


## 4/01 フィル/ストロークの使い方

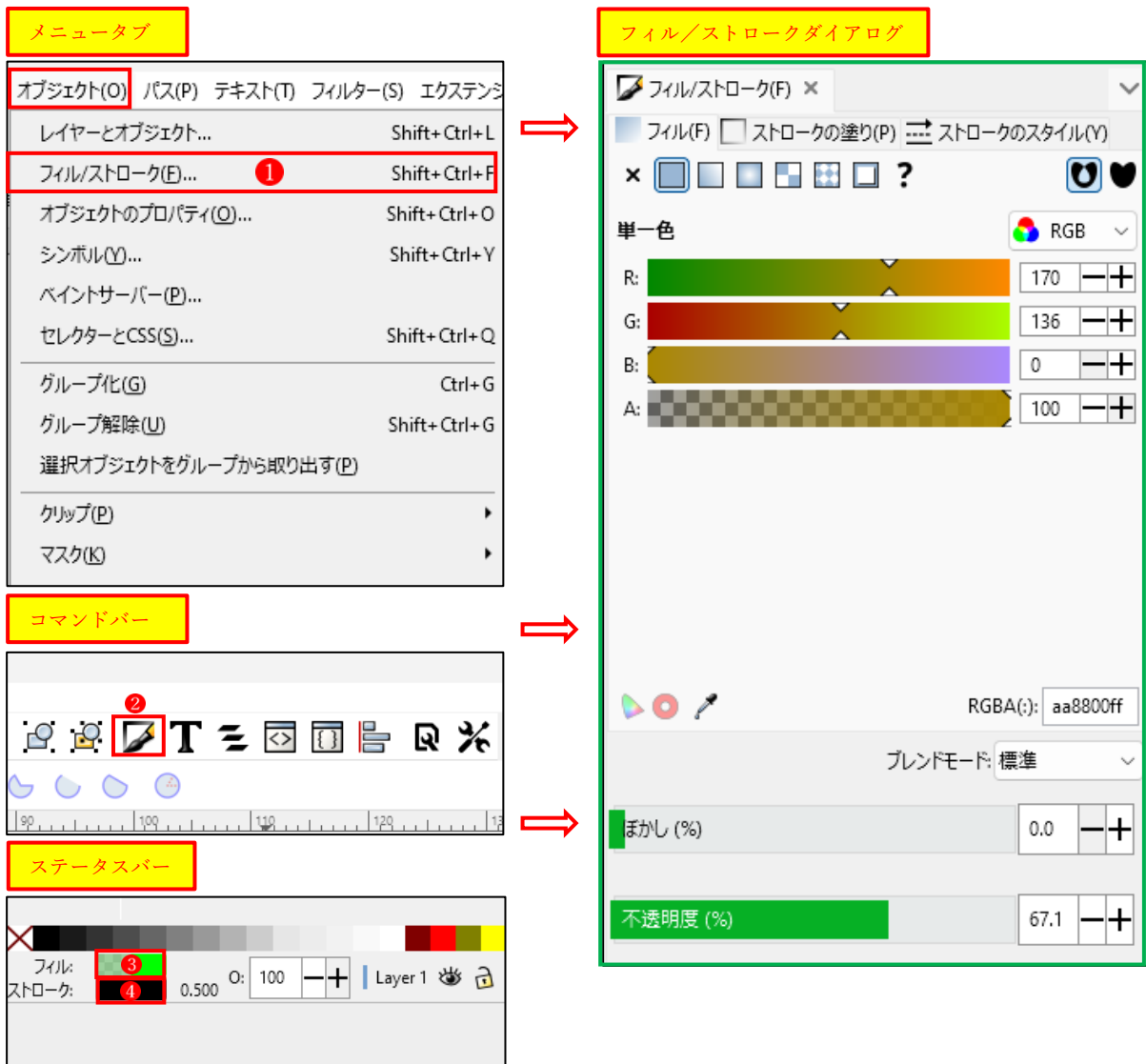
### 1 フィル/ストロークダイアログ

#### 1 ダイアログを開く

[フィル/ストロークダイアログ]では色や線の詳細な設定をすることができます。

[フィル/ストロークダイアログ]を表示する方法は複数あります。

- ① [オブジェクト]メニューから[フィル/ストローク]<sup>①</sup>をクリックする。
- ② コマンドバーの<sup>②</sup>をクリックする。
- ③ ステータスバーの左端にある「フィル:ストローク:」の右脇に表示されている部分<sup>③</sup>または<sup>④</sup>をクリックする。(※[フィル]で使うときは<sup>③</sup>を、[ストローク]で使うときは<sup>④</sup>をクリックする。)



The image illustrates three ways to open the Fill and Stroke dialog:

- メニュータブ (Menu Tab):** The 'オブジェクト(O)' menu is shown with 'フィル/ストローク(F)...' highlighted and numbered 1.
- コマンドバー (Command Bar):** The Fill and Stroke icon in the Command Bar is highlighted and numbered 2.
- ステータスバー (Status Bar):** The status bar shows 'フィル:' and 'ストローク:' with their respective color swatches highlighted and numbered 3 and 4.

The **フィル/ストロークダイアログ (Fill and Stroke Dialog)** is shown on the right, featuring:

- Buttons for Fill (F), Stroke Fill (P), and Stroke Style (Y).
- Color selection tools for Fill and Stroke.
- Color mode: 単一色 (Single Color) in RGB.
- Color values: R: 170, G: 136, B: 0, A: 100.
- Blend mode: 標準 (Normal).
- Opacity: 不透明度 (%) 67.1.

## 2 フィル

フィル/ストロークダイアログではタブを切り替えて色の設定を行うことができます。

[フィル]のタブをクリックすると①、オブジェクトのフィルの色について設定できます。



## 3 ストロークの塗り

[ストロークの塗り]のタブをクリックすると、オブジェクトのストロークの色を設定できます。色の設定はフィルの場合と同じです。



#### 4 ストロークのスタイル

[ストロークのスタイル]のタブをクリックすると①、ストロークを点線に変更したり、矢印などのマーカーを付けることができます。

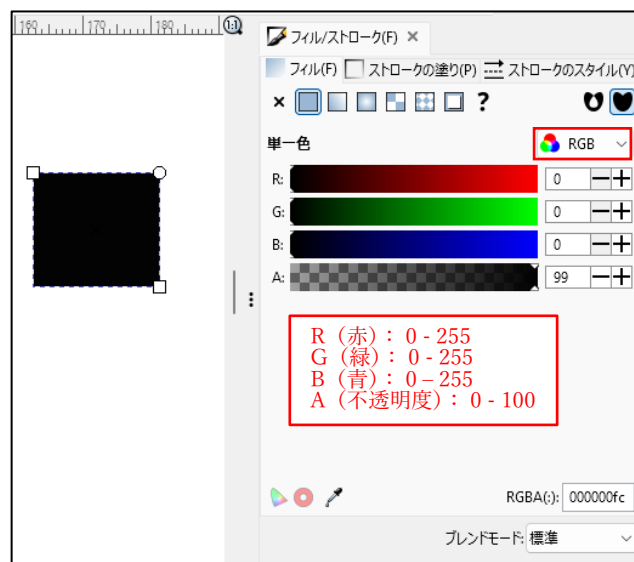


## 2 Inkscape の色空間について

### ◆ RGB

RGB 色空間は、赤 (Red)、緑 (Green)、青 (Blue) を足して色を決める方法です。

それぞれの数値が大きくなれば白に近づき、小さくなれば黒に近づきます。A はアルファチャンネルという色の不透明度を表すものです。小さくなると背面側が透けて見えるようになります。Inkscape ではすべての色空間で不透明度を設定できます。

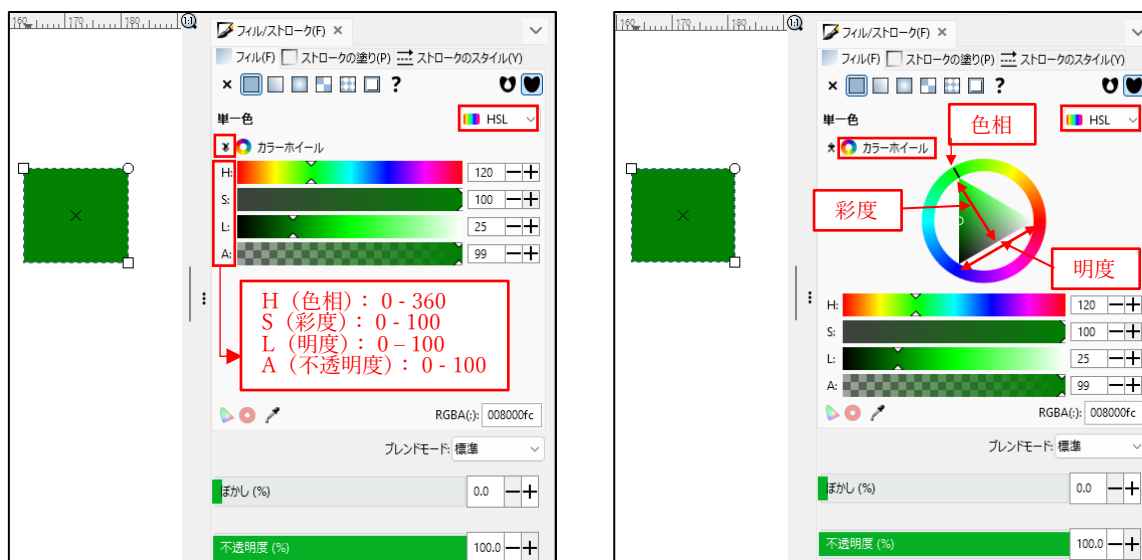


## ◆ HSL

HSL 色空間とは、色相 (hue、色)、彩度 (saturation、鮮やかさ)、明度 (luminance、明るさ) を調整することで色を決める方法です。

色を決める際に、RGB より人の感覚に近い決め方ができます。またトーンを揃えたりするときにも使い勝手がよいです。

Inkscape のカラーホイールは HSL の色空間を使っているのです、カラーホイールの操作も HSL 空間と同様に色を調整することができます。



## ◆ HSV

HSV とは、色を「色相 (Hue)」「彩度 (Saturation)」「明度 (Value・Brightness)」の 3 要素で表現する方式です。HSV と HSL の違いは、彩度を低下させた時に HSV は赤緑青のうち最も強い色に収束していくのに対して、HSL は最も強い色と最も弱い色の中間に収束していくという明確な違いがあります。

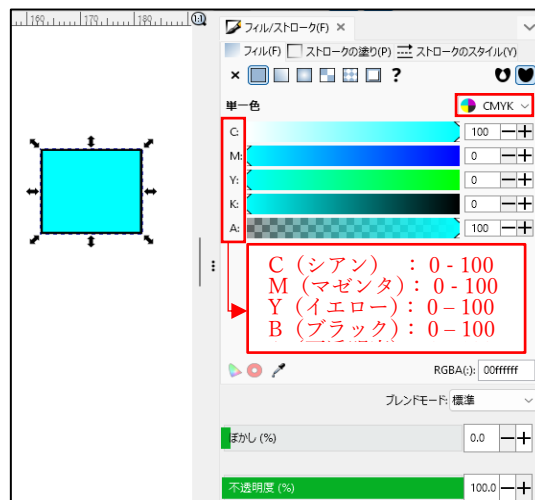
## ◆ CMYK

CMYK 色空間は、シアン (Cyan)、マゼンタ (Magenta)、イエロー (Yellow)、黒 (Key Plate) を混ぜて色を決める方法です。

すべての色が濃くなれば黒に近づくという特徴があります。

主に印刷分野で使用されている色の決め方ですが、Inkscape では RGB をベースにしているので、CMYK を利用してもデータ上は RGB に変換されて保存されています。

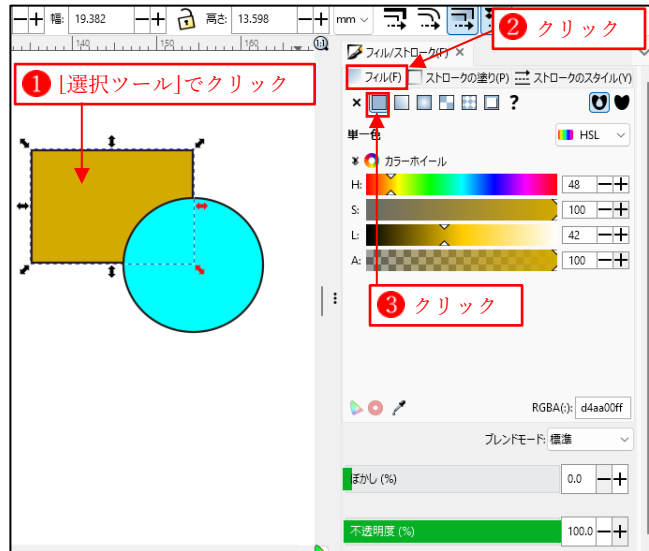
印刷物の作成時には印刷所で CMYK に変換されることが多いので、印刷時の色の変化に注意しましょう。



### 3 単一色の変更

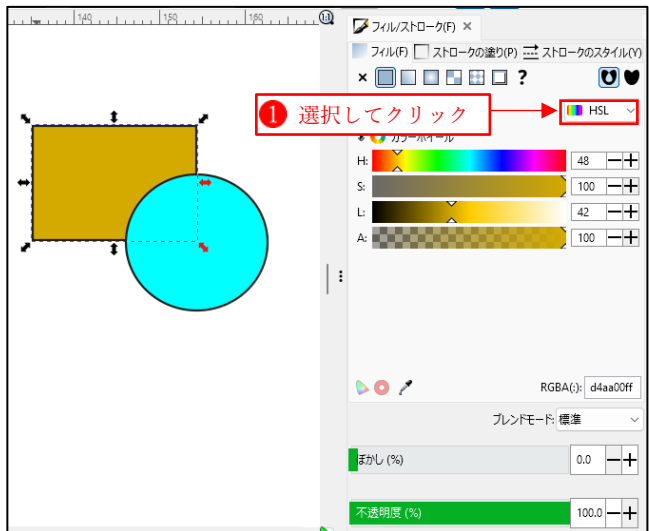
#### 1 フィルタブで単一色を選ぶ

オブジェクトを選択した状態①、  
[フィル/ストローク]ダイアログを表示します。  
[フィル]をクリックし②、塗り方から  
[単一色]を選択します③。  
グラデーションやパターンについては  
別に説明します。



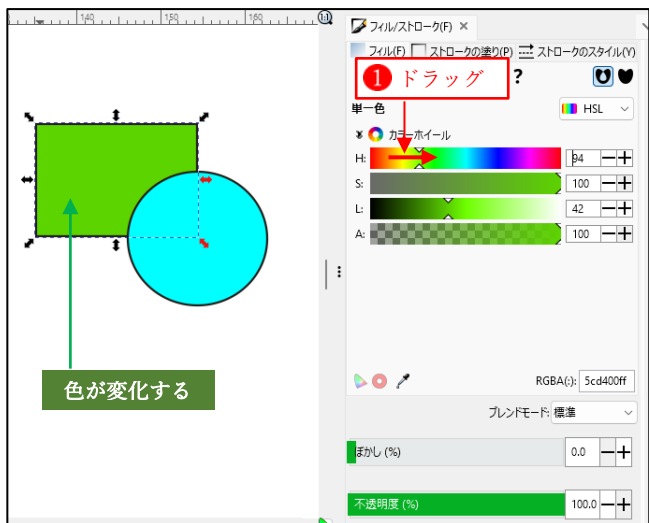
#### 2 色空間を選択する

カラーセレクションのスタイル(色空間)を選択します①。  
ここでは[HSL]を選択しています。



#### 3 色を調整する

HSLのそれぞれのバーをドラッグすると①、目的の色にすることができます。  
より細かい調整をするときは、バーの  
右側に数値を入力して色を変更することも  
できます。



#### MEMO ストロークの色を変える

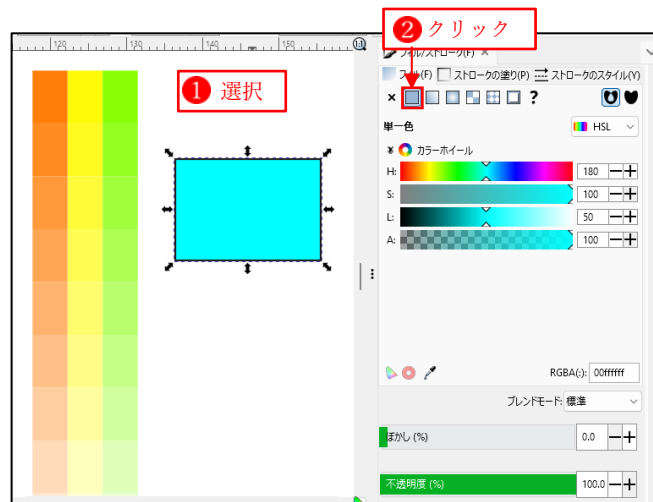
ストロークの塗りも同様の操作で色を変える  
ことができます。

#### 4 スポイトツールで色を採取する

##### 1 オブジェクトを選択する

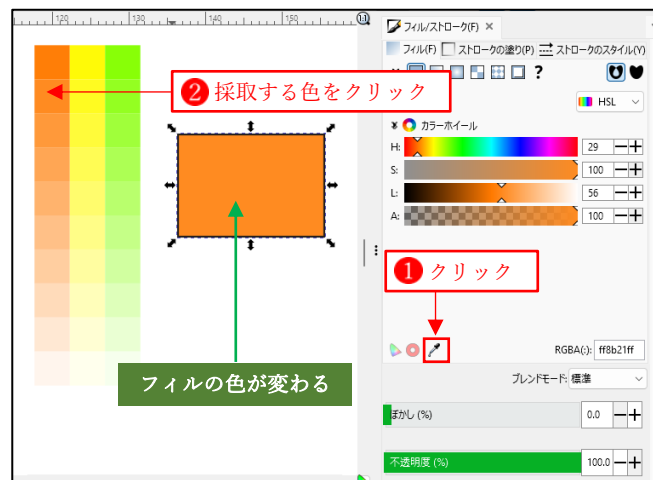
色を採取したい画像やパレットを近くに配置しておきます。

色を選択したいオブジェクトを選択して①、[フィル/ストローク]ダイアログの[フィル]のタブから[単一色]をクリックします②。



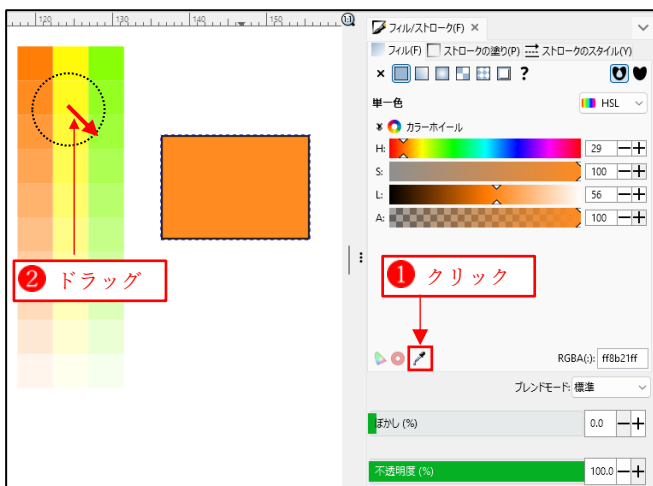
##### 2 色を採取/割り当てる

フィルの単一色の中の[スポイトツール]をクリックして①、キャンバス上の採取したい色をクリックすると②、採取した色がオブジェクトに割り当てられます。



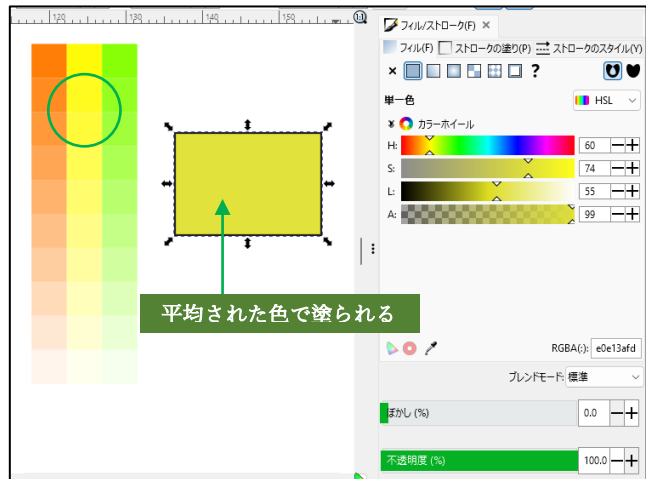
##### 3 範囲内の平均色を採取する

範囲の色を採取するには、[スポイトツール]を選択して①、ドラッグします②。



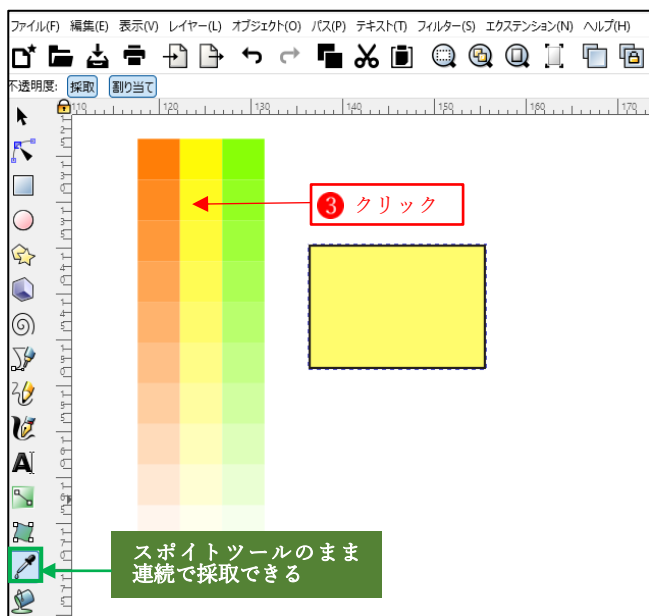
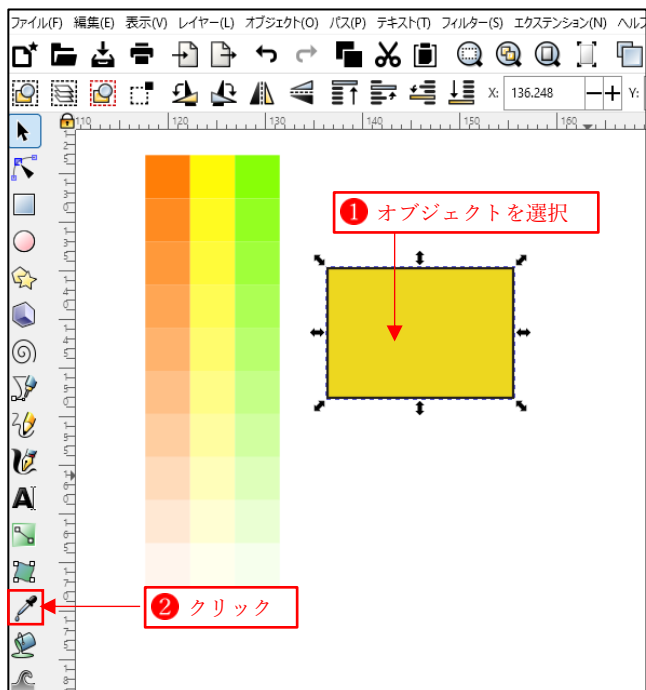
#### 4 平均色で塗られる

ドラッグで表示された円に含まれている色の平均色がオブジェクトに割り当てられます。



#### Step Up 色を連続して採取する

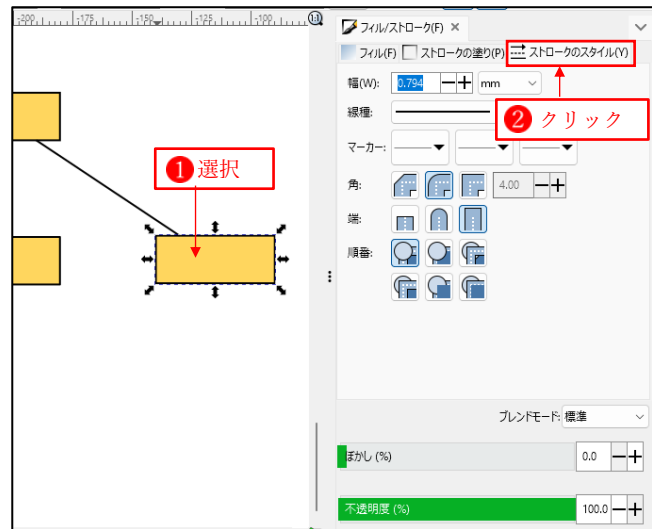
オブジェクトを選択して①、ツールバーの[スポイトツール]を使用すると②、繰り返して色の採取と塗りを行うことができます③。



## 5 ストロークのスタイルを変更する

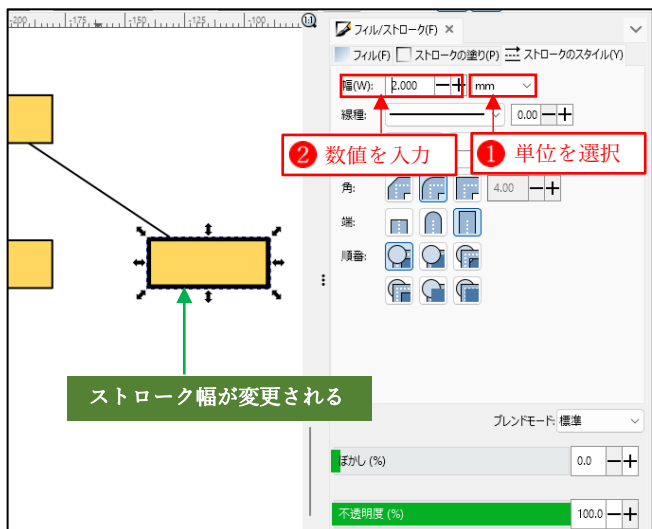
### 1 オブジェクトを選択する

オブジェクトを選択して①、[フィル/ストローク]ダイアログの[ストロークのスタイル]タブをクリックして表示します②。



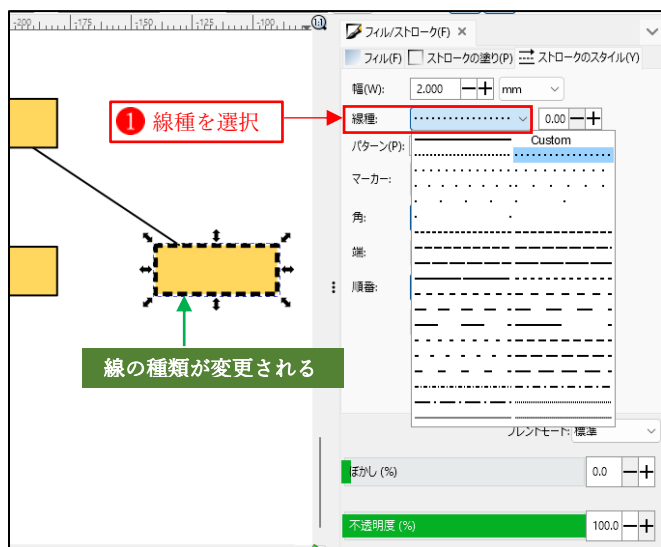
### 2 ストロークの幅を変える

[幅]の単位を選択し①、数値を入力すると②、オブジェクトのストロークの幅を変えることができます。



### 3 ストロークの線種を変える

[線種]のプルダウンメニューから線種を選択すると①、ストロークを破線や点線に変更することができます。

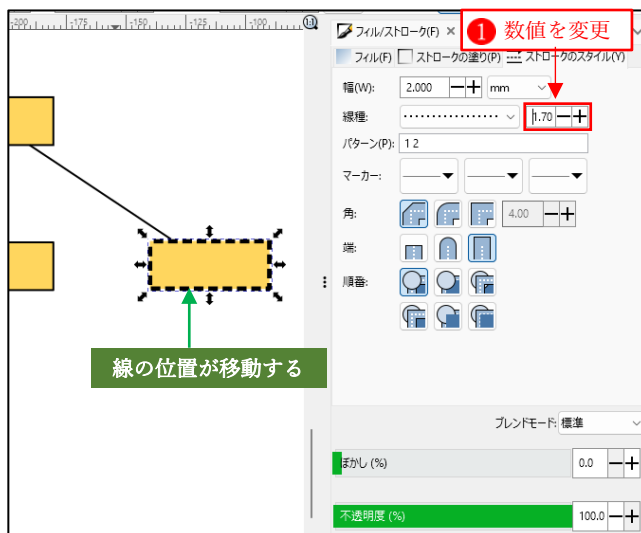




#### 4 ストロークの位置を調整する

破線や点線の開始位置を調整したいときは、[線種]の横にある数値を操作します①。

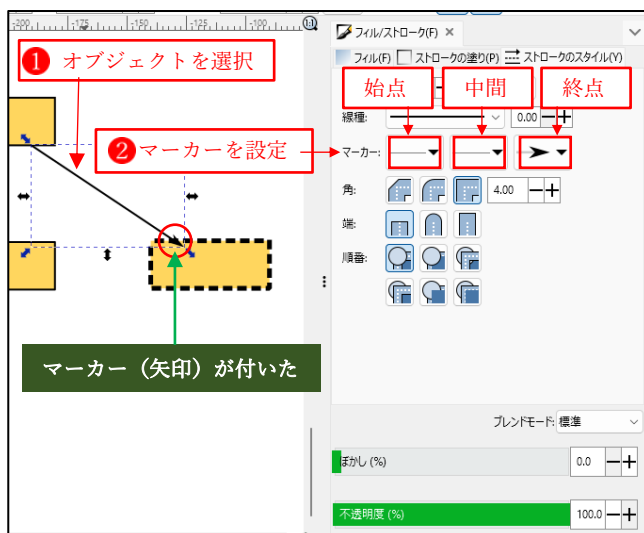
数値に合わせて破線が移動して、ストロークの位置を調整することができます。



#### 5 マーカーを付ける

コネクタなどのストロークを選択して①、マーカーを設定すると②、ストロークに矢印などのマーカーを付けることができます。

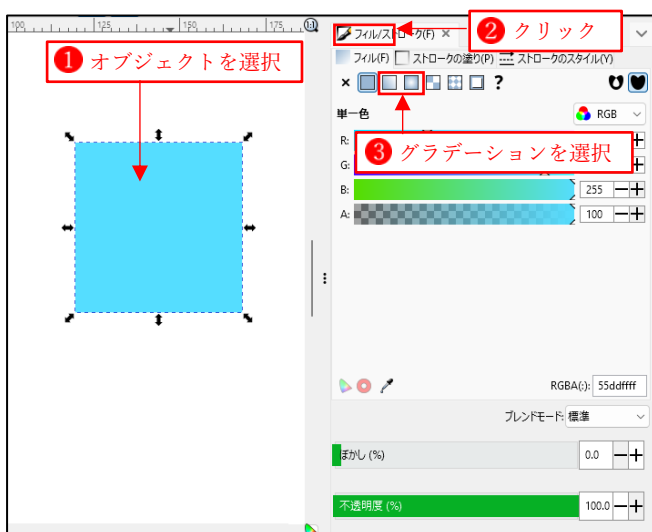
マーカーは左から順に始点、中間、終点に対応しています。中間のマーカーは、パスを作成したときに、ストロークの中間に位置するノードにマーカーを設定するときに使用します。



#### 6 グラデーションの設定と種類

##### 1 グラデーションを設定する

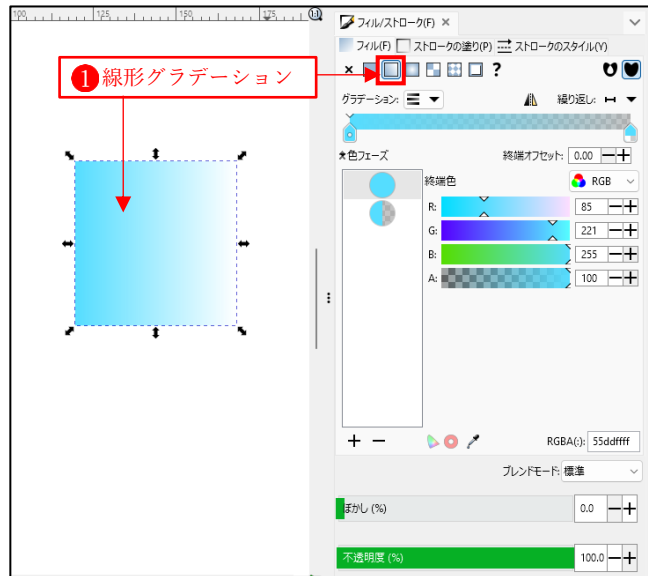
オブジェクトを選択して①、[フィル/ストローク]ダイアログから[フィル]タブを選択し②、グラデーションを選択します③。



## 2 線形グラデーション

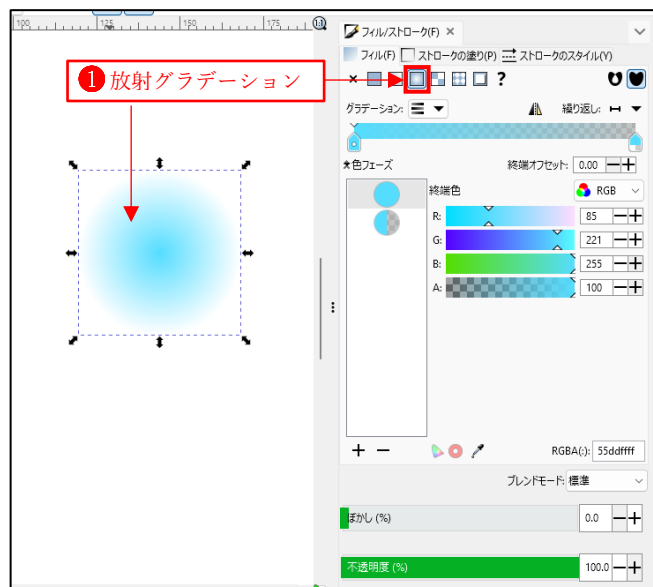
[線形グラデーション]を選択すると①、直線的なグラデーションを設定することができます。

初期設定は元のオブジェクトのフィルカラーから透明に変化するグラデーションになっています。



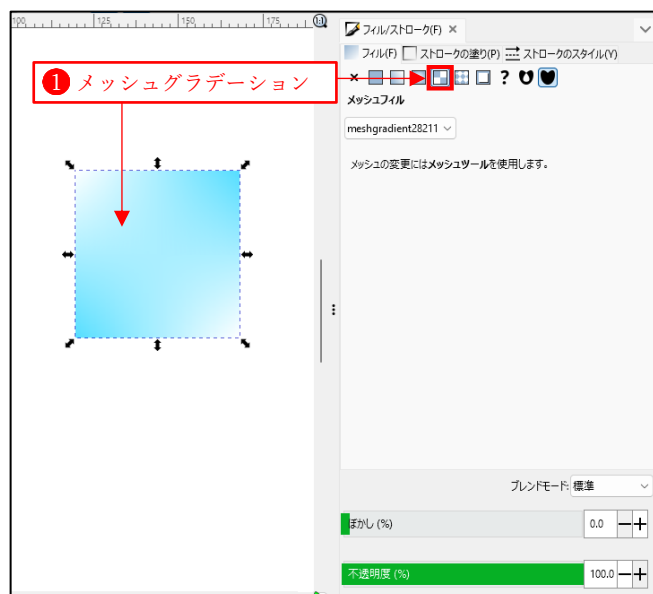
## 3 放射グラデーション

[放射グラデーション]を選択すると①、中心から広がるグラデーションを設定することができます。



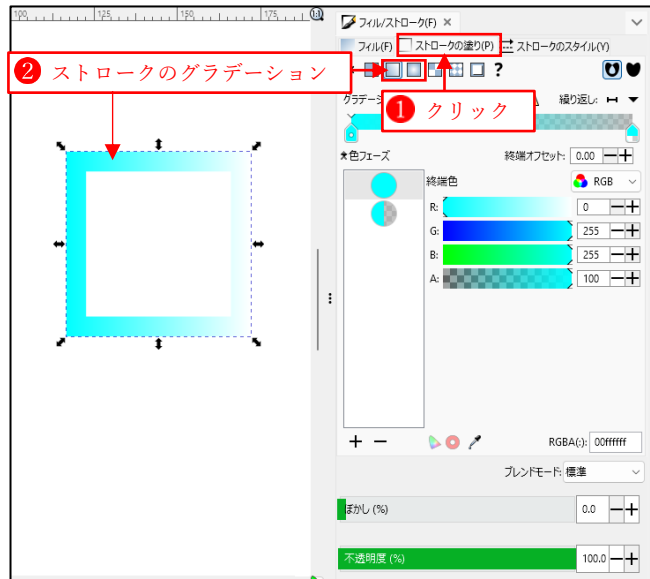
## 4 メッシュグラデーション

[メッシュグラデーション]を選択すると①、メッシュ状のグラデーションを設定することができます。



## 5 ストロークのグラデーション

ストロークの場合も同じようにグラデーションを設定することができます。  
[ストロークの塗り]タブをクリックし①、グラデーションを設定します②。  
なお、ストローク幅を広くするとグラデーションがかかっていることがわかります。



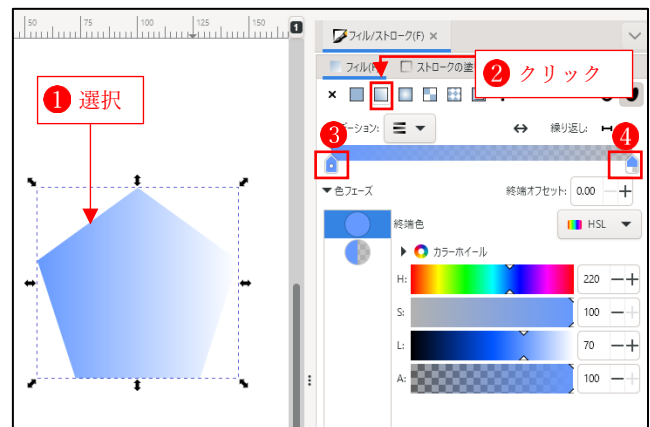
## 7 グラデーションを編集する

### 1 オブジェクトに線形グラデーションをつける

グラデーションをつけたいオブジェクトを選択します①。

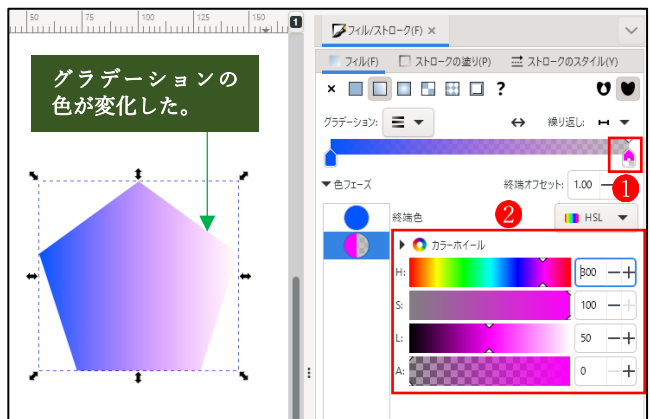
[フィル/ストローク]ダイアログの[線形グラデーション]をクリックします②。

スライダーの左端のタブがグラデーションの始点の色を表し③、右端のタブが終点の色を表します④。



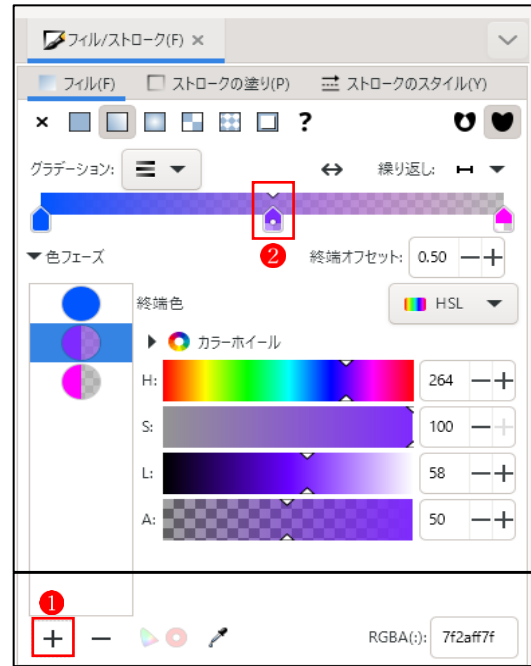
### 2 色を変更するハンドルを選ぶ

色を変更するハンドルを選択します①。  
次に色を設定します②。



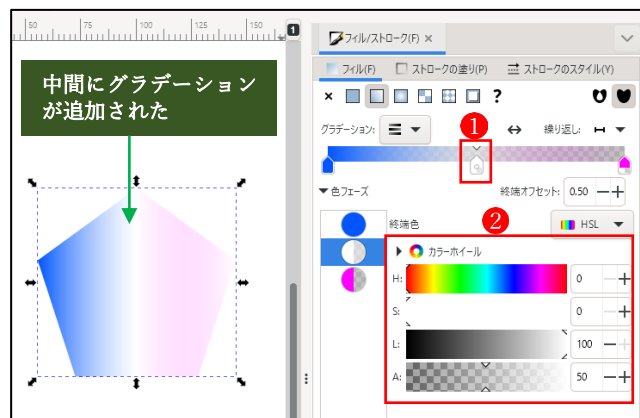
### 3 中間色を設定する

[新しい色フェーズの追加]をクリックすると①、スライダーの中間に色フェーズタブが追加されます②。



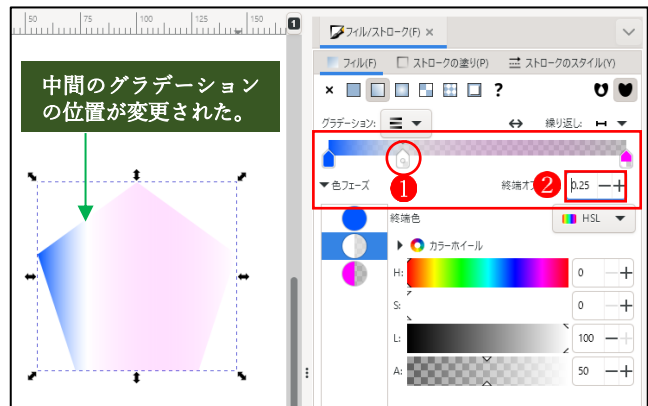
### 4 中間色を設定する

追加された色フェーズタブを選択して①、色フェーズの色を変更すると②、グラデーションの中間色が変更されます。



### 5 色フェーズの位置をずらす

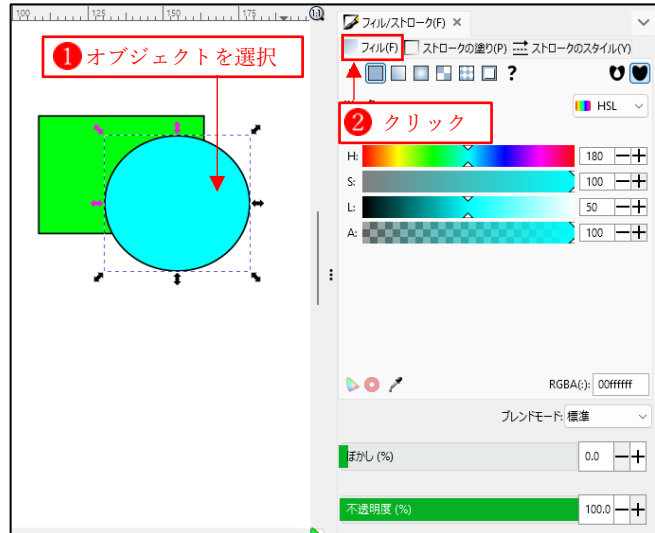
スライダーを動かすか①、[終端オフセット]の数値を変更すると②、開始から終了までの間を色フェーズが移動します。[0]は開始、[1]は終了の位置に対応します。



## 8 オブジェクトの不透明度を操作する

### 1 オブジェクトを選択する

オブジェクトを選択して①、フィル/ストロークダイアログの[フィル]タブを開きます②。

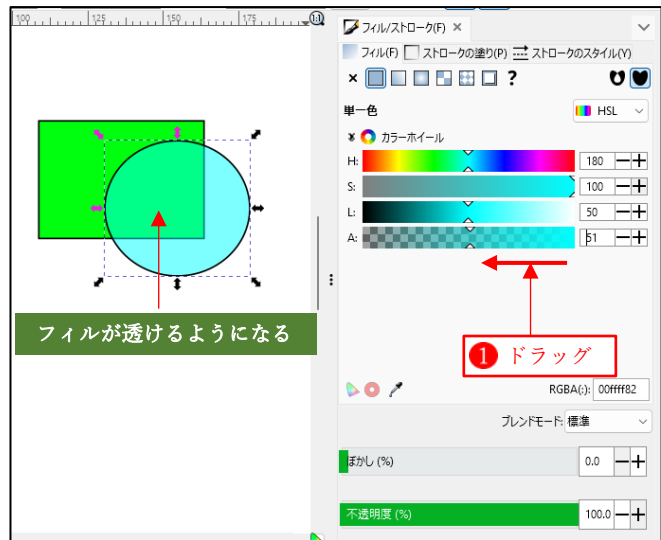


### 2 不透明度を設定する

不透明度 (A) のバーをドラッグすると①、フィルの不透明度を操作することができます。

#### MEMO ストロークの不透明度

ストロークの場合も同じように不透明度を設定できます。

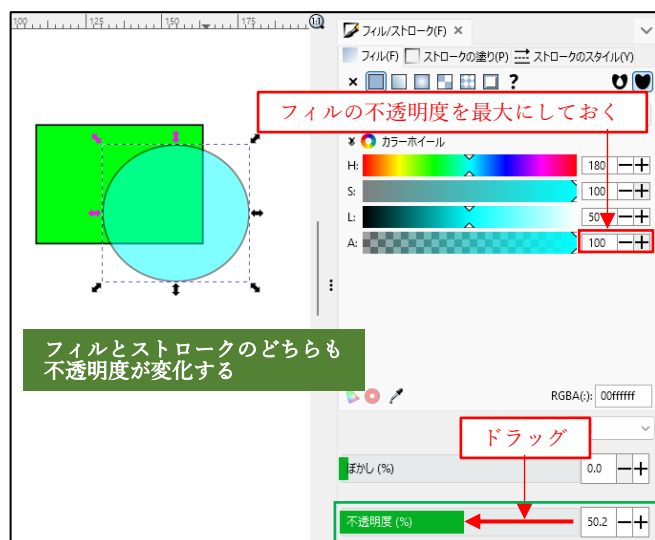


#### Step Up オブジェクト全体の不透明度を設定する

フィル、ストロークの不透明度を操作すると、ふいる、ストロークがそれぞれ透過しますが、[不透明度]のバーをドラッグするとオブジェクト全体の不透明度が変化します。

パターンには不透明度の設定はありませんが、オブジェクト全体の不透明度を設定すると、パターンを透過させることができます。

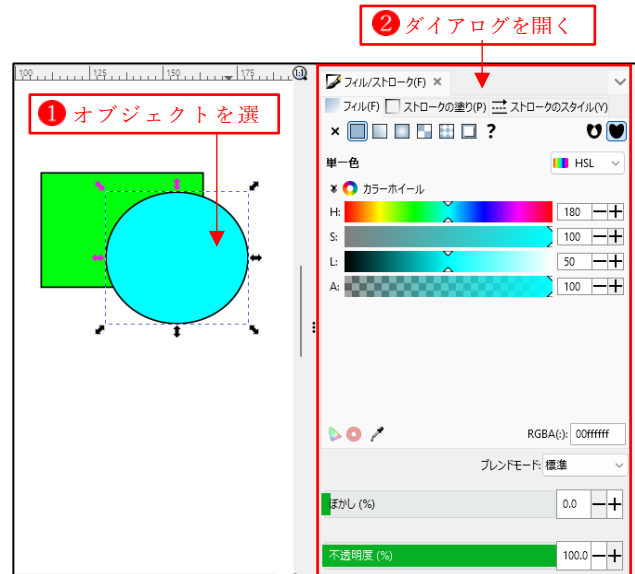
オブジェクト全体の不透明度は他のオブジェクトを作成するときにも引き継がれるので、続けて別のオブジェクトを作成するときに注意が必要です。



## 9 オブジェクトをぼかす

### 1 オブジェクトを選択する

オブジェクトを選択して①、フィル/ストロークダイアログを開きます②。



### 2 ぼかしを変更する

下部にある[ぼかし]のバーをドラッグすると①、オブジェクトがぼかされます。ぼかしはオブジェクト全体に適用されます。パターンなどでも有効です。

