

アドビ認定プロフェッショナル対応 Illustrator 2025 試験対策

テキスト差分解説



2026 年 6 月
株式会社オデッセイ コミュニケーションズ

テキスト差分解説

はじめに

アドビ認定プロフェッショナル（Adobe Certified Professional）は、アドビが認定する Adobe Photoshop や Adobe Illustrator など、アドビのアプリの利用スキルを証明する国際資格です。

本資料「テキスト差分解説」について

本資料は、アドビ認定プロフェッショナルの「Graphic Design & Illustration using Adobe Illustrator 2025（v29.x）」試験の学習を、書籍「アドビ認定プロフェッショナル対応 Illustrator 試験対策」を使用して行う際の相違点および差分を抜粋してまとめたものです。Illustrator 2024 以降の新機能をすべて網羅するものではありません。

学習環境について

本資料は、以下の環境での画面および操作方法で記載しています。環境によっては、本資料と画面の表示が異なる場合や、記載の操作が行えない場合があります。あらかじめご了承ください。

- OS : Windows 11 Pro（64ビット）
- アプリケーションソフト : Adobe Illustrator 2025（v29.x）以降

アドビ認定プロフェッショナルに関する情報はこちらから

公式サイト <https://adobe.odyssey-com.co.jp/>

- 株式会社オデッセイ コミュニケーションズは、本資料および対策テキストの使用によるアドビ認定プロフェッショナルの合格を保証いたしません。
- アドビ認定プロフェッショナル（Adobe Certified Professional）、Adobe Certified Professional ロゴ、Illustrator は、Adobe Inc.（アドビ）の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。
- その他、本文中に記載されている会社名、製品名は、すべて関係各社の商標または登録商標、商品名です。
- 本文中では、™マーク、®マークは明記していません。
- 本資料に掲載されている全ての内容に関する権利は、株式会社オデッセイ コミュニケーションズ、または、当社が使用許諾を得た第三者に帰属します。株式会社オデッセイ コミュニケーションズの承諾を得ずに、本資料の一部または全部を無断で複写、転載・複製することを禁止します。
- 本資料に掲載されている情報、または、本資料を利用することで発生したトラブルや損失、損害に対して、株式会社オデッセイ コミュニケーションズは一切責任を負いません。

試験の出題範囲と本書の対応

『Graphic Design & Illustration using Adobe Illustrator 2025 (v29.x)』の出題範囲と「アドビ認定プロフェッショナル対応 Illustrator 試験対策」で解説している対応表です。学習の参考にしてください。

大分類	小分類	対応する章
1.0 デザイン業界で働く	1.1 デザイン制作の目的、対象者、対象者のニーズに関する用語とコミュニケーションの内容を理解する 1.2 特定のコンテンツやフォントの使用に必要な著作権、許可、ライセンスの種類を特定する 1.3 デジタル画像に関する主要な用語を定義する 1.4 デザインの基本原則の適用について評価する	2 章 4 章 7 章 10 章 11 章
2.0 ドキュメントの管理	2.1 意図する出力形式に合わせて、ドキュメントを作成し、設定を変更する 2.2 アートボードを使用する 2.3 プロジェクト内のアセットを管理する 2.4 ドキュメントやアセットを保存する、書き出す	2 章 8 章 10 章
3.0 ワークフローおよびインターフェースのカスタマイズ	3.1 ワークスペースを切り替える、カスタマイズする 3.2 デザインのための補助ツールを使用する 3.3 カラー、スウォッチ、グラデーションを管理する 3.4 ブラシ、シンボル、スタイル、パターンを管理する 3.5 レイヤーを使用してデザイン要素を管理する	2 章 4 章 5 章 6 章 8 章 9 章 10 章
4.0 オブジェクト、パス、テキストの操作	4.1 オブジェクトやパスを作成する 4.2 オブジェクトやパスを変更する 4.3 テキストを追加する 4.4 テキストを変更する	3 章 4 章 5 章 6 章 7 章 8 章
5.0 オブジェクトのアピアランスや配置の変更	5.1 選択範囲を作成する、管理する、操作する 5.2 デザイン要素のアピアランスを変更する 5.3 不透明度、マスクを使用して表示を変更する 5.4 オブジェクトを配置する	4 章 6 章 8 章 9 章

2.1 画面構成/ツールパネル（テキスト 34～37 ページ）

オブジェクトの長さや角度などを計測して、自動で寸法を追加できる「寸法ツール」が追加されました。使用 방법은、本ページ「2.6 配置の補助/寸法ツール」で説明します。



パス（線や曲線）に沿ってオブジェクトを配置できる「パス上オブジェクトツール」が追加されました。使用 방법은、本資料 7 ページ「6.2 オブジェクトの配置/パス上オブジェクトツール」で説明します。



2.3 ドキュメントの作成/アートボードの作成と変更（テキスト 44 ページ）

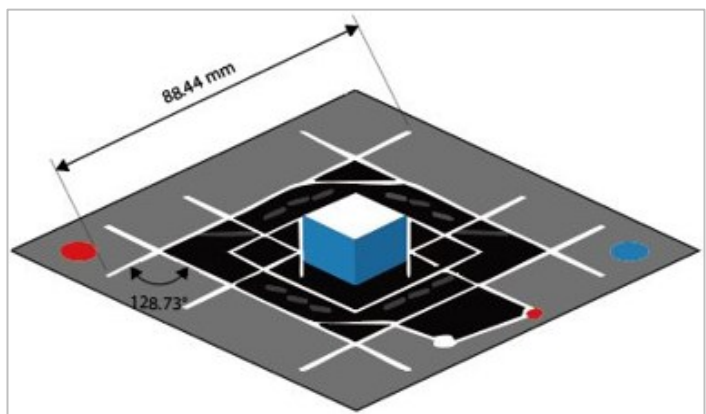
アートボードを移動する際、アートボード上のアートワークも一緒に移動したい場合は、コントロールパネルの「オブジェクトと一緒に移動またはコピー」をオンにします。このオプションがオンの状態で [Alt] キーを押しながらアートボードをドラッグすると、アートボードとアートワークをまとめて複製できます。デザインのバリエーションを作成したい場合などに便利です。



「オブジェクトと一緒に拡大・縮小」をオンにすると、アートボードのサイズ変更に合わせて、アートボード上のアートワークも拡大・縮小されます。なお、「オブジェクトと一緒に移動またはコピー」、「オブジェクトと一緒に拡大・縮小」のどちらのオプションも、アートボード内の非表示のオブジェクトやロックされたオブジェクトには適用されません。

2.6 配置の補助/寸法ツール

ツールパネルに「寸法ツール」が追加されました。クリックするとタスクバーが表示され、オブジェクトの辺の長さや 2 本のパスが交わる角度、径（円や円弧の半径と直径）などを計測して、寸法を追加できます。



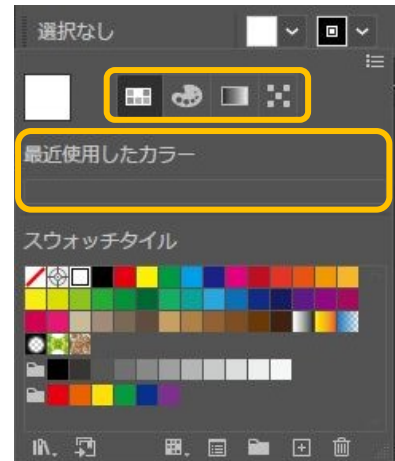
右図は、あるレイアウト図において直線の長さや交点の角度を計測し、その結果を寸法として追加したものです。

4.2 色の設定/ [スウォッチ] パネル (テキスト 38・39 ページ、テキスト 90、93 ページ)

コントロールパネルの [塗り] や [線] から表示するスウォッチパネルの上部に、パネルを切り替えるためのアイコンが追加され、カラーの編集がしやすくなりました (左から [スウォッチ]、[カラー]、[グラデーション]、[パターンを生成])。

また、最近使用したカラーが既定で表示されるようになり、一度使用したカラーを再利用しやすくなりました。

[パターンを生成] は、Illustrator で近年強化されている生成 AI 機能のひとつです。Illustrator2025 にはこれ以外にも生成 AI を利用したさまざまな機能があり、利用には契約プランに応じて付与される「生成クレジット」が必要です。



パターンを生成

パターンには、「1.4 包装紙をデザインする」で紹介しているように、オブジェクトをもとに作成する方法もありますが、[パターンを生成] パネルへのテキストプロンプトの入力により、イメージしたパターンを簡単に生成することができるようになりました。

[スウォッチ] パネルからも操作が可能です。



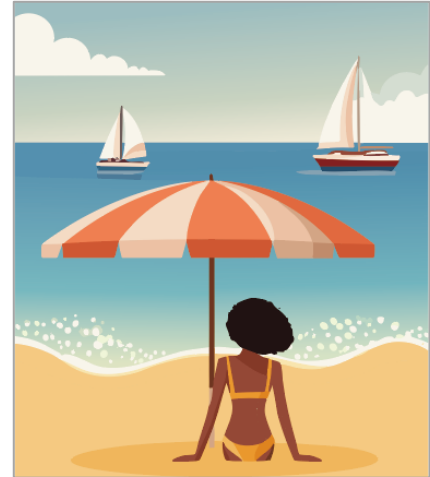
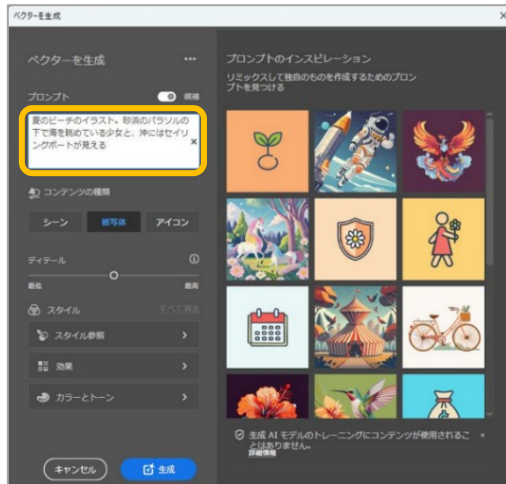
ベクターを生成

プロンプトの入力によりイラストを作成できる機能もあります。新規ドキュメントの作成時に画面下部に表示され、次の操作を提案する「コンテキストタスクバー」や、「オブジェクト」メニュー→「ベクターを生成」で利用できます。

コンテキストタスクバー



プロンプト
を入力

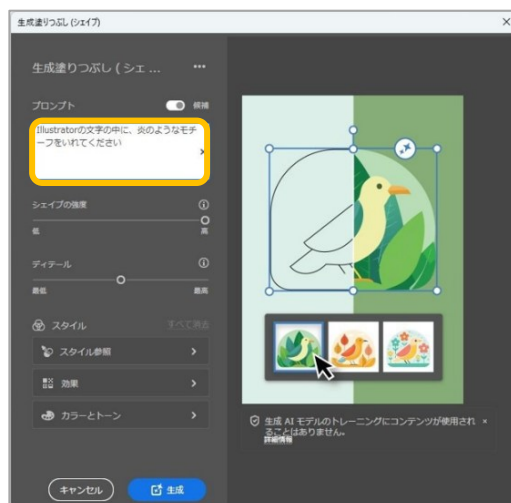


生成塗りつぶし（シェイプ）

プロンプトの入力により、事前に作成したオブジェクトの内部に塗りなどを生成できます。ロゴやテキストの装飾、デザインパーツの制作などに適しています。「コンテキストタスクバー」や、「オブジェクト」メニュー→「生成塗りつぶし（シェイプ）」から利用できます。下図は、テキストオブジェクトをアウトライン化し、Illustrator の塗り部分に炎のようなモチーフを追加した例です。



プロンプト
を入力

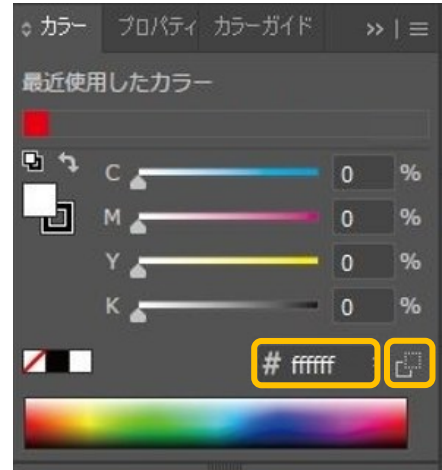


Illustrator

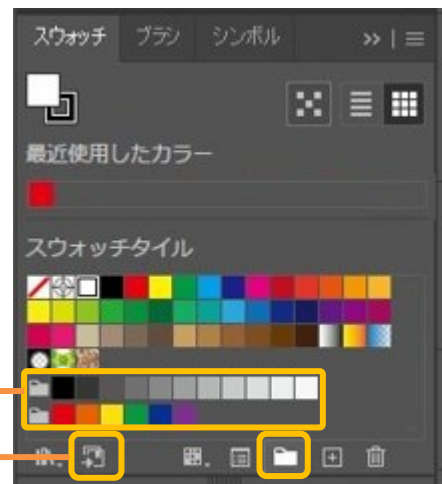
Illustrator

4.2 色の設定/ [カラー] パネル・[スウォッチ] パネル (テキスト 91～97 ページ)

[カラー] パネルで、画面表示を対象としないカラーモードでも Hex 値が表示・入力できるようになりました。右側のアイコンをクリックすると、値をコピーできます。Hex 値は Web や UI デザインで標準的な色の指定方法です。これにより、デジタル制作との互換性や作業効率が向上しました。



[スウォッチ] パネルでは、複数の色をまとめて管理するグループの名称が、「カラーグループ」から「スウォッチグループ」に変更されました。また、以前はこのグループに色以外のスウォッチは登録できませんでしたが、現在はパターンやグラデーションも登録できるようになりました。



スウォッチグループ

現在のライブラリに選択したスウォッチ
とスウォッチグループを追加

新規スウォッチグループ

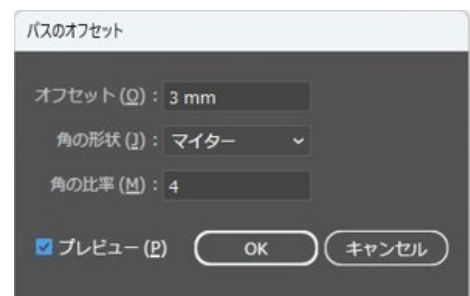
5.3 パスの編集/パスのアウトライン、パスのオフセット

パスの編集機能には、パスを滑らかにする [単純化] のほかに、[パスのオフセット] や [パスのアウトライン] などがあります。

[パスのアウトライン] は、パス（線のストローク）を輪郭で囲まれた塗りのある図形に変換する機能です。



[パスのオフセット] は、元のパスの内側または外側に、指定した距離で新しいパス（外側や内側のライン）を作成する機能です。[パスのオフセット] ダイアログボックスでオフセットの距離を指定します。内側にオフセットしたい場合は負の値を設定します。



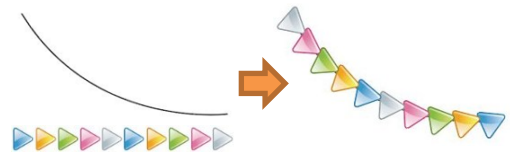
文字をアウトライン化して外側にオフセットすると、文字に輪郭をつけた袋文字（白フチ文字）を簡単に作成できます。



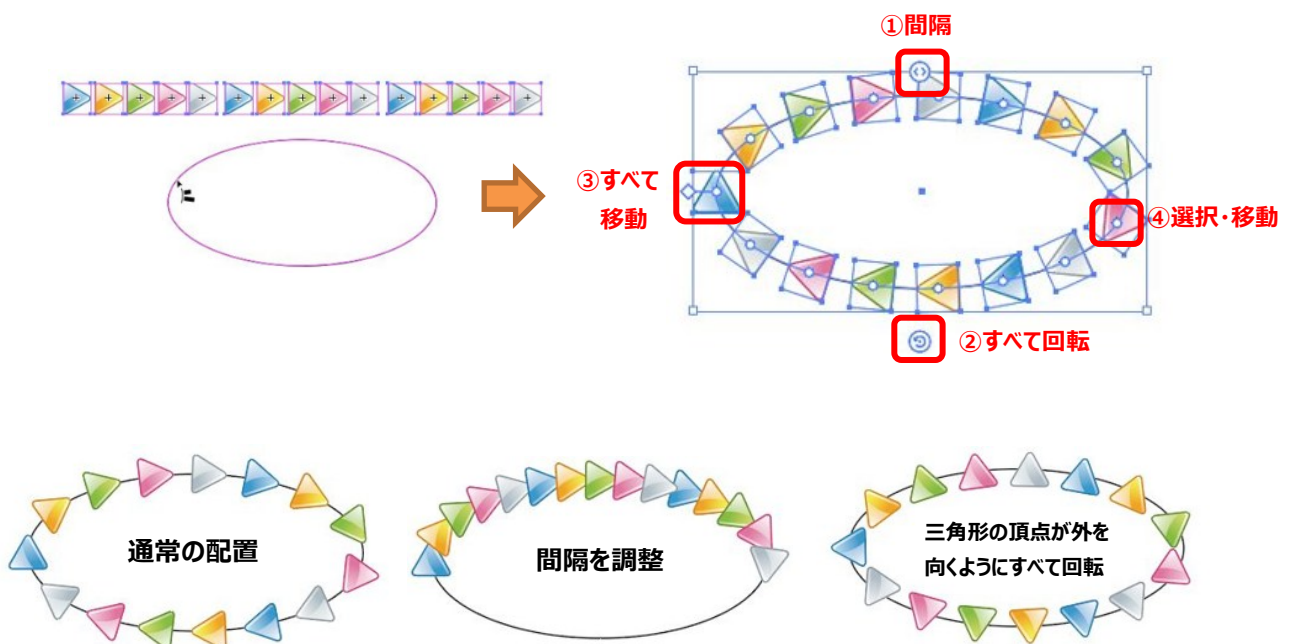
また、図形の内部にオフセットすると、内側の余白を作成できます。仕上がりサイズよりも内側に枠線を作成することで、デザイン要素がセーフティエリア内に収まっているかを確認できます。セーフティエリアとは、断裁時のズレによって文字や重要な要素が切れないよう、仕上がり線より内側に設ける安全領域のことです。

6.2 オブジェクトの配置/パス上オブジェクトツール

ツールパネルに「パス上オブジェクトツール」が追加されました。パスや図形に沿ってオブジェクトを並べたり、均等に配置したりすることができます。また、オブジェクトの配置後に、オブジェクトの並べ替え、回転、間隔の調整などが可能です。



三角形のオブジェクトをすべて選択した状態で「パス上オブジェクトツール」をクリックして選択すると、すべての三角形が楕円のパスに沿って配置されます。①のアイコンは、すべてのオブジェクト間の間隔を一括で調整します。下部にある②のアイコンは、すべてのオブジェクトを回転させて一括で向きを調整します。左端の③のアイコンはすべてのオブジェクトを一括で移動します。④のオブジェクト内部の白い○は、個別のオブジェクトの選択や移動に使用します。



6.3 [レイヤー] パネル (テキスト 162~167 ページ)

[レイヤー] パネルの下部に [選択範囲を保存] のアイコンが追加されました。このアイコンをクリックして [選択範囲を保存] を選択するとダイアログボックスが表示され、名前を付けて保存できます。保存した選択範囲は、[レイヤー] パネル下部の [選択範囲を編集] や [選択] メニューの一番下に表示される名前をクリックすることで、編集や再選択が可能です。

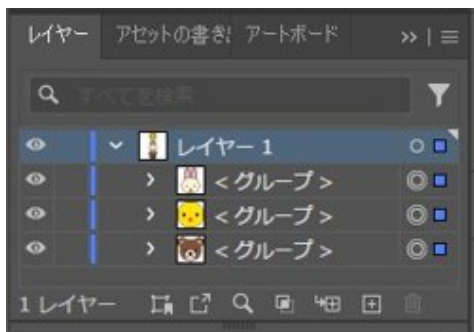


レイヤーの複製と削除

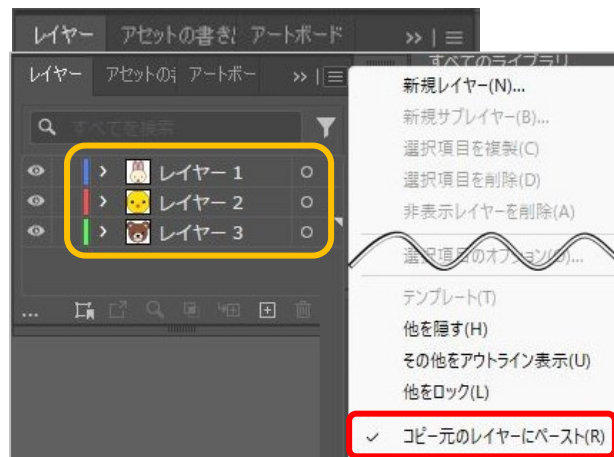
[レイヤー] パネルのパネルメニューでは、レイヤーの複製や削除などの操作を行うことができます。たとえば、「レイヤー 1」から「レイヤー 3」までの構造をもつアートワークを別ファイルにコピーする場合、通常のペーストでは、すべてのオブジェクトがアクティブなレイヤーに貼り付けられます。

一方で、[コピー元のレイヤーにペースト] を有効にして貼り付けると、コピー元のレイヤー構造を保持したまま配置することができます。

<通常のペースト>



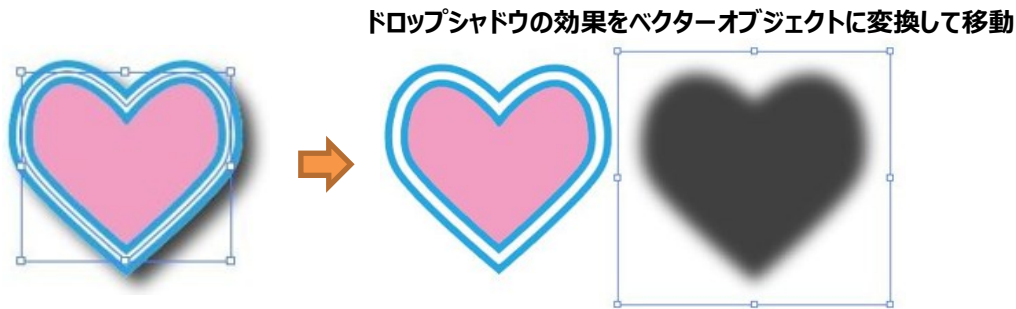
<コピー元のレイヤーにペースト>



なお、ペースト関連の機能にはオブジェクトの重なり順を指定して貼り付ける〔前面へペースト〕〔背面へペースト〕〔同じ位置にペースト〕もあります。

6.4 オブジェクトの変形/アピアランスの分割

〔オブジェクト〕メニューの〔アピアランスを分割〕は、〔アピアランス〕パネルで設定した効果（エフェクト）を、実際のオブジェクトに変換する機能です。〔オブジェクト〕メニューの〔分割・拡張〕（テキスト p176）も見た目を実体化する機能ですが、こちらは線や塗りなどの属性を実際の図形に変換します。なお、アピアランスを分割すると、効果による見た目が固定され、編集可能なベクターオブジェクトとして扱えるようになります。



なお、図形に適用されている効果は、〔アピアランス〕パネルのほか〔プロパティ〕パネルからも編集できます。

7.1. 文字の入力/段落スタイル

〔段落スタイル〕は、段落の書式を登録し、複数のテキストにまとめて適用・管理できる機能です。たとえば、見出しや本文などの文字サイズ、段落揃え、インデントなどの設定をスタイルとして保存しておくことで、ワンクリックで適用できます。また、スタイルの内容を変更すると、そのスタイルが適用されているすべての段落に変更が一括で反映されます。

段落スタイルを作成するには、書式を設定した段落を選択し、〔ウインドウ〕メニューの〔書式〕→〔段落スタイル〕を選択します。表示された〔段落スタイル〕パネルで〔新規スタイルを作成〕をクリックすると、新しい段落スタイルが追加されます。スタイル名は、文字の部分をクリックすると任意の名前に変更できます。



段落を選択せずに〔新規スタイルを作成〕をクリックした場合や、作成した段落スタイルの名前以外の箇所をダブルクリックした場合は、〔新規段落スタイル〕ダイアログボックスが表示され、スタイルに登録する書式を設定・変更できます。左側の一覧でカテゴリを選択し、右側で詳細を設定します。

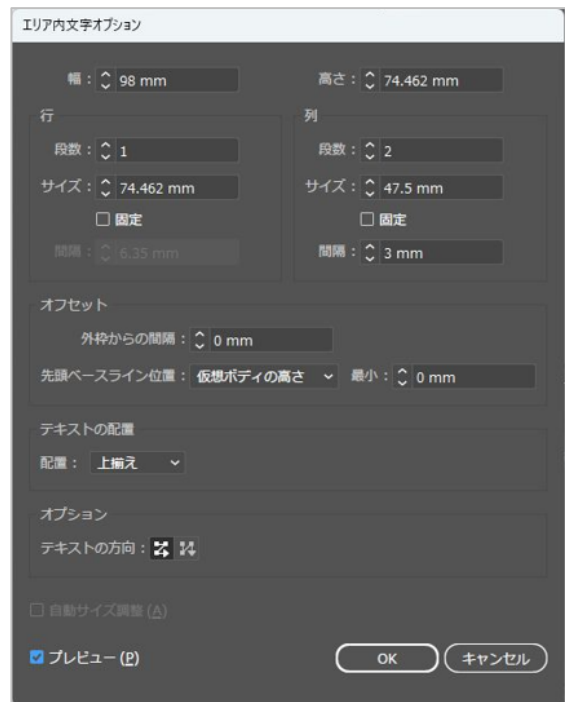
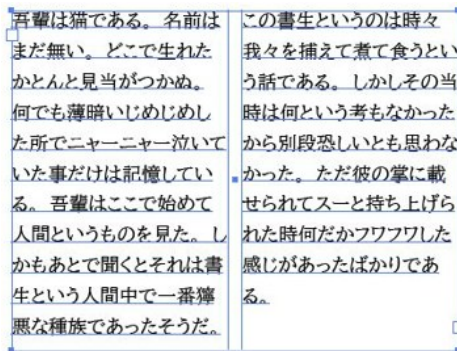


7.1. 文字の入力/エリア内文字の段組み設定

Illustrator で文字を図のように段組み※に設定する場合は「エリア内文字オプション」を使用します。

エリア内文字を選択した状態で「書式」メニュー→「エリア内文字オプション」を選択します。ダイアログボックスの列のセクションで「段数」を指定し、「サイズ」と「間隔」で段組みの幅や間隔を設定します。また、行方向の段組みを設定するには行セクションで指定し、テキストエリア全体のサイズは上部の幅や高さで調整もできます。

※文字列を複数の列（段）に分割して配置する機能



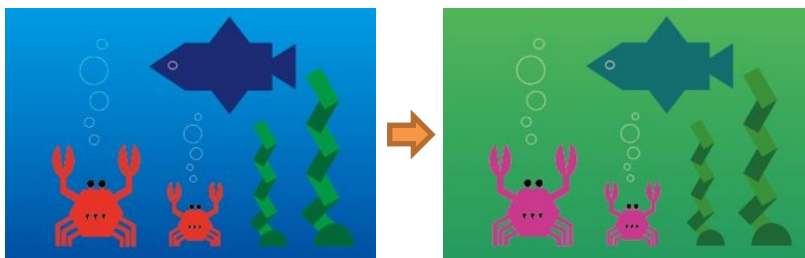
8.2 オブジェクトの加工/オブジェクトの再配色

「オブジェクトの再配色」を使用すると、イラスト全体（複数のオブジェクト）の色を、統一感のある配色に一括で変更できます。イラストやオブジェクトを選択し、コントロールパネルの「オブジェクトの再配色」または「編集」メニューの「カラーを編集」→「オブジェクトを再配色」を選択すると、再配色ダイアログボックスが表示されます。

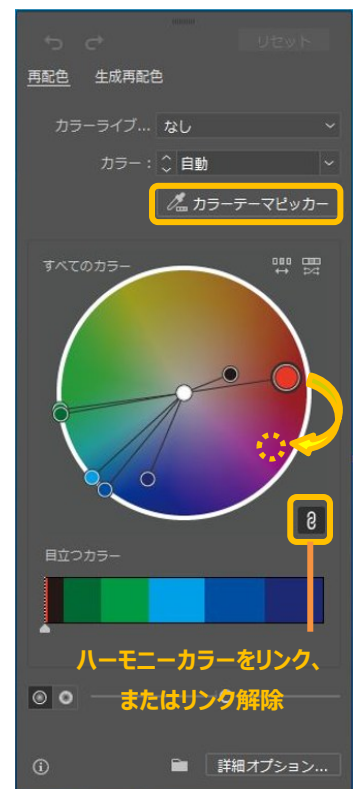


オブジェクトの再配色

中央のカラーホイールに表示されているハンドル（色付きの○）は、イラストで使用されている色を示しています。ハンドルをドラッグすることで、イラスト全体の配色を変更できます。ここでは、ベースカラーを表す一番大きな赤い○を、黄色の点線の○の位置までドラッグし、緑色を基調としたイラストに変更しました。



イラストの色を部分的に変更したい場合は、右下の「ハーモニーカラーをリンク、またはリンク解除」のアイコンをクリックしてリンクを解除します。これにより、各色のハンドルを個別にドラッグして色を調整できます。

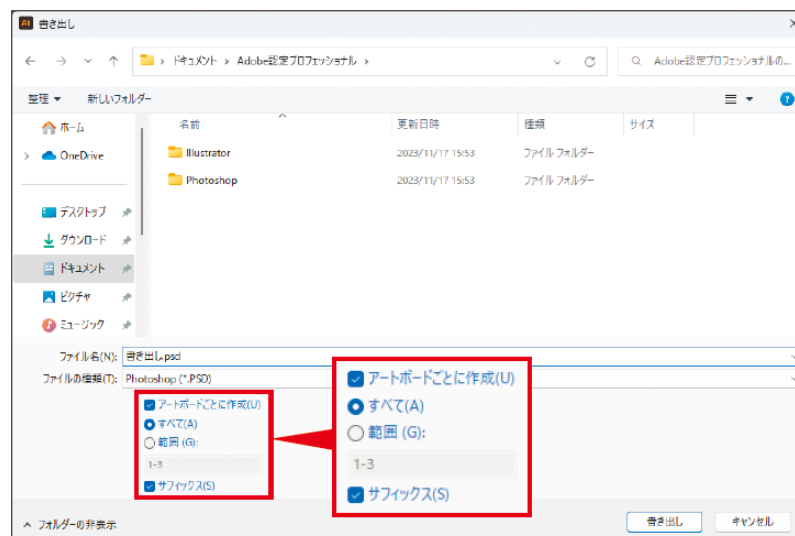


また、[カラーテーマピッカー] を使用すると、画像や写真から配色を抽出し、そのままイラストに適用できます。クリックするとマウスポインタはスポイトの形になりますが、[スポイトツール] とは異なり、色の組み合わせやバランスをまとめて取り込みます。商品写真との色合わせなどに活用できます。

10.2 ファイル形式（テキスト 264 ページ）

Illustrator ドキュメントを書き出す際に、複数のアートボードがある場合は、[アートボードごとに作成] のチェックを入れることで、すべてまたは特定のアートボードを個別のファイルとして保存できます。

また、アートボード外にあるオブジェクトは書き出しの対象外になるため、作業メモや仮置ききの素材などを含めずに保存したい場合にも、この設定が便利です。



11.1 プロジェクトとデザインの基本/プロジェクトの進行（テキスト 271 ページ）

デザインプロジェクトの企画・進行管理などにおいて、よく使用される用語をいくつか紹介します。

用語	説明
デザインブリーフ	デザインプロジェクトの目的、課題、対象者、要件、成果目標などをまとめた文書です。デザイナーと発注者が共通認識を持ち、制作の方向性を明確にするために作成されます。
スタイルガイド	デザインやコンテンツの一貫性を保つために、色・フォント・レイアウト・用語・文体などの表現ルールをまとめた文書です。プロジェクトのメンバーが共通の基準に従うことで、成果物の品質やブランドイメージを統一できます。
プロジェクトスコープ	プロジェクトの作業内容や成果物を明確に定義したものです。プロジェクトの対象範囲を定めることで、作業の拡大や認識のずれを防ぎます。
スコープクリープ	プロジェクト進行中に追加要望や仕様変更が積み重なり、当初定めた作業範囲（スコープ）が徐々に拡大してしまう現象です。これにより、スケジュール遅延やコスト増加が発生することがあります。
フィードバックループ	成果物に対する評価や意見を収集し、その内容を反映して改善を繰り返すプロセスです。継続的な品質向上や目標達成のために活用されます。