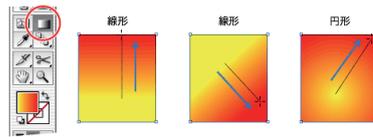


グラデーションの種類

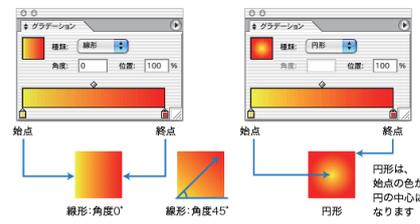
イラストレーターツールボックス下部のグラデーションボタンをクリックすると、グラデーションパレットが有効になります。ここで、グラデーションに使う色や種類を決めることができます。

イラストレーターのグラデーションには線形と円形の2種類があります。左から右に色が変化していくのが基本で、このときの角度が0度になります。左下から右上に変化していくと角度は45度、下から真上で90度になります。-90度などのようにマイナスをつけると時計回りになります。

グラデーションツール
パスにグラデーションを設定するためのツールです。始点と終点の位置を指定することが可能です。



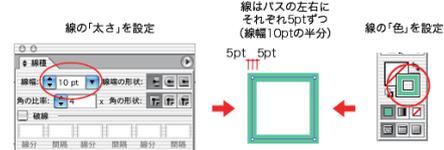
グラデーションの種類
グラデーションには線形と円形があります。線形の場合、角度を変えることができます。



線の「色」と「太さ」

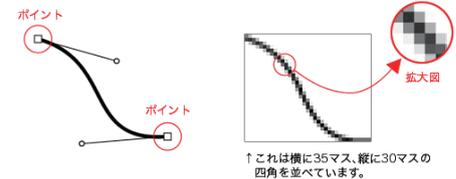
パスを線として使う

線の「太さ」と「色」を決めてからパスを描きます。もちろん、既存のパスを選択した状態で設定を変更すれば、後からでも線の太さや色を変えることができます。

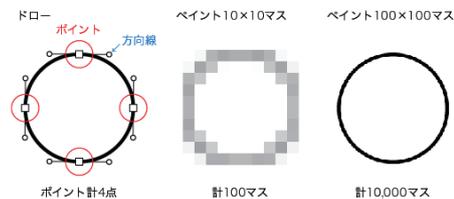


ドローソフトとペイントソフト

2点以上のポイントを決めるだけで、自動的に隣の線を計算して表示するのがドローソフト(左)で、四角を並べてその色味や濃淡で表現するのがペイントソフト(右)です。

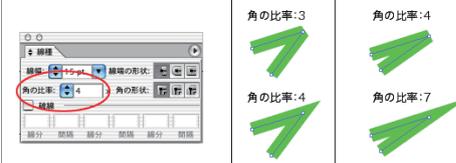


円をドローソフトとペイントソフトで表現



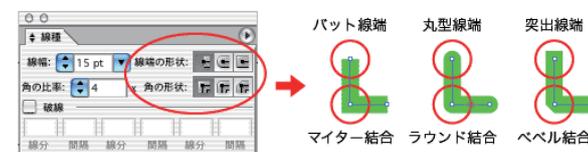
角の比率

2本の線の角度により、角の先が飛び出たり、飛び出なかつたり(ベベル結合)します。マイター結合の場合だけ、角の比率に数値を入れることができます(デフォルトは4)。

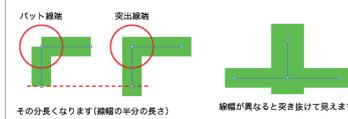


線の端や角の設定

線端の形状は、パレットの左から順に「バット線端」「丸型線端」「突出線端」となります。角の形状は、同じく左から順に「マイター結合」「ラウンド結合」「ベベル結合」となります。見本の線がありますが、これ以外にも線端と角の組み合わせは自由に変更できます。



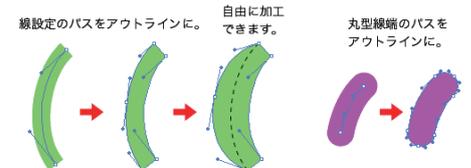
突出線端
CADデータは、線と線がつながっていないことが多いので、角の部分が欠けて見えることがあります(角が鋭いと気になります)。そんな場合は、突出線端にすると同問題を埋めることができます。



パスをアウトラインに

アウトラインに変換すると、線幅と同じ太さの「塗りだけのオブジェクト」になります。

パスをアウトラインに
オブジェクトメニューの「パス/パスのアウトライン」は、線設定のあるパスをアウトライン化します。



パスのオフセット

選択しているパスから指定した長さだけ離れたところにパスを作成するものです。同じパスを大きくするのでも、拡大とオフセットとは結果が異なります。

