

Corel®
Painter®

20
18

PAINTER 2018 の基本情報

Copyright 2017 Corel Corporation. All rights reserved.

Corel® Painter® 2018 基本情報ガイド

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 の著作権について詳しくは、ソフトウェアの [ヘルプ] - [Corel Painter について] をご覧ください。

製品の仕様、価格設定、パッケージ、テクニカルサポート、情報 (以下「仕様」) は、販売用英語版のみについてのものです。その他すべてのバージョン (他言語版を含む) の仕様は異なることがあります。

情報は、明示・默示を問わずその他一切の保証または条件 (市販可能な品質に関する保証、適正品質に関する保証、または商品性・特定用途への適合性等の保証、あるいは、法律その他の法令、取引慣行、取引過程等により発生するものを含むがこれに限らない) を伴わずに Corel 社によって「現状有姿」ベースで供給されるものとします。提供される情報の運用およびその結果に関する全リスクはお客様が引き受けるものであり、Corel 社は、お客様およびその他いかなる個人または法人に対しても、間接損害、付帯損害、特別または偶発的損害 (売上または利益の喪失、データの滅失または損傷、その他の商業的または経済的な損害を含むがこれに限らない) につき一切責任を負わないものとします。前述のような損害の可能性につき当社が連絡を受けていた場合、あるいはそのような損害が予測可能であった場合も同様とします。また、Corel は第三者によるいかなる請求についても責任を負いません。Corel の責任の合計額は、お客様が本製品の購入に際して支払った金額を超えないものとします。州または国によって偶発的損害もしくは付帯損害について債務の除外または制限が認められることがあります、その場合には、前述の限度はお客様には適用されません。

Corel、Corel Balloon のロゴ、Corel のロゴと Balloon のロゴとの組み合わせ、Painter、Cinco、CorelDRAW、Natural-Media、PaintShop、RealBristle、VideoStudio、および WordPerfect は、カナダ、米国、および/またはその他の国における Corel Corporation および/またはその子会社の商標または登録商標です。その他の製品、フォント、企業名、ロゴは、それぞれの企業の商標または登録商標です。特許:www.corel.com/patent

サンプルのアートワークは、Corel の関連企業ではないサード パーティにより作成されており、許可を得て使用されています。

205057

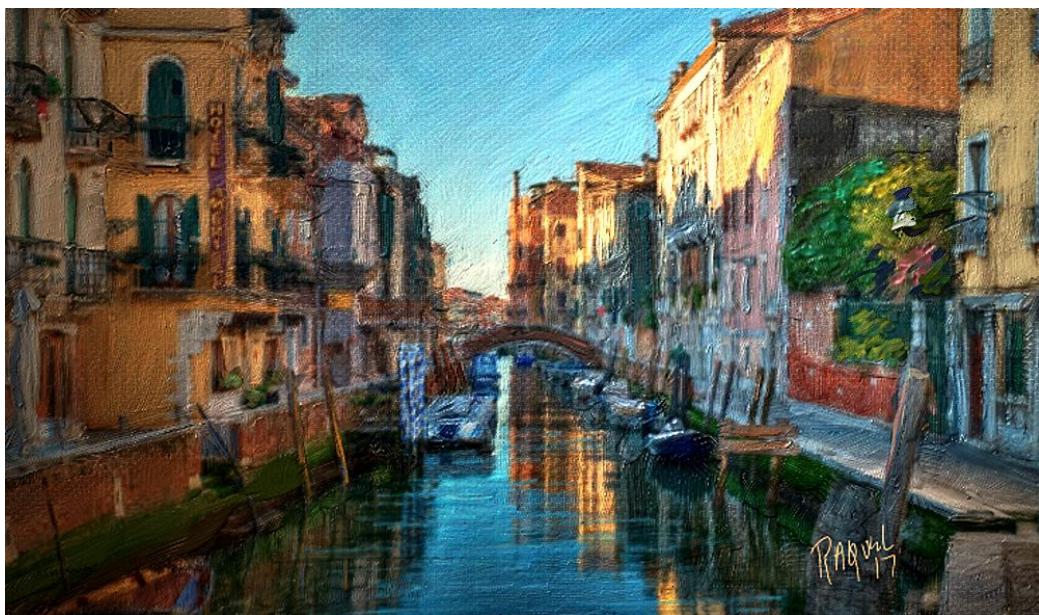
目次

Corel Painter 2018.....	3
Corel Painter 2018 の新機能.....	3
作業領域の概要.....	12
作業領域レイアウトを選択する.....	13
ブラシを選択/変更する.....	15
ツールボックスについて.....	20
パネルとパレットについて.....	24
ワークフローを選択する.....	29
その他のリソース.....	43



Corel Painter 2018

Corel® Painter® 2018 は究極のデジタル アート スタジオです。その画期的な描画ツール、リアルなブラシ、クローン作成機能、カスタマイズ可能な機能により、これまでにないエキサイティングな手法で、より創造性の高い表現が可能になります。Corel Painter の感圧ブラシを使用すると、自分の手の延長のようななめらかな動きで、驚くほどの高い質感や正確さを持ったブラシストロークが実現できます。さらに、独自の Natural-Media® ブラシを作成し、ブラシとキャンバスとの反応をカスタマイズすれば、多様な方法で芸術的なアイディアを発展させることができます。Corel Painter は従来の制作環境の限界をはるかに広げました。



Corel Painter で作成したアートワーク。(アートワーク作成者: Raquel Bigby)

Corel Painter 2018 の新機能

新機能！厚塗り

デジタル アーティストたちにあらゆるペイント プログラムの中で Corel Painter が突出している点を尋ねると、いつも 1 つの答えが返ってきます。それは、古典的なアートの手法と伝統的な技術を最先端のナチュラル メディア技術に簡単に融合させることができる

ことです。今回もこの伝統が引き継がれた Corel Painter 2018 では、驚くべき精度で厚塗りの見た目と雰囲気を模倣した厚塗り ペイントが導入されました。

厚塗りのブラシは、画材店によくある伝統的な画材をモチーフにしています。ユーザーの期待を裏切らない感覚と動作を実現できるように慎重に作られたブリスル ブラシとパレット ナイフが数多く用意されています。この新しいブラシには、本物の絵具と変わらない、顔料とボリュームを持つペイントが使われます。つまり、スタイラスの筆圧、傾き、回転を使って、塗り重ねたり、押したり、引いたり、削ったりすることができます。

こうしたバリエントは、多彩でスケーラブルなブラシ ロードを実現します。これにより、これまで以上に UI ではなく作品自体に集中できるようになります。ロードしたペイントの量と色が表示されるカーソルのおかげで、簡単なキーボード ショートカットやドラッグを使うだけで、自由自在かつ正確にブラシをロードすることができます。また、ブラシ バリエントを即座に乾かすこともできます。

本物の画材を使ったときと同じように、中にペイントの隆起があるストロークを作ることができます。しかし、隆起が盛り上がりで見える一番の要素は、やはりストロークの谷間にできる影です。このため Painter では、影の強度と環境光を調整して、ブラシストロークの奥行きを作ることができるようになりました。さらに、ブラシストロークの透明度を微調整する機能と用紙のテクスチャがペイントとどのように混ざるかをコントロールする機能のおかげで、さらに可能性が広がりました。

厚塗りのプロパティ バーにはブレンドとペイント テクニックのプリセットが用意されているため、すぐに優れた仕上がりを味わうことができます。さらに凝った仕上がりを求めるユーザーのために、コントロールを変更できる厚塗り パネルが新しく用意されました。詳しくは、製品ヘルプの「[シックペイント](#)」を参照してください。



厚塗り ブラシを使うと、ペイントにブラシとナイフの跡が目に見える形で残ります。(アートワーク作成者: Cher Pendarvis)

厚塗りでペイントするには

- 1 書類を作成するか開きます。
- 2 ツールボックスで **ブラシ ツール**  をクリックします。
- 3 ブラシセレクタバーの [ブラシセレクタ] をクリックします。
- 4 [ブラシライブラリ] パネルで、[厚塗り] ブラシカテゴリをクリックし、ブラシバリエントをクリックします。ブラシストロークの全体的な見た目 (シック、ソフト、シン、ドライ) を設定するには、プロパティバーのテクニックボタン  をクリックし、テクニックプリセットを選択します。
- 5 書類ウィンドウでペイントします。

機能強化！クローン

Painter 2018 では、人を引き付ける合成写真をより簡単に作ることができます。クローン機能が様々な面で強化されたため、フォトアーティストたちはこれまで以上のことを、これまで以下の時間で実現することができます。

Painter 2018 で新しく導入された透明度のクローンサポートにより、さらに洗練された合成写真を作ることができます。コラージュの作成時に、透明および半透明のクローンソースを使うことができるようになりました。これにより、合成ですべての要素が自然に混ざり合います。さらにより正確な透明度のクローンのために、ブラシの描点の中心から色を拾い上げる正確なクローンオプションがあります。

フォトアーティストは、テクスチャをクローンソースとして使うことができるようになりました。変形をテクスチャのクローンソースに適用できるため、サイズや形状を変更して簡単かつ直感的に合成を作ることができます。

ユーザーインターフェースは合理化されており、クローンソース間を簡単に切り替えることができます。クローンのコントロールは刷新され、作業スペースが広がりました。それでいて、よく使われる設定への簡単なアクセスは失われていません。重要なクローンコントロールは、すべてプロパティバーのフライアウトから簡単にアクセスできます。どんなクローン作業を行う場合でも、Painter 2018 がユーザーの期待を裏切ることはあります。クローン作成にトレーシングペーパーを使うか十字カーソルを使うかは、ユーザー次第です。

また、再利用したいクローンソースがある場合は、画像とともに埋め込みソースとして、またはテクスチャとしてテクスチャライブラリに保存することができます。このため、いつでも指先ひとつで呼び出すことができます。さらに、クローンソースを書類に埋め込むオプションもあります。この機能のおかげで、作業に戻ったときにソースを探す時間が節約され、また他のフォトアーティストたちとの共有がより簡単になります。詳しくは、29 ページの「フォトアート:フォトペイント」を参照してください。



画像をクリエイティブなコラージュや合成テクニックと組み合わせることで、素晴らしい作品を生み出します。(アートワーク作成者 Deborah Kolesar)

機能強化！「溶かし」と「リキッド」のブラシ テクノロジー

Painter 2018 では、「溶かし」手法 (全サブカテゴリ) または「プラグイン」手法 ([液体ブラシ] サブカテゴリ) を使うブラシがさらに万能になりました。たとえば、サージェント ブラシは Painter で最も人気のあるブラシ バリエントの 1 つです。その豊かなブラシストロークのためアーティストたちからの評価が高いサージェント ブラシですが、今回、空のレイヤーで使用して下層のレイヤーに影響を与えることなく下層の色とブレンドさせることができます。また、溶かしまたはリキッドのテクノロジーを使うバリエントを使って下層のレイヤーから色を拾い上げることもできます。さらに、ブラシ テクノロジーのこの進化により、あらゆるタイプのアーティストが素晴らしいブラシの恩恵を受けることができ、さらに可能性が広がります。詳しくは、製品ヘルプの「[一般コントロール: 手法とサブカテゴリ](#)」を参照してください。



Melissa Gallo 氏が手がけたこのペイントでは、サージェント ブラシに加えて、[アーティストオイル] カテゴリのブラシが使われています。

溶かしおよびプラグイン手法を使うブラシでペイントするには

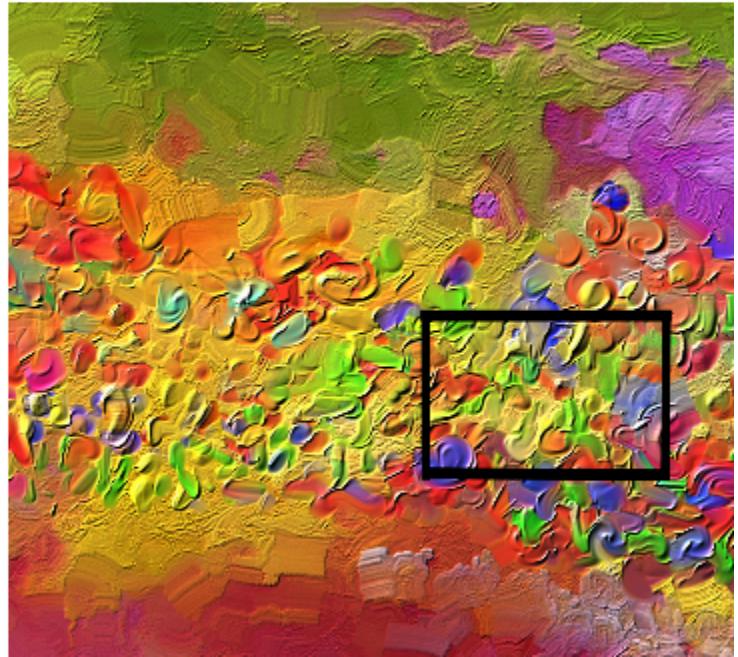
- 1 書類を作成するか開きます。
- 2 [ブラシ セレクタ] パネル ([ウィンドウ] ▶ [ブラシ セレクタ パネル]) で、溶かしまたはプラグイン手法を使うブラシ バリアントを選択します。
ヒント:溶かしおよびプラグイン手法を使うバリアントを検索するには、検索バー ([ウィンドウ] ▶ [検索]) に「サージェント」「溶かし」または「液体ブラシ」と入力します。
- 3 [レイヤー] パネル ([ウィンドウ] ▶ [レイヤー]) で、[新規レイヤー] ボタン をクリックします。[不透明度] スライダー を動かしてレイヤーの透明度を調整します。
ヒント:ペイントを押すブラシ バリアントでペイントするときに下層のレイヤーから色を拾い上げるには、[レイヤー] パネルの [下の色を拾う] ボタン をクリックします。
- 4 書類ウィンドウで、ブラシストロークを適用します。

新機能！テクスチャ合成

テクスチャペインティングには無限の可能性が秘められています。コンセプト アーティストやキャラクター デザイナーに愛用されているこの機能は、合成機能の追加によりさらに強力になりました。これにより、テクスチャまたは書類の領域をキャプチャおよび合成し、入力サンプルのあらゆる視覚要素を使ってより大きな規模で再現することができます。合成プロセス中、選択した領域のプロパティはランダム化され、選択した設定に基づいて新しいテクスチャが作成されます。その後これを使ってペイントし、あらゆるテクスチャのブラシストロークにさらに奥行きと細部を与えることができます。

合成機能により、あらゆるタイプのアーティストが唯一無二の活気に満ちたテクスチャを作ることができます。画像の一部を使うこともできるため、お気に入りのブラシストロークを新しいテクスチャの DNA として使い、無限の可能性を追求することができます。合成されたテクスチャは他のテクスチャと同じように使うことも、レイヤーにエクスポートすることもできます。

そして Painter 2018 では、テクスチャで塗りつぶすことができます。これは、合成機能を使用して作成したテクスチャの場合も、テクスチャペインティング ブラシで使用するためにインポートしたテクスチャの場合も、テクスチャ ライブラリで見つけたテクスチャの場合も同様です。詳しくは、製品ヘルプの「[テクスチャの作成](#)」を参照してください。



Corel Painter では、構造コンテンツを考慮して小さなサンプル（左）から大きなテクスチャ（右）が生成されます。（アートワーク作成者 Henk Dawson）

テクスチャ合成を使ってテクスチャを作成するには

- 1 書類を開くか作成します。
- 2 [テクスチャ合成] パネル ([ウィンドウ] ▶ [メディアコントロールパネル] ▶ [テクスチャ合成]) で、以下の表の作業を実行することでソース画像を選択します。

画像の合成元

テクスチャ

作業手順

[ソース] リスト ボックスから [テクスチャ] を選択し、テクスチャ セレクタをクリックし、テクスチャをクリックします。

アクティブな書類のコンテンツ

[ソース] リスト ボックスから [ドキュメント] を選択します。

- 3 ツールボックスから **長方形選択ツール** [] を選択します。

- 4 書類ウィンドウで、ドラッグして新しい画像を合成するために使用される採取領域を定義します。

ご注意: 4 x 4 ピクセル以上の範囲を選択してください。

- 5 タイル サイズを調整するには [辺の長さ] スライダを動かします。

- 6 以下の表を参考にして操作を行います。

合成画像の送信先

新しいレイヤー

作業手順

[新規レイヤ] オプションをオンにします。

アクティブなテクスチャ ライブラリ

[テクスチャ ライブラリ] オプションをオンにします。

- 7 [幅] ボックスおよび [高さ] ボックスに値を入力して、生成される画像のサイズを指定します。

- 8 [開始] ボタン ➤ をクリックします。

ヒント:いつでも合成を停止するには、[停止] ボタン  をクリックします。

新機能！2.5D の立体感のあるテクスチャ ブラシ

驚くべきリアル感を生み出す能力のためコンセプト アーティストやキャラクター デザイナーから高い評価を受けているテクスチャ ペインティングが、Painter 2018 でさらなる進化を遂げました。新しい 2.5D の立体感のあるテクスチャ ブラシによるストロークは、キャンバスから飛び出さんばかりの感覚をもたらします。本物らしい爬虫類のキャラクターを作りたい場合は、キャンバスから飛び出てくるような立体感のあるエキゾチックなうろこを描くことができます。また、より実物に近い肌を作りたい場合は、2.5D テクスチャ ブラシを使って毛穴を描き、指向性光源や奥行き感を調整することでさらにリアルなものにすることができます。詳しくは、製品ヘルプの「[テクスチャ ブラシへの奥行きの追加](#)」を参照してください。



インパストの [奥行き] の描画方法 (左) とインパストの [色と奥行き] の描画方法 (右) を使用したテクスチャ ブラシの例

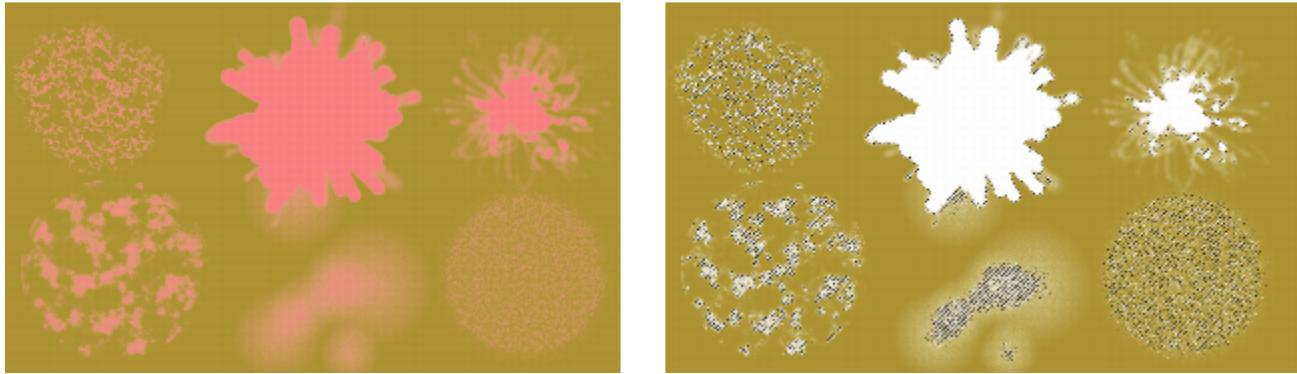
奥行きをテクスチャ ブラシに追加するには

- 1 ツールボックスで **ブラシ ツール**  をクリックします。
- 2 [ブラシ セレクタ] パネル ([ウィンドウ] ▶ [ブラシ セレクタ パネル]) で、テクスチャ ブラシ カテゴリをクリックし、ブラシ パレントをクリックします。
- 3 [インパスト] パネル ([ウィンドウ] ▶ [ブラシコントロールパネル] ▶ [インパスト]) で、[描画方法] リスト ボックスから以下のいずれかの描画方法を選択します。
 - **色と奥行き**
 - **奥行き**
- 4 [奥行きの描画方法] リスト ボックスから、[テクスチャの光度] を選択してテクスチャの光度を使って見た目の深さをコントロールします。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。
見た目の深さを調整するには、[キャンバス] ▶ [キャンバス面の照明] をクリックし、[見た目の深さ] 領域のスライダを調整します。
環境光および指向性光源を調整するには、それぞれ [環境光] および [指向性光源コントロール] 領域のコントロールで調整します。

新機能！選択ブラシ ツールと選択ブラシ

デジタル アートのワークフローにおいて選択は欠かせない要素です。このため Corel Painter 2018 では、画像の領域を分離させる必要があるときの選択肢を増やしました。ブラシストロークを適用するときと同じくらい簡単かつ正確に選択を作成することができれば、どれほどの時間が節約されるでしょう？新しい選択ブラシ ツールがその答えです。ストロークを適用すると色のオーバーレイ

が表示され、選択された領域と保護された領域を簡単に見分けることができます。オーバーレイは作業中の書類に合うように微調整できます。複雑な形状や画像領域の作業時の選択作成に特化して設計された新しいバリエントが揃う、新しい選択ブラシ カテゴリが用意されています。また、スタンプ ベースのブラシ バリエントを選択ツールに変えるオプションもあり、さらに柔軟性が向上しています。さらに、ブラシはペイントのために使っている場合と同じように微調整することが可能で、再利用できるようにカスタム選択バリエントとして保存できます。そしてアーティストたちの意見に応え、Painter 2018 には様々な選択の改善が盛り込まれています。詳しくは、製品ヘルプの「ペイントによる領域の選択」を参照してください。



選択手法を使うブラシで作成された選択の例 (右)。ペイント中に表示される色のオーバーレイ (左) が、選択された領域と保護された領域を見分けるのに役立ちます。

ペイントでフリーハンドの選択領域を作成するには

1 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
[選択ブラシ] ツールで領域を選択します	ツールボックスで [選択ブラシ] ツール  をクリックします。
選択ブラシで領域を選択します	ブラシ セレクタ バーの [ブラシ セレクタ] をクリックします。[ブラシライブラリ] パネルで、ブラシ カテゴリをクリックし、[選択] 手法を使うブラシ バリエントを選択します。

2 書類でペイントして必要な領域を選択します。

新機能！ナチュラル メディア ブラシ ライブラリ

新しいナチュラル メディア ブラシ ライブラリを使うと、トランディショナル アートを簡単にデジタル アートに変換することができます。鉛筆やパステルから油彩やアクリルまで、従来のメディアを模倣したブラシに素早く便利にアクセスできます。本物の画材を使ったことがあれば、ナチュラル メディア ブラシ ライブラリのメディアがそれらと遜色がないことがわかるでしょう。今回のリリースで新登場したブラシを確認したい場合は、検索ウィンドウ ([ウィンドウ] ▶ [検索]) に「2018」と入力すれば一覧が表示されます。詳しくは、製品ヘルプの「ナチュラル メディア ブラシ ライブラリのブラシ カテゴリについて」を参照してください。



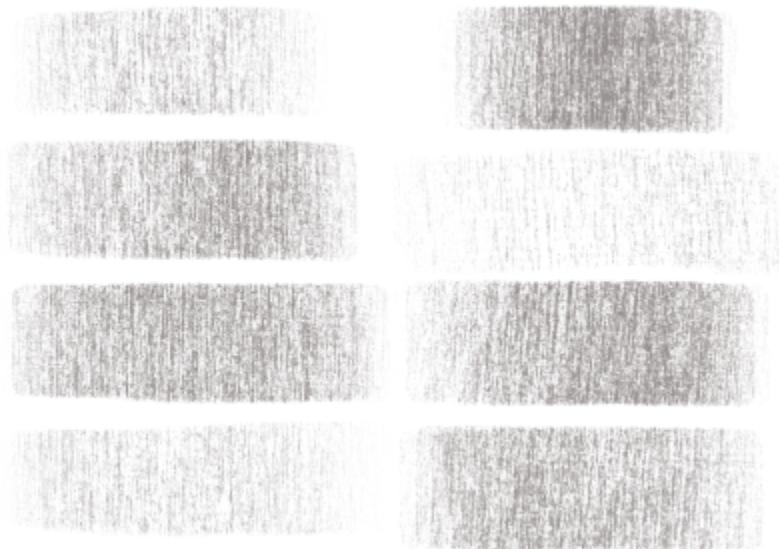
[ペイント - 水彩画] カテゴリのブラシ バリエントで作成したブラシストローク例

ナチュラル メディア ブラシ ライブラリにアクセスするには

- ・ [ブラシ セレクタ] パネル ([ウィンドウ] ▶ [ブラシ セレクタ パネル]) で、[ブラシライブラリ] リスト ボックスから [ナチュラル メディアブラシ] を選択します。

新機能！ランダムな粒子感の回転

Painter 2018 ではユーザーのリクエストに応えたものがあります。それはランダムな粒子感の回転です。この新機能は、ストロークごとに用紙の粒子感を少しずつ回転させることで、より自然でオーガニックな仕上がりにするものです。詳しくは、製品ヘルプの「テクスチャ コントロール」を参照してください。



好きな粒子感のブラシを選択し、[ランダムな粒子感の回転] を有効にします。
すると、Corel Painter がストロークごとに少しずつ粒子感を回転させます。

ブラシストローク内の粒子感の回転方向を変更するには

- 好きな粒子感のブラシを選択します。
- [粒子感] パネル ([ウィンドウ] ▶ [ブラシコントロールパネル] ▶ [粒子感]) で、[ランダムな粒子感の回転] チェック ボックスをオンにします。

作業領域の概要

作業領域は、メニュー、セレクタ、パネル、およびインタラクティブ パレットに分類されています。



丸で囲まれた番号は、以下の表の番号に対応します。この表では、アプリケーションのウィンドウのメイン コンポーネントについて説明します。(Simon Haiduk 氏によるアートワーク)

コンポーネント

1. メニュー バー

内容

プルダウン メニュー オプションを使用して、ツールと機能にアクセスできます。

コンポーネント

2. ブラシ セレクタ

内容

[ブラシライブラリ] パネルを開き、ブラシ カテゴリとバリアントを選択できます。ブラシ ライブラリを開いて管理することも可能です。

3. プロパティ バー

アクティブなツールやオブジェクトに関連するコマンドが表示されます。たとえば、塗潰しツールがアクティブであれば、選択した領域を塗り潰すための各種コマンドがプロパティ バー上に示されます。

4. 拡張プロパティ バー

アクティブなツールやブラシに関連するコマンドが表示され、詳細設定にアクセスできます。たとえば、テクスチャ ペインティング テクノロジを使用するブラシを選択すると、詳細なテクスチャ ブラシ設定にアクセスできます。

5. パレット引き出し

パレットはパレット引き出しに変換できます。そのため、パレットを素早くたたんで画面スペースを節約できます。

6. [カラー] パネル

Corel Painter で描画するイメージのメインカラーとサブカラーを選択できます。

7. フライアウト

選択したブラシ カテゴリとバリアントによっては、プロパティ バーにフライアウトが表示され、さまざまなパネルの基本的なブラシ設定に素早くアクセスできます

8. [レイヤー] パネル

レイヤーの階層を管理し、レイヤーの作成、選択、表示、固定、削除、名前の指定、グループ化を行うためのコントロールがあります。

9. ヒント

ブラシの使用方法についての有益なヒントを提供します。

10. ツールボックス

イメージを作成、塗潰し、および変更するツールにアクセスできます。

11. キャンバス

キャンバスとは、書類ウィンドウ内にある長方形の作業領域です。このサイズにより、作成されるイメージのサイズが決定します。キャンバスはイメージ背景としても機能し、レイヤーとは違って、常にロックされています。

作業領域レイアウトを選択する

作業領域レイアウト（「パレット配置」とも呼ばれます）は、パレットやパネルなどの作業領域の要素を特定のワークフローに応じて表示、非表示、および位置付けするものです。Corel Painter 2018 では、以下の作業領域レイアウトが提供されます。

作業領域レイアウト

Painter の新規ユーザー向け

内容

最も基本的なコントロールが [ヒント] パネルとともに表示され、Corel Painter をすぐに使い始めることができるようになります。

作業領域レイアウト

クラシック

内容

使い慣れた環境のままシームレスに移行したいと考える、以前のバージョンの Corel Painter のユーザーに最適です

デフォルト

ほとんどのコンピュータで最適に動作するデフォルトの作業領域レイアウトです。詳しくは、[12 ページの「作業領域の概要」](#) を参照してください。

シンプル

ツールボックス、メニュー バー、拡張プロパティ バーを含む最小限のユーザー インターフェイスを表示します

コンセプト アート

グラデーション、テクスチャ ペインティング コントロール、グレーズ ブラシに素早くアクセスできます。画面スペースを節約するために、ブラシとメディア パレットはパレット引き出しにわかりやすく分類されています。

イラスト

[参照イメージ] パネル、テクスチャ、グラデーション、グレーズ ブラシを表示します

ファイン アート

従来のメディア ブラシと合成ツールに素早くアクセスできます

フォト アート

写真アーティストにより一般的に使用されるパレットが表示され、フォト、テクスチャ、ペイントのクローンを作成するためには最適な設定が提供されます。

マンガアート

ブラシ、用紙、グラデーション、ブラシの不透明度、グレーズ コントロールに素早くアクセスできます

クイック切り替え機能を使用すると、2 つの作業領域レイアウトを選択し、現在のタスクまたはデバイスの表示モードに応じて、それらを素早く切り替えることができます。この機能は、特にマルチモードまたはデュアルモードのデバイスを使用する場合に役立ちます。たとえば、デフォルトをレイアウト 1 として、シンプルをレイアウト 2 として選択すると、表示パネルをノートブック モードからタブレット モードに切り替えたときに、シンプル作業領域レイアウトが自動的に表示され、すっきりとした最小限のユーザー インターフェースを使用して作業できます。

作業領域レイアウトを選択するには

- [ウィンドウ] ▶ [レイアウト] を選択し、レイアウトを選択します。



Welcome スクリーンからレイアウトを選択することもできます。この場合は、[設定] をクリックしてレイアウトを選択します。

作業領域レイアウトを切り替えるには

- 1 [ウィンドウ] ▶ [レイアウト] ▶ [クイック切り替え] ▶ [レイアウト 1] をクリックし、レイアウトを選択します。
- 2 [ウィンドウ] ▶ [レイアウト] ▶ [クイック切り替え] ▶ [レイアウト 2] をクリックし、レイアウトを選択します。
- 3 レイアウト 1 とレイアウト 2 を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行います。
 - デュアルモードまたはマルチモードのデバイスの表示パネルの位置を変更します (たとえば、ノートブック モードからタブレット モードに変更するなど)。
 - [ウィンドウ] ▶ [レイアウト] ▶ [クイック切り替え] ▶ [レイアウトの切り替え] をクリックします。

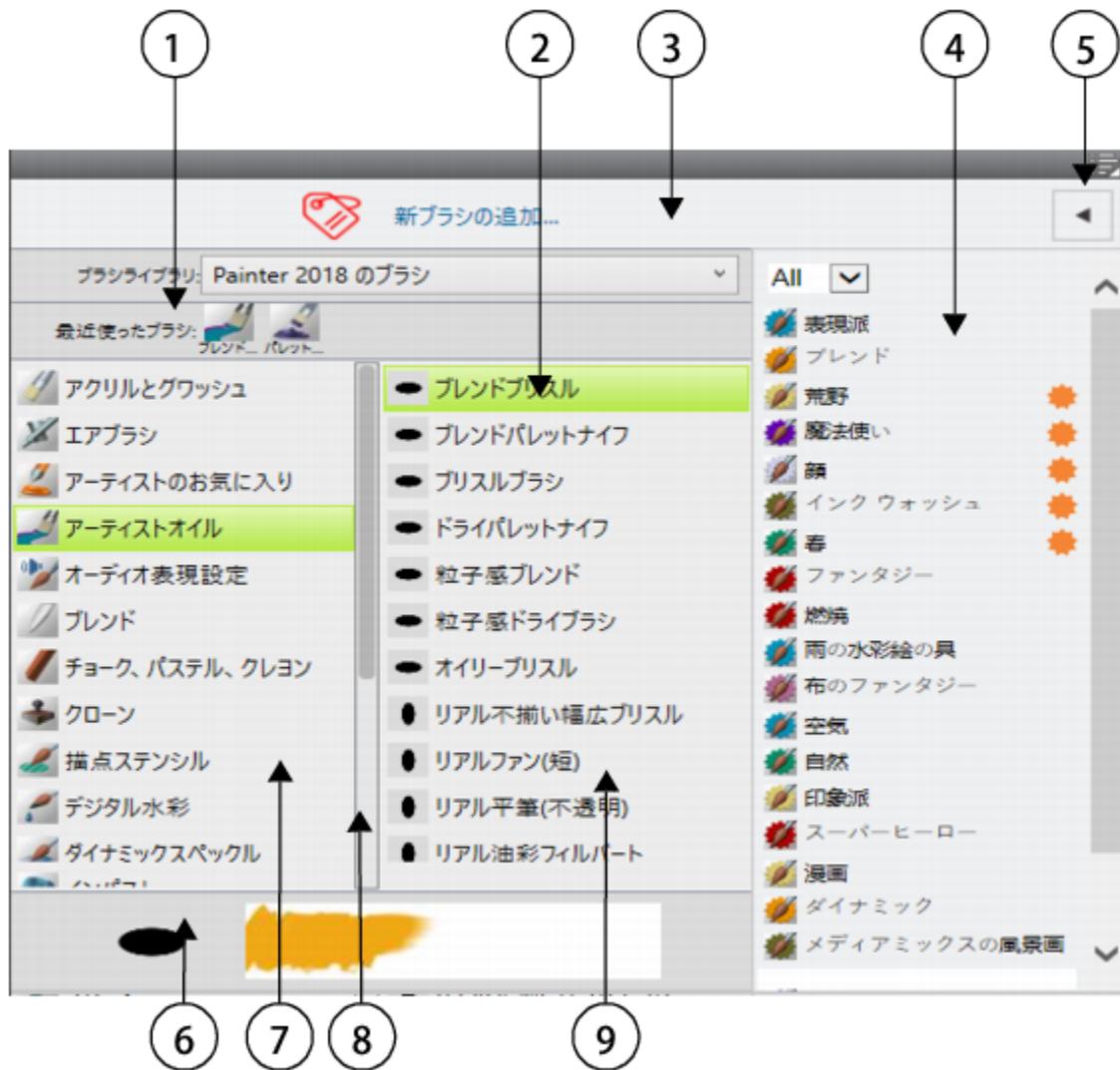


デフォルトの作業領域レイアウトやユーザーが作成したカスタム作業領域レイアウト間での切り替えも可能です。カスタム作業領域レイアウトを作成および保存する方法について詳しくは、「[パネルとパレットを再配置する](#)」を参照してください。

ブラシを選択/変更する

Corel Painter 2018 にはブラシ バリアントと呼ばれる、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 バリアントは、「エアブラシ」、「アーティストオイル」、「カリグラフィ」、「ペンと鉛筆」、「水彩」といった多数のカテゴリに分類して登録されています。一部のブラシ カテゴリは現実の画材に近くなるよう設定してありますので、名前から大体どのような描き味のブラシか予想がつけられます。ただしカテゴリによっては対応する現実の画材が存在せず、これまでにない斬新な表現力をデジタルアーティストに提供するブラシも存在しています（画期的な粒子ブラシなど）。

ブラシ セレクタでは、ブラシ ライブラリを選択したり、ブラシ カテゴリからブラシを選択したり、お使いのクリエイティブなブラシ セットを補完する追加のブラシ パックを参照したりできます。また、最近使用したブラシを表示し、さまざまな方法でブラシを整理して表示することもできます。たとえば、最近使用したブラシを非表示にして画面スペースを節約したり、ブラシ カテゴリとバリエントを非表示にしてよく使用するブラシを見つけやすくすることができます。



丸で囲まれた番号は、以下の表の番号に対応します。この表では、
ブラシ セレクタのメイン コンポーネントについて説明します。

コンポーネント

1. ブラシ ライブラリ セレクタ
2. 最近使ったブラシ
3. [ブラシ パック プロモーション] バー
4. [ブラシ パック プロモーション] リスト
5. [ブラシライブラリ] オプション ボタン

内容

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. ブラシ ライブラリ セレクタ | ブラシ ライブラリを選択できます。 |
| 2. 最近使ったブラシ | 最近使用したブラシが表示されます。リストに表示されるのは、現在選択しているブラシ ライブラリのブラシだけです。別のブラシ ライブラリに切り替えると、最近使ったブラシのリストがクリアされます。 |
| 3. [ブラシ パック プロモーション] バー | ブラシ パック セレクタにアクセスしてブラシ パックを購入できます。 |
| 4. [ブラシ パック プロモーション] リスト | 利用可能なブラシ パックを参照できます。 |
| 5. [ブラシライブラリ] オプション ボタン | さまざまな方法でブラシを整理して表示するのに役立つコマンドにアクセスできます。 |

コンポーネント

6. 描点とストローク プレビュー ウィンドウ

7. ブラシ カテゴリ

8. [ブラシライブラリ] パネル

9. ブラシバリアント

内容

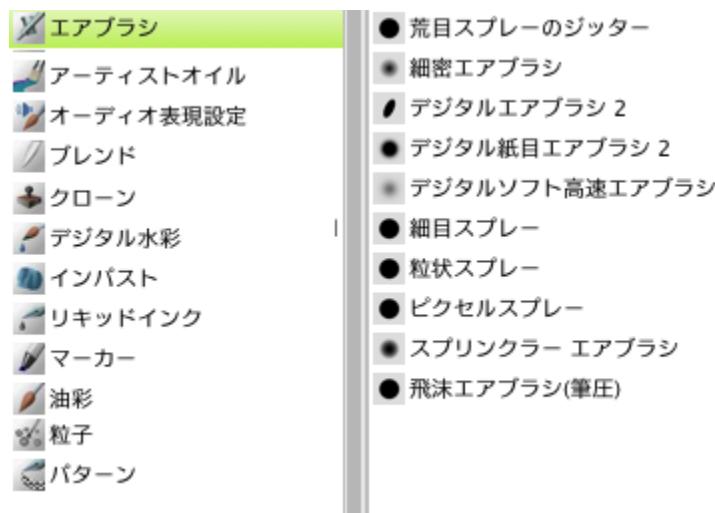
ブラシストロークをプレビューできます。

ブラシライブラリ内のすべてのカテゴリを参照できます。ブラシカテゴリは、同系のブラシとメディアをグループ化したものです。

現在選択しているライブラリのブラシカテゴリとバリエントを参照できます。

カテゴリ内のブラシバリエントを参照できます。ブラシバリエントとは、1つのブラシカテゴリに含まれている特定のブラシとブラシ設定のことです。

[ブラシライブラリ] パネルでは、ブラシはカテゴリに分類されており、各カテゴリ内にブラシバリエントが存在しています。ブラシカテゴリは、同系のブラシとメディアをグループ化したものです。ブラシバリエントとは、ブラシカテゴリに含まれている個々のブラシを指します。



[ブラシライブラリ] パネルでは、ブラシカテゴリ (左) とバリエント (右) を一覧できます。

ブラシセレクタの表示/非表示を切り替えるには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

表示/非表示を切り替えるには

ブラシセレクタ

操作内容

[ウィンドウ] ▶ [ブラシセレクタ] を選択します。

[ブラシセレクタ] パネル

[ウィンドウ] ▶ [ブラシセレクタ パネル] を選択します。

ブラシカテゴリおよびバリエントを選択するには

1 ツールボックスで ブラシ ツール  をクリックします。

2 ブラシセレクタバーの [ブラシセレクタ] をクリックします。

3 [ブラシライブラリ] パネルで、ブラシカテゴリをクリックし、ブラシバリエントをクリックします。

ブラシを検索する

現在選択しているブラシ ライブラリのコンテンツを素早く検索して、具体的な指定に一致するブラシを見つけられます。検索を実行するには、1 つのブラシ属性、またはブラシ属性の組み合わせを入力します。たとえば、「鉛筆 リアル」という検索語句を入力すると、「リアル鉛筆」ブラシ バリアントのすべてのリストが生成されます。

ブラシ バリアントを検索するには

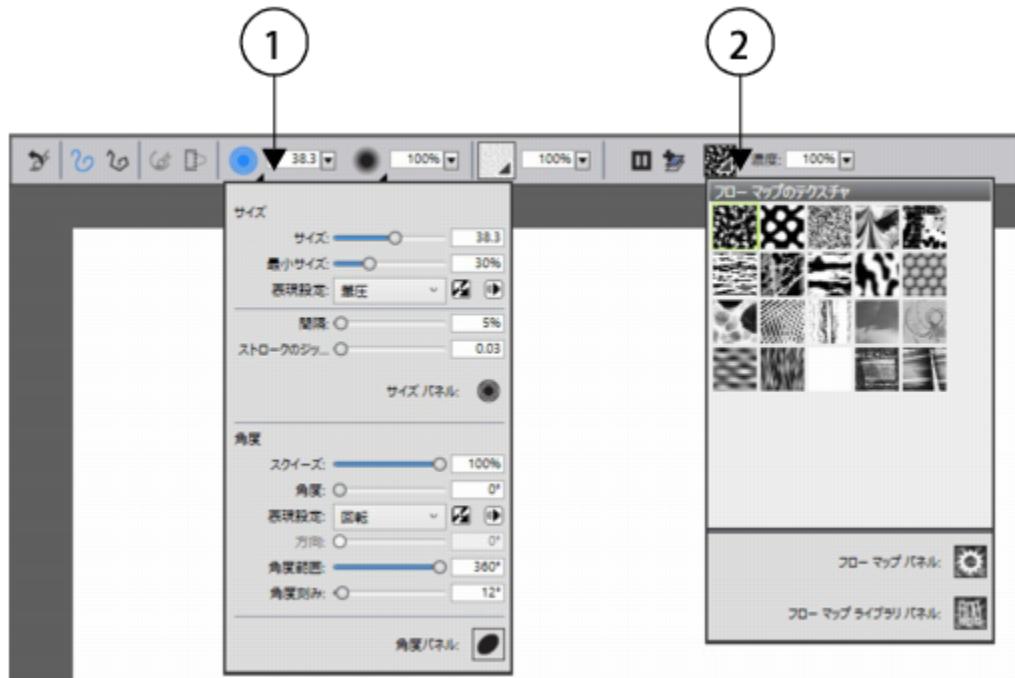
- 1 検索バーの [検索] テキスト ボックスに、1 つのブラシ属性、またはブラシ属性の組み合わせを入力します。検索バーはプロパティ バーの右側、書類ウィンドウの右上隅にあります。
- 2 リスト内のブラシ バリアントの上にマウスを置くと、ブラシストロークのプレビューが表示されます。
- 3 リストからブラシ バリアントを選択します。



[検索] テキスト ボックスに「**2018**」と入力すると、Corel Painter 2018 に新たに追加されたブラシを検索できます。

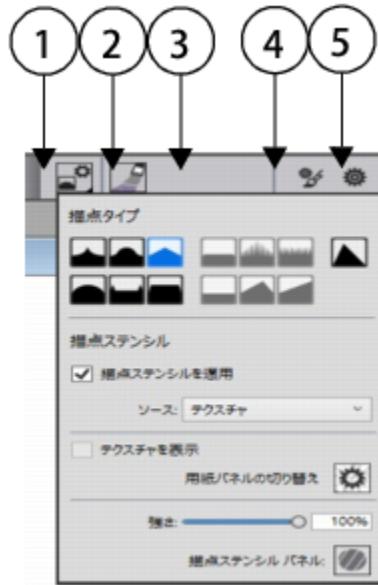
ブラシを変更する

ブラシ ツールを選択している場合、プロパティ バー上でブラシ バリアントを素早く変更できます。一部の基本的な属性 (サイズや不透明度など) はすべてのブラシに共通していますが、その他の属性は選択したブラシ カテゴリに固有です。



リアル水彩ブラシ バリアントのプロパティ バー。(1) サイズ フライアウト、2) フローマップ フライアウト

デフォルトのブラシ バリアントのその他のブラシ コントロールには、拡張プロパティ バーから素早くアクセスできます。



リアル水彩ブラシ バリアントの拡張プロパティ バー。(1) [描点オプション] フライ アウト、(2) [ブリスル] パネル切り替えボタン、(3) [リアル水彩] パネル切り替え ボタン、(4) [詳細ブラシ コントロール] ボタン、(5) [一般] パネル切り替えボタン

基本的なブラシ属性を設定するには

- 1 ツールボックスで **ブラシ ツール**  をクリックします。
- 2 ブラシ セレクタ バーの [ブラシ セレクタ] をクリックします。
- 3 [ブラシ ライブライ] パネルで、ブラシ カテゴリをクリックし、ブラシ バリアントをクリックします。
- 4 プロパティ バーで以下のいずれかの操作を行います。
 - ・ブラシ サイズを設定するには、[サイズ] スライダ  を動かすか、[サイズ] ボックスに値を入力します。
 - ・ブラシストロークの不透明度を設定するには、[不透明度] スライダ  を動かすか、[不透明度] ボックスにパーセント値を入力します。

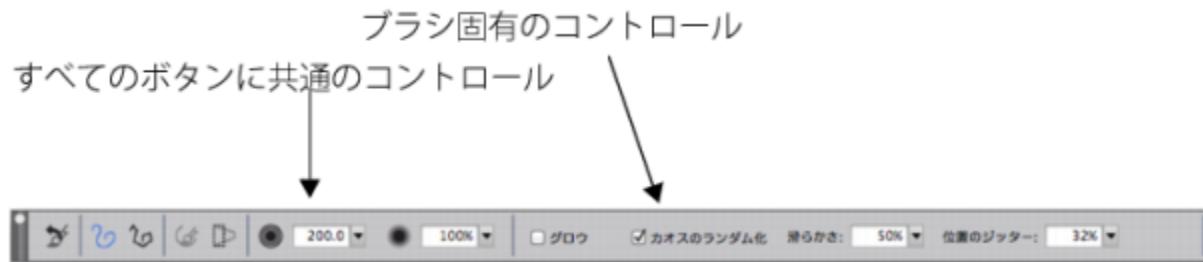


右の角カッコ (]) キーを押してブラシのサイズを大きくしたり、左の角カッコ ([]) キーを押してブラシのサイズを小さくしたりすることもできます。

ブラシ ツールがアクティブになっている場合は、数字キーで不透明度を設定できます。各数字キーはそれぞれ、固定のパー センテージに対応しています。たとえば、1 キーは 10%、5 キーは 50%、0 キーは 100% の不透明度を指定できます。

ブラシ固有の設定にアクセスするには

- 1 ブラシ ツール  を選択している状態では、アクティブなブラシ バリアントに固有の設定が [不透明度] スライダ  の右側に表示されています。



2 その他のパネルやパレットにアクセスするには、[ウィンドウ] ▶ [拡張プロパティバー] を選択します。

ブラシ カテゴリについて

Corel Painter 2018 には多数のブラシ カテゴリが用意されており、各カテゴリ内には多数のプリセット ブラシ バリアントが存在しています。ブラシ カテゴリの一覧については、製品ヘルプの「[ブラシ カテゴリについて](#)」を参照してください。

カスタム ブラシを作成する

Corel Painter の充実したブラシ ライブラリに用意されているブラシ バリアントをそのまま選択する以外に、[一般] ブラシ コントロール パネル内でブラシ バリアントを変更することも可能です。コントロール パネルでは以下の項目を設定できます。

- ・ [描点の種類] - メディアをキャンバスにどのように適用するかを設定します。
- ・ [ストロークの種類] - ブラシストロークをメディアにどのように適用するかを設定します。
- ・ [手法] および [サブカテゴリ] - 手法は、あらゆるブラシ バリアントの動作を最も基本的なレベルで決定付ける設定です。手法とそのサブカテゴリは、ストロークの外観の属性を表します。
- ・ [ソース] - ブラシ バリアントが使用するペイント材料の種類を指定します。

[一般] ブラシ コントロール パネルの使用方法について詳しくは、製品ヘルプの「[一般コントロール](#)」を参照してください。

[一般] ブラシ コントロールパネルを表示するには

- ・ [ウィンドウ] ▶ [ブラシコントロールパネル] ▶ [一般] を選択します。

ツールボックスについて

ツールボックス内のツールは、ペイント、線やシェイプの作成、シェイプの塗潰し、書類の表示と操作、選択範囲の指定などに使用できます。ツールボックスの下には、カラー セレクタがあり、さらにその下には、テクスチャ、グラデーション、パターン、複合ブラシ、ノズルを選択できる 6 つのコンテンツ セレクタがあります。

以下の表で、Corel Painter ツールボックスのツールを説明します。

ツール	内容
カラー ツール	<p> ブラシ ツールを使用すると、キャンバスまたはレイヤー上にペイントまたは描画できます。ブラシ カテゴリには、鉛筆、ペン、チョーク、エアブラシ、油彩、水彩などがあります。ブラシ ツールを選択すると、[ブラシライブラリ] パネルが表示され、そこから特定のブラシを選択できます。詳しくは、「ブラシを選択、管理、および作成する」を参照してください。</p>
 スポイト ツール	<p>スポット ツール使用すると、既存のイメージから色を採取できます。プロパティバーには色の値が示されます。スポット ツールで色を選択すると、[カラー] パネル内にその色が選択色とし</p>

ツール



内容

て示されます。詳しくは、「[イメージから色を採取する](#)」を参照してください。



塗潰しツールを使用すると、色、グラデーション、パターン、テキスタイル、クローンなどのメディアで領域を塗り潰せます。プロパティバーには、塗り潰し可能な領域と使用可能なメディアのオプションが表示されます。詳しくは、「[塗潰しを使用する](#)」を参照してください。



インタラクティブ グラデーション ツールでは、キャンバス、選択範囲、レイヤー、チャンネルなどの領域を塗り潰し、グラデーションをイメージに適用することができます。詳しくは、「[グラデーションを適用する](#)」を参照してください。

消しゴム ツールを使用すると、不要な領域をイメージから消去できます。詳しくは、「[イメージ領域を消去する](#)」を参照してください。

選択範囲ツール



レイヤー調整ツールは、レイヤーを選択、移動、編集するときに使用します。詳しくは、「[\[レイヤー\] パネルを表示する](#)」を参照してください。



変形ツールを使用すると、さまざまな変形モードを使用して、選択したイメージ領域を変形できます。詳しくは、「[変形用に選択範囲を準備する](#)」を参照してください。



長方形選択ツールを使用すると、長方形の枠でイメージを選択できます。詳しくは、「[選択範囲の基本](#)」を参照してください。



楕円形選択ツールを使用すると、楕円形の枠でイメージを選択できます。詳しくは、「[選択範囲の基本](#)」を参照してください。



フリーハンドで選択範囲を指定できます。詳しくは、「[選択範囲の基本](#)」を参照してください。



多角形選択ツールを使用すると、イメージ上のさまざまなポイントをクリックして直線セグメントで囲むことにより、領域を選択できます。詳しくは、「[パスベースの選択範囲を作成する](#)」を参照してください。



マジックwand ツールを使用すると、イメージをクリックまたはドラッグすることで、類似した色の領域をまとめて選択できます。詳しくは、「[ピクセルベースの選択範囲を作成する](#)」を参照してください。



[選択ブラシ] ツールを使うと、ペイントでフリーハンド選択を作成できます。

ツール



内容

選択範囲調整ツールを使用すると、**長方形選択**、**楕円形選択**、および**なげなわ**ツールで作成した選択範囲やシェイプから変換した選択範囲を選択、移動、調節できます。詳しくは、「[変形用に選択範囲を準備する](#)」を参照してください。



クロップ ツールを使用すると、不要なエッジをイメージから削除できます。詳しくは、「[イメージをクロップする](#)」を参照してください。

整形ツール



ペン ツールを使用すると、直線と曲線のシェイプ パスを作成できます。詳しくは、「[直線および曲線の描画](#)」を参照してください。



フリーハンド ツールを使用すると、フリーハンド曲線を描くことでシェイプ パスを作成できます。詳しくは、「[カーブを調整する](#)」を参照してください。



長方形シェイプ ツールを使用すると、長方形と正方形を作成できます。詳しくは、「[シェイプを描画する](#)」を参照してください。



楕円形シェイプ ツールを使用すると、円形と楕円形を作成できます。詳しくは、「[シェイプを描画する](#)」を参照してください。



テキスト ツールを使用すると、テキスト シェイプを作成できます。[テキスト] パネルを使って、フォント、文字のサイズ、およびトラッキングを設定します。詳しくは、「[テキストを追加する](#)」を参照してください。



シェイプ選択ツールを使用すると、**ベジェ** 曲線を編集できます。このツールを使用して、アンカー ポイントの選択や移動、コントロール ハンドルの調節を行うことができます。詳しくは、「[シェイプを選択する](#)」を参照してください。



開いているセグメントまたは閉じているセグメントを切断できます。セグメントが閉じている場合は、線またはポイントをクリックすると、シェイプ パスが開いた状態になります。詳しくは、「[シェイプ セグメントを切断/連結する](#)」を参照してください。



ポイント追加ツールを使用すると、シェイプ パス上に新しいアンカー ポイントを追加できます。詳しくは、「[アンカー ポイントを追加/削除/移動する](#)」を参照してください。



ポイント削除ツールを使用すると、シェイプ パス上のアンカー ポイントを削除できます。詳しくは、「[アンカー ポイントを追加/削除/移動する](#)」を参照してください。

ツール



内容

ポイント変換ツールを使用すると、スムーズ アンカー ポイントからコーナー アンカー ポイントへの変換、またはその逆の変換を実行できます。詳しくは、「[カーブを調整する](#)」を参照してください。

フォト ツール



前回使用した [クローン] ブラシ バリエントに素早くアクセスできます。詳しくは、「[クローンでペイントする](#)」を参照してください。



スタンプ ツールを使用すると、[ストレートクローン] ブラシ バリエントに素早くアクセスし、1 つのイメージ内または複数のイメージにわたって領域をサンプリングできます。詳しくは、「[オフセットのサンプリングを実行する](#)」を参照してください。



覆い焼きツールを使用すると、イメージのハイライト、中間色、影の部分を明るくできます。詳しくは、「[覆い焼きと焼き込み](#)」を参照してください。



焼き込みツールを使用すると、イメージのハイライト、中間色、影の部分を暗くできます。詳しくは、「[覆い焼きと焼き込み](#)」を参照してください。

対称ツール



ミラー ペインティング モードでは、完全な対称ペインティングを作成できます。詳しくは、「[ミラー ペインティング モードを使用する](#)」を参照してください。



万華鏡ツールを使用すると、基本的なストロークを、カラフルで対称的な、万華鏡のようなイメージに変換できます。詳しくは、「[万華鏡ペインティング モードを使用する](#)」を参照してください。

合成ツール



黄金分割ツールを使用すると、伝統的な構図技法に基づくガイドを使用して構図を決定できます。詳しくは、「[黄金分割ツールを使用する](#)」を参照してください。



レイアウト グリッド ツールを使用すると、キャンバスを分割して、構図の決定に役立てることができます。たとえばキャンバスを縦横それぞれに 3 等分して、構図の 3 分割法を適用することができます。詳しくは、「[レイアウト グリッドを使用する](#)」を参照してください。



遠近ガイド ツールを使用すると、1 点透視、2 点透視、または 3 点透視のガイドを表示できます。詳しくは、「[遠近ガイドを使用する](#)」を参照してください。

ツール

ナビゲーション ツール



内容

[手のひら](#)ツールを使用すると、イメージを素早くスクロールできます。詳しくは、「[イメージを移動する](#)」を参照してください。



拡大ツールは、細かい作業を行うときにイメージの一部を拡大表示したり、イメージ全体を見るために縮小したりするときに使用します。詳しくは、「[イメージを拡大する](#)」を参照してください。



用紙回転ツールを使用すると、描きやすい角度になるように、イメージを回転できます。詳しくは、「[イメージとキャンバスを回転する](#)」を参照してください。

セレクタ



カラー セレクタを使用すると、メインカラーとサブカラーを選択できます。前面のタイルにはメインカラー、背面のタイルにはサブカラーが表示されます。詳しくは、「[\[カラー\] パネルから色を選択する](#)」を参照してください。



テクスチャ セレクタを使用すると、**[テクスチャ]** パネルが開きます。**[テクスチャ]** パネルでは、キャンバスの表面のテクスチャを選択して変更し、ストロークを適用するときによりリアルな結果を得ることができます。詳しくは、「[用紙テクスチャと凹凸を使用する](#)」を参照してください。



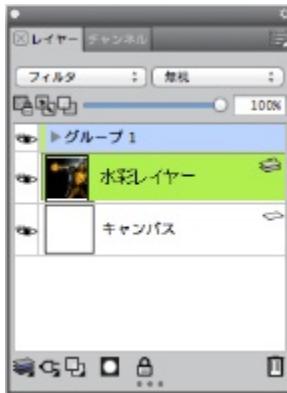
表示セレクタを使用すると、書類ビューと表示モードを切り替えられます。詳しくは、「[書類ビューを切り替える](#)」を参照してください。



ツールボックスはデフォルトで開いていますが、ツールボックスのヘッダー バーの [閉じる] ボタンをクリックして閉じることも可能です。ツールボックスを再び開くには、**[ウインドウ] ▶ [ツールボックス]** を選択します。

パネルとパレットについて

Corel Painter のインタラクティブ パレットは 1 つのタブが付いたコンテナで、コンテンツ ライブラリ、コマンド、コントロール、各種設定にアクセスできます。パネルはパレット内に格納されます。



このパレットには、関連する 2 つのパネル([レイヤー] と [チャンネル])が含まれています。パネルの内容にアクセスするには、そのパネルのタブをクリックします。

パネルについて

Corel Painter のほとんどのパレットにはオプション メニューがあり、関連するコマンドを実行できるようになっています。たとえば、[レイヤー コントロール] パネルのオプション メニューを使用すると、レイヤーのロック、複製、およびグループ化を実行できます。



標準的なパレットには、ヘッダー バー (1)、パレットをパレット引き出しに変換できる [パレット引き出し] ボタン (2)、パネルタブ (3)、関連する一連のコマンドにアクセスできるパネル オプション (4) があります。

次の表に、一般的に使用されるパネルの説明を示します。その他のパネルについて詳しくは、製品ヘルプの「パネルについて」を参照してください。

パネル

内容

[ブラシコントロール] パネル

[ブラシコントロール] パネルは、[ブラシコントロール] パレットに含まれています。[ブラシコントロール] は複数の [ブラシコントロール] パネルに分かれているため、作業しながらブラシバリアントを調節することも、既存のバリアントを変更して新しいバリアントを作成することも可能です。

ブラシバリアントをカスタマイズできます。詳しくは、「[ブラシコントロールを使用してブラシを調整する](#)」を参照してください。

[詳細ブラシコントロール] パネル

現在選択されているブラシに関係する [ブラシコントロール] パネルのグループを生成します。

カラーパネル

パネル

カラー

内容

ペイントするメインカラーとサブカラーを選択できます。詳しくは、「[カラー] パネルから色を選択する」を参照してください。

ミキサー

[ミキサー] パレットでは、実際の絵具パレットと同じように色を混ぜ合わせることができます。詳しくは、「[ミキサー] パネルと混合コントロールについて」を参照してください。

カラーセットライブラリ

現在のカラー セット内の色が表示され、色のグループを整理できます。詳しくは、「カラー セットを使用する」を参照してください。

[レイヤー] パネルおよび [チャンネル] パネル

レイヤー

すべてのレイヤーのプレビューと操作が可能で、ダイナミック プラグインの適用、新しいレイヤー（水彩レイヤーやリキッド インク レイヤーなど）の追加、レイヤー マスクの作成、レイヤーの削除を実行できます。また、合成方法や奥行き、不透明度の調節、レイヤーのロック/ロック解除を設定することもできます。詳細は、「レイヤー」を参照してください。

チャンネル

RGB 合成チャンネル、レイヤーマスク、アルファ チャンネルなど、Corel Painter の書類内のすべてのチャンネルがサムネイル 形式で表示されます。パネルからは、既存のチャンネルを読み込み、保存、反転することも、新しいチャンネルを作成することもできます。詳しくは、「アルファ チャンネル」を参照してください。

パネルとパレットを使用する

Corel Painter 2018 を起動すると、[カラー] パネルが自動的に開かれ、[ミキサー] パネルおよび [カラーセットライブラリ] パネルとともに 1 つのパレットにグループ化されています。デフォルトでは、[カラー] パネルにはカラー ホイールと選択している色の情報が表示されますが、これらの要素を隠すことも可能です。



[カラー] パネル

[カラー] パネル上の情報を隠すには

目的	操作内容
カラー ホイールを隠す	[カラー オプション] ボタン  をクリックし、[カラー ホイール] を選択します。
カラー情報を隠す	[カラー オプション] ボタン  をクリックし、[カラー情報] を選択します。

パネルは必要に応じて簡単に表示でき、作業が終了したら素早く閉じることができます。

パネルまたはパレットを表示する/隠すには

- [ウィンドウ] をクリックし、目的のパネル名を選択します。



隠されているパレットを復元するには、[ウィンドウ] を選択し、パレットに含まれているパネルの名前を選択します。

パレットの配置は、カスタム作業領域レイアウトとして保存することにより、後で再利用できます。また、不要になった時点で、そのカスタム作業領域レイアウトを削除できます。

作業に合わせて、パネルの表示を並べ替えることができます。たとえば、タスク関連のパネルを 1 つのパレットでグループ化するなどです。またパレットは隨時カスタマイズでき、パネルを追加または削除する、パネルの位置を変更する、パネルを別のパレットに移動するなどの操作が可能です。

パネルをパレットにグループ化するには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
パネルをパレットにグループ化する	パネルのタブをつかみ、開いている別のパネルにドラッグし、グループを作成します。
パネルをパレットに追加する	パネルをパレットにドラッグします。
パレットからパネルを削除する	パネルをパレットの外にドラッグします。
パレット内のパネルの位置を変える	パネルのタブをつかみ、パレット内の別の場所にドラッグします。

パレットとパネルは作業領域の前面に表示されます。ドッキングすると、パネルやパレットは Corel Painter ウィンドウの一部として、垂直の端に吸着されます。ドッキングを解除すると作業領域から切り離されて移動できるようになります。

パレットやパネルをドッキング/ドッキング解除するには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
パレットをドッキングする	パレットのヘッダー バー (またはタブの右側の空き領域) を Corel Painter ウィンドウの縦の端にドラッグします。パレットとウィンドウの端と端が並ぶと吸着されます。

目的

パレットのドッキングを解除する

操作内容

パネルのタブの右側の空き領域を Corel Painter ウィンドウの端から離すようにドラッグします。

パネルをドッキングする

パネルのタブを Corel Painter ウィンドウの垂直の端にドラッグします。パネルの端とウィンドウの端が並ぶと吸着されます。

パネルのドッキングを解除する

パネルのタブを Corel Painter ウィンドウから離すようドラッグします。

パレットはパレット引き出しに変換できます。そのため、パレットを素早くたたんで画面スペースを節約できます。同時に、パレット引き出しを通常のパレットに戻すこともできます。パレット引き出しは、他のパレット グループと同様にサイズ変更や位置変更が可能です。

パレット引き出しを使用するには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

目的

パレット引き出しを作成するには

操作内容

パレットヘッダー バーの [パレット引き出し] 切り替えボタン  をクリックし、[パレット引き出し] をクリックします。

パレット引き出しを広げる/たたむには

パレット引き出しを通常のパレットに戻すには、直前の手順を繰り返します。

パレット引き出しを隠すには

パレット引き出しのヘッダー バーをダブルクリックします。

パレット引き出しを表示する

ヘッダー バーの [閉じる] ボタン  をクリックします。

[ウィンドウ] ▶ [パレット引き出し] をクリックし、目的のパレット引き出し名を選択します。

カスタム パレットを作成する

Corel Painter では、必要な機能だけを含むカスタム パレットを作成できます。カスタム パレットを使用すると、目的の機能に素早くアクセスできます。たとえば、[ブラシライブラリ] パネルや [メディアライブラリ] パネル内のアイテムを、カスタム パレットに入れることができます。また、メイン メニューやパネル オプションのコマンドもカスタム パレットに追加できます。詳しくは、製品ヘルプの「カスタム パレットを作成/変更する」を参照してください。

カスタム パレット上のアイテムの表示方法を変更することも可能です。たとえば、テキスト、アイコン、または大きなアイコンとしてアイテムを表示できます。

カスタム パレットを作成するには

- [ウィンドウ] ▶ [カスタムパレット] ▶ [メニュー/コマンドの追加] を選択します。
- [カスタム パレットの選択] リスト ボックスから [新規] を選択します。
- 表示される [パレットの作成/コマンドの追加] 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。
 - メニュー アイテムをデフォルトの Corel Painter メニューから選択します。
 - メニュー アイテムを [その他] メニューから選択して、その他のコントロールをカスタム パレットに追加します。
 - メニュー アイテムを [パネルメニュー] メニューから選択してパネルに追加するか、パネルのオプションのフライアウト メニューに含まれているアイテムのいずれかを選択してカスタム パレットに追加します。

- メニュー アイテムを [ツール] メニューから選択して、ツールボックスのツールをカスタム パレットに追加します。
 - 開いたパレットからアイテムを選択します。
- 4 [パレットの作成/コマンドの追加] ダイアログ ボックスで、[追加] をクリックし、[OK] をクリックします。

ワークフローを選択する

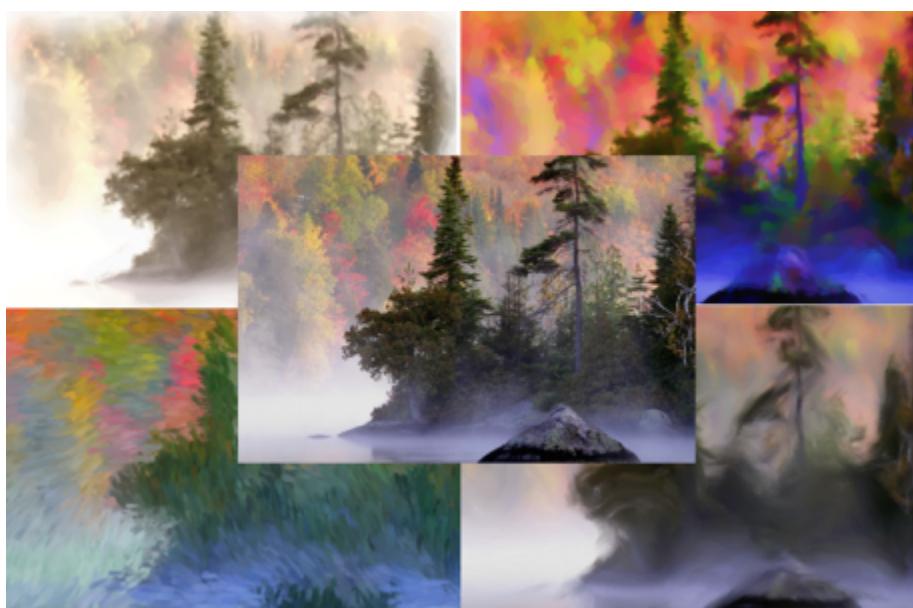
Corel Painter にはオリジナル アートワークを作成したり、制作スタイルに適したワークフローを使用したりする上で役立つ、さまざまなツールと機能が用意されています。

たとえば、Corel Painter のパワフルなクローン作成ツールを使用すると、デジタル フォトを素早くペイントに変換できます。またトレーシング ペーパー機能を使用して、フォト ベースのペインティングを開始することも可能です。トレーシング ペーパーを使用すると、クローン書類の下に半透明のソース イメージが表示され、キャンバスにクローン カラーを正確に適用できます。

実際の画材で描いたスケッチを出発点としたい場合は、スケッチをスキャンして、Corel Painter 上でデジタルに仕上げられます。また、用紙テクスチャとブラシを選択してキャンバスに色を適用することで、Corel Painter 上でプロジェクトを一から開始することも可能です。

フォト アート:フォト ペインティング

Corel Painter に慣れるには、フォトをベースにしたフォト アートを作成するのが 1 番です。ソース イメージとして使用するフォトを用意するだけで、簡単に作業を開始できます。フォト アート作業領域レイアウトには、フォト ペインティングに関連するパレットとツールだけが表示されます。



さまざまなプリセット スタイルを使用して、フォトをペインティングに変身させることができます。

Corel Painter には、写真などの既存のイメージをアート作品に変身させることができる、パワフルなイメージ クローン作成ツールがあります。クリック クローン機能を使うと、画像のクローンを作成するために必要なすべてを自動的に設定することや、空の書類から始めて 1 つまたは複数のクローン ソースを追加することができます。クローン ソースは、ブラシの色の参考に使われるものです。クローン ソースの色のクローンを作成し（色のコピー）、これを目的のキャンバスに適用します（書類のクローンを作成）。クローン ソースは埋め込むことも埋め込まないこともできます。クローン ソースを埋め込むと、そのクローン ソースは書類とともに保持され、ペイント中にクローン ソース間を素早く切り替えることができます。画像、テクスチャ、パターンをクローン ソースとして使うことができます。写真をペイントに変換したい場合など、クローン ソースを 1 度しか使わない場合は、画像として埋め込むことができます。クローン アセットをクローン ソースとして複数のプロジェクトで再利用する場合は、テクスチャまたはパターンとしてそれぞれ [テクスチャ] または [パターン] ライブラリに保存することができます。Corel Painter は、クローン ソースとして透明度の

ある PNG および RIFF をサポートしています。目的に合うように構図のコンテキストでテクスチャを簡単に変形させることができます。クローンについて詳しくは、製品ヘルプの「[イメージのクローン作成と採取](#)」を参照してください。

合成イメージを作成する場合のフォトペイントのワークフローとして考えられるものは数多くありますが、ここではそのうちのひとつを説明します。Karen Bonaker 氏が手がけたペイントを例にして、埋め込み画像とテクスチャをクローンソースとして使う方法を紹介します。オリジナルのデジタルアートを一から作成するために、各種のツールや設定を積極的に試してみてください。

さらに Corel Painter には自動ペインティングツールが用意されており、デジタルイメージまたはスキャンしたフォトに基づくペインティングを効率よく作成できます。これらのツールを使用する上で、デジタルアートに関する経験は必要ありません。詳しくは、製品ヘルプの「[写真を自動ペインティングする](#)」を参照してください。

フォトアート作業領域レイアウトを表示するには

- [ウィンドウ] ▶ [レイアウト] ▶ [フォトアート] を選択します。

クイッククローンを使用してイメージのクローンを作成するには

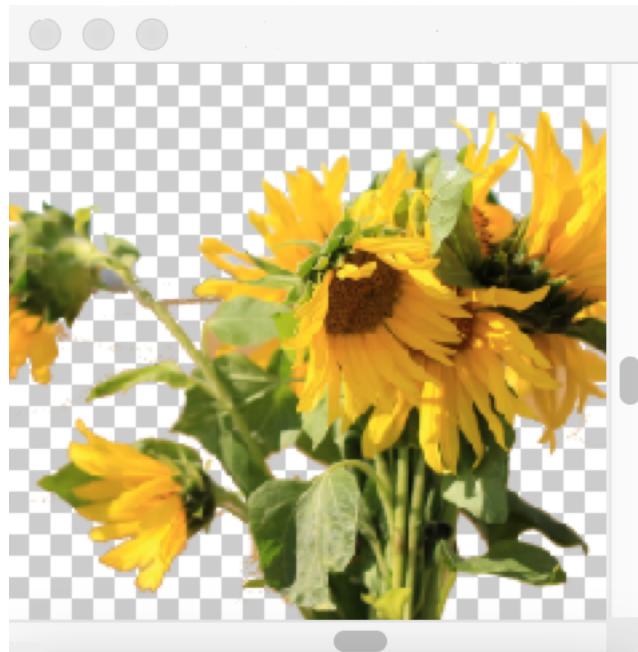
- 1 クローンの作成元になるイメージを開きます。
- 2 [ファイル] ▶ [クイッククローン] を選択します。
- 3 クローンブラシを使用し、キャンバスにブラシストロークを適用します。



他のブラシカテゴリからブラシを選択して、これを設定して色のクローンを作成することもできます。この場合は、[カラー] パネルの [クローンカラー] ボタン をクリックします。

書類にクローンソースを追加するには

- 1 書類を開くか作成します。

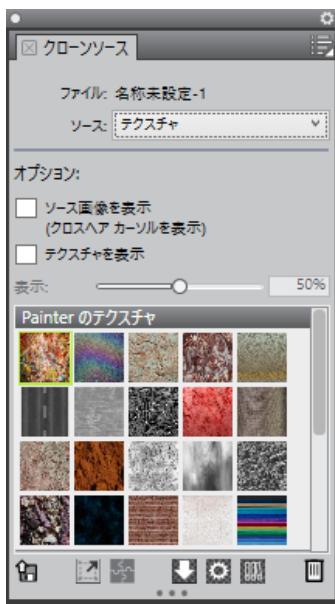


Corel Painter は、クローンソースとして透明度のある PNG および RIFF をサポートしています。この例では、Karen 氏が透明な PNG を使用しています。

- 2 [クローン ソース] パネル ([ウィンドウ] ▶ [クローン ソース]) で、[ソース] リスト ボックスから [埋め込みイメージ] を選択します。[埋め込みソースイメージ] ダイアログ ボックスで、[現行のドキュメント] オプションを有効にし、開いた書類のリストからクローンを作成したい書類を選択します。

ヒント: 画像を追加で埋め込むには、[埋め込みソースイメージ] ボタン  をクリックし、[ブラウズ] をクリックします。使用する画像が含まれているフォルダを特定し、[開く] をクリックします。

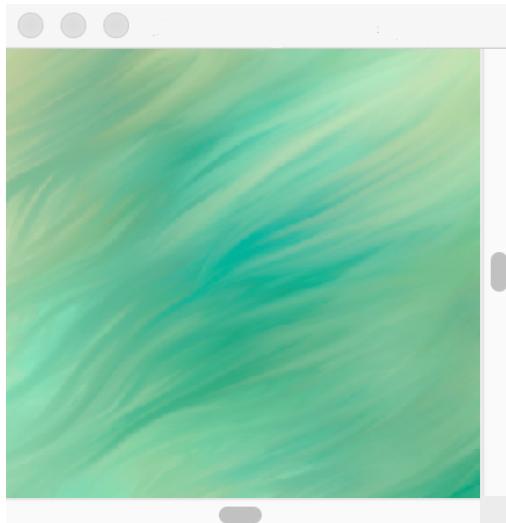
- 3 テクスチャをクローン ソースとして追加するには、[クローン ソース] パネルで、[ソース] リスト ボックスから [テクスチャ] を選択します。リストのテクスチャのサムネイルをクリックします。テクスチャを書類ウィンドウに表示する場合は、[テクスチャの表示] チェック ボックスをオンにします。



コンテンツ アセットを作成し、[テクスチャ] ライブラリにインポートし、ペイントまたは写真のコラージュでクローン ソースとして使います。

ヒント: テクスチャのクローンを作成する前に、構図やコンセプトに合うように見た目を修正することができます。ヘルプで [テクスチャの修正](#) の詳細を確認してください。

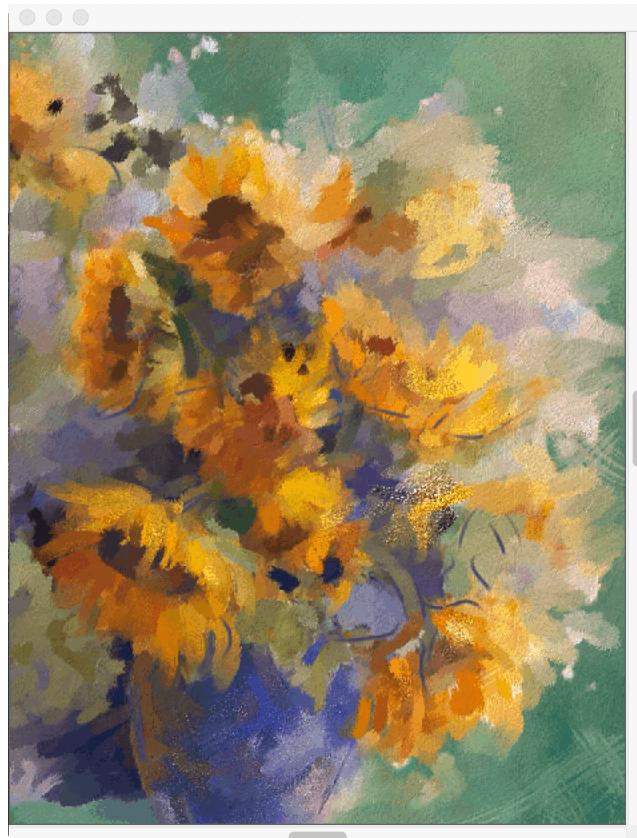
- 4 [ブラシ セレクタ] パネル ([ウィンドウ] ▶ [ブラシ セレクタ パネル]) で、[クローン] カテゴリからブラシを選択します。
- 5 クローン書類でペイントしてテクスチャのクローンを作成します。



この例では、Karen 氏がカスタム テクスチャを使用しています。

ヒント: テクスチャをクローン書類に埋め込んで今後使うことができるよう書類とともに保存するには、[クローンソース] パネルで、テクスチャのサムネイルを右クリックするか (Windows)、**Control** キーを押しながらテクスチャのサムネイルをクリックし (macOS)、[クローンソースイメージとしてのテクスチャの埋め込み] をクリックします。

- 6 埋め込みソースの画像に切り替えるには、[クローンソース] パネルで、[ソース] リスト ボックスから [埋め込みイメージ] を選択します。
- 7 クローン書類でペイントして画像のクローンを作成します。描画時には、[クローンソース] パネルの [トレーシングペーパーの表示/非表示] チェック ボックスをオン/オフにすることで、トレーシング ペーパーのオン/オフを切り替えられます。



Karen Bonaker 氏が手がけたこのペイントでは埋め込み画像とテクスチャがクローン ソースとして使われています。

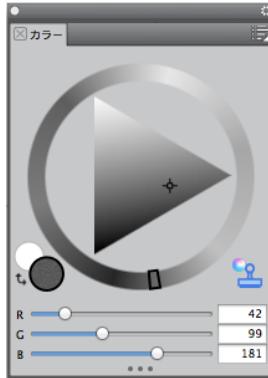


クローン ブラシ カテゴリ内のその他のバリエントも試してみてください。



[クローン] カテゴリのブラシ バリエントの例。ヘルプにブラシストロークの[例がさらに](#)あります。

他のブラシからクローン ブラシに切り替えるには、[カラー] パネルの[クローンカラー] ボタン  をクリックします。



フォト アート:トレース

フォト上でのペインティングに加えて、トレーシング ペーパーを使用してフォトまたはその他のアートワークのアウトラインをトレースし、そのアウトラインをベースにペインティングを開始することも可能です。あるいはフォトをトレースして、木炭やチョークで描いたようなスケッチも作成できます。



フォトをトレースしてスケッチを作成

フォトをトレースするには

- 1 トレースしたい写真またはその他のアートワークを開きます。
- 2 [ファイル] ▶ [クイッククローン] を選択します。
- 3 [クローンソース] パネル ([ウィンドウ] ▶ [クローンソース]) で [トレーシングペーパーの表示/非表示] チェック ボックスがオフになっていることを確認し、[クローン] パネル ([ウィンドウ] ▶ [ブラシコントロールパネル] ▶ [クローン]) で [クローンカラー] オプションを無効にします。

このように設定することで、ペイント時にオリジナル フォトをビジュアルに参照しつつ、使用する色は自由に選択できます。

- 4 下にあるイメージを参照しながら、キャンバス上にイメージのアウトラインを描きます。

スタイルスの筆圧を変えることで、より暗いまたはより明るいトーンを適用することも可能です。陰影は多少変化させてもかまいません。



トレーシング ペーパーの不透明度を変えるには、[クローンソース] パネルの [不透明度] スライダを動かします。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の表示/非表示] チェック ボックスをオフにします。

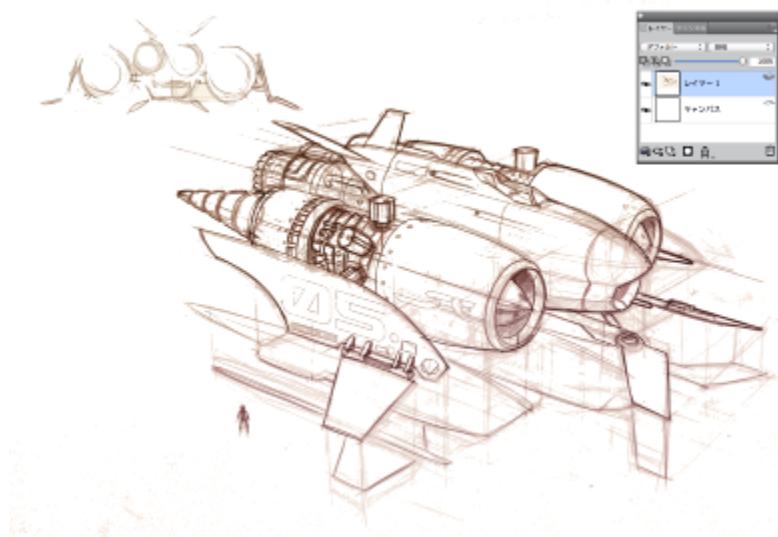
スキャンしたイラストを出発点とする

Corel Painter では、紙と鉛筆で描いた作品を簡単にデジタル化できます。今でも多くのグラフィック プロが、まずはイラストを手描きした上でスキャンし、そのイメージを Corel Painter にインポートする手法を好んでいます。

最初に、何らかの画材と紙を使用して描いたスケッチをスキャンし、JPEG 形式または TIFF 形式のファイルに保存する必要があります。

スキャンしたイラストを配置するには

- 1 [ファイル] ▶ [新規] を選択して、スキャンしたイメージの配置先となる書類を作成します。
- 2 [新しいイメージ] ダイアログ ボックスで、スキャンしたイメージとほぼ同じ寸法になるように、書類の幅と高さを指定します。
- 3 [ファイル] ▶ [配置] をクリックして、スキャンしたファイルの保存先からファイルを選択し、[開く] をクリックします。
スキャンしたイメージのアウトラインが表示されるため、それをガイドとしてスケッチを配置できます。
- 4 輪郭が正しい位置にあるときに書類をクリックするか、[配置] ダイアログ ボックスで [OK] をクリックします。
スキャンしたスケッチが新しいレイヤーになります。



(アートワーク作成者: ドウェイン ヴァンス)

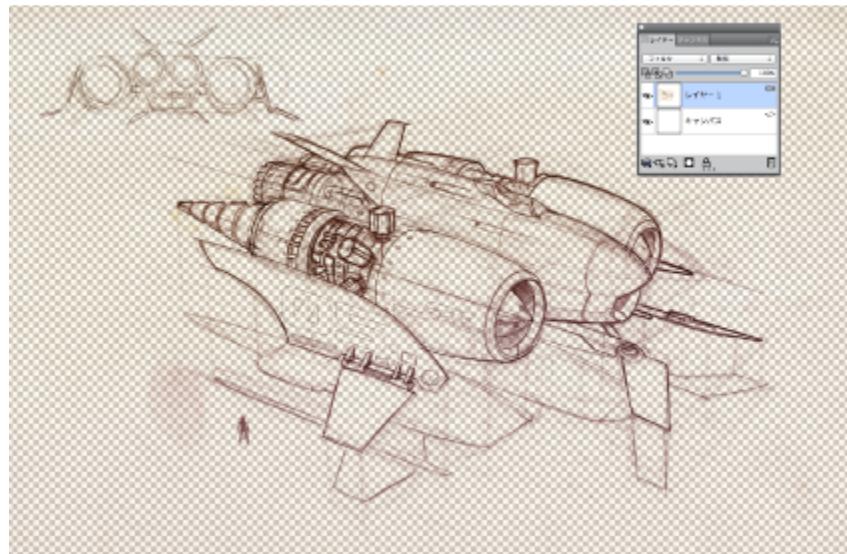
スケッチをスキャンまたは撮影すると、カラー スキャナが拾った汚れや照明の映り込みなどの問題が生じることがあります。これらの問題は、キャンバスを非表示にして合成方法を変え、下にあるイメージとレイヤーのブレンド方法を調節することで簡単に修正できます。たとえば、レイヤーの合成方法を [フィルタ] に変えると、透明な背景上にスケッチが表示されるようになります。この方法では、白い部分がすべて透明になります。

スケッチの背景を透明にするには

- 1 [レイヤー] パネルで、キャンバスの隣にある目のアイコンをクリックします。
- 2 スケッチ レイヤーを選択し、[合成方法] リスト ボックスから [フィルタ] を選択します。



最初に白以外の色でキャンバスを塗り潰すことにより、キャンバスが表示されているときにフィルタ モードで作業を行うこともできます。この場合はキャンバス上でのペイントが可能なため、スケッチの下でペイントを行うことができます。この方法を選択すると、スケッチの大部分を素早くペイントしてから消しゴム ツール でクリーンアップできるため、多くのグラフィック プロが利用しています。



(アートワーク作成者: ドウェイン ヴァンス)

スキャンしたスケッチを新しい書類内に配置するのではなく、スキャンしたファイルを Corel Painter 内で直接開くことも可能です。この場合は書類のサイズ指定を当て推量で行う必要がありません。なお開いたスキャン ファイルは、キャンバス上にマウントされる点に留意してください。作業をより柔軟に行うために、キャンバスから専用のレイヤーに移動することをお勧めします。

スキャンしたイラストを開くには

- ・ [ファイル] ▶ [開く] をクリックして、スキャンしたファイルの保存先からファイルを選択し、[開く] をクリックします。

キャンバスからレイヤーに変換するには

- 1 [レイヤー] パネルで [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、[キャンバスを水彩レイヤーに変換] を選択します。水彩レイヤーのデフォルトの合成方法は [フィルタ] です。
- 2 水彩レイヤーをダブルクリックし、テキスト ボックスに 「Sketch」 と入力します。
- 3 水彩以外のブラシ カテゴリに含まれるバリエントを使用したい場合は、[レイヤーオプション] ボタンをクリックし、[デフォルト レイヤに変換] を選択します。

参考用として、シェイプおよび選択範囲を使用してスケッチ上に線画を追加することもできます。あるいは線画を専用のレイヤーにコピーした上で、ペイントイングに組み込むことも可能です。別のテクニックとして、スキャンしたスケッチを出発点とする場合にデザイン プロが多用するのが、スケッチの一部分を複製したシェイプの作成です。このシェイプにブラシストロークを加えたり、塗り潰したりすることも可能です。

シェイプを使用してスケッチを複製するには

- 1 ツールボックス内の以下のツールを使用して、スケッチの一部分を複製するシェイプを作成できます。
 - ・ ペン ツール を使用すると、オブジェクト内に直線と曲線を作成できます。

- ・**フリーハンド ツール**  を使用すると、フリーハンド曲線を使用してシェイプ パスを作成できます。このツールはスケッチの各領域をトレースするのに最適です。
 - ・**長方形シェイプ ツール**  を使用すると、長方形と正方形を作成できます。
 - ・**楕円形シェイプ ツール**  を使用すると、円形と楕円形を作成できます。
- 2 ツールボックス内の以下のツールを使用すると、スケッチの一部分をよりきめ細かく複製できます。
- ・**シェイプ選択 ツール**  を使用すると、アンカー ポイントを選択して動かし、コントロール ハンドルを調節できます。
 - ・**ポイント追加 ツール**  を使用すると、シェイプ パス上に新しいアンカー ポイントを追加できます。
 - ・**ポイント削除 ツール**  を使用すると、シェイプ パス上のアンカー ポイントを削除できます。
- シェイプ レイヤー上ではペイント操作ができないため、シェイプの外観を納得いくまで調整できたら、そのレイヤーを選択し、[レイヤー] パネルの [新規レイヤー] ボタン  をクリックしてシェイプ レイヤーの上にレイヤーを作成します。
- 3 ツールボックスで **ブラシ ツール**  をクリックします。
- 4 ブラシ セレクタ バー上でブラシ セレクタをクリックし、ブラシ カテゴリとバリエントを選択します。
- 5 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されます。
- 6 [レイヤー] パネル内で、シェイプ レイヤー上に追加したレイヤーを選択し、ペイントします。



閉じたシェイプを使用する場合は、それらのシェイプを **塗潰しツール**  で塗り潰せる選択範囲に変換できます。最初に目的のシェイプを選択し、[シェイプ] ▶ [選択範囲に変換] を選択します。

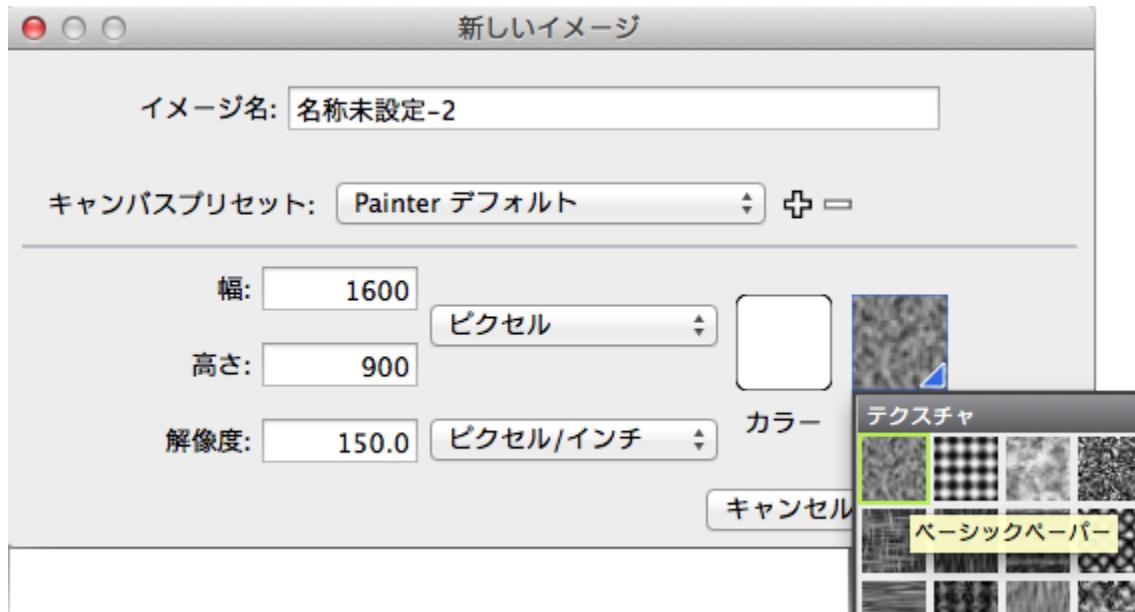
一から描画/ペイントする

一から描画またはペイントする場合は、最初にキャンバス サイズ、解像度、および方向を設定します。キャンバス サイズと解像度を設定するときには、イメージ サイズが大きいほどより多くのイメージ詳細データを保持でき、イメージの縮小版を生成する必要が生じた場合にも画質を維持しやすいということを心に留めておいてください。詳しくは、「[解像度について](#)」と「[イメージとキャンバスのサイズを変更する](#)」を参照してください。

本書では、著名な Corel Painter マスターであるマイク トンプソンの作品をガイドとして使用しています。オリジナルのデジタルアートを一から作成するために、各種のツールや設定を積極的に試してみてください。

ペインティングの準備をするには

- 1 [ファイル] ▶ [新規] をクリックし、任意のオプションを選択してキャンバスをセット アップします。
- 2 [幅] と [高さ] ボックスの隣にあるリスト ボックスで測定単位を選択した上で、イメージの幅と高さを設定します。



このサンプル イメージでは測定単位にインチを使用しており、幅が 10 インチ、高さが 12 インチに設定されています。

3 [解像度] ボックスに値を入力します。

サンプル イメージでは、解像度を 200 dpi に設定しています。

4 [カラー] ボックスをクリックし、[カラー] ダイアログ ボックスでペーパー カラーを選択します。

サンプル イメージでは白を使用しています。

5 [テクスチャ] ボックスをクリックし、[テクスチャ] パネルで用紙テクスチャを選択します。

サンプル イメージでは、[ベーシックペーパー] を使用しています。



キャンバスの最大サイズは、16,382 x 16,382 ピクセルです。パフォーマンス問題の発生を避けるため、作業開始時のキャンバス サイズは 16,382 x 16,382 より小さく設定してください。これはエッジの近くでペイントや効果を適用した場合に、レイヤーが拡張される可能性があるためです。

フォト、デザイン、または別のデジタル アートをベースにしてペイントイングを開始する場合は、[参照イメージ] パネルを使用することで、インスピレーションの元となったビジュアル ソースを見ながら作業を行えます。これはワークフローを中断することなく、アートワークの向上に役立つ微妙なニュアンスを捉える上で効果的な方法です。パネルのサイズを変更するには、右下隅からドラッグします。[参照イメージ] パネルでは、イメージから色を採取する、イメージの位置を変える、拡大/縮小表示するといった操作も可能です。



参照イメージを表示するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ [参照イメージ] を選択します。
- 2 [参照イメージ] パネルで、[参照イメージを開く] ボタン をクリックします。
- 3 [参照イメージを開く] ダイアログ ボックスで、開くファイルの名前を検索して選択します。
開くことができる参照イメージは、JPG、PNG、RIFF、および PSD ファイル形式で保存されている 1,600 × 1,600 ピクセル以下のファイルに限られます。
- 4 [開く] をクリックします。



[参照イメージ] パネルで複数レイヤーを含む RIFF、TIFF、または PSD 形式のファイルを開くと、すべてのレイヤーが結合されます。

参照イメージから色を採取するには、**スポットツール** をクリックし、採取したい色の位置までカーソルを動かしてクリックします。カラー タイルが、スポットツールで選択した色に変わります。

書類のセットアップが完了したら、ブラシと色を選択してペイントングを開始できます。Corel Painter に用意されている各種ブラシは、実際の画材を念頭に置いて設計されているため、ブラシがどのように動作するかを予測できます。Corel Painter のブラシは、油彩や水彩だけでなく、鉛筆、ペン、パステルなど、多種多様な画材でペイント/描画することができます。

個々のブラシはブラシ バリアントと呼ばれ、[ブラシライブラリ] パネル内にブラシ カテゴリに分けて格納されています。詳細は、次を参照してください: 15 ページの「[ブラシを選択/変更する](#)」。

ブラシ バリアントはそのまま使用することも、目的に合わせて調節して使用することも可能です。多くのアーティストが、ブラシ バリアントのサイズ、不透明度、粗さ (ブラシストロークの用紙テクスチャに対する反応) などの項目を微調整して使用しています。これらの設定はプロパティ バー上にあります。

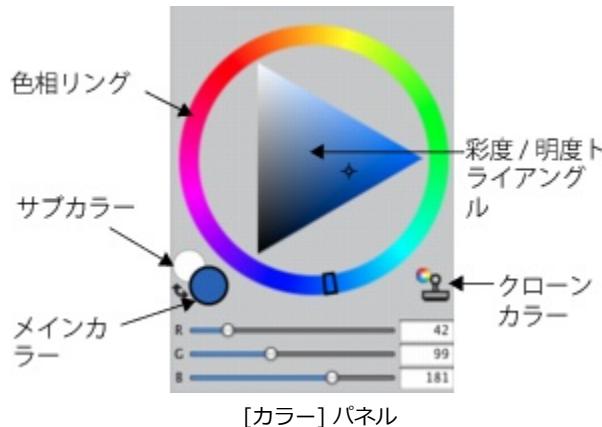
ブラシを選択し、色を変更するには

- 1 ツールボックスで **ブラシツール** をクリックします。
- 2 ブラシ セレクタ バーでブラシ カテゴリを選択し、ブラシ バリアントを選択します。
サンプルイメージでは、Mike は [ペンと鉛筆] ブラシ カテゴリから [鉛筆 (2B)] を選択しています。

- 3 色を変更するには、[カラー] パネルの [色相リング] をドラッグし、使用する色の範囲を表示してから、[彩度/明度トライアングル] をクリックして色を指定します。

[彩度/明度トライアングル] の一番上は最大値 (白) で、一番下は最小値 (黒) を表します。彩度は、左から右に増加します。右にドラッグするか、右側をクリックすると、彩度が高くなり主色相の純色に近くなります。左にドラッグするか、左側をクリックすると、彩度が下がり「くすんだ」グレーがかった色になります。

このサンプル イメージでは、Mike は明るい青色を選択しています。



ペイント作業を一から開始する場合は、ペイントの各要素をそれぞれ個別のレイヤーに配置することをお勧めします。これにより、あるレイヤーのコンテンツを他のレイヤーやキャンバスから独立して変更および操作できます。また、あるレイヤーをスケッチとして使用し、そのスケッチをトレースすることで別のレイヤー上により詳細で正確なイメージを描くことも可能です。

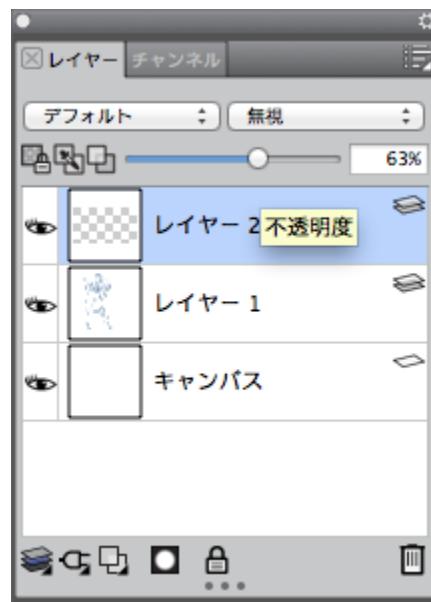
レイヤーを追加/管理するには

- 1 [ウィンドウ] ▶ [レイヤー] を選択して、[レイヤー] パネルを開きます。
- 2 パネルの下部にある [新規レイヤー] ボタン  をクリックして、スケッチ レイヤーを作成します。
- 3 [レイヤー] パネルの新規レイヤーをダブルクリックし、「Sketch」と名前を付けます。
- 4 ツールボックスでブラシ ツール  をクリックし、ペイントのベースになるラフ スケッチを作成します。



(アートワーク作成者:マイク トンプソン)

- 5 トレーシング レイヤーとして使用する新しいレイヤーを作成し、「Tracing」と名前を付けます。
- 6 Sketch レイヤーを選択して、[不透明度] スライダを 70% の位置に動かします。

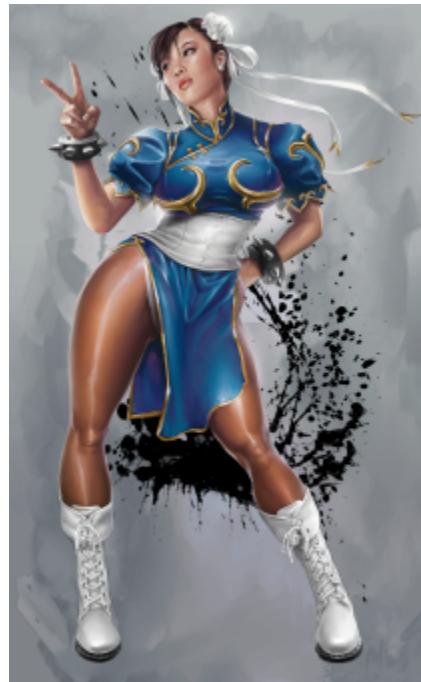


- 7 トレーシング レイヤーを選択し、別のブラシ バリアントと色を選択して、スケッチをベースにしたより明瞭なラインによる描画を開始します。



Mike は [ペンと鉛筆] ブラシ カテゴリから [鉛筆] を選択しています。(アートワーク作成者:マイク トンプソン)

スケッチをトレースし終わったら、Corel Painter 2018 によるさまざまな機能を活用してペインティングを仕上げることができます。



(アートワーク作成者:マイク トンプソン)

Mike はこのペインティングを仕上げるために、塗潰しツール、[油彩] および [ブレンド] ブラシ カテゴリ内のブラシ、ミキサーパッド上で混ぜ合わせた色、およびその他のさまざまな機能を活用しています。

このペインティングのより詳しい作成方法、またはマイク トンプソンに関する詳細情報はオンラインで入手できます。

その他のリソース

以下に示す Corel Painter のオンライン リソースで詳細な製品情報を入手していただけます。また、Corel Painter のコミュニティにもご参加ください。

リソース

- Corel Painter Web サイト
- Corel Painter チュートリアル
- Twitter の Corel Painter ページ
- Facebook の Corel Painter ページ

アクセス先

- <http://www.painterartist.com>
- <http://www.youtube.com/user/PainterTutorials>
- <http://www.twitter.com/corelpainter>
- <http://www.facebook.com/corelpainter>

Corel Painter ファミリーについて詳しくは、www.corel.jp をご覧ください。