

やってみよう Adobe Firefly !

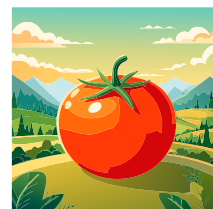
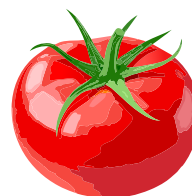
トンマナを揃えたイラストを生成して デザインに活用

※画像使用についての注意事項 課題用に提供されているストック画像をワークショップ以外の用途に利用することを禁じます。

目次

STEP_1 8~10分

Illustrator の「ベクターを生成」とは



STEP_2 7~9分

レトロでお洒落な線画イラスト生成



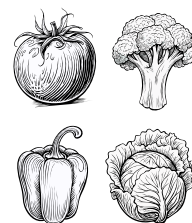
STEP_3 7~9分

リアルな質感の水彩イラスト生成




STEP_4 6~8分

トンマナを揃えて大量のイラストを生成

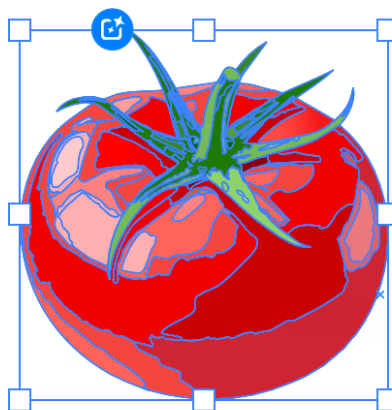


Illustrator の「ベクターを生成」とは

 このステップで学べること：「ベクターを生成」の機能／基本操作

1-1 「ベクターを生成」とは

「ベクターを生成」とは Adobe Firefly の技術を活用した Adobe Illustrator の生成 AI 機能のひとつです。プロンプト（テキスト）を入力するだけで、ベクター形式のイラストを生成できます。生成されたイラストはベクターデータなので、拡大・縮小しても画質が劣化せず、色の変更やパスの編集も自由自在です。

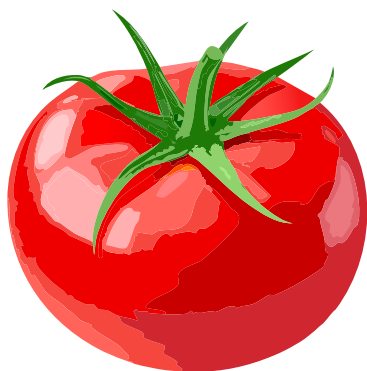


1-2 コンテンツ種類

生成するコンテンツの種類を指定できます。以下の3種類からどれか1つを選んで生成します。

・被写体

メインとなる対象物のみを生成



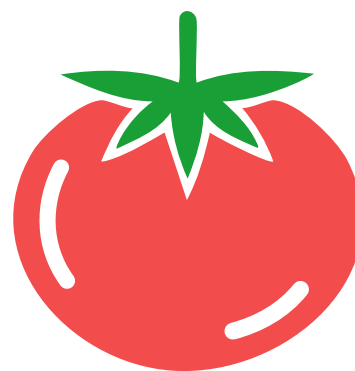
・シーン

背景や空間など広い構図を生成



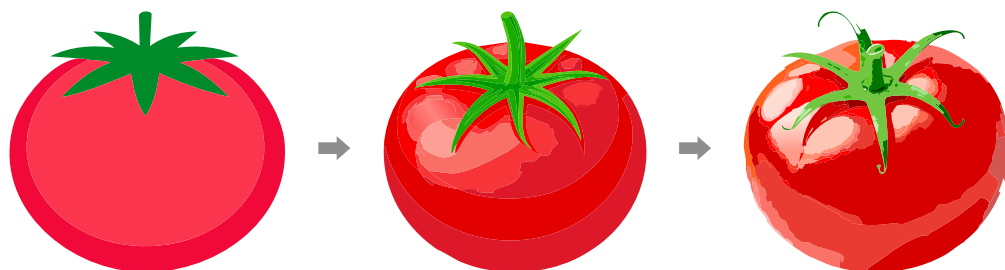
・アイコン

シンプルで記号的なイラストを生成



1-3 ディテールの設定

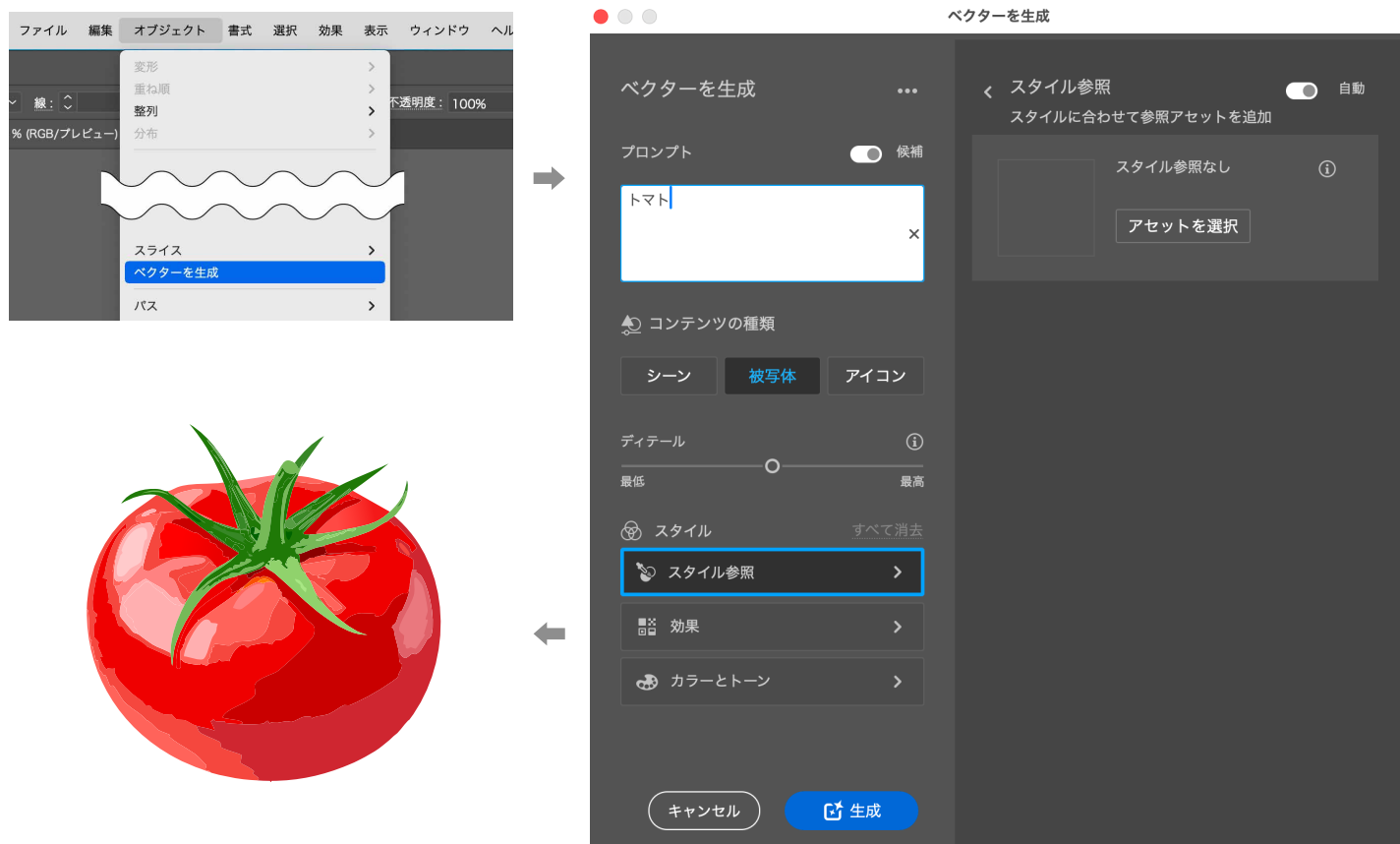
ベクターの複雑さを調整できます。数値が高いほど、繊細で複雑な表現になります。
(低→シンプル／高→リアル寄り)



1-4 「ベクターを生成」を実際に使ってみよう_Part1

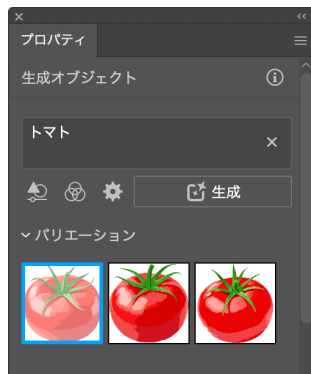
単体のシンプルなトマトのイラストを生成

- ①画面上部のメニューから「ファイル」>「ベクターを生成」（下の図は Mac の場合）
- ②プロンプトを入力「トマト」
- ③コンテンツの種類を指定「被写体」
- ④生成（その他の設定はデフォルト）



何も選択せずに「ベクターを生成」を使うと、サイズや比率がお任せのイラストが生成されます。
あらかじめ長方形を作成して選択しておくと、その中に納まるように生成されます。これにより、おおよそのサイズや比率を指定して生成することも可能です。

⑤ プロパティパネルから好きなバリエーションを選ぶ



生成を実行すると、プロパティパネルに3つのバリエーションが表示されます。

その中から、気に入ったバリエーションを選択することができます。

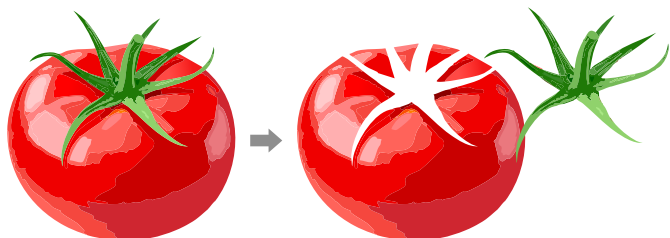
もし生成結果がイメージと合わない場合は、再度「生成」ボタンをクリックすると、さらに3パターンの候補が追加生成されます。

ヒント

生成したベクターを編集したい時

生成したイラストはグループ化されています。コンテキストメニューの「グループ解除」をクリックすると、イラストを分解して、編集できるようになります。

【グループ解除のショートカットキー】 Mac: cmd + shift + G Win: ctrl + shift + G



グループを解除すると、生成結果のバリエーションが消えてしまいますが、上部メニューから「ウィンドウ」>「生成されたバリエーション」を開くことで、過去に生成された候補を再確認できます。

また、生成を繰り返すことで生成結果が蓄積され、動作が重くなる場合があります。不要な生成結果は適宜削除し、データを軽量化しておきましょう。

1-5 スタイル設定

・スタイル参照

ビットマップ画像やベクター画像のテイスト（色味・線の太さ・質感など）をもとに、生成するイラストのスタイルを指定できます。このオプションはステップ3で詳しく解説します。



参照した画像



生成した画像（プロンプト：トマト）

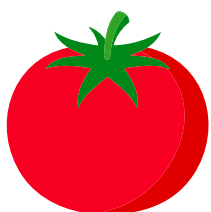
・効果

9種類の表現スタイルから1つ以上を指定できます。シンプルなプロンプトでも、効果を組み合わせることで多彩なビジュアルに展開できます。

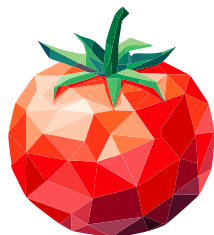
選べる効果

フラットデザイン／幾何学／落書き／ピクセルアート／ローポリ 3D／ミニマリズム／アイソメトリック／コミック／3D

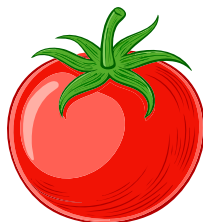
フラット



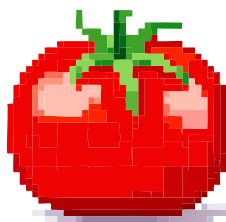
幾何学



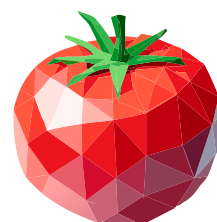
落書き



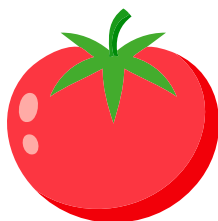
ピクセルアート



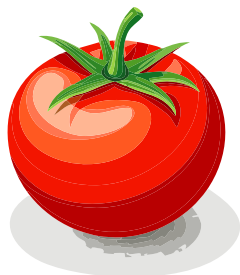
ローポリ 3D



ミニマリズム



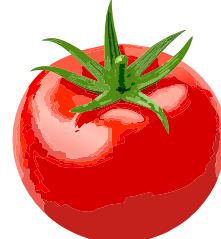
アイソメトリック



コミック



3D



・カラーとトーン

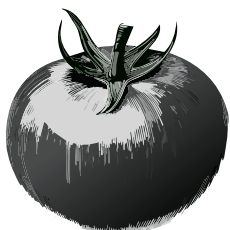
カラープリセットや使用するカラー数を指定できます。

「カラーを指定」を使えば、特定のカラーを最大12色指定することも可能です。

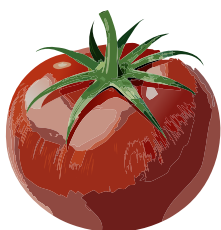
選べるプリセット

白黒／落ち着いたカラー／暖色／寒色／鮮やかなカラー／パステルカラー

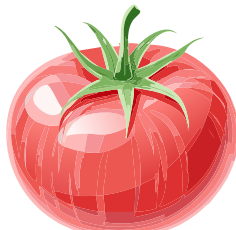
白黒



落ち着いたカラー



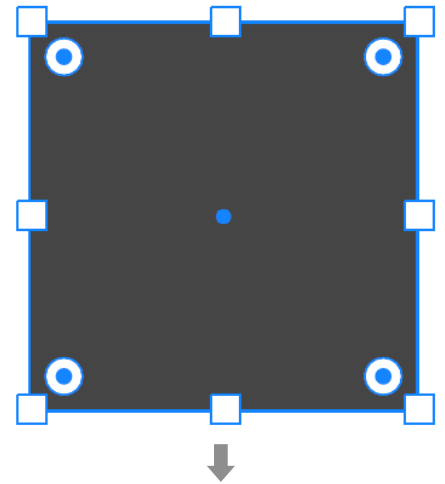
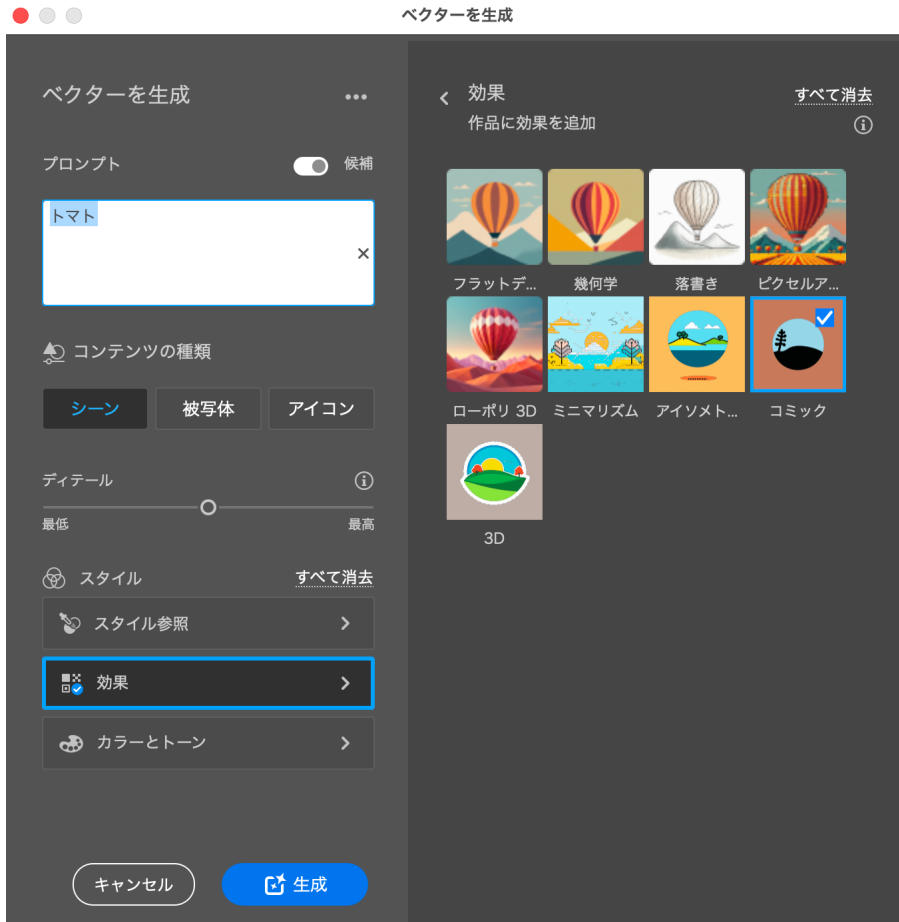
パステルカラー




1-6 「ベクターを生成」を実際に使ってみよう _Part2

背景込みのコミック風のトマトのイラストを生成

- ①長方形ツールを使って正方形を作成
- ②画面上部のメニューから「ファイル」>「ベクターを生成」
- ③プロンプトを入力「トマト」
- ④コンテンツの種類を指定「シーン」
- ⑤効果を指定「コミック」
- ⑥生成（その他の設定はデフォルト）
- ⑦プロパティパネルから好きなバリエーションを選ぶ



レトロでお洒落な線画イラスト生成

 このステップで学べること：線画イラストの生成工程／デザインへの活用方法

スタイルの効果「落書き」とカラー設定を組み合わせることで、レトロでお洒落な線画イラストを生成できます。
まずは、カクテルの線画イラストを生成し、そのイラストを活用して、架空のカクテルパーティー用フライヤーを制作します。

2-1 カクテルの線画イラストを生成

- ①ダウンロードした、ワークショップキットから、sample_step_2.ai を開く
- ②長方形ツールで、カクテルを生成したいエリアに長方形を作成



- ③長方形を選択した状態で、「ベクターを生成」の画面を開き、スタイル参照を解除する

【注意】

他のベクターデータや画像が下にあると、生成するイラストがそれらに馴染むように、自動でスタイル参照が設定されます。
今回は不要なので、初めにスタイルの参照の設定を「X ボタン」で解除しましょう。



- ④プロンプトを入力「カクテル」
- ⑤コンテンツの種類を指定「被写体」
- ⑥ディテールを設定「やや高く」
- ⑦効果を指定「落書き」
- ⑧カラーとトーンを設定「プリセット：白黒」 カラー数：自動
- ⑨生成
- ⑩プロパティパネルから好きなバリエーションを選ぶ



・効果に「落書き」を設定している場合、ディテールを「最高」にすると、カクテル以外の余計な要素が追加されることがあります。見た目を複雑にしたい場合でも、「最高」は避けた方が無難です。

・カラープリセットで「白黒」を選んだり、カラー数を指定しても、必ずしも思い通りの配色にはならないことがあります。その場合は、手作業での調整が必要になることもあります（このあと詳しく解説します）。



2-2 デザインに活用

①全体のバランスを見ながら、必要に応じてイラストの位置やサイズを調整する

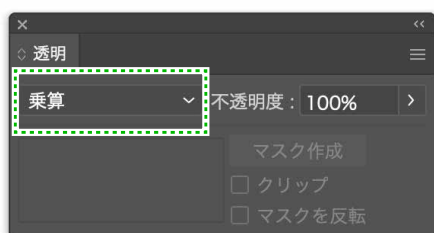


イラストの雰囲気は良いけれど、「デザインに少し合わない…」というときは、プロパティパネル内の生成結果プレビューのメニューから「類似を生成」を選びましょう。
選択したイラストに近いテイストで、新たに3パターンのバリエーションを生成してくれます。



②透明パネルを表示、「ウィンドウ」>「透明」

③イラストを背景に馴染ませるために、描画モードを「乗算」に変更



イラストの白い部分が背景になじみ、線だけが表示されることで、すっきりとした印象になります。
また、タイトルのピンクの文字がイラスト越しに見えることで、デザインに奥行きが生まれました。

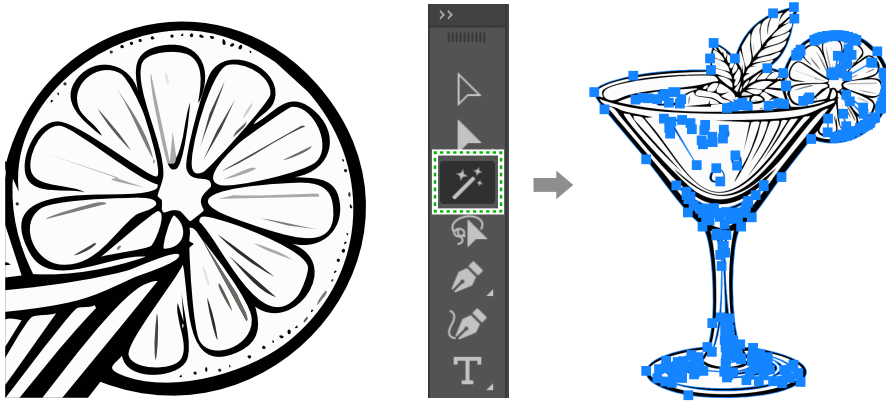


2-3 カラーを補正してデザインに活用

生成されたイラストには、黒やグレーなどの近い色が混在していることがあります。

そうした場合は、類似色を一色に統一することで、見た目がすっきり整い、扱いやすくなります。今回の例では、すべての色を統一します。※この作業を行う前に、描画モードを一度「通常」に戻しておきましょう。

①自動選択ツールで似たカラーを選択（選びきれなかった箇所は shift キーを押しながらもう一度クリック）



上部メニューから「ウィンドウ」>「自動選択」を選択して、自動選択のパネルを開くと、そこから塗りあるいは線の色、線の幅などを基準に、どの程度近い属性のオブジェクトをまとめて選択するかを設定できます。

今回は、デフォルト設定の「カラー（塗り）、許容値 32」のまま使用しています。

※編集対象以外のオブジェクトをすべてロックしておく、誤って他のオブジェクトを選択する心配がありません。



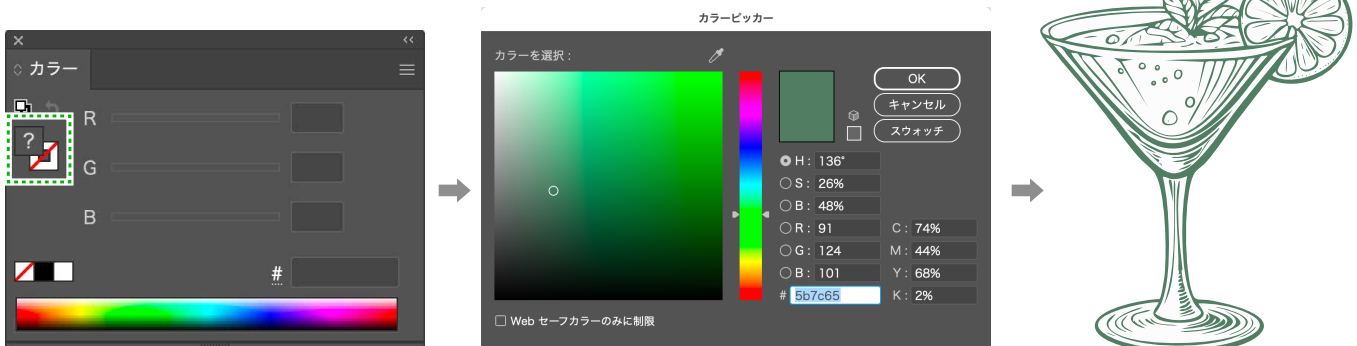
ヒント

編集対象以外のオブジェクトをすべてロックしたい時

編集対象以外のオブジェクトを全て選択し、上部メニューから「オブジェクト」>「ロック」を選択します。
ロックを解除する場合は、「オブジェクト」>「全てのロックを解除」を選択します。

②カラーパネルを表示、「ウィンドウ」>「カラー」

③「?」になっているカラーを指定（今回は #5b7c65）



④イラストをデザインに配置（デザインによってはそのまま使うのもあり）


⑤イラストを背景に馴染ませたいので、描画モードを「乗算」に変更



2-2 と同様に、イラストの白い部分が背景になじみ、線だけが表示されることで、すっきりとした印象に仕上がります。さらに、線の色を変更することで、レトロな雰囲気にもダンなお洒落感をプラスすることができました。



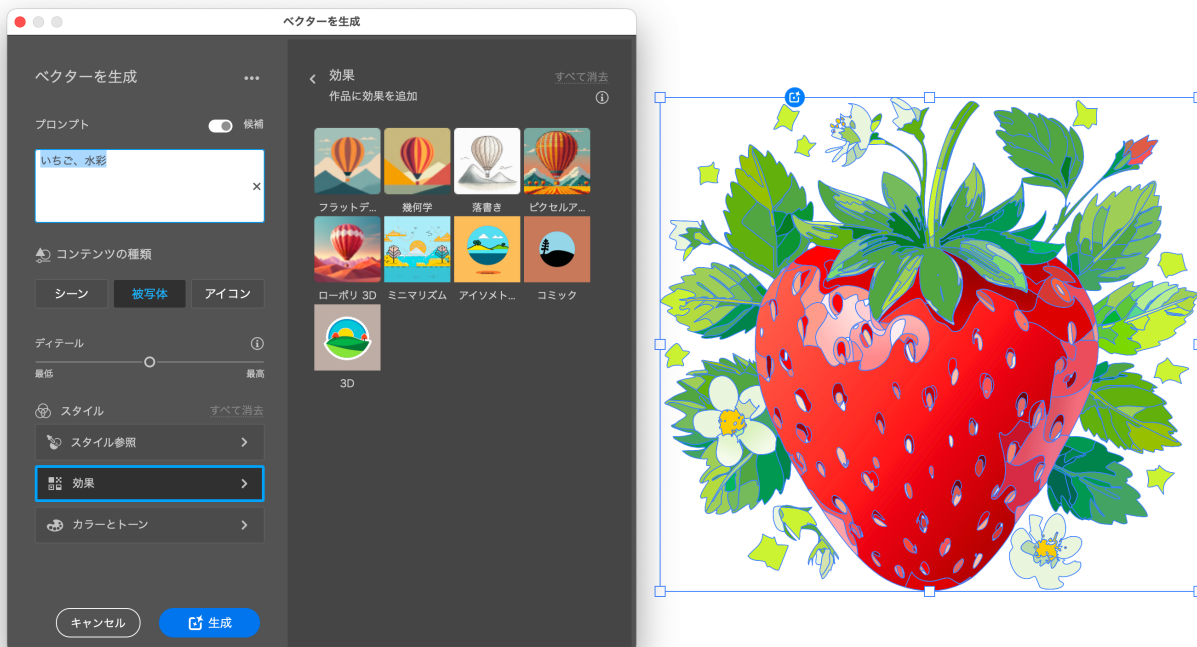
リアルな質感の水彩イラスト生成

 このステップで学べること：水彩イラストの生成工程／スタイル参照の使い方

3-1 プロンプトを使って水彩のイラストを生成

- ①「ベクターを生成の」画面を開き、プロンプトを入力「いちご、水彩」
- ②コンテンツの種類を指定「被写体」
- ③ディテールを設定「中」
- ④生成

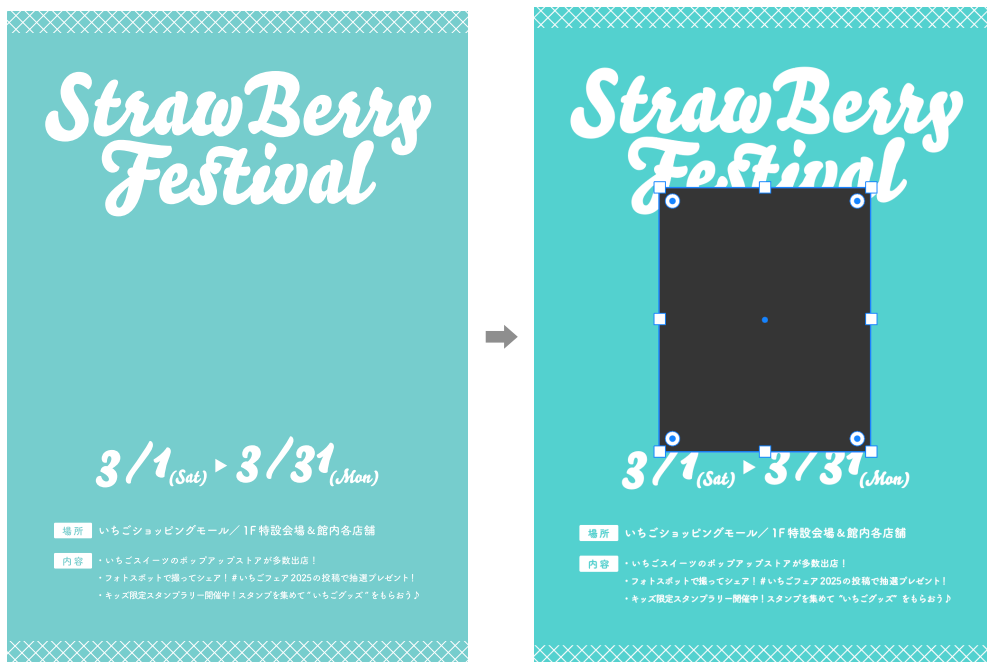
前回の設定が残っていることがあるため、効果やカラーの設定が意図したものになっているかを事前に確認しましょう。



「いちごのイラストは生成できるけど、リアルな水彩表現にならない」

3-2 スタイル参照を使って水彩のイラストを生成

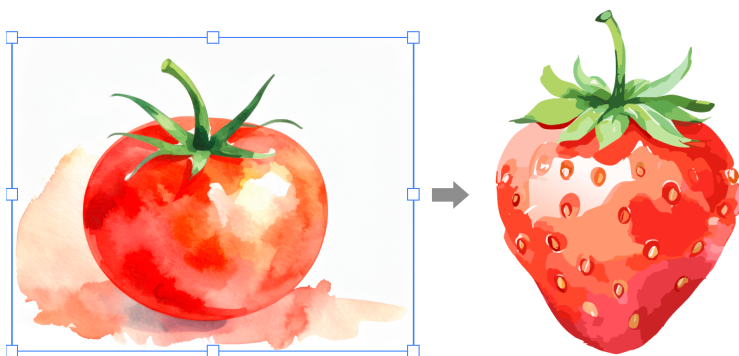
- ①ワークショップキットから、sample_step_3.ai を開く
- ②長方形ツールで、いちごを生成したいエリアに長方形を作成



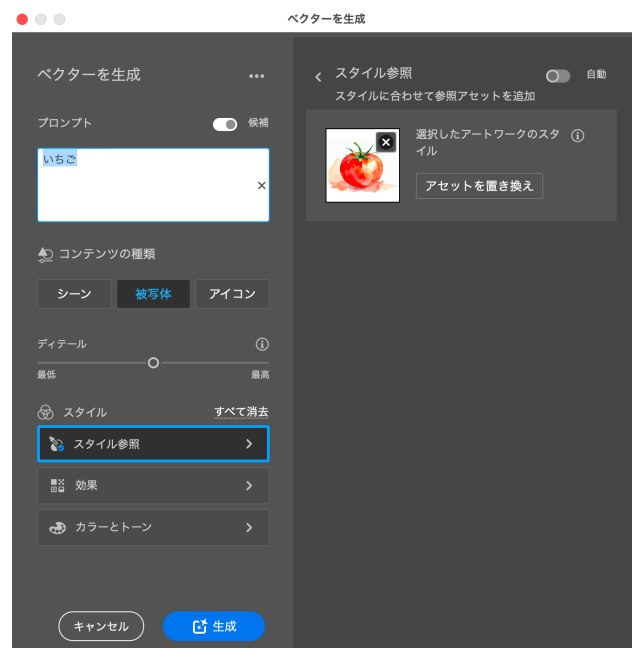
- ③長方形を選択した状態で、「ベクターを生成」の画面を開き、スタイル参照を解除する

【2-1】と同様に、誤ったスタイルが適用されないよう、あらかじめ設定されている不要なスタイル参照は「× ボタン」で解除しておきましょう。

- ④プロンプトを入力「いちご」
- ⑤コンテンツの種類を指定「被写体」
- ⑥ディテールを設定「中」
- ⑦スタイル参照を指定「配布画像」
- ⑧生成



「リアルな水彩を表現できる」



参照素材には、ビットマップ画像だけでなくベクター画像も使用できます。

3-3 デザインに活用

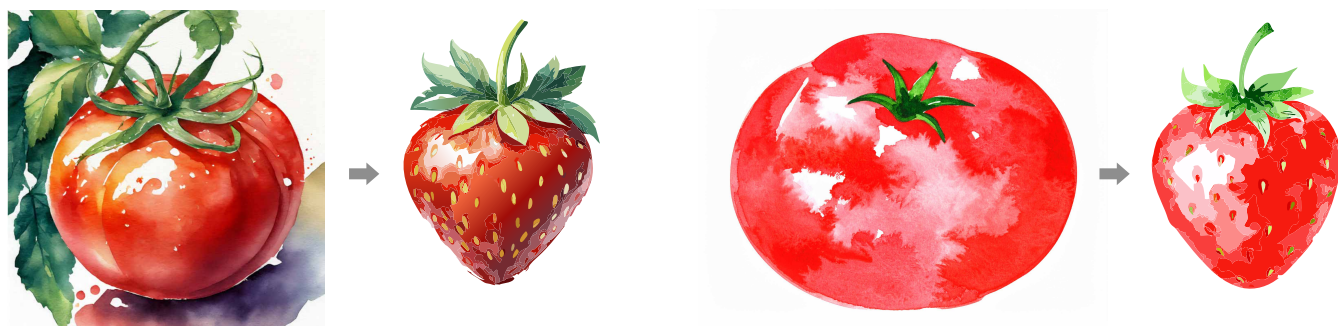
①全体のバランスを見ながら、必要に応じてイラストの位置やサイズを調整する



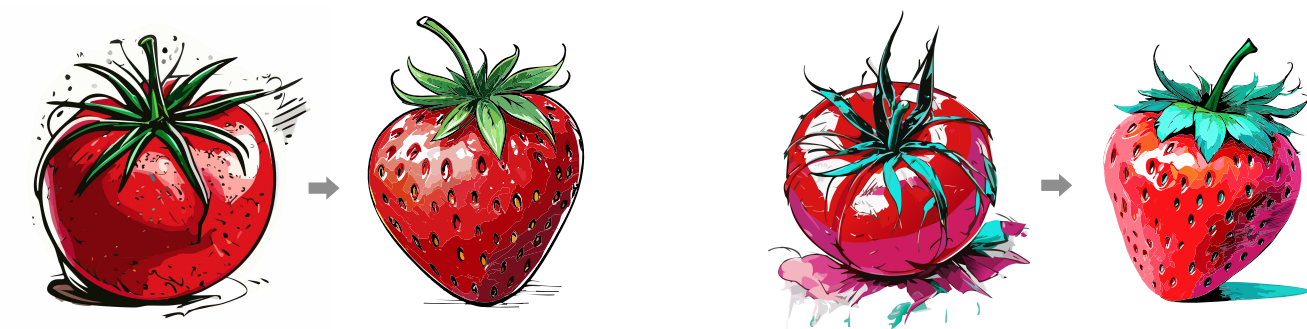
イラストがタイトルや日付の文字と重なりすぎて、可読性を失わないように注意しましょう。

3-4 別の参照画像の例

読み込む参照画像を変えるだけで、同じ“水彩風”でも異なるテイストに仕上げることができます。色味やにじみ方、筆のタッチなどの違いを活かして、イメージに近い表現の水彩画を生成できます。



水彩画以外にも全く異なるテイストの画像を読み込むことで、さまざまなタッチのイラストを展開することができます。参照画像を変えるだけで、仕上がりの印象は大きく変化します。



【注意点】

スタイル参照は色の情報も参照されます。なので、生成したいイラストの色味に似た参照画像を用意する必要があります。

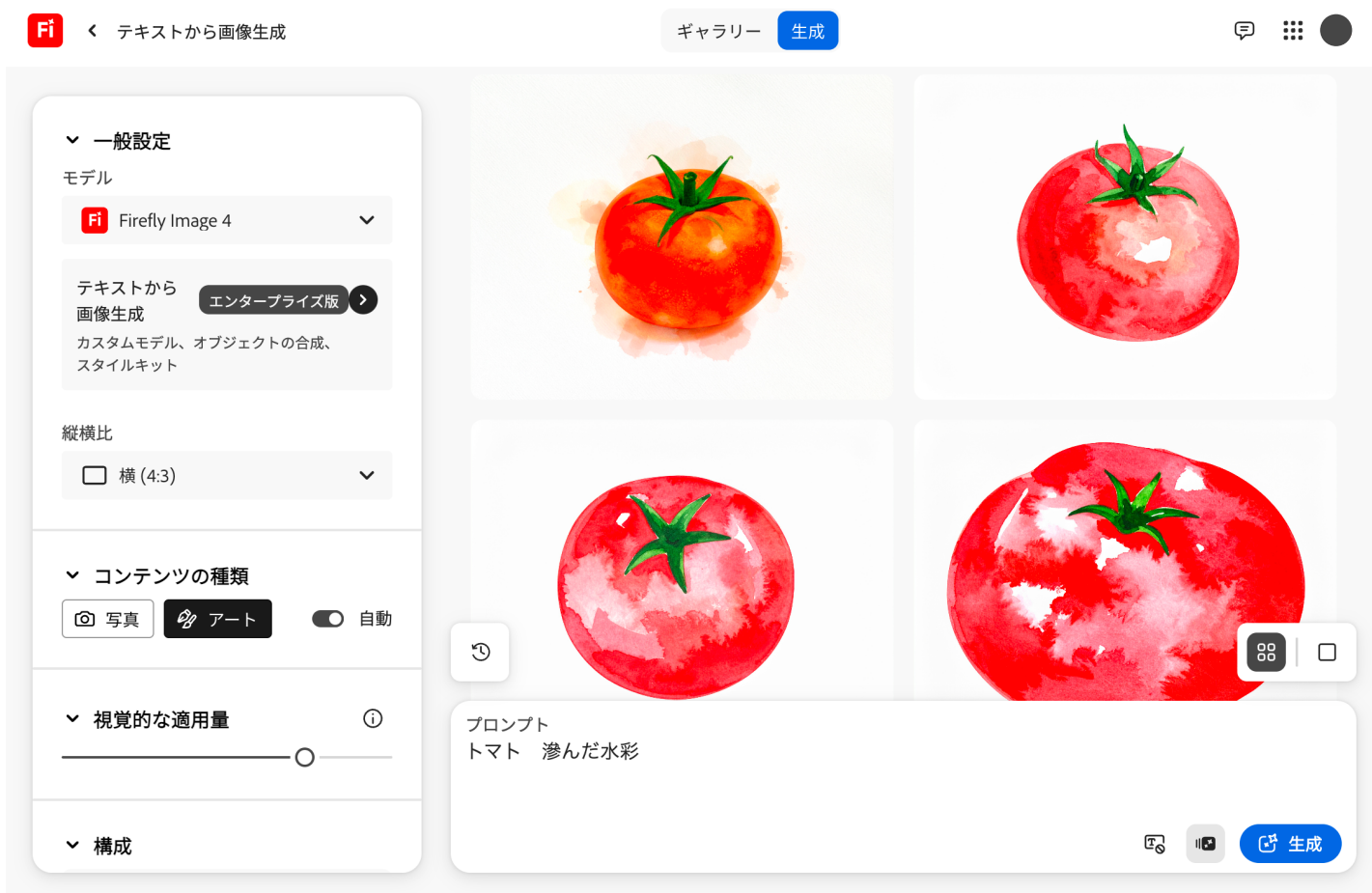
失敗例：赤いトマトの水彩画像を使って、黄色いひまわりのイラストを生成した例

成功例：黄色い花の水彩画像を使って、黄色いひまわりのイラストを生成した例




【補足】

今回使用した参照画像は Firefly web 版で生成しています。



トンマナを揃えて大量のイラストを生成する

 このステップで学べること：同じテイストのイラストを多数生成する方法

同じプロンプトや設定で生成しても、線の太さや色味にバラつきが出ることがあります。

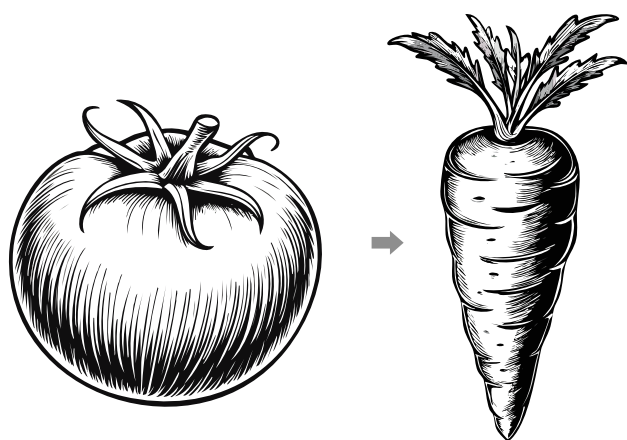
そういった場合でも、スタイル参照を活用すれば、仕上がりのテイスト（トンマナ）を統一することができます。

（例：ステップ2で生成した野菜の線画イラスト）



4-1 スタイル参照を使って、同じテイストの線画イラストを生成

- ①ダウンロードした、ワークショップキットから、sample_step_4.ai を開く
- ②「ベクターを生成」の画面を開き、プロンプトを入力「ニンジン」
- ③コンテンツの種類を指定「被写体」
- ④ディテールを設定「高め」
- ⑤スタイル参照を指定「配布したトマトのベクター画像」
- ⑥生成



「線の太さや色味をそろえたイラストを生成できる」



4-2 デザインに活用

- ①この方法で生成した6つの線画イラストを、何個か少しはみ出すイメージで、参考を見ながらバランスよく配置
- ②イラストを全て選択してグループ化

【ショートカットキー】 Mac : cmd + G Win : ctrl + G



- ③長方形を背景と同じサイズで、イラストの上に作成

- ④長方形とグループ化したイラストを選択して、上のメニューから「オブジェクト」>「クリッピングマスク」>「作成」



【補足】

クリッピングマスクを適用した後に、イラストのサイズや位置を調整したい場合は、対象のイラストをダブルクリック → さらにもう一度ダブルクリックして、編集モードに入ります。マスクの中にあるオブジェクトを個別に編集できます。



4-3 別の参照画像の例

スタイル参照に使用する画像を変えることで、様々なテイストのイラストを、トンマナを揃えて量産できます。下の画像は、Step3 で紹介した水彩風のイラストをベースに複数パターンを生成した例です。

