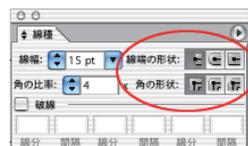


角の比率
 2本の線の角度により、角の先が飛び出たり、飛び出なかったり(ベベル結合)します。
 マイター結合の場合だけ、角の比率に数値を入れることができます(デフォルトは4)。



角の比率:3 角の比率:4	角の比率:4 角の比率:7
------------------	------------------

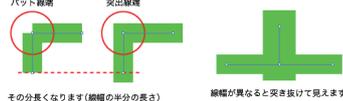
線の端や角の設定
 線端の形状は、パレットの左から順に「バット線端」「丸型線端」「突出線端」となります。
 角の形状は、同じく左から順に「マイター結合」「ラウンド結合」「ベベル結合」となります。
 見本の線がありますが、これ以外にも線端と角の組み合わせは自由に変更できます。



バット線端 丸型線端 突出線端

マイター結合 ラウンド結合 ベベル結合

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、角の部分が付いて見えることがあります(線が細いと気になりません)。そんな場合は、突出線端にすると線幅を埋めることができます。

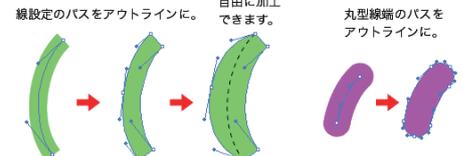


その分長くなります(線幅の半分長さ) 線幅が異なる時突き抜けて見えます

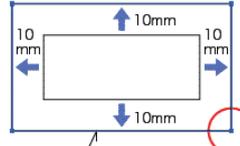
パスをアウトラインに
 アウトラインに変換すると、線幅と同じ太さの「塗りだけのオブジェクト」になります。

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。

線設定のパスをアウトラインに。 自由に加工できます。 丸型線端のパスをアウトラインに。



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。



オフセットで作られたパス



角の形状を「ラウンド」や「ベベル」にすると...

ラウンド ベベル