

# 目次

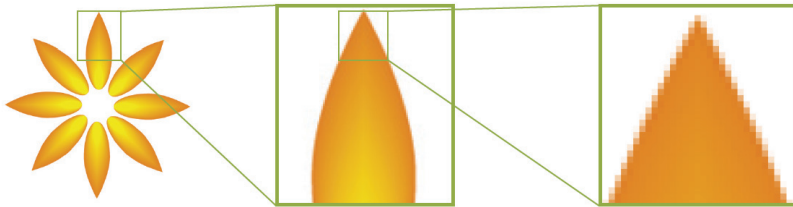
<b>1. 概要と基本操作.....</b>	<b>1</b>	<b>3. パスファインダー.....</b>	<b>20</b>
1-1. DTP で使用するアプリケーションソフト.....	1	3-1. 矢印作成.....	20
1-2. 各部名称確認.....	2	3-2. 十字作成.....	24
1-3. ファイル形式とバージョン.....	3	3-3. 円柱作成.....	25
1-4. ユーザーインターフェイス.....	4	3-4. 三日月作成.....	27
1-5. 環境設定.....	5	3-5. 太陽作成.....	29
1-6. ワークスペース.....	6	3-6. 葉っぱ作成.....	31
1-7. 新規ドキュメント.....	8	3-7. 二重丸作成.....	33
1-8. アートボードの変更と追加.....	9	3-8. 鎖を作成.....	35
1-9. Illustrator ファイルを閉じる.....	10	3-9. 星を作成.....	40
1-10. Illustrator ファイルを開く.....	10	3-10. 複合シェイプ.....	42
1-11. 画面操作.....	11		
1-12. 表示モードの切り替え.....	12	<b>4. テキストオブジェクト.....</b>	<b>44</b>
<b>2. 描画と選択.....</b>	<b>13</b>	4-1. 文字の入力.....	44
2-1. 図形描画.....	13	4-2. 文字の修正.....	47
2-2. 削除.....	13	4-3. 文字設定.....	47
2-3. 取り消し.....	14	4-4. アウトライン化.....	48
2-4. オブジェクトの選択.....	14	<b>5. ポストカード.....</b>	<b>49</b>
2-5. 復帰.....	15	5-1. 背景.....	49
2-6. カラーの設定.....	15	5-2. 保存.....	51
2-7. 線幅の設定.....	16	5-3. 文字入力.....	52
2-8. バウンディングボックス.....	16	5-4. コピー & ペースト.....	54
2-9. 移動.....	18	5-5. 仕上げ.....	55
2-10. 複製.....	19	5-6. 印刷.....	56
		Web 資料：参考サイト.....	56
		<b>6. 追加資料.....</b>	<b>57</b>
		6-1. グループ選択ツール.....	57
		6-2. 演習.....	58

# 1. 概要と基本操作

## 1-1. DTP で使用するアプリケーションソフト

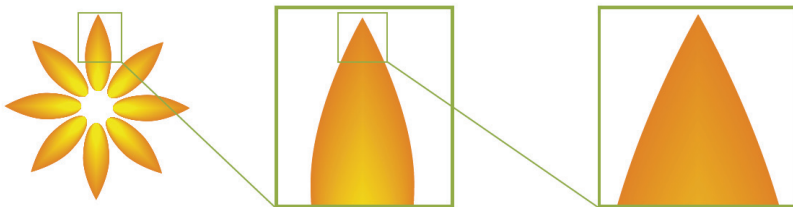
コンピューターであつかう画像（グラフィックデータ）には、「**ビットマップ画像**」と「**ベクトル画像**」があります。DTP の現場では、おもにビットマップ画像は **Photoshop**、ベクトル画像は **Illustrator** が担当し、両方のアプリケーションソフトを連携させて、さまざまな印刷物を作成します。

**ビットマップ画像**は、ピクセル（画素<sup>がそ</sup>）と呼ばれる小さな四角形の集まりで構成されています。画像を拡大すると四角形がびっしりとタイル状に敷き詰められているのがわかります。写真画像やスキャナーで取り込んだ画像がこのビットマップ画像です。



**ベクトル画像**は、直線や曲線（線画）で構成されており、その輪郭の太さや、線で囲まれた部分にどのような色が設定されているか、といった情報で成り立っています。

それらの情報を画面に表示したり、出力する際にそれぞれの機器に適したドットに置き換えて描画するため、拡大や縮小をしても画質が落ちることがないのが大きな特徴です。



**Illustrator** は、ベクトル画像をあつかうアプリケーションソフトですが、文字をレイアウトする機能もかなり優れており、ビットマップ画像も配置できるため、さまざまな印刷物のレイアウト制作に利用されています。

### ■ トレース

ビットマップ画像を下絵にしてベクター画像を作成していくことを「トレース」といいます。

ベクター画像をビットマップ画像に変換することを「ラスターライズ」といいます。

### ■ InDesign

同じアドビ システムズ社の **InDesign** を使用すれば、多ページの冊子などを、効率良くレイアウトできます。InDesign には、テキストや画像などが多い印刷物をあつかうための機能が充実しています。

## 1-2. 各部名称確認

Illustrator では「ベジェ曲線」を扱います。ベジェ曲線は点と点を結んでできる線で、点のことを「アンカーポイント」、線のことを「パス」と呼びます。

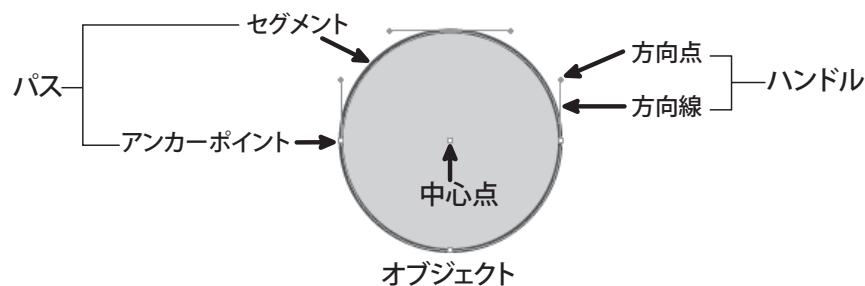


直線のアンカーポイントは点ですが、曲線のアンカーポイントには膨らみ具合を調整する「ハンドル」が引き出されています。



### オブジェクト

パスとパスをつないでできた図形を「オブジェクト」と呼びます。

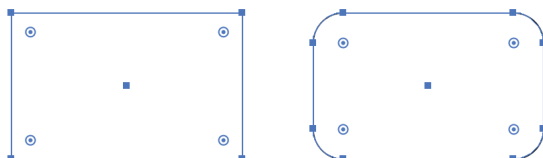


中心点は、描画ツールで作成された「長方形」、「楕円形」、「角丸長方形」のみに表示されます。

オブジェクトには、内側の「塗りの色」と「線の色」をそれぞれ設定することができます。

### ライブシェイプ

CC 2014 からの新機能で、シェイプツールを使用してライブシェイプを作成した後に、幅、高さ、角、角度、辺の数などのプロパティを変更できるようになりました。




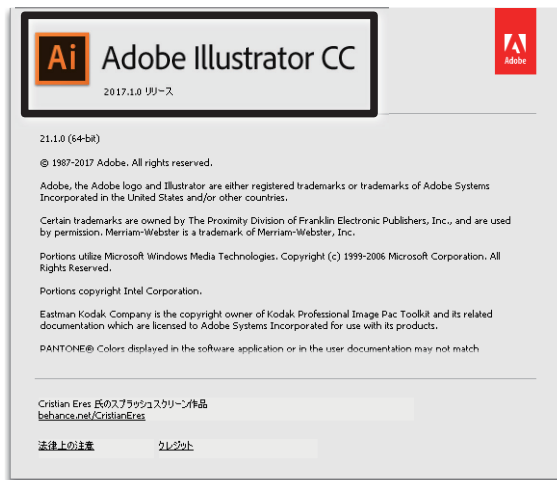
## 1-3. ファイル形式とバージョン

### ファイル形式

.ai

### バージョン

 [ヘルプ] メニュー (  [Illustrator] メニュー) の [Illustrator について] を選択すると、使用している Illustrator のバージョンを確認できます。



表示された画面の上でクリックすると、閉じます。

バージョン	番号	リリース日
Illustrator CC 2017	21	2016年11月2日
Illustrator CC 2015.3	20	2016年6月20日
Illustrator CC 2015	19	2015年6月15日
Illustrator CC 2014	18	2014年6月18日
Illustrator CC	17	2013年6月17日
Illustrator CS6	16	2012年5月7日

※今回のセミナーでは、Illustrator CC 2017 (21) を使用しています。