



COREL[®]
painter[™] IX



Copyright 1991 - 2004 Corel Corporation. All rights reserved.

Corel(R) Painter(TM) IX ユーザー ガイド

このユーザー ガイドの内容、および関連する Corel Painter ソフトウェア (以下「ソフトウェア」という) は、Corel Corporation (以下「Corel」という) および該当するライセンサーに帰属し、著作権で保護されています。Corel Painter の著作権に関する詳細は、ソフトウェアの [ヘルプ]- [Corel Painter IX について] をご覧ください。

Corel、Corel のロゴ、Corel Painter、CorelDRAW、KPT、Gel、Goo、LensFlare、Lightning、Pyramid Paint、Reaction、ShapeShifter、および Natural-Media は、カナダ、米国、およびその他の国における Corel Corporation とその子会社の商標または登録商標です。

Adobe、Illustrator、Photoshop、PostScript、および Premiere は、米国およびその他の国における Adobe Systems Incorporated の登録商標です。Mac、Mac OS、および Quick Draw は、米国およびその他の国における Apple Computer, Inc. の登録商標です。Canon は、Canon Inc. の登録商標です。Kodak は、Eastman Kodak Company の登録商標です。Hewlett-Packard および DeskJet は、Hewlett Packard の登録商標です。Microsoft および Windows は、米国およびその他の国における Microsoft Corporation の登録商標です。Minolta QMS は、Minolta Co., Ltd. の商標です。Pantone、Hexachrome、および PANTONE MATCHING SYSTEM は、米国およびその他の国における Pantone, Inc. の商標または登録商標です。TARGA は、米国およびその他の国における Pinnacle Systems, Inc. の登録商標です。Cinepak は、Radius, Inc の登録商標です。EPSON Stylus は、Seiko Epson Corporation の登録商標です。Tektronix は、Tektronix, Inc の登録商標です。Wacom および Intuos は、Wacom Company, Ltd. の登録商標です。その他の製品、フォント、および会社名とロゴは、該当する各社の商標または登録商標です。

Corel のライセンサーは、本ソフトウェアの市場性および特定の目的に対する適合性を含むいかなる明示または黙示的保証も一切いたしません。Corel のライセンサーは、本ソフトウェアを使用した結果の信憑性、正確性、信頼性、通用性、またはその逆も、一切保証または提示いたしません。本ソフトウェアを使用したことによる成果物およびパフォーマンスについては、すべてお客様が責任を負うものとします。米国内の州によっては、黙示的保証の除外が認められていないことがあるので、上記の除外事項がお客様に適用されない場合があります。

いかなる場合においても、Corel のライセンサー、および Corel の取締役、職員、従業員、または代理店 (まとめて「Corel のライセンサー」という) は、本ソフトウェアの使用または誤用によって生じた付随的、二次的、または間接的な損害 (データの喪失、収益の減損、事業の中断、事業情報の損失など) に対し、corel のライセンサーがこれらの損害の発生の可能性を知らされていた場合でも、一切責任を負わないものとします。米国内の州によっては、付随的または二次的損害に対する責任の除外または限定が認められていないことがあるので、上記の限定事項がお客様に適用されない場合があります。

007094

アーティスト 作品紹介

Ryan Church	1
Chet Phillips	11
Christopher Welch	65
Jeremy Sutton	117
Cher Threinen-Pendarvis	171
Don Seegmiller	239
John Taylor Dismukes	285
John Ryan	313
Andrew Jones	337

目次

ライアン・チャーチ — 映画のワンシーンのためのコンセプトペインティング

Corel Painter IX へようこそ.....	3
このユーザーガイドについて.....	3
Corel Painter IX の新機能.....	3
ユーザーガイドとヘルプの使いかた.....	7
Corel カスタマ サポート サービスのご利用方法.....	10

チェット・フィリップス — 新聞別冊のためのイラストレーション

基本操作.....	13
書類の操作.....	13
環境を設定する.....	27
レイヤー.....	37
レイヤーの基本.....	37
レイヤーを管理する.....	45
レイヤーを編集する.....	54

クリストファー・ウェルチ — コンセプト ビークル デザイン

カラー.....	67
カラーの基本.....	67
ミキサーパレットを使用する.....	73
カラーセットについて.....	80
カラー範囲を設定する.....	86
カラー情報を確認する.....	88
カラー表現を設定する.....	89
グラデーションについて.....	90
テキスト、パターン、テキストスタイル.....	99
用紙テキストを使用する.....	99
パターンを使用する.....	105

テキストスタイルを使用する.....	114
ジェレミー・サットン — デジタル・ポートレート	
ペイントする.....	119
ブラシの種類.....	119
ブラシで描画する.....	125
ペイントについて.....	129
塗潰しを使用する.....	141
水彩.....	147
水彩の基本.....	147
デジタル水彩を使用する.....	149
リキッドインク.....	153
リキッドインク レイヤーを使用する.....	153
リキッドインク コントロールを使用する.....	154
インパスト.....	157
インパストの基本.....	157
キャンバス面の照明を設定する.....	165
イメージホース.....	167
イメージホースの仕組み.....	168
イメージホースの基本.....	169
シェール・スライネン = ペンダヴィス — デジタル風景画	
ブラシをカスタマイズする.....	173
ブラシクリエータの基本.....	173
設定とコントロールを把握する.....	179
カスタム ブラシを管理する.....	232
ドン・シーグミラー — コンセプト キャラクターペインティング	
クローンとトレース.....	241
イメージのクローン.....	241
クローン ブラシを使用する.....	246

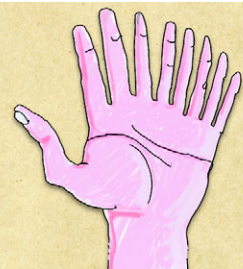
通常のブラシをクローンブラシにする.....	254
イメージ効果.....	257
表面テクスチャを使用する.....	257
モザイク.....	271
モザイク作成の基本.....	271
タイルを配置 / カスタマイズする.....	277
ジョン・テイラー・ディズミュークスー 3D ハロウィン コンセプト デザイン	
シェイプを使用する.....	287
シェイプの基本.....	287
シェイプを作成する.....	290
シェイプを編集する.....	297
シェイプを変形する.....	303
シェイプを組み合わせる.....	308
ジョン・ライアンー ラジオ局コマーシャル用アニメーションの ストーリーボード	
アニメーションとビデオ.....	315
アニメーションとビデオを作成する.....	315
ムービーの基本.....	319
ムービーを編集する.....	323
ロトスコーピング.....	325
ムービーの保存と書き出し.....	332
アンドルー・ジョーンズー テレビゲームのためのキャラクター デザイン	
印刷する.....	339
印刷機能について.....	339
印刷の基本.....	340



ライアン・チャーチ — 映画のワンシーンのためのコンセプト ペインティング

ライアン・チャーチは、現在もっとも活躍しているコンセプト アーティストのひとり。ウォルト・ディズニー・イマジニアリング、ユニバーサル映画、インダストリアル・ライト & マジック、ルーカスフィルムなどで仕事をしてきた。現在は「スターウォーズ エピソード III」のコンセプト デザイン監督のかたわら、インダストリアル・ライト & マジック社のシニア アート ディレクターの職にある。

Corel Painter IX へようこそ



Corel® Painter™ IX は、Natural-Media® を搭載した究極のペイント ツールです。フェルト ペンから、木炭、色鉛筆、水彩、油絵の具まで、さまざまな画材のタッチをデジタルで再現しています。

このユーザーガイドについて

この「ユーザーガイド」は9つのセクションよりなり、デジタルアートワークの作成に力を発揮するツールをグループごとに取り上げ、使いかたを順を追って解説しています。また、各セクションの冒頭に、有名デジタルアーティストが Corel Painter IX の機能を生かして制作した作品を掲載していますので、参考にしてください。

ここでは、Corel Painter IX で使うことの多い機能を中心に説明しています。すべての機能とツールに触れているわけではありません。解説が省略されているものについては、Corel Painter IX のヘルプを参照してください。

Corel Painter IX の新機能

Corel Painter IX には新しくツールや機能が追加され、処理能力、作業効率、Painter 以外の業界標準ツールやアプリケーションとの互換性の各面でさらに強力になりました。よりわかりやすいヘルプと一流デジタルアーティストによるチュートリアルを用意しましたので、スムーズに Corel Painter の使いかたを把握していただけます。

パフォーマンスと生産性の向上

Corel Painter IX は何よりもまず、全体的な処理速度とパワー、安定性を高めることを目標に開発されました。Apple、Intel、AMD の各社と密接な連携を取りつつ、アプリケーションのあらゆる部分についてチェックを行い、高速化とパワー、安定性の改善が可能なところはすべて改善し、これまでで最速、最強のバージョンになっています。

処理速度の改善

ブラシの処理速度が最高でこれまでの10倍、平均でも2倍の速さになりました。また、[環境設定] から一時ファイルディスクのデフォルト位置を変更できるようになりました。

Welcome 画面

起動時に表示される Welcome 画面が作業開始時の手間をはぶきます。この Welcome 画面は 4 つのセクションからなり、最近使用したファイル、チュートリアル、ブラシとカラーマネジメントの設定などをすばやく開くことができ、Corel Painter マスターアーティストの作品ギャラリーにもなっています。

[ブラシコントロール]パレット

新しく追加された [ブラシコントロール]パレットからは、ブラシ設定のすべての項目にアクセスできます。ブラシバリエーションの設定変更もその場でのパレットのスライダ調節で可能になり、作業が中断されません。

たとえば、[ブラシコントロール]の [一般]パレットに新しく追加になった [ブースト]スライダの調節で、必要なときにブラシのスピードを加速できます。スライダを動かしてスピードの変化を確認してみてください。

秒間フレーム数コントロール

アニメーション作成で Corel Painter の中でフレーム速度のテストができるようになりました。新規搭載の [秒間フレーム数]コントロールの設定で、1 秒につき 1 フレームから 40 フレームまでの間で設定できます。

キャンバスの回転/反転

イメージ全体を簡単に回転あるいは反転できるようになりました。構図チェックも一動作で可能です。

ショートカット キーのカスタマイズ

Corel Painter X では全面的にキー カスタマイズが可能になりました。ワークフローに適した設定を各自行うことができ、作業の効率化に威力を発揮します。キー設定のプリントアウト機能もあるので、それを手元に置けばいつでも確認できます。

マルチユーザーサポート

Mac® と Windows® の両方でマルチユーザー対応になりました。各ユーザーのファイルは、そのユーザーのユーザーファイルフォルダに保存されるので、ネットワーク環境でも各自が別の設定で使うことができます。また、設定をデフォルトに戻すのも簡単で、再インストールする必要がありません。

[ブラシ履歴]のパワーアップ

[ブラシ履歴]パレットにはキャンバス上で使用したブラシ設定が時系列で保存されます。言わば「ブラシ記録簿」のようなもので、Corel Painter IX のブラシでイメージを作成した過程が残るのです。いったん終了しても次回の起動時にはまだ履歴が残っているので、そこからブラシを選んだり、気に入ったバリエーションはロックして常に表示しておくことができます。

連番保存

「連番保存」は同じイメージのファイルに連番をつけて順に保存する作業を、メニューからこの項目を選ぶだけで自動的に行う機能です。最初に「連番保存」を実行したときは、ファイル名の末尾に "_001" をつけて保存します。その後、このコマンドを実行するたびに、番号がひとつ増えたファイル名で保存が行われます。

創造性の広がり

Corel Painter IX では、ナチュラルメディア（既存の画材）をシミュレートする機能が強化され、さらに強力な新しい「効果」フィルタの追加で、使える手法の幅がさらに広がりました。

アーティストオイルペインティングシステム

アーティストオイルペインティングシステムは、デジタルアートの進化の新しい到達点です。[ミキサー]パレットでブレンドして合わせた絵具をそのまま書類ウィンドウに運び、ブラシで使うことができます。ブラシをキャンバスに触れるときに毎回決まった量の絵具が乗り、描くにしがって絵具がなくなるとストロークの色は薄くなります。また、すでにキャンバスに乗っている絵具との混じりかたも、本物の画材そっくりになっています。



アーティストオイルペインティングシステムは、次の4つの要素で構成されます。

- 「アーティストオイル」ブラシカテゴリとそのバリエーション
- 実際の油彩絵具をベースに作成された「アーティストカラーズ」カラーセット
- アーティストオイルブラシと連動する [ミキサー]パレットの機能と「多色スポイトツール」
- 絵具の量、粘りけ、混色、ケバ立ち、ケバの固まり、ストロークの尾の消えかた、筆の汚れかたなどをコントロールできる、[アーティストオイル]ブラシコントロール

パスなぞり描き機能

パスやシェイプに沿ってブラシストロークで描画できる機能です。滑らかなカーブや形を描くのが画期的に楽になります。ボタンのクリック、あるいは、キーボードショートカットで「パスをなぞる」モードをオン/オフでき、オンになった状態ではブラシの位置がパスに吸着するので、筆圧、傾き、ペアリングなどによる Corel Painter のブラシの表現力を生かしつつ、正確で滑らかなストロークが描画できます。

デジタル水彩

デジタル水彩は Corel Painter IX で大幅に機能アップしました。いったん保存してプログラムを終了しても「乾燥」が行われないので、次にファイルを開いたときに自然に作業が続けられます。デジタル水彩ブラシの「水彩境界」もダイナミックなデータになり、ブラシストロークを描いた後でも設定を変えて変化させることができます。

クイッククローン

クイッククローンは写真を扱うかたに便利な機能です。写真を絵に変身させるイメージクローニングの手順が簡単になりました。クイッククローンの設定は、[環境設定] ダイアログボックスの [一般] ページから行います。

KPT フィルタ

KPT® フィルタは定評のある強力なプラグインで、目を見張るような効果が素早く簡単に作成でき、プロのクリエイターにも愛用されています。Corel Painter IX に搭載されている KPT フィルタは、KPT® Gel™、KPT®Goo™、KPT® LensFlare™、KPT® Lightning™、KPT®Pyramid Paint™、KPT® Reaction™、KPT® ShapeShifter™ の 7 種類です。Corel Painter 本体が搭載している多数の効果に KPT フィルタが加わることで、さらに使用できる効果の幅が広がります。

互換性の向上

他の業界標準のソフトウェアおよびハードウェアと Corel Painter との連携がさらにスムーズになりました。カラーマネジメントの強化によりプリンター色のディスプレイ上での再現および印刷時の色がより正確になっています。Adobe® Photoshop® と Wacom® ペン タブレットへの対応もいっそう進化し、プロフェッショナルな仕事の場でのワークフロー向上が図れます。

Adobe Photoshop との互換性の強化

Adobe Photoshop と Corel Painter で移動しながら作業をするのも簡単です。Adobe Photoshop (PSD) 形式で保存したファイルは、レイヤーマスク、アルファチャンネル、レイヤーセット (レイヤーグループ) を保ったまま Corel Painter IX から開くことができます。

Corel Painter でのレイヤーの操作も Adobe Photoshop とより共通性が上がりました。新規レイヤーの作成を実行すると、現在のレイヤーのすぐ上に新しいレイヤーが追加されます。合成モードの種類が違うレイヤーどうしも結合できるようになりました。また、レイヤーパレット上のクリック+ドラッグの動作で、複数のレイヤーの表示/非表示をまとめて切り替えられます。

さらに、Mac OS® X 用の Photoshop プラグインにも対応しました。

Wacom タブレットとの連携

Corel Painter IX は、Wacom の最新ペン タブレット モデルである Wacom®Intuos®3 を含む、すべての Wacom タブレット製品に対応しています。Wacom Intuos3 はトラックパッドを装備し、トラックパッドからブラシサイズやズーム倍率その他をコントロールできるよう設定できるので、キーボードをまったく使わずに作業することが可能になります。また、ファンクションキーは Command、Option、Shift、スペースバー (Mac OS)、あるいは Ctrl、Alt、Shift、スペースバー (Windows) などの修飾キーとしても使えます。

カラー マネジメントの強化

Corel Painter IX ではカラーマネジメントシステムが強化され、印刷時のイメージの再現性がさらに正確になりました。Corel Painter X カラーマネジメントは業界標準の ICC 4.0 プロファイルをサポートしており、ディスプレイ上の表示と印刷時のカラーマッチングを提供します。設定をわかりやすくするため、カラーマネジメントについてのチュートリアルも付属しています

Painter の習得

使いやすくなったヘルプファイル、紙面を一新したユーザーガイド、そして一線で活躍するグラフィックのプロによるチュートリアルが揃った Corel Painter IX はこれまでになくスムーズに使い始めることができます。

わかりやすいヘルプ

ユーザーガイドとヘルプシステムが再編成され、情報源として、目前の課題の解決手段として、より使いやすくなりました。また、Corel Painter IX 通常版とアップグレード版に同梱されている「Corel Painter IX ハンドブック」には、一線で活躍するグラフィックのプロが段階を追って詳しく解説するチュートリアルが多数収録されています。

ユーザーガイドとヘルプの使いかた

アプリケーションの使いかたの疑問について、多くの場合 Corel Painter ユーザーガイド、あるいは Corel Painter の作業画面からアクセスできるオンラインヘルプを参照することで解決できます。

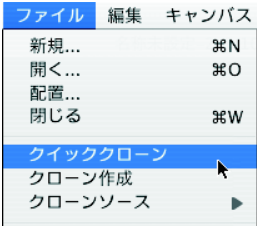

Corel Painter ユーザー ガイドは、よく使う手順の解説や基本的な情報をまとめたもので、PDF (Portable Document Format) 形式で Corel Painter IX の CD に収録されています。

オンラインヘルプは、すべての項目を網羅すると同時に、内容検索が可能です。

ハンドブック、ユーザー ガイド、ヘルプ、チュートリアルに関するご意見・ご要望については、Corel の Web サイト (www.corel.com/painterix/feedback) からご連絡ください。

表記規則

Corel Painter のユーザー ガイドとヘルプの主な表記規則は、次のとおりです。

表記規則	説明	例
マルチ プラット フォーム対応	Corel Painter ユーザー ガイドは、Mac OS と Windows の両方のプラットフォーム対応です。Mac OS のコマンドに続けて Windows の場合を表記しています。	Command (Mac OS) または Ctrl (Windows) を押し下げます。
修飾キー	Mac OS と Windows とで修飾キーが異なる場合は、Mac OS の修飾キーを先に表記しています。	「Command + I (Mac OS) または Ctrl + I (Windows)」と表記されている場合は、Mac OS では Command + I を押し、Windows では Ctrl + I を押しします。
[メニュー]- [メニュー 項目] を選択	メニューバー上で指定されたメニューをクリックし、リストから該当のメニュー項目を選択する操作です。	<p>「[ファイル]- [クイッククローン] を選択します」と表記されている場合は、次のように操作します。</p> 
タイトルバー	タイトルバーは、ツールボックスや、プロパティバー、パレットなどの上端または横のバー部分です。名前が表示されないものもあります。	<p>ツールボックスのタイトルバーの例 (左側が Mac OS、右側が Windows)</p> 

表記規則

説明

例

パレットのタイトルバー

パレットのタイトルバーは、パレットの上端のバーです。パレットを広げると濃い灰色になります。パレットをたたむと薄い灰色になりますが、タイトルバーは消えません。

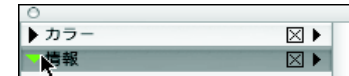
下図の例では、[カラー]、[ミキサー]、[カラーセット]の各パレットをたたみ、[カラー情報]パレットを広げた状態。



パレットの矢印

この矢印 (三角) をクリックして、パレットを広げたりたたんだりします。

[カラーセット]パレットの矢印はたたまれた状態のもの、[カラー情報]パレットの矢印は広がっている状態のものです。

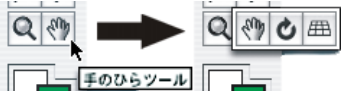




パレットのメニュー矢印、または、セレクトのメニュー矢印

パレットのメニュー矢印、および、セレクトのメニュー矢印をクリックすると、ポップアップメニューが表示されます。

[ミキサー]パレットのメニュー矢印をクリックすると、[ミキサー]パレットのメニューが表示されます。



表記規則	説明	例
フライアウト	ツールボックスで複数のツールが同じボックスに格納されている場合、見えているツール ボタンをクリックするとフライアウトが表示され、他のツールにアクセスできます。	ツールボックスで「手のひら」ツールをクリックして押したままにするとフライアウトが表示され、他の2つのツール（用紙回転ツールと遠近グリッドツール）も選択できます。 
	メモのマークがついている部分は、すぐ前に記述されている手順に関連する注意事項です。その手順を実行するための必要条件などもここに付記されます。	例: このコマンドは、選択部分がない場合のみ実行できます。
	電球のマークは TIP です。すぐ前に記述されている手順について、知っておくと便利な情報や、ある手順について代わりに使える機能などを掲載しています	例: ブラシ カテゴリとバリエーションは、メイン画面からも、ブラシクリエータ画面からも、選択できます。

Corel Painter ヘルプの使いかた

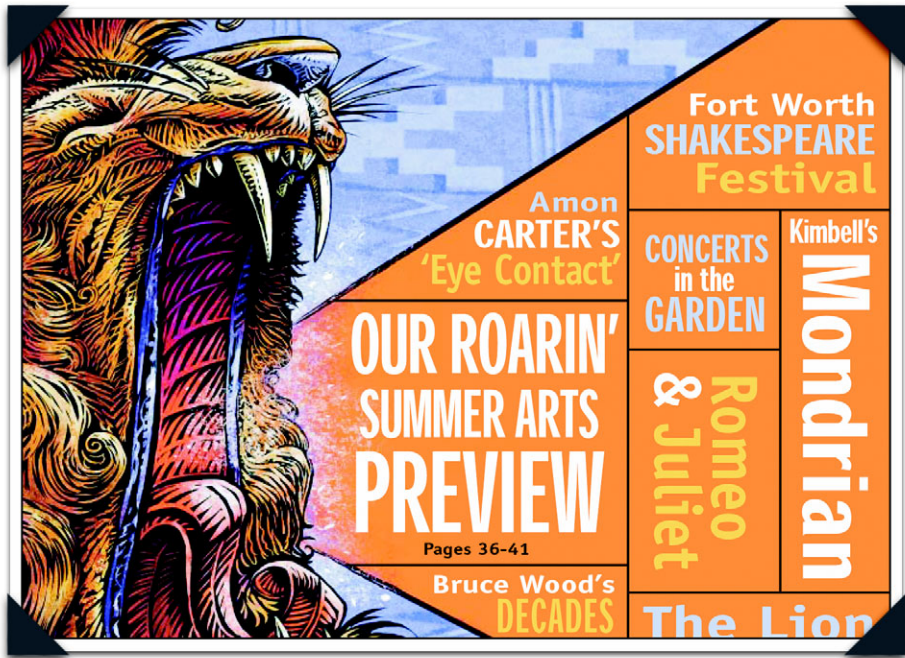
ヘルプは、Corel Painter の作業画面からアクセスできるオンラインマニュアルです。Corel Painter ユーザー ガイドの内容に加え、さらに詳しい情報も収録されており、検索をかけて情報を探すことができます。

ヘルプを使うには

- 1 [ヘルプ]- [ヘルプトピック] を選択します。
- 2 以下のいずれかのタブをクリックします。
 - [目次] タブ: ヘルプトピックのタイトルを一覧できます。
 - [キーワード] タブ: 記事項目のインデックスからトピックを探すことができます。
 - [検索] タブ: 単語を指定してヘルプの全文検索ができます。たとえば、RGB カラー モードに関する情報を探す場合は、「RGB」と入力すると、関連するトピックが一覧表示されます。

Corel カスタマ サポート サービスのご利用方法

Corel® カスタマ サポート サービスをご利用いただくと、製品の機能、仕様、価格、入手方法、サービス、テクニカル サポートに関する正確な情報を迅速に入手できます。お使いの Corel 製品のサポート サービスに関する最新情報については、www.corel.com/support でご確認ください。



チェット・フィリップス — 新聞別冊のためのイラストレーション

チェット・フィリップスは、フリーのイラストレーターとしての経験が 20 年以上になる異彩のアーティスト。法人向け、出版物向け、広告用、デザイン事務所などの仕事を手がけるかたわら、ギャラリーや展覧会向け作品も制作する。動物がテーマのユーモラスな作品が多い。

基本操作



Corel Painter は、Natural-Media ツールや効果を使用して、新しいイメージの作成や既存のイメージの編集を行うことができる、デジタルな作業環境です。作業をするイメージを「書類」と呼び、これを表示しているのが書類ウィンドウです。書類ウィンドウは、ナビゲーション他、いくつか便利な機能を装備しています。

作成したイメージ書類は、RIFF (Corel Painter の専用ファイル形式)、JPEG、TIFF、Photoshop (PSD) を始め、さまざまな種類のファイル形式で保存することができます。また、開いたり、インポートできるファイル形式も多様です。

作業の進めかたは人によってさまざまですし、使用するコンピュータもそれぞれ、メモリ、ディスク、プリンタ、周辺機器などが異なります。各自の作業内容に合わせて、また、ご使用のシステム環境から最大限のパフォーマンスを得られるよう、Corel Painter の [環境設定] から設定をカスタマイズしてください。タブレットとペンも Corel Painter に合わせて設定します。

書類の操作

Corel Painter でイメージを作成するには、まず書類を開きます。新規に書類を作成すると空白のキャンバスが開きますし、作成済みのファイルを開いて既存のイメージを使用しても、あるいはスキャナやデジタルカメラからイメージを取り込んでも、作業を開始できます。また、保存したイメージファイルを、作成中のイメージの書類ウィンドウ内に直接「配置」することもできます。

書類を作成する/開く

[ファイル]- [新規] を選択すると、ダイアログボックスで指定した設定に従って、「名称未設定」の空白の書類が作成されます。[新規] ダイアログボックスの「キャンバスサイズ」のセクションで、キャンバスの幅、高さ、解像度を指定すると、その大きさのイメージの作成に必要な RAM の量が表示されます。これが保存時の書類のファイルサイズでなくなるわけではありません。Corel Painter ファイルを保存すると、使用している色の数によりませんが、作業時に必要なメモリサイズの 25% から 50% の大きさになります。

他のグラフィックアプリケーションで作成した書類を開き、Corel Painter ならではのブラシストローク、色合い、用紙テクスチャを追加することもできます。また、書類のクローンを作成して、別の画材による複製を作ることもできます。Corel Painter から開くことができるファイル形式は以下のとおりです。

- RIFF (RIF) — Corel Painter の専用ファイル形式

- TIFF (TIF)
- CMYK TIF (TIF)
- Photoshop 形式 (PSD) — Corel Painterはこのファイルを、レイヤー、レイヤーマスク、アルファチャンネル、合成方法を保持したまま開きます。レイヤー効果と調整レイヤーはサポートされないので、Adobe Photoshopで結合、または固定する必要があります。
- Windows ビットマップ (BMP)
- PC ペイントブラシ (PCX)
- TARGA® (TGA)
- GIF — GIF アニメーションをフレーム スタックに変換することはできません。
- JPEG (JPG)
- フレーム スタック (FRM) — Corel Painter のアニメーション ファイル
- QuickTime™ (MOV)、Video for Windows (AVI)、番号付きファイル。詳しくは、「ムービーを開く」(320 ページ) または「番号付きのファイルを使用して作業する」(334 ページ) を参照してください。



Corel Painter は、LZW 圧縮の TIFF ファイル形式をサポートしていません。開くことができるのは非圧縮の TIFF ファイルのみです。

新規書類を作成するには

- 1 [ファイル]- [新規] を選択します。
- 2 [新規] ダイアログ ボックスで、次のボックスに値を入力します。
 - [幅] と [高さ] で、キャンパスの大きさを設定します。使用する単位は、ポップアップメニューをから変更できます。ピクセル (デフォルト)、インチ、センチ、ポイント、パイカ、カラム (2 インチ) から選択します。
 - [解像度] は、イメージを構成するピクセルの 1 インチあたりの数 (ppi)、あるいは 1 センチあたりの数のことです。[新規] ダイアログ ボックスで、書類の 1 インチあたりピクセル数を設定するのは、1 インチあたりのドット数 (dpi) を設定するのと同じです。書類、画面、印刷の解像度について詳しくは、「解像度について」(17 ページ) を参照してください。
- 3 イメージの背景色を白以外に変更したいときは、[ペーパー カラー] ボックスをクリックします。[カラーピッカー] (Mac OS) あるいは [色の設定] (Windows) ダイアログ ボックスが表示されるので、そこから色を選択します。
- 4 ピクチャタイプを選択します。
「ピクチャタイプ」では、書類を 1 フレームのみのイメージにするか (デフォルト)、ムービー用の複数フレームのイメージにするかを設定できます。
- 5 [OK] をクリックします。
作業画面に新規書類が表示されます。

既存の書類を開くには

- 1 [ファイル]- [開く] を選択します。
Corel Painter は、前回ファイルを開いた場所を記憶しています。

- 2 [開く] (Mac OS) または [ファイルを開く] (Windows) ダイアログ ボックスで、開くファイルを選択します。
それぞれのイメージについて、ピクセル単位での幅と高さ、ファイル サイズ、ファイル形式が表示されます。また、Corel Painter で保存されたファイルには、ブラウズ用のサムネイルが含まれています。
- 3 [開く] をクリックします。



[ファイル] メニューには、前に開いた書類へのショートカットも表示されます。[開く] を選択する前に、[ファイル] メニューの一番下の最近開いたファイルのリストを確認してみてください。

書類をブラウズするには (Mac OS のみ)

- 1 [ファイル]- [開く] を選択します。
- 2 [ブラウズ] をクリックします。
[ブラウズ] ダイアログ ボックスに、フォルダ内にあるすべての RIFF ファイルのプレビューが表示されます。
- 3 ファイル名をダブルクリックするか、またはファイルを選択して [開く] をクリックします。

イメージを取り込む

スキャナやデジタル カメラなどの外部デバイスから直接 Corel Painter にイメージを取り込むことができます。このためには、下記のいずれかで、そのデバイスに対応したものがインストールされている必要があります。

- Adobe Photoshop 対応プラグイン モジュール (Mac OS)
- TWAIN ドライバ (Windows)

イメージを取り込む前に

- ご使用のコンピュータにデバイスのプラグイン モジュールをインストールします。
このプラグイン モジュールは、ご使用のスキャナやデジタル カメラの製造元から提供されています。インストール手順については、デバイスのマニュアルを参照してください。
Corel Painter はコンピュータ上のどのフォルダにプラグインがインストールされていても、それが 1 か所にまとまっている限り、アクセスすることができます。Corel Painter フォルダの下、ご使用のハード ドライブ上のプラグイン フォルダ、あるいは Photoshop アプリケーションの Plug-Ins フォルダなどのうち、どこでも使用できます。
- お使いの TWAIN ドライバが正しくインストールされていることを確認してください。

テンプレートを作成する/開く

寸法、ファイル形式、解像度が類似した書類を何度も作成する場合は、書類テンプレートを用意すると、毎回、最初から作成する必要がなくなります。

書類テンプレートを開くには

- 1 [ヘルプ]- [Welcome] を選択します。
- 2 [テンプレートを開く] ポップアップメニューからテンプレートを選択します。

書類をテンプレートとして保存するには

- 1 テンプレートで使用する寸法、ファイル形式、解像度の属性をすべて設定したファイルを作成します。
- 2 [ファイル]- [別名で保存] を選択します。
- 3 [イメージの保存] ダイアログボックスで、Corel Painter IX フォルダ内にあるテンプレート フォルダにファイルを保存します。



マルチユーザー環境では、Administrator 権限のあるユーザーのみが Corel Painter IX フォルダ内のテンプレート フォルダにファイルを保存できます。

ファイルを配置する

ファイルを「配置」することで、既存の Corel Painter 書類にイメージをインポートできます。配置されたイメージは、書類内の新規リファレンス レイヤーとなり、画面上でハンドルをドラッグして変形する(サイズ変更、回転、歪める)ことができます。このイメージは「確定」して通常のレイヤーに変換するまで、ソース ファイルにリンクされています。

リファレンス レイヤーについて詳しくは、ヘルプの「リファレンス レイヤーを使用する」を参照してください。

ファイルを配置するには

- 1 [ファイル]- [配置] を選択します。
- 2 イメージファイルを選択し、[開く] をクリックします。
- 3 [配置] ダイアログボックスで、オプションを設定します。
 - [拡大/縮小] の [横サイズ] と [縦サイズ] のボックスには、現在の書類のサイズに収まる倍率があらかじめ入力されています。サイズを変更するには、[横サイズ] と [縦サイズ] の各ボックスに倍率を入力します。
 - [縦横の比率を維持] がオンのとき、イメージの縦横の比率が固定になります。このオプションをオフにすると、縦横比を自由に変えられるようになります。
 - [アルファ情報の維持] は、ファイルのマスクを維持します。イメージが配置されると同時に、イメージ マスクがレイヤーマスクになります。このオプションをオフにすると、マスクは破棄されます。
- 4 以下のいずれかの操作を行います。
 - イメージを特定の場所に配置するには、書類内で特定の場所をクリックする。
 - イメージを書類の中央に配置するには、[OK] をクリックする。

解像度について

デジタルな環境でイメージを操作する場合、解像度の概念とその利用法を把握しておく便利です。解像度とは、Corel Painterがイメージで、表示、保存、印刷する際のサイズの基準のことです。これは対象となるのがピクセル、すなわち、小さな正方形の色の単位であるときも、ベクターデータという数学的なオブジェクトでも関係があります。

書類の解像度は、コンピュータ画面上での書類の表示にも印刷のときの画質にも影響します。新規書類の作成、イメージの取り込み、ファイルの保存または書き出しを行う際に、解像度を指定することができます。

解像度と画面の表示

多くのモニタの解像度は 72 dpi (dots per inch/1 インチあたりドット数) です。そのため、Corel Painterの表示解像度のデフォルトは、72 ppi (pixels per inch/1 インチあたりピクセル数) になっています。つまり、Corel Painterは、イメージデータの1ピクセルをモニタ上でも1ピクセルとして表示します。表示解像度は、書類の実際の1インチあたりのピクセル数とは関係なく、イメージがモニタ上でどのように表示されるかだけを左右します。

たとえば、300 ppiの書類は、実際のサイズの約4倍で表示されます。これは、Corel Painterのイメージ内の1ピクセルがモニタ上の1ピクセルとして表示され、モニタのピクセルがイメージのピクセルサイズの4倍になるためです。これを言い換えると、300 ppiの解像度のイメージを印刷すると、画面上で表示されていたサイズの4分の1のサイズになる、ということになります。この例の場合、イメージを実際の印刷サイズと同じ大きさに画面上に表示するには、表示倍率を25% (4分の1の大きさ) に設定すればよいわけです。

サイズ変更のとき、[幅] と [高さ] のピクセルでの大きさは変えずに、解像度だけ変更すると、印刷サイズが変わります。書類サイズをインチ、センチ、ポイント、パイカで設定した状態で解像度を変更しても、書類サイズは変わりません。

解像度と印刷品質

出力デバイス (プリンタ) の解像度は dpi で表され、ハーフトーンの場合は1インチあたりの線数 (lpi) で表されます。出力デバイスの解像度は、印刷するプレス機や用紙の種類によって異なります。通常、雑誌などの光沢紙に印刷される写真は約150 lpi で出力され、新聞などで粗く印刷される写真は約85 lpi で出力されます。


個人で使用する小型レーザー プリンタやインクジェット プリンタの場合は、作成する書類サイズをピクセル以外の単位 (インチ、センチ、ポイント、パイカ) で設定し、解像度をプリンタの解像度に合わせて設定することをお勧めします。ほとんどのプリンタで、イメージの解像度を300 ppi に設定すると高画質の出力が得られます。すなわち、意図した大きさと、プリンタの画質を生かした印刷結果になります。これ以上ファイルの解像度を上げても必ずしも印刷画質が上がるわけではなく、ファイルが大きくなり、扱いにくくなる可能性があります。

商業用などの高性能の出力デバイスでは、書類を実際の出力と同じサイズに設定します。解像度の目安としては、ppiの値を必要なlpiの2倍に設定すると適切です。たとえば、150 lpiの場合は、その2倍の300 ppi、85 lpiの場合は170 ppiに設定します。出力デバイスの解像度について不明な点がある場合は、実際に出力を依頼する印刷所や出力サービスに問い合わせることをお勧めします。

ズームイン/ズームアウト

Corel Painter 書類を新規に開くと、デフォルトでは画面に合わせて表示されますが、必要に応じて表示倍率を変更することができます。「拡大ツール」で表示を拡大、あるいは縮小したり、ピクセル等倍表示や、画面の大きさに合わせた表示に切り替えます。表示の拡大/縮小は、他のツールを使用しているときでも可能です。

表示を拡大するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - ツールボックスで「拡大ツール」をクリックする。
 - Command + スペースバー (Mac OS)、または Ctrl + スペースバー (Windows) を押す。
虫眼鏡カーソルに、拡大モードを示すプラス記号 (+) が表示されます。
- 2 書類ウィンドウ内をクリックまたはドラッグします。
ドラッグした場合、Corel Painter は、選択範囲を画面いっぱいに表示する倍率に拡大し、その範囲を画面の中央に表示させます。
書類ウィンドウのタイトルバーにも、拡大率が表示されます。

表示を縮小するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - ツールボックスで「拡大ツール」をクリックし、Option キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押す。
 - Option + Command + スペースバー (Mac OS)、または Alt + Ctrl + スペースバー (Windows) を押す。
虫眼鏡カーソルに、縮小モードを示すマイナス記号 (-) が表示されます。
- 2 書類ウィンドウ内をクリックします。
クリックするたびに、表示倍率が小さくなります。現在の倍率はイメージウィンドウ下部のズームレベルに表示されます。



イメージウィンドウの下部のズームスライダを動かしても、その隣の [倍率] ボックスに数値を入力しても、あるいは、プロパティバーの [拡大率] ポップアップメニューから倍率を選んでも、表示の拡大/縮小ができます。


拡大ツールを使用してズームイン/ズームアウトするには

- 1 ツールボックスで「拡大ツール」をクリックします。
- 2 プロパティバーの [拡大率] ポップアップメニューから、拡大・縮小率を選択します。

拡大率をピクセル等倍にリセットするには

- ツールボックス内の「拡大ツール」をダブルクリック、あるいはプロパティバーの「拡大ツール」アイコンをクリックします。

画面に合わせてズームするには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - [ウィンドウ]- [画面に合わせて] を選択する。
 - ツールボックスで、「手のひらツール」 をダブルクリック、あるいは、プロパティバーの [画面に合わせて] ボタンをクリックする。
- 書類が、画面に収まるサイズで表示されます。


他のツールを選択した状態で拡大ツールを使用するには

- ズーム インするには、Command + スペースバー (Mac OS)、または Ctrl + スペースバー (Windows) を押してクリック、ズームアウトするには、Command + Option + スペースバー (Mac OS)、または Ctrl + Alt + スペースバー (Windows) を押してクリックします。

書類を移動する

「手のひらツール」を使用すると、Corel Painter の作業領域内で書類の位置を移動し、イメージの他の部分を表示することができます。


手のひらツールを使用するには

- 1 以下のいずれかの操作を行って、「手のひらツール」をアクティブにします。
 - ツールボックスで、「手のひらツール」 をクリックする。
 - スペースバーを押し下げる。カーソルが「手のひらツール」に変わります。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - イメージの位置を移動するには、書類ウィンドウ内でドラッグする。
 - イメージを中央に配置するには、書類ウィンドウ内を一度クリックする。

書類を回転する

イメージを画面上で描きやすい角度にするには、「用紙回転ツール」を使用してイメージを回転します。

イメージの用紙を回転するには

- 1 以下のいずれかの操作を行い、「用紙回転ツール」をアクティブにします。
 - ツールボックスで、「回転ツール」 をクリックする。
 - Option + スペースバー (Mac OS)、またはスペースバー + Alt (Windows) を押す。カーソルが、指を差している手のアイコンに変化します。
- 2 イメージの用紙を回転するには、書類ウィンドウ内でドラッグします。


イメージを時計回りに回転させるには、カーソルを右に回転するように動かします。イメージを反時計回りに回転させるには、カーソルを左に回転するように動かします。

現在の用紙の角度がプロパティバーに表示されます。



プロパティバーの [回転角度] ボックスに角度を入力して、イメージを回転することもできます。

イメージを元の向きに戻すには

- 1 ツールボックスで、「用紙回転ツール」 をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - 書類ウィンドウ内を一度クリックする。
 - 「用紙回転ツール」をダブルクリックする。
 - プロパティバーの [ツールのリセット] ボタンをクリックする。


90度ずつ回転させるには

- Shift キーを押しながら回転させます。

イメージをクロップする

「クロップツール」を使うと、イメージの端の不要部分を裁ち落とすことができます。このとき、縦横サイズの比率を設定したり、設定した縦横比を保つオプションをオンにできます。

イメージをクロップするには

- 1 ツールボックスで「クロップツール」 をクリックします。
- 2 イメージ内をドラッグし、残す部分を四角形で指定します。
この四角形のサイズを調節するには、角か一辺をつかんでドラッグします。
- 3 四角形が目的のサイズになったら、四角形の内側をクリックします。



一定の縦横比でクロップするには、プロパティバーで、幅と高さの比率を入力し、[縦横比の固定] オプションをオンにします。

クロップする四角形を正方形にするには

- 「クロップツール」で範囲指定するときに、Shift キーを押しながらドラッグします。

縦横比を指定してクロップするには

- 1 ツールボックスで「クロップツール」をクリックします。
- 2 プロパティバーのボックスに縦と横の比率を入力します。
必要な場合は、[縦横比の固定] チェック ボックスをオンにして、範囲指定の縦と横のサイズを固定します。

フルスクリーンモードを使用する

フルスクリーンモードにすると、コンピュータのデスクトップが隠れ、書類ウィンドウがスクロールバーなしで表示されます。フルスクリーンモードがオンになると、書類ウィンドウは単色の背景の中央に表示されます。書類ウィンドウ上のボタンを除く Corel Painter のすべての機能は、フルスクリーンモードでも使用できます。

フルスクリーンモードのオン/オフを切り替えるには

- Command + M キー (Mac OS)、または Ctrl + M キー (Windows) を押すか、[ウィンドウ]- [スクリーンモード切替] を選択します。



スペースバーを押しながらドラッグすると、イメージウィンドウを画面上の任意の位置に移動できます。

イメージサイズ情報

イメージサイズは、[情報] パレットで確認できます。詳しくは、ヘルプの「情報パレットを使用する」を参照してください。

キャンバスのサイズを変更する

イメージ全体の倍率を変更したいときは、キャンバスの「サイズ変更」を実行します。この他に、描画領域のサイズを変更したり、キャンバスをクロップしても、キャンバスの大きさは変わります。

キャンバスのサイズを変更するには

- 1 [キャンバス]- [サイズ変更] を選択します。

[サイズ変更] ダイアログボックスが表示され、変更前と変更後の幅、高さ、解像度が表示されます。

- 2 変更後の幅、高さ、解像度を入力します。

これらの値について詳しくは、「書類を作成する/開く」(13 ページ) を参照してください。

- 3 [ファイルサイズを変えない] チェックボックスで、サイズと解像度の扱いかたを指定します。

[ファイルサイズを変えない] がオンの場合、実寸サイズと解像度が同時に変化します。ピクセル数は変わりません。

[ファイルサイズを変えない] がオフの場合、実寸サイズと解像度を別々に変更することができます。この場合、イメージに含まれるピクセルの総数が変化します。

単位に [ピクセル] または [パーセント] を指定して値を入力すると、このオプションは自動的にオフになります。

描画領域のサイズを変更するには

- 1 [キャンバス]- [キャンバス サイズ] を選択します。

- 2 [キャンバス サイズ] ダイアログボックスで、キャンバスの上、左、下、右にそれぞれ追加するピクセル数を入力します。

キャンバス サイズを小さくするには、マイナス符号をつけます。

キャンバスを回転/反転する

Corel Painter のキャンバス レイヤーは、回転および反転させることができます。キャンバス レイヤーを回転または反転させると、すべてのレイヤーが連動します。キャンバス レイヤーの回転角度は、メニューにある角度のほか、自由に指定することができます。書類に特殊なレイヤーがある場合は、回転にあたって、すべてのレイヤーをピクセルベースのデフォルト レイヤーに変換する必要があり、該当するレイヤーがある場合は「確定」してもよいか確認するダイアログが表示されます。キャンバス レイヤーのサイズは必要に応じて大きくなるため、回転/反転させても他のレイヤーの端が切れることはありません。

キャンバス レイヤーをメニューにある角度に回転するには

- 1 [キャンバス]- [キャンバスの回転] を選択します。
- 2 以下のいずれかを選択します。
 - 180 度
 - 右へ 90 度
 - 左へ 90 度

キャンバス レイヤーを自由な角度に回転するには

- 1 [キャンバス]- [キャンバスの回転]- 角度指定] を選択します。
- 2 [回転] ダイアログボックスの [角度] ボックスに回転角度を入力します。

キャンバスを反転するには

- 1 [キャンバス]- [キャンバスの回転] を選択します。
- 2 以下のいずれかを選択します。
 - キャンバスを左右反転
 - キャンバスを上下反転

ファイルを保存する

ファイルの保存には複数のオプションがあります。ファイルは、現在の形式だけでなく、異なる形式でも保存できます。同じファイルに連番を付けて保存することもできます。「連番保存」を実行すると、名前に番号を付加して別ファイルとして保存されます。その後は、連番保存するたびにファイル名の番号が1ずつ大きくなっていきます。また、Corel Painter は、前回ファイルを保存したフォルダ位置を記憶しています。

RIF ファイルを保存する

RIF は Corel Painter 専用の形式で、特殊な情報も保存します。たとえば、RIF ファイルにはレイヤーが保存されるため、次回開いたときに再びレイヤーを使用できます。

ファイルは、常に、RIF 形式で保存することをお勧めします。RIF ファイルは、「作業途中」のファイルだと考えてください。ファイルが仕上がってから GIF、JPEG、TIF、その他のファイル形式で保存すれば、印刷などに回せます。

Corel Painter では、データ損失のない圧縮方法でファイルを圧縮保存し、ディスクスペースを節約することができます。RIF 形式で保存するときは、[圧縮しない] チェック ボックスをオフにしておくこととファイルサイズを最小限に抑えられます。

JPEG 形式で保存する

Corel Painter は、JPEG ファイル形式をサポートしています。JPEG 形式は、ファイルサイズが小さく、画質が良いため、モデムを通じたファイルの転送によく使用されます。JPEG 形式のファイルは、GIF 形式とは異なり、色数も制限されません。

JPEG 形式では、[低画質] から [最高画質] までの 4 段階でファイルを圧縮できます。この場合、ファイルのサイズは画質に比例します。この画質設定によるファイル圧縮の範囲は 10 分の 1 ~ 100 分の 1 になります。JPEG はデータ損失がある圧縮方式を使用するファイル形式なので、展開した JPEG ファイルは、個々のピクセルが完全に元の状態には戻りません。しかし、JPEG のアルゴリズムは、多数の色がある場合、目にどう見えるかに配慮しているため、高画質を選択している限り、見るだけに限ればじゅうぶん画質のよい結果が得られます。

レイヤーや配置したイメージに URL を設定してから、GIF または JPEG ファイル形式で保存すると、イメージマップが作成できます。詳しくは、ヘルプの「クライアント サイド イメージ マップ」を参照してください。

ファイルを JPEG 形式で保存する場合、[JPEG 圧縮品質] ダイアログ ボックスが開き、以下のオプションが表示されます。

- [品質] オプションでは、[最高画質]、[高画質]、[標準]、[低画質] の中から、ファイルの圧縮度を選択します。
[最高画質] は、圧縮率は最小ですが、元のデータに最も近い状態で保存されます。[低画質] は、圧縮率は最大ですが、失われるデータの量も最大です。
[品質] スライダーでファイルの圧縮度を調節することもできます。
- [スムーズ] スライダーは、イメージ全体をスムーズにします。[低画質] オプションを使用した場合に JPEG 画像に生じるブロックやノイズをぼかすのに便利です。デフォルトは「0」です。スムーズ設定をあまり高くすると、画像がぼやけるので注意してください。
- [プログレッシブ JPEG] チェック ボックスをオンにすると、プログレッシブ JPEG ファイルとして保存します。この形式は Web 上で使用するファイルに使用すると意味があります。プログレッシブ形式は、ファイルのダウンロード中に、まず低画質のイメージが表示され、その後、段階を追って画質のよいイメージになるものです。読み込みが完了しなくてもイメージ全体が把握できるのが利点です。
- [HTML マップ オプション] では、[NCSA マップ]、[CERN マップ]、[クライアント サイド マップ] のいずれかのイメージ マップを選択して作成します。NCSA は National Center for Supercomputing Applications (米国立スーパー コンピュータ 応用 研究所)、CERN は **Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire** (欧州合同素粒子原子核研究機構) の略です。[NCSA マップ] または [CERN マップ]

ブ]ではサーバサイドのイメージマップ、[クライアント サイドマップ]オプションでは、クライアント サイドのイメージマップが作成されます。

イメージマップのタイプについて詳しくは、ヘルプの「イメージマップを使用する」を参照してください。

ファイルの圧縮と展開は、何度も繰り返さないことをお勧めします。JPEG 圧縮によるデータの損失は、目でみる限りについては目立たないものですが、データ品質が低下するとファイルの再利用に影響が出る場合があります。

データ損失の量が多い場合、イメージの中にブロックパターンが出る場合があります。このような状態の JPEG イメージに、「表面テクスチャの適用」効果を使用すると、ブロックパターンが目立つ結果になりかねません。

GIF 形式で保存する

Corel Painter では、書類を GIF ファイル形式で保存できます。GIF は、インターネットの Web ページのグラフィックでよく使われる、8 ビット以下のファイル形式です。GIF ファイルの保存時に、色の数を 4 ~ 256 の範囲での指定、および、減色方式や、画像のどの部分を透明にするかを選択することができます。

[カラー セット] オプションをオンにすると、GIF ファイルのカラー テーブルのすべての色を現在のカラー セット内の色に強制的に一致させることができます。この機能は、Web の作業を行う場合、特に、色を特定のカラー セットに限定したり、または Web ページ内の色の数を調節して、イメージ ファイルのサイズを制限する場合に役に立ちます。

24 ビットの Corel Painter の書類のカラーをどの方法で GIF の少ない色数に変換するかは、[減色処理] オプションで指定します。[近似色にする]を選択すると、各ピクセルに最も近い色を使用します。[デザイナー カラー]を選択すると、選択された色にパターンが適用され、より正確で、色の帯が目立たなくなります。

Corel Painter では、フレーム スタックを GIF アニメーション ファイルとして保存することも可能です。詳しくは、ヘルプの「GIF アニメーションを作成する」を参照してください。

イメージに透明部分を持たせたい場合は、[透明を出力する] チェック ボックスをオンにします。GIF ファイルを表示するプログラムのほとんどは、透明 GIF をサポートしていますが、そうでないプログラムで使用する場合は、「透明」部分の色を指定する必要があります。Web ページで使用するイメージの場合は、[背景を WWW グレーにする] チェック ボックスをオンにします。[背景を背景色にする] (サブカラーを使用する) チェック ボックスをオンにして、Web ページの背景色に合わせることもできます。

透明度をサポートするプログラムで表示する場合、ファイルの保存時に選択されていた部分が透明になります。[しきい値] スライダで、半透明部分をどのくらいまで透明として出力するかを指定します。ダイアログ ボックスのプレビュー ウィンドウで、[しきい値] スライダの設定でイメージの透明部分がどのように変わるかを確認できます。プレビュー ウィンドウで格子模様になっているのが透明になる領域です。希望どおりの結果が得られるまで、プレビュー ウィンドウを確認しつつスライダ設定を調節します。Web ページで表示するイメージの場合は、[インターレース] チェック ボックスをオンにします。

選択範囲について詳しくは、ヘルプの「選択範囲」を参照してください。

RGB TIF 形式および CMYK TIF 形式で保存する

TIF 形式を使用すると、異なるアプリケーションやプラットフォーム間でのファイルのやり取りが簡単になります。TIF 形式は、幅広くサポートされているビットマップイメージ形式で、CMYK または RGB カラーモードで保存できます。ファイルを CMYK TIF 形式で保存すると、色分解版が作成されるので、4 色プロセス印刷に使用できます。

Adobe Photoshop (PSD) 形式で保存する

Corel Painter では、Adobe Photoshop (PSD) 形式でファイルを保存できます。互換性を高めるため、シェイプはビットマップに変換されます。

ファイルを PSD 形式で保存する場合も、TIF 形式と同じように RGB と CMYK が選択できます。

EPS 形式で保存する

Corel Painter の Encapsulated PostScript® (EPS) ファイル形式は、デスクトップ カラー セパレーション 2.0 形式 (EPS-DCS 5 ファイル形式) を使用して、ファイルを保存します。Corel Painter は、EPS-DCS 形式でファイルを保存することはできますが、読み込むことはできません。イメージを EPS-DCS 形式で保存する場合、まず別の形式で保存しておけば、そのファイルを Corel Painter で再使用することができます。

[プレビュー オプション] をオンにした状態でイメージを EPS-DCS 形式で保存すると、Corel Painter は、読み込まれている ICC プロファイルを使用して、色分解ファイルを作成します。Hexachrome® ICC プロファイルを使用している場合、Corel Painter は、シアン、マゼンタ、イエロー、グリーン、オレンジ、黒の 6 つの色分解ファイルを作成します。[プレビューオプション] とカラー マネジメントについて詳しくは、「印刷する」(339 ページ) を参照してください。

Corel Painter では、イメージを CMYK EPS 色分解版として保存することは可能ですが、CMYK ファイルを開いたり、編集することはできません。

ファイルを EPS-DCS 形式で保存するときは、[EPS 保存オプション] ダイアログ ボックスが開き、以下のオプションが表示されます。

- [16進 (ASCII) 画像データ] は、ポストスクリプト (PostScript) 情報の保存形式のオプションです。一部の DTP プログラムでは、このオプションの選択が必須です。このオプションで保存したファイルは、サイズが通常の約 2 倍になります。
- [プレビュー オプション] では、[プレビューなし]、[モノクロ プレビュー]、[カラー プレビュー] の中から、プレビュー データを保存するかどうかと、どの形式で保存するかを指定します。プレビュー ファイルは、低解像度 (72 ppi) ファイルになります。

ファイルを旧型のレーザー プリンタで印刷する場合は、モノクロ プレビューを使用する必要があります。プレビューまたはディスプレイはモノクロでも、カラー情報は保持されています。

失った作業を回復する

コンピュータでの作業中は、予期せぬイベントが発生してファイルが壊れてしまうこともあります。壊れてしまったイメージ ファイルのデータを復元したいとき、どうしますか。バックアップもしていない場合、また最初からやり直すしかないのでしょうか。

回復できる可能性があります。Corel Painter では、すべての操作が自動的に「現在のスクリプト」に記録されます。Corel Painter の停止後、24 時間以内にもう一度起動した場合、「<日付><時間>」という形式の名前が付いたスクリプトがまだ使用可能のまま、新しい現在スクリプトの記録が開始されています。デフォルトでは、日付が付いたスクリプトは、1 日だけ保存されますが、保存期間は [環境設定] の [一般] ページで長くすることができます。

日付が付いたスクリプトは、失われた作業を回復する目的で操作を再現したり、ムービー用のスクリプトを作成するために使用できます。また、開いて [スクリプト リスト] に表示すると、一部をカット & ペーストし、有効な部分だけを使用できます。日付が付いたスクリプトを開き、最後のいくつかのコマンドを削除してからスクリプトを再生して作業を再現し、その結果を保存します。

詳しくは、ヘルプの「スクリプト機能」を参照してください。

ファイルを現在の形式で保存するには

- [ファイル]- [保存] を選択します。

ファイルを別の名前や形式で保存するには

- 1 [ファイル]- [別名で保存] を選択します。
- 2 [保存] (Mac OS) または [イメージの保存] (Windows) ダイアログ ボックスで、ファイル名、保存場所、ファイル形式を指定します。

連番保存を行うには

- [ファイル]- [連番保存] を選択します。



連番保存は、Command + Option + S (Mac OS)、または Ctrl + Alt + S (Windows) を押して実行することもできます。

ファイルを閉じてアプリケーションを終了する

現在の書類を閉じる、または Corel Painter を終了するには、メニュー コマンド、キーボード ショートカット、または現在のウィンドウのクローズ ボタンを使用します。

書類を閉じるには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - 現在のウィンドウのクローズ ボタンをクリックする。
 - [ファイル]- [閉じる] を選択する。
 - Command + W (Mac OS)、または Ctrl + W (Windows) を押す。

Corel Painter を終了するには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合: [Corel Painter IX]- [Corel Painter IX の終了] を選択する。
 - Windows の場合: [ファイル]- [終了] を選択する。

また、Command + Q (Mac OS)、または Ctrl + Q (Windows) を押して終了することもできます。

環境を設定する

Corel Painter の [環境設定] ダイアログ ボックスには、[一般]、[ブラシ トラッキング]、[キー設定]、[取り消し設定]、[シェイプ]、[インターネット]、[保存]、[オペレーティング システム]、[パレット] の各ページがあります。

一般

[環境設定] ダイアログ ボックスの [一般] ページにアクセスするには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合: [Corel Painter IX] - [環境設定] - [一般] を選択する。
 - Windows の場合: [編集] - [環境設定] - [一般] を選択する。









[環境設定] ダイアログ ボックスを開いたまま別のページで設定を変更するには、ポップアップメニューから目的のページを選択します。

描画時のカーソルを設定する

カーソルのアイコンと方向を選択できます。また、描画時のカーソル表示に、ブラシのサイズと形を反映させることもできます。

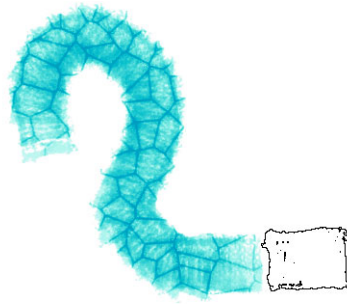
描画時のカーソルのアイコンを選択するには

- 1 [環境設定] ダイアログ ボックスの [一般] ページで、[カーソル タイプ] の [ブラシ] オプションをオンにします。
- 2 [ブラシ] オプションの右側にあるポップアップメニューから、以下のいずれかを選択します。
 - ブラシ 
 - 十字 
 - トーラス 
 - 三角 
 - 三角 (枠のみ) 
 - 三角 (グレー) 
- 3 [方向] オプションのいずれかをオンにします。



カーソルにブラシのサイズと形を反映させるには、[ブラシ ゴーストを有効にする] チェックボックスをオンにします。ブラシ ゴーストを有効にすると、カーソル位置に選択しているブラシの形状とサイズが表示されます。

描画時のカーソルのアイコンを1ドットの描点にするには、[カーソルタイプ]の[1ドット]オプションをオンにします。



[ブラシゴーストを有効にする]がオンになっている場合にブラシを使用すると、カーソルがそのブラシの形状で表示されます。

初期設定ライブラリの設定

Corel Painterには、ブラシ、テキストチャ、選択範囲、レイヤー、イメージ、カラーセットを含む標準ライブラリが用意されています。[環境設定]ダイアログボックスの[一般]ページにある[初期設定ライブラリ]セクションでは、デフォルトで表示されるライブラリを指定できます。

初期設定ライブラリを設定するには

- [選択範囲]と[イメージ]のボックスにライブラリのファイル名を入力します。



初期設定ライブラリは、Corel Painter フォルダに入れておく必要があります。

クイッククローンの設定をする

クイッククローン機能は、カスタマイズすることができます。クローンから元のイメージを削除するかどうか、「トレーシングペーパー」をオンにするかどうかを、選択できます。また、前回使用したクローンブラシに自動的に持ち替えるかどうか、そうではなく任意のブラシのままで「クローンカラー」にするかどうかを設定できます。

クイッククローンの設定をするには

- 1 [Corel Painter IX] - [環境設定] - [一般] (Mac OS)、または [編集] - [環境設定] - [一般] (Windows) を選択します。
- 2 [環境設定]の[クイッククローン]で、以下のチェックボックスをオンまたはオフにします。
 - クローン側のイメージ消去: オンにすると、クローンファイルが自動的に白紙になります。
 - トレーシングペーパーをオンにする: オンにすると、トレーシングペーパー機能が自動的にアクティブになります。

- 以下のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
 - クローン ブラシに持ち替える: 前回クローンを作成したときに使用したブラシ バリエントが自動的にアクティブになります。
 - クローン カラーをオンにする: 現在のブラシ バリエントのままで、下にある色からクローンが作成される設定になります。
- デフォルトでは、[クローンブラシに持ち替える] チェック ボックスがオンになっています。[クローン カラーをオンにする] チェック ボックスをオンにするには、[クローンブラシに持ち替える] をオフにする必要があります。

スクリプトの自動保存

イメージを作成しているとき、Corel Painter は、すべての操作を記録しています。この記録は、バックグラウンド スクリプトと呼ばれ、[スクリプト] パレットに保存されます。環境設定の [スクリプト自動保存期間] で、バックグラウンド スクリプトを何日間保存しておくかが指定できます。

スクリプト自動保存期間をリセットするには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合: [Corel Painter IX] - [環境設定] - [一般] を選択する。
 - Windows の場合: [編集] - [環境設定] - [一般] を選択する。
- バックグラウンド スクリプトを保存する日数を [スクリプト自動保存期間] ボックスに入力します。スクリプトの作成および使用方法について詳しくは、ヘルプの「スクリプト機能」を参照してください。

ブラシ サイズ変更単位

[環境設定] ダイアログ ボックスの [一般] ページにある [ブラシ サイズ変更単位] で、1 回のサイズ変更の量をピクセル単位で指定できます。

拡大ツールのズーム単位

[環境設定] ダイアログ ボックスの [一般] ページにある [拡大ツールのズーム単位] で、[拡大ツール] の拡大・縮小の量をパーセントで指定できます。

単位

[環境設定] ダイアログ ボックスの [一般] ページにある [単位] で、アプリケーション中で使用するサイズの単位を選択できます。

クローンのデフォルト設定

イメージのクローン作業では、クローン側のファイルは、クローンソース (元になるイメージ) のカラー情報を使用して描画されます。クローンソースのどの部分を使用されているかを確認できるようにするには、[クローン作業中に十字ポインタをオリジナルに表示] チェック ボックスをオンにします。

ズームアウト時はアンチエイリアス表示

イメージを 100% より小さいサイズで表示する場合、このオプションをオンにすると、画面表示速度は遅くなりますが、イメージがより正確に表示されます。

選択領域外での描画時に警告を表示

このチェック ボックスをオンにすると、選択領域の外で描画したときに警告メッセージが表示されます。

レイヤーへの確定時に確認ダイアログ ボックスを表示

[確定] ダイアログ ボックスの [次回から確定ダイアログを表示しない] チェック ボックスをオンにした後で、再び [確定] ダイアログ ボックスを表示させたい場合は、このチェック ボックスをオンにすると、また表示されるようになります。

ブラシトラッキング設定

本物の画材で絵を描く場合は、筆圧によってストロークの色の濃さや幅が決まります。Corel Painter では、筆圧機能のあるタブレットを使用すると同じようにストロークをコントロールすることができます。筆圧には個人差がありますが、[ブラシトラッキング] 設定で各自の筆圧や速度に合わせて Corel Painter の反応を調節できます。これは特に、筆圧が軽い場合には重要です。弱いストロークで描いたときにキャンバス上に色が出ない場合は、[ブラシトラッキング] で感度を高めます。

プロジェクトの作業段階ごとにブラシトラッキングを変更することもできます。たとえば、鉛筆ブラシバリエーションでスケッチする時は軽いストロークで描き、その後、油彩バリエーションに持ち替えてペイントするときには、もっと強い筆圧に合わせて設定する、といったように。Corel Painter の終了時に [ブラシトラッキング] が保存されるので、設定したトラッキング感度が次回アプリケーションを起動したときのデフォルトになります。

ブラシトラッキングを設定するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合: [Corel Painter IX] - [環境設定] - [ブラシトラッキング] を選択する。
 - Windows の場合: [編集] - [環境設定] - [ブラシトラッキング] を選択する。
- 2 スクラッチパッドで「通常どおりに」ドラッグします。

スケッチまたはペイントするときの筆圧と速さでストロークを描きます。設定目的がはっきりしているときは、スライダでも設定ができます。

キー設定

Corel Painter では、コマンドにキーボードショートカットを割り当てることができます。よく使用するコマンドにすばやくアクセスしたいときに便利です。アルファベットキー、数字キー、ファンクションキー、修飾キーだけでなく、Tab、Backspace (Windows)、Delete、Insert、Home、End、Page Up、Page Down、カーソルキーの上、下、左、右、スペースバーも使用できます。また、すでに他のショートカットが割り当てられているキーも設定を変更できます。

デフォルトのキー設定 (ショートカットのセット) に変更を加えて、オリジナルのキーセットを作成することもできます。キー設定の一覧が HTML ファイルとして書き出せるので、これをクイックリファレンスに使えます。

キーにコマンドを割り当てるには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合: [Corel Painter IX]- [環境設定]- [キー設定] を選択する。
 - Windows の場合: [編集]- [環境設定]- [キー設定] を選択する。
- [キー設定ファイル] ポップアップメニューからキー設定を選択する。

「Default」という名前が付いたデフォルトのキー設定を編集すると、一時的にカスタマイズされた設定になります。キーセットを保存したいときは、[保存] ボタンをクリックして名前をつけて保存します。
- [ショートカット] メニューから以下のいずれかを選択します。
 - アプリケーションメニュー: メニューバーのコマンドのショートカットを作成または変更する。
 - パレットメニュー: 各パレットのメニュー コマンドのショートカットを作成または変更する。
 - ツール: ツールのショートカットを作成または変更する。
 - その他: メインメニュー、パレット以外のコマンドのショートカットを作成または変更する。
- [Painter コマンド] リストからコマンドを選択し、割り当てるショートカット キーを実際に押す。






割り当てたショートカットがすでに使用されている場合は、[Painter コマンド] リストの下にメッセージが表示されます。
- 以下のいずれかの操作を行います。
 - 選択したコマンドをショートカットに割り当てるには、[確定] をクリックする。

そのショートカットにすでに割り当てられていたコマンドは、解除されます。
 - 選択したコマンドをショートカットに割り当て、これまで割り当てられていたコマンドを別のショートカットに割り当てるには、[確定して重複キーに移動] をクリックする。

キーボードショートカットの設定を取り消すには

目的	操作内容
最後に作成または変更したキーボードショートカットを取り消す	[取り消し] をクリックします。
[環境設定] ダイアログ ボックスを開いてから作成または変更したすべてのキーボードショートカットを取り消す	[リセット] をクリックします。警告ダイアログボックスで、[はい] をクリックします。
すべてのキーボードショートカットをデフォルトの設定に戻す	[デフォルト] をクリックします。警告ダイアログボックスで、[はい] をクリックします。

キー設定を管理するには

目的	操作内容
既存のキー設定を開く	[開く] ボタン  をクリックします。[キー設定ファイルを開く] ダイアログ ボックスでキー設定を選択し、[開く] をクリックします。
既存のキー設定から新規のキー設定を作成する	[既存の設定から新規設定を作成] ボタン  をクリックし、[新規キー設定ファイルを保存] ダイアログ ボックスで、[ファイル名] ボックスにキー設定ファイルの名前を入力して、[保存] をクリックします。
現在なキー設定を保存する	[現在の設定を保存] ボタン  をクリックします。[キー設定ファイルの保存] ダイアログ ボックスで、[ファイル名] ボックスにキー設定の名前を入力し、[保存] をクリックします。
現在のキー設定を HTML ファイルに書き出す	[HTML サマリー作成] ボタン  をクリックします。[キー設定サマリーを書き出す] ダイアログ ボックスで、[ファイル名] ボックスにキー設定の名前を入力し、[保存] をクリックします。
現在使用しているキー設定セットを削除する	[削除]  ボタンをクリックします。



Mac OS で作成したキー設定のファイルを Windows の Corel Painter にインポートすることはできません。同様に、Windows で作成したキー設定のファイルは、Mac OS の Corel Painter にインポートできません。

取り消し設定

Corel Painter では、最高 32 回の処理をさかのぼって取り消し、または、やり直することができます。デフォルトでは 32 回に設定されています。

取り消しできる処理の数は、開いている書類すべてを合計した数です。たとえば、値が 5 に設定されていて、2 つの書類を開いている場合、一方の書類で 3 つの操作を取り消すと、もう一方の書類で取り消せる操作は 2 つになります。

取り消しを何度も繰り返せるように設定すると、使用するディスクスペースが大きくなります。イメージ全体に対して複数の操作を行った場合、取り消しバッファとして、1 回ごとにイメージ全体が記憶されます。

取り消しの回数を設定するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。

- Mac OS の場合: [Corel Painter IX] - [環境設定] - [取り消し設定] を選択する。
 - Windows の場合: [編集] - [環境設定] - [取り消し設定] を選択する。
- 2 ボックスに 1 ~ 32 の値を入力します。

シェイプの環境設定

[環境設定] ダイアログ ボックスの [シェイプ] では、シェイプの塗潰しとストロークのデフォルトを指定できます。設定内容は、次に作成するシェイプ以降に適用されます。必要であれば、[大きいハンドルを使用] がオンにすると、ベジエ曲線の制御ハンドルが大きくなって、作業がしやすくなります。また、ウイング、ポイント、アウトラインの色をそれぞれ指定することもできます。

シェイプの環境設定を変更するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合: [Corel Painter IX] - [環境設定] - [シェイプ] を選択する。
 - Windows の場合: [編集] - [環境設定] - [シェイプ] を選択する。
- 2 以下の任意のオプションを選択します。
 - ドロー オプション: 作成するシェイプが、[ドロー] と [閉じたとき] に、どのように表示されるかを設定します。デフォルト設定は、[ドロー中] には [選択色でストロークを作成]、[閉じたとき] は [選択色で塗潰す] になっています。
 - 大きいハンドルを使用: アンカーポイントのサイズと方向ウイング ハンドルのサイズを大きく表示します。アンカーポイントとハンドルが操作しやすくなります。見やすくしたいときは、このオプションをオンにします。
 - アウトライン: シェイプのアウトライン パスの色を指定します。色を変更するには、隣にあるボックスをダブルクリックします。
 - 選択ポイント: 選択状態のアンカーポイントの色を指定します。(選択されていないときのアンカーポイントは、中が白く表示されます。)色を変更するには、隣にあるボックスをダブルクリックします。
 - ウイング: 制御ウイングとハンドルの色を指定します。色を変更するには、隣にあるボックスをダブルクリックします。

保存の環境設定

ここでの設定で、ファイルの保存時に表示されるカラー モードを指定しておくこと、保存のたびにカラーモードを選択する必要がなくなります。

Mac OS の場合は、ファイルの拡張子の設定ができます。

カラー モードをあらかじめ設定しておくには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合: [Corel Painter IX] - [環境設定] - [保存] を選択する。
 - Windows の場合: [編集] - [環境設定] - [保存] を選択する。
- 2 [TIFF] と [PSD] のポップアップメニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

- RGB — ファイルが自動的に RGB で保存されます。
- CMYK — ファイルが自動的に CMYK で保存されます。
- 保存時に確認 — ファイルの保存時にカラー モードを選択できます。

ファイルの拡張子の設定をするには (Mac OS)

- 1 [Corel Painter IX] - [環境設定] - [保存] を選択します。
- 2 [追加] のポップアップメニューから以下のいずれかの方法を選択します。
 - 必ず追加 — ファイルの保存時に必ず適切な拡張子が追加されます。
 - 追加しない — ファイルの保存時に拡張子が追加されません。
 - 保存時に確認 — ファイルの保存時に拡張子を追加するかどうかを選択できます。

オペレーティングシステム環境設定 (Windows)

Windows マシンでは、Windows 専用のオプションを設定できます。

印刷オプション

[環境設定] - [オペレーティングシステム] の [印刷オプション] で、[印刷にバンディングを使用しない] チェック ボックスをオンにすると、バンド処理 (データを分割してプリンタに送信) をしません。ここをオンにすると、PostScript プリンタに有効な場合がありますが、Hewlett-Packard® DeskJet® プリンタのような GDI プリンタでは、処理速度が低下します。印刷方向を横向きにして印刷したときに問題が生じる場合は、このオプションをオンにしてください。

ディスプレイ オプション

ビデオ ディスプレイ ドライバが High Color (16 ビット) に設定されている場合、Corel Painter で色の表示に問題が生じる可能性があります。[デバイスに依存しないビットマップを利用] チェック ボックスをオンにすると、16 ビットのビデオ ディスプレイで生じる問題が解決されます。16 ビット以外の表示モードの場合、このオプションは関係ありません。

オペレーティングシステムの環境設定にアクセスするには

- Windows の場合: [編集] - [環境設定] - [オペレーティングシステム] を選択します。

パレットと画面の環境設定

Corel Painter では、パレットのドッキングやグループ化の設定を指定できます。また、ウィンドウの背景色も設定できます。

パレットの動作を変更するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合: [Corel Painter IX] - [環境設定] - [パレットと画面] を選択する。
 - Windows の場合: [編集] - [環境設定] - [パレットと画面] を選択する。
- 2 以下の任意のオプションを選択します。

- [自動スクロール]—アイテムがたくさんあるパレットを自動的にスクロールします。
- [吸着]—パレットがユーザー インタフェース上の他のアイテムとどのようにドッキングするかを指定します。
- [吸着の許容幅]—パレットとインタフェース上の他のアイテム間の最小距離をピクセル数で指定します。最小距離より近付くと、ドッキングします。

ウィンドウの背景色を変更するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合: [Corel Painter IX]- [環境設定]- [パレットと画面] を選択する。
 - Windows の場合: [編集]- [環境設定]- [パレットと画面] を選択する。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - 現在のメインカラーを使用するには、[現在の選択色を指定] をクリックする。
 - その他の色を表示するには、[他の色を指定] をクリックし、[カラー] ダイアログ ボックスで色を選択し、[OK] をクリックする。

メモリ/一時ファイル環境設定

Corel Painter に割り当てられるメモリ量を変更できます。デフォルトでは 80% に設定されていますが、最大で 100%、最小で 5% に変更できます。一時ファイルを保存する仮想メモリとして使用するディスクドライブも指定できます。

使用メモリを設定するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合: [Corel Painter IX]- [環境設定]- [メモリ/一時ファイル] を選択する。
 - Windows の場合: [編集]- [環境設定]- [メモリ/一時ファイル] を選択する。
- 2 [使用メモリ] ボックスに値を入力します。

一時ファイル ディスクを選択するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合: [Corel Painter IX]- [環境設定]- [メモリ/一時ファイル] を選択する。
 - Windows の場合: [編集]- [環境設定]- [メモリ/一時ファイル] を選択する。
- 2 [一時ファイル ディスク] ポップアップ メニューから、ディスク名 (Mac OS) またはドライブ名 (Windows) を選択します。

2 台のモニタを使用する

Corel Painter のユーザー インタフェースは、複数のモニタに対応しています。Corel Painter のパレット、プロパティバー、ツールボックスは、すべて他のモニタにドラッグできますが、個々のパレットは、1 台のモニタにその全体が表示されている必要があります。2 台のモニタにまたがる位置にきた場合、パレットは、自動的に表示部分が大きい方のモニタの縦のエッジに吸着します。パレットが 2 台のモニタに均等にわかれている場合は、左のモニタの縦のエッジに吸着します。

最適のパフォーマンスを得るには、両方のモニタを同じ解像度に設定してください。Windows では、アプリケーション ウィンドウを拡張して両方のモニタに表示してから、作業画面を構成し直します。システムを複数のモニタに合わせて設定する方法について詳しくは、オペレーティングシステムのマニュアルを参照してください。

レイヤー



新規書類を開いてイメージを作成すると、そのイメージはキャンバス レイヤーと呼ばれる背景レイヤー上に表示されます。書類にさらにレイヤーを追加することにより、キャンバスとは別のレイヤー上で、イメージ要素を編集することができます。

レイヤーは、デジタル作業領域でイメージを作成する上で大変便利な機能の1つです。レイヤーを使用することにより、不要な効果は無駄に確定することなく、さまざまな合成や効果を試してみることができます。Corel Painter の RIF ファイル形式で保存した書類は、レイヤーの情報が維持され、再度その書類を開いてレイヤーを変更することができます。レイヤーを変更するだけで、イメージ全体を作り直す必要はありません。結果的にダイナミックかつ柔軟性にあふれたデザイン環境が実現されます。



レイヤーを透明な素材、たとえば、アセテートなどのシートとして想定してみてください。レイヤー上でペイントすると、その下のイメージが覆い隠されてしまいます。イメージがない部分は透明な状態です。

レイヤーの基本

Corel Painter には 2 種類のレイヤーがあります。レイヤーの取り扱い方法は、レイヤーに含まれるデータの種類によって異なります。レイヤーの管理には [レイヤー] パレットを使用し、レイヤーの修正には [レイヤー調整ツール] を使用します。レイヤーの作成、名前の指定、保存、削除などの操作もできます。

レイヤーとは

Corel Painter では、レイヤーとはイメージデータを持つオブジェクトのことです。各レイヤーが独立したオブジェクトで、キャンバスや他のレイヤー上のイメージに影響を与えることなく、移動・編集できます。同様に、どのレイヤー上のイメージも変更することなく、キャンバス上のイメージを編集することができます。

レイヤーには、ピクセルベースまたはベクタベースのイメージを作成することができます。レイヤーの取り扱い方法は、レイヤーに含まれるデータの種類によって異なります。レイヤーを使用するときは、[レイヤー]パレットと [レイヤー調整ツール]を使用します。

レイヤーの種類

レイヤーには、次の 2 種類のイメージを作成することができます。

- ピクセルベースのイメージ
- ベクタベースのイメージ

Corel Painter には、以下の特殊なレイヤーもあります。

- フローティングオブジェクト レイヤー
- リファレンス レイヤー
- ダイナミック レイヤー
- 水彩レイヤー
- リキッドインク レイヤー

Corel Painter の機能の中には、デフォルトのピクセルベースのレイヤーでしか使用できないものもあります。これらの機能をシェイプ、水彩レイヤー、リキッドインク レイヤー、ダイナミック レイヤーなどに使用するには、デフォルトのレイヤーに変換する必要があります。

ピクセルベースのレイヤー

どの種類のブラシでも、レイヤー上にピクセルベースのイメージを作成することができますが、水彩ブラシ、リキッドインク ブラシ、および水彩に使用するブラシは使用できません。また、イメージをペーストまたは配置することにより、レイヤー上にピクセルベースのイメージを作成することもできます。

レイヤーは、たとえば、イメージホースノズルの作成、イメージ内への URL の埋め込み、アニメーションの作成など、特定の操作に使用することもできます。

ベクタシェイプのレイヤー

シェイプは、ベクタベースのオブジェクトです。シェイプツールの 1 つ ([ペンツール]、[フリーハンドツール]、[長方形シェイプツール]、[楕円形シェイプツール]、または [テキストツール]) を使用してシェイプを作成すると、自動的に新規レイヤーが書類に追加されます。新規シェイプは、それぞれ独立したレイヤーになります。複数のシェイプをグループ化したり 1 つのシェイプにマージすることもできます。

シェイプにはピクセル情報を含めることができません。シェイプをブラシでペイントしたり、グラデーションで塗り潰すなどのピクセルベースの操作を行うには、シェイプをピクセルベースのレイヤーに変換する必要があります。

この章では、[レイヤー]パレットでシェイプを管理する方法について説明します。シェイプの作成および使用について詳しくは、「シェイプを使用する」(287 ページ) を参照してください。

フローティングオブジェクト レイヤー

フローティングオブジェクトレイヤー内のイメージは、レイヤー内で移動することができます。詳しくは、「フローティングオブジェクトレイヤー」(39 ページ) を参照してください。

リファレンスレイヤー

リファレンスレイヤーには、他のレイヤーが低解像度で表示されます。リファレンスレイヤーを使用すると、標準のレイヤーをさらに簡単に操作することができます。詳しくは、「リファレンスレイヤーを使用する」(59 ページ) を参照してください。


ダイナミックレイヤー

ダイナミックレイヤーは、下にあるイメージにダイナミックな効果を与えるレイヤーです。ダイナミックレイヤーの中には、[ガラス越し効果] や [明度補正] レイヤーのように、特定の領域内で下にあるイメージと相互に影響し合い、効果を実現するものもあります。また、[リキッドメタル] ダイナミックレイヤーなどのように、ブラシストロークを適用することにより、下にあるイメージと相互に影響し合うダイナミックレイヤーもあります。

ダイナミックレイヤーは、単独のオブジェクトであるため、他の効果とは異なります。ダイナミックレイヤーには [レイヤー]パレットからアクセスし、その設定を更新し、いつでもその効果を変更することができます。

この章では、[レイヤー]パレットでダイナミックレイヤーを管理する方法について説明します。ダイナミックレイヤーの作成・使用について詳しくは、ヘルプの「ダイナミック プラグイン」を参照してください。


水彩レイヤー

[水彩]レイヤーは、水彩ブラシのための特殊なレイヤーです。このレイヤーでは、水彩ブラシを使用して絵の具を混ぜ合わせ、流れるようにペイントできます。書類内に複数の [水彩]レイヤーを作成することもできます。これらのレイヤーはレイヤー階層の一部で、[レイヤー]パレットに青いインクのアイコン  として表示されます。

古いバージョンでは、水彩ブラシストロークを適用すると、[キャンバス]レイヤーに適用されていたので、編集できませんでした。最近のバージョンでは、水彩ブラシをキャンバスやイメージレイヤーに適用すると、新規の [水彩]レイヤーが自動的に作成されます。その他のレイヤーと同様に、[水彩]レイヤーでもそれ以外のレイヤーを変更せずに、消去やぼかしなどの編集を行うことができます。

[水彩]レイヤーの使用について詳しくは、「水彩レイヤーを使用する」(147 ページ) を参照してください。

リキッドインクレイヤー

[リキッドインク]レイヤーは、リキッドインク ブラシのための特殊なレイヤーです。書類内に複数の [リキッドインク]レイヤーを作成できます。このようなレイヤーはレイヤー階層の一部であり、[レイヤー]パレットに黒いインクのアイコン  として表示されます。













[リキッドインク] ブラシをキャンバスやイメージレイヤーに適用すると、新規の [リキッドインク] レイヤーが自動的に作成されます。他のレイヤーを変更せずに [リキッドインク] レイヤーを編集できます。[リキッドインク] レイヤーの使用について詳しくは、「リキッドインク レイヤーを使用する」(153 ページ) を参照してください。

レイヤーパレット

書類内のすべてのレイヤーは、[レイヤー]パレットに一覧表示されます。[レイヤー]パレットではレイヤーの階層を管理し、レイヤーの選択、表示、固定、削除、名前の指定、グループ化などを行うコントロールがあります。

パレットの下にあるボタンやパレットメニュー (パレットの右上隅にあるパレットのメニュー矢印アイコンをクリックしてアクセス) を使用して、多くのレイヤーの機能やコマンドにアクセスできます。

[レイヤー]パレットには、各レイヤーの隣にアイコンが表示され、レイヤーの種類と特性が示されます。次の表は、[レイヤー]パレットに表示されるアイコンを示しています。

 ピクセルベースのレイヤー	 フローティングオブジェクト	 拡張グループ
 水彩レイヤー	 リファレンスレイヤー	 可視レイヤー
 リキッドインクレイヤー	 ダイナミックレイヤー	 非表示のレイヤー
 シェイプレイヤー	 グループ化したレイヤー	 ロックされたレイヤー

[レイヤー]パレット上では、レイヤーの不透明度の設定や合成方法を選択することができます。レイヤーの不透明度について詳しくは、「レイヤーの不透明度を設定する」(61 ページ) を参照してください。合成方法について詳しくは、「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」(62 ページ) を参照してください。

[情報]パレットには、レイヤー コンテンツの寸法と配置に関する情報が表示されます。詳しくは、「情報パレットを使用する」を参照してください。

[レイヤー]パレットを表示するには

- [ウィンドウ] - [レイヤーの表示] を選択します。
パレットが拡張されていない場合は、パレットの矢印をクリックします。

デフォルトレイヤーを変換するには

- 1 [レイヤー]パレットで、変換したいレイヤーを選択します。
変換できるレイヤーの種類は、シェイプレイヤー、水彩レイヤー、リキッドインクレイヤー、またはダイナミックレイヤーです。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックして、[デフォルトレイヤーに変換] を選択します。

レイヤー調整ツール

[レイヤー調整ツール]を使用して、レイヤーを選択・使用することができます。ツールボックスから [レイヤー調整ツール] を選択すると、レイヤーを自動的に選択するオプションや、階層内のレイヤーの順序を変更するオプションがプロパティバーに表示されます。レイヤーの自動選択について詳しくは、「レイヤーを選択する」(45 ページ) を参照してください。レイヤーの階層変更について詳しくは、「レイヤーの階層を変更する」(50 ページ) を参照してください。

[レイヤー調整ツール]を使用して、レイヤーをカット、コピー、ペースト、移動、および複製することができます。詳しくは、「レイヤーを作成する」(41 ページ) を参照してください。

レイヤーを作成する




新規のピクセルベースのレイヤー、水彩レイヤー、またはリキッドインク レイヤーを直接 [レイヤー] パレットから作成できます。書類間でレイヤーを複製およびコピーすることも可能です。

レイヤーの作成方法によって、[レイヤー]パレット上のレイヤー階層内に表示されるレイヤーの位置が決まります。[レイヤー]パレットのボタン、[レイヤー]メニューのコマンド、またはキーボードショートカットを使用してレイヤーを作成すると、その新規レイヤーは、選択していたレイヤーの真上に表示されます。選択していたレイヤーがグループに属す場合は、新規レイヤーもそのグループに追加されます。レイヤーグループを選択していた場合は、そのグループの真上に新規レイヤーが表示されます。詳しくは、「レイヤーをグループ化する」(52 ページ) を参照してください。

選択範囲からレイヤーを作成することもできます。選択範囲から作成するには、選択範囲のコンテンツを新規レイヤーにコピーまたは変換します。選択範囲の作成方法について詳しくは、ヘルプの「選択範囲を作成する」を参照してください。

ダイナミックレイヤーの作成方法について詳しくは、ヘルプの「ダイナミックレイヤーを作成する」を参照してください。ベクタシェイプレイヤーの作成方法について詳しくは、「シェイプを作成する」(290 ページ) を参照してください。


新規レイヤーを作成するには

- [レイヤー]パレットの下部にある以下のボタンの1つをクリックします。
 -  新規レイヤー
 -  新規水彩レイヤー
 -  新規リキッドインクレイヤー



パレットのメニュー矢印をクリックして、[新規レイヤー]、[新規水彩レイヤー]、または [新規リキッドインクレイヤー] を選択し、新規レイヤーを作成することもできます。

レイヤーを複製/コピー/ペーストするには

- 1 ツールボックスから [レイヤー調整ツール]  を選択します。
- 2 プロパティバーで [レイヤーを自動選択] チェックボックスをオンにします。
- 3 以下の表のいずれかの操作を行います。

目的	操作内容
レイヤーを複製する	書類ウィンドウで Option キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押したまま、そのレイヤーをクリックします。 元のレイヤーの上に新しいレイヤーが複製されます。元のレイヤーを表示するには、書類ウィンドウ内で新規レイヤーをドラッグします。
複数の書類間でレイヤーをコピーする	書類ウィンドウでレイヤーを選択し、以下のいずれかの操作を行います。 <ul style="list-style-type: none"> • 書類ウィンドウでそのレイヤーを別の書類にドラッグする。 • [編集] - [コピー] を選択し、もう 1 つの書類を表示して [編集] - [ペースト] を選択する。




レイヤーの選択方法について詳しくは、「レイヤーを選択する」(45 ページ) を参照してください。



[編集] - [新規画像にペースト] を選択して、コピーしたレイヤーを新規書類にペーストすることもできます。

選択範囲からレイヤーを作成するには

- 1 選択範囲を決めます。
- 2 以下の表のいずれかの操作を行います。

目的	操作内容
選択範囲をレイヤーに変換する	[選択範囲] - [レイヤーに変換] を選択するか、[レイヤー調整ツール]  を使用して選択範囲をクリックします。
選択範囲を変換/カット/レイヤーに移動する	[レイヤー調整ツール] を使用して、選択範囲をドラッグします。
選択範囲をレイヤーにコピーする	Option キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押したまま、[レイヤー調整ツール] を使用して選択範囲をクリックします。
選択範囲をレイヤーにコピー / 移動する	Option キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押したまま、[レイヤー調整ツール] を使用して選択範囲をドラッグします。



選択範囲を回転、拡大/縮小、歪曲、または反転して、レイヤーに変換することもできます。詳しくは、ヘルプの「変形効果を使用する」を参照してください。

選択範囲をコピーまたはカットしてペーストし、新規レイヤーを作成することもできます。

レイヤーに名前を付ける

新しいレイヤーやグループには、デフォルトの名前が割り当てられます。この名前は、オブジェクトの種類と作成順を示しています。たとえば、ピクセルベースのレイヤーには「レイヤー 1」、「レイヤー 2」という名前が付けられます。シェイプのレイヤー名は、使用したシェイプ デザイン ツールに基づいて付けられます。たとえば、[長方形シェイプツール]を使用した場合は「長方形 #」、[楕円形シェイプツール]の場合は「楕円 #」、[ペン ツール]または [フリーハンドツール]の場合は「シェイプ #」という名前になります。

多数のレイヤーやグループを書類に追加すると、各レイヤーにどのイメージが含まれているかが分からなくなる可能性があります。レイヤーやグループに分かりやすい名前を付けることにより、イメージを構成する各要素を把握しやすくなります。

レイヤーまたはグループに名前を付けるには

- 1 [レイヤー]パレットで、レイヤーまたはグループを選択します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックして、[レイヤー属性]を選択します。
- 3 [レイヤー属性]ダイアログボックスで、[名前]ボックスに名前を入力します。



ピクセルベースのレイヤーとリファレンスレイヤーについては、[レイヤー]パレットでアイテムをダブルクリックするか、アイテムを選択して Return キー (Mac OS)、または Enter キー (Windows) を押します。

キャンバスレイヤーの名前を変更することはできません。

情報を追加するには、備考を使用することができます。詳しくは、「レイヤーに備考を追加する」(62 ページ) を参照してください。

レイヤーを含むファイルを保存する

Corel Painter の書類を RIFF 形式で保存すると、「使用中」のレイヤーも一緒に保存することができます。このため、そのファイルを再度開いたときにも、保存されたレイヤーはそのままの状態です。レイヤーを元の状態のまま維持できるのは、RIFF 形式のみです。

Corel Painter の書類を PSD (Photoshop) 形式で保存すると、全レイヤーが Photoshop 標準の透明レイヤーに変換されます。Photoshop ではグループが維持されず、グループを構成する各レイヤーは Photoshop 独自のレイヤーに変換されます。Corel Painter でのレイヤーのグループ化について詳しくは、「レイヤーをグループ化する」(52 ページ) を参照してください。

Corel Painter の書類を PSD 形式で保存する場合は、Corel Painter の各レイヤーの合成方法がどのように Photoshop のブレンドモードに変換されるかに注意してください。

Corel Painter の合成方法	Photoshop の合成モード	Corel Painter の合成方法	Photoshop の合成モード
フィルタ	比較 (暗)	オーバーレイ	オーバーレイ
フィルタ塗潰し	変換されない	ソフトライト	ソフトライト
モノクロ/カラー変換	色相と彩度	ハードライト	ハードライト
反転	通常	比較 (暗)	比較 (暗)
シャドウ マップ	乗算	比較 (明)	比較 (明)
マジック カラー ジュ	比較 (明)	差の絶対値	差の絶対値
疑似カラー	通常	色相	色相
通常	通常	彩度	彩度
ディザ合成	ディザ合成	色相と彩度	色相と彩度
乗算	乗算	輝度	輝度
スクリーン	スクリーン		


合成方法について詳しくは、「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」(62 ページ) を参照してください。

RIFF または PSD 以外の形式でファイルを保存すると、レイヤーが単一の背景イメージに固定されます。

レイヤーを削除する

[レイヤー]パレットからレイヤーを削除することはできますが、キャンバスを削除することはできません。

レイヤーを削除するには

- 1 [レイヤー]パレットでレイヤーを選択します。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - パレットのメニュー矢印をクリックして、[レイヤーを削除]を選択する。
 - [レイヤー]パレットの下部にある [削除] ボタン  をクリックする。



Delete キー (Mac OS)、または Backspace キー (Windows) を押して、ベクタ シェイプを削除することもできます。

キャンバス レイヤーを削除することはできません。

レイヤーを管理する


レイヤーを選択、ロック、表示/非表示にしたり、階層内の位置を変更して、書類内のレイヤーを管理することができます。

レイヤーを選択する

レイヤーに変更を加えるには、まずレイヤーを選択する必要があります。レイヤーが選択されていない状態で加えた変更は、すべてキャンバスに適用されます。[レイヤー自動選択] オプションは、[レイヤー調整ツール]を使用したレイヤーの選択や移動を制御します。

[レイヤー自動選択] オプションは、デフォルトではオフになっています。つまり、レイヤーの選択範囲はロックされていることとなります。そのため、[レイヤー調整ツール]は、選択したレイヤーのみに影響します。したがって、書類ウィンドウ内でレイヤーをクリックしても、レイヤーを選択することはできません。[レイヤー]パレットでレイヤーをクリックして選択する必要があります [レイヤー自動選択] オプションがオンになっている場合は、[レイヤー調整ツール]を使用して書類ウィンドウ内のレイヤーコンテンツ領域をクリックすることにより、レイヤーを自動選択することができます。

レイヤーを選択するには

目的	操作内容
1つのレイヤーを選択する	以下のいずれかの操作を行います。 <ul style="list-style-type: none">• [レイヤー]パレットのレイヤーをクリックする。• ツールボックスから [レイヤー調整ツール]  を選択します。プロパティバーの [レイヤーを自動選択] チェック ボックスをオンにして、レイヤー コンテンツの任意の場所をクリックする。
複数のレイヤーを選択する	以下のいずれかの操作を行います。 <ul style="list-style-type: none">• [レイヤー] パレットで、選択したいレイヤーをそれぞれ Shift + クリックする。• ツールボックスから [レイヤー調整ツール] を選択します。プロパティバーの [レイヤーを自動選択] チェック ボックスをオンにして、書類ウィンドウで選択したいレイヤーをドラッグして囲む。
書類内の全レイヤーを選択する	[レイヤー]パレットのメニュー矢印をクリックして [全て選択] を選択します。キャンバス以外のすべてのレイヤーが選択されます。



Fキーを押して [レイヤー調整ツール] をアクティブにすることもできます。
シェイプを使用している場合は、[レイヤー調整ツール] を使用してシェイプをダブルクリックし、シェイプ選択ツールに切り換えることができます。

レイヤーを選択解除するには

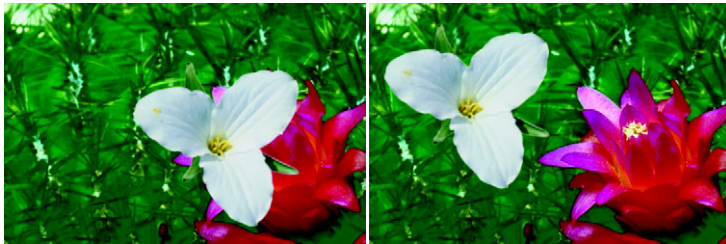
- [レイヤー]パレットで、キャンバス (リストの一番下のアイテム) をクリックします。
1つまたは複数のレイヤーを選択解除すると、自動的にキャンバス レイヤーが選択されます。



[レイヤー]パレットのメニュー矢印をクリックして、[選択解除] を選択することもできます。

レイヤーを移動する

レイヤーを選択している際に、そのレイヤーのコンテンツを書類内の別の場所に移動して、イメージレイアウトを新しく作成することができます。



レイヤーのコンテンツを再配置することで、イメージの合成を素早く簡単に行うことができます。

レイヤー コンテンツが、目に見えない境界ボックスの中にあると想定してみてください。この長方形ボックスは、レイヤー コンテンツの上下左右のエッジを示します。つまり、レイヤーの移動や整列は、レイヤー全体ではなく、境界ボックスの寸法や位置を変更していることになります。この機能により、キャンバスの位置と相対的に、レイヤーのコンテンツを簡単に配置することができます。




このレイヤーにはブラシストロークが含まれており、コンテンツ領域は目に見えない境界ボックス (この図では破線) によって指定されています。

レイヤー インジケータを使用すると、境界ボックスが見えるようになります。詳しくは、「レイヤー インジケータを表示する」(51 ページ) を参照してください。

レイヤーを移動/少しずつ移動するには

- 1 [レイヤー]パレットで、移動したいレイヤーまたはグループを選択します。
- 2 以下の表のいずれかの操作を行います。

目的	操作内容
レイヤーを移動する	ツールボックスから [レイヤー調整ツール]  を選択し、書類ウィンドウで選択したレイヤーをドラッグします。
レイヤーを 1 ピクセルずつ移動する	矢印キーを使用して、選択したレイヤーを 1 ピクセルずつ移動します。

レイヤーを特定の位置に移動するには

- 1 [レイヤー]パレットで、レイヤーまたはグループを選択します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックして、[レイヤー属性] を選択します。
- 3 [レイヤー属性] ダイアログ ボックスで、次のボックスに値を入力します。
 - [上] には、レイヤー コンテンツの上辺の位置を、キャンバスの上端からの距離としてピクセルで定義します。この値を増やすとレイヤーは下に移動し、減らすと上に移動します。
 - [左] には、レイヤー コンテンツの左辺の位置を、キャンバスの左端からの距離としてピクセルで定義します。この値を増やすとレイヤーは右に移動し、減らすと左に移動します。



マイナスの値、あるいはキャンバスのサイズより大きな値に設定すると、レイヤーは部分的に、または全体的にキャンバスの外に配置されます。



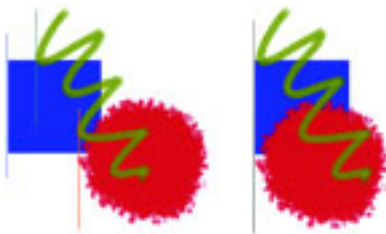
ピクセルベースの [レイヤー属性] ダイアログ ボックスを開くには、[レイヤー]パレットでアイテムをダブルクリックするか、アイテムを選択して Return キー (Mac OS) または Enter キー (Windows) を押すこともできます。

レイヤーを揃える

レイヤーは横向き、または縦向きに揃えることができます。レイヤーを揃える際には、Corel Painter によって整列の操作に使用する「整列先」ポイントが算出されます。たとえば、レイヤーを左に揃える場合は、選択したレイヤーの中で一番左のポイントが整列先になります。中央に横向きに揃える場合は、選択レイヤーの左端と右端の中間のポイントが整列先になります。

次に、各選択レイヤーの境界ボックスのエッジが、整列先ポイントに揃えられます。

たとえば、レイヤーを左に揃えると、レイヤーの境界ボックスの左辺が整列先ポイントに沿って整列するようにレイヤーが移動します。また、中央に横向きに揃えると、レイヤーの境界ボックスの中心が整列先ポイントと重なるようにレイヤーが移動します。



正方形の左辺が全レイヤーの一番左のポイントです (左)。レイヤーは横向きで左に揃い、全レイヤーが一番左のポイントに沿って整列します (右)。


レイヤーを揃えるには


- 1 揃えたいレイヤーまたはグループを選択します。
- 2 [効果]- [オブジェクト]- [整列] を選択します。
- 3 [整列] ダイアログボックスで、次のいずれかの [水平方向] オプションをオンにします。
 - [左] は、レイヤー コンテンツの左辺を揃えます。
 - [中央] は、レイヤー コンテンツの中心ポイントを水平に揃えます。
 - [右] は、レイヤー コンテンツの右辺を揃えます。
 - [なし] は、水平方向の既存の配置を維持します。
- 4 次のいずれかの [垂直] オプションをオンにします。
 - [上] は、レイヤー コンテンツの上辺を揃えます。
 - [中央] は、レイヤー コンテンツの中心ポイントを垂直に揃えます。
 - [下] は、レイヤー コンテンツの下辺を揃えます。
 - [なし] は、垂直方向の既存の配置をそのまま維持します。

レイヤーをロックする

レイヤーをロックすることにより、間違っ​​てレイヤーに変更を加えないようにすることができます。ロックされているレイヤーは、書類ウィンドウ内で [レイヤー調整ツール] を使用して選択することができません。ただし、レイヤーやシェイプがロックされていても、少しずつ動かしたり、移動することはできます。詳しくは、「リファレンス レイヤーを使用する」(59 ページ) を参照してください。

レイヤーをロック/ロック解除する

- 1 [レイヤー] パレットでレイヤーを選択します。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - [レイヤー] パレットで、[レイヤーのロック] ボタン  をクリックする。
 - パレットのメニュー矢印をクリックして、[ロック] または [ロック解除] を選択する。

[ロックされたレイヤー]アイコン  が、[レイヤー]パレットのロックされたレイヤーの隣に表示されます。

レイヤーを表示する



レイヤーの表示設定を変更することにより、書類ウィンドウ内のイメージの表示を制御することができます。この機能は、イメージの合成や効果の適用の際に便利です。任意のレイヤーを1つ隠すことにより、その下にあるレイヤーを見やすくすることができます。また、Web で使用する場合を想定して、1枚のイメージを基に、その状態を変化させたものを複数作成し、「ロールオーバー」効果を作成することもできます。ロールオーバーの作成について詳しくは、ヘルプの「イメージ スライサからロールオーバーを作成する」を参照してください。



特定のイメージを変化させたものを複数作成するには、レイヤーの表示設定を使用します。左の図では、背景を含むレイヤーが非表示に設定されています。右の図では、背景を含むレイヤーが表示されています。

レイヤーの印刷時や特定のファイル形式での保存時には、レイヤーの表示設定はアクティブな状態のままです。つまり、非表示に設定されているレイヤーのコンテンツは印刷・保存されません。ただし、RIF および PSD ファイル形式で保存した場合は、非表示のレイヤーも書類の一部として維持されます。レイヤーを異なる形式で保存する方法について詳しくは、「レイヤーを含むファイルを保存する」(43 ページ)を参照してください。

レイヤーまたはキャンバスの表示/非表示を切り替えるには

- [レイヤー]パレットで、レイヤー名またはキャンバスの隣にある「目」のアイコンをクリックします。目が閉じていると 、レイヤーは書類ウィンドウ内に表示されません。目が開いていると 、レイヤーは書類ウィンドウ内に表示されます。

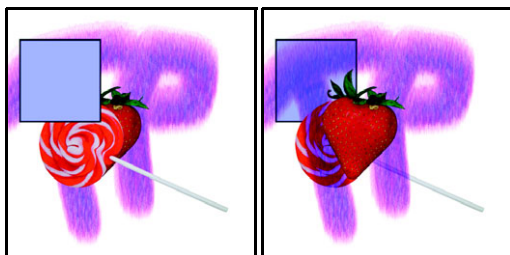


[レイヤー]パレットで「目」のアイコン上をドラッグすると、複数のレイヤーを同時に表示/非表示にすることができます。ドラッグを開始した最初の「目」のアイコンの状態により、後のレイヤーが表示されるか、非表示されるかが決まります。たとえば、非表示のレイヤーからドラッグを開始し、表示/非表示が混ざったレイヤーの上をドラッグすると、ドラッグしたレイヤーがすべて表示されます。

レイヤーの階層を変更する


レイヤー階層の順序に応じて、書類内の複数のレイヤー間の重なり方が異なります。新規のピクセルベースのレイヤーを作成すると、そのレイヤーは既存のレイヤーの最上部（キャンバスが選択されている場合）、または選択したレイヤーの最上部に表示されます。新規の水彩レイヤー、リキッドインクレイヤー、ダイナミックレイヤーは、常に既存のレイヤーの最上部に作成されます。透明度、マスク、合成の特性に応じて、レイヤーは透明に薄く表示されたり、下に配置されているレイヤーの表示に影響を与えたりします。

書類のレイヤー階層は、[レイヤー]パレットに反映されます。最下層のレイヤーは、常にキャンバスです。



レイヤーの階層順を変更して、いろいろな効果を作成してください。





階層内のレイヤーの位置を変更するには

- 1 ツールボックスから [レイヤー調整ツール]  を選択します。
- 2 [レイヤー]パレットで、階層内の位置を変えたいレイヤーを選択します。
- 3 メニューバーから [レイヤー] を選択して、以下のいずれかを選択します。
 - 一番下へ
 - 一番上へ
 - 1つ下へ
 - 1つ上へ



書類内に重ならないレイヤーがある場合は、[1つ上へ]および [1つ下へ]により、複数のレイヤーを越えた位置に、選択したレイヤーを動かすことができます。これは、重ならないレイヤーは、同じレベルにあると見なされるためです。[1つ上へ]および [1つ下へ] コマンドにより、選択したレイヤーは、次のレベルより上または下に移動します。重ならないレイヤーの間にレイヤーを動かすには、そのレイヤーを [レイヤー]パレットにドラッグします。



レイヤーの位置を変えるその他の方法としては、[レイヤー]パレットの新しい位置にドラッグする方法や、プロパティバーの [下へ移動] 、[上へ移動] 、[1つ下へ] 、または [1つ上へ]  をクリックする方法があります。

レイヤーの配置を確認する

[情報] パレットには、キャンバス上で選択したレイヤー コンテンツのサイズと配置に関する情報が含まれています。イメージがあるレイヤーの領域が、境界ボックスで示されていると想定してみてください。

[情報] パレットには、レイヤーの領域全体ではなく、このボックスのサイズと配置が表示されます。これにより、書類内で、レイヤー コンテンツのサイズと配置を正確かつ簡単に指定することができます。

以下に、[情報] パレットに表示される情報について説明します。

- [X] は、キャンバス上のポイントの X 軸での位置をピクセルで表示します。
- [Y] は、キャンバス上のポイントの Y 軸での位置をピクセルで表示します。
- [W] は、レイヤー コンテンツの幅をピクセルで表示します。
- [H] は、レイヤー コンテンツの高さをピクセルで表示します。
- [T] は、レイヤー ボックスの上辺の位置をキャンバスの上端からの距離としてピクセルで表示します。
- [L] は、レイヤー ボックスの左辺の位置をキャンバスの左端からの距離としてピクセルで表示します。
- [B] は、レイヤー ボックスの下辺の位置をキャンバスの下端からの距離としてピクセルで表示します。
- [R] は、レイヤー ボックスの右辺の位置をキャンバスの右端からの距離としてピクセルで表示します。

書類ウィンドウには、選択したレイヤー コンテンツの四隅をマークするインジケータを表示することもできます。詳しくは、「レイヤー インジケータを表示する」(51 ページ) を参照してください。

レイヤー インジケータを表示する

レイヤー コンテンツを選択しているときに、その隅にハンドルを表示して、レイヤー インジケータを表示できます。レイヤー コンテンツのサイズや、キャンバス上の位置に関する情報を表示することもできます。詳しくは、「レイヤーの配置を確認する」(51 ページ) を参照してください。



レイヤー インジケータを表示して、選択したレイヤーの四隅をマークします。

[情報]パレットを表示するには

- 1 [ウィンドウ]- [情報の表示] を選択します。
パレットが拡張されていない場合は、パレットの矢印をクリックします。

レイヤー インジケータを表示するには

- 1 [レイヤー]パレットで、キャンバス以外のレイヤーを選択します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックして、[レイヤー インジケータの表示] を選択します。



レイヤー インジケータを隠すには、パレットのメニュー矢印をクリックして、[レイヤー インジケータを隠す] を選択します。

レイヤーをグループ化する


レイヤーをグループ化すると、複数のレイヤーを1つのオブジェクトとして扱うことができます。ピクセルベースのレイヤー、水彩レイヤー、リキッドインク レイヤー、ベクトルベース シェイプ、ダイナミック レイヤーなど、各種レイヤーを組み合わせてグループ化することができます。

移動、名前の変更、表示/非表示、ロック、およびオプション設定は、単一レイヤーと同様の方法で、グループレイヤーに適用できます。ただし、グループ化されている複数のレイヤー全体にペイントしたり、グループの合成方法を変更することはできません。グループ化されているレイヤー全体にペイントする場合は、グループを結合する必要があります。

グループ内のレイヤーを個別に扱うには、グループを開く必要があります。グループを1つの単位として制御するには、グループを閉じます。グループを結合することにより、そのコンテンツが1つのレイヤーにまとめられます。

グループ内のレイヤーを選択したときに、[レイヤー]パレットのボタン、[レイヤー]メニュー コマンド、またはキーボードショートカットを使用してレイヤーを作成すると、新しいレイヤーがグループに追加されます。グループを選択した場合は、レイヤーはグループの真上に表示されます。



グループを作成するには

- 1 [レイヤー]パレットで、グループ化したいレイヤーを選択します。
複数のレイヤーの選択方法について詳しくは、「レイヤーを選択する」(45 ページ) を参照してください。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - [レイヤー コマンド] ボタン  をクリックし、[グループ] を選択する。
 - パレットのメニュー矢印をクリックして、[グループ] を選択する。[レイヤー]パレットで、複数のレイヤーが1つのグループ項目としてまとめられます。



連続していないレイヤー (リスト内でその上下にないレイヤー) を選択した場合は、最上層のレイヤーの位置にグループが作成されます。連続していないレイヤーを選択するには、[レイヤー]パレットで、選択したいレイヤーをそれぞれ Shift + クリックします。

グループを開く/閉じるには

- [レイヤー]パレットで、グループの左側にあるパレットの矢印をクリックします。
矢印が下を向いている場合は 、グループが開いており、グループを構成する各レイヤーアイテムを確認することができます。矢印が右を向いている場合は 、グループが閉じており、グループを構成する各レイヤー アイテムは隠されています。

レイヤーをグループに追加/削除するには


- 1 [レイヤー]パレットで、追加先のグループを開きます。
- 2 以下の表のいずれかの操作を行います。

目的	操作内容
グループにレイヤーを追加する	レイヤーをそのグループにドラッグします。
グループからレイヤーを削除する	レイヤーをグループの外にドラッグします。




開いている追加先のグループに、閉じたグループをドラッグすることにより、ネスト化したグループを作成することができます。

レイヤーのグループを解除するには

- 1 [レイヤー]パレットでグループを選択します。
グループが開いている場合は、パレットの矢印をクリックして閉じます。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - [レイヤー コマンド] ボタン  をクリックし、[グループ解除] を選択する。
 - パレットのメニュー矢印をクリックして、[グループ解除] を選択する。

グループを結合するには

- 1 [レイヤー]パレットでグループを選択します。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - [レイヤー コマンド] ボタン  をクリックし、[結合] を選択する。
 - パレットのメニュー矢印をクリックして、[結合] を選択する。

グループ内にシェイプ、リキッドインク レイヤー、またはダイナミック レイヤーがある場合は、[確定] ダイアログ ボックスが表示されます。グループ全体を結合する前に、[全て確定] をクリックしてアイテムをピクセルベースのレイヤーに変換します。




水彩レイヤーを含んだグループを結合する場合は、まず水彩レイヤーをデフォルト レイヤーに変換し、その合成方法を [デフォルト] に変更する必要があります。合成方法について詳しくは、「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」(62 ページ) を参照してください。

レイヤーをキャンバスにマージする

レイヤーまたはグループを固定すると、その構成要素がキャンバスにマージされます。いったんレイヤーを固定すると、レイヤーとしてキャンバスからアクセスすることはできなくなります。特定のレイヤーを固定したり、すべてのレイヤーを一度に固定することもできます。

レイヤーを固定するときに、レイヤー コンテンツに基づいた選択範囲を作成できます。そのレイヤーにレイヤーマスクがある場合は、そのマスクを使用して選択範囲を作成します。レイヤーマスクについて詳しくは、ヘルプの「レイヤーマスクを使用する」を参照してください。選択範囲について詳しくは、ヘルプの「選択範囲」を参照してください。

レイヤーを固定するには

目的	操作内容
特定のレイヤーを固定する	[レイヤー]パレットで、固定したいレイヤー（またはグループ）を選択し、以下のいずれかの操作を行います。 <ul style="list-style-type: none">• [レイヤー コマンド] ボタン  をクリックし、[固定] を選択する。• パレットのメニュー矢印をクリックして、[固定] を選択する。
すべてのレイヤーを固定する	[レイヤー]パレットのメニュー矢印をクリックし、[全て固定] を選択します。
レイヤーを固定して、その選択範囲を作成する	[レイヤー]パレットのメニュー矢印をクリックし、[固定して選択] を選択します。

レイヤーを編集する

レイヤー上にペイントしたり、透明の部分にペイントしないようにレイヤーの透明度をロックすることができます。また、レイヤー コンテンツを移動して、イメージ全体のレイアウトを変更することもできます。選択範囲を使用すると、レイヤーの中の領域をフローティング オブジェクトに変換して、別々に動かせるようになります。リファレンス レイヤーには、元のイメージが低解像度で表示されるので、通常では時間がかかるイメージ編集操作を素早く実行することができます。

レイヤー コンテンツを編集するには、ドロップシャドウやパターンなどの効果を適用したり、寸法の変形などを行うことができます。また、レイヤーの不透明度を変更したり、合成方法を使用して、レイヤーと他のレイヤーを混合する方法を変更することもできます。後で使用できるように、Image Portfolio を使用してレイヤーのコンテンツを保存することができます。

レイヤーにペイントする

レイヤー上にペイント、描画、消去、またはクローンを作成するには、レイヤーを選択し、ブラシを使用します。ただし、レイヤーにペイントする場合には、次のような制限があります。

- 水彩ブラシを使用できるのは「水彩レイヤー」上に限られます。「水彩レイヤー」上では、水彩ブラシ以外でペイントすることはできません。
- リキッドインク ブラシが使用できるのは「リキッドインクレイヤー」上に限られます。「リキッドインク」レイヤー上では、リキッドインク ブラシ以外でペイントすることはできません。
- グループ化されたレイヤーにはペイントできません。このような場合は、グループ化されたレイヤーを結合してからペイントします。詳しくは、「グループを結合するには」(53 ページ) を参照してください。
- シェイプ上にペイントするには、まずシェイプをピクセルベースのレイヤーに「確定する」必要があります。シェイプ上にペイントしようとする、シェイプを確定するようメッセージが表示されます。シェイプをレイヤーに変換すると、もうシェイプのベクタベースのコントロールを使用することはできません。詳しくは、「シェイプをペイントするには」(307 ページ) を参照してください。
- 選択範囲を作成すると、ペイントの対象になる領域を制限することができます。詳しくは、ヘルプの「選択範囲を作成する」を参照してください。
- レイヤーマスクを作成すると、レイヤーの特定の領域を非表示にすることができます。詳しくは、ヘルプの「レイヤーマスクを使用する」を参照してください。

レイヤー上にペイントするには

- 1 [レイヤー]パレットでレイヤーを選択します。
- 2 ブラシセクタで、任意のブラシカテゴリとバリエーションを選択します。
- 3 書類ウィンドウ内のレイヤーにペイントします。

[レイヤー]パレットの [透明度ロック] チェック ボックスをオンにすると、ペイント可能なレイヤーの領域が制限されます。詳しくは、「レイヤーの透明度をロックする」(56 ページ) を参照してください。

ブラシ手法とレイヤー上でのペイント

Natural-Media 環境では、別々のレイヤー上にあるブラシ ストロークでも相互に影響させることができます。「塗潰し」手法のブラシと「重ね塗り」手法のブラシとを同一レイヤー上で使うと、意図しない結果になることがあります。これは、ブラシの手法とレイヤーの合成方法との間に矛盾が生じるためです。

- 「重ね塗り」手法のブラシ、たとえば「フェルトペン」や「鉛筆」カテゴリのブラシは、合成方法が「フィルタ」のレイヤー上で使うべきブラシです。「重ね塗り」手法のブラシで新しいレイヤーに触れると、そのレイヤーの合成方法は自動的に「フィルタ」に変更されます。
- 一方、「塗潰し」手法のブラシは、合成方法が「デフォルト」のレイヤー上で使うべきブラシです。

レイヤーの合成方法について詳しくは、「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」(62 ページ) を参照してください。ブラシの手法について詳しくは、「手法とサブカテゴリ」(185 ページ) を参照してください。

レイヤーの透明度をロックする

レイヤーのイメージがない部分は透明です。レイヤーの透明部分をはそのまま変わらないようにするには、[レイヤー]パレットの [透明度ロック]チェック ボックスをオンにします。このオプションをオンにすると、レイヤー上で描画できる領域が制限されます。また、レイヤー上のイメージを消去/削除したときの結果にも影響します。

デフォルトでは [透明度ロック]チェック ボックスはオフになっており、レイヤー内のどこにでもペイントできます。[透明度ロック]チェック ボックスがオンになっている場合は、透明部分が保護されるので、レイヤー上ですでに何か描画してある部分にしかペイントできません。



[透明度ロック]チェック ボックスをオフ (左) およびオン (右) にした状態でレイヤー上にペイントした例

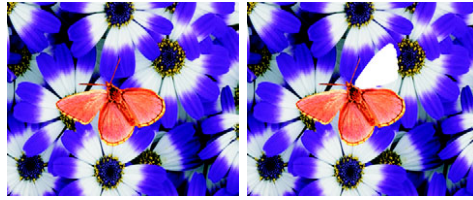
シェイプ上にペイントする場合は、まずシェイプをピクセルベースのレイヤーに確定する必要があります。詳しくは、「シェイプをペイントするには」(307 ページ) を参照してください。

[透明度ロック]チェック ボックスは、レイヤーマスクと置き換えてみると分かりやすいでしょう。ヘルプの「レイヤーマスクを使用する」に記載されているように、レイヤーマスクはレイヤーのどの領域を表示するかを指定します。

[透明度ロック]を編集ツールとして使用することによって、適用済みのストロークを変更し、面白い効果を作成できます。たとえば、[透明度ロック]をオンにすると、手描きの文字をパターンやカラーグラデーション、その他のブラシストロークなどで塗り潰すことができます。

[透明度ロック]はレイヤー上の切り取りや消去の結果にも影響します。

- [透明度ロック]チェック ボックスがオフになっている状態でイメージを消去または削除すると、透明度が復元され、その下に配置されているイメージが現れます。
- [透明度ロック]チェック ボックスがオンになっている状態でイメージを消去または削除すると、書類のペーパー カラーが現れます。結果的に、[透明度ロック]がオンになっている状態で、イメージを消去または削除すると、書類のペーパー カラーでペイント・塗り潰したような効果が得られます。



[透明度ロック] チェック ボックスがオフになっている状態でレイヤーの一部 (蝶の右上の羽) を消去すると、透明度が復元され (左)、オンにするとペーパーカラーが現れます (右)。

レイヤーマスクは、レイヤーの透明度に基づいて作成できます。書類ウィンドウでレイヤーのどの分を表示するかをレイヤーマスクで定義できます。詳しくは、ヘルプの「レイヤーマスクを作成する」を参照してください。

レイヤーの透明度をロックするには

- [レイヤー]パレットで、[透明度ロック]チェック ボックスをオンにします。



レイヤーの透明度を選択範囲に読み込むこともできます。[レイヤー]パレットで Control + クリック (Mac OS)、またはレイヤーを右クリック (Windows) し、[レイヤーの透明度を選択] を選択します。選択範囲について詳しくは、ヘルプの「選択範囲」を参照してください。

フローティング オブジェクトを使用する

レイヤー上に選択範囲を作成するには、「長方形選択ツール」、「楕円形選択ツール」、「なげなわツール」、「マジックワンド ツール」を使用します。レイヤー上の選択範囲は、キャンバス上の選択範囲と同様に機能します。たとえば、ブラシ ストロークを制限したり、任意の効果を適用するために一部を分離したり、カットまたはコピーする領域を選択することができます。選択範囲の使用について詳しくは、ヘルプの「選択範囲」を参照してください。


デフォルトでは、選択範囲を移動すると、選択マーカーだけが移動し、イメージは移動しません。レイヤー上で、選択しているイメージそのものを移動するには、選択範囲をレイヤーに変換する必要があります。その結果、レイヤーの選択領域がフローティング オブジェクトに変換されます。フローティング オブジェクトは、移動させて新しい合成を作成することができます。

書類内の各レイヤーでは、同時に 1 つのフローティング オブジェクトしか使用できません。フローティング オブジェクトは、固定してレイヤーにマージすることができます。多くの操作を実行すると、フローティング オブジェクトは、自動的にペアレント レイヤーに固定 (マージ) されます。

フローティング オブジェクトを作成するには、ピクセルベースのレイヤー上で選択範囲を作成します。シェイプはベクタベースなので、フローティング オブジェクトにはできません。ただし、シェイプをピクセルベースのレイヤーに変換することはできます。詳しくは、「シェイプをピクセルベースのレイヤーに変換するには」(288 ページ) を参照してください。



書類を RIF 形式で保存すると、すべてのフローティング オブジェクトがそのまま維持されます。ただし、書類を RIF 以外の形式で保存すると、フローティング オブジェクトは、自動的にペアレント レイヤー (フローティング オブジェクトのあるレイヤー) に固定されます。

フローティング オブジェクトを作成するには

- 1 選択ツールを使用して、レイヤー上で選択範囲を作成します。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - [レイヤー調整ツール]  を使用して、選択範囲をクリックする。
 - [選択範囲] - [レイヤーに変換] を選択する。フローティング オブジェクトが、[レイヤー]パレットのペアレント レイヤーの下に、1 つの項目として表示されます。

フローティング オブジェクトを移動/固定するには

- 1 [レイヤー]パレットで、フローティング オブジェクトを選択します。
- 2 以下の表のいずれかの操作を行います。

目的	操作内容
フローティング オブジェクトを移動する	書類ウィンドウで、[レイヤー調整ツール]  を使用して、フローティング オブジェクトを別の位置にドラッグします。矢印キーを使用してフローティング オブジェクトを 1 ピクセルずつ移動します。
フローティング オブジェクトを固定する	[レイヤー コマンド] ボタン  をクリックし、[固定] を選択します。

ドロップシャドウを追加する

レイヤー コンテンツに陰影を加えると、イメージの外観が異なったものになります。1 つのレイヤーまたはグループに対して、ドロップシャドウを追加することができます。

ドロップシャドウは、イメージホース ノズルの作成時に使用すると便利です。詳しくは、ヘルプの「イメージを用意する」を参照してください。

ドロップシャドウを追加すると、影の新規レイヤーが作成され、元のレイヤーとグループ化されます。グループ化を解除し、元のレイヤーとは別に影のレイヤーだけを選択および変更することができます。

ドロップシャドウを追加するには

- 1 レイヤーまたはグループを選択します。
- 2 [効果] - [オブジェクト] - [ドロップシャドウを作成] を選択します。
- 3 [ドロップシャドウ] ダイアログボックスで次のボックスに値を入力します。
 - [X-位置] と [Y-位置] には、レイヤーのイメージの中心から影までの距離をピクセルで指定します。

- [不透明度]には、下にあるイメージを影で覆う程度を指定します。100%に設定すると、下にあるイメージは覆い隠されます。値を低くするほど影の透明度が増します。
- [半径]には、影の輪郭のぼかしの程度を指定します。半径は、ぼかしを適用する距離の1/2の値を示します。この値が「0」に設定されている場合は、影の輪郭がシャープになります。
- [角度]には、影をぼかす方向を指定します。
- [幅]には、[角度]に対して垂直方向へのぼかしの程度を指定します。ぼかしによって筋が現れる場合に筋を目立たなくするには、[幅]の値を大きくします。

陰影のレイヤーをイメージレイヤーにマージするには、[1つのレイヤーにまとめる]チェックボックスをオンにします。

レイヤー上にパターンを作成する

レイヤー上にパターンを作成する方法は、キャンバス上での方法と同様です。ただし、パターンのラップアラウンド機能は、レイヤーには適用できません。これは、キャンバスにはエッジがありますが、レイヤーにはエッジがなく、サイズが制限されないためです。レイヤー上でパターンをずらしても、パターンは回り込みません。詳しくは、「パターンを使用する」(105ページ)を参照してください。

リファレンスレイヤーを使用する


リファレンスレイヤーは、現在の書類内のピクセルベースのレイヤー、または外部ファイルのイメージコンテンツを使用します。リファレンスレイヤーには、元のイメージが低解像度で表示されるので、通常は時間がかかるイメージの編集操作を素早く実行することができます。リファレンスレイヤーを使用すると、レイヤーのハンドルをドラッグして、画面上のレイヤーを変形(サイズの変更、回転、傾き)することができます。さまざまなオプションを調節でき、その変形の状態は、書類ウィンドウ内にすぐに表示されます。変形を適用し終えたら、リファレンスレイヤーが元の標準レイヤーに戻ります。元の解像度に戻すために、Corel Painterによってソースイメージが検証されます。

リファレンスレイヤー内のイメージデータは編集できません。リファレンスレイヤーにペイントしたり、効果を適用しようとする、リファレンスレイヤーを元のピクセルベースのレイヤーに戻して確定するように促すメッセージが表示されます。

リファレンスレイヤーは、既存のレイヤーに基づいて、または任意のイメージを配置することによって作成できます。イメージの配置について詳しくは、「ファイルを配置する」(16ページ)を参照してください。

リファレンスレイヤーを作成するには

- 1 レイヤーを選択します。
- 2 [効果]-[変形]-[自由変形]を選択します。

[レイヤー]パレットのレイヤーアイコンが、8個のハンドルを持つボックス  に変化し、その8個のハンドルによって書類ウィンドウ内のレイヤーコンテンツの境界が示されます。

リファレンスレイヤーを変形させるには

- リファレンスレイヤーを選択します。

目的	操作内容
1 方向にのみリファレンス レイヤーのサイズを変更する	四辺のハンドルを水平または垂直にドラッグし、1 方向にのみレイヤーのサイズを変更します。
複数の方向にリファレンス レイヤーのサイズを変更する	四隅のハンドルを斜めにドラッグし、2 方向同時にレイヤーのサイズを変更します。縦横の比率を維持するには、Shift キーを押したままドラッグします。四隅にあるハンドルの上にポインタを置くと、ポインタが変化します (↖)。
リファレンス レイヤーを回転させる	Command キー (Mac OS)、または Ctrl キー (Windows) を押したまま、選択枠の四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。四隅にあるハンドルの上にポインタを置くと、ポインタが変化します (↻)。
リファレンス レイヤーを歪める	Command キー (Mac OS)、または Ctrl キー (Windows) を押したまま、四辺のハンドルの 1 つをドラッグします。四辺のハンドルの上にポインタを置くと、ポインタが変化します (↷)。

リファレンス レイヤーのオプションを設定するには

- リファレンス レイヤーを選択します。
- [効果] - [変形] - [変形設定] を選択します。
- [変形設定] ダイアログ ボックスで、次の項目が設定できます。
 - [アルファ情報の維持] は、配置されているイメージとともに機能し、ファイルのアルファチャンネルを維持します。イメージを配置すると、チャンネルがレイヤーマスクに変わります。このチェック ボックスをオフにすると、チャンネルは破棄されます。
 - [水平] と [垂直] には、リファレンス レイヤーとソース レイヤーとの間の拡大・縮小を指定します。たとえば、33% に設定していた倍率を大きくすると、ソース レイヤーを参照してより多くのピクセル データを得ます。
 - [縦横の比率を維持] は、イメージの縦横の比率を維持します。イメージの縦横比を歪ませるには、このチェック ボックスをオフにします。
 - [回転] と [傾き] は、元の位置を「0。」として、その位置を基にレイヤーを回転または傾けます。レイヤーを反時計回りに回転または傾けるには正の数値を、時計回りに回転または傾けるには負の数値を入力します。
 - [高速] をオンにすると、サンプリング比率が高くなり、低解像度のリファレンス レイヤーが作成されます。低解像度のリファレンス レイヤーに含まれる情報は少ないため、変形が迅速に実行されます。

- [高画質] をオンにすると、サンプリング比率が「1:1」になり、可能な限り高解像度のリファレンスレイヤーが作成されます。これにより、質の高いイメージが表示されますが、その分、変形の計算に時間がかかります。



[品質] 設定 ([高速] または [高画質]) は、リファレンスレイヤーの品質にのみ適用されます。リファレンスレイヤーをピクセルベースのレイヤーに変換すると、解像度を最適化するために元のイメージが再度サンプリングされます。

[参照イメージ] には、元のイメージのサイズがピクセル単位で表示されます。これは変化しない情報であるため、[参照イメージ] の数値を変更することはできません。

リファレンスレイヤーを確定するには

- 1 リファレンスレイヤーを選択します。
- 2 [効果] - [変形] - [変形確定] を選択します。

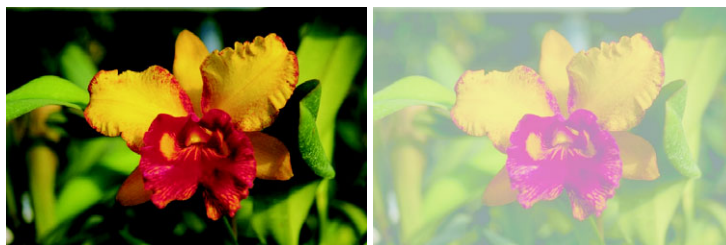
変換処理は数秒で実行されますが、レイヤーのサイズや品質によって異なります。

レイヤーの不透明度を設定する

レイヤーの不透明度を調節し、透明度の異なるレイヤーを作成することができます。[不透明度] スライダで、0% (完全に透明) から 100% (完全に不透明) まで設定することができます。

レイヤーの不透明度を変更するには

- 1 変更するレイヤーを選択します。
- 2 [レイヤー] パレットで以下のいずれかの操作を行います。
 - [不透明度] スライダを動かして調節する。
 - [不透明度] ボックスに数値を入力して、Return キー (Mac OS)、または Enter キー (Windows) を押す。



レイヤーの不透明度が 100% (左) と 50% (右) のイメージ

合成方法を使用してレイヤーをブレンドする

レイヤーの合成方法は、レイヤーとその下に配置されているイメージとの関係を制御します。合成方法を変更することにより、書類を構成しているイメージを実際に変更することなく、特殊効果を作成することができます。

Corel Painter には、2種類の合成設定が用意されています。

- [合成方法] は、標準の合成方法を設定します。
- [奥行き合成] は、レイヤーのイメージデータと、キャンバスや他のレイヤー上の奥行き情報との関わりを制御します。

たとえば、キャンバスにインパスト ブラシ ストロークが含まれている場合は、[奥行き合成] の設定で、インパスト ブラシ ストロークとレイヤー上のブラシ ストロークが交差するタイミングを指定します。[奥行き合成] オプションについて詳しくは、「複数のレイヤーのインパストを合成する」(163 ページ) を参照してください。

書類内のレイヤーごとに、異なる合成方法を設定することができます。合成時には、下に配置されているイメージに注意が必要です。下に配置されているイメージが黒または白の場合は、問題が生じる恐れがあります。

さまざまな合成方法を理解するには、実際に各合成方法を設定し、その状態を確認してみてください。レイヤーの合成方法を切り替えて、面白いイメージを作成してみましょう。Corel Painter の合成方法と Adobe PhotoShop の合成モードの比較について詳しくは、「レイヤーを含むファイルを保存する」(43 ページ) を参照してください。

次の表に、使用可能な合成方法を説明します。

レイヤーの合成方法を変更するには

- 1 レイヤーを選択します。
- 2 [レイヤー] パレットで、[合成方法] ポップアップメニューから合成方法を選択します。

レイヤーに備考を追加する

[レイヤー属性] ダイアログ ボックスで、レイヤーに備考を付けて詳細を添付することができます。

レイヤーに備考を付けるには

- 1 レイヤーまたはグループを選択します。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - [レイヤー]- [レイヤー属性] を選択する。
 - [レイヤー] パレットのメニュー矢印をクリックして、[レイヤー属性] を選択する。
- 3 [注意] ボックスに入力します。



イメージマップの [WWW クリック可能なマップ領域] がオンになっている場合は、レイヤーに備考を付けることはできません。



ピクセルベースのレイヤーとリファレンスレイヤーに備考を付けるには、[レイヤー]パレットでアイテムをダブルクリックするか、アイテムを選択して Return キー (Mac OS)、または Enter キー (Windows) を押します。


イメージポートフォリオを使用する

イメージポートフォリオは、再度使用したいイメージを格納する場所として大変便利です。


[イメージポートフォリオ]パレットを表示するには

- 1 [ウィンドウ]- [イメージポートフォリオの表示] を選択します。
[イメージポートフォリオ]パレットが拡張されていない場合は、パレットの矢印をクリックします。

イメージポートフォリオにレイヤーを追加するには

- 1 レイヤーを選択します。
- 2 ツールボックスから [レイヤー調整ツール]  をクリックします。
- 3 レイヤーを書類ウィンドウから [イメージポートフォリオ]パレットにドラッグします。
レイヤーが、現在の書類からカットされます。
- 4 [イメージ部品の保存] ダイアログボックスで、[別名で保存] ボックスに名前を入力します。



現在の書類からレイヤーをコピーするには、Option キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押しながら、[レイヤー調整ツール]  を使用してそのレイヤーを [イメージポートフォリオ]パレットにドラッグします。

イメージポートフォリオに格納できるのは、ピクセルベースのレイヤーだけです。イメージポートフォリオにシェイプ、水彩、リキッドインク、またはダイナミックレイヤーを格納するには、まずレイヤーをデフォルトのレイヤーに変換する必要があります。[レイヤー]パレットのメニュー矢印をクリックし、[デフォルトレイヤーに変換] を選択します。

イメージポートフォリオのイメージを使用するには

- [イメージポートフォリオ]パレットのアイテムを書類ウィンドウにドラッグします。

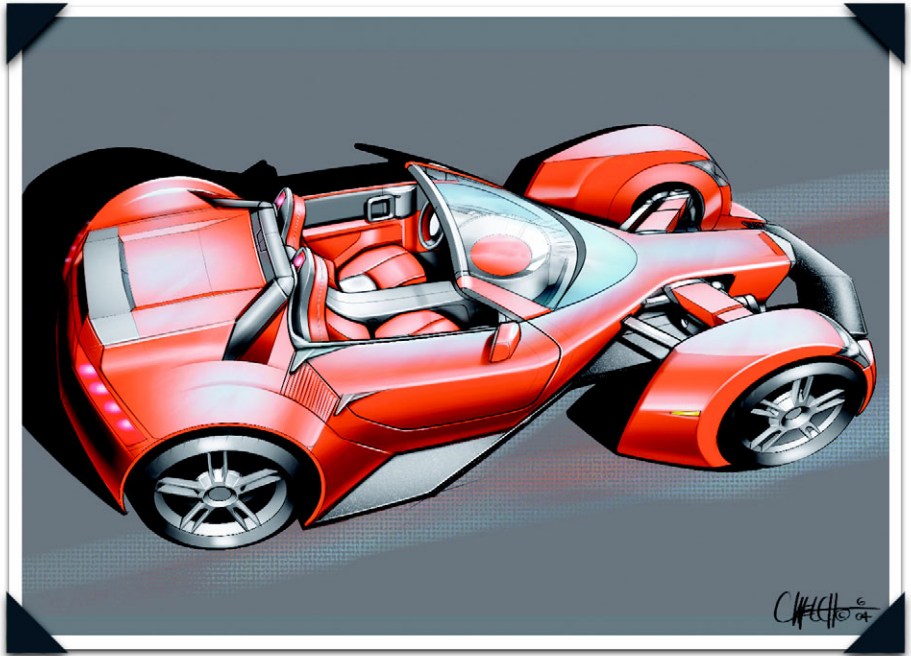


イメージポートフォリオのアイテムは、新規レイヤーに配置されます。

イメージポートフォリオライブラリでレイヤーをまとめる

オリジナルのイメージポートフォリオライブラリを作成し、レイヤーをカテゴリ別にまとめることができます。ライブラリ作成時には、ライブラリのサイズが小さいほど、ライブラリ内のコンテンツを確認しやすくなります。

[イメージポートフォリオ]パレットメニューの[イメージライブラリの編集]コマンドを使用すると、複数のイメージポートフォリオライブラリ間で、アイテムを移動することができます。複数のライブラリ間でアイテムを移動する方法については、ヘルプの「ライブラリとライブラリ編集」を参照してください。



クリストファー・ウェルチー コンセプト ビークル デザイン

クリストファー・ウェルチは、自動車部品会社マグナ（後のインター・オートモーティブ）の「先進デザイン」スタジオでメイン デザイナーを務めたのち、ダイムラー・クライスラーに移籍、内装 / 外装デザインを担当。同時にフリー デザイナーとして、玩具業界、エンタテインメント業界向けのコンセプト デザインも手がける。

カラー

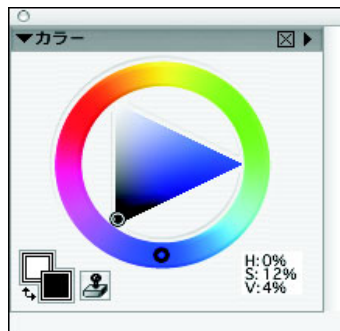


Corel Painter では、さまざまな方法でイメージにカラーを適用できます。たとえば、ペーパー カラーの変更、ブラシ ストロークの色の選択、選択範囲やイメージ全体へのグラデーションの適用などを行うことができます。

カラーの基本

色は、以下の方法で選択できます。

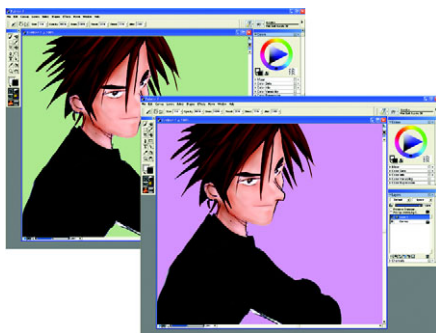
- [カラー]パレットの四角形のボックスを使用する。
- 「スポイト ツール」で、イメージに使用されているカラーを採取する。
- [クローン カラー使用] で、ソース イメージからカラーを取り込む。
- [ミキサー]パレットを使用する。
- [カラーセット]パレットを使用する。



[カラー]パレットでは、イメージに追加するカラーを選択できます。

ペーパー カラーを変更する

書類のペーパー カラー、つまりキャンバスの背景色は、いつでも変更が可能です。ペーパー カラーは、塗り潰した領域を削除したときや、[消しゴム] カテゴリのブラシで色を消した部分に見える背景の色です。



ペーパー カラーを変更した例

[カラー]パレットを表示するには

- [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [カラーの表示] を選択します。

既存の書類のペーパー カラーを変更するには

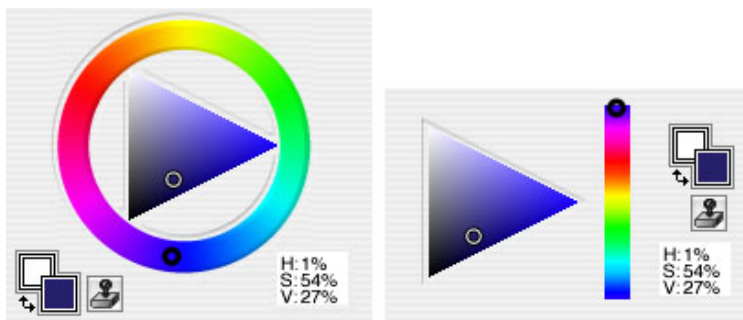
- 1 [カラー]パレットでメインカラーを選択します。
- 2 [キャンバス]- [ペーパー カラーに設定] を選択します。
- 3 新しいペーパー カラーを確認するには、以下のいずれかの操作を行います。
 - 選択範囲を作成し、その部分をカットまたは削除する。
 - [消しゴム]カテゴリのブラシで、イメージの一部を消去する。



新しいペーパー カラーを確認したいときは、ペーパー カラーが白の場合を除き、ブリーチバリエーションを使用しないでください。ブリーチバリエーションは、ペーパー カラーも消去して白くしてしまいます。

カラーパレットを使用する

[カラー]パレットの表示形式は、[標準カラー]と [スモールカラー]から選択します。



[カラー]パレットの [標準カラー] (左) と [スモールカラー] (右) の設定

デフォルトでは、[カラー]パレットが [標準カラー] 設定で表示されます。[標準カラー] では、[色相リング] と [彩度/明度トライアングル] が表示されます。

- 明度は、三角形の上部から下部へ変化し、最上部の明度は白で、最下部は黒です。
- 彩度は、左から右に変化しています。右にドラッグまたはクリックすると、純度の高いメインカラーが作成されます。左にドラッグまたはクリックすると、カラーの彩度が下がり、くすんだ、グレーがかった色になります。

[スモール カラー] の設定では、[色相インジケータ] バーとトライアングルが表示されます。

[カラー]パレットを小型ディスプレイ用に設定するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連/パレット]- [カラーの表示] を選択して、[カラー]パレットを表示します。
[カラー]パレットが開いていない場合は、パレットの矢印をクリックします。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックして、[スモール カラー] を選択します。

[カラー]パレットで色相と色を選択するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連/パレット]- [カラーの表示] を選択して [カラー]パレットを表示します。
[カラー]パレットが開いていない場合は、パレットの矢印をクリックします。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、以下のいずれかを選択します。
 - [カラー]パレットをデフォルト状態で表示するには、[標準カラー] を選択します。
 - [カラー]パレットを小さな設定で表示するには、[スモール カラー] を選択します。
- 3 以下のいずれかの操作を行います。
 - [標準カラー] を選択した場合は、[色相リング] の上をドラッグして、メインカラーの色相を選択する。
 - [スモール カラー] を選択した場合は、[色相インジケータ] の上をドラッグしてメインカラーの色相を選択する。

選択した色相のカラーが、[彩度/明度トライアングル] 内に表示されます。
- 4 [彩度/明度トライアングル] の希望する色の位置に円形アイコンをドラッグするか、またはその位置を直接クリックして、色を選択します。



色相も、[標準カラー]の [色相リング]、または [スモール カラー]の [色相インジケータ]の上で直接クリックして選択できます。

メインカラーとサブカラーについて

選択したカラーは、[カラー]パレット上に2つの正方形として重ねて表示されます。前面にある正方形はメインカラー、背面にある正方形はサブカラーです。デフォルトでは、メインカラーが青、サブカラーが白に設定されています。ほとんどの作業でメインカラーを使用します。

サブカラーと他のアプリケーションで「背景色」と呼ばれるものを混同しないよう注意してください。Corel Painter では、「ペーパー カラー」が「背景色」を指します。

サブカラーは、多色使いのストロークや2点グラデーション、イメージホースなど、複数のカラーが必要なきに使用されます。



重なり合う正方形は、現在選択されているメインカラーとサブカラーを示しています。

メインカラーを選択するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連/パレット]- [カラーの表示] を選択して [カラー]パレットを表示します。
- 2 前面の正方形をダブルクリックします。
- 3 [カラー]ダイアログ ボックスからカラーを選択します。



前面の正方形をダブルクリックし、メインカラーを設定します。

サブカラーを選択するには


- 1 [カラー]パレットで、背面の正方形をクリックします。
- 2 [カラー]ダイアログ ボックスからカラーを選択します。



背面の正方形をダブルクリックして、サブカラーを設定します。

メインカラーの方を頻繁に使用する場合には、前面の正方形を再度クリックしてアクティブにしてください。


メインカラーとサブカラーを入れ替えるには

- [カラー入れ替え]アイコン  をクリックします。

イメージから色を採取する

[カラー]パレットで選択する以外に、[スポイト ツール]で既存のイメージから色を採取し、他の領域に適用することもできます。

[スポイト ツール]を使用するには

- 1 [カラー]パレットで前面または背面の正方形をクリックし、メインカラーまたはサブカラーを選択します。
- 2 ツールボックスで [スポイト ツール]  をクリックします。
- 3 イメージ内で、使用したい色がある場所にカーソルを移動し、クリックします。
[カラー]パレットの正方形が、[スポイト ツール]で選択した色に変わります。



[スポイト ツール]で選択できるのは、表示されている色だけです。非表示になっている色を選択することはできません。



Dキーを押すと、簡単に [スポイト ツール]を選択できます。

他のツールを選択した状態でスポイト ツールを使用するには

- Option キー (Mac OS)、または Alt キー (Windows) を押します。



[スポイト ツール]は、ブラシ、クロップ、ペン、長方形、シェイプ、楕円形シェイプ、テキスト、シェイプ選択、はさみ、ポイント追加、ポイント削除、ポイント変換、塗潰しの各ツールと同時に使用できます。

クローンカラー

色を選択するには、[クローンカラー] ボタンを使用する方法もあります。この方法では、ブラシでオリジナルの画像 (ソース イメージ) の色を採取し、描点として使用することができます。描点ベースのブラシは、ソース イメージから採取した色を平均化してオリジナルの色を近似します。ブラシが複数の色を抽出し、各色をブラシの毛 (プリスル) にロードするため、驚くほどリアルな効果が出ます。クローンの作成について詳しくは、「イメージのクローン」(241 ページ) を参照してください。

クローンソースを設定するには

- 1 [ファイル]- [開く]を選択し、クローンソースとして使用するファイルを選択します。


- 2 [ファイル]- [クローン作成] を選択します。
- 3 [選択範囲]- [全て選択] を選択するか、Delete キー (Mac OS) または Backspace キー (Windows) を押します。

これで、オリジナルのイメージから取り出したデータを新規ファイルで使用する準備ができました。



この機能は、モザイク作成時にも使用できます。詳しくは、「モザイク」(271 ページ) を参照してください。

クローン カラーを使用するには

- 1 クローンソースを設定します。
ソースのファイルを設定しない場合は、現在のパターンがソース イメージになります。
- 2 ブラシセレクト バーでブラシを選択します。
- 3 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [カラーの表示] を選択して [カラー] パレットを表示します。
- 4 以下のいずれかの操作を行います。
 - パレットのメニュー矢印をクリックし、[クローン カラー使用] を選択する。
 - [カラー] パレットの [クローン カラー] ボタン  をクリックする。

[クローン カラー] ボタンをオンにすると、[カラー] パレットがオフになります。これは、クローンソースのカラー情報が使用されることを表します。
- 5 クローン ファイルでペイントすると、ソース イメージから採取された色が適用されます。



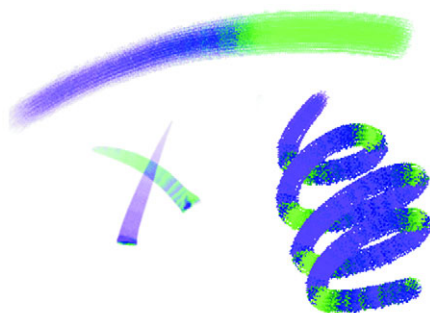
ブラシまたはバリエーションを変更すると、[クローン カラー使用] がオフになります。引き続きクローン カラーを使用する場合は、必ずオンに切り替えてください。

一度に 2 色を使用する

通常の作業では、[カラー] パレットの前面の正方形に表示されるメインカラーのみが使用されます。この場合、ブラシは単色のストロークを作成します。

多色使いのブラシストロークを作成するには、サブカラーを指定します。ブラシバリエーションの多くは、指定された色のバリエーションを使用します。

1 色だけを使用するか、2 色を使用するかは、[カラー表現] パレットの設定によって決まります。カラー表現について詳しくは、「カラー表現を設定する」(89 ページ) を参照してください。



ブラシストロークに2つの色を使用できます。

2色使いのブラシストロークを設定するには

- 1 ブラシセレクトアバーでブラシを選択します。
- 2 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [カラーの表示] を選択して [カラー]パレットを表示します。
- 3 [カラー]パレットからメインカラーとサブカラーを選択するには
メインカラーとサブカラーの設定について詳しくは、「メインカラーとサブカラーについて」(70 ページ) を参照してください。
- 4 [ウィンドウ]- [ブラシコントロール]- [カラー表現の表示] を選択して [カラー表現]パレットを表示します。
- 5 [コントローラ]ポップアップメニューで [方向] を選択します。
- 6 書類でペイントを行います。
一方の方向にはメインカラーが、他の方向にはサブカラーが適用されます。



カラーセットから色を選択することもできます。詳しくは、「カラーセットについて」(80 ページ) を参照してください。

[カラー表現]パレットの [コントローラ]ポップアップメニューで [方向] から [筆圧] など他の制御項目に変更し、いろいろな効果を試してみてください。詳しくは、「カラー表現を設定する」(89 ページ) を参照してください。

ミキサーパレットを使用する

[ミキサー]パレットは、画家がパレットの上で行う絵の具の混ぜ方を再現したものです。ミキサーパッドに2色以上の色をのせ、混ぜ合わせて好みの色を作ります。

混ぜ合わせて作った色は、[ミキサー]パレットで保存したり、読み込んだり、元に戻したりできます。また、ミキサー カラー タイルとして保存したり、カラーセットの中に保存したりすることもできます。



[ミキサー]パレット

ミキサーパレットを表示する

[ミキサー]パレットは、メインメニューの [ウィンドウ] から、またはキーボードショートカットを使用して表示します。ミキサーパッド (色を混ぜ合わせる面) の背景を変更することもできます。

ミキサーパレットを表示するには

- [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [ミキサーの表示] を選択します。



Command + 2 (Mac OS) または Ctrl + 2 (Windows) を押して [ミキサー]パレットを表示する方法もあります。

ミキサーパッドの背景を変更するには

- 1 [ウィンドウ]- [ミキサーの表示] を選択して [ミキサー]パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[ミキサー背景色を変更] を選択します。
- 3 [カラー] ダイアログボックスで背景色を選択します。

ミキサーパレットのツールについて

[ミキサー]パレットの各ツールは、ミキサーパッドでの色の適用、ミックス、採取、消去に使用します。



[ミキサー]パレットのツール

色移りモードツール



「アーティストオイル」ブラシバリエーションの使用中に、色移りモードツールを使うと、[ミキサー]パレットで混ぜ合わせた色をキャンバスに適用できます。色移りモードツールは、デフォルトでオンになっています。

ブラシ ツール



[ブラシ ツール]は、色を読み込み、ミキサーパッドに適用します。[ブラシ ツール]に読み込んだ色は、ミキサーパッド上にある色と混ぜ合わせることもできます。

パレットナイフ ツール



[パレットナイフ ツール]は、ミキサーパッド上の色を混ぜ合わせるツールです。ミキサーパッドに新しく色を追加するわけではありません。

スポイト ツール



[スポイト ツール]は、ミキサーパッドから色を採取し、キャンバスに適用します。採取された色は、[カラー]パレットのメインカラーになります。

多色スポイト ツール



[多色スポイト ツール]は、ミキサーパッドから複数の色を採取します。採取する領域のサイズは、[ブラシサイズ]スライダで調節します。採取した色は、[アーティストオイル]カテゴリのブラシを使用してキャンバス上にペイントします。

ズーム ツール



[ズーム ツール]は、ミキサーパッドの領域を拡大/縮小表示します。

パン ツール



[パン ツール]は、ミキサーパッドをスクロールします。

消去&リセット ツール



[消去&リセット ツール]は、ミキサーパッドの内容を消去し、ズームのレベルを100%にリセットします。

「ブラシ サイズ」 スライダ

[ブラシサイズ] スライダは、「ブラシ ツール」と [パレットナイフ ツール] のサイズを調節します。また、[多色スポイト ツール] でミキサー パッドから色を採取するときの採取領域のサイズも設定できます。[ブラシサイズ] スライダを調節した場合は、アプリケーションを次回開いたときに、新しい設定値が適用されます。

ミキサー パレットのカラーセットを使用する

よく使用する色は、[ミキサー] パレット上部にあるカラー タイルに保存し、ミキサー パッドで使用することができます。デフォルトで一通りの色が表示されますが、自分の好みに合わせて設定を変更することができます。ミキサーの色は、保存や読み込みが可能で、デフォルトに戻すこともできます。

[ミキサー] パレットのカラーセットを変更するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [ミキサーの表示] を選択して [ミキサー] パレットを表示します。
[ミキサー] パレットが開いていない場合は、パレットの矢印をクリックします。
- 2 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [カラーの表示] を選択して [カラー] パレットを表示します。
- 3 [カラー] パレットで任意の色を選択します。
- 4 [ミキサー] パレットのミキサー カラー セレクタで、変更するカラー タイルを選択します。
- 5 カラー タイルの上で Command キー (Mac OS)、または Ctrl キー (Windows) を押しながらクリックします。
カラー タイルに新しい色が表示されます。

[ミキサー] パレットのカラーセットを保存するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [ミキサーの表示] を選択して [ミキサー] パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックして、[ミキサー カラーを保存] を選択します。
- 3 [ミキサー カラーを保存] ダイアログ ボックスで、ミキサーの色の名前を入力し、ミキサー カラー タイル (MSW) ファイルの保存場所を指定します。
- 4 [保存] をクリックします。

[ミキサー] パレットのカラーセットを読み込むには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [ミキサーの表示] を選択して [ミキサー] パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[ミキサー カラーを読み込む] を選択します。
- 3 [ミキサー カラーを読み込む] ダイアログ ボックスで、読み込むミキサー カラー タイル ファイル (MSW形式) を選択します。
- 4 [開く] をクリックします。



[ミキサー]パレットに通常のカラーセットを読み込むこともできます。パレットのメニュー矢印をクリックし、[ミキサー カラーを読み込む]を選択します。[ミキサー カラーを読み込む]ダイアログボックスで、Corel Painter IX フォルダにある Color Sets フォルダを開き、任意の通常カラーセットファイルをクリックします。

[ミキサー]パレットの色をリセットするには



- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [ミキサーの表示]を選択して [ミキサー]パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[ミキサー カラーをリセット]を選択します。

色を混ぜ合わせる

ミキサーパッドやミキサー カラー タイルにブラシ、パレット ナイフ、スポイト、多色スポイト、色移りの各ツールを組み合わせると、自分だけの色を作ってイメージに適用することができます。



色の混合と採取が終わったら、ミキサーパッドを消去するか、または後で使用するためにミキサーパッドファイル (MXS形式)に保存します。

色を混ぜ合わせるには


- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [ミキサーの表示]を選択して [ミキサー]パレットを表示します。
- 2 [ミキサー]パレットで [ブラシツール]  をクリックします。
- 3 ミキサー カラー タイルから色を選択し、ミキサーパッドにペイントします。
- 4 ミキサー カラー タイルから次の色を選択し、ミキサーパッドにペイントします。
- 5 以下のいずれかの操作を行います。
 - [ブラシツール]で色を追加し、ブレンドする。
 - [パレットナイフツール]  で色をブレンドする。

[ブラシツール]と [スポイト ツール]は、Command キー (Mac OS)または Ctrl キー (Windows)を押して切り替えます。



[ブラシツール]や [スポイト ツール]で作業中でも、[ミキサー]パレットのその他のツールを使用できます。スペースバーを押すと、[パンツール]  がアクティブになります。スペースバー + Command (Mac OS)またはスペースバー + Ctrl (Windows)を押すと、[ズーム ツール]  が拡大表示モードでアクティブになります。スペースバー + Command + Option (Mac OS)またはスペースバー + Ctrl + Alt (Windows)を押すと、[ズーム ツール]が縮小表示モードでアクティブになります。キーを放すと、再び [ブラシ ツール]や [スポイト ツール]がアクティブになります。


ミキサーパッドから色を採取するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [ミキサーの表示] を選択して [ミキサー]パレットを表示します。
- 2 [スポイトツール]  をクリックします。
- 3 ミキサーパッドで、採取する色をクリックします。
採取された色が、イメージのメインカラーになります。



[アーティストオイル] カテゴリのブラシでペイントするときには、ミキサーパッドから複数の色を採取できます。[アーティストオイル] の絵の具は、[アーティストオイル] のパレットナイフバリエーションを使用してキャンバス上で混ぜ合わせることができます。[アーティストオイル] のパレットナイフは、他のブラシカテゴリとは異なり、色を適用しません。詳しくは、「複数の色を採取するには」(79ページ) を参照してください。

ミキサーパッドを消去するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [ミキサーの表示] を選択して [ミキサー]パレットを表示します。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - パレットのメニュー矢印をクリックし、[ミキサーパッドを消去] を選択する。
 - [ミキサー]パレットで [消去&リセット] ボタン  をクリックする。

ミキサーパッドを保存するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [ミキサーの表示] を選択して [ミキサー]パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[ミキサーパッドを保存] を選択します。
- 3 [ミキサーパッドを保存] ダイアログボックスで、ミキサーの色の名前を入力し、ミキサーパッドファイル (MXS形式) の保存場所を選択します。
- 4 [保存] をクリックします。




ミキサーパッドを読み込むには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [ミキサーの表示] を選択して [ミキサー]パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[ミキサーパッドを開く] を選択します。
- 3 [ミキサーパッドを開く] ダイアログボックスで、ミキサーパッドファイル (MXS形式) を選択します。
- 4 [開く] をクリックします。

アーティストオイル用に色を混ぜ合わせる

[ミキサー]パレット自体、パレット上で行う本物の絵の具の混合を再現したのですが、「アーティストオイル」のブラシバリエーションと組み合わせて使用すると、さらに自由に色を混ぜ合わせることができません。[ミキサー]パレットで色を作成して、キャンバス上に適用したり、複数の色を採取してペイントすることができます。


ミキサーパレットを使用して「アーティストオイル」ブラシでペイントするには

- 1 [ミキサー]パレットで色を混ぜ合わせます。
[色移りモードツール]  は、デフォルトではオンになっています。オンになっていない場合は、[色移りモード] をクリックします。
- 2 ブラシセレクトタバーで、「アーティストオイル」のブラシバリエーションを選択します。
- 3 書類ウィンドウでペイントを行います。
「ブラシツール」  または「スポイトツール」  の最後の色がブラシストロークに使用されます。



「アーティストオイル」ブラシでは、「パレットナイフ」バリエーションを使用して、色をキャンバス上で混ぜ合わせることもできます。「アーティストオイル」のパレットナイフは、他のブラシカテゴリとは異なり、色を適用しません。

複数の色を採取するには

- 1 [ミキサー]パレットで色を混ぜ合わせます。
- 2 [ブラシサイズ] スライダを移動させ、採取する領域のサイズを調節します。
採取する領域のサイズは、スライダの右側にピクセル単位で表示されます。
- 3 [多色スポイトツール]  をクリックし、ミキサーパッド上で採取する場所をクリックします。


ミキサーカラータイルを作成する

混ぜ合わせてできた色が特に気に入った場合は、ミキサー カラー タイルに保存し、カラーセットに加えることができます。カラーセットについて詳しくは、「カラーセットを使用する」(80 ページ) を参照してください。



[ミキサー]パレットで作成したミキサー カラー タイルを保存することもできます。

ミキサーカラータイルをカラーセットに追加するには

- 1 [ミキサー]パレットで「スポイトツール」  をクリックし、カラーセットに保存するミキサー カラー タイルを選択します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[カラー タイルをカラーセットに追加] を選択します。
選択した色が現在のカラーセットに追加されます。

ミキサーパッドからカラーセットを作成するには

- 1 [ウィンドウ]-[カラー関連パレット]-[ミキサーの表示]を選択して [ミキサー]パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[ミキサーパッドからカラーセットを作成]を選択します。
- 3 カラーセットを表示するには、[ウィンドウ]-[カラー関連パレット]-[カラーセットの表示]を選択します。

カラーセットについて

Corel Painterカラーセットは、複数の色をグループにまとめたものです。一部のカラーセットは、名前と色の分類によってまとめられています。

カラーセットを使用する

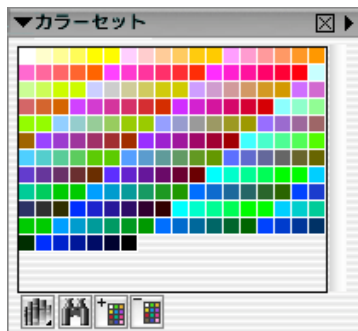
Corel Painter には、Corel Painter カラー、Macintosh システムパレット、Windows システムパレット、PANTONE Matching System® などのカラーセットが用意されています。デフォルトのカラーセットは、本物の油絵の具に基づいた「アーティスト カラー」です。一度に使用可能なカラーセットは1つだけですが、簡単に他のカラーセットを読み込むことができます。



Corel Painter では、起動時にユーザー フォルダの「標準カラー」というファイルを参照して読み込むカラーセットが決定されます。開くカラーセットを決定できない場合、アプリケーション フォルダからデフォルトのカラーセットが読み込まれます。

現在のカラーセットがユーザーによって作成/変更されたものである場合、新しいカラーセットを開こうとすると、開くファイルの内容を現在のカラーセットに追加するか、入れ替えるかを確認するメッセージが表示されます。カラーセットを変更すると、それ以後そのセットがデフォルトで読み込まれるカラーセットになります。

カラーセット内で特定の色を探す方法は、2通りあります。色の名前で検索する方法と、現在の色に最も近い色を検索する方法です。



[カラーセット]パレット


[カラーセット]パレットを表示するには

- [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [カラーセットの表示] を選択します。

カラーセットから色を選択するには

- [カラーセット]パレットで色をクリックします。

他のカラーセットを開くには


- 1 [カラーセット]パレットで、パレットのメニュー矢印または [ライブラリ操作] ボタン  をクリックし、[カラーセットを開く] を選択します。
- 2 [カラーセットを開く] ダイアログボックスで、以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合 - カラーセット フォルダをクリックし、カラーセットを選択し、[開く] をクリックする。
 - Windows の場合 - カラーセットを選択し、[開く] をクリックする。

[環境設定] ダイアログボックスでデフォルトのカラーセットを指定することができます。詳しくは、「環境を設定する」(27 ページ) を参照してください。

カラーセットを保存するには

- 1 [カラーセット]パレットで、パレットのメニュー矢印または [ライブラリ操作] ボタンをクリックし、[カラーセットを保存] を選択します。
- 2 [新規カラーセット名] ダイアログボックスでファイルの保存場所を選択します。
- 3 [ファイル名] ボックスにカラーセットの名前を入力します。
- 4 [保存] をクリックします。

カラーセットで色を検索するには

- 1 [カラーセット]パレットで、以下のいずれかの操作を行います。
 - [色の検索] ボタン  をクリックする。
 - パレットのメニュー矢印をクリックし、[カラー タイル検索] を選択する。
- 2 [色の検索] ダイアログボックスで、以下のいずれかの操作を行います。
 - [名前] ボタンをオンにし、ボックスに名前を入力する。
 - [選択カラーの近似色] ボタンをオンにする。
- 3 [開始] をクリックします。
- 4 希望する色が見つかったら、[OK] をクリックします。

[カラーセット]パレットが開いている場合は、検索した色が選択枠で囲まれて表示されます。該当する名前が見つからなかった場合は、[OK] ボタンがグレー表示され、使用できません。

カラーセットの表示形式をカスタマイズする

カラーセットの表示形式は、自在に変更することができます。色相や輝度、彩度で並び替える、カラータイルのサイズを指定する、グリッドラインの表示/非表示を切り替える、色の名前の表示/非表示を切り替えるといった設定が可能です。カラーセットが希望どおりの表示形式になるまで、変更を加えることができます。

カラーセット内の色の順列を変更するには

- 1 [カラーセット]パレットでパレットのメニュー矢印をクリックし、[ソート順]を選択します。
- 2 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - [保存時] 一色を保存したときの順序に並べ替えます。
 - [HLS] 一色を色相、輝度、彩度の順に並べ替えます。
 - [LHS] 一色を輝度、色相、彩度の順に並べ替えます。
 - [SHL] 一色を彩度、色相、輝度の順に並べ替えます。

カラー タイルのサイズを変更するには

- 1 [カラーセット]パレットでパレットのメニュー矢印をクリックし、[カラー タイルサイズ]を選択します。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - 設定されたピクセル値の中から選択する。
 - [カスタマイズ]を選択する。
- 3 [カスタマイズ]を選択した場合は、[カスタマイズ] ダイアログ ボックスで [幅] と [高さ] スライダーを移動するか、ボックスに値を入力します。

グリッドの表示のオン/オフを切り替えるには

- [カラーセット] パレットでパレットのメニュー矢印をクリックし、[グリッドの表示] を選択してグリッドの表示のオン/オフを切り替えます。

グリッドの表示をオフにすると、カラー タイル間の枠が非表示になり、その分、色の表示部分が多くなります。ただし、色が区別しにくくなる場合もあるので注意してください。

カラー名の表示のオン/オフを切り替えるには

- パレットのメニュー矢印をクリックし、[カラー名を表示] を選択し、カラー名の表示のオン/オフを切り替えます。

オリジナルのカラーセットを作成する


たとえば特定のプロジェクトで頻繁に使用する色などを集め、オリジナルのカラーセットを作成できます。カラーセットに内容のわかりやすい名前を付けておくと便利です。たとえば、「紫系統の色」、「ヒーロー イメージ」、「クレヨン」、「ロールオーバー ボタン」などの名前を付けておくと、カラーセットを判別しやすくなります。

カラーセットは、次のアイテムから作成します。

- [カラー]パレット
- イメージ
- イメージ上の選択範囲
- レイヤー
- [ミキサー]パレット

新しいカラーセットを作成する前に、現在のカラーセットを保存するかどうかを確認するメッセージが表示されます。詳しくは、「カラーセットを保存するには」(81 ページ) を参照してください。

[カラー]パレットを使用して新しいカラーセットを作成するには


- 1 [カラーセット]パレットでパレットのメニュー矢印をクリックし、[新規カラーセット]を選択します。
- 2 [カラー]パレットで任意の色を選択します。
- 3 [カラーセット]パレットで [色をカラーセットに追加] ボタン  をクリックします。



カラーセットに色を追加する方法について詳しくは、「カラーセットを編集する」(83 ページ) を参照してください。

色の選択について詳しくは、「カラーパレットを使用する」(68 ページ) を参照してください。

イメージ、選択範囲、レイヤー、[ミキサー]パレットを使ってカラーセットを作成するには

- [カラーセット]パレットで、パレットのメニュー矢印または [ライブラリ操作] ボタン  をクリックし、次のアイテムのいずれかを選択します。
 - [イメージからカラーセットを作成] — イメージを開いている場合のみ使用できます。イメージ内にあるすべての色が入ったカラーセットが表示されます。
 - [レイヤーからカラーセットを作成] — イメージでアクティブなレイヤーが選択されている場合のみ使用できます。アクティブレイヤーにあるすべての色が入ったカラーセットが表示されます。
 - [選択範囲からカラーセットを作成] — イメージにアクティブな選択範囲がある場合のみ使用できます。イメージの選択範囲内にあるすべての色が入ったカラーセットが表示されます。
 - [ミキサーからカラーセットを作成] — [ミキサー]パレットに使用されている色がすべて入ったカラーセットが作成されます。




Web ページを作成する場合は、使用する色の数を減らせばイメージのサイズを小さくできるため、カラーセットを作成してその中の色だけを使用します。

カラーセットを編集する

カラーセットの色は、追加や削除、入れ替えができます。カラーセットの全色を別のカラーセットに追加することもできます。これは、複数のカラーセットの色を使用したいときに便利です。また、カラーセット内の個々の色に名前を付けたり、名前を変更したりすることもできます。

カラーセット内の色に名前を付けておくと、名前で色を検索したり、書類ウィンドウ内でカラー名ラベルを表示することができます。色の検索について詳しくは、「カラーセットで色を検索するには」(81 ページ)を参照してください。カラー名ラベルについて詳しくは、「カラー名ラベルを表示する」(85 ページ)を参照してください。


色を追加するには

- 1 追加したい色を、[カラー]パレット、カラーセット、または既存のイメージから選択します。
- 2 [カラーセット]パレットで [色をカラーセットに追加] ボタン  をクリックします。
選択した色が現在開いているカラーセットに追加されます。
- 3 色に名前を付ける場合は、カラー タイルをダブルクリックし、名前を入力します。
カラー タイルを再度ダブルクリックすれば、後から名前を変更できます。
- 4 追加するすべての色でこの手順を繰り返します。



Corel Painter は一度に 1 つのカラーセットしか開けないため、まず既存のカラーセットで追加する色を選択してから、追加先のカラーセットを開いてください。

色を削除するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [カラーセットの表示] を選択します。
- 2 [カラーセット]パレットで [色の削除] ボタン  をクリックします。
- 3 警告ダイアログ ボックスで [はい] をクリックします。
Corel Painter 選択した色がカラーセットから削除されます。

色を入れ替えるには

- 1 追加したい色を、[カラー]パレット、カラーセット、または既存のイメージから選択します。
- 2 Command キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押したまま、削除する色をクリックします。
クリックした色が、新しい色に入れ替わります。

色に名前を付ける/色の名前を変更するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [カラーセットの表示] を選択します。
- 2 開いている [カラーセット]パレットでカラー タイルをダブルクリックします。
- 3 [カラー名設定] ダイアログ ボックスで色の名前を入力します。
名前の長さは、最大半角 31 文字までです。

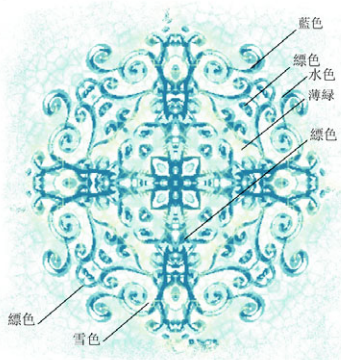
カラーセットの全色を別のカラーセットに追加するには

- 1 [カラーセット]パレットで、パレットのメニュー矢印をクリックし、[カラーセットを追加で開く] を選択します。
- 2 [カラーセットを開く] ダイアログ ボックスで、カラーセットを選択し、[開く] をクリックします。
選択したカラーセットの色が、現在開いているカラーセット リストに追加されます。

カラー名ラベルを表示する

カラー名ラベル機能は、イメージ内で使用している色の名前をラベル表示します。ラベルは、画面上のイメージまたは印刷イメージに小さなテキストボックスとして表示され、対応する色と線で結ばれます。イメージ内にカラー名ラベルが表示されていると、使用する色の数を制限しやすいため、イメージサイズの調節に役立ちます。設定したカラー名ラベルは、表示/非表示を切り替えたり、削除することができます。

カラー名ラベルを表示するためには、現在開いているカラーセットでカラー タイルに名前を付ける必要があります。カラー名は、ラベルを設定した後も変更することができます。カラーセットの名前について詳しくは、「色に名前を付ける/色の名前を変更するには」(84 ページ)を参照してください。



イメージ内の色にカラー名ラベルを設定しましょう。

カラー名ラベルは、イメージ内の別のレイヤーに保存されます。RIFF 形式では、イメージとともに保存できます。スクリプトを記録すると、カラー名ラベルの設定も含まれ、スクリプトを異なる解像度で再生した場合も解像度に合わせて拡大/縮小されます。

レイヤーを移動すると、カラー名ラベルも同時に移動します。カラー名ラベルを設定したレイヤーが複数重なっている場合、一番上のレイヤーに付いているように見えるラベルが、実際には、その下のレイヤーに属する場合があります。

カラーセット内の色と完全には一致しない色にラベルを表示する場合 (たとえば、不透明度を 100% 未満にして作成したブラシ ストロークなど)、Corel Painter は、カラーセット内で似た色を検索し、その名前にアスタリスク (*) を付けたものをラベルに表示します。

カラー名ラベルの付いた領域を塗り潰すと、新しい色に合わせてカラー名ラベルが変わります。詳しくは、「ブラシの種類」(119 ページ)を参照してください。

カラー名ラベルを設定するには

- 1 色に名前が付いているカラーセットを使用します。
- 2 [キャンバス]- [カラー名ラベル]- [カラー名ラベルの設定] を選択します。
- 3 ラベルを表示したい色にカーソルを置き、その色の境界線の外へドラッグします。

色の名前が表示され、名前と名が線で結ばれます。

- 4 必要なカラー名ラベルをすべて設定したら、[カラー名ラベルの設定] ダイアログボックスの [終了] をクリックします。

カラー名ラベルを削除するには

- 1 [キャンバス]- [カラー名ラベル]- [カラー名ラベルの設定] を選択します。
- 2 削除するカラー名ラベルをクリックして選択します。
- 3 Delete キー (Mac OS) または Backspace キー (Windows) を押します。

カラー名ラベルの表示する/隠すには

- [キャンバス]- [カラー名ラベル]- [カラー名ラベルを表示] または [カラー名ラベルを隠す] を選択します。

カラー名ラベルの設定後に色の名前を変更するには

- 1 名前を変更するカラー名ラベルを選択します。
- 2 Delete キー (Mac OS) または Backspace キー (Windows) を押します。
- 3 [カラーセット]パレットで、名前を変更するカラー タイルをダブルクリックします。
- 4 [カラー名設定] ダイアログボックスで新しい名前を入力します。
- 5 [キャンバス]- [カラー名ラベル]- [カラー名ラベルの設定] を選択します。
- 6 カラー名ラベルを再び作成します。
- 7 複数のカラー名ラベルで名前を変更する場合は、同じ手順を繰り返します。

カラー範囲を設定する

カラー範囲を使用すると、2色以上のブラシ ストロークを作成でき、特に Natural-Media ツールで作成したイメージがさらに効果的になります。

カラー範囲パレット

[カラー範囲] パレットには、カラー範囲の値を調節するスライダがあります。カラー範囲は、現在のグラデーションやカラーセットをベースに、HSV モードまたは RGB モードで設定します。



[カラー範囲] パレット

[カラー範囲]パレットを表示するには

- [ウィンドウ]- [ブラシコントロール]- [カラー範囲の表示] を選択します。

HSVモードでカラー範囲を設定するには

- 1 [カラー]パレットでメインカラーを選択します。
- 2 [ウィンドウ]- [ブラシコントロール]- [カラー範囲の表示] を選択して [カラー範囲]パレットを表示します。
- 3 ポップアップメニューから [HSVモード] を選択します。
- 4 カラー範囲の色相、彩度、明度の範囲を、それぞれ [±H]、[±S]、[±V] スライダーで調節します。
 - [±H] スライダーを右へ移動すると、ブラシ ストロークの色相の数が増えます。使用される色相は、色相リング上で選択した色に隣接した色相です。
 - [±S] スライダーを右へ移動すると、ブラシ ストロークの彩度の範囲が広がります。
 - [±V] スライダーを右へ移動すると、ブラシ ストロークの明るさの範囲が広がります。各スライダーの設定値とブラシの組み合わせによって、さまざまな効果を作成できます。



ブラシバリエーションを保存する際、現在のカラー範囲設定も一緒に保存されます。



[Loaded Oils] のブラシ、または [アーティスト] カテゴリの [ゴッホ タッチ] や [スーラ タッチ] バリエーションのブラシで作業する場合は、色相、彩度、明度のスライダーを右寄りに設定しておくこと、Web ページ用のイメージに自然な立体的を出すことができます。

RGBモードでカラー範囲を設定するには

- 1 [カラー]パレットでメインカラーを選択します。
- 2 [ウィンドウ]- [ブラシコントロール]- [カラー範囲の表示] を選択して [カラー範囲]パレットを表示します。
- 3 ポップアップメニューで [RGBモード] を選択します。
- 4 [±R]、[±G]、[±B] スライダーで、赤、緑、青の値範囲を調節します。

現在のグラデーションをベースにカラー範囲を設定するには

- 1 [カラー]パレットでメインカラーを選択します。
- 2 [ウィンドウ]- [ブラシコントロール]- [カラー範囲の表示] を選択して [カラー範囲]パレットを表示します。
- 3 ポップアップメニューで [グラデーションから] を選択します。

現在のグラデーションからランダムに抽出した色をベースに、カラー範囲が設定されます。

現在のカラーセットをベースにカラー範囲を選択するには

- 1 [カラー]パレットでメインカラーを選択します。
- 2 [ウィンドウ]- [ブラシコントロール]- [カラー範囲の表示] を選択して [カラー範囲]パレットを表示します。

- 3 ポップアップメニューで [カラーセットから] を選択します。
現在のカラーセットからランダムに抽出した色をベースに、カラー範囲が設定されます。

カラー情報を確認する

特定の色の情報を [カラー情報] パレットで確認することができます。

[カラー情報] パレット

[カラー情報] パレットには、選択した色の HSV 値と標準 RGB 値が表示されます。Corel Painter では、10 進数の RGB 値も表示できます。HSV と RGB の値は、スライダを移動させるか、ボックスに新しい値を入力して調節します。

[カラー情報] パレットでは、[クローン カラー] をオンにすることもできます。クローン カラーについては、「クローンカラーを使用する」(254 ページ) を参照してください。



[カラー情報] パレット

[カラー情報] パレットを表示するには

- [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [カラー情報の表示] を選択します。

RGB/HSV 値を設定するには

- 1 [カラー情報] パレットで、パレットのメニュー矢印をクリックし、次のいずれかのアイテムを選択します。
 - RGB 値で表示
 - HSV 値で表示
- 2 スライダを移動して数値を調節するか、ボックスに新しい数値を入力します。
[カラー情報] パレットのメインカラーとサブカラーの正方形に新しい色がプレビュー表示されます。



[カラー] パレットに 16 進数の RGB 値を表示するには、Shift キーを押しながら [RGB/HSV 値] をクリックします。16 進数の RGB 値は、Web 用のグラフィックに便利です。

カラー表現を設定する

は、カラー表現の設定に基づいて、イメージにメインカラーとサブカラーのどちらを適用するかを決定します。

カラー表現パレット

[カラー表現]パレットでは、2色使いのブラシストロークで色をどのように制御するかを設定します。たとえば、ストロークの方向などで色を制御することができます。



[カラー表現]パレット

[カラー表現]パレットを表示するには

- [ウィンドウ]- [ブラシコントロール]- [カラー表現の表示] を選択します。

[カラー表現]パレットのコントロールを設定するには

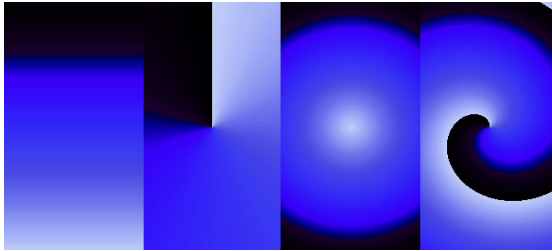
- 1 [ウィンドウ]- [ブラシコントロール]- [カラー表現の表示] を選択して [カラー表現]パレットを表示します。
- 2 [コントローラ]ポップアップメニューで、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - [なし]—ブラシの特性に何も影響を与えません。
 - [速度]—ドラッグする速さによって、ブラシの特性を調節します。
 - [方向]—ボックスまたはスライダーで設定した値に基づき、ストロークの方向によってブラシの特性を調節します。
 - [筆圧]—スタイラスにかかる圧力によって、ブラシの特性を調節します。
 - [ホイール]—エアブラシ (Wacom Intuos エアブラシ)のスタイラスのホイールによってブラシ特性を調節します。
 - [傾き]—スタイラスとタブレットの角度によって、ブラシ特性を調節します。
 - [ベアリング]—スタイラスが指している方向によって、ブラシ特性を調節します。
 - [回転]—スタイラスの回転によって、ブラシ特性を調節します。
 - [クローンソース]—ソース イメージの明るさによって、ブラシ特性を調節します。
 - [ランダム]—ランダムにブラシ特性を調節します。
- 3 メインカラーとサブカラーを切り替えるには、[コントローラ]ポップアップメニューの隣にある [回転]チェックボックスをオンにします。

グラデーションについて

グラデーションは、ある色が徐々に別の色に変化する時の色の移行を表し、「ブレンド」や「ファウンテン」と呼ばれることもあります。

グラデーションを使用する

Corel Painter には、線形、角度、螺旋形、円形の 4 種類のグラデーションが用意されています。



左から、線形、角度、円形、螺旋形の各グラデーション。

グラデーションを使用すると、次のような作業ができます。

- 既存イメージの選択範囲、レイヤー、チャンネルを塗り潰します。詳しくは、「レイヤー」(37 ページ)、およびヘルプの「選択範囲」と「アルファチャンネル」を参照してください。
- ポップアート効果を制御します (他の効果には、塗り潰したマスクが適しています)。詳しくは、ヘルプの「ポップアートを適用する」を参照してください。
- 画像の明るさにグラデーションの色をマッピングし、既存のイメージにグラデーション効果を加えます。詳しくは、「画像の明るさを使用してテクスチャを作成する」(262 ページ)を参照してください。
- 描点タイプ (線状のエアブラシ、楕円のエアブラシ、レンダー) のブラシを使用して、グラデーションの付いたストロークを作成します。詳しくは、「描点の種類」(180 ページ) を参照してください。

Corel Painter には、あらかじめグラデーションのライブラリが用意されていますが、オリジナルのグラデーションを作成することも可能です。グラデーションは、任意の 2 色で簡単に作成できます。

また、既存のイメージからグラデーションを取り込んだり、オリジナルのグラデーションライブラリを作成することもできます。グラデーションの選択や調節には、[グラデーション]パレットのオプションを使用します。

グラデーションは、ライブラリ内に格納されています。他のライブラリを読み込めば、選択肢が広がります。ライブラリの使用について詳しくは、ヘルプの「新規ライブラリを作成する」を参照してください。



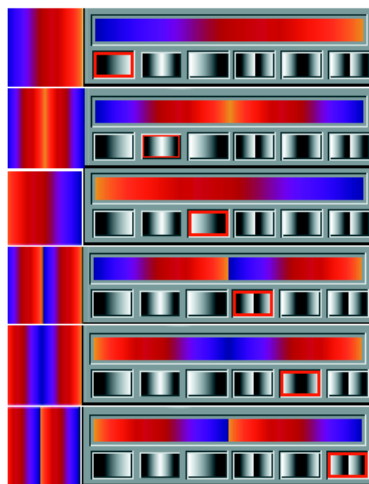
[グラデーション]パレットのグラデーションセレクト

グラデーションを選択するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [グラデーションの表示] を選択して [グラデーション]パレットを表示します。
[グラデーション]パレットが開いていない場合は、パレットの矢印をクリックします。
- 2 [グラデーションセクタ]をクリックし、グラデーションを選択します。
- 3 パレットの右側に表示されているグラデーションのタイプ (線状、放射状、螺旋状、円形)のいずれか1つをクリックします。
パレットの中央にある正方形の [グラデーション プレビュー ボックス] は、選択されているグラデーションに現在の設定を反映させたものです。

グラデーションの配置を変更するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [グラデーションの表示] を選択して [グラデーション]パレットを表示します。
 - 2 パレット下部にある次の [グラデーション配置] ボタンのいずれかをクリックし、グラデーションの配置を指定します。
 - 左から右へ
 - 右から左の折り返し
 - 左から右へ2回
 - 右から左へ
 - 左から右の折り返し
 - 右から左へ2回
- [グラデーション配置] ボタンの上にある [グラデーション配置プレビュー] に、グラデーションの配置が表示されます。



グラデーション配置の例

グラデーションの角度を変更するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [グラデーションの表示] を選択して [グラデーション]パレットを表示します。
- 2 グラデーションの角度を変更するには、[グラデーション リング] の赤いボールをドラッグするか、任意の場所をクリックします。
角度の値が [グラデーション プレビュー ボックス]の下に表示されます。

螺旋の状態を変更するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [グラデーションの表示] を選択して [グラデーション]パレットを表示します。
 - 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - Command キー (Mac OS) または Ctrl キー (Windows) を押しながら、[グラデーションリング]の赤いボールをドラッグする。螺旋状グラデーションの状態が変化します。
 - [グラデーション プレビュー ボックス]Corel Painter 内でマウス ボタンを押し続ける。グラデーションが回転します。
- [グラデーション プレビュー ボックス]の外側の任意の場所をクリックすると、回転が止まります。

グラデーションを作成/編集する

単純なものから複雑なものまで、どのようなグラデーションでも作成できます。2色間の単純なグラデーションは、メインカラーとサブカラーを選択するだけで簡単に作成できます。複雑なグラデーションを作成する場合は、[グラデーションの編集] ダイアログボックスを使用するか、または、既存のアートワークからグラデーションにするイメージを取り込みます。[グラデーションの編集] ダイアログボックスのカラー制御ポイントで、新しいグラデーションが始まるポイントを指定します。



グラデーションの作成または編集には、[グラデーションの編集] ダイアログ ボックスを使用します。

グラデーションは、保存してオブジェクトの塗り潰しに使用することができます。オブジェクトの塗り潰しについて詳しくは、「塗り潰しを使用する」(141 ページ) を参照してください。

2色グラデーションを作成するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラー関連パレット]- [カラーの表示] を選択して [カラー] パレットを表示します。
- 2 [カラー] パレットで、メインカラーの正方形をクリックし、任意の色を選択します。
- 3 サブカラーの正方形をクリックし、任意の色を選択します。
- 4 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [グラデーションの表示] を選択します。
- 5 [グラデーションセレクト] で [2色グラデーション] を選択します。

複雑なグラデーションを編集/作成するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [グラデーションの表示] を選択して [グラデーション] パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[グラデーションの編集] を選択します。
[グラデーションの編集] ダイアログ ボックスの上部のバーに、現在のグラデーションが表示されます。バーの下にあるグレーの三角形のマーカーは、カラー制御ポイントです。マーカーの位置を調節して、各グラデーションポイントでのブレンドを変更します。
- 3 カラー制御ポイントをクリックして選択します。
- 4 [カラー] パレットで、メインカラーの正方形をクリックし、任意の色を選択します。
- 5 編集するカラー制御ポイントで、それぞれ手順3～4を繰り返します。

カラー制御ポイントを追加するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [グラデーションの表示] を選択して [グラデーション] パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[グラデーションの編集] を選択します。
- 3 [グラデーションの編集] ダイアログ ボックスで、バーの任意の場所をクリックします。

色はそのまま、新しい制御ポイントが追加されます。

- 4 新しいカラー制御ポイントをクリックして選択します。
- 5 [カラー]パレットを開き、任意の色を選択します。



2色グラデーションを作成する場合は、右端の制御ポイントの色を設定してから、左端の制御ポイントの色を設定します。



制御ポイントを新しく作成し、現在のカラーに設定するには、Option キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押しながらバー内をクリックします。

両端の色の中間色を2つ選択すると、面白いグラデーション効果になります。

カラー制御ポイントを削除するには

- 1 [ウィンドウ]-[素材関連パレット]-[グラデーションの表示]を選択して[グラデーション]パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[グラデーションの編集]を選択します。
- 3 [グラデーションの編集]ダイアログボックスで、制御ポイントをクリックして選択します。
- 4 Delete キー (Mac OS) または Backspace キー (Windows) を押してカラー制御ポイントを削除します。

グラデーションを保存するには

- 1 [ウィンドウ]-[素材関連パレット]-[グラデーションの表示]を選択して[グラデーション]パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[グラデーションの保存]を選択します。
- 3 [グラデーションの保存]ダイアログボックスで、グラデーションの名前を入力します。

ブレンドの傾斜を作成する

ブレンドの傾斜では、グラデーションを線形/非線形のどちらでブレンドするかを設定します。

線形グラデーションを作成するには

- 1 [ウィンドウ]-[素材関連パレット]-[グラデーションの表示]を選択して[グラデーション]パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[グラデーションの編集]を選択します。
- 3 [グラデーションの編集]ダイアログボックスの [線形]チェックボックスをオンにします。
デフォルトでは、[線形]がオンになっています。

非線形グラデーションを作成するには

- 1 [ウィンドウ]-[素材関連パレット]-[グラデーションの表示]を選択して[グラデーション]パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[グラデーションの編集]を選択します。

- 3 [線形] チェック ボックスをオフにします。

グラデーション内のすべての傾斜が、スムーズな曲線を使用して非線形にブレンドされます。



傾斜が非線形の場合、各カラー制御ポイントでの色の移行を [色範囲] スライダーで調節できます。

グラデーションの色相を変更する

[グラデーションの編集] ダイアログ ボックスの各カラー制御ポイントの中間地点に、色相を表す四角いマーカーがあります。このマーカーを使用すると、その部分での色相のブレンド方法を変更できます。

色相を変更するには

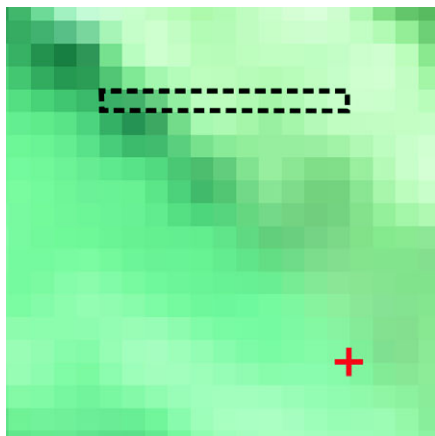
- 1 [ウインドウ]- [素材関連パレット]- [グラデーションの表示] を選択して [グラデーション] パレットを表示します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックし、[グラデーションの編集] を選択します。
- 3 [グラデーションの編集] ダイアログ ボックスで、バーの上にある正方形のボックスをクリックします。
- 4 [カラー] ポップアップメニューから任意のオプションを選択します。
 - [RGB] は、2色に含まれる赤、緑、青を直接ブレンドします。
 - [色相 (時計回り)] と [色相 (反時計回り)] は、色相リング上での各回転方向に沿って2色間をブレンドします。



色の順序については、標準の [カラー] パレットに表示される [色相リング] を見て確認してください。[グラデーションの編集] ダイアログ ボックス内で設定を変更すると、それに合わせて [グラデーション] パレットのプレビューが更新されます。

既存イメージのグラデーションを取り込む

グラデーションは、どのようなイメージからでも作成できます。たとえば、夕日の写真から色を取り込んだり、独自にペイントした色をグラデーションにすることができます。



複数の色を完全にブレンドするためには、サイズの大きなイメージではなく、1ピクセルの行または列を使用した方が効果的です。

グラデーションを取り込むには

- 1 縦または横にできるだけ細かい範囲を選択します。
選択範囲が横長の場合は、左端の一番上のピクセルから始まる最初の行を使用して、グラデーションが作成されます。
選択領域が縦長の場合は、左端の一番上のピクセルから始まる最初の列を使用して、グラデーションが作成されます。
- 2 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [グラデーションの表示] を選択して [グラデーション] パレットを表示します。
- 3 パレットのメニュー矢印をクリックし、[グラデーションの取り込み] を選択します。
- 4 [グラデーションの保存] ダイアログボックスで、グラデーションの名前を入力します。
新しいグラデーションが現在のグラデーションライブラリに保存されます。その後は、[グラデーション] パレットに表示される名前から選択できるようになります。

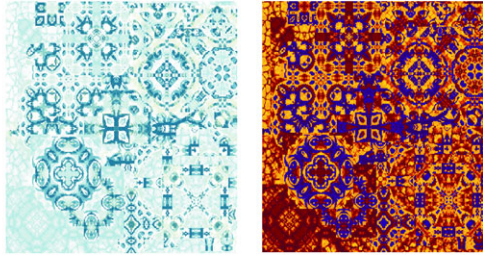
ライブラリの使用方法について詳しくは、ヘルプの「ライブラリとライブラリ編集」を参照してください。



いったん取り込んだグラデーションを編集することはできません。取り込んだグラデーションを変更するには、元のアートワークを変更し、グラデーションを再び取り込む必要があります。

イメージ内の明るい部分の色をグラデーションの色に置き換える

イメージにグラデーションをマッピングして、色をグラデーションの色で置き換えることができます。その際、イメージのピクセルに、明度に従ってグラデーションの色が適用されます。

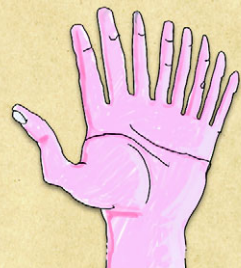


Corel Painter では、既存のイメージの輝度に基づいてグラデーションを適用できます。

イメージ内でグラデーションを表現するには

- 1 使用するイメージを開きます。
グラデーションを適用する部分を選択します。イメージ全体にグラデーションを適用する場合は、何も選択しません。
- 2 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [グラデーションの表示] を選択して [グラデーション] パレットを表示します。
- 3 グラデーションを選択します。
- 4 パレットのメニュー矢印をクリックし、[イメージの階調を置き換える] を選択します。
- 5 [イメージの階調を置き換える] ダイアログボックスの [オフセット] スライダで、グラデーションのマッピングを定義します。
イメージの輝度に基づいて、色がグラデーション内の色に置き換わります。

テクスチャ、パターン、テキスタイル



Corel Painter では、テクスチャ（用紙）、グラデーション、パターン、テキスタイルなどをすべてイメージに適用することができます。これらの素材を複数組み合わせるとストロークを作成したり、スプレーしたり、塗り付けたり、オリジナルの素材を作成したりできます。そのため、作業中に店へ駆け込んで、新しい絵の具や必要な用紙を調達する必要がまったくありません。

これらのアイテムは、次の方法で使用できます。

- ブラシの描画のペイント材料として使用する。
- [効果]- [塗潰し] や、[塗潰しツール] での塗潰しの材料として使用する。
- [表面テクスチャの適用] など、イメージ効果などでの「参照元」として適用する。

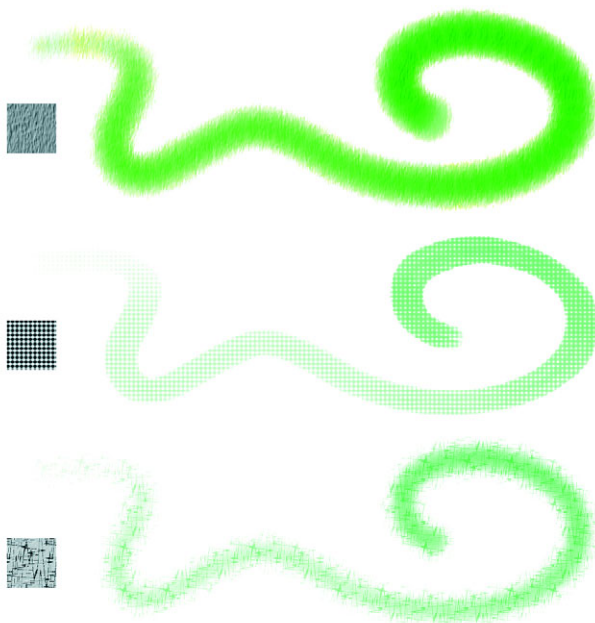
この章では、テクスチャ、パターン、テキスタイルの選択方法とカスタマイズ方法について説明します。また、繰り返し使用できるよう、ライブラリに保存する方法についても説明します。

テクスチャ、パターン、テキスタイルは、どれもライブラリに保存されています。デフォルトのライブラリには、サンプル素材が入っています。Corel Painter アプリケーション CD や Corel の Web サイトには、他にも豊富な素材の入ったライブラリが用意されています。別のライブラリを読み込む、オリジナルのライブラリを作成する、ライブラリの中身を管理する方法などについて詳しくは、ヘルプの「ライブラリについて」を参照してください。

用紙テクスチャを使用する

実際の絵画の世界では、用紙のテクスチャによって絵具で描いたときの質感が変わってきます。Corel Painter では、鉛筆で水彩画用紙に描いた場合、フェルトペンでコットンペーパーに描いた場合、舗道にチョークで描いた場合など、本物の画材と同じ効果が得られるようにキャンバスのテクスチャを設定できます。

[エアブラシ] カテゴリのブラシなど、用紙テクスチャが作用しないブラシももちろんあります。これは、本物のその種類の画材と同じ動作になるように、ブラシが設定されているからです。



ほとんどのブラシは、選択している用紙テクスチャに反応します。

用紙テクスチャはいろいろな目的に利用できます。ブラシで描くときに、本物の画材のように紙の目の凹凸がストロークにするためにも、もちろん使います。「表面テクスチャの適用」での参照データにも使用しますし、他の効果、たとえば「ガラス越し効果」などでもたいへん有効です。使用するテクスチャを変更したり、編集を加えたり、ライブラリに分類保存したり、あるいは、オリジナルのテクスチャを作成したり、といったことができます。

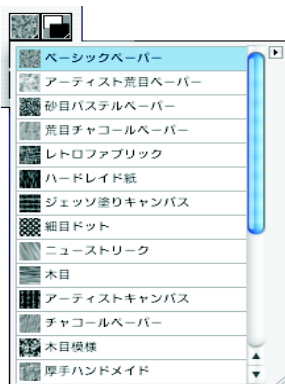
Corel Painter では、テクスチャと反応するブラシは、手法のサブカテゴリの名前に「テクスチャ」とついている種類のもので、ブラシの手法について詳しくは、「手法とサブカテゴリ」(185 ページ) を参照してください。



ここでは、「用紙の目の粗さ」と「テクスチャ」は同じ意味で使用しています。

テクスチャを選択する

[テクスチャ]パレットには、すべてのテクスチャが保存されています。このパレットでは、テクスチャを選択するだけでなく、テクスチャの凹凸反転、粗さのサイズ変更と不規則化、明度とコントラストの制御を行うことができます。また、他のテクスチャライブラリを開くこともできます。ライブラリの使用方法について詳しくは、ヘルプの「新しいライブラリを作成する」を参照してください。



[テクスチャ]パレットの [テクスチャ セレクタ]

テクスチャを選択するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [テクスチャの表示] を選択して、[テクスチャ]パレットを表示します。
[テクスチャ]パレットが展開していない場合は、パレットの矢印をクリックします。
- 2 [テクスチャ]パレットで、[テクスチャ セレクタ]の矢印をクリックして、使用できるテクスチャを表示します。
- 3 [テクスチャ セレクタ]からテクスチャを選択します。
[テクスチャ]パレットには、テクスチャの寸法がピクセル値で表示されます。テクスチャは、いくらでもキャンバス上に並べられます。



ツールボックスの [テクスチャ セレクタ]からテクスチャを選択することもできます。
Corel Painter でペイントすると、現在選択しているテクスチャが適用されます。ペイントの途中で別のテクスチャに切り替えて、さまざまなテクスチャを楽しむことができます。

テクスチャを作成する

[テクスチャの作成] コマンドを使用すると、既存のテクスチャからオリジナルのテクスチャを作成できます。また、[テクスチャの取り込み] コマンドでは、イメージの一部をテクスチャとして保存できます。保存したテクスチャは、[テクスチャ]パレットに表示されます。

テクスチャを作成するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [テクスチャの表示] を選択します。
- 2 [テクスチャ]パレットのメニュー矢印をクリックして、[テクスチャの作成] を選択します。
- 3 [テクスチャの作成] ダイアログ ボックスで、[パターン] ポップアップメニューからテクスチャの原形として使用するパターンを選択します。
- 4 [間隔] スライダを調節します。

[間隔] スライダを右に移動すると、選択しているパターンの横列と縦列の間隔が広がります。

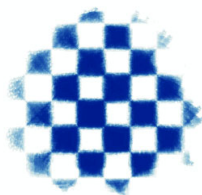
- 5 [角度] スライダを調節します。

[角度] スライダを移動すると、パターンの角度が変わります。

- 6 希望どおりのテキストチャになったら、テキストチャの名前を入力し、[OK] をクリックします。
作成したテキストチャが [テキストチャ セレクタ] の一番下に表示されます。



ツールボックスの [テキストチャ セレクタ] を使って、テキストチャを作成することもできます。これを行うには、ツールボックスの [テキストチャ セレクタ] アイコンをクリックしてから、セレクタのメニュー矢印をクリックして、[テキストチャの作成] を選択します。



[テキストチャの作成] ダイアログ ボックスでは、[パターン] ポップアップメニューで選択したパターンを元に、オリジナルのテキストチャを作成できます。

イメージをテキストチャとして取り込むには

- 1 既存のイメージを開くか、新しいイメージを作成します。
- 2 イメージの一部または全体を選択します。
- 3 [テキストチャ] パレットのメニュー矢印をクリックし、[テキストチャの取り込み] を選択します。
選択範囲の境界線をブレンドする場合は、[テキストチャの保存] ダイアログ ボックスで [クロスフェード] スライダを右に移動します。
- 4 新しいテキストチャの名前を入力し、[OK] をクリックします。
取り込んだテキストチャが、[テキストチャ セレクタ] の現在のライブラリに追加されます。



ツールボックスの [テキストチャ セレクタ] を使って、テキストチャを取り込むこともできます。これを行うには、ツールボックスの [テキストチャ セレクタ] アイコンをクリックしてから、セレクタのメニュー矢印をクリックして、[テキストチャの取り込み] を選択します。

[フラクタルパターンの作成] を適用したイメージからテキストチャを作成すると効果的です。また、テキストスタイルを適用したイメージからも、効果的なテキストチャを作成できます。詳しくは、「フラクタルパターンを作成する」(110ページ) を参照してください。

テクスチャの明度とコントラストを調節する

この場合の明度は、テクスチャの奥行きのことを指します。テクスチャの明度が低いほど、奥行きのないテクスチャになります。

コントラストは、テクスチャの勾配を示します。コントラストの高いテクスチャは、高いレベルから低いレベルに急速に変化するため、コントラストの低いテクスチャに比べて中間的なレベルが少なくなります。

テクスチャの明度を変更するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [テクスチャの表示] を選択します。
- 2 [テクスチャ]パレットで、[テクスチャ：明度]スライダを使ってテクスチャの明度を変更します。

テクスチャのコントラストを変更するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [テクスチャの表示] を選択します。
- 2 [テクスチャ]パレットで、[テクスチャ：コントラスト]スライダを使ってテクスチャのコントラストを変更します。

テクスチャを調節する

テクスチャの粗さと相互作用するブラシを選択すると、ストロークごとに効果が表示されます。ブラシとテクスチャの組み合わせが気に入ったら、それを複合ブラシとして [複合ブラシセレクト] に保存することもできます。


スタイラス ペンと筆圧感知タブレットを使用している場合は、タブレット上で動かすスタイラス ペンの筆圧を変えることで、テクスチャの粗さを調節できます。ほとんどの場合、筆圧の低いストロークの色は、テクスチャの隆起した部分だけに適用されます。筆圧の高いストロークの色は、テクスチャの隆起部分と溝の部分にも適用されます。また、「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナ] タブにある [粗さ] 設定を使って、テクスチャを調節することもできます。

イメージ全体に用紙テクスチャを均等に適用する場合は、まず最初にアートワークを作成してから、テクスチャを表面テクスチャとして適用します。イメージを作成する前に用紙テクスチャを適用すると、テクスチャが消去可能になり、ブラシストロークを消去したときに、用紙テクスチャも一緒に消去されてしまいます。用紙テクスチャは、イメージ作成の最初の段階ではなく、最終段階で追加することをお勧めします。

通常、テクスチャは特定の位置に固定され、ブラシストロークを適用しても動きません。テクスチャを不規則に適用したい場合は、テクスチャを移動することができます。

また、テクスチャをストロークの方向に応じて変化させることもできます。この方法は、特定のテクスチャとブラシを使って、スタイラス ペンで描画する場合に最も効果的です。

[複合ブラシセレクト] に複合ブラシを保存するには


- 1 無地のキャンバス上に、新しい複合ブラシとして使用するイメージを作成します。
- 2 ツールボックスで、[長方形選択範囲ツール]  をクリックします。
- 3 複合ブラシとして保存する領域をドラッグして選択します。

- 4 ツールボックスで、[複合ブラシセレクト]を開き、セレクトのメニュー矢印をクリックします。
- 5 [新規複合ブラシ]を選択します。
- 6 [新規複合ブラシ]ダイアログボックスで、[保存名]ボックスに名前を入力します。

テキストを不規則に配置するには

- 1 [ウィンドウ]- [ブラシクリエイターの表示]を選択します。
- 2 [ストロークデザイナー]タブをクリックし、[ランダム]を選択します。
- 3 [テキストをランダムに使用]チェックボックスをオンにします。

方向テキストを有効にするには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連/パレット]- [テキストの表示]を選択します。
- 2 [方向テキスト]ボタン  をクリックします。




[方向テキスト]が有効になっているときは、スタイラスペンの筆圧、テキスト、ブラシバリエーションなどの要素が、ブラシストロークの効果に反映されます。このオプションは、木目、ジェッソ塗りキャンバスなど、凹凸のはっきりしたテキストで使用すると効果的です。

用紙テキストを反転する/倍率を変更する

用紙テキストは、起伏がある地形のようなものと考えてください。通常、ブラシは用紙テキストの凸部分に色を付け、凹部分は無視するように反応します。[テキストの反転]オプションを有効にすると、逆に凹部分だけに色が付き、凸部分は無視されます。また、用紙テキストの粗さのサイズを変更することもできます。テキストの粗さのサイズを変更すると、ブラシストロークやイメージに適用されるテキストの外観が変わります。

用紙テキストを反転するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連/パレット]- [テキストの表示]を選択します。
- 2 [テキスト]パレットで、以下のいずれかの操作を行います。
 - パレットのメニュー矢印をクリックして、[テキストの反転]を選択する。
 - [テキスト反転]ボタン  をクリックする。



ツールボックスの [テキストセレクト] を使って、テキストを反転させることもできます。これを行うには、[テキストセレクト] アイコンをクリックしてから、セレクトのメニュー矢印をクリックして、[テキストの反転] を選択します。



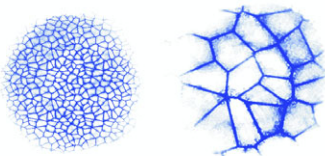
2種類のブラシストロークが重なりあったイメージ。緑色のブラシストロークは、テクスチャが反転しています。

用紙テクスチャのサイズを変更するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連/パレット]- [テクスチャの表示] を選択します。
- 2 [テクスチャ]パレットで、[テクスチャ倍率] スライダを使ってテクスチャの粗さを変更します。
このスライダを動かすと、その結果が [テクスチャプレビュー ボックス] に表示されます。テクスチャの倍率は、25%～400%の範囲で変更できます。



テクスチャの倍率を大きくすると、メモリの消費量も増えます。Corel Painter のほとんどのテクスチャは、50～400ピクセル平方で、倍率は100%に設定されています。



さまざまな倍率のテクスチャを使ったブラシストローク

パターンを使用する

パターンとは、同じイメージが繰り返されてできる模様のことを指します。パターンの最小単位は、「タイル」と呼びます。パターンでイメージを塗り潰すには、選択した範囲に同じタイルを複数敷き詰めます。

パターンを使うと、次の作業ができます。

- 選択範囲をイメージで塗り潰す。
- レンダリングされた描点タイプのブラシを使用して、イメージ上に直接パターンをペイントする。
- クローンブラシを使用してペイントする。

- イメージ効果を調節する。

デフォルトのパターンライブラリには、サンプルのパターンが含まれています。また、Corel Painter IXのCDにも、その他のパターンライブラリが収録されています。

パターンを選択する

[パターン]パレットでは、パターンのプレビューとタイルイメージのサイズを表示し、領域を塗り潰すタイルの倍率と配列を設定することができます。



[パターン]パレットの [パターンセレクト]

前述のように、パターンは、正方形あるいは長方形のタイルを敷き詰めて作成します。Corel Painterには、模様が途切れないパターンを生成するための機能が用意されています。

作成したパターンをいったん取り込み、それを編集して壁紙のデザインに使用するハードドロップイメージを作成できます。また、独自に作成したパターンをパターンライブラリに追加することもできます。

フラクタルパターンを使用して、奇抜なイメージを作成することができます。

パターンを選択するには




- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [パターンの表示]を選択します。
[パターン]パレットが展開していない場合は、パレットの矢印をクリックします。
- 2 [パターン]パレットで [パターンセレクト]をクリックします。
- 3 リストからパターンを選択します。



また、ツールボックスの [パターンセレクト]からパターンを選択することもできます。

パターンの外観を調節するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [パターンの表示]を選択します。
- 2 [パターンセレクト]からパターンを選択します。

- 以下のいずれかのボタンをクリックします。
 - [格子パターン タイプ]  — タイルを格子状に配置します。[パターン オフセット] スライダの値は適用されません。
 - [水平パターン タイプ]  — 上下のタイルを水平方向にずらして配置します。ずらす間隔は、[パターン オフセット] スライダで設定します。
 - [垂直パターン タイプ]  — 左右のタイルを垂直方向にずらして配置します。ずらす間隔は、[パターン オフセット] スライダで設定します。
- [パターン倍率] スライダを動かして、パターンの寸法を調節します。
これらのオプションを設定したら、パターンを使用できます。

パターンの繰り返しでイメージを塗り潰すには

- [パターン]パレットでパターンを選択します。
- [効果]- [塗り潰し]を選択します。
- [塗り潰し] ダイアログ ボックスで、パターンの範囲を選択します。



パターンの適用具合を見たい場合は、そのタイルよりも大きなイメージに適用する必要があります。

パターンでペイントするには

- [ブラシセレクト]から、使用する素材のブラシを選択します。
- 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] タブで、[一般] を選択します。
- [ソース] ポップアップメニューから、以下のいずれかを選択します。
 - [パターン] — マスク情報を含まないパターンでペイントします。
 - [マスクつきパターン] — パターン内に含まれるマスク情報を使用してペイントします。
 - [パターンの不透明度] — パターンの輝度がストロークの不透明度になります。
- [ウィンドウ]- [素材関連/パレット]- [パターンの表示] を選択します。
- [パターンセレクト]からパターンを選択します。
- イメージにペイントします。



クローンソースを設定していない場合は、クローンソース カラーまたは輝度関連の操作時に、現在のパターンがソースとして使用されます。つまり、クローンを作成していないファイルでクローン ブラシを使用すると、パターンでペイントすることができます。

[ソース] スライダがグレー表示されていて使用できない場合は、選択しているブラシで色しか適用できません。その場合は、レンダリング済みのブラシを選択するか、[描点の種類] ポップアップメニューから [レンダー] を選択します。

パターンで描画するときは、ストロークの方向に注意する必要があります。ストロークの方向を変更すると、描画中のパターンが反転されます。パターンの効果を均等にするためにも、常に同じ方向にストロークを適用してください。

パターンを作成する/取り込む

Corel Painter でパターンを作成するには、次の3通りの方法があります。

- 現在のイメージをパターンとして保存し、パターン ライブラリに追加する。
- [長方形選択ツール] でイメージを選択し、パターンとして取り込む。選択範囲の作成方法について詳しくは、ヘルプの「選択範囲を作成する」を参照してください。
- フラクタルパターンを作成してライブラリに追加する。フラクタルパターンの作成方法について詳しくは、「フラクタルパターンを作成する」(110 ページ) を参照してください。

パターン タイルを作成した後に、継ぎ目が見えないようにタイルを加工することができます。詳しくは、「継ぎ目のないパターンを作成する」(112 ページ) を参照してください。

パターンに変換し、RIFF 形式で保存したイメージは、保存したり再度開いた後でもパターンの特性情報が保持されます。ライブラリのサイズが大きくなると、[パターンセレクト]の操作性が低下します。その場合は、[パターンライブラリの編集] コマンドを使用して、新しいライブラリを作成したり、不要になったパターンを削除したりして、常にライブラリのサイズを調節してください。ライブラリは、必要に応じていつでも他のライブラリに切り替えることができます。ライブラリの編集機能について詳しくは、ヘルプの「新しいライブラリを作成する」を参照してください。

プレビュー ボックスで効果がわかりにくい場合、または既存のパターンを編集する場合は、パターン タイル専用のウィンドウでパターンを開きます。パターンをファイルとして読み込むことで、パターンの細部を表示して編集できます。

パターンをタイルに変換して編集すると、キャンバスの片側からはみ出したストロークは、自動的にキャンバスのもう片側に回り込んで描画されます。パターン タイルの編集方法について詳しくは、「継ぎ目のないパターンを作成する」(112 ページ) を参照してください。

[マスクパターンペン] ブラシバリエーションを使用して、マスク情報の入ったパターンを作成することもできます。


パターンを作成するには

- 1 パターンの作成に使用するイメージファイルを開きます。
- 2 [ウィンドウ]-[素材関連/パレット]-[パターンの表示]を選択して、[パターン]パレットを表示します。
- 3 [パターン]パレットのメニュー矢印をクリックして、[パターン化]を選択します。
- 4 [パターン]パレットのメニュー矢印をクリックして、[イメージをライブラリに追加]を選択します。
- 5 [イメージ部品の保存] ダイアログ ボックスで、パターンの名前を入力します。



[手のひらツール] を選択して、Shift キーを押しながらイメージをドラッグすると、タイルの継ぎ目を書類ウィンドウの中央に移動できます。正確に調節するためにも、この操作は 100% 表示モードで行ってください。

パターンを取り込むには

- 1 [長方形選択ツール]  で、パターンとして使用する領域を選択します。

選択範囲の端の部分は、タイルとして複数並べたときの継ぎ目になることに注意してください。

- 2 [ウィンドウ]- [素材関連/パレット]- [パターンの表示] を選択して、[パターン]パレットを表示します。
- 3 パレットのメニュー矢印をクリックして、[パターンの取り込み] を選択します。
- 4 以下のいずれかのボタンをクリックします。
 - [格子並び] — タイルを格子状に配置します。[オフセット] スライダの値は適用されません。
 - [水平方向にずらす] — 上下のタイルを水平方向にずらして配置します。ずらす間隔は、[オフセット] スライダで設定します。
 - [垂直方向にずらす] — 左右のタイルを垂直方向にずらして配置します。ずらす間隔は、[オフセット] スライダで設定します。

タイルの配置や [オフセット] スライダの値を変更するたびに、その結果が [パターン プレビューボックス] に反映されます。

- 5 作成したパターンの名前を入力します。
パターンが取り込まれ、現在のライブラリに保存されます。



[パターンの取り込み] ダイアログ ボックスでは、パターンタイルをどの方向に、どれだけずらして配置するかを指定できます。

パターンを編集するには

- 1 [パターン]パレットの [パターンセレクタ] で、パターンを選択します。
- 2 パレットのメニュー矢印をクリックして、[パターンの確認] を選択します。

新しい書類ウィンドウが開き、選択したパターンタイルがその中に表示されます。

パターンタイルは、イメージと同じように編集することができます。編集したパターンをパレットに戻すには、ライブラリに保存する必要があります。パターンの保存方法について詳しくは、「パターンをライブラリに追加する」(113 ページ) を参照してください。

マスク付きパターンを作成する/使用するには

- 1 パターンとして使用するイメージの領域を選択して取り込みます。
- 2 [パターン]パレットのメニュー矢印をクリックして、[パターン化] を選択します。

- 3 [パターン]パレットのメニュー矢印をクリックして、[イメージをライブラリに追加]を選択します。
- 4 [イメージ部品の保存] ダイアログボックスで、パターンの名前を入力し、[保存]をクリックします。
- 5 ブラシセクタで、[ブラシカテゴリ]セクタから [パターンペン]、[ブラシバリエーション]セクタから [マスクパターンペン]をそれぞれ選択します。

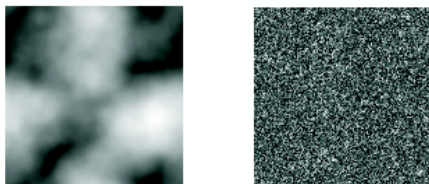
[パターン]パレットで、手順4で保存したマスク付きパターンを選択します。

フラクタルパターンを作成する

[フラクタルパターンの作成] コマンドでは、地形図のように凹凸のあるパターンを作成できます。また、これらのパターンを着色する、または用紙テクスチャで浮き出させることができます。

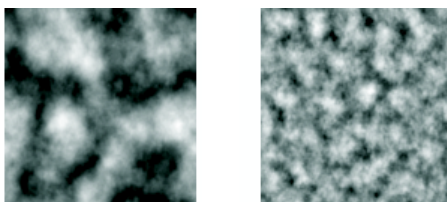
フラクタルパターンを作成するときに、以下のオプションを使用すると、パターンを微調整することができます。

- [サイズ] — 作成するタイルの正確なサイズを設定します。コンピュータのメモリに余裕がある場合は、高解像度の大きなファイルを作成することができます。Corel Painter用に割り当てられているメモリ容量によっては、一部のサイズ関連のオプションが使用できない場合があります。
- [緻密さ] — パターンの鮮明度を制御します。顕微鏡で凹凸のある表面を拡大または縮小して表示させたような効果が出ます。[緻密さ] スライダを右に移動すると縮小表示になり、より小さいパターンが多数表示されます。[緻密さ] スライダを左に移動すると拡大表示になり、大きなパターンで表示されます。



[緻密さ] スライダで、パターンの鮮明度を設定します。
左は -200%、右は 0% に設定した場合。

- [密度] — タイル内の凹凸の数を定義します。このスライダを左に移動すると、1つのタイル内の凹凸の密度が増加します。



[密度] スライダで、1つのタイル内の凹凸数を設定します。
左は 90%、右は 20% に設定した場合。

- [柔らかさ] — パターンの輪郭の柔らかさを調節します。

- [角度]—フラクタルパターンの角度を調節します。
- [厚み]—フラクタルパターンの線の厚みを調節します。線が細くなると、直線的な外観になります。



[厚み]の値を低くすると、縞模様のような外観のフラクタルになります。[角度]スライダで縞模様の方向を変更できます。

Corel Painter は、赤、緑、青、アルファの4つのチャンネルを使用してグラフィック情報を保存します。カラー値以外の情報も、これらのチャンネルに保存できます。チャンネル関連のオプションを使用すると、これらの情報をさまざまな方法で表示できます。

- [高さを輝度に]—高さにあたる情報を輝度で表示します。白い領域は凸部分を表わし、暗い領域は凹部分になります。このオプションを使って作成したイメージに、[表面テクスチャの適用]を適用すると効果的です。
- [斜面の方向] :傾斜部分にあたる情報を赤のチャンネルで表示します。
- [法線ベクトル]—凸部分の表面の垂直線(表面の各地点に直角に通っている線)のX軸とY軸にあたる情報を、緑と青のチャンネルで表示します(緑=X、青=Y)。

[斜面の方向]と[法線ベクトル]は、非常に感覚的なものです。これらのオプションは、[色の調整]を使用してテクスチャのカラーバリエーションを作成するときにも効果的です。

フラクタルパターンをテクスチャに変換して、テクスチャライブラリに保存することもできます。

フラクタルパターンを作成するには

- 1 [パターン]パレットのメニュー矢印をクリックして、[フラクタルパターンの作成]を選択します。
- 2 [フラクタルパターンの作成]ダイアログボックスで、フラクタルの設定を調節します。設定を変更するたびに、その結果が[パターンプレビューボックス]に反映されます。
- 3 思いどおりの設定になったら、[OK]をクリックします。
新しいパターンファイルが作成されるまで、しばらく時間がかかります。パターンファイルが作成されると、書類ウィンドウに新しいパターンが表示されます。



フラクタルパターンの適用後に色を付けるには、適切なグラデーションを選択してから、[イメージの階調を置き換える]を使用します。

また、カラフルなグラデーションを選択してから、[グラデーション]パレットの[イメージの階調を置き換える]コマンドを選択すると、面白いパターンを作成できます。

フラクタルパターンをテクスチャに変換するには

- 1 [パターン]パレットのメニュー矢印をクリックして、[パターンの確認]を選択します。
新しいイメージウィンドウにパターンが表示されます。
- 2 [効果]-[色調処理]を選択し、明度やコントラスト、輝度などのイメージ要素を調節します。
- 3 希望どおりの色調/バランスになったら、[選択範囲]-[全て]を選択します。
- 4 [ウィンドウ]-[素材関連パレット]-[テクスチャの表示]を選択して、[テクスチャ]パレットを表示します。
- 5 パレットのメニュー矢印をクリックして、[テクスチャの取り込み]を選択します。
- 6 [テクスチャの保存]ダイアログボックスで、クロスフェードを 0.00 に設定します。
- 7 テクスチャの名前を入力します。

継ぎ目のないパターンを作成する

前述のように、パターンは、正方形あるいは長方形のタイルを敷き詰めて作成します。パターンを作成するということは、複数のイメージをタイルのように並べることと同じです。このとき、自然なパターンを作成するには、イメージ同士の継ぎ目が見えないようにする必要があります。Corel Painter には、タイルの模様がとぎれないようにイメージをつなぎ合わせる機能が搭載されています。




色の回り込み機能を使った例。イメージの一方の端からはみ出たストロークが、次のイメージと続いているように加工できます。

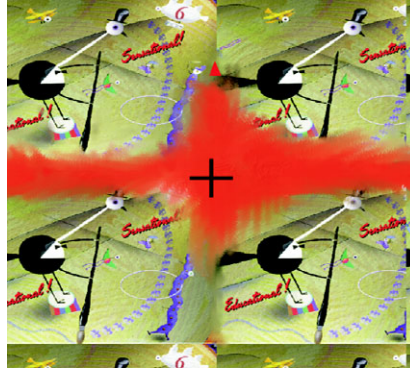
Corel Painter で継ぎ目のないパターンを作成する機能には、色の回り込みと継ぎ目の回り込み機能の2種類あります。

- 色の回り込み — イメージの片側からはみ出したブラシ ストロークをイメージのもう片方につなげることができます。これにより、自動的に模様が途切れないパターンを作成することができます。
- 継ぎ目の回り込み — タイルの継ぎ目をイメージの中央に移動させることができます。これによって、色調の違いがより明確になるため、修正しやすくなります。

継ぎ目を最小限に抑えるには

- 1 [パターン]パレットのメニュー矢印をクリックして、[パターン化]を選択します。
- 2 ツールボックスで、[手のひらツール]  をクリックします。

- 3 Shift キーを押しながら、イメージをドラッグします。
縦の継ぎ目と横の継ぎ目が交差している部分が表示されます。
- 4 継ぎ目の交差部分を中央に移動したら、[手のひらツール]を離します。



継ぎ目の回り込み機能を使用すると、タイルの継ぎ目をイメージの中央に移動して、編集することができます。

継ぎ目を削除するには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - イメージの詳細部分を維持するには、[ストレート クローン] ブラシを設定して、イメージの一部からクローンを作成する。クローンについて詳しくは、「クローンイメージでペイントする」(246 ページ) を参照してください。
 - いずれかのカラー ブラシを使用して境界線をペイントする。
 - 水彩または溶かしタイプのブラシを使用して境界線をにじませる。
 - 選択領域をレイヤーにコピーして、それを境界線上に移動する。場合によっては、レイヤーをぼかしたり、不透明度を低く設定して、境界線を目立たないように加工します。希望どおりの効果が得られたら、レイヤーを固定します。レイヤーの使用方法について詳しくは、「レイヤー」(37 ページ) を参照してください。

パターンをライブラリに追加する

イメージをパターンとして現在のパターンライブラリに追加することができます。

パターンをライブラリに追加するには

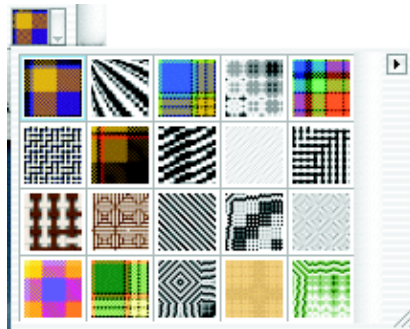
- 1 [パターン]パレットのメニュー矢印をクリックして、[イメージをライブラリに追加]を選択します。
- 2 [イメージの保存]ダイアログボックスで、わかりやすい名前を付けます。
同じ名前のパターンが既に存在する場合は、既存のパターンを上書きすることを確認するダイアログボックスが表示されます。上書きしない場合は [キャンセル]をクリックし、他の名前を入力します。

テキスタイルを使用する

[テキスタイル]パレットには、塗潰しパターンとして使用するテキスタイルと、テキスタイルを作成する織機のような機能が含まれています。Corel Painterには、テキスタイルのライブラリも付属しています。これらの既存のテキスタイルの織糸の倍率や、厚さ、色を変更することができます。また、オリジナルのテキスタイルを作成して保存することもできます。

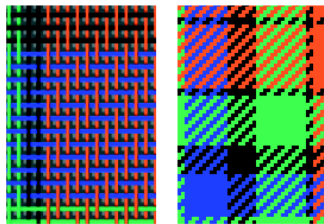
テキスタイルを選択する

テキスタイルは、[テキスタイル]パレットの [テキスタイルセクタ]で選択できます。テキスタイルの表示方法は、いつでも変更できます。[テキスタイル]パレットの下部にある4つのスライダは、織り糸の太さと間隔を調節するためのものです。上の2つのスライダは横糸を、下の2つのスライダは縦糸を制御します。これらのスライダを調節することにより、既存のパターンを元にして多彩なテキスタイルを作成することができます。



[テキスタイル]パレットの [テキスタイルセクタ]

Corel Painterでは、テキスタイルを平面的なパターンとして表示することも、織糸が交わりあう部分に陰影が付いた立体的なパターンとして表示することもできます。



平面的に表示するか立体的に表示するかによって、テキスタイルの外観が変わります。

テキスタイルを選択するには


- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [テキスタイルの表示]を選択します。
[テキスタイル]パレットが展開していない場合は、パレットの矢印をクリックします。

- 2 [テキストスタイル]パレットで [テキストスタイル セレクタ]をクリックします。
- 3 リストからテキストスタイルを選択します。



ツールボックスの [テキストスタイル セレクタ]からテキストスタイルを選択することもできます。



倍率と厚さを調整するには

- 1 [テキストスタイル]パレットの [テキストスタイル セレクタ]で、テキストスタイルを選択します。
選択したテキストスタイルが [テキストスタイル プレビュー ボックス]に表示されます。
- 2 [立体パターン]ボタン  をクリックして、テキストスタイルを立体的に表示します。
ほとんどのテキストスタイルは、倍率と厚さを調節しないと、[テキストスタイル プレビュー ボックス]でその変化を確認できません。
- 3 [テキストスタイル倍率 (縦)]と [テキストスタイル倍率 (横)]スライダで倍率を大きくし、テキストスタイルを拡大します。
- 4 [テキストスタイルの厚さ (縦)]と [テキストスタイルの厚さ (横)]スライダでテキストスタイルを薄くします。
これで、[テキストスタイル プレビュー ボックス]でテキストスタイルの変化を確認できます。



厚さスライダを使用できるのは、テキストスタイルを立体パターン モードで表示している場合のみです。平面パターンモードでは、厚さスライダを変更しても何も変わりません。

テキストスタイルの表示モードを変更するには

- 1 [ウィンドウ]- [素材関連パレット]- [テキストスタイルの表示]を選択して、[テキストスタイル]パレットを表示します。
- 2 [平面パターン]  または [立体パターン]  ボタンをクリックします。
[テキストスタイル プレビュー ボックス]内のテキストスタイルが平面パターン (ブロック)または立体パターン (織り)で表示されます。



選択しているテキストスタイルによっては、表示モードを切り替えても、まったく変化が見られないものもあります。平面的または立体的な効果をはっきり表示したい場合は、[テキストスタイル]パレット下部にある倍率と厚さのスライダで調節します。

テキストスタイルの色を編集する


テキストスタイルで使用されているカラーセットは個々に異なります。個々のテキストスタイルのカラーセットを表示して編集し、その色をテキストスタイルに適用することができます。パレットを複数開いて見やすい位置に配置すれば、これらの作業を効率的に行うことができます。カラーセットについて詳しくは、「カラーセットを使用する」(80 ページ)を参照してください。

テキストスタイルのカラーセットを表示するには

- 1 [テキストスタイル]パレットの [テキストスタイル セレクタ]で、テキストスタイルを選択します。

- 2 [テキスタイル]パレットのメニュー矢印をクリックして、[色の取り込み]を選択します。
[カラーセット]パレットに表示されているカラーセットが、選択したテキスタイルのカラーセットに切り替わります。

テキスタイルの色を変更するには

- 1 [カラー]または[カラーセット]パレットから新しい色を選択するか、[スポイト ツール]  で色を取り込みます。
- 2 [ウィンドウ]-[素材関連パレット]-[テキスタイルの表示]を選択して、[テキスタイル]パレットを表示します。
- 3 [テキスタイル]パレットの [テキスタイル セレクタ]で、テキスタイルを選択します。
- 4 [テキスタイル]パレットのメニュー矢印をクリックして、[色の取り込み]を選択します。
- 5 [カラーセット]パレットで、Command (Mac OS) または Ctrl (Windows) を押しながら、新しい色をクリックします。
パレットの色が新しい色に変わります。
- 6 [テキスタイル]パレットのメニュー矢印をクリックして、[色の置き換え]を選択します。
[テキスタイル プレビュー ボックス]に、新しい色を適用したテキスタイルが表示されます。イメージをそのテキスタイルで塗り潰すと、新しいカラーセットが適用されます。

テキスタイルを保存する

既存のテキスタイルの織糸の倍率、厚さ、色を変更したものを、新しいテキスタイルとして保存できます。

テキスタイルを保存するには

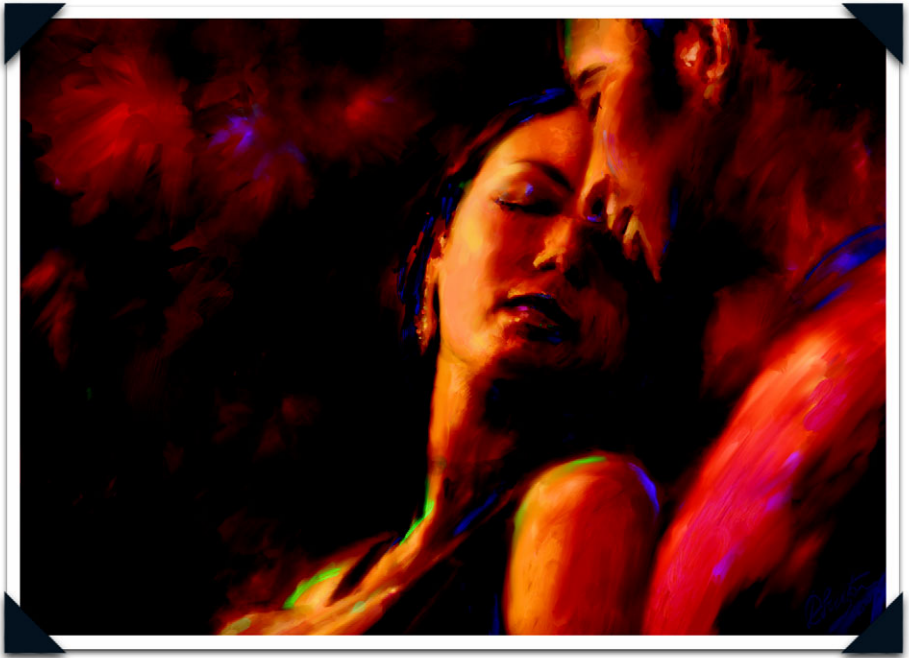
- 1 [テキスタイル]パレットのメニュー矢印をクリックして、[テキスタイルの保存]を選択します。
- 2 [テキスタイルの保存] ダイアログボックスで、テキスタイルの名前を入力します。
ここで名前を入力しない場合は、既存のテキスタイルが上書きされます。現在のテキスタイルライブラリに、新しいテキスタイルパターンが表示されます。

テキスタイル編集の上級テクニック

Corel Painter では、論理的にどのような織物でも作成可能です。壁紙、カーペット、衣服、家具など、さまざまな種類のテキスタイルパターンを作成することができます。

オリジナルのテキスタイルを作成するには

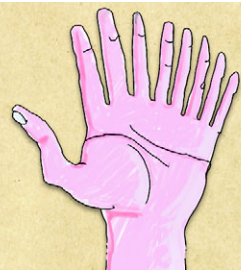
- 1 [テキスタイル]パレットのメニュー矢印をクリックして、[テキスタイルの編集]を選択します。
- 2 [テキスタイルの編集] ダイアログボックスで、8個のハーネスと8個のペダルを使用して、織りパターンを変更します。



ジェレミー・サットン デジタル・ポートレート

ジェレミー・サットンは、英国オックスフォード大学の物理の学位を持つアーティストであり、また、著述家、教育者。現在は米国サンフランシスコを拠点に活躍中。既存の画材での制作経験も40年以上あるが、1991年からはPainterのユーザー。「Painter IX Creativity: Digital Artist's Handbook」や「Fractal Design Painter Creative Techniques」など多数の著書があるほか、ビデオやDVD形式のチュートリアルなどPainterのトレーニング教材も制作している。

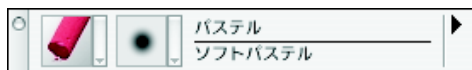
ペイントする



Corel Painter は、デジタルな環境でありながら、実際の画材で描くのと同じ感覚で絵を描けるツールです。本物のアトリエでは、絵筆、ペン、鉛筆、チョーク、エアブラシ、パレットナイフなどを使って、キャンバスや紙の上に絵を描きますが、Corel Painter では使える画材はさらに豊富です。何でも揃っている画材店が付属しているようなもので、たくさんの種類の筆や筆記具があり、しかもそのどれもがスタマイズできます。

ブラシの種類

Corel Painter のブラシツールには、ブラシバリエーションと呼ばれる、絵筆や筆記具のプリセットが多数用意されています。ブラシバリエーションは、「エアブラシ」、「アーティストオイル」、「カリグラフィ」、「鉛筆」、「水彩」といったカテゴリに分類して登録されています。それぞれ現実の画材に近くなるよう設定してありますので、名前から大体どんな描き味のブラシか予想がつけられます。例えば「鉛筆」カテゴリの「鉛筆 (2B)」、「水彩」カテゴリの「細目キャメル」など、わかりやすくなっています。ブラシセレクトタからはブラシのカテゴリとバリエーションを素早く簡単に選ぶことができます。



ブラシセレクトタから、ブラシ カテゴリ (左のアイコン) とブラシバリエーション (右のアイコン) を素早く簡単に選べます。

Corel Painter 付属のブラシバリエーションはそのまま使ってもよいですし、目的に合わせて調節して使うこともできます。Corel Painter ブラシのサイズ、不透明度、粗さ (テクスチャの出かた) などの項目だけを少し調節して使っているアーティストも多くいます。

もっと大幅に設定を変えたり、あるいはまったく新しいブラシバリエーションを作成したい場合は、ブラシコントロールから変更を行います。

Corel Painter のブラシのほとんどは、色、グラデーション、パターンなどで描画するものです。しかし、中には色のつかないものもあります。すでにイメージにある色などに変更を加えるブラシです。例えば、「水滴」ブラシバリエーション (「ブレンド」ブラシカテゴリ) は、エッジの目立たないストロークですすでに置いてある色を薄めて伸ばします。この種のブラシはキャンバスやレイヤーの空白部分で使っても何も起きません。


Corel Painter の Natural-Media ブラシの中には、「レンダリング」を行って計算処理されたブラシストロークで描画するブラシがいくつかあります。これらのブラシは、リアルでとぎれのない、輪郭が滑らかなストロークが特徴です。描画スピードも速く、ペンの動きに沿って計算して描画するため、均一なストロークが描けます。これまでの、描点を連続して描画していくブラシとは全く違います。このブラシでは、いくら速く描いたストロークでも描点が見えたり途切れることはありません。描点を使用するブラシでは不可能だったさまざまな描画が可能になっています。スタイラスの傾きやベアリングによるコントロールに適しているだけでなく、パターンやグラデーションを使用したストロークも可能です。レンダリング手法のブラシについて詳しくは、「描点の種類」(180ページ)を参照してください。

以前のバージョンの Corel Painter のブラシを使いたい場合は、そのバージョンのブラシライブラリを読み込みます。

ブラシを選択する

「ブラシセレクト」には、ブラシの種類を分類したカテゴリと、それぞれのカテゴリのブラシバリエーションが表示されます。Corel Painter のブラシは、本物の画材に基づいた Natural-Media ブラシなので、画材の名前からそのブラシの種類がだいたいわかるようになっています。画材店であれば、ある通路に並んでいる画材では目的に合わない場合、別の通路で探します。同じように、Corel Painter では、あるブラシカテゴリが目的に合わなければ、別のカテゴリで探してみます。

ブラシセレクトを表示するには

- ツールボックスで、「ブラシツール」 をダブルクリックします。



[ウィンドウ]- [ブラシセレクトの表示] を選択しても、ブラシセレクトを表示できます。

ブラシを選択するには

- 1 「ブラシセレクト」のブラシカテゴリ リストからブラシカテゴリを選択します。
- 2 ブラシバリエーション リストからバリエーションを選択します。

ブラシ設定を選択する

プロパティバーには、ブラシの「サイズ」、「不透明度」、「粗さ」などの基本的な設定のスライダーがあります。ブラシの種類によっては、「補充量」、「にじみ」、「ジッター」など、他の設定もプロパティバーから変更できます。

ブラシを選択してキャンバスの上にカーソルを置くと、カーソルの形状が変わります。デフォルトでは、ブラシのサイズと形を示す「ブラシゴースト」が表示され、ブラシのサイズの調節が必要ならすぐわかるようになっています。

「ブラシクリエータ」からは、他のブラシコントロールにもアクセスできます。ブラシに慣れてくると、いずれは他のコントロールについても設定を理解して、細かく調節する必要がでてきます。「ブラシクリエータ」なら、ブラシの形状やサイズについても、[最小サイズ]などの高度な設定ができます。[最小サイズ]の設定があると、スタイラスペンの筆圧や方向によってストロークの太さが変化するブラシに

なります。「ブラシクリエイター」の使用方法について詳しくは、「ブラシをカスタマイズする」(173 ページ) を参照してください。カスタマイズしたブラシをカスタムバリエーションとして保存する方法については、「ブラシバリエーションを保存する」(232 ページ) を参照してください。

ブラシのサイズを変更する

プロパティバーのサイズ スライダーで、ブラシの描点のサイズを変更できます。スライダー横のボックスに、ブラシサイズを数値 (ピクセル単位) で入力しても、サイズを変更できます。

ブラシのサイズを設定するには

- 1 ツールボックスで「ブラシツール」を選択します。
- 2 「ブラシセレクタ」からブラシを選択します。
- 3 プロパティバーで、[サイズ] ボックスに値を入力するか、ポップアップスライダーを調節します。
ブラシのサイズを変更すると、そのブラシのデータを再生成する必要がある場合があります。これは自動的に行われますが、その間、Corel Painter の動作が多少遅くなることがあります。

ショートカットキーを使用してブラシのサイズを変更するには

- 1 Command + Option キー (Mac OS)、または Ctrl + Alt キー (Windows) を押します。
- 2 「ブラシツール」で、イメージウィンドウ内をドラッグします。
ブラシのサイズを表す円がポイントの周りに表示されます。円が希望のサイズになるまでドラッグした後、マウス ボタンを離します。
- 3 イメージをクリックして、「ブラシツール」を再度アクティブにします。



ブラシのサイズを簡単に設定できるショートカットキー。Command + Option キー (Mac OS)、または Ctrl + Alt キー (Windows) を押し下げます。



角カッコキーを使用して、ブラシのサイズを素早く調節することもできます。ブラシのサイズを大きくするには、右の角カッコ (]) キーを、ブラシのサイズを小さくするには、左の角カッコ ([) キーを押します。

不透明度と粗さを調節する

[不透明度] スライダーでは、下にあるピクセルをブラシストロークで「塗り潰す」または「重ね塗り」する濃さを調節します。



不透明度 80% (上) と不透明度 20% (下) の例

[粗さ] スライダーでは、用紙のテクスチャをどのくらい強くつぶして着色するのかを調節します。値が小さいほど、用紙テクスチャがはっきり出ます (ブラシによって例外があります)。



粗さ 89% (上) と粗さ 12% (下) の例

不透明度を設定するには

- 1 ツールボックスから「ブラシツール」を選択します。
- 2 「ブラシセレクタ」でブラシを選択します。
- 3 プロパティバーで、[不透明度] ボックスにパーセント値を入力するか、ポップアップ スライダーを調節します。

不透明度を低くすると着色濃度が薄くなり、下にある色が透けます。不透明度を高くすると、ストロークが濃くなり、下のピクセルが見えなくなります。



使用する手法や描点の種類によっては、不透明度を調節できない場合があります。

粗さを設定するには

- ブラシのプロパティバーで、[粗さ] ボックスにパーセント値を入力するか、ポップアップ スライダを調節します。

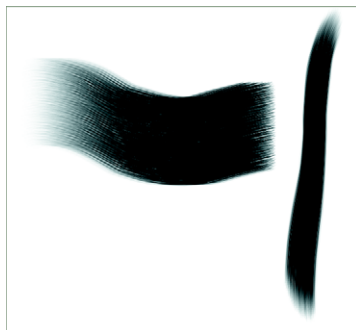
スライダを左に移動すると、用紙テクスチャをつぶして着色する度合いが低くなり、テクスチャがはっきり見えるようになります。スライダを右に移動するとテクスチャをつぶして着色する度合いが高くなり、テクスチャは見えにくくなります (ブラシによって例外があります)。



「溶かし」手法のブラシでは、粗さ設定が「引き具合」をコントロールします。「イメージホース」ブラシの場合は、「粗さ」でサブカラーが混ざる濃さを調節します。また、エアブラシなど、「粗さ」スライダが使えないものもあります。

スタイラス ペンとマウスによる入力

幅の広い平筆を手にしたら、持つ角度によってストロークが変化すると予想するのが自然です。ブラシの平らな面で描けばストロークの幅が広くなり、エッジ部分を使えば細いストロークで描ける、というふうに。



幅の広いストロークを描くには、平たいブラシの面でペイントし、細いストロークを描くには、平たいブラシの端を利用します。

Corel Painter では、スタイラス ペンからの入力に応じて、絵具の濃淡、幅や角度の変化、テクスチャの出かたなど、非常に自然なブラシストロークが描けます。「油彩」カテゴリの「色引き平筆」バリエーションなど、レンダリング処理による描画を行うブラシバリエーションは、スタイラス ペンの「傾き」(垂直位置からの角度)や「ベアリング」(スタイラス ペンの先が向いている方向)にも反応します。

スタイラス ペンの「傾き」によって、ブラシストロークを大きく変化させることができます。「ブリスルスプレー」や「エアブラシ」タイプのブラシで、意図したとおりに描けない場合は、スタイラス ペンの「傾き」を小さくしてみてください。あまり大きく傾けるとよい結果が得られません。

Corel Painter ではまた、多くのブラシがスタイラスペンの筆圧（スタイラスペンにかける力の強さ）にも反応します。バリエーションの設定で、スタイラスペンに筆圧を強くかけるとブラシストロークの幅が広くなり、同時にテクスチャに対してより濃く着色するなど、さまざまに変化させることが可能です。また、Corel Painter のエアブラシは、Wacom Intuos エアブラシのホイールによって、ニードルによる絵具吹き付け量の制御をシミュレートしています。

ブラシのさまざまな設定（サイズ、不透明度、角度など）を、スタイラスペンからの入力データ（速さ、動きの方向、筆圧、ホイール、傾き、ベアリングなど）でコントロールすることができます。ブラシの設定とスタイラスペンの入力データをリンクする方法について詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。

理論上、マウスには筆圧というものがありません。マウスボタンは、「オン」（ボタンを押している、ボタンダウン状態）か、「オフ」（ボタンを押さない、ボタンアップ状態）しかないからです。Corel Painter のブラシ設定には「マウスコントロール」があり、ここでスタイラスペンでの筆圧、傾き、ベアリング、ホイールによるストローク制御をシミュレートできます。

また、Corel Painter では、マウスで作業する場合でも、プロパティバーで随時サイズ、不透明度、粗さを調節することにより、筆圧情報を補うことができます。たとえば、不透明度や粗さを低くすると、スタイラスペンで軽く描いたような結果になります。

Corel Painter IX の「コンテンツ CD」には、マウスでの使用に最適化されたブラシが収録されています。他のブラシライブラリを読み込む方法について詳しくは、ヘルプの「他のライブラリを読み込む」を参照してください。

Corel Painter には、ブラシストロークを記録して保存し、そのストロークデータを再利用できる機能があります。この機能を利用すると、スタイラスペンでブラシストロークを作成して保存しておき、その後、マウスでこのストロークデータを使うことができます。ブラシストロークを記録してマウスによる表現を広げる方法については、「ストロークの記録と再生」(140 ページ) を参照してください。

マウスで筆圧、傾き、ベアリングを調節するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[マウス] セクションを選択します。
- 2 [筆圧] スライダを調節します。
100% が最大筆圧に相当します。
- 3 [傾き] スライダを調節します。
90 度の設定が、スタイラスペンのペン先がタブレットに対して垂直になっている状態に相当します。
- 4 [ベアリング] スライダを調節します。
「0」は、スタイラスペンの先が左を向いている状態に相当します。



[傾き] 設定を変更したとき、「エアブラシ」カテゴリの「細目スプレー」バリエーションで描いてみると変化がよくわかります。

マウスでホイールを調節するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページを開きます。

- 2 コントロールしたい設定のセクションで、[表現設定] ポップアップメニューから [ホイール] を選択します。
- 3 [マウス] セクションを選択します。
- 4 [ホイール] スライダを調節します。
100% がホイールによる液量調節での最大値に相当します。

ブラシで描画する

Corel Painter では、キャンバス、あるいは、キャンバスの上にあるレイヤーにブラシで描画することができます。[レイヤー] パレットでレイヤーを選択すると、それ以降、ブラシはそのレイヤーに描画します。

「水彩」 ブラシを選択しているときは、「水彩レイヤー」にのみ描画できます。「リキッドインク」 ブラシも同様に、「リキッドインク レイヤー」にのみ描画できます。詳しくは、「水彩レイヤーを使用する」(147 ページ) と「リキッドインク レイヤーを使用する」(153 ページ) を参照してください。

シェイプ、ダイナミック レイヤー、リファレンス レイヤーの上に描画する場合は、先に「確定」して通常レイヤーに変換する必要があります。

ブラシでチャンネルやレイヤーマスクに描画することもできます。詳しくは、ヘルプの「チャンネルを管理/編集する」と「レイヤーマスクを作成する」を参照してください。

選択範囲がある場合は、デフォルト状態では選択範囲の内側だけに描画できます。選択範囲について詳しくは、ヘルプの「選択範囲」を参照してください。

いずれの場合も、ブラシ ストロークは選択されているターゲットに描画されます。描き始める前に、目的の部分が描画対象になっていることを確認してください。

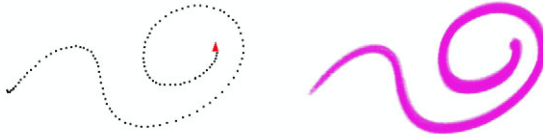
キャンバス上 (レイヤー含む) に描画するには、「ブラシツール」を選択し、絵具で着色する種類のブラシバリエーションで書類ウィンドウ内をドラッグします。ドラッグするたびに、ブラシ ストロークが作成されます。

複雑なブラシバリエーションを使用している場合は、まずストロークが点線で表示され、その後に描画が行われます。たとえば、「インパスト」ブラシの「グルーピー」バリエーションは複雑な計算処理をするため、ストロークの表示が遅れます。すぐに表示されない場合でも、ストロークデータはバッファに記憶されるので、データが失われることはありません。

描画スタイル (フリーハンドと直線)

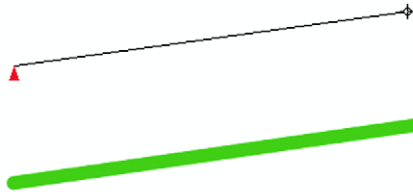
ブラシでのストロークには2種類あり、自由に描ける「フリーハンド」の描画スタイルと、直線だけが描ける「直線」スタイルがあります。描画スタイルは、プロパティバーから切り替えます。

「フリーハンド」スタイルでは、ブラシの動きも動かす方向も自由です。ストロークは、ドラッグしたとおりの形になります。




フリーハンドスタイルを使用すると、ドラッグしたとおりのストロークを作成できます。

「直線」スタイルでは、点から点へと直線で描画します。



「直線」スタイルでは、線の始点でクリックし、次の点でクリックするか、そこまでドラッグします。


「フリーハンド」スタイルで描くには

- 1 ブラシプロパティバーで、[フリーハンド] ボタン  をクリックします。
- 2 キャンバス上でドラッグします。



ショートカットキーを使用して、[フリーハンド] と [直線] の描画スタイルを切り替えることもできます。[フリーハンド] を選択する場合は B キーを押し、[直線] を選択する場合は V キーを押しします。

「直線」スタイルで描くには

- 1 [ブラシ] プロパティバーで、[直線] ボタン  をクリックします。
- 2 キャンバス上で、線の始点の位置でクリックします。
- 3 以下のいずれかの操作を行います。
 - 線の終点となる位置でクリックする。
 - ドラッグしながら終点になる位置を正確に決めて、マウスボタンを離す。始点と終点が直線で連結されます。
- 4 終点から引き続き描画するには、同じように、キャンバス上で別の点をクリックするか、別の点までドラッグします。
点が次々に直線で連結されます。
- 5 線を続けずに終わらせるには、以下のいずれかの操作を行います。

- Return キー (Mac OS) または Enter キー (Windows) を押して、多角形を閉じる。終点が開始点と直線で連結されます。
- [フリーハンド] ボタンをクリックする。多角形を閉じずに、フリーハンドの描画スタイルに戻ります。
- V キーを押す。現在の多角形を閉じずに描画を終了するので、新しい線の描画を開始できます。

ストロークを制限する/フェードする/取り消す

どの描画スタイルでも、45° 単位でストロークを制限できます。「フリーハンド」の場合は、各ストロークはその向きに応じた角度で直線に制限されます。「直線」の場合は、45° 単位で各ポイントが直線で連結されます。

ストロークを適用した後で、不透明度を低く「フェード」したい場合もあります。

完全に削除するには [取り消し] コマンドを使用します。複数のストロークを削除するには、このコマンドを繰り返します。取り消し可能な操作の回数は、環境設定で設定することができます。詳しくは、「取り消し設定」(32 ページ) を参照してください。

ストロークを 45° 単位で制限するには

- Shift キーを押しながらクリックするか、ドラッグします。



「直線」モードでは、[グリッドに吸着] をオンにして、線をグリッドに沿って引くこともできます。これを行うには、[キャンバス]- [グリッド]- [グリッドに吸着] を選択します。

ストロークを「フェード」するには

- 1 [編集]- [フェード] を選択します。
- 2 [取り消し量] スライダーを調節して、目的の不透明度に設定し、[OK] をクリックします。プレビューウィンドウで結果をあらかじめ確認できます。

ストロークを取り消すには

- [編集]- [取り消し] を選択します。




Command + Z キー (Mac OS)、または Ctrl + Z キー (Windows) を押して、ストロークを取り消すこともできます。

パスやシェイプをなぞって描画する

パスやシェイプの輪郭に沿って正確にブラシストロークで描画することができます。この機能には [許容幅] 設定があるので、ブラシストロークがパスやシェイプからどの程度ずれても描画できるかを設定しておきます。ブラシが許容幅の範囲内であれば、パスやシェイプに沿って描画します。その範囲より外に出ると、まったく描けなくなります。

パスやシェイプをなぞって描画するには

- 1 ブラシセレクタからブラシを選択します。
- 2 プロパティバーの [パスをなぞる] ボタンをクリックします。
パスまたはシェイプの許容幅の範囲内にブラシがある限り、自動的に輪郭に沿って描画します。



許容幅の範囲内に複数のシェイプがある場合、選択されているシェイプに整列します。

なぞり描きの許容幅を設定するには

- 1 以下のいずれかを選択します。
 - Mac OS の場合 — [Corel Painter IX] - [環境設定] - [シェイプ] を選択します。
 - Windows の場合 — [編集] - [環境設定] - [シェイプ] を選択します。
- 2 「パスをなぞるとき」のセクションで、[許容幅] ボックスに数値を入力します。
許容幅の単位はピクセルで、1 から 999 までの数値を設定できます。



非表示のシェイプやパスも「なぞり描き」の対象にするには、[非表示のシェイプも対象] チェックボックスをオンにします。

止めると絵具が濃く溜まるブラシにする

レンダリング処理して描画する種類の Corel Painter ブラシは、ゆっくりと動かしたときに、絵具を重ねて吹き付けて「溜める」設定にできます。この設定は、特にエアブラシのストロークを、本物に非常に近いものにするのに有効です。また、ブラシを動かさずに触れているだけで、絵具が流れ続けて溜まる設定にもできます。設定は「ブラシクリエイター」から有効にできます。

絵具が溜まる設定にするには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[間隔] セクションをクリックして開きます。
- 2 [連続付着] チェックボックスをオンにします。



このチェックボックスがオフになっている場合、ブラシを少し動かさないと (たいていはごくわずかで十分ですが) 描画されません。



エアブラシでブラシの位置を止めた例。左から 1 秒、4 秒、7 秒。

角度設定範囲が 360 度のストロークで描く

Corel Painter では、ベアリング (スタイラスの先端の方向) による角度コントロールの範囲に制限がないので、レンダリング処理されていないタイプのブラシでも、360 度全体を角度設定の範囲に使用できます。レンダリング処理されているタイプのブラシは、常にベアリング情報に反応します。ただし、「描点の種類」が [レンダー] のものは、ベアリング情報は使用しません。

ペイントについて

Corel Painter のブラシの多くは、実際の画材をデジタルに再現したものです。例外は、現実の画材では不可能なイメージ処理をするタイプのものです。

Corel Painter の特長は、連続した滑らかなストロークを生成する「レンダリング処理された」ブラシにあります。このタイプのブラシは、選択した色で描画するだけでなく、グラデーションやパターンを使ってペイントすることもできます。レンダリング処理されたブラシについて詳しくは、「スタイラスペンとマウスによる入力」(123 ページ) を参照してください。

Corel Painter では、さまざまな方法でブラシをカスタマイズし、目的に合ったブラシを作成することができます。たとえば、鉛筆を選んで描き始めたあとで、このバリエーションの設定を変更してエアブラシのように描けるブラシにすることもできます。オイルパステルからパステルブラシを作ったり、リークペンにキャメルヘアブラシのような動作をさせることもできます。「品揃えの豊富な画材店」が、無限に棚のある巨大画材店に変貌するのです。画材に制限されず、想像力をぞんぶんに生かした作品づくりができます。ブラシコントロールを使用してブラシをカスタマイズする方法について詳しくは、「ブラシをカスタマイズする」(173 ページ) を参照してください。

Corel Painter のブラシが生成するストロークの特徴は、次のような選択肢によって変化します。

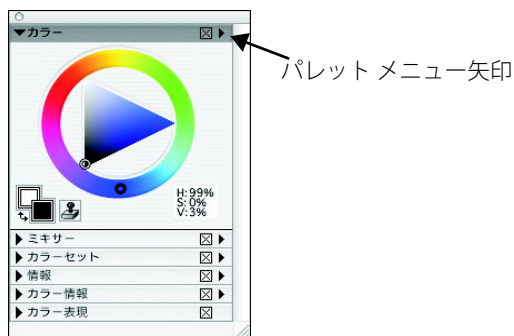
- 選択したブラシのカテゴリ (画材の種類)。詳しくは、ヘルプの「ブラシカテゴリについて」を参照してください。
- ブラシ カテゴリ内で選択したブラシ バリエーションの種類。特定のブラシ バリエーションを選択する方法について詳しくは、「ブラシを選択する」(120 ページ) を参照してください。
- ブラシコントロールの設定。(ブラシサイズ、不透明度、テクスチャを着色する強さ、など)。詳しくは、「ブラシ設定を選択する」(120 ページ) を参照してください。
- 選択されている用紙テクスチャ。テクスチャの変更について詳しくは、「テクスチャを選択する」(100 ページ) を参照してください。
- ペイント材料として使用する色、グラデーション、パターンなど。ペイント材料の選択について詳しくは、「色をペイントする」(130 ページ) と「グラデーションやパターンでペイントする」(133 ページ) を参照してください。
- ブラシ手法。詳しくは、「手法とサブカテゴリ」(185 ページ) を参照してください。

色をペイントする

実際にペイントを始める前に、使用するペイント材料を選択します。たいていの場合には色を使って描くという選択になりますが、どの色でペイントするかを決めれば終わりというわけではありません。Corel Painterには、色に関係する機能がたくさんあり、色にばらつきを設定したり、カラーセットを使うなど、色の使用方法について詳しくは、「カラーの基本」(67ページ)を参照してください。


色でペイントするには

- 1 色で描画するタイプのブラシを選択します。
- 2 [カラー]パレットのメニュー矢印をクリックし、[標準カラー]を選択 (あるいは、選択されていることを確認) します。



- 3 [色相リング]内をドラッグするかクリックして、色相を選択します。
- 4 [彩度/明度トライアングル]内をドラッグするかクリックして、彩度を選択します。
選択した色がメインカラーになり、[色相リング]の下の前面の四角形に表示されます。背面の四角形をクリックし、サブカラーを設定します。サブカラーはキャンパスの色ではなく、2色使いのブラシストロークや2色のグラデーションの作成に使用されます。詳しくは、「メインカラーとサブカラーについて」(70ページ)を参照してください。
- 5 書類ウィンドウでペイントします。



既にイメージ内にある色を使用してペイントするには

- 1 色がつく種類のブラシを選択します。
- 2 Optionキー (Mac OS)、または Alt (Windows) キーを押し下げながら、イメージ内の色をクリックします。
一時的に「ブラシツール」が「スポイトツール」に切り替わり、クリックで色が「採取」されて、メインカラーになります。「スポイトツール」の使用方法について詳しくは、「メインカラーとサブカラーについて」(70ページ)を参照してください。
- 3 書類ウィンドウでペイントします。

2色使いのブラシストロークを作成する

通常は、[カラー]パレットの2つ重なっている四角形の手前側（右側）に表示されるメインカラーを使用してペイントします。この場合、ブラシストロークは1色です。サブカラーを選択して、2色使いのストロークを作成することもできます。

2色使いのブラシストロークを設定するには

- 1 「ブラシセレクタ」で、ブラシカテゴリを選択します。
すべてのブラシで2色使いのブラシストロークを作成できるわけではありません。アクリル、カリグラフィ、チョークなどのブラシは、2色使いのストロークを作成できます。
- 2 「ブラシバリエーションセレクタ」から、[円形]など、レンダリング処理によらない「描点の種類」を持つバリエーションを選択します。
この「描点の種類」のブラシは、レンダリング処理された描点とちがって、「描点ベース」(点を次々に描くブラシ)です。詳しくは、「描点の種類」(180ページ)を参照してください。
- 3 [カラー]パレットのメニュー矢印をクリックし、[標準カラー]を選択します。
[カラー]パレットが表示されていない場合は、[ウィンドウ]-[カラーパレット]-[カラーの表示]を選択します。
- 4 メインカラーの四角形（前面）をクリックします。
- 5 [カラー]パレット、または [カラーセット]パレットで色を選択します。
前面の四角形の色が選択した色に変わります。
- 6 サブカラーの四角形（背面）をクリックします。
- 7 [カラー]パレット、または [カラーセット]パレットで色を選択します。
背面の四角形の色が選択した色に変わります。
- 8 メインカラー（前面）の四角形をもう1度クリックしておきます。
これにより、次に色を選択したときにメインカラーが変更される状態に戻ります。
- 9 [ウィンドウ]-[ブラシコントロール]-[カラー表現の表示]を選択し、[カラー表現]パレットを表示します。
パレットが開いていない場合は、パレットの矢印をクリックして広げます。
- 10 [カラー表現]パレットの [コントローラ]ポップアップメニューから [方向]を選択します。
- 11 書類ウィンドウにT字型をペイントします。さらにループ状や円を試し描きし、ブラシストロークの方向に応じて、どのように色が使用されるかを確認してください。



[カラーセット]パレットを使って色を選択する方法について詳しくは、「カラーセットを使用する」(80ページ)を参照してください。



[コントローラ]の種類をいろいろ変更して、結果を確認してください。たとえば、スタイラスの筆圧に連動して色が変化する設定にするには、ここを [筆圧]にします。

複数の色を拾って描く

ブラシの毛の1本1本が個別に色を拾って、それぞれが違う色で描画する、あるいは、パレットナイフでキャンバスをなでたときに、複数の色にわかれて引きずる、という動作が、「色を拾う」の設定をオンにすることで可能になります。この設定は、ブラシがどのように色を描画するのか、下のピクセルにどう作用するのか、にかかわる機能です。

[色を拾う]がオフの状態では、ブラシが下の色の影響を受ける設定になっている場合、下にある複数のピクセルをサンプリングし、その色の平均を使用して描画します。[色を拾う]をオンにすると、ブラシはブラシのそれぞれの毛の単位で、下の色を拾います。この機能によって、現実により近い混色作用や、微妙なストロークの色変化、クローニング描画の質の向上などがはかれます。

複数の色でペイントするには

- 1 ブラシを選択します。
- 2 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[一般] セクションを開きます。
- 3 [描点の種類] ポップアップメニューから [プリスル] を選択します。
- 4 [ストロークの種類] ポップアップメニューから [マルチ] を選択します。
- 5 [ストロークデザイナー] ページで [塗料] をクリックし、[色を拾う] チェック ボックスをオンにします。これで、ブラシが下にある色を拾うようになります。
- 6 [補充量] と [にじみ] スライダを調節します。
[にじみ] の設定によって、ブラシのストロークと下のペイントがどの程度影響しあうかが決まります。[補充量] の設定を低くし、[にじみ] の設定を高くすると、「色を拾う」機能がはっきりします。[補充量] を0にし、[にじみ] は0ではない設定にすると、ブラシは色を塗るのではなく、すでにある色をこするようなストロークになります。この場合、[にじみ] の値を低くするほど、色を引きずる長さが長くなります。
- 7 このようなストロークの跡を目立たなくするには、[ストロークデザイナー] ページにある [間隔] をクリックし、[間隔] と [最小間隔] スライダを調節します。
- 8 既存のイメージ全体をドラッグし、下にあるピクセルからどのようにサンプリングされるかを確認します。



キャンバスを白以外にすると、色を拾う機能を確認しやすくなります。キャンバスを別の色で塗り潰す方法については、「領域を塗り潰す」(141 ページ) を参照してください。

[にじみ] などのブラシコントロールは、[表現設定] と関連付けることができます。たとえば、[筆圧] を選択すると、スタイラスの筆圧に応じて各ストロークのにじむ程度を変えることができます。詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。

トラブルシューティング

ブラシストロークが表示されない場合は、以下の事項を確認してください。

- メインカラー — [カラー] パレットのメインカラーの四角形 (前面) の色はどうなっていますか? ブラシで描いたときに、この色でストロークが描けていますか? そうでない場合は、メインカラーの四角形をクリックして有効にし、目的の色を選択してください。

- [不透明度] — プロパティバーの [不透明度] の設定を確認し、必要があればポップアップ スライダを調節し、不透明度を上げます。
- [手法] — ブラシの手法がブラシの基本的な性質を決定づけます。ブラシの手法を確認するには、「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナ] ページにある [一般] セクションをクリックします。臭い色の上から明るい色で描いたときに、その色が見えるようにするには、手法を [塗潰し] に設定しておく必要があります。
- [描画モード] — 選択範囲がある状態で描画する場合は、描画モードによって、選択範囲のどの部分に描けるかが変わります。詳しくは、ヘルプの「描画モードを選択する」を参照してください。
- [レイヤー] — キャンバス上に描いているときに、その上にレイヤーがあつて下が見えなくなっていますか? [レイヤー] パレットで、各レイヤーの目のアイコンを閉じ、キャンバスだけを表示すれば確認できます。

グラデーションやパターンでペイントする

Corel Painter のレンダリング処理によるブラシでは、ある色が他の色になだらかに変化する「グラデーション」でペイントすることができます。詳しくは、「グラデーションについて」(90 ページ) を参照してください。また、この種類のブラシでは、「パターン」(模様を繰り返し) をペイントすることもできます。詳しくは、「パターンを使用する」(105 ページ) を参照してください。

パターンをペイントする場合は、パターンの倍率にも注意します。使用するパターンの倍率が、ブラシストロークで使用されるパターンの解像度に影響するからです。

パターンの倍率が小さいと、パターンペンは描くパターンはくっきりしないものになり、倍率が大きいと、パターンペンでの描画は解像度の高いものになります。これは、ブラシがストロークに使用するのが常に「パターン全体」であり、それを現在のブラシサイズに合わせてレンダリングしているためです。パターンの倍率をうんと小さく (20% など) すると、ブラシサイズがパターンより大きくなるので、描かれるパターンがぼやけます。倍率が 100% で最も鮮明なストロークになり、これ以上の倍率に設定しても効果はありません。

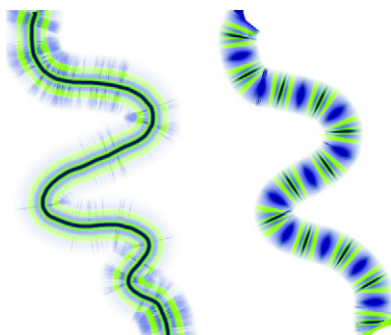
わかりやすいように実例を考えてみます。選択しているパターンの幅が 100 ピクセルで、ブラシのサイズが 50 ピクセルのとき、パターンを 100% に設定すると、100 ピクセル幅のパターンをブラシ サイズが 50 ピクセルに縮小して描画します。Corel Painter には、この処理を簡単に、画像の精度を落とさずに実行する機能があります。パターンを 200% に拡大しても元のパターンのデータは変わらないため、これを 50 ピクセルのブラシでのストロークは、パターンが 100% の倍率のときと同じになります。パターンを 50% に縮小すると、パターンデータはブラシと同じサイズになりますが、このくらいだとブラシストロークにはまだ見てわかるような違いはありません。

もっと倍率を下げてみましょう。パターンのサイズがブラシ サイズよりも小さい場合、ブラシストロークの 50 ピクセルの幅までパターンを拡大する必要があります。この拡大作業がパターンをぼやかせます。まず縮小して、それから拡大すると、イメージは常にぼやけます。この現象は、パターンのサイズがブラシサイズよりずっと小さくなるまで倍率を下げたときに顕著になります。このパターンが倍率 20% のとき、パターンの内容はたった 20 ピクセルのデータになり、元のデータの 80% が損失しています。このパターンが 50 ピクセル (ブラシストロークのサイズ) まで拡大されたとき、データの損失ははっきり目にみえるものになります。倍率をさらに低くすると、ブラシストロークはさらにぼやけます。2%

に下げると、パターンはわずか幅2ピクセルしかなくなり、最大でも4色（横に2ピクセル、縦に2ピクセル）しか含まれなくなります。ブラシストロークに合わせてパターンが拡大されると、もう元のパターンはまったく見えず、ほとんど均一な色のストロークが描かれます。

グラデーションでペイントするには

- 1 ブラシを選択します。
[グラデーション]パレットが表示されていない場合は、[ウィンドウ]-[ライブラリパレット]-[グラデーションの表示]を選択します。
[グラデーション]パレットが開いていない場合は、パレットの矢印をクリックして広げます。
- 2 [グラデーション]パレットの [グラデーションセレクト]からグラデーションを選択します。
パレットの中央にあるプレビューウィンドウに、選択したグラデーションが表示されます。
- 3 以下のいずれかのグラデーション配置ボタンをクリックします。
 - 左から右へ
 - 右から左の折り返し
 - 左から右へ2回
 - 右から左へ
 - 左から右の折り返し
 - 右から左へ2回この配置ボタンの上にあるグラデーション配置プレビューウィンドウに、選択した配置がグラデーションにどのように影響するかが表示されます。グラデーションの配置について詳しくは、「グラデーションについて」(90ページ)を参照してください。
- 4 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[一般] を選択します。
- 5 [描点の種類] ポップアップメニューから、[ソース] が選択可能な描点の種類 ([レンダー] など) を選択します。
- 6 [ソース] ポップアップメニューから以下のいずれかを選択します。
 - [グラデーション]—現在のグラデーションをストロークの幅全体に適用します。
 - [反復グラデーション]—現在のグラデーションをストロークの進行方向に繰り返します。
- 7 書類ウィンドウでペイントします。



[グラデーション] (左) と [反復グラデーション] (右) を
使用したグラデーションのペイント例



[ソース] ポップアップメニューがグレー表示されて選択できない場合は、そのブラシでは色による描画しかできません。その場合は、レンダリング処理タイプのブラシを選択しなおすか、[ソース] ポップアップメニューをアクティブにする描点の種類を選択します。

[グラデーション] パレットでは、グラデーションの種類 (線形、放射状、円形、螺旋形) を選択できますが、ペイントするときは常に「線形」グラデーションが使用されます。



グラデーションの選択は、ツールボックスの [グラデーションセレクト] からでもできますが、ここからは配置設定の変更はできません。前回指定されたものをそのまま使用します。

グラデーションでペイントする場合は、ストロークの方向に注意してください。反対方向に描くとグラデーションが反転します。全体に同じグラデーションにするには、同じ方向に向けて描いてください。

パターンでペイントするには

- 1 色のつくブラシを選択します。
- 2 [パターン] パレットのパターンセレクトでパターンを選択します。
- 3 [パターン倍率] スライダの値を調節します。
- 4 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[一般] セクションを開きます。
- 5 [描点の種類] ポップアップメニューから、[ソース] が変更できる描点の種類 ([レンダ] など) を選択します。
- 6 [ソース] ポップアップメニューから以下のいずれかを選択します。
 - [パターン] — マスク情報を含まないパターンをペイントします。
 - [マスク付きパターン] — パターン内に含まれるマスク情報を使用してペイントします。



[ソース] ポップアップメニューがグレー表示されて選択できない場合は、そのブラシでは色による描画しかできません。その場合は、レンダリング処理タイプのブラシを選択しなおすか、[ソース] ポップアップメニューをアクティブにする描点の種類を選択します。



パターンでペイントする場合は、ストロークの方向に注意してください。反対方向に描くとパターンが反転します。全体に同じパターンにするには、同じ方向に向けて描いてください。

パターンの不透明度でペイントするには

- 1 色のつく種類のブラシを選択します。
- 2 [パターン]パレットのパターンセレクタでパターンを選択します。
- 3 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[一般] セクションを開きます。
- 4 [描点の種類] ポップアップメニューから、[ソース] が選択できる描点の種類 ([レンダー] など) を選択します。
- 5 [ソース] ポップアップメニューから [パターンの不透明度] を選択します。
[パターンの不透明度] は、レンダリング処理ブラシの中では唯一、「重ね塗り」や「塗潰し」の手法が有効で、テクスチャに反応するストロークが描ける設定です。
- 6 イメージ上にペイントします。
パターンの明暗を不透明度に変換したものが、現在の選択色で描画されます。パターン内の明るい色は、透明に (あるいは、ほとんど透明に) レンダリングされます。パターン内の暗い色は、はっきり見える色に (高い不透明度に) レンダリングされます。

エアブラシでペイントする

Corel Painter のレンダリング処理によるエアブラシは非常にリアルで、本物のエアブラシのような感覚で使用できます。レンダリング ブラシの技術により、実際のエアブラシの機能がほぼすべて再現可能です。レンダリング処理ブラシについて詳しくは、「描点の種類」(180 ページ) を参照してください。

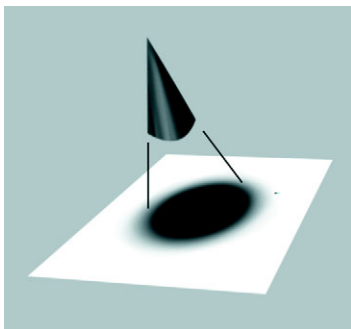
Corel Painter のエアブラシに慣れるには、実際にさまざまなバリエーションを選択してキャンバス上にペイントしてみてください。レンダリング処理タイプのエアブラシであれば、色、パターン、エアブラシのバリエーションなどを使用してペイントできます。バリエーションには、毛のような線を吹き付けるものもあり、キャンバス上の色に吹き付けて位置をずらす、エアブラシのエアだけのようなものもあります。

[エアリング] や [液量] の設定が、どのように連動してリアルなエアブラシの効果を生み出しているかを確認するには、「エアブラシ」カテゴリの「極細スプレー」バリエーションを使用してみてください。

「ブラシクリエータ」の [エアブラシ] の各コントロールの使用方法について詳しくは、ヘルプの [エアブラシ] を参照してください。

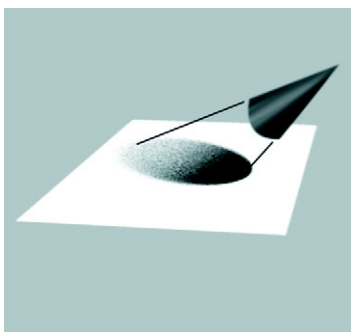
円錐形の断面が吹き付け領域

古いバージョンのデジタルエアブラシは、キャンバス上に淡いドットで描画していました。デフォルトのブラシライブラリにある「デジタルエアブラシ」バリエーションはこのタイプです。このエアブラシを使用すると、円の内側に薄くドットが描画されます。その広がりがたは、懐中電灯で垂直に照らしたときの状態に相当します。スタイラスの「傾き」、「ベアリング」、「筆圧」がどうであれ、描かれる形は常に円形です。インク流量（液量）の調節は、「不透明度」の設定で代替します。



古いバージョンのエアブラシでは、懐中電灯が常に垂直位置にあるような円形の中に、ドットを淡く吹き付けていました。

現バージョンのエアブラシは、スタイラスからの入力による制御に、吹き付け仰角（傾き）、吹き付け方向（方向）、インク流量（ホイール設定）が反応するので、本物のように扱うことができます。たとえば、スタイラスを傾けると、傾きの量を反映して塗料が吹き付けられる領域が変化します。ここでも懐中電灯の光の当たり方で説明しますと、懐中電灯の光は角度が垂直でなくなると、光が当たる領域が円形ではなくなります。円錐形に広がる光の束が斜めに当たると、光の形は「円錐の断面」の形になるのです。Corel Painterのエアブラシも、スタイラスの動きを反映して、さまざまな「円錐の断面」の形で描画します。



角度と傾きの状態によって、Corel Painterのエアブラシが描く円錐の断面の形状とサイズが決まります。

極端に傾けると、絵具がキャンバスの広い領域に広がります。スタイラスから非常に離れた場所までが描画領域になるため、ブラシの動作が遅くなる可能性があります。

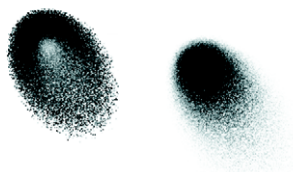
広がりを調節する

エアブラシの広がる範囲は、「ブラシクリエータ」で調節できます。エアブラシの「広がり」は、ペイントする際にエアブラシが吹き付ける絵具の広がりにあたります。つまり、エアブラシの先端から広がる円錐形の底の大きさを設定していることになります。

「広がり」の設定は、30度から40度くらいが最適です。「広がり」を狭くし、スタイラスを極端に傾けると、絵具が吹き付けられる位置がカーソルから離れてしまいます。

エッジを変化させる

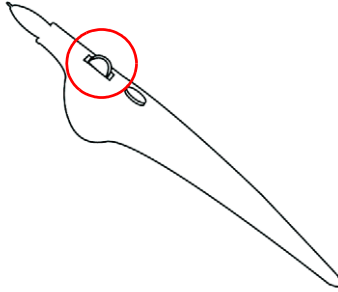
エアブラシから吹き付けられるペイントのエッジを変化させて、好みの柔らかさにすることができます。これは、「ブラシクリエータ」で「ブラシチップのタイプ」(筆先)を選択して行います。それぞれのブラシチップによって、適用するペイントのエッジが異なります。詳しくは、「ブラシチップのタイプ」(190ページ)を参照してください。



「水彩ブラシチップ」を使用したエアブラシのエッジ (左) と「標準ブラシチップ」のエアブラシのエッジ (右)

液量を調節する

吹き付けるドットの色濃さを変化させるには、これまでどおり [不透明度] を調節する方法もありますが、「エアブラシ (極細-ホイール)」バリエーションなどのエアブラシでは、スタイラスのホイールコントロールを使用して調節することができます。本物のエアブラシでニードルを調節するように、ホイールコントロールを使用してエアブラシの液量、すなわち吹き付ける絵具の量を調節することができます。



多くのエアブラシ スタイラスでは、ホイールコントロールでエアブラシの液量が調節できます。

飛沫のサイズを調節する

エアブラシでは、飛沫のサイズを調節することができます。これは、ブラシサイズの調節とは異なります。ブラシサイズを調節すると、スプレーされる飛沫の総量が変化します。

エアブラシの飛沫のサイズを変更するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[一般] セクションを開きます。
- 2 [描点の種類] ポップアップメニューから [エアブラシ] を選択します。
- 3 左の列からサイズのセクションを選択して開きます。
- 4 飛沫を小さくする場合は、[密度] スライダを左に、大きくするには右に動かします。



飛沫のサイズをあまり大きくすると、期待どおりの結果にならない場合があります。

[密度] スライダは、[エアブラシ (ピクセル)] や [エアブラシ (線状)] を使用しているバリエーションには利用できません。

エアブラシからの液量を増減するには

- 液量を減らすには、スタイラスのホイールを前に向かって回します。液量を増やすには、スタイラスのホイールを後ろに向かって回します。



「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページにある [エアブラシ] セクションを開き、[液量] と [最小液量] スライダを調節します。[液量] には、最大液量を設定します。[最小液量] には、[液量] のパーセントで液の最小量を設定します。

[エアブラシ] のバリエーションによって、[表現設定] スライダの [反転] チェック ボックスをオンにするとホイールの動作を反対にすることができます。また、[液量] の [表現設定] ポップアップメニューからオプションを選択すると、速さや筆圧などの他のスタイラス情報でも液量のコントロールができます。

ストロークの記録と再生

Corel Painter では、描いたストロークを記録しておき、このデータを使って文書ウィンドウでクリックするごとに、繰り返し再生することができます。これは、ハッチング効果を作成する場合など、同じストロークを作成するときに非常に効率的な方法です。



記録したブラシ ストローク (上) を三角形の選択範囲内で再生した例

また、記録したストロークを「自動再生」機能と併用し、記録したストロークをページ内のランダムな位置に自動的に繰り返し作成することもできます。

記録したストロークは、保存しておいて後でそのデータを再利用してペイントすることができます。これは、作業に使用するのがスタイラスだったりマウスだったりする場合に、特に有効です。スタイラスを使用したブラシ ストロークを記録して保存しておけば、その後、マウスを使用しているときでもスタイラスのような表現のストロークを作成できます。

Corel Painter には、多数のブラシ ストローク スクリプトが最初から保存されています。このデータはそのまま再生するのにも、自由なブラシ ストロークの制御データとしても使えます。「ストロークの使用」がオンになっているあいだ、フリーハンドによる描画はスクリプトのストローク データを反映したものになります。これにより、マウスを使用しているときでも、タブレットとスタイラスを使用したときのようなストロークを作成できます。

ストロークを記録するには

- ブラシセクタでメニュー矢印をクリックし、[ストロークの記録] を選択します。
記録開始直後に描いたストローク 1 つが記憶されます。

ストロークを再生するには

- 1 ブラシセクタでメニュー矢印をクリックし、[ストロークの再生] を選択します。
- 2 ストロークを再生して描画したい位置でクリックします。
クリックした場所を中心に、ストロークが作成されます。ストロークは、何度でも繰り返し作成することができます。
- 3 ブラシセクタでメニュー矢印をクリックし、[ストロークの再生] を選択して、再生をオフにします。

ストロークをランダムに再生するには

- ブラシセレクトでメニュー矢印をクリックし、[自動再生]を選択します。
ランダムな位置にストロークの再生が自動的に繰り返されます。終了するには、画面内でクリックします。

ストロークを保存するには

- 1 ブラシセレクトでメニュー矢印をクリックし、[ストロークの保存]を選択します。
- 2 [ストロークの保存] ダイアログ ボックスで、保存するストロークの名前を指定します。
メモリ上にあったストロークデータが保存され、保存済みストロークのリストに追加されます。

保存したストロークを選択するには

- ブラシセレクトでメニュー矢印をクリックし、[ストローク] を選択して、保存されているストロークを選択します。
「ストロークの再生」と、「ストロークデータの使用」で、このストロークが使用されます。

ストローク データを使用するには

- 1 ブラシセレクトでメニュー矢印をクリックし、[ストローク] を選択して、以下の保存データから選択します。
 - [筆圧調整]— スタイラスの筆圧によってブラシ ストロークを変化させたデータ。
 - [360度回転]— スタイラスのベアリングを 360 度回転させたデータ。
 - [サイズ/方向調整]— ブラシのサイズとスタイラスのベアリングを変化させたデータ。
 - [サイズ/傾き調整]— ブラシのサイズとスタイラスの傾きを変化させたデータ。
 - [フェード イン/アウト]— ブラシ ストロークの開始点と終了点をフェードしたデータ。
 - [ショート ストローク]— 短いストロークのデータ。
 - [回転]— スタイラスのベアリングを回転させたデータ。自分で保存したブラシ ストローク データも選択して使用できます。
- 2 ブラシセレクトでメニュー矢印をクリックし、[ストローク データの使用] を選択します。
- 3 ブラシ ストロークを描画します。

塗潰しを使用する

Corel Painter には、イメージをペイント材料で塗り潰すためのオプションが多数用意されています。イメージの塗潰しには、グラデーション、パターン、テキスタイル、色を使用できます。塗潰しは、イメージの一部、イメージのレイヤー、アルファチャンネル、またはイメージ全体に適用できます。また、「塗潰しツール」を使用し、ピクセルの色で塗り潰しの範囲を制御することもできます。

領域を塗り潰す

イメージ領域の塗り潰しには、グラデーション、パターン、テキスタイル、色を使用できます。

テクスチャでも塗り潰せるのでしょうか? テクスチャとは用紙の質感のことで、単独では色がないため、塗り潰しには使えません。しかし、テクスチャはさまざまな「効果」から使用することで、イメージに反映されます。「表面処理効果」の多くのもので、テクスチャが参照データとして使用できます。表面処理効果について詳しくは、「表面テクスチャを使用する」(257 ページ) とヘルプの「その他の表面処理効果を使用する」を参照してください。

イメージの領域を塗り潰すには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - イメージの一部だけを塗り潰すには、その範囲を選択する。
 - レイヤーを塗り潰すには、[レイヤー]パレットでそのレイヤーを選択する。
 - アルファチャンネルを塗り潰すには、[チャンネル]パレットでそのチャンネルを選択する。
 - 選択範囲がないことを確認して、イメージ全体を塗り潰す。
- [効果] - [塗り潰し] を選択するか、Command + F キー (Mac OS) または Ctrl + F キー (Windows) を押します。
- [塗り潰し] ダイアログ ボックスで、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 選択色
 - パターン
 - グラデーション
 - テキスタイル
- [不透明度] スライダーを調節します。



Corel Painter では領域の塗り潰しに、現在選択している色、パターン、グラデーション、またはテキスタイルが使用できます。「塗り潰し」ダイアログを開いたまま、違う色、パターン、その他を選択することも、関連パレットでの設定変更も可能なので、プレビューで確認しながら調節します。

イメージを色で塗り潰す

「塗り潰しツール」を使用し、ピクセルの色を基準に判別したイメージ領域を塗り潰すこともできます。この方法は、キャンバス上でもチャンネル内でも使用できます。色の境界の内側を、現在の [許容幅] および [ぼかし] の設定値に基づいて塗り潰します。

[許容幅] は、選択したピクセルの色からどの程度まで違う色まで範囲に入れるか、という設定です。[許容幅] に低い値を設定すると、「塗り潰しツール」でクリックした位置のピクセルの色に非常に色が似ていて、しかも地続きになっているピクセルだけが塗り潰され、値を高くするほどより範囲内に入る領域が大きくなります。



[境界ぼかし] は、塗り潰しの境界を目立たなくするために、[許容幅] のすぐ外側にある色のピクセルを半透明に塗り潰す濃さの設定です。[境界ぼかし] を「0」(デフォルト) に設定すると、[許容幅] の範囲にあるピクセルだけが塗り潰されます。低い値を設定すると、[許容幅] のやや範囲外にある色のピクセル

が半透明に塗り潰され、高くするほど半透明に塗り潰される色の範囲が広がります。ピクセルの色が [許容幅] の範囲から遠くなるに従って、より薄く塗り潰されます。通常、[境界ぼかし] を高くするときは、[許容幅] を低くします。

[色の保護] は、間違って塗り潰してしまわないように特定の色の領域を保護する機能です。色を指定して、「塗り潰しツール」でクリックしても塗り潰されないように設定します。デフォルトの設定では、色の指定は黒になっています。

「塗り潰しツール」は、境界線があれば、その中だけを塗り潰します。特に、アンチエイリアスが適用されている線で囲まれた領域の内側を塗り潰す場合に便利です。線には影響を与えずに領域を完全に塗り潰すには、線画から選択範囲を作成しておくという方法もあります。選択範囲で制限をかけると、塗り潰しのときに保護されます。

イメージを色で塗り潰すには

- 1 ツールボックスから「塗り潰しツール」を選択します。
- 2 プロパティバーの [イメージの塗り潰し] ボタン  をクリックします。
- 3 [塗り潰し方法] ポップアップメニューから、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - [選択色] — 選択されている色で塗り潰します。
 - [グラデーション] — 選択されているグラデーションで塗り潰します。
 - [クローンソース] — 現在のクローンソース イメージを使用して塗り潰します。クローンソースが設定されていない場合は、選択されているパターンで塗り潰します。
 - [テキスタイル] — 選択されているテキスタイルで塗り潰します。
- 4 [許容幅] ボックスに値を入力するか、スライダを調節して、塗り潰す領域の色の揺れの範囲を指定します。
- 5 [境界ぼかし] ボックスに値を入力するか、スライダを調節して、[許容幅] の範囲外のピクセルを塗り潰してぼかす度合いを指定します。

境界にそって塗り潰しの色が周になじむようにするには、[アンチエイリアス] チェック ボックスをオンにします。この設定で、塗り潰しのエッジが柔らかくなります。[境界ぼかし] を 0 または極端に低くするときは、アンチエイリアスを適用した方が良い結果になります。最後に、イメージの塗り潰したい部分でクリックします。

期待どおりの結果にならなかった場合は、「取り消し」をして、設定を変更してからやり直します。



「塗り潰しツール」でドラッグすると、ドラッグの領域に入った四角形の内部だけが塗り潰されるように制限できます。

保護する色を選択するには

- 1 [カラー] パレットで、保護する色を選択します。
- 2 ツールボックスの「塗り潰しツール」アイコンをダブルクリックします。
- 3 [カラーの保護] ダイアログ ボックスで、[設定] をクリックします。
カラー タイルの色が選択色に変わり、[カラーの保護] チェック ボックスがオンになります。

選択範囲を作成して線画を保護するには

- 1 [選択範囲]- [自動選択] を選択します。
- 2 [自動選択] ダイアログ ボックスで、[参照元] ポップアップメニューから [画像の明るさ] を選択し、[反転] チェック ボックスにチェックをつけます。
- 3 [OK] をクリックします。

色の濃い線画を保護する選択範囲が作成されます。

この方法を使用した場合、アンチエイリアスを適用した線や、黒以外の線は一部半透明になります。選択部分の透明度を細かく設定する必要がある場合は [選択範囲]- [色選択] を使用してください。

色漏れの制限と防止

複雑なドローイングでは、輪郭に隙間がある場合もあります。このような場合に塗潰しを行うと、意図しない部分まで塗潰しの色が漏れ、場合によってはイメージ全体が塗り潰されてしまうことがあります。イメージを見ただけで、あらかじめどこが色漏れを起こすかわかるとは限りません。狭い領域内をクリックしたのに、「塗潰しの範囲を検索中...」というメッセージが表示された場合は、色が漏れて予想以上の範囲が塗り潰される可能性があります。このような場合は、その塗潰しを中断します。

色漏れは、四角形の領域を作って制限することができます。カートゥーン系の線画では、髪の毛、鳥の尻尾、ブラシの毛のように、線が故意に開いている領域も塗り潰さなければなりません。漏れを特定の領域だけに制限することで、線が開いている部分でもその内部だけを塗り潰すことができます。また、線画から選択範囲を作成し、「選択範囲を作成して線画を保護するには」(144 ページ) を参照、選択範囲をチャンネルに保存した上、チャンネルを塗り潰しに合わせて編集し、その後、選択範囲にもう一度読み込んで、色漏れを制限することもできます。チャンネルの編集について詳しくは、ヘルプの「チャンネルを管理/編集する」を参照してください。

塗り潰しを中断するには

- Command+. (ピリオド) キー (Mac OS) または Ctrl+. (ピリオド) キー (Windows) を押します。



間に合わなかった場合は、[編集]- [取り消し (塗潰しツール)] を選択するか、Command+Z キー (Mac OS) または Ctrl+Z キー (Windows) を押して、領域の外側まで漏れてしまった塗り潰し作業を取り消します。

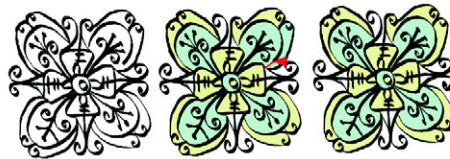
色の漏れを制限するには

- 1 ツールボックスから「塗潰しツール」を選択します。
- 2 ドラッグして、塗り潰したい領域がぎりぎり入るような四角形を作成します。
色漏れが発生しなければ、線の内側の領域だけが塗り潰されます。色漏れが生じてしまっても、領域の外側へはみ出しますが、四角形より外へは広がりません。

色の漏れを閉じ込めるには

- 1 線画から選択範囲を作成します。
詳しくは、「選択範囲を作成して線画を保護するには」(144 ページ) を参照してください。

- 2 [選択範囲] - [選択範囲の保存] を選択します。
- 3 [選択範囲の保存] ダイアログ ボックスで、[保存先] ポップアップ メニューから [新規] を選択します。
- 4 [OK] をクリックします。
新規のチャンネルが [チャンネル] パレットに表示されます。
- 5 [チャンネル] パレットでそのチャンネルを選択します。
- 6 ブラシセクタで、線を作成したときと同じブラシを選択します。
- 7 [カラー] パレットで、現在のメインカラーを黒に設定します。
- 8 チャンネルにペイントして、線画の隙間を埋めます。
- 9 [選択範囲] - [選択範囲の読み込み] を選択します。
- 10 [選択範囲の読み込み] ダイアログ ボックスで [使用チャンネル] ポップアップ メニューから編集したチャンネルを選択します。
- 11 [現在の選択範囲と入れ替え] のオプションを選択して読み込みを実行し、元の選択範囲と置き換えます。



チャンネルを編集して、隙間を埋めます。チャンネルの編集作業が終わったら、チャンネルを必ず選択範囲に読み込み直してください。

水彩



Corel Painter では、「水彩レイヤー」を使用する水彩と、「デジタル水彩」の2種類の水彩があります。

水彩の基本

「水彩」ブラシは専用の水彩レイヤーを使用し、この特殊なレイヤーによって、絵具が流れ、混ざり、紙に浸みこむリアルな挙動を可能にしています。他のレイヤーと同じく、「水彩レイヤー」も独立したレイヤーなので、キャンバスや他のレイヤーに影響を与えずに、ペイントだけでなく消去やぼかしなどの編集も行うことができます。たとえば、別のレイヤーに鉛筆で輪郭を描き、その上に「水彩レイヤー」を作成して着色すれば、鉛筆の輪郭線を崩すことなく作業ができます。




1つのレイヤーで線画を描き、独立した水彩レイヤーで水彩着色することができます。

水彩レイヤーを使用する

キャンバス上のイメージは、「水彩レイヤーに変換」コマンドで、キャンバスから「水彩レイヤー」にイメージを移動することができます。これは、写真などを水彩ブラシで加工したいときに便利です。また、「水彩レイヤー全面をぼかす」コマンドを実行すると、設定に従って「水彩レイヤー」全体に「ぼかし」の処理がかかります。現在選択されているレイヤーが「水彩レイヤー」ではない場合、「水彩」ブラシで画面に触れたとき、自動的に新しい「水彩レイヤー」が作成されます。

「水彩レイヤー」は [レイヤー] パレットのリストでは、青い水滴のアイコンつきで表示されます。水滴がしたたるアニメーションは、水彩ブラシで描いたストロークの乾燥がまだ終わっていない状態を表します。このアイコンの状態には注意してください。処理が終わらないうちに次々にストロークを描くと、特に乾燥に時間がかかる設定になっているブラシの場合、非常に処理が重い状態になります。そうなった場合は、乾燥処理が全部終わるまで、次のストロークを描かずに待つようにします。

新規水彩レイヤーを作成するには

- 1 [ウィンドウ]- [レイヤーの表示] を選択して、[レイヤー] パレットを表示します。
[レイヤー] パレットが開いていない場合は、パレットの矢印をクリックして広げます。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - パレットのメニュー矢印をクリックし、[新規水彩レイヤー] を選択する。
 - [レイヤー] パレットの下部にある [新規水彩レイヤー] ボタン  をクリックする。

キャンバスイメージを水彩レイヤーに変換するには

- 1 キャンパスの上から「水彩」ブラシでいくつかストロークを描きます (自動的に水彩レイヤーが作成されます)。
- 2 [ウィンドウ]- [レイヤーの表示] を選択して、[レイヤー] パレットを表示します。
- 3 パレットのメニュー矢印をクリックして、[キャンバスを水彩レイヤーに変換] を選択します。

水彩レイヤーにぼかしをかけるには

- 1 水彩レイヤーで描画した後、目的に合った「ぼかし」設定のある水彩ブラシのバリエーションを選択します。
- 2 [ウィンドウ]- [レイヤーの表示] を選択して、[レイヤー] パレットを表示します。
- 3 パレットのメニュー矢印をクリックして、[水彩レイヤー全面をぼかす] を選択します。



ぼかしの動作を止めるには、[レイヤー] パレットのメニュー矢印をクリックして [水彩レイヤー乾燥] を選択します。

水彩ブラシバリエーションを使用する

「水彩ブラシ」のバリエーションは、本物の水彩のような挙動と描き味が特徴です。消しゴム類以外の水彩ブラシのバリエーションは、すべて用紙のテクスチャに反応します。

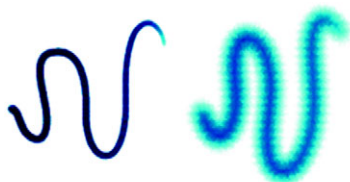
水彩消しゴム類を除くすべての「水彩ブラシ」のバリエーションは、スタイラスの筆圧でストロークの太さが変化し、筆圧が高いとストロークが太くなり、低いと細くなります。

水彩の描点の種類

「水彩」ブラシで選択可能な「描点の種類」について詳しくは、「描点の種類」(180 ページ) を参照してください。

水彩コントロール

「ブラシセレクト」から「水彩」ブラシを選択した場合、水彩コントロールが有効になります。「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページ、または [ブラシコントロール] パレットの水彩コントロールから、ブラシサイズの調節、ぼかしの量、テクスチャの出かたなど、水彩ブラシについてさまざまな設定ができます。詳しくは、「水彩コントロール」(215 ページ) を参照してください。

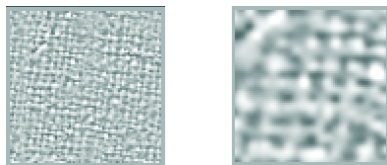


ぼかしの適用前と適用後の水彩ストローク

テクスチャを使用する

[水彩] ブラシのストロークでは、絵具が流れ、混ざり、あるいは浸み込むときに、テクスチャが反映されます。選択されているテクスチャの濃淡 (明暗データ) によって、絵具のぼかしのかかりかた、乾燥のときの表現が変化します。

[テクスチャ] パレットのスライダを調節して、水彩ブラシの変化を試してみてください。[倍率] スライダは、テクスチャのきめの細かさをコントロールします。[コントラスト] スライダは、「水彩レイヤー」の表面のテクスチャの凹凸の程度をコントロールします。[コントラスト] スライダを右に動かすと、テクスチャの出かたがよりはっきりします。詳しくは、「用紙テクスチャを使用する」(99 ページ) を参照してください。

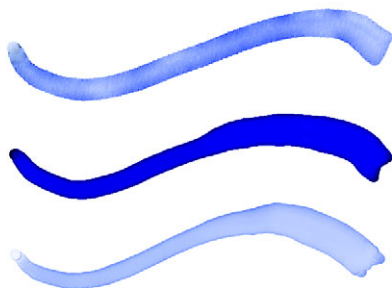


[倍率] スライダは、テクスチャの目の細かさをコントロールします (左 = 50%、右 = 200%)。

デジタル水彩を使用する

「デジタル水彩」ブラシは、キャンバスにも通常のレイヤーにも直接ペイントでき、「水彩」ブラシと同じような効果を個別のレイヤーを使わずに作成することができます。デジタル水彩には、Corel Painter 6 の水彩の動作が統合されて、水彩境界を動的に調節できるようになりました。Corel Painter IX と Corel Painter 8 では、デジタル水彩の処理方法が異なります。Corel Painter 8 から、デジタル水彩デー

タを含む Corel Painter IX のファイルを開くことができますが、内容が違ってしまふことがあります。Corel Painter 8 で開いたときに、意図したとおりに見えるよう確実に期すためには、あらかじめ Corel Painter IX でデジタル水彩を乾燥しておきます。



「デジタル水彩」ブラシを使うと、別レイヤーを作らずに「水彩」ブラシに似た描画をすることができます。[ぼかし]、[不透明度]、[水彩境界]などの項目の設定で、どんなストロークになるかを調節します。

デジタル水彩のぼかし

「デジタル水彩」ブラシでも「ぼかし」を使って、輪郭のにじんだストロークを作成することができます。また、プロパティバーにあるコントロールを使って、ぼかしの量を調節することができます。

ぼかしを調節するには

- 1 「デジタル水彩」ブラシのバリエーションのひとつでいくつかストロークを描きます。
ぼかしを一部分だけに適用するには、選択ツールで範囲を選択しておきます。ぼかし効果は選択範囲だけに適用されます。
- 2 プロパティバーで [ぼかし] ポップアップスライダを調節します。
ぼかしを強くする場合は右へ、弱くする場合は左へスライダをドラッグします。
- 3 [レイヤー]パレットのメニューから [デジタル水彩をぼかす] を選択するか、あるいは、[レイヤー]-[デジタル水彩をぼかす] を選択すると、同じレイヤーにあるデジタル水彩のストロークに、設定の量を反映した「ぼかし」がかかります。



ブラシストロークそのものの設定を変更したい場合は、描く前に [ぼかし] スライダで調節しておきます。

[ぼかし] スライダは、[ブラシコントロール]パレットや、「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページにある [デジタル水彩] セクションにも配置されています。

水彩境界

「デジタル水彩」のブラシストロークの輪郭に絵具を含んだ水が溜まる挙動は、[水彩境界] スライダーで調節します。すでに描いてしまったストロークでも、まだ「乾燥」していないものであれば、「水彩境界」を調節して動的に変化させることができます。この設定を変えると、未乾燥のすべての「デジタル水彩」ストロークに影響します。ある設定からもう変化しないようにするには、「乾燥」しておきます。こうしておく、次にデジタル水彩で描いたブラシストロークの「水彩境界」を調節するときに、前に描いた部分まで影響しません。

水彩境界を調節するには

- 1 「デジタル水彩」ブラシのバリエーションのどれかでストロークを作成します。
- 2 プロパティバーで [水彩境界] スライダーを調節します。
溜まり効果を強くする場合は右へ、弱くする場合は左へスライダーをドラッグします。



ブラシストロークに適用する前に、[水彩境界] スライダーで水彩境界を調節しておくこともできます。

[水彩境界] スライダーは、[ブラシコントロール] パレットや、「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページにある [デジタル水彩] セクションにも配置されています。

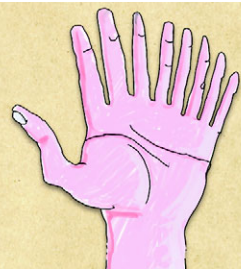
デジタル水彩ブラシストロークを乾燥するには

- [レイヤー]- [デジタル水彩を乾燥する] を選択します。



いったんデジタル水彩ブラシストロークを乾燥させると、水彩境界を調節することはできなくなります。

リキッドインク



Corel Painterの「リキッドインク」ブラシは、粘りけのあるインク メディウムのような画材をシミュレートするブラシです。


リキッドインク レイヤーを使用する

リキッドインク レイヤーは、[レイヤー]パレットに黒いインクの水滴アイコンつきで表示されます。

新規リキッドインク レイヤーを作成する

現在選択されているレイヤーが「リキッドインクレイヤー」でない場合、「リキッドインク」ブラシで画面に触れたとき、新規の [リキッドインク]レイヤーが自動的に作成されます。

新規のリキッドインク レイヤーを作成するには

- 1 [ウィンドウ]- [レイヤーの表示] を選択して、[レイヤー]パレットを表示します。
[レイヤー]パレットが開いていない場合は、パレットの矢印をクリックして広げます。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - [レイヤー]パレットのメニュー矢印をクリックし、[新規リキッドインク レイヤー]を選択する。
 - [レイヤー]パレットの下部にある [新規リキッドインク レイヤー] ボタン  をクリックする。

リキッドインク レイヤーの属性を設定する

[リキッドインク レイヤー属性] ダイアログ ボックスから、奥行きの外観やインクの境界のしきい値が設定できます。さまざまな設定を試してみてください。

リキッドインク レイヤーの属性を設定するには

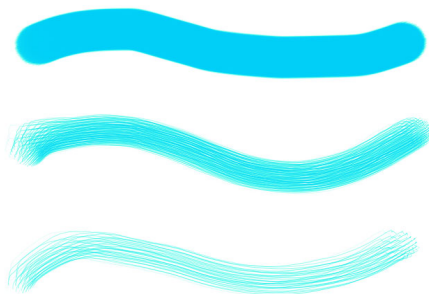
- 1 [レイヤー]パレットで、編集する [リキッドインク]レイヤーをダブルクリックします。
- 2 [リキッドインク レイヤー属性] ダイアログ ボックスで、以下のことができます。
 - [名前] ボックスにレイヤーの名前を入力する。
 - [上]と [左]の各ボックスで、レイヤーの位置を調節する。
 - [備考] ボックスにレイヤー情報を入力する。
 - [しきい値] スライダを動かして、表示されるインクの量を設定する。
 - [量] スライダを動かして、ブラシストロークの見た目の高さ (立体効果) の量を設定する。

リキッドインク コントロールを使用する

「ブラシセレクト」から「リキッドインク」ブラシを選択した場合、「リキッドインク」コントロールが有効になります。「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページのコントロールからは、リキッドインク ブラシのタイプ、サイズ、滑らかさ、ストロークのインク量など、「リキッドインク」ブラシのさまざまな項目が設定できます。詳しくは、「リキッドインク コントロール」(220 ページ) を参照してください。

サイズ

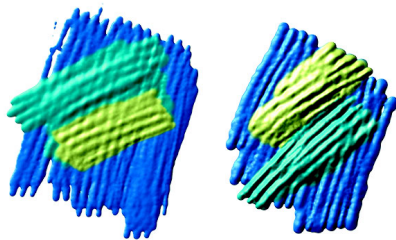
[ストロークデザイナー] の [サイズ] セクションにある [密度] スライダで、ブラシの毛の間隔が設定できます。設定をいろいろに変えて、さまざまなリキッドインク ブラシがどう変化するか、確認してみてください。数値を上げるとブラシの毛の間隔が広くなり、数値を下げると、こってりしたストロークになります。「リキッドインク」ブラシでは、インクに粘りがあるので、ブラシの毛を 1 本ずつ判別しにくくなっています。



リキッドインク ブラシのストロークの [密度] スライダ
設定による変化

表現設定

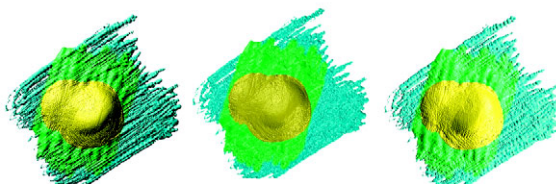
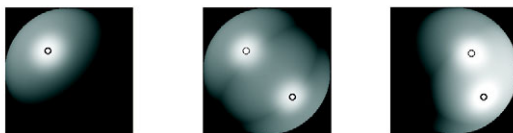
[ストロークデザイナー] ページの [リキッドインク] セクションの [表現設定] の設定で、リキッドインクの挙動を変化させることができます。たとえば、ストロークのインク量 (ボリューム) を、[速度] や [方向] によって変化させる設定にできます。また、[筆圧] による表現で、ストロークを重ねたときの結果をコントロールすることもできます。詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。



左は軽い筆圧でストロークを重ねた結果。右はもっと強い筆
圧で描いた厚いストロークの重なり。

照明効果

[キャンバス面の照明] コントロールを使用すると、リキッドインク ブラシの立体感を出している照明に、光源を追加したり、角度を変更したりできます。照明について詳しくは、ヘルプの「キャンバス面の照明を調節する」を参照してください。



照明の角度を変えたり、光源を追加したりして、リキッドインクのスโตรークの奥行き感を調節します。

インパスト



インパストは、キャンバスに厚く絵具を塗って立体感を出す古典絵画のテクニックです。Corel Painterでは、「インパスト」とは厚みがあって立体的に見えるストロークによるペイント機能を指します。幅広い種類のブラシで「インパスト」が使えるので、厚塗りの油絵や、表面に質感のあるチョークなど、さまざまな画材をシミュレートできます。

インパストの基本

「インパスト」ブラシカテゴリからブラシバリエーションを選択してキャンバス内に触れると、自動的に「インパストレイヤー」が作成されて、インパストで描画されるようになります。このタイプのブラシのストロークは表面に質感のある立体的なものになります。インパスト効果のあるブラシストロークの外観は、「奥行き」と「光源コントロール」の設定で変化します。

「ブラシクリエータ」や [ブラシコントロール]パレットから、Corel Painterのほとんどのブラシバリエーションを、カスタムインパストブラシに変換することができます。



インパストを使用すると、豊かな質感のあるペイントができます。

インパストレイヤーを使用する

インパストブラシを使用すると、ストロークの厚みの情報は、バーチャルなインパストのデータ専用の「インパストレイヤー」に書き込まれます。インパストレイヤーは、独立したレイヤーではないので、[レイヤー]パレットには表示されません。

インパストのデータは、このインパストレイヤーに保存されます。追加レイヤーのデータについても同じインパストレイヤーが担当します。インパストが「オン」になっているときに、照明が作用して立体的に見える効果も、このインパストレイヤーの機能です。

インパストレイヤーをアクティブにする/オフにする

- インパストレイヤーをアクティブにするには、書類ウィンドウの [インパスト] アイコンをクリックします。
- インパストレイヤーをオフにするには、同じアイコンをもう一度クリックします。



書類ウィンドウの枠のインパストアイコン

インパストレイヤーを消去するには

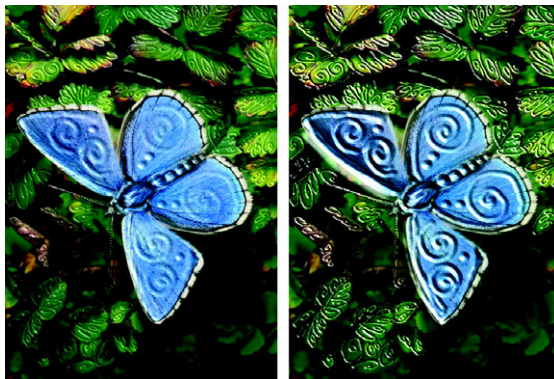
- [キャンバス]- [インパストの消去] を選択します。

インパスト効果を作成する

「インパスト」カテゴリのバリエーションを使うと、さまざまなインパスト効果のあるブラシストロークで描画できます。こういったブラシは、厚塗りの油絵など、さまざまな実際の画材に見られる厚みをシミュレートしています。インパスト効果の出かたは、ペイントの厚み（奥行き）を変えることによって調節します。詳しくは、「インパストコントロール」（213ページ）を参照してください。

[キャンバス面の照明] ダイアログボックスの [量]、[ピクチャ]、[光沢]、[反射] の各設定によって、インパストの厚みの見えかたを調節できます。ここでの設定はいつでも変更して、見えかたを変えることができます。

- [量] スライダーでは、インパストレイヤー全体の厚みを調節します。個別のブラシストローク単位で立体感が変化したり、さまざまなブラシストロークの相対的な厚みが変化するわけではありません。



[量] スライダの設定で、インパストレイヤー全体の奥行きの外観を調節します。

- [ピクチャ] スライダは、イメージの色の量を調節します。値を最低に設定すると、色が失われ、イメージはハイライトのみで表示されます。
- [光沢] スライダは、ストロークの表面に出るハイライトの量を調節します。値を高くするほど、金属質のストロークになります。
- [反射] スライダは、表面テクスチャにマッピングしたクローンソースのイメージやパターンを、どの程度の量（パーセント）表示するかを調節します。詳しくは、「反射マップを使用する」(266 ページ) を参照してください。

ここでの調節は、インパストレイヤー全体に対する設定です。それぞれのブラシストロークの「奥行き」を変えるには、スタイラスの設定を変えたり、ストロークを重ねます。詳しくは、「ストロークの奥行き相互作用を調節する」(161 ページ) を参照してください。

また、インパストのあるブラシストロークに当たる照明の性質の設定や、光源の追加と削除、光の色と位置の変更もできます。詳しくは、「キャンバス面の照明を設定する」(165 ページ) を参照してください。

カスタム ブラシを作成するには、「ブラシクリエイター」でブラシの設定を変更します。詳しくは、「カスタムインパスト ブラシを作成する」(160 ページ) を参照してください。

インパスト効果を作成するには

- 1 書類ウィンドウの右上隅にある [インパスト] アイコンをクリックします。
- 2 「ブラシセレクト」のカテゴリリストから「インパスト」を選択します。
- 3 「ブラシセレクト」のバリエーションリストからバリエーションを選択します。
- 4 [キャンバス]- [キャンバス面の照明] を選択します。
- 5 [キャンバス面の照明] ダイアログボックスで、スライダを使用して [外観 (奥行き)] や [光のコントロール] の属性を設定します。
- 6 キャンバスまたはレイヤー上に描画します。

カスタム インパスト ブラシを作成する

「ブラシクリエイター」の [インパスト] セクションのブラシ設定を使用すると、ほとんどのブラシバリエーションを「インパスト」効果のあるブラシに変えることができます。このセクションの項目から、ストロークが使用する「奥行きの方法」、奥行きの量、ブラシストロークの相互作用を設定します。インパスト設定は、ブラシのほかの設定項目と同様に、ブラシバリエーションの一部として保存したり、使用中のブラシをインパスト ブラシに変更したりできます。ブラシバリエーションの作成について詳しくは、「ブラシをカスタマイズする」(173 ページ) を参照してください。

描画方法を設定する

描画方法を変更すると、次に描くストロークからその設定が反映されます。

インパストの [描画方法] には、次の3つのオプションがあります。

- [色] は、色のみで描画します。色は [カラー] パレットで選択します。
- [奥行き] は、イメージに奥行きのみを加えます。
- [色と奥行き] は、色と奥行きの両方で描画します。

奥行きの描画方法を設定する

[奥行きの描画方法] ポップアップメニューからは、奥行きを描画するときに参照するデータを選択します。Corel Painter では、参照されるデータの明るさ (明暗) 情報に基づいて、ストロークに適用する奥行きの強さが決まります。参照データの明るい領域には奥行きが高く適用され、暗い領域は低くなり、黒い領域は平面になります。

たとえば、[奥行きの描画方法] から [テクスチャ] を選択すると、テクスチャの明暗に基づいてストロークに凹凸ができます。



[奥行きの描画方法] から [テクスチャ] を選択した場合のインパスト ストローク

[奥行きの描画方法] には、次の5つのオプションがあります。

- [均一] は、奥行きを均等に適用します。ストロークにはあまり質感が出ません。
- [消去] は、奥行きのデータをより平坦にします。作成したストロークのテクスチャが気に入らない場合は、ブラシを [消去] に設定して消すことができます。

ただし、この [消去] は奥行きだけに適用され、色には適用されません。[色と奥行き] が選択されているとき、[奥行きの描画方法] で [消去] を選択すると、色を塗りつつ奥行きは消すブラシになります。奥行きが消去される量は、[奥行き] スライダーの数値によって変動します。

- [テクスチャ]は、選択されているテクスチャに基づいて奥行きを描画します。ツールボックスの「テクスチャセレクト」からはテクスチャの種類が変更でき、[テクスチャ]パレットからは種類の変更と、用紙テクスチャの倍率の調節ができます。詳しくは、「用紙テクスチャを反転する/倍率を変更する」(104ページ)を参照してください。
- [クローンソースの明るさ]は、クローンソースになっているイメージの明暗に基づいて奥行きを描画します。詳しくは、「クローンソースの明るさを使用してテクスチャを作成する」(263ページ)を参照してください。
- [テキスタイルの明るさ]は、現在選択されているテキスタイルの明暗に基づいて奥行きを描画します。ツールボックスの「テキスタイルセレクト」や [テキスタイル]パレットからテキスタイルの種類が変更できます。

奥行きの描画方法を反転させる

[反転]オプションをオンにすると、奥行きの描画方法が反転します。描画方法が反転しているとき、参照データの凹凸が反転して適用されます。たとえば、参照データが [テキスタイルの明るさ]になっている場合、現在選択されているテキスタイルの明暗が反転し、テキスタイルの明るい領域が暗く、暗い領域が明るくなります。その結果、インパストブラシのテクスチャの凹凸が反転します。

ストロークの奥行きの相互作用を調節する

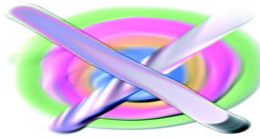
奥行きのある「インパスト」ブラシは、表面に凹凸のあるストロークを作成し、ストロークを重ねれば厚くなる画材です。

「ブラシクリエータ」の [インパスト]セクションのスライダで、ストロークの厚みや、ストロークどうしの相互作用を設定できます。

- [奥行き]スライダは、各ストロークの奥行きを調節します。値を高くするほど、凹凸の強いストロークになります。
- [スムーズ]スライダは、ストロークの凹凸の柔らかさを調節します。
- [押しのけ量]スライダは、ストロークが他のインパスト ブラシ ストローク に影響する度合を調節します。

[押しのけ量]を高く設定したストロークが、別のインパスト ストロークを横切る場合、相手のストロークの奥行きデータをずらします。進行方向に押す力が加わり、「押しのける」わけです。

この [押しのけ量]スライダを調節することで、驚くほどリアルな効果を出すことができます。




[押しのけ量]の値を高くした場合 (左) と、低くした場合 (右) の効果

- [奥行きマイナス]は、奥行きを反転します。[奥行きマイナス]をオンにすると、盛り上げるストロークではなく、彫り込むストロークで描画されます。



通常のインパストは盛り上げるストロークですが、[奥行きマイナス]をオンにすると逆に掘り下げるストロークになります。

インパストのあるブラシバリエーションを作成するには

- 1 ツールボックスから「ブラシツール」を選択します。
- 2 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[インパスト] セクションを開きます。
- 3 [描画方法] ポップアップメニューから描画方法を選択します。
- 4 [奥行き描画方法] ポップアップメニューから奥行きの方法を選択します。
- 5 [奥行き] スライダーで、ブラシストロークの厚みを設定します。
- 6 [スムーズ] スライダーで、凹凸の柔らかさを設定します。
この値を高くするほど、表面が滑らかなストロークが作成されます。

- 7 [押しのけ量] スライダーで、インパストのあるストロークが他のストロークを横切ったときの、厚みのずれの量を設定します。

奥行き表現設定を指定する

インパストの種類などの設定に加えて、「ブラシクリエータ」の [奥行き] の表現設定で、ストロークの表現の幅を広げることができます。[奥行き] の量は、スタイラスからの入力でも動的に変化させることができます。表現のコントロールに使用する入力データは、筆圧、速度、傾きなど、9種類から選択します。詳しくは、「インパストコントロール」(213ページ)を参照してください。

奥行きのあるブラシを使用するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[インパスト] セクションを開きます。
- 2 [描画方法] ポップアップメニューから [奥行き] あるいは [色と奥行き] を選択します。
- 3 [奥行き] の描画方法] ポップアップメニューからオプションを選択します。
- 4 [奥行き] スライダーを調節し、[表現設定] ポップアップメニューからオプションを選択します。



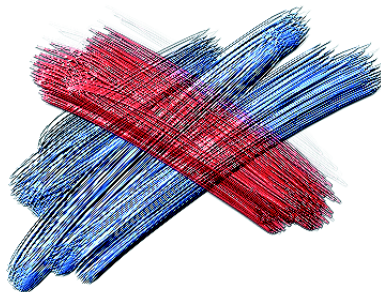
リアルな効果を出すには、厚みが筆圧と反比例する表現を試してみてください。表現設定を [筆圧] にして、[表現設定の反転] にチェックを入れます。この設定にすると、軽く描いたときに厚みが大きく、筆圧をかけたときに厚みが小さくなる、リアルなストロークになります。

複数のレイヤーのインパストを合成する

複数のレイヤーにインパストがある場合、[レイヤー] パレットの [奥行き] の選択肢から、他のレイヤーのインパストのデータと、どう合成するかを設定します。

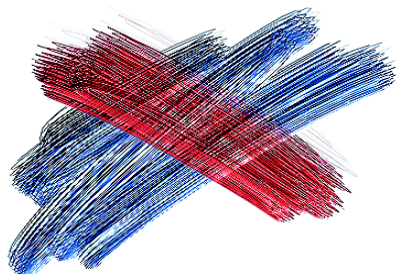
[奥行き] の合成] メニューには、インパストのあるブラシ ストロークを合成する方法として、次のものが用意されています。

- [加算] は複数のレイヤー上の奥行き情報を足し算して表示します。つまり、別のレイヤーのブラシ ストロークと重なる部分では、より厚くなります。
[奥行き] の合成] の種類が [加算] になっているレイヤー上で、インパスト ブラシで描画を始めても、合成方法は変化しません。



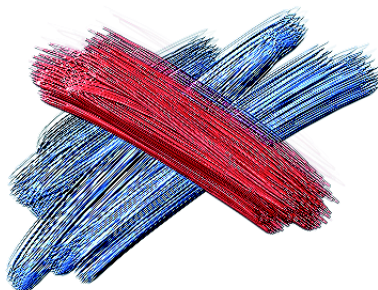
[加算] の一例

- [減算] を選択すると、それぞれのレイヤーにあるインパストのデータを下のデータから引き算して表示します。上のレイヤーのストロークは、下のイメージに対して溝やくぼみを作ります。
[奥行き合成] が [減算] に設定されているレイヤー上で、インパスト ブラシで描画を開始しても、合成方法は変化しません。



[減算] の一例

- [上書き] を選択すると、上のレイヤーの不透明な部分について、下のレイヤーのインパスト情報を上のレイヤーのもので置き換えます。ストロークが重なり合う部分では、下のレイヤーのストロークは完全に隠れ、上のレイヤーのストロークのインパストしか見えません。
[奥行き合成] が [上書き] に設定されているレイヤー上で、インパスト ブラシで描画を開始しても、[奥行き合成] の設定は変化しません。



[上書き] の一例

- [無視] を選択すると、レイヤー上のインパストデータは、他のレイヤーのインパストにまったく影響なくなります。また、そのレイヤーそのもののインパストの表示もオフになります。書類ウィンドウの [インパスト] アイコンがオンになっている場合でも表示されません。この設定は、インパストをレイヤー単位で表示したり非表示にするのに使用します。
[奥行き合成] が [無視] になっているレイヤー上で、インパスト ブラシで描画を始めると、[奥行き合成] が [加算] に戻ります。
デフォルト状態では、「奥行き合成」は [無視] になっています。

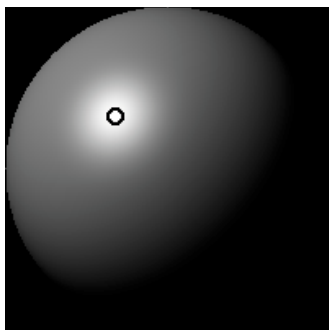
書類内の各レイヤーごとに、違う種類の「奥行き合成方法」を設定できます。詳しくは、「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」(62ページ)を参照してください。

キャンバス面の照明を設定する

照明は、インパストの奥行き効果の全体に影響する重要な要素です。照明の設定が適切であれば、ストロークが厚みを持って表情豊かに見えますし、不適切であれば、インパストの効果が生かすことができません。[キャンバス面の照明] から、インパストブラシのストロークを照らす光源の位置や属性を設定することができます。この設定は全レイヤー上のすべてのインパストブラシのストロークに影響を与えます。

照明の位置を設定する

照明のプレビュー球体には、イメージがどのように照らされるかが表示されます。球体上の照明インジケータは、設定されている光源すべてについて、それぞれの位置を示します。



照明インジケータが表示された球体

球体のすぐ下にある [表示] スライダで、光源の位置を見やすくするために、球体の明度を調節します。照明設定には影響しません。[光源アイコンの表示] チェック ボックスで、球体上の照明インジケータの表示を切り替えられます。

光源の角度を変更するには

- 1 [キャンバス]- [キャンバス面の照明] を選択します。
- 2 [キャンバス面の照明] ダイアログ ボックスで、球体上の照明インジケータをドラッグします。

照明を追加/削除する

システムのメモリが許す限り、いくつでも光源を追加することができます。それぞれの照明が、インパストのすべてのブラシストロークに作用するため、作成したイメージの色と調和しない照明の色や、望ましくない影ができてしまうような光源を設定しないように注意してください。

照明を追加するには

- 1 [キャンバス]- [キャンバス面の照明] を選択します。
- 2 [キャンバス面の照明] ダイアログボックスで、照明の球体上をクリックします。
クリックした箇所に、新しい照明インジケータ (小さな円) が表示されます。

照明を削除するには

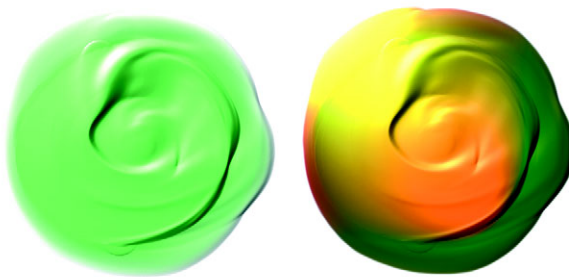
- [キャンバス面の照明] ダイアログボックスで、照明インジケータをクリックし、Delete キーを押します。

照明のプロパティを設定する

このダイアログボックスの「光のコントロール」セクションの3つのスライダで、光源の強度や明るさを設定することができます。

- [明度] スライダは、それぞれの光源について、どのくらいの明るさにするか、全体の照明の色の中で分担する量を設定します。
- [集中度] スライダは、光源の光がどの程度広がるのかを設定します。
- [露光] スライダは、全体としての照明の量を設定します。非常に暗い設定から明るい設定まで、幅があります。

また、[照明の色] ボックスをクリックして、照明の色を変更することもできます。インパストに複数の色の照明を適用して、さまざまな表情を作ることができます。



違う色の光の光源を使用した例。

照明の色を変更するには

- 1 [キャンバス面の照明] ダイアログボックスで、照明インジケータをクリックします。
- 2 [照明の色] アイコンをクリックします。
- 3 [カラー] ダイアログボックスから色を選択します。

イメージホース



イメージホースは画期的なアートツールです。色を使ってペイントするのではなく、イメージを使ってペイントします。それも各ストロークにつき1つ、2つ、といった数ではなく、多様なイメージに変化を加えたもので描画します。

ホースから流れ出るイメージは、ブラシストロークに応じて変化します。イメージの変化は、自在に制御できます。たとえば、スタイラスにかける筆圧を上げると、イメージが大きく大きくなったり、色が変化するという設定にできますし、ストロークの方向によって、イメージの角度を変化させることもできます。この他にもさまざまな表現設定が可能です。イメージホース用のオリジナルイメージを自作すれば、他にはないイメージで描画できます。



イメージホースは、イメージ部品を散布してペイントします。

イメージホースのストロークは、8ビットマスクつき24ビットカラーのイメージを使います。このマスクによって、アンチエイリアス処理された滑らかな輪郭のイメージを重ねることができます。

イメージホースには、木の葉、樹皮、草、石、人物など、あらゆる種類のイメージ部品を読み込むことができ、こういったイメージ部品で形を作っていけば、木、丘、石畳の歩道、群集などが描けます。

イメージホースの仕組み

イメージホースは、ブラシの一種です。イメージホースを使用するには、まずホースから出すイメージを読み込む必要があります。イメージホース用のイメージデータは、「ノズル」という専用のファイルに入っています。庭の水撒き用のホースにノズルをつないで水の流出量を調節するのと同じく、Corel Painterでは、イメージホースにノズルを付けてホースから流れ出るイメージを調節します。

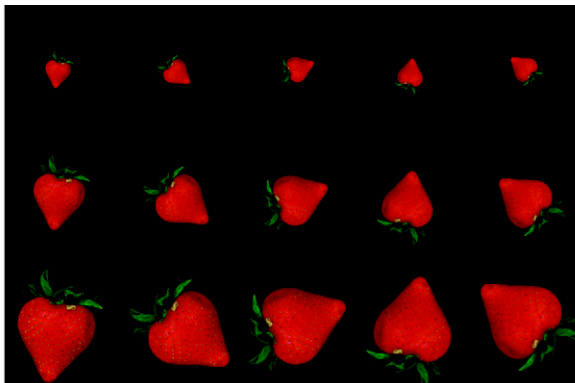
ノズルファイルには、イメージ部品をいくつでも入れることができます。通常は、共通点のあるイメージ部品を何らかの規則にそって並べたデータにします。たとえば、サイズの小さいものから大きいものへ、角度を回転したものを回転の順序で並べる、というふうに。必ずしもこういう構成になっていないといけないうわけではありませんが、一定の順序に従ったデータのほうがイメージホースからは扱いやすくなります。各イメージ部品は、必ずしも論理的に連続している必要はありませんが、連続したイメージ部品を使用した方が効果的に動作します。

ノズルの「索引」とは、ノズルファイルの中の多数のイメージ部品から特定のものを選択するための索引データを使用します。イメージホースでノズルのイメージ部品をどのように（どのような索引ルールに従って）選択するかは、「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで設定します。データに保存された順、ランダム、筆圧やストロークの方向などに合わせるなどの設定ができます。

ブラシの設定に従ってイメージを呼び出すために「索引」があるわけです。これがスタイラスからの入力データの変化で、使用されるイメージ部品を変化させるときの基準になります。入力データが大きいときほど、データの中で後ろにあるイメージ部品が使用されます。

ノズルデータの中の並びはノズルファイルを作成する時に決まります。描かれるイメージ部品のバラエティを増やしたいときは、ノズルファイルに入れるイメージ部品の数を多くしておきます。ノズルファイルのデザインと作成について詳しくは、ヘルプの「イメージホース用のノズルの作成/読み込み/保存」を参照してください。

イメージホースをさらに細かく制御したい場合は、2つの属性が同時に変化する複雑なノズルを作成します。このようにして作成したノズルを、2ランクノズルといいます。



2ランクノズルは、2つの次元で変化します。この例では、ランク1は角度を変化させ、ランク2はサイズを変化させます。

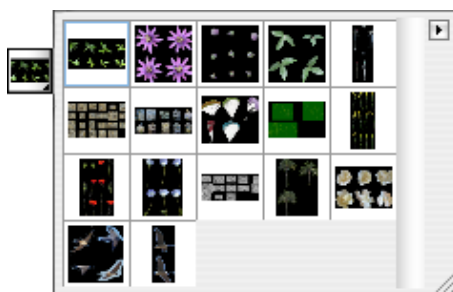
イメージホースの基本

Corel Painter では、さまざまなイメージ部品からできているノズルファイルを、自由を選択して使用できます。また、ペイントに使用されるイメージ部品の不透明度、サイズ、色、位置、および間隔を設定できます。

イメージホースを使用する

イメージホースは使うのが簡単で、ホースの先からどのようにイメージ部品が流れるかを、さまざまに指定できます。

Corel Painter の他のブラシと同じく、イメージホースにもデフォルトで複数のバリエーションが付属しており、それぞれ違ったノズルの制御方法（索引ルール）が使用されていて、違うストロークで描画します。




ツールボックスの [ノズルセレクト]

バリエーションは、描画されるストロークでのイメージ部品の配置によって、「スプレー」と「ライン」の2種類に分かれます。スプレー型はイメージをまき散らし、ライン型はストロークに沿ってイメージを配置します。イメージのサイズと角度をスタイラスの傾きや筆圧などで変化させる設定も、バリエーションによって異なります。

バリエーションの名前は、設定内容にそってつけられています。たとえば、「ライン-サイズ-P 角度-D」という名前は、それがライン型のバリエーションであること、ペイントするイメージ部品のサイズをスタイラスの筆圧 (P) で、イメージ部品の角度をストロークの方向 (D) で、それぞれ制御していることを表します。バリエーション名に使用される R、W、B という文字は、それぞれ「ランダム」、「ホイール」、「ベアリング」の意味です。これらの設定について詳しくは、ヘルプの「表現設定」(231 ページ) および「ランクと索引ルール」を参照してください。

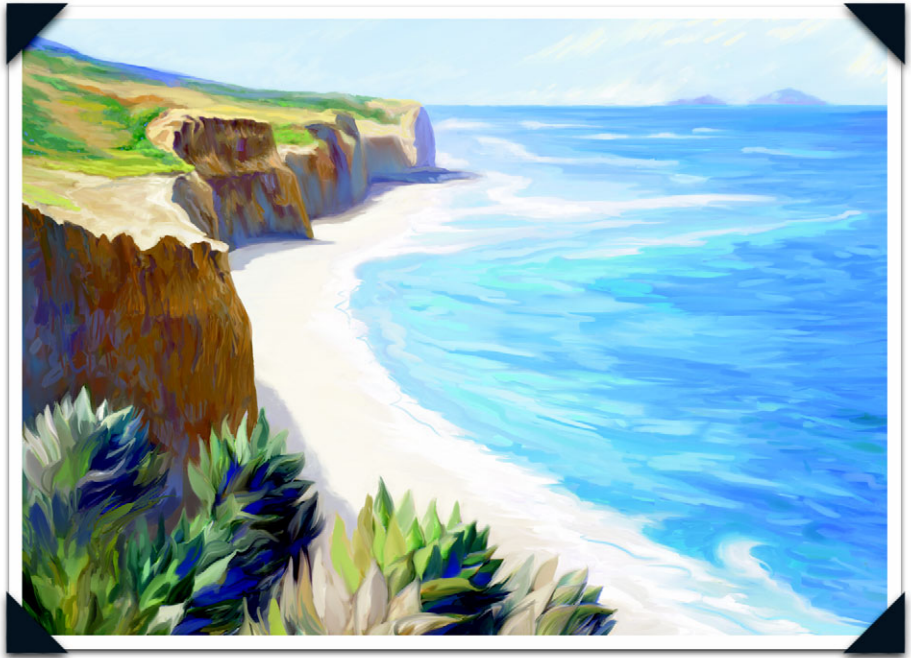
付属のバリエーションを元に設定を変更して、さらに使用目的に合った描画ができるブラシを作ることができます。

ノズルを選択してイメージホースを使用するには

- 1 ツールボックスから「ブラシツール」 を選択します。
- 2 ブラシセレクトのカテゴリ リストから「イメージホース」を選択します。
- 3 ブラシセレクトのバリエーション リストからどれかを選択します。
選択するバリエーションにより、イメージ部品の配置が異なります。

- 4 ツールボックスで「ノズルセレクト」をクリックして、ノズルを選択します。
- 5 キャンバス上にブラシストロークを作成します。

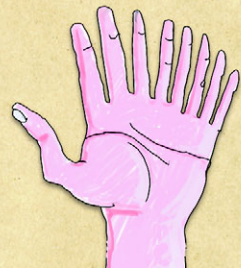
イメージホースの設定、イメージの索引、およびノズルの使い方について詳しくは、ヘルプの [イメージホース] を参照してください。



シェール・スライネン=ペンダヴィス — デジタル風景画

シェール・スライネン=ペンダヴィスは、執筆と教育にも携わる受賞アーティスト。1987年からデジタルアートのパイオニアとして活躍。作品は世界各国で展示され、執筆記事や書籍も多数。その中に「The Painter Wow! Book」シリーズがあり、最新刊は「The Corel Painter IX Wow! Book」。

ブラシをカスタマイズする



Corel Painterの「ブラシクリエイター」を使用すると、楽しみつつ簡単にブラシバリエーションを作成することができます。この章では、さまざまなタイプのブラシについて、作成、カスタマイズ、パラメータの編集をブラシクリエイターで行う手順を解説します。

「ブラシクリエイター」の機能の一部は、「ブラシコントロール」パレットグループ ([ウィンドウ]メニューから表示)にもあります。このパレットのグループは、ブラシクリエイターの [ストロークデザイナー] ページと同じセクションに分かれています。「ブラシコントロール」パレットからは、作業中でもブラシの設定変更が可能です。ただし、ブラシの設定にまだ慣れていない場合は、プレビューを確認しながら設定できる「ブラシクリエイター」のほうが適しています。

Corel Painterのブラシは、非常に多様なカスタマイズが可能です。「ブラシセレクタ」から選択できるデフォルトのブラシライブラリのバリエーションも特別な仕組みを使っているわけではなく、ブラシコントロールの設定を細かくチューニングして、本物の画材にそっくりになるようにしてあるだけです。

デフォルトのブラシは、そのままの設定でも優秀なブラシですが、それぞれの作業スタイルや特定の用途に合わせて調節する必要があることもあります。ブラシは、サイズ、形状、角度、液量を始めとして、非常にたくさん項目を設定して調節することができます。

ブラシバリエーションの設定を変更した場合、「サイズ」や「不透明度」などの基本的な項目への変更を含めて、自動的に保存され、[バリエーションをデフォルトに戻す]を実行するまで、そのまま残ります。また、Corel Painterでは、カスタマイズした設定をデフォルトとして保存したり、別のバリエーションとして、あるいは複合ブラシとして保存できます。



Corel Painterを起動すると、ユーザーフォルダの「Brushes」と呼ばれるフォルダが参照されます。ユーザーがカスタマイズしたブラシはすべてこのフォルダに保存され、元のデフォルトブラシやアプリケーションフォルダのブラシ設定より、このフォルダに保存された設定が優先されます。ユーザーが作成したカスタムブラシもここに保存されます。

ブラシクリエイターの基本

「ブラシクリエイター」には、ブラシバリエーションをカスタマイズしたり、作成するための各種設定 (コントロール)があります。ブラシクリエイターはCorel Painterの一部であり、完全に統合されていますが、専用のツール、パレット、メニュー、ワークフローがあります。メインアプリケーション (通常の作業画面)を使用している場合と、ブラシクリエイターを使用している場合では、ユーザーインターフェースが異なります。

ブラシクリエータには、[ランダムマイザ]、[トランスポーザ]、[ストロークデザイナー]という3つの設定ページが用意されています。[ランダムマイザ]は、選択したブラシバリエーションを基準にして、ランダムに設定を変化させたブラシを生成します。[トランスポーザ]は、ひとつのブラシバリエーションから別のバリエーションへ移行（トランスポーズ）する中間段階の設定を生成します。[ストロークデザイナー]では、ブラシのサイズや形状の変更、ストロークを描くときの描点の繰り返しの方法、ブラシが描画に使うペイント材料（通常は「カラー」）、ブラシストロークとその場所のピクセルの色との相互作用などを調節することができます。

ブラシクリエータの作業画面

「ブラシクリエータ」のメインウィンドウには、[ランダムマイザ]、[トランスポーザ]、[ストロークデザイナー]という3つのタブがあり、それぞれでユーザーインターフェースが異なります。メインウィンドウには、その他にツールボックス、プレビューグリッド、プレビューウィンドウ、スクラッチパッド、パレットが表示されています。



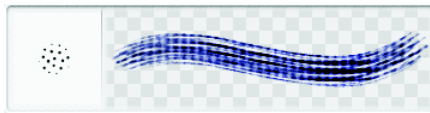
ブラシクリエータのメインウィンドウ

ブラシクリエータでの作業は、[カラー]、[ブラシ履歴]、[カラー範囲]、[カラー表現]、[テクスチャ]、[パターン]、[グラデーション]の7つのパレットを併用します。[カラー範囲]と[カラー表現]のコントロールは、「ブラシクリエータ」ウィンドウ（[ストロークデザイナー]ページ）に表示されます。他のコントロールは[ウィンドウ]メニューから使用できます。[カラー]パレットと[ブラシ履歴]パレットはデフォルトで開いて表示されています。[カラー]パレットでは、メインカラーとサブカラーを選択、および、「クローンカラーの使用」の設定ができます。詳しくは、「カラーの基本」（67ページ）を参照してください。

[ブラシ履歴]パレットには、スクラッチパッドで作成したすべてのブラシストロークが、ストロークのプレビューつきで保存されます。[ブラシ履歴]パレットから、Corel Painter で使用するブラシバリエーションを選択することもできます。「ブラシクリエータ」で選択した色とブラシストロークは、メイン画面に戻っても有効です。詳しくは、ヘルプの「ブラシ履歴パレットを使用する」を参照してください。

[ランダムマイザ]と[トランスポーザ]ページのメインウィンドウの左側には、プレビューグリッドがあります。ウィンドウにはブラシセレクトがあり、選択したブラシのバリエーションがいくつか表示されています。左側のリストからバリエーションを選択すると、そのバリエーションに基づいて、さらにバリエーションが生成されます。選択したバリエーションは、ウィンドウ下部のプレビューウィンドウに表示されます。

メインウィンドウを大きくすると、プレビューグリッドの数が増え、生成されるバリエーションが増えます。



プレビューウィンドウ

ブラシクリエータを開くには

- Command + B キー (Mac OS)、または Ctrl + B キー (Windows) を押します。



「ブラシクリエータ」は、「[ウィンドウ]- [ブラシクリエータの表示]」を選択して開くこともできます。

ランダムマイザ、トランスポーザ、ストロークデザイナーの各ページにアクセスするには

- 1 [ウィンドウ]- [ブラシクリエータの表示] を選択します。
- 2 以下のいずれかのタブをクリックします。
 - ランダムマイザ
 - トランスポーザ
 - ストロークデザイナー



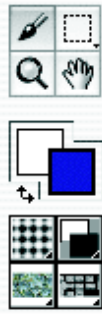
このユーザーガイドでは、メニューから各ページにアクセスする手順は省かれています。たとえば、「[ストロークデザイナー]で [一般] をクリックします」などとだけ記述されます。

プレビューグリッドのサイズを変更するには

- 「ブラシクリエータ」のメインウィンドウの右下隅にあるサイズ変更ハンドルをドラッグします。

ブラシクリエータのツールボックス

「ブラシクリエータ」のツールボックスには、ブラシバリエーションのデザインに使用するツール、カラーピッカー、4つのコンテンツライブラリが用意されています。



「ブラシクリエイター」のツールボックス

「ブラシツール」は、Corel Painter メイン画面でキャンバスにブラシで描くのと同じように、スクラッチパッドにストロークを描きます。「ブラシクリエイター」を開くと、デフォルトでブラシツールが選択され、Corel Painter メイン画面で使用していたブラシがそのまま選択されています。


「長方形選択ツール」、「楕円形選択ツール」、「なげなわツール」は、Corel Painter メイン画面での作業と同様に、スクラッチパッドでの選択範囲の作成に使用できます。「拡大ツール」は、スクラッチパッドの表示を拡大/縮小します。「手のひらツール」は、スクラッチパッドをスクロールします。

ツールボックスには、重なった2つの四角形があり、ここからメインカラーとサブカラーを設定します。四角形をダブルクリックすると色設定のダイアログボックスが表示されるので、新しい色を選択します。

その下の「テキストチャセクタ」、「グラデーションセクタ」、「ノズルセクタ」、「パターンセクタ」からは、4つの素材ライブラリにアクセスできます。

ブラシを作成する場合は、スクラッチパッドでブラシの試し描きができます。スクラッチパッドでは、特定の領域のズームイン (拡大表示) またはズームアウト (縮小表示)、ブラシサイズの調節、選択範囲の作成、スクラッチパッドの消去などの操作が可能です。

スクラッチパッドを拡大表示するには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - ツールボックスから「拡大ツール」をクリックする。
 - Command + スペースバー (Mac OS)、または Ctrl + スペースバー (Windows) を押す。虫眼鏡のカーソルに、拡大モードを示すプラス記号 (+) が表示されます。
- スクラッチパッドをクリックまたはドラッグします。

スクラッチパッドを縮小表示するには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - 「拡大ツール」を選択し、Option キー (Mac OS)、または Alt キー (Windows) を押す。
 - Option + Command + スペースバー (Mac OS)、または Alt + Ctrl + スペースバー (Windows) を押す。

虫眼鏡のカーソルに、縮小モードを示すマイナス記号 (-) が表示されます。

- 2 スクラッチパッドをクリックします。




メインウィンドウの右下隅にある [拡大/縮小] スライダを調節して、表示を拡大・縮小することもできます。

スクラッチパッドでブラシサイズを変更するには

- スクラッチパッドの上にある [ブラシサイズ] スライダで調節します。

スクラッチパッドで選択範囲を作成するには

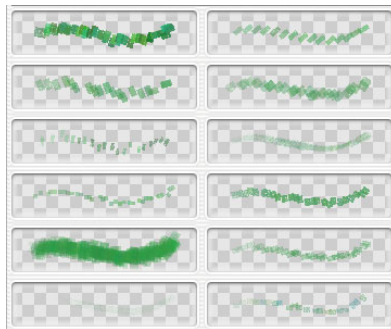
- 1 ツールボックスから、「長方形選択ツール」、「楕円形選択ツール」、または「なげなわツール」 を選択します。
この3つの選択ツールは、ツールボックスの同じ場所に重なっています。ツール ボタンを押し下げたままにすると、表示されていなかったツールにアクセスできます。
- 2 書類内をドラッグして、選択範囲を作成します。
選択範囲の作成について詳しくは、ヘルプの「選択範囲を作成する」を参照してください。

スクラッチパッドを消去するには

- [消去] ボタンをクリックします。

ランダムマイザ


[ランダムマイザ] は、選択されているブラシバリエーションに基づいて、ランダムに設定を変更したバリエーションを生成して表示します。プレビューグリッドからどれか1つバリエーションを選択してブラシとして使用したり、さらにそれを元にバリエーションを作成したりできます。



ランダム化されたブラシバリエーション

ランダムなブラシバリエーションを作成するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ランダムマイザ] ページで、以下のいずれかの操作を行います。
 - ブラシセレクトで、任意のブラシ カテゴリとバリエーションを選択する。

- プレビュー グリッドから任意のブラシ ストロークを選択する。
選択されたバリエーションの設定に基づいて、ランダム設定が作成されます。
- 2 プレビュー グリッドに表示されるランダムバリエーションの設定を微調整するには、[変動量] スライダーを調節します。
スライダーを右にドラッグすると変動量が増え、左にドラッグすると減ります。
 - 3 ランダムバリエーションの生成を実行するには [選択バリエーションからランダム化する] ボタン  をクリックします。



ここで使用するブラシのカテゴリとバリエーションの種類は、「ブラシクリエイター」を開く前にメイン画面で選択することもできます。

トランスポーザ


「トランスポーザ」は、1つのブラシバリエーションから別のバリエーションへ移行（トランスポーズ）する中間段階の設定を生成します。たとえば、「鉛筆」と「フェルトペン」など、2つのカテゴリからバリエーションを選択して組み合わせることができます。2つのバリエーションの設定に基づいて、新しいバリエーションが作成されます。

「トランスポーザ」では、ページの上部と下部にある2つのブラシセレクトアを使用します。上にあるブラシセレクトアで開始/バリエーションを、下のブラシセレクトアで終点バリエーションを選択します。これら2つのバリエーションを使用して、一連のブラシ ストロークが生成されます。



トランスポーザが生成したブラシバリエーション

トランスポーザでブラシバリエーションを作成するには

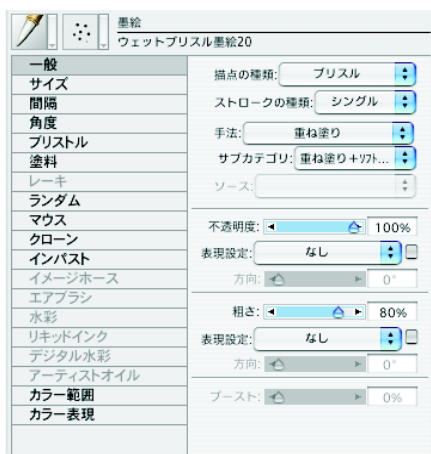
- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - トランスポーザの上部と下部にあるブラシセレクトアから、それぞれブラシのカテゴリとバリエーションを選択する。
 - プレビュー グリッドから任意のブラシ ストロークを選択する。
このブラシバリエーションが、次にトランスポーズされるバリエーションになります。
- 2 [選択バリエーションをトランスポーズする] ボタン  をクリックします。

プレビューグリッドから任意の新規ブラシバリエーションを選択するには

- プレビューグリッドから任意のブラシストロークをクリックします。
このブラシバリエーションが、次にトランスポートされるバリエーションになります。

ストロークデザイナー

「ストロークデザイナー」では、各ブラシバリエーションのさまざまな設定を細かく調節して、新規ブラシを作成できます。このページには、コントロールの種類別にブラシの設定項目がリストされています。この項目の内容は [ブラシコントロール] パレットグループと同じです。



「ストロークデザイナー」のコントロール

設定とコントロールを把握する

「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページの設定やコントロールを使用して、ブラシバリエーションをカスタマイズできます。「アーティストオイル」や「インパスト」など、特定のブラシ カテゴリに固有のコントロールもありますし、バリエーションの種類に固有のコントロールと設定もあります。たとえば、[レーキ] コントロールは、ブラシのカテゴリに関係なく、レーキ ブラシ バリエーションを選択した場合のみ有効になります。

一般コントロール

Corel Painter では、ブラシのプロパティや描点の種類について、非常に幅広い選択肢があります。ブラシがその場所の色とどのように相互に作用するののかも設定できます。[一般] セクションの一部のコントロールは、[表現設定] と連動して機能します。表現設定について詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。

描点の種類

「描点の種類」はペイント手法についての選択肢です。Corel Painter には、ストロークのデータをレンダリングしながら描画する、数値計算処理ベースのブラシがあります。

古いバージョンの Corel Painter では、ドットを連続して描くことでストロークを作成する「描点ベース」のブラシのみでした。この方式では、描点の間隔を狭ければ滑らかなストロークに見えますが、拡大してみると、ブラシストロークが色の点でできていると判別できます。速いストロークを描いたり、描点の間隔を広く設定すると、ストロークが点でできているのがはっきり見えてしまいます。

レンダリング処理された新しい「描点の種類」のタイプのブラシは、途切れのない滑らかな輪郭のストロークを描きます。速いスピードに追従できるだけでなく、不自然な部分ができたりしません。数値計算に基づいたストロークは、いくら速く描いてもストロークが一部、点の繋がりになったり、ということはありません。どこにも「点」がないからです。レンダリング処理による「描点の種類」の追加で、描点ベースのブラシでは不可能だった表現も可能になりました。



Corel Painter のレンダリング処理された「描点の種類」を使用するブラシのひとつ、「ペン」カテゴリの「スクラッチボード」で、レンダリングによるストロークの滑らかさがよくわかります。

Corel Painter には、次のように、描点ベースのブラシとレンダリング処理されたブラシがあります。

描点ベースのブラシ	内容
円形	円形の描点は、[ストロークデザイナー]の [サイズ] および [角度] の各スライダを使用して調節できます。
1 ドット	大きさが常に1ピクセルの描点で、サイズを変更することはできません。拡大表示してピクセル単位の編集をするのに使用します。
プリスル	[ストロークデザイナー]の [プリスル] セクションの各スライダで調節します。[プリスル]を選択すると、[サイズ] セクションの描点プレビューでプリスルの状態が確認できます。

描点ベースのブラシ

内容

取り込み

自由に作成した描点を「取り込んで」使うブラシです。詳しくは、「ブラシの描点を取り込む」(233 ページ) を参照してください。



「取り込み」タイプの描点で、キャプチャブラシ (取り込みイメージを使用するブラシ) を作成できます。どんな形のイメージでもブラシにできます。

レンダリング処理されたブラシ

内容

キャメルヘアー

計算処理により、円形に毛を束ねたブラシのストロークを生成します。[色を拾う] オプションの設定とは別に、それぞれの毛が個別に絵具の色を持ち、また、色を拾うことができます。「カラー範囲」の設定幅を上げれば、毛の色にばらつきが出ます。詳しくは、「カラー範囲を設定する」(86 ページ) を参照してください。

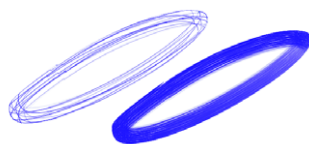
[サイズ] の [密度] スライダでは、ブラシの毛の間隔を指定します。値を高くするとブラシの毛の間隔が広がり、低くすると密集した濃いストロークになります。[サイズ] の各コントロールについて詳しくは、「サイズコントロール」(190 ページ) を参照してください。

レンダリング処理されたブラシ

内容

フラット	<p>家や壁にペンキを塗るような平らなブラシを作成できます。この描点を使用するブラシは、ベアリングに反応し、スタイラスの持ち方に応じて、幅の広いストロークや狭いストロークをで描画できます。「フラット」の描点は常にスタイラスの柄に対して垂直です。</p> <p>[サイズ]の [密度] スライダは、ブラシの毛の間隔を設定します。</p>
パレットナイフ	<p>「フラット」とは逆に縦に長いブラシです。補充量を低くすると、色を削る、押しやる、拾う、引きずる、などといった動作に使えます。「パレットナイフ」の描点は常にスタイラスの柄と並行です。</p> <p>[サイズ]の [密度] スライダは、ブラシの毛の間隔を設定します。</p>
プリスルスプレー	<p>エアブラシコントロールからも設定できるブラシです。このブラシは傾きに反応し、スタイラスペンの先端方向に向かってプリスルが斜めに広がります。</p> <p>[サイズ]の [密度] スライダを調節して、ブラシの毛の間隔を設定できます。</p>
エアブラシ	<p>まさにエアブラシのように動作するブラシです。ベアリング (スタイラスの先端方向) と角度 (傾き) で、描画される円錐断面の偏心率をコントロールします。[サイズ]の [密度] スライダでは、飛沫のひとつひとつの大きさが調節できます。[密度] スライダ設定を高くしすぎると、意図した描画にならない可能性があります。</p>
エアブラシ (ピクセル)	<p>エアブラシのように動作するブラシです。この描点タイプでは、[密度] スライダを使用して飛沫のサイズを調節することはできません。</p>
エアブラシ (線状)	<p>エアブラシのように動作するブラシです。この描点タイプでは、飛沫ではなく線でスプレーします。</p>

レンダリング処理されたブラシ	内容
エアブラシ (楕円)	エアブラシのように動作するブラシです。この描点タイプは古いバージョンでエアブラシに使用していたものに似ていますが、ベアリングと傾きに反応します。このブラシで作成される円錐の切り口は、柔らかな楕円になります。
レンダー	さまざまな「ソース」を使ってストロークとして描画するブラシです。[ソース]ポップアップメニューから、ストロークのレンダリングに使用するデータを指定します。詳しくは、「ソース、不透明度、および粗さの設定」(189ページ)を参照してください。



「密度」の設定によるストロークの変化

- 「リキッドインク」は、ねっとりした濃いインクのような絵具をシミュレートします。「キャンバスの照明」の設定を使用して、リキッドインクブラシのストロークに立体感を与えることができます。「リキッドインク」には、「リキッドインクキャメルヘアー」、「リキッドインクフラット」、「リキッドインクパレットナイフ」、「リキッドインクブリスルスプレー」、「リキッドインクエアブラシ」の5種類の描点があります。
- 「水彩」タイプの「描点の種類」は水彩らしい挙動をするブラシです。流動したり、混ざり合ったり、用紙テクスチャに浸み込んだりします。水分量や蒸発速度も調節できます。「水彩」には、「水彩キャメルヘアー」、「水彩フラット」、「水彩パレットナイフ」、「水彩ブリスルスプレー」、「水彩エアブラシ」の5種類の描点があります。
- 「アーティストオイル」は、本物の高品質油彩ブラシのように動作するブラシです。

描点の種類を選択するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイン] ページで、[一般] を選択します。
- 2 [描点の種類] ポップアップメニューから、任意の種類を選択します。

ストロークの種類

ストロークの種類では、ブラシストロークの描画のされかたを設定します。Corel Painterのブラシで使えるストロークの種類は以下のとおりです。選択しているブラシバリエーションや、その「描点の種類」によっては、グレー表示になって使えないものもあります。

- 「シングル」は、スタイラスペン（あるいはマウス）の移動のあとをぴったりとたどってストロークを描画します。
「シングル」を選択していても、「描点の種類」が「プリスル」、「取り込み」、あるいはレンダリング処理のプリスル（「キャメルヘアー」など）のどれかを選択すると、複数の毛でできたブラシで描いたようなストロークになります。



「シングル」のストロークは1本です。

- 「マルチストローク」は、スタイラスペンの移動のあとに沿って、ランダムにずれた複数のストロークを描画します。それぞれのストロークは平行ではなく、重なり合うこともあります。「マルチストローク」のブラシでは、ストロークごとに描かれるストロークの形状が変化します。
「ランダム」の「ジッター」の値を高くすると、ストロークがばらけます。
マルチストロークのブラシは計算処理が必要なため、表示されるまでに時間がかかることがあります。そのため、マルチストロークのブラシでは、ストロークは短めにすることをお勧めします。



「マルチストローク」は、不規則に配置された複数のストロークを描きます。

- 「レーキ」は、均等な間隔で複数のストロークを描画します。複数のストロークは平行です。[ストロークデザイナー]の「レーキ」にある各設定を使用して、ストロークの他のさまざまな要素を調節できます。
レーキブラシでは、ストロークの1本ずつに違う色を乗せることができます。「カラー範囲」を広げると、それぞれ色の違うストロークになります。



レーキストロークは、均等な間隔で複数のストロークを描画します。

- 「ホース」は、イメージホースのみに適用されます。選択されているノズルファイルを使用したシングルストロークになります。イメージホースとノズルファイルについて詳しくは、「イメージホース」(167 ページ) を参照してください。



ホースのストロークは、選択されているノズルをペイント材料として描画します。

ストロークの種類を選択するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[一般] を選択します。
- 2 [ストロークの種類] ポップアップメニューから、任意の種類を選択します。

手法とサブカテゴリ

ブラシの「手法」は、すべてのブラシバリエーションの挙動をもっとも基本的なところで決定づける設定です。まず「手法」を選び、それからそれぞれのバリエーションについて細かい設定をします。「手法」とその「サブカテゴリ」によって、どんなブラシストロークを描画するブラシなのかが決まります。

「手法」がブラシバリエーションの基本的な挙動を決めるため、手法を変更するとバリエーションの挙動が変わります。たとえば、木炭のようなストロークでありながら、下の色を塗り潰さずに色を塗り重ねていくブラシを作成したい場合、手法を「重ね塗り」に変更します。また、「ペン」カテゴリのバリエーションでも、色を引きずるものにしたい、という場合は、手法を「塗潰し」から「溶かし」に変更します。ブラシ設定の種類には、他の設定項目を変えても、あまりストロークに影響が出ないものもあり、手法を変更したときの結果はさまざまです。

それぞれの「手法」に、さらに動作を細かく定義した「サブカテゴリ」と呼ばれるバリエーションがあります。「サブカテゴリ」に使用される用語はだいたい共通で、次のような性質を意味します。

- 「ソフト」は、輪郭が柔らかくぼやけたストロークを描画します。
- 「フラット」は、輪郭のピクセルがはっきりした、エイリアスのあるストロークで描画します。
- 「ハード」では、輪郭がはっきりして滑らかなストロークで描画します。

- 「テクスチャ」は、用紙テクスチャに反応するブラシストロークで描画します。
- 手法のサブカテゴリの説明では、「濃厚」と「濃淡」という用語が使用されることがあります。「濃厚」は、ストロークが濃く、ねっとりとしたブラシ、「濃淡」は、ストロークの最初が半透明で始まるブラシになります。

「手法」と「サブカテゴリ」を組み合わせることによって、そのブラシに固有のブラシスタイルを割り当てることができます。たとえば、「塗潰し+ハード+テクスチャ」のブラシストロークは、テクスチャに反応し、準アンチエイリアス処理によって下にあるピクセルが塗り潰されます。この手法は、チョークや木炭のデフォルトの手法です。

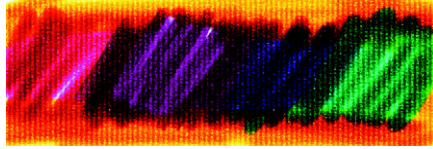


「重ね塗り+ハード+テクスチャ」を使用して作成したストローク（上）と「重ね塗り+濃淡+ソフト」を使用して作成したストローク（下）。

Corel Painter には、以下の手法があります。

- 重ね塗り
- 塗潰し
- 消しゴム
- 溶かし
- マスク（塗潰し）
- クローン
- 水彩
- デジタル水彩
- プラグイン

「重ね塗り」手法は、同じ場所に重ねると色がだんだん濃くなり、最終的には黒になるストロークで描画します。本物の画材では、フェルトペンがこの性質を持っています。フェルトペンで用紙の同じ場所に青、緑、赤の順に塗り重ねていくと、色がだんだん濃くなり、黒に近づきます。黄色などの明るい色を塗り重ねても、色は薄くならず、黒いままで。「クレヨン」や「フェルトペン」が「重ね塗り」手法のブラシです。



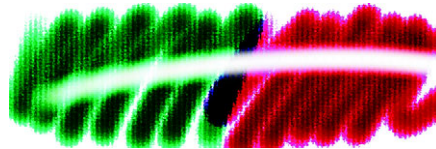
「重ね塗り」手法の一例

「塗潰し」手法は、重ねると下のストロークが隠れる種類のストロークで描画します。画材では、油絵具などがこれにあたります。どんな色で描いても、下の色を完全に覆って見えなくしてしまう性質があります。背景が黒の場合でも、黄色を厚く塗れば、その黄色は純粋な黄色になります。「チョーク」や「ペン」のバリエーションの一部が「塗潰し」手法のブラシです。



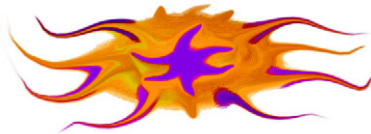
「塗潰し」手法の一例

「消しゴム」手法は、バリエーションによって、下にある色を消去したり、明るくまたは暗くしたり、にじませたりします。



「消しゴム」手法の一例

「溶かし」手法は、下にある色と相互に作用して、イメージを歪めます。



「溶かし」手法の一例

Corel Painter では、「塗潰し」手法のブラシに「マスク」手法の機能が含まれているため、通常は「マスク」手法を使用する必要がありません。「マスク」手法は、古いバージョンとの互換性を維持するために残されています。

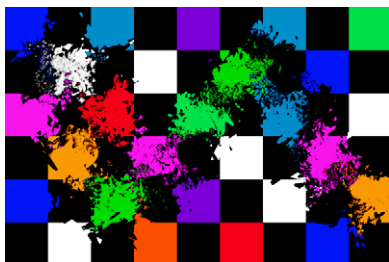
「クローン」手法は、クローンソースのデータを参照しながら、位置を移動して再構成します。このとき、Natural-Media スタイルのブラシが使えます。イメージのクローン作成について詳しくは、「イメージのクローン」(241 ページ) を参照してください。



左側のイメージは、右側のイメージをクローンソースとして使用したブラシで作成

「プラグイン」は特殊な手法で、さまざまな手法のサブカテゴリからなっています。この手法は特定のブラシの動作を意味するものではありません。さまざまなサブカテゴリを追加できる窓口として機能します。

「プラグイン」手法のさまざまなサブカテゴリについては、ひととおり試してみる価値があります。たとえば、「左渦巻き」という手法があり、このブラシで描くと、印象派の画家が左にねじりながら描いたようなストロークになります。



ブラシライブラリのバリエーションの手法とサブカテゴリを変更すれば、どれでもプラグインブラシに変身させられます。

「水彩」は、水彩レイヤーにブラシストロークを適用する手法です。詳しくは、「水彩レイヤーを使用する」(147ページ)を参照してください。

「デジタル水彩」は、キャンバスや標準のレイヤーにデジタル水彩のブラシストロークを適用する手法です。詳しくは、「デジタル水彩を使用する」(149ページ)を参照してください。

手法とサブカテゴリを選択するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[一般] を選択します。
- 2 [手法] ポップアップメニューから任意の手法を選択します。
- 3 [サブカテゴリ] ポップアップメニューから任意のサブカテゴリを選択します。

ソース、不透明度、および粗さの設定

「ソース」の設定で、ブラシが使用するペイント材料の種類を指定します。「エアブラシ（線状）」、「エアブラシ（楕円）」、「レンダー」など、一部の描点の種類からのみ利用可能な設定です。ペイント材料のソースを設定する方法について詳しくは、「色をペイントする」（130ページ）を参照してください。

「ソース」には次のような種類があります。

- [カラー]は、メインカラーまたはサブカラーを適用します。
- [グラデーション]は、現在のグラデーションをストロークの縦方向に使用して描画します。
- [反復グラデーション]は、現在のグラデーションを繰り返すストロークで描画します。
- [パターン]は、マスク情報を含まないパターンでペイントします。
- [マスクつきパターン]は、パターンマスクで領域を限定したパターンでペイントします。
- [パターンの不透明度]は、パターンの明暗をストロークの濃淡に変換してペイントします。

[不透明度]スライダの設定で、ブラシが描画する濃さを指定します。このスライダの設定が、選択しているブラシのストロークの不透明度の上限になります。エアブラシバリエーションの不透明度は、筆圧によって変化するように設定するのが普通です。筆圧を強くかけると不透明度が増すブラシになります。また、[ストロークデザイナー]ページの [表現設定] を使用して、スタイラスまたはマウスからの入力データで不透明度を制御するように設定することができます。

[粗さ]スライダでは、テキストチャがブラシストロークに作用する最大量を決定します。デフォルトのバリエーションの中には、粗さの要素が筆圧によって決まるものがあります。たとえば、「鉛筆」は筆圧を強くかけるほどテキストチャに強く食い込み、ストロークが濃くなります。[ストロークデザイナー]ページの [表現設定] を使用して、スタイラスまたはマウスからの入力データで粗さを制御するように設定することができます。詳しくは、「用紙テキストチャを使用する」（99ページ）を参照してください。

ペイント材料のソースを選択するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[一般] を選択します。
- 2 [ソース] ポップアップメニューから任意のソースを選択します。

ブラシの不透明度を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[一般] を選択します。
- 2 [不透明度] スライダを左にドラッグすると不透明度が下がり、右にドラッグすると不透明度が高くなります。

粗さを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[一般] を選択します。
- 2 [粗さ] スライダを左に動かすと、用紙のテキストチャをつぶして着色する量が減ります。右に動かすと、着色部分が多くなります。

サイズコントロール

ブラシの「サイズ」特性によって、ブラシストロークの太さが変化します。ストロークの太さの範囲は、[ストロークデザイナー] ページの [サイズ] にある [サイズ] スライダと [最小サイズ] スライダで指定します。[サイズ] の一部のコントロールは、[表現設定] と連動して機能します。表現設定について詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。

[ストロークデザイナー] ページの [サイズ] にある [ブラシ描点プレビューウィンドウ] には、変更がブラシの描点にどのように反映されるかが表示されます。このプレビューウィンドウをクリックすると、「ハード」と「ソフト」の2つのモードが切り替わります。プレビューウィンドウのハード/ソフト表示モードが使用できるのは、描点ベースのブラシだけです。



「ハード」(左)と「ソフト」(右)ビューを切り替えるには、プレビューウィンドウ内をクリックします。

ハードモードで表示すると、ブラシの最大サイズと最小サイズが大小の同心円で示されます。内側の黒い円は描点の大きさの最小値です。外側のグレーの縁は、描点の大きさの最大値です。筆圧やドラッグ速度によって線幅が変化するブラシの場合は、2つの円の直径の差でストロークの幅の変化の大きさが決まります。

ソフトモードで表示すると、ブラシチップが黒の濃淡で表示されます。この濃淡が、その描点が適用する絵具の量(濃さ)に反映します。たとえば、エアブラシの描点は、外側は透明に近く、輪郭が柔らかくで、中心部に行くほど濃くなっています。ソフトモードのプレビューは、イメージホースとレンダリング処理された描点には使用できません。

ブラシチップのタイプ

ブラシチップのタイプ(筆先)は、描点の最大直径の円の内部での、濃淡のパターンです。中心から周辺への濃淡の変化の違いで、描画されるストロークの質感が変わってきます。

画材は種類によって、ストロークの中心から外側への濃淡が違います。その逆に、この濃淡の配分でブラシストロークをさまざまに変化させることができます。レンダリング処理によるエアブラシでは、ブラシチップの形状が塗布されるスプレーの濃淡の分布に反映します。

ブラシの種類によって変化します。

Corel Painter の各ブラシでは、次のブラシチップのいずれかのタイプを使用します。

尖頭タイプ



中央が最も密度が高く、端に向かって急速に密度が低くなります。

標準タイプ



中央の密度の高い部分が比較的広く、外周部で急速に密度が低くなります。

円錐タイプ



中央が密度が最も高く、周辺に向かって均等に密度が減っていきます。

丸型タイプ



中央が密度が最も高く、高密度がかなり端の部分まで維持されます。

水彩タイプ



外周部がリング状に密度が最も高く、内部は均等な中程度の密度の領域になります。レンダリング処理のブラシで使用すると、中央部が薄いブラシやスプレーになります。

1ピクセルエッジ



全体が最高密度で、外周の急激に密度が落ちる部分が、幅1ピクセルのアンチエイリアスになります。

アーティストオイルのブラシチップのタイプ

アーティストオイル ブラシ専用には6種類のブラシチップが用意されています。アーティストオイル ブラシでは、上の表で説明したブラシチップも使用できます。

丸みタイプ



全体が最高密度で、周辺で急激に密度が低くなります。

山形ケバタイプ



プリスルの長さにばらつきがあり、さらに中央は長く、周辺でだんだん短くなります。

平型ケバタイプ



全体が最高密度で、プリスルの長さにばらつきがあり、はっきりした毛足があります。

フラット



アーティストオイルパレットナイフ用。全体が最高密度で、周辺のみ急激に密度が落ちます。

山型タイプ



アーティストオイルパレットナイフ用。最高密度の部分が中心からずれていて、斜面も不均等です。

斜めタイプ



アーティストオイルパレットナイフ用。片方の端が最高密度で、反対側に向かって直線的に密度が落ちます。

ブラシチップを選択するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[サイズ] を選択します。
- 2 使用したいブラシチップのタイプをクリックします。

ストローク サイズ

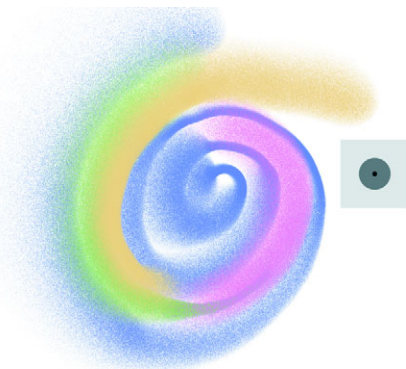
[サイズ] スライダは、ブラシの描点の大きさ設定です。この設定によってブラシ ストロークの幅が変化します。描点ベースのブラシでは、サイズを変更すると描点の間に隙間ができてしまうことがあります。その場合、「間隔」を調節して隙間をなくします。



[サイズ] スライダは、ブラシの幅を調節します。

実際に絵を描く場合は、ブラシや描画ツールにかける筆圧を調節してブラシ ストロークの幅を変化させます。[最小サイズ] コントロールを使用すると、驚くほどリアルなブラシ ストロークを作成できます。表現設定を使えば、筆圧を弱めるとストロークが細くなり、強くかけると太くなるというように、手の動きの微妙な変化にも反応するブラシになります。

[最小サイズ] は、選択したブラシのサイズの変化の最小値の設定で、[サイズ] の設定に対するパーセントで表されます。[サイズ] の設定はストロークの最大サイズ、[最小サイズ] は「サイズ」の設定に基づくストロークの最小サイズであることを理解しておく、と、ブラシにサイズ変化の幅を設定する際にわかりやすくなります。。



ストロークの最大サイズと最小サイズは、スタイラスの筆圧や速度でコントロールすることができます。小さな黒い円はストロークの最小サイズ、グレーの円はストロークの最大サイズを示します。

[サイズ刻み] スライダーでは、ストロークの太さの変化（推移）を調節します。このスライダーを右にドラッグすると、太いストロークから細いストロークに急激に変化します。左にドラッグすると、太さは徐々に変化します。[サイズ刻み] は、描点ベースのブラシに対してのみ適用できます。



[サイズ刻み] スライダーでは、ストロークの太さの変化（推移）を調節します（上 = 1%、下 = 100%）。

レンダリング処理された描点を使用するブラシの場合は、[密度] スライダーで適用される絵具の描点のサイズを指定します。

[ストロークデザイナ] でブラシサイズを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナ] ページで、[サイズ] を選択します。
- 2 ブラシのサイズを大きくするには [サイズ] スライダーを右にドラッグし、小さくするには左にドラッグします。

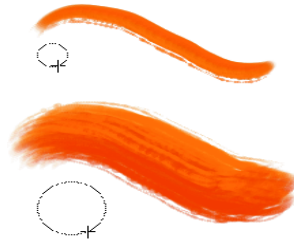


ブラシのサイズを調節するために、[ストロークデザイナー] ページの [サイズ] を開く必要はありません。プロパティバーの [サイズ] ボックスに値を入力するか、スライダをドラッグしてサイズを調節できます。プロパティバーについて詳しくは、ヘルプの「プロパティバーの基本」を参照してください。

スライダの両端にある大かっこ ([と]) を押すと、[環境設定] - [一般] で指定した値に従ってブラシのサイズが拡大・縮小されます。詳しくは、「一般」(27 ページ) を参照してください。

ショートカットを使用してブラシの太さを変更するには

- 1 Command + Option キー (Mac OS)、または Ctrl + Alt キー (Windows) を押しながら、イメージウィンドウをドラッグします。
カーソルの下にブラシの直径を示す円が表示されます。
- 2 円が希望のサイズになるようドラッグした後、マウス ボタンまたはスタイラスを離します。



ショートカット キーを使用してブラシの太さを変更すると、書類ウィンドウの中でブラシサイズを変更できます。

最小ストローク サイズを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[サイズ] を選択します。
- 2 ブラシの最小サイズを大きくするには、[最小サイズ] スライダを右にドラッグし、小さくするには左にドラッグします。

ストロークの太さの変化を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[サイズ] を選択します。
- 2 ストロークの太さの変化を大きくするには、[サイズ刻み] スライダを右にドラッグし、変化を小さくするには左にドラッグします。

間隔コントロール

描点ベースのブラシの場合は、描点の集まりで構成されたストロークが作成されます。描点の間隔を調節することにより、ストロークの連続性を調節できます。

[間隔] スライダは、ストロークを構成する描点の間の距離を調節します。[最小間隔] スライダでは、描点間の最小間隔をピクセル値で指定します。連続したストロークにしたいくない場合は、点線や破線になるように最小間隔を調節できます。それぞれの点またはダッシュは1つの描点です。



[最小間隔] スライダでは、描点間のピクセルの最小数を調節します（上 = 2.0、下 = 10.5）。

[滑らかさ] は、ストロークがそのままではガクガクしてしまうのを、滑らかに変換する処理です。値が高いほど、ストロークは滑らかになります（この処理は、入力データをいったん計算用の空間に取り込み、そこで滑らかに変換してから描画します）。

[滑らかさ] の値を高くすると、ストロークの角が丸みを帯びます。50% 程度が最適です。マウスなど、ぶれが生じる入力デバイスの場合は、値を高めめに設定する必要があります。

[連続付着] では、ブラシを動かさないとペイント材料が描画されないのか、それとも動かさなくてもペイントされ続けるのかを切り替えます。[連続付着] をオンにすると、ブラシをまったく動かさなくても、キャンバスに触れたときからペイント材料の塗布が開始されます。

レンダリング処理されたブラシの場合は、この設定をフルに利用して、ストロークの速度を落とした場合や途中で筆が止まった場合の絵具の「溜まり」をリアルに表現できます。描点ベースのブラシを使用して絵具の溜まりを作るには、ストロークを完全に止める必要があります。[連続付着] は、多くの場合、エアブラシ ツールで使用します。

[連続付着] がオフになっている状態では、絵具が流れる前にブラシを移動させる必要があります。

[キュービク補間] を使用すると、描点のパスにポイントを追加して、ギザギザのブラシストロークを滑らかにすることができます。主に、描点ベースのブラシに使用します。計算を使用してギザギザの輪郭を滑らかにする「滑らかさ」とは異なり、[キュービク補間] では描点のパスにポイントを挿入してブラシストロークを描き直します。

[キュービク補間] は描点ベースのブラシに適しており、[滑らかさ] はレンダリング処理されたブラシに適しています。

ブラシの描点の間隔を設定するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[間隔] をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。

- 描点の間隔を広げて、描点のサイズに近い間隔にするには、[間隔] スライダーを右にドラッグする。この値を 100% に設定すると、描点のサイズは間隔と同じになります。たとえば、幅が 10 ピクセルの描点の場合は、10 ピクセルごとにこの描点が繰り返されます。
- 描点の間隔を狭くして、描点どうしが重なり合うようにするには、[間隔] スライダーを左にドラッグする。描点が重なり合うと、密度が高く、より連続的なストロークになります。

描点の最小間隔を設定するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[間隔] をクリックします。
- 2 描点間の最小間隔を広げるには、[最小間隔] スライダーを右にドラッグします。最小間隔を狭くするには、スライダーを左にドラッグします。

レンダリング処理された描点ストロークを滑らかにするには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[間隔] をクリックします。
- 2 ギザギザのストロークを滑らかにするには、[滑らかさ] スライダーを右にドラッグします。ストローク上のポイント間のギザギザを残すには、スライダーを左にドラッグします。

連続付着を設定するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[間隔] をクリックします。
- 2 [連続付着] チェック ボックスをオンにします。

パス ポイントを追加して、ストロークを滑らかにするには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[間隔] をクリックします。
- 2 ポイントを追加して、ギザギザのストロークを滑らかにするには、[ポイント] スライダーを右にドラッグします。ポイント数を減らすには、スライダーを左にドラッグします。

角度コントロール

Corel Painter では、ブラシの形状を柔軟に調節できます。「角度」の一部のコントロールは、[表現設定] と連動して機能します。表現設定について詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。

[厚み] スライダーでは、ブラシの描点の形状を調節します。厚みを小さくすると、ブラシの形は円形から楕円に変化します。[厚み] の各コントロールは、[円形] および「取り込み」の描点ブラシで使用します。



[厚み] スライダーでは、ブラシの描点の形状を調節します。(左 = 100%、右 = 25%)。



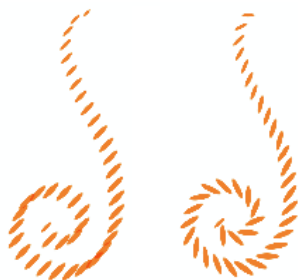
ペンブラシを使用したカリグラフィ効果の作成に
「厚み」を適用した例

[角度] スライダでは、楕円形の描点の角度と楕円形の長さを調節します。[角度] の各コントロールは、[円形] および「取り込み」の描点ブラシで使用します。



[角度] スライダは、楕円形の描点の角度を調節しま
す。この設定は、[厚み] の値が 100% 未満の場合に
のみ効力をもちます（上 = 90度、下 = 45度）。

描点ベースのブラシの場合は、[角度範囲] スライダを使用して、ブラシストローク内の描点の角度の
変化の範囲を指定することができます。この機能を効果的に使用するには、[ストロークデザイナー]
ページの [表現設定] を使用して、ストロークの方向やベアリングなど、角度をコントロールする入力データを
設定する必要があります。



[角度範囲] スライダでは、ストロークを作成したときの描点の角度範囲を調節します（左=0度、右=180度）。

描点ベースのブラシの場合は、[角度刻み] スライダを使用して、[角度範囲] の値が0よりも大きいブラシの変化単位を調節します。たとえば、角度刻みを5度に設定すると、現在の角度範囲の設定内で5度単位で描点が作成されます。



[角度刻み] スライダでは、[角度範囲] の値が0よりも大きいブラシの変化単位を調節します（左=0度、右=90度）。

ブラシの形状を設定するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[角度] をクリックします。
- 2 ブラシの描点を楕円形に近づけるには、[プリスル厚み] スライダを左にドラッグします。描点を円形に近づけるには、スライダを右にドラッグします。

楕円形ブラシの描点角度を設定するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[角度] をクリックします。
- 2 描点を反時計回りに回転させるには、[角度] スライダを右にドラッグし、描点を時計回りに回転させるには左にドラッグします。

ブラシの描点角度範囲を設定するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[角度] をクリックします。

- 2 角度の範囲を広げるには、[角度範囲] スライダを右にドラッグし、角度の範囲を狭くするには左にドラッグします。

このスライダを 360 度に設定すると、ストローク内であらゆる角度を選択できます。

角度の変化単位を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[角度] をクリックします。
- 2 描点間の角度の刻みを少なくするには、[角度刻み] スライダを右にドラッグし、増やすには左にドラッグします。

ブリスルコントロール

「ブリスル」の設定により、本物のブラシで描くように毛先の 1 本 1 本までもが見えるようなリアルなブラシストロークを作成できます。[ストロークデザイナー] の [ブリスル] にある各コントロールを使用して、1 つのブラシの描点に多数の異なるブリスルをデザインできます。

[ブリスル] の各スライダの効果は、[ブラシコントロール] パレットで確認できます。[ブリスル] セクションと [サイズ] セクションを開いている場合は、[サイズ] セクションのプレビュー ウィンドウをクリックすると、描点のソフト モード ビューが表示されます。[ブリスル] セクションでブリスルを調節するスライダをドラッグすると、描点が変化します。[サイズ] の各コントロールについて詳しくは、「サイズコントロール」(190 ページ) を参照してください。

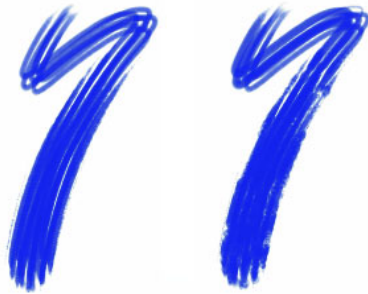
ストロークの種類として [レーキ] を選択した場合は、[ストロークデザイナー] ページの [レーキ] でブラシの毛の間隔や接触度を調節できます。[レーキ] の各コントロールについて詳しくは、「レーキコントロール」(204 ページ) を参照してください。

[ブリスル太さ] スライダは、ブラシの毛 1 本 1 本の直径を指定します。



[ブリスル太さ] スライダは、ブリスルの毛 1 本 1 本の直径を指定します (左 = 17%、右 = 87%)。

[固まり] スライダは、各ブリスルの太さを不均等にします。この結果、ブリスルの一部が固まっているように見えます。[固まり] は [ブリスル太さ] に比例します。



[固まり] スライダーでは、ブラシの固まり具合を調節します（左 = 0%、右 = 100%）。

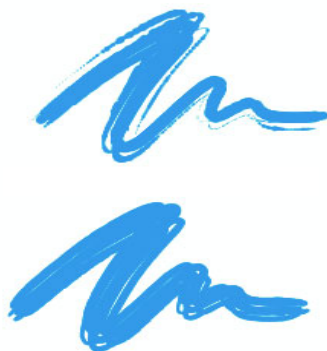
[ブラシル倍率] スライダーは、ブラシルの密度、すなわち、描点を構成するブラシルの本数を調節します。



[ブラシル倍率] スライダーでは、描点を構成するブラシルの密度を調節します（上 = 410%、下 = 990%）。

[サイズ連動] スライダーでは、各ブラシルのサイズの変動の度合いを調節します。この値が 0 の場合は、ブラシルのサイズは変わりません。このスライダーを 0% よりも大きくすると、ブラシのサイズに応じて各ブラシルの太さも変化します。

[サイズ連動] を 100% に設定してブラシのサイズを変更すると、ブラシルの倍率がサイズと比例して変化します。[サイズ連動] を 8% に設定すると、ブラシのサイズを変更しても、ブラシルは一定のサイズのままです。サイズ範囲が指定されていない場合、つまり「最小サイズ」が 100% に設定されている場合は、[サイズ連動] スライダーが無効になります。



[サイズ連動] スライダーでは、ブリスルの束に適用されるサイズ変動の度合いを調節します（上 = 0%、下 = 100%）。

ブリスルの厚みを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[ブリスル] をクリックします。
- 2 薄いストロークを作成するには、[ブリスル太さ] スライダーを左にドラッグし、濃くするには右にドラッグします。
[ブリスル太さ] スライダーが左端にある場合は、不透明度が 100% に設定されていても、ごく薄いストロークしか作成されません。

ブリスルの固まりを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[ブリスル] をクリックします。
- 2 ブリスルの固まりを減らすには、[固まり] スライダーを左にドラッグし、増やすには右にドラッグします。

ブリスルの密度を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[ブリスル] をクリックします。
- 2 ブリスルの量を減らしてまばらなブラシを作成するには、[ブリスル倍率] スライダーを左にドラッグし、ブリスルの量を増やすには右にドラッグします。

ブラシのサイズに応じてブリスルのサイズを変更するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[ブリスル] をクリックします。
- 2 サイズ変動の度合いを減らすには、[サイズ連動] スライダーを左にドラッグし、増やすには右にドラッグします。

塗料コントロール

「塗料」の各コントロールでは、ペイント材料をテクスチャにどのように適用するかを指定します。[補充量]、[にじみ]、[色の伸び]の各コントロールは連動して、ストロークの開始点と終了点でブラシに含ませる色の量を指定します。「塗料」の一部のコントロールは、[表現設定]と連動して機能します。表現設定について詳しくは、「表現設定」(231 ページ)を参照してください。

[色を拾う]は、描点ベースのブラシと下にあるピクセルの相互作用に影響します。[色を拾う]がオンになっている場合は、ブラシの毛1本1本に既存の色が適用されます。この機能は、リアルな色の相互作用と驚異的なカラーバリエーション、優れたクローン作成を実現します。描点ベースのブラシについて詳しくは、「描点の種類」(180 ページ)を参照してください。

[色を拾う]をオフにすると、ブラシによって下にある複数のピクセルがサンプリングされ、その後、サンプリングされたピクセルの平均である新たな1色をブラシに読み込むことによって、以前に適用されていた色と相互作用します。[色を拾う]オプションを使用する場合は、間隔の値を非常に低く設定すると効果的です。[間隔]の各コントロールについて詳しくは、「間隔コントロール」(194 ページ)を参照してください。

[補充量]スライダでは、1回のストロークに補充する色の量を指定します。0に設定すると、ブラシから色が出ません。[補充量]を10%未満にし、[にじみ]をそれより低くすると、ストロークは徐々に薄くなります。[補充量]を0にし、[にじみ]をそれより高くすると、エアブラシは下にある色を動かすことができます。これは、エアブラシホースだけを使用してキャンバスに絵具を吹き付けていく作業と同じです。

[にじみ]スライダでは、下にある色(テクスチャの色も含む)にブラシの色が混ざる程度を調節します。[にじみ]を「補充量」よりも大きくすると、塗り潰す量よりもにじむ量の方が多くなるため、ストロークが不透明になることはありません。



[にじみ]スライダでは、下にある色が選択した色と混ざり合う量を調節します(左=55%、右=1%)。



[補充量] スライダーでは、ストローク 1 回に使用する色または絵具の量を調節します（上 = 25%、下 = 100%）。

[色の伸び] コントロールでは、ブラシが絵具を使い切る速さを指定します。[色の伸び] はピクセル単位です。スライダーを左にドラッグすると、ブラシが含んでいる絵具がなくなるまでの時間が短くなり、ストロークは徐々にかすんでいきます。高くすると、絵具を使い果たすことはありません。

[色の伸び] は、[にじみ] と連動して機能するため、[色の伸び] の設定を有効にするには、[にじみ] を 0 よりも大きな値にする必要があります。[色の伸び] の効果は、[にじみ] の設定を変更することによって調節できます。



[色の伸び] スライダーでは、ブラシが絵具を使い切る速度を調節します（左 = 724、右 = 22026）。

補充量を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[塗料] をクリックします。
- 2 ストロークごとに補充される絵具の量を減らすには、[補充量] スライダーを左にドラッグし、補充量を増やすには右にドラッグします。

色のにじみを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[塗料] をクリックします。

- 2 下にあるピクセルと相互作用する量を減らすには、[にじみ] スライダを左にドラッグし、相互作用する量を増やすには右にドラッグします。

色の伸びを設定するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[塗料] をクリックします。
- 2 ブラシが乾くまでの移動距離を短くするには、[色の伸び] スライダを左にドラッグし、距離を長くするには右にドラッグします。

レーキ コントロール

「レーキ」のコントロールでは、レーキ ストロークの高度な機能を調節できます。レーキ タイプのブラシは、ストロークの方向を変更してもブラシの先の角度は変わりません。ブラシを方向転換させると、一部のプリスルが用紙から離れたり触れたりします。

[接触度] スライダでは、ブラシがどの程度用紙に触れるかを調節します。つまり、一度にキャンバスに触れるレーキの「歯」の数を指定します。



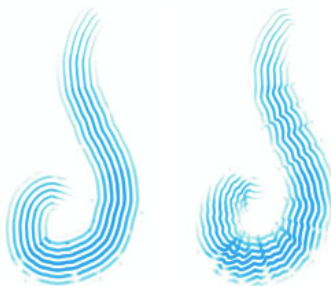
[接触度] では、ブラシがどの程度用紙に触れるかを指定します (左 = 180 度、中央 = 125 度、右 = 0 度。
[間隔] = 450 度)。

[間隔] スライダでは、レーキを構成するブラシの個々のプリスルの間隔を調節します。各描点のサイズは、[ストローク デザイン] ページの [サイズ] で指定します。詳しくは、「間隔コントロール」(194 ページ) を参照してください。



間隔では、レーキの描点間の間隔を調節します。この値が高いほど、描点は広がります（左 = 2500%、右 = 0%）。

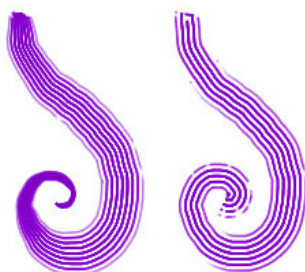
本物のブラシで曲線を描くと、ブラシの位置によって、曲線の内側または外側の筆先が用紙から離れたり触れたりします。[ブラシねじれ]は、この筆先が触れたり離れたりする動きを再現します。



[ブラシねじれ]スライダでは、内側と外側のプリスルの転置を調節します（左 = 0%、右 = 150%）。

[プリスル]スライダでは、[マルチストローク]および「レーキ」に使用される描点の数を指定します。

[間隔を広げる]チェックボックスをオンにすると、筆圧の変化に応じてプリスルの広がりをも動的に調節します。筆圧が高いほど、毛先の間隔が広がります。



[間隔を広げる] チェック ボックスをオンにすると、スタイラスの筆圧に応じてプリスルの広がりを調節します。筆圧が高いほど、毛先の間隔が広がります。常に一定の間隔にするには、このオプションをオフにしてください（左=オン、右=オフ）。

[エッジを透明にする] チェック ボックスをオンにすると、ブラシの外側の描点が半透明になります。[ブラシねじれ] とともに使用すると、特に効果的です。



[エッジを透明にする] チェック ボックスをオンにすると、外側の描点が半透明になります（左=オフ、右=オン）。

ブラシの接触度を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[レーキ] をクリックします。
- 2 接触角度を小さくして、テクスチャと接触する描点の数を減らすには、[接触度] スライダを左にドラッグします。接触角度を大きくして、すべての描点をテクスチャに接触させるには、スライダを右端にドラッグします。

ブラシの毛の間隔を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[レーキ] をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。

- 描点の幅と等しくなるようにするには、[間隔] スライダーを右に動かす。間隔を 100% にすると、ストロークの幅は「描点の幅 x 描点の数」に等しくなります。
- 描点が重なり合うようにするには、[間隔] スライダーを左に動かす。100% 未満の場合は、描点が重なり合います。[ブラシねじれ] と [エッジを透明にする] を同時に指定すると、自然で繊細なストロークに仕上がります。

ブリスルの転置を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[レーキ] をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - ブラシの方向に基づく接触の変化量を増やすには、[ブラシねじれ] スライダーを右に動かす。
 - ブラシの方向に基づく接触の変化量を減らすには、[ブラシねじれ] スライダーを左に動かす。

ブリスルの本数を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[レーキ] をクリックします。
- 2 ブラシのブリスルの数を増やす場合は、[ブリスル] スライダーを右にドラッグし、減らす場合は左にドラッグします。

ブリスルの間隔を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[レーキ] をクリックします。
- 2 [間隔を広げる] チェック ボックスをオンにします。

エッジを透明にするには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[レーキ] をクリックします。
- 2 [エッジを透明にする] チェック ボックスをオンにします。

ランダム コントロール

Corel Painter では、不規則性を使用して、意表をつくような色やストロークを作り出します。これによって、Corel Painter で作成したアートワークにユニークで印象的な効果をもたらすことができます。ブラシの不規則性は、[ストロークデザイナー] ページの [ランダム] で設定します。[ランダム] の一部のコントロールは、[表現設定] と連動して機能します。表現設定について詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。

[ジッター] スライダーは、ストロークにランダムな変化を付けるためのオプションです。ブラシ ストロークのパスに沿って描点を表示するかわりに、パスの外側に不規則に表示します。



[ジッター] スライダは、ストロークにランダムな変化を取り入れるオプションです（上 = 0、下 = 3.13）。

[クローン位置] のスライダは、いずれもクローン手法を使用するブラシに対して機能します。[変動量] スライダでは、ソース イメージの場所を基準にクローン先をずらす程度を調節します。[変動量] スライダを 0 にすると、ソース イメージとクローン先イメージがぴったり一致します。不透明度 100%（テキストなし）の塗潰しブラシを使用して、単にソース イメージをコピーするだけです。

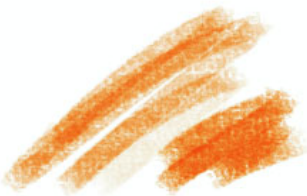


[変動量] スライダでは、ソース イメージの場所を基準にクローン先をずらす程度を調節します（上 = 0、下 = 12）。

不規則性を取り入れると、ソースとクローンのピクセルがずれます。イメージのピクセルをずらすことによって、本物の絵具を使用したような自然な仕上がりになります。

[頻度] スライダでは、ソース イメージをずらして配置する頻度を調節します。

通常、ブラシストロークを作成すると、テキストチャは固定されます。ある領域にストロークを塗り重ねても、同じテキストチャが適用されます。[テキストチャをランダムに使用] チェック ボックスをオンにすると、ストロークのそれぞれの描点に対して用紙テキストチャが不規則に適用されます。



[テキストをランダムに使用] チェック ボックスをオンにすると、ストロークに対して用紙テキストが不規則に適用されます (上 = オフ、下 = オン)。

[クローンソースをランダムに使用] チェック ボックスをオンにすると、ソース イメージが不規則にサンプリングされ、クローン先に適用されます。抽出元のソース イメージとクローン先のイメージは一致しません。その結果、ソース イメージがクローン先にランダムに散らばったパターンが作成されます。パターンの属性は、クローンに使用されたブラシとストロークによって決まります。

細かい点描タイプのブラシを使用するときに [クローンソースをランダムに使用] チェック ボックスをオンにすると、イメージに「ノイズ」効果を追加できます。この場合、クローンソースのイメージは、追加されるノイズの「色」情報にしか残りません。



[クローンソースをランダムに使用] チェック ボックスをオンにすると、ソース イメージの領域が不規則に抽出されます (左 = オフ、右 = オン)。

ジッターを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[ランダム] をクリックします。
- 2 描点をストロークのパスから離す程度を小さくするには、[ジッター] スライダを左にドラッグし、大きくするには右にドラッグします。

クローンでの配置の変動量を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[ランダム] をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - ソースイメージとのずれ (距離) を大きくするには、[クローン位置] の [変動量] スライダを右に動かす。
 - ずれを制限して、ソースイメージとクローン先イメージをより正確に一致させるには、[クローン位置] の [変動量] スライダを左に動かす。



[カラー] パレットで [クローンカラーを使用] をオンにしている場合は、[クローン位置] のスライダは無効になります。これらは、クローン手法が使用されている場合にのみ効果があります。

ソースイメージをずらして配置する頻度を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[ランダム] をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - ソースイメージをずらす頻度を増やして、クローン先のイメージをラフに歪んだ仕上がりにするには、[頻度] スライダを左に動かす。
 - ずらす頻度を減らして、クローン先のイメージをソース イメージに近い仕上がりにするには、[頻度] スライダを右に動かす。



[頻度] スライダでは、ソースイメージをずらして配置する頻度を調節します (上 = 0、下 = 15)。

[テキストチャをランダムに使用] オプションを選択するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[ランダム] をクリックします。

- 2 [テキストチャをランダムに使用] チェック ボックスをオンにします。

[クローンソースをランダムに使用] オプションを選択するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[ランダム] をクリックします。
- 2 [クローンソースをランダムに使用] チェック ボックスをオンにします。

マウス コントロール

実際、マウスには筆圧情報はありません。マウス ボタンは「オン」(ボタンを押した状態)と「オフ」(ボタンを押さない状態)のいずれかになります。Corel Painter には、スタイラスの筆圧 (スタイラスにかかる圧力の強さ)、傾き (スタイラスを垂直に保つ程度)、ベアリング (スタイラスが示す方向)、ホイール (インクが広がる程度) の各設定をシミュレートできるマウス コントロールが採用されています。

スタイラスを使用して作成したブラシ ストロークを記録・保存した後、マウスでペイントする際に、保存した設定を使用することができます。保存したブラシ ストロークを使用して、マウス機能を強化する方法について詳しくは、「ストロークの記録と再生」(140 ページ) を参照してください。

マウス用に筆圧を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[マウス] をクリックします。
- 2 [筆圧] スライダをドラッグします。
値を 100% にすると、筆圧が最大になります。

マウス用に傾きを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[マウス] をクリックします。
- 2 [傾き] スライダをドラッグします。
90 度は、スタイラスを使用している場合に、スタイラスがタブレットに対して垂直になっている状態を表します。

マウス用にベアリングを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[マウス] をクリックします。
- 2 [ベアリング] スライダをドラッグします。
0 度は、スタイラスを使用している場合に、スタイラスが左を指している状態を表します。

マウス用に絵具の液量を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[マウス] をクリックします。
- 2 [ホイール] スライダをドラッグします。
値を 100% にすると、スタイラスを使用している場合に、液量が最大になります。

クローンコントロール

「クローン」のコントロールは、クローン手法のブラシ専用の設定ですが、[クローンカラー]チェックボックスをオンにした場合のみ、他のブラシにも適用されます。

[クローンカラー]チェックボックスをオンにすると、ソースからブラシの色を拾います。ソースから拾った色のサンプルは平均化され、ソースに近い色になります。このオプションは、[カラー]パレットにもあります。詳しくは、「クローンカラー」(71ページ)を参照してください。

[クローンタイプ]ポップアップメニューからは、クローンバリエーションを選択できます。これらのバリエーションは、使用されている参照ポイントに基づいて設定されています。複数の参照ポイントがある場合は、変形(回転、歪み、拡大縮小、対称、遠近感)を適用しながらクローンを作成できます。クローンタイプについて詳しくは、「イメージのクローン」(241ページ)を参照してください。

[ソース画像の選択範囲に合わせる]チェックボックスをオンにすると、クローンソースで選択されている領域に基づいて、クローン先のイメージのペイントが変形されます。[クローンタイプ]からいずれかの変形効果を選択している場合は、選択範囲が適切に変形されます。このオプションは、クローン手法が選択されている場合にのみ機能します。

[ソース画像の選択範囲をコピー]チェックボックスをオンにすると、クローンブラシは、クローン先の選択範囲にソースの選択範囲の情報を適用します。このオプションは、クローン手法が選択されている場合にのみ機能します。

[4点タイリング]チェックボックスをオンにすると、クローンソースのイメージが繰り返しパターンとしてタイル状に並べて配置されます。

クローンカラーを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[クローン] をクリックします。
- 2 [クローンカラー] チェックボックスをオンにします。

クローンタイプを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[クローン] をクリックします。
- 2 [クローンタイプ] ポップアップメニューから任意のタイプを選択します。

クローン先でのペイントを制限するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[クローン] をクリックします。
- 2 [ソース画像の選択範囲に合わせる] チェックボックスをオンにします。

クローン先の選択範囲内でソースの選択範囲の情報を適用するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[クローン] をクリックします。
- 2 [ソース画像の選択範囲をコピー] チェックボックスをクリックして、オンとオフを切り替えます。

クローンソースをタイル状に並べて配置するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[クローン] をクリックします。
- 2 [4点タイリング] チェックボックスをオンにします。

インパストコントロール

「インパスト」のコントロールを使用すると、奥行き感のある立体的なブラシバリエーションを作成できます。インパスト手法について詳しくは、「インパスト」(157 ページ) を参照してください。

「インパスト」の一部のコントロールは、[表現設定] と連動して機能します。表現設定について詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。

インパストには、色だけを適用する「色」、奥行きだけを適用する「奥行き」、色と奥行きを適用する「色と奥行き」の3種類の描画方法があります。

Corel Painter の「奥行きの描画方法」では、参照データの明るさ (明度) の情報を使用して、ストロークに適用する奥行きの度合いを指定します。[反転] および [奥行きマイナス] の各チェック ボックスを使用して、ストロークの明暗や凹凸を変えることもできます。[奥行きの描画方法] について詳しくは、「奥行きの描画方法を設定する」(160 ページ) を参照してください。

[奥行き] スライダでは、インパスト ブラシ ストロークに適用する奥行きを調節します。[奥行き表現設定] を [筆圧] に設定し、[反転] チェック ボックスをオンにすると、筆圧を強くするにつれて、本物のブラシで描いているときと同じように奥行きはなくなります。奥行きのあるペイントについて詳しくは、「インパスト効果を作成する」(158 ページ) を参照してください。

[スムーズ] スライダでは、ストロークに適用されるテクスチャの変化の度合いを調節します。

[押しのけ量] スライダでは、ストロークが他のインパストのブラシ ストロークと関わる度合いを調節します。つまり、描画するブラシ ストロークが既存のストロークを「押しのけ」ます。

描画手法を選択するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[インパスト] を選択します。
- 2 [描画方法] ポップアップメニューから描画方法を選択します。

奥行きの描画手法を選択するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[インパスト] を選択します。
- 2 [奥行きの描画方法] ポップアップメニューからオプションを選択します。

奥行きの描画方法を反転するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[インパスト] を選択します。
- 2 [反転] チェック ボックスをオンにします。

奥行きマイナスオプションを選択するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[インパスト] を選択します。
- 2 [奥行きマイナス] チェック ボックスをオンにします。

奥行きを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[インパスト] を選択します。
- 2 効果を強くするには [奥行き] スライダを右にドラッグし、弱くするには左にドラッグします。

スムーズを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[インパスト] を選択します。
- 2 スムーズ効果を強くするには [スムーズ] スライダを右にドラッグし、弱くするには左にドラッグします。

重なりの影響を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[インパスト] を選択します。
- 2 押しのけ効果を強くするには [押しのけ量] スライダを右にドラッグし、弱くするには左にドラッグします。

イメージホース コントロール

「イメージホース」では、ランク 1、2、3 のノズルをデザインできます。詳しくは、ヘルプの「イメージホース用のノズルの作成/読み込み/保存」を参照してください。

各ランクの設定は、表現設定と「設定順」から構成されます。詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。

ランク 1

[ランク 1] では、入力要素を 1 つ割り当て、イメージホースノズルのランク 1 の画像を定義 (索引付け) します。

ランク 2

[ランク 2] では、入力要素を 1 つ割り当て、イメージホースノズルのランク 2 の画像を定義 (索引付け) します。

ランク 3

[ランク 3] では、入力要素を 1 つ割り当て、イメージホースノズルのランク 3 の画像を定義 (索引付け) します。

ランクの表現設定を選択するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[イメージホース] をクリックします。
- 2 各項目の [ランク] ポップアップメニューからオプションを選択します。

エアブラシ コントロール

「エアブラシ」のコントロールでは、広がり (適用時に絵具が広がる量) と液量 (実際に適用される量) を調節します。「エアブラシ」の一部のコントロールは、[表現設定] と連動して機能します。表現設定について詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。

[広がり] スライダでは、適用時に絵具がどのように広がるか、つまり、エアブラシやスプレー缶の先端から広がる円錐形のサイズを調節します。30~40° の範囲が適しています。[広がり] を狭くし、スタイラスを極端に傾けると、絵具がカーソルから離れたところに飛んでしまう可能性があります。

[最小広がり] スライダーでは、適用時に広がる絵具の最小量を調節します。この設定は、[広がり] の値に対する割合で表します。

[液量] スライダーでは、エアブラシ ストロークによって適用される液量を調節します。[液量] スライダーは、本物のエアブラシのニードル コントロールのような機能を果たします。流量をエアブラシ スタイラスのホイールと関連付けるには、[ストロークデザイナー] ページの [表現設定] を使用します。エアブラシ タイプの描点は、小さな描点がたくさん集まってスプレー ペイントのようになるため、エアブラシのスプレーにスピード (勢い) をつけるには、液量を少なくすることをお勧めします。

[最小液量] スライダーは、ストローク中に適用可能な液量の最小量を調節します。[最小液量] の設定は、液量の設定に対する割合で表します。

ペイントの範囲を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[エアブラシ] をクリックします。
- 2 広がる量を減らすには、[広がり] スライダーを左にドラッグし、広がる量を増やすには右にドラッグします。

ペイントの最小範囲を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[エアブラシ] をクリックします。
- 2 広がる最小許容量を減らすには、[最小広がり] スライダーを左にドラッグし、増やすには右にドラッグします。

インクの液量を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[エアブラシ] をクリックします。
- 2 ストロークに適用する絵具の最小量を減らすには、[液量] スライダーを左にドラッグし、増やすには右にドラッグします。

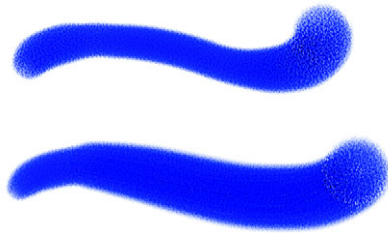
インクの最小液量を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[エアブラシ] をクリックします。
- 2 適用可能な最小液量を減らすには、[最小液量] スライダーを左にドラッグし、増やすには右にドラッグします。

水彩コントロール

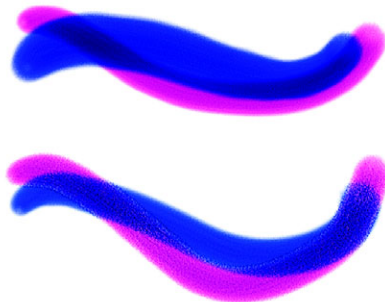
「水彩」の各コントロールは、水彩レイヤーとともに機能します。水彩ブラシでストロークすると、水彩レイヤーが自動的に作成されます。水彩レイヤーは [レイヤー] パレットで編集できます。

[水分量] スライダーでは、絵具の希釈度と広がりを調節します。[水分量] を増やすと、描画されるストロークは広範囲に広がり、ブラシの毛の流れが消えます。



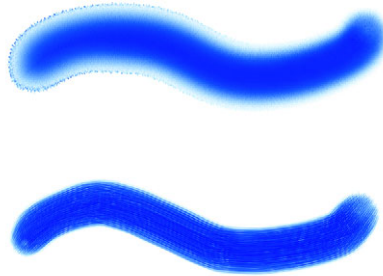
[水分量] スライダーでは、絵具の希釈度と広がりを調節します（上=0、下=40）。

[ピックアップ] スライダーでは、イメージをぼかすときに乾燥した絵具を拾う量を調節します。値を低くすると絵具が混ざったり溶け出すことはなく、高くすると絵具が溶け出します。



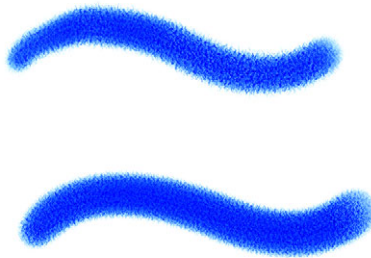
[ピックアップ] スライダーでは、イメージをぼかすときに絵具を拾う量を調節します（上=0%、下=100%）。

[乾燥速度] スライダーでは、イメージをぼかすときに水彩が乾く速度を調節します。値を低くすると大きく広がり、高くすると広がりが抑えられます。



[乾燥速度] スライダーでは、イメージをぼかすときに水彩が乾く速度を調節します（上=1%、下=50%）。

[蒸発限度] スライダーでは、ぼかすことのできる最小水分量を調節します。値を低くすると大きく広がり、高くすると広がりが抑えられます。



[蒸発限度] スライダーでは、ぼかすことのできる最小水分量を調節します（上=1%、下=50%）。

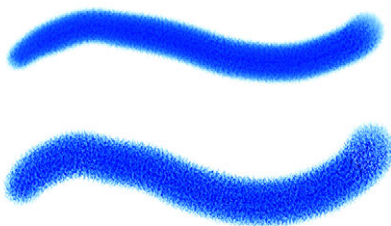
[ぼかし量] スライダーでは、ぼかす絵具の量を調節します。値を高くすると、ストロークの輪郭部分がテクスチャの凹凸に合わせてにじみ、吸水性の高い湿った用紙にペイントしたような仕上がりになります。値を低くすると、乾燥した用紙にペイントしたような仕上がりになります。



[ぼかし量] スライダーでは、ストロークの広がりを調節します（上=0%、下=8%）。

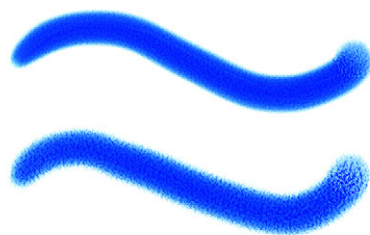
[キャピラリ] スライダーでは、ぼかしの粗さの効果を調節します。値を低くすると、滑らかな輪郭になります。

[浸み込み粗さ] スライダーでは、乾燥時のテクスチャの浸透度を調節します。[キャピラリ] および [浸み込み粗さ] の両方のスライダーを低くすると、テクスチャ効果を減少させることができます。



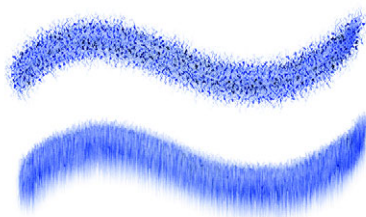
[浸み込み粗さ] スライダーでは、乾燥時のテクスチャの浸透度を調節します（上 = 0%、下 = 100%）。

ぼかしの精度を高めるには、[正確なぼかし] チェック ボックスをオンにします。[正確なぼかし] チェック ボックスをオフにすると、ぼかしの精度は低くなります。



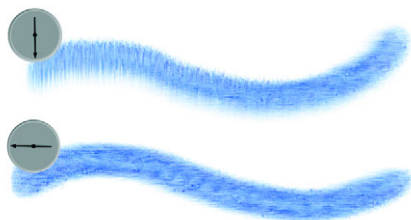
[正確なぼかし] をオンにすると、ぼかしの精度が高くなります（上 = オン、下 = オフ）。

[風力] スライダーでは、拡散する粒子にかかる風の力を調節します。[風向き] による拡散をオフにするには、[風力] スライダーを 0 に設定します。



[風力] スライダーでは、拡散する粒子にかかる風の力を調節します（上 = 0%、下 = 25%）。

[風向き] では、粒子が拡散する方向を調節します。これは、絵具の移動比重効果を取り入れ、水彩絵具を傾けたような効果を作る場合に使用します。



[風向き] では、粒子が拡散する方向を調節します
(上 = 270°、下 = 180°)。

水分量を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[水彩] をクリックします。
- 2 ブラシ ストロークを均一にするには、[水分量] スライダを左にドラッグします。風の方向に流れるようにするには、右にドラッグします。

ペイントのピックアップを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[水彩] をクリックします。
- 2 溶け出す量を増やすには、[ピックアップ] スライダを右にドラッグし、減らすには左にドラッグします。

乾燥速度を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[水彩] をクリックします。
- 2 広がる量を減らすには、[乾燥速度] スライダを右にドラッグし、増やすには左にドラッグします。

蒸発限度を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[水彩] をクリックします。
- 2 広がる量を減らすには、[蒸発限度] スライダを右にドラッグし、増やすには左にドラッグします。

ぼかし量を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[水彩] をクリックします。
- 2 紙の粒子ににじむようなやわらかな輪郭を作りたい場合は、[ぼかし量] スライダを右にドラッグします。乾燥した用紙にペイントしたような仕上がりにするには、左にドラッグします。

キャピラリを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[水彩] をクリックします。
- 2 輪郭を粗くするには、[キャピラリ] スライダを右にドラッグします。滑らかで途切れのない輪郭を描く場合は、左にドラッグします。

浸み込み粗さを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[水彩] をクリックします。
- 2 ゼラツとした表面にするには、[浸み込み粗さ] スライダーを右にドラッグします。滑らかで凹凸のない効果を出すには、左にドラッグします。

正確なぼかしを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[水彩] をクリックします。
- 2 [正確なぼかし] チェック ボックスをクリックします。

風力を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[水彩] をクリックします。
- 2 風の効果を強めるには、[風力] スライダーを右にドラッグし、弱めるには左にドラッグします。

風向きを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[水彩] をクリックします。
- 2 [風向き] の矢印を必要な向きにドラッグします。

ぼかし処理待ちを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[水彩] をクリックします。
- 2 [ぼかし処理待ち] チェック ボックスをオンにします。
ブラシストロークが終了すると、ぼかし処理が始まります。



[ぼかし処理待ち] チェック ボックスをオンにすると、水彩ブラシバリエーションの処理を高速で行えます。

[ブラシコントロール] の [水彩] パレットの [ぼかし処理待ち] チェック ボックスには、[ウィンドウ]- [ブラシコントロール]- [水彩] をクリックしてアクセスすることもできます。

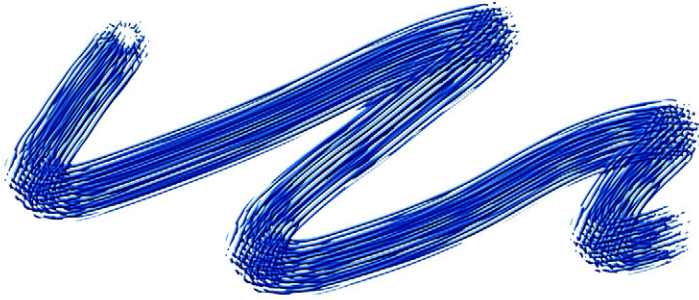
リキッドインク コントロール

「リキッドインク」のコントロールは、リキッドインク レイヤーに使用されます。「リキッドインク」の各コントロールを使用して、インク タイプ、滑らかさ、ブラシ ストロークのボリュームなどを調節します。「リキッドインク」の各コントロールは、ブラシセレクトで「リキッドインク」カテゴリを選択しているときに調節できます。「リキッドインク」の一部のコントロールは、[表現設定] と連動して機能します。表現設定について詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。

「リキッドインク」のコントロールは、インクとカラーの2種類の基本的なプロパティに分けられます。インクはブラシ ストロークの形状を調節し、カラーはインクに適用する色を調節します。インクとカラーは一緒に使用することも、別々に調節することもできます。

リキッドインクには、次のタイプがあります。

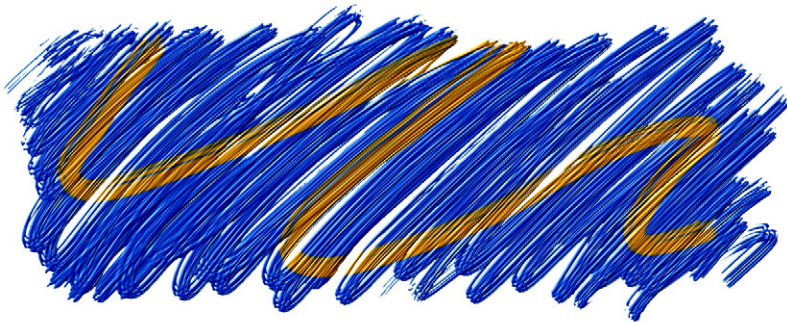
- [インクとカラー] は、現在選択している色をインクの形状に適用します。



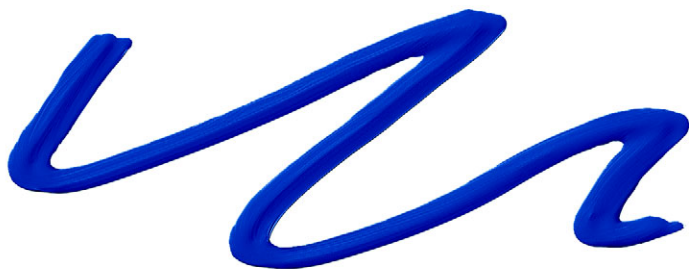
- [インクのみ]は、インクだけを適用します。



- [カラーのみ]は、カラーだけを適用します。



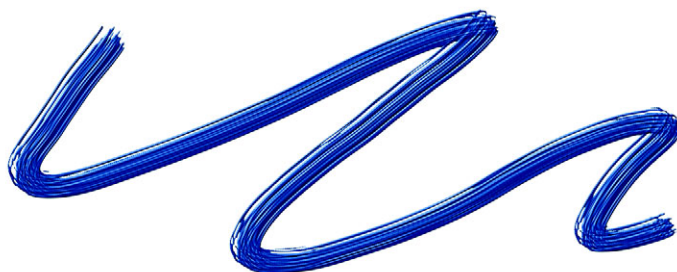
- [インクとカラーをならす]は、カラーをインクの形状に適用して、インクとカラーを互いに融合させます。



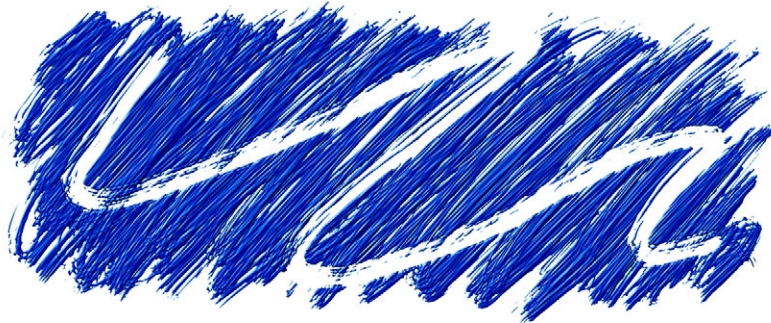
- [インクをならす]は、インクだけを適用します。



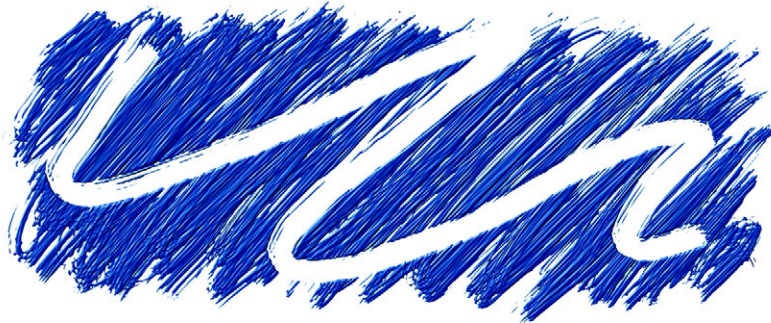
- [カラーをならす]は、カラーだけを適用します。



- [レジスト]はインクをはじきます。



- [消去] はインクとカラーを削除します。



- [柔らかいインクとカラー] は、表面の奥行き効果とともに適用されます。



[スムーズ] スライダーでは、ブラシストロークの「状態」を調節します。値を低くすると粗いブラシストロークになり、高くすると滑らかになります。



[スムーズ] スライダーでは、ブラシストロークの「状態」を調節します（上 = 0%、下 = 100%）。

[ボリューム] スライダーでは、ブラシストロークの奥行き、つまりイメージに適用される絵具の量を調節します。値を高くすると、ストロークが厚くなります。

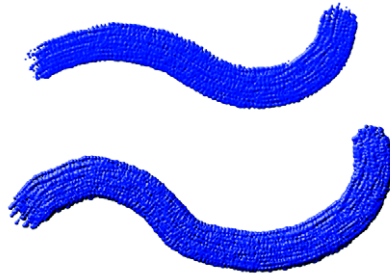
[ボリューム] スライダーの [表現] ポップアップメニューの [ホイール] をオンにすると、エアブラシのスタイラス（特に Intuos エアブラシのスタイラス）のホイールを調節して、リキッドインクのエアブラシからスプレーされる量を調節できます。スタイラスのホイールは、本物のエアブラシのニードルコントロールのような機能を果たします。このオプションは、ブラシの特性が [ホイール] と連動している場合に、リキッドインクのエアブラシのスプレー量を調節するために使用します。エアブラシのスタイラス（特に Intuos エアブラシのスタイラス）のホイールに対する調節は、本物のエアブラシのニードルコントロールのような機能を果たします。

[ストロークデザイナー] の [インパスト] にある奥行き各コントロールを使用して、リキッドインク ブラシストロークに奥行きを与えることができます。奥行き各コントロールについて詳しくは、「インパスト コントロール」(213 ページ) を参照してください。



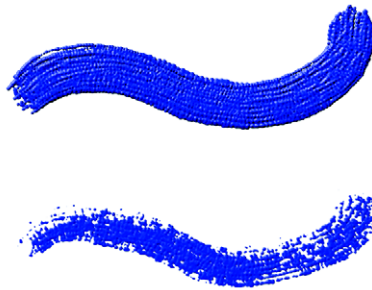
[ボリューム] スライダーでは、ブラシストロークの奥行きを調節します（上 = 100%、下 = 500%）。

[最小 Vol] スライダーでは、ボリュームのバリエーションの最大値を調節します。たとえば、値を 100% にすると、ブラシストロークの使用中にボリュームにバリエーションがないことを意味します。



[最小Vol] スライダーでは、ボリュームのバリエーションの最大値を調節します（上 = 100%、下 = 0%）。

[ランダム Vol] スライダーでは、ブラシストロークのボリュームの不規則性を調節します。値を 0 にすると、完璧に滑らかなブラシストロークになります。



[ランダム Vol] スライダーでは、ブラシストロークのボリュームの不規則性を調節します（上 = 0%、下 = 100%）。

[ランダム サイズ] スライダーでは、ブラシストローク内のサイズの不規則性を調節します。値を 0 にすると、完璧に滑らかなブラシストロークになります。



[ランダム サイズ] スライダーでは、ブラシストローク内のサイズの不規則性を調節します（上 = 0%、下 = 100%）。

[毛の太さ] スライダでは、プリスルの厚みを調節します。値を高くすると、プリスルがまとまり、滑らかなブラシストロークになります。値を低くすると、1本1本のブラシストロークが見えるようになります。



[毛の太さ] スライダでは、プリスルの厚みを調節します (上 = 3%、下 = 20%)。

[Vol ばらつき] スライダでは、プリスルの長さのバリエーションを調節します。値を0にすると、プリスルがすべて同じ長さになります。



[Vol ばらつき] スライダでは、プリスルの長さのバリエーションを調節します (上 = 0%、下 = 75%)。

[毛の不揃い] スライダでは、プリスルの太さにバリエーションを付けます。値を0にすると、プリスルがすべて同じ太さになります。



[毛の不揃い] スライダでは、プリスルの太さにバリエーションを付けます (上 = 0%、下 = 100%)。

インク タイプを選択するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[リキッドインク] をクリックします。
- 2 [インク タイプ] ポップアップメニューから、任意のインク タイプを選択します。

滑らかさを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[リキッドインク] をクリックします。
- 2 [スムーズ] スライダを調節します。
値を低くすると粗いブラシストロークになり、値を高くするとブラシストロークが混ざり合い、滑らかになります。

インクのボリュームを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[リキッドインク] をクリックします。
- 2 [ボリューム] スライダを調節します。
値を高くすると、ストロークが厚くなります。

ボリュームのバリエーションの最大値を設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[リキッドインク] をクリックします。
- 2 [最小 Vol] スライダを調節します。
ボリュームとスタイルスの筆圧を連動させるには、[表現設定] ポップアップメニューから [筆圧] を選択します。

ランダム ボリュームを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[リキッドインク] をクリックします。
- 2 [ランダム Vol] スライダを調節します。
値を低くすると、均一のブラシストロークになります。

ランダム サイズを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[リキッドインク] をクリックします。
- 2 [ランダム サイズ] スライダを調節します。
値を低くすると、サイズの揃ったブラシストロークになります。

毛の太さを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[リキッドインク] をクリックします。
- 2 [毛の太さ] スライダを調節します。
値を高くすると、個々のプリスルが見分けにくくなります。

ボリュームばらつきを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[リキッドインク] をクリックします。
- 2 [Vol ばらつき] スライダを調節します。
値を高くすると、プリスルの長さのばらつきが増えます。

毛の不揃いを設定するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[リキッドインク] をクリックします。

- 2 [毛の不揃い] スライダを調節します。
値を高くすると、プリスルの長さのばらつきが増えます。

デジタル水彩コントロール

「デジタル水彩」の各コントロールを使用すると、水彩ブラシと同様の効果を、個別のレイヤーを使用せずに作成することができます。

「デジタル水彩」の [ぼかし] スライダを使用して、輪郭がにじみ、ぼやけたストロークを作成することができます。ぼかしについて詳しくは、「デジタル水彩のぼかし」(150 ページ) を参照してください。

[水彩境界] スライダでは、デジタル水彩ブラシ ストロークの水の溜まり具合と輪郭のペイントを調節します。水彩境界について詳しくは、「水彩境界」(151 ページ) を参照してください。

アーティストオイルコントロール

「アーティストオイル」の各コントロールは、ペイント、ブラシ、キャンバスという3つの主要コンポーネントに分かれています。タブレット表現を使用して、アーティストオイル ブラシのサイズと不透明度を調節できます。ブラシのサイズ、粗さ、不透明度の設定について詳しくは、「一般コントロール」(179 ページ) を参照してください。表現設定について詳しくは、「表現設定」(231 ページ) を参照してください。

プロパティバーの [粗さ] スライダでは、テクスチャに絵具がしみ込むレベルを調節することで、アーティストオイルの見栄えを制御します。[粗さ] スライダを 0% に設定すると、テクスチャにはごく少量の絵具しか吸収されないため、ストロークからテクスチャは見えず、絵具の色は明るく見えます。スライダを 100% に設定すると、テクスチャに絵具が完全にしみ込みます。テクスチャは見えず、絵具の色は暗くなります。アーティストオイルでは、[粗さ] スライダを 1%~99% に設定するとテクスチャが表示されます。アーティストオイルの絵具がなくなりかけるとテクスチャが見えるようになるため、[量] スライダもテクスチャがどの程度見えるかに影響します。

絵具

[量] スライダでは、ブラシ ストロークを新たに行うたびに取り込む絵具の量を指定します。絵具の量を多くすると、長いストロークを描くことができます。

[粘り] スライダでは、絵具をキャンバスに移す速度を調節します。粘りを高くすると、絵具が早くなくなり、ブラシ ストロークが短くなります。

[混色] スライダでは、既にキャンバス上にある絵具とどのように混ぜるかを指定します。混色率を高くすると、ブラシの絵具は下にある絵具と簡単に混ぜり合います。

アーティストオイルのブラシに絵具を含ませる量を設定するには

- 1 アーティストオイルのブラシをアクティブにして、「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナ] で [アーティストオイル] をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - 各ブラシ ストロークに含ませる絵具の量を多くするには、[量] スライダを右に動かす。
 - 各ブラシ ストロークに含ませる絵具の量を少なくするには、[量] スライダを左に動かす。

アーティストオイルのペイントの粘度を設定するには

- 1 アーティストオイルのブラシをアクティブにして、「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] で [アーティストオイル] をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - 絵具をキャンバスに早く移すには、[粘り] スライダを右に動かす。
値が高いほど、ブラシストロークは短くなります。
 - 絵具をキャンバスに移す速度を遅くするには、[粘り] スライダを左に動かす。



アーティストオイルの粘度は、アーティストオイルのプロパティバーの [粘り] スライダで設定することもできます。

アーティストオイルの絵具の混色率を設定するには

- 1 アーティストオイルのブラシをアクティブにして、「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] で [アーティストオイル] をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - ブラシストロークの絵具と既存の絵具の混色率を増やすには、[混色] スライダを右に動かす。
 - ブラシストロークの絵具と既存の絵具の混色率を減らすには、[混色] スライダを左に動かす。



アーティストオイルの絵具の混色率は、アーティストオイルのプロパティバーの [混色] スライダで設定することもできます。

ブラシ

[ケバ立ち] スライダでは、ブラシストロークの開始点と終了点でのケバ立ちを調節します。スライダを右にドラッグすると、ケバ立ちが不規則になります。

[固まり] スライダでは、筆先の細さを調節します。スライダを右にドラッグすると、ブラシの毛の固まりが増します。

[尾かすれ] スライダでは、ブラシの絵具がなくなりかけたときのブラシストロークの尾の長さを指定します。ブラシストロークの長さは変わりませんが、ストロークの尾の見栄えが変化します。スライダを右にドラッグすると、ブラシストロークの尾かすれは長くなります。

アーティストオイル ブラシのケバ立ちを設定するには

- 1 アーティストオイルのブラシをアクティブにして、「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] で [アーティストオイル] をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - ケバ立ち、およびブラシ ストロークの先端と尾を長くするには、[ケバ立ち] スライダを右に動かす。
 - ケバ立ち、およびブラシ ストロークの先端と尾を短くするには、[ケバ立ち] スライダを左に動かす。

アーティストオイル ブラシのストロークの尾かすれを設定するには

- 1 アーティストオイルのブラシをアクティブにして、「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナ] で [アーティストオイル] をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - ブラシストロークの尾かすれを長くするには、[尾かすれ] スライダを右に動かす。
 - ブラシストロークの尾かすれを短くするには、[尾かすれ] スライダを左に動かす。

キャンバス

[水分量] スライダでは、キャンバス上の絵具の水分量を調節します。これは、ブラシストロークの絵具が、キャンバス上に既に塗られている絵具とどのように作用し合うかに影響します。

アーティストオイルのウェットを設定するには

- 1 アーティストオイルのブラシをアクティブにして、「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナ] で [アーティストオイル] をクリックします。
- 2 以下のいずれかの操作を行います。
 - ブラシストロークの色と既存の色の混ざり具合を増やすには、[ウェット] スライダを右に動かす。
 - ブラシストロークの色と既存の色の混ざり具合を減らすには、[ウェット] スライダを左に動かす。



アーティストオイルの絵具の混色率は、アーティストオイルのプロパティバーの [混色] スライダで設定することもできます。

色移りモードでのペイント

色移りモードでペイントすると、本物の油絵を使用してペイントしているような感覚をさらに増長することができます。このモードでは、1つのブラシストロークを終えたときにブラシに残っている絵具が、次のブラシストロークと混ざり合います。ただし、別の色を選択すると、残っている色は消されます。

色移りモードでペイントするには

- 1 アーティストオイルのブラシをアクティブにして、「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナ] で [アーティストオイル] をクリックします。
- 2 [色移りモード] チェック ボックスをオンにします。



[色移りモード] チェック ボックスは、アーティストオイルのプロパティバーでもオンにできます。

カラー範囲コントロール

「ブラシクリエータ」の [カラー範囲] の各コントロールは、[カラー範囲] パレットのコントロールと同じです。詳しくは、「カラー範囲を設定する」(86 ページ) を参照してください。

カラー表現コントロール

「ブラシクリエータ」の [カラー表現] の各コントロールは、[カラー表現] パレットのコントロールと同じです。詳しくは、「カラー表現を設定する」(89 ページ) を参照してください。

表現設定

Corel Painter では、さまざまな要素を入力しながら、ブラシの効果をリアルタイムで調節できます。たとえば、ブラシの多くは、スタイラスの筆圧の変化に応じて、異なる不透明度やサイズでペイントできます。これはデフォルトの設定です。[ストロークデザイナー] ページの [表現設定] では、ドラッグする速度や方向などの要素に応じて効果を変化させることができます。

[表現設定] は、[ストロークデザイナー] ページにある [一般]、[サイズ]、[角度]、[塗料]、[ランダム]、[インバースト]、[エアブラシ]、[リキッドインク] の各コントロールと連動しています。

[表現設定] ポップアップメニューの下にある [方向] スライダは、方向コントローラの角度を調します。[表現設定] ポップアップメニューで [方向] を選択した場合は、ブラシストロークを細く、あるいは太くする角度を指定します。特に、カリグラフィ効果に便利です。

表現設定を選択するには

- 1 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[表現設定] のある項目をクリックします。
- 2 [表現設定] ポップアップメニューから、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - [なし] はブラシの特性に対して、何の影響も与えません。
 - [速さ] は、ドラッグする速度に基づいて、ブラシの特性を調節します。ドラッグする速度が速いほどブラシの特性の値は小さくなり、遅いほど大きくなります。
 - [方向] は、ストロークの方向に基づいて、ブラシの特性を調節します。
 - [筆圧] は、スタイラスにかける筆圧に基づいて、ブラシの特性を調節します。筆圧を上げると、その特性の値も増加します。
 - [ホイール] は、エアブラシのスタイラス (特に Intuos エアブラシのスタイラス) に取り付けられているホイール設定に基づいて、ブラシの特性を調節します。ホイールを完全に前方に動かすと最大になり、ホイールを完全に後方に動かすと最小になります。
 - [傾き] は、スタイラスのタブレットに対する角度に基づいて、ブラシの特性を調節します。たとえば、スタイラスがタブレットに対して垂直になっているときには、傾きが 0 になります。
 - [ベアリング] は、スタイラスの先が指している方向に基づいて、ブラシの特性を調節します。
 - [クローンソース] は、クローンソース イメージの明るさに基づいて、ブラシの特性を調節します。ソース イメージが明るく、白に近づくほど、そのブラシの特性の設定値も増加します。たとえば、サイズの場合は、ソース イメージの明るさの値が高いほど、より太いストロークが作成されます。
 - [ランダム] は、ブラシの特性をランダムに調節します。
 - [設定順] は、イメージホース ブラシのランク設定のみに適用されます。このチェック ボックスをオンにすると、設定した順番に索引からノズルが選択されます。
- 3 [表現設定] ポップアップメニューの隣にある [反転] チェック ボックスをオンにして、[表現設定] の効果を反転させることもできます。



スタイルによっては、[傾き]や「ベアリング」の情報を伝達しない機種もあります。

コントローラの方向を設定するには

- 1 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[表現設定] のある項目をクリックします。
- 2 [表現設定] ポップアップメニューから [方向] を選択します。
- 3 [方向] スライダをドラッグして調節します。

カスタム ブラシを管理する

ブラシバリエーションをカスタマイズしたら、すぐに使用することができます。実際のペイント時には、ブラシを頻繁に調節するはず değildir。ブラシバリエーションに変更を加えると、[バリエーションをデフォルトに戻す] を選択するまで保存されます。

ブラシバリエーションを保存する

カスタマイズしたブラシバリエーションを保存するには、新規バリエーションとして登録する方法と、複合ブラシとして保存する方法の 2 通りがあります。複合ブラシとして保存すると、バリエーションの設定だけでなく、テキストチャ、パターン、グラデーション、ノズルのデータも保存されます。バリエーションの複合ブラシの保存について詳しくは、「複合ブラシを保存する」(235 ページ) を参照してください。

表示されるバリエーションのリストが短い方が、必要なバリエーションを探しやすくなります。ブラシ カテゴリに表示されるバリエーションの数を管理するために、新規のカテゴリを設定し、作成したバリエーションを保存することができます。

現在の設定をカスタムバリエーションとして保存するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - [ブラシ履歴] パレットで保存するバリエーションを選択し、[ブラシ履歴] パレットのメニュー矢印をクリックして [バリエーションの保存] を選択する。
 - メイン画面では、ブラシセレクトアのメニュー矢印をクリックし、[バリエーションの保存] を選択する。
 - 「ブラシクリエイター」では、[バリエーション]- [バリエーションの保存] を選択する。
- 2 [バリエーションの保存] ダイアログボックスで、新規バリエーションの名前を入力します。
最大 23 文字の名前を付けることができます。
- 3 バリエーションとともに現在のメインカラーとサブカラーを保存するには、[選択色も保存] チェックボックスをオンにします。

[カラー] パレット内の [クローンカラー] オプションを使用しているバリエーションの場合は、[選択色も保存] チェックボックスをオンにする必要はありません。

新しく保存したブラシバリエーションの名前が現在のブラシ カテゴリの [バリエーション] メニューに表示され、新規の XML ファイルが Brushes カテゴリ フォルダに作成されます。

現在のブラシバリエントをデフォルト設定に戻すには

- 1 ブラシセレクトタから任意のブラシバリエントを選択します。
- 2 セレクトタのメニュー矢印をクリックして、[バリエントをデフォルトに戻す]を選択します。
[すべてのバリエントをデフォルトに戻す]を選択すると、これまで変更したすべてのブラシバリエントの設定がリセットされます。

ブラシバリエントを削除するには

- 1 ブラシセレクトタから任意のブラシバリエントを選択します。
- 2 セレクトタのメニュー矢印をクリックして、[バリエントの削除]を選択します。
- 3 [はい]をクリックして、そのバリエントを削除します。
このバリエントに関連する XML ファイルが Brushes カテゴリ フォルダから削除されます。

バリエントをブラシ カテゴリ間でコピーする

あるブラシのバリエントを作成した後、それを別のブラシのバリエントとして使用するには、別の場所にコピーすることができます。コピーした後で、オリジナルのバリエントを削除することもできます。

ブラシバリエントを別のブラシ カテゴリにコピーするには

- 1 ブラシセレクトタからコピーするブラシバリエントを選択します。
- 2 セレクトタのメニュー矢印をクリックして [バリエントのコピー]を選択します。
- 3 [バリエントのコピー] ダイアログ ボックスの [バリエントのコピー先] ポップアップメニューからコピー先を選択します。
ブラシバリエントが選択したカテゴリにコピーされます (コピー元のカテゴリに残っている元のバリエントは削除するようにしてください)。



XML ファイルを移動先のカテゴリにコピーすることで、そのカテゴリ フォルダのルートにブラシバリエントをコピーすることもできます。複数のファイルをコピーする必要がある場合は、この方法が便利です。


ブラシの描点を取り込む

既存のイメージを「取り込んで」描点にすることができます。描点の形状はまったく自由です。



ブラシ用に形を描き、それを選択して取り込みます。

取り込みブラシの描点を作成するには

- 1 白い背景に黒でブラシにする形を描きます。
部分的に透明にするには、その部分をグレーで描きます。
ストロークする方向に向かって並ぶ描点にするには、右側を向いたイメージを取り込みます。
- 2 ツールボックスから「長方形選択ツール」 を選択します。
- 3 描点にするイメージの周りをドラッグして選択範囲を作成します。
描画するときは、取り込んだときの選択範囲全体が、ブラシのサイズ設定の大きさにマッピングされて使用されます。この領域がサンプリングの元データになるわけです。
ブラシの描点のサイズに合わせて取り込んだイメージが拡大/縮小されたときに、描点にギザギザが出る場合があります。拡大倍率が高くなると、とくにその傾向があります。このような問題を防ぐには、使用時のサイズに近い大きさの描点をソフトな（グレースケールの）輪郭つきで作成します。
- 4 ブラシセクタで、取り込んだ描点のバリエーションの保存先とするブラシ カテゴリを選択します。
- 5 セクタのメニュー矢印をクリックして、[描点の取り込み] を選択します。
- 6 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[サイズ] をクリックして取り込んだブラシの描点を確認します。
- 7 必要に応じて、[サイズ]、[厚み]、[角度] の各設定を変更します。
- 8 取り込んだブラシを使用して、キャンバスに試し描きをします。
思いどおりのストロークが作成されたら、それを新規のバリエーションとして保存できます。カスタマイズしたブラシを、後で使用するために保存する方法について詳しくは、「ブラシバリエーションを保存する」(232 ページ) を参照してください。




取り込んだブラシは、通常のブラシと同じようにペイントできます。

新規ブラシ カテゴリを作成する

ブラシセクタに表示されるブラシ アイコンは、類似したバリエーションをまとめておく場所と考えてください。ブラシセクタには、独自に作成したブラシ カテゴリを追加することができます。

ある種類の画材用のブラシをカスタマイズして、その関連ツールをまとめておきたい場合は、新規のブラシ カテゴリを作成してください。

新規のブラシ カテゴリを作成するには

- 1 新規ブラシのアイコンとして使用するイメージを小さく描きます。
このイメージが、デフォルトのブラシ カテゴリと同じように、アイコンとしてブラシセレクトに表示されるようになります。
- 2 ツールボックスから「長方形選択ツール」を選択します。
- 3 イメージの周りをドラッグして選択範囲を作成します。
- 4 以下のいずれかの操作を行います。
 - ブラシセレクトで、セレクトのメニュー矢印をクリックし、[ブラシ カテゴリの取り込み] を選択する。
 - 「ブラシクリエイター」で、[ブラシ]- [ブラシ カテゴリの取り込み] を選択する。
- 5 [ブラシ取り込み] ダイアログ ボックスに名前を入力します。
新しいブラシとアイコンがブラシセレクトに表示されます。

複合ブラシを保存する

「複合ブラシ」は、テキストチャ、パターン、グラデーション、またはノズルが設定された特殊なバリエーションです。通常のブラシバリエーションは、下にあるテキストチャやその他の要素の影響を受けません。その一方で、複合ブラシは特定のブラシバリエーションなどのデータを反映したストロークを、完全なブラシ情報として保存します。書類の現在のライブラリとは関係なく、複合ブラシを選択すると、その複合ブラシに保存されている要素が使用されます。特定のライブラリが利用可能になっていない場合は、ライブラリを選択するダイアログボックスが表示されます。

複合ブラシは、後で繰り返し使用できるように保存しておくことができます。保存した複合ブラシには、バリエーションのすべての設定に加えて、テキストチャ、パターン、グラデーション、ノズルの設定内容も維持されます。

複合ブラシを保存するには

- 1 イメージを開き（または作成し）、「長方形選択ツール」をクリックして、選択範囲を指定します。
選択領域は、新しい複合ブラシの複合ブラシセレクトにアイコンとして表示されます。
- 2 イメージを選択して、ツールボックスで「ブラシ」ツールをクリックします。
- 3 新しい複合ブラシの設定が適切であることを確認します。
- 4 ツールボックスで、複合ブラシセレクトのメニュー矢印をクリックして、[新規複合ブラシ] を選択します。
- 5 [新規複合ブラシ] ダイアログボックスで、新しい複合ブラシの名前を入力し、[OK] をクリックします。
- 6 [選択範囲]- [選択解除] を選択して、アイコンイメージの選択を解除します。
新しい複合ブラシが、複合ブラシセレクトの一番後に表示されます。



保存した複合ブラシは、ツールボックスの複合ブラシセレクトに表示されます。

イメージホースの場合は、特定のノズルファイルが複合ブラシに追加されることがあります。イメージホースとノズルファイルの使用について詳しくは、「イメージホースの基本」(169ページ)を参照してください。

保存した複合ブラシを使用するには

- 1 ツールボックスの複合ブラシセレクトから、任意のブラシを選択します。
Corel Painterで選択した複合ブラシに設定されているバリエーションと素材設定が読み込まれます。
- 2 書類ウィンドウでペイントします。

ブラシと複合ブラシのライブラリを使用する

Corel Painterには、ブラシライブラリがいくつか用意されています。ブラシと複合ブラシ用のライブラリを新規に作成して、独自に作成したブラシを登録しておくこともできます。ライブラリは、必要な数だけ制限なく作成できます。

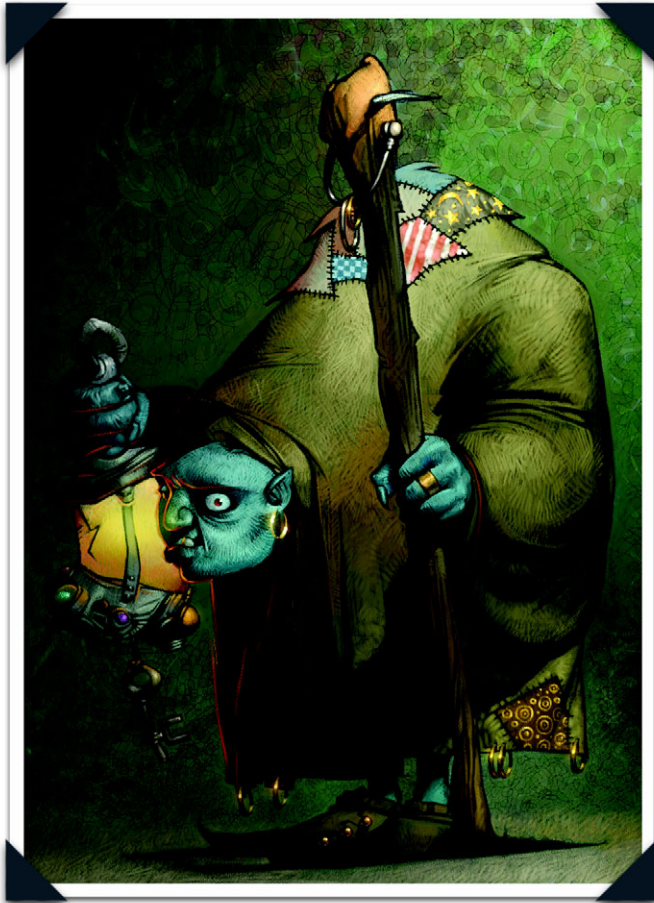
ライブラリは、どの種類の素材（テキスト、ブラシ、複合ブラシ、パターン、グラデーション、テキストスタイル、スクリプト、レイヤー、選択範囲）でも同様に機能します。ライブラリの機能について詳しくは、ヘルプの「ライブラリとライブラリ編集」を参照してください。

各ライブラリに入れるアイテムの数は制限することをお勧めします。数が少なければ、特定のツールを探したり、Corel Painterのメモリ管理が簡単になります。

Corel Painterを起動すると、ブラシがメモリに読み込まれます。つまり、デフォルトのブラシライブラリに追加したバリエーションの数だけ、プログラムに必要なRAMが増えます。このため、新規に作成したブラシは、デフォルト以外のライブラリにまとめておくことをお勧めします。デフォルト以外のブラシセットが必要になったときに、ライブラリを切り替えることができます。



Corel Painter を起動すると、ユーザー フォルダの「Brushes」と呼ばれるフォルダが参照されます。ブラシに加えたカスタマイズはこのフォルダに保存され、アプリケーション フォルダに格納されている元のデフォルトのブラシや設定のかわりに参照されます。ユーザーのブラシライブラリは、ユーザーのフォルダに格納された情報を呼び出し、アプリケーションフォルダに格納されているカスタマイズされていないブラシや設定を補充して作成されます。



ドン・シーグミラー — コンセプト キャラクター ペインティング

ドン・シーグミラーは、は、米国ブリガム ヤング大学視覚デザイン学部の上級イラストレーション、古典技法による頭部ペインティング、人物画、デジタルペインティング担当教師。その油彩作品は、米国各地の有名アート ギャラリー多数が取扱っている。デジタルペインティングについて、「Digital Character Design and Painting」(2003)の著書もある。

クローンとトレース



クローンは、イメージを素早く簡単に作成する機能です。クローン作成とは、元となるオリジナルイメージ（以下、クローンソース、ソースイメージ）のデータを使用して、新規のイメージ（クローン先）に作り変える処理のことです。

クローン機能を使用するには、2段階の作業を行います。最初にクローンソースを設定し、それから、クローン先のイメージ内で作業を行います。クローンソースとクローン先は、別々の書類でも、同じ書類内の異なる領域でもかまいません。

イメージのクローン

クローン先でイメージを作成するには、通常、「クローン」手法のブラシバリエーションを使用します。「クローン」手法のバリエーションは、クローン先でソースイメージを作り直し、クローンソース内の色とイメージに「フィルタ」をかけて、パステルや水彩のような実際の画材で描いたような効果を作ります。



クローン機能を使用すると、クローンソースに「フィルタ」をかけて、実際の画材で描いたような効果を作成することができます。

さらに、上級のマルチポイントクローン機能でクローン先のイメージを変形（回転、拡大・縮小、遠近感を適用）することができます。また、クローンソースとクローン先イメージとの関係を利用した、透写用の「ライトボックス」に似た「トレーシングペーパー」機能があります。クローン機能は、単純なものから複雑なものまでさまざまな使い方があります。この章では、最初に基本的なクローン機能の使い方を説明し、その後、上級レベルのクローン作成作業について説明します。

「クイッククローン」効果を使用して、イメージをクローンするために必要な設定を自動的に行うこともできます。詳しくは、「クイッククローンを使用する」(245 ページ) を参照してください。

書類のクローンを作成する

クローンソースとクローン先の書類間のリンクを設定する場合、ファイル全体のクローンを作成するのが1つの方法です。クローンされたイメージ (クローン イメージ) は、単なるコピーではありません。クローン イメージは、ソース書類とピクセル単位でリンクしています。このため、クローン イメージ内で作業している場合は、ソース イメージを開いたままにしておく必要があります。

クローン イメージとソース イメージの間のリンクを利用することにより、以下の作業を行うことができます。

- トレーシングペーパーを使用して、ソース イメージをトレースする (「ライト ボックス」手法)。詳しくは、「トレーシングペーパーを使用する」(242 ページ) を参照してください。
- [クローン] ブラシを使用して、ソース イメージをクローン先の領域にペイントする。[クローン] ブラシを使用してペイントする方法については詳しくは、「クローン イメージでペイントする」(246 ページ) を参照してください。
- クローンソースから取り込んだ色をブラシに読み込む。詳しくは、「クローンカラー」(71 ページ) を参照してください。
- ソース イメージを使用して、モザイクやテッセレーションを作成する。「モザイク」(271 ページ) を参照してください。
- クローンソースとクローン先のリンクを設定後、立体的な効果を追加する。
- バリエーションの設定で任意のソースを選択してブラシの機能を調整する。
- 選択範囲またはチャンネルを作成する。詳しくは、ヘルプの「選択範囲」と「アルファチャンネル」を参照してください。

書類のクローンを作成するには

- 1 スライスするイメージを開きます。

このイメージがクローンソースとなります。クローンソースとして使用するイメージは、はっきりとした画像の方が適しています。

- 2 [ファイル]- [クローン] を選択します。

オリジナルの書類の複製 (クローン) が作成されます。このクローン書類のウィンドウのタイトルバーには、書類名の前に「クローン」という言葉が表示されます。



ソース書類にレイヤーが含まれている場合にこの操作を行うと、クローン イメージ内のレイヤーは一度に固定された状態になります。これは、印刷速度を向上するためにイメージをフラットにしたい場合に便利です。

トレーシングペーパーを使用する

クローン イメージを作成したら、透写用「ライト ボックス」にあたるトレーシングペーパー機能を使用して、ソース イメージの透写物を作成することができます。トレーシングペーパーを使用する場合、ソース書類とクローン書類は必ず同じサイズにしてください。トレーシングペーパーをオンにすると、本物のトレーシングペーパーの下に、オリジナルのイメージがあるように、ソース イメージがぼんやりと表示されます。

トレースする場合、ブラシストロークは、50%の不透明度で表示されます。トレース後、トレーシングペーパーをオフにすると、ソースイメージが消え、トレースしたストロークが不透明度 100% で表示されます。

イメージをトレースするには

- 1 [ファイル]- [クローン] を選択して、トレースしたいオリジナル書類のクローンを作成します。
- 2 [選択範囲]- [全て選択] を選択します。
- 3 Delete キー (Mac OS) または Backspace キー (Windows) を押して、キャンバス全体を消去します。
- 4 以下のいずれかの操作を行います。
 - 垂直スクロールバー内の [トレーシングペーパー] アイコンをクリックする。
 - [キャンバス]- [トレーシングペーパー] を選択する。
 - Command + T (Mac OS) または Ctrl + T (Windows) を押す。ソースイメージの 50% のゴースト イメージがトレーシングペーパーを通して半透明に表示されます。
- 5 任意のブラシバリエーションを使用して、イメージをトレースします。
[トレーシングペーパー] をオンにすると、ブラシストロークが 50% の不透明度で表示されます。



[トレーシングペーパー] アイコンをクリックすると、トレーシングペーパーのオン/オフが切り替わります。



トレーシングペーパー機能を使用して、トレースするクローンソースを表示します。

トレーシングペーパーをオフにするには

- [トレーシングペーパー]アイコンをもう一度クリックします。
ソースイメージが消え、ブラシストロークが100%の不透明度で表示されます。



トレーシングペーパーをオフにすると、トレースしたイメージだけが表示されます。



[キャンバス]-[トレーシングペーパー]を選択するか、Command+T (Mac OS) または Ctrl+T (Windows) を押して、トレーシングペーパーのオン/オフを切り替えることもできます。

トレースを再開するには

- トレースを再開するには、[トレーシングペーパー]アイコンをもう一度オンにします。ぼんやりしたソースイメージが再び表示され、トレースを続けることができます。

クローンソースを変更する

クローンソースとクローン先イメージとのリンク設定をより自在に行うために、Corel Painter では、開いているどの書類でもクローンソースとして設定することができます。クローンソースを設定し直すことにより、クローンソースとクローン先の2つのファイル間の設定を変えることができます。また、イメージ効果に使用するために、特殊なソースイメージを選択する場合にも利用できます。

開いている書類をクローンソースとして設定するには

- [ファイル]-[クローンソース]を選択し、開いている書類のうちクローンソースにするファイルを選択します。



どのファイルがクローンソースの書類かわからなくなった場合それを見分けるには、[ファイル]-[クローンソース]を選択します。サブメニュー内で名前にチェックマークが付いているファイルがクローンソースです。

現在開いているイメージを次に開くファイルのクローンソースにするには

- 1 Option キー (Mac OS)、または Ctrl キー (Windows) を押します。
- 2 [ファイル]-[クローン]を選択します。
- 3 [開く]ダイアログボックス (Mac OS) または [ファイルを開く]ダイアログボックス (Windows) で、クローンソースとして使用するファイルを選択します。

クイッククローンを使用する

クイッククローン効果を使用すると、イメージをクローンするために必要な設定が自動的に行われます。クイッククローンでは、イメージのクローン作成、コンテンツの削除、トレーシングペーパーの有効化、および前回使用したクローンブラシの選択ができます。

クイッククローンを使用してクローンを作成するには

- 1 [ファイル]-[クイッククローン]を選択します。
- 2 任意のブラシバリエーションを使用して、イメージをトレースします。
[環境設定]ダイアログボックスの [クローンブラシに持ち替え] チェックボックスをオンにすると、前回使用したクローンブラシが自動的に選択されます。



クイッククローン効果をカスタマイズできます。クローンからイメージを削除するか、トレーシングペーパーをオンにするかを選択できます。また、前回使用したクローンブラシを選択するか、任意のブラシバリエーションを使用したクローンカラーを選択することもできます。詳しくは、「クイッククローンの設定をする」(28 ページ)を参照してください。

クローンブラシを使用する

クローンブラシでのペイント作業は、[カラー]パレットで選択した色のかわりに、ソースイメージのカラー情報を使用してペイントする以外は、他のブラシでペイントする場合と良く似ています。一部のクローンブラシバリエーションは、ソースイメージのストロークをそのまま複製します。その他のクローンブラシバリエーションは、不透明度が低く、ソフトな輪郭のストロークでソースイメージを複製するか、または特定の画材効果を出す描点と用紙テクスチャを使用します。

クローンイメージでペイントする

クローンブラシでペイントする場合、クローンブラシは、設定されたブラシストロークのサイズでクローンソースの色を使用して、ドラッグした方向にストロークを作成します。これは、写真イメージを実際の画材で描いたようなスタイルに作り替えたいときに最適な方法です。



油彩ブラシクローンは、面白いクローン効果を作成するバリエーションの1つです。

ブラシクリエイターを使用して、新しいクローンブラシを作成したり、既存のクローンブラシバリエーションに微調整を加えることができます。ブラシの手法について詳しくは、「ブラシをカスタマイズする」(173ページ)を参照してください。

鉛筆やフェルトペンなど、重ね塗り手法を使用する Corel Painter ブラシは、塗り重ねることにより黒っぽくなります。このようなブラシを使用して、クローンイメージの暗い領域をペイントした場合、期待どおりの効果が得られない可能性があります。その場合は、プロパティバーの [不透明度] ポップアップスライダを使用して、黒に塗り重ねるスピードをコントロールします。また、パステル、チョークなど、下にある色を塗り潰すタイプのブラシを使用してみてください。

クローンブラシを使用してペイントを開始するには

- 1 ペイントする書類のクローンを作成します。
- 2 クローンイメージを選択している状態で、[選択範囲]- [全て選択] を選択します。
- 3 Delete キー (Mac OS)、または Backspace キー (Windows) を押して、キャンバス全体を消去します。
- 4 [ブラシセレクタ] からクローンブラシを選択します。
プロパティバーで、サイズ、不透明度、および粗さを調整します。

- 5 イメージ内をペイントします。



クローンソースを設定せずにクローン ブラシを使用した場合、現在選択されているパターンの色を使用してペイントします。

色の精度を上げるには、[色を拾う] チェック ボックスをオンにします。詳しくは、「[色を拾う] オプションを使用する」(255 ページ) を参照してください。




イメージをすべて消去した後、[編集] - [フェード] を選択して、段階的にイメージを復帰させながら作業する方法もあります。

広い領域をクローン ブラシでペイントすると、時間がかかることがあります。このような場合は、自動クローン機能を使用することにより、自動的にクローン作業を行うことができます。詳しくは、ヘルプの「自動クローンを使用する」を参照してください。また、ヴァン・ゴッホ独特のブラシタッチを模倣したストロークを配置して、ゴッホ風のイメージに仕上げられる機能もあります。詳しくは、ヘルプの「自動ヴァン・ゴッホを使用する」を参照してください。

ポイント間のクローン機能を使用する

ポイント間のクローン機能は、1つの書類内の異なる位置、または2つの書類の異なる位置にリンクを設定して、クローンを作成します。リンクする位置をずらしてクローンを作成するため、この機能は、「オフセットクローン」とも呼ばれます。ポイント間のクローン機能を適用するには、ソースとクローン先の参照ポイントを設定する必要があります。ソース参照ポイントは、クローン作成の対象となるソース書類の領域を指定するものです。クローン先参照ポイントは、作成したクローンイメージを表示する領域を指します。クローン作成の対象となるソース書類の領域を指定するには、十字ポインタをオンにします。

同じ書類内でクローンを作成するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - [ブラシセレクタ]からクローン ブラシを選択する。
 - [カラー]パレットで、[クローンカラー] ボタン  をクリックする
 - [カラー]パレットのメニュー矢印をクリックして、[クローンカラー使用] を選択する。
- 2 [ファイル] - [クローンソース] を選択し、参照するイメージを選択します。
クローンソースとして設定されたイメージがない場合は、現在のパターンを参照します。
- 3 Option キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押します。
十字ポインタが表示されます。
- 4 ソースイメージ内をクリックして、ソース参照ポイントを設定します。
イメージ上に、ソース画像の参照ポイントを示す緑色のマーカーが表示されます。
- 5 クローン先の領域へポインタを移動して、ペイントを開始します。




Option + Shift キー (Mac OS) または Alt + Shift キー (Windows) をクリックすると、ペイントする前にクローン先となるイメージの位置を設定することができます。クローン先を示す赤いマーカーが表示されます。



書類内でのクローン作成の場合、どの部分をペイントしているかを示すマーカーが表示されます。

2つの書類間でポイント間のクローンを作成するには

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - [ブラシセレクタ]からクローン ブラシを選択する。
 - [カラー]パレットで、[クローンカラー] ボタン  をクリックする。
 - [カラー]パレットのメニュー矢印をクリックして、[クローンカラー使用] を選択する。
- [ファイル]- [クローンソース] を選択し、参照するイメージを選択します。
クローンソースとして設定されたイメージがない場合は、現在のパターンを参照します。
- Option キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押しながら、ソース書類内をクリックして、ソース領域の参照ポイントを設定します。
イメージ上に、ソース イメージの参照ポイントを示す緑色のマーカーが表示されます。
- クローン先書類を選択します。
- Option + Shift キー (Mac OS) または Alt + Shift キー (Windows) を押しながら、クローンソース内をクリックして、ソース先の参照ポイントを設定します。
イメージ上に、クローン先イメージの参照ポイントを示す赤色のマーカーが表示されます。
- ソース イメージのクローンを適用する場所からペイントを開始します。

十字ポインタに変更するには

- 以下のいずれかの操作を行います。

- (Mac OS) [IX] - [環境設定] - [一般] を選択する。
 - (Windows) [編集] - [環境設定] - [一般] を選択する。
- 2 [環境設定] ダイアログ ボックスで、[クローンでの作業中に十字ポインタをオリジナルに表示] オプションをオンにします。
- 十字ポインタは、オリジナルのイメージのどの領域をクローン作成しているのかを示します。

マルチポイント クローン機能を使用する

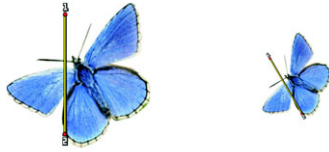
クローン ブラシのカテゴリには、マルチポイント クローン機能を使用して、クローンソースに変形操作を行うバリエーションがあります。これらのバリエーションを使用した各種のクローン効果を利用するには、ソースイメージとクローン先イメージに複数の参照ポイントを設定する必要があります。

マルチポイント クローン機能で使用するクローンタイプを選択する

Corel Painter では、クローンソースとクローン先との間に、各種のリンクを設定でき、使用する参照ポイントの数によって異なる動作をします。つまり、参照ポイントの数によって、異なるクローンタイプが選択できるようになり、異なる変形操作が可能になるということです。これらのクローンタイプはすべて、クローン手法のブラシやクローンカラー オプションを使用するブラシおよび手法にクローン手法を使用するブラシに対してのみ機能します。マルチポイント クローンタイプを使用する前に、ソースとクローン先の参照ポイントを指定しておく必要があります。

[クローン タイプ] ポップアップの項目名の後に付いている括弧内の数値は、そのクローンを使用するために必要なソースとクローン先の参照ポイントの数を表わしています。

- [標準 (0)] (ゼロポイント) クローンは、ソースとクローン先書類の左上隅とパターンを参照します。つまり、クローン先書類のピクセルは、ソース書類のピクセルに直接対応します。このタイプのクローンは、2つの書類間でのみ機能し、変形させることはできません。ゼロポイントのクローンは、書類間でクローン作業を行う場合の基本的なクローン作成方法です。基本的なクローン操作について詳しくは、「書類のクローンを作成する」(242 ページ) を参照してください。
- [オフセット (1)] クローンは、イメージをずらして配置します。クローンソースとクローン先の領域には、同じ書類内または異なる書類の別々の領域を設定することができます。オフセット クローンは、基本的なポイント間のクローン操作で、写真のレタッチ作業に非常に便利な機能です。ポイント間のクローン操作について詳しくは、「ポイント間のクローン機能を使用する」(247 ページ) を参照してください。
- [回転 & 拡大/縮小 (2)] クローンは、ソース イメージを回転させながら、拡大または縮小します。



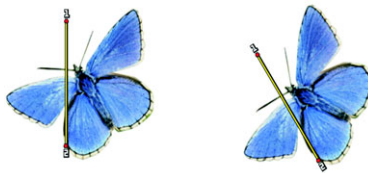
回転&拡大/縮小クローン— クローンソースとクローン先の参照ポイントは、それぞれ番号が付いて表示され、ラインで結ばれています。

- [拡大/縮小 (2)] クローンは、ソースイメージを拡大・縮小します。拡大/縮小の割合は、ソースイメージに指定した2個のポイント間の距離に対する、クローン先の2個のポイント間の距離の割合により決まります。



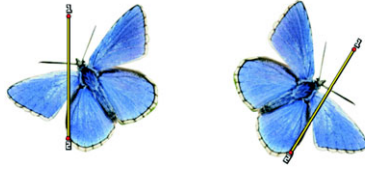
拡大/縮小クローン

- [回転 (2)] クローンは、ソースイメージを回転させます。回転の角度は、ソースイメージに指定した2個のポイント間のラインと、クローン先に指定した2個のポイント間のラインの相対的な位置関係により決まります。



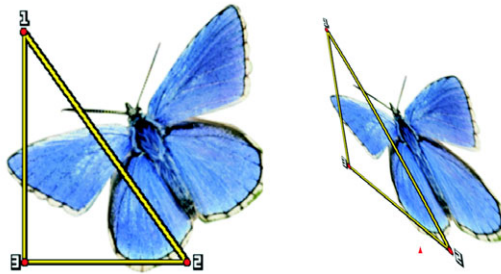
回転クローン

- [回転&対称 (2)] クローンは、ソースイメージを回転し、その対称 (反転) イメージを作成します。



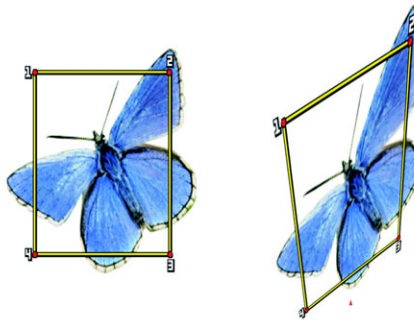
回転 & 対称クローン

- [回転、拡大/縮小、歪み (3)] クローンは、ソース イメージを回転、拡大/縮小、および歪め (傾け) ます。この変形効果は、ソースとクローン先にそれぞれ 3 個ずつ設定した参照ポイントの相対的な位置関係により決まります。



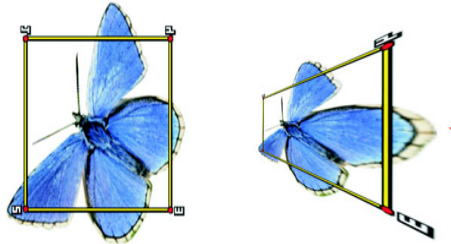
回転、拡大/縮小、歪みクローン

- [双一次 (4)] クローンは、ソース イメージに対して双一次ワープ効果を適用します。この変形効果は、ソースとクローン先にそれぞれ 4 個ずつ設定した参照ポイントの相対的な位置関係により決まります。




双一次クローン

- [遠近感 (4)] クローンは、ソース イメージに遠近感を適用します。この変形効果は、ソースとクローン先にそれぞれ4個ずつ設定した参照ポイントの相対的な位置関係により決まります。



遠近感クローン

クローンタイプを設定するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - [ブラシセレクト]からクローン ブラシとバリエーションを選択する。
 - [カラー]パレットで、[クローンカラー] ボタン  をクリックする。
 - [カラー]パレットのメニュー矢印をクリックして、[クローンカラー使用]を選択する。
- 2 [ウィンドウ]-「ブラシクリエイター」を選択します。
- 3 「ブラシクリエイター」の [ストロークデザイナー] ページで、[クローン]を選択します。
- 4 ポップアップメニューから任意のクローンタイプを選択します。

マルチポイント クローン機能で使用する参照ポイントを設定する

マルチポイントのクローン ブラシを使用してペイントする前に、そのクローン タイプで使用する数の参照ポイントを、ソース イメージとクローン先イメージに設定する必要があります。ソース書類の参照ポイントとクローン先の参照ポイントは、同じ書類に設定しても、別々の書類に設定してもかまいません。

マルチポイント クローン ブラシバリエーションは、バリエーション名の他に、クローンを使用するために必要なソースとクローン先の参照ポイントの数で表されます。たとえば、「拡大/縮小 (2)」が選択されている場合、参照ポイントは2個必要になります。ソースとクローン先に参照ポイントを設定すれば、マルチポイントのクローン ブラシでペイントすることができるようになります。

ただし、ソース ポイントを配置する必要がない場合もあります。ソース ファイルやパターンのクローンを作成すると、書類の各コーナーにソース ポイントが配置されます。これらのコーナー ソース ポイントは、4分割を使用して遠近感クローンを作成するときに最適です。デフォルト設定のソース ポイントを使用しない場合は、ソース ポイントを移動するか、または新規にソース ポイントを設定します。詳しくは、ヘルプの「変形したクローンを使用して領域を塗り潰す」を参照してください。

参照ポイントの数を設定するには

- 1 [ウィンドウ]-「ブラシクリエータ」を選択します。
- 2 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[クローン] を選択します。
- 3 [クローンタイプ] ポップアップメニューから、変形効果の種類を選択します。
メニュー内の各オプションの後に表示される数字は、必要な参照ポイントの数を示します。

ソース イメージの参照ポイントを設定するには

- 1 *** 「ブラシセレクト」のバリエーションリストから「マルチポイント クローン」ブラシバリエーションを選択します。
- 2 Option キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押しながら、ソース イメージ上で参照ポイントにする位置をクリックします。
- 3 ソース イメージ内のクリックした場所に、番号付きのポイントが表示されます。

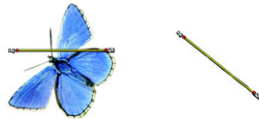


新規バリエーションを選択し、クローンタイプを設定して、他のブラシバリエーションを使用することもできます。詳しくは、「マルチポイント クローン機能で使用するクローンタイプを選択する」(249 ページ) を参照してください。

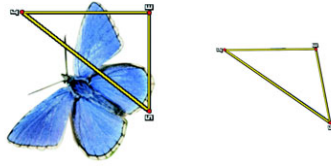
Option キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押しながらドラッグすると、参照ポイントの位置を移動できます。

クローン先の参照ポイントを設定するには

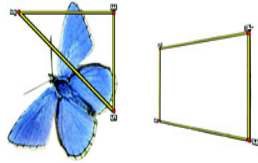
- 1 クローン先の書類を選択します。
- 2 [ブラシセレクト] で、バリエーション セレクトの矢印をクリックして、[マルチポイント クローン] ブラシバリエーションを選択します。
- 3 Option + Shift キー (Mac OS) または Alt + Shift キー (Windows) を押しながら、クローン先で参照ポイントにする位置をクリックします。



回転&拡大/縮小クローンを作成する場合は、ソース イメージに参照ポイントを 2 個設定します。



回転、拡大/縮小、歪みクローンを行うために設定したソースとクローン先の参照ポイントの設定例



遠近感クローンを行うために設定したソースとクローン先の参照ポイントの設定例

ソースポイントをパターンに移動させるには

- [パターン]パレットで、パレットのメニュー矢印をクリックして、[パターンの確認]を選択します。これで、ソースポイントが新規のパターンの確認ウィンドウ内に移動します。パターンの確認について詳しくは、「パターンを編集するには」(109ページ)を参照してください。



Option キー (Mac OS) または Alt キー (Windows) を押しながらドラッグすると、参照ポイントの位置を移動できます。

通常のブラシをクローンブラシにする


通常のブラシをクローンブラシとして使用するには、以下の2つの方法があります。

- [クローンカラー] ボタンの使用
- クローン手法の使用


クローンカラーを使用する

[クローンカラー] ボタンを使用すると、ほとんどのブラシをクローンブラシに変えることができます。[クローンカラー] ボタンでは、ソースイメージの色を使用して、任意のブラシの特徴を持ったストロークを作成することができます。これは、ソースイメージをもとに、モザイクやテッセレーションを作成するときにも役立ちます。

クローンカラーを使用するには

- 1 [ウィンドウ]- [カラーの表示] を選択して、[カラー]パレットを表示します。
[カラー]パレットが拡張されない場合は、パレットの矢印をクリックします。
- 2 [クローンカラー] ボタン  をクリックします。



イメージをクローンする作業中にブラシを変更する場合は、[クローンカラー] ボタン  をもう一度クリックする必要があります。

[カラー]パレットの [クローンカラー] ボタンをクリックすると、「ブラシクリエータ」の [クローンカラー] チェック ボックスもオンになります。

[色を拾う] オプションを使用する

クローンの作業中にカラーの精度を上げるには、[色を拾う] オプションを使用します。これにより、ブラシがブラシ描点の異なる部分で個々の色を採取できるようになります。

[色を拾う] オプションを使用しない場合、[クローンカラー] オプションは描点領域に相当するソース イメージ内の領域の色を平均化して単色にし、それをブラシの各描点に使用します。その結果、ソースの色に近い色になります。[色を拾う] オプションを使用せずに [クローンカラー] オプションを使用すると、ソースの色を活かしつつ芸術的な印象に仕上げることができます。

[色を拾う] オプションをオンにするには

- 1 [ウィンドウ]- 「ブラシクリエータ」を選択します。
- 2 ブラシクリエータの [ストロークデザイナー] ページで、[塗料] を選択します。
- 3 [色を拾う] チェック ボックスをオンにします。

クローン手法を選択する

ブラシクリエータで手法を [クローン] に変更し、そのバリエーションを選択することで、ほとんどのブラシをその特性に基づいたクローン ブラシのバリエーションとして使用することができます。

クローン手法は、ソース書類のピクセルをそのままブラシ描点に適用するため、[クローンカラー] ボタンを使用した場合よりも、オリジナルに近い色を作成することができます。[クローンカラー] オプションを使用する場合と違って、クローン手法のブラシは、ソース イメージのテクスチャを維持します。そのため、クローン イメージ内でオリジナルに非常に近い領域を作成したい場合に適しています。

ここでは、クローン手法について簡単に説明します。これらの手法について詳しくは、「手法とサブカテゴリ」(185 ページ) を参照してください。

- [塗潰しクローン+ハード] は、下にあるストロークを覆い隠す、アンチエイリアスが部分的に適用されたストロークを作成します。
- [塗潰しクローン+ソフト] は、下にあるストロークを覆い隠す、アンチエイリアスが適用されたストロークを作成します。
- [塗潰しクローン+ハード+テクスチャ] は、[塗潰しクローン+ハード] と同様の動きをしますが、テクスチャに反応します。

- [塗潰しクローン + ソフト + テクスチャ] は、[塗潰しクローン + ソフト] と同様の動きをしますが、テクスチャと相互に作用します。
- [溶かしクローン] は、水彩風に色が広がり、ストロークにより歪んだオリジナルイメージを作成します。

クローン手法を調整するには

- 1 [ブラシセレクタ] からブラシを選択します。
- 2 [ウィンドウ]- 「ブラシクリエータ」を選択します。
- 3 「ブラシクリエータ」の [ストロークデザイナー] ページで、[ランダム] を選択します。
- 4 [ランダム] の各スライダとオプションを調節して、ブラシバリエーションの特性を変更します。
 - [ジッター] スライダを右へ動かすと、ブラシストロークのぶれの量が設定されます。
 - [表現設定] ポップアップメニューから任意の表現方法を選択して、ブラシストロークを変更します。
 - [方向] スライダを動かして、角度の値を調整します。
 - [変動量] スライダを右に動かすと、ブラシストロークがソフトになります。これは、印象派の画風にするために剛毛ブラシを使用する際に最適な設定です。
 - [変動量] スライダを少しだけ右に動かし、[頻度] スライダを左に移動させると、スケッチ感覚のストロークを作成することができます。
 - [クローンソースをランダムに使用] チェックボックスをオンにすると、ソース書類から無作為に領域を取り出します。その結果、ストロークを作成することにより、切り取られたソースイメージの各断片が不規則に重なり合うこととなります。一部のブラシカテゴリでは、このオプションを使用できません。
 - [テクスチャをランダムに使用] チェックボックスをオンにすると、クローン手法により、現在のテクスチャを無作為に取り出してクローンイメージに配置します。一部のブラシカテゴリでは、このオプションを使用できません。

イメージ効果



Corel Painterの「イメージ効果」は、既存のアート手法に基づいた発想で、色の補正から、イメージのレタッチ、さらには元の画像からまったく違うものを生成してしまうものまで、幅広いイメージ編集ができます。変形、色調処理、フォーカスなどの実用的なツールだけでなく、エンボス効果、色のオーバーレイ、ポストライズなどのアーティスティックな効果も、多様なものがそろっています。イメージ効果について詳しくは、ヘルプの「イメージ効果」を参照してください。

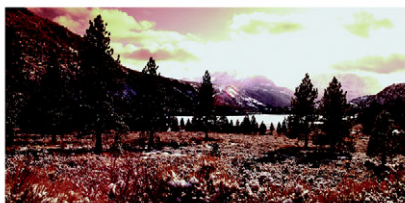
表面テクスチャを使用する

「表面テクスチャの適用」は、イメージに立体的な (3D) 表面テクスチャをつけられる効果です。イメージ全体に用紙テクスチャをつけたり、油彩系ブラシのストロークに立体感を出したり、モザイク タイルに 3D 効果をつけたり、といった目的に使用できます。

「表面テクスチャの適用」には、用紙テクスチャを適用する方法と、クローンソースの情報を基に奥行きと与える方法があります。テクスチャの凹凸データとして、次の 5 種類が使用できます。

- 用紙テクスチャの濃淡
- クローンソースとのイメージの明るさの差
- イメージの明るさ
- クローンソースの明るさ
- チャンネル、またはレイヤーマスク

また、「表面テクスチャの適用」で反射マップを使用すると、テクスチャが適用された部分が光沢のある金属やガラスのようになります。詳しくは、「反射マップを使用する」(266 ページ)を参照してください。



「表面テクスチャの適用」を使用した例

外観 (奥行き) のプロパティを設定する

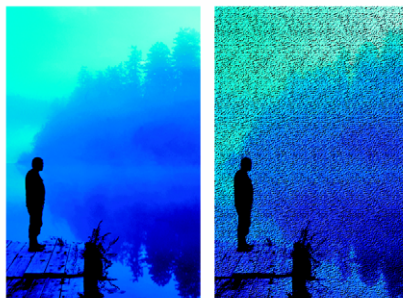
イメージにテクスチャをつけて、リアルな凹凸効果を出すとき、この凹凸の質感の材質も考える必要があります。地味で目立たない材質で、自然にイメージの一部になってしまうものの場合もあれば、表面に非常に光沢があつて映り込みが起き、元のイメージとは大きく違うものになる場合もあります。

[表面テクスチャの適用] ダイアログボックスの「外観 (奥行き)」セクションのスライダで、この表面の材質の設定をします。

- [量] スライダは、イメージに適用する表面テクスチャの量をコントロールします。スライダを右端まで移動すると、最も強くテクスチャがかかります。
- [ピクチャ] スライダでは、元のイメージがどのくらい残るかを設定します。100% に設定すると、テクスチャをかけたあとも元のイメージが色もそのままではっきり残ります。スライダを左に移動して黒を多く表示すると、色が抜けてテクスチャのみになります。
- [光沢] スライダは、テクスチャ表面のツヤの量をコントロールします。[光沢] の値が高いと、テクスチャが金属のような光沢を帯びます。
- [反射] スライダでは、テクスチャにマッピングされるクローンソースあるいはパターンの表示量を設定します。

用紙テクスチャを使ってテクスチャを作成する

参照データに「テクスチャ」を指定すると、選択されている用紙テクスチャがイメージに適用されます。[テクスチャ]パレットが開いていれば、[プレビュー]ウィンドウで効果を確認しながら、他のテクスチャを選択したり、倍率を変更することができます。



[テクスチャ]の適用前 (左)と適用後 (右)

用紙テクスチャを使用して表面テクスチャを作成するには

- 1 レイヤー、またはキャンバス上の領域を選択します。
イメージ全体に効果を適用するときは、何も選択しないでください。
- 2 [効果]- [表面処理]- [表面テクスチャの適用] を選択します。
- 3 [表面テクスチャの適用] ダイアログボックスで、[参照元] ポップアップメニューから [テクスチャ] を選択します。
テクスチャを反転して適用する場合は、[反転] チェックボックスをオンにします。
- 4 [柔らかさ] スライダを調節して、テクスチャの凹凸の出かたを調節します。
柔らかさを増やすと中間段階が増え、テクスチャはより滑らかになります。
- 5 「外観 (奥行き)」セクションのスライダを調節します。
詳しくは、「外観 (奥行き)のプロパティを設定する」(258 ページ) を参照してください。
- 6 「光のコントロール」セクションのスライダを調節します。
詳しくは、「テクスチャに照明を適用する」(268 ページ) を参照してください。

3D ブラシストロークを使用してテクスチャを作成する

使用データに「3D ブラシストローク」を選択すると、クローンソースと現在のイメージの明度の差に基づいてテクスチャが適用されます。

クローンの色を変更したり、ポスタライズすると、色の差によってテクスチャが作成されます。またクローンしてからブラシで加筆した場合は、ブラシストロークに立体感を持たせて油絵のような風合いを出すことができます。クローンについて詳しくは、「イメージのクローン」(241 ページ) を参照してください。



クローンソース (左) に [ポストライズ] を適用して
から作成したテクスチャ (右)



元のイメージ (左) のクローンにブラシストローク
を適用して作成したテクスチャ (右)

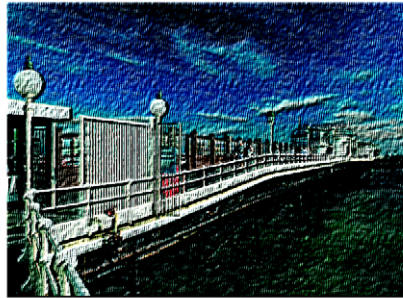
3D ブラシ ストロークを使用して表面テクスチャを作成するには

- 1 オリジナルのイメージを開きます。
- 2 [ファイル]- [クローン作成] を選択します。
[3D ブラシ ストローク] を選択する前にクローンを変更する場合は、任意の効果を適用するか、クローンにペイントします。
- 3 レイヤー、またはキャンバスの領域を選択します。
イメージ全体に効果を適用するときは、何も選択しないでください。
- 4 [効果]- [表面処理]- [表面テクスチャの適用] を選択します。
- 5 [表面テクスチャの適用] ダイアログ ボックスで、[参照元] ポップアップメニューから [3D ブラシ ストローク] を選択します。
テクスチャを反転させて適用する場合は、[反転] チェック ボックスをオンにします。
- 6 [柔らかさ] スライダーを調節して、テクスチャの凹凸の出かたを調節します。
柔らかさを増やすと中間段階が増え、テクスチャはより滑らかになります。

- 7 「外観 (奥行き)」 セクションのスライダを調節します。
詳しくは、「外観 (奥行き)のプロパティを設定する」(258 ページ) を参照してください。
- 8 「光のコントロール」 セクションのスライダを調節します。
詳しくは、「テクスチャに照明を適用する」(268 ページ) を参照してください。

立体的な油絵を作成する

「3D ブラシ ストローク」は、クローンソースとクローンの差を使用して 3D テクスチャを定義するため、適用する前にクローンにペイントしておくことで、奥行きのある油絵のような効果を作成します。クローン上のストロークの外観によって、最終的な 3D ストロークのリアルさが左右されます。そのため、複雑なブラシを設定してからペイントすれば、複雑なストロークになります。たとえば、テクスチャのあるストロークを使います。ブラシバリエーションの多くは、テクスチャが出る設定になっています。



テクスチャを使用した 3D ブラシ ストロークの例

最初のイメージを準備した段階でテクスチャを適用し、その上からブラシで加筆すると、テクスチャのあるキャンバスに描いたような効果になります。ただし、ブラシで加筆した部分はテクスチャが消えてしまうため、最終的にイメージ全体に均等にテクスチャが出るとは限りません。通常は、テクスチャを適用するのは、作品制作の最終段階にします。

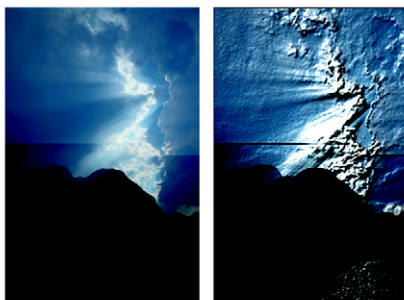
また、ブラシの詳細設定を使用して、よりリアルなストロークを作成することもできます。たとえば、[塗料]パレットで [色を拾う] ダイアログ ボックスをオンした場合は、ブラシ ストロークを作成すると下にある色が移動します。他にも、[塗料]パレットの [にじみ]などの設定を適用したり、ブラシのサイズを調整するなどして、複雑なストロークを作成できます。これらの機能について詳しくは、「ブラシをカスタマイズする」(173 ページ) を参照してください。



「色を拾う」設定 (左)と「にじみ」設定 (右)を適用した3D プラスチックの例

画像の明るさを使用してテクスチャを作成する

参照データに「画像の明るさ」を使用すると、現在のイメージの明度 (明るさ)によって、どこに表面テクスチャが出るかが決まります。イメージの明るい部分はくぼみ、暗い部分は浮き出します。全体としては、イメージの輪郭にそったエンボス効果になります。



「画像の明るさ」を使用したテクスチャの適用前 (左)と適用後 (右)

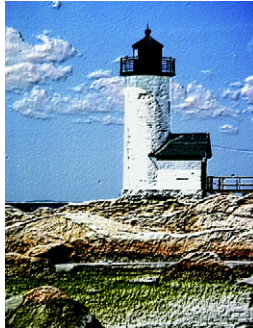
画像の明るさを使用して表面テクスチャを作成するには

- 1 レイヤー、またはキャンバスの領域を選択します。
イメージ全体に効果を適用するときは、何も選択しないでください。
- 2 [効果]- [表面処理]- [表面テクスチャの適用] を選択します。
- 3 [表面テクスチャの適用] ダイアログ ボックスで、[参照元] ポップアップ メニューから [画像の明るさ] を選択します。
テクスチャを反転させて適用する場合は、[反転] チェック ボックスをオンにします。
- 4 [柔らかさ] スライダーを調節して、テクスチャの凹凸の出かたを調節します。
柔らかさを増やすと中間段階が増え、テクスチャはより滑らかになります。

- 5 「外観 (奥行き)」セクションのスライダを調節します。
詳しくは、「外観 (奥行き)のプロパティを設定する」(258 ページ) を参照してください。
- 6 「光のコントロール」セクションのスライダを調節します。
詳しくは、「テクスチャに照明を適用する」(268 ページ) を参照してください。

クローンソースの明るさを使用してテクスチャを作成する

クローンソースの明るさを使用してテクスチャを作成すると、クローンイメージの明暗に応じてテクスチャの凹凸が作成され、クローン側に適用されます。この手法が他と違うのは、クローンソースを変更して面白いエンボス効果が作成できることです。クローンソースにイメージ効果やブラシストロークを適用すると、それがクローン上にさまざまなテクスチャとして現れます。たとえば、ソースイメージ内の特定の領域を暗くすると、クローンではその領域が浮き出します。



クローンソースの明るさに基づいたテクスチャ

クローンソースの明るさに基づいた表面テクスチャを作成するには

- 1 イメージを開きます。
- 2 [ファイル]- [クローン作成] を選択します。
- 3 クローンに変化を加えます。効果を適用する、ブラシでペイントする、パターンやグラデーションを使用するなど、どんな方法でもかまいません。
- 4 レイヤー、またはキャンバスの領域を選択します。
イメージ全体に効果を適用するときは、何も選択しないでください。
- 5 [効果]- [表面処理]- [表面テクスチャの適用] を選択します。
- 6 [表面テクスチャの適用] ダイアログ ボックスで、[参照元] ポップアップメニューから [クローンソースの明るさ] を選択します。
テクスチャを反転させて適用する場合は、[反転] チェック ボックスをオンにします。
- 7 [柔らかさ] スライダを調節して、テクスチャの凹凸の出かたを調節します。
柔らかさを増やすと中間段階が増え、テクスチャはより滑らかになります。
- 8 「外観 (奥行き)」セクションのスライダを調節します。
詳しくは、「外観 (奥行き)のプロパティを設定する」(258 ページ) を参照してください。

- 9 「光のコントロール」セクションのスライダを調節します。

詳しくは、「テクスチャに照明を適用する」(268 ページ) を参照してください。

エンボス効果を作成する

「クローンソースの明るさ」を使用する場合の効果的な方法として、エンボス効果を適用したイメージの作成があります。通常のエンボス効果と異なり、「表面テクスチャの適用」効果では、テクスチャの凹凸だけでなく、エンボスの照明や素材のプロパティも調整できます。



エンボス効果の適用前 (左) と適用後 (右)

エンボス効果を作成するには

- 1 イメージを開きます。
- 2 [ファイル]- [クローン作成] を選択します。
- 3 [カラー] または [カラーセット] のパレットから黒以外の色を選択します。
エンボス効果を適用するイメージを白にするには、[選択範囲]- [全て選択] を選択し、delete キー (Mac OS)、または Backspace キー (Windows) を押します。
- 4 [効果]- [塗潰し] を選択します。
- 5 [塗潰し] ダイアログ ボックスで、[選択色] オプションをオンにします。
- 6 [不透明度] スライダで塗潰しの不透明度を設定します。
- 7 [OK] をクリックして、クローン ファイルを選択した色で塗り潰します。
- 8 [効果]- [表面処理]- [表面テクスチャの適用] を選択します。
- 9 [表面テクスチャの適用] ダイアログ ボックスで、[参照元] ポップアップメニューから [クローンソースの明るさ] を選択します。
エンボス効果が適用されたイメージが [プレビュー] ウィンドウに表示されます。
- 10 「外観 (奥行き)」セクションや「光のコントロール」セクションのスライダを調節します。
- 11 ハイライトとシャドウの位置を変更するには、[光の方向] のいずれかのボタンをオンにします。
照明の色を変更する場合は、[照明の色] カラー ボックスをクリックし、[カラー] ダイアログ ボックスで色を選択します。

チャンネルとレイヤーマスクを使用してテクスチャを作成する

Corel Painter では、アルファチャンネルやレイヤーマスクのデータを使用して表面テクスチャ作成することができます。イメージにアルファチャンネルが保存されている場合や、レイヤーマスクが設定されたレイヤーがある場合のみ、この方法を使用できます。

チャンネルを選択すると、テクスチャがそのチャンネルの輪郭の周囲に適用され、チャンネルの領域が浮き上がって見えます。レイヤーマスクを選択すると、そのレイヤーマスクによってテクスチャの境界線が決まります。この場合、レイヤーマスクの輪郭に沿ってテクスチャができます。レイヤーマスクについて詳しくは、ヘルプの「レイヤーマスクを使用する」を参照してください。



保存されているアルファチャンネルに基づいたテクスチャの適用前 (左) と適用後 (右)



レイヤーマスクに基づいたテクスチャの適用前 (左) と適用後 (右)

チャンネルやレイヤーマスクを使用して表面テクスチャを作成するには

- 1 レイヤー、またはキャンバスの領域を選択します。

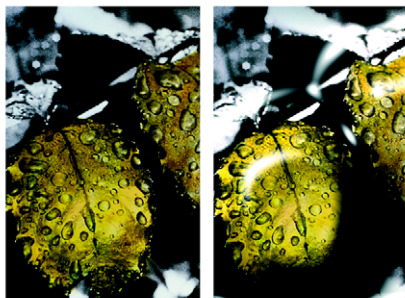
イメージ全体に効果を適用するときは、何も選択しないでください。

レイヤーマスクを使用する場合は、そのレイヤーを選択する必要があります。

- 2 [効果]- [表面処理]- [表面テクスチャの適用] を選択します。
- 3 [表面テクスチャの適用] ダイアログ ボックスで、[参照元] ポップアップ メニューからチャンネル、またはレイヤーマスクを選択します。
テクスチャを反転させて適用する場合は、[反転] チェック ボックスをオンにします。
- 4 [柔らかさ] スライダを調節して、テクスチャの凹凸の出かたを調節します。
柔らかさを増やすと中間段階が増え、テクスチャはより滑らかになります。
- 5 「外観 (奥行き)」 セクションのスライダを調節します。
詳しくは、「外観 (奥行き) のプロパティを設定する」(258 ページ) を参照してください。
- 6 「光のコントロール」 セクションのスライダを調節します。
詳しくは、「テクスチャに照明を適用する」(268 ページ) を参照してください。

反射マップを使用する

反射マップは、テクスチャにイメージをマッピングして、周囲にあるものが映っているような効果を出します。反射マップのパターンを使用すると、リアルな反射効果が簡単に作成できます。反射マップを適用したテクスチャは、多くの場合、クロムメッキが滑らかな金属表面のように見えます。



標準的な反射マップの適用前 (左) と適用後 (右)

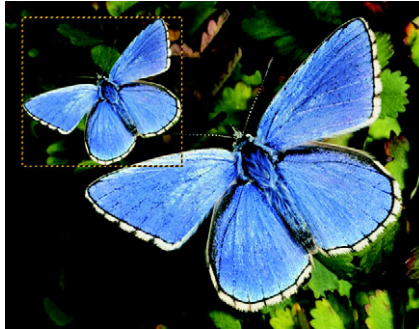
反射マップには、パターンまたはクローンソースのイメージを使用します。[反射] スライダで、テクスチャに重ねる反射イメージの量を調節します。効果をかけるイメージがクローンしたものであれば、そのクローンソースがテクスチャにマッピングされます。そうでない場合は、現在のパターンが反射マップになります。

[イメージワープ] 効果を使用すると、カーブした面に反射しているようなイメージが作成できます。詳しくは、ヘルプの「イメージを歪める」を参照してください。

クローンソースから反射マップを作成するには

- 1 反射マップとして使用するイメージを開くか、新規イメージを作成します。
カーブした表面に映っているような効果を出す場合は、[イメージワープ] 効果を適用します。
- 2 [ファイル]- [クローンソース] からこのイメージをクローンソースに指定します。

- 3 作業イメージで反射効果を適用する領域を選択します。
- 4 [選択範囲]- [選択範囲の保存] を選択して、選択範囲をチャンネルに保存しておきます。
詳しくは、ヘルプの「選択範囲を保存する」を参照してください。
- 5 [編集]- [カット] を選択します。
- 6 [編集]- [正確にペースト] を選択します。
選択した部分が新規レイヤーになります。



反射効果を適用するために選択したレイヤー

- 7 [効果]- [表面処理]- [表面テクスチャの適用] を選択します。
- 8 [表面テクスチャの適用] ダイアログボックスで、[参照元] ポップアップメニューから保存したチャンネルを選択します。
- 9 [反射] スライダを調節して、任意の反射量を指定します。
- 10 [柔らかさ] スライダを調節して、レイヤーのイメージの輪郭部分からマッピングする程度を指定します。
[柔らかさ] の値を大きくすると、表面に丸みがつき、立体効果が高くなります。



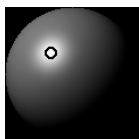
反射効果を適用した蝶

テクスチャに照明を適用する

テクスチャの最終的な外観は、適用する照明に大きく左右されます。照明が適切だと、パターンやキャンバス面が不鮮明になります。照明が適切な場合は、効果的なハイライトが加わり、反射効果も引き立ちます。

光源を追加、削除、配置したり、照明のプロパティを設定できます。[光の方向]のいずれかのボタンをオンにして、照明を配置することもできます。8つのボタンは、あらかじめ設定された照射角度を表します。球体上で作業を行い、カスタム照明を設定することもできます。

照明球体を使うと、あらゆる角度でどのように表面が照らされるかがわかります。球面上のライトインジケータが、光源の現在の位値を表します。



ライトインジケータを表示した照明球体

球体の下にある [表示] スライダで、球体の明度を調整し、光源の位置を見やすくします。照明自体の明度には影響しません。

「光のコントロール」セクションの3つのスライダで、光源のプロパティを調節します。照明の色を変更することもできます。

- [明度] スライダは、照明の強さを調整します。
- [集中度] スライダは、表面上での光の広がりを調整します。
- [露光] スライダは、全体の明るさを、非常に暗いレベルから非常に明るいレベルまでの間で調節します。

光源を追加/削除するには

目的	操作内容
光源を追加する	[表面テクスチャの適用] ダイアログボックスで、照明球体をクリックします。球体に新しいライトインジケータ (小さな円) が追加されます。
光源を削除する	[表面テクスチャの適用] ダイアログボックスでライトインジケータをクリックし、Delete キー (Mac OS) または Backspace キー (Windows) を押します。



[光源アイコンの表示] チェックボックスで、ライトインジケータの表示/非表示を切り替えます。

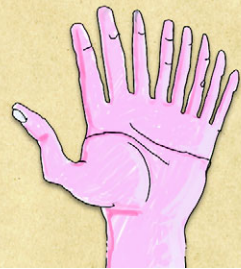
照明の位置または色を変更するには

目的	操作内容
照明の位置を変更する	[表面テクスチャの適用] ダイアログ ボックスの照明球体上で、ライト インジケータをドラッグします。
照明の色を変更するには	[表面テクスチャの適用] ダイアログ ボックスで、[照明の色] カラー ボックスをクリックします。 [カラー] ダイアログ ボックスで新しい色を選択します。



照明球体上でライト インジケータを選択し、[光の方向] オプションのいずれかのボタンをオンにして、照明の位置を変更することもできます。

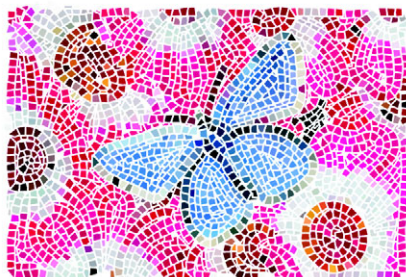
モザイク



モザイクは、色付きのタイルや目地で絵を作成する伝統的なアート技法です。Corel Painter では、モザイク作成機能とテッセレーション作成機能を使って、モザイクやステンドグラスのような模様を作成できます。

「モザイク作成」機能を使うと、モザイクがペイント材料になります。描くだけでモザイクが作成されていきます。ペイントするタイルには、選択色のシンプルなものも、クローンソースの色を反映した色のものも使えます。ですから、無地のキャンバスに自由にタイルで絵を描くことも、写真をクローンソースにして、それをモザイク画に変換することもできます。

タイルは1つずつが独立したオブジェクトで、周囲にきっちり合わせた形で生成されます。タイルは削除することも、形を編集することもできるので、意図したとおりにタイルの並びを作ることができます。



モザイク イメージ

また、モザイクにブラシストロークを適用することもできます。「歪み」タイプのブラシを使用すると、タイルの色をにじませることができます。タイルに立体効果を加える手順について詳しくは、「タイルに立体効果を加える」(281 ページ) を参照してください。

モザイク作成の基本

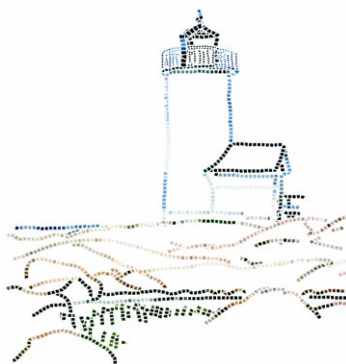
モザイク作成機能は、Corel Painter の他の Natural-Media ツールとは性質が異なり、モザイクの作成には別モードに入ります。[モザイク作成] ダイアログ ボックスが開いた状態で作業をすることになるので、作業中に [カラー] パレット以外のツールやパレットを使用することはできません。

モザイク モードでは、モザイク タイルの追加、削除、形の編集ができます。色を選択しながらタイルを配置することも、[カラー]パレットの「クローンカラー」オプションをオンにして、クローンソースの色を使こともできます。

モザイクの作成に必要な設定やツールは、すべて [モザイク作成] ダイアログ ボックス内にあります。使用するツールは4つで、それぞれ、タイル適用、タイル削除、タイル カラー変更、タイル選択の機能を持っています。

既存のイメージからクローンを作成する場合も、オリジナルのモザイク デザインを作成する場合も、以下のガイドラインを参考にしてください。

- 鉛筆でスケッチするときと同じように、まず、絵の中で最も重要なラインに沿ってモザイク タイルを配置します。重要な輪郭を最初に作っておくのです。それから、輪郭に沿ってタイルを配置していきます。



イメージの輪郭に適用したモザイク

- 無地の領域には大きなタイル、細かく表現する領域には小さなタイルを使用します。無地の領域でも、ある程度の色むらを持たせるとモザイクらしい感じが出ます。本物のモザイクで同色のタイルばかりが使用されることは、ほとんどありません。
- クローンイメージで作業している場合は、[トレーシングペーパーを使用] チェック ボックスをオンにして、トレーシングペーパー機能を使用することができます。これは、ソースイメージを見ながら作業するための機能です。



クローンしたモザイクで、ソースイメージの表示をオフにしたところ。([モザイク作成] ダイアログ ボックスの [トレーシングペーパーを使用] チェック ボックスをオフ)。


モザイク効果を作成する

モザイクの作成を開始したら、[モザイク作成] ダイアログ ボックスを開いたままにして作業を続行できるようにします。モザイクに使用したタイルは、選択 (または選択解除) して色を変更したり、効果を適用することができます。

[モザイク作成] ダイアログ ボックスを表示するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - [ファイル]- [新規] を選択して新規書類を開く。
 - [ファイル]- [開く] を選択し、クローンソースとして使いたいファイルを選択し、次に、[ファイル]- [クイッククローン] を選択する。
- 2 [キャンバス]- [モザイク作成] を選択します。



モザイクをゼロから作成するには

- 1 [ファイル]- [新規] を選択して新規書類を開きます。
- 2 [キャンバス]- [モザイク作成] を選択します。
- 3 [モザイク作成] ダイアログ ボックスで、タイル適用ボタン  をクリックします。
- 4 書類ウィンドウ内をドラッグします。
ストロークに沿ってタイルが配置されます。
- 5 作業を続行できるように、[モザイク作成] ダイアログ ボックスを開いたままにします。



タイルの配置作業を、Corel Painter に自動的に実行させることもできます。それには、[モザイク作成] ダイアログ ボックスにある [オプション] ポップアップメニューの [選択パスにそって描画] と [選択範囲の塗潰し] を使用します。[選択パスにそって描画] コマンドと [選択範囲の塗潰し] コマンドについて詳しくは、「[選択パスにそって描画] と [選択範囲の塗潰し] を使用する」(283 ページ) を参照してください。

クローンイメージに基づいてモザイクを作成するには

- 1 [ファイル]- [開く] を選択し、クローンソースとして使うファイルを選択します。次に、[ファイル]- [クイッククローン] を選択します。
- 2 [キャンバス]- [モザイク作成] を選択します。
- 3 [カラー]パレットの [クローンカラー] ボタン  をクリックしてオンにします。
- 4 [モザイク作成] ダイアログ ボックスで、タイル適用ボタン  をクリックします。
トレーシングペーパーを使用しない場合は、[トレーシングペーパーを使用] チェック ボックスをオフにします。
- 5 書類ウィンドウ内をドラッグします。
タイルがストロークに沿って配置されます。
- 6 作業を続行できるように、[モザイク作成] ダイアログ ボックスを開いたままにします。



[トレーシングペーパーを使用] チェック ボックス をオンにすると、クローン上での作業の進行状況を確認できます。ソース イメージが透けて見えるためです。トレーシングペーパーのオン/オフは、[キャンバス]- [トレーシングペーパー] を選択して切り替えることもできます。チェック マークが表示されている場合は、オプションがオンになっています。

タイルを選択するには

目的	操作内容
タイルを選択する	[モザイク作成] ダイアログ ボックスで、タイル選択ボタン  をクリックします。選択するタイルの上をドラッグします。選択したタイル上に赤い選択枠が表示されます。
同色のタイルを連続的に使用する (色むらなし)	[モザイク作成] ダイアログ ボックスで、タイル選択ボタンをクリックします。Command + Control (Mac OS)、または Ctrl キー (Windows) を押したままタイルの列の上をドラッグし、列全体を選択します。タイルを選択するとき、カーソルがマジック ワンドに変わります。
すべてのタイルを選択する	[モザイク作成] ダイアログ ボックスが開いた状態で A キーを押します。

タイルの選択を解除するには

目的	操作内容
個々のタイルの選択を解除する	[モザイク作成] ダイアログボックスで、タイル選択ボタンをクリックします。既に選択されているタイルをクリックして選択を解除します。
すべてのタイルの選択を解除する	[モザイク作成] ダイアログボックスが表示された状態でDキーを押します。


タイル色を指定する

タイルの色は、いくつかの方法で変更できます。明度や色相の調節だけでなく、色のばらつきをランダムにすることもできます。色は、タイル単位でもモザイク領域全体でも調整できます。


タイルの色は、[カラー]パレットで選択されているメインカラーによって決まります。色むらを利用した面白い効果を作成することもできます。クローン書類内で作業している場合、クローンソースの色に基づいてタイルに色を付けることができます。

通常は、1つのタイルに1色だけを適用します。タイルに複雑な色を付けるには、タイルをチャンネルにレンダリングします。その後、チャンネルを選択範囲に変換し、タイルに直接ペイントするか、効果を適用するか、パターン、テキスト、グラデーションまたはイメージで塗り潰します。詳しくは、「タイルに立体効果を加える」(281 ページ) を参照してください。

選択されているタイルの色を変更するには

- 1 [モザイク作成] ダイアログボックスで、タイル選択ボタン  をクリックします。
- 2 選択するタイルをクリックするか、タイルの上をドラッグします。選択したタイル上に赤い選択枠が表示されます。
- 3 [カラー]パレットから色を選択します。
- 4 以下のいずれかのキー コマンドを使用して色を変更します。
 - C (Color - カラー) は、タイルの色を現在のメインカラーに変更します。
 - T (Tint - 色合い) は、現在のメインカラーを 10% 適用します。キーを何度も押すと、色合いが濃くなります。
 - V (Vary - 変動) は、[カラー]パレットの範囲の設定値に従って、色むらを出します。[カラー]パレットと [カラー範囲]パレットで、使用したい色やカラー範囲を設定します。期待どおりの結果になるまで、設定を繰り返します。

タイルの色を個別に変更するには

- 1 [モザイク作成] ダイアログボックスで、タイルの色の変更ボタン  をクリックします。
- 2 メニューから次のいずれかのカラー調整モードを選択します。
 - [カラー]モードは、タイルの色を現在のメインカラーに変更します。
 - [比較 (暗)]モードは、黒を少量適用します。

- [比較 (明)] モードは、白を少量適用します。
 - [色合い] モードは、現在のメインカラーを少量 (10%) 適用します。
 - [変動] モードは、[カラー範囲] パレットの範囲の設定値に基づいて、色むらを出します。[カラー] パレットと [カラー範囲] パレットで、使用したい色やカラー範囲を設定します。
- 3 変更するタイルを1つずつクリックするか、タイルのグループの上をドラッグします。


カラーバリエーションのあるタイルを作成するには

- 1 [ウィンドウ]-[ブラシコントロール]-[カラー範囲の表示] を選択して、[カラー範囲] パレットを表示します。
[カラー範囲] パレットが開いていない場合は、パレットの矢印をクリックします。
- 2 ポップアップメニューからカラー範囲の設定方法を選択します。
- 3 スライダを動かすか、ボックスに値を入力して、カラー範囲設定を調整します。



[カラー範囲] パレットが開かない場合は、まず、[モザイク作成] ダイアログ ボックスを閉じる必要があります。次に、[カラー範囲] パレットを表示してから [モザイク作成] ダイアログ ボックスを開きます。

クローンソースのカラーを使用するには

- イメージのクローンを作成後、[カラー] パレットで [クローンカラー] ボタン  をオンにします。
クローンソースのカラーを使用したモザイク作成について詳しくは、「クローン イメージに基づいてモザイクを作成するには」(274 ページ) を参照してください。

目地の色を指定する

タイルが配置されていない領域はすべて、目地とみなされます。そのため、モザイク作成を始めたときに表示されるモザイクの背景が、目地の色になります。


目地の色を変更するには

- [モザイク作成] ダイアログ ボックスで、[目地の色] ボックスをクリックします。
[カラー] ダイアログ ボックスで目地の色を選択します。目地の色はいつでも変更できますが、目地の色を変更すると、モザイクが自動的に再レンダリングされ、タイルまたは目地以外のすべてのイメージが消去されます。

タイルを削除する

特定のタイルのみを削除したい場合は、タイル削除ツールを使用します。[モザイクをリセット] コマンドは、書類からすべてのタイルを削除します。キャンバス上に目地の色だけが残ります。

タイルを削除するには

目的	操作内容
個々のタイルを削除する	[モザイク作成] ダイアログ ボックスで、タイル削除ボタン  をクリックします。削除するタイルの上をクリックまたはドラッグします。
すべてのタイルを削除する	[モザイク作成] ダイアログ ボックスで、[オプション] ポップアップメニューから [モザイクのリセット] を選択します。

RIFF 形式でファイルを保存する

モザイクを RIFF 形式で保存しておく、後でそのファイルを開いて [モザイク作成] コマンドを選択し、モザイク作業を続行することができます。

RIFF は、解像度に依存しないモザイク タイルを保存できる唯一のファイル形式です。それ以外の形式で保存した場合、モザイクの作業を続けることはできません。ただし、どの形式でもキャンバス上のモザイク タイルのレンダリング イメージは保存できます。

タイルを配置/カスタマイズする

[モザイク作成] ダイアログ ボックスには、タイルを配置し、モザイクイメージを作り上げていくための強力な機能が使えます。[モザイク作成] ダイアログ ボックスの [設定] と [オプション] のポップアップメニューからコマンドを選択します。

タイルサイズと大きさのばらつきを設定する

タイルの形状は、[寸法] と [ランダム] という 2 つのカテゴリで設定します。カテゴリは、[設定] ポップアップメニューから選択します。

[寸法] の各スライダは、タイルの基本サイズと目地の間隔を調整します。

[ランダム] の各スライダは、タイルの形状の均一性をコントロールします。値を高くすると、タイルの形が不揃いになります。たとえば、[寸法] の [長さ] を 10 ピクセル、[ランダム] の [長さ] を 25% に設定すると、長さが 7.5~12.5 ピクセルの不揃いなタイルが作成されます。

タイルサイズと大きさのばらつきを設定するには

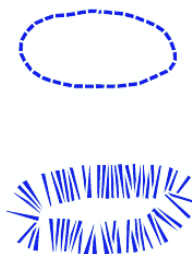
- 1 [モザイク作成] ダイアログ ボックスの [設定] ポップアップメニューから、次のいずれかを選択します。
 - 寸法
 - ランダム
- 2 各スライダを調整します。
- 3 書類ウィンドウ内をドラッグし、タイルに新しい寸法とランダム性を適用します。

寸法のスライダ

例

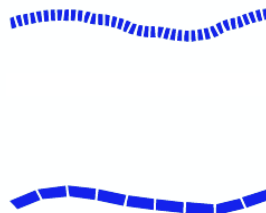
[幅] は、タイルの幅をピクセル値で調整します。

この例の [幅] は、上の図で 3.5 ピクセル、下の図で 30.4 ピクセルに設定されています。



[長さ] は、タイルの長さをピクセル値で調整します。

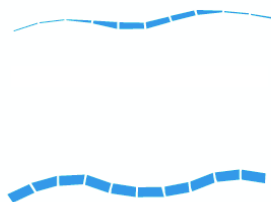
この例の [長さ] は、上の図で 4.1 ピクセル、下の図で 24.2 ピクセルに設定されています。



[筆圧] は、スタイラスの筆圧によるタイルの寸法の変化を調整します。ストロークの筆圧が異なるときに幅がどの程度変化するかを調整できます。

この例の [筆圧] は、上の図で 0%、下の図で 100% に設定されています。

値を 0 に設定した場合、筆圧が低いと細いタイル、筆圧が高いと太いタイルが作成されます。スライダの値を大きくすると、少しの筆圧でもタイルが太くなります。軽いタッチでストロークしてもタイルが細くならないようにするには、[筆圧] の設定値を高くします。値を 100% に設定した場合、筆圧に関係なく常に同じ幅のタイルが作成されます。



寸法のスライダ

例

[目地] は、タイル間の間隔をピクセル値で調整します。

この例のタイル間の間隔は、上の図で0ピクセル、下の図で15ピクセルに設定されています。



ランダムスのスライダ

例

[幅] は、幅のばらつきの比率を調整します。

この例の [幅] は、92%に設定されています。



[長さ] は、長さのばらつきの比率を調整します。

この例の [長さ] は、98%に設定されています。



ランダムのスライダ

例

[カット]の値を0に設定した場合、タイルのエッジがストロークに対して垂直になります。値を高くすると、タイルのエッジの角度にばらつきが出ます。

この例の [カット] は、90° に設定されています。



[目地]の値を高くすると、タイル間の間隔のばらつきが大きくなります。

この例の [目地] は、100% に設定されています。



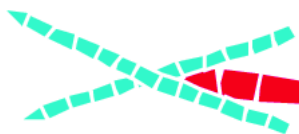
タイルを揃える

実際に陶製タイルを使用してモザイクを製作する場合、タイルが重なった部分はまとまる、などということは、物理的に不可能です。並べて置くことはできますが、同じ場所に置くことはできません。

同様に、Corel Painter のモザイク タイルも、すでにタイルのある場所を避けながら、重なり合うことなく配置されます。Corel Painter は、目地の幅を一定に保ちつつ、タイルがうまく並ぶようにタイルの形状を調節します。ある領域のタイルの配置を修正したい場合は、まず既存のタイルを削除する必要があります。タイルの削除について詳しくは、「タイルを削除する」(276 ページ) を参照してください。

先頭を三角形にする

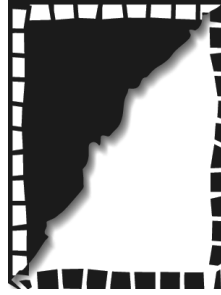
[先頭は三角形] コマンドが選択されている場合、Corel Painter は、各ストロークの最初のタイルを三角形にします。これは、「V」字型の領域をタイルで塗り潰す場合などに便利です。



[先頭は三角形] コマンドで配置されるタイルは、「V」字型の領域にうまくはまります。

イメージのエッジを維持する

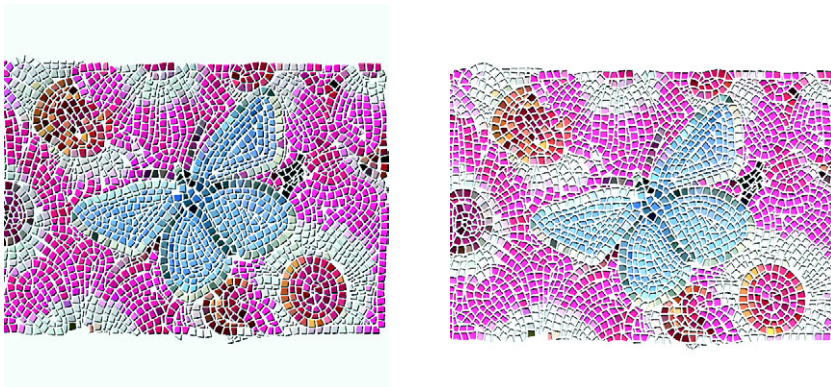
[イメージのエッジを維持] コマンドが選択されている場合、イメージの周囲に目地のラインが作成されます。イメージの隅にタイルを配置しても、目地のラインは維持されます。



[イメージのエッジを維持] を使用すると、エッジ付近に配置されるタイルで目地のラインが覆われてしまうことがあります。この例では、白いタイルはエッジを維持していますが、黒いタイルはエッジを維持していません。

タイルに立体効果を加える

[タイルをマスクにレンダリング] コマンドは、新しいチャンネルであるモザイク マスク ([チャンネル] パレット上) にタイルの形状を保存します。この機能は、いくつかの用途に利用できます。最も一般的な用途は、タイルに奥行きを持たせて立体感を出すことです。



[表面テクスチャの適用] でタイルに立体感を持たせます。

タイルデータをチャンネルとして保存すると、選択範囲として読み込んだり、チャンネルを反転させて目地を選択範囲にすることもできます。この方法は、特にテッセレーションで使用すると独特な効果を作成できます。

モザイク タイルに立体効果を加えるには

- 1 モザイクの作成後、[モザイク作成] ダイアログ ボックスの [オプション] ポップメニューから [タイルをマスクにレンダリング] を選択します。
- 2 [終了] をクリックして、[モザイク作成] ダイアログ ボックスを閉じます。
- 3 [効果]- [表面処理]- [表面テクスチャの適用] を選択します。
- 4 [表面テクスチャの適用] ダイアログ ボックスの [参照元] ポップアップメニューで [モザイク マスク] を選択します。
- 5 [量] と [柔らかさ] を変更し、奥行きを調節します。

通常は、[ピクチャ] スライダの値を 100% に設定すると最適な結果が得られます。表面テクスチャのオプションについて詳しくは、「表面テクスチャを使用する」(257 ページ) を参照してください。

Corel Painter は、チャンネルに保存したタイル形状を使用して効果をかけるため、表面テクスチャを適用したタイルには、リアルな立体感が出ます。

モザイク タイルを再レンダリングする

このコマンドは、書類の解像度を変更した後でタイルの解像度を変更する場合に使用します。このコマンドは、目地の色とタイルのオブジェクト情報に基づいてモザイクを作成し直します。再レンダリング処理は、最初にイメージを目地の色で塗り潰し、その後、書類の解像度でモザイクのタイルをレンダリングし直します。[モザイクの再レンダリング] を選択すると、タイルまたは目地以外のイメージは、すべて消去されます。

タイルの再レンダリングを行うには

- 1 任意のサイズのイメージを開きます。
- 2 モザイクを作成し、[終了] をクリックして [モザイク作成] ダイアログ ボックスを閉じます。
- 3 [キャンバス]- [サイズ変更] を選択します。
[サイズ変更] ダイアログ ボックスの [ファイル サイズを変えない] チェック ボックスをオフにして、現在より高い解像度を設定します。
サイズの変更を終えると、書類内のタイルがぼやけます。この問題を修正するには、モザイクを再レンダリングします。
- 4 [キャンバス]- [モザイク作成] を選択します。
- 5 [モザイク作成] ダイアログ ボックスの [オプション] ポップアップメニューで [モザイクの再レンダリング] を選択します。
サイズが変わってぼやけたタイルに替えて、高解像度でレンダリングされたタイルが表示されます。

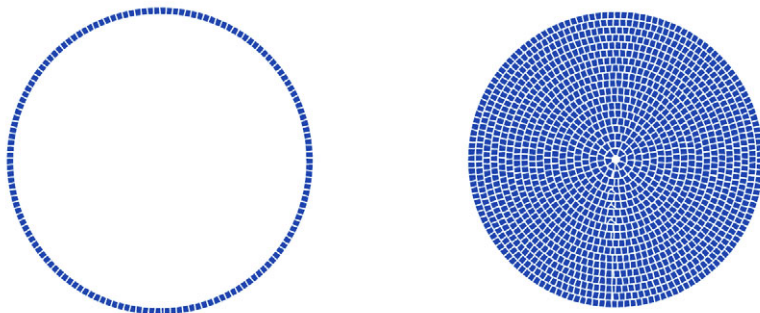


[モザイクの再レンダリング] を選択すると、タイルまたは目地以外のイメージは、すべて消去されます。

「選択パスにそって描画」と「選択範囲の塗潰し」を使用する

[選択パスにそって描画] コマンドと [選択範囲の塗潰し] コマンドは、選択範囲にモザイク タイルを自動で配置するとき 사용합니다。この機能は、[長方形選択ツール]、[楕円形選択ツール]、または [なげなわツール] で作成したパスベースの選択範囲にのみ使用できます。ピクセルベースの選択範囲にモザイク タイルを適用するためには、[選択範囲の変換] コマンドでパスベースの選択範囲に変換する必要があります。詳しくは、ヘルプの「選択範囲の基本」を参照してください。

[選択パスにそって描画] と [選択範囲の塗潰し] は、操作と操作の間にタイルの色や寸法などのパラメータを変更した場合にのみ適しています。[選択パスにそって描画] コマンドは、選択パスに沿って 1 列のタイルを適用します。選択範囲全体をタイルで塗り潰すには、[なげなわツール] で範囲を選択します。長方形または楕円形の選択範囲を塗り潰すには、まず [選択パスにそって描画] コマンドを使用して選択パスにタイルを適用し、次に [選択範囲の塗潰し] コマンドで残りの範囲を塗り潰します。



長方形または楕円形の選択範囲を塗り潰すには、まず [選択パスにそって描画] コマンドを使用して選択パスにタイルを適用し (左)、次に [選択範囲の塗潰し] コマンドで残りの範囲を塗り潰します (右)。

選択範囲内にモザイクを作成するには

- 1 タイルを配置したい領域をアクティブな選択範囲にします。
- 2 [キャンバス]- [モザイク作成] を選択します。
- 3 [モザイク作成] ダイアログ ボックスで、[設定] ポップアップメニューから [寸法] または [ランダム] を選択します。
- 4 タイルと目地の色をそれぞれ選択します。
- 5 [オプション] ポップアップメニューからコマンドを選択します。
 - [選択パスにそって描画] は、それぞれの選択パスに沿って 1 列のタイルを自動的に配置します。
 - [選択範囲の塗潰し] は、選択パスから中心に向かって複数列のタイルを適用していき、全体を塗り潰します。

[選択範囲の塗潰し] コマンドは、[なげなわツール] で選択した範囲に使用します。長方形または楕円形の選択範囲を塗り潰すには、まず [選択パスにそって描画] コマンド、次に [選択範囲の塗潰し] コマンドを使用する必要があります。



場合によっては、くまなくタイルが配置されないことがあります。隙間を塗り潰すには、タイル適用ツールを使用し、手でタイルをはめ込みます。

タイルの配置を変更する場合は、タイル削除ツールを使用して、その領域のタイルを消去した後、手作業で再度タイルを適用します。

モザイクとレイヤーを使用する

個々のモザイク タイルは、解像度に依存しないオブジェクトとして Corel Painter イメージ データベース内に記憶されます。そのため、イメージにモザイク タイルを配置した後にイメージ サイズを変更した場合でも、そのイメージを最初に高解像度で作成したときと同じ画質で表示できます。

画面に表示されたイメージは、すべてのモザイク タイルを画像としてキャンバス上にレンダリングしたものです。モザイクは、いつでも再レンダリングできます。また、[モザイク作成] ダイアログ ボックスを閉じると、このイメージを通常の写真イメージやペイント イメージと同様に扱うことができます。つまり、ペイント、効果の適用、一部を選択、あるいはキャンバス サイズの変更などが可能です。しかし、[モザイクの再レンダリング] を選択すると、タイルまたは目地以外イメージがすべて消去されます。

モザイク作成機能が行う最初の処理は、キャンバス全体を目地の色で覆うことです。キャンバス上にあったイメージは消去されますが、レイヤーやシェイプなど、キャンバス上に浮かぶオブジェクトは残ります。これらのオブジェクトは、削除されず、作業中のモザイクを覆います。モザイク作成機能は、キャンバス全体に対して適用され、レイヤー内にモザイク タイルを作成することはできません。

モザイクを他のイメージと合成する

モザイクを他のイメージと合成するには、以下のような方法があります。

- 複数の書類を使用する — モザイクを個別の書類内に作成します。モザイクが完成したら、それをレイヤーに変換し、合成する書類にコピーします。フローティング オブジェクトの作成について詳しくは、「フローティング オブジェクトを使用する」(57 ページ) を参照してください。
- レイヤーを使用する — イメージ内でモザイクにしない部分だけをレイヤーに変換し、キャンバス上にモザイクを作成します。モザイクが完了したら、レイヤーを固定します。
- レイヤーを使用してモザイクを合成する — 既にモザイクが存在している書類で [モザイク作成] ダイアログ ボックスを開くと、既存のタイルが維持され、新しい目地は適用されません。これを避け、イメージの上からモザイクを作成するには、レイヤーを使用します。

モザイクを合成するには

- 1 モザイクを作成し、[終了] をクリックして [モザイク作成] ダイアログ ボックスを閉じます。
- 2 レイヤーを作成し、塗り潰し、ペイント、固定を行って背景を作成します。
- 3 再び [モザイク作成] ダイアログ ボックスを開くと、背景イメージがそのまま残り、その上にモザイク タイルを重ねて合成することができます。

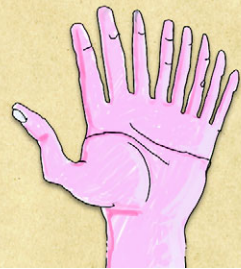
イメージ上に配置したタイルを削除すると、イメージではなく目地が現れます。



ジョン・テイラー・ディズミュークスー3Dハロウィン コンセプト デザイン

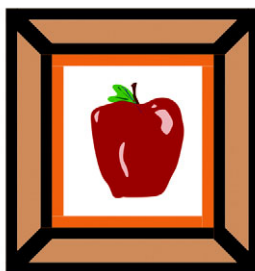
ジョン・テイラー・ディズミュークスの緻密で発想に優れ、新旧の要素が混じるスタイルは「ゴシック テック」とも称され、トレンドを先取りするそのデザインやイラストは世界中の企業や代理店に高く評価されている。顧客は、マイクロソフト、タイム ワーナー、東芝、ペプシなどのほか、有名スターからユニバーサル、ワーナー・ブラザーズ、コロンビア・トライスターなどエンタテインメント会社まで幅広い。

シェイプを使用する



シェイプは、描画、編集、塗潰しが可能なベクターベースのオブジェクトです。シェイプには、開いたものと閉じたものがあり、シンプルな直線や曲線から、テキストの輪郭までいろいろです。Corel Painterでは、ドローイングプログラムと同じ精密さでシェイプを作成/編集し、Natural Media 環境の一部として使用することができます。

この章では、シェイプの作成および、そのストロークと塗潰しの設定について説明します。さらに、シェイプを編集したり、輪郭の形を変えたり、ピクセルベースのレイヤーに変換する手順も紹介します。



シェイプで作成したイメージ

シェイプの基本

Corel Painter で、主に扱うのはビットマップ (ラスター イメージ) のデータです。ビットマップは、ピクセルという小さな正方形が集合してできています。各ピクセルは、イメージ内の特定の場所にマッピング (位置指定) され、それぞれが色のデータを数値で持っています。色の数値と位置データがビット単位で保存されるため、ビットマップと呼ばれます。

シェイプはベクター オブジェクトですが、Corel Painter では、CorelDRAW® や Adobe® Illustrator® などのドローイングプログラムと同じような操作で、この種類のデータも扱えます。ベクター グラフィックは、直線、曲線、オブジェクト、塗り潰しなど、すべてを数学的な計算によって処理します。

Corel Painter では、作成したシェイプにアンチエイリアスがかかります。そのため、一部のドローイングプログラムのように、オブジェクトの輪郭がぎざぎざ見えることはありません。クリップアートのデータの中には、Corel Painter に取り込んだときのアンチエイリアス処理により、本物の写真のように見えるものもあります。

Corel Painter では、アンチエイリアス処理をしているために、ドローイングプログラムよりシェイプの描画に時間がかかります。ですから、オブジェクトの作成には、他のドローイングプログラムを使用したほうが効率がよいこともあるかもしれません。その後、作成したベクター オブジェクトを Corel Painter に読み込んで、ドローイングツールで編集したり、Natural-Media 効果を加えたり、といった使いかたができます。

シェイプは、同じ書類内でピクセルベースのレイヤーと平行して作成でき、ひとつの作品中で組み合わせることができます。また、ベクター オブジェクト、あるいはそれをグループにしたものを、ピクセルベースのレイヤーに変換すれば、効果をかけたりブラシ ストロークを加えて、Natural-Media アートワークにできます。

シェイプは、選択範囲に変換でき、その逆に選択範囲をシェイプに変換することもできます。シェイプにはアウトラインを高い精度で編集できるツール類があるため、まずシェイプを作成して、それを選択範囲/パスに変換する作成するといふ場合があります。選択範囲について詳しくは、ヘルプの「選択範囲」を参照してください。

シェイプのレイヤーとしての性質

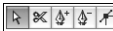

Corel Painter では、シェイプはレイヤーの1種として扱われます。シェイプを作成すると、書類に新しいレイヤーが追加され、作成したシェイプは、[レイヤー]パレットに一覧表示されます。ピクセルベースのレイヤーで使用するオプションやコントロールの多くは、シェイプにも適用できます。また、下にあるイメージと重ねたときの見えかたをコントロールする「合成方法」を変更することもできます。

シェイプもピクセルベースのレイヤーと同じレイヤー規則に従うため、同じように階層移動などの操作ができます。シェイプとピクセルベースのレイヤーの違いは、データの種類です。シェイプは、ベクター オブジェクトですが、ピクセルベースのレイヤーは、ピクセルの集合からなっています。

シェイプをピクセルデータとして編集するには、まずピクセルベースのレイヤーに変換する必要があります。たいていの場合、この変換作業は Corel Painter によって自動的に行われます。たとえば、シェイプに塗り潰しを適用しようとする、シェイプをイメージレイヤーに確定するかどうかを確認するメッセージが表示されます。また、シェイプやシェイプのグループを、手動でピクセルベースのレイヤーに変換することもできます。

レイヤーについて詳しくは、「レイヤー」(37 ページ) を参照してください。

シェイプをピクセルベースのレイヤーに変換するには

- 1 ツールボックス  から「シェイプ選択ツール」を選択します。
- 2 シェイプをクリックして選択します。
- 3 以下のいずれかの操作を行います。
 - [シェイプ]- [レイヤーに変換] を選択する。
 - プロパティバーの [レイヤーに変換] ボタン  をクリックする。
 - [レイヤー]パレットでシェイプのレイヤーをクリックし、パレットのメニュー矢印をクリックして [デフォルトレイヤーに変換] を選択します。

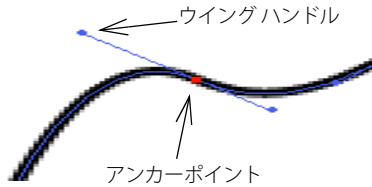


シェイプにペイントする場合は、まずシェイプをピクセルベースのレイヤーに変換する必要があります。詳しくは、「シェイプをペイントする」(307ページ)を参照してください。

ベジエ曲線を作成する

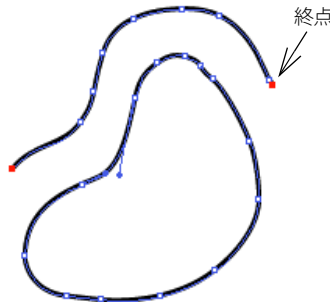
シェイプを作成するパスは、ベジエ曲線です。ベジエ曲線は、アンカーポイントとそれを結ぶ線で構成され、直線も曲線も描くことができます。

パスが曲線の場合、アンカーポイントから「ウイング」が伸びます。ウイングは、曲線に接する直線として表示され、制御用の「ハンドル」が付いています。このハンドルをドラッグすることで、線のセグメントの曲率を調整できます。



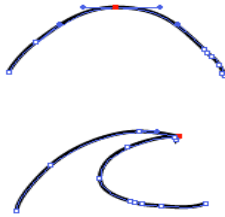
パスは、アンカーポイントと制御ハンドルで調整します。

シェイプには、開いた (終点がある) ものと閉じた (終点がない) ものがあります。



開いたパスには終点がありますが、閉じたパスには終点がありません。

アンカーポイントには、スムーズとコーナーの2種類があります。スムーズポイントは、ハンドルをドラッグすることでポイントの両側のセグメントを操作できます。コーナーポイントの場合、ハンドルのある方のセグメントだけを操作できます。スムーズポイントとコーナーポイントの変換について詳しくは、「スムーズポイントとコーナーポイントの変換するには」(301ページ)を参照してください。



アンカーポイントには、スムーズポイント（上）とコーナーポイント（下）の2種類があります。

シェイプを作成する

シェイプを作成するには、以下のような方法があります。

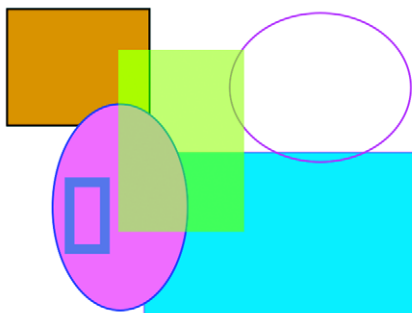
- ペン、フリーハンド、長方形シェイプ、楕円形シェイプの各ツールを使用する
- 選択範囲のパスをシェイプに変換する
- Adobe Illustrator ファイルを読み込む（[ファイル]- [入力用プラグ]）
- Adobe Illustrator ファイルをクリップボードからペーストする

作成したシェイプには、ストロークと塗り潰しのデフォルト属性が設定されています。シェイプのデフォルト属性の設定について詳しくは、「シェイプの環境設定」(33 ページ) と「シェイプ属性を設定する」(296 ページ) を参照してください。

シェイプ関係の操作ツールは、ツールボックスにあります。シェイプ デザイン/編集ツールを使用しているとき、Command (Mac OS)、または Ctrl (Windows) キーを押し下げると一時的に「シェイプ選択ツール」に切り替わります。このキーを使うとウィングハンドルやアンカーポイントをすばやく選択し、すぐに編集作業を開始できます。


シェイプオブジェクトツールを使用する

シェイプの作成には、「長方形シェイプ ツール」と「楕円形シェイプ ツール」が使えます。



「長方形シェイプツール」と「楕円形シェイプツール」で作成したシェイプ

長方形または楕円形のシェイプを作成するには

- 1 ツールボックスから、「長方形シェイプ ツール」または「楕円形シェイプ ツール」 を選択します。
- 2 プロパティバーで以下の属性を設定します。
 - [ストローク]—シェイプをストローク（アウトライン）で作成する場合は、このオプションをオンにします。
 - [ストロークの色]— [ストローク] をオンにした場合は、このポップアップ メニューからストロークの色を選択します。
 - [塗潰し]—シェイプに塗り潰しを適用する場合は、このオプションをオンにします。
 - [塗潰し色]— [塗潰し] をオンにした場合は、このポップアップ メニューから塗り潰す色を選択します。
- 3 書類ウィンドウ内でドラッグします。



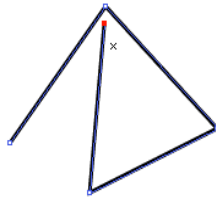
正方形や正円を作成したい場合は、Shift キーを押したままドラッグします。

プロパティバーや [情報] パレットは、シェイプの情報を表示します。[情報] パレットを表示するには、[ウィンドウ]- [情報の表示] を選択します。

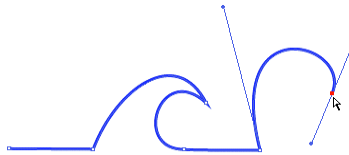
ペン ツールを使用する

「ペン ツール」を使用すると、ベジエ曲線のシェイプを作成できます。「ペン ツール」は、直線や滑らかな曲線に適したツールで、直線と曲線を組み合わせたシェイプを作成できます。

シェイプは、作成後に簡単に編集できます。詳しくは、「シェイプを編集する」(297 ページ) を参照してください。スムーズポイントからコーナーポイントに、またはその逆の変換も可能です。詳しくは、「カーブを編集する」(300 ページ) を参照してください。




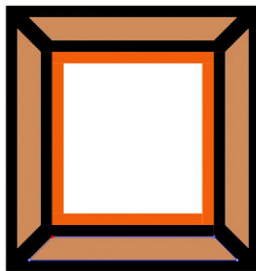
クリックのみの場合、その位置にアンカーポイントが作成され、直前のアンカーポイントと直線で結ばれます。



クリック後そのままドラッグすると、アンカーポイント間の線が曲線になります。

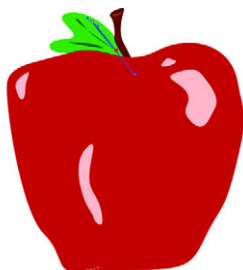
ペンツールでシェイプを描画するには

- 1 ツールボックスから「ペンツール」を選択します。
- 2 書類ウィンドウで、描画の開始位置をクリックします。
- 3 以下のいずれかの操作を行います。
 - 直線のセグメントを作成するには、セグメントの終点にする場所をクリックします。直前のアンカーポイントとの間が直線で結ばれます。




直線のセグメントで作成したシェイプ

- 曲線のセグメントを作成するには、アンカーポイントになる位置でクリックした後、そのままドラッグすると、ウィングができます。ウィングの角度と長さによってカーブの形状が決まります。ドラッグする距離に応じてウィングが長くなり、カーブが大きく曲がります。



曲線のセグメントで作成したシェイプ

- 4 必要な回数だけ手順 3 を繰り返して直線と曲線のセグメントを組み合わせ、希望のシェイプを作成します。
- 5 1つのシェイプの描画を終わるには、以下のいずれかの操作を行います。
 - 最初のアンカーポイントをクリック、またはドラッグしてシェイプを閉じる。
 - プロパティバーの [シェイプを閉じる] ボタン  をクリックしてシェイプを閉じる。
 - Command (Mac OS)、または Ctrl (Windows) キーを押して、「シェイプ選択ツール」に一時的に持ち替え、シェイプの外側をクリックして選択を解除する。



ポイントを配置する際に、グリッドに吸着させることができます。グリッドの表示と吸着について詳しくは、ヘルプの「グリッドを使用する」を参照してください。

クリック、またはドラッグするたびにパスにポイントが追加されます。必要のないポイントを作成してしまった場合は、Delete (Mac OS)、または Backspace (Windows) キーを押して、最後のアンカーポイントを削除します。

開いているシェイプパスにアンカーポイントを追加するには

- 1 「ペンツール」で終点をクリックします。
- 2 アンカーポイントを追加したい位置をクリック、またはドラッグします。



終点からしか追加できません。閉じているパスに追加したり、開いているパスの中間に追加することはできません。




Command (Mac OS) または Ctrl (Windows) キーを押しながら終点をクリックしても、終点を選択できます。

フリーハンド ツールを使用する

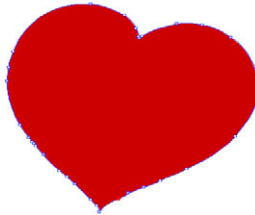
「フリーハンド ツール」では、ペンや鉛筆描くときと同じようにフリーハンド描いた線がベジエ曲線になります。

フリーハンドでシェイプを描画するには

- 1 ツールボックスで、「フリーハンド ツール」 を選択します。
- 2 シェイプやラインの描画を開始したい位置をクリックし、そこからドラッグします。
ドラッグしたところに点線が表示されます。マウスまたはスタイラスを放すと、点線がシェイプになります。
シェイプを閉じたい場合は、始点まで戻ってから線を終了します。



フリーハンド シェイプのいずれかの終点に追加するには、終点を選択して、そこからドラッグします。終点を選択するには、Command (Mac OS)、または Ctrl (Windows) キーを押しながら終点をクリックするか、終点の上をドラッグします。



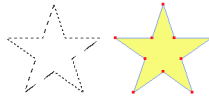
「フリーハンド ツール」はフリーハンド シェイプを描画します。

選択範囲をシェイプに変換する

選択範囲をシェイプに変換すると、シェイプ編集ツールでの編集が可能になります。シェイプで輪郭線を編集したあと、また選択範囲に戻すこともできます。詳しくは、ヘルプの「シェイプを選択範囲に変換するには」を参照してください。

選択範囲を単に拡大・縮小、回転、変形させる場合は、「選択範囲調整ツール」を使用します。曲線の属性を編集する必要がある場合には、選択範囲をシェイプに変換します。

選択範囲を使用すると、イメージの一部分からシェイプを作成することもできます。たとえば、マジックワンドで色が共通している領域を選択した場合、その選択領域をシェイプに変換できます。選択範囲がピクセルベースの場合は、複数のシェイプが作成される可能性があります。



選択範囲をシェイプに変換することができます。

選択範囲をシェイプに変換するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。
 - イメージ上で選択範囲を作成する。
 - [選択範囲ポートフォリオ]パレットから、選択範囲を書類ウィンドウにドラッグする。
- 2 [選択範囲] - [シェイプに変換] を選択します。

選択範囲がシェイプに変換され、デフォルトのシェイプ属性が適用されます。この新しいシェイプが [レイヤー]パレットに表示されます。



選択範囲の種類がパスベースのほうが、よい結果になります。選択範囲がピクセルベースの場合は、[選択範囲] - [選択範囲の変換] を選択してパスベースに変換します。

Adobe Illustrator からシェイプを取り込む

Adobe Illustrator で作成したシェイプを使用するには、シェイプを Illustrator EPS 形式で保存して Corel Painter に取り込みます。

Adobe Illustrator ファイルの一部のオプションは、Corel Painter ではサポートされていません。パターン、配置したイメージ、グラデーション、マスク、テキストは、Corel Painter では読み込めません。ファイルにテキストが含まれている場合には、そのテキストをアウトラインに変換してください。

Corel Painter では、クリップボード上の PostScript データを Corel Painter 書類にペーストすることもできます。これにより、2つのアプリケーション間で、高解像度の PostScript 情報をやりとりすることができます。Illustrator と Corel Painter の両方が起動しているとき、クリップボードを介して、Illustrator でコピーした PostScript データを Corel Painter にペーストすることができます。クリップボードから PostScript データを読み込むことはできますが、書き出せるのは、ピクセルベースのレイヤーや選択範囲だけです。

Adobe Illustrator からシェイプを取り込むには

- 1 Corel Painter で、[ファイル] - [入力用プラグ] - [Adobe Illustrator ファイル] を選択します。
- 2 [Adobe Illustrator ファイル] ダイアログ ボックスでファイルを選択し、[開く] をクリックします。

Adobe Illustrator でテキストを変換するには

- 1 Adobe Illustrator で選択ツールを使ってテキストを選択します。
- 2 [文字] - [アウトライン作成] を選択します。

シェイプ属性を設定する








シェイプにストローク (アウトライン) を適用するとき、ストロークの色、不透明度、アウトラインの幅を選択できます。また、ストロークの端の描画方法や連結方法も指定できます。ストロークで囲まれている領域に色を付けて、シェイプを塗り潰すことも可能です。シェイプを塗り潰す場合、塗り潰しの色や不透明度を選択できます。

ストロークと塗り潰しの属性は、開いているシェイプと閉じているシェイプの両方に有効です。開いているシェイプについては、終点を直線で結んだ領域の内部が塗り潰されます。

[平坦度] は、印刷時の曲線の近似に使用する直線の数を変更します。PostScript 出力デバイスは、少しずつ角度の異なる短い直線をつなぎ合わせて曲線を作成します。平坦度の値を小さくすると直線の数が増え、曲線がより正確に印刷されます。

デフォルトのシェイプ属性を変更することもできます。詳しくは、「シェイプの環境設定」(33 ページ) を参照してください。また、シェイプをピクセルベースのレイヤーに確定してペイントすることもできます。


シェイプのストローク属性を設定するには

- 1 ストロークの属性を設定したいシェイプを「シェイプ選択ツール」 でクリックし、Return キー (Mac OS) または Enter キー (Windows) を押します。
複数のシェイプを選択するには、Shift キーを押したままシェイプをクリックします。
- 2 選択したシェイプにアウトラインを適用する場合は、[シェイプ属性設定] ダイアログ ボックスの [ストローク] チェック ボックスをオンにします。
アウトライン ストロークを表示しない場合は、チェック ボックスをオフにします。
- 3 カラー ボックスをダブルクリックして [カラー] ダイアログ ボックスで色を選択し、[OK] をクリックします。
- 4 [不透明度] スライダーと [幅] スライダーでストロークの不透明度と幅を調整します。
- 5 開いているシェイプの終点の形を指定を、「切断」、「丸止め」、「角止め」 のアイコンの中から選択します。
- 6 2 つのセグメントの接点がどのような角になるかを指定するため、ラインの連結部分の形状を「留め継ぎ」、「ラウンド」、「面取り」 のアイコンの中から選択します。
- 7 [留め継ぎ限度] スライダーを調整します。
ラインを鋭角で連結すると、尖った角になります。[留め継ぎ限度] を調節することで、角を滑らかにすることができます。
- 8 [新規シェイプ属性設定] ボタンをクリックします。





「シェイプ選択ツール」でシェイプを選択した場合、プロパティバーで [ストローク]、[ストロークの色]、[塗り潰し]、[塗り潰し色] の属性を指定できます。


シェイプの塗り潰し属性を設定するには


- 1 塗り潰しの属性を設定したいシェイプを「シェイプ選択ツール」 でクリックし、Return キー (Mac OS) または Enter キー (Windows) を押します。

複数のシェイプを選択するには、Shift キーを押したままシェイプをクリックします。


- 2 選択したシェイプに塗り潰しを適用する場合は、[シェイプ属性設定] ダイアログ ボックスの [塗り潰し] チェック ボックスをオンにします。
塗り潰しを削除する場合は、チェック ボックスをオフにします。
- 3 カラー ボックスをダブルクリックして [カラー] ダイアログ ボックスで色を選択し、[OK] をクリックします。
- 4 [不透明度] スライダで塗り潰しの不透明度を設定します。
- 5 以下のいずれかのアイコンをクリックします。
 - 「交差部分を塗り潰す」 — 交差部分のあるシェイプの全体を塗り潰します。
 - 「交差部分を塗り潰さない」 — 交差部分について、ひとつおきに塗り潰します。
- 6 [新規シェイプ属性設定] ボタンをクリックします。



「レイヤー調整ツール」 または「シェイプ選択ツール」でシェイプを選択した場合、プロパティバーで、[塗り潰し]、[塗り潰し色] の属性が指定できます。

また、[効果] - [塗り潰し]、または「塗り潰しツール」 で選択範囲を塗り潰す方法もあります。これらの方法は、領域にピクセル データを適用するので、まずシェイプがピクセルベースのレイヤーに変換されます。詳しくは、「ブラシの種類」(119 ページ) を参照してください。

シェイプの平坦度を設定するには

- 1 平坦度を設定したいシェイプを「シェイプ選択ツール」 でクリックし、Return キー (Mac OS) または Enter キー (Windows) を押します。
複数のシェイプを選択するには、Shift キーを押したままシェイプをクリックします。
- 2 [シェイプ属性設定] ダイアログ ボックスで、[平坦度] スライダを調節します。
- 3 [新規シェイプ属性設定] ボタンをクリックします。



通常は、平坦度の値を変更する必要はありません。平坦度の値を変更する必要があるのは、高解像度が設定されている特定のプリンタを使用する場合や、PostScript リミットチェック エラーが発生する可能性がある場合だけです。平坦度を変更する必要があるかは、ご利用の印刷所にお問い合わせください。

平坦度の変更は、出力結果に作用するだけで、画面上では反映されません。


シェイプを編集する


Corel Painter には、シェイプを編集するためのツールが 5 つあり、目的に合わせて切り替えることができます。どの編集ツールが選択されているときでも、Command キー (Mac OS) 、または Ctrl キー (Windows) を押すと、「シェイプ選択ツール」に切り替わります。

 「シェイプ選択ツール」は、アンカーポイントや制御ハンドルをドラッグして移動します。

 「はさみツール」は、クリックした場所でセグメントを切断します。

 「ポイント追加ツール」は、クリックした場所にアンカーポイントを追加します。


 「ポイント削除ツール」は、クリックしたアンカーポイントを削除します。

 「ポイント変換ツール」は、アンカーポイントをスムーズポイントからコーナーポイントに、またはその逆に変更します。

シェイプを選択する

シェイプに対して操作を行うには、最初にシェイプを選択してパスとアンカーポイントを表示する必要があります。レイヤーとしてシェイプを選択する方法については、「レイヤーを選択する」(45 ページ)を参照してください。

シェイプを選択するには

目的	操作内容
シェイプを選択する	「シェイプ選択ツール」  でシェイプをクリックします。
複数のシェイプを選択する	Shift キーを押したまま、「シェイプ選択ツール」でシェイプをクリックします。



「レイヤー調整ツール」を使用している場合は、シェイプをダブルクリックして「シェイプ選択ツール」に切り替え、シェイプを選択します。

アンカーポイントを追加/削除/移動する

シェイプにコーナーやカーブを追加したい場合は、アンカーポイントを追加します。パスの形を変えたり、不要なポイントのあるパスを滑らかにするには、アンカーポイントを削除します。不要なポイントは、「フリーハンドツール」で描画した場合や、選択範囲からシェイプを作成した場合によく生じます。

1 つまたは複数のアンカーポイントを移動するには、ドラッグします。アンカーポイントを平均化して移動する方法もあります。平均化は、複数のアンカーポイントを平均の位置に移動します。

平均化は、ある曲線の終点を別の曲線の終点と連結するときに便利です。終点同士を互いに平均化させると、同じ位置に配置されるためです。その後、[終点を連結] コマンドで終点同士を **1 つのポイント** に変換すると、パスがスムーズにつながります。遠い位置にある終点同士を平均化すると、間がセグメントで結ばれます。


アンカーポイントを追加/削除するには

- 「シェイプ選択ツール」 でシェイプを選択します。


目的

操作内容

アンカーポイントを追加する

ツールボックス  から「ポイント追加ツール」を選択し、ポイントを追加したい位置をクリックします。

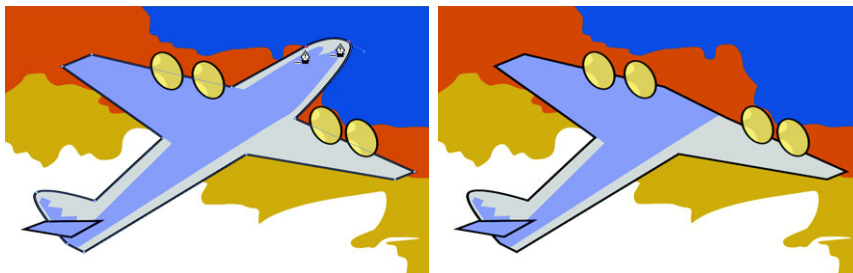
アンカーポイントを削除する

ツールボックス  から「ポイント削除ツール」を選択し、削除したいアンカーポイントをクリックします。

そのポイントは削除されますが、パスはつながったままです。




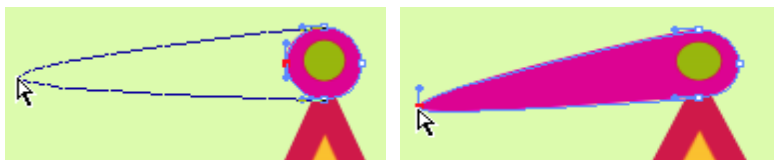
パスにアンカーポイントを追加するには、「ポイント追加ツール」を使います。



「ポイント削除ツール」でパスからアンカーポイントを削除します。

アンカーポイントを移動するには

- 1 ツールボックス  から「シェイプ選択ツール」を選択します。
- 2 アンカーポイントをクリックして選択するか、ポイントを囲むようにドラッグします。
複数のポイントを選択したい場合は、すべてのポイントを囲むようにドラッグします。ドラッグした範囲内にあるアンカーポイントがすべて選択されます。範囲内に他のシェイプのポイントがある場合、それも選択されます。
他のポイントを追加選択するには、Shift キーを押しながら、そのポイントをクリックします。
- 3 ポイントを任意の場所にドラッグします。
複数のポイントを選択した場合は、1つのポイントをドラッグするとすべてのポイントと一緒に移動します。



アンカーポイントをドラッグして移動します。

アンカーポイントを平均化するには

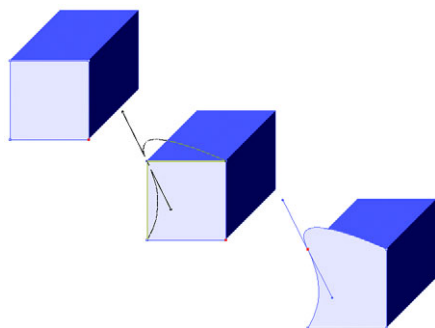
- 1 「シェイプ選択ツール」で、平均化したいアンカーポイントを選択します。
ポイントを囲むようにドラッグすると簡単に選択できます。
- 2 [シェイプ]- [平均化] を選択します。
- 3 [平均化] ダイアログボックスで、平均化の軸のオプションを選択します。

カーブを編集する

アンカーポイントのウイングの角度と長さが、その両側にあるセグメントの曲がり具合を決定します。ウイングが長いほど、大きく曲がります。

ウイングを移動したときの効果は、スムーズポイントとコーナーポイントとで異なります。2つの隣接する曲線（または直線）は、1つのアンカーポイントを共有しますが、アンカーポイントには、スムーズポイントとコーナーポイントの2種類があります。ウイングの動作は、アンカーポイントの種類によって異なります。

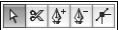
スムーズポイントを持つウイングの一方のハンドルをドラッグした場合、ポイントの両側のカーブが変化します。スムーズポイントののでは2つのウイングの角度は連動します。



コーナーポイントをスムーズポイントに変換している例。

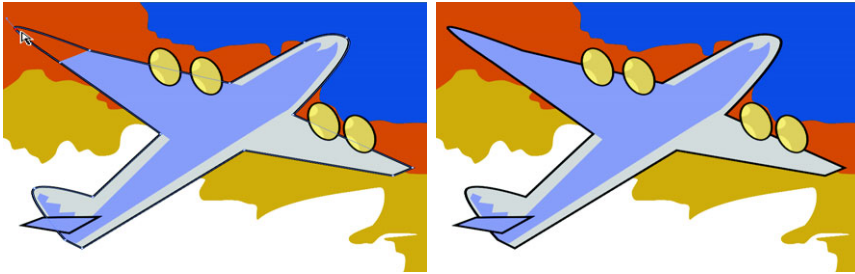
コーナーポイントの一方のウイングのハンドルをドラッグした場合、そのウイングの側のカーブのみが変化します。コーナーポイントの場合、2つのウイングの角度を別々に調節できます。

カーブの強さを調節するには

- 1 ツールボックス  から「シェイプ選択ツール」を選択します。
- 2 シェイプをクリックして選択します。
アンカーポイントのウイングが表示されていない場合は、アンカーポイントを囲むようにドラッグして、ウイングを表示させます。
- 3 制御ハンドルをドラッグしてカーブを調節します。





「シェイプ選択ツール」でセグメントを直接ドラッグしてカーブを調節することもできます。



ハンドルをドラッグするには、「シェイプ選択ツール」を使います。

スムーズポイントとコーナーポイントの変換するには

- 1 「シェイプ選択ツール」 で、アンカーポイントを選択します。
アンカーポイントのウイングが表示されていない場合は、アンカーポイントを囲むようにドラッグして、ウイングを表示させます。
- 2 ツールボックスから「ポイント変換ツール」 を選択します。
- 3 アンカーポイントの制御ハンドルの1つをクリックします。




ポイントの変換後に編集を加えるには、「シェイプ選択ツール」を使用する必要があります。「ポイント変換ツール」で編集しようとする、ポイントが再び変換されてしまいます。

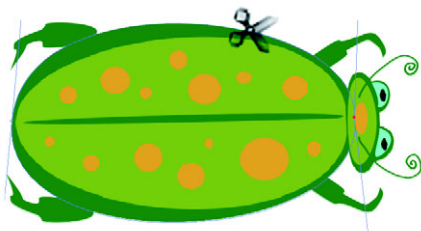
シェイプセグメントを切断/連結する

シェイプに新しい曲線を追加したり、別の (開いている) シェイプを連結するには、シェイプを開く必要があります。これには、「はさみツール」を使用します。任意の2つの終点を接続することもできます。同じシェイプの終点でも、別々のシェイプの終点でもかまいません。これにより、開いているシェイプを閉じたり、別のシェイプと接続することができます。

シェイプを切断するには

- 1 ツールボックス  で「はさみツール」を選択します。
- 2 シェイプの切断箇所をクリックします (終点をクリックすることはできません)。
はさみカーソルの刃が交差している点を、切り離す位置に重ねてクリックします。

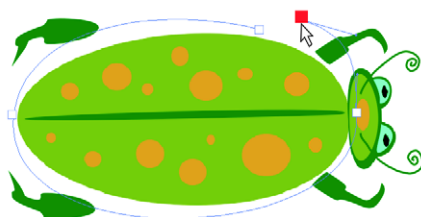
「はさみツール」が一瞬閉じ、新しいアンカーポイントが2つ表示されます。



「はさみツール」の刃が交差している部分でパスを切断します。


- 3 ツールボックスから「シェイプ選択ツール」を選択し、新しいアンカーポイントまたはセグメントをドラッグします。

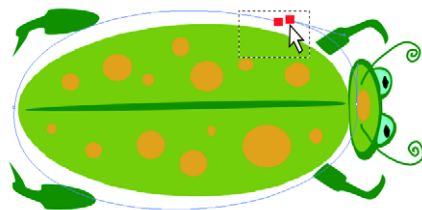
新しいポイントは、互いに重なっているため、両方が選択されます。「シェイプ選択ツール」で片方のポイントをドラッグしたいのに両方が移動してしまう場合は、ポイントの選択を解除し、一方のポイントを他の場所へドラッグします。



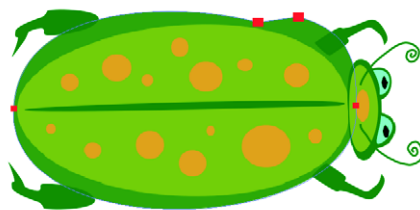
切断したパスは、移動することができます。

終点を連結するには

- 1 ツールボックス  で「シェイプ選択ツール」を選択します。
- 2 連結したい2つのアンカーポイントを選択します。
両方のポイントを囲むようにドラッグするか、最初のポイントをクリックし、Shift キーを押しながら次のポイントをクリックします。
- 3 [シェイプ]- [終点を連結] を選択します。
2点間が直線で結ばれます。



「シェイプ選択ツール」を使用して、2つの終点を選択します。



[終点を連結] コマンドで2つの終点を結びます。


シェイプを変形する

Corel Painter では、いろいろな方法でシェイプを操作し、変更することができます。シェイプのサイズ変更、回転、変形（歪める）ができます。シェイプの複製やグループの作成も可能です。シェイプを操作するには、まずシェイプを選択する必要があります。詳しくは、「シェイプを選択するには」（298 ページ）をご覧ください。

シェイプのサイズを変更する

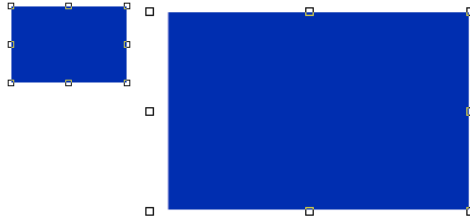
シェイプまたはシェイプグループのサイズを変更するには、「レイヤー調整ツール」または [拡大/縮小] コマンドを使用してオブジェクトを直接変更します。

シェイプのサイズを変更するには

- 1 ツールボックスで「レイヤー調整ツール」 を選択します。
- 2 サイズを変更したいシェイプまたはグループを選択します。
選択したシェイプの周りに選択枠が表示されます。この枠の角と縁にハンドルが表示されます。
- 3 ハンドルの1つをドラッグしてシェイプのサイズを変更します。
一方向の寸法だけを変更する場合は、縁にあるハンドルをドラッグします。縦横両方の寸法を変更する場合は、角にあるハンドルをドラッグします。



縦横の比率を維持しながらサイズを変更するには、Shift キーを押したままドラッグします。また、[効果]- [変形]- [拡大/縮小] を選択し、倍率を指定することもできます。詳しくは、ヘルプの「拡大・縮小」を参照してください。




シェイプのサイズを変更する

シェイプを回転する

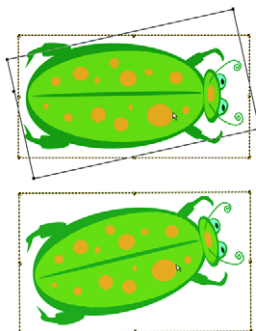
シェイプまたはシェイプグループを回転させるには、「レイヤー調整ツール」または [回転] コマンドを使用してオブジェクトを直接操作します。[回転] コマンドについて詳しくは、ヘルプの「イメージを回転する」を参照してください。

シェイプを回転するには

- 1 ツールボックスで「レイヤー調整ツール」 を選択します。
- 2 回転させたいシェイプあるいはグループを選択します。
選択したシェイプの周りに選択枠が表示されます。この枠の角と縁にハンドルが表示されます。
- 3 [効果]- [変形]- [回転] を選択します。
- 4 [回転] ダイアログボックスで [角度] を指定します。
このコマンドはシェイプとピクセルベースのレイヤーの両方で機能します。



Command キー (Mac OS) または Ctrl キー (Windows) を押したまま角のハンドルをドラッグして回転させる方法もあります。




シェイプのグループを回転させます。

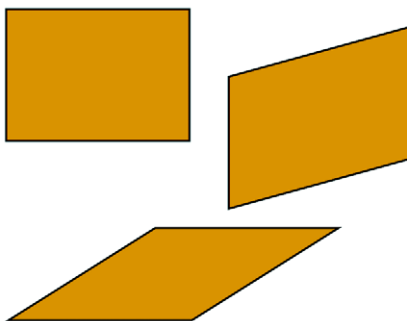
シェイプを傾斜させる/歪める

シェイプまたはシェイプグループは、傾斜させることができます。シェイプを傾斜させるには、中央の選択ハンドルを任意の角度でドラッグします。

レイヤーは、ピクセルベースのビットマップとベクターシェイプのどちらでも、歪めることができます。シェイプまたはシェイプグループを歪める場合は、枠と8つの選択ハンドルが表示され、任意のハンドルをドラッグして独特な形にすることができます。

シェイプを傾斜させるには

- 1 ツールボックスで「レイヤー調整ツール」を選択します。
- 2 傾斜させたいシェイプまたはグループを選択します。
- 3 Commandキー (Mac OS)、またはCtrlキー (Windows) を押したまま辺の中央にあるハンドルをドラッグします。

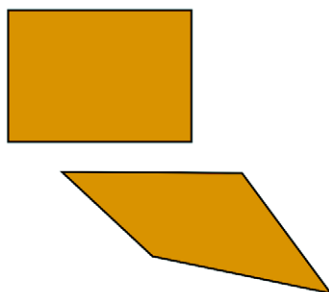


長方形 (左上) を側辺のハンドルで傾斜させた例 (右上) と、上辺のハンドルで傾斜させた例 (下)

シェイプを歪めるには

- 1 シェイプを選択します。

- 2 [効果]- [変形]- [歪める] を選択します。
- 3 [歪める] ダイアログ ボックスを開いたら、書類ウィンドウで選択ハンドルをドラッグします。



歪んだシェイプ


シェイプを反転する

シェイプは上下、または左右に反転させることができます。

シェイプを反転するには

- 1 シェイプを選択します。
- 2 以下のいずれかを選択します。
 - [効果]- [変形]- [左右反転] を選択します。
 - [効果]- [変形]- [上下反転] を選択します。



まず「レイヤー調整ツール」 を選択してシェイプを反転させる方法もあります。その場合、上下に反転させるには、上または下のハンドルを反対側のハンドルを越える位置までドラッグします。左右に反転させるには、横にあるハンドルを反対側のハンドルを越える位置までドラッグします。

シェイプを複製する

複製は、選択されたシェイプと同一のコピーを作成します。Corel Painter では、変形を組み合わせるシェイプを複製できます。変形による複製は、設定したオプションに基づいて作成されます。

シェイプを複製するには

- 1 ツールボックスで「レイヤー調整ツール」 を選択します。
- 2 Option キー (Mac OS)、または Alt キー (Windows) を押したままシェイプをクリックするか、ドラッグします。

複製設定を変更するには

- 1 [シェイプ]- [複製設定] を選択します。

2 [複製設定] ダイアログ ボックスで、次のいずれかの設定を指定します。

- [複製位置オフセット] は、複製をオリジナルの位置からどれだけずらして配置するかを指定します。ずらす値は、ピクセル値で指定します。[水平]と [垂直]の両方を 0 に設定すると、複製イメージがオリジナルの真上に重なります。両方の値を 100 に設定すると、複製イメージがオリジナルの下 100 ピクセル、右 100 ピクセルの位置に作成されます。負の値を設定すると、オリジナルの左上に複製イメージが配置されます。
- [拡大/縮小] は、オリジナルに対する複製イメージの倍率を指定します。倍率の値は、パーセントです。
- [縦横の比率を維持] は、シェイプの縦横比を維持します。歪んだ複製イメージを作成する場合は、このオプションをオフにして、縦と横に異なる倍率を指定します。
- [回転] は、複製の回転角度を指定します。正の値を設定すると、複製が反時計周りに回転し、負の値を設定すると、時計周りに回転します。
- [傾き] は、複製の傾斜度を指定します。正の値を設定すると右に傾き、負の値を設定すると左に傾きます。[傾き]の値は、-90~90 度の範囲で設定します。ただし、限界に近い値を設定すると、複製シェイプは、線のように細くなってしまいます。

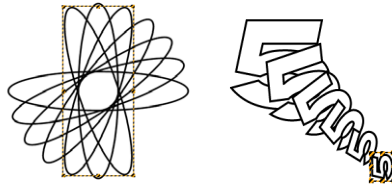
変形した複製を作成するには

1 変形したいシェイプを選択します。

2 [シェイプ]- [複製] を選択します。

[複製設定] ダイアログ ボックスで設定した値に基づいて、複製が作成されます。

複製のシェイプは、選択された状態で表示されます。新しいシェイプから再び変形した複製を作成するには、[複製] コマンドを繰り返し選択するか、Command+] (Mac OS)、または Ctrl+] (Windows) を押します。



楕円のシェイプを [回転] のみを使用して複製 (左)。数字の 5 のシェイプを [複製位置オフセット]、[拡大/縮小]、[回転] を使用して複製 (右)。

シェイプをペイントする

シェイプをペイントする場合は、まずシェイプをピクセルベースのレイヤーに変換する必要があります。シェイプを確定すると、ベクターベースのコントロールは使用できなくなります。

シェイプをペイントするには

1 ブラシセレクトでブラシ カテゴリを選択します。

[水彩]と [リキッドインク]は、シェイプのペイントには使用できません。

シェイプを使用する

- 2 [レイヤー]パレットでシェイプをクリックします。
- 3 パレットのメニュー矢印をクリックして、[デフォルト レイヤーに変換]を選択します。
シェイプがピクセルベースのレイヤーに確定されます。
- 4 [レイヤー]パレットで [透明度を維持] オプションをオンにします。
- 5 シェイプをペイントします。



シェイプをイメージレイヤーに確定すると、シェイプに固有の編集機能は一切使用できません。新しいピクセルベースのイメージレイヤーの内容を変更するには、「レイヤーを編集する」(54 ページ) を参照してください。

[水彩] ブラシと [リキッドインク] ブラシは、専用のレイヤーを作成するため、シェイプのペイントには使用できません。

シェイプを組み合わせる

シェイプは、いろいろな方法で組み合わせ、特殊な効果を出すことができます。シェイプをグループ化すると、複数のシェイプを同時に操作できます。2つ以上のシェイプを1つのシェイプに合成することもできます。シェイプまたはグループをブレンドしてモーフィングすることもできます。

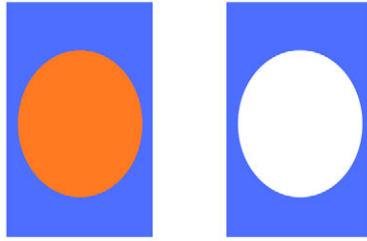
シェイプをグループ化する

シェイプをグループ化すると、複数のシェイプを単一のオブジェクトとして編集できるようになります。シェイプは、レイヤー上に作成されているので、レイヤーと同じ方法でグループ化できます。

グループにピクセルベースのレイヤーとシェイプが混在している場合、拡大/縮小、回転、反転、歪めるといった操作はできません。レイヤーとシェイプは、グループ化する前に個別に操作する必要があります。グループ化についての詳しくは、「レイヤーの配置を確認する」(51 ページ) を参照してください。


シェイプを合成する

合成シェイプでは、2つのシェイプが1つにまとめられます。その結果できたシェイプは、一番上にあるレイヤーのシェイプ属性を継承します。シェイプに塗り潰しが適用されている場合、重なり合っている領域は塗り潰されません。合成シェイプを使うと、あるシェイプに別のシェイプで穴を開けることができます。合成シェイプは、解除すれば元のシェイプに戻ります。



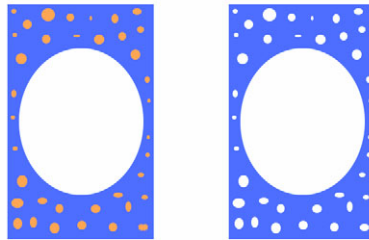
長方形と楕円形で合成シェイプを作成します。

合成シェイプを作成するには

- 1 「シェイプ選択ツール」 を選択し、Shift キーを押したまま両方のシェイプを選択するか、シェイプを囲むようにドラッグします。
- 2 [シェイプ]- [合成] を選択します。



シェイプと合成シェイプを組み合わせると、入れ子構造の合成シェイプになります。



合成されたシェイプを利用して、新しい合成シェイプを作成できます。

合成シェイプを解除するには

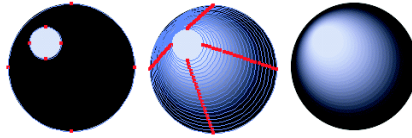
- 1 合成されているシェイプを選択します。
- 2 [シェイプ]- [合成解除] を選択します。

シェイプをブレンドする

[ブレンド] は、複数のシェイプから中間シェイプを作成します。これは、あるシェイプを他のシェイプにモーフィングするとき便利です。また、不規則なシェイプに対して陰影を付ける場合にも使用されます。ブレンドは、ストロークおよび塗り潰しの属性とシェイプサイズに適用されます。

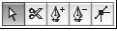




グループとグループをブレンドすることはできますが、単一のシェイプとグループをブレンドすることはできません。

グループ間でブレンドした場合、特にグループ自体が既にブレンドでできたものだと、独特な効果が得られます。

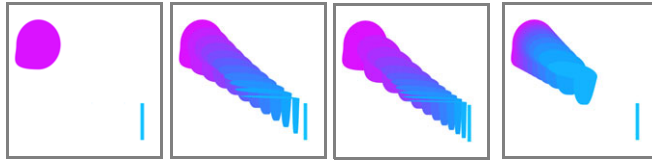


大きな円に小さな円をブレンドして陰影効果を出します。

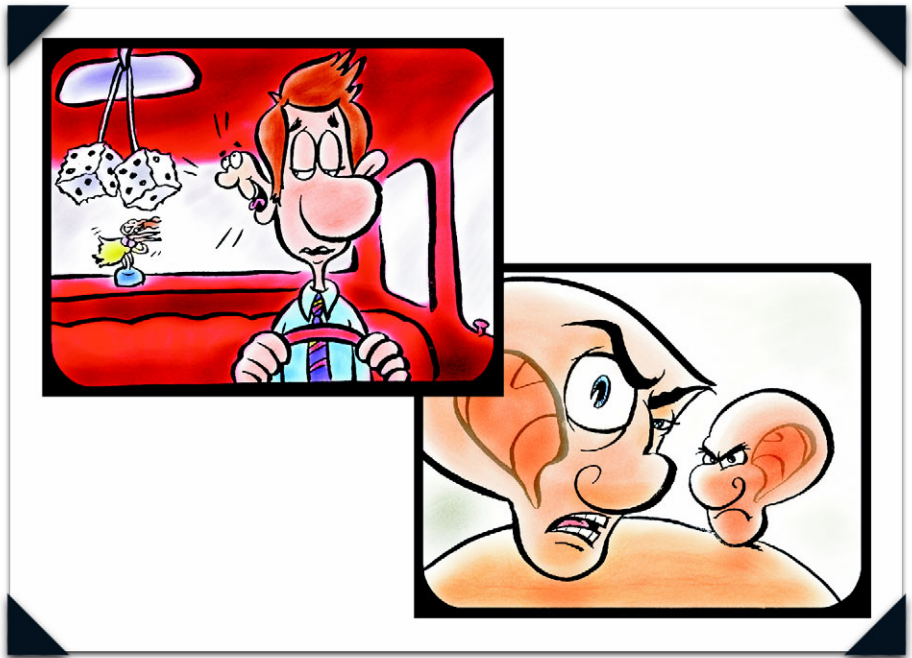
シェイプをブレンドするには

- 1 ブレンドしたいシェイプを配置します。
- 2 [レイヤー]パレットで、シェイプレイヤーを整理します。
ブレンドは、下のレイヤーから上のレイヤーに向かって処理されます。
- 3 ツールボックス  で「シェイプ選択ツール」を選択します。
- 4 Shift キーを押しながら、ブレンドしたいシェイプを選択します。
- 5 [シェイプ]- [ブレンド]を選択します。
- 6 [ブレンド]ダイアログボックスの [ステップ数] ボックスに、作成する中間シェイプの数を入力します。
- 7 以下のいずれかの傾斜オプションをオンにします。
 -  ブレンドシェイプを均等な間隔で配置する
 -  最初は間隔を広く、ブレンドの終わりに向かって徐々に狭くする
 -  最初は間隔を狭く、ブレンドの終わりに向かって徐々に広くする
 -  ブレンドの中間で間隔を最大とし、開始点と終点に向かって徐々に狭くする
- 8 以下のいずれかのカラー モードを選択します。
 - [RGB]—ブレンドされる 2 つのシェイプの間で、単純に色が変化します。
 - [色相 CW]—カラー ホイール上を時計周りに進行しながら、最終的な色に近づきます。
 - [色相 CCW]—カラー ホイール上を反時計周りに進行しながら、最終的な色に近づきます。
- 9 [遠近感ファクタ] ボックスに、0.01～100 の値を入力します。この値は、中間シェイプの間隔を表します。
値を 1.0 に設定すると、シェイプは、均等な間隔で配置されます。値を 1.0 未満にすると、ブレンド開始時のシェイプは間隔が狭く、終わりに近づくほど間隔が広くなります。値を 1.0 より大きくすると、開始時の間隔が広く、徐々に狭くなります。
- 10 以下のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
 - [弧の長さを合わせる]—アンカーポイントの数異なるシェイプをブレンドする場合は、このチェック ボックスをオンにします。

- [シェイプの開始点を揃える] — 中間シェイプの向きを、開始シェイプと終了シェイプの向きに合わせる場合は、このチェックボックスをオンにします。オフにすると、Corel Painter は、中間シェイプの向きを開始シェイプと終了シェイプの開始ポイント (最初のアンカーポイント) に合わせます。これにより、「宙返り」したような中間シェイプを作成することができます。



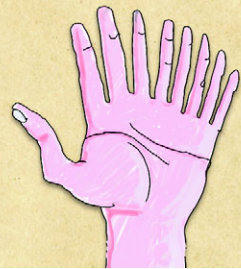
左から右へー ブレンドする前のシェイプ、[遠近感ファクタ]の値が 1.0 のブレンド、4.0 のブレンド、0.1 のブレンド。



ジョン・ライアン — ラジオ局コマーシャル用アニメーションのストーリーボード

ジョン・ライアンは妻のジョイス、共同経営者のロバート・ポープとともに、2001年設立のアニメーションと視覚効果製作の専門会社 Dagnabit! を運営している。公共テレビのアートディレクターという経験のあるジョンは、ジョイスと会社を創立して独立して以来、この分野で仕事をしてきた。1989年からアトランタにあるクローフォード・ポストプロダクション社のアニメーションおよび特殊効果部門である DESIGNfx、その後、同じくアトランタの Click 3X への5年間の所属を経て、再び独立。

アニメーションとビデオ



アニメーションは、動きを形成する複数のイメージのセットです。これらのイメージを連続して表示すると、そのイメージが動いているように見えます。

Corel Painter では、Natural-Media の任意のツールと効果をフレーム スタック内の各イメージに適用することができ、オリジナルのアニメーションを作成する最適な環境となっています。

Corel Painter のアニメーション機能には、ビデオの制作やアニメーションの作成を効果的に行うための便利な機能や効果が豊富に用意されています。その中でも特殊な効果として、オニオン スキンとロトスコーピングがあります。オニオン スキンは、現在のフレームでの作業中に、前後のフレームを表示するための機能です。ロトスコーピングは、既存のムービーにペイントしたり効果を適用するための機能です。Corel Painter では、ムービーのクローンの作成、トレース、編集、合成を行うことができます。

この章では、アニメーションとその合成テクニックについて説明します。また、ムービーの作成、開閉、修正方法や、[フレーム スタック]パレットの操作手順、ムービーを QuickTime 形式または VFW/AVI 形式 (Windows のみ) で書き出す方法についても説明します。

アニメーションとビデオを作成する

Corel Painter では、アニメーションを作成したり、QuickTime 形式や AVI 形式のムービーを変更することができます。また、色、フレーム速度、ファイルサイズなど、アニメーションの重要な要素を決める幅広いオプションも用意されています。

アニメーションを作成する

Corel Painter でアニメーションを作成する方法は、数通りあります。

- ビデオをクローンまたはトレースする。詳しくは、「ムービーのクローンを作成する」(330 ページ)を参照してください。
- レイヤーを操作する。
- 各フレームを手作業で描画する。

Corel Painter には、優れたアニメーションを簡単に作成する強力な機能が用意されています。Corel Painter の Natural-Media ツールを使用してオリジナルのアニメーションを作成することにより、本物のアニメ セルに描いたような効果を得ることができます。オニオン スキン機能を使用すると、複数のフレームを同時に重ねて表示することができます。Corel Painter では、最高 5 フレーム (現在のフレームとその前後の 4 フレーム) を重ねて表示することができます。これにより、次のフレームの動き

をどのように描けばよいかを判断しやすくなります。また、アニメーションの作成中は、全体の動きの流れを確認し、必要に応じて修正できるように、そのアニメーションを何度も繰り返し再生することが可能です。

ビデオを使用する

Corel Painter では、QuickTime や AVI に対応している他のアプリケーションにはない独特な方法でビデオの制作や編集を行います。QuickTime や AVI ムービーに、Corel Painter のブラシやテキストチャを使用したり、効果を適用することもできます。また、ビデオ フレームに直接ペイントしたり、Natural-Media ツールを使用してビデオのクローンを作成したり、あるビデオ クリップの一部分を他のビデオ クリップと合成させることもできます。

QuickTime や AVI ムービーを Corel Painter で開くと、フレーム スタックに自動的に変換されて表示されます。フレーム スタックとは、同じサイズと解像度で構成される一連のイメージです。

Corel Painter には、オーディオ編集機能はありません。

Corel Painter でムービーの作成や編集を終了したら、それを QuickTime、AVI ファイル、または GIF アニメーション ファイルとして保存し、そのファイルを Adobe (R) Premiere (R) などのビデオ編集アプリケーションで開いて、サウンド効果やその他の仕上げ作業を行うことができます。

色に関する注意点

アニメーション用のカラーセットを作成しておく、イメージに色を付ける際に便利です。たとえば、全場面を通して同じキャラクタに同じ色を使用する場合は、そのキャラクタ専用のカラーセットを作成しておけば、色がフレームごとに違ってしまうことがなくなります。また、各キャラクタのイメージを別に作成し、カラー領域にその色の名前を示すラベルを設定しておけば、色を間違える心配もありません。

色によっては、ビデオに適していないものもあります。ビデオ用の色に変換する方法について詳しくは、ヘルプの「カラーセットを使用してポストライズする」を参照してください。色の使用方法について詳しくは、「カラーの基本」(67 ページ) を参照してください。

フレーム速度に関する注意点

フレーム速度は、1 秒あたりに再生されるイメージ フレームの数 (fps) です。フレーム速度は、アニメーション ファイルの大きさだけでなく、表示される動きの滑らかさも決定します。

ムービーを AVI 形式で保存するときは、表示速度を指定することができますが、指定どおりの速度で必ず表示されるわけではありません。フレーム サイズ、圧縮方法、コンピュータの処理速度などの要因によって、表示速度が指定速度よりも遅くなる可能性があります。コンピュータでの再生専用アニメーションを作成している場合は、フレーム速度を 8 fps、10 fps、または 12 fps に指定することをお勧めします。コンピュータ以外で再生するアニメーションの場合は、次の点を考慮する必要があります。

- 映画には 24 fps に設定します。
- NTSC ビデオには 30 fps (放映用のビデオは 29.97 fps) に設定します。NTSC ビデオは、日本や米国での規格です。

- PAL ビデオには 25 fps に設定します。

これらのフレーム速度でイメージを再生した場合に、それぞれの規格で連続した動作がスムーズに再生されます。

アニメーションは、実写のイメージよりもかなりディテールに欠けた単純な構成になっています。このようなディテールレベルの違いにより、アニメーションは、実写よりもかなり遅い速度で再生できません。アニメーションの場合は、色の塗り潰しや各フレーム間のイメージの連続性がスムーズであるため、10～15 fps で再生しても自然に見えます。

アニメーション全体を通して、スムーズで自然な動きを作成するには、適切なフレーム速度を考慮し、何枚の描画が必要かを判断する必要があります。

コンピュータでは、処理が可能な限り、どの速度でもフレームを再生することができます。フレーム速度は、[フレーム スタック] パレットで調整します。アニメーションのプレビューは、1～40 fps で再生できます。

同じムービーの一部だけを異なる速度で再生することはできません。部分的に異なる速度で表示するには、該当するフレームだけを別のムービーとして作成し、他の部分のフレームの表示速度に合うよう調整した後で全体と連結させます。この作業は、ビデオ編集用アプリケーションで行います。

プレビューのフレーム速度を設定するには

- [フレーム スタック] パレットで、[再生] スライダを調節します。
スライダの右側にフレーム速度が表示されます。

ムービーのファイルサイズに関する注意点

ビデオやアニメーションのファイルは、サイズが非常に大きくなる可能性があることに注意してください。作品を制作する際は、使用可能なディスク領域を、余裕を持たせて計画する必要があります。たとえば、サイズが 640×480 ピクセル、24 ビット カラー イメージのフレーム 1 つは、1.2 MB になります。このサイズで、フレーム速度を 12 fps (毎秒 12 フレームの速度で進む) に設定した 30 秒間のアニメーションには、400 MB 以上のディスク領域が必要になります。

フレームスタックに必要なディスク領域を計算するには

- 1 フレームの幅と高さをピクセル単位で計測し、次の公式に値を当てはめて、フレームスタックの保存に必要なバイト数を計算します。

$$(\text{フレームの幅}) \times (\text{フレームの高さ}) \times (1 \text{ ピクセル当たりのバイト数}) \times (\text{フレーム数})$$

- 2 手順 1 で得た積を 1,024 で割り、値をキロバイトに変換します。









1 ピクセル当たりのバイト数は、保存形式によって異なります。たとえば、24 ビット カラー (8 ビット アルファチャンネル) で保存すると、1 ピクセル当たり 4 バイトになります。保存形式について詳しくは、「ムービーを作成する」(319 ページ) を参照してください。

QuickTime や AVI 形式で保存したムービーは、圧縮されてファイルサイズが小さくなります。圧縮について詳しくは、「ムービーの保存と書き出し」(332 ページ) を参照してください。

[フレーム スタック]パレットについて

Corel Painter では、デジタル ビデオやアニメーションのファイルを、ムービーまたはフレーム スタックと呼んでいます。読み込んだビデオを編集したり、アニメーションを制作する際は、いずれも同じツールを使用します。これらのツールは、[フレーム スタック]パレットと [ムービー]メニューにあります。

アイコン	キーボードショートカット	内容
巻き戻し 	Home	スタックの最初のフレームに戻ります。
前ステップ 	Page Down	1つ前のフレームに戻ります。
停止 	Command + . (Mac OS)/Ctrl + . (Windows)	フレーム スタックの再生を停止します。
再生 	Command + Shift + P (Mac OS)/Ctrl + Shift + P (Windows)	フレーム スタックを再生します。
コマ送り 	Page Up	次のフレームへ進みます。スタックの最終フレームでこのボタンを押すと、最終フレームの後に新規のフレームが追加され、そのフレームに進みます。
早送り 	End	スタックの最終フレームへ移動します。

Corel Painter のフレーム スタックには、同じサイズと解像度のイメージが連続した形式で含まれています。[フレーム スタック]パレットは、ムービー ファイルを開いたり、新規に作成するときに表示されます。ムービーを使用した作業の間は、[フレーム スタック]パレットを開いたままにしておく必要があります。

一度に作業できるフレームは、書類ウィンドウに表示されているフレームだけです。[フレーム スタック]パレットは、編集するフレームをスタック内から選択するために使用します。

フレーム スタック内の各フレームには、複数のレイヤーを設定することができません。たとえば、[イメージ ポートフォリオ]のアイテムをフレーム上にドラッグすると、そのイメージがレイヤー上に配置され、[レイヤー調整ツール]を使用してイメージを移動することができます。ただし、別のフレームに移動したり、ファイルを閉じると、すべてのレイヤーが固定されます。つまり、レイヤーのコンテンツが背景のキャンパス上に合成されます。レイヤーの使用方法について詳しくは、「レイヤー」(37 ページ)を参照してください。

[フレーム スタック]パレットには、各フレームのサムネイルイメージ (イメージの縮小版) が表示されます。各サムネイルイメージの下にある数字は、そのフレームの番号です。現在のフレームには、赤い三角が表示されます。

表示されるサムネイルの数は、オニオン スキン レイヤーの数によって決まります。QuickTime と AVI ムービーのオニオン スキンには、デフォルトで 2 つのレイヤーが設定されています。オニオン スキンについて詳しくは、「オニオンスキンについて」(321 ページ) を参照してください。

ムービーの基本

Corel Painter では、ムービーを作成したり、QuickTime や Video for Windows (AVI) などの一般的な形式のアニメーションを開くことができます。

ムービーを作成する

新規のアニメーションを作成するには、最初にムービー ファイルを作成します。ムービー ファイルには、フレームを移動するたびに、変更内容が自動的に保存されます。

ムービーを作成するには

- 1 [ファイル]- [新規] を選択します。
- 2 [新規] ダイアログ ボックスで、フレーム サイズとペーパー カラーを指定します。
デジタルビデオの標準的なフレームのサイズは、640×480 ピクセル (縦横比は 4:3) です。ほとんどのムービーでは、この縦横比が使用されています。
- 3 [ムービー] ボタンをオンにし、[フレーム] に数値を入力して、[OK] をクリックします。
フレームの追加や削除はいつでもできます。
- 4 [ムービーの保存] ダイアログ ボックスでファイルの名前を入力し、[保存] をクリックします。
- 5 [新規フレーム スタック] ダイアログ ボックスの [スタック内のフレーム表示数] で、オニオン スキン レイヤーの数を指定します。
ここで指定したフレーム数が、[フレーム スタック] パレットに表示されます。オニオン スキンについて詳しくは、「オニオンスキンについて」(321 ページ) を参照してください。
- 6 以下のいずれかの保存形式を選択します。
 - [8 ビット グレー]— 256 階調のグレー
 - [8 ビット カラー (システム パレット)]— 256 色
 - [15 ビット カラー (1 ビット アルファチャンネル)]— 32,768 色とチャンネル用レイヤー
 - [24 ビット カラー (8 ビット アルファチャンネル)]— 1,670 万色とアンチエイリアスが適用されたチャンネルレイヤー
- 7 [OK] をクリックします。
[フレーム スタック] パレットが表示され、書類ウィンドウにムービーの最初のフレームが表示されます。



[保存形式] では、各フレームを保存するときの色の数を指定します。これは、保存するフレーム スタックのみに適用され、現在のフレームの作業には適用されません。たとえば、[保存形式] で [8 ビット カラー] を指定しても、書類ウィンドウ内の現在のフレームでは選択範囲や 24 ビット カラーを使用することができます。ただし、別のフレームに移動すると、そのイメージは 256 色形式で保存され、選択範囲は失われます。選択範囲を維持するには、[保存形式] で [15 ビット カラー] または [24 ビット カラー] を選択する必要があります。これらの保存形式では、選択範囲レイヤーを使用する合成オプションを使用できます。

ムービーを開く

よく、他のプログラムで作成したムービー (取り込んだビデオ クリップなど) から作業を始めることがあります。また、いったん閉じたムービーに戻る場合にも、既存のムービーを開くことになります。

作業を効率的に行うには、作業対象のビデオ フレーム以外は読み込まないようにします。たとえば、2 分間のビデオ クリップのうち、最初の 10 秒間だけにペイントする場合は、クリップ全体を読み込むのではなく、編集用アプリケーションで最初の 10 秒間の部分だけのファイルを書き出し、それを Corel Painter に読み込みます。Corel Painter での作業が終わったら、編集用アプリケーションでその部分を残りの部分と合わせます。

また、番号付きのファイルとして保存されたムービーを読み込むこともできます。詳しくは、「番号付きのファイルを使用して作業する」(334 ページ) を参照してください。

Corel Painter のフレーム スタックを開くには

- 1 [ファイル]- [開く] を選択します。
- 2 [開く] (Mac OS) または [ファイルを開く] (Windows) ダイアログ ボックスで、フレーム スタックを選択し、[開く] をクリックします。
ファイルををクリックすると、ダイアログ ボックスにそのフレーム サイズ、ファイル サイズ、フレーム数が表示されます。プレビューを表示できる場合は、最初のフレームのサムネイルが表示されます。
- 3 [フレーム スタック] ダイアログ ボックスで、[フレーム スタック] パレットに表示するオニオン スキン レイヤーの数を選択します。
これは、[フレーム スタック] パレットに表示するサムネイル イメージの数にもなります。
- 4 [OK] をクリックします。
[フレーム スタック] パレットが表示され、書類ウィンドウにムービーの最初のフレームが表示されます。

QuickTime または AVI ムービーを開くには

- 1 [ファイル]- [開く] を選択します。
- 2 [開く] (Mac OS) または [ファイルを開く] (Windows) ダイアログ ボックスで、ムービーを選択し、[開く] をクリックします。
ファイルををクリックすると、ダイアログ ボックスにそのフレーム サイズ、ファイル サイズ、フレーム数が表示されます。プレビューを表示できる場合は、最初のフレームのサムネイルが表示されます。
- 3 [ムービーの保存] ダイアログ ボックスで、[保存名] (Mac OS) または [ファイル名] (Windows) ボックスに名前を入力して [保存] をクリックします。
[フレーム スタック] パレットが表示され、書類ウィンドウにムービーの最初のフレームが表示されます。



QuickTime または AVI ムービーを開くと、そのムービーのフレーム スタックのコピーが作成されるため、元のムービー自体が変更されることはありません。

フレームスタックは圧縮されないため、フレームスタックを作成する十分なディスク領域を確保しておく必要があります。たとえば、1 MB の QuickTime または AVI ムービーをフレームスタックにすると、20 MB になります。

ムービーを操作する

フレームを選択するには、[フレームスタック]パレットでフレームのサムネイルイメージをクリックします。また、ムービーの中の異なるフレームに簡単にジャンプすることもできます。

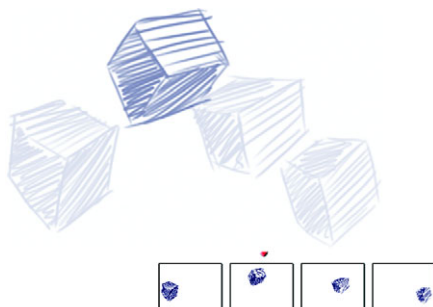
フレームを選択するには

目的	操作内容
フレームを選択する	[フレームスタック]パレットで、フレームのサムネイルをクリックします。
特定のフレームにジャンプする	[ムービー]- [フレームの移動] を選択して、[フレームの移動] ダイアログボックスにフレームの番号を入力します。

オニオンスキンについて

従来のアニメの制作現場では、下にある絵が透けて見える「オニオンスキン」というトレーシングペーパーを使用して、前に描いた絵を参照しながら、それに続く絵を描いていきます。このように、複数の連続イメージを重ねて作業することにより、スムーズな動画が完成します。

Corel Painter でも、2～5 枚のオニオンスキンレイヤーを使用して作業することができます。レイヤーの数は、フレームスタックを開くときに指定できます。オニオンスキンレイヤーの数を変更するには、そのファイルをいったん閉じ、再度開く必要があります。



オニオンスキンの表示 (トレーシングペーパーがオンの状態)。フレームスタックにある各フレームが、オニオンスキンレイヤーとして表示されます。


[フレーム スタック] パレットには、オニオン スキン レイヤーが並んで表示されます。各サムネイルがそれぞれのオニオン スキン レイヤーを表します。現在のフレームのサムネイルの上には、赤い三角が表示されます。

別のフレームに移動するには、[フレーム スタック] パレットでサムネイル イメージをクリックします。これにより、連続したオニオン スキン レイヤーのどの位置にあるフレームでも確認できます。たとえば、現在のフレームより前にあるフレームを表示するには、現在のフレームをパレットの右端に移動します。現在のフレームの前後のフレームを表示するには、現在のフレームをパレットの中央に移動します。

オニオン スキン機能を使用するには

- [キャンバス]- [トレーシングペーパー] を選択します。
書類ウィンドウでは、現在のフレームが最も濃く表示され、オニオン スキン レイヤー内のそれぞれのフレームは、現在のフレームから遠くなるほど薄く表示されます。



トレーシングペーパーのオン・オフを切り替えるには、Command + T (Mac OS) または Ctrl + T (Windows) を押すか、垂直スクロールバーのトレーシングペーパー アイコン  をクリックします。

レイヤーをアニメーションにする



Corel Painter でアニメーションを作成する最も簡単な方法の1つに、[イメージ ポートフォリオ] パレットから一連のフレームに渡ってアイテムを追加する方法があります。これが、レイヤーを使用した最も基本的なアニメーションの作成方法です。複数のレイヤーを追加すると、より複雑なアニメーションにすることができます。

また、レイヤーをグループ化して同時に動かすこともできますが、フレームを切り替えると、グループ化したレイヤーがそのフレームに固定されることに注意してください。レイヤーが固定されると、レイヤーを構成する要素がキャンバスにマージされ、個別にアクセスすることができなくなります。このため、アニメーションを作成するときは、背景 (視点から最も遠い場所にあるもの) から始めることをお勧めします。詳しくは、「レイヤーをキャンバスにマージする」(54 ページ) を参照してください。

レイヤーは、回転させることもできます。レイヤーを回転させると、画面上での表示品質が低下する可能性があります。印刷時の品質には影響しません。

レイヤーを使用して動きを作成するには

- 1 [ファイル]- [新規] を選択します。
- 2 [ムービー] ボタンをオンにし、[フレーム] ボックスに「1」と入力します。
- 3 [ムービーの保存] ダイアログ ボックスで保存する場所を選択し、ファイル名を入力して [保存] をクリックします。
- 4 [新規フレーム スタック] ダイアログ ボックスで、[スタック内のフレーム表示数] のオプションの1つを選択します。
- 5 [ウィンドウ]- [イメージ ポートフォリオの表示] を選択します。

- 6 [イメージ ポートフォリオ]パレットのアイテムを書類ウィンドウにドラッグします。
新規レイヤーが作成されます。
- 7 そのレイヤーを書類ウィンドウの左端にドラッグします。
- 8 [フレーム スタック]パレットのコマ送りボタン  をクリックします。
新規フレームが追加され、現在のフレームになります。前のフレームのレイヤーはキャンバスにマージされ、新しく追加された現在のフレームのレイヤーがアクティブになります。
- 9 キーボードの矢印キーを使って、ポートフォリオ イメージを移動します。
- 10 手順6と7を繰り返して、フレームを好きな数だけ追加します。
- 11 最終フレームでレイヤーを固定します。
- 12 [フレーム スタック]パレットの再生ボタン  をクリックします。
ポートフォリオ イメージが画面上を移動します。

反復動作

動きを繰り返すことによって、アニメーション化したサイクルを作成することができます。「まばたき」は、反復動作の一例です。このような動きを作成するには、一回分の動作を描画し、それを必要な回数だけ複製します。

なめらかなサイクルを作成するには、開始フレームと終了フレームに同じイメージを使用します。まばたきの例では、開始フレームと終了フレームに、目が開いているイメージを使用しています。これにより、一回の反復動作の最後の状態が、次の反復動作の最初の状態にスムーズに移行し、自然な動きになります。

背景をスクロールすることも、反復動作の一例です。通常は、登場人物などの被写体を同じ場所に配置したまま、背景を少しずつずらしていきます。

ムービーを編集する

ムービーでは、フレームを追加・削除することができます。ムービーにフレームを残したまま、そのフレームの内容を消去することもできます。これらの変更は取り消せないため、ムービーをいくつかのスタックに分割して作業し、すべての作業が終わった後で1つにつなぎ合わせることをお勧めします。

ムービーにフレームやムービーを追加する

ムービーには、いつでもフレームを追加することができます。フレームは、ムービー内の最初、最後、中間のどこにでも追加できます。また、スタックの最終フレームを繰り返すこともできます。



あるムービーの内容を別のムービーに挿入して、複数のムービーを1つにまとめることができます。挿入可能なムービーは、Corel Painter ムービーのみです。QuickTime や AVI ムービー、または番号付きのファイルを挿入するには、あらかじめそのムービーを Corel Painter のフレーム スタックに変換しておく必要があります。

ムービーのフレーム サイズ (幅と高さ) は、挿入先と挿入元で同じである必要があります。フレーム速度も、同じ速度に設定しておくことをお勧めします。ムービーは、特定のフレームの前後や、ムービーの先頭または末尾に挿入できます。

ムービーにフレームを追加するには

- 1 [ムービー]- [フレームの追加] を選択します。
- 2 [フレームの追加] ダイアログ ボックスの [追加するフレーム数] ボックスに、フレームの数を入力します。
- 3 フレームの位置を指定します。
たとえば、10 番目のフレームの前に 6 つの空白フレームを追加するには、[追加するフレーム数] ボックスに「6」と入力し、[次のフレームの前] ボタンをオンにして [フレーム] ボックスに「10」と入力します。

最終フレームを繰り返すには

- 1 [フレーム スタック] パレットで、早送りボタン  をクリックします。
- 2 [ムービー]- [新規フレームの消去] を選択して、このオプションをオフにします。
[新規フレームの消去] コマンドの左に表示されていたチェック マークがなくなります。
- 3 [フレーム スタック] パレットのコマ送りボタン  をクリックします。



[新規フレームの消去] をオンにすると、コマ送りボタンでムービーの末尾に空白のフレームを追加することができます。

ムービーを挿入するには

- 1 [ムービー]- [ムービーの挿入] を選択します。
- 2 [ムービーの挿入] ダイアログ ボックスで、ムービーを挿入する位置を選択し、[OK] をクリックします。
- 3 [ムービーの選択] ダイアログ ボックスで、挿入するムービーを選択し、[開く] をクリックします。



ムービーのフレーム サイズ (幅と高さ) は、挿入先と挿入元で同じである必要があります。フレーム速度も、同じ速度に設定しておくことをお勧めします。

フレームを削除する/内容を消去する

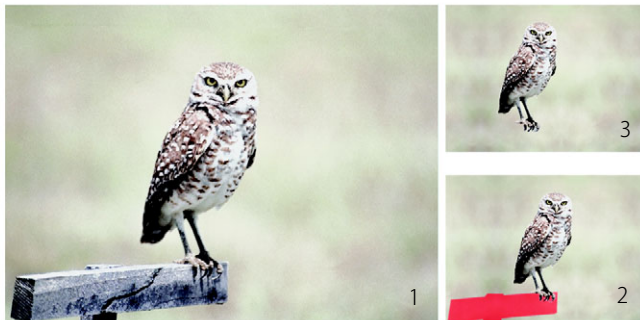
[フレームの削除] コマンドを選択すると、ムービーからフレームが削除され、その後続くフレームには必要に応じて番号が振り直されます。[フレームの消去] コマンドを選択すると、フレーム内のイメージが削除され、フレーム自体は削除されません。

フレームの削除と内容の消去を行うには

目的	操作内容
フレームを削除する	[ムービー]- [フレームの削除] を選択します。[フレームの削除] ダイアログ ボックスで、削除するフレームの範囲を設定します。
フレームの内容を消去する	[ムービー]- [フレームの消去] を選択します。[フレームの消去] ダイアログ ボックスで、内容を消去するフレームの範囲を設定します。

ロトスコーピング

ロトスコーピングとは、ムービーにペイントや効果を適用したり、あるムービーのイメージの一部分を他のイメージと合成する作業を指します。これは、ある場所で撮影した人物のアクションを、他の場所で撮影した背景と合成する場合によく使用されるテクニックです。また、ビデオ クリップからある要素を削除する際にもロトスコーピングを使用できます。その一例として、止まり木のフクロウの短編ムービーを デジタル化した後、Corel Painter に読み込み、マスキング ツールを使って各フレームの止まり木を削除しました。




(1) 止まり木にとまったフクロウのムービー フレーム。(2) 止まり木が見えないフクロウだけのフレーム。(3) 止まり木を隠すために使用したマスクのフレーム。

また、ロトスコーピングはアニメーションに背景を追加する場合にも便利です。デジタル化されているビデオでも、手描きのアニメーションでも、手順は同じです。

単一のフレームに効果を適用する

ムービーには、どのフレームにでもペイントしたり効果を適用することができます。ブラシでペイントする、レイヤーを追加する、選択範囲やイメージ全体に効果を適用するなど、通常の単一イメージと同じ編集作業をフレームに対しても行うことができます。フレームを切り替えると、それまで選択していたフレームの内容が自動的に保存されます。いったんフレームを保存すると、その前に行った変更は取り消せなくなります。

単一フレームにペイントや効果を適用するには

- 1 [フレーム スタック]パレットを使用して、作業を行うフレームに移動します。
目的のフレームに移動するには、そのフレームのサムネイル イメージをクリックするか、コマ送りボタン  をクリックします。選択したフレームが、書類ウィンドウに表示されます。
- 2 書類ウィンドウでイメージを編集します。
- 3 そのフレームでの編集作業が終わったら、コマ送りボタンをクリックして、次のフレームへ移動します。
フレームを切り替えると、それまで選択していたフレームの内容が自動的に保存されます。いったんフレームを保存すると、その前に行った変更は取り消せなくなります。

ムービーにスクリプトを適用する

ムービーの各フレームで、同じ操作を繰り返し行う場合は、スクリプト機能を使用すると便利です。たとえば、ビデオ クリップにガラス越し効果を適用する場合に、この効果を単一イメージに適用するスクリプトを記録しておけば、1つのコマンドでムービー全体にそのスクリプトを適用することができます。1つのスクリプトには、1つまたは複数のコマンド、描画作業を行うときの多くの手順など、ほぼどのような操作でも記録することができます。スクリプトは、そのプロジェクトの内容に応じて考案してください。

ムービーにスクリプトを適用した後は、その操作を取り消すことができません。ムービーにスクリプトを適用する前に、スクリプトの機能をよく理解し、サンプルイメージで試してみることをお勧めします。ムービーのコピーに適用したり、短いサンプルムービーに適用して、結果を確認してから実際の作業を行ってください。スクリプトを使用した作業について詳しくは、ヘルプの「スクリプト機能」を参照してください。

スクリプトを使用してテキストの位置を設定する


スクリプトを使用して、ムービー全体にテキストを適用する場合は、フレームごとにテキストの位置を変更することができます。テキストの配置は、ムービー全体でまったく同じ位置にしたり、フレームごとに不規則に変えたり、ピクセルのセットによって線形に移動させることができます。表面テキストと着色濃度の調整について詳しくは、ヘルプの「効果を適用する」を参照してください。

ブラシストロークのスクリプトを適用する

Corel Painter では、ムービーにブラシストロークを適用することができます。ストロークはフレームの数だけ分割され、それぞれのストロークをフレームに順番に適用します。この機能は、イメージホースで作成したストロークを適用する場合に最も役立ちます。イメージホースを使用してムービーにスト

ロークを適用すると、各フレームに1つまたは複数のノズルイメージが配置されます。ノズルファイルのイメージ部品がアニメーション化されたイメージ構成になっている場合、たとえば人が歩いている構成の場合は、その連続イメージがフレーム順に配置されます。そのムービーを再生すると、書類ウィンドウで人が歩いている様子が表示されます。このような効果を正しく機能させるには、ノズルファイルを適切に設定し、イメージホース ブラシを適切なサイズに設定する必要があります。詳しくは、「イメージホースの基本」(169 ページ) を参照してください。

ムービー用のスクリプトを作成するには

- 1 [ウィンドウ]- [スクリプトの表示] を選択します。
- 2 [スクリプト]パレットのメニュー矢印をクリックし、[スクリプトの記録] を選択します。
- 3 スクリプトに記録する操作を実行し、終了したら [スクリプト]パレットの [停止] ボタン  をクリックします。
- 4 [スクリプト名]ダイアログボックスの [保存名]にスクリプトの名前を入力します。

ムービーにスクリプトを適用するには

- 1 スクリプトを適用するムービーを開きます。
- 2 [ムービー]- [ムービーにスクリプトを適用] を選択します。
- 3 [ムービーにスクリプトを適用]ダイアログボックスで、スクリプトをダブルクリックします。
スタック内の各フレームにスクリプトが適用されます。ムービーが小規模のフレームで構成されていたり、適用するスクリプトが単純な場合は、短時間で適用されます。ムービーが大規模なフレームで構成されていたり、スクリプトが複雑な場合は、適用処理に時間がかかるため、時間的に余裕があるときに行ってください。



新しいイメージの作成を含むスクリプトは適用できません。

スクリプトを使用してテキストの位置を設定するには

- 1 イメージ全体に、表面テキストまたは着色濃度の調整を適用するスクリプトを記録します。
- 2 [ムービー]- [テキストの配置] を選択します。
- 3 [テキストの配置]ダイアログボックスで、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - [移動させない] — ムービー全体を通して同じ位置にテキストを配置します。
 - [不規則に移動させる] — ムービーの進行に従って、テキストを不規則に移動させます。このオプションを使用する場合は、スクリプトを記録するときに、[開始時の環境を記録] オプションをオフにしておく必要があります。[スクリプト]パレットのメニュー矢印をクリックし、[スクリプト オプション] を選択します。[スクリプト オプション]ダイアログボックスで、[開始時の環境を記録] チェックボックスをオフにします。
 - [線形に移動させる] — テキストを規則的に移動させます。入力ボックスに、1フレーム進めるたびに水平方向と垂直方向に移動させるピクセル数を入力します。
- 4 [OK] をクリックします。

- 5 [ムービー]- [ムービーにスクリプトを適用] を選択し、テクスチャを設定するスクリプトを適用します。選択した設定に基づいて、各フレームにテクスチャが配置されます。

ブラシストローク スクリプトを適用するには

- 1 ブラシセレクトで、メニュー矢印をクリックし、[ストロークの記録] を選択します。
- 2 書類ウィンドウで、ブラシストロークを実行します。
- 3 ムービー ファイルを開きます。
- 4 [ムービー]- [ムービーにブラシストロークを適用] を選択します。

ムービーを合成する

2つのムービーを1つのムービーに合成することができます。たとえば、前景として使用する動きのムービーを、背景のムービーと合成することができます。これを行うには、前景のムービーの各フレーム内に選択範囲を作成する必要があります。選択範囲について詳しくは、ヘルプの「選択範囲を作成する」を参照してください。また、各フレームにアルファチャンネルを作成して、それを選択範囲として読み込むこともできます。詳しくは、ヘルプの「チャンネルを作成/生成/インポートする」を参照してください。


背景が白などにすべて統一されている場合は、前景のムービーに選択範囲を作成するときに選択範囲の自動作成機能やスクリプト機能を使用できます。




描画モードでは、選択範囲の内側と外側のどちらに描画するかを指定するため、前景のイメージを含める選択範囲と、含めない選択範囲のいずれかを作成します。作業しやすいモードを選択してください。描画モードについて詳しくは、ヘルプの「描画モードを選択する」を参照してください。

ムービーを合成するときに、フレームごとに手作業で選択範囲を作成して、背景にペイントするという作業は、時間がかかります。[自動選択] や [色選択] コマンドを記録したスクリプト機能を使用すると、短時間で簡単に作業できます。

選択範囲は、イメージの特性やカラーを基に作成できます。作業を一度だけ行うときにスクリプトとして記録すると、そのスクリプトをムービーのすべてのフレームに適用して同じ作業を繰り返すことができます。イメージの特性を基にした選択範囲の作成について詳しくは、ヘルプの「自動選択コマンドを使用して選択範囲を作成するには」を参照してください。カラーを基にした選択範囲の作成について詳しくは、ヘルプの「色の範囲に基づいて選択範囲を作成するには」を参照してください。スクリプトの記録方法について詳しくは、ヘルプの「スクリプト機能」を参照してください。

ムービーを合成するには

- 1 前景のムービーを開きます。
- 2 各フレームで、前景のイメージを定義する選択範囲を作成します。
前景のイメージは絶えず動いているため、選択範囲は各フレームで異なります。
- 3 [フレーム スタック] パレットで、巻き戻しボタン  をクリックして、スタックの最初のフレームに戻ります。
- 4 背景にするムービー、またはイメージを開きます。
背景がムービーであれば、巻き戻しボタンをクリックします。

- 5 以下のいずれかの操作を行います。
 - 背景にするムービーを選択し、[ムービー]- [ムービー クローンソースに設定] を選択する。
 - 背景にするイメージを選択し、[ファイル]- [クローンソース] をポイントして、イメージのタイトルをクリックする。
- 6 前景のムービーを選択します。
- 7 書類ウィンドウの左下隅にある描画モード ボタンをクリックして、以下のいずれかを選択します。
 - [外側を描画]  — イメージの保護部分を選択した場合は、このモードを選択します。
 - [内側を描画]  — イメージの編集部分を選択した場合は、このモードを選択します。
 また、描画モードを変更せずに、選択範囲を反転させることもできます。
- 8 ブラシセレクトで、[クローン] ブラシを選択します。
背景全体を使用する場合は、[ストレート クローン] ブラシバリエーションを選択します。
- 9 前景のムービーでペイントして、クローンソースを使って背景を置き換えます。
- 10 コマ送りボタン  をクリックして、次のフレームの背景をペイントします。
クローンソースがムービーの場合は、前景ムービーとクローンソース ムービーのフレームが自動的に1つ次へ進められます。この作業を行っている間は、これらのムービーは同期化されています。
- 11 手順10を、ムービーのフレームごとに繰り返します。



ペイント作業を自動的に行うには、1フレーム分のペイント作業全体をスクリプトに記録し、そのスクリプトをムービー全体に適用します。ただし、これはムービー全体に背景のクローンを適用する場合に限ります。詳しくは、「ムービーにスクリプトを適用する」(326 ページ)を参照してください。



背景ムービーのフレームスタック



選択範囲に犬が指定されている前景ムービーのフレームスタック



合成したムービー

スクリプト機能を使用してムービーを合成するには

- 1 サンプルイメージを使用し、[自動選択]と[色選択]のどちらが適しているかを決めます。
これらの選択方法は、[選択範囲]-[自動選択]または[色選択]で指定します。
- 2 選択方法を決めたら、スクリプトを記録します。ここでは、[自動選択]または[色選択]のいずれかを指定して選択範囲を作成する作業をスクリプトに記録します。
スクリプトを記録するには、[スクリプト]パレットのメニュー矢印をクリックし、[スクリプトの記録]を選択します。
- 3 選択範囲を作成するフレームスタックを開きます。
- 4 [ムービー]-[ムービーにスクリプトを適用]を選択します。
- 5 [ムービーにスクリプトを適用]ダイアログボックスで、[自動選択]または[色選択]のいずれかを選択する保存したスクリプトを選択します。
フレームスタック内の各フレームに、そのスクリプトで記録した選択方法が適用されます。

ムービーのクローンを作成する

基本的に、ムービーからクローンムービーを作成する作業は、イメージからクローンイメージを作成する作業と同じです。ただし、唯一の相違点として、ムービーの場合は一連のフレームがクローンされます。この場合、クローンしたフレームスタック内で1フレーム進めると、クローンソースのフレームスタック内でも自動的に1フレーム進みます。


ムービーのクローンソースを設定すると、そのクローンの現在のフレームと、クローンソースの現在のフレームが一致します。両方のムービーをフレーム1に巻き戻すと、クローン対クローンソースは1-1、2-2、3-3...となります。つまり、ソースのフレーム1はクローン先のフレーム1、ソースのフレーム2はクローン先のフレーム2となります。異なる組み合わせを作成するには、ムービーのクローンソースを設定する前に、別のフレームを選択することもできます。たとえば、クローンしたムービーの現在のフレーム1を、クローンソースの現在のフレーム5と組み合わせた場合は、1-5、2-6、3-7...と組み合わせられます。つまり、クローンしたムービーのフレーム1のソースが、クローンソースムービーのフレーム5に対応し、その後は順に後続のフレームが対応します。クローンブラシについて詳しくは、「イメージのクローン」(241ページ)を参照してください。クローンムービー内に選択範囲を作成することによって、クローン領域を調整することができます。選択範囲の作成について詳しくは、ヘルプの「選択範囲」を参照してください。

また、[自動クローン]を使用してクローンを作成したり、[自動クローン]の作業をスクリプトに記録し、クローンブラシを使用してそのスクリプトを新規のムービーに適用することもできます。[自動クローン]の使用方法について詳しくは、ヘルプの「自動クローンを使用する」を参照してください。スクリプトの使用方法について詳しくは、ヘルプの「スクリプトを記録する」を参照してください。

ムービーのクローンを作成するには

- 1 [ファイル]-[開く]を選択し、クローンを作成するソースムービーを開きます。
- 2 [開く](Mac OS)または[ファイルを開く](Windows)ダイアログボックスで、サムネイルウィンドウの下に表示されるムービーの寸法とフレームの数を確認し、[開く]をクリックします。
- 3 ソースムービーと同じ寸法とフレーム数のムービーを新しく作成します。

クローンを作成するときは、2つのフレーム スタックを両方とも開いた状態にしておきます。

- 4 新しく作成したムービーのフレーム1を選択します。
- 5 ソース ムービーで、クローンを作成する最初のフレームを選択します。
- 6 [ムービー]- [ムービー クローンソースを設定] を選択します。
- 7 新規のムービーを選択します。
- 8 任意のクローン ブラシを使って、書類ウィンドウ上にペイントします。
ソース ムービーがクローンにペイントされます。
- 9 1つのフレームのクローンを作成し終わったら、[フレーム スタック]パレット内のコマ送りボタン  をクリックして、次のフレームへ進みます。

Corel Painter では、フレーム対フレームの相互関係を維持するために、クローンソースのフレームも自動的に次のフレームに進みます。



Corel Painter ムービーを開き、[ファイル]- [クローン作成] を選択すると、書類ウィンドウ内にそのフレームのクローンだけが作成されます。

ムービーに自動クローン スクリプトを適用するには

- 1 サンプルイメージに自動クローン効果を適用する作業をスクリプトに記録します。
- 2 クローン元のフレーム スタックを開きます。
- 3 [ムービー]- [ムービーにスクリプトを適用] を選択します。
- 4 [ムービーにスクリプトを適用] ダイアログ ボックスで、保存した自動クローンのスクリプトを選択し、[再生] をクリックします。
ソース ムービーがクローン先のムービーにクローンされます。



ムービーをトレースする

独自に作成した漫画をアニメーションにするには、Corel Painter のトレーシングペーパー機能を使用して、あるムービーの内容をトレースし、それを基にまったく新しいアニメーションを作成することができます。

ソース ムービーのフレーム速度は、これから作成するアニメーションでのフレーム速度に設定しておくことをお勧めします。フレーム速度について詳しくは、「フレーム速度に関する注意点」(316 ページ) を参照してください。

ムービーをトレースするには

- 1 [ファイル]- [開く] を選択し、トレースするソース ムービーを開きます。
- 2 [開く] (Mac OS) または [ファイルを開く] (Windows) ダイアログ ボックスで、サムネイル ウィンドウの下に表示されるムービーの寸法とフレームの数を確認し、[開く] をクリックします。
- 3 ソース ムービーと同じ寸法とフレーム数のムービーを新しく作成します。
トレースを作成するときは、2つのフレーム スタックを両方とも開いた状態にしておきます。

- 4 ソースムービーを選択し、[フレーム スタック]パレットで巻き戻しボタン  をクリックして、フレーム 1 を選択します。
- 5 [ムービー]- [ムービー クローンソースを設定] を選択します。
- 6 新規ムービーを選択して、[キャンバス]- [トレーシングペーパー] を選択します。
元のムービーの最初のフレームが、新規ムービーの最初のフレームにゴースト イメージとして表示されます。
- 7 テクスチャや効果など、任意のツールを使用して、最初のフレームをトレースします。
- 8 最初のフレームでのトレース作業が終わったら、[フレーム スタック]パレット内のコマ送りボタン  をクリックして、2 番目のフレームへ進みます。
- 9 残りのフレームも同様にトレースします。

ムービーの保存と書き出し

Corel Painter には、完成したムービーを保存したり、書き出すための方法がいくつかあります。ファイル形式 (QuickTime や AVI など) によっては、圧縮オプションを指定できるものがあります。

ムービーから単一イメージを書き出す

ムービーのフレームは、複数のファイル形式で保存したり書き出すことができます。

フレームを単一イメージとして書き出すには

- 1 書き出すフレームを書類ウィンドウに表示します。
[フレーム スタック]パレットでフレームのサムネイルイメージをクリックするか、パレットのコントロールを使用してそのフレームを表示します。
- 2 [ファイル]- [別名で保存] を選択します。
- 3 [ムービーの保存] ダイアログ ボックスで [現在のファイルを画像として保存] をオンにして、[OK] をクリックします。
- 4 [保存] (Mac OS) または [イメージの保存] ダイアログ ボックスで場所とファイル形式を選択し、ファイルの名前を入力して、[保存] をクリックします。

ムービーを QuickTime ムービーとして書き出す

ムービーは、Macintosh と Windows のどちらのプラットフォームでも、QuickTime ムービーとして書き出すことができます。

QuickTime のムービーでは、いくつかの方法で圧縮できます。以下に挙げるそれぞれの圧縮方法の説明を読むだけでも、適切な方法を判断するときの参考になります。さらに、各圧縮方法と設定の組み合わせを実際に試してみると、より適した方法を判断することができます。また、その他の圧縮方法を使用できる場合もあります。

- [アニメーション] は、連続したトーンの領域の圧縮効率が高い圧縮方法です。[圧縮設定] ダイアログ ボックスで、[品質] を [最適] に設定してすべてのフレームをキー フレームにした場合は、この方法

で圧縮しても何も情報が失われません。この方法は、ほとんどの Corel Painter アニメーションに適しています。

- [シネパック] は、ある程度の品質を保ちながら非常に小さなファイルサイズに圧縮します。これは、CD-ROM に保存したり、インターネットで転送する場合に適しています。[シネパック] を選択して保存すると、圧縮処理に非常に時間がかかります。また、ムービーのイメージタイプやフレーム速度によっては、最適な設定を判断することが難しい場合があります。
- [グラフィックス] は、256 色に制限します。このオプションは、[アニメーション] 圧縮方法よりも高い比率でファイルを圧縮しますが、再生速度が低下します。
- [なし] では、圧縮方法が何も使用されないため、イメージはそのままの品質を維持します。フレームのサイズが大きいと、コンピュータによっては、再生速度を速く設定していても、その速度で再生できない場合があります。
- [フォト - JPEG] は、イメージの品質を高度に維持しながら、高い比率でファイルを圧縮します。ただし、高速では再生できません。JPEG はイメージ圧縮の国際規格です。
- [ビデオ] は、デジタルビデオを記録したり、高速で再生するために設計されています。このオプションは、空間的な圧縮方法を使用するため、ほとんどのアニメーションにあるような、広範囲に渡って同じトーンが連続した領域があるイメージには適していません。

ほとんどの場合、圧縮率は、イメージの品質と反比例します。[品質] スライダを使用すると、圧縮率とイメージの品質を最適なレベルに調整することができます。Corel Painter で作成した作品を圧縮するときは、[品質] スライダをできるだけ高めに設定することをお勧めします。

1 秒間当りに表示するフレーム数を指定することもできます。また、一部の圧縮方法では、キーフレームの頻度も指定できます。[キーフレーム単位] は一時的な圧縮方法で、各キーフレームは完全な状態で保存されます。次のキーフレームとの間にあるフレームは、変更部分のみが保存されます。

一部の圧縮方法では、[データレートの制限] オプションを使用してデータ転送速度を制限することもできます。データ速度を制限すると、圧縮されるムービーが、指定された制限速度内に収められるため、ここで指定したデータ制限値の設定が、[品質] の設定よりも優先されることがあります。

Corel Painter ムービーを QuickTime ムービーとして書き出すには

- 1 [ファイル]- [別名で保存] を選択します。
- 2 [ムービーの保存] ダイアログボックスで、[QuickTime ムービーとして保存] をオンにします。
- 3 [ムービーの保存] ダイアログボックスで保存する場所を選択し、ファイル名を入力して [保存] をクリックします。
- 4 [圧縮設定] ダイアログボックスで、ポップアップメニューから圧縮方法を選択します。
- 5 必要なオプションを指定します。

ムービーを AVI ムービーとして書き出す (Windows)

Windows オペレーティングシステムで作業している場合は、ムービーを AVI として書き出すことができます。

AVI 形式のムービーでは、いくつかの方法で圧縮できます。以下に挙げるそれぞれの圧縮方法の説明を読むだけでも、適切な方法を判断するときの参考になります。さらに、各圧縮方法と設定の組み合わせを実際に試してみると、より適した方法を判断することができます。また、その他の圧縮方法を使用できる場合もあります。

- [Cinepak Codec by Radius] は、ある程度の品質を保ちながら非常に小さなファイル サイズに圧縮します。これは、CD-ROMに保存したり、インターネットで転送する場合に適しています。このオプションを指定して保存すると、圧縮処理に非常に時間がかかり、ムービーのイメージタイプやフレーム速度によっては、最適な設定を判断することが難しい場合があります。
- [Microsoft Video 1] は、デジタルビデオを記録したり、高速で再生する場合に適しています。
- [全フレーム (未圧縮)] では、圧縮方法が何も使用されないため、イメージはそのままの品質を維持します。フレームのサイズが大きいと、コンピュータによっては、再生速度を速く設定していても、その速度で再生できない場合があります。この設定は、Corel Painter ムービーを AVI 編集用アプリケーションに書き出す場合に適しています。

ほとんどの場合、圧縮率は、イメージの品質と反比例します。[ビデオの圧縮] ダイアログボックスの [圧縮の品質] スライダーを使用すると、圧縮率とイメージの品質を最適なレベルに調整することができます。

[キー フレーム単位] は一時的な圧縮方法で、各キー フレームは完全な状態で保存されます。次のキー フレームとの間にあるフレームは、変更部分のみが保存されます。一部の圧縮方法では、[キー フレーム] オプションの [フレームごと] ボックスにキー フレームの頻度を指定できます。

一部の圧縮方法では、[データ速度] オプションでデータ転送速度を制限することもできます。データ速度を制限すると、圧縮されるムービーが、指定された制限速度内に収められるため、ここで指定したデータ制限値の設定が、[品質] の設定よりも優先されることがあります。

Corel Painter ムービーを AVI ムービーとして書き出すには

- 1 [ファイル]- [別名で保存] を選択します。
- 2 [ムービーの保存] ダイアログ ボックスで、[AVI ムービーとして保存] をオンにして、1 秒ごとのフレーム数を指定します。
- 3 [ムービーの保存] ダイアログ ボックスで保存する場所を選択し、ファイル名を入力して [保存] をクリックします。
- 4 [ビデオの圧縮] ダイアログ ボックスで、[圧縮プログラム] ポップアップ メニューから圧縮方法を選択します。
- 5 必要なオプションを指定します。
一部の圧縮方法では、[構成] ボタンをクリックして、追加オプションを設定することもできます。

番号付きのファイルを使用して作業する

Corel Painter では、番号付きのファイルの読み込みと書き出しを行うことができます。番号付きのファイルは、すべてサイズと解像度が同じで、各ファイル名の先頭または末尾に番号が付き、規則的な名前が付けられています。たとえば、最初のフレームのファイル名が「Movie.01」である場合は、2 番目のフレームのファイル名は「Movie.02」となっています。

ムービーを番号付きファイルとして書き出すと、他のムービー形式をサポートしていない可能性のあるアプリケーションで、その番号付きファイルを読み込むことができます。書き出す際に、最初のファイルのファイル名を指定します。すべての番号付きファイルが同じ桁数になるように、必ずゼロを含めてください。たとえば、1 から 24 までの番号付きファイルを作成する場合は、ファイル名に「01」を入れます。89 から 110 までの番号付きファイルを作成する場合、ファイル名に「089」を入れます。

番号付きのファイルは、別の 3D プログラムやアニメーションプログラムから Corel Painter にアニメーションを読み込む場合に、非常に便利です。番号付きのファイルを読み込む際には、Corel Painter でサポートされている形式である必要があります。また、各ファイル名の番号は、同じ桁数である必要があります。番号付きファイルを読み込むと、新規のフレーム スタックが作成され、オニオン スキン レイヤーの数と保存形式を指定する画面が表示されます。詳しくは、「ムービーを作成する」(319 ページ) を参照してください。

ムービーを番号付きファイルとして書き出すには

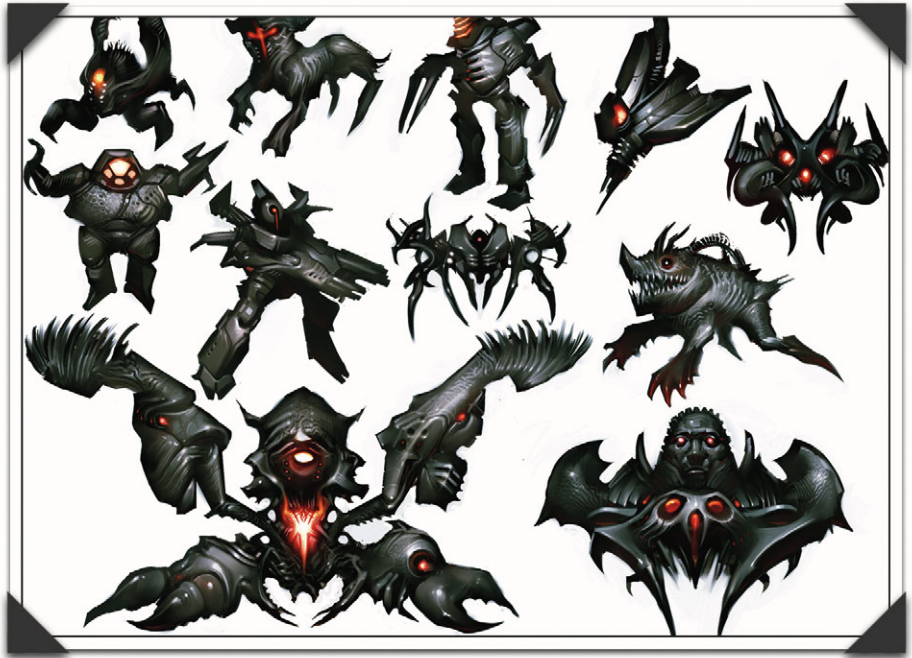
- 1 [ファイル]- [別名で保存] を選択します。
- 2 [ムービーの保存] ダイアログ ボックスで [番号付きファイルとして保存] を選択し、[OK] をクリックします。
- 3 [保存] (Mac OS) または [イメージの保存] ダイアログ ボックスで場所とファイル形式を選択し、最初のファイルの名前を入力して、[保存] をクリックします。

番号付きファイルとして保存する際は、「01Movie」、「Animation14」など、必ずファイル名の先頭または末尾に番号を付けます。

番号付きのファイルを読み込むには

- 1 [ファイル]- [開く] を選択します。
- 2 [開く] (Mac OS) または [ファイルを開く] (Windows) ダイアログ ボックスで、[番号付きファイルを開く] チェック ボックスをオンにします。
- 3 以下のいずれかの操作を行います。
 - Mac OS の場合は、最初の番号が付いたファイルを選択します。[番号付きファイルを開く] チェック ボックスの下に「番号付きファイルの末尾を選択してください」と表示されたら、最後の番号が付いたファイルを選択して [開く] をクリックします。
 - Windows の場合は、最初の番号が付いたファイルを選択し、[開く] をクリックします。次に、最後の番号が付いたファイルを選択し、[開く] をクリックします。
- 4 読み込んだファイルを保存するには、[ムービーの保存] ダイアログ ボックスで保存する場所を選択し、ファイル名を入力して [保存] をクリックします。
- 5 [新規フレーム スタック] ダイアログ ボックスで、オニオン スキン レイヤーの数と保存形式を選択し、[OK] を選択します。

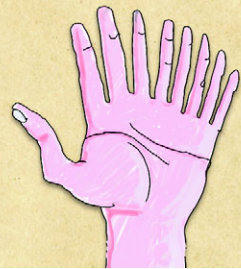
選択した最初と最後のファイルと、その間の連続イメージが読み込まれ、新規のフレーム スタックが作成されます。



アンドルー・ジョーンズー テレビゲームのためのキャラクターデザイン

アンドルー・ジョーンズは、インダストリアル・ライト & マジック社で映画やビデオのコンセプト制作にたずさわり、ブラック・アイル・スタジオをへて、現在はレトロ・スタジオのシニアコンセプトアーティスト。任天堂の「メトロイド プライム」と「メトロイド プライム 2 エコーズ」のコンセプトを担当した。

印刷する



Corel Painter で作成または編集したイメージは、PostScript プリンタ、Windows GDI (Graphics Device Interface) プリンタ、Quick Draw® プリンタ、高解像度のイメージセッタなど、さまざまなプリンタで印刷することができます。

印刷機能について

最終的には高画質のカラー印刷を行う場合でも、まずご使用のプリンタで校正刷りを行うことをお勧めします。ページのサイズやイメージの配置のチェックだけならモノクロ プリンタでの校正刷りでも役に立ちます。カラー プリンタであれば、イメージのだいたいの仕上がりを確認できます。もちろん、校正刷りでオフセット印刷による最終的なプリントを再現できるわけではありません。印刷プロセスや、使用するインク、用紙などの組み合わせによっても仕上がりが変わってきます。

Corel Painter には、カラー印刷で最善の出力結果が得られるようにカラー マネジメントを行う KCMS (Kodak® Color Management System) が搭載されています。カラー マネジメント機能は、デフォルトではオフになっています。イメージの編集または印刷時にこの機能を使用する場合は、お使いのシステムに合わせてカラー マネジメント機能を設定する必要があります。Corel Painter の KCMS について詳しくは、ヘルプの「カラー マネジメントについて」を参照してください。

シェイプを含むイメージの印刷

[レイヤー]パレットでシェイプとレイヤーを組み合わせた場合、イメージの印刷結果に影響が出ることがあります。シェイプは、ピクセルの集まりではなく数学的な曲線データであるため、本質的に解像度には依存しません。PostScript プリンタで印刷する場合は、これらの曲線が PostScript のパスに変換され、プリンタの最大解像度で印刷されるのが普通ですが、例外もあります。

シェイプに適用される効果の一部 (透明度や合成など) は、PostScript レベル I/II のプリンタで印刷できません。これらの効果を印刷するには、シェイプをラスターライズ (ビットマップに変換) しておく必要があります。

その場合、見た目が変化しないようにするには、レイヤー リストでそのシェイプの下に位置するオブジェクトも、すべてラスターライズする必要があります。たとえば、複数のシェイプが重なっていて、一番上のシェイプに透明度が設定されている場合は、下のすべてのシェイプをラスターライズしないと、キャンバスまで透けて見える効果が得られません。これは、重なっている領域が小さい場合でも同じです。同様に、レイヤーのイメージをシェイプの一部に重ねた場合も、シェイプをラスターライズしないと、適切に印刷されません。

ご使用のプリンタの最大解像度でシェイプを印刷したい場合は、ラスターレイヤーに重ならないようにシェイプを配置し、シェイプに透明度を加えたり、デフォルト以外の合成方法を設定しないよう注意してください。

印刷に合成済みイメージを使用する

多数のレイヤーとシェイプを使用したイメージは、印刷に時間がかかります。イメージを完全に合成すると、印刷が大幅にスピードアップします。

イメージを合成する場合は、すべてのレイヤーをイメージに固定してしまうのではなく、ファイルのクローンを作成してクローンの方を印刷します。レイヤーは RIFF ファイルに保存し、いつでも合成前のイメージに戻って変更を加えられるようにします。詳しくは、「書類のクローンを作成する」(242 ページ)をご覧ください。

印刷の基本

Corel Painter では、いろいろな出力デバイスに合わせてオプションを設定できます。印刷する前に、イメージのプレビューを表示したり、サイズを調整したりできます。

印刷オプションを設定する

イメージの印刷時に設定するオプションは、使用する出力デバイス、カラー印刷かモノクロ印刷か、色分解を行うのかどうかなどによって異なります。

印刷オプションにアクセスするには

- [ファイル] - [プリンタ設定] を選択します。

イメージのプレビューを表示するには

- 1 [情報] パレットのメニュー矢印をクリックし、
- 2 以下のいずれかを選択します。
 - [キャンバス プレビュー] — 印刷する用紙に関係なく、キャンバス上でのイメージを確認できます。
 - [ページ レイアウト プレビュー] — 現在選択している用紙に印刷する場合のイメージを確認できます。

イメージのサイズを設定する

選択した用紙サイズよりも大きいイメージを印刷したい場合は、イメージのサイズを用紙に合わせて自動的に変更できます。たとえば、この自動オプションをオンにした場合、12x12 インチのイメージを 8.5x11 インチの用紙に印刷するとき、用紙に収まるようにイメージのサイズが調節されます。

用紙サイズに合わせてイメージのサイズを変更するには

- 1 以下のいずれかの操作を行います。

- (Mac OS) メニューバーで [ファイル]- [プリンタの設定] を選択し、[設定] ポップアップメニューから [Corel Painter IX] を選択します。
 - (Windows) [ファイル]- [印刷] を選択します。
- 2 [用紙サイズに合わせる] チェック ボックスをオンにします。



[用紙サイズに合わせる] チェック ボックスをオンにしていない場合、用紙より大きいイメージを印刷しようとしても、イメージは印刷されません。


イメージを印刷する

[ページ設定] ダイアログ ボックス (Mac OS) または [プリンタの設定] ダイアログ ボックス (Windows) でオプションを設定したら、すぐに印刷を開始できます。

イメージを印刷するには

- 1 [ファイル]- [印刷] を選択して、[印刷] ダイアログ ボックスを開きます。
- 2 (Mac OS) [プリセット] ポップアップメニューの下のポップアップメニューから [Corel Painter IX] を選択します。
- 3 [印刷タイプ] で、Corel Painter で使用できる 4 つの印刷オプションの中からいずれかを選択します。
 - お使いのプリンタが PostScript プリンタでない場合は、[QuickDraw (カラー)] (Mac OS) または [GDI 設定] (Windows) をオンにする必要があります。たとえば、Hewlett-Packard Deskjet、Canon® Bubble Jet、EPSON Stylus® プリンタは、PostScript に対応していません。PostScript に対応していないプリンタで、色分解版を印刷することはできません。
 - カラーの PostScript 対応デバイスで印刷する場合は、[PostScript (カラー)] オプションをオンにします。Minolta QMS™ ColorScript および Tektronix® カラー感熱プリンタは、PostScript 対応のカラー プリンタです。
 - 色分解版を印刷する場合は、[色分解版] オプションをオンにします。このオプションは、シアン、マゼンタ、イエロー、ブラックの合計 4 版を印刷します。Corel Painter では、高解像度のイメージセッターなど、PostScript 対応であればどのデバイスでも色分解版を印刷できます。
 - 白黒の PostScript レーザー プリンタで印刷する場合は、[PostScript (白黒)] オプションを選択します。

Corel Painter では、分解した色版のそれぞれにカラーバー、トンボ、カラー名が印刷されます。

- 4 印刷時の色をカラー マネジメント システムで調整したい場合は、縦のスクロールバーにある [色補正のオン/オフ] アイコン  をクリックして、色のあるアイコンに切り替えます。を表示します。詳しくは、ヘルプの「カラー マネジメントについて」を参照してください。



Corel Painter は、ご使用のデバイスのデフォルトのスクリーニング情報を使用して、質の高い色分解を実現します。出力プレビューなしでイメージを EPS 形式で保存した場合は、Color Studio の色分解テーブルと、ご使用のデバイスのデフォルト設定が使用されます。詳しくは、ヘルプの「印刷用に EPS ファイル形式でイメージを保存する」を参照してください。



- I**
- 3D ブラシ ストローク
 - テクスチャを作成する 259
 - 4点タイリング(ブラシ) 212
- A**
- Adobe Illustrator ファイル
 - シェイプを取り込む 295
 - テキストを変換 295
 - Adobe Photoshop ファイル
 - サポート 6
 - 保存する 25
 - レイヤーを保存する 43
 - AVI ファイル
 - 書き出す 333
 - 開く 320
- C**
- Corel カスタマ サポート サービス ... 10
- E**
- EPS ファイル
 - 保存する 25
- G**
- GIF ファイル
 - 保存する 24
- H**
- HSV 値
 - 設定する 88
- J**
- JPEG ファイル
 - 保存する 23
- K**
- KPT フィルタ 6
- Q**
- QuickTime ファイル
 - 書き出す 332
 - 開く 320
- R**
- RGB 値
 - カラー範囲を設定する 87
 - 設定する 88
- RIF** ファイル
 - 保存する 22
 - レイヤーを保存する 43

T

 - TIF ファイル
 - 保存する 25

W

 - Wacom Intuos
 - サポート 7
 - Welcome 画面 4

あ

 - アーティスト オイル
 - 複数の色を採取する 79
 - アーティスト オイル
 - ブラシチップ 191
 - ペイントシステム 5
 - 混ぜ合わせる 79
 - アーティスト オイル(ブラシ)
 - 設定する 228
 - 明るさ
 - グラデーションをマッピングする 96
 - クローンソース 263
 - アニメーション 315
 - カラー セット 316
 - 作成する 315
 - 必要なディスク領域を計算する 317
 - フレーム速度 316
 - 粗さ
 - ブラシ設定 122
 - 粗さ(ブラシ)
 - ブラシの粗さ設定 189
 - アンカーポイント
 - 移動する 298
 - 追加と削除 298
 - 平均化する 298
 - 変換する 300

い

 - 一時ファイル ディスク 35
 - 一般
 - 環境設定 27
 - 一般コントロール(ブラシ) 179
 - 移動する
 - フローティング オブジェクト 58



レイヤー	46	印刷する	339
イメージ		イメージ	341
色を採取する	130	解像度	17
印刷する	340, 341	合成イメージ	340
格納する	63	シェイプ	339
グラデーションを表現する	97	品質	17
クローン作成	241	プリンタの設定	340
クロップする	20	インパスト	157
効果を使用する	257	厚みを調節する	158
サイズを設定する	340	奥行きとの相互作用	161
取り込む	15	奥行きとの描画方法	160
トレースする	243	奥行きとの描画方法を反転する	161
プレビューする	340	奥行きとの表現設定	163
保存されたイメージを使用する	63	カスタム ブラシを作成する	160, 162
ムービーから書き出す	332	効果	158
イメージ位置		作成する	157, 158, 159
移動する	19	照明による奥行き効果	165
回転する	19	照明のプロパティを設定する	166
イメージ効果	257	照明を追加/削除する	165
クローン作成		描画方法	160
イメージ	241	ブラシの奥行き設定	163
書類	242	レイヤーを合成する	163
イメージの明るさ		インパスト (ブラシ)	
テキストチャを作成する	262	奥行きとの描画方法	213
イメージホース	167	設定する	213
基本情報	169	インパストの描画方法 (ブラシ)	213
仕組み	168	インパストレイヤー	157
イメージホース (ブラシ)		アクティブにする / オフにする	158
設定する	214	消去する	158
イメージポートフォリオ		え	
イメージを格納する	63	エアブラシ	136
イメージを使用する	63	液量を調整する	138
レイヤーを追加する	63	エッジを変化させる	138
イメージポートフォリオライブラリ		絵具を溜める	128
レイヤーをまとめる	64	円錐形の断面	137
入れ替える		スタイラス設定	137
カラーセット内の色	84	飛沫のサイズを調整する	139
色		広がり調整する	138
HSV値	88	エアブラシ (ブラシ)	
RGB値	88	設定する	214
色移りモード (ブラシ)	230	液量	
色移りモードツール	74	エアブラシ用に調整する	138
色のにじみ (ブラシ)	203	エンボス効果	
色の伸び (ブラシ)	203	作成する	264
設定する	204	お	
色を拾う (ブラシ)	202	奥行き	
色を拾うオプション		インパスト	158
複数の色でペイントする	132	奥行きとの描画方法	
色を拾う設定		インパストブラシ	160
クローン作成	255	インパストブラシ	213
陰影		ストロークの相互作用	161
レイヤーに追加する	58	反転する	161
		表現設定	163



オニオン スキン	315	ブラシ	173
オニオンスキン	321	傾き	
オフセット クローン	247	マウス用に調節する	124
オペレーティング システム (Windows)		画面表示	
設定	34	解像度	17
か		カラー	67
カーソル		イメージから採取する	71, 130
アイコンを選択する	27	カラー セットから選択する	81
外観 (奥行き)		カラー セットで検索する	81
表面テクスチャ設定	258	カラー セット内で入れ替える	84
解除する		カラー セットを作成する	82
合成シェイプ	309	カラー タイルをカラー セット	
解像度	17	に追加する	79
印刷品質	17	カラー パレットで選択する	69
画面表示	17	カラー 名ラベル	85
回転する		基本情報	67
イメージ位置	19	グラデーションに追加する	93
イメージ位置を 90 度ずつ	20	クローン	71
キャンバス	4, 22	範囲	86, 87
シェイプ	304	複数の色を採取する	79
書き出す		ブラシの色を拾う設定	132
AVI ファイル	333	ペイントする	130
QuickTime ムービー	332	混ぜ合わせる	77
ムービーから単一イメージ	332	ミキサーパッドから採取する	78
ムービーを番号付きファ		ムービー	316
イルとして	335	メインカラーとサブカラー	70
隠す		メインとサブを入れ替える	71
カラー名ラベル	86	カラー情報	
レイヤー	49	確認する	88
拡大 / 縮小する		カラー情報 パレット	88
スクラッチパッド	176	カラー セット	80
拡大ツール		色の名前を変更する	84
使用する	19	色を入れ替える	84
ズームイン / ズームアウト	18	色を検索する	81
リセットする	18	色を削除する	84
確定する		色を選択する	81
リファレンス レイヤー	61	色を追加する	84
確定ダイアログ ボックス		カラー タイルを追加する	79
再度表示する	30	[カラー] パレットで作成する	82
角度		カラー範囲を設定する	87
グラデーションを変更する	92	テキストスタイルのカラー セッ	
ストロークを 45 度単位		トを表示する	115
で制限する	127	表示形式をカスタマイズする	82
角度 (ブラシ)		開く	81
調節する	196	編集する	83
格納する		保存する	81
イメージ	63	マルチユーザーのサポート	80
カスタマイズする		ミキサーパッドから作成する	80
カラー セットの表示形式	82	ミキサーパレットに読み込む	77
キーボードショートカット	4, 30	カラーの保護	
クイッククローン	28	選択する	143
		[カラー] パレット	
		表示する	68
		カラーパレット	68
		色を選択する	69
		表示する	69
		カラー範囲 パレット	86



カラー表現	89	明るい部分の色を置き換える	96
設定	89	イメージ内で表現する	97
カラー表現パレット	89	角度	92
カラーマネジメント	7	カラー制御ポイントを削除する	94
カラー名ラベル	85	カラー制御ポイントを追加する	93
色の名前を変更する	86	カラー範囲	87
隠す/表示する	86	作成する	92
設定と削除	85	色相を変更する	95
カラーモードの確認	33	線形	94
カラーを入れ替える	71	選択する	91
間隔 (ブラシ)		タイプ	90
描点の間の距離を調節する	194	取り込む	95
環境設定		2色	93
一般	27	配置	91
オペレーティングシ		非線形	94
ステム (Windows)	34	複雑	93
キー設定のカスタマイズ	30	ペイントする	133, 134
クイッククローン	28	編集する	92, 93
シェイプ	33	保存する	94
システムメモリ	35	螺旋の状態	92
設定する	27	グループ化する	
取り消し	32	シェイプ	308
パレット	34	レイヤー	52
ブラシトラッキング	30	グループ化を解除する	
保存する	33	レイヤー	53
ユーザー インタフェース	34	クローン	
き		他のブラシをクローンとして	
キーボードショートカット		使用する	254
カスタマイズする	30	クローン位置のコント	
キャンバス		ロール	208, 210
回転する	4, 22	クローンカラー	
サイズを変更する	21	使用する	72, 254
反転する	4, 22	クローンカラー (ブラシ)	212
描画する	125	クローン作成	
キャンバス面の照明		色を拾う オプション	255
色を変更する	166	エンボス効果	264
角度	165	オフセット	247
光源を配置する	165	クイッククローン	245
設定	165, 166	クイッククローン	
追加と削除	165	をカスタマイズする	28
キュービック補間 (ブラシ)	195	クローンイメージでペイント	
記録する		する	246
ブラシストローク	140	クローンカラーを使用する	254
レイヤーに備考	62	クローンソース	245
く		クローンソースを設定する	245
クイッククローン	6	クローン ブラシ	246
使用	245	参照ポイントを設定する	252
組み合わせる		十字ポイントの使用	248
シェイプ	308	手法	255, 256
レイヤーとキャンバス	54	ソースポイントを移動する	254
グラデーション	90	通常のブラシをクローン	
		ブラシにする	254
		トレーシングペーパーの使用	242
		ポイント間	247, 248
		マルチポイント	249
		クローンソースの明るさ	
		テクスチャを作成する	263



クローンソースをランダムに 使用	209, 211
クローン タイプ	
設定する	252
選択する	249
クローンを作成する	
カラー	71
クローン先のイメージを制限する	212
クローンソースを設定する	71
コントロール	212
ムービー	330
クローンを作成する (ブラシ)	
ソース画像の選択範囲を コピーする	212
タイリング	212
クロップする	20
正方形にする	20
縦横比を指定する	20
け	
傾斜	
ブレンドする	94
傾斜させる	
シェイプ	305
結合する	
レイヤー グループ	53
こ	
効果	257
インパスト	158
エンボス効果	264
ムービー フレームに適用する	326
合成シェイプ	
解除する	309
作成する	308
合成する	340
スクリプト機能	328
ムービー	328
レイヤーのインパスト	163
合成方法	
ブレンドモードに変換する	43
変更する	62
レイヤーをブレンドする	62
互換性	6
固定する	
フローティングオブジェクト	58
レイヤー	54
コピーする	
レイヤー	41
コントロール	
用紙テクスチャ	103

さ	
採取する	
イメージの色	71
色	130
複数の色	79
ミキサーパッドの色	78
サイズ	
リキッドインク ブラシ	154
サイズを設定する	
「サイズ変更」も参照 イメージ	340
サイズを変更する	
エアブラシの飛沫	139
キャンバス	21
シェイプ	303
スクラッチパッドのブラシサイズ	177
描画領域	21
ブラシ	121
ブラシクリエータのプレビュー	
グリッド	175
ブラシストローク	190, 192
作業画面	
ブラシクリエータ	174
サブカラー	70
選択する	70
し	
シェイプ	287
Adobe Illustrator から取り込む	295
アンカーポイントの平均化	298
アンカーポイントを移動する	298
アンカーポイントを削除する	298
アンカーポイントを追加する	298
印刷する	339
カーブを編集する	300
回転する	304
基本情報	287
グループ化する	308
合成シェイプを解除する	309
合成シェイプを作成する	308
合成する	308
サイズを変更する	303
作成する	290
終点同士を連結する	301
セグメントを切断する	301
設定	33
選択する	298
選択範囲を変換する	294
属性を設定する	296
長方形または楕円形のシェイプ を作成する	291
ツール	290
パスに追加する	293
反転する	306
1つにまとめる	308
複製する	306
複製設定を変更する	306



ブラシでなぞる	127
ブラシの描点を作成する	234
ブレンドする	309
ペイントする	307
ベジエ曲線	289
変形する	303
編集する	297
ペンツールで描画する	292
ポイントを変換する	300
歪める	305
レイヤー	38, 288
レイヤーに変換する	288
しきい値	
リキッドインク設定	153
色相	
グラデーションを変更する	95
ジッターコントロール	210, 207
十字ポインタ	248
終点	
連結する	301
終了する	26
手法	
レイヤーにペイントする	55
消去する	
インパストレイヤー	158
スクラッチパッド	177
ミキサーパッド	78
消去&リセットツール	75
詳細設定	
ブラシバリエーション	179
情報パレット	
表示する	52
照明	
位置を変更する	269
色を変更する	269
テキストチャから削除する	268
テキストチャに適用する	268
テキストチャ用に調整する	269
ショートカットキー	
カスタマイズする	4, 30
処理速度	3
書類	
回転する	19
クローン作成	242
作成する	13
操作	13
閉じる	26
開く	13, 14
ブラウズする (Mac OS)	15
書類を閉じる	26
新機能	3

す

水彩	147
水彩コントロール	149
デジタル水彩	149
ブラシ	148
用紙テキストチャ	149
水彩コントロール	149, 215
水彩レイヤー	39, 147
キャンバスから変換	148
作成する	148
全面をぼかす	148
ズーム	
拡大率のリセット	18
ズームイン/ズームアウト	18
拡大ツール	18
画面に合わせる	19
ズームアウト	18
ズームイン	18
ズームツール	75
スキャナから取り込む	15
スクラッチパッド	
拡大する	176
縮小する	176
消去する	177
選択範囲を作成する	177
ブラシサイズを変更する	177
スクリプト	
合成用	328
自動的に選択する	328
スクリプトの自動保存	29
ムービーに適用する	326
ムービー用に作成する	327
スクリプトの自動保存	29
スタイルス	
エアブラシで使用する	137
にじみコントロール	132
ホイールコントロール	138
ストロークデータ	
使用する	141
ストロークデザイナー	179
アーティストオイルコントロール	228
一般コントロール	179
イメージホースコントロール	214
インパスト	213
エアブラシコントロール	214
角度コントロール	196
間隔コントロール	194
クローンコントロール	212
サイズコントロール	190
水彩コントロール	215
設定	179
デジタル水彩コントロール	228
塗料コントロール	202
表現設定	231



ブラシ描点プレビュー	
インドウ	190
プリスルコントロール	199
マウスコントロール	211
ランダムコントロール	207
リキッドインクコントロール	220
レーキコントロール	204
ストロークを取り消す	127
スポイト ツール	75
アクセス	71
色を採取する	71
せ	
制限する	
線	125
塗り潰し	143
生産性	3
セグメント	
切断する	301
切断する	
シェイプセグメント	301
線	
描画する	125
ベジエ	289
線画	
選択範囲を作成する	144
選択領域で保護する	144
選択解除する	
レイヤー	46
選択する	
グラデーション	91
クローンタイプ	249
ノズル	169
ブラシ	120
保存されたブラシストローク	141
レイヤー	45
選択範囲	
シェイプに変換する	294
スクラッチパッド	177
線画を選択範囲で保護する	144
フローティング	57
レイヤーを固定して作成する	54
レイヤーを作成する	42
そ	
創造性	5
ソース (ブラシ)	
ブラシのソース設定	189
ペイント材料を選択する	189
ソース画像の選択範囲に合わせる	
(ブラシ)	212
揃える	
レイヤー	47

た	
ダイナミック レイヤー	39
タイル	
イメージのエッジを維持する	281
色	275
奥行きを持たせる	282
再レンダリング	282
寸法	277
設定	277
揃える	280
マスクとしてレンダリングする	281
モザイクから削除する	277
ランダム	277
楕円形シェイプツール	290
多色スポイト ツール	75
溜める	
絵具	128
段階的に取り消す	
ストローク	127
ち	
チャンネル	
テキストチャを作成する	265
長方形シェイプツール	290
直線	
描画する	125
つ	
ツール	
ブラシクリエータのツール	175
ミキサーパレット	74
使いかたの習得	7
て	
テキストスタイル	99
厚さを調整する	115
色を変更する	116
色を編集する	115
カラーセットを表示する	115
作成する	116
使用する	114
選択する	114
倍率を調整する	115
表示モードを変更する	115
保存する	116
テキスト	
Adobe Illustrator ファイル	295
テキストチャ	99
3D ブラシストローク	259
3D ブラシストローク	261
「用紙テキストチャ」も参照	
イメージの明るさ	262



エンボス効果	264	パターン	108
クローンソースの明るさを使用する	263	ブラシの描点	233
照明を削除する	268	トレーシングペーパー	242
照明を追加する	268	オン/オフの切り替え	244
水彩	149	ムービーで使用する	322
チャンネルを使う	265	トレースする	
調節する	103	イメージ	243
適用する	259	再開する	245
倍率を変更する	104	ムービー	331
反射マップを使用する	266	ドロップシャドウ	
反転する	104	追加する	58
フラクタルパターン	112	な	
ブラシで表現	122	なぞる	
方向テキストを有効にする	104	ブラシでパスをなぞる	127
ムービーで設定する	327	名前を変更する	
ランダム	104	色	84
レイヤーマスクを使う	265	カラー名ラベル	86
テキスト(ブラシ)		滑らかさ(ブラシ)	
粗さを設定する	189	ブラシストローク	195
テキストをランダムに使用	208, 210	に	
デジタル水彩	6, 149	にじみ	
「ブラシ」も参照	6	スタイラスでコントロールする	132
絵具の溜まり	151	にじみ(ブラシ)	202
コントロール	228	設定する	203
ぼかしを調節する	150	2色使いのブラシストローク	131
手のひらツール		ぬ	
イメージ位置を移動する	19	塗潰し	141
デフォルト設定		塗潰しツール	
ブラシバリエーションに戻す	233	イメージを塗り潰す	142
デフォルト設定に戻す		塗り潰す	
ブラシバリエーションのデフォルト設定	233	色	142
テンプレート		色漏れの制限と防止	144
作成する	15	制限する	143
開く	15	中断する	144
マルチユーザーサポート	16	テクニク	141
		パターンの繰り返し	107
		領域	141
と		の	
透明度		ノズル	
レイヤー上で維持する	57	選択する	169
レイヤーの透明度のロック	56	は	
特殊効果	257	絵具	
トラブルシューティング		ブラシを止めると濃く溜まる設定	128
ペイントする	132	配置する	
トランスポート	178	ファイル	16
ブラシバリエーションを作成する	178		
ブラシバリエーションを選択する	179		
取り消し			
設定	32		
取り込む			
イメージ	15		
グラデーション	95		



パス				スタイル	125
シェイプに追加する	293			直線	125
ブラシでなぞる	127			フリーハンド	125
パスなぞり描き機能	6			描画方法	
使用する	127			インパスト	160
パターン	99			描画領域	
外観を調節する	106			サイズを変更する	21
作成する	108			秒間フレーム数コントロール	4
使用する	105			表現設定	
選択する	106			ブラシストロークを変化させる	231
継目のないパターンを作成する	112			表現設定 (ブラシ)	231
取り込む	108			ノズルのランク設定	214
塗り潰す	107			表示する	
フラクタル	110			イメージポートフォリオ	63
ペイントする	107, 133, 135			[カラー]パレット	68
編集する	109			カラーパレット	69
マスク付き	109			テキストスタイルのカラーセット	115
ライブラリに追加する	113			ブラシセレクト	120
レイヤー上に作成する	59			ミキサーパレット	74
パフォーマンス	3			描点の種類	
パレット				選択する	183
各パレットの項目も参照				描点の種類 (ブラシ)	180
イメージポートフォリオ	63			表面処理	
カラー	68			表面テクスチャの適用	257
カラー情報	88			表面テクスチャ	
カラー範囲	86			適用する	257
カラー表現	89			表面テクスチャ効果	257
環境を設定する	34			表面テクスチャの適用効果	257
情報を表示する	52			3D ブラシストロークを使用する	259
ブラシコントロール	4			明るさを使用する	262, 264
ブラシコントロール	173			エンボス効果	264
ブラシ履歴	4			クローンソースの明る	
フレームスタック	318			さを使用する	263
レイヤー	40			照明を適用する	268, 269
パレットナイフ ツール	75			チャンネルまたはレイヤー	
番号付きのファイル	334			マスクを使用する	265
書き出す	335			テクスチャを使用する	259
読み込む	335			開く	
反射マップ				カラーセット	81
テクスチャを作成する	266			書類	13
パン ツール	75			ブラシクリエイター	175
反転する				広がり	
シェイプ	306			エアブラシの設定	138
キャンバス	4, 22			ふ	
ひ				ファイル	
ピクセルベースのレイヤー	38			回復する	25
筆圧				配置する	16
マウス用に調節する	124			番号付き	334
ビデオ	315			保存する	22, 26
「ムービー」も参照				読み込む	16
作成する	316			ファイルを回復させる	25
描画する				複合ブラシ	
カーソルを選択する	27				



保存した複合ブラシを使用する	236	ブラシ手法のサブカテゴリ	185, 188
保存する	103, 235	ブラシストローク	
ライブラリ	236	角度範囲が360度	129
複製する		ブラシストローク	
シェイプ	306	角度を調節する	196
複製設定を変更する	306	記録する	140
レイヤー	41	サイズを変更する	190, 192
不透明度		再生する	140
ブラシ設定	122	作成する	125
ブラシの不透明度の設定	189	種類	183
減らす	127	制限する	127
レイヤー	56, 61	段階的に取り消す	127
不透明度 (ブラシ)		データ	141
設定する	189	データを使用する	141
フラクタルパターン		テキストチャを作成する	261
作成する	110	取り消す	127
テキストチャに変換する	112	滑らかさ	195
ブラシ		2色	131
粗さ	122	パスやシェイプをなぞる	127
色の伸び	203, 204	保存されたブラシストローク	
絵具を溜める	128	クを選択する	141
カスタマイズする	173	保存する	141
カスタムインパストブラシ	160	ムービーで適用する	328
カスタムブラシを管理する	232	ランダム	207
クローン	246	ランダムに再生する	141
クローンとして使用する	254	ブラシセレクト	
サイズを変更する	121	表示する	120
手法のサブカテゴリ	185	ブラシを選択する	120
新規カテゴリを作成する	234	ブラシチップ	
水彩	148	エアブラシ	138
スクラッチパッドでのサイズ変更	177	ブラシチップ	190
スタイラスペン入力	123	アーティストオイル	191
設定とコントロール	179	選択する	192
設定を変更する	120	ブラシツール	75
選択する	120	ブラシトラッキング設定	30
描点の種類	180	ブラシの描点	
不透明度の変更	122	間隔を調節する	194
不透明度を設定する	189	取り込み用に作成する	234
マウス入力	123	取り込む	233
マルチユーザーサポート	173, 237	プレビュー	190
ライブラリ	236	ブラシバリエーション	
ブラシクリエータ		カテゴリ間でコピーする	233
基本情報	173	細かく設定する	179
作業画面	174	削除する	233
ストロークデザイナー	179	デフォルト設定に戻す	233
ツール	175	トランスポートで選択する	179
トランスポート	178	トランスポートでバリエーション	
開く	175	トを作成する	178
プレビューグリッドのサイズ		保存する	232
ズを変更する	175	ランダムにバリエーションを生成する	177
ランダムマイザ	177	ブラシ履歴パレット	4
ブラシコントロール		フリーハンドツール	294
ブラシクリエータとの比較	173	フリーハンドによる描画	125
ブラシコントロールパレット	4	プリスル (ブラシ)	
ブラシ手法	185	設定する	199
サブカテゴリ	185, 188		
選択する	188		



プリンタの設定	340
イメージサイズ	340
フルスクリーンモード	21
フレーム	
繰り返す	324
追加と削除	323
フレームスタックパレット	318
フレーム速度	316
プレビューグリッド	
ブラシクリエータでサイ	
ズを変更する	175
プレビューする	
イメージ	340
ブレンドする	
シェイプ	309
レイヤー	62
ブレンドの傾斜	
作成する	94
線形	94
ブレンドモード	43
フローティングオブジェクト	39, 57
移動する	58
固定する	58
作成する	58
へ	
ベアリング	
マウス用に調節する	124
ペイント	119, 129
色	130
色移りモード	230
エアブラシ	136
角度範囲が360度	129
キャンパスとレイヤー	125
記録したストロークを再生する	140
グラデーション	133, 134
ストロークを制限する	127
トラブルシューティング	132
2色使いのブラシストローク	131
2色使いのブラシストロー	
クを作成する	72
パターン	107, 133, 135
パターンの不透明度	136
複数の色	132
レイヤー	54
ペイント材料	
塗り潰す	141
ペイント材料(ブラシ)	
ソースを選択する	189
ペイントする	
クローンイメージ	246
クローンブラシの使用	246
シェイプ	307
レイヤーのブラシ手法	55
ペーパーカラー	
変更する	67
ベクタシェイプのレイヤー	38
ベジエ曲線	289
変形する	
シェイプ	303
シェイプを複製する	307
リファレンスレイヤー	59
編集する	
カラーセット	83
シェイプ	297
テキストの色	115
パターン	109
複雑なグラデーション	93
レイヤー	54
ペンツール	291
シェイプを描画する	292
ほ	
ポインタ	
十字	248
ポイント間のクローン	247
書類間	248
書類内	247
方向テキストチャ	
有効にする	104
方法	
合成	62
ほかし	
デジタル水彩	150
補充量(ブラシ)	202
設定する	203
保存する	
Adobe Photoshop ファイル	25
EPS ファイル	25
GIF ファイル	24
JPEG ファイル	23
RIF ファイル	22
TIF ファイル	25
カラーセット	81
環境設定	33
グラデーション	94
テキストスタイル	116
ファイル	22, 26
複合ブラシ	235
ブラシストローク	141
ブラシバリエーション	232
複合	103
ミキサーパッド	78
ミキサーパレットのカラーセット	76
ムービー	332
モザイク	277
レイヤー	43
連番保存	5, 26



ま	
マージする	
レイヤーとキャンバス	54
マウス	
スタイラスペンをシミュレ	
トする	123
マウス(ブラシ)	
専用の設定	211
マスク付きパターン	109
まとめる	
レイヤー	64
マルチポイント クローン	
参照ポイントを設定する	252
マルチポイント クローン機能	249
マルチユーザー サポート	4
テンプレート	16
マルチユーザーサポート	
ブラシ	173, 237
マルチユーザーのサポート	
カラーセット	80

み

ミキサーパッド	
アーティストオイルの絵の	
具を混ぜ合わせる	79
色を採取する	78
カラーセットを作成する	80
消去	78
背景を変更する	74
保存する	78
読み込む	78
[ミキサー]パレット	
カラータイルを追加する	79
ミキサーパレット	73
色を保存する	76
色を混ぜ合わせる	77
色をリセットする	77
カラーセットを変更する	76
通常のカラーセットを読み込む	76
ツール	74, 76
表示する	74

む

ムービー	315
AVIファイルとして書き出す	333
QuickTimeまたはAVI	
ファイルを開く	320
オニオンスキン	321
カラーセット	316
基本情報	319
クローン	330
合成する	328
合成用のスクリプト	328

新規作成	319
スクリプトを作成する	327
スクリプトを使用する	326
操作する	321
単一イメージとして書き出す	332
単一のフレームに効果を適用する	326
トレース	331
番号付きのファイルを読み込む	335
番号付きファイルとして書き出す	335
反復動作	323
必要なディスク領域を見積もる	317
開く	320
ファイル形式	316
フレームスタックパレット	318
フレーム速度	316
フレームを削除する	324
フレームを追加する	323
プレビューのフレー	
ム速度を設定する	317
ペイントする	326
変更する	323
保存	332
ムービーを挿入する	324
レイヤーを使用する	322
ロスコーピング	325

め

明度	
用紙テクスチャ	103
メインカラー	70
目地	
カラー	276
メモリー一時ファイルの環境設定	35

も

モザイク	271
RIFFファイルとして保存する	277
V字型の領域を塗り潰す	280
イメージのエッジを維持する	281
基本情報	271
クローン イメージから作成する	274
コマンド	277
サイズ	277
再レンダリング	282
選択パスにそって描画	283
選択範囲内に作成する	283
選択範囲を塗り潰す	283
タイル色	275
タイルに奥行きを持たせる	282
タイルの間隔	277
タイルの寸法	277
タイルの選択を解除する	275
タイルを削除する	277
タイルを選択する	274
タイルをマスクとしてレン	
ダリングする	281
始めから作成する	273
目地の色	276



レイヤーを使用する	284
モニタ	
2台使用する	35

ゆ

歪み効果	
シェイブに適用	305

よ

用紙回転ツール	19
用紙テキストチャ	99
「テキストチャ」も参照	
コントラストを調節する	103
作成する	101
選択する	100
取り込む	102
表面テキストチャに使う	259
明度を調節する	103
読み込む	
Adobe Illustratorのシェイブ	295
ファイル	16
ミキサーパッド	78
ミキサーパレットのカラーセット	76
ムービーを番号付き	
ファイルとして	335

ら

ライブラリ	
デフォルトを設定する	28
パターン	113
複合ブラシ	236
ブラシ	236
螺旋の状態	
グラデーションを変更する	92
ランダムマイザ	177
ランダム	
テキストチャ	104
ブラシストロック	207
ブラシストロックを再生する	141
ブラシバリエーションの生成	177

り

リキッドインク	
奥行きを付ける	153
しきい値を調整する	153
照明効果を追加する	155
調整する	154
表現設定	154
ブラシサイズを選択する	154
レイヤー	39, 153
リキッドインク	
インクタイプを選択する	220, 226
リキッドインク(ブラシ)	

設定する	220
リセット	
ミキサーパレットの色	77
リセットする	
拡大率	18
立体的な油絵	261
リファレンスレイヤー	39, 59
確定する	61
作成する	59
設定	60
変形する	59

れ

レイヤー	37
移動する	46, 59
イメージポートフォリオに追加する	63
インジケータを表示する	51
インパスト	157
解除する	53
階層	50
階層を変更する	50
回転する	59
隠す	49
管理する	45
基本情報	37
キャンバスにマージする	54
グループ化する	52
グループから削除する	53
グループに追加する	53
グループを結合する	53
グループを開く/閉じる	53
合成方法	43, 62
合成方法を変更する	62
固定する	54
コピー/ペーストする	41
サイズを変更する	59
削除する	44
作成する	41
シェイブ	38, 288
シェイブを変換する	288
種類	38
順序	50
水彩	147
水彩レイヤー	39
選択解除する	46
選択する	45
選択範囲	42
揃える	47
ダイナミック	39
デフォルトに変換する	40
透明度を維持する	56, 57
名前を付ける	43
配置	51
配置を確認する	51
パターンを作成する	59
パレット	40
ピクセルベース	38
備考を追加する	62



表示する	49
複製する	41
不透明度	56
不透明度を設定する	61
ブレンドする	62
フローティングオブジェクト	
を移動する	58
フローティングオブジェクト	
を固定する	58
フローティングオブジェクト	
を作成する	39, 57
ペイントする	54
ペイントするブラシ手法	55
変形する	59
編集する	54
保存する	43
まとめる	64
ムービー	322
リキッドインク	39, 153
リファレンス	39, 59
ロック解除する	48
ロックする	48
レイヤー調整ツール	41
レイヤーに名前を付ける	43
レイヤーマスク	
テキストチャを作成する	265
連結する	
シェイプセグメント	301
連続付着 (ブラシ)	195, 196
連番保存	5, 26
ろ	
ロック解除する	
レイヤー	48
ロックする	
レイヤー	48
ロトスコーピング	315, 325