

9/02 立体的なボタン（改訂版）

1 ボタン画像を作成する

1 円を作る

- ・[円／弧ツール]で任意のサイズの真円を作成します①。

Ctrl キーと Shift キーを同時に押しながらドラッグすると簡単に真円を描くことができます。

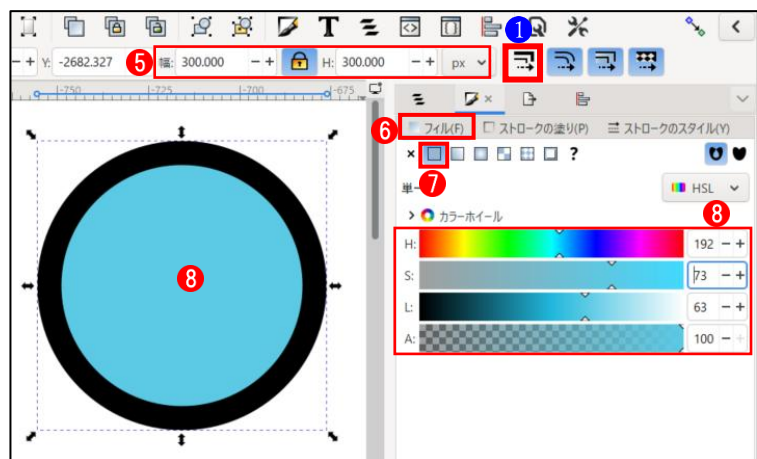
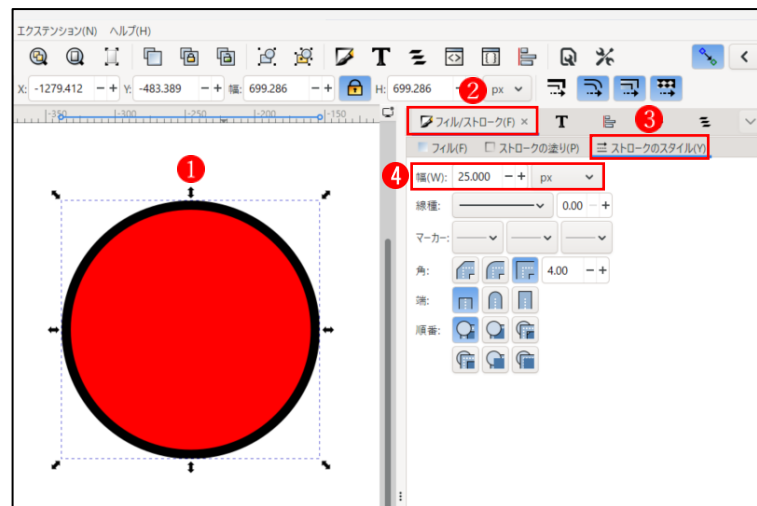
- ・[フィル／ストローク]②の[ストロークのスタイル]③を選択し、円のストローク幅を[25px]に設定④します。

- ・[選択ツール]へ切り替えて[幅]と[高さ]を[300px]⑤に設定します。

この時、①をオフにしておきます。

- ・[フィル]⑥→[単一色]⑦を選択し、色を HSLA[192,73,63,100]⑧に設定します。

フィル部分がボタン、ストローク部分がボタンの外縁になります。

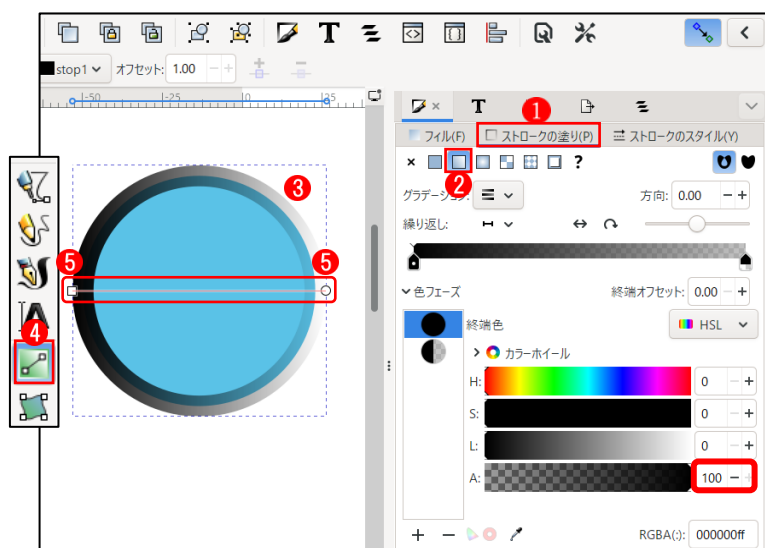


2 ストロークをグラデーションにする

- ・次に、[ストロークの塗り]①を選択し、ストロークを[線形グラデーション]②へ変更します。

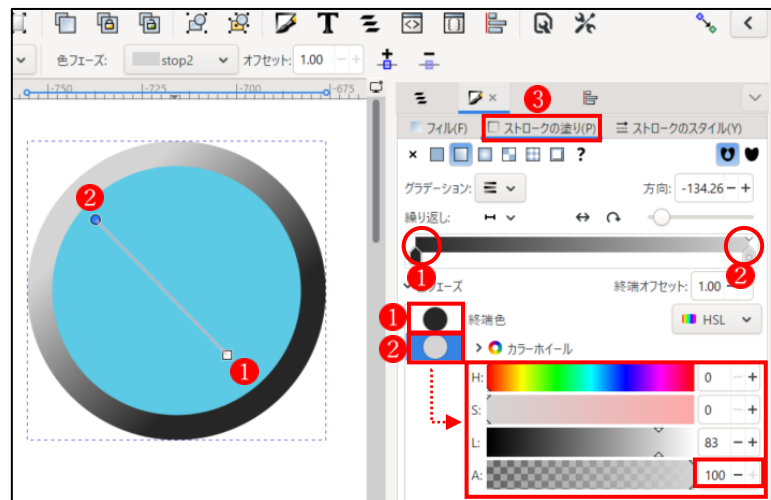
- ・ストロークにグラデーションが設定されると、外側のストロークだけにグラデーションが反映されます③。

- ・ツールボックスの[グラデーション]④をクリックし、グラデーションのハンドル⑤を表示しておきます。



3 グラデーションの色を変更する

- ・グラデーションの四角いハンドル①と丸いハンドル②をドラッグして、左上から光が当たっているような明暗を作ります。
- ・[ストロークの塗り]③で、終端色④を次のとおり設定します。
暗い色 HSLA[0,0,15,100]
明るい色 HSLA[0,0,83,100]



2 ボタンの溝を再現する

1 ストロークのみの円を作る

- ・新たに、真円を一つ作り、次のとおり設定します。

①ストローク：黒、幅[1.5px]

[ストロークのスタイル]①で設定

②フィル：無し

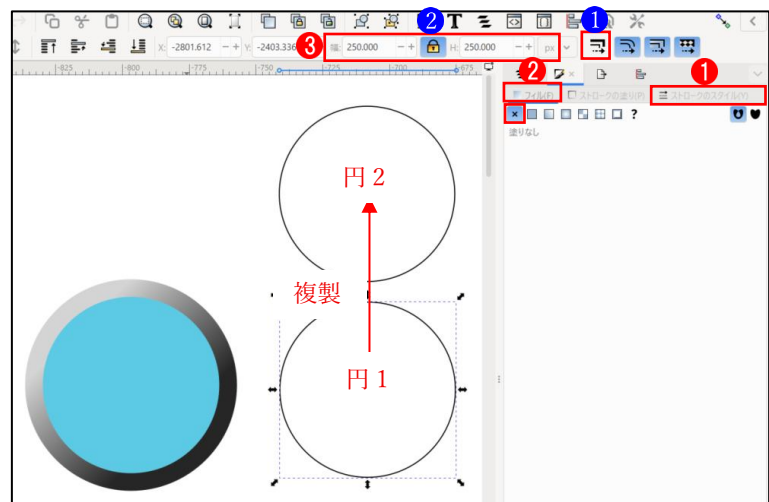
[フィル]②で[塗りなし]③を設定

- ・円のサイズを[250px]③に設定します。

このとき①をオフにしておきます。また、幅の右側にある錠マーク②をロックしておきます。

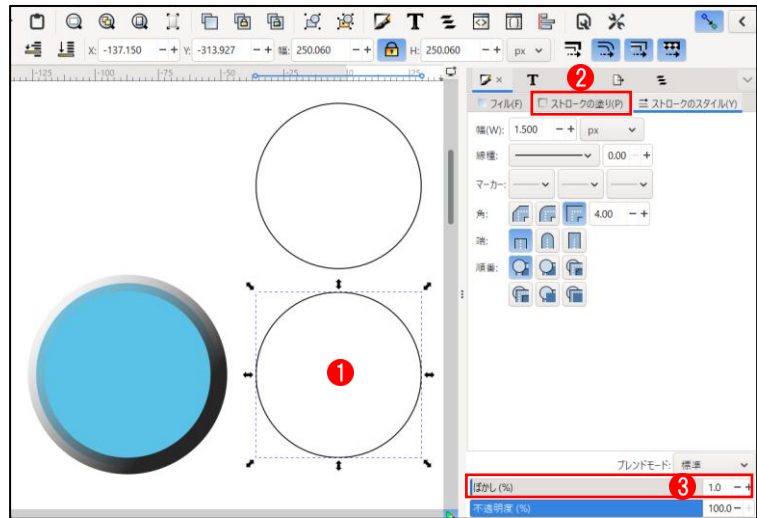
- ・最初に作成した円（[円 1]とします。）を複製して[円 2]を作ります。

[円 1]を Ctrl+D で複製してから移動すると簡単です。



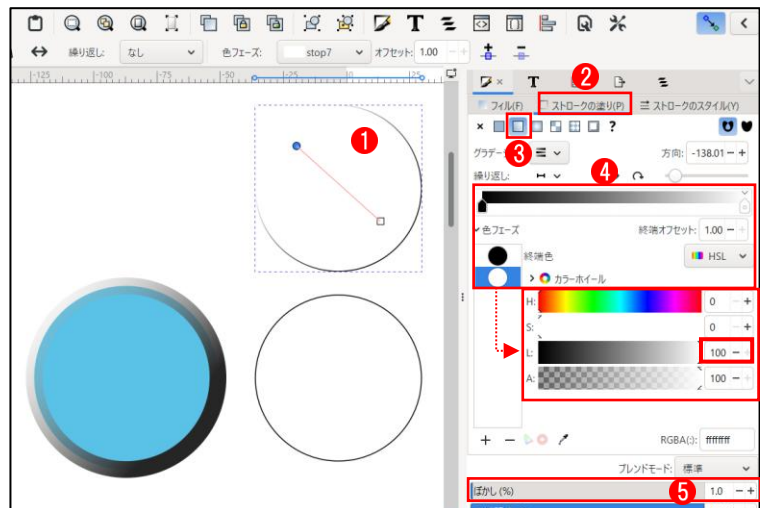
2 円1をぼかす

- ・最初に作った[円 1]①を選択し、[ストロークの塗り]②で[1%]のぼかし③を設定します。



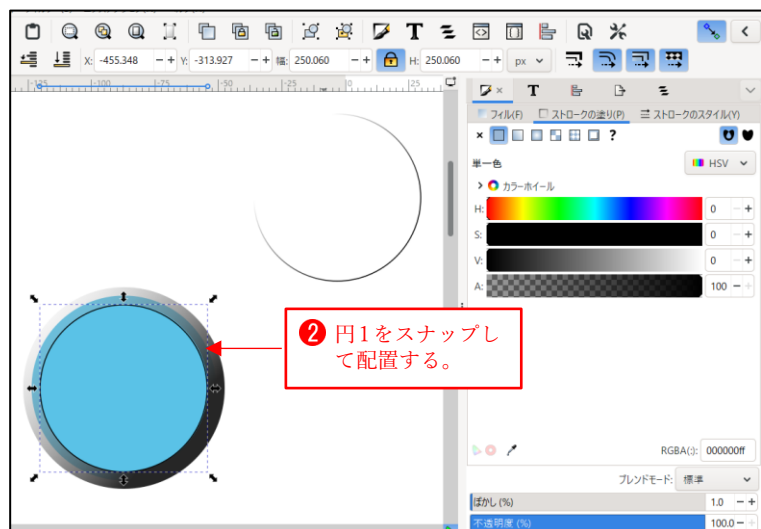
3 [円 2]にグラデーションをかける

- ・複製して作成した[円 2]①に線形グラデーションを設定します。
- ・グラデーションは、[ストロークの塗り]②で[線形グラデーション]③を選択し、黒から白に変化④するように設定します。
白色 HSLA[0,0,100,100]
黒色 HSLA[0,0,0,100]
- ・続いて、[円 2]に最初の円と同じ[1%]のぼかし⑤を設定します。



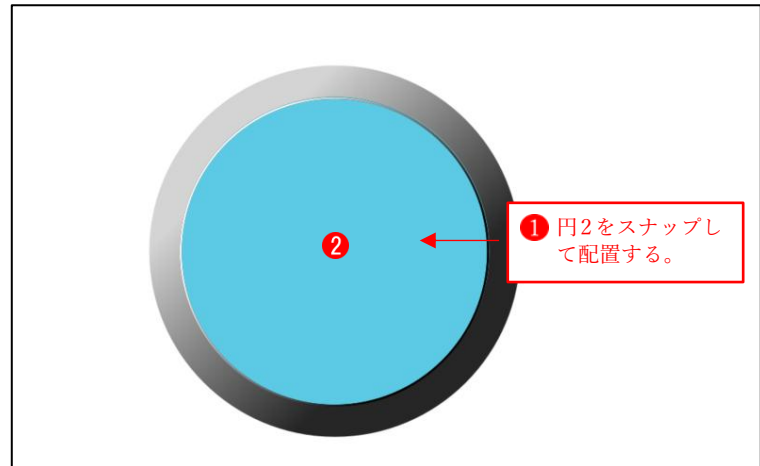
4 中心にスナップして配置する

- ・スナップ機能をオン状態①にしておきます。
- ・最初の円 ([円 1]) を、ドラッグしてボタンの中心に配置②します。



5 溝が再現される

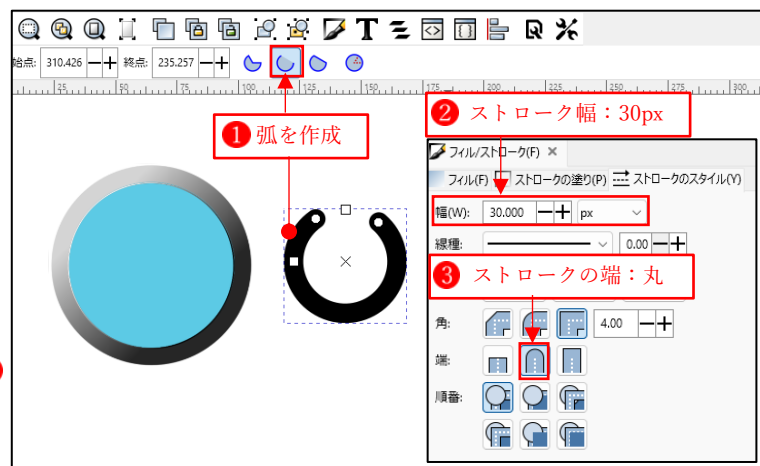
- ・ 2 つ目の円も同様にしてボタンの中央に配置します①。
- ・ ボタンとボタンの縁の間の影を再現することができ、立体的なボタンが完成しました②。



3 スイッチのアイコンを作成する

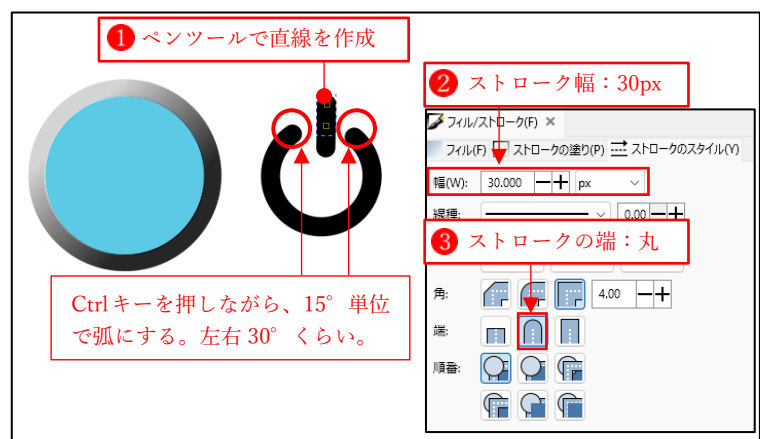
1 弧を作る

- ・ ボタンの中心に配置するアイコンを作成します。
- ・ [円／弧ツール]で弧を作ります①。円とストロークを設定した後で弧にします。
- ・ ストローク幅を[30px]②に設定します。ストロークの端は[丸]③にします。
- ・ フィルは[無し]にします。



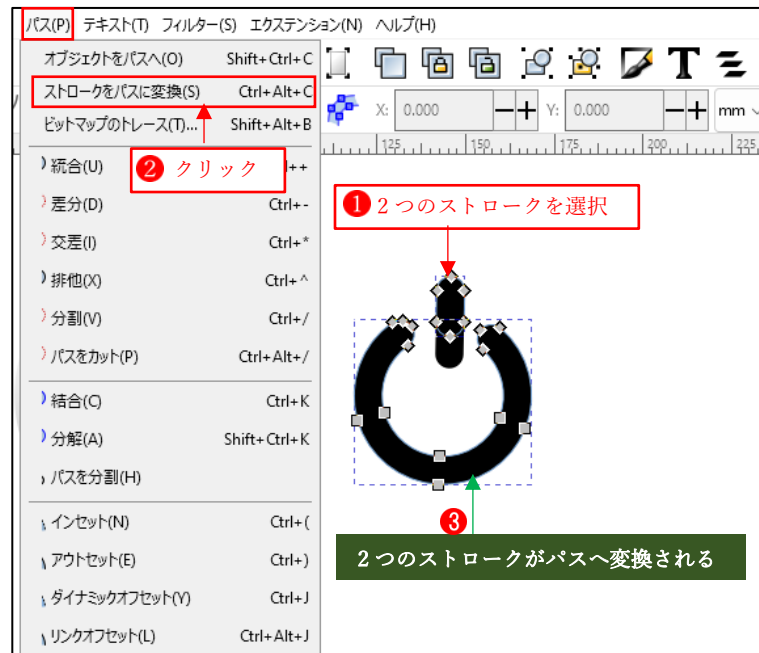
2 直線を作る

- ・ [ペンツール]で直線を引きます①。
- ・ ストローク幅を[30px]②、ストロークの端を[丸]③に設定します。
- ・ パスの描画を終了するには、左クリックした後で右クリックします。



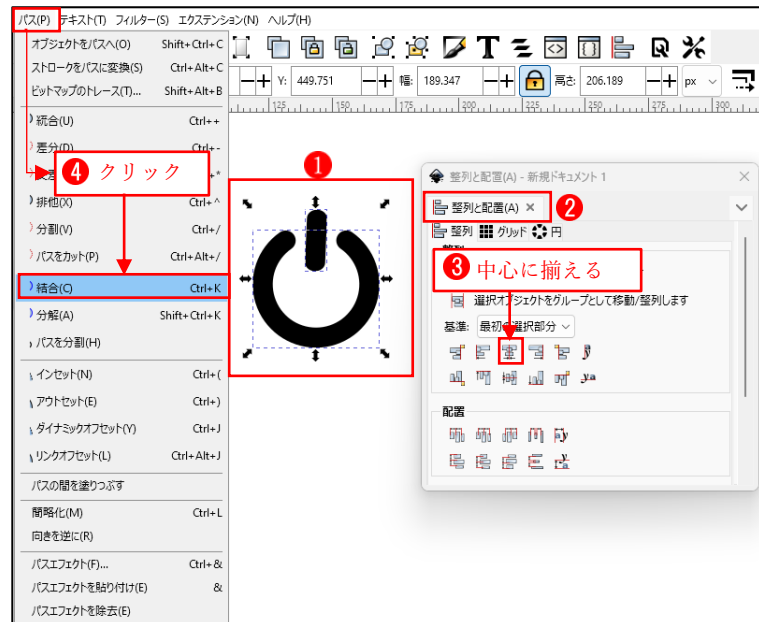
3 ストロークをパスへ変換する

- ・ 2 つのストロークを選択し①、[パス]から[ストロークをパスに変換]②をクリックします。
- ・ ストロークがそのままパスへ変換されます③。



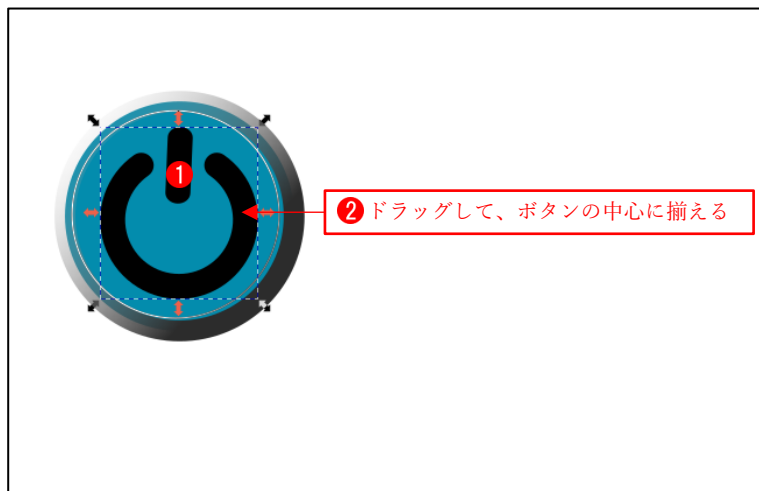
4 パスを結合する

- ・ 2 つのパスを選択して①、[整列と配置]②を使って、直線が中心になるようにします③。
- ・ 2 つのパスを選択して[パス]→[結合]④から複合パスへ変換します。複合パスは 1 つのオブジェクトとして扱うことができます。



5 アイコンを配置する

- ・ オブジェクト①をドラッグして、スナップ機能を利用して、ボタンの中心に配置します②。



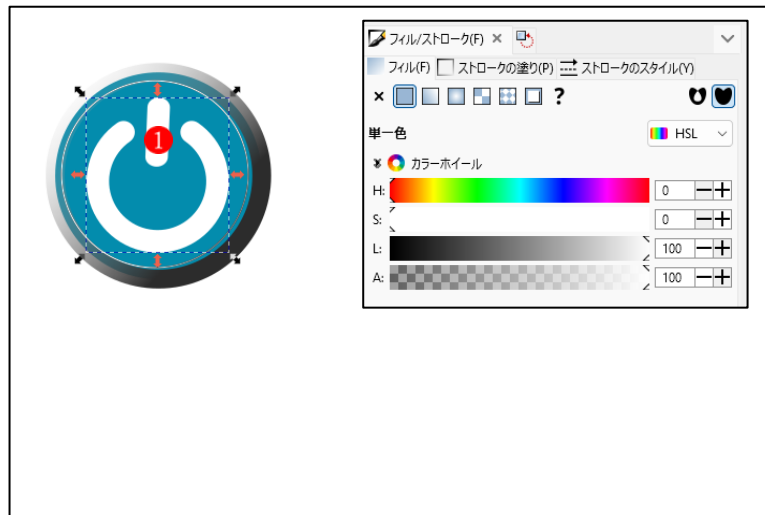
6 アイコンの色を調整する

- ・ボタンの地の色とのコントラストを意識してオブジェクト①の色を調整します。

[HSLA:0,0,85,100]白

ここでは、[白]に設定していますが、いろいろ試してみるのがよいでしょう。

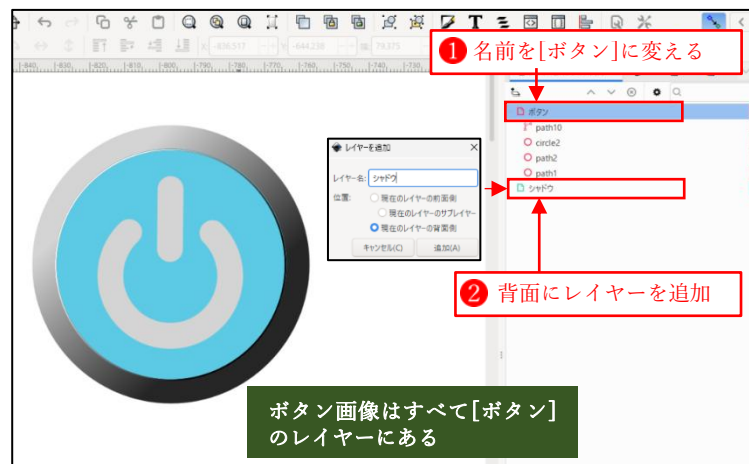
- ・くっきりしているアイコンはボタンから浮いているように見えるので、[ぼかし：1%]②を設定します。



4 影を付けて立体的にする

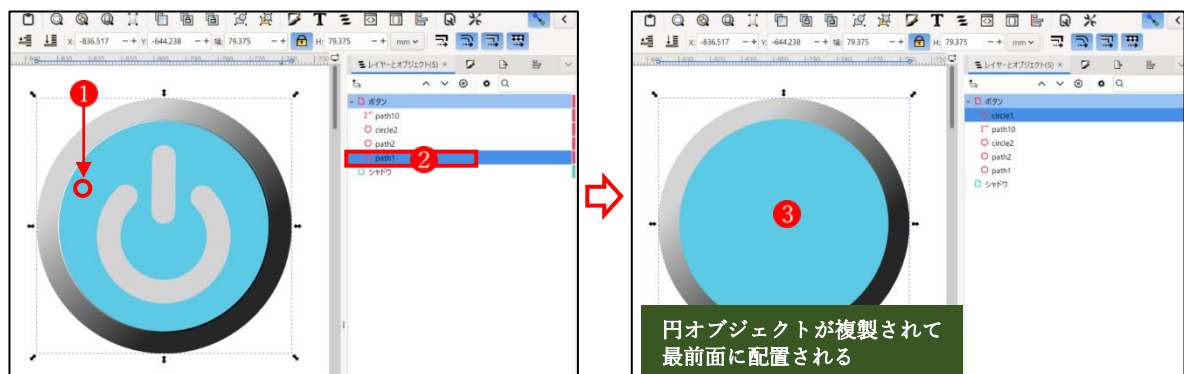
1 レイヤーを追加する

- ・作成したボタン画像を誤って編集してしまわないように、別のレイヤーで操作します。
- ・現在のレイヤーを分かりやすいようにレイヤー名を[ボタン]に変更します①。
- ・[ボタン]レイヤーの背面へ[シャドウ]レイヤーを追加します②。



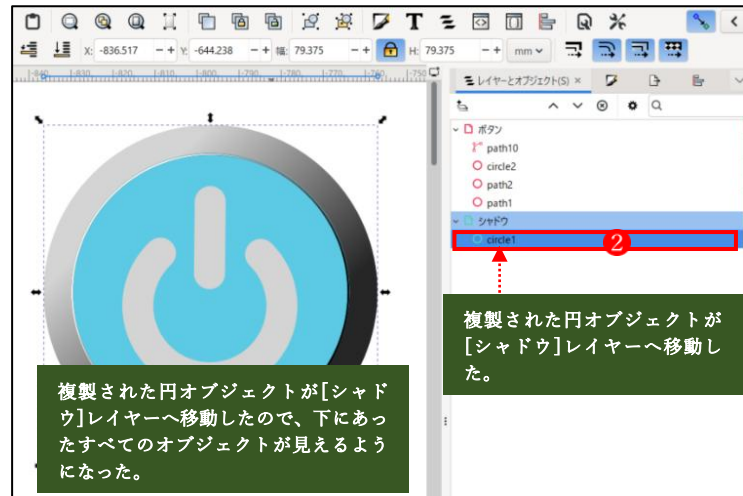
2 ボタンを複製する

- ・ボタンの円オブジェクト①を選択します。選択するのは、円オブジェクトだけです。この図では[path1]②だけを選択しています。
- ・円オブジェクトを複製します (Ctrl+D)。複製された円は**最前面に配置**③されます。



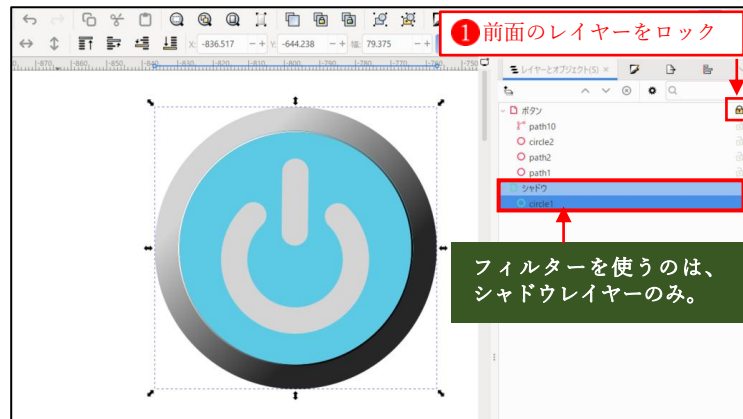
3 背面レイヤーへ移動する

- 複製された円オブジェクトを選択したまま、[レイヤー]→[選択オブジェクトを背面のレイヤーに移動]①を選択して、背面のレイヤーへ移動②します。



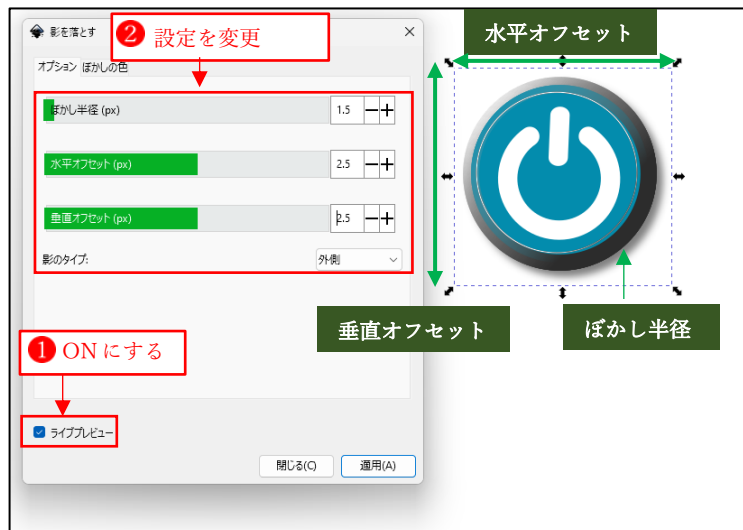
4 ドロップシャドウの設定を開く

- [ボタン]レイヤーをロックして①、[シャドウ]レイヤーのみで操作します。
- [フィルター]→[光と影]→[影を落とす]②を選択し、影を作り出すフィルターの設定ダイアログを開きます。



5 ライブプレビューを確認する

- [影を落とす]の[ライブプレビュー]にチェックを入れます①。ぼかし半径、水平オフセット、垂直オフセットの値を操作して②、影がどのようにできるのか確認します。
- ライブプレビュー中はフィルター以外の操作ができなくなります。



6 影を付ける

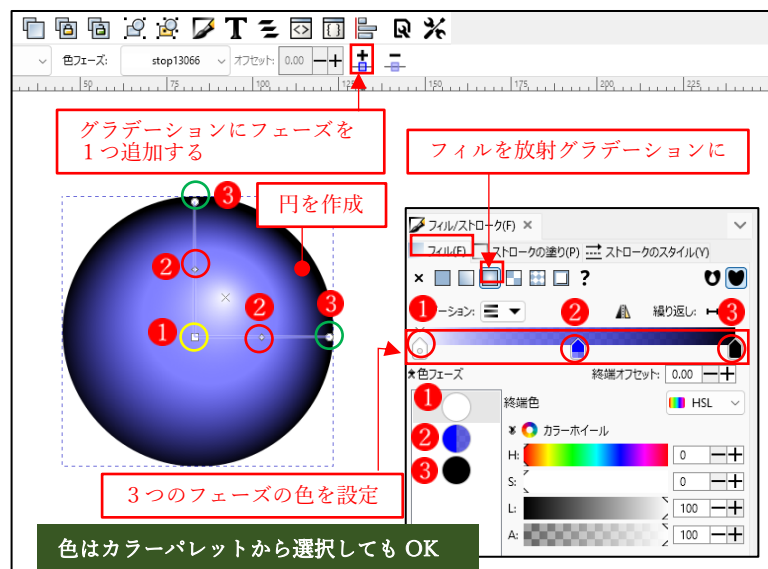
- ・最後に[適用]をクリックすると①、フィルターが確定されて、オブジェクトに反映されます。
- ・エクスポートすることで画像として使うことができるようになります。



Step Up グラデーションを使った球体の作り方

放射グラデーションを利用して、円オブジェクトを球体に見せることができます。

[フィル/ストローク]ダイアログから[放射グラデーション]を選択して、色の変化を3つ設定します。内側の色を[白]、中間の色を[球体の色]、外側の色を[黒]に設定しておきます。



[グラデーションツール]に切り替えて、Ctrl+Shift を押して縦横比を固定しながらドラッグして、放射グラデーションの範囲を球体の外側まで伸ばします①。

グラデーションの中心を、Shiftを押しながらドラッグして移動させると②、光源に近い部分が白く、遠い部分が黒くなった球体ができます。

