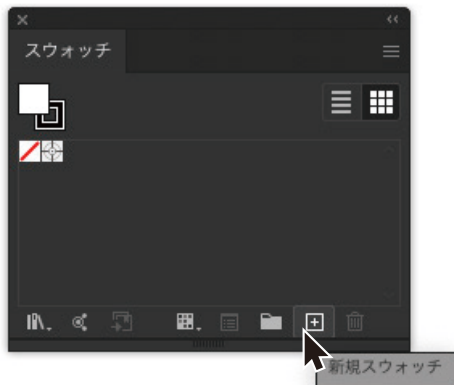


1

スウォッチパネルを表示します。新規スウォッチをクリックします。

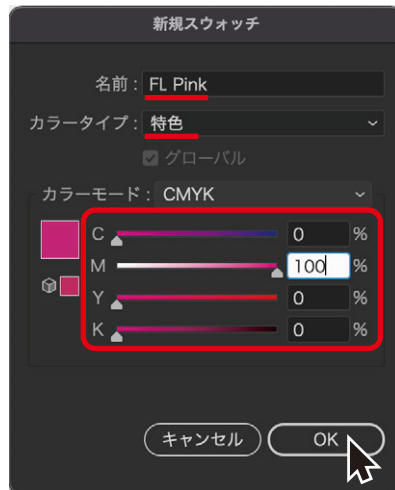


- 蛍光ピンクを使いたい場合  
スウォッチカラー名：FL Pink (M100 に設定)

2

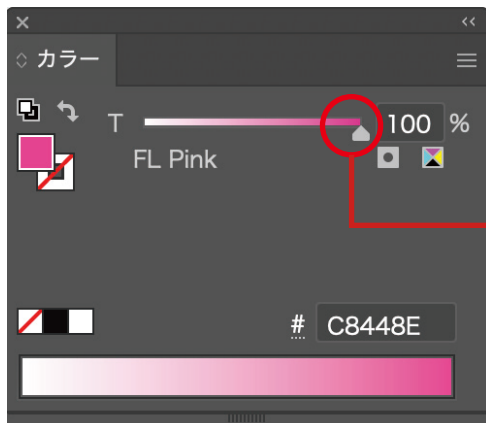
蛍光ピンクと使用する場合はスウォッチカラー名を「FL Pink」にしてください。カラータイプを「特色」に設定します。色の数値はお好みで問題ありません。

※スウォッチカラー名は、大文字小文字半角を正確に入力してください。

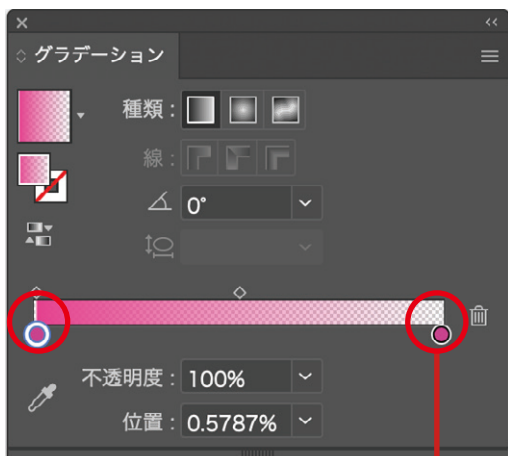


3

蛍光ピンクにしたいオブジェクトへ登録したスウォッチカラーを割り当てればOKです。



カラーパネルの数値を変更することで、蛍光ピンクの濃度を変更することも可能です。

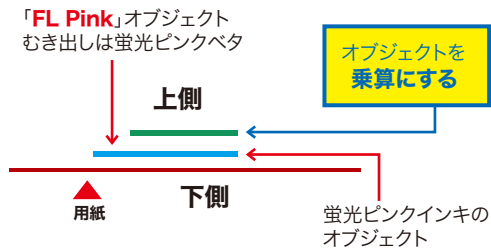


上記のようにグラデーションのカラーに「FL Pink」を設定すれば蛍光ピンクインキによるグラデーション表現も可能です。



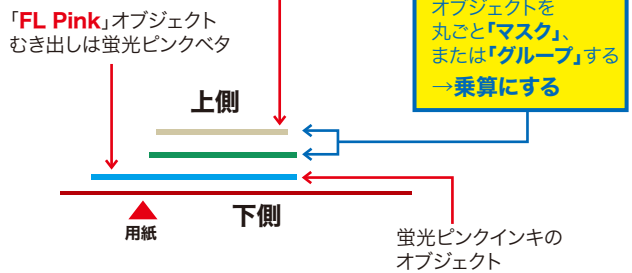
## Illustrator上でのパーツの構造①

蛍光ピンクパーツが  
1つの場合



## Illustrator上でのパーツの構造②

重ね刷りパーツが  
2つ以上重なる場合



### 応用編①

### CMYに蛍光ピンクを混色することで鮮やかな発色にする／Illustrator

赤系、オレンジ系、黄系、青系、紫系の色は蛍光ピンクと混色することで通常のCMYより鮮やかな仕上がりにする事ができます。

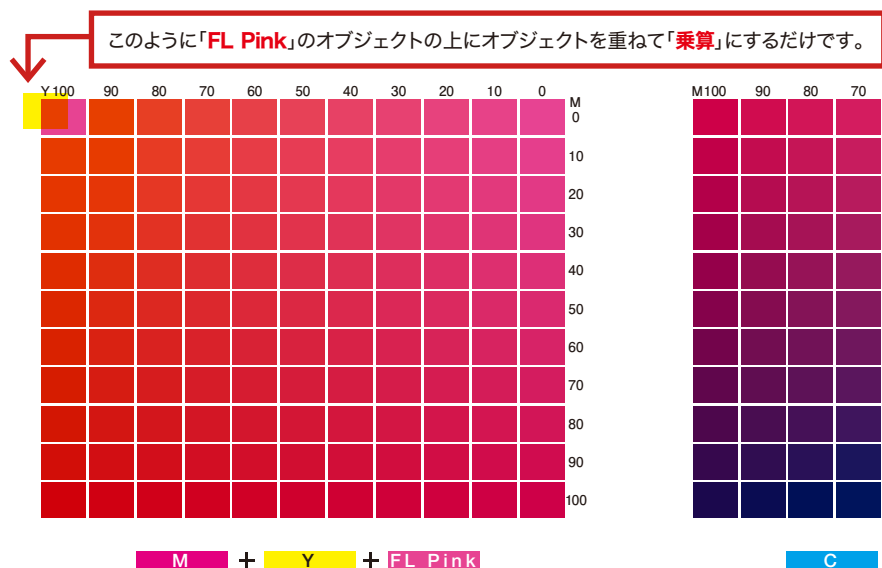
「蛍光ピンクのオブジェクトの上に、掛け合わせたい色を「乗算」で重ねる。」これだけです！



C + M + Y + K



C + M + Y + K + FL Pink



注

グリーン系、茶系、グレー系、などマゼンタをあまり使用していない色や、3色(CMY)の混色に対する掛け合わせは、色がにごりますので不向きです。



### 刷り上がり

Y 50



C 50

まずは仕上がりイメージでデザインを進めていきます。

蛍光ピンクにしたいオブジェクトに登録したスポットカラー「**FL Pink**」を割り当てます。蛍光ピンクの上にある混色にしたいオブジェクトを「**乗算**」にします。

ちなみにそれぞれのオブジェクトをバラすとこんな感じです。