

Illustrator の機能

CS5 の新機能

CS5で追加された機能のうち、特に便利な機能について紹介していく。作業効率にも関わることで、旧バージョンに比べてどういった点が変わったかを確認しておこう。なお、「遠近グリッド」(P.25)も新機能の1つだ。

線幅ツール

新規に追加された「線幅ツール」01は、1本の線(パス)に簡単に強弱を付けることができる機能だ。複数の「線幅ポイント」を作成することで、ブラシで描いたような手書き風の表現も簡単にできる02。作成したパスは線パネルの「プロファイル」に保存できるので、いつでも利用可能03。コミックタッチのイラストや文字の加工、また矢印の作成などに便利な機能だ。

01 ツールパネルに追加された「線幅ツール」



02-1 まずは元になるパスを描画。パス上に線幅ツールのカーソルを合わせてクリックすると、線幅を調整するための「線幅ポイント」が作成される。この線幅ポイントをドラッグすることで、線幅を中心から対称的に太くできる。option(Alt)キーを押しながら片方のポイントをドラッグすれば、一方の側面だけに沿って太くすることも可能だ



02-2 ポイントをダブルクリックして現れる「線幅ポイントを編集」ダイアログで、数値で各側面の太さを変えることもできる



02-3 作成した線幅ポイントをドラッグして2つ重ねると、通常は曲線で描かれる線幅の角をもちせることができるので、矢印のような形状も簡単に作成できる



03 線パネル下部の「プロファイル」に現在作成中のパスが表示されるので、▼を押してリストを表示させ、左下にある「プロファイルに追加」ボタンを押せばパスに名前を付けて保存できる

線パネルの変更

破線

破線の囲み罫を作成する際、CS4以前のバージョンではコーナーの破線の形状を描えることは難しかった。CS5では、線パネルに破線の調整オプションボタンが搭載されたことで、コーナーが均等に揃った美しい破線の囲み罫を簡単に作成できるようになった04。この機能は四角形以外にも直線の破線や、星形など鋭角のコーナーをもつオブジェクトにも有効だ。



04-1 左側のオプションボタンを押すと、従来通りにオブジェクトに破線の設定が行われる



04-2 右側のオプションボタンを押すと、自動的に破線の長さが調整されてコーナーの部分の破線が美しく整えられる

06 ツールパネルに追加された「シェイプ形成ツール」

シェイプ形成ツール

複雑に重なるオブジェクトのパスの合成や削除は、従来はパスファインダーの機能を組み合わせて行わなければならない、手間のかかる作業だった。しかし、新しく追加された「シェイプ形成ツール」06を使えば、マウスの操作のみで直感的にパスの編集が行える07。

描画方法の追加

Illustratorでオブジェクトを描画する際は、通常下から順番に重なるように描画されていく。CS5からは、描画方法として新たに「背面描画」と「内側描画」の2つのモードが追加された。描画方法は、ツールパネル下部で切り替えられる08 / 09。



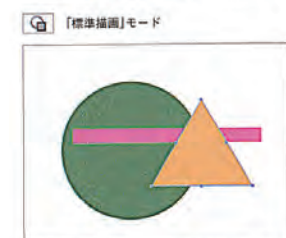
07-1 重なり合う2つ以上のオブジェクトを選択する。パスが重なり合う領域にシェイプ形成ツールのカーソルを合わせると、パスで囲まれた範囲が自動的に選択され網で表示される

07-2 この状態で、追加するオブジェクト(ここでは「A」の内側部分の三角形)のほうにドラッグするだけで合成ができる

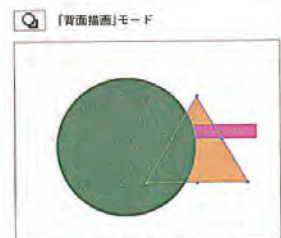
07-3 また、option(Alt)キーを押しながらクリックするとその領域が削除される



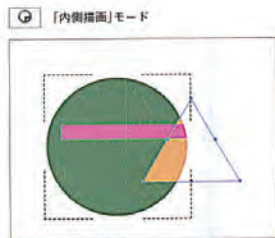
08 ここで描画モードを切り替える



08-1 描いた順番にオブジェクトが重なっていく。従来バージョンと同じ描画方法



08-2 オブジェクトを選択していない場合、同一レイヤー内のすべてのオブジェクトの裏面に描画される。オブジェクトが選択されている場合は、新しいオブジェクトは選択したオブジェクトの真下に描画される



08-3 クリッピングマスクをしなくても、選択したオブジェクトの内側に直接描画することができる。オブジェクト(パス、複合パス、テキストなど)を1つのみ選択しているときだけに有効

■ illustrator の環境設定	2
画面の表示設定	3
■ illustrator の機能	4
CS5 の新機能	4
特殊機能	5
新規ドキュメントの作成	6
CS5 のワークスペース	7
■ カラーの設定	7
カラーズオッチ	8
グラデーション	8
グラデーションメッシュ	9
■ パスの操作	10
機能の理解	10
ペンツールの基本	10
アンカー P の編集	11
■ 描画ツール	12
特殊な機能	12
■ 線の設定	13
線の基本	13
パスのアウトライン	13
パスのオフセット	13
■ 複合パスとパスファインダー	14
複合パス	14
パスファインダー	14
効果メニューのパスファインダー	14
■ オブジェクトの変形	15
移動	15
拡大・縮小	15
シアー	16
回転	16
リフレクト	16
個別に回転	17
リキッドツールや、効果を使用した変形	17
■ 塗や線の加工	18
透明の設定	18
アピアランス	19
落書き効果	19
ブラシ	20
■ ビットマップの扱い	21
ラスタライズ効果設定	21
スタライズ効果	21
ビットマップ画像の配置とリンク	21
クリッピングマスク	22
■ 版面設計	23
ページの各部名称	23
ページの構成要素	23
版面の設計	24
製本方式と綴じ方	25
■ 文字設定	25
文字パネル	25
文字パネルメニュー	27
■ 段落設定	28
段落パネルメニュー	29
■ 文字入力	30
文字の入力方法	30
段組みの作成方法	31
タブを利用した表組作成	31
■ アピアランスを使用した文字処理	32
白フチ文字	32

Illustrator 教本

Illustrator の環境設定

Illustratorメニュー→「環境設定」(Windowsでは編集メニュー→「環境設定」)を実行して表示される[環境設定]ダイアログ01～08で、Illustratorの環境設定が行える。操作しやすいように、好みに合わせて作業環境を整えよう。環境設定では、表示、動作、単位といった基本的な作業環境から、メモリや仮想ディスクの設定など、パフォーマンスに関わる項目まで設定を行うことができる。ここでは、重要な設定項目について解説する。

一般

一般では、Illustratorの表示や動作全般に関係するオプションを設定する01。なお、[角丸の半径]、[パターンも変形する]、[線幅と効果も拡大・縮小]の項目は、作業段階で変形や図形などのダイアログで設定することが可能。

●キー入力

キーボードのカーソルキー(矢印キー)を押したときの移動距離を数値で設定する。単位をmmに設定した場合は[0.25mm]や[0.5mm]にすると便利。

●ツールヒントを表示

チェックを入れておくと、ツールやパネル上にマウスポインターを置くことでヒントが表示される。

●アートワークのアンチエイリアス

チェックを入れておくと、文字やオブジェクトのエッジが滑らかに表示される。

●同じ濃度を選択

チェックを入れておくと、選択メニュー→「共通」で特色などのカラーの濃度が選択条件に含まれる。

●日本語トンボを使用

チェックを入れておくと、トンボが日本語トンボになる。Illustratorで印刷データを作成する際は必ずチェックしよう。

選択範囲・アンカー表示

アンカーポイントを選択したり、オブジェクトをアンカーポイントやガイドにスナップする際のピクセル範囲や、ポイントとパスを操作する際に使用する方向点、方向線の表示方法を設定する02。

[オブジェクトの選択範囲をパスに制限]にチェックを入れておくと、オブジェクトの塗りの部分をクリックしても選択されないようにできる。

テキスト

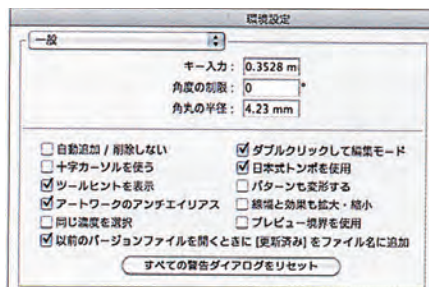
文字入力に関係するオプション03。[サイズ / 行送り]、[トラッキング]、[ベースラインシフト]では、キーボードのカーソルキーで数値を変更する場合の基本数値を設定できる。[日本語オプションを表示]は、日本語独自の文字組み設定項目を使用するために使われる。必ずチェックしておこう。

単位

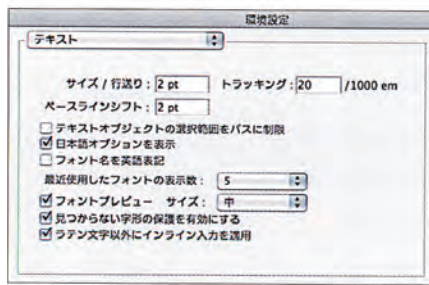
使用する単位を決定する04。[一般]では、定規やオブジェクトの移動や変形などに使う単位を設定する。印刷目的で使用する場合は[ミリメートル]、Web用に使用する場合は[ピクセル]にすると使いやすい。[書式]では、写植の単位でもある[級] (Q)を使用することができる。

ガイド・グリッド

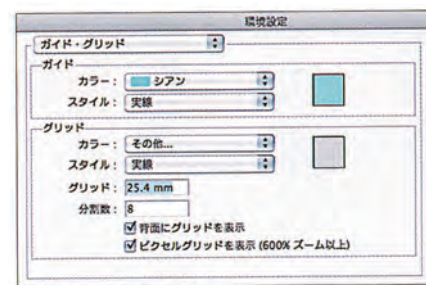
ガイドやグリッドラインの色や線種、間隔を設定する



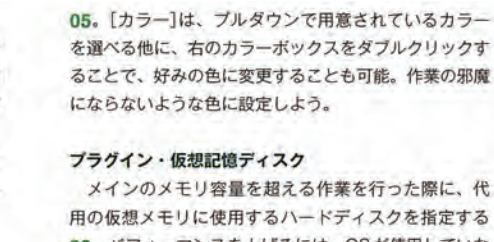
01 「一般」の設定項目



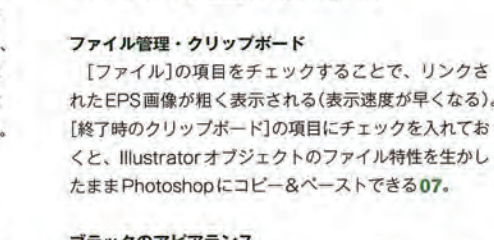
03 「テキスト」の設定項目



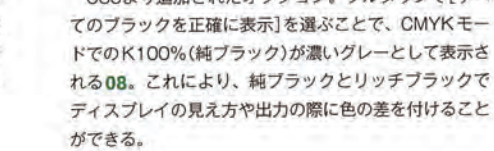
05 「ガイド・グリッド」の設定画面



02 「選択範囲・アンカー表示」の設定項目



07 「ファイル管理・クリップボード」の設定項目



08 「ブラックのアピアランス」の設定項目



04 「単位」の設定項目



06 「プラグイン・仮想記憶ディスク」の設定項目

画面の表示設定

表示メニュー から、プレビュー方法などIllustratorの詳細な画面表示の設定を行える。環境設定とともに重要な作業環境の設定になるので確認しておこう。

画面表示モード

Illustratorの画面表示モードは「表示」メニューから選択する。[プレビュー]はデフォルトの画面表示で、実際の印刷に近い状態で表示するモード09。[アウトライン]は、フォント以外のオブジェクトを輪郭のみの表示にする10。複雑な作業を行う場合に使用するモードだ。[オーバープリントプレビュー]は「オーバープリント」に設定を行ったオブジェクトが、仕上がりにどのように見えるかをシミュレートするためのモード11。[ピクセルプレビュー]はWebデザインで使用する場合で、作成したデータをビットマップ形式で保存した際にどのように見えるかをシミュレートできる12。

定規

表示メニュー→「定規」→「定規を表示」を選択すると、ドキュメントウィンドウの上辺と左辺に定規が表示される。アートボード上のマウスポインターに合わせて定規内にもカーソルが表示されるので、オブジェクトを精緻

にレイアウトするときに便利だ。情報パネルと併用して使用しよう。目盛りの原点[X:0/Y:0]は、左上のボックスをドラッグすれば変更できる13。水平線や垂直線のガイドを作成するときにも使用する。

バウンディングボックス

表示メニュー→「バウンディングボックスを表示」を選択しておくと、「選択ツール」でオブジェクトを選択したときに、拡大・縮小や回転などが行えるボックスがオブジェクトの周囲に表示される14。「自由変形ツール」と同じ機能なので、Illustratorの操作に慣れている人ならば、表示しない方が作業がしやすいかも知れない。デフォルトでは非表示になっている。

ガイド

オブジェクトを配置する際に目安となる、実際には印刷されないラインで、レイアウトを行う際に使用する15。ガイドを作成するときは、ガイド化するオブジェクトを選択した状態で、画面メニュー→「ガイド」→「ガイドを作成」を選ぶ。また、上/左の定規からアートボードにドラッグすれば、水平線/垂直線のガイドを手軽に作成できる。

スマートガイド

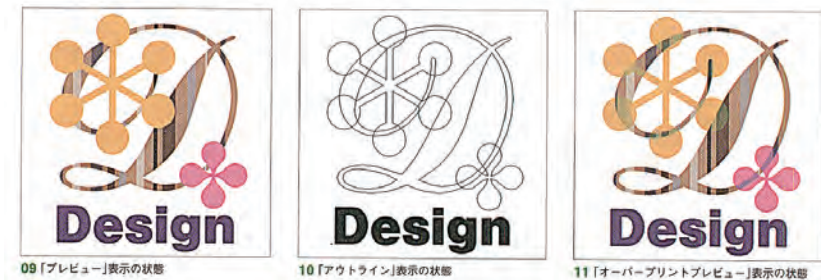
オブジェクトを移動したり、各種ツールを使用するときなどに、補足説明を画面に表示する機能。オブジェクトをほかのオブジェクトと揃えて配置したいときなどに便利な機能だ16。

グリッド

ドキュメントウィンドウに方眼紙状の格子を表示する機能で、ガイドと同様印刷されない。図形やロゴを描写したり、レイアウトを行うときの基準に使う17。画面メニュー→「グリッドにスナップ」にチェックを入れると、アンカーポイントがグリッドに吸着する。

遠近グリッド

CSSより追加された機能。遠近グリッドを表示することで、「図形ツール」で描画した図形にグリッドに合わせたパスが付くので、簡単に遠近感のあるオブジェクトを立体的に描画することができる18。また既存のアートワークをグリッドに合わせて変形することも可能だ。遠近法の種類は、一点遠近法、二点遠近法および三点遠近法から選べる。



09 「プレビュー」表示の状態

10 「アウトライン」表示の状態

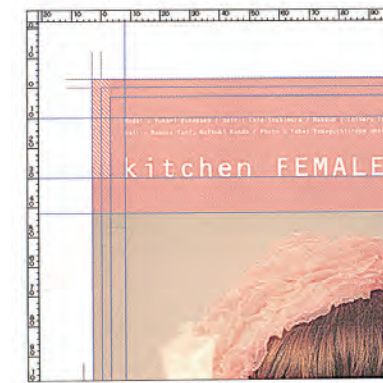
11 「オーバープリントプレビュー」表示の状態



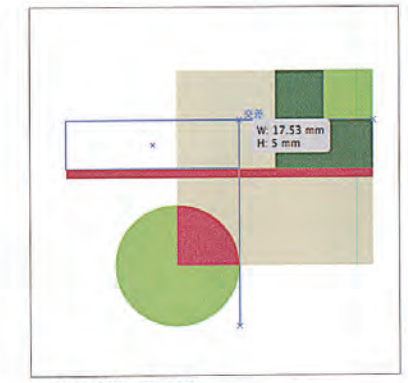
12 「ピクセルプレビュー」表示の状態

13 「0」の文字の左上を原点にしているところ

14 バウンディングボックスが表示されている状態



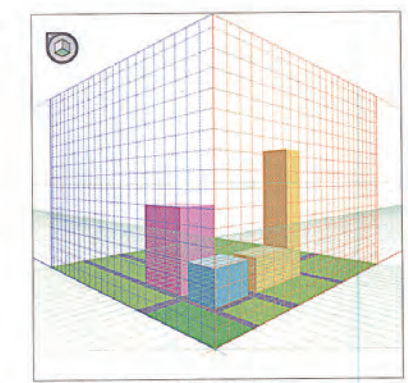
15 オブジェクトを描入る場合などに利用する



16 移動中に自動的に表示される



17

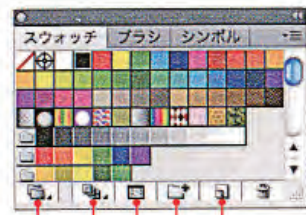


18 「遠近グリッドツール」でグリッドを設定する

カラースワッチ

「スワッチパネル」07は、Illustratorにあらかじめ用意されたカラー、グラデーション、パターンを集めたパネル。アイコン化されたパネルから開くか、ウィンドウメニュー→「スワッチ」を実行して表示する。また、画面上部のコントロールパネルもしくはアピアランスパネルの、カラーが表示される□のアイコン部分をクリックすることで開くこともできる。

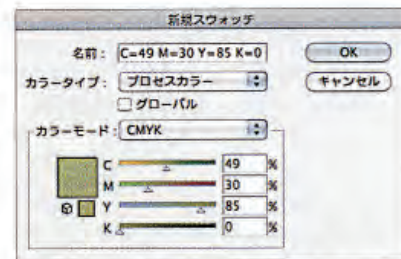
スワッチパネルに登録されたカラーやグラデーション



07 パネルのオプションメニューから、サムネールの表示を大きくしたり、名称がわかりやすいリスト表示などに変更もできる。また、「スワッチの種類メニュー」(「スワッチの種類メニューを表示」ボタンで表示)で、スワッチをカラー、グラデーション、パターンの種類別に表示することも可能だ

- [新規スワッチ]ボタン(新規スワッチを作成)
- [新規カラーグループ]ボタン(新規カラーグループを作成)
- [スワッチオプション]ボタン(スワッチの設定を変更)
- [スワッチの種類メニューを表示]ボタン
- [スワッチライブラリメニュー]ボタン

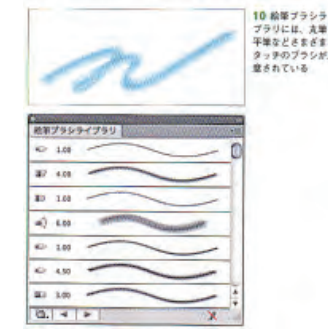
ン、パターンをクリックするだけで、オブジェクトの線や塗りにスワッチを適用することができる。作成したカラー、グラデーション、パターンを追加して登録することも可能だ08。ウィンドウメニュー→「スワッチライブラリ」(パネルのボタンからも開ける)から、さまざまなテーマに合わせたカラー、グラデーション、パターンなどのパネルを開くこともできる。



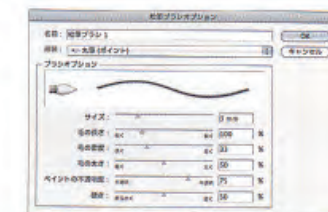
08 作成したカラーを保存する場合は、スワッチパネルの[新規スワッチ]ボタンをクリックするか、パネルのオプションメニューから「新規スワッチ...」を実行する。表示されるダイアログで[カラータイプ]、[カラーモード]を選択し、カラーの設定を行う。また、カラーパネルの塗りのサムネールをカラーパネルへドラッグ&ドロップしても新規スワッチとして登録できる

絵筆ブラシ

アートやカリグラフィ、パターンなどのブラシ機能に新たに「絵筆ブラシ」が追加された10/11。このブラシは、アナログのブラシで描いたようなタッチでペイントできるため、絵を描くのに適したブラシといえる。なお、絵筆ブラシの機能を使いこなすには、タブレットと6Dペン(Wacom Art Pen)が必要になる。



10 絵筆ブラシライブラリには、丸筆や平筆などさまざまなタッチのブラシが用意されている



11 絵筆ブラシオプションで、好みのタッチのブラシにカスタマイズできる



12 背景を選択する際にはポイントの横に「<」が表示され、クリックすることによって背景下のオブジェクトが選択される

背面のオブジェクトの選択

CS5では、Ctrlキーを押しながらクリックすることで、重ね順に関係なくオブジェクトの背面にあるオブジェクトを選択できるようになった12。

絵筆ブラシ

アートやカリグラフィ、パターンなどのブラシ機能に新たに「絵筆ブラシ」が追加された10/11。このブラシは、アナログのブラシで描いたようなタッチでペイントできるため、絵を描くのに適したブラシといえる。なお、絵筆ブラシの機能を使いこなすには、タブレットと6Dペン(Wacom Art Pen)が必要になる。



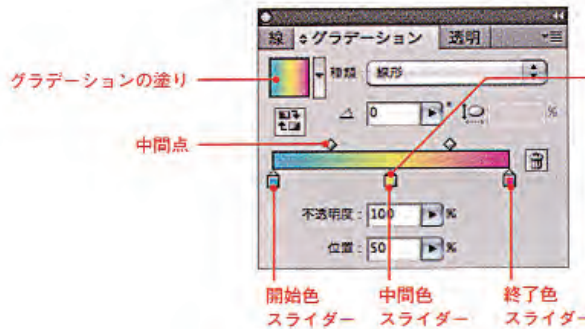
10 絵筆ブラシライブラリには、丸筆や平筆などさまざまなタッチのブラシが用意されている



グラデーション

「グラデーションパネル」16は、オブジェクトに適用するグラデーションの色や種類、角度を設定するパネル。オブジェクトにグラデーションを作成する際は、グラデーションパネルの[グラデーションの塗り]をクリックする。グラデーションに使用する色は、グラデーション分岐点のスライダー(グラデーションスライダー)をクリックして、カラーパネルで指定を行う。グラデーション

の種類は、[線形]と[円形]の2種類がある。CS4以降では、分岐点で色の不透明度の設定も行うことができるようになった17。同じくCS4以降では、グラデーションパネルを使わなくても、グラデーションツールで直接グラデーションを適用したり、グラデーションの角度や開始点を変更することができるようになっている18。



- グラデーションの塗り
- 中間点
- 開始色スライダー
- 中間色スライダー
- 終了色スライダー



スライダーを選択してカラーパレットで色を変更

16-1 グラデーションの色の位置を変更するときは、分岐点スライダーをドラッグする。中間点をドラッグすることで、分岐点間のボケ足を調節することができる。スライダーを追加するときは、スライダー間をクリックする。スライダーを削除するには、パネルの外にドラッグする

特殊機能

Illustratorにはさまざまな特殊機能があるが、ここでは従来のバージョンから掲載されている、オブジェクトの変形や編集を行うための代表的な機能について解説する。

3D効果

「3D効果」は、立体的なオブジェクトが簡単に作成できる機能だ。オブジェクトを押し出して立体化する「ペベルとエンボス」13と、軸に沿ってオブジェクトを回転させることで立体化する「回転体」14などがある。光源を設定することで、光の当たり方や光沢感などの質感も調節可能だ。

ワープ

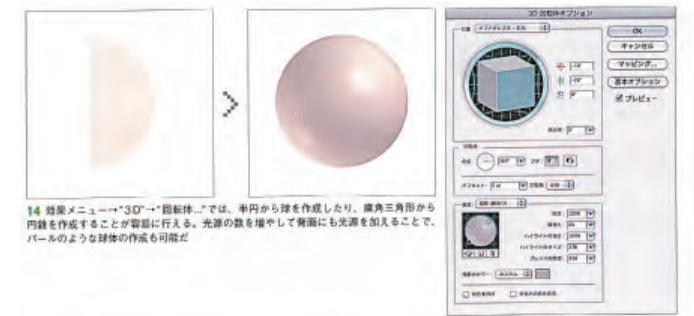
「ワープ」は、オブジェクトや文字をダイナミックに変形させることができる機能。効果メニュー→「ワープ」でプリセットされている15種類の中から効果を選ぶことで、好みの形状に合わせて簡単にオブジェクトを変形させることができる15。また、ワープの効果を組み合わせることも可能だ。



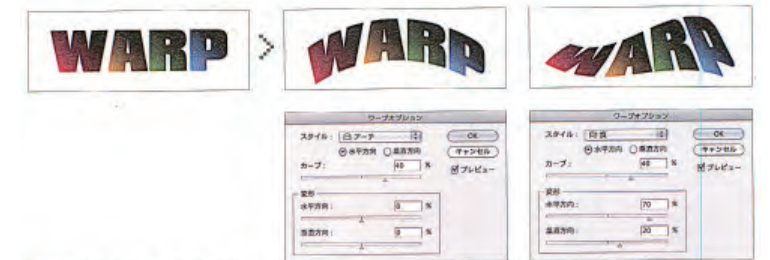
13-1 効果メニュー→「3D」→「ペベルとエンボス」で、立体化する際の角度や深さ、角の形状などを設定する。罫み部分には罫の塗りも適用されるので、自然な陰影にするには罫の塗りを「なし」にしておく



13-2 マッピング機能を使用することで、シェンも登録した文字やパターンなどを立体的に重ねて貼り付けることもできる



14 効果メニュー→「3D」→「回転体」では、半円から球を作成したり、線角三角形から円錐を作成することが容易に行える。光源の数を増やして質感にも光源を加えることで、ボールのような球物の作成も可能だ



15 ワープには円弧やアーチ、旗など使い勝手のよい変形の種類が用意されている。ロゴのバリエーション作成なども簡単にできるので便利だ

ライブトレース

「ライブトレース」は、配置した写真などのビットマップデータをパスで構成されたオブジェクトに変換することができる機能。カラーモードは「白黒(モノクロ2階調)」、「グレースケール」、「カラー」の3種類から選べる。カラーとグレースケールモードでは、使用色の数が2~256色まで設定できるので、精細なイメージを作成することはもちろん、色数を絞ったカットアウトイラスト風の加工も可能だ16。

ブレンド

「ブレンド」は、2つ以上の選択したオブジェクト間に中間の形と色をもったオブジェクトを作成できる機能。ブレンドを作成するには、複数のオブジェクトを選択してオブジェクトメニュー→「ブレンド」→「作成」を適用するか「ブレンドツール」でオブジェクトまたはアンカーポイントをクリックすることで作成する。

ブレンドの方法はオブジェクトメニュー→「ブレンド」→「ブレンドオプション...」で「スムーズカラー」17-1、「ステップ数」17-2 / 「距離」(設定した距離ごとに中間オブジェクトが作成される)から選択できる。

エンベロープ

「エンベロープ」は、オブジェクトを別の形状のオブジェクトに沿わせて自由に変形できる機能。エンベロープの種類は、「ワープで作成」(15種類のプリセットスタイルから選べる)、「メッシュで作成」18-1、「最前面のオブジェクトで作成」18-2の3種類がある。



16 オブジェクトメニュー→「ライブトレース」→「トレースオプション...」でトレースする際の色数やパスの精度などを細かく設定できる。ここでは「カラーモード: カラー」で「最大カラー数: 3」に設定することで、カットアウト風の写真加工を行ってパスオブジェクト化している



17-1 [間隔: スムーズカラー]でブレンドした例。「スムーズカラー」では異なる色がなめらかなグラデーションのように変化する
17-2 [間隔: ステップ数 5]でブレンドした例。「ステップ数」では段階的に形状が変化する

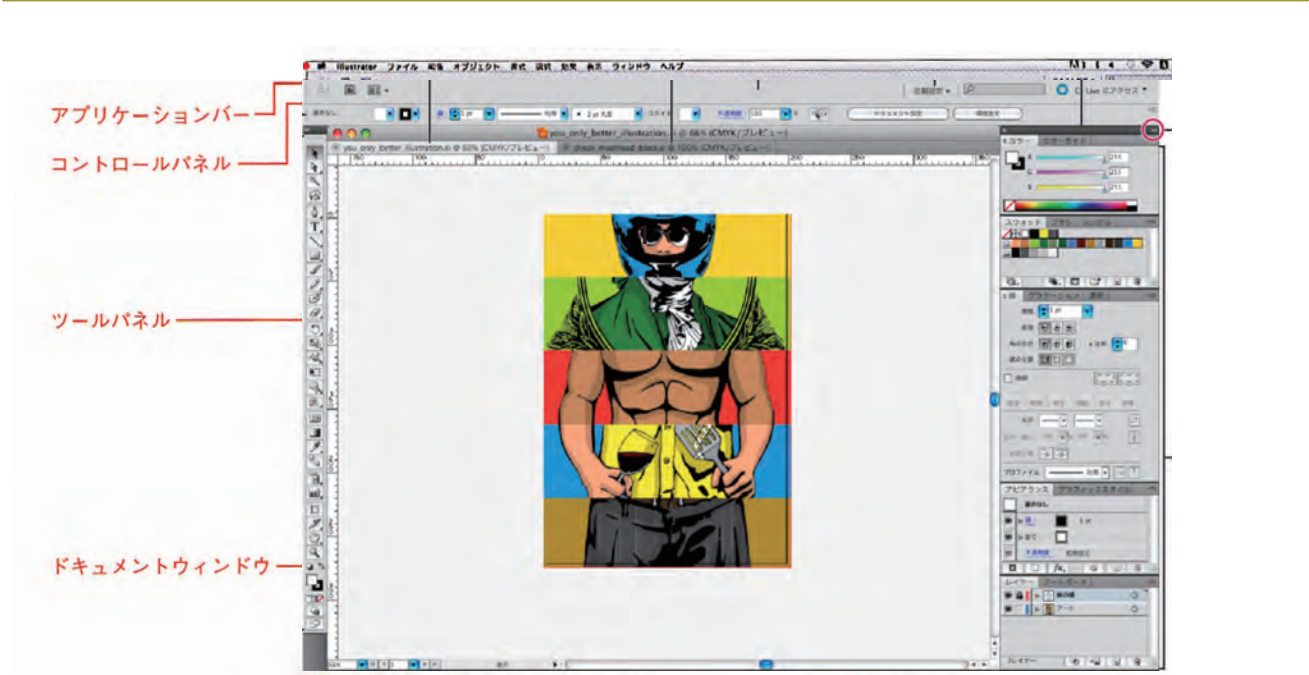


18-1 変形したいオブジェクトを用意し、オブジェクトメニュー→「エンベロープ」→「メッシュで作成...」を選ぶ。メッシュの設定(行数と列数)を指定して実行すると、オブジェクトにグリッド状のメッシュが表示される。ダイレクト選択ツールでメッシュポイントの位置や角度を調整することで、オブジェクトを自由に変形できる



18-2 変形したいオブジェクト(ここでは文字)を用意し、このオブジェクトを変形させる「型」となる図形を前面に配置する。すべてのオブジェクトを選択し、オブジェクトメニュー→「エンベロープ」→「最前面のオブジェクトで作成」を適用すると、図形に沿って文字が変形される

CS5のワークスペース



アプリケーションバー
コントロールパネル

ツールパネル

ドキュメントウィンドウ

カラーの設定

「カラーパネル」02はオブジェクトや文字の「塗り」と「線」の色を設定するためのパネルで、初期設定では画面右側のアイコン化されたパネルグループのいちばん上に収納されている。見つからないときは、ウィンドメニュー→「カラー」を実行しよう。また、画面上部のコントロールパネルもしくはアビラダンスパネルの、カラーが表示される□のアイコン部分をshift+クリックすることで開くこともできる。
カラーパネルは、新規ドキュメントを作成した際のプロファイルに対応したカラーモードに設定される。つま

り、プロファイルが「プリント」や「基本CMYK」であれば「CMYK」、[Web]や「基本RGB」であれば「RGB」となる。カラーモードは、パネルメニューから選択することで変更も可能。カラーモードには、「グレースケール」、「RGB」、「HSB」、「CMYK」、「WebセーフRGB」の5種類がある03 / 04。
カラーパネルのオプションメニューには、設定されたカラーを「反転」したり「補色」にする機能もある05 / 06。

Illustratorで描画したオブジェクトのペイント属性には「塗り」と「線(線の塗り)」があり、オブジェクトを選択するとツールパネル下部にある「塗り」ボックスと「線」ボックスに色の設定状況が表示される01。
カラーパネルやスウォッチパネルで配色を行う場合、重なりが上になっているボックスの色が変更され、「塗り」ボックスか「線」ボックスをクリックすることで配色を行う優先順位の入れ替えが可能だ。

新規ドキュメントの作成

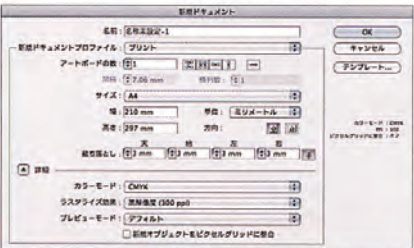
スタートアップスクリーン
最初にIllustrator CS5を起動すると、「スタートアップスクリーン」が表示される01。右側の「新規作成」の項目からプリント、Web、モバイルなど、使用する目的に合わせたドキュメント形式を選べば、用途に応じたカラーモードや解像度が設定された新規ドキュメントを開くことができる。
たとえば印刷用の新規ドキュメントを作成するときは、「プリントドキュメント...」もしくは「基本CMYKドキュメント...」を、Web用であれば「Webドキュメント...」を選べばよい。スタートアップスクリーンを使用しない場合は、ファイルメニュー→「新規...」を選ぶ。

「新規ドキュメント」ダイアログ
スタートアップスクリーンで項目を選ぶ、あるいはファイルメニュー→「新規...」を選ぶと現れる「新規ドキュメント」ダイアログ02では、アートボードのサイズ、カラーモードなどを設定する。



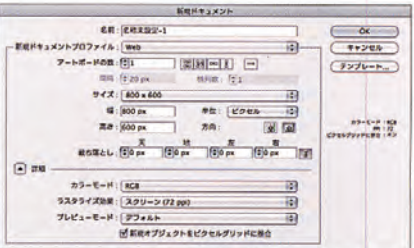
01 スタートアップスクリーン。用途に応じた新規書類を作成できる。起動時に使用しない場合は、左下の「次回から表示しない」にチェックを入れておく。必要に応じてヘルプメニュー→「スタートアップスクリーン...」から表示できる

[サイズ]は[A4]などの既定サイズを選ぶか、作成するアートワークの大きさを想定して数値入力で指定できる。[カラーモード]は、印刷物向けのDTPデザインでは「CMYK」、Webやモバイルなどモニター出力向けのデザインでは「RGB」を選ぶ。
なお[サイズ]はアートボードツール(CS3以前のバージョンではファイルメニュー→「ドキュメント設定...」)で、[カラーモード]はファイルメニュー→「ドキュメントのカラーモード」、「ラスタライズ効果」は、効果メニュー→「ドキュメントのラスタライズ効果設定...」、プレビューモードは表示メニューから変更できる。

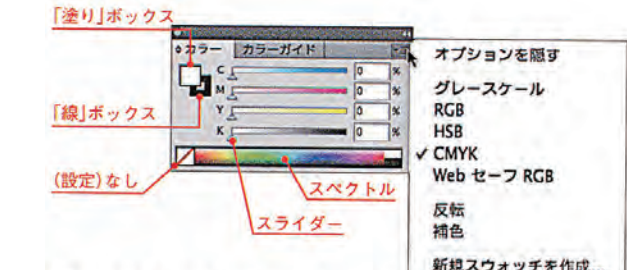


02-1 プリント用プロファイルでは、[サイズ]は一般用紙の規格、[単位]はミリメートル、[カラーモード]は「CMYK」、[ラスタライズ効果]の解像度は「高解像度(300 ppi)」に設定されるほか、[裁ち落とし]でアートボードに印刷用のマージンが天地左右3ミリ設定される

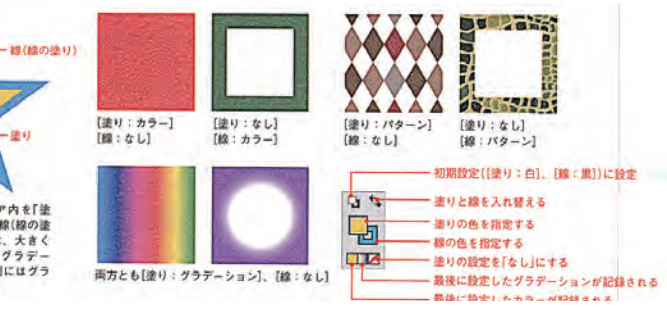
Illustrator CS5のワークスペース
Illustrator CS5のワークスペースは、作業ファイルが表示されるドキュメントウィンドウのほかに、メニューバー、ツールパネル、コントロールパネル、ドックなどから構成される03。
●メニューバー
ドキュメントの作成・保存や画像の加工、画面表示の設定などを行う。メニューから行う操作の多くは、ショートカットキーでも行えるようになっている。



02-2 Web用プロファイルでは、[サイズ]は「800×600」などディスプレイの表示解像度、[単位]はピクセル、[カラーモード]は「RGB」、[ラスタライズ効果]の解像度は「スクリーン(72 ppi)」に設定される



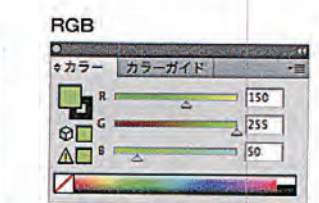
02 色を指定する際は、「塗り」と「線」のどちらかのボックスをクリックして選択し、色を指定する。色の指定は、数値を入力する方法、スライダーをドラッグする方法、カラースペクトルをクリックすることで感覚的に色を選択する方法がある。透明にしたいときは設定「なし」にする。カラーモードはパネルのオプションメニューから変更できる



01 パスに囲まれたエリア内を「塗り」、パスに沿った塗り(線の塗り)という。塗りの種類は、大きく「カラー」、「パターン」、「グラデーション」がある。ただし「線」にはグラデーションは設定できない



03-1 カラーをブラックの濃度の違いで表現するカラーモード。0(ホワイト)~100%(ブラック)の範囲で明度の値が指定される。主にモノクロ印刷などで使用される



03-2 赤(Red)、緑(Green)、青(Blue)の「色光の三原色」を用いて色を表現するカラーモード。Webサイトなどモニターで表示するデジタル画像全般に使用される

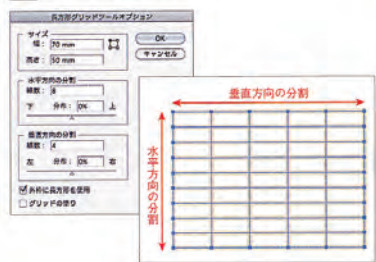
描画ツール

特殊な描画

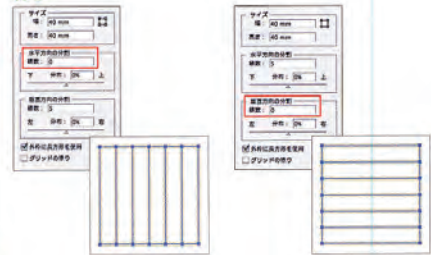
スパイラルツール

スパイラルツールは、渦巻き状のパスを描画するためのツール。アートボードをクリックしてダイアログを表示し、[半径]で中心から外側のアンカーポイントまでの距離、[円周に近づく比率]で1つ前のスパイラルに近づく比率、[セグメント数]でスパイラルに設定するセグメント数(4つのセグメントでスパイラルが1周となる)、[スタイル]スパイラルの方向を指定する。直接アートボード上でドラッグして描画する際は、弧を描くようにポインターをドラッグすると、スパイラルを回転できる04。

05-1 長方形グリッドツール



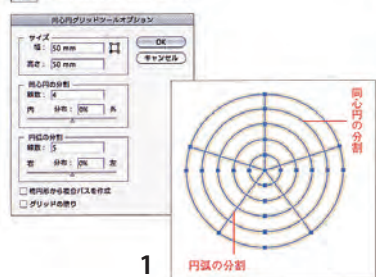
05-2



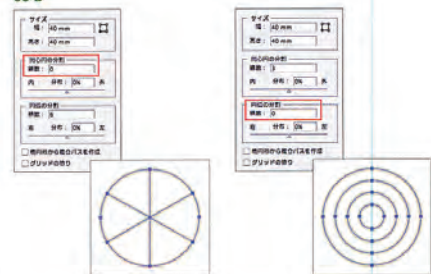
長方形グリッドツール

長方形グリッドツールは、表組みなどに便利なグリッドを描画するツール。アートボードをクリックしてダイアログを表示し、[サイズ]、[水平方向の分割]、[垂直方向の分割]などを指定する05-1。[水平方向の分割]の数を0にするとストライプ(縦縞)を、[垂直方向の分割]の数を0にするとボーダー(横縞)が描画できる05-2。

06-1 同心円グリッドツール



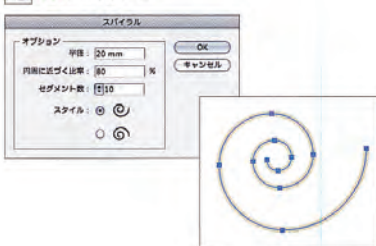
06-2



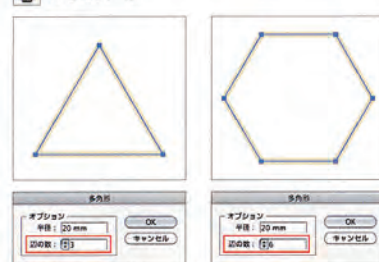
同心円グリッドツール

同心円グリッドツールは、レーダーチャートのような円のグリッドを描画するツール。アートボードをクリックしてダイアログを表示し、[サイズ]、[同心円の分割]、[円弧の分割]などを指定する06-1。[同心円の分割]の数を0にすると車輪のようなオブジェクトに、[垂直方向の分割]の数を0にすると同心円が描画できる06-2。

04 スパイラルツール



10 多角形ツール



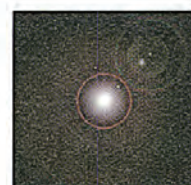
多角形ツール

多角形ツールは、辺の長さが均等な正多角形を描くためのツールで、アートボードをクリックしてダイアログを表示し、[半径]と[辺の数]を指定して描画する。辺の数は3~1000まで設定でき、3にすると正三角形が描画できる10。直接アートボード上でドラッグして描画する際に、弧を描くようにポインターをドラッグすると、多角形を回転できる。ドラッグ途中で▲キーを押すたびに多角形の辺の数を増やすことができ、▼キーを押すたびに多角形の辺の数を減らすことができる。

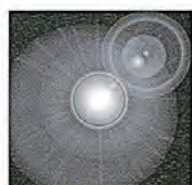
フレアツール

フレアとは、カメラなどで撮影の際に強い逆光のときにレンズ内で光が反射することによってできる光のことで、フレアツールはこのレンズフレアをシミュレーションしたような図形を描画する特殊なツール。アートボードをクリックしてダイアログを表示し、中心の光、光輪、光線、リングの大きさや数を設定できる。直接アートボード上でドラッグして描画することもできる。RGBモードで描画しないと透過の効果がきれいに出ないので特にCMYKで作業の際は注意が必要12。

12 フレアツール



RGBの黒(R0/G0/B0)の背景にフレアを描画



CMYKの黒(K:100%)の背景にフレアを描画

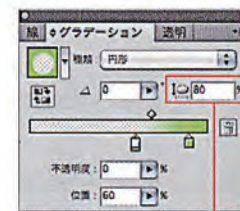
スターツール

スターツールは、星形を描画するためのツールで、アートボードをクリックしてダイアログを表示し、[第1半径]および[第2半径]に中心から外側までの距離と中心から外側までの距離(どちらが内側、外側になっても問題ない)を、[点の数]に、星形に設定する頂点の数を指定する。[第1半径]と[第2半径]の値を近くし、[点の数]を多くするとバクダンマークのような形を描画できる11。直接アートボード上でドラッグして描画する際に、弧を描くようにポインターをドラッグすると、多角形を回転できる。ドラッグ途中で▲キーを押すたびに星形の頂点の数を増やすことができ、▼キーを押すたびに星形の頂点の数を減らすことができる。

5



16-2 スライダーを増やすことで、メタリックのような質感のグラデーションの表現も可能だ



円の縦横比を指定

17 CS4以降では、グラデーションを構成するカラーそれぞれに不透明度を設定できる。設定するには、スライダーを選択して[不透明度]に数値を入力する。不透明度を0%に設定すると透明になる。また円の比率を変更できるようになり、旧バージョンでは不可能だった楕円のグラデーションも可能となった。配置したオブジェクトの円形グラデーションの開始位置を透過させることで、写真のぼかし合わせなども可能になる



グラデーションツール

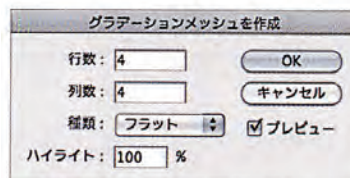
18 CS4以降では、グラデーションツールでアートワーク上をクリックするとその場でグラデーションバーが現れるので、グラデーションの位置や角度、色を簡単に変更できるようになった

グラデーションメッシュ

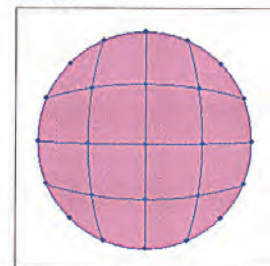
オブジェクトの形状に合わせてグラデーションを適用する際は、「グラデーションメッシュ」が便利だ。グラデーションにするオブジェクトを選択し、オブジェクトメニュー→「グラデーションメッシュを作成...」を適用するか19、メッシュツールでクリックすることで、「メッシュライン」という編み目のあるメッシュオブジェクト

に変換できる。

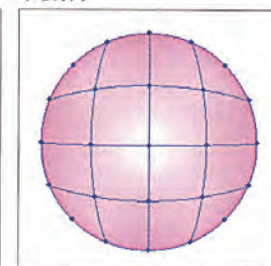
メッシュオブジェクトはメッシュラインの交点(メッシュポイント)やメッシュポイントに囲まれた網目の部分(メッシュパッチ)をダイレクト選択ツール選択することで、色の変更や移動や編集することができる20。



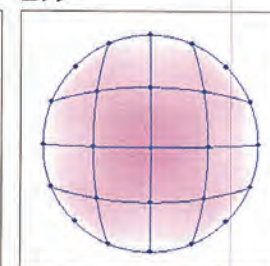
フラット



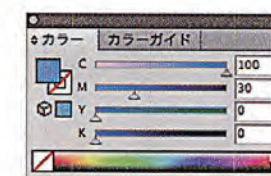
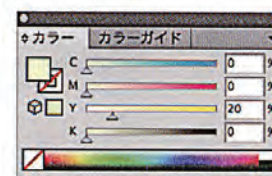
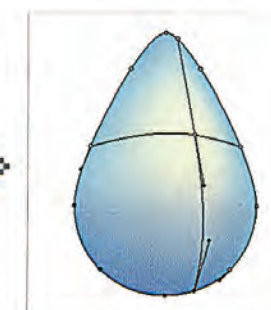
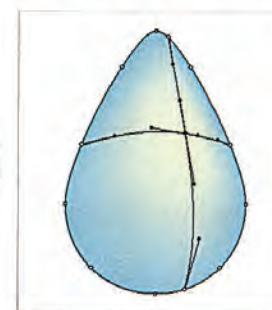
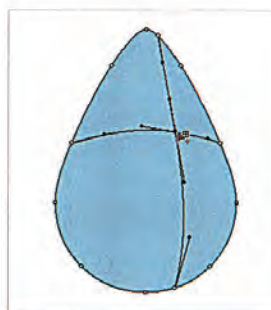
中心方向



エッジ



19-2 ハイライトの方向([種類])を[フラット]、[中心方向]、[エッジ]から選択できる



20 メッシュツールオブジェクトは、複数の色を使用したグラデーションが適用できる。ダイレクト選択ツールでメッシュポイントを選択し、カラーパネルで色を指定することで配色を行う

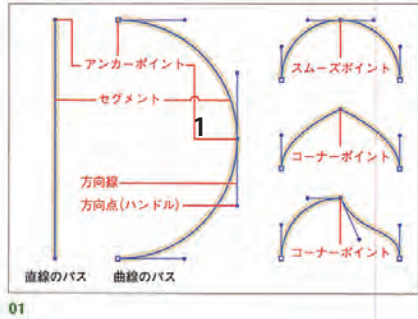
パスの操作

機能の理解

Illustratorで描く線や図形のオブジェクトは「パス」でできている。Illustratorで描く線を直線と曲線で区別すると、直線のパスは「アンカーポイント」と「セグメント」のみで構成されており、曲線のパスは「アンカーポイント」、「セグメント」とアンカーポイントから伸びる「方向線」で構成される。この曲線のことを「ベジェ曲線」と呼ぶ。

またセグメントをつなぐアンカーポイントから伸びる2つの方向線が直線になっているものを「スムーズポイント」、セグメントをつなぐアンカーポイントに方向線がないもの、または2つの方向線がそれぞれ独立した角度を持つものは「コーナーポイント」と呼ばれる01。

始点と終点を結ぶことで、パスが閉じた状態を「クローズドパス」と呼び、逆に閉じてない状態を「オープンパス」と呼ぶ。つまり、通常塗りを設定する円や長方形のオブジェクトは「クローズドパス」となる。



ペンツールの基本

Illustratorでパスを描くための基本ツールであるペンツールでのパスの描画の基本をマスターしよう。ペンツールにおける操作は、大きく「クリック」と「ドラッグ」に分けられる。クリックは主に直線のパスを描く際、ドラッグは主に曲線のパス、つまりベジェ曲線を描く際に用いられる。

直線を描く

ペンツールで直線を描く際はクリックが基本となる02-1。ペンツールでアートボードをクリックすることで、クリックした場所にアンカーポイントが配置される。連続して別の場所をクリックすることで、アンカーポイント間に直線のセグメントが描かれる。shiftキーを押しながらクリックすることで、始めにクリックした場所から水平か垂直もしくは斜め45°(135°)になる位置にアンカーポイントを配置できる。

パスの描画を終了する際には、選択を解除するか、ツールパネルでペンツール以外のツールを選択しよう。また、始点のポイントをクリックすれば、クローズドパスとなり連続してパスを描画できなくなる。

曲線を描く

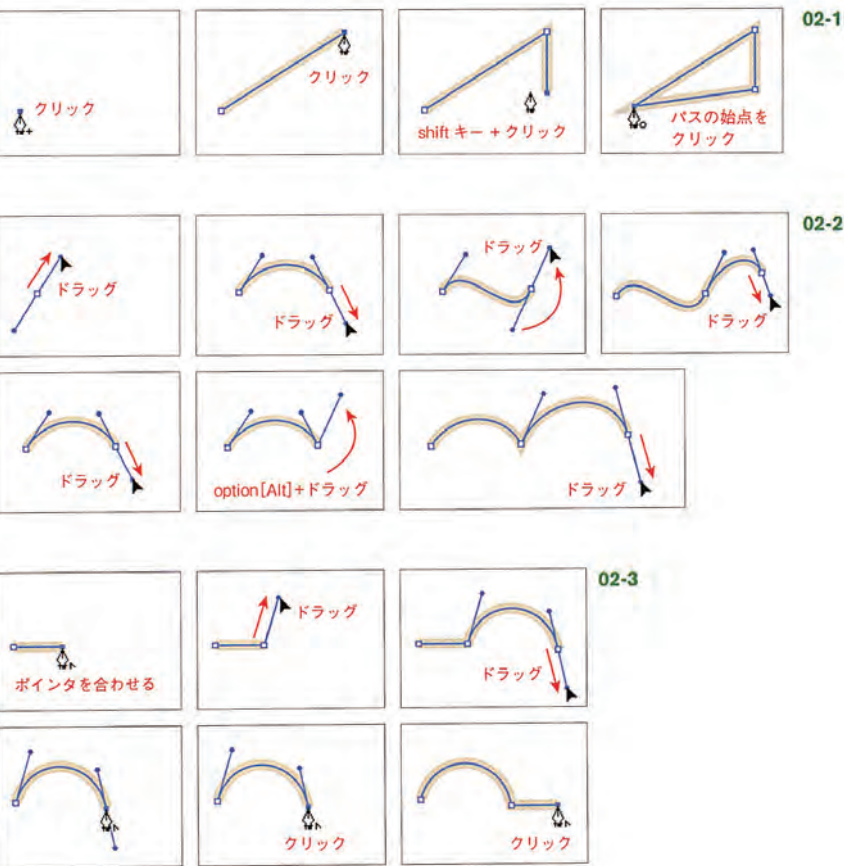
ペンツールで曲線を描く際はドラッグが基本となる02-2。ペンツールでアートボードをドラッグすることで、ドラッグの始点にアンカーポイントが配置され、ドラッグ中のカーソルに合わせて方向線が現れる。この方向線の角度と長さによって曲線の形状を調節する。連続して別の場所でドラッグすることで、アンカーポイント間に曲線のセグメントが描かれる。方向線は、前の位置でドラッグした方向と逆の方向にドラッグすると山型の曲線になり、同じ方向にドラッグするとS字型の曲線になる。

こうしてドラッグを繰り返すことで、セグメントがスムーズポイントで連結した滑らかな曲線が描画される。また、アンカーポイントをドラッグする際にoption[Alt]キーを押しながらドラッグすると、ドラッグ時に引き出される方向線が独立する。続けて別の場所でドラッグすることでコーナーポイントで連結した曲線を描くことができる。

直線と曲線を組み合わせたパスを描く

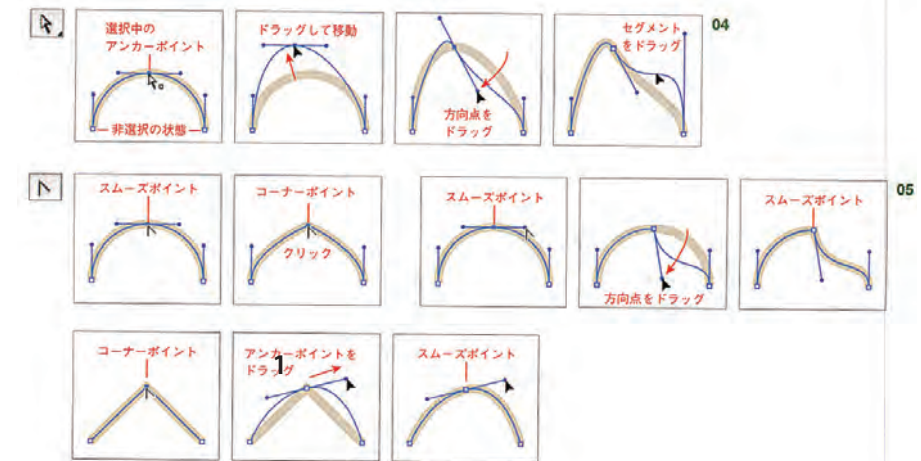
ペンツールで直線から曲線に切り替える際は、直線の最後にクリックして配置したアンカーポイント上でドラッグすることで、アンカーポイントから1本の方向線が引き出される02-3。続けて別の場所でドラッグすることで、直線から曲線に切り替わったパスを描画できる。

逆に曲線から直線に切り替える際は、直線の最後にドラッグして配置したアンカーポイント上でクリックすることで、曲線から伸びる方向線が1方向になる。続けて別の場所でクリックすることで、曲線から直線に切り替わったパスを描画できる。



6

アンカーPの編集



ダイレクト選択ツール

このツールはオブジェクトのアンカーポイントやセグメントを個別に選択できるため、パスの編集で主に使用される。ダイレクト選択ツールで曲線のアンカーポイントやセグメントを選択すると、アンカーポイントに方向線が表示され、選択されていないアンカーポイントは白で表示される。この際に選択したアンカーポイントの移動や方向線の調整、セグメントの調整が行える04。このツールは選択ツールを使用時に、⌘[Ctrl]キーを押して切り替えられる。

アンカーポイントの切り替えツール

スムーズポイントをこのツールでクリックすることで、方向線のないコーナーポイントに変更できる。またスムーズポイントの方向線をドラッグすることで、方向線が独立したコーナーポイントに変更することができる。逆に、方向線のないコーナーポイントにカーソルを合わせドラッグすることで方向線が追加されたスムーズポイントに変更することができる05。このツールはペンツールを使用時に、option[Alt]キーを押して切り替えられる。

アンカーポイントの追加・削除ツール

アンカーポイントの追加ツールはセグメント上でクリックすることでアンカーポイントを追加する06-1。アンカーポイントの削除ツールは不要なアンカーポイントの追加ツールに、アンカーポイントにポイントを合わせるとアンカーポイントの削除ツールに自動的に切り替わるので、ツールパネルでわざわざ切り替える必要はない。

はさみツール・ナイフツール

はさみツールとナイフツールは、パスの分割を行う際に用いるツールだ。はさみツールは、アンカーポイントやセグメント上でクリックすることでパスを分割することができる07-1。ナイフツールはドラッグした軌道にそってオブジェクトを分割するため、主に塗りを設定したオブジェクトに用いられる07-2。

パス消しゴムツール・消しゴムツール

パス消しゴムツールと消しゴムツールは、パスの削除を行う際に用いるツールだ。パス消しゴムツールは、ドラッグした部分のセグメントやアンカーポイントを消去する08-1。消しゴムツールは、設定したカーソルの大きさと塗りを設定したオブジェクトを消去するため、主に塗りを設定したオブジェクトに用いられる08-2。

スムーズツール

スムーズツールは、鉛筆ツールなどで描画の際に、複雑になってしまったパス滑らかにするツール。パスに沿ってドラッグすることで、パスの余分なアンカーポイントを削除することで、平滑化と単純化を行うことができる09。

