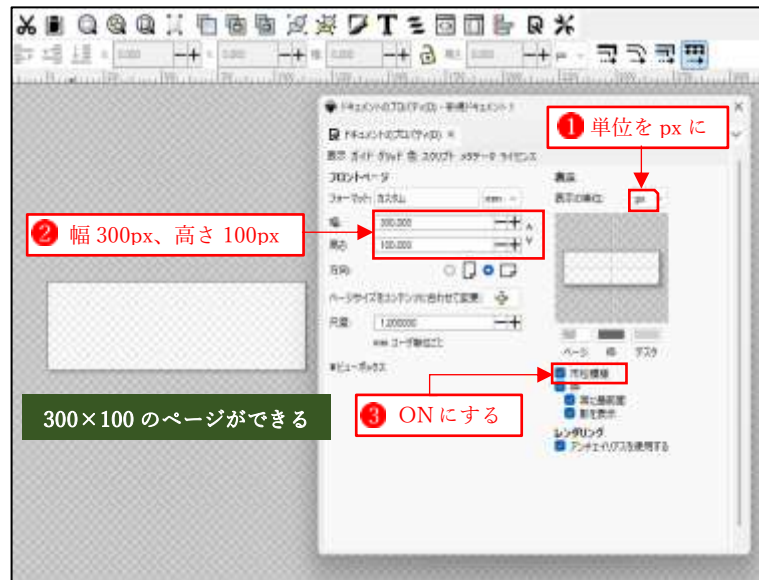


## 9/01 フラットボタンとバリエーション

### 1 ページとレイヤーを設定する

#### 1 ドキュメントのサイズを決める

新規ドキュメントを作成してドキュメントのページ設定を行います。ボタンのような画像はウェブで使用されることが多いので、[単位]を[px]に変更します<sup>①</sup>。ページサイズの[幅]を[300]に[高さ]を[100]に設定します<sup>②</sup>。キャンバスの表示模様を[市松模様]にします<sup>③</sup>。市松模様の表示にすることで、どの部分が透過されているかがわかりやすくなります。

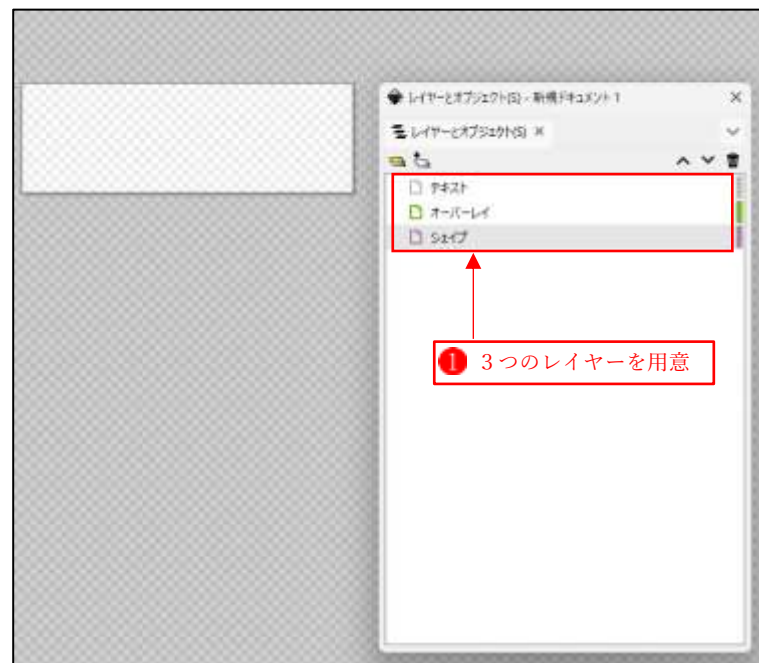


#### 2 レイヤーを3つ作成する

[レイヤー]ダイアログを開いてレイヤーを3つ用意します<sup>①</sup>。それぞれのレイヤーにオブジェクトを配置してボタン画像を作成します。

#### MEMO レイヤーの活用

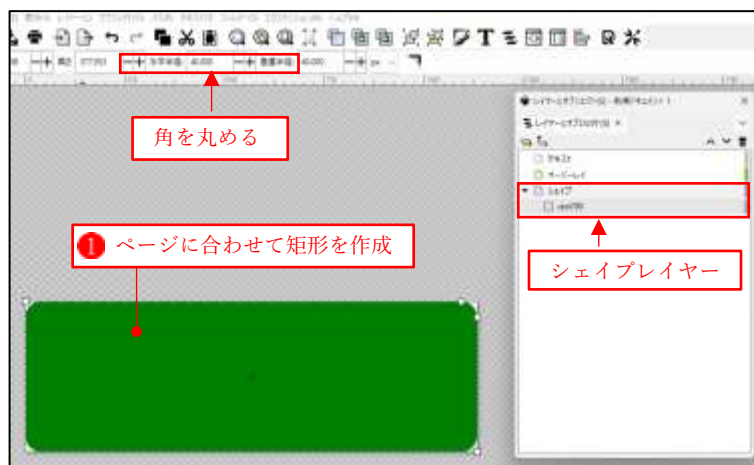
レイヤーごとに表示／非表示の切り替えやロック機能を利用します。



## 2 フラットボタンの基本的な作り方

### 1 角丸の矩形を配置する

[シェイプ]へ角丸の矩形を配置します①。フィルを単一色に設定して、ストロークは[なし]にします。スナップをページの境界線に合わせて矩形のサイズを変更します。



### 2 矩形を重ねてパターンを設定する

[オーバーレイ]レイヤーを選択して①、シェイプで作成した角丸矩形と同じ大きさの角丸矩形を作成します②。フィルを[パターン]へ変更して[ストライプ 1:1]を選択します③。



### 3 パターンを編集する

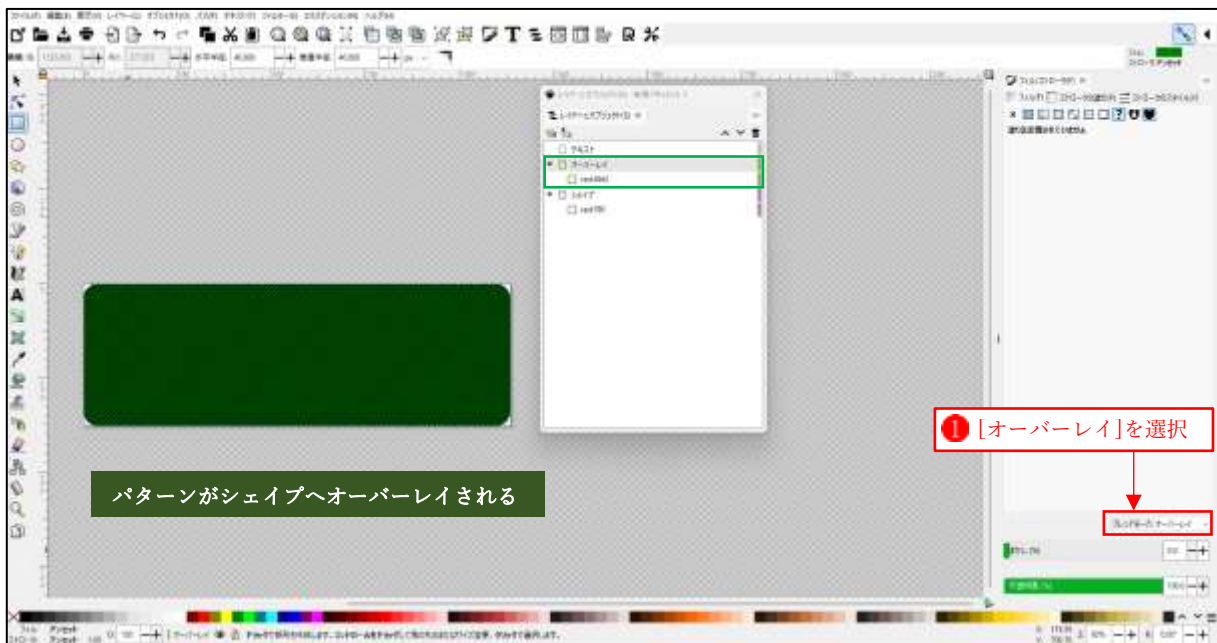
丸いハンドルでパターンを回転、四角いハンドルでパターンを拡大縮小して、細かなストライプを作ります①。

パターンの角度を 15 度単位で回転させるには Ctrl を押しながら丸いハンドルを操作します。



#### 4 ブレンドモードを変更する

ブレンドモードを[オーバーレイ]へ変更します①。レイヤーに配置されたオブジェクトが[シェイプ]レイヤーへオーバーレイされます。シェイプの上からパターンがオーバーレイされました。

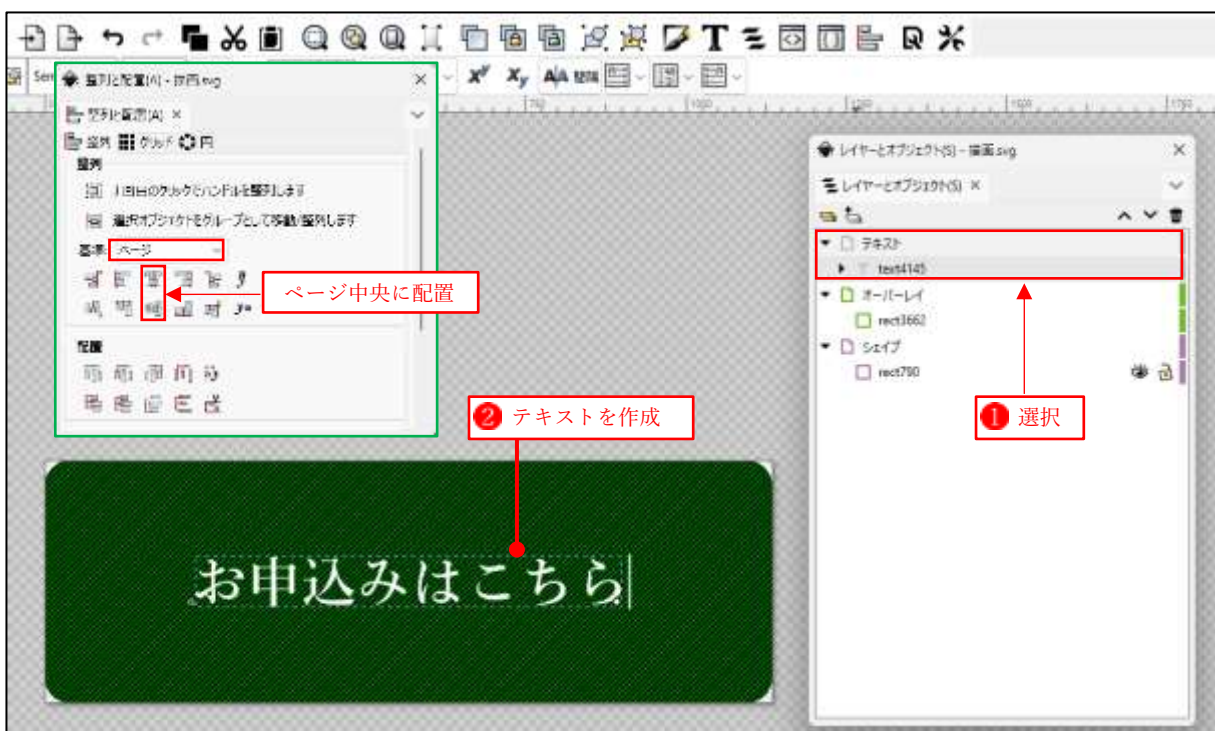


#### 5 テキストを配置する

[テキスト]レイヤーに切り替えて①、[テキストツール]で文字を配置します②。フィルは可読性を高めるために[白]に変更します。

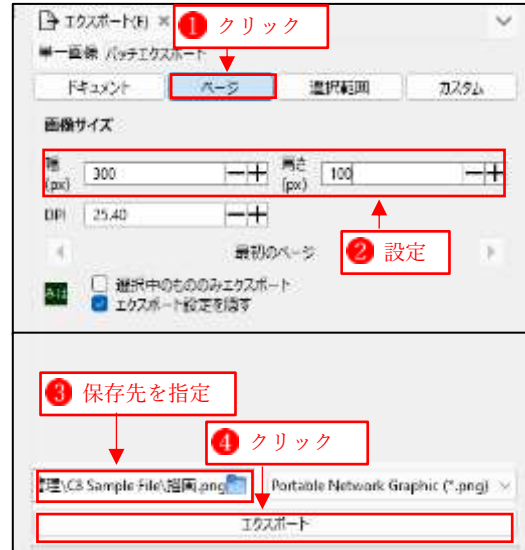
#### MEMO 整列と配置

整列と配置を利用すると、テキストをページの中心に配置することができます。



## 6 エクスポートする

完成したボタンの画像をエクスポートします。  
[エクスポート]領域の[ページ]を選択し①、[画像サイズ]の[幅]を[300]、[高さ]を[100]に設定します②。  
エクスポート先を選択して③、[エクスポート]をクリックします④。保存先に PNG 画像が作成されます。

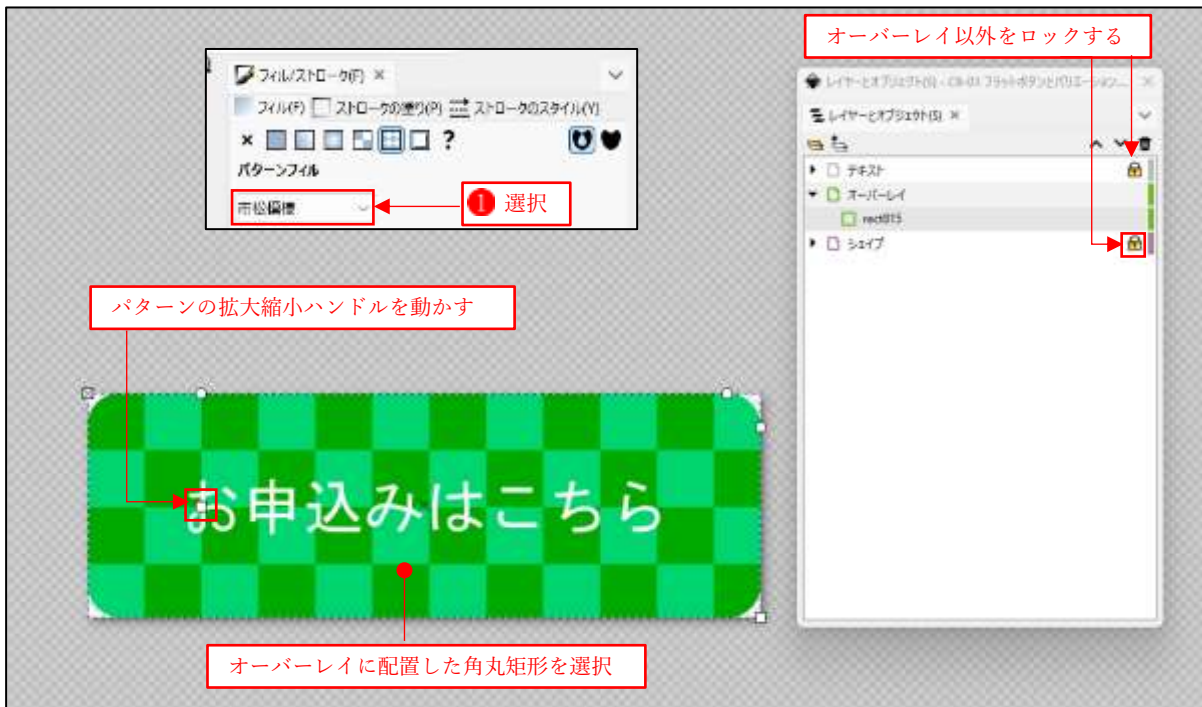


## 3 オーバーレイでバリエーションを増やす

オーバーレイをするパターンを変更することで、様々なボタンやアクセントとなるタグの画像を作ることができます。

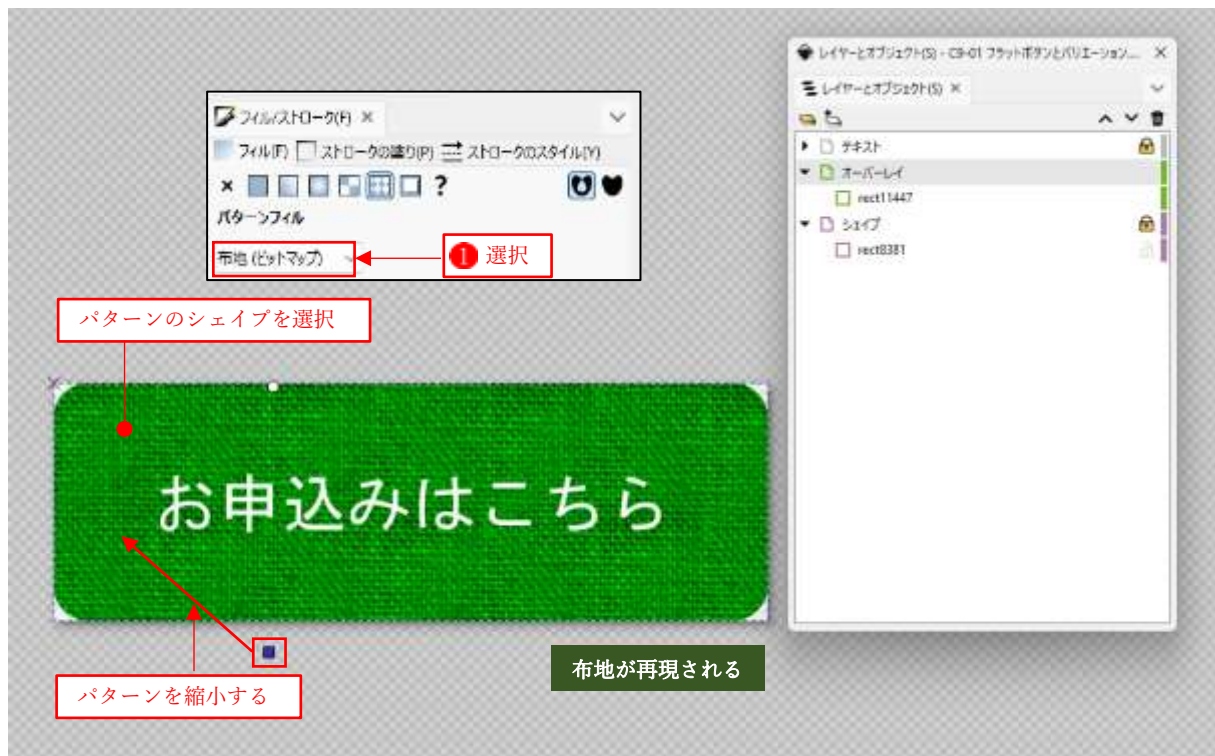
### 1 市松模様にする

レイヤーのオーバーレイに配置されているシェイプのパターンを[市松模様]に変更すると①、市松模様がオーバーレイされます。



## 2 布地のテクスチャを再現する

パターンを[布地 (ビットマップ)]に変更すると①、布地のタグのようなボタンになります。



## 3 水玉模様にする

パターンを[水玉模様 中・白]に変更すると①、ボタン画像が水玉に変化します。パターンの編集でさまざまなバリエーションを試してみましょう。

