

Illustratorで作る 透明効果

(Illustrator CS3の場合)

解像度等の設定次第で、仕上がりには差が出てきます。

Illustratorで透明処理を施した効果という、「ぼかし」や「ドロップシャドウ」が挙げられます。作例は『COMIC2011』という文字に対して白いドロップシャドウ(影)を作成しているところです。直感的な操作で簡単に作成出来ませんが、誌面でキレイに表現されるためには印刷に適した効果設定を作成時に行うことが非常に重要です。



下地に対する合成方法と透明度を設定

位置とぼかし量を設定

色を設定

1 解像度等の設定

効果の解像度はドキュメント(ファイル)単位で設定を行います。右図は新規ドキュメントの設定画面です。

詳細設定内に「ラスタライズ効果」という項目があり、透明効果部分を画像化処理する際の解像度をここで指定します。数値の大きい方がより緻密な画像になります。ここでは下記のように設定してください。



カラーモード:CMYK

ラスタライズ効果:高解像度(300ppi)

プレビューモード:オーバープリント

「ラスタライズ効果」に関する設定は、作業の途中でも可能です。

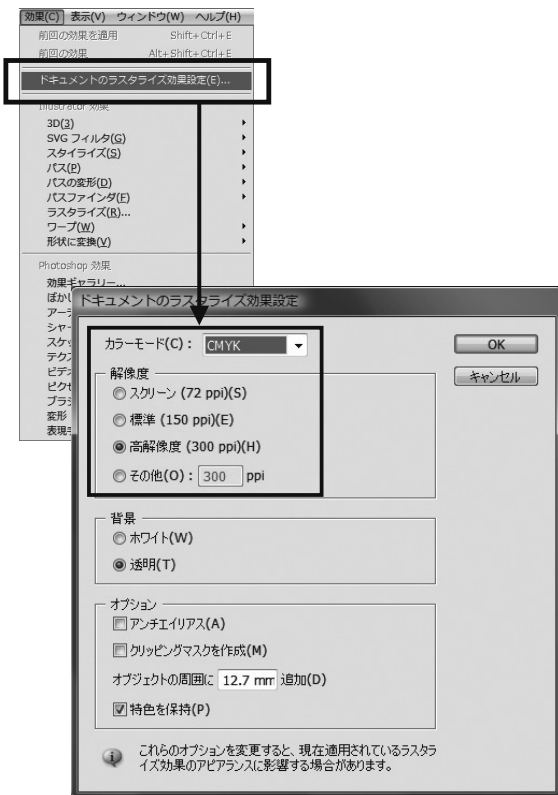
「効果」→「ドキュメントのラスタライズ効果設定」(右図参照)を選択すると、設定ウィンドウが現れますので、枠内を以下のように設定して下さい。

カラーモード: CMYK

解像度: 高解像度(300ppi)

**または「その他」を選択して
任意の解像度を入力**

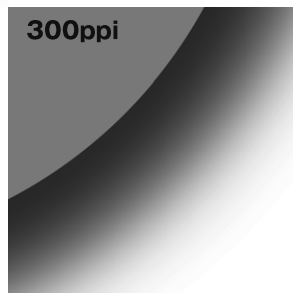
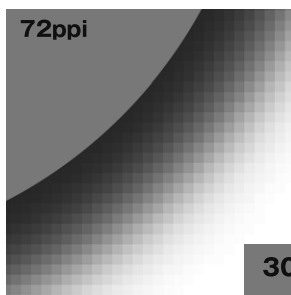
※既に透明効果を使用している書類に対して、途中でラスタライズ効果設定を変更すると、グラデーションの幅が短くなる等視覚的に変化が生じる場合があります。その時は効果の再調整(グラデーションの幅を広げる等)を行ってください。



2 実例

右の2例は「ラスタライズ効果」の解像度設定を72ppi(低解像度)と300ppi(高解像度)で処理した際の「ぼかし」効果の拡大画像です。

72ppiの画像は一つ一つのピクセル(四角)が大きいため階調の粗いグラデーションになっているのに対して、300ppiの画像はピクセルが小さいため階調の滑らかなグラデーションが生成されています。



キレイな仕上がりにには解像度が重要!!