

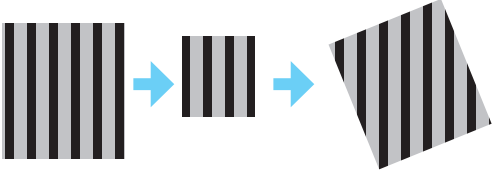
Illustrator で絵型を描く。

スウォッチによる柄表現

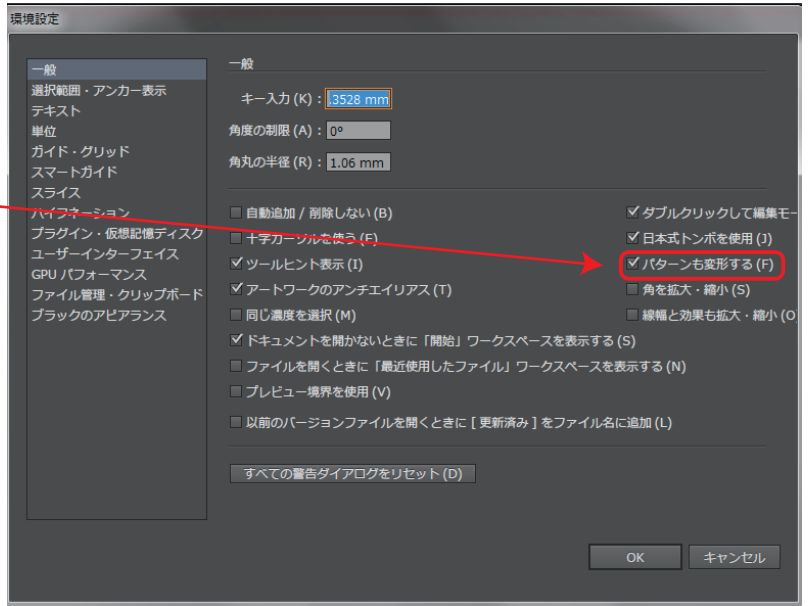
スウォッチを使用する際には

編集メニュー → 環境設定 → 一般から
パターンも変形するにチェックマークを入れておく。

この設定を行わないと以下のような結果になる。

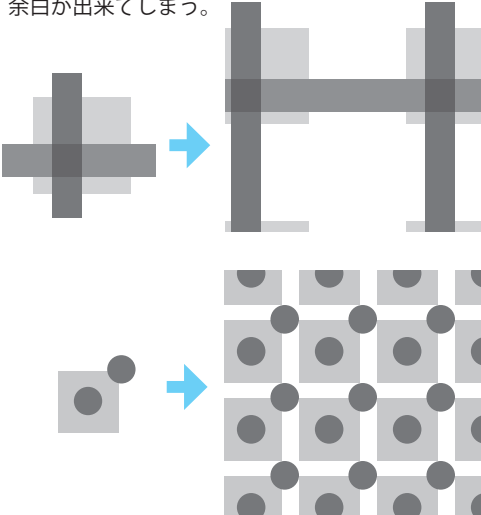


拡大縮小しても中身の大きさが変わらない
回転しても中身は回転しない。
図形の変形に伴い中身のスウォッチも
同時に変形させるにはパターンも変形するに
チェックマーク入れる必要がある。

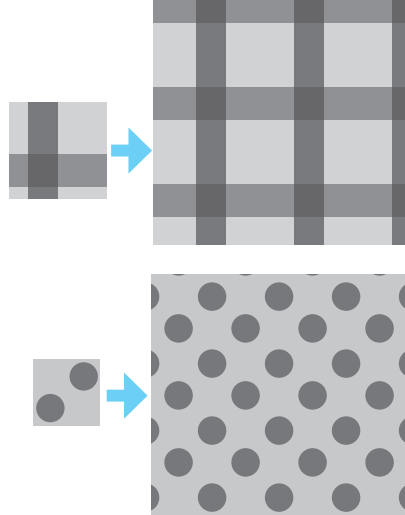


スウォッチは基本的に四角形の中に収まる形で作る必要がある。

四角に収まっていないスウォッチを作成すると
はみ出した部分迄をリピートとみなされ
余白が出来てしまう。



四角形の中に収まる様に
作成することが大事である。



四角形の中に収めるには

いくつか方法がある。

最も簡単なのは **ドットの作成方法** だ。

四角形を描く。

次に中心に円を描き中央に整列する
(整列ウィンドウで)

中央の円を四角形の角にコピーする。

四角形を移動する。

選択ツールで全体を囲み

スウォッチパネルに入れる。



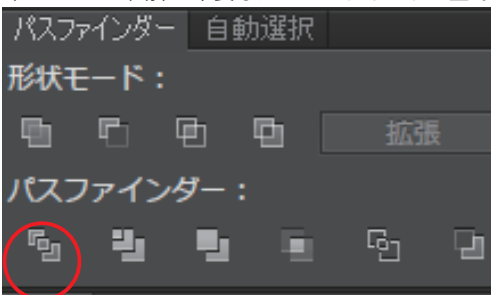
この様に作成すれば背景の四角形から
円がはみ出すことは無い。

透明背景を使いのはみ出し部分を省略する方法。

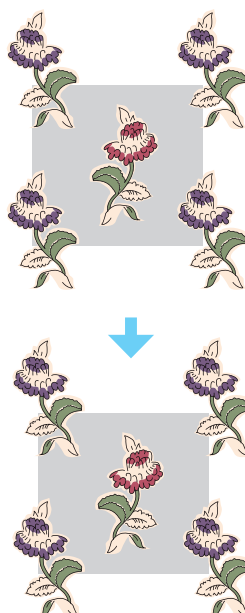
パスファインダーによる分割の方法



全体を選択して **パスファインダーの分割** を押すと
折り重なった部分でオブジェクトの形状が
分割されるので、はみ出した部分を
ダイレクト選択ツールで選択して Delete すれば良い。
(Delete は 2 回押し不要なアンカーポイントは全て消す)



チェック等を作成するには、パスファインダーの分割を使い、ベースの四角形から
はみ出した部分を、ダイレクト選択ツールで削除すれば良いのだが
再背面に、塗り無し、線無しのベースと同じ大きさの四角形を配置することにより
はみ出した部分の削除作業を省略することが出来る。



この様に複雑な形状のものは

パスファインダーで分割した後に

周りを削除するのも面倒である。

その場合はベースとなる四角形をコピーして

一旦選択を解除した後←重要！

編集メニューから背面ペストを行う

更に右クリックで重ね順を最背面へ移動し

ツールの、**塗り無し、線無し** にする。



一見何も変わっていないように見えるが

このベースのグレーの後ろには

塗も線も無いグレーベースと同じ大きさの
四角形が存在する。

この状態でスウォッチパネルに入れば

四角形からはみ出した部分は無いとみなされ

この柄の連続になる。