

Adobe Illustrator® Plug-ins

# **FILTERiT4**

ヘルプ パレットからの抜粋

※図版および文中のショートカット・キーの表記について

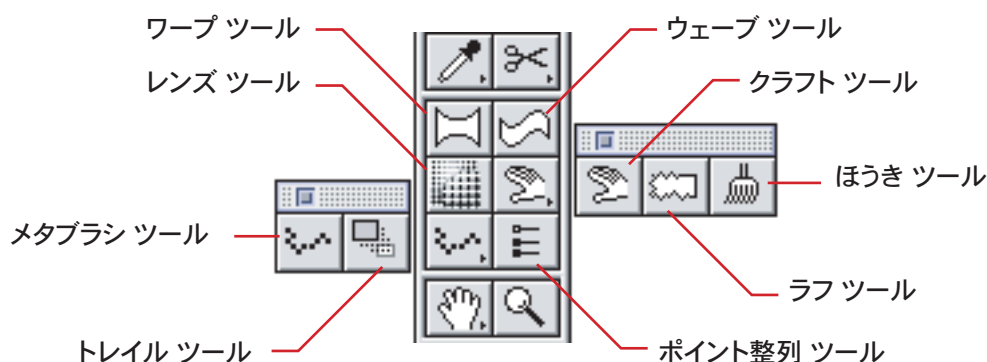
option(Alt)キー・・・Macintosh では option キーを、Windows では Alt キーを使用します。

command(Ctrl)キー・・・Macintosh では command キーを、Windows では Ctrl キーを使用します。

# 目次

ツール プラグイン全般 .....	3
ウェーブ ツール .....	4
クラフト ツール .....	6
トレイル ツール .....	8
ポイント整列 ツール .....	10
ほうき ツール .....	11
メタブラシ ツール .....	13
ラフ ツール .....	15
レンズ ツール .....	17
ワープ ツール .....	19
ライブ プラグイン全般 1/2 .....	21
ライブ プラグイン全般 2/2 .....	22
ライブ エクスプロージョン .....	24
ライブ エンボス .....	26
ライブ カットアウト .....	27
ライブ ギャラクシー .....	28
ライブ サークル .....	30
ライブ ジェネレーション .....	31
ライブ シャドウ .....	32
ライブ タイリング .....	33
ライブ トレイル .....	34
ライブ ネオン .....	36
ライブ フレーム .....	38
ライブ ボーダー .....	40
ライブ リフレクション .....	42
そのパレットを表示 .....	43
3D 変換 1/2 .....	44
3D 変換 2/2 .....	48
フラクタル化 (フィルタ) .....	52
フラクタル化 (効果) .....	54
プリセット メニュー .....	56

## ツール プラグイン全般



ツールアイコンを選ぶと画面右上に専用のパレットが現れます。(ポイント整列 ツールを除く) このパレットを閉じたり移動したりして見つけにくい場合にはツールパレットのアイコンをダブルクリックしてください。画面の左上(初期位置)にパレットが現れます。

CS6/CC-CC2015用FILTERiT4ではポイント整列ツールはライブ3D回転ツールに置き換わりました。  
詳しくは「CS6 / CC-CC2015用インストール方法.pdf」の "CS5以前用との違い" のページをご覧ください。

隠れたツールのあるアイコンの表記およびそれを選択する方法はIllustratorの標準ツールの場合と同じです。

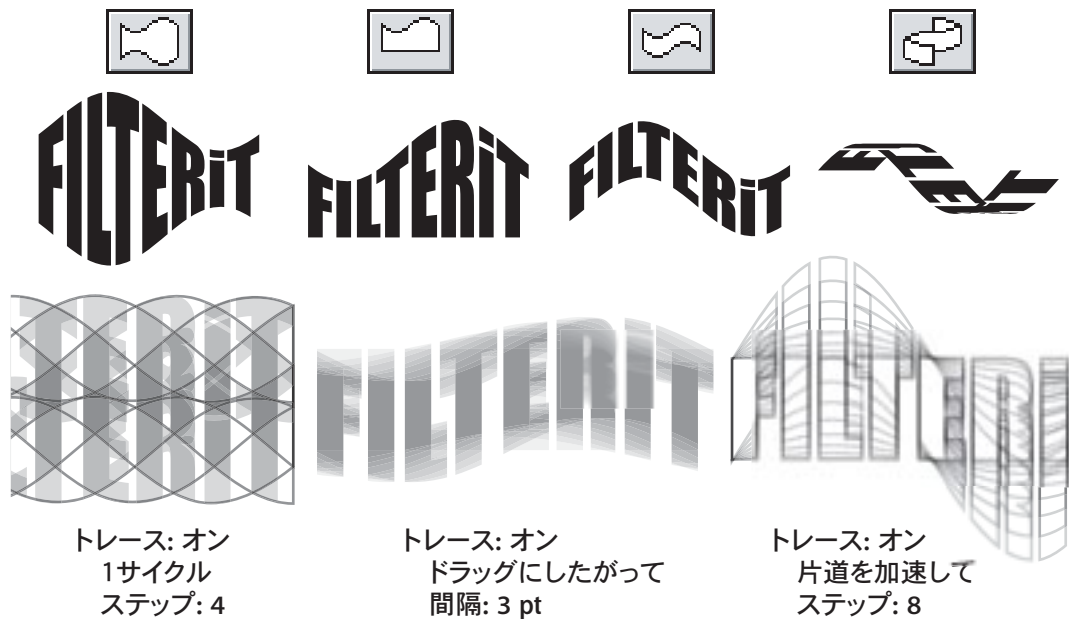
「ポイント整列 ツール」以外は、ツールアイコンを選ぶと同時に、画面の左上に専用のパレットが現れます。このパレットを閉じたり移動したりして見つけにくい場合にはツールパレットのアイコンをダブルクリックしてください。画面の左上(初期位置)にパレットが現れます。

各専用パレットの「?」ボタンを押すとそのヘルプ パレットが現れ、該当項目へジャンプします。

「ポイント整列 ツール」のヘルプへジャンプするにはツールアイコン自体をダブルクリックしてください。

※これらのツールでは、マウスボタンを離す際に space キーを押していると効果をキャンセルすることができます。(ただしメタブラシ ツールでは shift キー+クリックの場合のみ)

## ウェーブ ツール



対称に変形するには、ドラッグ時にshiftキーを押します。  
水平方向（3時方向）に変形するには、ドラッグ時にoption(Alt)キーを押します。

選択中のパス全体をマウスドラッグにより指定の形状に変形します。

選択ツールでパスを選択し、パレットのアイコンボタンから形状を選び、カーソルアイコンの矢印方向にパスをドラッグします。

ドラッグ距離に比例して変形の度合いが決まります。

また、そのまま左右にドラッグすると形状の水平方向の中心が変化します。ただし、shift キーを押すと変形の形状が左右（または点）対称になります。

周期的な波の数は「サイクル」で指定します。

「らせん状」に変形する場合には、特にサイクルによる巻き考慮し、相応の水平幅のあるパスにしてください。

option(Alt)キーを押すと変形の方法は時計回りに 90° 回転（水平方向）します。この場合は、上記「左右」を「上下」、「水平」を「垂直」と読み替えてください。

「トレース」をチェックした状態でドラッグすると、次のモードに応じて変形の軌跡を残すことができます。（往復の場合の帰りのトレースは行きにそのまま重なるように記録されます。）

#### 【ドラッグにしたがって】

元パスから順次、指定「間隔」ごとに軌跡を記録して結果に残します。

#### 【1 サイクルを】

ドラッグによる最終形状の振幅で、1 サイクル区間を指定「ステップ」分に等配分した位相の波を結果に残します。

#### 【片道／往復を等速で】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を等速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

#### 【片道／往復を加速して】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を加速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

#### 【片道／往復を減速して】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を減速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

#### ●トレースの応用例 1 :

Illustrator の透明指定を併用すればモーション・ブラーのような動きのある表現が可能になります。

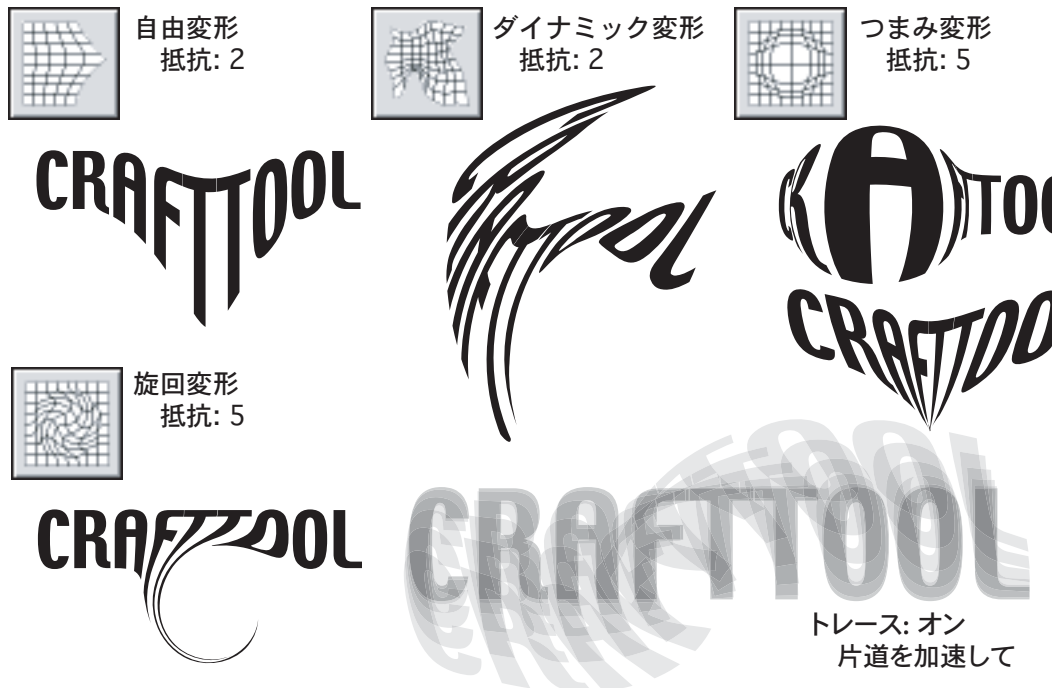
#### ●トレースの応用例 2 :

Web などのアニメーション効果の素材を簡単に作ることができます。

例えば、Illustrator の「レイヤー」パレットで「レイヤーに分配」コマンドを実行後、「ファイル＞データ書き出し ...」コマンドを用い、Flash 形式でレイヤーをフレームとして書き出すなど。

(注意) command(Ctrl)キーを押しながらマウスボタンを離すとトレース結果はレイヤーに分配されます。

## クラフト ツール



領域サイズを変更するには、option(Alt)キーを押し下げてからドラッグします。

選択中のパスの一部（領域半径の円に囲まれた部分）を指定の方法で変形します。

選択ツールでパスを選択し、パレットのアイコンボタンから形状を選び、パスの一部に円がかかるようにカーソル位置を決め、それぞれ次の方向にドラッグします。

【自由変形ツール】－任意方向

【ダイナミック変形ツール】－任意方向

【つまみ変形ツール】－上下方向

【旋回変形ツール】－領域中心まわりに回転

「ダイナミック変形ツール」はドラッグの仕方によって結果が異なります。ドラッグの速さや揺れの加減をいろいろと変化させて試してください。

「ダイナミック変形ツール」以外はドラッグを戻すと変形も戻ります。

「抵抗」はドラッグに対して逆らう力を1～5の5段階で指定します。数値が大きいほど抵抗が強くなります。一般に抵抗が大きいときは領域境界付近の変形がなだらかになります。

領域半径を変更するには、パレットの数値を直接変えるか、書類上をoption(Alt)キーを押しながらドラッグしたときに円が表示されますのでそれを見ながら調整します。

「トレース」をチェックした状態でドラッグすると、次のモードに応じて変形の軌跡を残すことができます。ただし、「ダイナミック変形ツール」で使用できるのは「ドラッグを記録」だけです。（往復の場合の帰りのトレースは行きにそのまま重なるように記録されます。）

#### 【ドラッグにしたがって】

元パスから順次、指定「間隔」ごとに軌跡を記録して結果に残します。

#### 【片道／往復を等速で】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を等速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

#### 【片道／往復を加速して】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を加速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

#### 【片道／往復を減速して】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を減速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

### ●トレースの応用例 1：

Illustratorの透明指定を併用すればモーション・ブラーのような動きのある表現が可能になります。

### ●トレースの応用例 2：

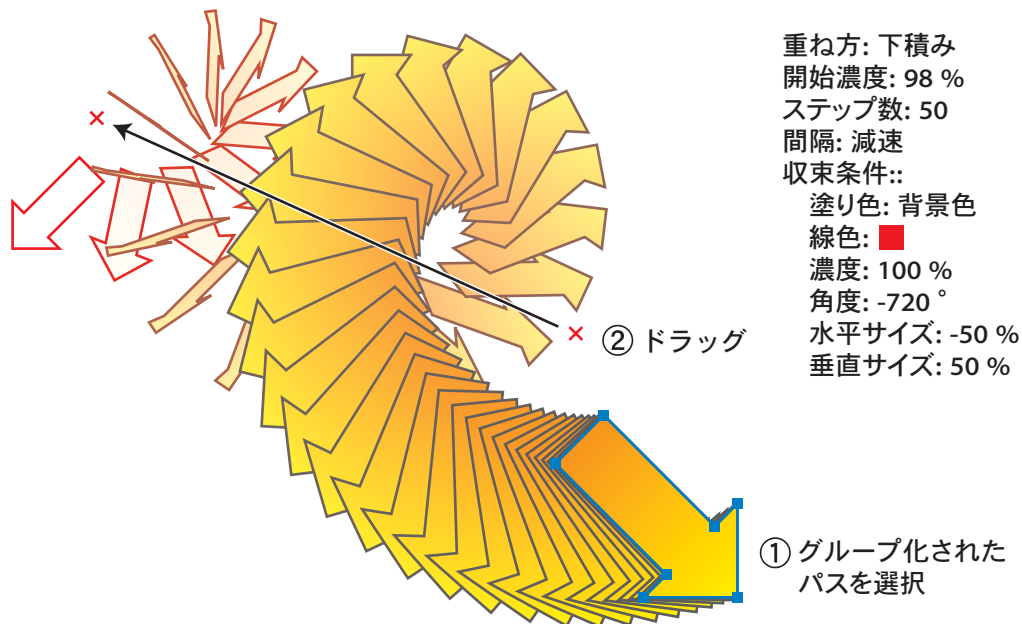
Webなどのアニメーション効果の素材を簡単に作ることができます。

例えば、Illustratorの「レイヤー」パレットで「レイヤーに分配」コマンドを実行後、「ファイル＞データ書き出し...」コマンドを用い、Flash形式でレイヤーをフレームとして書き出すなど。

(注意) command(Ctrl)キーを押しながらマウスボタンを離すとトレース結果はレイヤーに分配されます。

## トレイル ツール

CS6/CC-CC2015用FILTERiT4トレイルツールについては、「CS6 / CC-CC2015用インストール方法.pdf」の「CS5以前用との違い」のページもご覧ください。



ドラッグ中にshiftキーを押す度にドラッグ開始点（回転／リサイズの原点）がリセットされます。

選択したパスを収束条件に向かって変化させながら尾を引くように連続コピーします。これはウィンドウ・メニューにある「FILTERiT4 ライブ トレイル」のツール版です。「FILTERiT4 トレイル ツール」は、「FILTERiT4 ライブ トレイル」での「原点の方向」と「原点の距離」をドラッグの開始点で。また、「引っ張り方向」と「引っ張り距離」をそれぞれドラッグの方向と距離で代替しています。

パスを選択し、そのパスの内部またはその付近でマウスボタンを押し下げ、適当な方向にドラッグします。ステップ枠が表示されます。適当なところでマウスボタンを離すと処理が確定します。

ドラッグ中に shift キーを押すと、現在のカーソル位置がドラッグ開始点に変更されますが、この開始点変更の効果は「収束条件：角度」を 0° 以外または「収束条件：水平／垂直サイズ」を 100% 以外に指定している場合にしか現れません。

「重ね方」で複製を順に上積みにするか下積みにするかを決めます。

「開始濃度」で元パスのペイント指定に対する開始濃度を、「ステップ数」で収束するまでの複製の数を決めます。

「間隔」で尾の分布の間隔を指定します。つぎの 3 種から選択できます。



【減速】－元パスに近いほど減速的に密になります。

【等速】－等間隔になります。

【加速】－元パスに近いほど加速的に疎になります。

「収束条件：収束色」の設定方法は以下の4通りあります。

1. パレットのスウォッチ自体をクリックする。このとき現在の塗り色または線色がセットされます。

2. option(Alt)キーを押しながら任意のパスの塗りまたは線をクリックする。

3. スウォッチの下にあるアイコンボタンをクリックする。

指定できるのは次の4つです。

【オブジェクト色】－OBJECTアイコン

このときスウォッチ内に頭文字「O」が表示されます。

【白】－□アイコン

カラーモードにり CMYK か RGB

【黒】－■アイコン

カラーモードにり CMYK か RGB

【なし】－／（赤色斜線）アイコン

4. パレットのスウォッチを Option キー＋クリックすると、カラーピッカーが現れます（Illustrator 8 を除く）。

収束色は対象パスと同じカラーモードでなければなりません。カラーモードはスウォッチの上に表示されます。

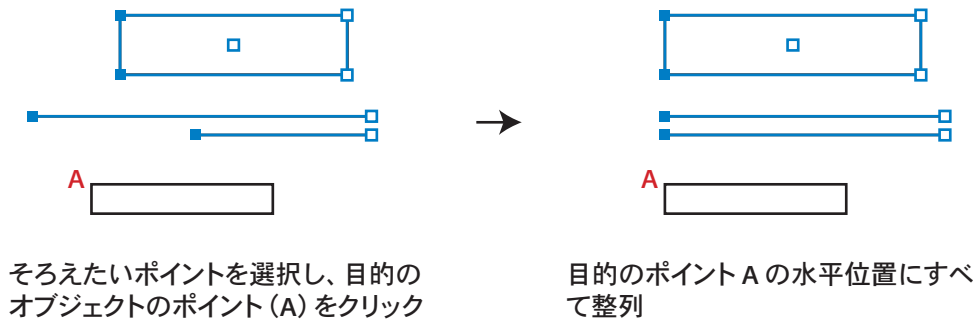
この収束色は「濃度」設定でその濃度を減量することができます。

「収束条件：角度」でパスの収束時の最終角度を、「収束条件：水平／垂直サイズ」でパスの収束時の最終サイズを指定します。「収束条件：水平／垂直サイズ」に同じ値を設定したい場合には、option(Alt)キーを押しながら値を入力してください。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ポイント整列 ツール

CS6/CC-CC2015用FILTERiT4ではポイント整列ツールはライブ3D回転ツールに置き換わりました。  
詳しくは「CS6 / CC-CC2015用インストール方法.pdf」の "CS5以前用との違い" のページをご覧ください。



クリック時押下キー	カーソル形状	機能
なし	+	水平位置そろえ
shift キー	+ (with shift)	垂直位置そろえ
shift + option キー (Mac) shift + Alt キー (Win)	+ (with shift and option/alt)	両位置そろえ

目的のポイントは選択中のものでもかまいません。

ダイレクト選択したパスのアンカーポイントを任意のアンカーポイント（または中心点）をクリックすることにより、その水平または垂直位置に揃えます。

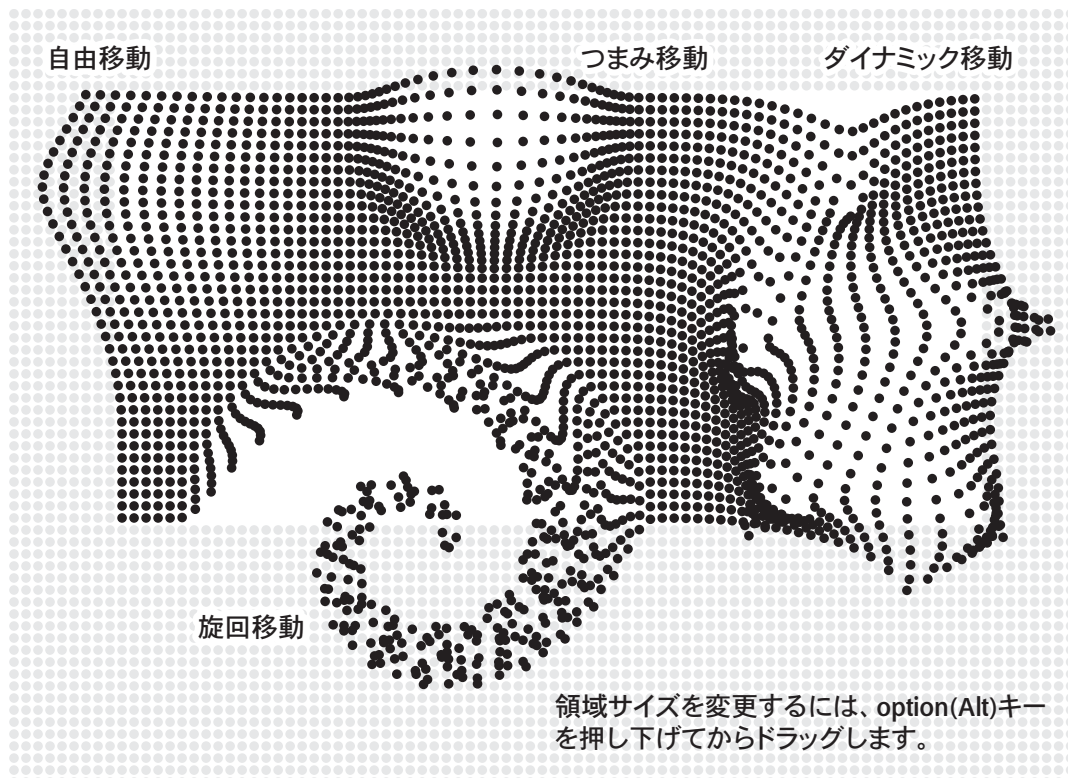
目的のポイントは選択中のものでもかまいません。

このツールには次の3つのモードがあります。

- ・そのままクリックすることで水平位置をそろえます。
- ・shift キーを押しながらクリックすることで垂直位置をそろえます。
- ・shift + option(Alt)キーを押しながらクリックすることで水平垂直の両位置をそろえます。

このツールはマウスボタンを離すまで、ドラッグして揃えたいアンカーポイント（または中心点）を変更することができます。すなわち目的のポイントを迷うことが可能です。

## ほうき ツール



選択中のパスの一部（領域半径の円に囲まれた部分）を指定の方法で移動します。

同一形状の微小なパス（領域サイズに比べ）を規則的に整列させたものに対して最も効果的です。

なお、移動はオブジェクトのグループ単位ですので注意してください。

選択ツールでパスを選択し、パレットのアイコンボタンから形状を選び、パスの一部に領域を示す円がかかるようにカーソル位置を決め、それぞれ次の方向にドラッグします。

【自由移動ツール】－任意方向

【ダイナミック移動ツール】－任意方向

【つまみ移動ツール】－上下方向

【旋回移動ツール】－領域中心まわりに回転

「ダイナミック移動ツール」はドラッグの仕方によって結果が異なります。ドラッグの速さや揺れの加減をいろいろと変化させて試してください。

「ダイナミック移動ツール」以外はドラッグを戻すと変形も戻ります。

「抵抗」はドラッグに対して逆らう力を1～5の5段階で指定します。数値が大きいほど抵抗が強くなります。一般に抵抗が大きいときは領域境界付近の移動がなだらかになります。

「グループ単位」がオンの場合はパスのグループ単位で移動します。

「領域半径」を変更するには、パレットの数値を直接変えるか、書類上をoption(Alt)キーを押しながらドラッグしたときに円が表示されますのでそれを見ながら調整します。

「トレース」をチェックした状態でドラッグすると、次のモードに応じて変形の軌跡を残すことができます。ただし、「ダイナミック変形ツール」で使用できるのは「ドラッグを記録」だけです。(往復の場合の帰りのトレースは行きにそのまま重なるように記録されます。)

#### 【ドラッグにしたがって】

元パスから順次、指定「間隔」ごとに軌跡を記録して結果に残します。

#### 【片道／往復を等速で】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を等速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

#### 【片道／往復を加速して】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を加速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

#### 【片道／往復を減速して】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を減速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

#### ●トレースの応用例1：

Illustratorの透明指定を併用すればモーショントラセーションのような動きのある表現が可能になります。

#### ●トレースの応用例2：

Webなどのアニメーション効果の素材を簡単に作ることができます。

例えば、Illustratorの「レイヤー」パレットで「レイヤーに分配」コマンドを実行後、「ファイル＞データ書き出し...」コマンドを用い、Flash形式でレイヤーをフレームとして書き出すなど。

(注意) command(Ctrl)キーを押しながらマウスボタンを離すとトレース結果はレイヤーに分配されます。

## メタブラシ ツール

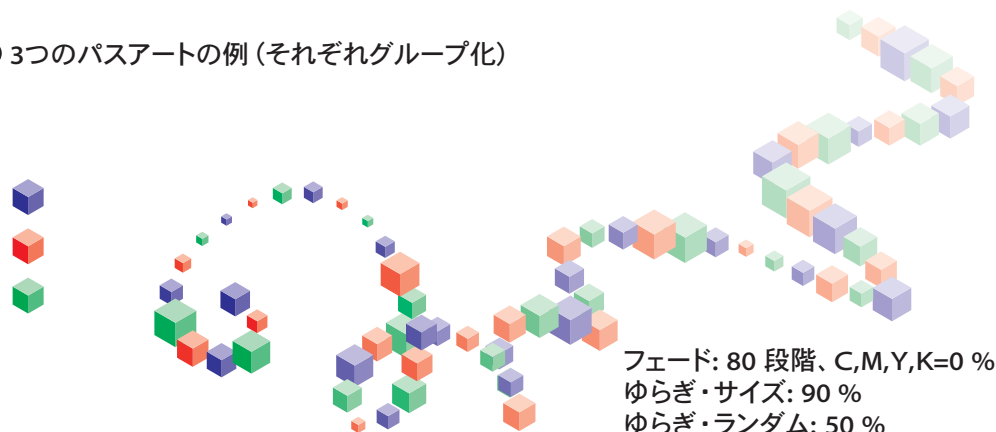
CS6/CC-CC2015用FILTERiT4メタブラシツールについては、「CS6 / CC-CC2015用インストール方法.pdf」の「CS5以前用との違い」のページもご覧ください。

### ● 基本使用法



ドラッグの代わりにshiftキーを押しながら任意のパス（非選択）をクリックするとそのパスに沿って連続コピーします。

### ● 3つのパスアートの例（それぞれグループ化）



選択中のパスを基本ブラシとして、マウスドラッグの軌跡に沿って連続コピーします。コピー間隔や方向、形状や色などを変化させることができます。

このドラッグは再選択することなしに複数回連続できます。

一方、ドラッグの代わりに shift キーを押しながら任意のパス（非選択）をクリックするとそのパスに沿って連続コピーします。

ブラシとするパスは比較的微小なもの（ドラッグ軌跡の長さ比べ）の方が効果的です。

ブラシとするパスをひとつ、または複数選択し、書類上の任意位置でマウスを押し下げたまま任意方向にドラッグします。

ブラシとして選択したパスが複数ある場合は、それらが交互にドラッグした軌跡上にあらわれます。

（注：「ゆらぎ」項目の「複数ブラシの切り替え」が「ランダム」オフで「均等」の場合。またブラシはグループ単位）

「間隔」でブラシの水平幅に対する割合か絶対ポイントでコピー位置間隔を決めます。（単位をクリックしてどちらかを選択）

このとき「最小」オプションがオンになっていると「間隔」は最小幅としてスピード

にあわせて変わります。

「サイズ」でブラシを一定の大きさに拡大縮小します。「線巾」をチェックすると線巾も伴います。

「角度」でブラシを一定角度だけ傾けます。

「フェード」を指定すると、収束する「段階」と「色」を指定できます。色を指定するにはパレットのスウォッチをクリックする（現在の塗り色をセット）か option(Alt)キーを押しながらパスの塗り色をクリックします。

このスウォッチを Option キー＋クリックすると、カラーピッカーが現れますので、それによっても色を変更できます（Illustrator 8 を除く）。

パレット右上にあるアイコンボタンは、それぞれ変更して実際に効果を試してください。

「最背面から開始」がオンの場合はブラシストロークを常に描画レイヤーの最背面に生成します。

「ゆらぎ」項目として「複数ブラシの切り替え」～「カラー」がありますが、「複数ブラシの切り替え」を除いてそれぞれ比率や角度によりゆらぎ幅を指定します。「カラー」はモードの指定と「塗り」、「線」の指定が必要です。

ただし不規則にゆらぐようにするには「ランダム」が 0% 以外で、項目の「ランダム」がオンになっていなければなりません。「ランダム」値が小さいほど乱数列に前の値の影響が残り、変動幅が小さくなります。

各ゆらぎ項目の「－＋」がオンになっているとその設定値は－(設定値)と＋(設定値)の値を交互に取るようになります。「反転」をオンにするとこの正負を入れ替えます。

一方、各ゆらぎ項目ごとに「均等」、「筆圧」、「方向」、「速さ／時間／数量」のどれかひとつを選びます。

「筆圧」はタブレットが筆圧を関知できる場合にのみ有効です。

「方向」は系統ラインの末端にある「シフト」欄で開始角を指定できます。

「速さ／時間／数量」は自身の名称欄をクリックすることにより機能を切り替えます。

以上以外は「均等」を選びます。

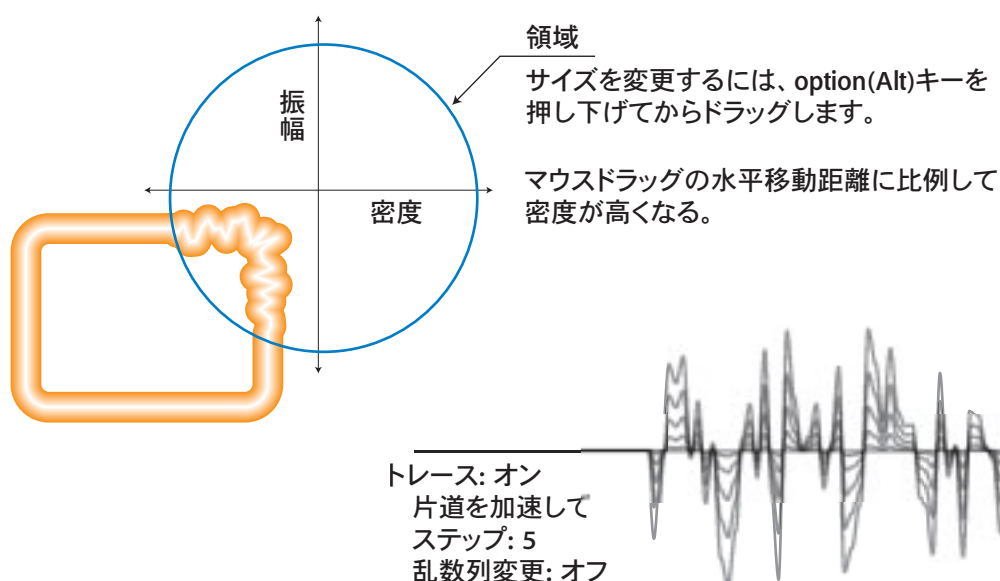
それぞれ系統ラインの末端にある入力欄で値を指定できます。すなわち「速さ」の場合は「ドラッグ」で 60 分の 1 秒当たりのマウス移動距離を、「時間／数量」の場合はゆらぎ範囲をその「周期」で変えられます。

ただし、shift キー＋クリックによりパスに沿わせる場合は「数量」以外は無効です。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ラフ ツール

マウスドラッグの垂直移動距離に比例して振幅が大きくなる。



ドラッグ中にshiftキーを押す度に、乱数列が更新されます。

選択中のパスの一部（領域半径の円に囲まれた部分）の輪郭を「折線」または「曲線」状にジグザグにします。

選択中のパスの一部に円が掛かるようにカーソル位置を決め、上下左右にドラッグします。

その際、領域の中心とマウスポインタの水平距離が離れるほどジグザグの密度が高くなり、領域中心とマウスポインタの垂直方向が離れるほどジグザグの振幅が大きくなります。

ドラッグ中に shift キーを押すと、その度に乱数列を変更し、異なるジグザグを生成します。

領域半径を変更するには、パレットの数値を直接変えるか、書類上を option(Alt) キーを押しながらドラッグしたときに円が表示されますのでそれを見ながら調整します。

「トレース」をチェックした状態でドラッグすると、次のモードに応じて変形の軌跡を残すことができます。（往復の場合の帰りのトレースは行きにそのまま重なるように記録されます。）

#### 【片道／往復を等速で】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を等速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

#### 【片道／往復を加速して】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を加速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

#### 【片道／往復を減速して】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を減速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

このとき「乱数列変更」がチェックされていれば、ステップごとに異なる乱数列の軌跡を残します。

#### ●トレースの応用例 1 :

Illustratorの透明指定を併用すればモーション・ブラーのような動きのある表現が可能になります。

#### ●トレースの応用例 2 :

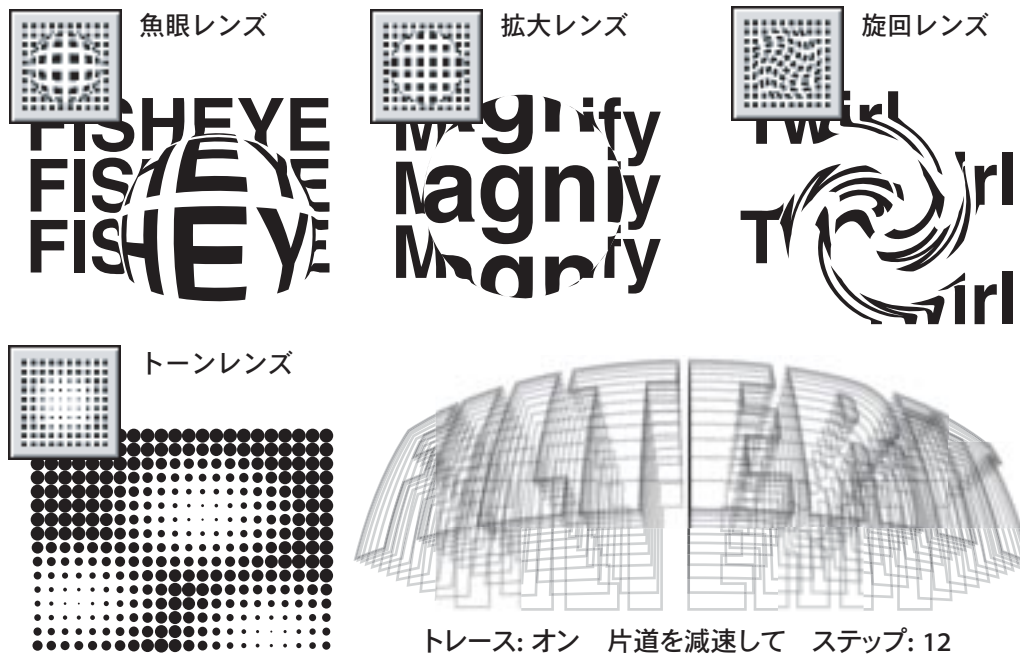
Webなどのアニメーション効果の素材を簡単に作ることができます。

例えば、Illustratorの「レイヤー」パレットで「レイヤーに分配」コマンドを実行後、「ファイル＞データ書き出し...」コマンドを用い、Flash形式でレイヤーをフレームとして書き出すなど。

(注意) command(Ctrl)キーを押しながらマウスボタンを離すとトレース結果はレイヤーに分配されます。



## レンズ ツール



ドラッグ中にレンズサイズを変更するには、option(Alt)キーを押します。  
(+shiftキーで正円)

選択中のパスの一部（領域幅高で表される楕円に囲まれた部分）を指定のレンズを通して見た形状に変形します。

選択中のパスにレンズがかかるようにマウスをドラッグするとレンズも同時に移動し、レンズ領域にかかったパスがリアルタイムに変形します。

適当な位置でマウスボタンを離してください。そのときのレンズ内の形状で変形が確定します。

ドラッグ中、option(Alt)キーを押している間だけレンズサイズを変更できるモードになります。このとき shift キーも押すと正円になります。パレットで数値を入力してレンズサイズを決めることもできます。

なお、つぎの通り各レンズごとにパレットの設定項目が変わりますので注意してください。

### 【魚眼レンズ】

厚さ：半球体レンズを 100% としたときのレンズの厚さ

### 【拡大レンズ】

倍率：拡大率

### 【旋回レンズ】

旋回角：レンズの中心の回転角。周辺部ほど 0° に近くなる。

サイクル：波状に逆旋回する周期数

### 【トーンレンズ】

水平／垂直最小サイズ：レンズの中心のパスの水平／垂直方向の縮小率。周辺部ほど 100% に近くなる。

グループ単位：これがオンの場合はグループ単位で縮小します。

「トーンレンズ」は同一形状の微小なパス（レンズサイズに比べ）をタイル状に整列させたものに対して最も効果的です。（図参照）

「トレース」をチェックした状態でドラッグすると、次のモードに応じて変形の軌跡を残すことができます。（往復の場合の帰りのトレースは行きにそのまま重なるように記録されます。）

### 【ドラッグにしたがって】

元パスから順次、指定「間隔」ごとに軌跡を記録して結果に残します。

### 【片道／往復を等速で】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を等速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

### 【片道／往復を加速して】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を加速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

### 【片道／往復を減速して】

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を減速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

### ●トレースの応用例 1：

Illustrator の透明指定を併用すればモーション・ブラーのような動きのある表現が可能になります。

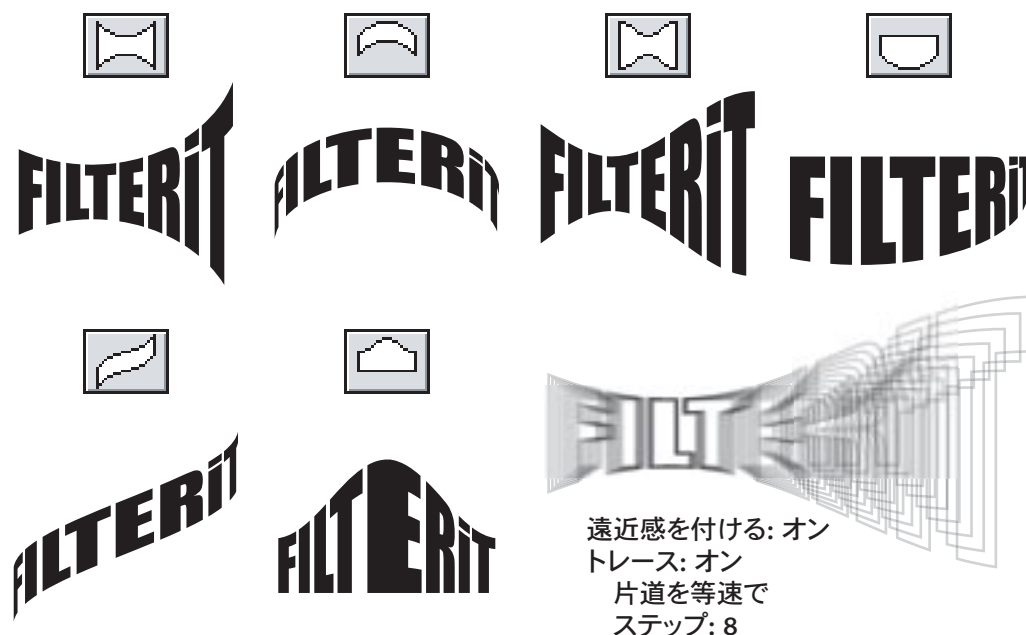
### ●トレースの応用例 2：

Web などのアニメーション効果の素材を簡単に作ることができます。

例えば、Illustrator の「レイヤー」パレットで「レイヤーに分配」コマンドを実行後、「ファイル＞データ書き出し ...」コマンドを用い、Flash 形式でレイヤーをフレームとして書き出すなど。

(注意) command(Ctrl)キーを押しながらマウスボタンを離すとトレース結果はレイヤーに分配されます。

## ワープ ツール



対称に変形するには、ドラッグ時にshiftキーを押します。  
水平方向（3時方向）に変形するには、ドラッグ時にoption(Alt)キーを押します。

選択中のパス全体をマウスドラッグにより指定の形状に変形します。

選択ツールでパスを選択し、パレットのアイコンボタンから形状を選び、カーソルアイコンの矢印方向にパスをドラッグします。

ドラッグ距離に比例して変形の度合いが決まります。

また、そのまま左右にドラッグすると形状の水平方向の中心が変化します。ただし、shiftキーを押すと変形の形状が左右（または点）対称になります。

「マージン」分だけ左右方向に余白を見込んでの変形になります。左右端の変形が強すぎる場合に設定すると有効です。

「遠近感を付ける」を指定すると前後に立体感のある形状になりますが、このオプションが無効（グレー表示）の形状もあります。

option(Alt)キーを押すと変形の方法は時計回りに 90° 回転（水平方向）します。この場合は、上記「左右」を「上下」、「水平」を「垂直」と読み替えてください。

「トレース」をチェックした状態でドラッグすると、次のモードに応じて変形の軌跡を残すことができます。（往復の場合の帰りのトレースは行きにそのまま重なるように記録されます。）

**【ドラッグにしたがって】**

元パスから順次、指定「間隔」ごとに軌跡を記録して結果に残します。

**【片道／往復を等速で】**

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を等速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

**【片道／往復を加速して】**

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を加速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

**【片道／往復を減速して】**

元パスとドラッグによる最終形状のあいだを指定「ステップ」分だけ形状と位置を減速的に比例配分した軌跡を結果に残します。

●トレースの応用例 1 :

Illustratorの透明指定を併用すればモーション・ブラーのような動きのある表現が可能になります。

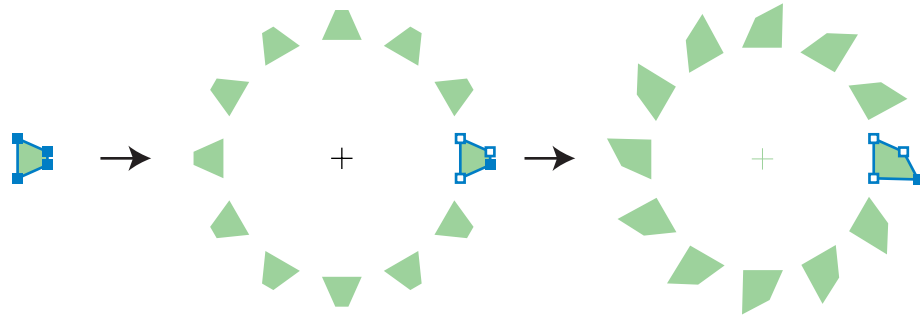
●トレースの応用例 2 :

Webなどのアニメーション効果の素材を簡単に作ることができます。

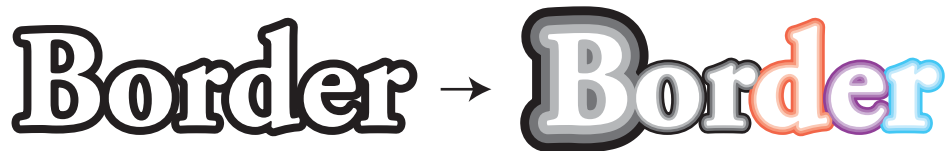
例えば、Illustratorの「レイヤー」パレットで「レイヤーに分配」コマンドを実行後、「ファイル＞データ書き出し...」コマンドを用い、Flash形式でレイヤーをフレームとして書き出すなど。

(注意) command(Ctrl)キーを押しながらマウスボタンを離すとトレース結果はレイヤーに分配されます。

## ライブ プラグイン全般 1/2



「ライブ サークル」を適用      元パスを編集すると全体を構成するパスも同時に変化



塗りや線などの変更も即座に反映

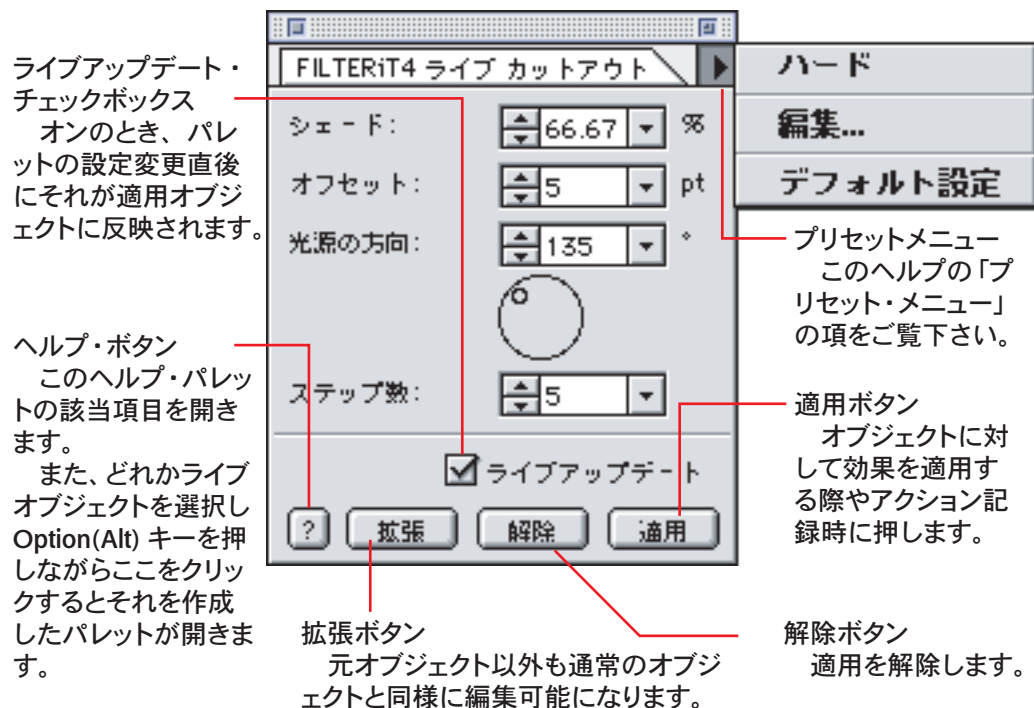
「FILTERit4 ライブ ...」プラグインは、Illustrator 標準機能の「ブレンド」や「ブラシ」と同じメカニズムを使って開発されたものです。

以下「FILTERit4 ライブ ...」で作成されたオブジェクトを「FILTERit4 ライブ・オブジェクト」と呼びます。

この「FILTERit4 ライブ・オブジェクト」は標準機能の「ブレンド」で作成されたオブジェクトと同様、色や線などの変更が自動的に反映します。したがって「FILTERit4 ライブ ...」機能はカラーパレットや線種パレットなどと連携して使用してください。

例えば、「ライブ ネオン」を適用したら、そのままベース色やハイライト色を変更したり、ネオン管の太さや形状を変えたりすることが可能です。

## ライブ プラグイン全般 2/2



Illustrator のウィンドウメニューから「FILTERiT4 > ライブ ...」を選ぶと専用パレットが現れますが、それらは次の 4 つの共通のインターフェースを持っています。

- ・「適用」ボタン
- ・「解除」ボタン
- ・「拡張」ボタン
- ・「ライブアップデート」チェックボックス

「適用」ボタンは、オブジェクトに対して初めて効果を適用する際やアクション記録時に押します。

この結果、適用後に直接編集できるのは元のオブジェクトだけです。

前ページの「ライブ サークル」の例において適用の結果として発生した元パス以外の 11 のパスは通常のパスのように直接編集することはできません。

(注意)「FILTERiT4 ライブ・オブジェクト」に別の「ライブ ...」機能を適用しても無効です。別の「ライブ ...」機能を適用するには、いったん「解除」するか「拡張」した後でおこなってください。

「ライブアップデート」チェックボックスがオンになっていると、各パレットの設定がリアルタイムに適用オブジェクトに反映されます。よほど更新に時間がかかるとき以外はここは常にオンにしておいてください。

もしこの「ライブアップデート」がオフなら、パレットの設定変更を結果に反映させるには、その都度「適用」ボタンを押す必要があります。ただし、オブジェクトの編集に対する更新は常に自動で行われます。

「適用」を取り消すには「解除」ボタンを押します。

「拡張」ボタンを押すと結果のオブジェクトすべてが通常のオブジェクトと同様に編集可能になります。(Illustratorの「オブジェクト」メニューの「分割・拡張」コマンドを使っても拡張できます。)

いったん「拡張」したオブジェクトは拡張前のその「FILTERit4 ライブ・オブジェクト」を作成したパレットで数値などを変えても効果はありません。また「解除」もできません。

ただし、意識的に「拡張」しなくても、PDFとして保存すると、次に開いたときには自動的に「拡張」の状態が表示されます。

また、「FILTERit4 ライブ・オブジェクト」のあるファイルを当プラグインがインストールされていない環境で開くと、「...削除または分割・拡張以外の操作を実行できない」旨の警告がでますが、エラーではありません。

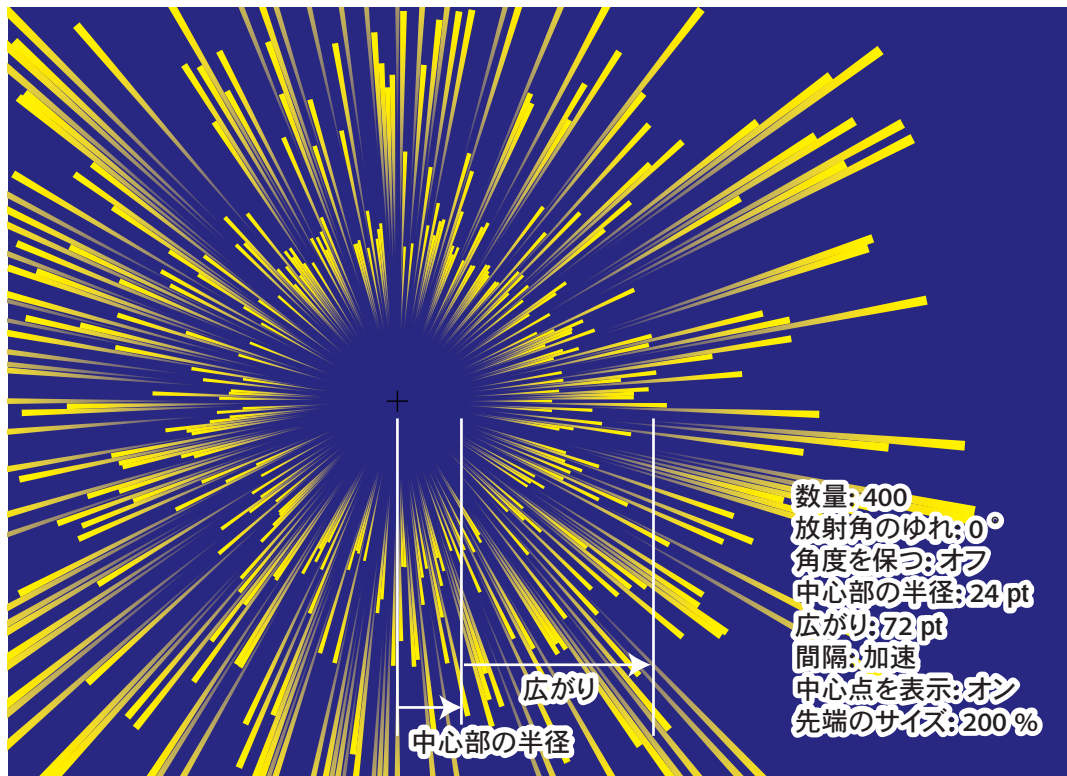
以上の結果は Illustrator の「ブレンド」や「ブラシ」の場合と同様です。

各専用パレットの「?」ボタンを押すところのヘルプパレットが現れ、該当項目へジャンプします。ただし、何かライブ・オブジェクトを選択した状態で option(Alt) キーを押しながらこの「?」ボタンを押すとその「FILTERit4 ライブ・オブジェクト」を作成したパレットが表示されます。

アクションに記録するには、記録時に「適用」ボタンを押します。

もし拡張までも記録する場合は Illustrator の「オブジェクト」メニューの「分割・拡張」コマンドを使ってください。

## ライブ エクスプロージョン



オブジェクトをひとつの中心から爆発的（放射状）に広がるように縮小または拡大複製します。

複数のオブジェクトを同一中心にするには、あらかじめそれらをグループ化しておきます。

複製の数は「数量」で指定、「放射角のゆれ」が  $0^{\circ}$  なら等間隔の角度で並びます。

「角度を保つ」がオンの時は元のオブジェクトを回転せずにそのままの姿勢で複製配置します。

「中心部の半径」は中央の空部分の半径、「広がり」はその中空外縁から爆発先端までの距離を指します。すなわち、これらの指定によりできるドーナツ形状にオブジェクトがランダムに散布複製されます。

「間隔」で「広がり」の分布の間隔を指定します。つぎの3種から選択できます。

【減速】－周辺部ほど減速的に密になります。

【等速】－均一の密度になります。

【加速】－周辺部ほど加速的に疎になります。



オブジェクトは中心から遠いほど「先端のサイズ」に近づきます。

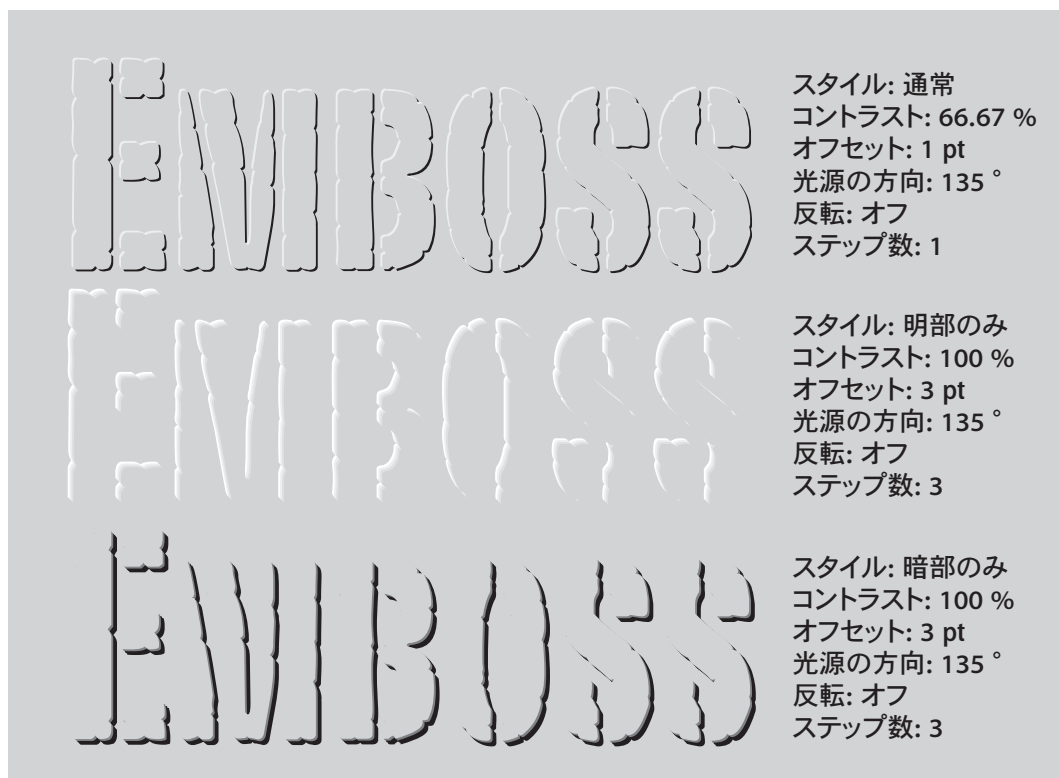
編集の度に全体の形態を変えたくないときは「ランダムを再現」をオンにしておきます。

適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に〔適用〕ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ライブ エンボス



オブジェクトを浮き彫りにしたような効果を与えます。

「スタイル」でつぎの3つのうちの一つを決めます。

【通常】－ハイライト部と陰影部の両方を付けます。

【明部のみ】－ハイライト部だけを付けます。

【暗部のみ】－陰影部だけを付けます。

「コントラスト」により明暗の強弱を決めます。「オフセット」で明暗部の大きさ、「光源の方向」で明暗のできる方向が決まります。

「反転」をオンにするとオブジェクトの凹凸を反転したように見えます。

「ステップ数」を増やすとエッジがソフトになります。

適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に〔適用〕ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ライブ カットアウト



シェード: 66.67 %  
オフセット: 5 pt  
光源の方向: 135 °  
ステップ数: 5



シェード: 100 %  
オフセット: 3 pt  
光源の方向: 135 °  
ステップ数: 6

オブジェクトを切り抜き取ったような効果を与えます。

「シェード」により影の濃度を決めます。「オフセット」で陰影部分の大きさ、「光源の方向」で影のできる方向が決まります。

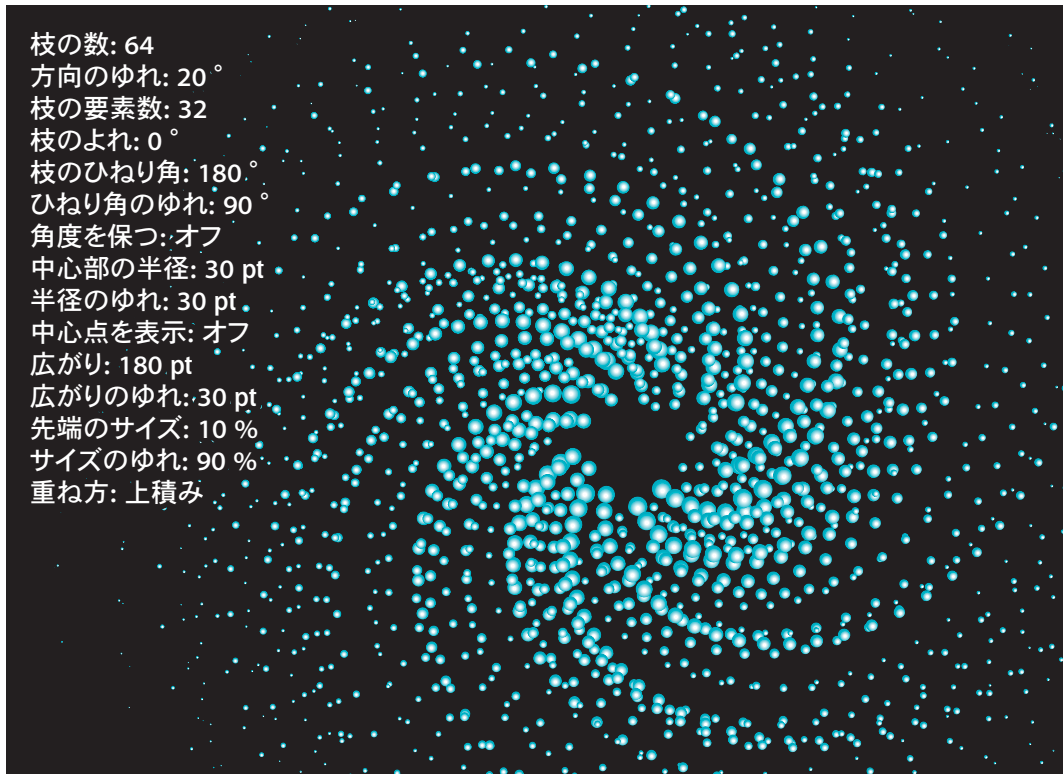
「ステップ数」を増やすと影にぼかしがかかります。

適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に〔適用〕ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ライブ ギャラクシー



オブジェクトをひとつの中心から渦を巻いてに広がる星雲ように縮小または拡大複製します。

複数のオブジェクトを同一中心にするには、あらかじめそれらをグループ化しておきます。

渦を構成する数は「枝の数」で指定、「方向のゆれ」が 0° なら枝は等間隔の角度で並びます。その 1 つの枝の外へ向かって連なる数を「枝の構成数」で指定、「構成のゆれ」が 0° 以外なら枝が蛇行します。

「ひねり角」で枝のしなり角度を指定、「ひねり角のゆれ」の範囲でそのしなり角度がランダムに幅をもちます。

「角度を保つ」がオンの時は元のオブジェクトを回転せずにそのままの姿勢で複製配置します。

「中心部の半径」は中央の空部分の半径、「半径のゆれ」はそのランダムな振幅、「広がり」は中空外縁から先端までの距離、「広がりのゆれ」はそのランダムな振幅を指します。

オブジェクトは中心から遠いほど「先端のサイズ」に近づきます。

「上積み」なら先端ほどオブジェクトが上になります。

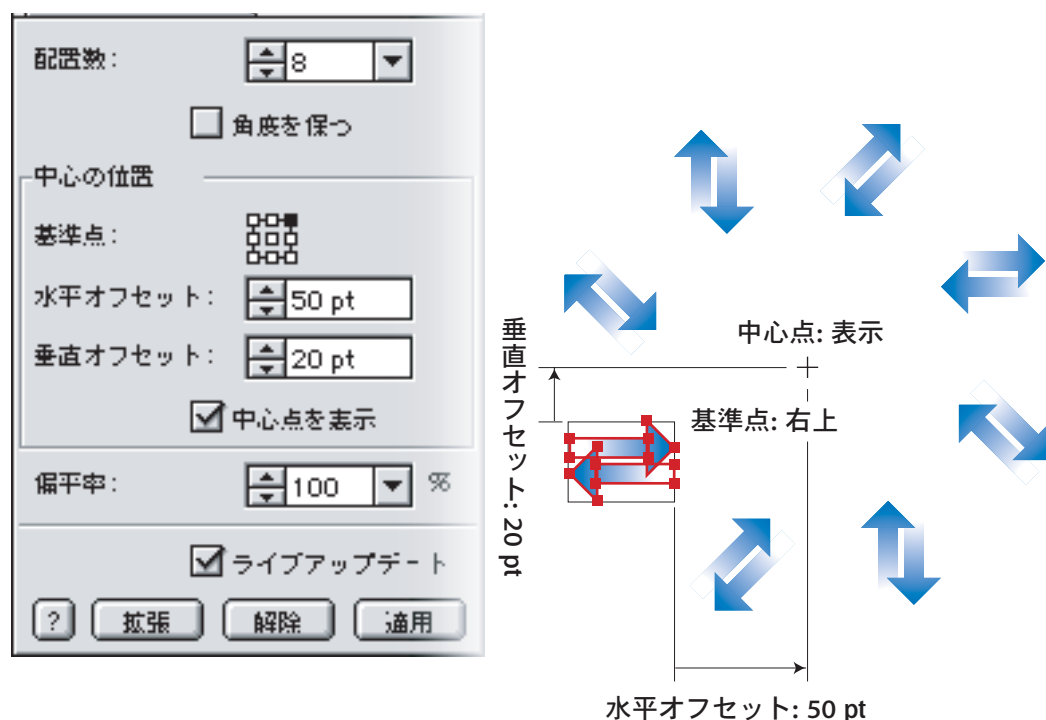
上記のランダム要素が指定されていて、編集の度に全体の形態を変えたくないときは「ランダムを再現」をオンにしておきます。

適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に〔適用〕ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ライブ サークル



オブジェクトを同一サークル上に複製配置します。

複数のオブジェクトを同一サークル上に配置するには、あらかじめそれらをグループ化しておきます。

「角度を保つ」がオンの時は元のオブジェクトを回転せずにそのままの姿勢で複製配置します。

中心の位置の「基準点」とは、元のオブジェクトを囲む最小長方形の頂点と各辺の中点および中心点のことです。

この基準点を原点として中心の位置を「水平／垂直オフセット」で指定します。

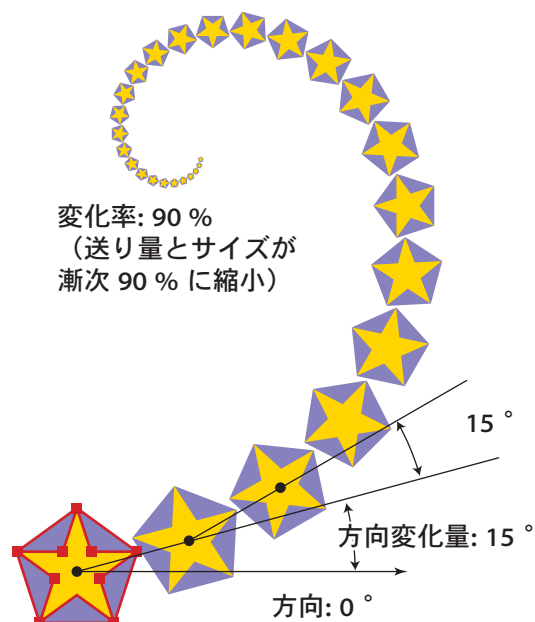
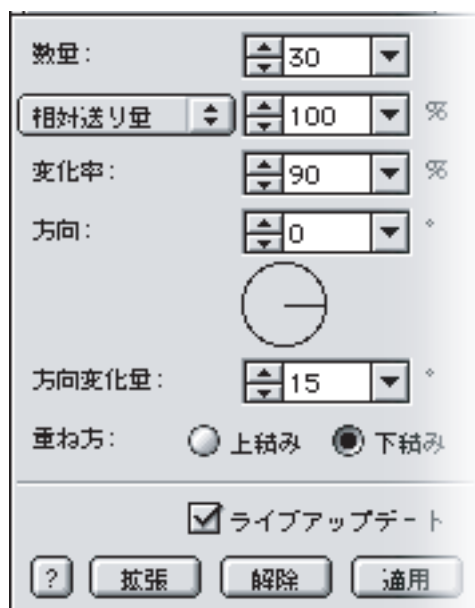
「偏平率」を 100% 以外にすると構成全体が楕円形になります。

適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に〔適用〕ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ライブ ジェネレーション



オブジェクトを一定のサイズと進行方向の変化を与えながら複製します。結果は植物の枝葉が伸びたように見えます。

複数のオブジェクトを同一中心とするには、あらかじめそれらをグループ化しておきます。

複製の数は「数量」で指定します。

「相対送り量」のときは、複製ごとの移動量を元のオブジェクトを囲む最小長方形の水平サイズに対する割合とします。

したがって、オブジェクト形状を変えても送り量を一定にしておきたい場合には、「絶対送り量」で指定してください。

「変化率」は複製ごとの縮小率、「方向」は複製の開始方向、「方向変化量」は複製ごとの送り方向の変化角を指します。

「上積み」なら先端ほどオブジェクトが上になります。

適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に「適用」ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ライブ シャドウ



オブジェクトにドロップシャドウ（平行投影）を付けます。このとき付く影が元のオブジェクトを透けて見えるようにもできます。この度合いは「透過率」で指定します。「透過率」が低いほど影は暗く、「透過率」が高いほど影は明るくなります。

「シェード」で影の濃度、「オフセット」で影のずれの距離、「光源の方向」で影のできる方向が決まります。

（注意 1）適用前の複数オブジェクトをグループ化してある場合とそうでない場合とでは重なり合った部分の結果が異なります。

（注意 2）

塗りと線の指定のあるオブジェクトに透過率を非ゼロで適用する場合にはIllustratorの「アピアランス」パレットで塗りの方を前面（上階層）にしてください。

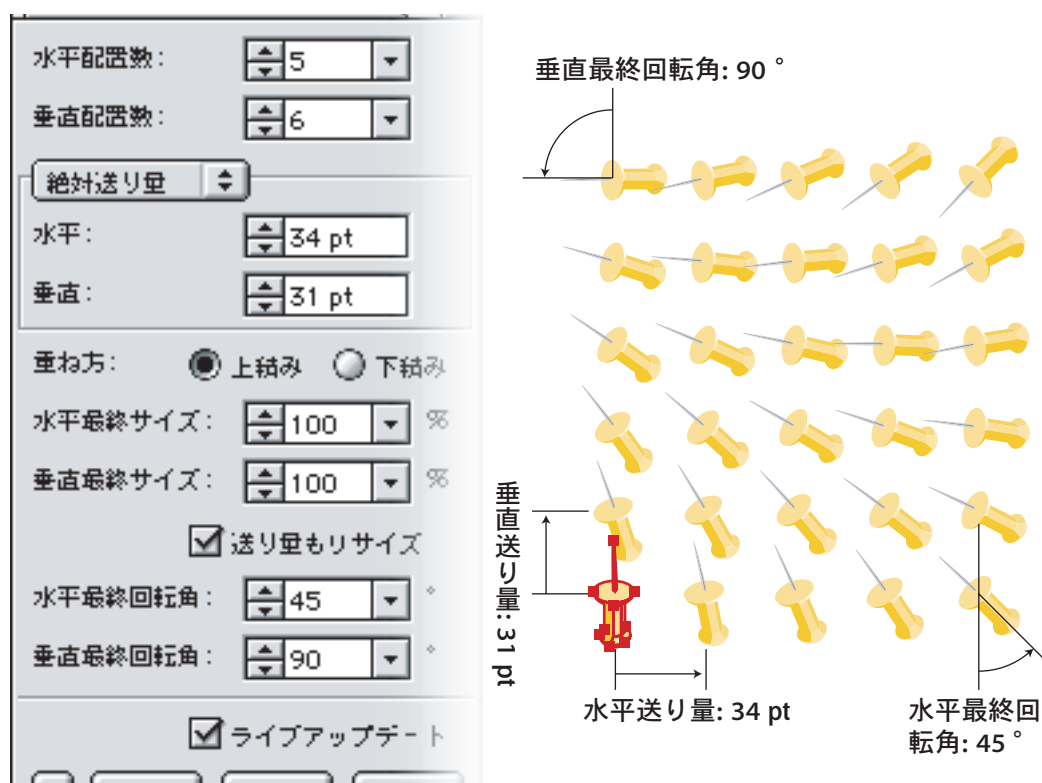
適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に〔適用〕ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。これの使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。



## ライブタイリング



オブジェクトを水平垂直方向に複製しタイル状に並べます。このとき水平垂直方向の複製の最終サイズや角度を指定することにより徐々に縮小・拡大または回転するように並べることもできます。

「水平／垂直配置数」で水平／垂直辺の配置数を決めます。「相対送り量」とは、元のオブジェクトを囲む最小長方形の水平または垂直サイズに対する割合のことです。

したがって、オブジェクト形状を変えても送り量を一定にしておきたい場合には、「絶対送り量」で指定してください。

送り量がプラス値の場合は右または上方向へ行くほど「重ね方」に従います。「水平／垂直最終サイズ」で元オブジェクトから水平／垂直方向端に位置するオブジェクトの拡大縮小率を指定できます。

「水平／垂直最終回転角」で元オブジェクトから水平／垂直方向端に位置するオブジェクトの回転角を指定できます。そして、これらのサイズ・回転角は途中の配置オブジェクトに比例配分されます。

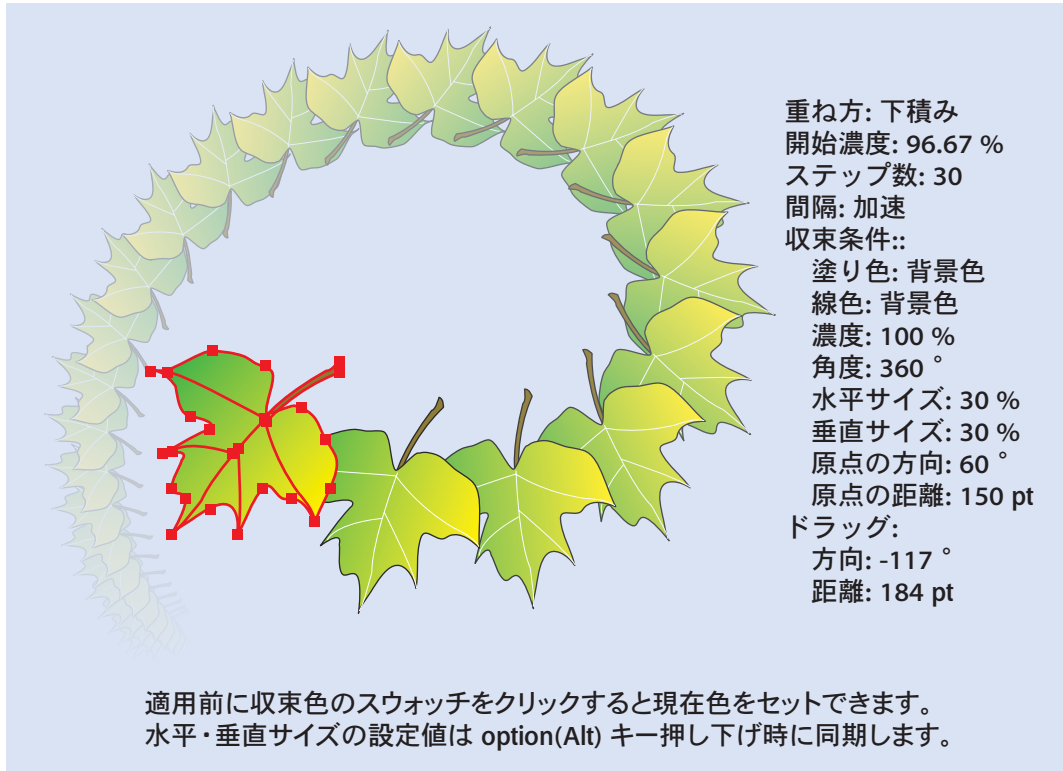
適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に〔適用〕ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

# ライブトレイル

CS6/CC-CC2015用FILTERiT4ライブトレイルについては、「CS6 / CC-CC2015用インストール方法.pdf」の"CS5以前用との違い"のページもご覧ください。



選択したパスを収束条件に向かって変化させながら尾を引くように連続コピーします。  
これはツールパレットにある「FILTERiT4 トレイル ツール」のライブ版です。

「FILTERiT4 トレイル ツール」は実際のマウスドラッグによりその効果を現しますが、この「FILTERiT4 ライブトレイル」は、「FILTERiT4 トレイル ツール」でのドラッグの開始点を「原点の方向」と「原点の距離」で。また、ドラッグの方向と距離をそれぞれ「ドラッグ: 方向」と「ドラッグ: 距離」の設定値で代替しています。

「重ね方」で複製を順に上積みにするか下積みにするかを決めます。

「開始濃度」で元パスのペイント指定に対する開始濃度を、「ステップ数」で収束するまでの複製の数を決めます。

「間隔」で尾の分布の間隔を指定します。つぎの3種から選択できます。

【減速】—元パスに近いほど減速的に密になります。

【等速】—等間隔になります。

【加速】—元パスに近いほど加速的に疎になります。

「収束条件：収束色」の設定方法は以下の3通りあります。

1. 適用前に、パレットのスウォッチ自体をクリックする。このとき現在の塗り色または線色がセットされます。

2. スウォッチの下にあるアイコンボタンをクリックする。

指定できるのは次の4つです。

【オブジェクト色】－ OBJECT アイコン

このときスウォッチ内に頭文字「O」が表示されます。

【白】－□アイコン

カラーモードに CMYK か RGB

【黒】－■アイコン

カラーモードに CMYK か RGB

【なし】－／（赤色斜線）アイコン

3. パレットのスウォッチを Option(Alt)キー＋クリックすると、カラーピッカーが現れます（Illustrator 8を除く）。

収束色は対象パスと同じカラーモードでなければなりません。カラーモードはスウォッチの上に表示されます。

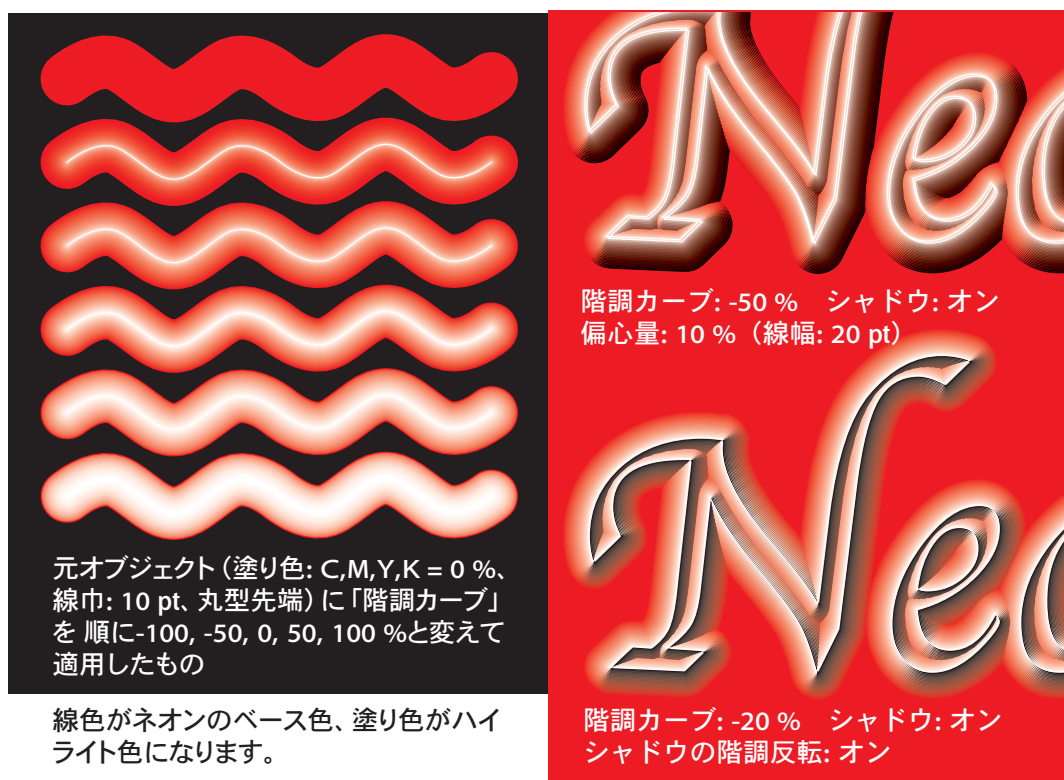
この収束色は「濃度」設定でその濃度を減量することができます。

「収束条件：角度」でパスの収束時の最終角度を、「収束条件：水平／垂直サイズ」でパスの収束時の最終サイズを指定します。「収束条件：水平／垂直サイズ」に同じ値を設定したい場合には、Option(Alt)キーを押し下げながら値を入力またはスライダーを動かしてください。

「収束条件：原点の方向」と「収束条件：原点の距離」は「収束条件：角度」や「収束条件：水平／垂直サイズ」の変化の原点を指定するものです。したがって「収束条件：角度」が0°で「収束条件：水平／垂直サイズ」がいずれも100%の場合には、どのような値であっても効果は同じ（無効）です。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ライブ ネオン



パスの輪郭をネオン管のように加工します。

線色がベース色、塗り色がハイライト色になります。したがって塗りと線の指定が必須です。(同じカラーモードであること)

「トラック数」により並列するネオン管の数を決めます。「階調カーブ」でネオン管の明るさが決まりますが、これはその下のアイコン・ボタン付きの調整スライダーのアイコンが示すようにネオン管断面の階調カーブを調整するものです。すなわちベース色とハイライト色の段階的混合比を決めます。-100% (逆円弧)、0% (直線)、100% (円弧) の3つ場合のアイコン・ボタンを設けてありますが、それ以外の場合は比例配分した階調カーブになります。

「コントラスト」によりベース色とハイライト色の対比の強弱を決めます。

ネオン管の階調数はポップアップメニューの「自動ステップ (高密度)」、「自動ステップ (中密度)」、「自動ステップ (低密度)」、「指定ステップ」のどれかを選んで指定します。「指定ステップ」のときだけステップ数の入力が可能になります。

密度が高いほどあるいはステップ数が大きいほど階調が滑らかになります。

通常、角の形状としては「ラウンド結合」を、またオープンパスの場合の線端の形状は「丸形線端」とするとよいでしょう。これらはIllustratorの線種パレットで設定できます。線種パレットにも常に注目してください。

「偏心量」を指定すると「偏心方向」にハイライト方向をずらします。これは線幅に対する比率です。

「シャドウ」がチェックされていると「光源の方向」と逆の領域に影の階調がつきます。「濃度」で影の濃さ、「オフセット」で元パスと影部分のずれが決まります。「階調の反転」がチェックされていると影部分の明暗の方向が逆になり浮き彫りのような効果がでます。

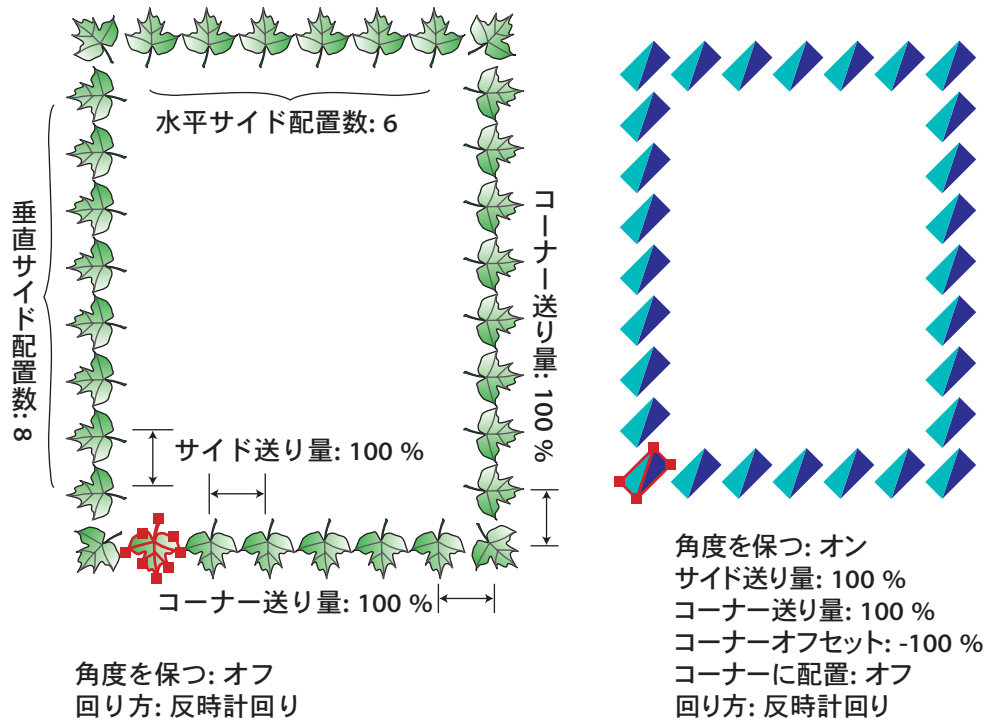
(注意)適用前の複数オブジェクトをグループ化してある場合とそうでない場合とでは重なり合った部分の結果が異なります。

適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に「適用」ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ライブ フレーム



オブジェクトを長方形フレーム上に複製配置します。

複数のオブジェクトを同一フレーム上に配置するには、あらかじめそれらをグループ化しておきます。

「水平／垂直サイド配置数」の意味は図を参照してください。

「角度を保つ」がオンの時は元のオブジェクトを回転せずにそのままの姿勢で複製配置します。

「相対送り量」のときは、複製ごとの移動量を元のオブジェクトを囲む最小長方形の水平または垂直サイズ（配置の向きによる）に対する割合とします。

したがって、オブジェクト形状を変えても送り量を一定にしておきたい場合には、「絶対送り量」で指定してください。

送り量の「サイド／コーナー」の意味は図を参照してください。

「コーナーオフセット」はアイコンボタンかスライダーまたは数値入力で設定します。ここでは、水平／垂直サイドのコーナーの取り具合を指定します。

「コーナーオフセット」が0%のときだけ「コーナーに配置」のオン／オフを指定できます。

「回り方」アイコンボタンで配置順序を「時計回り」か「反時計回り」かを指定します。

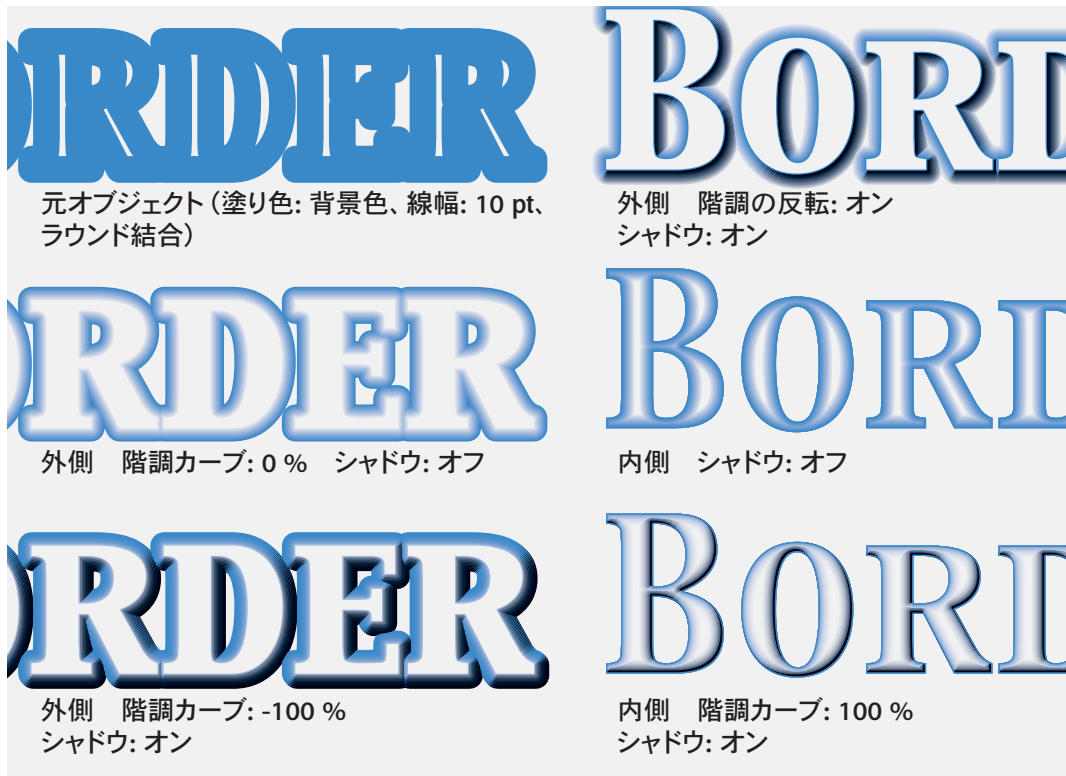
配置順序により全体の構成が大きく変わることがあります。

適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に「適用」ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ライブ ボーダー



パスのアウトラインより「外側」または「内側」にフチを付けます。フチは塗り色から線色へと変化する階調にすることができます。

したがって塗りと線の指定が必須です。(同じカラーモードによる)

適用後のフチの幅は線幅の2分の1になります。Illustratorの線種パレットにも常に注目してください。(角の形状など)

「階調カーブ」でフチの明るさの階調が決まりますが、これはその下のアイコン・ボタン付きの調整スライダーのアイコンが示すようにフチ断面の階調カーブを調整するものです。すなわちフチ色と塗り色の段階的混合比を決めます。-100% (逆円弧)、0% (直線)、100% (円弧) の3つ場合のアイコン・ボタンを設けてありますが、それ以外の場合は比例配分した階調カーブになります。

「階調の反転」をチェックすると、「明るさの調整」のアイコン・ボタンのアイコンが変化しますが、このようにフチ部分の階調カーブの方向が逆になります。

フチ部分の階調数はポップアップメニューの「自動ステップ (高密度)」、「自動ステップ (中密度)」、「自動ステップ (低密度)」、「指定ステップ」のどれかを選んで指定します。「指定ステップ」のときだけステップ数の入力が可能になります。

密度が高いほどあるいはステップ数が多いほど階調が滑らかになります。

「偏心量」を指定すると「偏心方向」にフチをずらしします。これは線幅に対する比率で



す。

「シャドウ」がチェックされていると「光源の方向」と逆の領域に影の階調がつきます。「濃度」で影の濃さ、「オフセット」で元パスと影部分のずれが決まります。

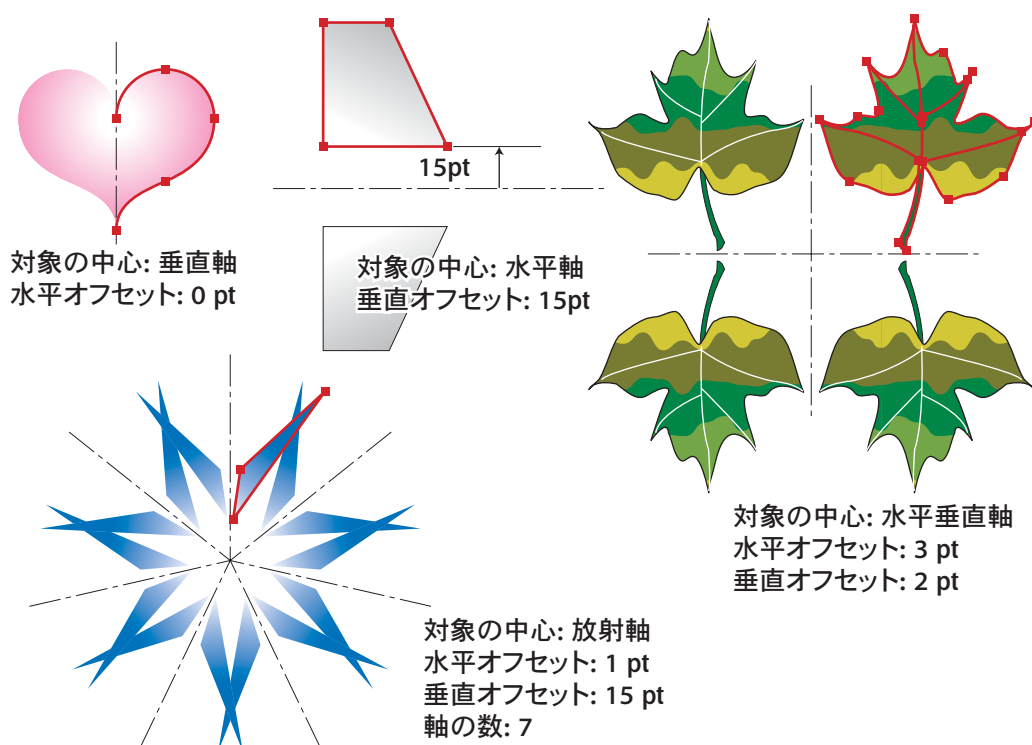
(注意)適用前の複数オブジェクトをグループ化してある場合とそうでない場合とでは重なり合った部分の結果が異なります。

適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に「適用」ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## ライブリフレクション



オブジェクトを鏡に映したように反転複製します。反転の軸は水平・垂直・水平垂直・放射の4種あります。

複数のオブジェクトを同一対称軸とするには、あらかじめそれらをグループ化しておきます。

「対称の中心」で反転軸を指定します。「放射」の場合は「軸の数」を指定できます。

「水平／垂直オフセット」は反転軸からオブジェクトまでの水平／垂直距離のことです。

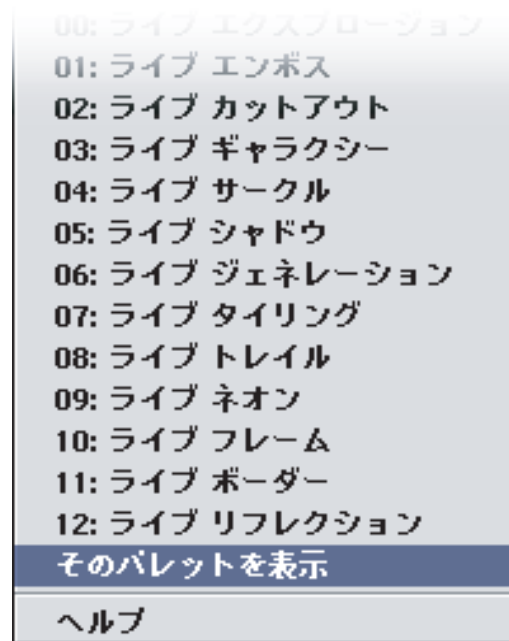
適用後の元パスの編集は、即座に結果に反映します。

アクションに記録するには、記録時に「適用」ボタンを押します。

右上端のポップアップはプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

## そのパレットを表示

*Which*



どれか表示中のライブ機能パレットの「?」ボタンを option または Alt キー＋クリックしても選択中のライブ・オブジェクトの作成パレットが表示されます。

これは、「FILTERiT4 ライブ ...」機能により作成されたオブジェクトのパレットを素早く表示するためにあるコマンドです。

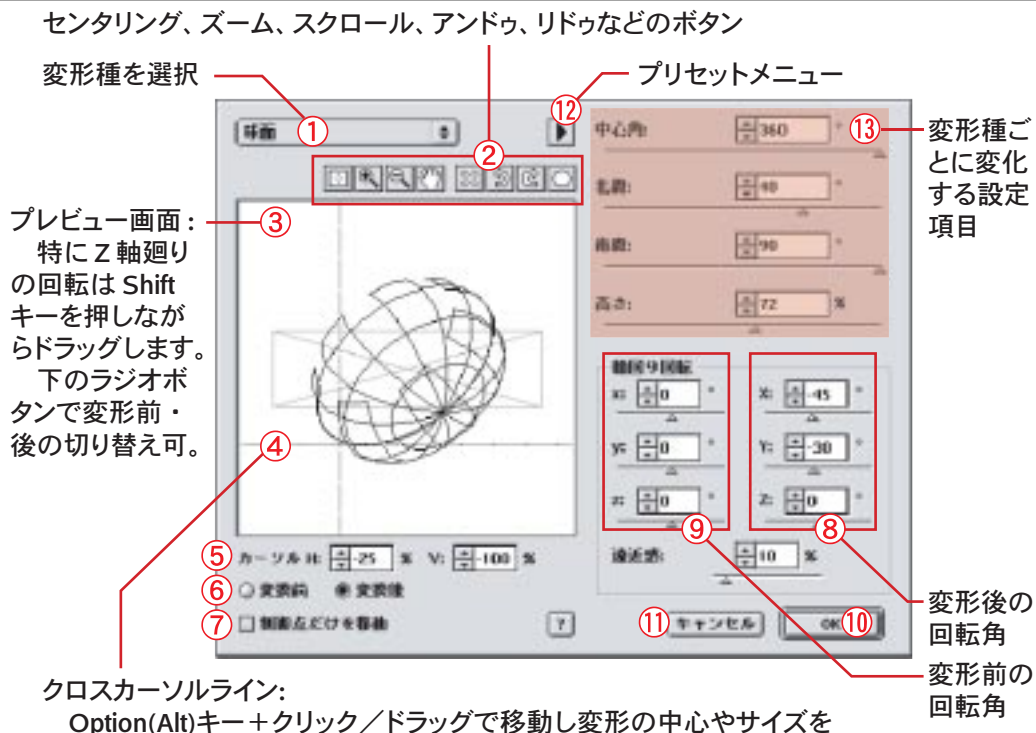
「FILTERiT4 ライブ・オブジェクト」を選択した状態で、このメニュー・コマンドを実行すると、そのオブジェクトを作成したパレットが表示されます。

※ライブ・オブジェクトを選択した状態でどれか表示中のライブ機能パレットの「?」ボタンを option(Alt)キー＋クリックすることは、このコマンドを実行するのと同じです。

もし、選択中のものが「FILTERiT4 ライブ・オブジェクト」でない場合は警告音が鳴るだけです。

## 3D 変換 1/2

CS6/CC-CC2015用FILTERit4では3D変換はフィルタ形式から「ライブ 3D変換」になりました。  
詳しくは「CS6 / CC-CC2015用インストール方法.pdf」の "CS5以前用との違い" のページをご覧ください。



選択パスを指定の形状に変形します。

パスを選択し、フィルタ・メニューにある FILTERit4 の「3D 変換...」を選ぶと設定ダイアログ・ウィンドウが現れます。

(重要！)アウトライン化した文字列を変換する場合には個々の文字単位にまでグループを解除しておいてください。変換後のパスの前後序列は、そのパスが属する一番上のグループに伴ってしまいます。したがって、変換前のグループ構造については十分把握しておいてください。そうしないと、変換後の前後関係が予想外になる場合があります。ただし、単純な 3D 回転においては変換前の前後関係が変換後もそのまま維持されます。

以下、図中の丸数字の番号を括弧番号に対応付けて説明します。

(1) のポップアップリストで変形種を選ぶと、(13) の設定項目が変形種ごとに変わります。それぞれの設定項目については次項「3D 変換 2/2」をご覧ください。その他の共通の設定項目についてはこの項の後半をご覧ください。

FILTERit の 3D 変換では変換前の回転の中心となる座標軸を英小文字 x,y,z (9) で、変換後のそれらを英大文字 X,Y,Z (8) で表しています。そして、選択パスに対し個々の

3D 変換をおこなう前に単純な xyz 軸廻り回転を加えることにより、より複雑な 3D 変換を実現しています。結果としてつぎの順序で変換が行われることになります。

[変換前 xyz 軸廻り回転] > [各 3D 変換] > [変換後 XYZ 軸廻り回転]

(3) のプレビュー画面の表示は、(6) のラジオボタンで変換前と変換後に切り替えることができますが、変換後表示のままでも(9)で変換前のxyz軸廻りの回転角の調整ができます。

変換前の 3D 回転を使う具体例をあげると、例えば「扇形」変換において、変換前の x 軸廻りの回転角として 90 度を設定すると円筒形（またはその一部）に変形できます。さらに、変換後表示モードの状態であっても(9)の変換前 3D 回転設定欄で変換前回転を与えることが可能ですので、平面的な扇形の状態から円錐形（またはその一部）を経て円筒形（またはその一部）に至る変形の過程をリアルタイムにプレビューできます。

プレビュー画面における 2 つの表示モード時の違いは次の通りです。

#### ●「変換前」表示モードのとき

プレビュー画面上でマウスをドラッグすると変換前のオブジェクトを xyz 軸廻りに回転できます。ただし、z 軸廻りの回転を与えるには shift キーを押しながらドラッグします。このときの回転角は(9)の変換前の x,y,z 値に反映します。逆に(9)の入力値はこのモードでのプレビュー画面に反映します。

#### ●「変換後」表示モードのとき

プレビュー画面上でマウスをドラッグすると変換後のオブジェクトを XYZ 軸廻りに回転できます。ただし、Z 軸廻りの回転を与えるには shift キーを押しながらドラッグします。このときの回転角は(8)の変換後の X,Y,Z 値に反映します。逆に(8)の入力値はこのモードでのプレビュー画面に反映します。

また、ドラッグ回転時にはプレビュー画面に「F」の文字の付いたグレーの立方体が表示されます。これによって回転の度合いを視覚的に把握できます。XYZ 軸廻りの回転角がともにゼロのときに「F」の文字が正面に傾斜しない状態で立方体が描かれます。

一方、プレビュー画面内にクロスカーソル(4)がありますが、これは、変換の中心を決めたり、半径などのサイズを設定するために使用します（詳細は次項）。このクロスカーソルは option(Alt)キーを押しながらマウスでクリックまたはドラッグするか、(5)で数値入力することにより移動できます。（詳細後記）

(注) 変換前表示モードでもクロスカーソルが表示されていますが移動はできません。

出荷時には(12)のプリセットメニューに設定例がありますので、使い方に慣れるま

ではこのプリセットをベースにしていろいろ設定を変えてみてください。

--

以下にダイアログウィンドウの個々のインターフェースについて順に説明します。

(1) 変形種を選択するためのポップアップ・メニュー。

(2) 左から順につぎの機能を持つボタン。

「センタリング」－変形対象を(3)のプレビュー画面の中央に位置付けます。

「ズームイン」－プレビュー画面中の変形対象の拡大をします。command(Ctrl)キーを押しながら画面上をドラッグすることにより特定領域を拡大できます。

「ズームアウト」－プレビュー画面中の変形対象の縮小をします。

「スクロール」－プレビューのスクロール。このボタンを押し下げ、ドラッグし続けているあいだプレビュー画面はスクロールします。

「リセット」－設定を初期状態に戻します。

「アンドゥ」－前の設定に戻します。最大16回まで戻すことができます。

「リドゥ」－アンドゥに戻します。

「実行」－現在の設定でプレビュー画面を再描画します。設定変更ごとに再描画は自動で行われますので、通常は使用する必要はありません。

(3) プレビュー画面。常に現在の設定を反映します。そのままドラッグすることによりXY軸廻りの、またShiftキーを押し下げながらドラッグすることによりZ軸廻りの回転をおこなうことができます。「変形後」プレビューモード(6参照)のドラッグ回転時にグレーの立方体枠が現れますが、正面の「F」の文字は回転の位置を視覚的に掴むための目安です。このときプレビュー画面内の背景にあるグレーの矩形枠は元パスの変形前の回転位置の様子です。

(4) 変形の中心やサイズを決定するためのクロス(十字)カーソルライン。option(Alt)キー+クリックまたはoption(Alt)キー+ドラッグで移動できます。

(5) クロスカーソルラインの水平(H)と垂直(V)位置を示す値。変換前のパスを囲む最小矩形の水平／垂直サイズに対する相対比で表します。原点はこの矩形の対角線の交点です。したがって、この矩形の右上頂点ならH: 50%、V: 50%、左下頂点ならH: -50%、V: -50%となります。

(6) プレビューを変形前と変形後のモードに切り替えるためのラジオボタン。

(7) これをオンすると、元パスの制御点だけの3D変換を行います。通常はオフにしておいてください。

(8) 変形後のオブジェクトのXYZ軸廻りの回転角を指定。プレビュー画面をそのままドラッグすることによりXY軸廻りの、またShiftキーを押し下げながらドラッグすることによりZ軸廻りの回転をおこなうことができます。

(9) 変形前のオブジェクトのxyz軸廻りの回転角を指定。(6)のラジオボタンで「変換前」を選び、プレビュー画面をそのままドラッグすることによりxy軸廻りの、またShiftキーを押し下げながらドラッグすることによりz軸廻りの回転をおこなうことができます。

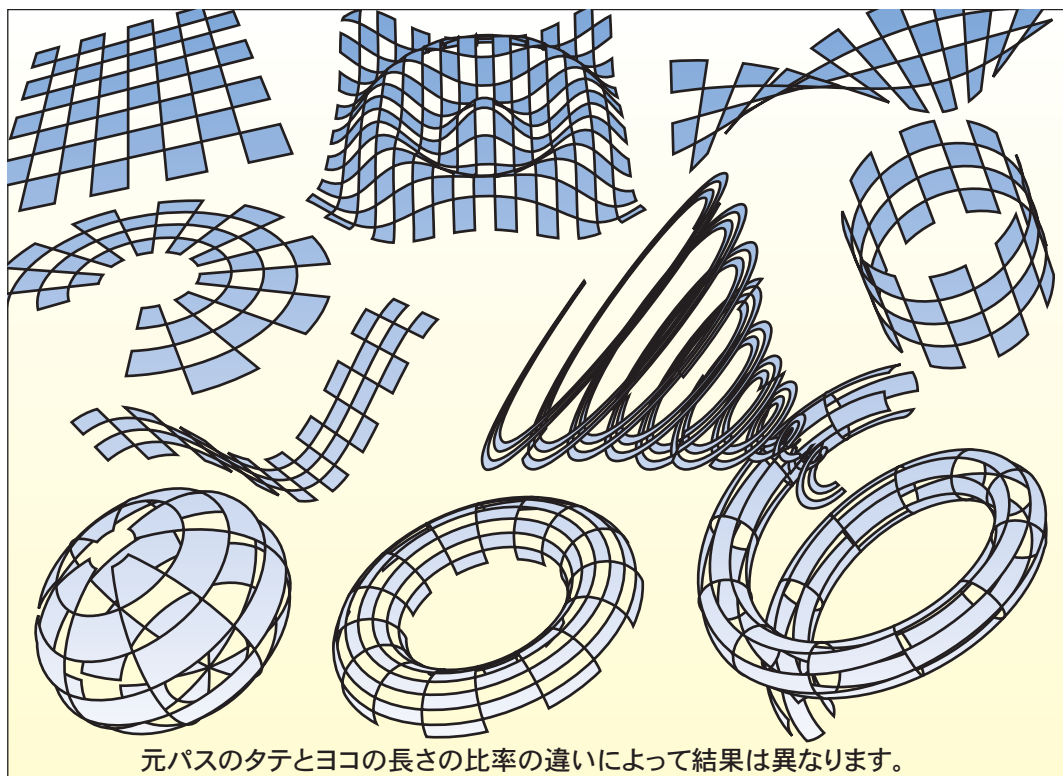
(10) これにより、変形を確定しダイアログ・ウィンドウを閉じます。

(11) これにより、変形を中止しダイアログ・ウィンドウを閉じます。

(12) ポップアップ形式のプリセット・メニューです。この使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

(13) 1番の変形種ポップアップメニューの選択により変化する項目群です。【回転】～【円筒・円錐面】までの各変形種ごとの設定項目とその意味は次の「3D変換2」をご覧ください。

## 3D 変換 2/2



(重要！)アウトライン化した文字列を変換する場合には個々の文字単位にまでグループを解除しておいてください。変換後のパスの前後序列は、そのパスが属する一番上のグループに伴ってしまいます。したがって、変換前のグループ構造については十分把握しておいてください。そうしないと、変換後の前後関係が予想外になる場合があります。ただし、単純な 3D 回転においては変換前の前後関係が変換後もそのまま維持されます。

ここからは変換種ごとの説明です。

### 【回転】

パスに座標軸廻りの回転を与えます。

他の変換種の中でも回転は可能ですが、ここではクロス（十字）カーソルで原点を自由に変わります。

クロスカーソルで変換の中心を決めます。

### 【ツイスト】

X 軸廻りにひねるような効果を与えます。



「角度」でひねり角を指定します。  
クロスカーソルで変換の中心を決めます。

#### 【扇形】

扇形に変形します。

「中心角」は扇の要にあたる点を中心とする開き角です。

「半径の増加率」は中心角の一回転（ $360^{\circ}$ ）あたりに半径をどれだけの割合で増加させるかを示します。変形前のパスの高さの何 % かで指定します。

クロスカーソルで変換の中心を決めます。

#### 【スクリュー】

扇形から派生したフィルタで、Z方向の引っ張り量を指定できますので、ねじ状の変形ができます。

「回転角」でねじり角を指定します。

「半径の増加率」は回転角の一回転（ $360^{\circ}$ ）あたりに半径をどれだけの割合で増加させるかを示します。元のパスの高さの何 % かで設定します。

「Z値の増加率」は回転角の一回転（ $360^{\circ}$ ）あたりに回転方向と垂直の方向にどれだけ移動するかを示します。元のパスの高さの何 % かで指定します。

「ツイスト」で回転しながらのツイスト角を指定できます。これはキリモミのような効果を与えます。

クロスカーソルで変換の中心を決めます。

#### 【スピン】

旋回する効果を与えます。

「角度」で旋回角を設定します。

「サイクル」が1のときは単方向に指定角だけ旋回しますが、2以上のときには回数に応じ指定角だけ旋回方向を反転します。

クロスカーソルで変換の中心を決めます。

#### 【ウェーブ（水平垂直）】

水平垂直(XY)方向に正弦波状に変形します。

「水平振幅」は水平方向の波の振幅をパスの幅の何 % かで示します。

「水平サイクル」は水平方向の波の周期です。

「垂直振幅」は垂直方向の波の振幅をパスの高さの何 % かで示します。

「垂直サイクル」は垂直方向の波の周期です。

クロスカーソルで変換の中心を決めます。

### 【ウェーブ（前後）】

前後(Z)方向に正弦波状に変形します。

「水平振幅」は水平方向の波の振幅をパスの幅の何 % かで示します。

「水平サイクル」は水平方向の波の周期です。

「垂直振幅」は垂直方向の波の振幅をパスの高さの何 % かで示します。

「垂直サイクル」は垂直方向の波の周期です。

クロスカーソルで変換の中心を決めます。

### 【ウェーブ（同心円）】

これも前後(Z)方向に正弦波状に変形しますが、指定の中心から放射状に変形します。

以下の説明の半径とはパスを囲む最小矩形の対角線長さの 1/2 のことです。

「振幅」は半径の何 % かで示します。

「サイクル」は波の半径方向の周期です。

「位相」は波の半径方向のずれです。

クロスカーソルで変換の中心を決めます。

### 【球面】

球面に変形します。

ここではこの球面を地球儀に例えて説明します。

「中心角」は東西経度方向の開き角です。

「中心角」が  $360^\circ$ 、「北緯」「南緯」とも  $90^\circ$ 、「高さ」が 100% のときは完全な球面になります。そこから、「北緯」を  $90^\circ$  より小さくすると北極付近に穴が空いた形状になります。「北緯」が  $0^\circ$  のときは南半球だけの形状になります。

「南緯」を  $90^\circ$  より小さくすると南極付近に穴が空いた形状になります。「南緯」が  $0^\circ$  のときは北半球だけの形状になります。

「高さ」が 100% より小さいと南北方向に縮み、100% より大きいと南北方向に伸びます。マイナス値にすると南北が入れ替わります。

クロスカーソルで半径を決めます。

### 【輪環面】

浮輪状に変形します。

「中心角 1」は輪を形成する角です。 $360^\circ$  のとき完全な輪になります。

「中心角 2」は環を形成する角です。 $360^\circ$  のとき完全な環になります。

「シフト角」で環を形成する際の角の開始位置を決めます。

「高さ」が 100% より小さいと輪と垂直の方向に縮み、100% より大きいと伸びます。マイナス値にすると反転します。

クロスカーソルの垂直位置で輪の半径を、水平位置で環の半径を決めます。

### 【らせん環面】

輪環面から派生したフィルタで、環の断面をらせん状に延ばします。

「中心角 1」は輪を形成する角です。360° で一回転になります。

「中心角 2」は環を形成する角です。360° のとき完全な環になります。マイナス値にすると反転します。

「シフト角」で環を形成する際の角の開始位置を決めます。

「Z 値の増加率」は中心角 1 の一回転（360°）あたりに回転方向と垂直の方向にどれだけ移動するかを示します。元のパスの高さの何 % かで指定します。

クロスカーソルの垂直位置でらせんの半径を、水平位置で環の半径を決めます。

### 【円筒・円錐面】

扇形から派生したフィルタで、x（小文字）軸廻りの回転角が 90° の場合に円筒面に、0° を超え 90° 未満のときに円錐面になります。

「高さ」が 100% より小さいと中心軸と垂直の方向に縮み、100% より大きいと伸びます。マイナス値にすると反転します。

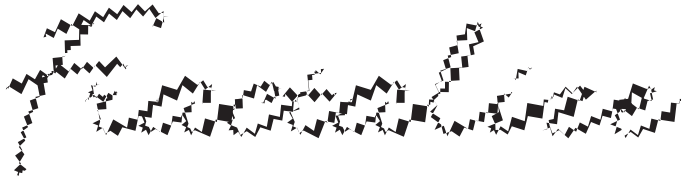
実は、扇形でもこの変形が可能ですが、便宜上これを独立させてあります。

クロスカーソルで変換の中心を決めます。

## フラクタル化（フィルタ）

fractalize

元オブジェクト



ジェネレータ: 直角二等辺三角形  
高さ: -100 %  
レベル: 1  
セグメント: 15 / インチ  
ひずみ: 0 %

Fractalize

ジェネレータ: 直角三角形2  
高さ: 25 %  
レベル: 1  
セグメント: 15 / インチ  
ひずみ: 10 %



ジェネレータ: 半円  
高さ: -100 %  
レベル: 1  
セグメント: 15 / インチ  
ひずみ: 0 %

選択されたパスのセグメントを指定の「ジェネレータ」で置き換えます。

（注意）これはIllustratorの「フィルタ」メニューのものですが、Illustrator8以外の場合には「効果」メニューにも同じ名称のコマンドがあります。（\*注1）

ただし、この「フィルタ」メニューのものはアクションを記録することができます。

ジェネレータの形状（\*注2）は「ジェネレータ」ポップアップメニューで指定します。メニューの各アイコンはそれぞれの形状を示しています。「高さ」はジェネレータの垂直方向の比率を指定するためのものです。

「セグメント」数（1インチあたり）を指定することにより置き換えの前にアンカーポイントを追加することもできます。「レベル」で置き換えの繰り返し回数を指定します。例えばレベルが2なら1度置き換えたパスに対しさらに重ねて同じジェネレータによる置き換えを実行します。ただし、レベルが高すぎて1パスあたりの最大セグメント数を超える場合にはすべての置き換えを中止します。

「ひずみ」により置き換え前のアンカーポイントの位置をランダムに移動します。その

設定項目の単位をクリックすることにより相対指定(%)と絶対指定(pt)を切り替えることができます。またその下の「乱数列変更」ボタンにより発生乱数を変更することもできます。

「OK」ボタンを押す前に設定による実行結果を書類上のオブジェクトに反映させる場合には「プレビュー」をチェックしておいてください。

ダイアログウィンドウ左下のポップアップはプリセット・メニューです。これの使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

#### (\*注1) フィルタ・コマンドと効果・コマンドの違いについて

「フィルタ>フラクタル化」を適用した場合には、その書類を保存してから再び開くと「フラクタル化」の結果を取り消すことはできません。一方「効果>フラクタル化」を適用した場合には、Illustratorの「アピアランス」パレットを使用して、いつでもその効果を取り消す(削除)ことができます。「効果>フラクタル化」の属性を削除すると、オブジェクトの外観は「効果>フラクタル化」を適用する前のオブジェクトに戻ります。このヘルプパレットの「フラクタル化(効果)」のページもご覧ください。

#### (\*注2) ジェネレータの形状について

直角三角形以外は各セグメント長は同じです。直角三角形は正三角形を二等分したものです。水平な線分パスに対し「セグメント」数を0にしてこのフィルタ実行するとジェネレータそのものを作成できます。

## フラクタル化（効果）

Fractalize

元オブジェクト  
※この例ではアピアランス  
パレットで塗りを線の前  
にしてあります。

Fractalize

全体に効果  
ジェネレータ: 正三角形3  
高さ: -100 %  
レベル: 2  
セグメント: 2.5 / インチ  
ひずみ: 0 %

Fractalize

塗りだけに効果

Fractalize

線だけに効果  
ジェネレータ: 直角二等辺  
三角形  
高さ: 100 %  
レベル: 1  
セグメント: 3.5 / インチ

このコマンドは Illustrator8.0 ではインストールされません。替わりにフィルタ・メニューの同名コマンドを使ってください。

選択されたパスまたはテキストのセグメントを指定の「ジェネレータ」で置き換えます。

（注意）これは Illustrator の「効果」メニューのものですが、「フィルタ」メニューにも同じ名称のコマンドがあります。「効果＞フラクタル化」を適用した場合には、Illustrator の「アピアランス」パレットを使用して、いつでもその効果を取り消す（削除）ことができます。「効果＞フラクタル化」の属性を削除すると、オブジェクトの外観は「効果＞フラクタル化」を適用する前のオブジェクトに戻ります。

また、「効果」コマンドを適用したオブジェクトは、そのオブジェクトを選択した状態で Illustrator の「アピアランス」パレットの属性リストの「フラクタル化...」をダブルクリックすることにより、いつでも属性の設定を変更することができます。（\*注1）

さらに Illustrator の「アピアランス」パレットを操作することにより、オブジェクトの「塗り」や「線」だけに効果を適用したり、Illustrator の「スタイル」パレットに登録したりもできます。（\*注2）

ジェネレータの形状(\*注3)は「ジェネレータ」ポップアップメニューで指定します。メニューの各アイコンはそれぞれの形状を示しています。「高さ」はジェネレータの垂直方向の比率を指定するためのものです。

「セグメント」数(1インチ当たり)を指定することにより置き換えの前にアンカーポイントを追加することもできます。「レベル」で置き換えの繰り返し回数を指定します。例えばレベルが2なら1度置き換えたパスに対しさらに重ねて同じジェネレータによる置き換えを実行します。ただし、レベルが高すぎて1パスあたりの最大セグメント数を超える場合にはすべての置き換えを中止します。

「ひずみ」により置き換え前のアンカーポイントの位置をランダムに移動します。その設定項目の単位をクリックすることにより相対指定(%)と絶対指定(pt)を切り替えることができます。またその下の「乱数列変更」ボタンにより発生乱数を変更することもできます。

「OK」ボタンを押す前に設定による実行結果を書類上のオブジェクトに反映させる場合には「プレビュー」をチェックしておいてください。

ダイアログウィンドウ左下のポップアップはプリセット・メニューです。これの使い方はこのヘルプパレットで「プリセット・メニュー」のページをご覧ください。

#### (\*注1) フィルタ・コマンドについて

「フィルタ>フラクタル化」を適用した場合には、その書類を保存してから再び開くと「フラクタル化」の結果を取り消すことはできません。このヘルプパレットの「フラクタル化(フィルタ)」のページもご覧ください。

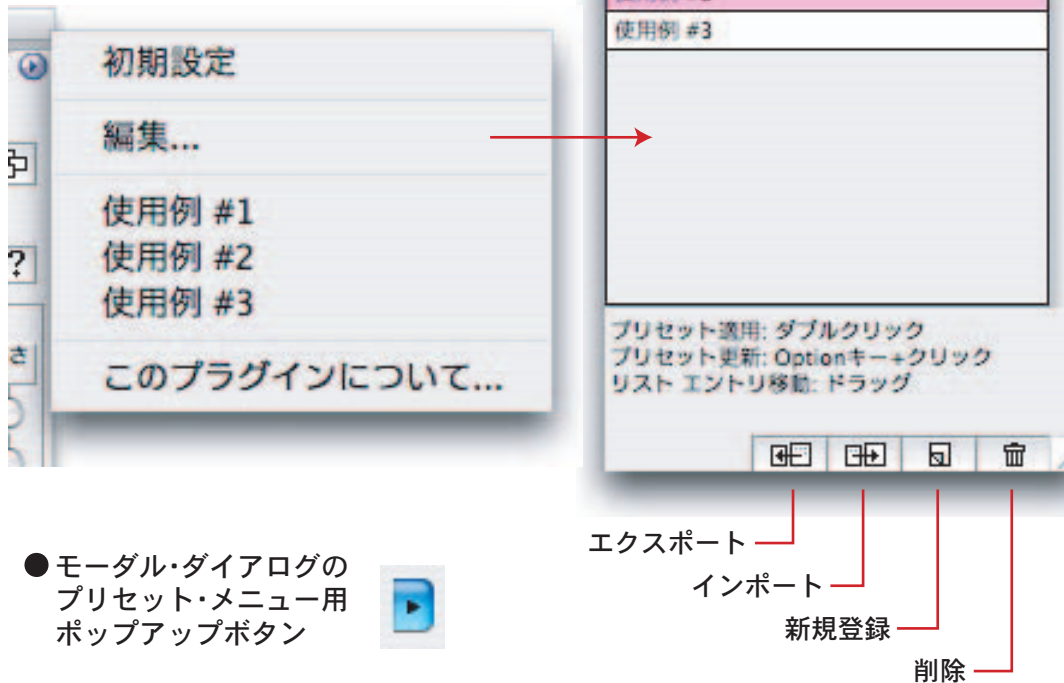
(\*注2)「アピアランス」属性、「スタイル」、および「効果」の使用方法についてはIllustratorのマニュアルも必ずお読み下さい。

#### (\*注3) ジェネレータの形状について

直角三角形以外は各セグメント長は同じです。直角三角形は正三角形を二等分したものです。水平な線分パスに対し「セグメント」数を0にしてこのフィルタ実行するとジェネレータそのものを作成できます。

## プリセット メニュー

### ● パレットのプリセット・メニュー



### ● モーダル・ダイアログの プリセット・メニュー用 ポップアップボタン



プリセット・メニューを利用すれば、FILTERiT4 の各機能ごとの様々な設定内容に名前を付けて保存し、メニュー項目としていつでも簡単に再生できるようになります。

プリセット・メニューは、FILTERiT4 の設定ウィンドウごとにそのスタイルによって次の場所にあります。

- ・モードレス・ダイアログ（パレット）の場合：  
右上端のポップアップメニュー
- ・モーダル・ダイアログの場合：  
右向き三角アイコンのポップアップメニュー

このポップアップメニューをプレスすると上から順に、「初期設定」／「編集 ...」／「登録済みのプリセット」／「このプラグインについて ...」の項目が表示されます。

「初期設定」を選ぶと、FILTERiT4 の設定ウィンドウの内容が初期状態になります。「編集 ...」と「このプラグインについて ...」の間に登録済みのプリセットが（あれば）列举され、そののひとつを選ぶことによりその登録内容で親ウィンドウがセットされます。

プリセットの登録、更新、削除などのプロセスをおこなうには、「編集 ...」を選びプリセット・ダイアログウィンドウを開きます。



プリセット・ダイアログウィンドウの中央には現在登録中のプリセットのリストが表示されます。またウィンドウ下端には左から「エクスポート」、「インポート」、「新規登録」、「登録削除」のアイコンボタンがあります。

各プロセスごとの使い方は次の通りです。

#### 【新規プリセットの登録】

「新規登録」アイコンボタンをクリックします。ダイアログウィンドウが開きますので、適当なプリセット名を入力してください。現在の設定をその名称で保存します。OK ボタンを押すと、リストの末尾に登録したプリセットが追加されます。これにより親ウィンドウのプリセット・メニューも更新されます（以下の変更についても同様）。

#### 【プリセットの適用】

リスト中のプリセットのエントリをダブルクリックします。親ウィンドウの設定項目がその内容でセットされます。親ウィンドウからプリセット・メニュー項目を選ぶのと同じ結果がもたらされます。

#### 【プリセットの更新】

目的のプリセット（リスト・エントリ）のひとつを選択（強調表示）し、Option（Alt）キーを押しながらクリックします。選択したプリセットを、現在の親ウィンドウの設定内容で書き換えます。確認のダイアログウィンドウが開きますが、そこでエントリ名を変更することもできます。

※ この登録更新は、親ウィンドウからプリセット・メニュー項目を選ぶときに、Option（Alt）キーを押しても可能です。

（注意！）

このとき保存される設定内容は、現在の親ウィンドウのものです。もしプリセットの名称だけ変更したい場合には、必ず前項「プリセットの適用」の操作をおこなってそのプリセット内容を親ウィンドウに読み込んでおいてください。

#### 【プリセットの削除】

目的のプリセット（リスト・エントリ）を選択状態（※）にし、「削除」アイコンボタンをクリックします。

※ Shift キーまたは Command キー（Windows では Ctrl キー）による複数選択可

#### 【リスト・エントリの移動】（メニュー項目の並び替え）

プリセット（リスト・エントリ）のひとつを選択し、目的の位置へドラッグ移動してください。プリセットの並び順が入れ替わります。

ここでプリセットのインポート／エクスポート方法に先立ち、FILTERiT4 の各機能ご

とのプリセット用ファイルの保存場所などについて説明します。プリセット用ファイルは「FILTERiT4 User Settings」という名称のフォルダに保存されます。

「FILTERiT4 User Settings」フォルダは FILTERiT4 によって次の場所に作成されます。

- Mac 版 Illustrator 10 以降の場合：  
ユーザごとの「書類（Documents）」フォルダ内
- Mac 版 Illustrator 8/9 の場合：  
使用中の FILTERiT4 本体フォルダ内（Illustrator のプラグインフォルダ参照）
- Windows Vista の場合：  
ユーザごとの「ドキュメント（Documents）」フォルダ内
- Windows XP 以前の場合：  
ユーザごとの「マイ ドキュメント（My Documents）」フォルダ内

※「FILTERiT4 User Settings」フォルダとその内容は異なる OS または Illustrator 間で共有できません。

FILTERiT4 の全てのプリセット内容を初期状態に戻したい場合は、Illustrator をいったん終了し、この「FILTERiT4 User Settings」フォルダを改名するか、または上記場所から他へ移動するか、または削除してください。次回 Illustrator 起動時に再度初期状態で作成されます。

#### 【プリセットのインポート】（他のプリセットフォルダからの読み込み）

「インポート」アイコンボタンをクリックします。インポート元のフォルダを指定するダイアログウィンドウが開きます。他のユーザの「FILTERiT4 User Settings」フォルダか、または別途バックアップ保管しておいた「FILTERiT4 User Settings」フォルダに準ずるフォルダを選んでください。

適正なフォルダを選択すると新たなウィンドウが開き、現在使用中の FILTERiT4 の機能に適合する（インポート可能な）プリセットのリストが表示されます。インポートしたいプリセットのエントリを選択し、OK ボタンをクリックしてください。

現在のプリセット編集ウィンドウのリストの末尾に選択したプリセットが追加されます。

#### 【プリセットのエクスポート】（他のプリセットフォルダへの書き出し）

エクスポートしたいプリセット（リスト・エントリ）を選択状態（※）にし、「エクスポート」アイコンボタンをクリックします。エクスポート先のフォルダを指定するダイアログウィンドウが開きますので、他のユーザの「FILTERiT4 User Settings」フォルダや別途バックアップ保管しておいた「FILTERiT4 User Settings」フォルダに準ずるフォルダを選んでください。

OK ボタンをクリックすると、選択したプリセットファイルのエクスポートが完了します。

※ Shift キーまたは Command キー（Windows では Ctrl キー）による複数選択可

Copyright 1994-2016 有限会社ナカエソフトウェア開発 All rights reserved.

FILTERiT は有限会社ナカエソフトウェア開発の商標です。

Adobe, Illustrator は Adobe Systems Incorporated (アドビ システムズ社) の登録商標です。

Mac, Mac OS は Apple Inc. の登録商標です。

Windows は Microsoft Corporation の登録商標です。

その他全てのブランド名または製品名はそれらの所有者の商標もしくは登録商標です。

企画・開発・発売： 有限会社ナカエソフトウェア開発  
総販売代理店・サポート： 株式会社フラッシュバックジャパン  
<http://www.flashbackj.com/>