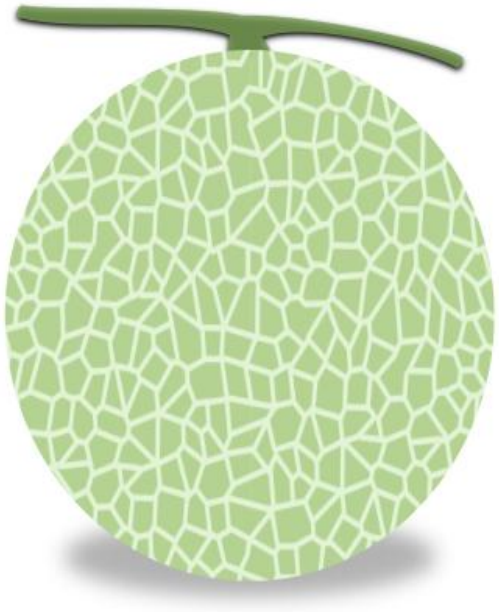
E26 26/11/15

マスクメロンのイラスト

マスクメロンのイラストを描いてみましょう。



1　マスクメロンの網目模様を作成し、新たなパターンとして登録する

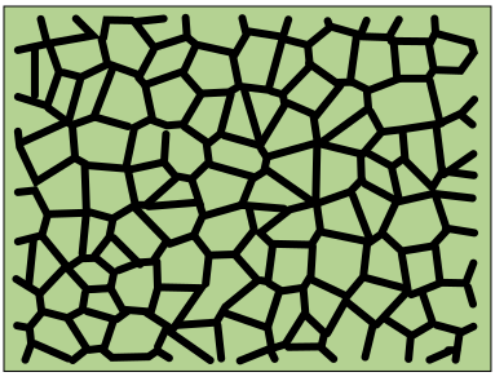
① 矩形ツールで長方形を描き、ストローク：1px、フィル：HSL[88,42,70,100]に設定します❶。

② 長方形の内側に、鉛筆ツールで網目模様を描きます❷。
鉛筆ツールの設定　サイズ：6px　ストロークの塗り：黒

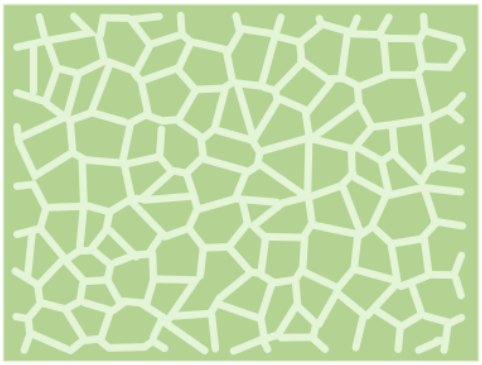
❶



❷

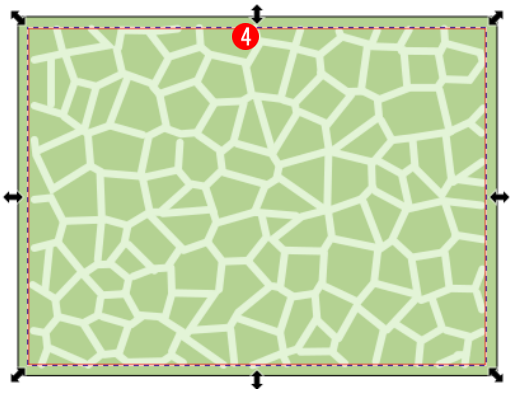


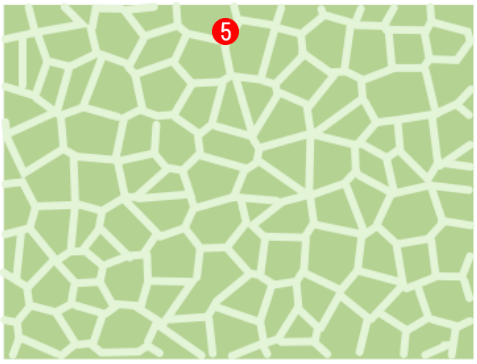
③　網目模様のストロークの色を変更します❸。
HSL[95,57,90,100]　（RGBA[E3F4D7ff]）
この後、長方形と網目模様をグループ化しておきます。



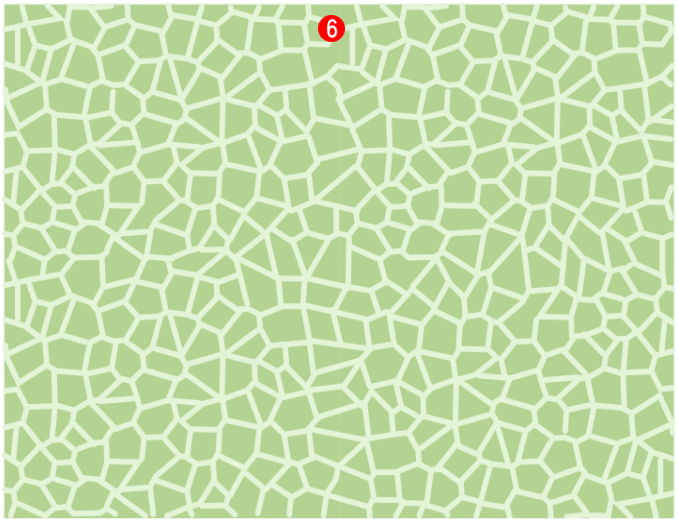
④　矩形ツールで、網目模様よりもわずかに小さい長方形を描き、網目模様に重ねます❹。
※下の図形が見えるように、長方形のストロークには赤を設定してあります。

⑤　最初にグループ化した網目模様の図形を選択し、続いて網目模様よりもわずかに小さい長方形を選択し、「オブジェクト」タブ→「クリップを設定」をクリックします。
→下の図が上の図により切り抜かれます❺。



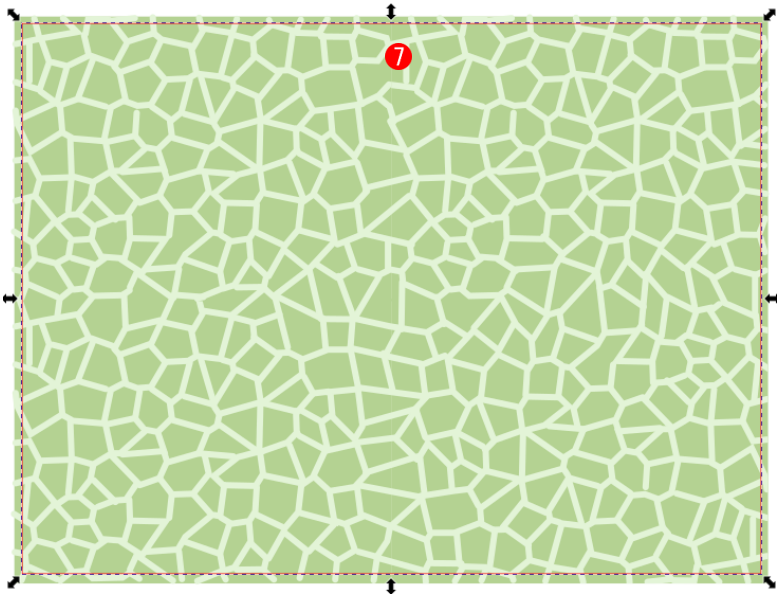


⑥　・クリップ後の図を３枚複製し、４枚の図を合体して１枚にします。
・この後、４枚の図の境目はどうしても網目模様がずれるので、ノードツールを使ってずれている部分のノードを削除し、境目の網目を新たに鉛筆ツールで書き足します。
・すべてを選択してグループ化します❻。

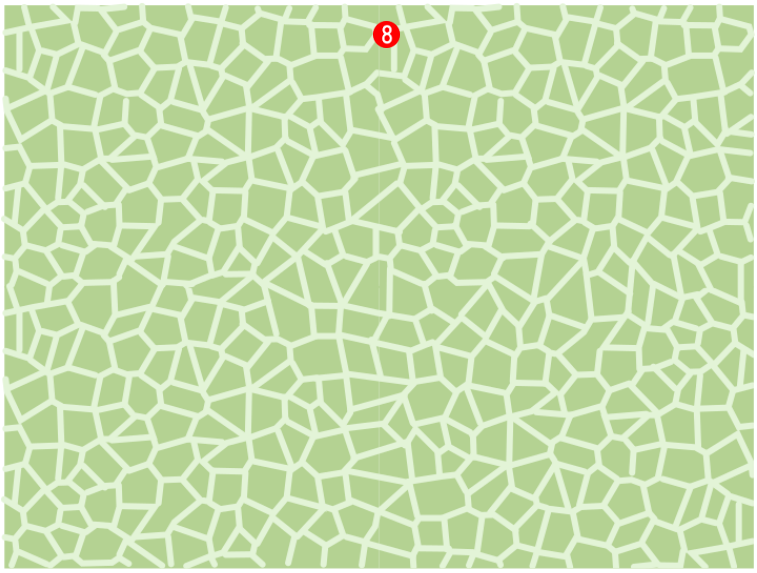


⑦　矩形ツールで、網目模様よりもわずかに小さい長方形を描き、網目模様に重ねます❼。

※　長方形が見えるようにストロークに赤色を設定しています。



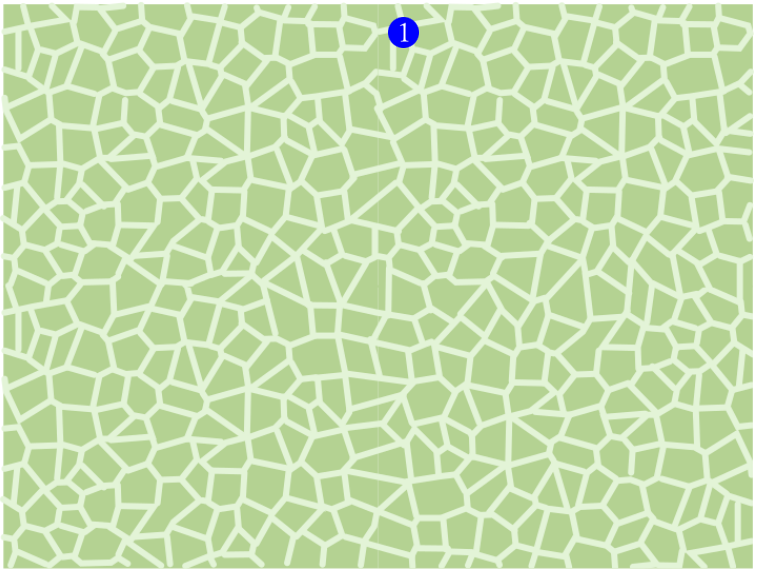
⑧　最初にグループ化した網目模様の図形を選択し、続いて網目模様よりもわずかに小さい長方形を選択し、「オブジェクト」タブ→「クリップを設定」をクリックします。❽。



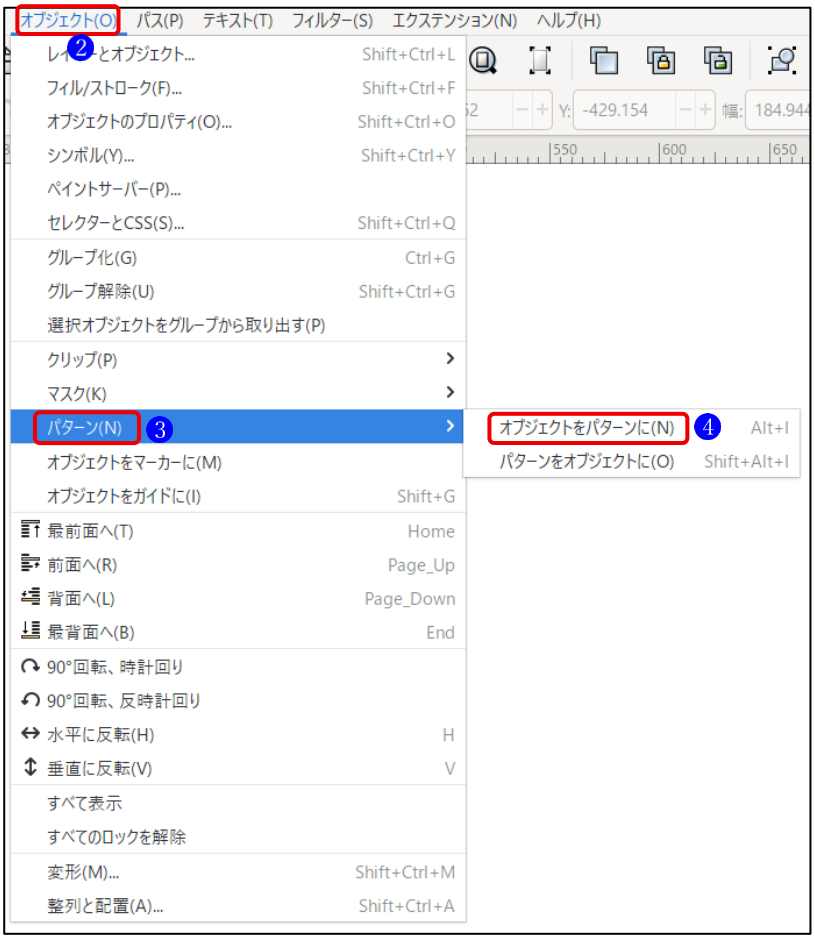
⑨　この図形を新たなパターンとして登録します 。

新たなパターン登録の手順は次のとおりです。

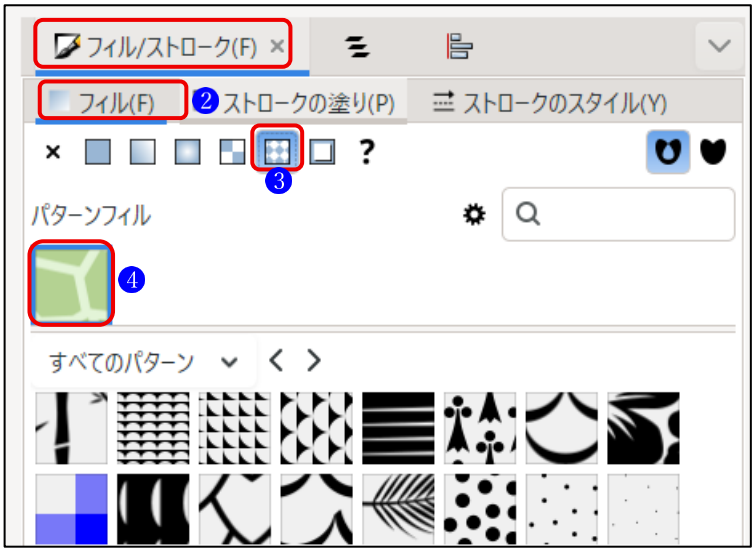
・この図形を選択します❶。



・「オブジェクト」タブ❷→「パターン」❸ →「オブジェクトをパターンに」❹をクリックします。



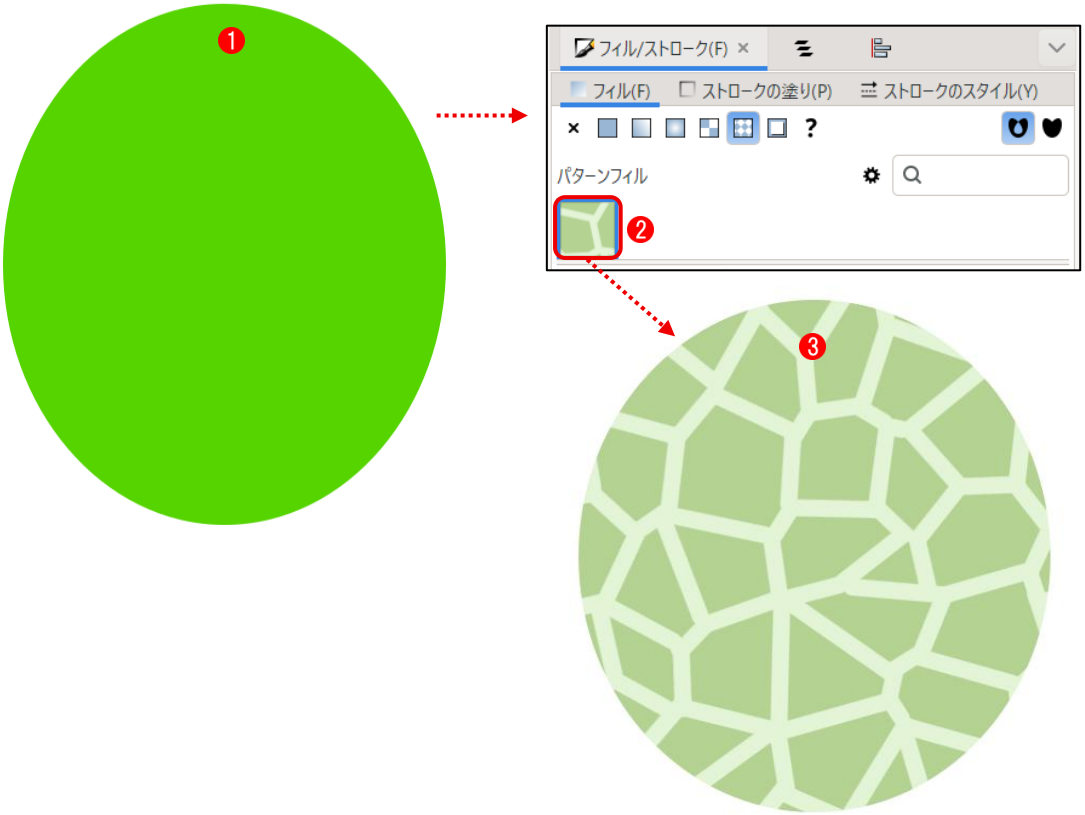
・新たなパターンが登録されたかどうかを確認するには、画面に何らかのオブジェクトを作成し、フィル／ストロークダイアログボックス❶を開き、フィルタブ❷から「パターン」❸をクリックします。
→新たなパターン❹が登録されたことが確認できます。



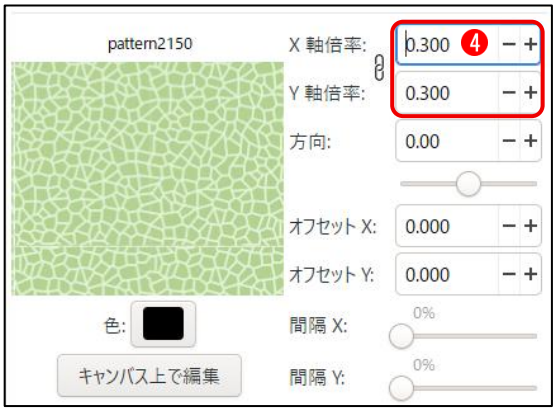
2　マスクメロンに網目模様を付ける

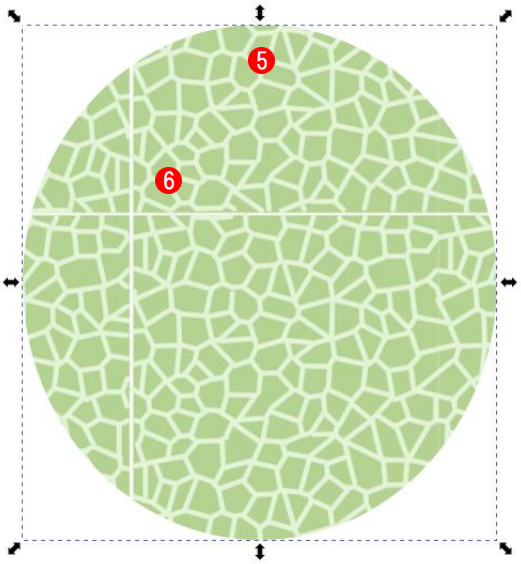
①　円弧ツールで大雑把にマスクメロンの大きさの楕円を描き、続いて、楕円のオブジェクトをパスに変換、ノードツールを使ってマスクメロンの形に整形します❶。

②　この図のフィルに、新たに登録したパターンを適用します❷。
→この図に新たなパターンが適用されま❸　。

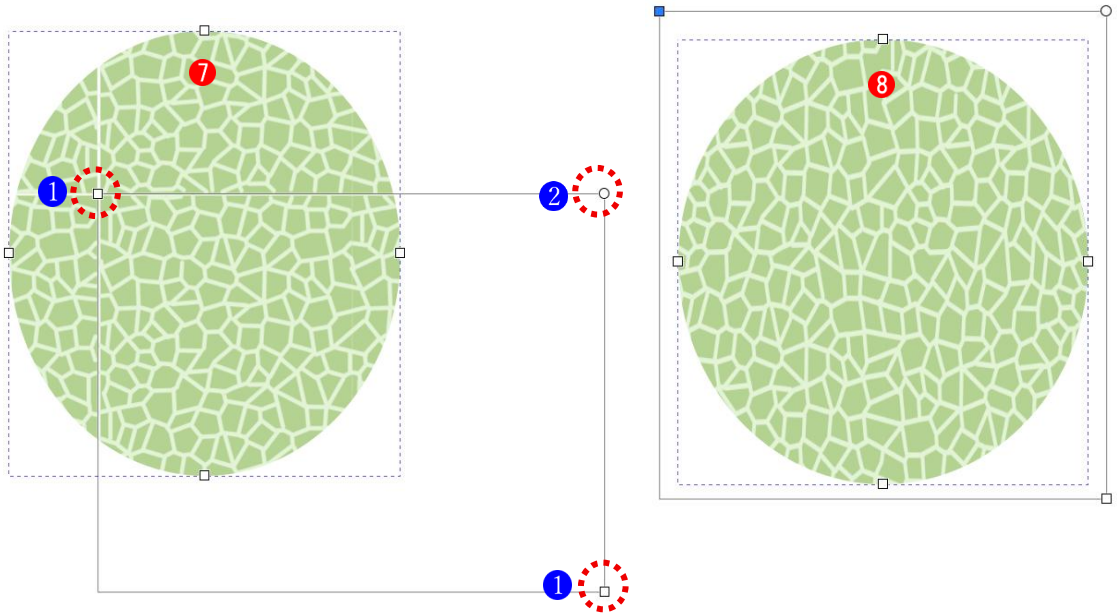


③　図にパターンを適用した状態で、X 軸倍率を変更して❹、網目模様が適当なサイズになるように調整します❺。





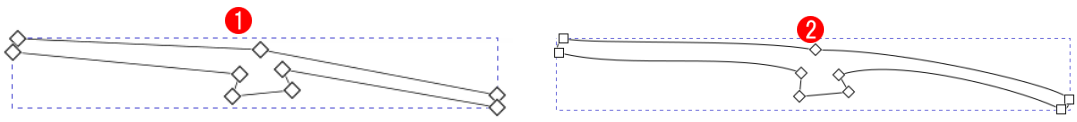
④　新しいパターンの適用された図に、たて横の継ぎ目が目立つ場合❻は、図をダブルクリックして、パターンを調整するハンドルを表示させ❼（❶は移動ハンドル、❷は回転ハンドル）、縦横の継ぎ目が見えなくなるように調整します❽。



3　マスクメロンのヘタを描く

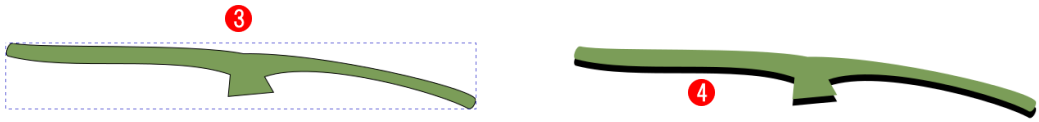
①　ペンツールで大雑把なマスクメロンのヘタの形を描きます❶。

②　ノードツールを使って、マスクメロンのヘタの形に調整します❷。



③　マスクメロンのヘタに色を設定します❸。　HSL[90,28,48,100]

④　図を複製して背面に配置し、少し下にずらしてヘタの影のように見せます❹。



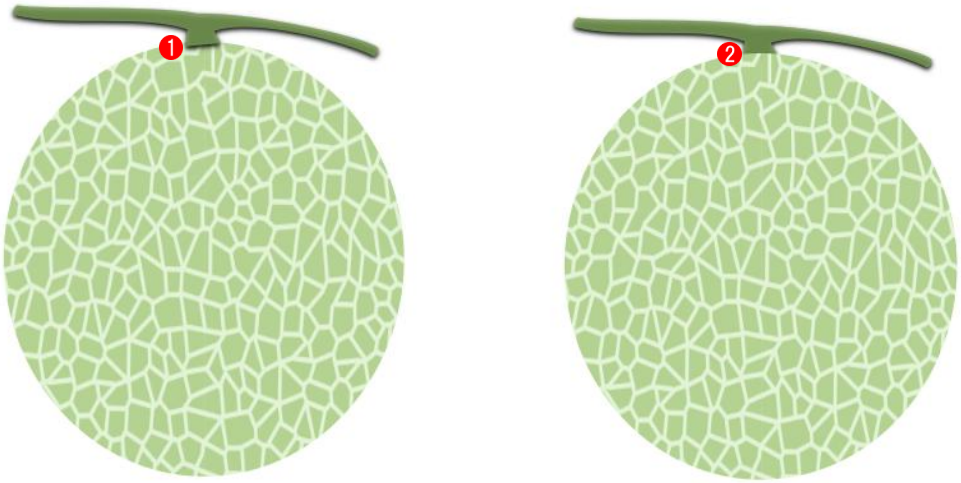
⑤　影の図のフィルに、ぼかし 15.3%を設定します❺。



4　マスクメロン本体とヘタを合体させます。

①　マスクメロン本体とヘタを合体させます❶。

②　ヘタの部分を背面に配置します❷。



③　マスクメロン本体の下に影を付けます❸。
フィルは、グレイ 30%、ぼかし 30%に設定します。

④　これで、マスクメロンのイラストの完成です❹。

