

■ [シルバー]で特色印刷！ ■

## ■ シルバーの特色を生かしたイラスト

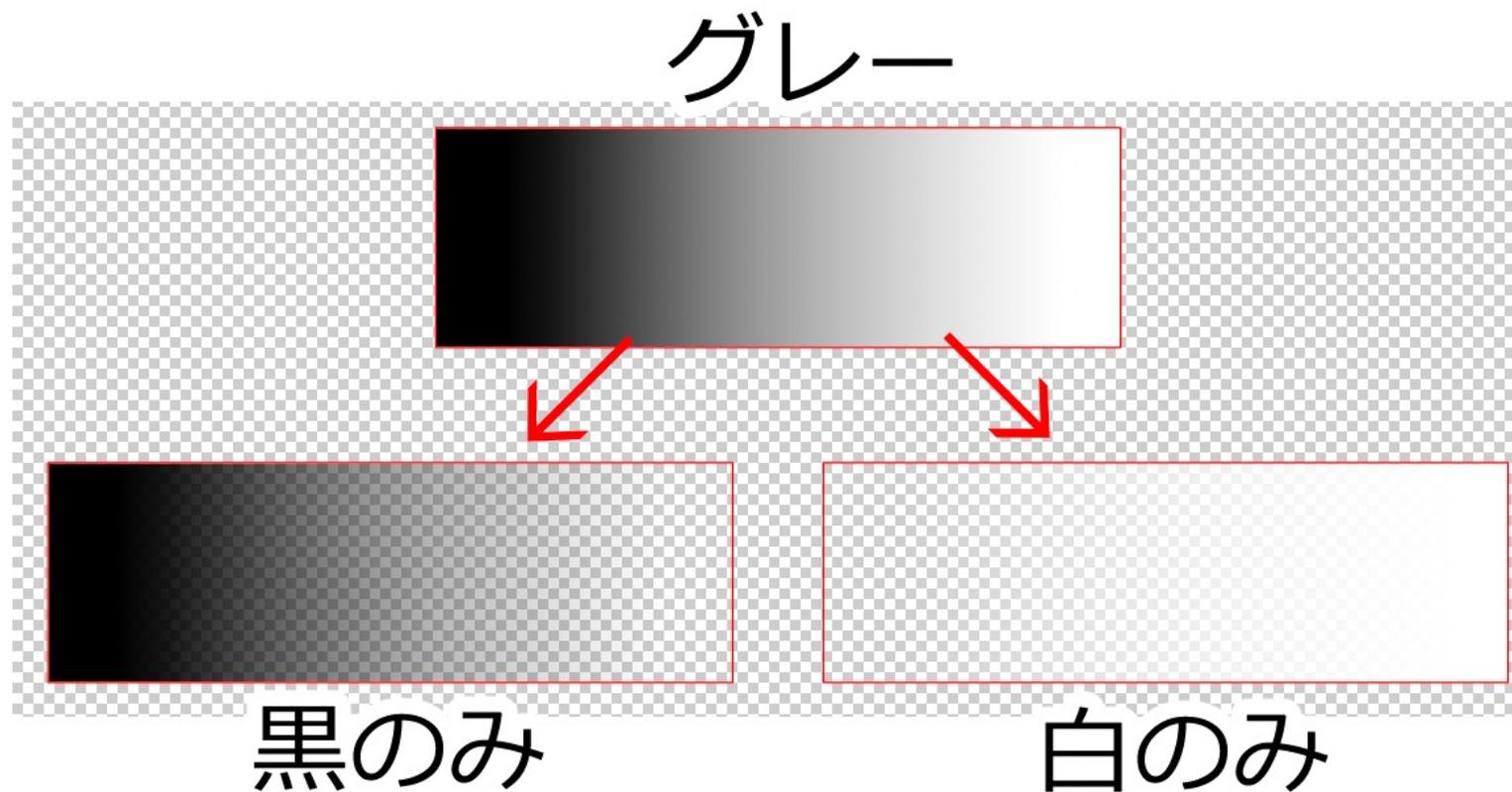
特色[シルバー]はCMYKカラーが透ける特徴があります。その特徴を活かした特色カラーイラストを作成します



■ テーマは  
グラデーションの分離 ■

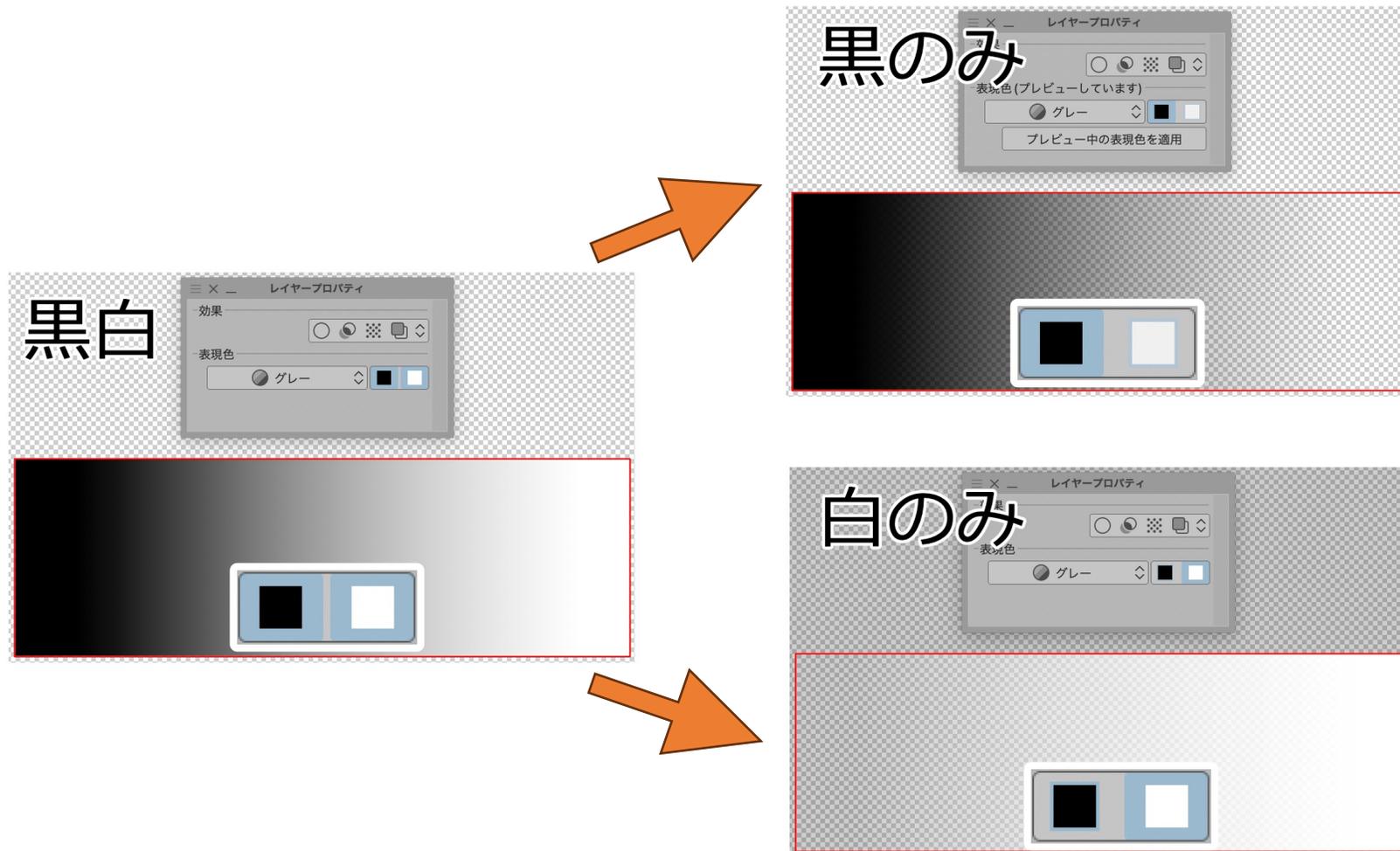
## ■ グラデーションの分離01

グラデーションを分離して特色用レイヤーを作成します



## ■ グラデーションの分離02

表現色[グレー]で黒/白のみの画像を作成します

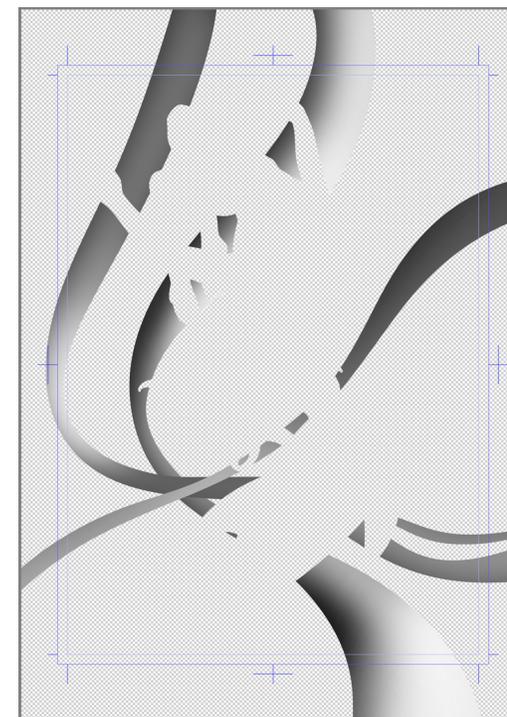


■ 基本がわかったら実践！ ■

## ■ 特色[シルバー]のレイヤーを作る01

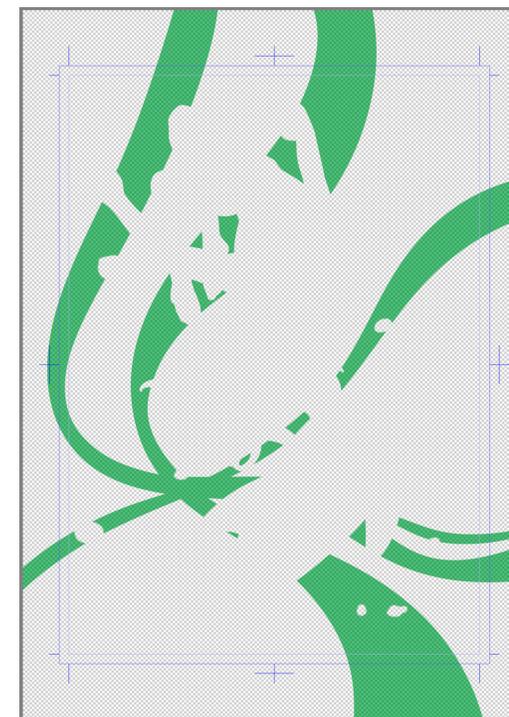
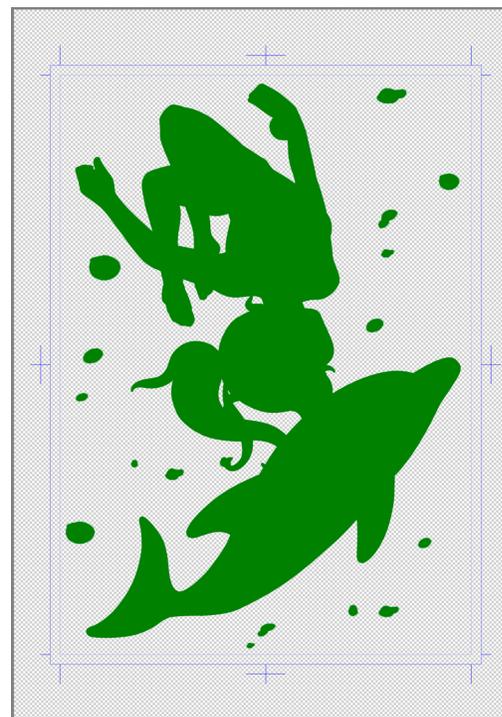
キャラクターは全て不透明度100%で塗りつぶされています

水流の効果はグレースケール(不透明度100%)で陰影を描いています。



## ■ 特色[シルバー]のレイヤーを作る02

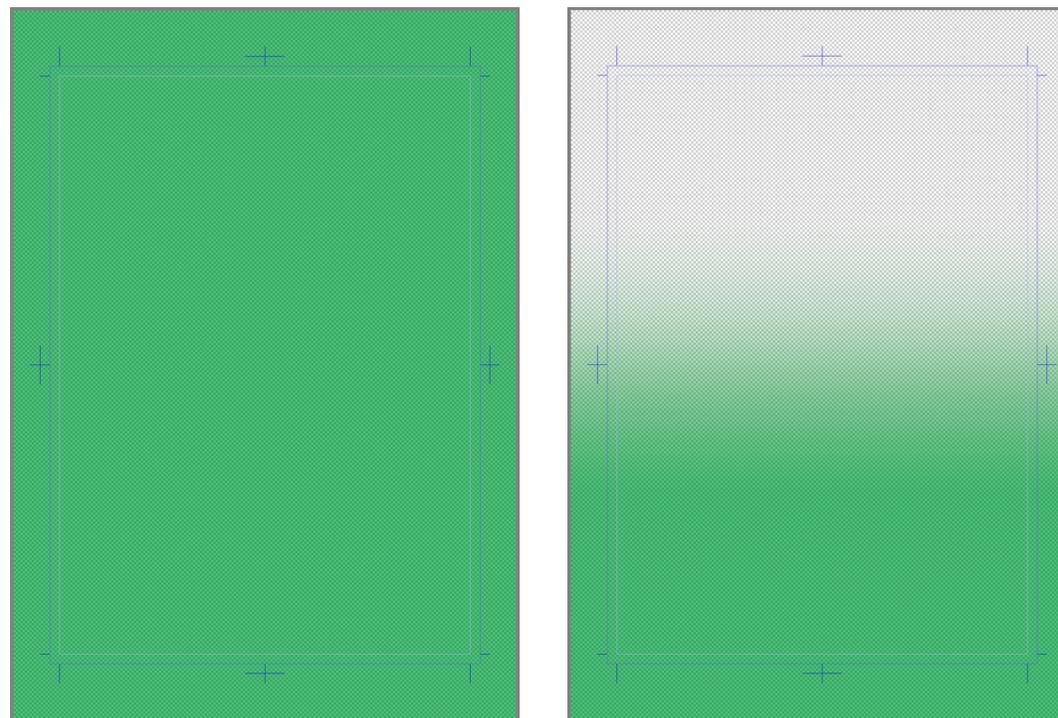
キャラクター/水流の効果、それぞれの画像の選択範囲を読み込んで  
選択範囲レイヤーを作成します



## ■ 特色[シルバー]のレイヤーを作る03

[すべてを選択]コマンドを実行して選択範囲レイヤーを作り

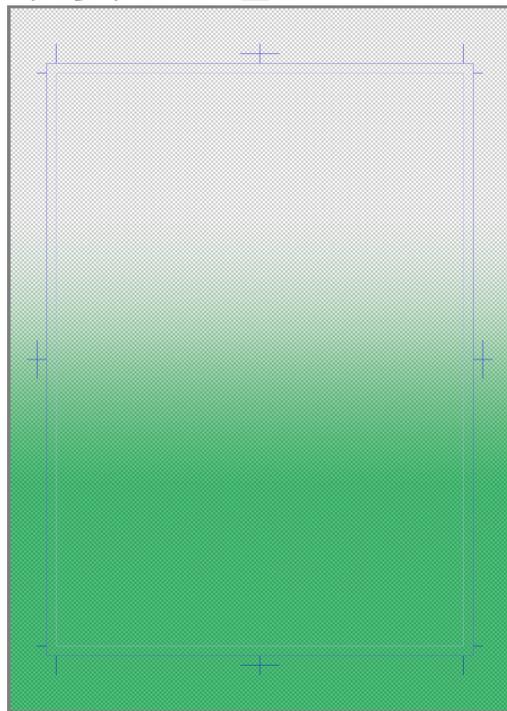
[消しグラデーション]ツールでグラデーションを新たに作ります



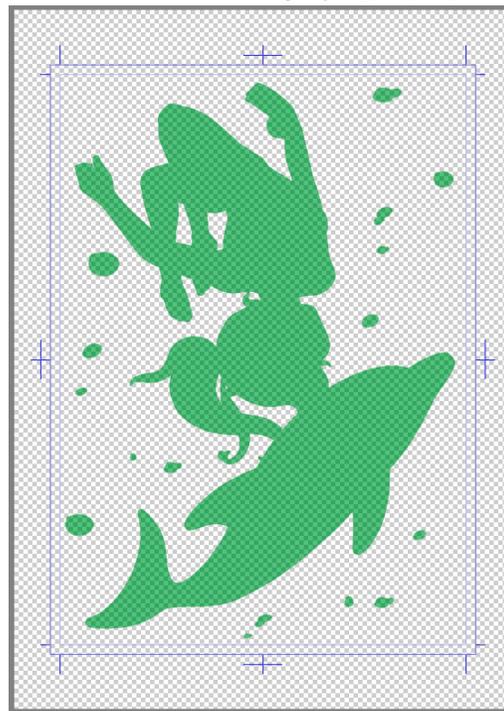
## ■ 特色[シルバー]のレイヤーを作る04

グラデーションの選択範囲レイヤーを  
キャラクターと水流効果範囲で削除します

グラデーション

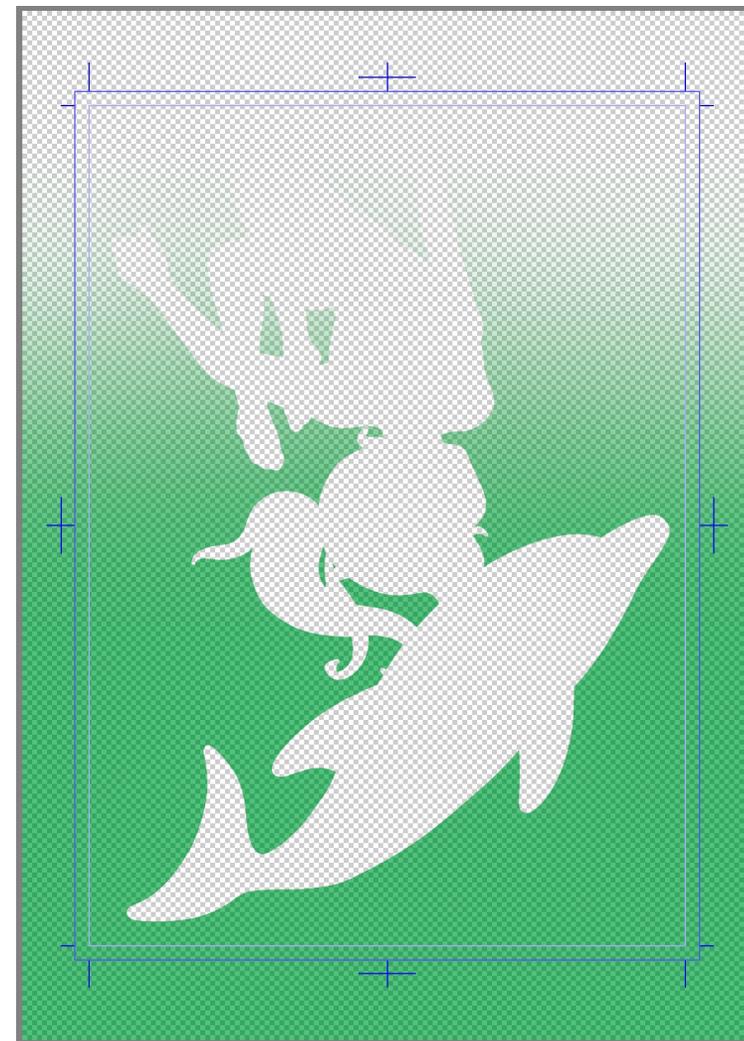


キャラクター



—

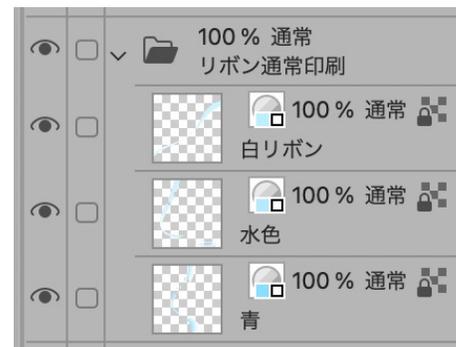
=



## ■ グラデーションの分解01

水流の効果は通常色と特色のグラデーションにします。

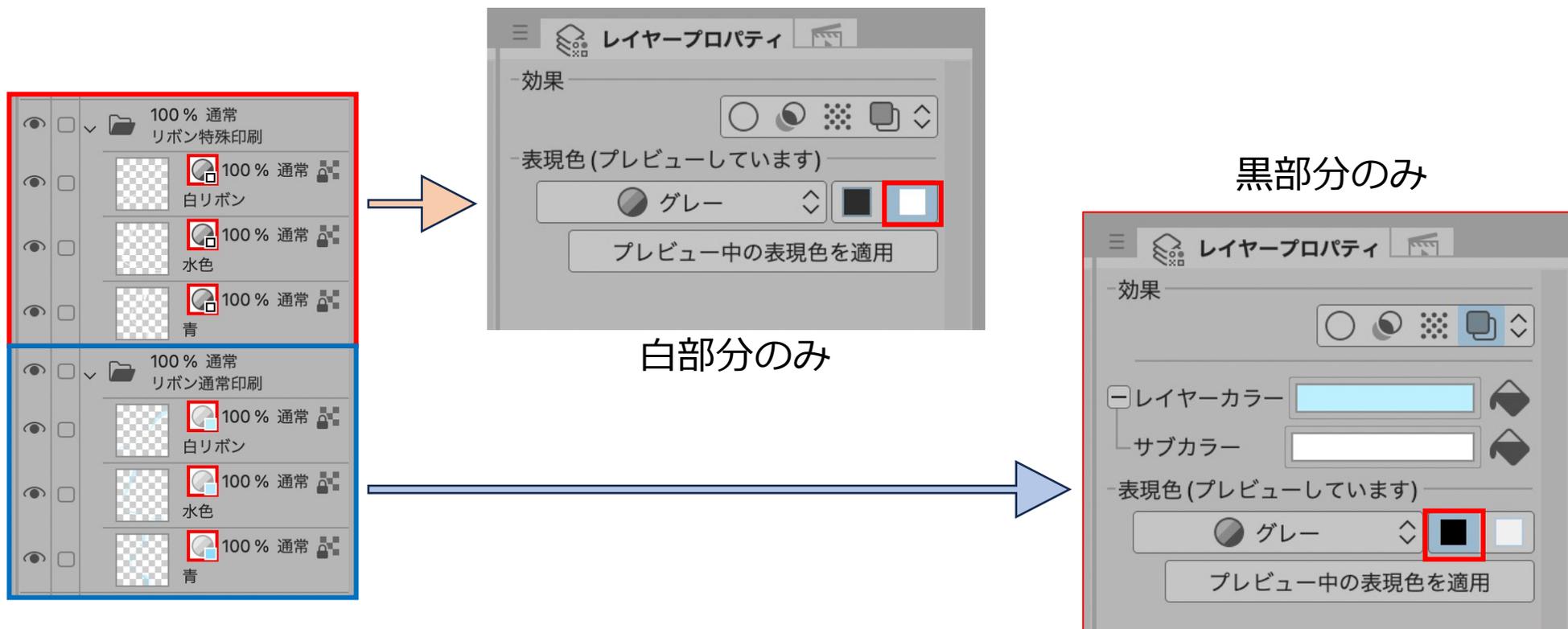
グレーの画像をレイヤーカラーで色付けします。



## ■グラデーションの分解02

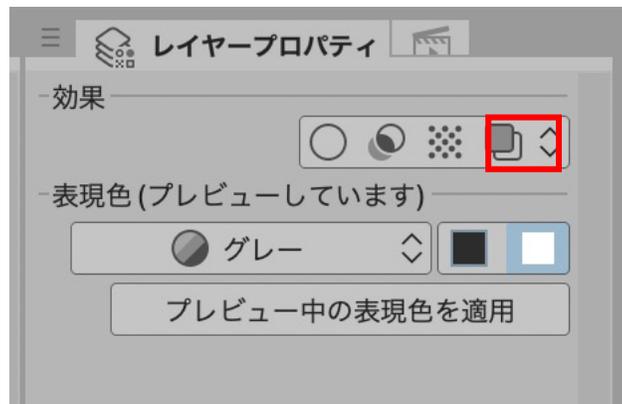
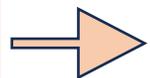
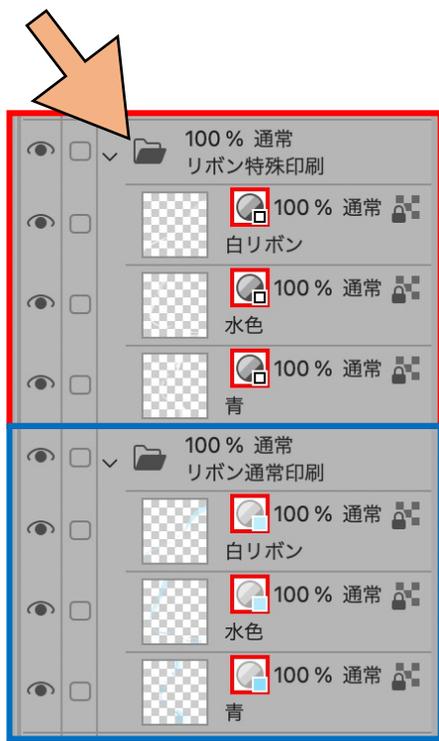
水流の効果部分は通常色→特色へのグラデーションを作ります

レイヤーを複製して表現色[グレー]の黒と白の要素に分解します

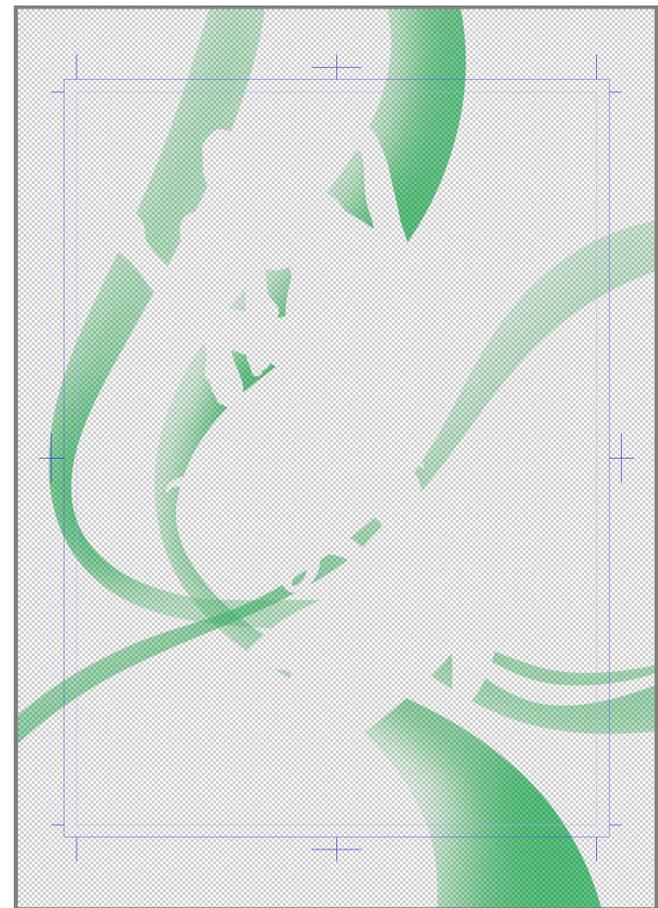


## ■グラデーションの分解03

白の要素のみのレイヤーをつかって反転したグラデーションの  
選択範囲を読み込みます

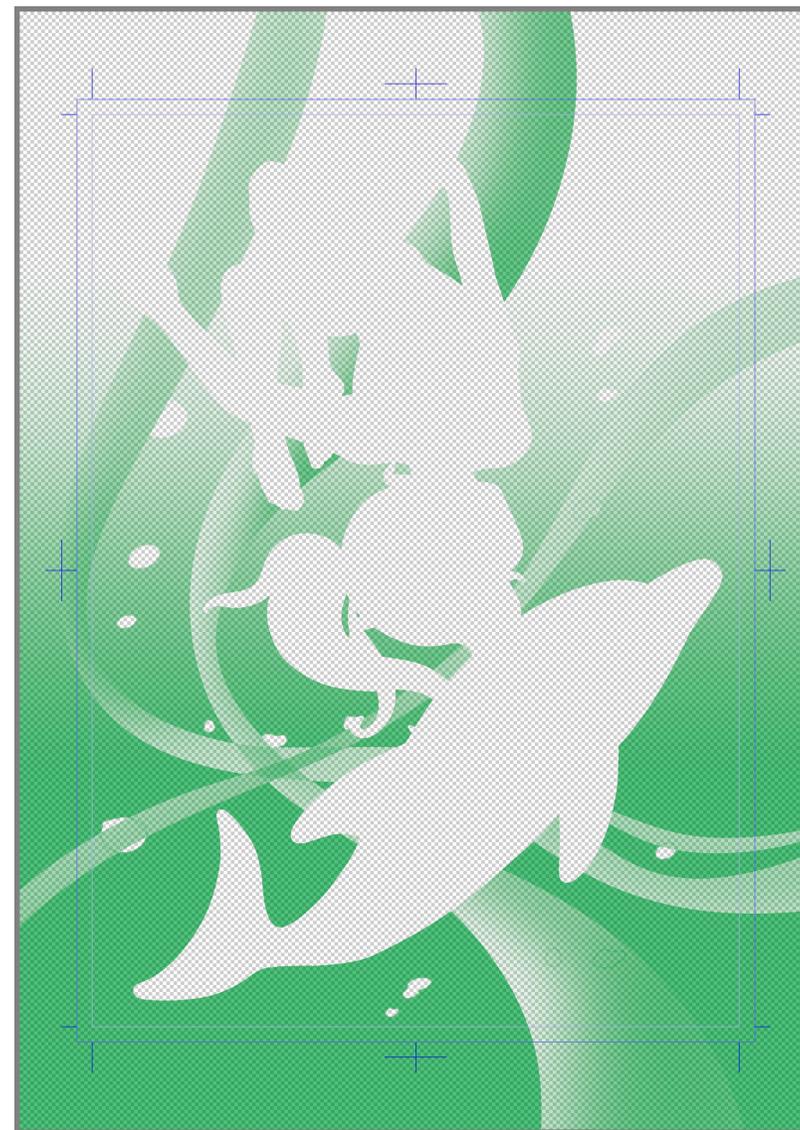
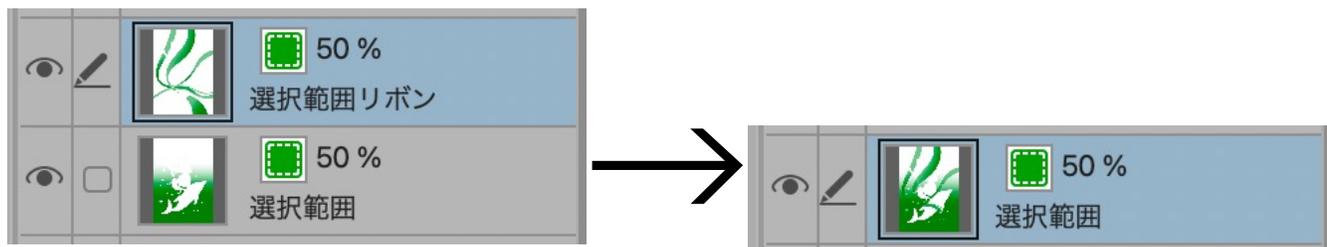


反転したグラデーションの  
選択範囲を作成



## ■ 選択範囲レイヤーを結合する

2枚の選択範囲レイヤーを結合して1枚に  
まとめておきます



## ■ 特色の色合いの確認

選択範囲レイヤーのレイヤーカラーを  
グレー(60%程度)に変更すると  
少し見やすくなりますよ



■ 完成！

