この章で学ぶこと

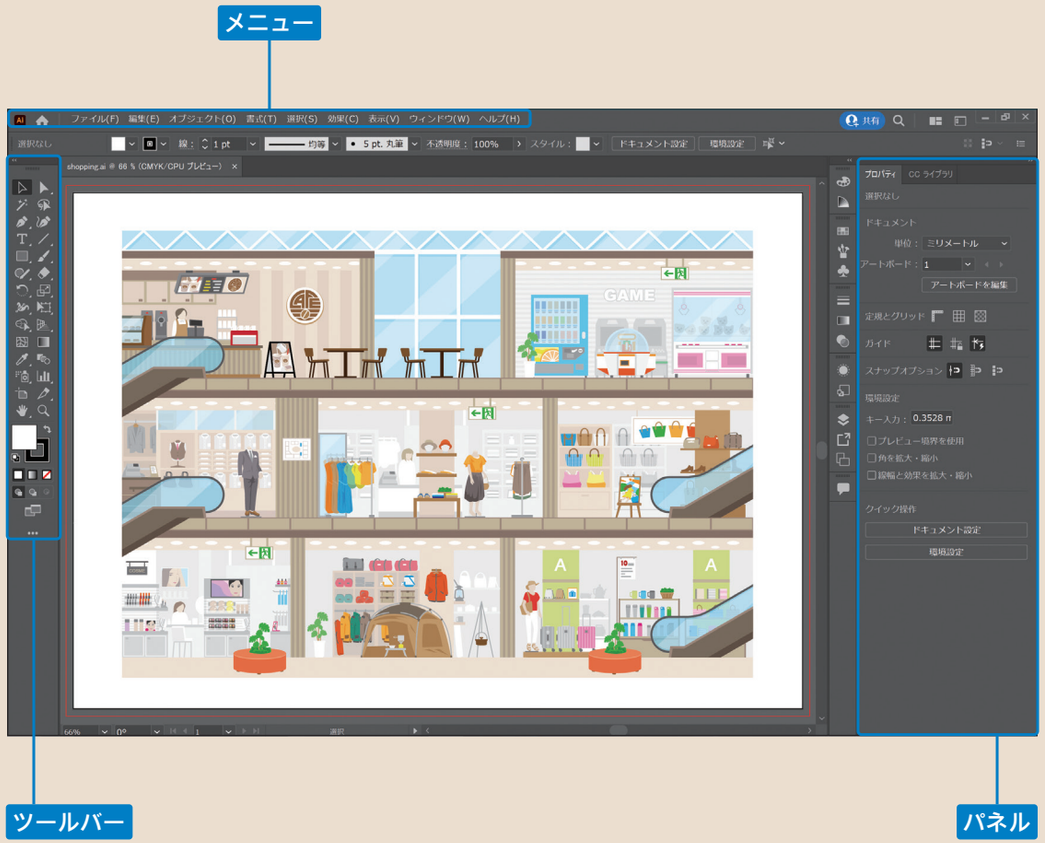
ファイルや画面の操作など、基本操作を身に付けよう

Illustratorの画面構成を確認する

Illustratorを起動して、画面構成を確認しましょう。これからさまざまな機能を学んでいくにあたり、画面構成と各部の名称・役割を理解することで、今後の作業が効率化します。

Illustratorの画面は、**メニュー**、**ツールバー**、**パネル**で構成されています。このような画面構成のことを**ワークスペース**といいます（20ページ参照）。本書では、**[初期設定（クラシック）] ワークスペース**で解説しています。

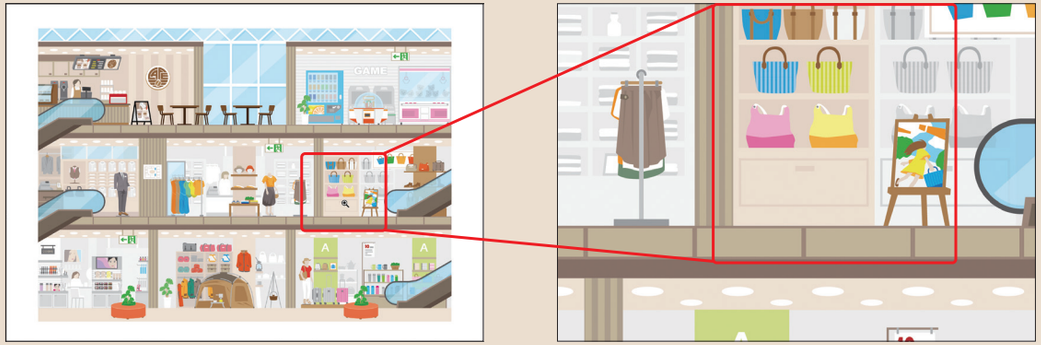
ワークスペースは、メニュー、ツールバー、パネルで構成されている



画面を操作して画像の細部を確認する

Illustratorでは、画面を拡大・縮小したり、移動したりして、画像の細部を確認しながら作業します（36ページ参照）。画面を拡大・縮小する**[ズーム] ツール**や、画面を移動する**[手のひら] ツール**の操作は、Illustratorにおける基本操作の1つになります。しっかりマスターしましょう。

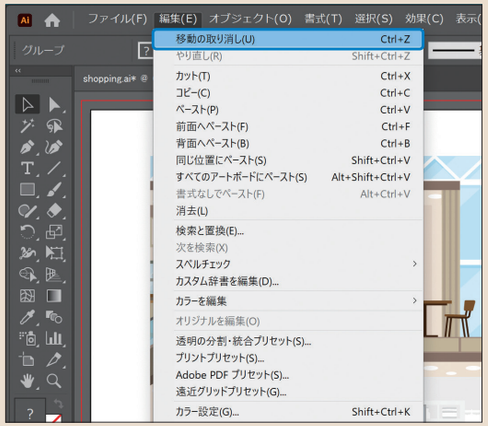
画面を拡大・縮小したり移動したりして見てみると画像の細部がよくわかる

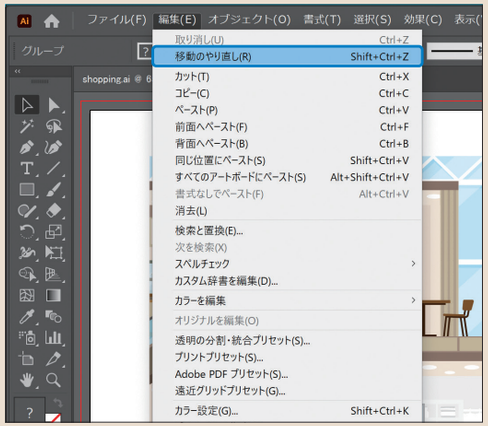


操作は取り消したりやり直したりできる

Illustratorで作業する際、操作を誤ることもあるでしょう。操作は**取り消し**たり（Ctrl（command）+Z）、**やり直し**たり（Ctrl（command）+Shift+Z）できるため、安心して作業に取り組むことができます。失敗を恐れずに、ぜひさまざまな機能を使って、作品制作にチャレンジしてみましょう。

操作の取り消し・やり直しができる





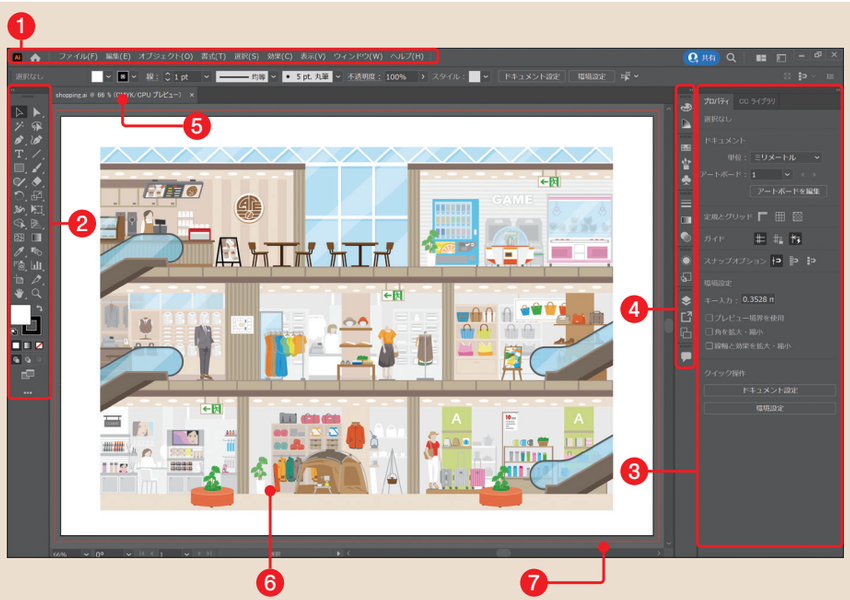
Section

04

Illustratorの画面構成

Illustratorでファイルを表示したときのワークスペース（画面構成）について確認し、よく使う各部の名称と役割を覚えましょう。ワークスペースは、リセットして整えたり、切り替えたりすることができます。

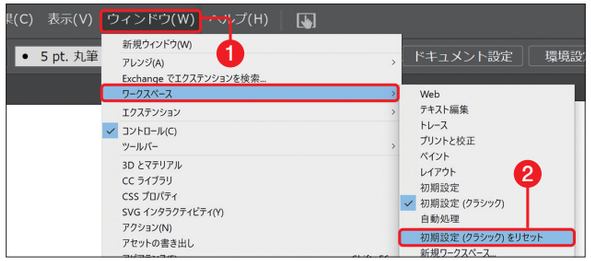
Illustratorのワークスペース（画面構成）



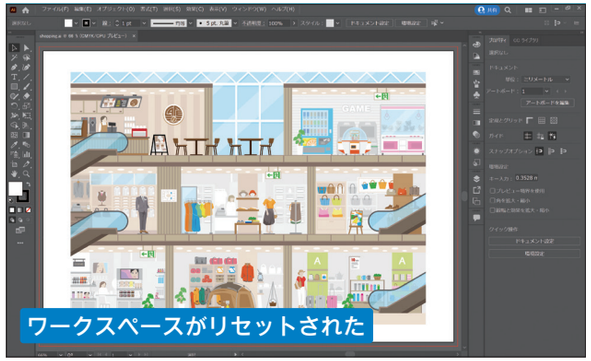
❶メニューバー	ファイルを開く、Illustratorを終了するなど、さまざまなコマンド（命令）を実行します。Macでは、Illustratorの画面外のメニューバーにメニューが表示されます
❷ツールバー	作業をする際に使用するツール（道具）が格納されています
❸パネル	画像を編集するための目的別の機能がまとめられたウィンドウです
❹ドック	パネルをアイコン形式で格納したものです
❺ドキュメントタブ	ファイル名やカラーモードなどが表示されます。複数のファイルを開いている場合、クリックして、表示するファイルを切り替えることができます
❻アートボード	オブジェクトの描画や配置をする印刷可能領域です
❼裁ち落としガイド	商業印刷物を作成する際、裁ち落とし（276ページ参照）を付ける位置を示す赤いガイドです

ワークスペースをリセットする

1 さまざまな作業をするうちに、パネルは乱雑になりがちです。そのようなときは、ワークスペースのリセットが便利です。メニューバーの［ウィンドウ］をクリックし❶、［ワークスペース］→［○○をリセット］をクリックします❷。ここでは、事前に［初期設定（クラシック）］ワークスペースを設定していたので、［初期設定（クラシック）をリセット］をクリックします。



2 ワークスペースがリセットされ、乱雑になったパネルが整いました。



本書では［初期設定（クラシック）］ワークスペースで解説しています

ワークスペースとは、パネルやウインドウなどで構成される画面構成のことで、目的別にさまざまなワークスペースに切り替えることができます。本書では、［初期設定（クラシック）］ワークスペースで解説していますが、別のワークスペースに切り替えて、パネルの並びがどのように変わるか見てみましょう。

Section 01

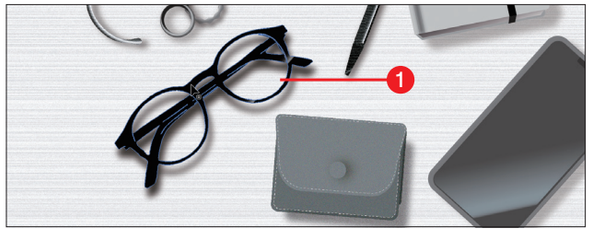
オブジェクトを選択しよう

オブジェクトとは、ドキュメントに描画したイラストや、配置した画像のことです。
配色や変形などの操作を行うには、対象となるオブジェクトを選択する必要があります。

オブジェクトを選択する

1 ツールバーで［選択］ツールをクリックします❶。

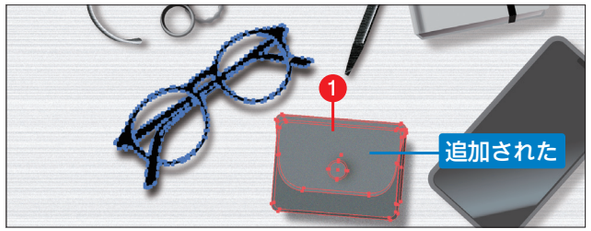
2 オブジェクトにマウスポインターを合わせ、ハイライト表示されたらクリックします❶。



> ここではアイテムを選択しやすくするため、バウンディングボックス（54ページ参照）を隠し、オブジェクトをグループ化しています（72ページ参照）。

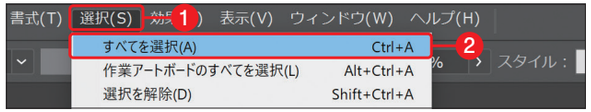
3 クリックしたオブジェクトが選択されました。オブジェクトの境界線のカラーは、レイヤーに割り当てられたカラーになります（191ページ参照）。

4 Shift を押しながら別のオブジェクトをクリックすると❶、オブジェクトが追加で選択されます。



すべてのオブジェクトを選択する

1 メニューバーの［選択］をクリックし❶、［すべてを選択］をクリックします❷。



> Ctrl（command）＋Aを押しても、すべてのオブジェクトを選択できます。

2 ロックされていないすべてのオブジェクト（ここではテーブル以外）が選択されました。

> 動かしたくないオブジェクトをロック（固定）するには、オブジェクトを選択し、メニューバーの［オブジェクト］→［ロック］→［選択］をクリックします。ロックを解除するには、メニューバーの［オブジェクト］→［すべてをロック解除］をクリックします。

オブジェクトの選択を解除する

1 オブジェクトの選択を解除するには、何もない箇所をクリックします❶。

> メニューバーの［選択］→［選択を解除］をクリックしても、選択を解除できます。

複数のオブジェクトを囲んで選択する

複数のオブジェクトを選択する際、Shift を押しながらクリックして選択する以外に、選択したい複数のオブジェクトを囲むようにドラッグして選択することもできます。

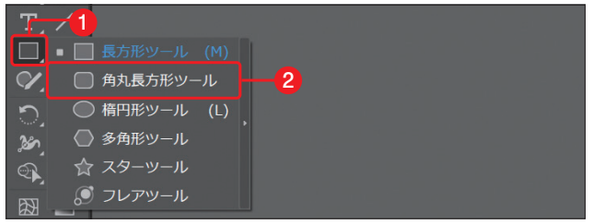
Section 02

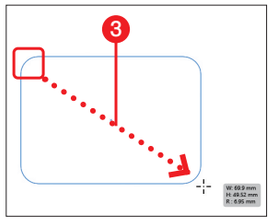
角丸長方形を描画しよう

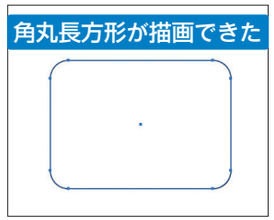
角丸長方形は、さまざまなグラフィックを描くうえでの基本となります。基本的な描き方を確認しましょう。描画後も、ライブシェイプの機能を使って手軽に移動や変形ができます。

角丸長方形を描画する

1 ツールバーから［長方形］ツールを長押しし❶、［角丸長方形］ツールをクリックします❷。斜め方向にドラッグし❸、角丸長方形を描画します。

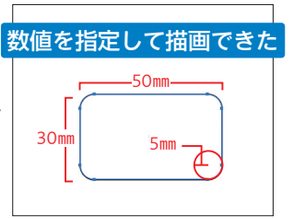






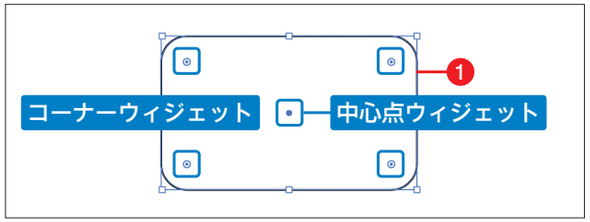
［長方形］ツール（78ページ参照）と同様、縦横比を固定して描画するには、Shiftを押しながらドラッグします。中心から描画するには、Alt（option）を押しながらドラッグします。2つのキーを組み合わせると、中心から角丸正方形が描けます。

2 画面上をクリックし、［角丸長方形］ダイアログボックスを表示します。［幅］［高さ］［角丸の半径］に数値を入力し❶、［OK］をクリックすると❷、指定した数値の角丸長方形が描けます。

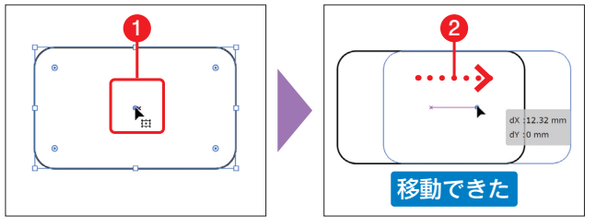


ライブシェイプの機能を使って移動や変形をする

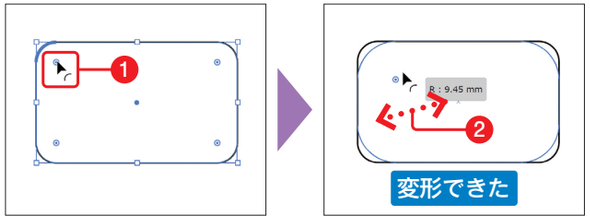
1 角丸長方形を選択してバウンディングボックス（64ページ参照）を表示すると❶、中心点ウィジェットと4つのコーナーウィジェットが表示されます。



2 中心点ウィジェットにカーソルを合わせ❶、ドラッグすると❷、［選択］ツールを使わなくても移動できます。



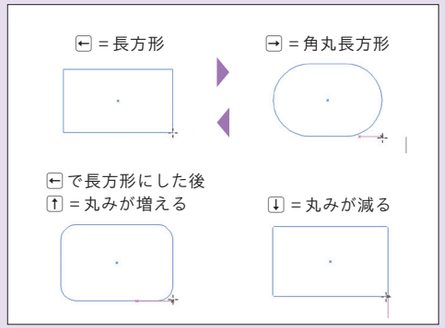
3 コーナーウィジェットにカーソルを合わせ❶、右方向にドラッグすると丸みが増え、左方向にドラッグすると丸みが減って長方形に近づきます❷。



変形後も、［変形］パネルを使って、サイズや角丸の半径を調整できます（148ページ参照）。半径の数値を「0」にすると、長方形になります。

描画中に角丸長方形の丸みを調整する

［角丸長方形］ツールでドラッグして描画している最中（マウスを離していない未確定の状態）に、←を押すと長方形になり、→を押すと角丸長方形に戻ります。
←を押して長方形にした後、↑を押すと角の丸みが増え、↓を押すと角の丸みが減ります。マウスを離すと、図形が確定します。図形を確定した後で角の丸みを調整したいときは、メニューバーの［ウィンドウ］→［変形］をクリックして表示される［変形］パネルで行えます。



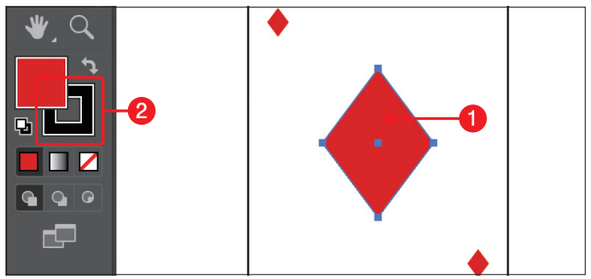
Section 01

塗りと線を設定しよう

オブジェクトの内面を「塗り」、輪郭線を「線」といいます。ここでは、塗りボタンと線ボタンの前後や色を入れ替えたり、塗りと線を初期設定の状態に戻したりする基本操作を確認しましょう。

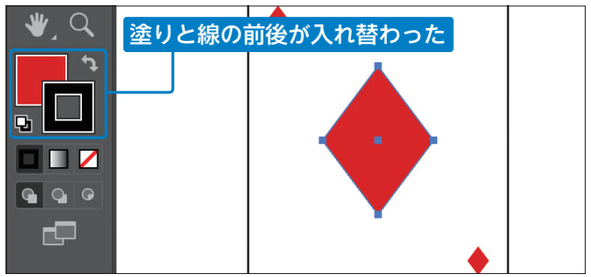
塗りボタンと線ボタンの前後を入れ替える

1 オブジェクトを選択し❶、ツールバーの塗りボタンもしくは線ボタンをクリックします❷。



X を押しても、塗りと線の前後を入れ替えることができます。

2 塗りと線の前後が入れ替わりました。



塗りや線をなし（透明）にする

塗りや線をなし（透明）にするには、［ツール］バーもしくは［スウォッチ］パネルの［なし］ をクリックするか、/ を押します。直線のようなオープンパス（76ページ参照）には内面がないので、通常、塗りは「なし（透明）」にします。クローズパス（76ページ参照）には、塗りと線の両方を割り当ててもよいし、どちらかだけでもかまいません。ただし、クローズパスの塗りを「なし」にした場合、透明なので、パスの内側をクリックしても選択できません。線をクリックして選択します。

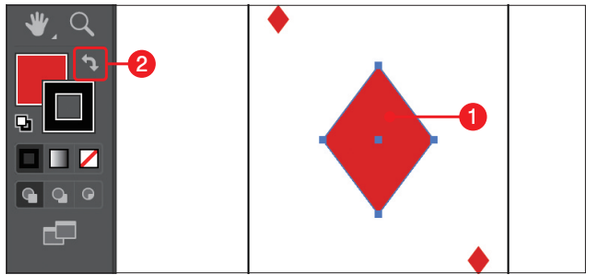
例：塗りはなし、線は赤

例：塗りは黄、線は黄緑

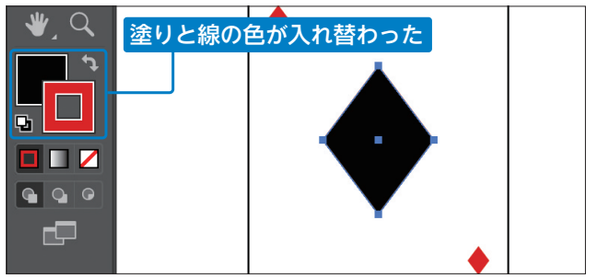
塗りと線の色を入れ替える

1 オブジェクトを選択し❶、ツールバーの［塗りと線を入れ替え］ をクリックします❷。

Shift +X を押しても、塗りと線の色を入れ替えることができます。



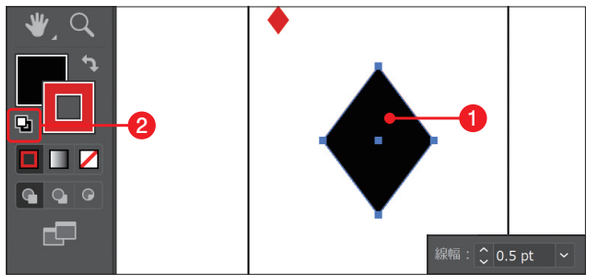
2 塗りと線の色が入れ替わりました。



塗りと線を初期設定の状態に戻す

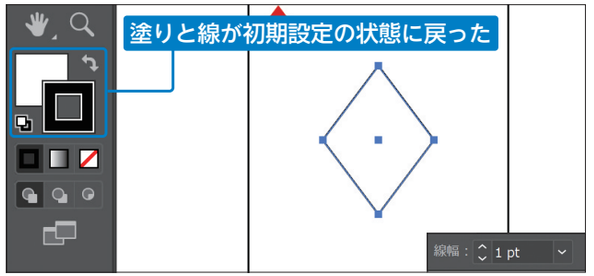
1 オブジェクトを選択し❶、ツールバーの［初期設定の塗りと線］ をクリックします❷。

D を押しても、初期設定の状態に戻せます。



2 塗りと線が初期設定の状態に戻りました。

初期設定では、塗りは白、線は黒、線幅は1ptになります。



Section 03

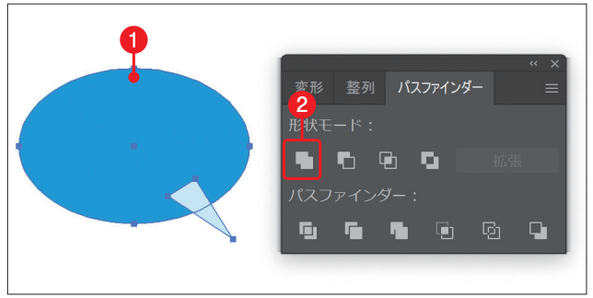
複数のオブジェクトを組み合わせて別の形にしよう

［パスファインダー］パネルの［形状モード］を使うと、
パズル感覚で、複数のオブジェクトを組み合わせて別の形にできます。

オブジェクトを合体する

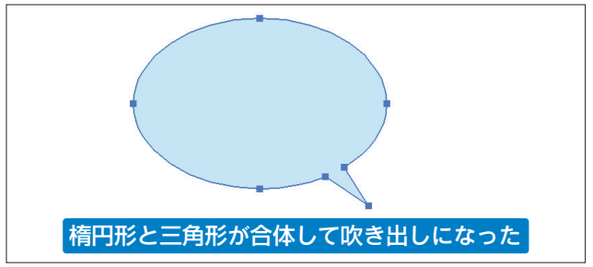
1 メニューバーの［ウィンドウ］をクリックし❶、［パスファインダー］をクリックします❷。

2 ［パスファインダー］パネルが表示されます。［選択］ツールで複数のオブジェクト（ここでは、楕円形と三角形）を選択し❶、［形状モード］の［合体］をクリックします❷。



［合体］は、複数のオブジェクトを合体して1つにします。

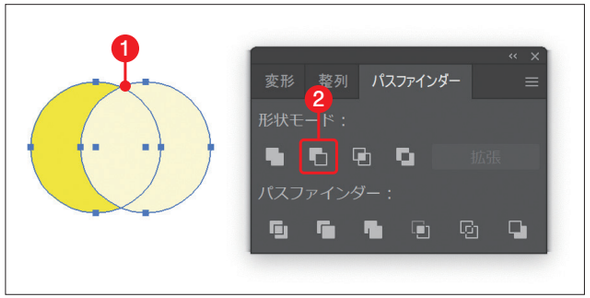
3 選択した複数のオブジェクトが合体し、1つのオブジェクトになりました。複数のカラーが混在する場合、前面のオブジェクトのカラーに統合されます。



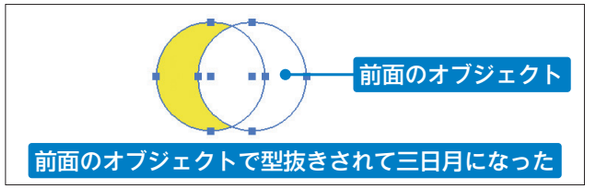
オブジェクトで型抜きする

1 ［選択］ツールで複数のオブジェクト（ここでは2つの正円）を選択し❶、［形状モード］の［前面オブジェクトで型抜き］を Alt（option）を押しながらクリックします❷。

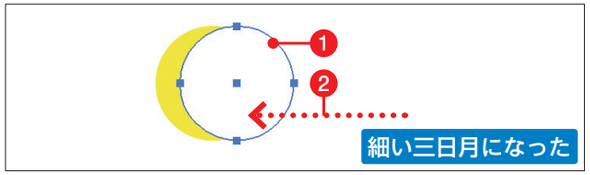
［形状モード］のボタンを Alt（option）を押しながらクリックすると、複合シェイプになります。複合シェイプとは、形状モードによる変形を仮で確定した状態です。



2 複合シェイプ（仮確定の状態）になり、前面のオブジェクトと重なっている部分が型抜きされました。複数のカラーが混在する場合、背面のオブジェクトのカラーに統合されます。

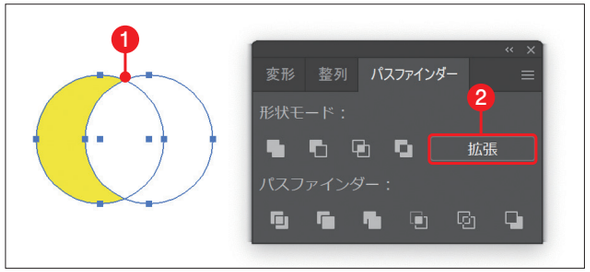


3 複合シェイプの状態だと、個々を移動して形を調整できます。個々を［グループ選択］ツール（73ページ参照）で選択し❶、移動して調整します❷。矢印キーを使うと位置を微調整できます。

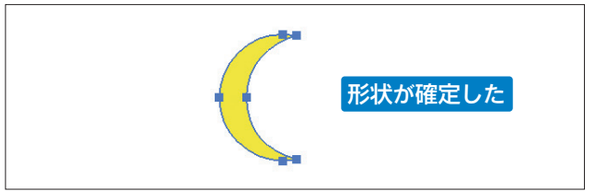


4 選択を解除後、2つのオブジェクトを［選択］ツールで選択し❶、［拡張］をクリックして❷、形状を確定します。

手順①で Alt（option）を押さずに適用した場合、複合シェイプの工程を踏まずに拡張したことになります。



5 形状が確定し、1つのオブジェクトになりました。



Section 03

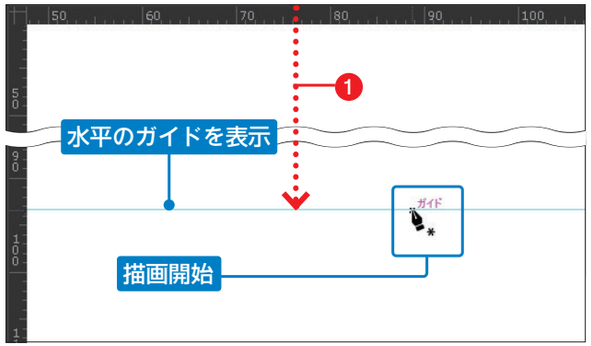
曲線を描こう

ここでは、曲線のオープンパスの描き方を確認しましょう（167ページの描き方❷）。曲線は、ドラッグして方向線を出して描くのがポイントです。方向線は、曲線の形状を決める要素です。

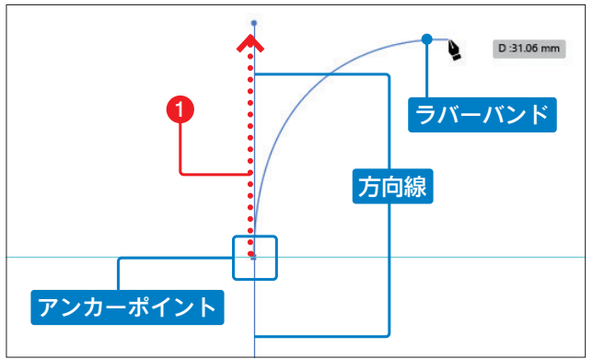
ペンツールで曲線を描く

1 ツールバーから［ペン］ツールをクリックします❶。

2 ここでは、水平のガイドを出して描画します。ガイドは、描画の補助となる線で、実際に印刷されません。メニューバーの［表示］から［定規］→［定規を表示］をクリックして定規を表示し、上側の定規を長押しして下方向にドラッグして❶、水平のガイドを表示します。ドキュメント上にマウスポインターを移動すると、描画開始を表す↘になります。

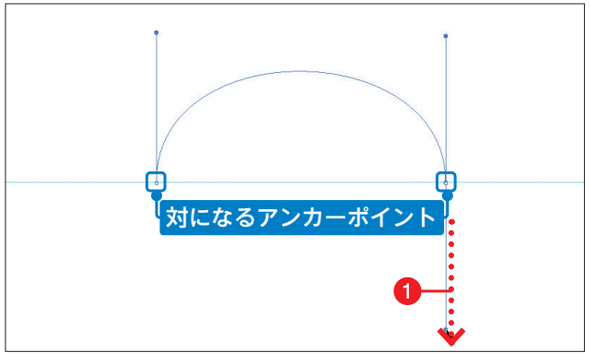


3 ここでは上方向にドラッグすると❶、始点にアンカーポイントが作成されます。マウスボタンを離してマウスポインターを動かすと、そこから方向線が出ていることがわかります。



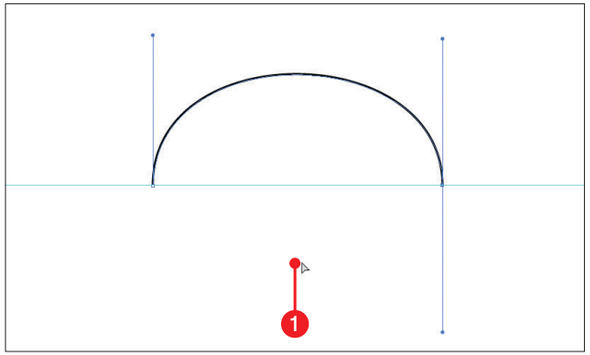
方向線は、曲線の形状を決める要素で、［ペン］ツールをドラッグすると表示されます。Shiftを押しながらドラッグすると、方向線がまっすぐ伸びます。

4 続きの点を作るには、アンカーポイントを作りたい位置（曲線の終点にしたい位置）から、始点の方向線と逆向きにドラッグします❶。すると、始点と2つ目の点がつながり、曲線ができます。



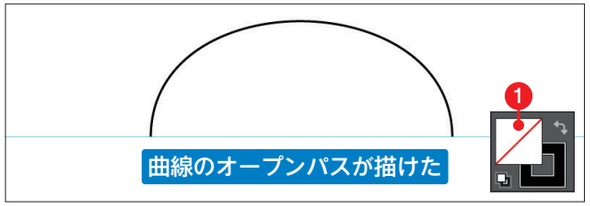
バランスのよい曲線を描くには、対になるアンカーポイントの位置や、方向線の長さや角度を揃えるのがポイントです。

5 何もない箇所をCtrl（command）を押しながらクリックし❶、描画を終了します。



パスの選択を解除すると、方向線は見えなくなります。再度表示するには、［ダイレクト選択］ツールでアンカーポイントをクリックします（146ページ参照）。

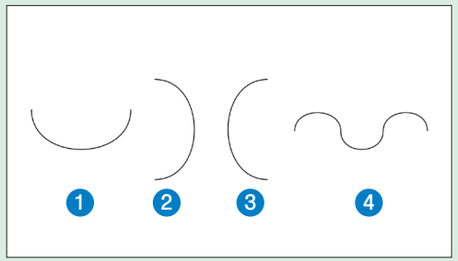
6 曲線のオープンパスが描けました。オープンパスには塗りはないので、［なし］にします❶。



いろいろな曲線を描いてみよう

ここでは、上方向にドラッグ+下方向にドラッグの組み合わせで、上にふくらんだ曲線を描きました。このように、対になるアンカーポイントから出す方向線の向きを逆にすることで、いろいろな曲線が描けます。練習してみましょう。

❶下方向にドラッグ+上方向にドラッグ=下ふくらみ
❷右方向にドラッグ+左方向にドラッグ=右ふくらみ
❸左方向にドラッグ+右方向にドラッグ=左ふくらみ
❹上方向にドラッグ＋下方向にドラッグ…を繰り返す＝波線



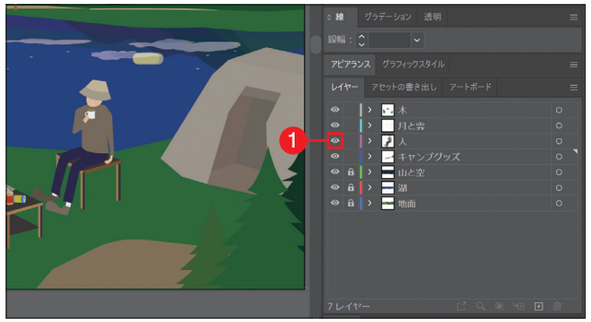
Section 01

レイヤーの表示やロックを切り替えよう

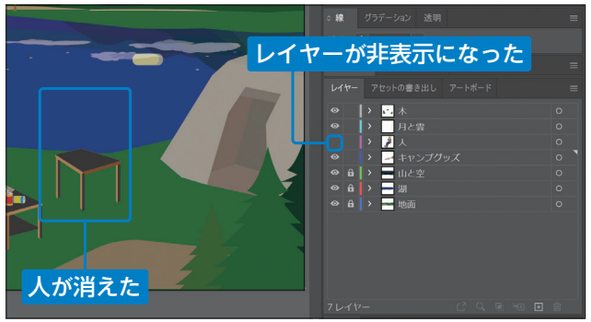
レイヤーを表示／非表示することで、ビジュアルのシミュレーションがかんたんにできます。
また、レイヤーは、ロックして固定し、編集不可にすることができます。

レイヤーの表示／非表示を切り替える

1 ［レイヤー］パネル（184ページ参照）で非表示にしたいレイヤー（ここでは「人」）の［表示の切り換え］をクリックします❶。



2 レイヤーが非表示になり、ビジュアルも変わりました。ここでは人が消えました。



3 ［レイヤー］パネルで表示したいレイヤーの左端にある四角をクリックすると❶、が付き、レイヤーが表示されます。

レイヤーをロック／ロック解除する

1 ［レイヤー］パネルで、ロックしたいレイヤーの［表示コラム］の右隣にある四角［ロックを切り替え］をクリックします❶。

2 レイヤーにマークが付き、ロックされます。ロックされたレイヤーにあるオブジェクトは編集できなくなるため、誤って動かすことができなくなります。

3 ［レイヤー］パネルで［ロックを切り替え］をクリックし、アイコンの表示を にすると、ロックが解除されます。

アクティブレイヤー（選択されているレイヤー）

［レイヤー］パネルの下部の何もない箇所をクリックすると❶、ハイライトされたレイヤーはなくなり、レイヤーは選択されていないように見えます。しかし実際は、レイヤーの右端に が表示されたアクティブレイヤー（選択されているレイヤー）があります。この状態でオブジェクトを作成すると、アクティブレイヤーに格納されます。ただし、右図のように、ロックされているアクティブレイヤーには描画ができません。
なお、レイヤーを表示／非表示、ロックする際には、事前にレイヤーを選択していなくてもかまいません。

Section 02

文字の字間や行間を調整しよう

字間は［カーニング］や［トラッキング］で、行間は［行送り］で設定します。
ここでは、字間と行間の調整方法を見てみましょう。

字間を調整する

1 ［選択］ツールでテキストオブジェクトを選択し❶、［選択した文字のトラッキングを設定］の▼をクリックし❷、リストから数値をクリックします❸。数値ボックスに数値を入力したり、▲▼をクリックしてサイズを1ずつ増減することもできます。正の値で字間が開き（アキ）、負の値で詰まります（ツメ）。

字送りとは、文字と文字の水平方向の距離のこと（横組みの場合）で、フォントサイズ＋字間になります。ここで設定するトラッキング、手順②のカーニングともに［0］で、字間調整されていないベタ組みになります。

2 上記のトラッキングで一律に調整すると、漢字と仮名でバランスが悪くなることがあります。空いて見えやすい仮名まわりは、部分的に字間を調整します。［文字］ツールでテキストオブジェクトをクリックもしくは［選択］ツールでダブルクリックして、カーソルを入れ❶、Alt（option）を押しながら←（ツメ）、→（アキ）を押すと、直感的に字間を調整できます。［文字間のカーニングを設定］で手順①と同様に設定することもできます❷。

仮名まわりは空いて見える

目的の場所にカーソルを移動するには、矢印キーを使います。

3 字間を調整できました。適宜、ほかの字間も調整して仕上げます。

［トラッキング］は、選択したテキストオブジェクトの字間が一律に調整されます。それに対し、［カーニング］は、特定の字間を調整します。字間調整のショートカットキーは、トラッキングでも使用できます。

空とぶトランク

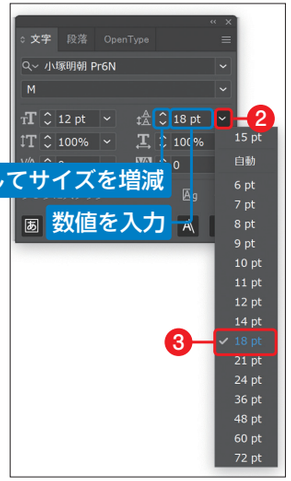
字間を調整できた

字間調整の目安

全角文字の一文字分を1000として、字間調整の目安にします。たとえば、半角ほど詰めたい場合は-500、四分の一ほど空けたい場合は250というように指定します。トラッキングもカーニングも同様です。

行間を調整する

1 ［選択］ツールでテキストオブジェクトを選択し❶、［行送りを設定］の▼をクリックし❷、リストから数値を選択します❸。数値ボックスに数値を入力したり、▲▼をクリックしてサイズを1ptずつ増減することもできます。



行送りとは、行と行の垂直方向の距離のことです（横組みの場合）。表示される値は、フォントサイズ＋行間の数値です。また、自動行送りの初期値は、フォントサイズの175%で、数値が括弧（）で囲まれています。たとえば、フォントサイズが10ptの場合、行送りには（17.5pt）と表示されます。

2 行間を調整できました。

ハンス・クリスチャン・アンデルセン
Hans Christian Andersen

行間を調整できた

Section 05

オブジェクトに塗りを追加して複雑な模様を作ろう

［アピアランス］パネルの［塗りを追加］の機能を使うと、
オブジェクトの塗りを2つ以上にすることができ、より複雑なグラフィックを作成できます。

オブジェクトに塗りを追加する

1 ［選択］ツールでオブジェクトを選択し❶、［アピアランス］パネルの［新規塗りを追加］▣をクリックします❷。

ここでは、塗りに変形効果（角度-45°）を適用したパターン（124ページ参照）を持つオブジェクトに対して、塗りを追加します。各属性の状態がわかりやすいように展開して表示しています。

2 上に塗りが追加されました。下の塗り（もとの塗り）と同じ塗りが追加されて重なります。もとの塗りに適用されていた変形効果は追加されないため、角度が振られていないストライプになります。

ここでは、塗りにパターン（124ページ参照）を適用したオブジェクトに対して、塗りを追加しています。追加した塗りは、既存の塗りと同じになります。

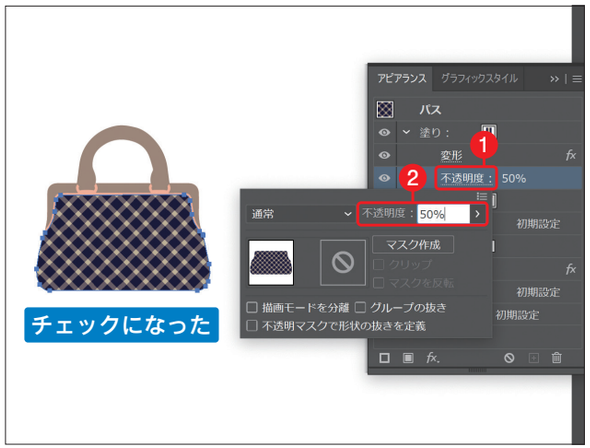
3 もとの塗りに適用した変形効果を、追加した塗りの上に Alt（option）を押しながらドラッグ＆ドロップします❶。

4 追加した塗りに、もとの塗りに適用した変形効果がコピーできました。効果名をクリックし❶、表示されるダイアログボックスで設定を変更し（ここでは、角度を「45°」）❷、［OK］をクリックすると❸、パターンの角度が変わります。

もとの塗りに適用した変形効果（角度-45°）に対して、対称となる45°を指定すると、2つのパターンをクロスすることができます。

5 追加した塗りの［不透明度］をクリックして［透明］パネルを表示し❶、［不透明度］に数値を入力し（ここでは「50%」）❷、Enter（return）を押して確定します。追加した塗りが半透明になり、下の塗りが透けるため、チェック模様になります。

パターン（124ページ参照）を作成するときに、背景を透明にしておくと、［アピアランス］パネルで塗りを重ね合わせて、バリエーションを広げることができます。



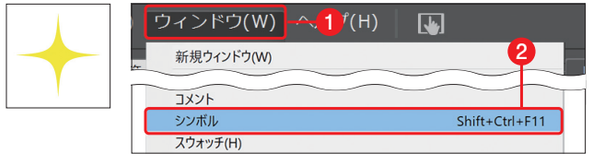
Section 01

シンボルを登録・編集しよう

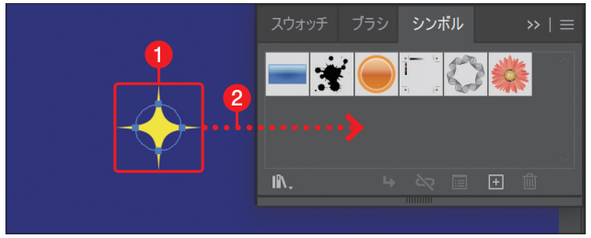
［シンボル］パネルに登録したシンボルと配置したインスタンスは、リンクされています。
シンボルを編集して更新すると、インスタンスも更新されるため、作業時間を短縮できます。

シンボルを登録する

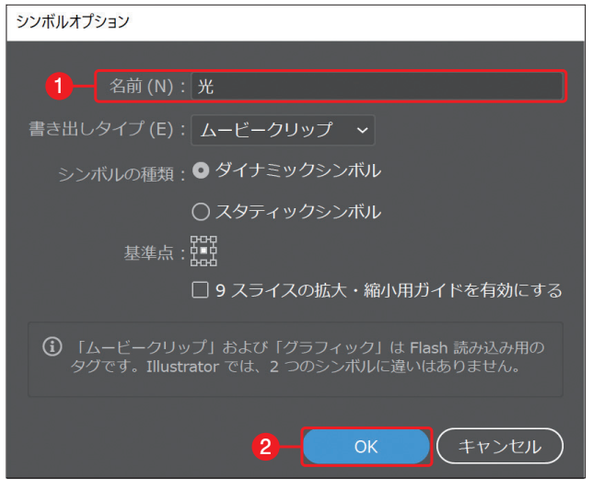
1 シンボルとして登録するオブジェクトを作成します。メニューバーの［ウィンドウ］をクリックし❶、［シンボル］をクリックします❷。



2 ［シンボル］パネルが表示されました。［選択］ツールでオブジェクトを選択し❶、［シンボル］パネルにドラッグ＆ドロップします❷。



3 ［シンボルオプション］ダイアログボックスが表示されるので、［名前］にシンボル名を入力し❶、［OK］をクリックします❷。

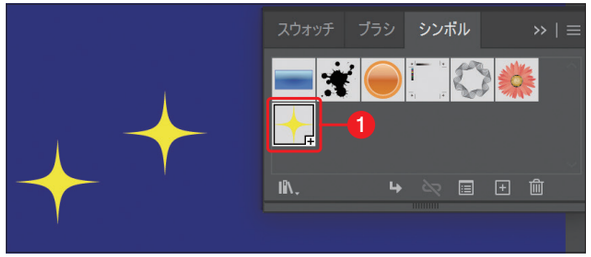


［シンボルオプション］ダイアログボックスには、さまざまな設定がありますが、ここでは基本的な使い方として、シンボル名の設定のみでかまいません。

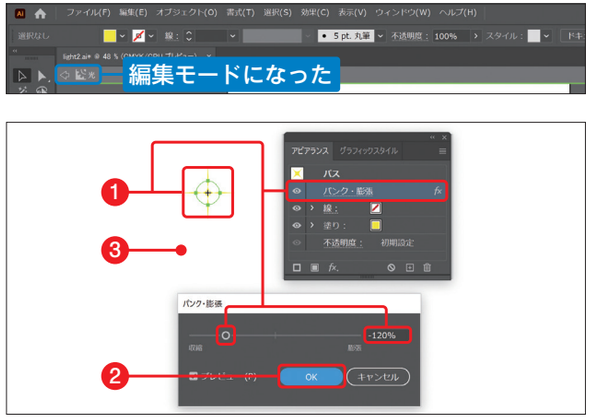
4 シンボルを登録できました。登録と同時にオブジェクトは十字マーク✦が付いたインスタンスになり、シンボルとリンクします。パネルの外にシンボルをドラッグ＆ドロップすると❶、アートボードにインスタンスを追加できます。

シンボルを編集して更新する

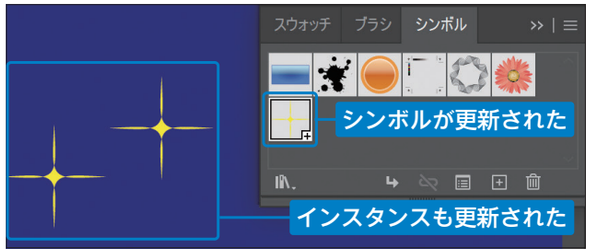
1 ［シンボル］パネルのシンボルをダブルクリックし❶、編集モードにします。



2 編集モードになると、ドキュメントタブの下部にシンボル名が表示され、シンボルのもととなったオブジェクトが表示されます。オブジェクトを選択して編集（ここではアピアランスの［パンク・膨張］を［-120%］に変更）し❶、［OK］をクリックし❷、何もない箇所をダブルクリックして❸、編集モードを解除します。



3 シンボルを編集して更新できました。シンボルを更新すると同時に、リンクされたインスタンスもすべて更新されます。



Section 05

ファイルを収集しよう

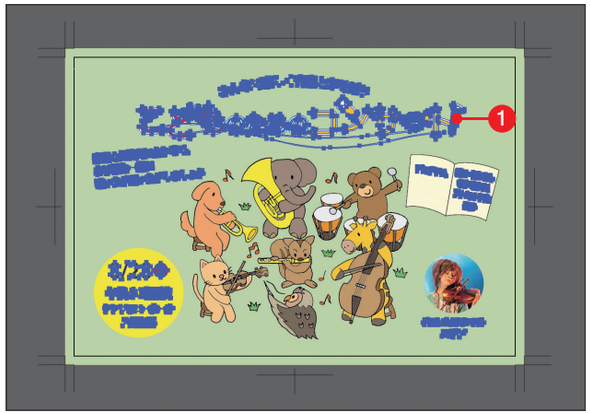
データが完成したら、印刷所に渡す入稿用データを準備しましょう。
パッケージの機能を使うと、必要なファイルを自動で収集します。

データをチェックする

1 [リンク] パネルで、配置画像をチェックします。印刷用の画像の場合、ファイル形式はPhotoshopで使われるPSD形式かEPS形式（47ページ参照）、カラーモード（カラースペース）はCMYK、リンク形式で配置してあること、画像解像度は300～350ppi程度であることを確認します❶。ドキュメント上で画像を極端に拡大すると画像が荒れるので、避けるようにしましょう。[拡大・縮小] で配置倍率を確認できます❷。

画像の詳細は、Photoshopでファイルを開いて確認します。

2 フォントのトラブルを防ぐため、テキストをアウトライン化します❶（218ページ参照）。アウトライン化後は、文字の編集ができなくなるので、編集に備えて、元データは取っておきましょう。



そのほか、ドキュメントのカラーモードがCMYKであること、トンボと裁ち落としがついていること、入稿先の対応バージョンなども、再度確認しましょう。

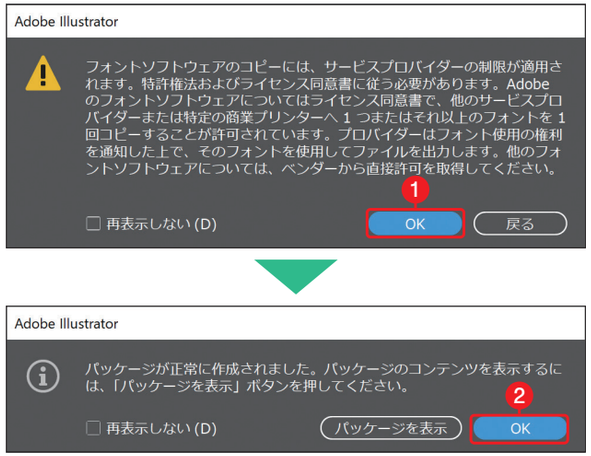
パッケージでファイルを収集する

1 メニューバーの [ファイル] をクリックし❶、[パッケージ] をクリックします❷。

パッケージ前に、ファイルを保存しましょう。保存しないと、保存を促すダイアログボックスが表示されます。

2 [パッケージ] ダイアログボックスが表示されます❶。データを収集する [フォルダー名] を入力し、[パッケージ] をクリックします❷。

3 フォントのコピーに関する警告が表示されるので、[OK] をクリックし❶、パッケージが正常に作成されたことを確認して [OK] をクリックします❷。



4 保存場所に収集されたフォルダを確認します。元データとは別に、入稿用データとして必要なファイルが自動で収集されました。