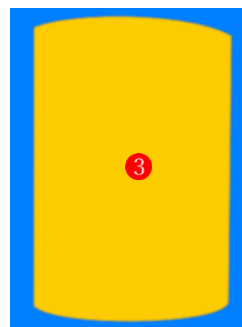
#### (1) ジョッキのグラス部分を作成する

- ① 矩形ツールで長方形を描きます①。
- ② オブジェクトをパスに変換します。  
(※[パス]→[オブジェクトをパスへ])
- ③ ノードツールを使って、長方形をジョッキの形に整形します②。

★見やすくするために背景を青にしています。

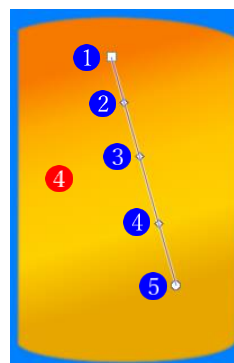


- ④ フィルとストロークを設定します③。  
 フィル 色 HSLA[48.100.50.100]  
 ストローク 色[30.30.50.100]  
 幅[0.35px]



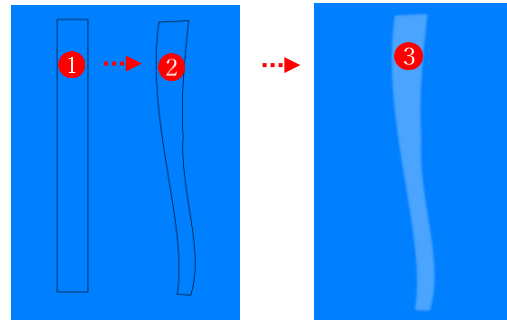
#### ⑤ フィルに線形グラデーションを付けます④。

- ① [29.100.50.100]
- ② [41.100.50.100]
- ③ [47.100.50.100]
- ④ [49.100.50.100]
- ⑤ [43.100.50.100]



(2) 取っ手の影になる部分（白）を作成する

- ① 矩形ツールで縦に長い長方形を描きます①。
- ② オブジェクトをパスに変換します。
- ③ ノードツールを使って、長方形を取っ手の影の形に整形します②。

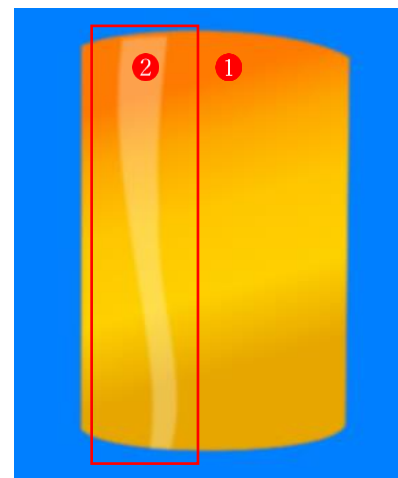


- ④ フィルとストロークを設定します③。

フィル 色[0.0.100.100] (白) ぼかし [10.0%] 不透明度 [30.0%]  
ストローク なし

(3) グラスと取っ手の影になる部分（白）を合体する

- ① グラス①と取っ手の影になる部分②を重ね合わせます。(※取っ手の影の部分②を上に入れます。)
- ② グラスと取っ手の影の部分グループ化します。



★ジョッキの中央部分の完成です。

2 ジョッキ上部の泡の部分を作成する

ジョッキ上部の泡の部分を作成します。

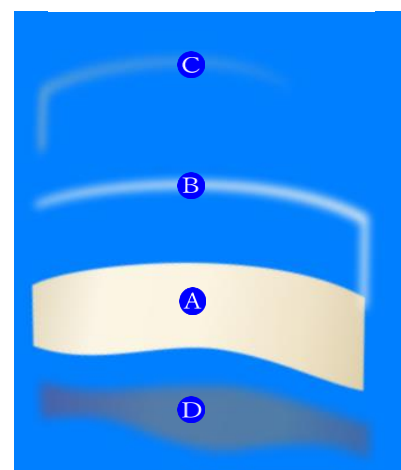
4つのパーツに分かれています。

これらを順番に作成していき、最後に合体します。

- ① 泡の部分A
- ② 泡の縁の部分（白いぼかしを入れる）B
- ③ 泡の左上部分から右へ少し影を付けるC
- ④ 泡の下の部分を少し濃くするための影D

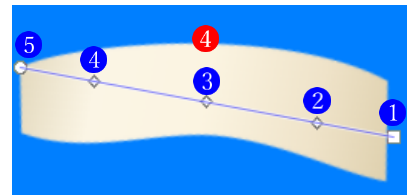
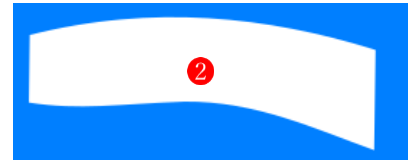
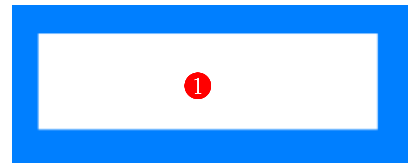


ジョッキ上部の分解図



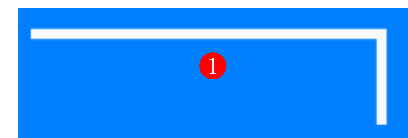
(1) 泡の部分 **A** を作成する

- ① 矩形ツールで横に長い長方形を描きます **1**。
- ② オブジェクトをパスに変換します。
- ③ ノードツールを使って、長方形を泡の形に整形します **2**。
- ④ フィルにぼかしを設定します **3**。  
ぼかし [7.0%]
- ⑤ フィルに線形グラデーションを付けます **4**。  
**1** [42.44.78.100]  
**2** [41.56.87.100]  
**3** [44.81.94.100]  
**4** [44.79.95.100]  
**5** [44.42.83.100]



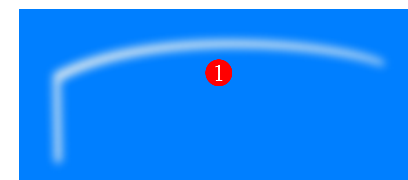
(2) 泡の縁の部分 **B** を作成する

- ① ペンツールでかぎ型の線を描きます **1**。  
ストローク 色 [白] 幅 [3px] フィルなし
- ② ストロークをパスに変換します。
- ③ ノードツールを使って、パスを泡の縁の形に整形します **2**。
- ④ パスにぼかしを設定します **3**。  
ぼかし [18.0%]



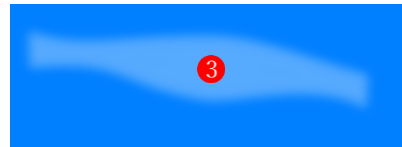
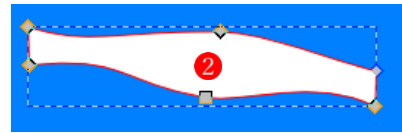
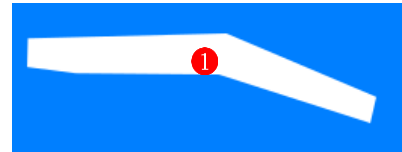
(3) 泡の左上部分から右へ少し影を付ける **C**

- ① **B** のパスを水平反転させ、左端をガラスの左端に合わせて、右端は泡の縁に沿って形を変えます **1**。
- ② ぼかしと不透明度を設定します **2**。  
ぼかし [24%] 不透明度 [68%]

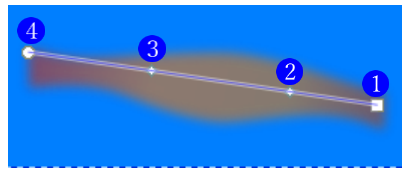


(4) 泡の下の部分を少し濃くするための影④

- ① ペンツールで横長の適当なパスを描きます①。  
フィルの色 [白]
- ② オブジェクトをパスに変換します。
- ③ ノードツールを使って、形を整えます②。
- ④ パスにぼかしと不透明度を設定します③。  
ぼかし [22.0%] 不透明度 [34.0%]



- ⑤ パスに線形グラデーションを付けます ④
  - ① [21.99.38.100]
  - ② [30.99.46.100]
  - ③ [28.100.49.100]
  - ④ [10.99.42.100]

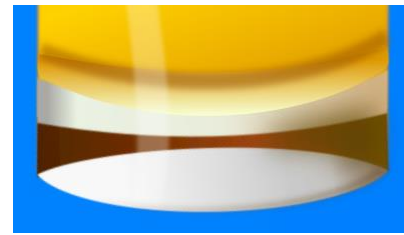


(5) 4つのパーツを合体し、グラスの上部に配置します。

- ① 4つのパーツを合体します①。
- ② ①で合体したパーツをグラスの上部に配置します②。



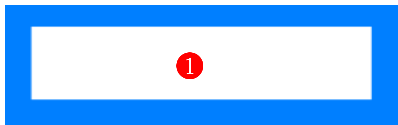
- 3 ジョッキ下部を作成する  
 ジョッキの底の部分を作成します。  
 7つのパーツに分かれています。  
 これらを順番に作成していき、最後に合体します。



ジョッキの底の分解図

(1) Aの部分を作成する

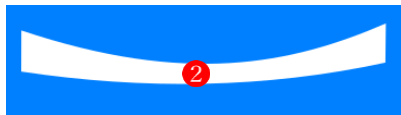
- ① 矩形ツールで横に長い長方形を描きます①。



フィルの色 [白]

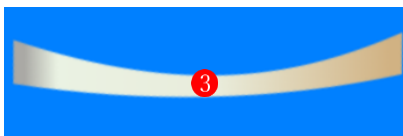
- ② オブジェクトをパスに変換します。

- ③ ノードツールを使って、整形します②。



- ④ フィルにぼかしを設定します③。

ぼかし [7.6%]



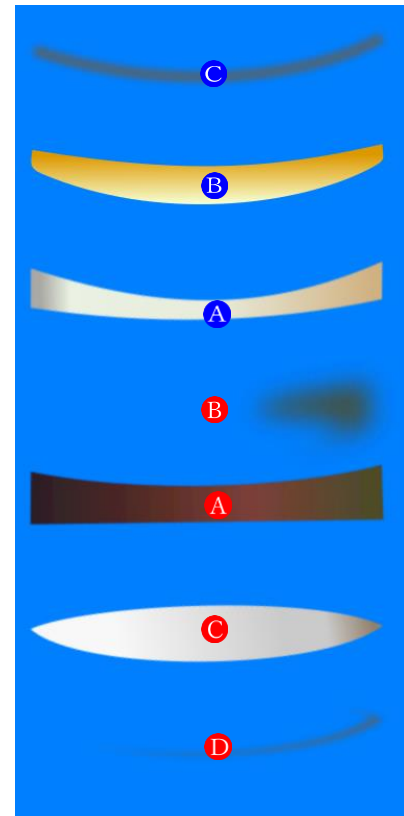
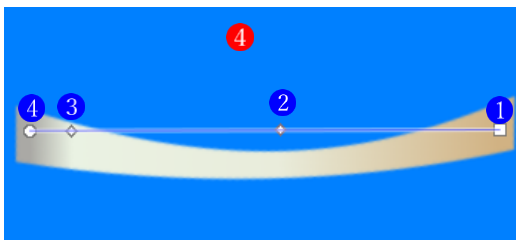
- ⑤ フィルに線形グラデーションを付けます④。

① [36.46.67.100]

② [71.32.90.100]

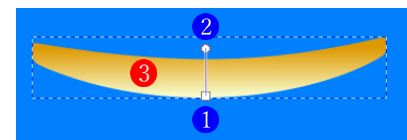
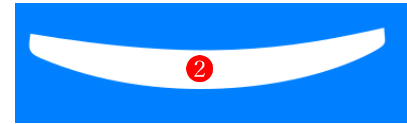
③ [92.38.92.100]

④ [44.79.95.100]



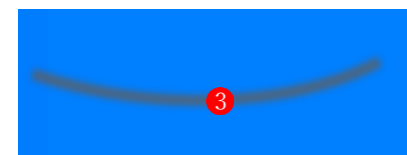
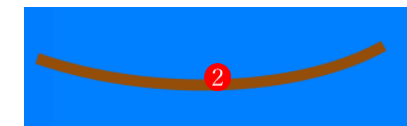
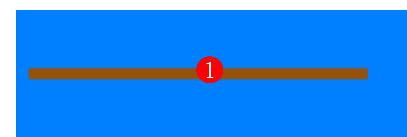
(2) Bの部分を作成する

- ① 矩形ツールで長方形を描きます①。  
フィルの色 [白]
- ② オブジェクトをパスに変換します。
- ③ ノードツールを使って、オブジェクトを整形  
します②。
- ④ フィルに線形グラデーションを付けます③。  
① [68.92.90.100]  
② [41.99.44.100]



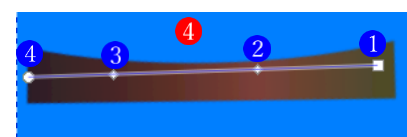
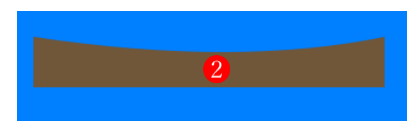
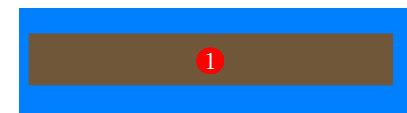
(3) Cの部分を作成する

- ① ペンツールで直線を描きます①。  
ストロークの色 [30.89.31.100] 幅 [3.5px]
- ② ノードツールを使って、オブジェクトを整形  
します②。
- ③ パスにぼかしと不透明度を設定します③。  
ぼかし[18.1%] 不透明度 [50.4%]



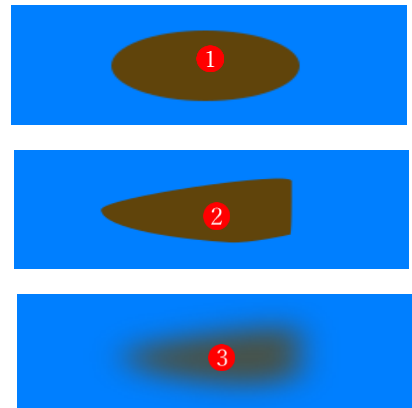
(4) Aの部分を作成する

- ① 矩形ツールで長方形を描きます①。  
フィルの色 [33.33.33.100]
- ② オブジェクトをパスに変換します。
- ③ ノードツールを使って、オブジェクトを整形  
します②。
- ④ フィルにぼかしと不透明度を設定します③。  
ぼかし[7.6%] 不透明度[84.8%]
- ⑤ フィルに線形グラデーションを付けます④。  
① [40.77.21.100]  
② [15.71.34.100]  
③ [17.98.17.100]  
④ [15.75.12.100]



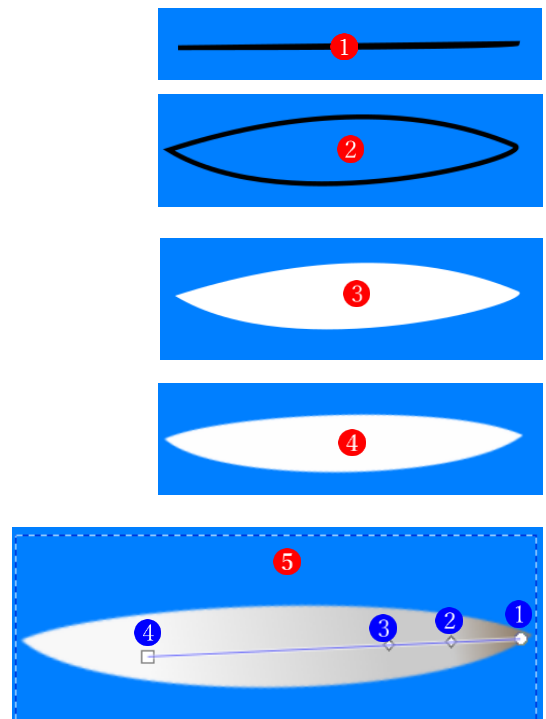
(5) Bの部分を作成する

- ① 円弧ツールで楕円を描きます①。  
フィルの色 [40.79.21.100]
- ② オブジェクトをパスに変換します。
- ③ ノードツールを使って、オブジェクトを整形します②。
- ④ フィルにぼかしと不透明度を設定します③。  
ぼかし[51.6%] 不透明度[75.4%]



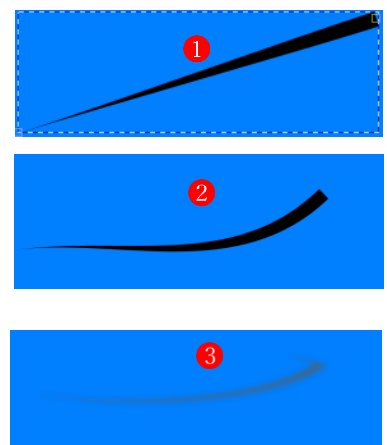
(6) Cの部分を作成する

- ① ペンツールで往復の直線を描きます①。
- ② ノードツールを使って、オブジェクトを目の  
ような形に整形します②。
- ③ フィルを[白]、ストロークを[なし]にしま  
す③。
- ④ フィルにぼかしを設定します④。  
ぼかし[6.9%]
- ⑤ フィルに線形グラデーションを付けます⑤。
  - ① [0.0.98.100]
  - ② [0.0.80..100]
  - ③ [0.8.80.100]
  - ④ [32.15.51.100]



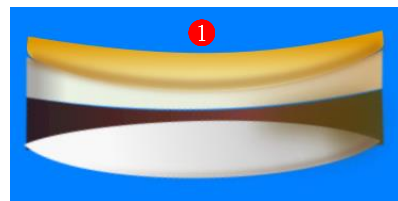
(7) Dの部分を作成する

- ① ペンツールで斜めに直線を描きます①。  
このとき、[シェイプ]を[三角形 底辺→頂角]  
を選択します。
- ② ノードツールを使って、曲線に整形します②。
- ③ フィルの色とぼかし、不透明度を設定します③。  
フィルの色 [33.33.33.100]  
ぼかし[17.9%] 不透明度[55.7%]

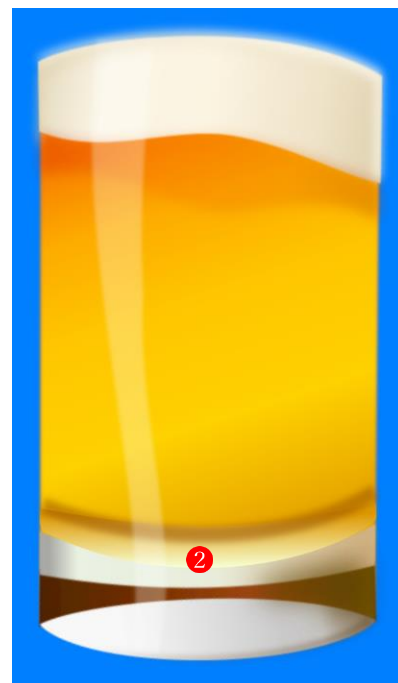


(8) 7つのパーツを合体し、グラスの下部に配置します。

① 7つのパーツを合体します①。

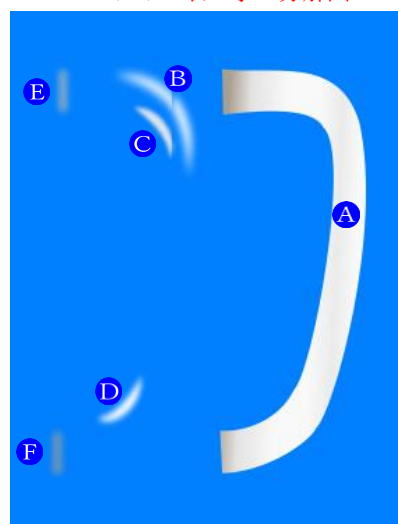


② ①で合体したパーツをグラスの下部に配置します②。



#### 4 ジョッキの取手の部分を作成する

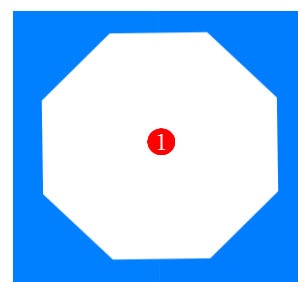
ジョッキの取手の分解図



(1) 取手の部分Aを描きます。

① 星形／多角形ツールで八角形の図形を描きます①。

② オブジェクトをパスに変換します。



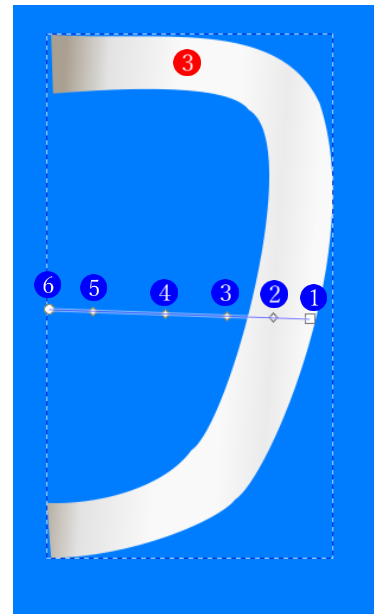


- ③ ノードツールを使って、オブジェクトを取っ手の形に整形します②。  
 フィルの色を[白]にします。  
 ストロークは[なし]



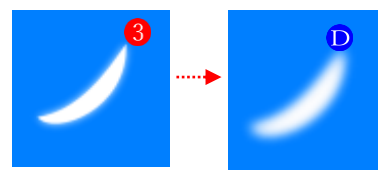
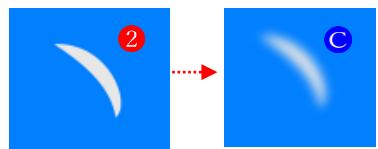
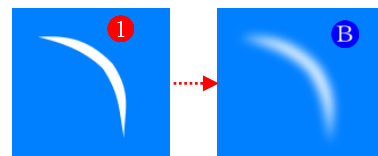
- ④ フィルに線形グラデーションを付けます③。

- ① [0.0.98.100]
- ② [0.0.92.100]
- ③ [0.0.98.100]
- ④ [0.0.98.100]
- ⑤ [0.0.89.100]
- ⑥ [36.13.62.100]



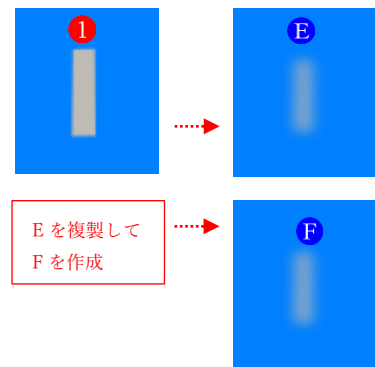
- (2) 取っ手の右側の影になる部分B③Dを描きます。

- ① ペンツールを使って、上弦の月のような図形を描きます①。
- ② フィルのぼかし[31.8%]を設定しますB。
- ③ ①の図形を複製し、少し縮小します②。  
 ぼかしを[31.5%]に設定しますC。
- ④ ②の図形を複製し、右へ傾けて位置を調整します③。  
 ぼかしを[38.6%]に設定しますD。



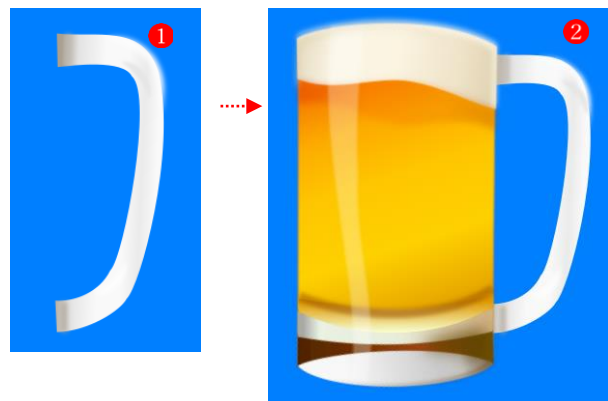
(3) 取っ手の左側の影になる部分 **E** **F** を描きます。

- ① 矩形ツールで縦長の長方形を描きます。
- ② オブジェクトをパスに変換します。  
フィルの色を[42.7.73.100]に設定します**1**。
- ② ぼかしと不透明度を設定します**E**。  
ぼかし[50.6%] 不透明度[66.4%]
- ③ **E** を複製します**F**。



(4) 6つのパーツを合体して、さらにジョッキのグラス部分に合体させます。

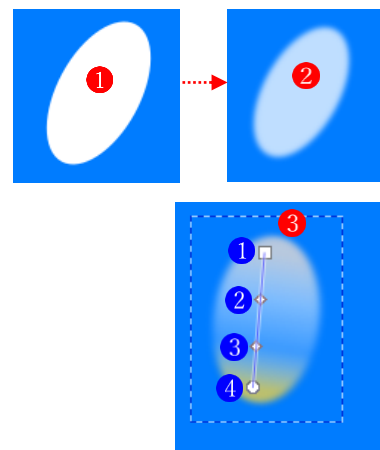
- ① 6つのパーツを合体して、グラスの取っ手部分を完成させます**1**。
- ② これをジョッキのグラス部分に合体させます**2**。



## 5 グラスに付着した水滴

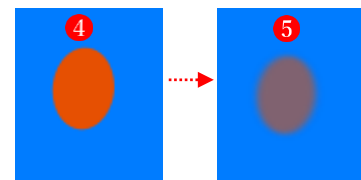
(1) 左側の水滴

- ① 円弧ツールで楕円を描きます。  
少し右側に傾け、フィルの色を [白]に設定します**1**。
- ② ぼかしと不透明度を設定します**2**。  
ぼかし[22.1%] 不透明度[74.6%]
- ③ 線形グラデーションを付けます**3**。  
**1** [27.72.90.100]  
**2** [0.0.100.100]  
**3** [0.0.100.100]  
**4** [48.100.62.100]

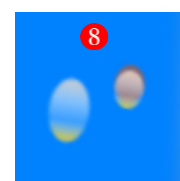


→左の大きい水滴の完成

- ④ **1** の図形を複製します。  
フィルの色を[21.98.45.100]に設定します**4**。
- ⑤ ぼかしと不透明度を設定します**5**。  
ぼかし[28.3%] 不透明度[56.1%]
- ⑥ **3** の図形を複製します**6**。
- ⑦ **5** の図形と**6**の図形を重ね合わせます。

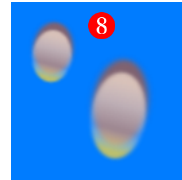


- ⑧ **6**と**7**を適当に配置してできあがりです**8**。



(2) グラス上の水滴

- ① 上記で作成した⑦のオブジェクトを2個複製します。
- ② 2個のオブジェクトを適当に配置して完成です⑧。



(3) 2 ペアの水滴をグラスに合体します。



6 ジョッキを複製し、2個のジョッキを乾杯の形に交差させる

