



Ai



※ Adobe CC 2015～2018 頃の画面をもとに作成しています。最新版とは一部 UI が異なる場合があります

プロのヒント Illustrator STEP1-1

Tip1 ユーザーインターフェースのカスタマイズ

初期設定では各種パネルやツールパネルは暗い背景色に設定されています。
ユーザーインターフェースは環境設定から変更できます。
Macintosh: [Illustrator] メニュー→[環境設定]→[ユーザーインターフェース]
Windows: [編集]→[環境設定]→[ユーザーインターフェース]



Tip2 オブジェクトの操作

◆選択ツール

オブジェクトに対して移動・変形・色付け・削除などの編集を行うためには、まずはオブジェクトを「選択」ツールで選択します。

◆ダイレクト選択ツール

「ダイレクト選択」ツールでオブジェクトをクリックすると、クリックしたセグメントやアンカーポイントのみが単独で選択され、編集することができます。

ダイレクト選択ツールに
選択されている
アンカーポイント



ダイレクト選択ツールに
選択されていない
アンカーポイント



◆すべてのオブジェクトを選択

「選択」メニュー→「すべてを選択」を選択します。



◆複数選択

shiftキーを押しながらクリックすると、
オブジェクトが複数選択できます。



◆作業の取り消し

誤った作業を行なった場合、作業の取り消しを行うことができます。「編集」メニュー→「～の取り消し」を選択すると作業が1つずつ前に戻ります。

◆作業の取り消しのやり直し

誤って「取り消し」を行なった場合、「取り消し」の「やり直し」ができます。
「編集」メニュー→「～のやり直し」を選択すると取り消した作業が1つずつ復帰できます。



※Illustrator は無限に取り消しを行うことができます。

Tip3 画面表示モード

◆プレビュー画面

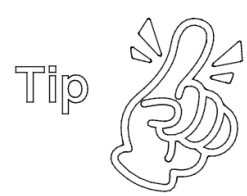
描いたオブジェクトのペイント設定を確認しながら作業できる画面です。ここに表示されている状態でプリントアウトされます。

◆アウトライン画面

描いたオブジェクトはペイント設定に関係なくすべてパスのみで表示されます。選択しやすく、オブジェクトの位置調整など、細かい作業を行う場合はアウトライン画面をおすすめします。



Tip



Tip



プロのヒント

Illustrator STEP1-2

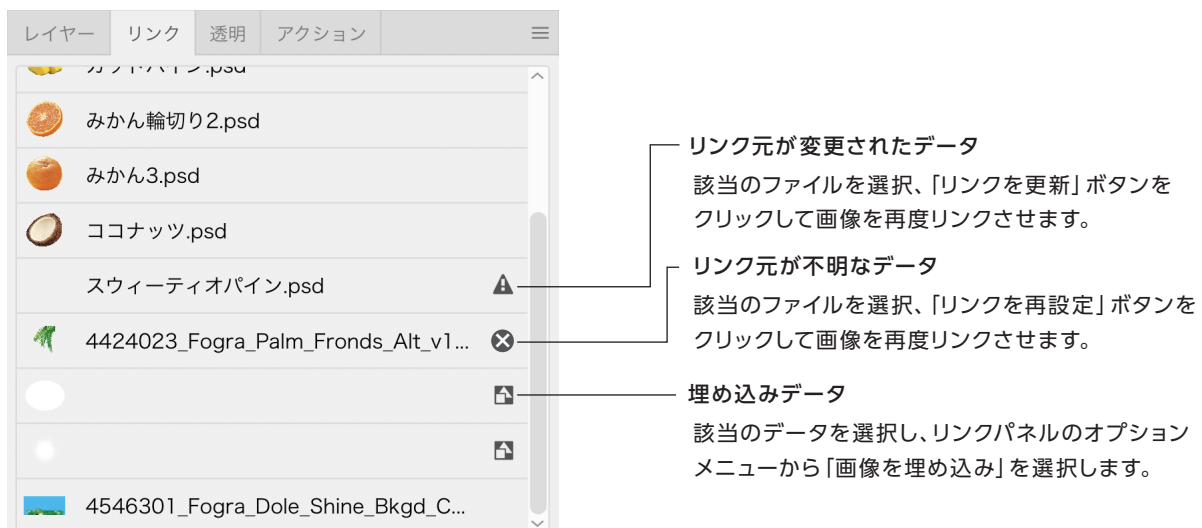
Tip4 新規ドキュメント作成

- ◆プロファイル ドキュメントプロファイルには、サイズ、カラーモード、単位、方向、透明度および解像度のプリセット値が含まれています。目的の出力に基づいてプロファイルを指定します。
- ◆アートボードの数 作業領域の数やそれを並べる数を設定します。(アートボードは最大100まで)
- ◆裁ち落とし 印刷物を作成する場合、仕上がリサイズよりも一回り大きく作成し、断裁します。その断裁する部分を裁ち落としといいます。Illustratorではアートボードの外に裁ち落としのガイドラインを作成することができます。また、プリント/PDF書き出しの際に裁ち落としに合わせてトリムマークを作成することができます。
- ◆プレビューモード 画像表示モードを選ぶことができます。



Tip5 リンクパネルとリンク情報（配置）

リンクパネルでは、配置されたファイルの一覧と各ステータス(リンク状態や埋め込みなど)を確認、管理することができます。リンクパネルに表示されるアイコンを確認すると、配置されたデータの状況を確認できます。リンクパネルの表示非表示は「ウィンドウ」メニュー→「リンク」を選択します。



リンク切れが起こる原因として考えられるのは以下の通りです。リンクパネルで状態を確認しましょう。

- 元画像を編集した
- 元画像のファイル名を変更した
- 元画像のファイルの保存場所を変更した……など

以下の表は、リンク配置と埋め込み配置の主な相違点をまとめたものです。

	リンク	埋め込み
Illustrator のファイルサイズ	小さい	大きい
元画像の変更	反映される	反映されない
Illustrator 上での配置データの編集	不可	可

プロのヒント

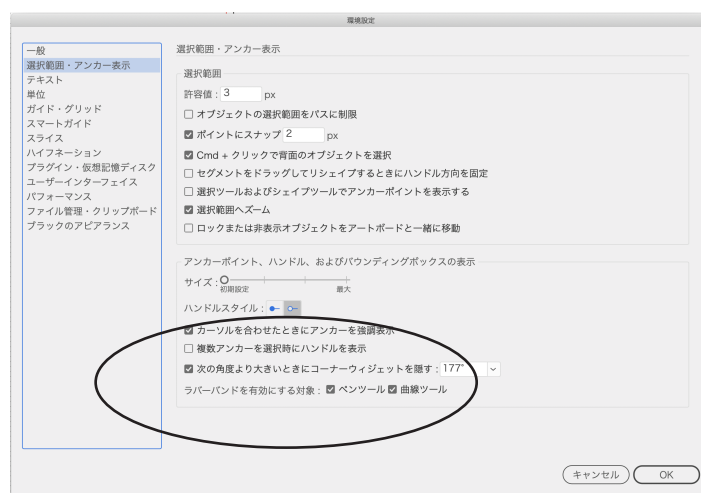
Illustrator STEP2-1

Tip6 カラーモデル

- ◆グレースケール ブラックの色合いを使ってオブジェクトが再現されます。0%(ホワイト) から100%(ブラック)の範囲で濃度を指定します。
- ◆HSB 色相(H)、彩度(S)、明度(B)の3つの基本特性で記述されるカラーモデルです。
- ◆Web セーフ RGB Web用RGBのカラーモデルです。RGBの領域内でWebでの使用に適したRGBカラーのみ含まれます。

Tip7 ラバーハンドル

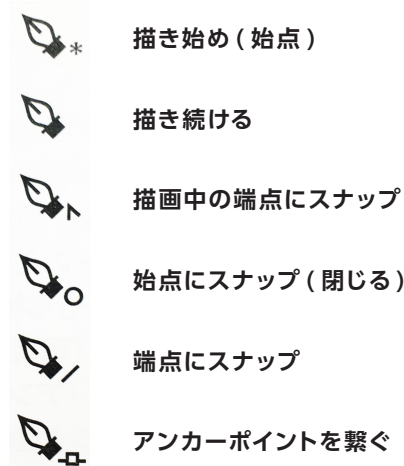
「ペン」ツールでパスを描画中、CC2014から「ラバーハンドル」が表示されるようになりました。ラバーハンドルは、前のアンカーポイントから、現在のポインタの位置まで描画されるパスをプレビュー表示できる機能です。表示/非表示は「環境設定」→「選択範囲・アンカー表示」→「アンカーポイントとハンドルの表示」の「ペンと曲線ツールのラバーハンドを有効にする」をチェックする、または外します。



◆ペンのポインタに注目!

「ペン」ツールのポインタは描画の状態によって右下のマークが変わります。そのマークを確認しながら描画し、描き間違いを防ぎましょう。

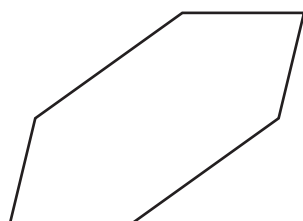
ポインタの種類



Tip8 エンベロープ

エンベロープとは「入れ物」といった意味で、オブジェクトを別の入れ物の中に入れて変形させる機能です。「オブジェクト」メニュー→「エンベロープ」の中に、「ワープで作成、メッシュ作成、最前面のオブジェクトで作成」の3通りの方法があります。エンベロープを適用したオブジェクトを編集する場合、コントロールパネルの「エンベロープを編集／オブジェクトを編集」のボタンをクリックすることで、簡単に編集作業に移れるようになりました。

<最前面のオブジェクトで作成>



DESIGN

文字はアウトライン化しておく



プロのヒント Illustrator STEP3-1

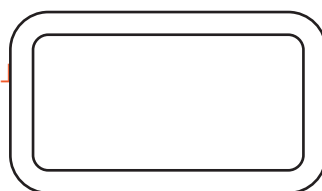
Tip9 オブジェクト変形

◆パスのオフセット

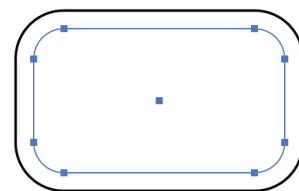
例えば、ある角丸長方形よりも天地左右5mm大きい角丸長方形を作成したい場合、「拡大・縮小」ツールでは、天地左右均等に5mm拡大するといった設定はできません。そこで「パスのオフセット」を使用すると、選択したオブジェクトのパスから、距離(オフセット幅)をずらした位置にオブジェクトのコピーを作成することができます。作成方法は2通りあります。

- ①「オブジェクト」メニュー→「パスのオフセット」
- ②「効果」メニュー→「パス」→「パスのオフセット」

「オブジェクト」メニューから作成した場合は、パスで形状が作成されます。「効果」メニューから作成した場合は、パスで形状は作成されず、アピアランス(見た目)のみ適用されます(右図はオフセット5mmで作成したイメージです)。



(オブジェクトメニューから作成)



(効果メニューから作成)

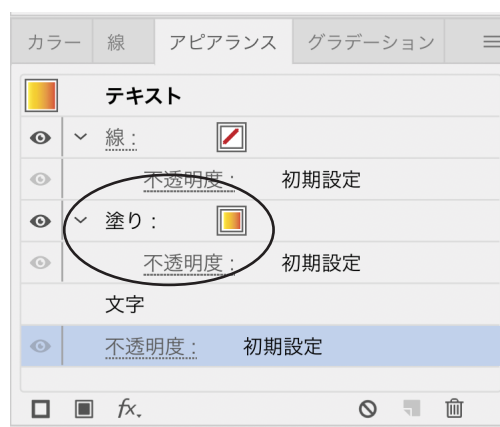
※「効果」メニューから作成した場合、アピアランスパネルから効果を再編集(設定の変更、移動、複製、削除)することができます。また、作成したアピアランスはグラフィックスタイルパネルに登録することができます。

Tip10 テキストのアピアランス設定

文字にグラデーションできます。

Illustratorは文字の塗りにグラデーションカラーを設定することはできません。文字の塗りにグラデーションカラーを設定するには、アピアランスを使用します。アピアランスパネルに追加した「塗り」属性にはグラデーションカラーを適用することができます。

Illustrator



◆文字属性とテキスト属性

文字には「文字属性」と「テキスト属性」があり、「文字」ツールで文字を選択した場合は「文字属性」「選択」ツールで文字を選択した場合は「テキスト属性」です。「テキスト属性」の場合は長方形や楕円といったオブジェクトと同様な作業を行うことができ、アピアランスを適用する場合も「テキスト属性」の必要があります。

<文字属性>「文字」ツール

Illustrator

<テキスト属性>「選択」ツール

Illustrator

プロのヒント Illustrator STEP3-2

Tip11 フォントの種類

フォントには種類があり、TrueTypeフォント、OpenTypeフォント、Adobeフォントがあります。Adobeアプリケーションではフォント一覧のフォント名の横に記号が表示されるので、視覚的に確認することができます。

◆TrueTypeフォント

アップル社とマイクロソフト社が共同開発したフォントです。単一ファイルのみのシンプルな構成が特徴で、

近年ではOpenTypeフォントへ発展し、解消しつつあります。TrueTypeフォントはWindowsDTPでは標準的に使われていますが、MacDTPでは使用が(出力時の解像度制限、アプリケーションが非対応などの理由で)敬遠されています。代表的なフォントにWindowsに標準搭載されている「MS明朝」「MSゴシック」フォント。Macintoshに標準搭載されている「osaka」フォントがあります。

◆OpenTypeフォント

MacとWindows間のクロスプラットフォームの実現、文字種の拡大のニーズに応えるため、マイクロソフト社とアドビシステムズ社により開発されました。OpenTypeフォントの代表的なメリットは以下のようなことがあげられ、近年のDTPで一般的に使用されているフォーマットです。代表的なフォントにAdobeアプリケーションに同梱してくる「小塚明朝」「小塚ゴシック」フォント。Macintoshに標準搭載されている「ヒラギノ」フォントがあります。

- フォントのアウトライン化・Mac OSとWindowsのクロスプラットフォーム
- 解像度制限がなくダイナミックダウンロードによるプリンタフォントレスが可能
- ユニコードベース化によって最大で65,000字形を搭載可能

◆Adobeフォント

アドビのサブスクリプションベースのオンラインフォントライブラリ (Adobe Fonts) にある数百種類のファウンダリから、高品質のフォントをいくつでも選択できます。これらのフォントは、Illustratorの中から手軽に参照してアクティベートするか、fonts.adobe.com に移動して利用できます。アクティベートしたフォントは、すべてのCreative Cloud アプリケーションで使用できるようになります。

Arial Black	Sample	0 ← OpenType
> Arial Narrow (4)	Sample	0
Arial Rounded MT Bold	Sample	0
> Athelas (4)	Sample	Tr ← TrueType
ITC Avant Garde Gothic Pro Book	Sample	↻ ← Adobe Fonts
> Avenir (12)	Sample	Tr
> Avenir Next (12)	Sample	Tr
> Avenir Next Condensed (12)	Sample	Tr
Ayuthaya	Sample	Tr

Tip12 プロポーショナルメトリクス

OpenType/パネルの「プロポーショナルメトリクス」を選択すると、OpenTypeフォントが持っている詰め情報を元に文字を詰めることができます。OpenType/パネルの表示非表示は「ウィンドウ」メニュー→「書式」→「OpenType」を選択します。

<ベタ>

美しい文字組み

<プロポーショナルメトリクス>

美しい文字組み



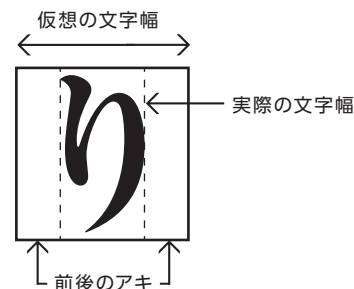
プロのヒント

Illustrator STEP3-3

Tip13 文字詰め

詰めは文字の前後の空間を何%詰めるか、という考え方で成り立っています。0%の場合はベタ組み、100%の場合は空間を全て詰めた状態になります。100%空間を詰めたとしても文字と文字が重なることはありません。テキストフレーム内の先頭文字の前も詰めることができます。

文字の前後の空間とは、仮想の文字幅と、実際の文字幅とのアキのことをいいます。



一般的に文字と文字の間隔を調整するには、文字の形に関係なく均等に文字送りを変更する字送りと、文字の形に合わせて調整するプロポーショナル詰めがあります。長文ドキュメントの場合、可読性を確保するために本文ベタ組みにしたり、雑誌などのような和欧文が混在する横組みドキュメントの場合、あえてプロポーショナル詰めで本文を流すこともあります。Illustratorの文字間調整にはさまざまなものがあります。複数の設定を混在させてしまうと思わぬ結果になってしまうことがあるので、それぞれの設定を理解したうえで、文字詰め方法を選択したほうがよいでしょう。

◆メトリクス (自動) (OTF)

OpenTypeフォントが持っているペアカーニングの情報と詰め幅情報の2つで文字が調整されます。ペアカーニングの情報は基本には政文フォントが持っているものですが、和文フォントでもペアカーニングの情報を持つフォントはあります。2つの詰め情報を持っているので、「自動」を選択すると、前質の「プロポーショナルメトリクス」も有効になります。

◆オプティカル(OTF/CID/TTF)

隣りあった文字間のアキを自動で調整します。フォントの持つ詰め情報ではなく、Illustratorが独自に文字の形に基づいて調整を行います。



<ベタ> 美しい文字組み

<オプティカル> 美しい文字組み

部分的にカーソルを挿入し、カーニングを確認すると自動的に数値が設定されています。

◆和文等幅(OTF)

和文に関しては詰めず(カーニング0)。欧文に関しては自動カーニングで詰めます。

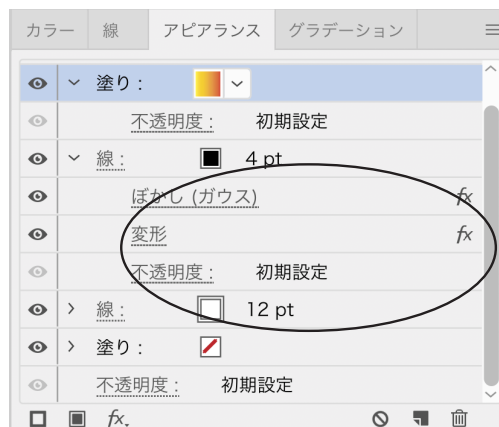
Tip14 効果メニュー

「効果」は、オブジェクトのアピアランスを一時的に変更します。オブジェクトに適用した「効果」は、アピアランスパネルに表示され、編集、移動、複製または削除することができます。また、適用した「効果」を「グラフィックスタイル」の一部として保存することもできます。

※効果メニューを適用すると、アピアランスパネルに「fx」マークと効果名が追加されます。

※効果名(または「fx」マーク)をダブルクリックすると、設定した内容を再編集することができます。また、効果名を選択してゴミ箱へドラッグすれば削除することもできます。

<アピアランスパネル>



プロのヒント

Illustrator STEP4-1

プリセットを切り替えます。左から
①自動カラー②カラー(高)③カラー(低)
④グレースケール⑤白黒⑥アウトライン

Tip15 画像トレース

初心者の方には描くのがなかなか難しいベジェ曲線ですが、画像トレース(ライブトレース)を使用すれば写真、スケッチ画像、ロゴ画像などを簡単にパスデータに変換することができます。また、拡張を行わなければ、何度でも再編集することができます。

<詳細>

- パス／誤差の許容値。値が大きいほど精密。
 - コーナー／コーナーの強調。値が大きいほどコーナーが多い。
 - ノイズ／指定したピクセル領域を無視してノイズを軽減。
- 値が大きいほどノイズが少ない。
- 方式／隣接(切り抜かれたパスを作成)／重なり(重なりあったパスを作成)
 - 曲線を直線にスナップ／少し曲がった曲線を直線に置き換える。
 - ホワイトを無視／ホワイトの塗りを「なし」に設定。(周りの白がなくなる)



Tip16 パターンオプション

スウォッチパネルから編集するパターンを選択して、パターンオプションパネルを開いて調整します。

- ◆タイルの種類／タイルの並べ方を選択します。
- ◆グリッド／隣接する各タイルの水平方向と垂直方向の中央が揃います。
- ◆レンガ(横)／長方形のタイルを、行として並べます。各行内でタイルの水平方向の中央が揃います。1行おきにタイルの垂直方向の中央が揃います。
- ◆レンガ(縦)／長方形のタイルを、列として並べます。各列内でタイルの垂直方向の中央が揃います。1列おきにタイルの水平方向の中央が揃います。
- ◆六角形(縦)／六角形のタイルを、列として並べます。各列内でタイルの垂直方向の中央が揃います。1列おきにタイルの水平方向の中央が揃います。
- ◆六角形(横)／六角形のタイルを、行として並べます。各行内でタイルの水平方向の中央が揃います。1行おきにタイルの垂直方向の中央が揃います。
- ◆横の間隔／縦の間隔／隣接するタイル間にスペースを空けます。
- ◆重なり／隣接するタイルが重なる場合に、どのタイルを前面に表示するかを指定します。
- ◆コピー数／パターンの変更中に表示されるタイルの列数と行数を指定します。
- ◆コピーの表示濃度／パターンの変更中にプレビューするアートワークタイルのコピーの不透明度を指定します。
- ◆タイルの境界線を表示／タイルの周囲の枠線を表示します。
- ◆スウォッチの境界を表示／パターンの構成要素を表示します。これが繰り返し表示されて、パターンが作成されます。

