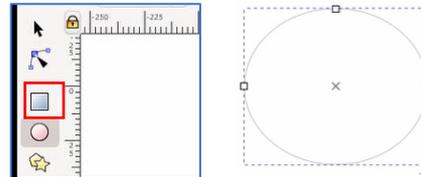


01 クマのイラスト

01 顔の土台を作る

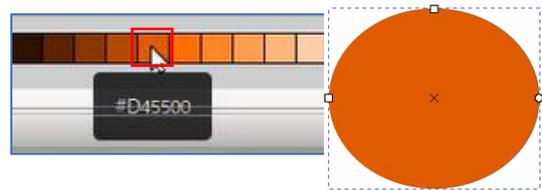
- ① 円／弧ツールを使って楕円を作ります

➤ フィルとストロークは無視します。



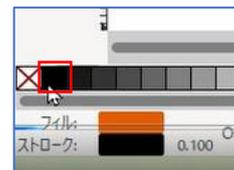
- ② 楕円のフィルの色を茶色 (#D45500) に塗りつぶします。

➤ フィルの色は、カラーパレットで設定したい色を探してクリックします。



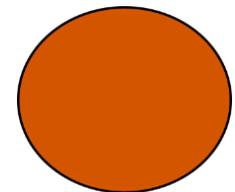
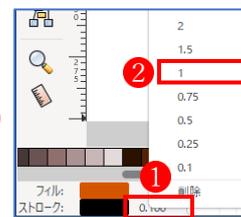
- ③ ストロークの色を「黒」にします。

➤ ストロークの色は、Shift を押しながらカラーパレットの「黒」をクリックします。)



- ④ ストロークの幅を「1」にします。

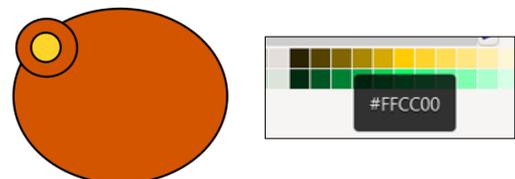
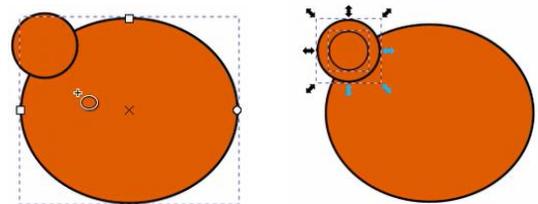
➤ ストロークの幅は、サイズ表示部分①の上で右クリックし、サブメニューから「1」②をクリックします。



02 耳を付ける

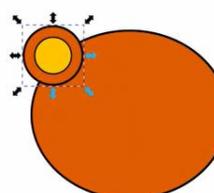
- ① 円／弧ツールを使って右耳を付けます。

- 耳の外側の円を描きます (※Ctrl キーを押しながらドラッグして真円を描きます。)
- 色とストロークは顔の土台と同じにします。
※フィルはスポイトツールも使えます。
- 耳の内側の円を描きます (※耳の外側の円を複製し、選択ツールを使って適当な大きさに縮小します。)。※「整列」も利用可。
- 耳の内側のフィルを淡い黄色 (#FFCC00) にします。

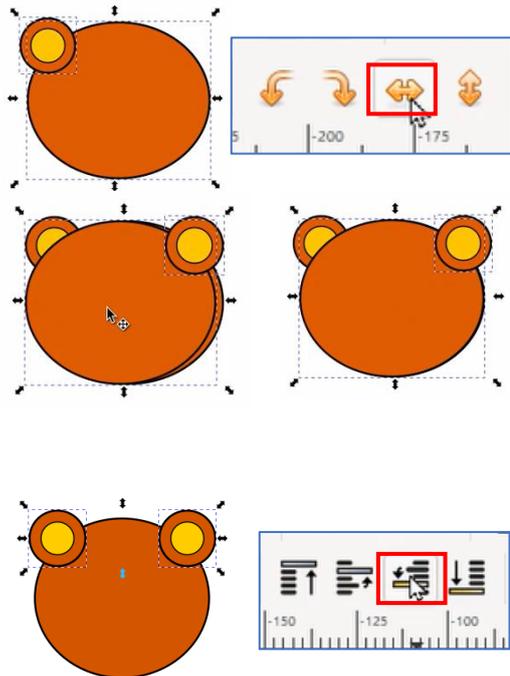


- ② 右耳の部分をグループ化し、複製して反転させ、左耳の部分に移動させます。

➤ 右耳の外側と内側を一緒に選択①し、グループ化② (Ctrl+G) します。



- 右耳部分と顔全体を一括選択状態にし、複製 (Ctrl+D) します。
 - そのままの状態、コマンドバーの「水平反転」をクリックします。
 - 背面の顔の土台の部分と若干のズレがある場合は、ぴったり重なるように調整します。
 - すべてのパーツを一括選択し、グループ解除 (Shift+Ctrl+G) します。
 - 複製された顔の土台の部分だけを選択し、キーボードの DELETE を押して削除します。
- ③ 右耳と左耳をそれぞれ選択し、コマンドバーの「背面に移動」をクリックします。
- 片方の耳ずつ選択し、コマンドバーの「背面へ移動」をクリックします。

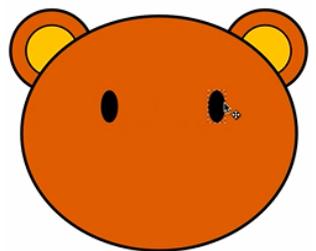


顔の部分を拡大して作業をしやすくします。

(※「+」キーでズームイン、「-」キーでズームアウトします。)

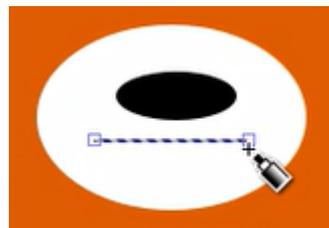
03 目・鼻を描き足す

- ① 円/弧ツールを使って右目を作成し、これを複製して左目の位置に配置します。
- 円/弧ツールを使って右目 (黒い縦長の楕円) を作成します。
 - 右目を複製 (Ctrl+D) し、→キーを使って左目の位置へ移動します。
- ② 円/弧ツールを使って鼻と白フチを作成し、顔の中央に配置します。
- 円/弧ツールを使って鼻と白フチを描きます。(※スクロールは無しにします。)
 - 顔の土台の部分と鼻と白フチの部分を選択状態にし、コマンドバーの「整列と配置」を使って顔の水平中央部分に配置します。



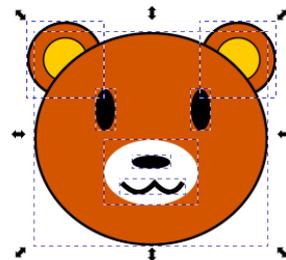
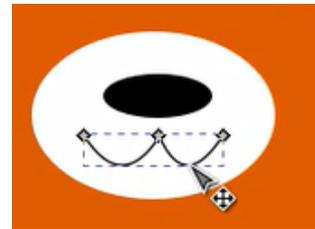
04 口を描き足す

- ① ペンツールを使って口を描きます。
- ペンツールを使って、鼻の下の部分に3点でつながる直線を描きます。(※3点目をクリックしたら、最後に Enter キーを押します。)



② ノードツールを使って口らしくします

- 直線が選択された状態でノードツールをクリックし、ノードとセグメントを表示させます。
- セグメントの左サイドの部分を下に引っ張って口らしくし、同様にセグメントの右サイドの部分を下に引っ張って口らしくします。
- 選択ツールに切り替えて、ストロークの幅を「2」にします。
- 顔全体を選択してグループ化 (Ctrl+G) しておきます。



これで、顔の部分が完成です。

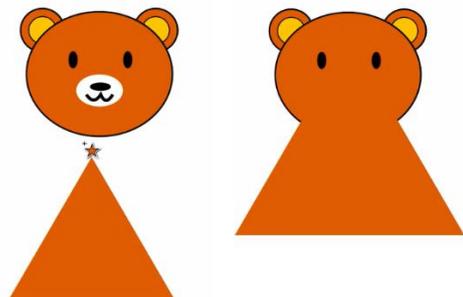
ページ全体がぴったり収まる画面サイズにします。

(※テンキーの「5」をクリックします。)

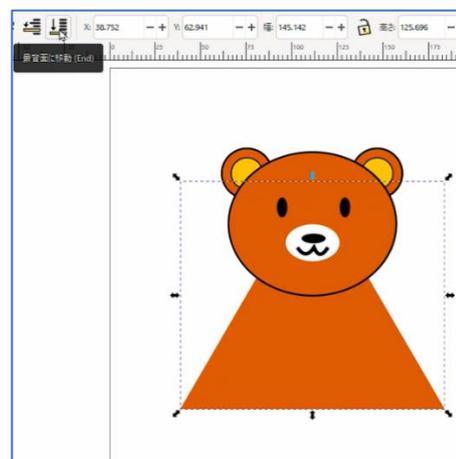
05 胴体を作る

① 三角形で胴体を作ります

- 星型ツール (多角形) で、Ctrl キーを押しながら下から上にま受けてドラッグし、三角形を作り、胴体の位置に配置します。

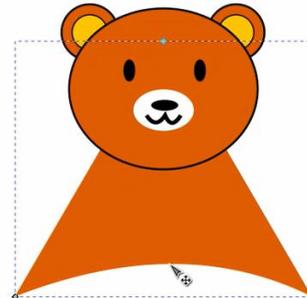
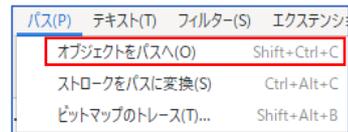
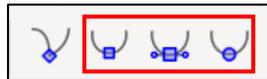


- 選択ツールで胴体となる三角形を選択して、コマンドツールバーの「最背面に移動」をクリックします。



② 三角形を変形して胴体の形を整えます

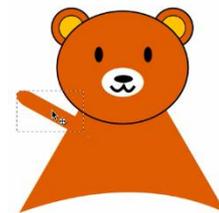
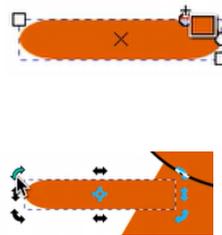
- ▶ 三角形を選択した状態で、パスタブから「オブジェクトをパスへ」をクリックします。
- ▶ ノードツールを選択します。
- ▶ 三角形の底辺のセグメントの中央をクリックし、上方へドラッグして少しへこませます。(※ノードの種類は「シャープ」以外を選択しておきます。



06 手を描き足す

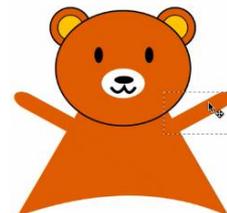
① 矩形ツールを使って右手を作ります。

- ▶ 矩形ツールを使って、右手となる四角形を作り、角を丸めます。
- ▶ フィルとスクロールを合わせます。
- ▶ 選択ツールに切り替えて傾斜ハンドルを表示させ、右手を斜め上に上げた形に調整します。



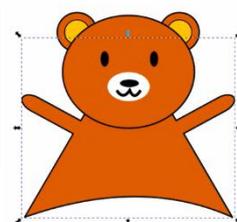
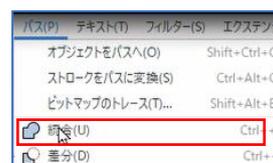
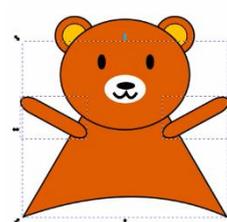
② 左手も作ります。

- ▶ 選択ツールで右手を選択して、複製 (Ctrl+D) を作り、それを水平反転させます。
- ▶ 複製を左手の位置へ移動させて、左手を斜め上に上げた形に調整します。



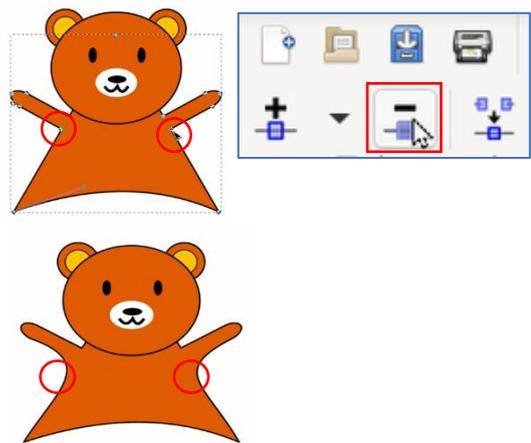
③ 胴体と両手のストロークに黒色を設定し、続いて胴体と両手を統合します

- ▶ 胴体と両手のストロークに黒の幅「1」を設定します。
- ▶ 胴体と両手を選択した状態で、パスタブから「統合」をクリックします。



④ 胴体と手の結合部を丸めます。

- ノードツールを選択し、右手の付け根の下側のノードと左手の付け根の下のノードと一緒に (Shift キーを押して) 選択し、続いて、上部にあるツールコントロールバーにある「選択したノードを削除」をクリックします。
- 両脇の下が滑らかな曲線になります。



07 足を描き足す

① 右足を作ります

- 右足の外側を作ります (※フィルは茶色、ストロークは黒色で幅「1」)。
- 右足の内側を作ります (※フィルは耳の内側と同じ淡い黄色、ストロークは外側と同じ)。
- 続けて、右足の外側と内側を一緒に選択してグループ化します。

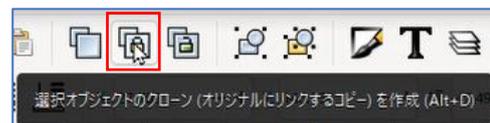


- 右足を選択ツールの傾斜ハンドルで適当な傾きに調整します。

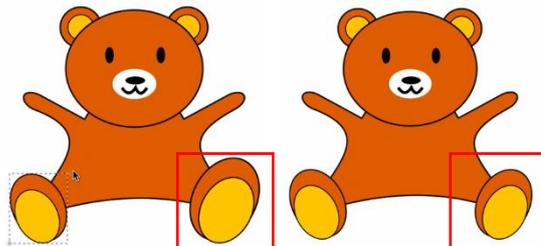


② 左足を作ります

- 右足を選択した状態で、コマンドバーの「選択オブジェクトのクローンを作成」をクリックし、右足のクローンを作成します。
- 作成されたクローン水平反転させます。
- 続いて、右矢印キーで左足の位置まで移動させます。



- 右足のサイズを適当な大きさに調整します。すると、クローンとして作成された左足も自動的に右足と同じサイズに調整されます。



08 文字を入れる

- ① テキストツールを選択します。

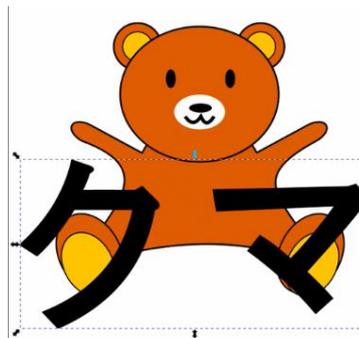


- 「クマ」と入力します。(※文字の方向が縦書きになっている場合は、コマンドツールバーから「文字の方向を右方向にしておきます。)
- フォントサイズを適当な大きさに変更します (※フォントサイズの窓に直接入力します。)
- 選択ツールを使って、適当な大きさに拡大します。(※ストロークは無しにしておきます。)

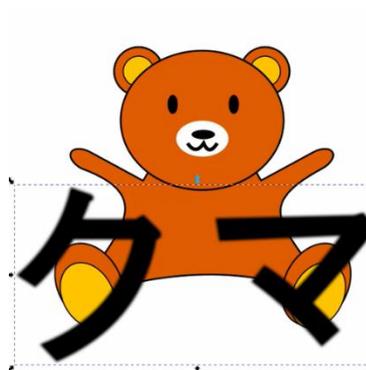
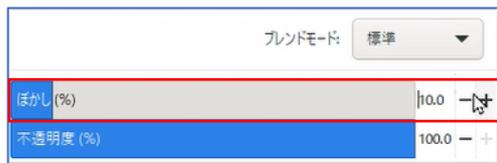


- ② 「クマ」の文字に背景を付けます。

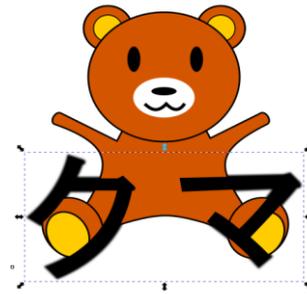
- 「クマ」の文字を複製 (Ctrl+D) し、ストロークを**黒色で幅「2」**に設定します。



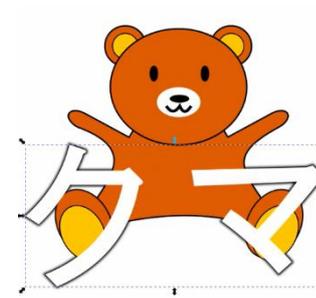
- コマンドバーからフィル/ストロークダイアログを表示し、「ぼかし」の強度を **10.0(%)** に設定します。



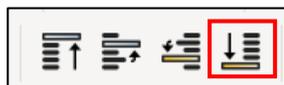
- ぼかしたテキストを最背面に移動します。



- コピー元のテキストのフィルを白色にします。



- 最背面に移動します。



- 最背面の1階上に移動します。



これで、すべて完成です。

