Adobe Illustrator ver.31 → ver.16 機能一覧

2026 年 11 月版

2026 年 11 月リリース（ver.31）

- AI アシスタント（beta）で、より速く、賢く、効果的に作業
- より滑らかな遷移で精密なブレンドを作成
- 新しいブラシとグラフィックスタイル
- クイックスキルガイドを確認する
- 韓国語のテキスト編集で改行をより効率的に制御

2025 年 10 月以降に追加された機能（ver30.xx）

- ターンテーブル
- 生成拡張
- コンセプトからベクター生成
- オブジェクトを簡単に選択
- 日本語組版プリセット「ベタ組み」「ツメ組み」の追加
- 不足しているリンクを一度に再リンク

全ての新機能および機能強化についてはこちら参考ください

技術要件の詳細はこちらも参考ください

Windows 10（v21H2 LTSC）、Windows 11（v24H2, v25H2, v26H1 v26H2）	
Processor	Intel® マルチコアプロセッサー（64 ビットサポートを含む）SSE 4.2 以降 または AMD Athlon 64 processor には SSE 4.2 以降がインストールされています。
RAM	8 GB 以上（16GB 以上を推奨）
HD	8 GB 以上の空き容量のあるハードディスク（インストール時には追加の空き容量が必要）SSD を推奨

※スケーラブルな UI の制限事項：必要な最小モニター解像度は 1920 x 1080 です。
※ GPU パフォーマンス機能：1 GB 以上の VRAM（4 GB を推奨）、DirectX 12 または OpenGL バージョン 4.0 以上
※パンとズームのパフォーマンスを最適化するには、1.5 GB 以上の VRAM が必要です。

Mac	
macOS macOS version 14.x、macOS version 15.x、macOS version 26.x	
Processor	SSE 4.2 以降を使用した、Intel マルチコアプロセッサー（64 bit サポート）
RAM	8 GB 以上（16GB 以上を推奨）
HD	10 GB 以上の空き容量のあるハードディスク（インストール時には追加の空き容量が必要）SSD を推奨

※スケーラブルな UI の制限事項：必要な最小モニター解像度は 1920 x 1080 です。
※ GPU パフォーマンスを最適化するには、Mac に 1024 MB 以上の VRAM（2 GB 以上を推奨）があり、コンピューターで Metal がサポートされている必要があります。

2025 年 10 月リリース（ver.30）

- フォントメニューのアップデート
- 幾何学ガイドの新設
- グラデーションとカラー機能の向上
- ベクターを生成、新モデル（Firefly Vector4）の追加
- アートボードの機能の向上
- 強化されたアプリのパフォーマンスを体験

2024 年 10 月リリース（ver.29）

- パス上でオブジェクトを整列、配置、移動
- スウォッチパネルからグラデーション作成
- より正確で詳細に制御できる画像トレース
- 平面サーフェス上でのモックアップ品質が向上
- 作成するパターンの密度レベルの調整
- より詳細に制御して図形の塗りつぶしを追加
- より詳細に制御できるベクターグラフィックの作成
- 裁ち落とし領域に塗りを適用

2023 年 10 月リリース（ver.28）

- テキストからベクター生成 (Beta) を使用してベクターを作成
- モックアップ (Beta) を使用して画像にベクターアートを適用
- Retype (Beta) を使用して画像内の静的テキストを編集
- スムーズスライダーを使用してパスを単純化
- テキストプロンプトを使用して簡単にオブジェクトを再配色
- タッチショートカットの強化で生産性を向上

2022 年 10 月リリース（ver.27）

- クロスと重なり
- 書式を保持したまま、Illustrator と InDesign の間で text を paste
- Illustrator ドキュメントを共有用にレビュー（ベータ版）
- クイックアクションで複雑なワークフローを自動化
- 3D オブジェクトの書き出しに利用できる形式がさらに充実
- 3D オブジェクトへのアートワークのマッピング
- 3D パネルへのグラフィックのドラッグ＆ドロップ

2021 年 10 月リリース（ver.26）

- 3D 効果の強化、Adobe Substance 3D マテリアル（テクノロジープレビュー）
- 同じテキストを選択
- コメント用に共有する
- リンクされたクラウドドキュメントを配置
- 環境に無いフォントの自動アクティベート
- リピートオブジェクトの作成、カンバスの回転、

2020 年 10 月リリース（ver.25）

- オブジェクトの再配色
- クラウドドキュメント連携機能の強化
- スマートなグリフスナップ
- 強化された文字機能（テキスト揃え）

Illustrator iPad 版リリース

- 多彩なタイポグラフィツールキット
- リピート機能（ラジアル、グリット、ミラー）

2019 年 11 月リリース（ver.24）

- クラウドドキュメント（バージョン履歴）
- テキストの垂直方向揃え
- パスの単純化
- 自動スペルチェック
- バックグラウンドでの保存と書き出し
- パフォーマンスの強化
- カンバス上のオブジェクトのロック解除

2018 年 10 月リリース（ver.23）

- フリーグラデーション
- オブジェクトを一括選択
- トリミング表示
- コンテンツに応じた切り抜き
- フォントメニューが進化
- カスタマイズ可能なツールバー
- プレゼンテーションモード

参考）mac OS 27（**Golden Gate**）/ mac OS 26（**Tahoe**）/ mac OS 15（**Sequoia**）/ mac OS 14（**Sonoma**）/ mac OS 13（**Ventura**）/ mac OS 12（**Monterey**）
Windows 11「**25H2**」(2025/9/30)、Windows 11「**24H2**」(2024/10/01)、Windows 11「**23H2**」(2023/10/31)、Windows 11「**22H2**」(2022/9/20)、Windows 11「**21H2**」(2021/10/05)、Windows 11「**22H2**」(2022/9/20)
Windows 10「**21H1**」(2021/5/18)、Windows 10「**21H2**」(2021/11/16)、Windows 10「**22H2**」(2022/10/18)、Windows 10「**22H2**」(2022/10/18)

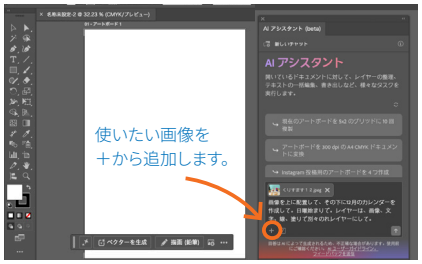
この情報は、2026 年 11 月時点のものです。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

Adobe Illustrator 2026 年 11 月リリース (ver.31)

AI アシスタント（beta）

Illustrator での繰り返しの多段階作業は AI アシスタント（beta）に任せましょう。

レイヤーの整理、コンテンツの編集、印刷用アートワークの準備、日常的なワークフローの効率化など、自然言語のプロンプトを使って行えます。



【AIアシスタント（beta）】パネルに、やりたいことを入力すると、AIアシスタントが制作の手伝いをしてくれます。
今回は12月のカレンダー作成を指示してます。
また、カレンダー上部には添付した画像を配置するようにしてます。



AIアシスタントからの提案もしてくれます。今回は何年のカレンダーを作るかを聞いてきているので、2027年をチェックして作業を進めていきます。



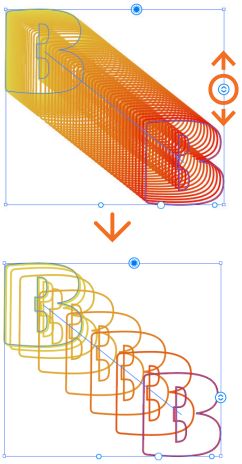
指示は、画像を上部に配置、その下に12月のカレンダー、文字、線、塗り、画像で別々のレイヤーに分けるように指示して作成しました。
指示以外にも自動で祝日は赤系、土曜は青系など背景色が追加で作成されてます。

ブレンドツールの向上

ブレンドパネルを使用して、1 か所でブレンドを作成、編集、調整できます。

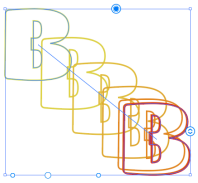
カンバス上で変更をライブプレビューしながら、間隔、イージング、色の進行、ブレンド軸設定を調整します。

たとえば、等間隔に配置されたステッカーのシリーズを作成したり、色を別の色にブレンドしたり、パスに沿って繰り返されるアートワークを生成したりできます。



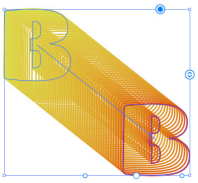


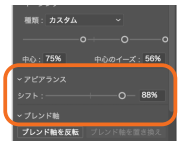
ブレンドを作成して【ブレンド】パネルやスライダーを動かしながらライブでブレンドを調整できます。





イージングでブレンドの開始、中央、または終了に向けてブレンドを分散させるか調整できます。



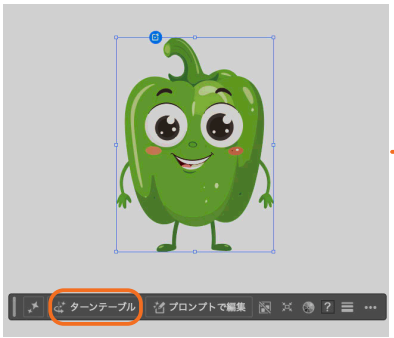


アピアランスでは、ブレンド全体のカラーの調整を行えます。

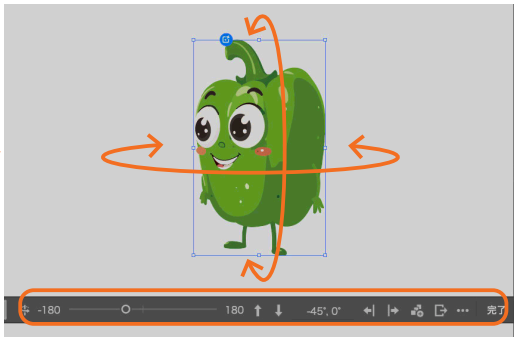
ターンテーブル（Ver 30.3 で追加）

2D のベクターアートをまるで 3D のように回転させ、様々な角度のデータを生成できます。

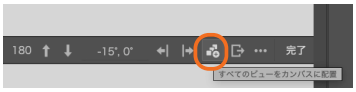
生成された様々な角度のビューは簡単に抽出し、それぞれを個別に編集することもできますし、生成された複数のビューを活用し、アニメーション GIF として書き出すことも可能です。



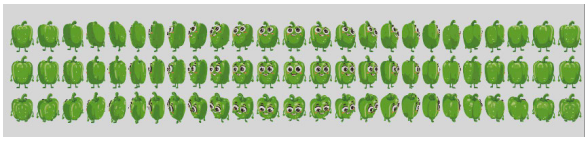
2Dオブジェクトを作成、コンテキストタスクバーから【ターンテーブル】を選択します。



コンテキストタスクバーで、左右に回転させたり、上下に回転、すべてのビューを書き出し、GIFに書き出しなど行えます。



【すべてのビューをカンバスに配置】から全てのビューをカンバスに配置することも可能



生成拡張

イラストの横幅や縦幅があと少し足りない時など、元のイラストのテイストを保ったまま周囲を自然に拡張します。



サイズを拡張したいイラストを選択します。コンテキストタスクバーの から【生成拡張】を選択します。



ハンドル付きの長方形のトリミングフレームが画像の上下左右に表示されます。拡張したい方向へハンドルを伸ばし【生成】します。





3つのバリエーションがプロパティパネルに表示されます。

コンセプトからベクター生成

手書きのラフスケッチや写真などを編集可能なベクターアートワーク、イラスト、ロゴなどを生成できる機能です。



画像を配置し、ウィンドウメニュー → 生成 →【コンセプトからベクター生成】からパネルを表示

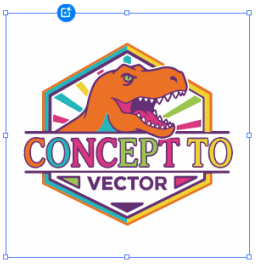


最大8個のプリセットを選択できるので、生成したいイメージのプリセットをチェック、パートナーモデルや、参照画像にどれだけイメージを合わせるかを設定して【生成】します。



※画像を配置後、コンテキストタスクバーから設定もできます。





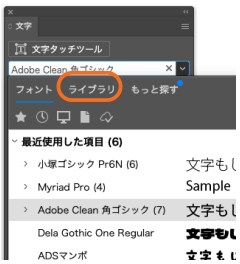
からパネルと同様にプリセットを選択できますし、直接プロンプに指示を入力できます。

この情報は、2026 年 11 月時点のものです。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

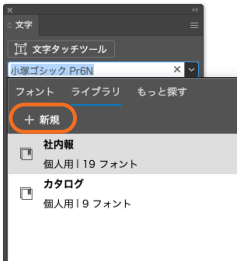
フォントメニューのアップデート

強化されたフォントパネルでは、整理されたセクションと新しいフィルターを使用して、アクティブなフォントを素早く見つけ使用することができます。

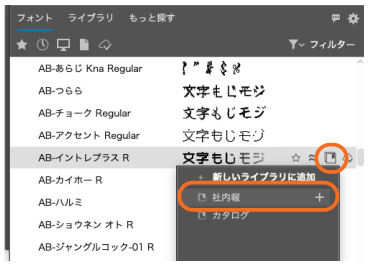
フォントパネルから直接 Adobe Fonts にアクセスして使用して、フォントをより効率的に整理および管理できます。



フォントリストを開いて【ライブラリ】をクリックします。



【＋新規】から用途に合わせたライブラリを作成。



使用したいフォントリストの右側にある【ライブラリに追加】ボタンをクリック。
作成したライブラリのダイアログが表示されるので、振り分けしたいライブラリの＋をクリックしてフォントを振り分けます。



【もっと探す】から直接Adobe Fontsにアクセス、追加して使用することができます。

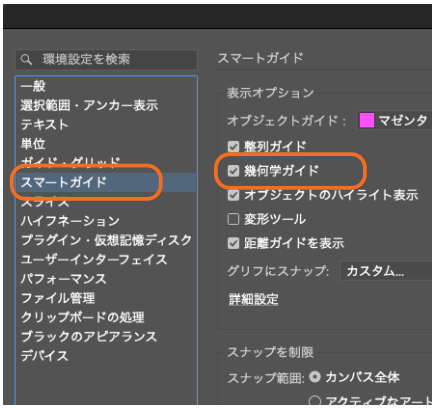


用途に合わせてライブラリを切り替えながら使用します。

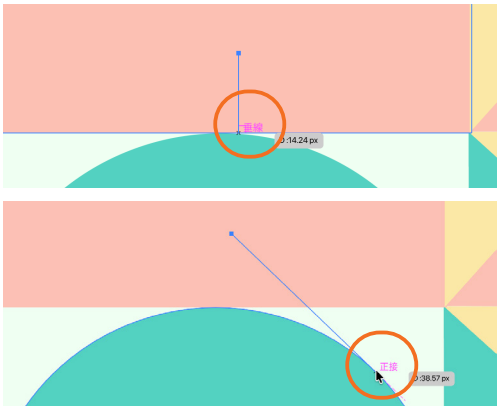
幾何学ガイドの新設

接線方向にスナップして線の端点を曲線に正確に配置し、手動調整なしでスムーズなパスを作成します。

接線スナップは、線と曲線がスムーズに接する必要があるロゴ、技術図面、デザインで役立ちます。線が曲線と正確に 1 点で接するようにし、円形や有機的な形状を扱う際に推測する必要がなくなり、精度が向上します。



環境設定／スマートガイドで
幾何学ガイドが選択されていることを確認します。



ペンツールを使って線を曲線や円に向かって描きます。 エンドポイントが接線方向に揃うと垂線や正接などガイドが表示されます。

グラデーションとカラー機能の向上

知覚的補間を使用して、人間の目の色認識に合わせて調整された、よりスムーズで自然なグラデーションの遷移を作成します。

また、幅広いグラデーションプリセットで、すぐにカラーの遷移を瞬時に追加できるため、デザインプロセスを素早く開始できます。



グラデーションパネルにある方法から【知覚的】を選択することで、新しいグラデーションを適用することができます。



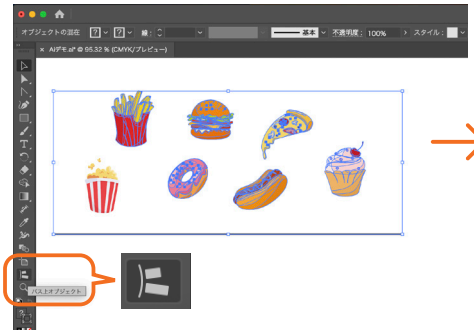
【プリセット】メニューから様々な設定を使用することでできます。

Adobe Illustrator 2024 年 10 月リリース (ver.29)

パス上でオブジェクトを整列、配置、移動

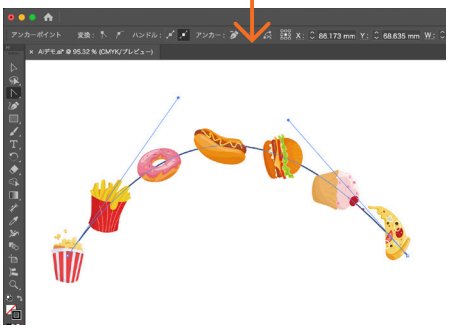
「パス上オブジェクト」を使用すると、曲線パスや直線パスにオブジェクトを配置して整列させることができます。

配置した後は、整列状態を保ったまま回転したり、配置位置の変更、間隔調整、シャッフルを行ったり、パスに沿って移動したりすることができます。



パスとパスに配置したいオブジェクトを用意し、両方選択した状態でツールにある【パス上オブジェクト】をクリックします。
配置したいパスを選択すると自動でオブジェクトがパスに沿って配置されます。

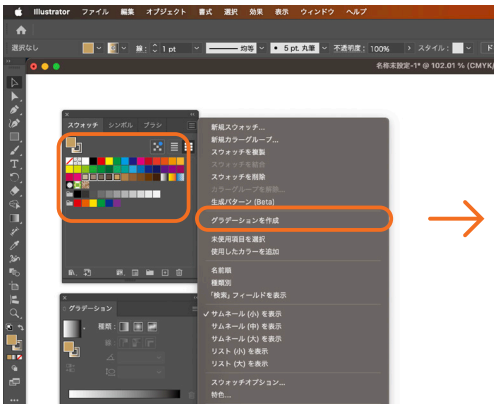




パスは自由に編集したり、オブジェクトを追加または削除したりすると、配置されたオブジェクトが自動的に再配置されます。

スウォッチパネルからグラデーション作成

ウォッチパネルで 2 色以上を選択し、「その他のオプション」の「グラデーションの作成」を使用して、グラデーションを直接作成できます。



スウォッチパネルでグラデーションに設定したいカラーを選択
右上の” その他のオプション…” から【グラデーション作成】を選択



選択していたスウォッチでグラデーションが作成されます。

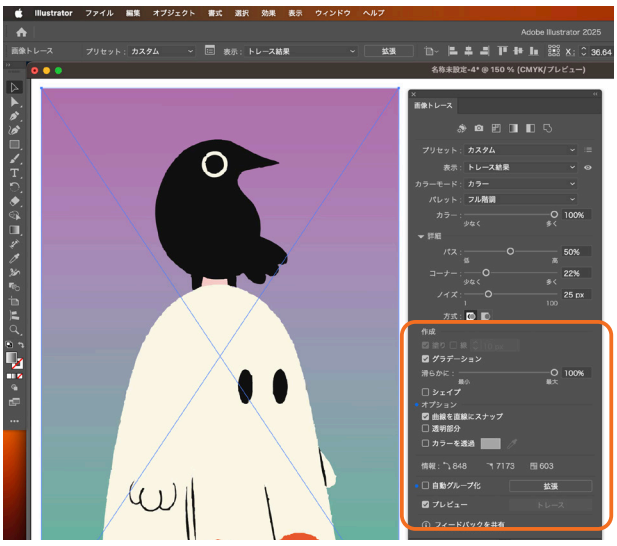
作成されたグラデーションは新規スウォッチとしては登録されませんので、スウォッチパネルからスウォッチの登録を行ってください。

※他のグラデーションを使用して新しいグラデーションを作成することはできません。

より正確で詳細に制御できる画像トレース

強化された画像トレースを使用すると、正確な曲線と少ないアンカーポイント数で描かれた鮮明で編集可能なトレースを作成できます。

透明な背景と線形グラデーションを保持し、パスを自動グループ化して、トレースしながら基本図形をライブ図形に変換します



グラデーション、シェイプ、透明、自動グループ化の機能が追加され、より正確かつ詳細に制御しながら画像をトレースできるようになりました。

グラデーション：モードをカラーまたはグレースケールに設定し、パレットを自動またはフル階調に設定すると、画像から線形グラデーションを検出してトレースします。

透明：「モード」を「カラー」に設定した場合に、画像の透明な背景が白としてトレースされるのを防ぎます。

シェイプ：画像内の円、正方形、長方形を検出し、ライブシェイプとしてトレースして簡単に編集できます。編集モードの完全な円と正方形のみを検出できます。わずかに回転した長方形も検出できますが、精度は低くなります。

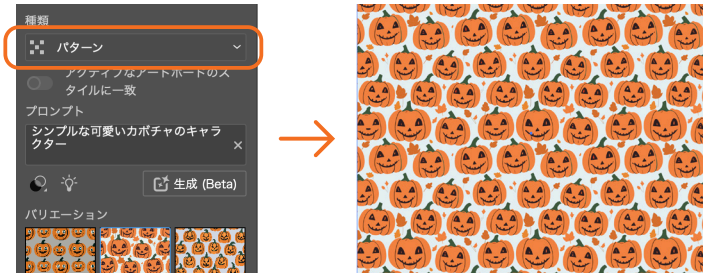
この情報は、2026 年 11 月時点のものです。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

テキストからベクター生成 (Beta) を使用してベクターを作成

Adobe Firefly を搭載した「テキストからベクター生成（Bata）」は、拡大縮小が自在なベクターアートをシンプルなテキストプロンプトの入力だけで生成します。

被写体、シーン、アイコン、パターンと種類を切り替えることで、用途に合わせて幅広く使えます。





テキストからベクター生成パネルにあるプロンプトに、生成したい内容を入力し、生成ボタンをクリックするだけで、ベクターデータを作成します。
バリエーションは3つ作成されるので好みなものを選択するか、再度生成を行うかします。

生成される種類は、被写体、シーン、アイコン、パターンの4種類があります。

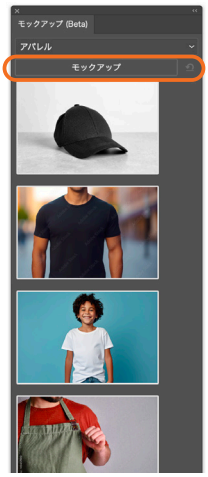
モックアップ (Beta) を使用して画像にベクターアートを適用

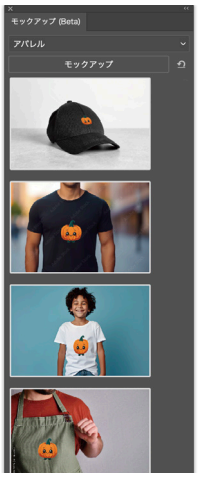
モックアップ (Beta) を使用すると、製品パッケージ、マグカップ、T シャツなどのオブジェクト上にベクターアートが配置されたモックアップを作成できます。

ラスタライズオブジェクトにベクターアートを適用すると、Illustrator がオブジェクトの曲線やエッジを維持したまま、オブジェクトに合わせてベクターアートを自動調整します。



オブジェクトを選択し、モックアップパネルから【モックアップ】をクリックします。







モックアップ上に表示される から【カンバス上で編集】で対象のモックアップをサイズや位置などを調整することもできます。

また、オリジナルで作成、撮影したもの対してもモックアップを生成することができます。

テキストプロンプトを使用してオブジェクトを再配色

ベクター形式のオブジェクトを魅力的な配色に簡単に変換できます。

希望のサンプルまたはパネル内にあるプロンプトにテーマなどを入力し生成するだけで複数のカラーバリエーションを作成してくれます。



オブジェクトを選択しコンテキストタスクバーに表示される「再配色」ボタンを選びます。
【再配色】パネルに新しく【生成再配色】タブが追加されているので選択し、プロンプトなどを使用して生成を行います。
【カラー】下にある から特定のカラーを指定すれば結果にそのカラーを含め生成できます。





クロスと重なり

アートワーク内で、テキスト、シェイプ、オブジェクトを並べ替えたり重ねたりして、非破壊で互い違いの重ねを作成できるようになりました。

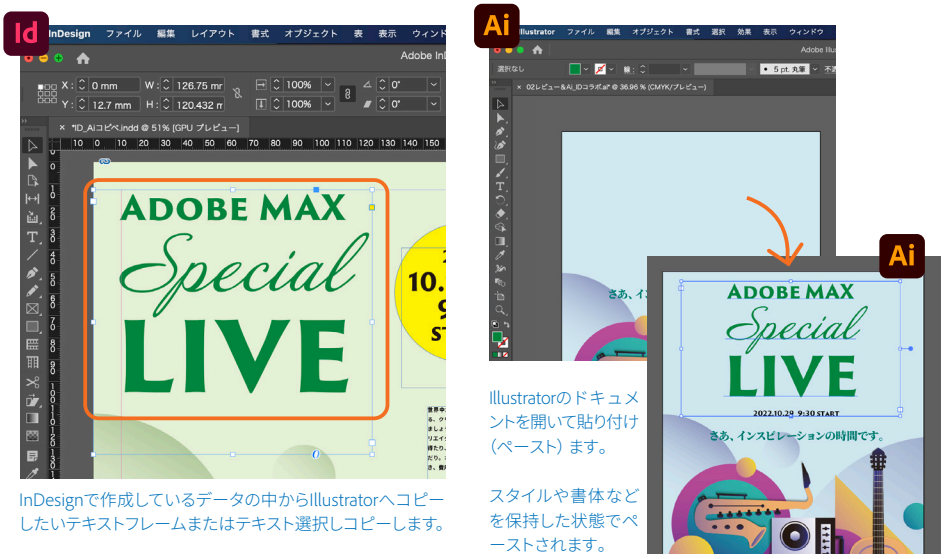


オブジェクトを重ねて選択した状態で、【オブジェクト】メニューから【クロスと重なり】で作成を選択します。

マウスの形が変わったのを確認し、重ねたい場所を囲う様にすると、下に配置されているオブジェクトが上側に表示されます。

Illustrator と InDesign の間でテキストをペースト

InDesign の任意のテキストをコピーして、文字スタイル、段落スタイル、効果、書式を保持したまま Illustrator ドキュメントに貼り付けることができます。



InDesignで作成しているデータの中からIllustratorへコピーしたいテキストフレームまたはテキスト選択しコピーします。

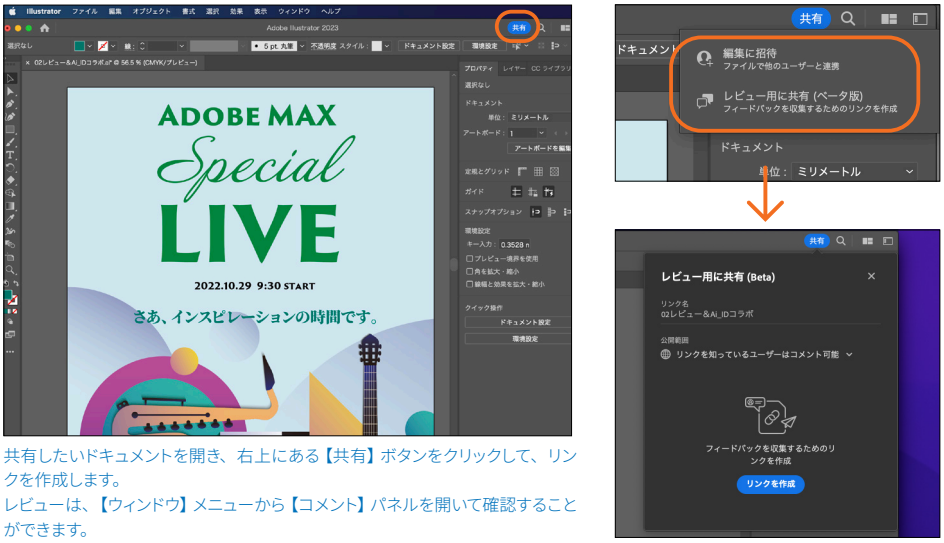
Illustratorのドキュメントを開いて貼り付け（ペースト）ます。

スタイルや書体などを保持した状態でペーストされます。

ドキュメントを共有用にレビュー（Beta）

レビュー用に共有（Beta）を使用すると、共有可能なリンクが作成され、関係者はアドビアカウントがなくてもそのリンクを使ってフィードバックを提供できます。

Illustrator でフィードバックを自動的に取得した後、そのフィードバックに返信および解決し、更新を同じレビューリンクにプッシュして、レビューサイクルを続けることができます。



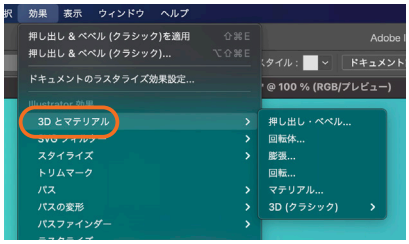
共有したいドキュメントを開き、右上にある【共有】ボタンをクリックして、リンクを作成します。
レビューは、【ウィンドウ】メニューから【コメント】パネルを開いて確認することができます。

PostScript Type 1 フォントのサポート終了　2023 年 1 月までに Type 1 フォントを使用したオーサリングのサポートを終了します。 詳しくはこちら

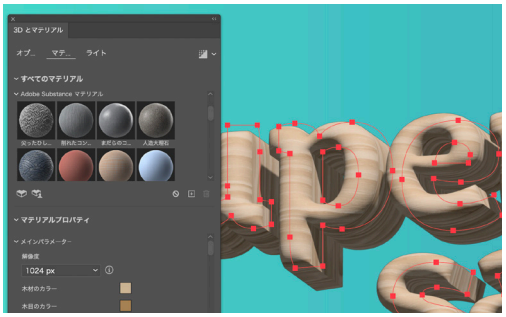
3D 効果の強化、Adobe Substance 3D マテリアル

新しくなった 3D パネルでは、押し出し、回転、ライティングなど、オブジェクトに 3D 効果を簡単に加えることができます。

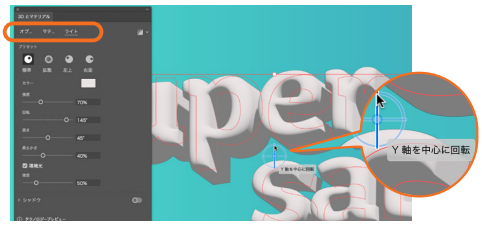
また、Substance マテリアルを使ってアートワークにテクスチャを追加し、リアルな 3D グラフィックスを作成できます。独自のマテリアルを追加することも、何千もの Adobe Substance マテリアルアセットから選ぶこともできます。



オブジェクトを作成し、【効果】メニューから【3Dとマテリアル】から効果を選択します。



押し出し、回転、膨張などの3D効果を、Adobe Substanceの照明およびマテリアルと組み合わせて3D グラフィックを作成します。

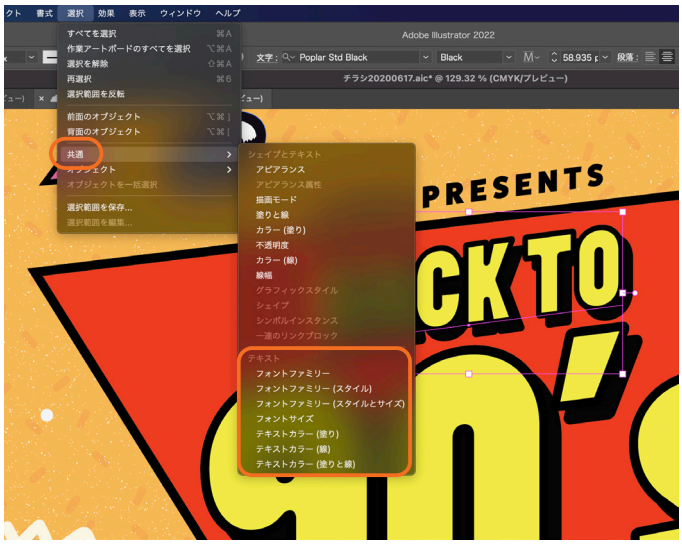


3Dとマテリアルパネルが表示され、オブジェクト、マテリアル、ライトから各種効果を設定していきます。また、直接オブジェクトの中心のメニューをドラックして回転や位置の調整をおこなえます。

同じテキストを選択

ドキュメント内のすべてのテキストボックスを選択して、テキストの特徴を変更することができるようになりました。これにより、テキストボックスを 1 つずつ手作業で処理したり、Illustrator アプリケーションから離れて作業する必要がなくなりました。

機能が拡張された共通の選択により、フォントサイズ、テキストの塗りつぶしの色、フォントスタイル、フォントなど、テキストの特徴にもとづいてテキストを選択できます。



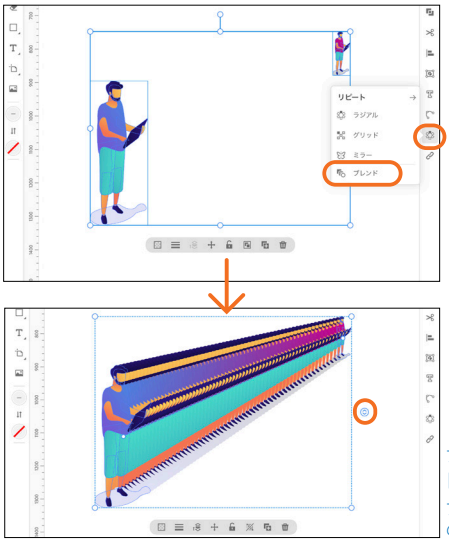
テキストを選択し【選択】メニューから【共通】→ 選択したいテキストのスタイルを選びます。

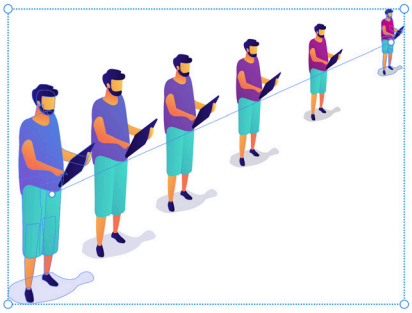
ただし、ロック状態のものは選択できないので、レイヤー等でロックしてある場合には解除してから操作してください。

リピート機能のブレンド（iPad）

「グリフにスナップ」機能を使用し、アートワークコンポーネントをテキストまたはグリフの境界に正確にスナップできるようになりました。

この機能を使用するには、グリフにスナップ（表示／グリフにスナップ）およびスマートガイド（表示／スマートガイド）が有効になっていることを確認してください。表示／グリッドにスナップが有効で、環境設定／スマートガイド／整列ガイドが無効であり、かつ「スナップの許容値」が 0 の場合、この機能は機能しません。





ブレンドされたオブジェクトは、色だけではなく、パスパーツも自動的にサイズ変更できています。

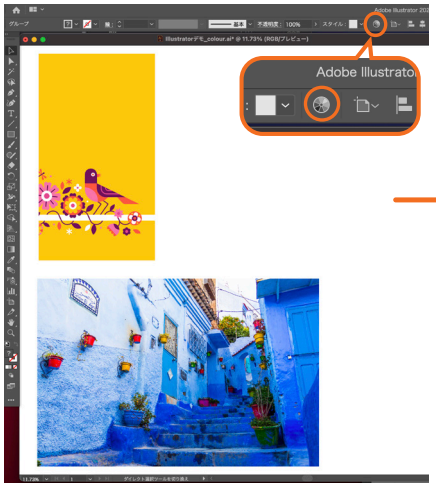
ブレンドしたいオブジェクトを選択、【リピート】ボタンから【ブレンド】を選択すると左下図のようにブレンドされます。

ブレンド後の右側の調整ボタン⦾を上下することでブレンドの数を調整することができます。

オブジェクトの再配色

同じドキュメント内に配置されている写真やイラストデータから、カラーバリエーションを抽出し、適用できるようになりました。

この機能は Adobe Sensei の技術を活用しています。



鳥のイラスト（黄色いイメージ）のアートワークを選択、コントロールパネルで【オブジェクトの再配置】を選択します。



【カラーテーマピッカー】を選択し、適用させたい画像やイラストを選択して、アートワークに適用させます（右図）。

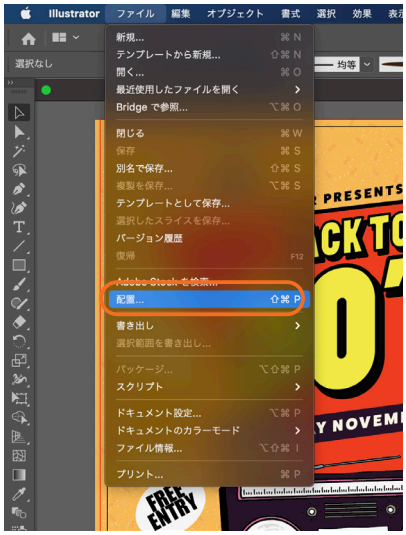
また、以前までのように詳細な再配色オプションを表示するには、右下の【詳細オプション】をクリックして表示を変更できます。



クラウドドキュメント連携機能の強化

クラウドドキュメント機能の強化により、クラウド上の Photoshop のクラウドドキュメントを Illustrator のドキュメントに埋め込むことができます。

また、必要に応じて、プレビュー、マーク付け、および以前のバージョンに復帰でき、クラウドドキュメントをオフラインで使用できるように設定できます。





【配置...】ダイアログ画面に【クラウドドキュメント開く】ボタンがあるので、クラウド上にあるドキュメントを配置したいときには、このボタンをクリックして配置をおこないます。

クラウドドキュメントを使用することで、PhotoshopとFrescoのデザインをIllustratorに取り込んで、ベクターをデザインする機能を簡単に使用できます。Photoshop のクラウドドキュメントの更新内容は、Illustrator にも自動的に反映されます。

スマートなグリフスナップ

「グリフにスナップ」機能を使用し、アートワークコンポーネントをテキストまたはグリフの境界に正確にスナップできるようになりました。

この機能を使用するには、グリフにスナップ（表示／グリフにスナップ）およびスマートガイド（表示／スマートガイド）が有効になっていることを確認してください。表示／グリッドにスナップが有効で、環境設定／スマートガイド／整列ガイドが無効であり、かつ「スナップの許容値」が 0 の場合、この機能は機能しません。









クラウドドキュメント（20 年 6 月）

作業内容をクラウドドキュメントとして保存することで、Illustrator を利用できるあらゆる場所からアクセスし編集が行えるようになりました。

また、クラウドドキュメントで保存することで、バージョン履歴を管理でき、必要に応じて以前のバージョンに戻ることができます。

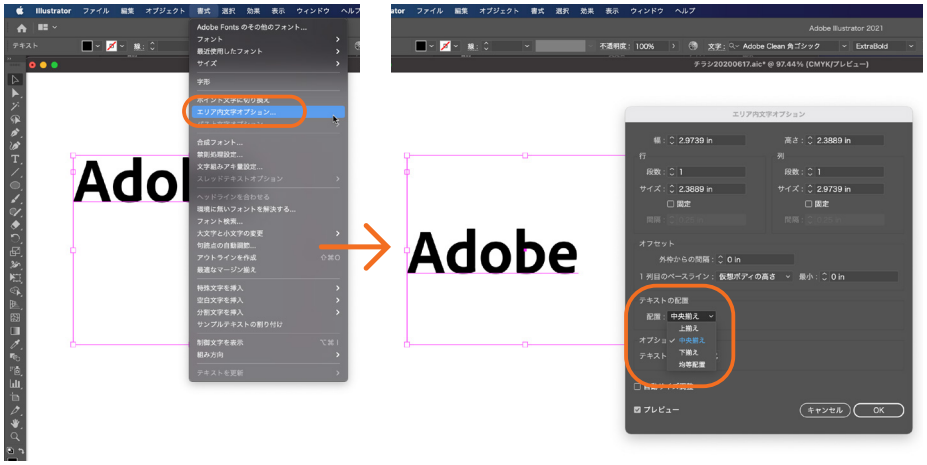




Illustratorでデータを作成保存する際に、クラウドドキュメントに保存か、コンピューターに保存かを選択できます（左上図）。　クラウドドキュメントを選択することで、【バージョン履歴】で保存したバージョンが管理され、必要に応じて以前のバージョンに戻すこともできます。

テキストの垂直方向揃え（20 年 8 月）

テキストフレーム内でテキストを垂直方向に上揃え、下揃え、中央揃え、または均等配置して整列できます。

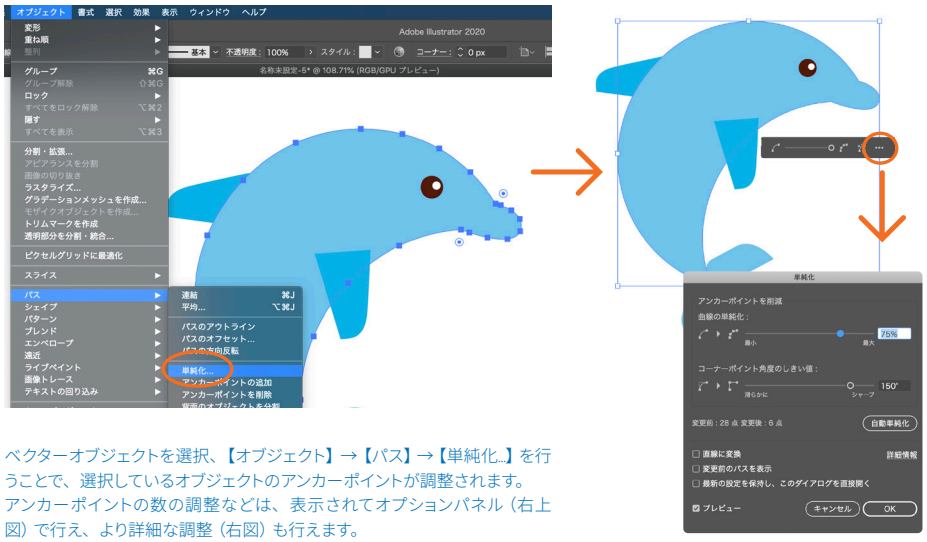


テキストフレームを作成し【書式】メニューにある【エリア内文字オプション...】を選択（コントロールパネルにも【エリア内文字】ボタンがあります）します。エリア内文字オプションダイアログにあるテキストの配置から、上揃え、中央揃え、下揃え、均等配置を選択できるようになりました。

パスの単純化

複雑なベクターオブジェクトでも、不必要なアンカーポイントを削除することで、すばやくパスを編集できます。

この機能では、曲線の単純化、コーナーポイントの角度の滑らかの調整、および曲線パスの直線への変換などが行えます。



ベクターオブジェクトを選択、【オブジェクト】→【パス】→【単純化...】を行うことで、選択しているオブジェクトのアンカーポイントが調整されます。
アンカーポイントの数の調整などは、表示されてオプションパネル（右上図）で行え、より詳細な調整（右図）も行えます。

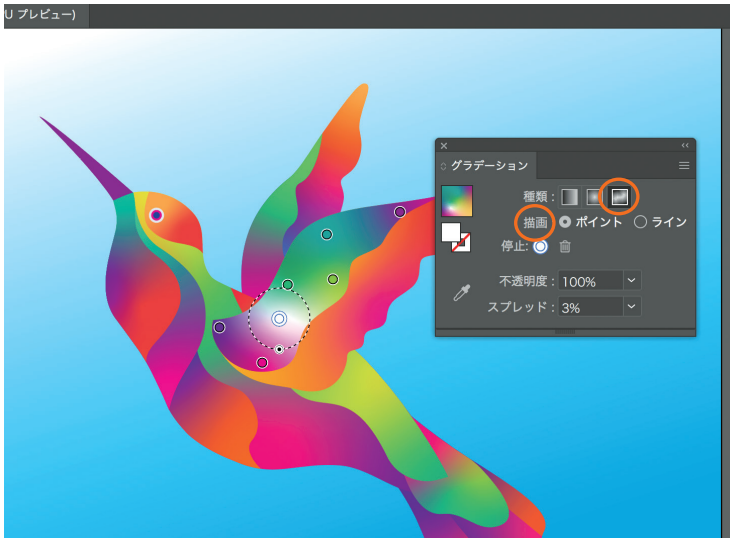
この情報は、2026 年 11 月時点のものです。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

Adobe Illustrator 2018 年 10 月リリース (ver.23)

フリーグラデーション

Illustrator のグラデーションツールに新しいフリーグラデーションが追加されました。

アートワーク上の好きな場所にポイントまたはラインを指定し、直感的なコントロールで表現力の高い自然なカラーグラデーションを作成できます。



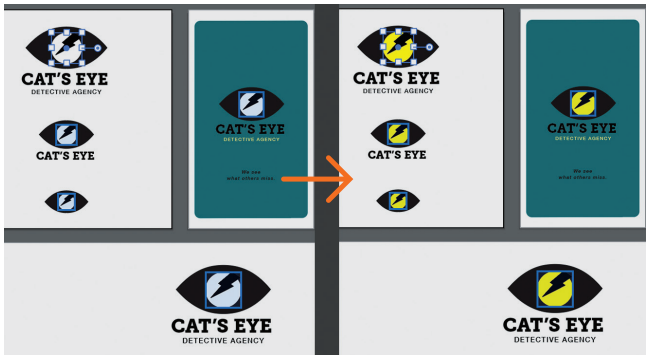
グラデーションパネルにある種類の右端を選択することで、オブジェクトに対して【フリーグラデーション】で描画ができます。

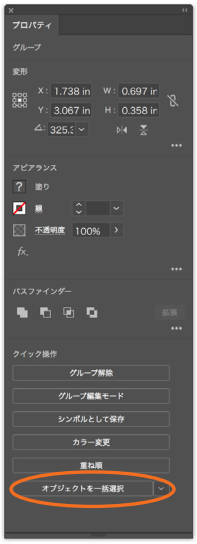
描画設定では、追加できるグラデーションを”ポイント”または”ライン”で切り替えながら設定できます。

オブジェクトを一括選択

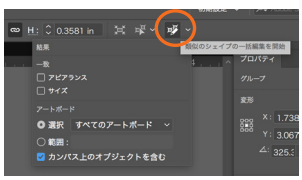
複数のアートボードに配置された共通のオブジェクトを一括選択し、一度に変形やカラー変更を行うことができます。

グループ化された複数のオブジェクトの一括選択も可能。デザインのバリエーションを変更する際に便利な機能です。



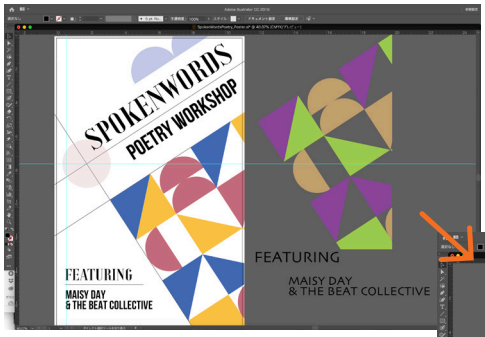


作成されたオブジェクトが同じドキュメント内で複数使用されている場合、そのオブジェクトを選択してプロパティパネルにある【オブジェクトを一括選択】、またはコントロールパネルの【類似のシェイプを一括編集を開始】で、共通のオブジェクトを一括で選択して編集がおこなえます。

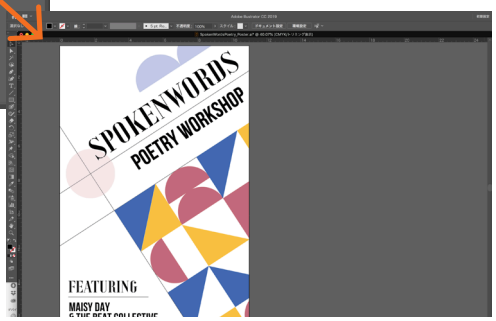


トリミング表示

ガイドやグリッド、アートボードからはみ出している要素を表示せずに、完成イメージだけを表示できます。







データを作成する際に、アートボードの外側にオブジェクトを置いておいたり、ガイドをたくさん使用したりして作業を行うかたも多いですが、その際に最終的な制作物のイメージを知りたい場合に、表示メニューにある【トリミング表示】を選択することで、ガイドやトンボ外のオブジェクトを非表示にすることができるようにしました。

この情報は、2026 年 11 月時点のものです。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

プロパティパネル

アートワークやテキストに対する様々なコントロールを１つのプロパティパネルに集約。

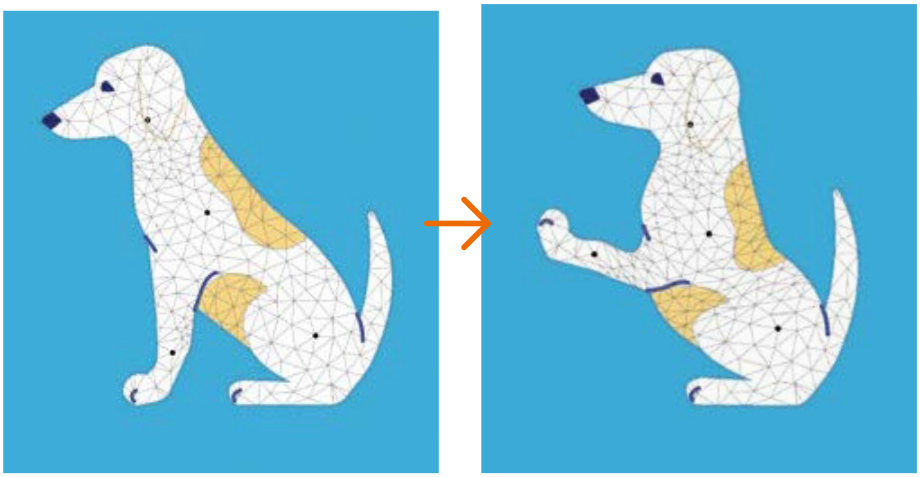
複数のパネルを開くことなく、属性の変更や詳細設定を１箇所で行えるため、作業効率が大幅にアップします。



アートワークをセレクトすると、プロパティパネルの内容がかわります。
左）アートワーク内のグループ化されたオブジェクトをセレクトした状態。塗りの設定やサイズ変更に加え、下にあるクリック操作メニューには【グループ解除】が出来るようにボタンが表示
中）角丸などのシェイプを行ったオブジェクトをセレクトすると【シェイプの拡張】が表示
右）文字をセレクトすると、フォントメニューが表示

パペットワープ

パペットワープでは、変形が自然に見えるようにアートワークの一部を変形できます。Illustrator のパペットワープツールを使用して、ピンを追加、移動、回転してアートワークを別の位置やスタンスにシームレスに変形できます。

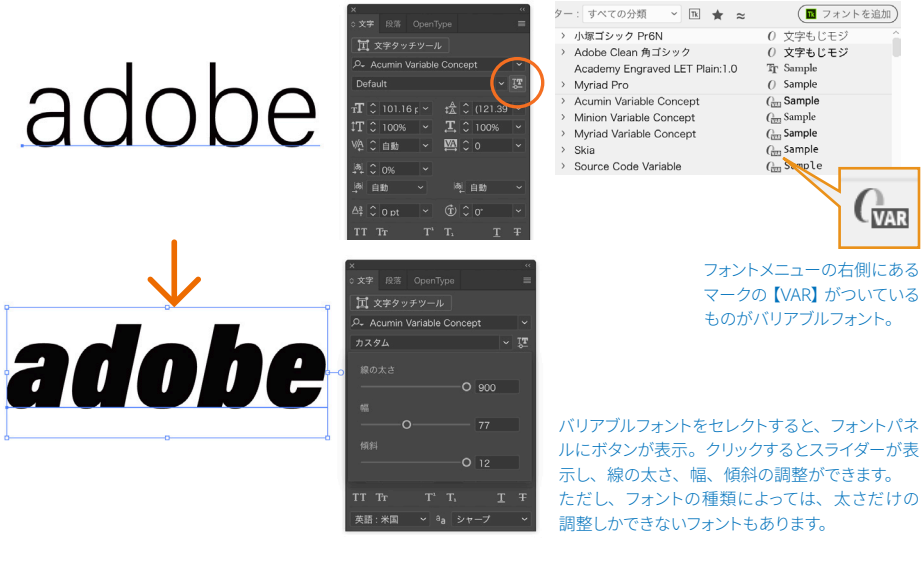


ベクトルグラフィックの変形がより簡単になりました。アートワークをセレクト、パペットワープツールでピンを追加すれば、伸ばしたり、曲げたり、自然な状態で変形できます。文字の場合はパペットワープでピンを追加する段階でアウトラインされます。

バリアブルフォント

Illustrator では、線幅、幅、傾斜、オプティカルサイズなどのカスタム属性をサポートするバリアブルフォントという新しい OpenType フォント形式がサポートされるようになりました。

このバリアブルフォントの線幅、幅、傾斜は、コントロールパネルから使用できる便利なスライダーコントロールを使用して調整できます。



フォントメニューの右側にあるマークの【VAR】がついているものがバリアブルフォント。

バリアブルフォントをセレクトすると、フォントパネルにボタンが表示。クリックするとスライダーが表示し、線の太さ、幅、傾斜の調整ができます。ただし、フォントの種類によっては、太さだけの調整しかできないフォントもあります。

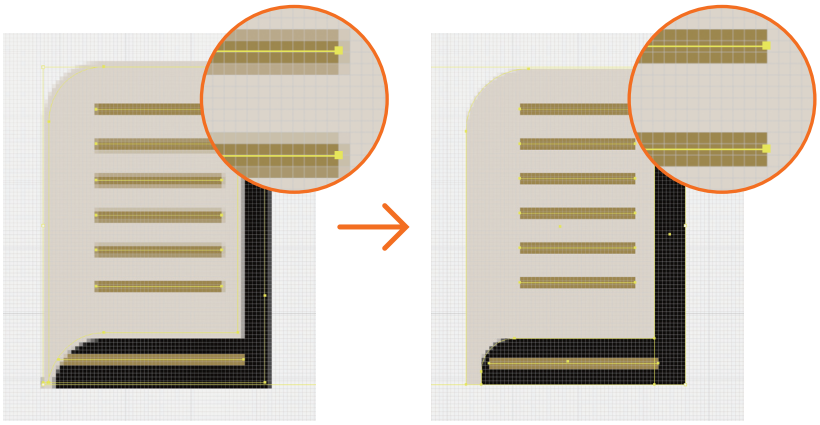
この情報は、2026 年 11 月時点のものです。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

ピクセルパーフェクトなアートワーク

パスとシェイプを描画すると、ピクセルグリッドにシームレスに整列。

既存のアートワークもシングルクリックまたは簡単な変換で整列します。

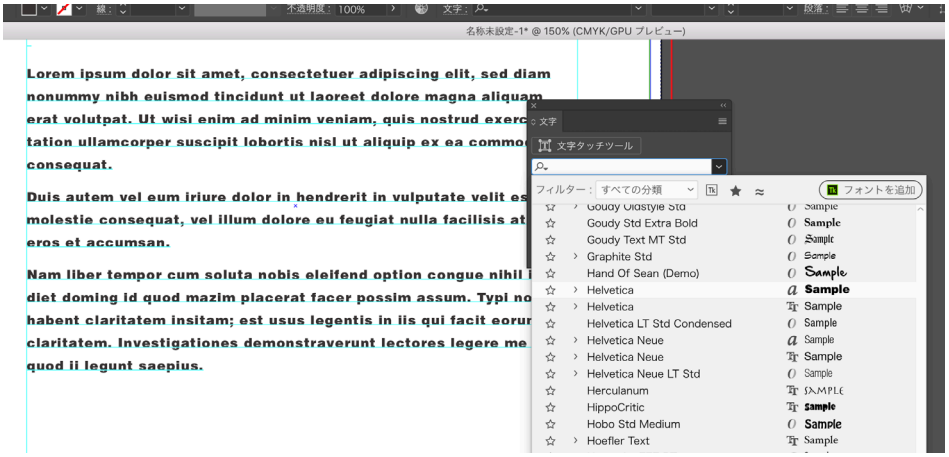
ライブシェイプと角丸を保持し、オブジェクトをサイズ変更または回転しても整列を維持できます。セグメントと終点を手動でずらして、パーフェクトな配置にすることもできます。



Webやモバイルアプリで鮮明に表示されるアートワークを簡単に作成できます。「ピクセルにスナップ」を有効にすると、アートを描画、移動、拡大・縮小した際に、パスやセグメントが最も近いピクセルグリッドにスナップします。

フォントのライブプレビュー

フォントメニューをマウスオーバーするだけで、選択したテキストのフォントのプレビューが可能です。



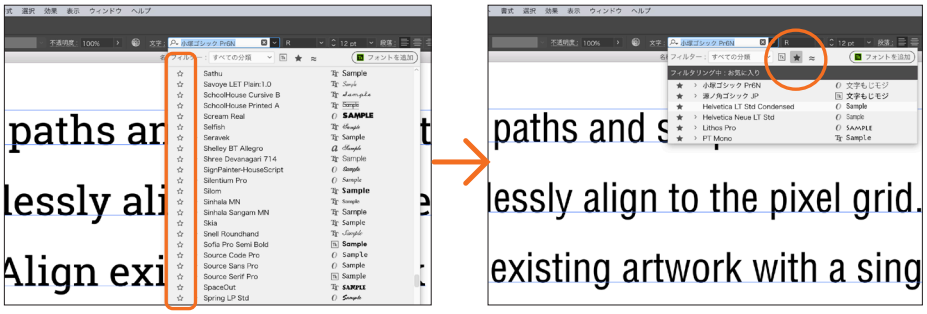
フォントリストをマウスオーバーするだけで、選択されたテキストのイメージをプレビューしながら確認できます。

フォントを素早く検索

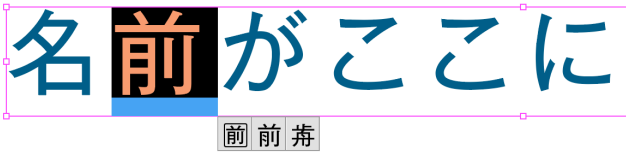
個別のフォントをお気に入りに設定すれば、必要なフォントがすぐに見つかります。

リストから最近使用したフォントのみを表示、類似のフォントを検索できるほか、セリフや手書き風などの分類別にフォントを絞り込む機能もあります。

また、異体字を適用するには、その文字を選択し、コンテキストメニューから選べるようになりました。



フォントリストの前にある”☆”をチェックすることで、お気に入りとして登録できます。フォントリストの上部にある”★”を選ぶことで、お気に入りだけのフォントリストを表示することができます。



異体字を簡単にきりかえることができます。

この情報は、2026 年 11 月時点のものです。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

Adobe Illustrator 2016 年 6 月リリース (ver.20)

クイック書き出し

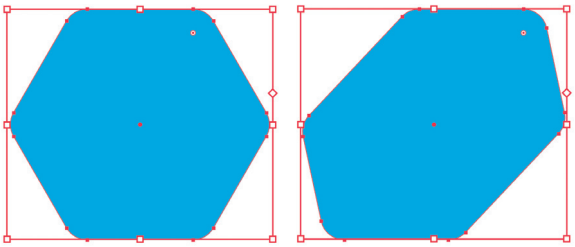
個々のアートワークまたはアートボード全体を、様々なファイル形式やサイズで一括して書き出すことができます。選択したアートワークを、「アセットの書き出し」パネルにドラッグで追加し、書き出すことも可能です。

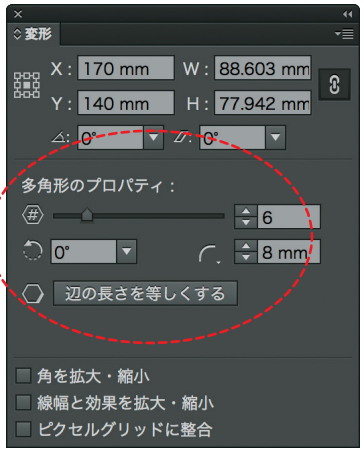


ウィンドウメニュー → アセットの書き出しパネルを表示。ドキュメント上にあるコンテンツをパネル上にドラッグして追加、設定項目で詳細な書き出し形式を設定できます。

ライブシェイプの機能強化

多角形のライブシェイプに拡大縮小、シアーなどの変更を加えた後でも、プロパティが保持されるため、辺の数や角丸の半径を再調整できます。ワンクリックで辺の長さを均等にすることも可能です。





変形パネルを使用して、シェイプのプロパティを変更することもできます。
回転したシェイプやパスを元の角度にリセットするには、変形パネルおよびシェイプパネルの「多角形の角度」または「回転」フィールドで「0°」を選択します。

バウンディングボックスのハンドルをドラッグして、多角形のサイズを変更、または多角形を回転します。ライブ特性を維持したまま、縦横比を変更してライブ多角形を拡大・縮小することができます。シェイプを等辺の多角形に戻すには、変形パネルおよびシェイプパネルで「辺の長さを等しくする」をクリックします。

Adobe Stock との連携強化

ライブラリパネルでの Adobe Stock 画像の検索の際に、検索対象（写真やイラストなど）を選択できるようになりました。また、ドキュメント上のプレビュー版画像を選択し、直接購入することも可能です。



配置された画像を選択し、controlを押しながらクリックすることでライセンスの購入をおこなえます。

この情報は、2026 年 11 月時点のものです。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

Adobe Illustrator 2015 年 6 月リリース (ver.19)

自動保存機能

ユーザー様からのご要望が高かった自動保存機能を搭載。

設定した時間ごとに復元データが保存され、作業中に突然のマシントラブルがあっても、データ消失の被害を最小限にとどめることができます。



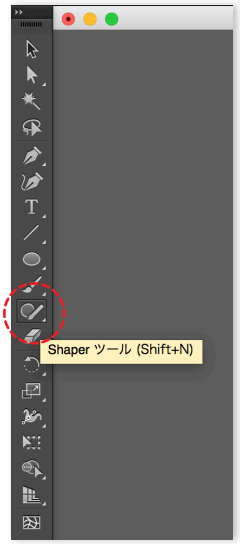
Illustrator環境設定から設定できる。

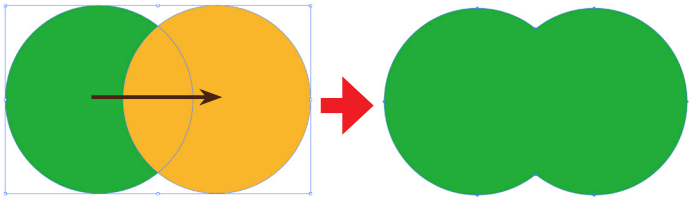
Shaper ツール

自然なジェスチャで大まかに形を描けば、それが円や四角などのシェイプに変わります。

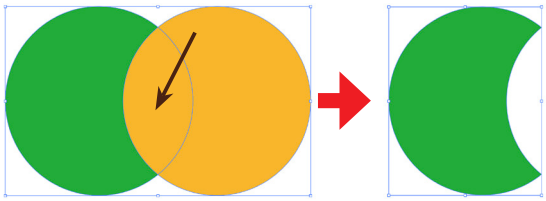
それらのシェイプに結合、削除、塗り、変形などを適用し、編集可能な状態を維持したまま、複雑なデザインを美しく作成できます。

Shaper ツールは、従来の Illustrator のワークスペースでもタッチワークスペースでも機能します。





シェイパーツールを使ってオブジェクトを結合させる場合、対象のオブジェクトを選択してシェイパーツール選択してマウスを矢印（左図）のようにすれば簡単に結合（右図）できます。

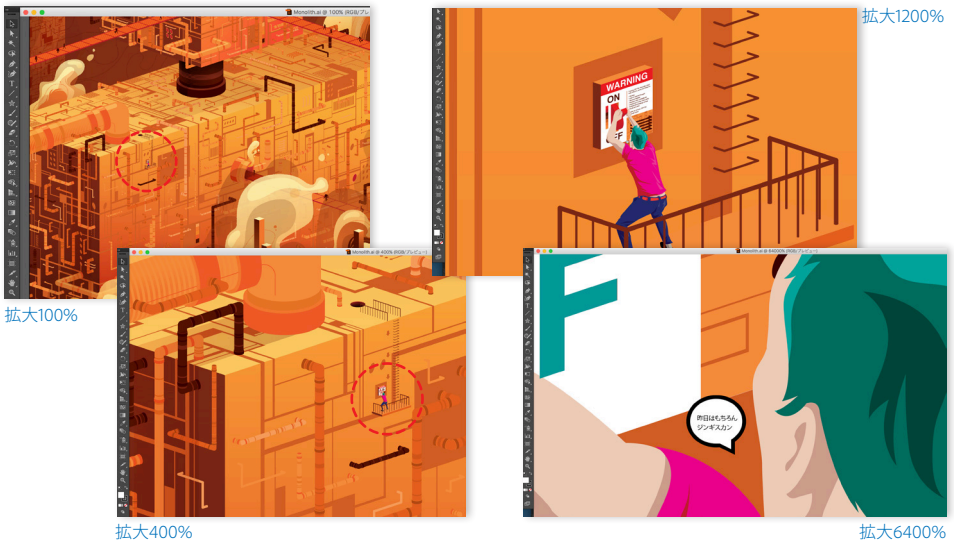


シェイパーツールを使ってオブジェクトを型抜きさせる場合、対象のオブジェクトを選択してシェイパーツール選択、optionキーを押しながらマウスを矢印（左図）のようにすれば、簡単に型抜き（右図）できます。　※削除したいオブジェクトをクリックするだけでも削除できます。

ズームの最高倍率が１０倍に

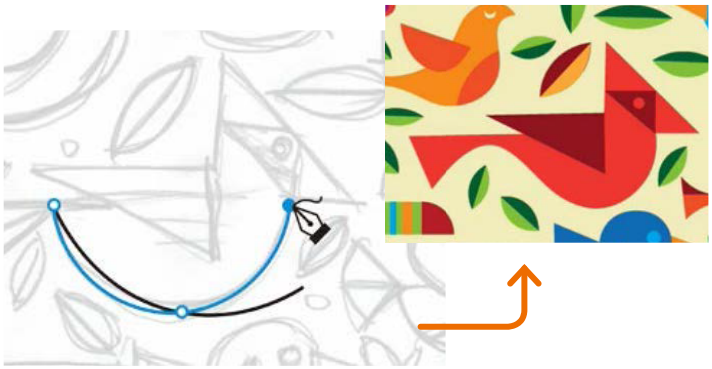
進化した Adobe Mercury Performance エンジンにより、GPU のパワーをフル活用。

CS6 に比べて、再描画のパフォーマンスが最大 10 倍も高速化。拡大倍率も 10 倍の 64,000 倍まで可能です。



曲線ツール

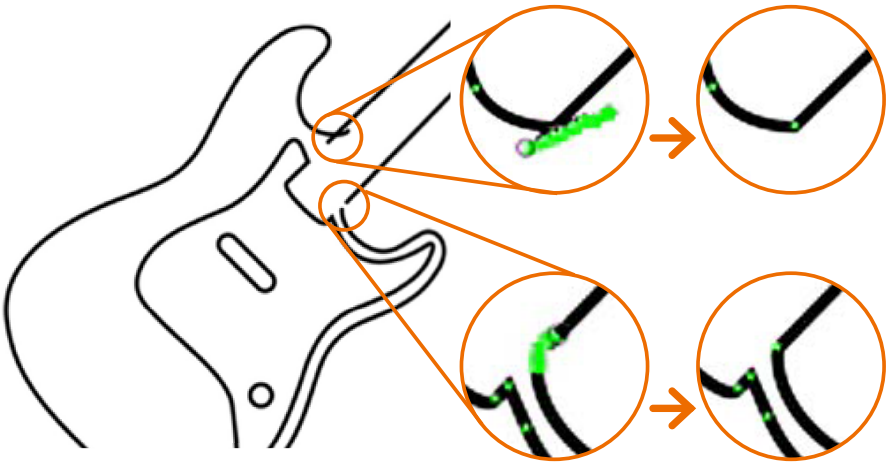
1 つのツールを使って、スムーズで精細な曲線を持つパスをすばやく直感的に作成できます。描画の流れの中で、ツールを持ち替えることなく直線の作成も可能です。



正確な曲線や直線を簡単かつ視覚的に描画できます。曲線ツールなら、シングルクリックでポイントを追加すると曲線が動的に描画され、ダブルクリックでコーナーポイントを追加すると直線が描画されます。編集もこのツールで行うことができ、アンカーポイントやハンドル操作の手間もかかりません。

連結ツール

パス同士が離れている、または交差している部分をなぞるだけで、自動的に隙間を埋めたり、不要なセグメントを削除して、きれいにパスを連結させることができます。



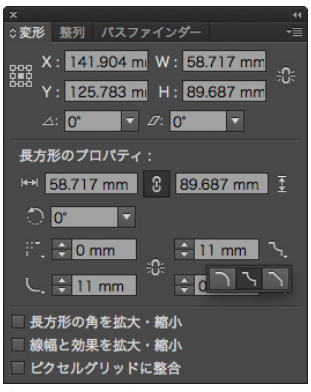
交差または重なり合うパスや、オープンパスを簡単に結合でき、それと同時に不要なセグメントもトリミングできます。元のパス軌跡には影響しません。

ライブシェイプ

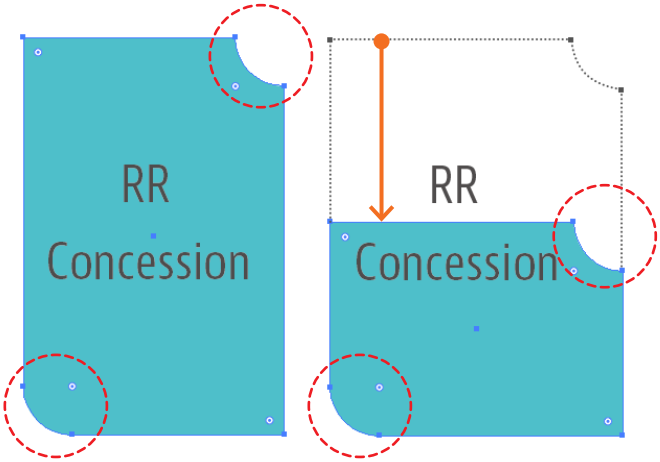
長方形の角が素早く編集できるようになりました。

角丸の半径と形状を一括または個々に調整できます。アート上で直感的にコントロールすることも、変形パネルを使用して詳細に設定することも可能。

長方形のサイズを変更または回転しても、角の属性は保持されます。



変形パネルに長方形のプロパティが追加され、長方形の寸法、回転、コーナープロパティの調整ができます。



オブジェクトを変更しても、角丸などの設定は元のまま変更できる。

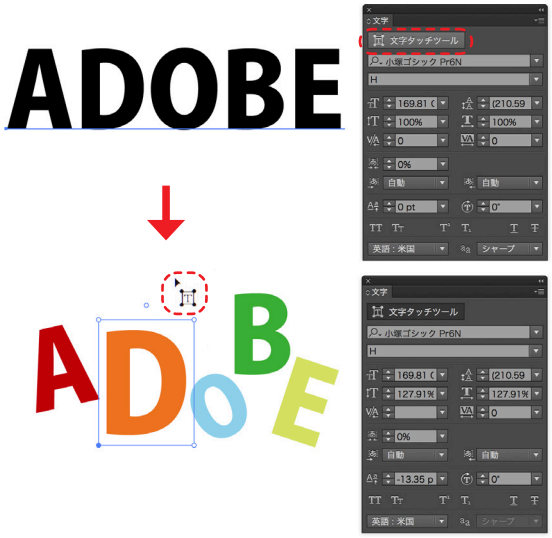
Adobe Illustrator 2013 年 6 月リリース (ver.17)

文字タッチツール

従来のように文字をアウトライン化することなく、複雑なタイポグラフィを簡単に作成できます。

Illustrator CC の新しいタッチ対応の文字ツールを使用すれば、テキスト上で個々の文字を選択し、移動や拡大・縮小、回転などの編集が行えます。

テキストが保持されているので、いつでもフォントの変更やコピーが可能です。



テキストを入力後、文字パレットの文字タッチツールをクリック。

選択した文字の周りのハンドルを操作することで、移動、拡大・縮小、回転ができる。

テキストを保持したまま、文字を個別に編集できるので、移動、拡大縮小、回転などを行っても、いつでもフォントの変更や編集が可能です。マウスやスタイラスだけでなく、マルチタッチデバイスも使用できます。

ブラシでの画像の使用

ブラシオプションが拡張され、アートブラシやパターンブラシ、散布ブラシにビットマップ画像を取り込むことが可能になりました。これにより、写真をタイル化した有機的なパターンデザインも簡単に作成できます。すべてのブラシと同様、ストロークを思いのままに変形および編集できます。

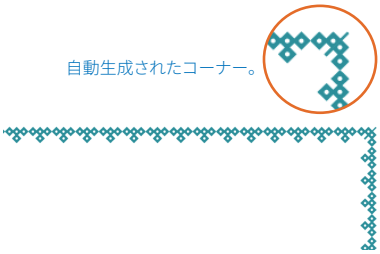
また、パターンブラシを作成する際に、ブラシストロークの角の形状を Illustrator が自動的に生成します。自動生成された外角および内角のコーナータイルから、好みのものを選ぶだけです。従来のように、角のタイルを新たに作成する手間が省けます。



取り込んだ画像をブラシに登録することで、パターンデザインを作成できます。



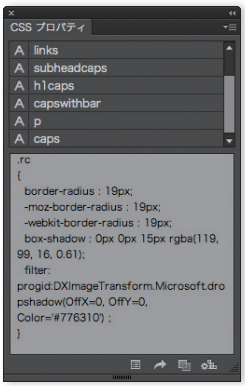
自動生成されたコーナー。



CSS の抽出

Illustrator で作成したデザインから CSS コードを自動的に生成することができます。

コードを Web エディターにコピー & ペーストするだけで、グラデーションを含むアイコンやロゴ、パターンなどをすばやく Web デザインに活用できます。



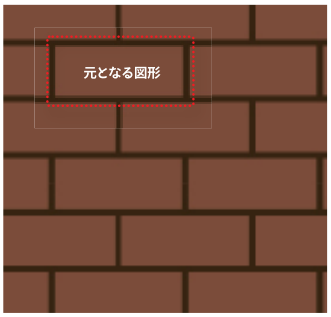
Illustratorで作成したアイコンなどの画像データを選択して、CSSプロパティパネルからCSSを生成することができる。



Adobe Illustrator 2012 年 5 月リリース (ver.16, CS6)

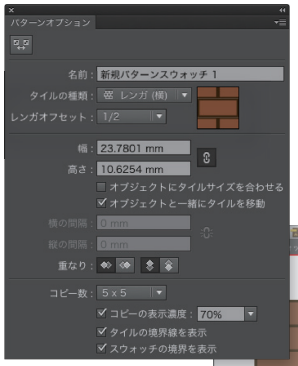
パターンオプション

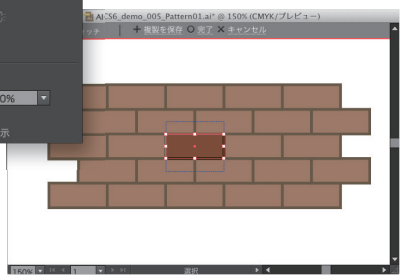
Illustrator CS6 では、レンガのようなパターンを目で見ながら操作できるように刷新され、パターンの編集が驚くほど簡単になり、アートワークに異なる質感や印象を加えることができます。



レンガ模様のようにシームレスに連続するパターンの作成は、つなぎ目を考えてパターンを定義する必要があり、面倒な作業でした。Illustrator CS6では、画期的なパターン作成機能を搭載。

パターン編集モードとダイアログボックスで、直感的かつ実用的な操作で、簡単な図形から複雑なパターンを作成できます。





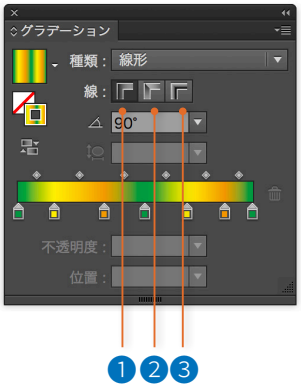
パターンオプションダイアログボックスで、タイルの種類やオフセットを設定するだけで、基本的な図形からシームレスなパターンを作成できます。プレビュー画面では、パターンタイルをドラッグして重なり方を変更したり、新しい図形を追加することも可能です。

線のグラデーション

Illustrator CS6 では、線に対してグラデーションを設定することができるようになりました。

線にかけられるグラデーションのオプションは３種類あり、今までよりスムーズに線に対してグラデーションを設定し調整も楽にできます。



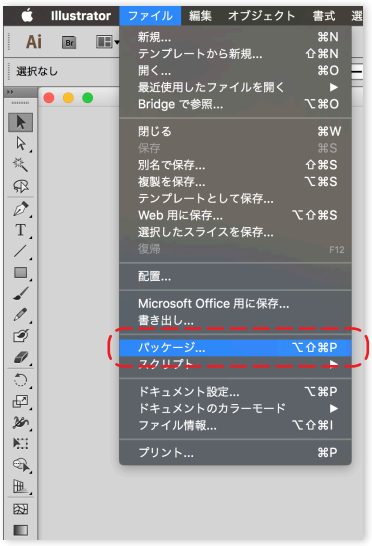


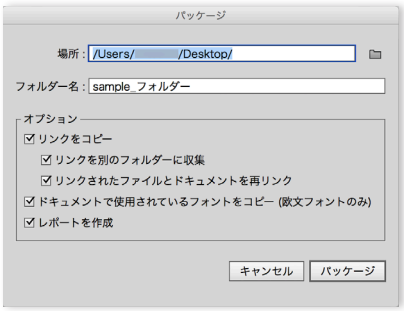
❶オブジェクト全体にグラデーション
❷パスの端から端にグラデーション
❸パスの幅方向にグラデーション

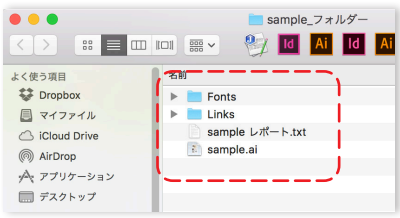
ファイルパッケージ

Adobe Creative Cloud の Illustrator CS6 限定で「パッケージ」が追加されました。

パッケージ機能とは、その名の通り印刷入稿に必要なデータ（リンクされた画像やフォント等）をパッケージとして一つのフォルダーに収集してくれる大変便利な機能です。







ファイルメニューにパッケージが追加。

ファイルにリンクされている画像、フォントやレポート情報を指定した場所にフォルダーを作成して纏めてくれる。

この情報は、2026 年 11 月時点のものです。内容に関しては予告なく変更される場合がございますので、あらかじめご了承ください。

Adobe, the Adobe logo, and Adobe Real-Time Customer Data Platform are either registered trademarks or trademarks of Adobe in the United States and/or other countries.
All other trademarks are the property of their respective owners.
© 2026 Adobe. All rights reserved.