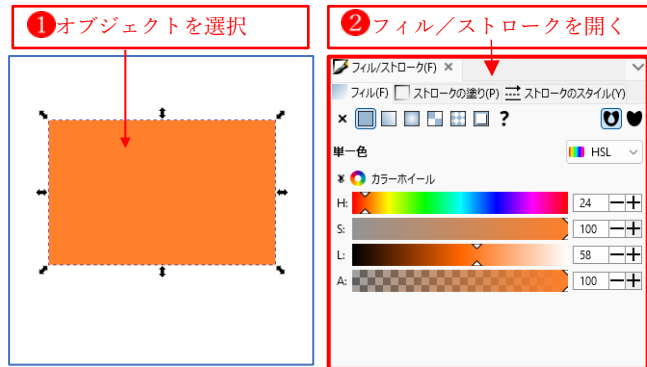


4/04 パターンの適用と作成

1 フィルにパターンを設定する

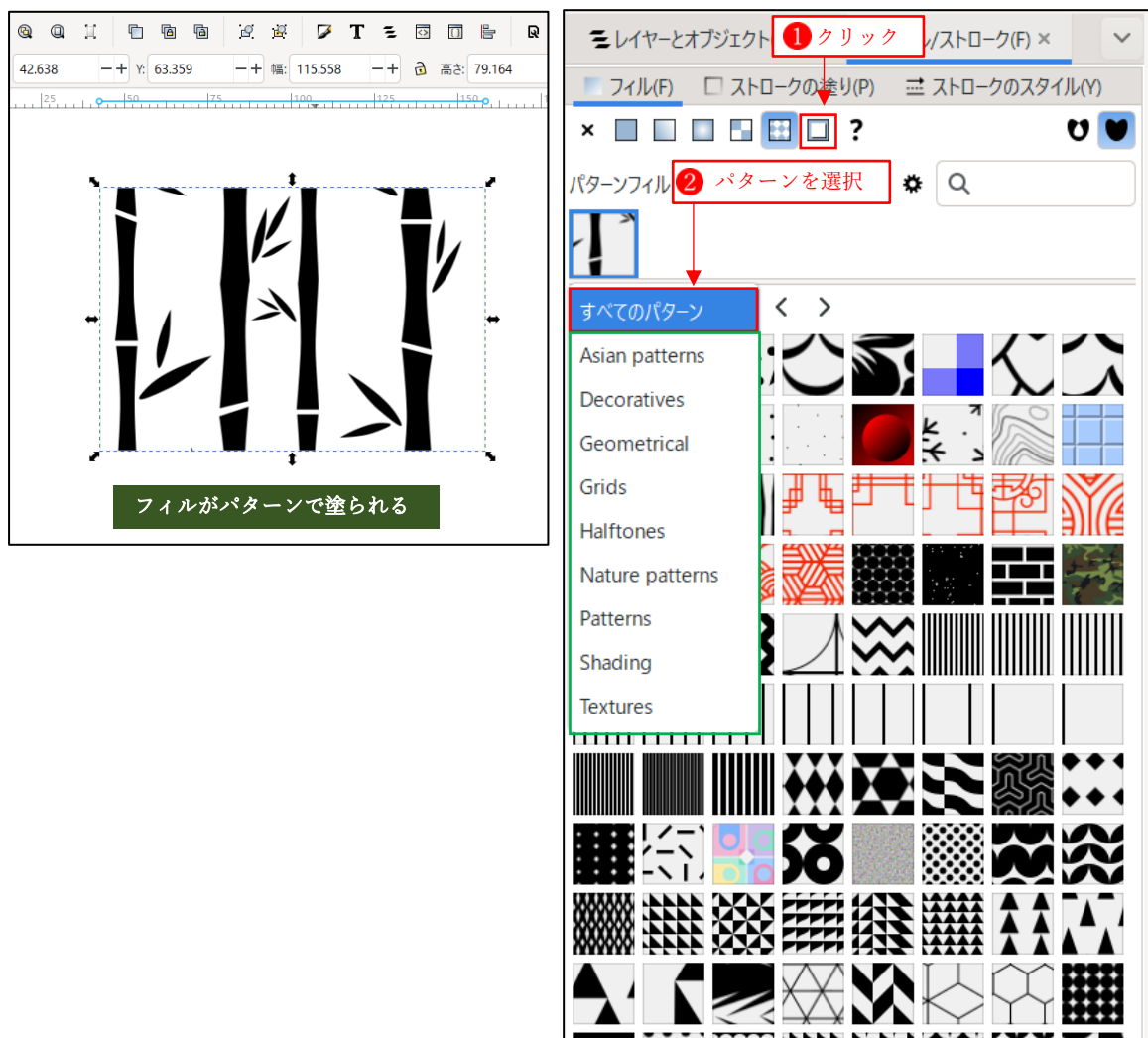
1 オブジェクトを選択

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 パターンを選ぶ

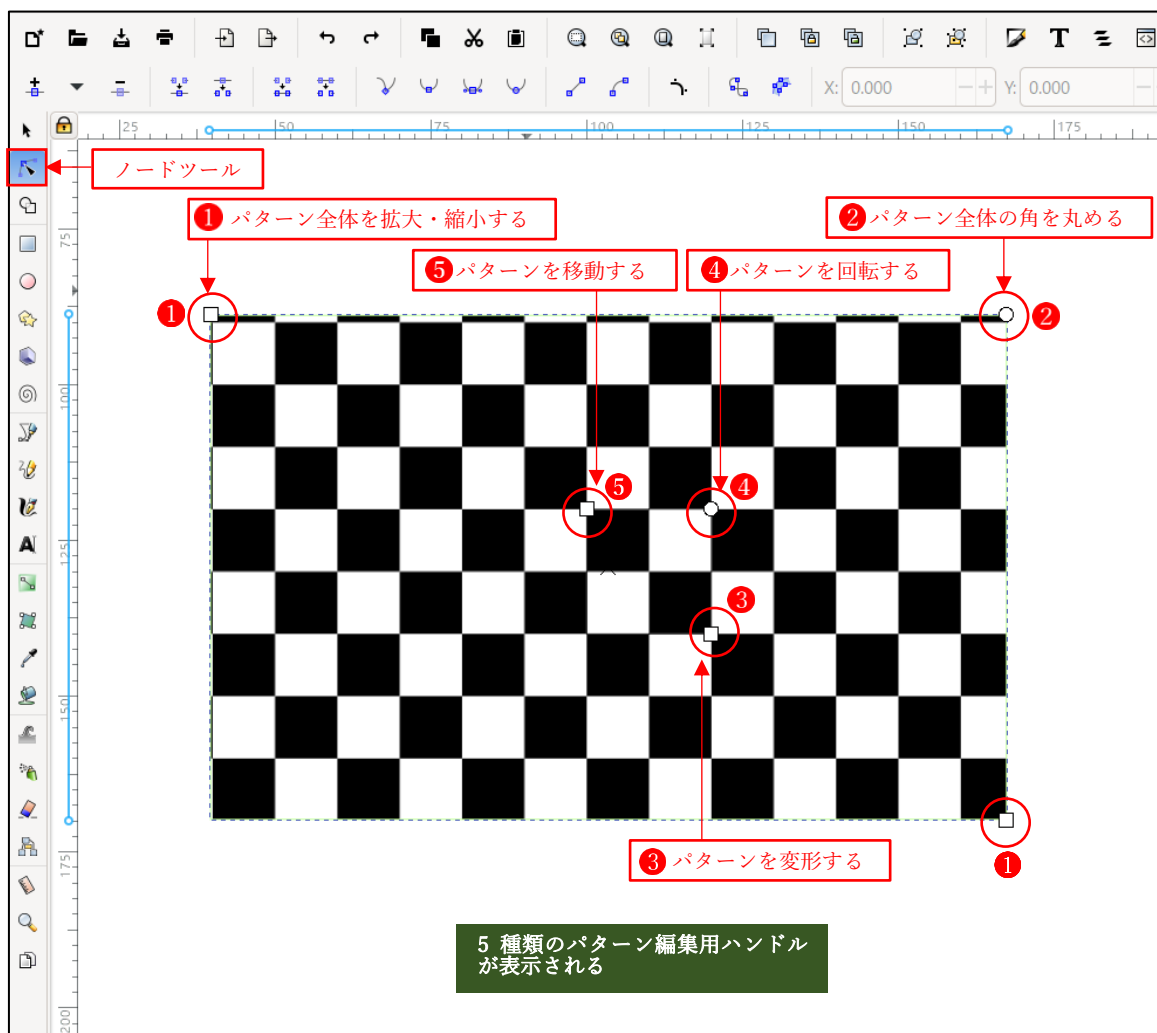
[パターン]をクリックすると①、事前に設定されているパターンで塗られます。プルダウンからパターンの種類を選択することができます②。



2 パターンを編集する

1 編集用のハンドルを表示する

[ノードツール]をクリックして、パターンを設定したオブジェクト（市松模様のオブジェクト）を選択すると、5種類のパターン編集用ハンドルが表示されます（①～⑤）。



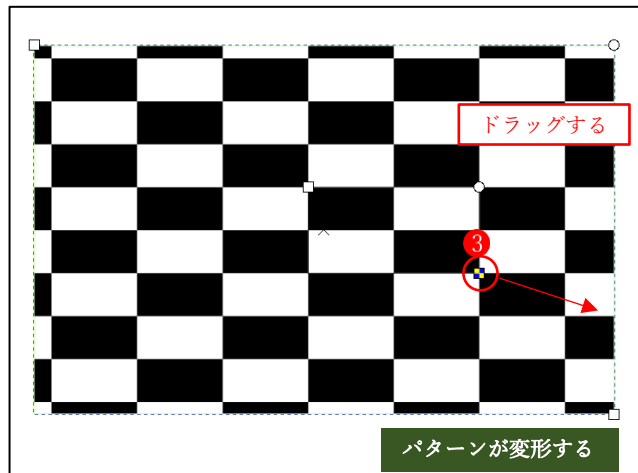
パターンの編集は、フィルストロークダイアログボックスの下部に表示されているパターン編集エリアで、変形、回転、移動のほかに、色の変更、ぼかしの設定、不透明度の設定など、自由自在に行うことができます。

なお、キャンバス上の③④⑤のハンドルと編集エリアの③④⑤の機能はそれぞれ対応（連動）します。



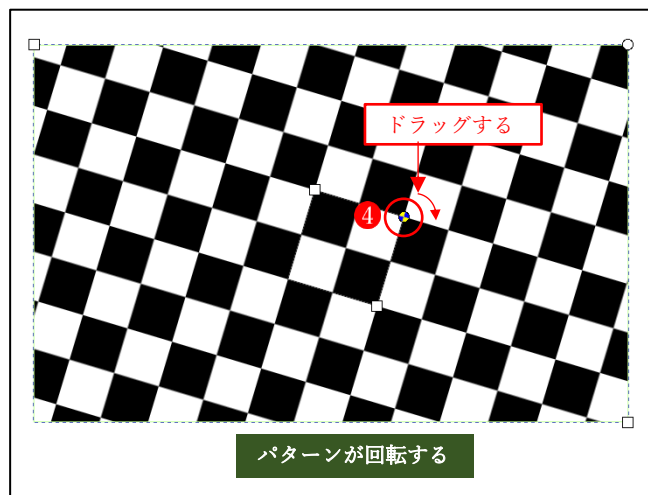
2 パターンを変形する

③の四角いハンドルをドラッグすると、パターンが変形します。Ctrl を押しながらドラッグすると縦横比を固定して変形することができます。



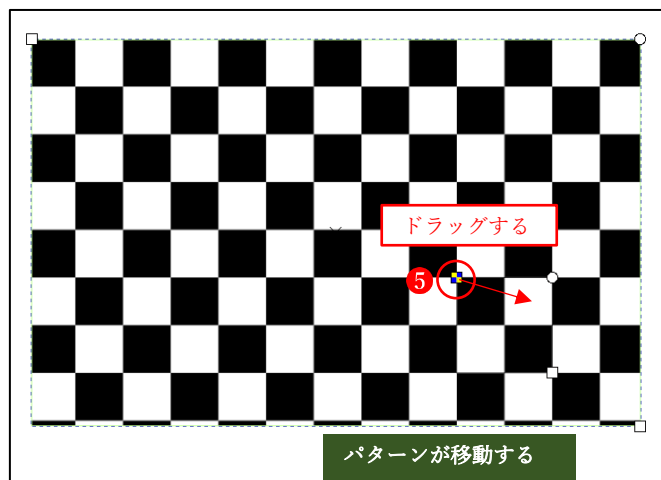
3 パターンを回転する

④の丸いハンドルをドラッグすると、パターンが回転します。Ctrl を押しながらドラッグすると角度をスナップすることができます。



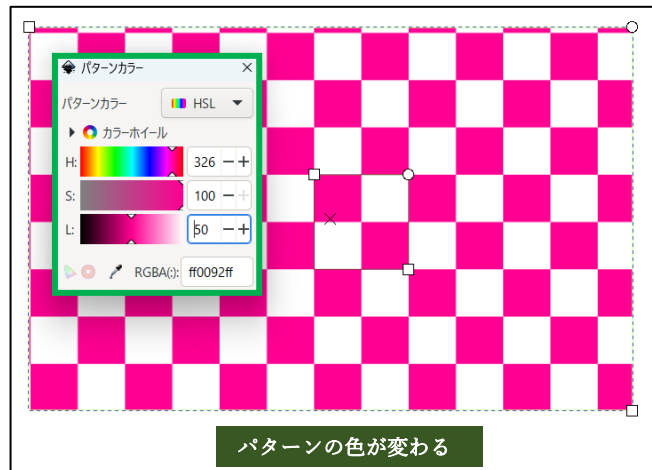
4 パターンを移動する

⑤のハンドルをドラッグすると、パターンの位置が移動します。



5 パターンの色を変更する

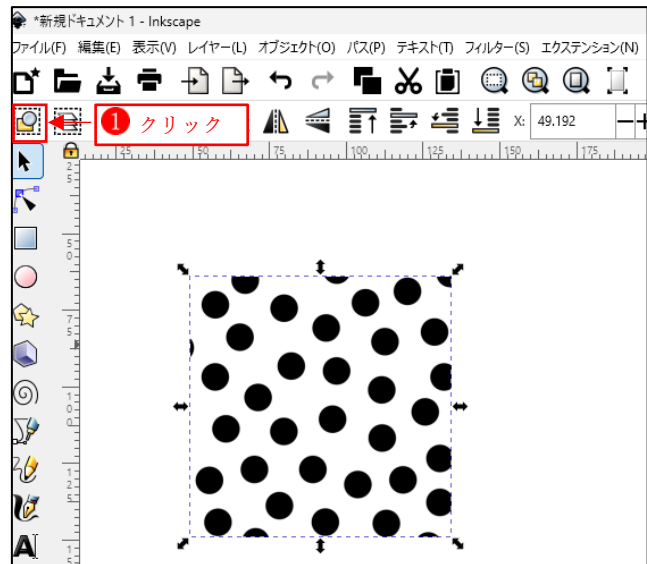
上記1の「色」⑦をクリックすると、「パターンカラー」が表示されるので、ここでパターンの色の変更ができます。なお、「ぼかし」や「不透明度」を設定すると、パターンのバリエーションが増えます。



3 パターンをオブジェクトに合わせて移動／変形する

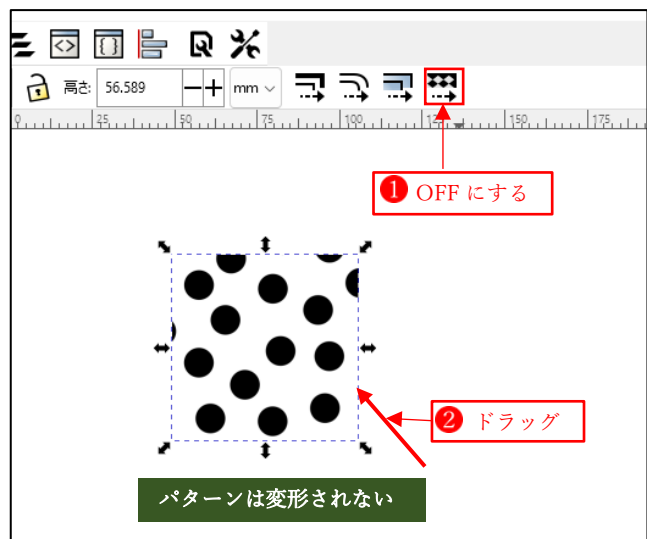
1 選択ツールを選ぶ

[選択ツール]でオブジェクト（水玉模様大）を移動したり変形したときのパターンの変化をコントロールします。選択ツールをクリックして選択します①。



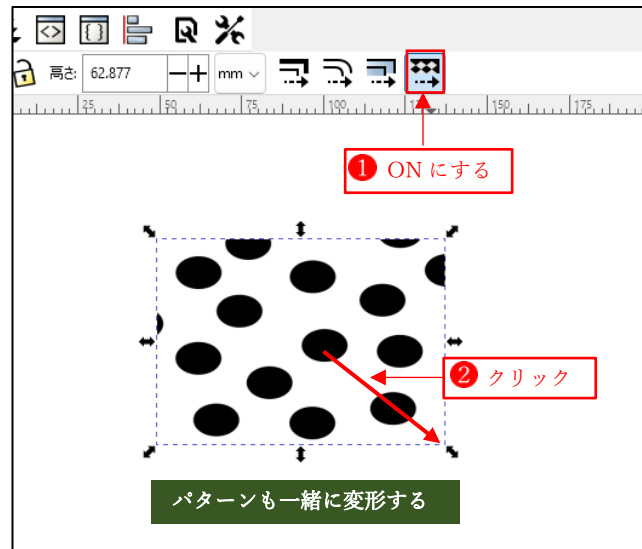
2 オブジェクトを変形する

ツールコントロールバーの[オブジェクトの変形に従ってパターンも変形]を OFF の状態にします①。オブジェクトを変形させても②、パターンは変形しません。



3 パターンを一緒に変形する

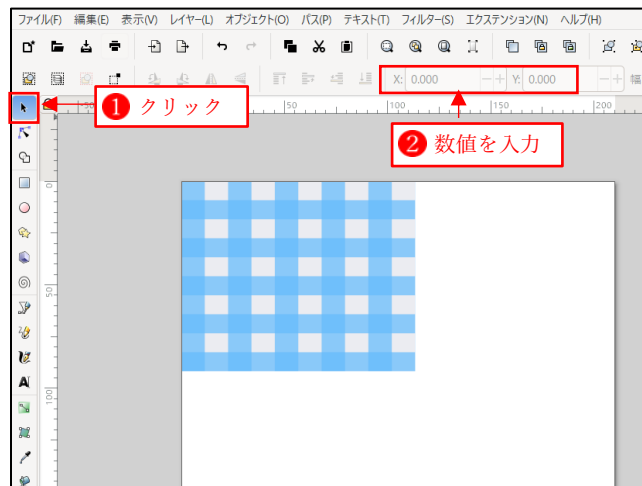
[オブジェクトの変形に従ってパターンも変形]を ON にして①、オブジェクトを変形させると②、パターンも同じように変形します。この設定はオブジェクトの移動に対しても有効です。



4 パターンを登録する

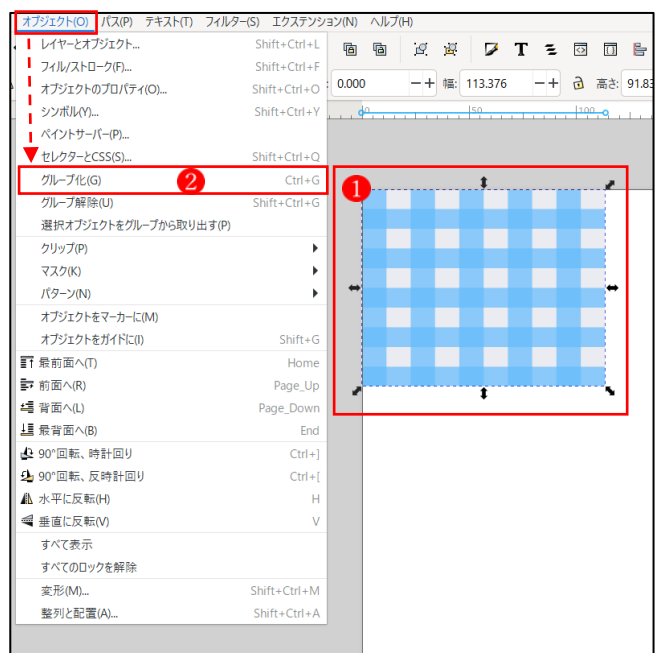
1 オブジェクトを用意する

パターンとして登録するオブジェクトを用意します。[選択ツール]をクリックして選択し①、XY 座標を利用してオブジェクトを配置します。ここでは [X]に [0]を [Y]に [0]を入力しています②。



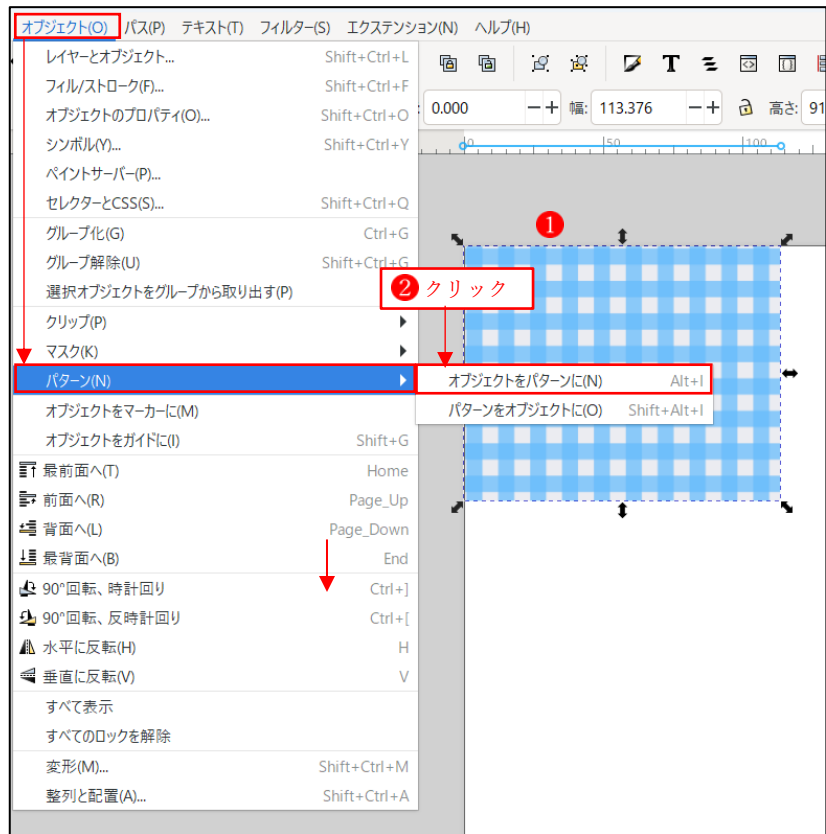
2 グループ化する

オブジェクトをすべて選択し①、グループ化します②。

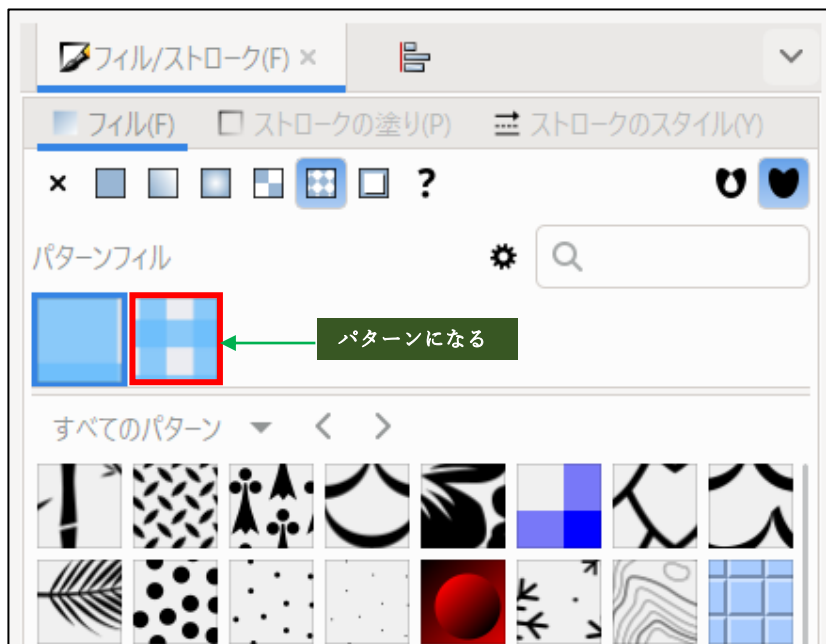


3 オブジェクトをパターンにする

グループ化されたオブジェクトを選択したまま① [オブジェクト]→[パターン]→[オブジェクトをパターンに]②をクリックすると、パターンとして登録されます。



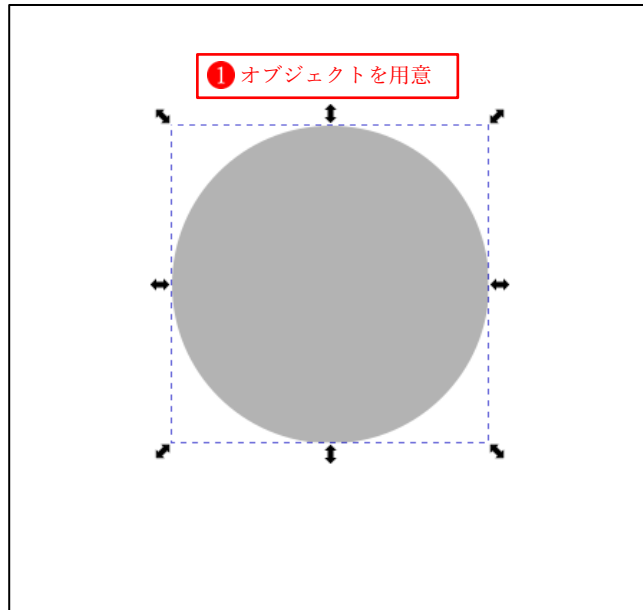
登録されたパターンは [pattern****] という名称でオブジェクト内に保管されます。



5 登録したパターンをフィルとして使う

1 オブジェクトを用意

登録したパターンを利用するオブジェクトを用意します①。

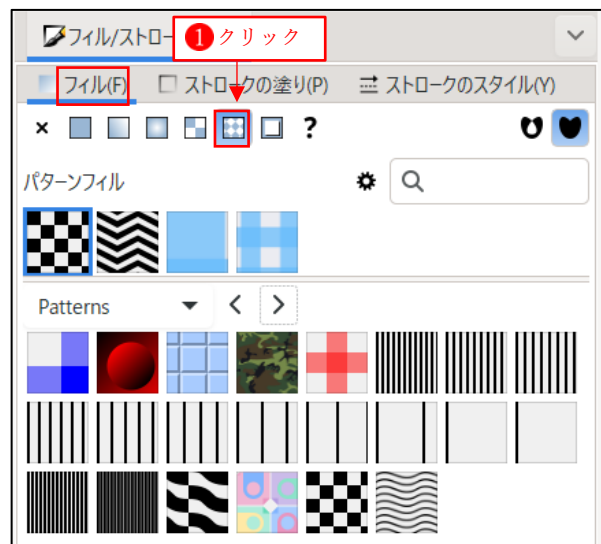
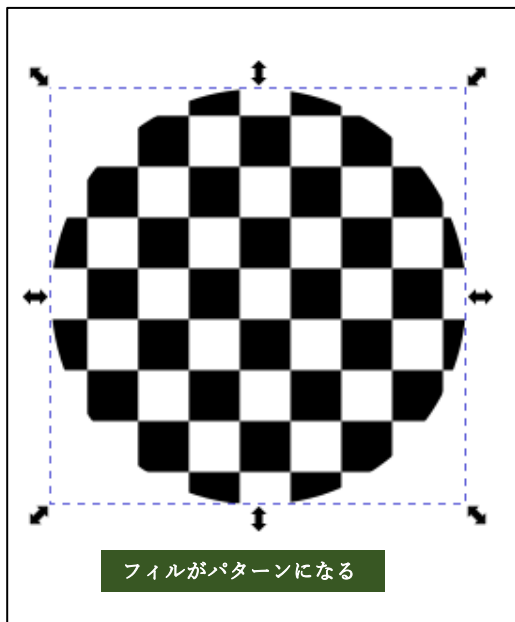


2 フィルをパターンにする

フィルをパターンにします①。

フィルにパターンが設定されます。

(最初にどのパターンが適用されるかその時々で変わる。)



3 登録したパターンを選択する

パターンフィルのプルダウンから登録したパターンを選択します①。

