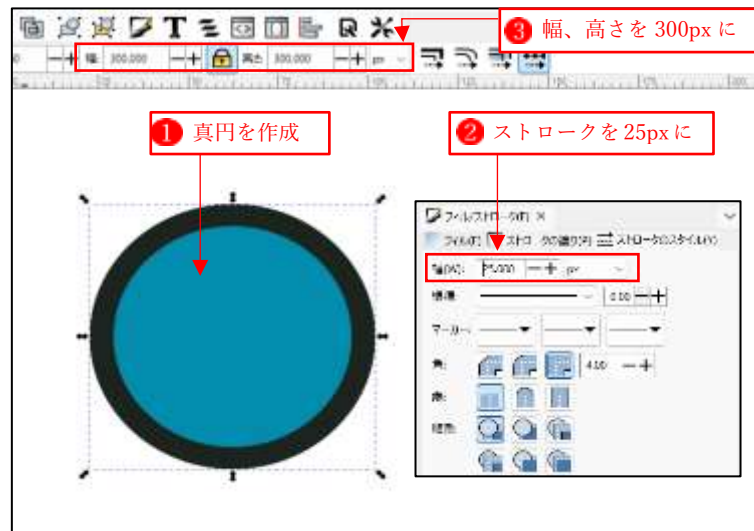


9/02 立体的なボタン

1 ボタン画像を作成する

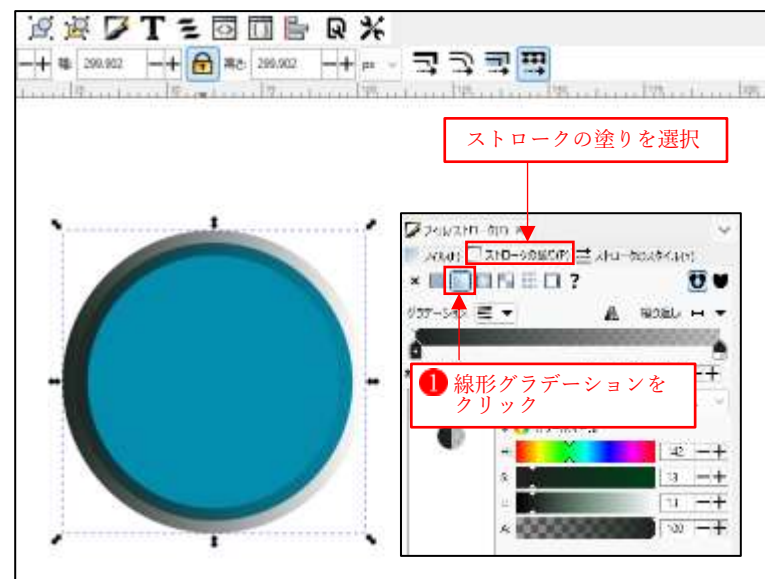
1 円を作る

[円／弧ツール]で真円を作成します①。円のストローク幅を[25px]に変更し②、[選択ツール]へ切り替えて[幅]と[高さ]を[300px]に設定します③。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

ストロークの色を[線形グラデーション]へ変更します①。ストロークにグラデーションが設定されると、ストロークだけにグラデーションが反映されます。



3 グラデーションの色を変更する

ツールバーで[グラデーション]を選択してクリックします①。
 [フィルストローク]ダイアログでグラデーションを編集して左上から光が当たっているような明暗を作ります②。

MEMO 設定した色

暗い色 HSLA[0,0,15,100]

明るい色 HSLA[0,0,83,100]



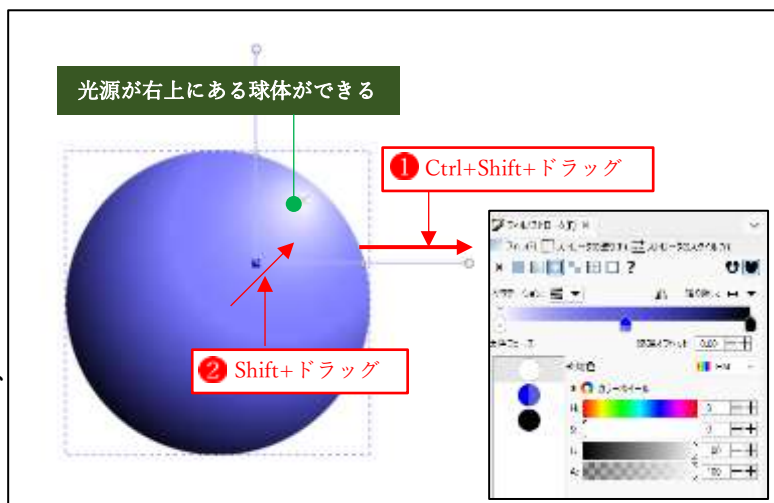
Step Up グラデーションを使った球体の作り方

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。



2 ボタンの溝を再現する

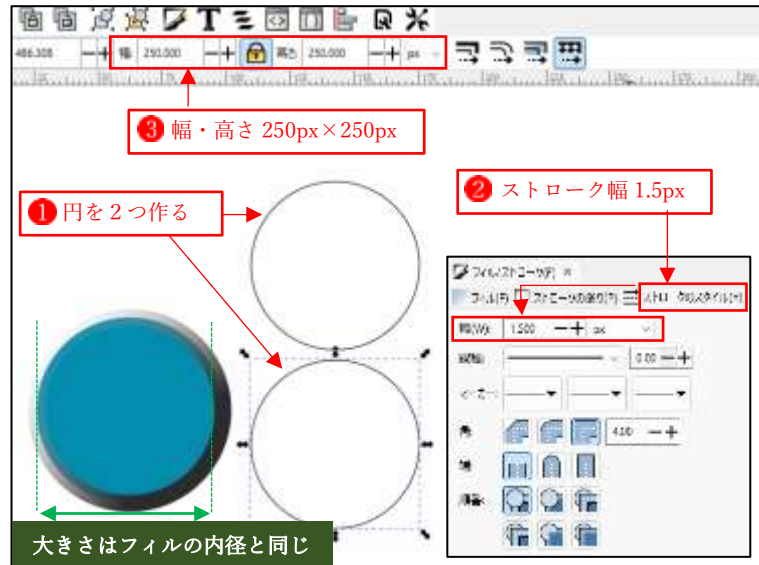
1 ストロークのみの円を作る

ボタンとボタンの縁の間にある溝を再現するために2つの円を作ります ①

円を作成したらはじめにストロークを[1.5px]に設定します②。円の大きさを[250px]に変更すると③、溝の大きさに合わせた円を作ることができます。

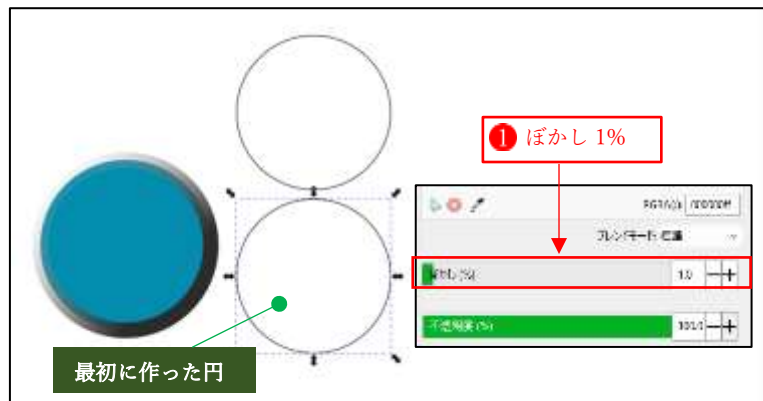
MEMO 複製の活用

1つだけ円を作った後に複製すると (Ctrl+D)、時短になります。



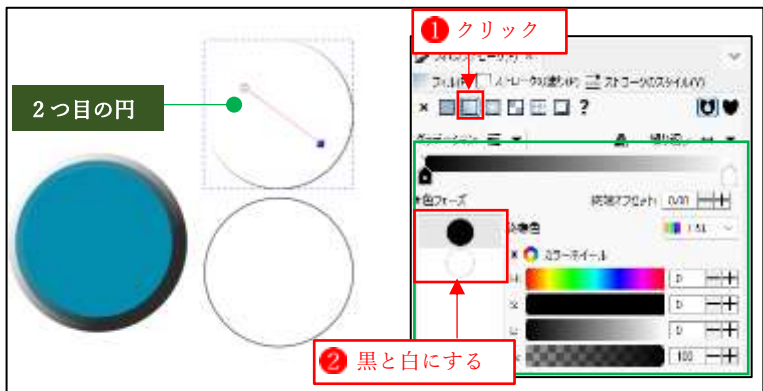
2 円をぼかす

最初に作った円 (下側の円) をぼかします。円を選択してぼかしを[1%]に設定します①。



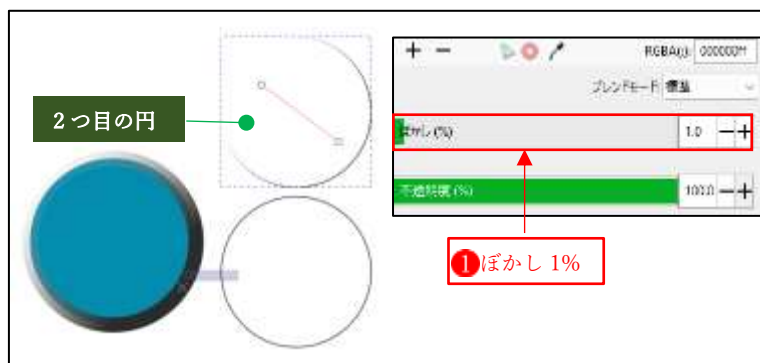
3 2つめの円にグラデーションを付ける

2つめの作成した円 (前面の円) にグラデーションを設定します①。グラデーションは黒から白に変化するように設定します②。



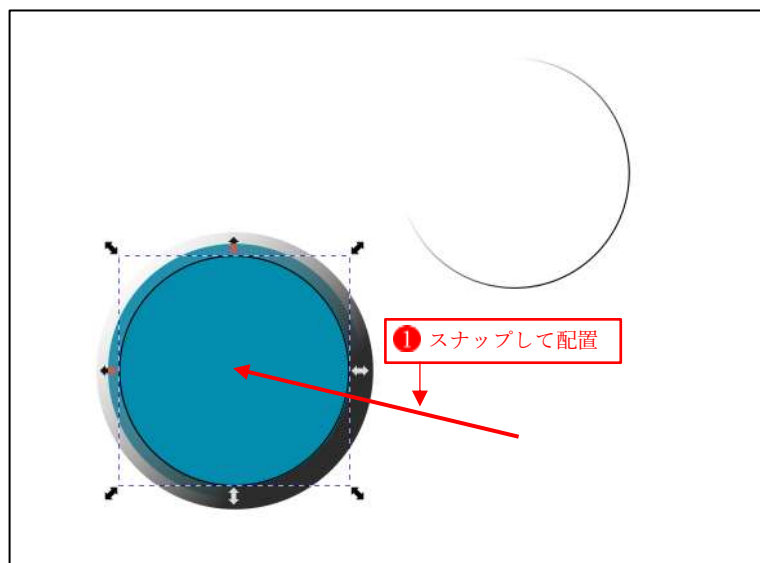
4 円をぼかす

2 つめの円をぼかします。ぼかしは最初の円と同様に[1%]に設定します①。



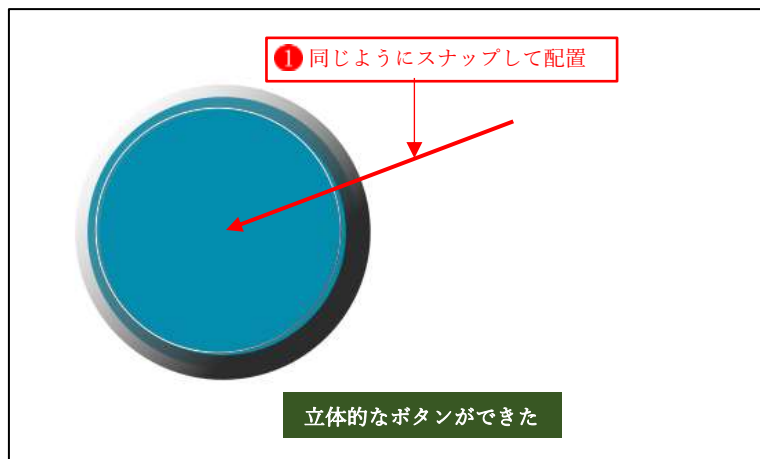
5 中心にスナップして配置する

スナップを有効にして、円を移動させてボタンの中心にスナップするようにします①。]



6 溝が再現される

2 つ目の円も同様にして配置すると①、ボタンとボタンの縁の間の影を再現することができました。



3 スイッチのアイコンを作成する

1 弧を作る

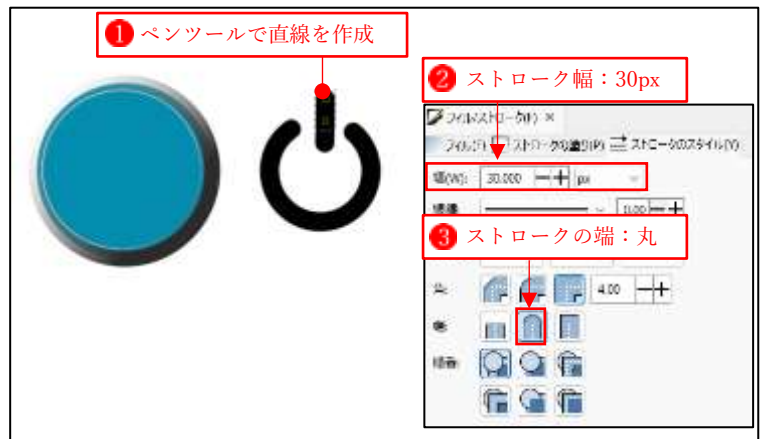
ボタンの中心に配置するアイコンを作成します。

[円/弧ツール]で弧を作ります①。
フィルを[なし]に、ストローク幅を[30px]に設定します②。ストロークの端は[丸]にします③。



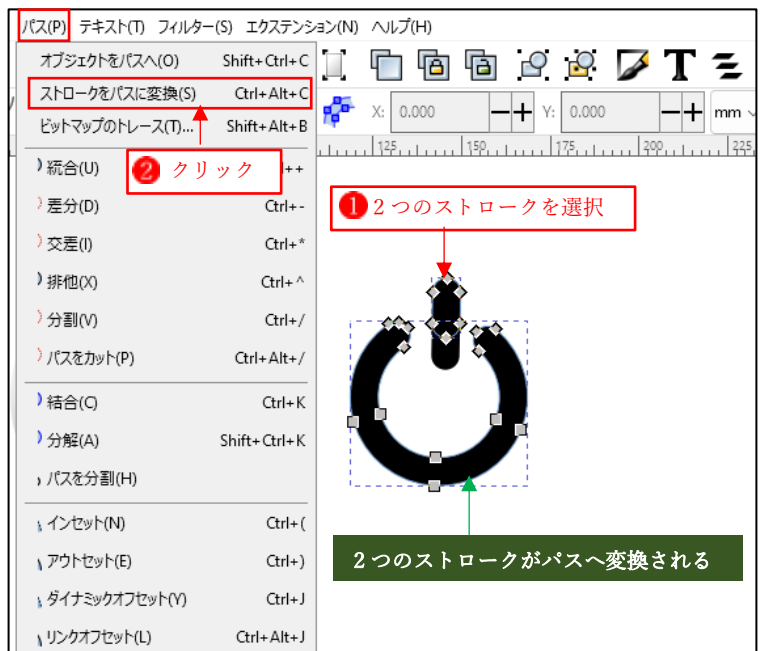
2 直線を作る

[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]に設定します③。



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て①、パスへ変換します②。ストロークがそのままパスへ変換されます。

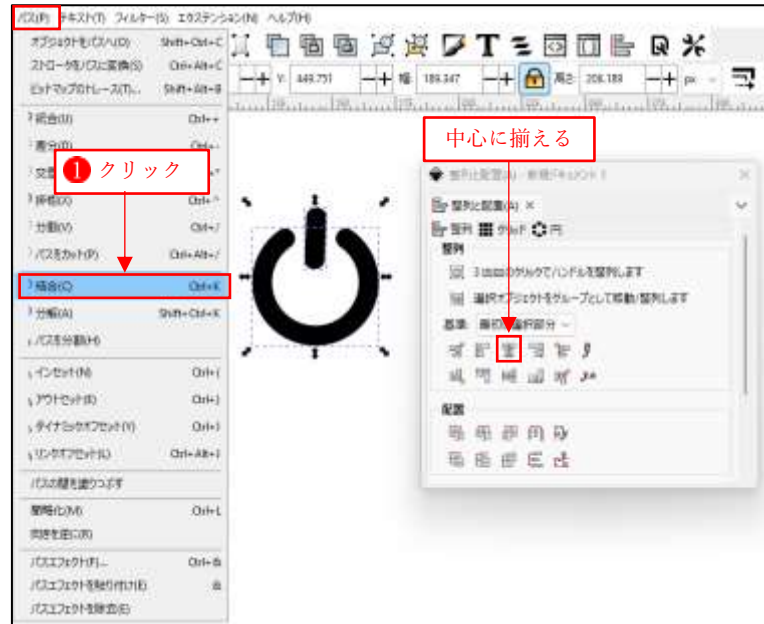


4 パスを結合する

2つのパスを選択して[パス]→[結合]から複合パスへ変換します①。
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。

MEMO 整列と配置の活用

2つのパスを選択して[整列と配置]から中心を揃えておくときれいに仕上がります。



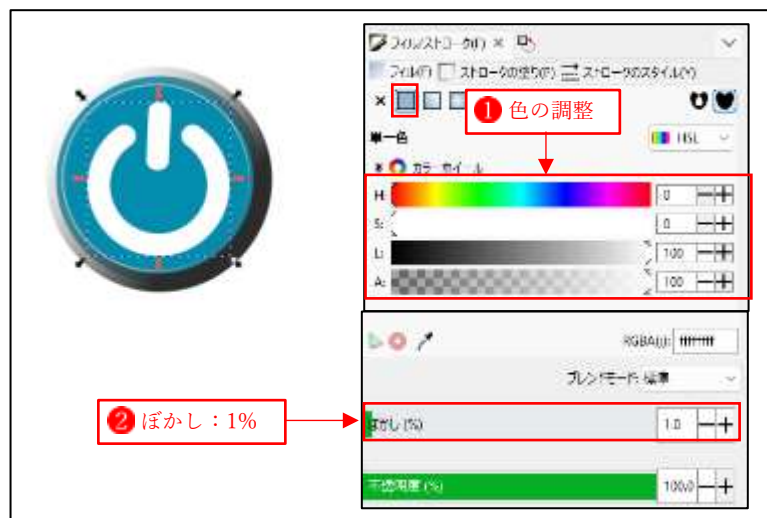
5 アイコンを配置する

オブジェクトをドラッグし①、円の中心にスナップさせて②、パスをボタンの中心へ配置します。



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色を調整します①。
[HSLA:0,0,100,100]
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%]を設定します②。

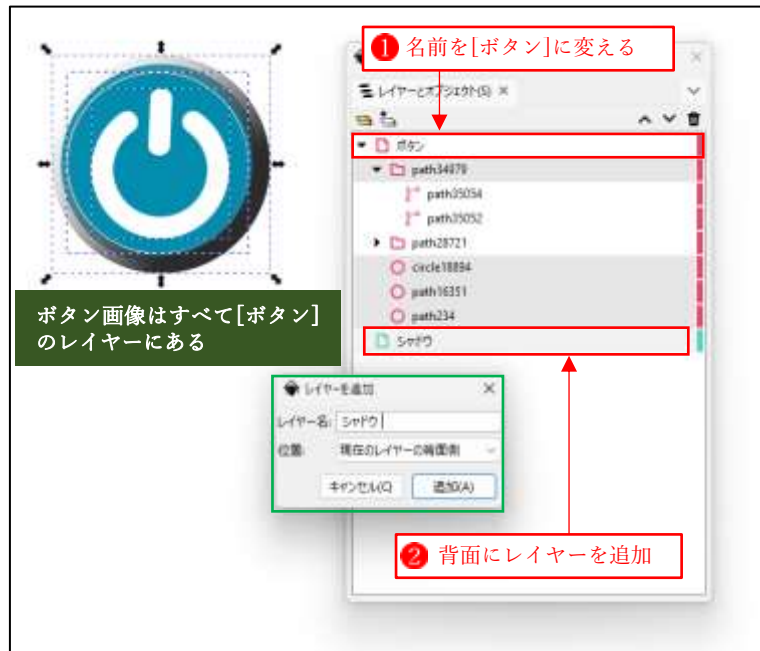


4 影を付けて立体的にする

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。

[Layer1]が現在のレイヤーです。分かりやすいようにレイヤーの名前を[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

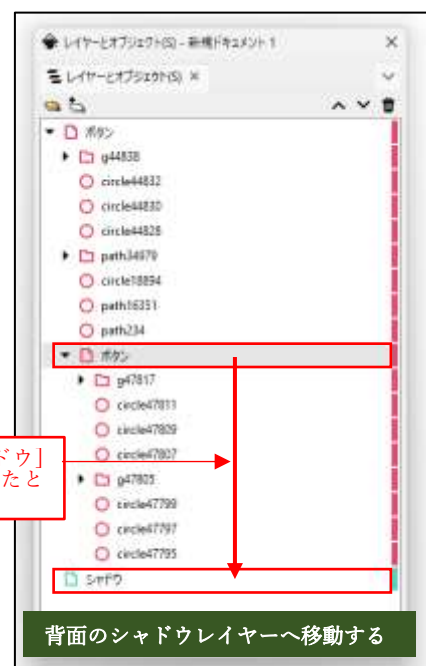
ボタンの円オブジェクトを選択して①、複製します②。複製された円は最前面に配置されます。



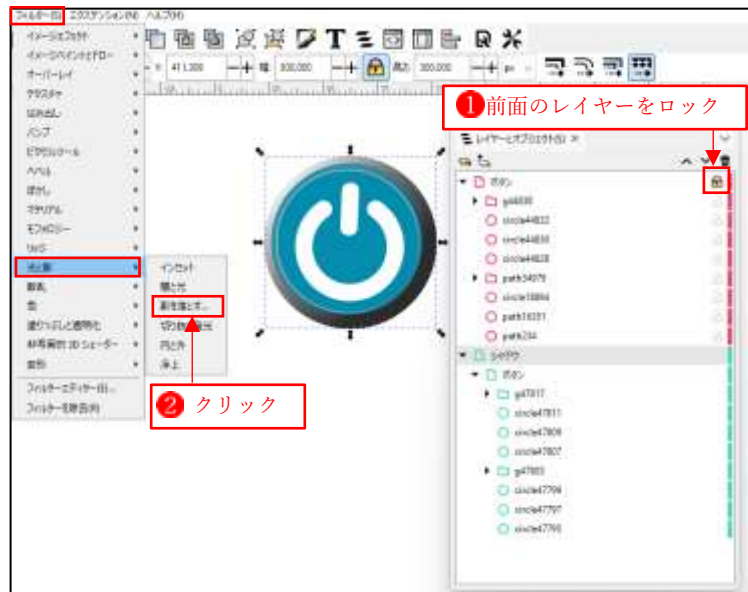
3 背面レイヤーへ移動する

複製された円オブジェクトを選択したまま、[レイヤー]ダイアログで[複製されたボタンレイヤー]を[シャドウ]レイヤーの上までドラッグして重なったところで離します①。複製した[ボタン]レイヤーが[シャドウ]レイヤーの内側に移動します。

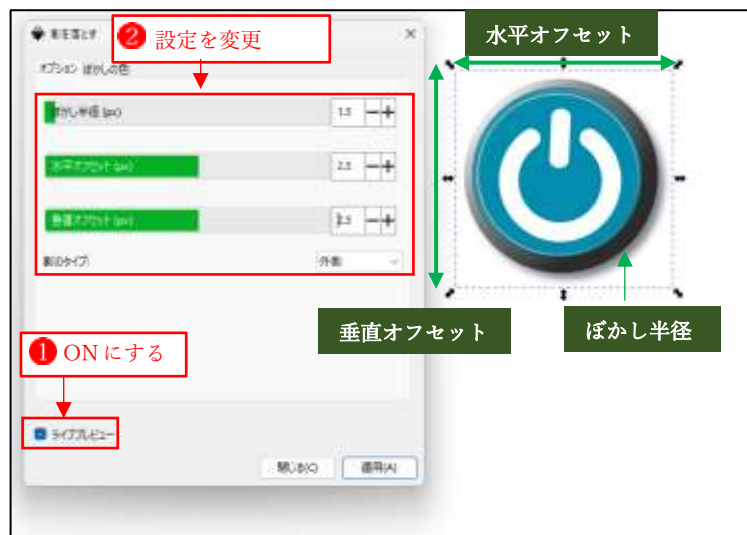
① ドラッグして、[シャドウ]レイヤーの上に重なったところで離す



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]レイヤーのみ操作しま
 す。
 [フィルター]→[光と影]→[影を落
 とす]を選択し②、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。



EMO ライブプレビューでの操作
 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。

