



■ 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
カラスオッチ	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
スタイライズ効果	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



教本 Illustrator



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す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

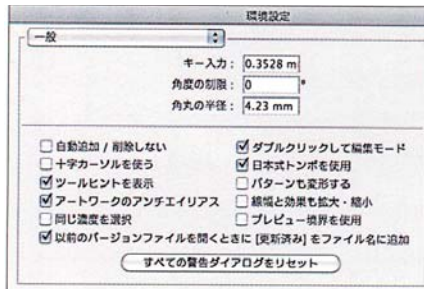
文字入力に関係するオプション03。[サイズ / 行送り]、[トラッキング]、[ベースラインシフト]では、キーボードのカーソルキーで数値を変更する場合の基本数値を設定できる。[日本語オプションを表示]は、日本語独自の文字組み設定項目を使用するために使われる。必ずチェックしておこう。

単位

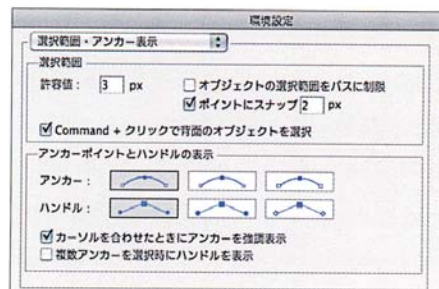
使用する単位を決定する04。[一般]では、正規やオブジェクトの移動や変形などに使う単位を設定する。印刷目的で使用する場合は[ミリメートル]、Web用に使用する場合は[ピクセル]にすると使いやすい。[書式]では、写植の単位でもある[級](Q)を使用することができる。

ガイド・グリッド

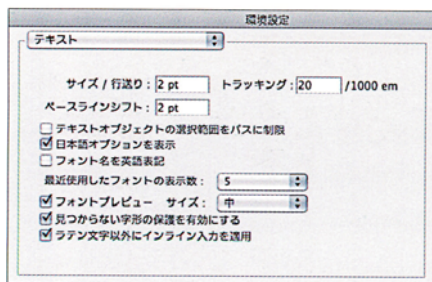
ガイドやグリッドラインの色や線幅、間隔を設定する



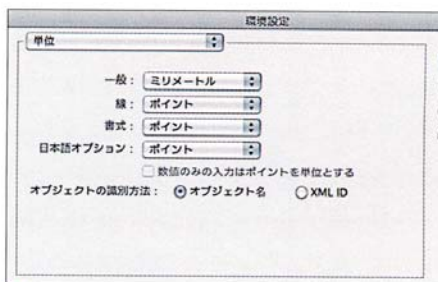
01 「一般」の設定項目



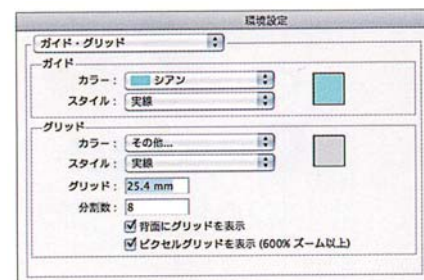
02 「選択範囲・アンカー表示」の設定項目



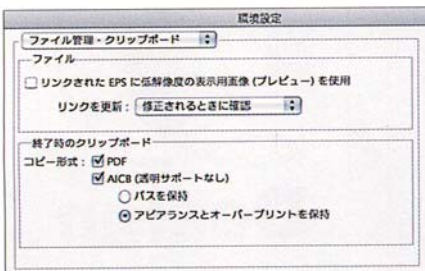
03 「テキスト」の設定項目



04 「単位」の設定項目



05 「ガイド・グリッド」の設定画面



07 「ファイル管理・クリップボード」の設定項目

05。[カラー]は、プルダウンで用意されているカラーを選べる他に、右のカラーボックスをダブルクリックすることで、好みの色に変更することも可能。作業の邪魔にならないような色に設定しよう。

プラグイン・仮想記憶ディスク

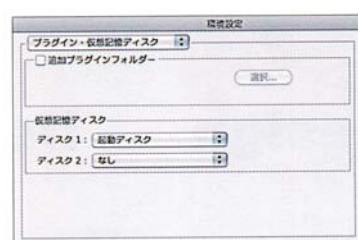
メインのメモリ容量を超える作業を行った際に、代用の仮想メモリに使用するハードディスクを指定する06。パフォーマンスを上げるには、OSが使用していないハードディスクを選択するほうがよい。

ファイル管理・クリップボード

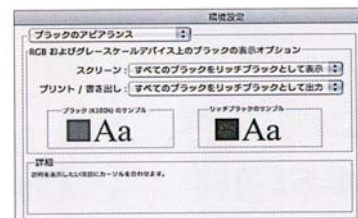
[ファイル]の項目をチェックすることで、リンクされたEPS画像が粗く表示される(表示速度が早くなる)。
[終了時のクリップボード]の項目にチェックを入れておくと、Illustratorオブジェクトのファイル特性を生かしたままPhotoshopにコピー＆ペーストできる07。

ブラックのアピアランス

CS5より追加されたオプション。プルダウンで[すべてのブラックを正確に表示]を選ぶことで、CMYKモードでのK100%(純ブラック)が濃いグレーとして表示される08。これにより、純ブラックとリッチブラックでディスプレイの見え方や出力の際に色の差を付けることができる。



06 「プラグイン・仮想記憶ディスク」の設定項目



08 「ブラックのアピアランス」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、仕上がり時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モードで、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、「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

CS5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バースが付くので、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



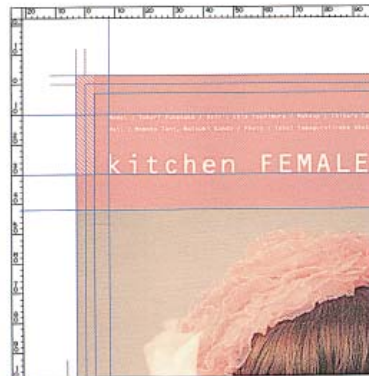
12 「ピクセルプレビュー」表示の状態



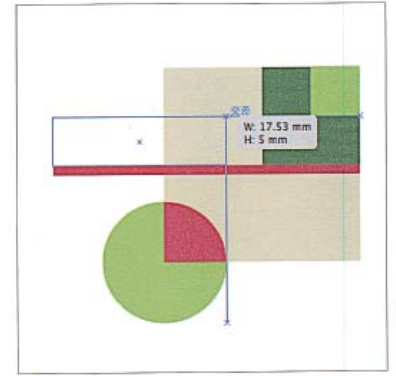
13 「D」の文字の左上を原点にしているところ



14 バウンディングボックスが表示されている状態



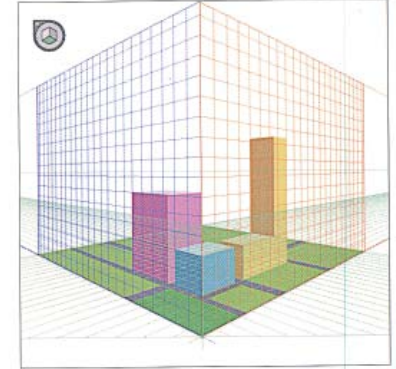
15 オブジェクトを揃える場合などに利用する



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

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。

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。

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更することもできる

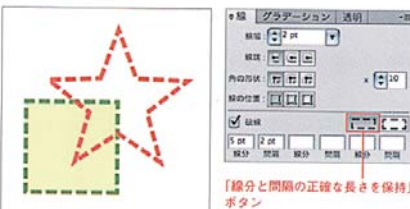


02-3 作成した線幅ポイントをドラッグして2つ重ねると、通常は曲線で描かれる線幅に角をもたせることができるので、矢印のような形状も簡単に作成できる

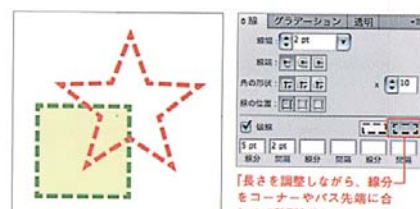


「プロファイルに追加」ボタン

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



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



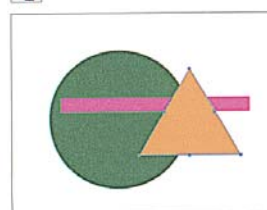
07-2 この状態で、追加するオブジェクト(ここでは[A]の内側部分の三角形)のほうにドラッグするだけで合成ができる



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

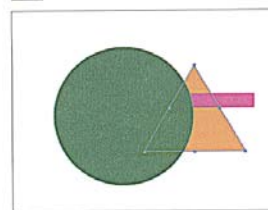


「標準描画」モード



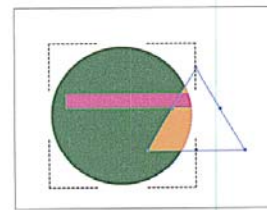
09-1 描いた順番にオブジェクトが重なっていく従来バージョンと同じ描画方法

「背面描画」モード



09-2 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最背面に描画される。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

「内側描画」モード



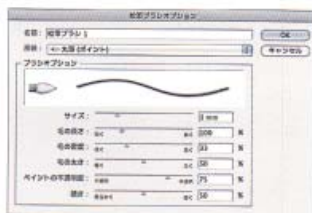
09-3 クリッピングマスクをしなくても、選択したオブジェクトの内側に直接描画することができる。オブジェクト(パス、複合パス、テキストなど)を1つのみ選択しているときだけに有効

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

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。



12 背面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奥下にあるオブジェクトが裏に選択される

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



特殊機能

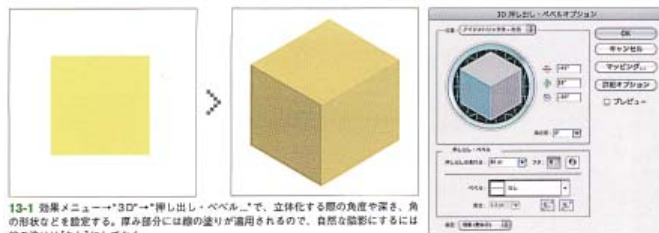
Illustratorにはさまざまな特殊機能があるが、ここでは従来のバージョンから搭載されている、オブジェクトの変形や編集を行うための代表的な機能について解説する。

3D効果

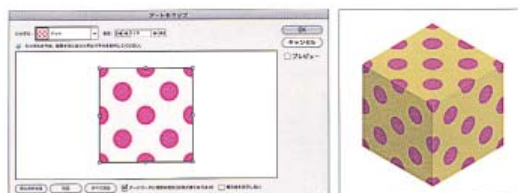
「3D効果」は、立体的なオブジェクトが簡単に作成できる機能だ。オブジェクトを押し出して立体化する「ベベルとエンボス」13と、軸に沿ってオブジェクトを回転させることで立体化する「回転体」14などがある。光源を設定することで、光の当たり方や光沢感などの質感も調節可能だ。

ワープ

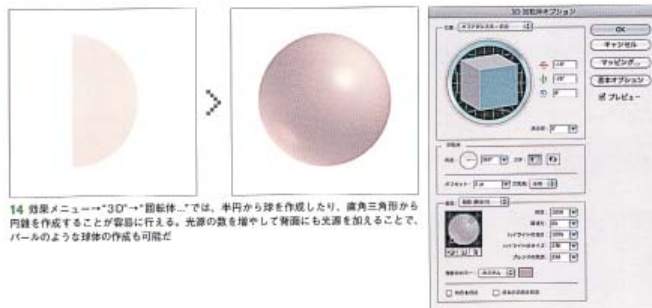
「ワープ」は、オブジェクトや文字をダイナミックに変形させることができる機能。効果メニュー→「ワープ」でプリセットされている15種類の中から効果を選ぶことで、好みの形状に合わせて簡単にオブジェクトを変形させることができる15。また、ワープの効果を組み合わせることも可能だ。



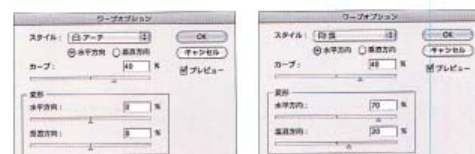
13-1 効果メニュー→「3D」→「押し出し・ベベル」で、立体化する際の角度や深さ、角の形状などを設定する。厚み部分には陰の塗りも適用されるので、自然な陰影にするには塗りの塗りは[なし]しておく



13-2 マッピング機能を使用することでシンボル登録した文字やパターンなどを立体面に合わせて貼り付けることもできる



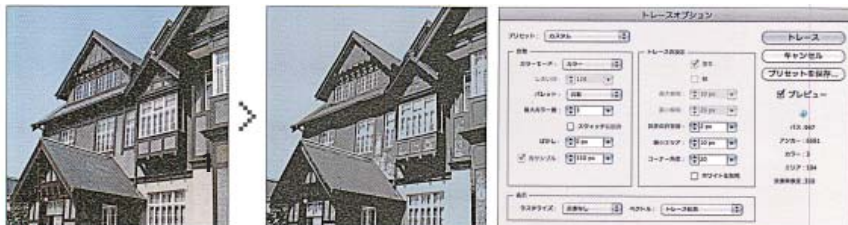
14 効果メニュー→「3D」→「回転体」では、半円から球を作成したり、直角三角形から円錐を作成することが容易に行える。光源の数を増やして背面にも光源を加えることで、ボールのような球体の作成も可能だ



15 ワープには円弧やアーチ、波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ももちろん、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**。

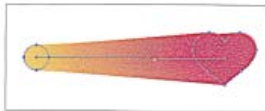


16 オブジェクトメニュー→「ライブトレース」→「トレースオプション...」でトレースする際の色数やパスの精度などを細かく設定できる。ここでは「カラーモード: カラー」で「最大カラー数: 3」に設定することで、カットアウト風の写真加工を行ってパスオブジェクト化している

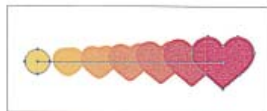
ブレンド

「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。

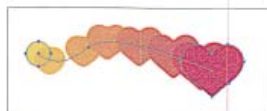
ブレンドの方法はオブジェクトメニュー→「ブレンド」→「ブレンドオプション...」で「スムーズカラー」**17-1**、「ステップ数」**17-2** / **17-3**、「距離」(設定した距離ごとに中間オブジェクトが作成される)から選択できる。



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



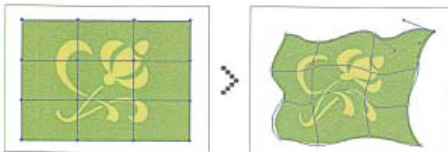
17-2 [間隔: ステップ数 5]でブレンドした例。「ステップ数」では段階的に形状が変化する



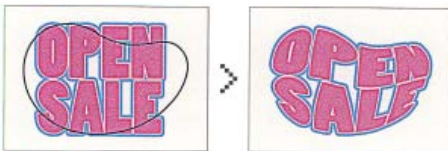
17-3 ブレンドオブジェクトを作成すると、ブレンド軸となるパスが作成される。ブレンド軸は通常のパスと同様に編集できるので、軌道の変更もできる

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。



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

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。

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。

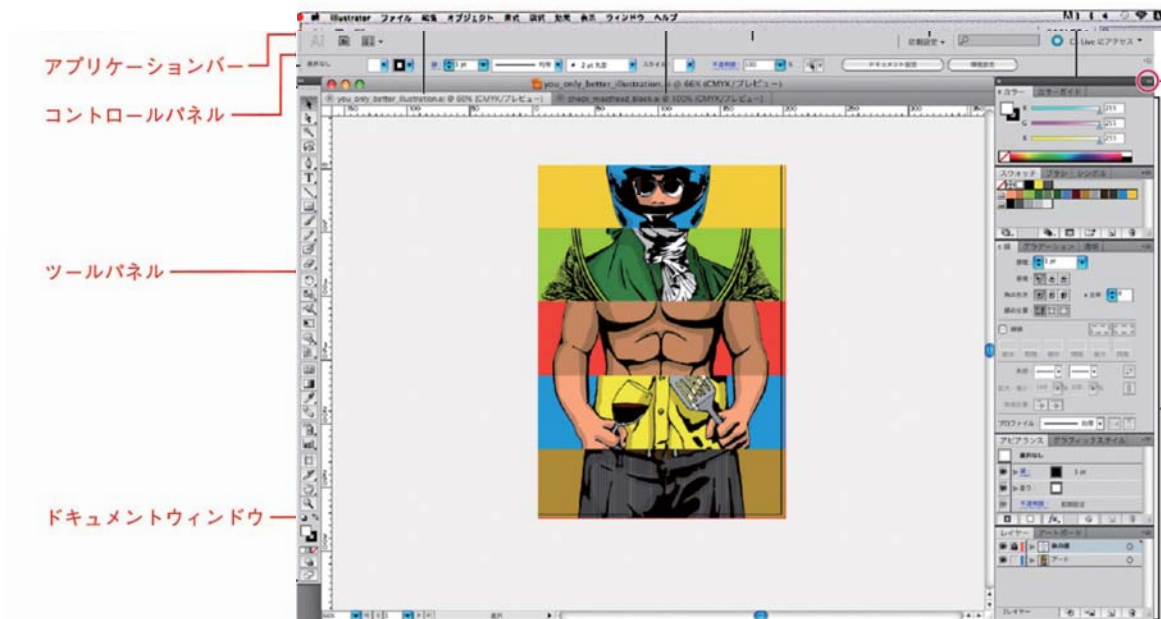


02-1 プリント用プロファイルでは、[サイズ]は一般用紙の規格。[単位]はミリメートル。[カラーモード]は[CMYK]、[ラスタライズ効果]の解像度は[高解像度(300 ppi)]に設定されるほか、[裁ち落とし]でアートボードに印刷用のマージンが天地左右3ミリ設定される



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

CS5 のワークスペース



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。

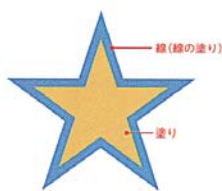
カラーパネルは、新規ドキュメントを作成した際のプロファイルに対応したカラーモードに設定される。つま

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。

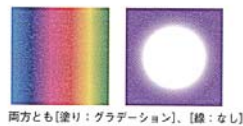
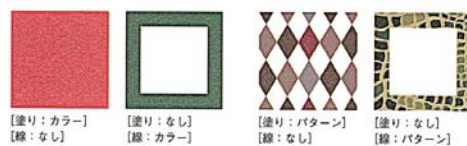
カラーパネルのオプションメニューには、設定されたカラーを「反転」したり「補色」にする機能もある05 / 06。

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」ボックスが「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。

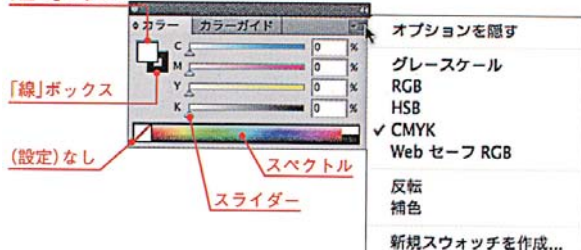


01 バスに囲まれたエリア内を「塗り」、バスに沿った塗りを「線(線の塗り)」という。塗りの種類は、大きく「カラー」、「パターン」、「グラデーション」がある。ただし「線」にはグラデーションは設定できない



初期設定(【塗り：白】、【線：黒】)に設定
塗りと線を入れ替える
塗りの色を指定する
線の色を指定する
塗りの設定を「なし」にする
最後に設定したグラデーションが記録される
最後に指定したカラーが記録される

「塗り」ボックス

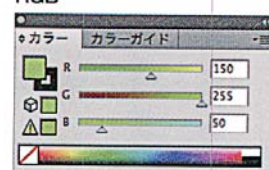


02 色を指定する際は、「塗り」と「線」のどちらかのボックスをクリックして選択し、色を指定する。色の指定は、数値を入力する方法、スライダーをドラッグする方法、カラースペクトルをクリックすることで感覚的に色を選択する方法がある。透明にしたいときは設定「なし」にする。カラーモードはパネルのオプションメニューから変更できる

グレースケール



RGB



カラーズウォッチ

「スウォッチパネル」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→「スウォッチ」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。

スウォッチパネルに登録されたカラーやグラデーショ



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、「スウォッチの種類メニュー」(「スウォッチの種類メニューを表示」ボタンで表示)で、スウォッチをカラー、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

[新規スウォッチ]ボタン(新規スウォッチを作成)

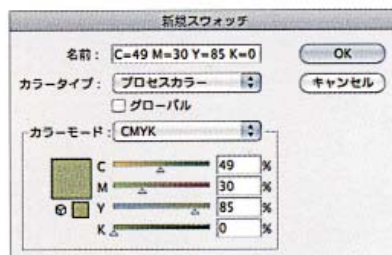
[新規カラーグループ]ボタン(新規カラーグループを作成)

[スウォッチオプション]ボタン(スウォッチの設定を変更)

[スウォッチの種類メニューを表示]ボタン

[スウォ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ウォ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→「スウォッチライブラリ」(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。



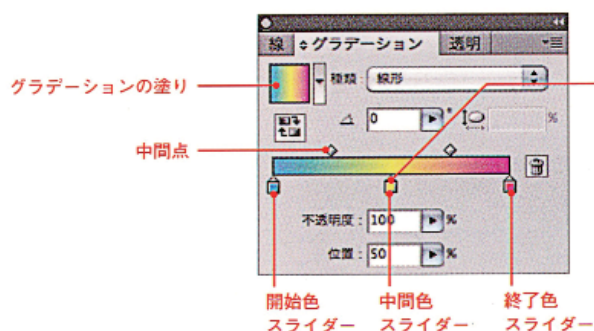
08 作成したカラーを保存する場合は、スウォッチパネルの[新規スウォッチ]ボタンをクリックするか、パネルのオプションメニューから「新規スウォッチ...」を実行する。表示されるダイアログで[カラータイプ]、[カラーモード]を選択し、カラーの設定を行う。また、カラーパネルの塗りのサムネールをカラーパネルヘドラッグ&ドロップしても新規スウォッチとして登録できる

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。

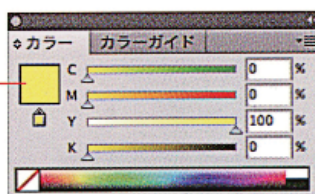
CS4以降では、分岐点で色の不透明度の設定も行うことができるようになった17。同じくCS4以降では、グラデーションパネルを使わなくても、グラデーションツールで直接グラデーションを適用したり、グラデーションの角度や開始点を変更することができるようになっている18。



グラデーションの塗り

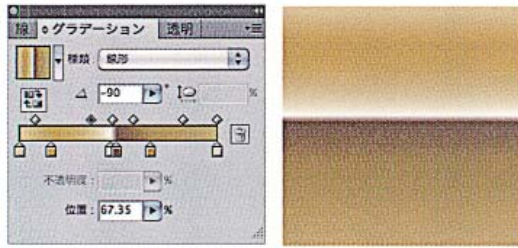
中間点

開始色 スライダー 中間色 スライダー 終了色 スライダー

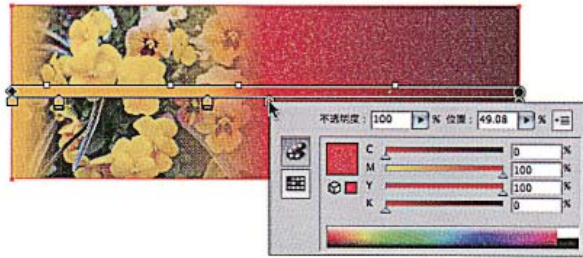


スライダーを選択して
カラーパレットで色を変更

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

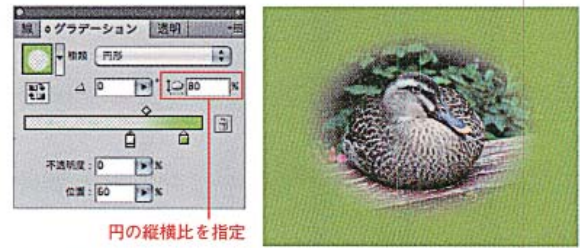


16-2 スライダーを増やすことで、メタリックのような質感のグラデーションの表現も可能だ



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



円の縦横比を指定

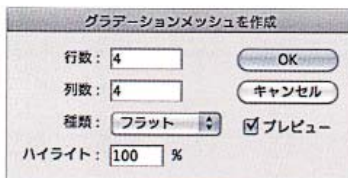
17 CS4以降では、グラデーションを構成するカラーそれぞれに不透明度が設定できる。設定するには、スライダーを選択して[不透明度]に数値を入力する。不透明度を0%に設定すると透明になる。また円の比率を変更できるようになり、旧バージョンでは不可能だった楕円のグラデーションも可能となった。配置したオブジェクトの円形グラデーションの開始位置を透過させることで、写真のぼかし合わせなども可能になる

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

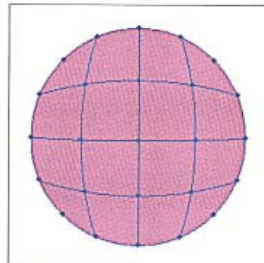
に変換できる。

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。

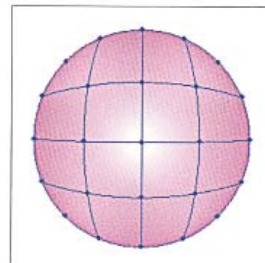


19-1 オブジェクトメニュー→「グラデーションメッシュを作成...」で現れるダイアログボックスでは、縦と横方向のメッシュの数を入力することで、編み目の大きさが整った規則的なメッシュオブジェクトに変換することができる

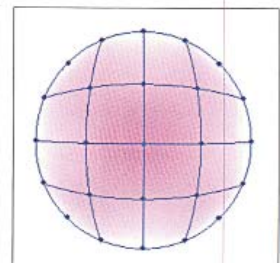
フラット



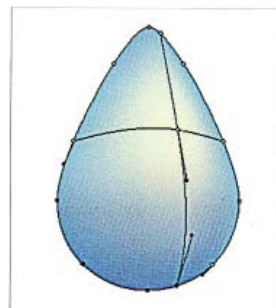
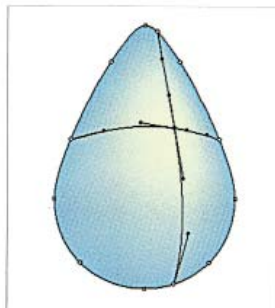
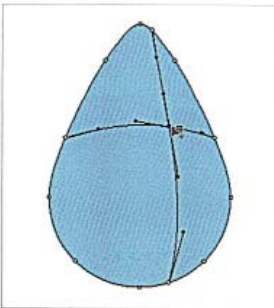
中心方向



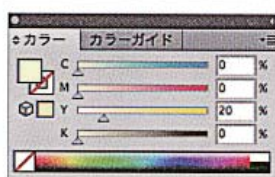
エッジ



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



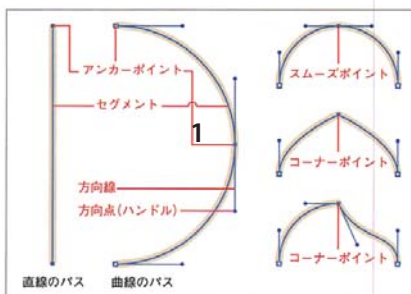
パスの操作

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。



01

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

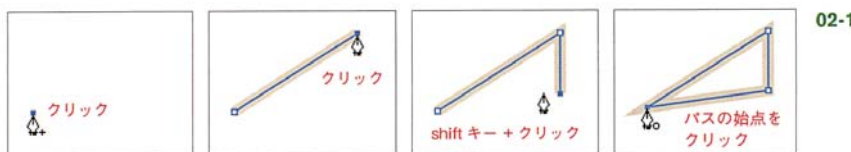
ペンツールで曲線を描く際はドラッグが基本となる02-2。ペンツールでアートボードをドラッグすることで、ドラッグの始点にアンカーポイントが配置され、ドラッグ中のカーソルに合わせて方向線が現れる。この方向線の角度と長さによって曲線の形状を調節する。連続して別の場所でドラッグすることで、アンカーポイント間に曲線のセグメントが描かれる。方向線は、前の位置でドラッグした方向と逆の方向にドラッグすると山型の曲線になり、同じ方向にドラッグするとS字型の曲線になる。

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。

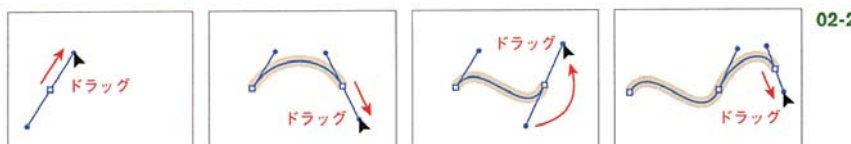
直線と曲線を組み合わせたパスを描く

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。

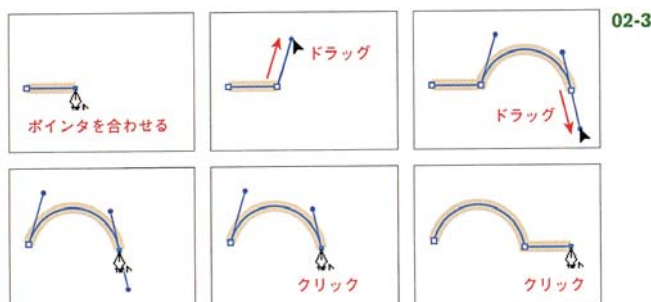
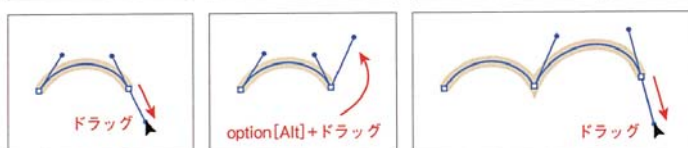
逆に曲線から直線に切り替える際は、直線の最後にドラッグして配置したアンカーポイント上でクリックすることで、曲線から伸びる方向線が1方向になる。続けて別の場所でクリックすることで、曲線から直線に切り替わったパスを描画できる。



02-1

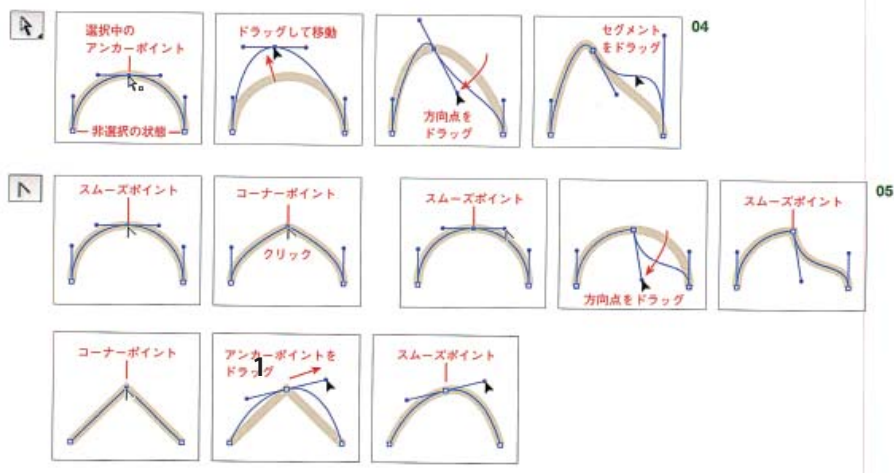


02-2



02-3

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タ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

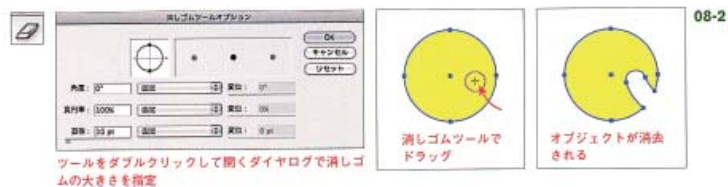
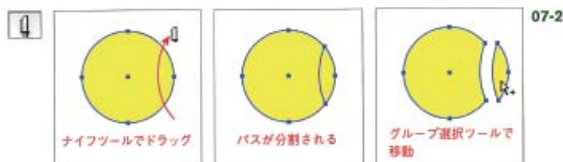
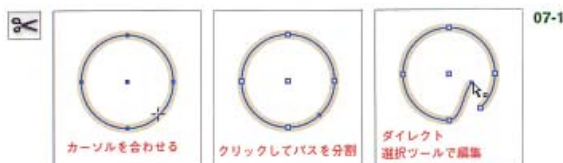
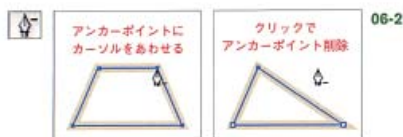
はさみツールとナイフツールは、パスの分割を行う際に用いるツールだ。はさみツールは、アンカーポイントやセグメント上でクリックすることでパスを分割することができる07-1。ナイフツールはドラッグした軌道にそってオブジェクトを分割するため、主に塗りを設定したオブジェクトに用いられる07-2。

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にドラッグした部分の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。



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をドラッグすると、スパイラルを回転できる **04**。

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]の値を0にするとストライプ(縦縞)を、[垂直方向の分割]の値を0にするとボダー(横縞)が描画できる **05-2**。

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]の値を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]の値を0にすると同心円が描画できる **06-2**。

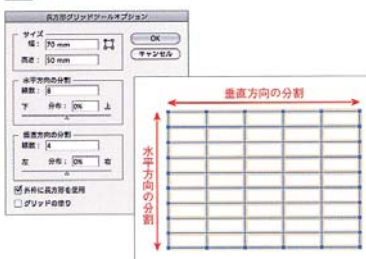
多角形ツール

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。

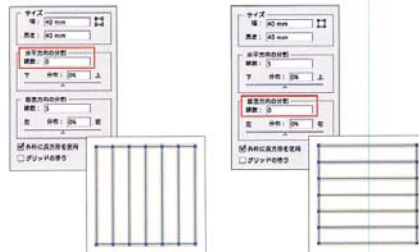
スターツール

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。

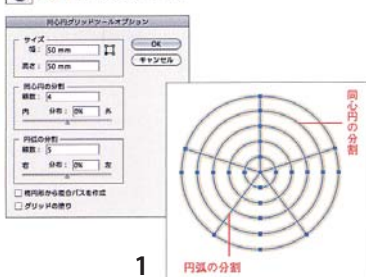
05-1 長方形グリッドツール



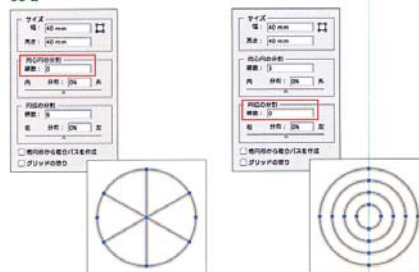
05-2



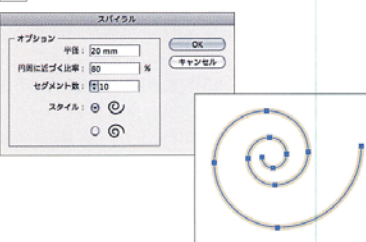
06-1 同心円グリッドツール



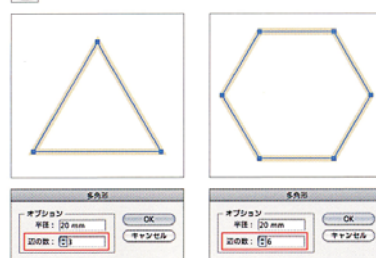
06-2



04 スパイラルツール



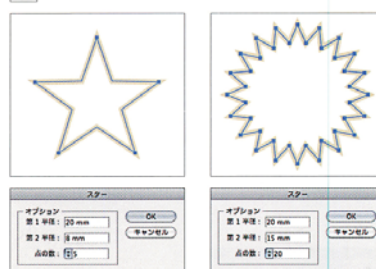
10 多角形ツール



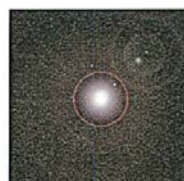
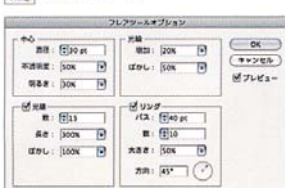
フレアツール

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特にCMYKで作業の際は注意が必要 **12**。

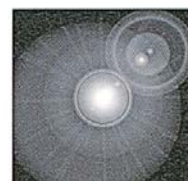
11 スターツール



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

線の設定

線の基本

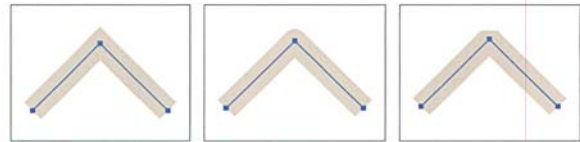


01

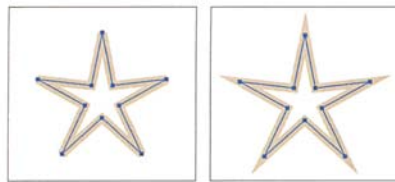


02-1

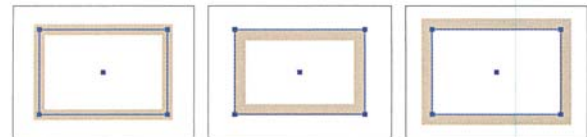
1



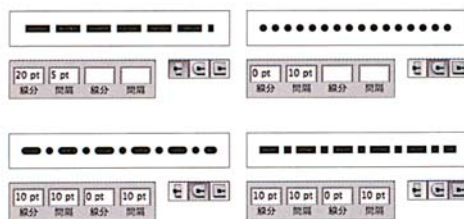
02-2



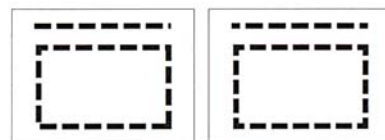
02-3



02-4



02-5



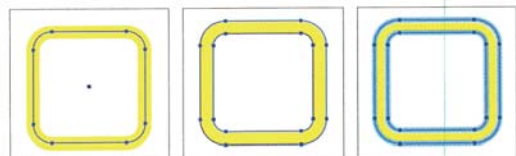
02-6



02-7

パスのアウトライン

オブジェクトメニュー→「パス」→「パスのアウトライン」を実行することで、設定した[線幅]や[線端の形状]、[角の形状]、また[破線]の設定に沿ってアウトラインのパスを作成することができる。「線」に設定したカラーが「塗り」となり、新たに線パネルで線の設定を加えることができる**03**。なお、CS3以前でのバージョンでは、[破線]や[線の位置]を設定したパスのアウトラインが実行出来ないため、オブジェクトメニュー→「分割・拡張...」を実行しよう。



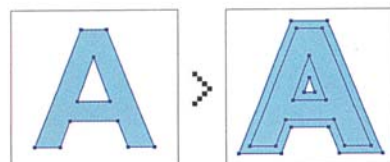
03

パスのオフセット

パスのオフセットは、文字や図形を太らせたりフチをつける際に便利な機能だ**04-1**。[オフセット]に数値を入力することで、オブジェクトを太らせることができる。またマイナスの数値を設定すれば、オブジェクトをやせるように設定することもできる。[角の形状]でオフセットしたパスの形状を変更出来る**04-2**。

なお実行の方法は、オブジェクトメニュー→「パス」

→「パスのオフセット...」と、効果メニュー→「パス」→「パスのオフセット...」の2通りある。オブジェクトメニューから実行する場合、オフセットを実行後も元のパスは削除されずに残される。効果メニューから実行する場合はアピアランス属性(P.62)となるので、元のパスの情報は残されるが、オブジェクトメニュー→「アピアランスを分割」を適用すると、元のパスは削除される。



04-1



04-2



複合パスとパスファインダー

複合パス

複合パスを使用すると、選択した最背面のオブジェクトと重なり合う部分に穴が空いて背景が見える中マド状態になる。オブジェクトを複合パスに変換すると、複合パスを構成する最背面のオブジェクトの色の設定が自動的に適用される。複合パスを適用するには、複数のオブジェクトを選択し、オブジェクトメニュー→“複合パス”→“作成”を実行する。またオブジェクトメニュー→

“複合パス”→“解除”で元のオブジェクトに戻る。

複数重なるオブジェクトに複合パスを適用する際によく中マドにならない場合がある、その場合属性パネルの[奇数規則を使用]に指定することで、背面のオブジェクトから1つおき以上に配置されたオブジェクトを中マドにすることができる01。



01

パスファインダー

パスファインダーパネルを使用する場合は、重なり合っているオブジェクトを選択しパネル上に並んだアイコンのボタンをクリックすれば、ボタンの内容に合わせて分割や合成されたオブジェクトにすることができる02-1。

パスファインダーパネルで利用できるパスファインダー効果には、[形状モード]と[パスファインダー]の2種類がある。[形状モード]の4つの効果は、option(Alt)キーを押した状態でクリックすると、元のオブジェクトの形状は残るので、パスファインダー効果を適用後もオブジェクトの移動などの変更が可能だ。この状態を「複合シェイプ」と呼ぶ、[拡張]ボタンを押すことで、複合シェイプが破壊され分割や合成されたオブジェクトになる。ただしCS3以前のバージョンでは、逆にボタンを押すと「複合シェイプ」となり、option(Alt)キーを押した状態でクリックすると直接分割や合成されたオブジェクトになる。

定は消去される。

●切り抜き

最前面のオブジェクトの外側にあるすべての部分を削除し、線の設定は消去される。



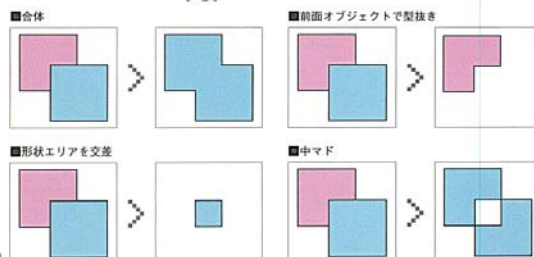
02-1

●アウトライン

オブジェクトを直線またはエッジに分割する。線の設定は塗り設定を引き継ぐ。

●背面オブジェクトで型抜き

背面のオブジェクトで前面のオブジェクトを型抜きする。



02-2

形状モード 02-2

●合体

複数のオブジェクトを合成する。

●前面オブジェクトで型抜き

前面のオブジェクトで背面のオブジェクトを型抜きする。

●形状エリアを交差

オブジェクトが交差したエリアが残る。

●中マド

オブジェクトが交差したエリアを型抜きする。

パスファインダー 02-3

●分割

オブジェクトを分割する。

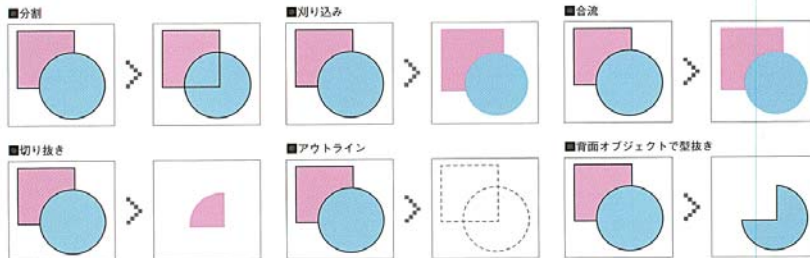
●刈り込み

オブジェクトの隠れた部分を削除する。同じカラーのオブジェクトは結合されず、線の設定は消去される。

●合流

オブジェクトの隠れた部分を削除する。同じカラーの重なり合うオブジェクトはすべて結合され、線の設

02-3



効果メニューのパスファインダー

効果メニューにあるパスファインダーはアピアランス属性(P.62)となるので、効果を適用した後も、元のオブジェクトを編集することができる。パスファインダーパネルと違い、効果メニューでパスファインダーを適用する場合オブジェクトをグループ化しなければならない。またパスファインダーパネルでは適用できないテキストオブジェクトやレイヤー単位でパスファインダーを適用できる。また、パスファインダーパネルで利用できる効果以外の特殊な効果も適用できる。

●濃い混色

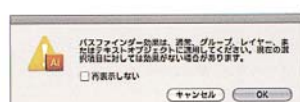
カラーの各構成要素の最大値でカラーを混合する。線の設定は消去される。

●薄い混色

設定した割合で重なり合う部分の背面のカラーが透けて表示される。線の設定は消去される。

●トラップ

カラーを重なり合わせたわずかな領域を作成して、印刷の際の版ずれを防ぐ(P.16)。この効果はパスファインダーパネルメニューから作成することも可能。



グループ、レイヤー、テキストオブジェクト以外にパスファインダー効果を適用しようとすると警告ダイアログが表示される。

03

オブジェクトの変形

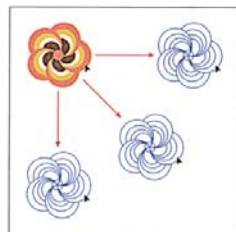
移動

オブジェクトを移動するには、選択ツールや自由変形ツールでドラッグするか、キーボードのカーソルキーを使用するか、パネルまたはダイアログボックスで位置を入力する。

ドラッグによるオブジェクトの移動

各種選択ツールや自由変形で、選択したオブジェクトをドラッグすることで移動を行うことができる。オブジェクトに塗りが設定された場合は、オブジェクトのどの部分をドラッグしても移動できる。選択したオブジェクトに塗りが設定されていない場合、アートワークをアウトライン表示している場合または、環境設定で[オブジェクトの選択範囲をパスに制限](P.22)を選択している場合は、オブジェクトのパスをドラッグする必要がある。

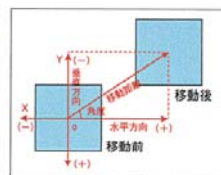
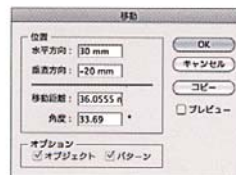
shiftキーを押しながらドラッグすることで、水平か垂直もしくは斜め45°(135°)に移動方向が制限される**01-1**。また、option(Alt)キーを押しながらドラッグするとオブジェクトが複製される。⌘(Ctrl)+Dキーで変形を繰り返すことで、同距離にオブジェクトを連続して複製することができる**01-2**。



01-1 shiftキーを押しながらドラッグすることで、水平か垂直もしくは斜め45°(135°)に移動方向が制限される



01-2 shift+option(Alt)キ
ラッグ後、⌘(Ctrl)+Dキ
した



02

距離を指定したオブジェクトの移動

オブジェクトメニュー→“変形”→“移動...”を実行する。オブジェクトを左右に移動するには、[水平方向]に、負の値(左へ移動)または正の値(右へ移動)のいずれかを入力する。

オブジェクトを上下に移動するには、[垂直方向]に、負の値(上へ移動)または正の値(下へ移動)のいずれかを入力する**02**。

矢印キーによるオブジェクトの移動

オブジェクトを選択し、移動する方向の矢印キーを押すと移動を行うことができる。shift+カーソルキーを押すことで、環境設定の[キー入力](P.22)で指定した値の10倍の間隔でオブジェクトを移動できる。

拡大・縮小

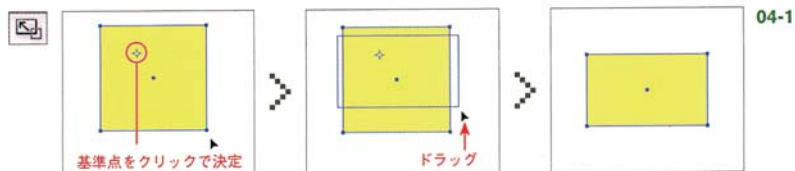
オブジェクトの拡大および縮小は、拡大・縮小ツール、変形パネル、バウンディングボックスで行うことができる。

拡大・縮小ツール

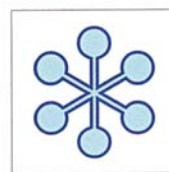
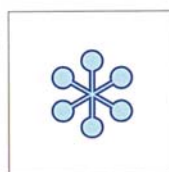
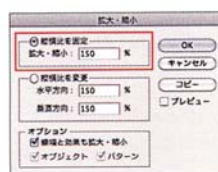
オブジェクトを選択後、拡大・縮小ツールをツールパネルから選択することで、拡大または縮小を行う基準点がオブジェクトの中心になる。基準点から離れるようにドラッグすると拡大。基準点に近づくようにドラッグすることで縮小することができる。基準点は、ドキュメントウィンドウの任意の場所をクリックを行うことで変更することができる**04-1**。shiftキーを押しながらドラッグすることで、オブジェクトの縦横の比率を保った状態で拡大または縮小が行える。また、option(Alt)キーを押しながらドラッグすると複製したオブジェクトに変形が適用される。

また、拡大・縮小ツールは比率を指定した拡大・縮小を行うことができる。オブジェクトの中心を基準に拡大または縮小する際は、拡大・縮小ツールをダブルクリックする。中心以外を基準に拡大または縮小する際はoption(Alt)キーを押しながら、ドキュメントウィンドウ内の基準点となる場所をクリックする。拡大・縮小ダイアログに表示されるので、オブジェクトの縦横の比率を保った拡大または縮小を実行する際は[縦横比を固定]をチェックし、[拡大・縮小]にパーセント値を入力する**04-2**。高さや幅を個別に拡大または縮小するには、[縦横比を変更]をチェックし、[水平方向]と[垂直方向]にパーセント値を入力する**04-3**。

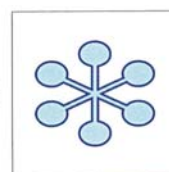
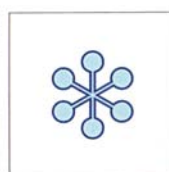
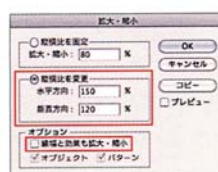
線の設定や効果を使用したオブジェクトを拡大または縮小する際は、[線幅と効果も拡大・縮小]をオンにする**04-3**。パターンを含むオブジェクトで、パターンも拡大・縮小する際は、[パターン]をオンにする。この際に、パターンのみを拡大・縮小する際は、[オブジェクト]のチェックを解除する。



04-1



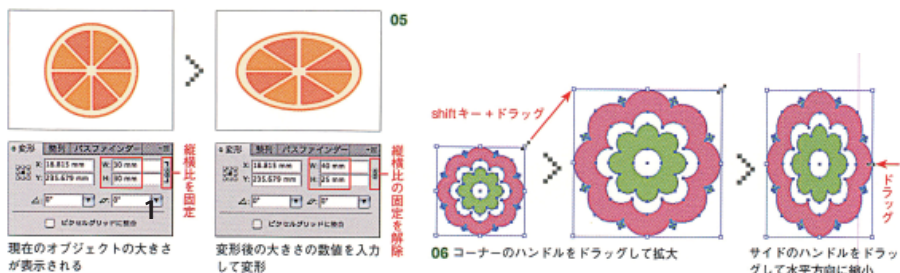
04-2 [縦横比を固定]
と[線幅と効果も拡大・
縮小]に設定することで
元の比率を保ったまま、
そのままサイズが大き
くなる



04-3 [縦横比を変更]
で変形。[線幅と効果も
拡大・縮小]のチェック
を外すことで線幅は変
更されない

変形パネル

オブジェクトを選択すると、オブジェクトの現状のサイズが変形パネルの[W(幅)]と[H(高さ)]に表示される。[W]と[H]に両方またはどちらか一方に新しい値を入力することで、指定したサイズで拡大または縮小を行うことができる。オブジェクトの縦横比を固定するには、[縦横比を固定ボタン]をクリックする、[W]または[H]の片方に数値を入力することで、オブジェクトの縦横比に応じた数値がもう片方に自動的に入力される。拡大または縮小の基準点を変更するには、正方形アイコンのポイント部分ををクリックする。また、パネルメニューから拡大・縮小ツールと同様に、線の設定やパターンを拡大・縮小するためのオプションが選択できる **05**。

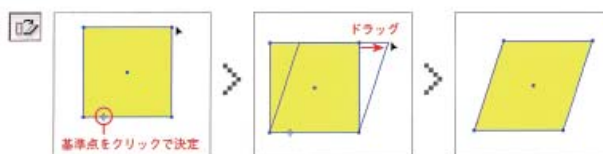
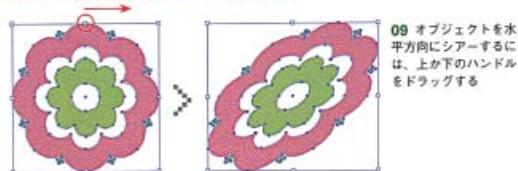


シアア

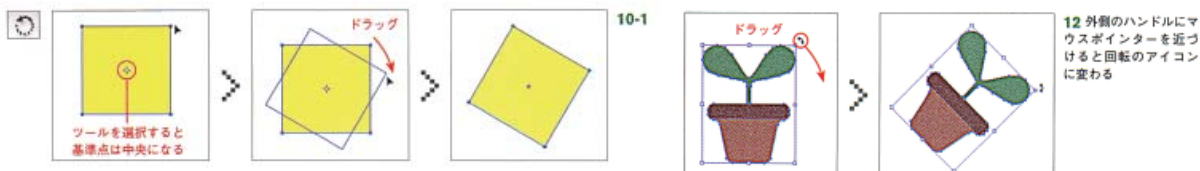
バウンディングボックス

オブジェクトを垂直方向にシアアするには、バウンディングボックスの左右の中央にあるハンドルをドラッグ中に、 $\text{Ctrl} + \text{option}(\text{Alt})$ キーを押して上または下方向にドラッグする。この際に shift キーを押せば、オブジェクトの幅を変えずに変形することができる。

$\text{Ctrl} + \text{option}(\text{Alt}) + \text{shift}$ キーを押してドラッグ



回転



リフレクト

リフレクトとは、指定した軸の反対側にオブジェクトを反転する機能だ。オブジェクトのリフレクトは、リフレクトツールで行うことができる。

リフレクトツール

リフレクトを適用するには、基準となる軸をまず指定しなければならない。オブジェクトを選択後、リフレクトツールをツールパネルから選択し、ドキュメントウィンドウの任意の場所をクリックして軸の1点を設定する。ポインターが矢印になるので、別の場所でクリックして2番目の点を設定する。最初にクリックした点から2番目の点をつなぐ直線がリフレクトの軸となり、オブジェクトが軸を基準に反転する **13-1**。

軸の1点を設定後、ポインターをドラッグすれば、リフレクト軸を自由に回転出来る。shift キーを押しながら

らドラッグすると、角度が45°単位でスナップされる。また、option(Alt)キーを押しながらドラッグすると複製したオブジェクトに変形が適用される。

また、リフレクトツールは基準となる軸を指定したリフレクトを行うことができる。オブジェクトの中心を基準にシアアする際は、リフレクトツールをダブルクリックする。中心以外を基準にシアアする際はoption(Alt)キーを押しながら、ドキュメントウィンドウ内の基準点となる場所をクリックする。リフレクトダイアログが表示されるので、まずオブジェクトを反転する基準となる[リフレクトの軸]を[水平]、[垂直]から選択するか、[角度]で指定する角度を入力する **13-2**。

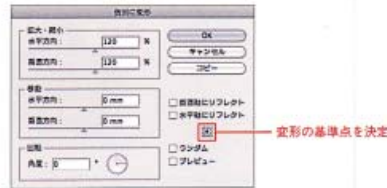
リフレクトダイアログは、オブジェクトメニュー→「変形」→「リフレクト...」から開くことも可能だ。



個別に変形

個別に変形を実行することで、複数のオブジェクトを設定された基準に沿って拡大・縮小、移動、回転、水平もしくは垂直のリフレクトを行うことができる。

グループ化されていない複数のオブジェクトを選択し、オブジェクトメニュー→「変形」→「個別に変形...」を実行する。表示された個別に変形ダイアログで[拡大・縮小]、[移動]、[回転]の各項目に数値を入力するか、リフレクトのチェックボックスを選択にする。変形の基準点は、正方形アイコンのポイント部分ををクリックすることで変更できる。また、ランダムなチェックボックスをオンにすれば、オブジェクトごとに数値内のランダムな変形を加えることができる。なお、チェックボックスのチェックをオン、オフに切り替えるごとに変形の効果がランダムに変化する。



14 個別に変形を行うことで選択したオブジェクトがそれぞれ中心を基準に拡大された

リキッドツールや、効果を使用した変形

リキッドツールとは、「ワープ」、「うねり」、「収縮」、「膨張」、「ひだ」、「クラウン」、「リンクル」の7種類のツールの総称で、オブジェクトをクリックもしくはドラッグすることで、ランダムな変形を加えることができる。変形は非選択状態でも適用されるので、個別にオブジェクトを変形する際はあらかじめ選択しておく。各ツールは、ツールアイコンをダブルクリックして開くツールオプションで、カーソル(マウスポインター)のサイズや効果の度合いなどを変更できる 14。



ジグザグ

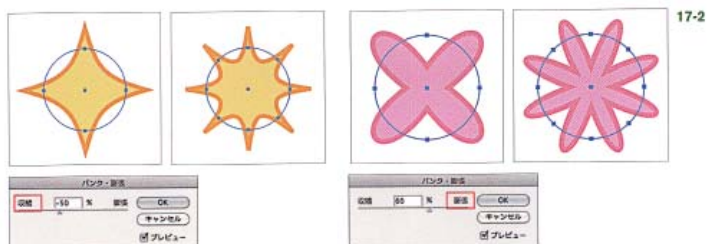
パスに一定の波形またはギザギザをつける機能。ダイアログの[ポイント]で[滑らかに]を選ぶと、滑らかな勾配の波形になり、[直線的に]のエッジを選ぶと、角が尖ったギザギザのエッジになる。[大きさ]に山と谷の間の長さを絶対値(mmなど)または相対値(%)で設定する。[折り返し]はパスセグメントあたりの折り返し数を設定する 17-1。セグメントの長さによって折り返し数が決定されるので、オブジェクト全体を均等なジグザグにするには、1つのセグメントで構成される直線や均等な長さのセグメントで構成される正円や正方形でないといけない。



バンク・膨張

オブジェクトのアンカーポイントの中央を基準に収縮や膨張を行うことで、セグメントを変形する機能。ダイアログで、[収縮] (左)側にスライダーを移動すると、オブジェクトのアンカーポイントが外側に引っ張られ、セグメントが内側に曲がる。[膨張] (右)側にスライダーを移動すると、オブジェクトのアンカーポイントが内側に引っ張られ、セグメントが外側に曲がる 17-2。

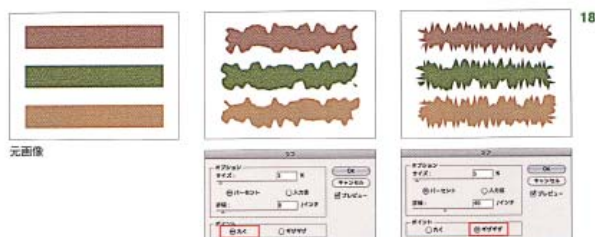
正円で適用した場合[収縮]すると星形に、[膨張]する長さのセグメントで構成される正円や正方形でないといけない。



バンク・膨張

オブジェクトのアンカーポイントの中央を基準に収縮や膨張を行うことで、セグメントを変形する機能。ダイアログで、[収縮] (左)側にスライダーを移動すると、オブジェクトのアンカーポイントが外側に引っ張られ、セグメントが内側に曲がる。[膨張] (右)側にスライダーを移動すると、オブジェクトのアンカーポイントが内側に引っ張られ、セグメントが外側に曲がる 17-2。

正円で適用した場合[収縮]すると星形に、[膨張]する



ランダム・ひねり

パスをランダムに内外に曲げて変形する機能。ダイアログの[変更]でオブジェクトの変形するポイントを設定する。[アンカーポイント]のチェックを外すと、アンカーポイントの位置は変更されない。[In]コントロールポイントと[Out]コントロールポイントは、パスを曲げるポイントになる19。なお[変更]するポイントは、必ず1つ以上選択する必要がある。[量]はパスを曲げる最大値を絶対値(mmなど)または相対値(%)で設定する。[量]水平軸、垂直軸それぞれ個別に設定できる。

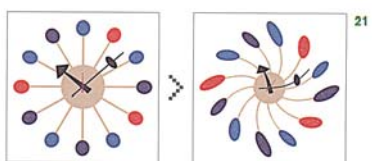
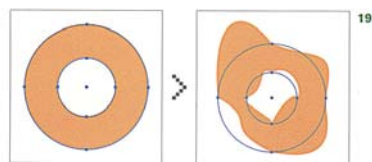
変形効果

オブジェクトの拡大・縮小、移動、回転、リフレクトの変形をまとめて適用できる機能。変形したオブジェク

トがアピアランス属性になる以外、変形パネルや個別に変形(P.57)と変わらない印象だが、大きな違いとしては[コピー]の回数が指定できるので、⌘(Ctrl)+Dキーで行う変形を繰り返す操作をプレビューを確認しながらダイアログで行える点にある20。[拡大・縮小]と[移動]、[回転]による変形をコピーと組み合わせることで、軌道に沿ってオブジェクトが変形する表現も可能だ。

回転

オブジェクトを外側から中心に向けて渦を巻くように回転する機能。ダイアログで、[角度]に正の値を入力すると時計回りに回転し、負の値を入力すると反時計回りに回転する21。



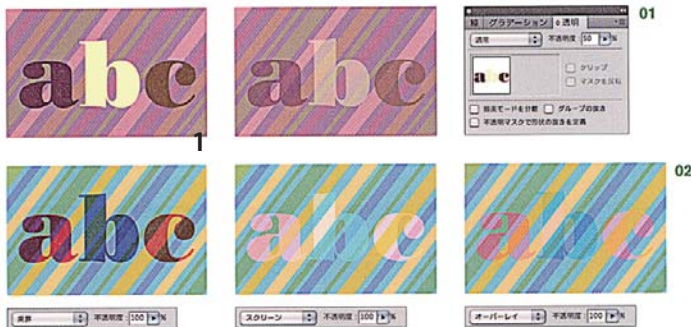
塗や線の加工

透明の設定

透明パネルを使用することで、オブジェクトの透け具合を設定する[不透明度]や、オブジェクトの重なり合った部分を合成して表示する[描画モード]を設定できる。

不透明度の設定

透明パネルの[不透明度]を調節することで、選択したオブジェクトの透け具合を調整できる。デフォルト状態の[不透明度: 100%]だと完全な不透明で、[不透明度: 0%]にすると完全に透明になる。不透明度の設定は、不透明度のテキストボックスに直接数値を入力する方法、数値の横の▶をクリックしてスライダを表示して調整する方法で調整できる01。



描画モードの設定

描画モードは全部で15種類あり、選択した前面のオブジェクトの色(ブレンドカラー)と下に配置されているオブジェクトの色(ベースカラー)の色相や明度、彩度などの情報を元に効果が算出される。選択したオブジェクトに描画モードを適用するには、透明パネルの左上のプルダウンメニューから使用する描画モードを選ぶ02。

●描画モード：乗算

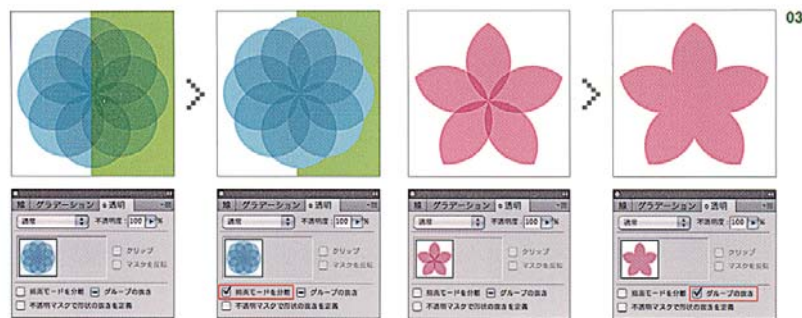
ベースカラーとブレンドカラーを乗算する。フィルムを重ね合わせたような効果で、結果的に色は暗くなる。

●描画モード：スクリーン

ブレンドカラーとベースカラーを反転したカラーを乗算する(RGBモードで作成)。

●描画モード：オーバーレイ

ベースカラーに応じて、ブレンドカラーを乗算またはスクリーンにする(RGBモードで作成)。



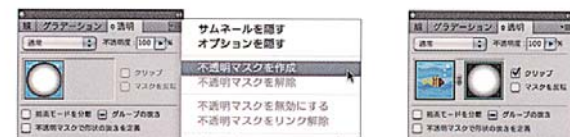
描画モードを分離、グループ抜き

複数のオブジェクトに[不透明度]や[描画モード]を適用した際に、透ける必要がない部分が透過されてしまうことがある。透明パネル下部の[描画モードを分離]をチェックすることで、グループ化した透過オブジェクトの背景への透けを防止することができる。また、[グループ抜き]を選択すると、グループ化した透過オブジェクトのグループ内の透けを防止することができる03。

マスクを行うオブジェクトと白黒のグラデーションオブジェクトを同時に選択して「不透明マスクを作成」を実行する

不透明マスク

[不透明マスク]は、オブジェクトの透明度を段階的に変化させる際に使用する。マスクしたいオブジェクトの前面に、白から黒へのグラデーションオブジェクト(マスク版になる)を配置し、透明パネルメニュー「不透明マスクを作成」を実行する。黒が透明部分、白に近づくほど不透明となる04。



アピアランス

アピアランス属性とは、オブジェクトそのものを変更せずに、オブジェクトの外観だけを変更する機能のこと。

通常のオブジェクトでは、単一の塗りと線の設定しか行えないが、アピアランス機能を使用することで、1つのオブジェクトに複数の[塗り]や[線]、[透明度]および[効果]を加えることができる。また、アピアランスパネルから、設定した色や線幅、適用した効果などを簡単に修正することができる。作成したアピアランスは、グラフィックスタイルとして保存することができ、別のオブジェクトに同じ属性を簡単に適用することができる。

アピアランスパネルのハイパーリンク

CS4からは、ハイパーリンク機能が加えられたことで、適用した[塗り]や[線]、[不透明度]の設定パネルおよび[効果]のダイアログをその場で開くことができるようになった。また属性の表示アイコン(目のアイコン)をクリックすることで、属性の有効と無効を簡単に切り替えることもできる06。

アピアランスの分割

アピアランス属性を持つオブジェクトは、1つのオブジェクトとして扱われるが、オブジェクトメニュー→“アピアランスを分割”を適用することで、単一の塗りと線の設定のオブジェクトに分割できる。またベクトル効果を行ったオブジェクトは、変形を適用したフォルムに合わせてパス化されるので、直接オブジェクト¹の編集が行えるようになる。

アピアランスパネルの概要

オブジェクトに適用したアピアランスは、アピアランスパネルで一括管理される。オブジェクトに新たに塗りを加える場合はパネルメニュー→“新規塗りを追加”、新たな線を加える場合はパネルメニュー→“新規線を追加”を選ぶ。また、効果メニューから行った、効果は自動的にアピアランスパネルに記録される。1つの塗りに同じ効果を複数適用することもできる05。



CS4からは、アピアランスパネル下部のボタンで“新規塗りを追加”、“新規線を追加”、“新規効果を追加”が行えるようになっている。



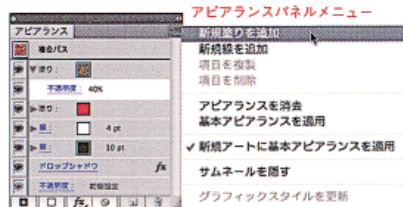
ラスターライズ効果を使用したオブジェクトは、効果がビットマップデータとしてラスターライズされる(P.65)。

アピアランスをグラフィックスタイルに登録

作成したアピアランスは、グラフィックスタイルパネルに登録してストックすることで、他のオブジェクトに簡単に流用することもできる。登録方法は、アピアランスを適用したオブジェクトを選択している状態で、グラフィックスタイルパネルメニュー→“新規グラフィックスタイル...”を実行するか、直接パネルにオブジェクトをドラッグ&ドロップすることでも登録可能だ。新たなオブジェクトに登録したスタイルを適用する際は、グラフィックスタイルパネルで登録したグラフィックスタイルをクリックするだけだ07。

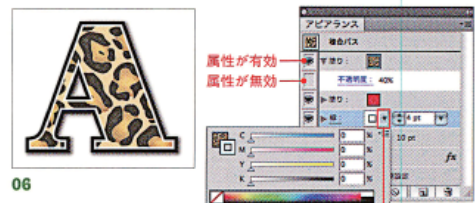


05



アピアランスパネルメニュー

アピアランスを消去
新規効果を追加
新規塗りを追加
新規線を追加



06

属性が有効
属性が無効

アンダーラインのある項目や矢印アイコンから各パネルやダイアログにアクセス可能



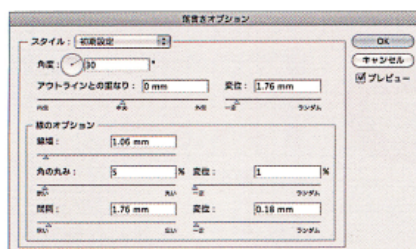
07



落書き効果

落書き効果は、オブジェクトの塗りをペンで描いたストロークのようなパスで塗りつぶす機能だ。落書きを適用するには、オブジェクトを選択し、効果→“スタイルズ”→“落書き...”を実行し、表示されたダイアログで

効果の設定を行う。[スタイル]であらかじめ用意されている効果を選択後、下のオプションから細かい設定を行うと操作が簡単に行える08。



08

スタイル: [スクラッチ]

スタイル: [シャープ]

ブラシ

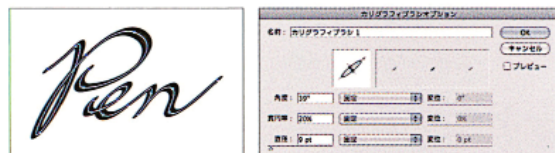
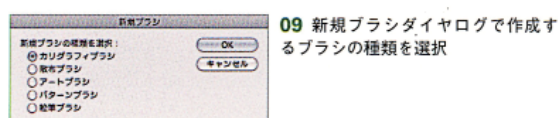
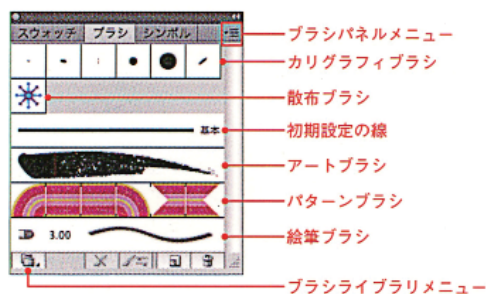
ブラシは、パスに沿ってあらかじめ登録されたオブジェクトを配置する機能。この機能を使用することで、ブラシツールでさまざまな線でパスを描いたり、作成したパスにブラシストロークを適用することができる。ブラシには、カリグラフィブラシ、散布ブラシ、アートブラシ、パターンブラシ、絵筆ブラシの5種類があり、ブラシパネルメニュー→“新規ブラシ...”で、それぞれオリジナルのブラシを登録することも可能だ⁰⁹。なお、ウィンドウメニュー→“ブラシライブラリ”には豊富な種類のブラシが用意されている。

カリグラフィブラシ

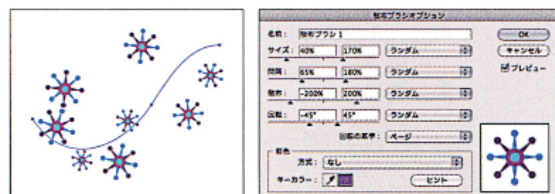
カリグラフィブラシは、カリグラフィペンで描いたような強弱のある線をパスに適用することができる。ブラシの登録方法は、“新規ブラシ...”で[新規カリグラフィブラシ]を選択し、表示されたダイアログで[角度]、[真円率]、[直径]などを設定する¹⁰。

散布ブラシ

散布ブラシは、登録されたオブジェクトをパスに沿っ



10



11

て散りばめるブラシ。ブラシの登録方法は、登録するオブジェクトを選択して“新規ブラシ...”で[新規散布ブラシ]を選択し、表示されたダイアログで[サイズ]、[間隔]、[散布]、[回転]などを設定する¹¹。

アートブラシ

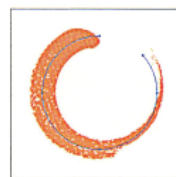
アートブラシは、パスの始点から終点までの長さに登録したオブジェクトを沿わせることで、チョークや木炭で描いたような線を描画することができる。ブラシの登録方法は、登録するオブジェクトを選択して“新規ブラシ...”で[新規アートブラシ]を選択し、表示されたダイアログで[方向]、[サイズ]などを設定する¹²。

パターンブラシ

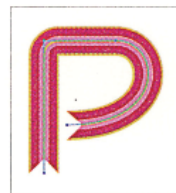
パターンブラシは、パスの形状に従って、登録されたオブジェクトを定義されたパターンで描画する。パターンはパスのセクションごとに異なるデザインを適用することができる。ブラシの登録方法は、あらかじめブラシを構成するオブジェクトをスウォッチに登録しておく。“新規ブラシ...”で[新規パターンブラシ]を選択し、表示されたダイアログで[サイド]、[内角]、[外角]、[パターンの最初]、[パターンの最後]に登録したスウォッチを設定する¹³。

絵筆ブラシ

絵筆ブラシは、本物の絵筆のようなブラシストロークを作成する(P.28)。



12



13

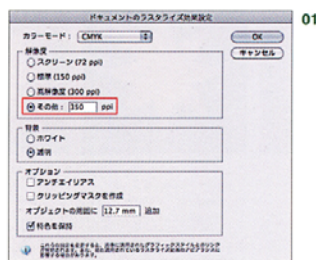


ビットマップの扱い

ラスタライズ効果設定

Illustratorで作成するデータは基本的に“ベクトルデータ”なので、写真などのレイアウト以外では、解像度を特に気にする必要はない。ただし効果メニューの操作の中には、内部処理でビットマップデータ化して適用される効果がある（「ぼかし」や「ドロップシャドウ」など）。これらの効果を「ラスタライズ効果」といい、使用する際にデータの用途に合わせて、最初に解像度をきちんと設定しておく必要がある。

ラスタライズ効果の解像度は、効果メニュー→“ドキュメントのラスタライズ効果設定...”から設定できる。印刷向けのデータを作成する際は、解像度を[その他：350ppi]に設定する01。また、Webサイトなどの用途では[スクリーン(72ppi)]に設定する。



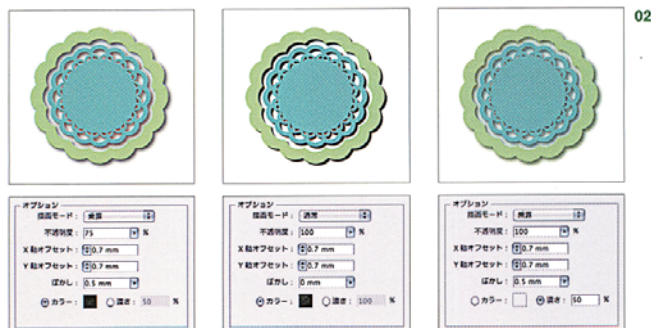
スタイルライズ効果

効果メニューの上半分（Illustrator効果）は、主にベクトル効果となるが、例外的にビットマップ処理される効果がある。効果メニュー→“スタイルライズ”から実行する4つのラスタライズ効果について解説しよう。

ドロップシャドウ

オブジェクトの背後に影をつける効果で、簡単にアナログ的な立体感をつけることができるため、Illustratorでも広く使われるラスタライズ効果だ。効果の設定はダイアログで行う。まず[描画モード]を選択する。デフォルトの[乗算]にしておくと背景に自然に影を馴染ませる

ことができる。[不透明度]は影の濃さを相対値(%)で設定する。[X軸オフセット]は横方向、[Y軸オフセット]は縦方向のオブジェクトからのシャドウの距離を設定する。[ぼかし]は、ぼけ足の長さを指定する。[ぼかし：0mm]にすると、ぼけ足がないオブジェクトと同じ形状の影になる。[カラー]では影の色を指定する。[濃さ]を選択すると、オブジェクトのカラーにブラックを混合した影をつくることができる。[濃さ：100%]だとブラックの影になり、[濃さ：0%]にするとオブジェクトと同じカラーの影が作成される02。



ビットマップ画像の配置とリンク

Illustratorでデザインをする際に、写真などの画像データをレイアウトしなければならないことがある。ドキュメントに画像を配置する際は、ファイルメニュー→“配置...”を実行し、目的の画像ファイルを選択する06。

配置画像のリンクと埋め込み

配置ダイアログでは、[リンク]のチェックボックスがあり、チェックすると画像をリンク画像として扱われ、チェックを外すと埋め込み画像として扱われる。

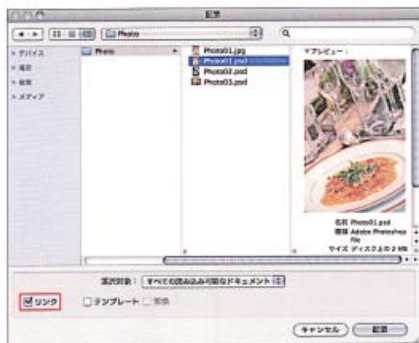
リンク画像は、作成元のファイルから情報を読み取ってプレビューされており、保存をしてもIllustrator書類自体には含まれない。このため、埋め込み画像よりもファイルのサイズを抑えることができる。ファイルのサイズを抑えることによって、作業環境にかかる負担が減少し、より効率的に作業を行うことができる。なおリンク元の画像を別アプリケーションなどで変更すると、Illustratorに配置したデータも変更される。また配置データの名称変更や保管場所（ファイル階層）が変更された場合、リンク切れとなりファイルを再選択しないと画面

に表示されない。

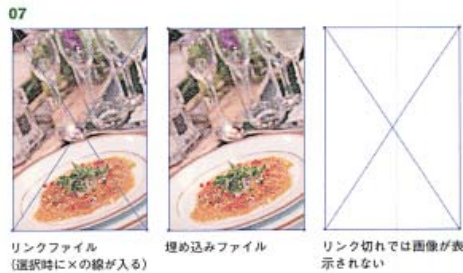
埋め込み画像は、画像のデータそのものがコピーされIllustrator書類の中に埋め込まれる。このため、リンク配置と違って元のアートワークを変更しても配置画像は変更されない。画像データ全体がファイルに埋め込まれることで、リンク配置よりもファイルのサイズは大きくなる07。

下絵用の画像を配置する

Illustratorでイラストや地図などを描画する際の下書きとして画像を配置する際は、配置ダイアログで[テンプレート]にチェックを入れて画像を配置しよう。レイヤーパネルで、作業レイヤーの下に自動的にロックされたテンプレート用のレイヤーが作成されて画像が配置される。この場合、[画像の表示濃度：50%]に設定される08。レイヤーメニューからテンプレートレイヤーのオプションを開けば、画像の表示濃度を変更することができる。



06 [リンク]にチェックでリンク画像。解除で埋め込み画像になる



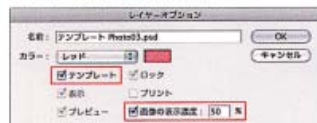
リンクファイル (選択時に×の線が入る) 埋め込みファイル リンク切れでは画像が表示されない



08 テンプレートとして配置された画像



テンプレートとして配置された画像



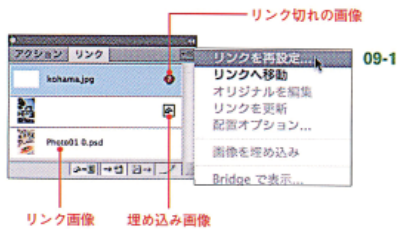
テンプレートとして配置された画像

リンクパネル

Illustratorに配置された画像は、リンクパネルで一括して表示されアイコンで状態を確認できる。リンク画像には、元画像のファイル名が表示され、埋め込み画像にはアイコンが表示される。またリンク切れになった画像は[?]アイコンが表示される。この場合リンクパネルメニュー→"リンクを再設定"で、リンクファイルを再設定しなければならない09-1。

また、リンクパネルメニュー→"リンク情報..."で、Photoshopでリサイズを行った情報が確認できる。リンク画像には、ファイル名、ファイル階層、変更日などが表示されるが、埋め込み画像には表示されない09-2。

他にも、別アプリケーションで画像を修正した際の更新、さらにリンク画像の埋め込みなどを行うことができる。



09-1



09-2

クリッピングマスク

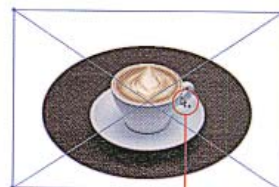
配置した画像をトリミングする際は、クリッピングマスクを使用する。配置した画像の前面に、切り抜く形のパスを配置し、画像とパスを同時に選択して、オブジェクトメニュー→"クリッピングマスク"→"作成"を実行する。マスク後は、画像とマスク版が1つのオブジェクトとして扱われるが、選択を解除した状態で、グループ選択ツールでマスクエリア内をクリックすることで、画像のみが選択できる。またエリアの境界をクリックする



トリミング用のパスを前面に配置



クリッピングマスクでトリミングされた画像



ダイレクト選択ツールでエリア内をクリックで画像のみを選択



ダイレクト選択ツールで境界をクリックしてマスクを選択

版面設計

ページの各部名称



ページ物のレイアウトでは見開きページが基本となる。このページの余白や本文といったレイアウトの基本となる要素には、決まった呼び方があるので、まずそれらを覚えておこう01。

●版面(はんづら、はんめん)

紙面の中で、本文などが入るスペースのこと。後述する天、地、ノド、小口のマージン(余白)を除いた領域を指す。

●天(てん、あたま)

紙面の上辺のこと。「天アキ」「天マージン」などと言うときは、紙面の上端から版面までのスペースを指す。

●地(ち、けした)

紙面の下辺のこと。「地アキ」「地マージン」などと言うときは、紙面の下端から版面までのスペースを指す。

●ノド

紙面の本を綴じる側の辺(見開きページの内側の辺)のこと。「ノドアキ」「ノドマージン」などと言うときは、紙面の内側(見開きページの中央)から版面までのアキを指す。見開きの左ページでは右側、右ページでは左側のスペースとなる。

●小口(こぐち)

本来はノド側以外の本の切断面のことを指し、天側を天小口、地側を地小口、見開きの外側(ノドの反対側)を前小口と呼ぶ。ただし、単に「小口」と呼ばれるときは一般に外側の前小口を指し、「小口アキ」「小口マージン」などと言うときは、紙面の外側から版面までのスペースを指す。見開きの左ページでは左側、右ページでは右側のスペースとなる。

ページの構成要素

版面内に組まれるテキストなど各要素の名称や特徴、レイアウトの際のポイントについて解説する。

タイトル

記事の表題のこと。記事にどんなことが書かれているかを、簡潔に読者に提示する02。タイトルを補足するサブタイトルが入る場合もある。

●目安とポイント

- ・読者に与える印象を考慮し、内容に合わせて書体を選ぶ
 - ・目立たせたい部分なので、サイズを大きめにする
 - ・文字が大きい分、密度感を出すために文字間の詰め処理を行うことも多い
 - ・ロゴ風に加工し、アイキャッチ効果を高める場合もある
- ※参考フォントサイズ：30Q ~ 100Q(21pt ~ 72pt)程度

リード

記事の導入文のこと。タイトルで喚起した読者の興味を持続させ、記事の本文に目を向けさせる働きを持つ03。

●目安とポイント

- ・基本的にタイトルのそばに配置する
 - ・本文より目立つように、サイズを若干大きめにするが、フォントウェイトを太くすることが多い
- ※参考フォントサイズ：11Q ~ 17Q(8pt ~ 12pt)程度

見出し

記事の内容の区切りごとに付けられる表題のこと。話題の変わり目を視覚的に明示することで、読者の内容の理解をスムーズにする04。長い文章の場合、大見出し、中見出し、小見出しといった具合に文章を整理するための階層化して、それぞれに応じたサイズや太さ、囲みなどを設定する。

●目安とポイント

- ・本文よりも目立たせるため、サイズを大きくする、フォントウェイトを太くする、色を変えるなどで変化を付ける
 - ・本文との間に1 ~ 2行程度の空間を設ける
- ※参考フォントサイズ：11Q ~ 17Q(8pt ~ 12pt)程度

本文(ほんもん、ほんぶん)

記事の本文のこと。通常左綴じの本では横組み、右綴じの本では縦組みになる04。ストレスなく読める1行の文字数は、40文字程度を上限と考えておくとよい。判型にもよるが、それ以上文字数が多くなるときは段組みを設定することで、1行が短くなり読みやすくなる。

●目安とポイント

- ・読みやすさを考慮した書体を使用する(オーソドックスな明朝かゴシック)
 - ・行送りはフォントサイズの1.5倍程度にするのが一般的(太めのフォントを使用した場合は、行送りを2倍ほど開けた方が読みやすいこともある)
- ※参考フォントサイズ：10Q ~ 14Q(7pt ~ 10pt)程度

02 タイトルの例



フォント：ゴシックMB101Pro H / サイズ：30pt



フォント：筑前B見出しMin Std E / サイズ：38pt

ノンブル

ページ番号のこと06. numberのフランス語「nombre」に由来する(ドイツ語由来との説もある)。なお、扉ページなどでノンブルを印刷しないことを「隠しノンブル」と呼ぶ。

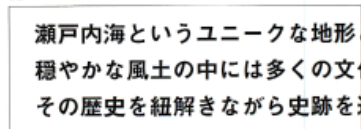
●目安とポイント

- ・版面の外に組むのが一般的
 - ・紙面の小口部分に配置されることが多い
 - ・書体はサンセリフ系の欧文フォント(Helveticaなど)が使われることが多い
- ※参考フォントサイズ：10Q～17Q(7pt～12pt)程度

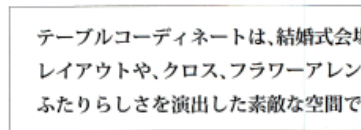
コラム

本文に関連する文章を独立して載せた欄のこと。罫で囲んだり、色面を背景に配置することで本文と区切りを付ける。

03 リードの例



フォント：見出しゴMB31Pro / サイズ：11pt / 行送り：19pt



フォント：小塚明晴Pro B / サイズ：10pt / 行送り：18pt

04 見出しと本文の例

シーンに合わせた照明選び

暖かい雰囲気を出したい場所は電球色、読書や作業する場所には明るい昼光色というように、シーンに合った照明を使うことでお部屋の雰囲気を変えることができます。また、天井や壁面に光を当てる間接照明を取り入れリラックスできる空間を作ることができます。

(見出し)フォント：ヒラギノ角ゴ StdN WB / サイズ：10pt
(本文)フォント：中ゴシックBBB Pro Medium / サイズ：8pt / 行送り：14pt

心と体を癒すアロマ。1931年頃、フランス・モーリス・ガット中の事故でやけどを負い、とつさに目の前にダーの精油をかけた。回復の体験をもたせ、アロマセラピーの現代では健康維持効果が話題になりが

(見出し)フォント：丸明オールド / サイズ：11pt
(本文)フォント：リュウミンPro R / サイズ：9pt / 行送り：15pt

キャプション

写真などの図版を説明する文章のこと。本文と図版との対応関係を明確化する役割がある05。

●目安とポイント

- ・本文と差別化するため、小さいサイズで組む
 - ・ゴシック系の書体が使われることが多い
 - ・写真などをナンバリングし、別の箇所にキャプションだけをまとめる場合もある
- ※参考フォントサイズ：7Q～10Q(5pt～7pt)程度

左ページ、横組みならば右ページに入れることが多い

- ・背景に色面の帯や罫処理をするなどして目立たせることもある

図版

本文に連動した写真やイラスト、グラフ、地図など、文字以外のグラフィック要素のこと。ファッション誌やカタログなどでは、本文よりも高い比率で用いられる08。

●目安とポイント

- ・補助説明的な図版は、原則として本文が連動している箇所の近くに配置する
- ・写真はおもに長方形などの図形でトリミングをする場合(角版)と、被写体の形に沿って切り抜いて使用する場合(切り抜き版)がある

版面の設計

ページレイアウトは、何よりもまず、版面の設計を行うことから始まる。ここでは、版面を設計する上で欠かせない知識である「版面率」と「段組み」の設定について説明する。

版面率

版面と余白の割合を「版面率」と呼ぶ。版面率によって印刷物が読者に与えるイメージはガラッと変わる。版面率が高ければにぎやかな印象を与えるし、低ければ上品な印象を与える。版面と余白はページデザインの土台となるものなので、記事内容や本の特性を考慮しながら、版面率を決定しよう09。

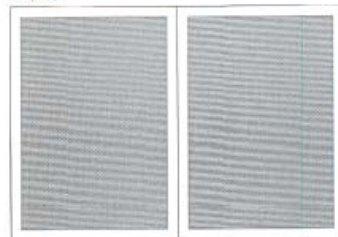
●版面率が高い紙面

版面率が高いと、紙面いっぱいに情報を配置できるので、活気のあるにぎやかなレイアウトになる。情報誌など、掲載する情報量が多い媒体に向いている。

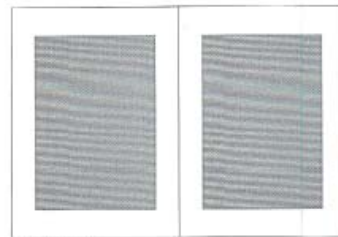
●版面率が低い紙面

版面率が低いと、紙面に余白が多くできるので、ゆったりとした上品なレイアウトになる。テキスト主体の書籍など、文章をしっかり読ませる媒体に向いている。

09 版面率



版面率が高い紙面

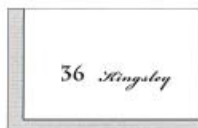


版面率が低い紙面

06 ノンブルの例

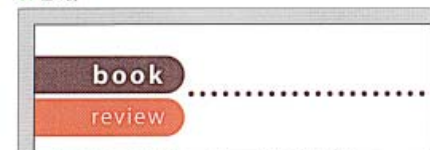


フォント：Arial Narrow Bold / サイズ：11pt



フォント：Charlemagne Std Bold / サイズ：9pt

07 柱の例



テーマを連想させる図形を使いアイキャッチ効果を付けた柱



雰囲気アクセントにした柱

製本方式と綴じ方

製本様式や綴じ方によって、エディトリアルデザインでの版面の取り方も変わってくるので、違いをきちんと理解しておこう。たとえば、ページ数が多くノド側が開きづらい本では、ノドの余白を広げたりするなどの工夫が必要となる。また中綴じの本では、内側の折りになるほど左右の仕上がりが寸法が小さくなることも考慮しなくてはならない。

製本の種類

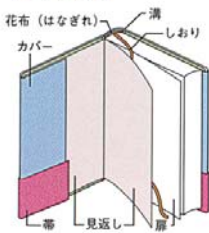
雑誌や書籍、カタログなどのページ物の印刷物では、複数のページを面付けした状態で、印刷用紙の裏面に印刷する。ページ番号が順番に並ぶように折りたたみ(折りたたんだものを「折り丁」という)、束ねて綴じる「製本」を行うことで本の形に仕上げる。

製本様式には、大きく分けて通常の雑誌、書籍などで使われる「並製本」と、新刊の文芸書などで使われる「上製本」がある。

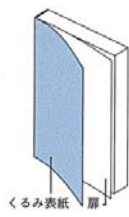
並製本では折り丁を綴じ、表紙でぐるみから断裁するため、表紙と中身が同じサイズになる。並製本の折り丁の綴じ方には「中綴じ」、「無線綴じ」、「平綴じ」などの種類がある。

11 製本様式と綴じ方

●上製本の例



●並製本の例



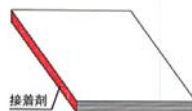
上製本は折り丁を綴じて断裁し、その後ひと回り大きい厚手の紙の表紙を付ける加工などを行う。表紙に堅い紙を使うことから、一般に「ハードカバー」とも呼ばれている。上製本の折り丁の綴じ方には、おもに「かがり綴じ」が使用される¹¹。

●中綴じ



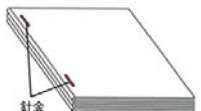
- ・並製本の綴じ方
- ・折り丁を開いた状態で重ね、背の中央に針金を通して綴じる
- ・開きがよい
- ・内側の折りと外側の折りによって紙面のサイズが変わるため、小口のマージンに注意する
- ・週刊誌やパンフレットなどで使用

●無線綴じ



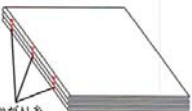
- ・並製本の綴じ方
- ・折り丁を開いた状態で重ね、背の部分を接着剤で固めて綴じる
- ・開きが比較的よい
- ・ページ数の多い雑誌やカタログ、書籍などで使用

●平綴じ



- ・並製本の綴じ方
- ・折り丁を開いた状態で重ね、ノドの部分に針金を通して綴じる
- ・開きがよくないので、商業出版物にはあまり使われない
- ・取扱説明書、教科書などで使用

●かがり綴じ



- ・上製本の綴じ方
- ・折り丁を開いた状態で重ね、背の部分に糸を通して綴じる
- ・開きが比較的よい


ガイドラインを利用した段組みの設定

版面に文章を流し込むときに、段組みの設定をする。行の長さが適度になり読みやすくなる。段組みを設定するには、1行の長さや段組みの間のスペースを決める必要がある。行の文字数は長すぎても短すぎても読みづらくなるので、12～30文字程度を目安に設定しよう。段組みの間のスペース(段間)は、本文で使用している文字の全角2～3文字分くらいが適切といわれている¹⁰。

Illustratorでページレイアウトを行う場合、段組みやマージンを決めておいてガイドラインを作成し、それを目安にテキストや写真を配置していくのが一般的だ。

10 段組みの設定

段間は2～3文字程度の空きを設ける

Google を検索して偶然あなた  せん。自分が管理しやすいための日記を日にした人がいるとしまらば、ある程度コンテンツが増しよう。その人はあるキーワードまでからじっくりカテゴリライズに専られただけであって、あなた自身に興味があるわけではないです。なので、細かくカテゴリライズしてもそんなに困るわけではない。日記なら尚更不用てほど閲覧者はヒマじゃありませんそれと合わせてコメント欄も不要

文字設定

文字パネル

文字パネルは、フォントの種類・サイズや行送り、文字詰めなど、文字の見目を調整するためのパネルだ⁰¹。文字パネルは、ウィンドウメニュー→「書式」→「文字」で開くか、文字ツールを選択時にコントロールパネルの「文字」の部分をクリックしても開くことができる。

フォントメニュー／スタイルの設定

書体(フォント)とフォントスタイルを指定する。フォントスタイルは、フォントファミリー書体(同じ字形だが、太ざ(ウエイト)や斜体など文字のスタイル属性が複数ある書体)の太さなどのスタイルを指定する⁰²。例えば、Arial Boldだと[フォント: Arial]、[フォントスタイル: Bold]となる。

フォントサイズの設定

文字の大きさを設定する。サイズは、直接ボックスに入力するか、ボックスの両側に表示される矢印アイコンをクリックして行う。組版では、文字の単位は級(Q)での指定が広く使われている⁰³。これは、DTP以前に使われていた写植(写真植字)の単位であったためだ。なお級指定だと、1級=0.25mmという単位のため、日本語でベタ組する際に1行の長さを計算しやすいといったメリットがある。文字の大きさの単位は、Illustratorメニュー→「環境設定」→「単位...」の[書式](P.22)で変更可能だ。

Illustratorメニュー→「環境設定」→「単位...」の[日本語オプション](P.22)で変更可能だ。

文字の比率の設定

[垂直比率]、[水平比率]は文字を垂直方向/水平方向に拡大・縮小する機能だ。タイトルの文字にインパクトを出したいとき⁰⁵⁻¹や、文字列の幅を変更して行幅を揃えたいとき⁰⁵⁻²などに使用する。極端に圧縮したり、引き延ばすと、文字のデザインに影響が出るので注意が必要。

カーニングの設定

文字と文字の間にカーソルを置き、文字間の間隔を詰めたり空けたりする機能。見出しなどで文字間を手動で調整したり、記号と文字の間隔を少し空けたいときなどに使用する⁰⁶。

トラッキングの設定

文字の間隔を均等に詰めたり空けたりする機能。キャッチコピーなどで文字間隔を空けて余裕のある文字組みにすときや、本文などを明朝系の書体で組んだ場合に、バラバラして見えないように少し詰めたいときなどに使用する⁰⁷。あまり詰めすぎると、文字の形によっては重なってしまうことがあるので、注意が必要だ。

文字ツメの設定

文字の間隔を、字形に合わせて自動で詰めたいときに

行の間隔を設定する。行の間隔は、一般にいう「行間」ではなく、行の基準点(Illustratorでは行の下端)から次の行の基準点までの距離である「行送り」で設定する⁰⁴⁻¹。また、フォントサイズが同じでも、書体によって見た目の大きさは異なる。たとえばゴシック系の太い書体と明朝系の書体では、同じ行送りでも間隔が違って見えるので、書体によって読みやすい行送りを設定する必要がある⁰⁴⁻²。通常、行送りはフォントサイズに対して、1.2～2倍程度の数値を設定するのが一般的だ。組版では、行送りの単位は歯(H)での指定が広く使われている。これも級と同じく写植の単位で、1歯=0.25mmとなる。行送りの大きさの単位は、Illustratorメニュー→「環境設定」→「単位...」の[日本語オプション](P.22)で変更可能だ。

文字の比率の設定

[垂直比率]、[水平比率]は文字を垂直方向/水平方向に拡大・縮小する機能だ。タイトルの文字にインパクトを出したいとき⁰⁵⁻¹や、文字列の幅を変更して行幅を揃えたいとき⁰⁵⁻²などに使用する。極端に圧縮したり、引き延ばすと、文字のデザインに影響が出るので注意が必要。

カーニングの設定

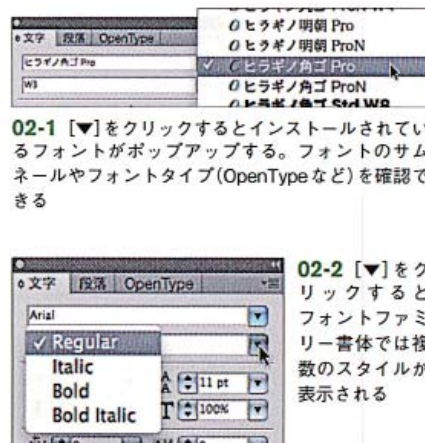
文字と文字の間にカーソルを置き、文字間の間隔を詰めたり空けたりする機能。見出しなどで文字間を手動で調整したり、記号と文字の間隔を少し空けたいときなどに使用する⁰⁶。



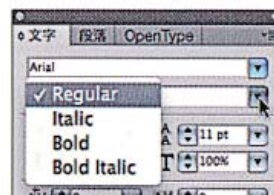
コントロールパネルの[文字]をクリックするとパネルがポップアップする

- ① フォントメニュー
- ② フォントスタイル
- ③ フォントサイズ
- ④ 行送り
- ⑤ 水平比率
- ⑥ 垂直比率
- ⑦ カーニング
- ⑧ トラッキング
- ⑨ 文字ツメ
- ⑩ アキを挿入(左/上)
- ⑪ アキを挿入(右/下)
- ⑫ ベースラインシフト
- ⑬ 文字の回転
- ⑭ 下線
- ⑮ 打ち消し線
- ⑯ アンチエイリアスの種類を設定

01



02-1 [▼]をクリックするとインストールされているフォントがポップアップする。フォントのサマネールやフォントタイプ(OpenTypeなど)を確認できる



02-2 [▼]をクリックするとフォントファミリー書体では複数のスタイルが表示される

トラッキングの設定

文字の間隔を均等に詰めたり空けたりする機能。キャッチコピーなどで文字間隔を空けて余裕のある文字組みにするとときや、本文などを明朝系の書体で組んだ場合に、バラバラして見えないように少し詰めたいときなどに使用する07。あまり詰めすぎると、文字の形によっては重なってしまうことがあるので、注意が必要だ。

文字ツメの設定

文字の間隔を、字形に合わせて自動で詰めたいときに使う機能08。均等に詰める[トラッキング]と違い、字形に合わせて間隔を調整するので、文字同士が重なることはない。限られたスペースに文字を取めなければならない場合に便利だ。

アキを挿入の設定

文字の前(左/上)か後ろ(右/下)にスペースを挿入することで、文字の間隔を空ける機能09。[トラッキング]と違い、文字を空ける間隔を既定の設定値「八分」、「四分」、「二分」、「二分四分」、「全角」から選ぶことができる。

文字のベースラインの設定

選択した文字を横組みなら上下、縦組みなら左右に移動する機能10。数字やアルファベットなどを強調したときにフォントサイズを上げ、その分ベースラインを下げることで、他の部分と見た目を揃えたいときなどに使う。また1行のみ行間を空けたり詰めたりするときも便利だ。

文字の回転の設定

選択した文字を回転させる機能11。ポイントとなる文字を傾けてアイキャッチにしたいときなどに使用する。文字を回転させると、文字間隔が広がるので、場合によってはカーニングで調整しよう。

下線、打ち消し線

パネル下部のボタンをクリックすることで、入力した文字にアンダーラインまたは、打ち消し線を入れることができる12。両方入れることも可能だ。左のボタンは下線、右のボタンは打ち消し線になる。

美しい日本書体

家具で部屋全体の雰囲気は変わります。家具を選ぶ際にソファなど、大きいものから決めると、全体のイメージがわきやすくなります。

04-1 選択した1行の行送りを広げると上に間隔が広がる

美しい日本書体

家具で部屋全体の雰囲気は変わります。家具を選ぶ際にソファなど、大きいものから決めると、全体のイメージがわきやすくなります。

家具で部屋全体の雰囲気は変わります。家具を選ぶ際にソファなど、大きいものから決めると、全体のイメージがわきやすくなります。

03 同じ設定でも[pt]や[Q]などの単位によって大きさが変わる

04-2 書体によって同じ行送りでも間隔が違って見える

半額 > 半額

05-1 [垂直比率]を拡大することで、インパクトを強くした例

大 学 > 大 学 > 大 学

05-2 幅が広い文字列を選択して[水平比率]を縮小することで、文字列の幅を揃えた例

サラウンド > サラウンド

06-1 「ン」と「ド」の間にカーソルを置き、マイナス値を入力して字間を狭めた例

■電話番号 > ■電話番号

06-2 「■」と「商」の間にカーソルを置き、プラス値を入力して字間を広げた例

natural > natural

07-1 [トラッキング]で文字間を広げた例

暮らしの中で > 暮らしの中で

07-2 [トラッキング]で文字間を狭めた例

投稿レシビ > 投稿レシビ

08 [文字ツメ]では、手軽に文字の間隔をツメることができる

花鳥風月 > 花鳥風月

09 [アキを挿入(右/下)]で[全角]を選ぶと、文字の間に1文字分の空白ができる

20周年祭 > 20周年祭

10 数字のフォントサイズを上げ、[ベースラインシフト]でマイナス値を入力して見た目を揃えた例

世界記録 > 世界記録

11 回転させる文字を選択して、[文字の回転]で角度を入力した例

を押す > ココを押す

12-1 文字を選択して、[下線]をオンにした例

出席/欠席 > 出席/欠席

12-2 文字を選択して、[打ち消し線]をオンにした例



14-1 括弧内の文字を選択して、[割り注]を設定した例

文字パネルメニューには、縦組みにした際の英文処理などのオプションが用意されている。文字パネルメニューの項目は、文字パネルの右上の▼をクリックすることで選択できる。

縦組み中の欧文回転／縦中横の設定

[縦組み中の欧文回転]は文章を縦組みにしたときに、横向きに組まれた数字や欧文を縦に回転する。[縦中横]は、縦組み中の2桁の数字などを部分的に横組みにする

割注(わりちゅう)の設定

選択した文字のサイズを縮小し、部分的に複数行で組む14-1。用語の注釈などに使用し、[割注設定]で行数やサイズなどを設定できる14-2。

文字揃えの設定

文字パネルメニューから選ぶ機能。サイズの違う文字が混在する場合に、最も大きい文字を基準として、どこで揃えるかを設定する機能15。初期設定では欧文ベースラインで揃える設定になっている。

オールキャップス／スモールキャップス

文字パネルメニューから選ぶことで、英字の文字スタイルが決定される。入力した小文字にオールキャップスを適用すると大文字になる。スモールキャップスを適用すると、フォントにスモールキャップスがある場合はその文字が使用される。スモールキャップスが無い場合は、標準の大文字を縮小して疑似スモールキャップスにする

上付き文字／下付き文字

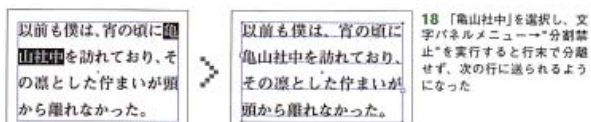
いずれも文字パネルメニューから選ぶことで、文字スタイルが決定される。上付き文字、下付き文字とはフォントのベースラインに対して上下される縮小サイズのテキストのこと17。縮小率はファイルメニュー→*ドキュメント設定...で開くダイアログで設定できる。

文字幅を調整／システムレイアウト

文字幅を調整／システムレイアウトは、いずれかの設定がドキュメント内のすべての文字に適用されるので、選択した文字だけに適用することはできない。初期設定では、[文字幅を調整]が選択されている。[文字幅を調整]はテキストの見た目と読みやすさの両方の点で最適な文字間隔が設定される。ピクセル単位でドキュメント全体の文字間隔を設定するには、[システムレイアウト]を選択する。

分割禁止

固有名詞や、熟語、ハイフンで分割すると読み誤る可能性のある単語を行末で分割しないように設定することができる18。名前の姓と名など、複数の単語を2行にまたがらないようにすることもできる。分割されないようにする単語を選択し、文字パネルメニューから[分割禁止]を選択する。



18 「亀山社中」を選択し、文字パネルメニュー→*分割禁止*を実行すると行末で分割せず、次の行に送られるようになった

段落設定

段落パネルは、文字組みの基本となる行揃えや禁則処理についての設定を行うパネルだ01。段落パネルは、ウィンドウメニュー→「書式」→「段落」で開くか、文字ツールを選択時にコントロールパネルの「段落」の部分をクリックしても開くことができる。

行揃えの設定

〔左揃え〕は行頭、〔右揃え〕は行末に揃える(縦組み時は〔上揃え〕、〔下揃え〕)。リードなどをタイトルと揃えるときなどに使用する。これらの行揃えでは、一般に句読点の後など、文章の区切りのいい箇所で行を行う。

〔中央揃え〕はリードなどで、タイトルの中央に揃えるときに使用する。これも、一般に文章の区切りのいい箇所で行を行う。

〔均等配置〕はエリア内入力時に、最終行以外の文章の左右(縦組みの場合は上下)を揃えるときに使用する。「ジャスティファイ」ともいい、文字量が多いテキストはほとんどの場合この形式で組む。

01

- 01 行揃え / 両端揃え
- 02 左インデント
- 03 右インデント
- 04 1行目左インデント
- 05 段落前のアキ
- 06 段落後のアキ
- 07 禁則処理
- 08 文字組み

コントロールパネルの「段落」をクリックするとパネルがポップアップする

飾り棚でお部屋を彩る

お部屋を彩る飾り棚は、お洒落なものを揃えたい人におすすめ。余白の部分を生かして飾ることができます。ここでは、美しい棚のディスプレイ方法を紹介します。



〔左揃え〕

飾り棚でお部屋を彩る

お部屋を彩る飾り棚は、お洒落なものを揃えたい人におすすめ。余白の部分を生かして飾ることができます。ここでは、美しい棚のディスプレイ方法を紹介します。



〔中央揃え〕

お部屋を彩る飾り棚は、お洒落なものを揃えたい人におすすめ。余白の部分を生かして飾ることができます。また、飾り棚のデザインやカラーを揃えることで、統一感が出ます。実際に合わせて自分らしいディスプレイを楽しみましょう。

クリエイティブディレクター コピーライター
アートディレクター イラストレーター
グラフィックデザイナー カメラマン
DTPオペレーター スタイリスト



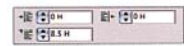
〔均等配置 (最終行左揃え)〕



〔両端揃え〕

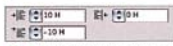
02 行揃えの設定

言はお部屋本の中で、お洒落な部屋を。そのための飾り棚は、インテリアの大切な要素となります。ポイントは、「見た目」、裏の配置を工夫することで光を効かせ、明るく温かい部屋の雰囲気を演出しましょう。



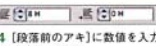
03-1 [左インデント]に1文字分の値を入力することで、段落文頭を字下げする(フォントサイズ: 8.50)

キャンペーン期間中ご契約の方、抽選で10名様に、1,000円分の商品券が当たる!
キャンペーン期間中ご来店の方に、もちろんオリジナルグッズプレゼント!



03-2 [左インデント]に1文字分の空白を作り、[1行目左インデント]で1文字分マイナスの値を設定することで、段落文頭を字下げする(フォントサイズ: 10)

キャンペーン期間中ご契約の方、抽選で10名様に、1,000円分の商品券が当たる!
キャンペーン期間中ご来店の方に、もちろんオリジナルグッズプレゼント!



04 [段落前のアキ]に数値を入力して、段落間に空白をつくる

禁則処理の設定

禁則処理とは、日本語組版で禁止されている行頭の句読点や閉じ括弧、行末の起ち括弧などを避けるために、それら(またはその前後の文字)を前の行に追い込んだり、次の行に送ったりする処理を指す。

Illustratorの「禁則処理」には〔弱い禁則〕と〔強い禁則〕があり、〔強い禁則〕は拗促音(「あ」「う」「っ」など)や長音(音引きの「ー」)も禁則の対象になる05。〔設定...〕で、禁則設定する記号や文字をカスタマイズできる。

福祉とひと言に言っても、現在はその活躍のフィールドは多岐に渡っています。それに伴って、福祉関連科目や心理学以外にも「法律」、「医学」、「社会学」といった分野まで、他方面から福祉を捉える必要があります。

禁則処理: なし

福祉とひと言に言っても、現在はその活躍のフィールドは多岐に渡っています。それに伴って、福祉関連科目や心理学以外にも「法律」、「医学」、「社会学」といった分野まで、他方面から福祉を捉える必要があります。

禁則処理: 弱い禁則

福祉とひと言に言っても、現在はその活躍のフィールドは多岐に渡っています。それに伴って、福祉関連科目や心理学以外にも「法律」、「医学」、「社会学」といった分野まで、他方面から福祉を捉える必要があります。

禁則処理: 強い禁則

05

それに伴って、「福祉関連科目」や「心理学以外」にも「法律」、「医学」、「社会学」といった分野まで、他方面から福祉を捉える必要があります。

文字組み: なし

それに伴って、「福祉関連科目」や「心理学以外」にも「法律」、「医学」、「社会学」といった分野まで、他方面から福祉を捉える必要があります。

文字組み: 約物半角

06 句読点などの約物に半角の間隔設定を使用

それに伴って、「福祉関連科目」や「心理学以外」にも「法律」、「医学」、「社会学」といった分野まで、他方面から福祉を捉える必要があります。

行末以外のほとんどの約物に全角の間隔設定を使用

文字組み: 行末約物全角

それに伴って、「福祉関連科目」や「心理学以外」にも「法律」、「医学」、「社会学」といった分野まで、他方面から福祉を捉える必要があります。

句読点などの約物に全角の間隔設定を使用

文字組み: 約物全角

〔両端揃え〕はエリア内入力時に、すべての文章の左右(縦組の場合は上下)を揃えるときに使用する。表組みの項目などで用いられる02。

インデントの設定

〔右インデント〕、〔左インデント〕(縦組み時は〔上インデント〕、〔下インデント〕)は文章全体、もしくは選択した段落で、左右にスペースを空けたいときに使用する。

〔1行目左インデント〕(縦組み時は〔1行目上インデント〕)は段落の1行目のはじめを空ける「字下げ処理」03-1や、ほかの行よりも突き出させる「ぶら下げ処理」を行う場合に使用する03-2。

段落の間隔の設定

〔段落前のアキ〕は段落の前にスペースを空けるとき、〔段落後のアキ〕は段落の後にスペースを空けるときに使用する04。

文字組みの設定

〔文字組み〕では、日本語のテキストで使用される文字や記号の間隔を指定する。主に、句読点や括弧などの記号類(「約物」と呼ぶ)だけを詰めたいときに使用する06。適用する際は、あらかじめ決められた4種類から選択するが、〔設定...〕で間隔などの設定値を変更できる。

ハイフネーション

チェックをオンにすることで、英単語が行末で収まらない場合、単語にハイフンを自動的に挿入する機能。英単語が原因で、行ごとの文字間隔が不自然になる際を使用するとよい。

段落パネルメニューには、テキストエリア内の文字処理について多彩なオプションが用意されている。段落パネルメニューの項目は、段落パネルの右上の▼をクリックすることで選択できる。

ぶら下がり

日本語の句読点が行末にきたときに、句読点をテキストエリアの外にはみ出して配置する機能08。[標準]を選択すると、行末の句読点が入力エリア内に入らない場合のみ、テキストエリアの外にはみ出す。[強制]を選択すると、行末の句読点が強制的にエリア外に追い出される。

禁則調整方式

禁則処理が設定されている場合に、[追い込み優先]、[追い出し優先]、[追い出しのみ]から調整方式を指定できる09。

チルダ(~)、括弧(()), en ダッシュ (-)、em ダッシュ (—)、コロン(:)、セミコロン(;)はテキストエリアから50%外側に配置される12。

日本語基準の行送り／欧文基準の行送り

[日本語基準の行送り]は、行の上端間の距離がテキストの行間として設定される。[欧文基準の行送り]は、横組みテキストの場合、テキストのベースライン間の距離がテキストの行間として設定される。入力した文字には、いずれかの設定が適用される。選択した行送りの横にはチェックマークが表示される13。

ジャスティフィケーション設定

メニューから選択すると表示されるダイアログで、欧文の[単語間隔]、[文字間隔]、[グリフ幅]を設定する14。[自動行送り]の値もここで設定する。自動行送りは、デフォルトで175%に設定されている。

ハイフネーション設定

ダイアログで英単語のハイフネーションを行う場合の文字数などの細かい設定を行う15。

分割禁止処理

禁則処理が設定されている場合に、禁則処理設定ダイアログの「分離禁止文字」で設定した文字が分離されなくなる。チェックされた状態が、分割禁止処理がオンとなる10。

繰り返し文字の処理

日本語の「日々」、「久々」など、繰り返し文字の文字記号が行頭に送られたときに、行末と同じ文字を繰り返し表示する。チェックされた状態が、繰り返し文字の処理がオンとなる11。なお、禁則処理が設定される場合は、繰り返し文字の文字記号は、分割禁止となる。

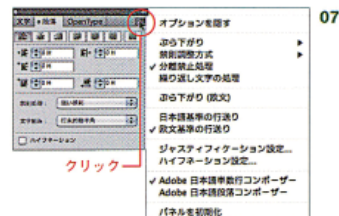
ぶら下がり(欧文)

設定をオンにすると、欧文の引用符(')、二重引用符(")、ハイフン(-)、ピリオド(.)、カンマ(,)をテキストエリアの外100%外側に配置され、アスタリスク(*)、

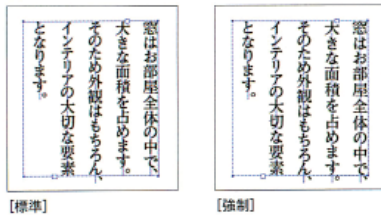
Adobe日本語単数行コンポーザー／Adobe日本語段落コンポーザー

組版方法を[Adobe日本語単数行コンポーザー]もしくは[Adobe日本語段落コンポーザー]から選択する。

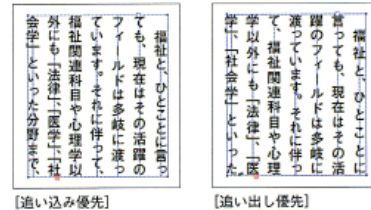
[Adobe日本語段落コンポーザー]は、複数行を対象として改行位置を調整し、後の行で不要な改行が行われないように、段落内の前の行を最適化する。[Adobe日本語単数行コンポーザー]はデフォルトの形式で、1行ずつ組版を行うため、改行位置を手動で調整する場合に便利だ。いずれの方式でも、段落に設定された可能な改行位置の中から最適な改行位置が割り出される。また、選択した段落ごとに個別に組版方法を設定することができる。



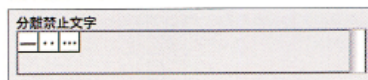
08 ぶら下がり



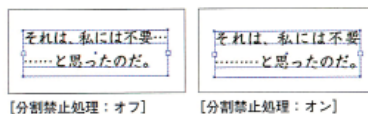
09 禁則調整方式



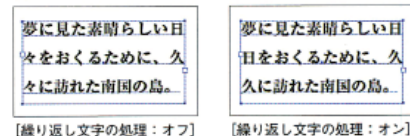
10 分割禁止処理



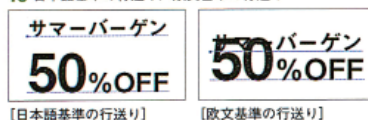
禁則処理設定ダイアログの「分離禁止文字」が対象となる



11 繰り返し文字の処理

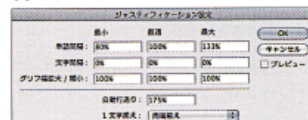


13 日本語基準の行送り／欧文基準の行送り

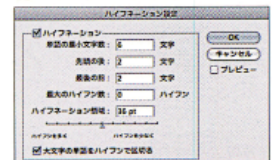


両方向1[行送り：12pt]でも、行ごとに文字サイズが違う文字列の場合、結果が大きく異なるので注意が必要だ

14 ジャスティフィケーション設定



15 ハイフネーション設定



文字入力

文字の入力方法

Illustratorの文字ツールは、単にアートボード上に文字を入力するだけでなく、エリア内やパス上に文章を流し込むこともできる。

文字ツールを使った文字入力

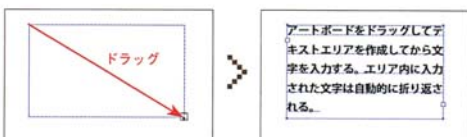
文字ツールまたは文字(縦)ツールで文字を入力する方法は、「ポイント文字」と「エリア内文字」の2通りある。

「ポイント文字」とは、クリックした位置が始点となり、文字を入力した分だけ文字列が伸長する入力方法。文字ツールでアートボードをクリックすると、アイビームカーソルが点滅する。キーボードで文字を打つと、このカーソルを基準に文字が入力される**01-1**。改行を行うにはreturnキーまたはenterキーを押す。

「エリア内文字」とは、オブジェクトのバウンディングボックス内に横組みまたは縦組みで文字列が流し込む方法だ。文字ツールでアートボードをドラッグすると、テキストエリアと呼ばれる長方形が描画される。キーボードで文字を打つと、その長方形の中に文字が入力される。境界線に達した文字は、エリア内に収まるように自動的に折り返される**01-2**。この入力方法は、雑誌などの組版を行う際の基本となる。



01-1文字ツールでアートボードをクリックして文字を入力する。入力した文字を選択すると[左揃え]の場合、文字の左下にアンカーポイントが表示される



01-2文字ツールでアートボードをドラッグしてテキストエリアの長方形を描画してから文字を入力する。入力した文字は自動的に改行される

エリア内への文字の入力方法

文字ツールでドラッグすることで長方形のテキストエリアを作成できることを述べたが、長方形以外の図形に文字を流し込むこともできる。図形をツールなどで描画し、描画したクローズドパスのオブジェクトのパス上を、文字ツール、文字(縦)ツール、エリア内文字ツールまたは、エリア内文字(縦)ツールでクリックする。これで図形が自動的にテキストエリアに変更される。図形内にはアイビームカーソルが表示され文字が入力できる。図形の塗りや線の属性は削除される**02-1**。

テキストエリアを変形する際は、拡大・縮小ツールやバウンディングボックスで拡大および縮小を行うと、テキストエリアと運動して文字も拡大および縮小してしまう。文字の設定を生かしてテキストエリアを変形する場合は、ダイレクト選択ツールでオブジェクトのセグメントやアンカーポイントを移動しよう**02-2**。長方形のテキストエリアの場合、セグメントをshiftキーを押しながらドラッグすることで、矩形(4つの角がすべて直角の四角形)を保つことができる。



エリア内文字ツールまたは、エリア内文字(縦)ツールでは、オープンパスのオブジェクトでもエリア内に文字を入力できる。文字ツールまたは、文字(縦)ツールでは、オープンパスのオブジェクトでは、パス上に文字が入力される(次の項目で説明)。



02-1エリア内文字ツールで、オブジェクトのパス上をクリックすることで、エリア内に文字を入力できる



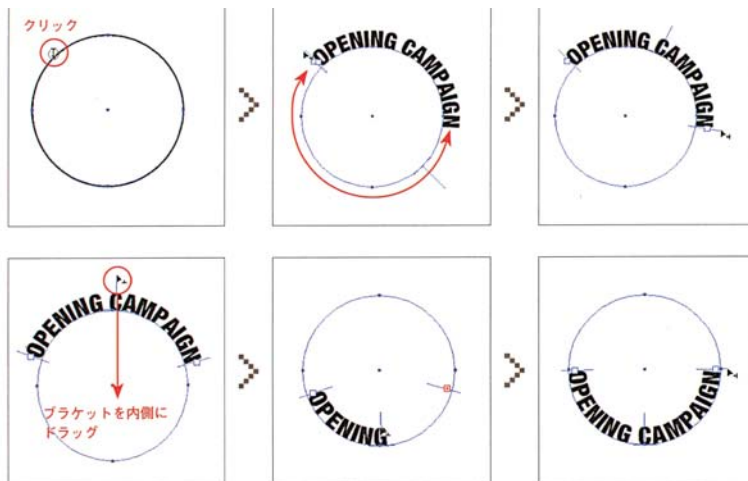
02-2テキストエリアを拡大・縮小する際はダイレクト選択ツールでセグメントを選択し、[shift]キーを押しながらドラッグするとよい

パスに沿った文字の入力方法

描画したオブジェクトのパス上を、パス上文字ツールまたは、パス上文字(縦)ツールでクリックすることで、パス上にアイビームカーソルが表示され、パスに沿って文字が入力できる。文字を入力するパスはオープンパスでも、クローズドパスでもよい。なお、パスの塗りや線の属性は削除される**03-1**。

文字を入力後、選択ツールを選ぶと文字列の先頭と末尾、その中間点に「ブラケット」と呼ばれる縦線が表示される。先頭と末尾のブラケットは文字の入力範囲を表し、文字のこのブラケットをドラッグすることで、文字の位置をパス上で移動することができる。また中央のブラケットを、パスを基準に反対側にドラッグすることで、文字の位置を反転することができる**03-2**。

さらに、書式メニュー→「パス上文字オプション」→「パス上文字オプション...」で入力した文字列を加工することもできる。



段組みの作成方法

テキストエリアを元に段組みを作る2通りの方法を解説する。

テキストエリアをリンクする

エリア内文字やバス上文字を入力すると、文頭付近とエリアの終点付近のバス上に小さな四角形のマークが表示される。これを「スレッド入力ポイント」と呼ぶ。またエリア内に収まり切らない長さの文章を入力した際は、□に+マークが追加される。これを「スレッド出力ポイント」と呼ぶ。これらのポイントをリンクさせることで、収まらなかった文章を別のテキストエリアに流し込むことができる。

作成方法は、まず選択ツールで「スレッド出力ポイント」をクリックすると、ポインタが読み込みテキストアイコンに変わる。次にアートボード空白部分をクリックすると、同じ大きさのテキストエリアが新たに作成され収まらなかった文章が自動的に流し込まれる **04-1**。ま

エリア内文字オプションで段組みを指定

エリア内文字オプションを使用することで、テキストエリア内を分割して段組みを作ることができる。エリア内文字オブジェクトを選択し、書式メニュー→「エリア内文字オプション」を実行すると、エリア内文字オプションダイアログが表示される。このダイアログでは、

た、別に長方形などの図形を用意して、テキストアイコンでバス上をクリックしてリンクしてもよい。

段組みのレイアウトなどで、複数のテキストエリアを同時にリンクする際は、まず基本となるテキストエリアを文字ツールでドラッグして描画後(長方形ツールで矩形を描画してもよい)、option(Alt)キーを押しながらドラッグして複製する。複製したテキストエリアすべてを選択して、書式メニュー→「スレッドテキストオプション」→「作成」を実行すれば可能だ **04-2**。

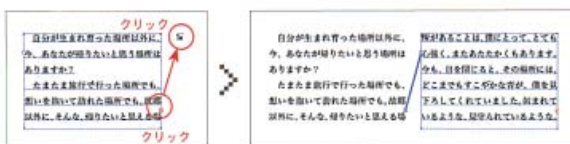
なお、リンクされたテキストを解除するには、書式メニュー→「スレッドテキストオプション」→「スレッドのリンクを解除」を実行すればよい。



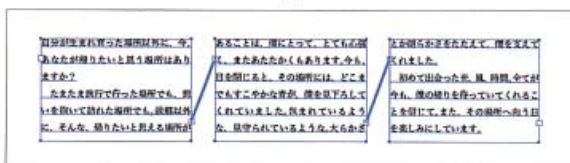
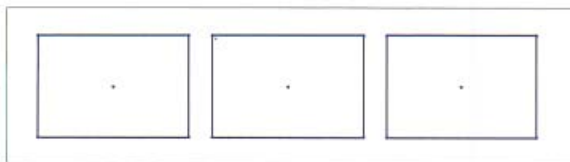
テキストエリアのリンクは、背面から前面へ階層の順にリンクされる。

[行]と[列]のセクション別に[段数]、[サイズ]、[段落間隔]を指定することができ、あらかじめ設定したテキストエリアのサイズの変更もできる。

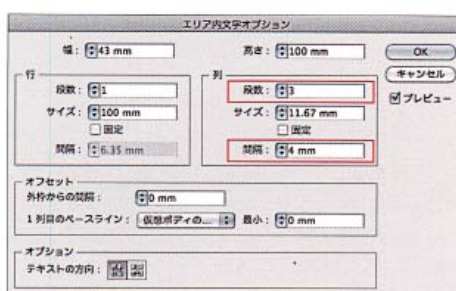
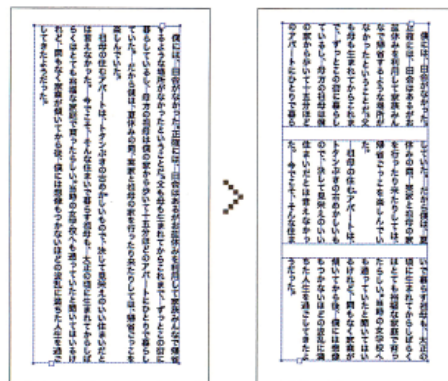
誌面レイアウトで、あらかじめ版面の大きさの長方形を設定すれば、簡単に段組みレイアウトができる機能だ。



04-1 選択ツールで「スレッド出力ポイント」をクリック後、アートボード空白部分をクリックすると、同じ大きさのテキストエリアが新たに作成される



04-2 テキストエリアとなる長方形を描き、すべてを選択してから書式メニュー→「スレッドテキストオプション」→「作成」を実行。すると、複数のテキストエリアが一気にリンクされる。テキストファイルなどから文章をコピーし、エリア内文字ツールでテキストエリアのバス上をクリックしてからペーストすることで、テキストエリアに文字を流し込む



05 縦長のテキストエリアを選択して、書式メニュー→「エリア内文字オプション」でダイアログを表示し、[列]のセクション別に[段数: 3]、[間隔: 4mm]と指定することで、テキストの段組みを指定した

タブを利用した表組作成

タブ機能を使用することで、各行の文字を指定した列に揃えることができるので、表組みの作成などに便利だ

04-1 ~ 04-3.

文字を入力する際に、文字列で揃えたい文字の手前にtabキーでタブを挿入しておく。書式メニュー→「制御文字を表示」に設定すると、タブを挿入した部分に矢印が表示される。ウィンドウメニュー→「書式」→「タブ」を実行すると、タブパネルが表示される。パネルの左上のボタン([左揃えタブ]や[中央揃えタブ]など、タブで区切られた文章を揃える位置)をクリックし文章を揃える基準を決定してから、タブ定規の上をクリックするこ

とで、タブを揃える位置を決定する。揃える位置には「タグストップ」という矢印が挿入される。このタグストップは、ドラッグして位置の調整が可能だ。またタブを等間隔に揃える際は、タブパネルメニュー→「タブの繰り返し」を実行することで、初めに設定した間隔に合わせてタブが連続して作成される。

また、料理のメニューなどで、左揃えで料理名、右揃えで金額を揃えるような場合に、金額部分の右揃えタグストップを選択し、[リーダー]の部分に[...]を入力することで、料理名と金額の間にリーダー罫を作成することもできる **04-4**。

番号	A列	B列
0	841×1189	1030×1456
1	594×841	728×1030
2	420×594	515×728
3	297×420	364×515

04-1 タブをはさんで項目を入力し、書式メニュー→“制御文字を表示”に設定タブパネルの[中央揃えタグストップ]をタブ定義の上に配置して位置を調整する

番号	A列	B列
0	841×1189	1030×1456
1	594×841	728×1030
2	420×594	515×728
3	297×420	364×515

番号	A列	B列
0	841×1189	1030×1456
1	594×841	728×1030
2	420×594	515×728
3	297×420	364×515

04-2 タブパネルを閉じて“制御文字を表示”をオフにする

番号	A列	B列
0	841×1189	1030×1456
1	594×841	728×1030
2	420×594	515×728
3	297×420	364×515

04-3 直線ツールなどで区切り線を入れることで簡単に表組みができる

ブレンドコーヒー	¥350
アメリカンコーヒー	¥350
エスプレッソ	¥380
カフェオレ	¥400
カプチーノ	¥430

ブレンドコーヒー	¥350
アメリカンコーヒー	¥350
エスプレッソ	¥380
カフェオレ	¥400
カプチーノ	¥430

04-4 全額部分の右揃えタグストップを選択し、[リーダー]の部分に「…」を入力すれば項目間にリーダー罫を入れることができる

アピアランスを使用した文字処理

白フチ文字

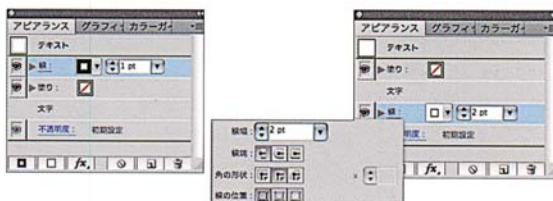
文字を配置する背景が写真などでごちゃついている場合、スミ文字をそのまま配置するだけでは、文字が認識しづらくなることが多い01-1。このときにアピアランスで、線の塗りを追加することでフチをつけるとよい。

作成方法は、フチをつける文字を選択し、アピアランスパネルメニュー→“新規線を追加”を選ぶ。アピアランスパネルに[線]と[塗り]が追加されるので、[線]を文

字の下の階層にドラッグして移動する。そして[線]をホワイトで配色し、線パネルで適正な線幅(線幅が太すぎても細すぎても良くない。文字の大きさにもよるが1～2ptくらいが目安)を設定、角の形状は[ラウンド結合]にする01-2。背景の色が濃い色の場合は、[線]をブラックにして、[塗り]をホワイトにするとよい01-3。



01-1 花の写真の上にスミ文字を配置したが、このままでは読めない



01-2 文字を選択した状態で、アピアランスパネルメニュー→“新規線を追加”を選ぶと新たに[線]と[塗り]が追加されるので、[線]を文字の下の階層にドラッグして移動、[線]をホワイト、[線幅]：2pt、[角の形状]：ラウンド結合にした



01-3 白フチをつけることで、写真の上でも読みやすくなった。場合によっては、文字の塗りを白にして黒フチをつけてもよいだろう