TRAINING の解説

√ クリックしたページに移動します。
□ マークをクリックすると動画を再生します。

P A R T - 2	P A R T - 3	P A R T - 4
直線の練習・・・・・ 2	移動の練習・・・・・10	変形の練習・・・・・13
曲線の練習・・・・・ 4	パス編集の練習・・・・・12	
フリーハンドの練習・・・・・ 6		
図形の練習・・・・・ 7		
P A R T - 5	P A R T - 6	P A R T - 7
塗りと線の練習・・・・・14	前後移動の練習・・・・・18	文字の練習・・・・・24
グラデーションの練習・・・・・・15	選択の練習・・・・・19	
パターンの練習・・・・・16	マスクと複合パスの練習・・・・・20	
塗り替えの練習・・・・・17	パスファインダーの練習・・・・・21	
	整列の練習・・・・・22	
	ガイドの練習・・・・・23	





□ テキスト P30 □ PART02 ▶ □ P02Tra01.ai

イカを描く

イカの体は直線だけのクローズパスです。描き始める 位置と方向は自由です。 最後にパスを閉じるとき、始点に重ねたポインタの変 化を確認してからクリックします。



イカの手足は直線だけのオープンパスです。描き始める位置は自由です。 オープンパスの描画終了方法は4つあります。 オープンパスを続けてたくさん描くので、効率の良い方法で終了します。





動画の操作ではEnterキーを押して描画を終了しています。

□ テキスト P30
□ PART02 ▶ □ P02Tra01.ai

サカナを描く



スマートガイド機能がオンの場合、「Shift」キーを押さな くても垂直・水平・45度のガイドラインに合わせて作成 できます。ただし、スマートガイド機能をオンにすると 自由な位置にアンカーポイントが作成できません。 ペンツールで描画するときは、基本的にスマートガイド 機能はオフに設定します。



ヨットを描く

ヨットのクローズパスには垂直線や水平線が含まれています。
 最後に閉じるセグメントは、[Shift]キーを押しても垂

直・水平線になりません(またはクローズパスにならない)。最後に閉じるセグメントが垂直線や水平線にならない位置から描きます。





□ テキスト P35 □ PART02 ▶ □ P02Tra02.ai

タマゴの殻を描く

ドラッグでスムーズポイントを作成して、滑らかなカー ブで連結した曲線を描きます。



直線から曲線に切り換える場合、クリックで作成した アンカーポイントをドラッグして、次に描くセグメントの方向線だけを伸ばします。

曲線から直線に切り換える場合、ドラッグで作成した スムーズポイントのアンカーポイントをクリックし て、次に描くセグメントの方向線だけを削除します。



目玉焼きを描く

ドラッグを繰り返し、スムーズポイントだけで連結します。 パスを閉じるとき、始点の方向線に沿ってドラッグします。始点側の方向線の長さは変わりませんが、角度が変わるので注意します。

曲線を描くとき、アンカーポイントの位置や数に決まり はありません。曲線の描画に慣れたらアンカーポイント の位置を変えて、下絵と同じ形を描いてみましょう。



シェフを描く

ドラッグで方向線を伸ばしている途中で Alt キーを 押すと、スムーズポイントとして連動していたポイン タ側の方向線が独立して動きます。





■ 表紙 🔺 前ページ 🔻 次ページ

コケシを描く





□ テキスト P50 □ PART02 ▶ □ P02Tra04.ai

カタツムリを描く



Alt + Shift + ドラッグ 楕円ツール♀でAlt キーと Shift キーを押しながら図形の中 心となる「×」印からドラッグします。



Alt キーを押しながら図形の中 5 LAIL キーセボ しゅん ----心となる「X」印をクリックして、 そのまま「OK」ボタンをクリックします。



ダイアログボックスの値は、最後 に描いた図形と同じ設定です。



□□ テキスト P46 □ PART02 ▶ □ P02Tra04.ai

花を描く





2 スターツール ■ C図形の中心となる「×」 ロからトラックします。 ドラッグ中に矢印キーを押して点の数を合わせ、第2半径の位置を合わせます。
第2半径の位置は Ctrl キーで固定して、第1半径の位置と頂点を合わせます。





4 円弧ツール ⊂ で茎の付け根から 左上にドラッグします。



5 右の葉は茎の付け根をクリックして、「円弧ツールオプション」ダイアログボックスの基準点を左下に設定して作成します。

□ テキスト P46 □ PART02 ▶ □ P02Tra04.ai

チョウを描く

合わせます。









サカナを移動する



ホネの一部を移動する





2 選択したアンカーポイント(また はセグメント)にポインタの先端 を重ねます。



□ テキスト P67 □ PART03 ▶ □ P03Tra01.ai

汽車を移動する



175 () <	
「移動」ダイアログボックスの水	平方向に移動距離「70mm」を入力します。

CS5 で座標の基準が変わり、垂直方向の移動方法が変わりました。詳しくはテキスト P52 と P53 を参照してください。

「変形」パネルで移動する場合、移動前のX座標の後ろに「+70」を入力します。

矢印キーで移動する場合、環境設定の「一般」にある「キー入力」に移動距離を 設定します。 「70mm」は→キーを1回押して移動します。 「10mm」は→キーを7回押して移動します。



□ テキスト P68 □ PART03 ▶ □ P03Tra02.ai

ゾウを描く





2 ダイレクト選択ツール ▼ で足下の4つのアンカーポイントを選択して、[平均] コマンドの水平軸で揃えます。 揃えた4つのアンカーポイントを少しだけ下に移動して微調整します。



3 アンカーポイントの切り替えツー
 ル ▶ を選択して、尻方向(描画方
 向)にドラッグします。



④ ダイレクト選択ツール を選択して、尻の線端をシッポの線端に重ねます。 重ねた2つのアンカーポイントをマーキー選択して、[連結] コマンドの「コー ナー」で連結します。

CS5 は [連結] コマンドを選択すると自動的に「コーナー」で連結します。CS ~ CS4 は「連結」ダイアログボックスで「コーナー」を指定して連結します。



□ テキスト P82 □ PART04 ▶ □ P04Tra01.ai

時刻を修正する

●転ツール ○ で基準点を Alt +クリックします。角度に正の値を入力すると反時計回りに、負の値を入力すると時計回りに、負の値を入力すると時計回りに回転します。



トリを増やす

- リフレクトツール ☆で基準点を Alt +クリックします。
 - 「リフレクト」ダイアログボックスの「コピー」ボタンを クリックすると、オブジェクトのコピーが反転します。



網目を増やす

- - 「線幅と効果も拡大・縮小」はオフにして、線幅が変わらないようにします。







□ テキスト P91
□ PART05 ▶ □ P05Tra01.ai

ペイントする

リールパネルや「カラー」パネルにある「塗り」か「線」を 指定してから、カラーを設定します。 カラー値は自由に設定してください。

同じ色をペイントするときは、複数のパスを選択したり、「スウォッチ」パネルにカラーを登録すると、効率よく作業できます。



♦ グラデーション

44 | X



グラデーションをペイントする

見本を参考にして、塗りの範囲にグラデーションをペイントします。カラーは自由に設定してください。



♦グラデーション

パターンの練習

ものさしツールで

角度を測る

パターンをペイントする

見本を参考にして、塗りの範囲にパターンをペイントします。模様は自由に設定してください。 クッションの模様は、傾きに合わせてパターンの角度を変更してください。



塗り替えの練習

ペイント属性を抽出・適用する



隣の観覧席からの抽出・適用を繰り返します。





■ 表紙 🔺 前ページ 🔻 次ページ

重なり順を変更する







リンゴを選択して非表示にする





マスクと複合パスの練習

□] テキスト P135
□ PART06 ▶ □ P06Tra03.ai

クリッピングマスクを作成する





2 [オブジェクト→クリッピングマ スク→作成]([Ctrl]+3))を選 択します。



3 すべての選択を解除してから、[選 択→オブジェクト→クリッピング マスク]を選択します。



複合マスクを作成する



メガネのパスを選択します





プリンを作成する





シェイプ形成ツールオプションの「次のカラーを利用」が「スウォッチ」(初期設定)の場合、スウォッチのカラーで結合できます。





クルマを作成する

「パスファインダ」パネルの「背面オブジェクトで型抜き」と「合体」(CS ~ CS3) は「形状エリアに追加」)を使用します。



CS5 のシェイプ形成ツールで作成



チェーンを作成する

「パスファインダ」パネルの「前面オブジェクトで型抜き」(CS ~ CS3 は「形状エリアから前面オブジェクトで型抜き」)、「分割」、「合体」(CS ~ CS3 は「形状エリアに追加」)を使用します。





CS5 のシェイプ形成ツールで作成



ケン玉を作成する







クレヨンの高さを揃える





します。

名刺を作る



特殊効果の練習

虹を作る









□ テキスト P216 PART09 ▶ P09Tra01.ai

イチゴを作る





立方体を動かして表示位置を設定します。表面を「陰影 (艶消し)」 に設定したら「マッピング」ボタンをクリックします。



4 「2/5」の表面に「シンボル 1」を面に合わせて マッピングします。「アートワークに陰影を適 用」をオンにして、マッピングしたイメージのみ表示 します。

□□ テキスト P216 □ PART09 ▶ □ P09Tra01.ai





「アートワークに陰影を適用(処理 が遅くなります)」をオンに設定す ると、プレビューに時間がかかる ので、マッピングの作業の最後に 設定します。





アピアランスとレイヤーを移動する



くグループ>赤ずきんちゃんを
 グループ>外の前面までドラッグします。



Alt キーを押しながら、<パス >草にある「アピアランスを持つ ターゲット」を木の葉の<パス>のター ゲットまでドラッグします。



3 <複合パス>オオカミを<グルー プ>木の背面までドラッグします。

