

## 2<sup>3</sup> オブジェクトの変形

オブジェクトは描画するだけでなく、描画したオブジェクトを「変形」させることでも作成されます。ここでは、InDesign で描画したオブジェクトの移動・拡大・縮小・回転・変換などの、さまざまな変形・編集について学習します。

### ● 「変形」 - 「移動」



#### ◆素材ファイルを開く◆

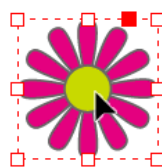
学習用素材ファイルを開きます。

素材フォルダー「Lesson2」から「03\_オブジェクトの変形 .indd」を開きます。



#### ◆オブジェクトの移動

① 「選択ツール」で花のオブジェクトを選択します。

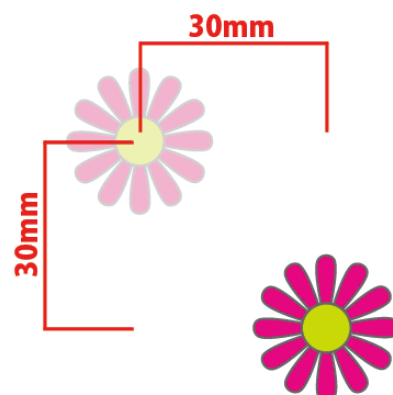


② メニューバーの「オブジェクト」 - 「変形」 - 「移動」を選択します。

③ 「移動」ダイアログボックスが表示されます。

水平方向:「30mm」、垂直方向:「30mm」と入力し「OK」をクリックします。

元の位置から、水平方向右に 30mm・垂直方向下に 30mm 移動します。



※ 移動数値に「- (マイナス)」を付けて指定すると、逆方向に移動します。

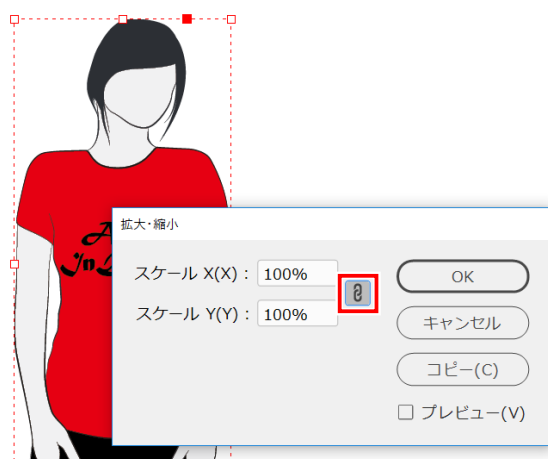
※ この時、「プレビュー」をオンにしておくと、移動の位置を確認しながら設定することができます。

## ● 「変形」 - 「拡大・縮小」



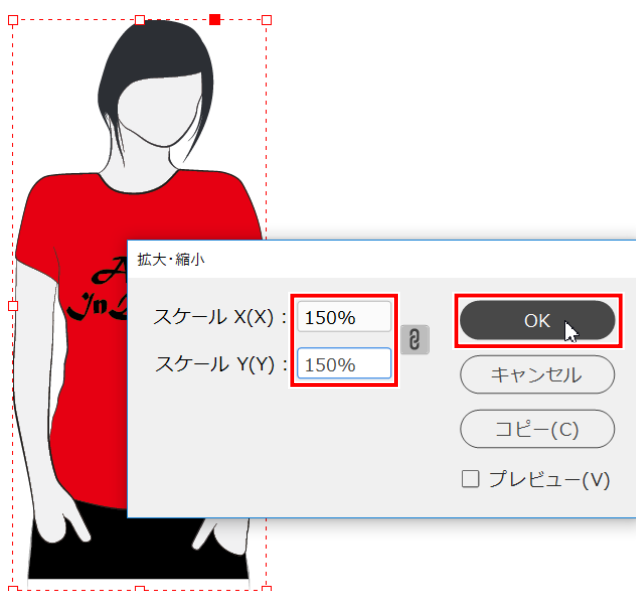
## ◆オブジェクトの拡大

- ① 「**選択ツール**」で人形のオブジェクトを選択します。
- ② メニューバーの「**オブジェクト**」-「**変形**」-「**拡大・縮小**」を選択します。



- ③ 「**拡大・縮小**」ダイアログボックスが表示されます。

「**拡大 / 縮小の縦横の比率を固定**」が「**固定**」になっていることを確認します。



- ④ スケール X : 「**150%**」と入力し「**OK**」をクリックします。

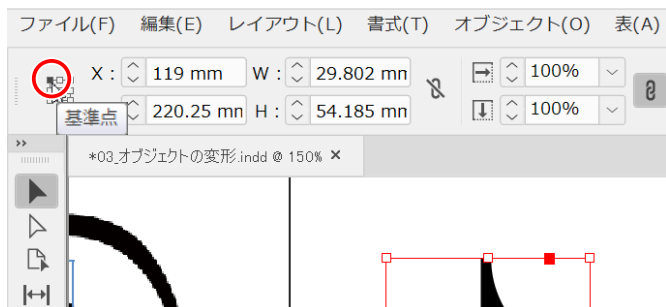
スケールを 150%に変更したことで、オブジェクトが、元のサイズの 1.5 倍の大きさに拡大されます。

※ この時、「**プレビュー**」をオンにしておくと、拡大・縮小の結果を確認しながら設定することができます。

※ スケールに「**100%以下**」の数値を指定すると、オブジェクトが「**縮小**」されます。

※ 拡大 / 縮小の縦横の比率を固定する設定にしているため、「スケール X」に数値を入力すると、自動で「スケール Y」の数値も切り替わり、スケール Y に数値を入力する必要はありません。

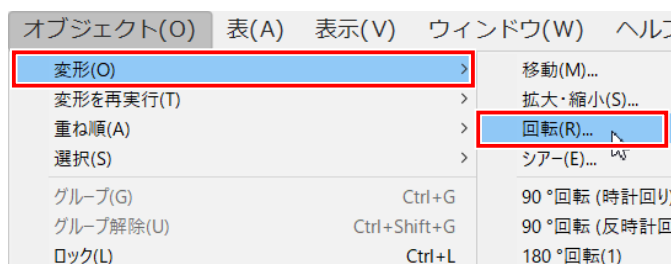
## ● 「変形」 - 「回転」



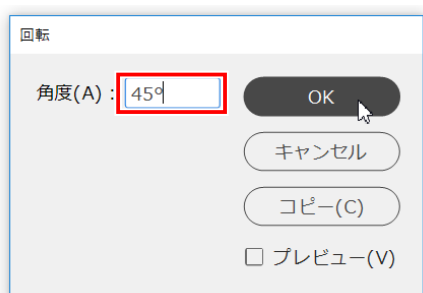
## ◆オブジェクトの回転

① 「**選択ツール**」で音符のオブジェクトを選択します。

コントロールパネルの基準点の「**左上**」をクリックし、回転の基準点をオブジェクトの左上に設定します。



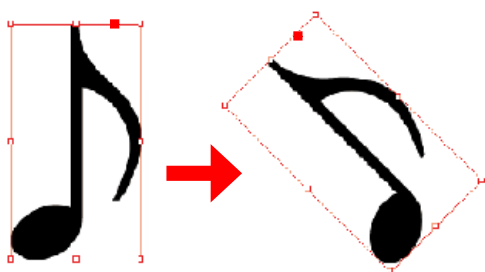
② メニューバーの「**オブジェクト**」 - 「**変形**」 - 「**回転**」を選択します。



③ 「**回転**」ダイアログボックスが表示されます。角度に「**45°**」と入力し「**OK**」をクリックします。

※ この時、「**プレビュー**」をオンにしておくと、回転の結果を確認しながら設定することができます。

オブジェクトの左上を基準に左回り（反時計回り）に、45° 回転します。

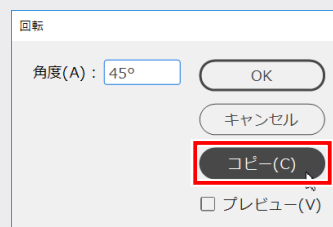


※ 角度に「**- (マイナス)**」を付けて指定すると、右回り（時計回り）に回転します。

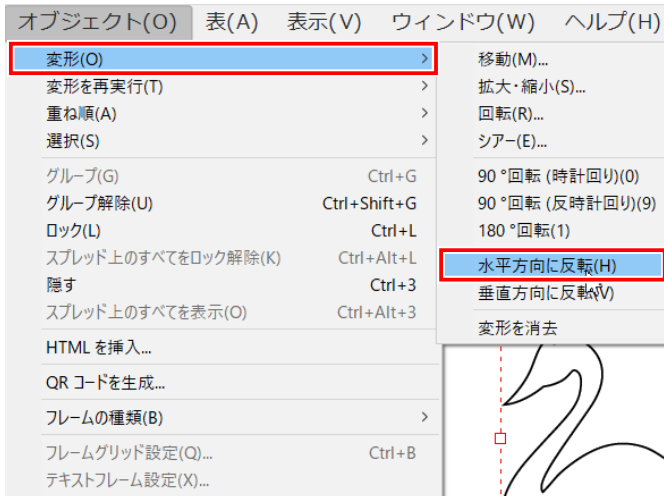


## コピーボタン

移動・拡大 / 縮小・回転のいずれも、「**OK**」の下に「**コピー**」があります。「**OK**」をクリックすると、選択していたオブジェクト自体が変形し、「**コピー**」をクリックすると、選択していたオブジェクトはそのままに、コピーされたオブジェクトに変形が適用されます。元のオブジェクトを残した状態で変形する場合に使用します。



## ● 「変形」 - 「反転」



「2 ページ目」を表示しましょう。

## ◆ オブジェクトの水平方向への反転

- ① 「**選択ツール**」で白鳥のオブジェクトを選択し、コントロールパネルの基準点の、中心の点をクリックします。

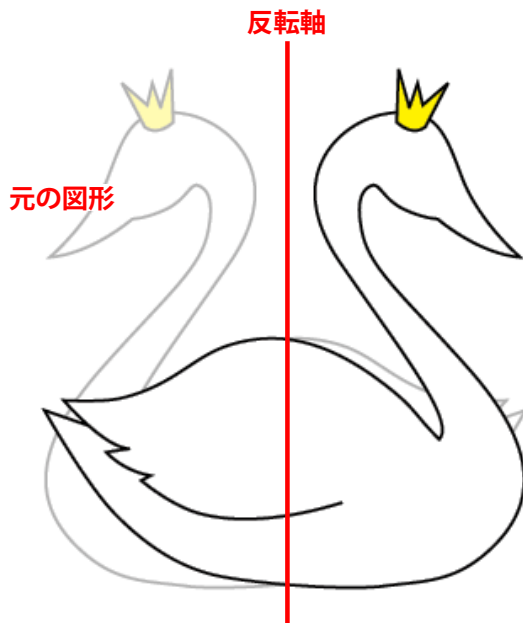


- ② メニューバーの「**オブジェクト**」 - 「**変形**」 - 「**水平方向に反転**」を選択します。

オブジェクトの縦方向を軸に、横方向に反転されます。

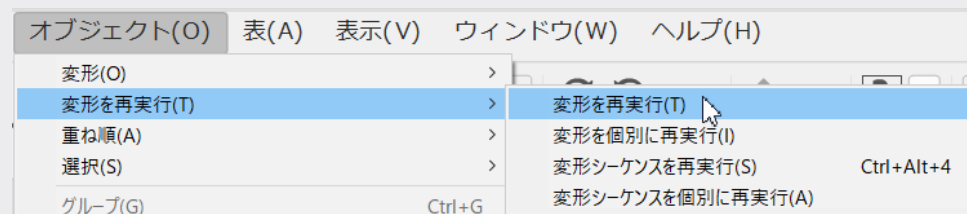
※ 基準点の中心を選択したことで、「**オブジェクトの中心縦方向を軸に反転**」されました。

※ 「**垂直方向に反転**」を選択すると、オブジェクトの横方向を軸にして、縦方向に反転されます。



## ! 変形を再実行

メニューバーの「**オブジェクト**」 - 「**変形を再実行**」 - 「**変形を再実行**」を選択すると、直前に行った「**変形**」操作を繰り返し適用することができます。

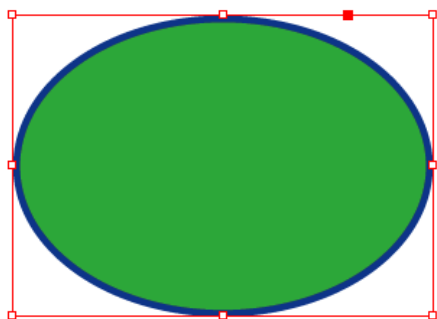


## ● シェイプを変換



### ◆ 長方形から楕円への変換

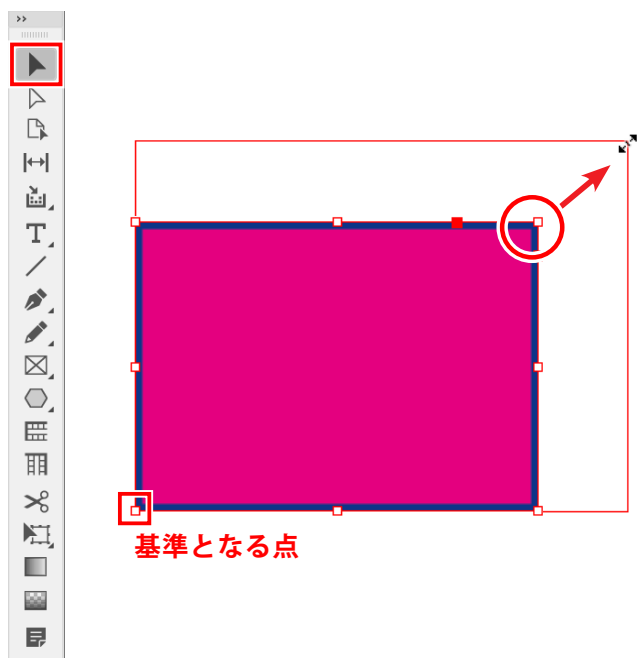
- ① 「**選択ツール**」で長方形オブジェクトを選択します。
- ② メニューバーの「**オブジェクト**」 - 「**シェイプを変換**」 - 「**楕円**」を選択します。



長方形オブジェクトが、楕円に変換されます。その他のシェイプ変換も確認してみましょう。

※ パスファインダーパネルで、シェイプ変換を適用することもできます。パスファインダーパネルについては Lesson2-4 で学習します。


## ● マウス操作でのオブジェクト変形




### ◆ 選択ツールでの変形

- ① 「**選択ツール**」で長方形オブジェクトを選択します。

長方形オブジェクトに境界線ボックスが表示され、8個の選択ハンドルが表示されます。

- ② 角の選択ハンドルにカーソルを重ね、 矢印が表示されたらドラッグします。

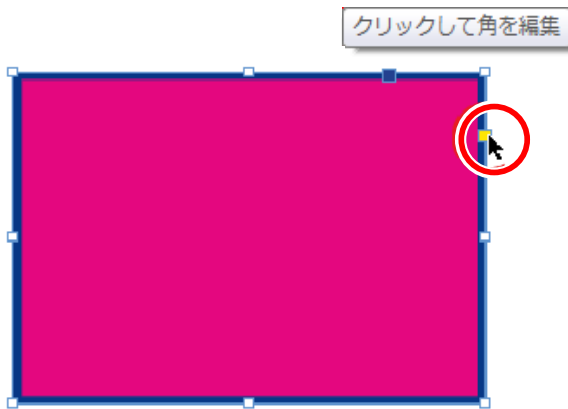
対角の角を基準点として長方形が変形します。

※  矢印が表示されているときにドラッグすると、オブジェクトの中心を回転軸として、任意の角度で回転します。



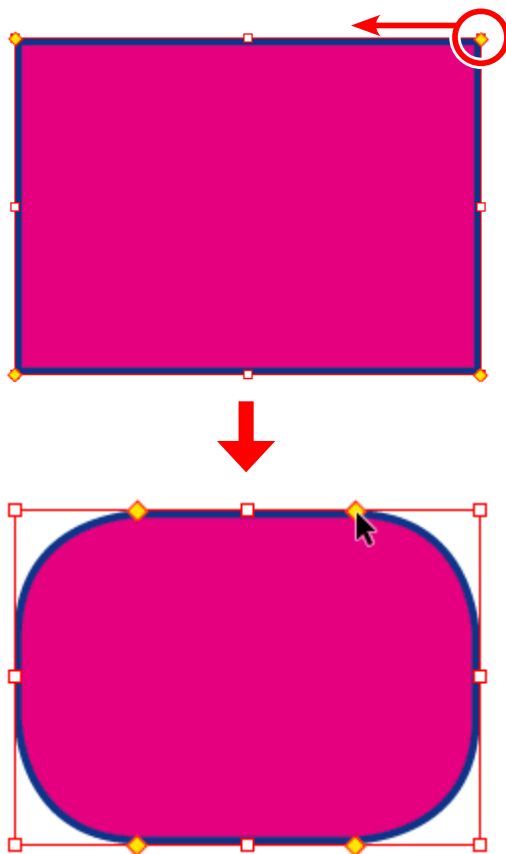
### ショートカットキー

- ・ **(Shift) キー**を押しながらドラッグすると、縦横比を変えることなく変形することができます。
- ・ **(Alt) キー**を押しながらドラッグすると、オブジェクトの中心を基準点として変形することができます。



### ◆ライブコーナーでの角の編集

- ① 選択ツールでオブジェクトを選択し、黄色の四角形をクリックします。



- ② ひし形が角に4つ表示されます。そのひし形の1つを内側へドラッグします。

角が角丸に変形されます。

確認できたらファイルを閉じましょう。



### 1つの角だけを調整するには

ひし形の1つをドラッグすると、4つすべての角が角丸に変形されます。

**(Shift) キー**を押したままドラッグすると、ドラッグした角のみを変形することができます。確認しておきましょう。