Corel®

Painter® 2019

ユーザーガイド

Copyright 2018 Corel Corporation.All rights reserved.

Corel® Painter® 2019 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・黙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ないことがありますが、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、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 へようこそ....23

ユーザーガイドとヘルプを使用する....23

[ヘルプ] ウィンドウのテキスト サイズを調整する....26

Corel Painter 2019 ユーザーガイド eBook....26

ヒントとツールヒント....27

Welcome スクリーン....28

その他のリソース....29

ユーザー登録....29

フィードバック....29

Corel Corporation について....29

Corel Painter 2019 の新機能....31

Corel Painter の今回のバージョンで導入された新機能....31

Corel Painter の以前のバージョンで導入された新機能....34

作業領域の紹介....55

Corel Painter の用語....55

書類ウィンドウについて....57

作業領域レイアウトを選択する....59

ツールボックスについて....60

ツールボックスを表示する....65

メディアセレクタ バーを表示する....66

プロパティ バーを表示する....67

[ナビゲーション] パネルについて....69

ブラシ セレクタを表示/カスタマイズする....69

コマンド バーを表示する....73

パネルとパレットを再配置する....74

パネルについて....78

スライダの操作....81

カスタムパレットを作成/変更する....82

カスタムパレットの名前を変更する/カスタムパレットを削除する....84
カスタム パレットを保存/エクスポート/インポートする....84
ライブラリについて....85
作業領域を作成/インポート/エクスポート/削除する....86
Corel Painter の設定をデフォルトに戻す....87

Adobe Photoshop ユーザー向けの Corel Painter のショート ツアー....89

書類を作成する/移動する/操作する....93
書類を作成する....94
解像度について....96
ファイルを開く/配置する....97
テンプレートを作成する/開く....99
書類表示を切り替える....99
イメージを操作する/イメージ情報を表示する....100
イメージを拡大/縮小する....102
イメージとキャンバスを回転する....104
イメージを反転する....106
イメージを移動する....108
イメージをクロップする....108
イメージとキャンバスのサイズを変更する....109
ファイルを保存/バックアップする....111
ファイル形式を選択する....112
書類をメールで送信する....114
ファイルを閉じてアプリケーションを終了する....114
2 台のモニタを使用する....115
タブレットおよび他のデバイスのサポート....115
マルチタッチ サポート....115
Wacom Intuos のサポート....117
ドラッグ & ドロップ機能....118

キーボード ショートカット....119
キー設定をカスタマイズする....120

ツールボックス コマンド..... 123
パネル コマンド..... 125
Corel Painter メニュー コマンド (macOS)..... 125
[ファイル] メニューのコマンド..... 126
[編集] メニューのコマンド..... 126
[キャンバス] メニューのコマンド..... 127
[レイヤー] メニューのコマンド..... 128
[選択] メニューのコマンド..... 128
[シェイプ] メニューのコマンド..... 128
[効果] メニューのコマンド..... 129
[ウィンドウ] メニューのコマンド..... 129
[ウィンドウ] メニューのコマンド..... 130
ウィンドウ操作..... 130
パネル操作..... 130
[パネル] メニューのコマンド..... 130
ブラシ ツール..... 131
選択範囲ツール..... 133
調整ツール..... 133
シェイプ ツール..... 135
アニメーション..... 136
照明..... 137
レイヤー選択ツール..... 137
モザイク..... 137
その他のコマンド..... 138

ペイントする..... 139
ペイント作業を選択する..... 139
ブラシトラッキングとブラシの較正..... 142
ペイント メディアについて..... 145
キャンバスおよびレイヤーを使用する..... 146
参照イメージを表示する..... 146

キャンバスをクリアする....148
描画時のカーソルを設定する....148
スタイラス ペンとマウスを使用する....148
フリーハンドおよび直線のブラシストロークを適用する....153
ストロークを制限する/フェードする/取り消す....154
イメージ領域を消去する....155
パスやシェイプをなぞって描画する....156
止めると絵具が濃く溜まるブラシにする....157
角度設定範囲が 360 度 のストロークで描く....158
エアブラシでペイントする....158
広がりを調節する....159
ブラシストロークを記録/再生する....160
参照: トラブルシューティング....162

用紙テクスチャと凹凸を使用する....163
用紙テクスチャを適用する....163
用紙テクスチャを作成/削除する....164
[テクスチャ] ライブラリを開く/管理する....166
用紙テクスチャを回転する....166
テクスチャの凹凸を反転する/倍率を変更する....167
テクスチャの凹凸の明度とコントラストを調節する....168
粗さ変化方向と動作を調整する....168

写真を自動ペインティングする....171
下塗りを作成する....172
写真の自動クローン作成....174
写真を自動ペインティングする....174
ペインティングの詳細を復元する....177

イメージのクローン作成と採取....179
クローン作成のワークフロー....180
埋め込み画像のクローン ソースとしての使用....184
クローン ソースとしてのテクスチャの使用....188

クローン ソースとしてのパターンの使用 ... 191
埋め込みクローン ソースの作業 ... 191
クローン作成用の環境設定の設定 ... 193
クローン ブラシとコントロール ... 194
画像領域のクローン作成 ... 202
採取時に変形を適用する ... 204
採取作業に選択範囲と変形を使用する ... 212
採取されたイメージで領域を塗潰す ... 213

構図ツール、対称ツール、ルーラー、ガイドを使用する ... 215
レイアウト グリッドを使用する ... 215
ミラー ペインティング モードを使用する ... 218
万華鏡ペインティング モードを使用する ... 221
遠近ガイドを使用する ... 222
黄金分割ツールを使用する ... 227
ルーラーを使用する ... 230
ガイドを使用する ... 230
[ガイドに吸着] を使用するには ... 232
グリッドを使用する ... 232
[仮想グリッドに吸着] を使用する ... 233

カラー ... 235
[カラー] パネルから色を選択する ... 236
[カラー] パネルのサイズを変更する ... 238
[カラー] パネルの構成要素を表示する/隠す ... 238
カラー セレクタを使用する ... 239
ペーパーカラーを変更する ... 242
イメージから色を採取する ... 242
色のクローンを作成する ... 243
2 色使いのブラシストロークを作成する ... 244
[ミキサー] パネルと混合コントロールについて ... 245

[ミキサー] パネルを表示/サイズ変更する....246
ミキサーパッドから色を混ぜ合わせる/採取する/適用する....247
[ミキサー] パネルでイメージを開く....249
ミキサーカラータイルを変更/保存する....250
[ミキサー] パネルの色をカラーセットを保存する....250
[ミキサー] パネルの色を消去/リセットする....251
ミキサーパッドを保存する....251
カラータイルとミキサーパッド ファイルを読み込む....252
カラーセットを使用する....252
カラーセットの表示形式をカスタマイズする....254
カラーセットを作成/エクスポートする....254
カラーセットを編集する....255
カラー範囲を設定する....256
カラー表現を設定する....256
複数の色を拾って描く....257
塗潰しを使用する....257
色を塗潰しとして適用する....258
色漏れを制限/防止する....259

カラー マネジメント....263

カラー マネジメントについて....263
デフォルトの RGB カラー プロファイルを指定する....266
ファイルの保存時にカラー プロファイルを埋め込む....267
CMYK イメージから RGB への変換にデフォルトの CMYK カラー プロファイルを指定する....268
カラー プロファイルをプレビューしてソフト校正する....268
カラー プロファイルを割り当てる/削除する....269
カラープロファイルを変換する....270
カラー プロファイル ポリシーを使用する....270
プリセットを操作する....271

色を補正/調整する....273

ガンマ曲線を使用して色を補正する....273

明度とコントラストを調整する... 275
曲線を使用して色を補正する... 277
フリーハンド曲線をドラッグして色を補正する... 278
曲線の数値を指定して色を調整する... 279
色相、彩度、明度を調整する... 280
選択色を調整する... 282
イメージの明度を補正する... 285
イメージ間の色と明度を適合させる... 286
色を反転させる... 287
イメージをポスタライズする... 287
ビデオ用の色設定を適用する... 288
覆い焼きと焼き込み... 288

ライブラリ... 291
ライブラリをインポート/エクスポートする... 291
ライブラリを作成/削除する... 292
ライブラリ パネルの表示を変更する... 293
ライブラリ リソースを移動/名前変更/削除する... 294
ライブラリをデフォルトに戻す... 294

ブラシを選択、管理、および作成する... 295
ブラシについて... 295
ブラシを検索および選択する... 296
ブラシを取得する... 297
基本的なブラシ属性を設定する... 299
プロパティ バーを使用してブラシを操作する... 302
ブラシ カテゴリおよびブラシ バリアントの名前を変更する... 305
ブラシ バリアントを保存および削除する... 305
デフォルトのブラシ バリアントを戻す... 307
ブラシ カテゴリを作成/削除する... 307
ブラシ ライブラリを作成/削除する... 308

ブラシライブラリ、ブラシカテゴリ、およびブラシバリアントをインポート/エクスポートする....309
Photoshop のブラシ イメージをインポートする....311
複合ブラシを保存する....312
ブラシの描点を作成する....312

ブラシ カテゴリについて....315
アクリルとグワッシュ....316
エアブラシ....317
アーティストのお気に入り....318
アーティストオイル....319
オーディオ表現設定....320
ブレンド....322
チョーク、パステル、クレヨン....323
クローン....325
描点ステンシル....327
デジタル水彩....329
ダイナミックスペックル....330
消しゴム....331
特殊効果....333
グレーズ ブラシ....333
イメージホース....335
インパスト....336
リキッド インク....338
マーカー....340
油彩....341
パレットナイフとスポンジ....342
粒子....343
パターンペン....345
ペンと鉛筆....346
リアル水彩....348
リアルウェット油彩....350
選択ブラシ....351

シンプル....352
スマートストローク....353
墨絵....355
テクスチャ ブラシ....355
シックペイント....359
水彩....360

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....363
ハード メディア - 鉛筆....364
ハード メディア - 木炭....364
ハード メディア - コンテ....364
ハード メディア - パステル....365
インク - ペン....365
インク - マジック....365
ペイント - 油....366
ペイント - アクリル....366
ペイント - グレーズ....366
調整 - ブレンダ....367
調整 - 消しゴム....367
ペイント - エアブラシ....367
ペイント - 水彩画....368

ブラシ コントロールを使用してブラシを調整する....369
ブラシ コントロールについて....370
表現設定....371
オーディオ表現設定....372
ブラシストロークおよびブラシ描点をプレビューする....374
ブラシバリアントを較正する....375
一般コントロール....376
一般コントロール: 描点の種類....376
一般コントロール: ストロークの種類....380

一般コントロール: 手法とサブカテゴリ..... 382
一般コントロール: ソース..... 385
一般コントロール: マルチコア..... 386
[不透明度] コントロール..... 386
テクスチャ コントロール..... 388
ストローク属性コントロール..... 391
サイズ コントロール..... 393
角度コントロール..... 395
間隔コントロール..... 399
描点タイプを変更する..... 400
リアル水彩コントロール..... 402
リアル ウェット油彩コントロール..... 406
レンダリングされた円形コントロール..... 410
ハード メディア コントロール..... 411
ブリスル コントロール..... 411
リアルブリスル コントロール..... 412
ブリスル コントロール..... 412
エアブラシ コントロール..... 414
アーティスト オイル コントロール..... 417
インパスト コントロール..... 419
デジタル水彩コントロール..... 420
水彩コントロール..... 420
リキッド インク コントロール..... 424
ストロークのジッター コントロール..... 429
ブレンドのコントロール..... 430
マウスコントロール..... 433
スムージング コントロール..... 434
イメージ ホース　コントロール..... 435
レーキ コントロール..... 435
マルチ コントロール..... 438
カラー範囲コントロール..... 438

カラー表現コントロール....440
ダイナミック スペックル コントロール....442
描点ステンシル コントロール....444
グレージング コントロール....449

ジッター ブラシ....455
ジッター ブラシ バリアントを選択する....455
ジッター バリアントの動作を制御する....456

水彩....457
水彩レイヤーを使用する....458
水彩ブラシと用紙テクスチャの相互作用....459
リアル水彩ブラシを使用する....459
水彩ブラシを使用する....460
デジタル水彩ブラシを使用する....460

粒子ブラシ....463
重力粒子ブラシ....464
フロー粒子ブラシ....466
ばね粒子ブラシ....468
共通粒子ブラシコントロール....471
[粒子 - 細い線] ブラシ コントロール....474
ダイナミックスペックルと粒子ブラシを併用する....476

テクスチャ ペインティング....479
テクスチャでペイントする....481
テクスチャ ブラシをカスタマイズする....483

テクスチャ....489
テクスチャを作成する....490
テクスチャの変形と編集....495
テクスチャの塗りつぶしとしての適用....496
フォト ペイントおよび画像合成でのテクスチャの使用....498

テクスチャ ライブラリを操作する..... 499

フロー マップを適用および調整する..... 501

フロー マップの基本..... 501

フロー マップと対応するブラシ バリアントの選択..... 502

フロー マップを有効にして流れ抵抗を調節する..... 503

フロー マップのカスタマイズ..... 504

ハード メディア..... 507

ハードメディア バリアントを選択する..... 507

ハードメディアのブラシチップを変更する..... 508

ハードメディア バリアントの動作を制御する..... 509

ハードメディアの描点をプレビューする..... 510

マーカー..... 511

マーカーの基本..... 511

マーカーをカスタマイズする..... 512

イメージ ホース..... 513

イメージホースを使用する..... 514

イメージ ホースの部品の不透明度と色の調整..... 515

イメージホースの部品のサイズと間隔を調整する..... 516

ノズル ファイルの索引を作成する..... 517

ノズル、ランク、索引作成について..... 519

1 ランク ノズルを作成する..... 521

2 ランク ノズルを作成する..... 522

3 ランク ノズルを作成する..... 523

ノズル ファイルの読み込みと管理..... 525

ムービーからノズルを作成する..... 526

リアルブリスル ブラシ..... 529

リアルブリスル ブラシの基本..... 529

リアルブリスル設定の変更..... 530

リアルブリスル ブラシとダイナミック スペックルを併用する..... 532

シック ペイント 533
シック ペイントを使ったペイント 535
[シック ペイント - メディア] コントロール 538
[シック ペイント - ブラシ] コントロール 542
シック ペイント レイヤーの調整 546
シック ペイントの照明の調整 547
シック ペイント ブラシでクローンを作成する 549

リキッド インク 551
リキッドインク ブラシを使用する 551
リキッドインクレイヤーの属性を設定する 552
リキッドインク コントロールを使用する 552
リキッド インクの照明の調整 553

インパスト 557
インパストを適用/表示/消去する 557
インパスト ブラシを調節/消去する 558
インパストの照明と奥行きを調節する 562
複数のレイヤーのインパストを合成する 564

レイヤー 567
レイヤーの基本 568
[レイヤー] パネルを表示する 570
レイヤーを作成/削除する 572
選択範囲をレイヤーまたはフローティング オブジェクトに変換する 573
レイヤーに名前を付ける/備考を追加する 575
レイヤーを選択する 576
レイヤーをコピー/複製する 577
レイヤーを移動する 578
レイヤーを変形する 580
レイヤーを揃える 582

レイヤーをロックする....583
レイヤーを表示する/隠す....583
レイヤーの順序を変更する....584
レイヤーの配置を確認する....585
レイヤーをグループ化する....585
レイヤーをキャンバスに固定する....587
レイヤーにペイントする....588
レイヤーの透明度をロックする....589
レイヤーの不透明度を調整する....590
ドロップシャドウをレイヤーに追加する....590
合成方法を使用してレイヤーをブレンドする....591
レイヤーマストを作成/削除する....597
レイヤーマスクを適用する....599
レイヤー マスクを選択範囲に読み込む....599
レイヤーマスクを選択/表示する....599
レイヤーマスクを有効/無効にする....600
レイヤーマスクをコピーする....600
レイヤーマスクを反転する....601
レイヤーマスクを編集する....601
レイヤーをインポート/エクスポートする....601
リファレンスレイヤーを使用する....602
レイヤーをイメージとしてイメージバインダに保存する....603

アルファチャンネル....605

チャンネルを作成/コピーする....605
チャンネルを自動的に作成する....607
アルファチャンネルをインポート/エクスポートする....608
チャンネルを選択して表示する....608
チャンネルの属性を設定する....610
チャンネルを削除/消去する....611
チャンネルを編集する....611

選択範囲と変形 615
選択範囲の基本 616
ペイントによる領域の選択 618
パスベースの選択範囲を作成する 624
ピクセルベースの選択範囲を作成する 627
レイヤーから選択範囲を作成する 629
選択範囲の保護されている領域を選択する 630
選択範囲をアルファ チャンネルとして保存する 630
選択範囲バインダを使用する 633
選択範囲を表示する 634
選択範囲を反転する 634
選択範囲のエッジをソフトにする 635
選択範囲の輪郭にストロークを作成する 636
選択範囲のボーダーを変更する 636
選択範囲を拡大/縮小する 637
選択範囲に追加する/選択範囲から削除する 637
変形用に選択範囲を準備する 639
選択範囲を移動する 640
複製の選択範囲を変形する 640
パスベースの選択範囲を拡大/縮小/回転する 641
パスベースの選択範囲を傾斜させる/歪める 642
変形をキャンセルする 644

効果の共通オプション 645
フェード効果 645
最近使用した効果を適用する 646
パネルで効果を変更する 646
ソースの明るさを使用して効果を適用する 646

[フォーカス] 効果と [特殊効果] を使用する 649
[スマートブラー] を適用する 650

[カメラモーションブラー] を適用する....650
[被写界深度] を適用する....651
[ガラス越し効果] を適用する....653
[モーションブラー] を適用する....655
フォーカスをシャープにする....656
フォーカスを柔らかくする....657
[ズームブラー] を適用する....658
[マーブリング] を適用する....658
イメージのクローンを自動的に作成するには....660
[自動ゴッホタッチ] 効果を適用する....661
[油滴] を適用する....662
カスタムタイルを作成する....664
[グリッドペーパー] を適用する....667
[樹形] 効果を適用する....667
ハイパスを適用する....668
[迷路] 効果を適用する....669
エレメントを配置する....670
[ポップアート] 効果を適用する....671

照明効果と表面テクスチャ効果を使用する....673

照明効果のプリセットを使用する....674
照明を追加/削除/移動する....674
照明のプロパティを調整する....675
用紙テクスチャを使用してテクスチャを作成する....676
3D ブラシストロークを使用してテクスチャを作成する....677
画像の明るさを使用してテクスチャを作成する....678
クローン ソースまたはパターンの明るさを使用してテクスチャを作成する....679
エンボス効果を作成する....679
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....680
反射マップを作成する....681
テクスチャの照明を調整する....683
[表面テクスチャの適用] コントロール....684

スクリーンの適用効果を適用する..... 684
色のオーバーレイ効果を適用する..... 685
着色濃度の調整効果を適用する..... 687
テクスチャを表現効果を適用する..... 689
ワープ効果を適用する.....691
木版画効果を適用する.....692
ディストレス効果を適用する..... 694
セリグラフィ効果を適用する..... 695
スケッチ効果を適用する.....696

ダイナミック プラグイン.....699
ダイナミック プラグインの使用を開始する.....700
ダイナミックレイヤーを変更および削除する..... 700
ダイナミック レイヤーの変換.....701
明度/コントラスト ダイナミック プラグインを適用する.....701
焼き込みダイナミック プラグインを適用する.....702
ちぎりダイナミック プラグインを適用する.....703
勾配ダイナミック プラグインを適用する..... 704
明度補正ダイナミック プラグインを適用する.....706
ガラス越し効果ダイナミック プラグインを適用する..... 706
万華鏡ダイナミック プラグインを適用する.....708
リキッドレンズオプション ダイナミック プラグインを適用する.....709
リキッドメタル ダイナミック プラグインを適用する..... 713
ポスタライズ ダイナミック プラグインを適用する.....719

パターン..... 721
パターン ファイルを適用する.....721
パターンでペイントする.....723
パターンを作成/編集する.....724
継ぎ目のないパターンを作成する..... 727
フラクタル パターンを作成する.....729

グラデーション 733
グラデーションを適用する 735
グラデーションを編集する 739
グラデーションにペイント効果を適用する 743
グラデーションを作成する 745
イメージの色をグラデーションの色に置き換える 748

モザイクとテッセレーション 749
モザイクを作成する 750
タイルを選択および削除する 752
タイルと目地の色を指定する 753
モザイク タイルの寸法と不規則性を調整する 754
領域をタイルで塗り潰す 757
立体的なタイルを作成する 758
モザイク タイルを再レンダリングする 759
選択範囲をモザイク タイルでストロークし塗り潰す 759
モザイク効果をイメージに追加する 760
テッセレーションを作成する 761

テキスタイル 765
テキスタイルを適用する 765
テキスタイルを編集/保存する 766
テキスタイル パターンを作成する 768
[テキスタイルの編集] ダイアログ ボックスを使用する 768
縦糸と横糸の式を定義する 769
縦糸と横糸の色の式を定義する 771
タイアップを設計する 772
参照: 式演算子 774

シェイプ 783
シェイプの基本 784
シェイプを描画する 784

直線および曲線の描画....786
シェイプ描画の環境設定を行う....789
シェイプを選択する....791
シェイプの輪郭と塗潰しを調整する....791
アンカー ポイントを追加/削除/移動する....793
カーブを調整する....795
シェイプ セグメントを切断/連結する....796
シェイプをイメージ レイヤーに変換する....798
選択範囲をシェイプに変換する....798
シェイプをサイズ変更、傾斜、反転させる....799
シェイプを複製する....801
シェイプを組み合わせる....801
シェイプをブレンドする....802
シェイプの輪郭を選択範囲として保存する....804
Adobe Illustrator にシェイプを書き出す....804

テキストを追加する....807
テキストをイメージに追加する....807
テキストのフォーマットを設定する....808
テキストの行揃えを設定する....808
テキストのカーニングと行間を調整する....809
テキストを伸ばす/回転する/歪める....809
ドロップシャドウをテキストに追加する....810
テキストに効果を適用する....810
テキストをカーブさせる....811
テキスト レイヤーを変換する....813
テキストを固定する....814

アニメーションとデジタル ビデオを使用する....815
アニメーション ワークフローを選択する....815
フレームごとにアニメーションを作成する....817

Corel Painter ムービーを開く....818
QuickTime および AVI ファイルをインポートする....819
ムービー フレームを選択する....819
フレームの内容を編集する....820
単一のフレームに効果を適用する....820
アニメーションをプレビューする....820
オニオン スキンを使用する....821
レイヤーを使用してアニメーションを作成する....822
フレームを追加する/削除する/消去する....822
フレームを繰り返す....823
ムービーを挿入する....824
ロトスコーピング....824
ムービーにスクリプトを適用する....825
ムービーを QuickTime ムービーとしてエクスポートする....826
ムービーを AVI としてエクスポートする....827
番号付きのファイルをインポートする/エクスポートする....828
GIF アニメーションをエクスポートする....829

スクリプトを使用してタスクを自動化する....831
スクリプトの基本....831
[スクリプト] パネルを表示する....832
スクリプトを記録/再生する....832
バックグラウンド スクリプトを有効化/再生する....834
解像度非依存スクリプトを作成する....834
スクリプトを編集する/名前変更する/削除する....835
スクリプトをムービーに変換する....836
スクリプトをインポート/エクスポートする....837
スクリプト ライブラリをインポート/エクスポートする....837
スクリプト ライブラリを作成/削除する....838

イメージを印刷する....841
印刷の基本....841

イメージを印刷する....842
印刷用に EPS 形式でファイルを保存する....844
合成イメージを印刷する....844
シェイプを印刷する....845

Adobe Photoshop ユーザーへの注意....847
Corel Painter と Adobe Photoshop との用語の比較....847
Corel Painter と Adobe Photoshop とのツールの比較....848
Adobe Photoshop ユーザーからよく寄せられる質問....850

環境を設定する....853
環境設定....853
ブラシ カーソル設定....855
インターフェースの環境設定....857
パフォーマンスの環境設定....858
シェイプの環境設定....859
クローンの環境設定....860
タブレット環境設定....861
接続の環境設定....861

Web....863
Web セーフ カラーを選択する....863
カラーセットを使用してポスタライズする....864
Web 用のブラシを選択する....864
透過 GIF を作成する....865
GIF ファイルの色数を減らす....867
イメージ マップを作成する....867
サーバーサイド イメージ マップを作成する....869
Web ページの背景を作成する....870
Web ボタンを作成する....872

トラブルシューティングのヒント....875

Corel Painter へようこそ

Corel(R) Painter(R) 2019 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(R) 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。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 23 の 「ユーザーガイドとヘルプを使用する」。
- ページ 26 の 「[ヘルプ] ウィンドウのテキスト サイズを調整する」。
- ページ 26 の 「Corel Painter 2019 ユーザーガイド eBook」。
- ページ 27 の 「ヒントとツールヒント」。
- ページ 28 の 「Welcome スクリーン」。
- ページ 29 の 「その他のリソース」。
- ページ 29 の 「ユーザー登録」。
- ページ 29 の 「フィードバック」。
- ページ 29 の 「Corel Corporation について」。

ユーザーガイドとヘルプを使用する

製品の使用方法は、ヘルプ、ヒント、ツールチップにアクセスしたり、クイック スタート ガイドを読んだり、ビデオ チュートリアルを視聴したり、Corel Painter Web サイト (www.painterartist.com) のリソースを調べたりというように、さまざまな方法で習得できます。また、DVD のルートで利用できる Readme ファイル (readme.html) を確認することもできます。

サーバーベースのヘルプ

サーバー ベースのヘルプは、すべての最新の項目を網羅すると同時に、内容検索が可能です。サーバー ベースのヘルプにアクセスするには、インターネットに接続している必要があります。

ユーザー ガイド PDF

オフラインで作業することが多い場合は、Corel Painter 2019 ユーザー ガイドをダウンロードできます。これには、印刷用の PDF という形式ですべてのヘルプ トピックが含まれています。

ユーザー ガイド eBook

ユーザーガイドは eBook でも公開されています。詳細については、26 ページの 「Corel Painter 2019 ユーザーガイド eBook」。を参照してください。eBooks は一部の言語でのみ使用できることに注意してください。

クイック スタート ガイド

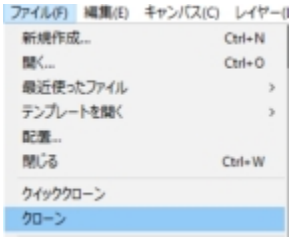
『*Corel Painter 2019* の基本情報』では、アプリケーションをすぐに使い始める際に役立つ、よく使用する製品機能およびワークフローの概要を説明します。また、このガイドでは Corel Painter 2019 にアップグレードしたユーザー向けの新機能に関する情報も記載されています。

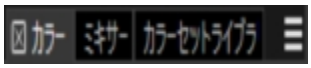
ビデオ学習リソース

ヘルプ内からビデオ学習リソースにアクセスできます。ビデオチュートリアルでは、シック ペイント、溶かしおよびリキッド、描点ステンシル、選択ブラシ、テクスチャ ブラシ、グレーズ ブラシなど、さまざまなブラシ テクノロジーの使用方法について説明します。これにより、イメージ クローン、グラデーション、テクスチャ合成などの機能を最大限に活用できるようになります。初心者であるかベテラン ユーザーであるかに関係なく、役立つヒントを見つけて生産性を向上し、経験を拡大できます。字幕は一部の言語でのみ使用できます。

表記規則

次の表に、ヘルプの表記規則を示します。

表記規則	内容	例
MacOS と Windows のコマンド	macOS と Windows のコマンドは、同じ手順内に現れることがあり、かっこ内にオペレーティング・システムを示します。	**Command** (macOS) または **Ctrl** (Windows) を押し下げます。
修飾キー (Command、Option、Ctrl、Alt)	macOS と Windows の修飾キー名は、同じ手順内に現れることがあり、かっこ内にオペレーティング・システムを示します。	**Command** + **I** キー (macOS)、または **Ctrl** + **I** キー (Windows) (macOS では **Command** + **I** キー、Windows では **Ctrl** + **I** キーを押し下げます。
メニュー コマンド ([メニュー名] ▶[メニュー項目] を選択)	メニュー名をクリックして選択し、リストからメニュー項目をクリックして選択します。	**[ファイル]** ▶ **[クイッククローン]** を選択します。 
ヘッダー バー	ヘッダー バーは、ツールボックス、プロパティバー、パネルなど作業領域コンポーネントの上または横にあります。	

表記規則	内容	例
パネル タブ	パネル タブは、パネルの上端のタブです。パネル タブをクリックしてパネルを開くことができます。	
パネル オプション メニュー	パネル オプション メニューのボタンをクリックすると、その他のコマンドとともにポップアップ メニューが表示されます。	
フライアウト	フライアウトは、ツールボックス内の特定のツールがまとめて格納されているコンテナです。フライアウトを開くには、表示されているフライアウトのツールをクリックして押したままにします。	ツールボックスの**レイヤー調整**ツールをクリックして押したままにすると、**変形**ツールなどのフライアウトを表示できます。
	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がここに付記されることもしばしばあります。	このコマンドは、選択範囲をオフにしたときしか使用できません。
	手順に関連した助言などが記されています。また、別の方法の説明やその利点、情報について記されている場合もあります。	ブラシ カテゴリとバリアントは、メイン画面からも、[ブラシライブラリ] パネルからも選択できます。

ヘルプにアクセスするには

- **[ヘルプ]** ▸ **[Corel Painter 2019 ヘルプ]** (macOS) または **[ヘルプトピック]** (Windows) を選択します。

ヘルプにアクセスするには

1. **[ヘルプ]** ▸ **[Corel Painter 2019 ヘルプ]** (macOS) または **[ヘルプトピック]** (Windows) を選択します。
2. 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ヘルプトピックを一覧する	**[目次]** タブをクリックして、左のウィンドウに表示されるトピックをクリックします。
インデックスを使用する	**[キーワード]** タブをクリックし、エントリをスクロールしてトピックを探します。
ヘルプの全文検索をする	(macOS) **ヘルプ** ウィンドウ右上の **[検索]** ボックスに単語または語句を入力し、**Return** キーを押します。

目的	操作内容
	(Windows) **[検索]** タブをクリックしてボックスに単語または語句を入力し、[検索開始] をクリックします。検索機能では、引用符がサポートされないことに注意してください。単語や式を引用符で囲むと、検索結果には何も出力されません。

『Corel Painter 2019 ユーザーガイド』にアクセスするには

- **[ヘルプ]** ▸ **[ユーザーガイド]** の順に選択します。

『Corel Painter 2019 の基本情報 (PDF)』にアクセスするには

- **[ヘルプ]** ▸ **[Corel Painter 2019 の基本情報 (PDF)]** の順に選択します。

[ヘルプ] ウィンドウのテキスト サイズを調整する

ブラウザで拡大率を調整することにより、[ヘルプ] ウィンドウに表示されるテキストのサイズを調整できます。拡大率を調節することにより、テキストやイメージなど、Web ページのすべての要素のサイズを即座に大きくできます。拡大率は、Internet Explorer、Chrome、Firefox、および Apple Help で調整できます。表示テキストのフォント サイズをカスタマイズするコントロールが追加されているブラウザもあります。詳しくは、お使いのブラウザのヘルプを参照してください。

Firefox および Chrome でテキストのサイズを調整するには

- ブラウザで、以下のいずれかの操作を行います。
  - 拡大率を大きくするには、Windows の場合は **Ctrl** キーを押しながら、プラス記号 **+** を押します。macOS の場合は **Command** キーを押しながら、プラス記号 **+** を押します。
  - 拡大率を小さくするには、Windows の場合は **Ctrl** キーを押しながら、マイナス記号 **-** を押します。macOS の場合は **Command** キーを押しながら、マイナス記号 **-** を押します。

Internet Explorer でテキストのサイズを調整するには

- Internet Explorer ウィンドウで、以下のいずれかの操作を行います。
  - 拡大率を大きくするには、**Ctrl** キーを押しながら、プラス記号 **+** を押します。
  - 拡大率を小さくするには、**Ctrl** キーを押しながら、マイナス記号 **-** を押します。

Apple Help でテキストのサイズを調整するには

- Apple Help ビューアで、以下のいずれかの操作を行います。
  - 拡大率を大きくするには、**Command** キーを押しながら、プラス記号 **+** を押します。
  - 拡大率を小さくするには、**Command** キーを押しながら、マイナス記号 **-** を押します。

Corel Painter 2019 ユーザーガイド eBook

『Corel Painter 2019 ユーザーガイド』は eBook でも利用可能です。この eBook は EPUB と MOBI のファイル形式で公開されており、製品の機能に関する、最も総合的な情報を eBook で入手できます。

ユーザーガイドは ePUB と MOBI という 2 つの eBook 形式で利用可能

Corel Painter 2019 ユーザーガイドの eBook にアクセスするには

- 以下のいずれかのバージョンをダウンロードします。
  - MOBI バージョン ー Kindle デバイス用このリンクから MOBI バージョンをダウンロードするには、Google Chrome または Mozilla Firefox でこのヘルプトピックを開く必要があります。
  - ePUB バージョン ー その他のデバイスおよび eBook リーダー用

ヒントとツールヒント

ヒントを活用すると、Painter のブラシとツールをすぐに使い始めることができるようになります。アクティブなブラシで、水彩、リアル水彩、リキッドインク、クローン、粒子、ダイナミックスペックル、インパストのうちいずれかのブラシ技術を使用している場合は、特定のヒントが表示されます。アクティブなブラシでその他のブラシ技術を使用している場合は、ブラシの検索と変更に関するヒントが [ヒント] パネルに表示されます。ツールをクリックすると、ツールボックスのすべてのツールに関する説明が [ヒント] パネルに表示されます。すべてのヒントには関連するヘルプ トピックへのリンクが含まれており、そのヘルプ トピックでは、対応するブラシの機能やツールについて総合的に説明されています。

ツールヒントにはアプリケーションについて役立つ情報が記載されています。これは、アイコン、ボタン、その他のユーザー インターフェース要素にポインターを重ねると表示されます。図が含まれるツールヒントもあり、特定の設定で高い値と低い値を使用した場合の効果が示されます。ツールヒントの環境設定でツールヒントに図が表示されないように設定すると、ツールヒントの画面領域が小さくなります。図はいつでもツールヒントに表示できます。

ヒントにアクセスするには

- **[ヘルプ]** ▸ **[ヒント]** の順に選択します。

ツールヒントの環境設定を設定するには

1. 以下のいずれかの操作を行います。
   - (macOS) **[Corel Painter 2019]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** を選択します。
   - (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** を選択します。
2. **[ツールヒント]** 領域で以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **テキストとイメージ**
   - **テキストのみ**
3. Corel Painter を再起動します。

Welcome スクリーン

Welcome 画面はアプリケーションの起動時に表示されます。Welcome 画面では、イメージを素早く開始したり開いたり、ニーズに合う作業領域を選択したり、オンライン学習ビデオにアクセスしたり、新しいブラシやその他のコンテンツをオンラインで検索したり、Corel Painter で作成されたオンライン アートワークのギャラリーからインスピレーションを得たりすることができます。

Welcome スクリーンへアクセスするには

- **[ヘルプ]** ▸ **[Welcome]** をクリックします。

起動時に Welcome スクリーンを非表示にするには、右上の ボタンにカーソルを合わせ、[**起動時にこのダイアログボックスを表示**] チェック ボックスをオフにします。このチェック ボックスは、試用版の製品では利用できません。

Welcome スクリーンを閉じるには

- **Esc** を押します。

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	アクセス先
Corel Painter Web サイト	http://www.painterartist.com
Corel Painter チュートリアル	http://www.youtube.com/user/PainterTutorials
Twitter の Corel Painter ページ	http://www.twitter.com/corelpainter
Facebook の Corel Painter ページ	http://www.facebook.com/corelpainter

ユーザー登録

Corel 製品のユーザー登録は大変重要です。ユーザー登録をすると、最新の製品アップデート情報や製品リリースに関する有用な情報を適切な時期に入手したり、無料ダウンロードにアクセスしたりできます。

Corel Painter 2019 のインストール時にユーザー登録のプロセスを省略した場合は、www.corel.jp/support/register で登録できます。

フィードバック

Corel の製品、ヘルプ コンテンツに関するご意見・ご要望がございましたらお知らせください。特定のヘルプトピックに関するご意見・ご要望をお送りいただく場合は、任意のヘルプ トピックの下までスクロールして、[このページは役に立ちましたか?] リンクをクリックします。

Corel Corporation について

Corel は、長年にわたり、革新の精神をもって製品開発に取り組んでおり、グラフィック、ペインティング、フォト、ビデオ、オフィス ソフトウェアなど受賞歴のある製品を数多く開発してきました。また、品質の高い革新的な製品を構築する企業という評価を築いてきました。Corel の製品は、簡単に習得して使用できる上、生産性の向上にも役立ちます。

Corel の製品ラインには、CorelDRAW(R) Graphics Suite、Painter(R)、Corel DESIGNER(R) Technical Suite、PaintShop(R) Pro、VideoStudio(R)、WinDVD(R)、Corel(R) WordPerfect(R) Office、および WinZip(R) があります。Corel についての詳細は、www.corel.com をご覧ください。

Corel Painter 2019 の新機能

Corel Painter は従来の制作環境の限界をはるかに広げました。ここでは、Corel Painter 2019 の新機能に関する以下のトピックを説明します。

- ページ 31 の 「Corel Painter の今回のバージョンで導入された新機能」。
- ページ 34 の 「Corel Painter の以前のバージョンで導入された新機能」。

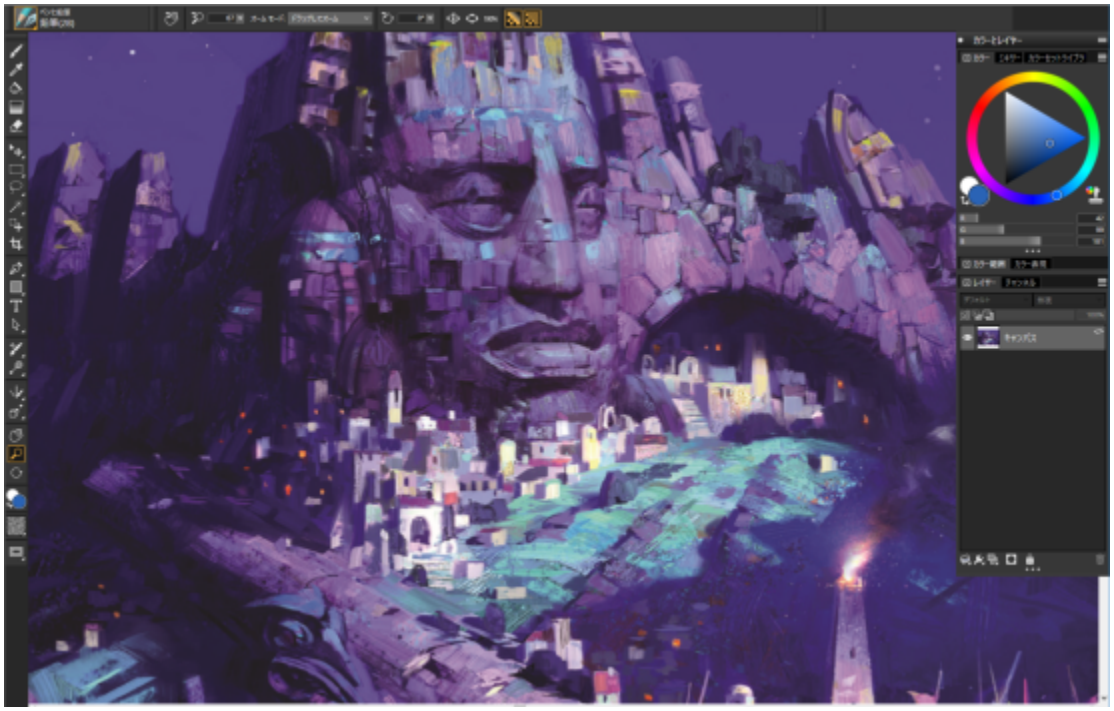
Corel Painter の今回のバージョンで導入された新機能

機能強化! パフォーマンス

AVX2 拡張機能を使用するマルチコア プロセッサと CPU のサポートが強化され、コードが広範囲に最適化されたため、今までにない最速の Painter になりました。ブラシの選択肢は多岐にわたり、著しく高速化されて、2 倍の速さになったものもあります。拡大/縮小、パン、回転を行うときは、最大で 50% も速い書類レンダリングを利用することもできます。

新機能! 暗いユーザー インターフェイスのテーマ

アートワークを際立たせる、斬新でプロフェッショナルなインターフェースを選択できます。Corel Painter 2019 では、メイン ユーザー インターフェイス要素が慎重に変更され、テーマが暗くなってインターフェイスが脇役に、ペインティングが主役になりました。テーマについて詳しくは、857 ページの 「インターフェースの環境設定」。を参照してください。



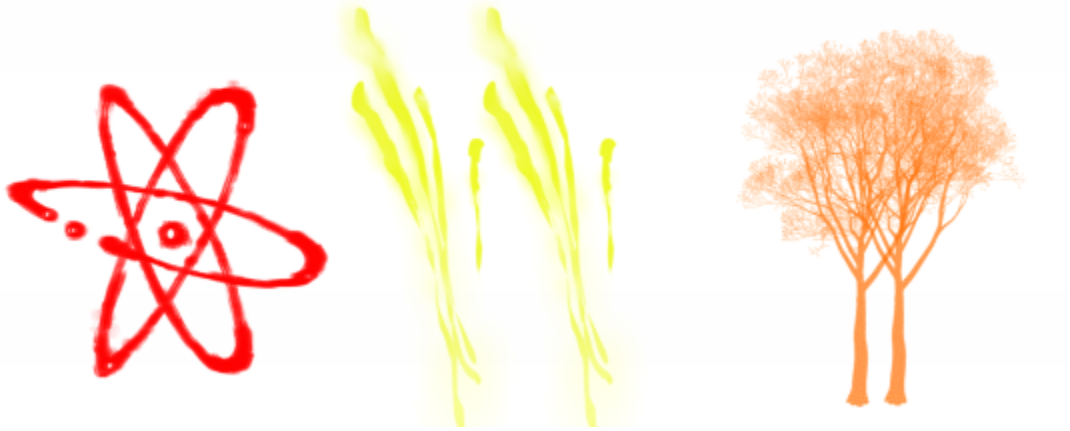
テーマが暗くなり、ペインティングが主役になりました。アートワーク作成者

新機能! アプリケーションのアイコンとコントロール

Corel Painter 2019 では、650 以上のアイコンがデザインしなおされて環境がさらに明快かつクリーンで反応が良くなったため、アプリケーションは目に優しく、簡単に理解できて、より効率的に使用できるようになりました。修飾キーを使用して新しいスライダ機能を試してみてください。値を正確に選択できます。スライダについて詳しくは、81 ページの 「スライダの操作」。を参照してください。

新機能! ブラシとパターン

36 の驚くべき新しいブラシにより、新しい創作活動のインスピレーションをこれまで以上に簡単に得ることができます。選択、エアブラシ、ブレンド、描点ステンシル、グレーズ、リアル水彩、リアルウェット油彩、サージェント、シック ペイントなど、一般的なカテゴリを完全なものにする、その他多くのブラシとともに、新しいスタンプ ブラシ カテゴリをお楽しみください。さらに、5 つのパターンが新たに加わりました。コンセプト アーティストやビデオ ゲーム デザイナー用に特別に設計されたものですが、すべてのアーティストの創造の可能性も開くことになります。



新しいブラシとパターンで、創造性を呼び覚ます。

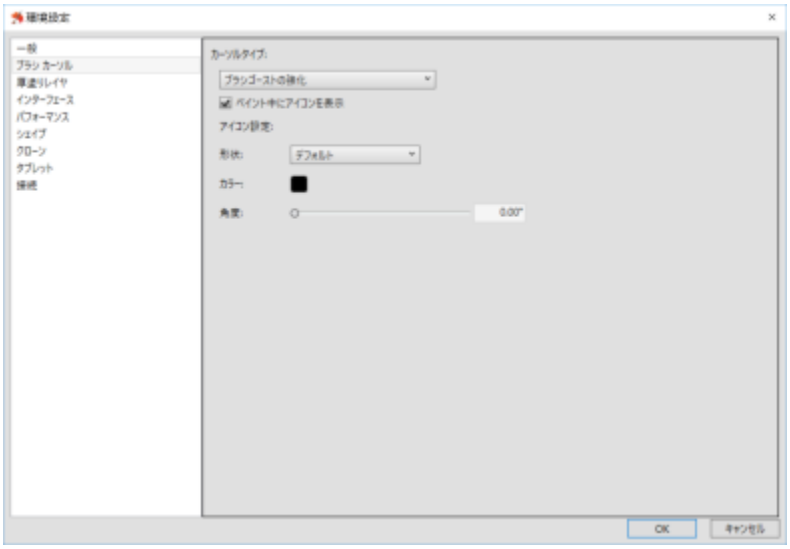
機能強化! 色に関するワークフロー

カラーホイールの手のひらツールが再設計されて、色相リングと彩度/明度トライアングルでの色の確認と設定が簡単になりました。新しい手のひらツールも一時的なカラー セレクタにあり、固定していつでも使用することができるようになりました。詳細は、239 ページの 「カラー セレクタを使用する」。を参照してください。

機能強化されたカラーホイールと一時的なカラー セレクタの手のひらツールでは、色を簡単に選択できます。

新機能! ブラシゴーストの強化

ブラシゴーストの強化により、ブラシ ツールを選択していてアクティブにペイントしていないとき、ブラシ バリアントが表示されるようになりました。メディアの適用を開始した瞬間に、ブラシゴーストの強化はアイコンに変わります。ストロークをスタイラス ペンの直下で常に追跡することにより、応答性に優れた創造的な体験が時間差なしで実現します。ブラシ カーソルの設定について詳しくは、855 ページの 「ブラシ カーソル設定」。を参照してください。



ブラシゴーストの強化により、ペイント中の時間差がなくなります。

機能強化! Windows のマルチタッチ

マルチタッチ機能の強化により、自然なスケッチやペインティング体験が実現します。これは本当に楽しいものです。Windows タッチ デバイスで 2 本の指を使用して、キャンバスのパン、ズーム、スムーズな回転を同時に直観的に行うことができます。ペイント ビューをリセットするには、2 本指でダブルタップします。詳細は、115 ページの 「マルチタッチ サポート」。を参照してください。

新機能! ドラッグしてズーム機能

スタイラス ペンまたはマウスをクリックしてドラッグすることで、書類をすばやく拡大/縮小できます。右に動かして拡大し、左に動かして縮小します。Shift キーを押しながらクリックしてドラッグすると、特定の関心領域にズームインします。ズーム モードについて詳しくは、102 ページの 「イメージを拡大/縮小する」。を参照してください。

Corel Painter の以前のバージョンで導入された新機能

ここでは、Corel Painter の以前のバージョンで導入された新機能について説明します。

Corel Painter 2018 で導入された新機能

Corel Painter 2018 では以下の機能が追加または強化されており、これらの機能は Corel Painter 2019 でも使用できます。

新機能! シックペイント

シック ペイントのブラシは、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るのです。

こうしたバリアントは、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。

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、隆起が盛り上がって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。

シック ペイントのプロパティ バーでは、ペイント テクニックのプリセットが提供され、ブラシのペイント切れを防いだり、新しいブラシストロークを既存のブラシストロークとブレンドする方法を制御したりする設定に素早くアクセスできます。これにより、素早く開始して驚異的な結果をすぐに得ることが簡単にできます。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シック ペイント パネルが新しく用意されました。詳細は、533 ページの 「シック ペイント」。を参照してください。

シック ペイント 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。Cher Pendarvis 氏によるアートワーク。

機能強化! クローン

クローン機能がさまざま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ます。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ます。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せん。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。

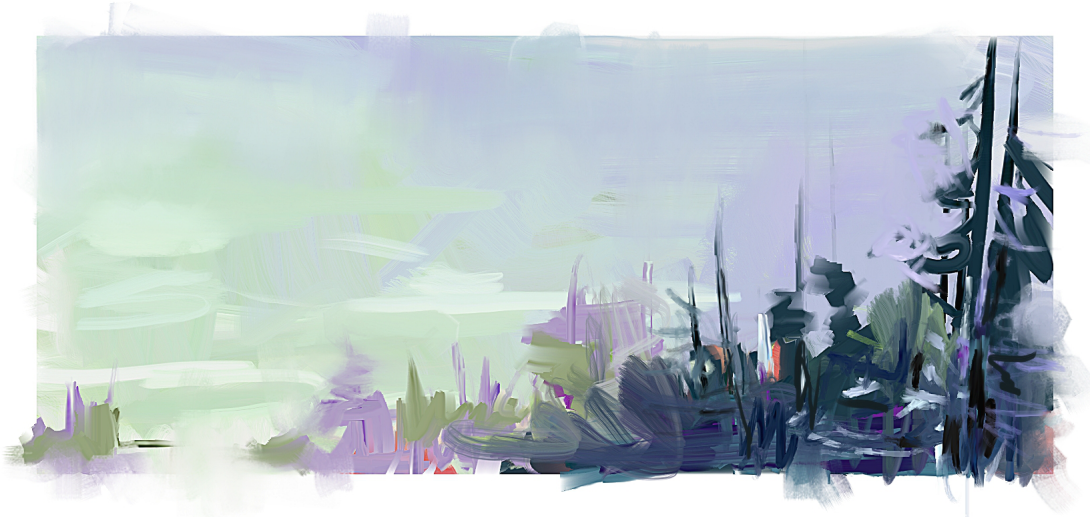
また、再利用したいクローン ソースがある場合は、画像とともに埋め込みソースとして、またはテクスチャとしてテクスチャ ライブラリに保存することができます。このため、いつでも指先ひとつで呼び出すことができます。さらに、クローン ソースを書類に埋め込むオプションもあります。この機能のおかげで、作業に戻ったときにソースを探す時間が節約され、また他のフォト アーティストたちとの共有がより簡単になります。詳細は、179 ページの 「イメージのクローン作成と採取」。を参照してください。

クローン テクニックを使って写真を芸術作品に変身させましょう。Bill McEntee によるアートワーク

機能強化! 「溶かし」と「リキッド」のブラシ テクノロジー

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) を使用するブラシは、Painter 2018 でさらに万能になります。たとえば、サージェント ブラシは、最も人気のある Painter ブラシ バリアントの 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 ブラシは、空のレイヤーで使用して、現在選択している色を油彩のよ

うな透明度でブレンドできるようになりました。また、溶かしまたはリキッドのテクノロジーを使うバリア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。詳細は、383 ページの 「溶かし」。を参照してください。



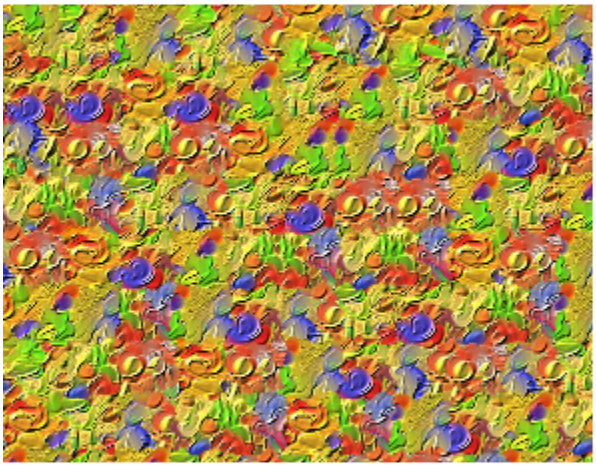
Melissa Gallo 氏が手がけたこのペイントでは、サージェント ブラシ バリアントに加えて、[アーティストオイル] カテゴリのブラシが使われました。

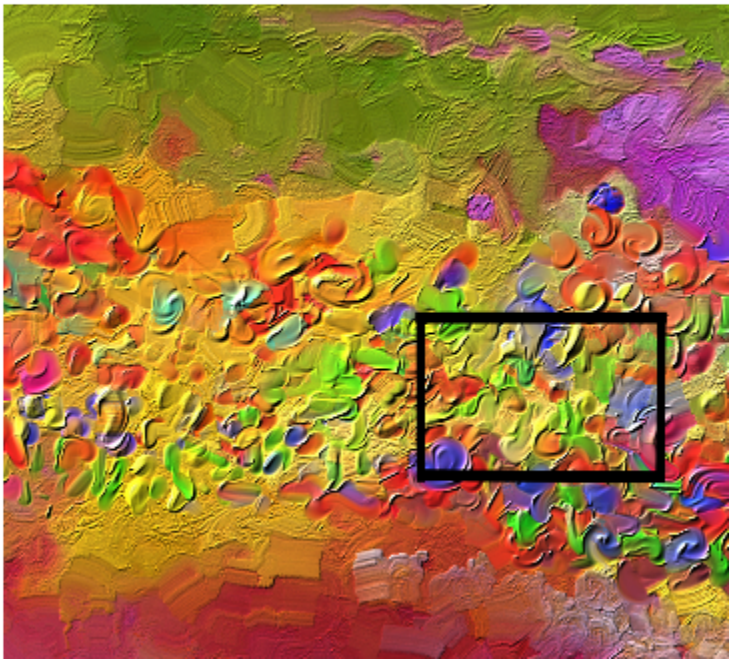
新機能! テクスチャ合成

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。

また、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。詳細は、490 ページの 「テクスチャを作成する」。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 (右) から大きなテクスチャ (左) が生成されます。Henk Dawson によるイメージ (右)

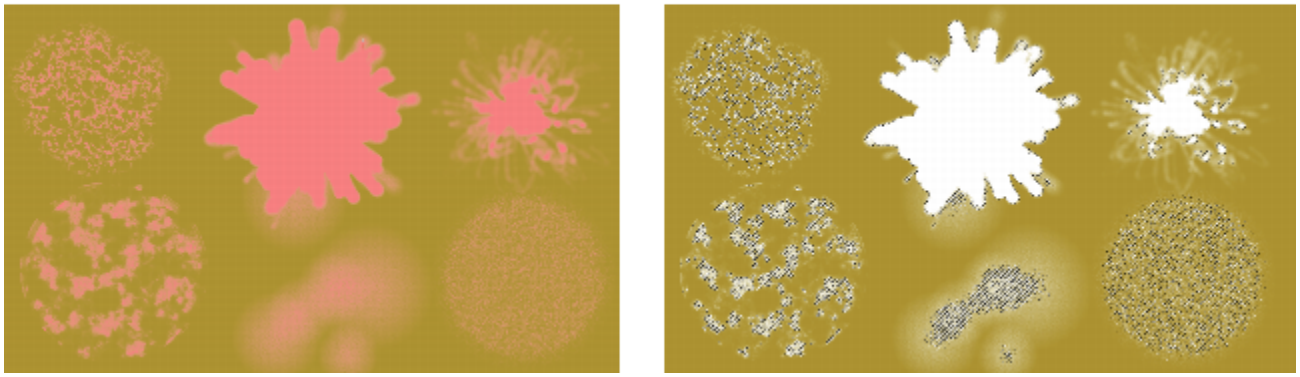
新機能! 2.5D シック テクスチャ ブラシ

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 シック 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厚塗りの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、シック 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。詳細は、487 ページの「奥行きをテクスチャ ブラシに追加する」。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Cris Palomino によるモデル。

新機能! 選択ブラシ ツールと選択ブラシ

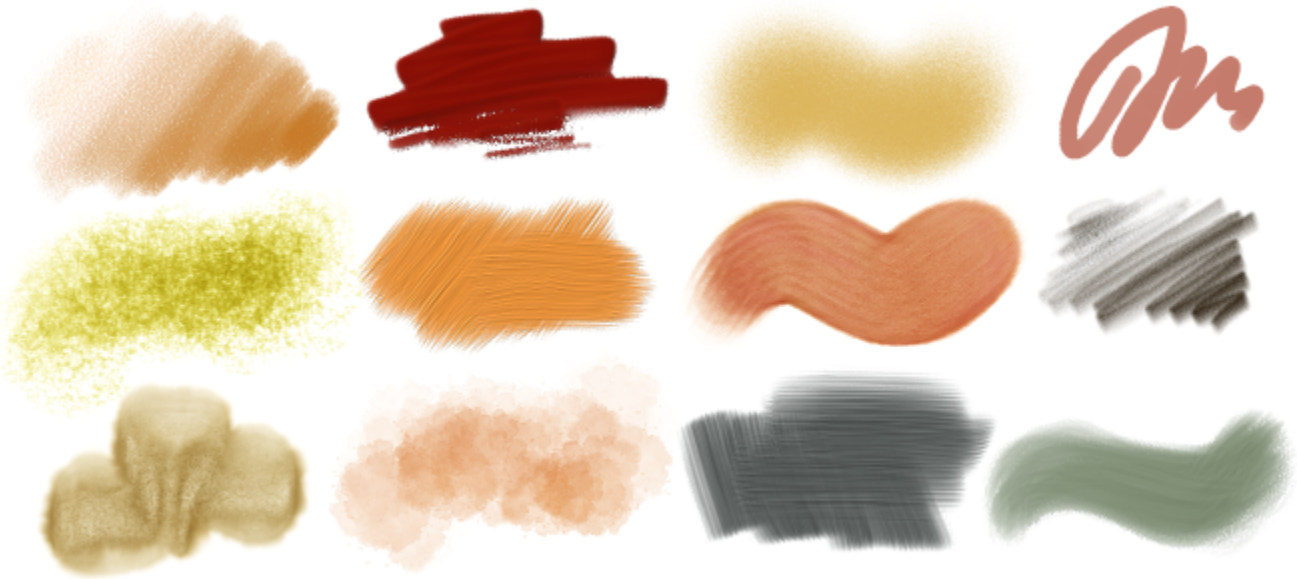
デジタル アートのワークフローにおいて選択は欠かせない要素です。このため Corel Painter 2018 では、画像の領域を分離させる必要があるときの選択肢を増やしました。ブラシストロークを適用するときと同じくらい簡単かつ正確に選択を作成することができれば、どれほどの時間が節約されるでしょう？新しい選択ブラシ ツールがその答えです。選択した領域と保護されている領域を簡単に区別できるように、ストロークの適用時には色のオーバーレイを表示できます。オーバーレイは作業中の書類に合うように微調整できます。複雑な形状や画像領域の作業時の選択作成に特化して設計された新しいバリアントが揃う、新しい選択ブラシ 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 バリア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ア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 にはさまざまな選択の改善が盛り込まれています。詳細は、618 ページの 「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。

新機能! ナチュラル メディア ブラシ ライブラリ

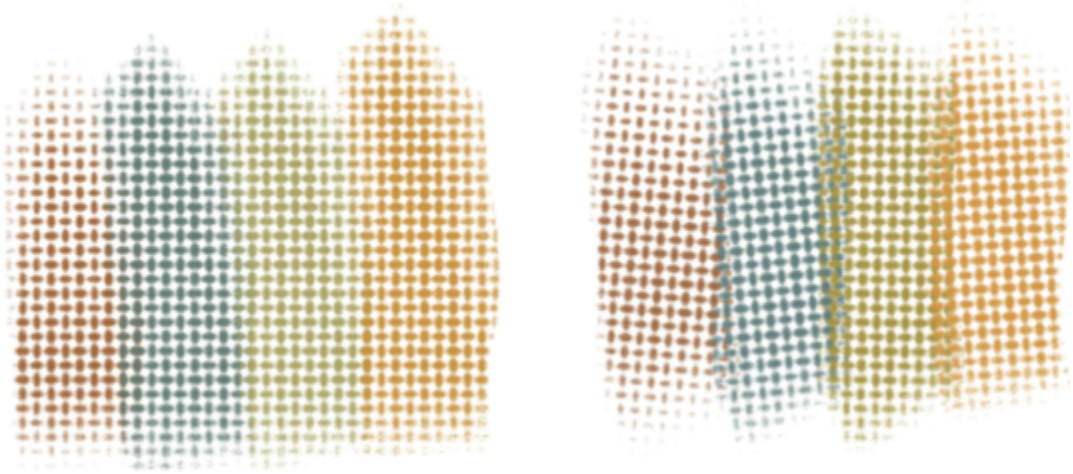
新しいナチュラル メディア ブラシ ライブラリを使うと、トラディショナル アートを簡単にデジタル アートに変換することができます。鉛筆やパステルから油彩やアクリルまで、従来のメディアを模倣したブラシに素早く便利にアクセスできます。本物の画材を使ったことがあれば、ナチュラル メディア ブラシ ライブラリのメディアがそれらと遜色がないことがわかるでしょう。新しいコレクションにアクセスするには、[ブラシ セレクタ] を開いて、[ブラシライブラリ] リスト ボックスから [ナチュラル メディア ブラシ] を選択します。詳細は、363 ページの 「ナチュラル メディア ブラシ ライブラリのブラシ カテゴリについて」。を参照してください。



ナチュラル メディア ブラシ ライブラリのバリアントで作成されたブラシストローク例

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もうひとつあります。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。詳細は、388 ページの 「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。[ランダムな粒子感の回転] が無効なブラシストローク (左) および有効なブラシストローク (右)。粒子の回転は、ブラシストロークを行うたびに変化します。

Corel Painter 2017 で導入された新機能

Corel Painter 2017 では以下の機能が追加または強化されており、これらの機能は Corel Painter 2019 でも使用できます。

新機能! テクスチャ ペインティング

この画期的な新しいブラシ カテゴリでは、ソース ブレンド テクノロジを活用して複雑なテクスチャを作品に簡単に組み込むことができます。テクスチャ ペインティングには無限の可能性があり、実物そっくりの作品から超未来的な作品、リアルな古めかしさを表現したデジタル ペイントまで何でも作成できます。

テクスチャ ペインティングは単なるレイヤーの不透明度の操作ではありません。テクスチャ ペインティングでは、筆圧などのさまざまなスタイラス表現設定を使用して既存のコンテンツにテクスチャをインテリジェントにブレンドできます。選択したテクスチャの透明度が優先され、いつどこでどのようにテクスチャが使われるかを完璧にコントロールできます。まず始めにテクスチャを選択または作成し、そのテクスチャを適用するのにに適したブラシを選択します。このテクスチャブラシに加え、ブラシを柔軟にカスタマイズできるオプションやお好みのテクスチャをキャプチャしインポートできる機能により、作品に好きなだけ表面スタイルを追加することができます。Painter の誇るスピード、正確さ、そしてコントロールを備えるブラシに、描点ステンシル、粗さ、染み付けを追加することも可能です。さらに、オリジナルのテクスチャを作成したり、既定のテクスチャを修正して使用することができます。詳しくは、479 ページの 「テクスチャ ペインティング」を参照してください。

3D モデルを 2D ビットマップ イメージにレンダリングしています (左)。Corel Painter でイメージにテクスチャを追加し、キャラクタの魅力とリアリズムを引き立てています (右)。Mike Thompson 氏によるアートワーク。

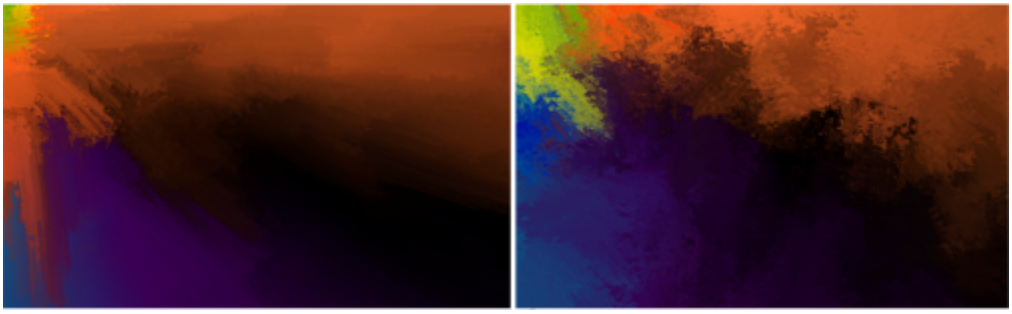
新機能! インタラクティブ グラデーション ツール

Corel Painter では、新しいインタラクティブなグラデーション ツールにより、美しくペイントされた背景をとても簡単に再現できるようになりました。インタラクティブ グラデーション ツールを使用すると、グラデーションを素早く作成および編集し、さまざまなバリエーションの奥行きや明暗をペインティングに加えることができます。作品の制作に取り掛かったばかりなら、まずは背景をグラデーションで塗潰し、さまざまなプリセット スタイルを試してみましょう。または、すでにスケッチや絵がある場合、編集ノードで作品のコンテキストにグラデーションを適用して微調整できます。Corel Painter に用意されているライブラリからグラデーションを選択することも、独自のグラデーションを作成し、後で再利用できるように保存することもできます。詳しくは、735 ページの「グラデーションを適用する」を参照してください。

Marian Basinger 氏が手がけたこのアートワークではグラデーションが使われています。

新機能! グラデーション高速ペイントグラデーションコウソクペイント

真っ白なキャンバスを目の前にしても、なかなか創造力が湧いてこない時や、新しいコンセプト デザインに背景が必要な場合も、新しいエクスプレス ペイント機能を使用すれば、ほんの数秒で美しいグラデーションを作成することができます。新しい高速ペイント機能を使用すれば、さまざまなペインティング スタイルを任意のグラデーションに自動的に適用し、ほとんどの作品に必要なスピードとインスピレーションを実現できます。詳細は、743 ページの 「グラデーションにペイント効果を適用する」。を参照してください。



まずは背景をグラデーションで塗潰し、さまざまプリセット スタイルを試してみましょう。

新機能! 描点ステンシル

Corel Painter では、創造力あふれるユニークなブラシストロークを作成する機能が強化されています。描点ステンシルでは、ペイントする前に、アクティブな用紙、フロー マップ、またはテクスチャに基づいてブラシストロークの不透明度を変更できます。ペイント時に表示するソース テクスチャの量を正確に調整したり、スタイラスのさまざまなリアルタイム入力要素に描点ステンシルをリンクしたりできます。描点ステンシルを新しいテクスチャ ブラシのバリアントと併用することで、ブラシストロークのルックアンドフィールを自由にコントロールできます。詳細は、444 ページの 「描点ステンシル コントロール」。を参照してください。

このアートワークのブラシストロークでは描点ステンシル機能を使用しています。Melissa Gallo 氏によるアートワーク

新機能! グレージング ブラシ

Painter の特に素晴らしい機能のいくつかは、ユーザーからの提案に基づいて開発されたものです。グレージング ブラシもそのような機能の 1 つです。グレージング ブラシを使用すると、ルネッサンスの巨匠のように、ビロードのような半透明の絵具遷移を使ってペインティングの漸進的変化を制御できます。グレージング ブラシはストロークレベルの不透明度を提供します。そのため、各ブラシストロークの絵具を個別に適用できます。各描点でキャンバスに塗られる絵具は、最小から最大まで滑らかに塗り重ねられます。これにより、色が滑らかにブレンドされ、描点がオーバーラップする部分に不要な色が残りません。グレージング ブラシの効果が最大限に発揮されるのは、1 回のブラシストローク中にスタイラスの筆圧を変化させたときです。詳細は、449 ページの 「グレージング コントロール」を参照してください。

Héctor Sevilla Luján 氏が手がけたこのアートワークではグレーズ ブラシが使われています。

機能強化! スポイト ツール

Corel Painter では、色の採取がこれまで以上に簡単にできます。無地に見える領域でも実際には微妙な陰影やムラがある場合があります。そのため、画面に表示されるものと 1 ピクセルを採取したときに得られるものは異なります。新しいスポイト ツールでは、これまでよりも大きな採取領域 (3 × 3 ～ 101 × 101 ピクセル) で色を平均化できます。そのため、画面に表示されるものをそのまま取得できます。その上、アクティブ レイヤーだけでなくすべての可視レイヤーから色を採取できます。詳細は、242 ページの 「イメージから色を採取する」を参照してください。

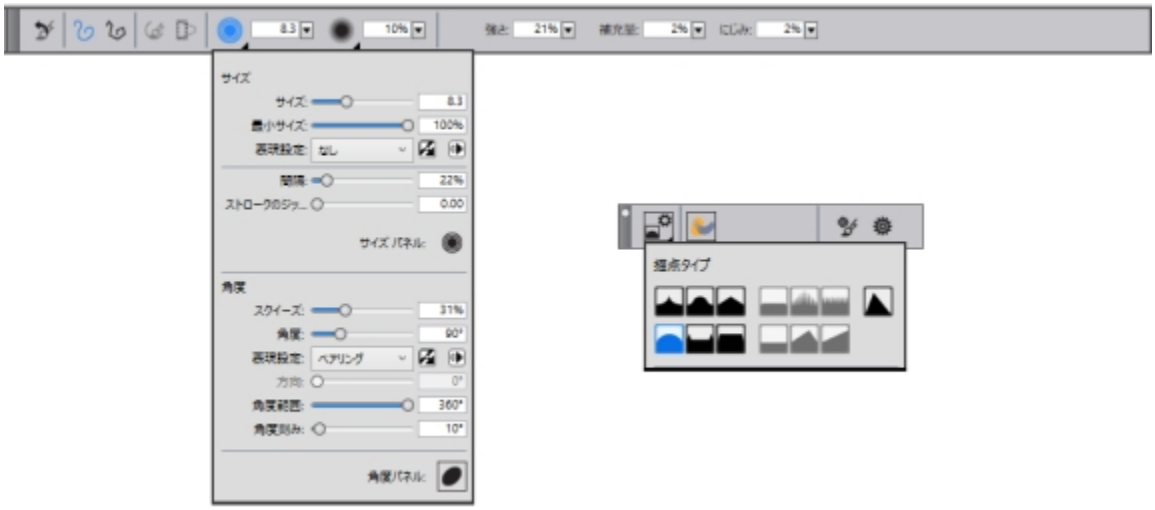
新機能! パレット引き出し

必要なツールがすぐ手の届く場所にあることは、生産性の面からだけでなく創造性の面からも非常に重要です。Corel Painter でパレット引き出しが導入されたのはこのためです。このワークフロー改善のための新機能は、整理と効率性のバランスという点で完璧です。作業領域をきれいに片付けながら、特定のワークフローやプロジェクトに必要なパネルやカスタムパレットを 1 か所にまとめて基本ツールをすぐ使える場所に確保しておけるので、操作も設定もワンクリックで自由自在に行えます。また、パレット引き出しを使用していないときには、折りたたんで作業領域を解放できます。詳細は、74 ページの 「パネルとパレットを再配置する」を参照してください。

機能強化! プロパティ バー

ブラシとツールの設定の最適化は重要です。しかし、コントロールの調整に費やす時間は、作品の制作に充てられない時間です。そこで、プロパティバーを改善しブラシを調整しやすくしました。たとえば、ブラシ ツールがアクティブになっているときには、強化さ

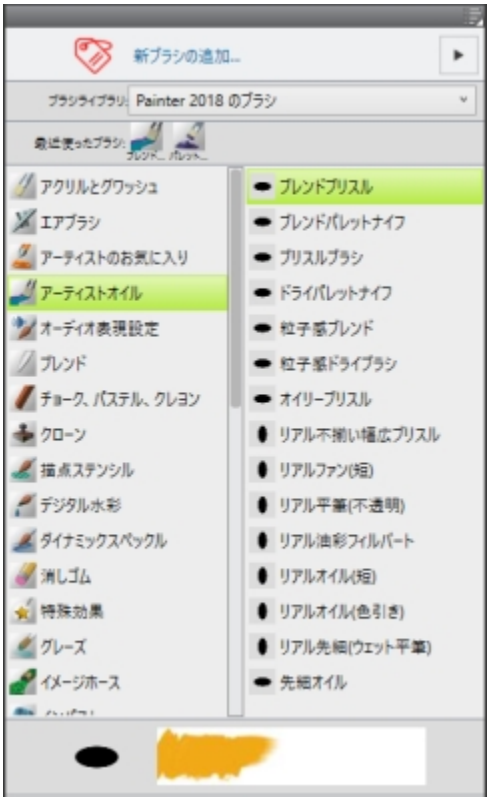
れたプロパティ バーから関連する一連のブラシ パネルに素早くアクセスできます。これにより、メニューを何度もクリックする時間を節約できます。強化されたプロパティ バーでは、新しい描点タイプを素早く選択したり、用紙などのメディアを選択したり、ブラシストローク情報を表示したりすることもできます。また、さらに多くの設定に素早くアクセスできる新しい拡張プロパティ バーも用意されています。詳細は、302 ページの 「プロパティ バーを使用してブラシを操作する」を参照してください。



プロパティ バー (左) と拡張プロパティ バー (右) から素早くブラシ コントロールにアクセスできます。このプロパティ バーと拡張プロパティ バーは選択された粒子ブラシに対応しており、プロパティ バーにはサイズ フライアウトが、拡張プロパティ バーには描点オプション フライアウトがそれぞれ表示されています。

機能強化! [ブラシ セレクタ] パネル

Painter がデジタル ペインティングの分野で業界リーダーの地位にいる理由の 1 つは他の追随を許さない強力なブラシ セットです。Corel Painter では、ブラシ セレクタをパネルとして表示することで、このブラシ セットに迅速かつ簡単にアクセスできます。ブラシ セレクタをパネルとして表示すれば、最近使用したブラシ バリアントやブラシ ライブラリ全体にすぐにアクセスできます。また、ワークフローに合わせてパネルの位置をいつでも変更できます。さらに、ブラシ セレクタ内から直接最新のブラシ パックを購入できます。詳細は、69 ページの 「ブラシ セレクタを表示/カスタマイズする」を参照してください。



ブラシ セレクタをパネルとして表示できます。

機能強化! アーティストのレイアウト

コンセプト アート、ファイン アート、イラスト、フォト アート、または漫画の新規プロジェクトを開始したばかりですか。この事前定義されたユーザーインターフェース配置のコレクションは、関連するパレットとツールのみを表示するので、さまざまなデジタル アートのワークフロー制作を素早く開始できます。また、必要最小限の UI のみを表示するパレット配置が 1 つ用意されており、タブレット ユーザー向けにスペースが確保されています。クイック切り替え機能を使用すると、最も頻繁に使用する 2 つの作業領域レイアウトを選択して、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もできます。詳細は、59 ページの 「作業領域レイアウトを選択する」。を参照してください。

Corel Painter 2016 で導入された新機能

Corel Painter 2016 では以下の機能が追加または強化されており、これらの機能は Corel Painter 2019 でも使用できます。

回転可能なメディア

Corel Painter 2016 では、用紙テクスチャとフロー マップの角度を変更することで、ブラシストロークのタッチをより多様に変化させることが可能になりました。詳しくは、166 ページの 「用紙テクスチャを回転する」 および 505 ページの 「フロー マップをカスタマイズする」。 を参照してください

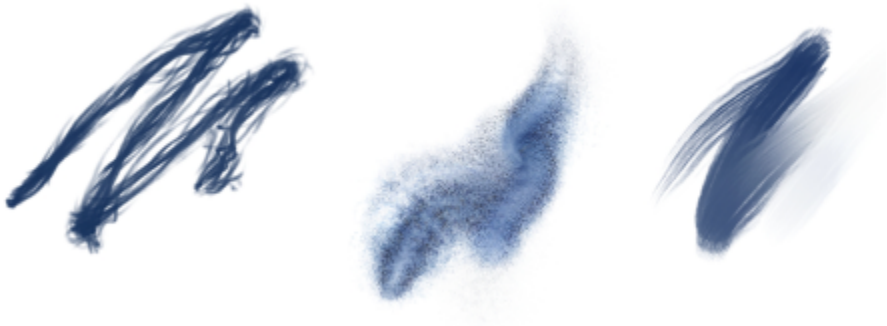
回転可能なメディアは、ブラシストロークのタッチを変化させる上で役立ちます。

デフォルト設定の復元

Corel Painter 2016 では、アプリケーションを出荷時のデフォルト設定に戻す場合に、カスタム コンテンツをこれまでよりも簡単に保持できるようになりました。最新バージョンではデフォルト設定に戻す場合も、カスタマイズしたブラシやパレット、用紙テクスチャ、ノズル、スクリプト、およびその他の設定を保持できます。これまでのバージョンでは、カスタム コンテンツを保持するためには、最初にライブラリをエクスポートしてからデフォルト設定を復元し、その後ライブラリをインポートし直す必要がありました。詳細は、87 ページの 「Corel Painter の設定をデフォルトに戻す」。を参照してください。

ダイナミックスペックル

この機能はパーティクル システムの物理特性とユーザーの筆圧にリンクされたブラシ厚みコントロールを結合することで、魅力的な Natural-Media ブラシストロークや、ポロック風の斬新な飛沫の描画を可能にします。ダイナミック スペックルは特定のブリスル/リアルブリスル/粒子ブラシで使用できるため、これらの革新的な Painter 独自のテクノロジをより一層活用できます。 詳細は、442 ページの 「ダイナミック スペックル コントロール」。を参照してください。



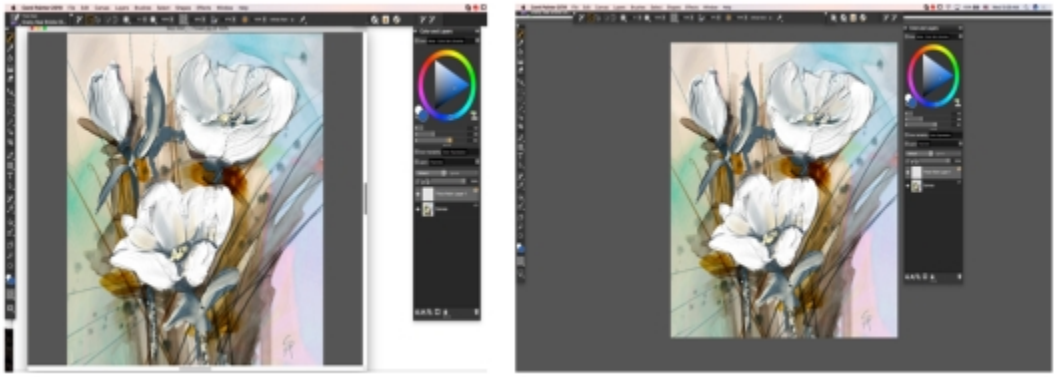
ダイナミック スペックルは、色またはスペックルのスポットで構成される連続的なブラシストロークを生成します。

オーディオ表現設定

Corel Painter 2016 では、マイクなどのオーディオ入力デバイスから取り込んだ音や保存されている音を使用して、ブラシのタッチを変動させることができます。たとえば、ストリーミング音楽と同期してブラシストロークのタッチを変動させるといった使い方が考えられます。オーディオ表現設定では、さまざまなブラシコントロールとオーディオ入力をリンクでき、さらにオーディオ シグナルの強さを調節することで、ブラシへの影響を制御することも可能です。たとえばブラシ サイズを音量の小さいオーディオ入力にリンクしている場合は、強さを上げることでブラシストロークが広くなります。その逆に音量が大きい場合は、強さを下げることでブラシストロークが狭くなります。さらにオーディオ表現の範囲を設定することで、音の強さが一定しているかどうかにかかわらず、ブラシストロークの変動範囲を広げることも可能です (ブラシストロークを最小幅から最大幅まで変動させるなど)。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

書類ビュー

プロジェクトの作成、作品のプレゼンテーション、テクニックのデモなど、いずれの作業を行っているかにかかわらず、Corel Painter 2016 では書類ビューをより簡単に切り替えられるようになりました。書類ビューは、ツールボックス、ウィンドウ メニュー、およびキーボード ショートカットを使用して切り替えられます。デフォルト表示では、すべての開いている書類が一般的に使用されるアプリケーション コントロールとともに表示されるのに対して、単一ドキュメント表示では作業中の書類に集中できます。またプレゼンテーション モードでは、重要なコントロールだけを残して、オペレーティング システムのメニュー バーおよびタスクバーが非表示になります。詳細は、99 ページの 「書類表示を切り替える」。を参照してください。



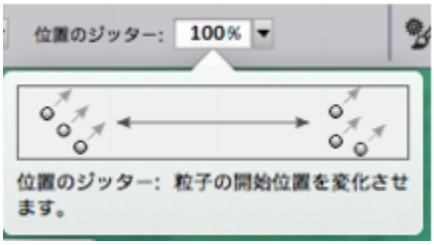
単一ドキュメントの表示 (左)、プレゼンテーションモードの単一ドキュメントの表示 (右)。Skip Allen 氏によるアートワーク。

ブラシのヒント

使用中のブラシの種類によっては、そのブラシ テクノロジーについての有益なブラシ ヒントが提供されるようになりました (**[ヘルプ]** ▸ **[ヒント]** を選択)。このヒントからは、粒子、水彩ブラシ、リキッド インク、クローン、インパスト、新しいダイナミック スペックルなど、Corel Painter 独自のさまざまな機能を活用する上で役立つ豊富な情報を得られます。

視覚的なヒント

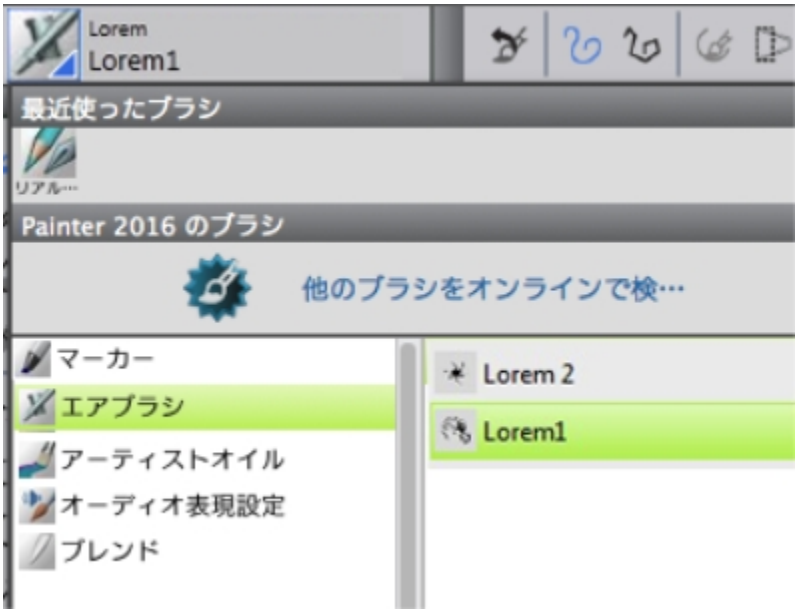
図が含まれるツールヒントもあり、特定の設定で高い値と低い値を使用した場合の効果が示されます。



設定値を変化させた場合の効果を一目で理解できます。

Adobe(R) Photoshop(R) ブラシ ファイルのインポート

Corel Painter 2016 では、Adobe Brush Resource (ABR) ファイルに保存されているピクセルベースの Adobe Photoshop ブラシのブラシ スタンプをインポートできるようになりました。これらのファイルには、シェイプ、テクスチャ、ダイナミクスなど、Adobe Photoshop ブラシに関する各種情報が保存されています。ABR ファイル内に指定されているその他のブラシ属性はインポートされませんが、Corel Painter 内で自由にカスタマイズできます。詳細は、311 ページの 「Photoshop のブラシ イメージをインポートする」。を参照してください。



インポートした各ブラシ スタンプは、新しいブラシ バリアントとして表示されます。

カスタム コンテンツの共有

Corel Painter 2016 では、カスタム パレットに保存したコンテンツの共有が容易になりました。カスタム パレットを Painter カスタム ツールボックス (BOX) ファイルとして保存すると、パレット内のすべてのカスタマイズされたブラシ、テクスチャ、パターン、およびフロー マップがファイル内に保持されます。

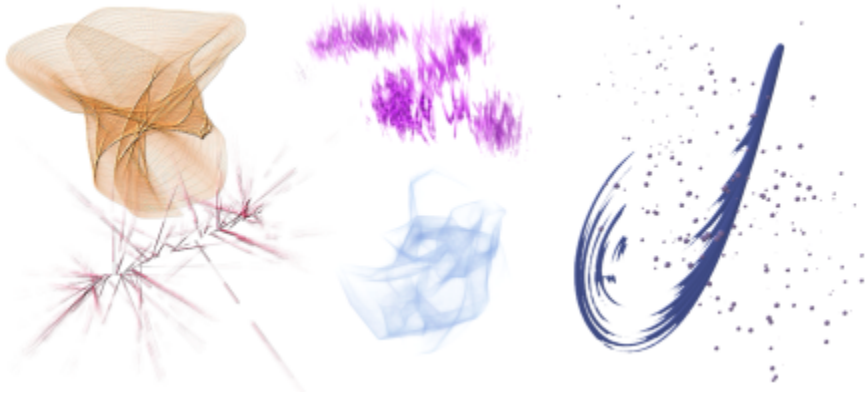
カスタム パレットに保存したコンテンツを共有できます。

Welcome 画面

Welcome 画面では、イメージを素早く開始したり開いたり、ニーズに合う作業領域を選択したり、オンライン学習ビデオにアクセスしたり、新しいブラシやその他のコンテンツをオンラインで検索したり、Corel Painter で作成されたオンライン アートワークのギャラリーからインスピレーションを得たりすることができます。Welcome 画面はアプリケーションの開始時に表示されるほか、**[ヘルプ]** ▸ **[Welcome]** をクリックしていつでも表示できます。

特殊なメディア ブラシ

Corel Painter 2016 ではメディアをキャンバスに適用する手法として、新しい描点タイプが追加されています。新しい描点タイプは、粒子とリキッド インク/水彩描点の両方を使用します。このように組み合わせた描点の種類には、[リキッドインク重力粒子]、[リキッドインクフロー粒子]、[リキッドインクばね粒子]、[水彩重力粒子]、[水彩フロー粒子]、[水彩ばね粒子] があります。



レイヤーのブレンド

レイヤー上で単色でペイントしているか、複数の色をブレンドして使用しているかにかかわらず、[強化されたレイヤーブレンド] オプションを使用すると、白い境界のないブラシストロークを生成できます。詳細は、430 ページの 「ブレンドのコントロール」。を参照してください。

強化されたレイヤーブレンドを使用しないブラシストローク (左) および使用するブラシストローク (右)

Corel Painter 2015 で導入された新機能

Corel Painter 2015 では以下の機能が追加または強化されており、これらの機能は Corel Painter 2019 でも使用できます。

革新的なデジタル ブラシ

粒子ブラシ	物理学からヒントを得た、これらの新しいブラシは、中心から粒子を放出することにより、表現力に富み、無秩序なストロークを可能にします。これらの粒子をキャンバス全体に広げることで、直線やパターンを作成できます。この革新的なブラシ カテゴリを使用することにより、フォト アート、イラスト、コンセプト アート、従来のアートなどのさまざまな分野で、アーティストは創造力をさらに高めることができます。 詳細は、463 ページの 「粒子ブラシ」。を参照してください。
ジッター スムージング	Corel Painter X3 では、汎用ジッターが導入されました。汎用ジッターは、ジッター表現をさまざまなブラシ コントロールに統合することにより、ブラシストロークにジッターを追加する

	ことを可能にします。ジッター スムージングが追加されたことにより、ブラシストロークにさらに自然で有機的な外観を与えることができるようになりました。

速度とパフォーマンスの向上

macOS 対応ネイティブ 64 ビットアプリケーション	macOS のユーザーは、処理能力が大幅に向上していることにすぐに気付きます。特に、複数のファイルを開く操作、クローンソースの切り替え、複数レイヤーの使用、大容量の書類の使用など、大きなデータの移動を必要とする操作を行うと、処理の速さに驚くでしょう。
プラットフォーム間処理でのパフォーマンスの向上	最新の CPU パフォーマンス最適化技術を活用することにより、ブラシのパフォーマンスがより高速になっており、ユーザーは技術に悩むことなくアートに専念できます。
リアルタイム効果プレビューの機能向上	キャンバス上で効果をリアルタイムでプレビューできるので、ペインティング全体の外観がどうなるのかをすぐに把握できます。
ブラシ トラッキングの機能向上	ストロークで使用する強度や筆圧のレベルはアーティストごとに異なりますが、拡張されたブラシトラッキング ユーティリティを使用することにより、筆圧や速度に関する適切な設定を容易に計算できます。新しい視覚的な動力曲線を使用することにより、汎用アプリケーションの感圧メモリを制御し、現在のブラシバリアントに設定をすぐに適用できます。複数のデフォルト筆圧曲線から選択することも、曲線を編集してプリセットとして保存することもできます。ブラシ トラッキングを較正しながら、キャンバス上でバリアントを使用してストロークを試すことができるので、可能な限り最もリアルで正確なブラシストロークを使用して描画できます。詳細は、142 ページの 「ブラシトラッキングとブラシの較正」。を参照してください。

最大限の応答性を実現したエクスペリエンス

ユーザーインターフェース パレットのカスタム配置	Painter アーティストにより啓発されて開発された、事前定義されたユーザーインターフェース配置の新しいコレクションは、関連するパレットとツールのみを表示するので、さまざまなデジタルアートのワークフロー制作を素早く開始できます。イラストやフォト アートの作成のために、新しく革新的な粒子ブラシの使用を開始するためのパレット配置が 1 つ用意されています。また、必要最小限の UI のみを表示するパレット配置が 1 つ用意されており、タブレット ユーザー向けにスペースが確保されています。詳細は、59 ページの 「作業領域レイアウトを選択する」。を参照してください。
新鮮で新しいコンテンツ	新鮮で新しく、創造力をかきたてるテクスチャ、ノズル、イメージ、パターン、テキスタイル、グラデーションなどが用意されており、これらを使用することで、アートワークに最高

の仕上げを施すことができます。更新されたコンテンツの一部は、さまざまなタイプのデジタル アーティスト向けに特別に設計されており、イラストレータであっても、フォト アーティストであっても、使用したくなる魅力的なコンテンツを見つけることができます。

モバイル アート機能

リアルタイムスタイラスと Windows タブレット PC のサポート

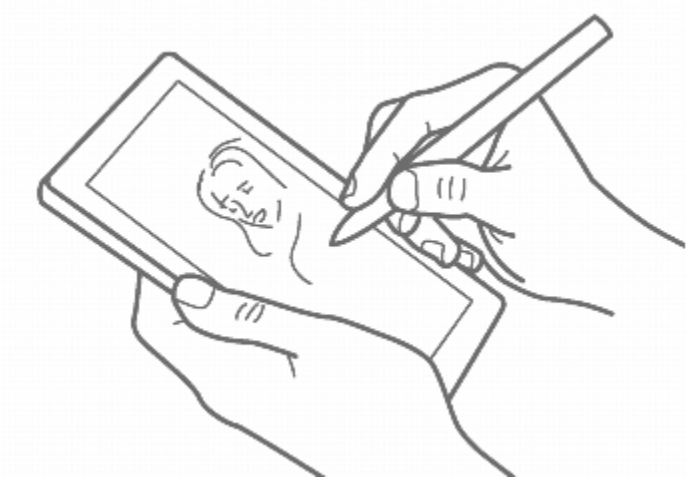
タブレット PC と Windows のリアルタイム スタイラスを組み合わせることにより、インスパイアされたものならなんでも即座に取り込むことができます。Windows のリアルタイムスタイラスのサポートにより、応答性の非常に高い感圧機能が利用でき、デバイスによってはスタイラスの傾きも感知できます。さらに、スタイラス ドライバをインストールする必要がないので、Corel Painter をすぐに使用できます。詳細は、115 ページの 「タブレットおよび他のデバイスのサポート」。を参照してください。

Painter Mobile for Android

Painter Mobile for Android アプリを使用すると、いつでも、どこでもペイント操作を行えます。作品の仕上げを行う際には、作品を直接 Corel Painter にインポートし、プロとしての仕上げタッチを追加できます。

このイメージでは、粒子ブラシを使用して、火花と煙の痕跡を作成しています。アートワーク作成者: ドン・シーグミラー

角度のジッターが適用されたブラシストローク: ジッター スムージングが設定されていないもの (上) とジッター スムージングが設定されているもの (下)



リアルタイムスタイラスと Windows タブレット PC のサポートにより、外出先でのアート作成が可能です。

作業領域の紹介

Corel Painter の作業領域は、さまざまなツール、効果、コマンド、機能に素早くアクセスできるよう設計されています。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。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 55 の 「Corel Painter の用語」。
- ページ 57 の 「書類ウィンドウについて」。
- ページ 59 の 「作業領域レイアウトを選択する」。
- ページ 60 の 「ツールボックスについて」。
- ページ 65 の 「ツールボックスを表示する」。
- ページ 67 の 「プロパティ バーを表示する」。
- ページ 69 の 「[ナビゲーション] パネルについて」。
- ページ 69 の 「ブラシ セレクタを表示/カスタマイズする」。
- ページ 73 の 「コマンド バーを表示する」。
- ページ 74 の 「パネルとパレットを再配置する」。
- ページ 78 の 「パネルについて」。
- ページ 81 の 「スライダの操作」。
- ページ 82 の 「カスタムパレットを作成/変更する」。
- ページ 84 の 「カスタムパレットの名前を変更する/カスタムパレットを削除する」。
- ページ 84 の 「カスタム パレットを保存/エクスポート/インポートする」。
- ページ 85 の 「ライブラリについて」。
- ページ 86 の 「作業領域を作成/インポート/エクスポート/削除する」。
- ページ 87 の 「Corel Painter の設定をデフォルトに戻す」。

Corel Painter の用語

Corel Painter を使用する前に、以下の用語を理解しておく必要があります。

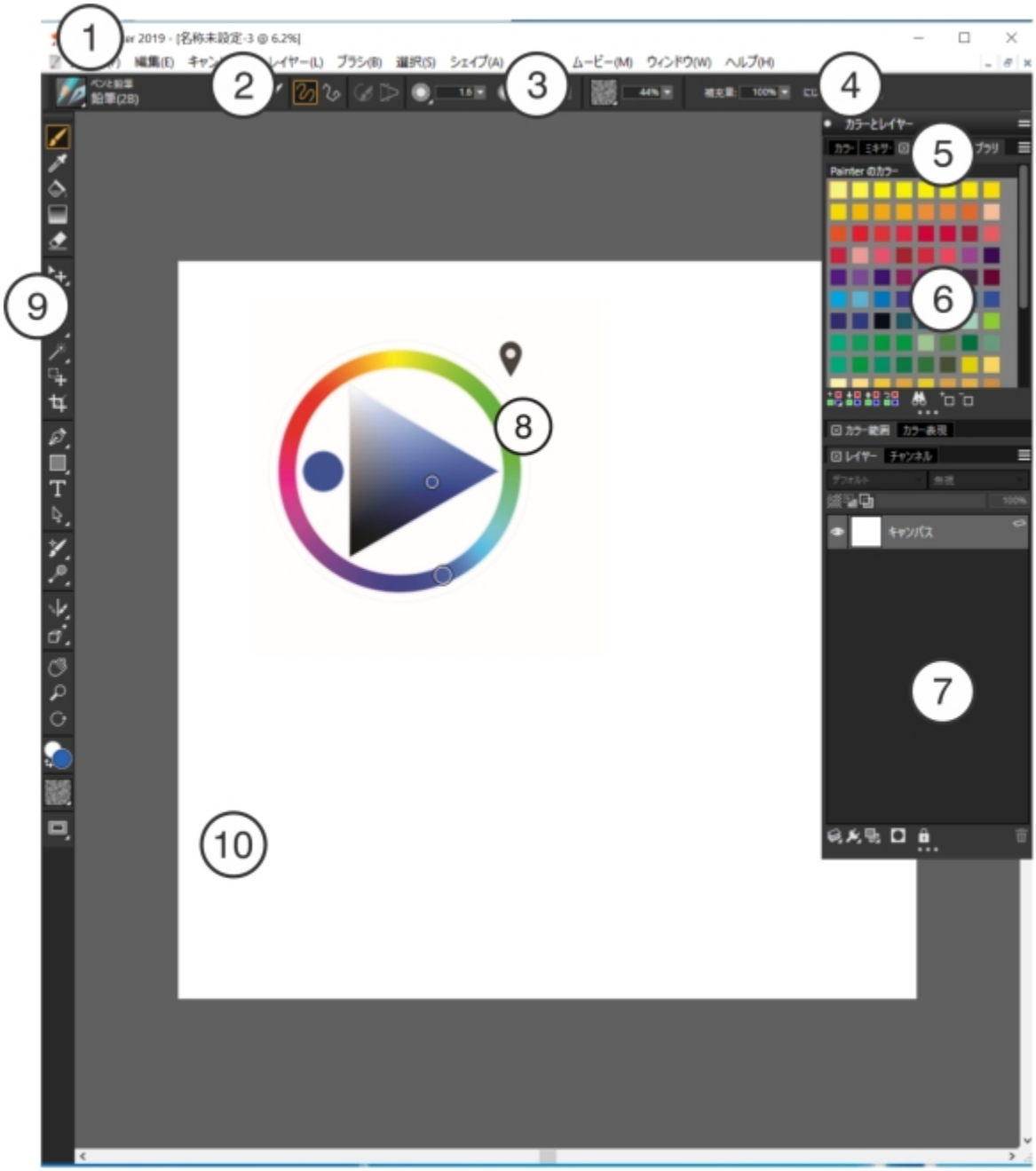
用語	内容
キャンバス	キャンバスとは、書類ウィンドウ内の長方形の作業領域のことです。キャンバスは、他にも、イメージの背景レイヤーとして

用語	内容
	も使用されます。ただし、他のレイヤーとは異なり、常にロックされています。キャンバスのサイズにより、作成されるイメージのサイズが決定します。
ピクセル/インチ (ppi)	Corel Painter での解像度を表す、デフォルトの測定単位。ピクセル/インチ (ppi) は、ドット/インチ (dpi) に相当します。
レイヤー	レイヤーとは、キャンバスの上に重ねられる、独立したイメージ エレメントのことです。キャンバスを変えることなく、レイヤーの内容を操作することができます。レイヤーを用いると、不要な効果を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。
ブラシ カテゴリ	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。
ブラシバリアント	ブラシバリアントとは、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を指します。
描点の種類	描点の種類は、ブラシがどのようにして用紙に色を適用するかを制御します。Corel Painter の描点の種類は数多くありますが、いずれもレンダリング処理されたブラシと、ピクセルベースとも呼ばれる、描点ベース ブラシの 2 種類に分類されます。
レンダリング処理されたブラシ	レンダリング処理されたブラシは、途切れのない滑らかな輪郭のストロークを描きます。たとえば、キャメルヘアーやエアブラシでは、レンダリング処理されたブラシを使用します。
描点ベースのブラシ	描点ベースのブラシは、小さな描点の間隔を狭くして滑らかなストロークを表現します。
パネル	パネルは 1 つのタブが付いたコンテナで、特定の機能のコマンド、コントロール、および設定が表示されます。パネルはパレット内に配置されます。たとえば、**[カラー]** パネルには、色を選択するためのコントロールがあります。
パレット	パレットには、1 つまたは複数のパネルがあります。
テクスチャ	テクスチャでは、キャンバスの色とテクスチャを制御できます。
クローン ソース	クローンソースは、クローンの作成を通じて複製したいイメージ、またはイメージ領域を決定します。書類には、複数のクローンソースが含まれることがあります。
クローン書類	クローン書類を作成するには、元のクローンソースイメージをコピーします。これにより、ソースイメージを絵画的に複製

用語	内容
	することができます。クローンソースのコピーは、クローン書類に埋め込まれます。さらに、クローン書類に複数のクローンソースを追加することもできます。
イメージのサンプリング	イメージのサンプリングを行うと、1 つのイメージの一部をコピーし、それを同一イメージの別の部分や、別のイメージで再利用できます。**スタンプ** ツール、オフセットのサンプリングに対応した**クローン** ブラシ、またはマルチポイントのサンプリングに対応した**クローン** ブラシを使用することで、イメージをサンプリングできます。サンプリングはクローン作成と似ていますが、クローンソースを保存する別の文書を作成しない点が、クローン作成と異なります。
合成方法	合成とは、Adobe Photoshop のブレンド モードに似た機能で、レイヤーとその下にあるイメージをどのようにブレンドさせるかを変更できます。

書類ウィンドウについて

書類ウィンドウは、キャンバスの外側の領域で、周囲にはスクロール バーとアプリケーション コントロールがあります。



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。

コンポーネント	内容
1.メニュー バー	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	内容
2.ブラシ セレクタ バーブラシセレクタバー	[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基本的な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 セット ライブラリ	カラーセットは、色を整理して保存するための色のコレクションです。カラーセットから色を選択し、ブラシストロークに適用できます。
7.**[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。
8.カラー セレクタ	カラー セレクタは、書類ウィンドウに表示されるフローティング カラーパレットです。ここではイメージの内容に応じて色を表示する、または選択することができます。
9.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。
10.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 2019 では、以下の作業領域レイアウトがあらかじめ設定されています。

- **[Painter の新規ユーザー向け]** — 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。
- **[クラシック]** — 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。詳細は、57 ページの 「書類ウィンドウについて」。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 インターフェースを表示します。このレイアウトは、画面サイズが小さいときに適しています。
- **[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、グレーズ、ブレンド コントロ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最適な設定が提供されます。
- **[マンガ アート]** — ブラシ、グラデーション、ブレンド、スムーズ、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、最も頻繁に使用する 2 つの作業領域レイアウトを選択して、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。

レイアウトは Welcome 画面 (**[ヘルプ]** ▸ **[Welcome]**) でも選択できます。**[開始する]** タブをクリックし、**[作業領域の配置]** 領域でレイアウトを選択してください。

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、74 ページの 「パネルとパレットを再配置する」。を参照してください。

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	

ツール	内容
	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。ブラシのカテゴリには、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。詳細は、295 ページの 「ブラシを選択、管理、および作成する」。を参照してください。
	スポイト ツール使用すると、既存のイメージから色をサンプリングできます。プロパティバーで色の値を確認できます。**スポイト** ツールで色を選択すると、**[カラー]** パネルにもその色が示されます。詳細は、242 ページの 「イメージから色を採取する」。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。詳細は、735 ページの 「グラデーションを適用する」。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。詳細は、257 ページの 「塗潰しを使用する」。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。詳細は、155 ページの 「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。詳細は、570 ページの 「[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、イメージの領域を変更できます。詳細は、639 ページの 「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。詳細は、616 ページの 「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。詳細は、616 ページの 「選択範囲の基本」。を参照してください。

ツール	内容
	なげなわツールを使用すると、フリーハンドで選択範囲を指定できます。詳細は、616 ページの 「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。詳細は、624 ページの 「パスベースの選択範囲を作成する」。を参照してください。
	自由選択 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。詳細は、627 ページの 「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。詳しくは、618 ページの 「ペイントによる領域の選択」。を参照してください。
	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。詳細は、639 ページの 「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。詳細は、108 ページの 「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。詳細は、786 ページの 「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。詳細は、795 ページの 「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。詳細は、784 ページの 「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。詳細は、784 ページの 「シェイプを描画する」。を参照してください。

ツール	内容
	テキスト ツールを使用すると、文字の形をしたイメージを作成できます。**[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。詳細は、807 ページの「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。詳細は、791 ページの 「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。詳細は、796 ページの 「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。詳細は、793 ページの 「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。詳細は、793 ページの 「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。詳細は、795 ページの 「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 バリアントに素早くアクセスできます。詳細は、183 ページの 「クローン イメージをペイントする」。を参照してください。
	[ストレートクローン] ブラシバリアントに素早くアクセスし、1 つのイメージ内または異なるイメージ間の領域をサンプリングできます。詳細は、202 ページの 「画像領域のクローン作成」。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。詳細は、288 ページの 「覆い焼きと焼き込み」。を参照してください。

ツール	内容
	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。詳細は、288 ページの 「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。詳細は、218 ページの 「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。詳細は、221 ページの 「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。詳細は、227 ページの「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可能です。詳細は、215 ページの 「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。詳細は、222 ページの「遠近ガイドを使用する」。を参照してください。
ナビゲーション ツール	
	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。詳細は、108 ページの 「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。詳細は、102 ページの 「イメージを拡大/縮小する」。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。詳細は、104 ページの 「イメージとキャンバスを回転する」。を参照してください。

ツール	内容
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。詳細は、236 ページの 「[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。詳細は、163 ページの 「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、書類表示と表示モードを切り替えることができます。詳細は、99 ページの 「書類表示を切り替える」。を参照してください。

ツールボックスを表示する

ツールボックスはデフォルトでは開いた状態ですが、閉じることもできます。さらに、ツールボックスを表示するために必要なスペースを節約するため、同様の機能を持つツールはグループ化されており、フライアウト メニューからアクセスできます。場面に応じて、ツールボックスには複数のツールのうち 1 つだけがボタンとして表示されます。フライアウト メニューは、ボタンの右下に三角形で表示されます。フライアウトを開き、すべてのツールにアクセスできます。

また、アプリケーションのウィンドウで移動することで、ツールボックスの位置を変えることもできます。ツールボックスの表示も変更できます。たとえば、ツールを 1 列ではなく 2 列に配置できます。また、ツールボックスの向きを垂直方向から水平方向に変更できます。タブレットまたは低解像度のディスプレイを使用している場合、またはすっきりとした作業領域で作業したい場合は、含まれるツールがより少ないシンプルなツールボックスを表示できます。

上側: シンプルなツールボックス。下側: 2 行表示のツールボックス。

ツールボックスを開く/閉じるには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ツールボックス]** を選択します。

ツールボックスを閉じる場合は、そのヘッダー バーにある [閉じる] ボタンを押します。

フライアウトに隠されているツールを使用するには

1 ツールボックスの中で、使用するツールが隠されているボタンをクリックして押したままの状態にします。
隠されているツールのフライアウト メニューが表示されます。

2 使用するツールをクリックします。

ツールボックスのボタンが、選択したツールのボタンに切り替わります。

ツールボックスを移動するには

- Corel Painter ウィンドウ内で、ツールボックスのヘッダー バーをドラッグします。

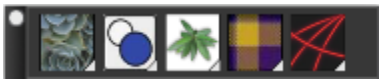
ツールボックスの表示を変更するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
   - (macOS) **[Corel Painter 2019]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[インターフェース]** を選択します。
   - (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[インターフェース]** を選択します。
2 **[ツールボックスのレイアウト]** リスト ボックスからオプションを選択します。

メディアセレクタ バーを表示する

メディアセレクタ バーを使うと、Corel Painter の次のメディアのライブラリに素早くアクセスできます。
- パターン (721 ページの 「パターン」を参照)
- グラデーション (733 ページの 「グラデーション」を参照)
- ノズル (513 ページの 「イメージ ホース」を参照)
- テキスタイル (765 ページの 「テキスタイル」を参照)
- 複合ブラシ (312 ページの 「複合ブラシを保存する」を参照)

メディアセレクタ バーはデフォルトでは開いていますが、いつでも閉じることができます。



メディアセレクタ バー (横向きに表示)。左から右へ: パターン セレクタ、グラデーション セレクタ、ノズル セレクタ、テキスタイル セレクタ、複合ブラシ セレクタ。

また、アプリケーションのウィンドウで移動することで、ツールボックスの位置を変えることもできます。メディアセレクタ バーの表示も変更できます。たとえば、メディアセレクタ バーの向きを変更したり、ボタンのサイズを大きくしたりできます。

メディアセレクタ バーを開く/閉じるには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアセレクタ]** を選択します。

メディアセレクタ バーを閉じる場合は、そのヘッダー バーにある [閉じる] ボタンを押します。

メディアセレクタ バーを移動するには

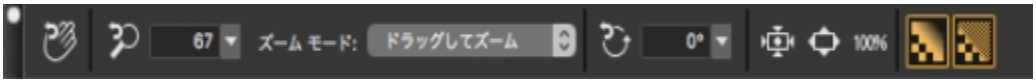
- Corel Painter ウィンドウ内で、メディアセレクタ バーをドラッグします。

メディアセレクタ バーの表示を変更するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
   - (macOS) **[Corel Painter 2019]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[インターフェース]** を選択します。
   - (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[インターフェース]** を選択します。
2 **[メディアのレイアウト]** リスト ボックスからオプションを選択します。

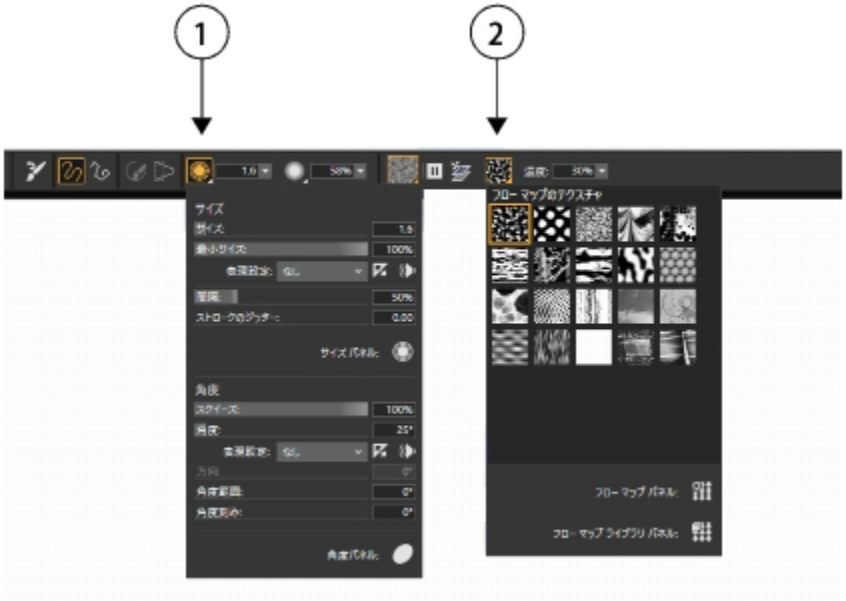
プロパティ バーを表示する

プロパティ バーには、現在選択されているツールの基本的なオプションが表示されます。プロパティバーは、デフォルトでは Corel Painter ウィンドウ内のメニュー バーの下にドッキングされていますが、閉じることもできます。プロパティバーは移動することも、Corel Painter ウィンドウにドッキングすることもできます。



手のひらツールのプロパティ バー

このプロパティバーで、使用するツールのオプションを選択、切り替え、および設定できます。別のツールに切り替えても、ツール設定はそのまま維持されます。また、プロパティバーを使って、選択したツールの設定をデフォルトに戻すこともできます。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。



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) 液量マップ フライアウト

拡張プロパティ バーを表示して、詳細なブラシ設定にアクセスすることもできます。

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 (アクティブなブラシ バリアントに関連するパネルにアクセスできます)、(5) [一般] パネル切り替えボタン。アイコンの背景の形は用途を示しています。正方形の背景 (3) は、ブラシのメディアのプロパティを変更する設定にアクセスできることを示します。丸い背景 (1、2) のアイコンでは、ブラシの形状を制御する設定にアクセスします。

プロパティバーを開く/閉じるには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[プロパティバー]** を選択します。

プロパティバー閉じる場合は、そのヘッダー バーにある [閉じる] ボタンを押します。

拡張プロパティ バーを開く/閉じるには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[拡張]** **[プロパティ バー]** を選択します。

拡張プロパティ バーがドッキングしていない場合は、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ができます。

プロパティ バーまたは拡張プロパティ バーを移動/ドッキングするには

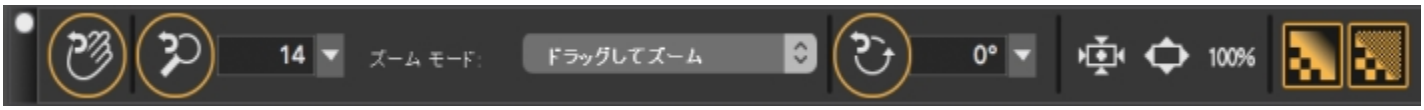
- 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
プロパティ バーまたは拡張プロパティ バーを移動する	ヘッダー バーを新しい位置にドラッグします。
プロパティ バーまたは拡張プロパティ バーをドッキングする	ヘッダー バーをドラッグして、メニュー バーの下側に移動させます。プロパティ バーまたは拡張プロパティ バーが所定の位置に吸着されます。

ツールの設定をデフォルトに戻すには

- プロパティバーの **[ツールのリセット]** ボタンをクリックします。

  プロパティバーの **[ツールのリセット]** ボタンは、ツールボックスで選択しているツールと同じアイコンです。



手のひらプロパティ バーのさまざまな [ツールのリセット] ボタン

[ナビゲーション] パネルについて

[ナビゲーション] パネルは、書類のさまざまな側面を管理するのに便利なツールです。

[ナビゲーション] パネルを使用すると、書類ウィンドウの向きを変えて見やすくしたり、書類ウィンドウの表示を変更したりできます。たとえば、高倍率に拡大したり、大きなイメージで作業をしたりしている場合、**[ナビゲーション]** パネルの小さいキャンバスプレビューを使用して、縮小しなくてもイメージ全体を表示できます。また、拡大レベルを調整しなくても、別のイメージ領域に移動することができます。さらに、拡大レベルを変更したり、キャンバスを回転することも可能です。

[ナビゲーション] パネルのキャンバス プレビューを使用すると、拡大しているときでも、イメージ全体を表示できます。Wei Hu 氏によるアートワーク。

描画モード、インパスト情報、トレーシングペーパー、グリッド、カラーマネジメントなど、さまざまなツールを有効にできます。

また、**[ナビゲーション]** パネルでは、X 座標および Y 座標やカーソル位置などの書類情報も表示されるので、イメージ内を円滑に移動できるようになります。書類の幅、高さ、および解像度も確認できます。詳細は、100 ページの 「イメージを操作する/イメージ情報を表示する」。を参照してください。

ブラシ セレクタを表示/カスタマイズする

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 カテゴリとバリア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	**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。

コンポーネント	内容
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。
6.描点とストローク プレビュー ウィンドウ	ブラシストロークをプレビューできます。
7.ブラシ カテゴリブラシカテゴリ	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。
8.[ブラシ ライブラリ] パネル	現在選択しているライブラリのブラシ カテゴリとバリアントを参照できます。
9.ブラシ バリアント	カテゴリ内のブラシ バリアントを参照できます。ブラシバリアントとは、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を指します。

ブラシ セレクタは、フローティング パネルとして開いたままにしておくこともできます。こうすると、ペイント中にブラシに素早く簡単にアクセスできます。パネルをグループ化/サイズ変更/ドッキングする方法について詳しくは、74 ページの 「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 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	操作内容
ブラシセレクタ	**[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 セレクタ] バーと [ブラシ セレクタ] パネルは、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ができます。

[ブラシ パック プロモーション] バーの表示/非表示を切り替えるには

- ブラシ セレクタで [ブラシ ライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[ブラシ パック プロモーションの表示]** を選択します。

ブラシ パック プロモーションの表示/非表示を切り替えるには

- ブラシ セレクタで切り替えボタン ▸ をクリックし、ブラシ パック プロモーション リストの表示/非表示を切り替えます。

ブラシ ライブラリ セレクタの表示/非表示を切り替えるには

- ブラシ セレクタで [ブラシ ライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[ブラシ ライブラリ セレクタの表示]** を選択します。

最近使ったブラシの表示/非表示を切り替えるには

- ブラシ セレクタで [ブラシ ライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[最近使ったブラシの表示]** を選択します。

最近使ったブラシの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。

描点とストローク プレビュー ウィンドウの表示/非表示を切り替えるには

- [ブラシ ライブラリ] パネルで [ブラシ ライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[描点とストローク プレビューの表示]** を選択します。

ブラシのカテゴリおよびバリアントの表示を変更する

- ブラシ セレクタで、次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ブラシカテゴリの表示を変更する	[ブラシ ライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[カテゴリの表示]** を選択して、次のいずれかを選択します。 **•カテゴリをアイコンで表示** **•カテゴリをリストで表示**
ブラシバリアントの表示を変更する	[ブラシ ライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[バリアントの表示]** を選択して、次のいずれかを選択します。 **•バリアントをアイコンで表示** **•バリアントをリストで表示**
ブラシ カテゴリを隠す	ライブラリ パネルでブラシ カテゴリを右クリックし、**[カテゴリを隠す]** を選択します。
ブラシバリアントを隠す	ライブラリ パネルでブラシ バリアントを右クリックし、**[バリアントを隠す]** を選択します。
以前に非表示にしたブラシ カテゴリをすべて表示する	[ブラシ ライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[カテゴリの表示]** を選択して、**[すべてのカテゴリを表示]** を選択します。

以前に非表示にしたブラシ バリアントをすべて表示する	[ブラシ ライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[バリアントの表示]** を選択して、**[すべてのバリアントを表示]** を選択します。
ブラシ カテゴリまたはブラシ バリアントのアイコンをカスタマイズする	ライブラリ パネルでブラシ カテゴリまたはブラシ バリアントを右クリックして、**[カスタム アイコンの設定]** を選択します。イメージを保存するドライブおよびフォルダを選択します。イメージ ファイルをクリックし、**[開く]** をクリックします。

ブラシ セレクタのサイズを変更するには

- パネルのエッジをポイントします。カーソルが両方向を指した矢印に変わったら、パネルのエッジをドラッグして、サイズを変更します。

ブラシ セレクタを移動するには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ブラシ セレクタを移動する	Corel Painter ウィンドウ内で、ブラシセレクタのヘッダー バーをドラッグします。
ブラシセレクタをドッキングする	ブラシセレクタのヘッダー バーを、Corel Painter ウィンドウまたはパネルの端までドラッグします。バーが所定の位置に吸着されます。

ブラシ セレクタをフローティング パネルとして表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ セレクタ パネル]** を選択します。

コマンド バーを表示する

コマンド バーを使用すると、書類の開始および保存、操作の取り消しおよびやり直し、切り取りおよび貼り付け、ブラシトラッキング オプションへのアクセスなど、一般的に使用するコマンドに素早くアクセスできます。コマンド バーの使用は、特にタブレットおよび他の小さい画面サイズのデバイスを使用する場合に役立ちます。

コマンド バー

コマンド バーの向きは変更できます。

コマンド バーを表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[コマンド バー]** を選択します。

コマンド バーの向きを変更するには

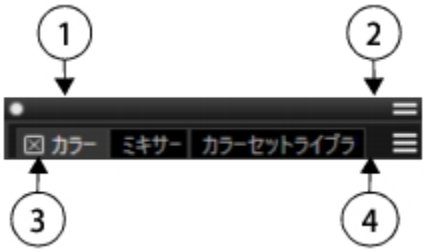
1 以下のいずれかの操作を行います。

- (macOS) **[Corel Painter 2019]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[インターフェース]** を選択します。
- (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[インターフェース]** を選択します。

2 **[コマンド バーのレイアウト]** リスト ボックスからオプションを選択します。

パネルとパレットを再配置する

Corel Painter では、デジタル ペイント ソフトウェアの初心者でもベテラン ユーザーでも、自分のニーズに合わせてデザイン スペースを簡単に調整できます。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。



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。

作業に関連するパネルや頻繁に使用するパネルをパレットに配置することで、作業効率を高めることができます。たとえば、1 つのカラー パレットに、カラー関連のすべてのパネルを表示することも、パネルを個別に表示することもできます。パレットには、1 つまたは複数のパネルを配置できます。

このパレットには、色に関係する 3 つのパネルがあります。[カラー]、[ミキサー]、[カラーセットライブラリ] です。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。

Corel Painter には、[ブラシ コントロール] パレットがあります。このパレットは、ブラシ関連の設定を含むすべてのパネルをグループ化する、あらかじめ設定されたパレットです。

パレットへのパネルの追加、パレットからのパネルの削除、パレット グループ内でのパネルの位置変更、別のパレット グループへのパネルの移動などの操作が可能です。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。

パネルまたはパレットの表示/非表示を切り替えることができます。パネルまたはパレットを非表示にすると、アプリケーション ウィンドウに表示されなくなります。パネルやパレットを近くに置いておきながら画面のスペースを節約したい場合は、サイズ変更するかたたむことができます。

また、Corel Painter ウィンドウ内でパネルやパレットを並べ替えると、よく使用するツールやコントロールに素早くアクセスでき、画面のスペースも節約できます。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。ドッキングを実行するには、パネルのタブか、パレットのヘッダー バーをドラッグします。

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。

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 グループに追加する	パネルをパレットにドラッグします。
パレット グループ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 グループ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。

パレット引き出しを作成するには

- 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。

パレット引き出しの名前を変更するには、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、**[名前の変更]** をクリックして新しい名前を入力します。

パレット引き出しを通常のパレットに戻すには、引き出しヘッダー 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。

パネル、パレット、またはパレット引き出しを表示する/隠すには

- 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
パネルを隠す	パネルのタブの **[閉じる]** ボタン をクリックします。
パレットまたはパレット グループを隠す	ヘッダー バーの **[閉じる]** ボタン をクリックします。

目的	操作内容
パネルを表示する	**[ウィンドウ]** ▸ をクリックし、**目的のパネル名**を選択します。
パレット引き出しを表示する	**[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。

[ウィンドウ] ▸ **[パネルの表示]** を選択すると、**[パネルを隠す]** を選択したときに開いていたパネルだけが表示されます。

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。

パネルまたはパレット引き出しを広げる/たたむには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

広げる/たたむには	操作内容
パネル	パネル タブをダブルクリックします。
パレット引き出し	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。

パネルまたはパレットのサイズを変更するには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
比率を維持しながらパネルまたはパレットのサイズを変更する	パネルまたはパレットの右下隅をポイントします。カーソルが両方向を指した矢印に変わったところで、パネルまたはパレットをドラッグし、サイズを変更します。
パネルまたはパレットのサイズを垂直に変更する	パネルまたはパレットの下辺をポイントします。カーソルが両方向を指した矢印に変わったところで、パネルまたはパレットの右辺をドラッグし、サイズを変更します。
パネルまたはパレットのサイズを水平に変更する	パネルまたはパレットのヘッダーの右辺をポイントします。カーソルが両方向を指した矢印に変わったところで、パネルまたはパレットの右辺をドラッグし、サイズを変更します。

パレットをドッキング/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。
パレットのドッキングを解除する	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。
パレット引き出しをドッキングする	パレット引き出しでパレットをドッキングする前に、パレットの配置をカスタム レイアウトとして保存し、いつでもそのパレットに戻すことができるようにしてください。ドッキングするパレット引き出しを選択します。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]** を無効にします。ヘッダー バーをつかみ、パレットのグループ全体をアプリケーション ウィンドウの垂直な端にドラッグします。カーソルが、アプリケーション ウィンドウの端に移動していることを確認します。青いハイライトが表示されたら、マウス ボタンを放すか、スタイラス ペンを持ち上げます。パレットが所定の位置に吸着されます。必要な引き出しをドッキングした後、レイアウトを保存します。 **ヒント:** • パレットのドッキングは解除できますが、一度に 1 つずつ解除する必要があります。 • 最初の手順で保存したパレットの配置にすばやく戻るには、**[ウィンドウ ▸ [レイアウト] ▸ [(レイアウト名)]** を選択します。**[(レイアウト名)]** は、カスタム レイアウトの名前です。
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。

Corel Painter ウィンドウの垂直の端に十分な空き領域がない場合 (広げたパレットが多数ある場合など)、パネルやパレットをドッキングできない場合があります。1 つまたは複数のパネルをたたんで、ドッキングできるだけの空き領域を作成してください。

パネルやパレットは、ツール バーにはドッキングできません。

別のパネル オプションにアクセスするには

- パネルで、**[パネル オプション]** ボタン をクリックして、オプションを選択します。

パレットの配置を作業領域レイアウトとして保存するには

1 **[ウィンドウ] ▸ [レイアウト] ▸ [パレット配置の保存]** を選択します。

2 **[パレット レイアウト名]** ダイアログ ボックスで、**[新規レイアウト]** ボックスに名前を入力します。
作業領域レイアウトは、**[ウィンドウ]** ▸ **[レイアウト]** の下に、メニュー アイテムとして表示されます。

保存されているパレット配置を表示するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[レイアウト]** ▸ **[パレット配置の名前]** を選択します。

[ウィンドウ] ▸ **[レイアウト]** ▸ **[デフォルト]** を選択すると、いつでもデフォルトのパレット配置を復元できます。

作業領域レイアウトを削除するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[レイアウト]** ▸ **[パレット配置の削除]** を選択します。
2 **[パレット レイアウトの削除]** ダイアログ ボックスで、レイアウトを **[パレットレイアウト]** リスト ボックスから選択します。

パネルについて

次の表に、Corel Painter に用意されているパネルのリストを示します。

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。これには、**[一般]**、**[ストローク属性]**、**[不透明度]**、**[テクスチャ]**、**[描点タイプ]**、**[サイズ]**、**[ブリスル数]**、**[間隔]**、**[スムージング]**、**[角度]**、**[ブリスル]**、**[レンダリングされた円形]**、**[ブレンド]**、**[レーキ]**、**[マルチ]**、**[マウス]**、**[クローン]**、**[インパスト]**、**[イメージ ホース]**、**[エアブラシ]**、**[水彩]**、**[リキッド インク]**、**[デジタル水彩]**、**[アーティスト オイル]**、**[リアル水彩]**、**[リアル ウェット油彩]**、**[ストロークのジッター]**、**[リアルブリスル(TM)]**、**[ハード メディア]**、**[カラー範囲]**、**[カラー表現]**、**[ブラシの較正]**、**[描点プレビュー]**、**[ストローク プレビュー]**、**[粒子] (一般、フロー、重力、ばね)**、**[オーディオ表現設定]**、**[ダイナミック スペックル]**、**[グレージング]**、**[描点ステンシル]**、**[テクスチャ ブラシ]** のパネルがあります。	ブラシバリアントをカスタマイズできます。詳細は、369 ページの 「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。詳細は、302 ページの 「プロパティ バーを使用してブラシを操作する」。を参照してください。
カラーパネル	
色	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。詳細は、236 ページの 「[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。詳細は、245 ページの 「[ミ

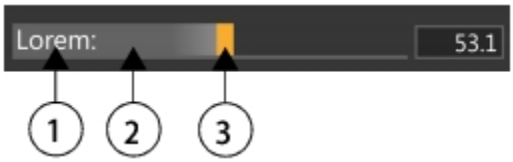
パネル	内容
	キサー] パネルと混合コントロールについて」。を参照してください。
カラーセットライブラリ	現在のカラー セット内の色が表示され、色のグループを整理できます。詳しくは、252 ページの 「カラーセットを使用する」。を参照してください。
テクスチャパネル	
テクスチャ	テクスチャを適用し、編集します。
テクスチャライブラリ	テクスチャライブラリを開き、管理できます。また、テクスチャを選択することもできます。
メディアライブラリパネル	
パターン ライブラリ パネル、**グラデーション** ライブラリ パネル、**ノズル** ライブラリ パネル、**複合ブラシ** ライブラリ パネル、**テクスチャ** ライブラリ パネル、および**テキスタイル** ライブラリ パネル	メディアライブラリを開き、管理できます。また、メディアを選択することもできます。
[イメージバインダ] と **[選択範囲バインダ]**	イメージ部品と選択範囲のライブラリの内容を表示します。アイテムの表示は、サムネイルまたはリスト形式から選択できます。また、現在選択されているアイテムをプレビューすることもできます。詳しくは、603 ページの 「レイヤーをイメージとしてイメージバインダに保存する」および633 ページの 「選択範囲バインダを使用する」。を参照してください。
メディアコントロールパネル	
パターン コントロール パネル、**グラデーション** コントロール パネル、**テクスチャ** コントロール パネル、および**テキスタイル** コントロール パネル	パターン、グラデーション、テクスチャ、およびテキスタイルを適用し、編集できます。
フロー マップ パネル	
[フロー マップ] パネル	フロー マップの適用/操作を行います。詳細は、501 ページの 「フロー マップを適用および調整する」。を参照してください。
[フロー マップ ライブラリ] パネル	フロー マップ ライブラリを開いて管理し、フロー マップ ライブラリを移動できます。詳細は、502 ページの 「フロー マップと対応するブラシ バリアントの選択」。を参照してください。

パネル	内容
[ナビゲーション] パネル、[クローンソース] パネル、[参照イメージ] パネル	
[ナビゲーション] パネル	書類ウィンドウを移動できます。幅や高さなどのドキュメント情報、カーソル位置の X 座標と Y 座標、ツールの種類に合わせた情報、およびピクセルやインチでのサイズ、解像度などの単位情報が表示されます。詳細は、69 ページの 「[ナビゲーション] パネルについて」。を参照してください。
[クローンソース] パネル	クローンソースを開き、管理できます。詳細は、180 ページの「クローン作成のワークフロー」。を参照してください。
[**参照イメージ**] パネル	キャンバスにフォーカスを置いたまま、想像力を刺激するイメージを書類ウィンドウに表示します。詳細は、146 ページの「参照イメージを表示する」。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	Corel Painter 書類のすべてのレイヤーをプレビューしたり、並べ替えたりできます。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、567 ページの「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。詳細は、605 ページの 「アルファチャンネル」。を参照してください。
[自動ペインティング] パネル	
下塗りペインティング	自動ペインティングを実行する前に写真のトーン、カラー、ディテールを調整できます。このパネルはフォトペインティング処理の最初の段階で使用します。詳細は、172 ページの「下塗りを作成する」。を参照してください。
自動ペインティング	ストロークをどのように適用するかを制御する、さまざまな設定を指定します。このパネルはフォトペイント処理の 2 番目の段階で使用します。詳細は、174 ページの 「写真を自動ペインティングする」。を参照してください。
復元	ディテールを復元するためのブラシを使って、ペインティングを微調整できます。このパネルはフォトペイント処理の 3 番目

パネル	内容
	の段階で使用します。詳細は、177 ページの 「ペインティングの詳細を復元する」。を参照してください。
構図パネル	
黄金分割	伝統的な構図技法に基づいてレイアウトを決めるためのツールである黄金分割ガイドをカスタマイズできます。詳細は、227 ページの 「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	キャンバスを分割して構図を決定するためのツールであるレイアウトグリッドをカスタマイズできます。詳細は、215 ページの 「レイアウト グリッドを使用する」。を参照してください。
[テキスト] パネルおよび [スクリプト] パネル	
テキスト	フォントの選択や不透明度調節、ドロップ シャドウの適用など、テキストに関連する作業が行えます。詳しくは、807 ページの 「テキストを追加する」。を参照してください。
スクリプト	スクリプト関連のすべてのコマンドと設定にアクセスできます。スクリプトを開く、閉じる、再生する、記録することができます。詳細は、831 ページの 「スクリプトを使用してタスクを自動化する」。を参照してください。

スライダの操作

Corel Painter の多くのパネルとプロパティ バーでは、スライダを使用して、ブラシ設定をインタラクティブに調整できます。



スライダのラベル (1)、ドラッグ エリア (2)、およびコントロール ポイント (3)。
スライダの上にカーソルを合わせると、エンド ポイント (3) が強調表示されます。

スライダでは、さまざまな方法で値を変更できます。スライダの任意の場所をクリックするか、コントロール ポイントをドラッグします。高精度で値を調整するには、修飾キーを使用するか、1% 単位で値を調整します。

値を調整するには

- 以下のいずれかの操作を行います。
  - スライダの任意の場所をクリックします。

  - コントロール ポイントをドラッグします。

- スライダの任意の場所をクリックしてドラッグします。

高精度で値を調整するには

- **Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押したままドラッグします。

1% 単位で値を調整するには

- スライダの任意の場所をクリックし、矢印キーを使用します。

カスタムパレットを作成/変更する

カスタム パレットを作成して作業を高速化し、頻繁に使用するブラシ、用紙、フロー マップ、メディア、メニュー コマンド、およびツールにすばや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可能です。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。

カスタムパレット上のアイテムは本体を呼び出すだけ (エイリアスやショートカットと同じ) です。したがって、本体のブラシバリアントに変更を加えて保存すれば、カスタムパネルから呼び出されるブラシバリアントは保存後のものになります。また、本体を削除した場合、Corel Painter はカスタムパレットから呼び出すアイテムを見つけられなくなります。

カスタム パレット上で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。

カスタムパレットは、通常のパネルと同じように動作します。パネルの使用方法について詳しくは、74 ページの 「パネルとパレットを再配置する」。を参照してください。

カスタム パレットを素早く作成するには

- **Shift** キーを押し、次のいずれかの操作を行います。
  - **[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]**) から書類ウィンドウにブラシ バリアントをドラッグします。
  - **[テクスチャ ライブラリ]** (**[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャ パネル]** ▸ **[テクスチャ ライブラリ]**)、**[フロー マップ ライブラリ]** (**[ウィンドウ]** ▸ **[フロー マップ パネル]** ▸ **[フロー マップ ライブラリ]**)、**[メディア ライブラリ]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[メディア ライブラリ パネル]** ▸ [**テクスチャ**、**パターン**、**グラデーション**、**ノズル**、**複合ブラシ**、**テキスタイル**]) のいずれかから書類ウィンドウに、用紙、フロー マップ、メディア ライブラリのサムネイルをドラッグします。

メニュー コマンド、コントロール、またはツールをカスタム パレットに追加するには

1. **[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。
2. **[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、新しいパレットを作成するか、既存のカスタム パレットを選択します。
3. 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、次の表のタスクを実行します。

追加するもの	操作内容
メニュー アイテム	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。

追加するもの	操作内容
その他のコントロール	メニュー アイテムを **[その他]** メニューから選択します。
パネル、またはパネルのオプション フライアウト メニューに含まれているアイテム	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ます。
ツールボックス ツール	メニュー アイテムを **[ツール]** メニューから選択します。
開いたパレットからのアイテム	アイテムをクリックします。

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。

別のブラシライブラリに格納されているブラシバリアントを同じカスタムパレットに追加できます。カスタムパレットからブラシバリアントを選択すると、ブラシバリアントが格納されているブラシライブラリが自動的 [ブラシライブラリ] パネルに読み込まれます。そのため、素早くブラシライブラリを切り替えることができます。

カスタム パレットのコントロールを変更するには

- **Shift** を押したまま、カスタム パレットのコントロールを新しい位置にドラッグします。

カスタムパレットを表示する/隠すには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
カスタムパレットを表示する	**[ウィンドウ]** ▸ **[カスタムパレット]** ▸ [カスタムパネル名] を選択します。
カスタムパレットを閉じる	カスタムパレットのヘッダー バーの [閉じる] ボタンをクリックします。

アイテムをカスタムパレットで表示する方法を変更するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
   - (macOS) **Control** キーを押しながら、アイテムをクリックします。
   - (Windows) アイテムを右クリックします。
2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
カスタムアイコンを使用する	**[カスタムアイコンの設定]** を選択し、該当するイメージを探します。
各アイテムに対してテキスト ラベルを表示する	**[テキストの表示]** を選択します。

目的	操作内容
各アイテムに対してアイコンを表示する	**[アイコン ビュー]** または **[ワイド アイコン ビュー]** を選択します。

アイコンの大きさを変更するには、カスタムパレットで **[オプション]** ボタンをクリックし、**[小さいアイコン]** または **[大きいアイコン]** をクリックします。

カスタムパレットの名前を変更する/カスタムパレットを削除する

カスタムパレットは、**[カスタムパレットオーガナイザ]** で管理します。Corel Painter によって、カスタムパレットには、デフォルト設定で、「カスタムパレット 1」、「カスタムパレット 2」などの名前が付けられますが、使いやすいように名前を変更することもできます。

Corel Painter では、カスタムパレットは、プログラムを終了しても記憶されています。また、カスタムパレットをファイルとして保存することもできます。詳細は、84 ページの 「カスタム パレットを保存/エクスポート/インポートする」。を参照してください。

古いものや使用頻度の低いカスタムパレットは消してもかまいません。

カスタムパレットの名前を変更するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カスタムパレット]** ▸ **[オーガナイザ]** を選択します。
2. **[カスタムパレット]** リストからパレットを選択します。
3. **[名前変更]** をクリックします。
4. **[パレット名]** ダイアログ ボックスで、**[変更名]** ボックスに名前を入力します。

カスタムパレットを削除するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カスタムパレット]** ▸ **[オーガナイザ]** を選択します。
2. **[カスタムパレット]** リストからパレットを選択します。
3. **[削除]** をクリックします。

カスタム パレットを保存/エクスポート/インポートする

カスタムパレットを Painter カスタムツールボックス (BOX) ファイルとして保存し、カスタムのブラシ、テクスチャ、パターン、フロー マップなどのカスタム コンテンツをファイルで保存できます。保存したカスタム ツールボックス (パレット) は、他のユーザーと共有したり、後で使用するときのために保管したりすることができます。

カスタムパレットを Painter パレット (PAL) 形式にエクスポートし、前バージョンの Corel Painter との互換性を保つこともできます。ただし、パレットに含まれているカスタム コンテンツはファイルで保存されません。

カスタムパレットをカスタム ツールボックスとして保存するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カスタムパレット]** ▸ **[オーガナイザ]** を選択します。
2. **[カスタムパレット]** リストからパレットを選択します。
3. **[別名で保存]** ボックスをクリックします。
4. **[新規カスタムパレット名]** ダイアログ ボックスで、**[ファイル名]** テキスト ボックスに名前を入力します。
5. ファイルの保存先ドライブとフォルダを選択します。

パレットを保存する場所は、同じフォルダにまとめておくことをお勧めします。

カスタムのノズル、スクリプト、グラデーション、複合ブラシ、テキスタイルはサポートされません。カスタム ツールボックスをインポートすると、このようなカスタム コンテンツのボタンは機能しなくなります。

カスタム以外のアイテムでアプリケーションに既に存在するものは、複製として表示されます。

カスタムパレットをエクスポートするには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カスタムパレット]** ▸ **[オーガナイザ]** を選択します。
2. **[カスタムパレット]** リストからパレットを選択します。
3. **[PAL としてエクスポート]** をクリックします。
4. **[新規カスタムパレット名]** ダイアログ ボックスで、**[ファイル名]** テキスト ボックスに名前を入力します。
5. ファイルの保存先ドライブとフォルダを選択します。
   パレットをエクスポートする場所は、同じフォルダにまとめておくことをお勧めします。

カスタム コンテンツはファイルで保存されません。

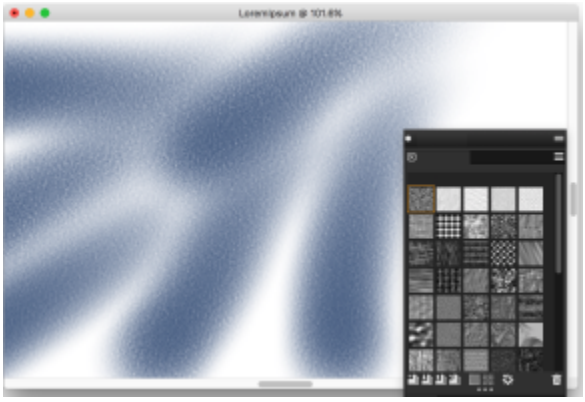
カスタムパレットをインポートするには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カスタムパレット]** ▸ **[オーガナイザ]** を選択します。
2. **[カスタムパレットオーガナイザ]** の **[カスタムパレット]** リストからパレットを選択します。
3. **[インポート]** をクリックします。
4. **[カスタムパレットファイルを読み込む]** ダイアログ ボックスで、カスタムパレットのファイルを選択します。
5. **[開く]** をクリックします。

使用できるのは、Corel Painter バージョン 8.1 以降で作成したカスタムパレットのファイルのみです。バージョン 7 以前で作成したカスタムパレットは読み込めません。

ライブラリについて

ライブラリとは、ブラシやテクスチャなど、類似したアイテムを整理し、管理できる場所です。たとえば、デフォルトのテクスチャは **[テクスチャ]** ライブラリにあり、Corel Painter を開いたときにデフォルトで読み込まれます。テクスチャや他の素材をカスタマイズした場合、オリジナルのライブラリに保存することもできます。ライブラリの種類には、ブラシ、グラデーション、レイヤー、照明、複合ブラシ、ノズル、テクスチャ、パターン、選択範囲、スクリプト、およびテキスタイルがあります。詳しくは、291 ページの 「ライブラリ」および309 ページの 「ブラシライブラリ、ブラシカテゴリ、およびブラシバリアントをインポート/エクスポートする」。を参照してください。



[ライブラリ] パネルでは、テクスチャを選択、整理、および適用できます。

作業領域を作成/インポート/エクスポート/削除する

Corel Painter では、ワークフローの必要性に合わせて柔軟に作業領域をカスタマイズできます。**ブラシライブラリ**や**テクスチャライブラリ**、**ポートフォリオ**をカスタマイズし、後で使用できるように変更内容を保存しておくことも可能です。さらに、ライブラリとポートフォリオを別にした複数の作業領域を作成することも簡単にできます。また、カスタマイズした作業領域をインポートまたはエクスポートして、他のユーザーと共有することも可能です。ただし、以前のバージョンの Corel Painter で作成された作業領域をインポートした場合、Corel Painter 2019 で維持されるのはライブラリとカスタム パレットだけです。

また、古い作業領域を削除することもできます。

新規作業領域を作成するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** ▸ **[新規作業領域]** を選択します。
2. **[作業領域名]** ボックスに名前を入力します。
3. **[ベース]** リスト ボックスで、新規作業領域の元になる作業領域を選択します。
4. **[保存]** をクリックします。

   アプリケーションが、新しい作業領域に切り替わります。

別の作業領域に切り替えるには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** ▸ **[作業領域名]** を選択します。

作業領域をインポートするには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** ▸ **[作業領域をインポート]** を選択します。
2. インポートする作業領域ファイルを選択します。
3. **[開く]** をクリックします。

作業領域をエクスポートするには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** ▸ **[作業領域をエクスポート]** を選択します。
2. エクスポートしたい作業領域を選択します。
3. **[保存]** をクリックします。

デフォルトの作業領域に戻すには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** ▸ **[デフォルト]** を選択します。

Corel Painter ではデフォルトの作業領域を変更できるため、使用している作業領域が出荷状態とは違う状態になることもあります。出荷時の作業領域に戻すと、作業領域を保存しておかなければ、すべてのカスタマイズが失われます。詳細は、87 ページの 「Corel Painter の設定をデフォルトに戻す」。を参照してください。

作業領域を削除するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** ▸ **[作業領域の削除]** を選択します。
2. **[作業領域]** リスト ボックスから、削除する作業領域を選択します。
3. **[削除]** をクリックします。

   アクティブな作業領域を削除しようとすると、新しいアクティブな作業領域を選択する画面が表示されます。

Corel Painter の設定をデフォルトに戻す

Corel Painter の作業領域を出荷時の状態に戻すには、一部のカスタマイズ設定を維持することも、アプリケーションに追加したすべての変更内容を削除することもできます。

次のカスタマイズは維持できます。

- すべてのカスタム ブラシ
- その他すべてのライブラリ (テクスチャ、スクリプト、ノズルなど)。このオプションでは、テクスチャ、フロー マップ、パターン、グラデーション、ノズル、模倣、テキスタイル、イメージ、選択範囲、およびスクリプトのすべてを保存できます。
- カスタムパレット。パレットの位置とアイコンの設定は消失します。

Corel Painter をデフォルト設定に復元すると、次のカスタマイズは消失します。

- パレットレイアウト
- カラーセット
- すべての環境設定 ([環境設定] ダイアログ ボックス)
- カスタマイズしたキーボード ショートカット
- ブラシトラッキングと較正の設定
- 最近使ったブラシ
- カラーマネジメント プリセット
- 遠近ガイド、レイアウト、黄金分割のプリセット

現在の作業領域および作成したりインポートしたりした作業領域など、すべての作業領域をリセットできます。現在の作業領域のみをリセットすることもできます。

Corel Painter を出荷時の状態に戻すには

1. **Shift** キーを押したまま、Corel Painter を起動します。
2. 以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **[一部のカスタマイズを維持]** - カスタム ブラシ、その他のカスタム ライブラリ、カスタム パレットを維持できます。
   - **[すべての設定を出荷時のデフォルト値に戻す]** - アプリケーションに加えたすべてのカスタマイズ内容 (カスタム ブラシおよびカスタム パレットを含む) を削除します。
3. 以下のいずれかのボタンをクリックします。
   - **[すべての作業領域のリセット]** - 現在の作業領域および作成済みまたはインポート済みのその他の作業領域をリセットします。
   - **[現在の作業領域のリセット]** - 現在の作業領域のみをリセットします。

すべての作業領域を初期状態に戻す操作を選択すると、すべてのカスタム作業領域が削除されます。デフォルトの作業領域のみが維持され、出荷時の状態に戻されます。

Adobe Photoshop ユーザー向けの Corel Painter のショート ツアー

著者: Cher Threinen-Pendarvis

Corel Painter は、他のプログラムでは得られない、反応のよいリアリスティックなブラシ、充実した多数のテクスチャ、および優れた特殊効果を装備していることで有名です。Adobe Photoshop と Corel Painter との最大の違いは、Corel Painter が持つ Natural-Media ブラシの温かみとテクスチャ、および用紙のテクスチャです。リアリスティックなブリスルを持つブラシが油絵具を塗り、**チョークやパステル**のカテゴリに含まれるバリアントなど、乾いた画材のブラシがキャンバスのテクスチャに敏感に反応するのがわかります。それでは、ツアーを開始しましょう。

ツアーを始める前に、デフォルトのパネルおよびパレットが表示されていることを確認してください。デフォルト設定を表示するには、**[ウィンドウ]** メニューで、**[パレット配置]** ▸ **[デフォルト]** を選択します。

プロパティ バー

画面の最上部に、Photoshop のオプション バーに似たプロパティバーが表示されます。プロパティバーは、ツールボックスから選択したツールに合わせて変化します。

ツールボックスから手のひらツールを選択したときのプロパティ バー

ブラシ セレクタ バー

プロパティバーの左端にブラシセレクタがあり、ここで [ブラシライブラリ] パネルを開くことができます。[ブラシライブラリ] パネルには **[リアル水彩] ブラシ**カテゴリとそのバリアントなど、Corel Painter のすばらしいブラシ カテゴリおよびブラシ バリアントが含まれています。

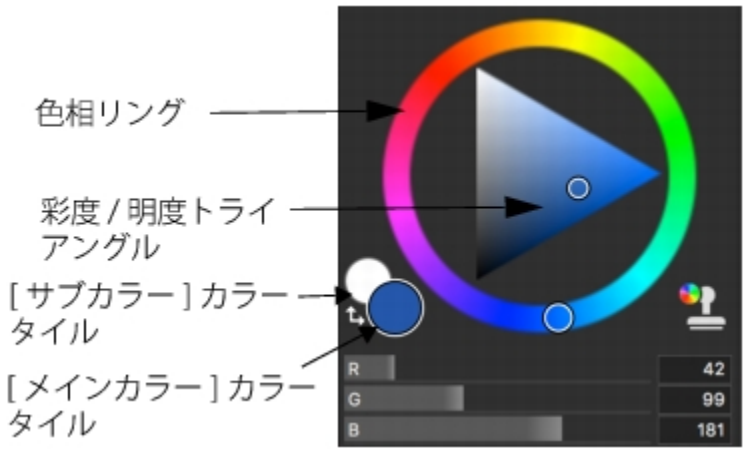
ブラシセレクタ (左) で、ブラシ カテゴリとブラシ バリアント (右) を選択できます。

カラー パネル

画面の右上にある、大きくて美しい **[カラー]** パネルで、色を選択できます。色を選択するには、色相リングと彩度/明度トライアングルを使用します。ただし、数値を使用して色を混ぜ合わせる場合は、色相リングの下にある 3 つのスライダを調節します。**[カラー]** パネルの右端にあるパネル オプション ボタンをクリックして、[赤]、[緑]、[青] のスライダを表示するか、[色相]、[彩度]、[明度] のスライダを表示するかを設定できます。

また、**[カラー]** パネルには、ソース画像の色を使用してペイントできる、有用なコントロールである **[クローンカラー]** ボタンがあります。**[カラー]** パネルの左には、**[メインカラー]** カラータイル または **[サブカラー]** カラータイル があります。Corel Painter のカラータイルは、Photoshop の前景色や背景色とは動作が異なります。色を変更するには、**[メインカラー]** または **[サブカラー]** カラータイルをダブルクリックして、色相リングから新しい色を選択します。または、彩度/明度トライアングル内をクリックして、新しい色合いや陰影を選択することもできます。サブカラーは、グラデーションの作成や、複数色をペイントするブラシで使用できます。Photoshop の背景色とは異なり、サブカラーはキャンバスに影響しません。

ツアーを続ける前に、**[メインカラー]** カラータイルをクリックして、その色を選択してください。



[カラー] パネル

Corel Painter で **[カラー]** パネルのサイズを変更するには、右下にあるハンドルをドラッグします。**[カラー]** パネルのサイズを変更すると、色をより正確に選択できるようになります。

テクスチャ

Corel Painter の起動時に、基本的なテクスチャが自動的に読み込まれます。追加で用意されている豊富なテクスチャを使用するには、ツールボックスまたは **[ライブラリ]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[ライブラリ]**) で [テクスチャセレクタ] をクリックします。

レイヤーとマスク チャンネル

Corel Painter では、ピクセルベースのレイヤーとレイヤーマスクを持つ Photoshop のファイルを開くことができます。レイヤーやレイヤー マスクにアクセスして編集するには、Photoshop と同様に **[レイヤー]** パネルを使用します。Corel Painter で開いたファイルでは、複数のチャンネルが正しく保持されています。

[レイヤー] パネル

Photoshop のレイヤー スタイル

ドロップシャドウのレイヤー スタイルなど、Photoshop に固有のレイヤー スタイルを使用している場合は、レイヤー スタイル情報を変換する前に、必ず元の Photoshop のファイルをアーカイブに保存してください。具体的には、実際のレイヤー スタイルを持つファイルを Photoshop (PSD) のファイル形式で保存し、次にこのファイルの新しいコピーを保存します。新しいファイルを使用して、レイヤー スタイル情報をピクセルベースのレイヤーに変換してから、このファイルを Corel Painter にインポートします。

ドロップシャドウのレイヤー スタイルを持つレイヤーを変換するには、レイヤーを選択し、**[レイヤー]** ▸ **[レイヤースタイル]** ▸ **[レイヤーの作成]** を選択します。注意事項: 効果の中には、標準レイヤーで再現できないものがあります。

ファイル形式

Corel Painter では、ピクセルベースのレイヤーとマスク チャンネル (アルファ チャンネルとも呼ばれる) を保持した状態で、RGB、CMYK、およびグレースケールのモードで保存された Photoshop (PSD) ファイルを開くことができる柔軟性があります。また、TIFF ファイルも Corel Painter で開くことができますが、保持されるマスク チャンネルは 1 つのみです。Photoshop で作成した、レイヤーを持つ TIFF (TIF) ファイルは、Corel Painter で開くときに結合されます。Corel Painter 固有のファイル形式である RIFF (RIF) でのみ作業するときには、ファイルの保存時に Corel Painter 固有の要素が保持されます。たとえば、水彩レイヤーのような特殊な画材のレイヤーでは、その「濡れた」状態を保持するために、RIFF 形式を使用する必要があります。ただし、ある Photoshop のファイルを、一度 Corel Painter で開いてから再度 Photoshop で開く場合は、ファイルを Photoshop の形式で保存したままにしておく必要があります。

それでは、腕まくりしてスタイラスを握り、Corel Painter を使ってみてください。

著者について

受賞経験のあるアーティストであり作家でもある Cher Threinen-Pendarvis は、デジタル アートの先駆者です。彼女は、Corel Painter、Adobe Photoshop、および Wacom 感圧タブレットに精通していることで広く知られており、これらの電子ツールが発売されて以来使い続けています。アートワークは世界で展示され、論文とアートはさまざまな書籍や定期刊行物で出版されています。また、彼女は San Diego Museum of Art Artist Guild のメンバーです。世界中の Corel Painter と Adobe Photoshop のワークショップで講師を務めた経験があり、現在はコンサルティング会社 Cher Threinen Design の代表です。Cher は、『*The Photoshop and*

Painter Artist Tablet Book、*Creative Techniques in Digital Painting*』、『*Beyond Digital Photography*』、および全 9 種類ある『*The Painter Wow!* Book』の著者です。Cher の Web サイト (www.pendarvis-studios.com) にアクセスしてください。

書類を作成する/移動する/操作する

Corel Painter は、Natural-Media ツールや効果を使用して、新しいイメージを作成する、または既存のイメージを編集することができる、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。

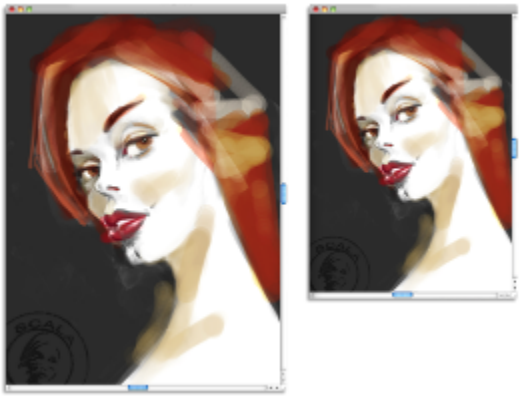
作成したイメージ書類は、RIFF (Corel Painter の専用ファイル形式)、JPEG、TIFF、PSD (Adobe Photoshop) を始め、さまざまな種類のファイル形式で保存することができます。また、Corel Painter では、開く対象やインポート対象にできるファイル形式も多様です。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 94 の 「書類を作成する」。
- ページ 96 の 「解像度について」。
- ページ 97 の 「ファイルを開く/配置する」。
- ページ 99 の 「テンプレートを作成する/開く」。
- ページ 99 の 「書類表示を切り替える」。
- ページ 100 の 「イメージを操作する/イメージ情報を表示する」。
- ページ 102 の 「イメージを拡大/縮小する」。
- ページ 104 の 「イメージとキャンバスを回転する」。
- ページ 106 の 「イメージを反転する」。
- ページ 108 の 「イメージを移動する」。
- ページ 108 の 「イメージをクロップする」。
- ページ 109 の 「イメージとキャンバスのサイズを変更する」。
- ページ 111 の 「ファイルを保存/バックアップする」。
- ページ 112 の 「ファイル形式を選択する」。
- ページ 114 の 「書類をメールで送信する」。
- ページ 114 の 「ファイルを閉じてアプリケーションを終了する」。
- ページ 115 の 「2 台のモニタを使用する」。
- ページ 115 の 「タブレットおよび他のデバイスのサポート」。
- ページ 115 の 「マルチタッチ サポート」。
- ページ 117 の 「Wacom Intuos のサポート」。
- ページ 118 の 「ドラッグ & ドロップ機能」。

書類を作成する

無地のキャンバスからイメージの作成を始めるには、新規書類を作成する必要があります。これにより、幅、高さ、解像度などのキャンバス設定を指定できます。キャンバスのサイズは、イメージが印刷されるときのサイズを決定します。新しい書類を作成するときに、最初に解像度を設定し、幅と高さを指定します。解像度について詳しくは、96 ページの 「解像度について」。を参照してください。すぐに操作を開始するには、あらかじめ設定されたキャンバス設定の一覧から選択できます。その他にも、カスタム設定を指定することも可能です。これをプリセットとして保存し、後から使用できます。また、キャンバスの色やテクスチャを指定することもできます。



キャンバス (左) のサイズを変更し、印刷用のイメージ (右) を作成できます。

キャンバスのサイズと縦横比

キャンバス サイズを設定する場合は、イメージの作成先に対応するオプションを選択します。作品を印刷する場合は、キャンバスの寸法によって、印刷時にアートワークのサイズが決定されます。アートワークの印刷に予定している最大サイズ、および必要となる小さいコピーを考慮してください。

大きいキャンバスで始める方が、常に良い結果となります。イメージの幅と高さは、品質に影響を与えずにいつでも小さくできるためです。大きいサイズを設定しておくと、イメージを小さいサイズで複製する必要がある場合に、イメージの詳細を維持しやすくなります。小さいイメージで開始してイメージの寸法を大きくすると、アプリケーションは既存のピクセルの間に新しいピクセルを挿入し、隣接するピクセルの色をベースにしてそのピクセルの色を決めます。イメージの寸法を大幅に大きくすると、イメージは引き伸ばされてピクセル化されたように表示されます。

キャンバス サイズを選択する際には、ドキュメントの縦横比が適切であることを確認してください。アートワークをクロップせずに、一般的なキャンバスと用紙のサイズ (8 x 10 インチ、11 x 14 インチ、16 x 20 インチ、18 x 24 インチなど) に印刷できるようになります。

たとえば、新しいイメージの解像度を 300 ppi、幅を 16 インチ、高さを 24 インチに設定するとします。このように大きいサイズを設定しておくと、イメージを小さいサイズで複製する必要がある場合に、イメージの品質を維持しやすくなります。

キャンバスのサイズと解像度を大きくすると、ブラシストロークにあるピクセル数が増加し、コンピュータの処理が難しくなることに注意してください。ブラシとアプリケーションのパフォーマンスを最適にするために、いろいろと試して、ペインティングおよびソフトウェアとハードウェアの構成に最適なキャンバスの最大寸法を探してください。

イメージのサイズ変更の詳細については、109 ページの 「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。

ピクセル/インチ (ppi) は、ドット/インチ (dpi) に相当します。

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。

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 **[イメージ名]** ボックスにファイル名を入力します。

3 **[キャンバスプリセット]** リスト ボックスから、キャンバスのサイズ、解像度、色、およびテクスチャを自動的に決定するためのプリセットを選択します。

以下のこともできます。

書類の測定単位を変更する	**[幅]** ボックスおよび **[高さ]** ボックスの右側にあるリスト ボックスから、測定単位を選択します。
書類サイズを変更する	**[幅]** ボックスと **[高さ]** ボックスに値を入力します。
イメージを構成するピクセル/インチ (ppi) 、あるいはピクセル/センチの数を変更する	**[解像度]** ボックスに値を入力します。
解像度のタイプを変更する	**[解像度]** ボックスの右側にあるリスト ボックスから、解像度のタイプを選択します。
キャンバスの色を変更する	**[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。
キャンバスのテクスチャを変更する	**[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。

[新しいイメージ] ダイアログ ボックスで、書類のピクセル/インチを設定するのは、ドット/インチ (dpi) を設定するのと同じです。詳細は、96 ページの 「解像度について」。を参照してください。

カスタム キャンバスプリセットを作成するには

1 **[ファイル]** ▸ **[新規]** を選択します。

2 キャンバスプリセットとして保存する設定を選択します。

3 **[追加]** ボタン ＋ をクリックします。

4 **[プリセットの追加]** ダイアログ ボックスで、**[プリセット名]** ボックスに名前を入力します。

カスタム キャンバスプリセットはテンプレートではありません。テンプレートとは異なり、キャンバスには内容を保存することはできません。カスタム キャンバスプリセットで保存できるのは、キャンバスの寸法、解像度、色、およびテクスチャだけです。

キャンバスプリセットを削除するには、**[キャンバスプリセット]** リスト ボックスからプリセット名を選択し、**[削除]** ボタン ▬ をクリックします。

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と便利です。解像度とは、イメージに含まれる視覚的なディテールの量を指します。

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。新規書類を作成する、ファイルを保存または書き出す際に、解像度を指定できます。

解像度と画面の表示

大半のモニタの解像度は 72 ppi (pixels per inch/1 インチあたりのピクセル数) です。Corel Painter のデフォルト解像度は 72 ppi なので、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 のイメージは、モニタ上で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でも 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 倍であるため (72 ppi に対して 330 ppi)、すべてのピクセルを使って表示するためにはモニタ上のイメージが 4 倍でなければならないからです。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。イメージを実際のサイズで表示するには、ズーム レベルを 25% に設定します。

書類サイズをピクセル単位で設定してからピクセルの 1 インチあたりの数 (解像度) を変更した場合、この変更は印刷されるイメージのサイズに影響します。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た場合は、印刷されるイメージに影響はありません。

ピクセル/インチ (ppi) は、ドット/インチ (dpi) に相当します。

高解像度 (左) と低解像度 (右) のイメージの例。印刷では、dpi の値が大きいほど、プリンタはアートワークのインチごとに配置するインクのドットを増やします。

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、使用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。ほとんどのアートワークでは、300 dpi が好まれます。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。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。

大型印刷には 150 dpi を使用できます。大型の作品では、印刷物を遠くから見たとき、印刷品質の違いがそれほど顕著でないためです。

商業用などの高性能の出力デバイスでは、実際に出力されるイメージと同じサイズに書類のイメージを設定します。目安としては、ppi 数を必要な 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 に、85 lpi の場合は 170 ppi に設定します。特定の出力デバイスの解像度については、印刷サービス プロバイダに確認してください。

ファイルを開く/配置する

Corel Painter または他のアプリケーションで作成されたファイルを開くことができます。たとえば、他のグラフィック アプリケーションで作成したファイルを開き、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。

既存の Corel Painter 書類にファイルを配置することもできます。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。

書類に配置する前に、ファイルの倍率を変更できます。

詳細は、602 ページの 「リファレンスレイヤーを使用する」。を参照してください。

サポートするファイル形式

Corel Painter では、次のファイル形式を開くことができます。

- RIFF (RIF): Corel Painter の専用ファイル形式
- TIFF (TIF)
- PNG
- CMYK TIF (TIF): Corel Painter は RGB カラーを使用するので、Corel Painter で開く、またはインポートする CMYK イメージはすべて、RGB カラープロファイルに変換されます。
- 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 — Corel Painter は 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)

Windows のみ

- 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、818 ページの 「Corel Painter ムービーを開く」または828 ページの 「番号付きのファイルをインポートする/エクスポートする」。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。Corel Painter で開くことができるのは非圧縮の TIFF ファイルのみです。

書類を開くには

1. **[ファイル]** ▸ **[開く]** を選択します。
   Corel Painter により前回開いたファイルのフォルダが表示されます。
2. **[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。
   それぞれのイメージについて、Corel Painter はピクセル単位での幅と高さ、ファイル サイズ、ファイル形式を表示します。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。最近開いたファイルの一覧からファイルを選択して開くには、**[ファイル]** ▸ **[最近使ったファイル]** を選択し、ファイル名をクリックします。

書類をブラウズするには (macOS)

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。

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。
   [配置] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
書類ウィンドウの特定の場所にイメージを配置する	書類ウィンドウの中で、イメージを配置したい領域をクリックします。
書類ウィンドウの中心にイメージを配置する	**[OK]** をクリックします。
配置する前にイメージを拡大/縮小する	**[拡大/縮小]** 領域で、**[水平]** ボックスおよび **[垂直]** ボックスの両方に値を入力します。
拡大/縮小するときに、イメージの比率を維持する	**[拡大/縮小]** 領域で **[縦横の比率を維持]** チェック ボックスをオンにします。

目的	操作内容
イメージ マスクを保持する	**[アルファ情報の維持]** チェック ボックスをオンにします。イメージ マスクがレイヤーマスクになります。

配置されるイメージにマスクがあり、配置するときに **[アルファ情報の維持]** チェック ボックスをオンにしなければ、イメージ マスクは破棄されます。

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使用する場合は、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。テンプレートを作成するときに、キャンバスに内容を追加し、それをテンプレートの一部として保存できます。

書類をテンプレートとして保存するには

1. 希望するサイズ、ファイル形式、および解像度属性を使用し、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. **[保存]** (macOS) または **[イメージの保存]** (Windows) のダイアログ ボックスで、ユーザー フォルダ内にある以下のいずれかのフォルダにファイルを保存します。
   - (macOS) Corel Painter 2019¥Support Files¥Templates
   - (Windows) AppData¥Roaming¥Corel¥Painter 2019¥Default¥Templates

   [ファイル] ▸ **[テンプレートを開く]** の下にテンプレートを表示するには、Corel Painter を閉じてから開き直す必要があります。

マルチユーザー環境では、管理者権限を持つユーザーだけが **Templates** フォルダにファイルを追加できます。

Windows では、**AppData** フォルダにアクセスするには、隠しフォルダを全すべて表示する必要があります。

書類テンプレートを開くには

- **[ファイル]** ▸ **[テンプレートを開く]** ▸ **[{テンプレート名}]** を選択します。

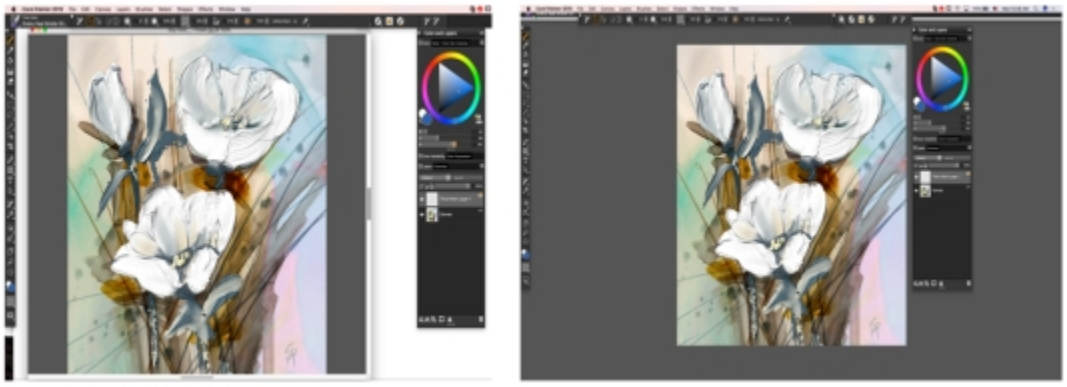
また、**[ヘルプ]** ▸ **[ようこそ]** を選択して、次に **[イメージ テンプレートを開く]** リスト ボックスからテンプレートを選択しても、テンプレートを開くことができます。

書類表示を切り替える

書類表示と表示モードを切り替えてニーズに合わせることができます。**[Default View]** では、開いているすべての書類が表示されます。**[単一ドキュメントの表示]** では、アクティブな書類のみが表示され、開いているその他の書類は非表示になります。この両方の表示では、作業領域に標準的なすべてのツールが表示されます。たとえば、メニューバー、プロパティバー、ブラシセレクタバー、ツールボックスに加え、その他いくつかのパネルをすぐに使用できます。

[プレゼンテーションモード] を有効にすると、コンピュータのデスクトップとタスクバーが非表示になり、書類ウィンドウが中央に表示されて背景は単色になります。Corel Painter のすべての機能を、**プレゼンテーションモード**の表示時でも使用できます。macOS でプレゼンテーションモードを使用すると、書類を 1 つずつ表示できます (単一ドキュメントの表示)。Windows でプレゼンテーションモードを使用すると、1 つの書類または複数の書類 (デフォルト表示) を表示できます。

書類表示と表示モードを切り替えるには、[ウィンドウ] メニュー、ツールボックス、キーボード ショートカットを使用します。



単一ドキュメントの表示 (左)、プレゼンテーションモードの単一ドキュメントの表示 (右)。Skip Allen 氏によるアートワーク。

また、アプリケーションのデフォルトの書類表示モードも変更できます。詳細は、857 ページの 「インターフェースの環境設定」。を参照してください。

表示を切り替える

- **[ウィンドウ]** を選択し、以下のいずれかのコマンドを選択します。
  - **[単一ドキュメントの表示]** — デフォルトと単一ドキュメントの表示を切り替えます。
  - **[プレゼンテーションモード]** — プレゼンテーションモードを有効または無効にします。

表示を切り替えるには、ツールボックスの**[単一ドキュメントの表示]** ボタン および **[プレゼンテーションモード]** ボタンをクリックします。

Command + M (macOS) または **Ctrl + M** (Windows) を押して、デフォルト表示と単一ドキュメントの表示を切り替えることもできます。

Windows では、**F11** キーを押してプレゼンテーションモードの有効と無効を切り替えることができます。

イメージを操作する/イメージ情報を表示する

[ナビゲーション] パネルを使用すると、書類ウィンドウでの位置をわかりやすく把握できます。たとえば、高倍率で拡大して作業している場合や、大きなイメージで作業している場合、**[ナビゲーション]** パネルの小さいキャンバスプレビューを使用して、縮小しなくてもイメージ全体を表示できます。また、倍率を調整しなくても、別のイメージ領域に移動できます。さらに、書類ウィンドウに表示中の領域をハイライト表示することもできます。

[ナビゲーション] パネルのキャンバス プレビューを使用すると、拡大しているときでも、イメージ全体を表示できます。Wei Hu 氏によるアートワーク。

[ナビゲーション] パネルでは、X および Y 座標やカーソル位置も表示するので、イメージ内を円滑に移動できるようになります。さらに、幅や高さなどの書類情報に加え、ピクセルやインチ、解像度などの単位情報も表示されます。

イメージ情報領域またはコントロールを非表示にして、[ナビゲーション] パネルの外観をカスタマイズすることができます。

[ナビゲーション] パネルを表示するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
倍率を調整せずに、イメージの別の領域に移動する	**[ナビゲーション]** パネルで、キャンバスプレビューの他の場所をクリックします。
書類ウィンドウで特定の拡大率にズームする	**[キャンバスのズーム]** リスト ボックスを開き、ズーム レベル スライダを調整します。
書類ウィンドウでイメージを回転する	**[キャンバスの回転]** リスト ボックスを開き、回転スライダを調整します。

[ナビゲーション] パネルの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン をクリックし、オプションを選択すると、さまざまなツールを有効にすることもできます。使用可能なツールには、描画モード、インパスト、トレーシングペーパー、グリッド、カラーマネジメントがあります。

[ナビゲーション] パネルの情報領域またはコントロールを非表示にする/表示するには

- **[ナビゲーション]** パネルで **[ナビゲーションオプション]** ボタン をクリックし、以下のいずれかのオプションを無効にします。
  - **ナビゲーション フレーム** — [ナビゲーション] パネルのキャンバス プレビュー ウィンドウで、書類ウィンドウで現在表示されている領域を表示するフレームを非表示にします。

- **表示コントロール** ― ズームアウトしなくてもイメージ全体を表示できるように、キャンバス プレビューなどのナビゲーション コントロールを非表示にします。また、倍率を調整しなくても、別のイメージ領域に移動できます。
- **情報** ― X 座標と Y 座標、カーソルの位置、および幅や高さなどの書類情報に加え、ピクセル、インチ、解像度などの単位情報を非表示にします。

イメージを拡大/縮小する

デフォルトでは、イメージは 100% の倍率で表示されます。ただし、ズーム インしてイメージの詳細を拡大したり、ズーム アウトして画像の広い部分を表示したり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たりして、倍率を変更できます。

拡大ツールは書類ウィンドウ内をクリックすることで表示を拡大/縮小します。

選択したズーム モードにより、修飾キーの **Shift** キーが **拡大**ツールの機能に影響する方法が決まります。たとえば、デフォルトの **[ドラッグしてズーム]** モードで領域をズームするには、左右にドラッグするだけです。**[ズーム範囲を選択]** モードで同じタスクを実行するには、**Shift** キーを押しながらドラッグする必要があります。ワークフローに最適なモードを選択してください。頻繁にズーム インしたりズーム アウトしたりしても、特定の領域を選択する必要がほとんどない場合は、**[ドラッグしてズーム]** モードを選択できます。ただし、ワークフローで特定の領域を頻繁に選択してイメージの詳細を細かく見る必要がある場合は、**[ズーム範囲を選択]** モードを選択できます。このモードでは、特定の領域をドラッグするだけでその領域にズーム インできます。

プリセット単位でズームするには

1 ツールボックスから**拡大**ツール をクリックするか、**M** キーを押します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ズームイン	拡大したいイメージをクリックします。 **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。
ズームアウト	**Option** キー (macOS)、または **Alt** (Windows) キーを押しながら、イメージをクリックします。 **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。

クリックするたびに、表示倍率が上下します。現在の倍率は、プロパティ バーの **[ズーム レベル]** ボックスに表示されます。

また、キーボード ショートカットを使用して拡大することもできます。

- (macOS) **Command** キーを押しながら、プラス記号 **(+)** を押します。
- (Windows) **Ctrl** キーを押しながら、プラス記号 **(+)** を押します。

また、キーボード ショートカットを使用して縮小することもできます。

- (macOS) **Command** キーを押しながらマイナス記号 **(-)** を押します。
- **Ctrl** キーを押しながらマイナス記号 **(-)** を押します。

マウスを使用しているときは、マウス ホイールを使用してイメージのズーム インとズーム アウトができます。

ズーム モードを設定するには

1 ツールボックスから**拡大**ツール をクリックするか、**M** キーを押します。

2 プロパティ バーの **[ズーム モード]** リスト ボックスからオプションを選択します。
- **ドラッグしてズーム**
- **ズーム範囲を選択**

Corel Painter では、1 つのセッションから次のセッションにズーム モードの設定が保持されます。

ドラッグでズームするには

1 ツールボックスから**拡大**ツール をクリックするか、**M** キーを押します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	モード	以下のいずれかの操作を行います。
ズームイン	**ドラッグしてズーム**	• 上にドラッグ • 右にドラッグ
ズームアウト	**ズーム範囲を選択**	• **Shift** キーを押しながら下へドラッグ • **Shift** キーを押しながら左へドラッグ

領域を選択してズームするには

1 ツールボックスから**拡大**ツール をクリックするか、**M** キーを押します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

モード	操作内容
ドラッグしてズーム	**Shift** キーを押しながら、拡大する領域をドラッグします。

モード	操作内容
ズーム範囲を選択	拡大する領域をドラッグします。

特定の拡大率にズームするには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択し、**[キャンバスのズーム]** ボックスに値を入力します。

  必要に応じ、**[キャンバスのズーム]** スライダを開き、ズーム レベルを調整します。

拡大率をピクセル等倍にリセットするには

- ツールボックスの**拡大ツール** をダブルクリックします。

プロパティバーの**リセット** ツール をクリックするか、**[ナビゲーション]** パネルの **[ズームを 100% にリセット]** ボタン を使用すると、拡大率をピクセル等倍にリセットできます。

画面に合わせてズームするには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[画面に合わせる]** を選択します。

  Corel Painter は、書類ウィンドウに収まるサイズで書類を表示します。

プロパティバーの **[画面に合わせる]** ボタン をクリックし、画面に合わせてズームすることもできます。

拡大/縮小に関するパフォーマンスの環境設定を設定するには

1. ツールボックスから**拡大ツール** をクリックします。
2. プロパティバーで、以下のいずれかのボタンをクリックします。
   - **高品質表示** — ズーム時にオブジェクトをスムーズにしてピクセル化を最小に抑えます。
   - **アンチエイリアス** — 100% 未満の拡大率でイメージを表示しているときに、画面の描画速度を向上させます。このオプションをオンにすると、精度が低下することがあります。

また、拡大/縮小の環境設定は、**[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[パフォーマンス]** をクリックし、**[表示オプション]** 領域でオプションを有効にすることによっても、指定できます。

イメージとキャンバスを回転する

自分が描きやすいように、画面上でイメージを回転することができます。キャンバスを回転し、イメージの向きを変えることもできます。

描きやすい角度になるように、イメージを回転できます。

画面上でイメージを回転するのは、描画しやすくするためという目的がありますが、キャンバスを回転するとイメージの外観が変わります。たとえば、画面上で回転したイメージを印刷しても、印刷結果には回転は反映されません。ただし、イメージのキャンバスを回転すると、印刷結果も回転します。

イメージまたはキャンバスの回転角度は、メニューにある角度の他にも、自由に指定できます。また、イメージの元の向きをリセットすることもできます。

イメージを回転するには

1 ツールボックスの**用紙回転ツール** をクリックします。

または、**Option** + **スペースバー** (macOS)、または**スペースバー** + **Alt** (Windows) を押します。
カーソルが、指を指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。

現在の用紙の角度がプロパティバーに表示されます。

以下のこともできます。

回転を 90 度単位に制限する	**Shift** キーを押しながら回転します。
回転角度を指定してイメージを回転する	プロパティバー、または **[ナビゲーション]** パネルの **[回転角度]** ボックスに、回転角度を入力します。

[ナビゲーション] パネルからイメージを回転するには、**[キャンバスの回転]** ボックスに値を入力するか、**[回転のキャンバス]** スライダを開き、回転を調整します。

イメージの元の向きをリセットするには

1 ツールボックスの**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します。
- **用紙回転ツール** をダブルクリックします。
- プロパティバーの **[ツールのリセット]** ボタン をクリックします。

また、**[ナビゲーション]** パネルで **[回転のリセット]** ボタン をクリックし、イメージの回転をリセットすることもできます。

キャンバスを回転するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[キャンバスの回転]** を選択します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

以下のこともできます。

キャンバス レイヤーを 180 度回転する	**[キャンバス]** ▸ **[キャンバスの回転]** ▸ **[180 度]** を選択します。
キャンバス レイヤーを時計回りに 90 度回転する	**[キャンバス]** ▸ **[キャンバスの回転]** ▸ **[右へ 90 度]** を選択します。
キャンバス レイヤーを反時計回りに 90 度回転する	**[キャンバス]** ▸ **[キャンバスの回転]** ▸ **[左へ 90 度]** を選択します。
キャンバス レイヤーを自由な角度に回転する	**[キャンバス]** ▸ **[キャンバスの回転]** ▸**[角度指定]** を選択し、**[角度]** ボックスに値を入力します。

書類に複数の種類の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。

イメージを反転する

キャンバスと、すべての関連レイヤーを一緒に反転することができます。または、レイヤー、選択範囲、キャンバスを個別に反転することもできます。イメージの全体や一部を選び、水平方向 (左右) または垂直方向 (上下) に反転できます。

オリジナルのイメージ

左右反転したイメージ

上下反転したイメージ

キャンバスとレイヤーを一緒に反転するには

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。

- **キャンバスの左右反転**
- **キャンバスの上下反転**

書類に複数の種類の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、または選択範囲を個別に反転するには

1 以下の表を参考にして操作を行います。

反転の対象	操作内容
キャンバス	**[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
レイヤー	**[レイヤー]** パネルで 1 つまたは複数のレイヤーをクリックします。
選択範囲	ツールボックスから選択範囲ツールをクリックし、書類ウィンドウでドラッグして領域を選択します。

2 **[編集]** を選択し、以下のいずれかを選択します。

- **左右反転**
- **上下反転**

イメージを移動する

イメージのさまざまな領域を表示または操作するために、Corel Painter 作業領域でイメージを移動できます。また、拡大しているときに、別の場所を表示することもできます。

書類を移動するには

1 ツールボックスで**手のひら**ツール をクリックします。

カーソルが**手のひらツール**に変わります。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
イメージをスクロールする	書類ウィンドウ内でドラッグします。
イメージを中央に配置する	書類ウィンドウ内を一度クリックします。

スペースバーを押したままにして、**手のひら**ツールをアクティブにすることもできます。

拡大中に書類を移動するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択します。

2 **[ナビゲーション]** パネルで、プレビュー領域の他の場所をクリックします。

[ナビゲーション] フレームが表示されている場合は、フレームをキャンバスプレビューの別の場所にドラッグできます。

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する、または設定した縦横比を保つオプションをオンすることができます。キャンバス領域のサイズを変更すると、イメージ内の不要な領域を削除することもできます。詳細は、109 ページの 「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。

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 四角形がクロップするサイズになったら、プロパティバーで **[クロップの確定]** ボタン をクリックして、クロップを確定します。

クロップを取り消すには、プロパティバーで **[クロップのキャンセル]** ボタン をクリックします。

四角形の内側をダブルクリックしても、クロップを確定できます。

クロップする四角形を正方形にするには

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. **Shift** キーを押しながらドラッグして、クロップする範囲を指定します。
3. 正方形の内側をダブルクリックします。

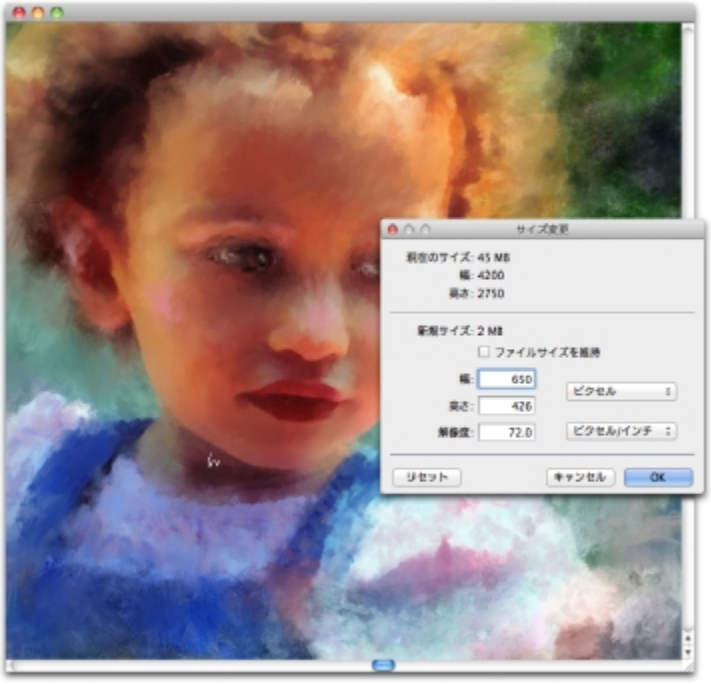
縦横比を指定してクロップするには

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 **[クロップの比率 (幅)]** ボックスと **[クロップの比率 (幅)]** ボックスに値を入力します。

イメージとキャンバスのサイズを変更する

キャンバスとイメージを同時にサイズ変更するか、キャンバス領域のみをサイズ変更することにより、イメージの物理的寸法を変更できます。2 つのサイズ変更手法の違いを理解しておくことが重要です。

キャンバスとイメージを同時にサイズ変更すると、イメージの寸法と解像度は変わりますが、イメージの外観は変わりません。たとえば、300 ppi のイメージを 150 ppi にサイズ変更すると、イメージのサイズは変わりますが、見た目は同じです。



解像度を変更し、イメージのサイズを変更しました。Chris Melby 氏によるアートワーク。

または、キャンバス領域だけをサイズ変更すると、イメージの寸法と外観の両方が変わります。たとえば、キャンバスのサイズを大きくすると、イメージの周りに境界線が表示されます。キャンバスのサイズを小さくすると、キャンバスの端がトリミングされます。また、イメージの解像度も変わります。

イメージの周辺に余白が表示されるよう、キャンバス領域のサイズが変更されました。Chris Melby 氏によるアートワーク。

解像度を変更せずにイメージの高さと幅を変更すると、画質が低下します。
左から右:寸法が小さいイメージ、元のイメージ、寸法が大きいイメージ。

また、画面上のイメージのサイズは、イメージのピクセル高さと幅、倍率、およびモニタ設定によっても変わることを覚えておく必要があります。その結果、画面上に表示されるイメージのサイズが、印刷されるイメージと異なることがあります。詳しくは、96 ページの 「解像度について」および94 ページの 「書類を作成する」。を参照してください。

キャンバスとイメージの内容を同時にサイズ変更するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[サイズ変更]** を選択します。

イメージのファイル サイズを同じメガバイト (MB) に維持するには、**[ファイルサイズを維持]** チェック ボックスをオンにします。

2 **[新規サイズ]** 領域で、**[幅]** ボックスおよび **[高さ]** ボックスに値を入力します。

[ファイルサイズを維持] チェック ボックスをオンにした場合、片方のサイズ ボックスに値を入力すると、もう片方の値は自動的に調整されます。

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、**[ファイルサイズを変えない]** オプションは自動的にオフになります。

イメージ寸法を大きくしすぎると、イメージが伸び、ピクセルがはっきり示されるようになります。

キャンバス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かトリムするには、マイナス符号をつけます。

ファイルを保存/バックアップする

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。また、ファイルの複数バージョンを保存することにより、ファイルに対する変更を追跡できます。これは連番保存とも呼ばれます。さらに、書類を保存するたびに、バックアップ ファイルを作成するオプションもあります。

ファイルを連番保存すると、ファイルの新しいバージョンが保存されます。このとき、ファイル名にバージョン番号が付加されます。たとえば、元のファイルを Image.RIF として保存したとします。このファイルを連番保存すると、ファイルの最新バージョンは Image_001.RIF として保存されます。この後、連番保存を実行するたびに、ファイル名に付加される番号は 1 ずつ増えていき、Image_002.RIF、Image_003.RIF などとなります。連番保存は、ファイルの古いバージョンに戻す必要がある場合や、進捗を追跡する場合に便利です。

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]** (macOS) 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。

連番保存するには

- **[ファイル]** ▸ **[連番保存]** を選択します。

最後にファイルを保存したフォルダの場所が記憶され、新しい保存先を指定しない限り、その後も同じフォルダに連番保存されます。

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

保存するときにバックアップ ファイルを作成するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
   - (macOS) **[Corel Painter 2019]** ▸ **[環境設定]** を選択します。
   - (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** を選択します。
2 **[環境設定]** のカテゴリ一覧の中から、**[一般]** をクリックします。
3 **[保存時にバックアップを作成]** チェック ボックスをオンにします。

ファイル形式を選択する

ファイルを保存する際は、ファイル形式を選択する必要があります。以下のセクションには、サポートされるファイル形式に関する情報が記載されています。

RIFF ファイルを保存する

RIFF は Corel Painter のファイル形式で、特殊な情報も保存します。たとえば、RIFF ファイルにはすべてのレイヤーが維持されています。

RIFF ファイルは、作業が「進行中」のファイルでの使用に最適です。作業進行中は常に RIFF 形式で保存し、ファイルが仕上がった段階で GIF、JPEG、TIF などのファイル形式で保存し直すことをお勧めします。

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。RIFF 形式で保存する際、デフォルトで [圧縮しない] チェック ボックスをオフにしておくとファイル 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 100 分の 1 ～ 10 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、圧縮した 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 の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。詳細は、867 ページの 「イメージ マップを作成する」。を参照してください。

ファイルを JPEG 形式で保存すると、Corel Painter は [JPEG 圧縮品質] ダイアログ ボックスを開き、以下のオプションを表示します。

- **[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] スライダでファイルの圧縮度を調節することもできます。
- **[滑らかさ]** スライダは、イメージ全体を滑らかにします。**[低画質]** オプションを使用した場合に JPEG イメージ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、イメージ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、その名称のとおり、ファイルのダウンロード中の進行に沿って表示される一連のスキャン イメージです。ダウンロード中、まず低画質のイメージが表示され、その後段階を追って高画質の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素早く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 Europeén 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] オプションまたは [CERN マップ] オプションでは、サーバーサイドのイメージ マップが作成されます。[クライアント サイド マップ] ファイルオプションでは、クライアント サイドのイメージ マップが作成されます。

詳細は、867 ページの 「イメージ マップを作成する」。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、目で見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ことがあります。

データ損失の量が大きい場合、イメージの中にブロックパターンが出ることがあります。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 の範囲で指定することができます。また、減色方式や、イメージのどの部分を透明にするかも選択できます。

[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する、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、**[イメージング方法]** オプションで指定します。**[近似色]** を選択すると、Corel Painter では、いくつかの色が、各ピクセルの隣にある色に置き換わります。**[ディザリング]** を選択すると、Corel Painter は選択された色にパターンを適用するため、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。詳細は、829 ページの「GIF アニメーションをエクスポートする」。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。

詳細は、615 ページの 「選択範囲と変形」。を参照してください。

RGB TIF ファイルを保存する

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、RGB カラー プロファイルを保存できます。

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、シェイプおよびテキストはビットマップに変換され、マスクはチャンネルに配置されます。

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 カラープロファイルを埋め込めます。

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 形式のファイルとして保存すると、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。詳細は、841 ページの 「イメージを印刷する」。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 ファイルを開く、または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、Corel Painter は [EPS 保存オプション] ダイアログ ボックスを開き、以下のオプションを表示します。

- **[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。画面上のプレビューや表示は白黒になりますが、カラー情報は維持されます。

書類をメールで送信する

Corel Painter では、コンピュータにインストールされているデフォルトの電子メール アプリケーションを使用して、書類を電子メール送信できます。

書類をメールで送信するには

1. **[ファイル]** ▸ **[イメージをメール送信]** を選択します。
2. **[イメージ名]** テキスト ボックスに、イメージ名を入力します。
3. **[イメージ形式を選択]** 領域で以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **JPEG**
   - **PNG**
   - **TIFF**

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 **[閉じる]** ボタンを使用します。

書類を閉じるには

- **[ファイル]** ▸ **[閉じる]** を選択します。

以下のこともできます。

現在のウィンドウを閉じる	**[閉じる]** ボタンをクリックします。
キーボード ショートカットを使用し、現在の書類を閉じる	**Command** + **W** (macOS)、または **Ctrl** + **W** (Windows) を押します。

Corel Painter を終了するには

- 以下のいずれかの操作を行います。

- (macOS) **[Corel Painter 2019]** ▸ **[終了]Corel Painter 2019** を選択します。
- (Windows) **[ファイル]** ▸ **[終了]** を選択します。

また、**Command** + **Q** (macOS) または **Ctrl** + **Q** (Windows) を押して Corel Painter を終了することもできます。

2 台のモニタを使用する

Corel Painter のユーザー インターフェースは、複数のモニタに対応しています。Corel Painter のパネル、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、個々のパネルまたはパレットは、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、パネルまたはパレットは、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。パネルまたはパレットが 2 台のモニタに均等に分かれている場合は、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、作業領域を構成し直します。Corel Painter が複数のモニタに表示されるようにシステムを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。

タブレットおよび他のデバイスのサポート

Corel Painter は、Wacom 互換のタブレットとデバイス、および Windows オペレーティング システムのリアルタイムスタイラス (RTS) 機能をサポートするデバイスをサポートします。どちらのグループのデバイスでも、マルチタッチ機能がサポートされます。

Wacom 互換のデバイスは、macOS と Windows の両方でサポートされます。詳しくは、117 ページの 「Wacom Intuos のサポート」。を参照してください。RTS 互換デバイスには、タブレット PC とグラフィックス タブレットがあります。これらは、Windows でのみサポートされます。

デフォルトでは、Corel Painter は、Wacom 互換デバイスに適しているタブレット オプションを使用します。お使いの RTS 互換のグラフィックス タブレットまたはその他のデバイスのメリットを Corel Painter で最大限に活用するには、まず、そのデバイスを構成する必要があります。構成しないと、筆圧や傾きなどのスタイラス情報を使用して、ブラシストロークを調整およびコントロールできません。

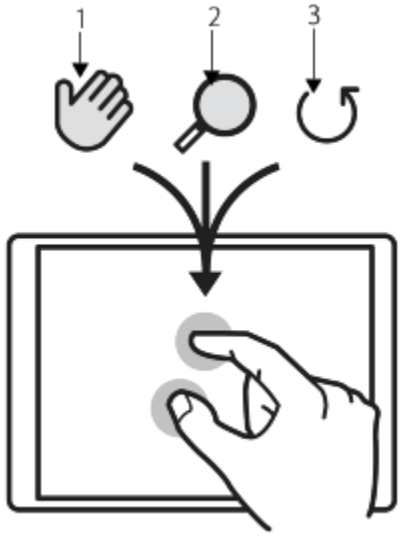
デバイスを構成するには (Windows)

1. お使いのデバイスが接続されていること、最新のドライバ ソフトウェアがインストールされていることを確認します。
2. **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[タブレット]** を選択します。
3. スタイラス入力デバイスに応じて、**[タブレット設定]** 領域で次のいずれかのオプションを有効にします。
   - **互換性のある Wacom 製デバイス (Wintab)**
   - **互換性のある RTS デバイス (リアルタイムスタイラス)**
4. Corel Painter を再起動します。

マルチタッチ サポート

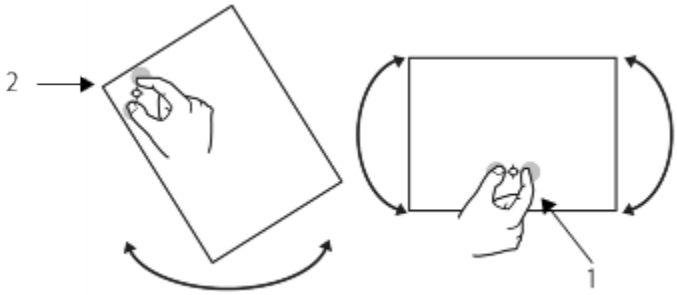
Corel Painter では、ジェスチャを使用する際に、マルチタッチ モードを有効 (デフォルト)にする方法と、無効にする方法の 2 つの方法が利用できます。

マルチタッチ サポートを有効にすると、キャンバスのパン、回転、ズームを同時に行うことができます。キャンバスの移動や操作をシームレスに素早く行うことができます。たとえば、2 本の指を 1 つの円を描くように動かし、同時に、タブレットを横切ってスワイプすることにより、キャンバスの回転と移動を同時に行うことができます。また、2 本の指を 1 つの円を描くように動かし、同時に、2 本の指を近づけるか遠ざけることにより、回転する、または拡大/縮小することができます。さらに、キャンバスの位置、回転、および拡大率を瞬時に元の状態に戻すことができます。



パン (1)、拡大/縮小 (2)、および回転 (3) を同時に行うことができます。

また、回転および拡大/縮小の中心点となる参照ポイントを変更できます。マルチタッチ対応タブレットを使用していない場合、デフォルトでは、参照ポイントはイメージの中心に位置付けられますが、マルチタッチ対応タブレットを使用している場合、参照ポイントは指の位置に応じて変化します。Corel Painter は、2 本の指の間の中心点に参照ポイントを設定します。



指の位置をイメージの中央から変更すると (1)、参照ポイントを移動できます (2)。

マルチタッチ モードを無効にすると、キャンバスのパン、回転、ズームは同時に行えません。キャンバスが期待とは異なる動きをする場合、またはブラシストロークがペイントに期待どおりに適用されない場合、マルチタッチ モードを無効にすることが役立ちます。

キャンバスの位置、回転、および拡大率を元に戻すには

- タブレットで 2 つの指を同時にダブルタップします。

マルチタッチ サポートを有効または無効にするには (macOS)

1 **[Corel Painter 2019]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[タブレット]** 選択します。
2 **[Wacom デバイス向けのマルチタッチを有効にする]** オプションを有効または無効にします。

マルチタッチ サポートを有効または無効にするには (Windows)

1 **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[タブレット]** を選択します。
2 **[マルチタッチ オプション]** 領域で、**[マルチタッチを有効にする]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。

マルチタッチ サポートを有効にした場合は、次のオプションのいずれかを選択します。

- **[Wacom デバイスと Windows タッチ デバイス (推奨)]** - このオプションでは、Windows のタッチ システム、および Wacom Intuos Pro、Cintiq、その他の Wacom 対応デバイスの両方でサポートが強化されます。Wacom タブレットを Windows タッチ対応デバイスに接続していて、Wacom タブレットとタッチスクリーン デバイスの両方でドキュメントを操作する場合は、このオプションを使用します。
- **[Wacom デバイス]** — このオプションは、macOS と Windows の両方で利用できます。Wacom Intuos Pro、Cintiq、およびその他の Wacom 互換のデバイスのみに対するサポートが強化されています。
- **[Windows タッチ デバイス]** - このオプションでは、タッチスクリーンを搭載した Surface Pro タブレットなど、Windows タッチ対応デバイスのみのサポートが強化されます。このオプションを使用すると、タブレットまたはデバイス上のジェスチャは、他のアプリケーション内と同じように、Corel Painter 内で動作します。

Wacom Intuos のサポート

Corel Painter では、Wacom® Intuos® のタブレット、ペン、およびエアブラシの使用をサポートしています。

Intuos のタブレットおよびペンでペイントする

Intuos のタブレットは、強化された筆圧感知機能を備えているので、スムーズな曲線、なだらかな変化、および細かいブラシストロークを表現できます。Corel Painter で Intuos のタブレットを使用すると、エキサイティングな方法で傾きとベアリング入力を活用してペイントできます。

ブラシ トラッキングをカスタマイズする

描画時に Intuos ペンにかかる筆圧には個人差があります。Corel Painter のブラシトラッキングの環境設定で、自分の筆圧に合わせて Intuos のタブレットをカスタマイズしてください。詳細は、142 ページの 「ブラシトラッキングとブラシの較正」。を参照してください。

スタイラス ペン機能を表現設定に関連付ける

ブラシコントロールパネルの **[表現]** では、不透明度、凹凸、角度、サイズ、ジッター、補充量、にじみ、液量、奥行きなどのブラシの属性を、スタイラス ペンからの入力の速さ、方向、筆圧、ホイール (エアブラシ)、傾き、ベアリングなどで制御できます。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

最小サイズ設定を使用する

Corel Painter の [最小サイズ] スライダを使用すると、スタイラス ペンからの入力データをさらに活用できます。[ブラシコントロール] パレットの [表現] パネルで、[サイズ] の制御がスタイラス ペンの筆圧に設定され、[最小サイズ] に小さな数字が設定されていると、スタイラス ペンで驚くほどリアルなストロークを作成できます。

Intuos エアブラシ ホイールを使用する

Intuos のエアブラシは、簡単な操作で液量をコントロールできる、画期的なコンピュータ エアブラシです。Corel Painter のエアブラシは、Intuos スタイラス ペンの角度 (傾き)、ベアリング (ペン先の方向)、液量 (ホイール設定) のデータを使用してリアルなブラシストロークを再現します。たとえば、スタイラス ペンを傾けると、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。Corel Painter のエアブラシも、スタイラス ペンの動きを反映して、さまざまな「円錐の断面」の形で描画します。

Corel Painter のエアブラシは、Intuos エアブラシのスタイラス ペン ホイール コントロールを利用した設定になっています。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 コントロールで、エアブラシの液量 (絵具が吹き付けられる量) を調節できます。詳細は、158 ページの 「エアブラシでペイントする」。を参照してください。

Wacom Art Maker でのペイント

詳細は、150 ページの 「バレル回転」。を参照してください。

複数の Intuos ペンを使用する

すべての Intuos ペン (標準およびエアブラシ) に、Tool ID (個別の ID) があり、Corel Painter では複数のペンを個別に設定して使用できます。たとえば、2 本の Intuos ペン(「ペン 1」、「ペン 2」) があって、「ペン 1」を油彩ブラシ、「ペン 2」をアーティスト ブラシに設定してあるとします。

「ペン 1」をタブレットに近づけるたびに Corel Painter はアクティブなブラシを自動的に油彩ブラシに切り替えます。ペン 2 をタブレットに近づけるたびに Corel Painter はブラシを自動的にアーティスト ブラシに切り替えます。あるペンで行ったブラシのサイズその他の設定は Corel Painter に記憶され、次回そのペンを使用すると、自動的にその設定に戻ります。

ドラッグ & ドロップ機能

Corel Painter では、書類とレイヤーをドラッグし、別のウィンドウにドロップしてコピーできます。

書類間でレイヤーをドラッグする

片方のウィンドウからもう一方のウィンドウに書類をドラッグすることで、Corel Painter の書類間でレイヤーをコピーできます。レイヤーを別の書類にドラッグしても、レイヤーの属性は維持されます。詳細は、578 ページの 「レイヤーを移動する」。を参照してください。

プログラム間でドラッグする

Corel Painter は、アプリケーション間でのドラッグ & ドロップに対応しています。この方法を使用すると、他のアプリケーションからイメージの受け取りが簡単です。たとえば、Adobe Photoshop からファイルを直接 Corel Painter にドラッグできます。

キーボード ショートカット

Corel Painter の多くの機能には、キーボード ショートカットが設定されています。これにより、メニューやパレットから選択するよりも、さまざまなツールに素早く簡単にアクセスできます。

macOS 互換のキーボードには、Command、Option、Shift、スペースバーの 4 つの修飾キーがあります。

Windows 互換のキーボードには、Ctrl、Alt、Shift、スペースバーの 4 つの修飾キーがあります。

macOS および Windows 互換のキーボードでのショートカットは、次の 4 つの修飾キーに依存します。Macintosh 互換のキーボードでは Command、Option、Shift、スペースバー、Windows 互換のキーボードでは Ctrl、Alt、Shift、スペースバーを使用します。

同じキーの組み合わせを使用した場合でも、選択しているツールに応じて、動作内容が違うことがあります。たとえば、長方形シェイプ ツールを使用しているときに Shift キーを押したままにすると、シェイプが正方形になりますが、クローン ブラシを使用しているときに Shift キーを押したままにすると、クローン先が設定されます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 120 の 「キー設定をカスタマイズする」。
- ページ 123 の 「ツールボックス コマンド」。
- ページ 125 の 「パネル コマンド」。
- ページ 125 の 「Corel Painter メニュー コマンド (macOS)」。
- ページ 126 の 「[ファイル] メニューのコマンド」。
- ページ 126 の 「[編集] メニューのコマンド」。
- ページ 127 の 「[キャンバス] メニューのコマンド」。
- ページ 128 の 「[レイヤー] メニューのコマンド」。
- ページ 128 の 「[選択] メニューのコマンド」。
- ページ 128 の 「[シェイプ] メニューのコマンド」。
- ページ 129 の 「[効果] メニューのコマンド」。
- ページ 129 の 「[ウィンドウ] メニューのコマンド」。
- ページ 130 の 「ウィンドウ操作」。
- ページ 130 の 「パネル操作」。
- ページ 130 の 「[パネル] メニューのコマンド」。
- ページ 131 の 「ブラシ ツール」。
- ページ 133 の 「選択範囲ツール」。
- ページ 133 の 「調整ツール」。
- ページ 135 の 「シェイプ ツール」。
- ページ 136 の 「アニメーション」。
- ページ 137 の 「照明」。
- ページ 137 の 「レイヤー選択ツール」。
- ページ 137 の 「モザイク」。
- ページ 138 の 「その他のコマンド」。

キー設定をカスタマイズする

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キーボードから素早くアクセスして、時間を節約できます。 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、矢印キーの上、下、左、右、スペースバーも使用できます。また、既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 (キーボード ショートカットのコレクション) に変更を加えて、オリジナルのキー設定を作成することもできます。キー設定の一覧を HTML ファイルとして書き出し、クイックリファレンスとして使用することができます。

キーにコマンドを割り当てるには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- (macOS) **[Corel Painter 2019]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[キー設定]** を選択します。
- (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[キー設定]** を選択します。

過去に保存したキー設定のキーボード ショートカットを変更する場合は、**[キー設定ファイル]** リスト ボックスからキー設定を選択します。

2 **[ショートカット]** リスト ボックスから以下のいずれかのオプションを選択します。
- **[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できます。
- **[パネルメニュー]** - 各パネルのメニュー コマンドのショートカットを作成または変更できます。
- **[ツール]** - ツールのショートカットを作成または変更できます。
- **[その他]** - メニュー、パネル、またはツールにないアイテムのコマンドのショートカットを作成または変更できます。

3 **[Painter コマンド]** リストからコマンドを選択します。

4 コマンドの横にある **[ショートカット]** 列に、割り当てるショートカット キーを入力します。

一意のショートカット キーを入力したら、**[OK]** をクリックして **[環境設定]** ダイアログ ボックスを閉じます。

割り当てたショートカットが既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。処理を続けるには、以下の表を参考にして操作を行う必要があります。

目的	操作内容
競合するコマンドのショートカット キーを削除し、選択したコマンドにショートカット キーを割り当てる	**[確定]** をクリックします。
新しいコマンドにショートカット キーを割り当て、競合するコマンドには別のショートカット キーを割り当てる	**[確定して重複キーに移動]** をクリックします。

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	**[デフォルト設定]** 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 (macOS)

目的	操作内容
既存のキー設定を開く	**[開く]** 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	**[新規]** をクリックします。**[新規キー設定ファイルを保存]** ダイアログ ボックスの **[別名で保存]** 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。

目的	操作内容
現在のキー設定を保存する	**[保存]** をクリックします。**[キー設定ファイルの保存]** ダイアログ ボックスの **[別名で保存]** 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 へのエクスポート]** をクリックします。**[キー設定サマリー]** ダイアログ ボックスで、**[別名で保存]** 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を削除する	**[削除]** をクリックします。

macOS 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、macOS の Corel Painter にインポートできません。

キー設定を管理するには (Windows)

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 をクリックします。**[新規キー設定ファイルを保存]** ダイアログ ボックスの **[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 ボックスの **[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]** 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を削除する	**[削除]** ボタン をクリックします。

macOS 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、macOS の Corel Painter にインポートできません。

ツールボックス コマンド

ツール名	ショートカット キー
ウィンドウ操作ツール	
拡大ツール	**M**
手のひらツール	**G**
用紙回転ツール	**E**
黄金分割	**,**
レイアウト グリッド	**/**
遠近ガイド (プロパティ　バーを開く)	**.**
クロップツール	**C**
描画ペイントツール	
ブラシ (フリーハンド)	**B**
ブラシ (直線)	**V**
塗潰しツール	**K**
スポイト ツール	**D**
覆い焼き	**-**
焼込み	**=**
クローン	;
スタンプ	'
消しゴム	**N**
選択範囲ツール	
長方形選択ツール	**R**
楕円形選択ツール	**O**

ツール名	ショートカット キー
なげなわツール	**L**
多角形選択ツール	**Shift** + **L**
マジック ワンド ツール	**W**
調整ツール	
レイヤー調整ツール	**F**
選択範囲調整ツール	**S**
Shape selection	**H**
シェイプ デザイン ツール	
ペン ツール	**P**
Quick curve	**Q**
テキスト	**T**
シェイプ オブジェクト ツール	
長方形シェイプ ツール	**I**
楕円形シェイプ ツール	**J**
シェイプ編集ツール	
はさみツール	**Z**
Add point	**A**
ポイント変換ツール	**Y**
ポイント削除ツール	**X**
変形ツールヘンケイツール	

ツール名	ショートカット キー
変形ツールヘンケイツール	**Option** + **Command** + **T** (macOS) **Alt** + **Ctrl** + **T** (Windows)
対称ツール	
ミラー ツール	**‘**
万華鏡ツール	**Shift** + **‘**

パネル コマンド

コマンド	macOS	Windows
ブラシ コントロール パネル ([一般] または[全て選択])	**Command** + **B**	**Ctrl** + **B**
カラー	**Command** + **1**	**Ctrl** + **1**
ミキサー	**Command** + **2**	**Ctrl** + **2**
カラーセット	**Command** + **3**	**Ctrl** + **3**
レイヤー	**Command** + **4**	**Ctrl** + **4**
チャンネル	**Command** + **5**	**Ctrl** + **5**
クローン ソース	**Command** + **6**	**Ctrl** + **6**
ナビゲーション	**Command** + **7**	**Ctrl** + **7**
パターン	**Command** + **8**	**Ctrl** + **8**
テクスチャ	**Command** + **9**	**Ctrl** + **9**

Corel Painter メニュー コマンド (macOS)

コマンド	macOS
[環境設定] ▶ [一般]	**Command** + **,**
[環境設定] ▶ [ブラシ トラッキング]	**Command** + **Shift** + **,**
[環境設定] ▶ [キー設定]	**Command** + **Option** + **,**

コマンド	macOS
Corel Painter 2019 を隠す	**Command** + **H**
他を隠す	**Command** + **Option** + **H**
終了	**Command** + **Q**

[ファイル] メニューのコマンド

コマンド	macOS	Windows
新規	**Command** + **N**	**Ctrl** + **N**
開く	**Command** + **O**	**Ctrl** + **O**
閉じる	**Command** + **W**	**Ctrl** + **W**
保存	**Command** + **S**	**Ctrl** + **S**
別名で保存	**Shift** + **Command** + **S**	**Shift** + **Ctrl** + **S**
連番保存	**Command** + **Option** + **S**	**Ctrl** + **Alt** + **S**
イメージをメール送信	**Option** + **Command** + **E**	**Alt** + **Ctrl** + **E**
プリンタの設定	**Shift** + **Command** + **P**	**Shift** + **Ctrl** + **P**
印刷	**Command** + **P**	**Ctrl** + **P**
終了 (Windows)		**Ctrl** + **Q**

[編集] メニューのコマンド

コマンド	macOS	Windows
取り消し	**Command** + **Z**	**Ctrl** + **Z**
やり直し	**Command** + **Y**	**Ctrl** + **Y**
フェード	**Command** + **Shift** + **F**	**Ctrl** + **Shift** + **F**
カット	**Command** + **X**	**Ctrl** + **X**
コピー	**Command** + **C**	**Ctrl** + **C**

コマンド	macOS	Windows
結合部分をコピー	**Command** + **Option** + **C**	**Shift** + **Ctrl** + **C**
ペースト	**Shift** + **Command** + **V**	**Shift** + **Ctrl** + **V**
正確にペースト	**Command** + **V**	**Ctrl** + **V**
塗潰し	**Command** + **F**	**Ctrl** + **F**
自由変形	**Option** + **Command** + **T**	**Alt** + **Ctrl** + **T**
[環境設定] ▶ [一般]		**Ctrl** + **,**
[環境設定] ▶ [ブラシトラッキング]		**Shift** + **Ctrl** + **,**
[環境設定] ▶ [キー設定]		**Ctrl** + **Alt** + **,**

[キャンバス] メニューのコマンド

コマンド	macOS	Windows
サイズ変更	**Shift** + **Command** + **R**	**Shift** + **Ctrl** + **R**
トレーシングペーパー	**Command** + **T**	**Ctrl** + **T**
ルーラーの表示/ルーラーを隠す	**Command** + **R**	**Ctrl** + **R**
[対称] ▶ [ミラー化モード]	**Option** + **Command** + **M**	**Ctrl** + **Alt** + **M**
[対称] ▶ [ミラーの表示/非表示]	**Shift** + **Command** + **M**	**Ctrl** + **Shift** + **M**
[対称] ▶ [万華鏡モード]	**Command** + **K**	**Ctrl** + **K**
[対称] ▶ [万華鏡プレーンの表示/非表示]	**Command** + **Shift** + **K**	**Ctrl** + **Shift** + **K**
ガイドの表示/ガイドを隠す	**Command** + **;**	**Ctrl** + **;**
ガイドに吸着	**Shift** + **Command** + **;**	**Shift** + **Ctrl** + **;**
グリッドの表示/グリッドを隠す	**Command** + **‘**	**Ctrl** + **‘**

コマンド	macOS	Windows
カラーマネジメント設定	**Option** + **Command** + **K**	**Alt** + **Ctrl** + **K**

[レイヤー] メニューのコマンド

コマンド	macOS	Windows
新規レイヤー	**Command** + **Shift** + **N**	**Ctrl** + **Shift** + **N**
全レイヤーを選択	**Command** + **Shift** + 1	**Ctrl** + **Shift** + 1
グループ	**Command** + **G**	**Ctrl** + **G**
グループ解除	**Command** + **U**	**Ctrl** + **U**
Collapse	**Command** + **E**	**Ctrl** + **E**
デジタル水彩を乾燥する	**Command** + **Shift** + **L**	**Ctrl** + **Shift** + **L**

[選択] メニューのコマンド

コマンド	macOS	Windows
全て選択	**Command** + **A**	**Ctrl** + **A**
選択解除	**Command** + **D**	**Ctrl** + **D**
反転	**Command** + **I**	**Ctrl** + **I**
再選択	**Shift** + **Command** +**D**	**Shift** + **Ctrl** +**D**
選択マーキーを隠す	**Shift** + **Command** + **H**	**Shift** + **Ctrl** + **H**
選択範囲の読み込み	**Shift** + **Command** + **G**	**Shift** + **Ctrl** + **G**

[シェイプ] メニューのコマンド

コマンド	macOS	Windows
終点を連結	**Shift** + **J**	**Shift** + **J**
複製	**Command** + **]**	**Ctrl** + **]**

コマンド	macOS	Windows
シェイプ属性設定	**Command** + **[**	**Ctrl** + **[**

[効果] メニューのコマンド

コマンド	macOS	Windows
前回の効果	**Command** + **/**	**Ctrl** + **/**
前々回の効果	**Command** +**Option** + **/**	**Ctrl** + **Alt** + **/**
[色調処理] ▶ [色の調整]	**Shift** + **Command** + **A**	**Ctrl** + **Shift** + **A**
[色調処理] ▶ [明度/コントラスト]	**Shift** + **Command** + **B**	**Ctrl** + **Shift** + **B**
[色調処理] ▶ [明度補正]	**Shift** + **Command** + **E**	**Ctrl** + **Shift** + **E**
[色調処理] ▶ [ネガ変換]	**Shift** + **Command** + **I**	**Ctrl** + **Shift** +**I**

[ウィンドウ] メニューのコマンド

コマンド	macOS	Windows
パネル	**Tab**	**Tab**
ズームイン	**Command** + **プラス記号 (+)**	**Ctrl** + **プラス記号 (+)**
ズームアウト	**Command** + **マイナス記号 (-)**	**Ctrl** + **マイナス記号 (-)**
画面に合わせる	**Command** + **0**	**Ctrl** + **0**
実際のサイズ	**Command** + **Option** + **0**	**Ctrl** + **Alt** + **0**
アプリケーション UI を非表示にする	**Tab**	**Tab**
パネルを隠す	**Shift** + **Tab**	**Shift** + **Tab**
単一ドキュメントの表示	**Command** + **M**	**Ctrl** + **M**

[ウィンドウ] メニューのコマンド

コマンド	macOS	Windows
Corel Painter 2019 ヘルプ	**F1**	**F1**

ウィンドウ操作

コマンド	macOS	Windows
手のひらツールでイメージをスクロール	**スペースバー**	**スペースバー**
イメージ中央に戻る	**スペースバー** + **クリック**	**スペースバー** + **クリック**
ズームイン	**スペースバー** + **Command** + **クリック**	**スペースバー** + **Ctrl** + **クリック**
ズームアウト	**スペースバー** + **Command** + **Option** + **クリック**	**スペースバー** + **Ctrl** + **Alt** + **クリック**
用紙を回転する	**スペースバー** + **Option** + **ドラッグ**	**スペースバー** + **Alt** + **ドラッグ**
用紙の回転角度を90°に制限	**Shift** + **Option** + **スペースバー** + **ドラッグ**	**スペースバー** + **Alt** + **Shift** + **ドラッグ**
用紙をデフォルトの向きにする	**Shift** + **Option** + **クリック**	**Shift** + **Alt** + **クリック**

パネル操作

コマンド	macOS	Windows
パネルの内容のスクロール	**Option** + **クリック** + **ドラッグ**	**Alt** + **クリック** + **ドラッグ**
すべてのパネルを広げる/たたむ	**開く**または**閉じる**の三角矢印上で **Shift** + **クリック**	**開く**または**閉じる**の三角矢印上で **Shift** + **クリック**

[パネル] メニューのコマンド

コマンド	macOS	Windows
[レイヤー] パネル		
新規レイヤー	**Command** + **Shift** + **N**	**Ctrl** + **Shift** + **N**
レイヤーのグループ化	**Command** + **G**	**Ctrl** + **G**
レイヤーのグループ解除	**Command** + **U**	**Ctrl** + **U**
レイヤーの結合	**Command** + **E**	**Ctrl** + **E**
全レイヤーを選択	**Command** + **Shift** + **1**	**Ctrl** + **Shift** + **1**
デジタル水彩レイヤーを乾燥する	**Command** + **Shift** + **L**	**Ctrl** + **Shift** + **L**
[カラー] パネル		
メイン カラーとサブカラーの切り替え	**Shift** + **S**	**Shift** + **S**
標準カラー	**Shift** + **O**	**Shift** + **O**
クローンカラー使用	**U**	**U**
[ミキサー] パネル		
ブラシ ツールまたはパレットナイフ ツールがアクティブになっているとき		
パン ツール	**スペースバー**	**スペースバー**
ズーム ツール (ズーム イン)	**Command** + **スペースバー**	**Ctrl** + **スペースバー**
ズーム ツール (ズーム アウト)	**Command**+ **スペースバー** + **Option**	**Ctrl** + **スペースバー** + **Alt**
[チャンネル] パネル		
消去	**Command** + **Shift** + **U**	**Ctrl** + **Shift** + **U**
[グラデーション] パネル		
グラデーションの編集	**Command** + **Shift** + **E**	**Ctrl** + **Shift** + **E**

ブラシ ツール

コマンド	macOS	Windows
ブラシ コントロール		
スポイト ツール	**Option**	**Alt**
レイヤー調整ツール	**コマンド**	**Ctrl**
ブラシのサイズ変更	**Option** + **Command**	**Alt** + **Ctrl**
現在のブラシ サイズを拡大する	**]**	**]**
現在のブラシ サイズを縮小する	**]**	**]**
45°単位に制限する	**Shift**	**Shift**
不透明度を 10% 単位で調整する	**1** ～ **0** のキー	**1** ～ **0** のキー
任意の領域を描画	**Shift** + **1**	**Shift** + **1**
外側を描画	**Shift** + **2**	**Shift** + **2**
内側を描画	**Shift** + **3**	**Shift** + **3**
ノズル読み込み	**Command** + **L**	**Ctrl** + **L**
クローン		
クローン ソース設定	**Option**	**Alt**
クローン先位置の設定	**Option** + **Shift**	**Alt** + **Shift**
クローン ソースのリンクの再設定	**Command** + **Option** + **クローン**	**Ctrl** + **Alt** + **クローン**
カラー		
色補正	**Command** + **Shift** + **K**	**Ctrl** + **Shift** + **K**
メイン カラーとサブカラーの切り替え	**Shift** + **X**	**Shift** + **X**
グラデーション		
らせんの調整	**Command** + **グラデーション リングの角度調整**	**Ctrl** + **グラデーション リングの角度調整**

コマンド	macOS	Windows
塗潰しツール		
塗潰しの範囲の制限	**ドラッグ**	**ドラッグ**
スポイト ツール	**Option**	**Alt**

選択範囲ツール

コマンド	macOS	Windows
長方形選択ツール、楕円形選択ツール、なげなわツール		
正方形、正円に制限	ドラッグしてから **Shift** キーを押す	ドラッグしてから **Shift** キーを押す
選択範囲に追加	**Shift**	**Shift**
選択範囲から削除	**Option**	**Alt**
マジック ワンド ツール		
選択範囲に色を追加	**Shift** + **クリック**	**Shift** + **クリック**
選択範囲に色の範囲を追加	**Shift** + **ドラッグ**	**Shift** + **ドラッグ**
選択範囲から色を削除	**Option** + **クリック**	**Alt** + **クリック**
選択範囲から色の範囲を削除	**Option** + **ドラッグ**	**Alt** + **ドラッグ**

調整ツール

コマンド	macOS	Windows
レイヤー調整ツール	**Command** (ウィンドウ操作ツールまたは**シェイプ** ツールを使用しているときを除く)	**Ctrl** (ウィンドウ操作ツールまたは**シェイプ** ツールを使用しているときを除く)
選択範囲調整ツール	**Command** (**選択**ツールを使用しているとき)	**Ctrl** (**選択**ツールを使用しているとき)

コマンド	macOS	Windows
シェイプ選択ツール	**Command** (**シェイプ** ツールを使用しているとき)	**Ctrl** (**シェイプ** ツールを使用しているとき)

レイヤー調整ツール

複製	**Option** + **ドラッグ**	**Alt** + **ドラッグ**
レイヤーを削除	**Command** + **Shift** + **D**	**Ctrl** + **Shift** + **D**
レイヤーを 1 ピクセルずつ動かす	**矢印キー**	**矢印キー**
選択マーキーを隠す/表示する	**Command** + **Shift** + **H**	**Ctrl** + **Shift** + **H**
選択レイヤーの [属性] ダイアログ ボックスを表示する	**Enter**	**Enter**
不透明度を 10% 単位で調整する	**1** ～ **0** のキー	**1** ～ **0** のキー
全レイヤーを選択	**Command** + **Shift** + **Option** + **A**	なし
レイヤーの選択解除	**Command** + **Shift** + **Option** + **D**	なし
モードの選択/選択解除	**Command** + **Shift**	**Ctrl** + **Shift**

選択範囲調整ツール

移動	アクティブな選択範囲内をクリックしてドラッグ	アクティブな選択範囲内をクリックしてドラッグ
複製	**Option** + **ドラッグ**	**Alt** + **ドラッグ**
選択範囲を 1 ピクセルずつ動かす	キャンバス内で**矢印キー**	キャンバス内で**矢印キー**
現在の選択範囲を削除	**Delete**	**Backspace**
モードの選択/選択解除	**Shift**	**Shift**

コマンド	macOS	Windows
自由変形		
歪曲	**Option** + 選択枠の角にあるハンドル	**Alt** + 選択枠の角にあるハンドル
遠近歪曲	**Command** + **Option** + 選択枠の角にあるハンドル	**Ctrl** + **Alt** + 選択枠の角にあるハンドル
サイズ変更	選択枠の角にあるハンドル	選択枠の角にあるハンドル
サイズ変更/縦横比の維持	**Shift** + 選択枠の角にあるハンドル	**Shift** + 選択枠の角にあるハンドル
サイズ変更/縦または横の一方向のみ	選択枠の辺上のハンドル	選択枠の辺上のハンドル
回転	**Command** + 選択枠の角にあるハンドル	**Ctrl** + 選択枠の角にあるハンドル
傾斜	**Command** + 選択枠の辺上のハンドル	**Ctrl** + 選択枠の辺上のハンドル

シェイプ ツール

コマンド	macOS	Windows
シェイプ選択ツールに切り替え	**コマンド**	**Ctrl**
シェイプ デザイン ツール		
コマンド	**macOS**	**Windows**
ペン ツール		
終点ポイントから追加	終点ポイントをクリック	終点ポイントをクリック
Quick curve		
終点ポイントから追加	終点をクリックして描画	終点をクリックして描画
シェイプ オブジェクト ツール		

コマンド	macOS	Windows
長方形		
正方形に制限	**Shift + クリック**	**Shift + クリック**
円形		
正円に制限	**Shift + クリック**	**Shift + クリック**
シェイプ選択ツール		
コマンド	**macOS**	**Windows**
直接選択		
シェイプの始点を選択	**ホーム**	**ホーム**
シェイプの終点を選択	**End**	**End**
シェイプ内の 1 つ前のポイントを選択	**Page Up**	**Page Up**
シェイプ内の次のポイントを選択	**Page Down**	**Page Down**
パスを 1 ピクセルずつ動かす	**矢印キー**	**矢印キー**
選択した (閉じた) シェイプを削除	**Delete**	**Backspace**

アニメーション

コマンド	macOS	Windows
フレーム スタックの最初のフレーム	**ホーム**	**ホーム**
フレーム スタックの最後のフレーム	**End**	**End**
次のフレーム	**Page Up**	**Page Up**
前のフレーム	**Page Down**	**Page Down**
現在のフレームで停止	**Option + 停止**	**Alt + 停止**

コマンド	macOS	Windows
停止して現在の最初のフレームに戻る	**Command** + **.**	**Ctrl** + **.**

照明

コマンド	macOS	Windows
照明ライブラリの編集	**Shift** + **Command** + **L**	**Shift** + **Ctrl** + **L**

レイヤー選択ツール

コマンド	macOS	Windows
グループ	**Command** + **G**	**Ctrl** + **G**
グループ解除	**Command** + **U**	**Ctrl** + **U**

モザイク

コマンド	macOS	Windows
タイル カラーの設定	**Option** + タイルを**クリック**	**Alt** + タイルを**クリック**
タイルの形状を設定	**Command** + タイルを**クリック**	**Ctrl** + タイルを**クリック**
タイルの削除	**Shift** + タイルを**クリック**	**Shift** + タイルを**クリック**
すべてのタイルを選択	**A**	**A**
すべてのタイルの選択解除	**D**	**D**
選択したタイルを選択色に変更	**C**	**C**
選択したタイルを選択色の色合いにする	**T**	**T**
選択したタイルの色の変更	**V**	**V**

その他のコマンド

コマンド	macOS	Windows
選択色をカラーセットに追加	**Command** + **Shift** + **T**	**Ctrl** + **Shift** + **T**
色の入れ替え	**Shift** + **S**	**Shift** + **S**
次のドキュメント	Ctrl + Tab	
前のドキュメント	Ctrl + **Shift** + Tab	
このグループのベースに移動	**Command** + **Shift** + **Q**	**Ctrl** + **Shift** + **Q**
選択解除	**Command** + **Shift** + **2**	**Ctrl** + **Shift** + **2**
1 ピクセルずらす	**矢印キー**	**矢印キー**
4 ピクセルずらす	**Shift** + **矢印キー**	**Shift** + **矢印キー**
メモリ情報	**Shift** + **I**	**Shift** + **I**
ピクセル等倍表示	**Command** + **Option** + **0**	**Ctrl** + **Alt** + **0**
全ウィンドウを閉じる	**Command** + **Shift** + **W**	**Ctrl** + **Shift** + **W**
グリッドに吸着	**Command** + **Option** + **¥**	**Ctrl** + **Alt** + **¥**
一時的なカラー セレクタを切り替え	**Command** + **Option** + **1**	**Ctrl** + **Alt** + **1**
固定された一時的なカラー セレクタを切り替え	**Command** + **Option** + **2**	**Ctrl** + **Alt** + **2**
複製の変形	**Command** + **Shift** + **Option** + **T**	**Ctrl** + **Alt** + **Shift** + **T**
フレーム/ノードを削除	**Delete**	**Backspace**
レイヤーを削除	**Command** + **Delete**	**Ctrl** + **Backspace**
遠近ガイド ー 1 つの消失点の位置、および関連する主ラインの位置を変更	**Shift** を押したまま消失点を新しい位置にドラッグします。	**Shift** を押したまま消失点を新しい位置にドラッグします。
遠近ガイド ー すべての消失点の位置、および関連する主ラインの位置を変更	**Command** + **Shift** (macOS) または **Ctrl** + **Shift** (Win) を押したまま、消失点を新しい位置にドラッグします。	**Command** + **Shift** (macOS) または **Ctrl** + **Shift** (Win) を押したまま、消失点を新しい位置にドラッグします。

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、数多くの画材を使用することができます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 139 の 「ペイント作業を選択する」。
- ページ 142 の 「ブラシトラッキングとブラシの較正」。
- ページ 145 の 「ペイント メディアについて」。
- ページ 146 の 「キャンバスおよびレイヤーを使用する」。
- ページ 146 の 「参照イメージを表示する」。
- ページ 148 の 「キャンバスをクリアする」。
- ページ 148 の 「描画時のカーソルを設定する」。
- ページ 148 の 「スタイラス ペンとマウスを使用する」。
- ページ 153 の 「フリーハンドおよび直線のブラシストロークを適用する」。
- ページ 154 の 「ストロークを制限する/フェードする/取り消す」。
- ページ 155 の 「イメージ領域を消去する」。
- ページ 156 の 「パスやシェイプをなぞって描画する」。
- ページ 157 の 「止めると絵具が濃く溜まるブラシにする」。
- ページ 158 の 「角度設定範囲が 360 度 のストロークで描く」。
- ページ 158 の 「エアブラシでペイントする」。
- ページ 159 の 「広がりを調節する」。
- ページ 160 の 「ブラシストロークを記録/再生する」。
- ページ 162 の 「参照: トラブルシューティング」。

ペイント作業を選択する

Corel Painter にはさまざまなツールや機能があり、オリジナルなアートワークを作成できます。このトピックでは、最もよく使用される、Corel Painter での 2 つの作業と、これらの作業の詳細情報を提供するヘルプ トピックを紹介します。

作業 1: フォトから始める

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。

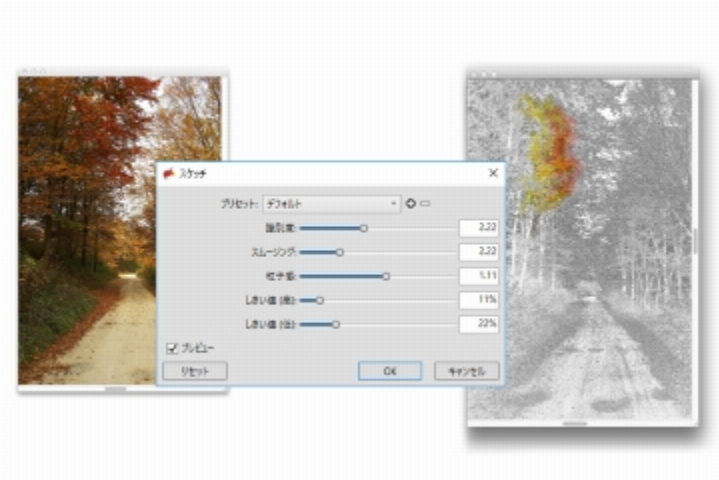
フォト (左) のクローン (右) を作成し、ペイント処理を開始します。

作業手順	ヘルプ トピック
1.ペイントするフォトを開く	97 ページの 「ファイルを開く/配置する」
2.クローンを作成するフォトを準備します。	186 ページの 「クイック クローンを使用して画像のクローンを作成するには」
3.クローンをペイントします。	183 ページの 「クローン イメージをペイントする」
4.フォト ペイントを保存します。	111 ページの 「ファイルを保存/バックアップする」

自動ペインティング機能を使用し、フォトペイントを作成することもできます。詳細は、174 ページの 「写真を自動ペインティングする」。を参照してください。

作業 2: スケッチから始める

Corel Painter では、フォトのスケッチを素早く作成できるので、色を適用するためのガイドとしてスケッチを使用できます。スケッチの整合性を維持するために、色をスケッチではなく、レイヤーに適用してください。また、希望する効果に応じて、レイヤーを使用することにより、最終的なイメージにスケッチ マーキングを組み込むことも可能になります。最終的なイメージでスケッチを表示したくない場合は、キャンバスをクリアすることによりスケッチを削除できます。作業が終了したら、レイヤーをキャンバスに固定できます。

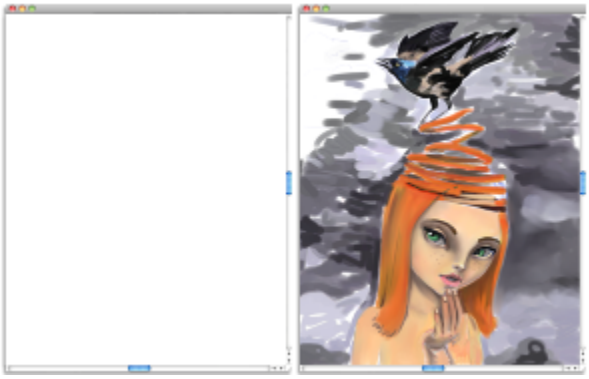


フォト (左) をスケッチ (右) に変換して、ペイント処理を開始します。

作業	ヘルプ トピック
1.フォトを選択します。	97 ページの 「ファイルを開く/配置する」
2.フォトをスケッチに変換します。	696 ページの 「スケッチ効果を適用する」
3.レイヤーを作成する	572 ページの 「レイヤーを作成/削除する」
4.キャンバスにブラシストロークを適用します。	588 ページの 「レイヤーにペイントする」
5.キャンバスをクリアします。	148 ページの 「キャンバスをクリアする」
6.レイヤーをキャンバスに固定します。	587 ページの 「レイヤーをキャンバスに固定する」

作業 3: 無地のキャンバスから始める

また、用紙テクスチャとブラシを選択し、キャンバスに色を適用することで、最初からプロジェクトを開始することもできます。



無地のキャンバス (左) から始め、想像力と Corel Painter ツールを駆使し、アートを作成します。

作業	ヘルプ トピック
1.用紙テクスチャを選択します	163 ページの 「用紙テクスチャを適用する」
2.ブラシを選択します。	295 ページの 「ブラシを選択、管理、および作成する」
3.色を選択する	236 ページの 「[カラー] パネルから色を選択する」
4.キャンバスにブラシストロークを適用します。	153 ページの 「フリーハンドおよび直線のブラシストロークを適用する」

ブラシトラッキングとブラシの較正

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、筆圧機能のあるスタイラス ペンを使用するのと同じようにブラシストロークをコントロールできます。アーティストのブラシストロークの強度、つまり筆圧はそれぞれに異なるため、Corel Painter では、すべてのブラシの筆圧を自分の好みに調整できます。これを行うには、**ブラシトラッキング**環境設定を使用するか、特定のブラシに対しては、**ブラシの較正**コントロールを使用します。

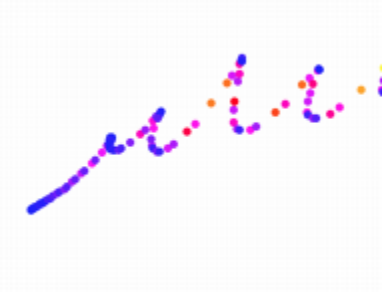
すべてのブラシバリアントのブラシトラッキング

ブラシトラッキングは、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**ですべてのブラシの感度を高くします。Corel Painter では、セッション間の**ブラシトラッキング**が保存されるので、設定されたトラッキング感度は、次にアプリケーションを開いたときのデフォルトになります。

ストロークの幅または密度が希望するよりも急激に変化する場合は、**ブラシトラッキング**の環境設定を調整する必要があることを示しています。

上側: 幅が急激に変化したプラスストローク。下側: ブラシトラッキングを調整した後の同じブラシストローク。

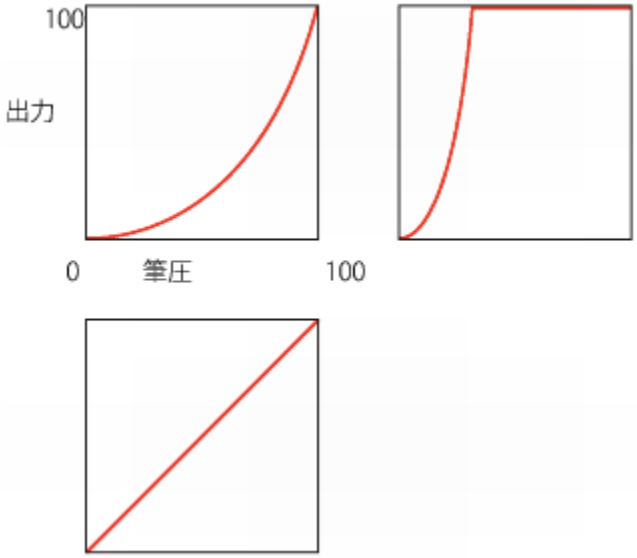
ブラシトラッキングの調整方法として最も広く使用されているのは、一般的なブラシストローク (波状のストロークなど) をスクラッチパッドに適用する方法です。Corel Painter では、このストロークを使用し、すべてのブラシバリアントに適した筆圧と速度を計算します。ただし、筆圧と速度の値を指定することもできます。



[ブラシトラッキング] ダイアログ ボックスのスクラッチパッドで、筆圧と速さに対する Corel Painter の反応具合をカスタマイズできます。

また、Corel Painter では、次のブラシトラッキングのプリセットを選択できます。**[デフォルト]**、**[旧バージョン]**、および**[円錐]**。

[ブラシトラッキング] ダイアログ ボックスのグラフには、筆圧が増すと、ブラシストローク (グラフ内では「出力」という) にどのように影響するかを示しています。



[デフォルト] プリセット (左上)、[旧バージョン] プリセット (右上)、および [円錐] プリセット (左下) のグラフ

デフォルトでは、ブラシトラッキング設定は、すべてのブラシバリアントに適用されますが、現在のブラシバリアントのみに設定を制限することもできます。

個々のブラシバリアントのブラシの較正

ブラシの較正コントロールは、個々のブラシバリアントを調整するのに非常に便利です。スクラッチパッド上の筆圧を変更すると、異なる結果を得ることができます。たとえば、鉛筆ブラシバリアントでスケッチするときは軽い筆圧を設定し、オイル ペイント ブラシバリアントを使用する場合は筆圧を強くすることができます。Corel Painter ではブラシ バリアントごとに **[ブラシの較正]** コントロール設定を保存するので、設定した感度は、次にブラシ バリアントを選択したときのデフォルトになります。一般的な **[ブラシトラッキング]** 環境設定に加えて、特定のブラシに対して **[ブラシの較正]** を設定すると、**[ブラシの較正]** 設定は **[ブラシトラッキング]** 環境設定よりも優先されます。

筆圧と速度を手動で調整する

スクラッチパッドを使用してブラシトラッキングと較正を設定すると、Corel Painter はユーザーの筆圧と速度設定を計算しますが、これらの設定を手動で調整することもできます。たとえば、筆圧用の **[倍率]** および **[緻密さ]** スライダを使用することで、使用可能な筆圧範囲を最大限に広げて、タッチの強度を上げ下げするよう、筆圧を調整できます。また、速度用の**[倍率]** および **[緻密さ]** スラ

イダを使用することで、使用可能な筆圧範囲を最大限に広げて、ストロークの速度を上げ下げするよう、ストローク速度を調整することもできます。

ブラシ コントロールで筆圧や速度の設定を使用するには、ブラシ コントロールの [表現] 設定を [**筆圧**] または [**速度**] に設定する必要があります。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

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。
- (macOS) **[Corel Painter 2019]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[ブラシトラッキング]** を選択します。
- (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[ブラシトラッキング]** を選択します。

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。このようにすると、**ブラシ履歴**によってブラシに適した速度および筆圧設定が計算されます。

Wacom 製品と互換性のあるタブレットを使用する場合、書類にブラシストロークを適用して、結果をプレビューし、必要に応じて調整することもできます。

設定を手動で調整するには、以下の表に示すタスクを実行します。

目的	操作内容
使用可能な筆圧範囲を最大限に広げて、タッチの強度を上げ下げする	**[筆圧]** 領域で、**[倍率]** および **[綿密さ]** スライダを動かします。
使用可能な速度範囲を最大限に広げて、モーションをゆっくり、または素早く描画する	**[速度]** 領域で、**[倍率]** および **[綿密さ]** スライダを移動させます。
ブラシトラッキングを現在のブラシバリアントに制限する	**[現在のブラシ バリアントへの適用]** チェック ボックスをオンにします。

ブラシトラッキング プリセットを選択するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- (macOS) **[Corel Painter 2019]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[ブラシトラッキング]** を選択します。
- (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[ブラシトラッキング]** を選択します。

2 **[プリセット]** リスト ボックスから以下のいずれかのプリセットを選択します。
- **デフォルト** ― ほとんどのアーティストに適しています。このプリセットは、ブラシトラッキングを調整するための優れたベースとして使用できます。
- **旧バージョン** ― Corel Painter X3 以前のバージョンのデフォルトのブラシトラッキングです。
- **円錐** ― 筆圧の変化は、線形的にブラシストロークに適用されます。筆圧を小さく変化させるごとに、ブラシストロークが変化します。

以下のこともできます。

カスタム プリセットとして、ブラシトラッキング設定を保存する	**[ブラシトラッキング]** ダイアログ ボックスで、設定を任意に調整できます。**[追加]** ボタン ＋ をクリックします。**[プリセットの追加]** ダイアログ ボックスで、**[プリセット名]** ボックスに名前を入力します。

以下のこともできます。

カスタム ブラシトラッキング プリセットを削除する	**[プリセット リスト]** ボックスで、プリセットを選択し、**[削除]** ボタン ▬ をクリックします。

ブラシの較正を設定するには

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 ライブラリ] 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. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブラシの較正]** を選択します。
5. **[ブラシの較正を有効にする]** チェック ボックスをオンにします。
6. **[ブラシ較正設定]** ボタン をクリックします。
7. 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。このようにすると、**ブラシ履歴**によってブラシに適した速度および筆圧設定が計算されます。

   設定を手動で調整するには、以下の表に示すタスクを実行します。

目的	操作内容
使用可能な筆圧範囲を最大限に広げて、タッチの強度を上げ下げする	**[筆圧スケール]** および **[筆圧パワー]** スライダを調整します。
使用可能な速度範囲を最大限に広げて、モーションをゆっくり、または素早く描画する	**[速度スケール]** および **[速度パワー]** スライダを調整します。

ペイント メディアについて

Corel Painter では、さまざまなメディアをキャンバスに適用できます。たとえば、ブラシを使用して、[カラー] パネルから直接適用することも、ミキサーパッドで混ぜ合わせた色を適用することもできます。また、グラデーション、パターン、またはクローンを使用してペイントすることも可能です。

以下の表に、キャンバスまたはレイヤーに適用できるメディアの一覧と、ヘルプの関連トピックを示します。

メディア	詳細の参照先
色	236 ページの 「[カラー] パネルから色を選択する」
ミキサーパッド	245 ページの 「[ミキサー] パネルと混合コントロールについて」
2 色	244 ページの 「2 色使いのブラシストロークを作成する」
グラデーション	735 ページの 「グラデーションを適用する」

メディア	詳細の参照先
パターン	723 ページの 「パターンでペイントする」
クローン	183 ページの 「クローン イメージをペイントする」

キャンバスおよびレイヤーを使用する

Corel Painter では、ブラシストロークを適用するか、レイヤーを作成してそれにブラシストロークを適用することにより、キャンバスに直接ペイントすることができます。レイヤーを使用すると、キャンバスに不要な変更を加えずに済みます。[レイヤー] パネル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。詳細は、568 ページの 「レイヤーの基本」。を参照してください。

ブラシストロークの結果は、以下に左右されます。

- 選択したブラシのカテゴリ (画材の種類)
- ブラシカテゴリ内で選択したブラシバリアントの種類
- ブラシコントロールの設定 (ブラシサイズ、不透明度、用紙テクスチャを着色する強さ、など)
- 用紙テクスチャ
- メディアとして使用する色、グラデーション、パターンなど
- ブラシ手法

水彩ブラシを使用する場合、水彩レイヤーにだけ描画することができます。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、458 ページの 「水彩レイヤーを使用する」 と 551 ページの 「リキッドインク ブラシを使用する」。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、605 ページの 「チャンネルを作成/コピーする」または597 ページの 「レイヤーマストを作成/削除する」。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。詳細は、615 ページの 「選択範囲と変形」。を参照してください。

複雑なブラシバリアント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 バリアントは複雑なので、ストロークの表示が遅れます。遅れが発生しても、ブラシストロークが画面に表示されるのを待つ間に、ブラシストロークを適用し続けることができます。このとき、ブラシストローク データが失われることはありません。

参照イメージを表示する

Corel Painter では、**[参照イメージ]** パネルを使用して、ペイントで参照し、しかもインスピレーションを得るのに役立つフォトまたはイメージを開くことができます。

[参照イメージ] パネルでイメージを表示し、ペイント作業のインスピレーションとして使用する例

ペイント作業に集中しながら、参照イメージを移動する、または拡大することができます。さらに、参照イメージから色を直接採取し、ペイントに適用することもできます。色採取のためだけに参照イメージを使用する場合、代わりに、イメージを **[ミキサー]** パネルで直接開くことをお勧めします。この方法では、イメージの色を採取する、または混ぜ合わせることができます。詳細は、249 ページの 「[ミキサー] パネルでイメージを開く」。を参照してください。

最大 1600 X 1600 ピクセルの参照イメージを使用することをお勧めします。開くことができる参照イメージは、JPG、PNG、RIFF、および PSD のファイル形式で保存されている必要があります。

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。

4 **[開く]** をクリックします。

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

参照イメージを移動するには

1 **[参照イメージ]** パネルで、**手のひらツール** をクリックします。

2 イメージを **参照イメージ** ウィンドウ内の新しい位置にドラッグします。

参照イメージをズームイン/ズームアウトするには

1 **[参照イメージ]** パネルで、**拡大ツール** をクリックします。

2 以下のいずれかの操作を行います。

- ズームインするには、**参照イメージ** ウィンドウ内をクリックします。
- ズームアウトするには、**Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押しながら、**[参照イメージ]** ウィンドウ内をクリックします。

参照イメージで色を採取するには

1 **[参照イメージ]** パネルで、**スポイトツール** をクリックします。

2 採取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 タイルが、スポイト ツールで選択した色に変わります。

キャンバスをクリアする

内容をクリアすることにより、キャンバスを消去できます。キャンバスをクリアしてもキャンバスは削除されません。その内容が除去されるのみです。Corel Painter では、キャンバスを削除できません。

キャンバスをクリアするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルで、**[キャンバス]**をクリックして選択します。

3 **[選択]** ▸ **[全て選択]** を選択します。

4 **[編集]** ▸ **[消去]** を選択します。

描画時のカーソルを設定する

描画時のカーソルのタイプを選択したり、ペイント中に強化ブラシゴーストまたはアイコンを表示するかどうかを指定したり、アイコンの形状、色、向きなど、描画時のカーソル アイコンの多くの設定を指定したりすることができます。ブラシ カーソルの外観の変更については、855 ページの 「ブラシ カーソル設定」。を参照してください。

スタイラス ペンとマウスを使用する

全般的に、スタイラス ペンはマウスより正確なコントロールと相互作用を実現できます。スタイラス ペンでは、ユーザーの手とブラシを一体化して動かせるので、より反応の高いデジタル ペイントを経験できます。マウスは優れたポインティング デバイスですが、ペイントには特に便利というわけではありません。マウスは、平坦な 2 次元の面でのみ移動することができます。一方、タブレットのスタイラスには、手首、手、腕の運動を感知する機能があります。これにより、本格的な感覚、正確性、および制御が実現します。

Corel Painter では、速度、方向、圧力、エアブラシ ホイール、傾き、ベアリングなどのスタイラス入力データに応じて、絵具の濃淡、サイズ、不透明度、角度の変化、テクスチャの表れ方など、非常に自然なブラシストロークが描けます。

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、371 ページの 「表現設定」を参照してください。

スタイラス ペンがない場合は、スタイラス ペンの筆圧、傾き、ベアリング、およびホイール設定をシミュレートできるよう、マウスを調整できます。詳細は、433 ページの 「マウスコントロール」。を参照してください。

筆圧

Corel Painter の多くのブラシがスタイラス ペンの筆圧に反応します。バリアントの設定で、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。

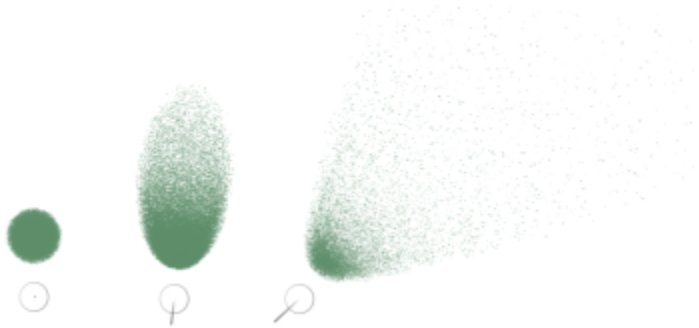
筆圧感知式のスタイラス ペンまたはペン タブレットを使用すると、適用する圧力の強さがストロークの不透明度と幅を制御します。ブラシ バリアント: (左) ブドウ、ページ 364 の「ハード メディア - 木炭」。、(中央) リアル極細ブリスル 2、ページ 348 の「リアル水彩」。、(右) ステンシル フロー マップ - リアル鉛筆 (2B)、ページ 346 の「ペンと鉛筆」。

理論的には、マウスには筆圧情報がありません。これは、マウス ボタンはオン (押されている状態) であるか、オフ (離されている状態) であるかしかないためです。Corel Painter では、スタイラス ペンの筆圧をシミュレートすることもできます。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、凹凸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、不透明度や凹凸を低くすると、スタイラス ペンで軽く描いたような結果になります。

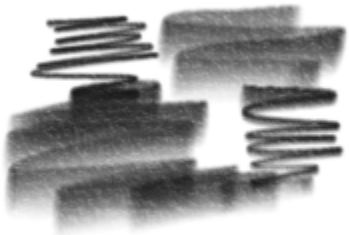
傾き

[油彩] カテゴリの **[色引き平筆]** バリアントなどのブラシ バリアントは、スタイラス ペンの傾き (垂直位置からの角度) に反応します。

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。



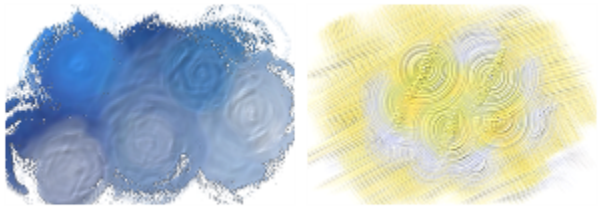
傾きに反応するエアブラシ バリアントの例 (荒目、ペイント - ページ 317 の「エアブラシ」。)。(左) スタイラス ペンはタブレットに対して垂直、(中央と右) 傾きの角度を変えて、さまざまな跡を生成。



鉛筆バリアント、リアル鉛筆 (6Bソフト) によるブラシストローク (ページ 346 の「ペンと鉛筆」。)。スタイラス ペンの傾きを変えると、跡の幅が変化します。スタイラス ペンをまっすぐ持つと、細い線が表示されます。スタイラス ペンを傾けるにつれて、線は太くなります。

ベアリング

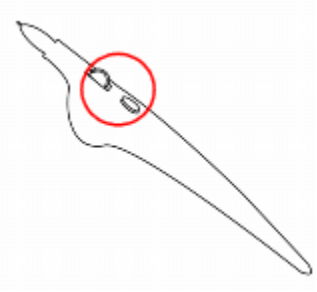
ペンのベアリング (スタイラス ペンの先が向いている方向) により、傾けたスタイラス ペンを回転してブラシの跡を変化させる方向を利用できるようになります。



ペンのベアリングの影響を受けるブラシストロークの例: (左) 粒子感のあるオイルジッター (ページ 359 の 「シックペイント」。)、(右) ファンブラシ (ページ 366 の 「ペイント - アクリル」。)

ホイール

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。



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、すなわちエアブラシ ストロークによって吹き付ける絵具の量を調節することができます。

Corel Painter の一部のエアブラシ、たとえば荒目スプレーのジッター バリアント (ページ 317 の 「エアブラシ」。) では、スタイラス ペンのホイール コントロールを使用します。

バレル回転

先端が平らなスタイラスがあり、360 度のバレル回転がサポートされる場合は、スタイラス ペンの回転に応じてブラシストロークを変化させることができます。

スタイラスのバレルを回転すると、フラットブラシはペンの回転に従い、太いストロークや細いストロークを作成できるようになります。

強化ブラシ ゴーストの外円にそって表示されるドットはペンの回転を示します。

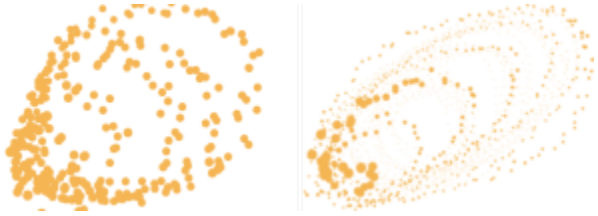
方向

ブラシストロークは、スタイラス ペンが動いている方向に応答することができます。

フロー (ファー テイル) 2 バリアント (ページ 343 の 「粒子」。) で作成したブラシストロークの例。ストロークのパスを変更すると、毛の方向が変わります。

速度

ブラシストロークは、ペンがタブレット上で移動する速度に応じて変化します。



低速 (左) および高速 (右)のブラシストローク (インクもれペン バリアント、ページ 346 の 「ペンと鉛筆」。)

ランダム

ブラシストロークをランダムに調整して、より現実的な結果を出すことができます。ランダムにすると、自然構造に発生するマイナーな不規則さによって、自然な印象を得ることができます。

ランダムなブラシストローク (右) とランダムでないブラシストローク (左)
(スプレー-サイズ-P バリアント、ページ 335 の 「イメージホース」。)

ソース

クローン ソースの明るさに従ってブラシストロークを調整できます。

スプレー-サイズ-P 角度-W バリアントによるブラシストローク (ページ 335 の 「イメージホース」。)。輝度を高めると (白に近づけると)、ストロークは太くなります。

マウスで筆圧、傾き、ベアリングを調節するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[マウス]** を選択します。

2 **[筆圧]** スライダを調節します。
値を 100% にすると、筆圧が最大になります。
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 度は、スタイラス ペンを使用している場合に、スタイラス ペンが左を指している状態を表します。
5 **[回転]** スライダを調節します。

360 度の設定は、360 度回転するスタイラス ペンをシミュレートします。

傾きの設定の効果を確認するには、**[エアブラシ]** カテゴリの **[細目スプレー]** バリアントを使用し、描画ウィンドウにストロークを適用します。

マウスでホイールを調節するには

1 **[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。
2 **[表現]** リスト ボックスから **[ホイール]** を選択します。
3 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[マウス]** 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。

フリーハンドおよび直線のブラシストロークを適用する

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。

「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。

ドラッグしてフリーハンドのストロークを作成します

直線ストロークを描画するには、Corel Painter では、点を直線で結びます。

直線ストロークを作成するには、1 つ目のポイントをクリックして追加し、クリックまたはドラッグしてストロークを作成します。

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します。
- 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 ボタンを離します。

Corel Painter により、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。
Corel Painter により、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 (macOS) または **Enter** キー (Windows) を押して、多角形を閉じます。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 をクリックすると、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。

6 **V** キーを押すと、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。

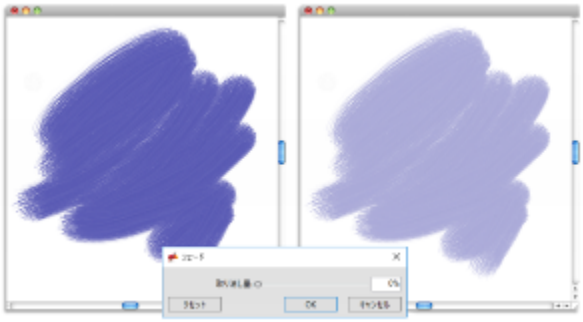
7 キャンバス上でドラッグします。

Shift キーを押しながら、キャンバス上でドラッグして、直線を描くこともできます。

ストロークを制限する/フェードする/取り消す

フリーハンド方式を使用し、ストロークを直線に制限することができます。描画する角度は、ストロークの方向によって異なります。

また、ストロークをフェードさせることにより、ストロークの不透明度の減少、または透明度の増加を行うことができます。



この例では、ブラシストロークがキャンバスに適用され (左)、[フェード] ダイアログ ボックス (中央) を使用して、ブラシストロークに対してフェードが適用されています (右)。

また、ストロークを取り消すこともできます。さらに、取り消し可能な個々のストロークの数もコントロールできます。詳しくは、858 ページの 「パフォーマンスの環境設定」。を参照してください。

フリーハンド ストロークを制限するには

- **Shift** キーを押しながらドラッグします。

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]** スライダをドラッグします。

   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。

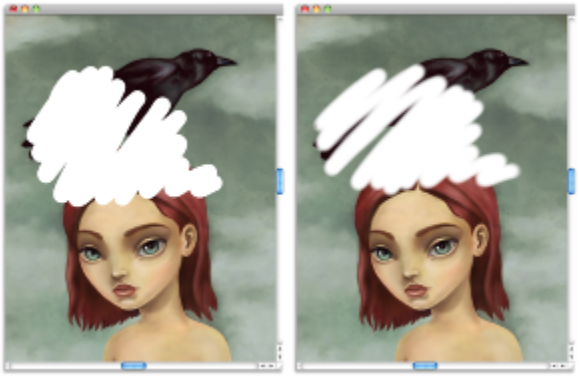
ストロークを取り消すには

- **[編集]** ▸ **[取り消し (ブラシストローク)]** を選択します。

Command + **Z** キー (macOS)、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。

イメージ領域を消去する

イメージ領域の消去、および消去した領域の不透明度のコントロールを簡単に行うことができます。不透明度をスタイラス ペンの筆圧にリンクすること、および不透明度の既定値を指定することもできます。



消しゴムの不透明度を [ハード] (左)、または [ソフト] (右) に設定できます。

イメージ領域を消去するには

1 **[レイヤー]** パネルで、消去したい領域のあるレイヤーを選択します。

2 ツールボックスから**消しゴム** ツール を選択します。

3 プロパティバーの **[サイズ]** ポップアップ スライダ と **[不透明度]** ポップアップ スライダ を調整します。

4 以下のいずれかのボタンをクリックします。

- **[ソフトモード]** - スタイラス ペンの筆圧に基づいて不透明度を設定します。筆圧を上げるほど、不透明度の効果が高くなります。不透明度の初期値は、**[不透明度]** ポップアップ スライダで指定します。
- **[ハードモード]** - **[不透明度]** ポップアップ スライダで指定した値に基づいて不透明度を設定します。

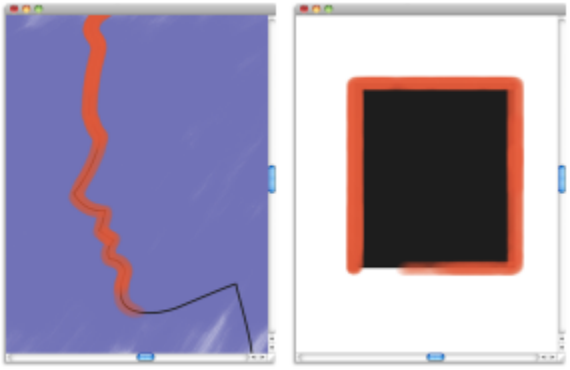
ソフトモードと**ハードモード**は、**Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながらイメージ ウィンドウ内をドラッグすることで切り替えられます。

直線の一部を消去するには、プロパティバーの **[直線]** ボタン をクリックし、消去する線分の始点と終点をキャンバス上でクリックします。

また、イメージ領域を消去するには、ツールボックスの**ブラシツール** を選択し、[ブラシセレクタ] バーの [ブラシカテゴリ] セレクタで**消しゴム**を選択します。

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。ブラシストロークが許容幅の範囲内にあれば、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。



パスに沿ったブラシストローク (左) と、形に沿ったブラシストローク (右)。

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 バーの [ブラシ セレクタ] をクリックします。

2 [ブラシライブラリ] パネルで、ブラシカテゴリとブラシバリアントをクリックします。

3 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。

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。

- (macOS) **[Corel Painter 2019]** メニュー ▸ **[環境設定]** を選択します。
- (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]**

2 **[環境設定]** のカテゴリ一覧の中から、**[一般]** をクリックします。

3 **[ブラシストロークをパスに揃える]** 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。

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。

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。

絵具が溜まる設定にするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[間隔]** を選択します。

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。

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 ペンの先端の方向) 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)。そのため、このタイプのブラシは 360 度のストロークの作成には使用できません。

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。レンダリング処理ブラシについて詳しくは、376 ページの 「一般コントロール: 描点の種類」。を参照してください。

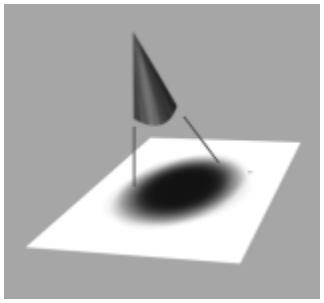
Corel Painter のエアブラシに慣れるには、実際に使ってみるのが一番です。さまざまなバリアントを選択してキャンバス上にペイントしてみてください。レンダリング処理タイプのエアブラシであれば、色、パターン、エアブラシのバリエーションなどを使用してペイントできます。バリエーションには、毛のような線を吹き付けるものもあり、キャンバス上の色に吹き付けて位置をずらす、エアブラシのエアだけのようなものもあります。

[ベアリング] 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 **[細目スプレー]** バリアントを使用してみてください。

エアブラシの各コントロールについて詳しくは、414 ページの 「エアブラシ コントロール」。を参照してください。

円錐形の断面

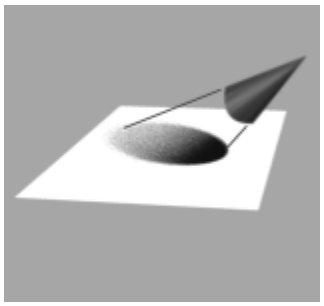
古いバージョンのデジタルエアブラシは、キャンバス上に淡いドットで描画していました。デフォルトのブラシライブラリにある **[デジタルエアブラシ]** バリアントはこのタイプです。このバリアントは、以前のバージョンの Corel Painter では、**「厚塗りストローク」** と呼ばれていました。このエアブラシを使用すると、円の内側に薄くドットが描画されます。その広がりかたは、懐中電灯で垂直に照らしたときの状態に相当します。スタイラス ペンの「傾き」、「ベアリング」、「筆圧」がどうであれ、描かれる形は常に円形です。インク流量 (液量) の調節は、**[不透明度]** の設定で代替します。



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 ペン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、本物のように扱えます。たとえば、スタイラス ペンを傾けると、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 ペンの動きを反映して、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 ペン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。

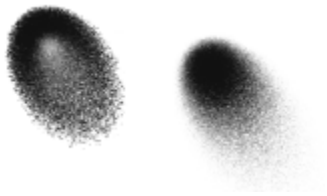
広がりを調節する

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かたにあたります。つまり、ペイントが適用される領域のサイズが設定されます。

[広がり] の設定は、30 ～ 40% の範囲が適しています。**[広がり]** と **[角度]** の範囲を狭く設定すると、問題が発生することがあります。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

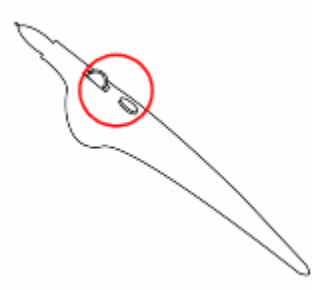
ブラシチップのタイプを選択すると、エアブラシから吹き付けられるペイントのエッジを変化させて、好みの柔らかさにできます。それぞれのブラシチップによって、適用するペイントのエッジが異なります。詳しくは、400 ページの 「描点タイプを変更する」。を参照してください。



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の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、**[細目-ホイール]** バリアントなどの Corel Painter のエアブラシでは、スタイラス ペンのホイール 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。



ホイール コントロールを使用し、さまざまなエアブラシ スタイラス ペンの液量を調節できます。

飛沫のサイズを調整する

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. **[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。
2. **[描点の種類]** リスト ボックスから **[エアブラシ]** を選択します。
3. **[ブラシ]** パレットで **[サイズ]** タブをクリックし、**[サイズ]** パネルを開きます。
4. **[サイズ]** パネルで、**[サイズ]** スライダをクリックします。
5. 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アント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 ペン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 ペンのホイールを後ろに向かって回します。

また、**[ブラシコントロール]** パレットの **[エアブラシ]** パネルにある **[液量]** スライダと **[最小液量]** スライダを調節し、エアブラシの絵具の液量をコントロールすることもできます。**[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 バリアントに応じ、エアブラシ ホイールの移動による効果を反転できます。**[カラー表現]** パネルの **[反転]** ボタン をオンにするか、**[ブラシコントロール]** パレットの **[エアブラシ]** パネルにある **[液量表現設定を反転]** ボタン をクリックします。

[ブラシコントロール] パレットの **[エアブラシ]** パネルでは、**[液量表現設定]** リスト ボックスの中から表現を選択することにより、速さや圧力などのスタイラス ペン情報に基づいて液量を決定することもできます。

ブラシストロークを記録/再生する

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たびに、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、状況に応じて作業にスタイラス ペンまたはマウスを使用する場合に、特に有効です。スタイラス ペン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 ペン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こともできますが、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間、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 ペン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]** ▸ **[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]** ▸ **[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。

   Corel Painter により、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. 再生をオフにするには、**[ブラシ]** ▸ **[ストロークの再生]** を選択します。

ストロークをランダムに再生するには

- **[ブラシ]** ▸ **[自動再生]** を選択します。

  Corel Painter はランダムな位置でストロークの再生を自動的に繰り返します。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]** ▸ **[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。

   Corel Painter により、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]** ▸ **[ストローク]** を選択し、保存した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]** ▸ **[ストローク]** を選択し、以下のいずれかを選択します。
   - **[筆圧調整]** - スタイラス ペンの筆圧を変化させたデータ。
   - **[360 度回転]** - スタイラス ペンのベアリングを 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 ペン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 ペン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始点と終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 ペン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]** ▸ **[ストロークデータの使用]** を選択します。
3 描画します。

参照: トラブルシューティング

このトピックでは、ブラシストロークが表示されない原因のいくつかを説明します。

- メインカラー: **[カラー]** パネルの **[メインカラー]** のカラータイル (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? 描かれていない場合は、**[メインカラー]** のカラータイルをクリックし、別の色を設定します。
- 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。ブラシの手法をチェックするには、**[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。暗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。詳細は、630 ページの 「選択範囲の保護されている領域を選択する」。を参照してください。

トラブルシューティングのヒントについては、876 ページの 「ブラシが動作しなくなりました。」。を参照してください。

用紙テクスチャと凹凸を使用する

実際の画材で描画する場合、表面のテクスチャによって絵具で描いたときの質感は変わってきます。Corel Painter では、鉛筆で水彩紙に描いた場合、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。また、独自の用紙テクスチャを作成し、その用紙テクスチャの凹凸を調節することもできます。

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テクスチャの「凹凸」がストロークに反映されるようにするためにも使います。**[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。使用する用紙テクスチャの変更、編集、ライブラリへの分類保存、あるいは、オリジナルのテクスチャの作成が可能です。

Corel Painter では、用紙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す。ブラシの手法について詳しくは、382 ページの 「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。

このセクションには以下のトピックがあります。

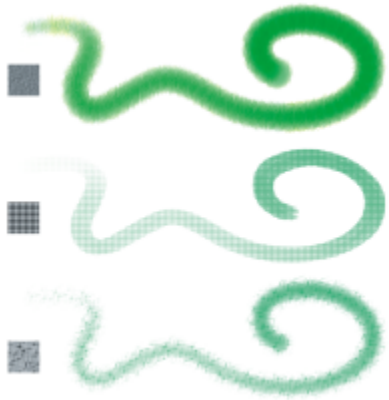
- ページ 163 の 「用紙テクスチャを適用する」。
- ページ 164 の 「用紙テクスチャを作成/削除する」。
- ページ 166 の 「[テクスチャ] ライブラリを開く/管理する」。
- ページ 166 の 「用紙テクスチャを回転する」。
- ページ 167 の 「テクスチャの凹凸を反転する/倍率を変更する」。
- ページ 168 の 「テクスチャの凹凸の明度とコントラストを調節する」。
- ページ 168 の 「粗さ変化方向と動作を調整する」。

「テクスチャの凹凸」と「用紙テクスチャ」は同じ意味で使用しています。

用紙テクスチャを適用する

Corel Painter では、キャンバスに用紙テクスチャを適用できます。一般的に、テクスチャは、見た目や感触などの表面の粗さまたは荒さとして定義されます。ただし、Corel Painter では、テクスチャを変更しても、イメージの外観が変わって表面の粗さが表現されるだけです。また、ブラシストロークの見た目を微妙に、または劇的に変化させることで相互作用します。

さらに、ブラシには、用紙テクスチャや凹凸と作用するために用意されている、「テクスチャ」手法のサブカテゴリもあります。ブラシの中には、ブラシストロークごとに表現される凹凸の量を決定できるものもあります。ブラシの手法について詳しくは、382 ページの 「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。



1 つのブラシストロークを、3 種類の用紙テクスチャに適用した様子

エアブラシ カテゴリに含まれるブラシなどでは、ブラシストロークを適用しても用紙テクスチャがわからないものもあります。こうした動作は、本物のエアブラシの効果に対応したものです。

Corel Painter の**テクスチャ** ライブラリには、デフォルトの用紙テクスチャがいくつか保存されています。ライブラリの使用方法について詳しくは、85 ページの 「ライブラリについて」。を参照してください。また、Corel Painter の DVD、および Corel の Web サイトにも、その他の用紙テクスチャがあります。

用紙テクスチャを適用するには

1 ツールボックスで [テクスチャセレクタ] ボタン をクリックします。

2 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルで、テクスチャのカラータイルをクリックします。

現在選択されているテクスチャは、書類と一緒に保存されます。これには、テクスチャ ライブラリには保存されていないカスタム テクスチャも含まれます。

[テクスチャ] パネルからテクスチャを選択するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャ パネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択し、**[テクスチャ]** ライブラリ ボタン をクリックし、**[テクスチャ]** ライブラリ パネルでテクスチャのカラータイルをクリックします。また、プロパティ バーからテクスチャを選択することもできます。詳細は、304 ページの 「プロパティ バーを使用して用紙テクスチャを適用するには」。を参照してください。

ブラシ ツールを選択している場合は、プロパティ バーの [テクスチャ] セレクタ ボタン をクリックし、テクスチャのカラータイルをクリックしてテクスチャを選択できます。

用紙テクスチャを作成/削除する

パターンを選択し、パターン要素の間隔を調節することで、独自の用紙テクスチャを作成できます。また、パターン要素の角度を変更し、テクスチャの方向を変更することもできます。

選択されたパターンから用紙テクスチャを作成できます。

また、イメージの領域を選択し、それをテクスチャに変換することで、テクスチャを作成することもできます。

イメージの領域を選択し、用紙テクスチャを作成しました (左)。新しい用紙テクスチャを使用し、キャンバスにブラシストロークを適用した様子です (右)。

用紙テクスチャを作成するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[テクスチャ]** パネルで [テクスチャ オプション] ボタン をクリックし、**[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 ボックスの **[パターン]** リスト ボックスから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。また、パターンのサイズも大きくなります。

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、テクスチャの横列の向きが変わります。

6 **[別名で保存]** ボックスに名前を入力します。

テクスチャは、**[テクスチャ]** パネルの最後の選択肢として表示されます。

また、**[テクスチャライブラリ]** パネルで **[テクスチャの作成]** ボタン をクリックして、用紙テクスチャを作成することもできます。

イメージを用紙テクス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 ツールボックスから**長方形選択**ツール を選択します。

3 書類ウィンドウをドラッグし、用紙テクスチャとして取り込みたいイメージ領域を選択します。

4 **[テクスチャ]** パネルで [テクスチャ オプション] ボタン をクリックし、**[テクスチャの取り込み]** を選択します。

選択範囲の境界線をブレンドする場合は、**[テクスチャの取り込み]** 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。

5 **[別名で保存]** ボックスに名前を入力します。

用紙テクスチャが、選択中のライブラリに追加されます。

フラクタルパターンの作成機能と、いくつかのテキスタイルを使用しても、面白いテクスチャができます。詳細は、729 ページの 「フラクタル パターンを作成する」。を参照してください。

また、**[テクスチャ ライブラリ]** パネルで **[テクスチャの取り込み]** ボタン をクリックして、テクスチャを作成することもできます。

[テクスチャ] ライブラリを開く/管理する

用紙テクスチャは、**[テクスチャ]** ライブラリ パネルで整理および管理できます。**[テクスチャ]** ライブラリ パネルには、デフォルトの**[テクスチャ]** ライブラリ、作成したカスタム ライブラリ、およびインポートしたカスタム ライブラリが表示されます。

[テクスチャ] ライブラリ パネルを開くには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[ライブラリ]** を選択します。

[ライブラリ] パネルは、ツールボックスの [テクスチャ] セレクタ ボタン をクリックして開くこともできます。

用紙テクスチャを削除するには

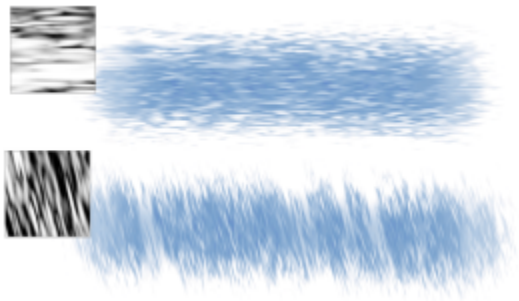
1. **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[ライブラリ]** を選択します。
2. 用紙テクスチャのカラータイルをクリックします。
3. **[テクスチャの削除]** ボタン をクリックします。

用紙テクスチャの名前を変更するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。
2. **[テクスチャ]** ライブラリ ボタン をクリックします。
3. **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルをクリックします。
4. [テクスチャ オプション] ボタン をクリックし、**[テクスチャ名の変更]** を選択します。
5. **[新しい名前]** ボックスに名前を入力します。

用紙テクスチャを回転する

用紙テクスチャを任意の角度に回転して、思い通りにアーティスティックな外観を作成できます。



回転していない用紙テクスチャに適用したブラシストローク (上) および回転した用紙テクスチャ (下)

用紙テクスチャを回転するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[用紙の回転]** スライダを調節します。

テクスチャの凹凸を反転する/倍率を変更する

用紙テクスチャは、凹凸によって表現される、起伏がある地形のようなものと考えることができます。凹凸のサイズ、形状、および間隔により、用紙テクスチャのパターンと方向が決定されます。キャンバスにメディアを適用する際、ブラシは用紙テクスチャの頂点に色を付けて、溝は無視することで、用紙テクスチャに反応します。ただし、Corel Painter ではこの効果を反転させ、頂点ではなく溝に色を付けることもできます。また、倍率を調整すると、用紙テクスチャのサイズを変更できます。

テクスチャの凹凸を反転するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[テクスチャ]** ライブラリ ボタン をクリックします。

3 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルをクリックします。

4 **[テクスチャ]** パネルで **[方向の反転]** ボタン をクリックします。

また、**[テクスチャ]** パネルの [テクスチャ オプション] ボタン をクリックし、**[テクスチャの反転]** を選択して、テクスチャを反転することもできます。

緑色のブラシストロークでは、テクスチャの凹凸が反転しています。

テクスチャの凹凸倍率を変更するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

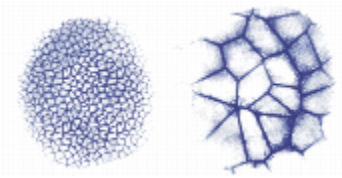
2 **[テクスチャ]** ライブラリ ボタン をクリックします。

3 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルをクリックします。

4 **[テクスチャ]** パネルの **[ペーパ倍率]** スライダ を調節し、テクスチャのサイズを変更できます。

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** ウィンドウに表示されます。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 (RAM) の消費量も増えます。Corel Painter のほとんどのテクスチャは、 100% の倍率で 50 ～ 400 平方ピクセルになります。



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

テクスチャの凹凸の明度とコントラストを調節する

この場合の明度は、テクスチャの凹凸の奥行きのことを指します。テクスチャの明度を下げることにより、テクスチャの凹凸の奥行きをなくす場合に似た効果が得られます。

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較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]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[テクスチャ]** ライブラリ ボタン をクリックします。

3 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルをクリックします。

4 **[テクスチャ]** パネルで、**[ペーパ明度]** スライダ を調節します。

テクスチャの凹凸のコントラストを変更するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[テクスチャ]** ライブラリ ボタン をクリックします。

3 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルをクリックします。

4 **[テクスチャ]** パネルで、**[ペーパコントラスト]** スライダ を調節します。

粗さ変化方向と動作を調整する

テクスチャの粗さと相互作用するブラシを使用すると、ストロークごとに効果が得られます。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、ブラシの粗さの設定を変更することで、テクスチャの粗さとブラシとの相互作用を変えることもできます。

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、用紙テクスチャを消去したときにブラシストロークも一緒に消去されてしまいます。このため用紙テクスチャは、イメージ作成の最終段階で追加することをお勧めします。

デフォルトでは、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、この設定を変更します。

また、テクスチャをストロークの方向に応じて作用させ、ブラシストロークを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。

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 **[複合ブラシライブラリ]** に保存することもできます。複合ブラシの保存について詳しくは、312 ページの 「複合ブラシを保存する」。を参照してください。

テクスチャの粗さを不規則に配置するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[テクスチャをランダムに使用]** チェック ボックスをオンにします。

[テクスチャをランダムに使用] チェック ボックスは、一部のブラシでは使用できません。

テクスチャ方向性を有効にするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[テクスチャ]** ライブラリ ボタン をクリックします。

3 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルをクリックします。

4 **[テクスチャ]** パネルで **[方向のオン/オフ]** ボタン ↘ をクリックします。

[方向のオン/オフ] ボタン ↘ が有効になっているときは、スタイラス ペンの筆圧、テクスチャ、ブラシバリアントなどの要素が、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、粗さのはっきりしたテクスチャで使用すると効果的です。

写真を自動ペインティングする

Corel Painter の自動ペインティング ツールを使用すると、デジタル イメージまたはスキャンした写真に基づいてペインティングを簡単に作成できるようになります。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。

自動ペインティングでは次の 4 つの基本ステップを使用して処理を実行します。

ステップ 1: 下塗りペインティング

[下塗りペインティング] パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[自動ペインティングパネル]** ▸ **[下塗りペインティング]**) を使ってペイント用の写真を用意します。このステップはオプションです。

下塗りペインティングについて詳しくは、172 ページの 「下塗りを作成する」。を参照してください。

ステップ 2: 自動クローン

[下塗りペインティング] パネルの **[自動クローン]** ボタンをクリックして写真のクローンを作成します。

詳細は、174 ページの 「写真の自動クローン作成」。を参照してください。

ステップ 3: 自動ペインティング

[自動ペインティング] パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[自動ペインティングパネル]** ▸ **[自動ペインティング]**) を使ってブラシストロークをキャンバスに適用します。

詳細は、174 ページの 「写真を自動ペインティングする」。を参照してください。

ステップ 4: 微調整

細部を画像に復元する (**[ウィンドウ]** ▸ **[自動ペインティングパネル]** ▸ **[復元]**) ことでアートワークを微調整します。

詳細は、177 ページの 「ペインティングの詳細を復元する」。を参照してください。

[自動ペインティング] パネル ー [下塗りペインティング]、[自動ペインティング]、[復元] ー はグループ化されています。[下塗りペインティング] パネルでは、下塗りペインティングの作成と写真の自動クローン作成が可能です (ステップ 1 と 2)。次に、[自動ペインティング] パネルに素早くアクセスしてペインティングを作成することができます (ステップ 3)。最後に、[復元] パネルを開いてペインティングを微調整することができます (ステップ 4)。

下塗りを作成する

下塗りとは、色やトーン、シャープネスを調節した写真のバージョンです。下塗りの目的は、自動ペインティングの準備です。たとえば、暗い色を使用して 18 世紀のペインティングで使用されていた色をシミュレートしたり、明るい色を用いて水彩画に見られるような色をシミュレートすることができます。写真をレタッチした後、これのクローンを作成して保存し、自動ペインティング用に用意しておく必要があります。詳細は、174 ページの 「写真の自動クローン作成」。を参照してください。

下塗り方法を選択する

適用したい効果に応じて、次の下塗り方法から 1 つ選択します。

- **[カラースキーム]** プリセットを使用すると、水彩画やチョークを使ったスケッチのような、一般的なアート形式で使用される色やトーンを即座にシミュレートできます。
- 下塗りの色とトーンを、写真やスキャンしたイメージ、デジタル アートワークなどの既存のイメージに適合させます。
- **[フォトエンハンス]** プリセットを使用すると、即座に写真の色やコントラストの明度調節や切り替えができます。
- **[フォトエンハンス]** 領域の個々の設定を調節し、変更した設定をカスタム プリセットとして保存します。

ペインティングに変換する写真 (左) を準備して、使用したい色とトーンが含まれているソース イメージ (中央) を選択する方法があります。ソース イメージの色とトーンを写真に適用し、下塗り (右) を作成します。

下塗りを作成するには

1 自動ペインティングを作成するイメージを開きます。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[自動ペインティングパネル]** ▸ **[下塗りペインティング]** を選択します。

3 **[下塗りペインティング]** パネルの **[カラースキーム]** リスト ボックスで、プリセットを選択します。

4 **[フォトエンハンス]** リスト ボックスからプリセットを選択します。

5 **[フォトエンハンス]** 領域で、以下のスライダを動かします。

- **明るさ** - 写真を明るくしたり暗くしたりします。
- **コントラスト** - 写真の暗い領域と明るい領域間のトーンの違いを調節します。
- **色相** - 写真のカラー バランスを調節します。たとえば、色かぶりの修正や色合い適用して特殊効果を生み出すことができます。
- **彩度** - 色の鮮やかさを調節します。
- **明度** - HSV カラー スペース値を使用して、写真の明度を調節します。
- **スマートブラー** - 写真の詳細なレベルを調節します。低コントラスト領域よりも高コントラスト領域の方が、より多くの詳細を保持します。

変更すると写真にプレビューが表示されますが、**[下塗りペインティングの適用]** ボタン をクリックするまで変更は適用されません。

6 **[下塗りペインティングの適用]** ボタン をクリックして下塗りペインティングを作成します。

下塗りペインティングが作成された後は、このボタンはグレー表示になります。

[下塗りペインティングの適用] ボタン をクリックする前であれば、**[下塗りペインティングのリセット]** ボタン をクリックして写真を元の状態に戻せます。

[エッジ効果] リスト ボックスからエッジを選択して **[量]** スライダを動かすことで、エッジ効果を加えて、キャンバスのペイントしていないエッジをシミュレートしたりフレーム効果を作成できます。

下塗りペインティング設定をプリセットとして保存するには

1 **[下塗りペインティング]** パネルで **[フォトエンハンス]** スライダを調節して、目的のスタイルを適用します。

2 **[プリセットの追加]** ボタン をクリックします。

3 **[プリセットの保存]** ダイアログ ボックスに、プリセット名を入力します。

[フォトエンハンス] リスト ボックスにプリセットが表示されます。

プリセットを削除するには、**[フォトエンハンス]** リスト ボックスでそのプリセットを選択し、**[プリセットの削除]** ボタン — をクリックします。

別のイメージの色とトーンを適合させて下塗りを作成するには

1. カラー適合のソースとして使用するイメージを開きます。
2. 下塗りとして使用するイメージを開きます。
   このイメージは、アクティブ ドキュメントになっています。
3. **[下塗りペインティング]** パネルの **[カラースキーム]** リスト ボックスで、ソース画像のファイル名を選択します。
   下塗りはソース イメージのカラースキームによって自動的に更新されます。
   下塗りに微調整を加える場合は、**[フォトエンハンス]** 設定を変更します。
4. **[下塗りペインティングの適用]** ボタン をクリックします。

写真の自動クローン作成

クローンを作成することで、Corel Painter は写真の色を使用して、無地のキャンバスに写真をペインティングとして再現できます。クローンについて詳しくは、179 ページの 「イメージのクローン作成と採取」。を参照してください。

写真の自動クローン作成を行うには

- **[下塗りペインティング]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[自動ペインティングパネル]** ▸ **[下塗りペインティング]**) で、**[自動クローン]** ボタン をクリックします。

写真を自動ペインティングする

写真のクローンが作成されたら、自動ペインティング処理を開始できます。

自動ペインティングは、キャンバスにブラシストロークを適用します。

自動ペインティング用に領域を分離させたい場合は、最初に選択範囲を作成できます。最終結果で、選択範囲で保護された領域はキャンバスの色で塗りつぶされます。選択範囲については、615 ページの 「選択範囲と変形」。を参照してください。

選択範囲を使用する自動ペインティング

自動ペインティングの速度を調節して、それぞれのストロークがどこにどう適用されるか目で追うことができます。また、自動ペインティングはいつでも停止できます。

スマートストローク ペイント

[スマートストローク] ブラシ バリアントを選択したら、スマート ストローク ペイントと設定を使用して作業ができます。[スマートストローク] ブラシ バリアントは自動ペインティング用に最適化されますが、[クローン] ブラシ バリアントも自由に使用できます。次のオプションから選択できます。

- **[スマートストロークペイント]** - 写真の形状に合わせてペイント ストロークを自動的に適用します。
- **[スマート設定]** - より詳細な領域でブラシストロークのサイズや長さ、筆圧を変更します。このオプションとスマートストロークペイントを併用して、ソース写真の詳細を保存できます。

ストローク設定のカスタマイズ

ブラシストロークとキャンバスの反応性を細かくコントロールしたい場合は、以下のようにストローク別に設定できます。

- **[ストローク]** ― ブラシストロークを選択します。また、カスタム ブラシストロークをリストに追加することもできます。
- **[ジッター]** - 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。次の設定のランダムが調節できます。
- **[筆圧]** - 0 から 100 までの値を設定し、ブラシストロークを適用する際の筆圧を指定します。この設定値は、**[ストローク]** オプションであらかじめ設定された筆圧のパーセンテージを表します。
- **[長さ]** - 0 から 100 までの値を設定し、ブラシストロークの長さを指定します。この設定値は、ストローク オプションであらかじめ設定された長さのパーセンテージを表します。
- **[回転]** - 0 から 360 までの値を設定し、ブラシストロークの回転角度を指定します。
- **[ブラシサイズ]** - ブラシのサイズを設定します。

カスタム ブラシストロークを記録することもできます。

スマートストローク ペイントを使用して写真を自動ペインティングするには

1 アプリケーション ウィンドウでクローン書類を選択します。

写真の特定の領域だけを自動ペインティングしたい場合は、ツールボックスの選択ツールをクリックし、選択範囲を作成します。

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、**[スマートストローク]** 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。

注意: [クローン] カテゴリのバリアントを使うこともできます。

3 **[自動ペインティング]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[自動ペインティングパネル]** ▸ **[自動ペインティング]**) で、**[スマートストローク ペイント]** チェック ボックスをオンにします。

トレーシング ペーパーをオフにして自動ペインティングの変化を確認するには、**Command + T** (macOS) または **Ctrl + T** (Windows) を押します。

4 **[再生]** ボタン ▶ をクリックします。

ブラシストロークが自動的に適用されます。

5 希望どおりの結果が得られたら、**[停止]** ボタン ■ をクリックします。

[停止] ボタンをクリックしない場合、自動ペインティングはブラシストローク サイクルが終了した時点で停止します。

以下のこともできます。

ペイント ストロークを設定して、詳細な領域に適用するサイズ、長さ、筆圧を自動的に調節する	**[スマート設定]** チェック ボックスを有効にします。
ブラシストロークを適用する速度を制御する	**[速度]** スライダを動かします。

ペイントで単色のみが使われている場合は、自動ペインティングを元に戻し、**[カラー]** パネルの **[クローンカラー]** ボタン が有効になっていることを確認します。

カスタム ストロークを使用して写真を自動ペインティングするには

1 アプリケーション ウィンドウでクローン書類を選択します。

写真の特定の領域だけを自動ペインティングしたい場合は、ツールボックスの選択ツールをクリックし、選択範囲を作成します。

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、**[クローン]** 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。

3 **[自動ペインティング]** パネルの **[ストローク]** リスト ボックスで、ストロークを選択します。

トレーシング ペーパーをオフにして自動ペインティングの変化を確認するには、**Command + T** (macOS) または **Ctrl + T** (Windows) を押します。

4 **[再生]** ボタン ▶ をクリックします。

ブラシストロークが自動的に適用されます。

5 希望どおりの結果が得られたら、**[停止]** ボタン ■ をクリックします。

[停止] ボタンをクリックしない場合、自動ペインティングはブラシストローク サイクルが終了した時点で停止します。

以下のこともできます。

ブラシストロークを変化させる	**[ジッター]** スライダを動かします。スライダの設定により、**[筆圧]**、**[長さ]**、および **[回転]** のジッター範囲が決まります。たとえば **[筆圧のランダム]** スライダを 32%、**[ジッター]** スライダを 64% に設定した場合、各ストロークの筆圧は 0% から 32% の間 (変動率 64%) になります。
ブラシストロークの筆圧を変化させる	**[筆圧のランダム]** ボタンをクリックして、スライダを動かします。

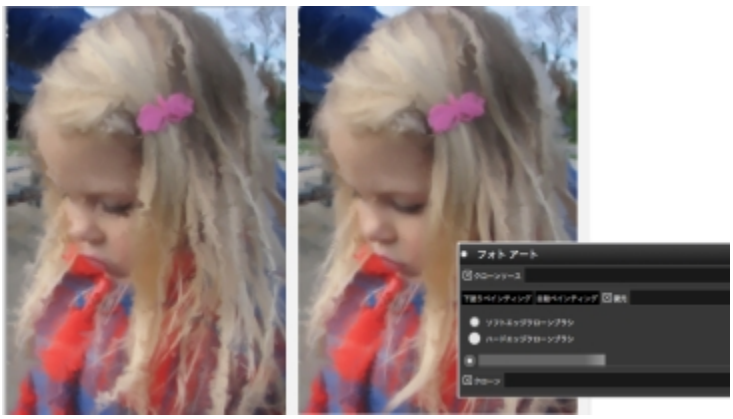
以下のこともできます。

ブラシストロークの長さを変化させる	**[長さのランダム]** ボタンをクリックして、スライダを動かします。
ブラシストロークの回転を変化させる	**[回転のランダム]** ボタンをクリックして、スライダを動かします。
ブラシストロークのサイズを変更する	**[ブラシ サイズ]** スライダを動かします。
ブラシストロークを適用する速度を制御する	**[速度]** スライダを動かします。

[記録オプション] ボタンをクリックして **[ストロークの記録]** を選択することで、カスタム ストロークを使用できます。キャンバスにストロークをペイントし、同じメニューから **[ストロークの保存]** を選択します。このストロークは **[ストローク]** リスト ボックスに追加されます。詳細は、160 ページの 「ブラシストロークを記録/再生する」。を参照してください。

ペインティングの詳細を復元する

自動ペインティング プロセスが完了したら、必要に応じて、**[復元]** パネルを使用してオリジナルの写真から詳細を復元できます。たとえば、ポートレートの被写体の目元の詳細を復元する場合などに、**[復元]** パネルは有用です。



[復元] パネルで、ブラシを使用してオリジナルの写真の詳細を復元できます。

[復元] パネルでは、写真の特定領域の詳細を復元する目的で 2 本のクローン ブラシを使用できます。これらのブラシの設定は、プロパティバーで調節できます。

写真の詳細を復元するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[自動ペインティングパネル]** ▸ **[復元]** を選択します。

2 **[復元]** パネルで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **ソフトエッジクローンブラシ** - 詳細を段階的に復元する **[ソフトクローン]** ブラシ バリアントを有効にします。

- **ハードエッジクローンブラシ** — ブラシストロークを数回だけ適用し素早く詳細を復元する **[ストレートクローン]** ブラシバリアントを有効にします。

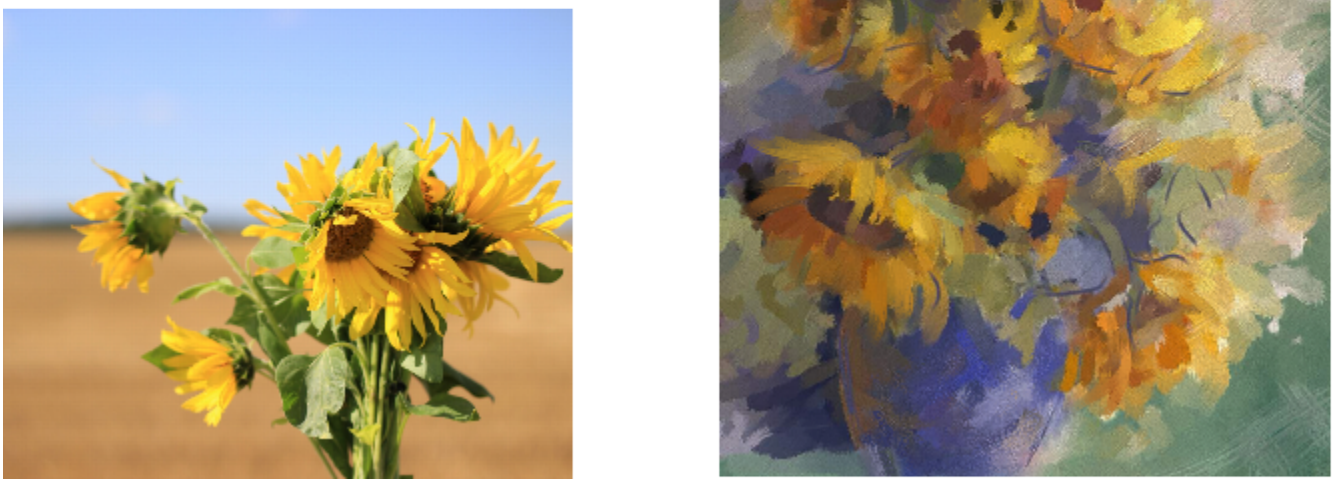
3 **[ブラシ サイズ]** スライダ を動かします。

4 詳細を復元したい領域をペイントします。

ペイントをプレビュー表示および微調整する場合は、**Command + T** (macOS) 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ができます。

イメージのクローン作成と採取

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。



クローン テクニックを使用して、デジタル写真を別の作品に変換できるのです。オリジナルの写真 (左) と Karen Bonaker 氏によるアートワーク (右)。

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。Deborah Kolesar 氏によるアートワーク。

また、イメージの採取ツールおよびテクニックを使用してイメージの一部を採取し、それを別の場所で使用することもできます。サンプリング (採取) は、写真をレタッチするときに便利なテクニックです。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 180 の 「クローン作成のワークフロー」。
- ページ 184 の 「埋め込み画像のクローン ソースとしての使用」。
- ページ 188 の 「クローン ソースとしてのテクスチャの使用」。
- ページ 191 の 「クローン ソースとしてのパターンの使用」。
- ページ 191 の 「埋め込みクローン ソースの作業」。
- ページ 193 の 「クローン作成用の環境設定の設定」。
- ページ 194 の 「クローン ブラシとコントロール」。
- ページ 202 の 「画像領域のクローン作成」。
- ページ 204 の 「採取時に変形を適用する」。
- ページ 212 の 「採取作業に選択範囲と変形を使用する」。
- ページ 213 の 「採取されたイメージで領域を塗潰す」。

クローン作成のワークフロー

フォト ペイントや合成イメージ (コラージュなど) の作成を行うときの最も一般的なワークフローとして、以下が挙げられます。

ワークフロー I: 写真をペイントに変換します。

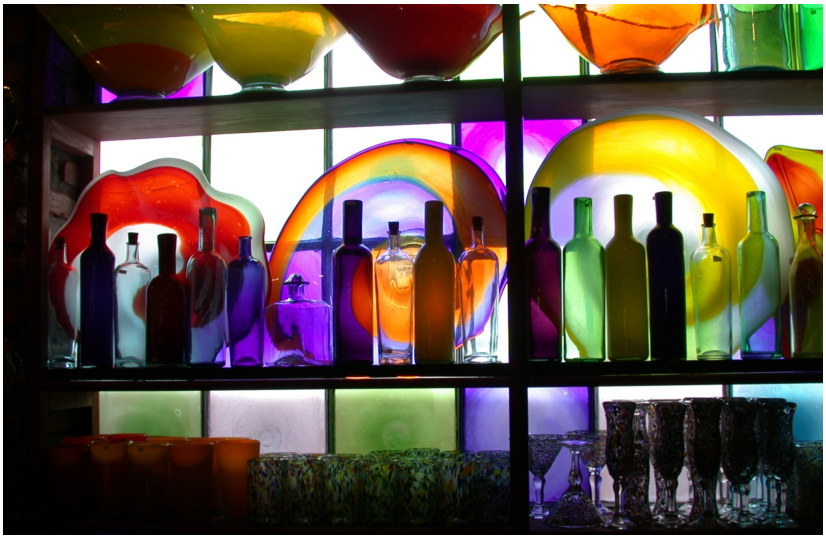
作業手順	ヘルプ トピック
1.ペイントするフォトを開く	97 ページの 「ファイルを開く/配置する」
2.写真のクローンを作成します。	186 ページの 「クイック クローンを使用して画像のクローンを作成するには」
3.(オプション) クローン ソースを追加します。	187 ページの 「追加でクローン ソースの画像を書類に埋め込むには」 189 ページの 「テクスチャをクローン ソースとして使うには」 191 ページの 「パターンをクローン ソースとして使うには」
4.(オプション) 埋め込みクローン ソースを編集します。	191 ページの 「埋め込みクローン ソースの作業」
5.クローンでペイントします。	183 ページの 「クローン イメージをペイントする」

ワークフロー II: 合成イメージを作成します。

作業手順	ヘルプ トピック
1.必要なアセット (画像、テクスチャ、パターン) を作成し、ライブラリに追加します。	490 ページの 「テクスチャを作成する」 498 ページの 「フォト ペイントおよび画像合成でのテクスチャの使用」 724 ページの 「パターンを作成/編集する」
2.新規書類を作成します。	94 ページの 「書類を作成する」
3.コンテンツ アセットをクローン ソースとして追加します。	187 ページの 「追加でクローン ソースの画像を書類に埋め込むには」 189 ページの 「テクスチャをクローン ソースとして使うには」 191 ページの 「パターンをクローン ソースとして使うには」
4.(オプション) 構図やコンセプトに合うようにクローン ソースを編集します。	495 ページの 「テクスチャに変形を適用するには」 496 ページの 「テクスチャを編集するには」 190 ページの 「テクスチャのクローン ソースを編集するには」
5.(オプション) 埋め込みクローン ソースを編集します。	191 ページの 「埋め込みクローン ソースの作業」
7.クローンでペイントします。	183 ページの 「クローン イメージをペイントする」

画像の選択

最初のステップは、クローンを作成したい写真や画像などの書類を選択するか、新規書類を作成することです。



この例では、まず写真のクローンを作成し、そのクローンにペイントしました。オリジナルの写真 (上) と Mary Ann Rolfe 氏によるアートワーク (下)。

クローン ソースの作業

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。コンテンツ 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。

写真のクローンを作成してユニークなアート作品を作ったり、コンテンツ アセットをテクスチャとしてインポートし、様々なプロジェクトでクローン ソースとして再利用したりします。透明な PNG (1) およびテクスチャ (2) がクローン書類 (3) でクローン ソースとして使われました。Karen Bonaker 氏による画像とアートワーク。

他の画像から要素を持ち込み、クローン書類で結合して合成イメージを作成したい場合は、複数のクローン ソースを使うことができます。

クローン イメージをペイントする

クローン ソースを選択した後、ブラシを選択してキャンバスにストロークを適用するか、Corel Painter に自動的にブラシストロークを適用させます。

クローン ブラシ

クローン作成を素早く開始するには、**[クローン]** ブラシ カテゴリに用意されている任意のブラシ バリアントを選択します。独自のカスタム バリアントを作成したい場合は、194 ページの 「クローン ブラシとコントロール」を参照してクローン コントロールの詳細を確認してください。

自動ペインティング

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、Corel Painter に自動的にブラシストロークを適用させることができます。自動ペインティングの詳細は、174 ページの 「写真を自動ペインティングする」。を参照してください。

また、自動クローン効果を使うこともできます。詳細は、660 ページの 「イメージのクローンを自動的に作成するには」。を参照してください。

また、Corel Painter にはヴァン ゴッホ独特のブラシストローク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る機能もあります。詳細は、661 ページの 「[自動ゴッホタッチ] 効果を適用する」。を参照してください。

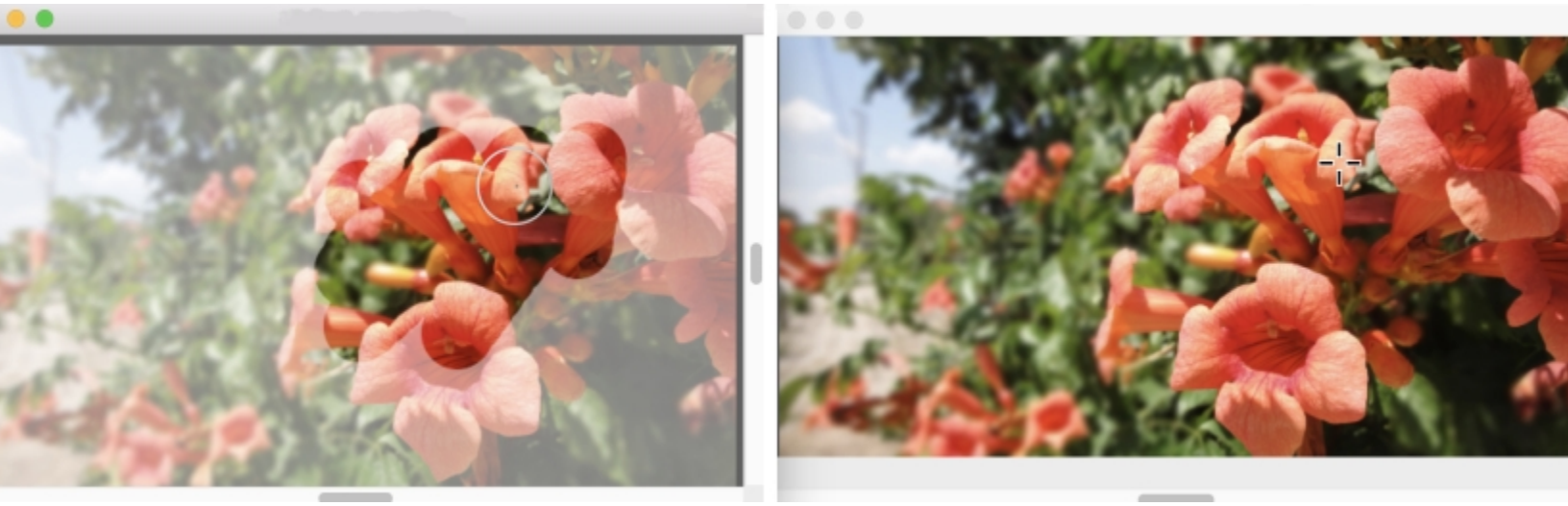
その他のクローン ペイント テクニック

以下の表に、クローンをペイントするためのさまざまなテクニックを示します。

目的	詳細の参照先
ソース画像を使用して、モザイクやテッセレーションを作成する	750 ページの 「モザイクを作成する」
表面テクスチャを適用し、三次元効果を追加する	677 ページの 「3D ブラシストロークを使用してテクスチャを作成する」
選択範囲またはチャンネルを作成する	615 ページの 「選択範囲と変形」および605 ページの 「アルファチャンネル」

クローン ソースの画像またはテクスチャの表示

クローンでのペイント中にクローン ソースの画像またはテクスチャを参考にしたい場合は、独立したウィンドウにこれを表示させることができます。



クローン ソースの画像 (右) がクローン書類 (左) と左右に並ぶ形で表示されています。クローン書類 (左) をペイントしている間、ソース画像ウィンドウ (右) で十字ポインタがペイントしている領域を示します。

ペイントしながらクローン ソース間を素早く切り替えることができます。

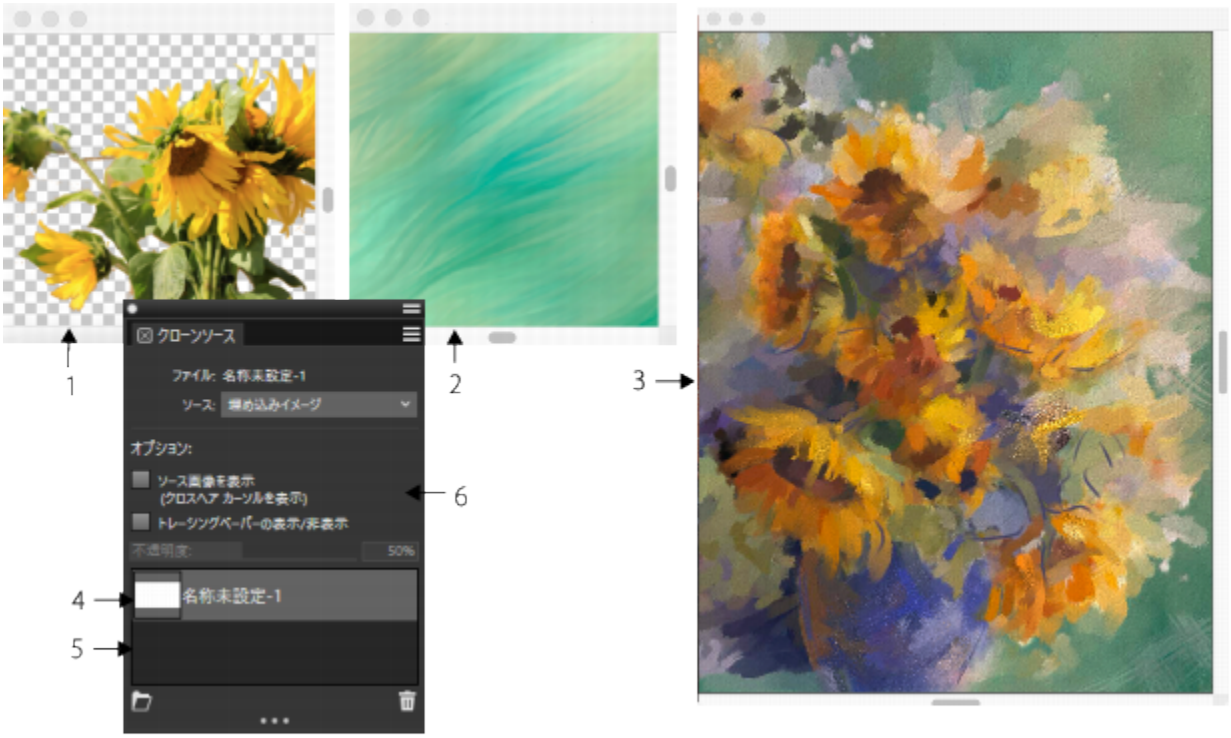
埋め込み画像のクローン ソースとしての使用

[クイック クローン] を使って写真や画像などの書類のクローンを作成することができます。Corel Painter が、クローンでペイントを始めるワークスペースを自動的にセット アップします:

- 新規書類を作成します (クローン書類または単にクローンと呼びます)
- オリジナルの画像のコピーを埋め込みます (埋め込みクローン ソースと呼びます)
- ソース画像を閉じます
- キャンバスを消去する
- トレーシングペーパーを有効にする
- クローン ブラシを選択する

オリジナルの書類にレイヤーが含まれている場合にクローンを作成すると、画像内のすべてのレイヤーは一度に固定された状態になります。

クイック クローンの環境設定は変更できます。詳細は、193 ページの 「クローン作成用の環境設定の設定」。を参照してください。



ヒマワリ (1) と背景 (2) の画像がクローン ソースとしてクローン書類 (3) に埋め込まれました。どちらの埋め込みクローン ソース (4 と 5) も、[クローンソース] パネル (6) に表示されます。Karen Bonaker 氏による画像とアートワーク。

空の書類から始めて 1 つ以上のクローン ソースを追加することもできます。

画像のクローンを作成した後、画像のコピーが自動的にクローン書類に埋め込まれ、オリジナルの画像との関係は切れます。したがって、オリジナルの画像を変更しても、埋め込みクローン ソースの画像には反映されません。オリジナルの画像に変更を加えた後、クローン書類で最新バージョンを使用するには、それを新しいクローン ソースとして追加し、古いバージョンを削除する必要があります。埋め込みクローン ソースの画像を編集することもできます。詳細は、192 ページの 「埋め込みクローン ソースの画像を編集するには」。を参照してください。

トレーシング ペーパーを有効にすれば、クローン カラーを正確に適用できます。トレーシング ペーパーには、クローン書類のソース画像が半透明で表示されます。従来のトレーシング ペーパーとは異なり、Corel Painter のトレーシング ペーパーは、レイヤーや書類のような実際のオブジェクトではありません。ペイントするときの参考にするためにクローン ソースの画像を表示するのがこの機能の役割です。トレーシング ペーパーを有効にしてペイントを開始すると、従来のトレーシング ペーパーのときと同じようにクローン書類にメディアが適用されます。

トレーシング ペーパーを有効にすると (左)、クローン ソースの画像
が半透明で表示されます (右)。Henk Dawson 氏によるアートワーク。

トレーシング ペーパーを有効にしたときに画像の細部がすべて見えない場合は、トレーシング ペーパー ビューのクローン ソースの表示/非表示を切り替えることができます。トレーシングペーパーの不透明度もコントロールできます。

クイック クローンを使用して画像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 キャンバスにブラシストロークを適用します。

ヒント: 画像を自動ペインティングするには、**[自動ペインティング]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[自動ペインティングパネル]** ▸ **[自動ペインティング]**) で、**[スマート ストローク ペイント]** を有効にし、**[再生]** をクリックします。詳細は、174 ページの 「写真を自動ペインティングする」。を参照してください。

透明度が完全にサポートされているのは PNG および RIFF 画像のみです。

[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る]** 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。クローン作成用の環境設定について詳しくは、194 ページの 「クローン ブラシとコントロール」。を参照してください。

画像のクローンの作成中に、クローン ブラシを選択し、オフセット採取に切り替えると、**[クローンソース]** パネルの **[ソース]** リストから **[オフセット採取]** オプションが自動的に選択されます。また、ソース参照ポイントは埋め込みクローン ソースとしては扱われないので、**[クローン ソース]** パネルには表示されないことも覚えておいてください。詳細は、202 ページの 「画像領域のクローン作成」。を参照してください。

画像を開いて **[ファイル]** ▸ **[クローン]** を選択することでも画像のクローンを作成できます。Corel Painter によってクローン書類が作成され、オリジナルの画像のコピーが書類に埋め込まれます。無地のキャンバスをクローン カラーでペイントするには、**[選択]** ▸ **[全て選択]** を選択し、**[編集]** ▸ **[消去]** を選択し、クローン書類を消去します。クローン ブラシを使用するか、任意のブラシを選択してクローン カラーを設定し、キャンバスにブラシストロークを適用します。

クローン ソースの画像を新規書類に埋め込むには

1. 新規書類を作成します。
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。
3. **[埋め込みソース イメージ]** ダイアログ ボックスで、以下のいずれかを行います:
   - ファイルを参照するには、**[参照]** オプションを有効にします。
   - 現在開いている書類のクローンを作成するには、**[現行のドキュメント]** オプションを有効にし、リスト ボックスから書類を選択します。
   - アクティブなテクスチャを埋め込むには、**[現在のテクスチャ]** オプションを有効にします。
4. [OK]をクリックします。
5. **[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 ブラシを選択します。
6. キャンバスにブラシストロークを適用します。

   画像を自動ペインティングするには、**[自動ペインティング]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[自動ペインティングパネル]** ▸ **[自動ペインティング]**) で、**[スマート ストローク ペイント]** を有効にし、**[再生]** をクリックします。詳細は、174 ページの 「写真を自動ペインティングする」。を参照してください。

[埋め込みソース イメージ] ダイアログ ボックスは、書類に埋め込みクローン ソースが含まれていない場合しか表示されません。すでに埋め込みクローン ソースがあり、さらにクローン ソースを追加したい場合は、187 ページの 「追加でクローン ソースの画像を書類に埋め込むには」。を参照してください。

埋め込みクローン ソースの画像を編集するには、192 ページの 「埋め込みクローン ソースの画像を編集するには」。の手順に従ってください。

追加でクローン ソースの画像を書類に埋め込むには

1. クローン書類を開きます。
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。
3. **[埋め込みソース イメージ]** ボタン をクリックします。
4. 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ファイルを参照	**[参照]** 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、画像を選択して **[開く]** をクリックします。
開いた書類のクローンを作成する	リストの書類をクリックします。

目的	操作内容
アクティブなテクスチャを埋め込む	**[現在のテクスチャ]** をクリックします。

トレーシングペーパーを有効にするには

- **[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 ボックスをオンにします。

トレーシング ペーパーの不透明度を変更するには、**[不透明度]** スライダを動かします。

キーボード ショートカットを使用するには、**Command + T** (macOS) または **Ctrl + T** (Windows) を押します。

トレーシング ペーパーは、**[ナビゲーション]** パネルでも有効にできます。**[ナビゲーション設定を開く]** ボタン をクリックし、**[トレーシング ペーパーの表示/非表示]** を選択します。

クローン ソースの画像を表示するには

1. **[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。
2. **[ソース画像を表示 (クロスヘア カーソルを表示)]** チェック ボックスをオンにします。
   クローン ソースの画像が独立した書類ウィンドウに表示されます。

クローン ソースとしてのテクスチャの使用

テクスチャをクローン ソースとして使うことができます。Corel Painter に用意されているプリセット テクスチャを使うことも、独自のカスタム テクスチャを作成することもできます。詳しくは、490 ページの 「テクスチャを作成する」。を参照してください。再利用したいコンテンツ アセットがある場合は、**[テクスチャ]** ライブラリにテクスチャとして追加して、プロジェクトで使用します。

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。

テクスチャのクローンを作成する前に、目的に合うように見た目を修正することができます。詳しくは、495 ページの 「テクスチャに変形を適用するには」および496 ページの 「テクスチャを編集するには」。を参照してください。

構図の進捗に合わせて、ペイントのコンテキストでクローン ソースのテクスチャをさらに修正することができます。テクスチャの編集を終えてクローン書類に戻ると、アクティブなクローン ソースのテクスチャを更新するか、新しいテクスチャを作成して現在の [テクスチャ] ライブラリに追加するオプションがあります。なお、どちらのオプションの場合も、すべてのレイヤーが結合され、取り消しできる処理は失われます。保存したいレイヤーを追加している場合は、クローン ソースの書類に戻る前にソース テクスチャを新規書類としてエクスポートする必要があります。

テクスチャのコピーをクローン書類とともに保持したい場合は、これを埋め込むことができます。この場合、次回書類を開くか、または書類を誰かと共有したとき、テクスチャは書類の中にあります。クローン ソースの埋め込みの詳細については、191 ページの 「埋め込みクローン ソースの作業」。を参照してください。

テクスチャをクローン ソースとして使うには

1. 新規書類を作成するか、画像を開きます。
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 **[テクスチャ]** を選択します。
3. **[Painter のテクスチャ]** ライブラリから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。
   ヒント: テクスチャの可視性を調整するには、**[可視性]** スライダを動かします。
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 ブラシを選択します。
5. キャンバスにブラシストロークを適用します。

   テクスチャを自動ペインティングするには、**[自動ペインティング]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[自動ペインティングパネル]** ▸ **[自動ペインティング]**) で、**[スマート ストローク ペイント]** を有効にし、**[再生]** をクリックします。詳細は、174 ページの 「写真を自動ペインティングする」。を参照してください。

以下のこともできます。

テクスチャのクローン ソースを変形させる	495 ページの 「テクスチャに変形を適用するには」。の手順に従ってください。
テクスチャのクローン ソースを修正する	496 ページの 「テクスチャを編集するには」。の手順に従ってください。

テクスチャのクローン ソースを編集するには

1. 新規書類を作成するか、画像を開きます。
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 **[テクスチャ]** を選択します。
3. **[Painter のテクスチャ]** ライブラリから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。
   ヒント: テクスチャの可視性を調整するには、**[可視性]** スライダを動かします。
4. **[ソース画像を表示 (クロスヘア カーソルを表示)]** チェック ボックスをオンにします。
5. **ソース画像**ウィンドウ内をクリックします。
   [ソース テクスチャの編集] ダイアログ ボックスが開き、テクスチャのクローン ソースを編集した後の手順が表示されます。
6. **[OK]** をクリックします。
7. **[ソース画像]** ウィンドウで、クローン ソースのテクスチャを編集します。
   すべてのレイヤーを保存してソース テクスチャを新規書類としてエクスポートしたい場合は、**[ファイル]** ▸ **[ソース イメージのエクスポート...]** を選択します。**[ソース イメージに名前を付けてエクスポート]** ダイアログ ボックスで、ファイルを保存するドライブとフォルダを選択します。**[別名で保存]** テキスト ボックス (macOS) または **[ファイル名]** テキスト ボックス (Windows) にファイル名を入力し、**[保存]** をクリックします。
8. クローン書類をクリックします。
9. **[ソース テクスチャ編集のオプション]** ダイアログ ボックスで、次のいずれかのオプションをオンにします。
   - **新規作成** — 新しいテクスチャを作成し、現在の [テクスチャ] ライブラリに保存します。すべてのレイヤーは結合され、すべての取り消しできる処理は失われます。
   - **更新** — 現在のテクスチャを置換します。すべてのレイヤーは結合され、すべての取り消しできる処理は失われます。
   - **破棄** — 選択したテクスチャから変更内容を削除します。

テクスチャをクローン ソースの画像として埋め込むには

1. 新規書類を作成するか、画像を開きます。
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 **[テクスチャ]** を選択します。
3. テクスチャのサムネイルを右クリックするか (Windows)、**Control** 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。

テクスチャをクローン ソースの画像として埋め込む他の方法として、**[テクスチャ]** 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]**) または **[テクスチャ ライブラリ]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[テクスチャ]**) でテクスチャを選択し、パネル オプション ボタン ☰ をクリックし、**[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]** をクリックすることもできます。

クローン ソースのテクスチャを表示するには

1. **[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 **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[ソース画像を表示 (クロスヘア カーソルを表示)]** チェック ボックスをオンにします。
クローン ソースの画像が独立した書類ウィンドウに表示されます。

クローン ソースとしてのパターンの使用

パターンをクローン ソースとして使うことができます。パターンについて詳しくは、721 ページの 「パターン」。を参照してください。

クローン ソースとして使用されたパターンの例

パターンをクローン ソースとして使うには

1 新規書類を作成するか、画像を開きます。
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 **[選択パターン]** を選択し、**[Painter のパターン]** ライブラリのパターンのサムネイルをクリックします。
3 キャンバスにブラシストロークを適用します。

パターンを自動ペインティングするには、**[自動ペインティング]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[自動ペインティングパネル]** ▸ **[自動ペインティング]**) で、**[スマート ストローク ペイント]** を有効にし、**[再生]** をクリックします。詳細は、174 ページの 「写真を自動ペインティングする」。を参照してください。

すべてのクローン ソースを削除すると、**[ソース]** リスト ボックスで **[選択パターン]** オプションが自動的に選択され、アクティブなパターンでペイントすることになります。

埋め込みクローン ソースの作業

クローン ソースを埋め込むと、そのクローン ソースは今後使うことができるように書類とともに保存されます。埋め込み画像は、選択された画像またはテクスチャの、ある時点のスナップショットです。ソース クローンのコピーが書類に埋め込まれると、オリジナルの画像またはテクスチャとの関係は失われます。ただし、埋め込み画像を編集して見た目を変更することができます。たとえば、ソース画像にレイヤーを追加する、また効果を適用することができます。ソース画像の変更が完了したら、さまざまなオプションを使用して、編集した画像を使用できます。

[色の調整] 効果がソース画像 (右) に適用されました。編集内容は、埋め込まれているクローン ソースイメージ (左) にまだ反映されていません。Claudia Salguero 氏によるアートワーク (左)。

変更内容をソース画像に保存するには、現在選択しているクローン ソースを更新するか、編集したソースから新しい画像を作成します。埋め込まれているソース画像に対して行ったすべての変更を廃棄することもできます。アクティブなクローン ソースを更新するか、新しいクローン ソースを作成することを選択した場合は、すべてのレイヤーは結合され、取り消しできる処理は失われることに注意してください。レイヤーを維持する必要がある場合は、ソース画像を新規書類としてエクスポートし、その後に埋め込まれているソース画像を更新してクローン作成を継続します。ソース画像を新規書類としてエクスポートすると、埋め込まれているソース画像との関係は失われます。

合成イメージの作業中に、埋め込みクローン ソース間を切り替えることができます。

埋め込みクローン ソースの画像を編集するには

1. **[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。
2. 埋め込みクローン ソースのリストのサムネイルをクリックします。
3. **[ソース画像を表示 (クロスヘア カーソルを表示)]** チェック ボックスをオンにします。
4. **ソース画像**ウィンドウ内をクリックします。

   [埋め込みソース イメージの編集] ダイアログ ボックスが開き、ソース画像を編集した後の手順が表示されます。**[OK]** をクリックします。
5. **[ソース画像]** ウィンドウで、ソース画像を編集します。

   すべてのレイヤーを保存してソース画像を新規書類としてエクスポートしたい場合は、**[ファイル]** ▸ **[ソース イメージのエクスポート...]** を選択します。**[ソース イメージに名前を付けてエクスポート]** ダイアログ ボックスで、ファイルを保存するドライブとフォルダを選択します。**[別名で保存]** テキスト ボックス (macOS) または **[ファイル名]** テキスト ボックス (Windows) にファイル名を入力し、**[保存]** をクリックします。
6. クローン書類をクリックします。
7. **[埋め込みソース イメージ編集のオプション]** ダイアログ ボックスで、以下の表に示す作業を実行します。

目的	操作内容
選択したクローン ソースの画像を置換する	**[更新]** オプションを有効にします。**[OK]** をクリックします。
新しいクローン ソースの画像を作成する	**[新規作成]** オプションを有効にします。**[OK]** をクリックします。 **[クローン ソース]** パネルに新しいクローン ソースの画像が表示されます。
ソース画像に対する変更を破棄する	**[破棄]** オプションを有効にします。**[OK]** をクリックします。

[ソース画像] ウィンドウでクローン ソースの画像に変更を加えた後、**Command + Shift + S** (macOS) または **Ctrl + Shift + S** (Windows) を押すことでこれをエクスポートすることもできます。

埋め込みクローン ソース間を切り替えるには

1. **[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。
2. 埋め込みクローン ソースのリストのサムネイルをクリックします。
3. キャンバスにブラシストロークを適用します。
4. 他のクローン ソースを使用するには、埋め込みクローン ソースのリストのクローン ソースをクリックします。

クローン作成用の環境設定の設定

クローン作成用の環境設定には様々なものがあります。たとえば、前回選択した [クローン] ブラシ バリアントを常に使用する、また、トレーシング ペーパーを有効にするなどを選択できます。

クローン作成の動作をカスタマイズするには

1. 以下のいずれかの操作を行います。
   - (macOS) **[Corel Painter 2019]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[クローン]** を選択します。
   - (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[クローン]** を選択します。
2. 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
クローン ソースとして使用されていたファイルを開いておく*	**[ソース画像を閉じる]** チェック ボックスをオフにします。
クローン ソースとして使用されていた画像を閉じる*	**[ソース画像を閉じる]** チェック ボックスをオンにします。
[クローン ソース] パネルを自動的に開く*	**[[クローンソース] パネルを開く]** チェック ボックスをオンにします。
クローン カラーで無地のキャンバスをペイントする*	**[キャンバスを消去]** チェック ボックスをオンにします。

目的	操作内容
トレーシング ペーパーをアクティブにする*	**[トレーシングペーパーをオンにする]** チェック ボックスをオンにします。
前回使用した [クローン] ブラシ バリアントをアクティブにする*	**[クローン ブラシに持ち替える]** チェック ボックスをオンにします。
現在のブラシ バリアントのままで、下にある色からクローンを作成する*	**[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 カラー]** 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]** チェック ボックスをオフにする必要があります。
埋め込みクローン ソースの画像に変更が加えられたときに警告を表示する	**[[ソース画像の編集] ダイアログ ボックスを表示する]** チェック ボックスをオンにします。 **注意:** このメッセージでは、新しいクローン ソースを作成するか、現在選択されているクローン ソースを更新することを選択した場合、ソース画像のすべてのレイヤーが結合され、すべての取り消しできる処理が失われることが警告されます。

* アスタリスクが付いた設定はすべて、クイック クローンにのみ適用されます。

クローン ブラシとコントロール

これは、写真イメージを芸術的な表現スタイルに作り替えたいときに最適な方法です。**クローン** ツールを選択すると、**[クローン]** ブラシ カテゴリのブラシ バリアントが自動的に有効になります。**[ストレート クローン]** など、バリアントには直接ソース画像を複製するものも一部ありますが、ほとんどのクローン ブラシ バリアントは特定の画材効果を出す描点とテクスチャの凹凸を使用してソース画像を複製します。

クローン ブラシ バリアントの例

Painter 2019 Brushes ライブラリで使用できるクローン ブラシ バリアントの一覧については、325 ページの 「クローン」。を参照してください。

ブラシ コントロールを使用して、既存のクローン ブラシ バリアントをカスタマイズしたり、新しいバリアントを作成することができます。詳細は、369 ページの 「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。

クローン手法

ほぼすべてのブラシバリアントをクローンに変えられるので、Corel Painter のクローン機能の幅を広げることができます。**[クローン]** 手法を使用するブラシ バリアントは、ソース画像を効果的に「フィルタリング」しながらこれを複製します。これにより、画像の芸術的なレンダリングを作成することができます。

クローン手法を使用するブラシ バリアントの例

[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、オリジナルの画像のテクスチャを維持します。**[クローン]** 手法は、ソース画像の一部を正確に複製したい場合に適しています。

鉛筆やフェルトペンなど、重ね塗り手法を使用するブラシは、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]** 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潰すタイプのブラシを使用してみてください。

クローン コントロール

[クローン] の各コントロールは、**[クローン]** 手法および **[クローン カラー]** オプションを使用するブラシ専用の設定です。

クローン カラー

[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。**[クローンカラー]** オプションは、**[カラー]** パネルにもあります。クローン タイプについて詳しくは、243 ページの 「色のクローンを作成する」。を参照してください。

正確なサンプリング

[正確なサンプリング] コントロールは、ブラシに描点の中心の色を採取するよう指示するものです。これは、大きな描点を使って透明度のある画像のクローンを作成するときに役に立ちます。次の描点の種類を使うブラシに対応しています。円形、レンダリングされた円形、取り込み、1 ドット、ブリスル、ダイナミック スペックル ブリスル、ダイナミック スペックル粒子タイプ (フロー、重力、ばね)。

[正確なサンプリング] が有効 (左) および無効 (右) なクローン カラー

変動量

[クローン] 手法を使用するブラシで描画する場合は、**[変動量]** を変更して、ソース イメージの場所に基づいてクローンのオフセットを調整できます。**[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]** が 100% (**[テクスチャ]** なし) の塗潰しブラシを使用すると、ソース画像がコピーされます。

[変動量] が 0 (上) および 12 (下) のブラシストローク

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。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

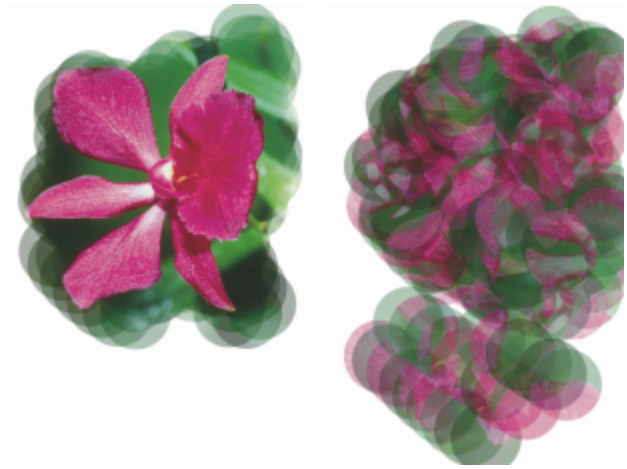
[頻度] では、ソース イメージをずらして配置する頻度を調節します。

[頻度] が 0 (上) および 15 (下) のブラシストローク

クローン ソースをランダムに使用

[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、ソース書類が不規則にサンプリングされ、クローン書類に適用されます。抽出元のソース画像とクローン先の画像は一致しません。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] が無効 (左) および有効 (右) のブラシストローク

クローン タイプ

[クローンタイプ] コントロールからは、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、使用されている基準点に基づいて設定されています。複数の基準点がある場合は、変形 (回転、歪み、拡大縮小、対称、遠近法) 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、179 ページの 「イメージのクローン作成と採取」。を参照してください。

- **[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、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、変形させることはできません。
- **[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。詳細は、202 ページの 「画像領域のクローン作成」。を参照してください。
- **[回転&拡大/縮小(2)]** クローンは、2 つの基準点を使用してソース 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、2 つの基準点を使用してソース イメージを拡大または縮小します。拡大/縮小の度合いは、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、2 つの基準点を使用してソース イメージを回転します。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、2 つの基準点を使用してソース 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、3 つの基準点を使用してソース 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、4 つの基準点を使用してソース 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

- **[遠近法(4)]** クローンは、4 つの基準点を使用してソース イメージに遠近法を適用します。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。

[遠近法] クローン

ソース画像の選択範囲に合わせる

[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

[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 (ブラシ)

[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。

[色を拾う] オプションを使用する

ブラシ描点の様々な領域から個々の色を選択するときに色を拾うオプションを使えば、クローン作成時の色の精度を向上させることができます。

[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。これにより、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。

クローン ブラシを選択するには

1. クローンソースが選択された状態で、ツールボックスから**クローン** ツール を選択します。

   [クローン] ブラシカテゴリとクローン ブラシ バリアントが自動的に選択されます。

   ブラシ バリアントを変更するには、[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]**) で別の **[クローン]** ブラシ バリアントをクリックします。
2. プロパティバーで、サイズ、不透明度、補充量などのブラシのプロパティを調節します。
3. 拡張プロパティ バーで、ブラシの詳細設定を調整します。

> 色の精度を上げるには、**[色を拾う]** オプションをオンにします。詳細は、200 ページの 「[色を拾う] オプションを使用する」。を参照してください。

ブラシバリアントをクローン ブラシに変換するには

1. クローンソースが選択された状態で、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] パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ セレクタ パネル]**) で、ブラシ カテゴリとブラシ バリアントをクリックします。
3. **[一般]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[一般]**) で、**[手法]** リスト ボックスから **[クローン]** を選択します。
4. **[サブカテゴリ]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
   - **[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、テクスチャの凹凸に反応します。
   - **[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、テクスチャの凹凸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。
5. **[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 タイプ]** リスト ボックスから **[普通]** を選択します。

   その他のクローンタイプを使用しても、クローンに変形を適用することが可能です。詳細は、204 ページの 「採取時に変形を適用する」。を参照してください。

ブラシをクローン ブラシに変形させることもできます。この場合は、[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]**) でブラシを選択し、**[カラー]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パネル]** ▸ **[カラー]**) で **[クローン カラー]** ボタン をクリックします。**[クローン カラー]** オプションを有効にすると、**[カラー]** パネルが無効になり、クローン ソースからカラー情報が引き出されます。

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。

ブラシまたはバリアントを変更した場合は、クローンカラーは自動的にオフになります。クローンカラーでの作業を続行するには、クローンカラーを再度有効にする必要があります。

手法とサブカテゴリについて詳しくは、382 ページの 「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。

クローンカラーを設定するには

- **[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]** チェック ボックスをオンにします。

描点の中心から色を採取するには

- **[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、**[正確なサンプリング]** 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

- **[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 タイプ]** リスト ボックスから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

- **[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、**[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

- **[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、**[ソース画像の選択範囲をコピー]** チェック ボックスをオンにします。

クローンソースをタイル状に並べて配置するには

- **[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、**[4 点タイリング]** チェック ボックスをオンにします。

クローンでの配置の変動量を設定するには

- **[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、以下の表のタスクを実行します。

目的	操作内容
ソース イメージとのずれ (距離) を大きくする	**[クローン位置]** 領域の **[変動量]** スライダを右にドラッグします。

目的	操作内容
ずれの変動量を制限して、ソース画像とクローン先の画像をより正確に一致させる	**[クローン位置]** 領域の **[変動量]** スライダを左にドラッグします。

[カラー] パネルで **[クローンカラー]** 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

- **[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、以下の表のタスクを実行します。

目的	操作内容
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	**[クローン位置]** 領域の **[頻度]** スライダを左にドラッグします。
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	**[クローン位置]** 領域の **[頻度]** スライダを右にドラッグします。

ランダム クローンを使うには

- **[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 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。

[色を拾う] オプションをオンにするには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブレンド]** を選択します。
2. **[ブレンド]** パネルで **[色を拾う]** チェック ボックスをオンにします。

画像領域のクローン作成

画像の領域を採取して同一または他の書類で再利用することができます。採取 (「オフセット採取」や「ポイント間のクローン」とも呼びます) は、写真をレタッチするときに便利なテクニックです。例えば、画像内にある損傷した領域や不要な要素を隠すため、ある画像領域から別の画像領域にピクセルをコピーすることができます。また、イメージの要素のクローンを作成し、別のイメージ領域や別のイメージに適用することもできます。

画像領域のクローンを作成するには、採取の参照ポイントを設定してから、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、書類の中で再利用、またはクローンを作成したい領域を指し、クローン先参照ポイントは、採取したイメージを表示する領域を指します。採取の対象となるソース書類の領域を指定するには、クロスヘア カーソルをオンにします。

緑の点 (左) は、ソース参照ポイントです。赤の点 (右) は、クローン先参照ポイントです。

ソース参照ポイント、別名ソースは、クローンソースとしては扱われないことを覚えておいてください。採取された領域は、**[クローン ソース]** パネルには表示されません。

書類でオフセット採取を実行するには

1 ツールボックスから**スタンプ** ツール をクリックします。

採取された領域のサイズを調節するには、**[サイズ]** ボックスに値を入力するか、プロパティバーのスライダを調節します。

2 **Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながら、ソース参照ポイントにする位置をクリックします。
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。

3 **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、クローン先参照ポイントを設定します。
画像上に、クローン先のポイントを示す赤色のマーカーが表示されます。

4 採取された領域が見えるように、クローン先領域にブラシストロークを適用します。

[カラー] パネルの **[クローン カラー]** ボタン をクリックするか、[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 ブラシ以外のバリアントを選択すると、オフセット採取を無効にできます。

以下のこともできます。

クローンカラーの不透明度を調整する	プロパティ バーの **[不透明度]** ボックスにパーセンテージを入力するか、スライダを動かします。
ブラシストロークのランダムな変化を調節する	プロパティ バーの **[ストロークのジッター]** ボックスに値を入力するか、スライダを動かします。

オフセットのサンプリングは、ツールボックスの**クローン** ツール をクリックすることでも有効にできます。

Option + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (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。

書類間でオフセットのサンプリングを実行するには

1 採取のソースとして使用するイメージと、クローン先として使用するイメージの両方を開きます。
両方の画像を同時に確認したい場合は、画像を横に並べて置きます。

2 ソース画像が選択された状態で、ツールボックスから**クローン** ツール を選択します。

ブラシバリアントを変更するには、[ブラシセレクタ] をクリックし、[ブラシライブラリ] パネルで [クローン] ブラシバリアントをクリックします。

3 **Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながら、ソース書類内でソース領域の参照ポイントにする位置をクリックします。
イメージ上に、ソース領域の参照ポイントを示す緑色の番号付きマーカーが表示されます。
4 **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、クローン先書類内でクローン先参照ポイントをクリックします。
5 クローン先書類で、キャンバスにブラシストロークを適用します。

[カラー] パネルの **[クローン カラー]** ボタン をクリックするか、[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 ブラシ以外のバリアントを選択すると、オフセット採取を無効にできます。

以下のこともできます。

ブラシストロークのサイズを調節する	プロパティ バーの **[サイズ]** ボックスに値を入力するか、スライダを動かします。
クローンカラーの不透明度を調整する	プロパティ バーの **[不透明度]** ボックスにパーセンテージを入力するか、スライダを動かします。
ストロークごとに補充されるカラーの量をコントロールする	プロパティ バーの **[補充量]** ボックスにパーセンテージを入力するか、スライダを動かします。
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する	プロパティ バーの **[にじみ]** ボックスにパーセンテージを入力するか、スライダを動かします。
ブラシの毛の間隔を調節する	プロパティ バーの **[密度]** ボックスに値を入力するか、スライダを動かします。値を高くするとブラシの毛の間隔が広がります。
ブラシストロークを、ブラシサイズに比例して拡大/縮小する	プロパティバーの **[ブラシに合わせて密度を増減]** ボタン をクリックします。

採取時に変形を適用する

Corel Painter では、イメージの一部を採取し、それを別の場所で再利用するときに変形を適用できます。このテクニックは、マルチポイント クローンとも呼ばれます。拡大/縮小、回転、歪み (傾斜)、遠近感などの変形を適用できます。

マルチポイント採取のブラシバリアント

採取時に変形を適用するには、**[クローン]** ブラシ カテゴリからマルチポイント クローン ブラシ バリアントを選択するか、クローン手法をサポートするその他のブラシ バリアントを使用します。詳細は、200 ページの 「ブラシバリアントをクローン ブラシに変換するには」。を参照してください。

Painter 2015 のブラシ ライブラリに含まれているマルチポイント採取のブラシ バリアントを以下の表で説明します。ブラシ ライブラリの選択の詳細については、315 ページの 「ブラシ カテゴリについて」。を参照してください。

マルチポイント クローンのブラシバリアント

例

回転_拡縮 2P では、回転の中心点を軸に採取された領域を回転し、それを元のサイズに対する指定割合に拡大/縮小します。**[x 回転_拡縮 2P]** では 2 つの参照ポイントを使用します。

[拡縮 2P] では、採取された領域を、元のサイズに対する指定割合に拡大/縮小します。**[拡縮 2P]** では 2 つの参照ポイントを使用します。

回転 2P は、回転の中心点を軸に、採取された領域を回転します。**[回転 2P]** では 2 つの参照ポイントを使用します。

マルチポイント クローンのブラシバリアント

例

回転_対称 2P は、回転の中心点を軸に、採取された領域を回転すると共に、クローンソースの左右対称または上下対称のイメージを作成します。**[回転_対称 2P]** では 2 つの参照ポイントを使用します。

回転_拡縮_歪み 3P では、回転の中心点を軸に採取された領域を回転し、それを元のサイズに対する指定割合に拡大/縮小し、外観を傾斜させます。**[回転_拡縮_歪み 3P]** では、3 つの参照ポイントを使用します。

双一次 4P では、採取された領域を不均衡に伸長、またはワープさせます。また、クローンソースをタイル表示することも可能です。**[双一次 4P]** では、4 つの参照ポイントを使用します。

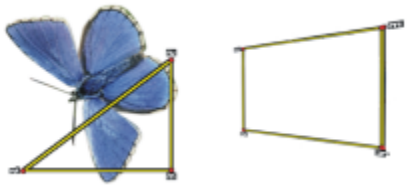
マルチポイント クローンのブラシバリアント

遠近 4P では、採取された領域に奥行きを与えます。**遠近タイリング 4P** では、採取された領域をタイルのように表示することも可能です。**遠近 4P** では、4 つの参照ポイントを使用します。

例

参照ポイント

ブラシバリアントを選択後、イメージ内のソース参照ポイントおよびクローン先参照ポイントを設定する必要があります。参照ポイントの数は、選択した変形の種類によって異なります。参照ポイントは、採取する領域を指定し、クローン先の位置を決め、変形をコントロールします。ポイントが設定されたら、クローン先領域にブラシストロークを適用し、変形されたサンプルを徐々に表示します。ソース参照ポイントとクローン先参照ポイントは、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。

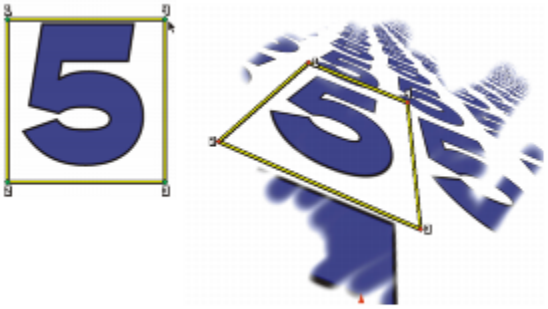


遠近感クローンを行うために設定したソース (左) とクローン先 (右) の参照ポイントの設定例

タイリング

タイリングを使用すると、採取された小さいイメージをいくつも配置し、スペースに敷き詰めることができます。**[4 点タイリング]** オプションは、クローン タイプに **[双一次 (4)]** および **[遠近法 (4)]** が指定されている場合にのみ使用可能です。

4 点の参照ポイントにより、採取領域が指定されます。この領域は一時的にパターン タイルに変形されます。クローン先では、このタイルは、ソースとクローン先の参照ポイントの相対的な位置に基づいて変形 (ワープ) され、クローン先に収まる分だけ繰り返し配置されます。採取領域を後から使用できるよう保存しておくには、領域をパターンとして取り込んでおきます。詳細は、724 ページの 「パターンを作成/編集する」。を参照してください。



[4 点タイリング] オプションを使用すると、ソース イメージが繰り返し適用されます。

タイリングは、領域にソース画像を敷き詰めたいときに特に便利です。詳細は、213 ページの 「採取されたイメージで領域を塗潰す」。を参照してください。

クローン コントロール

マルチポイント採取のコントロールの詳細については、194 ページの 「クローン ブラシとコントロール」。を参照してください。

ソース画像を拡大/縮小するには

1 ツールボックスで**クローン** 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、**[ブラシ ライブラリ]** リスト ボックスから **[Painter 2015 のブラシ]** ライブラリを選択します。

3 **[クローン]** ブラシ カテゴリをクリックし、**[x拡縮 2P]** ブラシ バリアントをクリックします。

[x拡縮 2P] ブラシ バリアントを選択すると、**[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 **[拡大/縮小(2)]** クローン タイプが自動的に選択されます。

4 **Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながら、イメージ上でソース参照ポイントを 2 箇所指定します。

5 **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、クローン先参照ポイントを 2 箇所設定します。

2 つのクローン先参照ポイントと 2 つのソース参照ポイント間の相対的な距離が、サンプルに適用される拡大/縮小の量を決定します。たとえば、2 つのクローン先参照ポイント間のラインが、2 つのソース参照ポイント間のラインよりも長い場合は、サンプルは拡大されます。反対に、2 つのクローン先参照ポイント間のラインが、2 つのソース参照ポイント間のラインよりも短い場合は、サンプルは縮小されます。

6 クローン先領域にブラシストロークを適用します。

[カラー] パネルの **[クローン カラー]** ボタン をクリックするか、[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 ブラシ以外のバリアントを選択すると、オフセット採取を無効にできます。

拡大/縮小を最適に行うには、採取したいオブジェクトの外縁にソース参照ポイントを設定し、サイズの輪郭を明確に描出します。これにより、オブジェクトを均等に拡大/縮小できるようになります。

ソース画像を回転するには

1 ツールボックスで**クローン** 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、**[ブラシライブラリ]** リスト ボックスから **[Painter 2015 のブラシ]** ライブラリを選択します。

3 **[クローン]** ブラシ カテゴリをクリックし、**[x回転 2P]** ブラシ バリアントをクリックします。

[x回転 2P] ブラシ バリアントを選択すると、**[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 **[回転(2)]** クローン タイプが自動的に選択されます。

4 **Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながら、イメージ上でソース参照ポイントを 2 箇所指定します。

5 **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、イメージ内でクローン先参照ポイントを 2 箇所設定します。

2 つのクローン先参照ポイントをつなぐ線と、2 つのソース参照ポイントをつなぐ線の角度の相対的な差により、サンプルの回転角が決定します。線角が変わらない場合は、ソース参照ポイントに相対的なクローン先参照ポイントの位置も、回転に影響を及ぼします。たとえば、ソース参照ポイントを下から上に垂直に設定したが、クローン先参照ポイントを同じ垂直角で、上から下に指定した場合は、採取されたイメージは 180 度回転します。

6 クローン先領域にブラシストロークを適用します。

[カラー] パネルの **[クローン カラー]** ボタン をクリックするか、[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 ブラシ以外のバリアントを選択すると、オフセット採取を無効にできます。

線の長さは回転には影響しません。

ソース画像を回転し、ミラー化するには

1 ツールボックスで**クローン** 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、**[ブラシライブラリ]** リスト ボックスから **[Painter 2015 のブラシ]** ライブラリを選択します。

3 **[クローン]** ブラシ カテゴリをクリックし、**[x回転_対称 2P]** ブラシ バリアントをクリックします。

[x回転_対称 2P] を選択すると、**[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 **[x回転&対称(2)]** クローン タイプが自動的に選択されます。

4 **Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながら、イメージ上でソース参照ポイントを 2 箇所指定します。

5 **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、クローン先参照ポイントを 2 箇所設定します。

2 つのクローン先参照ポイントをつなぐ線と、2 つのソース参照ポイントをつなぐ線の角度の相対的な差により、対称を成すクローン先のイメージの回転角が決定します。

線角が変わらない場合は、ソース参照ポイントに相対的なクローン先参照ポイントの位置も、回転に影響を及ぼします。たとえば、ソース参照ポイントを下から上に垂直に設定したが、クローン先参照ポイントを同じ垂直角で、上から下に指定した場合は、採取されたイメージは 180 度回転します。

サンプルを回転せずにミラー化するには、ソース参照ポイントとクローン先参照ポイントを同じ位置に設定します。

6 クローン先領域にブラシストロークを適用します。

[カラー] パネルの **[クローン カラー]** ボタン をクリックするか、[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 ブラシ以外のバリアントを選択すると、オフセット採取を無効にできます。

ソース画像を回転し、拡大/縮小するには

1 ツールボックスで**クローン** 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、**[ブラシライブラリ]** リスト ボックスから **[Painter 2015 のブラシ]** ライブラリを選択します。

3 **[クローン]** ブラシ カテゴリをクリックし、**[x回転_拡縮 2P]** ブラシ バリアントをクリックします。

[x回転_拡縮 2P] ブラシ バリアントを選択すると、**[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 **[x回転&拡縮(2)]** クローン タイプが自動的に選択されます。

4 **Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながら、イメージ上でソース参照ポイントを指定します。

5 **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、イメージ内でクローン先参照ポイントを 2 箇所設定します。

2 つのクローン先参照ポイントと 2 つのソース参照ポイント間の相対的な距離が、サンプルに適用される拡大/縮小の量を決定します。さらに、2 つのクローン先参照ポイントをつなぐ線と、2 つのソース参照ポイントをつなぐ線の角度の相対的な差により、対称を成すサンプル イメージの回転角が決定します。線角が変わらない場合は、ソース参照ポイントに相対的なクローン先参照ポイントの位置も、回転に影響を及ぼします。

回転 & 拡縮サンプルを作成する場合は、ソース画像に参照ポイントを 2 つ設定します。

6 クローン先領域にブラシストロークを適用します。

[カラー] パネルの **[クローン カラー]** ボタン をクリックするか、[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 ブラシ以外のバリアントを選択すると、オフセット採取を無効にできます。

ソース画像を回転/拡大/縮小/歪めるには

1 ツールボックスで**クローン** 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、**[ブラシライブラリ]** リスト ボックスから **[Painter 2015 のブラシ]** ライブラリを選択します。

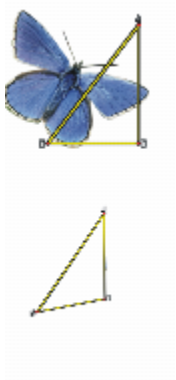
3 **[クローン]** ブラシ カテゴリをクリックし、**[x回転_拡縮_歪み 3P]** ブラシ バリアントをクリックします。

[x回転_拡縮_歪み 3P] ブラシ バリアントを選択すると、**[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 **[x回転_拡縮_歪み(3)]** クローン タイプが自動的に選択されます。

4 **Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながら、イメージ上でソース参照ポイントを 3 箇所指定します。

5 **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、イメージ内でクローン先参照ポイントを 3 箇所設定します。

3 つすべてのポイントが挿入されたら、三角形が作成されます。線分の長さはサンプルの拡大/縮小をコントロールし、線分の角度は回転をコントロールし、傾きの角度は歪み (傾斜) をコントロールします。



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

6 クローン先領域にブラシストロークを適用します。

[カラー] パネルの **[クローン カラー]** ボタン をクリックするか、[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 ブラシ以外のバリアントを選択すると、オフセット採取を無効にできます。

ソース画像をワープするには

1 ツールボックスで**クローン** 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、**[ブラシライブラリ]** リスト ボックスから **[Painter 2015 のブラシ]** ライブラリを選択します。

3 **[クローン]** ブラシ カテゴリをクリックし、**[x双一次 4P]** ブラシ バリアントをクリックします。

[x双一次 4P] ブラシ バリアントを選択すると、**[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 **[x双一次 4P]** クローン タイプが自動的に選択されます。

4 **Option** キー (macOS)、または **Alt** キー (Windows) を押したまま、ソース参照ポイントを 4 箇所設定します。

5 **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、クローン先参照ポイントを 4 箇所設定します。

6 4 つの採取ポイントと 4 つのクローン先ポイントのすべての相対的な位置により、採取のワープの程度が決定します。

7 クローン先領域にブラシストロークを適用します。

[カラー] パネルの **[クローン カラー]** ボタン をクリックするか、[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 ブラシ以外のバリアントを選択すると、オフセット採取を無効にできます。

サンプルをタイル表示するには、**[クローン]** ブラシコントロールパネルの **[4 点タイリング]** チェック ボックスをオンにします。

クローンソースに遠近感を付けるには

1 ツールボックスで**クローン** 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、**[ブラシライブラリ]** リスト ボックスから **[Painter 2015 のブラシ]** ライブラリを選択します。

3 **[クローン]** ブラシ カテゴリをクリックし、**[x遠近 4P]** ブラシ バリアントをクリックします。

クローンでタイル効果を表現するには、**[x遠近タイリング 4P]** ブラシバリアントをクリックします。

[x遠近 4P] ブラシ バリアントを選択すると、**[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 **[x遠近 4P]** クローン タイプが自動的に選択されます。

4 **Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながら、イメージ上でソース参照ポイントを 4 箇所指定します。

5 **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、イメージ内でクローン先参照ポイントを 4 箇所設定します。

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。シンプルに遠近変形するには、ソース参照点を 4 箇所指定して長方形を作り、クローン先参照点を 4 箇所設定して台形を作ります。

6 クローン先領域にブラシストロークを適用します。

[カラー] パネルの **[クローン カラー]** ボタン をクリックするか、[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 ブラシ以外のバリアントを選択すると、オフセット採取を無効にできます。

前回設定した参照ポイントを移動するには

1 以下のいずれかの操作を行います。

- **Option** キー (macOS)、または **Alt** キー (Windows) を押したまま、ソース参照ポイントを表示します。

- **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、クローン先参照ポイントを表示します。

2 参照ポイントが表示された状態で、ポイントを新しい場所にドラッグします。

採取作業に選択範囲と変形を使用する

イメージ領域を採取する際、2 とおりの方法で選択範囲を使用できます。ソース画像の選択範囲に基づいてクローン先のブラシストロークを作成する方法と、ソース画像のアクティブな選択範囲をコピーする方法です。これらの方法は個別に使用することも、同時に使用することもできます。

ソース イメージの選択範囲を使用する場合は、**クローン**手法のブラシを選択する必要があります。**[カラー]** パネルの **[クローンカラー]** ボタン を使用しても、他の手法を使用しているブラシには、この機能は機能しません。

[ソース画像の選択範囲に合わせる]を使用して、ソースの選択範囲に対応する領域をペイントした場合

[ソース画像の選択範囲をコピー] を使用して、選択範囲とカラーを一緒に採取した場合

ソース画像の選択範囲を使用し、イメージの領域を採取するには

1 ツールボックスから選択範囲ツールを選択し、イメージ内で採取したい領域を選択します。

ソース画像の領域の輪郭を綿密に描くには、**なげなわツール** を使用します。選択範囲の設定方法については、624 ページの 「パスベースの選択範囲を作成する」。を参照してください。

2 ツールボックスで**クローン** ツール をクリックします。

3 [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]** カテゴリをクリックし、ブラシ バリアントをクリックします。

4 **[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]** チェック ボックスをオンにします。

5 以下のいずれかのオプションをオンにします。

- **[ソース画像の選択範囲に合わせる]** を選択すると、ソース画像のアクティブな選択範囲の内容を基準にします。クローン先でペイントすると、作成されるブラシストロークは、ソースの選択範囲に対応する領域にのみ適用されます。変形効果を適用する種類の採取が選択されている場合、選択範囲が変形されます。
- **[ソース画像の選択範囲をコピー]** を選択すると、ソース画像のアクティブな選択範囲をクローン先の選択範囲に追加して、コピーします。クローン先でペイントすると、作成されるブラシストロークは、選択範囲のピクセルと RGB ピクセルを採取します。変形効果を適用する種類の採取が選択されている場合、コピーされる選択範囲は変形されます。**[ソース画像の選択範囲をコピー]** は、**[ソース画像の選択範囲に合わせる]** と一緒に使用することがよくあります。

6 **Option** キー (macOS)、または **Alt** キー (Windows) を押したまま、ソース参照ポイントを設定します。

7 **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、クローン先参照ポイントを設定します。

ポイントの数は、選択されたブラシバリアントによって異なります。

8 クローン先領域にブラシストロークを適用します。

[カラー] パネルの **[クローン カラー]** ボタン をクリックするか、[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 ブラシ以外のバリアントを選択すると、オフセット採取を無効にできます。

採取の種類として [回転&拡大/縮小] を指定し、また、[ソース画像の選択範囲に合わせる] と [ソース画像の選択範囲をコピー] の両方を選択してクローンしたイメージ

採取されたイメージで領域を塗潰す

ブラシを使用する代わりに、変形効果を適用したサンプルで領域を塗潰せます。塗潰しを適用すると、簡単な操作で大きい領域を均等に塗潰せます。塗潰しは、タイリングの有無にはかかわらず、採取方法として遠近または双一次を使用している場合にのみ使用可能です。

変形したサンプルを塗潰しとして適用するには、ソース画像にブラシを使用する場合と同様に、ソース参照ポイントとクローン先参照ポイントの両方を設定する必要があります。詳しくは、204 ページの 「採取時に変形を適用する」。 を参照してください。

ソース画像の参照領域を、後からパターンとして使用できるよう保存しておくには、パターンを取り込んでおきます。詳細は、724 ページの 「パターンを作成/編集する」。を参照してください。

変形したソース画像で塗潰すには

1 [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 **[Painter 2015 のブラシ]** ライブラリを選択します。

2 **[クローン]** ブラシ カテゴリをクリックし、ソース参照ポイントとクローン先参照ポイントを 4 つずつ設定するブラシ バリアントをクリックします。

- **x遠近 4P**
- **x遠近タイリング 4P**
- **x双一次 4P**

3 **[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]** チェック ボックスをオンにします。

4 以下のいずれかの操作を行います。

- **[x遠近 4P]** または **[x遠近タイリング 4P]** バリアントを選択する場合、**[クローンタイプ]** リスト ボックスから、**[遠近法]** を選択します。
- **[x双一次 4P]** バリアントを選択する場合、**[クローンタイプ]** リスト ボックスから、**[双一次]** を選択します。

5 **Option** キー (macOS)、または **Alt** キー (Windows) を押しながら、ソース参照ポイントを 4 箇所設定します。

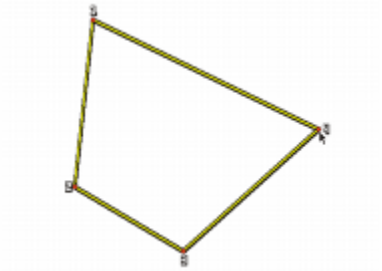
6 **Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながら、クローン先参照ポイントを 4 箇所設定します。

7 ツールボックスの**塗潰しツール** をクリックします。

8 プロパティ バーの **[塗潰し]** リスト ボックスから**ソース画像**を選択します。

9 クローン先領域をクリックし、塗潰しを適用します。

[カラー] パネルの **[クローン カラー]** ボタン をクリックするか、[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 ブラシ以外のバリアントを選択すると、オフセット採取を無効にできます。



クローン先の参照ポイントはどこで変形するかを決定します。

変形されたクローン情報を使用して、煉瓦を急斜面の壁にすることができます。

構図ツール、対称ツール、ルーラー、ガイドを使用する

描画にオブジェクトを配置すると、最終的な作品の全体的な見栄えに大きな影響を与えます。Corel Painter では、イメージやイメージ部品の構成、サイズ、位置の指定に役立つ多数のツールと機能を利用できます。たとえば、ルーラーやグリッドを表示してイメージ部品を正確に配置することができます。また、**ミラーペインティング** ツールなどの対称ツールを使用して、視覚的なバランスを取ることもできます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 215 の 「レイアウト グリッドを使用する」。
- ページ 218 の 「ミラー ペインティング モードを使用する」。
- ページ 221 の 「万華鏡ペインティング モードを使用する」。
- ページ 222 の 「遠近ガイドを使用する」。
- ページ 227 の 「黄金分割ツールを使用する」。
- ページ 230 の 「ルーラーを使用する」。
- ページ 230 の 「ガイドを使用する」。
- ページ 232 の 「[ガイドに吸着] を使用するには」。
- ページ 232 の 「グリッドを使用する」。
- ページ 233 の 「[仮想グリッドに吸着] を使用する」。

レイアウト グリッドを使用する

レイアウトグリッドを使用すると、簡単にキャンバスを分割して構図を決定することができます。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可能です。**[レイアウトグリッド]** パネルでは、分割数やサイズ、角度、カラー、不透明度などのグリッド設定を行うことができます。これらの設定を調整して作業に利用した後は、今後の描画やペイント作業用のプリセットとして保存することができます。また、レイアウトグリッドの配置を変えることもできます。

レイアウトグリッドでは、縦横比に基づいてキャンバスをいくつかの領域に分割することもできます。この印刷されないグリッドは、主に描画やペイント作業を始める前にアートワークの構図を決定するために使用します。

[レイアウトグリッド] はイメージの構図の決定に役立ちます。Chris Melby 氏によるアートワーク。

[レイアウトグリッド] の表示/非表示を切り替えるには

- **[キャンバス]** ▸ **[構図]** を選択し、**[レイアウトグリッドの表示]** または **[レイアウトグリッドを隠す]** を選択します。

レイアウト グリッドの表示/非表示を切り替えるには、ツールボックスの **レイアウトグリッド** ツール をクリックし、プロパティバーの **[レイアウトグリッドを有効にする]** ボタン をクリックする方法もあります。

また、ツールボックスの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン をクリックし、**[グリッドの表示]** を選択して、**[ナビゲーション]** パネルからグリッドの表示/非表示を切り替えることもできます。

レイアウトグリッド オプションを設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[構図パネル]** ▸ **[レイアウトグリッド]** を選択します。
[レイアウトグリッド] パネルで、**[レイアウトグリッドを有効にする]** チェック ボックスがオンになっていることを確認します。
2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
縦と横の分割数を設定する	**[分割]** 領域の **[垂直]** と **[水平]** の各ボックスに値を入力します。 **[垂直]** と **[水平]** の値を関連付けるには、**[分割を同期化]** ボタン をクリックします。

目的	操作内容
グリッドのサイズを変更する	**[サイズ]** 領域の **[垂直]** スライダで高さを、**[水平]** スライダで幅を設定します。 グリッドの縦横の寸法を同じ比率で変更するには、**[サイズを同期化]** ボタン をオンにします。
グリッドの角度を変更する	**[回転]** ボックスに回転角度を入力します。
垂直または水平のグリッド線の色を変更する	**[表示]** 領域で **[垂直]** または **[水平]** カラー ピッカーをクリックし、色を選択します。
グリッドの不透明度を変更する	透明度を上げるには、**[不透明度]** スライダを左に動かします。不透明度を上げるには、スライダを右に動かします。

また、**レイアウトグリッド**の一部のオプションは、ツールボックスの**レイアウトグリッド** ツール をクリックし、プロパティバーで設定を変更することもできます。

レイアウトグリッドの設定をプリセットとして保存するには

1. **[レイアウトグリッド]** パネルで設定内容を変更し、**[プリセットの追加]** ボタン をクリックします。
2. **[プリセットの追加]** ダイアログ ボックスで、**[プリセット名]** ボックスにプリセットの名前を入力します。
3. **[保存]** をクリックします。

   [タイプ] リスト ボックスにプリセットが表示されます。

また、ツールボックスの**レイアウトグリッド** ツール をクリックし、プロパティバーの **[プリセットの追加]** ボタン をクリックして、プリセットを保存することもできます。

レイアウトグリッドのプリセットを削除するには

1. **[レイアウトグリッド]** パネルで、**[タイプ]** リスト ボックスから削除するプリセットを選択します。
2. **[プリセットの削除]** ボタン をクリックします。

また、ツールボックスの**レイアウトグリッド** ツール をクリックしてプロパティバーの **[プリセット]** リスト ボックスからプリセットを選択し、**[プリセットの削除]** ボタン をクリックしてプリセットを削除することもできます。

レイアウトグリッドのプリセットを選択するには

- **[レイアウトグリッド]** パネルで、**[タイプ]** リスト ボックスからプリセットを選択します。

レイアウトグリッドを移動するには

1 ツールボックスで**レイアウトグリッド** ツール をクリックします。

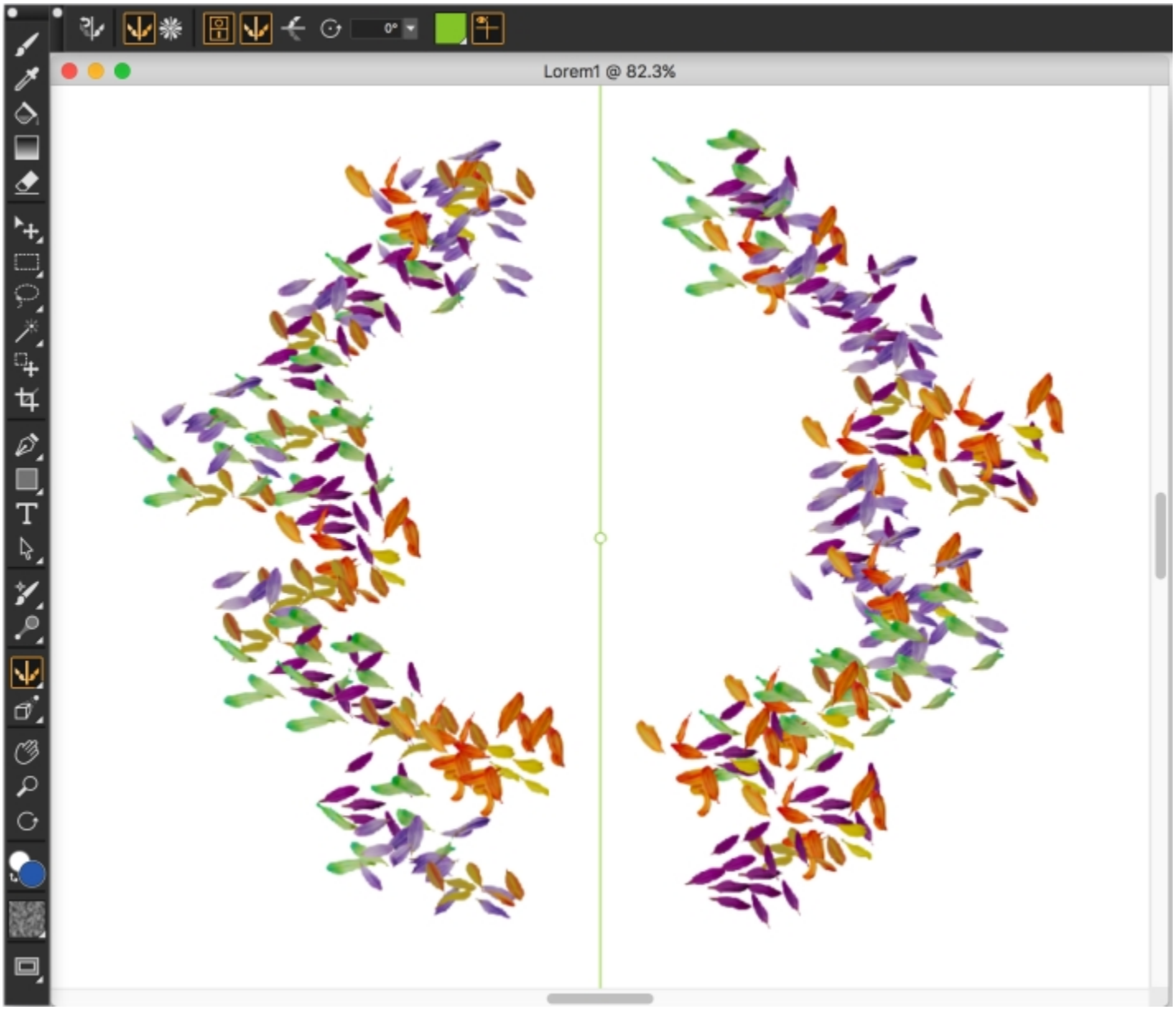
カーソルが手のアイコン に変わります。

2 グリッドを任意の位置にドラッグします。

ミラー ペインティング モードを使用する

Corel Painter では、ミラー ペインティング モードを使用して対称的なイメージを作成することができます。ミラー ペインティング モードを有効にすると、オブジェクトの半分をペイントできるプレーンが描画ウィンドウに表示されます。Corel Painter は自動的にブラシストロークを再現し、プレーンの反対側に対称的なイメージを複製します。たとえば、対称的な顔をペイントする場合、顔の半分だけをペイントすると、残りの半分を Corel Painter が自動的に作成します。

ミラー ペインティング モードを使用している場合、プレーンの片側で適用しているブラシストロークが反対側と違って見えることがあります。たとえば、ブラシストロークが適用されているキャンバスでミラー ペインティングを開始すると、反対側のブラシストロークは既にキャンバスにペイントされている色と混ざり合います。また、ノズルなどのランダムなブラシストロークを適用している場合、反対側のブラシストロークもランダムに適用されます。



書類ウィンドウの中央に表示されている緑色の線は、対称プレーンの境界を表します。

対称プレーンは、垂直、水平、またはその両方の方向で分割して表示できます。また、プレーンを移動または回転して描画ウィンドウ内での配置を変更することもできます。

ミラー ペインティングを作成するには

1 ツールボックスで**ミラーペインティング** ツール をクリックします。

2 プロパティバーで、以下のいずれかのボタンをクリックします。

- **[垂直面]** - 描画ウィンドウ内に対称プレーンを垂直に配置します。
- **[水平面]** - 描画ウィンドウ内に対称プレーンを水平に配置します。

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、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。

5 対称プレーンのいずれかの側でブラシストロークを適用します。

目的	以下のいずれかの操作を行います。
ペイント時に対称プレーンを非表示にする	• **Command + Shift + M** (macOS) または **Ctrl + Shift + M** (Windows) を押します。 • ツールボックスの **[ミラーペインティング]** ツールをクリックし、プロパティ バーの **[プレーンのオン/オフ]** ボタン をクリックします。
ミラー ペインティング モードをオフにする	• **Command + Option + M** (macOS)、または **Ctrl + Alt + M** (Windows) を押します。 • ツールボックスの **[ミラーペインティング]** ツールをクリックし、プロパティ バーの **[ミラーペインティングのオン/オフ]** ボタン をクリックします。

ミラーペインティングおよび万華鏡ペインティングの作成に使用できるツールは、**ブラシツール**のみです。**シェイプ ツール**などのその他のツールはサポートされていません。

対称プレーンの表示をコントロールするには

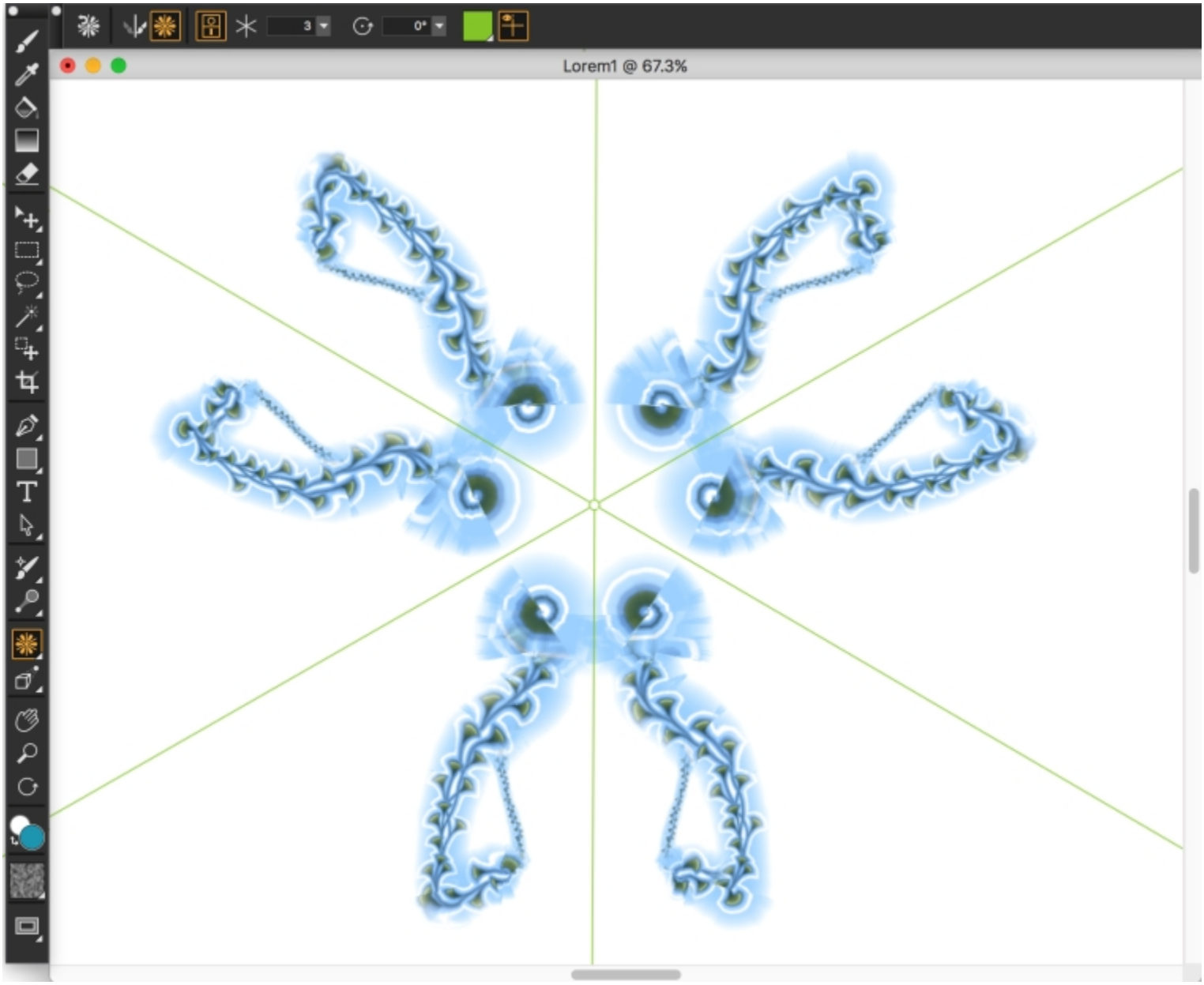
1 ツールボックスで**ミラーペインティング** ツール をクリックします。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
回転角度を指定する	プロパティバーの **[回転角度]** ボックスに値を入力します。
描画ウィンドウでプレーンを回転させる	カーソルが回転角度カーソル に変わるまでプレーンをポイントし、ドラッグしてプレーンを回転させます。
プレーンの位置を変更する	カーソルが 4 方向矢印 に変わるまでプレーンの中心にカーソルを置き、描画ウィンドウ内の新しい位置までプレーンをドラッグします。
プレーンの色を変更する	**[対称面の色]** ボタンをクリックし、カラー タイルをクリックします。
対称プレーンをデフォルトの位置に戻す	プロパティバーの **[対称ペインティングのリセット]** ボタン をクリックします。

万華鏡ペインティング モードを使用する

Corel Painter では、基本的なブラシストロークをカラフルで対照的な万華鏡のイメージに変換することができます。万華鏡の 1 つのセグメント内でブラシストロークをペイントすると、他のセグメントにブラシストロークが反射します。万華鏡には 3 ～ 12 枚の対称プレーンを適用できます。また、対称プレーンを回転/移動してさまざまな色やパターンを表示することができます。



書類ウィンドウに表示されている緑色の線は、対称プレーンの境界を表します。

万華鏡ペインティングを作成するには

1. ツールボックスで**万華鏡ペインティング** ツール をクリックします。
2. プロパティバーの **[セグメント番号]** ボックスに表示するプレーンの数を入力します。
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、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。
5 任意の万華鏡セグメント内でブラシストロークを適用します。

螺旋を描くようにする場合は、ブラシストロークを複数のセグメントにまたがって適用します。

目的	操作内容
ペイント時に万華鏡プレーンを非表示にする	プロパティバーの **[プレーンのオン/オフ]** ボタン をクリックします。
万華鏡ペインティング モードをオフにする	プロパティバーの **[万華鏡ペインティングのオン/オフ]** ボタン をクリックします。

ミラーペインティングおよび万華鏡ペインティングの作成に使用できるツールは、**ブラシツール**のみです。**シェイプ ツール**などのその他のツールはサポートされていません。

万華鏡プレーンの表示をコントロールするには

1 ツールボックスで**万華鏡ペインティング** ツール をクリックします。
2 以下の表を参考にして操作を行います。

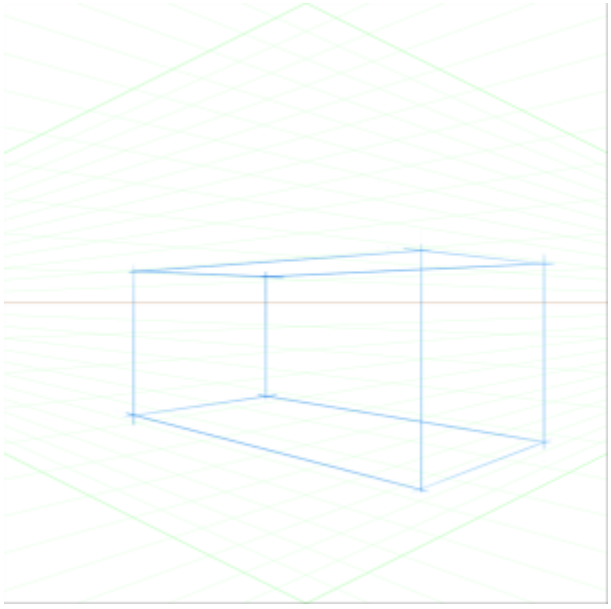
目的	操作内容
回転角度を指定する	プロパティバーの **[回転角度]** ボックスに値を入力します。
描画ウィンドウでプレーンを回転させる	カーソルが回転角度カーソル に変わるまでプレーンをポイントし、ドラッグしてプレーンを回転させます。
プレーンの位置を変更する	カーソルが 4 方向矢印 に変わるまでプレーンの中心をポイントし、描画ウィンドウ内の新しい位置までプレーンをドラッグします。
プレーンの色を変更する	**[対称面の色]** ボタンをクリックし、カラー タイルをクリックします。
対称プレーンをデフォルトの位置に戻す	プロパティバーの **[万華鏡ペインティングのリセット]** ボタン をクリックします。

遠近ガイドを使用する

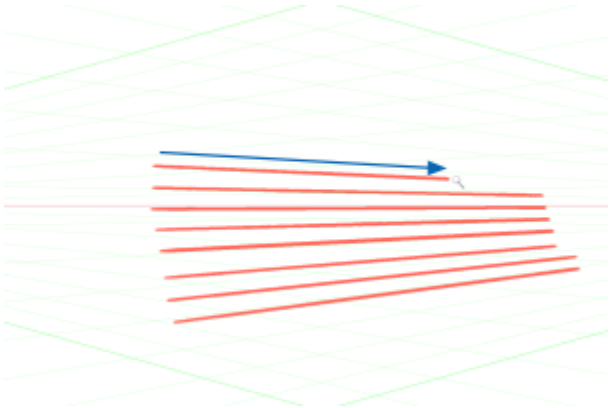
印刷されない遠近ガイドを表示して、ビューから後退または消滅する効果をオブジェクトに与えることができます。遠近ガイドは不要になったときには非表示にできます。

遠近ガイドのプリセットから選択でき、これにはさまざまな設定の遠近ガイドが含まれています。必要に応じてプリセットを変更することもできます。ただし、プリセットをデフォルトの状態に戻せます。変更されたプリセットを保存して、以前保存したプリセットを削除することもできます。

遠近ガイドのプリセットには、消失点が 1 点、2 点、または 3 点あり、遠近感の方向指定に役立ちます。[遠近ガイドストロークの有効化] をオンにすることもできます。遠近ガイド付きストロークは、ブラシストロークの外観を直線化し、最も近い消失点に向くようにストロークの位置を制限します。

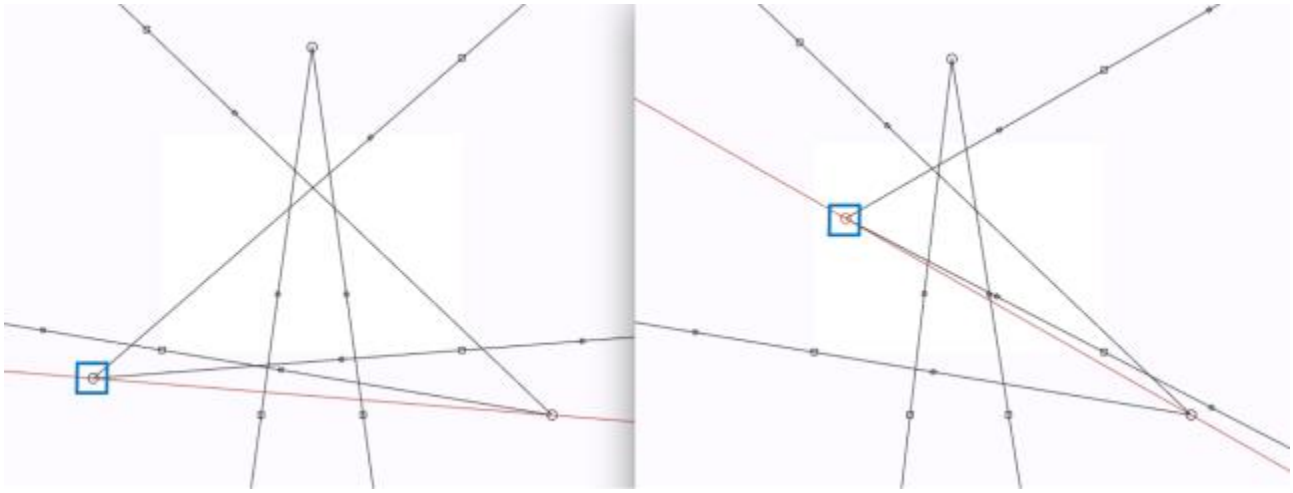


遠近ガイドを使用したボックスのペイントの例

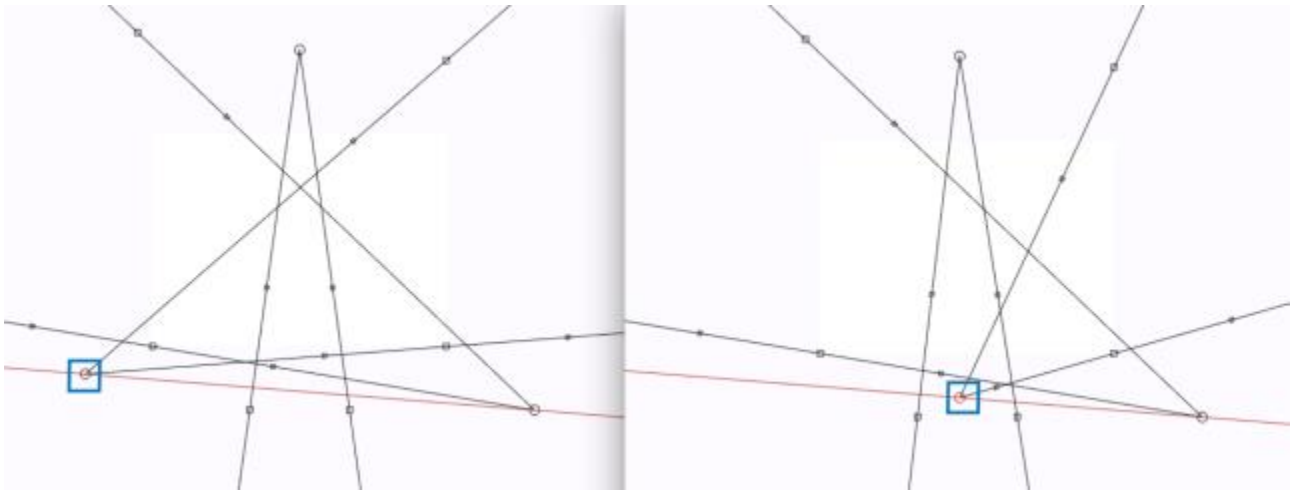


遠近ガイド付きストロークによって、ストロークが最も近い消失点を向くように制限されます。

消失点、水平線、主ラインの位置を調整することで、遠近ガイドの外観を変更できます。消去点を移動するときは、水平線と主ラインを両方とも移動するか、水平線にそって消去点の動きを制限して、主ラインのみを移動できます。また、必要に応じて主ラインを回転することもできます。



消去点を新しい場所にドラッグすると、水平線と主ラインの両方が移動します。



Shift キーを押したまま消去点をドラッグし、水平線にそって消去点の動きを制限して、主ラインのみを移動します。

さらに、すべての線の色と透明度を変更できます。中間ラインの濃さを調節することもできます。

遠近ガイドを表示するには

1 ツールボックスで、**遠近ガイド** ツール をクリックします。

必要に応じて、キーボード ショートカットを押して、**遠近ガイド** ツールを有効にできます。

2 プロパティバーの **[遠近ガイドの有効化]** ボタン をクリックします。

3 プロパティバーで、**[遠近ガイドのプリセット]** ボタンをクリックして、リストからプリセットを選択します。

ガイドを見やすくするには、**全画面**モードにします。このようにすると、目的に合わせてガイドの位置を設定することができます。

遠近ガイドは、**[キャンバス]** ▸ **[遠近ガイド]** ▸ **[遠近ガイドの有効化]** を選択しても表示できます。ただし、このオプションでは遠近ガイドを変更できません。

遠近ガイドの表示/非表示を切り替えるには

1 ツールボックスで、**遠近ガイド** ツール をクリックします。

2 プロパティバーの **[遠近ガイドの有効化]** ボタン をクリックします。

遠近ガイド ストロークを有効にするには

1 ツールボックスで、**遠近ガイド** ツール をクリックします。

2 プロパティバーの **[遠近ガイド付きストローク]** ボタン をクリックします。

線と消失点の位置を変更するには

1 ツールボックスで、**遠近ガイド** ツール をクリックします。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
消失点の位置を変更する	消失点を新しい位置にドラッグします。
消去点の移動を水平線に制限する	**Shift** を押したまま消失点を新しい位置にドラッグします。
水平線の位置を変更する	水平線を上下にドラッグします。
主ラインの位置を変更する	主ラインの位置ハンドルを新しい位置にドラッグします。
主ラインを回転する	回転ハンドルをドラッグして、線の角度を変更します。
すべての消失点と主ラインをグループとして位置を変更する	**Command** + **Shift** (macOS) または **Ctrl** + **Shift** (Windows) を押したまま、消失点を新しい位置にドラッグします。
主ラインの位置ハンドルを移動する	主ラインに沿って位置ハンドルをドラッグします。

主ラインの表示をコントロールするには

1 ツールボックスで、**遠近ガイド** ツール をクリックします。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
主ラインを表示/非表示にする	プロパティ バーで、**[主ラインの表示/非表示]** ボタン をクリックします。
主ラインの色を変更する	プロパティ バーで、**[主ラインの表示/非表示]** ボタンの右にあるカラー ピッカーをクリックして、色を選択します。
主ラインの不透明度を変更する	プロパティ バーで、**[主ラインの不透明度]** スライダを動かして線の不透明度を調節します。

水平線の表示をコントロールするには

1 ツールボックスで、**遠近ガイド** ツール をクリックします。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
水平線を表示/非表示にする	プロパティ バーで、**[水平ラインの表示/非表示]** ボタン をクリックします。
水平線の色を変更する	プロパティ バーで、**[水平ラインの表示/非表示]** ボタンの右にあるカラー ピッカーをクリックして、色を選択します。
水平線の不透明度を変更する	プロパティ バーで、**[水平ラインの濃さ]** スライダを動かして線の不透明度を調節します。

中間ラインの表示をコントロールするには

1 ツールボックスで、**遠近ガイド** ツール をクリックします。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
中間ラインを表示/非表示にする	プロパティ バーで、**[中間ラインの表示/非表示]** ボタン をクリックします。
中間ラインの色を変更する	プロパティ バーで、**[中間ラインの表示/非表示]** ボタンの右にあるカラー ピッカーをクリックして、色を選択します。
中間ラインの不透明度を変更する	プロパティ バーで、**[中間ラインの不透明度]** スライダを動かして線の不透明度を調節します。

目的	操作内容
線の濃さを変更する	プロパティ バーで、**[中間ラインの濃さ]** スライダを動かして線の濃さを調節します。

遠近ガイドをリセットするには

1 ツールボックスで、**遠近ガイド** ツール をクリックします。

2 プロパティバーの **[ツールのリセット]** ボタン をクリックします。

遠近ガイドの設定をプリセットとして保存するには

1 ツールボックスで、**遠近ガイド** ツール をクリックします。

2 プロパティバーの **[遠近ガイドの有効化]** ボタン をクリックします。

3 プロパティバーの **[遠近ガイドのプリセット]** ボタンをクリックして、リストから **[追加]** を選択します。

4 **[プリセットの追加]** ダイアログ ボックスで、**[プリセット名]** ボックスにプリセットの名前を入力します。

5 **[保存]** をクリックします。

[プリセット] リストにプリセットが表示されます。

作業領域をエクスポートすると、作成した遠近ガイド プリセットがあれば、それも作業領域と一緒に保存されます。

遠近ガイド プリセットを削除するには

1 ツールボックスで、**遠近ガイド** ツール をクリックします。

2 遠近ガイドを有効にしてプロパティバーの **[遠近ガイドのプリセット]** ボタンをクリックして、リストから **[削除]** を選択します。

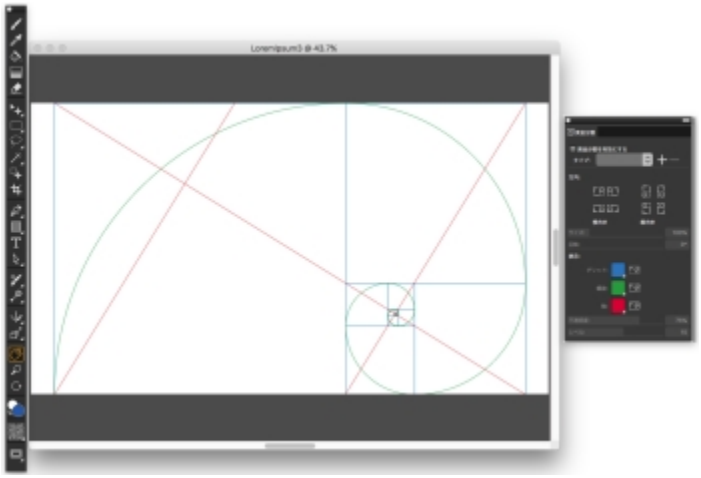
3 **[プリセット名]** リスト ボックスからプリセットを選択します。

4 **[はい]** をクリックします。

黄金分割ツールを使用する

黄金分割ツールは、黄金分割という名前の伝統的な構図技法に基づいたガイドを使用する機能です。アートワークを製作する際に描画やペイント作業を進めながら鑑賞者の視点も維持できるようなバランス感覚を保つためにガイドを使用できます。

黄金分割 - 伝統的な構図技法に基づいて、アートワークのフォーカス領域の配置決定に使用します。この印刷されないレイアウトは、主に描画やペイント作業を始める前にアートワークの構図を決定するために使用します。



黄金分割ツールは、フォーカス領域の配置に役立ちます。

[黄金分割] パネルでは、キャンバスに表示される黄金分割ガイドの方向、サイズ、角度、色、不透明度を変更できます。また、各セクション内で螺旋を描きながら分割を行う回数を変更することもできます。これらの設定を作業中に変更し、プリセットとして保存することもできます。また、黄金分割ガイドの配置を変えることもできます。

黄金分割ガイドの表示/非表示を切り替えるには

- **[キャンバス]** ▸ **[構図]** を選択し、**[黄金分割の表示]** または **[黄金分割を隠す]** を選択します。

また、**黄金分割ガイド**の表示/非表示を切り替えるには、ツールボックスの**黄金分割ツール** をクリックし、プロパティバーの **[黄金分割を有効にする]** ボタン をクリックする方法もあります。

黄金分割オプションを設定するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[構図パネル]** ▸ **[黄金分割]** を選択します。
   [黄金分割] パネルが表示されます。
2. **[黄金分割]** パネルで **[黄金分割を有効にする]** チェック ボックスをオンにし、以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
方向を設定する	**[方向]** 領域で **[横向き]** または **[縦向き]** ボタンをクリックします。
ガイドのサイズを変更する	サイズを大きくするには、**[サイズ]** スライダを右に動かします。サイズを小さくするには、スライダを左に動かします。 サイズは、方向が**縦向き**か**横向き**かによって、キャンバスの幅または高さのパーセンテージで計測されます。
角度を変更する	**[回転]** ボックスに回転角度を入力します。

目的	操作内容
グリッド、螺旋、または軸の色を変更する	**[表示]** 領域で **[グリッド]**、**[螺旋]**、**[軸]** の各カラー ピッカーをクリックし、色を選択します。
不透明度を変更する	透明度を上げるには、**[不透明度]** スライダを左に動かします。不透明度を上げるには、スライダを右に動かします。
レベル数を変更する	レベル数を増やすには、**[レベル]** スライダを右に動かします。レベル数を減らすには、スライダを左に動かします。

また、黄金分割の一部のオプションは、ツールボックスの**黄金分割ツール** をクリックし、プロパティバーで設定を変更することもできます。

黄金分割の設定をプリセットとして保存するには

1 **[黄金分割]** パネルで設定内容を変更し、**[プリセットの追加]** ボタン をクリックします。

2 **[プリセットの追加]** ダイアログ ボックスで、**[プリセット名]** ボックスにプリセットの名前を入力します。

3 **[保存]** をクリックします。

[タイプ] リスト ボックスにプリセットが表示されます。

また、ツールボックスの**黄金分割ツール** をクリックし、プロパティバーの **[プリセットの追加]** ボタン をクリックして、プリセットを保存することもできます。

黄金分割プリセットを削除するには

1 **[黄金分割]** パネルで、**[タイプ]** リスト ボックスから削除するプリセットを選択します。

2 **[プリセットの削除]** ボタン をクリックします。

また、ツールボックスの**黄金分割ツール** をクリックしてプロパティバーの **[プリセット]** リスト ボックスからプリセットを選択し、**[プリセットの削除]** ボタン をクリックしてプリセットを削除することもできます。

黄金分割プリセットを選択するには

- **[黄金分割]** パネルで、**[タイプ]** リスト ボックスからプリセットを選択します。

黄金分割ガイドを移動するには

1 ツールボックスで**黄金分割ツール** をクリックします。

カーソルが手のアイコン に変わります。

2 **黄金分割ガイド**を任意の位置にドラッグします。

ルーラーを使用する

Corel Painter では、書類ウィンドウの上と左の端に沿ってルーラーを表示することができます。ルーラー上の印 (目盛) は、設定された単位で表示されます。単位は、ピクセル、インチ、センチ、ポイント、パイカの中から選択します。

書類ウィンドウ内でイメージの表示位置を移動すると、ルーラーがスクロールし、書類ウィンドウ内のキャンバスの位置を示します。書類の原点は、両方のルーラーの目盛 0 が交差する位置です。デフォルトでは、原点はキャンバスの左上隅にあります。原点を変更すると、ルーラー上の目盛 0 の位置が移動します。

ルーラーの表示/非表示を切り替えるには

- **[キャンバス]** ▸ **[ルーラー]** を選択し、**[ルーラーの表示]** または **[ルーラーを隠す]** を選択します。

ルーラーの単位を設定するには

1. **[キャンバス]** ▸ **[ルーラー]** ▸ **[ルーラーオプション]** を選択します。
2. **[ルーラーオプション]** ダイアログ ボックスの **[ルーラー単位]** リスト ボックスから単位を選択します。

また、**[ルーラーオプション]** ダイアログ ボックスを開くには、**Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押したままルーラーをクリックする方法もあります。

書類の原点を変更するには

1. ルーラーが交差している位置のボックス (書類ウィンドウの左上隅) をクリックします。
2. 書類ウィンドウの内側に向かってカーソルを斜めにドラッグします。
   十字ポインタが新たな原点を表示します。
3. 十字ポインタを任意の位置にドラッグします。

   ルーラーの数字の表示が更新され、新たな原点が 0,0 として表示されます。

原点を元に戻すには

- ルーラーが交差している位置のボックス (書類ウィンドウの左上隅) をダブルクリックします。

ガイドを使用する

ガイドは、書類ウィンドウ内のイメージ上に表示されるラインで、印刷時には出力されません。イメージ部品を整列させるときに使用すると便利です。ガイドは、書類ウィンドウ内の任意の位置に配置でき、移動や削除も簡単です。**[ルーラー目盛に吸着]** オプションをオンにすると、ガイドが目盛に合わせて正確に配置されます。また、ガイドごとに色を変更したり、ドラッグできないようにロックすることができます。

ガイドの表示/非表示を切り替えるには

- **[キャンバス]** ▸ **[ガイド]** ▸ **[ガイドの表示]** または **[ガイドを隠す]** を選択します。

ガイドを作成するには

1. ルーラーとガイドを表示します。
2. ルーラー上でガイドを配置する位置をクリックします。

   ガイドが書類ウィンドウ内に表示され、ルーラー上に三角形のマーカーが表示されます。

ルーラー内の黒い三角形のマーカーは、ガイドの位置を示しています。

ガイドを移動するには

- 動かしたいガイドの マーカーをルーラーの別の位置までドラッグします。

また、動かすガイドのマーカーをダブルクリックして **[ガイドオプション]** ダイアログ ボックスを表示し、**[ガイドの位置]** ボックスに値を入力することもできます。

[ルーラー目盛に吸着] オプションをオンにするには

- **[キャンバス]** ▸ **[ルーラー]** ▸ **[ルーラー目盛に吸着]** を選択します。

ガイドの色を設定するには

1. ガイドのマーカーをダブルクリックします。
2. **[ガイドオプション]** ダイアログ ボックスで **[ガイドの色]** カラー ボックスをクリックし、色を選択します。

すべてのガイドの色を変更するには、**[全ガイドの色を統一]** チェック ボックスをオンにします。

ガイドをロックする/ロック解除するには

1. ガイド マーカーをダブルクリックして **[ガイド オプション]** ダイアログ ボックスを開きます。
2. **[ガイドのロック]** チェック ボックスをオンまたはオフにします。

ガイドを削除するには

- ガイド マーカーをキャンバスの外までドラッグします。

すべてのガイドを削除するには

1. ガイド マーカーをダブルクリックして **[ガイド オプション]** ダイアログ ボックスを開きます。
2. **[全ガイドを削除]** をクリックします。

[ガイドに吸着] を使用するには

[ガイドに吸着] オプションをオンにすると、選択範囲や操作対象がカーソル (またはエッジ) から 6 ピクセル以内にあるガイドに「吸着」します。

[ガイドに吸着] は、以下の操作で適用されます。

- **長方形選択ツール** または **楕円形選択ツール** でのドラッグ
- **クロップ** ツール でのドラッグ
- **ブラシ** ツール での直線の描画
- **ペン** ツール でのクリック
- **テキスト** ツール でテキスト入力ポイントを作成するときのクリック
- **塗潰し**ツール または**拡大**ツール でのクリックとドラッグ
- シェイプや選択範囲のドラッグ。シェイプ本体、シェイプ周囲の選択枠、選択範囲の端がガイドに吸着します。オブジェクト内にある場合は、カーソルもガイドに吸着します。
- リファレンス レイヤー、シェイプ、選択範囲を変形するときのハンドルのドラッグ
- **選択範囲調整**ツール または**レイヤー調整**ツール でのドラッグ

[ガイドに吸着] をオンにするには

- **[キャンバス]** ▸ **[ガイド]** ▸ **[ガイドに吸着]** を選択します。

  メニュー項目の横にチェック マークが付いている場合、そのオプションはオンになっています。

グリッドを使用する

Corel Painter の仮想グリッド機能は、ペイントやシェイプの作成に役立ちます。イメージ部品を基本グリッドに合わせて整列および吸着させるために使用します。グリッドのタイプ、間隔、線幅、色は自由に設定できます。グリッドラインは印刷することもできます。

仮想グリッドを表示するには

- **[キャンバス]** ▸ **[仮想グリッド]** ▸ **[仮想グリッドの表示]** を選択します。

  印刷されないグリッドが表示されます。

また、**[ナビゲーション]** パネルからグリッドを表示するには、ツールボックスの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン をクリックし、**[グリッドの表示]** を選択する方法もあります。

仮想グリッドを非表示にするには

- **[キャンバス]** ▸ **[仮想グリッド]** ▸ **[仮想グリッドを隠す]** を選択します。

また、**[ナビゲーション]** パネルから仮想グリッドを無効にするには、**[ナビゲーション設定を開く]** ボタン をクリックし、**[仮想グリッドを隠す]** を選択する方法もあります。

グリッド オプションを設定するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[仮想グリッド]** ▸ **[仮想グリッドオプション]** を選択します。

2 **[グリッドオプション]** ダイアログ ボックスで、**[グリッドタイプ]** リスト ボックスからグリッドのタイプを選択します。

3 必要に応じて、以下のボックスに値を入力します。

- **[横の間隔]**
- **[縦の間隔]**

単位には、ピクセル、インチ、センチ、ポイント、パイカ、カラム (2 インチ)、パーセントのいずれかを指定します。

4 **[グリッドの色]** カラー ボックスをクリックし、グリッドラインの色を設定します。

5 **[背景色]** カラー ボックスをクリックし、背景色を設定します。

グリッドラインを印刷するには

- **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[グリッドペーパー]** を選択します。

[仮想グリッドに吸着] を使用する

[仮想グリッドに吸着] オプションをオンにすると、操作対象がカーソルから 6 ピクセル以内にあるグリッドに「吸着」します。

[仮想グリッドに吸着] は、以下のツールで使用できます。

- **ペン** ツール
- **シェイプ選択**ツール
- **ポイント変換**ツール
- **テキスト** ツール

[仮想グリッドに吸着] をオンにするには

- **[キャンバス]** ▸ **[仮想グリッド]** ▸ **[仮想グリッドに吸着]** を選択します。

  メニュー項目の横にチェック マークが付いている場合、そのオプションはオンになっています。

カラー

Corel Painter では、さまざまな方法で色を選択し、イメージに適用できます。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塗潰しの適用などができます。

色は、さまざまな方法で選択できます。次を使用できます

- **[カラー]** パネルのカラータイル
- カラー セレクタ
- イメージに使用されているカラーを採取する**スポイト** ツール
- ソース イメージからカラーを取り込む **[クローン カラー使用]** 設定
- **[ミキサー]** パネル
- **[カラーセット]** パネル

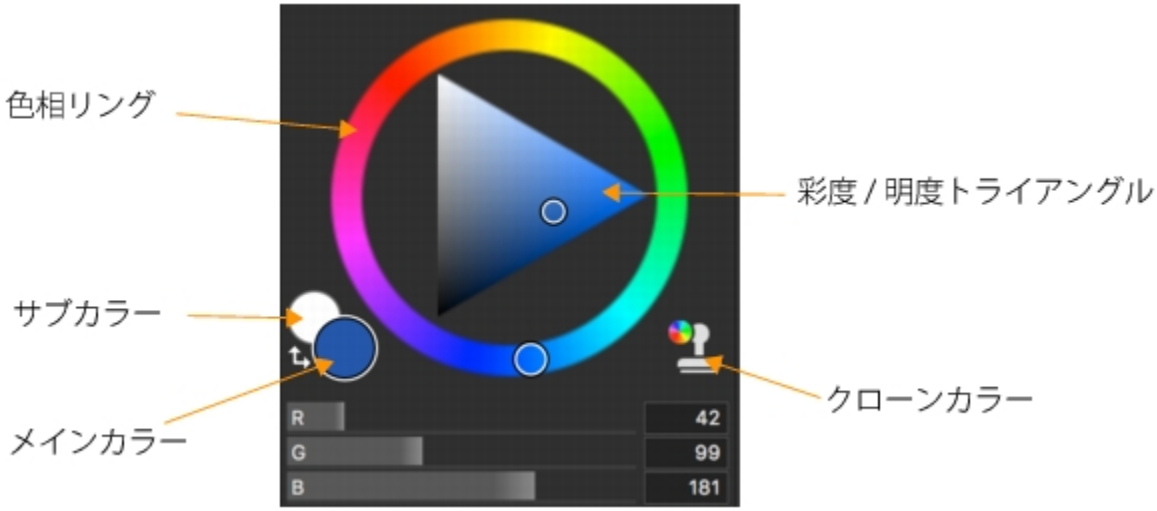
このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 236 の 「[カラー] パネルから色を選択する」。
- ページ 238 の 「[カラー] パネルのサイズを変更する」。
- ページ 238 の 「[カラー] パネルの構成要素を表示する/隠す」。
- ページ 239 の 「カラー セレクタを使用する」。
- ページ 242 の 「ペーパーカラーを変更する」。
- ページ 242 の 「イメージから色を採取する」。
- ページ 243 の 「色のクローンを作成する」。
- ページ 244 の 「2 色使いのブラシストロークを作成する」。
- ページ 245 の 「[ミキサー] パネルと混合コントロールについて」。
- ページ 246 の 「[ミキサー] パネルを表示/サイズ変更する」。
- ページ 247 の 「ミキサーパッドから色を混ぜ合わせる/採取する/適用する」。
- ページ 249 の 「[ミキサー] パネルでイメージを開く」。
- ページ 250 の 「ミキサーカラータイルを変更/保存する」。
- ページ 250 の 「[ミキサー] パネルの色をカラーセットを保存する」。
- ページ 251 の 「[ミキサー] パネルの色を消去/リセットする」。
- ページ 251 の 「ミキサーパッドを保存する」。
- ページ 252 の 「カラータイルとミキサーパッド ファイルを読み込む」。
- ページ 252 の 「カラーセットを使用する」。
- ページ 254 の 「カラーセットの表示形式をカスタマイズする」。

- ページ 254 の 「カラーセットを作成/エクスポートする」。
- ページ 255 の 「カラーセットを編集する」。
- ページ 256 の 「カラー範囲を設定する」。
- ページ 256 の 「カラー表現を設定する」。
- ページ 257 の 「複数の色を拾って描く」。
- ページ 257 の 「塗漬しを使用する」。
- ページ 258 の 「色を塗漬しとして適用する」。
- ページ 259 の 「色漏れを制限/防止する」。

[カラー] パネルから色を選択する

[カラー] パネルを使用して、カラーを選択し、その情報を表示できます。



[カラー] パネル

[カラー] パネルでは、[色相リング] から色を選択し、[彩度/明度トライアングル] から色の強度を調整できます。[彩度/明度トライアングル] を使用して色の強度を調整する際には、次の情報が役に立ちます。

- カラー値は、[彩度/明度トライアングル] の上から下まで分布します。[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。

選択された色に対し、HSV (色相、彩度、明度)、および標準的な RGB (レッド、グリーン、ブルー) 値も設定できます。

また、**[カラー]** パネルから、**[クローンカラー]** オプションも有効にできます。詳細は、243 ページの 「色のクローンを作成する」。を参照してください。

[カラー] パネルおよびツールボックスには、**[メインカラー]** タイルと **[サブカラー]** タイルが表示されます。これらには、2 つの重なり合うカラータイルがあります。前面のタイルには**メインカラー**として選択された色、背面のタイルには**サブカラー**として選択された色が表示されます。

サブカラーは、2 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ときに使用されます。これは、他のグラフィック アプリケーションで「背景色」と呼ばれるものとは異なります。Corel Painter では、「ペーパーカラー」が「背景色」を指します。

重なり合う [メインカラー] タイルと[サブカラー] タイル

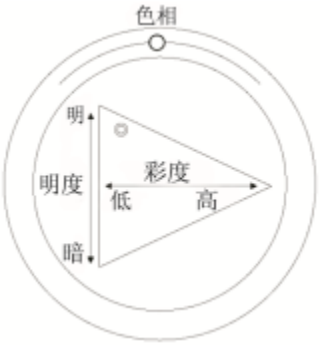
[カラー] パネルを表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラー]** を選択します。

カラーホイールの表示/非表示を切り替えるには、239 ページの 「カラーホイールの表示/非表示を切り替えるには」。を参照してください。

[カラー] パネルで色相と色を選選択するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラー]** を選択します。
2. [色相リング] でハンドルをドラッグして、色相を選択します。
   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。
3. [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。

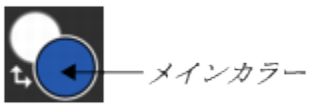


[色相リング] 内をドラッグして、色相を選択します。[彩度/明度トライアングル] 内をドラッグして、彩度を選択します。

色相も、標準カラー ビューの [色相リング]、またはスモールカラー ビューの色相インジケータの任意の位置をクリックして選択できます。

メインカラーを選択するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラー]** を選択します。
2. カラー セレクタの前面にあるカラータイルをダブルクリックします。
3. **[カラー]** ダイアログ ボックスから色を選択します。



前面のカラータイルをクリックし、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]** パネルで、背面のカラータイルをクリックします。

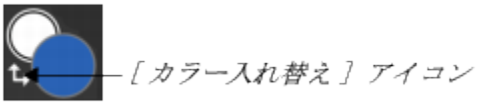
2 **[カラー]** ダイアログ ボックスから色を選択します。

背面のカラータイルをクリックして、サブカラーを設定します。

メインカラーを操作するには、前面のカラータイルをクリックして再選択します。

メインカラーとサブカラーを切り替えるには

- カラー セレクタの左下隅にある [カラー入れ替え] アイコン をクリックします。



メインカラーと**サブカラー**を切り替えるには、**Shift** + **S** または **Shift** + **X** を押すこともできます。

RGB 値と HSV 値を切り替えるには

1 **[カラー]** パネルで [カラー オプション] ボタン をクリックし、以下のいずれかのオプションを選択します。

- **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。

メインカラー (前面) のカラータイル および**サブカラー** (背面) のカラータイル で、新しい色をプレビューできます。

[カラー] パネルのサイズを変更する

[カラー] パネルのサイズを変更して、外観をカスタマイズできます。たとえば、カラーをより正確に選択するためにパネルのサイズを大きくする、またキャンバスに集中するためにパネルのサイズを小さくすることができます。

[カラー] パネルのサイズを変更するには

- **[カラー]** パネルの右下隅をドラッグします。

[カラー] パネルの構成要素を表示する/隠す

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。また、**[カラー]** パネルのカラーをポイントしたときにデフォルトで表示される、カラーのツールヒントの表示/非表示を切り替えることができます。

カラーホイールの表示/非表示を切り替えるには

- **[カラー]** パネルで [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。

  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。

カラー情報の表示/非表示を切り替えるには

- **[カラー]** パネルで [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。

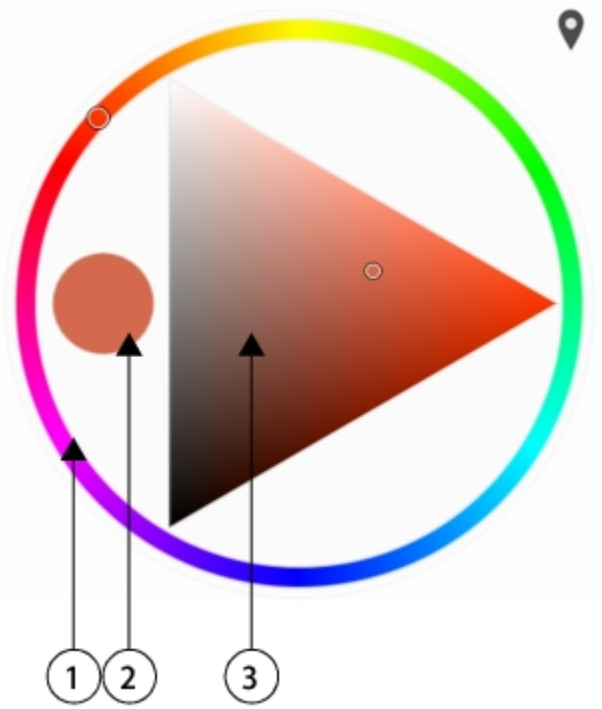
  チェック マークが表示されている場合は、オプションがオンになっています。

カラー セレクタを使用する

カラー セレクタは、書類ウィンドウに表示されるフローティング カラー パレットです。ここではイメージの内容に応じて色を表示する、または選択することができます。

イメージ上にカラー セレクタを表示し、イメージの色に基づいて色を選択します。Skip Allen 氏によるアートワーク。

カラー セレクタは **[カラー]** パネルに似ていて、 **[色相リング]** と **[彩度/明度トライアングル]** の 2 つのコンポーネントで構成されています。



[色相リング] (1) では、色を選択できます。[彩度/明度トライアングル] (3) では、黒、白、グレー スケールなどの他に、色の強さを指定できます。現在の色 (2) は、[彩度/明度トライアングル] の左側の丸い色見本に表示されます。

彩度レベルは左から右に設定できます。右にドラッグまたはクリックすると、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。

明度の値は上から下に設定できます。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) です。

カラー セレクタは、色を選択して書類ウィンドウ内をクリックすると消える一時的なパレットとして使用することも、必要な間は開いておけるパレットとして使用することもできます。カラー セレクタは書類ウィンドウ内で簡単に移動してサイズ変更し、色の詳細を確認することができます。

カラー セレクタを表示するには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

表示するもの	操作内容
カラー セレクタ	**Command** + **Option** + **2** (macOS)、または **Ctrl** + **Alt** +**2** (Windows) を押します。 **ヒント:** • **Command** + **Option** + **2** (macOS) または **Ctrl** + **Alt** + **2** (Windows) をもう一度押して、いつでもカラー セレクタを非表示にします。 • ツールボックスの **[カラー セレクタ]** ボタン をクリックして、**[シンプル]** レイアウト (**[ウィンドウ]** ▸ **[レイアウト]** ▸ **[シンプル]**) でカラー セレクタを表示することもできます。

表示するもの	操作内容
一時的なカラー セレクタ	一時的なカラー セレクタを表示する位置にカーソルを置きます。**Command** + **Option** + **1** (macOS)、または **Ctrl** + **Alt** +**1** (Windows) を押します。 **ヒント:** ツールボックスの **[一時的なカラー セレクタ]** ボタン をクリックして、一時的なカラー セレクタを **[シンプル]** レイアウトで表示することもできます。

[Corel Painter 2019] メニュー ▸ **[環境設定]** (macOS)、または **[編集]** ▸ **[環境設定]** (Windows) を選択し、**[キー設定]** を選択して、カラー セレクタを表示するキーボード ショートカットをカスタマイズできます。**[キー設定]** ダイアログ ボックスで、**[ショートカット]** リスト ボックスから **[その他]** を選択し、**[Painter コマンド]** リストで次のいずれかのコマンドをクリックします。

- **[カラー セレクタを切り替え]** - カラー セレクタの表示を切り替えます。カラー セレクタは、前回配置した場所に表示されます。
- **[一時的なカラー セレクタを切り替え]** — カーソルの下で一時的なカラー セレクタの表示と非表示を切り替えます。
- **[中心の一時的なカラー セレクタを切り替え]** - ドキュメントウィンドウの中央で一時的なカラー セレクタの表示と非表示を切り替えます。

[ショートカット] 列に新しいショートカット キーを入力し、**[OK]** をクリックします。

Wacom タブレットを使用している場合は、スタイラス ペンのボタンにショートカットを割り当てることもできます。

デフォルトでは、**[カラー セレクタ]** ツール は、**[シンプル]** レイアウトのツールボックスでのみ使用できます。すべてのレイアウトで使用できるようにするには、カスタム パレットに追加します。カスタム パレット作成の詳細は、82 ページの 「カスタムパレットを作成/変更する」。を参照してください。

カラー セレクタで色を選択するには

1. カラー セレクタの**色相リング**の色をクリックします。
2. **[色相リング]** で **[彩度/明度トライアングル]** をクリックして、必要な影を設定します。

   選択した色が現在の色として表示されます。

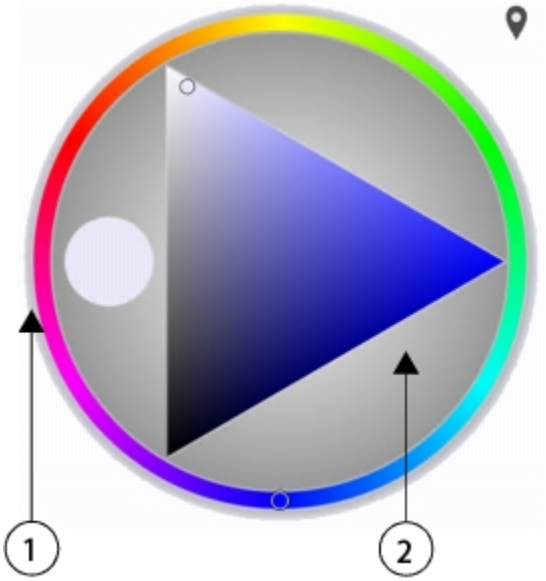
カラー セレクタのサイズを変更するには

- カーソルをカラー セレクタのエッジの上に置き、十字カーソル が表示されたら、カラー セレクタが目的のサイズになるまでドラッグします。

カラー セレクタを移動するには

- 右上隅のピン アイコン をクリックして、カラー セレクタを書類ウィンドウの新しい位置にドラッグします。

グラブ領域の任意の場所をクリックして、カラー セレクタを新しい位置にドラッグし、カラー セレクタを移動することもできます。



カラー セレクタのサイズ変更 (1) とグラブ領域 (2)

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。

ペーパーカラーを変更した例

既存の書類のペーパーカラーを変更するには

1 **[カラー]** パネルで **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。
ペーパーカラーは、ペーパーカラーを表示するバリアントを使用してペイントするまで表示されません。

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 バリアントを使用しないでください。ブリーチ バリアントは、ペーパーカラーも消去して白くしてしまいます。

イメージから色を採取する

既存のイメージから色を選択、または採取し、その色をイメージの別の領域に適用できます。選択した 1 つ以上のレイヤーから、またはすべての可視レイヤーから色を採取できます。デフォルトでは、イメージ ウィンドウから 1 ピクセル採取します。また、選択した領域からピクセルを採取することもできます。領域から色を採取する場合は、選択した領域の色のピクセルが平均化されます。採取領域のサイズは、3 × 3、5 × 5、11 × 11、31 × 31、51 × 51、および 101 × 101 ピクセルに設定できます。

イメージから色を採取するには

1 ツールボックスのカラーセレクタから、**[メインカラー]** または **[サブカラー]** をクリックします。

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 プロパティ バーの **[採取サイズ]** リスト ボックスからオプションを選択します。
- **[ポイント採取]** — 1 ピクセルの色を採取します。
- **[3 × 3]** — 3 × 3 ピクセル領域の色の平均値を採取します。
- **[5 × 5]** — 5 × 5 ピクセル領域の色の平均値を採取します。
- **[11 × 11]** — 11 × 11 ピクセル領域の色の平均値を採取します。
- **[31 × 31]** — 31 × 31 ピクセル領域の色の平均値を採取します。
- **[51 × 51]** — 51 × 51 ピクセル領域の色の平均値を採取します。
- **[101 × 101]** — 101 × 101 ピクセル領域の色の平均値を採取します。

4 プロパティ バーの **[採取]** リスト ボックスからオプションを選択します。
- **[選択したレイヤー]** — アクティブ レイヤーまたは選択した 1 つ以上のレイヤーから色を採取します。
- **[すべての可視レイヤー]** — 下にあるすべての可視レイヤーから色を採取します。

5 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
アクティブ レイヤーから色を採取する	イメージ内をクリックします。
選択したレイヤーから色を採取する	**[レイヤー]** パネルでレイヤーを選択し、イメージ内をクリックします。
すべての可視レイヤーから色を採取する	イメージ内をクリックします。

スポイト ツールでは、透明な領域の色は採取されません。最後に採取した色が返されます。

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。

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**、および**塗潰し**の各ツールで使用できます。

スポイト ツールに素早くアクセスするには、ツールボックスの **ブラシ ツール** をクリックし、キーボードで **Option** (macOS) または **Alt** (Windows) を押しながら **D** を押します。

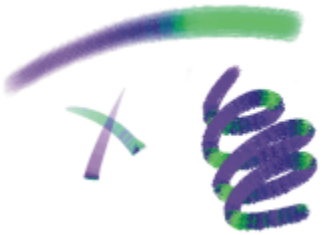
色のクローンを作成する

色のクローンを作成すると、元の (ソース) イメージから色の描点をピックアップし、それと同じ色をクローン (クローン先) に適用できます。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作成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 (ブリスル) にロードするため、驚くほどリアルな効果が出ます。詳細は、183 ページの 「クローン イメージをペイントする」。を参照してください。

2 色使いのブラシストロークを作成する

選択されたブラシカテゴリには、2 色使いのブラシストロークをサポートするバリアントがあります。たとえば、**アクリル**、**カリグラフィ**、および**チョーク**の各カテゴリには、2 色使いのブラシストロークを生成できるバリアントがあります。これらは、レンダリング処理された描点の種類とは異なり、計算された描点の種類とも呼ばれ、描点ベースのバリアントです。詳細は、376 ページの 「一般コントロール: 描点の種類」。を参照してください。

メインカラーと**サブカラー**を指定し、ブラシストロークで使用される 2 色を選択できます。**メインカラー**しか選択していない場合は、単色ブラシストロークを表現できます。Corel Painter が 1 色だけを使用するか、2 色を使用するかは、**[カラー表現]** パネルの設定によって決まります。詳細は、256 ページの 「カラー表現を設定する」。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. **[カラー]** パネルで、**メインカラー** (前面) のカラータイル をクリックします。
2. [**彩度/明度トライアングル**] で色をクリックします。
3. **サブカラー** (背面) のカラータイル をクリックします。
4. [彩度/明度トライアングル] で色をクリックします。
5. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー表現]** を選択します。
   [カラー表現] パネルを表示すると、どのブラシバリアントが 2 色使いのブラシストロークをサポートしているかを確認できます。
6. 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。
7. [ブラシライブラリ] パネルで、ブラシカテゴリとブラシバリアントをクリックします。
   [表現設定] リスト ボックスが **[カラー表現]** パネルでグレー表示されている場合は、ブラシバリアントは 2 色使いのブラシストロークをサポートしていないことがわかります。
8. **[カラー表現]** パネルの **[表現設定]** リスト ボックスから **[方向]** を選択します。

[カラーセット] パネルについて詳しくは、252 ページの 「カラーセットを使用する」。を参照してください。

カラー表現について詳しくは、256 ページの 「カラー表現を設定する」。を参照してください。

[表現設定] 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 ペン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 。

カラーセットから色を選択することもできます。詳細は、252 ページの 「カラーセットを使用する」。を参照してください。

[ミキサー] パネルと混合コントロールについて

[ミキサー] パネルでは、画家が従来のパレット上で行う絵具の混ぜ方を再現できます。**[ミキサー]** パネルから、混色に使用できるカラータイルやさまざまなツールにアクセスできます。**[ミキサー]** パネル中央部の混色領域であるミキサーパッドに 2 色以上の色を載せ、混ぜ合わせて新しい色を作ります。

[ミキサー] パネルで、色の保存、読み込み、およびリセットができます。さらに、色のミキサーカラータイルとしての保存、および色のカラーセットへの保存ができます。

[ミキサー] パネルのコントロールについて

[ミキサー] パネルの各コントロールは、ミキサーパッドでの色の適用、調合、採取、消去に使用します。

[ミキサー] パネルのツール

以下の表に、**[ミキサー]** パネルのすべてのツールについて説明します。

[ミキサー] パネルのツール	**内容**
色移りモード ツール	**[ミキサー]** パネルで混ぜ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おり、ミキサーをサポートしているブラシバリアントと共に使用できます。詳細は、247 ページの 「ミキサーパッドから色を混ぜ合わせる/採取する/適用する」。を参照してください。
ブラシ ツール	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**で読み込んだ色が、既にミキサーパッド上にある色と混色されます。
パレット ナイフ ツール	既にミキサー パッド上にある複数の色を混ぜ合わせます。ミキサーパッドに新しい色は追加しません

[ミキサー] パネルのツール	内容
スポイト ツール	キャンバスに適用する色を、ミキサーパッドに採取します。採取された色が、**[カラー]** パネルの**メインカラー**になります。
多色スポイト ツール	ミキサーパッドで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、キャンバス上で使用できます。
ズーム ツール	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	ミキサー パッドをスクロールします

[消去 & リセット] ボタンを使用する

[消去 & リセット] ボタン 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。ただし、ブラシのサイズはリセットしません。

[ブラシサイズ] スライダを使用する

[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、**[ブラシサイズ]** スライダでは、**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も、新しい設定値が適用されます。

[ミキサー] パネルを表示/サイズ変更する

[ミキサー] パネルは、**[ウィンドウ]** メニューから、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。混色はデフォルトのミキサーパッドを使用して開始できます。また、さまざまな Corel Painter 専門アーティストが設計した、創造力をかきたてるミキサーパッドを読み込むこともできます。

混色により広い領域が必要な場合は、**[ミキサー]** パネルをアンドックして、サイズを変更できます。**[ミキサー]** パネルを大きくすると、さらに多くのミキサーカラータイルにアクセスすることもできます。詳細は、250 ページの 「ミキサーカラータイルを変更/保存する」。を参照してください。

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] パネルのサイズの変更前 (左) と変更後 (右)

[ミキサー] パネルを表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[ミキサー]** を選択します。

[ミキサー] パネルは、**Command** + **2** (macOS) または **Ctrl** + **2** (Windows) を押して表示することもできます。

ミキサーパッドを選択するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[ミキサー]** を選択します。
2. [ミキサー オプション] ボタン をクリックし、以下のいずれかを選択します。
   - **ジェレミー サットンのミキサーパッドに戻す**
   - **ジョン マルコムのミキサーパッドに戻す**
   - **カレン ボナカーのミキサーパッドに戻す**
   - **スキップ アレンのミキサーパッドに戻す**
   - **デフォルトのミキサーに戻す**

[ミキサー] パネルのサイズを変更するには

- **[ミキサー]** パネルがドッキングしていない状態で、パネルのメイン 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。

ミキサーパッドの背景を変更するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[ミキサー]** を選択します。
2. [ミキサー オプション] ボタン 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。

ミキサーパッドから色を混ぜ合わせる/採取する/適用する

[ミキサー] パネルで色を作成して採取し、キャンバス上に適用できます。

色の混ぜ合わせをサポートする一部のブラシバリアントでは、**[ミキサー]** パネルで色を混ぜ合わせた後、実際の絵具パレットと同じように、色を採取することなくキャンバスに直接適用できます。色の混ぜ合わせをサポートするブラシバリアントには、**[キャメルヘアー]**、**[フラット]**、**[ブリスルスプレー]**、**[水彩キャメルヘアー]**、**[水彩フラット]**、および **[水彩ブリスルスプレー]**。**[ブラシコントロール]** パレットの **[一般]** パネルに、ブラシバリアントの描点の種類が表示されます。これらのブラシバリアントを使用すると、複数の色を同時に採取できるので、マルチカラー ブラシストロークを作成できます。

[ミキサー] パネルで複数の色を採取し、キャンバス上に直接ペイントできます。

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。詳細は、251 ページの 「ミキサーパッドを保存する」。を参照してください。

色を混ぜ合わせるには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[ミキサー]** を選択します。

2 **[ミキサー]** パネルで **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 2 番目の色を選択し、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、ブレンドします。
- **パレットナイフツール** で色をブレンドします。

ミキサーパッドから色を採取するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[ミキサー]** を選択します。

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。

[ミキサー] パネルからペイントするには

1 **[ミキサー]** パネル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** 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、色の混ぜ合わせをサポートしているブラシカテゴリとブラシバリアントをクリックします。

4 書類ウィンドウでペイントします。

ブラシツール または**パレットナイフツール** の最後の色がブラシストロークに使用されます。

ブラシ バリアントが混ぜ合わせをサポートしているかどうかを確認するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[一般]** をクリックし、次のいずれかの描点の種類が選択されているかどうかを確認します。**[キャメルヘアー]**、**[フラット]**、**[ブリスルスプレー]**、**[水彩キャメルヘアー]**、**[水彩フラット]**、および **[水彩ブリスルスプレー]**。

複数の色を採取するには

1. [ブラシライブラリ] パネルで、色の混ぜ合わせをサポートしているブラシカテゴリとブラシバリアントをクリックします。
2. **[ミキサー]** パネルで色を混ぜ合わせます。
3. **[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。
4. **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。

ブラシバリアントが混ぜ合わせをサポートしているかどうかを確認するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[一般]** をクリックし、次のいずれかの描点の種類が選択されているかどうかを確認します。**[キャメルヘアー]**、**[フラット]**、**[ブリスルスプレー]**、**[水彩キャメルヘアー]**、**[水彩フラット]**、および **[水彩ブリスルスプレー]**。

[ミキサー] パネルでイメージを開く

[ミキサー] パネルで外部イメージファイルを読み込んで、イメージの色を採取することや混ぜ合わせることができるようになりました。たとえば、ミキサーパッドで写真を開き、写真の色を直接ブレンドして、新しい色を作成することができます。**[ミキサー]** パネルでは、PNG、RIFF、TIFF、JPEG、および PSD のファイルを開くことができます。

[ミキサー] パネルのフォト (左) をインポートして、ミキサーパッドのフォトに変換する例

[ミキサー] パネルでイメージを開くには

1. [ミキサー オプション] ボタン をクリックし、**[ミキサーパッドを開く]** を選択します。
2. **[ミキサーパッドを開く]** ダイアログ ボックスのリスト ボックスで、イメージ ファイルを選択します。
3. イメージ ファイルを格納するフォルダを参照します。
4. イメージを選択し、**[開く]** をクリックします。

ミキサーカラータイルを変更/保存する

よく使用する色は、**[ミキサー]** パネル上部にあるミキサーカラータイルに保存して、ミキサーパッドで使用できます。デフォルトで一連の色が表示されますが、自分の好みに合わせて設定を変えることができます。作成したミキサーカラータイルを保存できます。

ミキサーカラータイルを変更するには

1. **[ウィンドウ]** ‣ **[カラーパネル]** ‣ **[ミキサー]** を選択します。
2. **[ミキサー]** パネルで、**スポイト ツール** をクリックし、タイルの色を選択します。
3. **Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押したまま、変更するミキサーカラータイルをクリックします。

   ミキサーカラータイルに新しい色が表示されます。

[ミキサー] パネルの色を保存するには

1. **[ウィンドウ]** ‣ **[カラーパネル]** ‣ **[ミキサー]** を選択します。
2. [ミキサー オプション] ボタン をクリックし、**[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] パネルの色をカラーセットを保存する

カラータイルとして保存した個々の色を現在選択しているカラーセットに追加できます。たとえば、色を混ぜ合わせてできあがった特にお気に入りの色を、カラーセットに保存できます。ミキサーパッドの色から、カラーセットを作成することもできます。さらに、ミキサーパッドを起源とする維持する色の最大数を選択することもできます。詳細は、252 ページの 「カラーセットを使用する」。を参照してください。

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]** パネルで**スポイト ツール** をクリックし、カラーセットを保存するミキサーカラータイルを選択します。
2. [ミキサー オプション] ボタン 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. **[ミキサー]** パネルで、[ミキサー オプション] ボタン 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。
2. **[新規カラーセット]** 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。
3. **[最大カラー数]** スライダを調整して、カラーセットに追加する色の最大数を設定します。
4. **[OK]** をクリックします。
5. 新しい色にアクセスするには、**[ウィンドウ]** ‣ **[カラーパネル]** ‣ **[カラーセット]** を選択します。

[ミキサー] パネルの色を消去/リセットする

ミキサーパッドとミキサーカラータイルの両方を消去する/元に戻すためのオプションが多数用意されています。ミキサーパッドの色をすべて消去して、最初から色を混ぜ合わせることができます。また、ミキサーパッドをデフォルトの色に戻すこともできます。

さらに、ミキサーカラータイルを出荷時の状態の色にリセットすることもできます。

カラータイルを出荷時の状態の色に戻すことができます。

ミキサーパッドを消去するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[ミキサー]** を選択します。
2. 以下のいずれかの操作を行います。
   - [ミキサー オプション] ボタン をクリックし、**[ミキサーパッドを消去]** を選択します。
   - **[ミキサー]** パネルで **[消去 & リセット]** ボタン をクリックします。

デフォルトのミキサーパッドに戻すには

- [ミキサー オプション] ボタン をクリックし、**[デフォルトのミキサーに戻す]** を選択します。

ミキサーカラータイルをリセットするには

- [ミキサー オプション] ボタン をクリックし、**[ミキサーカラーをリセット]** を選択します。

ミキサーパッドを保存する

色の混合と採取が終わったら、後で使用するために、ミキサーパッドの内容をミキサーパッド ファイル (MXS 形式) で保存できます。さらに、ミキサーパッドを PNG ファイルとして保存できるようにもなりました。

新しいバージョンのミキサーパッドを保存するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[ミキサー]** を選択します。
2. [ミキサー オプション] ボタン 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 PNG ファイルとして保存するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[ミキサー]** を選択します。
2. [ミキサー オプション] ボタン 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、**[ファイル名]** ボックスに名前を入力します。
4. **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **PNG** を選択します。
5. **[保存]** をクリックします。

カラータイルとミキサーパッド ファイルを読み込む

以前に保存したミキサーカラータイルまたはミキサーパッド ファイル (MXS) を **[ミキサー]** パネルに読み込むことができます。

[ミキサー] パネルに色を読み込むには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[ミキサー]** を選択します。
2. [ミキサー オプション] ボタン 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。

また、[ミキサー オプション] ボタン をクリックし、**[ミキサーカラーを読み込む]** を選択しても、カラーセットを **[ミキサー]** パネルに読み込むことができます。**[ミキサーカラーを読み込む]** ダイアログ ボックスで **Corel¥Painter 2019¥Support Files¥Color Sets¥[カラーセット名]** を選択し、**[ファイル名]** ボックスに「***.***」と入力し、**Enter** キーを押します。隠されているユーザーファイルの一覧が表示されます。カラーセットをダブルクリックします。

保存時のバージョンのミキサーパッドを読み込むには

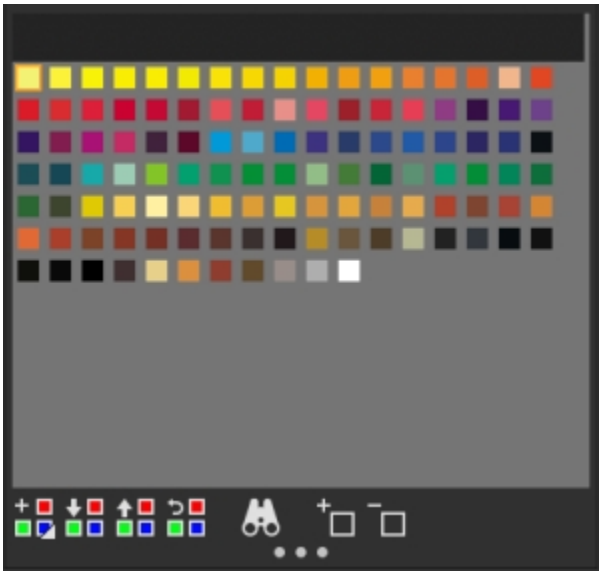
1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[ミキサー]** を選択します。
2. [ミキサー オプション] ボタン をクリックし、**[ミキサーパッドを開く]** を選択します。
3. **[ミキサーパッドを開く]** ダイアログ ボックスで、ミキサーパッド (MXS) ファイル を選択します。
4. **[開く]** をクリックします。

カラーセットを使用する

カラーセットは、色を整理して保存するための色のコレクションです。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。Corel Painter には、Painter のカラー、macOS 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。使用可能なカラーセットのいずれかを開き、カラーセットから色を選択し、ブラシストロークに適用できます。複数のカラーセットを同時に開くこともできます。

さらに、カラーセットをインポートし、その他の色にアクセスすることも可能です。たとえば、旧バージョンの Corel Painter で作成したカラーセットをインポートできます。

カラーセット内の特定の色を見つける必要がある場合は、色の名前で検索するか、Corel Painter で現在の色に一番近い色を見つけられます。



[カラー セット] パネル

[カラーセット] パネルを表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラーセット]** を選択します。

カラーセットを開くには

- **[カラーセットライブラリ]** パネルで [カラーセットライブラリ オプション] ボタン をクリックし、**[カラーセットライブラリ]** を選択して、一覧の中からカラーセットを選択します。

カラーセットから色を選択するには

- **[カラーセットライブラリ]** パネルで色をクリックします。

カラーセットをインポートするには

1. **[カラーセットライブラリ]** パネルで **[カラーセットのインポート]** ボタン をクリックします。
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]** フォルダをクリックし、カラーセットを選択して、**[開く]** をクリックします。

カラーセットで色を検索するには

1. **[カラーセットライブラリ]** パネルで **[色の検索]** ボタン をクリックします。
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]** オプションをオンにし、ボックスに名前を入力します。
   - **[選択カラーの近似色]** をオンにします。
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。
   カラーセットが表示されている場合は、Corel Painter により、検索した色が選択枠で囲まれて表示されます。

   色を名前で検索したが、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、彩度で並べ替える、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。

カラーセット内の色の順列を変更するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラーセット]** を選択します。
2. **[カラーセットライブラリ]** パネルで [カラーセットオプション] ボタン をクリックし、**[ソート順]** を選択します。
3. 以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **[保存時]** - 色を保存したときの順序に並べ替えます。
   - **[HLS]** - 色を色相、輝度、彩度の順に並べ替えます。
   - **[LHS]** - 色を輝度、色相、彩度の順に並べ替えます。
   - **[SHL]** - 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調整するには

- **[カラーセットライブラリ]** パネルで [カラーセットオプション] ボタン をクリックし、**[カラーセットライブラリの表示]** を選択し、以下のいずれかのオプションを選択します。
  - **小**
  - **中**
  - **大**

カラータイルをリストとして表示するには

- **[カラーセットライブラリ]** パネルで [カラーセットオプション] ボタン をクリックし、**[カラーセットライブラリの表示]** を選択し、**[リスト]** を選択します。

カラーセットを作成/エクスポートする

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。

- イメージ
- イメージ上の選択範囲
- レイヤー
- **[ミキサー]** パネル

カラーセットを作成したら、カラーセットに色を追加できます。また、カラーセットをエクスポートすることもできます。

カラーセットを作成するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラーセット]** を選択します。
2. **[カラーセットライブラリ]** パネルで **[新規カラーセット]** ボタン をクリックし、以下のいずれかのオプションを選択します。

- **[イメージからカラーセットを作成]** - イメージのすべての色がカラーセットに含まれます。このオプションは、イメージを開いている場合にのみ使用できます。
- **[レイヤーからカラーセットを作成]** - アクティブなレイヤー内の色がすべてカラーセットに含まれます。このオプションは、イメージでアクティブなレイヤーを選択している場合にのみ使用できます。
- **[選択範囲からカラーセットを作成]** - イメージの選択範囲内にある色がすべてカラーセットに含まれます。このオプションは、イメージにアクティブな選択範囲がある場合にのみ使用できます。
- **[ミキサーパッドからカラーセットを作成]** - **[ミキサー]** パネルで使用された色がすべてカラーセットに含まれます。

3 **[新規カラーセット]** 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。

4 **[最大カラー数]** スライダを調整して、カラーセットに追加する色の最大数を設定します。

カラーセットに色を追加する方法について詳しくは、255 ページの 「カラーセットを編集する」。を参照してください。

色の選択について詳しくは、236 ページの 「[カラー] パネルから色を選択する」。を参照してください。

カラーセットをエクスポートするには

1 **[カラーセットライブラリ]** パネルで **[カラーセットのエクスポート]** ボタン をクリックします。

2 エクスポートしたいカラーセットの名前を、**[ライブラリ]** リスト ボックスから選択します。

3 **[OK]** をクリックします。

4 ファイルの保存先ドライブとフォルダを選択します。
カラーセットの名前を変更したい場合は、**[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。

5 **[保存]** をクリックします。

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付ける、また名前を変更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、名前で色を検索する、また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。詳細は、253 ページの 「カラーセットで色を検索するには」。を参照してください。

カラーセットに色を追加するには

1 **[カラー]** パネルで色を選択します。

2 **[カラーセットライブラリ]** パネルで、選択された色を追加するカラーセットを選択します。

3 **[色の追加]** ボタン をクリックします。

以下のこともできます。

採取した色をカラーセットに追加する	ツールボックスの**スポイト ツール** をクリックし、イメージ内の色をクリックし、**[色の追加]** ボタン をクリックします。
別のカラーセットの色を追加する	カラーセット間で、カラータイルをドラッグ & ドロップします。

色を削除するには

1 **[カラーセットライブラリ]** パネルで **[色の削除]** ボタン をクリックします。

2 警告ダイアログ ボックスで **[はい]** をクリックします。

選択した色が、Corel Painter により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]** パネル、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 (macOS) または **Ctrl** 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。

色を表示する/隠すには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
色を隠す	**[カラーセットライブラリ]** パネルでカラータイルを右クリックし、**[カラーを隠す]** を選択します。
隠されているすべての色を表示する	**[カラーセットライブラリ]** パネルで [カラーセットオプション] ボタン をクリックし、**[カラーセットライブラリの表示]** を選択し、**[すべての非表示アイテムを表示]** を選択します。

色に名前を付ける/色の名前を変更するには

1 **[カラーセットライブラリ]** パネルでカラータイルを右クリックし、**[カラー名の変更]** を選択します。

2 **[新しい名前]** ボックスにカラー名を入力します。

名前の長さは、最大半角 31 文字までです。

デフォルトのカラーセットに戻すには

- **[カラーセットライブラリ]** パネルで [カラーセットオプション] ボタン をクリックし、**[デフォルトのカラーセットに戻す]** を選択します。

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。詳細は、438 ページの 「カラー範囲コントロール」。を参照してください。

カラー表現を設定する

Corel Painter 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。詳細は、440 ページの 「カラー表現コントロール」。を参照してください。

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、複数の色に分かれて引きずる、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 **[色を拾う]** 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、に関わる機能です。

[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色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]** 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 セレクタ バーの [ブラシ セレクタ] をクリックします。

2 [ブラシライブラリ] パネルで、ブラシカテゴリとブラシバリアントをクリックします。

3 **[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。

4 **[描点の種類]** リスト ボックスから **[ブリスル]** を選択します。

5 **[一般：ストロークの種類]** リスト ボックスから **[マルチ]** を選択します。

6 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブレンド]** を選択します。

7 **[ブレンド]** パネルで **[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。

8 **[補充量]** と **[にじみ]** スライダを調節します。
[にじみ] 設定によって、ブラシ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] の値を 0 にし、[にじみ] は 0 以外に設定にすると、ブラシは色を塗るのではなく、既存の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。

9 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[間隔]** を選択します。

10 **[間隔]** パネルで **[間隔]** スライダおよび **[最小間隔]** スライダを調整し、ストロークの跡を目立たなくします。

11 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「拾われた」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潰す方法について詳しくは、258 ページの 「色を塗潰しとして適用する」。を参照してください。

[にじみ] などのブラシコントロールを、**[カラー表現]** パネルの **[コントローラ]** 設定に関連付けることもできます。たとえば、**[筆圧]** を選択すると、スタイラス ペン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。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

塗潰しを使用する

Corel Painter には、イメージを特定の色で塗潰すためのオプションが多数用意されています。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、ピクセルの色に基づいてイメージ領域を塗潰すこともできます。

さらに、グラデーション、パターン、およびテキスタイルも、塗潰しとして適用できます。以下の表に、イメージに塗潰しを適用するさまざまな方法と、詳細情報の参照先を示します。

塗潰しタイプ	詳細の参照先
色	258 ページの 「色を塗潰しとして適用する」
グラデーション	735 ページの 「グラデーションを適用する」
パターン	721 ページの 「パターン ファイルを適用する」
テキスタイル	765 ページの 「テキスタイルを適用する」

色を塗潰しとして適用する

Corel Painter では、色を塗潰しとして適用するためのさまざまなオプションが用意されています。イメージ内で選択された領域に素早く塗潰しを適用することも、選択されたピクセルの色に基づいてイメージ全体に塗潰しを適用することもできます。選択されたピクセルの色でイメージを塗潰す場合、キャンバスまたはチャンネルに直接塗潰しを適用できます。Corel Painter では、色の境界や、指定された許容幅、および境界ぼかしの設定に従って、イメージの領域を塗潰します。

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、Corel Painter では塗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潰され、値を高くするほど、Corel Painter により塗潰される色の範囲が大きくなります。

境界ぼかしは、塗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潰され、高くするほど半透明に塗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。

また、境界線で囲まれた領域の内部を塗潰すこともできます。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、塗潰しのときに保護されます。

塗潰しを適用するには

1. **[カラー]** パネルのカラーセレクタで、**メインカラー** (前面) のカラータイル をクリックします。
2. **[カラー]** ダイアログ ボックスから色を選択します。
3. グラデーションを適用するには
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
   - チャンネル: **[チャンネル]** パネルでチャンネルをクリックします。
4. **[編集]** ▸ **[塗潰し]** を選択します。
   Command + **F** (macOS)、または **Ctrl** + **F** (Windows) を押します。
5. **[塗潰し]** ダイアログ ボックスで、**[塗潰し方法]** リスト ボックスから、**[選択色]** を選択します。
6. **[不透明度]** スライダを調節します。

ピクセルベースの塗潰しを適用するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラーセット]** を選択します。

2 **[カラーセット]** パネルで [カラーセットオプション] ボタン をクリックし、**[イメージからカラーセットを作成]** を選択します。

3 **[新規カラーセット]** ダイアログ ボックスで、**[名前]** テキスト ボックスに名前を入力します。

4 ツールボックスから**塗潰しツール** を選択します。

5 プロパティバーで、次のボタンのいずれかをクリックします。

- **イメージの塗潰し**
- **セルの塗潰し**

6 **[塗潰し]** リスト ボックスから **[選択色]** オプションを選択します。

7 **[塗潰しソース]** パネルを開き、色を選択します。
塗潰しソース パレットに、イメージのカラーセットが表示されます。

8 描画ウィンドウでイメージをクリックします。

期待どおりの結果が得られなかった場合は、塗潰し操作を取り消し、設定を変更して塗潰しをやり直してください。

以下のこともできます。

塗り潰す色の範囲を指定する	プロパティバーの **[許容幅]** ボックスに値を入力するか、スライダを調整します。
許容幅の範囲外にあるピクセルの塗潰しの不透明度を指定する	プロパティバーの **[境界ぼかし]** ボックスに値を入力するか、スライダを調整します。
塗潰しのエッジを柔らかくする	プロパティバーの **[アンチエイリアス]** ボタン をクリックします。 **[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よい結果になります。

塗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潰されるように制限できます。

色漏れを制限/防止する

複雑な描画では、輪郭に隙間がある場合があり、塗潰しで意図しない部分まで色が漏れ、場合によってはイメージ全体が塗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、Corel Painter により、予想以上の範囲が塗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、選択範囲をチャンネルに保存した上、チャンネルを塗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、611 ページの 「チャンネルを編集する」。を参照してください。

塗潰しを取り消すには

- 塗潰しを取り消すには、以下のいずれかの操作を行います。
  - **[編集]** ▸ **[取り消し塗潰しツール]** を選択します。
  - **Command** + **Z** (macOS)、または **Ctrl** + **Z** (Windows) を押します。

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. プロパティ バーの **[セルの塗潰し]** ボタン または **[イメージの塗潰し]** ボタン をクリックします。
3. ドラッグして、塗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. 選択範囲を作成して線画を保護する。
2. **[選択]** ▸ **[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]** リスト ボックスから **[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]** パネルに表示されます。
5. **[チャンネル]** パネルでそのチャンネルを選択します。
6. 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。
7. [ブラシライブラリ] パネルで、線を作成したときと同じブラシを選択します。
8. **[カラー]** パネルで、現在の**メインカラー**として黒を設定します。
9. チャンネルにペイントして、線画の隙間を埋めます。
10. **[選択]** ▸ **[選択範囲の読み込み]** を選択します。
11. **[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。
12. **[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。

    マスクのしきい値を変更するには、ツールボックスの**塗潰しツール** をダブルクリックし、スライダを動かして調節します。

塗潰すためにチャンネルを選択する必要はありません。**[チャンネル]** パネルでチャンネルを選択解除しても、読み込んだ選択範囲は有効のままです。

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。

カラー マネジメント

Corel Painter を使用すると、イメージを作成したり開くとき、または書類にイメージを配置するときに色を管理できます。カラー マネジメントのコントロールにより、Adobe Photoshop やデジタル カメラなどさまざまなソースからのイメージで作業するときに、色の一貫性を保つことができます。さらに、ファイルの保存時にカラー プロファイルを埋め込むことにより、書類にカラー情報を格納できます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 263 の 「カラー マネジメントについて」。
- ページ 266 の 「デフォルトの RGB カラー プロファイルを指定する」。
- ページ 267 の 「ファイルの保存時にカラー プロファイルを埋め込む」。
- ページ 268 の 「CMYK イメージから RGB への変換にデフォルトの CMYK カラー プロファイルを指定する」。
- ページ 268 の 「カラー プロファイルをプレビューしてソフト校正する」。
- ページ 269 の 「カラー プロファイルを割り当てる/削除する」。
- ページ 270 の 「カラープロファイルを変換する」。
- ページ 270 の 「カラー プロファイル ポリシーを使用する」。
- ページ 271 の 「プリセットを操作する」。

カラー マネジメントについて

ここでは、カラー マネジメントについてよく寄せられる質問のいくつかについて、回答を示します。

カラー マネジメントとは

カラー マネジメントとは、イメージのソースや送り先には関係なく、再現される色の予測と制御ができるプロセスです。たとえば、モニタに表示される色の範囲は、プリンタで印刷される色の範囲とは異なるので、画面に表示される色が印刷できないことがあります。色の不一致を低減するために、イメージの表示、変更、または印刷をするときにカラー マネジメントを使用して、一層正確に色を再現できます。

デジタル イメージ処理プロセスでは、イメージの取り込み、修正、および印刷で異なるツールが使用されます。一般的なワークフローでは、デジタル カメラを使用してイメージを取り込み、コンピュータにアップロードしてから、写真編集アプリケーションでイメージを修正して印刷します。これらのツールはそれぞれ、色を解釈する方法が異なります。さらに、各ツールで使用できる色の範囲はそれぞれに固有です。この色の範囲はカラー スペースと呼ばれ、各色を再現する方法を数値セットで定義します。カラー スペースは、カラー モデル (CMYK や RGB など) のサブセットです。

デジタル カメラのカラー スペースの色を検討してみましょう。鮮やかな青の RGB カラーでは、赤 = 0、緑 = 0、青 = 255 の値に設定されています。この色は、モニタのカラー スペースで異なる色として表示される場合があります。また、プリンタのカラー スペースには、これに一致する色が含まれていない場合があります。この結果、書類がワークフローを移動すると、変換によって、この鮮やかな青が失われて正確に再現されなくなります。

それぞれのツールが色について、独自の言語を話しているということです。デジタル カメラのカラー スペースのある数値が、モニタのカラー スペースではまったく異なる色を表していることがあります。この結果、イメージがワークフローを移動すると、解釈により色が元の意味を失い、正確に再現されなくなります。カラー マネジメント システムは、ワークフローでの色の伝達を改善するように設計されているため、出力の色が、意図した色と一致します。

一般的なデジタル イメージ処理ワークフローの例

カラー マネジメント システムはカラー エンジンとも呼ばれ、カラー プロファイルを使用してソースのカラー値を解釈し、これにより、送り先で色が一層正確に再現されます。カラー プロファイルには、カラー マネジメント システムが色を解釈するために必要なデータがあります。標準的なカラー プロファイルの多くが使用できます。さらに、さまざまなブランドのモニタ、スキャナ、デジタル カメラ、およびプリンタについてカラープロファイルがあります。

カラー マネジメントが必要な理由

書類の色を正確に再現する必要がある場合は、カラー マネジメントの使用を検討してください。ワークフローの複雑さやイメージの最終的な送り先も、重要な検討事項です。書類の用途がオンライン表示のみの場合は、カラー マネジメントが重要でないことがあります。ただし、Adobe Photoshop など別のアプリケーションでイメージを開く予定がある場合、または印刷や複数タイプの出力用にイメージを作成する場合は、カラー マネジメントを使用することが重要です。

カラー マネジメントでは、以下のことができます。

- デジタル イメージ処理ワークフロー内で一貫性のある色を再現する。特に他のアプリケーションで作成された書類を開く場合。
- 他のユーザーとファイルを共有するときに、一貫性のある色を再現する。
- 印刷する前に、色をプレビュー (ソフト校正) する。
- さまざまな送り先にイメージを送信するときに、イメージの調整や補正の必要性を低減する。

カラー マネジメント システムは同一色への一致は行いませんが (技術的に不可能)、色の再現を大幅に改善します。

モニタに表示される色

モニタが表示する色を人間の目が感知する仕組みは、色の一貫性を管理する上でもう 1 つの重要な要件です。人間の感知は、イメージを表示する環境の影響を受けます。表示環境からの影響を緩和する方法をいくつか示します。

- 室内の光量を一定にします。たとえば、室内に日光が多量に差し込む場合は、カーテンを使用するか、可能な場合は窓のない部屋で作業します。
- 色を正確に感知するために、一部のグラフィックのプロは、窓がなく、壁や天井が灰色か中間色の部屋で作業しています。作業部屋がこれらの条件に当てはまらない場合は、モニタ フードを購入するか、黒のボール紙と接着テープで作成できます。
- モニタが表示する色に干渉する明るい色の衣服を着用しないでください。たとえば、白のシャツを着用するとモニタに反射して、感知する色が変化します。
- モニタに表示する背景を灰色などの中間色に設定するか、グレースケールのイメージを適用します。カラフルな壁紙やスクリーンセーバーを使用することは避けてください。

モニタの較正とプロファイリング (特性解析とも呼ばれる) も、色の正確さを確保するための重要な手順です。較正は、モニタに表示される色の一貫性を確保します。較正後に、モニタが色を解釈する仕組みの詳細情報を持つ、モニタのカラー プロファイルを作成で

きます。その後、このカラー プロファイルを他のデバイスと共有できます。較正とプロファイリングは共に動作して、色の正確さを確保します。モニタの較正が正しくない場合、カラー プロファイルは役に立ちません。

較正とプロファイリングには、通常は較正機器と特殊なソフトウェアが必要です。不適切な較正は、役立つどころか悪影響を及ぼすことがあります。モニタの較正とカスタム カラー プロファイルに関する追加情報は、カラー マネジメント技術や製品を調べることで得られます。また、オペレーティング システムやモニタに付属するマニュアルを参照することもできます。

カラー プロファイルの割り当てと変換の必要性

カラー プロファイルの割り当てと変換のいずれを行うかを決定するときには、はじめにそれぞれの処理を実行すると結果がどうなるかを検討する必要があります。Corel Painter でカラー プロファイルを割り当てると、書類のカラー値 (数値) は変化しません。その代わり、Corel Painter はイメージの色を解釈するときに、単純にカラー プロファイルを使用します。一方、カラー プロファイルを変換すると、書類のカラー値が変化します。Corel Painter はカラープロファイルを割り当てるのではなく、あるカラー プロファイルを別のカラー プロファイルに変換します。カラー プロファイルを変換すると、カラー表示が影響を受けるだけでなく、書類内の色が元に戻せない色に変化します。

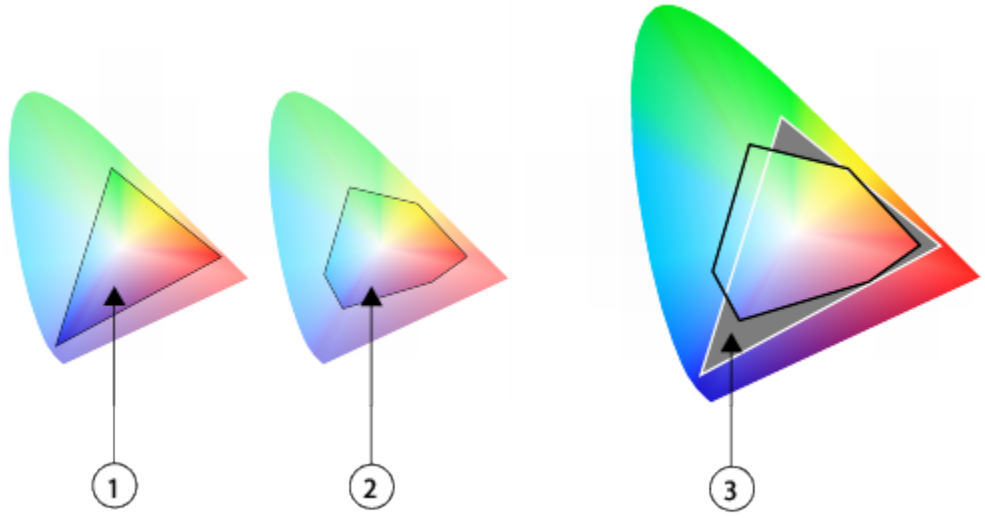
イメージを作成するときに、sRGB など、作業するカラー スペースを選択し、ワークフロー全体で同じカラ ープロファイルを使用するのがよい方法です。カラー プロファイルの割り当てや変換は避けてください。ただし、別のカラー プロファイルへの切り替えが必要な場合があります。

たとえば、受け取ったファイルにカラー プロファイルが埋め込まれていない場合、ファイルにカラー プロファイルを割り当てる必要があります。この方法では、ファイルの元のカラー値を保持できます。

プリンタなどの特定の出力用にファイルを準備する場合にのみ、変換オプションを選択してください。送り先のプロファイルに合わせてデータを変更した後は、再度変換して元のカラー プロファイルに戻すことは多くの場合適しません。

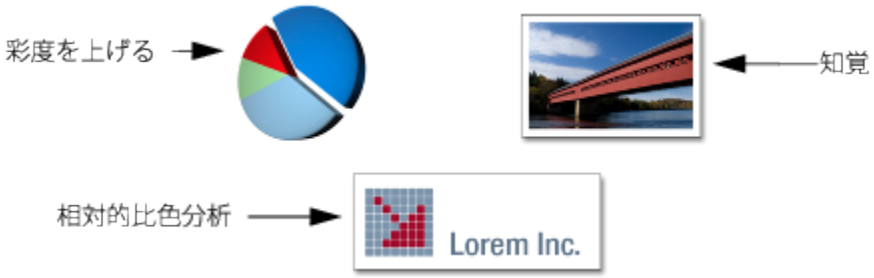
レンダリングの目的

カラー マネジメント システムは、ソースから複数の出力に色を効果的に変換できます。ただし、あるカラー スペースの色を別のカラー スペースの色に一致させるときに、カラー マネジメント システムが特定の色を一致できないことがあります。カラー マネジメント システムによる色の解釈方法によっては、これらの「色域外」の色により、イメージの表示が大幅に変化することがあります。幸いなことに、レンダリングの目的を選択して、カラーマネジメント システムに色域外の色の解釈方法を指示できます。



sRGB (1) 書類の多くの色は、U.S. Web Coated (SWOP) v2 のカラー スペース (2) の色域外になることがあります。色域外の色 (3) は、レンダリングの目的に応じて色域にマッピングされます。

選択するレンダリングの目的は、イメージのグラフィック コンテンツによって異なります。



3 種類のイメージと対応するレンダリング目的の例

- **知覚** - 色域外の色を多数含む写真やビットマップを表示するときに選択します。色域内の色を含めて、すべての色を変更することにより、送り先の色の範囲に合わせて全体のカラー表示が保持されます。このレンダリングの目的を選択すると、色どうしの関係が維持され、最良の結果が得られます。一般に、レンダリングの目的の**知覚**は、ジクレー プリントに最適です。
- **彩度を上げる** - チャートやグラフなど、ビジネス グラフィックで一層濃い単色を表示するときに選択します。他のレンダリングの目的で表示される色よりも正確さが低くなることがあります。
- **相対的比色分析** - ロゴやその他のグラフィックでオリジナルの色を保持するときに選択します。ソースの色に一致する色が見つからない場合は、可能な最も近い色が使用されます。このレンダリングの目的を選択すると、白点がずれます。言い換えると、白の用紙に印刷する場合、イメージの白の領域では、用紙の白を使用して色が再現されます。このため、このレンダリングの目的は、イメージ印刷に適したオプションです。
- **完全な比色分析** - 正確な色を使用してロゴやその他のグラフィックを表示する必要があるときに選択します。ソースの色に一致する色が見つからない場合は、可能な最も近い色が使用されます。レンダリングの目的の **[完全な比色分析]** と **[相対的比色分析]** は似ていますが、**[完全な比色分析]** は変換で白点を保持し、用紙の白に合わせて調整することはしません。このオプションは、主に校正で使用します。

ソフト校正とは

ソフト校正では、特定のプリンタで再生されるか、特定のモニタに表示されるときに表示されるように、イメージのプレビューが画面上に表示されます。この方法は、従来の印刷ワークフローの「ハード校正」をシミュレートしたものです。

ハード校正とは異なり、ソフト校正では、用紙にインクで印刷することなく最終的な結果を表示できます。たとえば、特定ブランドのプリンタを使用するときの印刷後のイメージをプレビューできます。また、別の種類のモニタにイメージがどのように表示されるかもプレビューできます。

デバイスによって生成された出力カラーをシミュレートするには、デバイスのカラー プロファイルを選択する必要があります。書類とデバイスのカラー スペースは異なるため、一部の書類の色は、デバイスのカラー スペースの色域で一致しない場合があります。カラー マネジメント システムによる色の解釈方法によっては、これらの「色域外」の色により、イメージの表示が大幅に変化することがあります。レンダリングの目的を選択して、カラーマネジメント システムに色域外の色の解釈方法を指示できます。レンダリングの目的について詳しくは、265 ページの 「レンダリングの目的」。を参照してください。

イメージのソフト校正について詳しくは、269 ページの 「イメージのソフト校正をするには」。を参照してください。

デフォルトの RGB カラー プロファイルを指定する

Corel Painter のカラー マネジメントを使用する場合は、すべての新規書類に割り当てるデフォルトの RGB カラーを指定することから始めます。

Corel Painter のデフォルト設定で、色は適切な結果になりますが、このデフォルト設定を変更して、特定のワークフローに合わせることができます。Corel Painter のデフォルトのカラー プロファイルは、sRGB_IEC61966-2-1 black scaled です。このプロファイルの詳細については、International Color Consortium (ICC) の Web サイト http://www.color.org/findprofile.xalter を参照してください。

Adobe Photoshop のような別のアプリケーションでイメージを作成するときには、Corel Painter でファイルを開くときに使用するものと同じデフォルトのカラー プロファイルを使用する必要があります。さらに、Corel Painter や Adobe Photoshop で書類を保存するときには、書類がカラー情報を保持するように、カラー プロファイルを常に埋め込む必要があります。詳細は、267 ページの 「ファイルの保存時にカラー プロファイルを埋め込む」。を参照してください。

デフォルトの RGB カラー プロファイルを変更するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[カラーマネジメント設定]** を選択します。

2 **[デフォルト RGB プロファイル]** リスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。

Corel Painter の工場出荷時のデフォルトのカラー プロファイルは sRGB で、これは多くのモニタやデジタル カメラ、および一部のプリンタでもデフォルトのカラー プロファイルになっています。

また、**[ナビゲーション]** パネルの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン と **[カラーマネジメント]** を順にクリックし、**[カラーマネジメント設定]** を選択して、**[カラーマネジメント設定]** ダイアログ ボックスにアクセスすることもできます。

ファイルの保存時にカラー プロファイルを埋め込む

カラー プロファイルを埋め込むと、そのカラー プロファイルが書類に添付され、使用した同じ色が、書類を表示または印刷するユーザーと共有されます。この方法では、ファイルを表示、変更、または複製するときに、色の一貫性が確保されます。

ファイルにカラー プロファイルを割り当てていない場合は、デフォルトのカラー プロファイルが埋め込まれます。

以下のファイル形式で、カラー プロファイルの埋め込みがサポートされています。

- RIFF (RIF)
- TIFF (TIF)
- Photoshop (PSD)
- JPEG
- Portable Network Graphics (PNG)

ファイルの保存時にカラー プロファイルを埋め込むには

1 **[ファイル]** ▸ **[別名で保存]** を選択します。

2 **[イメージの保存]** ダイアログ ボックスのコントロールを使用して、保存場所とファイル名を指定します。

3 **[ファイル形式]** リスト ボックス (macOS) または **[ファイルの種類]** リスト ボックス (Windows) で、以下のいずれかのファイル形式を選択します。
   - **RIFF ファイル (*.RIF; *.RIFF)**
   - **TIF ファイル (*.TIF; *.TIFF)**
   - **Photoshop ファイル (*.PSD)**
   - **JPEG ファイル (*.JPG; *.JPEG)**
   - **PNG ファイル (*.PNG)**

4 **[プロファイルの埋め込み]** チェック ボックスをオンにします。

カラープロファイルを埋め込まない場合は、**[プロファイルの埋め込み]** チェック ボックスをオフにします。

CMYK イメージから RGB への変換にデフォルトの CMYK カラー プロファイルを指定する

Corel Painter は RGB カラーを使用するので、Corel Painter で開いたりインポートする CMYK イメージはすべて、RGB カラー プロファイルに変換されます。Corel Painter が CMYK イメージから RGB への変換に使用する、デフォルトの CMYK プロファイルを指定できます。CMKY イメージ用に、以下のファイル形式がサポートされています。

- RIFF (RIF)
- TIFF (TIF)
- Photoshop (PSD)
- JPEG
- Portable Network Graphics (PNG)

CMYK イメージから RGB への変換にデフォルトの CMYK カラープロファイルを指定するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[カラーマネジメント設定]** を選択します。

2 **[デフォルト CMYK 変換プロファイル]** リスト ボックスからカラー プロファイルを選択します。

また、**[ナビゲーション]** パネルの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン と **[カラーマネジメント]** を順にクリックし、**[カラーマネジメント設定]** を選択して、**[カラーマネジメント設定]** ダイアログ ボックスにアクセスすることもできます。

カラー プロファイルをプレビューしてソフト校正する

書類用の RGB プロファイルを選択した後、デフォルトのカラー プロファイルを適用してイメージをプレビューできます。また、イメージのソフト校正もできます。ソフト校正とは、特定のプリンタでイメージを印刷したとき、または別の種類のモニタにイメージを表示したときにどのように見えるかを画面上でプレビューすることです。また、特定のレンダリングの目的を使用して、ソフト校正をすることもできます。詳しくは、265 ページの 「レンダリングの目的」。を参照してください。イメージのソフト校正後は、ソフト校正機能をオフにできます。

書類をソフト校正し、最終結果を画面上でプレビューします。(左) sRGB カラー プロファイルがイメージに割り当てられています。(右) U.S. Web Coated (SWOP) v2 プロファイルを割り当てると、印刷された出力を画面上でシミュレーションできます。

カラー プロファイルをプレビューするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択します。

2 **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン - **[カラーマネジメント設定]** をクリックし、プレビューするカラー プロファイルの名前を選択します。

イメージのソフト校正をするには

1 **[キャンバス]** ▸ **[カラー校正設定]** を選択します。

2 特定のデバイスによって生成される出力色をシミュレートするには、**[デバイスをシミュレート]** リスト ボックスからプロファイルを選択します。

リストには、コンピュータにインストールされている、すべてのカラー プロファイルが含まれます。

3 **[レンダリングの目的]** リスト ボックスからレンダリングの目的を選択します。

4 **[カラー校正モードを有効にする]** チェック ボックスをオンにします。

プリンタの出力をシミュレートすると、画面上の色がくすんで表示される場合があります。すべての色が CMYK カラー スペースに持ち込まれますが、このカラー スペースの色域は、RGB カラー スペースよりも狭いためです。イメージのソフト校正後は、ソフト校正機能をオフにできます。

シミュレーションの精度は、モニタの品質、モニタと出力デバイスのカラー プロファイル、および作業領域の周囲照明などの要因によって決まります。

ソフト校正をオフにするには

- **[キャンバス]** ▸ **[カラー校正モード]** を選択します。

カラー プロファイルを割り当てる/削除する

新規カラー プロファイルを割り当てることにより、書類の表示を変更できます。カラー プロファイルには、カラー マネジメント システムが特定のカラー スペースの色を別のカラー スペースの色に変換するために必要なデータがあります。Corel Painter のデフォルトのカラー プロファイルは sRGB IEC61966-2-1 noBPC ですが、標準 ICC カラー プロファイルのリストから選択できます。

新規カラー プロファイルを割り当てても、書類のカラー値 (数値) は変化しません。カラー マネジメントをオンにして書類を表示すると、割り当てたカラー プロファイルによる解釈で書類の色が再現されます。詳細は、265 ページの 「カラー プロファイルの割り当てと変換の必要性」。を参照してください。

また、書類から、割り当て済みのカラープロファイルを削除することもできます。これはつまり、カラー マネジメントが書類に適用されなくなるということです。ただし、カラー値は保持されます。

カラー プロファイルを割り当てる/削除するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[カラープロファイルの割り当て]** を選択します。

2 以下のいずれかのカラー プロファイル オプションをオンにします。

- **[デフォルト RGB プロファイルを使用]** - デフォルトの RGB プロファイルを書類に適用します。
- **[プロファイルを使用]** - カラー プロファイルを書類に適用しますが、元の色は変換しません。このオプションをオンにしたら、カラー プロファイルを選択する必要があります。
- **[カラーマネジメントしない]** - カラー プロファイルに関連付けずにカラー値を保持します。

コンピュータにカラー プロファイルをインストール済みの場合は、Corel Painter により、使用できるカラー プロファイルのリストにそれらのカラー プロファイルが追加されます。

また、**[ナビゲーション]** パネルの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン と **[カラーマネジメント]** を順にクリックし、**[カラープロファイルの割り当て]** を選択して、カラープロファイルを割り当てることもできます。

カラープロファイルを変換する

Corel Painter では、書類のカラー プロファイルを別のカラー プロファイルに変換できます。カラー プロファイルの変換は、あるカラー プロファイルから別のカラー プロファイルへの変換のみを実行して色の表示のみに影響するカラー プロファイルを割り当てとは異なります。あるカラー プロファイルを別のカラー プロファイルに変換すると、書類のカラー値が変化して元に戻すことはできなくなります。詳細は、265 ページの 「カラー プロファイルの割り当てと変換の必要性」。を参照してください。

Corel Painter では、カラー プロファイルの変換に使用するカラー マネジメント エンジンの選択もできます。カラー マネジメント エンジンはカラー マネジメント モジュール (CMM) とも呼ばれ、カラー プロファイルの情報を使用してカラー値を変換します。使用するカラー マネジメント エンジンにより、カラー値の変換結果が異なることがあります。

さらに、カラー プロファイルの変換時にイメージを結合することもできます。イメージを結合すると、すべてのレイヤーが背景のキャンバス 1 枚に落とし込まれます。

カラー プロファイルを変換するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[プロファイルに変換]** を選択します。

2 **[新規カラープロファイル]** リスト ボックスから新しいカラー プロファイルを選択します。

以下のこともできます。

カラー エンジンを選択する	**[カラーエンジン]** リスト ボックスからカラー エンジンを選択します。
レンダリングの目的を選択する	**[レンダリングの目的]** リスト ボックスからレンダリングの目的を選択します。
イメージのすべてのレイヤーを結合する	**[イメージを結合]** オプションをオンにします。

また、**[ナビゲーション]** パネルの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン と **[カラーマネジメント]** を順にクリックし、**[プロファイルに変換]** を選択して、カラープロファイルを変換することもできます。

カラー プロファイル ポリシーを使用する

Corel Painter では、RGB と CMYK の両方のイメージを開いて配置するために使用するカラー プロファイル ポリシーを作成できます。カラー プロファイル ポリシーについて選択するオプションにより、Corel Painter で開いて作業するイメージの色の管理方法が決まります。

イメージを開いて配置するためのカラー プロファイル ポリシーを作成するときには、以下の項目を指定できます。

- イメージに適用する RGB カラー プロファイル
- イメージを RGB に変換するための CMYK カラー プロファイル
- カラー エンジン
- レンダリングの目的 (イメージ コンテンツによって異なる)

詳細は、265 ページの 「レンダリングの目的」。を参照してください。

カラー プロファイル ポリシーを使用すると、書類のカラー プロファイルが一致しない場合、またはカラー プロファイルがない場合に、警告メッセージを表示できます。カラー プロファイルが一致しない場合、新規カラー プロファイルを選択できます。書類にカ

ラー プロファイルが関連付けられていない場合は、新規カラー プロファイルを適用することも、書類にカラー マネジメントを使用しないこともできます。

カラー プロファイル ポリシーを作成するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[カラーマネジメント設定]** を選択します。

2 **[RGB イメージ]** リスト ボックスから以下のいずれかのオプションを選択します。

- **[埋め込まれたプロファイルを使用]** - 開く、またはインポートする RGB イメージに、埋め込まれている RGB カラープロファイルを適用します。
- **[デフォルト RGB プロファイルを使用]** - [カラーマネジメント設定] で指定したデフォルトの RGB カラープロファイルを使用して、イメージを変換します。

3 **[CMYK イメージの変換]** リスト ボックスから以下のいずれかのオプションを選択します。

- **[デフォルト CMYK プロファイルを使用]** - [カラーマネジメント設定] で指定したデフォルトの CMYK カラープロファイルを使用して、RGB に変換します。
- **[埋め込まれたプロファイルを使用]** - 埋め込まれている CMYK カラープロファイルを使用して、RGB に変換します。

4 **[カラーエンジン]** リスト ボックスからカラー エンジンを選択します。

5 **[レンダリングの目的]** リスト ボックスから、以下のいずれかのオプションを選択します。

- **[知覚]** - さまざまなイメージ、特にビットマップや写真に適しています。
- **[彩度]** - ベクタ グラフィック (線、テキスト、チャートなどの単色のオブジェクト) に最適です。
- **[相対的比色分析]** - インクジェット プリンタで校正刷りを行う場合に最適です。
- **[完全な比色分析]** - 白点が保持されるので、イメージの校正刷りに使用できます。

カラープロファイルが一致しない書類を開いたときに警告メッセージを表示するには、**[プロファイルが一致しない場合]** チェックボックスをオンにします。

レンダリングの目的について詳しくは、265 ページの 「レンダリングの目的」。を参照してください。

また、**[ナビゲーション]** パネルの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン と **[カラーマネジメント]** を順にクリックし、**[カラーマネジメント設定]** を選択して、**[カラーマネジメント設定]** ダイアログ ボックスにアクセスすることもできます。

プリセットを操作する

Corel Painter には、書類に適用できるデフォルト設定である、カラー マネジメント プリセットが用意されています。[カラーマネジメント設定] ダイアログ ボックスの設定を変更しない場合、カラー マネジメント プリセットを使用すると便利です。また、独自のプリセットを作成することもできます。これにより、[カラーマネジメント設定] ダイアログ ボックスで選択した項目をすべて保持し、他の書類で再使用できます。不要になったプリセットは削除できます。

プリセットを選択するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[カラーマネジメント設定]** を選択します。

2 **[プリセット]** リスト ボックスからプリセットを選択します。

また、**[ナビゲーション]** パネルの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン と **[カラーマネジメント]** を順にクリックし、**[カラーマネジメント設定]** を選択して、**[カラーマネジメント設定]** ダイアログ ボックスにアクセスすることもできます。

プリセットを追加するには

1. **[キャンバス]** ▸ **[カラーマネジメント設定]** を選択します。
2. **[カラーマネジメント設定]** ダイアログ ボックスのコントロールを使用して、カラー マネジメント設定を指定します。
3. **[プリセット]** リスト ボックスの横にある **[追加]** ボタン をクリックします。
4. **[プリセット名]** ボックスにプリセットの名前を入力します。

また、**[ナビゲーション]** パネルの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン と **[カラーマネジメント]** を順にクリックし、**[カラーマネジメント設定]** を選択して、**[カラーマネジメント設定]** ダイアログ ボックスにアクセスすることもできます。

プリセットを削除するには

1. **[キャンバス]** ▸ **[カラーマネジメント設定]** を選択します。
2. **[プリセット]** リスト ボックスからプリセットを選択します。
3. **[プリセット]** リスト ボックスの横にある **[削除]** ボタン をクリックします。

   プリセットを削除してよいかどうかを確認する警告ボックスが表示されます。
4. **[はい]** をクリックします。

また、**[ナビゲーション]** パネルの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン と **[カラーマネジメント]** を順にクリックし、**[カラーマネジメント設定]** を選択して、**[カラーマネジメント設定]** ダイアログ ボックスにアクセスすることもできます。

色を補正/調整する

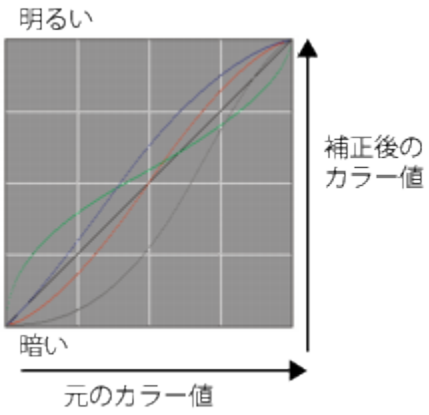
Corel Painter には、イメージの色を補正したり調整したりできるさまざまな効果とツールが用意されています。たとえば、効果を使用して、色かぶりした写真や色褪せた写真を修正できます。また、ポスタライズや反転などのテクニックを使用して、イメージの色を独創的なものに変えることもできます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 273 の 「ガンマ曲線を使用して色を補正する」。
- ページ 275 の 「明度とコントラストを調整する」。
- ページ 277 の 「曲線を使用して色を補正する」。
- ページ 278 の 「フリーハンド曲線をドラッグして色を補正する」。
- ページ 279 の 「曲線の数値を指定して色を調整する」。
- ページ 280 の 「色相、彩度、明度を調整する」。
- ページ 282 の 「選択色を調整する」。
- ページ 285 の 「イメージの明度を補正する」。
- ページ 286 の 「イメージ間の色と明度を適合させる」。
- ページ 287 の 「色を反転させる」。
- ページ 287 の 「イメージをポスタライズする」。
- ページ 288 の 「ビデオ用の色設定を適用する」。
- ページ 288 の 「覆い焼きと焼き込み」。

ガンマ曲線を使用して色を補正する

色を補正するには、ガンマ曲線を使用して、イメージを構成する色の要素の相対量を調整します。赤、緑、青のガンマ曲線を別々に調整することも、3 つの要素すべてを同時に調整することもできます。不要な色かぶりを補正する場合は、ガンマ曲線を別々に調整すると便利です。ガンマ曲線グラフは、インプットのカラー値がどうアウトプット (補正後データ) に変換されるのかを表します。



ガンマ曲線を視覚的に表現したグラフ

横軸はインプットのデータ (元のカラー値)、縦軸はアウトプットのデータ (補正後のカラー値) を表示しています。調整する前の曲線は完全な対角線 (45 度) を示します。これはインプットとアウトプットの値がすべて等しいことを表しています。Corel Painter では、明るい色の値をグラフの上方に、暗い色の値を下方に割り当てています。RGB 曲線を編集すると、それぞれのデータは RGB 各色のポイントつきのカーブとして表示されます。たとえば、青色を編集しているとき、曲線を対角線の下にドラッグすると、イメージの青色が弱くなり、補色の黄色が強くなります。逆に、曲線を対角線の上にドラッグすると、青色が強くなります。

以下の方法で、ガンマ曲線を使用して色を補正できます。

- 曲線
- フリーハンド
- 数値

[色補正] ダイアログ ボックスから、色の補正ができます

1 種類の方法を使用することも、複数の方法を組み合わせることもできます。

色補正は、選択範囲、レイヤー、イメージ全体に適用できます。

- 範囲が選択されていない場合は、イメージ全体に適用されます。
- キャンバスの特定の領域のみを対象に色を補正するには、選択ツールを使用して領域を選択してから、色の補正を適用します。選択ツールについて詳しくは、616 ページの 「選択範囲の基本」。を参照してください。
- レイヤーの色を補正するには、レイヤーを選択してから色の補正を適用します。レイヤーの選択方法について詳しくは、576 ページの 「レイヤーを選択する」。を参照してください。
- 色の補正をシェイプ、ダイナミック レイヤー、テキスト レイヤー、リファレンス レイヤーに適用する場合は、まずそのレイヤーをイメージ レイヤーに確定する必要があります。

明度とコントラストを調整する

Corel Painter には、イメージの明度とコントラストを調整するための方法が 2 つ用意されています。**[明度/コントラスト]** 効果を使用すると、明度とコントラストを簡単に調整できます。**[色補正]** ダイアログ ボックスでは、ガンマ曲線を使用して明度とコントラストを細かく調整できます。

[明度/コントラスト] 効果では、イメージのすべての色を一度に調整できます。

[明度/コントラスト] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)

ガンマ曲線を使用すると、オリジナルのイメージの色調の推移を維持したまま、色のコントラストや明度を調整することができます。すべての色を同時に調整することも、赤、緑、青を別々に調整することもできます。**[コントラスト]** スライダまたは **[明度]** スライダを動かしても、曲線の終点は固定されたままです。両端が変化しないため、イメージの階調はいくらスライダを動かしても 256 で、減ったりすることはありません。

[コントラスト] は、明るい色の値と暗い色の値の差を調整します。コントラストの値を上げると、曲線は S 字型になり、明るい色はより明るく、暗い色はより暗くなります。逆に値を下げると、曲線は反転した S 字型になり、すべての中間色のコントラストが弱くなります。

ガンマ曲線を使用して明度とコントラストを調整する前のイメージ

ガンマ曲線を使用してコントラストを強くした例

[明度] は、曲線上のすべての値をより明るいまたは暗い色調に移動させます。

ガンマ曲線を使用して明度を上げた例

明度やコントラストを簡単に調整する

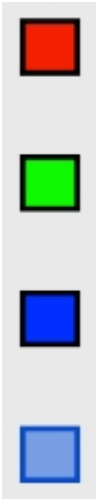
1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[明度/コントラスト]** を選択します。
3 **[明度]** スライダを動かして明度を調整します。
4 **[コントラスト]** スライダを動かして明度を調整します。

スライダの値をデフォルト設定に戻すには、**[リセット]** をクリックします。

[プレビュー] チェック ボックスをオン/オフすることにより、調整したイメージと元のイメージを比較できます。

ガンマ曲線を使用して明度とコントラストを調整する

1 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色補正]** を選択します。
2 **[カラーの修正]** ダイアログ ボックスで、**[手法]** リスト ボックスから **[曲線]** を選択します。
3 以下の **[チャンネル]** ボタンのいずれかをクリックします。
   - **[赤]** ― 赤の曲線のみを調整できます。
   - **[緑]** ― 緑の曲線のみを調整できます。
   - **[青]** ― 青の曲線のみを調整できます。
   - **[マスター]** ― すべての色の曲線を一度に調整できます。
4 以下のスライダを動かします。
   - **[明るさ]** ― 選択した色を明るくしたり暗くしたりします。これにより、光の量が多すぎたり (露光過度) 少なすぎたり (露光不足) することで生じる露光の問題を修正できます。
   - **[コントラスト]** ― イメージの暗い領域と明るい領域のトーンの差を調整します。



[カラーの修正] ダイアログ ボックスのチャンネル アイコン

修正をすべて元に戻し、もう一度最初から始めるには、**[リセット]** をクリックします。

[プレビュー] チェック ボックスをオン/オフすることにより、調整したイメージと元のイメージを比較できます。

曲線を使用して色を補正する

[曲線] を使用して、各色の曲線をドラッグし、形を変えることができます。この変形を通じて、カラー値を細かく編集することができます。

[効果] スライダで、曲線をドラッグしたときの変形の量をコントロールできます。スライダの設定で、曲線をドラッグしたときにどの範囲まで曲線が追従するのかが決まります。スライダを右端まで移動すると、曲線全体が変化します。値を下げていくと、曲線の一部だけが変形するようになります。

[曲線] を使用して、各色のチャンネル (赤、緑、青) やマスター チャンネル (すべてのチャンネルが結合したもの) を調整することで、色やトーンの補正を行うことができます。

[曲線] を使用して色を補正

色を簡単に調整するには、自動補正コントロールを使用できます。

曲線を使用して色を補正する

1 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色補正]** を選択します。

2 **[カラーの修正]** ダイアログ ボックスで、**[手法]** リスト ボックスから **[曲線]** を選択します。
3 以下の **[チャンネル]** ボタンのいずれかをクリックします。
   - **[赤]** — 赤の曲線のみを調整できます。
   - **[緑]** — 緑の曲線のみを調整できます。
   - **[青]** — 青の曲線のみを調整できます。
   - **[マスター]** — すべての色の曲線を一度に調整できます。
4 **[効果]** スライダを動かして、曲線をドラッグしたときの変形の量をコントロールします。右に動かすと変形の範囲が広がり、左に動かすと狭くなります。
5 クロスヘア カーソルを対角線の上に置いて、曲線をドラックします。
   曲線を下にドラッグするとシャドウが強くなり、上にドラッグするとハイライトが強くなります。

以下のこともできます。

イメージのコントラストや色を自動的に補正する	**[曲線プリセット]** リスト ボックスから **[自動設定]** 選択します。
白点に基づいてイメージのコントラストを自動的に調整する	**[曲線プリセット]** リスト ボックスから **[白点]** を選択します。
黒点に基づいてイメージのコントラストを自動的に調整する	**[曲線プリセット]** リスト ボックスから **[黒点]** 選択します。
すべての補正を元に戻す	**[リセット]** をクリックします。

フリーハンド曲線をドラッグして色を補正する

[フリーハンド] を使用して色を調整できます。この方法では、曲線を自由に描画して、ドラマチックな効果を出すことができます。ポスタライズやソラリゼーションの効果を出したいときに適しています。

[フリーハンド] を使用して色を補正

[フリーハンド] を使用して色を補正する

1 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色補正]** を選択します。
2 **[カラーの修正]** ダイアログ ボックスで、[手法] リスト ボックスから **[フリーハンド]** を選択します。
3 以下の **[チャンネル]** ボタンのいずれかをクリックします。
   - **[赤]** — 赤の曲線のみを調整できます。
   - **[緑]** — 緑の曲線のみを調整できます。

- **[青]** ― 青の曲線のみを調整できます。
- **[マスター]** ― すべての色の曲線を一度に調整できます。

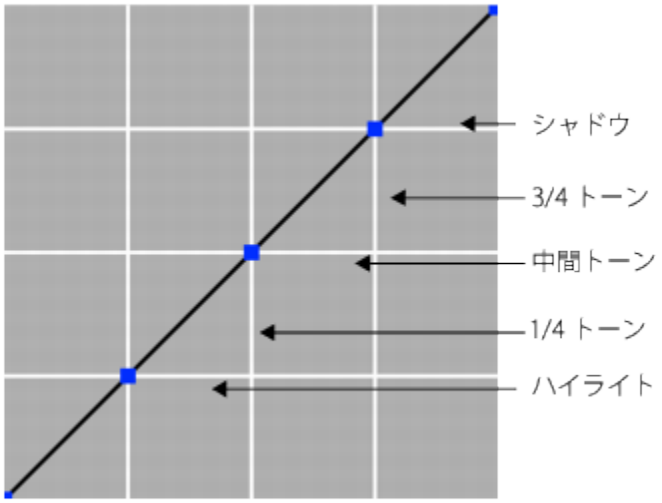
4 ポインタをグラフ上でドラッグし、新しい曲線を描画します。曲線を中心線より下に描画するとシャドウが強くなり、上に描画するとハイライトが強くなります。

修正をすべて元に戻し、もう一度最初から始めるには、**[リセット]** をクリックします。

[プレビュー] チェック ボックスをオン/オフすることにより、調整したイメージと元のイメージを比較できます。

曲線の数値を指定して色を調整する

[数値] を指定することで、曲線による色の調整を細かく行うことができます。赤、緑、青の曲線を手動でドラッグして、1/4 トーン、中間トーン、3/4 トーンを調整できます。また、曲線の 5 つのポイント (**[ハイライト]**、**[1/4 トーン]**、**[中間トーン]**、**[3/4 トーン]**、および **[シャドウ]**) における赤、緑、青の割合を指定して色を調整することもできます。



曲線の各セクションで、イメージのシャドウ、中間トーン、およびハイライトのバランスをコントロールします。数値をグリッドの上部分に設定するとイメージが明るくなり、グリッドの下部分に設定するとイメージが暗くなります。

このような外観は、さまざまなトーン曲線を使用して作成しています。

[プレビュー] チェック ボックスをオン/オフすることにより、調整したイメージと元のイメージを比較できます。

色の曲線をドラッグして 1/4 トーン、中間トーン、3/4 トーンを調整する

1. **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色補正]** を選択します。
2. **[色補正]** ダイアログ ボックスで、リスト ボックスから **[数値]** を選択します。
3. 以下の **[チャンネル]** ボタンのいずれかをクリックします。
   - **[赤]** ― 赤の曲線のみを調整できます。
   - **[緑]** ― 緑の曲線のみを調整できます。
   - **[青]** ― 青の曲線のみを調整できます。
4. 対角線上のノードをドラッグします。曲線を下にドラッグするとイメージが暗くなり、上にドラッグすると明るくなります。

曲線の数値を指定して色を調整する

1. **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色補正]** を選択します。
2. **[カラーの修正]** ダイアログ ボックスで、**[手法]** リスト ボックスから **[アドバンス設定]** を選択します。
3. 以下の列で **[赤]**、**[緑]**、または **[青]** のパーセント値を入力します。
   - **[ハイライト]** ― イメージのハイライトを調整します (グラフの下部)。
   - **[1/4 トーン]** ― イメージのコントラストを調整します。
   - **[中間トーン]** ― イメージのコントラストを調整します。
   - **[3/4 トーン]** ― イメージのコントラストを調整します。
   - **[シャドウ]** ― イメージのシャドウを調整します (グラフの上部)。

   89% などの正数のパーセント値を入力すると、数値はグラフの上部に設定され、イメージが明るくなります。-89% などの負数のパーセント値を入力すると、数値はグラフの下部に設定され、イメージが暗くなります。各色に同じパーセント値を入力すると、どの変更も均等に適用されます。

色相、彩度、明度を調整する

[色の調整] 効果を使用して、イメージの色相、彩度、明度をテレビの画質調整と同じように調整することができます。また、イメージの各色を均等に調整したり、外部ソースの輝度に基づいて調整したりすることもできます。

輝度を使用して色を調整する場合、ピクセルの輝度が高いほど、色の調整が強くかかります。

以下の調整方法を選択できます。

- **[色に対して均一]** - すべてのピクセルを均等に調整します。
- **[テクスチャ]** - 選択されているテクスチャを使用して色を調整します。
- **[画像の明るさ]** - イメージの輝度をモデルにして色を調整します。輝度の高い領域に効果が強くかかります。
- **[オリジナル画像の明るさ]** - クローン ソースの輝度をモデルにして色を調整します。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が使用されます。
- **[アルファチャンネル]** または **[レイヤーマスク]** - 選択したアルファ チャンネルまたはレイヤー マスクをモデルにして色を調整します。たとえば、チャンネルまたはマスクに黒から白へのグラデーションを設定しておけば、イメージの端から反対側に向かって、効果の強さを変化させて色を変えることができます。チャンネルまたはマスクの黒い領域では、色が変化しません。チャンネルまたはマスクの白い領域では、調整が 100% 適用されます。中間の階調では、明るさの比率に従って色が調整されます。

[色の調整] ダイアログ ボックスから、イメージの色相、彩度、明度を変更できます。

色を均等に調整する

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色の調整]** を選択します。
3 **[参照元]** リスト ボックスで、**[色に対して均一]** を選択します。
4 **[色の調整]** コントロールを調整します。詳しくは、282 ページの 「[色の調整] コントロール」。 を参照してください。

テクスチャの明るさを使用して色を調整する

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。
2 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルを選択します。
3 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
4 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色の調整]** を選択します。
5 **[参照元]** リスト ボックスで **[テクスチャ]** を選択します。
6 **[色の調整]** コントロールを調整します。詳しくは、282 ページの 「[色の調整] コントロール」。 を参照してください。

画像の明るさを使用して色を調整する

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色の調整]** を選択します。

3 **[参照元]** リスト ボックスで **[画像の明るさ]** を選択します。

4 **[色の調整]** コントロールを調整します。詳しくは、282 ページの 「[色の調整] コントロール」。 を参照してください。

クローンやパターンの明るさを使用して色を調整する

1 以下のいずれかの操作を行います。

- クローンソースを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]** を選択します。**[クローンソース]** パネルで **[イメージを開く]** ボタン 、**[ソースを開く]** を順にクリックして、クローンソースを選択します。
- パターンを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** を選択し、**[パターン]** ライブラリ パネルでパターン カラータイルをクリックします。

2 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

3 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色の調整]** を選択します。

4 **[参照元]** リスト ボックスで **[オリジナル画像の明るさ]** を選択します。

5 **[色の調整]** コントロールを調整します。詳しくは、282 ページの 「[色の調整] コントロール」。 を参照してください。

[色の調整] コントロール

- **[色相]** — ピクセルの色相を調整します。
- **[彩度]** — 色の純度を調整します。
- **[明度]** — 色の明度を調整します。スライダを左に移動すると、色が暗くなります。
- **[リセット]** — スライダの値をデフォルト設定に戻します。

選択色を調整する

[選択色の調整] は、**[色の調整]** に似た効果ですが、イメージの特定の色範囲にしか適用されない点が異なります。[選択色の調整] では、イメージ内で色を選択し、その色の範囲内で色を調整します。たとえば、黄色のピーマンを赤いピーマンにするといった作業に向いています。選択した色と完全に一致する色だけを効果の対象とするだけでなく、色相リングやカラートライアングル上で、選択色を中心に、指定した距離までの間にある色を対象にすることができます。

[選択色の調整] は、イメージ内の指定された範囲内の色だけを変更します。

[範囲] スライダで、選択した色を中心とした HSV (色相、彩度、明度) の範囲を指定します。

これらの設定を組み合わせることで、限定した範囲の色だけを調整できます。たとえば、ある特定の階調の赤だけを変更するといったことが可能です。

[境界ぼかし] スライダは、選択した色のエッジの柔らかさを調整します。このスライダの設定で、置き換えた色と元の色の間の色の移行が滑らかになります。

色の変更にぼかしを使用した例と、使用しない例

以下の調整方法を選択できます。

- **[色に対して均一]** - すべてのピクセルを均等に調整します。
- **[テクスチャ]** - 選択されているテクスチャを使用して色を調整します。
- **[画像の明るさ]** - イメージの輝度をモデルにして色を調整します。輝度の高い領域に効果が強くかかります。
- **[オリジナル画像の明るさ]** - クローン ソースの輝度をモデルにして色を調整します。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が使用されます。

選択した色を調整する

1. **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[選択色の調整]** を選択します。
   [選択色の調整] ダイアログ ボックスが表示されます。
2. 書類ウィンドウのイメージ上にカーソルを移動させると、スポイトに変わるので、このスポイトで調整対象にする色をクリックします。
   選択した色が **[カラー]** パネルにメインカラーとして表示されます。
3. **[参照元]** リスト ボックスで、**[色に対して均一]** を選択します。
4. **[選択色の調整]** コントロールを調整します。詳しくは、284 ページの 「[選択色の調整] コントロール」。 を参照してください。

テクスチャの明るさを使用して選択色を調整する

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。
2. **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルを選択します。
3. 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
4. **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[選択色の調整]** を選択します。
5. **[参照元]** リスト ボックスで **[テクスチャ]** を選択します。
6. **[選択色の調整]** コントロールを調整します。詳しくは、284 ページの 「[選択色の調整] コントロール」。 を参照してください。

画像の明るさを使用して色を調整する

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[選択色の調整]** を選択します。
3 **[参照元]** リスト ボックスで **[画像の明るさ]** を選択します。
4 **[選択色の調整]** コントロールを調整します。詳しくは、284 ページの 「[選択色の調整] コントロール」。 を参照してください。

クローンやパターンの明るさを使用して色を調整する

1 以下のいずれかの操作を行います。
   - クローンソースを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]** を選択します。**[クローンソース]** パネルで **[イメージを開く]** ボタン 、**[ソースを開く]** を順にクリックして、クローンソースを選択します。
   - パターンを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** を選択し、**[パターン]** ライブラリ パネルでパターン カラータイルをクリックします。
2 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
3 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[選択色の調整]** を選択します。
4 **[参照元]** リスト ボックスで **[テクスチャ]** を選択します。
5 **[選択色の調整]** コントロールを調整します。詳しくは、284 ページの 「[選択色の調整] コントロール」。 を参照してください。

[選択色の調整] コントロール

[選択] 領域で次のコントロールを使用すると、カラー選択をさらに微調整できます。

[色相] コントロール
- **[範囲]** — 調整される色相の幅を調節します。色相リング上の、指定されたパーセントの範囲内に相当する色相だけが調整されます。
- **[境界ぼかし]** — 選択した色のエッジの柔らかさを調整します。

[彩度] コントロール
- **[範囲]** — 調整される彩度の範囲を調節します。ここで指定した範囲内の彩度だけが調整されます。
- **[境界ぼかし]** — 彩度を上げた色の範囲のエッジの柔らかさを調整します。

[明度] コントロール
- **[範囲]** — 調整される明度の範囲を調整します。
- **[境界ぼかし]** — 選択した明度のエッジの柔らかさを調整します。

  [範囲] スライダを右に移動すると、変化する色の領域が広くなり、置き換えた色と元の色の間の色の移行が滑らかになります。

[置換] 領域の次のコントロールを使用すると、調整した色をさらに微調整できます。
- **[色相]** — ピクセルの色調を変化させて、色を調整します。スライダを右に移動すると、色相が色相リングの右回り方向で変化します。
- **[彩度]** — 色の純度を調整します。スライダを左端まで移動すると、イメージがグレースケールになります。
- **[明度]** — 色の明度を調整します。スライダを左に移動すると、色が暗くなります。

以下のコントロールは、調整結果のプレビューおよび調整のリセットを行うのに役立ちます。

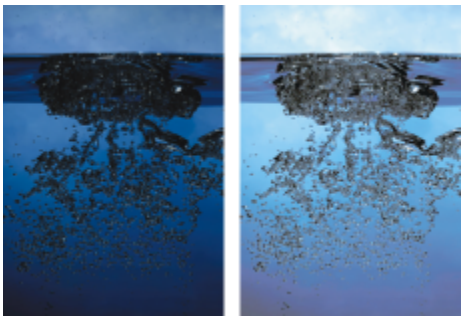
- **[プレビュー]** ― 調整結果を書類ウィンドウでプレビューするには、このチェック ボックスをオンにします。
- **[リセット]** ― スライダの値をデフォルト設定に戻します。

イメージの明度を補正する

Corel Painter には、イメージの明度を補正するためのさまざまなオプションが用意されています。明度補正とは、最も明るいポイントと最も暗いポイントを設定し直し、階調をその 2 つのポイント間で設定し直すことで、コントラストを上げる操作です。

明度補正効果を適用するには、イメージ内で黒点と白点を自動または手動で調整します。

[明度補正] 効果を使用して、イメージの明度を補正することもできます。この効果では、コントラストの調整、黒点と白点の調整、使用可能な明度レベルの範囲全体の均等化を行うことができます。また、各明度レベル値に相当するピクセル数を表現したヒストグラムを作成し、その値を調整することで、イメージの明度を補正することもできます。**[明度補正]** 効果では、ガンマ値の調整もできます。ガンマ値の調整でイメージの明るさを変更すると、イメージのハイライトやシャドウには影響しません。



[明度補正] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)

黒点と白点を自動的に設定する

1. **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色補正]** を選択します。
2. **[カラーの修正]** ダイアログ ボックスで、**[手法]** リスト ボックスから **[曲線]** を選択します。
3. **[曲線プリセット]** リスト ボックスから、**[自動設定]** を選択します。

黒点と白点を手動で設定する

1. ツールボックスから**[スポイトツール]** を選択します。
2. 書類ウィンドウで、最も明るいポイント、または最も暗いポイントとして割り当てる色をクリックします。
3. **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色補正]** を選択します。
4. **[色補正]** ダイアログ ボックスで、リスト ボックスから **[曲線]** を選択します。
5. **[曲線プリセット]** リスト ボックスから、以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **[黒点]** - 現在のメインカラーと同じか、それより暗い色がすべて黒に設定されます。
   - **[白点]** - 現在のメインカラーと同じか、それより明るい色がすべて白に設定されます。

明度補正を行う

1. 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 メニュー バーで **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[明度補正]** を選択します。
イメージまたは選択範囲が自動的に調整され、最も明るい色が白に、最も暗い色が黒になります。

3 **[明度補正]** ダイアログ ボックスで、コントラストを調整します。これを行うには、ヒストグラムの下のモノクロ マーカーをドラッグするか、または値を **[黒点]** ボックスと **[白点]** ボックスに入力します。
白いマーカーより右にある値がイメージ内で白に変わります。黒いマーカーより左にある値は、イメージ内で黒に変わります。

4 **[ガンマ]** スライダを動かします。
スライダを右に移動するとイメージが暗くなり、左に移動すると明るくなります。
ガンマ値を変更した場合は、イメージの中間トーンのみが調整され、黒と白の領域は変わりません。

5 **[OK]** をクリックして、変更を適用します。

変更した設定はオリジナルのイメージ上で直接プレビューされますが、**[OK]** をクリックするまでは適用されません。オリジナルのイメージに戻すには、**[キャンセル]** をクリックします。

イメージ間の色と明度を適合させる

[調和] 効果を使用して、ソース イメージの色と明度をクローン先のイメージに適用できます。たとえば、写真の色を好みのペインティングの色に適合させ、好みのペインティングと同様のスタイルで、写真のクローンを作成してペイントすることができます。また、**[調和]** 効果を使用して、グループ化した写真の色と明度をすべて同じにすることもできます。

ソース イメージ (中央) の色と明度を作業対象のイメージ (左) に適用し、新しい効果 (右) を作成できます。

イメージ間の色を適合させる

1 ソース イメージとクローン先のイメージを両方開きます。

2 クローン先のイメージを選択します。

3 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[調和]** を選択します。

4 **[ソース]** リスト ボックスからソース イメージを選択します。
開いているすべてのイメージのファイル名がリスト ボックスに表示されます。

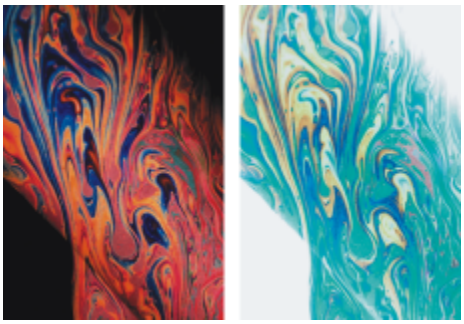
5 以下の各スライダを調整します。
- **[カラー]** - ソース イメージの色とクローン先のイメージの色のブレンド方法を指定します。設定を高くすると、ソース イメージの色が強くなります。
- **[分散] (色)** - ソース イメージの色の範囲を調整します。設定を高くすると、ソース イメージから取り入れる陰影の数が多くなります。
- **[明度]** - ソース イメージの輝度とクローン先のイメージの輝度のブレンド方法を指定します。設定を高くすると、ソース イメージのハイライト部分とシャドウ部分がクローン先のイメージに多く適用されます。
- **[分散] (明度)** - ハイライト部分とシャドウ部分の範囲を調整します。設定を高くすると、ハイライト部分とシャドウ部分のコントラストが強くなります。

6 **[量]** スライダを動かして、その他の設定の全体的な強さを指定します。

100% から始めて、適切な結果が得られるまで少しずつ量を減らしていきます。

色を反転させる

[ネガ変換] 効果を使用すると、イメージ内の色、または選択されているレイヤーの色がすべて反対色に変わります。



ポジ (左) とネガ (右) のイメージ

色を反転させる

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[ネガ変換]** を選択します。

イメージをポスタライズする

Corel Painter には、イメージをポスタライズするための方法が 2 つ用意されています。**[ポスタライズ]** 効果では、イメージに含まれる色の階調数を減らすことができます。

カラー セットを指定して、イメージをポスタライズすることもできます。この方法では、イメージの色を、指定したカラー セットに置き換えることができます。マルチメディア制作やシルクスクリーン イメージなどに適しています。この効果を使用して、イメージの色の数を減らすことができます。

イメージをポスタライズする

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[ポスタライズ]** を選択します。
3 **[ポスタライズ]** ダイアログ ボックスでレベル数 (階調の多さ) を指定します。

   レベル数が少ないほど、変化が大きくなります。

テクスチャの凹凸を使用してイメージをポスタライズする方法については、684 ページの 「スクリーンの適用効果を適用する」。を参照してください。

レベル数を「2」まで下げ、明度も調整したい場合は、285 ページの 「イメージの明度を補正する」。を参照してください。

カラー セットを使用してイメージをポスタライズする

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラーセット]** を選択します。
3 [カラーセットライブラリオプション] ボタンをクリックし、 **[カラーセットライブラリ]** を選択して、一覧の中からカラーセットを選択します。
4 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[カラーセットでポスタライズ]** を選択します。

   現在のカラー セットに含まれている色だけを使用したイメージに変わります。

ビデオ用の色設定を適用する

ビデオで再生できるように、効果を適用してイメージの色を調整できます。ビデオで表示できない色は、ビデオ用の色に変換されます。

ビデオ用として認定されていない色は、明るいイエロー系とシアン系だけです。Corel Painter は、米国および日本の National Television System Committee (NTSC) とヨーロッパの Phase Alternation by Line (PAL) の両方のビデオ方式をサポートしています。

ビデオ用の色設定を適用する

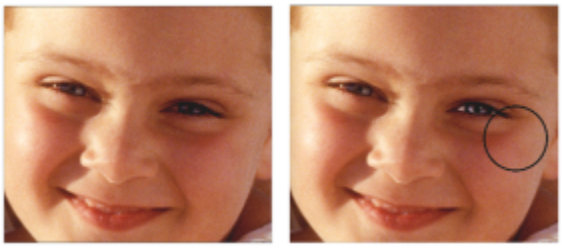
1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[ビデオ用の色設定]** を選択します。
3 **[ビデオ用の色設定]** ダイアログ ボックスで、**[システム]** リスト ボックスから **[NTSC]** または **[PAL]** を選択します。

覆い焼きと焼き込み

覆い焼きツールと**焼き込み**ツールを使用して、イメージのハイライト、中間トーン、シャドウを調整できます。**覆い焼き**ツールは色調を上げて明るくし、**焼き込み**ツールは色調を下げて暗くします。写真のどの領域でも、大小関係なく任意の領域面積で覆い焼きまたは焼き込みができます。

色調を明るくする

1 ツールボックスから**覆い焼き**ツール を選択します。
2 プロパティ バーで、**[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。
3 **[不透明度]** スライダ を動かすか、**[サイズ]** ボックスに値を入力します。
4 イメージ内でブラシをドラッグして、効果を適用します。



覆い焼きツールを少女の目の部分に適用して明るくしました。

色調を暗くする

1 ツールボックスから**焼き込み**ツール を選択します。

焼き込みツールがツールボックスに表示されていない場合は、
覆い焼きツール を押してツール フライアウトを表示します。

2 プロパティ バーで、**[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。

3 **[不透明度]** スライダ を動かすか、**[サイズ]** ボックスに値を入力します。

4 イメージ内でブラシをドラッグして、効果を適用します。

焼き込みツールで、顔のハイライトが強すぎる部分を弱めました。

ライブラリ

ライブラリは一連のツールやメディアを格納するための保管場所です。Corel Painter では、ブラシ、用紙テクスチャ、カラー セット、グラデーション、複合ブラシ、ノズル、テクスチャ、パターン、選択範囲、スクリプト、イメージ、テキスタイル、フロー マップの各リソースでデフォルトのライブラリを使用できます。デフォルト ライブラリにはすぐに使用できるさまざまなリソースが格納されています。また、独自のライブラリを作成してリソースを整理したり、カスタマイズしたリソースを格納したりできます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 291 の 「ライブラリをインポート/エクスポートする」。
- ページ 292 の 「ライブラリを作成/削除する」。
- ページ 293 の 「ライブラリ パネルの表示を変更する」。
- ページ 294 の 「ライブラリ リソースを移動/名前変更/削除する」。
- ページ 294 の 「ライブラリをデフォルトに戻す」。

ライブラリをインポート/エクスポートする

Corel Painter では、ライブラリをインポートおよびエクスポートできます。たとえば、以前のバージョンの Corel Painter で作成されたライブラリを開くことができます。また、[ブラシライブラリ] パネルとは別に、複数のライブラリを一度に開くこともできます。詳細は、308 ページの 「ブラシ ライブラリを作成/削除する」。を参照してください。

Corel Painter に組み込まれているツールおよびメディアはすべて、デフォルト ライブラリに格納されています。たとえば、Corel Painter に組み込まれているデフォルト テクスチャは、[テクスチャ] ライブラリに含まれています。最初にライブラリ パネルを開くと、指定したツールまたはメディアのデフォルト ライブラリの内容がパネルに表示されます。

ライブラリをインポートするには

1 ライブラリ パネルで、**[[リソース タイプ] ライブラリのインポート]** ボタン をクリックします。

たとえば、**[ライブラリ]** パネルでテクスチャ ライブラリを開く場合は、**[テクスチャライブラリのインポート]** ボタン をクリックします。

2 ライブラリを保存するドライブおよびフォルダを選択します。

3 **[開く]** をクリックします。

インポートされたライブラリが、パネル ウィンドウの下部に表示されます。

旧バージョンの Corel Painter で作成されたライブラリをインポートするには

1 ライブラリ パネルの [オプション] ボタン をクリックして、**[旧バージョンの [リソース タイプ] ライブラリのインポート]** を選択します。
2 ライブラリを保存するドライブおよびフォルダを選択します。
3 **[開く]** をクリックします。

インポートされたライブラリが、パネル ウィンドウの下部に表示されます。

ライブラリをエクスポートするには

1 ライブラリ パネルで、**[[リソース タイプ] ライブラリのエクスポート]** ボタン をクリックします。

たとえば、**[グラデーションライブラリ]** パネルでグラデーションライブラリを開く場合は、**[グラデーションライブラリのエクスポート]** ボタン をクリックします。

2 **[ライブラリの選択]** ダイアログ ボックスの **[ライブラリ]** リスト ボックスで、エクスポートするライブラリを選択します。
3 ライブラリを格納するドライブおよびフォルダを選択します。
4 **[保存]** をクリックします。

ライブラリを作成/削除する

ライブラリを使用すると、ツールやメディアを格納し、整理して、検索とアクセスを容易にすることができます。グラデーションなどの新しいリソースを作成すると、作成したリソースは現在のライブラリに自動的に格納されます。ただし、カスタム ライブラリを作成して、リソースをそのライブラリに移動することができます。また、任意のデフォルト リソースをカスタム ライブラリにコピーすることもできます。不要になったライブラリは削除できます。

ライブラリの作成方法は、ほとんどのツールやメディアで共通ですが、ブラシ ライブラリだけ異なります。詳細は、308 ページの「ブラシ ライブラリを作成/削除する」。を参照してください。

ライブラリを作成するには

1 ライブラリ パネルで、**[新規 [リソース タイプ] ライブラリ名]** ボタン をクリックします。

たとえば、**[パターンライブラリ]** パネルでパターン ライブラリを開く場合は、**[新規パターンライブラリ名]** ボタン をクリックします。

2 **[新規ライブラリ]** 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。

新しいライブラリのヘッダ バーがライブラリ パネルの下部に表示され、使用可能なライブラリのリストにタイトルが表示されます。また、新しいライブラリにはデフォルトでカラータイルが 1 つ含まれています。

アイテムを保存すると、Corel Painter によってアイテムが現在選択されているライブラリに格納されます。アイテムを他のライブラリに保存する場合は、保存する前に正しいライブラリに切り替える必要があります。保存後にライブラリ間でアイテムを移動することも可能ですが、アイテムを保存する前にライブラリを切り替える方が簡単です。

ライブラリに既存リソースを追加するには

- ライブラリ パネルのライブラリ間でリソースをドラッグして、リソースを新しいリソースに追加します。

ブラシバリアント、テクスチャ、テキスタイルなどの新しいリソースを作成すると、作成したリソースは現在選択されているライブラリに自動的に格納されます。リソースの作成について詳しくは、ヘルプ内のリソースに関連する章を参照してください。

アイテムの追加や削除を繰り返すうちに、ライブラリ ファイルのサイズが大きくなります。ライブラリをデフォルトに戻すなどして、アイテムを失ってしまう場合もあります。こうしたことを防ぐために、新しいアイテムは新しいライブラリに保存し、各ライブラリに保存するアイテムの数を制限することをお勧めします。

ライブラリを削除するには

1 ライブラリ パネルの [オプション] ボタン をクリックして、**[[リソース タイプ] ライブラリの削除]** を選択します。

2 **[ライブラリ]** リスト ボックスから削除するライブラリを選択します。

ライブラリ パネルの表示を変更する

ライブラリ パネルの外観を変更するには、ライブラリのまとめ方および表示方法を変更します。ライブラリ パネルのサイズを変更して、アプリケーション ウィンドウ内の占有スペースを調整することができます。リソース アイコンの表示サイズを変更することもできます。使用する必要がないリソース カラータイルがある場合は、そのカラータイルを隠すことができます。また、新しいリソースを作成する場合は、リソースのカスタム アイコンを作成できます。

ライブラリ パネルの表示を変更するには

1 ライブラリ パネルを開きます。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ライブラリ パネルのサイズを変更する	パネルのエッジをポイントします。カーソルが両方向を指した矢印に変わったら、パネルのエッジをドラッグして、サイズを変更します。
ライブラリ カラータイルのサイズを変更する	ライブラリ パネルの [オプション] ボタン をクリックし、**[[リソース タイプ] ライブラリの表示]** を選択して、次のいずれかのオプションを選択します。 • **小** • **中** • **大**
ライブラリ カラータイルをリスト形式で表示する	ライブラリ パネルの [オプション] ボタン をクリックし、**[[リソース タイプ] ライブラリの表示]** を選択して、**[リスト]** を選択します。
ライブラリ カラータイルを隠す	ライブラリ リソース カラータイルを右クリックして、**[[リソース タイプ] を隠す]** を選択します。

すべてのカラータイルを再表示する	ライブラリ パネルの [オプション] ボタン をクリックし、**[[リソース タイプ] ライブラリの表示]** を選択して、**[すべての非表示アイテムを表示]** を選択します。
カラータイル アイコンをカスタマイズする	リソース カラータイルを右クリックして、**[カスタムアイコンの設定]** を選択します。イメージを保存するドライブおよびフォルダを選択します。イメージ ファイルをクリックし、**[開く]** をクリックします。

ライブラリ リソースを移動/名前変更/削除する

ライブラリ リソースをライブラリ内の目的の場所に移動したり、別のライブラリにドラッグしたりできます。また、テキスタイルやグラデーションなどのリソース名を、よりわかりやすい名前に変更することもできます。デフォルト ライブラリも含め、ライブラリ内のアイテムは削除することもできます。デフォルト ライブラリを出荷時の状態に戻すこともできます。詳しくは、294 ページの「ライブラリをデフォルトに戻す」。 を参照してください。

ライブラリ リソースを削除するには

- ライブラリ パネルで、以下のいずれかの操作を行います。
  - リソースのカラータイルをライブラリ内の別の場所にドラッグします。
  - リソースのカラータイルを別のライブラリにドラッグします。

  カラータイルを別のライブラリにドラッグする場合は、そのカラータイルをライブラリの最後に配置することはできません。既存のカラータイルの前または中間にカラータイルを配置する必要があります。

ライブラリ リソースの名前を変更するには

1. ライブラリ パネルで、名前を変更するリソースを右クリックして、**[[リソース] 名の変更]** を選択します(**[テクスチャ名の変更]** など)。
2. **[名前変更]** ダイアログ ボックスの **[[リソース] 名の変更]** テキスト ボックスに新しい名前を入力します。

ライブラリ リソースを削除するには

1. ライブラリ パネルで、削除するリソースをクリックします。
2. **[[リソース] の削除]** ボタン をクリックします。

デフォルトのリソース ファイルまたはフォルダは削除しないでください。

ライブラリをデフォルトに戻す

デフォルトのライブラリは、いつでも元に戻すことができます。デフォルト ライブラリを元に戻すと、すべてのライブラリからカスタム リソースがすべて削除されます。

ライブラリをデフォルトに戻すには

- ライブラリ パネルで、ライブラリの [オプション] ボタン をクリックし、**[デフォルトの [リソース] ライブラリに戻す]** を選択します。

ブラシを選択、管理、および作成する

Corel Painter には、キャンバスに色をつける場合に使用できる、リアルで、感度の高い、便利なブラシが用意されています。たとえば、リアルなブリスルを持つブラシを選択して、油絵、水彩画、アクリル画を描くことができます。また、チョークや木炭などのドライ メディア ブラシを選択することもできます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 295 の 「ブラシについて」。
- ページ 296 の 「ブラシを検索および選択する」。
- ページ 315 の 「ブラシ カテゴリについて」。
- ページ 363 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」。
- ページ 297 の 「ブラシを取得する」。
- ページ 299 の 「基本的なブラシ属性を設定する」。
- ページ 302 の 「プロパティ バーを使用してブラシを操作する」。
- ページ 305 の 「ブラシ カテゴリおよびブラシ バリアントの名前を変更する」。
- ページ 305 の 「ブラシ バリアントを保存および削除する」。
- ページ 307 の 「デフォルトのブラシ バリアントを戻す」。
- ページ 307 の 「ブラシ カテゴリを作成/削除する」。
- ページ 308 の 「ブラシ ライブラリを作成/削除する」。
- ページ 309 の 「ブラシライブラリ、ブラシカテゴリ、およびブラシバリアントをインポート/エクスポートする」。
- ページ 311 の 「Photoshop のブラシ イメージをインポートする」。
- ページ 312 の 「複合ブラシを保存する」。
- ページ 312 の 「ブラシの描点を作成する」。

ブラシについて

Corel Painter には、実際のメディアを念頭に置いて設計された各種のブラシがプリセットされているため、ブラシがどのように動作するかを予測できます。

画材店であれば、ある通路に並んでいるブラシでは目的に合わない場合、別の通路で探します。同様に、Corel Painter では、ブラシ バリアントと呼ばれる個々のブラシがブラシ カテゴリ別に [ブラシライブラリ] パネルに保存されています。ブラシ バリアント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。ブラシのサイズ、不透明度、粗さ (ブラシストロークのテクスチャに対する反応) 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。

ブラシバリアントを変更する場合、または完全に新しいブラシ バリアントを作成する場合は、ブラシコントロールを調整できます。詳しくは、369 ページの 「ブラシ コントロールを使用してブラシを調整する」または305 ページの 「ブラシ バリアントを保存および削除する」。を参照してください。

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。ただし、一部のブラシは既に画像にある色などに変更を加えるブラシです。たとえば、**[水滴]** ブラシ バリアント (**[ブレンド]** ブラシカテゴリ) は、エッジの目立たないブラシストロークで既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。

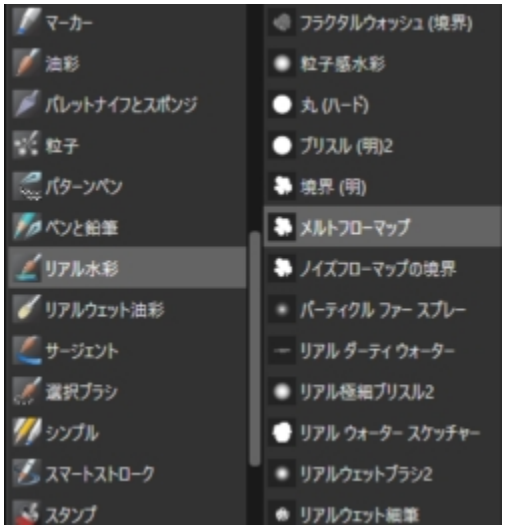
Corel Painter の Natural-Media ブラシの中には、「レンダリング」を行って、リアルでとぎれのない、輪郭が滑らかなブラシストロークで描画するブラシがいくつかあります。描画スピードも速く、ペンの動きに沿って描画するため、均一なストロークが描けます。これまでの、描点を連続して描画していくブラシとは全く違います。このブラシでは、いくら速く描いたブラシストロークでも描点が見えたり途切れることがありません。描点を使用するブラシでは不可能だったさまざまな描画が可能になっています。スタイラスの傾きやベアリングによるコントロールに適しているだけでなく、パターンやグラデーションを使用したストロークも可能です。詳細は、376 ページの 「一般コントロール: 描点の種類」。を参照してください。

ブラシを検索および選択する

Corel Painter では、現在選択しているブラシ ライブラリを検索または参照してブラシ バリアントを見つけられます。

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。

また、[ブラシライブラリ] パネル内のブラシ カテゴリを参照して、ブラシ バリアントを探すこともできます。ブラシ バリアントの名前の上にマウスを置くと、パネル下部にバリアントのブラシ描点およびブラシ ストロークのプレビューを表示することができます。[ブラシライブラリ] パネルの上部には、最近使用されたブラシも表示されていて、前回使用したブラシに簡単にアクセスできます。



[ブラシライブラリ] パネルから、ブラシ カテゴリ (左のアイコン) とブラシ バリアント (右のアイコン) を選択できます。

別のブラシライブラリを開くかインポートするまで、[ブラシライブラリ] パネルには Corel Painter のデフォルトのブラシ バリアントが表示されます。[ブラシライブラリ] パネルに表示されるのは、開いているライブラリ内のブラシ バリアントのみです。詳細は、309 ページの 「ブラシライブラリ、ブラシカテゴリ、およびブラシバリアントをインポート/エクスポートする」。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。詳細は、309 ページの 「ブラシライブラリ、ブラシカテゴリ、およびブラシバリアントをインポート/エクスポートする」。を参照してください。

Painter のブラシ ライブラリに含まれるブラシ カテゴリの詳細およびブラシストローク例については、315 ページの 「ブラシ カテゴリについて」。を参照してください。

[ナチュラルメディアブラシ] ライブラリに含まれるブラシ カテゴリの詳細については、363 ページの 「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。

ブラシのカテゴリやバリアントを選択する

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 バリアントをクリックします。

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。

検索ボックスに「**2019**」と入力すると、Corel Painter 2019 の新規のブラシまたは更新されたブラシを検索できます。

以前検索バーを非表示にした場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[検索]** をクリックして表示できます。

ブラシを取得する

Corel Painter 内からクリエイティブ ブラシ パックを購入してブラシのコレクションを拡張できます。

新しいブラシ パックが [ブラシ セレクタ] に表示されます。クリエイティブ ブラシ パックのリストからブラシ パックを選択します。どのブラシ パックもフォト、デザイン、ペインティングを強化してプロジェクトを充実させるのに役立ちます。

このリストは新しい製品が登場すると更新されます。ブラシ パックを購入すると、そのブラシ パックがインストールされ、[ブラシ セレクタ] にアクティブなブラシとして表示されます。ブラシ セレクタについて詳しくは、69 ページの 「ブラシ セレクタを表示/カスタマイズする」。を参照してください。

Corel Painter を再インストールするか、別のコンピュータにインストールする場合は、購入品を復元できます。これにより、購入済みの品目をダウンロードして再インストールすることができます。

別のバージョンの Corel Painter で使用したブラシをインポートする場合は、309 ページの 「ブラシライブラリ、ブラシカテゴリ、およびブラシバリアントをインポート/エクスポートする」。を参照してください。

ブラシ パックを取得するには

1. ブラシ セレクタ (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ セレクタ パネル]**) で切り替えボタン ▶ をクリックし、ブラシ パック プロモーションのリストを表示します。
   ブラシ パックをカテゴリ別に並べ替えるには、プロモーション リストの上部にあるリスト ボックスからカテゴリを選択します。
2. ブラシ パックをクリックします。
   ダイアログ ボックスが開き、選択したブラシ パックが表示されます。
3. **[今すぐ購入]** をクリックし、画面の指示に従って品目を購入します。
   購入したブラシ パックがインストールされ、[ブラシ セレクタ] にアクティブなブラシとして表示されます。

購入したブラシ パックは、デフォルトの **Painter 2019 Brushes** ライブラリに追加されます。**Painter 2016 Brushes** などの別のライブラリを現在使用している場合、新しいブラシ パックにアクセスするには、デフォルトの **Painter 2019 Brushes** ライブラリに切り替える必要があります。

購入品を復元するには

1. **[ヘルプ]** ▸ **[購入品の復元]** をクリックします。
2. 表示されるダイアログ ボックスで、購入に使用した電子メール アドレスを入力し、**[続行]** をクリックします。

購入品のリストが表示されます。
管理者権限の入力を求められた場合は、システム パスワードを入力してインストールを続行します。

3 **[閉じる]** をクリックします。
購入済みのブラシ パックがインストールされ、デフォルトの **Painter 2019 Brushes** ライブラリに追加されます。

この手順は、Corel Painter内から購入されたブラシ パックの復元にのみ使えます。

基本的なブラシ属性を設定する

Corel Painter の作業を素早く開始するには、プロパティバーでブラシのサイズ、不透明度、粗さなどの基本的なブラシ属性を指定します。サイズに応じて、ブラシの描点の寸法が決まります。ブラシ ゴーストを使用して、サイズを変更する必要があるかどうかを判別することもできます。詳細は、148 ページの 「描画時のカーソルを設定する」。を参照してください。

ブラシを選択して、キャンバスに移動すると、ゴースト ブラシ (ブラシストロークの右に表示される円) が表示されます。ゴースト ブラシはブラシの描点とサイズおよびシェイプが同じです。

不透明度は、下にあるピクセルをブラシ ストロークで塗り潰したり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

粗さは色とテクスチャの相互作用を調整します。

角度や厚みなどのブラシ属性を画面上で動的に設定することもできます。画面上の書類ウィンドウに円が表示され、イメージのコンテキスト内でブラシのサイズおよびシェイプを設定することができます。

円は画面上のブラシのサイズを視覚的に表現したものです。

その他のブラシ コントロールを利用して、ブラシをさらにカスタマイズすることもできます。たとえば、スタイラスの筆圧や方向の変化に合わせて、ブラシストロークの太さが調整されるように、ブラシストロークの最小サイズが設定されます。詳細は、369 ページの 「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。

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 バリアントをクリックします。
4. プロパティ バーで、**[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。

   ブラシのサイズに合わせてブラシストローク機能を拡大/縮小するには、プロパティバーの **[ブラシに合わせて密度を増減]** ボタン をクリックします。このボタンは一部のブラシで使用できます。

   Corel Painter でブラシのサイズを変更した場合は、ブラシのデータの再生成が必要になることがあるため、わずかな遅延が生じることがあります。

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 サイズのデフォルトの増減値をピクセル単位で指定するには、**[Corel Painter 2019]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** (macOS) または **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** (Windows) を選択し、**[ブラシサイズ変更単位]** ボックスにピクセル値を入力します。

拡大/縮小オプションを全面的に無効にすることもできます。そのためには、**[Corel Painter 2019]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** (macOS) または **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** (Windows) を選択して、**[サイズ変更のときの拡大/縮小機能を無効化]** をオンにします。

不透明度を設定するには

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 ライブラリ] 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、**[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。

[不透明度] 設定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。

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。

粗さを設定するには

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 ライブラリ] 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、**[テクスチャ]** スライダを動かすか、**[テクスチャ]** ボックスにパーセント値を入力します。

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、**[テクスチャ]** コントロールが「引き具合」をコントロールします。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。

画面上のブラシ属性を設定するには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ブラシ サイズを変更する	**Command** + **Option** (macOS) または **Ctrl** + **Alt** (Windows) を押したまま、十字カーソルをドラッグして、書類ウィンドウに半径の円を表示します。円が目的のサイズに設定されるまでドラッグしてから、スタイラスまたはマウス ボタンを離します。
ブラシの不透明度を変更する	**Command** + **Option** (macOS) または **Ctrl** + **Alt** (Windows) を押したまま、十字カーソルをクリックして、書類ウィンドウに半径の円を表示します。スタイラスまたはマウスの左ボタンを押しながら、キーを離し、**Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を 1 回押して、イメージ ウィンドウ内の不透明な円をドラッグして、円を目的の不透明度に設定してから、スタイラスまたはマウス ボタンを離します。

目的	操作内容
ブラシの厚み設定を変更する	**Command** + **Option** (macOS) または **Ctrl** + **Alt** (Windows) を押したまま、十字カーソルをクリックして、書類ウィンドウに半径の円を表示します。スタイラスまたはマウスの左ボタンを押しながら、キーを離し、**Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を 2 回押して、書類ウィンドウ内の厚みのある円をドラッグして、円をブラシの厚みに設定してから、スタイラスまたはマウス ボタンを離します。
ブラシの角度を変更する	**Command** + **Option** (macOS) または **Ctrl** + **Alt** (Windows) を押したまま、十字カーソルをクリックして、書類ウィンドウに半径の円を表示します。スタイラスまたはマウスの左ボタンを押しながら、キーを離し、**Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を 3 回押して、書類ウィンドウ内の角丸をドラッグして、円を希望する角度に設定してから、スタイラスまたはマウス ボタンを離します。

ブラシ サイズ変更コントロールの外観を Corel Painter の以前のバージョンのものに戻すこともできます。そのためには、**[Corel Painter 2019]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** (macOS) または **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** (Windows) を選択して、**[簡易版のブラシ サイズ変更コントロール (従来のスタイル)]** チェック ボックスをオンにします。

プロパティ バーを使用してブラシを操作する

ブラシ ツールを選択している場合、プロパティ バーと拡張プロパティ バーのオプション/設定にアクセスして変更できます。

プロパティ バーには、すべてのブラシ カテゴリに使用できるオプション/設定のセットと選択したブラシ カテゴリに関連する設定/オプションのセットが表示されます。また、プロパティ バーを使って、選択したブラシ バリアントの設定をデフォルトに戻すこともできます。選択したブラシ カテゴリによっては、プロパティ バーで用紙テクスチャを選択できる場合もあります。

拡張プロパティ バーにより、どのデフォルト ブラシについても、関連するブラシ コントロールおよびメディアを簡単に見つけられるようになります。拡張プロパティ バーでは、選択したブラシに関連するブラシ コントロール パネルのグループを表示して関連する詳細ブラシ コントロールに素早くアクセスできます。また、描点タイプとブレンド オプションに素早くアクセスすることもできます。選択したブラシ バリアントによっては、描点タイプを選択して他の関連設定にアクセスできます。たとえば、ダイナミック スペックル ブラシ バリアントを使用している場合は、**[[ダイナミック スペックル] パネルを表示する/隠す]** ボタン をクリックして関連オプションがあるパネルに素早くアクセスできます。

各コントロールの修正について詳しくは、295 ページの 「ブラシを選択、管理、および作成する」。を参照してください。プロパティ バーの操作について詳しくは、67 ページの 「プロパティ バーを表示する」。を参照してください。

プロパティ バーでストロークの種類を選択するには

1 ツールボックスで **ブラシ** ツール をクリックします。

2 プロパティ バー (**[ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ バー]**) で、次のボタンのいずれかをクリックします。

- **[フリーハンド]** ボタン ― フリーハンド スタイルで描画する場合に選択します。
- **[直線]** ボタン ― 直線を描画する場合に選択します。

以下のこともできます。

パスやシェイプをなぞって描画する	**[パスをなぞる]** ボタン をクリックします。
遠近ガイド ストロークを有効にする	**[遠近ガイド ストローク]** ボタン をクリックします。

プロパティ バーでブラシ サイズ オプションを設定するには

1 ツールボックスで **ブラシ** ツール をクリックします。

2 プロパティ バー (**[ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ バー]**) で、**[サイズ]** ボックスに値を入力するか、**サイズ** フライアウトを開き、**[サイズ]** スライダを動かします。

以下のこともできます。

[サイズ] 設定を特定のスタイラスやマウスの動きにリンクする	**サイズ** フライアウトを表示し、**[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。
ブラシ サイズに適用する表現設定の変動量のパーセントを設定する	**サイズ** フライアウトを表示し、**[最小サイズ]** スライダを動かします。
ブラシ サイズをオーディオにリンクする	**サイズ** フライアウトを表示し、**[オーディオ表現設定]** ボタン をクリックします。
ブラシ サイズに関する **[表現設定]** の効果を反転する	**サイズ** フライアウトを表示し、**[サイズ表現設定を反転]** ボタン をクリックします。

[ツールのリセット] ボタン をクリックして、デフォルトのブラシ バリアントに戻すことができます。

プロパティ バーでブラシの不透明度オプションを設定するには

1 ツールボックスで **ブラシ** ツール をクリックします。

2 プロパティ バー (**[ウィンドウ]** ▸ **[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、**不透明度** フライアウトを開き、**[不透明度]** スライダを動かします。

以下のこともできます。

[不透明度] 設定を特定のスタイラスやマウスの動きにリンクする	**不透明度**フライアウトを表示し、**[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。
ブラシの不透明度に適用する表現設定の変動量のパーセントを設定する	**不透明度**フライアウトを表示し、**[最小不透明度]** スライダを動かします。
ブラシの不透明度をオーディオにリンクする	**不透明度**フライアウトを表示し、**[オーディオ表現設定]** ボタン をクリックします。
ブラシの不透明度に関する **[表現設定]** の効果を反転する	**不透明度**フライアウトを表示し、**[不透明度表現設定を反転]** ボタン をクリックします。

[ツールのリセット] ボタン をクリックして、デフォルトのブラシ バリアントに戻すことができます。

プロパティ バーを使用して用紙テクスチャを適用するには

1 ツールボックスで **ブラシ** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの [用紙] セレクタ ボタン をクリックします。

プロパティ バーが表示されない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[プロパティ バー]** を選択します。

3 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルで、テクスチャのカラータイルをクリックします。

以下のこともできます。

粗さを設定する	**[テクスチャ]** スライダを動かすか、**[テクスチャ]** ボックスにパーセント値を入力します。 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)。

##########################

用紙テクスチャについて詳しくは、163 ページの 「用紙テクスチャを適用する」。を参照してください。

[ツールのリセット] ボタン をクリックして、デフォルトのブラシ バリアントに戻すことができます。

拡張プロパティ バーでブラシ オプションを設定するには

1 ツールボックスで **ブラシ** ツール をクリックします。

2 拡張プロパティ バー (**[ウィンドウ]** ▸ **[拡張プロパティ バー]**) で、以下の表に示す作業を実行します。

目的	操作内容
関連するブラシ コントロール パネルのグループを表示する	**[詳細ブラシ コントロール]** ボタン をクリックします。
[一般] ブラシ パネルを表示する	**[[一般] パネルを表示する/隠す]** ボタン をクリックします。
描点タイプを選択する	**描点タイプ** フライアウト を表示し、オプションを選択します。
関連するブラシ コントロール パネルを表示する/隠す	**[[名前] パネルを表示する/隠す]** ボタンをクリックします。

ブラシ カテゴリおよびブラシ バリアントの名前を変更する

ブラシ カテゴリおよびブラシ バリアントの名前を変更できます。

ブラシ カテゴリおよびブラシ バリアントの名前を変更するには

1 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。

2 [ブラシライブラリ] パネルで、次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ブラシ カテゴリの名前を変更する	ブラシ カテゴリを右クリックして、**[カテゴリ名の変更]** を選択し、カテゴリの名前を入力します。
ブラシ バリアントの名前を変更する	ブラシ バリアントを右クリックして、**[バリアント名の変更]** を選択し、バリアントの名前を入力します。

ブラシ バリアントを保存および削除する

後で使用できるように、カスタマイズしたブラシ バリアントを保存できます。ブラシ バリアントを保存するとき、現在選択しているブラシ カテゴリに保存するか、新しいブラシ カテゴリを作成して保存するかを選択できます。新しいブラシ バリアントは常に選択したブラシ ライブラリに保存されます。作成したブラシ バリアントは削除することもできます。

また、バリアントを複合ブラシとして保存することもできます。複合ブラシとして保存すると、バリアントの設定だけでなく、テクスチャ、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。詳細は、312 ページの 「複合ブラシを保存する」。を参照してください。

ブラシ バリアントを保存するには

1 [ブラシライブラリ] パネルで、保存するブラシ バリアントをクリックします。

2 **[ブラシ]** ▸ **[バリアントの保存]** を選択します。

3 **[バリアントの保存]** ダイアログ ボックスで、新規バリアントの名前を入力します。

4 **[ブラシカテゴリ]** リスト ボックスで、バリアントを保存するカテゴリを選択します。

バリアント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、**[選択色の保存]** チェック ボックスをオンにします。バリアントで **[クローンカラー]** オプションを使用する場合は、オプションをオンにする必要はありません。

5 **[保存]** をクリックします。

新しく保存したブラシ バリアントの名前は、現在選択されているブラシ カテゴリの [バリアント] メニューに表示されます。

以下のこともできます。

別のカテゴリにバリアントをコピーする	バリアントを選択して、[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックして、**[バリアントのコピー]** を選択します。**[バリアントのコピー先]** リスト ボックスで、コピー先のブラシ カテゴリを選択します(コピー元のカテゴリに残っている元のバリアントは削除するようにしてください)。

新しいバリアントを作成すると、作成したバリアントのファイルはオペレーティング システムの **Users** フォルダに保存されます。バリアントは、保存時に選択されたブラシカテゴリ フォルダ内にあります。

[バリアントの保存] ダイアログ ボックスの **[新規ブラシカテゴリの追加]** ボタン をクリックして、**[新規カテゴリ名]** テキスト ボックスに名前を入力することによって、新しいブラシカテゴリを作成することもできます。

[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[バリアントの保存]** を選択することによって、[ブラシライブラリ] パネルからブラシ バリアントを保存することもできます。

ブラシ バリアント ファイル (XML、NIB、STK、場合によっては JPEG ファイル) をコピー先のカテゴリにコピーして、カテゴリ フォルダのルートにブラシ バリアントをコピーすることもできます。この方法は、複数のバリアント ファイルを新しいカテゴリにコピーする必要がある場合に便利です。

ブラシ バリアントを削除するには

1 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。

2 [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、削除するブラシ バリアントをクリックします。

3 **[ブラシ]** ▸ **[バリアントの削除]** を選択します。

4 **[はい]** をクリックして、そのバリアントを削除します。

バリアントに関連するファイル (XML、NIB、STK、場合によっては JPEG ファイル) がオペレーティング システムの **Users** フォルダから削除されます。

デフォルトのブラシ カテゴリは削除できません。

[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[バリアントの削除]** を選択することによって、[ブラシライブラリ] パネルからブラシ バリアントを削除することもできます。

デフォルトのブラシ バリアントを戻す

変更したブラシ バリアントをデフォルトの設定に戻せます。すべての出荷時の状態に戻す方法については、87 ページの 「Corel Painter の設定をデフォルトに戻す」。 を参照してください。

デフォルトのブラシ バリアントに戻すには

1. 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。
2. [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、元に戻すブラシバリアントをクリックします。
3. [ブラシライブラリ] パネルで、[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[バリアントをデフォルトに戻す]** を選択します。

   すべてのブラシ バリアントをデフォルト設定に戻すには、[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックして、**[すべてのバリアントをデフォルトに戻す]** を選択します。

プロパティバーの **[ツールのリセット]** ボタン をクリックして、デフォルトのブラシ バリアントに戻すこともできます。

ブラシ カテゴリを作成/削除する

ブラシ カテゴリを作成して、新しいブラシ バリアントを保存することや、特定の作業やプロジェクトのために既存のバリアントをまとめることができるようになりました。ブラシ カテゴリを削除することもできます。

新規のブラシ カテゴリを作成するには

1. **[ブラシ]** ▸ **[新規ブラシカテゴリ]** を選択します。
2. **[新規カテゴリ名]** テキスト ボックスに名前を入力します。

   新しいブラシ カテゴリが [ブラシライブラリ] パネルの **[ブラシカテゴリ]** リストに表示され、その中には現在選択されているブラシ バリアントが含まれています。ブラシ カテゴリにはブラシ バリアントが少なくとも 1 つ含まれている必要があるためです。

[ブラシライブラリ] パネルのカテゴリを右クリックし、**[カスタムアイコンの設定]** を選択して、カテゴリ アイコンとして表示するイメージを選択することによって、ブラシ カテゴリ アイコンを変更することもできます。

[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[新規ブラシカテゴリ]** を選択することによって、[ブラシライブラリ] パネルから新しいブラシ カテゴリを作成することもできます。

ブラシ カテゴリを削除するには

1. **[ブラシ]** ▸ **[ブラシカテゴリの削除]** を選択します。
2. **[ブラシカテゴリの選択]** ダイアログ ボックスの **[カテゴリ]** リスト ボックスで、ブラシ カテゴリを選択します。

3 **[OK]** をクリックします。
ブラシ カテゴリが削除されるという警告のメッセージが表示されます。
4 **[OK]** をクリックします。

Painter のデフォルトのブラシ カテゴリは削除できません。

[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[ブラシカテゴリの削除]** を選択することによって、[ブラシライブラリ] パネルからブラシ カテゴリを削除することもできます。

ブラシ ライブラリを作成/削除する

既存のブラシ ライブラリの内容を変更してエクスポートすることで、ブラシ ライブラリを作成できます。ブラシ ライブラリを新たに作成することはできません。既存のブラシ ライブラリをエクスポート用に変更するには、新しいブラシ カテゴリとバリアントを追加します。ブラシ カテゴリとバリアントを [ブラシライブラリ] パネルで非表示にすることで、エクスポートから除外することもできます。変更したライブラリをエクスポートした後、新しいブラシライブラリとしてインポートできます。さらに、Corel Painter 内からブラシ ライブラリを削除できます。

ブラシ ライブラリを作成するには

1 [ブラシライブラリ] パネルで、コピーするブラシ ライブラリを表示します。
エクスポートされたブラシ ライブラリからブラシ カテゴリとブラシ バリアントを除外するには、次の手順に従ってそれらを非表示にします。
- ブラシ カテゴリを右クリックして、**[カテゴリを隠す]** を選択します。
- ブラシ バリアントを右クリックして、**[バリアントを隠す]** を選択します。

2 **[ブラシ]** ▸ **[エクスポート]** ▸ **[ブラシライブラリ]** をクリックします。
3 **[ブラシ ライブラリの選択]** ダイアログ ボックスの **[ライブラリ]** リスト ボックスで、エクスポートするブラシ ライブラリを選択します。
4 **[OK]** をクリックします。
5 **[ブラシライブラリのエクスポート]** ダイアログ ボックスで、**[ファイル名]** テキスト ボックスに新しいライブラリの名前を入力します。
6 **[保存]** をクリックします。
7 **[ブラシ]** ▸ **[インポート]** ▸ **[ブラシライブラリ]** をクリックします。
8 **[ブラシライブラリのインポート]** ダイアログ ボックスで、エクスポートされたライブラリを選択し、**[開く]** をクリックします。

これは、Corel Painter 12 アップデート 1 以降で新しいブラシ ライブラリを作成する推奨方法です。以前のバージョンの Corel Painter では、新しいライブラリを作成する方法はオペレーティング システムのファイル ブラウザでブラシ ファイルを操作する方法だけでした。
現在、空のブラシ ライブラリを作成する方法はありません。

ブラシ ライブラリを削除するには

1 [ブラシライブラリ] パネルで [ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[ブラシライブラリの削除]** を選択します。
2 リスト ボックスからブラシ ライブラリを選択します。

アクティブなライブラリ ([ブラシライブラリ] パネルで現在開かれているライブラリ) を削除しようとすると、新しいアクティブ ライブラリを選択する画面が表示されます。

デフォルトの Painter ブラシ カテゴリは削除できません。

ブラシライブラリ、ブラシカテゴリ、およびブラシバリアントをインポート/エクスポートする

ブラシ ライブラリ、ブラシ カテゴリ、およびブラシ バリアントをインポートおよびエクスポートできます。これにより、他のユーザーが作成したブラシ リソースを使用することや他のユーザーと共有することができます。自分または他のユーザーが Corel Painter 12 アップデート 1 以降から、以前エクスポートしたブラシライブラリ、ブラシカテゴリ、およびブラシバリアントのみをインポートできます。

エクスポートしたブラシ リソース (ブラシライブラリ、カテゴリ、およびバリアント) は、Corel Painter 12 アップデート 1 以降をインストールしているユーザーとのみ共有できます。Corel Painter 12 アップデート 1 以降のブラシ ソース ファイルは、Corel Painter 12 やサービス パック 1 など、以前のバージョンの Corel Painter ではサポートされていません。

[ブラシライブラリ] パネルに表示できるライブラリは、一度に 1 つずつのみであることに注意してください。

Corel Painter 11 (またはこれ以前) のブラシライブラリ

旧バージョンの Corel Painter で作成したブラシ ライブラリを開くことができます。Corel Painter バージョン 11 以前では、各ブラシ バリアントは XML 形式のファイルで、ブラシライブラリ内のブラシ カテゴリ フォルダに保存されています。旧バージョンのブラシライブラリを使用するには、ブラシライブラリを **Corel¥Painter 2019¥Brushes** にコピーしておく必要があります。ファイルをコピーすると、[ブラシライブラリ] パネルまたは **[ブラシ]** メニューを使用してファイルにアクセスできるようになります。

Brushes フォルダに入っていないブラシ ライブラリは、Corel Painter には存在が認識されず、読み込み対象のリストにも表示されません。ブラシライブラリのフォルダ構造は、デフォルトの [Painter Brushes] ライブラリ フォルダ **(Corel¥Painter 2019¥Brushes¥[ライブラリ フォルダ名]¥[カテゴリ フォルダ名]¥[バリアント ファイル名.xml])** と同じ構造である必要があります。コピーするブラシバリアントの数が少ない場合でも、正しいフォルダ構造に従って、ブラシライブラリに追加してください。

以前のライブラリを開いて、エクスポートできます。これによって、ブラシ ライブラリが新しいブラシ ライブラリ形式に変換されます。

ブラシ ライブラリをインポートするには

1. **[ブラシ]** ▸ **[インポート]** ▸ **[ブラシライブラリ]** をクリックします。
2. **[ブラシライブラリのインポート]** ダイアログ ボックスで、ブラシ ライブラリが格納されているフォルダを参照します。
3. ブラシ ライブラリを選択し、**[開く]** をクリックします。

   インポートされたブラシライブラリが [ブラシライブラリ] パネルに表示されます。

[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[インポート]** に続いて **[ブラシライブラリ]** を選択することによって、[ブラシライブラリ] パネルからブラシ ライブラリをインポートすることもできます。

ブラシ ライブラリ ファイルをダブルクリックすることによって、オペレーティング システムのファイル ブラウザからブラシ ライブラリをインポートすることもできます。

旧バージョンの Corel Painter ブラシ ライブラリをインポートするには

1. お使いのオペレーティング システムのファイル ブラウザで、旧バージョンのブラシ ライブラリ フォルダが保存されている場所を参照します。
2. ファイルをコピーします。

3 **Corel¥Painter 2019¥Brushes** フォルダにライブラリ フォルダをペーストします。

4 次の手順に従って、ライブラリ フォルダが読み取り専用でないことを確認します。

- (macOS) **Control** キーを押しながらブラシライブラリのフォルダをクリックし、**[情報を見る]** を選択します。**[情報]** ダイアログ ボックスで、**[ロック]** チェック ボックスをオフにします。各サブフォルダとファイルについても、同じ手順を繰り返します。
- (Windows) ブラシ ライブラリのファイルを右クリックして **[プロパティ]** を選択します。**[一般]** ページの **[読み取り専用]** チェック ボックスをオフにして、**[適用]** をクリックします。**[属性変更の確認]** ダイアログ ボックスの **[このフォルダ、およびサブフォルダとファイルに変更を適用する]** チェック ボックスをオンにします。

5 Corel Painter で、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。

6 [ブラシライブラリ] パネルで [ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[ブラシライブラリ]** ▸ **[Painter Brushes]** を選択します。

ブラシ ライブラリをエクスポートするには

1 **[ブラシ]** ▸ **[エクスポート]** ▸ **[ブラシライブラリ]** をクリックします。

2 **[ブラシ ライブラリの選択]** ダイアログ ボックスの **[ライブラリ]** リスト ボックスで、エクスポートするブラシ ライブラリを選択します。

3 **[ブラシライブラリのエクスポート]** ダイアログ ボックスで、ライブラリを格納するフォルダを参照します。

ブラシ ライブラリの名前を変更するには、**[ファイル名]** ボックスに名前を入力します。

4 **[保存]** をクリックします。

[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[エクスポート]** に続いて **[ブラシライブラリ]** を選択することによって、[ブラシライブラリ] パネルからブラシ ライブラリをエクスポートすることもできます。

ブラシ カテゴリをインポートするには

1 **[ブラシ]** ▸ **[インポート]** ▸ **[カテゴリ]** をクリックします。

2 **[ブラシカテゴリのインポート]** ダイアログ ボックスで、ブラシ カテゴリが格納されているフォルダを参照します。

3 [ブラシカテゴリ] を選択し、**[開く]** をクリックします。

[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[インポート]** に続いて **[カテゴリ]** を選択することによって、[ブラシライブラリ] パネルからブラシ カテゴリをインポートすることもできます。

ブラシ カテゴリ ファイルをダブルクリックすることによって、オペレーティング システムのファイル ブラウザからブラシ カテゴリをインポートすることもできます。ブラシ カテゴリは [ブラシライブラリ] パネルに自動的に表示されます。

ブラシ カテゴリをエクスポートするには

1 **[ブラシ]** ▸ **[エクスポート]** ▸ **[カテゴリ]** をクリックします。

2 **[ブラシカテゴリの選択]** ダイアログ ボックスの **[カテゴリ]** リスト ボックスで、ブラシ カテゴリを選択します。

3 **[OK]** をクリックします。

4 **[ブラシカテゴリのエクスポート]** ダイアログ ボックスで **[保存]** をクリックします。

ブラシ カテゴリの名前を変更するには、**[ファイル名]** ボックスに名前を入力します。

[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[エクスポート]** に続いて **[カテゴリ]** を選択することによって、[ブラシライブラリ] パネルからブラシ カテゴリをエクスポートすることもできます。

ブラシ バリアントをインポートするには

1 **[ブラシ]** ▸ **[インポート]** ▸ **[ブラシ]** をクリックします。
2 **[ブラシバリアントのインポート]** ダイアログ ボックスで、ブラシ バリアントが格納されているフォルダを参照します。
3 ブラシ バリアント ファイルを選択し、**[開く]** をクリックします。
4 **[バリアントの保存]** ダイアログ ボックスの **[ブラシカテゴリ]** リスト ボックスで、バリアントを格納するブラシ カテゴリを選択します。
ブラシ バリアントの名前を変更するには、**[バリアントを別名で保存]** テキスト ボックスに名前を入力します。
5 **[保存]** をクリックします。

[バリアントの保存] ダイアログ ボックスで、**[新規ブラシカテゴリの追加]** ボタン をクリックして **[新規カテゴリ名]** テキスト ボックスに名前を入力することによって、新しいブラシ カテゴリを作成することもできます。

[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[インポート]** に続いて **[ブラシ]** を選択することによって、[ブラシライブラリ] パネルからブラシ バリアントをインポートすることもできます。

ブラシ バリアント ファイルをダブルクリックすることによって、オペレーティング システムのファイル ブラウザからブラシ バリアントをインポートすることもできます。ブラシ バリアントは [ブラシライブラリ] パネルに自動的に表示されます。

ブラシ バリアントをエクスポートするには

1 [ブラシライブラリ] パネルで、エクスポートするブラシ バリアントをクリックします。
2 **[ブラシ]** ▸ **[エクスポート]** ▸ **[ブラシ]** をクリックします。
3 **[ブラシのエクスポート]** ダイアログ ボックスで、**[保存]** をクリックします。

ブラシ バリアントの名前を変更するには、**[ファイル名]** ボックスに名前を入力します。

[ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックし、**[エクスポート]** に続いて **[ブラシ]** を選択することによって、[ブラシライブラリ] パネルからブラシ バリアントをエクスポートすることもできます。

Photoshop のブラシ イメージをインポートする

Adobe Brush Resource (ABR) ファイルに保存されている、Photoshop のブラシの描点シェイプ (ブラシ スタンプ) をインポートできます。ABR ファイルで指定されている、その他すべてのブラシ属性 (テクスチャやダイナミクスなど) はインポートされず、完全にカスタマイズ可能です。

ABR ファイルに含まれるブラシ スタンプは、新しいブラシ カテゴリとしてインポートして名前を付けることができます。インポートした各ブラシ スタンプは、新しいブラシ バリアントとして表示されます。

Photoshop のブラシ スタンプを新しい Painter ブラシとしてインポートする

1 **[ブラシ]** ▸ **[インポート]** ▸ **[Photoshop ブラシスタンプ (ABR) から新規作成]** をクリックします。

2 **[新規ブラシカテゴリ]** ダイアログ ボックスで、**[新規カテゴリ名]** ボックスに名前を入力します。

ピクセルベース ブラシのブラシ スタンプのみをインポートできます。

複合ブラシを保存する

複合ブラシは、バリアントのすべての設定に加えて、テクスチャ、パターン、グラデーション、ノズルの設定内容も維持します。たとえば今後の使用のために特定の効果を持つようにブラシ バリアントとテクスチャをカスタマイズした場合、その設定内容は複合ブラシとして保存されます。保存した複合ブラシは、**[複合ブラシライブラリ]** パネルに追加されます。

通常のブラシ バリアントは、下にあるテクスチャやその他の要素の影響は受けません。その一方で、複合ブラシは特定のブラシ バリアントなどの情報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。

複合ブラシを保存するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[複合ブラシ]** を選択します。
2 ブラシ バリアント、および複合ブラシとともに保存する追加設定を選択して、複合ブラシを作成します。
3 キャンバスにブラシストロークを適用します。
4 **長方形選択ツール** ⬚ をクリックし、イメージまたはブラシストロークの一部を選択すると、その部分を複合ブラシのアイコンとして使用できるようになります。
5 ツールボックスで **ブラシ** ツール をクリックします。
6 [複合ブラシライブラリ] オプション ボタン ☰ をクリックして、**[複合ブラシを保存]** を選択します。
7 **[新規複合ブラシ]** ダイアログ ボックスの **[別名で保存]** ボックスに複合ブラシの名前を入力します。

新しい複合ブラシが、**[模倣ブラシ]** パネルの一番後に表示されます。

保存した複合ブラシを適用するには

1 メディアセレクタ バーで、[複合ブラシセレクタ] ボタンをクリックします。
2 **[模倣ブラシ]** パネルで複合ブラシを選択します。
Corel Painter で、保存した複合ブラシの正しいバリアントと素材が読み込まれます。
3 書類ウィンドウでペイントします。

ブラシの描点を作成する

既存のイメージを取り込んで描点にする場合は、シェイプを作成して選択し、描点として取り込みます。

この音符がブラシ描点として取り込まれました。

ブラシの描点のシェイプを作成するには

1 白い背景に黒でシェイプを描きます。

レイヤーに描画している場合は、シェイプが完成したときにレイヤーをキャンバスに固定します。587 ページの 「レイヤーを固定する」。を参照してください。

グレーのシェードを使用して、描点の透明な領域を定義します。

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。正方形で選択する場合は、ドラッグを始めてから **Shift** キーを押したままにします。

4 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。

5 [ブラシライブラリ] パネルで、取り込んだ描点のシェイプのバリアントの保存先とするブラシ カテゴリを選択します。

6 [ブラシライブラリ] オプション ボタン をクリックして、**[描点の取り込み]** を選択します。

7 必要に応じて、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[サイズ]** を選択して、設定を変更します。

8 **[選択]** ▸ **[なし]** を選択し、ブラシでキャンバスに描画します。

思いどおりのストロークが作成されたら、それを新規のバリアント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、305 ページの 「ブラシ バリアントを保存および削除する」。 を参照してください。

Corel Painter では、手順 3 で選択した領域が使用されてブラシ サイズが設定されます。この選択領域がサンプリングの元データになります。

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ことがあります。拡大倍率が高くなると、特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。

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。

ブラシ カテゴリについて

Corel Painter ブラシはブラシ ライブラリに保存されており、各ライブラリのブラシはブラシ カテゴリに分類されています。このチャプタでは、**Painter** ブラシ ライブラリに含まれているブラシ カテゴリとサンプルのブラシストロークについて、ブラシ カテゴリのアルファベット順に説明します。ブラシ ライブラリによっては、一部のブラシ カテゴリおよびブラシ バリアントが利用できない場合があります。また、ブラシ カテゴリの名前はブラシ ライブラリ間で若干異なる場合があります。

ブラシ ライブラリを変更するには、ツールボックスの**ブラシ** ツールをクリックして、ブラシ セレクタ バーのブラシ セレクタをクリックし、**[ブラシ ライブラリ]** リスト ボックスでブラシ ライブラリを選択します。

ブラシ カテゴリとブラシ バリアントを選択するには、[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 バリアントをクリックします。

ブラシ カテゴリのリスト

- ページ 316 の 「アクリルとグワッシュ」。
- ページ 317 の 「エアブラシ」。
- ページ 318 の 「アーティストのお気に入り」。
- ページ 320 の 「オーディオ表現設定」。
- ページ 322 の 「ブレンド」。
- ページ 323 の 「チョーク、パステル、クレヨン」。
- ページ 325 の 「クローン」。
- ページ 327 の 「描点ステンシル」。
- ページ 329 の 「デジタル水彩」。
- ページ 330 の 「ダイナミックスペックル」。
- ページ 331 の 「消しゴム」。
- ページ 333 の 「特殊効果」。
- ページ 333 の 「グレーズ ブラシ」。
- ページ 335 の 「イメージホース」。
- ページ 336 の 「インパスト」。
- ページ 338 の 「リキッド インク」。
- ページ 340 の 「マーカー」。
- ページ 341 の 「油彩」。
- ページ 342 の 「パレットナイフとスポンジ」。

- ページ 343 の 「粒子」。
- ページ 345 の 「パターンペン」。
- ページ 346 の 「ペンと鉛筆」。
- ページ 348 の 「リアル水彩」。
- ページ 350 の 「リアルウェット油彩」。
- ページ 351 の 「選択ブラシ」。
- ページ 352 の 「シンプル」。
- ページ 353 の 「スマートストローク」。
- ページ 355 の 「墨絵」。
- ページ 355 の 「テクスチャ ブラシ」。
- ページ 359 の 「シックペイント」。
- ページ 360 の 「水彩」。

アクリルとグワッシュ

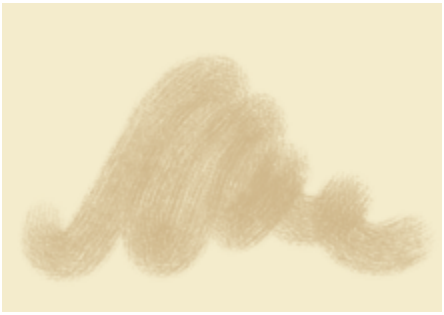
[アクリル] カテゴリのブラシ バリアントは、実際の絵具と同様な、キャンバスに速乾性のペイントを施すことができる便利なブラシです。ほとんどのブラシは下になるブラシストロークを塗り潰すことができ、多くは多色使いのブラシストロークに対応しています。また、**[アクリル]** ブラシ バリアントの一部は、下にあるピクセルと混じり合ってリアルな効果を演出します。

[グワッシュ] カテゴリのブラシ バリアントには水彩の滑らかさとアクリルの不透明さを合わせた特性があります。細かい描写用の細筆から、平筆、さらに厚塗りの筆までバラエティがあります。このカテゴリのバリアントは不透明なので、下にある色を隠すストロークになります。

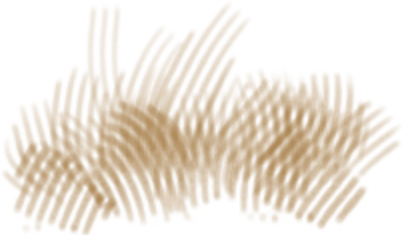
アクリル フィルタ ウォッシュ 2

細筆(不透明)

ブリスル(キャプチャ)2



グレーズアクリル2



グワッシュ レーキ ジッター

アクリル(不透明)

細密ブラシ(不透明)

スムーズブラシ(不透明)

リアルドライ平筆

リアルブリスル (ロング)

スペックル ウェット/ドライ

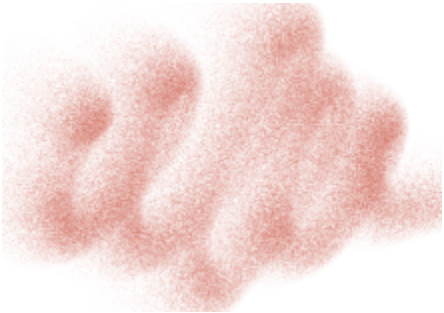
厚塗りアクリルブリスル

ウェット細密ブラシ2

エアブラシ

エアブラシはスプレーで色を吹き付ける、感触も操作も本物にそっくりなブラシです。ただし、バリアントの中には色の重ね塗り方法が異なるものがあります。ほとんどのエアブラシは 1 回のブラシストロークで色を重ね塗りすることができますが、この機能を持たないデジタル エアブラシもあります。デジタル エアブラシで色の重ね塗りを行う場合は、ブラシストロークを何度もオーバーレイする必要があります。

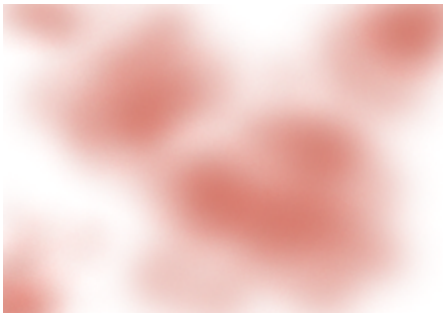
[エアブラシ] カテゴリのバリアントは、Wacom のエアブラシ スタイラスに完全対応しています。詳細は、414 ページの 「エアブラシ コントロール」。を参照してください。



幅広-ホイール

荒目スプレーのジッター

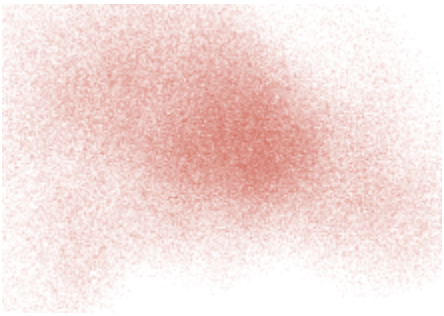
細密エアブラシ



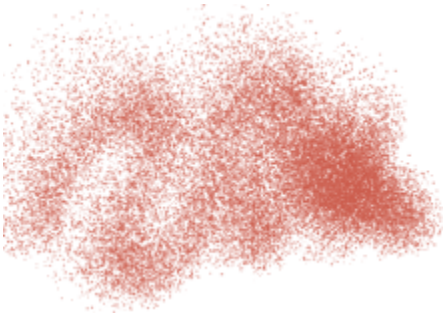
デジタルエアブラシ 2

デジタル粒子感エアブラシ 2

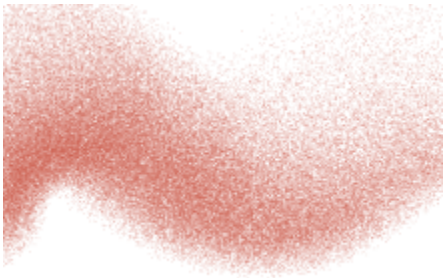
デジタルソフト高速エアブラシ



細目スプレー

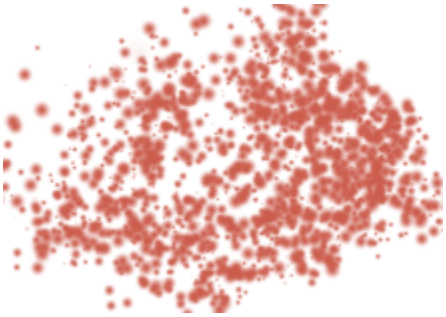


粒状スプレー



ピクセルスプレー

スプリンクラー エアブラシ

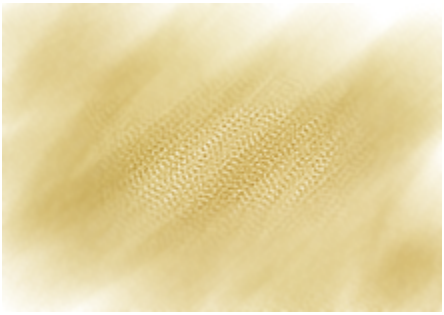


飛沫エアブラシ(筆圧)

アーティストのお気に入り

[アーティストのお気に入り] カテゴリのブラシ バリアントは、絵画の巨匠の画風を模したブラシです。ヴィンセント ヴァン ゴッホの絵のような、それぞれのストロークに複数の色があるタッチで描いたり、ジョルジュ スーラの点描のようにたくさんの点の集まりがイメージを形作る手法で描いたりといったことができます。

[アーティスト] カテゴリのブラシ バリアントを使用すると、ドラッグにより、大きなブラシストロークを素早く描くことができます。**[カラー範囲]** 設定を変化させることで、**[アーティスト]** ブラシストロークの色の出かたを調節できます


ぼかし

グロウ

印象派ブレンド ジッター

印象派

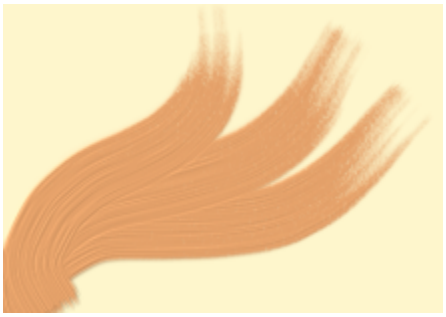
サージェントブラシ

スクラッチボード

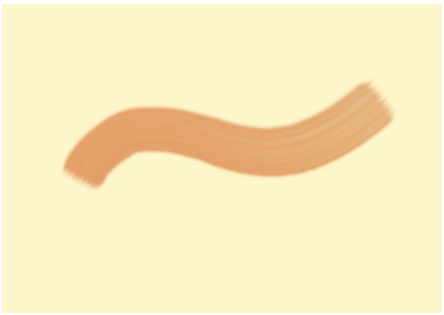
アーティストオイル

ブレンドブリスル

ブレンドパレットナイフ


ブリスルブラシ

ドライパレットナイフ



粒子感ブレンド

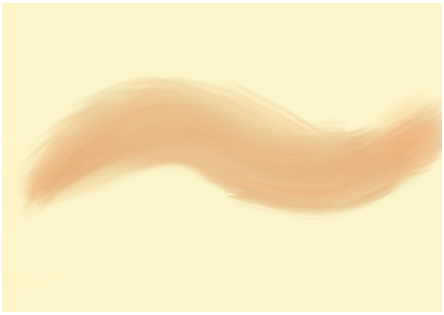
紙目ドライブラシ

オイリーブリスル

リアル不揃い幅広ブリスル

リアルファン(短)

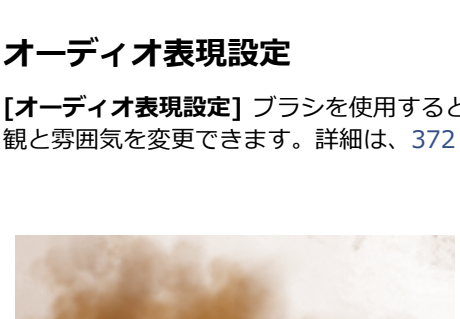
リアル平筆(不透明)



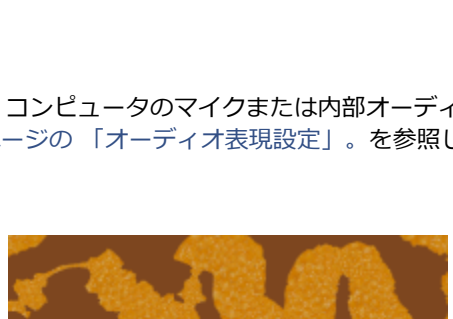
リアル油彩フィルバート

リアルオイル(短)

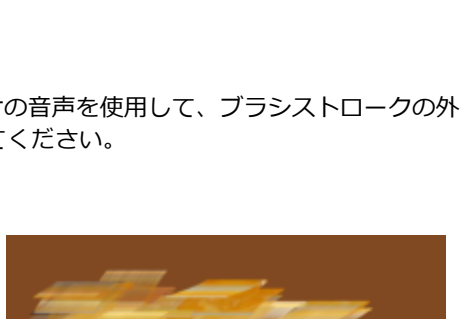
リアルオイル(色引き)



[リアル先細 (ウェット平筆)]

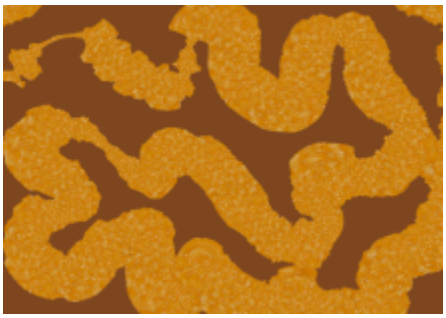


先細オイル

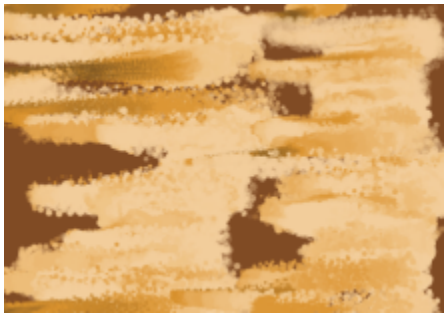


オーディオ表現設定

[オーディオ表現設定] ブラシを使用すると、コンピュータのマイクまたは内部オーディオの音声を使用して、ブラシストロークの外観と雰囲気を変更できます。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

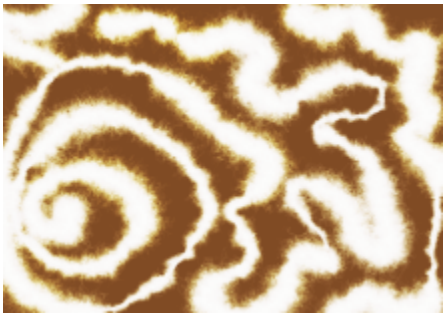


クラウド パフ オーディオ スクランブル



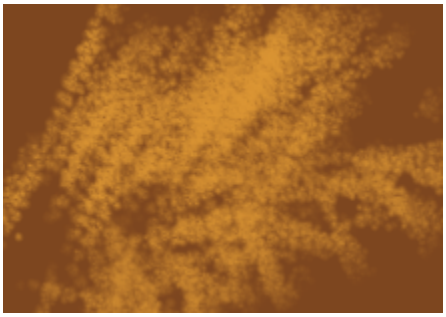
パーティクル オーディオ ダンサー

マスク付きパターン オーディオ ペン

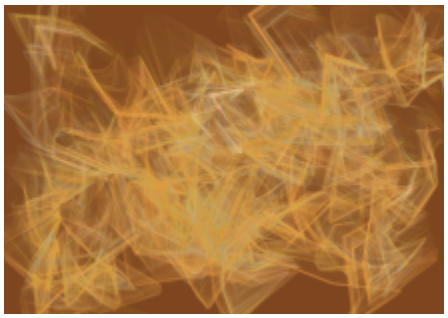


パーティクル オーディオ スタティック

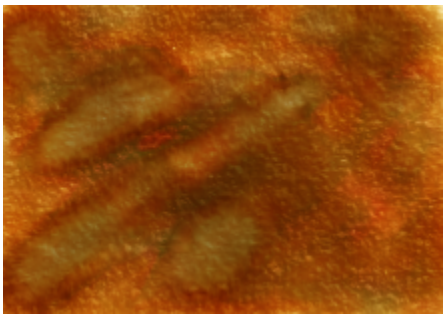
パレット ナイフ クローン オーディオ ダンサー



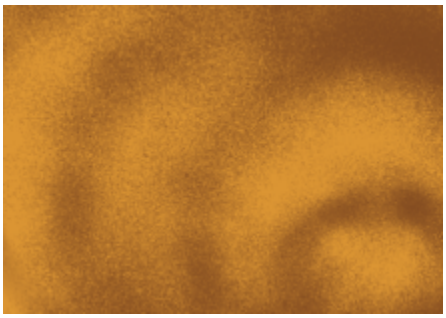
粒子感のパーティクル オーディオ スプレー



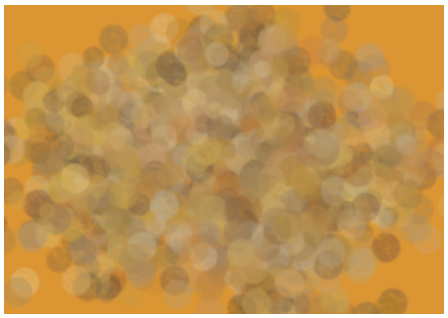
折り紙風パーティクル オーディオ パルス



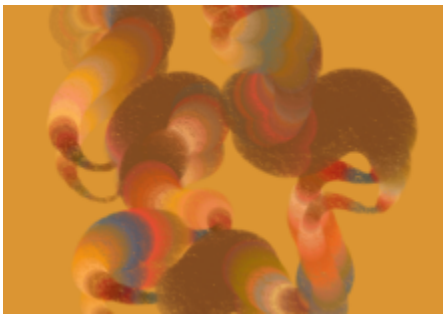
リアル水彩オーディオ パルス



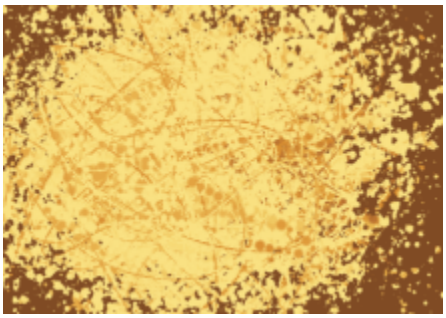
ソフト スペックル オーディオ パルス



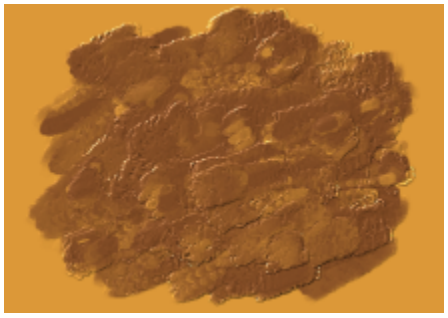
スペックル エアブラシ オーディオ パルス



スペックル クレヨン オーディオ パルス



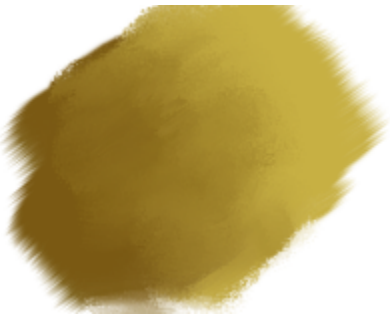
スペックル リキッド イン
ク オーディオ スプラッター



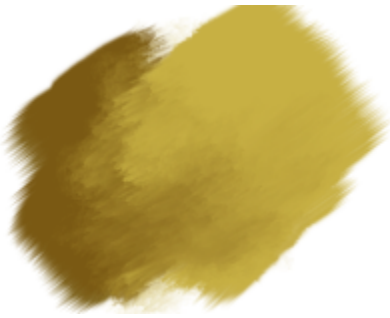
ゴッホタッチオーディオ絵具

ブレンド

[ブレンド] ブラシは、触れたところのピクセルをずらしたり色を混ぜたりするブラシです。このカテゴリのバリアントは、水やオイルで絵具を溶かし混ぜる動作を模倣します。また、鉛筆スケッチや木炭ドローイングで実際にするように、線を柔らかくしたり陰影をつけたりするのにも使えます。



荒目オイルブレンド2

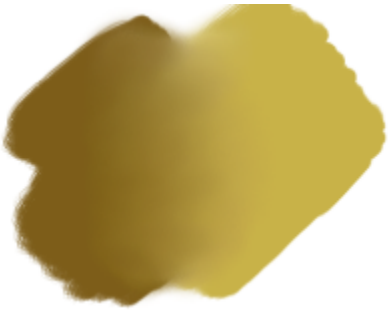


荒目色伸ばしブレンドジッター2

荒目色伸ばし

拡散ぼかし

グレーズ ブレンド



粒子感水筆2

水滴2

オイルブレンド2

パレットナイフ2

粒子 ばね (ソフト ブレンド)2

スペックル (荒目オイルブレンド)

リアルブレンド (先細)

スペックルパレットナイフ

色伸ばし 2

チョーク、パステル、クレヨン

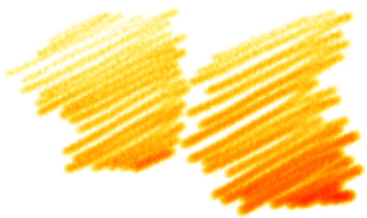
[チョーク] カテゴリのブラシ バリアントは、本物のチョークのような厚付きで表情に富んだストロークで描画します。紙のテクスチャをよく反映し、不透明度はスタイラスの筆圧に反応します。

[クレヨン] カテゴリのブラシ バリアントのタッチはさまざまです。ソフトなもの、固めのもの、透明感のあるもの、テクスチャが強く出るものといろいろですが、すべてテクスチャに反応します。他のドライ メディア系ブラシと同じく、スタイラスの筆圧で不透明度が変化します。

オイル パステルを含む **[パステル]** カテゴリのブラシ バリアントは、テクスチャがはっきり出る固めのものから、滑らかに描けて下の色をきれいに塗り潰す特別に柔らかい (X-ソフト) タイプのものまで、いろいろなものが揃っています。不透明度がスタイラスの筆圧で変化するブラシです。

[オイルパステル] カテゴリのブラシ バリアントは、本物のパステル スティックのようなテクスチャのあるしっかりしたストロークで描画します。このカテゴリのブラシ バリアントの多くは下にある色を現在の選択色で塗り潰しますが、**[オイルパステル(濃淡)]** は色を拾って混色しつつ描画します。ドライ メディア系のブラシなので、スタイラスの筆圧で不透明度が変化する設定になっています。

コンテカテゴリのブラシ バリアントは、**チョーク**カテゴリと同じく、紙のテクスチャがはっきり出るストロークで描画します。他のドライ メディア系ブラシと同じく、スタイラスの筆圧で不透明度が変化します。



クレヨン

先丸ハードパステル

オイルパステル(硬)

ソフト パステル (硬)

コンセプト アート (ジッター スムーズ)

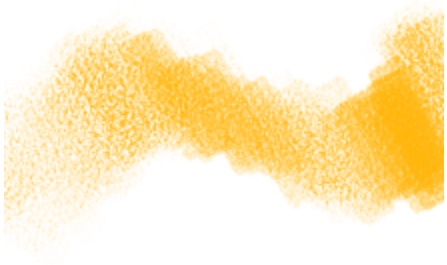
先丸木炭鉛筆2

先丸コンテ

オイルパステル

リアルチョーク (厚塗り)

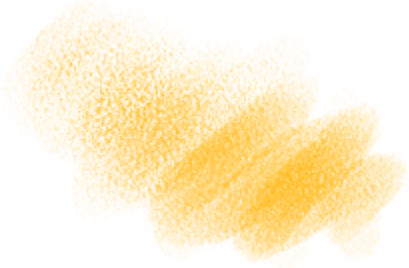
リアルコンテ（ソフト）2



オイルパステル(丸)2

シャープ チョーク

木炭鉛筆(ソフト)

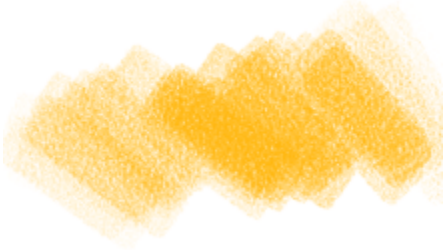


ブドウ木炭(ソフト)2

ハードパステル(角)

ステンシルフローマップ - 粒子感パステル

先細パステル2



オイルパステル(濃淡)2

筆圧サイズチョーク

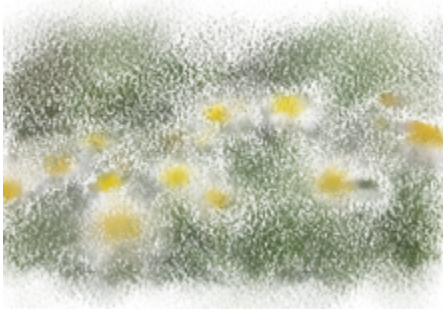
かすれたスクエア パステル

クローン

[クローン] カテゴリのブラシ バリアントは動作そのものは他のブラシと同じですが、クローン ソースまたはサンプリング ソースの色を写し取って描画するという特徴を持っています。元のイメージは写し取られると同時にブラシの特性によってフィルタ効果がかかり、パステル チョークや水彩などの絵画的なタッチに変換されます。詳しくは、194 ページの 「クローン ブラシとコントロール」および179 ページの 「イメージのクローン作成と採取」。を参照してください。

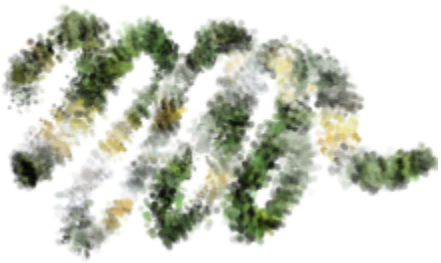
ブリスルブレンドクローン

キャメルインパスト2



チョーククローン2

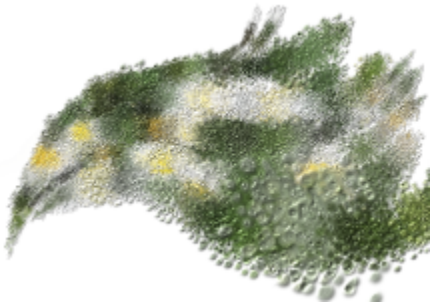
クローンスプレー



繊維クローン2

フラットインパスト2

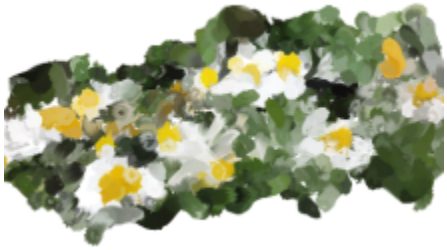
ファークローン



インパストクローンジッターエッチング2

粒子 フロー ブリスル (ファイン クローン)2

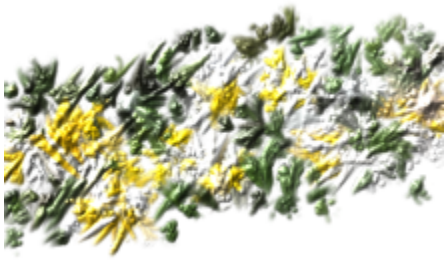
粒子 ばね (オイル モップ クローン)2



粒子 ばね (ワーム ホール クローン)2

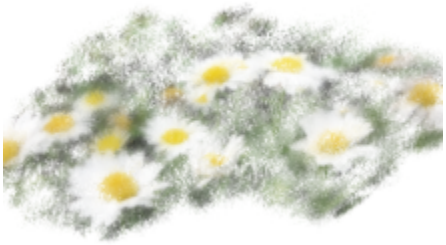
ソフトクローン 2

ソフトクローン



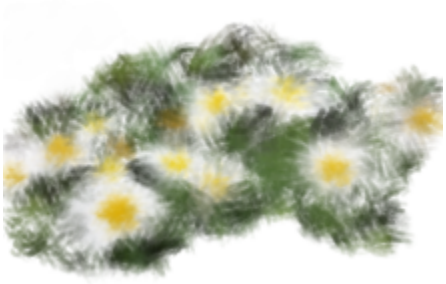
スペックル ケーキ デコレーション クローン

スペックル ナイフ クローン

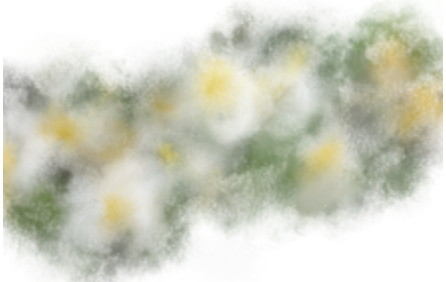


スペックル パステル クローン

飛沫スプレークローン



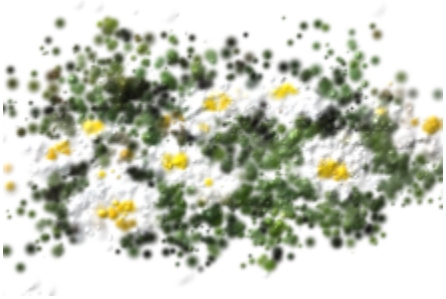
ステンシル フロー マップ - ブリスル クローン



ステンシルフローマップ - 粒子感クローン

ストレートクローン2

ストレートクローン

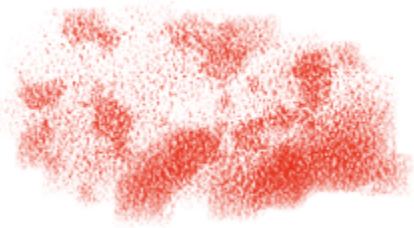


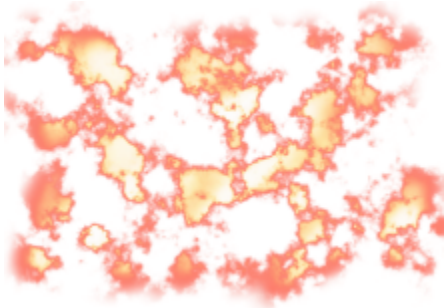
ザラ目スプレークローン

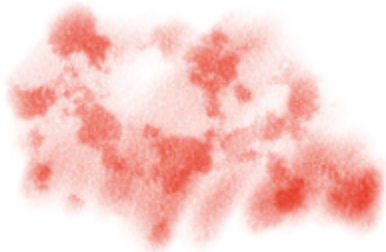
ゴッホタッチクローン2

描点ステンシル

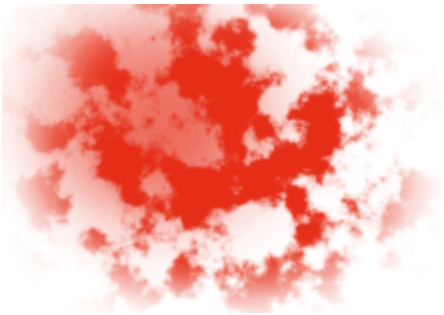
[描点ステンシル] ブラシ バリアントは、ブラシの描点の領域をより透明にしてノックアウトします。用紙、フロー マップ、テクスチャなどのステンシル メディアを使用します。詳細は、448 ページの 「描点ステンシルのプロパティを調整するには」。を参照してください。







フロー マップ - チョーク

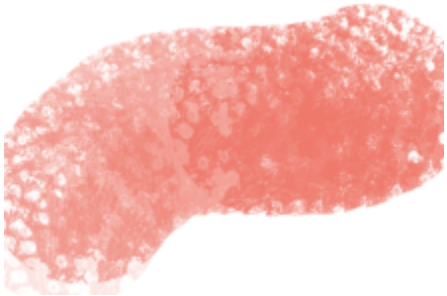


フロー マップ - グロウ

フロー マップ - リアルウェット油彩

フロー マップ - スクリーン用紙

フロー マップ - スムーズウェット油彩



用紙 - ブリスル グレージング

用紙 - フラット

用紙 - スポンジ

用紙 - 水彩フロー

テクスチャ ステンシル - ハードパステル

テクスチャ ステンシル - メタリック

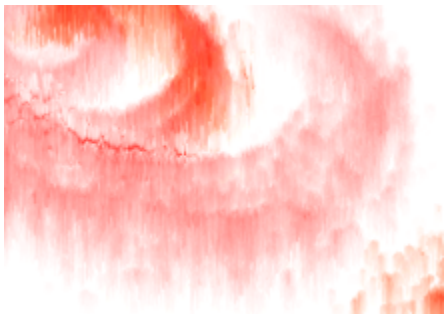
テクスチャ ステンシル - ソフトパステル

テクスチャ ステンシル - ソフト

テクスチャ ステンシル - 水彩重ね塗り

テクスチャ ステンシル - ウェット塗潰し

テクスチャ ステンシル - 水彩フロー



テクスチャ ステンシル - ウェット粒子

デジタル水彩

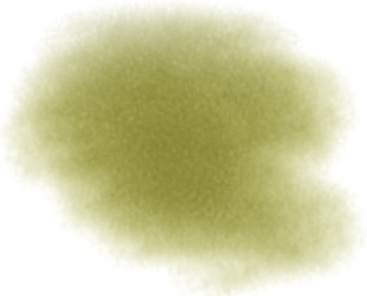
[デジタル水彩] カテゴリのブラシ バリアントはキャンバスのテクスチャを生かしつつ水彩らしいストロークで描画します。**[水彩]** カテゴリのブラシ バリアントは **[水彩レイヤー]** でしか使えませんが、**[デジタル水彩]** ブラシストロークはキャンバスを含め、すべての標準的なピクセルベースのレイヤーで使えます。たとえば写真に水彩のタッチを追加したい場合、**デジタル水彩** であれば別レイヤーにせず、じかに描き加えられます。白紙から水彩画を描き始めるなら、**[リアル水彩]** または **[水彩]** ブラシバリアントのほうが、絵具の流動や混色、紙への浸み込みがよりリアルです。詳しくは、402 ページの 「リアル水彩コントロール」および420 ページの 「デジタル水彩コントロール」。を参照してください。

[デジタル水彩] ブラシストロークはスタイラスの筆圧でストロークの太さが変化します。例外は**[水彩消しゴム]**です。

幅広水彩ブラシ

荒目ドライブラシ2

荒目モップブラシ2



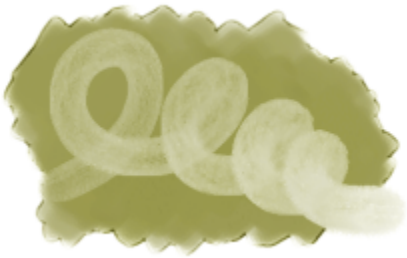
荒目水彩2

極細水彩2

水彩消しゴム(ソフト)

新シンプルぼかし

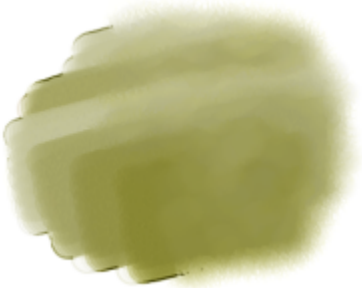
新しいシンプル水彩



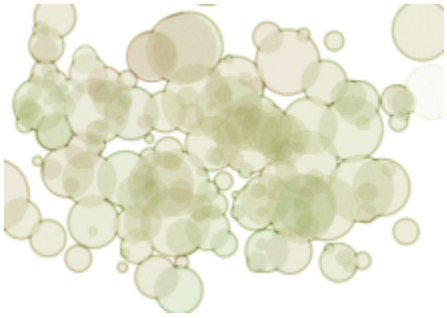
ブリスル水ブラシ2

塩粒

シンプル水彩2

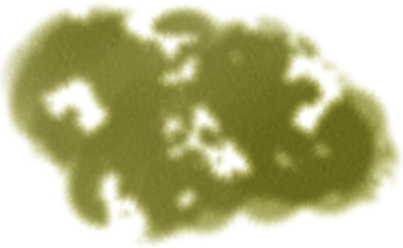


ソフト丸筆ブレンド

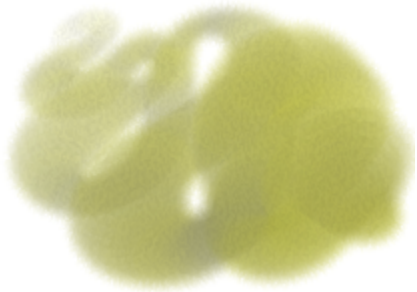


水はね2

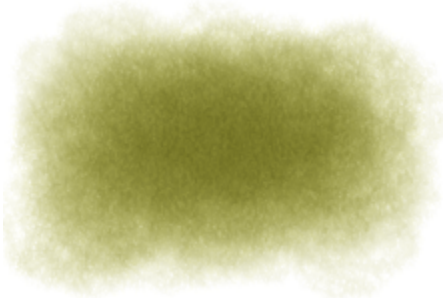
荒目スペックル ドライ ブラシ



ステンシルフローマップ - 粒子感テクスチャ



先細ぼかし水彩 2



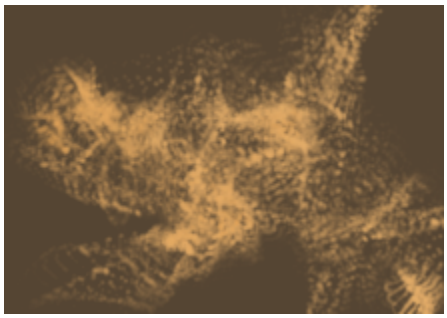
水彩スポンジ

水彩消しゴム

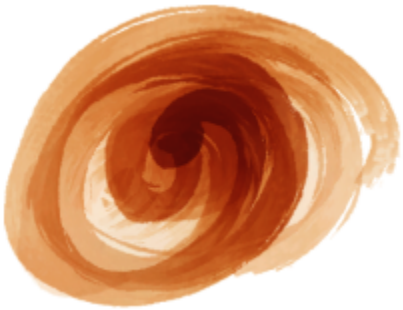
ダイナミックスペックル

[ダイナミック スペックル] ブラシ バリアントは、色またはスペックルのスポットで構成される連続的なブラシストロークを生成します。詳細は、442 ページの 「ダイナミック スペックル コントロール」。を参照してください。

ブリスル ソフト カバー筆圧表現

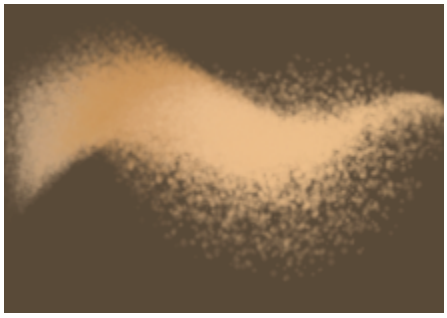


粒子感のパーティクルチェーン

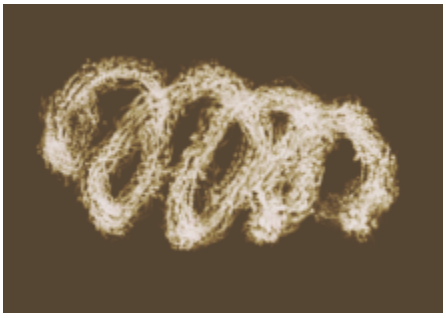


パーティクルマーカー (塗り混ぜ+粒子感)

パーティクル プラグイン (左渦巻き)



パーティクル ソフト カバー ブレンド



パーティクル (ファイアースターター グロウ)

リアル ブリスル ドロップ

リアル ブリスル インパスト ソフト カバー

リアル ブリスル ソフト カバー

かすれたリアル ウェット ブリスル

スペックル重カブラシ

スポンジ パーティクル

消しゴム

[消しゴム] カテゴリのブラシ バリアントには 3 つのタイプがあります。**[消しゴム]**、**[ブリーチ]**、**[ダークナー]** です。**[消しゴム]** タイプは消したところがキャンバスの色になります。**[ブリーチ]** は色を徐々に抜いていき、最終的に白くします。**[ダークナー]** ブラ

シは **[ブリーチ]** バリアントの反対の作用で、徐々に色を濃くしていき、最終的には黒くします。**[消しゴム]** のどのタイプのバリアントもスタイラスの筆圧で作用する強さが変化します。

1ドット消しゴム

ブロック消しゴム

全てのハードエッジを消去

全てのソフトエッジを消去

先細ブリーチ(ハード)

リアル消しゴム (ハード)

リアル消しゴム (ソフト)

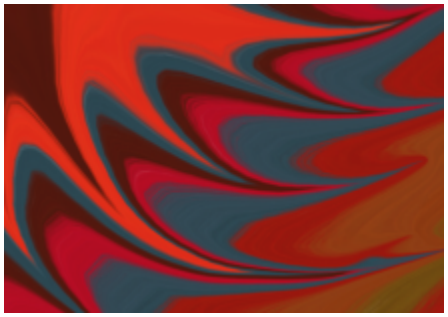
スペックル消しゴム

スペックル ソフト エッジ消しゴム

先細ダークナー

特殊効果

[F-X] カテゴリのブラシ バリアントは、面白いものばかりです。色がつくものもあれば、下にあるイメージを変化させるものもあります。このカテゴリのブラシを知るには、実際に既存イメージの上と白いキャンバスの両方で試してみるのが一番です。

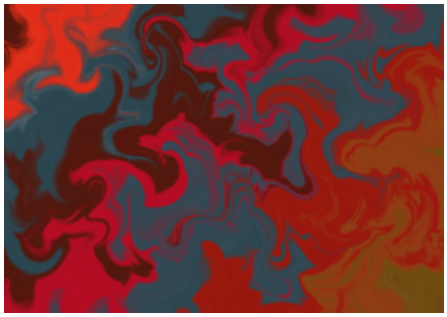


歪み

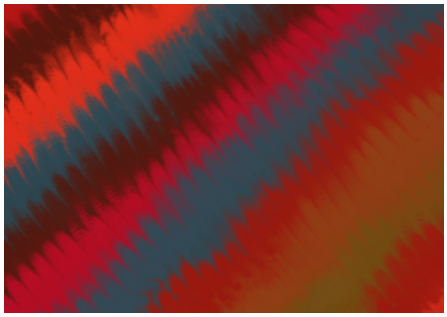
霧ジッター

グロウ

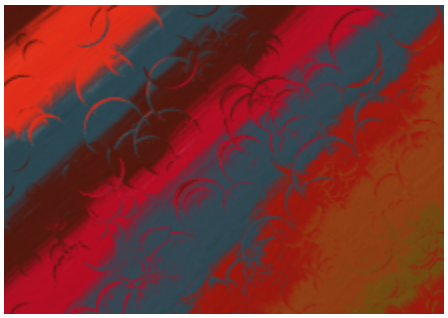
グラデーションストリング



ハリケーン



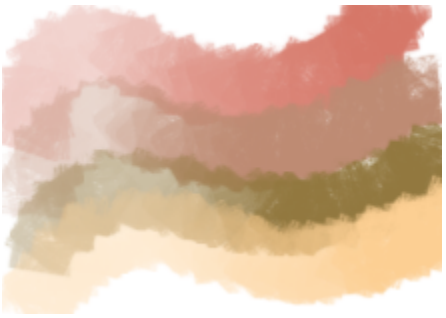
マーブルレーキ



水の泡

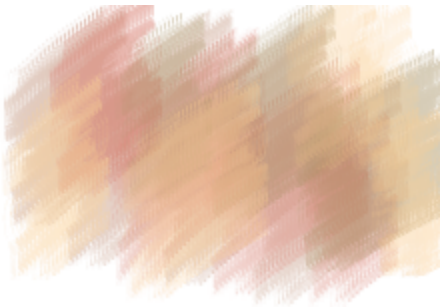
グレーズ ブラシ

グレージング ブラシでは、不透明度はブラシストロークに沿って最小から最大まで滑らかに高くなります。そのため、激しい変化や色の均等な混ざり合いはありません。グレージング ブラシは、長い連続的なストロークを使用し、マークの先頭から末尾まで非常にソフトなグラデーションで領域を塗り潰すときに役立ちます。グレージング コントロールについて詳しくは、449 ページの 「グレージング コントロール」。を参照してください。



取り込み

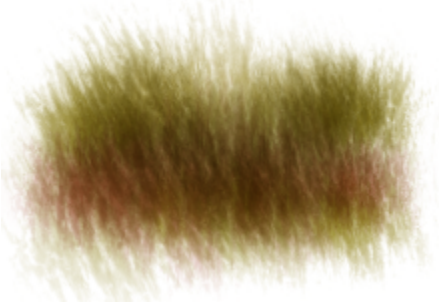
雲



作図

ダイナミックスペックル

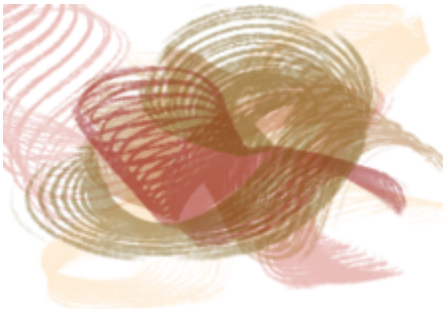
フラット



草を増やす

粒子フロー

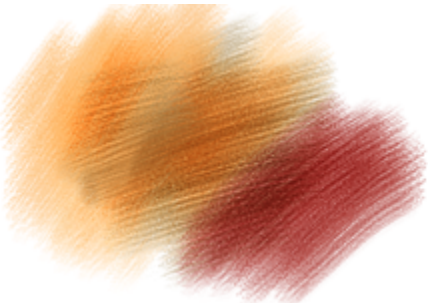
粒子重力



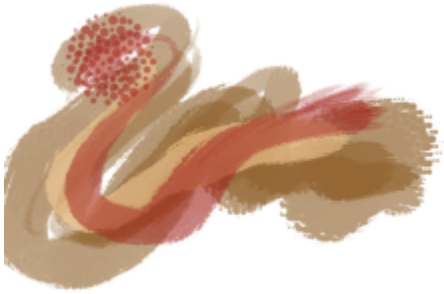
粒子ばね

スケッチ

ソフト

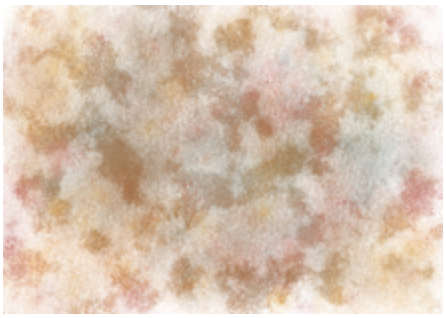


スペックル リアル ブリスル

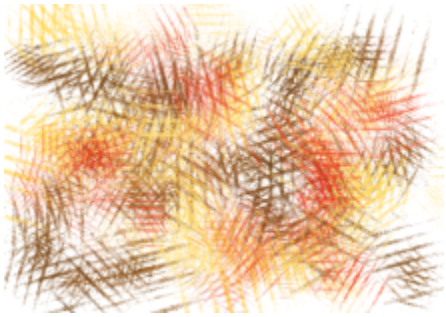


ブリスル

ステンシル フロー マップ - 乱れ描点



ステンシル フロー マップ - スポンジ



ステンシル用紙 - 粒子感ハッチ

ステンシル用紙 - 鉛筆

ステンシル用紙 - スポンジ描点

ステンシル テクスチャ -
フィルバート (キャプチャ)

イメージホース

[イメージホース] は特殊なブラシで、色で描くのではなく、イメージ部品を使って描画します。このとき使うイメージ部品は「ノズル」という特別な種類のイメージ ファイルから読み込まれます。それぞれのノズルが多数のイメージ部品を持ち、ブラシ設定によって**速度**、**筆圧**、**方向**など、スタイラスからの入力に応じて変化させながら、イメージを散布します。詳しくは、435 ページの 「イメージ ホース　コントロール」および513 ページの 「イメージ ホース」。を参照してください。

[イメージホース] のバリアント名から、スタイラス入力のどのような要素が描画を変化させるのかがわかります。たとえば、**[ライン-サイズ-P 角度-R]** というブラシ バリアントは、サイズが筆圧 (P) で変化し、角度はランダム (R) になる設定です。

ライン-サイズ-P 角度-B

ライン-サイズ-P

スプレー-サイズ-P 角度-R

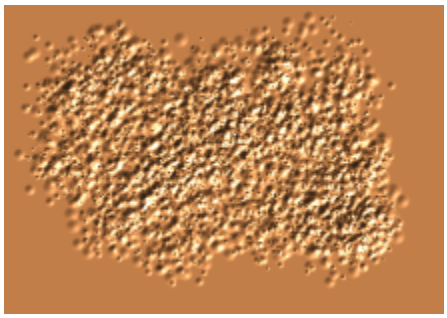
スプレー-サイズ-P 角度-W

スプレー-サイズ-P

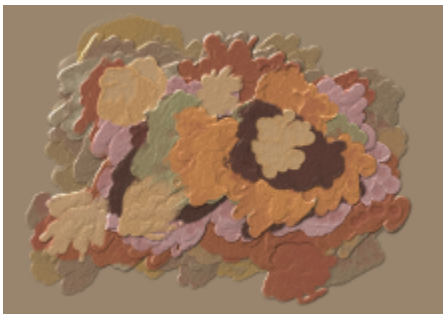
インパスト

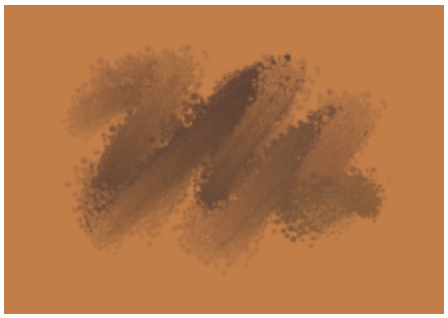
[インパスト] カテゴリのブラシ バリアントは、キャンバスに絵具を厚く塗って立体感を出す古典技法を模したものです。ブラシストロークの奥行き情報はレイヤーと一緒に格納されますが、この情報を表示するにはインパスト情報を表示する必要があります。詳しくは、419 ページの 「インパスト コントロール」 および557 ページの 「インパスト」。 を参照してください。

[エッチング]、**[透明ニス]**、**[レーキ(奥行き)]**、**[ザラ目スプレー(無色)]** などのバリアントは立体感を加えるのみですが、残りのバリアントは現在の選択色で立体感のあるストロークを描きます。


エッチング

透明ニス

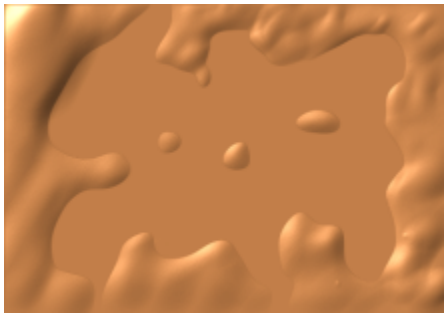

荒目インパストジッター2



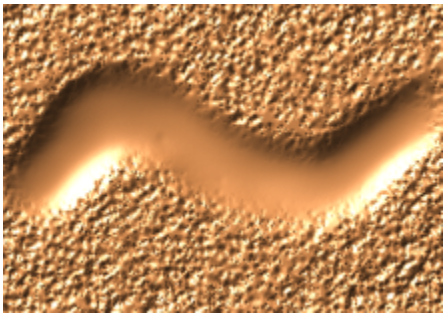
荒目サージェントブラシ ジッター

インパスト ブロック ジッター (密)

消しゴム(奥行きと色)

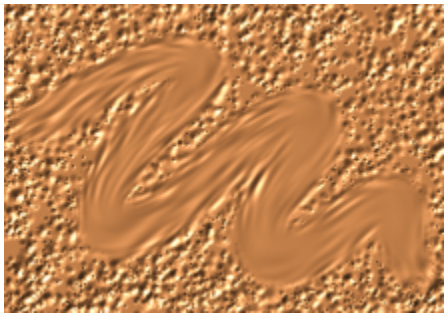


厚みならし

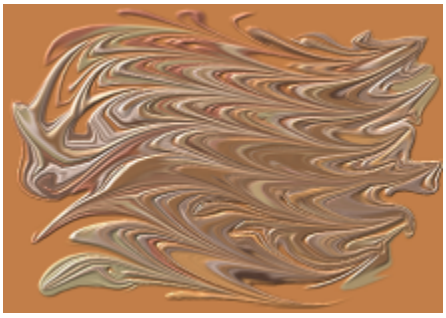


消しゴム(奥行き)

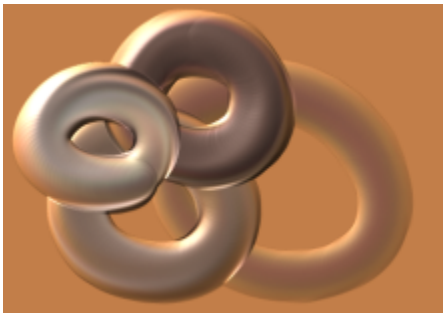
盛り上げ(奥行き)



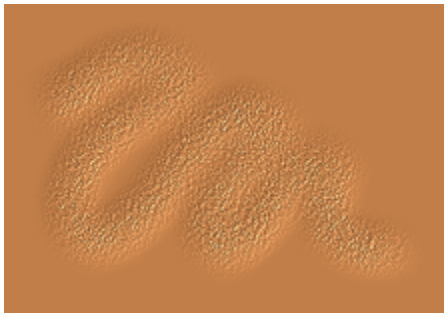
色伸ばし(奥行き)



歪みインパスト



グルーピー 2



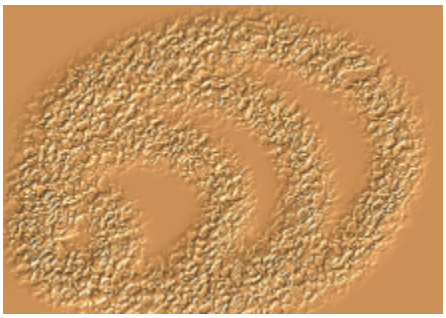
エンボス(粒子感)

粒子感ブレンドインパストジッター2

グラフィックブラシ

パターンペン(インパスト)

インパスト スポンジ ブレンド

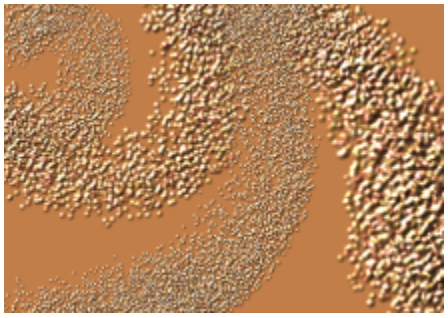


エンボス(パターン)

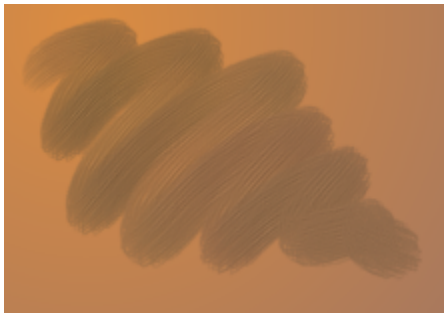
点パレットナイフ押しのけ量ジッター

スペックル ブリスル インパスト

粒子感のスペックル (色乗せパレットナイフ)



ザラ目スプレー(筆圧)

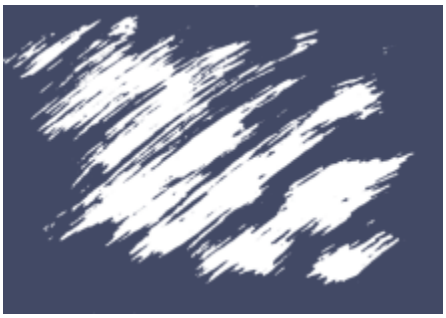


厚塗りウェット油彩

リキッド インク

[リキッドインク] は、ねっとりしたインク媒体と色のペイントを統合したブラシです。**[リキッドインク]** カテゴリのブラシ バリアントは、インクで描画するもの、インクを消す「レジスト」効果を持つもの、エッジを柔らかくならすもの、の 3 種類に大きく分類できます。最初のストロークを描くと、新しいレイヤーが自動的に作成されます。リキッド インクで 3D 効果を出すこともできます。詳しくは、424 ページの 「リキッド インク コントロール」 および551 ページの 「リキッド インク」。 を参照してください。

荒目エアブラシレジスト



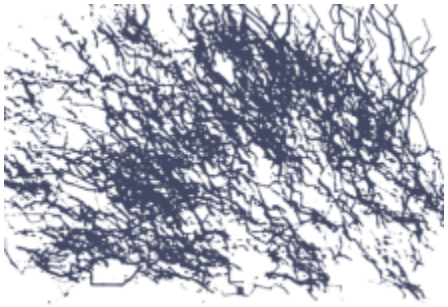
荒目キャメルレジスト

インクのしずく

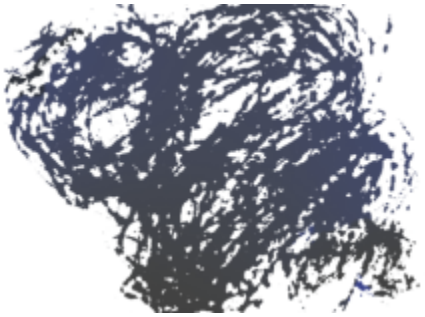
ドライキャメル

消しゴム

パーティクル (ブラント トラウマ)



パーティクル (クラックル エアブラシ)



パーティクル (ドリブル ドラブ)

パーティクル (グラビティ インクの油滴)

パーティクル (パイン ツリー)

のこぎり歯ナイフ

スムーズキャメル

エッジと色のぼかし

飛沫エアブラシ

カリグラフィ平筆

マーカー

[マーカー] カテゴリのブラシ バリアントは、従来の実際に使用されるマーカーを複製します。種類も極細から先の太いものまで、ペン先の形状もさまざまで、不透明度にも幅があります。

一部の **[マーカー]** バリアントで作成するストロークは、**[マーカー]** バリアントがキャンバスと相互作用する仕組みに基づいて、従来の高品質なマーカーを忠実に反映します。たとえば、**[レンダリングマーカー (平筆)]** では、色の重ね塗りと溜まりができます。詳細は、507 ページの 「ハード メディア」。を参照してください。

アートマーカー

山型マーカー

マーカー(濁色)

極細ペン

レンダリングマーカー (平筆)

インクもれマーカー

スクラッチ ドライ マーカー

古いマーカーのジッター

油彩

[油彩] カテゴリのブラシ バリアントは、まさに油彩のようなタッチで描画します。このうち、半透明のものはグレージング手法に向いています。残りの不透明なものは下の色を塗り潰します。

[油彩] カテゴリの一部のブラシ バリアントは、本物の油絵具を扱うのと同じように色を混ぜて塗ることができます。**ミキサー** パッドで色を混ぜ、それをそのままキャンバスに持っていけます。さらにキャンバス上でも既に置かれている色と混ぜ合わせて色を作れます。さらに、**ミキサー** パッドから複数の色を読み込むことができます。また、**[油彩]** ブラシ にはストロークごとに乗る絵具の量が設定されていて、絵具がキャンバスに移るにつれてストロークは薄くなります。レイヤーはキャンバスと違って、ウェットな地塗りのような効果を持たないため、レイヤー上ではストロークが薄くなるまでの時間は長くなります。

[油彩] カテゴリのブラシ バリアントにはパレットナイフもあり、キャンバス上でじかに絵具を混ぜるのに使えます。**油彩**ブラシには、専用のブラシ チップが 6 種類用意されています。詳しくは、417 ページの 「アーティスト オイル コントロール」および401 ページの 「アーティスト オイルのブラシ チップのタイプ」。を参照してください。

油彩ブリスル

細密油彩ブラシ

細目フェザリング筆2

ファインソフトブラシ

細目グレーズブラシ

油彩ブリスル(中)

粒子 ばね (オイル モップ)

リアル不揃いウェット平筆 2

色引き丸筆

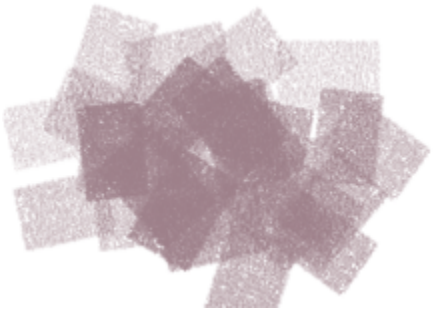
ソフトカバーブラシ

スペックル ファイン オイル ブラシ

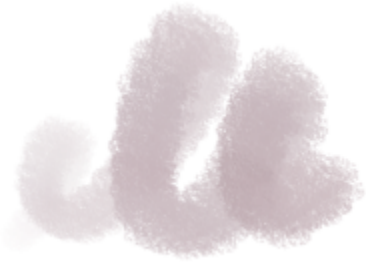
パレットナイフとスポンジ

[パレットナイフ] ブラシ バリアントはイメージの色をこすり落としたり、押して移動したり、引きずったりするとき使います。**[パレットナイフ]** ブラシ バリアントの中で 1 つだけ、**[色乗せパレットナイフ]** は現在の選択されている色がつくバリアントです。**パレットナイフ**の描点は常にスタイラスの柄と平行です。

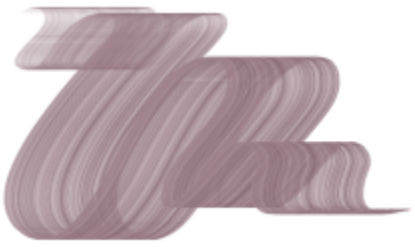
[スポンジ] は現在の選択色で下にある色を覆い隠したり、あるいは混色したりしながら、画面に表情を与えるのに使います。いくつかの **[スポンジ]** ブラシ バリアントはスタイラスでクリックするごとにランダムな角度でスポンジを当てていきます。**[紙目ウェットスポンジ]** などのウェットなタイプのものは、キャンバス上をドラッグした道筋を追うように描画します。**[色引きウェットスポンジ]** はドラッグした道筋に沿って、選択色を地色と混色しながら描画します。



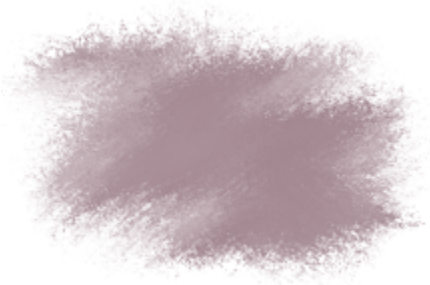
スポンジ(密)2



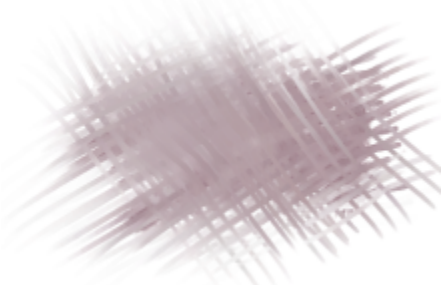
粒状ジッター スポンジ



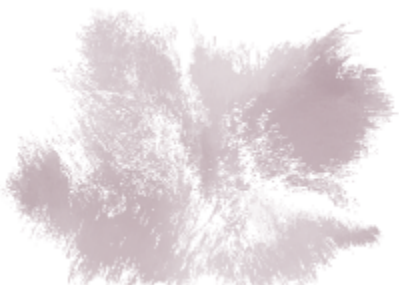
色乗せパレットナイフ2



色乗せウェットスポンジ



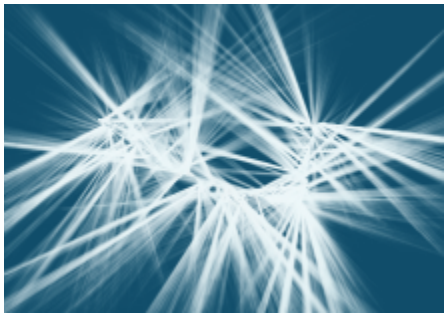
シャープ3連ナイフ



色引きウェットスポンジ

粒子

粒子ブラシは、物理学からヒントを得たブラシで、アートワークに独特の外観と雰囲気を与えます。中心点から粒子を放出し、それらがキャンバス上を移動すると、粒子で線 (パス) のパターンが描画されます。詳細は、463 ページの 「粒子ブラシ」。を参照してください。

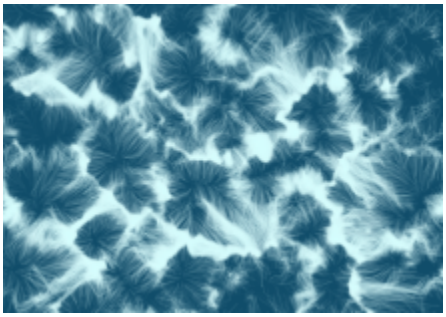


フロー (バスト シーム グロウ)

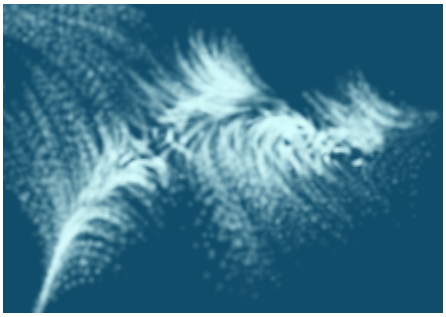
フロー (ファー スプレー)

フロー (ファー テイル)2

フロー (ファー)

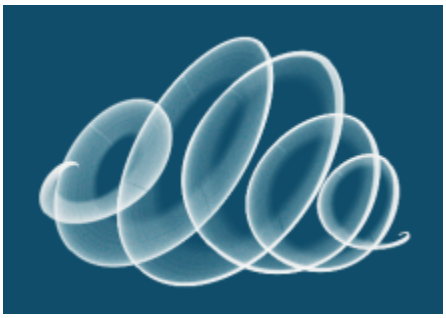


フロー マップ エンハンサー

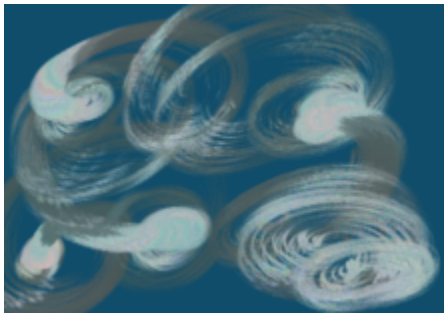


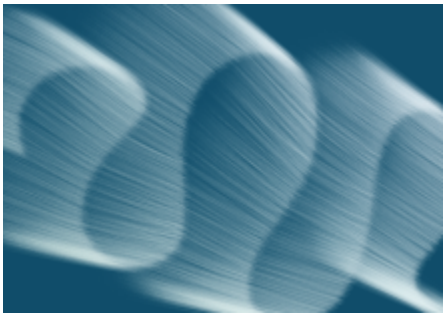
フロー ソフト カバー筆圧表現

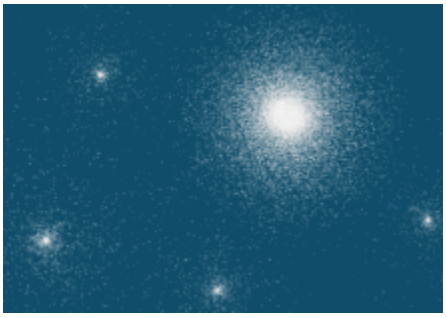
重力ブリスル2

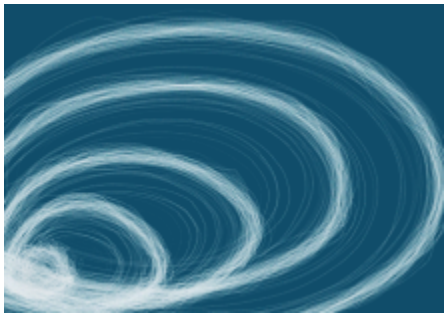

重力 (デコ/流線形)

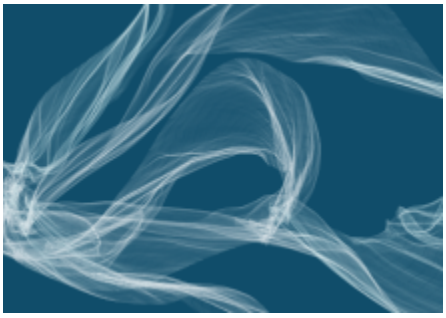
重力 (レイジー スケッチ)


重力 (リアルウェット油彩)

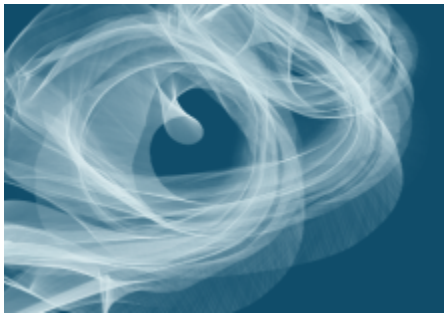

フロー (オーロラ)

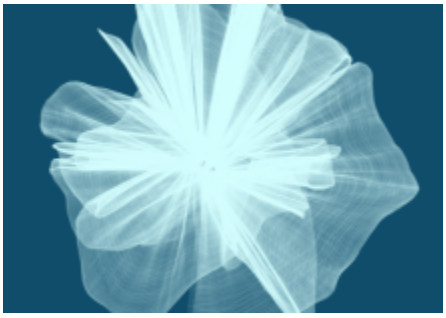

フロー (スパークル グロウ)

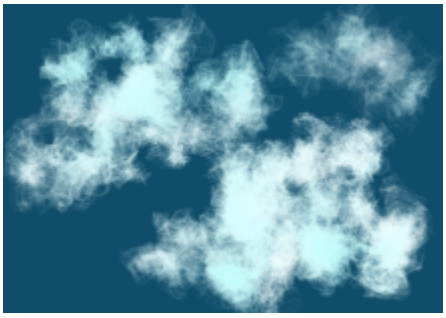

重力 (ギザギザ ペン/薄)

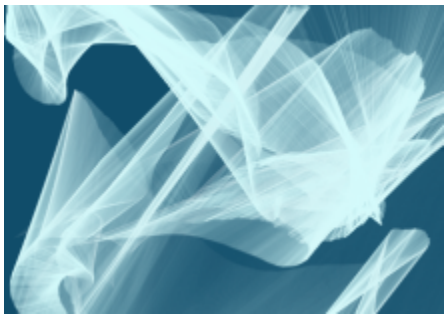

ばね (チェーン/スモーク)

ばね (ファイアーボール)


パーティクル スプリング レインボー シルク

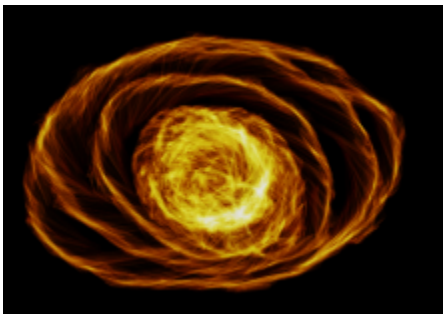

ばね (シルク リボン)


ばね (硬)

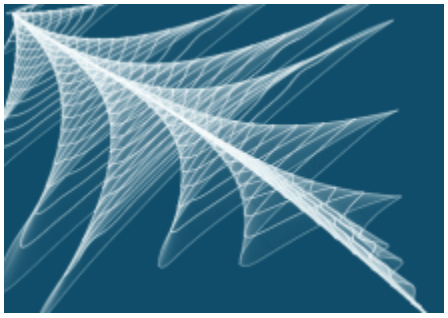


ばねセプト (クリーチャ)

ばね (フレーム グロウ) 2



ばね (ほつれたロープ/グロウ)

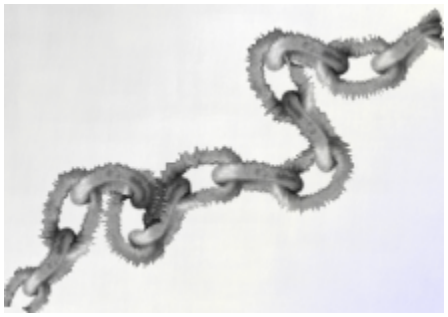


スプリング (ライト ソード グロウ)

ばね (中核/スモーク)

パターンペン

[パターンペン] カテゴリのブラシ バリアントはパターンをブラシに乗せて描画します。ブラシストロークになって描かれるパターンは、縮尺や不透明度が変化しています。たとえば、**[マイクロパターンペン]** はパターンを縮小して描き、**[透明パターンペン]** はパターンを半透明に変換します。詳細は、723 ページの 「パターンでペイントする」。を参照してください。



パターンチョーク ジッター

パターンチョーク

パターンマーカー

マスクパターンペン

マイクロパターンペン

パターンペン ソフトエッジ

透明パターンペン

パターンペン

ペンと鉛筆

[ペン] カテゴリのブラシ バリアントは、インク詰まり、インク漏れ、インク切れといった実物のペンの欠点に悩まされることなく、**スクラッチボードレーキ**や**竹ペン**などそれぞれ本物に非常に近い線で描けるブラシです。

[カリグラフィ] ブラシ バリアントには、テクスチャのある紙の上に描いたカリグラフィ ペンのようなストローク、カリグラフィ ブラシの滑らかな筆跡、その他にもいろいろ表現力のあるバリアントがあります。

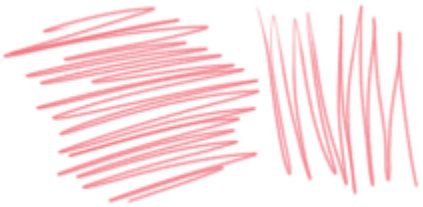
[鉛筆] カテゴリのブラシ バリアントは、スケッチから精密な線画まで、実際の画材として鉛筆を使うような作業に最適です。本物の鉛筆と同じようにキャンバスのテクスチャで表情が出ます。多くのバリアントが重ねて描くと色が暗くなる重ね塗りタイプで、どれも不透明度がスタイラスの筆圧で変化します。**鉛筆**の線の太さはストロークの速さに応じて変化し、速くドラッグすると細い線になり、ゆっくりドラッグすると線が太くなります。

鉛筆(2B)

カリグラフィブラシ

コイトペン

色鉛筆(塗潰し)



鉛筆(塗り潰し)

クロウクィルペン2

べた塗り2

グラデーションペン

グラデリピートペン

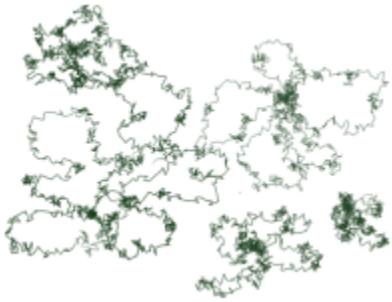
重力 (レイジー スケッチ)

グリス鉛筆2

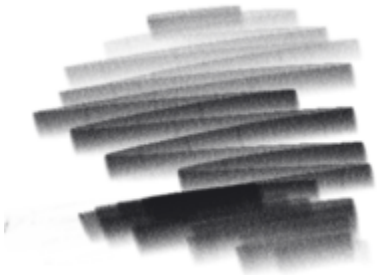
インクもれペン

シャープペンシル

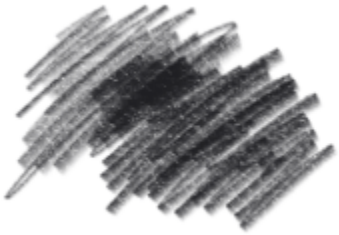
ネオンペン



震えペン

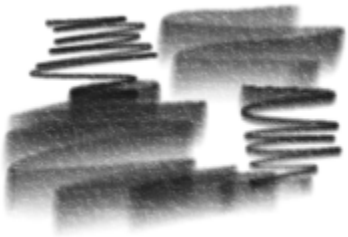


リアル鉛筆 (2B)



リアル鉛筆 (2H製図用)

リアル鉛筆 (4Hハード)



リアル鉛筆 (6Bソフト)

リアルペン (溶かし)

リアルペン（筆先サイズ）

スクラッチボード

ステンシル フロー マップ - リアル鉛筆 (2B)

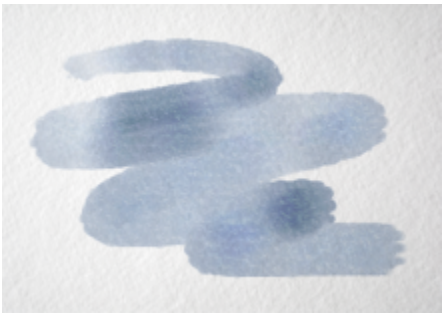
筆圧変化ペン

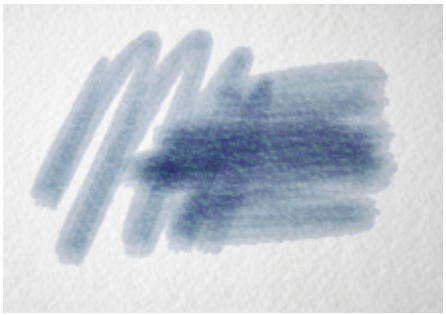
ワイドストローク

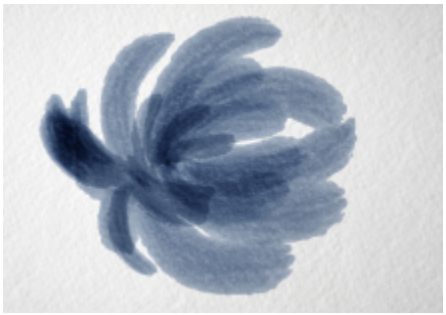
リアル水彩

[リアル水彩] ブラシ バリアントのブラシストロークは、自然な方法で絵具を流して適用するため、リアルな水彩ペイントを作成する場合に便利です。また、ブラシストロークはテクスチャおよび粗さに反応して、実際の水彩と同様な結果を生成します。**[リアル**

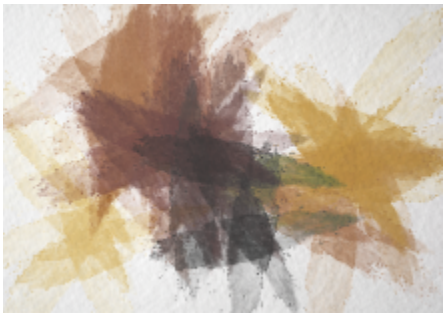
水彩] ブラシ コントロールを変更すると、さまざまな効果を出すことができます。詳細は、402 ページの 「リアル水彩コントロール」。を参照してください。


境界 (明)


メルトフローマップ

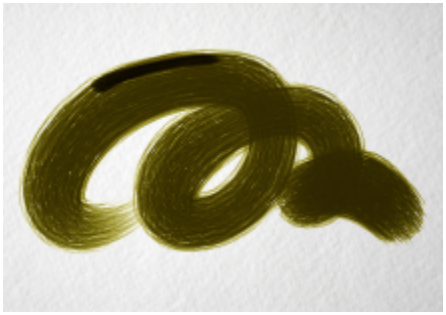

ノイズ液量マップの境界

パーティクル ファー スプレー


リアル ダーティ ウォーター

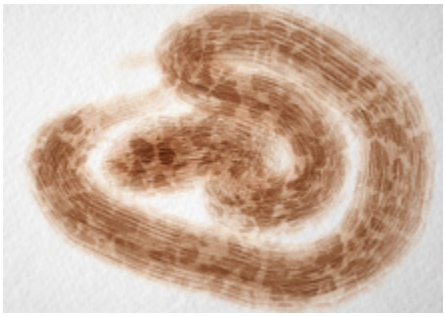
リアル極細ブリスル2

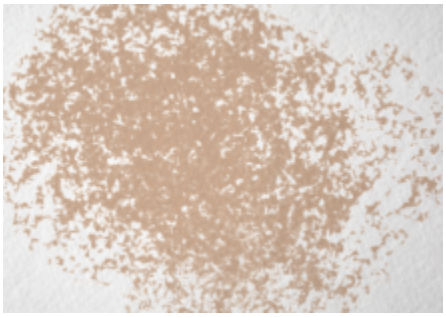
リアル ウォーター スケッチャー


リアルウェットブラシ2

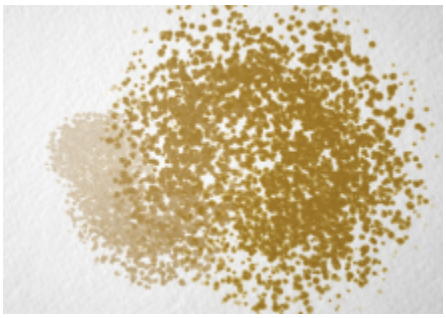
リアルウェット細筆

リアル水彩フローマップウォッシュ

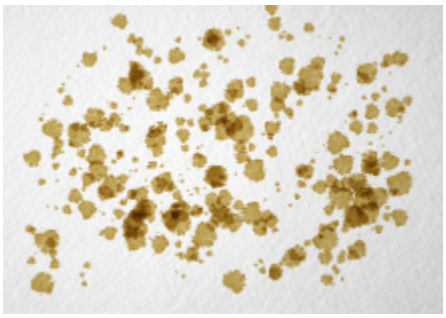

フロー マップ - ドライ


リアルウェットスポンジ

液状スペックルパレットナイフ



スペックル (オニユリ)



水はね (ドライ)

水彩消しゴム

リアルウェット油彩

[リアルウェット油彩] ブラシ バリアントは、リアルな油彩ブラシストロークを描く場合に便利です。**[リアルウェット油彩]** ブラシ バリアントを使用すると、オイル ペイントと標準タイプを混ぜ合わせた場合のように、ペイントの粘りや色の濃度を調整することができます。**[リアルウェット油彩]** ブラシ コントロールを変更して、さまざまな効果を出すこともできます。詳細は、406 ページの「リアル ウェット油彩コントロール」。を参照してください。

リキッド粒子感ブレンド

リキッド粒子感

リキッドオイル

スペックル グレーズ ウォッシュ

スペックル (浸み込み粒子感さ)

スペックル ウェット スクラバー

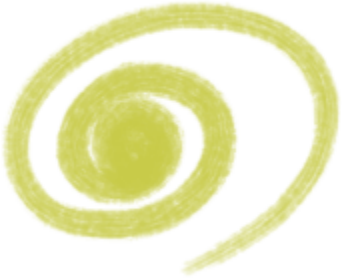
ステンシル用紙 - 粒子感ブリスル

テレピン油のブレンド

テレピン油 (粒子感)

テレピン油

ウェットブレンド



ウェットブリスル

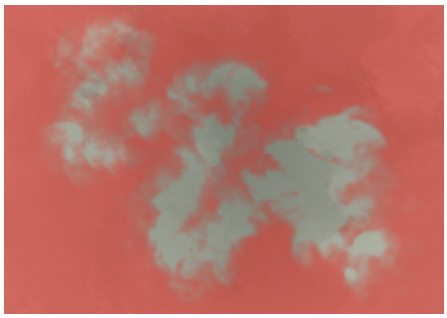
ウェット粒子感

ウェットオイリー

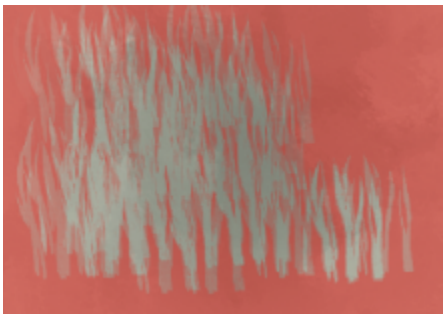
選択ブラシ

選択ブラシを使うと、ペイントでフリーハンド選択を作成できます。詳細は、618 ページの 「ペイントによる領域の選択」。を参照してください。

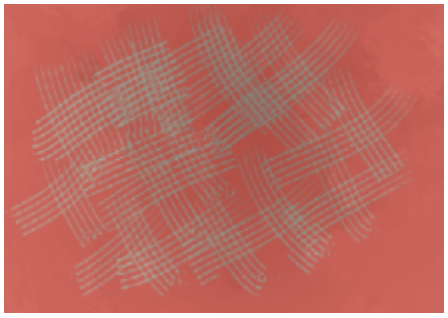
コミット平坦化



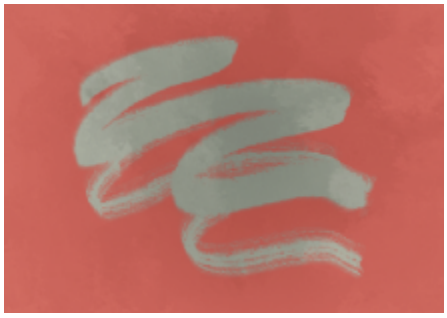
フラクタル選択



草

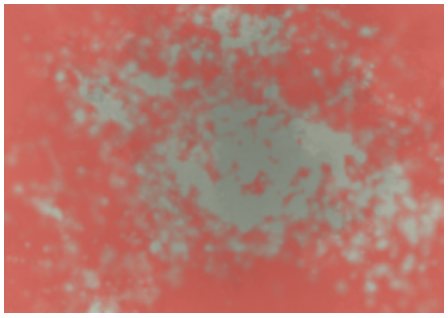


ハードハッチ選択



パス

ソフトハッチ選択



飛沫選択

シンプル

[シンプル] ブラシ カテゴリには、他のブラシ カテゴリで一般的に使用するブラシ バリアントがあり、スケッチ タスクとペイント タスクを開始するのに役立ちます。鉛筆、ペン、マーカー、エアブラシ、ブレンドのブラシおよび消しゴムに素早くアクセスできます。

鉛筆(2B)

デジタルエアブラシ

消しゴム

べた塗り2

水滴

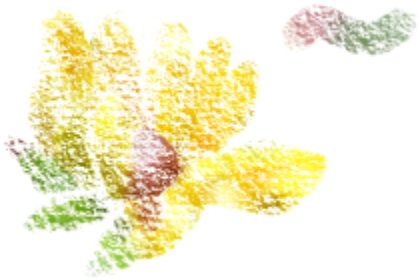
スマートストローク

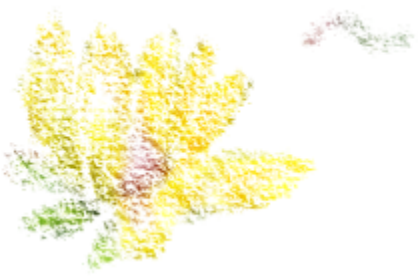
[スマートストローク] ブラシ バリアントは他のブラシ カテゴリでよく使用されるブラシ バリアントに基づいていますが、フォト ペインティング システムで使用するために最適化されています。フォト ペインティング システムについて詳しくは、174 ページの「写真を自動ペインティングする」。 を参照してください。

アクリルブリスル(キャプチャ)

アクリルドライブラシ

チョーク(ソフト)





チョーク(テクスチャ)

木炭

色鉛筆 (ブラシカテゴリ)イロエンピツブラシカテゴリ

厚塗りグワッシュ平筆

厚塗りグワッシュ丸筆

パステルチョーク

パステル先細

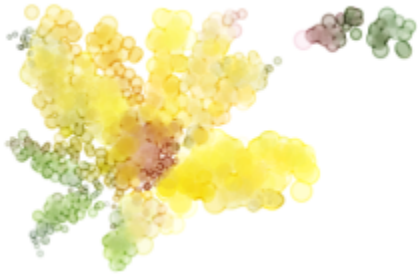
スポンジ(密)

スポンジ(ソフト)

水彩幅広ブラシ

水彩液状

水彩ソフトぼかしブラシ



水彩スパッタリング

墨絵

[墨絵] カテゴリのブラシ バリアントは墨絵スタイルの流麗な筆のストロークのためのものです。さまざまなブラシ サイズおよびシェイプを使用して、墨絵の筆使いを再現できます。

墨絵 2

ウェット墨絵平筆2

ブロッサム墨絵(太)

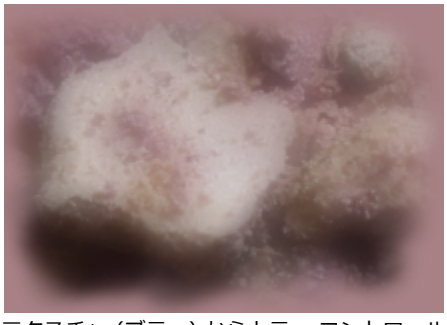
ウェットブリスル墨絵

テクスチャ ブラシ

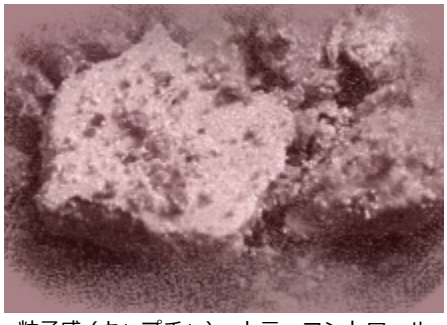
[テクスチャ] ブラシを使用すると、ソース イメージの色要素と明るさ要素 (テクスチャ) を取得し、さまざまなブラシ手法を使ってそれらの要素を別の表面 (ペインティング) にトランスポーズすることで、プロジェクトにテクスチャを追加できます。詳細は、479 ページの 「テクスチャ ペインティング」を参照してください。

テクスチャ塗潰し

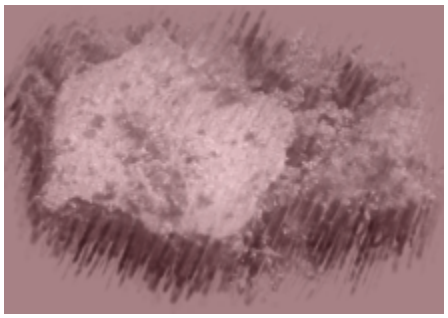
エアブラシ



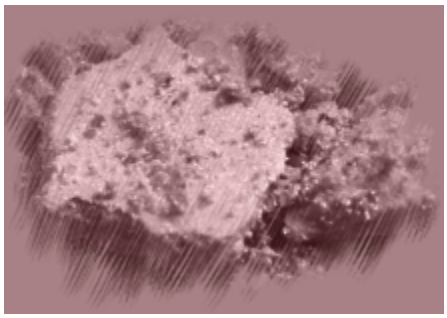
テクスチャ (ブラー) からカラー コントロール



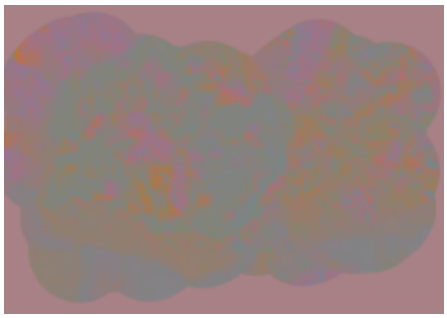
粒子感 (キャプチャ) - カラーコントロール



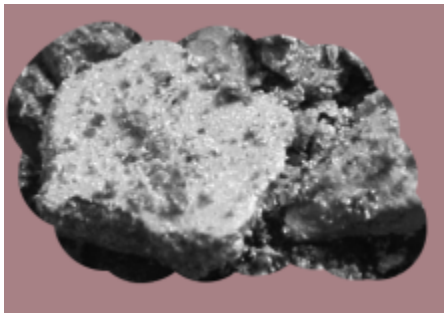
ダイナミック スペックル - カラー コントロール - 染み



ダイナミック スペックル - カラー コントロール

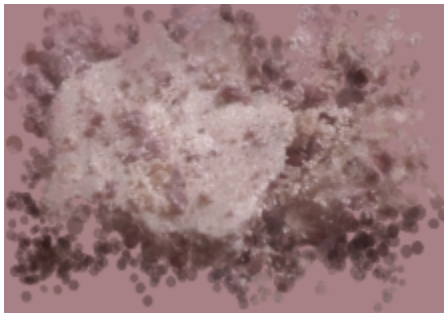


彩度 (フラット)

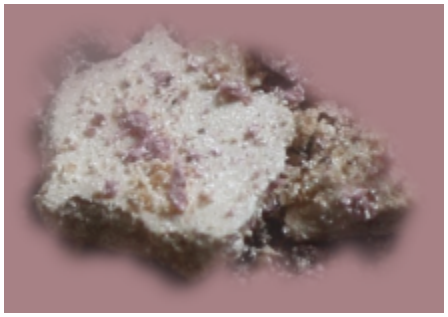


輝度 (フラット)

フラット

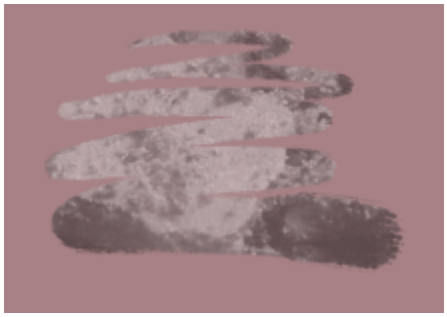


ジッター - カラー コントロール

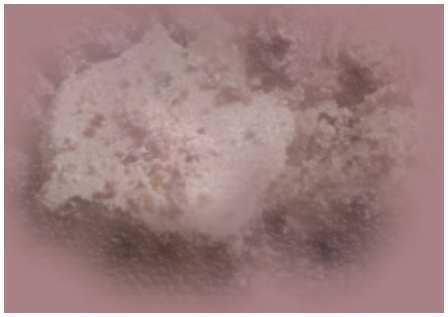


輝度 (ソフト) からテクスチャ カラー

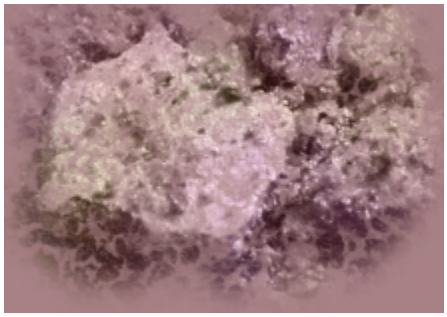
輝度 (ソフト)



粒子感の粗い静的ブリスル (輝度)

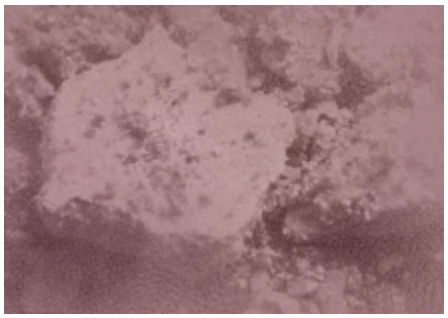


ステンシル フロー マップ - ソフト - カラー コントロール



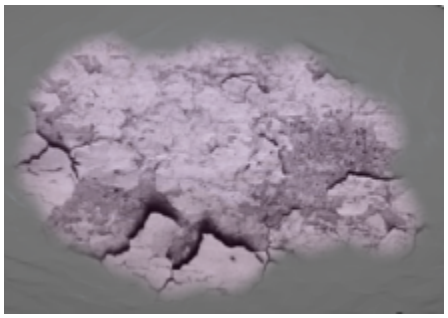
ステンシル フロー マップ - 色むら

ステンシル テクスチャ - キャプチャ - カラー コントロール

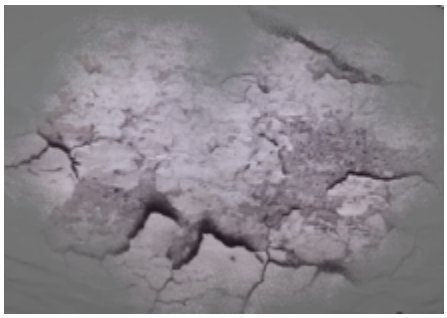


ステンシル テクスチャ - ソフト ブレンド (キャプチャ)

テクスチャソースのブレンド

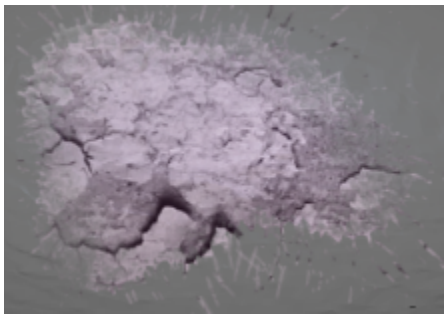


基本 - カラー コントロール

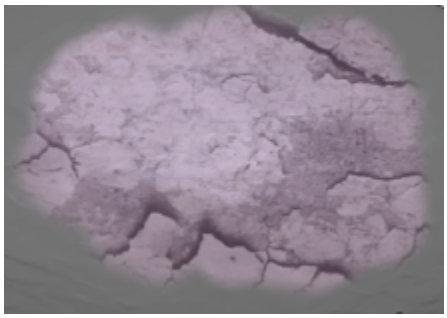


キャプチャ - テクスチャから色コントロール

着色テクスチャ (キャプチャ)

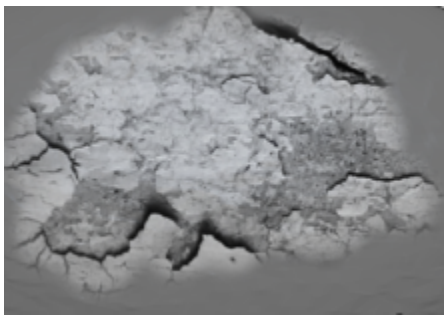


水はね (グロウ) - カラー コントロール



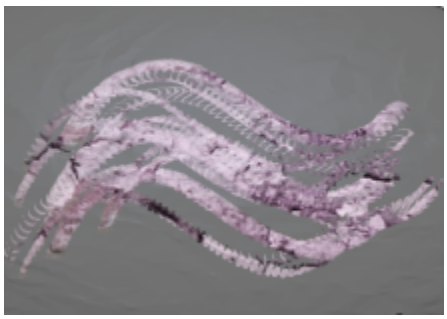
ソフト - カラー コントロール - 色こすり

彩度 (ソフト)

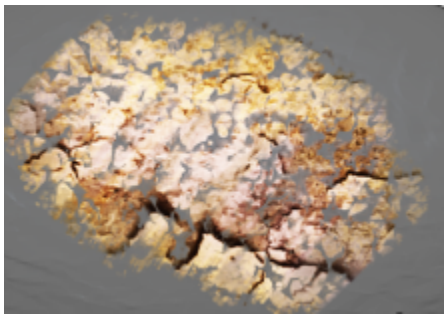


輝度 (ソフト)

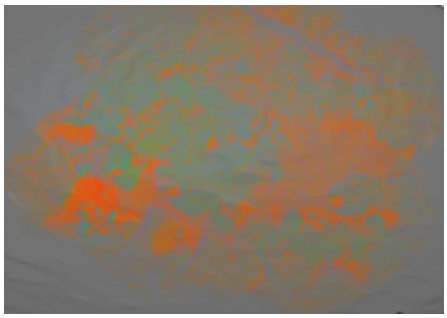
ソフト



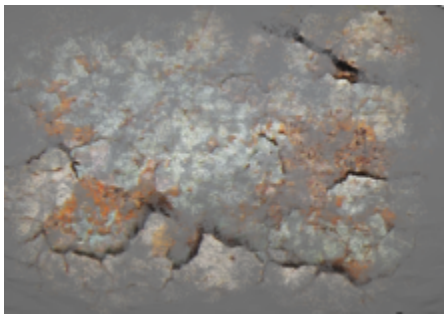
オーバーレイ (スペックル)



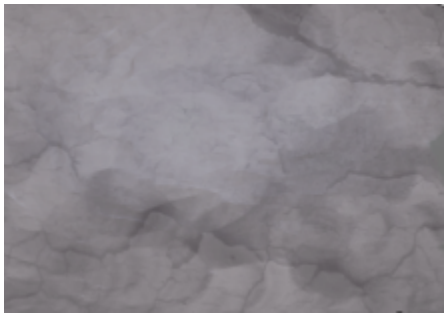
ステンシル フロー マップ - カラー コントロール



ステンシルフローマップ - 粒子感の粗いテクスチャ (彩度)

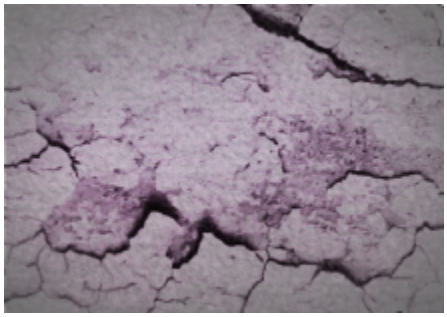


ステンシル フロー マップ - スポンジ



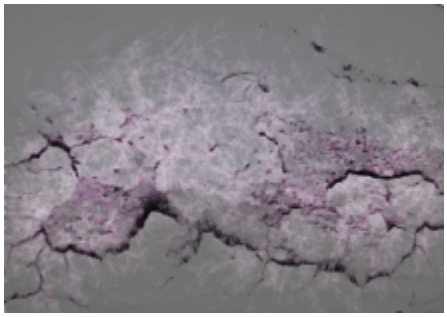
ステンシル用紙 - 色こすり (パステル)

ステンシル テクスチャ - ブリスル テクスチャ (輝度)

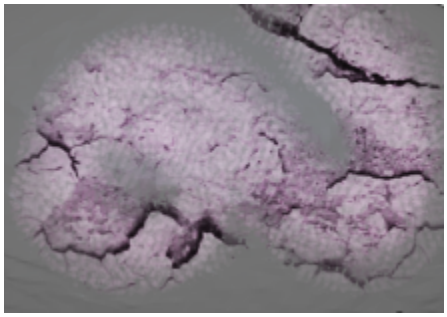


ステンシルテクスチャ - 粒子感の粗い描点

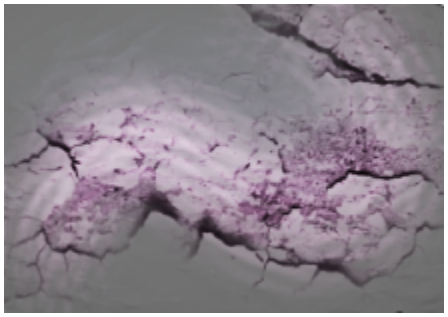
ステンシル テクスチャ - ラフ



ステンシル テクスチャ - スクラッチ



ステンシル テクスチャ - ぼかし



ステンシル テクスチャ - スペックル

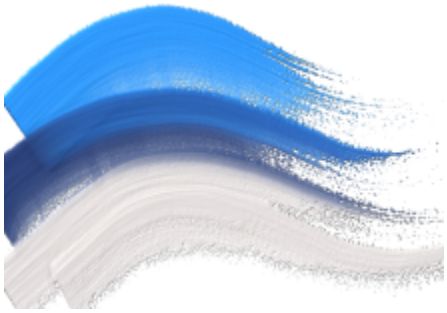
シックペイント

シック ペイント ブラシを使うと、自然な絵具のタッチを損なうことなく厚塗りと従来のインパストを表現することができます。これにより、創作の対象がトラディショナル アートでも、フォト アートでも、イラストレーションでも、テクスチャ、動き、または立体効果を追加することで、美しい画像をペイントすることができます。詳細は、533 ページの 「シック ペイント」。を参照してください。

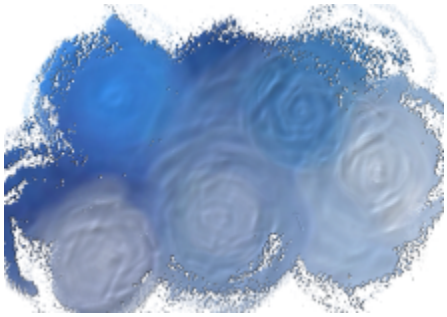
パレットナイフの追加とこすり付け

消しゴム(奥行き)

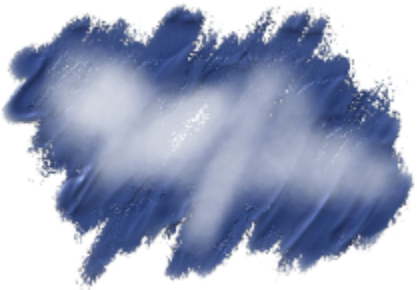
粒子感のあるファインレーキ



粒子感(色乗せパレットナイフ)

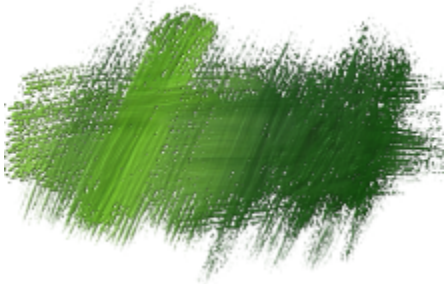


粒子感のあるオイルジッター



パレットナイフ消しゴム

粒子感のあるリアルブリスルオイル(平坦)



粒子感のあるリアルブリスルオイル(丸型)

粒子感のあるスクレイパ

重量感(色乗せパレットナイフ)

重量感のあるテクスチャ(パレットナイフ)

オイルパレットナイフ

ペイントチューブ

リアルブルスルオイルファン(短)

リアルブルスルオイルフィルバート

リアルブルスルオイル(平坦)

スムーズ油彩丸筆

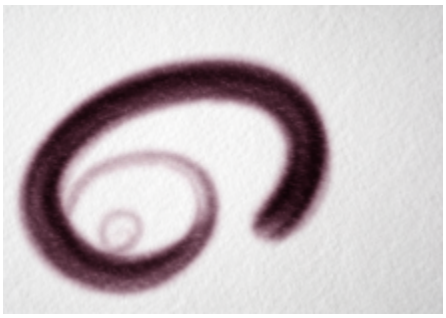
水彩

[水彩] カテゴリのブラシ バリアントは水彩レイヤーを使い、絵具の流動や混色、紙への浸み込みを生かした描画ができます。最初のストロークを描くと同時に専用の水彩レイヤーが自動的に作成されます。ブラシの水分量や紙から水が蒸発する速度などを設定でき、本物の水彩のような効果が得られます。**[水彩]** ブラシ バリアントの多くはキャンバスのテクスチャに反応します。**[水彩]** ブラシ バリアントを使用してキャンバスを水彩レイヤーに変換すれば、水彩ブラシの効果を写真に加えることもできます。詳しくは、420 ページの 「水彩コントロール」および457 ページの 「水彩」。を参照してください。

その他の水彩ブラシ バリアントの保存について詳しくは、348 ページの 「リアル水彩」。 を参照してください。

キャンバスにじかに描画するには **[デジタル水彩]** を使います。

ブリーチ(流動)

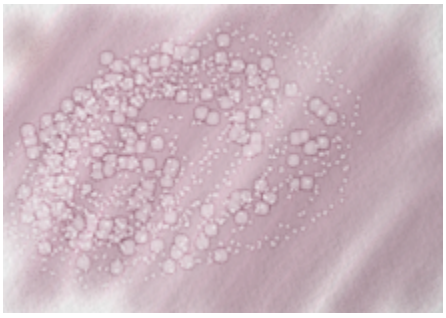


ぼかしキャメル 2

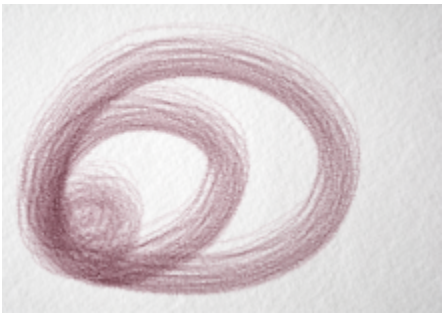
ドライキャメル2

消しゴム(ぼかし)

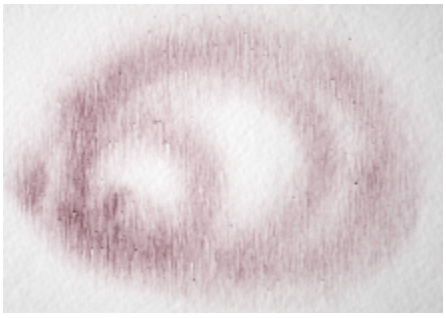
消しゴム(ドライ)



消しゴム(塩粒)

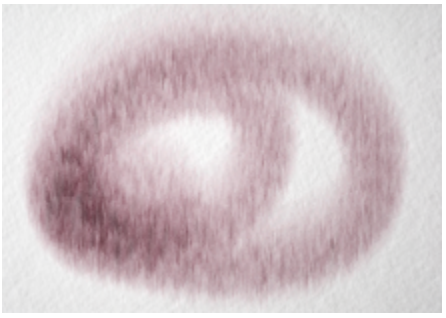


粒子感ウォッシュブリスル



流動エアブラシ

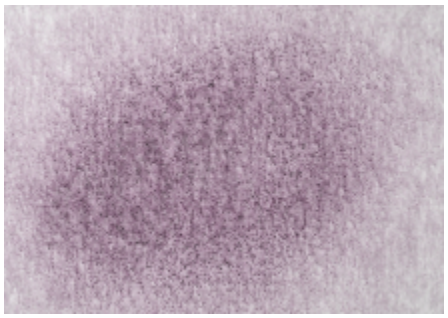
流動ウォッシュ平筆



スムーズ流動ブリスル

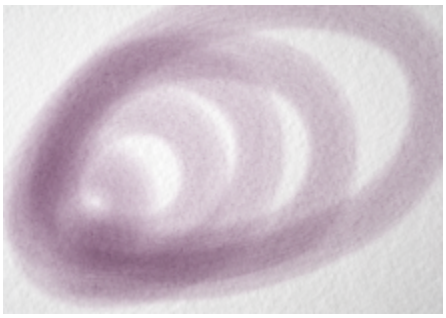
ソフト平筆

液状スペックル ペーパー リビール

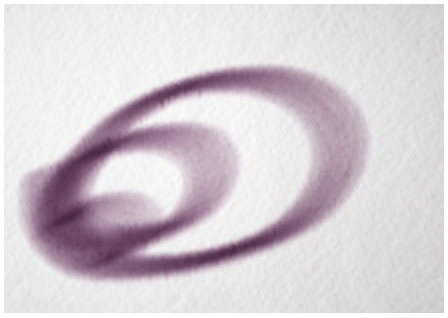


スペックル ウォッシュ

スポンジ(粒子感ウェット)



含水グレーズ丸筆



ウェットウォッシュ平筆

湿潤剤

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

Corel Painter ブラシはブラシ ライブラリに保存されており、各ライブラリのブラシはブラシ カテゴリに分類されています。このチャプタでは、**[ナチュラルメディアブラシ]** ライブラリに含まれているブラシ カテゴリについて、ブラシストロークの例を挙げて説明します。**[ナチュラルメディアブラシ]** ライブラリを使うと、トラディショナル 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。

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。

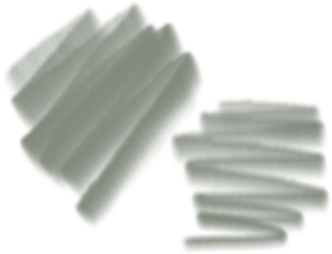
ブラシ カテゴリとブラシ バリアントを選択するには、[ブラシライブラリ] パネルでブラシ カテゴリをクリックし、ブラシ バリアントをクリックします。

ブラシ カテゴリのリスト

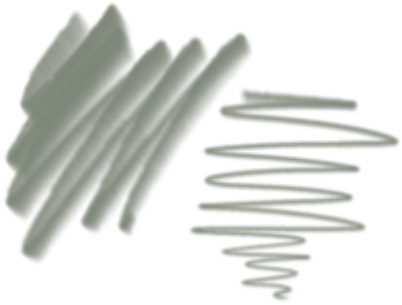
- ページ 364 の 「ハード メディア - 鉛筆」。
- ページ 364 の 「ハード メディア - 木炭」。
- ページ 364 の 「ハード メディア - コンテ」。
- ページ 365 の 「ハード メディア - パステル」。
- ページ 365 の 「インク - ペン」。
- ページ 365 の 「インク - マジック」。
- ページ 366 の 「ペイント - 油」。
- ページ 366 の 「ペイント - アクリル」。
- ページ 366 の 「ペイント - グレーズ」。
- ページ 367 の 「調整 - ブレンダ」。
- ページ 367 の 「調整 - 消しゴム」。
- ページ 367 の 「ペイント - エアブラシ」。
- ページ 368 の 「ペイント - 水彩画」。

ハード メディア - 鉛筆

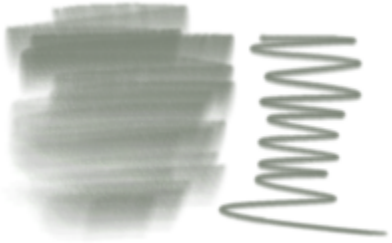
指先ひとつで標準的な硬度の範囲にあるあらゆる黒鉛の鉛筆を使いこなすことが可能。最初のスケッチや詳細な鉛筆画に最適です。さらに表現の可能性を追求できるよう、様々な鋭さの 2B 鉛筆も用意されています。



硬度 6B



硬度 5B



硬度 4B

ハード メディア - 木炭

シンプルな美しさを持つ木炭画。必要な画材はせいぜい一握りの木炭とお好みの用紙だけです。

ブドウ

先丸鉛筆

鉛筆(シャープ)

ハード メディア - コンテ

コンテ クレヨンは次の形状で使用可能です。

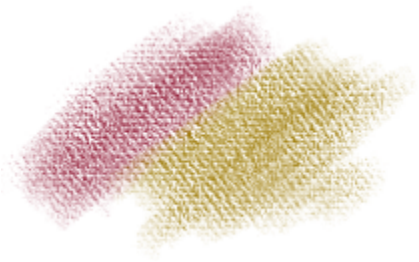
円

四角

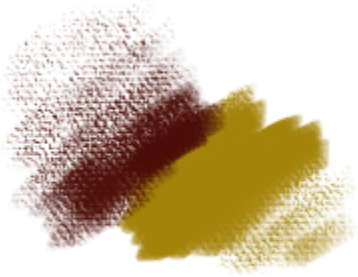
スティック

ハード メディア - パステル

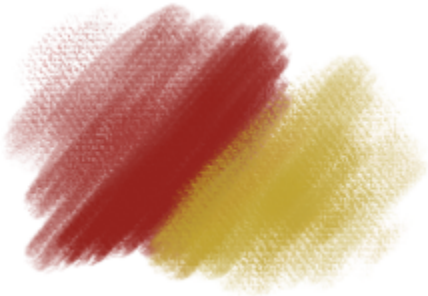
ソフト、ハード、鉛筆および油彩などの一般的に使われる標準的なタイプのパステルで、その多くはテクスチャが粗い粒子感になっていることが特徴です。これらはレイヤーに適しており、ブレンド カテゴリのツールと組み合わせて使用すると、簡単に色こすりやブレンドを行うことができます。



ハード



中



中の硬さ

インク - ペン

イラストレーション、線画、レタリングに最適な黒の製図ペンが、よく使われるペン先サイズで用意されています。

極細

小

クロウクィル

インク - マジック

様々なペン先サイズと種類があるマジック セットです。

山型　　小　　フラット

ペイント - 油

本物と見間違うほど精巧に表現された油を様々な幅から選択することができます。また、各種ブラシ形状から一連のパレット ナイフまで、指先ひとつで様々なツールをペイントに適用することができます。このカテゴリはシック ペイント テクノロジーによって実現しています。

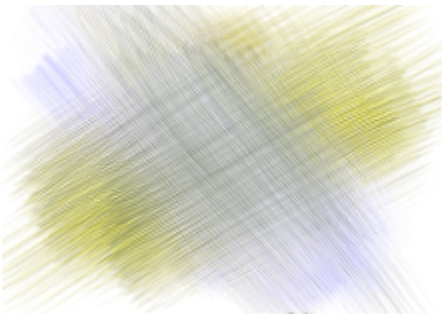
折れ曲がりブラシ

細密ブラシ

ファンブラシ

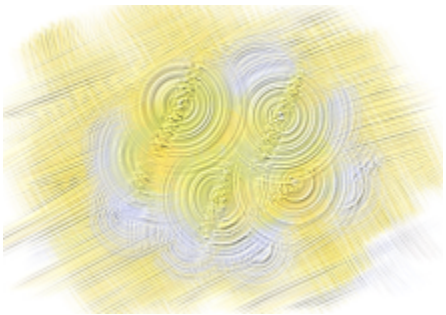
ペイント - アクリル

さまざまなブラシやパレット ナイフを組み合わせてヘビー ボディ アクリルを適用するこのカテゴリを活用することで、表現の幅がさらに広がります。



折れ曲がりブラシ

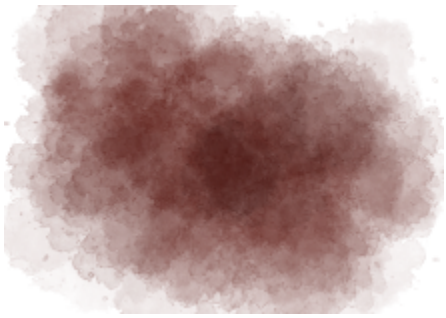
細密ブラシ



ファンブラシ

ペイント - グレーズ

速乾性のある美しく透き通ったグレーズを適用することができる、シンプルなブラシとスポンジのセットです。下層の色を乱したり混ぜたりすることはありません。



スポンジ

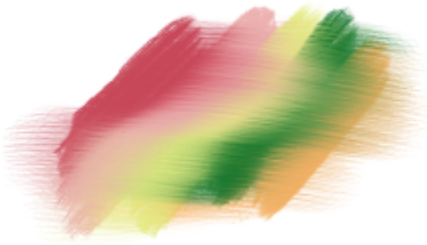
ファンブラシ

細密ブラシ

調整 - ブレンダ

ナチュラル メディア ブラシ ライブラリの多くのメディアと相性が良い、最もよく使われるブレンド ツールのセットで、ドライとウェットがあります。

フラット擦筆



ドライブラシ

水滴

調整 - 消しゴム

描いたストロークを消したり調整したりするためのソフト エッジおよびハード エッジの消しゴムです。

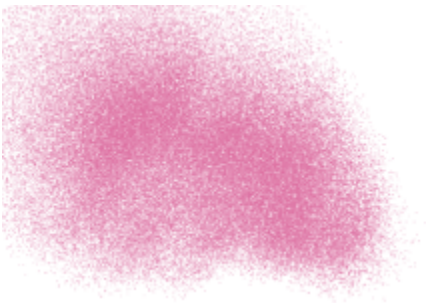
練り

硬めの細さ

軟らかめの細さ

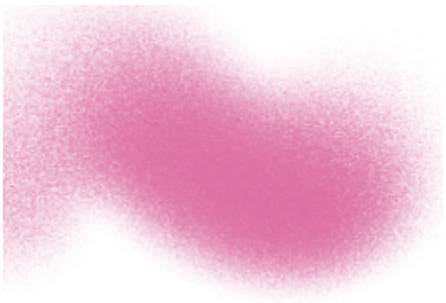
ペイント - エアブラシ

最もよく使われるエアブラシのセットで、ソフトに定義されたエッジに色を簡単に重ねることができます。



荒目

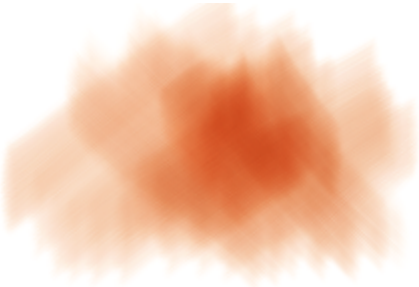
基本



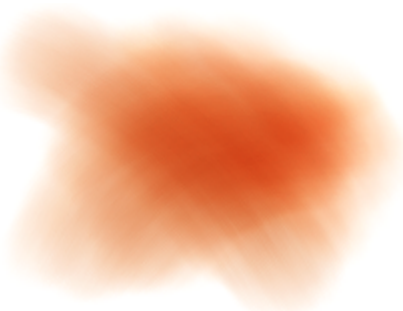
太

ペイント - 水彩画

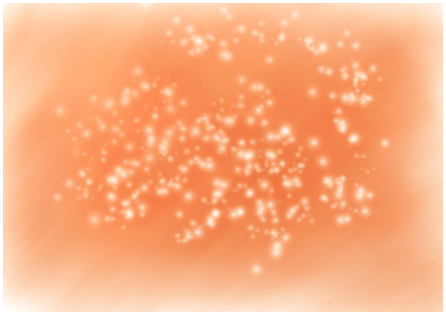
従来の水彩ペイントを再現。さまざまな手法でペイントを自在に操ることができます。また、ペイントのウェット感や薄さを調節することもできます。ペイントはページ上でリアル タイムに流れます。



ドライ平筆



ドライ丸筆



塩粒

ブラシ コントロールを使用してブラシを調整する

Corel Painter は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カスタマイズできます。この章では、さまざまなタイプのブラシについて、カスタマイズおよびパラメータの編集を行う手順を解説します。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 370 の 「ブラシ コントロールについて」。
- ページ 371 の 「表現設定」。
- ページ 372 の 「オーディオ表現設定」。
- ページ 374 の 「ブラシストロークおよびブラシ描点をプレビューする」。
- ページ 375 の 「ブラシバリアントを較正する」。
- ページ 376 の 「一般コントロール」。
- ページ 376 の 「一般コントロール: 描点の種類」。
- ページ 380 の 「一般コントロール: ストロークの種類」。
- ページ 382 の 「一般コントロール: 手法とサブカテゴリ」。
- ページ 385 の 「一般コントロール: ソース」。
- ページ 386 の 「一般コントロール: マルチコア」。
- ページ 386 の 「[不透明度] コントロール」。
- ページ 388 の 「テクスチャ コントロール」。
- ページ 391 の 「ストローク属性コントロール」。
- ページ 393 の 「サイズ コントロール」。
- ページ 395 の 「角度コントロール」。
- ページ 399 の 「間隔コントロール」。
- ページ 400 の 「描点タイプを変更する」。
- ページ 402 の 「リアル水彩コントロール」。
- ページ 406 の 「リアル ウェット油彩コントロール」。
- ページ 410 の 「レンダリングされた円形コントロール」。
- ページ 411 の 「ハード メディア コントロール」。
- ページ 411 の 「ブリスル コントロール」。
- ページ 412 の 「リアルブリスル コントロール」。
- ページ 412 の 「ブリスル コントロール」。
- ページ 414 の 「エアブラシ コントロール」。

- ページ 417 の 「アーティスト オイル コントロール」。
- ページ 419 の 「インパスト コントロール」。
- ページ 420 の 「デジタル水彩コントロール」。
- ページ 420 の 「水彩コントロール」。
- ページ 424 の 「リキッド インク コントロール」。
- ページ 429 の 「ストロークのジッター コントロール」。
- ページ 430 の 「ブレンドのコントロール」。
- ページ 433 の 「マウスコントロール」。
- ページ 434 の 「スムージング コントロール」。
- ページ 435 の 「イメージ ホース　コントロール」。
- ページ 435 の 「レーキ コントロール」。
- ページ 438 の 「マルチ コントロール」。
- ページ 194 の 「クローン ブラシとコントロール」。
- ページ 438 の 「カラー範囲コントロール」。
- ページ 440 の 「カラー表現コントロール」。
- ページ 442 の 「ダイナミック スペックル コントロール」。
- ページ 444 の 「描点ステンシル コントロール」。
- ページ 449 の 「グレージング コントロール」。

ブラシ コントロールについて

キャンバスに色をつけるには、便利な Corel Painter のブラシ ライブラリ内にある、使いやすいデフォルトのブラシ バリアントを使用します。具体的なニーズに合わせてブラシ バリアントを変更することもできます。[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。

[ブラシコントロール] を使用すると、Corel Painter のブラシのサイズ、形状、角度、液量など、さまざまな項目を設定して調整できます。実際、Corel Painter のデフォルトのブラシ バリアントは一連の同じブラシ コントロールを調整して作成されているため、実際の絵具や描画ツールと同じように使用できます。

[サイズ] や **[不透明度]** などの基本的なコントロールを含むブラシ バリアントを変更すると、ブラシ バリアントが復元されるまで変更内容が維持されます。また、カスタマイズした設定をデフォルトとして保存したり、別のバリアントとして、あるいは複合ブラシとして保存できます。詳しくは、305 ページの 「ブラシ バリアントを保存および削除する」および312 ページの 「複合ブラシを保存する」。を参照してください。

ブラシ バリアントを変更する

[ブラシコントロール] を使用してブラシ バリアントを変更すると、変更したブラシバリアントの情報がオペレーティング システムの User フォルダ内にある、そのバリアントの XML、NIB、および STK ファイルに (場合によっては JPEG ファイルにも) 格納されます。

Users¥(ユーザー名)¥AppData¥Roaming¥Corel¥Painter 2019¥Default¥Brushes¥Painter Brushes フォルダ (Windows)

Corel Painter を起動すると、デフォルト設定ではなく、変更された設定がブラシ バリアントに適用されます。ただし、デフォルト設定は失われたわけではありません。引き続きアプリケーション フォルダに格納されています。ブラシ バリアントのデフォルト設定をリセットすると、変更されたブラシ バリアント ファイルが User フォルダから自動的に削除されます。

ブラシ コントロール パネルを開くには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** を選択して、リストからブラシ コントロール パネルを選択します。

すべてのブラシ コントロール パネルを一度に開くには

- **[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。

Command + **B** (macOS) または **Ctrl** + **B** (Windows) を押してすべてのブラシ コントロール パネルを一度に開く方法もあります。すべてのブラシ　コントロール　パネルを一度に閉じるには、**[一般]** ブラシ　コントロール　パネルがその他のブラシ　コントロール　パネルとドッキングしている必要があります。

ブラシ　コントロール　パネルを閉じるには

- ブラシ　コントロール　パネルのタイトル バーにある **[閉じる]** ボタンをクリックします。

表現設定

Corel Painter では、さまざまな入力条件に基づいて、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、スタイラスの筆圧に応じて不透明度やサイズが変化します。これはデフォルトの設定です。**[表現設定]** では、ストロークの速度や方向などの条件に合わせて効果を変化させることができます。

[表現設定] は、**[不透明度]**、**[テクスチャ]**、**[サイズ]**、**[角度]**、**[エアブラシ]** (**[密度]** と **[流量]**)、**[シックペイント]**、**[インパスト]**、**[リキッドインク]**、**[ストロークのジッター]**、**[ブレンド]** (**[彩度]** と **[にじみ]**)、**[カラー表現]**、および **[粒子]** にリンクします。さらに、**[表現設定]** を使用する一部のブラシ コントロールでは、**最小**の設定を調整して、適用する表現の変化範囲を指定することができます。**最小**の設定は、**[不透明度]** など、特定の設定のパーセント表示を表し、効果を適用するには表現にリンクする必要があります。たとえば、**[不透明度]** パネルで **[筆圧]** の表現を選択し、**[不透明度]** スライダを 50%、**[最小不透明度]** スライダを 20% に設定した場合、スタイラスの筆圧を高くするほどブラシストロークの不透明度が高くなります。

[方向] は、方向コントローラの角度を調整します。表現を **[方向]** に設定した場合は、ブラシストロークを細く、または太くする角度を指定します。これは特に、カリグラフィ効果を得るときに便利です。

[サイズ]、**[不透明度]**、**[角度]**、**[ストロークのジッター]**、**[カラー表現]**、**[カラー範囲]** など、一部のブラシ コントロールは、オーディオ入力にもリンクできます。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

表現設定を選択するには

1. 以下のいずれかの [ブラシコントロール] パネルを開きます。**[不透明度]**、**[テクスチャ]**、**[サイズ]**、**[角度]**、**[エアブラシ]** (**[密度]** と **[流量]**)、**[インパスト]**、**[リキッドインク]**、**[ストロークのジッター]**、**[ブレンド]** (**[彩度]** と **[にじみ]**)、**[カラー表現]**、またはいずれかの [粒子] または [シックペイント] パネル。
2. 以下の表を参考にして操作を行います。

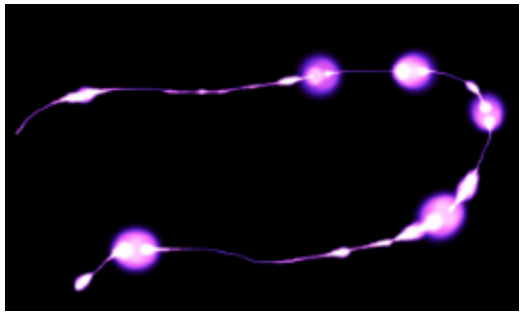
目的	操作内容
表現設定を無効にする	**[表現設定]** リスト ボックスで **[なし]** を選択します。
ドラッグ速度に基づいてブラシストロークを調整する	**[表現設定]** リスト ボックスで **[速度]** を選択します。ドラッグする速度が速いほどブラシの特性の値は小さくなり、遅いほど大きくなります。
ストロークの方向に基づいて、選択したブラシストロークを調整する	**[表現設定]** リスト ボックスで **[方向]** を選択し、**[方向]** スライダを移動します。

目的	操作内容
筆圧に基づいてブラシストロークを調整する	**[表現設定]** リスト ボックスで **[筆圧]** を選択します。筆圧を上げると、その特性の値も増加します。
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) 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する	**[表現]** リスト ボックスから **[ホイール]** を選択します。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。
スタイラスのタブレットに対する角度に基づいて、ブラシストロークを調整する	**[表現設定]** リスト ボックスで **[傾き]** を選択します。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。
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する	**[表現設定]** リスト ボックスで **[ベアリング]** を選択します。
360 度のバレル回転感度をサポートしている、先端が平らなスタイラスを回転させた際のブラシストロークを調整する	**[表現設定]** リスト ボックスで **[回転]** を選択します。
クローン ソースの明るさに従ってブラシストロークを調整する	**[表現設定]** リスト ボックスで **[ソース]** を選択します。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、より太いストロークが作成されます。
ブラシストロークをランダムに調整する	**[表現設定]** リスト ボックスで **[ランダム]** を選択します。
表現設定の効果を反転する	**[反転]** ボタン をクリックします。

スタイラスによっては、傾き、回転、ベアリングの情報を伝達しない機種もあります。

オーディオ表現設定

[オーディオ表現設定] 機能を使用すると、コンピュータのマイクまたは内部オーディオの音声を使用して、ブラシの外観と雰囲気を変更できます。たとえば、ストリーミング音楽と同期してブラシストロークのタッチを変動させるといった使い方が考えられます。オーディオ表現設定では、周辺のサウンドおよび周囲の環境を取り込んでプロジェクトに取り組むこともできます。



ブラシストロークの幅 (サイズ) がオーディオ信号と同期して変化

オーディオ表現設定では、**[サイズ]**、**[不透明度]**、**[角度]**、**[ストロークのジッター]**、**[カラー表現]**、**[カラー範囲]**、**[ダイナミックスペックル]**、**[テクスチャ]**、**[エアブラシ]**、**[リキッド インク]**、**[粒子 - 共通]**、**[フロー粒子]**、**[重力粒子]**、**[ばね粒子]**のブラシパネルでコントロールにオーディオ入力をリンクできます。1 つ以上のブラシ属性をオーディオにリンクできます。たとえば、ブラシのサイズ、角度、カラー範囲にオーディオをリンクすると、ブラシストロークの幅、角度、色は、オーディオ入力と同期して変化します。

左: 一定のオーディオ信号ではブラシストロークの不透明度は変化しない右: 不透明度はオーディオ信号と同期して変化

さらにオーディオ シグナルの強さを調節することで、ブラシへの影響を制御することも可能です。たとえばブラシ サイズを音量の小さいオーディオ入力にリンクしている場合は、強さを上げることでブラシストロークが広くなります。その逆に音量が大きい場合は、強さを下げることでブラシストロークが狭くなります。さらにオーディオ表現の範囲を設定することで、音の強さが一定しているかどうかにかかわらず、ブラシストロークの変動範囲を広げることも可能です (ブラシストロークを最小幅から最大幅まで変動させるなど)。

オーディオ表現設定は、その他の表現設定と併用して、ブラシ属性を制御できます。たとえば、筆圧とオーディオ表現設定を両方とも適用して、ブラシのサイズが変化する方法を制御できます。表現設定について詳しくは、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

オーディオ表現設定を使うブラシストローク例については、320 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

ブラシ属性と効果をオーディオにリンクする

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[オーディオ]** ▸ **[オーディオ設定パネル]** を選択します。

2 **[オーディオ入力を有効にする]** チェック ボックスをオンにします。

3 **[入力]** リスト ボックスから音源を選択します。

4 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** を選択し、以下のいずれかのパネルを選択します。**[サイズ]**、**[不透明度]**、**[角度]**、**[ストロークのジッター]**、**[カラー範囲]**、**[カラー表現]**、**[ダイナミックスペックル]**、**[テクスチャ]**、**[エアブラシ]**、**[リキッド インク]**、**[粒子 - 共通]**、**[フロー粒子]**、**[重力粒子]**、**[ばね粒子]**。

5 **[オーディオ表現設定]** ボタン をクリックします。

(macOS) オーディオ表現設定の強さが維持されるように、**内部オーディオ ドライバ (Corel Painter)** のボリューム レベルが無効になっています。サウンド レベルを調整するには、オーディオを再生しているアプリケーションに移動します。

[ウィンドウ] ▸ **[オーディオ]** ▸ **[オーディオ入力を有効にする]** を選択して、オーディオ入力を有効にすることもできます。

[ウィンドウ] ▸ **[オーディオ]** ▸ **[入力]** を選択してオーディオ ソースを選択することで、オーディオ ソースを選択することもできます。

オーディオ表現設定を選択する

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[オーディオ]** ▸ **[オーディオ設定パネル]** を選択します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
オーディオ信号の強さを調整する	**[強度]** スライダを動かします。

目的	操作内容
	[入力] リスト ボックスの入力レベル インジケータを確認しながら、音に合わせて **[強さ]** スライダを調整します。赤は、最大強さに達したことを示します。
オーディオ表現設定の範囲を設定する	**[範囲]** スライダを動かします。 **[入力]** リスト ボックスの入力レベル インジケータを確認しながら、音に合わせて **[範囲]** スライダを調整します。赤は、最大範囲に達したことを示します。 低音域の場合は低い値、音域が幅広い場合は中程度の値、高音域の場合は高い値を使用します。

ブラシストロークおよびブラシ描点をプレビューする

[ストロークプレビュー] パネルと **[描点プレビュー]** パネルのプレビュー ウィンドウには、現在選択しているバリアントのブラシストロークとブラシ描点に対して、ブラシ コントロールの変化が与える影響が表示されます。両方のプレビュー パネルには、変化がリアルタイムで表示されます。さらに、**[ストロークプレビュー]** パネルには、ブラシストロークによるカラーとテクスチャのブレンドの変化も表示されます。たとえば、ブラシのサイズ (**[サイズ]** パネル) または描点の種類 (**[一般]** パネル) を変更する場合には、変更内容が描点とストロークに与える影響をプレビューできます。

[描点プレビュー] ウィンドウでは、異なる表示モードを選択して、ブラシ描点をさまざまな観点から調べることができます。

[描点プレビュー] ウィンドウでは、[サイズとシェイプのプレビュー]、[ハードメディアのプレビュー]、[ブラシ描点のプレビュー] を切り替えることができます。

サイズとシェイプのプレビュー ビューでは、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。外側のグレーの円は、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 つの円の直径の差が、ストロークの幅の変化範囲を表します。

ハードメディアのプレビュー ビューでは、**[鉛筆]** バリアントなどの**ハードメディア**がさまざまな角度でどのように見えるかをプレビューできます。これは、**[ハードメディア]** ブラシ コントロール パネルの設定を変更する場合に便利です。描点が、**[描点プレビュー]** ウィンドウの対応する角度の位置に表示されます。

[描点プレビュー] では、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) に反映されます。たとえば、エアブラシの描点は、外側は透明に近く、輪郭が柔らかで、中心部に行くほど濃くなっています。**[描点プレビュー]** は、**イメージ ホース**とレンダリング処理された描点では使用できません。

ブラシストロークをプレビューするには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ストロークプレビュー]** を選択します。

ブラシ描点をプレビューするには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[描点プレビュー]** を選択します。
2. **[描点タイプ]** パネルで、次のいずれかのボタンをクリックします。

- **[サイズとシェイプのプレビュー]**
- **[ハードメディアのプレビュー]**
- **[ブラシ描点のプレビュー]**

[描点プレビュー] は、描点ベースのブラシのみをサポートします。

プレビュー モードを切り替えるには、プレビュー ウィンドウをクリックします。

ブラシバリアントを較正する

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 で感圧スタイラスを使用すると、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、筆圧に合わせてブラシ バリアントを個別に較正することができます。

ブラシを較正する最も一般的な方法は、波状のストロークのような一般的なストロークをスクラッチ パッドに描画することです。Corel Painter ではこのストロークを使用して、ブラシ バリアントの適切な筆圧と速度の設定が計算されます。

たとえば、鉛筆ブラシ バリアントでスケッチするときは軽い筆圧を設定し、油彩ブラシ バリアントを使用する場合は筆圧を強くすることができます。Corel Painter ではブラシ バリアントごとに **[ブラシの較正]** コントロール設定を保存するので、設定した感度は、次にブラシ バリアントを選択したときのデフォルトになります。一般的な **[ブラシトラッキング]** 環境設定に加えて、特定のブラシに対して **[ブラシの較正]** を設定すると、**[ブラシの較正]** 設定は **[ブラシトラッキング]** 環境設定よりも優先されます。詳細は、142 ページの 「ブラシトラッキングとブラシの較正」。を参照してください。

スクラッチ パッドを使用してブラシの較正を設定すると、Corel Painter によりユーザーの筆圧と速度設定が計算されますが、これらの設定を手動で調整することもできます。たとえば、筆圧を調整して筆圧範囲を最大限に広げて (**[筆圧スケール]** スライダ)、タッチの強度を上げ下げすることができます (**[筆圧パワー]** スライダ)。また、ストローク速度を調整して速度範囲を最大限に広げて (**[速度スケール]** スライダ)、ストローク速度を上げ下げすることができます (**[速度パワー]** スライダ)。

ブラシ コントロールで筆圧や速度の設定を使用するには、ブラシ コントロールの **[表現]** 設定を **[筆圧]** または **[速度]** に設定する必要があります。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

ブラシ バリアントを較正するには

1. ブラシ バリアントを選択した状態で、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブラシの較正]** を選択します。
2. **[ブラシの較正を有効にする]** チェック ボックスをオンにします。
3. **[ブラシ較正設定]** ボタン をクリックします。

   ブラシ履歴が表示されます。
4. **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。このようにすると、ブラシ履歴によってブラシに適した速度および筆圧設定が計算されます。

   この設定を手動で調整するには、以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
使用可能な筆圧範囲を最大限に広げて、タッチの強度を上げ下げする	**[筆圧スケール]** および **[筆圧パワー]** スライダを調整します。

目的	操作内容
使用可能な速度範囲を最大限に広げて、モーションをゆっくり、または素早く描画する	**[速度スケール]** および **[速度パワー]** スライダを調整します。

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かも設定できます。

[一般] パネル上のコントロールについては、次のトピックを参照してください。

- ページ 376 の 「一般コントロール: 描点の種類」。
- ページ 380 の 「一般コントロール: ストロークの種類」。
- ページ 382 の 「一般コントロール: 手法とサブカテゴリ」。
- ページ 385 の 「一般コントロール: ソース」。
- ページ 386 の 「一般コントロール: マルチコア」。

一般コントロール: 描点の種類

描点の種類を選択するということは、キャンバスに色をつける方法を選択することです。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、描点の間隔が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。

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 1 つ、[ペンと鉛筆] 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	説明
円形	描点は、ブラシ　コントロール　パネルの **[サイズ]** および **[角度]** スライダで調整します。

描点ベースのブラシ	説明
レンダリングされた円形	**[レンダリングされた円形]** ブラシ コントロール パネルのスライダで調整します。この描点の種類を使用すると、ブラシの描点タイプをカスタマイズできます。 詳細は、410 ページの 「レンダリングされた円形コントロール」。を参照してください。
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。
ブリスル	ブラシ コントロール パネルの **[サイズ]** スライダで調整します。**[ブリスル]** を選択すると、[サイズ] セクションの描点プレビューでブリスルの状態が確認できます。
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。詳細は、312 ページの 「ブラシの描点を作成する」。を参照してください。
すべて消去	イメージの領域を消去できる描点。

[取り込み] タイプの描点を使用すると、ユーザーが作成した特定の形状やデザインを使用してペイントできます。

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色を持ち、また、色を拾うことができます。Corel Painter のカラー範囲を拡げれば、毛の色にばらつきが出ます。詳細は、256 ページの 「カラー範囲を設定する」。を参照してください。 **[ブリスル数]** パネルの **[密度]** スライダで、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、393 ページの 「サイズ コントロール」。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	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。 **[ブリスル数]** パネルの **[密度]** 設定で、ブラシの毛の間隔を指定します。
パレット ナイフ	**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平行です。 **[ブリスル数]** パネルの **[密度]** 設定で、ブラシの毛の間隔を指定します。
ブリスルスプレー	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ブリスルが斜めに広がります。 **[ブリスル数]** パネルの **[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。
エアブラシ	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。**[エアブラシ]** パネルの **[密度]** スライダで、飛沫の 1 つ 1 つの大きさを調節できます。**[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。 描画時にスプレーの方向を反転するには、**[間隔]** パネルの **[連続付着]** チェック ボックスをオンにして、**Option** + **Shift** (macOS)、または **Alt** + **Shift** (Windows) を押します。
エアブラシ(ピクセル)	エアブラシのように動作するブラシです。この描点の種類では、**[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。 描画時にスプレーの方向を反転するには、**[間隔]** パネルの **[連続付着]** チェック ボックスをオンにして、**Option** + **Shift** (macOS)、または **Alt** + **Shift** (Windows) を押します。
エアブラシ(線状)	エアブラシのように動作するブラシです。この描点の種類では、飛沫ではなく**線**をスプレーします。 描画時にスプレーの方向を反転するには、**[間隔]** パネルの **[連続付着]** チェック ボックスをオンにして、**Option** + **Shift** (macOS)、または **Alt** + **Shift** (Windows) を押します。

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。この描点の種類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。 描画時にスプレーの方向を反転するには、**[間隔]** パネルの **[連続付着]** チェック ボックスをオンにして、**Option** + **Shift** (macOS)、または **Alt** + **Shift** (Windows) を押します。
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]** リスト ボックスから、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。詳細は、385 ページの 「一般コントロール: ソース」。を参照してください。

[密度] 設定によるストロークの変化

Corel Painter には、描点ベースのブラシやレンダリング処理されたブラシ以外にも、描点の種類があります。

その他の描点の種類	
リキッドインク	**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**のブラシ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] の描点の種類	[水彩] の描点の種類は水彩らしい動作をするブラシです。ブラシの動作により、色の流動、混合、用紙テクスチャへの浸み込みが起こります。テクスチャの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]　の描点	**[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。アーティストオイルの描点には次の 3 つの種類があります。**[アーティストオイルキャメルヘアー]**、**[アーティストオイルフラット]**、**[アーティストオイル]**。
細い線の粒子	この描点の種類では、ブラシが中心点から粒子を放出し、それらがキャンバス上を移動すると、粒子で線 (パス) のパターンが

その他の描点の種類

	描画されます。この描点の種類には、**[細い線の重力粒子]**、**[細い線のフロー粒子]**、**[細い線のばね粒子]** があります。
粒子とリキッド インクまたは水彩の組み合わせ	**[粒子]** および **[リキッド インク]** または **[水彩]** の描点を両方とも使用する描点の種類も使用できます。このように組み合わせた描点の種類には、**[リキッドインク重力粒子]**、**[リキッドインクフロー粒子]**、**[リキッドインクばね粒子]**、**[水彩重力粒子]**、**[水彩フロー粒子]**、**[水彩ばね粒子]** があります。
ダイナミックスペックルおよび粒子、ブリスル、またはリアルブリスルとの組み合わせ	ダイナミックスペックルの描点の種類では、個別の色のスポットから線が太いブラシストロークが作成されます。ブラシストロークのスペックルは、ペイントすると同時に生成されます。この描点の種類には、**[ダイナミックスペックル重力粒子]**、**[ダイナミックスペックルフロー粒子]**、**[ダイナミックスペックルばね粒子]**、**[ダイナミックスペックルブリスル]** があります。

描点の種類を選択するには

1. **[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。
2. **[描点の種類]** リスト ボックスで描点の種類を選択します。

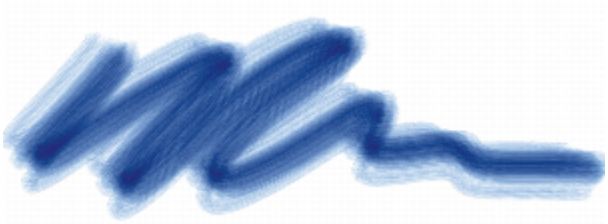
一般コントロール: ストロークの種類

[ストロークの種類] を使用して、ブラシストロークをどのようにメディアに適用するかを設定します。Corel Painter のブラシは、以下のいずれかのストロークの種類を使用します。

- **[シングル]** は、スタイラス ペン (あるいはマウス) の移動経路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、描点の種類に [**ブリスル]**、**[取り込み]**、あるいはレンダリング処理のブリスル (**[キャメルヘアー]** など) のいずれかを選択すると、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 ペンの移動経路に沿って、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。詳細は、438 ページの 「マルチ コントロール」。を参照してください。
  - **[ストロークのジッター]** パネルの **[ストロークのジッター]** の値を高くすると、マルチストロークのブラシによりストロークがばらけます。
  - ブリスル数を増加すると、ブラシストロークを濃くすることができます。詳細は、438 ページの 「マルチ コントロール」。を参照してください。
  - **マルチストローク**のブラシは描画前に計算されるため、計算プロセスが発生し、キャンバスに表示されるまで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。



マルチストロークのブラシは、ランダム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。ブラシ コントロール パネルの **[レーキ]** の各設定を使用して、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。Corel Painter の [カラー範囲] を増加すると、それぞれ色の違うストロークになります。

[レーキ] のストロークは、均等な間隔で複数のストロークを描画します。

- **[ホース]** のストロークの種類は、**イメージ ホース**にのみ適用されます。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** ファイルとノズル ファイルについて詳しくは、513 ページの 「イメージ ホース」。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メディアとして描画します。

- **[グレージング]** のストロークの種類は、マークの先頭から末尾まで不透明度が滑らかに高くなるブラシストロークを描画します。各描点でキャンバスに塗られる絵具が一時的に不可視レイヤーに追加され、その後でそのレイヤーがキャンバスに固定されます。

[グレージング] のストロークの種類では、不透明度はブラシストロークに沿って最小から最大まで徐々に高くなります。

ストロークの種類を選択するには

1. **[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。
2. **[ストロークの種類]** リスト ボックスでストロークの種類を選択します。

   ストロークの種類を選択できない (グレーで表示される) 場合、このストロークは現在選択されているブラシ バリアントおよび描点の種類でサポートされていません。

一般コントロール: 手法とサブカテゴリ

ブラシ手法は、すべてのブラシ バリアントの動作を最も基本的なレベルで決定づける設定です。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。

「手法」がブラシ バリアントの基本的な挙動を決めるため、手法を変更するとバリアント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]** カテゴリのバリアントでも、色を引きずるものにしたい場合は、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、サブカテゴリと呼ばれるバリエーションがあります。これらのサブカテゴリによって、ブラシの動作をさらに細かく設定できます。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を描画します。
- 「ハード」は、輪郭がはっきりして滑らかなストロークを描画します。
- 「紙目」は、用紙テクスチャに反応するブラシストロークを描画します。
- 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」ストロークは、濃くてねっとりとしたブラシであり、「濃淡」ストロークは、傾きと方向に合わせて変化するブラシです。

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を塗り潰します。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)。
[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。

- ページ 382 の 「重ね塗り」。
- ページ 383 の 「塗潰し」。
- ページ 383 の 「消しゴム」。
- ページ 383 の 「溶かし」。
- ページ 384 の 「クローン」。
- ページ 384 の 「デジタル水彩」。
- ページ 384 の 「マーカー」。
- ページ 384 の 「選択範囲」。
- ページ 385 の 「水彩」。
- ページ 385 の 「プラグイン」。

重ね塗り

「重ね塗り」手法では、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できます。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、黒いままです。**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

「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**のバリアントの一部が**「塗潰し」**手法のブラシです。

「塗潰し」手法の一例

消しゴム

「消しゴム」手法は、バリアントによって、下にある色の消去、明暗の変化、または色伸ばしを行います。

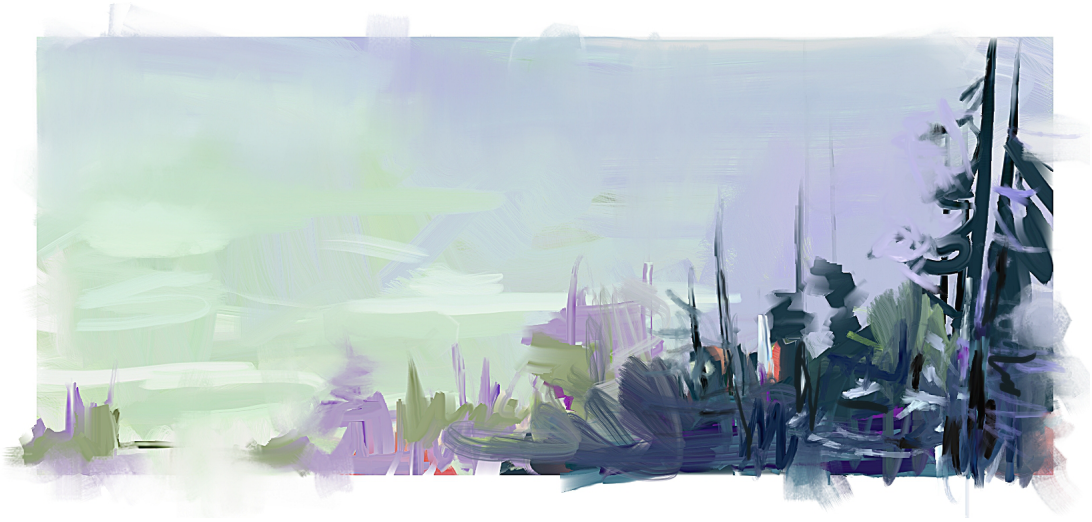
「消しゴム」手法の一例

溶かし

「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

サージェント ブラシ ([アーティストのお気に入り] カテゴリ) や色引きウェット スポンジ ([パレットナイフとスポンジ] カテゴリ) など、この手法を使うブラシを使うと、現在の色と下層のブラシストロークが混ざり合い、素敵なオイル効果が生まれます。このブラシはキャンバスとレイヤーの両方で機能し、透明度に対応し、さらに透明度のロックと選択範囲と連動します。このブラシのブラシストロークは表現力と魅力が豊かで、油彩に近い形で色のブレンド、伸ばし、プッシュおよびプルを行うことができます。



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 バリアントに加えて、[アーティストオイル] カテゴリのブラシが使われました。

クローン

「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 スタイルのブラシを使用できます。クローンの描画方法について詳しくは、183 ページの 「クローン イメージをペイントする」。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

デジタル水彩

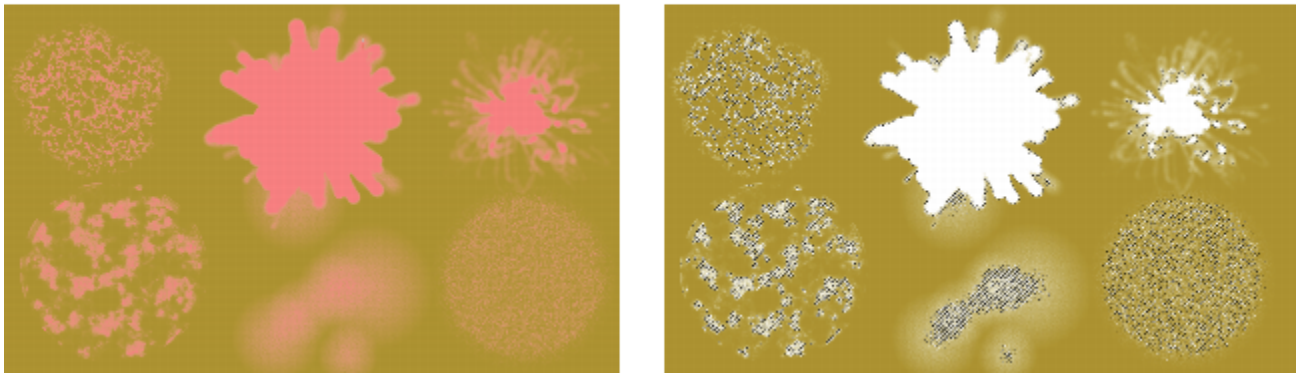
「デジタル水彩」は、キャンバスや標準のレイヤーにデジタル水彩のブラシストロークを適用する手法です。詳細は、460 ページの「デジタル水彩ブラシを使用する」。を参照してください。

マーカー

「マーカー」手法では、プロフェッショナル マーカーをシミュレートしてレンダリングの描画や作成ができます。詳細は、511 ページの 「マーカー」。を参照してください。

選択範囲

[選択] 手法を使うと、次の種類の描点を使うブラシでペイントすることでフリーハンド選択を作成できます。円形、レンダリングされた円形、取り込み、1 ドット、ブリスル、ダイナミック スペックル ブリスル、ダイナミック スペックル粒子タイプ (フロー、重力、ばね)。詳細は、618 ページの 「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。

水彩

「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。詳細は、458 ページの 「水彩レイヤーを使用する」。を参照してください。

プラグイン

「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描点やストロークになります。

ブラシ ライブラリのバリアントの手法とサブカテゴリを変更すれば、どのブラシもプラグイン ブラシに変更することができます。

手法とサブカテゴリを選択するには

1 **[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。

2 **[手法]** リスト ボックスで手法を選択します。

3 **[サブカテゴリ]** リスト ボックスでサブカテゴリを選択します。

[手法] オプションと **[サブカテゴリ]** オプションを利用できる描点の種類は、[円形]、[1 ドット]、[ブリスル]、[取り込み]、および [消しゴム] だけです。

一般コントロール: ソース

[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、145 ページの 「ペイント メディアについて」。を参照してください。

Corel Painter の「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。詳細は、735 ページの 「グラデーションを適用する」。を参照してください。
- [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。詳細は、735 ページの 「グラデーションを適用する」。を参照してください。
- [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。詳細は、723 ページの 「パターンでペイントする」。を参照してください。
- [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。詳細は、723 ページの 「パターンでペイントする」。を参照してください。
- [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。詳細は、723 ページの 「パターンでペイントする」。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 **[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。

2 **[ソース]** リスト ボックスでソースを選択します。

一般コントロール: マルチコア

Corel Painter は、マルチコア コンピュータで作業すると、ブラシのパフォーマンスを最大にすることができます。

ブラシのマルチコア サポートを有効にするには

1 **[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。

2 **[マルチコア]** チェック ボックスをオンにします。

すべてのブラシ バリアントが **[マルチコア]** オプションをサポートしているわけではありません。

[不透明度] コントロール

不透明度を使用すると、キャンバスに適用するペイント材料の濃さを Corel Painter がどのように変化させるかを制御できます。**不透明度**コントロールを使用して、選択しているブラシの不透明度を設定できます。

また、**[表現設定]** を使用して、スタイラスまたはマウスのさまざまな動作で不透明度を制御するように設定することもできます。たとえば、スタイラスの筆圧でエアブラシ バリアントの不透明度を制御できます。筆圧を強くかけると不透明度が増すブラシになります。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

さらに、**最小**の設定を調整して、適用する表現の変化範囲を指定することができます。**[最小不透明度]** 設定は **[不透明度]** のパーセント表示を表し、効果を適用するには表現にリンクする必要があります。たとえば、**[不透明度]** パネルで **[筆圧]** の表現を選択し、**[不透明度]** スライダを 20%、**[最小不透明度]** スライダを 50% に設定した場合、ストロークの描画中に筆圧をかけるたびに、不透明度が 10 ～ 20%の範囲で変化します。

また、**[不透明度のジッター]** を調整することにより、不透明度の効果のバリエーションを拡げることができます。これにより、ブラシストロークが一層自然に表示されます。また、より有機的に見せるために、**[滑らかさ]** スライダを使用して、ブラシストロークの不透明度の変化を滑らかにすることもできます。

[デジタルエアブラシ] のブラシストローク: [不透明度のジッター] なし (左) と [不透明度のジッター] あり (右)

[不透明度のジッター]が適用されたブラシストローク: ジッターの滑らかさなし (上) とジッターの滑らかさあり (下)

[オーディオ表現設定] を使用すると、マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオに不透明度をリンクできます。ブラシストロークの不透明度は、オーディオ信号の強さが変化するとともに変わります。

オーディオ入力を使用してブラシストロークの不透明度を変化 (右)

ブラシの不透明度を設定する

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[不透明度]** を選選択します。

2 不透明度を低くには **[不透明度]** スライダを左にドラッグし、不透明度を高くするには右にドラッグします。

以下のこともできます。

[不透明度] 設定を特定のスタイラスやマウスの動きにリンクする	**[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。
適用する表現設定の変動量のパーセントを設定する	**[最小不透明度]** スライダを調節します。
[方向] の表現設定の角度を調節する	**[方向]** スライダを調節します。
[不透明度] に適用する変動量を調節する	**[不透明度のジッター]** スライダを調節します。
不透明度の変化を滑らかにする	**[滑らかさ]** スライダを動かします。
不透明度をオーディオにリンクする	**[オーディオ表現設定]** ボタン をクリックします。

以下のこともできます。

オーディオ入力を選択してオーディオ設定を調整するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[オーディオ]** ▸ **[オーディオ設定パネル]** を選択します。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

[不透明度のジッター] を調節するときには、**[最小不透明度]** スライドを 100% に設定しないでください。**[最小不透明度]** を 100% に設定すると、**[不透明度のジッター]** が発生しなくなります。

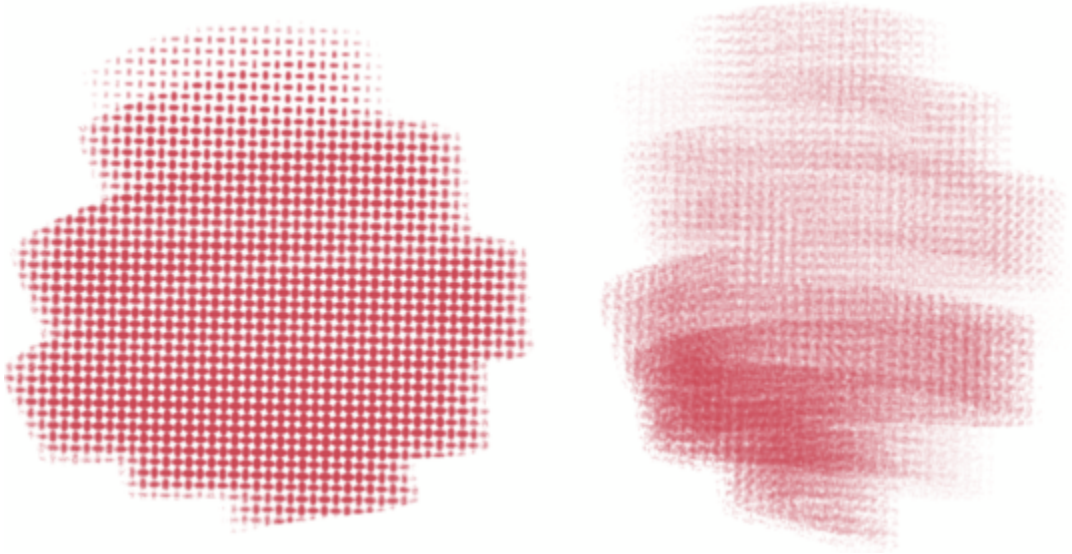
ブラシの不透明度を画面上で動的に設定することもできます。詳細は、301 ページの 「画面上のブラシ属性を設定するには」。を参照してください。

テクスチャ コントロール

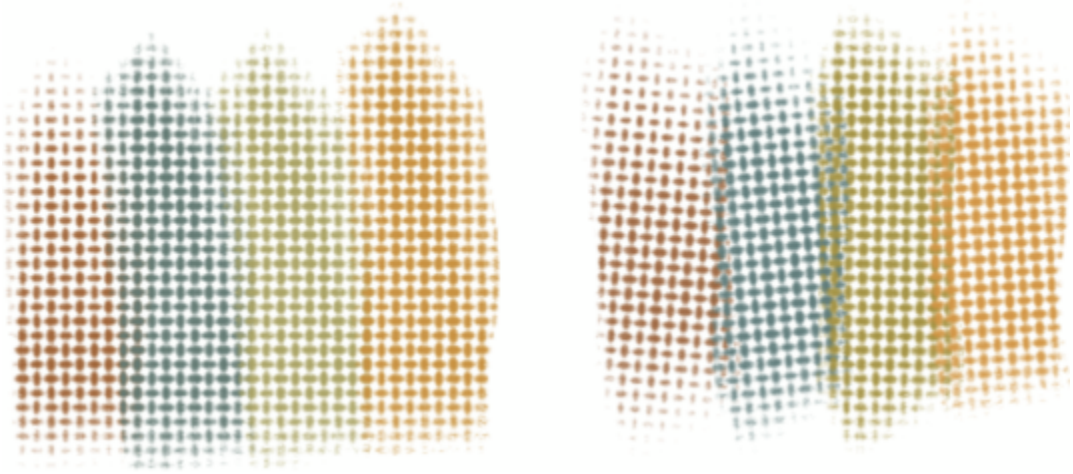
[テクスチャ] を使用すると、ブラシストロークによって見えるようになる下の用紙の目の粗さを制御できます。テクスチャは、さまざまなスタイラス ペンまたはマウスの動きにリンクすることができます。たとえば、テクスチャを筆圧にリンクすると、「鉛筆」は筆圧を強くかけるほど用紙に深く食い込み、ストロークが粗くなります。詳細については、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。**最小**の設定を調整して、適用する表現の変化範囲を指定することもできます。**[最小テクスチャ]** 設定は **[テクスチャ]** のパーセント表示を表し、効果を適用するには表現にリンクする必要があります。たとえば、**[テクスチャ]** パネルで **[筆圧]** の表現を選択し、**[テクスチャ]** スライダを 100%、**[最小テクスチャ]** スライダを 10% に設定した場合、ストロークの描画中に筆圧をかけるたびに、表示される用紙の目の粗さが 10 ～ 100% の範囲で変化します。より有機的に見せるためには、ブラシストロークのテクスチャのジッターを滑らかにすることができます。マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオに、テクスチャをリンクすることもできます。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

オーディオ表現設定を使用してテクスチャを変更

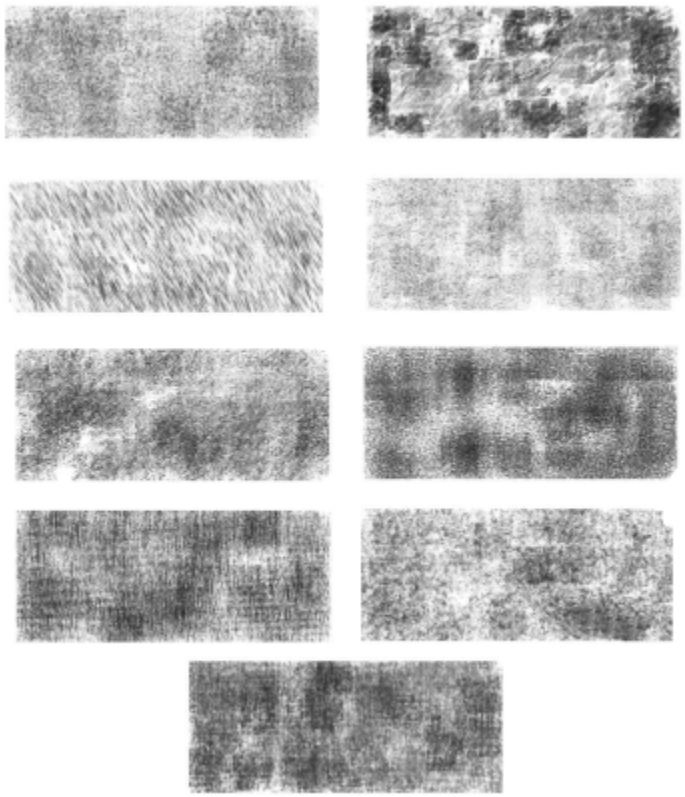
通常、ブラシストロークを作成するとき、用紙の粒子は固定されます。つまり、テクスチャは同じ位置にあります。有機的で反復しない外観の跡にするには、ブラシストロークの描点ごとに用紙の粒子の位置を変えたり (**[ランダムな粒子感の位置]**)、新しいブラシストロークごとに用紙の粒子を回転したり (**[ランダムな粒子感の回転]**) することができます。



[ランダムな粒子感の位置] が無効なブラシストローク (左) および有効なブラシストローク (右)。粒子の位置は、ブラシストロークの描点ごとに変化します。



[ランダムな粒子感の回転] が無効なブラシストローク (左) および有効なブラシストローク (右)。粒子の回転は、ブラシストロークを行うたびに変化します。



粒子の位置が変化して回転すると、用紙のテクスチャがさらに自然になり、描点を取り込んだブラシの反復が軽減されます。Karen Bonaker によるイメージ

また、用紙の明度とコントラストの設定で、ブラシと用紙の目の粗さの相互作用をコントロールすることもできます。詳しくは、163 ページの 「用紙テクスチャと凹凸を使用する」および371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

粗さを設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[粒子感]** スライダを動かして、ブラシストロークの紙目への浸透度を調節します。

以下のこともできます。

[テクスチャ] 設定を特定のスタイラスやマウスの動きにリンクする	**[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。
特定のスタイラスやマウスの動きにリンクしている場合にブラシストロークで見せる、粒子感の最小レベルを設定します	**[最小テクスチャ]** スライダを調節します。
ブラシストロークが粒子感を表現する角度を指定します	**[方向]** スライダを調節します。
粒子感の変化範囲を設定します	**[テクスチャのジッター]** スライダを調節します。
ブラシストロークの粒子感のジッターを滑らかにします	**[なめらかさ]**スライダを調整します。

以下のこともできます。

各ブラシストローク内の粒子感の回転方向を変更します	**[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。
各ブラシストローク内の粒子感の位置を変更します	**[ランダムな粒子感の位置]** チェック ボックスをオンにします。

[テクスチャのジッター] を調節するときには、**[最小テクスチャ]** スライドを 100% に設定しないでください。**[最小テクスチャ]** を 100% に設定すると、**[テクスチャのジッター]** が発生しなくなります。

ストローク属性コントロール

ブラシ バリアントに結合モードを適用すると、現在選択しているレイヤーまたはキャンバス内で、ブラシストロークと下の色とがどのように相互作用するかを調整することができます。この方法を使用すると、複数のレイヤーを合成したときと同様な結果が得られます。さらに、効果を適用する対象を制御することもできます。合成方法について詳しくは、591 ページの 「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」。を参照してください。

一部のストローク属性はプロパティ バーで設定できます。詳細は、305 ページの 「拡張プロパティ バーでブラシ オプションを設定するには」。を参照してください。

結合モードを適用するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ストローク属性]** を選択します。
2. **[ストローク属性の使用]** チェック ボックスをオンにします。
3. **[ストロークの不透明度]** スライダを調節します。
4. **[結合モード]** リスト ボックスで、次の結合モードのいずれかを選択します。

結合モード	内容
カラー	下の色の輝度に、ブラシストロークの色の色相と彩度を組み合わせた新規の色を作成します。これは、**[輝度]** とは逆の方法です。
モノクロ/カラー変換	下の色の色相と彩度を、ブラシストロークの色の色相と彩度で置き換えます。このモードを使用すると、グレースケール イメージに着色できます。
比較 (暗)	下の色とブラシストロークの色のどちらか暗い方の色で、下の色を暗くします。
デフォルト	下のブラシストロークを覆うか、隠します。
差の絶対値	明度が高い方の色から他方の色を差し引きます。
ディザ合成	不透明度に基づいて下の色とブラシストロークの色を組み合わせます。

結合モード	内容
フィルタ	下の色にブラシストロークの色を追加します。たとえば、黄色のブラシストロークの場合は、下にある色が黄色味を帯びた色になります。
フィルタ塗潰し	**[デフォルト]** と **[フィルタ]** の方法を組み合わせて使用します。
ハード ライト	下の色の輝度に合わせて、色を掛け合わせるか、またはスクリーンを掛けます。
色相	下の色の輝度および彩度にブラシストロークの色の色相を組み合わせて、新規の色を作成します。
比較 (明)	下の色とブラシストロークの色のどちらか明るい方の色で、色を明るくします。
輝度	下の色の色相と彩度にブラシストロークの色の輝度を組み合わせて、色を新規に作成します。**[カラー]** とは逆の方法です。
マジック コラージュ	輝度に基づいてブラシストロークの色と下の色を組み合わせます。下の色より明るいブラシストロークの部分が表示されます。ブラシストロークの暗い部分は、下にある色の明るい部分で置き換えられます。
乗算	色を掛け合わせることにより、色を暗くします。
通常	**[デフォルト]** 方法と同様です。ブラシストロークは下の色を覆います。
オーバーレイ	下の色のハイライト部分と陰影部分を維持しながら、色を合成します。
疑似カラー	ブラシストロークの輝度を色相に変換します。
反転	下にある色を反転します。
彩度	イメージの色の輝度と色相に、レイヤーの色の彩度を組み合わせて、色を作成します。
スクリーン	色を掛け合わせることにより、色を明るくします。
シャドー マップ	下の色の陰影部分を維持しながら、光をブロックして色を合成します。

結合モード	内容
ソフト ライト	下の色の輝度に合わせて、色を暗くするか、明るくします。

サイズ コントロール

Corel Painter では、**[サイズ]** ブラシ コントロールによってブラシストロークの太さが変化します。

[サイズ] 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] でブラシの幅を調節する

[表現設定] を使えば、手の動きの変化にも反応するブラシになります。詳しくは、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。さらに、**最小**の設定を調整して、適用する表現の変化範囲を指定することができます。**[最小サイズ]** 設定は **[テクスチャ]** のパーセント表示を表し、効果を適用するには表現にリンクする必要があります。たとえば、**[サイズ]** パネルで **[筆圧]** の表現を選択し、**[サイズ]** スライダを 40%、**[最小サイズ]** スライダを 50% に設定した場合、ストロークの描画中に筆圧をかけるたびに、ストロークのサイズが 20 ～ 40%の範囲で変化します。**[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。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ります。

ストロークの最大サイズと最小サイズは、[表現設定] 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。

[サイズのジッター] コントロールを使用すると、ブラシストロークのサイズをさらに変化させることができます。これにより、ブラシストロークの反応がよくなり、より自然な表示が得られます。また、より有機的に見せるために、**[滑らかさ]** スライダを使用して、サイズの変化を滑らかにすることもできます。

油彩のリアル丸筆のブラシストローク: [サイズのジッター] なし (左) と [サイズのジッター] あり (右)

[サイズのジッター] が適用されたブラシストローク: ジッターの滑らかさなし (上) とジッターの滑らかさあり (下)

[オーディオ表現設定] を使用すると、マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオにブラシ サイズをリンクできます。ブラシストロークは、オーディオ信号の強さが変化するとともに太くなったり細くなったりします。

ブラシストロークの幅がオーディオ入力と同期して変化 (右)

[サイズ刻み] は、ストロークの太さの変化 (推移) を調節します。

[サイズ刻み] が 1% (上) と 100% (下) のブラシストローク

ブラシのサイズを設定するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[サイズ]** を選択します。
2. **[サイズ]** スライダを右にドラッグして、ブラシのサイズを大きくすると、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。スライダを左にドラッグして、ブラシのサイズを小さくすると、変化は緩やかになります。

以下のこともできます。

[サイズ] に適用する変動量を調節する

[サイズのジッター] スライダを調節します。

以下のこともできます。

サイズの変化を滑らかにする	**[滑らかさ]** スライダを動かします。
サイズをオーディオにリンクする	**[オーディオ表現設定]** ボタン をクリックします。 オーディオ入力を選択してオーディオ設定を調整するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[オーディオ]** ▸ **[オーディオ設定パネル]** を選択します。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。
[サイズ] 設定を特定のスタイラスやマウスの動きにリンクする	**[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。
適用する表現設定の変動量のパーセントを設定する	**[最小サイズ]** スライダを調節します。
[方向] の表現設定の角度を調節する	**[方向]** スライダを調節します。

ブラシのサイズを画面上で動的に設定することもできます。詳細は、301 ページの 「画面上のブラシ属性を設定するには」。を参照してください。

[サイズのジッター] を調節するときには、**[最小サイズ]** スライドを 100% に設定しないでください。**[最小サイズ]** を 100% に設定すると、**[サイズのジッター]** が発生しなくなります。

プロパティ バーでブラシのサイズを変更することもできます。**[サイズ]** スライダ を調整するか、**[サイズ]** ボックスに値を入力します。

ストロークの太さの変化を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[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。

ブラシ サイズのプレビュー モードを切り替えるには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[描点プレビュー]** を選択します。

2 **[サイズとシェイプのプレビュー]** ボタン をクリックします。

角度コントロール

[角度] 設定では、ブラシの描点の形状を調節します。**[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。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

[厚み] 設定では、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] が 100% (左) および 25% (右) のブラシストローク

[鉛筆] ブラシで作成されたこのブラシストロークでは、[厚み] を使用してカリグラフィ効果を出しています。

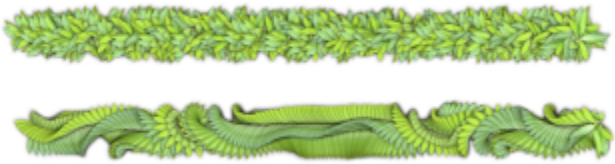
[角度] スライダでは、楕円形の描点の角度と楕円形の長さを調節します。この設定は、**[厚み]** の値が 100% 未満の場合にのみ効力を持ちます。**[角度]** の各コントロールは、**[円形]** および **[取り込み]** の描点ブラシで使用します。

[角度] が 90 度 (上) および 45 度 (下) のブラシストローク

[角度のジッター] コントロールを使用すると、ブラシストロークの角度をさらに変化させることができます。これにより、ブラシストロークの反応がよくなり、より自然な表示が得られます。また、より有機的に見せるために、**[滑らかさ]** スライダを使用して、ブラシストロークの角度の変化を滑らかにすることもできます。

[フェルトマーカー] のブラシストローク: [角度のジッター] なし (左) と [角度のジッター] あり (右)

[角度のジッター] が適用されたブラシストローク: ジッターの滑らかさなし (上) とジッターの滑らかさあり (下)



[角度のジッター] が適用されたイメージホース ブラシストローク: ジッターの滑らかさなし (上) とジッターの滑らかさあり (下)

[オーディオ表現設定] を使用すると、マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオに角度の変化をリンクできます。描点角度はオーディオ信号と同期して変化します。

描点角度はオーディオと同期して変化

描点ベースのブラシの場合は、**[角度範囲]** 設定を使用して、ブラシストローク内にある描点の角度の変化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、**[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。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

[角度範囲] が 0 度 (左) および 180 度 (右) のブラシストローク

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] が 0 度 (左) および 90 度 (右) のブラシストローク

ブラシの形状を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[角度]** を選択します。

2 ブラシの描点を楕円形に近づけるには、**[厚み]** スライダを左にドラッグし、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。

ブラシの形状を画面上で動的に変更することもできます。詳細は、301 ページの 「画面上のブラシ属性を設定するには」。を参照してください。

ブラシの角度に表現設定を適用する

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[角度]** を選択します。

2 **[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。

表現設定の効果を切り替えるには、**[反転]** ボタン をクリックします。

[表現設定] リスト ボックスで **[方向]** を選択し、目的の角度になるまで **[方向]** スライダをドラッグします。

ブラシの角度をオーディオ信号にリンクするには、**[オーディオ表現設定]** ボタン をクリックします。

楕円形ブラシの描点角度を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[角度]** を選択します。

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 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[角度]** を選択します。

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。

ジッターを使用して角度のバリエーションを設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[角度]** を選択します。

2 **[角度のジッター]** スライダを調節します。

角度の変化を滑らかにするには、**[滑らかさ]** スライダを動かします。

角度の変化単位を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[角度]** を選択します。

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、多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、Corel Painter により、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] では、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]** スライダを使用して、描点間の最小間隔をピクセル値で指定します。点線や破線など、ストロークを不連続にする場合は、**[最小間隔]** を調節します。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] が 2.0 (上) と 10.5 (下) のブラシストローク

[連続付着] では、ブラシを動かさないとペイント材料が塗布されないのか、それとも動かさなくても塗布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でも、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下げた場合や途中でストロークが止まった場合のペイント材料の「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ペイント材料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場合、ペイント材料を塗布するにはブラシを移動させる必要があります。

[ブースト]を使用すると、ブラシストロークのパフォーマンスを最大にすることができます。ただし、ブーストのレベルが高いと、ギザギザが少し現れる、精度の低いブラシストロークが作成されることがあります。この設定が適用されるのは、**[フラット]** や **[キャメルヘアー]** などの特定のブラシ描点タイプのみです。

ブラシの描点の間隔を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[間隔]** を選択します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
描点間の距離を広げる	**[間隔]** スライダを右にドラッグします。
描点間の距離を狭める	描点が重なるまで **[間隔]** スライダを左にドラッグします。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。

目的	操作内容
間隔と等しくなるように描点のサイズを設定する	**[間隔]** スライダを右にドラッグして、**100%** に設定します。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。

描点の最小間隔を設定するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[間隔]** を選択します。
2. 描点間の最小間隔を広げるには、**[最小間隔]** スライダを右にドラッグし、最小間隔を狭くするには、スライダを左にドラッグします。

連続付着を設定するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[間隔]** を選択します。
2. **[連続付着]** チェック ボックスをオンにします。

ブラシストロークをブーストするには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[間隔]** を選択します。
2. ブラシのパフォーマンスを高めるには、**[ブースト]** スライダを右にスライドします。ブラシのパフォーマンスを下げるには、左にスライドします。

低いブースト値 (10 % 未満) で開始すると、ブラシのパフォーマンスを大幅に向上できます。

描点タイプを変更する

[描点タイプ] パネルには、ブラシに適用できる描点タイプのセットが表示されます。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は異なります。

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。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 チップのタイプにより、スプレーの濃淡分布をコントロールします。

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。

タイプ (筆先)	内容
尖頭タイプ 	中央で最も密度が高く、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	中央で密度が最も高く、周辺に向かって均等に密度が減少します。

タイプ (筆先)	内容
丸型タイプ 	中央で密度が最も高く、高密度がかなり端の部分まで維持されます。
水彩タイプ 	外周部の密度が最も高い部分がリング状であり、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、急激に密度が低下する外周の部分が、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 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。

アーティスト オイルのブラシ チップ	内容
丸 (ソフト) 	全体が最高密度で、周辺で急激に密度が低くなります。
山型ケバ タイプ 	ブリスルの長さにばらつきがあり、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、ブ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低下します。
山型 	**[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、密度低下が不均等です。
くさび形	**[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低下します。

ハード メディア タイプ

[ハードメディア] バリアント専用のブラシ チップが 6 種類用意されています。

ハードメディアのブラシチップ	内容
鉛筆タイプ	タブレットに垂直にするとチップが細くなり、傾けるとチップが広く、ソフトになります。
標準タイプ	中央の密度の高い部分が比較的広く、外端に向かって急速に密度が低くなります。
円錐タイプ	中央で密度が最も高く、外端に向かって均等に密度が低下します。
尖頭タイプ	中央が密度が最も高く、外端に向かって急速に密度が低下します。
丸型タイプ	中央が密度が最も高く、外端に向かって高密度の重み付けがされています。
1 ピクセル エッジ	全体が最高密度で、外周に向かって急激に密度が低下し、外周の部分が幅 1 ピクセルのアンチエイリアスになります。

ブラシ チップのタイプを選択するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[描点タイプ]** を選択します。

2 **[描点タイプ]** パネルで、ブラシ チップのタイプのアイコンをクリックします。

リアル水彩コントロール

Corel Painter の **[リアル水彩]** ブラシ コントロールでは、本物に非常に近い水彩ブラシストロークを使用できます。このコントロールは水彩ブラシ、水彩紙、顔料、および水を使用する作業をシミュレートします。顔料のレベルや水の一貫性を調整すると、自然な感じの流れや顔料の付着効果を出すことができます。以下のセクションでは、**[リアル水彩]** ブラシ コントロールについて詳しく説明します。

ブラシ コントロール

[リアル水彩] のブラシ関連コントロールでは、用紙に塗る水や顔料の量を設定します。

[水分量] 設定が低い (左) および高い (右) ブラシストローク

水彩コントロール

[リアル水彩] の水関連コントロールでは、水の粘り (濃さ) を調整して、用紙表面での流れ方と広がり方を制御します。たとえば、水の粘りが大きい場合、水はどろっとし、簡単に流れて広がります。水の粘りが小さくて濃い場合、この水は流れないで溜まります。水の乾燥速度を調整して、用紙への顔料の定着方法および定着場所を調整することもできます。

水の [粘り] が小さい (左) および大きい (右) ブラシストローク

液量コントロール

[液量] コントロールを使用すると、フロー マップを選択できます。これにより、水の移動量が大きい表面を持つ用紙を使用できます。詳しくは、501 ページの 「フロー マップの基本」。を参照してください。また、**[流れ抵抗]** を調整して、水の流れる方向にテクスチャが及ぼす影響を制御することもできます。

[流れ抵抗] が低い (左) および高い (右) ブラシストローク

顔料コントロール

[顔料] コントロールでは、水の蒸発後に用紙に付着する顔料の量や、用紙に顔料が定着するまでの時間を調整します。乾いた顔料が水によって用紙から浮き上がる程度を指定することもできます。

[定着率] が低い (左) および高い (右) ブラシストローク

テクスチャ コントロール

[テクスチャ] コントロールを使用すると、**[リアル水彩]** ブラシとテクスチャの相互作用方法を調整できます。用紙の粗さを調整すると、その他のすべての用紙設定が影響を受けます。

[粗さ] が小さい (左) および大きい (右) ブラシストローク

また、テクスチャの凹凸が水を吸収できる速度の設定、および顔料が乾く際にテクスチャの凹部に定着する程度の調整ができます。

風コントロール

[風] コントロールを使用すると、水が用紙の上を流れる角度を制御できます。水にかかる風の力を指定することもできます。

風の [角度] と [力] が低い (左) および高い (右) ブラシストローク

ぼかしコントロール

[ぼかし] コントロールでは、顔料が用紙の上ににじむ程度やタイミングを調整できます。また、ぼかしを正確に適用して、水の流れを正確に再現することができます。ぼかしを遅らせて、ブラシストロークが完了した後にのみぼかしを適用することもできます。さらに、ぼかしを一時的に停止することができます。この機能を使用すると、複数のブラシストロークを用紙に適用してから、すべてのブラシストロークにぼかしを一度に適用することができます。また、アニメーション中に完了するフロー数も指定できます。これにより、顔料の視覚的な流れが画面で更新される速度を制御します。たとえば、小さなブラシの場合はフロー数を小さくし、大きいブラシの場合はフロー数を大きくすることができます。

リアル水彩のブラシストローク例については、348 ページの 「リアル水彩」。を参照してください。

[リアル水彩] コントロールを調整するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リアル水彩]** を選択します。

2 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ブラシで用紙に塗る水の量を設定する	**[ブラシ]** 領域の **[水分量]** スライダを調整して、水の量を指定します。
ブラシで用紙に塗る顔料の量を設定する	**[ブラシ]** 領域の **[濃度]** スライダを調整して、顔料の量を指定します。
水彩絵具の濃さを調整して、用紙表面での流れ方と広がり方を制御する	**[水彩]** 領域の **[粘り]** スライダを調整して、濃さを指定します。
水の乾燥速度を調整する	**[水彩]** 領域の **[蒸発率]** スライダを調整して、蒸発効果を調整します。
フロー マップ表面、または用紙テクスチャがリキッドの流れる方向に与える効果を調整します。	**[液量]** 領域の **[流れ抵抗]** スライダを動かして、用紙が与える効果を調整します。
水の蒸発後に用紙に付着する顔料の量を調整する	**[顔料]** 領域の **[定着率]** スライダを調整して、顔料の量を指定します。
顔料が用紙に定着する速度を制御する	**[顔料]** 領域で、**[ウェイト]** スライダを左にスライドすると、顔料のウェイトが軽くなり、右にスライドすると、顔料のウェイトが重くなります。ウェイトが軽いと、顔料は水と共に長い距離を流れ、ウェイトが重いと用紙に素早く定着します。
乾いた顔料が水によって用紙から浮き上がる程度を指定する	**[顔料]** 領域の **[ピックアップ]** スライダを調整して、顔料が浮き上がる程度を指定します。
用紙の粗さを調整する	**[テクスチャ]** 領域で、**[粗さ]** スライダを左にスライドすると、用紙がきめ細かくなり、右にスライドすると、粗くなります。この設定は、流れ抵抗、乾燥速度、および顔料の粒度に影響します。
用紙が水を吸収する可能速度を調整する	**[テクスチャ]** 領域で、**[乾燥速度]** スライダを左にスライドすると、吸収速度が小さくなり、右にスライドすると、吸収速度が大きくなります。
顔料が乾く際にテクスチャの凹部に定着する程度を調整する	**[テクスチャ]** 領域の **[粒度]** スライダを移動して、定着効果を調整します。
水が用紙の上を流れる角度を制御する	**[風]** 領域の **[角度]** スライダを調整して、角度を指定します。
水に適用する風力を指定する (用紙の上での水の流れ方に影響する)	**[風]** 領域の **[力]** スライダを調整して、角度を指定します。

一時的に **[高画質表示]** をオフにして、**[リアル水彩]** と **[リアルウェット油彩]** のブラシのパフォーマンスを最大にすることができます。ツールボックスの**拡大ツール** をクリックし、プロパティ バーの **[高画質表示]** ボタン をクリックします。

リアル水彩ブラシの使用時にフロー マップを適用するには

1 [ブラシ ライブラリ] パネルから、[リアル水彩] ブラシ バリアントを選択します。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リアル水彩]** を選択します。
3 **[フロー]** 領域の **[フロー マップ]** オプションをオンにして、**[ソース]** を設定します。

フロー マップの効果を最大にするには、**[水分量]** を高い値に、**[蒸発率]** を低い値に設定する必要があります。

リアル水彩のぼかしを調整する

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リアル水彩]** を選択します。
2 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
水の流れが正確に再現されるようにぼかしを適用する	**[正確なぼかし]** チェック ボックスをオンにします。
ブラシストロークが完了するまでぼかし処理を実行しない	**[ぼかし処理待ち]** チェック ボックスをオンにします。
一時的にぼかし処理を停止する	**[ぼかしの一時停止]** チェック ボックスをオンにするか、プロパティ バーの **[ぼかしの一時停止]** ボタン をクリックして、ぼかし処理を一時的に停止します。ぼかしを実行するには、このチェック ボックスをオフにする必要があります。
顔料が画面に表示される速度を指定する	**[アニメーションの刻み]** スライダを左にスライドすると、アニメーション速度が低くなり、右にスライドすると、アニメーション速度が高くなります。 **[アニメーションの刻み]** を 0 のように低い値にすると、スムーズな効果が得られます。

リアル ウェット油彩コントロール

[リアルウェット油彩] ブラシ バリアントは、リアルな油彩ブラシストロークを描く場合に便利です。たとえば、オイル ペイントと標準タイプを混ぜ合わせた場合のように、ペイントの粘りや色の濃度を調整できます。以下のセクションでは、**[リアルウェット油彩]** ブラシ コントロールについて詳しく説明します。

ブラシ コントロール

[リアルウェット油彩] のブラシ関連コントロールでは、キャンバスに塗るリキッドや顔料の量を設定します。

[水分量] 設定が低い (左) および高い (右) ブラシストローク

リキッド フロー コントロール

[リキッドフロー] コントロールでは、リキッドの粘り (濃さ) を調整して、キャンバスへの適用方法を調整します。たとえば、リキッドの粘りが大きい場合、ペイントは簡単に広がって、滑らかに見えます。リキッドの粘りが小さくて濃い場合、ペイントは簡単には広がらないので、テクスチャのような雰囲気を出すことができます。

水の [粘り] が小さい (左) および大きい (右) ブラシストローク

リキッドの蒸発率を調整して、キャンバス上のペイントの乾燥速度を変更することもできます。

[蒸発率] が低い (左) および高い (右) ブラシストローク

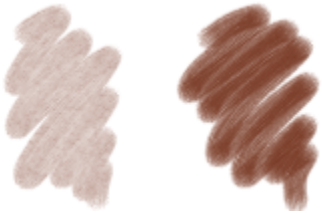
液量コントロール

[液量] コントロールを使用すると、フロー マップを選択できます。これにより、リキッドの移動量が大きい表面を持つ用紙を使用できます。詳しくは、501 ページの 「フロー マップの基本」。を参照してください。また、流れ抵抗を調整して、キャンバスやフロー マップでのペイントの広がり方を制御できます。

[流れ抵抗] が低い (左) および高い (右) ブラシストローク

ペイント コントロール

[ペイント] コントロールを使用すると、キャンバスに描いた絵具の外観を変更できます。たとえば、オイルの乾燥後にキャンバスに付着する絵具の不透明度を調整できます。絵具のブレンドしやすさ、および乾いた絵具がオイルによってキャンバスから浮き上がる程度を指定することもできます。



[定着率] が低い (左) および高い (右) ブラシストローク

キャンバス コントロール

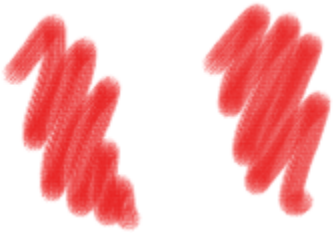
キャンバス コントロールを使用すると、**[リアルウェット油彩]** ブラシとキャンバス テクスチャの相互作用を調整できます。たとえば、キャンバスの粗さを調整できます。これにより、その他のすべてのキャンバス設定が影響を受けます。

[粗さ] が小さい (左) および大きい (右) ブラシストローク

また、テクスチャの凹凸がリキッドを吸収できる速度の設定、および絵具が乾く際にキャンバスの凹部に定着する程度の調整ができます。

風コントロール

[風] コントロールを使用すると、キャンバス上に絵具が広がる角度を設定できます。絵具にかかる風の力を指定することもできます。



風の [角度] と [力] が低い (左) および高い (右) ブラシストローク

ぼかしコントロール

[ぼかし] コントロールでは、絵具がキャンバスの上ににじむ程度やタイミングを調整できます。また、ぼかしを正確に適用して、絵具の分散を正確に再現することができます。ぼかしを遅らせて、ブラシストロークが完了した後にのみぼかしを適用することもできます。さらに、ぼかしを一時的に停止することができます。この機能を使用すると、複数のブラシストロークを用紙に適用してから、すべてのブラシストロークにぼかしを一度に適用することができます。また、アニメーション中に完了するフロー数も指定できます。これにより、絵具の視覚的な流れが画面で更新される速度を制御します。たとえば、小さなブラシの場合はフロー数を小さくし、大きいブラシの場合はフロー数を大きくすることができます。

一部のリアル ウェット油彩オプションはプロパティ バーで設定できます。詳細は、305 ページの 「拡張プロパティ バーでブラシ オプションを設定するには」。を参照してください。

リアル ウェット油彩のブラシストローク例については、350 ページの 「リアルウェット油彩」。を参照してください。

リアル ウェット油彩コントロールを調整するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リアルウェット油彩]** を選択します。

2 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ブラシでキャンバスに塗るオイルの量を設定する	**[ブラシ]** 領域の **[水分量]** スライダを調整して、リキッドの量を指定します。
ブラシでキャンバスに塗る絵具の濃度を設定する	**[ブラシ]** 領域の **[濃度]** スライダを調整して、顔料の量を指定します。
油彩絵具の濃さを調整して、キャンバス表面での広がり方を制御する	**[リキッドフロー]** 領域の **[粘り]** スライダを移動して、粘りの効果を調整します。
絵具の乾燥速度を調整する	**[リキッドフロー]** 領域の **[蒸発率]** スライダを移動して、蒸発効果を調整します。
フロー マップ表面、または用紙テクスチャがリキッドの流れる方向に与える効果を調整します。	**[液量]** 領域の **[流れ抵抗]** スライダを動かして、用紙が与える効果を調整します。
オイルの乾燥後にキャンバスに付着する絵具の不透明度を調整する	**[ペイント]** 領域で、**[定着率]** スライダを左にスライドすると、絵具の量が少なくなります (不透明度が増加)。右にスライドすると、絵具の量が増えます (不透明度が減少)。
キャンバスへの選択色の混ざりやすさを制御する	**[ペイント]** 領域で、**[ブレンド率]** スライダを左に動かすと、ブレンドの程度が小さくなり、右に動かすと、ブレンドの程度が大きくなります。
乾いた絵具がオイルによってキャンバスから浮き上がる程度を指定する	**[ペイント]** 領域の **[ピックアップ]** スライダを調整して、顔料が浮き上がる程度を指定します。
キャンバスの粗さを調整する	**[キャンバス]** 領域で、**[粗さ]** スライダを左にスライドするとキャンバスがきめ細かくなり、右にスライドすると粗くなります。この設定は、流れ抵抗、乾燥速度、および絵具の粒度に影響します。
絵具の流れる方向にキャンバスが及ぼす影響を制御する	**[キャンバス]** 領域の **[流れ抵抗]** スライダを移動して、用紙が与える効果を調整します。
キャンバスが絵具を吸収する速度を調整する	**[キャンバス]** 領域の **[乾燥速度]** スライダを調整して、顔料の量を指定します。
絵具が乾く際にキャンバスの凹部に定着する程度を制御する	**[キャンバス]** 領域の **[粒度]** スライダを調整して、定着効果を指定します。

目的	操作内容
キャンバス上の絵具の広がり方を制御する	**[風]** 領域の **[角度]** スライダを調整して、角度を指定します。
水に適用する風力を指定する (キャンバスでの絵具の広がり方に影響する)	**[風]** 領域の **[力]** スライダを調整して、角度を指定します。

画面上の絵具の流れ方の表示を向上するには、ツールボックスの**拡大ツール** をクリックし、プロパティ バーの **[高画質表示]** ボタンをクリックします。

リアル ウェット油彩ブラシの使用時にフロー マップを適用するには

1 [ブラシライブラリ] パネルで、[リアルウェット油彩] ブラシ バリアントをクリックします。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リアルウェット油彩]** を選択します。
3 **[フロー]** 領域の **[フロー マップ]** オプションをオンにして、**[ソース]** を設定します。

フロー マップの効果を最大にするには、**[水分量]** を高い値に、**[蒸発率]** を低い値に設定する必要があります。

リアル　ウェット油彩のぼかしを調整するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リアルウェット油彩]** を選択します。
2 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
水の流れが正確に再現されるようにぼかしを適用する	**[正確なぼかし]** チェック ボックスをオンにします。
ブラシストロークが完了するまでぼかし処理を実行しない	**[ぼかし処理待ち]** チェック ボックスをオンにします。
一時的にぼかし処理を停止する	**[ぼかしの一時停止]** チェック ボックスをオンにして、ぼかしを停止します。ぼかしを実行するには、このチェック ボックスをオフにする必要があります。
絵具が画面に表示される速度を指定する	**[アニメーションの刻み]** スライダを左にスライドすると、アニメーション速度が低くなり、右にスライドすると、アニメーション速度が高くなります。 **[アニメーションの刻み]** を 0 のように低い値にすると、スムーズな効果が得られます。

レンダリングされた円形コントロール

[レンダリングされた円形] コントロールでは、**[レンダリングされた円形]** 描点の種類を使用してブラシ チップのタイプを指定できます。たとえば、描点の不透明度および硬度をカスタマイズして、描点の外周部の色の濃さを制御できます。

一部のレンダリングされた円形コントロールはプロパティ バーで設定できます。詳細は、305 ページの 「拡張プロパティ バーでブラシ オプションを設定するには」。を参照してください。

[レンダリングされた円形] 描点タイプをカスタマイズするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[レンダリングされた円形]** を選択します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
描点の不透明度を変更する	**[描点の不透明度]** スライダを左にドラッグすると、不透明度が小さくなり、右にドラッグすると、不透明度が大きくなります。
描点の輪郭の色の濃さを制御する	**[描点の硬度]** スライダを左にスライドすると、色の濃さが小さくなって、ソフトな描点が作成されます。スライダを右にスライドすると、色の濃さが大きくなって、ハードな描点が作成されます。

ハード メディア コントロール

[ハード メディア] コントロールでは、画材やスケッチのツールをより正確にカスタマイズできます。ブレンド、鉛筆、チョーク、コンテ、クレヨン、パステル、マーカー、消しゴムなど、いくつかのハード メディア バリアントを調整できます。[ハード メディア] コントロールを使用できる描点の種類は、**[円形]**、**[取り込み]**、および **[消しゴム]** だけです。詳細は、507 ページの 「ハード メディア」。を参照してください。

ブリスル コントロール

[ブリスル] コントロールでは、**[キャメルヘアー]**、**[フラット]**、**[パレットナイフ]**、**[ブリスルスプレー]** などのブリスル ブラシの表示を調整します。ブリスル数、またはブリスルの濃さ (**[密度]**) を指定できます。また、ブラシストロークを適用するときのブリスルの広がり方 (**[広がり]**) も制御できます。このコントロールは、**[傾き]** の表現設定にリンクされています。たとえば、スタイラスを傾きが大きくなるほど、ブリスルの広がりが大きくなります。

また、ブラシのサイズを基準にしてブリスル数を指定することもできます。このようにすると、ブラシ サイズに合わせて密度を分散させることができます。

一部のブリスル オプションはプロパティ バーで設定できます。詳細は、305 ページの 「拡張プロパティ バーでブラシ オプションを設定するには」。を参照してください。

ブリスル コントロールを調整するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブリスル]** を選択します。

2 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ブリスル数を指定する	**[密度]** スライダを調整します。値を高くすると、ブラシのブリスルの密度が増加します。

目的	操作内容
ブリスルの広がりを指定する	**[広がり]** スライダを調整します。このコントロールは、**[傾き]** の表現設定にリンクされています。

ブラシ サイズに合わせてブリスル数を増減するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブリスル]** を選択します。

2 **[ブラシに合わせて密度を増減]** チェック ボックスをオンにします。

ブラシ サイズに合わせてブラシストロークの密度を増減することもできます。そのためには、[ブラシ] プロパティ バーの **[ブラシに合わせて密度を増減]** ボタン をクリックします。

拡大/縮小オプションを全面的に無効にすることもできます。そのためには、**[Corel Painter 2019]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** (macOS) または **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** (Windows) を選択して、**[サイズ変更のときの拡大/縮小機能を無効化]** をオンにします。

リアルブリスル コントロール

[リアルブリスル] の各コントロールでは、ブラシ チップのタイプの選択やブラシの調整をする他に、ブラシがキャンバス上でどのように作用するかを指定できます。**[リアルブリスル]** のコントロールについて詳しくは、530 ページの 「リアルブリスル設定の変更」。を参照してください。

ブリスル コントロール

[ブリスル] の各コントロールを使用すると、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。ブラシの描点のブリスルを個別に作成するには、**[ブリスル]** コントロールを使用します。

描点をソフト モードでプレビューして、ブリスル描点の変化を表示することもできます。詳細は、395 ページの 「ブラシ サイズのプレビュー モードを切り替えるには」。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、ブラシの間隔および接触度を調整できます。詳細は、435 ページの 「レーキ コントロール」。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] が 17% (左) および 87% (右) のブラシストローク

[固まり] では、ブリスルの固まり具合を調節します。その仕組みは、固まっている一部のブリスルを表すために、各ブリスルの太さを不均等にすることです。**[固まり]** の値は**[ブリスル太さ]** の値に比例します。

[固まり] が 0% (左) および 100% (右) のブラシストローク

[ブリスル倍率] では、ブリスルの密度、すなわち、描点を構成するブリスルの本数を調節します。

[ブリスル倍率] が 410% (上) と 990% (下) のブラシストローク

[サイズ連動] では、各ブリス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、ブリスルのサイズは変わりません。このスライダを 0% よりも大きくすると、ブラシのサイズに応じて各ブリスルの太さも変化します。

[サイズ連動] が 0% (上) と 100% (下) のブラシストローク

[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、ブリス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、ブリス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]** スライダが無効になります。

ブリスルの厚みを設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブリスル]** を選択します。

2 薄いストロークを作成するには、**[ブリスル太さ]** スライダを左にドラッグし、濃くするには右にドラッグします。右に動かすと、ブラシの密度が高くなります。

[ブリスル太さ] スライダ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 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブリスル]** を選択します。

2 **[固まり]** スライダを左にドラッグすると、ブリスルの固まりが減り、右に動かすと、ブラシの固まりが増えます。

ブリスルの密度を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブリスル]** を選択します。

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]** スライダを左にドラッグします。右に動かすと、ブラシの密度が高まります。

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 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブリスル]** を選択します。

2 サイズ変動の度合いを減らすには、**[サイズ連動]** スライダを左にドラッグします。右に動かすと、サイズの変動の度合いが高まります。

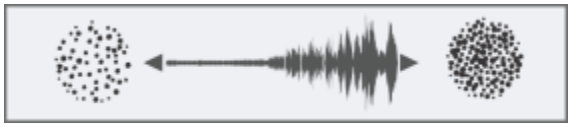
エアブラシ コントロール

[エアブラシ] の各コントロールでは、エアブラシに適用する絵具の量と位置を調整します。

[密度] を使うと、個々の飛沫の最大サイズを設定できます。

[液量] では、エアブラシ ストロークで塗布する液量を調節します。**[液量]** スライダは、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。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。

また、**[フロー]** と **[密度]** コントロールを特定のスタイラスやマウスの動きにリンクさせることができます。[補充量] と [にじみ] に異なる **[表現設定]** を選択できます。たとえば、**[液量]** を **[筆圧]** に、**[密度]** を **[傾き]** の表現設定にリンクできます。また、マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオに、**フロー** コントロールと**密度**コントロールをリンクすることもできます。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。



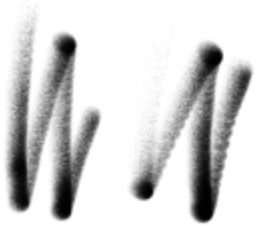
オーディオ表現設定を使用してフローを変更

オーディオ表現設定を使用して密度を変更

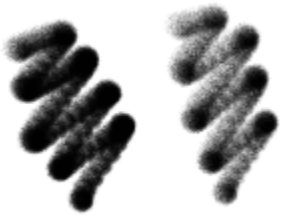
さらに、**最小**の設定を調整して、適用する表現の変化範囲を指定することができます。**[最小流量]** と **[最小密度]** の設定はそれぞれ、**[流量]** と **[密度]** のパーセント表示を表し、効果を適用するには表現にリンクする必要があります。たとえば、**[筆圧]** の表現設定を **[流量]** コントロールにリンクし、**[流量]** スライダを 40%、**[最小流量]** スライダを 50% に設定した場合、スタイラスに筆圧をかけるたびに、流量が 20 ～ 40%の範囲で変化します。

[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方にあたります。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 ～ 40% の範囲が適しています。**[広がり]** と **[角度]** の範囲を狭く設定すると、問題が発生することがあります。**[広がり]** と **[傾き]** の範囲を狭く設定すると、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。

[液量のジッター] と **[密度のジッター]** では、エアブラシの使用時に適用する液量と密度の変化量を調整できます。これにより、一層リアリスティックな結果が得られます。また、より有機的に見せるために、**[滑らかさ]** スライダを使用して、ジッターを滑らかにできます。

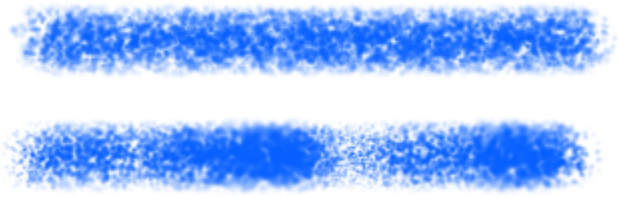


[デジタルエアブラシ] のブラシストローク: [液量のジッター] なし (左) と [液量のジッター] あり (右)



細目スプレー エアブラシ のブラシストローク: [密度のジッター] なし (左) と [密度のジッター] あり (右)

[液量のジッター] が適用されたブラシストローク: ジッターの滑らかさなし (上) とジッターの滑らかさあり (下)



[密度のジッター] が適用されたブラシストローク: ジッターの滑らかさなし (上) とジッターの滑らかさあり (下)

一部のエアブラシ オプションはプロパティ バーで設定できます。詳細は、305 ページの 「拡張プロパティ バーでブラシ オプションを設定するには」。を参照してください。

エアブラシのブラシストローク例については、317 ページの 「エアブラシ」。を参照してください。

個々の飛沫のサイズを設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[エアブラシ]** を選択します。

2 **[密度]** スライダを動かして、個々の飛沫の最大サイズを設定します。設定値が高いほど、飛沫が大きくなります。

以下のこともできます。

個々の飛沫の最小サイズを設定します	**[最小密度]** スライダを調節します。
飛沫のサイズに適用される変化の範囲を指定します	**[密度のジッター]** スライダを調節します。
飛沫サイズの変化を滑らかにします	**[なめらかさ]**スライダを調整します。
飛沫のサイズを特定のスタイラスやマウスの動きにリンクします	**[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。
飛沫サイズが変わり始める角度を指定します	**[方向]** スライダを調節します。

[密度のジッター] を調節するときには、**[最小密度]** スライドを 100% に設定しないでください。**[最小密度]** を 100% に設定すると、**[密度のジッター]** が発生しなくなります。

ペイントの範囲を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[エアブラシ]** を選択します。

2 広がる量を減らすには、**[広がり]** スライダを左にドラッグし、広がる量を増やすには右にドラッグします。

ブラシストロークで適用するメディアの量を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[エアブラシ]** を選択します。

2 ストロークに適用する絵具の量を減らすには、**[液量]** スライダを左にドラッグし、増やすには右にドラッグします。

以下のこともできます。

ブラシストロークで適用するメディアの最小量を指定します	**[最小液量]** スライダを調節します。
メディア フローに適用される変化の範囲を指定します	**[液量のジッター]** スライダを調節します。
ペイント フローの変化を滑らかにします	**[なめらかさ]**スライダを調整します。

以下のこともできます。

メディア フローのコントロールを特定のスタイラスやマウスの動きにリンクします

[表現設定] リスト ボックスからオプションを選択します。

ペイント フローが変わり始める角度を指定します

[方向] スライダを調節します。

[液量のジッター] を調節するときには、**[最小液量]** スライドを 100% に設定しないでください。**[最小液量]** を 100% に設定すると、**[液量のジッター]** が発生しなくなります。

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]** の 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]** のブラシ サイズと不透明度を調節できます。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

[一般] パネルの **[テクスチャ]** 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。**[テクスチャ]** 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、ストローク上にテクスチャの凹凸は見えず、絵具の色は明るく見えます。**[テクスチャ]** を 100% に設定すると、テクスチャに絵具が完全に浸み込みます。テクスチャの凹凸は見えず、絵具の色は暗くなります。**[アーティストオイル]** を使用する場合、**[テクスチャ]** 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]** ブラシでは絵具がなくなりかけるとテクスチャの凹凸が見えるようになるため、**[量]** スライダも凹凸がどの程度見えるかに影響します。

[アーティストオイル] ブラシに含ませることができる絵具の量は限られており、絵具がなくなるとストロークは薄くなります。

絵具

[量] 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] では、ブラシから絵具がなくなる度合いをコントロールします。[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。

[ブレンド] 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。[ブレンド] を高い値に設定すると、ブラシの絵具は下にある絵具と簡単に混ざり合います。

ブラシ

[ケバ] では、ブラシストロークの開始点と終了点でのケバの量を調節します。たとえば、[ケバ]　を調整して、筆先を不規則にすることができます。

[固まり] では、筆先の細さを調整します。たとえば、ブラシの毛の固まりを増すことができます。

[尾かすれ] 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。たとえば、[尾かすれ] を調整して、ブラシストロークの尾のかすれの持続距離を長くすることができます。

キャンバス

[ウェット] では、キャンバス上の絵具の水分量を調節します。これは、ブラシストロークによるペイントが、すでにキャンバスに描かれている絵具にどのように作用するのかに影響します。

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。

一部のアーティスト オイル コントロールはプロパティ バーで設定できます。詳細は、305 ページの 「拡張プロパティ バーでブラシオプションを設定するには」。を参照してください。

アーティスト オイルのブラシストローク例については、319 ページの 「アーティストオイル」。を参照してください。

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]** ブラシを選択した状態で、**[ウィンドウ]** ‣ **[ブラシコントロールパネル]** ‣ **[アーティストオイル]** を選択します。

   [アーティストオイル] パネルのコントロールが選択できない (グレー表示) 場合、選択した **[油彩]** ブラシ バリアントは **[アーティストオイル]** のコントロールではサポートされていません。たとえば、**リアル**で始まる **[油彩]** ブラシ バリアント名は、サポートされています。
2. 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します。

アーティストオイルのペイントの粘りを設定するには

1. **[アーティストオイル]** ブラシを選択した状態で、**[ウィンドウ]** ‣ **[ブラシコントロールパネル]** ‣ **[アーティストオイル]** を選択します。

   [アーティストオイル] パネルのコントロールが選択できない (グレー表示) 場合、選択した **[油彩]** ブラシ バリアントは **[アーティストオイル]** のコントロールではサポートされていません。たとえば、**リアル**で始まる **[油彩]** ブラシ バリアント名は、サポートされています。
2. ブラシから絵具がなくなる度合いを増やすには、**[粘り]** スライダを右に動かします。

   粘りが高いほど、ブラシストロークは短くなることに注意してください。

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]** ブラシを選択した状態で、**[ウィンドウ]** ‣ **[ブラシコントロールパネル]** ‣ **[アーティストオイル]** を選択します。

   [アーティストオイル] パネルのコントロールが選択できない (グレー表示) 場合、選択した **[油彩]** ブラシ バリアントは **[アーティストオイル]** のコントロールではサポートされていません。たとえば、**リアル**で始まる **[油彩]** ブラシ バリアント名は、サポートされています。
2. 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します。

[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] 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。

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]** ブラシを選択した状態で、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[アーティストオイル]** を選択します。

[アーティストオイル] パネルのコントロールが選択できない (グレー表示) 場合、選択した **[油彩]** ブラシ バリアントは **[アーティストオイル]** のコントロールではサポートされていません。たとえば、**リアル**で始まる **[油彩]** ブラシ バリアント名は、サポートされています。

2 ブラシストロークの先端と尾のケバ立ちを長くするには、**[ケバ]** スライダを右に動かします。

アーティスト オイルのブラシ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]** ブラシを選択した状態で、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[アーティストオイル]** を選択します。

[アーティストオイル] パネルのコントロールが選択できない (グレー表示) 場合、選択した **[油彩]** ブラシ バリアントは **[アーティストオイル]** のコントロールではサポートされていません。たとえば、**リアル**で始まる **[油彩]** ブラシ バリアント名は、サポートされています。

2 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を長くするには、**[尾かすれ]** スライダを右に動かします。

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]** ブラシを選択した状態で、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[アーティストオイル]** を選択します。

[アーティストオイル] パネルのコントロールが選択できない (グレー表示) 場合、選択した **[油彩]** ブラシ バリアントは **[アーティストオイル]** のコントロールではサポートされていません。たとえば、**リアル**で始まる **[油彩]** ブラシ バリアント名は、サポートされています。

2 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します。

[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] 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。

色移りモードでペイントするには

1 **[アーティストオイル]** ブラシを選択した状態で、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[アーティストオイル]** を選択します。

[アーティストオイル] パネルのコントロールが選択できない (グレー表示) 場合、選択した **[油彩]** ブラシ バリアントは **[アーティストオイル]** のコントロールではサポートされていません。たとえば、**リアル**で始まる **[油彩]** ブラシ バリアント名は、サポートされています。

2 **[色移り]** チェック ボックスをオンにすると、ブラシストロークの完了後にブラシに残ったペイントと、次のブラシストロークのために読み込んだペイントを混ぜ合わせることができます。

インパスト コントロール

[インパスト] のブラシ 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アントを作成できます。奥行きを制御して適用するさまざまな方法を選択できます。詳しくは、557 ページの 「インパスト」および558 ページの 「インパスト ブラシを調節/消去する」。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。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

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。

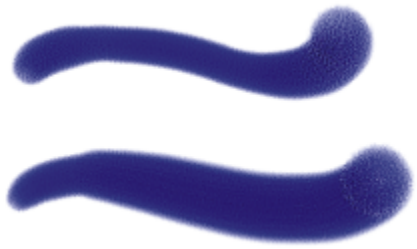
[デジタル水彩] の **[ぼかし]** スライダを使用して、輪郭がにじみ、ぼやけたストロークを作成することができます。

[水彩境界] では、**[デジタル水彩]** の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、460 ページの 「デジタル水彩ブラシを使用する」。を参照してください。

水彩コントロール

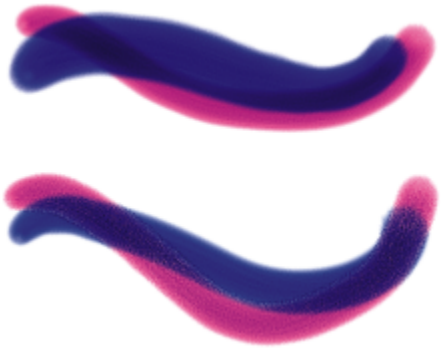
[水彩] の各コントロールは、**[水彩]** レイヤーとともに機能します。**[水彩]** ブラシでストロークすると、**[水彩]** レイヤーが自動的に作成されます。水彩レイヤーは **[レイヤー]** パネルで編集できます。

[水分量] スライダでは、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。



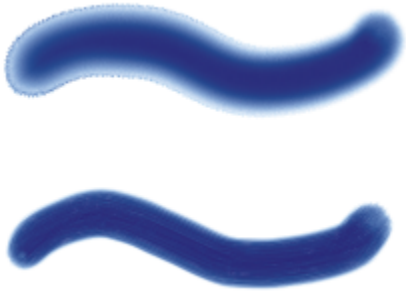
[水分量] が 0 (上) および 40 (下) のブラシストローク

[ピックアップ] スライダでは、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。



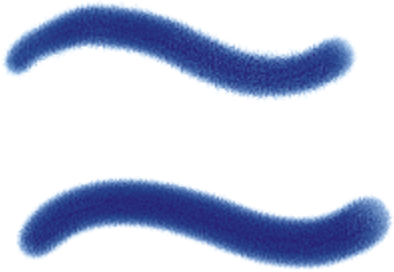
[ピックアップ] が 0% (上) および 100% (下) のブラシストローク

[乾燥速度] スライダでは、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] が 1% (上) と 50% (下) のブラシストローク

[蒸発限度] スライダでは、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。



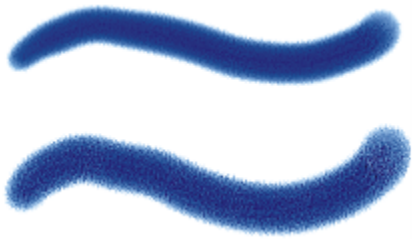
[蒸発限度] が 1% (上) と 50% (下) のブラシストローク

[ぼかし量] スライダでは、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] が 0% (上) と 8% (下) のブラシストローク

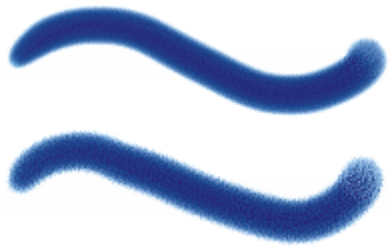
[キャピラリ] スライダでは、ぼかしにおける凹凸の効果を調節します。値を低くすると、滑らかな輪郭になります。

[浸み込み粗さ] スライダでは、乾燥時に絵具が凹凸に浸透する程度を調節します。[キャピラリ] および [浸み込み粗さ] の両方のスライダを低くすると、凹凸の効果を減少させることができます。



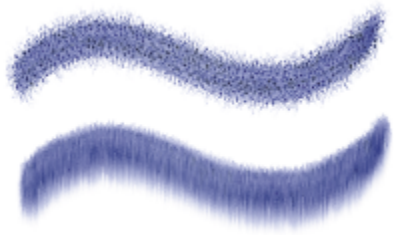
[浸み込み粗さ] が 0% (上) および 100% (下) のブラシストローク

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。



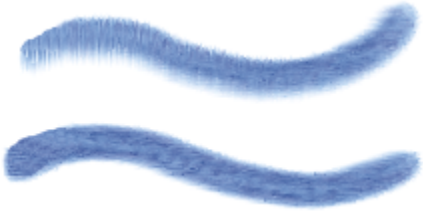
[正確なぼかし] が有効 (上) および無効 (下) のブラシストローク

[風力] スライダでは、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]** を 0 に設定します。



[風力] が 0% (上) と 25% (下) のブラシストローク

[風向き] では、粒子が拡散する方向を調節します。これは、水彩画の描画中に用紙を傾け、重力で水彩絵具が用紙上を移動するような効果を作る場合に使用します。



[風の角度] が 270 度 (上) と 180 度 (下) のブラシストローク

一部の水彩オプションはプロパティ バーで設定できます。詳細は、305 ページの 「拡張プロパティ バーでブラシ オプションを設定するには」。を参照してください。

デジタル水彩のブラシストローク例については、329 ページの 「デジタル水彩」。を参照してください。

水彩コントロールを調整するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[水彩]** を選択します。

2 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
水彩を調整する	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	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	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	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	紙の粒子ににじむような柔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。
ぼかしに対する凹凸の影響を設定する	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	ザラッとした表面にするには、**[浸み込み粗さ]** スライダ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	**[正確なぼかし]** チェック ボックスをオンにします。
風力を設定する	風の効果を強めるには、**[風力]** スライダを右にドラッグし、弱めるには左にドラッグします。
風向きを設定する	風向きの角度を大きくするには、**[風の角度]** スライダを右にドラッグします。
ぼかし処理待ちを行う	**[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。

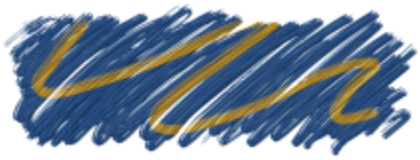
[ぼかし処理待ち] チェック ボックスをオンにすると、**[水彩]** ブラシ バリアントの処理速度が上昇します。

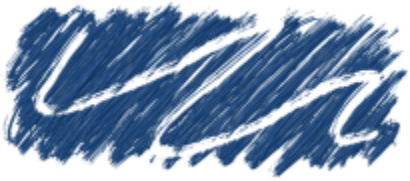
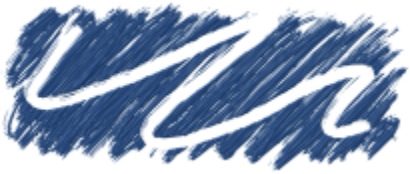
リキッド インク コントロール

[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すると、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できます。**[リキッドインク]** ブラシを選択すると、**[リキッドインク]** の各コントロールを調整できます。

[リキッドインク] のコントロールは、**[インク]**、**[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。

次に、使用可能なインクの種類を示します。

例	内容
	[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。

例	内容
	[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。

[滑らかさ] は、ブラシストロークの状態を制御します。値を低くすると、粗いブラシストロークになります。値を高くするとブラシストロークが滑らかになります。

[滑らかさ] が 0% (上) および 100% (下) のブラシストローク

[ボリューム] 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] が 100% (上) および 500% (下) のブラシストローク

また、**[表現設定]** を使用して、スタイラスまたはマウスのさまざまな動作で **[ボリューム]** を制御するように設定することもできます。たとえば、**[ボリューム]** を [表現設定] の **[ホイール]** にリンクすると、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]** 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。

マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオに、**[ボリューム]** をリンクすることもできます。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

オーディオ表現設定を使用してボリュームを変更

さらに、**[最小ボリューム]** の設定を調整して、適用する表現の変化範囲を指定することができます。**[最小ボリューム]** 設定は **[ボリューム]** のパーセント表示を表し、効果を適用するには表現にリンクする必要があります。たとえば、**[リキッドリンク]** パネルで **[ホイール]** の表現を選択し、**[ボリューム]** スライダを 40%、**[最小ボリューム]** スライダを 50% に設定した場合、スタイラス ホイールを使用してスプレーを塗布するたびに、ボリュームが 20 ～ 40%の範囲で変化します。

[奥行き] コントロールを使用すると、**[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]** の各コントロールについて詳しくは、419 ページの 「インパスト コントロール」。を参照してください。

[ボリュームのジッター] 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。

[ボリュームのジッター] が 0% (上) および 100% (下) のブラシストローク

[サイズのジッター] 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。

[サイズのジッター] が 0% (上) および 100% (下) のブラシストローク

インクの飛沫の外観を設定する

[インクの飛沫] 領域のコントロールについて説明します。

[ブリスル太さ] は、ブリスルの太さを制御します。値を高くすると、ブリスルがまとまり、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。

[ブリスル太さ] が 3% (上) および 20% (下) のブラシストローク

[ボリュームのジッター] では、ブリスルの高さ (長さ) の変化を調節します。値を 0 にすると、ブリスルがすべて同じ長さになります。

[ボリュームのジッター] が 0% (上) および 75% (下) のブラシストローク

[サイズのジッター] では、ブリスルの幅のバリエーションを調節します。値を 0 にすると、ブリスルがすべて同じ太さになります。

[毛の不揃い] が 0% (上) および 100% (下) のブラシストローク

[密度] を使用すると、インクの飛沫のサイズと数を調整できます。このコントロールは、粒子ブラシと併用すると、粒子のサイズのみに影響します。ブリスル ブラシと併用すると、ブリスルのサイズと数の両方が影響されます。

リキッド インクのブラシストローク例については、338 ページの 「リキッド インク」。を参照してください。

インク タイプを選択するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リキッドインク]** を選択します。

2 **[リキッドインク]** リスト ボックスでリキッドインクの種類を選択します。

滑らかさを設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リキッドインク]** を選択します。

2 **[滑らかさ]** 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ます。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 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リキッドインク]** を選択します。

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。

インクのボリュームに表現設定を適用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リキッドインク]** を選択します。

2 **[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。

以下のこともできます。

適用する表現設定の変動量のパーセントを設定する	**[最小ボリューム]** スライダを調節します。
[方向] の表現設定の角度を調節する	**[方向]** スライダを調節して目的の角度を指定します。
表現設定の効果を反転する	**[反転]** ボタン をクリックします。

ランダム ボリュームを設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リキッドインク]** を選択します。

2 **[ジッター]** 領域で、**[ボリュームのジッター]** スライダを動かします。

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 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リキッドインク]** を選択します。

2 **[ジッター]** 領域で **[サイズのジッター]** 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。

ブリスル太さを設定する

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リキッドインク]** を選択します。

2 **[ブリスル太さ]** スライダを調節します。

値を高くすると、個々のブリスルが見分けにくくなります。

ブリスルの長さを変化させる

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リキッドインク]** を選択します。

2 **[インクの飛沫]** 領域で、**[ボリュームのジッター]** スライダを動かします。

値を高くすると、ブリスルの長さのばらつきが増えます。

ブリスルの幅を変化させる

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リキッドインク]** を選択します。

2 **[インクの飛沫]** 領域で、**[サイズのジッター]** スライダを動かします。

値を高くすると、ブリスルの幅のばらつきが増えます。

インクの飛沫のサイズと数を調整する

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リキッドインク]** を選択します。

2 **[密度]** スライダを調整します。

ストロークのジッター コントロール

[ストロークのジッター] の各コントロールは、ブラシストロークにランダムな変化を付けます。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。**[表現]** 設定を使用して、**[ストロークのジッター]** の効果をさらに調整することもできます。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

一部のストロークのジッター オプションはプロパティ バーで設定できます。詳細は、305 ページの 「拡張プロパティ バーでブラシ オプションを設定するには」。を参照してください。

[ストロークのジッター] が 0 (上) および 3.13 (下) のブラシストローク

オーディオ表現設定を使用すると、マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオに、**[ストロークのジッター]** の効果をリンクできます。ジッターはオーディオ信号と同期して変化します。

ストロークのジッターがオーディオと同期して変化

また、**[不透明度]**、**[テクスチャ]**、**[サイズ]**、**[角度]**、**[エアブラシ]**、**[インパスト]**、**[カラー表現]** の各ブラシ コントロール パネルにはそれぞれに固有のジッター コントロールがあります。

ストロークのジッターを設定する

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ストロークのジッター]** を選択します。

2 ブラシストロークの描画パスからの逸脱を小さくするには、**[ストロークのジッター]** スライダを左に動かし、大きくするには右に動かします。

以下のこともできます。

ブラシストロークが描画パスから逸れ始める角度を指定します	**[方向]** スライダを調節して目的の角度を指定します。
表現設定の効果を反転する	**[反転]** ボタン をクリックします。
ストロークのジッターをオーディオ信号にリンクする	**[オーディオ表現設定]** ボタン をクリックします。 オーディオ入力を選択してオーディオ設定を調整するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[オーディオ]** ▸ **[オーディオ設定パネル]** を選択します。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

ブレンドのコントロール

[ブレンド] の各コントロールでは、絵具をテクスチャにどのように適用するかを指定します。いくつかのプリセットから選択して、ニーズを満たすことができます。

レイヤー上で単色でペイントしているか、複数の色をブレンドして使用しているかにかかわらず、**[強化されたレイヤーブレンド]** オプションを使用すると、白い境界のないブラシストロークを生成できます。このオプションでは、改良された透明度がサポートされます。

強化されたレイヤーブレンドを使用していないブラシストローク (左) と使用しているブラシストローク (右)

[にじみ]、**[補充量]**、**[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。

[補充量] 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]** を高い値にすると、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上の絵具を吹いて広げる作業と同じです。

[補充量] が 25% (上) および 100% (下) のブラシストローク

[にじみ] 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、下の色が見えなくなることはありません。

にじみを 55% (左) に設定した場合と 1% (右) に設定した場合のブラシストロークの違い

また、**[表現設定]** を使用して、スタイラスまたはマウスのさまざまな動作で **[補充量]** と **[にじみ]** を制御するように設定することもできます。[補充量] と [にじみ] に異なる **[表現設定]** を選択できます。たとえば、**[補充量]** を **[筆圧]** に、**[にじみ]** を **[速度]** の表現設定にリンクできます。

さらに、**最小** の設定を調整して、適用する表現の変化範囲を指定することができます。**[最小補充量]** と **[最小にじみ]** の設定はそれぞれ、**[補充量]** と **[にじみ]** のパーセント表示を表し、効果を適用するには表現にリンクする必要があります。たとえば、**[筆圧]** の表現設定を **[補充量]** コントロールにリンクし、**[補充量]** スライダを 40%、**[最小補充量]** スライダを 50% に設定した場合、スタイラスに筆圧をかけるたびに、流量が 20 ～ 40%の範囲で変化します。

[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、**[補充量]** および **[にじみ]** と連動して機能します。**[色を拾う]** がオンになっている場合は、ブラシの毛 1 本 1 本で下の色を拾うことができます。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、376 ページの 「一般コントロール: 描点の種類」。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。詳細は、399 ページの 「間隔コントロール」。を参照してください。

[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。**[色の伸び]** の値を高くすると、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] が 724 (左) および 22026 (右) のブラシストローク

一部のブレンド オプションはプロパティ バーで設定できます。詳細は、305 ページの 「拡張プロパティ バーでブラシ オプションを設定するには」。を参照してください。

ブレンドを使用したブラシストローク例については、322 ページの 「ブレンド」。を参照してください。

ブレンドのプリセットを選択するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブレンド]** を選択します。
2 **[プリセット]** リスト ボックスからプリセットを選択します。

強化されたレイヤーブレンドを選択する

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブレンド]** を選択します。
2 **[強化されたレイヤーブレンド]** チェック ボックスをオンにします。
3 **[プリセット]** リスト ボックスからプリセットを選択します。

色のにじみを設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブレンド]** を選択します。
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ます。右に動かすと、相互作用する量が多くなります。

以下のこともできます。

[サイズ] 設定を特定のスタイラスやマウスの動きにリンクする	**[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。
適用する表現設定の変動量のパーセントを設定する	**[最小にじみ]** スライダを調節します。
[方向] の表現設定の角度を調節する	**[方向]** スライダを調節します。

補充量を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブレンド]** を選択します。
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]** スライダを左にドラッグします。右に動かすと、絵具の量が多くなります。

以下のこともできます。

[サイズ] 設定を特定のスタイラスやマウスの動きにリンクする	**[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。
適用する表現設定の変動量のパーセントを設定する	**[最小補充量]** スライダを調節します。
[方向] の表現設定の角度を調節する	**[方向]** スライダを調節します。

色の伸びを設定するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブレンド]** を選択します。
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。
   ブラシストロークを徐々に透明にして完全に透明にするには、**[透明度に乾燥設定を追加]** チェック ボックスをオンにします。

[色を拾う] を有効にするには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブレンド]** を選択します。
2. **[色を拾う]** 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。ところが、Corel Painter には、次のスタイル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。

- **[筆圧]** (スタイラスを押す圧力)
- **[傾き]** (垂直位置からの角度)
- **[ベアリング]** (スタイラス ペンの先が向いている方向)
- **[回転]** (360 度の回転をサポートする、先端が平らなスタイラスの使用をシミュレート)
- **[ホイール]** (絵具の吹き付け量)

詳細は、148 ページの 「スタイラス ペンとマウスを使用する」。を参照してください。

Corel Painter では、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して保存した後、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、160 ページの 「ブラシストロークを記録/再生する」。を参照してください。

マウス用に筆圧を設定するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[マウス]** を選択します。
2. **[筆圧]** スライダを調節します。

   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. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[マウス]** を選択します。
2. **[傾き]** スライダを調節します。

   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 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[マウス]** を選択します。

2 **[ベアリング]** スライダを調節します。

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。

マウス用に回転を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[マウス]** を選択します。

2 **[回転]** スライダを調節します。

360 度の設定は、360 度のバレル回転を行うスタイラスをシミュレートします。

回転がサポートされるのは、**[表現設定]** が **[回転]** になっているブラシのみです。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

マウス用に絵具の液量を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[マウス]** を選択します。

2 **[ホイール]** スライダを調節します。

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。

スムージング コントロール

[スムージング] の各コントロールを使用すると、ブラシストロークを柔らかく表示できます。

[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(**[滑らかさ]** 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、値を高めに設定する必要があります。

[キュービック補間] 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、**[キュービック補間]** 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。粒子ブラシでは、値が高いほど粒子の数が増加します。

[キュービック補間] 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。

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 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[スムージング]** を選択します。

2 ギザギザのストロークを滑らかにするには、**[滑らかさ]** スライダを右にドラッグし、ストローク上のポイント間のギザギザを残すには、スライダを左にドラッグします。

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 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[スムージング]** を選択します。

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、**[キュービック補間]** 領域の **[ポイント]** スライダを右にドラッグします。ポイント数を減らすには、スライダを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]**、**[ランク 2]**、**[ランク 3]** のノズルをデザインできます。詳細は、513 ページの 「イメージ ホース」。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。詳細は、371 ページの 「表現設定」。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 2 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 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。

イメージ ホースのブラシストローク例については、335 ページの 「イメージホース」。を参照してください。

ランクの表現設定を選択するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[イメージホース]** を選択します。

2 各 **[ランク]** リスト ボックス設定を選択します。

設定した順番に索引からノズルを選択するには、任意の [ランク] リスト ボックスで [設定順] を選択します。

詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

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、一部のブ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。

[接触度] が 180 度 (左)、125 度 (中央)、0 度 (右)に設定されたブラシストローク ([間隔] = 450%)

[間隔] スライダでは、**レーキ**を構成するブラシの個々のブリスルの間隔を調節します。各描点のサイズは、**[サイズ]** ブラシ コントロール パネルで決定します。詳細は、399 ページの 「間隔コントロール」。を参照してください。

[間隔] が 2500% (左) および 0% (右) のブラシストローク

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、この動きを制御してシミュレートします。

[ブラシねじれ] が 0% (左) および 150% (右) のブラシストローク

[ブリスル] スライダでは、**[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ブリスルの広がりを動的に調節します。筆圧が高いほど、毛先の間隔が広がります。筆圧に関係なく広がりを維持するには、このオプションを無効にします。

[間隔を広げる] が有効 (左) および無効 (右) のブラシストローク

[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] が無効(左) および有効 (右) のブラシストローク

ブラシの接触度を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[レーキ]** を選択します。

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 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[レーキ]** を選択します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
描点の幅と等しくなるようにする	**[間隔]** スライダを右にドラッグします。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。
描点を重ね合わせる	**[間隔]** スライダを左にドラッグします。**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 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[レーキ]** を選択します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ブラシの方向に基づいた転置の変化率を大きくする	**[ブラシねじれ]** スライダを右にドラッグします。
ブラシの方向に基づいた転置の変化率を小さくする	**[ブラシねじれ]** スライダを左にドラッグします。

レーキ ブラシのブリスル数を調整するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[レーキ]** を選択します。

2 **[ブリスル]** スライダを調整してブリスル数を指定します。

ブリスルの間隔を設定するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[レーキ]** を選択します。

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 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[レーキ]** を選択します。

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。

マルチ コントロール

ブリスル数は、**[マルチ]** ストロークの種類に設定したブラシに設定できます。詳細は、380 ページの 「一般コントロール: ストロークの種類」。を参照してください。

マルチ ブラシのブリスル数を調整するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[マルチ]** を選択します。

2 **[ブリスル数]** スライダを調整してブリスル数を指定します。

カラー範囲コントロール

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、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。カラーセットについて詳しくは、252 ページの 「カラーセットを使用する」および254 ページの 「カラーセットを作成/エクスポートする」。を参照してください。

カラー範囲によるブラシストロークの例: (左) スペックル クレヨン オーディオ パルス (オーディオ表現設定カテゴリ)、(中央) グリス鉛筆 (ペンと鉛筆カテゴリ)、(右) 重力 (リアルウェット油彩) (粒子カテゴリ)

また、より有機的に見せるために、**[滑らかさ]** スライダを使用して、ブラシストロークのカラー範囲を滑らかにすることもできます。

[カラー範囲] が適用されたブラシストローク: 滑らかさなし (上) と滑らかさあり (下)

適用されたカラーセットに基づいた [カラー範囲]: 滑らかさなし (上側) と滑らかさあり (下側)

[オーディオ表現設定] を使用すると、マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオにカラー範囲をリンクできます。ブラシストロークの色は、オーディオ信号の変化と同期して変化します。

オーディオにリンクしたカラー範囲 (右)

カラー範囲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]** ▸ **[カラー範囲]** 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]** パネルでメイン カラーを選択します。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー範囲]** を選択します。
3. リスト ボックスで **[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]** スライダで調節します。
   - **[±H]** スライダを右に移動すると、ブラシストロークの色相数が増加します。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]** スライダを右に移動すると、ブラシストロークの色の強さの変化量が増加します。
   - **[±V]** スライダを右に移動すると、ブラシストロークの明度の変化量が増加します。

   各スライダ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。

   ブラシストロークのカラー範囲を滑らかにするには、**[滑らかさ]** スライダを動かします。

ブラシバリアントを保存する際、現在のカラー範囲設定も一緒に保存されます。

[アーティスト] カテゴリの **[ゴッホ タッチ]** や **[スーラ タッチ]** バリアントのブラシで作業する場合は、[色相]、[彩度]、[明度] のスライダを右寄りに設定しておくと、Web ページ用のイメージに自然な立体感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]** パネルでメイン カラーを選択します。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー範囲]** を選択します。
3. リスト ボックスで **[RGBモード]** を選択します。
4. **[±R]**、**[±G]**、**[±B]** の各スライダで、赤、緑、青の値範囲を調節します。

   ブラシストロークのカラー範囲を滑らかにするには、**[滑らかさ]** スライダを動かします。

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]** パネルでメイン カラーを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー範囲]** を選択します。

3 リスト ボックスで **[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。

ブラシストロークのカラー範囲を滑らかにするには、**[滑らかさ]** スライダを動かします。

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]** パネルでメイン カラーを選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー範囲]** を選択します。

3 リスト ボックスで **[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。

ブラシストロークのカラー範囲を滑らかにするには、**[滑らかさ]** スライダを動かします。

カラーセット範囲を無視するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー範囲]** を選択します。

2 **[カラーセットのカラー範囲を無視]** チェック ボックスをオンにします。

カラー範囲をオーディオにリンクする

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー範囲]** を選択します。

2 **[オーディオ表現設定]** ボタン をクリックします。

オーディオ入力を選択してオーディオ設定を調整するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[オーディオ]** ▸ **[オーディオ設定パネル]** を選択します。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

カラー表現コントロール

Corel Painter 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]** 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。**[カラーのジッター]** を調整することで、ブラシストロークのメイン カラーとサブ カラーの変化をコントロールできます。ブラシストロークのメイン カラーとサブ カラーの変化を滑らかにすることもできます。

[デジタルエアブラシ] のブラシストローク: [カラーのジッター] なし (左) と [カラーのジッター] あり (右)

[カラーのジッター] が適用されたブラシストローク: ジッターの滑らかさなし (上側) とジッターの滑らかさあり (下側)

マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオに、ブラシストロークのカラーの変化をリンクすることもできます。

ブラシストロークのカラーがオーディオ入力と同期して変化

カラー表現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パネル]** ▸ **[カラー表現]** を選択します。

2 **[カラー表現]** パネルの **[表現設定]** リスト ボックスで、次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。
- **[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。

メイン カラーとサブカラーを切り替えるには、**[反転]** ボタン をクリックします。

[表現設定] リスト ボックスで **[方向]** を選択し、目的の角度になるまで **[方向]** スライダをドラッグします。

ブラシストロークのメイン カラーとサブ カラーの変化をコントロールするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー表現]** を選択します。

2 **[カラーのジッター]** スライダを調節します。

ブラシストロークの色の変化を滑らかにするには、**[滑らかさ]** スライダを動かします。

カラー表現をオーディオにリンクするには

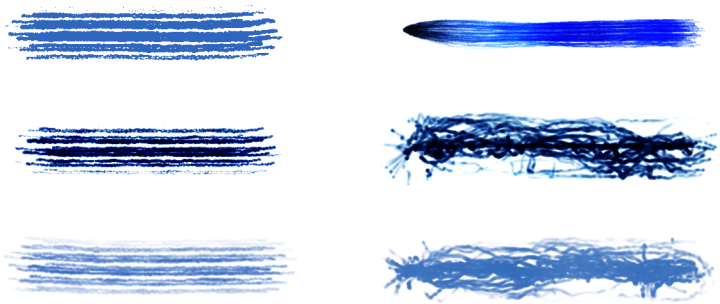
1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー表現]** を選択します。

2 **[オーディオ表現設定]** ボタン をクリックします。

オーディオ入力を選択してオーディオ設定を調整するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[オーディオ表現設定]** ▸ **[オーディオ設定パネル]** を選択します。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

ダイナミック スペックル コントロール

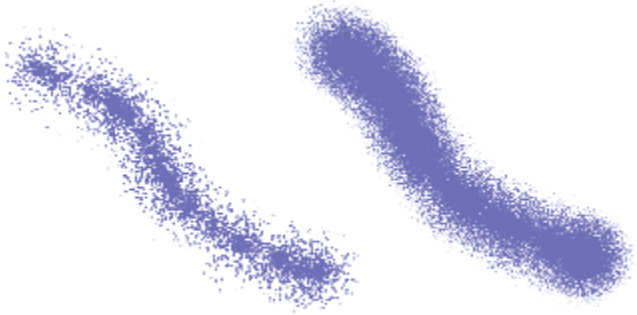
ダイナミック スペックルは、色またはスペックルのスポットで構成される連続的なブラシストロークを生成します。ブラシストロークのスペックルは本当にダイナミックです。ペイントすると同時に生成されます。



ブリスル ブラシを使用したダイナミックスペックルのブラシストローク (左) および粒子ブラシ (右)

ブラシストロークの外観を変更するには、ダイナミックスペックルの数を調整し、そのサイズを変更できます。スペックルのサイズを筆圧や速度などの表現設定に関連させて、手の微妙な動きに対応してスペックルを大きくしたり小さくしたりすることができます。

表現設定を適用してスペックル サイズを変化させる範囲を指定するには、**[最小サイズ]** スライダを調節します。この設定は、**[サイズ]** の設定値に対する割合で表します。たとえば、スペックル サイズを筆圧と関連させて、**[最小サイズ]** を 20% に、**[サイズ]** を 70% に設定すると、ブラシストローク中に筆圧を適用したときに、スペックル サイズは 20% から 70% で変化します。



サイズを 14% (左) と 95% (右) にしたダイナミックスペックルのフロー ブラシストローク

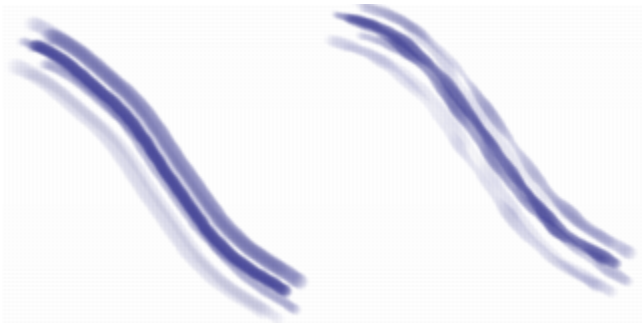
ブラシのサイズを表現設定にリンクした場合は、スペックルのサイズと数をブラシストロークの幅に合わせて調節することで、全体的なストロークの外観を維持できます。スペックルを調節する範囲は制御できます。

スペックルのサイズはオーディオ信号にリンクできます。詳細は、373 ページの 「ブラシ属性と効果をオーディオにリンクする」。を参照してください。

ダイナミックスペックルのサイズをオーディオと同期して変更

ダイナミックスペックルのエッジはソフトまたはハードにすることができます。

スペックルのサイズと不透明度をランダムに変更して、より有機的な外観にすることができます。また、ジッターを適用してダイナミックスペックルのサイズと不透明度を調節して、ジッター効果を滑らかにしてブラシストロークをより自然な外観にすることができます。



ジッターを適用しないダイナミックスペックル (左) およびジッターを適用したダイナミックスペックル (右)

ダイナミック スペックル テクノロジーを使用したブラシストローク例については、330 ページの 「ダイナミックスペックル」。を参照してください。

ダイナミックスペックルのブラシバリアントを検索する

1 検索バーの **[検索]** ボックスに「**ダイナミック スペックル**」と入力します。
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 検索結果のリストからブラシ バリアントを選択します。

ダイナミックスペックル ブラシ バリアントのプロパティを調整する

1 ダイナミックスペックルのブラシバリアントを選択します。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ダイナミックスペックル]** を選択します。
3 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ダイナミックスペックルの数を調整する	**[油滴の数]** スライダを調節します。
ダイナミックスペックルのサイズを調整する	**[サイズ]** スライダを調節します。
スペックル サイズの変化の範囲を設定する	**[最小サイズ]** スライダを調節します。
スペックルのサイズを表現設定にリンクする	**[表現]** リスト ボックスから表現設定を選択します。
ダイナミックスペックルの数とサイズをブラシ サイズの変化に合わせて調整する	**[サイズに合わせてスケール]** スライダを調節します。値を高くすると、調整の精度は上がります。
エッジがソフトなスペックルまたはハードなスペックルを作成する	**[ハード]** ボタンまたは **[ソフト]** ボタンをクリックします。
ダイナミックスペックルのサイズを変化させる	**[ランダムな太さ]** スライダを調節します。値を高くすると、サイズはさらにランダムに変化します。 サイズの変化をさらに適用するには、**[ジッター]** チェック ボックスをオンにします。**[滑らかさ]** スライダを調節して、より有機的な外観にします。

目的	操作内容
ダイナミックスペックルの不透明度を変化させる	**[ランダムな不透明度]** スライダを調節します。 **不透明度**の変化をさらに適用するには、**[ジッター]** チェックボックスをオンにします。**[滑らかさ]** スライダを調節して、より有機的な外観にします。

ダイナミックスペックルをブラシ バリアントに適用する

1. リアルブリスル、ブリスル、粒子のいずれかのブラシ バリアントをブラシセレクタから選択します。
2. **[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。
3. **[描点の種類]** リスト ボックスから、以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **[ダイナミックスペックル重力粒子] ー** 重力粒子ブラシで使用
   - **[ダイナミックスペックルフロー粒子] ー** フロー粒子ブラシで使用
   - **[ダイナミックスペックルばね粒子] ー** ばね粒子ブラシで使用
   - **[ダイナミックスペックルブリスル] ー** ブリスル ブラシまたはリアルブリスル ブラシで使用
4. ダイナミックスペックルのプロパティを変更するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ダイナミックスペックル]** を選択し、ダイナミックスペックル パネルで目的の設定を調整します。

描点ステンシル コントロール

描点ステンシルは、ユーザーがブラシストロークを適用する前にブラシの描点にマスクを適用します。これにより、ユーザーはブレンド ブラシから水彩ブラシやインパスト ブラシまでさまざまなブラシにコントロールやクリエイティブなタッチを加えることができます。描点ステンシルを適用すると、ブラシの描点の領域がより透明になってノックアウトされます。ブラシの描点がスタンプになり、領域を押し上げてインデントしたように見えます。押し上げられた描点領域は濃く着色され、インデントされた領域は薄く着色されるか、まったく着色されません。

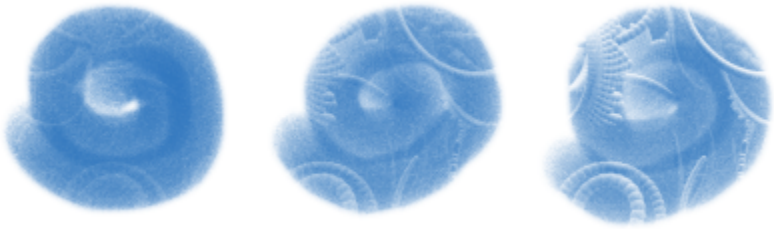
描点ステンシルのソースは、用紙、フロー マップ、テクスチャなどさまざまなステンシル メディアから選択できます。

このアートワークのブラシストロークでは描点ステンシル機能を使用しています。Melissa Gallo 氏によるアートワーク

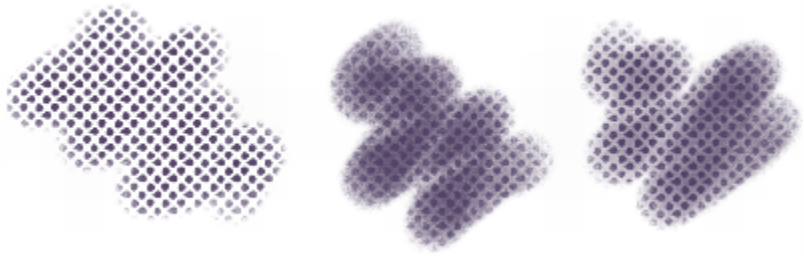
左から右へ: 用紙、フロー マップ、テクスチャを描点ステンシルのソースとして使用

描点ステンシルのプロパティを調整して、ブラシストロークのタッチを変更できます。たとえば、**強さ**コントロールと**最小の強さ**コントロールを使用して描点ステンシルの最大の不透明度と最小の不透明度を調整できます。描点ステンシルは最大の強さ (100%) のときに最も不透明になり、適用されている描点領域が最も透明になります。また、ジッターを適用して描点ステンシルの不透明度を変動させたり、ジッター効果を滑らかにしてブラシストロークの外観をより自然にしたりできます。描点ステンシルの不透明度が筆圧、方向、速度などのマウスやスタイラスの特定の動きに反応して変化するように、描点ステンシルを表現にリンクすることができます。

強さ設定 (左から): 最大、中、低。強さを最大にすると、ステンシルが最も際立ち、描点領域がノックアウトされます。強さを低くすると、ノックアウトされた領域がそれ以外の領域とほぼ同化します。



この 3 つのブラシストロークはどれも描点ステンシルの強さが 100% ですが、最小の強さが 0 ～ 87% までとそれぞれ異なります。最小設定を高くすると、描点ステンシルの最小時不透明度が高くなり、ブラシ スタンプがよりくっきりします (右)。

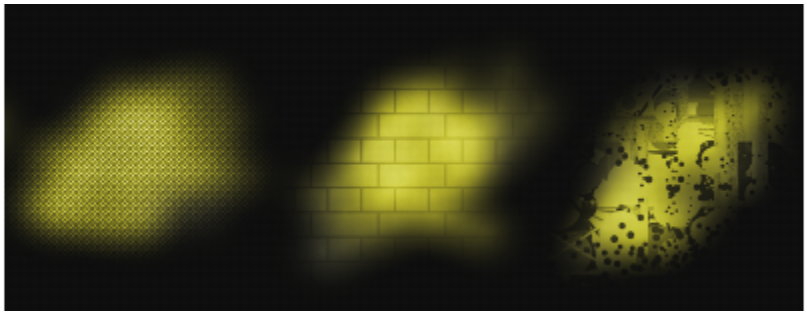


左から右へ: ジッターを適用していない描点ステンシル ブラシストローク、ジッターを適用した描点ステンシル ブラシストローク、ジッターと滑らかさを適用した描点ステンシル ブラシストローク

描点ステンシルは、マイクからのオーディオ入力やストリーミング ミュージックなどの内部オーディオにリンクすることもできます。描点ステンシルの不透明度 (強さ) は、オーディオ信号の変化と同期して変化します。

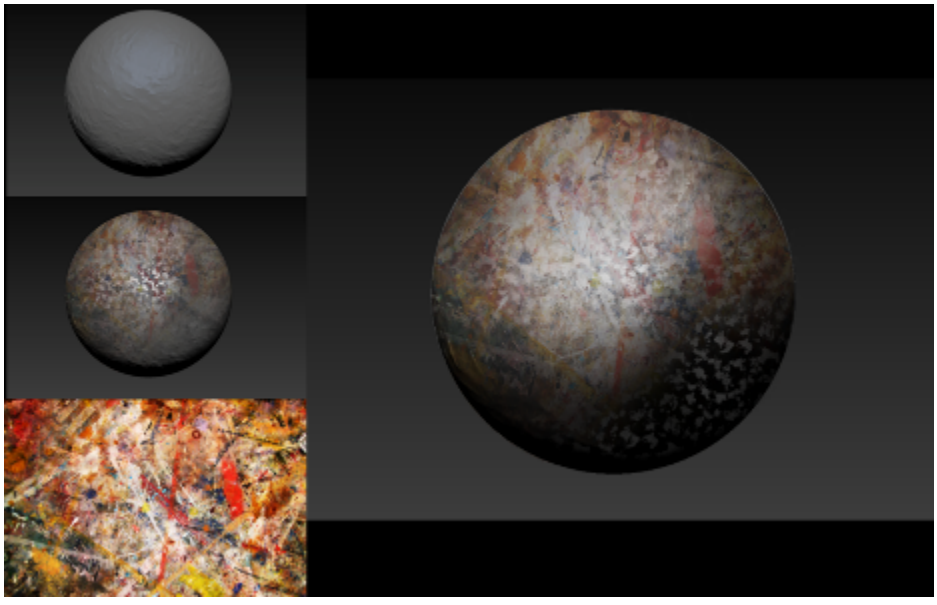
描点ステンシル機能はいくつかの点で、粗さとは異なります。描点ステンシルは、ユーザーがブラシストロークを適用する前に描点の不透明度を変化させるもので、描点ベースのブラシにのみ適用できます。きめの粗さが用紙テクスチャにしか作用しないのに対し、描点ステンシルではフロー マップやその他のテクスチャも使用できます。また、きめの粗さを現在サポートしてない手法やサブカテゴリも使用できます。たとえば、描点ステンシルはグロウ ブラシに適用できます。

きめの粗さを使用して同じ用紙テクスチャを適用 (左)、描点ステンシルを適用 (右)



グロウ ブラシと描点ステンシルの組み合わせがうまく作用し、面白いテクスチャ効果と照明効果が作り出されています。左から右へ: 用紙、テクスチャ、フロー マップは描点ステンシルのソースとして使用されます。

描点ステンシルとテクスチャ ブラシを組み合わせると、インパクトがありながらも落ち着いた印象のあるブラシストロークを作成できます。テクスチャ ブラシについて詳しくは、479 ページの 「テクスチャ ペインティング」を参照してください。



テクスチャ ブラシと描点ステンシル ブラシを、表示されているテクスチャやその他の用紙テクスチャと組み合わせて球面を作成しています (右)。

描点ステンシルとインパスト ブラシを組み合わせてリアルで立体的な外観と雰囲気をイメージに加えることもできます。

インパストと描点ステンシルの組み合わせ

描点ステンシルのブラシストローク例については、327 ページの 「描点ステンシル」。を参照してください。

描点ステンシルをブラシ バリアントに適用するには

1. ブラシ セレクタから描点ベースのブラシ バリアントを選択します。
   描点ステンシルは、次の種類の描点を使用するブラシと組み合わせることができます。取り込み、ダイナミック スペックル、円形、レンダリングされた円形、およびブリスル。
2. 拡張プロパティ バーで、**描点オプション** フライアウト を表示し、**[描点ステンシルの適用]** チェック ボックスをオンにします。
   拡張プロパティ バーが表示されない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[拡張プロパティ バー]** を選択します。
3. 必要なプロパティを調整します。詳細は、448 ページの 「描点ステンシルのプロパティを調整するには」。を参照してください。

描点ステンシルは、**[描点ステンシル]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ コントロール パネル]** ▸ **[描点ステンシル]**) から適用することもできます。

描点ステンシルのプロパティを調整するには

1. 描点ステンシル ブラシ バリアント、または描点ステンシルをサポートするブラシ バリアントを選択します。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ コントロール パネル]** ▸ **[描点ステンシル]** を選択します。
3. **[描点ステンシルの適用]** チェック ボックスがオンになっていることを確認します。
4. **[ソース]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
   - **[フロー マップ]** ― フロー マップをステンシルのソースとして使用する場合に選択します。
   - **[用紙]** ― 用紙テクスチャをステンシルのソースとして使用する場合に選択します。
   - **[テクスチャ]** ― テクスチャをステンシルのソースとして使用する場合に選択します。テクスチャのプレビューをイメージ 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。

5 **[ソース]** リスト ボックスの横にあるセレクタ ボタンをクリックし、フロー マップ、用紙テクスチャ、テクスチャの中からソースとして使用するものを選択します。

ソースを編集するには、**[[ソース名] パネルに切り替え]** ボタンをクリックし、対応するパネルで必要な属性を調整します。描点ステンシルのソースの編集について詳しくは、505 ページの 「フロー マップをカスタマイズする」、163 ページの 「用紙テクスチャと凹凸を使用する」、または 483 ページの 「テクスチャ ブラシをカスタマイズする」を参照してください。

6 描点ステンシルのプロパティを調整するには、以下の表に示すタスクを実行します。

目的	操作内容
ステンシルが描点に適用する不透明度の最大レベルを指定する	**[強度]** スライダを動かします。
ステンシルが描点に適用する不透明度の最小レベルを指定する	**[最小の強さ]** スライダを動かします。
描点ステンシルの不透明度が最大の強さおよび最小の強さ設定に応じて変動する範囲を設定する	**[強さのジッター]** スライダを動かします。
描点ステンシルの不透明度変動のジッターを滑らかにする	**[滑らかさ]** スライダをクリックします。
描点ステンシルを表現設定にリンクする	**[表現]** リスト ボックスから表現設定を選択します。
描点ステンシルをオーディオにリンクする	**[オーディオ表現設定]** ボタン をクリックします。 オーディオ入力を選択してオーディオ設定を調整するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[オーディオ表現設定]** ▸ **[オーディオ設定パネル]** を選択します。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。
[方向] の表現設定の角度を調節する	**[方向]** スライダを動かします。
表現設定の効果を反転する	**[反転]** ボタン をクリックします。

グレージング コントロール

ブラシで塗る絵具の不透明度を制御するには、いくつかの方法があります。グレーズ (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[グレーズ]**) を使用すると、ブラシストロークの不透明度の最大レベルを指定できます。

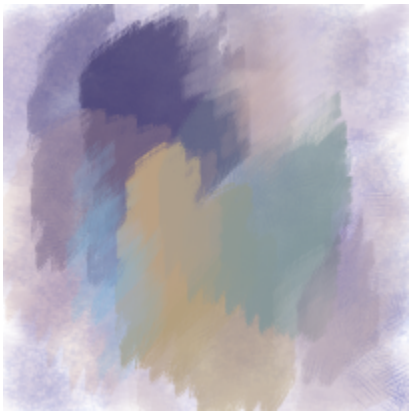
グレージングでは、非常に高い透明度を使用し、軽い半透明のブラシストロークで描画できます。

Melissa Gallo 氏が手がけたこのペイントではグレーズ ブラシが使われています。

グレージングは、各描点の不透明度 (それ以外の種類のブラシの場合はブリスル) を制御する「ブラシの不透明度」(**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ コントロール パネル]** ▸ **[不透明度]**) とは異なります。グレージングを 20% に設定した場合、1 つのブラシストロークの不透明度が 20% を超えることは決してありません。20% の範囲内で、各描点の不透明度を 1 ～ 100 % に指定できます。たとえば、描点の不透明度を 100% に設定した場合でも、ブラシストロークでは選択色の 20% の色しか描画されません。ブラシの不透明度を使用すると、色を塗り重ねて徐々に選択色に近づけることができます。この選択色を決定するのがグレージングです。ブラシの不透明度が低いほど、グレージングで指定した色に 1 回のブラシストロークで近づくのが遅くなります。

(左) ブラシの不透明度 100%、グレージング 100%。(中央) ブラシの不透明度 100%、グレージング 20%。1 回のブラシストロークで同じ領域に描画したときに色が重ね塗りされません。(右) ブラシの不透明度 20%、グレージング 100%。1 回のブラシストロークで同じ領域に描画したときに色が重ね塗りされます。

グレージング ブラシは、長い連続的なストロークを使用し、マークの先頭から末尾まで非常にソフトなグラデーションで領域を塗り潰すときに役立ちます。

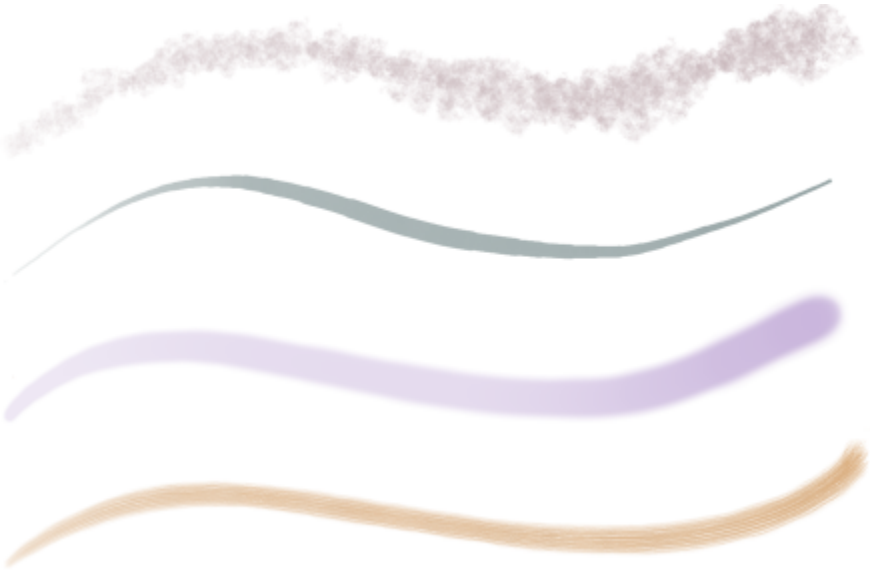


グレージング ブラシにより、滑らかに調和した見事な色彩が表現されています。描点がオーバーラップする領域に不自然な部分はありません。

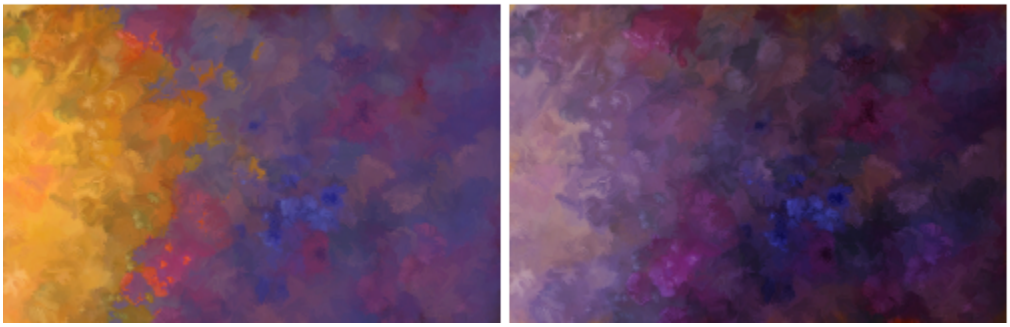
グレージング ブラシには、きめの粗さを追加できますが、オーバーラップが生じます。

グレージングを 100% に設定した 1 回のブラシストローク、(上) テクスチャ 100%、(下) テクスチャ 50%

グレーズはスタンプ ベースのすべてのブラシで使用でき、特定のスタイルやマウスの動きにリンクできます。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。



グレージングは次の種類の描点と組み合わせることができます。
(上から下) 取り込み、円形、レンダリングされた円形、ブリスル



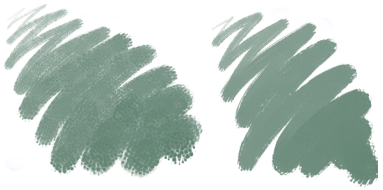
結合モードを使用すると、アクティブなレイヤーまたはキャンバスで、ブラシ
ストロークと下の色とがどのように相互作用するかを調整することができます。

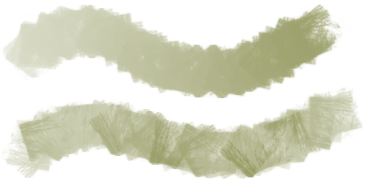
グレーズのブラシストローク例については、333 ページの 「グレーズ ブラシ」。を参照してください。

グレージングのプロパティを調整するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ コントロール パネル]** ▸ **[グレージング]** を選択して **[グレージング]** パネルを表示します。
2 **[結合モード]** リスト ボックスで、結合モードを選択します。
各結合モードについて詳しくは、391 ページの 「結合モードを適用するには」。を参照してください。
3 **[グレージング]** スライダを動かしてブラシストロークの不透明度の最大レベルを設定します。

以下のこともできます。

目的	操作内容
ブラシストロークの不透明度を筆圧、傾き、方向などの表現設定にリンクしてブラシストロークの不透明度を変動させる	**[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。
表現設定の効果を反転する	**[グレーズ表現設定を反転]** ボタン をクリックします。
ブラシストロークの不透明度をオーディオ表現設定にリンクする	**[オーディオ表現設定]** ボタン をクリックします。
ブラシストロークの不透明度の最小レベルを設定する	**[最小グレージング]** スライダを調節します。 **[最小グレージング]** 設定は **[グレージング]** のパーセント表示を表し、効果を適用するには表現にリンクする必要があります。たとえば、**[筆圧]** 表現設定を選択し、**[グレージング]** を 100%、**[最小グレージング]** を 10% に設定した場合、ブラシストロークで筆圧をかけるたびに、不透明度が 10 ～ 100% の範囲で変化します。 [グレージング] を 100% に設定したブラシストローク、(上) [最小グレージング] を 80% に設定、(下) [最小グレージング] を 20% に設定
ブラシストロークの不透明度の変動範囲を設定する	**[グレージングのジッター]** スライダを調節します。 ブラシストロークの不透明度をランダムに変動させるには、スライダを右に動かします。  [グレージングのジッター] を 95% に設定したブラシストローク (左)、[グレージングのジッター] を 20% に設定したブラシストローク (右)
ブラシストロークのジッターを滑らかにする	**[滑らかさ]** スライダを動かします。

目的	操作内容
	 [グレージングのジッター] を 100% に設定したブラシストローク、(上) [滑らかさ] を 100% に設定、(下) [滑らかさ] を 10% に設定
ブラシストロークの不透明度が変化する角度を指定する	**[方向]** スライダを調節します。

グレージング ブラシで使用できるストロークの種類は **[グレージング]** だけです。詳しくは、380 ページの 「一般コントロール: ストロークの種類」。を参照してください。[シングル]、[マルチ]、[レーキ]、[ホース] などのサポートされていないストロークの種類を選択すると、**[グレーズ]** パネルのコントロールがグレー表示されます。

グレージング ブラシに不要なオーバーラップがある場合は、以下の操作を試してください。

- **[不透明度]** (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ コントロール パネル]** ▸ **[不透明度]**) を 100%、**[不透明度のジッター]** を 0%、**[不透明度の表現設定]** を **[なし]** に設定します。
- **[テクスチャ]** (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ コントロール パネル]** ▸ **[テクスチャ]**) を 0%、**[テクスチャのジッター]** を 0%、**[テクスチャの表現設定]** を **[なし]** に設定します。
- レンダリングされた円形ブラシの **[描点の不透明度]** (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ コントロール パネル]** ▸ **[レンダリングされた円形]**) を 100% に設定します。

ジッター ブラシ

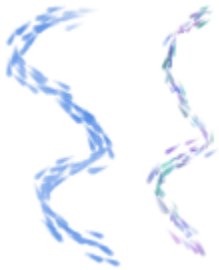
Corel Painter には、ブラシストロークにランダムな動きを加えてよりリアルな表現を生み出すジッター ブラシのコレクションが備わっています。プリセットされたジッター ブラシ バリアントを使用して、必要に応じて調節できます。これらのカスタマイズしたブラシを新しいジッター ブラシ バリアントとして保存することもできます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 455 の 「ジッター ブラシ バリアントを選択する」。
- ページ 456 の 「ジッター バリアントの動作を制御する」。

ジッター ブラシ バリアントを選択する

Corel Painter には、いくつかのプリセットのジッター ブラシ バリアントが備わっています。バリアントはそのまま使用することも、ジッター コントロールを使用して独自のジッター ブラシを作成することでカスタマイズすることもできます。



印象派ブラシ バリアント (ジッターなし) (左) と、不透明度ジッターとカラー ジッターが適用された印象派ブレンド ジッター ブラシ バリアント (右) の例

ジッター ブラシ バリアントは、さまざまなブラシ カテゴリの中にあります。ジッター ブラシ バリアントを見つける最も簡単な方法は検索バーを使用することです。

ジッター バリアントを見つけるには

1. 検索バーの [検索] テキスト ボックスに**「ジッター」**と入力し、**Enter** キーを押します。
   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. 検索結果のリストでジッター ブラシ バリアントをクリックします。

ジッター バリアントの動作を制御する

ブラシで生成されるジッターの量を制御できます。変更できるジッター コントロールは、選択したジッター ブラシ バリアントによって決定されます。たとえば、**[エアブラシ]** カテゴリから **[荒目スプレーのジッター]** ブラシ バリアントを選択した場合、以下のジッター コントロールを調節できます: **サイズ ジッター** (**[サイズ]** ブラシ コントロール パネル)、**密度ジッター**と**液量ジッター** (**[エアブラシ]** ブラシ コントロール パネル)、**不透明度ジッター** (**[不透明度]** ブラシ コントロール パネル)、および**ストローク ジッター** (**[ストロークのジッター]** ブラシ コントロール パネル)。

選択したブラシ バリアントに関連するすべてのブラシ コントロール パネルのグループを Corel Painter で生成しておくと、選択したブラシのジッター ブラシ コントロールを素早く見つけられます。これによって選択したブラシに使用できるブラシ コントロール パネルの数が限定され、ジッター コントロールの検索を絞り込めます。詳細は、302 ページの 「プロパティ バーを使用してブラシを操作する」。を参照してください。

以下の表に、ジッター コントロールを含むブラシ コントロール パネルと、これらのブラシ コントロールの詳細情報に関するヘルプの参照先を示します。

ジッター コントロールがあるブラシ コントロール パネル	詳細は、次を参照してください:
不透明度	386 ページの 「[不透明度] コントロール」
テクスチャ	388 ページの 「テクスチャ コントロール」
サイズ	393 ページの 「サイズ コントロール」
角度	395 ページの 「角度コントロール」
エアブラシ	414 ページの 「エアブラシ コントロール」
インパスト	419 ページの 「インパスト コントロール」
カラー表現	440 ページの 「カラー表現コントロール」
ストローク ジッター	429 ページの 「ストロークのジッター コントロール」

水彩

Corel Painter には、自然な水彩効果を表現できるさまざまなツールやコントロールが用意されています。ツールには、以下のブラシカテゴリに保存された水彩ブラシがあります。

ブラシ カテゴリ	内容
リアル水彩	リアル水彩ブラシを使用すると、非常にリアルな方法で用紙に顔料を適用できます。これには、水と用紙との相互作用を細かくコントロールできる、ブラシコントロール オプションがあります。リアル水彩ブラシは、水彩レイヤーに適用されます。
水彩	水彩ブラシを使うと、自然な効果が得られます。これには、色のぼかしや、水と用紙との相互作用をコントロールできる、ブラシコントロール オプションがあります。水彩ブラシは、水彩レイヤーに適用されます。
デジタル水彩	デジタル水彩ブラシを使用すると、水彩レイヤーがなくても水彩効果をキャンバスやデフォルト レイヤーに直接適用できます。ただし、デジタル水彩のブラシコントロール オプションには制限があります。

用紙テクスチャを変え、ブラシコントロールを変更することで、水彩の見た目に変化をつけられます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 458 の 「水彩レイヤーを使用する」。
- ページ 459 の 「水彩ブラシと用紙テクスチャの相互作用」。
- ページ 459 の 「リアル水彩ブラシを使用する」。
- ページ 460 の 「水彩ブラシを使用する」。
- ページ 460 の 「デジタル水彩ブラシを使用する」。

水彩レイヤーを使用する

リアル水彩ブラシと水彩ブラシは、どちらも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動作を可能にしています。Corel Painter では、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編集できます。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。

キャンバス上のイメージは、水彩レイヤーに変換するコマンドで、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、水彩レイヤーをぼかすこともでき、これによって水に濡れたような効果が生まれます。

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]** を選択します。

2 **[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、**[新規水彩レイヤー]** を選択します。

ブラシライブラリから [リアル水彩] ブラシバリアントまたは [水彩] ブラシバリアントを選択して、書類ウィンドウにブラシストロークを適用すると、水彩レイヤーが自動的に作成されます。

キャンバスを水彩レイヤーに変換するには

1 水彩に変換するイメージを書類ウィンドウで開きます。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。

イメージに複数のレイヤーがある場合、**[レイヤー]** パネルの [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[全て固定]** を選択し、すべてのレイヤーをキャンバスに固定できます。

3 **[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。

レイヤーの内容がキャンバスから変換されると、キャンバスは無地になります。

水彩レイヤーにぼかしをかけるには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。

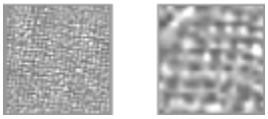
2 **[レイヤー]** パネルで [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[水彩レイヤー全面をぼかす]** を選択します。

乾燥した表面で作業するには、**[レイヤー]** パネルの [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[水彩レイヤー乾燥]** を選択します。

水彩ブラシと用紙テクスチャの相互作用

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、用紙テクスチャと凹凸が反映されます。テクスチャの凹凸 の濃淡 (明暗データ) によって、絵具のぼかしのかかりかたの表現が変化します。また、乾燥したときに顔料がテクスチャにどのように浸透するかにも影響があります。

[テクスチャ] パネル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。**[ペーパ倍率]** スライダは、テクスチャの凹凸の大きさをコントロールします。**[ペーパコントラスト]** スライダは、水彩レイヤーの表面テクスチャの凹凸程度をコントロールします。**[ペーパコントラスト]** スライダを右に動かすと、テクスチャの凹凸の出かたがよりはっきりします。詳細は、168 ページの 「テクスチャの凹凸の明度とコントラストを調節する」。を参照してください。



[倍率] スライダは、テクスチャの凹凸の大きさをコントロールします。左側のイメージは 50% に設定されており、右側のイメージは 200% に設定されています。

加えて、リアル水彩ブラシには、テクスチャとの相互作用をさらに細かく制御できるコントロールもあります。詳細は、459 ページの 「リアル水彩ブラシを使用する」。を参照してください。

リアル水彩ブラシを使用する

[リアル水彩] ブラシバリアントは、実際の水彩メディアを複製できるので、非常にリアルな水彩ブラシストロークを表現できます。Corel Painter では、顔料と水を混ぜ合わせる感覚をシミュレートするため、テクスチャとのナチュラルな相互作用が可能です。リアル水彩ブラシを使用する際、ブラシストロークは水彩レイヤーに適用されます。

[リアル水彩] ブラシバリアントを使用する

リアル水彩ブラシをすぐに使用するには、使用可能なブラシバリアントの中から 1 つを選択します。また、**[リアル水彩]** ブラシコントロールを使用し、ブラシバリアントをカスタマイズすることもできます。詳細は、402 ページの 「リアル水彩コントロール」。を参照してください。

[リアル水彩] ブラシバリア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、**[リアル水彩]** 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。

[リアル水彩] ブラシバリアントをカスタマイズするには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リアル水彩]** を選択します。

  それぞれの**リアル水彩**コントロールについて詳しくは、402 ページの 「リアル水彩コントロール」。 を参照してください。

水彩ブラシを使用する

水彩ブラシのバリアントは、本物の水彩のような動作と描き味が特徴です。水彩ブラシを使用する際、ブラシストロークは水彩レイヤーに適用されます。**水彩消しゴム**以外の水彩ブラシのバリアントは、すべてキャンバステクスチャに反応します。

水彩消しゴムを除くすべての水彩ブラシバリアントは、スタイラス ペンの筆圧でストロークの太さが変化します。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。

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。こうなった場合は、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。

水彩の描点の種類

水彩の描点の種類について詳しくは、376 ページの 「一般コントロール: 描点の種類」。 を参照してください。

水彩コントロール

水彩ブラシを選択すると、**水彩**コントロールを調節し、水彩ブラシのさまざまな設定を指定できるようになります。たとえば、ブラシサイズの調節、ぼかしの量のコントロール、用紙テクスチャの出かたの指定などが可能になります。詳細は、420 ページの 「水彩コントロール」。を参照してください。

ぼかしの適用前 (左) と適用後 (右) の水彩ストローク

[水彩] ブラシバリア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、**[水彩]** 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。

[水彩] ブラシバリアントをカスタマイズするには

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

  それぞれの**水彩**コントロールについて詳しくは、420 ページの 「水彩コントロール」。 を参照してください。

デジタル水彩ブラシを使用する

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、エッジ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。

水彩境界

[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エッジのペイントを調節します。既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、乾燥させておきます。こうしておくと、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。

[デジタル水彩] ブラシバリア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、**[デジタル水彩]** 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。

ぼかしを調節するには

1 [デジタル水彩] ブラシバリアントが選択された状態で、プロパティバーの **[ぼかし]** 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。

2 「デジタル水彩」ブラシのバリアントのどれかでストロークを作成します。

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。

[ぼかし] スライダは、**[デジタル水彩]** パネルからでもアクセスできます。このパネルを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[デジタル水彩]** を選択します。

水彩境界を調節するには

1 「デジタル水彩」ブラシのバリアントのどれかでストロークを作成します。
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。溜まり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 **[水彩境界]** スライダを調節します。

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をドラッグします。

水彩境界をブラシストロークに適用する前に、**[水彩境界]** スライダで調節しておくこともできます。

[水彩境界] スライダは、**ブラシコントロール** パレットの [デジタル水彩] パネルからでもアクセスできます。このパネルを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[デジタル水彩]** を選択します。

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。

デジタル水彩ブラシストロークを乾燥させた後は、水彩境界を調節できなくなります。

粒子ブラシ

粒子ブラシは、物理学からヒントを得たブラシで、アートワークに独特の外観と雰囲気を与えます。中心点から粒子を放出し、それらがキャンバス上を移動すると、粒子で線 (パス) のパターンが描画されます。

粒子のパスを正確に制御でき、[粒子] ブラシコントロールを使用することにより、ブラシストロークの動きにジッターを与えることができます。粒子ブラシでは、各ブラシバリアントのパラメータを調整することにより、創造的なバリエーションを広範に作成できます。

さらに、粒子ブラシのパレットを表示する [新規ブラシ] 作業領域レイアウトを選択することにより、ワークフローを向上させることができます。

中心の周囲での粒子の動きに応じて描画できるように、重力、フロー、およびばねの 3 種類の粒子ブラシが用意されています。これらのブラシを使う場合、背景は暗いものが適しています。

ダイナミックスペックルと粒子ブラシを併用すると、ブラシストロークにさまざまな外観と雰囲気を与えることができます。

一部の粒子コントロールはプロパティ バーで設定できます。詳細は、305 ページの 「拡張プロパティ バーでブラシ オプションを設定するには」。を参照してください。

粒子ブラシで作成されたブラシストローク例については、343 ページの 「粒子」。を参照してください。

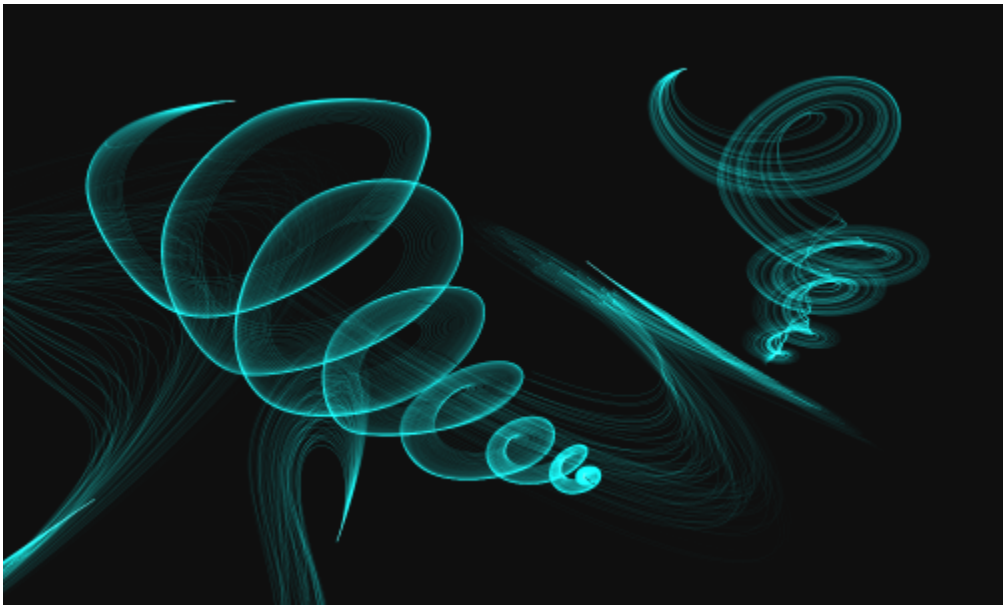
このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 464 の 「重力粒子ブラシ」。
- ページ 466 の 「フロー粒子ブラシ」。
- ページ 468 の 「ばね粒子ブラシ」。
- ページ 471 の 「共通粒子ブラシコントロール」。
- ページ 474 の 「[粒子 - 細い線] ブラシ コントロール」。
- ページ 476 の 「ダイナミックスペックルと粒子ブラシを併用する」。

このアートワークでは、重力/フロー/ばね粒子ブラシを使用して、煙と
オーロラの効果を作成するとともに、水面の反射効果を引き立てています。

重力粒子ブラシ

重力粒子ブラシでは、動きによって大きく伸縮するスイープ パスが作成されます。重力粒子ブラシでの粒子の動きは、惑星の動きに似ています。つまり、粒子のパスは、速度、加速度、およびその他の力によって大きく影響を受けます。ストロークの速さに応じて、粒子はブラシストローク内で密にとどまったり、力によって大きく引き離されたりします。



重力粒子ブラシストローク

重力ブラシには、以下のバリアントがあります。

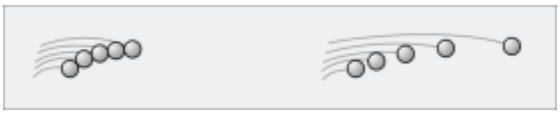
- 重力ブリスル
- 重力 (ギザギザ ペン/薄)
- 重力 (レイジー スケッチ)

重力粒子ブラシコントロール

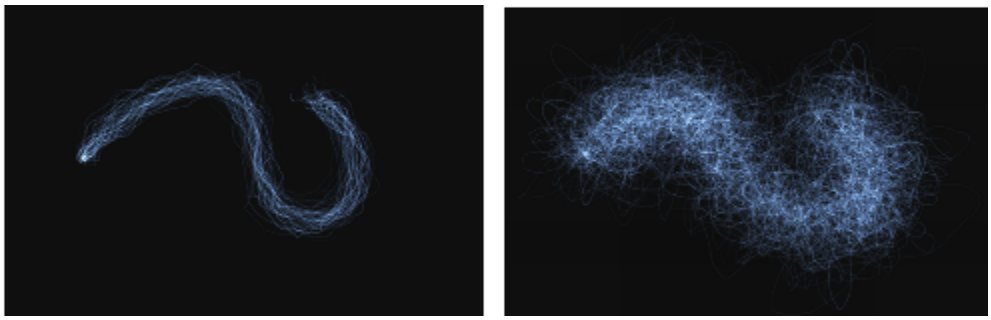
重力粒子ブラシは、[重力粒子] コントロールパネルを使用してカスタマイズできます。このコントロールパネルには、**[速度]**、**[アクセラレーション]**、および **[回転率]** の 3 つのコントロールがあります。

[速度] スライダは、すべての粒子の基準速度を設定します。**[アクセラレーション]** スライダと一緒に使用することにより、粒子の前方移動を制御できます。

[アクセラレーション] スライダは、粒子のパス間の距離を設定します。



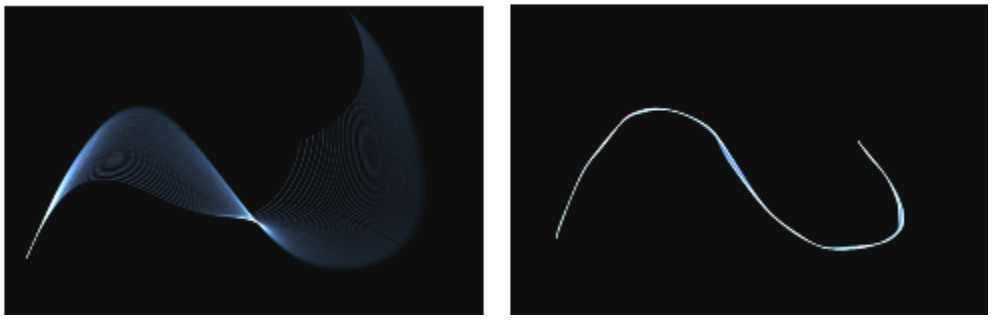
左: 低い速度と加速度。右: 高い速度と加速度。



低い速度と加速度のブラシストローク (左) と高い速度と加速度のブラシストローク (右)

[回転率] カーソルの周囲を粒子が回転する速度を設定します。回転率を低くするほど、粒子はカーソルの動きに沿って配置されます。回転率を高くするほど、粒子はカーソルから離れて配置されます。

低い回転率 (左) と高い回転率 (右)



低い回転率のブラシストローク (左) と高い回転率のブラシストローク (右)

回転率と表現を連携させることができます。これを行うには、**[表現]** リスト ボックスからオプションを選択します。**[表現]** コントロールについて詳しくは、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。マイクからのオーディオ入力、またはストリーミングミュージックなどの内部オーディオに、回転率をリンクすることもできます。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

オーディオ表現設定を使用して回転率を変更

一般的な粒子ブラシ設定について詳しくは、471 ページの 「共通粒子ブラシコントロール」。を参照してください。

その他のブラシ設定について詳しくは、369 ページの 「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。

重力粒子のブラシバリア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 **[粒子]** ブラシカテゴリをクリックし、[重力粒子] ブラシバリアントをクリックします。

重力粒子のブラシバリアントをカスタマイズするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[粒子]** ▸ **[重力粒子]** を選択します。

2 **[重力粒子]** パネルで、設定を調整します。

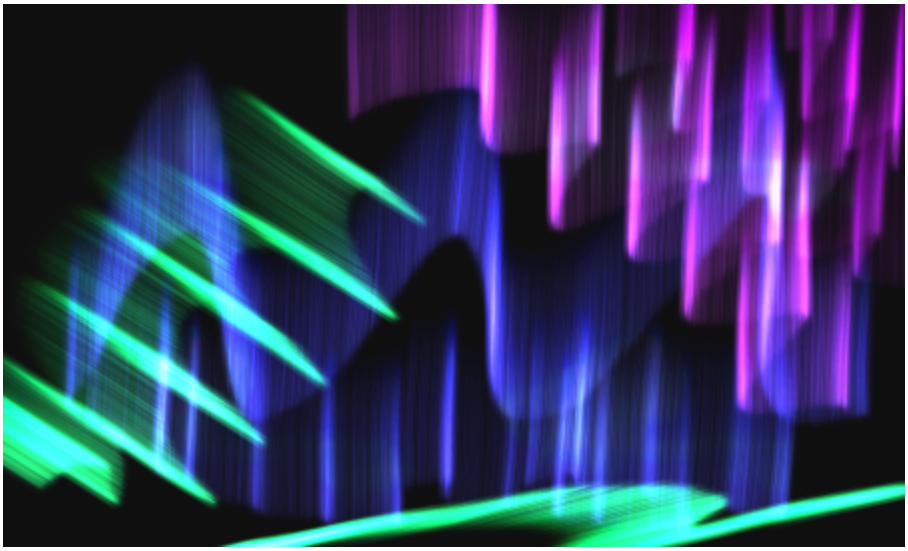
3 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[粒子]** ▸ **[粒子 - 共通]** を選択します。

4 **[粒子 - 共通]** パネルで、設定を調整します。

詳しくは、471 ページの 「共通粒子ブラシコントロール」。を参照してください。

フロー粒子ブラシ

フロー粒子ブラシは、ブラシストロークの中心からキャンバスに全体に流れ出て、徐々に消えていく寿命の短い粒子を放出します。この動きは、花火の動きに似ています。粒子は流れの中で、パスを変化させる力にぶつかります。そのため、無秩序な動きや制御された動きになります。フロー ブラシは、力、カオス、およびフロー マップの影響を受けやすいブラシです。フロー マップについて詳しくは、501 ページの 「フロー マップを適用および調整する」。を参照してください。



フロー粒子ブラシストローク

フロー ブラシには、以下のバリアントがあります。

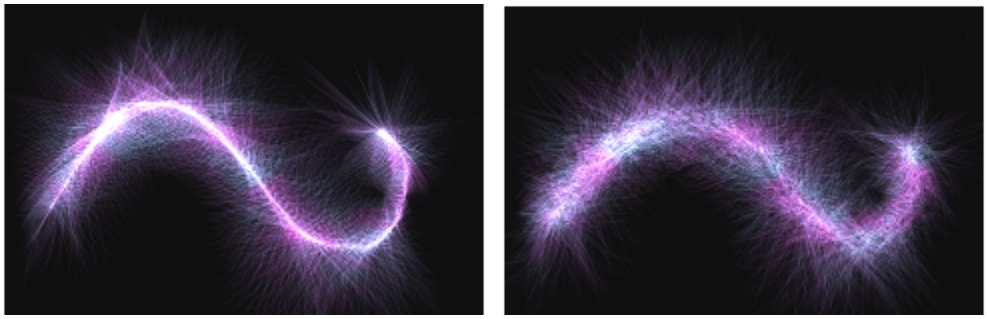
- フロー (オーガニック テクスチャ)
- フロー (フレア)
- フロー (スパークル グロウ)

フロー粒子ブラシコントロール

フロー粒子ブラシは、[フロー粒子] コントロール パネルを使用してカスタマイズできます。このコントロール パネルには、**[位置のジッター]**、**[カオスのランダム化]**、および **[フロー マップの強化]** の 3 つのコントロールがあります。

[位置のジッター] スライダは、粒子の開始位置を変化させます。位置のジッターを表現と連携させることができます。これを行うには、**[表現]** リスト ボックスからオプションを選択します。**[表現]** コントロールについて詳しくは、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオに、位置のジッターをリンクすることもできます。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

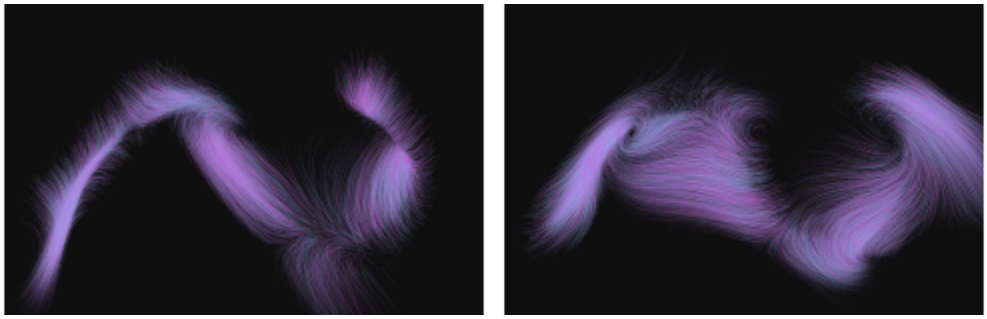
低い位置のジッター (左) と高い位置のジッター (右)



低い位置のジッターのブラシストローク (左) と高い位置のジッターのブラシストローク (右)

[カオスのランダム化] チェック ボックスをオンにすると、カオスのパターンがランダム化され、より有機的な見た目を実現できます。

カオスのランダム化を適用する前と後の粒子パス



カオスがランダム化されていないブラシストローク (左) とランダム化されているブラシストローク (右)

[フロー マップの強化] コントロールには、**[エッジ]** スライダと **[明度]** スライダがあります。これらのスライダは、フロー マップのエッジと明度に基づいて、ブラシストロークを調整します。

[フロー粒子] ブラシバリア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 **[粒子]** ブラシカテゴリをクリックし、[フロー粒子] ブラシバリアントをクリックします。

[フロー粒子] ブラシバリアントをカスタマイズするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[粒子]** ▸ **[フロー粒子]** を選択します。

2 **[フロー粒子]** パネルで、設定を調整します。

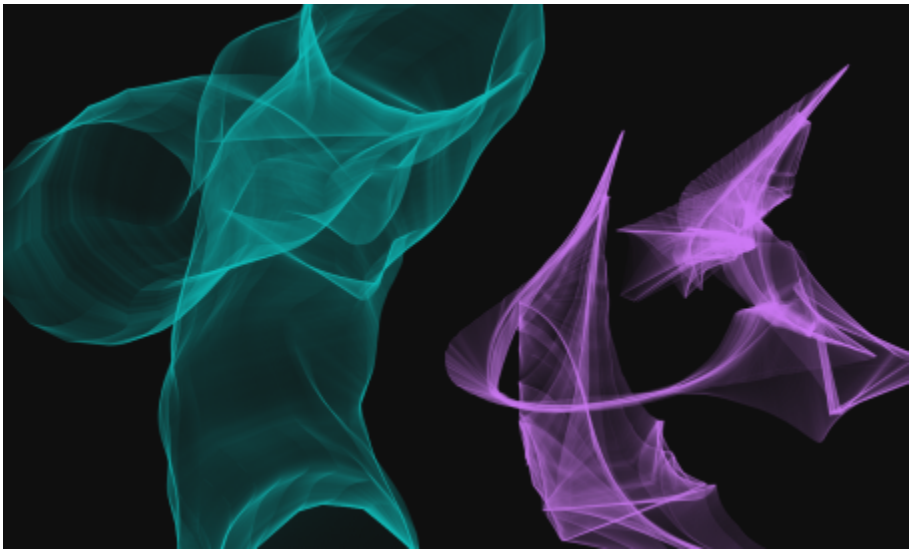
3 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[粒子]** ▸ **[粒子 - 共通]** を選択します。

4 **[粒子 - 共通]** パネルで、設定を調整します。

詳しくは、471 ページの 「共通粒子ブラシコントロール」。を参照してください。

ばね粒子ブラシ

ばね粒子ブラシは、伸縮性のあるばねで結び付けられた粒子の網で構成されます。粒子は相互に接続されているので、キャンバス全体に広がることはなく、ブラシストロークの中心に向かって跳ね返ります。ブラシストローク マークは、粒子の個々のパスと、粒子間のばねの柔軟さにより決定されます。



ばね粒子ブラシストローク

ばねブラシには、次のバリアントがあります。

- ばね (フェザー スケッチ)
- ばね (硬)
- ばね (メッシュ コンセプト)

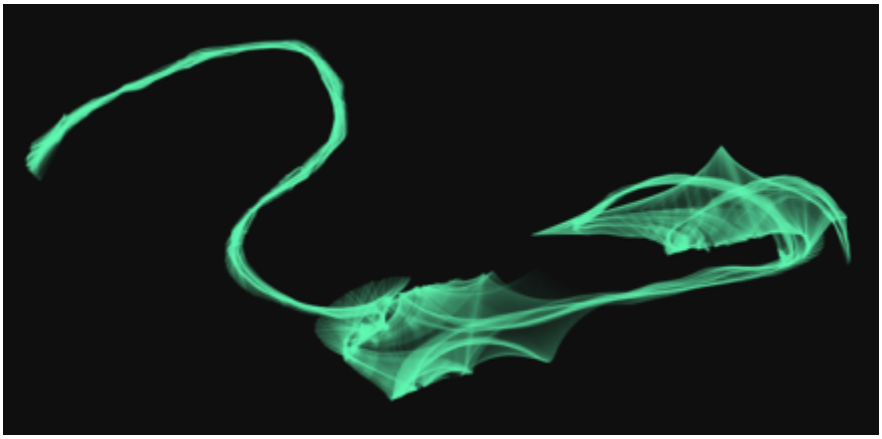
ばね粒子のブラシコントロール

ばね粒子ブラシは、**[ばね粒子]** コントロールパネルを使用してカスタマイズできます。このコントロールパネルには、**[外観]**、**[剛性]**、**[剛性のジッター]**、**[長さのジッター]**、および **[最小長さ]** のコントロールがあります。

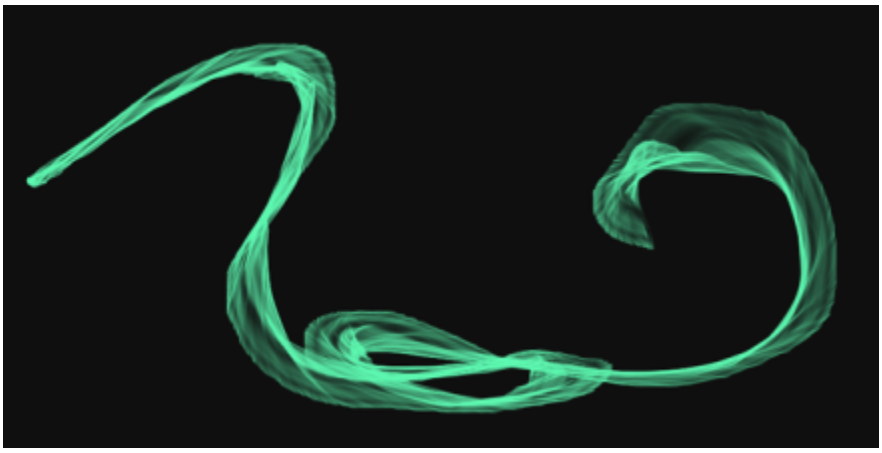
[外観] コントロールでは、粒子パターンの外観として **[中核]**、**[チェーン]**、または **[幾何]** を選択できます。

- **中核** ― ブラシのパスの外側にある粒子のばね。

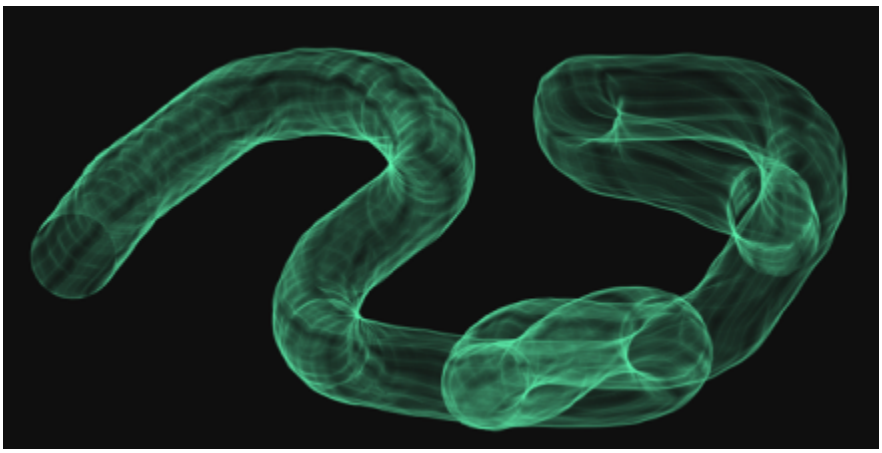
- **チェーン** ― 粒子のチェーンはブラシのパスの方向を変えます。
- **幾何** ― ブラシ パスの周囲にある幾何図形の粒子。



[外観] が [中核] に設定されているブラシストローク



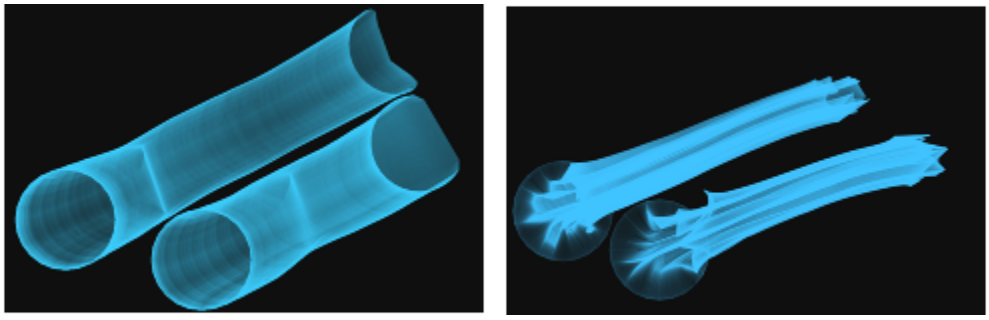
[外観] が [チェーン] に設定されているブラシストローク



[外観] が [幾何] に設定されているブラシストローク

[ランダム（長さ）] スライダは、個々のばねの長さをランダムに変化させます。スライダを調整した後では、長さはブラシストロークの間、一定に維持されます。

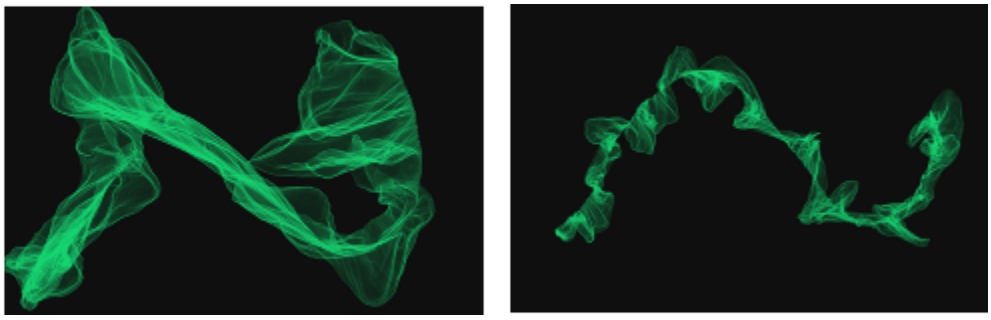
短いランダムの長さ (左) と長いランダムの長さ (右)



短いランダムの長さのブラシストローク (左) と長いランダムの長さのブラシストローク (右)

[剛性] スライダは、ばねの強度を調節します低い値に設定すると、より柔なかなばねとなり、粒子は相互の関係においてより自由に移動できます。剛性を表現と連携させることができます。これを行うには、**[表現]** リスト ボックスからオプションを選択します。**[剛性のジッター]** スライダは、個々のばねの強度をランダムに変化させます。

低い剛性 (左) と高い剛性 (右)



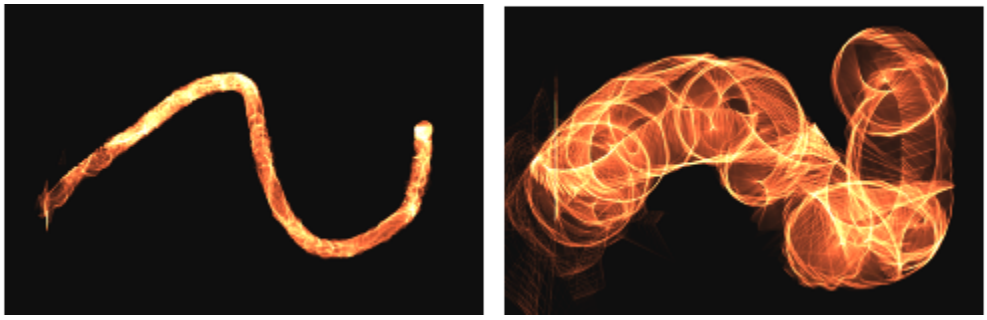
低い剛性のブラシストローク (左) と高い剛性のブラシストローク (右)

マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオに、剛性をリンクすることもできます。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

オーディオ表現設定を使用して剛性を変更

[最小長さ] スライダは、ばねの初期の長さを設定します。小さい値を設定すると、ばねはより長く伸びることができます。

短い最小長さ (左) と長い最小長さ (右)



短い最小長さのブラシストローク (左) と長い最小長さのブラシストローク (右)

[ばね粒子] ブラシバリア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 **[粒子]** ブラシカテゴリをクリックし、[ばね粒子] ブラシバリアントをクリックします。

[ばね粒子] ブラシバリアントをカスタマイズするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[粒子]** ▸ **[ばね粒子]** を選択します。

2 **[ばね粒子]** パネルで、設定を調整します。

3 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[粒子]** ▸ **[粒子 - 共通]** を選択します。

4 **[粒子 - 共通]** パネルで、設定を調整します。

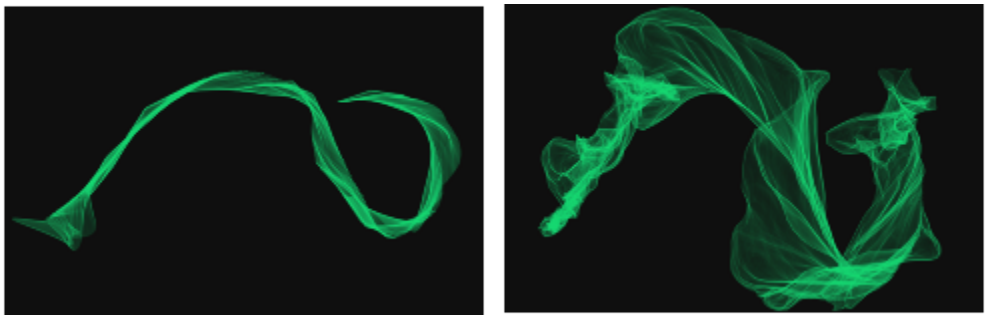
詳しくは、471 ページの 「共通粒子ブラシコントロール」。を参照してください。

共通粒子ブラシコントロール

すべての粒子ブラシに共通するブラシコントロールは、[粒子 - 共通] コントロールパネルでアクセスできます。

[数] スライダは、1 ブラシストロークでの粒子の数を、さらにはストローク時にレンダリングされるパスの数を設定します。

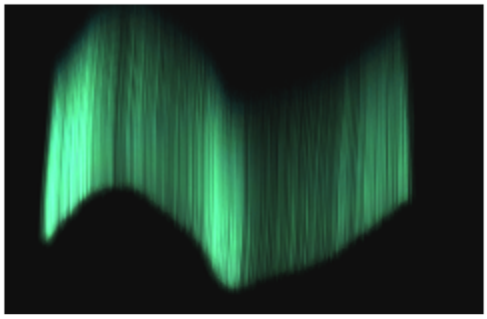
少ない数 (左) と多い数 (右)

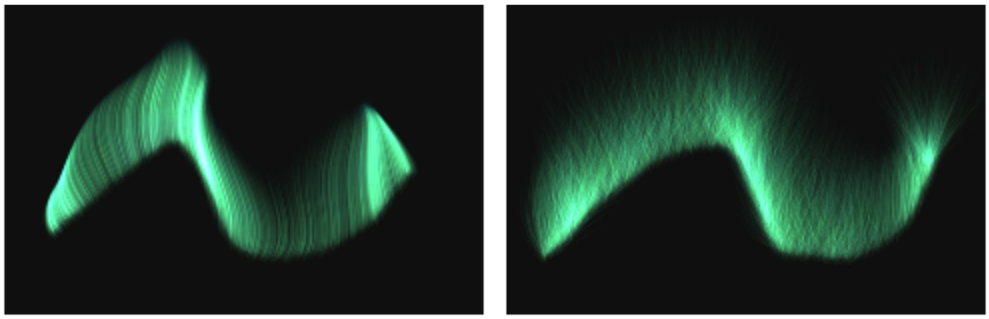


少ない数のブラシストローク (左) と多い数のブラシストローク (右)

[グローバル カオス] スライダは、すべての粒子に均等にカオスを適用します。このため、すべての粒子は無秩序ですが同調して動きます。**[ローカル カオス]** スライダは、ブラシ内の個々の粒子にカオスをランダムに適用します。**[滑らかさ]** スライダは、より有機的に見せるために、カオスを滑らかにします。グローバル カオスとローカル カオスを表現と連携させることもできます。

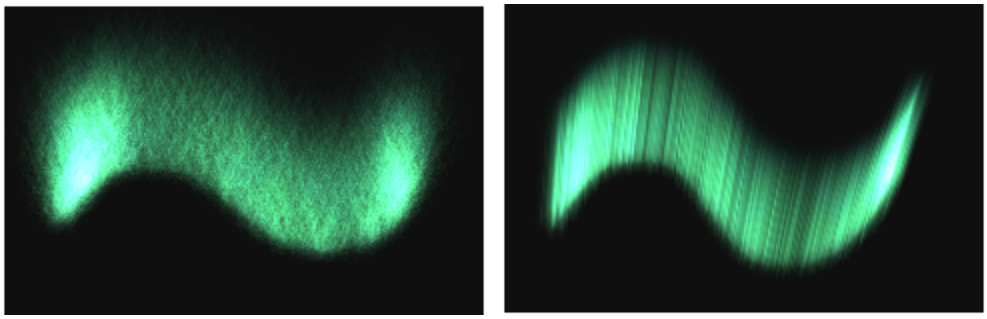
グローバル カオス (左) とローカル カオス (右)





低いカオスのブラシストローク (上)、高いグローバル カオスのブラシストローク (左下)、および高いローカル カオスのブラシストローク (右下)

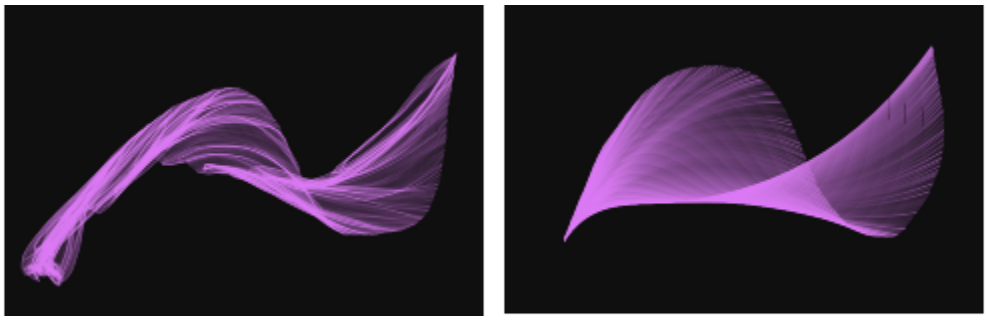
滑らかさが適用されたカオス



高いカオスと低い滑らかさのブラシストローク (左)、および高いカオスと高い滑らかさのブラシストローク (右)

[ダンピング] スライダは、粒子の動きを許可または禁止します。低く設定するほど、粒子は速く動き、動きに影響する力に対してより敏感に反応します。高く設定すると、粒子の動きに影響するすべての力が削減され、動き自体が低速かつ重くなります。**[滑らかさのジッター]** スライダは、個々の粒子にダンピングをランダムに適用します。

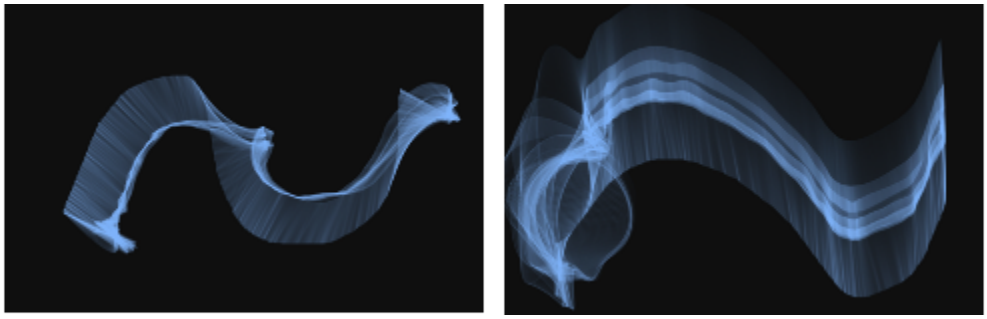
ダンピングが適用された粒子の動き



低いダンピングのブラシストローク (左) と高いダンピングのブラシストローク (右)

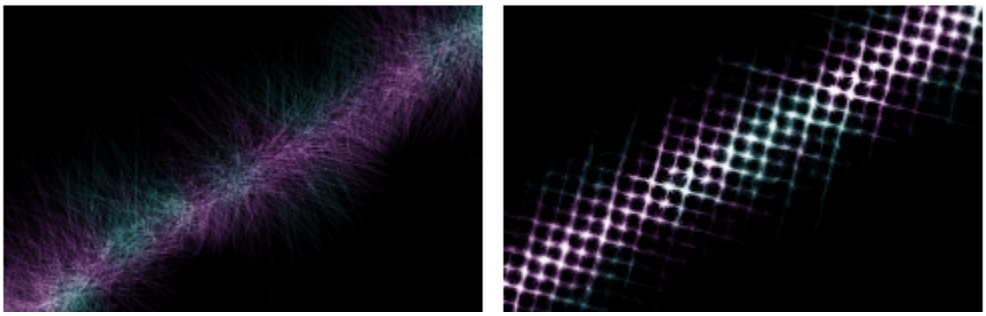
[カ] スライダは、方向性のあるグローバルな力をすべての粒子の動きに適用します。この効果は、風と水彩の効果に似ています。**[方向]** スライダは、力の方向を度数で設定します。力と方向を表現と連携させることができます。

左: 小さい力、0 での方向。右: 大きい力、90 での方向。



小さい力、0 での方向のブラシストローク (左) と大きい力、90 での方向のブラシストローク (右)

[フロー マップ] スライダは、粒子の動きがフロー マップにより影響を受ける程度を設定します。フロー マップについて詳しくは、501 ページの 「フロー マップを適用および調整する」。を参照してください。



フロー マップが適用されていないブラシストローク (左) と適用されているブラシストローク (右)

マイクからのオーディオ入力、またはストリーミング ミュージックなどの内部オーディオに、力、方向、グローバル カオス、ローカル カオスをリンクできます。詳細は、372 ページの 「オーディオ表現設定」。を参照してください。

オーディオ表現設定を使用して力を変更

オーディオ表現設定を使用して方向を変更

オーディオ表現設定を使用してグローバル カオスを変更

オーディオ表現設定を使用してローカル カオスを変更

共通粒子ブラシコントロールにアクセスするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[粒子]** ▸ **[粒子 - 共通]** を選択します。

2 **[粒子 - 共通]** パネルで、設定を調整します。

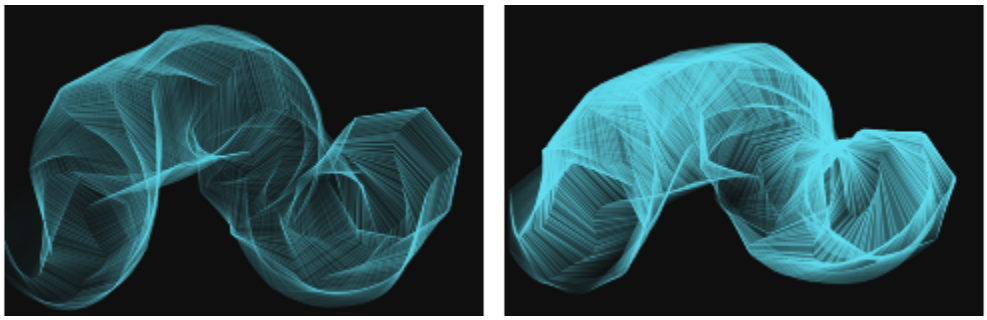
[粒子 - 細い線] ブラシ コントロール

粒子ブラシが中心点から粒子を放出し、それらがキャンバス上を移動すると、粒子で線 (パス) のパターンが描画されます。線の外観を調整するには、**[粒子 - 細い線]** ブラシ パネルのコントロールを使用します。ダイナミックスペックルを使用する粒子ブラシの線は、**[ダイナミックスペックル]** パネルを使用して調整できます。詳細は、476 ページの 「ダイナミックスペックルと粒子ブラシを併用する」。を参照してください。

[グロウ] チェック ボックスをオンにすると、粒子が光沢を帯びるようになり、色が白くなります。この効果を使用する場合は、暗い背景が必要です。

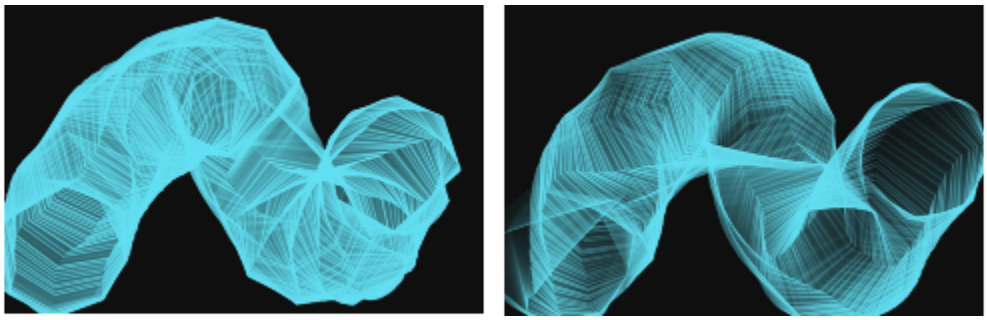
[ウェイト] スライダは、粒子パスの不透明度を設定します。**[ウェイトのジッター]** と一緒に使用して、レンダリングされたパスに奥行きと立体感を与えます。**[ウェイトのジッター]** スライダは、個々の粒子パスの不透明度をランダムに変化させます。

ウェイトが適用された粒子パス



低いウェイトのブラシストローク (左) と高いウェイトのブラシストローク (右)

ウェイトのジッターが個別に適用されたパス



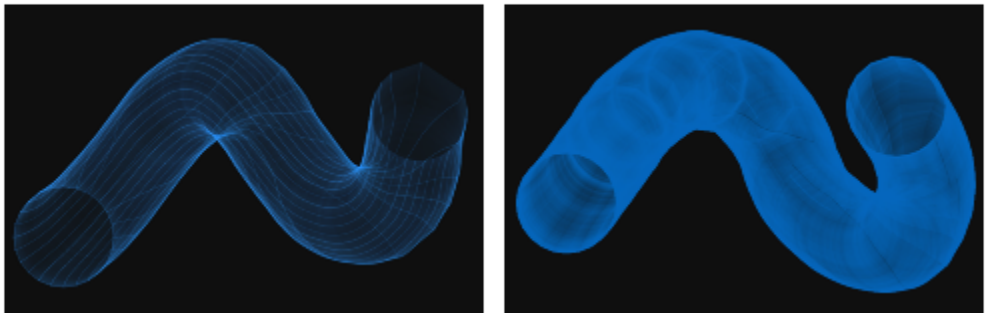
低いウェイトのジッターのブラシストローク (左) と高いウェイトのジッターのブラシストローク (右)

また、**[粒子 - 細い線]** パネルには 2 つのコントロールがあり、ばね粒子ブラシの不透明度を調整できます。

[パスの不透明度] スライダは、粒子パス (各粒子がキャンバス上に作成するマーク) の不透明度を設定します。

[ばねの不透明度] スライダは、ばね (粒子間のリンク) の不透明度を設定します。

左: パスの高い不透明度、ばねのゼロの不透明度。右: ばねの高い不透明度、パスのゼロの不透明度



パスの高い不透明度、ばねの低い不透明度のブラシストローク (左) と
ばねの高い不透明度、パスの低い不透明度のブラシストローク (右)

[粒子 - 細い線] ブラシ コントロールにアクセスする

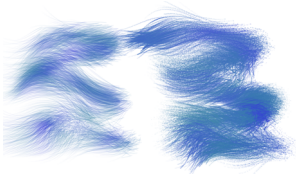
1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[粒子]** ▸ **[粒子 - 細い線]** を選択します。

2 **[粒子 - 細い線]** パネルで、設定を調整します。

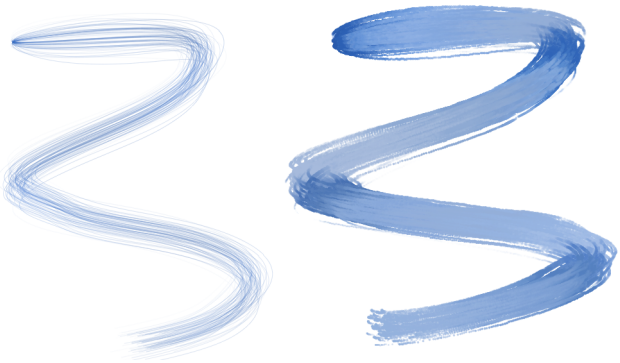
ダイナミックスペックルと粒子ブラシを併用する

一部の粒子ブラシは、ダイナミックスペックルと併用して、さらに厚くてはっきりしたブラシストロークを作成できます。ダイナミックスペックルにより、色やスペックルの個別スポットから連続ブラシストロークが生成されます。ブラシストロークのスペックルは本当にダイナミックです。ペイントすると同時に生成されます。

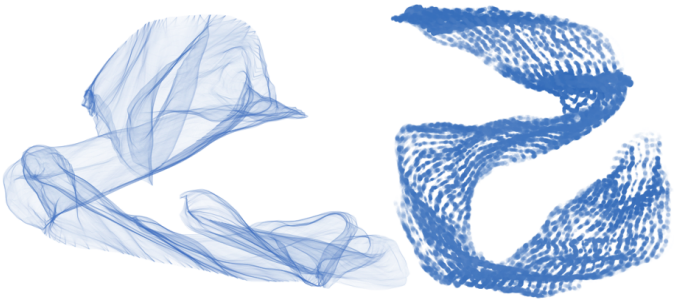
ダイナミック スペックルを使用するには、一般ブラシ コントロール パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[粒子]** ▸ **[一般]**) からダイナミック スペックルの描点の種類を選択する必要があります。詳細は、442 ページの 「ダイナミック スペックル コントロール」。を参照してください。



フロー粒子のブラシストローク (左) およびダイナミックスペックルフロー粒子のブラシストローク (右)



重力粒子のブラシストローク (左) およびダイナミックスペックル重力粒子のブラシストローク (右)



ばね粒子のブラシストローク (左) およびダイナミックスペックルばね粒子のブラシストローク (右)

テクスチャ ペインティング

Corel Painter では、表面テクスチャの外観を作り出すテクスチャ ブラシを使ってペイントできます。ソース ブレンド技術を備えるこのブラシ カテゴリーは、作品に複雑なテクスチャを加えるのに役立ちます。テクスチャ ペインティングには無限の可能性があり、実物そっくりの作品から超未来的な作品、リアルな古めかしさを表現したデジタル ペイントまで何でも作成できます。

ペインティングにテクスチャをブレンドしてペイントのひび割れや色落ちを再現Cher Pendarvis 氏によるアートワーク。

3D アーティストはレンダリング バージョンの 3D モデルを Painter にインポートし、Painter のツールを使ってテクスチャの追加や補正作業を実行できます。

3D モデルを 2D ビットマップ イメージにレンダリングしています (左)。Corel Painter でイメージにテクスチャを追加し、キャラクタの魅力とリアリズムを引き立てています (右)。Mike Thompson 氏によるアートワーク。

グレースケール作品の制作に着手したアーティストは、さまざまなテクスチャをグレースケール ペインティングにブレンドし、これまでにない高品質の作品を作り出すことができます。

グレースケールのイラストレーション (上)、テクスチャが木にブレンドされています (下)。Justin Buus 氏によるアートワーク。

テクスチャ ペインティングは単なるレイヤーの不透明度の操作ではありません。テクスチャ ペインティングでは、筆圧などのさまざまなスタイラス表現設定を使用して既存のコンテンツにテクスチャをインテリジェントにブレンドできます。選択したテクスチャの透明度が優先され、いつどこでどのようにテクスチャが使われるかを完璧にコントロールできます。まず始めにテクスチャを選択または作成し、そのテクスチャを適用するのにに適したブラシを選択します。このテクスチャブラシに加え、ブラシを柔軟にカスタマイズできるオプションやお好みのテクスチャをキャプチャしインポートできる機能により、作品に好きなだけ表面スタイルを追加することができます。Painter の誇るスピード、正確さ、そしてコントロールを備えるブラシに、描点ステンシル、粗さ、染み付けを追加することも可能です。さらに、オリジナルのテクスチャを作成したり、既定のテクスチャを修正して使用することができます。テクスチャについて詳しくは、489 ページの 「テクスチャ」。を参照してください。

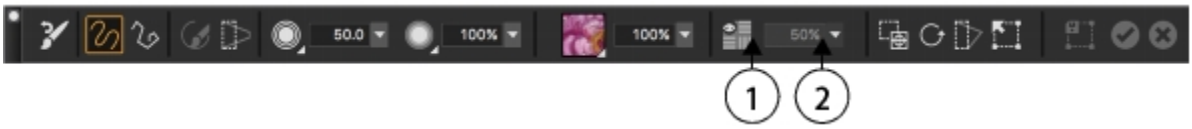
このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 481 の 「テクスチャでペイントする」。
- ページ 483 の 「テクスチャ ブラシをカスタマイズする」。

テクスチャでペイントする

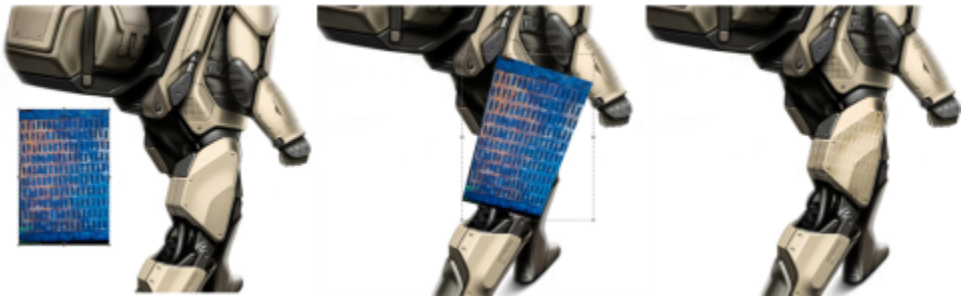
テクスチャ ペインティングでは、ソース イメージの色要素と明るさ要素 (テクスチャ) を取得し、さまざまなブラシ手法を使ってそれらの要素を別の表面 (ペインティング) にトランスポーズすることで、プロジェクトにテクスチャを追加できます。テクスチャ ペインティングは、次の種類の描点を使用するブラシと組み合わせることができます。円形、レンダリングされた円形、取り込み、1 ドット、ダイナミック スペックル ブリスル、粒子タイプ (フロー、重力、ばね)。

テクスチャの表現を画面に表示し、下のブラシストロークやイメージを基準に移動したり、正確に配置したり、操作したりできます。また、下のイメージがテクスチャから透けて見える度合いを調整できます。テクスチャを表示したくない場合やテクスチャが邪魔になってうまくペイントできない場合は、テクスチャを非表示にできます。



テクスチャの可視性は、プロパティ バーのコントロールを使って素早く調整できます。(1) [テクスチャの表示] ボタン、(2) [可視性] スライダ

テクスチャを適用する前に、構図やコンセプトに合わせてテクスチャの外観を変更できます。詳細は、495 ページの 「テクスチャの変形と編集」。を参照してください。



左から右: オリジナルのテクスチャ、歪曲後のテクスチャ、テクスチャがモデルにブレンドされています。Erik Holmen 氏によるモデル。

テクスチャを適用するときには、テクスチャ ブラシが、以前に適用したブラストロークとどのように相互作用するかを指定できます。詳細は、483 ページの 「テクスチャ ブラシをカスタマイズする」。を参照してください。

テクスチャでペイントするには

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、テクスチャ ブラシ カテゴリとブラシ バリアントをクリックします。

4 プロパティ バーの [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。

書類ウィンドウにテクスチャが表示されない場合は、プロパティ バーの **[テクスチャを表示]** ボタンをクリックします。

5 プロパティ バーから設定を選択します。

6 以下の表を参考にして操作を行います。

ペイントする場所	操作内容
キャンバス	**[レイヤー]** パネルでキャンバスを選択します。
レイヤー	**[レイヤー]** パネルでレイヤーを選択します。 **注意: [ソース ブレンド]** を使用するブラシでペイントしている場合は、**[下の色を拾う]** ボタン をクリックします。ソー

ペイントする場所	操作内容
	ス ブレンドについて詳しくは、487 ページの 「テクスチャと下のイメージをブレンドする」。を参照してください。

7 書類ウィンドウでペイントします。

テクスチャの作成、インポート、変形および修正について詳しくは、489 ページの 「テクスチャ」。を参照してください。

テクスチャの表示/非表示を切り替えるには

- プロパティ バーの **[テクスチャの表示]** ボタンをクリックします。

このコマンドにはショートカット キーを割り当てることができます。詳細は、120 ページの 「キー設定をカスタマイズする」。を参照してください。

テクスチャの可視性を調節するには

- プロパティ バーで、**[可視性]** スライダを動かすか、**[可視性]** ボックスにパーセント値を入力します。
  値を低くすると、下のブラシストロークがより明瞭に表示されます。

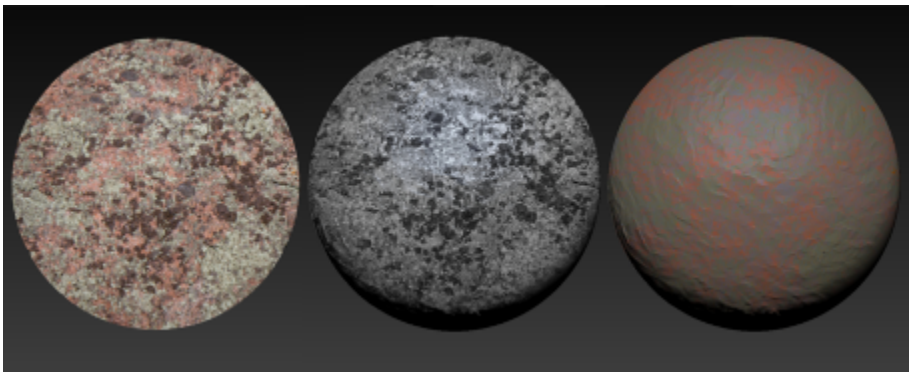
テクスチャを反転するには

- **[テクスチャの反転]** ボタンをクリックします。

テクスチャ ブラシをカスタマイズする

テクスチャ ペインティングを素早く開始するには、**[テクスチャ塗潰し]** および **[テクスチャソースのブレンド]** ブラシ カテゴリに用意されている任意のブラシ バリアントを選択します。また、Corel Painter では、オリジナルのテクスチャ ブラシを作成することもできます。

テクスチャ ブラシを作成する際には、選択したテクスチャの色情報、輝度情報、またはその両方のどれをテクスチャ ブラシで使用するか、およびテクスチャ ブラシがテクスチャの粗さと相互作用するかどうかを、複数の方法で指定できます。



[テクスチャ] ブラシ バリアント (左)、[粒子感の粗いテクスチャの光度] ブラシ バリアント (中央)、および [粒子感の粗いテクスチャの彩度] バリアント (右) の例

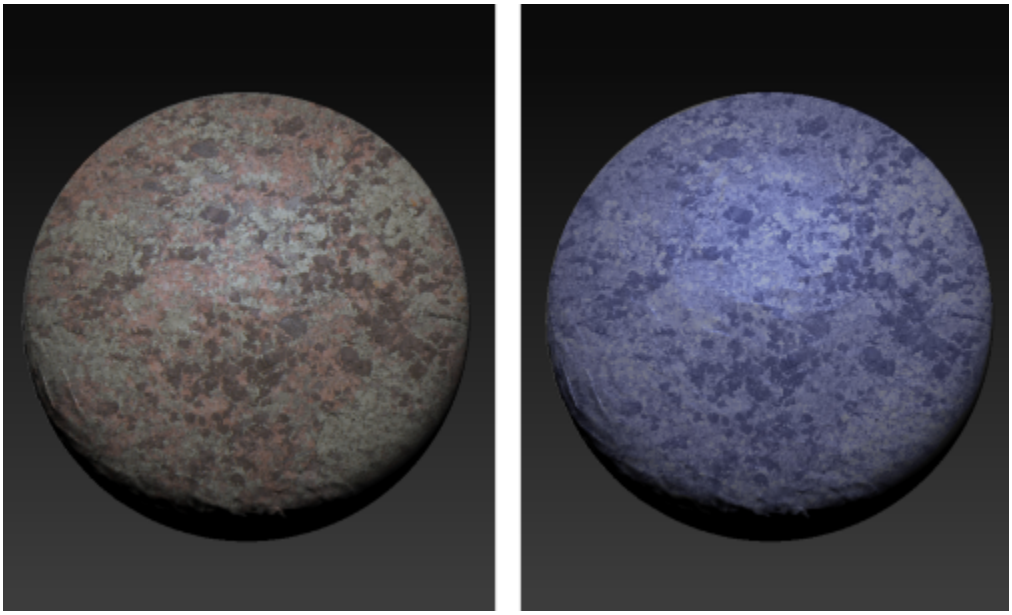
ブラシストロークで表示するテクスチャの量を制御できます。

[強度] を 50% に設定したブラシ (左) と [強度] を 100% に設定したブラシ (右)

また、テクスチャ ブラシがキャンバスに既に塗られている絵具とどのように相互作用するかを指定することもできます。たとえば、テクスチャ ブラシで下のイメージを塗潰すことも、下のイメージとブレンドしてすばらしい効果を作り出すこともできます。

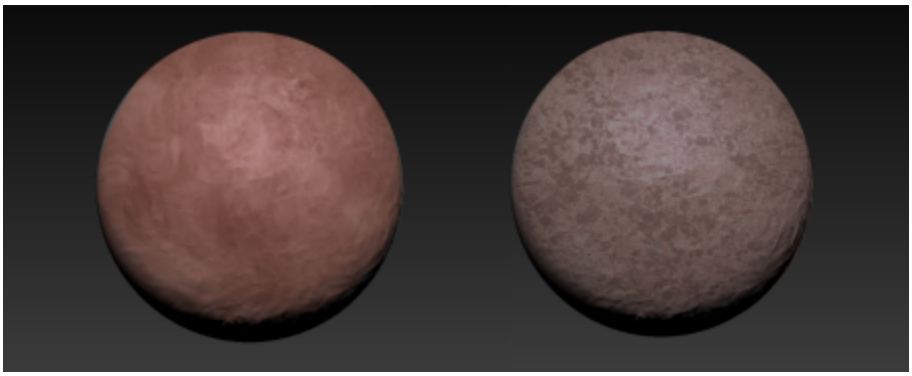
3D レンダリング モデル (左)、テクスチャをイメージにブレンド (右)Mike Thompson 氏によるモデル。

テクスチャ ブラシでは、オリジナルのテクスチャ色を使用することも、テクスチャ色と別の色を混ぜ合わせることもできます。たとえば、使用したいテクスチャが作品のトーンや色に合わない場合は、ペインティングから色を採取し、それをテクスチャ色と混ぜ合わせることができます。筆圧、傾き、方向などの表現設定を選択して、テクスチャに混ぜ合わせる色の量を変えることができます。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。



元のテクスチャの色を使用するテクスチャ ブラシの例 (左)。元のテクスチャの色と選択した色を混ぜ合わせます (右)。

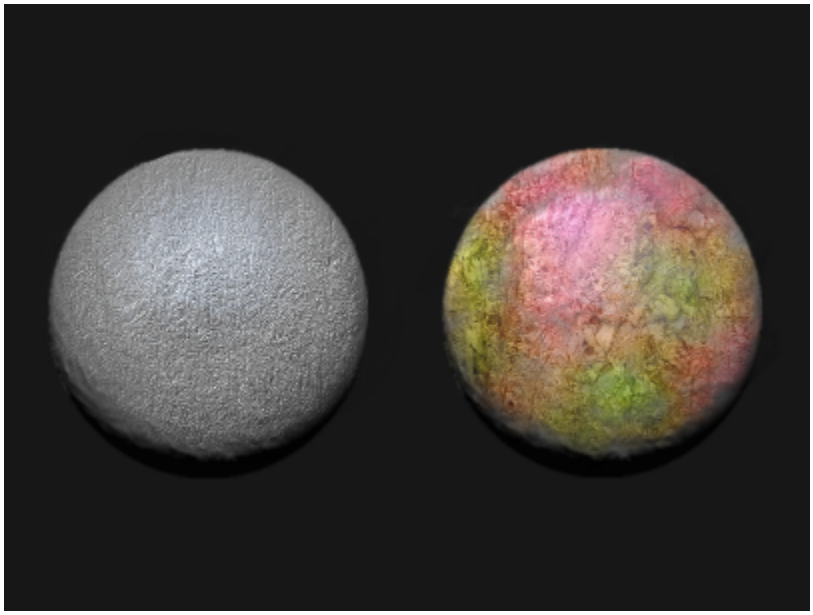
テクスチャをぼかすことができます。ぼかしを使用すると、ピクセルを押す、引く、こするたびに現在のテクスチャを少しずつ表示できます。ぼかしの固定量を選択したり、表現設定を使って効果を変えたりできます。たとえば、ぼかしをスタイラスの筆圧にリンクした場合、弱く押すとテクスチャの細部がよりくっきり表示され、強く押すと細部がぼやけます。



ぼかしを適用したテクスチャ ブラシ (左) と適用していないテクスチャ ブラシ (右) の例

さらに目覚ましい効果を与えたい場合は、描点ステンシルを使用して描点を形成し、テクスチャ ブラシの不透明度を変更することができます。描点ステンシルについて詳しくは、444 ページの 「描点ステンシル コントロール」。を参照してください。

テクスチャ ブラシには奥行きを持たせることが可能で、インパストの **[奥行き]** および **[色と奥行き]** 描画方法に対応しています。Corel Painter では、テクスチャの明るさ (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。テクスチャ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ます。黒い領域は平面になります。インパスト描画方法について詳しくは、558 ページの 「インパスト ブラシを調節/消去する」。を参照してください。奥行きを追加または削除したり、ペイント結果の照明を操作することで効果をコントロールすることができます。テクスチャ ブラシに奥行きを追加すれば、肌の毛穴、トカゲのうろこ、厚いレンガの壁およびトゲトゲする石目ボードが作成されます。



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

さまざまなブラシ設定を試して目的の効果を作り出してください。テクスチャ ブラシ設定は、ブラシ バリアントの一部として保存したり、使用中の任意のブラシに適用したりできます。詳細は、369 ページの 「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。

テクスチャ ブラシ バリアントをカスタマイズしたら、テクスチャと関連付けて複合ブラシとして保存し、今後のプロジェクトで使用できます。保存した複合ブラシは、[複合ブラシライブラリ] パネルに追加されます。詳細は、312 ページの 「複合ブラシを保存する」。を参照してください。

テクスチャ ブラシを使用したブラシストローク例については、355 ページの 「テクスチャ ブラシ」。を参照してください。

テクスチャ ブラシをカスタマイズするには

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、テクスチャ ブラシ カテゴリとブラシ バリアントをクリックします。

4 **[一般]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ コントロール パネル]** ▸ **[一般]**) で、**[サブカテゴリ]** リスト ボックスから以下のいずれかの方法を選択します。
   - **[テクスチャ]** — テクスチャの色情報と輝度情報の両方を使用します。
   - **[きめの粗いテクスチャ]** — **[テクスチャ]** と同様の働きをしますが、テクスチャの粗さと相互作用します。
   - **[テクスチャ (輝度)]** — テクスチャの輝度 (明度) 情報のみを使用します。
   - **[きめの粗いテクスチャ (輝度)]** — **[テクスチャ (輝度)]** と同様の働きをしますが、テクスチャの粗さと相互作用します。
   - **[テクスチャ (彩度)]** — テクスチャの色情報のみを使用します。
   - **[きめの粗いテクスチャ (彩度)]** — **[テクスチャ (彩度)]** と同様の働きをしますが、テクスチャの粗さと相互作用します。

5 拡張プロパティ バー (**[ウィンドウ]** ▸ **[拡張プロパティ バー]**) の **[テクスチャ ブラシ]** パネル切り替えボタン をクリックします。

6 **[テクスチャ ブラシ]** パネルで、次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
ブラシストロークで表示するテクスチャの最大量を設定する	**[強度]** スライダを動かします。
テクスチャと下のイメージをブレンドする	**[ソース ブレンド]** チェック ボックスをオンにします。
テクスチャの色を調整する	**[カラー コントロール]** チェック ボックスをオンにします。以下のいずれかのオプションをオンにします。 • **[選択色]** ― 元のテクスチャ色と選択色を混ぜ合わせます。 • **[テクスチャ色]** ― 元のテクスチャ色を使用します。 **ヒント:** • ブラシストロークで適用する色の量を調整するには、**[量]** スライダを動かします。 • 筆圧、傾き、方向などの表現設定を選択して、テクスチャに混ぜ合わせる色の量を変えることができます。 **注意:** • **[カラー コントロール]** オプションは、**[テクスチャ (彩度)]** や **[きめの粗いテクスチャ (彩度)]** を使用するブラシでは使用できません。 • **[テクスチャ色]** オプションは、**[テクスチャ (輝度)]** や **[きめの粗いテクスチャ (輝度)]** を使用するブラシでのみ使用できます。
テクスチャをぼかす	**[テクスチャのぼかし]** チェック ボックスをオンにします。**[量]** スライダを動かしてぼかしの量を調整します。 **ヒント:** • テクスチャのぼかしを筆圧、傾き、方向などの表現設定にリンクするには、**[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。
以下のこともできます。	
奥行きをテクスチャ ブラシに追加する	**[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** **[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。 **ヒント:** • 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、**[キャンバス]** ▸ **[キャンバス面の照明]** をクリックし、それぞれ **[環境光]** および **[指向性光源]** 領域のコントロールで調整します。

以下のこともできます。

インパストの奥行きコントロールについて詳しくは、558 ページの 「インパスト ブラシを調節/消去する」。を参照してください。

[ソース ブレンド] を使用するブラシでペイントしているときに、ブラシストロークをオーバーレイするとオーバーラップが生じることがあります。オーバーラップなしでペイントするには、**[テクスチャ ブラシ]** パネルで **[ソース ブレンド]** オプションをオフにし、**[強度]** を 100% に設定します。**[レイヤー]** パネルで、新しいレイヤーを追加し、**[合成方法]** リストボックスから **[オーバーレイ]** を選択します。**[不透明度]** スライダを動かして、ブラシ マークの強度を調整します。この手順を実行すると、**[ソース ブレンド]** に非常によく似た結果が生成されます。

テクスチャ

テクスチャはデジタル ペインティングの基本的なツールです。イラストレータであろうとキャラクタ デザイナであろうとコンセプト アーティストであろうと写真愛好家であろうと、Corel Painter を使用すれば、複雑なテクスチャをプロジェクトに組み込んでマークに細部を追加し、これまでにない創造性を発揮できます。空、陸、海にテクスチャを追加し、自然の景色や環境をペイントできます。テクスチャを使用して毛穴、うろこ、羽毛、毛皮を表現し、キャラクタにリアリズムを加えることができます。木、ガラス、金属などさまざまな素材の外観を再現できます。エイジング テクスチャを使用すれば、自然なひびや割れ目をペインティングに追加できます。

テクスチャ ペインティングでテクスチャを使えます。詳細は、479 ページの 「テクスチャ ペインティング」。を参照してください。

3D モデルを 2D ビットマップ イメージにレンダリングしています (左)。Corel Painter でイメージにテクスチャを追加し、キャラクタの魅力とリアリズムを引き立てています (右)。Mike Thompson 氏によるアートワーク。

フォト ペインティングでもテクスチャを使えます。詳細は、189 ページの 「テクスチャをクローン ソースとして使うには」。を参照してください。

フォト アーティストは、コラージュでテクスチャを使って創造的なインパクトを与えることができます。Mandy McMahan 氏によるアートワーク。

Corel Painter には、作品のアイデアにつながる面白くて役に立つテクスチャ コレクションが用意されています。また、独自のカスタム テクスチャを作成することや、これまでに作り上げたコンテンツ アセットのライブラリからインポートすることも可能です。

Corel Painter では、あらかじめ用意されているプリセット テクスチャのライブラリからテクスチャを選択する場合でも、独自のテクスチャを作成する場合でも、強力なコントロールを使用してテクスチャを合成、操作、および修正してドラマチックかつユニークな効果を生み出すことができます。

このセクションには以下のトピックがあります。

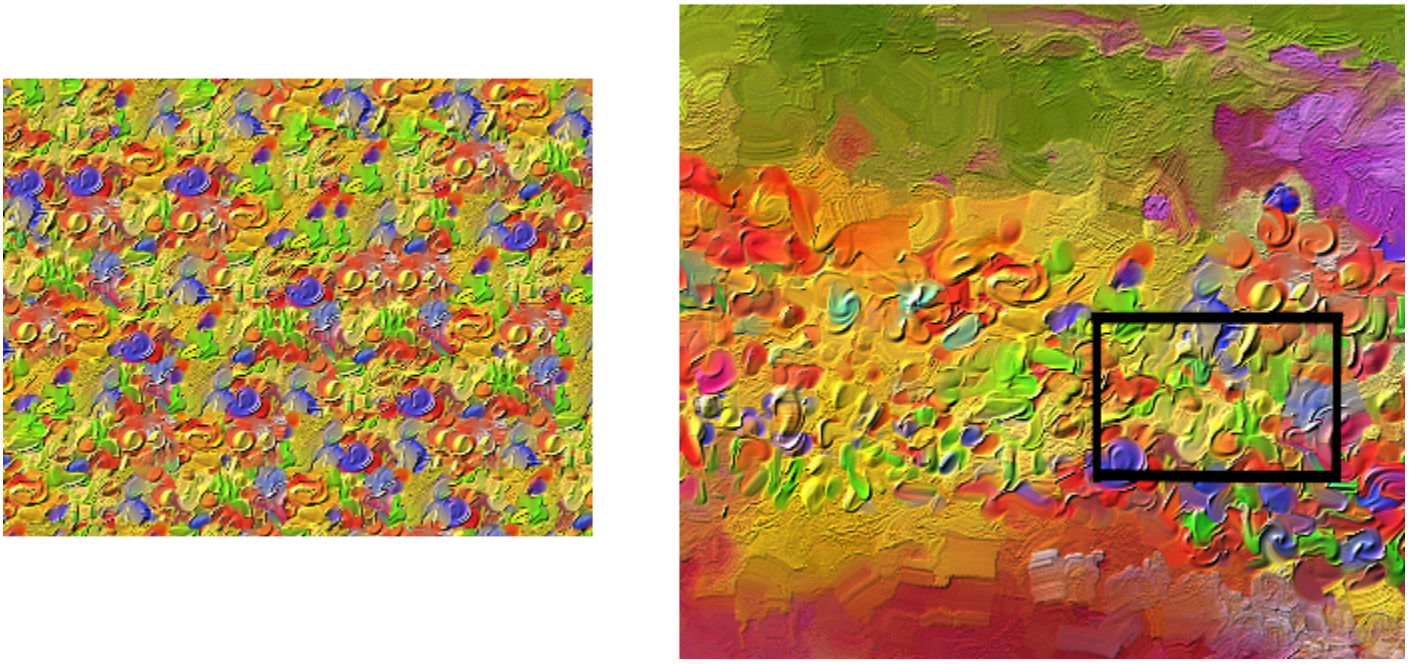
- ページ 490 の 「テクスチャを作成する」。
- ページ 495 の 「テクスチャの変形と編集」。
- ページ 496 の 「テクスチャの塗りつぶしとしての適用」。
- ページ 498 の 「フォト ペイントおよび画像合成でのテクスチャの使用」。
- ページ 499 の 「テクスチャ ライブラリを操作する」。

テクスチャを作成する

Corel Painter に用意されているプリセット テクスチャを使用できます。また、カスタム テクスチャをインポートまたは作成することもできます。

テクスチャはキャンバスまたはレイヤーを取り込んで作成できます。イメージ内の選択した領域から作成することもできます。テクスチャは Corel Painter テクスチャ ライブラリ形式で保存されます。

テクスチャ合成を使ってテクスチャを作成することもできます。この効果を使えば、ソース テクスチャまたは書類の要素に基づいて新しい画像を生成することができます。Corel Painter では、入力サンプルのすべての視覚要素を使って、オリジナルの画像が大きな規模で再現されます。この効果を使って小さなテクスチャを拡張し、書類のブラシストロークからテクスチャを作成することができます。



Corel Painter では、構造コンテンツを考慮して小さなサンプル (右) から大きなテクスチャ (左) が生成されます。Henk Dawson によるイメージ (右)

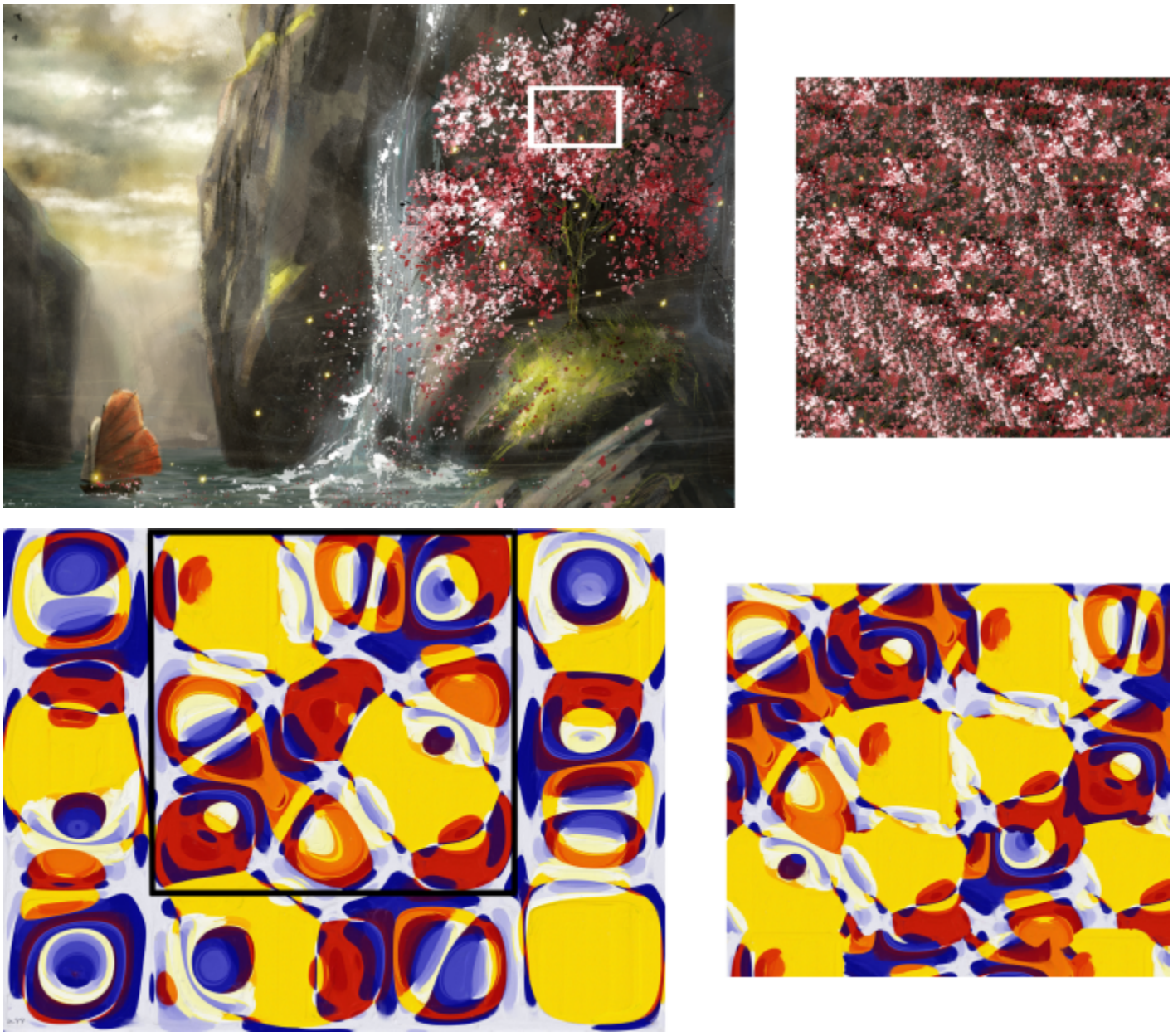
まず、ソース画像を選択します。テクスチャまたは Corel Painter の書類のコンテンツからイメージを合成できます。ソース イメージを選択するときは、次のヒントを参考にしてください。

- ソース画像のカラー キャストまたは輝度の変化が大きいと、タイルのエッジで色または輝度が大きく変化することにより、合成されたテクスチャに目立つ継ぎ目が生じる場合があります。カラー キャスト、輝度、コントラストが小さい画像を使用すると、より良い仕上がりになります。
- 規則的なソース テクスチャ (正確な繰り返しのパターン) や非常に騒々しい (ランダムな) ソース テクスチャではなく、その中間的なソース テクスチャを使用します。
- 一部の繰り返しの類似性を持つイメージをイメージ全体で使用します。
- 幾何学的なパターンを正確に繰り返すことは避けてください。
- 類似性またはパターンがほとんどない、非常に混沌としたイメージは避けてください。
- 周囲に外観のけられやその他の重大な変化があるイメージは避けます。イメージ内で不要な領域を避けて選択してください。
- イメージでは、オブジェクトや形状を数多く繰り返します。ユニークなオブジェクトや形状 (赤いリンゴの山に青リンゴが 1 つあるなど)、またはイメージの 10% 以上を占める、大きいオブジェクトや形状は避けます。これらには他に一致する形状がなく、生成されるイメージが断片化して反復的になります。
- イメージのオブジェクトまたは形状は、イメージ内で類似するその他のオブジェクトとほぼ同じサイズにします。たとえば、リンゴとオレンジのあるイメージでは、リンゴのサイズは他のリンゴとほぼ同じにします。オレンジは他のオレンジとほぼ同じサイズであれば、リンゴとは異なるサイズにできます。
- 前景と背景に同じようなオブジェクトがあって、そのサイズが異なるような、遠近感のあるイメージは避けます。イメージ全体でオブジェクトのサイズがほぼ同じであれば、遠近感のあるイメージを使用できます。

次に、入力サンプルとして使用するソース画像内の領域を定義します。小さな領域を選択すると、より良い仕上がりになります。

どの領域を採取するかを決定したら、合成の構成要素、つまりタイルのサイズを定義する必要があります。テクスチャの合成プロセスは入力シード (タイル) を取り込み、これをランダム化することで機能します。選択するタイル サイズは、ソース イメージによって決まります。図形、線、または色が反復する画像の場合、タイルが小さく良い仕上がりになります。パターンがない画像の場合、必

要な要素をすべて含めることができるようにタイルはより大きくなります。選択しているサイズの約 20% のタイル サイズから始めて、Corel Painter が適切なパターンを生成するまで、タイル サイズの拡大/縮小を試してください。



上側: 繰り返し要素のあるテクスチャで小型タイルを選択。Michelle Webb によるアートワーク。下側: パターンがないテクスチャで大型タイルを選択し、より多くの詳細を含めます。Michael Pierre Price によるアートワーク。

テクスチャは複数回再生することができます。この効果では適用するたびに異なるパターンで画像が作成され、このパターンにシードと呼ばれるランダム値が関連付けられます。このランダムのシード値は手動入力することも、Corel Painter に自動生成させることもできます。シード値を手動入力することの利点は、さまざまな値を試しながら望ましい結果が出る値を見つけ、その値を繰り返し使えることです。書類ウィンドウで結果をプレビュー表示しながら、気に入ったパターンが生成されるまで試行を続けます。

結果に満足したら、生成された画像をテクスチャとして現在選択しているテクスチャ ライブラリに保存するか、新しいレイヤーに送信することができます。生成される画像の幅と高さは指定することができます。書類の最大サイズは 16,382 x 16,382 ピクセルです。ただし、2,500 ピクセルを超える画像の合成には長い時間がかかる場合があります。

プリセット テクスチャとカスタム テクスチャはライブラリに保存されます。詳細は、499 ページの 「テクスチャ ライブラリを操作する」を参照してください。

領域をキャプチャしてテクスチャを作成するには

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 以下の表を参考にして操作を行います。

テクスチャの作成元	操作内容
キャンバス	**[レイヤー]** パネルでキャンバスを選択します。
レイヤー	**[レイヤー]** パネルでレイヤーを選択します。
選択範囲	ツールボックスから**長方形選択**ツール を選択します。書類ウィンドウをドラッグし、テクスチャとして取り込みたいイメージ領域を選択します。

3 **[テクスチャ]** 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]**) で **[テクスチャの取り込み]** ボタンをクリックします。

4 **[別名で保存]** ボックスに名前を入力します。
テクスチャが、選択中のライブラリに追加されます。

レイヤーからテクスチャを作成すると、Corel Painter によって透明な領域が保持されます。

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]** ▸ **[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	操作内容
テクスチャ	**[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。 **注意:** レイヤーが複数ある書類の場合は、すべての表示レイヤーは結合され、平坦化イメージが合成のベースとして使われます。

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。
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。

注意: タイルには正方形があります。

6 以下の表の作業を実行することで合成画像を生成します。

目的	操作内容
毎回異なるパターンを持つテクスチャを生成します	**[ランダム シード]** チェック ボックスをオンにします。 **注意:** ボタンをクリックするたびに、異なるパターンで画像が作成されます。気に入った画像が生成されるまで試行を続けてください。
毎回同じパターンを生成します	**[ランダム シード]** チェック ボックスをオフにします。**[シード]** ボックスに値を入力します。 **注意:** • 値を入力するたびに、異なるパターンで画像が作成されます。気に入った画像が生成されたら値をメモに取り、その値を再度入力して望ましい仕上がりにしてください。 **ヒント:** • 異なるシード値を生成するには、**[異なるパターンを持つテクスチャを生成します]** ボタンをクリックします。

7 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	操作内容
新しいレイヤー	**[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。

8 **[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。
注意: 2,500 ピクセルを超える画像の場合、合成に長い時間がかかる場合があります。

9 **[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。

テクスチャ合成が開始されない場合は、次のいずれかを試してみてください。

- **[書類]** または **[テクスチャ]** を **[ソース]** リスト ボックスから選択します。このオプションは合成のたびにリセットされるため、別の合成では **[書類]** または **[テクスチャ]** を再び選択する必要があります。
- **Ctrl + D** (Windows) または **Command + D** (macOS) を押して、現在の選択内容を削除してから、新しい長方形選択を行います。

合成したいテクスチャが書類のサイズよりも大きい場合は、テクスチャを新しいレイヤーに送信したときにテクスチャ全体を見ることができません。

カラー キャスト、輝度、コントラストが小さい画像を使用すると、より良い仕上がりになります。画像の分散を改善するには、Corel Painter で画像を開き、**[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[調和]** をクリックし、**[分散 (色)]** および **[分散 (明度)]** スライダを左に動かして色および明度の分散を減らし、**[OK]** をクリックします。

ソース画像の色が一致しない場合は、グレースケール バージョンの画像を作成してみます。**[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色の調整]** をクリックします。**[彩度]** スライダを左に動かして画像の色の鮮やかさを減らすか、最低値を選択して純粋なグレースケールにし、**[OK]** をクリックします。これは、新聞やフロー マップの画像など、色を必要としないテクスチャを合成する場合にも役立ちます。

生成されるイメージの外観が反復的すぎる場合は、**[スクランブル]** オプションを有効にするか、タイル サイズを縮小してください。生成されるイメージに詳細がないか、オブジェクトや形状がソース イメージから切り取られている場合は、タイル サイズを拡大してみます。

テクスチャ合成に時間がかかる場合は、まず選択を小さくして (250 ピクセル角) 出力サイズを縮小してみてください (1000 ピクセル角)。

テクスチャをインポートするには

1. **[テクスチャ]** 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]**) で **[テクスチャのインポート]** ボタンをクリックします。
2. **[テクスチャのインポート]** ダイアログ ボックスで、テクスチャが格納されているフォルダを参照します。
3. テクスチャを選択し、**[開く]** をクリックします。
   テクスチャが、現在のライブラリに追加されます。

複数のテクスチャをインポートすることもできます。

透明度は PNG イメージでのみサポートされます。

テクスチャのサイズは、インポートするイメージの元のサイズによって異なります。Corel Painter でテクスチャのサイズを変更したくない場合は、必要なサイズでインポートしてください。最善の結果を得るために、高解像度イメージを使用してください。

最大サイズの 16,382 x 16,382 ピクセルを超えるテクスチャはインポートできません。

テクスチャの変形と編集

画像ウィンドウでインタラクティブにテクスチャを拡大/縮小したり、回転/傾斜させたり、歪めたりできます。

また、テクスチャを編集して見た目を変えることもできます。テクスチャの調整が完了し、結果が気に入ったら、テクスチャを保存してペイントを開始できます。テクスチャを保存すると、現在のテクスチャ ライブラリに追加されます。

テクスチャに変形を適用するには

1. 書類を作成するか開きます。
2. **[テクスチャの変形]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[テクスチャの変形]**) で、次のいずれかのボタンをクリックします。
   - **[移動とサイズ変更]** — テクスチャの配置とサイズを変更できます。
   - **[拡大/縮小]** — テクスチャの幅と高さを変更できます。
   - **[回転]** — テクスチャを中心軸に沿って回転できます。
   - **[傾斜]** — テクスチャの縦のサイズと横のサイズを比例させずに傾けることができます。

- **[歪曲]** ー テクスチャの四隅をそれぞれ異なる方向に移動できます。
- **[遠近歪曲]** ー テクスチャの四隅を移動して 1 点透視を適用できます。

3 **[確定]** をクリックします。

テクスチャを新しいライブラリ項目として保存するには、**[別名で保存]** をクリックします。テクスチャが、選択中のライブラリに追加されます。

テクスチャに変更を加えたら、後で使用できるように保存することをお勧めします。

テクスチャの原点をリセットするには、**[基準点のリセット]** ボタン をクリックします。

選択したテクスチャに加えた変更を破棄してペイントを続行するには、**[キャンセル]** をクリックします。

テクスチャを編集するには

1 書類を作成するか開きます。

2 以下のいずれかの操作を行います。
- **[テクスチャ]** 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]**) で、テクスチャ セレクタをクリックしてテクスチャをクリックします。[オプション] ボタン をクリックして、**[新しいレイヤへのテクスチャのエクスポート]** をクリックします。
- **[テクスチャ ライブラリ]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[テクスチャ]**) で、**Control** キーを押しながらテクスチャをクリック (macOS) またはテクスチャを右クリック (Windows) し、**[新しいレイヤへのテクスチャのエクスポート]** を選択します。

テクスチャの名前の新しいレイヤーがアクティブなレイヤーの上に表示されます。

3 書類ウィンドウでテクスチャに変更を加えます。

アクティブなテクスチャ ライブラリに修正したテクスチャを追加するには、**[レイヤー]** パネルのテクスチャ レイヤーをクリックし、続いて **[テクスチャ]** または **[テクスチャ ライブラリ]** パネルの **[テクスチャをキャプチャ]** ボタンをクリックします。**[別名で保存]** ボックスに名前を入力します。

新しいレイヤーのサイズは書類サイズに基づきます。テクスチャが書類よりも小さい場合は、テクスチャの周囲のスペースが透明になります。レイヤーの選択、移動、コピー、または変形を行うと、範囲ボックスがテクスチャのサイズに縮小します。

テクスチャの塗りつぶしとしての適用

Corel Painter では、テクスチャ塗りつぶしを画像に適用できます。

テクスチャで塗りつぶされた選択範囲の例

テクスチャを塗りつぶしとして適用するには

1 書類を作成するか開きます。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

塗りつぶすには	操作内容
キャンバス	**[レイヤー]** パネルでキャンバスを選択します。
レイヤー	**[レイヤー]** パネルでレイヤーを選択します。
選択範囲	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]**) から選択ブラシを選択するか、ツールボックスから選択ツールを選択します。書類ウィンドウをドラッグし、塗りつぶしたい画像の領域を選択します。

3 ツールボックスの**塗潰しツール** をクリックします。

4 プロパティバーの **[イメージの塗潰し]** ボタン をクリックします。

5 プロパティ バーの **[塗りつぶし]** リスト ボックスから **[テクスチャ]** を選択します。

6 プロパティ バーの **[塗りつぶし]** セレクタをクリックし、テクスチャをクリックします。

7 書類ウィンドウで、キャンバス、選択範囲、またはレイヤーをクリックします。

以下のこともできます。

塗り潰す色の範囲を指定する	プロパティバーの **[許容幅]** ボックスに値を入力するか、スライダを動かします。
許容範囲外のピクセルについてテクスチャの不透明度を指定する	プロパティバーの **[境界ぼかし]** ボックスに値を入力するか、スライダを動かします。
テクスチャのエッジを柔らかくする	プロパティバーの **[アンチエイリアス]** ボタン をクリックします。 **[境界ぼかし]** を低く、または 0 に設定するときは、アンチエイリアスを適用した方が良い結果になります。

テクスチャの選択は、**[編集]** ▸ **[塗りつぶし]** をクリックすることでも行えます。**[塗りつぶし]** ダイアログ ボックスで、**[塗り潰し方法]** リスト ボックスから **[テクスチャ]** を選択して、**[塗りつぶし]** セレクタをクリックします。**[不透明度]** スライダを動かしてテクスチャの不透明度を調整し、**[OK]** をクリックします。テクスチャの透明度は維持されます。

フォト ペイントおよび画像合成でのテクスチャの使用

テクスチャはフォト ペイントや合成イメージの作成で使うことができます。テクスチャのクローン ソースとしての使用について詳しくは、189 ページの 「テクスチャをクローン ソースとして使うには」。を参照してください。テクスチャを作成または修正した後、そのテクスチャをクローン ソースとして埋め込むことができます。埋め込みクローン ソースの作業について詳しくは、191 ページの 「埋め込みクローン ソースの作業」。を参照してください。コンテンツ アセットをテクスチャとしてテクスチャ ライブラリに保存し、プロジェクトで再利用します。

テクスチャをクローン ソースとして埋め込むには

1 書類を作成するか開きます。

2 **[テクスチャ]** 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]**) または **[テクスチャ ライブラリ]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[テクスチャ]**) でテクスチャを選択し、[オプション] ボタン をクリックし、**[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。
テクスチャが **[クローンソース]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]**) に埋め込みクローン ソースの画像として表示されます。

PNG 画像の透明度は維持されます。

テクスチャ ライブラリを操作する

テクスチャは、**[テクスチャ ライブラリ]** パネルで整理および管理できます。**[テクスチャ ライブラリ]** パネルには、デフォルトのテクスチャ ライブラリ、作成したカスタム ライブラリ、およびインポートしたカスタム ライブラリが表示されます。新規テクスチャを作成すると、現在のライブラリに自動的に保存されます。ただし、カスタム ライブラリを作成して、テクスチャをそのライブラリに移動することができます。テクスチャ ライブラリは **.texturelibrary** 形式で保存されます。ライブラリの作成、インポート、エクスポート、削除、復元、およびライブラリ間でのテクスチャの移動について詳しくは、291 ページの 「ライブラリ」。を参照してください。

[テクスチャ ライブラリ] パネルにアクセスするには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[テクスチャ]** をクリックします。

フロー マップを適用および調整する

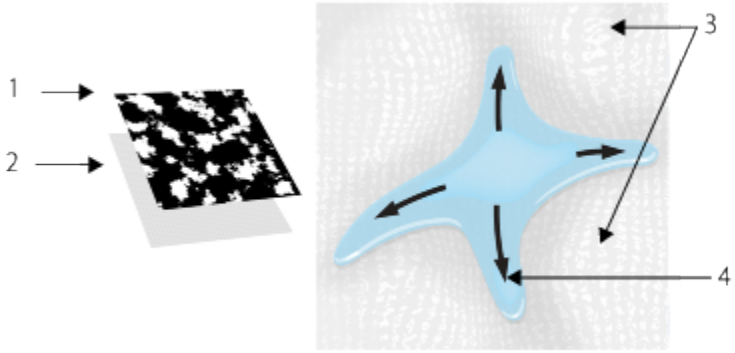
フロー マップは、凹凸のある表面を追加することで絵具の流れる方向を指定でき、リアル水彩ブラシと粒子ブラシによる創造性を最大限に発揮できます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 501 の 「フロー マップの基本」。
- ページ 502 の 「フロー マップと対応するブラシ バリアントの選択」。
- ページ 503 の 「フロー マップを有効にして流れ抵抗を調節する」。
- ページ 504 の 「フロー マップのカスタマイズ」。

フロー マップの基本

フロー マップは、リアル水彩ブラシと粒子ブラシを使用して凹凸のある表面を作成するときに使用して、絵具の流れる方向を指定できます。フロー マップは用紙テクスチャと似ていますが、作成される表面の凹凸の差がより大きいため、水彩の濃淡の幅が大きくなります。フロー マップによる凹凸で、絵具が流れて溜まることで独特の不規則なパターンが作成されます。フロー マップを用紙テクスチャと組み合わせて使用することで、凹凸を保持できます。



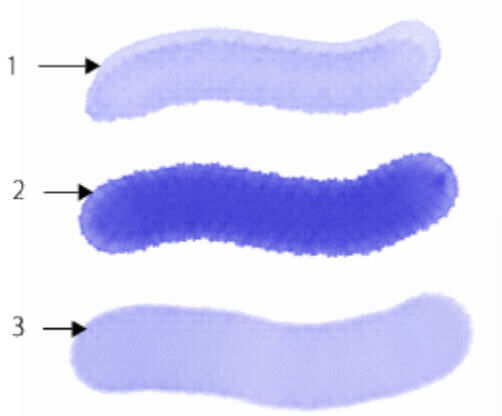
フロー マップ (1) は用紙テクスチャ (2) と連携して、画像に奥行を与え、水彩の濃淡の幅が広がります。フロー マップの高い領域 (3) から、水が流れます (4)。

この [リアル水彩] ブラシ バリアントは、用紙テクスチャ (1) と組み合わせて使用されます。同じブラシストロークがテクスチャおよび [砂利敷き] フロー マップ (2) と一緒に使用されます。

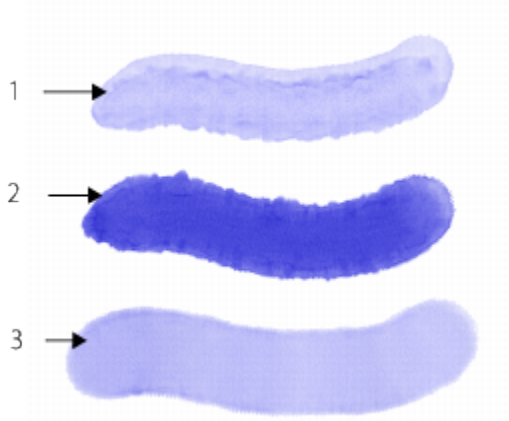
フロー マップはリアル水彩ブラシ向けですが、リアルウェット油彩ブラシと一緒に使用することもできます。

フロー マップと対応するブラシ バリアントの選択

フロー マップをすぐに使い始めるには、フロー マップのブラシバリアントの 1 つを選択してください。ブラシバリアントは、[リアル水彩] ブラシカテゴリにあります。これらのブラシバリアントでは、デフォルトでフロー マップが有効です。フロー マップを試してから別のフロー マップを選択して、目的の効果を作成できます。



[細目ドット] フロー マップが選択された 3 つの [リアル水彩] ブラシ バリアントを使ったブラシストローク



[砂利敷き] フロー マップが選択された 3 つの [リアル水彩] ブラシ バリアントを使ったブラシストローク

[フロー マップ] ブラシバリアントを選択するには

1 [ブラシ ライブラリ] パネルから、**[リアル水彩]** ブラシ カテゴリを選択します。

2 以下のいずれかのブラシバリアントを選択します。

- **メルトフローマップ**
- **ノイズ液量マップの境界**
- **水彩液量マップの境界**
- **リアル水彩フローマップウォッシュ**

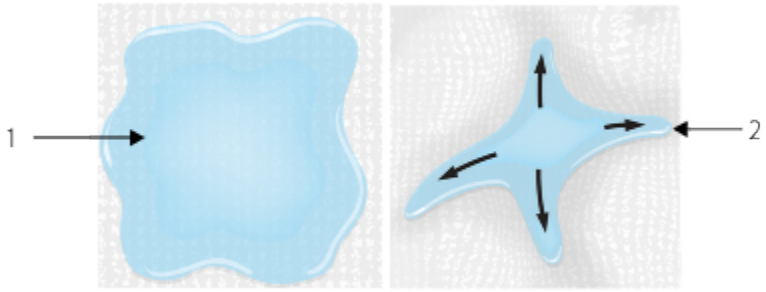
フロー マップを選択するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[フロー マップ パネル]** ▸ **[フロー マップ ライブラリ]** を選択します。

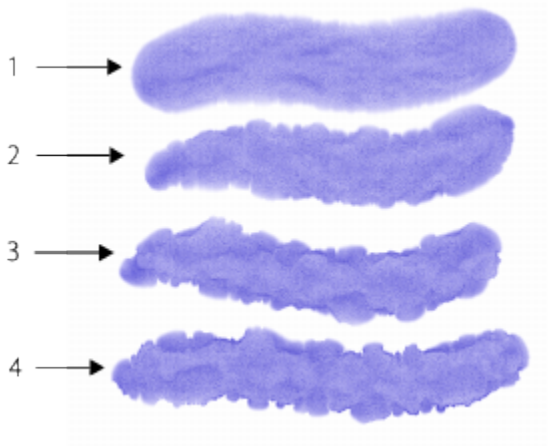
2 フロー マップのカラータイルをクリックします。

フロー マップを有効にして流れ抵抗を調節する

既存の [リアル水彩] ブラシバリアントを選択して、手動でフロー マップを有効にできます。ブラシの流れ抵抗を調節して、フロー マップの相互作用を向上することもできます。流れ抵抗によって、フロー マップ表面または用紙テクスチャが、どの程度液量の方向に影響するかを調節できます。



流れ抵抗が [低] に設定されている場合、水はキャンバス (1) 上を自由に流れ、流れ抵抗が [高] に設定されている場合、流れは妨害されます (2)。



流れ抵抗が 0 (1)、33 (2)、66 (3)、100% (4) に設定された [ノイズ液量マップの境界] ブラシバリアントを使用したブラシストローク、[雲] フロー マップが選択済み

フロー マップを有効にして流れ抵抗を調節するには

1. [ブラシ ライブラリ] パネルから、[リアル水彩] ブラシ バリアントを選択します。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リアル水彩]** を選択します。
3. **[フロー]** 領域の **[フロー マップ]** オプションをオンにして、**[ソース]** を設定します。
4. **[流れ抵抗]** スライダを動かして抵抗を調整します。

   スライダを右に移動すると、効果が大きくなります。

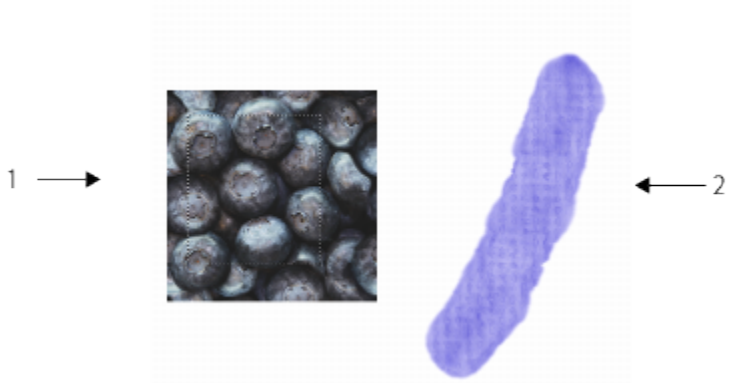
フロー マップの効果を最大にするには、**[水分量]** を高い値に、**[蒸発率]** を低い値に設定する必要があります。

また、[リアルウェット油彩] ブラシバリアントの流れ抵抗を調節するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リアルウェット油彩]** を選択することもできます。

フロー マップのカスタマイズ

既存の用紙テクスチャを使用するか、または画像の領域を取り込んでカスタム フロー マップを作成できます。

既存のフロー マップをカスタマイズするには、既存のフロー マップを回転します。フロー マップの倍率、コントラスト、およびその他の設定も、用紙テクスチャの変更と同様に変更できます。詳しくは、163 ページの 「用紙テクスチャと凹凸を使用する」。を参照してください。フロー マップは高い倍率とコントラストを利用しているため、フロー マップを用紙テクスチャまたは画像から作成する場合は倍率とコントラストを増加させてください。



画像の領域が選択され (1)、フロー マップ (2) が作成されます。

用紙テクスチャからフロー マップを作成するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[ライブラリ]** を選択します。

2 用紙テクスチャのカラータイルをクリックします。

3 **[ウィンドウ]** ▸ **[フロー マップ パネル]** ▸ **[フロー マップ]** を選択します。

4 **[フロー マップ]** パネルで、フロー マップ オプション ボタン をクリックして、**[選択テクスチャから作成]** を選択します。

フロー マップの名前を変更するには、**[フロー マップ ライブラリ]** パネルのカラータイルを右クリックして、**[フロー マップ名の変更]** を選択します。

画像からフロー マップを取り込むには

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 ツールボックスから**長方形選択**ツール を選択します。

3 書類ウィンドウ内をドラッグして、画像の領域を選択します。

4 **[フロー マップ]** パネルで、フロー マップ オプション ボタン をクリックして、**[フロー マップの取り込む]** を選択します。

選択範囲の境界線をブレンドする場合は、**[フロー マップの取り込み]** ダイアログ ボックスで **[クロスフェード]** スライダを右にドラッグします。

5 **[別名で保存]** ボックスに名前を入力します。

フロー マップが、選択中のライブラリに追加されます。

また、**[フロー マップ ライブラリ]** パネルで **[フロー マップの取り込み]** ボタン をクリックして、フロー マップを取り込むこともできます。

フロー マップをカスタマイズする

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[フロー マップ パネル]** ▸ **[フロー マップ]** を選択します。

2 [フロー マップ] パネルで、以下の表から 1 つまたは複数の操作を実行します。

目的	操作内容
フロー マップを回転する	**[フロー マップの回転]** スライダを動かします。

目的	操作内容
フロー マップ効果を反転させる	**[方向の反転]** ボタン をクリックします。
フロー マップのパターンのサイズを変更する	**[フロー マップの倍率]** スライダ を動かします。
フロー マップのコントラストを調節する	**[フロー マップのコントラスト]** スライダ を動かします。 値を高くすると、フロー マップのパターンが高から低に素早く変化し、低い設定よりも中間レベルが少なくなります。
フロー マップの明度を調節する	**[フロー マップの明るさ]** スライダ を動かします。

ハード メディア

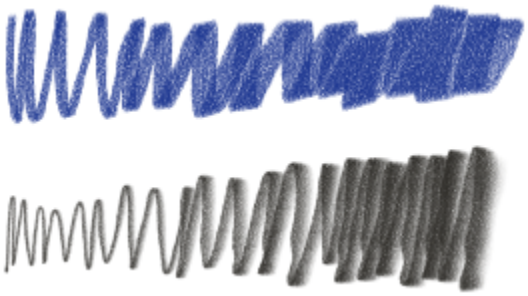
Corel Painter では、鉛筆、ペン、マーカーなど、多様な実際の画材をシミュレートできます。ハードメディアのブラシ コントロールとバリアントにより、作画、スケッチ、およびレンダリングの幅広いオプションが使用できます。プリセット バリアントを使用するか、カスタマイズ済みのハードメディア ブラシ バリアントの集合を作成できます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 507 の 「ハードメディア バリアントを選択する」。
- ページ 508 の 「ハードメディアのブラシチップを変更する」。
- ページ 509 の 「ハードメディア バリアントの動作を制御する」。
- ページ 510 の 「ハードメディアの描点をプレビューする」。

ハードメディア バリアントを選択する

Corel Painter には、プリセット済みのハードメディア ブラシ バリアントが多数あります。バリアントはそのまま使用することも、**[ハードメディア]** コントロールを使用して独自のハードメディア ツールキットを作成することでカスタマイズすることもできます。詳しくは、509 ページの 「ハードメディア バリアントの動作を制御する」 および508 ページの 「ハードメディアのブラシチップを変更する」。 を参照してください。



選択したチョーク (上側) および鉛筆 (下側) のバリアントを、[ハードメディア] コントロールから変更可能

ハード メディア ブラシ バリアントは、ペンと鉛筆、消しゴム、マーカーなどさまざまなブラシ カテゴリにあります。ハード メディア ブラシ バリアントを見つける最も簡単な方法は検索バーを使用することです。

マーカー、ペンおよび鉛筆カテゴリのバリアントで作成されたブラシストローク例については、340 ページの 「マーカー」および346 ページの 「ペンと鉛筆」。を参照してください。

ハード メディア バリアントを見つけるには

1 検索バーの [検索] テキスト ボックスに**「ハード メディア」**と入力します。
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 検索結果のリストでハード メディア ブラシ バリアントをクリックします。

ハードメディアのブラシチップを変更する

ハードメディアのブラシチップを変更して、キャンバスに適用する描点の形状とサイズを変更できます。ブラシチップを変更することで、さまざまな形状、細さ、または太さを持つ実際の画材をシミュレートできます。**[ハードメディア]** コントロールを使用することで、サイズを変更したり、6 つのブラシチップから形状を変更する 1 つを選択することができます。

ハードメディアのブラシチップ	内容
鉛筆タイプ	タブレットに垂直にするとチップが細くなり、傾けるとチップが広く、ソフトになります。
標準タイプ	中央の密度の高い部分が比較的広く、外端に向かって急速に密度が低くなります。
円錐タイプ	中央で密度が最も高く、外端に向かって均等に密度が低下します。
尖頭タイプ	中央が密度が最も高く、外端に向かって急速に密度が低下します。
丸型タイプ	中央が密度が最も高く、外端に向かって高密度の重み付けがされています。
1 ピクセル エッジ	全体が最高密度で、外周に向かって急激に密度が低下し、外周の部分が幅 1 ピクセルのアンチエイリアスになります。

シェイプを変更するときには、**[厚み]** コントロールを使用して、描点の垂直方向と水平方向の範囲を指定できます。たとえば、描画時にツールを傾けたときに、描点の形状を円形から楕円形に変化できます。チップのサイズを変更することもできます。

ハード メディア コントロールは、**[円形]**、**[取り込み]**、および **[消しゴム]** の描点の種類でのみ有効です。描点の種類について詳しくは、376 ページの 「一般コントロール」。 を参照してください。

また、カスタマイズしたハードメディア バリアントを保存することもできます。詳細は、369 ページの 「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。

ハードメディアのブラシチップを選択するには

1 **[ハードメディア]** バリアントを選択した状態で、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ハードメディア]** を選択します。

2 使用するハードメディアのブラシチップのタイプをクリックします。

ハードメディアのチップ サイズを設定するには

1 **[ハードメディア]** バリアントを選択した状態で、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[サイズ]** を選択します。

2 チップ サイズを大きくするには **[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。

ハードメディアのチップ形状を設定するには

1 **[ハードメディア]** バリアントがアクティブな状態で、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ハードメディア]** を選択します。

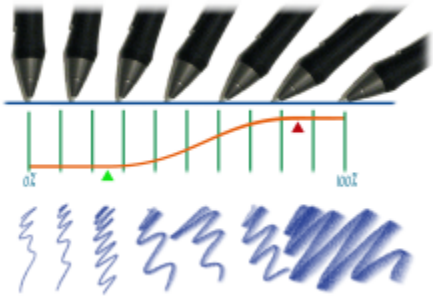
2 **[厚み]** 領域で以下のいずれかのスライダを調整します。

- **[最小値 (縦)]** - 描点の垂直軸に適用する厚みを設定します。この設定は、最も小さい描点を表します。
- **[最大値 (縦)]** - 描点の垂直軸に適用する厚みを設定します。この設定は、最も大きい描点を表します。
- **[最小値 (横)]** - 描点の水平軸に適用する厚みを設定します。この設定は、最も小さい描点を表します。
- **[最大値 (横)]** - 描点の水平軸に適用する厚みを設定します。この設定は、最も大きい描点を表します。

ハードメディア バリアントの動作を制御する

Corel Painter では、ストロークをキャンバスに適用したときのハードメディア バリアントの動作を制御できます。**[刻み]** スライダは、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、スライダを左にドラッグすると変化が緩やかになります。

[移行範囲] スライダでは、スタイラスを傾けたときに極細ペンから幅の広いストロークに移行する角度を指定できます。このコントロールにより、鉛筆やマーカーなど、実際の画材の筆致をシミュレートできます。この現実的な例は、先の細い鉛筆を用紙に対して垂直に持っている状態です。用紙に対して 90 度で描画すると、非常に細い、またははっきりした線が描かれます。鉛筆を 60 度に傾けると、幅の広い、ソフトな線が描かれます。



イメージの上部にさまざまな角度で傾けたスタイラス、イメージの下部に対応する角度を示す。イメージ中央に、移行範囲の開始 (緑の矢印) と完了 (赤の矢印) を示す。

ハード メディア コントロールは、**[円形]**、**[取り込み]**、および **[消しゴム]** の描点の種類でのみ有効です。詳細は、376 ページの「一般コントロール」。を参照してください。

ハードメディアのサイズ刻みを設定するには

1. **[ハードメディア]** バリアントがアクティブな状態で、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ハードメディア]** を選択します。
2. 描点間の角度の刻みを少なくするには、**[サイズ刻み]** 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。

ハードメディアの移行範囲を設定するには

1. **[ハードメディア]** バリアントがアクティブな状態で、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ハードメディア]** を選択します。
2. **[開始]** スライダをドラッグして、移行を開始する角度を設定します。

   スライダを右にドラッグすると角度が増加し、左にドラッグすると角度が減少します。
3. **[完了]** スライダをドラッグして、移行を完了する角度を設定します。

   スライダを右にドラッグすると角度が増加し、左にドラッグすると角度が減少します。

ハードメディアの描点をプレビューする

ハードメディア バリアントを変更するときに、**[描点タイプ]** パネルで変更内容をプレビューして、描点の形状とサイズがどのように影響を受けるかを確認できます。[ハードメディア] ビューを含むさまざまな秒点のビューを切り替えることができます。これらのビューについて詳しくは、400 ページの 「描点タイプを変更する」。 を参照してください。

ブラシ描点プレビューのオプションを変更するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[描点タイプ]** を選択します。
2. **[描点タイプ]** パネルで、目的のプレビューが表示されるまで、**[ブラシ描点プレビューウィンドウ]** をクリックします。

マーカー

Corel Painter には、イラストレータ、グラフィック デザイナ、工業デザイナ、および建築家が描画やレンダリングの作成に使用するプロ用マーカーをシミュレートする **[マーカー]** ブラシ カテゴリがあります。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 511 の 「マーカーの基本」。
- ページ 512 の 「マーカーをカスタマイズする」。

マーカーの基本

[マーカー] カテゴリのブラシ バリアントは、レンダリングの描画と作成に使用される旧バージョンのマーカーを再現できます。

[マーカー] ブラシ カテゴリから、次のレンダリング マーカー バリアントを選択できます。

########	先丸太ペン
山型マーカー	デザインマーカー
マーカー(濁色)	ドライ山型マーカー
フェルトアートマーカー	フェルトマーカー
極細マーカー	極細マーカー
極細ペン	レンダリングマーカー (平筆)
インクもれマーカー	フェルトペン(中)
レンダリングマーカー(先鋭)	先丸マーカー

スクラッチ ドライ マーカー

シャープ マーカー

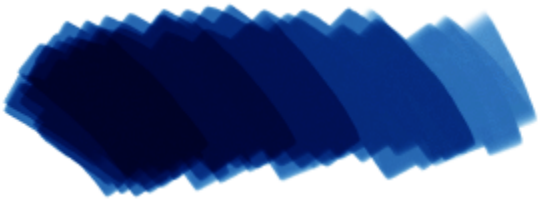
筆圧サイズマーカー

濃淡山型マーカー

古いマーカーのジッター

マーカー バリアントで作成するストロークは、マーカー バリアントがキャンバスと相互作用する仕組みに基づいて、実際の高品質なマーカーを忠実に反映します。たとえば、Corel Painter の **[レンダリングマーカー (平筆)]** では、色の重ね塗りと溜まりができます。一定速度での 1 回の連続ブラシストロークは、一定の単色を配置します。ただし、スタイラスを離したり、マウス ボタンを放すと、実際のマーカーと同様にカラーが重ね塗りされます。また、マーカー バリアントを使用して、ストロークを重ねることができます。これは、適用するカラーがある程度透明なため、下のカラーが透けて見えるからです。

スタイラスをタブレットから離すか、マウスの左ボタンを放したときにのみ、カラーが重ね塗りされます。マーカーを遅くしたり、停止しても、重ね塗りは行われません。



マーカーを使用して、カラーの重ね塗りや溜まりができます。

マーカー バリアントで作成されたブラシストローク例については、340 ページの 「マーカー」。を参照してください。

マーカー バリアントを選択するには

1. **ブラシセレクタ** バーで [ブラシセレクタ] をクリックします。
2. [ブラシライブラリ] パネルで **[マーカー]** ブラシ カテゴリをクリックし、[マーカー] ブラシ バリアントをクリックします。

マーカーをカスタマイズする

[一般] や **[サイズ]** など、さまざまなブラシコントロールを使用して、プリセットのマーカー バリアントをカスタマイズできます。さらに、マーカーや鉛筆など、画材の変更専用に設計された**ハード メディア** コントロールを使用して、マーカーの表示をより細かく変更できます。ハード メディア オプションについては、507 ページの 「ハード メディア」。 を参照してください。ブラシのカスタマイズについては、369 ページの 「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。

また、カスタマイズしたマーカー バリアントを保存することもできます。詳細は、305 ページの 「ブラシ バリアントを保存および削除する」。を参照してください。

イメージ ホース

イメージホースを使用すると、色をペイントする代わりにイメージでペイントできます。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。デフォルトのイメージホース部品の外観を変更したり、独自のイメージのセットを作成して、オリジナルのイメージの連続をペイントできます。

イメージホースは、イメージ部品をペイントできます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 514 の 「イメージホースを使用する」。
- ページ 515 の 「イメージ ホースの部品の不透明度と色の調整」。
- ページ 516 の 「イメージホースの部品のサイズと間隔を調整する」。
- ページ 517 の 「ノズル ファイルの索引を作成する」。
- ページ 519 の 「ノズル、ランク、索引作成について」。
- ページ 521 の 「1 ランク ノズルを作成する」。
- ページ 522 の 「2 ランク ノズルを作成する」。
- ページ 523 の 「3 ランク ノズルを作成する」。
- ページ 525 の 「ノズル ファイルの読み込みと管理」。
- ページ 526 の 「ムービーからノズルを作成する」。

イメージホースを使用する

イメージホースでのペイントを開始するには、[ブラシライブラリ] の **[イメージホース]** カテゴリを選択し、イメージホースのバリアントを選択してから、適用するイメージを選択します。イメージはノズル ファイルに保存されています。たとえば、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ます。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。

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アントが付属しています。これらの組み込みバリアントには、それぞれ異なるノズルの制御方法 (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。

[ノズル ライブラリ] パネル

バリアントは、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ます。**[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、バリアントによって異なります。

バリアントの名前は、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**型のバリアントであること、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。バリアント名に使用される 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。詳しくは、440 ページの 「カラー表現コントロール」および519 ページの 「ノズル、ランク、索引作成について」。を参照してください。

付属のバリアント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もできます。詳しくは、515 ページの 「イメージ ホースの部品の不透明度と色の調整」および516 ページの 「イメージホースの部品のサイズと間隔を調整する」。を参照してください。

また、スタイラスにかける筆圧を上げると、イメージが大きくなったり、色が変化するといった設定にできますし、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。

イメージ ホースのブラシストローク例については、335 ページの 「イメージホース」。を参照してください。

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 **[イメージホース]** ブラシカテゴリをクリックし、ブラシバリアントを選択します。

4 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[ノズル]** を選択します。

5 **[ノズルライブラリ]** パネルで、リスト ボックスからノズルを選択します。

作成したノズル ファイルでペイントすることもできます。詳細は、525 ページの 「ノズル ファイルの読み込みと管理」。を参照してください。

6 キャンバス上にブラシストロークを作成します。

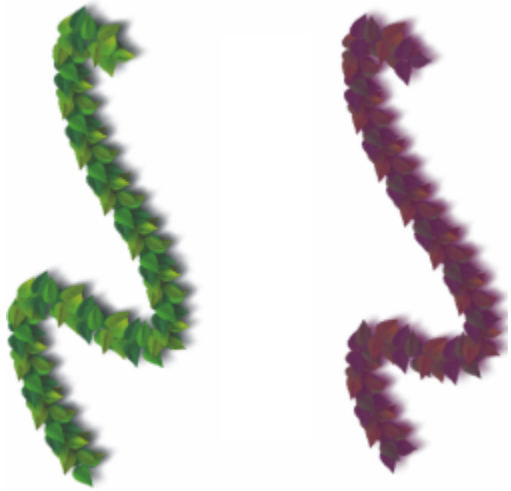
イメージホースのストロークは、8 ビット マスクつき24 ビット カラーのイメージを使います。このマスクによって、アンチエイリアス処理された滑らかな輪郭のイメージを重ねることができます。

イメージ ホースの部品の不透明度と色の調整

イメージホースの部品の外観を、不透明度や色を調整して変更できます。たとえば、不透明度を調整して、ノズル イメージを透明にし、背景色が透けて見えるようにすることができます。

イメージホースのストロークの不透明度を変更できます。表示される設定は、100% 不透明 (左)、20% 不透明 (右) です。

また、サブカラーをノズル イメージと混合させてイメージ部品の陰影を調整することもできます。**[サブカラー]** スライダを 100% に設定すると、ノズル イメージの色はオリジナルのままです。スライダを左に移動するほど、部品に混じるサブカラーの量が増加します。



これらのブラシストロークでは、[サブカラー] は 100% (左) と 39% (右) に設定されています。

イメージホースの部品の不透明度を調整するには

- プロパティバーで、**[不透明度]** スライダを動かします。

[ウィンドウ] ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[不透明度]** を選択して、効果をランダムにすることもできます。**[不透明度]** パネルの **[表現]** リスト ボックスから **[ランダム]** を選択します。

イメージ ホースの部品の色を調整するには

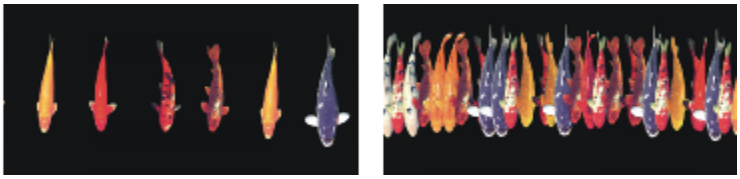
1. **[カラー]** パネルで、**[サブカラー]** カラータイルをクリックします。
2. **[カラー]** ダイアログ ボックスから色を選択します。
3. プロパティ バーで、**[サブカラー]** スライダを動かします。

また、プロパティ バーの **[サブカラーのジッター]** スライダを動かすことで、ノズル イメージと混合したサブカラーを変化させることもできます。

イメージホースの部品のサイズと間隔を調整する

イメージホースで適用したイメージ部品のサイズを変更できます。100% に設定すると、ノズル ファイル内のイメージがそのままのサイズで使用されます。

また、イメージ間の間隔も調整できます。



[間隔] スライダは、イメージの間隔を調節します(左 = 85%、右 = 20%)。

イメージの間隔はブラシの直径に基づくため、**[サイズ]** の設定にも左右されます。たとえば、ブラシのサイズを大きくすると、ホースで作成したイメージ間の間隔は広くなります。

[最小サイズ] スライダも、イメージホースで作成したイメージの大きさに影響します。[サイズ] の表現をスタイラスの筆圧または方向に設定した場合、**[最小サイズ]** でイメージのサイズ変化の範囲が決まります。詳しくは、399 ページの 「間隔コントロール」および393 ページの 「サイズ コントロール」。を参照してください。

また、ジッターを大きくすると、イメージとストロークの距離を不規則にすることができます。

イメージホースの部品の倍率を調整するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[ノズル]** を選択します。
2. **[ノズルライブラリ]** パネルで [ノズル オプション] ボタン をクリックし、**[ノズル倍率の設定]** を選択します。
3. **[変更後の倍率]** ボックスに値を入力します。

他のブラシと同じく、プロパティバーの **[サイズ]** スライダを移動して、部品の倍率を変更することができます。

イメージホースの部品間の間隔を調整するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[間隔]** を選択します。

2 **[間隔]** スライダを調節します。

3 **[最小間隔]** スライダを調節します。

イメージホースの部品間の間隔を不規則にするには

- プロパティバーで、**[ストロークのジッター]** スライダを右に動かします。

ノズル ファイルの索引を作成する

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従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、というようにします。必ずしもこういう構成になっていないといけないと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方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。

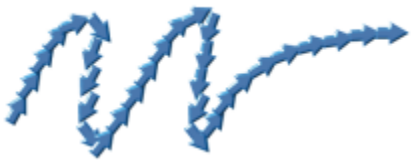
ノズルの「索引」とは、ノズル ファイルの中の多数のイメージ部品から特定のものを選択するために使用する方法のことです。索引ルールを適用して、ノズル イメージの並びを制御できます。たとえば、スタイラスの筆圧が強くなるほど大きなイメージがペイントされるようノズルを設定できます。

ランクと索引ルール

イメージ ノズル ファイルは、「ランク」という、1 つ～ 3 つのイメージの変化で作成されています。Corel Painter には 3 種類のランクがあり、ノズル ファイルは、1 ランク ノズル、2 ランク ノズル、3 ランク ノズルのいずれかとなります。詳細は、521 ページの 「1 ランク ノズルを作成する」。を参照してください。

Corel Painter の各ランクには、次のような索引ルールがあります。

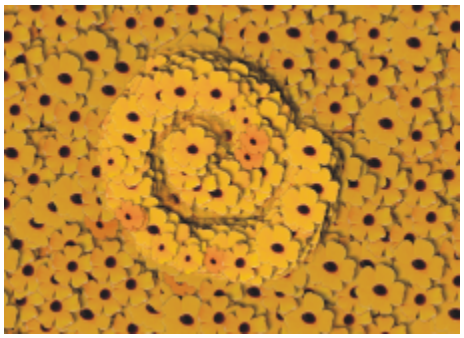
- **[なし]** の場合は、ランク内の最後の要素のみを使用してペイントします。
- **[速度]** は、ストロークの速度に応じてそのランクのイメージ部品を選択します。ストロークが速いと、ランクの後方にある要素でペイントすることになります。マウスで筆圧を加減する場合は、[速度] が適しています。[速度] は制御しづらい場合があります。このため、要素の数が少ないランクで使用することをお勧めします。
- **[方向]** は、ストロークの方向に応じてそのランクのイメージ部品を選択します。ランク内の最初のアイテムは、左から右へ (時計の 3 時方向) のストロークで使用されます。ストロークの方向が反時計回りに変化するにつれ、ランク内の後続のイメージ部品が流れ出るようになります。ランク内のイメージ部品の数によって、次のイメージ部品に切り替わるまでの角度の大きさが決まります。たとえば、ノズル ファイルに 72 個のイメージ部品が入っている場合は、ストロークの方向が 5 度変わるたびに異なるイメージ部品が流れ出ます (360 度 ÷ 72 = 5 度)。



[方向] の使用例

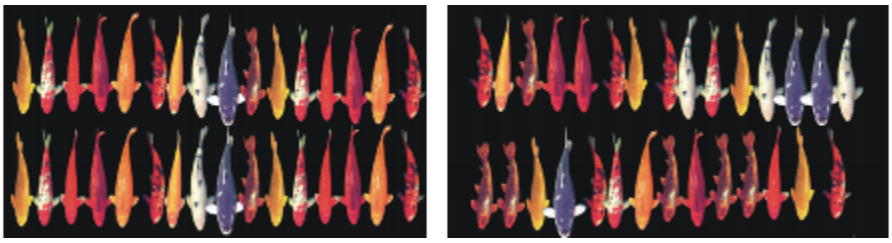
- **[筆圧]** は、スタイラスの筆圧に応じてイメージ部品を使用します。筆圧を強めると、ランクの後方にあるイメージ部品でペイントされます。**[筆圧]** は、筆圧感知タブレットでのみ使用できます。**[筆圧]** は、ノズルから自在にイメージ部品を引き出せるのが特長です。たとえば、イメージ部品を小さい順に並べてノズル ファイルを作成しておけば、筆圧を強めることで大きいイメージ部品を引き出せます。
- **[ホイール]** は、エアブラシのスタイラスに取り付けられているホイール設定に基づいて、イメージ部品を選択します。
- **[傾き]** は、スタイラスの傾きに応じてイメージ部品を選択します。ただし、スタイラスの中には、この情報を伝達しない機種もあります。このコントロールは、マウスでは使用できません。

- **[ベアリング]** は、スタイラスの先端の向きに応じてイメージ部品を選択します。ただし、スタイラスの中には、この情報を伝達しない機種もあります。このコントロールは、マウスでは使用できません。
- **[回転]** は、360 度の回転をサポートする先端が平らなスタイラスの回転に基づいて、イメージ部品を選択します。
- **[ソース]** は、クローンソース (クローンソースを設定していない場合は、現在のパターン) のピクセルの明るさに応じてイメージ部品を選択します。作業中の書類とクローンソースイメージは、位置がピクセル単位で対応します。明るさが大きい部分では、ランク内の後方にあるイメージ部品が流れ出ます。最適な結果を得るには、クローンソースと作業中の書類を同じサイズにしておく必要があります。詳しくは、183 ページの 「クローン イメージをペイントする」。 を参照してください。**[ソース]** は、使用するノズルによっては非常に便利な設定です。たとえば、ソース画像が、左から右に向かって黒から白に移行するグラデーションである場合は、イメージホースを使うと、書類の左側の色が濃い部分ではランクの冒頭にあるイメージ部品が配置されます。ブラシを右側の明るい部分に移動すると、ランクの後方にあるイメージ部品が流れ出ます。この特性を活用するためには、イメージホース専用のソース画像を作成しておく必要があります。イメージホースを制御するクローンソースイメージまたはパターンは、グレースケールでもかまいません。Corel Painter では、明るさの値のみが使われます。



[ソース] に基づく索引の作成

- **[ランダム]** は、ランクから不規則にイメージ部品を選択します。[ランダム] を設定すると、イメージホースでペイントした領域の色や見かけが不規則になります。自然構造に発生するマイナーな不規則さによって、自然な印象を得ることができます。
- **[設定順]** は、ランク内の順序に従ってイメージ部品を選択し、左から右、上から下という順序で配置します。



左 ― 設定順による索引付け。右 ― ランダムな索引付け。

索引ルールを変更するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[イメージホース]** を選択します。

2 ノズルのランクごとに、リスト ボックスから索引ルールを選択します。

[方向] を選択した場合、**[方向]** スライダを調整します。

索引ルールの効果を逆にするには、**[ランク反転]** ボタン をオンにします。たとえば、索引ルールとして **[筆圧]** を選択した場合、スタイラスの筆圧を強めると、ランクの後方にあるイメージ部品が流れ出ます。ランクを反転させると順序が逆になり、スタイラスの筆圧を強めたときにランクの前方にあるイメージが流れ出るようになります。

ランク 2 と**ランク 3** の索引ルールは、**1 ランク**のみのノズルには影響しません。

ノズル、ランク、索引作成について

一連のイメージを選択してランクと索引ルールを適用すると、イメージホース用のオリジナルのノズルを作成できます。オリジナルのノズルを保存すれば、読み込んでイメージで使用できます。詳細は、525 ページの 「ノズル ファイルの読み込みと管理」。を参照してください。

シンプルなノズル (**1 ランク**) を作成することもできますが、イメージホースに対するきっちりとした要望がある場合は、2 つまたは 3 つの変化がある (イメージが大きくなり角度が変わるなど) 複雑なノズル (**2 ランク**または **3 ランク**) を作成することもできます。この場合、イメージのサイズと角度の制御には、それぞれ別の入力データを使用します。

ランク索引システムの概要

1 ランク索引システムは、ただ順番に番号を付けるシステムです。どのイメージ部品も、その番号 (たとえば「アイテム 3」) を指定して引き出すことができます。

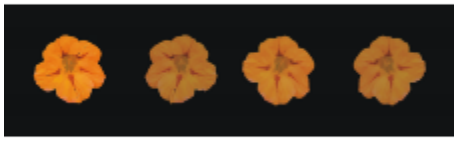
2 ランク索引システムは、横方向と縦方向に並べた 2 つの索引を使用します。ランク 1 は水平方向、ランク 2 は垂直方向に並びます。ここでも、各ランクでアイテムを選択するためにさまざまな入力データを使用します。2 つのランクを使用した索引は、「列の選択」と「行の選択」であると考えることもできます。イメージホースからは、選択した列と行の交差位置にあるイメージが流れ出ます。これを正しく機能させるには、2 つのランクのコントロールに別々の索引ルール (入力データ) を使用する必要があります。

3 ランク索引システムは、**2 ランク**索引システムを拡張したものです。ランク 3 は、ランク 2 の「セット」を反復して作成されます。選択したセットの中で、さらに**ランク 1** と**ランク 2** の索引 (上述) が使用されます。それぞれのランクについて、コントロールする入力データの種類を使用する必要があります。

3 ランク索引システムは、カレンダーのような構造となっています。過去、現在、未来のどの日付でも、年、月、日の 3 つの要素で特定することができます。例: 1962 年 2 月 25 日 (1962/2/25)

ノズルをデザインする: 1、2、3 ランクのノズルをデザインする

ノズル ファイルは、グリッド上に規則的に配置したイメージで構成されます。通常、イメージは、サイズや形状、角度、色などの順に並んでいます。必ずしも順番に並べる必要はありませんが、規則的に並べた方がイメージホースの特性を活かすことができます。たとえば、ノズル ファイルのイメージをサイズ順に並べた場合、スタイラスの筆圧を強めるにつれ、イメージのサイズが徐々に大きくなります。

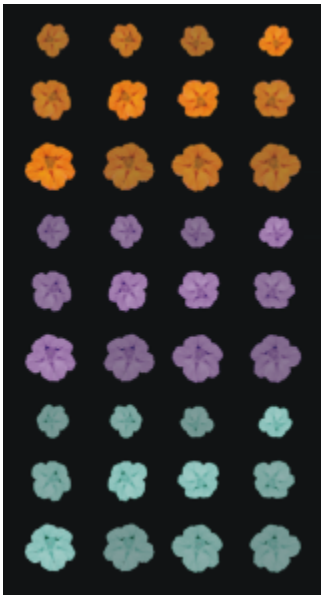


1 ランク ノズルは、1 方向の並びで変化します。この例では、ランク 1 の設定で角度が変化します。

2 方向の並びで変化させる場合 (イメージ部品をサイズを大きくして角度を変更するなど)、イメージを **2 ランク** ノズル ファイルとして設定する必要があります。**2 ランク**のノズルでペイントすると、イメージは、2 方向に変化します。この場合、2 つの異なる入力データを使用して各ランク内のイメージ部品を制御します。

2 ランクのノズルは 2 方向の並びで変化します。この例では、ランク 1 で角度、ランク 2 でサイズが変化します。

ノズルに 3 つ目の変化を加えるには、**3 ランク**のノズルを作成します。この場合も、イメージ部品の選択に使用する入力データは別々のものにする必要があります。2 つのランクを同じ入力データで制御しようとすると、一部のイメージ部品が使用されません。次のイメージでは、**ランク 3** で色が変化します。ランク 3 は、イメージのデザインに応じてランダム、速度、クローンソースなどで制御できます。



ランク 3 でカラーが変化する 3 ランク システムのノズル ファイル

ノズルを作成する前に、各ランクの制御方法を決定することをお勧めします。イメージの配置によっては、入力データの割り当てが制限されることがあります。ノズルの作成作業を始める前に、必要なランクの数と、各ランクの変化範囲に含めるイメージ部品の数を決定する必要があります。詳細は、518 ページの 「索引ルールを変更するには」。を参照してください。

イメージを用意する

イメージデータを用意する際には、ノズルのランク レベルや作成方法に関係なく、以下のコツを参考にしてください。

イメージホースのノズルに含めるイメージ部品は、すべて選択する必要があります。選択すると、輪郭が不規則なイメージ部品でも描画に使用することができます。選択範囲の内側だけが描画に使用されるようになります。

イメージ形状のシルエットを作成して選択し、それをカラー情報で後から塗り潰すこともできます。ソフト エッジを選択範囲にした場合は、作成したイメージが自動的にアンチ エイリアス処理を施したようになります。これにより、イメージホースでペイントした場合でも、イメージの輪郭が自然になります。

ノズル ファイルはレイヤーから作成することもできます。まずイメージ部品を作成し、それを別々のレイヤーに変換します。レイヤーをいろいろな背景に固定してみて、きれいに表示されるようなら、ノズルのイメージ部品に適しています。レイヤーからノズルを作成する方法は、簡単なのも利点です。

この他に、黒い背景でイメージを作成し、ドロップシャドウを追加する方法があります。この方法では、イメージ部品を重ねて立体的な効果を出すことができます。すべてのイメージ部品で影の位置が同じであれば、ペイント領域全体が 1 つの光源で照らされているように見えます。詳細は、567 ページの 「レイヤー」。を参照してください。

1 ランク ノズルを作成する

1 ランク ノズルを作成するには、ノズルに含めるイメージを作成します。イメージはそれぞれ、個別のレイヤーに作成します。個別のレイヤーを選択/グループ化し、ノズル ファイルを RIFF 形式で保存できます。新規作成した **1 ランク** ノズルを使用するには、ノズル ライブラリから読み込みます。詳細は、525 ページの 「ノズル ファイルの読み込みと管理」。を参照してください。

1 ランク ノズルでは、イメージを 1 列に配置する必要はありません。Corel Painter は、イメージを複数の行に分割してデータを作成します。Corel Painter はそこから数学的ルールに従ってイメージのランクを再構築します。このルールは、ノズル定義に含まれています。詳細は、523 ページの 「2 ランク ノズルを作成するには」。を参照してください。

ノズルは、類似のイメージを不規則にペイントする場合に効果的です。花の上を飛び回る蝶がその一例です。

レイヤーから 1 ランク ノズルを作成するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。
2. **[新規レイヤー]** ボタン をクリックします。
3. ノズルとして使用するイメージ部品を作成します。
   書類内のレイヤーの配置は、ノズルの作成プロセスに影響を与えません。
4. 手順 2 と 3 を繰り返して、さらにイメージ部品を作成します。
   レイヤーの階層を編集し、ノズル内で希望通りの順に表示されるよう並べ変えます。リストの一番上に表示されているレイヤーが、ノズル ファイル内の最初のイメージ部品となります。イメージ部品は、リスト内で上から下へ表示されている順序でノズル ファイルに配置されます。
5. **Shift** キーを押しながら、ノズルを追加するレイヤーを選択します。
6. **[レイヤーコマンド]** ボタン をクリックし、**[レイヤーのグループ化]** を選択します。
   すべてのアイテムが 1 つのグループにまとめられます。
7. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[ノズル]** を選択します。
8. **[ノズルライブラリ]** パネルで [ノズル オプション] ボタン をクリックし、**[ノズルをグループから作成]** を選択します。
   Corel Painter が新しい名称未設定のイメージを作成します。これがノズル ファイルです。

9 メニュー バーで **[ファイル]** ▸ **[保存]** を選択します。

ファイルを RIFF 形式で保存します。

レイヤーを使ってノズルを作成している状態

2 ランク ノズルを作成する

2 ランク ノズル (2 方向に変化するノズルなど) を作成する場合、対応するノズル イメージを設定する必要があります。2 ランクまたは 3 ランクのノズルは、**1 ランク**のノズルと違いレイヤー グループから作成することができません。これらは、手動で作成する必要があります。索引システムを機能させるために、ノズル イメージはグリッドに収めてください。それには、グリッドを作成し、各セルの中心にイメージ部品を配置します。

セルの大きさは、ノズルに含めるイメージ部品のうちで最もサイズが大きいイメージ部品 (選択範囲も含む) が収まる長方形の最小限のサイズを基に指定します。イメージがグリッドからはみ出ないようにするには、最も大きいイメージ部品をレイヤーにコピーします。グリッド内にイメージ部品を配置してから、ノズル ファイルを作成します。詳細は、572 ページの 「レイヤーを作成/削除する」。を参照してください。

グリッドのセルのサイズとノズルの寸法を決定するには

1 ツールボックスで、**レイヤー調整**ツール をクリックし、プロパティバーの **[レイヤー自動選択]** ボタン をオンにして、書類ウィンドウでノズルに含める最も大きな画像部品のあるレイヤーをクリックします。

Corel Painter の **[ナビゲーション]** パネルに、レイヤーの幅と高さがピクセル値として表示されます。**[ナビゲーション]** パネルを表示するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択します。

グリッド セルのサイズには、わずかに大きめの値を使用することをお勧めします。

各ランクに含めたいイメージ部品の数を決めます。

2 **ランク 1** 内の要素の数とセルの幅を掛けます。

この値がノズルの幅になります。

3 **ランク 2** 内の要素の数とセルの高さを掛けます。

この値がノズルの高さになります。

グリッドを作成するには

1 メニュー バーで **[ファイル]** ▸ **[新規]** を選択し、**[幅]** ボックスと **[高さ]** ボックスにそれぞれノズルの幅と高さを入力します。

522 ページの 「グリッドのセルのサイズとノズルの寸法を決定するには」。の手順 3 と 4 で計算したノズルの幅と高さを入力してください。

2 メニュー バーで **[キャンバス]** ▸ **[仮想グリッド]** ▸ **[仮想グリッドオプション]** を選択します。

3 **[グリッドオプション]** ダイアログ ボックスの **[横の間隔]** と **[縦の間隔]** にそれぞれセルの幅と高さを入力し、**[OK]** をクリックします。

522 ページの 「グリッドのセルのサイズとノズルの寸法を決定するには」。の手順 1 で計算したセルの幅と高さを入力してください。

4 **[キャンバス]** ▸ **[仮想グリッド]** ▸ **[仮想グリッドの表示]** を選択してグリッドを表示します。

グリッドの水平方向は**ランク 1**、垂直方向は**ランク 2** の要素数に対応しています。

2 ランク ノズルを作成するには

1 各グリッドセルの中央に1つずつイメージ部品を配置します。

ノズルに指定する制御要因を想定し、それに合った順序でイメージ部品を配置します。

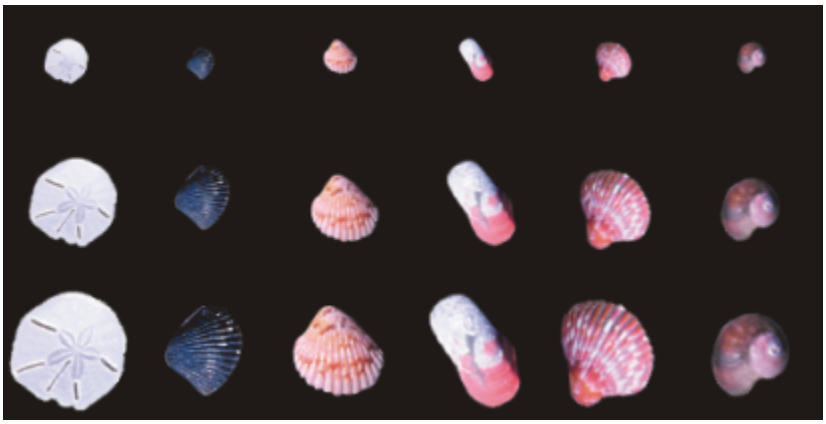
これは、レイヤーを使用すると簡単にできます。イメージ部品をレイヤーとしてグリッドに配置すると、レイヤーマスクも同時に配置されます。イメージ部品のレイヤーが複数のファイルに保存されている場合は、ファイルを 1 つずつ開いた方が簡単です。

2 メニュー バーで **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。

3 **[レイヤー]** パネルで、すべてのレイヤーを選択します。

4 [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[固定して選択]** を選択します。

5 メニュー バーで **[ファイル]** ▸ **[別名で保存]** を選択し、ファイルを RIFF 形式で保存します。

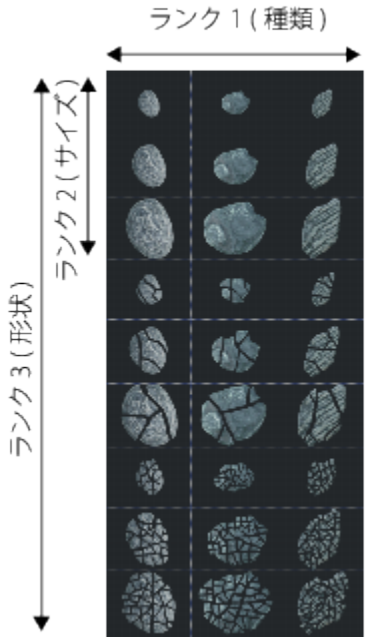


ここで作成した 2 ランクのノズルでは、ランク 1 が種類、ランク 2 がサイズです。

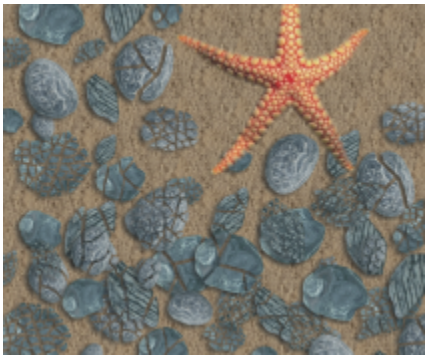
新しく作成したノズル ファイルでペイントするためには、まずノズル ファイルを読み込む必要があります。詳細は、525 ページの 「1 ランク ノズル ファイルを読み込むには」。を参照してください。

3 ランク ノズルを作成する

グリッドを使用する方法では、**3 ランク** ノズルを作成できます。



ランク 1 に 3 つ、ランク 2 に 3 つ、ランク 3 に 3 つのアイテムを含んだノズル ファイル



3 ランク ノズルの貝殻でペイントしたイメージ

3 ランク ノズルを作成するには

1 **2 ランク**のファイルを新規に作成するか、既存のファイルを開きます。
2 ランク 3 に含めたいイメージ部品の数を決めます。
3 **[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択して **[ナビゲーション]** パネルを表示し、現在のノズル ファイルの高さを確認します。
4 ランク 3 に設定したアイテムの数をファイルの高さに掛けた値を算出します。
その値が **3 ランク** ノズル ファイルの高さになります。
5 **[選択]** ▸ **[再選択]** を選択します。
6 **[選択]** ▸ **[レイヤーに変換]** を選択します。
7 **[編集]** ▸ **[コピー]** を選択します。
次に、ランク 3 内のアイテムがファイルに収まるように、このファイルを下の方向に拡張させます。
8 **[レイヤー]** パネルで、キャンバスを選択します。
9 メニュー バーで **[キャンバス]** ▸ **[キャンバスサイズ]** を選択します。
10 キャンバスを **3 ランク** ノズルの高さに合わせるため、**[下に追加]** ボックスで正しいピクセル数を追加します。
値として、手順 4 で計算した **3 ランク** ノズルの高さと、開いている **2 ランク** ノズルの高さの差を入力します。

次に、ランク 3 の各アイテム (2 ランク システムのセット) 用のイメージを作成します。

11 **[編集]** ▸ **[ペースト]** を選択し、ペーストしたレイヤーを、追加した領域に配置します。
レイヤー内のイメージが、グリッドセルの中央に表示されるよう配置してください。
必要に応じて、このレイヤー内のイメージを変更します。

12 **[レイヤー]** パネルで両方のレイヤーを選択します。

13 [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[固定して選択]** を選択します。

14 **[ファイル]** ▸ **[保存]** を選択し、ファイルを RIFF 形式で保存します。
前述の 2 ランクノズル ファイルを使用して、3 ランクノズルを作成していた場合は、3 ランクであることを示すように、定義を編集する必要があります。

15 **[ファイル]** ▸ **[情報を見る]** を選択し、**[ファイル情報]** ダイアログ ボックスでノズルの定義を編集します。

たとえば、「イメージホース 3x3」というノズル定義は、**ランク 1** と**ランク 2** にそれぞれ 3 つのイメージ部品がある **2 ランク** ノズルを表します。新しいノズルでは、**ランク 3** に 3 つのイメージ部品が含まれているとします。3 つのランクすべてのイメージ部品を使用してペイントするには、ノズル定義を「イメージホース 3x3x3」に変更する必要があります。

新しく作成したノズル ファイルでペイントするためには、まずノズル ファイルを読み込む必要があります。詳細は、525 ページの 「1 ランク ノズル ファイルを読み込むには」。を参照してください。

ノズル ファイルの読み込みと管理

ノズルライブラリにないカスタム ノズル ファイルでペイントするには、アプリケーションでそのファイルを読み込む必要があります。また、ノズル ライブラリにカスタム ノズル ファイルを追加して保存することもできます。イメージホースのバリアントを使用してノズル ファイルでペイントする方法の詳細については、514 ページの 「イメージホースを使用する」。を参照してください。

1 ランク ノズル ファイルを読み込むには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[ノズル]** を選択します。

2 **[ノズルライブラリ]** パネルで [ノズル オプション] ボタン をクリックし、**[ノズルの読み込み]** を選択します。

3 **[開く]** ダイアログ ボックスでノズルを選択し、**[開く]** をクリックします。

4 これで、そのノズルを使ったペイントが可能になります。

2 ランクまたは 3 ランク ノズル ファイルを読み込むには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[ノズル]** を選択します。

2 **[ノズルライブラリ]** パネルで [ノズル オプション] ボタン をクリックし、**[ノズルの読み込み]** を選択します。

3 **[開く]** ダイアログ ボックスでノズルを選択し、**[開く]** をクリックします。

4 **[ノズル定義]** ダイアログ ボックスの **[アイテムの幅]** と **[アイテムの高さ]** ボックスに、ノズル ファイルに設定した値を入力します。これらの値は、グリッドのセルのサイズです。
値が不明な場合は、ノズル ファイルを開いてから **[ファイル]** ▸ **[情報を見る]** をクリックします。**[ファイル情報]** ダイアログ ボックスが開き、必要な情報が表示されます。たとえば、「イメージホース 3x2 アイテム (高さ 100、幅 100)」は、**ランク 1** (水平方向) に 3 つのイメージ部品、**ランク 2** (垂直方向) に 2 つのイメージ部品がある **2 ランク** ノズルを表します。アイテムの幅と高さは、それぞれ 100 ピクセルです (グリッドのセルのサイズが 100x100 ピクセル)。

5 **[索引ランク]** ボックスには、**2 ランク** ノズルの場合は「2」、**3 ランク** ノズルの場合は「3」を入力します。

6 **[ランク]** 列には、ノズル ファイルの各ランクで使用されるイメージ部品の数を入力します。
2 ランク ノズル ファイルの場合は、**[ランク 3]** 列に「1」を入力します。

ファイルに対応しない値を入力すると、Corel Painter はそれを受け入れません。言い換えると、**ランク 1** (水平方向) の [アイテム数] に [アイテムの幅] を掛けた値がノズルの幅に等しく、**ランク 2** (垂直方向) の [アイテム数] に [アイテムの高さ] を掛けた値がノズル ファイルの高さに等しくなる必要があります。

さらに、ランクごとに索引ルールを設定する必要があることに注意してください。

Corel Painter はイメージの索引付けを正しく行うために、**[ノズル定義]** ダイアログ ボックスに入力した情報が必要です。

ノズルをライブラリに追加するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[ノズル]** を選択します。
2. **[ノズルライブラリ]** パネルで [ノズル オプション] ボタン をクリックし、**[ノズルの読み込み]** を選択します。
3. ダイアログ ボックスで目的のノズル ファイルを選択し、**[開く]** をクリックします。
   必要に応じて、各ボックスに適切な数値を入力して、要素の数、そのサイズとランクを定義します。
4. **[ノズルライブラリ]** パネルで [ノズル オプション] ボタン をクリックし、**[ノズルをライブラリに追加]** を選択します。
5. **[ノズルをライブラリに追加]** ダイアログ ボックスで、ノズルに名前を付けます。

ノズルを読み込み、編集するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[ノズル]** を選択します。
2. **[ノズルライブラリ]** パネルで [ノズル オプション] ボタン をクリックし、**[ノズルの確認]** を選択します。
3. **[ノズルの確認]** ダイアログ ボックスの **[倍率]**ボックスに値を入力します。
   Corel Painter はイメージ ウィンドウでノズル ファイルを開きます。
4. **[選択]** ▸ **[再選択]** を選択します。
5. 必要に応じて、そのファイルを編集します。
   選択が解除されないように注意してください。
6. **[ファイル]** ▸ **[別名で保存]** を選択し、ファイルを任意のフォルダに保存します。
   オリジナルのノズルを保護するには、ファイルを別の名前で保存します。
7. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[ノズル]** を選択します。
8. **[ノズルライブラリ]** パネルで [ノズル オプション] ボタン をクリックし、**[ノズルの読み込み]** を選択して、保存したノズルを選択します。
9. ノズルをライブラリに戻すには、[ノズル オプション] ボタン をクリックし、**[ノズルをライブラリに追加]** を選択します。

ムービーからノズルを作成する

(Windows のみ)

Windows オペレーティング システム上では、Corel Painter は、ムービーからイメージホースのノズルを作成できます。Corel Painter ムービーのフレームを 1 つずつ、イメージホースのイメージに変換できます。フレーム サイズがアイテムのサイズになります。最初からノズルにする目的でムービーを作成する場合は、最も大きなイメージ部品が収まる程度のフレーム サイズにします。各フレーム内で、選択範囲を使用することにより、イメージの形状を調節することができます。

[ノズルをムービーから作成] コマンドは自動的に **1 ランク** ノズルを作成します。この方法は、**2 ランク** ノズルの作成にも使用できます。

ムービーをノズル ファイルにするには

1 ノズル ファイルに変換したいムービーを開きます。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[ノズル]** を選択します。

3 **[ノズルライブラリ]** パネルで [ノズル オプション] ボタン をクリックし、**[ノズルをムービーから作成]** を選択します。

名称未設定のイメージファイルが開き、ムービーの各フレームが表示されます。

4 フレームスタックのフレームに選択範囲を作成していなかった場合は、この時点で選択範囲を作成します。

それぞれのイメージ部品は、選択範囲の中に収める必要があります。

5 ファイルを RIFF 形式で保存します。

これで、他の **1 ランク** ノズル ファイルと同様にこのファイルを読み込み、使用することが可能になります。

ムービーを 2 ランク ノズルにするには

1 **[ムービー]** ▸ **[新規ムービー]** を選択し、ムービーを再生します。

フレーム サイズ (キャンバスの幅と高さ) は、最も大きなイメージ部品がちょうど収まる程度にします。

フレームの合計数は、**ランク 1** の要素数に**ランク 2** の要素数を掛け合わせた値にします。たとえば、**ランク 1** と**ランク 2** にそれぞれ 3 つのイメージ部品がある 2 ランク ノズルの場合、ムービーのフレーム数は 9 にする必要があります。

2 最初のフレームにイメージ部品を追加します。イメージ部品を追加するには、選択範囲またはレイヤーを使用します。

3 **[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、**[固定して選択]** を選択します。

4 2 番目のフレームに移動し、イメージ部品を追加します。必要に応じてイメージ部品を編集し、手順 3 を繰り返してから次のフレームに移動します。

5 残りのフレームにも続けてイメージ部品を追加します。**[固定して選択]** コマンドを適用してから、新しいフレームに移動するようにしてください。

ランク 2 に従ってセットのイメージ部品を並べ替えます。次の例では、新しいノズルのランク 2 で色が変化します。ムービーは、3 つのカラーセットにまとめられています。フレーム 1 ～ 3 は赤のセット、フレーム 4 ～ 6 は緑のセット、フレーム 7 ～ 9 は黄色のセットを構成しています。各セットは、異なる角度で配置される同色のイメージで構成され、新しいノズルのランク 1 の変化 (角度の変化) となります。

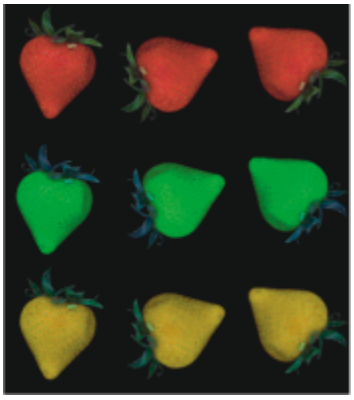
このムービーのイメージ部品は、ランク 2 に従ってカラーセットにまとめられています。

6 **[フレームスタック]** パネルで **[巻き戻し]** ボタン をクリックし、ムービーの先頭フレームに戻します。

7 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[ノズル]** を選択します。

8 **[ノズルライブラリ]** パネルで [ノズル オプション] ボタン をクリックし、**[ノズルをムービーから作成]** を選択します。

新しいファイルが表示されます。



前の例でムービーから作成したノズル ファイル

9 メニュー バーで **[ファイル]** ▸ **[情報を見る]** を選択します。

[ファイル情報] ダイアログ ボックスが開き、Corel Painter がこのファイルの索引付けに使用する情報が表示されます。

10 作成したノズル索引を示す記述を編集します。

たとえば、「イメージホース 9 アイテム」は、**1 ランク** ノズルに 9 つのイメージ部品があることを表します。**ランク 1** と**ランク 2** にそれぞれ 3 つのイメージ部品がある **2 ランク** ノズルの場合は、記述を「イメージホース 3x3 アイテム」に変更する必要があります。

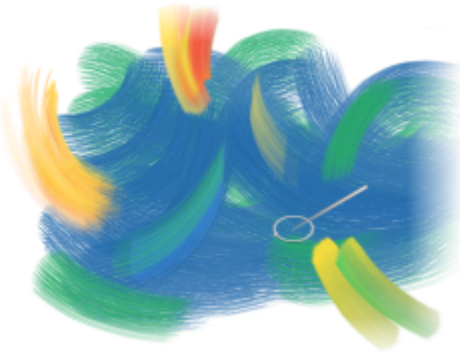
11 ファイルを保存します。

新しく作成したノズル ファイルでペイントするためには、まずノズル ファイルを読み込む必要があります。詳細は、525 ページの 「2 ランクまたは 3 ランク ノズル ファイルを読み込むには」。を参照してください。

ムービーの最後に空白のフレームを含めないよう注意してください。

リアルブリスル ブラシ

リアルブリスル ブラシは、アーティストによるブラシの自然な動きをシミュレートすることにより、デジタル ペインティングの世界にまったく新しいレベルのリアリズムをもたらします。ブラシストロークやキャンバスとの反応により、実際のブラシで作業した場合の感触と出来栄えを忠実に再現します。



リアルブリスル ペインティング システム
Cher Threinen-Pendarvis によるアートワーク

リアルブリスルブラシ バリアントは、**[アクリル]**、**[油彩]**、**[水彩]** などの異なるブラシカテゴリのブラシバリアントに基づいています。

リアルブリスル ブラシで作業する場合は、**[ブラシゴーストの強化]** オプションを有効にしておくとブラシについての詳細な情報が表示されます。詳細は、148 ページの 「描画時のカーソルを設定する」。を参照してください。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 529 の 「リアルブリスル ブラシの基本」。
- ページ 530 の 「リアルブリスル設定の変更」。
- ページ 532 の 「リアルブリスル ブラシとダイナミック スペックルを併用する」。

リアルブリスル ブラシの基本

リアルブリスル ブラシ バリアントは、さまざまなブラシ カテゴリに格納されています。これらのブラシ カテゴリは、さまざまな種類のブリスルベース ブラシで構成されており、ブラシストロークをキャンバスやレイヤーに適用する際に使用します。

リアルブリスル ブラシバリアントを選択するには

1 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。

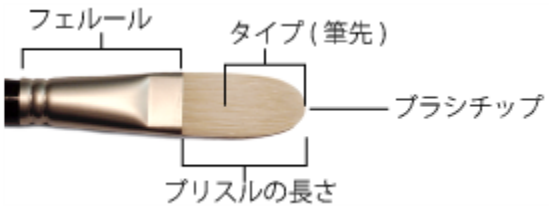
2 **[ブラシライブラリ]** パネルで、**[リアルブリスル]** バリアントが含まれているブラシ カテゴリをクリックして、**[リアルブリスル]** ブラシ バリアントをクリックします。

[リアルブリスル] ブラシ バリアントは **[アクリル]**、**[油彩]**、および **[水彩]** などのブラシ カテゴリに含まれています。このバリアントの名前は、「リアル」で開始します。

リアルブリスル設定の変更

あらかじめ設定されているリアルブリスル ブラシ バリアントで作業するか、またはあらかじめ設定されているブラシをカスタマイズして新規のブラシ バリアントとして名前を付けて保存できます。**[リアルブリスル]** パネルから設定にアクセスして、ブラシ バリアントを簡単に修正できます。

次の図は、リアルブリスル ブラシとその設定を説明する際に使用される用語です。



[リアルブリスル] パネル

[リアルブリスル] パネルでは、次の設定ができます。

丸み - ブラシの幅および全体的な形状に加える丸みを調節します。丸いブラシ チップの場合、値を小さくすると先端が平たいブラシになり楕円形を描くことができます (厚みの最小値は直径の 10% です)。平たいブラシ チップの場合、値を小さくすると両端の尖ったブラシが作成できます (丸みを付けたエッジとは対照的に 90 度角のエッジになります)。

左はチップの平たいブラシの丸み設定を 1% にして作成したエッジの丸いブラシ。右はチップの丸いブラシの丸み設定を 100% にして作成した丸ブラシ。

表現 — 方向や速度など、ブラシを回転させる表現を選択できます。表現設定について詳しくは、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

ブリスル長さ - ブリスルの長さ、すなわちフェルールの末端からブラシの先端までの長さを調節します。ブリスルの長さは、ブラシ サイズの値に、選択するブリスルの長さの値を掛け合わせて算出します。たとえば、**[ブラシサイズ]** の設定が 20 で、**[ブリスル長さ]** の設定が 2 の場合、ブリスルの長さは 40 になります。

左はブリスルの長さの設定を 1 にしたブラシで、右は設定を 2 にしたブラシ。

ブラシチップ長さ - ブリスルの全体の長さに対する割合で示した筆先の長さを調節します。

2 つのブラシはまったく異なる形状をしていますが、プロファイル長さはおよそ 50% です。

ブリスル硬度 - ブリスルの柔軟性を調節します。値を小さくするとセーブル ブラシ (いたち毛) のような高い柔軟性を持つブラシになり、値を大きくするとホグ ブラシ (豚毛) のような高い剛性を持ったブラシになります。

左はブリスルの硬度を約 90% に設定したブラシで、右は設定を約 30% にしたブラシ。

扇形 - ブリスルをフェルールから扇形に広げる程度を調節します。値を小さくするとブリスルの広がりが小さくなり、ブラシ チップが尖っていきます。値を大きくするとブリスルの広がりが大きくなります。

左は扇形を 100% に設定したブラシで、右は設定を 0% にしたブラシ。

摩擦 - キャンバス上でブリスルを動かす際の摩擦抵抗の度合いを調節します。この設定は**硬度**の設定と連動して機能します。値を小さくするとストロークがより滑らかになり、大きくするとストロークにテクスチャ感が加わり、ブラシストロークが広がる感じになります。

高さ - フェルールとキャンバス間の最小距離を調節します。値を大きくするとブラシの先端のみでペイントする感じになり、小さくするとキャンバスにブリスルが押し付けられて異なる方向に広がる感じになります。

左はブリスルの高さを 100% に設定したブラシで、右は設定を 50% にしたブラシ。

[リアルブリスル] パネルを開くには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リアルブリスル]** を選択します。

リアルブリスル ブラシ バリアントをカスタマイズするには

1. 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。
2. [ブラシライブラリ] パネルで、**[アクリル]**、**[油彩]**、**[水彩]** などの **[リアルブリスル]** バリアントが含まれているブラシ カテゴリをクリックして、**[リアルブリスル]** ブラシ バリアントをクリックします。
3. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リアルブリスル]** を選択します。
   選択したブラシバリアントが実際に **[リアルブリスル]** ブラシの場合は、**[リアルブリスル]** パネルのコントロールを使用できます。
4. **[リアルブリスル]** パネルの **[リアルブリスルを有効にする]** チェック ボックスをオンにします。
5. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[描点タイプ]** を選択します。
6. **[描点タイプ]** パネルで、使用するブラシチップのタイプをクリックします。
7. **[リアルブリスル]** パネルで、すべての **[ブラシ]** スライダを調整します。
8. **[リアルブリスル]** パネルで、すべての **[表面]** スライダを調整します。

[リアルブリスルを有効にする] チェック ボックスをオンにすると、**[描点]** タイプとして**[キャメルヘアー]**、**[フラット]**、**[パレットナイフ]**、**[ブリスルスプレー]** のいずれかを使用するブラシ バリアントから **[リアルブリスル]** ブラシを作成できます。

リアルブリスル ブラシとダイナミック スペックルを併用する

一部のリアルブリスル ブラシは、ダイナミックスペックルと併用して、さらに厚くてはっきりしたストロークを作成できます。ダイナミックスペックルとリアルブリスル ブラシを使用するには、最初に **[ダイナミックスペックルブリスル]** の描点の種類を **[一般]** ブラシ コントロール パネルから選択する必要があります。詳細は、442 ページの 「ダイナミック スペックル コントロール」。を参照してください。

シック ペイント

シック ペイント ブラシを使うと、自然な絵具のタッチを損なうことなく厚塗りと従来のインパストを表現することができます。これにより、創作の対象がトラディショナル アートでも、フォト アートでも、イラストレーションでも、奥行き、テクスチャ、または動きを追加することで、美しい画像をペイントすることができます。

シック ペイント 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。Cher Pendarvis 氏によるアートワーク。

シック ペイント ブラシは、ブレンド、重ねる、プッシュ、プルおよび削ることができるペイントを適用します。これらのブラシを使うことで、乾いたブラシストロークや半透明のブラシストロークを作成したり、用紙のテクスチャを見せたり隠したり、ブラシストロークを自然にブレンドすることができます。また、ペイントを置き換えたり彫ることで、ブラシストロークに刻み目を付けることもできます。

シック ペイント ブラシは、プリセットや特殊なシック ペイント コントロールを使って調整することができます。スタイラスの筆圧、傾き、そしてさらには回転を使って、簡単にブラシストロークをコントロールしたり変化させたりすることができます。

シック ペイント ブラシは、特殊なレイヤーに適用されます。このレイヤーのプロパティを調整することで、シック ペイントの効果を強めたり弱めたりすることができます。

シック ペイント ブラシで適用されたブラシストロークは、光の反射の仕方が独特です。ブラシストロークの光と影を調整して、ブラシストロークの見え方を微調整し、画像の光を設定することができます。

シック ペイント ブラシのブラシストロークはインパストのブラシストロークに似ていますが、見た目も雰囲気もよりリアルになります。インパストについて詳しくは、557 ページの 「インパスト」。を参照してください。

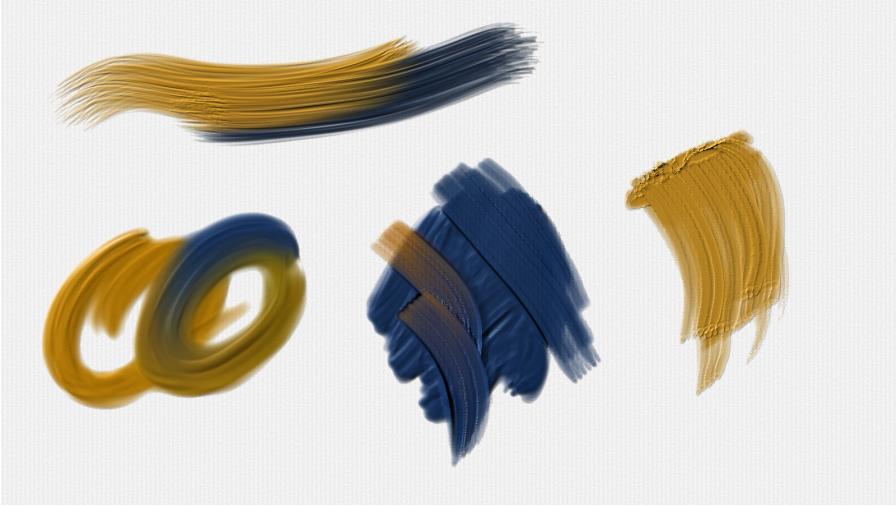
このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 535 の 「シック ペイントを使ったペイント」。
- ページ 538 の 「[シック ペイント - メディア] コントロール」。

- ページ 542 の 「[シック ペイント - ブラシ] コントロール」。
- ページ 546 の 「シック ペイント レイヤーの調整」。
- ページ 547 の 「シック ペイントの照明の調整」。
- ページ 549 の 「シック ペイント ブラシでクローンを作成する」。

シック ペイントを使ったペイント

厚塗りブラシには、ブリスル ブラシとパレットナイフの 2 種類があります。ブリスル ブラシを使うと、従来のアーティスト ブラシの動きを再現しながらシック ペイントを適用することができます。一方、パレット ナイフを使うと、画像の色を削ったり、プッシュしたり、引きずることができます。



ブラシストローク例: シック ペイント ブリスル (左) とシック ペイント パレット ナイフ (中央と右)

特定の形状や跡を持つブラシを見つけるには、ブラシ セレクタからアクセスできるシック ブラシ バリアントを参照します。シック ペイント ブリスル ブラシを探している場合は、角度、細筆、ファン、フィルバート、リッガー、丸筆などの形状から選択することができます。シック ペイント パレット ナイフ ブラシの場合は、バーの形状がすべて同じです。

探しているブラシが見つかったら、ペイントを始めることができます。また、プロパティ バーにあるプリセットやその他のコントロールを使えば、ブラシストロークの見た目を素早く調整することができます。

テクニック プリセット

使いたいテクニックに応じて、以下のプリセットから選択することができます。

[シック] では、インパスト効果が非常に強い、太く豊かなブラシストロークを追加することができます。

シック

[ソフト] では、スムーズで平坦で、滑らかなブラシストロークを適用できます。画像に細部を追加したり、大きな領域を塗りつぶしたりする場合に最適です。

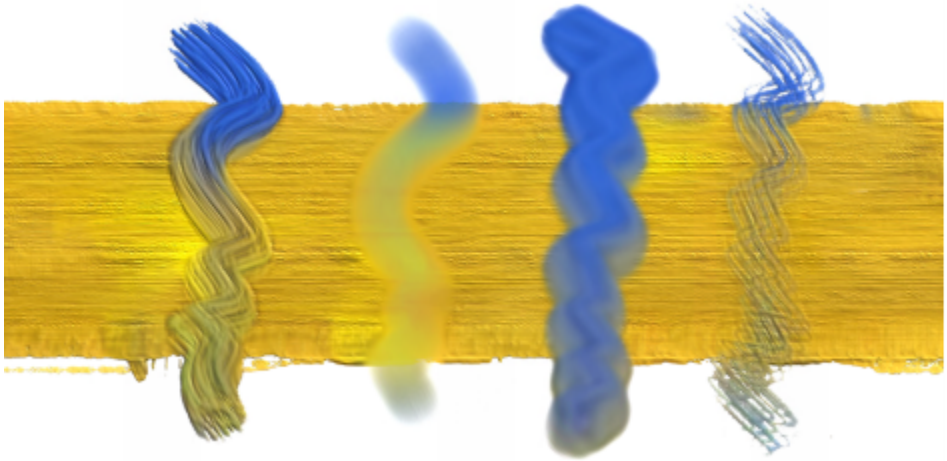
ソフト

[シン] では、既存のストロークを軽く塗りつぶし、ある程度用紙テクスチャを見せることができる細いブラシストロークを適用できます。

シン

[ドライ] では、ブリスルの跡が目に見える形で残る長く鮮明なブラシストロークをペイントできます。このプリセットでは、ブラシを使って表面をかすめることで、軽いタッチを適用して完全に不透明なブラシストロークを作ることができます。また、既存のペイントを引きずるブラシストロークのために **[ドライ]** を使うこともできます。

ドライ



同じブラシだが、異なるテクニック プリセットが適用されたブラシストローク: シック、ソフト、シン、ドライ。

ペイントのロード

大半のシック ペイント ブラシには特定の量のペイントがロードされていますが、ペイントを始める前に、シック ペイント ブラシのペイント量を調整することができます。こうすることで、作業を中断してペイントを補充する必要がなくなります。

シック ペイントのコントロール

特殊なシック ペイントブラシのコントロールを使うことで、ブラシストロークをカスタマイズし、独自のシック ペイント ブラシを作ることができます。このコントロールは 2 つのパネルに分かれており、それぞれ[シック ペイント - メディア] と [シック ペイント - ブラシ] です。メディア コントロールでは、シック ペイント ブラシで適用されるペイントをカスタマイズすることができます。ブラシ コントロールでは、ブラシの動作をカスタマイズすることができます。大半のコントロールは、シック ペイント ブリスル ブラシとシック ペイント パレット ナイフ ブラシで共通しています。詳しくは、538 ページの 「[シック ペイント - メディア] コントロール」および542 ページの 「[シック ペイント - ブラシ] コントロール」。を参照してください。

また、リアルブリスル機能をシック ペイント ブリスル ブラシに追加することもできます。リアルブリスル機能について詳しくは、530 ページの 「リアルブリスル設定の変更」。を参照してください。

シック ペイント ブラシのパフォーマンスを向上させることもできます。

シック ペイント ブラシでペイントするには

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、**[シックペイント]** 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 書類ウィンドウでペイントします。

シック ペイントのテクニックを選択するには

1 シック ペイント ブラシを選択します。

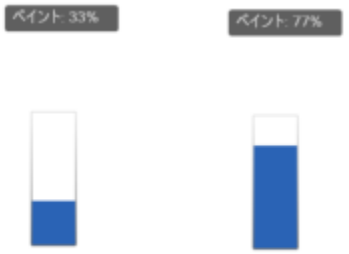
2 プロパティ バーで、**[テクニック]** ボタン をクリックし、プリセットのテクニックを選択します。

シック ペイント ブラシにペイントをロードするには

1 シック ペイント ブラシ バリアントを選択します。

2 プロパティ バーの **[ペイントのロード]** ボタン をクリックします。

3 書類ウィンドウ内をドラッグしてブラシに必要な量のペイントをロードします。
表示される **[ペイントのロード]** コントロールには、ブラシにロードされるペイント量が表示されます。



[ペイントのロード] コントロールにアクセスするためのカスタム ショートカットを作成できます。**Corel Painter 2019** のメニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[キー設定]** (macOS) または **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[キー設定]** を選択します。**[ショートカット]** リスト ボックスから **[その他]** を選択します。**[Painter コマンド]** のリストで **[厚塗り読み込み (オンスクリーン)]** コマンドまで下にスクロールします。コマンドの横にある **[ショートカット]** 列に、割り当てるショートカット キーを入力します。**[OK]** をクリックします。割り当てたショートカットが既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。先へ進むには、以下のいずれかをクリックします。

- **[確定]** — **[厚塗り読み込み (オンスクリーン)]** にショートカットを割り当て、競合するコマンドのショートカット キーを削除します。
- **[確定して重複キーに移動]** (Windows) または **[適用して再割り当て]** (macOS) — **[厚塗り読み込み (オンスクリーン)]** コマンドにショートカットを割り当てた後で、競合するコマンドに別のキーボード ショートカットを割り当てます。

サイズ、不透明度、厚み、角度などのブラシ属性を変更する場合と同様に、画面上のペイントのロードはキーボード ショットカットでも行うことができます。まず **Command + Option** キー (macOS) または **Ctrl + Alt** キー (Windows) を押し

ながら、書類ウィンドウ内をドラッグしてブラシのサイズを変更します。マウス ボタンを放さない、またはスタイラスを持ち上げないままキーを放し、続いて **Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を数回押して、不透明度、厚み、角度を切り替えて **[ペイントのロード]** コントロールを表示させます。次に、書類ウィンドウ内をドラッグしてブラシをロードします。

シック ペイント ブラシのパフォーマンスを改善するには

- 以下のいずれかの操作を行います。
  - ツールボックスで**手のひら**ツール をクリックします。プロパティ バーの **[高画質表示]** ボタン をクリックして無効にします。
  - **[ナビゲーション]** パネルが表示されている場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** をクリックするか、**Cmd+7** (macOS) または **Ctrl + 7** (Windows) を押して非表示にします。
  - 環境光なしでシック ペイントを使用します。548 ページの 「環境光を無効にするには」。 を参照してください。
  - ペイントの飛沫間の間隔を拡大します。シック ペイント ブラシ バリアントを選択します。拡張プロパティ バーの **[厚塗りの表示/非表示を切り替えます - メディアパネル]** ボタン をクリックします。**[間隔]** スライダを調節します。値を高くすると、ブラシのパフォーマンスは改善されます。
  - ブラシの密度を下げます。シック ペイント ブラシ バリアントを選択します。拡張プロパティ バーの **[厚塗りの表示/非表示を切り替えます - ブラシパネル]** ボタン をクリックします。**[ブラシの密度]** スライダを左にわずかに動かし (値を 2% ほど下げるなど)、ブラシのブリスルの数を減らします。

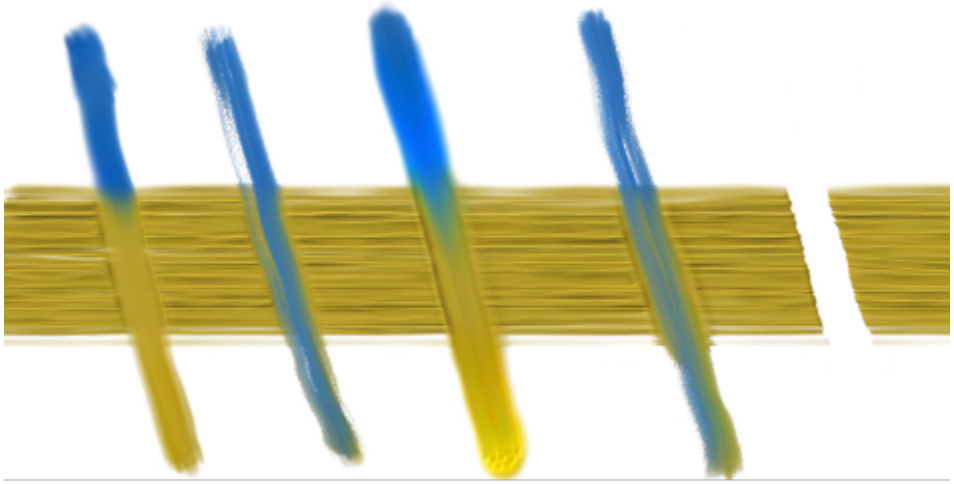
[シック ペイント - メディア] コントロール

シック ペイント ブラシをカスタマイズする場合は、[シック ペイント - メディア] パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[シックペイント]** ▸ **[シック ペイント - メディア]**) からペイントとペイント面を調整することができます。このパネルのすべてのコントロールは、シック ペイント ブリスルとシック ペイント パレット ナイフ ブラシの両方に使えます。

タイプ

粒子感の追加の有無に関係なく、ペイントを適用、押しのけ、または消去するブラシを設定できます。以下の種類のペイントを使うことができます。

- **[ペイント]** — ブラシでシック ペイントを適用できます。
- **[粒子感のあるペイント]** — シック ペイントを適用しながら、同時にペイント面に粒子感を付与することができます。
- **[押しのけペイント]** - ペイントを前後に押しのけることができます。
- **[粒子感のある押しのけペイント]** - ペイントを前後に押しのけると同時に用紙の粒子を追加できます。
- **[消去]** — 既存のペイントを消すことができます。



ペイントの種類 (左から右へ): ペイント、粒子感のあるペイント、押しのけペイント、粒子感のある押しのけペイント、消去

付着

付着コントロールでは、ペイントがレイヤーにどのように付着するかを調整することができます。

[比率] では、ペイントが付着する速度を設定することができます。比率が速いほど、ブラシストロークに沿って付着するペイントが増え、またブラシからペイントがなくなるのが早くなります。[比率] の値が高いと太く短いブラシストロークになり、低いと長く細いブラシストロークになります。

[比率] の値: 低 (左)、高 (右)

比率が低い場合 (左) と最高の場合 (右) のブラシストローク

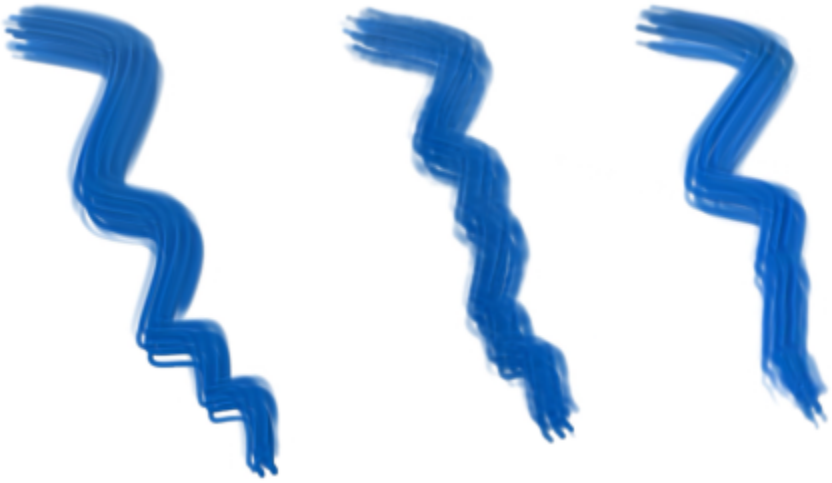
速度や筆圧などの表現を使うと、スタイラスによる付着比率を変化させることができます。**[最小の比率]** コントロールでは、リンクされた表現のペイントの付着の最小の比率を設定できます。表現設定について詳しくは、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

[比率のジッター] では、ブラシストロークの付着比率を変化させることができます。値が低いと滑らかで均一なブラシストロークになり、高いと変化の多い、有機的な見た目のブラシストロークになります。**[半径のジッター]** の値に近い値を指定すると、より良い仕上がりになります。

[比率のジッター] の値: 低 (左)、高 (右)

[滑らかさ] では、ブラシストロークの付着比率のジッターを滑らかにすることができます。

[滑らかさ] の値: 低 (左)、高 (右)



ブラシストローク (左から右): 付着ジッターなし、付着ジッターあり、付着ジッターと滑らかさあり

キャンバス

[キャンバス] コントロールは、現在のブラシと既存のペイントの混ざり具合に影響します。

[水分量] では、キャンバスのペイントの水分量が決まります。これにより、ブラシがどの程度のペイントを拾い上げるかを調整することができます。[水分量] の値が高いとブラシが拾い上げるペイントが多くなります。

[水分量] の値: 低 (左)、中程度 (中央)、高 (右)

[表現] では、スタイラスを使用したときの水分量を変化させることができます。**[最小のウェット度]** には、キャンバスのペイントの最小水分量の値を指定することができます。

たとえば、筆圧を表現として選択した場合、スタイラスで強く押しつけるほど、ブラシが拾い上げるペイントが多くなります。**[逆転]** ボタン を使うと表現の効果を逆転させることができます。つまり、軽い筆圧の場合、ペイントの水分量が減るのではなく増えます。

[粒子感の高さ] では、粒子感の高さを設定することができます。値が高いと用紙の粒子感が強く出ます。

[粒子感の高さ] の値: 低 (左)、高 (右)

飛沫

[飛沫] 領域のコントロールでは、ブラシからキャンバスに付着するペイントの飛沫のサイズをコントロールすることができます。

[半径] では、ブラシから適用されるペイントの飛沫の半径を調整することができます。

[半径] の値: 低 (左)、高 (右)

[表現] では、スタイラスの筆圧や方向などのリアルタイムの入力要素を選択して飛沫のサイズを変化させることができます。ペイントの飛沫をあまり小さくしたくない場合は、**[最小の半径]** コントロールを使用して最小の半径値を設定することができます。また、**[逆転]** ボタン を使って飛沫の半径についてリンクされた表現の効果を逆転させることもできます。

[半径のジッター] を使うと、ペイントの飛沫の半径を変化させることができます。**[比率のジッター]** の値に近い値を指定すると、より良い仕上がりになります。

[滑らかさ] では、半径のジッターを滑らかにすることができます。

ブラシストローク例 (左から右): 半径のジッターなし、半径のジッターあり、半径ジッターと滑らかさあり

[間隔] では、ペイントの飛沫間の距離をコントロールします。

[間隔] の値: 低 (左)、高 (右)

[硬度] では、ペイントの飛沫の結合具合をコントロールします。値が高いとブラシストロークに隆起が生まれ、荒い表現になります。値が低いとソフトなブラシストロークになり、高さの変化が滑らかになります。

[硬度] の値: 低 (左)、高 (右)

シック ペイント ブラシのメディアを調整するには

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、**[シックペイント]** 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 拡張プロパティ バーで、**[シック ペイント - メディア]** ボタン をクリックします。

拡張プロパティ バーが表示されていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[拡張プロパティ バー]** をクリックします。

5 **[シック ペイント - メディア]** パネルで、必要な設定を調整します。

[シック ペイント - ブラシ] コントロール

[シック ペイント - ブラシ] パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[シックペイント]** ▸ **[シック ペイント - ブラシ]**) のコントロールを使うと、シック ペイント ブラシの動作を調整することができます。

ペイントのロード

[無限ペイント] を設定すると、選択したブラシからペイントがなくならなくなります。

[無限ペイント] がオフ (左)、[無限ペイント] がオン (右)

[無限ペイント] チェック ボックスをオフにした場合は、**[ペイントのロード]** スライダを使ってブラシにロードされるペイント量を指定できます。ブラシにペイントをロードしたくない場合があるかもしれません。たとえば、シック ペイント パレット ナイフ ブラシで既存のペイントを削ったり引きずったりしたい場合は、値を 0 にします。

[ペイントのロード] の値: 低 (左)、高 (右)

[ブラシの密度] では、ブラシのブリスルの数を調整できます。密度の値が高いと太いブラシストロークになります。

[ブラシの密度] の値: 低 (左)、高 (右)

ブレンド

[補充量] では、現在選択されている色を 1 回のストロークで補充する量をコントロールします。[補充量] の値が低いとブラシストロークが徐々にフェードインします。

[補充量] の値: 低 (左)、高 (右)

[表現] では、スタイラスの筆圧などのリアルタイムの入力要素を選択して補充量を変化させることができます。**[最小補充量]** では、リンクされた表現に対して選択した色を 1 回のストロークで補充する最小量を指定できます。表現設定について詳しくは、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

[にじみ] では、ブラシストロークと既存のペイントとのブレンドの程度を制御します。にじみの値が低いと、ブラシストロークが既存の色を塗りつぶしやすくなります。にじみの値が高いと、ブラシストロークが既存の色とブレンドしやすくなります。

[にじみ]: 低 (左)、高 (右)

[表現] リスト ボックスから表現を選択して、スタイラスの使用によるにじみを変化させることができます。**[最小のにじみ]** スライダでは、リンクされた表現の最小のにじみを指定することができます。

[逆転] ボタン を使うと、補充量とにじみについて表現の効果を逆転させることができます。

固まり

[固まり] では、ブリスルの固まり具合を調節します。その仕組みは、固まっている一部のブリスルを表すために、各ブリスルの太さを不均等にすることです。この領域のコントロールでは、ブラシのブリスルの半径、長さおよび太さを変化させることができます。

[ケバ] では、ブラシ内のブリスルの半径を変化させることができます。

[ケバ] の値: 低 (左)、高 (右)

[ペイント] では、より自然なブラシストロークになるようにブリスルの長さと太さを変化させます。

[ペイント] の値: 低 (左)、高 (右)

[カラー] では、個々のブリスルが色とブレンドする程度を変化させます。

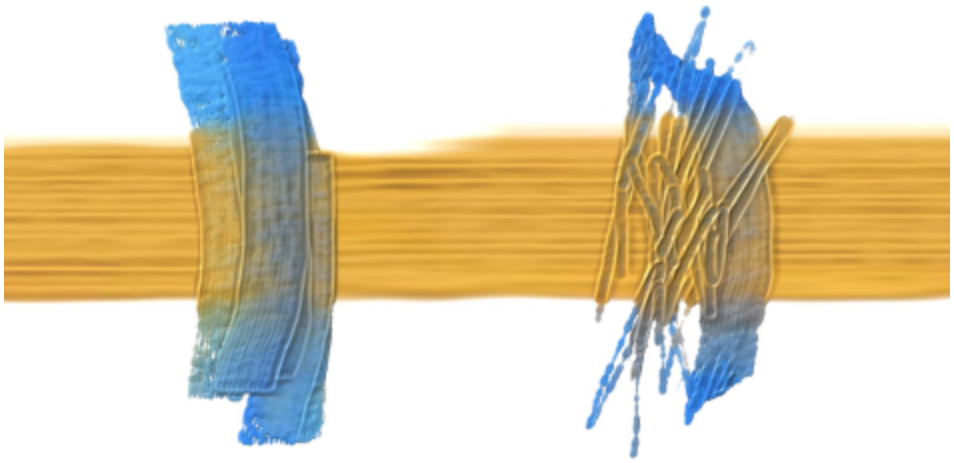
[カラー] の値: 低 (左)、高 (右)

パレット ナイフ

この領域のコントロールは、シック ペイント パレット ナイフ ブラシにのみ効果があります。

[角の傾き] では、スタイラスの傾きを使ってパレット ナイフの角度を変化させることができます。**[角の傾き]** チェック ボックスをオフにすると、パレット ナイフの角度は変化しません。パレット ナイフは平坦な状態で、ブラシの跡の形状は同じままです。

[角の傾き] がオフ (左)、[角の傾き] がオン (右)



左から右: 角の傾きがある場合とない場合のブラシストローク。

[始点] では、パレット ナイフが角から平らに変化し始めるときのスタイラスの傾きの角度を設定することができます。

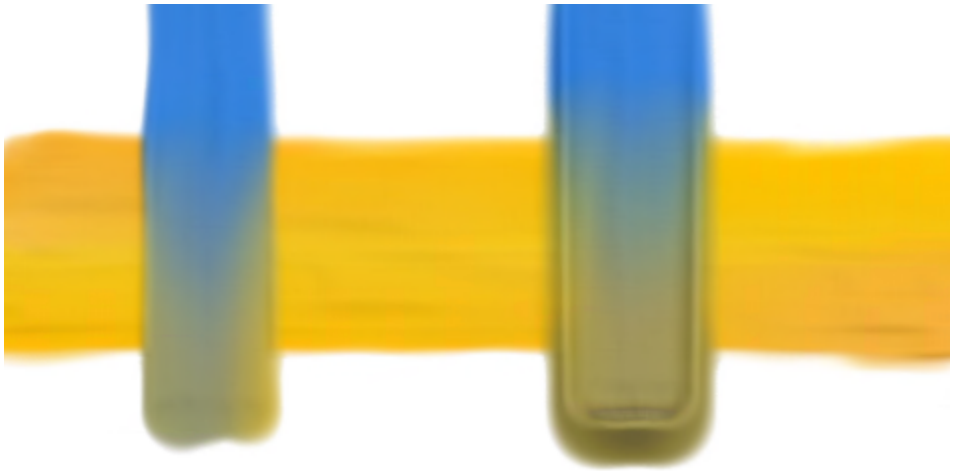
[終点] では、パレット ナイフが平らになるときのスタイラスの傾きの角度を設定することができます。パレット ナイフの角度とブラシの跡は、[始点] と [終点] の角度で設定した範囲内でスタイラスを傾けたときのみ変化します。

スタイラスの始点の傾きの角度 (左)、スタイラスの終点の傾きの角度 (右)

押しのけ量

[強度] では、ブラシによって置き換えられるペイントの量を調整できます。

[強度] の値: 低 (左)、高 (右)



押しのけの強度が低い場合 (左) と高い場合 (右) のブラシストローク

[表現] では、押しのけの強度を変化させることができます。**[最小強さ]** スライダでは、リンクされている表現で置き換えられるペイントの最小量を指定できます。**[逆転]** ボタン を使用すると、押しのけ強度の表現の効果を逆にすることができます。

[半径] では、置き換えられたペイントが広がる広さを指定できます。

[半径] の値: 低 (左)、高 (右)

シック ペイント ブラシのブラシ属性を調整するには

1 [ブラシライブラリ] パネルの **[シック ペイント]** ブラシ カテゴリからシック ペイント ブラシを選択します。

2 拡張プロパティ バーで、**[シック ペイント - ブラシ]** ボタン をクリックします。

拡張プロパティ バーが表示されていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[拡張プロパティ バー]** をクリックします。

3 **[シック ペイント - ブラシ]** パネルで、必要な設定を調整します。

スタイラスの傾きを使ってシック ペイント パレット ナイフの角度を変化させるには

1 [ブラシライブラリ] パネルの **[シック ペイント]** ブラシ カテゴリからシック ペイント パレット ナイフを選択します。

2 拡張プロパティ バーで、**[シック ペイント - ブラシ]** ボタン をクリックします。

拡張プロパティ バーが表示されていない場合は、**[ウィンドウ]** ▸ **[拡張プロパティ バー]** をクリックします。

3 **[シック ペイント - ブラシ]** パネルの **[パレットナイフ]** 領域で、**[角の傾き]** チェック ボックスをオンにします。

4 **[始点]** ボックスに値を入力して、パレット ナイフのエッジが角から平らに変化し始めるときのスタイラスの傾きの角度を設定します。

5 **[終点]** ボックスに値を入力して、パレット ナイフのエッジが平らになるときのスタイラスの傾きの角度を指定します。

6 スタイラスの傾きを使ってパレット ナイフを角から平らまたはその逆に変化させながら書類にペイントします。

シック ペイント レイヤーの調整

シック ペイント ブラシは、特殊なシック ペイント レイヤーで機能します。**[シックペイント]** レイヤー設定を試しながら、レイヤーのシック ペイントの見た目をコントロールすることができます。ブラシストロークの高い領域の高さを上げてシック ペイントの効果を強めるには、シック ペイントの量を増やします。逆に、量を減らしてシック ペイントの効果を弱めることもできます。

シック ペイントの量の値: 低 (左)、高 (右)

シック ペイントの量を 0 に設定して平坦なブラシストロークにすることができます。これは、シック ペイント ブラシの優れたブレンド力を活用しながらこれを通常のブラシとして使う場合に役立ちます。

シック ペイントの量をカスタマイズしてその量を画像の新しいデフォルトとして使いたい場合は、シック ペイント レイヤーの環境設定で設定できます。

シック ペイント レイヤーの属性を調整するには

1 **[レイヤー]** パネルで、編集する **[シックペイント]** レイヤーをダブルクリックします。

2 **[シックペイントレイヤの属性]** ダイアログ ボックスで、**[量]** スライダを動かしてブラシストロークの高さを増減します。

以下のこともできます。

レイヤーに名前を付ける	**[名前]** ボックスに名前を入力します。
レイヤーの位置を調節する	**[上]** ボックスと **[左]** ボックスに値を入力します。
レイヤーに備考を追加する	**[備考]** ボックスにレイヤー情報を入力します。

シック ペイント レイヤーのデフォルトの量を設定するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- (macOS) **Corel Painter 2019** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** を選択します。
- (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** を選択します。

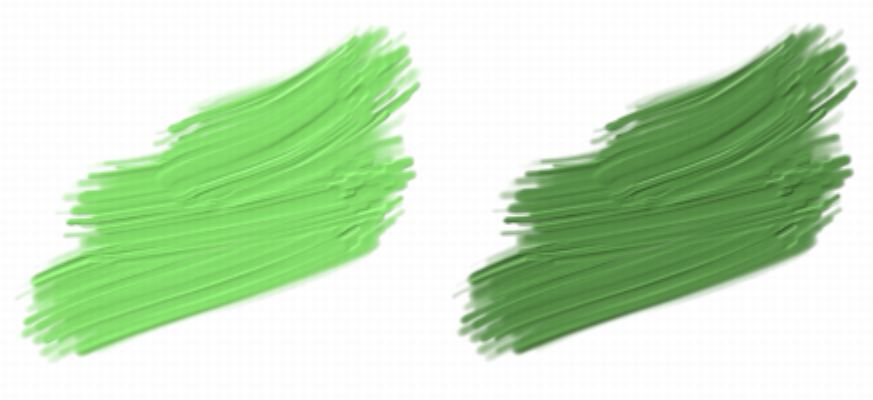
2 **[シックペイント]** レイヤー領域で、**[デフォルトの量]** スライダを動かします。

シック ペイントの照明の調整

Corel Painter では、環境光を使ったり、影を調整したり、指向性光源を追加することで、シック ペイントのブラシストローク全体の照明を操作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シック ペイントのブラシストロークに影響を与えます。

環境光と影

シック ペイントのブラシストロークでは、環境光源を使うことができます。環境光の明るさを調整して、照らされた領域の色を明るくしたり暗くすることができます。環境光源は無効にすることもできます。



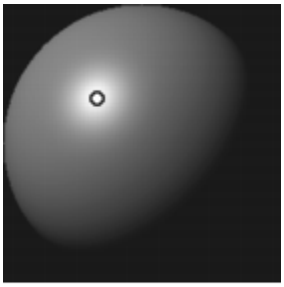
環境光があるブラシストローク (左) と環境光がないブラシストローク (右)

ブラシストロークの影の暗さをコントロールすることができます。影の強度を増やすと、ブラシストロークの照らされない対象領域の色が暗くなります。

影の強度の値: 低 (左)、高 (右)

指向性光源の位置と色の設定

プリセット (シンプル) 照明またはカスタム照明を使用して、キャンバス面の照明を調整できます。シンプル照明では、8 つのプリセット照明のいずれか 1 つを選択できます。カスタム照明では、光源を追加、移動、削除できます。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。球面上のライト インジケータが、すべての光源の位値を表します。



[シンプル照明] オプションをオフにすると、照明のプレビュー球体が、単一のライト インジケータで表示されます。この状態から、光源を追加して、それらの位置を変更できます。

また、照明の色を変更することもできます。たとえば、インパストに複数の色の照明を適用して、さまざまなテクスチャ効果を作ることができます。それぞれの照明がシック ペイン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。

色の異なる光源を使用したシック ペイントのブラシストローク。

環境光を調整するには

1. **[キャンバス]** ▸ **[キャンバス面の照明]** を選択します。
2. **[環境光]** 領域の **[環境光]** チェック ボックスがオンになっていることを確認します。
3. **[明度]** スライダを動かします。

環境光を無効にするには

- **[キャンバス面の照明]** ダイアログ ボックス (**[キャンバス]** ▸ **[キャンバス面の照明]**) で、**[環境光]** チェック ボックスをオフにします。

影を調整するには

- **[キャンバス面の照明]** ダイアログ ボックス (**[キャンバス]** ▸ **[キャンバス面の照明]**) で、**[影の強度]** スライダを動かします。

指向性光源を追加/除去/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. **[指向性光源]** 領域で、以下の表のいずれかのアクションを実行します。

目的	操作内容
プリセット光源を追加する	**[シンプル照明]** チェック ボックスをオンにして、照明のプレビュー球体上のライト インジケータをクリックします。
カスタム光源を追加する	**[シンプル照明]** チェック ボックスをオフにして、新規光源を追加する照明のプレビュー球体をクリックします。 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。
カスタム光源を削除する	**[照明]** スライダを左に動かします。
円形パスに沿ってカスタム照明を追加する	**[シンプル照明]** チェック ボックスをオフにして、**[照明]** スライダを右に動かします。
カスタム光源の位置を変更する	球体上の新しい位置にライト インジケータをドラッグします。
照明の色を変更する	ライト インジケータをクリックし、**[照明の色]** カラー ボックスをクリックして、色を選択します。

指向性光源の強度と明度を調整するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[キャンバス面の照明]** を選択します。

2 **[指向性光源]** 領域で、以下の各スライダを調整します。

- **[明度]** — 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。
- **[濃度]** — 光源の光がどの程度広がるのかを設定します。
- **[露出]** - 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。

シック ペイント ブラシでクローンを作成する

[カラー] パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パネル]** ▸ **[カラー]**) で **[クローンカラー]** ボタン をクリックしてシック ペイント ブラシをクローン ブラシにしてペインティングを開始します。クローン作成の詳細については、179 ページの 「イメージのクローン作成と採取」。を参照してください。ブラシストロークの外観に満足できない場合は、次を試してください。

- ブラシ サイズを大きくします。
- 飛沫の半径を大きくします。シック ペイント ブラシ バリアントを選択します。拡張プロパティ バーの **[厚塗りの表示/非表示を切り替えます - メディアパネル]** ボタン をクリックします。パネルの **[飛沫]** 領域で、**[半径]** スライダを右に動かして、ペイントの飛沫のサイズを大きくします。
- ブラシの密度を下げます。シック ペイント ブラシ バリアントを選択します。拡張プロパティ バーの **[厚塗りの表示/非表示を切り替えます - ブラシパネル]** ボタン をクリックします。**[ブラシの密度]** スライダを左にわずかに動かし (マイナス 2% ほど)、ブラシのブリスルの数を減らします。
- **[ブレンド]** カテゴリのブラシでペイントするか、フォーカス効果 (**[効果]** ▸ **[フォーカス]**) を適用してクローンソースをぼかします。**[被写界深度]**、**[ガラス越し効果]**、**[モーションブラー]**、**[ズームブラー]**、**[木版画]** (**[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[木版画]** をクリックし、**[黒を使用]** チェック ボックスをオフにして、**[カラーエッジ]** スライダを右にドラッグします) などを使用できます。クローンソースをぼかすには、**[クローンソース]** パネルで、**[ソース画像を表示]** チェック ボックスをオンにします。**ソース画像**ウィンドウ内をクリックして、[OK] をクリックします。ブレンド ブラシまたは効果を使用して、ソースイメージをぼかします。完了したら、クローン書類をクリックし、表示されるダイアログ ボックスで **[新規作成]** オプションを有効にします。

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。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 551 の 「リキッドインク ブラシを使用する」。
- ページ 552 の 「リキッドインクレイヤーの属性を設定する」。
- ページ 552 の 「リキッドインク コントロールを使用する」。
- ページ 553 の 「リキッド インクの照明の調整」。

リキッドインク ブラシを使用する

リキッドインク ブラシを使用するには、**リキッドインク**レイヤーを作成する必要があります。**リキッドインク**レイヤーは、**[レイヤー]** パネルに表示されます。

リキッド インクのブラシストローク例については、338 ページの 「リキッド インク」。を参照してください。

新規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]** を選択して、**[レイヤー]** パネルを開きます。
[レイヤー] パネルが拡張されていない場合は、**[レイヤー]** パネルのタブをダブルクリックします。

2 **[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、**[新規リキッドインクレイヤー]** を選択します。

リキッドインク ブラシを使用し、書類ウィンドウにブラシストロークを適用すると、**リキッドインク**レイヤーが自動的に作成されます。

[リキッドインク] ブラシバリア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、**[リキッドインク]** 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。

リキッドインクレイヤーの属性を設定する

さまざまな**リキッドインク**レイヤー設定を試し、奥行きの深さのコントロールや、インクの境界のしきい値の調節を行うことができます。

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]** パネルで、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 [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーオプション]** を選択します。

3 **[リキッドインクレイヤー属性]** ダイアログ ボックスで、以下の表に示す作業を実行します。

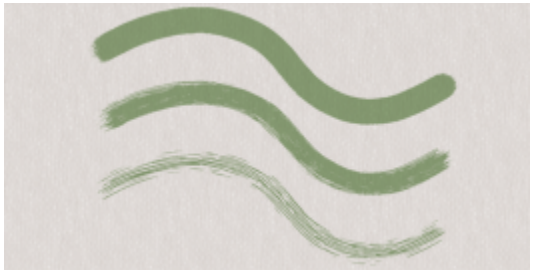
目的	操作内容
レイヤーに名前を付ける	**[名前]** ボックスに名前を入力します。
レイヤーの位置を調節する	**[上]** ボックスと **[左]** ボックスに値を入力します。
レイヤーに備考を追加する	**[備考]** ボックスにレイヤー情報を入力します。
ブラシストロークの幅を太く/細くする	**[しきい値]** スライダを調節します。
ブラシストロークを高く/低くする、または三次元効果を変える	**[量]** スライダを調節します。

リキッドインク コントロールを使用する

リキッドインク コントロールを調節できます。たとえば、**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を選択できます。詳細は、424 ページの 「リキッド インク コントロール」。を参照してください。

サイズ

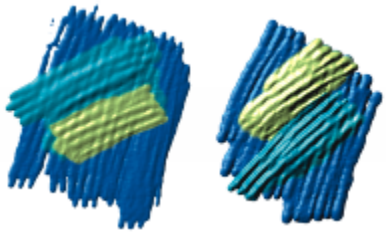
[密度] スライダを使用すると、ブリスル間の間隔を調節できます。設定をいろいろに変えて、さまざまな**リキッドインク** ブラシがどう変化するか、確認してみてください。数値を上げるとブラシの毛の間隔が広くなり、数値を下げると、こってりしたストロークになります。**リキッドインク** ブラシでは、インクに粘りがあるので、ブラシの毛を 1 本ずつ判別しにくくなっています。



リキッドインク ブラシストロークの [密度] スライダ設定による変化

表現設定

表現設定を使用すると、リキッドインクの効果をさまざまに変化させられます。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]** によって変化する設定にできます。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。詳細は、371 ページの 「表現設定」。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。

[リキッドインク] ブラシバリアントをカスタマイズするには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[リキッドインク]** を選択します。

  それぞれの**リキッドインク** コントロールについて詳しくは、424 ページの 「リキッド インク コントロール」。を参照してください。

リキッド インクの照明の調整

[**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 インクのブラシストロークに奥行き感を与えることができます。この設定は全レイヤー上のすべてのリキッド インクのブラシストロークに影響を与えます。

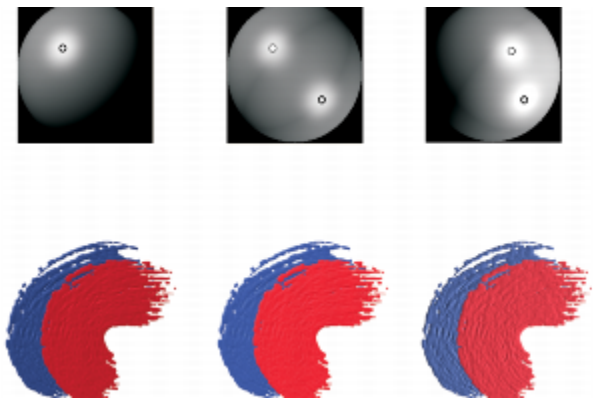
キャンバス面の照明には、環境光と指向性光源を含めることができます。

環境光の調整

画像の環境光を増減できます。光の角度は変わらず、明度だけが変わります。環境光は、指向性光源と組み合わせて使うことができます。

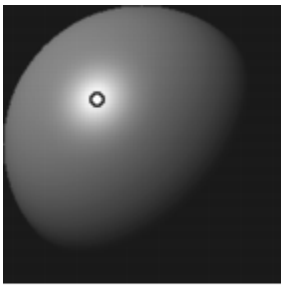
指向性光源の設定

特定の角度からブラシストロークを照らす指向性光源を使用することで、キャンバス面の照明を調整できます。プリセット (シンプル) 照明またはカスタム照明を使用できます。シンプル照明では、8 つのプリセット照明のいずれか 1 つを選択できます。カスタム照明では、光源を追加、移動、削除できます。



照明の角度を変えたり、光源を追加したりして、リキッド インクのストロークの奥行き感を調節できます。

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。球面上のライト インジケータが、すべての光源の位値を表します。



[シンプル照明] オプションをオフにすると、照明のプレビュー球体が、単一のライト インジケータで表示されます。この状態から、光源を追加して、それらの位置を変更できます。

また、照明の色を変更することもできます。たとえば、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。また、指向性光源の強度と明度を調整できます。

環境光を調整するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[キャンバス面の照明]** を選択します。
2 **[環境光]** 領域の **[環境光]** チェック ボックスがオンになっていることを確認します。
3 **[明度]** スライダを動かします。

環境光をなくすには、**[環境光]** チェック ボックスをオフにします。

指向性光源を追加/除去/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 **[指向性光源]** 領域で、以下の表のいずれかのアクションを実行します。

目的	操作内容
プリセット光源を追加する	**[シンプル照明]** チェック ボックスをオンにして、照明のプレビュー球体上のライト インジケータをクリックします。
カスタム光源を追加する	**[シンプル照明]** チェック ボックスをオフにして、新規光源を追加する照明のプレビュー球体をクリックします。 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。
カスタム光源を削除する	**[照明]** スライダを左に動かします。
円形パスに沿ってカスタム照明を追加する	**[シンプル照明]** チェック ボックスをオフにして、**[照明]** スライダを動かします。
カスタム光源の位置を変更する	球体上の新しい位置に照明インジケータをドラッグします。

目的	操作内容
照明の色を変更する	ライト インジケータをクリックし、**[照明の色]** カラー ボックスをクリックして、色を選択します。

ブラシストロークに高さがない場合は、照明効果は表現されません。ブラシストロークの高さを増やすには、**[レイヤー]** パネルの **[リキッド インク]** レイヤーをダブルクリックし、**[リキッド インク レイヤー属性]** ダイアログ ボックスの **[量]** スライダを調整します。

指向性光源の強度と明度を調整するには

1. **[キャンバス]** ▸ **[キャンバス面の照明]** を選択します。
2. **[指向性光源]** 領域で、以下の各スライダを調整します。
   - **[明度]** — 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。
   - **[濃度]** — 光源の光がどの程度広がるのかを設定します。
   - **[露出]** - 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。

ブラシストロークに高さがない場合は、照明効果は表現されません。ブラシストロークの高さを増やすには、**[レイヤー]** パネルの **[リキッド インク]** レイヤーをダブルクリックし、**[リキッド インク レイヤー属性]** ダイアログ ボックスの **[量]** スライダを調整します。

インパスト

インパストとは、ブラシまたはパレット ナイフを使用してキャンバスに厚みのあるペイントを適用し、ブラシやナイフの跡を残すペイント テクニックです。このペイント方法は、ペイントにテクスチャ、寸法、動きを与えるために使用されます。Corel Painter では、**[インパスト]** ブラシを使用することによって、従来のインパストの外観とテクスチャをまねることができます。キャンバス面の照明を使用して、ブラシストロークの知覚される奥行きを増減することによって、インパスト効果をコントロールすることもできます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 557 の 「インパストを適用/表示/消去する」。
- ページ 558 の 「インパスト ブラシを調節/消去する」。
- ページ 562 の 「インパストの照明と奥行きを調節する」。
- ページ 564 の 「複数のレイヤーのインパストを合成する」。

インパストを適用/表示/消去する

インパスト ブラシストロークを適用する前に、インパストの奥行きと照明情報を表示するようにキャンバスを設定する必要があります。キャンバスには、個々のレイヤーに適用するインパスト ブラシストロークなど、イメージ全体のインパスト情報が保存されます。インパスト情報を隠す場合、ブラシストロークは滑らかで平らに見えます。

インパスト情報を隠したイメージ (左) と表示したイメージ (右)

[インパスト] ブラシカテゴリで提供されている多くのインパスト ブラシバリアントから 1 つを選択できます。その他のブラシバリアントをインパスト ブラシに変形することもできます。詳細は、558 ページの 「インパスト ブラシを調節/消去する」。を参照してください。

インパスト情報は、いつでもキャンバスから消去できます。また、インパスト情報を消去する前に、この情報を隠して、最終的な結果をプレビューすることもできます。

インパスト情報を表示する/隠すには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択します。

2 **[ナビゲーション]** パネルで **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン をクリックし、**[インパストの表示]** を選択します。

インパスト ビューをオフにするには、**[ナビゲーション]** パネルの **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン をクリックし、**[インパストを隠す]** を選択します。

また、**[キャンバス]** ▸ **[キャンバス面の照明]** を選択し、**[インパストを使用]** チェック ボックスをオンにしても、インパスト ビューを表示できます。

インパスト ブラシストロークを素早く適用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択します。

2 **[ナビゲーション]** パネルで **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン をクリックし、**[インパストの表示]** を選択します。

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、**[インパスト]** ブラシカテゴリをクリックし、**[インパスト]** ブラシバリアントをクリックします。

5 キャンバスまたはレイヤー上に描画します。

複数のレイヤーにインパスト ブラシストロークを含むファイルを Adobe Photoshop (PSD) 形式で保存する場合、保存する前にレイヤーをキャンバスに固定しないでください。保存する前にレイヤーをキャンバスに固定すると、インパスト情報の一部が失われるおそれがあります。

インパスト情報を消去するには

- **[キャンバス]** ▸ **[インパストの消去]** を選択します。

インパスト ブラシを調節/消去する

[インパスト] ブラシコントロールを使用すると、インパスト ブラシバリアントを修正したり、その他のブラシバリアントをインパスト ブラシに変形したりできます。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、ブラシの他の設定項目と同様に、ブラシバリアント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。詳細は、369 ページの 「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。

インパストの描画方法を設定する

インパストの描画方法は、ブラシがキャンバスに適用する色と奥行きの量をコントロールします。描画方法の変更は、キャンバスに適用する次のブラシストロークから適用されます。

インパストの奥行きの描画方法を設定する

インパストの **[奥行きの描画方法]** では、奥行きを適用する参照データを選択できます。Corel Painter 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。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ます。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ブラシ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 ブラシストローク

インパストの奥行きの描画方法を設定して選択したテクスチャを使用できます。テクスチャ ペインティングとテクスチャ ブラシについて詳しくは、479 ページの 「テクスチャ ペインティング」と483 ページの 「テクスチャ ブラシをカスタマイズする」。を参照してください。

[インパスト：奥行きの描画方法] オプションは、一部のブラシ タイプではサポートされません。

ストロークの奥行きの相互作用を調節する

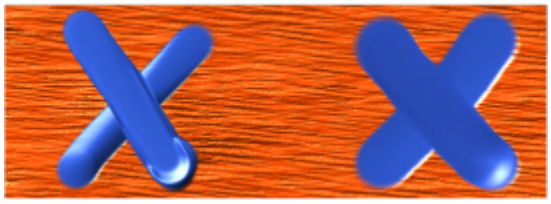
選択したブラシバリアントで、**[奥行きの描画方法]** を選択できる場合、ブラシストロークがキャンバスやその他のブラシストロークと相互作用する方法を変更するさまざまな設定を調節することもできます。

奥行きの描画方法を反転させることによって、参照データの凹凸を反転してブラシストロークに適用できます。たとえば、**[テキスタイルの明るさ]** を使用して奥行きを反転させると、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。

[奥行きマイナス] を適用すると、ブラシストロークを使用して、ペイントを掘り下げる、つまり「強く食い込む」ことができます。

[奥行きマイナス] をオンにすると、掘り下げるストロークになります (左)。通常、インパストは盛り上げるストロークです (右)。

さらに、インパストが、以前に適用したブラストロークとどのように相互作用するかを指定できます。たとえば、**[押しのけ量]** 設定を調節できます。**[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。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。このテクニックにより、リアルな効果を出すことができます。

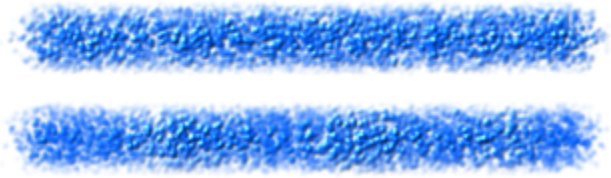


[押しのけ量] の値を高くした場合 (左) と、低くした場合 (右) の効果

奥行き**表現**設定のコントロールに使用する入力データは、スタイラス ペンの筆圧、速度、傾きなど、9 種類から選択できます。**[奥行き表現設定]** 設定を反転させて、異なる効果を作成することもできます。たとえば、**[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。詳細は、371 ページの 「表現設定」。を参照してください。

さらに、**最小**の設定を調整して、適用する表現の変化範囲を指定することができます。**[最小奥行き]** は、**[奥行き]** のパーセント表示を表しており、何らかの効果をもつ表現に結び付けられている必要があります。たとえば、**[インパスト]** パネルの **[筆圧]** 表現を選択し、**[奥行き]** スライダを 20% に設定してから、**[最小奥行き]** スライダを 50% に設定すると、スタイラス ペンに筆圧を適用するたびに、奥行きは 10% ～ 20% で変化します。

[奥行きのジッター] を調節することによって、適用される奥行きのバリエーションを大きくできます。また、より有機的に見せるために、**[滑らかさ]** スライダを使用して、ブラシストロークの奥行のジッターを滑らかにすることもできます。



[奥行きのジッター] が適用されたブラシストローク: ジッターの滑らかさなし (上側) と ジッターの滑らかさなしあり (下側)

インパストのブラシストローク例については、336 ページの 「インパスト」。を参照してください。

インパストの描画方法を選択するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[インパスト]** を選択します。
2. **[描画方法]** リスト ボックスから、以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **[色と奥行き]** — カラーと奥行きを持つブラシストロークを適用します。
   - **[カラー]** — カラーのみを持つブラシストロークを適用します。奥行きは無効です。
   - **[奥行き]** — 奥行きが作り出すハイライトとシャドウを表すグレースケール ブラシストロークを適用します。カラーは無効です。

奥行きの外観をコントロールするには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[インパスト]** を選択します。
2. **[奥行きの描画方法]** リスト ボックスから、以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **[均一]** — 均一な奥行きを持ち、テクスチャはほとんどないブラシストロークを適用します。
   - **[消去]** — カラーを適用しながら、奥行きを除去します。これによって、望ましくない **[インパスト]** ブラシストロークを除去できます。奥行きを消去するには、**[描画方法]** リスト ボックスから **[色と奥行き]** を選択する必要があります。奥行きが消去される量は、設定される **[奥行き]** 値によって変動します。奥行きをすべて削除するには、**[奥行き]** スライダを 0 に設定します。
   - **[テクスチャ]** - 選択されているテクスチャの凹凸を使用して奥行きの外観を調整します。
   - **テクスチャの光度** — テクスチャの光度を使って奥行き感をコントロールします。テクスチャ ペインティングの詳細については、479 ページの 「テクスチャ ペインティング」。を参照してください。
   - **[オリジナル画像の明るさ]** - 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。詳細は、679 ページの 「クローン ソースまたはパターンの明るさを使用してテクスチャを作成する」。を参照してください。
   - **[テキスタイルの明るさ]** - 選択されているテキスタイル パターンを使用して奥行きの外観を調整します。
3. 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。

   値を高くするほど、凹凸の強いブラシストロークになります。

[インパスト：奥行きの描画方法] オプションは、一部のブラシ タイプではサポートされません。

[インパスト] ブラシバリアントを作成できるのは、**[円形]**、**[ブリスル]**、**[レンダリングされた円形]** などの、描点ベースのブラシだけです。

[押しのけ量] を高く設定したブラシストロークが、別の**インパスト** ブラシ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。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。

リアルな効果を演出するには、**奥行き**が**筆圧**と反比例する表現を試してみてください。**[表現]** リスト ボックスを **[筆圧]** に設定し、**[反転]** オプションを有効にします。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。

奥行きの相互作用をコントロールするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[インパスト]** を選択します。

2 次の表を参考にして操作を行います。

以下のこともできます。

インパストの奥行きの外観を反転する	**[反転]** チェック ボックスをオンにします。
インパストの奥行きの方向を変更して、ペイントに強く食い込む	**[奥行きマイナス]** チェック ボックスをオンにします。
奥行きの設定を特定のスタイラス ペンまたはマウスの動きに結び付ける	**[表現設定]** リスト ボックスからオプションを選択します。
適用する表現設定の変動量のパーセントを設定する	**[最小奥行き]** スライダを動かします。
奥行き表現の外観を反転する	**[奥行き表現設定を反転]** ボタンをクリックします。
[奥行き] に適用されるバリエーションを調節する	**[奥行きのジッター]** スライダを動かします。
奥行きの変化を滑らかにする	**[滑らかさ]** スライダを動かします。
ブラシストローク テクスチャの変化を指定する	スムーズ効果を強くするには **[スムージング]** 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。この値を高くするほど、表面の滑らかなストロークが作成されます。
インパストのあるブラシストロークが他のブラシストロークを横切ったときの、厚みのずれの量をコントロールする	スムーズ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。

[押しのけ量] を高く設定したブラシストロークが、別のインパスト ブラシ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。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。

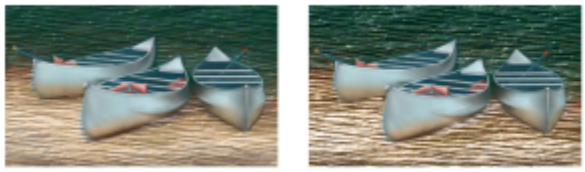
リアルな効果を演出するには、**奥行き**が**筆圧**と反比例する表現を試してみてください。**[表現]** リスト ボックスを **[筆圧]** に設定し、**[反転]** オプションを有効にします。この設定にすると、軽く描いたときに厚みが大きく、筆圧をかけたときに厚みが小さくなる、リアルなストロークになります。

[奥行きのジッター] を調節するとき、**[最小奥行き]** スライダが 100% に設定されていないことを確認してください。**[最小奥行き]** を 100% に設定すると、**[奥行きのジッター]** の効果が無効になります。

インパストの照明と奥行きを調節する

Corel Painter には、インパストが作成する全体的な奥行き効果を操作できるキャンバス面の照明.コントロールが用意されています。キャンバス面の照明を変更することによって、ブラシストロークの奥行き、つまり知覚される厚さを増減できます。この設定は全レイヤー上のすべてのインパストのブラシストロークに影響を与えます。

また、環境光や指向性光源を使用することもできます。



奥行きの外観を増加させることによって、インパストの効果を変更できます。

奥行き感の調整

キャンバス面の照明を使用すると、ブラシストロークの奥行き感を調整できます。キャンバス面の照明を調節すると、すべてのインパスト ブラシストロークが影響を受けます。

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 ペンの設定を変えたり、ストロークを重ねます。詳細は、564 ページの 「複数のレイヤーのインパストを合成する」。を参照してください。

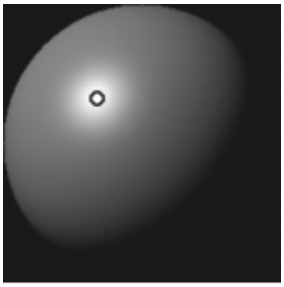
環境光の調整

画像の環境光を増減できます。光の角度は変わらず、明度だけが変わります。環境光は、指向性光源と組み合わせて使うことができます。

指向性光源の設定

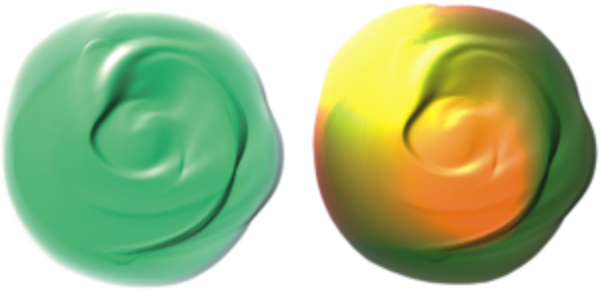
特定の角度からブラシストロークを照らす指向性光源を使用することで、キャンバス面の照明を調整できます。プリセット (シンプル) 照明またはカスタム照明を使用できます。シンプル照明では、8 つのプリセット照明のいずれか 1 つを選択できます。カスタム照明では、光源を追加、移動、削除できます。

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。球面上のライト インジケータが、すべての光源の位値を表します。



[シンプル照明] オプションをオフにすると、照明のプレビュー球体が、単一のライト インジケータで表示されます。この状態から、光源を追加して、それらの位置を変更できます。

光源の色を変更できます。たとえば、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。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。



違う色の光の光源を使用した例

また、指向性光源の強度と明度を調整できます。

キャンバス面の照明を変更して、奥行きを調節するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[キャンバス面の照明]** を選択します。

2 **[奥行きの外観]** 領域で、以下の各スライダを設定します。

- **[量]** ― ブラシストロークのブラシの筋が見える度合いを増減します。この値を最大にすると、より多くの筋が表示され、テクスチャがより大きく、奥行きが増加した錯覚が生じます。この値を最小にすると、表示される筋が少なくなり、テクスチャが滑らかで奥行きがないという錯覚が生じます。
- **[ピクチャ]** ― イメージの色の量を調節します。値を最低に設定すると、すべての色が失われ、イメージはハイライトのみで表示されます。
- **[光沢]** ― ブラシストロークの表面に出るハイライトの量を調節します。[光沢] の値が高いと、ブラシストロークが金属のような光沢を帯びます。
- **[反射]** ― テクスチャにマッピングされるクローンソースやパターンの表示量を調節します。詳細は、681 ページの 「反射マップを作成する」。を参照してください。

環境光を調整するには

1 **[キャンバス]** ▸ **[キャンバス面の照明]** を選択します。

2 **[環境光]** 領域の **[環境光]** チェック ボックスがオンになっていることを確認します。

3 **[明度]** スライダを動かします。

環境光をなくすには、**[環境光]** チェック ボックスをオフにします。

指向性光源を追加/除去/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 **[インパストを有効にする]** チェック ボックスをオンにします。

3 **[指向性光源]** 領域で、以下の表のいずれかのアクションを実行します。

目的	操作内容
プリセット光源を追加する	**[シンプル照明]** チェック ボックスをオンにして、照明のプレビュー球体上のライト インジケータをクリックします。
カスタム光源を追加する	**[シンプル照明]** チェック ボックスをオフにして、新規光源を追加する照明のプレビュー球体をクリックします。

目的	操作内容
	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。
カスタム光源を削除する	**[照明]** スライダを左に動かします。
円形パスに沿ってカスタム照明を追加する	**[シンプル照明]** チェック ボックスをオフにして、**[照明]** スライダを動かします。
カスタム光源の位置を変更する	球体上の新しい位置に照明インジケータをドラッグします。
照明の色を変更する	ライト インジケータをクリックし、**[照明の色]** カラー ボックスをクリックして、色を選択します。

指向性光源の強度と明度を調整するには

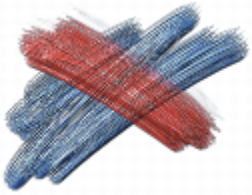
1 **[キャンバス]** ▸ **[キャンバス面の照明]** を選択します。
2 **[指向性光源]** 領域で、以下の各スライダを調整します。
   - **[明度]** — それぞれの光源について、どのくらいの明るさにするか、全体の照明の色の中で分担する量を設定します。
   - **[濃度]** — 光源の光がどの程度広がるのかを設定します。
   - **[露出]** - 全体の明るさを、非常に暗いレベルから非常に明るいレベルまでの間で調節します。

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]** パネルの **[奥行きの合成]** 方法を選択すると、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できます。

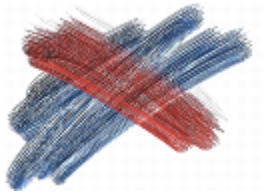
[奥行きの合成] メニューには、**インパスト**のあるブラシストロークを合成する方法として、次のものが用意されています。

- デフォルトの **[奥行きの合成]** 方法は **[加算]** で、レイヤー間の奥行き情報を組み合わせます。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。



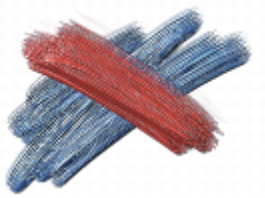
[加算] の一例

- **[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。[奥行きの合成] 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

- **[置き換え]** 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。ブラシストロークが重なり合う部分では、下のブラシレイヤーのストロークは完全に隠れ、上のレイヤーのブラシストロークのインパストしか見えません。[奥行きの合成] が **[置き換え]** 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、[奥行きの合成] の設定は変化しません。



[置き換え] 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しなくなります。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。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。[奥行きの合成] 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、[奥行きの合成] が **[加算]** に戻ります。

書類内の各レイヤーごとに、違う種類の奥行きの合成方法を設定できます。詳細は、591 ページの 「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」。を参照してください。

レイヤー

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、不要に編集してその結果を確定することなく、さまざまな構図や効果を試してみることができます。Corel Painter の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。

このセクションには以下のトピックがあります。

レイヤーを作成する

- ページ 568 の 「レイヤーの基本」。
- ページ 570 の 「[レイヤー] パネルを表示する」。
- ページ 572 の 「レイヤーを作成/削除する」。
- ページ 573 の 「選択範囲をレイヤーまたはフローティング オブジェクトに変換する」。
- ページ 575 の 「レイヤーに名前を付ける/備考を追加する」。

レイヤーを選択/変形/操作する

- ページ 576 の 「レイヤーを選択する」。
- ページ 577 の 「レイヤーをコピー/複製する」。
- ページ 578 の 「レイヤーを移動する」。
- ページ 580 の 「レイヤーを変形する」。
- ページ 582 の 「レイヤーを揃える」。
- ページ 583 の 「レイヤーをロックする」。
- ページ 583 の 「レイヤーを表示する/隠す」。
- ページ 584 の 「レイヤーの順序を変更する」。
- ページ 585 の 「レイヤーの配置を確認する」。
- ページ 585 の 「レイヤーをグループ化する」。
- ページ 587 の 「レイヤーをキャンバスに固定する」。

レイヤー コンテンツを使用する

- ページ 588 の 「レイヤーにペイントする」。
- ページ 589 の 「レイヤーの透明度をロックする」。
- ページ 590 の 「レイヤーの不透明度を調整する」。
- ページ 590 の 「ドロップシャドウをレイヤーに追加する」。
- ページ 591 の 「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」。

レイヤーマスクを使用する

- ページ 597 の 「レイヤーマストを作成/削除する」。
- ページ 599 の 「レイヤーマスクを適用する」。
- ページ 599 の 「レイヤー マスクを選択範囲に読み込む」。
- ページ 599 の 「レイヤーマスクを選択/表示する」。
- ページ 600 の 「レイヤーマスクを有効/無効にする」。
- ページ 600 の 「レイヤーマスクをコピーする」。
- ページ 601 の 「レイヤーマスクを反転する」。
- ページ 601 の 「レイヤーマスクを編集する」。

レイヤーを保存/格納/共有する

- ページ 601 の 「レイヤーをインポート/エクスポートする」。
- ページ 602 の 「リファレンスレイヤーを使用する」。
- ページ 603 の 「レイヤーをイメージとしてイメージバインダに保存する」。

レイヤーの基本

レイヤーは、イメージ データのコンテナとして機能するオブジェクトです。レイヤーを使用して、一度に 1 要素ずつイメージを構築できます。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。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。たとえば、レイヤーを使用してイメージに要素を導入したにもかかわらず期待とおりの結果が得られない場合は、キャンバス全体を消去することなく、影響を受けたレイヤーのみを変更または削除するだけで済みます。

ブラシストロークなどのコンテンツをレイヤーに追加した場合、コンテンツのないレイヤーの領域は透明になります。このため、そのレイヤーより下のレイヤーやキャンバスのコンテンツを表示することができます。Corel Painter では、レイヤーの透明度の動作をコントロールできます。詳細は、589 ページの 「レイヤーの透明度をロックする」。を参照してください。

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。

レイヤーとキャンバスについて

Corel Painter でのレイヤーの役割について理解を深めるために、キャンバスの役割を理解する必要があります。Corel Painter で新しいイメージを作成する場合、イメージの土台または背景レイヤーとして機能する空のキャンバスが書類ウィンドウに表示されます。キャンバスは [レイヤー] パネルにも表示されますが、他のレイヤーのように変更することはできません。たとえば、キャンバスを削除する、表示の順序を変更する、ロック解除する、変形する、またはグループ化することはできません。さらに、キャンバスはペーパーカラーを格納するので、レイヤーと異なり、透明ではありません。このため、キャンバスをレイヤーに変換すると、透明に見える領域もペーパーカラーを維持します。詳細は、574 ページの 「キャンバスをレイヤーに変換するには」。を参照してください。

レイヤーのカテゴリと種類

Corel Painter のレイヤーには、ピクセルベース、メディアベース、ベクタベースの種類があります。また、ダイナミックレイヤーとリファレンスレイヤーの種類もあります。種類は、レイヤーに含まれるデータによって決まります。

Corel Painter のデフォルトのレイヤーは、ピクセルベースです。ピクセルベースのレイヤーでは、ほとんどのブラシバリアントを使用できます。ただし、例外として、水彩ブラシとリキッドインク ブラシを使用することはできません。これらのブラシバリアントは、メディアベースのレイヤーを必要とします。また、ピクセルベースのレイヤーを、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。

ベクタベースのレイヤーには、シェイプまたはテキストが含まれます。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**) を使用してシェイプを作成するか、または**テキスト** ツールを使用してテキストを作成すると、Corel Painter は自動的に新規レイヤーを書類に追加します。新規シェイプまたは新規テキストのブロックは、それぞれ独立したレイヤーになります。複数のシェイプまたはテキストのブロックをグループ化する、または 1 つにマージすることもできます。

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。

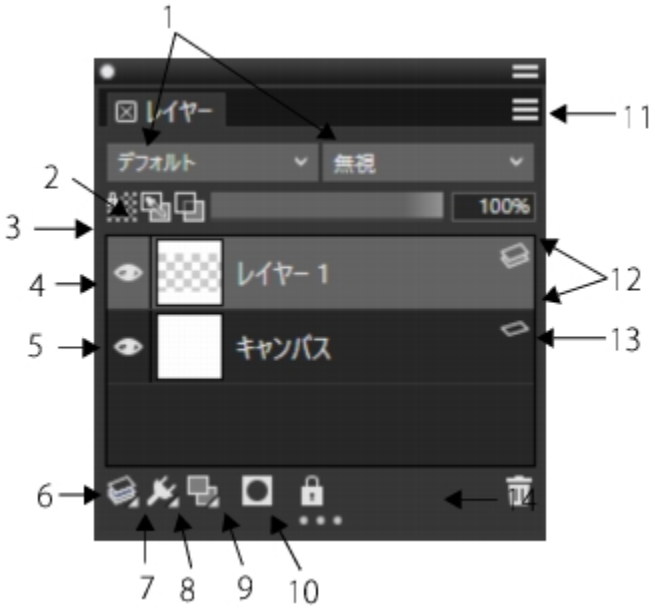
以下の表に、レイヤーの各種類について説明します。

レイヤーの種類	**内容**
デフォルト	ほとんどのブラシバリアントにより適用されたペイントを格納します。効果をピクセルベースのデフォルト レイヤーに適用することもできます。
フローティング オブジェクト	レイヤーのコンテンツを編集できるように、レイヤー選択範囲を格納します。詳細は、573 ページの 「選択範囲をレイヤーまたはフローティング オブジェクトに変換する」。を参照してください。
水彩	水彩ブラシやリアル水彩ブラシを使用して適用されたペイントが表示され、これらの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。水彩ブラシをキャンバスや標準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。詳細は、458 ページの 「水彩レイヤーを使用する」。を参照してください。
リキッド インク	リキッドインク ブラシのブラシストロークが表示されます。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。詳細は、551 ページの 「リキッドインク ブラシを使用する」。を参照してください。
参照	他のレイヤーが低解像度で表示されるので、標準レイヤーをさらに簡単に操作できます。詳細は、602 ページの 「リファレンスレイヤーを使用する」。を参照してください。
ダイナミック	下にあるイメージに効果を適用できます。ダイナミックレイヤーの中には、**ガラス越し効果**レイヤー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**などのように、ブラシストロークを適用するごとに、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。

レイヤーの種類	内容
	詳細は、699 ページの 「ダイナミック プラグイン」。を参照してください。
シェイプ	シェイプ ツールを使用して作成したすべてのシェイプを表示します。シェイプを作成すると、新規のベクタベースのシェイプ レイヤーが自動的に作成されます。詳細は、784 ページの「シェイプの基本」。を参照してください。
テキスト	**テキスト** ツールを使用して挿入されたテキストの単一ブロックを表示します。テキストを追加すると、ベクタベースのテキスト レイヤーが自動的に作成されます。詳細は、808 ページの「テキストの行揃えを設定する」。を参照してください。

[レイヤー] パネルを表示する

書類内のレイヤーはすべて、**[レイヤー]** パネルに一覧表示されます。**[レイヤー]** パネルを使用することにより、レイヤーの表示順序を管理できます。このパネルには、レイヤーを選択する、隠す、ロックする、削除する、名前を付ける、およびグループ化するためのコマンドやコントロールも用意されています。また、パネルの下部にあるボタンを使用して、レイヤーに関するさまざまなコマンドやコントロールにアクセスできます。



[レイヤー] パネルの構成要素

1. **[合成方法]** リスト ボックス
2. **[下の色を拾う]** ボタン
3. **[透明度をロック]** ボタン
8. **[新規レイヤー]** ボタン
9. **[新規レイヤーマスク]** ボタン
10. **[レイヤーのロック]** ボタン

[レイヤー] パネルの構成要素

4. **[レイヤーの表示]** アイコン
5. **[レイヤーを隠す]** アイコン
6. **レイヤーコマンド**
7. **ダイナミックプラグイン**
11. [レイヤーオプション] ボタン
12. **[レイヤー]** リスト
13. **キャンバス**
14. **[レイヤーを削除]** ボタン

[レイヤー] パネルには、レイヤーの種類と特性を示すアイコンが表示されます。**[レイヤー]** パネルに表示されるアイコンは以下の表のとおりです。

アイコン	内容
	キャンバス
	ピクセルベースのレイヤー
	シェイプ レイヤー
	フローティング オブジェクト
	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
	テキスト レイヤー
	厚塗りレイヤ

アイコン	内容
	レイヤー グループ
	拡張グループ
	可視レイヤー
	非表示のレイヤー
	ロックされたレイヤー

[レイヤー] パネルでは、レイヤーの不透明度を設定する、および合成方法を選択することもできます。詳しくは、590 ページの「レイヤーの不透明度を調整する」 および591 ページの 「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」。 を参照してください。

[ナビゲーション] パネルには、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。詳細は、100 ページの 「イメージを操作する/イメージ情報を表示する」。を参照してください。

[レイヤー] パネルを表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。

  パネルが拡張されてない場合は、**[レイヤー]** パネル タブをダブルクリックします。

デフォルト レイヤーに変換するには

1. **[レイヤー]** パネルで、変換するレイヤーを選択します。

   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を、デフォルト レイヤーに変換できます。

2. [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーを確定]** を選択します。

レイヤーを作成/削除する

デフォルト レイヤーをいつでもイメージに追加できます。水彩ブラシおよびリキッドインク ブラシを使用してブラシストロークを適用すると、適切なレイヤーが自動的に作成されます。また、必要に応じて、水彩レイヤーまたはリキッドインク レイヤーをさらに追加できます。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。

レイヤーを作成すると、新規レイヤーは、**[レイヤー]** パネルで選択したレイヤーのすぐ上に配置されます。選択していたレイヤーがグループに属する場合は、新規レイヤーもその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。レイヤーが表示される順序も変更できます。詳しくは、584 ページの 「レイヤーの順序を変更する」および585 ページの 「レイヤーをグループ化する」。を参照してください。

新規レイヤーを作成するには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
レイヤーを作成する	**[レイヤー]** パネルで、**[新規レイヤー]** ボタン をクリックします。
水彩レイヤーを作成する	**[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、**[新規水彩レイヤー]** を選択します。
リキッドインク レイヤーを作成する	**[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、**[新規リキッドインクレイヤー]** を選択します。

水彩ブラシ、リアル水彩ブラシ、またはリキッドインク ブラシを選択する場合、書類ウィンドウにブラシストロークを適用すると、選択したブラシの種類の新規レイヤーが自動的に作成されます。

レイヤーを削除するには

1 **[レイヤー]** パネルで、1 つ以上の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]** パネルの下部にある **[レイヤーを削除]** ボタン をクリックします。
- [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーを削除]** を選択します。
- レイヤーを右クリックして、**[レイヤーを削除]** を選択します。

シェイプを選択し、**Delete** キー (macOS)、または **Backspace** キー (Windows) を押して、シェイプ レイヤー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。

選択範囲をレイヤーまたはフローティング オブジェクトに変換する

Corel Painter では、キャンバス上に作成した選択範囲をレイヤーに変換できます。また、レイヤー上に作成した選択範囲をフローティング オブジェクトに変換できます。**長方形選択ツール**、**楕円形選択ツール**、**なげなわツール**、または**マジックワンド** ツールを使用して作成した選択範囲を変換できます。選択範囲を複製して、レイヤーまたはフローティング オブジェクトに変換できます。

選択範囲をレイヤーに変換する方法は、キャンバス全体をレイヤーに変換する場合にも役立ちます。たとえば、フォトをレイヤーに変換し、その後に、効果を適用できます。

レイヤーベースの選択範囲は、キャンバス上の選択範囲と同じように機能します。たとえば、ブラシストロークを制限する、任意の効果を適用するために一部を分離する、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。詳細は、615 ページの 「選択範囲と変形」。を参照してください。

キャンバスベースの選択範囲をレイヤーに変換すると、新規レイヤーが **[レイヤー]** パネルに表示されます。ただし、レイヤーベースの選択範囲を変換すると、**[レイヤー]** パネルのペアレント レイヤーの下の項目として、**レイヤーフロートオブジェクト**が表示されます。

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が、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。詳細は、798 ページの 「シェイプをペイント用にピクセルベースのレイヤーに変換するには」。を参照してください。

書類を RIFF 形式で保存すると、Corel Painter はすべてのフローティング オブジェクトをそのまま維持します。ただし、書類を RIFF 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。

選択範囲をレイヤーまたはフローティング オブジェクトに変換するには

1 選択ツールを使用して、キャンバス上またはレイヤー上で選択範囲を作成します。

2 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
選択範囲をレイヤーまたはフローティング オブジェクトに変換する	**[選択]** ▸ **[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。
選択範囲をレイヤーまたは フローティング オブジェクトとして複製する	**Option** キー (macOS) 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。

変形ツール を使用して選択範囲を回転する、拡大/縮小する、歪める、または反転すると、選択範囲は自動的にレイヤーに確定されます。詳細は、639 ページの 「変形用に選択範囲を準備する」。を参照してください。

キャンバスをレイヤーに変換するには

1 **[レイヤー]** パネルで、キャンバスを選択します。

2 **[選択]** ▸ **[全て選択]** を選択します。

3 **[選択]** ▸ **[レイヤーに変換]** を選択します。

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]** パネルで、フローティング オブジェクトを選択します。

2 次の表を参考にして操作を行います。

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。

目的	操作内容
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。

レイヤーに名前を付ける/備考を追加する

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わ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できます。また、レイヤーに備考を追加することにより、さらにわかりやすい説明情報を割り当てることができます。

Corel Painter は新しいレイヤーやグループの作成時にデフォルトの名前を割り当てます。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。シェイプのタイトルは、作成時に使用した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。

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]** パネルで、レイヤーまたはグループをダブルクリックします。

2 テキスト ボックスに新しい名前を入力します。

レイヤーの名前を変更することもできます。これを行うには、[レイヤーオプション] ボタン をクリックして **[レイヤー属性]** を選択し、**[名前]** ボックスに新しい名前を入力します。

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。

レイヤー説明を追加するには

1 レイヤーまたはグループを選択します。

2 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]** を選択します。
- **[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、**[レイヤー属性]** を選択します。

3 **[備考]** ボックスに入力します。

イメージ マップの **[WWWクリッカブルマップ領域]** チェック ボックスがオンになっている場合は、レイヤーに備考を追加することはできません。

[レイヤー] パネル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 (macOS) または **Enter** キー (Windows) を押して、ピクセルベースのレイヤーとリファレンス レイヤーに備考を追加することもできます。

レイヤーを選択する

Corel Painter では、個々のレイヤーおよび複数のレイヤーを選択するためのさまざまなオプションが用意されています。移動する、整列する、ペイントするなどレイヤーを変更するには、レイヤーを選択する必要があります。レイヤーを選択せずに変更すると、予期しない結果がキャンバスにもたらされます。

レイヤー調整ツールと [レイヤー自動選択] オプション

[レイヤー自動選択] オプションを有効にすると、**レイヤー調整ツール**を使用してレイヤーを選択できます。

ツールボックスから**レイヤー調整ツール**を選択すると、プロパティバーに、**[レイヤー自動選択]** ボタン などのレイヤー関連のオプションが表示されます。[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になります。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、**[レイヤー自動選択]** オプションがオフの場合は、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]** パネル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] パネル

[レイヤー] パネルでは、単一のレイヤー、複数のレイヤー、またはレイヤー グループを選択できます。**[レイヤー]** パネルにはすべてのイメージ レイヤーが一覧表示されるので、レイヤーをブラウズして選択するのに役立ちます。詳細は、570 ページの 「[レイヤー] パネルを表示する」。を参照してください。

レイヤーインジケータを表示する

レイヤーインジケータも表示できます。これは選択したレイヤーのコンテンツの隅に表示されるハンドルです。レイヤーインジケータを使用すると、レイヤーの境界ボックスが表示されます。詳細は、578 ページの 「レイヤーを移動する」。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。

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。 • **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。 • ツールボックスから**レイヤー調整ツール** を選択し、プロパティ バーで **[レイヤー自動選択]** ボタン を有効にし、その後、レイヤーのコンテンツの任意の場所をクリックします。
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。

目的	操作内容
	• **[レイヤー]** パネルで **Command** + **Shift** (macOS) または **Ctrl** + **Shift** (Windows) を押したまま、選択するレイヤーをすべてクリックします。 • ツールボックスから**レイヤー調整ツール** を選択し、プロパティ バーで **[レイヤー自動選択]** ボタン を有効にし、その後、選択するレイヤーを書類ウィンドウでドラッグします。
書類内の全レイヤーを選択する	以下のいずれかの操作を行います。 • **[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、**[全レイヤーを選択]** を選択します。 • **Ctrl** + **Shift** + **1** を押します。

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**で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]** パネルで、**キャンバス**をクリックします。

[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、**[レイヤーの選択解除]** を選択しても、単一のレイヤーを選択解除できます。

レイヤーインジケータを表示するには

1. **[レイヤー]** パネルで、レイヤーを選択します。
2. [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[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、[レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーインジケータを隠す]** を選択します。

レイヤーをコピー/複製する

個々のレイヤーを同じイメージ内またはイメージ間でコピーできます。イメージ要素を素早く複製するために、レイヤーを複製することもできます。さらに、選択範囲を使用することにより、複数のレイヤーのコンテンツを同時にコピーできます。

レイヤーをコピー/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. プロパティバーの **[レイヤー自動選択]** ボタン をクリックします。

3 書類ウィンドウで、コピーするレイヤーをクリックします。
4 **[編集]** ▸ **[コピー]** を選択します。
5 **[編集]** ▸ **[ペースト]** を選択します。

レイヤーを複製するには

1 **[レイヤー]** パネルでレイヤーを選択します。
2 **[レイヤー]** ▸ **[レイヤーを複製]** を選択します。

元のレイヤーの上に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。

ツールボックスから**レイヤー調整ツール** を選択し、プロパティバーの **[レイヤー自動選択]** ボタン をクリックし、**Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながらレイヤーをクリックしても、レイヤーを複製できます。

レイヤーを新規書類にコピーする

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 プロパティバーの **[レイヤー自動選択]** ボタン をクリックします。
3 書類ウィンドウで、コピーするレイヤーをクリックします。
4 **[編集]** ▸ **[コピー]** を選択します。
5 **[編集]** ▸ **[新規画像にペースト]** を選択します。

レイヤーのコピー元となる書類を開き、プロパティバーの **[レイヤー自動選択]** ボタン をクリックし、レイヤーを他の書類にドラッグしても、レイヤーをコピーできます。

複数のレイヤーから選択範囲をコピーするには

1 選択範囲を決めます。
選択範囲には、複数のレイヤーからの要素が含まれている必要があります。
2 **[編集]** ▸ **[結合部分をコピー]** を選択します。

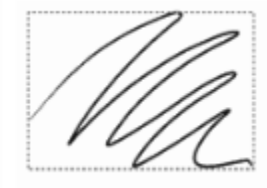
複数のレイヤーからのコピーは、**Command** + **Option** + **C** (macOS) または **Ctrl** + **Alt** + **C** (Windows) を押して実行することもできます。

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。

独立したレイヤーにピンクのバラが追加されています。バラのレイヤー (左) が白いバラの上に移動しています (右)。

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います。コンテンツ領域は目に見えない境界ボックス (このイメージでは破線) 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、境界ボックスが表示されます。詳細は、576 ページの 「レイヤーを選択する」。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]** パネルで、移動するレイヤーまたはグループを選択します。

2 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
レイヤーを移動する	ツールボックスの**レイヤー調整ツール** をクリックし、選択したレイヤーを書類ウィンドウでドラッグします。
レイヤーを 1 ピクセルずつ移動する	ツールボックスの**レイヤー調整ツール** をクリックし、書類ウィンドウでレイヤーをクリックし、**矢印** キーを押して、選択したレイヤーを 1 ピクセルずつ移動します。
レイヤーを新規書類ウィンドウに移動する	アプリケーション ウィンドウで 2 つ以上の書類を開き、ツールボックスの**レイヤー調整ツール** をクリックして、選択したレイヤーを別の書類ウィンドウにドラッグします。

レイヤーを特定の位置に移動するには

1 **[レイヤー]** パネルで、レイヤーまたはグループを選択します。

2 [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤー属性]** を選択します。

3 **[位置]** 領域で次のボックスに値を入力します。

- **[上]** - 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]** - 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。

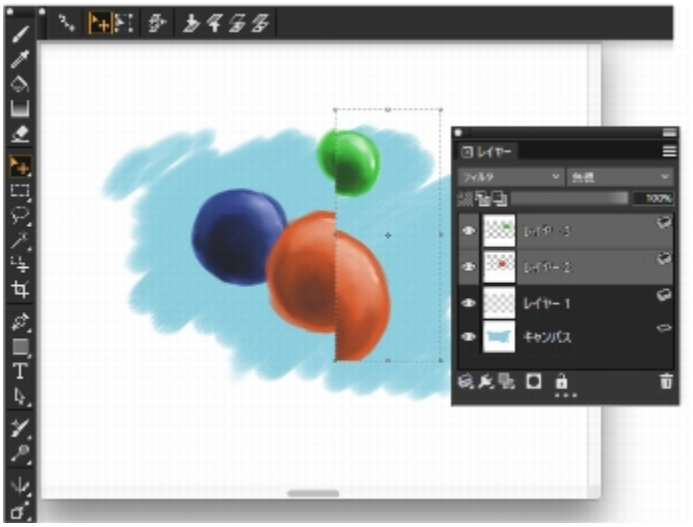
マイナスの値、あるいはキャンバスのサイズより大きな値に設定すると、レイヤーは部分的に、または全体的にキャンバスの外に配置されます。

[レイヤー] パネル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 (macOS) または **Enter** キー (Windows) を押し、ピクセルベースの **[レイヤー属性]** ダイアログ ボックスを開くこともできます。

レイヤーを変形する

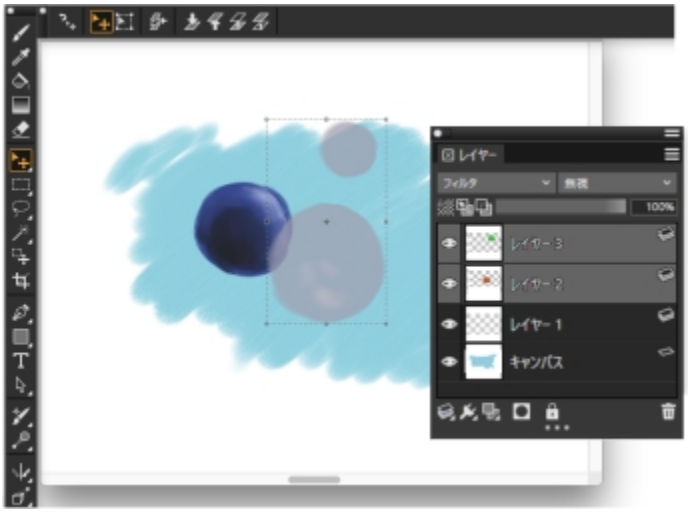
個別のレイヤー、複数のレイヤー、レイヤー グループに対して、変形を同時に適用できます。変更のさまざまな方法について詳しくは、615 ページの 「選択範囲と変形」。を参照してください。

複数のレイヤーを選択して変形する例



選択した複数のレイヤーにまたがって変形を適用する例

変形を複数のレイヤーまたはレイヤー グループに適用する処理を迅速化するには、**[高速プレビュー モード]** をオンにします。変形が行われている際には、詳細なフルカラーではなく、レイヤーのグレースケール レンダリングのみが書類ウィンドウに表示されます。**[高速プレビュー モード]** をオフにしてフルカラーで結果を表示することもできます。たとえば、変形を確定する前に、変形されたレイヤーをフルカラーで確認することが必要な場合があります。



高速プレビュー モードでは、選択したレイヤーがグレースケールで表示され、変形がさらに高速に実行されます。

さらに、複数レイヤーにまたがる選択範囲にも変形を適用できます。詳細は、624 ページの 「パスベースの選択範囲を作成する」。を参照してください。

1 つまたは複数のレイヤーを変形するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルで、以下のいずれかの操作を行います。

- レイヤーをクリックします。
- レイヤー グループをクリックします。
- **Command** + **Shift** (macOS) または **Ctrl** + **Shift** (Windows) を押したまま、選択するレイヤーをすべてクリックします。

3 ツールボックスで**変形**ツール をクリックします。

変形ツールがツールボックスに表示されていない場合は、**レイヤー調節ツール** をクリックしたままフライアウトを開いてから、**変形**ツール を選択します。

4 プロパティバーで、次のボタンのいずれかをクリックします。

- **[移動]** ボタン
- **[倍率]** ボタン
- **[回転]** ボタン
- **[傾斜]** ボタン
- **[歪曲]** ボタン
- **[遠近歪曲]** ボタン

5 変形を実行します。

6 プロパティバーの **[変形を確定]** ボタン をクリックします。

変形をレイヤー グループに適用する場合、変形は、非表示のレイヤーや選択されているようには表示されないレイヤーを含めて、レイヤー グループ内のすべてのレイヤーに適用されます。

変形はロックされたレイヤーには適用されません。

変形の高速プレビューを有効にする/無効にするには

1 ツールボックスで**変形**ツール をクリックします。

2 プロパティバーの **[高速プレビュー モード]** ボタン をクリックします。

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、Corel Painter により、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。

イメージ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 **[レイヤー]** ▸ **[整列]** を選択し、以下のいずれかのコマンドを選択します。

- **[左エッジ]** - レイヤー コンテンツの左辺を揃えます。
- **[水平方向の中央揃え]** - レイヤー コンテンツの中心ポイントを水平方向の中央に揃えます。
- **[右エッジ]** - レイヤー コンテンツの右辺を揃えます。
- **[上エッジ]** - レイヤー コンテンツの上辺を揃えます。
- **[垂直方向の中央揃え]** - レイヤー コンテンツの中心ポイントを垂直方向の中央に揃えます。
- **[下エッジ]** - レイヤー コンテンツの下辺を揃えます。

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、少しずつ動かす、または移動することはできます。

レイヤーをロック/ロック解除するには

1 **[レイヤー]** パネル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。

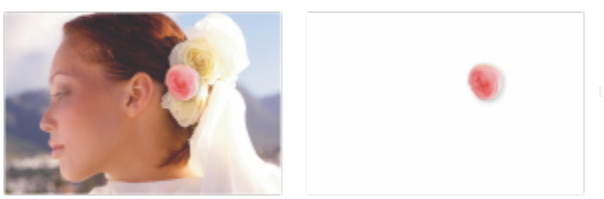
- **[レイヤー]** パネルで、**[レイヤーのロック]** ボタン をクリックします。
- [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[ロック]** または **[ロック解除]** を選択します。

[ロックされたレイヤー] アイコン が、**[レイヤー]** パネルのロックされたレイヤーの隣に表示されます。

キャンバスは常にロックされた状態で、ロック解除できません。

レイヤーを表示する/隠す

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。たとえば、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。



右の図では、背景を含むレイヤーが非表示に設定されています。左の図では、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も保存もされません。ただし、書類を RIFF や PSD の形式で保存すると、非表示に設定され

ているレイヤーが書類の一部として保存されます。詳細は、601 ページの 「レイヤーをインポート/エクスポートする」。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]** パネルで、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。

レイヤーの順序を変更する

レイヤーの順序に応じて、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ることも、下に配置されているレイヤーの表示に影響を与えることもあります。

書類のレイヤー順序は、**[レイヤー]** パネルに反映されます。最下層のレイヤーは、常にキャンバスです。

この例では、筆のイメージがレイヤーに含まれています。左の図では、筆のレイヤーは一番上に表示されています。右の図では、筆のレイヤーは一番下に表示されています。

レイヤーの順序を変更するには

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]** パネルで、順序を変更するレイヤーを選択します。
3. 次の表を参考にして操作を行います。

目的	以下のいずれかの操作を行います。
レイヤーを一番下に移動する	• メニュー バーで **[レイヤー]** ▸ **[一番下へ]** を選択します。 • プロパティバーの **[一番下へ]** ボタン をクリックします。
レイヤーを一番上に移動する	• メニュー バーで **[レイヤー]** ▸ **[一番上へ]** を選択します。 • プロパティバーの **[一番上へ]** ボタン をクリックします。
レイヤーを 1 つ下に移動する	• メニュー バーで **[レイヤー]** ▸ **[1つ下へ]** を選択します。 • プロパティバーの **[1つ下へ]** ボタン をクリックします。
レイヤーを 1 つ上に移動する	• メニュー バーで **[レイヤー]** ▸ **[1つ上へ]** を選択します。

目的	以下のいずれかの操作を行います。
	• プロパティバーの **[1つ上へ]** ボタン をクリックします。

書類内に重ならないレイヤーがある場合は、**[1つ上へ]** コマンドおよび **[1つ下へ]** コマンドを使用して、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]** コマンドおよび **[1つ下へ]** コマンドにより、選択したレイヤーは隣のレベルの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]** パネルでドラッグします。

レイヤーの配置を確認する

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 **[ナビゲーション]** パネルに表示できます。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。詳しくは、576 ページの 「レイヤーを選択する」。を参照してください。**[ナビゲーション]** パネルには、レイヤーの領域全体ではなく、境界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。

次の表に、**[ナビゲーション]** パネルに表示される情報について説明します。

位置インジケータ (ピクセル単位)	内容
X	キャンバス上のポインタの X 軸での位置
Y	キャンバス上のポインタの Y 軸での位置
W	レイヤーのコンテンツの幅
H	レイヤーのコンテンツの高さ

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。詳細は、577 ページの 「レイヤーインジケータを表示するには」。を参照してください。

レイヤーの位置情報を表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択します。

  パネルが拡張されてない場合は、**[ナビゲーション]** パネル タブをダブルクリックします。

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、ベクタベース 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することや、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、グループを結合して単一のレイヤーに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。

[レイヤー] パネルでグループ内のレイヤーを選択し、次にレイヤーを新規作成すると、作成されたレイヤーはその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]** パネルで、グループ化するレイヤーを選択します。
詳細は、576 ページの 「レイヤーを選択する」。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、**[レイヤーのグループ化]** を選択します。
- [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーのグループ化]** を選択します。

[レイヤー] パネルで、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、Corel Painter は最上層のレイヤーの位置にグループを作成します。連続していないレイヤーを選択するには、**[レイヤー]** パネルで **Shift** キーを押したまま、選択するレイヤーをすべてクリックします。

グループを開く/閉じるには

- **[レイヤー]** パネルで、グループの左にある矢印をクリックします。

矢印が下を向いていて (▼) グループ項目が表示されている場合、そのグループは開いています。矢印が右を向いていて (▶) グループ項目が表示されていない場合、そのグループは閉じています。

レイヤーをグループに追加する/グループから削除するには

1 **[レイヤー]** パネルで、対象とするグループを開きます。
2 次の表を参考にして操作を行います。

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。

レイヤーをグループ解除するには

1 **[レイヤー]** パネルで、グループを選択します。
グループが開いている場合は、グループを閉じます。
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、**[レイヤーのグループ解除]** を選択します。
- [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーのグループ解除]** を選択します。

グループを結合するには

1 **[レイヤー]** パネルで、グループを選択します。

2 **[レイヤーコマンド]** ボタン をクリックし、**[レイヤーの結合]** を選択します。

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。詳細は、591 ページの 「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」。を参照してください。

[レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーの結合]** を選択して、レイヤーを結合することもできます。

[確定] ダイアログ ボックスで **[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場合、**[Corel Painter 2019]** メニュー ▸ **[環境設定]** (macOS) または **[編集]** ▸ **[環境設定]** (Windows) を選択し、**[環境設定]** カテゴリ リストの **[一般]** をクリックして、**[レイヤーへの変換時に [確定] ダイアログボックスを表示]** チェック ボックスをオンにすると、レイヤーを結合する際の **[確定]** ダイアログ ボックスの表示を元に戻すことができます。

レイヤーをキャンバスに固定する

レイヤーまたはレイヤー グループを固定して、そのコンテンツをキャンバスにマージすることができます。レイヤーを固定する操作は、取り消すことができません。いったんレイヤーを固定すると、レイヤー コンテンツをキャンバスから独立してアクセスすることはできなくなります。特定のレイヤーまたはすべてのレイヤーを一度に固定できます。この操作は、イメージの結合とも呼ばれます。

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。詳しくは、597 ページの 「レイヤーマストを作成/削除する」および615 ページの 「選択範囲と変形」。を参照してください。

レイヤーを固定する

目的	操作内容
特定のレイヤーを固定する	**[レイヤー]** パネルで、固定するレイヤー (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。 • **[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。 • [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[固定]** を選択します。
すべてのレイヤーを固定する	**[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、**[全て固定]** を選択します。
レイヤーを固定して選択範囲を作成する	**[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、**[固定して選択]** を選択します。

レイヤーにペイントする

キャンバスに直接ではなく、レイヤーにペイントすることにより、イメージを段階的に、しかもさらに細かく制御しながら作成することができます。たとえば、一連のブラシストロークをレイヤーに追加したけれども期待とおりの結果が得られなかった場合、そのレイヤーを削除して、初めからやり直すことができます。レイヤーにペイントする際には、Corel Painter ブラシのすべてを使用できます。このセクションの目的は、レイヤーにペイントする際に役立つヒントやテクニックを提供することです。

下のレイヤーの色を拾う

軽く触れるのではなく押し付けるブラシバリアントを使用してペイントする場合は、下にあるレイヤーから色を拾うことができます。たとえば上のレイヤーに赤い色、下のレイヤーに青い色がある場合、この赤と青の色を混ぜ合わせられます。ほとんどの場合、個別のレイヤー内で色を混ぜることができるブラシバリアントでは、下にあるレイヤーの色を拾うこともできます。

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]** カテゴリや **[鉛筆]** カテゴリのブラシは、合成方法が **「フィルタ」** のレイヤー上で使用すると最も効果を発揮できます。実際、**「重ね塗り」**手法のブラシで新しいレイヤーに触れると、Corel Painter はそのレイヤーの合成方法は自動的に**「フィルタ」**に変更します。
- 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。

詳しくは、591 ページの 「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」および382 ページの 「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。

レイヤーにペイントする際に役立つ一般的なヒント

レイヤーにペイントする際に役立つヒントを以下に示します。

- 水彩ブラシは水彩レイヤーでのみ使用できます。
- リキッドインク ブラシはリキッドインクレイヤーでのみ使用できます。
- グループ化されたレイヤーにペイントすることはできないので、ペイントする前にレイヤー グループを結合する必要があります。詳細は、585 ページの 「レイヤーをグループ化する」。を参照してください。
- ペイントする前に、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。シェイプ上でペイントしようとすると、Corel Painter によりシェイプの確定を促すメッセージが表示されます。シェイプを確定すると、シェイプのベクタベースのコントロールを使用できなくなります。詳細は、798 ページの 「シェイプをイメージ レイヤーに変換する」。を参照してください。
- 選択範囲を作成するか、透明度をロックすることにより、ペイントの対象になるレイヤーの領域を制限することができます。詳しくは、615 ページの 「選択範囲と変形」および589 ページの 「レイヤーの透明度をロックする」。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の表示/非表示を制御することができます。詳細は、597 ページの 「レイヤーマストを作成/削除する」。を参照してください。

レイヤーにペイントする

1. **[レイヤー]** パネルで、レイヤーを選択します。
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、ブラシバリアントをクリックします。
4. 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] パネルの **[透明度をロック]** ボタンを有効にすると、ペイント可能なレイヤーの領域が制限されます。詳細は、589 ページの 「レイヤーの透明度をロックする」。を参照してください。

下にあるレイヤーの色を拾うには

- **[レイヤー]** パネルで、**[下の色を拾う]** ボタン をクリックします。

レイヤーの透明度をロックする

イメージのないレイヤー部分は透明です。Corel Painter では、レイヤー上のこれら透明な領域をロックできます。レイヤーの透明度をロックすると、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または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]** 設定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。この設定がオンになっている場合は、透明な領域はロックされるので、レイヤー上で既に何か描画してある部分にしかペイントできません。

[透明度をロック] をオフ (左) またはオン (右) にして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。詳細は、798 ページの「シェイプをイメージ レイヤーに変換する」。を参照してください。

[透明度をロック] の機能は、レイヤーマスクと置き換えてみるとわかりやすいでしょう。597 ページの 「レイヤーマストを作成/削除する」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、[透明度をロック] 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。

[透明度をロック] はレイヤー上の切り取りや消去の結果にも影響します。

- **[透明度をロック]** 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。
- **[透明度をロック]** 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が現れます。結果的に、**[透明度をロック]** 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した、または塗潰したような効果が得られます。

[透明度をロック] がオフの状態でレイヤーの一部 (女性の髪) 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領域を表示するかをレイヤーマスクで定義できます。詳細は、597 ページの 「レイヤーマストを作成/削除する」。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]** パネルで、**[透明度をロック]** ボタン をクリックします。

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]** パネルで **Control** キーを押したままレイヤーをクリック (macOS)、またはレイヤーを右クリック (Windows) し、**[レイヤーコンテンツの選択]** を選択します。また、**[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、**[透明度からレイヤーマスク作成]** を選択することもできます。

詳細は、615 ページの 「選択範囲と変形」。を参照してください。

レイヤーの不透明度を調整する

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]** パネルで、以下のいずれかの操作を行います。

- **[不透明度]** スライダ を動かして調節します。
- **[不透明度]** ボックスにパーセント値を入力して、**Return** キー (macOS) または **Enter** キー (Windows) を押します。

背景レイヤーの不透明度が 100% (左) と50% (右) のイメージ例

ドロップシャドウをレイヤーに追加する

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して、イメージの見栄えを向上させることができます。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。

ドロップシャドウを追加すると、Corel Painter は影の新規レイヤーを作成し、元のレイヤーとグループ化します。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]** ▸ **[ドロップシャドウの作成]** を選択します。

3 **[ドロップシャドウ]** ダイアログ ボックスで以下のボックスに値を入力します。

- **[X-位置]** および **[Y-位置]** - 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]** - 下にあるイメージを影で覆う程度を指定します。**[不透明度]** を 100% に設定すると、下にあるイメージは覆い隠されます。値を小さくするほど影の透明度が増します。
- **[半径]** - 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。**[半径]** 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]** - 影をぼかす方向を指定します。

- **[厚み]** - **[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、**[厚み]** の値を大きくすると筋が目立たなくなります。

ドロップシャドウ 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。

合成方法を使用してレイヤーをブレンドする

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、次の 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。
- **[奥行きの合成]** 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、**[奥行きの合成]** 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場合の効果を指定します。詳細は、564 ページの 「複数のレイヤーのインパストを合成する」。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、601 ページの 「レイヤーをインポート/エクスポートする」。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。

合成方法	例
デフォルト レイヤーは、下にあるイメージを覆い隠します。	
フィルタ 下にあるイメージに、レイヤーの色合いを追加します。たとえば、黄色のレイヤーの場合は、下にあるイメージが黄色味を帯びた色になります。 Corel Painter では、**[重ね塗り]** 手法のブラシでペイントすると、レイヤーの合成方法が自動的に **[フィルタ]** に設定されます。	

合成方法

例

フィルタ塗潰し

[デフォルト] 方法と **[フィルタ]** 方法を組み合わせて使用します。レイヤー コンテンツのエッジの色合いを下にあるイメージに追加し (**[フィルタ]** 方法)、レイヤーの残りの部分は下にあるイメージを覆い隠します (**[デフォルト]** 方法)。

[フィルタ塗潰し] 方法を使用したファイルを PSD 形式で保存すると、その合成データは消去されます。

モノクロ/カラー変換

キャンバスのピクセルとレイヤーのピクセルの色相と彩度を入れ替えます。

この機能は、カラー イメージをグレースケールに、またはその逆に変換する場合に使用します。黒いレイヤーの場合は、下にあるイメージがグレースケールに変わります。カラーのレイヤーの場合は、下にあるグレースケールのイメージが着色されます。

反転

レイヤーの背面にある色を反転します。この方法は、テキストを削除する場合に最適です。黒のテキストの上にレイヤーを重ねると、その文字が白に変わります。

反転色は、補色とも呼ばれており、色環上で反対側にある色のことを指します。

[反転] 方法では、レイヤーの色は無視されます。レイヤー コンテンツは透明になり、その下にある反転色が現れます。

シャドー マップ

光をブロックして、そのままのイメージの影を作成します。

合成方法

例

マジック コラージュ

輝度に基づいてレイヤーと下のイメージを組み合わせます。下のイメージより明るいレイヤー部分が表示されます。暗い部分は下にあるイメージの明るい部分で置き換えられます。

これは、テキストを塗り潰す場合に使用すると効果的です。写真のレイヤーを黒いテキストの上に重ねて **[マジックコラージュ]** を選択すると、テキストがその写真のイメージで塗り潰されます。

疑似カラー

レイヤーの輝度を色相に変換します。この方法は、グレースケールのレイヤーをカラー スペクトルに変換する場合に使用します。

通常

[デフォルト] 方法と同様です。レイヤーは下のイメージを覆います。**[通常]** 方法は Photoshop のデフォルト モードです。

ディザ合成

不透明度に基づいてイメージとレイヤーの色を組み合わせます。

合成方法

例

乗算

色を掛け合わせることにより、色を暗くします。

スクリーン

色を掛け合わせることにより、色を明るくします。

オーバーレイ

イメージの色のハイライト部分と陰影部分を維持しながら、色を合成します。

ソフト ライト

レイヤーの色の輝度に合わせて、色を暗くするか、明るくします。

合成方法

例

ハード ライト

レイヤーの色の輝度に合わせて、色を掛け合わせるか、またはスクリーンを掛けます。

比較 (暗)

イメージとレイヤーのいずれか暗い方の色を使用します。

比較 (明)

イメージとレイヤーのいずれか明るい方の色を使用します。

差分

明度が高い方の色から他方の色を差し引きます。

合成方法	例
色相 イメージの色の輝度と彩度に、レイヤーの色の色相を組み合わせた色を作成します。	
彩度 イメージの色の輝度と色相に、レイヤーの色の彩度を組み合わせて、色を作成します。	
色 イメージの色の輝度に、レイヤーの色の色相と彩度を組み合わせた新規の色を作成します。これは、**[輝度]** とは逆の方法です。	
輝度 イメージの色の色相と彩度に、レイヤーの色の輝度を組み合わせた色を作成します。**[カラー]** とは逆の方法です。	

合成方法	例

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]** パネルで、**[合成方法]** リスト ボックスから合成方法を選択します。

また、**[奥行きの合成]** リスト ボックスから [奥行きの合成] 方法を選択することもできます。詳細は、564 ページの 「複数のレイヤーのインパストを合成する」。を参照してください。

レイヤーマストを作成/削除する

新規の空白レイヤーマスクを作成するか、レイヤーの透明度に基づいてレイヤーマスクを作成できます。透明度に基づいたレイヤーマスクは、レイヤーに描画されている部分だけが白になり、その他の部分は黒になります。マスクがグレーの部分は半透明になります。詳細は、589 ページの 「レイヤーの透明度をロックする」。を参照してください。

必要なくなったレイヤーマスクを削除できます。また、削除せずにレイヤーマスクを消去して、空白のマスクを残しておくこともできます。

書類ウィンドウでレイヤーのどの領域を表示するかをレイヤーマスクで定義できます。マスクで覆って見えなくすることもできます。Corel Painter のデジタルな作業環境では、レイヤーマスクはイメージの合成などに威力を発揮します。

レイヤーマスクとチャンネルの比較

レイヤーマスクはアルファチャンネルに似ています。両方とも作成および編集が可能なグレースケール イメージです。**[チャンネル]** パネルからチャンネルとレイヤーマスクの両方にアクセスできますが、その特性と機能には以下のような違いがあります。

- レイヤーマスクはレイヤーの付属物ですが、アルファチャンネルは独立しています。
- ファイルごとに最大で 32 個のアルファチャンネルを使用できます。各レイヤーで使用できるレイヤーマスクは 1 つだけです。
- チャンネルは、イメージの表示には影響しません。レイヤーマスクはレイヤー上のイメージの表示の制御に使用します。
- アルファチャンネルを読み込むと、編集対象になる領域が限定されます。レイヤーマスクにはそのような機能はありません。
- チャンネルは選択範囲に読み込むことで有効になります。レイヤーマスクはいつでも有効と無効を切り替えることができ、選択範囲に読み込むこともできます。

詳細は、605 ページの 「チャンネルを作成/コピーする」。を参照してください。

蝶のレイヤーのレイヤーマスクは、透明度を基に作成されています。黒い部分は透明で、白い部分にはイメージが現れています。

空白のレイヤーマスクを作成するには

1 レイヤーを選択します。

2 **[レイヤー]** パネルで、**[新規レイヤーマスク作成]** ボタン をクリックします。

[レイヤー] パネルのレイヤー名の隣に空白のレイヤーマスク アイコンが表示されます。

レイヤーマスク アイコンの外観は、レイヤーの表示方法によって異なります。**[サムネイルなし]** をオンにしてレイヤーを表示している場合は、**[新規レイヤーマスク作成]** ボタン と同じアイコンが表示されます。一方、任意のサイズのサムネイルとしてレイヤーを表示している場合は、マスクの倍率を低くしたアイコンが表示されます。

レイヤーマスクは、**[レイヤー]** ▸ **[レイヤーマスク作成]** をクリックしても作成できます。

透明度に基づいてレイヤーマスクを作成するには

1 レイヤーを選択します。

2 **[レイヤー]** ▸ **[透明度からレイヤーマスク作成]** を選択します。

[レイヤー] パネルのレイヤー名の隣にレイヤーマスク アイコンが表示されます。

透明度に基づいたレイヤーマスクは、ピクセルベースのレイヤーのみに作成できます。その他のレイヤーは、まず **[レイヤー]** パネルの [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[デフォルトレイヤーに変換]** を選択して、デフォルトのレイヤーに変換する必要があります。

古いバージョンの Corel Painter では、レイヤー表示マスクを使用していました。古いバージョンの Corel Painter で作成したファイルに変更した表示マスクがある場合は、この手順を使用して表示マスクをレイヤーマスクに読み込んでください。

レイヤーマスクを削除/消去するには

- 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
レイヤーマスクを削除する	以下のいずれかの操作を行います。 • **[レイヤー]** ▸ **[レイヤーマスクの削除]** を選択します。 • **[レイヤー]** パネルでレイヤーマスクを選択し、**[削除]** ボタン をクリックします。 • **[レイヤー]** パネルでレイヤーマスクを選択し、[チャンネル オプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーマスクの削除]** を選択します。 • **[チャンネル]** パネルで、[チャンネル オプション] ボタン をクリックし、**[削除]** を選択します。 • **[チャンネル]** パネルの下部にある **[削除]** ボタン をクリックします。
レイヤーマスクを消去する	**[チャンネル]** パネルで、[チャンネル オプション] ボタン をクリックし、**[消去]** を選択します。

レイヤーマスクを適用する

レイヤーマスクの結果が目的どおりであれば、それを適用できます。これによりレイヤーの隠れた部分は恒久的に削除され、レイヤーマスクも削除されます。

レイヤーマスクを適用するには

1 レイヤーマスクを選択します。

2 **[レイヤー]** ▸ **[レイヤーマスク適用]** を選択します。

レイヤー マスクを選択範囲に読み込む

レイヤーマスクは、レイヤーの領域を編集不可にすることはできませんが、選択範囲に読み込むことはできます。この選択範囲はレイヤーの隠れた部分を保護します。詳細は、615 ページの 「選択範囲と変形」。を参照してください。

選択範囲にレイヤーマスクを読み込むには

1 **[レイヤー]** パネルで、レイヤーマスクを使用しているレイヤーを選択します。

2 **Control** + レイヤーマスク アイコンをクリックするか (macOS)、またはレイヤーマスク アイコンを右クリックして (Windows)、**[選択範囲にレイヤーマスクを読み込む]** を選択します。

レイヤーマスクを選択/表示する

レイヤーマスクを使用するには、まずそのレイヤーマスクを選択する必要があります。また、レイヤーマスクをグレースケール イメージとして表示することもできます。レイヤーマスクを選択することと表示することは異なる操作です。そのため、レイヤーマスクを表示せずに選択することもできます。レイヤーマスクを隠すこともできます。

レイヤーマスクを選択するには

1 **[レイヤー]** パネルで、レイヤーマスクを使用しているレイヤーを選択します。
そのレイヤーマスクが **[チャンネル]** パネルに表示されます。

2 以下のいずれかの操作を行います。
- **[チャンネル]** パネルで、レイヤーマスクをクリックします。
- **[レイヤー]** パネルで、レイヤー名の隣にあるレイヤーマスク アイコンをクリックします。

[レイヤー] パネルから透明度マスクを選択するには

- **[レイヤー]** パネルで、以下の表のいずれかのアクションを実行します。

目的	操作内容
レイヤーの透明度マスクを選択する	**Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押しながら、レイヤーまたはレイヤー グループのタイトル/プレビュー アイコンをクリックします。
レイヤーの透明度マスクを別のレイヤーに追加する	**Shift** + **Command** (macOS) または **Shift** + **Ctrl** (Windows) を押しながら、レイヤーまたはレイヤー グループのタイトル/プレビュー アイコンをクリックします。

レイヤーマスクを表示するには

1 レイヤーマスク付きのレイヤーを選択します。

2 **[チャンネル]** パネルで、レイヤーマスクをクリックします。
このモードでは、RGB イメージは隠れています。

レイヤーマスクを隠すには

- **[チャンネル]** パネルで、レイヤーマスク アイテムの隣にある目のアイコン をクリックすると、閉じた目 にアイコンが変わります。

レイヤーマスクを有効/無効にする

レイヤーマスクを無効にしてレイヤー全体を表示することができます。また、いつでも再び有効にすることができます。

レイヤーマスクを有効/無効にするには

- レイヤーマスクを選択します。

目的	操作内容
レイヤーマスクを有効にする	**[レイヤー]** ▸ **[レイヤーマスク有効]** を選択します。
レイヤーマスクを無効にする	**[レイヤー]** ▸ **[レイヤーマスク無効]** を選択します。レイヤーマスク アイコン上に赤い「X」が表示されます。

レイヤーマスクをコピーする

レイヤーマスクをアルファチャンネルにコピーできます。また、チャンネルをレイヤーマスクにコピーできます。**[チャンネル]** パネルのレイヤーマスク名は、レイヤーの名前を反映しています ([レイヤー名] [レイヤーマスク])。レイヤーマスクの名前を変更することはできませんが、レイヤー名を変更するとマスクの名前も自動的に更新されます。

チャンネルにレイヤーマスクをコピーするには

1 レイヤーマスクを選択します。

2 **[チャンネル]** パネルで、[チャンネル オプション] ボタン をクリックし、**[複製]** を選択します。

3 **[チャンネルの複製]** ダイアログ ボックスで、**[新規アルファ チャネル]** オプションをオンにします。

チャンネルを既存のチャンネルにコピーして、置き換えることもできます。これを実行するには、**[既存のアルファ チャネルを置き換え]** オプションをオンにして、リスト ボックスから既存のチャンネルを選択します。

チャンネルをレイヤーマスクにコピーするには

1 **[レイヤー]** パネルでレイヤーを選択します。

2 **[新規レイヤーマスク]** ボタン をクリックします。
空白のレイヤーマスクが作成されます。

3 **[チャンネル]** パネルで、コピーするチャンネルを選択します。

4 [チャンネル オプション] ボタン をクリックし、**[複製]** を選択します。

5 **[チャンネルの複製]** ダイアログ ボックスで、**[既存のアルファ チャネルを置き換え]** オプションをオンにします。

Corel Painter がレイヤー コンテンツと重なるチャンネル部分をレイヤーマスクにコピーします。

レイヤーマスクを反転する

レイヤーマスクを反転することにより、暗い色のピクセルを明るく、明るい色のピクセルを暗くすることができます。

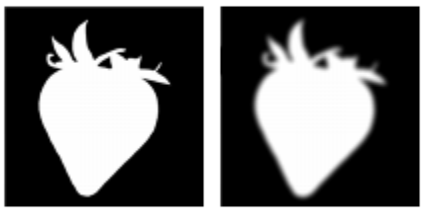
レイヤーマスクを反転するには

1 レイヤーマスクを選択します。

2 **[チャンネル]** パネルで、[チャンネル オプション] ボタン をクリックし、**[反転]** を選択します。

レイヤーマスクを編集する

レイヤーマスクを選択すると、チャンネルと同じように編集できます。レイヤーマスク内でペイントする、効果を適用する、カラー、パターン、グラデーション、テキスタイルなどで塗潰す、およびぼかしを適用することができます。編集のためにレイヤーマスクを表示する必要はありません。レイヤーマスクを選択および変更し、すぐにその結果を表示できます。



レイヤーマスクに「ぼかし」を適用する前 (左) と適用した後 (右)

レイヤーマスクを編集しても、マスクが変更されるだけで、レイヤーのイメージは変更されません。使用できるのはグレーのみで、他の色は使用できません。これは、レイヤーマスクはグレースケール イメージであり、RGB イメージとは別であるためです。

レイヤーマスクに適用したペイントや効果は、次のように反映されます。

- 白を適用すると、その部分のマスク領域が削除され、レイヤーが表示される領域が拡大します。
- 黒を適用すると、その部分にマスク領域が追加され、レイヤーを隠す領域が拡大します。
- 中間のグレー値を適用すると、マスクが半透明になります。

レイヤーをインポート/エクスポートする

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機能します。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。詳細は、585 ページの 「レイヤーをグループ化する」。を参照してください。

以下の表に、Corel Painter のレイヤー合成方法が Photoshop のブレンド モードに変換される方法を示します。

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	ハード ライト	ハード ライト
反転	普通	比較 (暗)	比較 (暗)
シャドー マップ	乗算	比較 (明)	比較 (明)
マジック コラージュ	比較 (明)	差分	差分
疑似カラー	普通	色相	色相
普通	普通	彩度	彩度
ディゾルブ	ディゾルブ	色	色
乗算	乗算	輝度	輝度
スクリーン	スクリーン		

詳細は、591 ページの 「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」。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 (またはマージ) されます。

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サイズ変更、回転、傾けることができます。変更内容は書類ウィンドウの表示にすぐに反映されます。変更作業を終えたら、リファレンスレイヤーを確定して元の標準レイヤーに戻すことができます。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する、または効果を適用しようとすると、Corel Painter により、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。詳細は、97 ページの 「ファイルを開く/配置する」。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 **[レイヤー]** ▸ **[リファレンスレイヤーに変換]** を選択します。

[レイヤー] パネルのレイヤー アイコンが 8 個のハンドルを持つシェイプ に変化し、その 8 個のハンドルのボックス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更するには

- 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	上下左右のハンドルの 1 つをドラッグします。
複数の方向にリファレンスレイヤーのサイズを一度に変更する	四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。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する	**Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押したまま、四隅にあるハンドルをドラッグします。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 (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押したまま、四辺にあるハンドルをドラッグします。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を確定するには

- **[レイヤー]** パネルでリファレンスレイヤーを右クリックし、**[レイヤーを確定]** をクリックします。

  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。

レイヤーをイメージとしてイメージバインダに保存する

イメージバインダは、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。

オリジナルの**イメージバインダ**ライブラリを作成し、イメージ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。

また、**イメージバインダ**ライブラリ間でアイテムを移動することもできます。詳細は、85 ページの 「ライブラリについて」。を参照してください。

[イメージバインダ] パネルを表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[イメージ]** を選択します。
  [イメージバインダ] パネルが拡張されてない場合は、**[イメージバインダ]** パネル タブをダブルクリックします。

イメージバインダにレイヤーを追加するには

1 レイヤーを選択します。

2 ツールボックスで**レイヤー調整ツール** をクリックします。

3 **[イメージバインダ]** パネルで [イメージバインダ オプション] ボタン をクリックし、**[イメージをバインダに追加]** を選択します。

レイヤーが、現在の書類からカットされます。

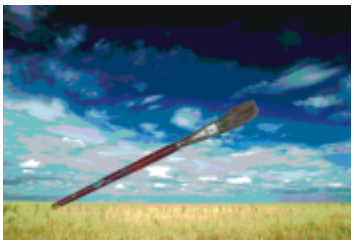
4 **[イメージの保存]** ダイアログ ボックスで、**[別名で保存]** ボックスに名前を入力します。

イメージバインダに格納できるのは、ピクセルベースのレイヤーだけです。**イメージバインダ**にシェイプ、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]** パネルで、[レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーを確定]** を選択します。

イメージバインダのイメージを使用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[イメージ]** を選択します。

2 **[イメージバインダ]** パネルのアイテムをダブルクリックして、書類ウィンドウに追加します。



Corel Painter はイメージバインダのアイテムを新規レイヤーに配置します。

アルファチャンネル

アルファチャンネルは、単純にチャンネルとも呼ばれますが、現在作業中の書類のパスベースまたはピクセルベースの選択範囲を格納する、または編集することを可能にします。Corel Painter のデフォルトでは、現在の選択範囲:のみが格納されます。このため、新規選択範囲を作成すると、以前の選択範囲は自動的に失われます。ただし、選択範囲をアルファチャンネルとして保存することにより、選択範囲情報を維持し、必要なときにイメージに読み込むことができます。

アルファチャンネルはグレースケール イメージで、ピクセルごとに 8 ビットの情報を保存することができます。つまり、各ピクセルには 256 階調のグレー (0 (黒) から 255 (白)) のいずれかの値を割り当てることができます。チャンネルの白い領域が選択部分 (効果が有効な部分)、黒い領域が保護される (効果が適用されない部分) になります。グレーの中間レベルにはそれぞれの割合で効果が有効になります。たとえば、50% グレーの領域はブラシストロークや効果の 50% がイメージに適用されることになります。

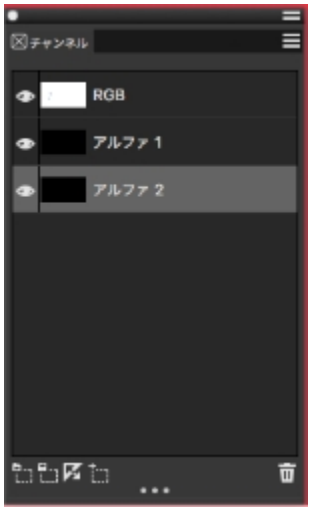
このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 605 の 「チャンネルを作成/コピーする」。
- ページ 607 の 「チャンネルを自動的に作成する」。
- ページ 608 の 「アルファチャンネルをインポート/エクスポートする」。
- ページ 608 の 「チャンネルを選択して表示する」。
- ページ 610 の 「チャンネルの属性を設定する」。
- ページ 611 の 「チャンネルを削除/消去する」。
- ページ 611 の 「チャンネルを編集する」。

チャンネルを作成/コピーする

選択範囲からチャンネルを作成する、空白のチャンネルを作成する、または、既存のチャンネルをコピーすることにより新しいチャンネルを作成することができます。チャンネルはイメージと一緒に保存され、ファイルの一部として維持されます。チャンネルは、イメージに選択範囲としてキャンバスに読み込まれるまで、描画に影響しません。詳細は、633 ページの 「アルファチャンネルから選択範囲を読み込むには」。を参照してください。

Corel Painter では、最大 32 個のアルファチャンネルを作成することができます。チャンネルは、**[チャンネル]** パネルに一覧表示され、選択、表示、および変更の対象にすることができます。



[チャンネル] パネルには、現在の書類に格納されているすべてのアルファチャンネルが表示されます。

選択範囲からチャンネルを作成するには

1 ツールボックスの選択ツールをクリックし、範囲を選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[チャンネル]** を選択します。

3 **[チャンネル]** パネルで **[選択範囲をチャンネルとして保存]** ボタン をクリックします。

4 **[名前]** ボックスに名前を入力します。

アルファチャンネルを選択範囲として適用するには、書類ウィンドウに選択範囲として読み込む必要があります。詳細は、633 ページの 「アルファチャンネルから選択範囲を読み込むには」。を参照してください。

Command + **5** (macOS) または **Ctrl** + **5** (Windows) を押して **[チャンネル]** パネルを開く方法もあります。

空白チャンネルを作成するには

- **[チャンネル]** パネルで、以下のいずれかの操作を行います。
  - [チャンネル オプション] ボタン をクリックし、**[新規]** を選択します。
  - **[新規チャンネル]** ボタン をクリックします。

チャンネルをコピーするには

1 **[チャンネル]** パネルで、リストからチャンネルを選択します。

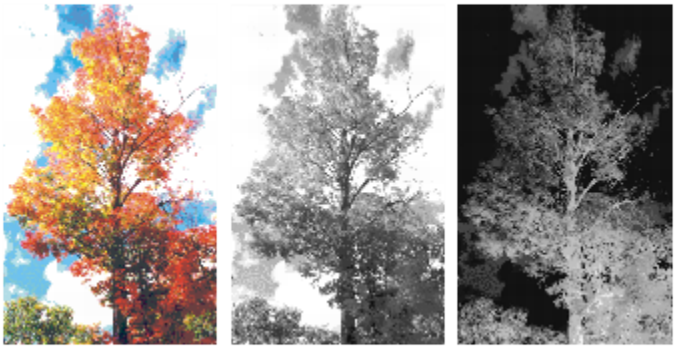
2 [チャンネル オプション] ボタン をクリックし、**[複製]** を選択します。

3 **[チャンネルの複製]** ダイアログ ボックスで、**[新規アルファ チャネル]** オプションをオンにします。

チャンネルを既存のチャンネルにコピーして、置き換えることもできます。これを実行するには、**[既存のアルファ チャネルを置き換え]** オプションをオンにして、リスト ボックスから既存のチャンネルを選択します。

チャンネルを自動的に作成する

Corel Painter では、テクスチャ、パターン、クローンソースなど、さまざまなアイテムの明るい領域と暗い領域に基づいて、チャンネルを自動的に作成します。たとえば、クローンの輝度に基づいてチャンネルを作成できます。また、カラーの範囲に基づいて、チャンネルを作成することもできます。これらの手法は、ピクセルに基づいて選択範囲を自動的に作成する手法に似ています。詳細は、627 ページの 「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。



イメージ (左)、イメージの明るさに基づいて作成したチャンネル (中央)、輝度を反転したイメージ (右)

イメージの明るさに基づいてチャンネルを作成するには

1 **[チャンネル]** パネルで、以下のいずれかの操作を行います。
   - 新しいチャンネルを作成するには、リストから [RGB] チャンネルを選択します。
   - チャンネルを置き換えるには、リストからチャンネルを選択します。

2 [チャンネル オプション] ボタン ☰ をクリックし、**[新規作成]** を選択します。

3 **[新規作成]** ダイアログ ボックスのリスト ボックスから、以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **[テクスチャ]** - 現在選択されている用紙テクスチャを使用して、チャンネルを作成します。
   - **[3Dブラシストローク]** - 現在のイメージとクローンソースとの相違に基づいてチャンネルを作成します。クローンソースが選択されていない場合、Corel Painter は現在のパターンを使用します。
   - **[クローンソースの選択範囲]** — 書類間のオフセットのサンプリングを実行する場合のみ使用します。サンプリング元の書類での選択に基づいて、サンプリング先の書類内にチャネルを作成することができます。ただし、サンプリング元とサンプリング先の書類のサイズが一致している必要があります。このオプションを有効にするには、オフセットのサンプリング元とサンプリング先の書類間にリンクを作成する必要があります。詳細は、202 ページの 「画像領域のクローン作成」。を参照してください。
   - **[画像の明るさ]** - 現在のイメージの明るい領域と暗い領域に基づいてチャンネルを作成します。**[画像の明るさ]** は、コントラストの強いイメージに使用すると最も効果的です。コントラストの弱いイメージに使用すると、選択されている領域と保護されている領域との間の境界があいまいになり、中途半端に連続するチャンネルが作成されます。
   - **[オリジナル画像の明るさ]** - クローンソースの明るい領域と暗い領域に基づいて、チャンネルを作成します。このオプションを使用すると、イメージをチャンネルにインポートできます。クローンソースが選択されていない場合、Corel Painter は現在のパターンを使用します。
   - **[選択色]** - 現在のメインカラーと同じ色のピクセルに基づいて、チャンネルを作成します。現在の色の領域は保護されます。その他のイメージが選択されます。**[選択色]** オプションを使用するには、まず**スポイトツール**を使用してイメージから色を選択します。

   チャンネルを反転させたい場合は、**[反転]** チェック ボックスをオンにします。

グレースケールのイメージと同様に、チャンネルには 256 色が使用されます。チャンネルの反転は、グレースケール イメージのネガを作成するのと同じことです。たとえば、輝度が 80% のピクセルを反転すると、輝度は 20% になります。また、輝度が 30% のピクセルを反転すると、輝度は 70% になります。

色の範囲に基づいてチャンネルを作成するには

1 **[チャンネル]** パネルで、以下のいずれかの操作を行います。
   - 新しいチャンネルを作成するには、リストから [RGB] チャンネルを選択します。
   - チャンネルを置き換えるには、リストからチャンネルを選択します。
2 [チャンネル オプション] ボタン ☰ をクリックし、**[カラー範囲から新規作成]** を選択します。
3 **[カラー範囲の新規チャネル]** ダイアログ ボックスを開いた状態で、書類ウィンドウをクリックして任意の色を選択します。
4 選択した色を中間色として、チャンネルが作成されます。
5 **[カラー範囲の新規チャネル]** ダイアログ ボックスで、**[色相]**、**[彩度]**、および **[明度]** 領域の **[範囲]** スライダを調整します。
   これらのスライダで選択範囲を制御します。範囲の境界はいずれかの方向にドラッグすることができます。
6 **[カラー範囲の新規チャネル]** ダイアログ ボックスで、**[色相]**、**[彩度]**、および **[明度]** 領域の **[境界ぼかし]** スライダを調整します。
   これにより、チャンネルのエッジが柔らかくぼやけた感じになります。

   チャンネルを反転させたい場合は、**[反転]** チェック ボックスをオンにします。

チャンネルは、**[カラー範囲の新規チャネル]** ダイアログ ボックスの **[プレビュー]** ウィンドウで、赤のオーバーレイとしてイメージの上に表示されます。**プレビュー** ウィンドウ内でドラッグすると、そのイメージのすべての部分を表示することができます。

アルファチャンネルをインポート/エクスポートする

ファイルを Corel Painter のファイル形式 (RIFF) で保存すると、そのファイルに格納されているアルファチャンネルは維持されます。また、Corel Painter のファイルを Adobe Photoshop (PSD) 形式でエクスポートしても維持されます。さらに、アルファチャンネルを含む Adobe Photoshop ファイルを Corel Painter にインポートすると、それらのアルファチャンネルはサポートされます。

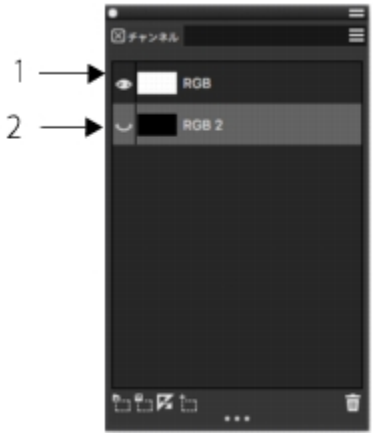
RGB ベースの Adobe Photoshop ファイルを Corel Painter で開くと、アルファチャンネル (#4 以上) 内のすべてが、チャンネルとして Corel Painter 内に表示されることに注意する必要があります。逆に、Corel Painter で作成したファイルを Photoshop 形式でエクスポートすると、すべてのチャンネルは #4 以上のチャンネルに置き換えられます。

チャンネルを選択して表示する

現在作業中の書類に格納されているすべてのアルファチャンネルを、**[チャンネル]** パネルから選択して表示できます。チャンネルの選択と表示はそれぞれ独立した操作です。チャンネルを表示せずに、選択することもできます。特定のチャンネルを編集する場合は、まず対象となるチャンネルを選択します。

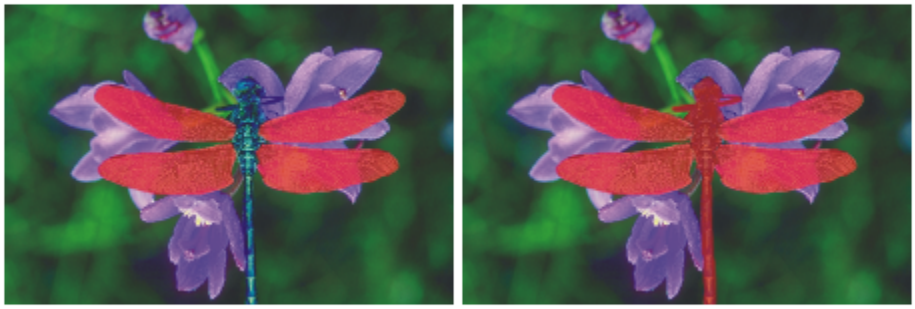
[チャンネル] パネルのサムネイルの隣にある目のアイコンをクリックして、チャンネルを表示または非表示にすることができます。[目] アイコンが開いている場合は (1)、チャンネルが書類ウィンドウ内に表示されます。[目] アイコンが閉じている場合は (2)、チャンネルが隠れていることを表します。

[チャンネル] パネルには、RGB カラー イメージも一覧表示されます。さらに、レイヤーマスクが使用されているレイヤーが選択されている場合、[チャンネル] パネルにはレイヤーマスクも表示されます。詳細は、597 ページの 「レイヤーマストを作成/削除する」。を参照してください。



[チャンネル] パネルには、RGB カラー イメージ (1) と、選択したレイヤーのレイヤーマスク (2) が表示されます。

RGB イメージと複数のチャンネルを同時に表示することもできますが、編集効果は **[チャンネル]** パネルで選択されている項目 (RGB イメージまたはチャンネル) のみに適用されます。



左: 「羽」チャンネルと RGB イメージが表示されています。右: 「羽」チャンネルと「ボディ」チャンネルが、RGB イメージ上に赤のオーバーレイとして表示されています。チャンネルと RGB の [目] アイコンは開いている状態です。

Corel Painter のチャンネルの表示には、色付きのオーバーレイとして表示する方法と、グレースケール イメージとして表示する方法の 2 とおりがあります。色付きのオーバーレイはデフォルトでは赤になっていますが、色は自由に変更できます。詳細は、611 ページの 「チャンネル属性を設定するには」。を参照してください。

[チャンネル] パネルを表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[チャンネル]** を選択します。

  パネルが拡張されてない場合は、パネル タブをダブルクリックします。

チャンネルを選択するには

- **[チャンネル]** パネルで、リストからチャンネルを選択します。

  もう一度イメージで作業したい場合は、リストから [RGB] を選択します。

チャンネルの表示/非表示を切り替えるには

目的	操作内容
チャンネルを色付きのオーバーレイとして表示する	**[チャンネル]** パネルで、サムネイルの隣にある目のアイコン をクリックします。このモードでは、RGB イメージは常に表示されています。
チャンネルをグレースケール イメージとして表示する	**[チャンネル]** パネルで、チャンネルが隠れており (目を閉じている状態)、選択されていないことを確認してからチャンネル名をクリックします。このモードでは、RGB イメージは隠れています。
チャンネルを隠す	チャンネル項目の隣にある目のアイコン をクリックして、目を閉じている状態 にします。

「羽」と「ボディ」を保護したチャンネルがグレースケールで表示されます。RGB イメージは隠れています。

チャンネルの属性を設定する

チャンネルの表示属性を変更して外観を変えることにより、他のチャンネルと区別しやすくすることができます。これらの属性はチャンネルの機能には影響しません。書類ウィンドウでの表示方法を変えるだけです。

Corel Painter では、新しいチャンネルの名前に連番が付けられます。たとえば、アルファ 1、アルファ 2 などです。同一書類内に複数のチャンネルが存在する場合は、各チャンネルに区別しやすい名前を付けてください。

チャンネル属性を設定するには

1 **[チャンネル]** パネルで、リストからチャンネルを選択します。

2 [チャンネル オプション] ボタン ☰ をクリックし、**[チャンネル属性]** を選択します。

3 **[チャンネル属性]** ダイアログ ボックスで、**[不透明度]** スライダを動かして、チャンネル表示の強さを設定します。

4 **[カラー]** ボックスをクリックして、**[カラー]** ダイアログ ボックスから表示色を選択します。
色付きオーバーレイをグレースケールとして表示する場合は、黒を選択します。
チャンネルの色が RGB イメージの主な色相より強い場合、チャンネルはオーバーレイとして使用するのが最も簡単です。また、複数のチャンネル項目を使用している場合は、チャンネルごとに異なる色を設定すると区別しやすくなります。

5 **[OK]** をクリックします。

6 次のいずれかのオプションをオンにして、色付きオーバーレイが表示される位置を指定します。
- **マスク領域**
- **選択領域**

チャンネルの名前を変更する場合は、**[名前]** ボックスに新しい名前を入力します。

チャンネルを強くはっきりと表示する場合は、**[不透明度]** スライダを 100% に設定します。[不透明度] の設定を低くすると、チャンネル表示が透明に近くなり、下にある RGB イメージが透けて見えます。

チャンネルを削除/消去する

作業が終了して不要になったチャンネルは削除することができます。また、チャンネルを削除せずに消去して、空白のチャンネルを残しておくこともできます。

チャンネルを削除するには

1 **[チャンネル]** パネルで、リストからチャンネルを選択します。

2 **[チャンネル]** パネルの下部にある **[削除]** ボタン 🗑 をクリックします。

また、チャンネルを削除するには、[チャンネル オプション] ボタン ☰ をクリックし、**[削除]** を選択する方法もあります。

チャンネルを消去するには

1 **[チャンネル]** パネルで、リストからチャンネルを選択します。

2 [チャンネル オプション] ボタン ☰ をクリックし、**[消去]** を選択します。

チャンネルを編集する

保護されている領域のサイズ、シェイプ、または不透明度を変更することにより、チャンネルを編集できます。この領域は、最終的に選択範囲の保護された領域になります。チャンネルに対して行った変更は、選択範囲として読み込むまで、イメージに直接影響しません。詳細は、633 ページの 「アルファチャンネルから選択範囲を読み込むには」。を参照してください。

アルファチャンネルはグレースケール イメージなので、白 (保護領域の除去)、黒 (保護領域の追加)、およびグレー (半保護領域の作成) を適用することによってのみチャンネルを編集できます。色は利用できません。

変更を適用するには、ブラシを選択し、チャンネルに変更をペイントします。

この例では、いくつかの保護されていない遊離領域がチャンネルにあります (左)。遊離領域は黒のブラシストロークを適用することにより、保護領域に変換されます (右)。

さらに、ぼかしなどの効果を適用して、明るい領域と暗い領域の境界を柔らかく表現することができます。この操作を行うと、チャンネルがやや不透明になります。

チャンネルの「ぼかし」の適用前と適用後

また、チャンネルを反転することにより、保護されている領域を保護されていない領域に変換できます。

チャンネルの「反転」の適用前と適用後

さらに、チャンネルをパターン、グラデーション、またはテキスタイルで塗潰すことにより、面白い効果を作成することもできます。詳細は、257 ページの 「塗潰しを使用する」。を参照してください。

チャンネルにペイントするには

1. **[チャンネル]** パネルで、作業するチャンネルを表示して選択します。
   チャンネルの特定の領域だけをペイントする場合は、選択範囲を作成します。
2. ツールボックスから**ブラシツール** を選択します。
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。

チャンネルのペイント作業には、**[ペンツール]** または **[エアブラシ]** のブラシ カテゴリが適しています。

5 **[カラー]** パネルで、以下のいずれかを選択します。

- **[黒]** — 保護領域を追加します。
- **[白]** — 保護領域を除去します。
- **[グレー]** — 半保護領域を適用します。

チャンネルのペイント作業には、色相は関係ありません。チャンネルは 8 ビットの情報を持つため、その範囲内のレベルの設定のみが使用されます。すなわち、黒と白の間の範囲で指定された明度の情報だけが使用されます。

6 書類ウィンドウでペイントします。

7 **[チャンネル]** パネルで、RGB チャンネルのサムネイルの隣にある [目] アイコン をクリックして、チャンネルをグレースケールで表示します。

以下のこともできます。

ブラシの不透明度を制御する	プロパティバーの **[不透明度]** スライダで調整します。
ブラシ サイズを変更する	**[サイズ]** ボックスに値を入力するか、スライダを調整します。

効果をチャンネルに適用するには

1 **[チャンネル]** パネルで、作業するチャンネルを表示して選択します。

チャンネルの特定の領域だけに効果を適用する場合は、選択範囲を作成します。

2 **[効果]** メニューから任意の効果を選択します。

チャンネルをぼかすには

1 **[チャンネル]** パネルで、作業するチャンネルを表示して選択します。

2 [チャンネル オプション] ボタン をクリックし、**[境界ぼかし]** を選択します。

3 **[境界ぼかし]** ダイアログ ボックスでピクセル数を入力します。

チャンネルを反転するには

1 **[チャンネル]** パネルで、リストからチャンネルを選択します。

2 **[チャンネルの反転]** ボタン をクリックします。

チャンネルをパターンで塗潰すには

1 **[チャンネル]** パネルで、作業するチャンネルを表示して選択します。

チャンネルの特定の領域だけを塗潰す場合は、選択範囲を作成します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** をクリックします。

3 **[パターン]** パネルで、パターン タイルをクリックします。

4 **[編集]** ▸ **[塗潰し]** を選択します。

5 **[塗潰し]** ダイアログ ボックスで、**[塗潰し方法]** リスト ボックスから **[オリジナル画像の明るさ]** を選択します。

不透明度を変更する場合は、**[不透明度]** スライダを調整します。

チャンネルを塗潰すには

1 **[チャンネル]** パネルで、作業するチャンネルを表示して選択します。

2 ツールボックスから**塗潰しツール** を選択します。

3 プロパティバーの **[イメージの塗潰し]** ボタン をクリックします。

4 プロパティバーの **[塗潰し]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
- **[選択色]** - 選択されている色の階調で塗潰します。詳しくは、257 ページの 「塗潰しを使用する」。 を参照してください。
- **[グラデーション]** - 選択されているグラデーションで塗潰します。詳しくは、735 ページの 「グラデーションを適用する」。 を参照してください。
- **[ソース画像]** - 現在のクローンソース画像を使用して塗潰します。クローンソースが設定されていない場合、Corel Painter は選択されているパターンで塗潰します。詳しくは、213 ページの 「採取されたイメージで領域を塗潰す」。 を参照してください。
- **[テキスタイル]** - 選択されているテキスタイルで塗潰します。詳しくは、765 ページの 「テキスタイルを適用する」。 を参照してください。

5 プロパティバーで **[塗潰し]** セレクタを開き、メディアライブラリパネルからタイルをクリックします。

6 チャンネル内の塗潰したい領域をクリックします。

期待どおりの結果が得られなかった場合は、塗潰し操作を取り消し、設定を変更して塗潰しをやり直してください。

以下のこともできます。

塗潰すグレーの範囲を指定する	プロパティバーの **[許容幅]** ボックスに値を入力するか、スライダを調整します。
許容幅の範囲外にあるピクセルの塗潰しの不透明度を指定する	プロパティバーの **[境界ぼかし]** ボックスに値を入力するか、スライダを調整します。
塗潰しのエッジを柔らかくする	プロパティバーの **[アンチエイリアス]** ボタン を有効にします。**[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を得られます。

塗潰しツールは、表示されているチャンネルのみに適用されます。**塗潰しツール**を使用する前に、チャンネルの目のアイコン が開いていることを確認してください。

プロパティバーの **[塗潰しツールのリセット]** ボタン をクリックすると、**塗潰しツール**の設定をデフォルトに戻すことができます。

選択範囲と変形

Corel Painter には、キャンバス上の領域を特別に処理するために選択できる各種ツールがあります。選択範囲を作成することにより、領域を変更する、変更から領域を保護する、または変形を適用することができます。

このセクションには以下のトピックがあります。

選択範囲を作成/保存する

- ページ 616 の 「選択範囲の基本」。
- ページ 618 の 「ペイントによる領域の選択」。
- ページ 624 の 「パスベースの選択範囲を作成する」。
- ページ 627 の 「ピクセルベースの選択範囲を作成する」。
- ページ 629 の 「レイヤーから選択範囲を作成する」。
- ページ 630 の 「選択範囲の保護されている領域を選択する」。
- ページ 630 の 「選択範囲をアルファ チャンネルとして保存する」。

選択範囲を表示/変更する

- ページ 633 の 「選択範囲バインダを使用する」。
- ページ 634 の 「選択範囲を表示する」。
- ページ 634 の 「選択範囲を反転する」。
- ページ 635 の 「選択範囲のエッジをソフトにする」。
- ページ 636 の 「選択範囲の輪郭にストロークを作成する」。
- ページ 636 の 「選択範囲のボーダーを変更する」。
- ページ 637 の 「選択範囲を拡大/縮小する」。
- ページ 637 の 「選択範囲に追加する/選択範囲から削除する」。

選択範囲を変形する

- ページ 639 の 「変形用に選択範囲を準備する」。
- ページ 640 の 「選択範囲を移動する」。
- ページ 640 の 「複製の選択範囲を変形する」。
- ページ 641 の 「パスベースの選択範囲を拡大/縮小/回転する」。
- ページ 642 の 「パスベースの選択範囲を傾斜させる/歪める」。
- ページ 644 の 「変形をキャンセルする」。

選択範囲の基本

選択範囲を使用することにより、効果や変形の適用領域をキャンバスの一部分のみに限定し、選択されていない領域を変更から保護することができます。

選択範囲の種類

Corel Painter では、パスベースとピクセルベースの 2 種類の選択範囲がサポートされます。選択範囲の種類は、選択範囲の作成方法により決まります。

- パスベースの選択範囲は、円形や四角などの閉じたパスにより定義されます。パスベースの選択範囲は、**長方形選択ツール**、**楕円形選択ツール**、**なげなわツール**を使用するか、シェイプを変換することにより作成できます。パスベースの選択範囲には、ピクセルベースの選択範囲には使用できない多くの変形効果を使用することができます。また、パスベースの選択範囲のみを**選択範囲バインダ**に格納できます。
- ピクセルベースの選択範囲は、ピクセル レベルで定義されます。ピクセルベースの選択範囲を作成するには、**マジックワンド**ツールを使用します。Corel Painter には、イメージやクローンのさまざまな特性に基づいて選択範囲を自動的に作成するオプションが用意されています。

ピクセルベースの選択範囲をパスベースの選択範囲へ変換できます。詳細は、626 ページの 「ピクセルベースの選択範囲をパスベースの選択範囲に変換するには」。を参照してください。

選択範囲の使用目的

以下の表に、選択範囲を使用するさまざまな目的を示します。

目的	内容
ブラシストロークを制限する	選択範囲の内側または外側を、ペイントされないように保護します。
変形する	領域を移動、拡大、縮小、回転、傾斜、または歪曲します。
イメージ効果を適用する	限定されて領域のみに効果を適用します。保護レベルをさまざまな値で設定し、中間的な強さの効果を作成することもできます。
カットまたはコピー	領域を除去、移動、または複製します。
新規レイヤーにコピーする	領域を新規レイヤーにコピーまたは移動します。
選択範囲にそって描画する	選択範囲のボーダーにそって、ブラシストロークを適用します。
チャンネルを作成する	選択範囲をチャンネルに保存します。

選択範囲ツール

以下の表に、選択範囲に関連するすべてのツールについて説明します。

ツール	内容

長方形選択ツール		長方形または四角の選択範囲を作成します (パスベース)。詳細は、625 ページの 「長方形または四角の選択範囲を作成するには」。を参照してください。
楕円形選択ツール		楕円形の選択範囲を作成します (パスベース)。詳細は、625 ページの 「楕円形または円形の選択範囲を作成するには」。を参照してください。
投げ縄ツール		フリーハンドの選択範囲を作成します (パスベース)。詳細は、626 ページの 「フリーハンドの選択範囲を決めます。」。を参照してください。
多角形選択ツール		イメージ上に設定された異なる点を直線のセグメントで結んで固定した領域を選択します (パスベース)。詳細は、626 ページの 「直線エッジのセグメントを使用してフリーハンドの選択領域を作成する」。を参照してください。
自由選択ツール		イメージ内でクリックする、またはドラッグすることにより、類似の色のピクセルを選択します (ピクセルベース)。詳細は、627 ページの 「マジックワンド ツールを使用して領域を選択するには」。を参照してください。
選択ブラシ ツール		ペイントでフリーハンド選択を作成できます。詳細は、621 ページの 「ペイントでフリーハンドの選択領域を作成するには」。を参照してください。
変形ツールヘンケイツール		異なる変形モードを使用して、パスベースの選択範囲を変更します。
選択範囲調整ツール		パスベースの選択範囲を選択、移動、および操作します。

選択ブラシ

選択ブラシを使うと、ペイントでフリーハンド選択を作成できます。Corel Painter には様々な選択ブラシ バリアントが用意されているので、目的に合ったブラシが見つかるでしょう。一方で、独自のカスタム バリアントを作成することもできます。詳しくは、618 ページの 「ペイントによる領域の選択」および351 ページの 「選択ブラシ」。を参照してください。

選択範囲の格納

Corel Painter では、選択範囲を新たに作成するたびに、現在の選択範囲は自動的に置き換わります。このため、再使用できるように選択範囲を格納する必要があります。Corel Painter には、再使用するために選択範囲を格納するためのオプションが 2 つ用意されています。

Option	内容
アルファ チャンネル	現在の書類のパスベースとピクセルベースの両方の選択範囲を格納します。現在の選択範囲と組み合わせることにより、アルファチャンネルを変更できます。
選択範囲バインダ	任意の書類からアクセスできるようにするために、パスベースの選択範囲をライブラリに格納します。

ペイントによる領域の選択

[選択ブラシ] ツール または **[選択]** 手法を使うブラシ バリアでペイントすることで、フリーハンド選択を作成できます。Corel Painter のインタラクティブかつダイナミックなブラシ形状を使うことで、新規、加算、または減算選択を素早く生成することができます。

様々な種類の描点を使って選択ブラシ バリアントで作成された選択の例

選択ブラシは、Corel Painter にプリセットされている選択ブラシから選ぶことも、次の描点の種類を使うブラシから独自のカスタムブラシを作成することもできます: 円形、レンダリングされた円形、取り込み、1 ドット、ブリスル、ダイナミック スペックル ブリスル、ダイナミック スペックル粒子タイプ (フロー、重力、ばね)。選択ブラシは粗さと不透明度に対応しており、また他のすべての選択ツールと連動します。

ブラシ コントロールを使うことで、選択ブラシをカスタマイズできます。詳細は、369 ページの 「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。

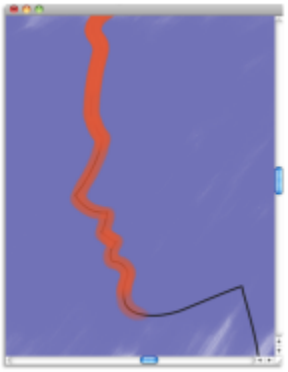
画像にブラシをかけて選択を行うと、選択された領域と保護された領域の見分けがつくように色のオーバーレイが表示されます。デフォルトでは、オーバーレイは赤みがかった透明なシートです。ただし、下層のブラシストロークが赤の場合など、オーバーレイが画像の色に対してはっきりと見えるように、オーバーレイの色を変えることができます。オーバーレイの不透明度は調整できます。また、オーバーレイの表示を選択された領域にするか保護された領域にするかを選択することもできます。

選択された領域 (左) または保護された領域 (右) のオーバーレイを表示できます。Jeremy Sutton によるアートワーク

デフォルトでは、選択を完了した後はオーバーレイは見えなくなります。代わりに、破線の輪郭 (マーキー) が選択範囲の周囲に表示され、保護された領域から選択された領域を隔てる境界線を示します。色のオーバーレイを常に表示させたい場合は、簡単に設定できます。

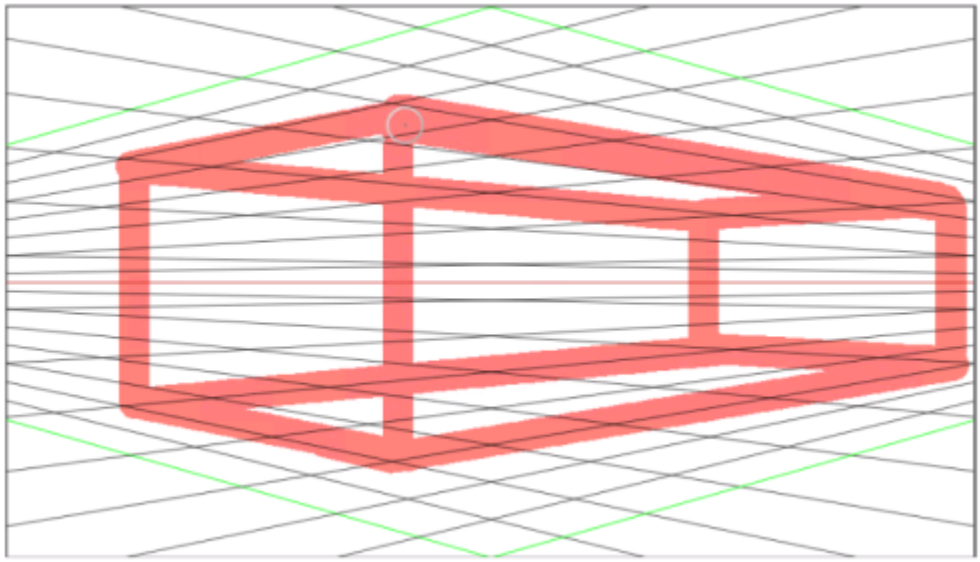
ペイント中に表示されるオーバーレイ (上) と選択を完了すると表示されるマーキー (下) により、保護された領域と編集可能な領域を見分けることができます。

選択ブラシでペイントすると、ブラシストロークを曲線に自動的に揃えることができます。ブラシストロークをパスとシェイプに整列する方法の詳細については、156 ページの 「パスやシェイプをなぞって描画する」。を参照してください。



曲線に整列した選択範囲の例

選択ブラシでペイントすると、ブラシストロークを遠近ガイドに揃えることができます。遠近ガイドについて詳しくは、222 ページの 「遠近ガイドを使用する」。を参照してください。



遠近ガイドに整列した選択範囲の例

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 バリアントを選択します。

2 書類でペイントして必要な領域を選択します。

以下のこともできます。

ブラシ チップのタイプを選択します	プロパティ バーの **[描点オプション]** ボタン をクリックし、描点タイプを選択します。 描点タイプについて詳しくは、400 ページの 「描点タイプを変更する」。を参照してください。
描点の不透明度を設定します	プロパティ バーで、**[不透明度]** スライダを動かします。 不透明度が低いほど、選択されるピクセルが少なくなります。 **注意: [選択範囲への追加 (グレーズ)]** 手法を使うブラシでペイントしている場合は、50% 未満の不透明度のブラシストロークではマークが生成されません。

以下のこともできます。

	不透明度について詳しくは、386 ページの 「[不透明度] コントロール」。を参照してください。
粗さを設定する	プロパティ バーで、**[粗さ]** スライダを動かします。 粗さについて詳しくは、388 ページの 「テクスチャ コントロール」。を参照してください。

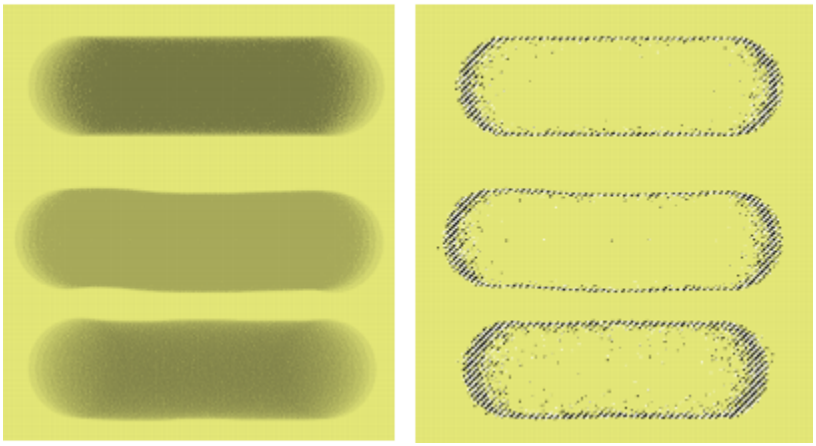
選択範囲を保存するには、プロパティ バーの **[選択範囲の保存]** ボタン をクリックします。選択範囲の保存について詳しくは、630 ページの 「選択範囲をアルファ チャンネルとして保存する」。を参照してください。

選択範囲を保存するには、プロパティ バーの **[選択範囲の保存]** ボタン をクリックします。

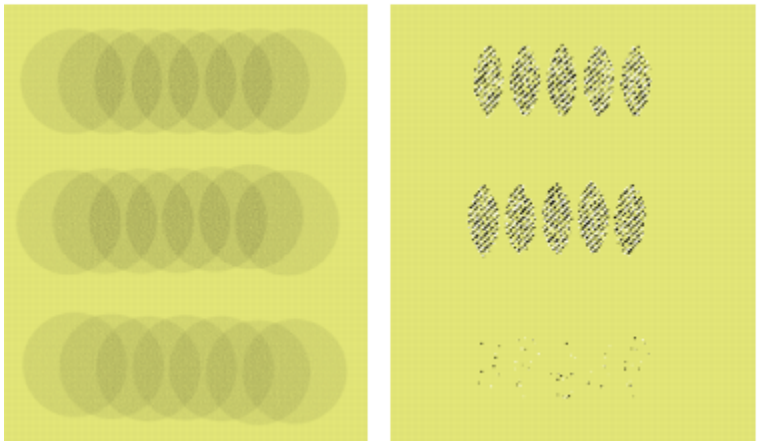
選択範囲は追加/除外することもできます。詳しくは、637 ページの 「選択範囲に追加する/選択範囲から削除する」。 を参照してください。

選択ブラシをカスタマイズするには

1. **[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、次の種類の描点のいずれかを持つブラシを選択します。円形、レンダリングされた円形、取り込み、1 ドット、ブリスル、ダイナミック スペックル ブリスル、ダイナミック スペックル粒子タイプ (フロー、重力、ばね)。
2. **[一般]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[一般]**) で、**[手法]** リスト ボックスから **[選択範囲]** を選択します。
3. **[サブカテゴリ]** リスト ボックスから、次のいずれかのカテゴリを選択します。
   - **新規選択範囲** — 新規選択範囲を作成します
   - **選択範囲に追加** — 描点の不透明度が素早く高まり、それに合わせてピクセルが選択範囲に素早く追加されます。
   - **選択範囲への追加 (グレーズ)** — 1 つのブラシストロークで同じ領域に何回ブラシをかけたか、または同じ領域にいくつのブラシストロークを適用したかにかかわらず、描点の不透明度が指定した最大値を超えることはありません。不透明度が 50% 未満の場合は、ピクセルは選択されません。
   - **選択範囲への追加 (アルファ ブレンド)** — 1 つのブラシストロークで同じ領域にブラシをかけると、不透明度がゆっくり高まります。
   - **選択範囲から削除** — 既存の選択範囲から削除します



次の手法を使う選択ブラシで作成されたブラシストローク (左) とそれによる選択範囲 (右): [選択範囲に追加] (上)、[選択範囲への追加 (グレーズ)] (中央)、[選択範囲への追加 (アルファ ブレンド)] (下)。不透明度は 55%、間隔は 14%、粗さは 100% に設定されています。



描点が間隔をあけて配置されている場合、ピクセルは描点が重なる領域でのみ選択されます。次の手法を使う選択ブラシで作成されたブラシストローク (左) とそれによる選択範囲 (右): [選択範囲に追加] (上)、[選択範囲への追加 (グレーズ)] (中央)、[選択範囲への追加 (アルファ ブレンド)] (下)。不透明度は 55%、間隔は 70%、粗さは 100% に設定されています。

選択範囲表示オプションを設定するには

1 プロパティ バーの **[選択範囲表示オプション]** ボタン をクリックします。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
色のオーバーレイを設定します	カラー ピッカーをクリックして、色を選択します。
オーバーレイの不透明度を設定します	**[不透明度]** スライダを調整します。
選択した領域にオーバーレイを設定します	**[オーバーレイ]** リスト ボックスから **[選択領域]** を選択します。

目的	操作内容
保護された領域にオーバーレイを設定します	**[オーバーレイ]** リスト ボックスから **[マスク適用領域]** を選択します。
選択を完了した後にオーバーレイを表示します	**[オーバーレイの非表示]** チェック ボックスをオフにします。

選択ブラシストロークを曲線に揃えるには

1. 書類を開くか作成します。
2. ツールボックスの**フリーハンド** ツール をクリックし、ドラッグして曲線を作成します。

   必要に応じて、**Q** キーを押して、**フリーハンド** ツールにアクセスすることができます。
3. **[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、選択ブラシをクリックします。
4. 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。
5. 曲線の近くにペイントします。

   ブラシストロークは、許容範囲内にある場合、曲線をたどります。許容範囲外の場合、ブラシストロークは適用されません。

選択ブラシストロークを遠近ガイドに揃えるには

1. 書類を開くか作成します。
2. ツールボックスで、**遠近ガイド** ツール をクリックします。
   必要に応じて、ピリオド キーを押して、**遠近ガイド** ツールにアクセスできます。
3. プロパティバーの **[遠近ガイドの有効化]** ボタン をクリックします。
4. **[プリセット]** ドロップダウン リストからプリセットを選択します。
5. **[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、選択ブラシをクリックします。
6. 書類ウィンドウでペイントします。

遠近ガイドへの吸着をオフにするには、**Shift** キーを押しながらペイントします。

パスベースの選択範囲を作成する

長方形や楕円形のパスベースの選択範囲を作成することができます。高い柔軟性を必要とする場合は、**なげなわツール**または**多角形選択ツール**を使用して、フリーハンドの選択範囲を作成することができます。**なげなわツール**では、フリーハンドのセグメントに基づいて選択範囲を作成できます。**多角形選択ツール**では、イメージ上に設定された異なる点を直線のセグメントで結んで固定することで、より正確に領域を選択できます。

変形を適用できるのは、パスベースの選択範囲のみですが、ピクセルベースの選択範囲をパスベースの選択範囲に変換して、変形を実行することもできます。ピクセルベースの選択範囲を変換する場合、変更された選択範囲の保護レベルは 2 に減少することに注意する必要があります。つまり、保護の範囲は、選択範囲の内側または外側のいずれかしか選択できません。詳細は、630 ページの「選択範囲の保護されている領域を選択する」。を参照してください。

さらに、パスベースの選択範囲に対して変形を実行する前に複数のレイヤーを選択した場合、変形は、現在選択されているすべてのレイヤー全体で選択した領域に適用されます。たとえば、レイヤー グループを選択すると、選択範囲と変形はそのグループ内のすべてのレイヤーに適用されます。このため、変形を実行する前に、希望するレイヤーのみを選択していることを確認する必要があります。

また、キャンバス全体を選択する、またはシェイプやピクセルベースの選択範囲を変換してパスベースの選択範囲を作成することもできます。シェイプを変換してパスベースの選択範囲を作成することは、既存のシェイプやテキストと同じ領域を選択する必要がある場合に便利です。

楕円形または円形の選択範囲を作成するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。
2 **[レイヤー]** パネルで、以下のいずれかの操作を行います。
   • レイヤーをクリックします。
   • レイヤー グループをクリックします。
   • **Command** + **Shift** (macOS) または **Ctrl** + **Shift** (Windows) を押したまま、選択するレイヤーをすべてクリックします。
3 以下の表を参考にして操作を行います。

選択項目	操作内容
楕円形の領域	ツールボックスから**楕円形選択ツール** を選択します。書類ウィンドウ内をドラッグして、領域を選択します。
円形の領域	ツールボックスから**楕円形選択ツール** を選択します。Shift キーを押しながら、書類ウィンドウで選択範囲をドラッグします。

Corel Painter では、選択範囲を作成するたびに、それまでの選択範囲は非アクティブになります。

長方形または四角の選択範囲を作成するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。
2 **[レイヤー]** パネルで、以下のいずれかの操作を行います。
   • レイヤーをクリックします。
   • レイヤー グループをクリックします。
   • **Command** + **Shift** (macOS) または **Ctrl** + **Shift** (Windows) を押したまま、選択するレイヤーをすべてクリックします。
3 以下の表を参考にして操作を行います。

選択項目	操作内容
長方形の領域	ツールボックスから**長方形選択**ツール を選択します。書類ウィンドウ内をドラッグして、領域を選択します。
四角の領域	ツールボックスから**長方形選択**ツール を選択します。**Shift** キーを押しながら、書類ウィンドウで選択範囲をドラッグします。

フリーハンドの選択領域を作成するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。
2 **[レイヤー]** パネルで、以下のいずれかの操作を行います。
   • レイヤーをクリックします。
   • レイヤー グループをクリックします。
   • **Command** + **Shift** (macOS) または **Ctrl** + **Shift** (Windows) を押したまま、選択するレイヤーをすべてクリックします。
3 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
フリーハンドの選択範囲を決めます。	ツールボックスから**なげなわツール** を選択します。書類ウィンドウ内で選択する領域を囲む形にドラッグします。
直線エッジのセグメントを使用してフリーハンドの選択領域を作成する	ツールボックスから**多角形選択ツール** を選択します。多角形選択のアンカーポイントを順次クリックして設定し、最後のアンカーポイントをダブルクリックして設定します。

なげなわツール を使用して開いたパスを描くと、始点と終点の両端が直線で連結されて選択範囲が作成されます。

キャンバス全体を選択するには

• **[選択]** ▸ **[全て選択]** を選択します。

シェイプを選択範囲に変換するには

1 変換するシェイプを選択します。
   シェイプは、必ず閉じている必要があります。
2 **[シェイプ]** ▸ **[選択範囲に変換]** を選択します。

   シェイプ パスの輪郭から選択範囲のパスが作成されます。パスの内側にある要素はすべて選択されます。

また、現在の選択範囲をシェイプに変換することもできます。詳細は、799 ページの 「選択範囲をシェイプに変換するには」。を参照してください。

ピクセルベースの選択範囲をパスベースの選択範囲に変換するには

1 ピクセルベースの選択範囲を作成します。
   詳細は、627 ページの 「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。
2 **[選択]** ▸ **[選択範囲種類の変換]** を選択します。

   Corel Painter により、ピクセルベースの選択範囲の輪郭からパスが形成されます。これにより、**変形**ツール を使用した変形作業が可能になります。

ピクセルベースの選択範囲を作成する

Corel Painter は、ピクセルベースの選択範囲を作成するためのさまざま方法を提供しています。**マジックワンド** ツール を使用すると、色に応じてピクセルのグループを選択できます。設定を調整して色の範囲をコントロールする、および隣接する色のみ (連続) または隣接しない色のみ (非連続) のいずれかを選択することができます。

さらに、さまざまなイメージ、クローン、色の特性を使用して、ピクセルベースの選択範囲を自動生成することもできます。たとえば、クローンの輝度に基づいて選択範囲を作成できます。

ピクセルベースの選択範囲には、キャンバスに対して 256 の保護レベルがあります。RGB イメージ (チャンネルなどではない、通常のイメージ) 内のピクセルのそれぞれに対して、どの程度に保護されるのかが設定されます。選択範囲が不透明な領域は 100% 保護され、ブラシストロークや効果の影響を受けません。選択範囲の透明な領域は保護されておらず、ブラシストロークや効果がそのままペイントされます。選択範囲が陰影や半透明になっている領域には、ブラシストロークや効果は弱く適用されます。選択範囲に濃淡があるので、濃淡のある強さでペイントする、または効果をかけることができます。

ピクセルベースの選択範囲を移動することができますが、サイズを変更または回転することはできません。ピクセルベースの選択範囲に変形を適用するには、すべてのピクセルベースの選択範囲をパスベースの選択範囲に変換します。詳細は、626 ページの 「ピクセルベースの選択範囲をパスベースの選択範囲に変換するには」。を参照してください。

マジックワンド ツールを使用して領域を選択するには

1 ツールボックスで**マジックワンド** ツール をクリックします。

2 プロパティバーで、**[許容幅]** スライダを調整して、選択した色からどの程度まで離れた色を選択するかを制御します。値を高く設定すると、色の範囲が広くなります。

3 書類ウィンドウで、以下のいずれかの操作を行います。

- 選択範囲に使用される色範囲の中心の色をクリックして選択します。
- 領域内をクリックおよびドラッグして、選択範囲に使用される色範囲を定義します。

選択範囲が計算されて読み込まれるまで、少し時間がかかる場合があります。

以下のこともできます。

地続きピクセルを使用して選択範囲を作成する	プロパティバーの **[地続き]** ボタンをクリックします。
新規選択範囲を作成する	プロパティバーの **[新規選択範囲]** ボタン をクリックし、書類ウィンドウ内でクリックします。
現在の選択範囲に追加する	プロパティバーの **[選択範囲に追加]** ボタン をクリックし、追加する領域をクリックします。
現在の選択範囲から領域を削除する	プロパティバーの **[選択範囲から削除]** ボタン をクリックし、削除する領域をクリックします。

選択範囲のデフォルトの許容幅は、32 です。この値は、1 ～ 255 で調整できます。

現在の選択範囲に追加すると、単一色の選択範囲が新たに作成されるのではなく、**マジックワンド** ツールによって選択された特定範囲の色が選択範囲に追加されます。

選択範囲を長方形の領域に制限する場合は、**Option** + **Shift** キー (macOS) または **Alt** + **Shift** キー (Windows) を押しながら、イメージ内で長方形を描くようにドラッグします。

プロパティバーの **[ツールのリセット]** ボタン をクリックすると、設定をデフォルトに戻すことができます。

マジックワンド ツールを使用して選択範囲に追加します

イメージの特性に基づいて選択範囲を自動生成するには

1. **[選択]** ▸ **[自動選択]** を選択します。
2. **[参照元]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
   - **[テクスチャ]** は、現在の用紙テクスチャを使用して選択範囲を作成します。
   - **[画像の明るさ]** は、現在のイメージの明るい領域と暗い領域に基づいて選択範囲を作成します。
   - **[選択色]** は、現在のメインカラーに基づいてピクセルの選択範囲を作成します。このオプションを使用する前に、**スポイトツール** を使用してイメージから色を選択できます。

   選択範囲を反転する場合は、**[反転]** チェック ボックスをオンにします。

クローンの特性に基づいて選択範囲を自動生成するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]** を選択します。
2. **[クローンソース]** パネルで **[ソース画像を開く]** ボタン をクリックし、クローンソースとして設定するイメージを選択します。
3. **[選択]** ▸ **[自動選択]** を選択します。
4. **[参照元]** リスト ボックスから、次のいずれかを選択します。
   - **[3D ブラシストローク]** は、現在のイメージとクローンソースとの相違に基づいた選択範囲を作成します。クローンソースを選択しない場合は、現在のパターンが使用されます。
   - **[オリジナル画像の明るさ]** は、クローンソースの明るい領域と暗い領域に基づいて現在の書類内に選択範囲を作成します。クローンソースを選択しない場合は、現在のパターンが使用されます。

   選択範囲を反転する場合は、**[反転]** チェック ボックスをオンにします。

色に基づいて選択範囲を自動生成するには

1 **[選択]** ▸ **[色選択]** を選択します。
2 書類ウィンドウ内をクリックし、色を選択します。
3 **[色選択]** ダイアログ ボックスで、**[色相]**、**[彩度]**、および **[明度]** 領域の**[範囲]** スライダを移動します。
これらのスライダで色の選択範囲を制御します。
4 **[色相]**、**[彩度]**、および **[明度]** 領域の **[境界ぼかし]** スライダを移動します。
ぼかしにより、選択範囲のエッジをソフトにすることができます。
5 **プレビュー** ウィンドウに、選択範囲に該当する色のピクセルが、赤いオーバーレイで表示されます。**プレビュー** ウィンドウ内をドラッグすると、書類の他の領域を表示することができます。

レイヤーから選択範囲を作成する

単体のレイヤー、複数のレイヤー、またはレイヤー グループから選択範囲を作成することができます。レイヤーまたはレイヤー グループの透明度マスクを、前の選択範囲に追加することもできます。レイヤーに基づく選択範囲を変更するために、レイヤーまたはレイヤー グループの透明度マスクを、前の選択範囲から削除する、または前の選択範囲に重ねることができます。重なりには、選択されたすべてのレイヤーに共通する部分のみを含めることができます。詳細は、568 ページの 「レイヤーの基本」。を参照してください。

レイヤーから選択範囲を作成するには

- [レイヤー] パネルが開いている状態で、以下の表からアクションを実行します。

目的	操作内容
レイヤーのコンテンツを選択する	**[選択]** ▸ **[レイヤーコンテンツの選択]** を選択します。 **Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押しながら、選択したいレイヤーのタイトルをクリックしても、**[レイヤー]** パネルからレイヤーのコンテンツを選択することができます。
レイヤーのグループのコンテンツを選択する	**[選択]** ▸ **[グループコンテンツの選択]** を選択します。 **Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押しながら、選択したいレイヤーのタイトルをクリックしても、**[レイヤー]** パネルからレイヤーのコンテンツを選択することができます。
レイヤーまたはレイヤー グループの透明度マスクを、前の選択範囲に追加する	**[レイヤー]** パネルで **Shift** + **Command** (macOS) または **Shift** + **Ctrl** (Windows) を押したまま、追加したいレイヤーのタイトルをクリックします。
レイヤーまたはレイヤーグループの透明度マスクを、前の選択範囲から削除する	**[レイヤー]** パネルで **Option** + **Command** (macOS) または **Alt** + **Ctrl** (Windows) を押したまま、削除したいレイヤーのタイトルをクリックします。

目的	操作内容
レイヤーまたはレイヤーグループの透明度マスクを、前の選択範囲に重ねる	**[レイヤー]** パネルで **Shift** + **Option** + **Command** (macOS) または **Shift** +**Alt** + **Ctrl** (Windows) を押したまま、重ねたいレイヤーのタイトルをクリックします。
ダイナミックレイヤー、シェイプ レイヤー、またはテキスト レイヤーから選択範囲を作成する	**[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、**[レイヤーを確定]** を選択します。**[選択]** ▸ **[選択範囲の読み込み]** を選択します。**[選択範囲の読み込み]** ダイアログ ボックスの **[使用チャンネル]** リスト ボックスからレイヤーの透明度を選択して、**[現在の選択範囲と入れ替え]** オプションをオンにします。

[選択] メニューから **[選択範囲の読み込み]** を選択しても、レイヤーから選択範囲を作成することができます。**[選択範囲の読み込み]** ダイアログ ボックスの **[使用チャンネル]** リスト ボックスからレイヤーの透明度を選択して、**[現在の選択範囲と入れ替え]** オプションをオンにします。

選択範囲の保護されている領域を選択する

描画モードを選択して、ペイントする際に選択範囲の内側と外側のどちらの領域を保護するかを指定します。

選択範囲の保護されている領域を指定するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択します。
2. **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン をクリックし、**[描画モード]** を選択し、以下のいずれかのオプションを選択します。
   - **[任意の領域を描画]** をクリックすると、選択範囲による保護が無効になります。この場合、キャンバス内のどの領域でもペイントすることができます。効果を適用する場合や、**[カット]** または **[コピー]** コマンドを使用する場合のみ、選択範囲はアクティブのままです。
   - **[外側を描画]** は、選択範囲で囲まれた、または覆われた領域を保護します。
   - **[内側を描画]** は、選択範囲の外側の領域を保護します。この描画モードでは、ステンシルを使用する場合と同様に、選択した領域だけにペイントできます。

選択範囲をアルファ チャンネルとして保存する

アルファチャンネルを作成して、複数の選択範囲を書類内に格納できます。アルファチャンネルは、パスベースとピクセルベースの両方の選択範囲のための一時的な保存領域です。選択範囲を他の書類で再使用するには、選択範囲を**選択範囲バインダ**に格納する必要があります。**選択範囲バインダ**には、パスベースの選択範囲のみを格納できることに注意する必要があります。詳細は、633 ページの「選択範囲バインダを使用する」。 を参照してください。

アルファチャンネルを現在の選択範囲から作成して、その編集可能で保護されている領域をコピーできます。新規選択範囲を、アルファチャンネルに格納されている選択範囲と組み合わせることもできます。アルファチャンネルとして以前に保存されている選択範囲を再度アクティブにするには、単純にその選択範囲をイメージに読み込みます。選択範囲を読み込むと、その選択範囲がキャンバス上でアクティブになり、ペイント作業やイメージ効果を適用することができるようになります。

アルファチャンネルを保存する/読み込むときに選択範囲を組み合わせる

アルファチャンネルを保存する、または読み込むときには、選択範囲に対して加算、減算、または交差の操作を行うことにより、現在の選択範囲:を既存のアルファチャンネルと組み合わせることができます。選択範囲を「加算」して追加すると、既に保存されている

チャンネルとの合成になります。保存されているチャンネルから選択範囲を「減算」すると、重なった部分は削除されます。選択範囲を「交差」させると、選択範囲と保存されたチャンネルとが重なる部分だけが保存されます。

以下のようなフクロウのイメージで、目、くちばし、輪郭など個別に作業できるよう、それぞれのパーツごとに選択範囲を作成して保存します。これらのイメージで選択範囲がはっきりとわかるようにするため、各選択範囲をチャンネルに保存し、再読み込みし、赤のオーバーレイとして表示します。詳細は、610 ページの 「チャンネルの表示/非表示を切り替えるには」。を参照してください。

くちばしや目を除外する正確な「顔」の選択範囲を作成する方法について、以下に詳しく順を追って説明します。顔の精確な選択範囲を作成するには、ブラシストロークを制御し、効果を制限する必要があります。

イメージ

目とくちばしチャンネル (保存された選択範囲) を読み込み、追加します。組み合わせた選択範囲は「目とくちばし」チャンネルに保存されます。

輪郭チャンネルを読み込みます。

目とくちばしチャンネルを読み込み、輪郭チャンネルから「減算」します。作成した選択範囲は、頭チャンネルに保存されます。

なげなわツールを使用して、だいたいの顔の選択範囲を描画します。ここで選択された範囲には、くちばし、目、および多少の背景部分が含まれています。

頭チャンネル (目とくちばし部分を減算した輪郭チャンネル) を読み込み、顔部分の選択範囲と交差する領域を削除します。この手順により、目、くちばし、および背景部分が削除されます。作成された選択範囲は、顔チャンネルに保存されます。

選択範囲を新規アルファチャンネルに保存するには

1 選択範囲を作成します。

2 **[選択]** ▸ **[選択範囲の保存]** を選択します。

3 **[保存先]** リスト ボックスから **[新規]** を選択します。

名前を指定する場合は、**[名前]** ボックスに名前を入力します。

アルファチャンネルはピクセルベースなので、すべてのパスベースの選択範囲はピクセルベースの選択範囲として保存されます。

名前を指定しない場合は、新規チャンネルの名前に前のチャンネルを使用した連番が付けられます。たとえば、アルファ 1、アルファ 2 などです。

[チャンネル] パネルの **[選択範囲をチャンネルとして保存]** ボタン をクリックしても、選択範囲をチャンネルに保存できます。

選択範囲を既存のアルファチャンネルと組み合わせるには

1 選択範囲を作成します。
2 **[選択]** ▸ **[選択範囲の保存]** を選択します。
3 **[保存先]** リスト ボックスからチャンネルを選択します。
4 **[操作]** 領域で以下のいずれかのオプションを選択します。
- **[既存のマスクと入れ替え]** は、チャンネルを現在の選択範囲と入れ替えます。
- **[既存のマスクに追加]** は、現在の選択範囲と選択されているチャンネルを合成します。
- **[保存先のマスクから重なる部分を除外]** は、選択範囲がチャンネルと交差する領域を削除します。
- **[重なる部分だけをマスクとして残す]** は、チャンネルと選択範囲が交差する領域をチャンネルとして保存します。

[チャンネル] パネルの **[選択範囲をチャンネルとして保存]** ボタン をクリックしても、選択範囲をチャンネルに保存できます。

アルファチャンネルから選択範囲を読み込むには

1 **[選択]** ▸ **[選択範囲の読み込み]** を選択します。
2 **[使用チャンネル:]** リスト ボックスからチャンネルを選択します。
3 **[操作]** 領域で以下のいずれかのオプションを選択します。
- **[現在の選択範囲と入れ替え]** は、現在の選択範囲と指定したチャンネルを入れ替えます。
- **[選択範囲に追加]** は、チャンネルを現在の選択範囲に追加します。
- **[現在の選択範囲から重なる部分を除外]** は、現在の選択範囲からチャンネル部分を減算します。つまり、チャンネル部分が選択範囲から切り取られます。
- **[重なる部分だけを選択範囲として残す]** は、現在の選択範囲とチャンネルが重なり合う領域を特定し、その領域を新しい選択範囲とします。

[チャンネル] パネルの **[チャンネルを選択範囲に読み込む]** ボタン をクリックしても、選択範囲をアルファチャンネルから読み込むことができます。

選択範囲バインダを使用する

いずれのパスベースの選択範囲も、選択範囲を格納するためのライブラリである**選択範囲バインダ**に格納して再使用できます。オリジナルの選択範囲をデフォルトのライブラリに追加することも、自分だけのライブラリを作成することもできます。詳しくは、85 ページの 「ライブラリについて」。を参照してください。また、**選択範囲バインダ**で利用できるサンプルの選択範囲すべてをブラウズして使用することができます。

バインダに選択範囲を保存するには

1 保存するパスベースの選択範囲を作成します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[選択範囲]** を選択します。

3 ツールボックスで、**選択範囲調整ツール** をクリックします。

4 **[選択範囲バインダ]** パネルで [選択範囲バインダ オプション] ボタン をクリックし、**[選択範囲をバインダに追加]** を選択します。

5 **[選択範囲の保存]** ダイアログ ボックスで、選択範囲の名前を入力します。

選択範囲バインダにある選択範囲を使用するには

- 選択範囲を **[選択範囲バインダ]** パネル内でダブルクリックします。

  この操作を実行すると、書類の寸法が同じ場合に限り、現在の選択範囲は 1 つ前の選択範囲を上書きし、キャンバス上の元の場所に配置されます。

選択範囲を表示する

選択範囲をいったんオフにして、後で再度アクティブにすることができます。また、選択範囲のボーダーを示す選択範囲マーキーの表示/非表示をコントロールするためのオプションも利用できます。

選択範囲をオフにするには

- **[選択]**▸**[なし]** を選択します。

また、**楕円形選択範囲ツール** 、**長方形選択範囲ツール** 、または**なげなわツール** を使用し、外側をクリックしても、選択範囲をオフにできます。

選択範囲を再度アクティブにするには

- **[選択]** ▸ **[再選択]** を選択します。

このコマンドは、以前に選択範囲をオフにしたときしか使用できません。

選択範囲マーキーの表示/非表示を切り替えるには

- メニュー バーから、以下のいずれかを選択します。
  - **[選択]** ▸ **[選択マーキーを隠す]**
  - **[選択]** ▸ **[選択マーキーの表示]**

選択マーキーが非表示のときでも、描画モードはアクティブ状態のままです。詳細は、630 ページの 「選択範囲の保護されている領域を選択する」。を参照してください。

選択範囲を反転する

選択範囲を反転すると、それまで選択されていた領域が選択解除され、選択されていなかった領域が選択されます。

マーキーにより、花が選択されていることが示されます (左)。選択範囲を反転すると、キャンバスと花の両方を囲むマーキーが、花以外のすべてが選択されていることを示します (右)。

グレースケール同様に、ピクセルベースの選択範囲には 256 の階調があります。ピクセルベースの選択範囲の反転は、グレースケール イメージのネガに相当します。たとえば、輝度が 80% のピクセルを反転すると、輝度は 20% になります。

選択範囲を反転するには

1 ツールボックスで、**選択範囲調整ツール** をクリックしてから、選択範囲をクリックします。

2 メニュー バーから、**[選択]** ▸ **[選択範囲の反転]** を選択します。

選択範囲調整ツールを使用し、選択範囲をクリックし、キーボードのいずれかの矢印キーを数回押して選択範囲をほんの数ピクセルずつ動かすことにより、面白い効果を作ることができます。このテクニックは、選択範囲がキャンバスのすぐ上にある場合のみ使用できます。選択範囲がレイヤー上にある場合は使用できません。

選択範囲のエッジをソフトにする

パスベースの選択範囲のエッジを、アンチエイリアス処理やぼかしによってソフトにすることができます。アンチエイリアス処理では、ピクセル間の色の変化を修正することにより、選択範囲のエッジを滑らかにします。ぼかしでは、選択範囲のエッジにそってピクセルの透明度を段階的に上げることにより、エッジをソフトにします。

選択範囲にアンチエイリアス処理を適用するには

1 いずれかの選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。

2 プロパティ バーの **[アンチエイリアス]** ボタン をクリックします。

選択範囲のエッジをぼかすには

1 ツールボックスで、**選択範囲調整ツール** をクリックしてから、選択範囲をクリックします。

2 メニュー バーから、**[選択]** ▸ **[境界ぼかし]** を選択します。

3 **[選択範囲境界をぼかす]** ダイアログ ボックスで、対象となるピクセル数を指定します。

ぼかし可能なピクセルの最大数は 50 です。

選択マーキーが表示されている場合、ぼかしの効果は確認しにくくなります。選択範囲をチャンネルに保存し、そのチャンネルを表示することにより、ぼかし効果を確認することができます。詳細は、610 ページの 「チャンネルの表示/非表示を切り替えるには」。を参照してください。

選択範囲の輪郭にストロークを作成する

ブラシストロークをパスベースの選択範囲に描画できます。Corel Painter は、現在のブラシバリアント、ブラシサイズ、カラー、および用紙テクスチャを使用して、選択範囲のボーダーにそってストロークを描画します。選択範囲の輪郭にストロークを作成することは、指定した輪郭をブラシストロークでペイントする際の便利な方法です。

描画モードを設定することにより、ブラシストロークを、選択範囲のボーダーの内側、外側、または両側に描画できます。詳細は、630 ページの 「選択範囲の保護されている領域を選択する」。を参照してください。

選択範囲の輪郭にストロークを作成するには

1 パスベースの選択範囲を作成します。

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、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。

5 **[カラー]** パネルで、色をクリックします。

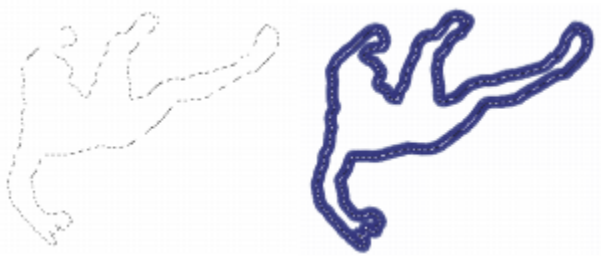
6 プロパティバーで、**[サイズ]** ボックスに値を入力するか、またはポップアップ スライダを調整します。

7 **[ナビゲーション]** パネルで **[ナビゲーション設定を開く]** ボタン をクリックし、**[描画モード]** を選択して、描画モード オプションを選択します。

8 メニュー バーから、**[選択]** ▸ **[選択パスにそって描画]** を選択し、コマンドを繰り返し実行してストロークを作成します。

ストロークを作成しているときは異なるブラシを使用できます。

選択範囲調整ツールを使用し、選択範囲をクリックし、キーボードのいずれかの矢印キーを数回押して選択範囲をほんの数ピクセルずつ動かすことにより、面白い効果を作ることができます。このテクニックは、選択範囲がキャンバスのすぐ上にある場合のみ使用できます。選択範囲がレイヤー上にある場合は使用できません。



任意の領域を描画モードを使用すると、選択範囲のボーダーにまたがった領域をペイントできます。

選択範囲のボーダーを変更する

パスベースの選択範囲のボーダーの幅を変更できます。シャープなエッジを削除し、角ばった部分を丸くし、アウトライン パスをまっすぐにして、選択範囲のボーダーを全体的に滑らかな形状にすることができます。

選択範囲のボーダーを変更するには

1 ツールボックスで、**選択範囲調整ツール** をクリックしてから、選択範囲をクリックします。

2 メニュー バーから、**[選択]** ▸ **[選択範囲の調整]** ▸ **[ボーダー]** を選択します。

3 **[選択範囲にボーダー]** ダイアログ ボックスで、ボーダーの幅を指定するピクセル数を指定します。

エアブラシ ストロークを適用した選択範囲のボーダー

選択範囲のボーダーを滑らかにするには

1 ツールボックスで、**選択範囲調整ツール** をクリックしてから、選択範囲をクリックします。

2 メニュー バーから、**[選択]** ▸ **[選択範囲の調整]** ▸ **[スムーズ]** を選択します。

3 パスが十分に滑らかになるまで、前のステップのコマンドを繰り返し実行します。

滑らかにする前 (左) と滑らかにした後 (右) の選択範囲

選択範囲を拡大/縮小する

選択範囲は、設定したピクセル数に応じて拡大または縮小できます。

選択範囲を拡大/縮小するには

- 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
選択範囲を拡大する	**[選択]** ▸ **[選択範囲の調整]** ▸ **[拡大]** を選択します。**[選択範囲の拡大]** ダイアログ ボックスで、ピクセル数を指定します。
選択範囲を縮小する	**[選択]** ▸ **[選択範囲の調整]** ▸ **[縮小]** を選択します。**[選択範囲の縮小]** ダイアログ ボックスで、ピクセル数を指定します。

選択範囲に追加する/選択範囲から削除する

選択領域を追加または削除することにより、選択範囲のサイズや形状を調整することができます。

選択範囲に領域を追加するには

1 いずれかの選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。

2 プロパティ バーの **[選択範囲に追加]** ボタン をクリックします。

3 追加する領域を選択します。

楕円形選択ツール または**長方形選択ツール** を使用している場合は、**Shift** キーを押しながらドラッグすることにより、円形または四角の領域を選択することができます。

Shift キーを押しながら領域を選択することにより、選択範囲に追加することもできます。**楕円形選択ツール** または**長方形選択ツール** を使用していて、円形または四角の領域を選択したい場合は、**Shift** キーをいったん離してから、もう一度 **Shift** キーを押しながらドラッグする必要があります。

選択範囲を作成するときは、**マジックワンド** ツール などの選択範囲ツールを自由に組み合わせて使用できます。ピクセルベースとパスベースの選択範囲を組み合わせると、ピクセルベースの選択範囲になります。**マジックワンド** ツールを使ったピクセルベースの選択範囲作成について詳しくは、627 ページの 「マジックワンド ツールを使用して領域を選択するには」。を参照してください。

パスベースの選択範囲への追加

選択範囲から領域を削除するには

1 いずれかの選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。

2 プロパティ バーの **[選択範囲から削除]** ボタン をクリックします。

3 削除する領域を選択します。

楕円形選択ツール または**長方形選択ツール** を使用している場合は、**Shift** キーを押しながらドラッグすることにより、円形または四角の選択範囲を選択することができます。

Option キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながら、削除する領域を選択して、選択範囲から削除することもできます。**楕円形選択ツール** または**長方形選択ツール** を使用していて、円形または四角の領域を選択したい場合は、**Option** + **Shift** (macOS) または **Alt** + **Shift** (Windows) を押しながらドラッグする必要があります。

パスベースの選択範囲からの削除

また、すぐに使える選択範囲のライブラリである**選択範囲バインダ**から読み込むこともできます。さらに、ブーリアン演算 (シンプルな条件判断) を使用して、既存の選択範囲とアルファチャンネルを組み合わせることができます。

変形用に選択範囲を準備する

選択範囲を変形する前に、それがパスベースであるかピクセルベースであるかを確認する必要があります。これは、選択範囲の種類により、使用できる変形効果が異なるためです。たとえば、パスベースの選択範囲には、ピクセルベースの選択範囲には使用できない多くの変形効果を使用することができます。ただし、ピクセルベースの選択範囲をパスベースの選択範囲に変換すれば、それらの変形効果を適用できます。詳細は、626 ページの 「ピクセルベースの選択範囲をパスベースの選択範囲に変換するには」。を参照してください。

選択範囲で変形を準備するために、変形する領域の周囲に参照ポイントを設定できます。参照ポイントは、デフォルトでは選択範囲の中心に位置します。

また、複数のレイヤーで同時に変形を適用することもできます。詳細は、580 ページの 「レイヤーを変形する」。を参照してください。

選択範囲の種類を確認するには

- ツールボックスで、**選択範囲調整ツール** をクリックしてから、選択範囲をクリックします。
  - 選択範囲にハンドルが表示される場合は、ピクセルベースです。
  - 逆に、選択範囲にハンドルが表示されない場合はピクセルベースです。

変形の参照ポイントを設定するには

1. **選択範囲調整ツール** を使用して作成した選択範囲の場合は、ツールボックスから**変形**ツール を選択します。

   変形ツールがツールボックスに表示されていない場合は、**レイヤー調節ツール** をクリックしたままフライアウトを開いてから、**変形**ツール を選択します。
2. 選択範囲の境界ボックスの中心をポイントします。
3. **参照ポイント**をキャンバス上の目的の場所にドラッグします。

   参照ポイントは選択範囲の外側に配置できます。

参照ポイントをデフォルトの場所に戻すには、プロパティ バーで **[基準点のリセット]** ボタン をクリックするか、**[編集]** ▸ **[変形]** ▸ **[基準点のリセット]** を選択します。

選択範囲を移動する

ピクセルベースとパスベースのどちらの選択範囲も、キャンバス上の目的の場所に移動できます。

選択範囲を移動するには

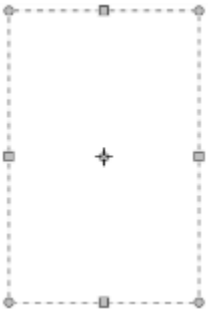
1. **選択範囲調整ツール** を使用して作成した選択範囲の場合は、ツールボックスから**変形**ツール を選択します。

   変形ツールがツールボックスに表示されていない場合は、**レイヤー調節ツール** をクリックしたままフライアウトを開いてから、**変形**ツール を選択します。

2. プロパティバーの **[移動]** ボタン をクリックします。
3. 境界ボックス内では、選択範囲をクリックして、キャンバス上の目的の場所にドラッグします。
   変形を確定する前にレイヤーをフルカラーで表示するには、プロパティバーの **[高速プレビュー]** ボタンをクリックします。
4. プロパティバーの **[変形を確定]** ボタン をクリックします。

   Enter キーを押して変形を適用することもできます。

ピクセルベースの選択範囲の移動は**変形**ツール で行うことができますが、選択範囲の一部が外側に移動した場合は、はみ出た部分だけが切り取られます。



選択範囲の位置を変更するには、移動ツールを使用して、選択範囲を目的の位置にドラッグします。選択範囲をドラッグしている間、長方形の選択マーキーが表示されます。

複製の選択範囲を変形する

アクティブ レイヤーの選択範囲やコンテンツをコピーしたものを変形することができます。

複製を変形するには

1. **Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながら、ツールボックスの**変形**ツール を選択します。

   変形ツールがツールボックスに表示されていない場合は、**レイヤー調節ツール** をクリックしたままフライアウトを開いてから、**変形**ツール を選択します。

2. プロパティバーの変形モードをクリックします。
   コピーされたコンテンツに変形が適用されます。

Command + **Shift** + **Option** + **T** (macOS) または **CTRL** + **Shift** + **Alt** + **T** (Windows) をクリックしても、複製を変形できます。

パスベースの選択範囲を拡大/縮小/回転する

パスベースの選択範囲は、拡大/縮小または回転することができます。拡大/縮小することによって選択範囲のサイズを変更できます。また、オブジェクトの縦横比を維持することにより、そのオブジェクトを同じ縦横比で拡大/縮小できます。

選択範囲を拡大/縮小するには

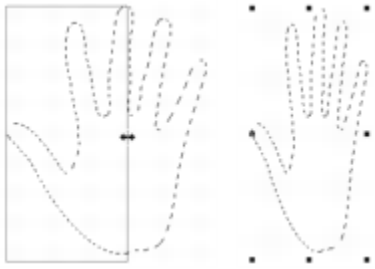
1 ツールボックスで**変形**ツール をクリックします。

変形ツールがツールボックスに表示されていない場合は、**レイヤー調節ツール** をクリックしたままフライアウトを開いてから、**変形**ツール を選択します。

2 プロパティバーの **[倍率]** ボタン をクリックします。

3 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
選択範囲を 1 方向にのみ拡大/縮小する	左、右、上、または底部のハンドルをドラッグします。プロパティ バーの **[変形を確定]** ボタン をクリックします。
選択範囲を縦横 2 方向に拡大/縮小する	四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。プロパティバーの **[変形を確定]** ボタン をクリックします。
選択範囲の形状、または縦横比を維持しながら拡大/縮小する	**Shift** キーを押しながら、四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。プロパティバーの **[変形を確定]** ボタン をクリックします。
選択範囲の形状や「縦横比」を維持したまま参照ポイントを中心に拡大/縮小する	**Alt** + **Shift** (Windows) または **Option** + **Shift** (macOS) を押しながら、四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。プロパティバーの **[変形を確定]** ボタン をクリックします。
参照ポイントを中心に拡大/縮小する	**Alt** キー (Windows) または **Option** キー (macOS) を押しながら、四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。プロパティバーの **[変形を確定]** ボタン をクリックします。



左右のハンドルをドラッグして水平方向に拡大/縮小

[編集] ▸ **[変形]** ▸ **[倍率]** を選択し、ダイアログ ボックスに横と縦の倍率を指定しても、選択範囲を拡大/縮小できます。

選択範囲を回転するには

1 ツールボックスで**変形**ツール をクリックします。

変形ツールがツールボックスに表示されていない場合は、**レイヤー調節ツール** をクリックしたままフライアウトを開いてから、**変形**ツール を選択します。

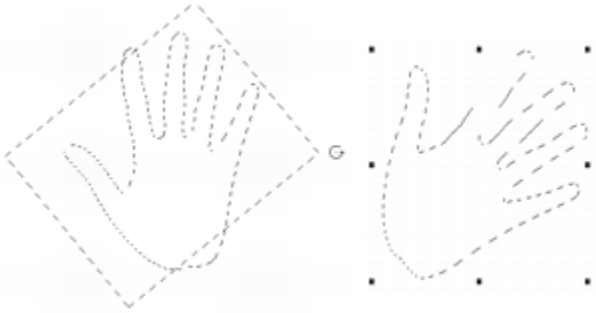
2 プロパティバーの **[回転]** ボタン をクリックします。

3 ポインタを選択範囲の境界ボックスの外側に移動します。

4 四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。
15 度単位で回転するには、**Shift** キーを押しながらドラッグします。

5 プロパティバーの **[変形を確定]** ボタン をクリックします。

[編集] ▸ **[変形]** ▸ **[回転]** を選択し、回転の角度をダイアログ ボックスに指定しても、選択範囲を**回転**できます。正の値は時計回り、負の値は反時計回りの回転になります。



選択範囲を回転します

パスベースの選択範囲を傾斜させる/歪める

パスベースの選択範囲を、傾斜させる、または歪めることができます。選択範囲を傾斜させる際には、選択範囲の縦のサイズと横のサイズを比例させずに傾けることができます。選択範囲を歪める際には、上下左右や四隅をそれぞれ異なる方向に移動できます。たとえ

ば、選択範囲を押しつぶす、または引き伸ばすことができます。さらに、遠近歪みを使用してオブジェクトに奥行きを与えることができます。歪みを傾斜させることにより、3D の外観が得られます。

選択範囲を傾斜させるには

1 ツールボックスで**変形**ツール をクリックします。

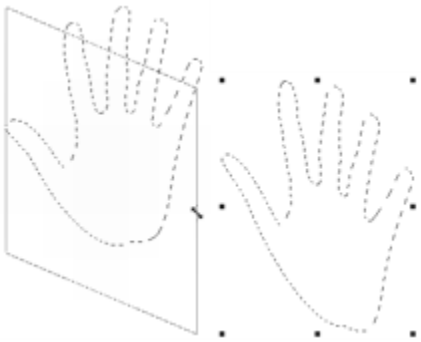
変形ツールがツールボックスに表示されていない場合は、**レイヤー調節ツール** をクリックしたままフライアウトを開いてから、**変形**ツール を選択します。

2 プロパティバーの **[傾斜]** ボタン をクリックします。

3 ポインタを選択範囲の境界ボックスの外側に移動します。

4 上下左右のハンドルの 1 つをドラッグします。
選択した側だけを傾斜させる場合は、**Alt** キー (Windows) または **Option** キー (macOS) を押しながら、上下左右のいずれかのハンドルをドラッグします。

5 プロパティバーの **[変形を確定]** ボタン をクリックします。



選択範囲を歪めます

選択範囲を歪めるには

1 ツールボックスで**変形**ツール をクリックします。

変形ツールがツールボックスに表示されていない場合は、**レイヤー調節ツール** をクリックしたままフライアウトを開いてから、**変形**ツール を選択します。

2 プロパティバーの **[歪曲]** ボタン をクリックします。

3 四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。
歪みを横軸または縦軸に拘束するには、**Shift** キーを押しながら、四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。
参照ポイントを基準にして選択範囲を歪める場合は、**Alt** キー (Windows) または **Option** キー (macOS) を押しながら、四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。

4 プロパティバーの **[変形を確定]** ボタン をクリックします。

歪める前 (左) と歪めた後 (右) の選択範囲

選択範囲で遠近感を歪めるには

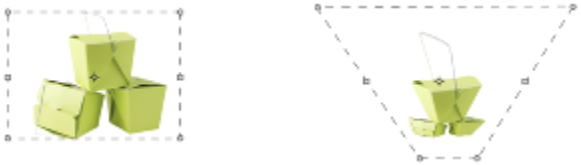
1 ツールボックスで**変形**ツール をクリックします。

変形ツールがツールボックスに表示されていない場合は、**レイヤー調節ツール** をクリックしたままフライアウトを開いてから、**変形**ツール を選択します。

2 プロパティバーの **[遠近歪曲]** ボタン をクリックします。

3 四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。
歪みを横軸または縦軸に拘束するには、**Shift** キーを押しながら、四隅にあるハンドルの 1 つをドラッグします。

4 プロパティバーの **[変形を確定]** ボタン をクリックします。



遠近感を歪める前 (左) と歪めた後 (右) の選択範囲

変形をキャンセルする

変形に満足しない場合は、その変形をキャンセルして選択範囲を前の状態に戻すことができます。

変形をキャンセルするには

- プロパティバーの **[変形のキャンセル]** ボタン をクリックするか、**Esc** キーを押します。

効果の共通オプション

Corel Painter には、イメージを編集する際に使用できるさまざまな効果が用意されています。効果は主に 4 つのカテゴリにまとめられています。

- 色調処理
- 表面処理
- フォーカス
- 特殊

それぞれの効果を調節するには、個々の設定を変更する必要があります。ただし、各効果には共通するオプションもいくつかあります。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 645 の 「フェード効果」。
- ページ 646 の 「最近使用した効果を適用する」。
- ページ 646 の 「パネルで効果を変更する」。
- ページ 646 の 「ソースの明るさを使用して効果を適用する」。

フェード効果

[フェード] コントロールを使用して、イメージに最後に適用した効果を任意の割合だけ取り消すことができます。この機能を使う、効果の強さを調節できます。

[フェード] がイメージ (右) に適用され、最後に加えられた効果が、ある割合で取り消されました (左)。

効果をフェードする

1 **[編集]** ▸ **[フェード]** を選択します。
[フェード] を適用するには、これまでに何らかの効果がイメージに適用されている必要があります。
2 **[フェード]** ダイアログ ボックスでスライダを動かします。

効果を元に戻すには、**[編集]** ▸ **[取り消し]** を選択します。

最近使用した効果を適用する

[効果] メニューの一番上に、Corel Painter で最近適用した 2 つの効果が表示されます。これを利用すると、頻繁に使用する効果を簡単に適用できます。また、この 2 つの効果は、キーボード ショートカットで適用することもできます。

最近使用した効果を適用する

- 以下のいずれかの操作を行います。
  - **[効果]** を選択し、メニューの上部にあるオプションのいずれかを選択します。
  - **Command** + / (macOS) または **Ctrl** + **/** (Windows) を押します。

[前々回の効果] コマンドにショートカット キーを割り当てるには、**[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[キー設定]** をクリックします。**[Painter コマンド]** リストで **[効果]** カテゴリをクリックし、**[前々回の効果]** コマンドをクリックして選択し、**[ショートカット]** 列にショートカット キーを入力します。

パネルで効果を変更する

効果を試してみたい場合、効果を選択する前に必要なパネルをすべて開いておく必要があります。たとえば、 **[色のオーバーレイ]** 効果では、テクスチャとメイン カラーを組み合わせてオーバーレイを作成します。**[テクスチャ]** パネルと**[カラー]** パネルを開いてから効果を選択すると、テクスチャと色を変更しながら試して、実際にイメージに適用する設定を決定することができます。テクスチャや色を変更すると、**[色のオーバーレイ]** ダイアログ ボックスにある **[プレビュー]** ウィンドウに結果が表示されます。効果のダイアログ ボックスは画面上の任意の場所に移動でき、他のパネルに自由にアクセスできます。

ソースの明るさを使用して効果を適用する

Corel Painter では、効果を適用する際に、指定したソースの明るさの値を使用できます。ソースには、外部ソースまたはそのイメージ自体の明るさを指定できます。イメージに適用される効果の強さは、ソースの明るい色の値と暗い色の値が基準になります。ソース

の明るい領域には効果が強く適用され、暗い領域には弱く適用されます。たとえば、ソースとして **[テクスチャ]** を指定すると、**[テクスチャライブラリ]** パネルで選択したテクスチャの明るい領域と暗い領域に基づいて効果が適用されます。明るさのソースとしてパターンや外部イメージ (クローン ソース) も選択できます。

明るさのソース オプションは、**[参照元]** リスト ボックスに一覧表示されます。一覧の内容は効果ごとに異なります。明るさのオプションには、次のようなものがあります。

- **テクスチャ**
- **画像の明るさ**
- **オリジナル画像の明るさ (パターンまたはクローン ソース)**
- **3D ブラシストローク**
- **アルファチャンネル** または **レイヤーマスク** (注: このオプションは、ファイルにチャンネルがある場合や、対象レイヤーにレイヤー マスクがある場合のみ選択できます。)

上記のオプションについては、各効果についてのヘルプに詳しい説明があります。設定によって効果がどのように変化するのかを把握するには、実際に実行して確かめるのが最もよい方法です。

[フォーカス] 効果と [特殊効果] を使用する

Corel Painter では、**[フォーカス]** 効果を使用して、イメージをシャープまたは柔らかくする、イメージにモーションブラーやぼかしなどの効果を適用することができます。また、**[特殊効果]** を使用して、イメージをさまざまな方法で変形できます。

このセクションには以下のトピックがあります。

[フォーカス] 効果フォーカスコウカ

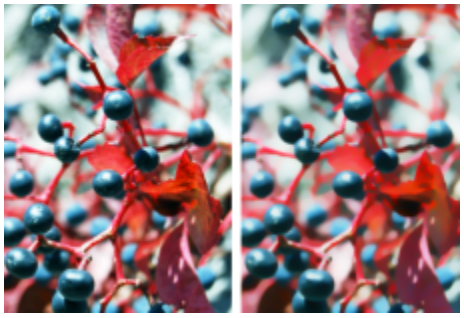
- ページ 650 の 「[スマートブラー] を適用する」。
- ページ 650 の 「[カメラモーションブラー] を適用する」。
- ページ 651 の 「[被写界深度] を適用する」。
- ページ 653 の 「[ガラス越し効果] を適用する」。
- ページ 655 の 「[モーションブラー] を適用する」。
- ページ 656 の 「フォーカスをシャープにする」。
- ページ 657 の 「フォーカスを柔らかくする」。
- ページ 658 の 「[ズームブラー] を適用する」。

特殊効果トクシュコウカ

- ページ 658 の 「[マーブリング] を適用する」。
- ページ 660 の 「イメージのクローンを自動的に作成するには」。
- ページ 661 の 「[自動ゴッホタッチ] 効果を適用する」。
- ページ 662 の 「[油滴] を適用する」。
- ページ 664 の 「カスタムタイルを作成する」。
- ページ 667 の 「[グリッドペーパー] を適用する」。
- ページ 667 の 「[樹形] 効果を適用する」。
- ページ 668 の 「ハイパスを適用する」。
- ページ 669 の 「[迷路] 効果を適用する」。
- ページ 670 の 「エレメントを配置する」。
- ページ 671 の 「[ポップアート] 効果を適用する」。

[スマートブラー] を適用する

[スマートブラー] 効果を使用すると、細部のカラーや角が滑らかになり、イメージの外観を柔らかにすることができます。この効果では、柔らかなブラシストロークと同様の効果が適用されます。**[スマートブラー]** を使用すると、線よりも色彩を強調した効果がイメージに適用されます。



[スマートブラー] の適用前 (左) と適用後 (右)

[スマートブラー] を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[スマートブラー]**を選択します。
3 **[スマートブラー]** ダイアログ ボックスで、**[量]** スライダを調節します。

[カメラモーションブラー] を適用する

[カメラモーションブラー] 効果を使用すると、カメラのシャッターを長時間開いたままにして撮影した写真のような、ぼかし効果が出ます。特に、暗い背景で照明が当たっているイメージなどに効果的です。

[カメラモーションブラー] の適用前 (左) と適用後 (右)

[カメラモーションブラー] を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[カメラーモーションブラー]** を選択します。

3 書類ウィンドウで、ドラッグしてブラー モーションを作成します。

ぼかしの方向と効果の強さは、カーソルの動きによって決まります。たとえば、速く動かしたときと遅く動かしたときでは、異なる効果が出ます。時間的に長くドラッグすると、ぼかし量が増えます。直線的または曲線的に動かした場合や、ジグザグに動かした場合も、異なる効果が出ます。

4 **[カメラモーションブラー]** ダイアログ ボックスで **[オフセット]** スライダを調整し、実際にドラッグしたラインに沿ってブラー モーションの始点をずらします。

[被写界深度] を適用する

この効果を使用すると、カメラ フォーカスからの距離が写真に与える影響をぼかし効果として再現できます。イメージでのぼかし効果の半径を指定できます。

「M」は、シェイプのレイヤーです。影の部分に [被写界深度] が適用されています。

[被写界深度] を適用するには、5 つの方法を使用できます。

- **[色に対して均一]** — イメージに均等に効果を適用します。
- **[テクスチャ]** - 用紙テクスチャの輝度 (明度) をマッピング モデルにして効果を適用します。テクスチャの凹凸の暗い領域には効果が強く、明るい領域には弱く適用されます。効果を試してみたいときには、**[テクスチャ]** パネルを開いたままにして、効果を適用します。この方法で、別のテクスチャに切り替えたりテクスチャを調整したりできます。
- **[画像の明るさ]** - イメージの輝度をモデルにして効果を調整します。元のイメージの暗い領域には効果が強く、明るい領域には色が少なく適用されます。
- **[オリジナル画像の明るさ]** - クローンソース (またはパターン) の輝度をモデルにして効果を調整します。クローンソース (またはパターン) の暗い領域には効果が強く、明るい領域には色が少なく適用されます。
- **[アルファチャンネル名] または [レイヤーマスク名]** - チャンネルまたはレイヤーマスクの値に基づいて効果を調整します。レイヤーマスクまたはチャンネルの暗い領域には効果が強く、明るい領域には色が少なく適用されます。この選択肢は、イメージにアルファチャンネル、またはレイヤーマスクが保存されている場合のみ表示されます。

[被写界深度] を均一に適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[被写界深度]** を選択します。

3 **[参照元]** リスト ボックスで、**[色に対して均一]** を選択します。

4 すべての**被写界深度**コントロールを調整します。詳しくは、653 ページの 「被写界深度コントロール」。 を参照してください。

テクスチャの輝度を使用して [被写界深度] を適用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルを選択します。

3 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。

- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

4 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[被写界深度]** を選択します。

5 **[参照元]** リスト ボックスで **[テクスチャ]** を選択します。
指定したソースの暗い領域ほどぼかしの程度が大きくなります。

6 すべての**被写界深度**コントロールを調整します。詳しくは、653 ページの 「被写界深度コントロール」。 を参照してください。

イメージの輝度を使用して [被写界深度] を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[被写界深度]** を選択します。

3 **[参照元]** リスト ボックスで **[画像の明るさ]** を選択します。
指定したソースの暗い領域ほどぼかしの程度が大きくなります。

4 すべての**被写界深度**コントロールを調整します。詳しくは、653 ページの 「被写界深度コントロール」。 を参照してください。

クローンまたはパターンの輝度を使用して [被写界深度] を適用するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- クローンソースを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]** を選択します。**[クローンソース]** パネルで **[ソース画像を開く]** ボタン をクリックし、**[ソースを開く]** をクリックして、クローン ソースを選択します。
- パターンを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** を選択し、**[パターン]** ライブラリ パネルでパターン カラータイルをクリックします。

2 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

3 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[被写界深度]** を選択します。

4 すべての**被写界深度**コントロールを調整します。詳しくは、653 ページの 「被写界深度コントロール」。 を参照してください。

レイヤーマスクまたはチャンネルの輝度を使用して [被写界深度] を適用するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- レイヤーマスクを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択し、**[レイヤー]** パネルでレイヤーマスクを含むレイヤーをクリックします。
- アルファ チャンネルを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[チャンネル]** を選択し、**[チャンネル]** パネルでアルファ チャンネルをクリックします。

2 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

3 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[被写界深度]** を選択します。

4 **[参照元]** リスト ボックスで **[オリジナル画像の明るさ]** を選択します。
指定したソースの暗い領域ほどぼかしの程度が大きくなります。

5 すべての**被写界深度**コントロールを調整します。詳しくは、653 ページの 「被写界深度コントロール」。 を参照してください。

被写界深度コントロール

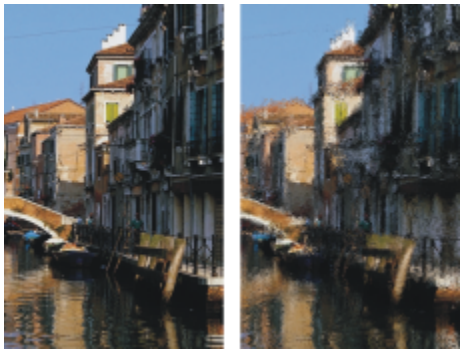
- **[最小サイズ]** — ぼかし領域の最小半径を設定します。
- **[最大サイズ]** — ぼかし領域の最大半径を設定します。

最大サイズには、最小サイズより大きい値を設定する必要があります。

[ガラス越し効果] を適用する

[ガラス越し効果] は、ガラス板を通してイメージを見ているような歪みを作成します。浴室のドアに使うような凹凸のあるガラスを通して見たようなイメージだけでなく、原型がわからないほど歪んだイメージも作成できます。

[ガラス越し効果] では、イメージのピクセルを変位マップのデータを使ってずらします。この変位マップはソースとして選択したイメージと、内蔵している変位プリセットの組み合わせで生成されます。



[ガラス越し効果] の適用前 (左) と適用後 (右)

変位マップの材料に使用できる参照データは次の 5 種類です。

- **[テクスチャ]** は、用紙テクスチャの明暗データに基づいて、ピクセルをずらします。テクスチャの明るい領域では変位量が大きく、暗い領域では小さくなります。[テクスチャ] は、石目模様のガラスを散りばめたような効果を出します。擦りガラスのようにする以外は、テクスチャの倍率を高くすると効果的です。
- **[3D ブラシストローク]** は、クローンと現在の書類に適用されるブラシストローク間の輝度の差を使用して効果を調整します。
- **[画像の明るさ]** は、現在の書類内の明るい領域と暗い領域を使用して、効果の強さを調整します。
- **[オリジナル画像の明るさ]** は、クローンソースの輝度を使用します。テッセレーションをクローンソースに指定すると、凹凸のあるガラスのような効果になります。
- **[アルファチャンネル名]** または **[レイヤーマスク名]** を選択すると、チャンネルまたはレイヤーマスクの輝度が使用されます。チャンネルの明るい領域では、歪み具合が大きくなります。このソースは、チャンネルやレイヤーマスクを設定したレイヤーを使用している場合のみ選択できます。

  しっかりコントロールされた変位マップを作成するには、ソースとしてアルファチャンネルまたはレイヤーマスクを選択します。たとえば、グラデーションをかけたチャンネルを使用すれば、歪み効果の強さが徐々に変化するイメージが作成できます。チャンネルにはっきりした形があれば、歪みに輪郭が反映されます。

テクスチャの輝度を使用して [ガラス越し効果] を適用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルを選択します。

3 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

4 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[ガラス越し効果]** を選択します。
5 **[参照元]** リスト ボックスで **[テクスチャ]** を選択します。
6 すべての**ガラス越し効果**コントロールを調整します。詳しくは、655 ページの 「ガラス越し効果コントロール」。 を参照してください。

[3D ブラシストローク] を使用して [ガラス越し効果] を適用するには

1 イメージを開きます。
2 **[ファイル]** ▸ **[クローン]** を選択します。
3 クローンにブラシストロークを適用します。
4 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
5 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[ガラス越し効果]** を選択します。
6 **[参照元]** リスト ボックスから **[3D ブラシストローク]** を選択します。
7 すべての**ガラス越し効果**コントロールを調整します。詳しくは、655 ページの 「ガラス越し効果コントロール」。 を参照してください。

[画像の明るさ] を使用して [ガラス越し効果] を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[ガラス越し効果]** を選択します。
3 **[参照元]** リスト ボックスで **[画像の明るさ]** を選択します。
4 すべての**ガラス越し効果**コントロールを調整します。詳しくは、655 ページの 「ガラス越し効果コントロール」。 を参照してください。

クローンまたはパターンの輝度を使用して [ガラス越し効果] を適用するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
   - クローンソースを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]** を選択します。**[クローンソース]** パネルで **[ソース画像を開く]** ボタン をクリックし、**[ソースを開く]** をクリックして、クローン ソースを選択します。
   - パターンを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** を選択し、**[パターン]** ライブラリ パネルでパターン カラータイルをクリックします。
2 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
3 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[ガラス越し効果]** を選択します。

4 **[参照元]** リスト ボックスで **[オリジナル画像の明るさ]** を選択します。

5 すべての**ガラス越し効果**コントロールを調整します。詳しくは、655 ページの 「ガラス越し効果コントロール」。 を参照してください。

レイヤーマスクまたはチャンネルの輝度を使用して [ガラス越し効果] を適用するには

1 以下のいずれかの操作を行います。

- レイヤーマスクを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択し、**[レイヤー]** パネルでレイヤーマスクを含むレイヤーをクリックします。
- アルファ チャンネルを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[チャンネル]** を選択し、**[チャンネル]** パネルでアルファ チャンネルをクリックします。

2 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

3 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[ガラス越し効果]** を選択します。

4 **[参照元]** リスト ボックスで **[オリジナル画像の明るさ]** を選択します。

5 すべての**ガラス越し効果**コントロールを調整します。詳しくは、655 ページの 「ガラス越し効果コントロール」。 を参照してください。

ガラス越し効果コントロール

- **[柔らかさ]** - 置き換えられた色の移行部分を調整します。

  [柔らかさ] の設定値を高くすると、たくさんの中間段階が作成されて、変化が滑らかになります。ガラス越し効果を適用したときにイメージにエイリアスが生じたときには、**[柔らかさ]** の設定を上げてください。
- **[屈折]** (**マップ** タイプ)- 光学レンズによる光の屈折の原理でピクセルをずらします。ガラス越しに見たときのようなイメージを作成するには、このマップが最適です。
- **[ベクトル変位]** (**マップ** タイプ) - ピクセルを特定の方向にずらす量の違いで歪みを作ります。
- **[角度変位]** (**マップ** タイプ) - ピクセルをずらす角度の違いで歪みを作ります。このマップ タイプで、**柔らかさ**の値を少し (0 から 0.1) 大きくするだけで、ガラスの歪みに劇的な変化が生じます。
- **[量]** ― 置き換えの程度を調整します。スライダを右に移動すると、歪みが大きくなります。
- **[分散]**― 置き換えの周囲に複数のバリエーションを作成します。分散を増やしたときの結果は、イメージのタイプや他の設定によって異なります。
- **[量]** - 置き換えの方向を調整します。0 度は、時計の 3 時の方向を示します。[屈折] タイプのマップは、方向に依存しません。
- **[反転]** ― 選択したソースを反転します。
- **[品質]** ― 歪みの品質を変更します。

[モーションブラー] を適用する

[モーションブラー] を適用すると、動いたためにイメージがぶれたような効果が出ます。ぼかし効果の角度、半径、および方向を制御できます。

[モーション ブラー] 効果の例

[モーションブラー] 効果を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[モーションブラー]** を選択します。
[モーションブラー] ダイアログ ボックスで、以下の各スライダを調整します。
- **[半径]** - ぼかしの量を調整します。スライダを右に移動すると、速く動いたようなイメージになります。
- **[角度]** - 動きの方向を調整します。0 度に設定すると、時計の 3 時の方向に動いたようなイメージになります。
- **[厚み]** - **[角度]** スライダで設定した角度に垂直な方向へイメージをぼかします。

フォーカスをシャープにする

[シャープ] 効果は、ハイライトとシャドウを強調することでコントラストを高めます。イメージは、**[ガウス]** または **[円形]** のアパチャー オプションを使用してシャープにできます。**[ガウス]** は、赤、緑、青の要素をシャープにし、**[円形]** は、輝度に基づいてイメージをシャープにします。

[シャープ] の適用前 (左) と適用後 (右)

フォーカスをシャープにするには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[シャープ]** を選択します。

3 **[シャープ]** ダイアログ ボックスで、アパチャー オプションを選択します。

4 以下の説明を参照して、各スライダを調整します。

- **[量]** - 影響する要素のエッジの幅を調整します。
- **[ハイライト]** - 明るい領域の明るさを調整します。スライダを右に移動すると、ハイライトが明るく強調されます。
- **[シャドウ]** - シャドウの濃さを調整します。値が高いほど、シャドウが濃くなります。

アパチャーに **[ガウス]** を選択し、特定の色だけをシャープにしたい場合は、**[赤]**、**[緑]**、**[青]** の各チェック ボックスを組み合わせてオンにします。

フォーカスを柔らかくする

[柔らかさ] 効果および **[スーパーソフト]** 効果は、イメージ内の領域間の移行段階を増やし、ストロークのアンチエイリアス処理を強化します。**[柔らかさ]** 効果をイメージに適用するには、**[ガウス]** または **[円形]** のアパチャー オプションを使用します。**[ガウス]** は、スムーズな視覚的ブラー効果や、ピンぼけ効果を出すとき、また **[円形]** は、太陽のような円形の光源によるシャドー マップを作成するときに使用します。

[スーパーソフト] 効果は、柔らかくするピクセルの半径を指定してイメージを柔らかくするときに使用します。

フォーカスを柔らかくするには

1 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[柔らかさ]** を選択します。

3 **[アパチャー]** 領域で以下のいずれかのオプションを選択します。

- **ガウス**
- **円形**

4 **[量]** スライダを調節します。

スライダを右に移動すると、イメージ要素間の移行段階が多くなり、ぼやけた外観になります。

ピクセル値を指定して柔らかくするには

1 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[スーパーソフト]** を選択します。

3 **[柔らかさ]** ボックスにピクセル値を入力します。

この値により、柔らかにするピクセルの半径が決まります。値が小さいほど、効果は弱くなります。

以下のこともできます。

[ラップアラウンド] 効果	**[ラップアラウンド]** チェック ボックスをオンにします。

以下のこともできます。

[プレビュー] 効果	**[プレビュー]** チェック ボックスをオンにします。
効果のクリア	**[リセット]** をクリックします。

[ズームブラー] を適用する

この効果は、ある領域を拡大/縮小して、ぼかしを作成します。ズーム ポイントから離れるほど、ぼかし効果が強くなります。イメージの特定部分を強調したいときに効果的です。

[ズーム ブラー] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)

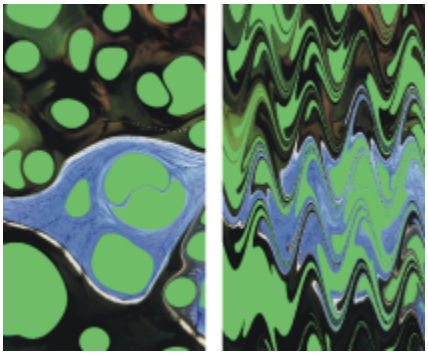
[ズームブラー] を適用するには

1. 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2. **[効果]** ▸ **[フォーカス]** ▸ **[ズームブラー]** を選択します。
3. 書類ウィンドウでイメージをクリックして、ズーム ポイントを指定します。
4. **[量]** スライダを調整して、ぼかしの量を指定します。

   中心へ向かうぼかしを作成する場合は、**[ズームイン]** チェック ボックスをオンにします。外側へ向かうぼかしを作成する場合は、**[ズームイン]** チェック ボックスをオフにします。

[マーブリング] を適用する

[マーブリング] 効果は、12 世紀にまでさかのぼる伝統的な技法に基づいて、イメージに大理石のような複雑な歪みを加えます。[マーブリング] 効果は、イメージをレーキ (くま手) でドラッグすることにより、溶けたアイスクリームとチョコレートをフォークでかき混ぜたような効果を出します。



[マーブリング] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)

イメージ上でレーキを 1 回ドラッグする操作を 1 手順とした場合、レーキの種類、方向、振幅を変えて複数のステップを作成し、それを「レシピ」にまとめることができます。マーブリングのレシピは、保存して再利用できます。

マーブリングは、パターンやテクスチャで使用すると最も効果的です。マーブリングのための素材を作成するには、**[油滴]** の手法が優れています。また、パターンでの塗り潰しも適しています。詳細は、662 ページの 「[油滴] を適用する」。を参照してください。

マーブリングのレシピを作成するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[マーブリング]** を選択します。
3 以下のスライダを動かします。
   - **[間隔]** — レーキの歯の間隔を調整します。このスライダの値によって、レーキの歯の数が決まります。スライダを右端まで移動すると、レーキの歯は 1 本になります。
   - **[オフセット]** — 筋の方向に対して垂直にレーキを動かします。このスライダにより、レーキのラインの位置を調整できます。
   - **[振幅]** - 筋の波の振幅 (高さ) を調整します。このスライダを 0 に設定すると、筋は直線になります。
   - **[波長]** - 波の頂点の間隔を調整します。
   - **[位相]** - レーキの方向に波を移動しす。これにより、レーキの筋が曲線の頂点、下りカーブ、谷、上りカーブのどこから始まるかを指定できます。
   - **[引き具合]** - イメージがレーキにどの程度引っ張られて歪むかを調整します。値を低くすると、歪み部分が細く、短くなります。値を高くすると、歪み部分が太く、長くなります。
   - **[品質]** - マーブリングの滑らかさを調整します。設定を低くすると、ピクセルが散乱した粗い模様になります。**[品質]** の設定を高くすると、アンチエイリアス処理が行われ、色の歪みが流れるように滑らかになります。

   スライダを動かすたびに、プレビュー ウィンドウ内のレーキの筋を示す点線に変更内容が反映されます。
4 **[方向]** 領域で、レーキ ストロークのオプションをオンにします。
5 **[ステップの追加]** ボタン ＋ をクリックします。
6 作成するステップごとに手順 3 ～ 5 を繰り返します。

   [マーブリング] ダイアログ ボックスに、現在のステップ番号とレシピの総ステップ数が表示されます。他のステップを表示するには、戻る矢印ボタン、または進む矢印ボタンをクリックします。

特に作成したい効果がある場合は、領域を選択する方が、マーブリングのコントロールが簡単になります。たとえば、レーキは、イメージの短部からドラッグし始めるのが普通です。しかし、レーキの筋を油滴の中央から開始したいときは、油滴の中央の領域を選択します。

ステップは順番に適用されるため、各ステップは、直前のステップの結果をベースとしています。

マーブリングによる最終的な外観は、最初に縦に引くか横に引くか、目の細かいレーキを使うか、粗いレーキを使うかに大きく左右されます。

ステップを追加するたびに、レシピの適用に要する時間も長くなります。

レシピを保存する/読み込むには

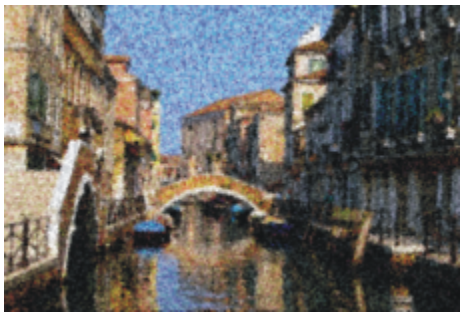
- 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
レシピを消去する	**[マーブリング]** ダイアログ ボックスで **[リセット]** をクリックします。現在のレシピが削除されます。
レシピを保存する	**[マーブリング]** ダイアログ ボックスで **[全ステップの保存]** をクリックします。**[マーブリングの保存]** ダイアログ ボックスで名前を指定します。
レシピを読み込む	**[マーブリング]** ダイアログ ボックスで **[マーブリング ステップのロード]** をクリックします。**[マーブリングレシピ]** ダイアログ ボックスで、レシピを選択します。

イメージのクローンを自動的に作成するには

[自動クローン] 効果は、イメージに自動的にブラシの描点を適用します。描点の種類は、選択したブラシによって異なります。色はクローンソースのものが使用されます。他の多くの効果と違い、**[自動クローン]** を選択しても、ダイアログ ボックスは表示されません。

これは、常に現在のブラシ設定とクローンカラーが使用されるためです。元のイメージを Natural-Media タッチのものに変換するするには、まずイメージのクローンを作成し、アート手法系のブラシを選択します。**[クローン]** ブラシカテゴリの **[雨降りクローン]** バリアントも、手描きしたようなタッチが出るブラシの例です。ブラシを **[アーティスト]** ブラシカテゴリの **[スーラタッチ]** バリアントに設定するのも効果的です。



この例では、[自動クローン] 効果に [アーティスト] ブラシ バリアントが使われました。

[自動クローン] を広い領域に適用すると、小さな長方形のタイルに分割され、タイル単位で処理が行われます。イメージ内でクリックして **[自動クローン]** を中断すると、まだ描画していない部分が残る可能性があります。長方形以外の領域を塗潰すには、領域を選択して **[自動クローン]** を使用します。詳細は、616 ページの 「選択範囲の基本」。を参照してください。

[自動クローン] に **[フェルトペンクローン]** などの「重ね塗り」手法のブラシバリアントを使うと、色が急速に濃くなります。このような場合は、ソース イメージの色を薄くすることで、**[自動クローン]** で色が濃くなる速度を緩やかにすることができます。

クローンを自動作成するには、個々のブラシストロークを記録して再生する方法もあります。この方法は、背景を塗潰すときに特に便利です。詳しくは、160 ページの 「ブラシストロークを記録/再生する」および179 ページの 「イメージのクローン作成と採取」。を参照してください。

ブラシストロークのクローンを使用して領域を塗潰すには

1. クローンソースとして使用するイメージ ファイルを開きます。
2. **[ファイル]** ▸ **[クローン]** を選択します。
   イメージの一部のみに効果を適用する場合は、ツールボックスから**選択**ツールを選択し、選択範囲を作成します。
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、**[クローン]** ブラシカテゴリをクリックし、**[雨降りクローン]** や **[印象派クローン]** などのブラシバリアントを選択します。
   すべての**クローン**が **[自動クローン]** と互換性があるわけではありません。互換性のないバリアントを選択すると、**[自動クローン]** 効果が無効になります。
5. **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[自動クローン]** を選択します。
   選択されている領域に、描点が自動的に適用されます。
6. イメージ内の任意の場所をクリックすると、**自動クローン**処理が停止します。

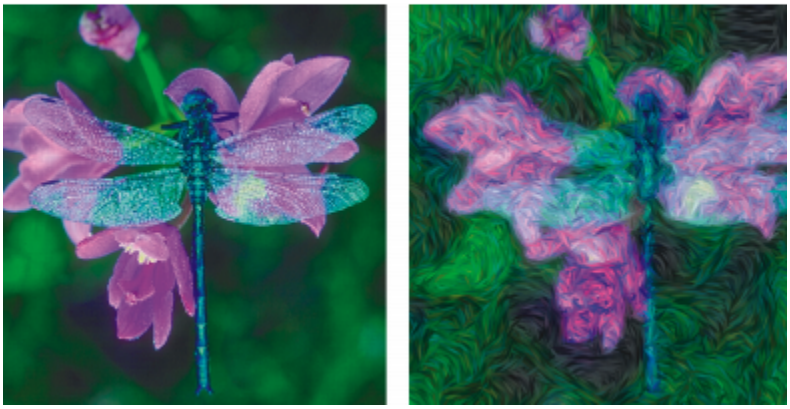
[自動クローン] を広い領域に適用した場合、領域は少しずつ塗り潰されていきます。イメージ内でクリックして **[自動クローン]** を中断すると、その時点で処理が停止します。選択した領域の塗り潰しは未完了となります。対象範囲を完全に塗り潰すには、もう一度 **[自動クローン]** を実行して続行します。

バリアントをクローンに変形できるので、そのバリアントを **[自動クローン]** と一緒に使用できます。これを行うには、**[色]** パネルで **[クローンカラー]** ボタン をクリックします。

さらに多くのカラー範囲を描点に作成できます。これを行うには、**[カラー範囲]** パネルの **[±H]**、**[±S]**、および **[±V]** の各スライダを **[15%]** に設定します。**[カラー範囲]** パネルを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー範囲]** を選択します。

[自動ゴッホタッチ] 効果を適用する

[自動ゴッホタッチ] 効果を使用して、イメージをゴッホ風に仕上げることができます。**[自動ゴッホタッチ]** を適用するには、最初に、イメージのクローンを作成し、**[アーティスト]** ブラシ カテゴリから **[自動ゴッホタッチ]** バリアントを選択する必要があります。これは、Painter 2015 のブラシ ライブラリに含まれています。



[自動ゴッホタッチ] 効果の例

この効果は 2 段階の処理で実行されます。最初の段階でブラシの描点の角度の流れを算出し、次の段階で描点の計算をします。その後、元のイメージが角度のついたブラシストロークの流れに変換されます。

イメージに [自動ゴッホタッチ] 効果を適用するには

1 クローンを作成するイメージを選択します。

2 **[ファイル]** ▸ **[クイッククローン]** を選択します。

3 [ブラシ セレクタ] バーで [ブラシ セレクタ] をクリックし、**[ブラシライブラリ]** リスト ボックスから **[Painter 2015 のブラシ]** を選択します。

4 [ブラシライブラリ] パネルで **[アーティスト]** ブラシカテゴリをクリックし、**[自動ゴッホタッチ]** ブラシバリアントをクリックします。

5 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[自動ゴッホタッチ]** を選択します。

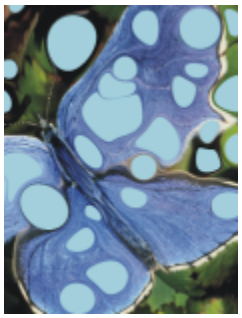
さらに多くのカラー範囲を描点に作成できます。これを行うには、**[カラー範囲]** パネルの **[±H]**、**[±S]**、および **[±V]** の各スライダを **[15%]** に設定します。**[カラー範囲]** パネルを開くには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー範囲]** を選択します。

[油滴] を適用する

[油滴] 効果は、水に油が浮いているようなパターンを作成します。この効果は、下にあるイメージを液体であるかのように歪め、さらに、色、クリップボードの内容、イメージ上のパターンに基づいて描点を配置します。

[油滴] 効果では、以下の 3 種類のソースを使用して油滴を塗潰します。たとえば泡のような油滴を作成するには、球体のように陰影の付いた円形の選択領域を作成し、それをクリップボードにコピーしておいてから、効果をかけます。

クリップボードの内容で作成した [油滴] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)



[選択色] を使用して作成した [油滴] 効果

[油滴] は、独特な色のパターンになるため、**[マーブリング]** 効果のベースにすると効果的です。その場合は、オリジナルのイメージに [油滴] 効果を適用してから、**[マーブリング]** を使用します。詳細は、658 ページの 「[マーブリング] を適用する」。を参照してください。

[油滴] 効果を適用するには

1 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
油滴をクリップボードの内容で塗潰す	イメージをクリップボードにコピーします。Corel Painter 外でイメージをコピーできます。
油滴を選択色で塗潰す	**[カラー]** パネルで色を選択します。
油滴をパターンで塗潰す	**[パターン]** パネルでパターンを選択します。

2 イメージを開きます。

3 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

4 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[油滴]** を選択します。

5 **[参照元]** リスト ボックスから以下のいずれかのオプションを選択します。

- **[クリップボード]** — クリップボードの現在の内容で油滴を塗潰します。

- **[選択色]** — **[カラー]** パネルで現在選択している色で油滴を塗潰します。
- **[パターン]** — **[パターン]** パネルで現在選択しているパターンで油滴を塗潰します。

効果を適用するたびに異なるシード値が **[シード]** ボックスに生成されます。

6 **[油滴の数]** ボックスに値を入力します。

7 油滴の最小サイズと最大サイズを指定します。

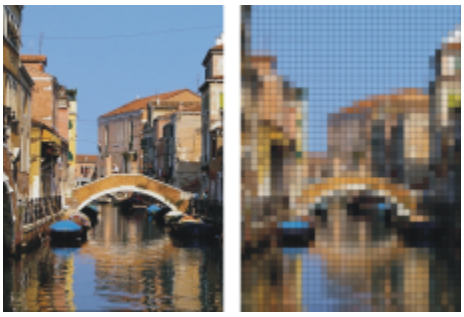
以下のこともできます。

アンチエイリアス処理のステップ数を設定する	**[サンプル数]** ボックスに値を入力します。
繰り返しパターンを作成する	**[ランダム シード]** チェック ボックスをオフにして、**[シード]** ボックスに値を入力します。
油滴のランダム パターンを変更する	**[ランダム シード]** チェック ボックスをオンにして、**[シード]** ボックスの横にある **[再表示]** ボタンをクリックします。

カスタムタイルを作成する

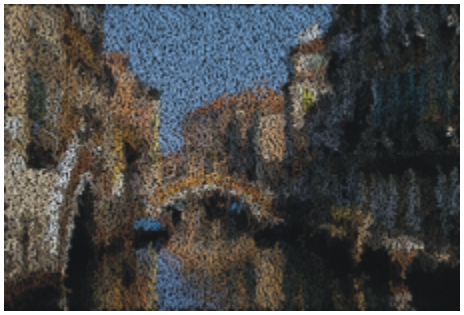
Corel Painter は、レンガや六角形などのあらかじめ設定されているパターンや、テクスチャのパターン、クローンソース、チャンネルを基に、イメージをタイルに変換します。あらかじめ設定されたパターンを使用すると、同じサイズのタイルでイメージ全体が均一に覆われます。

各タイルの色は、その下にあるイメージのピクセルの平均色が適用されます。



あらかじめ設定されたパターンで作成したタイルの適用前 (左) と適用後 (右)

テクスチャのパターン、クローンソース、またはチャンネルを使用する場合は、選択されているソース イメージの明るい領域と暗い領域の色濃度に基づいてタイルが作成されます。タイルの形状はさまざまで、イメージが均一に覆われないことがあります。

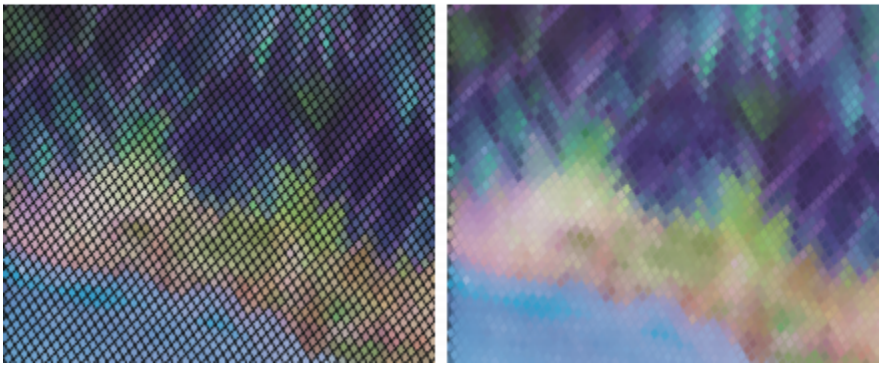


テクスチャのパターンを使用して作成したタイル

[カスタムタイル] 効果は、**[モザイク作成]** 効果や **[テッセレーション作成]** 効果とは仕組みが違います。詳細は、750 ページの「モザイクを作成する」。を参照してください。

[カスタムタイル] を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[カスタムタイル]** を選択します。
3 **[参照元]** リスト ボックスから以下のいずれかの方法を選択します。
   - **レンガ**
   - **16 進値**
   - **四角**
   - **三角**
   - **十字**
   - **12-6-4**
   - **12-6-4 V2**
4 すべての**カスタムタイル** コントロールを調整します。詳しくは、666 ページの 「カスタム タイル コントロール」。 を参照してください。



ぼかしのない目地 (左) とぼかしを適用した目地 (右)

クローンまたはパターンの輝度を使用して [カスタムタイル] を適用するには

1 以下のいずれかの操作を行います。

- クローンソースを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]** を選択します。**[クローンソース]** パネルで **[イメージを開く]** ボタン 、**[ソースを開く]** を順にクリックして、クローンソースを選択します。
- パターンを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** を選択し、**[パターン]** ライブラリ パネルでパターン カラータイルをクリックします。

2 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

3 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[カスタムタイル]** を選択します。

4 **[参照元]** リスト ボックスで **[オリジナル画像の明るさ]** を選択します。

5 すべての**カスタムタイル** コントロールを調整します。詳しくは、666 ページの 「カスタム タイル コントロール」。 を参照してください。

テクスチャの輝度を使用して [カスタムタイル] を適用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルを選択します。

3 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

4 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[カスタムタイル]** を選択します。

5 **[参照元]** リスト ボックスで **[テクスチャ]** を選択します。

6 すべての**カスタムタイル** コントロールを調整します。詳しくは、666 ページの 「カスタム タイル コントロール」。 を参照してください。

レイヤーマスクまたはチャンネルの輝度を使用して [カスタムタイル] を適用するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- レイヤーマスクを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択し、**[レイヤー]** パネルでレイヤーマスクを含むレイヤーをクリックします。
- アルファ チャンネルを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[チャンネル]** を選択し、**[チャンネル]** パネルでアルファ チャンネルをクリックします。

2 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

3 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[カスタムタイル]** を選択します。

4 **[参照元]** リスト ボックスでチャンネルまたはレイヤー マスクを選択します。

5 すべての**カスタムタイル** コントロールを調整します。詳しくは、666 ページの 「カスタム タイル コントロール」。 を参照してください。

カスタム タイル コントロール

- **[幅]** と **[高さ]** — レンガのサイズを調整します。
- **[角度]** と **[倍率]** — 内蔵タイル形状のタイルの方向とサイズを調整します。
- **[ぼかし半径]** — 目地をぼかすために隣接する色を採取する程度を調整します。**[ぼかし半径]** の値を高くすると、隣接する色がより多く目地のピクセルに取り込まれます。

- **[不鮮明度]** — スライダは、目地のピクセルをぼかす回数を調整します。回数を多くすると、タイルの色がより多く目地に混じります。**[不鮮明度]** を 0 より大きい値に設定した場合のみ、ぼかしが適用されます。
- **[しきい値]** — 明るい部分と暗い部分の境界を調整します。[しきい値] の値を超えるものはタイルになり、それ以下のものは目地になります。
- **[目地の使用]** — タイル間に目地を追加します。
- **[目地の色]** — 目地の色を設定します。
- **[目地の幅]** — タイル間または目地ライン間 (目地が有効な場合) の幅を指定します。

[グリッドペーパー] を適用する

[グリッドペーパー] 効果を使用することにより、イメージに垂直ライン、水平ライン、格子、点のグリッドを追加することができます。

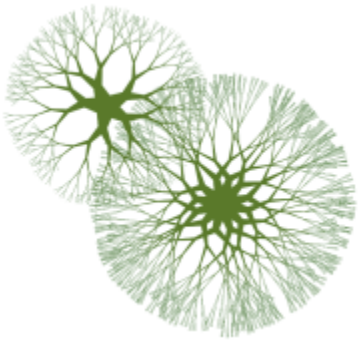
[グリッドペーパー] は、イメージ上に透明なレイヤーを載せるグリッド オーバーレイとは異なり、イメージの一部になります。**[グリッドペーパー]** を空のキャンバスに適用し、その後に色をキャンバスまたはレイヤーに適用することをお勧めします。

[グリッドペーパー] を適用するには

1 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[グリッドペーパー]** を選択します。
2 **[グリッドタイプ]** リスト ボックスからオプションを選択します。
3 グリッドの寸法は、以下のボックスに値を入力して設定します。
   - **[横の間隔]** - 水平ラインの間隔を指定します。
   - **[縦の間隔]** - 垂直ラインの間隔を指定します。
   - **[線幅]** - グリッド ラインの幅を設定します。
4 **[グリッドの色]** カラー ボックスをクリックし、**[カラー]** ダイアログ ボックスでグリッドの色を選択します。
5 **[背景色]** カラー ボックスをクリックし、**[カラー]** ダイアログ ボックスで背景色を選択します。

[樹形] 効果を適用する

[樹形] 効果は、中心から分かれる木の枝のようなパターンを作成し、イメージに追加します。建築設計図に使う樹木の絵に似た形が生成されます。



樹形パターンの例

樹形パターンは、現在のメインカラーで作成されます。メインカラーを変更するには、**[樹形]** ダイアログ ボックスが開いている状態で **[カラー]** パネルで色を選択します。

樹形パターンを作成するには

1 **[カラー]** パネルで色を選択します。

2 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[樹形]** を選択します。

3 以下のいずれかのチェック ボックスをオンにします。

- **[エッジをぼかさない]** - エッジがはっきりとした樹形パターンになります。エッジを柔らかくする場合はオフにします。
- **[フラクタル]** - 外周が開いた (フラクタルな) パターンが生成されます。外側がリンク状に閉じた非フラクタルなパターンを作成する場合はオフにします。

4 以下の各スライダを調整します。

- **[平坦度]** - 樹形パターンをレンズを通して見たような形状に変えます。スライダを左に移動すると、凹面レンズのような効果が出ます。スライダを右に移動すると、魚眼レンズのような効果が出ます。
- **[先細りの度合]** - 樹形パターンのサイズが中心から外に向けてどのように変わるかを調整します。100% より大きく設定すると、先端が太くなります。100% 未満に設定すると、先端が細く、繊細になります。
- **[ランダム]** - 樹形パターンの対称性を調整します。値を低くすると、直線的で幾何学的なパターンになります。値を高くすると、折れ曲がりの多いパターンになります。
- **[ブリスル太さ]** - 樹形パターン内のすべての線の太さをまとめて調整します。スライダを左に移動すると線が細く、右に移動すると太くなります。樹形パターンを 1 ピクセルより細くすることはできません。
- **[枝数]** - 中心から外へ延びる枝の本数を調整します。値の範囲は 1 ～ 20 です。
- **[最大レベル]** - 樹木の分岐の回数を調整します。特に、**[最大レベル]** によって、中心から外へどのように枝分かれするかが決まります。
- **[分岐角]** - 一番外側にある枝の全体的な複雑さを調整します。
- **[分岐角比]** - **[分岐角]** と似ていますが、一番外側の枝の先端にのみ影響を与えます。

5 **[樹形]** ダイアログ ボックスを閉じずに、書類ウィンドウ内でドラッグして、樹形パターンを作成します。

6 以下のいずれかの操作を行います。

- 作成した樹形パターンを適用するには **[OK]** をクリックします。
- 全パターンを破棄するには、**[キャンセル]** をクリックします。

[樹形] ダイアログ ボックスにあるスライダは、**[分岐角]** と **[分岐角比]** を除き、フラクタルおよび非フラクタルの樹形パターンに同じように反映されます。[分岐角] と [分岐角比] は、フラクタルな樹形パターンのみに作用します。

ハイパスを適用する

[ハイパス] 効果は、明度のレベルが少しずつ滑らかに移行している部分を目立たなくすることにより、明度が極端に変化している部分やイメージの輪郭を際立たせます。

[ハイパス] では、**[ガウス]** または **[円形]** のアパチャー オプションを使用します。**[ガウス]** は、赤、緑、青の要素、**[円形]** は、輝度に基づいて効果を作成します。**[明度補正]** 効果と併用することにより、この効果をさらに強調することができます。

[ハイパス] 効果は、明度のレベル間の差を明確にします。

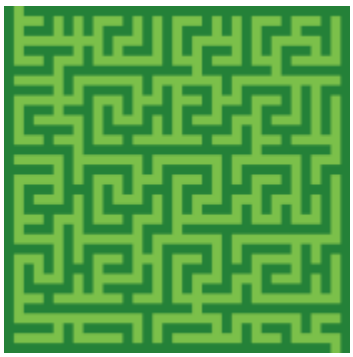
[ハイパス] 効果を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[ハイパス]** を選択します。
3 **[ハイパス]** ダイアログ ボックスでアパチャー オプションを選択します。
4 **[量]** スライダを使用して、変化が少ない部分をどれだけ目立たなくするかを調整します。

   この値は、イメージ内の選択された領域の各ピクセルを中心として、半径何ピクセルまでの部分を目立たなくするかを表します。スライダを左に移動すると、目立たなくなる部分が増加します。スライダを右に移動すると、目立たなくなる部分が減少します。

[迷路] 効果を適用する

[迷路] 効果は、迷路を生成します。迷路は、新しい空白のイメージ内に作成するのが普通です。どの迷路にも、「答え」(入り口から出口に通じる道順) が 1 つあります。



[迷路] 効果は、独特なパターンを作成します。

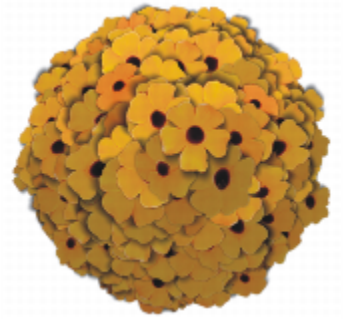
作成した迷路の一部をパターンまたは用紙テクスチャとして取り込んだり、他の効果のソースとして使用することができます。長方形の迷路しか作成できないので、[迷路] 効果は、長方形以外の選択範囲には適用できません。

[迷路] 効果を適用するには

1. **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[迷路]** を選択します。
2. **[迷路の色]** カラー ボックスをクリックし、迷路の色を選択します。
3. **[背景]** カラー ボックスをクリックし、背景の色を選択します。
4. 以下のいずれかのチェック ボックスをオンにします。
   - **[パターン]** - パターンの水平方向の壁を制限します。
   - **[道順の表示]** - 入り口から出口に通じる道を表示します。
5. **[シード]** ボックスには、迷路パターンをランダムに作成するシード値を入力します。
6. **[厚み]** ボックスには、壁と道の幅を入力します。

エレメントを配置する

[エレメントの配置] 効果は、ブラシ描点を自動的にイメージに追加します。[イメージホース] ブラシバリアントと一緒に使用すると特に便利です。詳細は、514 ページの 「イメージホースを使用する」。を参照してください。



イメージホースを使って [エレメントの配置] を適用した例

[エレメントの配置] 効果は、長方形の選択範囲内に仮想球体を作成します。選択範囲が正方形の場合は、正円の球体になり、選択範囲が長方形の場合は、楕円の球体になります。

球体上のランダムな位置に多数のポイントが作成されます。次にポイントの間隔が調整され、各ポイントにブラシの描点が配置されます。各描点の外観は、球体上の配置位置によって異なります。

ブラシを使って [エレメントの配置] を適用した例

エレメントを配置するには

1. 以下のいずれかの操作を行います。

- イメージホースを使用するには、[ブラシライブラリ] から [イメージホース] ブラシバリアントを選択し、**[メディアセレクタ]** バーの **[ノズル]** セレクタからノズルを選択します。
- ペイントの描点を適用するには、[ブラシライブラリ] からブラシを選択します。すべてのブラシバリアントが **[エレメントの配置]** でサポートされているわけではありません。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラー]** を選択します。

3 **[カラー]** パネルで、以下のいずれかの操作を行います。

- [イメージホース] ブラシバリアントを使用している場合は、サブカラーを黒に設定します。
- 他のブラシバリアントを使用している場合は、メインカラーを設定します。

[イメージホース] ブラシバリアントを使用している場合は、ノズルのイメージ部品とサブカラーが自動的に混合され、奥行きのある陰影が作成されます。陰影は、暗くなるにつれて黒に近づきます。

4 ツールボックスから**長方形選択**ツール を選択します。

5 ドラッグして選択範囲を作成します。

この選択範囲は効果が適用される位置とサイズを指定します。

6 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[エレメントの配置]** を選択します。

7 以下の各スライダを調整します。

- **[位置計算回数]** - 位置計算間の間隔を調整します。1 回の位置計算ごとに、仮想球体上のポイントの間隔が均等に広くなります。最初はポイントがランダムな位置に配置されるため、位置計算回数を 0 に設定すると、ポイントの位置は完全にランダムになります。位置計算回数が多くなるほど、間隔が均等になります。
- **[ポイント]** - 仮想球体上に作成するポイントの数を設定します。各ポイントは、配置されるエレメント 1 個にそれぞれ対応します。
- **[半径の割合]** - レベル 2 とレベル 3 で作成される仮想球体のサイズを調整します。レベル 1 の半径にこの値を掛けたものが、レベル 2 の半径になります。

同様にしてレベル 2 の半径からレベル 3 の半径が計算されます。値を高く (1.0 以上) すると、球体の重なりが大きくなります。値を低く (1.0 以下) した場合、十分な回数の位置計算によってポイントが分散されれば、重なりが小さくなります。

- **[周囲の空き]** - レベル 1 の仮想球体の直径を選択範囲と関連させて調整します。値を 2.5 に設定すると、球体は選択範囲に収まります。値を高くすると球体が小さくなります。低くすると球体が選択範囲の外まで拡がります。
- **[環境光の量]** - 光源から離れた仮想球体上のエレメントに表示されるサブカラーの量を調整します。サブカラーに黒を使用すると、密集して配置されたエレメントに一貫した立体的な陰影が付きます。デフォルトの値は 0.7 で、適度な陰影効果が出ます。値を高くすると表示されるサブカラーの量が増加します。値を低くするとサブカラーの量が減少します。

8 **[レベル]** 領域で以下のいずれかのオプションを選択します。

- **1** — 各ポイントには 1 つのエレメントしか配置されません。
- **2** — 各ポイントに 1 つのエレメントが配置された後で、各ポイントを中心として別の仮想球体が作成され、その球体上でポイントの位置計算とエレメントの配置が繰り返されます。
- **3** — 球体の作成、ポイントの位置計算とエレメントの配置がさらにもう一度繰り返されます。

レベルを 2 以上に上げるとイメージ部品の数が急激に増加します。たとえば、ポイント数を 12、レベル数を 3 とした場合、12 + (12 × 12) + (12 × 12 ×12) = 1,884 個のエレメントが作成されます。もちろん、エレメントの大部分は、後で配置されたエレメントに隠れて見えなくなります。

レベル 2 または 3 に設定した場合に、エレメントの重なりを防ぐには、**[内部は空洞]** チェック ボックスをオンにします。この設定があると、エレメントを配置する前に、他の球体の内部に作成されたポイントが削除されるので、効果の処理の効率がよくなります。

[ポップアート] 効果を適用する

この効果は、イメージを擬似ハーフトーンの点で覆い、ポップアート イメージの作成を可能にします。

[ポップ アート塗り潰し] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)

[ポップアート] を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[ポップアート]** を選択します。
3 **[参照元]** リスト ボックスで **[画像の明るさ]** を選択します。
   選択したソースを反転して使用するには、**[カラーの反転]** チェック ボックスをオンにします。
4 **[倍率]** スライダを調整して、ドットのサイズを設定します。
5 **[コントラスト]** スライダを調整し、[参照元] メニューで選択したソースの明るさに混ぜ合わせます。
6 **[描点カラー]** カラー ボックスをクリックし、ドットカラーを選択します。
7 **[背景]** カラー ボックスをクリックし、背景の色を選択します。

照明効果と表面テクスチャ効果を使用する

Corel Painter には、イメージの照明と表面テクスチャを調整するための一連の効果が用意されています。

効果について詳しくは、645 ページの 「効果の共通オプション」。を参照してください。

このセクションには以下のトピックがあります。

照明効果

- ページ 674 の 「照明効果のプリセットを使用する」。
- ページ 674 の 「照明を追加/削除/移動する」。
- ページ 675 の 「照明のプロパティを調整する」。

表面テクスチャ効果

- ページ 676 の 「用紙テクスチャを使用してテクスチャを作成する」。
- ページ 677 の 「3D ブラシストロークを使用してテクスチャを作成する」。
- ページ 678 の 「画像の明るさを使用してテクスチャを作成する」。
- ページ 679 の 「クローン ソースまたはパターンの明るさを使用してテクスチャを作成する」。
- ページ 679 の 「エンボス効果を作成する」。
- ページ 680 の 「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」。

照明効果を使用して表面テクスチャを調整する

- ページ 681 の 「反射マップを作成する」。
- ページ 683 の 「テクスチャの照明を調整する」。

その他の表面効果

- ページ 684 の 「スクリーンの適用効果を適用する」。
- ページ 685 の 「色のオーバーレイ効果を適用する」。
- ページ 687 の 「着色濃度の調整効果を適用する」。
- ページ 689 の 「テクスチャを表現効果を適用する」。
- ページ 691 の 「ワープ効果を適用する」。
- ページ 692 の 「木版画効果を適用する」。
- ページ 694 の 「ディストレス効果を適用する」。
- ページ 695 の 「セリグラフィ効果を適用する」。
- ページ 696 の 「スケッチ効果を適用する」。

照明効果のプリセットを使用する

Corel Painter には、イメージに適用できる照明効果の一連のプリセットが用意されています。照明効果を使用すると、イメージに適用する照明の強さや方向を素早く変更できます。照明環境のプリセットはそのまま使用できますが、オリジナルの照明効果を作成するためのベースとしても使用できます。詳しくは、674 ページの 「照明を追加/削除/移動する」または675 ページの 「照明のプロパティを調整する」。を参照してください。

照明効果のプリセットの適用前 (左) と適用後 (右)

照明効果のプリセットを適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[照明の適用]** を選択します。

3 **[照明の適用]** ダイアログ ボックスの **[プリセット]** リスト ボックスからプリセットを選択します。

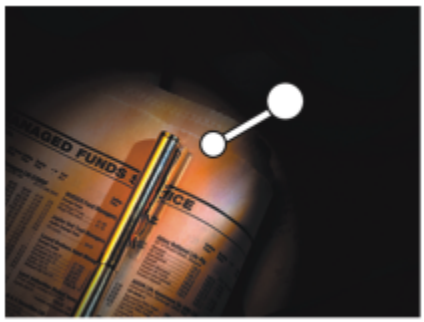
照明効果がプレビュー ウィンドウに表示されます。

効果をシェイプ、ダイナミック レイヤー、テキスト レイヤー、リファレンス レイヤーに適用する場合は、まずそのレイヤーをイメージ レイヤーに確定する必要があります。

照明を追加/削除/移動する

イメージに 1 つ以上の照明を追加して、独自の照明効果を作成できます。照明の追加は、絵画を画廊に展示し、スポットライトを調整して照射する作業に似ています。照明は削除および移動することもできます。

照明を追加すると、**[照明の適用]** ダイアログ ボックスのプレビュー ウィンドウに新しいライト インジケータが表示されます。プレビュー ウィンドウ内に、各照明の現在の位置と照射角度が表示されます。照明の移動や方向設定は、ライト インジケータで行います。ライト インジケータの大きい方のポイントで、照明の位置を調整します。ライト インジケータの小さい方のポイントで、照明の光が当たる方向を調整します。



小さいポイント (左) で照明の光が当たる方向を調整し、大きいポイント (右) で照明の位置を調整する。

また、強さや範囲など、照明のプロパティを変更できます。詳細は、675 ページの 「照明のプロパティを調整する」。を参照してください。

照明を追加/削除/移動するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[照明の適用]** を選択します。

3 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
光源を追加する	プレビュー ウィンドウ内の任意の場所をクリックします。
光源を削除する	ライト インジケータをクリックして **Delete** キー (macOS) または **Backspace** キー (Windows) を押します。
照明を移動する	ライト インジケータの大きい方のポイントをドラッグして移動します。
照明の方向を変更する	インジケータの小さい方のポイントをドラッグして目的の方向に向けます。

照明のプロパティを調整する

照明の明るさ、距離、照射角度、色などのプロパティを調整できます。照明の設定には相乗効果があります。「明るさ」を上げると、「露光」を少し下げる必要があるかもしれません。

照明のプロパティを調整するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[照明の適用]** を選択します。
3 プレビュー ウィンドウでライト インジケータをクリックして 1 つを選択します。
4 **[指向性光源]** 領域で以下のいずれかのスライダを動かします。
- **[明度]** - 照明の強さを調整します。
- **[距離]** - 照明を当てる位置を基準にした光源までの距離です。光源が近くなると明るさが増すので、**[露光]** スライダで露光量を調整します。
- **[照射角度]** - キャンバスに対するライトの照射角度を設定します。90 度に設定した場合は垂直に照らし、1 度に設定した場合は水平に近くなります。
- **[広がり]** - 円錐形になっている光の束の円錐角を設定します。

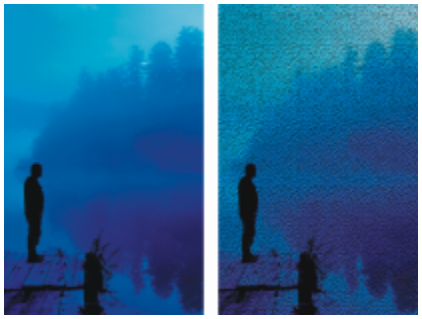
照明の色を変更するには、**[カラー]** カラー ボックスをクリックして、色を選択します。
5 **[周囲光]** 領域で以下のいずれかのスライダを動かします。
- **[露光]** - イメージの明るさを写真と同様に調整します。スライダを左へ移動すると露光量が減ってイメージが暗くなり、右へ移動すると露光量が増して明るくなります。
- **[環境光]** - イメージ内の周辺光量を調整します。プレビュー ウィンドウ内にライト インジケータがない場合、イメージの全体的な明るさは環境光で決まります。スライダを左へ移動すると全体が暗くなり、右へ移動すると全体が明るくなります。

周囲光の色を変更するには、**[カラー]** カラー ボックスをクリックして、色を選択します。

用紙テクスチャを使用してテクスチャを作成する

用紙テクスチャを組み込んでイメージにテクスチャを追加できます。これにより、ブラシストロークで奥行きを表現できます。Corel Painter では、用紙の表面テクスチャと粗さを使用して表現できます。特定の用紙テクスチャを選択することもできますが、Corel Painter ではデフォルトで現在選択されている用紙テクスチャが適用されます。

効果を試してみたいときには、**[テクスチャ]** パネルを開いたままにして、効果を適用します。この方法で、別のテクスチャに切り替えたりテクスチャを調整したりできます。



[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 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。
2 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルを選択します。
3 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

4 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[表面テクスチャの適用]** を選択します。
5 **[参照元]** リスト ボックスで **[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。

6 **[表面テクスチャの適用]** の各コントロールを調整します。詳細は、684 ページの 「[表面テクスチャの適用] コントロール」。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

3D ブラシストローク効果をイメージに適用すると、独特のテクスチャのあるブラシストロークの効果が得られます。この効果を使用するには、イメージをクローンして、クローンを使用してブラシストロークをクローンに適用し、イメージに効果を適用します。Corel Painter ではさらに、クローン ソースとイメージ間でさまざまな明るさを適用してテクスチャを作成できます。

3D ブラシストローク効果の適用前 (左) と適用後 (右) のイメージの例

この方法を使用する場合、クローン上のブラシストロークの外観によって、最終的な 3D ブラシ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。ブラシバリアントの多くは、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、よりリアルなブラシ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。詳しくは、200 ページの 「[色を拾う] オプションを使用する」。を参照してください。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したりして、複雑なブラシストロークを作成できます。詳細は、369 ページの 「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。

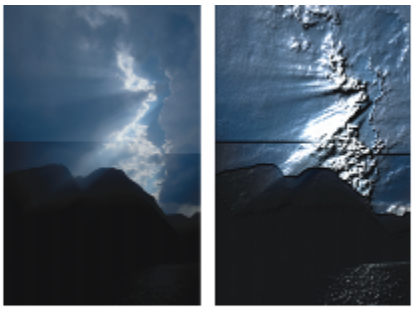
[色を拾う] 設定 (左) と [にじみ] 設定 (右) を適用した 3D ブラシストロークの例

イメージに 3D ブラシストロークを適用するには

1 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 クローンにブラシストロークを適用します。
4 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[表面テクスチャの適用]** を選択します。
5 **[参照元]** リスト ボックスで **[3D ブラシストローク]** を選択します。
6 **[表面テクスチャの適用]** の各コントロールを調整します。詳細は、684 ページの 「[表面テクスチャの適用] コントロール」。を参照してください。

画像の明るさを使用してテクスチャを作成する

現在選択しているイメージの明るさを使用して表面テクスチャを作成できます。イメージの明るい部分は窪み、暗い部分は浮き出します。全体としては、イメージ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 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[表面テクスチャの適用]** を選択します。
3 **[参照元]** リスト ボックスで **[画像の明るさ]** を選択します。
4 **[表面テクスチャの適用]** の各コントロールを調整します。詳細は、684 ページの 「[表面テクスチャの適用] コントロール」。を参照してください。

クローン ソースまたはパターンの明るさを使用してテクスチャを作成する

クローン ソースまたはパターンの明るさを使用してテクスチャをイメージに追加できます。この方法では、クローン ソースまたはパターンの明暗に応じてテクスチャの凹凸が作成されます。さまざまな外観を試すには、クローン ソースまたはパターンを変更します。

クローン ソースの明るさを使用してテクスチャのある効果を作成できる

イメージ効果またはブラシストロークをクローン ソースに適用するたびに、異なるテクスチャが得られます。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 ソースまたはパターン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 以下のいずれかの操作を行います。

- クローンソースを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]** を選択します。**[クローンソース]** パネルで **[イメージを開く]** ボタン 、**[ソースを開く]** を順にクリックして、クローンソースを選択します。
- パターンを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** を選択し、**[パターン]** ライブラリ パネルでパターン カラータイルをクリックします。

3 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

4 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[表面テクスチャの適用]** を選択します。

5 **[参照元]** リスト ボックスで **[オリジナル画像の明るさ]** を選択します。

6 **[表面テクスチャの適用]** の各コントロールを調整します。詳細は、684 ページの 「[表面テクスチャの適用] コントロール」。を参照してください。

エンボス効果を作成する

イメージをクローンし、クローン ソースの明るさを使用して効果を作成し、エンボス効果を適用したイメージを生成できます。エンボス効果では、テクスチャの高さのほか、明るさ、色、素材の各プロパティを調整できます。

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]** を選択します。

3 **[カラー]** パネルまたは **[カラーセット]** パネル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] - [全て選択] を選択し、**Delete** キー (macOS) または **Backspace** キー (Windows) を押します。

4 **[編集]** ▸ **[塗潰し]** を選択します。

5 **[塗潰し]** ダイアログ ボックスで、**[塗潰し方法]** リストボックスから、**[選択色]** を選択します。

6 **[不透明度]** スライダで塗り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 **[参照元]** リスト ボックスで **[オリジナル画像の明るさ]** 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 **[照明コントロール]** 領域では、以下の各スライダを調整します。

- **[明度]** - 照明の強さを調整します。
- **[濃度]** — 照明が照らす表面の範囲を調整します。
- **[露出]** - 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。

11 **[シンプル照明]** チェック ボックスをオンにして、球体上のライト インジケータをクリックすると、ハイライトとシャドウの位置を変更できます。

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できます。この方法は、イメージにアルファ チャンネルが追加されている場合、またはレイヤーにレイヤー マスクが含まれている場合にのみ使用できます。

テクスチャをチャンネルに適用すると、チャンネルの輪郭の周囲が浮き上がって見えます。テクスチャをレイヤー マスクに適用すると、レイヤー マスクがテクスチャの境界になり、輪郭の周囲にテクスチャが表示されます。詳細は、597 ページの 「レイヤーマストを作成/削除する」。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)

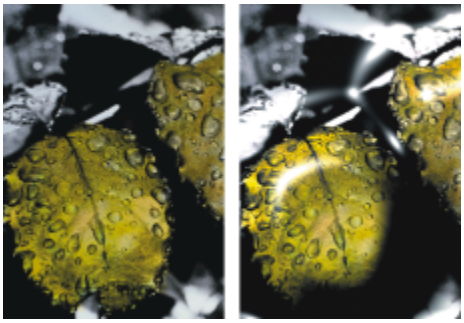
チャンネルやレイヤーマスクを使用して表面テクスチャを作成するには

1. **[レイヤー]** パネルで、レイヤーまたはキャンバスを選択します。

   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. **[参照元]** リスト ボックスでチャンネルまたはレイヤー マスクを選択します。
4. **[表面テクスチャの適用]** の各コントロールを調整します。詳細は、684 ページの 「[表面テクスチャの適用] コントロール」。を参照してください。

反射マップを作成する

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。パターンを選択すると、すぐにリアルな反射を適用できます。反射マップは、クロムメッキか滑らかな金属表面のように見せたいときに便利です。



標準的な反射マップの適用前 (左) と適用後 (右)

テクスチャに重ねる反射イメージの量を調整できます。反射マップをクローンに追加した場合は、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、Corel Painter は現在のパターンを反射マップとして使用します。

[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。詳細は、691 ページの 「ワープ効果を適用する」。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]** を選択します。

3 ツールボックスから選択範囲ツールを選択し、反射させたい領域を選択します。

4 ツールボックスで、**選択範囲調整ツール** をクリックします。

5 選択範囲を右クリックして、**[コピーしてレイヤーに変換]**を選択します。
新規レイヤーが作成されます。

6 **[レイヤー]** パネルで **[キャンバス]** をクリックして、作成したレイヤーを選択します。

7 **[新規レイヤーマスク]** ボタン をクリックします。

レイヤーマスクは反射部分のシェイプに完全に一致するため、適合処理を簡単に行うことができます。詳細は、597 ページの「レイヤーマストを作成/削除する」。を参照してください。

反射効果を適用するために選択したイメージ領域

8 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[表面テクスチャの適用]** を選択します。

9 **[参照元]** リスト ボックスでレイヤー マスクを選択します。

10 **[反射]** スライダを動かして、任意の反射量を調整します。

11 **[柔らかさ]** スライダを動かして、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調整します。

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。

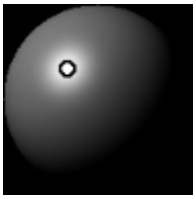
反射効果を適用した蝶

テクスチャの照明を調整する

照明によって、テクスチャの最終的な外観の大部分が決まります。照明が不適切だと、パターンやキャンバス面が不鮮明になります。一方、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。

プリセット (シンプル) 照明またはカスタム照明を使用できます。シンプル照明では、8 つのプリセット照明のいずれか 1 つを選択できます。カスタム照明では、照明をさらに追加し、光源を移動/削除できます。

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。球面上のライト インジケータが、すべての光源の位値を表します。



ライト インジケータを表示した照明球体

明度、集中度、露光の各照明プロパティを変更することもできます。また、照明の色を変更することもできます。

テクスチャの照明を調整するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[表面テクスチャの適用]** を選択します。
3 以下のいずれかの操作を行います。
   - プリセット照明の場合、**[シンプル照明]** チェック ボックスをオンにして、照明のプレビュー球体上のライト インジケータをクリックします。
   - カスタム照明の場合、**[シンプル照明]** チェック ボックスをオフにして、次の表のいずれかの操作を実行します。

目的	操作内容
カスタム照明を追加する	新しい照明を追加する照明球体をクリックします。 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。
カスタム照明を削除する	ライト インジケータをクリックして **Delete** キー (macOS) または **Backspace** キー (Windows) を押します。
円形パスに沿ってカスタム照明を追加する	**[照明]** スライダを動かします。
カスタム照明を移動する	球体上の新しい位置に照明インジケータをドラッグします。

目的	操作内容
照明の色を変更する	ライト インジケータをクリックし、**[照明の色]** カラー ボックスをクリックして、色を選択します。

4 **[表面テクスチャの適用]** の各コントロールを調整します。詳しくは、684 ページの 「[表面テクスチャの適用] コントロール」。 を参照してください。

[表面テクスチャの適用] コントロール

- **[参照元]** — 表面テクスチャに適用する方法を選択できます。適用可能な方法には、[テクスチャ]、[3D ブラシストローク]、[画像の明るさ]、[オリジナル画像の明るさ] があります。
- **[柔らかさ]** — テクスチャの凹凸の出方を調整できます。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。
- **反転** — 反転したテクスチャを適用できます。

見た目の深さ

- **[量]** - 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]** - 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後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]** - 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]** - 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。

照明コントロール

- **[明度]** - 照明の強さを調整します。
- **[濃度]** — 照明が照らす表面の範囲を調整します。
- **[露出]** - 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。
- **[照明の色]** — 照明の色を変更できます。
- **[シンプル照明]** — 8 つのプリセットのいずれか 1 つを選択できます。
- **[照明球形]** — **[シンプル照明]** チェック ボックスがオフの場合、カスタム照明を追加、移動、削除できます。

スクリーンの適用効果を適用する

[スクリーンの適用] 効果を使用して、シルクスクリーン プリントのような外観をシミュレートできます。この効果では、画像の明るさと選択した 3 色を組み合わせて、イメージの多色描画ができます。この効果を使用すると、自動的にアンチエイリアスがイメージに適用されます。

[画像の明るさ] を使用した [スクリーンの適用] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)

スクリーンを適用するには

1 イメージを開きます。

2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[スクリーンの適用]** を選択します。

3 **[参照元]** リスト ボックスで **[画像の明るさ]** を選択します。

4 **[カラー]** ダイアログ ボックスで各カラー ボックスをクリックし、3 つの色を選択します。

5 以下の各スライダを調整します。

- **[境界1]** - イメージ内でスライダの下に示す 2 つの絵具の量を指定します。

スライダを動かすと一方の絵具の量が増え、もう一方の絵具の量が減少します。

- **[境界2]** - イメージ内でスライダの下に示す絵具の量を指定します。

スライダを左に動かすと、絵具の量が減少します。スライダを右に動かすと、絵具の量が増加します。

テクスチャに基づいた画面を適用することもできます。**[参照元]** リスト ボックスから **[テクスチャ]** を選択し、**[テクスチャ]** カラーボックスをクリックして、テクスチャを選択します。

色のオーバーレイ効果を適用する

[色のオーバーレイ] 効果を使用すると、色とテクスチャを同時にイメージに追加できます。この効果により、イメージに色を塗ることができます。色の不透明度と濃さを調整できます。**[色のオーバーレイ]** 効果を使用するには、適用するカラーを選択し、効果の適用方法を選択する必要があります。

色の適用方法には以下の 5 種類があります。

- **[色に対して均一]** - イメージに平坦な色合いを追加します。
- **[テクスチャ]** - テクスチャをマッピング モデルにして色のオーバーレイを作成します。テクスチャの明るい領域には色が濃く、暗い領域には薄く適用されます。効果を試してみたいときには、**[テクスチャ]** パネルを開いたままにして、効果を適用します。この方法で、別のテクスチャに切り替えたりテクスチャを調整したりできます。
- **[画像の明るさ]** - イメージの明度をモデルにして色のオーバーレイを作成します。イメージの明るい領域には色が濃く、暗い領域には薄く適用されます。
- **[オリジナル画像の明るさ]** - クローンソース (またはパターン) の輝度をモデルにして色のオーバーレイを作成します。クローンソースの明るい領域に、色が濃く適用されます。
- **[アルファチャンネル名]** または **[レイヤーマスク名]** - チャンネルまたはレイヤー マスクの値をモデルにして色のオーバーレイを作成します。チャンネルまたはマスクの明るい領域には色が濃く、暗い領域には薄く適用されます。この選択肢は、イメージにアルファチャンネル、またはレイヤーマスクが保存されている場合のみ表示されます。

[テクスチャ] を使用した [色のオーバーレイ] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)

イメージに平坦な色合いを適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[色のオーバーレイ]** を選択します。
3 **[カラーの使用]** カラー ボックスから色を選択します。
4 **[参照元]** リスト ボックスで、**[色に対して均一]** を選択します。
5 **[色のオーバーレイ]** の各コントロールを調整します。詳しくは、687 ページの 「Color Overlay controls」。 を参照してください。

画像の明るさを使用して色のオーバーレイを適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[色のオーバーレイ]** を選択します。
3 **[カラーの使用]** カラー ボックスから色を選択します。
4 **[参照元]** リスト ボックスで **[画像の明るさ]** を選択します。
5 **[色のオーバーレイ]** の各コントロールを調整します。詳しくは、687 ページの 「Color Overlay controls」。 を参照してください。

テクスチャを使用して色のオーバーレイを適用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。
2 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルを選択します。
3 次のアイテムに効果を適用するには:
- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

4 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[色のオーバーレイ]** を選択します。
5 **[カラーの使用]** カラー ボックスをクリックして、色を選択します。
6 **[参照元]** リスト ボックスで **[テクスチャ]** を選択します。
7 **[色のオーバーレイ]** の各コントロールを調整します。詳しくは、687 ページの 「Color Overlay controls」。 を参照してください。

クローン ソースまたはパターンの明るさを使用して色のオーバーレイを適用するには

1 イメージを開きます。
2 以下のいずれかの操作を行います。
- クローンソースを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]** を選択します。**[クローンソース]** パネルで **[イメージを開く]** ボタン 、**[ソースを開く]** を順にクリックして、クローンソースを選択します。
- パターンを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** を選択し、**[パターン]** ライブラリ パネルでパターン カラータイルをクリックします。

3 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[色のオーバーレイ]** を選択します。
4 **[カラーの使用]** カラー ボックスから色を選択します。

5 **[参照元]** リスト ボックスで **[オリジナル画像の明るさ]** を選択します。

6 687 ページの 「Color Overlay controls」。 を参照してください。

レイヤー マスクまたはチャンネルを使用して色のオーバーレイを適用するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーマスクを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択し、**[レイヤー]** パネルでレイヤーマスクを含むレイヤーをクリックします。
   - アルファ チャンネルを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[チャンネル]** を選択し、**[チャンネル]** パネルでアルファ チャンネルをクリックします。
2 **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラー]** を選択します。
3 **[カラー]** パネルから色を選択します。
4 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[色のオーバーレイ]** を選択します。
5 **[参照元]** リスト ボックスでレイヤー マスクまたはアルファ チャンネルを選択します。
6 **[色のオーバーレイ]** の各コントロールを調整します。詳しくは、687 ページの 「Color Overlay controls」。 を参照してください。

Color Overlay controls

- **[カラーの使用]** — オーバーレイ カラーを選択できます。
- **[不透明度]** — 透明度の効果を調整します。
- **[着色する]** - 色がテクスチャに吸収されます。
- **[下地を覆う]** - 下地が色で覆われます。

着色濃度の調整効果を適用する

着色濃度の調整を使用し、イメージの色の濃さを調整して表面テクスチャを変更できます。たとえば、露光不足の写真を明るくしたり、露光過度の写真を暗くしたりするのに使用できます。効果の適用方法を選択する必要があります。**[テクスチャ]** などを使用すると、**[色に対して均一]** などを使用した場合よりも複雑なテクスチャを作成できます。着色濃度の調整の適用方法には以下の 5 種類があります。

- **[色に対して均一]** - 色に濃さのみを調整できます。
- **[テクスチャ]** - テクスチャをマッピング モデルにして色を調整します。効果を試してみたいときには、**[テクスチャ]** パネルを開いたままにして、効果を適用します。この方法で、別のテクスチャに切り替えたりテクスチャを調整したりできます。
- **[画像の明るさ]** - イメージの明度をモデルにして色を調整します。
- **[オリジナル画像の明るさ]** - 選択したパターンまたはクローンソースの輝度をモデルにして調整します。
- **アルファチャンネル名またはレイヤーマスク名** - アルファチャンネルまたはレイヤーマスクの値をモデルにして着色濃度を調整します。この方法は、イメージにアルファチャンネル、またはレイヤーマスクが保存されている場合のみ、選択可能です。

着色濃度を均一に調整するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[着色濃度の調整]** を選択します。
3 **[参照元]** リスト ボックスで、**[色に対して均一]** を選択します。
4 **[着色濃度の調整]** の各コントロールを調整します。詳しくは、689 ページの 「[着色濃度の調整] のコントロール」。 を参照してください。

画像の明るさを使用して着色濃度を調整するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[着色濃度の調整]** を選択します。
3 **[参照元]** リスト ボックスで **[画像の明るさ]** を選択します。
4 **[着色濃度の調整]** の各コントロールを調整します。詳しくは、689 ページの 「[着色濃度の調整] のコントロール」。 を参照してください。

テクスチャの明るさを使用して着色濃度を調整するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。
2 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルを選択します。
3 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
4 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[着色濃度の調整]** を選択します。
5 **[参照元]** リスト ボックスで **[テクスチャ]** を選択します。
6 **[着色濃度の調整]** の各コントロールを調整します。詳しくは、689 ページの 「[着色濃度の調整] のコントロール」。 を参照してください。

クローン ソースまたはパターンの明るさを使用して着色濃度を調整するには

1 イメージを開きます。
2 以下のいずれかの操作を行います。
   - クローンソースを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]** を選択します。**[クローンソース]** パネルで **[イメージを開く]** ボタン 、**[ソースを開く]** を順にクリックして、クローンソースを選択します。
   - パターンを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** を選択し、**[パターン]** ライブラリ パネルでパターン カラータイルをクリックします。
3 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[着色濃度の調整]** を選択します。
4 **[参照元]** リスト ボックスで **[オリジナル画像の明るさ]** を選択します。
5 **[着色濃度の調整]** の各コントロールを調整します。詳しくは、689 ページの 「[着色濃度の調整] のコントロール」。 を参照してください。

レイヤー マスクまたはアルファ チャンネルを使用して着色濃度を調整するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
   - レイヤーマスクを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択し、**[レイヤー]** パネルでレイヤーマスクを含むレイヤーをクリックします。
   - アルファ チャンネルを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[チャンネル]** を選択し、**[チャンネル]** パネルでアルファ チャンネルをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[着色濃度の調整]** を選択します。

3 **[参照元]** リスト ボックスでレイヤーマスクまたはアルファ チャンネルを選択します。

4 **[着色濃度の調整]** の各コントロールを調整します。詳しくは、689 ページの 「[着色濃度の調整] のコントロール」。 を参照してください。

[着色濃度の調整] のコントロール

- **[プリセット]** ― この領域の各コントロールで、プリセット効果を選択して現在の設定をプリセットとして保存できます。また、プリセットを削除することもできます
- **[最高]** - テクスチャの山の部分の着色量を調整します。

  テクスチャを山と谷にたとえると、**[最高]** スライダと **[最低]** スライダはそれぞれ山の部分と谷の部分の着色量を指定します。
- **[最低]** - テクスチャの奥行きを調整します。値を低くすると、山の部分と谷の部分のコントラストが強くなります。値を高くすると、コントラストは弱くなり、イメージは平面的に表示されます。
- **[プレビュー]** ― このチェック ボックスをオンにすると、書類ウィンドウ内の効果をプレビューできます。
- **[リセット]** ― スライダの値をデフォルト設定に戻します。

テクスチャを表現効果を適用する

[テクスチャを表現] を適用して、グレースケールで高いコントラストのイメージを表示できます。これにより銅板画や万線スクリーンなど、オリジナルのハーフトーン スクリーンのような視覚効果が得られます。この効果を使用すると、自動的にアンチエイリアスがイメージに適用されます。

効果の適用方法を選択する必要があります。**テクスチャを表現**の適用方法には以下の 5 種類があります。

- **[テクスチャ]** - テクスチャをマッピング モデルにして照明の強さを調整します。効果を試してみたいときには、**[テクスチャ]** パネルを開いたままにして、効果を適用します。この方法で、別のテクスチャに切り替えたりテクスチャを調整したりできます。
- **[画像の明るさ]** - イメージの明度をモデルにして調整します。
- **[オリジナル画像の明るさ]** - クローンソースの輝度をモデルにして調整します。
- **アルファチャンネル名**または**レイヤーマスク名** - アルファチャンネルまたはレイヤーマスクの値をモデルにして調整します。この方法は、イメージにアルファチャンネル、またはレイヤーマスクが保存されている場合のみ、選択可能です。

[テクスチャを表現] 効果を適用したイメージ

画像の明るさを使用して [テクスチャを表現] を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[テクスチャを表現]** を選択します。

3 **[参照元]** リスト ボックスで **[画像の明るさ]** を選択します。

4 **[テクスチャを表現]** の各コントロールを調整します。詳しくは、690 ページの 「[テクスチャを表現] のコントロール」。 を参照してください。

テクスチャを使用して [テクスチャを表現] を適用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

2 **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルを選択します。

3 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

4 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[テクスチャを表現]** を選択します。

5 **[参照元]** リスト ボックスで **[テクスチャ]** を選択します。

6 **[テクスチャを表現]** の各コントロールを調整します。詳しくは、690 ページの 「[テクスチャを表現] のコントロール」。 を参照してください。

クローン ソースまたはパターンの明るさを使用して [テクスチャを表現] を調整するには

1 イメージを開きます。

2 以下のいずれかの操作を行います。

- クローンソースを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]** を選択します。**[クローンソース]** パネルで **[イメージを開く]** ボタン 、**[ソースを開く]** を順にクリックして、クローンソースを選択します。
- パターンを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** を選択し、**[パターン]** ライブラリ パネルでパターン カラータイルをクリックします。

3 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[テクスチャを表現]** を選択します。

4 **[参照元]** リスト ボックスで **[オリジナル画像の明るさ]** を選択します。

5 **[テクスチャを表現]** の各コントロールを調整します。詳しくは、690 ページの 「[テクスチャを表現] のコントロール」。 を参照してください。

レイヤー マスクまたはアルファ チャンネルを使用して [テクスチャを表現] を適用するには

1 以下のいずれかの操作を行います。

- レイヤーマスクを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択し、**[レイヤー]** パネルでレイヤーマスクを含むレイヤーをクリックします。
- アルファ チャンネルを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[チャンネル]** を選択し、**[チャンネル]** パネルでアルファ チャンネルをクリックします。

2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[テクスチャを表現]** を選択します。

3 **[参照元]** リスト ボックスでレイヤー マスクまたはアルファ チャンネルを選択します。

4 **[テクスチャを表現]** の各コントロールを調整します。詳しくは、690 ページの 「[テクスチャを表現] のコントロール」。 を参照してください。

[テクスチャを表現] のコントロール

- **[グレー境界]** - 純粋な黒と純粋な白の間の中間点をどこに置くかを設定します。
- **[粗さ]** - 元のイメージに対するテクスチャの表れ方の強さを設定します。
- **[コントラスト]** - 黒から白の間のグレー階調の数を設定します。コントラストを低くすると、全面がグレーになり、中程度でグレースケールのイメージに、高くするグレー部分がなくなって白と黒のみになります。

ワープ効果を適用する

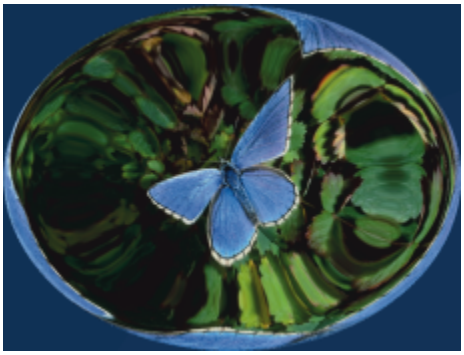
Corel Painter では、イメージにワープ効果を適用するためのさまざまなオプションが用意されています。**[イメージワープ]** 効果では、イメージの表面を柔らかなフィルムのように歪めることができます。遊園地のミラー ハウスの鏡に映ったようなイメージに変形する効果です。

[イメージワープ] の適用前 (左) と適用後 (右)

[クイックワープ] 効果を使用して、伸縮やふくらみなど基本的な歪みを加えることもできます。この効果は、[表面テクスチャの適用] で使用する反射マップを作成するのに便利です。詳細は、681 ページの 「反射マップを作成する」。を参照してください。

[クイックワープ] では以下の 5 種類の歪みを作成できます。

- **[球体]** - イメージを球状に歪め、磨きあげた金属球に映ったような効果を出します。



[球体] の歪みを適用した [クイックワープ] 効果の例

- **[バンプ]** - イメージの中心を手前に押し出し、手前に向かってふくらんでいるような効果を出します。

[バンプ] の歪みを適用した [クイックワープ] 効果の例

- **[谷]** - イメージの中心をくぼませ、向こう側に向かって窪んでいるような効果を出します。

- **[渦巻き]** - イメージを螺旋状に歪めます。
- **[波形]** - イメージを同心円の輪の形に歪め、水溜りに石を落としたときにできる波紋のような効果を出します。

[イメージ ワープ] および **[クイック ワープ]** をキャンバス、選択範囲、レイヤーに適用できます。ただし、**[イメージ ワープ]** の方がワープの領域を指定しやすいため、イメージの狭い範囲のみをワープする必要がある場合に便利です。

イメージ ワープを使用してイメージをワープするには

1. 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2. **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[イメージワープ]** を選択します。
3. **[イメージワープ]** ダイアログ ボックスで、以下のいずれかのオプションをオンにします。
   - **[円錐]** - 選択範囲を円錐形に引っ張ったような効果を出します。
   - **[山型]** - 選択範囲を先端が丸い山型に引っ張ります。
   - **[球形]** - 選択範囲を凸レンズのような球形に引っ張ります。
4. **[サイズ]** スライダを調整します。

   このスライダは、カーソルのドラッグ距離に対する歪み範囲の大きさを設定します。値が高いほど、歪みの範囲は相対的に小さくなります。
5. 書類ウィンドウでドラッグして、イメージに歪みを加えます。

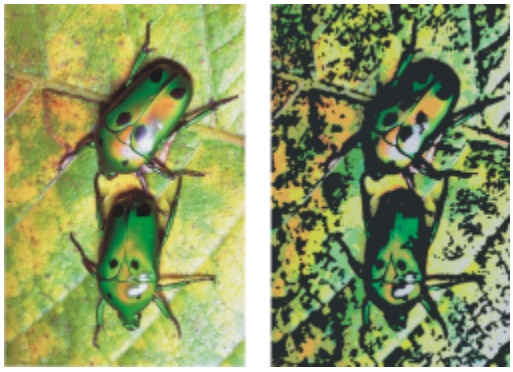
   ドラッグすると歪みがかかる範囲に円が表示されます。

クイック ワープを使用してイメージをワープするには

1. 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2. **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[クイックワープ]** を選択します。
3. **[クイックワープ]** ダイアログ ボックスで、以下のいずれかのオプションをオンにします。
   - **[球体]** - イメージを球状に歪め、磨きあげた金属球に映ったような効果を出します。
   - **[バンプ]** - イメージの中心を手前に押し出し、手前に向かってふくらんでいるような効果を出します。
   - **[谷]** - イメージの中心をくぼませ、向こう側に向かって窪んでいるような効果を出します。
   - **[渦巻き]** - イメージを螺旋状に歪めます。
   - **[波形]** - イメージを同心円の輪の形に歪め、水溜りに石を落としたときにできる波紋のような効果を出します。
4. 以下の各スライダを調整します。
   - **[緻密さ]** - **[球体]** および **[波形]** 効果の濃さを調整します。
   - **[角度ファクタ]** - すべての効果のねじりと渦巻きを調整します。

木版画効果を適用する

[木版画] 効果を適用して、木版画またはリノリウム版画のように見えるイメージを作成できます。モノクロまたはカラーの **[木版画]** 効果を指定できます。また、**[木版画]** 効果のプリセットを保存して、他のイメージに適用することもできます。



[木版画] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)

モノクロの木版画効果を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[木版画]** を選択します。
3 **[黒を使用]** チェック ボックスをオンにすると、最終的なイメージに黒い部分を出力します。
4 **[カラーを使用]** チェック ボックスをオフにすると、最終的なイメージをモノクロで出力します。
5 以下の各スライダを調整します。
   - **[黒エッジ]** - 黒のエッジの細かさを調整します。値を大きくすると、オブジェクトの周りに太い黒のエッジができます。値を小さくすると、エッジがより細かく複雑に表示されます。
   - **[腐食時間]** - 黒いエッジを腐食させる回数を調整します。値が高いほど、エッジは滑らかになります。
   - **[エッジの腐食]** - 黒いエッジに施す滑らかさの度合いを調整します。値を大きくするほど、黒エッジが丸みを帯びていきます。
   - **[黒の量]** - 最終的なイメージに黒の部分がどのくらいできるのかを設定します。

カラーの木版画効果を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[木版画]** を選択します。
3 **[カラーを使用]** チェック ボックスをオンにすると、最終的なイメージにカラーの部分を出力します。
4 **[黒を使用]** チェック ボックスをオフにすると、最終的なイメージにカラーだけが使用されます。
5 以下のいずれかのオプションをオンにします。
   - **[オートカラー]** - オリジナルのイメージの色から自動的にカラーセットを抽出します。
   - **[現在のカラー セットの使用]** - あらかじめ作成されているカラーセットを使用します。次に、**[カラーセット]** ボックスから色を選択します。
6 以下の各スライダを調整します。
   - **[色数]** - 効果に使用される色の数を 2 ～ 256 の範囲で調整します。このコントロールは、**[オートカラー]** オプションが選択されている場合にのみ機能します。
   - **[カラーエッジ]** - イメージの境界にそってできる色の帯の広さを設定します。スライダを右に移動すると、エッジのピクセル数が増え、幅が広くなります。色の帯の色は、プレビュー ウィンドウ下のカラーセットの色になるので、カラータイルをクリックして選択し、色を変更して変えることができます。

カラーセットの任意の色をクリックして選択してから **[カラーの変更]** カラー ボックスで別の色をクリックすると、色を入れ替えることができます。

木版画効果をプリセットとして保存するには

1. **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[木版画]** を選択します。
2. **[木版画]** ダイアログ ボックスで、設定を変更します。
3. **[追加]** ボタン ＋ をクリックします。
4. **[プリセットの追加]** ダイアログ ボックスで、**[プリセット名]** ボックスに名前を入力します。

[プリセット] リスト ボックスから保存したプリセットを選択できます。

色のオプションは、プリセットに保存できません。

ディストレス効果を適用する

[ディストレス] 効果を適用して、高コントラストのモノクロ イメージを生成できます。効果の輪郭、滑らかさ、範囲、境界を調整できます。この効果は、現在選択されているテクスチャの粗さ、パターン、クローン ソース、レイヤー マスク、またはチャンネルに作用します。

[ディストレス] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)

テクスチャの明るさを使用して [ディストレス] 効果を適用する

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。
2. **[テクスチャ]** ライブラリ パネルからテクスチャのカラータイルを選択します。

   効果を試してみたいときには、**[テクスチャ]** パネルを開いたままにして、効果を適用します。この方法で、別のテクスチャに切り替えたりテクスチャを調整したりできます。
3. 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
4. **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[ディストレス]** を選択します。
5. **[参照元]** リスト ボックスで **[テクスチャ]** を選択します。
6. **[ディストレス]** の各コントロールを調整します。詳しくは、695 ページの 「[ディストレス] コントロール」。 を参照してください。

クローン ソースまたはパターンの明るさを使用して [ディストレス] 効果を適用する

1 イメージを開きます。

2 以下のいずれかの操作を行います。

- クローンソースを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[クローンソース]** を選択します。**[クローンソース]** パネルで **[ソース画像を開く]** ボタン をクリックし、**[ソースを開く]** をクリックして、クローン ソースを選択します。
- パターンを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** を選択し、**[パターン]** ライブラリ パネルでパターン カラータイルをクリックします。

3 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

4 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[ディストレス]** を選択します。

5 **[参照元]** リスト ボックスで **[オリジナル画像の明るさ]** を選択します。

6 **[ディストレス]** の各コントロールを調整します。詳しくは、695 ページの 「[ディストレス] コントロール」。 を参照してください。

レイヤー マスクまたはアルファ チャンネルの明るさを使用して [ディストレス] 効果を適用する

1 以下のいずれかの操作を行います。

- レイヤーマスクを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択し、**[レイヤー]** パネルでレイヤーマスクを含むレイヤーをクリックします。
- アルファ チャンネルを使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[チャンネル]** を選択し、**[チャンネル]** パネルでアルファ チャンネルをクリックします。

2 次のアイテムに効果を適用するには:

- キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
- 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
- レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。

3 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[ディストレス]** を選択します。

4 **[参照元]** リスト ボックスでレイヤー マスクまたはチャンネルを選択します。

5 **[ディストレス]** の各コントロールを調整します。詳しくは、695 ページの 「[ディストレス] コントロール」。 を参照してください。

[ディストレス] コントロール

- **[輪郭サイズ]** - 抽出される輪郭のまとまりの大きさを設定します。
- **[輪郭量]** - どの程度まで輪郭を抽出するのかを設定します。
- **[スムージング]** - 輪郭に加える柔らかさを設定します。
- **[分散]** - テクスチャの出方の強さを設定します。
- **[しきい値]** - 黒と白の中間点の位置を設定します。
- **[プレビュー]** — このチェック ボックスをオンにすると、書類ウィンドウ内の効果をプレビューできます。

セリグラフィ効果を適用する

[セリグラフィ] 効果を使用すると、写真イメージからシルクスクリーンや木版画のようなイメージを作成できます。この効果を適用すると、Corel Painter では色分解ごとに個別のレイヤーとして保存されるので、レイヤーを個々に編集できます。

[セリグラフィ] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)

セリグラフィ効果を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[セリグラフィ]** を選択します。
3 **[一致]** 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。
   これが中心の色になり、この色に基づいて効果が適用されます。
4 **[塗潰し色]** 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。
   この色でセリグラフィレイヤーが作成されます。
5 **[セリグラフィ]** ダイアログ ボックスで、以下の各スライダを設定します。
   - **[スムージング]** - 領域のエッジの滑らかさを設定します。
   - **[しきい値]** - 効果を適用する画像の輪郭にどのくらい反応するかを設定します。
   - **[距離のウェイト]** - 対象範囲を算出する上で、中心に設定した色からの色の距離の重み付けを設定します。
   - **[色相のウェイト]** - 対象範囲を算出する上で、色相の重み付けを設定します。
   - **[彩度のウェイト]** - 対象範囲を算出する上で、彩度の重み付けを設定します。
   - **[輝度のウェイト]** - 対象範囲を算出する上で、輝度の重み付けを設定します。
6 **[セリグラフィ レイヤーの作成]** をクリックします。
7 **[OK]** をクリックします。

[ターゲット色] と **[塗潰しの色]** は、イメージ内の色をクリックして指定することもできます。

スケッチ効果を適用する

[スケッチ] 効果を適用して、写真の輪郭を鉛筆でなぞったようなモノクロ イメージを生成できます。この輪郭を参考にして、色を適用できます。この方法は、描画の開始点として便利なテクニックです。詳細は、139 ページの 「ペイント作業を選択する」。を参照してください。

効果の設定を保存するには、プリセットを作成します。これにより、別のイメージに素早く設定を適用できます。

[スケッチ] 効果の適用前 (左) と適用後 (右)

[スケッチ] 効果を適用するには

1 次のアイテムに効果を適用するには:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
2 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[スケッチ]** を選択します。
3 **[スケッチ]** ダイアログ ボックスで、以下の各スライダを調整します。
   - **[識別度]** - 細かい部分の識別度を設定します。値を低くすると、太いエッジだけが検出されます。値を高くすると、太いエッジだけでなく、人物の目の周りの皺など細い線も検出されます。
   - **[スムージング]** - 除去するノイズの量を設定します。値を高くすると、太く、薄く、ぼんやりした線になります。
   - **[粗さ]** - スケッチに表示するテクスチャの量を設定します。スライダを右に移動すると、テクスチャがより多く表示されます。
   - **[しきい値（高）]** および **[しきい値（低）]** ― エッジの検出後、ノイズを削除します。**[しきい値(高)]** は、イメージのノイズと思われる明るい色のピクセルを除去するのに使用します。**[しきい値(低)]** では、抽出する線に近い明るさの部分をどの程度絞るかを設定します。

[プリセット] リスト ボックスでプリセットを選択して、プリセットのスケッチ効果を適用することもできます。

スケッチ効果をプリセットとして保存する

1 **[効果]** ▸ **[表面処理]** ▸ **[スケッチ]** を選択します。
2 **[スケッチ]** ダイアログ ボックスで、設定を変更します。
3 **[追加]** ボタン ＋ をクリックします。
4 **[プリセットの追加]** ダイアログ ボックスで、**[プリセット名]** ボックスに名前を入力します。

プリセットのスケッチ効果を削除するには、**[スプリセット]** リスト ボックスでプリセット名を選択し、**[削除]** ボタンをクリックします。

ダイナミック プラグイン

ダイナミック プラグインは、フローティング レイヤーのカテゴリで、下にあるイメージを損なわずに編集、変形、調整できます。つまり、ダイナミック プラグインの効果を、ソース画像を変化させずに何回でも適用したり変更することができます。

リキッドメタル ダイナミック プラグインでは、ダイナミックレイヤーを使用してイメージに金属的な飛沫を作ることができます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 700 の 「ダイナミック プラグインの使用を開始する」。
- ページ 700 の 「ダイナミックレイヤーを変更および削除する」。
- ページ 701 の 「ダイナミック レイヤーの変換」。
- ページ 701 の 「明度/コントラスト ダイナミック プラグインを適用する」。
- ページ 702 の 「焼き込みダイナミック プラグインを適用する」。
- ページ 703 の 「ちぎりダイナミック プラグインを適用する」。
- ページ 704 の 「勾配ダイナミック プラグインを適用する」。
- ページ 706 の 「明度補正ダイナミック プラグインを適用する」。
- ページ 706 の 「ガラス越し効果ダイナミック プラグインを適用する」。
- ページ 708 の 「万華鏡ダイナミック プラグインを適用する」。
- ページ 709 の 「リキッドレンズオプション ダイナミック プラグインを適用する」。
- ページ 713 の 「リキッドメタル ダイナミック プラグインを適用する」。
- ページ 719 の 「ポスタライズ ダイナミック プラグインを適用する」。

ダイナミック プラグインの使用を開始する

ダイナミック プラグインを使用すると、元のイメージを損なわずに、イメージに効果を適用できます。たとえば、イメージのエッジに焼き込み効果を追加したり、イメージの明度を高くすることができます。ダイナミック プラグインは、**[レイヤー]** パネルで選択します。

ダイナミック プラグインを使用して効果を適用する場合、ダイナミックレイヤーが自動的に書類内に生成されます。他のフローティング オブジェクトと同様にダイナミック レイヤーも、**[レイヤー]** パネルのレイヤー リストにプラグ形のアイコン で表示されます。また他のレイヤーと同じように、選択、移動、グループ化、表示/非表示、ロックを行ったり、表示順、不透明度、合成方法を変更することができます。詳細は、567 ページの 「レイヤー」。を参照してください。

ダイナミック プラグインの適用手順は、選択したダイナミック プラグインによって少しずつ異なります。ダイナミック プラグインの多くでは、以下の対象に効果を適用できます。

- 書類ウィンドウで範囲選択した制限領域
- 選択したレイヤー
- キャンバス全体のコンテンツ

選択範囲に効果を適用する場合、ダイナミックレイヤーは、寸法と位置を選択範囲に合わせます。キャンバスに効果を適用する場合、ダイナミックレイヤーはキャンバスと同じサイズになります。**[万華鏡オプション]** プラグインなどの一部のダイナミック プラグインでは、作成前に新規レイヤーのサイズを指定することができます。詳細は、708 ページの 「万華鏡ダイナミック プラグインを適用する」。を参照してください。

ファイルを RIFF 形式で保存すると、ダイナミック プラグインの性質が維持されます。したがって、後からダイナミックレイヤーを変更する予定がある場合は、ファイルを RIFF 形式で保存する必要があります。

ダイナミック プラグインを使用するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。
2. **[レイヤー]** パネルの **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックすると、ダイナミック プラグインのリストが表示されます。

ダイナミックレイヤーを変更および削除する

作成したダイナミックレイヤーの設定を変更できます。ダイナミックレイヤーはいつでも削除できます。

ダイナミックレイヤーの設定を変更するには

1. 書類ウィンドウまたは **[レイヤー]** パネル内でダイナミックレイヤーを選択します。
2. **[レイヤー]** パネルでダイナミックレイヤーをダブルクリックします。
3. ダイアログ ボックスで、設定を変更します。

ダイナミックレイヤーを削除するには

- **[レイヤー]** パネルでダイナミックレイヤーを選択し、**[削除]** ボタン をクリックします。

[編集] ▸ **[取り消し]** を選択してダイナミック レイヤーを削除することもできます。

ダイナミック レイヤーの変換

ダイナミック プラグイン効果が希望どおりになったら、完了して結果をデフォルト レイヤーに変換します。デフォルト レイヤーにすると、ダイナミックレイヤーではできないイメージ編集が可能になります。

変換処理によって、ダイナミック レイヤーは、ピクセル ベースのレイヤーに変換されます。ダイナミック レイヤーを変換すると、効果の調整はできなくなります。以下の操作を実行すると、ダイナミック レイヤーの変換を促すプロンプトが自動的に表示されます。

- ダイナミックレイヤーにペイントする
- 追加の効果またはダイナミック プラグインを適用する
- ダイナミックレイヤーを固定する
- ダイナミックレイヤーを含んだグループを 1 つにまとめる
- RIFF 以外の形式で保存する

ダイナミック レイヤーをデフォルト レイヤーに変換するには

1 **[レイヤー]** パネルでダイナミックレイヤーを選択します。

2 [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーを確定]** を選択します。

明度/コントラスト ダイナミック プラグインを適用する

明度/コントラスト ダイナミック プラグインは、イメージの上に、明度とコントラストを調整できるレイヤーを作成します。

明度/コントラスト ダイナミック レイヤーは、下にあるすべてのイメージに作用します。

明度/コントラスト ダイナミック レイヤーを作成するには

1 以下のいずれかの操作を行います。

- **[レイヤー]** パネルで、**キャンバス**を選択します。
- ツールボックスから**長方形選択ツール** を選択し、書類ウィンドウでドラッグして領域を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルの **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックし、**[明度/コントラスト]** を選択します。

3 **[明度/コントラストオプション]** ダイアログ ボックスのスライダをドラッグして、イメージのコントラストと明度を調整します。

ダイナミック プラグインを適用すると Corel Painter は自動的に新規レイヤーを作成します。

結果が気に入らない場合は、**[キャンセル]** をクリックするか、**[リセット]** をクリックしてデフォルトの設定に戻します。

[レイヤー] パネルの **[不透明度]** スライダ で効果を調整することもできます。

焼き込みダイナミック プラグインを適用する

焼き込み ダイナミック プラグインで、選択範囲またはレイヤーのエッジに焼き込み効果を適用できます。焼き込みの量や特性を調節できます。

焼き込みの設定を変えたときの効果。

レイヤーまたは選択範囲を焼き込むには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- **[レイヤー]** パネルで **[キャンバス]** を選択して **[選択]** ▸ **[全て選択]** を選択します。
- **[レイヤー]** パネルでレイヤーを選択します。
- ツールボックスから**長方形選択ツール** を選択し、書類ウィンドウでドラッグして領域を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルの **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックし、**[焼き込み]** を選択します。

3 **[焼き込みオプション]** ダイアログ ボックスで、以下の各スライダとコントロールを調整します。
- **[焼込みマージン]** ーレイヤーのサイズに対して、焼き込み効果を加える領域の割合を調整します。
- **[炎の幅]** ― 焦がす幅を調整します。指定した幅の領域に焼き込みの色が表示されます。
- **[炎の強度]** ― 焼き込みでレイヤーが消滅する量を指定します。値を高くすると、レイヤーが小さくなります。
- **[風の方向]** ― レイヤーの各辺に異なる量の焼き込みを適用します。
- **[風の強度]** ― **[風の方向]** の影響の大きさを指定します。
- **[ぎざぎざの量]** ― 焼き込みのエッジをどの程度不規則にするかを指定します。

選択範囲に効果を適用する場合、ダイナミック プラグインを適用すると Corel Painter 2019 は自動的に新規レイヤーを作成します。

既存のレイヤーに効果を適用する場合、Corel Painter はレイヤーをダイナミック レイヤーに変換します。

以下のこともできます。

選択ペーパーを使用して、焼き込む領域を着色します。	**[テクスチャ]** チェック ボックスをオンにします。
選択範囲の内部のエッジと外部のエッジを焼き込みます。	**[焼き込みの内部エッジ]** チェック ボックスをオンにします。内部のエッジをそのままにしておくには、このチェック ボックスをオフにします。
焼き込む色を変更する	**[カラー]** ボックスをクリックして、**[カラー]** ダイアログ ボックスから表示色を選択します。
デフォルトの設定に戻す	**[リセット]** ボタンをクリックします。

[レイヤー] パネルでキャンバスを隠すと、ダイナミック レイヤーのみを表示できます。

[焼き込み] を特定の領域に適用できます。領域を選択し、選択範囲を右クリックして **[コピーしてレイヤーに変換]** を選択してから、効果を新規レイヤーに適用します。

[レイヤー] パネル メニューの **[最初の状態に戻す]** コマンドを使用すると、ソース イメージを元の状態に戻すことができます。詳細は、700 ページの 「ダイナミックレイヤーを変更および削除する」。を参照してください。

ちぎりダイナミック プラグインを適用する

ちぎり ダイナミック プラグインで、選択したレイヤーのエッジに紙を破ったときのような効果を適用できます。また、この効果によりちぎる量を調整できます。

少しだけちぎったイメージ (左) とたくさんちぎったイメージ (右)

ちぎりダイナミック プラグインを適用するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- **[レイヤー]** パネルで **[キャンバス]** を選択して **[選択]** ▸ **[全て選択]** を選択します。
- **[レイヤー]** パネルでレイヤーを選択します。
- ツールボックスから**長方形選択ツール** を選択し、書類ウィンドウでドラッグして領域を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルの **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックし、**[ちぎり]** を選択します。

3 **[ちぎりオプション]** ダイアログ ボックスで、以下のスライダとコントロールを設定してちぎり効果を調整します。
- **[マージン]** ― レイヤーのエッジ部分に適用される破り目の幅を調整します。
- **[強度]** ― レイヤーを破り取る量を調整します。
- **[ぎざぎざの量]** ― ちぎったときのエッジをどの程度不規則にするかを調整します。

選択範囲に効果を適用する場合、ダイナミック プラグインを適用すると Corel Painter は自動的に新規レイヤーを作成します。

既存のレイヤーに効果を適用する場合、Corel Painter はレイヤーをダイナミック レイヤーに変換します。

以下のこともできます。

内部のエッジと外部のエッジをちぎる	**[内部エッジにも適用]** チェック ボックスをオンにします。内部のエッジをそのままにしておくには、このチェック ボックスをオフにします。

以下のこともできます。

ちぎり目の色を変更する	**[カラー]** ボックスをクリックして、**[カラー]** ダイアログ ボックスから表示色を選択します。
デフォルトの設定に戻す	**[リセット]** ボタンをクリックします。

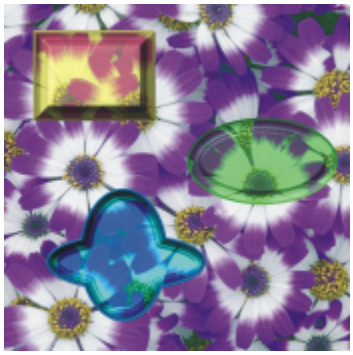
[レイヤー] パネルでキャンバスを隠すと、ダイナミック レイヤーのみを表示できます。

リアルなちぎり目を作成するには、ツールボックスで [テクスチャセレクタ] をクリックし、目の粗いテクスチャを選択します。

[レイヤー] パネル メニューの **[最初の状態に戻す]** コマンドを使用すると、ソース イメージを元の状態に戻すことができます。詳細は、700 ページの 「ダイナミックレイヤーを変更および削除する」。を参照してください。

勾配ダイナミック プラグインを適用する

勾配ダイナミック プラグインで、三次元 (3D) オブジェクトを作成できます。選択範囲またはレイヤーに勾配効果または立体斜面を追加して作成します。勾配と照明の両方を調節することで、独特の効果を作成できます。



さまざまな勾配効果の例

たとえば、**勾配**を使用して、文字が書かれた立体的なボタンを作成できます。最初に背景のボタンを作成してから、ボタンの上に文字を追加します。次に、文字とボタンをグループ化して、レイヤー グループを結合します。

また、照明を調整して勾配の立体的な見え方を変更することができます。

勾配効果を適用するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- **[レイヤー]** パネルでレイヤーを選択します。
- ツールボックスから選択ツール を選択し、書類ウィンドウでドラッグして領域を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルの **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックし、**[勾配]** を選択します。

3 **[ベベル]** 領域で、以下の各スライダを調整します。
- **[適用範囲]** — レイヤーの直径に対する、勾配の幅の割合を調整します。
- **[縁どりの領域]** — レイヤーの外辺に表示される勾配の割合を調整します。
- **[内側の傾斜]** — 適用範囲の最も内側の部分 (縁) の角度を指定します。

- **[崖の領域]** — 縁と底の水平距離を調整します。
- **[崖の高さ]** — 縁のレベルと底のレベルの垂直距離 (高低差) を調整します。
- **[崖の傾斜]** — 崖 (勾配の中央部分) の角度を調整します。
- **[縁の傾斜]** — 勾配の最も外側の部分 (底) の角度を調整します。
- **[スムージング]** — 底、崖、縁の間の移行部分の丸みと境界のシャープさを調整します。

4 **[照明]** 領域で、以下の各スライダを調整します。

- **[照明方向]** — 光源の角度を指定します。
- **[照明の高さ]** — キャンバスに対するライトの照射角度を指定します。90 度に設定した場合は垂直に照らし、1 度に設定した場合は水平に近くなります。**[照明の高さ]** を 90% に設定すると、**[照明方向]** 設定は無効になります。90% 以下に設定した場合は、照明が中心を軸にして回転します。
- **[明度]** — 照明の強さを調整します。
- **[分散]** — 照明が照らす表面の範囲を調整します。
- **[光沢]** — 照明のハイライトの量を調整します。
- **[反射]** — 勾配部分に表示されるソース画像の割合を調整します。クローンを使用している場合、クローンソースが指定の割合で表面にマッピングされます。

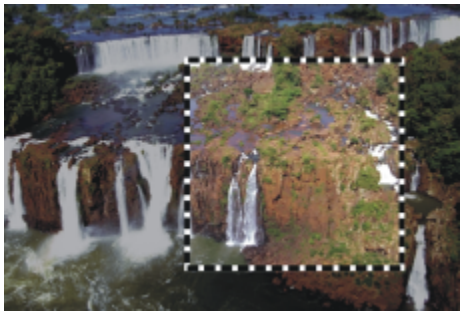
以下のこともできます。

勾配領域の内部のエッジに勾配を追加する	**[内部エッジにも適用]** チェック ボックスをオンにします。
縁どりの領域の色を変更する	**[縁どりの色]** 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。このコントロールは、**[縁どりの領域]** を 0 より大きい値に設定した場合にのみ適用されます。
照明の色を変更する	**[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。
プリセット光源を追加する	**[照明]** 領域で、**[シンプル照明]** チェック ボックスをオンにして、照明のプレビュー球体上のライト インジケータをクリックします。
カスタム光源を追加する	**[照明]** 領域で、**[シンプル照明]** チェック ボックスをオフにして、新規光源を追加する照明のプレビュー球体をクリックします。 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	照明インジケータをクリックして、**[削除]** を押します。
デフォルトの設定に戻す	**[リセット]** ボタンをクリックします。

[レイヤー] パネル メニューの **[最初の状態に戻す]** コマンドを使用すると、ソース イメージを元の状態に戻すことができます。詳細は、700 ページの 「ダイナミックレイヤーを変更および削除する」。を参照してください。

明度補正ダイナミック プラグインを適用する

明度補正ダイナミック プラグインは、イメージの上に、コントラストを調整するレイヤーを作成します。黒と白の点を調整し、明度の範囲全体を均等に使用します。



四角い選択範囲に 明度補正 ダイナミック レイヤーを適用しています。

明度補正ダイナミック プラグインは、ヒストグラムを作成し、各明度レベルに該当するピクセル数を表示します。**明度補正**では、ガンマ調整が可能なため、イメージの明度だけを変更し、ハイライトや影はそのままにすることができます。

明度補正ダイナミック レイヤーを作成するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- **[レイヤー]** パネルで、**キャンバス**を選択します。
- ツールボックスから**長方形選択ツール** を選択し、書類ウィンドウでドラッグして領域を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルの **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックし、**[明度補正]** を選択します。

3 **[明度補正]** ダイアログ ボックスで、ヒストグラム上にある白と黒のマーカーをドラッグしてコントラストを調整します。
白いマーカーより右にある値がイメージ内で白に変わります。黒いマーカーより左にある値はイメージ内で黒に変わります。

4 イメージの白と黒の領域は変更せずに中間色のみを調整する場合は、**[ガンマ]** スライダをドラッグします。

ダイナミック プラグインを適用すると Corel Painter は自動的に新規レイヤーを作成します。

良い結果にならない場合は、**[リセット]** ボタンをクリックしてデフォルトの設定に戻します。

[レイヤー] パネルの **[不透明度]** スライダで効果を調整することもできます。

ガラス越し効果ダイナミック プラグインを適用する

ガラス越し効果ダイナミック プラグインは、ガラスのテクスチャを通してイメージを表示している様子をシミュレートするレイヤーを作成します。レイヤーを書類内で動かせば、イメージのいろいろな部分でガラス越し効果を試すことができます。

ガラス越し効果を適用したイメージの選択範囲

ガラス越し効果ダイナミック レイヤーを作成するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- **[レイヤー]** パネルで、**キャンバス**を選択します。
- ツールボックスから選択ツールを選択し、書類ウィンドウでドラッグして領域を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルの **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックし、**[ガラス越し効果]** を選択します。

3 **[ガラス越し効果オプション]** ダイアログ ボックスで、**[参照元]** リスト ボックスから以下のいずれかの置き換えに使用するソースを選択します。
- **[テクスチャ]** — 現在選択されているテクスチャを使用します。**[テクスチャ]** は、石目模様のガラスを散りばめたような効果を出します。擦りガラスのようにする以外は、テクスチャの倍率を高くすると効果的です。
- **[現在の選択範囲]** — 書類ウィンドウ内の現在の選択範囲を使用します。
- **[画像の明るさ]** — 現在の書類の明るさを使用します。
- **[オリジナル画像の明るさ]** — クローンソースの明るさを使用します。

イメージのピクセルが、ソースの明るい領域と暗い領域に基づいて置き換えられます。

4 歪み効果を変更するには、以下の各スライダを調整します。
- **[柔らかさ]** — 置き換えられた色の移行部分を調整します。設定値を高くすると、より多くの移行段階が作成され、変化が滑らかになります。ガラス越し効果を作成した結果、イメージがぎざぎざになった場合は、柔らかさの値を上げてみてください。
- **[量]** — 置き換えの程度を調整します。設定値を高くすると、イメージの歪み具合が大きくなります。
- **[分散]**— 置き換えの周囲に複数のバリエーションを作成します。分散を増やしたときの結果は、イメージのタイプや他の設定によって異なります。

ダイナミック プラグインを適用すると Corel Painter は自動的に新規レイヤーを作成します。

以下のこともできます。

選択したソースを反転する	**[反転]** チェック ボックスをオンにします。
イメージに適用する前に変更を表示する	**[プレビュー]** チェック ボックスをオンにします。
デフォルトの設定に戻す	**[リセット]** ボタンをクリックします。

[レイヤー] パネルの **[不透明度]** スライダで効果を調整することもできます。

ガラス越し効果のレイヤーまたは選択範囲は、書類ウィンドウ内でドラッグして他の部分に適用することができます。

ガラス越し効果ダイナミック レイヤーの置き換えソースとして [テクスチャ] を使用したイメージ (左) と [画像の明るさ] を使用したイメージ (右)

万華鏡ダイナミック プラグインを適用する

万華鏡ダイナミック プラグインは、イメージの上に、万華鏡のような効果を出す正方形のレイヤーを作成します。本物の万華鏡は、一方に鏡が付いた筒に色とりどりの小片を入れてあり、覗き込むと小片が鏡に映って対称的なパターンを作り出します。**万華鏡オプション**ダイナミック レイヤーを追加するには、まずサイズを指定します。レイヤーをイメージの色々な部分で動かして、さまざまな効果を生み出すことができます。

万華鏡ダイナミック レイヤーを作成するには

1. **[レイヤー]** パネルの **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックし、**[万華鏡]** を選択します。
2. **[万華鏡]** ダイアログ ボックスで、ダイナミック レイヤーのサイズを指定します。
   万華鏡は正方形で、書類の幅または高さの短いほうの寸法以下の大きさである必要があります。
3. **[万華鏡]** レイヤーは、イメージ上でドラッグしていろいろな領域で効果を試すことができます。

万華鏡レイヤーを移動すると、いろいろな効果が生み出されます。

[万華鏡] レイヤーを維持するには、イメージを RIFF 形式で保存する必要があります。

万華鏡のパターンを作成する/取り込むには

1. キャンバスで **万華鏡**レイヤーをドラッグして、好きなイメージを表示します。
2. **[レイヤー]** パネルで**万華鏡**レイヤーを選択します。
3. **[レイヤー]** パネルのメニュー矢印をクリックし、**[固定して選択]** を選択してレイヤーを確定します。

4 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。

5 **[パターンライブラリ]** パネルで、**[パターンの取り込み]** ボタンをクリックします。

詳細は、721 ページの 「パターン」。を参照してください。

万華鏡レイヤーからパターンを作成すると、選択範囲がキャンバスに固定され、切り取られます。後で作業を続けられるように元のイメージと**万華鏡**レイヤーを保存するには、イメージを RIFF 形式で保存してから **[固定して選択]** を選択します。また、**取り消し**の回数を十分に高く設定し、元のイメージに戻せるようにする方法もあります。

リキッドレンズオプション ダイナミック プラグインを適用する

[リキッドレンズオプション] は、イメージの上に、変形効果やにじませた効果を出すレイヤーを作成します。遊園地のびっくりハウスにあるマジック ミラーのような効果や、融解効果などを作成できます。また、作成した変更を消去することもできます。

リキッドレンズオプションのツール

以下のいずれかのツールを使うことによりさまざまな変形効果を作成できます。

リキッドレンズオプションのツール	例
円形の歪みツールは、イメージを円形に歪めます。歪ませたい方向にドラッグします。円形の歪みツールを使用すると、**[サイズ]** と **[間隔]** の設定が無効になります。	
左渦巻きツールは、イメージを反時計回りの螺旋形に歪めます。	

リキッドレンズオプションのツール	例
右渦巻きツールは、イメージを時計回りの螺旋形に歪めます。	
ふくらみツールは、イメージを外側に押し出すように歪めます。	
つまみツールは、イメージを内側に引っ張ったような効果を出します。	
ブラシツールは、ドラッグした方向にイメージを歪めます。	

リキッドレンズ ダイナミックレイヤーを作成するには

1 **[レイヤー]** パネルで、**キャンバス**を選択します。

2 **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックし、**[リキッドレンズオプション]** を選択します。

3 **[リキッドレンズオプション]** ダイアログ ボックスでリキッド レンズ ツールを選択します。

4 以下の各スライダを調整します。

- **[サイズ]** ― 歪みツールの直径と、レイヤー上に散りばめる水滴のサイズを調整します。

[サイズ] スライダを調整した例

- **[間隔]** ― 歪みの点の間隔を調整します。

[間隔] を低く設定して作成したスムーズで連続的なストロークと (左)、高く設定して孤立させたストローク (右)

- **[量]** ― 適用される歪みの程度を調整します。
- **[滑らかさ]** ― 歪んだ領域から隣接する領域への移行部分の混ざり具合を調整します。

値を高くする (右方向) と、移行が滑らかになります。値を低くする (左方向) と、歪みの点が孤立した形で作成されます。

5 書類ウィンドウ内をドラッグし、効果を作成します。
作成された効果が気に入らない場合、**[消去]** をクリックします。

以下のこともできます。

水滴を振りまくようにして歪みを適用し、イメージが溶けてレイヤーの下方に流れる様子をシミュレートする	**[リキッドレンズオプション]** ダイアログ ボックスで、**[レイン]** をクリックし、イメージ内の任意の場所をクリックして水滴が降るのを停止します。 **[スムーズ]** と **[サイズ]** の設定値が高い場合は、クリックした後もしばらく動作が続くことがあります。
デフォルトの設定に戻す	**[リセット]** ボタンをクリックします。

[取り消し] を使用して、イメージを前の状態に戻すことはできませんが、**[リキッドレンズオプション]** ダイアログ ボックスの**消しゴム** ツールを使用することができます。

リキッドレンズオプション レイヤーは、書類内で動かしていろいろな部分で効果を試すことができます。

[レイン] はイメージを溶かします。

リキッド レンズ効果を消去するには

1. **[リキッドレンズオプション]** ダイアログ ボックスで消しゴムツール を選択します。
2. **[サイズ]**、**[間隔]**、**[スムーズ]** スライダを調整して**消しゴム** ツールの設定を変更します。
   [スムーズ] スライダの値を高くすると、消した部分から周辺部分への移行が滑らかになります。
3. 書類ウィンドウ内でドラッグします。

   その下にある元のイメージが見えるようになります。

消しゴム ツールで歪み効果を消します。

リキッドメタル ダイナミック プラグインを適用する

リキッドメタル ダイナミック プラグインは、レイヤー上に液体や金属でペイントします。「メタル」とは、材料が金属であることを意味するだけで、設定によっては水のような効果になります。

イメージの上に水滴を乗せれば、屈折による歪みが出ます。また、水銀のように流動する液体金属の塊も作成できます。**[屈折度]** スライダは、媒体の性質を調整し、水と金属の中間的な効果を作成します。ネガティブなメタルを使用して、メタルに穴を開けることもできます。

リキッドメタル ダイナミック プラグインは、液体金属や、反射率が低い液体を作成します。

メタルのストロークは、一連の水滴で構成されます。1 つまたは複数の水滴を選択し、移動させたり、属性を変更することができます。

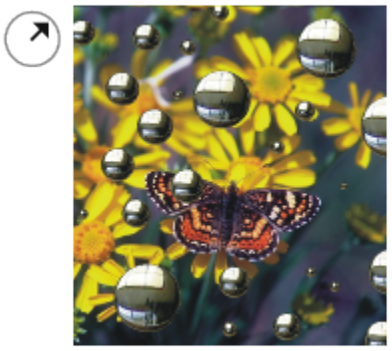
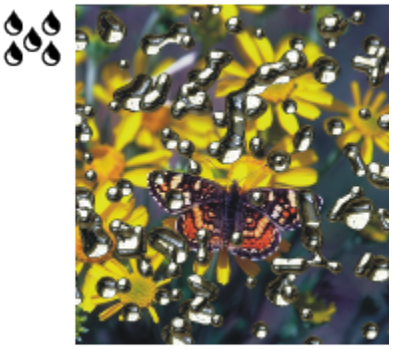
水滴の円とその中心には、「ハンドル」が表示されます。ハンドルは、水滴の選択に必要なわけではありませんが、作業がしやすくなります。最後のストロークで適用された水滴は、自動的に選択状態になります。新しいストロークを作成した時点で、前の水滴の選択が解除されます。

リキッド メタルでの作業中は、**[取り消し]** 機能を使用できませんが、選択したメタル、最後に適用したメタル、またはレイヤー上のすべてのメタルを削除することができます。

リキッド メタルでは、反射率が高くなります。そのため、クローンソースやパターンを反射マップとして使用すれば、イメージの外観をカスタマイズできます。詳しくは、179 ページの 「イメージのクローン作成と採取」および721 ページの 「パターン」。を参照してください。

リキッドメタル ツール

リキッドメタルを適用するには、ブラシツール、円形ドロップ ツール、[レイン] 機能を使用します。ブラシや水滴のサイズを調整できます。デフォルトではブラシツールが選択されています。ブラシツールを使用すると、リキッドメタルでペイントできます。円形ドロップ ツールを使うと円形のリキッドメタルが作成されます。[レイン] 機能は、レイヤー上にメタルの水滴を振りまきます。

リキッドメタル ツール	例
ブラシツールで作成したストローク	
円形ドロップ ツールで作成した金属の円	
[レイン] 機能を適用して作成したランダムな金属の水滴	

リキッドメタル ダイナミック レイヤーを作成するには

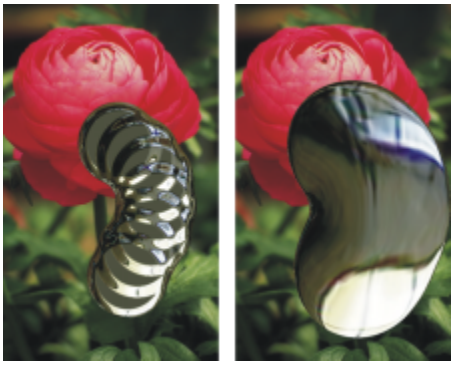
1. **[レイヤー]** パネルで、**キャンバス**を選択します。
2. **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックし、**[リキッドメタル]** を選択します。
3. **[リキッドメタル]** ダイアログで、以下のいずれかのツールをクリックします。
   - 円形ドロップ ツール
   - ブラシ ツール
4. **[設定]** 領域で以下のいずれかのスライダを移動します。
   - **[サイズ]** ― ブラシツールまたは [レイン] を使用して作成した水滴を選択して、直径を変更します。円形ドロップ ツールには影響しません。
   - **[間隔]** ― ブラシツールで作成する水滴間の間隔を調節します。

間隔の狭いストローク (左) では水滴がつながります。間隔の広いストローク (右) では個々の水滴が独立しています。

- **[ボリューム]** — 外周の可視範囲を調節します。

値を 100% 未満にすると水滴が「乾いた」ように小さくなります (左)。値
を 100% より高くすると、可視範囲が水滴の円を超えて外側まで拡がります (右)。

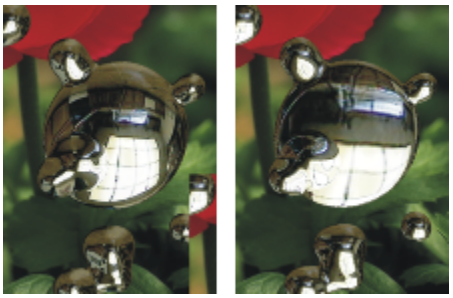
- **[スムーズ]** — 境界範囲を変更します。この境界範囲によって、隣接する水滴どうしが合体するかどうかが決まります。



[スムーズ] スライダの値を低くして個々の水滴を区別したイメージと (左)、値を高くして水滴をくっつけたイメージ (右)

5 **[レンダリング]** 領域で、**[マップ]** リスト ボックスから以下のいずれかのメタル タイプを選択します。
   - **標準メタル**
   - **クロム 1**
   - **クロム 2**
   - **インテリア**
   - **クローンソース**
6 以下のスライダを動かします。

- **[量]** ― **[屈折]** スライダで設定されている効果の度合いを調整し、レイヤー内のすべての水滴に適用します。水のような効果を作成するには、**[量]** を –0.5 に設定します。これにより、水滴の下にあるイメージが大きく見えます。



[量] スライダを右端または左端まで移動すると、[反射] と [屈折] が逆になります。

- **[屈折]** ― 水滴の外観を調整します。このスライダは、反射と屈折の段階を表します。

屈折度を低くすると反射率が高くなります (左)。屈折度を高くすると透明で反射率が低い液体になります。
[屈折] を 100% 近くにすると、メタルが透明になります。水滴は、水または油のような外観になります (右)。

7 書類ウィンドウ内をドラッグし、効果を適用します。

効果を消去して作業をやり直すには、**[消去]** ボタンをクリックします。

以下のこともできます。

水滴を丸く、立体的にする	**[表面の張り]** チェック ボックスをオンにします。
メタルの水滴をレイヤー内に散りばめる	**[リキッドメタル]** ダイアログ ボックスで、**[レイン]** をクリックします。その後、水滴が降るのを停止するには、イメージ内の任意の場所をクリックします。 **[スムーズ]** と **[サイズ]** の設定値が高い場合は、クリックした後もしばらく動作が続くことがあります。
デフォルトの設定に戻す	**[リセット]** ボタンをクリックします。

選択した **[マップ]** タイプがレイヤー全体に適用されます。タイプはいつでも変更することができます。

ネガティブなメタルを作成するには

- **Option** キー (macOS) または **Alt** キー （Windows） を押しながら、円形ドロップ ツール またはブラシツール で既存のメタルの水滴の上にドラッグします。

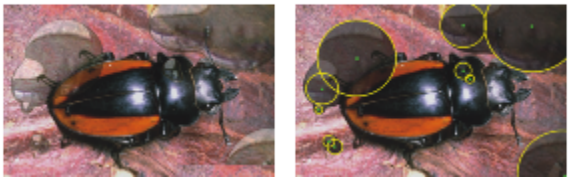
  ドラッグした領域のリキッド メタルの量が減少します。これによって、メタルに穴をあけたり、分割させることができます。

メタルを削除するには

目的	操作内容
最後に適用したメタルを削除する	**Delete** キー (macOS) または **Backspace** キー (Windows) を押します。
選択したメタルの水滴を削除する	**[リキッドメタル]** ダイアログ ボックスで**ドロップの選択**ツール をクリックし、メタルを選択して、**Delete** キー (macOS) または **Backspace** キー (Windows) を押します。
レイヤー上のすべてのメタルを削除する	**[リキッドメタル]** ダイアログ ボックスで **[消去]** をクリックします。

メタルの水滴ハンドルを表示するには

- **[リキッドメタル]** ダイアログ ボックスで、**[ハンドルの表示]** チェック ボックスをオンにします。



[ハンドルの表示] チェック ボックスをオンにすると、水滴の円と中心が表示されます (右)。

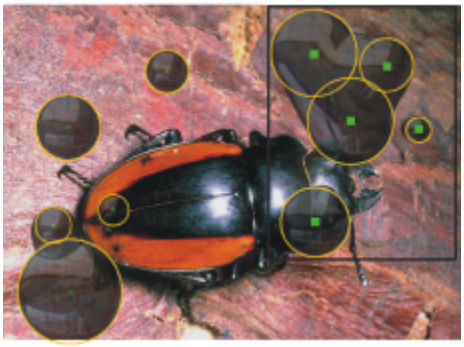
メタルの水滴を選択するには

1. **[リキッドメタル]** ダイアログ ボックスで **ドロップの選択**ツール を選択します。
2. 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
水滴を 1 つ選択する	**[ハンドルの表示]** チェック ボックスがオンになっている場合は、水滴の中心のハンドルをクリックします。ハンドルが表示されていない場合は、水滴の任意の箇所をクリックします。
水滴のグループを選択する	選択したい水滴上をドラッグします。
選択範囲に水滴を追加する	**Shift** キーを押しながら、追加する水滴をクリックします。

目的	操作内容
選択範囲から水滴を削除する	**Shift** キーを押しながら、削除する水滴をクリックします。

水滴を選択すると、中心ハンドルが塗り潰された状態に変わります。



選択したい水滴上をドラッグします。

メタルの水滴を移動するには

1. **[リキッドメタル]** ダイアログ ボックスで **ドロップの選択**ツール を選択し、移動する水滴を選択します。
2. **ドロップの移動**ルールを選択して、水滴をドラッグして任意の場所に移動します。

   水滴を動かすと、近くにある水滴と結合しようとします。これは、**[スムーズ]** スライダで調整することができます。

1 つの水滴の中心をドラッグすると、選択されているグループ全体が移動します。

リキッドメタル ブラシのサイズを調整するには

1. **[リキッドメタル]** ダイアログ ボックスで **ドロップの選択**ツール を選択し、水滴の外側をクリックしてすべての選択を解除します。
2. **[サイズ]** スライダを任意の値に変更します。
3. **ブラシツール** をクリックしてペイントするか、**[レイン]** をクリックします。

既存のメタルのサイズを変更するには、水滴を選択し、**[サイズ]** スライダを調整します。

クローンソースまたはパターンをリキッドメタルの反射に適用するには

1. 以下のいずれかの操作を行います。

- **[メディアセレクタ]** の [パターン] セレクタをクリックし、表示されたリストからパターンを選択します。
- クローンソースを設定します。

2 **[レイヤー]** パネルで、**キャンバス**を選択します。

3 **[レイヤー]** パネルの **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックし、**[リキッドメタル]** を選択します。

4 **[リキッドメタル]** ダイアログ ボックスの **[マップ]** リスト ボックスで **[クローンソース]** を選択します。

5 任意の設定を調整します。

6 円形ドロップ ツール またはブラシツール で書類ウィンドウ内をドラッグし、メタルを適用します。

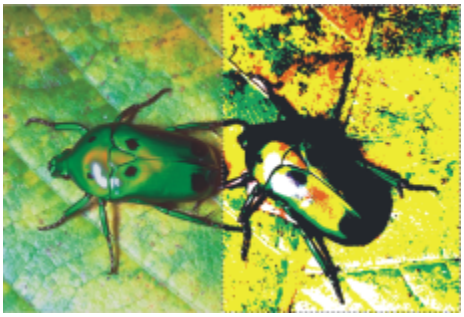
効果を消去して作業をやり直すには、**[消去]** ボタンをクリックします。

クローンソースが指定されていない場合は、Corel Painter は現在選択されているパターンを反射マップとして使用します。

同じメタルでも、反射マップとしてパターンを使用すると外観が変化します。

ポスタライズ ダイナミック プラグインを適用する

[ポスタライズ] ダイナミック プラグインは、イメージの上に、色のレベル数を減らすレイヤーを作成します。



[ポスタライズ] ダイナミック レイヤーで右半分を調整したイメージ

ポスタライズ ダイナミック レイヤーを作成するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- **[レイヤー]** パネルで、**キャンバス**を選択します。
- ツールボックスから**長方形選択ツール** を選択し、書類ウィンドウでドラッグして領域を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルの **[ダイナミックプラグイン]** ボタン をクリックし、**[ポスタライズ]** を選択します。

3 **[ポスタライズ]** ダイアログ ボックスで色のレベル数を指定します。

最大 128 レベルまで指定できます。入力した数値は、赤、緑、青の各カラー・チャンネルに適用されます。

ダイナミック プラグインを適用すると Corel Painter は自動的に新規レイヤーを作成します。

パターン

Corel Painter では、塗潰しやペインティングを行って、イメージにパターンを適用することができます。さらに、サンプル パターンを変更するか、ゼロからパターンを作成して、パターンをカスタマイズすることができます。

サンプル パターンとカスタム パターンを含むすべてのパターンは、ライブラリに格納されています。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。詳細は、85 ページの 「ライブラリについて」。を参照してください。

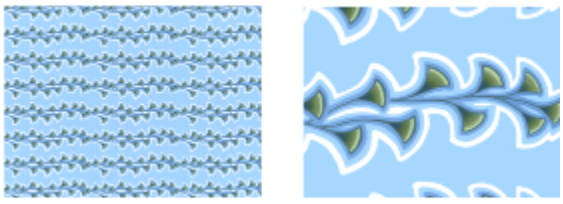
このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 721 の 「パターン ファイルを適用する」。
- ページ 723 の 「パターンでペイントする」。
- ページ 724 の 「パターンを作成/編集する」。
- ページ 727 の 「継ぎ目のないパターンを作成する」。
- ページ 729 の 「フラクタル パターンを作成する」。

パターン ファイルを適用する

Corel Painter では、あらかじめ設定された塗潰しパターンを適用できます。パターンは繰り返されるデザインのことです。最小単位のパターンは「タイル」といいます。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長方形のタイルを複数敷き詰めます。

パターンの外観はさまざまな方法で調整できます。たとえば、タイルのサイズ (倍率) を変更したり、塗潰し中にタイルをずらしたりできます。タイルをずらす場合は、対象領域の上部を基準として、最初のタイルの水平位置または垂直位置を調整します。このずらした距離は、残りの塗潰しパターンにも適用されます。



左: パターン (倍率 20%)。右: サンプル パターン (倍率 100%)。

左: オフセットが 50% に設定されたパターンは、継ぎ目のないパターンを作成する。右: パターのオフセットが 100% に設定されている場合、表示されるパターン タイルは増えるが、タイルが正しく並ばない。

塗潰しとしてパターンを適用するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。
2 [パターンセレクタ] をクリックして、**[パターン]** ライブラリ パネル内のパターンをクリックします。
3 パターンの適用先に応じた操作方法:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
4 ツールボックスから**塗潰しツール** を選択します。
5 書類ウィンドウで、キャンバス、選択範囲、またはレイヤーをクリックします。

以下のこともできます。

塗り潰す色の範囲を指定する	プロパティバーの **[許容幅]** ボックスに値を入力するか、スライダを動かします。
許容範囲外のピクセルについてパターンの不透明度を指定する	プロパティバーの **[境界ぼかし]** ボックスに値を入力するか、スライダを動かします。
パターンのエッジを指定する	プロパティバーの **[アンチエイリアス]** ボタン をクリックします。 **[境界ぼかし]** を低く、または 0 に設定するときは、アンチエイリアスを適用した方が良い結果になります。

イメージにパターンが適用されていることがわかるようにしたい場合は、パターン自体よりも大きなイメージに適用する必要があります。

ツールボックスの [パターンセレクタ] を使用するか、**[編集]** ▸ **[塗潰し]** を選択して、パターンを選択することもできます。**[塗潰し]** ダイアログ ボックスで、**[塗潰し方法]** リスト ボックスから **[オリジナル画像の明るさ]** を選択して、[パターンセレクタ] をクリックします。[パターンセレクタ] が表示されるのは、**[クローンソース]** パネルで **[選択パターン]** が選択されている場合のみです。

パターンの外観を調節するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。

2 [パターンセレクタ] をクリックして、**[パターン]** ライブラリ パネル内のパターンをクリックします。

3 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。このオプションをオンにすると、**[パターン オフセット]** スライダはオフになります。
- **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。
- **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。

[パターン オフセット] スライダ が有効な場合は、このスライダを動かして、オフセット量を制御します。

4 **[パターン：倍率]** スライダ を動かして、パターン内の各タイルのサイズを制御します。

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。

パターンでペイントする

Corel Painter では、レンダリング処理されたブラシを使用して、イメージに直接パターンをペイントできます。パターンを敷き詰める場合は、パターンをそのまま適用したり、外観を変更したりできます。たとえば、マスク付きパターンをペイントすると、背景が透明なパターンを生成できます。また、不透明度を調整して淡いパターンをペイントして、半透明な効果を出すこともできます。

ペイントされたパターンのタイプ	例
パターン	
マスク付きパターン	
不透明度を適用したパターン	

パターンでペイントするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。

2 [パターンセレクタ] をクリックして、**[パターン]** ライブラリ パネル内のパターンをクリックします。

3 **[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。

4 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。

5 [ブラシライブラリ] パネルで、ブラシカテゴリとブラシバリアントをクリックします。

[一般] コントロール パネルの **[ソース]** リスト ボックスが使用できない (グレー表示される) 場合は、選択したブラシ カテゴリでパターンがサポートされていません。たとえば、**[パターンペン]** ブラシ カテゴリはパターンをサポートしています。

6 **[一般]** コントロール パネルの **[描点の種類]** リスト ボックスで、描点の種類を選択します。

[一般] コントロール パネルの **[ソース]** リスト ボックスが使用できない (グレー表示される) 場合は、選択した描点の種類でパターンがサポートされていません。たとえば、**[エアブラシ(楕円)]** および **[レンダー]** の描点はパターンをサポートしています。

7 **[一般]** コントロール パネルの **[ソース]** リスト ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **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。

- **マスク付きパターン** - パターンに含まれるマスク データを使用してペイントします (すべてのパターンにマスク データが含まれているわけではありません)。

ペイントされたパターンのサイズを変更する場合は、パターンを拡大/縮小しないで、ブラシのサイズを変更する必要があります。最適な結果を得るには、**[パターン]** パネルで **[パターン：倍率]** を 100% に設定します。

8 イメージ内をペイントします。

[パターンペン] カテゴリでブラシ バリアントを選択して、パターンでペイントすることもできます。

クローン ソースを設定していない場合は、Corel Painter ではクローン 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。

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。方向を変更すると、Corel Painter で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、同じ方向にストロークを適用してください。

パターンの不透明度でペイントするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。

2 [パターンセレクタ] をクリックして、**[パターン]** ライブラリ パネル内のパターンをクリックします。

パターン タイルのサイズを変更する場合は、**[パターン：倍率]** スライダを動かします。

3 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロール]** ▸ **[一般]** を選択します。

4 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。

5 [ブラシライブラリ] パネルで、ブラシカテゴリとブラシバリアントをクリックします。

[一般] コントロール パネルの **[ソース]** リスト ボックスが使用できない (グレー表示される) 場合は、選択したブラシ カテゴリでパターンがサポートされていません。たとえば、**[パターンペン]** ブラシ カテゴリはパターンをサポートしています。

6 **[一般]** コントロール パネルの **[描点の種類]** リスト ボックスで、描点の種類を選択します。

[一般] コントロール パネルの **[ソース]** リスト ボックスが使用できない (グレー表示される) 場合は、選択した描点の種類でパターンがサポートされていません。たとえば、**[レンダー]** 描点は、不透明度が適用されたパターンをサポートしていません。

7 **[一般]** コントロール パネルの **[ソース]** リスト ボックスで、**[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、**[塗潰し]** や **[重ね塗り]** の手法が有効で、テクスチャの浸透度に反応するストロークが描ける設定です。

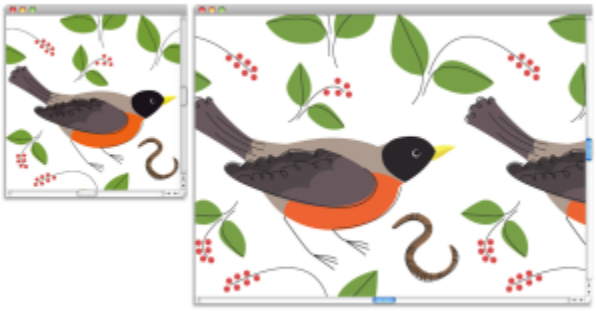
8 イメージにブラシストロークを適用します。

[パターンペン] カテゴリでブラシ バリアントを選択して、パターンでペイントすることもできます。

パターンの明暗を不透明度に変換したものが、Corel Painter によって、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。

パターンを作成/編集する

パターンはゼロから作成するか、既存イメージから作成することができます。既存イメージからパターンを作成する場合は、イメージ全体または選択領域内のパターンを基準とすることができます。マスクからパターンを作成し、背景が透明なパターンを作成することもできます。選択したイメージまたは選択範囲がタイルに変換され、このタイルが敷き詰められてパターンとなります。



キャンバスにブラシストロークを適用して作成されたパターン タイル

既存のパターンを編集する場合、またはパターンをプレビューしても細部まで表示されない場合は、別のウィンドウにパターン タイルを開き、パターンを細部まで表示して変更することができます。たとえば、パターンを操作して、壁紙のデザインに使用するハーフドロップ イメージにすることができます。

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。詳細は、727 ページの 「継ぎ目のないパターンを作成する」。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。詳細は、85 ページの 「ライブラリについて」。を参照してください。

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。

パターンをゼロから作成するには

1. **[ファイル]** ▸ **[新規]** を選択します。
2. **[幅]** ボックスと **[高さ]** ボックスに値を入力します。
   パターンを作成する場合は、キャンバス サイズに 400 x 300 ピクセル、300 ppi など小さな値を設定する必要があります。
3. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。
4. **[パターン]** パネルで、[パターン] オプション ボタン をクリックし、**[パターン化]** を選択します。
5. キャンバスにブラシストロークを適用します。
   キャンバスのエッジにブラシストロークを適用する場合は、色の回り込みを有効にします。そうすると、イメージのいずれかのエッジから外にブラシストロークをドラッグした場合、イメージの反対側にそのブラシストロークを続けて適用することができます。
6. [パターン] オプション ボタン 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。
7. **[イメージの保存]** ダイアログ ボックスで、パターンの名前を入力します。

既存のパターンを選択し、それを修正してから **[パターン化]** を選択することで、パターンを作成することもできます。

イメージから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]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。

3 **[パターン]** パネルで、[パターン] オプション ボタン をクリックし、**[パターン化]** を選択します。

4 [パターン] オプション ボタン 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。

選択範囲から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]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** 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 書類ウィンドウ内でドラッグして、パターン タイルとして保存する領域を選択します。

5 **[パターン]** パネルで、[パターン] オプション ボタン をクリックし、**[パターンの取り込み]** を選択します。

6 **[パターンの取り込み]** 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。
- **[格子並び]** - タイルを格子状に配置します。このオプションをオンにすると、**[オフセット]** スライダはオフになります。
- **[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。
- **[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。

[オフセット] スライダが有効な場合は、このスライダを動かして、オフセット量を制御します。

7 **[名前]** ボックスに名前を入力します。

8 **[OK]** をクリックして、選択されたライブラリにパターン タイルを保存します。

遠近法や双一次など、4 点クローン ソースに基づくパターンを作成することもできます。詳細は、204 ページの 「採取時に変形を適用する」。を参照してください。

マスク付き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]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。

3 ツールボックスから**なげなわツール** を選択します。

4 書類ウィンドウ内で、マスク付きパターンに変換する領域を囲む形に、フリーハンドによる境界をドラッグします。

5 **[パターン]** パネルで、[パターン] オプション ボタン をクリックし、**[パターンの取り込み]** を選択します。

6 **[パターンの取り込み]** 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。
- **[格子並び]** - タイルを格子状に配置します。このオプションをオンにすると、**[オフセット]** スライダはオフになります。
- **[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。
- **[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。

[オフセット] スライダが有効な場合は、このスライダを動かして、オフセット量を制御します。

7 **[名前]** ボックスに名前を入力します。

8 **[OK]** をクリックして、選択されたライブラリにマスク付きパターンを保存します。

パターン マスクを素早く適用するには、[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、**[パターンペン]** カテゴリを選択し、**[マスクパターンペン]** バリアントを選択します。

パターン マスクを適用するには、対応するブラシ バリアントを使用します。詳細は、723 ページの 「パターンでペイントする」。を参照してください。

パターンを編集するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。
2. [パターンセレクタ] をクリックして、**[パターン]** ライブラリ パネル内のパターンをクリックします。
3. [パターン] オプション ボタン をクリックして、**[パターンの確認]** を選択します。

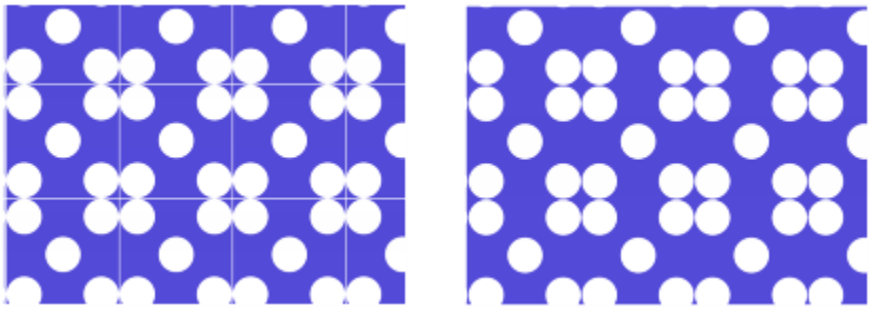
   個別の書類ウィンドウにパターン タイルが表示されます。
4. キャンバスで、パターン タイル イメージを変更します。
5. [パターン] オプション ボタン をクリックして、**[イメージをライブラリに追加]** を選択します。
6. **[イメージの保存]** ダイアログ ボックスで、**[OK]** をクリックして、パターンをライブラリに保存します。

   パターンの名前を変更する場合は、**[別名で保存]** テキスト ボックスに新しい名前を入力します。たとえば、デフォルト パターンを変更し、デフォルト パターンのコピーをそのまま保持することができます。

[パターンの確認] モードでは、色の回り込みがサポートされています。イメージのいずれかのエッジから外にブラシストロークをドラッグした場合、イメージの反対側にそのブラシストロークを続けて適用することができます。この機能を使用すると、各パターン タイルのエッジ変更を短時間で行うことができます。

継ぎ目のないパターンを作成する

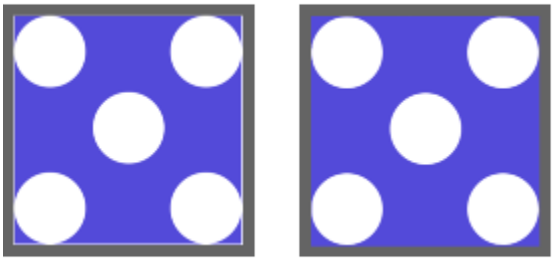
前述のように、パターンは、正方形あるいは長方形のタイルを敷き詰めて作成します。理想的なのは、パターンを継ぎ目なく敷き詰めて、パターンのエッジが見分けられないようにすることです。Corel Painter では、パターンを適用する前にパターンのエッジを変更して、継ぎ目のないパターン タイルを生成できます。ただし、パターンの塗潰しを直接変更して、パターンの継ぎ目を修正することもできます。



左: パターン タイルには白いエッジが見えていて、これが各タイルの仕切りになっています。右: 白いエッジが背景色で塗り潰されて、継ぎ目のないパターンが作成されました。

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 - イメージのいずれかのエッジから外にブラシストロークをドラッグした場合、イメージの反対側にそのブラシストロークを続けて適用することができます。この機能を使用すると、各パターン タイルのエッジ変更を短時間で行うことができます。
- 継ぎ目の回り込み - パターン 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。この機能を使用すると、パターンを塗潰しとして適用した後に、パターンを変更できます。



左: エッジを変更する前のパターン タイル右: [ストレートクローン] ブラシおよび色の回り込み機能を使用してエッジをペイントした、同じパターン タイル

継ぎ目のないパターンを作成する場合は、**ガラス越し効果**、**スーパー ソフト効果 ([ラップ アラウンド]** チェック ボックスをオンにする)、およびほとんどの**色調処理**効果などの効果を適用することもできます。中には、**[表面テクスチャの適用]** のように、設定によって目立つ継ぎ目ができてしまうものもあります。詳しくは、653 ページの 「[ガラス越し効果] を適用する」。 を参照してください。

パターン タイルから継ぎ目のないパターンを作成するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。
2. [パターンセレクタ] をクリックし、**[パターン]** ライブラリ パネルで、タイルを修正するパターンをクリックします。
3. [パターン] オプション ボタン をクリックして、**[パターンの確認]** を選択します。

   個別の書類ウィンドウにパターン タイルが表示されます。
4. 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か、**[水彩]** または **[溶かし]** の手法のブラシを使用して境界線をにじませます。
5. [パターン オプション ボタン をクリックして、**[パターンの取り込み]** を選択します。
6. **[パターンの取り込み]** ダイアログ ボックスの **[名前]** ボックスに名前を入力します。

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、イメージの一部分からクローンを作成します。詳細は、183 ページの 「クローン イメージをペイントする」。を参照してください。

選択領域をレイヤーにコピーして、それをエッジに移動することもできます。境界線を目立たないようにするには、レイヤーをぼかしたり、不透明度を低く設定します。希望どおりの効果が得られたら、レイヤーを固定します。詳細は、567 ページの 「レイヤー」。を参照してください。

パターン塗潰しから継ぎ目のないパターンを作成するには

1. 新しい空白のイメージを開きます。
2. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。
3. **[パターン]** パネルで [パターンセレクタ] をクリックし、**[パターン]** ライブラリ パネルで継ぎ目を変更するパターンをクリックします。
4. **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
5. ツールボックスで、**塗りつぶしツール** を選択し、書類ウィンドウ内でキャンバスをクリックします。
6. **[パターン]** パネルで、[パターン] オプション ボタン をクリックし、**[パターン化]** を選択します。
7. ツールボックスで**手のひら**ツール をクリックします。
8. **Shift** キーを押したままイメージをドラッグして、タイルの水平方向エッジと垂直方向エッジの交点を表示します。
9. 以下のいずれかの操作を行います。

- 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か、**[水彩]** または **[溶かし]** の手法のブラシを使用して境界線をにじませます。
- **[ストレートクローン]** ブラシを使用して、境界線の外側をペイントし、イメージの詳細を保持します。詳細は、183 ページの「クローン イメージをペイントする」。を参照してください。

選択領域をレイヤーにコピーして、それをエッジに移動することもできます。境界線を目立たないようにするには、レイヤーをぼかしたり、不透明度を低く設定します。希望どおりの効果が得られたら、レイヤーを固定します。詳細は、567 ページの 「レイヤー」。を参照してください。

パターンの塗潰しに行った変更は、元のパターン タイルには反映されません。

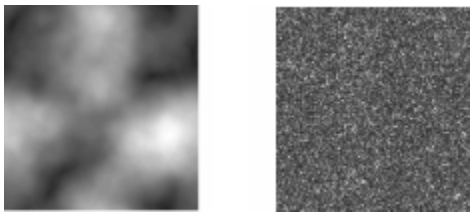
フラクタル パターンを作成する

フラクタル パターンを使用して、奇抜なイメージを作成できます。フラクタル パターンをテクスチャに変換して、**テクスチャ** ライブラリに保存することもできます。詳細は、163 ページの 「用紙テクスチャと凹凸を使用する」。を参照してください。

フラクタル パターン コントロールを使用する

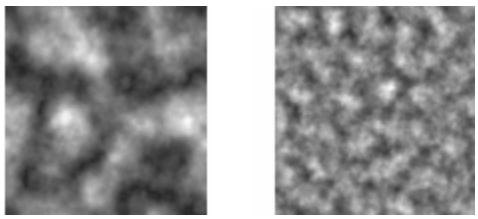
フラクタル パターンを作成するときに、以下のコントロールを使用すると、パターンを微調整することができます。

- **[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。



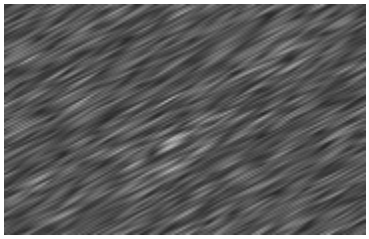
[緻密さ] スライダで、パターンの鮮明度を設定します。左側のイメージは -200% に設定されており、右側のイメージは 0% に設定されています。

- **[形状サイズ]** - タイル内の凹凸の数を定義します。



[形状サイズ] スライダで、1 つのタイル内の凹凸数を設定します。左側のイメージは 90% に設定されており、右側のイメージは 20% に設定されています。

- **[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。
- **[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。コンピュータの空きメモリが多くない場合は、サイズ オプションの一部を使用できないことがあります。



[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、次の 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: 赤、緑、青、アルファ。フラクタル パターンを作成する場合は、これらのチャンネルにカラー値以外の情報を格納して、この情報をさまざまな方法で視覚的に表示することができます。

フラクタル パターンを作成するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。

2 **[パターン]** パネルで、[パターン] オプション ボタン をクリックし、**[フラクタルパターンの作成]** を選択します。

3 **[フラクタルパターンの作成]** ダイアログ ボックスで、以下の表に示す作業を実行します。

目的	操作内容
パターンの複雑さを調整する	**[緻密さ]** スライダを右に動かすと縮小されて、パターンのサイズは小さくなり、表示数は増えます。左に動かすと拡大されて、パターンのサイズは大きくなり、表示数は減ります。
タイル内の凸凹の数を変更する	**[形状サイズ]** スライダを右にドラッグすると、1 つのタイル内の凸凹数が減り、右にスライドすると、1 つのタイル内の凸凹数が増えます。
パターンの輪郭の柔らかさを調節する	**[柔らかさ]** スライダを左にスライドすると、柔らかさが減少し、右にスライドすると、柔らかさが増大します。
フラクタル パターンの角度を調節します。	**[角度]** スライダを左にスライドすると、角度が大きくなり、右にスライドすると、角度が小さくなります。
フラクタル パターンの線の厚みを調節して、より直線的なパターンを作成する	**[厚み]** スライダを左に動かすと、線の外観の印象が高まり、右に動かすと、印象が弱まります。

4 **[サイズ]** 領域で、作成するタイルのサイズに対応するオプションをオンにします。

5 **[チャンネル]** リスト ボックスで、次のいずれかのオプションを選択します。

- **[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)。

6 **[OK]** をクリックします。

新しいパターンの作成には時間かかることがあります。準備ができたパターン ファイルは、新しい書類ウィンドウに表示されます。

7 **[パターン]** パネルで、[パターン] オプション ボタン をクリックし、**[パターンの取り込み]** を選択します。

8 **[パターンの取り込み]** ダイアログ ボックスの **[名前]** ボックスに名前を入力します。

フラクタル テクスチャを表示するための **[斜面の方向]** および **[法線ベクトル]** オプションは、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効果的です。

フラクタル パターンにモノクロ/カラー変換を行う場合は、**[イメージの階調を置き換える]** 機能を使用して、グレースケール トーンをグラデーション塗潰しの色で置き換えることができます。詳しくは、748 ページの 「イメージの色をグラデーションの色に置き換えるには」。 を参照してください。

フラクタル パターンを用紙テクスチャに変換するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[パターン]** を選択します。

2 **[パターン]** パネルで [パターンセレクタ] をクリックし、**[パターン]** ライブラリ パネルでパターンをクリックします。

3 [パターン] オプション ボタン 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 ウィンドウにフラクタル パターンが表示されます。

4 **[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。
詳細は、285 ページの 「イメージの明度を補正する」。を参照してください。

5 **[選択]** ▸ **[全て選択]** を選択します。

6 **[ウィンドウ]** ▸ **[テクスチャパネル]** ▸ **[テクスチャ]** を選択します。

7 **[テクスチャ]** パネルで [テクスチャ オプション] ボタン をクリックし、**[テクスチャの取り込み]** を選択します。

8 **[テクスチャの取り込み]** ダイアログ ボックスで、クロスフェードを 0 に設定します。

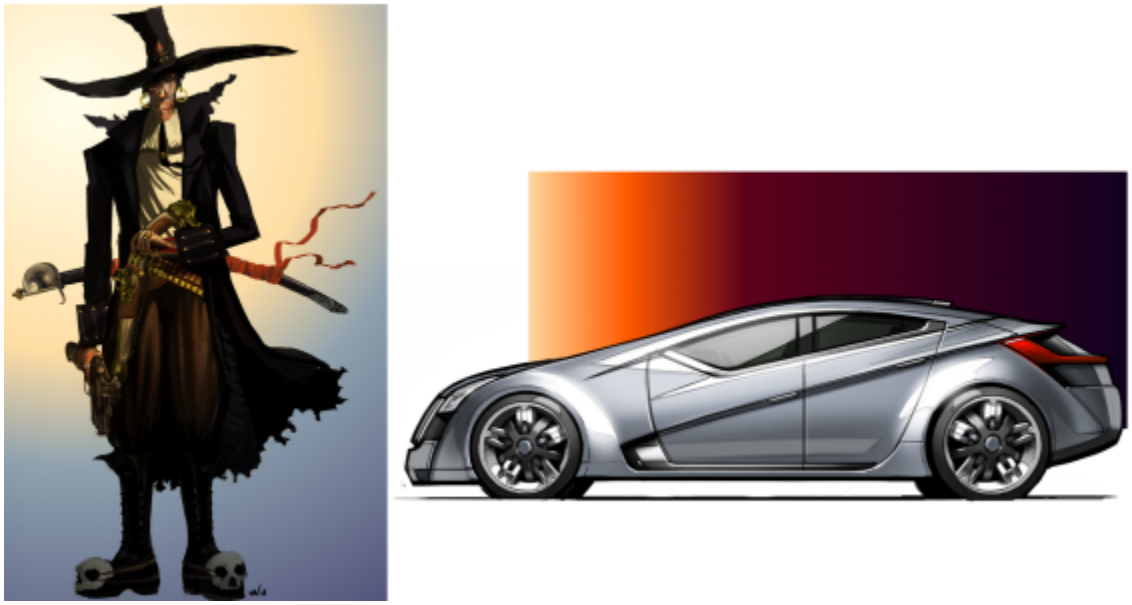
9 **[別名で保存]** ボックスに名前を入力します。

グラデーション

グラデーションは、ある色が線形、放射状、円形、または螺旋形のパスに沿って徐々に次の色に変化する塗潰しの一種です。グラデーションによる塗潰しは、「ブレンド」や「ファウンテン」と呼ばれることもあります。

Aaron Rutten 氏が手がけたこのアートワークではグラデーションが使われています。

グラデーションを使用すると、ペインティングやイラストに奥行き、質感、リアリズムを加えることができます。

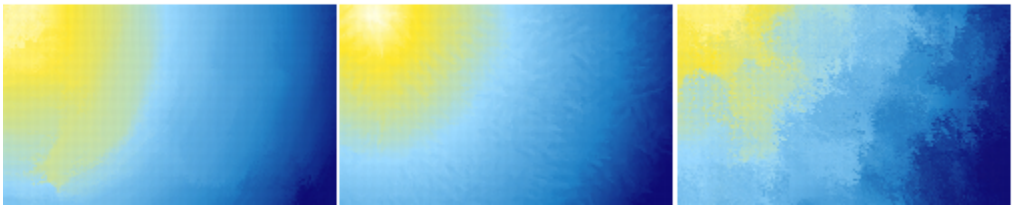


それぞれ Manuel Sanz 氏と Eric Holmen 氏が手がけたこれらのアートワークでは、グラデーションを使用して背景に奥行きと明暗 (左) およびビネット効果 (右) が加えられています。

コミック、漫画、アニメの作者は、グラデーションを使用してスケッチに色付けしたり、視覚的な面白さを加えたりすることが簡単にできます。

グラデーションを適用して少女の髪に素早く色を付けています。Tricia Flohr 氏によるアートワーク。

Corel Painter では、さまざまなペイント スタイルをグラデーションに適用して面白い芸術的および絵画的効果を表現できます。



まずは背景をグラデーションで塗潰し、さまざまプリセット スタイルを試してみましょう。

Corel Painter にはさまざまなグラデーションのプリセット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できます。

このセクションには以下のトピックがあります。

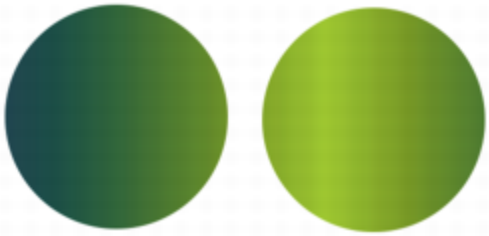
- ページ 735 の 「グラデーションを適用する」。
- ページ 739 の 「グラデーションを編集する」。
- ページ 743 の 「グラデーションにペイント効果を適用する」。
- ページ 745 の 「グラデーションを作成する」。
- ページ 748 の 「イメージの色をグラデーションの色に置き換える」。

グラデーションを適用する

Corel Painter では、キャンバス、選択範囲、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、615 ページの 「選択範囲と変形」、567 ページの 「レイヤー」 および605 ページの 「アルファチャンネル」。 を参照してください。

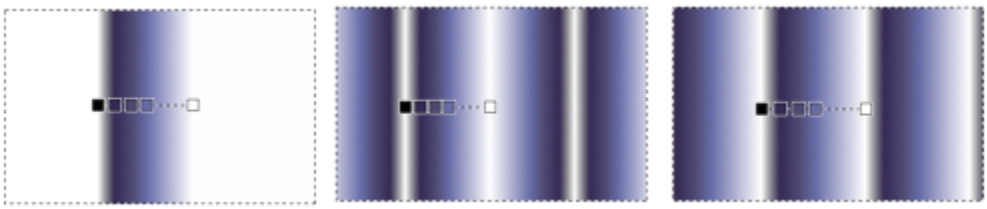
グラデーションを適用する前に、プロパティ バーのコントロールを使用して、グラデーションの種類、パディング、不透明度、サイズ、グラデーションの色のブレンドの方向を指定できます。

グラデーションの種類左から、線形、円錐形、円形、螺旋



グラデーションの配置を左から右 (左) および右から左 (右) に設定した例

グラデーションの角度を垂直 (左) および水平 (右) に設定した例



パディング オプション: グラデーションは開始ノードと終了ノードのいずれかの側で (左から右) 延長、反射、反復されます。

結合モードを使用してさまざまな色彩効果を作り出すこともできます。結合モードでは、グラデーションと下のイメージのブレンド方法を指定できます。結合モードについて詳しくは、591 ページの 「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」。を参照してください。

グラデーションを描画したら、イメージ ウィンドウでその外観をインタラクティブに変更できます。詳細は、739 ページの 「グラデーションを編集する」。を参照してください。

グラデーションのプリセットを適用前に編集できます。詳細は、741 ページの 「グラデーション プリセットを編集するには」。を参照してください。

また、グラデーションでペイントするときには、グラデーションのペイントをサポートしているブラシと描点の種類を使用することもできます。詳しくは、376 ページの 「一般コントロール: 描点の種類」。を参照してください。グラデーションによるペイントでは、グラデーション ノードの透明度はサポートされません。

グラデーションを適用するには

1 ツールボックスの**インタラクティブ グラデーション** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[グラデーション セレクタ]** をクリックし、グラデーションの塗潰しサムネイルをクリックします。

ヒント: 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、85 ページの 「ライブラリについて」。 を参照してください。

3 プロパティ バーから設定を選択します。詳細は、737 ページの 「グラデーション オプションを設定するには」。を参照してください。

4 以下の表を参考にして操作を行います。

グラデーションの適用先	以下の手順に従ってグラデーションのスケールと方向を設定する
キャンバス	キャンバスをクリックしてドラッグします。
選択範囲	選択範囲の内側をクリックしてドラッグします。
レイヤー	**[レイヤー]** パネルでレイヤーを選択します。レイヤーをクリックしてドラッグします。
チャンネル	**[チャンネル]** パネルでチャンネルを選択します。チャンネルをクリックしてドラッグします。

ヒント: グラデーションの線を横軸、縦軸、または対角線に沿って描画するには、**Shift** キーを押したままドラッグします。

5 グラデーションの外側の任意の場所をダブルクリックします。

プロパティ バーの **[ノードの編集]** オプションがオンになっていない場合は、スタイラスまたはマウスを離すと自動的にグラデーションが適用されます。

プロパティ バーの **[ノードの編集]** オプションがオンになっている場合は、グラデーションの外側をダブルクリックするか、プロパティ バーの **[グラデーションの確定]** ボタン をクリックした後にのみグラデーションが適用されます。

いったん確定したグラデーションを編集することはできません。

グラデーションを確定する前に破棄するには、プロパティ バーの **[グラデーションの破棄]** ボタン をクリックします。

グラデーションを確定した後に書類からグラデーションを削除するには、**[編集]** ▸ **[グラデーションの塗潰しを取り消し]** をクリックします。

グラデーションを選択するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディア コントロール パネル]** ▸ **[グラデーション]** を選択して **[グラデーション セレクタ]** をクリックし、**[Painter のグラデーション]** ライブラリ パネルでグラデーションをクリックする方法もあります。

グラデーションを適用するには、ツールボックスの**塗潰しツール** を選択し、プロパティ バーの **[塗潰し]** リスト ボックスから **[グラデーション]** を選択して、選択範囲、レイヤー、またはチャンネルをクリックする方法もあります。

グラデーション オプションを設定するには

- 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
グラデーションの種類を選択する	プロパティバーで、以下のいずれかのボタンをクリックします。 • **線形グラデーション** • **角度グラデーション** • **円形グラデーション** • **螺旋グラデーション** ヒント: グラデーションの種類を設定するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[グラデーション]** を選択して **[グラデーション セレクタ]** をクリックし、**[Painter のグラデーション]** ライブラリ パネルでグラデーションをクリックしてグラデーションの種類を選択する方法もあります。
グラデーションのパディングを設定する	拡張プロパティ バー (**[ウィンドウ]** ▸ **[拡張プロパティ バー]**) の **[パディング]** ボタン をクリックして、以下のいずれかのオプションを選択します。 • **[延長]** — 開始ノードと終了ノードの色を延長して書類または選択範囲を塗潰します。 • **[反射]** — 開始ノードと終了ノードのいずれかの側でグラデーションを反射して書類または選択範囲を塗潰します (線形グラデーションにのみ適用できます)。 • **[反復]** — 開始ノードと終了ノードのいずれかの側でグラデーションを反復して書類または選択範囲を塗潰します。
グラデーションの不透明度を設定する	プロパティ バーで、**[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。

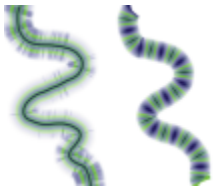
目的	操作内容
グラデーションの方向を設定する	拡張プロパティ バー (**[ウィンドウ]** ▸ **[拡張プロパティ バー]**) の [グラデーション] パネル切り替えボタン をクリックして、**[グラデーション]** パネルを表示します。以下のいずれかのグラデーション配置ボタンをクリックします。 • **左から右へ** • **右から左へ** ヒント: プロパティ バーの **[グラデーションの方向を反転]** ボタン をクリックして、グラデーションの色の配置を反転することもできます。
グラデーションと下のイメージのブレンド方法を指定する	プロパティ バーの **[結合モード]** リスト ボックスから結合モードを選択します。各結合モードについて詳しくは、591 ページの 「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」。を参照してください。

グラデーションでペイントするには

1. **[グラデーション]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[メディア コントロール パネル]** ▸ **[グラデーション]**) で **[グラデーション セレクタ]** をクリックし、**[Painter のグラデーション]** ライブラリ パネルでグラデーションを選択します。
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 カテゴリとブラシ バリアントをクリックします。

   [一般] コントロール パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ コントロール パネル]** ▸ **[一般]**) の **[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、選択したブラシ カテゴリまたはバリアントはグラデーションに対応していません。たとえば、**[パターン ペン]** ブラシ カテゴリはグラデーションに対応しています。
4. **[一般]** コントロール パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシ コントロール パネル]** ▸ **[一般]**) の **[描点の種類]** ポップアップ メニューで、描点の種類を選択します。

   [一般] コントロール パネルの **[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、選択した描点の種類はグラデーションに対応していません。グラデーションに対応していない描点の種類には、**[エアブラシ(線状)]**、**[エアブラシ(楕円)]**、**[レンダー]** などが挙げられます。
5. **[一般]** コントロール パネルの **[ソース]** ポップアップ メニューで、次のいずれかのオプションを選択します。
   - **[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。
6. 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

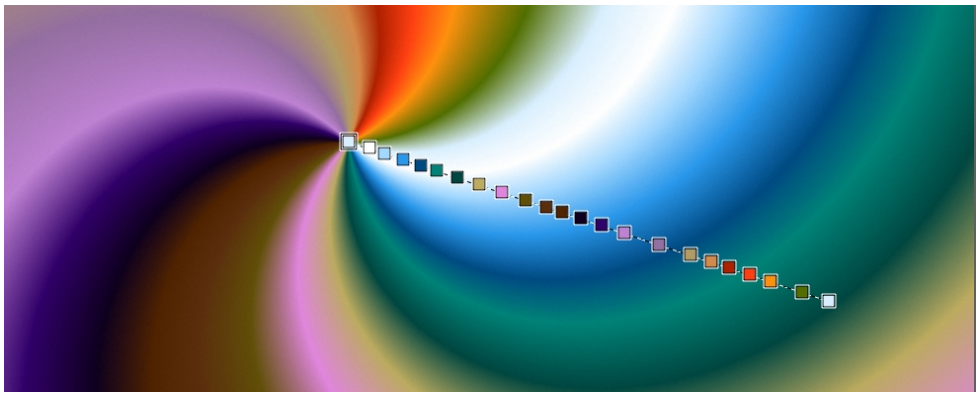
グラデーションを使用するブラシでは、グラデーション ノードの透明度は無視されます。

グラデーションを使用してペイントする際、使用できるグラデーションの種類は**線形グラデーション**のみです。

グラデーションをペイントするとき、方向が重要になります。Corel Painter は、方向を変更するとグラデーションを反転させます。統一されたパターンにするには、同じ方向に向けて描いてください。

グラデーションを編集する

インタラクティブ グラデーション ツールでグラデーションを描画したら、書類ウィンドウでグラデーションを編集できます。インタラクティブ グラデーション コントロールが表示され、ある色から別の色への移行箇所に印が付けられます。グラデーションのサイズと方向は、書類ウィンドウで最初にクリックした場所、ドラッグする距離、ドラッグの方向によって決まります。グラデーションの塗潰しの各色は、インタラクティブ グラデーション コントロール上の正方形のノードで表されます。ノードの位置を変更するか、ノードを追加/削除するか、ノードの色を変更することによってグラデーションの外観を変更できます。



ノードをインタラクティブに編集して色を変更、新しい色を追加、またはグラデーションの位置と方向を調整。

サイズ、色のブレンドの方向、色、角度などのグラデーション属性を編集できます。

既存のグラデーション プリセットを編集するか、カスタム グラデーションを作成して適用したり、後で使用するために保存したりできます。

グラデーションをインタラクティブに編集するには

1 ツールボックスの**インタラクティブ グラデーション** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[グラデーション セレクタ]** をクリックし、プリセットを選択します。

プロパティ バーの **[ノードの編集]** オプションがオンになっていることを確認します。

3 グラデーションを描画します。

4 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
グラデーションのサイズを調整する	インタラクティブ グラデーション コントロールで開始ノードまたは終了ノードをドラッグします。
グラデーションの位置を調整する	グラデーションの開始位置を設定するには、開始ハンドルをドラッグします。グラデーションの終了位置を設定するには、終了ハンドルをドラッグします。

目的	操作内容
	ヒント: グラデーションの線を横軸、縦軸、または対角線に沿って描画するには、**Shift** キーを押したままドラッグします。
グラデーションの塗潰しの方向を変更する	終了ノードを逆方向にドラッグします。 ヒント: プロパティ バーの **[グラデーションの方向を反転]** ボタン をクリックして、グラデーションの色の配置を反転することもできます。
グラデーションの角度を調整する	終了ノードをドラッグします。
色を変更する	ノードをクリックします。**[カラー]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パネル]** ▸ **[カラー]**) または **[カラー セット ライブラリ]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パネル]** ▸ **[カラー セット]**) から色を選択します。 ヒント: 色を変更するには、ノードをクリックして拡張プロパティ バー (**[ウィンドウ]** ▸ **[拡張プロパティ バー]**) の [グラデーション ノード] パネル切り替えボタン をクリックし、**[グラデーション ノード]** パネルの **[カラー セレクタ]** をクリックして色を選択する方法もあります。
色を追加する	インタラクティブ グラデーション コントロールに沿った任意の場所をクリックします。**[カラー]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パネル]** ▸ **[カラー]**) または **[カラー セット ライブラリ]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パネル]** ▸ **[カラー セット]**) から色を選択します。 ヒント: 色を追加するには、インタラクティブ グラデーション コントロールに沿った任意の場所をクリックして拡張プロパティ バー (**[ウィンドウ]** ▸ **[拡張プロパティ バー]**) の [グラデーション ノード] パネル切り替えボタン をクリックし、**[グラデーション ノード]** パネルの **[カラー セレクタ]** をクリックして色を選択する方法もあります。
色を削除する	ノードをクリックします。拡張プロパティ バーの [グラデーション ノード] パネル切り替えボタン をクリックします。**[グラデーション ノード]** パネルで **[ノードの削除]** をクリックします。 注意: 終了ノードを削除することはできません。
色の透明度を設定する	ノードをクリックします。拡張プロパティ バーの [グラデーション ノード] パネル切り替えボタン をクリックします。**[グラデーション ノード]** パネルで、**[不透明度]** スライダを動かすか、ボックスにパーセント値を入力します。

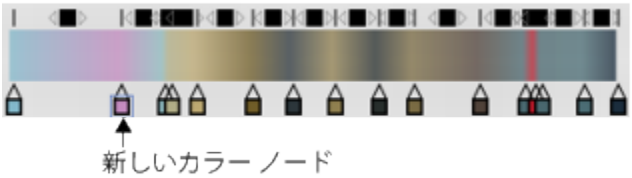
目的	操作内容
中間ノードの、最初のノードと最後のノードに対する相対的な位置を指定する	ノードをクリックします。拡張プロパティ バーの [グラデーション ノード] パネル切り替えボタン をクリックします。**[グラデーション ノード]** パネルで、**[位置]** スライダを動かすか、ボックスに値を入力します。

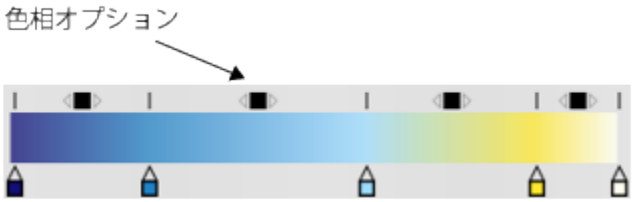
グラデーション プリセットを編集するには

1 **[グラデーション ライブラリ]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[メディア ライブラリ パネル]** ▸ **[グラデーション]**) でプリセットを選択します。

2 **[グラデーションの編集]** ボタン をクリックします。

3 **[グラデーションの編集]** ダイアログ ボックスで、以下の表に示す作業を実行します。

目的	操作内容
色を追加する	カラー グラデーション バー内の、色を追加する位置をクリックします。**[カラー]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パネル]** ▸ **[カラー]**) で色を選択します。  ノードをカラー グラデーション バーに追加すると、新しい色がグラデーションに追加されます。
色を削除する	カラー グラデーション バー内のノードをクリックし、**[ノードの削除]** をクリックします。
色の遷移を変更する	カラー グラデーション バー内のノードをドラッグします。
色の透明度を設定する	カラー グラデーション バー内のノードをクリックし、**[透明度]** スライダを動かします。
グラデーションの色をブレンドする	**[線形]** チェック ボックスをオフにし、**[色範囲]** スライダをドラッグして各ノードの位置で色が滑らかに遷移するように調整します。

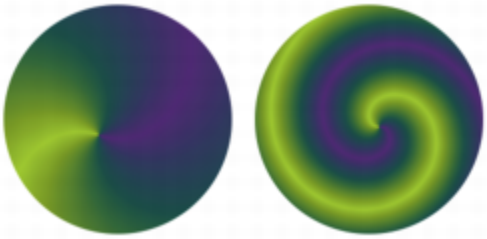
目的	操作内容
2 つのノード間での色のブレンド方法を指定する	カラー グラデーション バーの上にある正方形のボックスをクリックします。  [色相] オプションを使用すると、その部分の色相のブレンド方法を変更できます。 **[色のブレンド方法]** 領域で以下のいずれかのオプションを選択します。 • **[RGB]** - 2 色に含まれる赤、緑、青をブレンドします。 • **[カラー ホイールの時計回り]** - カラーホイールの時計回りのパスに沿って終了ノードの色をブレンドします。 • **[カラー ホイールの反時計回り]** - カラーホイールの反時計回りのパスに沿って終了ノードの色をブレンドします。 ヒント: 色の順序については、標準の **[カラー]** パネル (**色相リング**と**彩度/明度トライアングル**) の**色相リング**を見て確認してください。
現在の色に設定したノードを作成する	**Option** キー (macOS) または **Alt** キー (Windows) を押しながらカラー グラデーション バー内をクリックします。

4 **[グラデーション]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[メディア コントロール パネル]** ▸ **[グラデーション]**) で [グラデーション] オプション ボタン をクリックし、**[グラデーションの保存]** を選択します。

5 **[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。

以下のこともできます。

螺旋グラデーションの外観を変更する	拡張プロパティ バー (**[ウィンドウ]** ▸ **[拡張プロパティ バー]**) の [グラデーション] パネル切り替えボタン をクリックして、**[グラデーション]** パネルを表示します。**[螺旋グラデーション]** ボタンをクリックし、以下のいずれかの操作を行います。 • **[グラデーション螺旋率の拡大/縮小]** スライダ を右 (または左) にドラッグして螺旋を強く (または弱く) します。 • **[螺旋の方向]** ボタン をクリックします。



螺旋が弱いグラデーション (左) と
螺旋が強いグラデーション (右) の例

グラデーションの角度を調整する	**[グラデーション]** パネルで **[グラデーション角度の設定]** スライダ をドラッグするか、対応する数値ボックスに角度を入力します。

グラデーションにペイント効果を適用する

インタラクティブ グラデーション ツールで作成したグラデーションにさまざまなペイント スタイルを適用できます。

これらの画像では、グラデーションに異なるペイント スタイルが適用されました。
(上) Fiona Sansom 氏によるアートワーク。(下) Greg Newman 氏によるアートワーク。

グラデーションを確定する前にペイント効果をプレビューできます。グラデーション プリセットの自動ペインティング スタイルを試したことがあり、適用したいスタイルが分かっている場合は、ペイント効果をプレビューせずに素早くグラデーションを描画して確定できます。

グラデーションにペイント効果を適用するには

1 ツールボックスの**インタラクティブ グラデーション** ツール をクリックします。

2 プロパティ バーの **[グラデーション セレクタ]** をクリックし、プリセットを選択します。

3 プロパティ バーから設定を選択します。
プロパティ バーの **[ノードの編集]** オプションがオンになっていることを確認します。
4 以下の表を参考にして操作を行います。

グラデーションの適用先	以下の手順に従ってグラデーションのスケールと方向を設定する
キャンバス	キャンバスをクリックしてドラッグします。
選択範囲	選択範囲の内側をクリックしてドラッグします。
レイヤー	**[レイヤー]** パネルでレイヤーを選択します。レイヤーをクリックしてドラッグします。
チャンネル	**[チャンネル]** パネルでチャンネルを選択します。チャンネルをクリックしてドラッグします。

5 プロパティ バーの **[高速ペイント]** ボタン をクリックし、自動ペインティング スタイルを選択します。
イメージ ウィンドウでペイント効果をプレビューするには、**[効果のプレビュー]** オプションをオンにします。
ペイント効果を適用するブラシストロークのサイズを変更するには、**[サイズ]** スライダを動かします。
ペイント効果を適用するブラシストロークの数を設定するには、**[量]** スライダを動かします。サイズが小さいほど、グラデーション全体をレンダリングするのに必要なブラシストロークの数が多くなります。
6 プロパティ バーの **[グラデーションの確定]** ボタン をクリックします。

非常に小さいサイズや非常に少ない量を選択すると、特に非常に大きなキャンバスでは、ブラシストロークでグラデーションの一部しか塗潰されない可能性があります。
小さな選択範囲にペイント効果を適用した場合、ブラシストロークのサイズと量を下げないと望ましい結果が得られない場合があります。
##
ペイント効果は、**インタラクティブ グラデーション** ツールで描画したグラデーションにのみ適用できます。

いつでも自動ペインティングを停止するには、書類ウィンドウ内をクリックします。
ペイント効果をプレビューせずに素早くグラデーションを描画して確定するには、ツールボックスの**インタラクティブ グラデーション** ツール をクリックし、プロパティ バーの **[グラデーション セレクタ]** をクリックしてプリセットを選択します。プロパティ バーの **[ノードの編集]** オプションをオフにしてプロパティ バーの **[高速ペイント]** ボタンをクリックし、自動ペインティング スタイルを選択してグラデーションを描画します。スタイラスを離すと自動的にペイント効果が適用され、グラデーションが確定します。

グラデーションを作成する

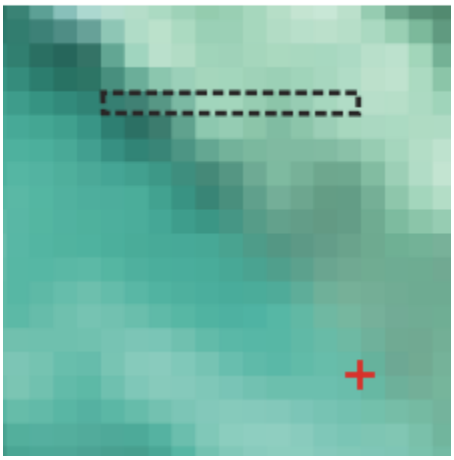
Corel Painter には、グラデーションのプリセットが用意されていますが、カスタム グラデーションを作成することもできます。

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、Corel Painter ではメイン 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。

メイン カラーとサブカラー (左) から生成された 2 色グラデーション (右)

また、既存のグラデーションを編集して、新しいグラデーションを作成することもできます。詳しくは、741 ページの 「グラデーション プリセットを編集するには」。 を参照してください。

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したりすることができます。



複数の色を完全にブレンドするには、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。

カスタム グラデーションはグラデーション ライブラリに保存し、今後のプロジェクトで使用することができます。グラデーションはライブラリに保存されます。ライブラリの使用について詳しくは、85 ページの 「ライブラリについて」。 を参照してください。

すべてのグラデーションは、[Painter のグラデーション] ライブラリに保存されます。このライブラリには、メディアセレクタ バーからアクセスできます。

2 色グラデーションを作成するには

1. **[カラー]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[カラー パネル]** ▸ **[カラー]**) で **[メイン カラー]** タイル (手前) をクリックし、メインカラーを選択します。
2. **[サブカラー]** タイル (奥) をクリックし、サブカラーを選択します。
3. **[グラデーション]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[メディア コントロール パネル]** ▸ **[グラデーション]**) で、**[グラデーション セレクタ]** から **[メイン カラーからサブカラーに]** を選択します。
4. [グラデーション オプション] ボタン をクリックし、**[グラデーションの保存]** を選択します。
5. **[グラデーションの保存]** ダイアログ ボックスの **[保存名]** ボックスにグラデーションの名前を入力します。

イメージからグラデーションを作成するには

1. ツールボックスの**長方形選択ツール** をクリックします。
2. 書類ウィンドウ内でドラッグして、縦または横にできるだけ細い範囲を選択します。
   選択範囲が横長の場合、Corel Painter 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を作成します。
   選択範囲が縦長の場合、Corel Painter 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を作成します。
3. **[グラデーション]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[メディア コントロール パネル]** ▸ **[グラデーション]**) で [グラデーション] オプション ボタン 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. **[グラデーションの取り込み]** ダイアログ ボックスの **[保存名]** ボックスに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、**[Painter のグラデーション]** ライブラリ パネルに表示される名前から選択できるようになります。

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。

イメージの色をグラデーションの色に置き換える

イメージの色をグラデーションの色に置き換えることができます。その際、イメージのピクセルの輝度に基づいてグラデーションの色が適用されます。詳細は、678 ページの 「画像の明るさを使用してテクスチャを作成する」。を参照してください。

イメージ (左) を選択し、選択したグラデーションの色に置き換えることができます (右)。

イメージの色をグラデーションの色に置き換えるには

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. **[グラデーション]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[メディア コントロール パネル]** ▸ **[グラデーション]**) で **[グラデーション セレクタ]** をクリックし、**[Painter のグラデーション]** ライブラリ パネルでグラデーションをクリックします。
3. [グラデーション オプション] ボタン 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。
4. **[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。

   Corel Painter では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。

モザイクとテッセレーション

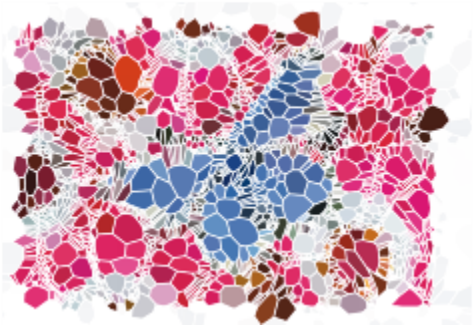
モザイクは、色のタイルを組み合わせ、目地を使用して表面に設定することでイメージを作成する装飾技術です。テッセレーションもモザイクの一種で、幾何学形状を重ならないように繰り返してイメージを作成するものです。Corel Painter では、モザイクまたはテッセレーション効果を使用してイメージを作成します。

Corel Painter でモザイクを作成する操作はブラシストロークを使用して色を適用する場合と同じですが、キャンバスにペイントを適用するのではなく、タイルを配置します。モザイクは何もないところから作成することもできますが、クローンソースから既存の写真を使用して作成することもできます。また、既存のイメージにモザイク効果を取り入れることもできます。

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。

キャンバスにタイルを配置してモザイクを作成できます。

テッセレーション技術を使用してステンドグラスのようなモザイクを生成できます。テッセレーションはまずイメージを多数の多角形に分解し、それをタイルに変換したものです。



テッセレーション技術を使用すると、ステンドグラス効果が生み出されます。

モザイクやテッセレーションの外観は、さまざまな方法で変更できます。たとえば、モザイクに立体的な (3 次元の) 効果を付けたり、テッセレーションに点を追加してシェイプ数を増やすことができます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 750 の 「モザイクを作成する」。
- ページ 752 の 「タイルを選択および削除する」。
- ページ 753 の 「タイルと目地の色を指定する」。
- ページ 754 の 「モザイク タイルの寸法と不規則性を調整する」。
- ページ 757 の 「領域をタイルで塗り潰す」。
- ページ 758 の 「立体的なタイルを作成する」。
- ページ 759 の 「モザイク タイルを再レンダリングする」。
- ページ 759 の 「選択範囲をモザイク タイルでストロークし塗り潰す」。
- ページ 760 の 「モザイク効果をイメージに追加する」。
- ページ 761 の 「テッセレーションを作成する」。

モザイクを作成する

モザイクは何もないところから、またはクローンソースから作成することができます。モザイクを作成する場合、キャンバスに直接作成します。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。

[モザイクと面分割] 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。また、既存のイメージにモザイク効果を取り入れることもできます。詳しくは、760 ページの 「モザイク効果をイメージに追加する」。 を参照してください。

モザイクに使用したタイルは、選択、選択解除、削除して色を変更したり、効果を適用することができます。詳しくは、752 ページの 「タイルを選択および削除する」 および753 ページの 「タイルと目地の色を指定する」。 を参照してください。

モザイクを最初から作成する際は、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。
- 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 データベース内に保存されます。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。
- クローンで作業している場合は、トレーシングペーパーがデフォルトで有効になっており、ソース画像をなぞることができます。

トレーシングペーパーをオフにしてクローンソースイメージを隠した状態で、クローンからモザイクを作成できます。

- 後日、モザイクでの作業を続ける場合は、モザイクを RIFF 形式で保存する必要があります。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。詳細は、111 ページの 「ファイルを保存/バックアップする」。を参照してください。

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. **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。
3. **[目地のカラー]** カラー ボックスをクリックして、色を選択します。
4. **[タイルのカラー]** カラー ボックスをクリックし、色を選択します。
5. 書類ウィンドウ内をドラッグし、タイルを適用します。
6. モザイクの作業を続ける場合は、**[モザイクと面分割の作成]** ダイアログ ボックスを開いたままにしておきます。

目地とタイルの色の変更について詳しくは、753 ページの 「タイルと目地の色を指定する」。 を参照してください。

タイルの寸法とシェイプを選択することもできます。詳細は、754 ページの 「モザイク タイルの寸法と不規則性を調整する」。を参照してください。

Corel Painter が領域にタイルを自動的に敷き詰めるよう指定することもできます。**[選択範囲のストローク/塗り潰し]** を、**[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスの**[動作]** リスト ボックスから選択します。詳細は、759 ページの 「選択範囲をモザイク タイルでストロークし塗り潰す」。を参照してください。

クローンソースからモザイクを作成するには

1. **[ファイル]** ▸ **[開く]** を選択し、クローンを作成するファイルを開きます。
2. **[ファイル]** ▸ **[クイッククローン]** を選択します。
3. **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。
4. **[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスで、**[動作]** リスト ボックスから **[タイルの適用]** を選択します。
   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. **[クローンカラー]** チェック ボックスをオンにします。
6. 書類ウィンドウ内をドラッグし、タイルを適用します。

   モザイクの作業を続ける場合は、**[モザイクと面分割の作成]** ダイアログ ボックスを開いたままにしておきます。

[トレーシングペーパーを使用] チェック ボックスをオンにしてイメージを表示すると、クローンを基にしたモザイク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。

タイルを選択および削除する

タイルを選択または選択解除して、タイルの追加や変更ができます。また、タイルを 1 つずつ、あるいは複数のタイルを選択して削除したり、すべてのタイルを文書から 1 度に削除することができます。書類からすべてのタイルを削除する場合、Corel Painter は目地の色だけを残してキャンバスをクリアします。

実際のセラミック タイルを扱う場合と同じく、Corel Painter モザイク タイルをつなげたり重ねることはできません。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。Corel Painter は、タイルの形状を調整して、目地の間隔を維持しながら、並べた時に互いをフィットさせます。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。

タイルを選択するには

1. **[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスで、**[動作]** リスト ボックスから **[タイルの選択]** を選択します。
2. 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
タイルを選択する	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)	**Command** + **Control** キー (macOS)、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

目的	操作内容
	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	**[全タイルの選択]** をクリックするか、**A** キーを押します。

タイルの選択を解除するには

1 **[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスで、**[動作]** リスト ボックスから **[タイルの選択]** を選択します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
個々のタイルの選択を解除する	すで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解除	**[全タイルの選択解除]** をクリックするか、**D** キーを押します。

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	**[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスで、**[動作]** リスト ボックスから **[タイルの削除]** を選択します。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	**[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスで **[消去]** をクリックします。

タイルと目地の色を指定する

モザイクを最初から作成する場合、明度や色相を調整したり、カラー範囲をランダムに作成して視覚的な効果を生み出すことでタイルの色を調整できます。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]** パネルで選択されているメインカラーによって決まります。

モザイクをクローンソースから作成する場合、タイルの色はクローンソースの色に基づきます。詳細は、752 ページの 「クローンソースからモザイクを作成するには」。を参照してください。

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、テキスタイル、グラデーションまたはイメージで塗り潰します。詳細は、758 ページの 「立体的なタイルを作成する」。を参照してください。

モザイクでは、タイルに覆われていない領域はすべて目地と見なされます。デフォルトの目地は、作業の最初にモザイクの背景に割り当てられますが、この色は変更できます。

選択されているタイルの色を変更するには

1 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。

2 **[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスで、**[動作]** リスト ボックスから **[タイルの選択]** を選択します。

3 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。
4 選択したタイル上に赤い選択枠が表示されます。
5 **[カラー]** パネルから色を選択します。
6 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)** — 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)** — 現在のメインカラーを少量 (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)** — **[ブラシコントロール パネル]** ▸ **[カラー範囲]** の設定に従って、色むらを出します。

タイルの色を個別に変更するには

1 **[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスで、**[動作]** リスト ボックスから **[タイルのカラーの変更]** を選択します。
2 以下のいずれかのカラー調整オプションをオンにします。
   - **[色]** — タイルの色を現在のメインカラーに変更します。[色] カラー ボックスをクリックして、別の色を選択できます。
   - **[暗くする]** — 黒を少量適用します。
   - **[明るくする]** — 白を少量適用します。
   - **[色合い]** — 現在のメインカラーを少量 (10%) 適用します。
   - **[変動]** — **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[カラー範囲]** の設定に従って、色むらを出します。
3 変更するタイルを 1 つずつクリックするか、変更するタイル上をまとめてドラッグします。

色むらをタイルに適用するには

1 **[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスで、**[動作]** リスト ボックスから **[タイルのカラーの変更]** を選択します。
2 **[カラーの調整]** 領域で **[V (Vary - 変動)]** オプションを有効にします。
3 **[カラー範囲]** をクリックして、**[カラー範囲]** パネルを表示します。
4 **[カラー範囲]** パネルで、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。

目地の色を変更するには

1 **[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスで、**[動作]** リスト ボックスから **[タイルの適用]** を選択します。
2 **[目地の色]** カラー ボックスをクリックします。
3 表示された **[カラー]** パネル、または **[Painter のカラー]** パネルで色を選択します。

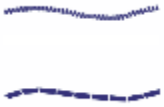
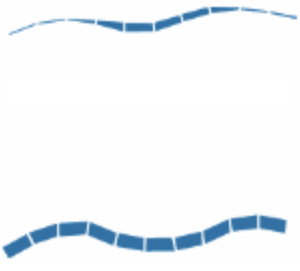
目地の色を変更すると、モザイクが自動的に再レンダリングされ、タイルまたは目地以外のすべてのイメージが消去されます。

モザイク タイルの寸法と不規則性を調整する

タイルサイズと間隔を調整することで、モザイク タイルのシェイプを変更できます。また、不規則な度合いを設定することで、タイルのシェイプのばらつきを調整できます。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。

タイルサイズを設定するには

1 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。
2 **[寸法]** オプションを **[設定]** リスト ボックスから選択します。
3 以下の寸法のスライダを調整します。

寸法のスライダ	内容
幅	タイルの幅をピクセル値で設定します。 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	タイルの長さをピクセル値で設定します。 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	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。 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、軽いタッチでストロークしてもタイルが細くなりません。値を 100% に設定すると、筆圧に関係なく常に同じ幅のタイルが作成されます。 この例の **[筆圧]** スライダは、上の図で 0%、下の図で 100% に設定されています。 
目地	タイル間の間隔をピクセル値で設定します。

寸法のスライダ	内容
	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。

タイルのばらつきを設定するには

1. **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。
2. **[ジッター]** オプションを **[設定]** リスト ボックスから選択します。
3. 以下の寸法を調整します。

ランダムのスライダ	内容
幅	タイルの幅をパーセントで設定して変更できます。 設定できる最小値は 0% で、幅は一定になります。最高値は 100% で、最もばらつきが大きくなります。 この例の **[幅]** のばらつきは 92% に設定されています。

長さ	タイルの長さをパーセントで設定して変更できます。 設定できる最小値は 0% で、幅は一定になります。最高値は 100% で、最もばらつきが大きくなります。 この例の **[長さ]** スライダは 98% に設定されています。

筆圧カット	タイルのエッジの角度のばらつきを調整します。 設定できる最小値は 0% で、幅は一定になります。最高値は 100% で、最もばらつきが大きくなります。 この例の **[カット]** スライダは 90° に設定されています。

ランダムのスライダ

内容

目地

タイル間の間隔の大きさのばらつきを調整します。

設定できる最小値は 0% で、幅は一定になります。最高値は 100% で、最もばらつきが大きくなります。

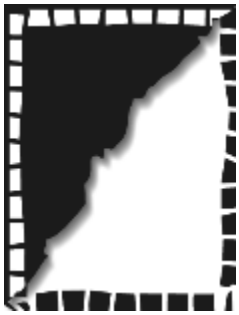
この例の **[目地]** スライダは 100% に設定されています。

領域をタイルで塗り潰す

別のモードを使用してモザイクの領域をタイルで塗り潰すことができます。**先頭は三角形**モードを使用して、くさび形の領域を塗り潰すことができます。三角形のタイルで始まるブラシストロークを適用します。

先頭は三角形モー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モードを使用するとイメージの境界に自動的にスペースが挿入され、イメージのエッジに挿入するタイルがエッジをはみ出さないようにすることができます。



イメージを囲むように白いタイルを置くとエッジが維持されますが、黒いタイルでは維持されません。

領域をタイルで塗り潰す方法を選択するには

1 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。

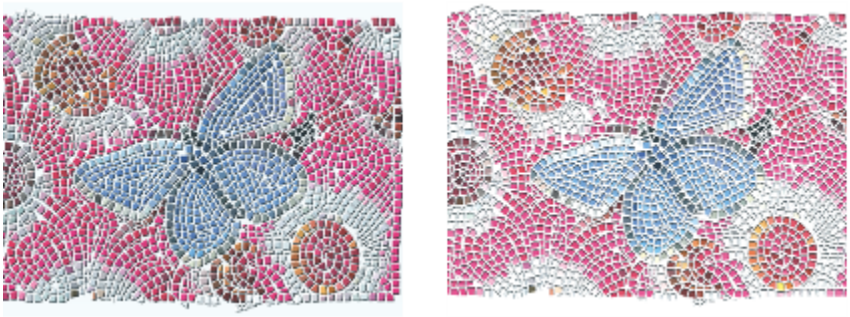
2 **[オプション]** 領域で以下のいずれか、または両方のチェック ボックスを選択します。

- **先頭は三角形**
- **イメージのエッジを維持**

3 書類ウィンドウ内をドラッグし、タイルを適用します。

立体的なタイルを作成する

タイルをマスクにレンダリングすることで、モザイクを立体的な外観にします。この場合、タイルの形状は **[モザイクマスク]** という名前の新規チャンネル (**[チャンネル]** パネル内) に配置され、ここで表面テクスチャを使用して奥行きを追加して、立体的な外観を生み出します。



タイルをマスクにレンダリングして、立体的なタイルにすることができます。

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 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。

2 書類ウィンドウ内をドラッグし、タイルを適用します。
モザイクが完成したら、手順 3 に進みます。

3 **[動作]** リスト ボックスから **[マスクにレンダリング]** を選択します。

4 **[マスクにレンダリング]** をクリックして、**[OK]** をクリックします。
この操作では、タイル データを使用して、**[チャンネル]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[チャンネル]**) に新規チャンネルを作成します。

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]** リスト ボックスから **[モザイクマスク]** を選択します。

7 **[量]** スライダまたは **[柔らかさ]** スライダを変更し、奥行きを調整します。

通常は、**[ピクチャ]** スライダの値を 100% に設定すると最良の結果が得られます。詳細は、677 ページの 「3D ブラシストロークを使用してテクスチャを作成する」。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

モザイクがある書類の寸法を大きくする場合、モザイクを再レンダリングして、モザイクの解像度と書類の解像度を合わせる必要があります。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、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。再レンダリング処理を行うと、タイルや目地以外のイメージが消去されるので注意してください。

タイルを再レンダリングするには

1 任意のサイズのイメージを開きます。

2 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。

3 モザイクを作成して **[OK]** をクリックします。

4 **[キャンバス]** ▸ **[サイズ変更]** を選択します。

5 **[サイズ変更]** ダイアログ ボックスで、**[ファイルサイズを維持]** チェック ボックスをオフにして、**[幅]** または **[高さ]** ボックスにより大きい値を入力します。

Corel Painter が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。

6 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。

7 **[再構築]** をクリックします。

8 **[OK]** をクリックします。

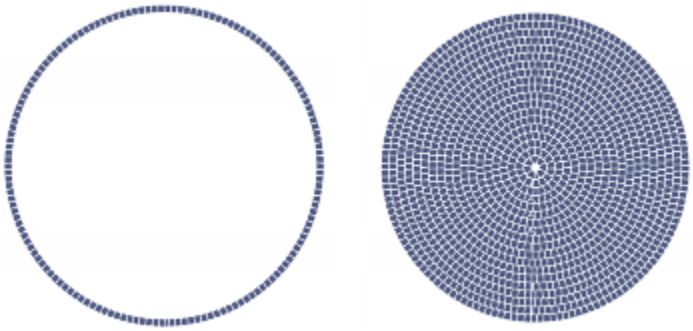
Corel Painter はサイズが変わってぼやけたタイルに替えて、高解像度でレンダリングされたタイルを表示します。

[再構築] をクリックすると、Corel Painter はイメージのタイルまたは目地以外の部分をすべて消去します。

選択範囲をモザイク タイルでストロークし塗り潰す

長方形選択ツール、**楕円形選択ツール**、**なげなわツール**で作成したパスベースの選択範囲を、モザイク タイルでストロークまたは塗り潰すことができます。モザイク タイルでチャンネルベースの選択範囲をストロークまたは塗り潰したい場合は、**[選択範囲の変換]** コマンドを使用して、チャンネルベースの選択範囲をパスベースの選択範囲に変換します。詳細は、616 ページの 「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、操作と操作の間でタイルの色や寸法などのパラメータを変更する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 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。

3 **[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスで、**[設定]** リスト ボックスの **[寸法]** または **[ジッター]** 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 **[動作]** リスト ボックスで、**[選択範囲のストローク/塗り潰し]** を選択します。

6 以下のいずれかのボタンをクリックします。

- **[選択パスにそって描画]** — それぞれの選択パスに沿って 1 行のタイルを自動的に配置します。
- **[選択範囲の塗潰し]** — 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、選択範囲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 を使用して選択した範囲に適用されます。楕円形の選択範囲を塗り潰すには、**[選択パスにそって描画]** コマンドを選択してから、**[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、Corel Painter がくまなくタイルを配置しないことがあります。隙間を塗潰すには、**[動作]** リスト ボックスで **[タイルの適用]** を選択してから、タイルを適用します。

タイルの配置を変更する場合は、まず、**[タイルの削除]** 動作を使用してその領域のタイルを消去します。その後、再度タイルを適用します。

モザイク効果をイメージに追加する

既にブラシストローク、レイヤー、オブジェクトが含まれるイメージにモザイクを追加することができます。ただし、モザイクはキャンバスに直接適用されるため、モザイク効果は慎重に適用してください。既存のコンテンツの一部が失われることがあります。

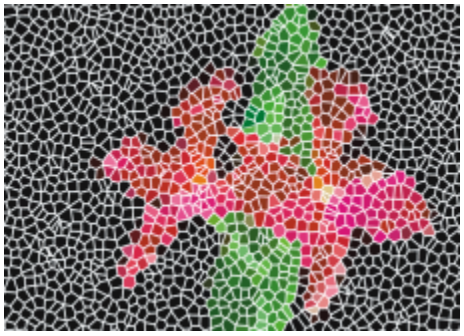
モザイクを作成すると、キャンバス全体が自動的に目地の色で塗潰されます。キャンバス上に現在あるイメージは消去されますが、レイヤーやシェイプなど、キャンバス上に浮かぶオブジェクトは残ります。これらのオブジェクトは、削除されず、作業中のモザイクを覆います。

モザイクを他のイメージに組み込むには、以下のような方法があります。

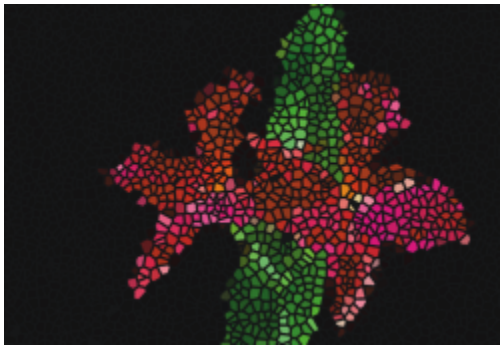
- 選択範囲を使用する — 選択範囲をモザイク効果で塗り潰すことで、モザイク効果をイメージの一部分に追加できます。詳しくは、759 ページの 「選択範囲をモザイク タイルでストロークし塗り潰す」。 を参照してください。
- 複数の書類を使用する — モザイクを個別の書類内に作成します。モザイクが完成したら、それをレイヤーに変換し、合成する書類にコピーします。詳細は、573 ページの 「選択範囲をレイヤーまたはフローティング オブジェクトに変換する」。を参照してください。
- レイヤーを使用する — レイヤーにモザイクを追加することはできません。ですが、イメージのモザイク以外の部分をレイヤーに変換することができます。キャンバス上でモザイクを作成し、そのモザイクが完成したら、レイヤーを固定します。

テッセレーションを作成する

テッセレーションとは、長方形でないタイルで構成されたモザイクを指します。Corel Painter では、テッセレーションは何もないところから、またはクローンソースから作成することができます。クローンソースに基づいてテッセレーションを作成する方法は、とても効果的です。テッセレーション ポイントがクローンソースの明るさに従って配置されます。暗い領域ほどポイントの密度が高くなり、形状が小さくなります。

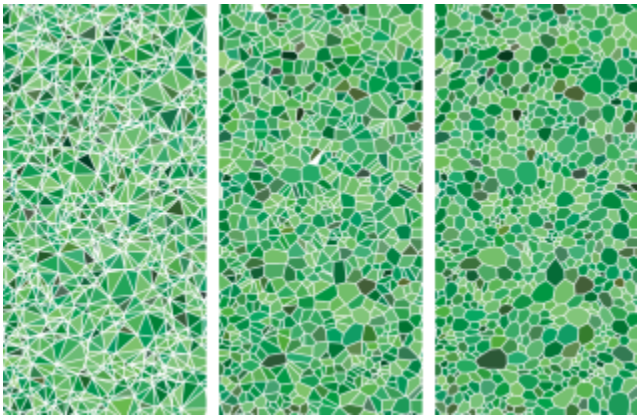


クローンソースからテッセレーションを作成することができます。



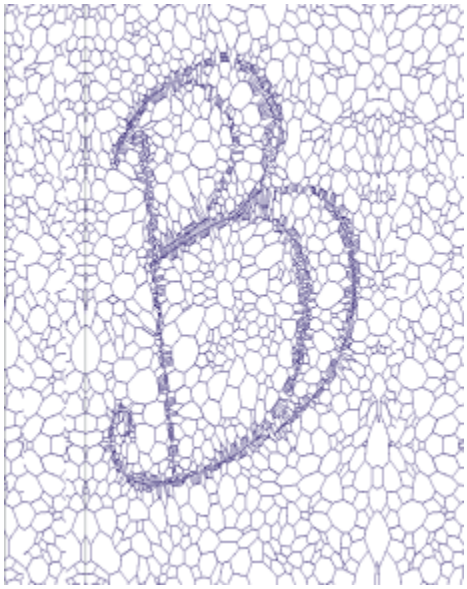
テッセレーションは、ステンド グラスのような外観になります。

テッセレーションの作成時、Corel Painter はキャンバスを三角形、ひび、破片などの形状に分割し、モザイク タイルを作成します。これらの形状は、多数の点を線で結んで作成されます。形状、点の数、配置を調整することができます。



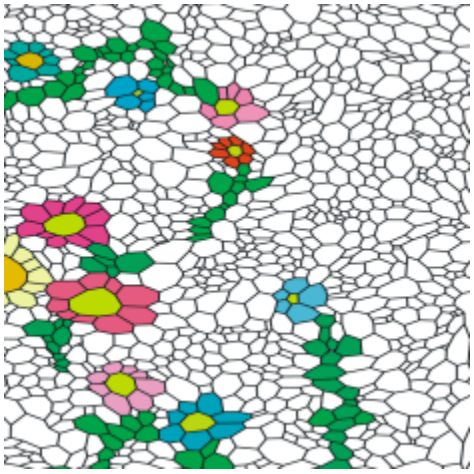
[三角形]、[ひび]、[破片] として作成したテッセレーション

また、指定した領域に点を追加して別の効果を生み出すこともできます。



文字の形に点を追加していきます。小さな多角形が集まって文字を構成します。

テッセレーションを作成すると、その形状はメインカラーのモザイク タイルになり、目地の線で囲まれます。タイルの色は変更できます。



タイルの色を白にして目地の色を黒に設定すれば、テッセレーションを他の色で塗潰すことができます。

テッセレーションを作成するには

1 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。
2 **[設定]** リスト ボックスから **[寸法]** を選択します。
3 **[目地]** スライダを動かして、目地の線幅を設定します。
4 **[目地のカラー]** カラー ボックスをクリックして、色を選択します。
5 **[動作]** リスト ボックスから **[面分割の作成]** を選択します。
6 **[タイル シェイプ]** リスト ボックスで以下のいずれかのタイルの形状を選択します。
   - **三角形**
   - **ひび**
   - **破片**

7 **[間隔]** リスト ボックスから以下のいずれかを選択します。
- **均等** — 等間隔なポイントを使用してテッセレーションを作成します。
- **ランダム** — 不規則なポイントを使用してテッセレーションを作成します。

Corel Painter は、間隔タイプに基づいて点を接続し、多角形を作ります。

8 以下のいずれかの操作を行います。
- **[500 ポイントの追加]** を必要に応じて繰り返しクリックします。
- イメージ内をクリックまたはドラッグします。

9 **[適用]** をクリックします。
テッセレーションを修正する場合は、**[動作]** リスト ボックスで動作を選択します。

すべてのテッセレーション ポイントを消去するには、**[消去]** をクリックします。

クローンソースからテッセレーションを作成するには

1 **[ファイル]** ▸ **[開く]** を選択し、クローンを作成するファイルを開きます。
2 **[ファイル]** ▸ **[クイッククローン]** を選択します。
3 **[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。

[クローンカラー] ボタンをオンにすると、**[カラー]** パネルがオフになります。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。

4 **[効果]** ▸ **[特殊効果]** ▸ **[モザイクと面分割の作成]** を選択します。
5 **[動作]** リスト ボックスから **[面分割の作成]** を選択します。
6 **[タイル シェイプ]** リスト ボックスで以下のいずれかのタイルの形状を選択します。
- **三角形**
- **ひび**
- **破片**

7 **[間隔]** リスト ボックスから以下のいずれかを選択します。
- **クローン** — クローンソースを使用して、テッセレーションを生成します。イメージの暗い領域は、点の密度が大きくなります。
- **反転クローン** — クローンソースを使用して、テッセレーションを生成します。イメージの明るい領域は、点の密度が大きくなります。

8 以下のいずれかの操作を行います。
- **[500 ポイントの追加]** を必要に応じて繰り返しクリックします。ポイントが蓄積され、その合計数が **[動作]** リストボックスの下に表示されます。
- イメージ内をクリックまたはドラッグします。特定の領域に、より高い密度で多角形を追加することにより、特定のパターンやシェイプを作成できます。

目地の幅を指定する場合は、テッセレーションを作成する前に指定します。最初に、**[動作]** リスト ボックスから **[タイルの適用]** を選択して、**[目地]** スライダを動かします。

作成可能なポイント数は無制限です。ただし、ポイントが増えると多角形の数も増加し、モザイクへの変換にかかる時間が長くなります。システムに負荷を与えすぎないよう、注意して作業を行ってください。

テッセレーションに色を付けるには

1 **[モザイクと面分割]** ダイアログ ボックスで、**[動作]** リスト ボックスから **[タイルのカラーの変更]** を選択します。
2 **[カラーの調整]** 領域で **[カラー]** オプションをオンにします。
3 カラー チップをクリックして、明るいメインカラーを選択します。
4 書類内をドラッグしてストロークを作成するか、個々のタイルをクリックします。

ストローク部分に色の付いたテッセレーション タイルが表示されます。

[カラー] パネルの **[クローンカラー]** をオンにしてクローンソースの色を使用することもできます。

テキスタイル

Corel Painter には、塗潰しとして適用できるテキスタイルのサンプルが、種類別に用意されています。Windows では、テキスタイルのサンプルを独自に編集することもできます。また、Corel Painter には強力なプログラミング言語も用意されているため、カスタムのテキスタイル パターンをゼロから作成することもできます。

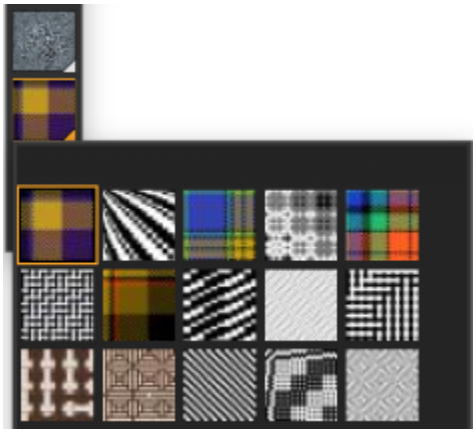
テキスタイルはデフォルト ライブラリに格納されています。Corel Painter DVD や Corel の Web サイトには、他にも豊富な素材の入ったライブラリがあります。詳細は、85 ページの 「ライブラリについて」。を参照してください。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 765 の 「テキスタイルを適用する」。
- ページ 766 の 「テキスタイルを編集/保存する」。
- ページ 768 の 「テキスタイル パターンを作成する」。
- ページ 768 の 「[テキスタイルの編集] ダイアログ ボックスを使用する」。
- ページ 769 の 「縦糸と横糸の式を定義する」。
- ページ 771 の 「縦糸と横糸の色の式を定義する」。
- ページ 772 の 「タイアップを設計する」。
- ページ 774 の 「参照: 式演算子」。

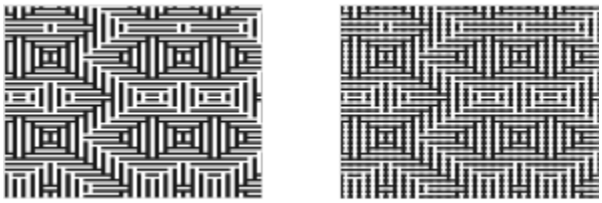
テキスタイルを適用する

テキスタイルは **[テキスタイル]** パネルで選択するか、Corel Painter に付属の **[テキスタイル]** ライブラリの 1 つから選択して、塗潰しに適用できます。詳細は、85 ページの 「ライブラリについて」。を参照してください。



[テキスタイルライブラリ] には [メディアセレクタ] バーからアクセスできます。

また、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。



左: 平面パターンとして表示されるテキスタイル。右: 同じテキスタイルを 3 D で表示すると、ギザギザ効果が高まる。

塗潰しとしてテキスタイルを適用するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[テキスタイル]** を選択します。
2. **[テキスタイルセレクタ]** をクリックして、**[Painter のテキスタイル]** ライブラリ パネル内のテキスタイルをクリックします。
3. 以下のいずれかのボタンをクリックします。
   - **平面パターン** : ブロックのように見えるテキスタイルを作成する
   - **立体パターン** : 凹凸のある布地のように見えるテキスタイルを作成する
4. テキスタイルの適用先に応じた操作方法:
   - キャンバス: **[レイヤー]** パネルの **[キャンバス]** をクリックします。
   - 選択範囲: ツールボックスの選択ツールをクリックして、書類ウィンドウにドラッグして、領域を選択します。
   - レイヤー: **[レイヤー]** パネルでレイヤーをクリックします。
5. ツールボックスから**塗潰しツール** を選択します。
6. 書類ウィンドウで、キャンバス、選択範囲、またはレイヤーをクリックします。

テキスタイルを編集/保存する

[テキスタイル] パネルのサンプル テキスタイルを独自に編集できます。たとえば、テキスタイルを拡大/縮小したり、織糸の厚さを変更したりできます。

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 **[テキスタイル]** ライブラリに保存して、後で使用することができます。詳細は、85 ページの 「ライブラリについて」。を参照してください。

テキスタイルの倍率と厚さを調整するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[テキスタイル]** を選択します。

2 **[テキスタイルセレクタ]** をクリックして、**[Painter のテキスタイル]** ライブラリ パネル内のテキスタイルをクリックします。
選択したテキスタイルが **[テキスタイルプレビューボックス]** に表示されます。

3 **[立体パターン]** ボタン をクリックします。
ほとんどのテキスタイルでは、倍率と厚さを調整しない限り、プレビューは変化しません。

4 **[倍率 (横)]** スライダ および **[倍率 (縦)]** スライダ を右にドラッグすると、倍率が大きくなり、左にドラッグすると、倍率が小さくなります。

5 **[厚さ (横)]** スライダ および **[厚さ (縦)]** スライダ を右にドラッグすると、厚さが大きくなり、左にドラッグすると、厚さが小さくなります。

厚さスライダを使用できるのは、テキ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、[ブリスル太さ] スライダを変更しても何も変わりません。

テキスタイルの色を編集するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラーセット]** を選択します。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[テキスタイル]** を選択します。

3 **[テキスタイル]** パネルで **[テキスタイル]** セレクタをクリックし、**[Painter のテキスタイル]** ライブラリ パネルでテキスタイルをクリックします。

4 **[テキスタイル オプション]** ボタン をクリックして、**[色の取り込み]** を選択します。
選択したテキスタイルのカラー セットが **[カラーセットライブラリ]** パネルに表示されます。
[カラー] パネルの色をクリックします。
Command キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押したまま、**[カラーセットライブラリ]** パネル上で削除するカラータイルをクリックします。

5 **[テキスタイル]** パネルで、**[テキスタイル]** オプション ボタン をクリックし、**[色の置き換え]** を選択します。
イメージを変更したテキスタイルの色で塗り潰すと、Corel Painter で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には

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[テキスタイル]** を選択します。

2 [テキスタイル] オプション ボタン をクリックして、**[テキスタイルの保存]** を選択します。

3 **[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。

デフォルトのテキスタイルを維持する場合は、変更したテキスタイルに新しい名前を入力します。新しい名前を入力しない場合は、Corel Painter で変更したテキスタイルがデフォルトのテキスタイル名で保存されます。

現在の **[Painter 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 パターンを作成する

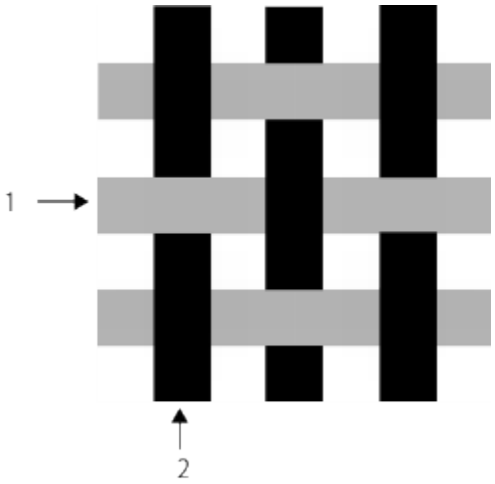
(Windows のみ)

Corel Painter では、テキスタイル パターンを作成して、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。そのためには、**[テキスタイルの編集]** ダイアログ ボックスに、Corel Painter のテキスタイル言語を入力します。

ここでは、テキスタイル作成者がこれらの技法について簡単に理解できるように、実際のテキスタイル用語を使用して説明します。

テキスタイルの概要

テキスタイルは、垂直方向の織糸 (縦糸) と水平方向の織糸 (横糸) からなり、これらが布地の織機で織られるように組み合わされています。それぞれの縦糸は、織機のただ 1 つのハーネスに接続されています。ハーネスはパターン内のペダルに接続されています。ペダルを踏むと、一連のハーネスが上昇し、対応する縦糸が持ち上がります。横糸は織機内を垂直方向に移動します。どのハーネスが上昇したかによって、横糸の上になる縦糸と、横糸の下になる縦糸が決まります。次に横糸が移動するときは、別のペダルが踏まれて、別のハーネスが上昇するため、別の縦糸セットが持ち上げられます。



1) グレーの横糸と 2) 黒の縦糸を使用した単純なテキスタイルの例

旧バージョンのテキスタイルでは、ドラフトに基づいてテキスタイルを作成する必要がありました。ドラフトとは、テキスタイルを作成するように織機を設定するための一連の操作項目のことです。ドラフトには、次の詳細情報を指定します。

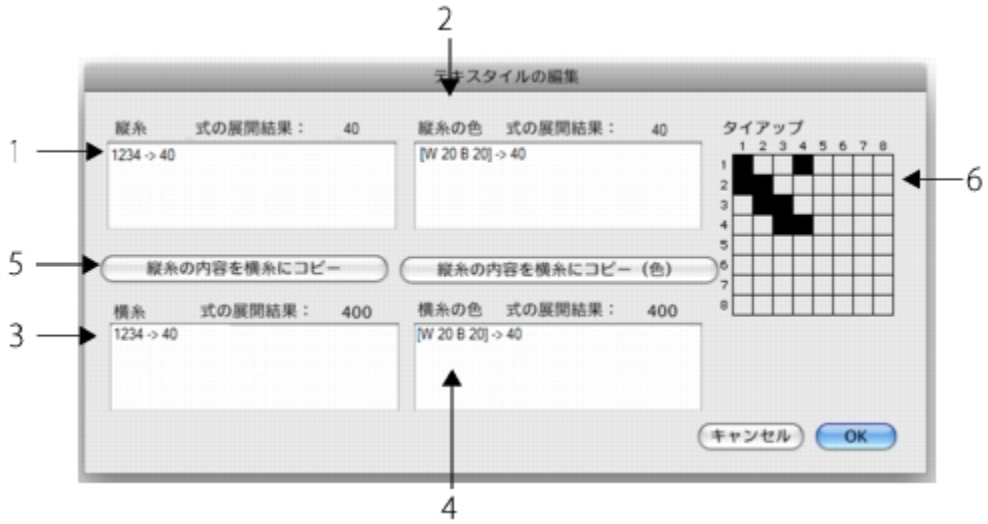
- 縦糸の定義 - 縦糸が通るように織機を設定する方法を指定します (縦糸の数、順序、色)。
- 横糸の定義 - 横糸が通るように織機を設定する方法を指定します (横糸の数、順序、色)。
- タイアップ - 指定された横糸を織るときに、どの列の縦糸を使用するかを指示します。

Corel Painter では、**[テキスタイルの編集]** ダイアログでテキスタイル パターンのドラフトを作成できます。詳しくは、768 ページの 「[テキスタイルの編集] ダイアログ ボックスを使用する」。 を参照してください。

[テキスタイルの編集] ダイアログ ボックスを使用する

(Windows のみ)

テキスタイルのドラフトを作成するには、**[テキスタイルの編集]** ダイアログ ボックスを使用します。このダイアログ ボックスでは、8 個のハーネス、8 個のペダルを使用して織ります。



[テキスタイルの編集] ダイアログ ボックス: 上図の番号は、ダイアログ ボックスの主な構成要素について説明している、次の表に記載された番号に対応しています。

構成要素	内容
1.**縦糸**	**[縦糸]** 領域内の値は、テキスタイルの縦糸を織る順番を指定します。
2.**縦糸の色**	**[縦糸の色]** 領域に表示される値は、テキスタイル内の縦糸の色および数を制御します。
3.**横糸**	**[横糸]** 領域内の値は、テキスタイルの横糸を織る順番を指定します。
4.**横糸の色**	**[横糸の色]** 領域に表示される値は、テキスタイル内の横糸の色および数を制御します。
5.**縦糸の内容を横糸にコピー**	**[縦糸の内容を横糸にコピー]** ボタンを使用すると、縦糸の値をコピーして、横糸に適用できます。
6.**タイアップ**	**[タイアップ]** 領域では、横糸を織るときに、どの列の縦糸を使用するかを決定して、降り方を制御することができます。

[テキスタイルの編集] ダイアログ ボックスにアクセスするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアコントロールパネル]** ▸ **[テキスタイル]** を選択します。

2 **[テキスタイル]** パネルで、[テキスタイル] オプション ボタン ☰ をクリックし、**[テキスタイルの編集]** を選択します。

縦糸と横糸の式を定義する

(Windows のみ)

テキスタイルをより大きくて複雑なパターンに拡張する場合は、縦糸および横糸の式の中でタイアップ内の情報を使用します。詳細は、772 ページの 「タイアップを設計する」。を参照してください。

旧バージョンのテキスタイルの縦糸および横糸の式

旧バージョンのテキスタイルでは、縦糸の式は織る順番を表します。つまり、どの縦糸がどのハーネスに接続されているかを示しています。横糸の式はペダルの順番を表し、これによって横糸を通すたびにどのペダルを踏むか (どのハーネスを持ち上げるか) が決まります。

次の表に、縦糸の順番が 234123 の場合、どの縦糸がどのハーネスに接続されているかを示します。

縦糸	接続先のハーネス
#1	#2
#2	#3
#3	#4
#4	#1
#5	#2
#6	#3

これ以降の糸でも、この順番が繰り返されます。

#7	#2
#8	#3
#9	#4

上記の織り順 234123 は 6 桁であるため、繰り返しが発生するまでに 6 本の糸に対してパターンが実行されます。

次の表に、横糸の順番が 654 の場合、横糸を通すたびにどのペダルを踏むか (どのハーネスを持ち上げるか) を示します。

踏み込むペダル	横糸の番号
#6	#1
#5	#2
#4	#3

これ以降の糸でも、この順番が繰り返されます。

踏み込むペダル	横糸の番号
#6	#4
#5	#5
#4	#6

Corel Painter の縦糸および横糸の式

Corel Painter では、テキスタイル パターン式言語を使用して、テキスタイルを生成します。パターン式言語を使用する方が、非常に複雑な拡張順番方式を使用するよりも論理的なことがわかります。詳細は、774 ページの 「参照: 式演算子」。 を参照してください。

次の表に、旧バージョンのパターン式を Corel Painter パターン言語で表した例を示します。

旧バージョンの式	パターン言語の式
1223334444333221	(1-4-1)[](1-4-1)

縦糸または横糸の式を定義するには

- **[テキスタイルの編集]** ダイアログ ボックスの **[縦糸]** ボックスに式を入力します。
  縦糸または横糸の順番を入力するときに、パネルの上の [式の展開結果: n] メッセージに、式の長さとして n (桁数) が表示されます。これは、順番の桁数を示します。

  Corel Painter でこの式を解決できない場合、式の長さを示すメッセージには「!」(エラー) と表示されます。

[縦糸] の式を **[横糸]** の式にコピーする場合は、**[縦糸の内容を横糸にコピー]** ボタンをクリックします。

縦糸と横糸の色の式を定義する

(Windows のみ)

すべての縦糸に 1 色を使用し、すべての横糸に別の色を使用することができます。または、それぞれの色の順番を設定することもできます。

パターン式言語を使用して、糸の色の順番を定義する場合は、色をアルファベットで識別する必要があります。したがって、テキスタイルの糸の色は 36 色に制限されています。

縦糸および横糸のカラー パネルを使用すると、必要な色の順番を示す式を作成できます。また、必要な文字を使用した後に、カラー セットを変更して、対応する色を変更することもできます。詳細は、767 ページの 「テキスタイルの色を編集するには」。を参照してください。

次の表に、色の順番を Corel Painter パターン言語で簡潔に表した例を示します。

糸の色の順番	内容
[B 8 D 4]	8 本の糸に色 B を使用し、4 本の糸に色 D を使用します。

縦糸または横糸の色の式を定義するには

- **[テキスタイルの編集]** ダイアログ ボックスの **[縦糸の色]** ボックスに、式を入力します。

テキスタイルのカラーセットを表示するには

- **[テキスタイル]** パネルで、[テキスタイル] オプション ボタン をクリックし、**[色の取り込み]** を選択します。

  選択したテキスタイルのカラー セットが **[カラーセットライブラリ]** パネルの独自のカラー セット ライブラリに表示されます。

カラー セットの色に関連付けられた文字を表示するには

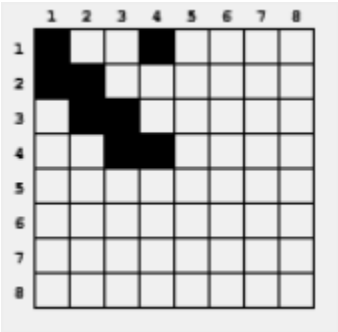
1. **[テキスタイル]** パネルで、[テキスタイル] オプション ボタン をクリックし、**[色の取り込み]** を選択します。
2. **[カラーセットライブラリ]** パネルで [カラーセット] オプション ボタン をクリックして、**[カラーセットライブラリの表示]** ▸ **[リスト]** を選択します。

   新規作成したカラーセットが表示されるまでスクロールして、テキスタイルの色に関連付けられた文字を確認します。

タイアップを設計する

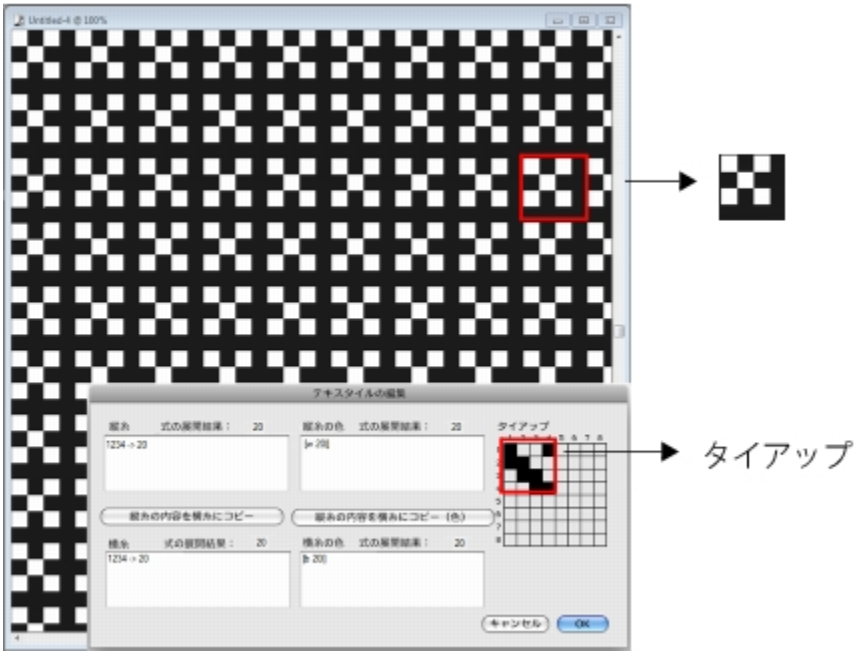
(Windows のみ)

タイアップの目的は、指定された横糸を織るときに、どの列の縦糸を使用するかを示します。タイアップに、縦糸および横糸の式を組み合わせることにより、テキスタイル パターンが生成されます。

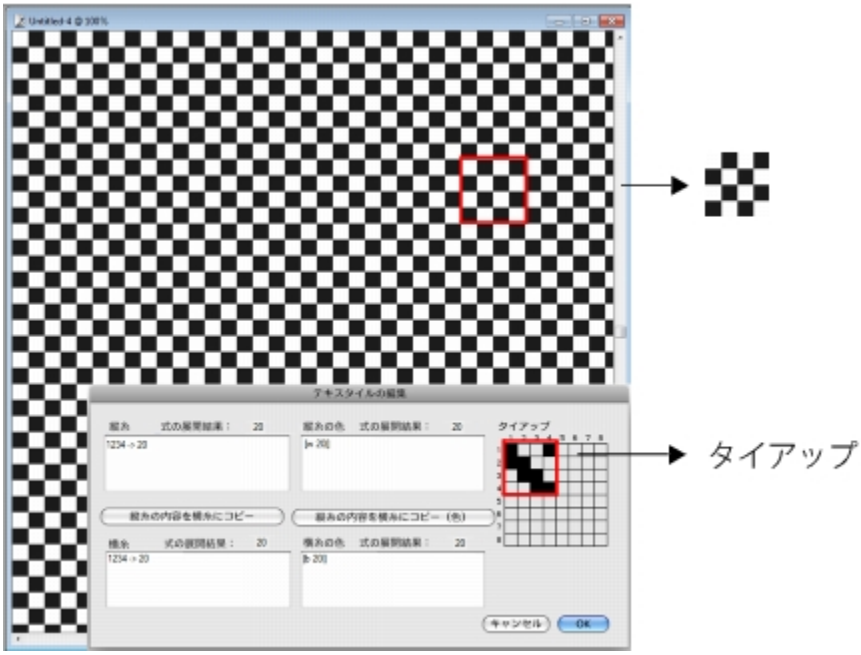


タイアップは、織りプロセスのどの部分で、どの糸が上になるかを指定します。

[テキスタイルの編集] ダイアログ ボックスでは、タイアップは縦横ともに 8 本の糸が配置されたグリッドです。黒のセルは、縦糸が横糸の上になることを示しています。白のセルは、横糸が縦糸の上になることを示しています。



このタイアップでは、白のセルは、テキスタイル パターン内で横糸 (黒) が縦糸 (白) の上に配置されることを示します。4 番目の行と 4 番目の列に白いセルが配置されているため、テキスタイル パターン内で横糸 (黒) がより目立ちます。



このタイアップでは、4 番目の行と4 番目の列に代わりに黒いセルが配置されているため、縦糸 (白) が横糸 (黒) の上に配置されます。4 番目の行および列に黒のセルを追加したことにより、チェッカーボードのようになります。

タイアップを変更するには

- **[テキスタイルの編集]** ダイアログ ボックスのグリッド内のセルをクリックします。
  白のセルをクリックすると、セルは黒に変わり、縦糸が横糸の上になります。

  黒のセルをクリックすると、セルは白に変わり、横糸が縦糸の上になります。

参照: 式演算子

テキスタイル パターンのドラフトを効率的に作成するには、テキスタイル パターン言語の式演算子の使用方法について学習する必要があります。

テキスタイル パターン式言語は、パターン領域と呼ばれる一連の値に基づいて設計されています。縦糸または横糸の順番を表すパターン領域は、1 ～ 8 の番号で構成されています。各番号はタイアップのハーネスと糸に対応しています。

パターンは対応する領域内でラップアラウンドするため、8 より 1 だけ大きい値は、実際は 1 です。1 より 1 だけ小さい値は、実際は 8 です。これは、モジュラー演算といいます。たとえば、5678123 または 3218765 は連番になっています。

次の表に、一般に使用されている用語をいくつか示します。

用語	定義
オペランド	どんな場合でも、演算子に使用されるオペランドは数列です。ただし、他の演算子で作成された他のパターンがオペランドに使用されることもあります。この場合は、括弧を使用してオペランドを区別します。
展開	式を簡潔なパターン言語から変換した場合に作成される、実際の縦糸または横糸の数列を意味します。
長さ	展開された数列内の要素の数を示します。たとえば、(1-4-1)[](1-4-1) を展開すると 1223334444333221 になるため、長さは 16 です。

block

演算子の使用法	短縮形
<パターン> block <カウント>	[]

左側オペランドは、任意の長さの数列です。右側オペランドは、0 ～ 9 のブロック長を指定する数字で構成されたパターンです。

いずれかのオペランドが片方より短い場合は、繰り返しによって拡張されて、片方のオペランドと同じ長さになります。

両方のオペランドの長さが等しい場合は、左側オペランドの各要素が、右側オペランドの対応する数値の回数だけ個別に繰り返されます。

展開した長さは、右側オペランド (通常は長さが拡張されている) の各数字の合計です。

右側オペランドの各要素 (長さ) は、1 ～ 127 の数を表す {number} で置き換えることができます。

例	展開
1234 [] 2	11223344
34512 [] 23	334445511122

例	展開
12345678 [] 87654321	11111111222222233333344444555566678
12 [] 123494321	12211122221111111112222111221
123 [] 1{12}3	1222222222222333

block 式

block 式はインターリーブ形式で使用できます。特に、スコットランド風の格子パターンのような色の配列に便利です。たとえば、ドラモンド風の配色は、次のようになります。

[G 8 R 2 G 2 R 56 G 16 B 2 G 2 B 2 G 36 R 2 G 2 R 8|]

repeat

演算子の使用法	短縮形
<パターン> repeat <カウント>	rep, *

左側オペランドは任意の長さのパターンです。右側オペランドは整数です。展開すると、<パターン> が <カウント> 回繰り返されます。

例	展開
1234567 repeat 3	123456712345671234567

extend

演算子の使用法	短縮形
<パターン> extend <カウント>	ext, ->

左側オペランドは任意の長さのパターンです。右側オペランドは長さとして解釈される整数です。左側オペランドは、右側オペランドで指定された長さに補正されます。左側オペランドが目的の長さよりも短い場合は、右側の長さになるまで繰り返されます。左側オペランドの方が長い場合は、単に縮小されます。

例	展開
123 -> 8	12312312
123456787654321 -> 10	1234567876

concat

演算子の使用法	短縮形
<パターン> concat <パターン>	,

左側および右側のオペランドは、両方とも任意の長さのパターンです。結果は、左側オペランドに右側オペランドを連結したものになります。パターンが略さずに示されている場合は (1234 など)、その中の各要素間に concat 演算子が暗黙的に存在します (たとえば、1234 は 1,2,3,4 と同等)。concat 演算子は、必要な場合のみ使用します。たとえば、括弧で囲まれたオペランドを区切る必要がある場合です。

例	展開
(1-4|),(4-1|)	1234321
1-8,(1-8 [] 2)	12345678112233445566778

interleave

演算子の使用法	短縮形
<パターン> interleave <パターン>	int, ~

左側および右側のオペランドは、両方とも任意の長さのパターンです。いずれかのオペランドが片方より短い場合は、繰り返しによって拡張されて、片方のオペランドと同じ長さになります。その後、両方のオペランドが交互に組み合わされます。交互の組み合わせとは、左側オペランドの要素と、右側オペランドの要素 (両手の指を組んだ場合のように) が交互に並ぶことです。展開すると、左側の最初の要素、右側の最初の要素、左側の 2 番目の要素、右側の 2 番目の要素のように並びます。

例	展開
123 interleave 76	172637
12345678 ~ 4321	1423324154637281
123456787654321 ~ 121221222	11223142526172827261524132211

upto

演算子の使用法	短縮形
<パターン> upto <パターン>	<, -

「-」を upto 演算子として使用できるのは、左側オペランドの最終要素が、右側の最初の要素よりも厳密に小さい場合のみです。

左側および右側のオペランドは、両方とも任意の長さのパターンです。

展開すると、左側オペランドに、左側オペランドの最終要素と右側オペランドの最初の要素に挟まれる数列が連結され、さらに右側オペランドの残りの部分が連結されます。

upto は領域内でラップアラウンドします。たとえば、7 upto 2 を展開すると、7812 になります。

upto 演算子の直後に (文字を挟まないで) 続くことができるのは、任意の個数のチェック マーク (') のみです。チェック マークが指定されている場合は、領域内で循環してから、右側オペランドに昇順に到達します。チェック マークの数は、循環する回数を示します。

例	展開
1-8	12345678
1-''5	123456781234567812345
123-765	123456765
2<1	23456781
13 upto'' 5812	1345678123456781234 5812

downto

演算子の使用法	短縮形
<パターン> extend <カウント>	ext, ->

演算子の使用法: <パターン> downto <パターン> 短縮形: >, -

「-」を downto 演算子として使用できるのは、左側オペランドの最終要素が、右側の最初の要素よりも厳密に大きい場合のみです。

左側および右側のオペランドは、両方とも任意の長さのパターンです。

展開すると、左側オペランドに、左側オペランドの最終要素と右側オペランドの最初の要素に挟まれる数列が降順に連結され、さらに右側オペランドの残りの部分が連結されます。

downto は領域内でラップアラウンドします。たとえば、2 downto 7 を展開すると、2187 になります。

downto 演算子の直後に (文字を挟まないで) 続くことができるのは、任意の個数のチェック マーク (') のみです。チェック マークが指定されている場合は、領域内で循環してから、右側オペランドに降順に到達します。チェック マークの数は、循環する回数を示します。

例	展開
8-1	87654321
1-8-1	123456787654321
5-''1	543218765432187654321
567-321	567654321
2>1	21
13 downto'' 5812	1321876543218765432187658 12

template

演算子の使用法	短縮形
<パターン> template <パターン>	temp, :

右側および左側オペランドは、任意の長さのパターンです。

テンプレートを使用することにより、マスター パターン (左側オペランド) にテクスチャ パターン (右側オペランド) を適用し、指定の長さにすることができます。

テンプレートの最初の要素がルートになります。テンプレート数列のその他の要素はすべて、ルートとの差で表されます。たとえば、342 がテンプレート パターンの場合、最初の要素 (3) がルート (r) です。2 番目の要素 (4) は r+1、3 番目の要素 (2) は r-1 です。つまり、テンプレートは r、r+1、r-1 になります。

このテンプレートが左側オペランドの各要素に適用され、各要素の値がルートの代わりに使用されます。

値は領域内でラップアラウンドすることに注意してください。

例	展開
1-8 temp 121	12123234345456567678781818
1-8 : 12121	121212323234343454545656567676787878181818
12321 temp 878	878181212181878
12321 : 3	34543

palindrome

演算子の使用法	短縮形
<パターン> palindrome	pal, |

この演算子には、左側オペランドのみがあります。このオペランドには、任意の長さのパターンを指定できます。この式を展開すると、左側オペランドに、左側オペランドが逆方向に連結されます。

ただし、中央の要素は反復されず、結果の最終要素は自動的に削除されます。これは、palindromed を実行した数列を繰り返して、テキスタイルのドラフトから不具合を取り除く場合に不可欠です。

palindrome により作成されたワードは、「madam」のように、前からでも、後ろからでも、同じスペルになります。

例	展開
1-8|	12345678765432
1223334444555|	122333444455555444433322

permute

演算子の使用法	短縮形
<パターン> permute <置換パターン>	perm

左側オペランドは任意の長さのパターンです。右側オペランドは置換ベクトルです。

左側オペランドは、右側オペランドの長さの整数倍の長さに拡張されます。

次に、左側オペランドが、右側オペランドの長さを単位として、その中で順序が変更されます。置換パターンの構造を使用して、パターンの単位ごとに要素が再編成されます。

たとえば、置換パターンが 312 の場合、「3 番目の要素が先頭に、最初の要素が 2 番目に、2 番目の要素が 3 番目に」なります。

例	展開
123456787654321 permute 312	312645778465132
1-8 perm 1324	13245768

pbox

演算子の使用法	短縮形
<パターン> pbox <置換パターン>	なし

左側オペランドは任意の長さのパターンです。右側オペランドは置換ベクトルです。右側オペランドの長さは、必要に応じて (縮小されるか、反復されて) 左側オペランドの長さに等しくなるように調整されます。

次に、置換パターンの構造を使用して、パターンの要素が再編成されます。

pbox を実行しても、左側オペランドのパターン長は変わりません。

例	展開
123456787654321 pbox 21436587	214365878563412
1-'8 pbox 4-18-5	4321876543218765

updown

演算子の使用法	短縮形
<パターン> updown <パターン>	<>

左側および右側のオペランドは、両方とも任意の長さのパターンです。いずれかのオペランドが片方より短い場合は、繰り返しによって拡張されて、片方のオペランドと同じ長さになります。

updown を実行すると、昇順実行と降順実行が交互に発生します。常に奇数回実行されます。展開すると、左側オペランドの最初の要素から右側オペランドの最初の要素まで昇順に実行され、続いて、そこから左側オペランドの 2 番目の要素まで降順に実行されます (以下同様)。左側オペランドの最終要素から右側オペランドの最終要素まで昇順に実行されたら、演算は完了します。

updown 演算子の直後に (文字を挟まないで) 続くことができるのは、任意の個数のチェック マーク (') のみです。チェック マークが指定されている場合は、領域内で循環してから、昇順および降順実行を完了します。チェック マークの数は、循環する回数を示します。

例	展開
1234 updown 5678	12345432345654345676545678
12 <>' 567	12345678123454321876543234567812345654321876543212345678

downup

演算子の使用法	短縮形
<パターン> downup <パターン>	><

左側および右側のオペランドは、両方とも任意の長さのパターンです。いずれかのオペランドが片方より短い場合は、繰り返しによって拡張されて、片方のオペランドと同じ長さになります。

downup を実行すると、降順実行と昇順実行が交互に発生します。常に奇数回実行されます。展開すると、左側オペランドの最初の要素から右側オペランドの最初の要素まで降順に実行され、続いて、そこから左側オペランドの 2 番目の要素まで昇順に実行されます (以下同様)。左側オペランドの最終要素から右側オペランドの最終要素まで降順に実行されたら、演算は完了します。

downup 演算子の直後に (文字を挟まないで) 続くことができるのは、任意の個数のチェック マーク (') のみです。チェック マークが指定されている場合は、領域内で循環してから、昇順および降順実行を完了します。チェック マークの数は、循環する回数を示します。

例	展開
1234 downup 5678	18765678121876781232187812343218
12 ><' 567	18765432187656781234567812187654321876781234567818765432

rotate

演算子の使用法	短縮形
<パターン> rotate <数値>	rot, #

左側オペランドは任意の長さのパターンです。右側オペランドは長さとして解釈される整数です。rotate はパターンの先頭から <数値> で指定された数だけ要素を取得して、それらを末尾に移動します。負の数を指定した場合は、パターンの末尾から指定した数だけ要素を取得して、先頭に移動します。

例	展開
12345678 rotate 3	45678123
1-4-1 rotate -3	3211234

reverse

演算子の使用法	短縮形
<パターン> reverse	rev, `

この演算子には、左側オペランドのみがあります。このオペランドには、任意の長さのパターンを指定できます。展開すると、左側のオペランドが逆向きになります。

例	展開
1-8 reverse	87654321
1223334444555`	5554444333221

優先順位

1 つの式で複数の演算子を使用している場合は、これらの演算子は優先順位に従って評価されます。つまり、他よりも先に実行される演算子があります。次に、パターン言語の優先順位を示します。

- upto、downto、concat
- downup、updown
- repeat、extend、template、interleave、
- permute、pbox
- palindrome

2 つの演算子が同じ優先順位の場合、左から右の順に評価されます。

例	同等な表現
1-4-2	((1 upto 4) downto 2)
1234[]4321|	((1234 block 4321) palindrome)
1-4 block 4-1	((1 upto 4) block (4 upto1))
(1-4|),(4-1|)|	((((1 upto 4) palindrome) concat ((4 upto 1) palindrome)) palindrome)

- 優先順位が間違っている場合や不明な場合は、括弧を使用して目的の評価順を実現します。

シェイプ

シェイプは、描画、編集、塗潰しが可能なベクタベースのオブジェクトです。シェイプには、開いたシェイプ (直線や曲線など) と閉じたシェイプ (円形や正方形) があります。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。

シェイプの印刷について詳しくは、845 ページの 「シェイプを印刷する」。を参照してください。

シェイプで作成したイメージ

このセクションには以下のトピックがあります。

シェイプを作成する

- ページ 784 の 「シェイプの基本」。
- ページ 784 の 「シェイプを描画する」。
- ページ 786 の 「直線および曲線の描画」。
- ページ 789 の 「シェイプ描画の環境設定を行う」。

シェイプを選択して変更する

- ページ 791 の 「シェイプを選択する」。
- ページ 791 の 「シェイプの輪郭と塗潰しを調整する」。
- ページ 793 の 「アンカー ポイントを追加/削除/移動する」。
- ページ 795 の 「カーブを調整する」。
- ページ 796 の 「シェイプ セグメントを切断/連結する」。

シェイプを変換する

- ページ 798 の 「シェイプをイメージ レイヤーに変換する」。

- ページ 798 の 「選択範囲をシェイプに変換する」。

シェイプを変形する
- ページ 799 の 「シェイプをサイズ変更、傾斜、反転させる」。
- ページ 801 の 「シェイプを複製する」。
- ページ 801 の 「シェイプを組み合わせる」。
- ページ 802 の 「シェイプをブレンドする」。
- ページ 804 の 「シェイプの輪郭を選択範囲として保存する」。

シェイプを共有する
- ページ 804 の 「Adobe Illustrator にシェイプを書き出す」。

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。ですが、シェイプはベクタ オブジェクトです。Corel Painter では、CorelDRAW® や Adobe Illustrator などのドローイング プログラムと同様の操作でベクタ オブジェクトを扱うことができます。詳細は、804 ページの 「Adobe Illustrator にシェイプを書き出す」。 を参照してください。ベクタ グラフィックでは、直線、曲線、オブジェクト、塗潰しなど、すべてを数学的に計算して処理します。

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に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。そのため、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方が効率がよい場合もあります。その後、作成したベクタ 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。

Corel Painter でシェイプを作成する際、シェイプは専用のシェイプ レイヤーに表示されます。シェイプのすべての編集プロパティを維持するには、シェイプをシェイプ レイヤーに残しておく必要があります。ただし、シェイプをピクセルベースのデフォルトのイメージレイヤーに変換すると、効果、変形を適用できます。また、ペイント ツールを使用することもできます。詳細は、798 ページの 「シェイプをイメージ レイヤーに変換する」。を参照してください。

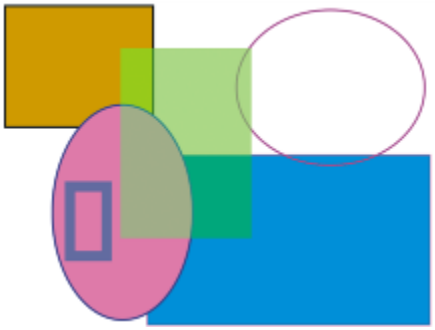
シェイプは、選択範囲に変換でき、その逆に選択範囲をシェイプに変換することもできます。シェイプにはアウトラインを高い精度で編集できるツール類があるため、シェイプを使用して選択パスを作成することができます。詳細は、798 ページの 「選択範囲をシェイプに変換する」。を参照してください。

シェイプを含むファイルを RIFF 形式で保存すると、Corel Painter はシェイプを異なるレイヤー上のベクター オブジェクトとして維持します。RIFF 以外の形式で保存すると、シェイプがキャンバス上に固定します。Photoshop (PSD) 形式で保存すると、ビットマップに変換され、レイヤーに配置されます。

シェイプを描画する

シェイプの描画には、**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。

作成したシェイプには、ストロークと塗潰しのデフォルト属性が設定されています。これらのデフォルト設定は変更できます。詳細は、789 ページの 「シェイプ描画の環境設定を行う」。を参照してください。



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

長方形または正方形を描画するには

1 ツールボックスから**長方形選択ツール** を選択します。

2 プロパティ バーの **[ストローク色のオン/オフ]** ボタン をクリックして **[ストロークの色を選択]** ボタンをクリックし、輪郭の色を選択します。

3 プロパティ バーの **[塗潰し色のオン/オフ]** ボタン をクリックして **[塗潰しの色を選択]** ボタンをクリックし、塗潰しの色を選択します。

4 以下の表を参考にして操作を行います。

描画する	**操作内容**
長方形	書類ウィンドウ内でドラッグしてシェイプを描画します。
正方形	**Shift** キーを押しながら、書類ウィンドウでドラッグします。

プロパティバーや **[ナビゲーション]** パネルには、シェイプの情報が表示されます。**[ナビゲーション]** パネルを表示するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択します。

シェイプ選択ツールとシェイプ デザインおよび編集ツールは、**Command** キー (Mac OS) または**Ctrl** (Windows) キーを押して切り替えることができます。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。

楕円形または円形を描画するには

1 ツールボックスから**楕円形シェイプツール** を選択します。

2 プロパティバーの **[ストローク色のオン/オフ]** ボタンをクリックして **[ストロークの色を選択]** ボタンをクリックし、輪郭の色を選択します。

3 プロパティバーの **[塗潰し色のオン/オフ]** ボタンをクリックして **[塗潰しの色を選択]** ボタンをクリックし、塗潰しの色を選択します。

4 以下の表を参考にして操作を行います。

描画する	**操作内容**
楕円形	書類ウィンドウ内でドラッグしてシェイプを描画します。

描画する	操作内容
円形	**Shift** キーを押しながら、書類ウィンドウでドラッグします。

プロパティバーや **[ナビゲーション]** パネルには、シェイプの情報が表示されます。**[ナビゲーション]** パネルを表示するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]** を選択します。

シェイプ選択ツールとシェイプ デザインおよび編集ツールは、**Command** キー (Mac OS) または**Ctrl** (Windows) キーを押して切り替えることができます。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。

直線および曲線の描画

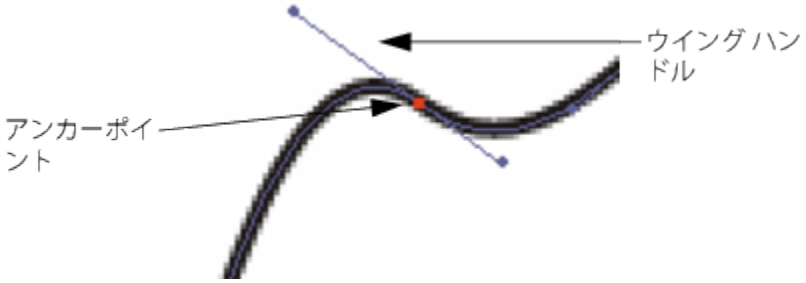
直線や、スムーズで流れるような曲線を、フリーハンドで描画することができます。直線や曲線をつなげてシェイプを作成することができます。描画した直線や曲線をベジェ曲線と言います。

直線のセグメントで作成したシェイプ

曲線のセグメントで作成したシェイプ

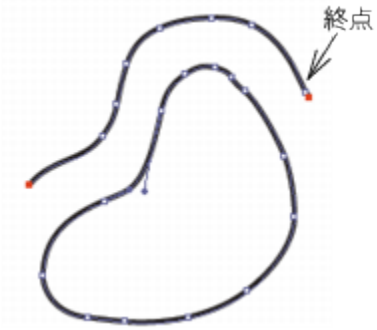
ベジェ曲線を作成する

ベジェ曲線は、アンカーポイントとそれを結ぶ線 (またはパス) 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」が延びます。ウイングは、曲線に接する直線として表示されます。ウィングには制御用の「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。



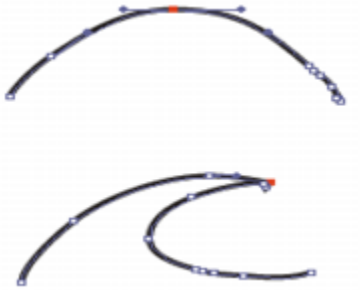
パスは、アンカーポイントと制御ハンドルで調整します。

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。



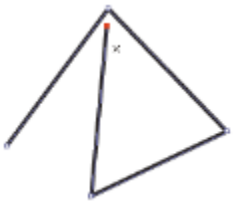
開いたパスには終点がありますが、閉じたパスには終点がありません。

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。詳細は、796 ページの 「スムーズポイントとコーナーポイントを変換するには」。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。

シェイプは、作成後に簡単に編集できます。詳細は、793 ページの 「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。



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。

直線セグメントを描画するには

1 ツールボックスから**ペンツール** を選択します。

2 プロパティバーで **[ストロークの色を選択]** ボタンをクリックして、色を選択します。

3 次の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
直線のセグメントを描画する	直線セグメントを開始する場所をクリックし、次に終了する場所をクリックします。Corel Painter によって、この 2 つの点の間に直線が引かれます。
曲線のセグメントを描画する	直線セグメントを描画して、終点をドラッグして曲線にします。ウイ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。

4 必要な回数だけ手順 2 を繰り返して直線と曲線のセグメントを組み合わせ、目的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** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押して、**シェイプ選択ツール** に一時的に切り替え、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。詳細は、232 ページの 「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** キー (macOS) または **Backspace** キー (Windows) 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 キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押しながら終点をクリックするか、マーキーで終点の上をドラッグしても、終点を選択できます。

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 プロパティバーで **[ストロークの色を選択]** ボタンをクリックして、色を選択します。

3 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**フリーハンド** 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。または、シェイプを右クリックして **[閉じる]** を選択します。

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** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) 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で描画したフリーハンド シェイプ

シェイプ描画の環境設定を行う

シェイプの環境設定を変更して新しく描画するシェイプのデフォルトの外観を設定できます。たとえば、シェイプの輪郭や塗潰しの色を設定することができます。また、ベジェ ハンドルの外観、およびアウトラインやウィングなどのさまざまな要素の外観を変更して、描画しやすくすることもできます。

シェイプ描画の輪郭の環境設定を行うには

1 ツールボックスからシェイプ ツールを選択します。

2 プロパティバーの **[シェイプ属性ダイアログを開く]** ボタンをクリックします。

3 **[シェイプ属性]** ダイアログ ボックスで、以下の表に示す作業を実行します。

目的	操作内容
シェイプに輪郭を付ける	**[ストローク]** チェック ボックスをオンにします。
シェイプから輪郭を削除する	**[ストローク]** チェック ボックスをオフにします。
輪郭の色を変更する	**[ストローク]** 領域でカラー ボックスをダブルクリックし、**[カラー]** ダイアログ ボックスで色を選択します。
輪郭の不透明度を調整する	**[ストローク]** 領域で、**[不透明度]** スライダを動かします。
輪郭の幅を調整する	**[ストローク]** 領域で、**[幅]** スライダを動かします。
開いたシェイプの終点の外観を変更する	**[ストローク]** 領域で、次の**[端点キャップ]** ボタンのいずれかをクリックします。選択できるアイコンは、**[切断]** 、**[丸止め]** 、**[角止め]** です。

目的	操作内容
2 本の直線セグメントの接点角の形を変更する	**[ストローク]** 領域で、次の**[マイタ]** ボタンのいずれかをクリックします。選択できるアイコンは、**[留め継ぎ]** 、**[ラウンド]** 、**[面取り]** です。
留め継ぎ限度を設定して、鋭角で連結している直線をスムーズにする	**[留め継ぎ限度]** スライダを動かします。

シェイプ塗潰しの環境設定を行うには

1 ツールボックスからシェイプ ツールを選択します。

2 プロパティバーの **[シェイプ属性ダイアログを開く]** ボタンをクリックします。

3 **[シェイプ属性]** ダイアログ ボックスで、以下の表に示す作業を実行します。

目的	操作内容
塗り潰す	**[塗潰し]** チェック ボックスをオンにします。
塗潰しを削除する	**[塗潰し]** チェック ボックスをオフにします。
塗潰しの色を変更する	**[塗潰し]** 領域でカラー ボックスをダブルクリックし、**[カラー]** ダイアログ ボックスで色を選択します。
複数のシェイプが交差する領域を塗り潰す	**[交差部分を塗り潰す]** ★ ボタンをクリックします。
塗り潰されていない交差領域をそのままにする	**[交差部分を塗り潰さない]** ☆ ボタンをクリックします。交差部分を 1 つおきに塗り潰します。
塗潰しの不透明度を調整する	**[塗潰し]** 領域で、**[不透明度]** スライダを動かします。

[平坦度] スライダでシェイプの平坦度を調整することもできます。

シェイプ ツールの環境設定を行うには

1 以下のいずれかの操作を行います。

- (macOS) **[Corel Painter 2019]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[シェイプ]** を選択します。
- (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[シェイプ]** を選択します。

2 以下の表を参考にして操作を行います。

目的	操作内容
アンカーポイントのサイズとウイング ハンドルの方向を調整する	**[ドローオプション]** 領域で、**[大きいハンドルを使用]** チェックボックスをオンにします。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。
ウイング、ベジェ、およびハンドルの色を設定する	**[カラー]** 領域で、**[ウィング/ベジェハンドル]** をクリックし、色を選択します。
選択したアンカー ポイントの色を設定する	**[カラー]** 領域で、**[選択ポイント/アンカー]** をクリックし、色を選択します。選択されていないアンカー ポイントは、「枠」だけが表示されます。

シェイプを選択する

シェイプを動かしたり調整するにはまずそのシェイプを選択します。シェイプを選択すると、シェイプの輪郭のパスとアンカー ポイントが表示されます。また、シェイプのレイヤーを選択してシェイプを調整することもできます。詳細は、576 ページの 「レイヤーを選択する」。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	ツールボックスから**シェイプ選択ツール** を選択して、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** に切り替えることができます。

シェイプの輪郭と塗潰しを調整する

色、不透明度、シェイプの輪郭のパスの幅 (ストローク) を変更できます。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。塗り潰す色と透明度を選択し、シェイプを塗り潰すことも可能です。

ストロークと塗潰しの属性は、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、Corel Painter は終点を直線で結んだ領域の内部を塗潰します。

[平坦度] スライダは、印刷時の曲線の近似に使用する直線の数を調整します。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。詳細は、789 ページの 「シェイプ描画の環境設定を行う」。 を参照してください。また、シェイプをピクセルベースのイメージ レイヤーに確定してペイントすることもできます。詳しくは、798 ページの「シェイプをイメージ レイヤーに変換する」。 を参照してください。

シェイプの輪郭の属性を調整するには

1 ツールボックスから**シェイプ選択ツール** を選択して、シェイプをクリックします。

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 シェイプを右クリックして **[シェイプ属性設定]** を選択します。

3 **[シェイプ属性]** ダイアログ ボックスで、以下の表に示す作業を実行します。

目的	操作内容
シェイプに輪郭を付ける	**[ストローク]** チェック ボックスをオンにします。
シェイプから輪郭を削除する	**[ストローク]** チェック ボックスをオフにします。
輪郭の色を変更する	**[ストローク]** 領域でカラー ボックスをダブルクリックし、**[カラー]** ダイアログ ボックスで色を選択します。
輪郭の不透明度を調整する	**[ストローク]** 領域で、**[不透明度]** スライダを動かします。
輪郭の幅を調整する	**[ストローク]** 領域で、**[幅]** スライダを動かします。
開いたシェイプの終点の外観を変更する	**[ストローク]** 領域で、次の**[端点キャップ]** ボタンのいずれかをクリックします。選択できるアイコンは、**[切断]** 、**[丸止め]** 、**[角止め]** です。
2 本の直線セグメントの接点角の形を変更する	**[ストローク]** 領域で、次の**[マイタ]** ボタンのいずれかをクリックします。選択できるアイコンは、**[留め継ぎ]** 、**[ラウンド]** 、**[面取り]** です。
留め継ぎ限度を設定して、鋭角で連結している直線をスムーズにする	**[留め継ぎ限度]** スライダを動かします。

シェイプの塗潰し属性を設定するには

1 ツールボックスから**シェイプ選択ツール** を選択して、シェイプをクリックします。

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 シェイプを右クリックして **[シェイプ属性設定]** を選択します。

3 **[シェイプ属性]** ダイアログ ボックスで、以下の表に示す作業を実行します。

目的	操作内容
塗り潰す	**[塗潰し]** チェック ボックスをオンにします。
塗潰しを削除する	**[塗潰し]** チェック ボックスをオフにします。
塗潰しの色を変更する	**[塗潰し]** 領域でカラー ボックスをダブルクリックし、**[カラー]** ダイアログ ボックスで色を選択します。
複数のシェイプが交差する領域を塗り潰す	**[交差部分を塗り潰す]** ★ ボタンをクリックします。
塗り潰されていない交差領域をそのままにする	**[交差部分を塗り潰さない]** ☆ ボタンをクリックします。交差部分を 1 つおきに塗り潰します。
塗潰しの不透明度を調整する	**[塗潰し]** 領域で、**[不透明度]** スライダを動かします。

[編集] ▸ **[塗潰し]** コマンドまたは **[塗潰しツール]** を選択してシェイプを塗り潰すこともできます。これらの方法は、領域にピクセル データを適用するため、Corel Painter がまずシェイプをピクセルベースのレイヤーに変換します。詳細は258 ページの 「色を塗潰しとして適用する」。 を参照してください。シェイプを確定した後は、シェイプで使用するコントロールは使用できなくなります。

シェイプの平坦度を設定するには

1. ツールボックスから**シェイプ選択ツール** を選択して、シェイプをクリックします。

   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. シェイプを右クリックして **[シェイプ属性設定]** を選択します。
3. **[シェイプ属性]** ダイアログ ボックスで、**[平坦度]** スライダを調整します。

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のみです。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。

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。アンカーポイントを削除して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こともできます。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。

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、Corel Painter が [終点を連結] コマンドで終点どうしを *1* つのポイントに変換し、パスがスムーズにつながります。遠い位置にある終点どうしを平均化すると、Corel Painter は、セグメントでそれらを連結します。

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、ポイントを追加する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、削除する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。

[シェイプ選択ツール] には、**Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押すとすぐに切り替えられます。

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が一緒に移動します。

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、平均化する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。

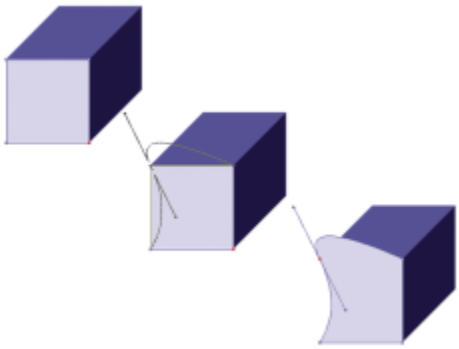
3 **[平均化]** ダイアログ ボックスで、平均化の軸のオプションを選択します。

カーブを調整する

アンカーポイントのウィ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、そのウィ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。

カーブを調整するには

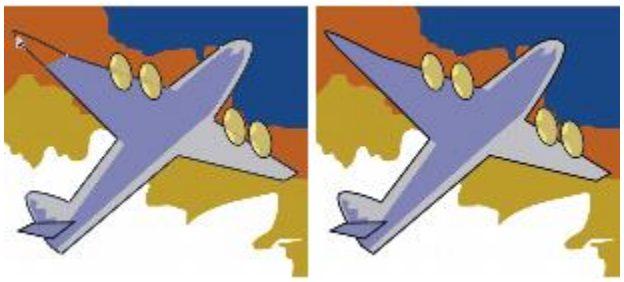
1 ツールボックスから**シェイプ選択ツール** を選択します。

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を変換するには

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と、アンカー ポイントが再び変換されます。

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) シェイプに連結するには、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。

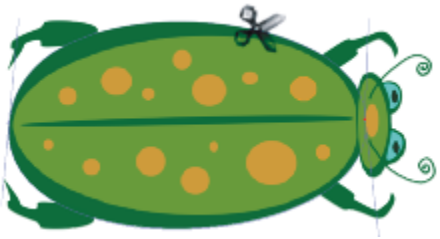
シェイプを切断するには

1 ツールボックスから**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)。

はさみツールのホットスポットは、カーソルの刃が交差している点です。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。

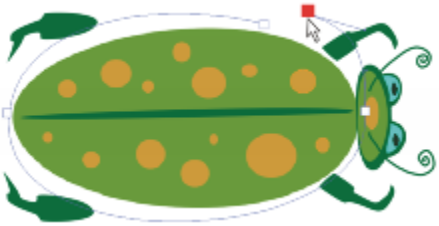
はさみツール が一瞬閉じ、新しいアンカーポイントが 2 つ表示されます。



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。

新しいアンカーポイントは互いに重なっているので、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

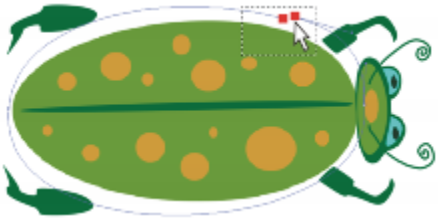
1 ツールボックスから**シェイプ選択ツール** を選択します。

2 連結したい 2 つのアンカーポイントを選択します。

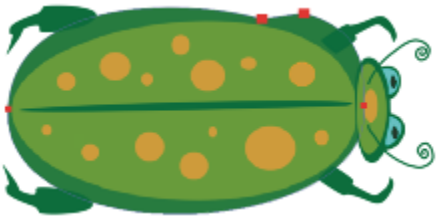
両方のポイントを囲むようにドラッグするか、最初のポイントをクリックし、**Shift** キーを押しながら次のポイントをクリックします。

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。

シェイプをイメージ レイヤーに変換する

Corel Painter では、作成したシェイプはシェイプ レイヤーに追加されます。ペイント、効果の適用、または変形によりシェイプを修正する場合は、ピクセルベースのイメージ レイヤーに変換する必要があります。個々のシェイプまたはシェイプのグループをイメージ レイヤーに変換できます。

シェイプ レイヤーとイメージ レイヤーの違い

ピクセルベースのイメージ レイヤーで使用するオプションやコントロールの一部は、シェイプにも適用できます。たとえば、シェイプはイメージ レイヤーと同じ方法で移動できますが、合成方法を変更してシェイプとその下のイメージとの関係を制御することもできます。シェイプもピクセルベースのイメージ 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。一方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 オブジェクトですが、ピクセルベースのイメージ レイヤーは、ピクセルの集合からなっています。ブラシストローク、変形 (**変形**ツールを使用)、または効果をシェイプに適用する場合は、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。また、選択したシェイプに対してこれらの操作を実行しようとすると、Corel Painter は、シェイプをイメージ レイヤーに確定するよう、警告メッセージを表示します。シェイプをイメージ レイヤーに確定すると、シェイプ専用のコントロールは使用できなくなります。

詳しくは、567 ページの 「レイヤー」。

シェイプをペイント用にピクセルベースのレイヤーに変換するには

1 **[レイヤー]** パネルでシェイプをクリックします。

2 [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーを確定]** を選択します。

ペイントをシェイプのみに適用したい場合は、**[レイヤー]** パネルの **[透明度をロック]** ボタン をオンにします。

[水彩] ブラシと **[リキッドインク]** ブラシは、専用のレイヤーが自動作成されるため、シェイプのペイントには使用できません。

Corel Painter によりシェイプを変換するよう指示される場合もあります。たとえば、シェイプに塗潰しを適用しようとすると、Corel Painter は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を表示します。

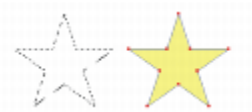
[シェイプ] ▸ **[レイヤーに変換]** を選択しても、シェイプをイメージ レイヤーに変換できます。

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し、輪郭線を編集することができます。シェイプで輪郭線を編集した後、また選択範囲に戻すこともできます。詳細は、626 ページの 「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、Corel Painter が複数のシェイプを作成する場合があります。



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 ツールボックスから選択ツールを選択し、イメージに選択範囲を作成します。

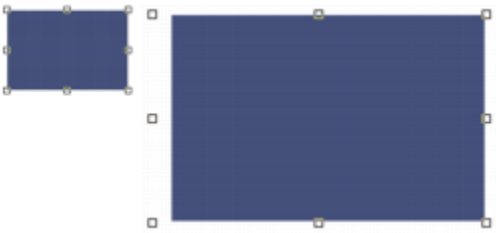
2 **[選択]** ▸ **[シェイプに変換]** を選択します。

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]** パネルに表示されます。

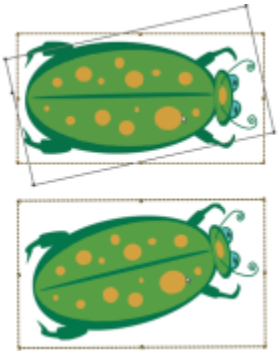
選択範囲の種類がパスベースの方が、よい結果になります。選択範囲がピクセルベースの場合は、メニュー バーで **[選択範囲]** ▸ **[選択範囲の変換]** を選択してパスベースの選択範囲に変換します。

シェイプをサイズ変更、傾斜、反転させる

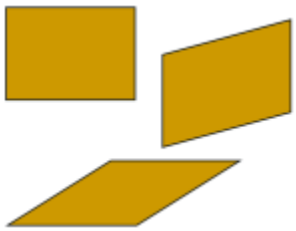
Corel Painter では、個々のシェイプやシェイプのグループのサイズを変更したり、回転/反転/傾斜させることができます。シェイプを操作するには、まずシェイプを選択する必要があります。



シェイプのサイズを変更する



シェイプのグループを回転させる



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)

シェイプのサイズを変更するには

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 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。

シェイプを回転するには

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 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 **Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押したまま、四隅にあるハンドルをドラッグします。

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。

シェイプを傾斜させるには

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 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 (macOS)、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。

シェイプを反転させるには

1 ツールボックスから**シェイプ選択ツール** を選択して、シェイプをクリックします。

2 **[編集]** メニューで、以下のいずれかのオプションを選択します。
- **左右反転**
- **上下反転**

最初に**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

複製では、選択したシェイプと同一のコピーが作成されます。また、Corel Painter では変形を組み合わせて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 ツールボックスから**シェイプ選択ツール** を選択して、シェイプをクリックします。

2 **[シェイプ]** ▸ **[複製]** を選択します。

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、以下のいずれかの設定を指定します。

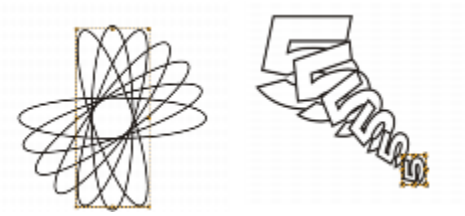
- **[複製位置オフセット]** — 複製イメージをオリジナルの位置からどの程度ずらして配置するかを指定します。ずらす値は、ピクセル値で指定します。**[縦方向]** と **[横方向]** の両方を 0 に設定すると、複製イメージがオリジナルの真上に重なります。両方の値を 100 に設定すると、複製イメージがオリジナルの下 100 ピクセル、右 100 ピクセルの位置に作成されます。負の値を設定すると、オリジナルの左上に複製イメージが配置されます。
- **[拡大/縮小]** — オリジナルに対する複製イメージの倍率を指定します。倍率の値は、パーセントです。
- **[縦横の比率を維持]** — 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]** — 複製イメージ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]** — 複製イメージの傾斜度を指定します。正の値を設定すると右に傾きます。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。
Corel Painter が [複製設定] ダイアログ ボックスで設定した値に基づいて、複製を作成します。

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**+**]** キー (macOS)、または **Ctrl**+**]** キー (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。2 つ以上のシェイプを 1 つのシェイプに合成することができます。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。

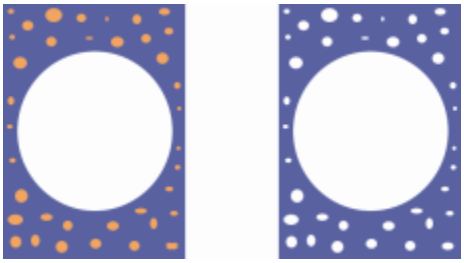
長方形と楕円形で合成シェイプを作成します。

シェイプを組み合わせてシェイプのグループを作成し、複数のシェイプを 1 つの単位として操作することもできます。

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

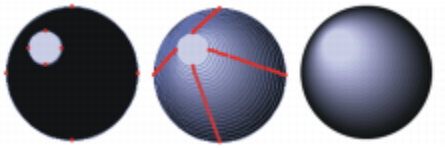
1. 合成されているシェイプを選択します。
2. **[シェイプ]** ▸ **[合成解除]** を選択します。

シェイプをブレンドする

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ができます。ブレンドでは、複数のシェイプから中間シェイプが作成されます。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。

[レイヤー] パネルでシェイプ レイヤーを配置します。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。

2 ツールボックスから**シェイプ選択ツール** を選択します。

3 **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。

4 **[シェイプ]** ▸ **[ブレンド]** を選択します。

5 **[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。

6 **[間隔]** 領域で以下のいずれかのオプションを選択します。

- **[等間隔]** ― シェイプを均等な間隔でブレンドします。
- **[終端に向けて狭くする]** ― 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なります。
- **[終端に向けて広くする]** ― 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なります。
- **[中間に向かって/中間から広くする]** ― 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なります。

7 **[カラー]** 領域で以下のいずれかのオプションを選択します。

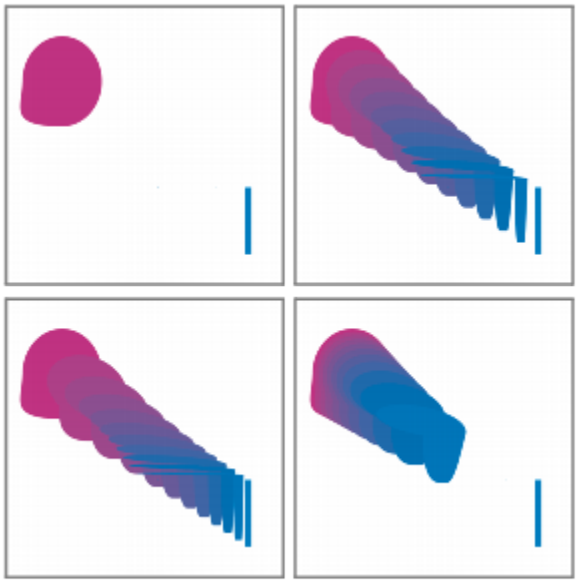
- **[RGB]** ― ブレンドされる 2 つのシェイプの間で、単純に色が変化します。
- **[色相 CW]** ― カラー ホイール上を時計周りに進行しながら、最終的な色に近づきます。
- **[色相 CCW]** ― カラー ホイール上を反時計周りに進行しながら、最終的な色に近付きます。

8 **[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制御します。

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。

9 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が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。



左上から時計回りに: 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。

シェイプの輪郭を選択範囲として保存する

シェイプの輪郭を、選択範囲として保存できます。Corel Painter には、シェイプ用のライブラリはありません。しかし、シェイプのアウトラインは、選択範囲のパスと性質がよく似ているため、選択範囲として [選択範囲バインダ] に保存しておくことができます。そうして保存した選択範囲は、簡単にシェイプに再変換できます。詳しくは、633 ページの 「選択範囲バインダを使用する」。を参照してください。選択範囲のシェイプの変換について詳しくは、799 ページの 「選択範囲をシェイプに変換するには」。を参照してください。

シェイプの輪郭を選択範囲として保存するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[選択範囲]** を選択します。
2. ツールボックスから**シェイプ選択ツール** を選択して、シェイプをクリックします。
3. **[シェイプ]** ▸ **[選択範囲に変換]** を選択します。
4. **[選択範囲バインダ]** パネルで [選択範囲] オプション ボタン をクリックし、**[選択範囲をバインダに追加]** を選択します。
5. **[選択範囲の保存]** 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。

Adobe Illustrator にシェイプを書き出す

Corel Painter はシェイプ データを Adobe Illustrator (AI) 形式に書き出すことができます。書類を AI 形式で書き出した場合、シェイプのみが保存され、キャンバスやレイヤーは保存されません。また、AI 形式では、透明度と合成方法の情報も失われます。

Corel Painter と Adobe Illustrator の両方をコンピュータで起動している場合、Adobe Illustrator のコンテンツをコピーして Corel Painter にペーストすることができます。

シェイプを Adobe Illustrator に書き出すには

1. **[ファイル]** ▸ **[出力用プラグ]** ▸ **[Adobe Illustrator ファイル]** を選択します。
2. **[Adobe Illustrator ファイル名]** ダイアログ ボックスで場所とファイル名を指定し、[保存] をクリックします。

テキストを追加する

Corel Painter では、イメージ上に編集可能なテキストを配置して調節することができます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 807 の 「テキストをイメージに追加する」。
- ページ 808 の 「テキストの行揃えを設定する」。
- ページ 809 の 「テキストのカーニングと行間を調整する」。
- ページ 809 の 「テキストを伸ばす/回転する/歪める」。
- ページ 810 の 「ドロップシャドウをテキストに追加する」。
- ページ 810 の 「テキストに効果を適用する」。
- ページ 811 の 「テキストをカーブさせる」。
- ページ 813 の 「テキスト レイヤーを変換する」。
- ページ 814 の 「テキストを固定する」。

テキストをイメージに追加する

[テキストツール] を使用して、イメージにテキストを追加できます。キャンバスにテキスト カーソルを置くとテキスト レイヤーが自動的に作成され、追加したテキストはそのテキスト レイヤーに保存されます。1 つのテキスト レイヤーに 1 つのテキスト ブロックが表示されます。テキスト レイヤーは **[レイヤー]** パネルに表示され、**[T]** アイコン で表されます。

テキストはレイヤーになっているため、イメージを操作するときにテキストの属性が変更されることはありません。また、いつでもテキスト レイヤーを選択して編集することができます。テキストは、キャンバス上に固定するまで編集可能です。詳細は、814 ページの 「テキストを固定する」。を参照してください。

イメージにテキストを追加するには

1 ツールボックスから**テキスト ツール** を選択します。

2 書類ウィンドウ内の任意の場所をクリックして、テキストを入力します。

プロパティバーからオプションを選択して、テキストのフォーマットを設定できます。

また、**[ウィンドウ]** ▸ **[テキスト]** を選択して **[テキスト]** パネルからオプションを選択することで、テキストのフォーマットを設定することもできます。

テキストのフォーマットを設定する

テキストのフォーマットは、フォント、ポイントサイズ、色の変更ができます。また、プロパティ バーまたは **[テキスト]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[テキスト]**) からもこれらのタスクを実行できます。[テキスト] パネルには、これ以外のテキスト コントロールもあります。変更した内容は、テキスト レイヤーのすべてのテキストに適用されます。

テキストのフォント/ポイント サイズ/色を変更するには

1 ツールボックスから**テキスト ツール** を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルでテキスト レイヤーを選択します。

目的	操作内容
フォントを選択する	プロパティバーの **[フォント]** リスト ボックスからフォントを選択します。
ポイント サイズを変更する	プロパティバーの **[ポイントサイズ]** ボックス で、ポイント サイズを入力または選択します。
色を選択する	プロパティバーで **[カラー]** ピッカーをクリックして、色を選択します。

また、**[ウィンドウ]** ▸ **[テキスト]** を選択して **[テキスト]** パネルからオプションを選択することで、テキストのフォーマットを設定することもできます。

テキストの行揃えを設定する

テキスト ブロックを左、右、中央に揃えることができます。テキストのベースラインは、揃える際の基準点になります。

テキストの行揃えを設定するには

1 ツールボックスから**テキスト ツール** を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルでテキスト レイヤーを選択します。

3 プロパティバーで、次のボタンのいずれかをオンにします。

- **[左揃え]**
- **[中央揃え]**
- **[右揃え]**

テキストの行揃えを設定するには、ツールボックスから**レイヤー調整ツール** を選択してキャンバス上でテキストをクリックし、**[テキスト]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[テキスト]**) でいずれかの行揃えボタンをクリックする方法もあります。

テキストのカーニングと行間を調整する

カーニングを調整して、文字間の間隔を微調整できます。行間を調整すると、行と行の間隔の大きさを調整できます。行間のデフォルト設定は 100% ですが、これも変更できます。

テキストをカーニングするには

1. ツールボックスから**テキスト ツール** を選択します。
2. **[レイヤー]** パネルでテキスト レイヤーを選択します。
3. **[テキスト]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[テキスト]**) で、**[トラッキング]** スライダ を調整します。

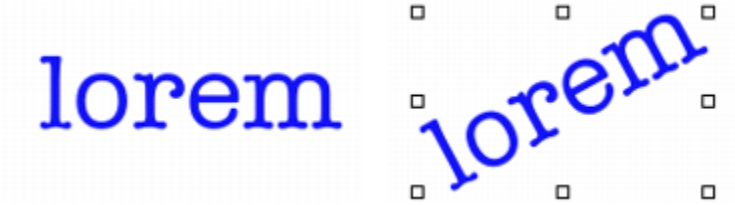
行間を調整するには

1. ツールボックスから**テキスト ツール** を選択します。
2. **[レイヤー]** パネルでテキスト レイヤーを選択します。
3. **[テキスト]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[テキスト]**) で、**[行間]** スライダ を調整します。

テキストを伸ばす/回転する/歪める

テキストの外観を、伸ばす、回転する、歪めて変更することができます。テキストを伸ばすと、縦と横の長さが変わります。縦に伸ばすとテキストは長細くなります。横に伸ばすとテキストが平坦になります。

テキストを回転すると、テキスト ブロックの終点から回転します。テキストの行揃えに応じて、テキストは左下隅、右下隅、あるいは中心から回転します。テキストを右方向、または左方向に歪めることもできます。



回転したテキスト (右)

テキストを伸ばす/回転する/歪めるには

1. **レイヤー調整**ツール を使用してテキストを選択します。
2. 次の表のいずれかの操作を行います。

目的	操作内容
テキストを伸ばす	テキストを伸ばしたい方向に、選択枠の四隅のハンドルをドラッグします。
テキストを回転する	**Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押したまま、四隅にあるハンドルのいずれか 1 つをドラッグします。
テキストを歪める	**Command** キー (macOS) または **Ctrl** キー (Windows) を押したまま、テキストの中心ハンドルか四辺のハンドルのいずれか 1 つをドラッグします。

境界ボックスが表示されていない場合は、[レイヤーオプション] ボタン 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。

ドロップシャドウをテキストに追加する

テキストにドロップシャドウを適用することができます。テキストの後ろに影を付けたり (外側シャドウ)、テキストの内側に影を付けたり (内側シャドウ) することができます。

また、テキストの合成方法やテキストのドロップシャドウを変更することができます。詳細は、591 ページの 「合成方法を使用してレイヤーをブレンドする」。を参照してください。

ドロップ シャドウをテキストに追加するには

1. ツールボックスから**テキスト ツール** を選択します。
2. **[レイヤー]** パネルでテキスト レイヤーを選択します。
3. プロパティバーで、次のボタンのいずれかをオンにします。
   - **[外側シャドウ]** — 文字が背景に影を落としているようなシャドウを作成します。
   - **[内側シャドウ]** — 文字が切り抜かれ、その箇所に影が付いているようなシャドウを作成します。
   - **[シャドウなし]** — 影を削除します。

シャドウを追加するには、**[テキスト]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[テキスト]**) のシャドウ ボタンのいずれかを選択する方法もあります。

テキストに効果を適用する

テキストまたはテキストのドロップシャドウの外観を、別の効果を適用して変更することができます。他のタイプのレイヤーのように合成方法をテキストに適用し、テキストがその下のイメージにどのように作用するかを制御できます。

テキストまたはシャドウの透明度を制御する不透明度を調整することもできます。テキストのシャドウは、半透明の方が効果的です。また、[不透明度] を使用して、テキストを褪せた色にすることもできます。

さらに、テキストやシャドウに、フォーカス ブラーまたは方向ブラーを適用することができます。[ブラー] スライダは、テキストをぼかします。[ブラー] を使用すると、文字のエッジをソフトにすることができます。[方向ブラー] を使用すると、ぼかしの方向を指定することができます。

合成方法をテキストに適用するには

1 ツールボックスから**テキスト ツール** を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルでテキスト レイヤーを選択します。

3 **[テキスト]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[テキスト]**) で、以下のいずれかのボタンをクリックします。

- **[テキスト属性]**
- **[シャドウ属性]**

4 **[合成方法]** リスト ボックスからオプションを選択します。

不透明度を調節するには

1 **[テキスト]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[テキスト]**) で、以下のいずれかのボタンをクリックします。

- **[テキスト属性]**
- **[シャドウ属性]**

2 **[テキスト]** パネルの **[不透明度]** スライダ を左に動かすと透明度が高くなり、右に動かすと不透明になります。

テキストをぼかすには

1 **[レイヤー]** パネルで**テキスト** レイヤーまたは**シャドウ** レイヤーを選択します。

2 **[テキスト]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[テキスト]**) で、以下のいずれかのボタンをクリックします。

- **[テキスト属性]**
- **[シャドウ属性]**

3 **[ぼかし]** スライダ を調整します。

方向ブラーを適用するには、**[方向ブラー]** チェック ボックスをオンにし、**[方向ブラー]** スライダ を調整します。

スライダの左半分はテキストを水平方向にぼかし、右半分は垂直方向にぼかします。

テキストをカーブさせる

カーブスタイルを適用したりテキストを流し込むパス (ベースライン) を変更できます。カーブスタイルで作成されるベースラインはベジェ曲線であるため、その形を制御ハンドルやアンカーポイントを使用して調整することができます。詳細は、786 ページの 「直線および曲線の描画」。を参照してください。

カーブスタイルには、以下の 4 種類があります。

カーブスタイル	例
[フラット] は、直線に沿ってテキストを流し込みます。	
[リボンカーブ] は、文字を垂直に維持したまま、テキストを曲線に沿って流し込みます。**[リボンカーブ]** を適用するときは、**Shift** キーと**回転ツール**を使用して、ベースライン上でテキストを動かす程度を調整できます。	
[直立カーブ] は、テキストを曲線に沿って配置します。文字は曲線に対して垂直になります。	
[伸縮カーブ] は、曲線上の文字間に隙間が残らないように文字を変形します。つまり、テキストを円形パス上に配置したときに、Corel Painter はそれぞれの文字の上部を厚みを帯びた状態にして、空白の領域を埋めます。	

ベースライン上のどの地点を中心にテキストを配置するかを指定することができます。スライダをドラッグしたり行揃えを変更することによって、中心点を移動することもできます。また、**[±原点]** スライダをドラッグして、ライン上でのテキストの開始点と終了点を変更することもできます。ただし、**[フラット]** を選択した場合は、**[±原点]** スライダは使用できません。カーブ スタイルを適用した場合に、パスのカーブを変更できます。

カーブ スタイルを設定して原点を変更するには

1. ツールボックスから**テキスト ツール** を選択します。
2. **[レイヤー]** パネルでテキスト レイヤーを選択します。
3. **[テキスト]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[テキスト]**) で、[カーブスタイル] のいずれかのアイコンをクリックします。
   - **[フラット]**
   - **[リボンカーブ]**

- **[直立カーブ]**
- **[伸縮カーブ]**

4 **[±原点]** スライダ を右または左にドラッグします。

カーブに沿って、テキストが移動します。

[レイヤー] パネルでテキスト レイヤーをクリックし、**[テキスト]** パネルで行揃えボタンをクリックすると、パス上のテキストの行揃えを変更できます。詳細は、808 ページの 「テキストの行揃えを設定するには」。を参照してください。

テキストのパスを変更するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[レイヤー]** を選択します。

2 **[レイヤー]** パネルでテキスト レイヤーを選択します。

3 ツールボックスから**シェイプ選択ツール** を選択します。

4 パスの終点をクリックします。

ハンドルをドラッグし、パスの形を変更します。

テキスト レイヤーを変換する

グラデーション、ブレンド、表面テクスチャなどの効果を適用するために、テキスト レイヤーをスタンダード レイヤーに変換できます。また、表面処理テクスチャを適用して、テキストに立体的な効果を与えることもできます。詳細は、675 ページの 「照明のプロパティを調整する」。を参照してください。

テキスト レイヤーをシェイプに変換し、個々の文字を動かしたり編集することもできます。詳細は、783 ページの 「シェイプ」。を参照してください。

テキスト レイヤーを標準レイヤーに変換するには

1 **[レイヤー]** パネルでテキスト レイヤーを選択します。

2 [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤーを確定]** を選択します。

テキストの外側か内側にシャドウがある場合は、2 つのレイヤー (テキスト用とシャドウ用) がグループ内に作成されます。

テキスト レイヤーをシェイプに変換するには

1 **[レイヤー]** パネルでテキスト レイヤーを選択します。

2 [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[テキストをシェイプに変換]** を選択します。

テキスト レイヤーが、シェイプ レイヤーのグループに変換されます。

ただし、このコマンドを使用しても、テキストのシャドウやブラー効果は変換されません。

テキストを固定する

編集中のテキストは独立したレイヤーにあり、イメージの一部ではありません。テキスト レイヤーを固定すると、テキストはキャンバスに統合され、編集できなくなります。

テキスト レイヤーをキャンバスに固定するには

1 **[レイヤー]** パネルでテキスト レイヤーを選択します。
複数のテキスト レイヤーを選択するには、任意のレイヤーを選択してグループ化します。

2 **[レイヤー]** パネルの下部にある [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。

アニメーションとデジタル ビデオを使用する

Corel Painter では、アニメーションを一からフレームごとに作成できます。また、既存のデジタル ビデオ (QuickTime または AVI 形式) を開いて Windows 上でフレームを編集することもできます。どちらの方法を選択しても、Corel Painter の Natural Media のブラシや効果を使用してアニメーション フレームを作成または変更できます。アニメーションを作成する際には、オニオン スキンやクローンなどの機能も使用できます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 815 の 「アニメーション ワークフローを選択する」。
- ページ 817 の 「フレームごとにアニメーションを作成する」。
- ページ 818 の 「Corel Painter ムービーを開く」。
- ページ 819 の 「QuickTime および AVI ファイルをインポートする」。
- ページ 819 の 「ムービー フレームを選択する」。
- ページ 820 の 「フレームの内容を編集する」。
- ページ 820 の 「単一のフレームに効果を適用する」。
- ページ 820 の 「アニメーションをプレビューする」。
- ページ 821 の 「オニオン スキンを使用する」。
- ページ 822 の 「レイヤーを使用してアニメーションを作成する」。
- ページ 822 の 「フレームを追加する/削除する/消去する」。
- ページ 823 の 「フレームを繰り返す」。
- ページ 824 の 「ムービーを挿入する」。
- ページ 824 の 「ロトスコーピング」。
- ページ 825 の 「ムービーにスクリプトを適用する」。
- ページ 826 の 「ムービーを QuickTime ムービーとしてエクスポートする」。
- ページ 827 の 「ムービーを AVI としてエクスポートする」。
- ページ 828 の 「番号付きのファイルをインポートする/エクスポートする」。
- ページ 829 の 「GIF アニメーションをエクスポートする」。

アニメーション ワークフローを選択する

Corel Painter には、さまざまなアニメーション ワークフローが用意されています。

- 一からアニメーション フレームを作成する
- デジタル ビデオ フレームを編集する

- クローン機能でアニメーションを作成する
- トレース機能でアニメーションを作成する
- レイヤーからアニメーションを作成する

アニメーション固有のカラーセットをカスタマイズする

アニメーションのカラー セットをカスタマイズすることで、色の使用方法を細かく制御できます。たとえば、特定のカラー セットを使用することで、キャラクタの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。

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。ただし、該当する部分だけを異なる速度で作成し、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連結することはできます。これは、ビデオ編集用アプリケーションで行う作業と同じです。

詳細は、821 ページの 「プレビューのフレーム速度を設定するには」。を参照してください。

[フレームスタック] パネル

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。インポートしたデジタル ビデオを使用する場合でも、一からアニメーションを作成する場合でも、**[フレームスタック]** パネルからフレームの選択とナビゲーションを行うことができます。

[フレームスタック] パネルは、ムービー ファイルを開くか新規作成する際に常に表示されます。ムービーを使用してい作業している間、このパネルは開いたままにしておく必要があります。

[フレームスタック] パネルに表示されるフレーム数は、オニオン スキン レイヤーの数によって決まります。現在のフレームの上部には赤い三角が表示されます。

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のみです。**[フレームスタック]** パネルは、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、Corel Painter がそのイメージをレイヤー上に配置します。イメージはレイヤー内で移動できます。ただし、別のフレームに移動したり、ファイルを閉じたりすると、すべてのレイヤーが固定されます。Corel Painterは、レイヤーを削除し、レイヤーのコンテンツを背景のキャンバス上に合成します。レイヤーの使用方法について詳しくは、567 ページの「レイヤー」を参照してください。

[フレームスタック] パネルには、フレームのサムネイル (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 スキンの詳細は、821 ページの 「オニオン スキンを使用する」。 を参照してください。

ムービーのファイル サイズを設定する

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 640x480 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 (フレーム/秒) 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。

(フレームの幅) x (フレームの高さ) x (1 ピクセル当たりのバイト数) x (フレーム数)

2 手順 1 で得た積を 1024 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、817 ページの 「フレームごとにアニメーションを作成する」。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。詳しくは、826 ページの 「ムービーを QuickTime ムービーとしてエクスポートする」および827 ページの 「ムービーを AVI としてエクスポートする」。 を参照してください。

フレームごとにアニメーションを作成する

Corel Painter では、アニメーションを 1 フレームずつ作成できます。その場合、数枚のフレーム (フレーム スタックという) が完成したら、それをムービーとしてプレビューできます。

新規のアニメーションを作成するにはまず、ムービーを作成します。フレーム数やフレーム サイズなどのオプションを指定できます。表示するオニオン スキン レイヤーの数を選択することもできます。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。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。詳細は、821 ページの 「オニオン スキンを使用する」。を参照してください。

ムービー ファイルを作成すると、空のフレームがドキュメント ウィンドウに表示されるので、ブラシなどのツールを使用してムービーの内容を追加していきます。1 枚のフレームが完成したら、[フレーム スタック] パネルのナビゲーション ツールを使用してフレーム スタック内の次のフレーム、または次に作業するフレームを選択して表示します。また、アニメーションの作成中は、そのアニメーションを繰り返し再生して、全体の動きの流れが正しいことを確認できます。ムービーの作成または編集中は、[フレーム スタック] パネルを開いたままにしておく必要があります。詳細は、820 ページの 「フレームの内容を編集する」。を参照してください。

Corel Painter では、ムービーは、Painter フレームスタック ファイル形式 (FRM) で保存されます。この形式のファイルには、同じサイズと解像度を持つ一連の画像が格納されます。

新規ムービーを作成するには

1 **[ムービー]** ▸ **[新規ムービー]** を選択します。

2 **[ムービー名]** テキスト ボックスにファイル名を入力します。

3 **[キャンバス設定]** 領域で、**[幅]** と **[高さ]** の各ボックスに値を入力します。

デジタル ビデオの標準的なフレームのサイズは、640 x 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。

4 **[解像度]** ボックスに値を入力します。

5 **[ムービー設定]** 領域で、**[フレーム数]** ボックスに値を入力します。

後でフレームを追加または削除することもできます。

6 **[オニオンスキンの表示フレーム数]** オプションで、希望のスキン レイヤー数を選択します。

ここで指定したフレーム数が、**[フレームスタック]** パネルに表示されます。詳細は、821 ページの 「オニオン スキンを使用する」。を参照してください。

7 **[保存形式]** リスト ボックスから、以下のいずれかのオプションを選択します。

- **[8 ビットグレー]** - 256 階調のグレー
- **[8 ビットシステムパレット]** - 256 色のシステム パレット
- **[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 チャンネル用レイヤー

8 **[ムービーの保存]** ダイアログ ボックスで、ファイルの保存先を指定します。

9 **[保存]** をクリックします。

ムービー ファイルが、Painter フレームスタック形式 (FRM) で保存されます。

ムービーを開くと **[フレームスタック]** パネルが表示され、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。

以下のこともできます。

ペーパーカラーを選択する	**[カラー]** ボックスをクリックし、**[カラー]** ダイアログ ボックスで紙の色を選択します。
用紙テクスチャを選択します	**[テクスチャ]** カラー ボックスをクリックして、**[テクスチャ]** パネルからテクスチャを選択します。

[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。

フレームごとにアニメーションを作成するには

1 ドキュメント ウィンドウ内で **[フレームスタック]** パネルを開いたままの状態で、フレーム 1 に移動します。

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、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。

5 書類ウィンドウ内にアニメーション フレームをペイントします。

6 **[フレームスタック]** パネルで **[コマ送り]** ボタン をクリックします。

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。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。

手順 5 と6 を繰り返して、すべてのフレームを完成させます。

オニオン スキンの表示を使用して現在のフレームを作業している最中に、前後のフレームを表示できます。オンライン スキンの表示を有効にするには、**[ムービー]** ▸ **[オニオンスキン レイヤの表示]** をクリックします。

Page Up キーを押して 1 フレーム進めるか、**Page Down** キーを押して 1 フレーム戻ることができます。アニメーションのキーボード ショートカットの詳細については、136 ページの 「アニメーション」。を参照してください。

Corel Painter ムービーを開く

Corel Painter で以前作成したムービー (フレーム スタック) を開いて編集できます。

Corel Painter 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]** ダイアログ ボックスで、FRM ファイルを検索して **[開く]** 選択します。

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]** パネル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]** パネルに表示するサムネイルの数になります。

4 **[OK]** をクリックします。

[フレームスタック] パネルが表示され、書類ウィンドウにムービーのスタック内の最初のフレームが表示されます。

QuickTime および AVI ファイルをインポートする

QuickTime または AVI 形式のデジタル ビデオをインポートして、Corel Painter のブラシ、テクスチャ、効果を使用して編集できます。QuickTime や AVI ファイルを Corel Painter で開くと、ファイルが自動的にフレーム スタックに自動的に変換されます。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 でデジタル ビデオの編集を終了したら、QuickTime、AVI、または GIF アニメーション ファイルとして保存します。その後、ビデオ編集アプリケーションで、保存した QuickTime や AVI ムービーを開き、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。

作業効率を上げるため、編集予定のフレームのみをインポートするようにしてください。たとえば、2 分間のビデオ クリップのうち、最初の 10 秒間のみにペイントする場合は、Corel Painter にクリップ全体をインポートしないでください。代わりに、ビデオ編集アプリケーションで最初の 10 秒間のみを書き出して、そのフレームのみをインポートしてください。Corel Painter 内でクリップの仕上げ作業を終えたら、ビデオ編集アプリケーションで当該フレームを開き、残りのフレームと連結します。

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。詳細は、828 ページの 「番号付きのファイルをインポートする/エクスポートする」。を参照してください。

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]** ダイアログ ボックスで、ムービーを検索して **[開く]** 選択します。

3 **[ムービーの保存]** ダイアログ ボックスの **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力し、**[保存]** をクリックします。

[フレームスタック] パネルが表示され、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、Corel Painter によってそのムービーのフレーム スタックのコピーが作成されます。このため、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 フレームを選択する

フレームを選択するには、**[フレームスタック]** パネルでフレームのサムネイルをクリックします。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

- 以下のいずれかの操作を行います。
  - **[フレームスタック]** パネルでフレームのサムネイルをクリックします。
  - **[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。

フレームの内容を編集する

ムービーでは、フレームを追加または削除できます。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。

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する/効果を適用するには

1. **[フレームスタック]** パネルで、作業するフレームのサムネイルをクリックするか、**[前ステップ]** ボタン をクリックして、フレームに進みます。
   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、次のフレームに移動します。

   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。

アニメーションをプレビューする

[フレームスタック] パネルには、アニメーションをプレビューおよびナビゲーションするために必要なツールが用意されています。たとえば、フレーム内の各フレームに移動して編集したり、アニメーションを再生してフレーム間のつながり具合を確認したりできます。また、プレビューのフレーム速度を設定して、1 秒あたりの表示フレーム数を制御することもできます。

アニメーションをプレビューするには

- **[フレームスタック]** パネルで、以下の表のいずれかのアクションを実行します。

目的	操作内容	キーボード ショートカット
フレーム スタックを再生します。	**[再生]** ボタン をクリックします。	
フレーム スタックを停止します。	**[停止]** ボタン をクリックします。	**Ctrl** + **.**
スタックの最初のフレームに戻ります。	**[巻き戻し]** ボタン をクリックします。	**ホーム**
1 つ前のフレームに戻ります。	**[前ステップ]** ボタン をクリックします。	**Page Down**

目的	操作内容	キーボード ショートカット
次のフレームへ進みます。	**[前ステップ]** ボタン をクリックします。 スタックの最終フレームでこのボタンを押すと、Corel Painter の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。	**Page Up**
スタックの最終フレームへ移動します。	[早送り] ボタン をクリックします。	**End**

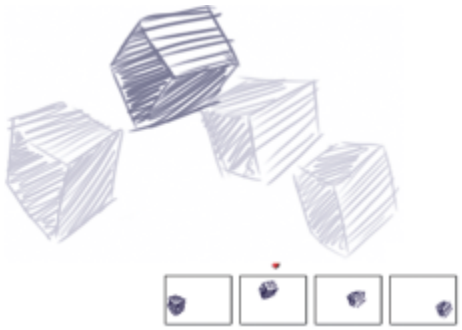
プレビューのフレーム速度を設定するには

- **[フレーム スタック]** パネルで、**[再生]** スライダを動かします。

オニオン スキンを使用する

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。従来からアニメーションの制作現場では、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が使用されています。これにより、前に描いた絵を参照しながら、それに続く絵が描かれます。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。

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。



オニオン スキンの表示 ([オニオンスキン レイヤの表示] 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。

Corel Painter では、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。オニオン スキンの数は、最初にフレームスタックを開いたとき、またはムービーを作成した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。

[フレームスタック] パネルには、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]** パネルでサムネイルをクリックします。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ネルの右端に動かします。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ネルの中央に動かします。

オニオンスキン レイヤを表示するには

- **[ムービー]** ▸ **[オニオンスキン レイヤの表示]** 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ます。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。

レイヤーを使用して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最も簡単な方法の 1 つに、**[イメージバインダ]** パネルから一連のフレームに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、Corel Painter はグループ化したレイヤーをそのフレームに固定するので注意してください。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。詳細は、587 ページの 「レイヤーをキャンバスに固定する」。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が、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. **[ムービー]** ▸ **[新規ムービー]** を選択します。
2. **[フレーム数]** ボックスに「1」と入力します。
3. **[オニオンスキンの表示フレーム数]** オプションの 1 つをオンにして、**[OK]** をクリックします。
4. **[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. **[ウィンドウ]** ▸ **[メディアライブラリパネル]** ▸ **[イメージ]** を選択します。
6. **[イメージバインダ]** パネルのアイテムをダブルクリックして、書類ウィンドウに追加します。
   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]** パネルの **[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ます。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 8 と 9 を繰り返して、フレームを好きな数だけ追加します。
11. 最後のフレームで、**[レイヤー]** パネルの [レイヤーオプション] ボタン をクリックして、**[固定]**を選択します。
12. **[フレームスタック]** パネルの **[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。

フレームを追加する/削除する/消去する

フレームは、ムービー内の最初、最後、およびスタック内の任意のフレームの間のどこにでも追加できます。ムービーからフレームを削除することもできます。フレームを削除すると、必要に応じて、以降のフレームの番号が振り直されます。また、ペーパーカラーを維持したまま、フレームの内容を消去することもできます。フレームの削除および消去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。詳細は、824 ページの 「ムービーを挿入する」。を参照してください。

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]** 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]** ボックスに「6」と入力し、**[指定フレームの前]** オプションをオンにして、**[フレーム]** ボックスに「10」と入力します。

フレームを削除するには

1 **[ムービー]** ▸ **[フレームの削除]** を選択します。

2 **[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。

フレームを消去するには

1 **[ムービー]** ▸ **[フレームの消去]** を選択します。

2 **[フレームの消去]** ダイアログ ボックスで、消去するフレームの範囲を設定します。

フレームを繰り返す

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。また、スタックの最終フレームを繰り返すこともできます。

「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。

この例はアニメーション化したサイクルでの目のまばたきです。各フレームを一度描画し、繰り返します。

滑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、1 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。

最終フレームを繰り返すには

1 **[フレームスタック]** パネルで **[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、このコマンドをオフにします。
[新規フレームの消去] コマンドの横に表示されていたチェック マークが消去されます。

3 **[フレームスタック]** パネルの **[コマ送り]** ボタン をクリックします。

[新規フレームの消去] コマンドをオンにすると、**[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

あるムービーのフレームを別のムービーに挿入することにより、複数のムービーを 1 つにまとめることができます。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。

挿入できるのは、Corel Painter ムービー ファイル (FRM) のみです。QuickTime、AVI、または付番されたファイルのフレームを挿入することができません。ただし、QuickTime または AVI 形式のファイルを Corel Painter で開いている場合は、FRM 形式で保存して別の Corel Painter ムービーに挿入することができます。

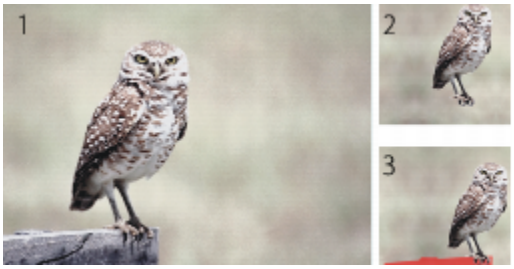
ムービーを挿入するには

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]** 領域でいずれかのオプションを有効にします。
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、
4. **[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。挿入先と挿入元のフレーム速度が同じであれば、さらに良い結果が得られます。

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、手描きのアニメセルでも、手順は同じです。

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くと、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 つのコマンド、複数のコマンド、描画作業を行うときの多数の手順など、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。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、831 ページの 「スクリプトを使用してタスクを自動化する」。を参照してください。

スクリプトを使用してテクスチャの位置を設定する

スクリプトを使用して、ムービー全体にテクスチャを適用する場合は、フレームごとにテクスチャの位置を変更することができます。テクスチャの配置は、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。

スクリプトを使用してブラシストロークを適用する

記録されたブラシストロークをムービーに適用できます。Corel Painter では、ストロークをフレーム数に分割し、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 ブラシ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 (人が歩いているなど)、Corel Painter で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。詳細は、514 ページの 「イメージホースを使用する」。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]** を選択します。
2. **[スクリプト]** パネルで右上隅にある **[スクリプトオプション]** ボタン 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]** パネルの **[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]** ボックス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. **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。
3. **[スクリプト]** パネルで **[スクリプトオプション]** ボタン をクリックし、**[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、スクリプトをダブルクリックします。

   Corel Painter はスタック内の各フレームにスクリプトを適用します。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クスチャの位置を設定するには

1 イメージ全体に、表面テクスチャ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]** ▸ **[テクスチャの配置]** を選択します。

3 **[テクスチャの配置]** ダイアログ ボックスで、以下のいずれかのオプションをオンにします。

- **[移動させない]** - ムービー全体を通して同じ位置にテクスチャを配置します。
- **[不規則に移動させる]** - ムービーの進行に従って、テクスチャ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]** パネルで、**[スクリプト オプション]** ボタン 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。
- **[直線的に移動させる]** - テクスチャを直線的に移動させます。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 **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。

6 **[スクリプト]** パネルで **[スクリプトオプション]** ボタン をクリックし、**[ムービーにスクリプトを適用]** を選択して、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。

ブラシストロークのスクリプトを適用するには

1 **[ブラシ]** ▸ **[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作成します。

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 QuickTime ムービーとしてエクスポートする

ムービーは、Windows プラットフォームで QuickTime ムービーとしてエクスポートできます。

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 [最適な階調] 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 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、最適な設定を見つけることが難しい場合があります。
- **[グラフィックス]** 圧縮方法は、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。JEPG 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 での大半の作業では、**[品質]** スライダを**[高]** に設定することをお勧めします。

1 秒間当た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] 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]** オプションをオンにします。
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、リスト ボックス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 としてエクスポートする

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、別の圧縮方法を使用できる場合もあります。

- **[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 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 ビデオ 1]** 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。
- **[全フレーム (未圧縮)]** では、何も圧縮されないため、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] 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。ここで指定したデータ制限値の設定は、必要に応じて、**[品質]** スライダの設定よりも優先されるため、圧縮されたムービーは、指定された制限速度内に収められます。

フレーム速度について

フレーム速度は、1 秒当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。ただし、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に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 (National Television System Committee) 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す。アニメーションの場合は、色の塗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、10～15fps 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。フレーム表示速度は **[フレームスタック]** パネルで調整します。アニメーションのプレビューは、1～40 fps で再生できます。

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]** オプションをオンにし、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]** リスト ボックス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インポートする/エクスポートする

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。詳細は、817 ページの 「フレームごとにアニメーションを作成する」。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]** オプションをオンにして、**[OK]** をクリックします。
3. **[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]** ダイアログ ボックスで、**[番号付きファイル]** チェック ボックスをオンにします。
3. 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 **[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]** をクリックします。

Corel Painter によって、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。

GIF アニメーションをエクスポートする

Corel Painter では、フレーム スタックを GIF アニメーションとして書き出すことができます。GIF アニメーションは、単純なアニメーションを Web ページに表示する場合に最適な形式です。

GIF は、リンク アンカーとしても、イメージ マップとしても使用することができます。ただし、背景には使用できません。

イメージを GIF ファイル形式に保存する際には、多くのオプションがあります。

アニメーションに透明度を適用して、背景オプションを選択することはできますが、それには、選択範囲をフレームごとに設定する必要があります。詳細は、616 ページの 「選択範囲の基本」。を参照してください。

[移行処理] では、イメージが表示され、フレーム ディレイの時間が経過した後、次のイメージが表示される前に、イメージをどのように処理するかを指定します。[移行処理] の設定効果は、透明度を設定し、フレーム間でその透明度に相違がある場合にのみ、明確になります。

[ループ] オプションを使用すると、クライアント ブラウザでアニメーションを繰り返して再生できます。アニメーションは、ダウンロードされる速度で、一度に 1 フレームずつブラウザに表示されます。ほとんどの場合は、意図した表示速度よりもかなり遅い速度で表示されます。**[ループ]** オプションをオンにしている場合、すべてのフレームのダウンロードが終わると、指定されたディレイ時間に従って、アニメーションがブラウザにループ再生されます。ダウンロード後のアニメーションはブラウザのキャッシュから再生されるため、表示速度が速くなります。

Web 用のアニメーションを作成する際は、ファイル サイズを小さくして、ムービーがある程度の時間内にダウンロードされるように考慮する必要があります。ファイル サイズを最小限に抑えるには、次の点を考慮してください。

- フレーム サイズを小さくする。フレーム サイズは、新規ムービーを作成するときに指定します。既存のアニメーションやビデオを読み込む際に、フレーム サイズを変更することはできません。
- フレーム数を制限する (フレーム数が多いとファイル サイズが大きくなるため)。
- 色の数を制限する。イメージの色数を減らすと、カラー パレットのサイズも小さくなるため、ファイル サイズが小さくなります。

フレーム スタックを GIF アニメーションとしてエクスポートするには

1 フレーム スタックを開いた状態で、**[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、**[GIFアニメーション形式で保存]** 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。
[GIF ファイル保存オプション] ダイアログ ボックスが表示されます。

4 **[色数]** 領域でいずれかのオプションを有効にします。

5 **[イメージ補正法]** 領域で、以下のいずれかのオプションをオンにします。
- **最も近いカラーへの量子化**: イメージ全体に影響を与えない程度に、イメージで使用されている類似色の数を減らします。この方法は、広範囲で単一色が使用されているイメージに有効です。
- **ディザカラー**: 使用可能な色数が制限されている場合に、より多くの色をシミュレートします。

6 **[アニメーション オプション]** 領域の **[フレーム ディレイ]** ボックスに各フレーム間の間隔 (100 分の 1 秒単位) を指定します。

7 **[移行処理]** 領域で、以下のいずれかのオプションをオンにします。
- **デフォルト**: クライアント ブラウザのデフォルトの移行処理を使用します。
- **背景**: イメージが表示されている領域を背景色に戻します。
- **なし**: 次のフレームを上書きする間、画面上のイメージをそのままにしておきます。

- **前**: イメージが表示されている領域に前のフレームのイメージを表示します。

この GIF ファイルをブラウザで開くと、アニメーションを表示/再生できます。アニメーションを Web ページ上に配置するには、通常の静止イメージの GIF ファイルと同じ HTML タグを使用します。

以下のこともできます。

Web ブラウザにイメージが読み込まれる間、徐々にイメージを表示する	**[その他のオプション]** 領域で **[インターレース]** オプションを有効にします。
サーバー サイド イメージ マップを有効にする	**[マップ オプション]** 領域で、**[NCSA マップ ファイル]** または **[CERN マップ ファイル]** オプションをオンにします。
クライアント サイド イメージ マップを有効にする	**[マップ オプション]** 領域で、**[クライアント側マップ ファイル]** オプションをオンにします。
透明度を適用する	**[透明度]** 領域で、**[出力透明度]** オプションをオンにしてから、背景オプションをオンにします。**[しきい値]** スライダを動かして、選択範囲のどのマスク値でイメージを透明にするかを指定します。
アニメーションを繰り返す	**[ループ]**　チェック ボックスをオンにして、アニメーションの繰り返し回数を入力します。無限に繰り返すには、「0」(ゼロ) を入力します。

フレーム ディレイを設定しないと、使用しているシステムの読み込み/表示処理速度に応じた速度でフレームが表示されます。各イメージの表示速度 (特にフレーム サイズが大きい場合) は、コンピュータ システムによって異なるため、実際のアニメーションの表示速度は、ここで設定した速度よりも遅くなる可能性があります。[フレーム ディレイ] は、特定のフレーム速度に近づけるために使用することもできます。たとえば、8 fps の速度で取り込んだ 1/4 サイズのビデオを、1 秒間に 8 フレームの速度で表示するには、1 秒を 8 で割ります。結果は、100/8 = 12.5 となります。[フレーム ディレイ] には、小数点以下の端数を切り捨て、「12」と入力します。小数点以下の端数を切り捨てることにより、各イメージを表示するために必要な時間ができます。フレーム サイズがこれよりも大きい場合は、表示時間も長くします。

ブラウザのウィンドウでアニメーションの再生が終了した場合は、[ループ] オプションで設定した回数分の再生が終わったことを意味します。ブラウザによっては、ウィンドウをリサイズすると再生を初めから再開するものもあります。どのブラウザでも、アニメーションが設定されているページを読み込み直すことによって、再生を再開することができます。

スクリプトを使用してタスクを自動化する

スクリプトを使用すると、反復操作の高速化、複数の操作や複雑な操作の組み合わせ、オプションに対するアクセス性の向上を実現できます。

このセクションには以下のトピックがあります。

スクリプトを使用する

- ページ 831 の 「スクリプトの基本」。
- ページ 832 の 「[スクリプト] パネルを表示する」。
- ページ 832 の 「スクリプトを記録/再生する」。
- ページ 834 の 「バックグラウンド スクリプトを有効化/再生する」。
- ページ 834 の 「解像度非依存スクリプトを作成する」。
- ページ 835 の 「スクリプトを編集する/名前変更する/削除する」。
- ページ 836 の 「スクリプトをムービーに変換する」。
- ページ 837 の 「スクリプトをインポート/エクスポートする」。

スクリプトライブラリを管理する

- ページ 837 の 「スクリプト ライブラリをインポート/エクスポートする」。
- ページ 838 の 「スクリプト ライブラリを作成/削除する」。

スクリプトの基本

スクリプトは、電話の短縮ダイヤルのようなものです。大半の電話では、頻繁にかける番号を短縮ダイヤルボタンに設定しておくと、次回その番号にかけるとき短縮ダイヤルボタンを押すだけで済むので時間を節約できます。同様に、繰り返し行う必要のある一連の操作をスクリプトに設定しておくと、次回その操作を実行する際に、スクリプトを実行することで時間を節約できます。

スクリプトには、単独の編集コマンドから作業全体まであらゆるものを記録できます。

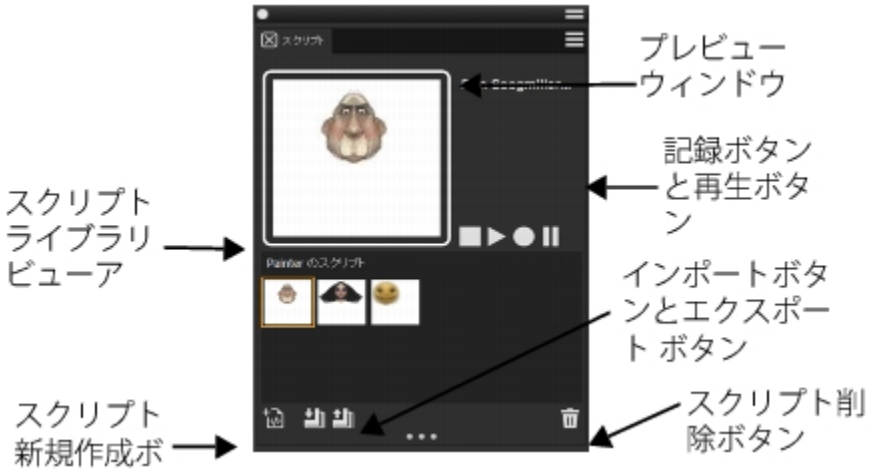
スクリプト機能の主な活用方法は、以下のとおりです。

- 一連の操作をスクリプトに記録しておき、それらの操作を実行する代わりにスクリプトを実行できます。
- バックグラウンド スクリプトを使用して作業を記録できます。これにより、そのスクリプトを再生し、任意の段階で停止することにより、プロジェクトのどの段階にでも戻すことができます。このテクニックは、取り消し操作を何段階にも渡って使用するのと似ています。詳細は、834 ページの 「バックグラウンド スクリプトを有効化/再生する」。を参照してください。
- スクリプトを異なる解像度で再生することができます。これにより、低い解像度で記録しておき、その後、高解像度で同じ結果を自動的に作成することができます。詳しくは、834 ページの 「解像度非依存スクリプトを作成する」。 を参照してください。

- 記録したスクリプトは、現在のアート素材を使用して再生できます。たとえば、鉛筆だけで描画する作業をスクリプトに記録した後に、新規書類を開いて、記録時とは異なるテクスチャ、色、ブラシを選択して、スクリプトを再生します。その後、Corel Painter が自動的にスクリプトを再生し、同じ描画作業を別の素材に対して繰り返します。詳細は、832 ページの 「スクリプトを記録/再生する」。を参照してください。
- (Windows のみ) 記録したスクリプトをチュートリアルとして使用できます。これにより、ある作品の作成過程を手順を追って誰かに見せることができます。これは、作者のうしろから肩越しに作業を覗きこむようなものです。こうしたスクリプトを .avi ムービーに変換すれば、他のユーザーとテクニックを共有できます。記録した各操作が、ムービーの 1 フレームになります。詳しくは、836 ページの 「スクリプトをムービーに変換する」。
- (Windows のみ) スクリプトをムービーで使用できます。ムービーの全フレームに対して同じ処理を行う場合は、その処理を行う一連のコマンド操作をスクリプトに記録します。これにより、スクリプトを 1 つのコマンドとして、ムービー全体に適用できます。詳細は、825 ページの 「ムービーにスクリプトを適用する」。を参照してください。

[スクリプト] パネルを表示する

[スクリプト] パネルには、スクリプトの記録、再生、編集を行うための基本的なツールが用意されています。また、このパネルからスクリプト ライブラリ ビューアにアクセスできます。スクリプト ライブラリ ビューアは、作成したスクリプトおよびスクリプト ライブラリの格納および管理に使用します。



[スクリプト] パネル

[スクリプト] パネルの **[スクリプトオプション]** ボタン をクリックすると、いくつかのコマンドが表示され、その中から選択できます。

[スクリプト] パネルの表示/非表示を切り替えるには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。

スクリプトを記録/再生する

スクリプトを使用すると、行った操作を記録しておき、ボタンをクリックするだけですべての操作を繰り返すことができます。たとえば、一連の画像の色を調整する必要がある場合、最初の画像についてのみ、調整作業をスクリプトに記録しておき、他のスクリプトについては、スクリプト再生することで同じ変更作業を適用できます。**[スクリプト]** パネルから、スクリプトの記録と再生に関する基本機能を利用できます。

スクリプト ボタン (左から): [停止]、[再生]、[記録]、[一時停止]

スクリプトを記録する際には、アプリケーションの開始時の環境を記録するためのオプションを設定できます。開始時の環境には、セッションで使用するツールやアート素材 (ブラシ、カラー、テクスチャ) などが含まれます。Corel Painter は、記録した素材を使用してセッションを再生します。このオプションをオフにすると、Corel Painter は、スクリプトの再生時に選択したツールとアート素材を使用します。たとえば、スクリプトを作成するたびに、使用するブラシ、カラー、テクスチャを変更することで、異なる結果を得ることができます。

スクリプト記録セッションを作成する際には、スクリプトに記録する際に手順に抜けがないように、実行する 1 つ 1 つの手順を書き留めたメモを見ながら作業するとよいでしょう。できあがったスクリプトに満足できない場合は、編集または削除できます。詳細は、835 ページの 「スクリプトを編集する/名前変更する/削除する」。を参照してください。

スクリプトを記録するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。
2. **[スクリプト]** パネルで、**[記録]** ボタン ● をクリックします。
3. 記録する操作を実行します。
4. **[停止]** ボタン ■ をクリックします。
5. **[スクリプト名]** 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。

   Corel Painter は、**スクリプト** ライブラリ ビューアに、スクリプトのアイコンを自動的に追加します。

再生時にアート素材を変更できるスクリプトを記録することもできます。それには、[スクリプトオプション] ボタン ☰ をクリックし、**[スクリプト オプション]**を選択して、**[開始時の環境を記録]** オプションを無効にします。

新規スクリプトを作成すると、現在選択されているライブラリに自動的に保存されます。ライブラリ パネルからスクリプトを移動するには、リソースを移動元のライブラリから追加先のライブラリにドラッグします。

スクリプトを再生するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。
2. **[スクリプト]** パネルで **[スクリプト]** ライブラリ ビューアからスクリプトを選択します。

   別のスクリプト ライブラリを読み込むには、[スクリプトオプション] ボタン ☰ をクリックし、**[スクリプトライブラリのインポート]** を選択します。
3. **[再生]** ボタン ▶ をクリックします。

以下のこともできます。

スクリプトを停止する	**[停止]** ボタン ■ をクリックします。
スクリプトを一時的に中断する	**[一時停止]** ボタン ⏸ をクリックします。

スクリプトの再生を停止するには、**Command** + **.**(macOS) または **Ctrl** + **.**(Windows) を使用することもできます。

スクリプトに必要なブラシ、テクスチャ、パターン、その他のアート素材を、他のスクリプト ライブラリに保存している場合は、再生時にそのライブラリを開いておく必要があります。

バックグラウンド スクリプトを有効化/再生する

Corel Painter では、バックグラウンド スクリプトを自動的に記録できます。バックグラウンド スクリプトは、アプリケーションを開いてから閉じるまでに実行されたすべての操作を記録します。バックグラウンド スクリプトは、他のスクリプトといっしょに、タイムスタンプ付きで **[スクリプト]** パネルに保存されます。バックグラウンド スクリプトを Corel Painter に保存する期間を指定することもできます (この期間を過ぎると削除されます)。

バックグラウンド スクリプトは再生することはできますが、カスタムのスクリプトと違って、編集することはできません。

バックグラウンド スクリプトを有効にするには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- (macOS) **Corel Painter** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** を選択します。
- (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** を選択します。

2 **[スクリプトの自動記録]** チェック ボックスをオンにします。

3 Corel Painter がバックグラウンド 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。

Corel Painter では、スクリプト データが常に保存されるため、Corel Painter スクリプト データ ファイルには大量のデータが蓄積されます。

バックグラウンド スクリプトを再生するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。

2 **[スクリプト]** パネルでスクリプト ライブラリ ビューアからバックグラウンド スクリプトを選択します。
バックグラウンド スクリプトが作成日時順に一覧表示されます。

3 **[再生]** ボタン をクリックします。

解像度非依存スクリプトを作成する

解像度非依存スクリプトを作成すると、スクリプトが再生される画像に合わせて解像度が自動調整されるスクリプトを記録できます。解像度非依存スクリプトでは、スクリプトの作成時は、低解像度で作業することにより、快適な速度でスムーズに作業を進めることができます。その後、そのスクリプトを高解像度で再生すれば、高品質の画像が得られます。

記録時から再生時の解像度の比率には限度があります。再生時の解像度が記録時の 4 倍にもなると、画質に影響が出てくる可能性があります。最良の結果が得られるように、いろいろな比率で試してみてください。

解像度非依存スクリプトを記録するには

1 記録を開始する前に、作業に使用する解像度で新規書類を開きます。

2 **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。

3 ペイント作業や描画作業を開始する前に、**[選択]** ▸ **[全て選択]** を選択するか、**Command** + **A** (macOS) または **Ctrl** + **A** (Windows) を押します。

この操作によって、記録対象領域になる参照用長方形が作成されます。後で高解像度のファイルでスクリプトを再生するには、この参照用長方形を必ず記録しておく必要があります。

4 **[スクリプト]** パネルで、**[記録]** 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、参照用長方形の選択を解除します。

- **[選択]** ▸ **[なし]** を選択します。
- 選択した領域内に描画する。
- **Command** + **D** (macOS)、または **Ctrl** + **D** (Windows) を押します。

6 スクリプトの記録を進めます。

解像度を変更してスクリプトを再生するには

1 再生したい解像度で新規書類を作成します。

得られる画像の解像度を記録時よりも高くするには、縦横の寸法を同じ比率で大きくします。たとえば、記録時の書類が 500x500 ピクセルの場合に、新規書類の縦横の寸法を 1000x1000 ピクセルにすると、サイズは 2 倍になります。

再生用の書類と記録時の書類の縦横の寸法の比率が異なる場合は、作成される画像がそれだけ歪むことになります。

2 **[スクリプト]** パネルの**スクリプト** ライブラリ ビューアで、記録済みの解像度非依存スクリプトをクリックします。

3 スクリプトを再生する前に、新規書類で **[選択]** ▸ **[全て選択]** を選択するか、**Command** + **A** (macOS) または **Ctrl** + **A** (Windows) を押します。

スクリプトの作成時に最初に記録した長方形が、この書類内で選択する長方形として参照されます。

4 **[再生]** ボタンをクリックします。

スクリプトが、新規書類で再生されます。すべてのブラシ、テクスチャ、およびその関連機能は、新規の解像度に合わせて調整されます。

スクリプトを編集する/名前変更する/削除する

Corel Painter では、さまざまな方法でスクリプトを編集できます。スクリプトの操作項目を編集して、記録された操作順を変更することができます。スクリプトの名前変更や削除もできます。

パラメータを使用する一連の操作項目としてスクリプトを開いてそれを編集できます。ほとんどのパラメータは編集可能です。また、スクリプト (.txt ファイル) をエクスポートし、テキスト エディタでスクリプト ファイルを開いて、スクリプトを編集することもできます。詳細は、837 ページの 「スクリプトをインポート/エクスポートする」。を参照してください。

スクリプトのパラメータを編集するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。

2 **[スクリプト]** パネルのスクリプト ライブラリ ビューアで、編集するスクリプトをクリックします。

3 [スクリプトオプション] ボタン ☰ をクリックし、**[スクリプトの編集]** を選択します。

Corel Painter に **[スクリプトの編集]** ダイアログ ボックスにスクリプトの操作項目の一覧が表示されます。

4 編集する操作項目行をダブルクリックします。

5 選択した操作項目のパラメータをダブルクリックします。

6 該当するパラメータのダイアログ ボックスで、必要な変更を行います。

7 ダイアログ ボックスを閉じます。

8 **[スクリプトの編集]** ダイアログ ボックスで、**[終了]** をクリックして、変更内容をスクリプトに保存します。

開いたスクリプトが現在のスクリプトになり、スクリプト ライブラリ ビューアに表示されます。スクリプト ライブラリ ビューアから別のスクリプトを選択しても、開いているスクリプトは変わりません。

また、スクリプトをエクスポートし、テキスト エディタでスクリプト ファイルを開いて、スクリプトを編集することもできます。[スクリプト] パネルで **[スクリプトオプション]** ボタン をクリックし、**[スクリプトのエクスポート]** を選択すると、スクリプトをエクスポートできます。

スクリプトの名前を変更するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。
2. **[スクリプト]** パネルでスクリプト ライブラリ ビューアからスクリプトを選択します。
3. [スクリプト オプション] ボタン をクリックし、**[スクリプトライブラリの表示]** ▸ **[スクリプト名の変更]** を選択します。
4. **[別名で保存]** ボックスに新しい名前を入力します。

スクリプトを削除するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。
2. **[スクリプト]** パネルでスクリプト ライブラリ ビューアからスクリプトを選択します。
3. **[削除]** ボタン をクリックします。

スクリプトをムービーに変換する

(Windows のみ)

スクリプトは　Corel Painter ムービーに変換できます。変換したムービーは、QuickTime または AVI 形式で保存できます。スクリプト内の各操作が、ムービーの 1 フレームになります。詳しくは、827 ページの 「ムービーを AVI としてエクスポートする」および826 ページの 「ムービーを QuickTime ムービーとしてエクスポートする」。を参照してください。

解像度非依存スクリプトの場合は、記録時とは異なるサイズでセッションをムービーとして再生することができます。詳しくは、834 ページの 「解像度非依存スクリプトを作成する」。 を参照してください。ただし、解像度非依存スクリプトの場合で、新しいイメージのウィンドウの方が大きいときは、ムービーの左上隅にスクリプトが再生されます。逆に、新しいイメージが記録時のサイズよりも小さい場合は、スクリプトに記録されているセッションの左上隅の領域のみがムービー内に表示されます。

ムービーにスクリプトを適用することもできます。たとえば、あらかじめ **[モーション ブラー]** 効果を 1 つのイメージに適用するスクリプトを記録しておきます。後は、1 つのコマンドだけで、このスクリプトをムービーの各フレームに適用できます。また、スクリプトを使って、ムービー内でのテクスチャの位置を設定することもできます。詳細は、825 ページの 「ムービーにスクリプトを適用する」を参照してください。

スクリプトをムービーに変換するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。
2. **[スクリプト]** パネルのスクリプト ライブラリ ビューアでスクリプトをクリックします。
3. ムービーのサイズで新しいイメージを作成します。
4. **[スクリプト]** パネルで、[スクリプト オプション] ボタン をクリックし、**[スクリプト オプション]** を選択します。
5. **[スクリプト オプション]** ダイアログ ボックスで、**[再生時にフレームを保存]** 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、再生時にムービーが作成されます。

6 フレーム 1 枚あたりの記録時間 (10 分の 1 秒単位) を入力します。

この数値が小さいほど、フレームが作成される頻度が高くなり、スムーズな流れで再生されます。ただし、その分多くのディスクスペースが必要になります。

7 **[スクリプト]** パネルで、**[再生]** をクリックします。

8 **[ムービーの保存]** ダイアログ ボックスの **[ファイル名]** ボックスにファイル名を入力し、保存先フォルダを選択して、**[保存]** をクリックします。

9 **[フレームスタック]** ダイアログ ボックスで、**[オニオンスキンの表示フレーム数]** 領域にあるオプションの 1 つを選択します。

10 **[保存形式]** 領域で、表示色オプションの 1 つを選択します。

Corel Painter は **[フレーム スタック]** ダイアログ ボックスでスクリプトを再生します。

スクリプトに記録されている操作の中には、ムービーに変換できないものがあります。たとえば、**[ファイル]** ▸ **[新規]** コマンドを含むスクリプトは変換されません。

スクリプトをインポート/エクスポートする

スクリプトをインポートおよびエクスポートできます。たとえば、他のユーザーによって作成されたスクリプトをインポートしたり、スクリプトをエクスポートして他のユーザーと共有したりできます。Corel Painter スクリプトは、.txt ファイルとしてエクスポートされます。また、スクリプト ライブラリをインポートまたはエクスポートすることもできます。詳細は、837 ページの 「スクリプト ライブラリをインポート/エクスポートする」。を参照してください。

スクリプトをインポートするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。

2 **[スクリプト]** パネルで、**[スクリプトのインポート]** ボタン をクリックします。

3 スクリプトを保存するドライブおよびフォルダを選択します。

4 スクリプト ファイルをクリックします。

5 **[開く]** をクリックします。

スクリプトをエクスポートするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。

2 **[スクリプト]** パネルで、**[現在選択されているスクリプトのエクスポート]** ボタン をクリックします。

3 **[スクリプトのエクスポート]** ダイアログ ボックスで、スクリプトを格納するドライブとフォルダを選択します。

4 **[保存]** をクリックします。

スクリプト ライブラリをインポート/エクスポートする

スクリプトは、スクリプト ライブラリに格納されている場合、一度に複数インポートできます。旧バージョンの Corel Painter で作成されたスクリプト ライブラリも対象になります。スクリプト ライブラリをエクスポートすることもできます。**[スクリプト]** ライブラリ ビューアで、複数のライブラリを同時に開いて表示できます。

ブラシ ライブラリをインポートするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。

2 **[スクリプト]** パネルで、[スクリプトオプション] ボタン をクリックし、**[スクリプトライブラリのインポート]** を選択します。
3 ライブラリを保存するドライブおよびフォルダを選択します。
4 ライブラリを選択します。
5 **[開く]** をクリックします。

インポートされたライブラリが、パネル ウィンドウの下部に表示されます。

以前のバージョンの Corel Painter で作成されたスクリプトをインポートするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。
2 **[スクリプト]** パネルで、[スクリプトオプション] ボタン をクリックし、**[旧バージョンのスクリプトライブラリのインポート]** を選択します。
3 ライブラリを保存するドライブおよびフォルダを選択します。
4 ライブラリを選択します。
5 **[開く]** をクリックします。

インポートされたライブラリが、パネル ウィンドウの下部に表示されます。

スクリプト ライブラリをエクスポートするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。
2 **[スクリプト]** パネルで、[スクリプトオプション] ボタン をクリックし、**[スクリプトライブラリのエクスポート]** を選択します。
3 **[ライブラリの選択]** ダイアログ ボックスの **[ライブラリ]** リスト ボックスで、エクスポートするライブラリを選択して、**[OK]** をクリックします。
4 ライブラリを格納するドライブおよびフォルダを選択します。
5 **[保存]** をクリックします。

スクリプト ライブラリを作成/削除する

スクリプトを格納し、整理して、検索とアクセスを容易にすることができます。新規スクリプトを作成すると、自動的に、現在選択されているスクリプト ライブラリに保存されます。スクリプトを新規ライブラリに移動することもできます。不要になったスクリプト ライブラリは削除できます。

スクリプト ライブラリをエクスポートするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。
2 **[スクリプト]** パネルで、[スクリプトオプション] ボタン をクリックし、**[新規スクリプトライブラリ]** を選択します。
3 **[新規ライブラリ]** 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て、**[OK]** をクリックします。

新しいライブラリのヘッダ バーがライブラリ パネルの下部に表示され、使用可能なライブラリのリストにタイトルが表示されます。新しいライブラリにはデフォルトでスクリプトが 1 つ含まれています。

スクリプト ライブラリを削除するには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[スクリプト]** を選択します。
2 **[スクリプト]** パネルで、[スクリプトオプション] ボタン をクリックし、**[スクリプトライブラリの削除]** を選択します。

3 **[ライブラリの選択]** ダイアログ ボックスの **[ライブラリ]** リスト ボックスからライブラリを選択して、**[OK]** をクリックします。

4 **[はい]** をクリックします。

イメージを印刷する

Corel Painter には、作品を印刷するための豊富なオプションがあります。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 841 の 「印刷の基本」。
- ページ 842 の 「イメージを印刷する」。
- ページ 844 の 「印刷用に EPS 形式でファイルを保存する」。
- ページ 844 の 「合成イメージを印刷する」。
- ページ 845 の 「シェイプを印刷する」。

印刷の基本

アートワークをデスクトップ プリンタで印刷するか、印刷サービス プロバイダに送信する予定がある場合は、次の考慮事項を念頭に置いて、完成したイメージが意図したとおりに表示されるようにしてください。

イメージ サイズ、解像度、印刷品質

イメージのサイズと解像度は、印刷品質に影響します。最良の結果を得るには、書類を作成するときにイメージの解像度とサイズを設定します。イメージの寸法と解像度を選択して、印刷の意図に合わせます。イメージの解像度の詳細については、96 ページの 「解像度と印刷品質」。を参照してください。イメージの寸法については、94 ページの 「キャンバスのサイズと縦横比」。を参照してください。

色を正確に印刷する

Corel Painter を使用すると、印刷時に色を管理し、正確な色を再現することができます。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。イメージの編集や印刷にこの機能を使用する場合は、まず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。詳細は、263 ページの 「カラー マネジメント」。を参照してください。

書類の校正とソフト校正

ソフト校正では、用紙にインクで印刷することなく最終的な結果を表示できます。書類のカラー プロファイルが特定のプリンタまたはモニタに適しているかどうかを確認し、不要な結果を回避することができます。詳細は、266 ページの 「ソフト校正とは」。を参照してください。

イメージを印刷サービス プロバイダに送信して印刷してもらう場合は、まず、校正刷りを取得する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 プリンタの校正刷りなら、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、用紙の組み合わせによっても仕上がりは変わります。

イメージを印刷する

イメージを印刷する前に、用紙サイズとデバイスのオプションを含む、プリンタのプロパティを指定できます。たとえば、両面印刷のホチキス止めなどのプリンタ機能を指定できます。選択する設定は、使用する出力デバイスの種類、カラー印刷かモノクロ印刷か、色分解を行うかどうかなどによって異なります。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。

用紙サイズ、方向、マージン設定を標準の印刷用紙設定に手動で合わせることができます。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、12x12 インチのイメージを 8.5x11 インチの用紙に収まるように自動的にサイズ調節できます。

イメージをファイルに出力して、そのファイルを印刷サービス プロバイダに送信して印刷することもできます。これらのオプションには、Windows オペレーティングシステムのみで使用できるものがあります。

プリンタのプロパティを設定するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** を選択します。
2 以下のいずれかの操作を行います。
   - (macOS) **[詳細を表示]** ボタンをクリックして、リスト ボックスからいずれかのオプションを選択します (**[ページの属性]**、**[レイアウト]**、**[カラーの一致]**、または **[用紙フィード]**など)。
   - (Windows) **[一般]** ページで、**[環境設定]** をクリックします。
3 このダイアログ ボックスでプロパティを設定します。

イメージを印刷するには

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** を選択します。
2 以下のいずれかの操作を行います。
   - (macOS) **[プリンタ]** リスト ボックスでプリンタを選択して、**[ページ数]** リスト ボックスでオプションを選択し、**[コピー数]** ボックスに値を入力します。
   - (Windows) **[一般]** ページで**[プリンタの選択]** 領域からプリンタを選択し、**[ページ範囲]** 領域でオプションをオンにして、**[部数]** ボックスに値を入力します。
3 **[印刷]** をクリックします。

以下のこともできます。

イメージのグレースケール バージョンを印刷する	以下のいずれかの操作を行います。 • (macOS) **[詳細を表示]** ボタンを選択して、リスト ボックスで **[Corel Painter 2019]** を選択して **[グレースケールの印刷]** チェック ボックスをオンにします。 • (Windows) **[Painter 2019]** タブを選択し、**[グレースケールの印刷]** チェック ボックスをオンにします。
非 Postscript プリンタに印刷する (Windows のみ)	**[Painter 2019]** タブを選択し、**[GDI]** チェック ボックスをオンにします。
イメージをカラー Postscript プリンタに印刷する (Windows のみ)	**[Painter 2019]** タブを選択し、**[PostScript (カラー)]** チェック ボックスをオンにします。

以下のこともできます。

色分解版を印刷する (Windows のみ)	**[Painter 2019]** タブを選択し、**[色分解版]** チェック ボックスをオンにします。 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。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。
イメージをモノクロ Postscript レーザー プリンタに印刷する (Windows のみ)	**[Painter 2019]** タブを選択し、**[PostScript (モノクロ)]** オプションをオンにします。

印刷用ページ レイアウトを自動調整するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
   - (macOS) **[ファイル]** ▸ **[印刷]** を選択して、**[詳細を表示]** ボタンをクリックして、リスト ボックスから **[ページの属性]** を選択します。
   - (Windows) **[ファイル]** ▸ **[プリンタの設定]** を選択します。
2 **[用紙サイズ]** リスト ボックス (macOS) または **[サイズ]** リスト ボックス (Windows) で、プリセットのページサイズを選択します。
3 **[方向]** 領域で、以下のいずれかのオプションをオンにします。
   - **[縦向き]** — ページの高さをページの幅よりも大きくします。
   - **[横向き]** — ページの幅をページの高さよりも大きくします。
4 以下のいずれかの操作を行います。
   - (macOS) リスト ボックスで、**[余白とレイアウト]** を選択して、希望する任意の余白とレイアウトを選択します。
   - (Windows) **[マージン]** 領域で、**[左]**、**[右]**、**[上]**、**[下]** の各ボックスに値を指定します。

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 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** を選択します。
2 以下のいずれかの操作を行います。
   - (macOS) **[詳細を表示]** ボタンを選択して、リスト ボックスで **[Corel Painter 2019]** を選択して **[ページのサイズに合わせる]** チェック ボックスをオンにします。
   - (Windows) **[Painter 2019]** タブをクリックして、**[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。

ページ サイズより大きくイメージを印刷したい場合は、このオプションをオンにする必要があります。

ファイルに印刷するには (Windows のみ)

1 **[ファイル]** ▸ **[印刷]** を選択します。
2 **[一般]** ページで、**[ファイルに印刷]** チェック ボックスをオンにします。
3 **[印刷]** をクリックします。
4 **[プリント出力の保存]** ダイアログ ボックスで、**[ファイル名]** ボックスに名前を入力します。

印刷用に EPS 形式でファイルを保存する

EPS-DCS 形式でファイルを印刷用に保存できます。ただし、EPS-DCS 形式のファイルを Corel Painter 内で再度開くことはできないので注意してください。したがって、Corel Painter 内で再度開くことができるように、別の形式でコピーを保存しておく必要があります。

EPS-DCS 形式でファイルを保存すると、カラー プレビューなど出力プレビューを有効にできます。Corel Painter は読み込んだ ICC プロファイルを使用して色分解を制御します。出力プレビューを無効にすると、Corel Painter はデフォルトの色分解テーブルを使用します。詳細は、263 ページの 「カラー マネジメントについて」。を参照してください。

Encapsulated PostScript (EPS) ファイル形式で保存されたイメージは、デスクトップ カラー セパレーション (EPS-DCS) 形式に準拠しています。

印刷用に EPS 形式でファイルを保存するには

1. **[ファイル]** ▸ **[別名で保存]** を選択します。
2. **[イメージの保存]** ダイアログ ボックスの **[ファイル形式]** (macOS) または **[ファイルの種類]** (Windows) リスト ボックスで **[Postscript EPSF]** を選択し、**[保存]** をクリックします。
3. **[EPS 保存オプション]** ダイアログ ボックスの **[16進(ASCII)画像データ]** チェック ボックスをオンにして、データ形式を変更します。

   このチェック ボックスを有効に設定すると別の方法で PostScript 情報を保存できますが、ファイル サイズは約 2 倍になります。プログラムによっては、このオプションをオンにする必要があります。
4. 次のいずれかの出力プレビュー オプションを有効にします。
   - **プレビューなし**
   - **モノクロ プレビュー**
   - **カラー プレビュー**

   一部のレーザー プリンタでは、EPS ファイルを印刷する場合、**[モノクロプレビュー]** オプションをオンにする必要があります。画面上のプレビューや表示は白黒になりますが、カラー情報は維持されます。

   印刷およびオンライン表示 (PDF ファイルなど) 向けのドキュメントを作成する場合は、**[カラー プレビュー]** オプションをオンにしてください。

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。**[プレビューなし]** オプションをオンにしてイメージを EPS ファイル形式で保存した場合は、Corel Painter では、ご使用のデバイスのデフォルトのスクリーニングで Color Studio の色分解テーブルが使用されます。

合成イメージを印刷する

多くのレイヤーとシェイプを持つ合成イメージの印刷には、時間がかかります。1 つのレイヤーのイメージなら、より短い時間で印刷できます。

イメージを合成する代わりに各レイヤーをキャンバスに固定すると、ファイルのクローンを作成して合成イメージを作り、印刷ができます。この方法により、保存される RIFF ファイルにレイヤーも保持されることになり、後で変更したい場合に備えることができます。詳細は、186 ページの 「クイック クローンを使用して画像のクローンを作成するには」。を参照してください。

合成イメージの 1 つのレイヤーを印刷できます。

シェイプを印刷する

Corel Painter では、**[レイヤー]** パネル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 ベースのオブジェクトではなく、ベクタ オブジェクトなので、解像度に依存しません。Corel Painter はベクトル パスとしてシェイプを維持し、PostScript プリンタの完全なネイティブ解像度で印刷しようとします。

PostScript デバイスで印刷するとき、Painter では、透明度や特定の合成方法などの効果を使用するシェイプをラスタライズします。

その場合、見た目が変化しないようにするには、**[レイヤー]** リストでシェイプの下に位置するオブジェクトも、すべてラスタ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、下のすべてのシェイプをラスタライズしないとたとえ重なっている領域が小さくてもキャンバスまで透けて見える効果が得られません。同様にレイヤーのイメージの一部をシェイプに重ねた場合も、シェイプをラスタライズしないと適切に印刷されません。

プリンタの最大解像度でシェイプを印刷する場合は、シェイプが透明でないこと、合成方法が **[デフォルト]** に設定されていること、その他の透明なレイヤーやオブジェクトの下になっていないことを確認します。

シェイプについて詳しくは、783 ページの 「シェイプ」。を参照してください。

Adobe Photoshop ユーザーへの注意

これまでに Adobe Photoshop を使用したことがある場合、Corel Painter のツールと用語での違いに気が付いているかもしれません。ここでは、それらの違いを説明し、Adobe Photoshop と Corel Painter との間でスムーズに移行するための追加ヒントを示します。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 847 の 「Corel Painter と Adobe Photoshop との用語の比較」。
- ページ 848 の 「Corel Painter と Adobe Photoshop とのツールの比較」。
- ページ 850 の 「Adobe Photoshop ユーザーからよく寄せられる質問」。

Corel Painter と Adobe Photoshop との用語の比較

Corel Painter の一部の用語と概念は、Adobe Photoshop の類似機能の用語や概念とは異なります。次の表に、Photoshop のいくつかの一般的な用語と、Corel Painter での同等な用語を示します。

Adobe Photoshop の用語	Corel Painter の用語
アクション	スクリプト
調整レイヤー	レイヤー
アニメーション	ムービー
ブレンド モード	合成方法
インデックス カラー モード	Web セーフ カラー パレット
スマート オブジェクト	リファレンス レイヤー
レイヤー効果	ダイナミック プラグイン

Adobe Photoshop の用語	Corel Painter の用語
レイヤー スタイル	合成方法
パレット	パネル
選択範囲	選択範囲
スナップショット	クローン

Corel Painter と Adobe Photoshop とのツールの比較

次の表に、Adobe Photoshop のツールと、対応する Corel Painter のツールを示します。これら多くのツールは同様な結果を生成しますが、動作は多少異なります。このため、Corel Painter ツールを説明する、対応するヘルプ トピックへのリンクも示します。

Adobe Photoshop のツール	Corel Painter のツール	参照先
アクション パレット	**[スクリプト]** パネル	832 ページの 「[スクリプト] パネルを表示する」。 を参照してください。
ぼかしツール	フォーカス効果	649 ページの 「[フォーカス] 効果と [特殊効果] を使用する」。 を参照してください。
焼き付けツール	**焼き込み**ツール	288 ページの 「覆い焼きと焼き込み」。 を参照してください。
クローン スタンプ ツール	**スタンプ** ツール	202 ページの 「画像領域のクローン作成」。 を参照してください。
切り抜きツール	**クロップ**ツール	108 ページの 「イメージをクロップする」。 を参照してください。
覆い焼きツール	**覆い焼き**ツール	288 ページの 「覆い焼きと焼き込み」。 を参照してください。
ドロップ シャドウ	ドロップ シャドウ	590 ページの 「ドロップシャドウをレイヤーに追加する」。 を参照してください。
楕円マーキー ツール	**楕円形選択**ツール	627 ページの 「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。
スポイト ツール	**スポイト** ツール	242 ページの 「イメージから色を採取する」。 を参照してください。

Adobe Photoshop のツール	Corel Painter のツール	参照先
フィルタ ギャラリー	**[効果]** メニュー	645 ページの 「効果の共通オプション」。 を参照してください。
フリーフォーム ペン ツール	**フリーハンド**ツール	786 ページの 「直線および曲線の描画」。 を参照してください。
グラデーション ツール	**インタラクティブ グラデーション** ツール **[グラデーション]** パネル グラデーションの塗潰しには、**塗潰し**ツール を使用します。	735 ページの 「グラデーションを適用する」。 を参照してください。
手のひらツール	**手のひら**ツール	108 ページの 「イメージを移動する」。 を参照してください。
投げ縄ツール	**なげなわ**ツール	624 ページの 「パスベースの選択範囲を作成する」。 を参照してください。
自由選択ツール	**マジックワンド** ツール	627 ページの 「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。
移動ツール	**変形**ツールの移動モード	640 ページの 「選択範囲を移動する」。 を参照してください。
ペイント バケツ ツール	**塗潰し**ツール	145 ページの 「ペイント メディアについて」。 を参照してください。
パス選択ツール	**シェイプ選択**ツール	791 ページの 「シェイプを選択する」。 を参照してください。
ペン ツール	**ペン** ツール	786 ページの 「直線および曲線の描画」。 を参照してください。
多角形なげなわツール	**多角形選択**ツール	626 ページの 「フリーハンドの選択領域を作成するには」。 を参照してください。
長方形マーキー ツール	**長方形選択**ツール	624 ページの 「パスベースの選択範囲を作成する」。 を参照してください。
タイプ ツール	**テキスト** ツール	807 ページの 「テキストをイメージに追加する」。 を参照してください。

Adobe Photoshop ユーザーからよく寄せられる質問

Photoshop (PSD) のファイルを開いたときに、保持される要素、および失われたり変更される要素はどれですか *?*

次の表に、Corel Painter で PSD ファイルを開くときに予測される変更内容を示します。

Adobe Photoshop の要素	**Corel Painter で PSD ファイルを開いたときの処理**
アルファ チャンネル	アルファ チャンネルは保持されます。
ブレンド モード	多くのブレンド モードは、合成方法として保持されます。特定のブレンド モードについて同等の合成方法が存在しない場合は、そのブレンド モードはデフォルトの合成方法に変換されます。
色	ファイルで RGB カラー モデルを使用していない場合は、ファイルを Corel Painter のデフォルトの RGB カラー プロファイルに変換するように要求されます。この手順が発生しないようにするために、Corel Painter でファイルを開く前に、Photoshop でファイルを RGB カラー モデルに変換することをお勧めします。詳細は、263 ページの 「カラー マネジメント」。を参照してください。
レイヤー	レイヤーとレイヤー マスクは保持されます。 レイヤー効果と調整レイヤーはサポートされません。これらの要素の使用結果を保持するために、Corel Painter でファイルを開く前に、Photoshop でレイヤーやレイヤー マスクをマージしたり、フラットにすることをお勧めします。 シェイプ レイヤー、レイヤーのクリッピング パス、およびクリッピング グループは保持されません。

ファイルを *PSD* ファイル形式で保存するときに、保持される要素、および失われたり変更される要素はどれですか *?*

次の表に、ファイルを PSD ファイル形式で保存するときに予測される変更内容を示します。

Corel Painter の要素	**PSD ファイル形式に保存するときの処理**
色	PSD ファイル形式で保存するときには、RGB オプションが使用できます。
インパスト	ほとんどのインパスト ブラシストロークは、個々のレイヤーを PSD ファイルに保存するときに維持されます。保存する前にレイヤーを固定すると、一部のインパスト情報が失われることがあります。
レイヤー	レイヤーはすべて、Photoshop の標準の透明レイヤーに変換されます。

Corel Painter の要素	PSD ファイル形式に保存するときの処理
	Corel Painter のレイヤーの合成方法はすべて、Photoshop のブレンド モードに変換されます。Corel Painter の合成方法と Photoshop の合成モードの比較について詳しくは、601 ページの 「レイヤーをインポート/エクスポートする」。を参照してください。
マスク	レイヤー マスクは、PSD ファイルで保持されます。
シェイプ	シェイプはビットマップに変換され、適切なレイヤーに配置されます。
テキスト	テキストはビットマップに変換され、適切なレイヤーに配置されます。

環境を設定する

Corel Painter の環境設定では、作業スタイルに合わせて、最適なパフォーマンスを実現できるように、プログラムをカスタマイズできます。ここでは、Corel Painter のすべての環境設定について説明し、可能な限り、詳細情報の参照先を示します。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 853 の 「環境設定」。
- ページ 855 の 「ブラシ カーソル設定」。
- ページ 857 の 「インターフェースの環境設定」。
- ページ 858 の 「パフォーマンスの環境設定」。
- ページ 859 の 「シェイプの環境設定」。
- ページ 860 の 「クローンの環境設定」。
- ページ 861 の 「タブレット環境設定」。
- ページ 861 の 「接続の環境設定」。

描画時のカーソルやブラシトラッキングの設定、およびキーボード ショートカットのカスタマイズを設定することもできます。詳しくは、148 ページの 「描画時のカーソルを設定する」、142 ページの 「ブラシトラッキングとブラシの較正」 および120 ページの 「キー設定をカスタマイズする」。 を参照してください。

環境設定

一般的な環境設定は、Corel Painter のさまざまな面に影響します。たとえは、ドキュメントの環境設定の保存や、ブラシの調整および保存を行うことができます。次の表に、一般的なすべての環境設定を分類し、表示し、説明します。

ブラシの環境設定	内容
ブラシストロークの角度をキャンバスの向きに合わせる	ブラシの回転角度とキャンバスの回転角度を一致させます。
サイズ変更のときの拡大/縮小機能を無効化	アプリケーション全体で **[ブラシに合わせて密度を増減]** オプションを無効にします。
簡易版のブラシ サイズ変更コントロール (従来のスタイル)	画面で使用できるブラシ サイズ変更コントロールから、緑色のハイライトを削除します。

ブラシサイズ変更単位	1 回のブラシサイズ変更の量をピクセル単位で指定します。詳細は、299 ページの 「基本的なブラシ属性を設定する」。を参照してください。
ブラシストロークをパスに揃える	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自動的に描画できるかを設定します。 詳細は、156 ページの 「パスやシェイプをなぞって描画する」。を参照してください。
非表示のシェイプも対象	非表示のシェイプやパスも「なぞり描き」の対象にします。
[オーディオ表現設定の使用] ダイアログ ボックスを表示する	オーディオ表現設定を使用するたびに **[オーディオ表現設定の使用]** ダイアログ ボックスが表示されます。**[オーディオ表現設定の使用]** 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ていた場合は、このチェック ボックスをオンにします。
プレゼンテーション モード時にダイアログ ボックスを表示する	プレゼンテーション モードを使用するたびに [プレゼンテーション モード] ダイアログ ボックスが表示されます。**[プレゼンテーション モード]** 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ていた場合は、このチェック ボックスをオンにします。
レイヤーの環境設定	**説明**
レイヤーへの変換時に [確定] ダイアログボックスを表示	レイヤーの内容を確定する必要があるたびに、ダイアログ ボックスを表示します。 **[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 ボックスがオンになっている場合は、このチェック ボックスをオンにします。 詳細は、585 ページの 「レイヤーをグループ化する」。を参照してください。
保存に関する環境設定	**内容**
保存時にバックアップを作成	ドキュメントを保存するたびに、バックアップ ファイルを作成します。詳細は、111 ページの 「ファイルを保存/バックアップする」。を参照してください。
スクリプトの自動記録	Corel Painter バックグラウンド スクリプトの自動保存を有効にします。
スクリプト自動保存期間	Corel Painter でバックグラウンド スクリプトが削除するまで保存しておく期間を調整します。詳細は、834 ページの 「バックグラウンド スクリプトを有効化/再生する」。を参照してください。
製品アップデートに関する環境設定	**内容**

製品アップデートを通知	Corel Painter 2019 の製品アップデートが使用できるようになったら自動的に通知します。

ツールヒントの環境設定	**説明**
テキストとイメージ	ツールヒントをイラストレーション付きで表示します (利用できる場合)。
テキストのみ	ツールヒントのイラストレーションを非表示にして、テキストのみを表示します。

シック ペイント レイヤーの環境設定	**説明**
デフォルトの量	シック ペイント レイヤーのデフォルトの量を指定できます。この量により、ブラシストロークの高さが決まります。

[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。
  - (macOS) **Corel Painter 2019** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** を選択します。
  - (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[一般]** を選択します。

ブラシ カーソル設定

デフォルトでは、ペイントするとき、描画時のカーソルがアイコンとして表示されます。キャンバスの上にカーソルを移動すると、ブラシ ゴーストの強化により、ブラシ バリアントが画面上に表示され、ペンの傾き、ベアリング、回転に関する情報が示されます。

[ブラシゴーストの強化] を使用すると、タブレットで使用するペンについて、詳細な情報を得ることができます。外輪はブラシサイズを示し、直線はペンの傾斜とベアリングを表します。先端が平らで 360 度回転が可能なスタイラスを使用している場合は、外輪に沿ったドットによってペンの回転角度が表されます。

Corel Painter には、描画時のカーソルの外観をカスタマイズするためのさまざまなオプションがあります。カーソルの種類は変更できます。たとえば、ブラシの形状とサイズを示すブラシ ゴーストを選択したり、ペンと鉛筆カテゴリのブラシでペイントしているときには 1 ドットを使用したりすることができます。

[ブラシゴースト] (左) からは、ブラシバリアントのサイズに関する情報が得られます。[ブラシゴーストの強化] (右) からは、ペンの傾きやベアリング、角度の情報が得られます。

アイコンの形状、色、向きなど、アイコンの多くの設定を指定することもできます。

描画時のカーソルのオプションを設定するには

1. **Corel Painter 2019** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[ブラシ カーソル]** (macOS) または **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[ブラシ カーソル]** (Windows) を選択します。
2. **[カーソルタイプ]** 領域でカーソルのタイプを選択します。
   - **[ブラシゴーストの強化]** - カーソル位置にペンの傾き、ベアリング、および回転のほか、ブラシの形状とサイズも表示します。ペイント時に強化ブラシ ゴーストを表示する場合は、**[ペイント中にアイコンを表示]** チェック ボックスをオフにします。
   - **[ブラシゴースト]** ー ペイントするときに、カーソルがアイコンとして表示されます。キャンバスの上にカーソルを移動すると、選択したブラシの形状とサイズが表示されます。
   - **[アイコン]** - ペイントするとき、およびキャンバスの上にカーソルを移動するときの両方で、描画時のカーソルをアイコンとして表示します。
   - **[1 ドット]** - ペイントするとき、およびキャンバスの上にカーソルを移動するときの両方で、描画時のカーソルを 1 ドットとして表示します。

以下のこともできます。

描画時のカーソルのアイコンを選択する	**[形状]** リスト ボックスからアイコンを選択します。 • **デフォルト** • **ブラシ** • **十字** • **小さな十字** • **トーラス** • **三角** • **三角 (枠のみ)** • **三角 (グレー)**
アイコンの色を変更する	**[カラー]** ボタンをクリックし、**[カラー]** ダイアログ ボックスで色を選択します。
アイコンの方向を変更する	**[角度]** スライダをドラッグします。

インターフェースの環境設定

Corel Painter では、アプリケーションの外観に影響を与える、さまざまな設定を変更できます。テーマを選択したり、書類の背景色を変更したり、デフォルトの書類の表示を指定したり、ツールボックス、コマンド バー、メディアセレクタ バーの向きとレイアウトを設定したりして、プログラムの外観を自分好みにすることができます。書類ウィンドウの境界線の色や書類のタイトル バーの色など、一部のユーザー インターフェース要素は、オペレーティング システムのテーマによって制御されます。これらのユーザー インターフェース要素の外観を変更するには、オペレーティング システムのカスタマイズ オプションを使用してください。

次の表に、Corel Painter のインターフェース表示を変更するための環境設定について説明します。

カラーテーマ	作業領域のカラーテーマを選択できます。デフォルトのカラーテーマはダーク グレーです。作業領域を明るくまたは暗くするには、次のテーマのいずれかを選択します。ミディアム グレー、ライト グレー、霜、セピア。
作業領域オプション	**内容**
単位	アプリケーションの中で使用するサイズの単位を選択できます。
背景色	書類ウィンドウの背景色を設定します。
カスタム パレット環境設定のブラシ アイコン	**内容**
ストローク (ワイド アイコン)	ブラシストロークをカスタムパレットに表示するワイド カスタムアイコンを追加します。
カテゴリ	ブラシカテゴリをカスタムパレットに表示する通常幅のカスタムアイコンを追加します。
デフォルト表示	**内容**
デフォルト	作業領域にすべての標準ツールおよび開いているすべての書類が表示されるように、デフォルトの作業領域ビューを設定します。
単一ドキュメントの表示	コンピュータのデスクトップを隠して、スクロール バーなしで書類ウィンドウを表示するように、デフォルトの作業領域ビューを設定します。
ツールボックスのレイアウト	書類ウィンドウのツールボックスの向きおよびレイアウトを設定します。
メディアのレイアウト	書類ウィンドウのメディアセレクタ バーの向きおよびレイアウトを設定します。
コマンド バーのレイアウト	書類ウィンドウのコマンド バーの向きおよびレイアウトを設定します。

インターフェースの環境設定にアクセスするには

- 以下のいずれかの操作を行います。
  - (macOS) **[Corel Painter 2019] メニュー** ▸ **[環境設定]** ▸ **[インターフェース]** を選択します。
  - (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[インターフェース]** を選択します。

パフォーマンスの環境設定

パフォーマンスに関するさまざまな環境設定を設定して、Corel Painter を最適化できます。たとえば、アプリケーションで使用される RAM のサイズなどのメモリ オプションを変更したり、一時ファイル ディスクとして割り当てるボリューム名 (macOS) やドライブ (Windows) を指定したりできます。

また、必要としない特定の機能を無効にするか非表示にすることで、パフォーマンスを最適化できます。詳細は、878 ページの「Corel Painter のパフォーマンスを最適にするために、どのような設定を使用できますか？」。を参照してください。

パフォーマンスに関する環境設定については、次の表で説明します。

パフォーマンスの環境設定	内容
使用メモリ	Corel Painter で使用される RAM メモリの割合を変更します。Corel Painter のデフォルトでは 80% に設定されていますが、最大で 100% に設定できます。最小で 5% に変更できます。
マルチコアの使用	Corel Painter で使用するコアの数を指定できます。コンピュータの使用できるコアをすべて使用すると、バックグラウンドで実行しているアプリケーションのパフォーマンスに影響する場合があります。
一時ファイルドライブ	空きメモリのあるボリューム名 (macOS) またはドライブ (Windows) を指定して、コンピュータの RAM が不足した場合も Corel Painter が動作できるようにします。 一時ファイル ディスクのパフォーマンスを最適化するには、次の点を考慮してください。 • 現在作業しているファイルが格納されていないドライブを選択します。 • オペレーティング システムの仮想メモリで使用されているドライブと異なるドライブを選択します。 • 一時ファイル ディスク ドライブの最適化を定期的に実行します。
取り消しできる処理の数	変更の取り消しややり直しは 256 レベルまで実行できます。 **[取り消し]** を実行できる処理の数は、開いている書類すべてを合計した数です。たとえば、取り消しレベルを 5 に設定した場合、2 つの書類が開いていれば、最初の書類で 3 回の取り消し処理を実行すると、2 番目の書類で実行できる取り消し処理は 2 回のみになります。

パフォーマンスの環境設定	内容
	また、複数の取り消しレベルを設定すると、使用されるディスク容量が膨大になります。イメージ全体に対して複数の操作を行った場合、取り消しごとにイメージ全体が記憶されます。
ズーム時にオブジェクトをスムーズにする	選択されているビューにスムージングを適用して、ズーム時のピクセル化を最小に抑えます。
ズームアウト時の画面描画速度の高速化	100% 未満の拡大率でイメージを表示しているときに、画面の描画速度を向上させます。このオプションをオンにすると、精度が低下することがあります。

パフォーマンスの環境設定を指定するには

- 以下のいずれかの操作を行います。
  - (macOS) **[Corel Painter 2019] メニュー ▸ [環境設定] ▸ [パフォーマンス]** を選択します。
  - (Windows) **[編集] ▸ [環境設定] ▸[パフォーマンス]** を選択します。

シェイプの環境設定

シェイプの環境設定では、新しいシェイプを作成する場合に使用される、デフォルトの塗潰しおよびストロークを設定できます。また、描画時にベジェ ハンドルの外観を変更したり、ウィング、ポイント、パス、アウトライン、およびアンカーの色を変更したりできます。

シェイプの環境設定	内容
ドロー中 - 選択色で塗潰す	描画時に、開いているシェイプと閉じているシェイプの両方を、現在選択されている色で塗り潰します。
ドロー中 - 選択色でストロークを作成	描画時に、開いているシェイプと閉じているシェイプの両方のアウトラインを、現在選択されている色で作成します。
閉じたとき - 選択色で塗潰す	シェイプのパスが閉じているときに、現在選択されている色でシェイプを塗り潰します。
閉じたとき - 選択色でストロークを作成	シェイプのパスが閉じているときに、現在選択されている色でシェイプのアウトラインを作成します。
大きいハンドルを使用	アンカー ポイントのサイズおよびウィング ハンドルの方向を調整して、アンカーポイントとハンドルを操作しやすくします。見やすくしたいときは、このオプションをオンにします。
カラー - ウィング/ベジェ/ハンドル	ウィング、ベジェ、およびハンドルの色を設定します。
カラー - アウトライン/パス	シェイプのアウトライン パスの色を設定します。

シェイプの環境設定	内容
カラー - 選択ポイント/アンカー	選択したアンカー ポイントの色を設定します。選択されていないアンカー ポイントは、「枠」だけが表示されます。

シェイプの環境設定を変更するには

- 以下のいずれかの操作を行います。
  - (macOS) **[Corel Painter 2019] メニュー** ▸ **[環境設定]** ▸ **[シェイプ]** を選択します。
  - (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[シェイプ]** を選択します。

[シェイプデフォルト設定] ダイアログ ボックスを使用してシェイプのアウトラインと塗潰しカラーのデフォルト環境設定を設定する場合、**[環境設定]** ダイアログ ボックスの設定は無視されます。

クローンの環境設定

クローンの環境設定では、クローンと**クイッククローン**の動作をカスタマイズできます。たとえば、最後に選択されたクローン ブラシ バリアントを常に使用するように選択したり、**[クローンソース]** パネルが自動的に開くように選択したりできます。詳細は、186 ページの 「クイック クローンを使用して画像のクローンを作成するには」。を参照してください。

クイッククローンの環境設定	内容
ソース画像を閉じる	イメージのクローンを作成するときに、クローンソース イメージを自動的に閉じます。クローンソースはクローン書類に埋め込まれていますが、元のイメージは閉じています。
[クローンソース] パネルを開く	**クイッククローン**の使用時に、**[クローンソース]** パネルを自動的に開きます。
キャンバスを消去	白地のキャンバスで描画を開始できます。
トレーシングペーパーをオンにする	**トレーシングペーパー**を有効にします。
クローンブラシに持ち替える	最後に使用した **[クローン]** ブラシ バリアントを有効にします。
クローンカラー	現在のブラシ バリアントのままで、下にある色からクローンが作成される設定になります。 **[クローンカラー]** 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]** チェック ボックスをオフにする必要があります。

クローンの環境設定	内容
[ソース画像の編集] ダイアログ ボックスを表示する	クローン書類ウィンドウから **[ソース画像]** ウィンドウに切り替えるたびに、ダイアログ ボックスを表示します。ダイアロ

グ ボックスには、ソース画像の編集を更新、保存、エクスポート、または破棄する必要があるという警告が表示されます。

クローンの環境設定を変更するには

- 以下のいずれかの操作を行います。
  - (macOS) **[Corel Painter 2019]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[クローン]** を選択します。
  - (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[クローン]** を選択します。

タブレット環境設定

[タブレット] 環境設定では、アプリケーションでのペイントに使用するタブレットおよびその他のデバイスにとって適切なオプションを選択できます。これらのオプションを設定する前に、デバイスが接続されていること、および最新のドライバ ソフトウェアがインストール済みであることを確認してください。

また、macOS と Windows の両方のマルチタッチ オプションにアクセスできます。マルチタッチ オプションについて詳しくは、115 ページの 「マルチタッチ サポート」。を参照してください。

タブレットの環境設定を指定するには

- (macOS) **Corel Painter 2019** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[タブレット]** または (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[タブレット]** を選択します。

入力デバイスを選択するには (Windows)

1. **[タブレット設定]** 領域で、入力デバイスを選択します。
   - **[互換性のある Wacom 製デバイス (Wintab)]** - Wacom タブレットと Wacom 互換デバイスを使用するように Painter を設定します。
   - **[互換性のある RTS デバイス (リアルタイム スタイラス)]** — RTS 機能を備えているタブレットまたはデバイスを使用するように Painter を設定します。
2. Corel Painter を再起動します。

接続の環境設定

[接続] 環境設定では、Corel Painter を Corel Cinco for Painter の付属アプリケーションに接続できます。

Corel Cinco for Painter は、Corel Painter で作成したカスタム パレットを開いて使用することで、Painter を iPad からリモートで制御できる付属アプリケーションです。

接続の環境設定	内容
付属アプリケーションの Painter への接続を許可する	Corel Painter を Corel Cinco for Painter の付属アプリケーションに接続できます。
サービス名	Corel Painter に一意の名前を付与します。
認証コード	正規ユーザーのみがリモート アプリケーションから Corel Painter のコピーにアクセスできるようにします。

接続の環境設定を変更するには

- 以下のいずれかの操作を行います。
  - (macOS) **[Corel Painter 2019]** メニュー ▸ **[環境設定]** ▸ **[接続]** を選択します。
  - (Windows) **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[接続]** を選択します。

Web

Corel Painter には、Web 用のイメージを作成するためのさまざまなオプションがあります。

このセクションには以下のトピックがあります。

- ページ 863 の 「Web セーフ カラーを選択する」。
- ページ 864 の 「カラーセットを使用してポスタライズする」。
- ページ 864 の 「Web 用のブラシを選択する」。
- ページ 865 の 「透過 GIF を作成する」。
- ページ 867 の 「GIF ファイルの色数を減らす」。
- ページ 867 の 「イメージ マップを作成する」。
- ページ 869 の 「サーバーサイド イメージ マップを作成する」。
- ページ 870 の 「Web ページの背景を作成する」。
- ページ 872 の 「Web ボタンを作成する」。

Web セーフ カラーを選択する

作成した Web ページを、256 色以下のモニタを使用しているユーザーにも見てもらうことを想定する場合は、Web セーフ カラー テーブルを使用することが重要です。色数の少ないモニタを使用すると、Web ブラウザでは、Web セーフ カラー パレット上で見当たらない色にディザがかかります。Web ページを見るユーザーに応じて、使用するイメージの一部または全体に Web セーフ カラー パレットを使用するかどうかを確認するとよいでしょう。

Web セーフ カラー パレットを選択するには

1. **[カラーセットライブラリ]** パネルで **[オプション]** ボタン をクリックし、**[カラーセットのインポート]** を選択します。
2. **[カラーセットを開く]** ダイアログで、**Color Sets** フォルダ内の **Hexadecimal** フォルダを選択します。
3. リストから hex ファイルを選択し、**[開く]** をクリックします。

   選択したカラー パレットが **[カラーセットライブラリ]** パネルに表示されます。

カラーセットを使用してポスタライズする

[カラーセットでポスタライズ] を使用すると、強制的にデフォルトのカラーセットに色を合わせることができます。**[カラーセットでポスタライズ]** を使用すると、Web でディザリングや色化けを大量に発生することなく表示される色のみを使用してイメージを作成できます。

「ポスタライズ」は、イメージが持つ階調の数を調整する手段です。Corel Painter は自動的に、イメージに使用されているすべてのカラーを Web に適した 216 色パレットに制限します。**[カラーセットでポスタライズ]** オプションは、色数を減らすための高度な方法として設計されたわけではありませんが (色数をどのように実行するのかを細かく制御することができないため)、これを利用すると時間を大幅に節約できます。

さらに、使用する色をデフォルトまたは他の Corel Painter Web セーフ カラー パレットに制限したり、単色の Web セーフ カラーのブラシを使用したり、イメージの色の数を最小限に抑えることもできます。

GIF 形式でエクスポートすると、**[カラーセットでポスタライズ]** の実行時に使用されたカラーセットの数値でファイルが処理されることにご注意ください。このような場合に最善の結果を得るには、次のように操作します。

- まず、色数を減らしたイメージを Windows ビットマップ、TIFF、PICT などの 24 ビット形式で保存します。この操作により、Corel Painter 上で Web に適したカラーが作成されます。
- 次に、GIF ファイルとして保存するために、インデックス カラーをサポートしているアプリケーション、「カラーセットの固定」機能を持つアプリケーション上でイメージを開きます。
- 最後にイメージを GIF 形式で保存します。Corel Painter の Web セーフ カラーが維持され、イメージを Web に配置できるようになります。

カラーセットでポスタライズするには

1. 調整したいイメージの領域を選択します。イメージ全体を調整する場合は何も選択しないでください。
2. 適当なカラーセットが使用されていることを確認します。
3. **[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[カラーセットでポスタライズ]** を選択します。

Web 用のブラシを選択する

Web デザイナは、美しいイメージを追求するかたわら、ダウンロード時間が短く容量が小さなイメージを作成する必要に迫られています。Corel Painter には、Web 用のイメージを作成するためのブラシが用意されています。これを使用することで、イメージの品質を損なうことなく、容易にサイズの小さいファイルを作成できます。

ビットマップ イメージは、大きく 2 つのカテゴリに分類されます。1 つはフラット カラーの領域のあるイメージ、もう 1 つは連続的なトーンのイメージです。連続的なトーンのイメージは、JPEG イメージとして保存するのが最適です。 Corel Painter の標準的な機能を使用した場合は、大半がこの種類のイメージになります。逆にフラット カラー領域のあるイメージは、GIF イメージとして保存するのが最適です。イメージ全体においてカラーがフラットな領域が占める割合が高いほど、結果的に GIF ファイルの圧縮率が高く (サイズが小さく) なります。

Corel Painter の特長は Natural-Media ブラシですが、Corel Painter は Web 上の GIF イメージに最適なフラット カラーの作成にも非常に便利です。

単色ブラシ

Natural-Media ブラシの感覚やニュアンスはすべて残しながらも、ブラシコントロールの設定で、単一色で描画するブラシを作成できます。こういったブラシのエッジはエイリアス処理、つまりエッジがギザギザになります。たとえば、ブラシの色が黒である場合は、ブラシのエッジに中間色である灰色のピクセルが置かれることはありません。黒または背景色のみです。Web を想定したブラシは、フラット カラーばかりでなく、テクスチャにも対応しています。

「W」ストロークの左側に表示されているのはストロークの拡大図です。この例では、同一のブラシストロークが別々のテクスチャを使用して適用されています。

ブラシの先端を平らにするには、[手法] を **[塗潰し]** に、[サブカテゴリ] を **[塗潰し + フラット + 濃厚 + テクスチャ]** に変更します。Corel Painter でオリジナルのブラシバリアントをいくつか作成している場合は、それらを Web に適したブラシに変換することもできます。

Corel Painter には、Web ブラシが追加コンテンツとともに用意されています。これらは、オンラインで利用可能です。

ブラシの手法とサブカテゴリを変更するには

1. **[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。
2. **[手法]** リスト ボックスから **[塗潰し]** を選択します。
3. **[サブカテゴリ]** リスト ボックスから **[塗潰し + フラット + 濃厚 + テクスチャ]** を選択します。

   現在のブラシのエッジが Web に適したハードエッジになります。
4. 作成したブラシをバリアントとして保存します。

   詳しくは、305 ページの 「ブラシ バリアントを保存および削除する」および307 ページの 「ブラシ カテゴリを作成/削除する」。を参照してください。

[水彩]、**[消しゴム]**、**[プラグイン]** などの特別な手法を必要とするブラシは、**[塗潰し]** 手法ではうまく機能しません。別のブラシ手法を使用する場合は、単色ブラシ以外のブラシを使用してください。

Corel Painter の Web 用のブラシをライブラリに読み込むには

1. **[ブラシセレクタ]** をクリックします。
2. [ブラシライブラリ] パネルで [ブラシライブラリ オプション] ボタン をクリックし、**[インポート]** ▸ **[ブラシライブラリ]** を選択します。
3. **[ブラシライブラリのインポート]** ダイアログ ボックスで、ダウンロード、または作成した Web ブラシ ライブラリを見つけます。
4. **[開く]** をクリックします。

透過 GIF を作成する

Corel Painter では、Web 対応の透過 GIF を作成できます。正しくデザインすれば、透明な領域を含む GIF は、背景の色やタイル上に表示する際に非常に効果的です。

青い背景イメージ上に表示されている透過 GIF (飛行機)

Corel Painter では、GIF をエクスポート中に、選択したレイヤーのコンテンツに基づいて透明な領域が作成されます。レイヤー上のフローティング エレメントのエッジが、透明な領域の作成に使用されます。詳細は、567 ページの 「レイヤー」。を参照してください。

GIF ファイル形式に保存する際に、色数を減らすこともできます。色数が少ない程、ファイルのサイズが小さくなります。

1 枚のレイヤーまたはグループ化されたレイヤーから透過 GIF を作成するには

1 **[レイヤー]** パネルで、レイヤーまたはレイヤー グループを選択します。
GIF イメージに透明な領域を作成するには、まず選択範囲を指定する必要があります。

2 **[選択]** ▸ **[レイヤーコンテンツの選択]** を選択します。

3 **[ファイル]** ▸ **[別名で保存]** を選択します。

4 **[ファイルの種類]** リスト ボックスから **[GIF]** を選択します。

5 保存する場所とファイル名を指定し、**[保存]** をクリックします。

6 **[GIF ファイル保存オプション]** ダイアログ ボックスで **[透明を出力する]** チェック ボックスをオンにし、キャンバスで選択されている領域のみが Web ページに表示されるようにします。

7 以下のいずれかのオプションをオンにします。
- **[背景を WWW グレーにする]** - 透明色を 75% グレーに設定します。
- **[背景を背景色にする]** — 透明色を **[カラー]** パネルで指定されているサブカラーに設定します。この設定は、HTML ページの背景色を参照していないことに注意してください。

8 **プレビュー** ウィンドウで、選択されている領域が正しくマスクされているか、および透明の領域が正確に配置されているかを確認します。透明の領域がグリッドとして表示されます。
必要であれば、**プレビュー** ウィンドウ内をドラッグしてイメージのすべての部分を表示することができます。

9 以下のいずれかのイメージ補正法を選択します。
- **[近似色]** — Corel Painter は各ピクセルを検証し近似色を抽出します。保存するイメージの中で単一色である領域が広範囲である場合は、この方法が役に立ちます。
- **[カラーのディザリング]** — Corel Painter は選択された色に点画効果を適用し、より正確で色の帯が目立たないイメージを生成します。**[カラーのディザリング]** を使用すると、GIF ファイル圧縮の効果が多少損なわれる恐れがあります。

RIFF 形式のイメージを GIF または JPEG で保存すると、イメージ データの一部が失われる点にご注意ください。RIFF ファイルを後で編集する場合は、RIFF 形式のコピーを保存してから GIF または JPEG ファイル形式で保存します。

GIF ファイルの色数を減らす

Web デザイナは、Web のグラフィックを作成するために、常にバランスを追求しています。アートワークやイメージを高度で力強いものに仕上げると同時に、できるだけ小さくダウンロードしやすいサイズにしなければなりません。

ファイルのサイズを小さくする方法の 1 つとして、イメージの作成に使用される色数を減らす方法が挙げられます。色数を減らすと、ファイル サイズが縮小されるため、ダウンロードに要する時間も短縮されます。

Web デザイナの中には、使用する色数を変え、同じグラフィック エレメントを複数の形式で保存することを好む方もいるでしょう。その場合は、複数の形式で保存したイメージを Web ページに配置し、どの色数が適当であるかを決めることになります。ただ、この手順は、実行に時間がかかります。

Corel Painter では、**[GIF ファイル保存オプション]** ダイアログ ボックスのプレビュー ウィンドウを使用することにより、イメージを GIF 形式で保存する段階で、適当な色数を決定することができます。

GIF ファイルの色数を減らすには

1. **[ファイル]** ▸ **[別名で保存]** を選択し、イメージ ファイルに名前を付けます。
2. **GIF** ファイル形式を選択し、**[保存]** をクリックします。
   警告メッセージが表示されたら、**[OK]** をクリックします。
3. **[GIF ファイル保存オプション]** ダイアログ ボックスの **[色数]** 領域で **[256 色]** をオンにします。
   プレビュー ウィンドウに、イメージが 256 色で表示されます。
4. **[128 色]** をオンにします。
   プレビュー ウィンドウに、イメージが 128 色で表示されます。
5. Web ページ上で表示するために十分な最小限の色数がわかるまで、イメージの色数を減らし続けます。
6. 以下のいずれかのイメージ補正法を選択します。
   - **[近似色]** — Corel Painter は各ピクセルを検証し近似色を抽出します。保存するイメージの中で単一色である領域が広範囲である場合は、この方法が役に立ちます。
   - **[カラーのディザリング]** — Corel Painter は選択された色に点画効果を適用し、より正確で色の帯が目立たないイメージを生成します。

RIFF 形式のイメージを GIF に変換すると、そのイメージ データの一部が失われる点にご注意ください。ファイルを後から編集する場合は、RIFF 形式のコピーを保存してから GIF バージョンを作成してください。

イメージ マップを作成する

イメージ マップは Web の機能で、この機能により、イメージ内の特定の領域をクリックすることで別のロケーションにジャンプすることが可能になります。

イメージ マップには以下の 2 種類があります。

- クライアント サイド イメージ マップは、イメージ マップ情報を HTML ドキュメント内に格納します。ポインタをマッピングされている領域上に置くと、ブラウザ ウィンドウの下の方に URL 情報が表示されます。
- サーバー サイド イメージ マップでは、イメージ マップ情報は独立したファイルとして保存され、それをサーバーに置き、CGI (Common Gateway Interface、共通ゲートウェイ インターフェース) スクリプトを使用してアクセスできます。ポインタがマッピングされている領域上にくると、URL 情報ではなく座標情報がブラウザ ウィンドウの下部に表示されます。

クライアント サイド イメージ マップの場合は、表示されているページの HTML コード内にイメージ情報が含まれているため、その動作は速く、より効果的です。サーバー サイド イメージ マップは、ブラウザと Web サーバー間で情報が行き来するため、時間を余分に要します。ただし、クライアント サイド イメージ マップは古いブラウザではサポートされません。

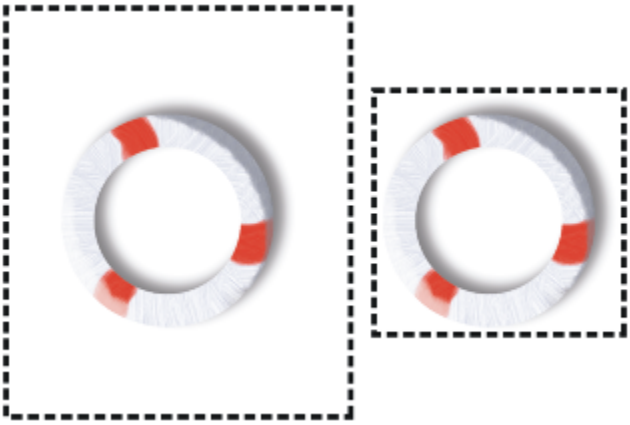
ホットスポットがクリックされ (左)、ブラウザがリンク情報のページにジャンプした状況 (右)

クライアント サイド イメージ マップ

クライアント サイド イメージ マップは、URL 情報と直接連動した「ホットスポット」を含むイメージです。ホットスポットがクリックされると、ブラウザはリンクが示しているページにジャンプします。

クライアント サイド イメージ マップは、円形または長方形の「ホットスポット」領域を認識します。そのため、Corel Painter では円形領域を円として、長方形領域を長方形として扱っています。楕円形領域は長方形としてエクスポートされます。

イメージ マップはレイヤーを使って作成されます。レイヤーのサイズはクリック可能な領域を決定します。詳細は、567 ページの「レイヤー」。を参照してください。



レイヤーのサイズはクリック可能な領域、またはホットスポットのサイズを決定します。

サーバー サイド イメージ マッピングは、円と楕円を別々のものとして扱います。サーバー サイド イメージ マッピングでは、楕円をエクスポートすることができます。サーバー サイド イメージ マッピングの詳細は、869 ページの 「サーバーサイド イメージ マップを作成する」。 を参照してください。

クライアント サイド イメージ マップを定義するには

1 イメージ内でリンクする正確な位置に、レイヤーまたはシェイプを選択するか、作成します。

レイヤーのマーキーが表示されていない場合は、**[レイヤー]** パネルの [レイヤーオプション] ボタン 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。

2 [レイヤーオプション] ボタン をクリックし、**[レイヤー属性]** を選択します。

3 **[レイヤー属性]** ダイアログ ボックスでレイヤーの名前を指定します。

4 **[WWWクリッカブルマップ領域]** チェック ボックスをオンにします。

5 **[URL]** ボックスで、イメージのこの部分に関連付ける URL (http://www.painterartist.com など) を指定します。

6 **[OK]** をクリックしてイメージに戻ります。

7 レイヤーの選択を解除して、イメージ マップの次の領域を定義します。

イメージ マップで 2 つ以上の領域がオーバーラップしている場合は、最上層の領域が最優先されます。

8 イメージ マップを GIF または JPEG ファイル形式にエクスポートします。**[GIF ファイル保存オプション]** または **[JPEG ファイル保存オプション]** ダイアログ ボックスで **[クライアントサイドマップ]** チェック ボックスをオンにし、イメージ マップ定義を含む HTML ファイルを Corel Painter がエクスポートするように指定します。

RIFF 形式のイメージを GIF または JPEG に変換すると、そのイメージ データの一部が失われる点にご注意ください。ファイルを後で編集する場合は、RIFF 形式のコピーを保存してから、GIF または JPEG バージョンを作成してください。

クライアント サイド イメージ マップをエクスポートすると、Corel Painter がイメージと HTML ファイルの両方をエクスポートします。そのため、HTML ファイルをテキストとして、または HTML エディタ上で開き、コードを別の Web ページにコピーすることができます。

イメージ マップ用のデフォルトの URL を定義するには

1 イメージ マップで定義されているホットスポット以外の部分をユーザーがクリックした際に使用されるデフォルトまたはベースの URL を定義するには、レイヤー、シェイプ、プラグインを選択していない状態で、**[ファイル]** ▸ **[情報を見る]** を選択します。

2 **[ファイル情報]** ダイアログ ボックスで、**[WWWマップのデフォルトURL]** チェック ボックスをオンにします。

3 URL アドレスを入力します。

4 **[OK]** をクリックします。

デフォルトの URL を指定していない場合は、定義されたホットスポットの外側をクリックしても何の効果も得られません。

サーバーサイド イメージ マップを作成する

Corel Painter では、レイヤーをクリッカブル領域として定義できます。Corel Painter ではこのイメージ マップ情報は独立したテキスト ファイルに保存され、このファイルは Web サーバーにアップロードすることができます。その後 CGI スクリプトを使用してアクセスすることができます。

サーバー サイド イメージ マッピングは時代遅れになりつつあるので、ぜひこの前項目のクライアント サイド イメージ マッピングのサポートについて参照してください。

サーバー サイド イメージ マップを作成するには

1 イメージ内でリンクする正確な位置に、レイヤーまたはシェイプを選択するか、作成します。

2 **[レイヤー]** パネルで、レイヤーを選択します。

3 [レイヤーオプション] ボタン ☰ をクリックし、**[レイヤー属性]** を選択します。

4 **[レイヤー属性]** ダイアログ ボックスでレイヤーの名前を指定します。

5 **[WWWクリッカブルマップ領域]** チェック ボックスをオンにします。

6 **[URL]** ボックスで、イメージのこの部分に関連付ける URL (http://www.painterartist.com など) を指定します。

7 **[OK]** をクリックしてイメージに戻ります。

8 レイヤーの選択を解除した後、イメージ マップ内で次のホットスポットを選択します。1 枚のイメージ マップ内でホットスポット領域がオーバーラップしないように注意してください。

ユーザーが定義されているホットスポットの外側をクリックすると使用される、デフォルトの URL を設定することができます。詳細は、869 ページの 「イメージ マップ用のデフォルトの URL を定義するには」。を参照してください。

9 イメージ マップを GIF または JPEG ファイル形式にエクスポートします。**[GIF ファイル保存オプション]** または **[JPEG ファイル保存オプション]** ダイアログ ボックスで、ご利用のインターネット サービス プロバイダが推奨する形式に応じて、**[NCSAマップ]** または **[CERNマップ]** のいずれかのチェック ボックスをオンにします。

イメージを保存する際、Corel Painter はクリック可能領域および関連の URL を記述する追加のテキスト ファイルを自動的に作成します。

10 イメージ マッピングの CGI スクリプト/プログラム用のドキュメントの指示に沿って、ご利用の Web サーバー上に両方のファイル (イメージ ファイルおよび関連のイメージ マップ定義ファイル) を格納します。サーバー サイド イメージ マップが機能するには両方のファイルが必要です。

RIFF 形式のイメージを GIF または JPEG に変換すると、そのイメージ データの一部が失われる点にご注意ください。ファイルを後で編集する場合は、RIFF 形式のコピーを保存してから、GIF または JPEG バージョンを作成してください。

Web ページの背景を作成する

Corel Painter には、Web ページの背景を作成するためのツールが用意されています。

Web ページの背景は、目立たず控えめなほうが効果的です。テキストの背景として使うパターンについては、特にこのことが重要です。**[編集]** ▸ **[フェード]** を選択すると、パターンを淡くしてテキストの背景に適したものにできます。

[フェード] コマンドを使用して、パターンを淡くします。

背景色を設定する

背景のイメージに似た背景色を指定すると、追加で何かを必要とせずに、ページの読み込み時の表示を美しくできます。たとえば、ページの背景にシームレスなダークグリーンのパターンを敷き詰めて使う場合、パターンの読み込みには、さほど時間がかかりません。読み込みが完了するまで、背景色として設定されている色 (適切に指定されていない場合、通常はグレーか白) がブラウザに表示されます。ただし、パターンが表示される前にこの色が表示されることは望ましくありません。表示に支障をきたす場合があります。文字色に指定された色によっては、背景パターンの読み込みが完了するまで、まったく文字が見えないことさえあります。

HTML の使用により、ページ、テーブルまたは CSS (Cascading Style Sheet、カスケード式スタイル シート) エレメントに無地の背景色を指定できます。Corel Painter では、実際の HTML コードに背景色を設定することはできませんが、HTML で使用される 16 進法形式で表した色コードを Corel Painter で確認することはできます。

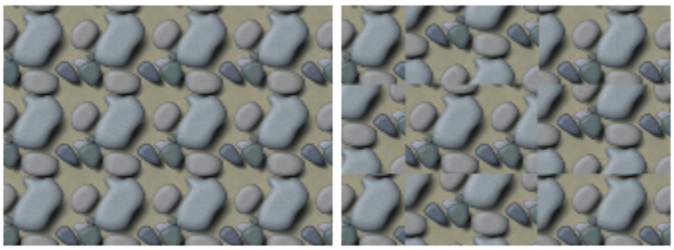
敷き詰め背景パターンを使用する

背景イメージが、ページ、テーブルまたは CSS レイヤーの表示領域よりも小さい場合は、Web ブラウザによって自動的にイメージが反復され、全体に敷き詰められます。Corel Painter を使用すると、Web ページで使用する敷き詰め背景イメージが簡単に作成できます。

最近のブラウザでは CSS 機能がサポートされているため、以前より多くのエレメントに背景イメージを適用することができます。以前のバージョンでは、ページやテーブルにしか適用できませんでした。現バージョンでは CSS を使用して、レイヤーやブロックレベルのエレメントなど、従来の HTML レイアウトで表示可能なすべてのエレメントに背景イメージを設定することができます。敷き詰め背景パターンの使用がページ本体のみに制限されなくなったため、ボーダーやコールアウト ボックス、サイドバーなどのエレメントの背景にも、パターンを使用することが可能になりました。

パターンは、どのようなイメージや選択範囲からでも作成できます。背景に使用するイメージは、通常、敷き詰めたときに継ぎ目がないように作成します。つまり、目で見ても繰り返すイメージのエッジを見分けることができません。Corel Painter には、継ぎ目がないタイルを作成できる機能があります。このタイルを使って、面白い Web 背景にすることができます。パターンの作成および編集、保存、塗潰しの詳細は、721 ページの 「パターン」。 を参照してください。

[ガラス越し] 効果や **[スーパー ソフト]** 効果 ([**ラップ アラウンド**] チェック ボックスをオンにする) および **[色調処理]** 効果の大半のものは、継ぎ目のないパターンに適用しても継ぎ目ができません。しかし、**[表面テクスチャの適用]** のように、設定によって目立つ継ぎ目ができてしまうものもあるので、実際に試して確認してください。



継ぎ目のないパターンと継ぎ目のあるパターンの例

[表面テクスチャの適用] などの効果の適用で生じる継ぎ目を多少とも回避するには、[表面テクスチャ効果] の設定を弱く (**[量]** スライダを動かす) します。パターンの中心をずらしながら (パターン化されているときは、**Shift + スペースバー**でパターンの中心がずらせます)、何度かにわけて適用します。この方法を使えば、継目が分散するので目立たなくなります。

敷き詰めパターンのサイズは、20x20 ピクセル程度を下限として、小さい方が推奨されます。タイルが極端に小さいと、ブラウザがそのタイルを使用して広い領域をレンダリングするのに逆に時間がかかってしまいます。

パターンが作成できたら、後でまた Corel Painter で編集するときのために、イメージを RIFF 形式で保存します。その後 Web 用に JPEG または GIF 形式で保存します。

Web 背景の場合は、できる限り少ない色数の GIF ファイルとして保存し、ファイル サイズを小さくします。JPEG を使用することもできますが、ほとんどの場合、JPEG の方がファイル サイズは大きくなります。背景パターンのファイルは、基本的に 20 KB くらいまでが望ましいとされています。GIF または JPEG 形式でイメージを保存する方法の詳細は、111 ページの 「ファイルを保存/バックアップする」。 を参照してください。

フラクタルパターンでタイルを作成する

この他に、**[フラクタル パターンの作成]** コマンドを使っても、継ぎ目のないパターンが簡単に作れます。**[フラクタル パターンの作成]** は、有機的なパターンを生成するパターン作成コマンドです。生成されたパターンに色をつけたり、テクスチャをつけたりして、仕上げられます。詳細は、729 ページの 「フラクタル パターンを作成する」。を参照してください。

[色のオーバーレイ]、**[水彩]** ブラシ、**[クローン]** もパターンに適用できます。さらに **[フラクタル パターンの作成]** で作成したパターンに **[ガラス越し]** 効果を適用して、美しい複雑な効果を出すこともできます。

Web ボタンを作成する

Corel Painter の Web 機能により、Web ボタンを作成することができます。作成した Web ボタンには、テクスチャや効果を適用できます。

シェイプと選択範囲を使用する

シェイプを使って、または [選択範囲バインダ] から選択範囲を選択して、Web ボタンを作成することができます。詳細は、784 ページの 「シェイプを描画する」。 を参照してください。選択範囲の使用については、634 ページの 「選択範囲バインダにある選択範囲を使用するには」。 を参照してください。

3D テクニックを使用する

Corel Painter の 1 つまたは複数のテクスチャ適用オプションを使用して、3D 効果を作成することができます。以下の項目では、作成したボタンに素早く 3D 効果を追加する方法をいくつか紹介します。

目的の 3D 効果を追加したら、光源を切り替え、ボタンの別の状態を表す 2 つ目のイメージを作成するか、**[効果]** ▸ **[色調処理]** ▸ **[色の調整]** を選択し、ダイアログ ボックス内の **[色相]** スライダを使用してみましょう。

シャドウを追加する

シャドウを追加すると、Web ページに 3D の奥行きができて、華やかになります。テキスト、ボタン、シェイプ、レイヤーなどにドロップ シャドウをつけるのは簡単です。シェイプにドロップ シャドウを適用すると、ベクタの特性が失われ、ピクセルベースのレイヤーに変わります。ドロップ シャドウの作成の詳細は、590 ページの 「ドロップシャドウをレイヤーに追加する」。 を参照してください。

表面テクスチャを適用する

Corel Painter の **[表面テクスチャの適用]** 機能は、Web デザイン ツールの中でも特に有用なツールだといえます。Web ボタン、バー、その他のエレメントに **[表面テクスチャの適用]** を使用して 3D 効果を適用することができます。

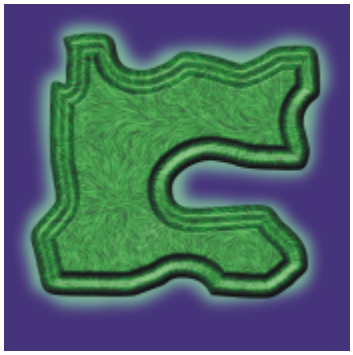
[反射] スライダを使用すると、たとえばガラスや、クラシック カーのクロム バンパーのような表面がつやつやした金属素材の効果を作成することができます。**[参照元]** リスト ボックスの **[画像の明るさ]** オプションにより、ボタンの輪郭が浮き出したようになります。表面テクスチャの適用に関する詳細は、676 ページの 「用紙テクスチャを使用してテクスチャを作成する」。 を参照してください。

インパスト テクニックを使用する

インパスト機能は、キャンバスに厚みのあるペイントを適用するテクニックで、立体的な仕上がりになります。インパスト機能を使って、イメージ全体またはイメージの一部を立体的に仕上げることができます。詳細は、557 ページの 「インパスト」。を参照してください。

勾配を使用する

[勾配] ダイナミック プラグインは、Web ボタンの作成には欠かせないツールです。[勾配] は、シェイプや選択範囲に 3D 勾配を追加することのできるダイナミック プラグインです。



描画したエレメントであれば、どれでも勾配オプションを適用した 3D ボタンにすることができます。

[勾配オプション] には、適用された 3D 勾配を制御するコントロールに加え、照明を調整するコントロールが用意されています。照明コントロールを使用して、さまざまな効果を試してみてください。勾配が適用された表面上の照明を変更することにより、Web ボタンに別のステートを簡単に作成することができます。

[勾配] ダイアログ ボックス内で照明を切り替えて、ボタンのステートを表現するイメージを簡単に作成することができます。

勾配に関する詳細は、704 ページの 「勾配ダイナミック プラグインを適用する」。 を参照してください。

レイヤーを確定するまでは、設定を変更することができます。レイヤーの確定に関する詳細は、701 ページの 「ダイナミック レイヤーの変換」。 を参照してください。

トラブルシューティングのヒント

このセクションでは、トラブルシューティングのヒントおよびよくある質問とその答えを紹介します。ここにない問題や質問については、Corel Knowledge Base を参照してください。

インストール

- ページ 876 の 「Corel Painter をインストール/アンインストールしようとすると、シリアル番号が無効だという警告が表示されます。どうすればよいですか？」。
- ページ 876 の 「どうやって Corel Painter のインストールを修復するのですか (Windows)？」。
- ページ 876 の 「Corel Painter を適切にアンインストールするにはどうすればよいですか (Windows)？」。
- ページ 876 の 「Windows エクスプローラで表示する Painter ファイルのサムネイルを取得するには、どうすればよいですか？」。

ブラシとタブレット

- ページ 876 の 「ブラシが動作しなくなりました。」。
- ページ 877 の 「ブレンド ブラシおよび塗り付けブラシにより、白でペイントされるか、下の色との相互作用がありません。」。
- ページ 877 の 「選択した色がブラシで使用されないか、ブラシが期待どおりに動作しません。」。
- ページ 877 の 「Corel Painter を再インストールまたは別のコンピュータにインストールした後、以前に購入したブラシはどこにありますか？」。
- ページ 877 の 「タブレットで Corel Painter が思い通りに機能しません。どうすればよいですか？」。

作業領域、ユーザー ファイル、レイアウト

- ページ 878 の 「ユーザー ファイルと作業領域の違いは？」。
- ページ 878 の 「レイアウトと作業領域の違いは？」。
- ページ 878 の 「カスタム作業領域を受け取りましたが、使用できません。」。
- ページ 878 の 「インポートした作業領域の一部のパレットが、切断されて表示されます (Windows)。」。

パフォーマンス

- ページ 878 の 「最近、Corel Painter の起動に時間がかかります。起動時間を短縮することができますか？」。
- ページ 878 の 「Corel Painter のパフォーマンスを最適にするために、どのような設定を使用できますか？」。
- ページ 879 の 「これまで問題なく使えていたのですが、Corel Painter が思うように機能しなくなってしまいました。どうすればよいですか？」。

- ページ 879 の 「Corel Painter をデフォルト設定に復元すれば予期しないパフォーマンス問題が解決するかもしれないとわかっていますが、カスタム ブラシやパレットを失いたくありません。カスタム アイテムを維持するにはどうすればよいですか？」。
- ページ 880 の 「アプリケーション データ フォルダ (Windows) またはアプリケーション ライブラリ フォルダ (macOS) の名前を変更すると、Corel Painter のパフォーマンスが改善する可能性があると読みました。どうやってこのフォルダの名前を変更するのですか？」。
- ページ 880 の 「起動時に Corel Painter が応答しなくなるのですが (macOS)？どうすればよいですか？」。

インストール

Corel Painter をインストール/アンインストールしようとすると、シリアル番号が無効だという警告が表示されます。どうすればよいですか？

ペーストまたは入力したシリアル番号に間違いがないことと、そのシリアル番号が Corel から提供されているものであることを確認します。メモ帳 (Windows) やテキストエディット (macOS) などの基本的なテキスト エディタにシリアル番号を貼り付けることが役立つ場合があります。次に、テキスト エディタからシリアル番号をコピーし、[シリアル番号] ボックスに貼り付けます。

Corel Painter のアンインストールまたは再インストールを複数回行っている場合は、そのシリアル番号を使って製品をアクティブ化できる回数の上限に達している可能性があります。Corel カスタマー サービスに連絡してサポートを受けてください。

どうやって Corel Painter のインストールを修復するのですか (Windows)？

Corel Painter のインストールが破損している疑いがある場合は、修復する必要がある場合があります。この場合は、すべてのアプリケーションを閉じて、Windows の [コントロール パネル] で **[プログラムと機能]** をクリックします。**[プログラムのアンインストールまたは変更]** ページで製品名をダブルクリックします。インストール ウィザードに表示される **[修復]** オプションをオンにして、指示に従います。

Corel Painter を適切にアンインストールするにはどうすればよいですか (Windows)？

Corel Painter をアンインストールする場合は、必ず Corel Painter のインストール ウィザードを使ってください。すべてのアプリケーションを閉じて、Windows の [コントロール パネル] で **[プログラムと機能]** をクリックします。**[プログラムのアンインストールまたは変更]** ページで製品名をダブルクリックします。インストール ウィザードに表示される **[削除]** オプションと **[ユーザー ファイルの削除]** チェック ボックスをオンにして、指示に従います。

Corel Painter のインストールには Corel Painter Thumbnail Previewer が含まれており、サムネイル画像を生成することで Windows エクスプローラの Corel Painter のコンテンツ (RIFF) ファイルを確認することができます。このユティリティは別途アンインストールする必要があります。アンインストールするには、**[プログラムのアンインストールまたは変更]** ページで **Corel Painter Thumbnail Previewer** をダブルクリックします。

Windows エクスプローラで表示する Painter ファイルのサムネイルを取得するには、どうすればよいですか？

- Corel Painter の最新バージョンにアップグレードします。Corel Painter Thumbnail Previewer が付属しており、サムネイル画像を生成することで Windows エクスプローラの Corel Painter のコンテンツ (RIFF) ファイルを確認することができます。
- Corel Painter ファイルの関連付けを変更すると、サムネイルが使用できなくなる場合があります。この問題を解決するには、Corel Painterを Corel Painter Thumbnail Previewer と一緒にアンインストールし、アプリケーションを再インストールする必要があります。

ブラシとタブレット

ブラシが動作しなくなりました。

- **[レイヤー]** パレットをチェックして、**[透明度をロック]** ボタン が無効になっていることを確認します。
- アクティブなレイヤーが表示されていることを確認します。**[レイヤー]** パレットのレイヤー名の横にある目のアイコン が閉じている場合は、このアイコンをクリックしてレイヤーを表示します。
- ブラシの不透明度が 0 に設定されているため、ブラシの跡が表示されない場合があります。プロパティ バーの **[不透明度]** ボックスで、不透明度を高めてください。
- ブラシストロークを隠しているレイヤーの下にペイントしている場合があります。**[レイヤー]** パレットを確認し、必要なレイヤーにペイントしていることを確認します。アクティブなレイヤーをブロックするレイヤーがある場合は、目のアイコンをクリックしてこれらのレイヤーを非表示にします。
- 画像に小さな選択範囲があり、選択範囲外にはブラシでペイントできない場合があります。**[選択]** メニューを選択して **[なし]** をクリックし (グレー表示されていない場合)、選択範囲を解除してください。

- グロウ技術を使用するブラシを使用して、白いキャンバスにペイントしようとしている場合があります。グロウ ブラシは、白または非常に明るい背景に跡を残しません。グロウ ブラシを本当に使用していることを確認するには、プロパティ バーで **[グロウ]** コントロールが有効になっているかどうか、またはブラシで **[グロウ]** サブカテゴリを使用しているかどうかをチェックします。
- プロパティ バーの **[ツールのリセット]** ボタンをクリックし、ブラシをデフォルト設定に戻します。
- 一部の合成方法では、ペイントが非表示になる場合があります。たとえば、レイヤーの合成方法を **[乗算]** または **[フィルタ]** に設定していて、黒でペイントしている場合、ブラシストロークを見ることはできません。一般的に、ブラシストロークが見えにくい場合は、レイヤーの合成方法を **[デフォルト]** に変更してみてください。
- ブレンド ブラシでは色が追加されません。既存の色がブレンドされます。

ブレンド ブラシおよび塗り付けブラシにより、白でペイントされるか、下の色との相互作用がありません。

- **[レイヤー]** パネルで、**[下の色を拾う]** ボタン をクリックして有効にします。アクティブなレイヤーでブラシが期待どおりに動作しない場合は、**[レイヤー]** パレットでキャンバスを選択し、既存の色の上にペイントしてみてください。これが機能する場合は、キャンバス上でペイントすることを検討します。一部のブラシでは、レイヤーで動作しないメソッドを使用しています。
- 白い境界がないブラシストロークの場合は、多くのブラシでサポートされている、強化されたブレンドを利用します。**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブレンド]** を選択し、**[強化されたレイヤーブレンド]** チェック ボックスをオンにします (選択したブラシで使用可能な場合)。

選択した色がブラシで使用されないか、ブラシが期待どおりに動作しません。

- **[カラー]** パレットで、**[サブカラー]** タイルが選択されているかどうか (輪郭が黒いかどうか) を確認します。選択されている場合は、**[メイン カラー]** タイルをクリックし、ブラシでメイン カラーを使用します。

- **[レイヤー]** パネルの **[合成方法]** リスト ボックスで、アクティブなレイヤーに割り当てられている合成方法を確認し、下の色と相互に作用したときにメイン カラーの外観が変化する [フィルタ]、[乗算]、[オーバーレイ]、その他の方法ではなく、**[デフォルト]** に設定されていることを確認します。
- **[カラー]** パレットの **[色相]** リングと **[彩度/明度トライアングル]** がグレー表示されていないことを確認します。グレー表示されている場合は、**[クローンカラー]** オプションが有効になっています。つまり、クローン ソースからの色またはパターンがブラシで使用されています。**[カラー]** パレットの **[クローンカラー]** コントロールをクリックして無効にしてください。
- ブラシが見分けられない程度にカスタマイズされている場合があります。**[ブラシライブラリ]** パネルで、**[ブラシライブラリ]** オプション ボタン をクリックし、**[バリアントをデフォルトに戻す]** を選択します。

Corel Painter を再インストールまたは別のコンピュータにインストールした後、以前に購入したブラシはどこにありますか？

[ヘルプ] メニュー ▸ **[購入済みの製品を復元]** をクリックし、手順に沿って以前に購入したアイテムをダウンロードおよびインストールします。この方法は、Corel Painter 内から購入されたブラシ パックの復元にのみ使えます。詳しくは、298 ページの「購入品を復元するには」。を参照してください。

タブレットで Corel Painter が思い通りに機能しません。どうすればよいですか？

まずは、タブレットの環境設定が適切に設定されていることを確認します (互換性のある Wacom 製デバイス (Wintab) または 互換性のある RTS デバイス (リアルタイムスタイラス))。詳細は、115 ページの 「タブレットおよび他のデバイスのサポート」。を参照してください。

タブレットおよびタブレット ドライバがオペレーティング システムによってサポートされていることと、最新バージョンのタブレット ドライバがインストールされていることを確認します。最新のドライバをインストールした後、タブレットのパフォーマンスが悪化する場合があります。この場合は、前のバージョンのドライバに戻した方が良い場合があります。デバイスのドライバをインストールまたはアンインストールする場合は、必ずその都度コンピュータを再起動してください。

タブレットを外し、別の USB ポートを使ってコンピュータへの接続を試します。

ユーザー ファイル、作業領域、レイアウト

ユーザー ファイルと作業領域の違いは？

ユーザー ファイルは、Corel Painter のコンテンツ (ブラシ、用紙、テクスチャ) をカスタマイズするか、作業領域の要素を移動した場合に作成されます。たとえば、ブラシの設定を変更したり、新しいアイテムをライブラリに追加した場合、新しい設定がユーザー ファイルに保存されます。

作業領域は、ユーザーが必要とするワークフローに合うようにカスタマイズされたバージョンの Corel Painter を作成する場所です。作業領域には、カスタム ブラシ ライブラリ、用紙ライブラリ、テクスチャ ライブラリ、ノズル、ポートフォリオなどを含めることができます。さらに、ライブラリとポートフォリオを別にした複数の作業領域を作成することも簡単にできます。作業領域の切り替えは、**[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** メニューから行えます。作業領域について詳しくは、86 ページの 「作業領域を作成/インポート/エクスポート/削除する」。を参照してください。

レイアウトと作業領域の違いは？

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。たとえば、**[Painter の新規ユーザー向け]** レイアウトには最も基本的なコントロールだけが **[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。同じ作業領域内で作業しているときにレイアウトを切り替えるには、**[ウィンドウ]** ▸ **[レイアウト]** をクリックします。

レイアウトには、作業領域の要素が特定の並びで配置されます。作業領域には、ブラシ、テクスチャ、用紙などの特定のコンテンツが含まれます。

パレットやパネルを配置し、その配置をカスタム レイアウトとして保存することができます。詳しくは、77 ページの 「パレットの配置を作業領域レイアウトとして保存するには」。を参照してください。なお、Corel Painter をデフォルト設定に復元する場合は、選択次第でカスタム ブラシ、用紙、テクスチャなどのアセットは維持することができますが、カスタム レイアウトはすべて失われます。

カスタム作業領域を受け取りましたが、使用できません。

作業領域ファイルには **.pws** 拡張子が付いています。共有していたカスタム作業領域を使用するには、**[ウィンドウ]** ▸ **[作業領域]** ▸ **[作業領域をインポート]** を選択してインポートする必要があります。

macOS では作業領域ファイルをダブルクリックしてインポートできますが、Windows ではこれができません。Windows で作業領域ファイルをダブルクリックしてから、インポートしようとして失敗した場合は、ファイルを再度ダウンロードする必要があります。

インポートした作業領域の一部のパレットが、切断されて表示されます (Windows)。

パレットの位置は、カスタム作業領域で保存されます。インポートしたカスタム作業領域が広すぎると、パレットの一部が切断されて表示されるか、完全に非表示になる場合があります。Windows で UI の拡大/縮小の値を小さくして、パレットを左に移動してみてください。次に、UI の拡大/縮小を目的の値に設定します。

パフォーマンス

最近、Corel Painter の起動に時間がかかります。起動時間を短縮することができますか？

Corel Painter を閉じる前に、あまり使用しないパネルとパレットをすべて閉じてください。

Corel Painter のパフォーマンスを最適にするために、どのような設定を使用できますか？

- **[環境設定]** ダイアログ ボックスのパフォーマンス オプションを設定します。詳細は、858 ページの 「パフォーマンスの環境設定」を参照してください。
- (Windows) Microsoft Surface Pro ラップトップ、Cintiq Companion、デスクトップ コンピュータでは、デバイスの設定を最適化します。デバイスの電源設定を省電力モードから高パフォーマンスに変更します (**[コントロール パネル]** ▸ **[ハードウェアとサウンド]** ▸ **[電源オプション]**)。バックグラウンドで実行されているプログラムを無効にしたり、検索インデックスをオフにしたり、レジストリを整理したり、視覚効果を無効にしたりすることもできます。詳細については、https://www.computerworld.com/article/3029168/microsoft-windows/windows-10-quick-tips-8-ways-to-speed-up-your-pc.html を参照してください。
- インパストを使用しているときは特に、キャンバスの回転を 0° に設定します。
- インパストを使用しているが、ペイント中にインパスト効果を表示する必要がない場合は、**[キャンバス]** ▸ **[インパストを隠す]** を選択してパフォーマンスを向上させます。
- **[ナビゲーション]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ナビゲーション]**) が必要ない場合は、それを非表示にします。
- 次のブラシ設定を調整します。
  - **[間隔]** パネル (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[間隔]**) の **[ブースト]** スライダを動かして、ブラシストロークのパフォーマンスを最適化します。低いブースト値 (10 % 未満) で開始して、ブラシのパフォーマンスを大幅に向上しま

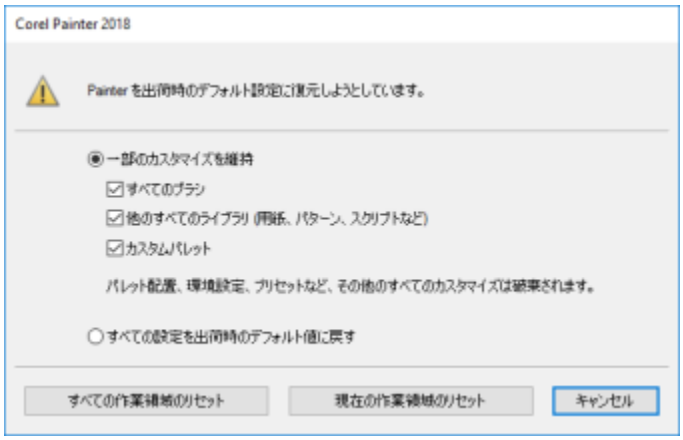
す。ブースト値を高くすると、ブラシストロークの精度が低下する可能性があります。この設定は **[フラット]** や **[キャメルヘアー]** など、特定のブラシの点描の種類にのみ適用されます。

- **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[ブレンド]** を選択し、選択したブラシで **[色を拾う]** が使用されているかどうかを確認し、それを無効にしてパフォーマンスを改善します。このコントロールについて詳しくは、430 ページの 「ブレンドのコントロール」。を参照してください。
- **[マルチコア]** (**[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[一般]**) を切り替えてお気に入りのブラシを試し、パフォーマンスに違いがあるかどうかを確認してください。さまざまなサイズのブラシをテストしてください。詳細は、386 ページの 「一般コントロール: マルチコア」。を参照してください。

これまで問題なく使えていたのですが、Corel Painter が思うように機能しなくなってしまいました。どうすればよいですか？

ここで紹介するトラブルシューティングのヒントを記載されている順番に試すことをお勧めします。

- Corel Painter を再起動します。アプリケーションのパフォーマンスが向上する場合があります
- 時々、ハードウェアやオペレーティング システム (OS) のサイレント アップデートで Corel Painter の動きが遅くなる場合があります。この場合は、アップデートがインストールされた後はパフォーマンスが改善されるはずです。通常、ハードウェア、OS、または Corel Painter のアップデートをインストールした後は、コンピュータを再起動することが推奨されます。
- **Shift** キーを押したまま Corel Painter を起動します。これにより Corel Painter はデフォルト設定に復元され、これで予期しない問題が解決される場合があります。詳細は、87 ページの 「Corel Painter の設定をデフォルトに戻す」。を参照してください。
- Corel Painter をデフォルト設定に復元してもパフォーマンスが改善されない場合は、ブラシ、用紙、カスタム パレットなど、以前に作成してそのまま維持しているカスタム アイテムが原因になっている可能性があります。もう一度 **Shift** キーを押しながら Corel Painter を起動し、**[一部のカスタマイズを維持]** オプションのアイテムを 1 つ以上無効にしてみてください。



- 他に試すことができる手順として、Windows の場合は、ユーザー フォルダの Corel Painter フォルダの名前を変更します。詳細は、880 ページの 「アプリケーション データ フォルダ (Windows) またはアプリケーション ライブラリ フォルダ (macOS) の名前を変更すると、Corel Painter のパフォーマンスが改善する可能性があると読みました。どうやってこのフォルダの名前を変更するのですか？」。を参照してください。
- まだアプリケーションの問題が直らない場合は、インストールが破損している恐れがあります。この場合は、インストールを修復する必要があります。詳細は、876 ページの 「どうやって Corel Painter のインストールを修復するのですか (Windows)？」。を参照してください。
- 他の何を試しても問題が直らない場合は、Corel Painter をアンインストールし、インストールし直す必要がある場合があります。この場合は、アプリケーションのアンインストール前に Corel Painter のシリアル番号を用意しておいてください。Windows の Corel Painter のアンインストール手順については、876 ページの 「Corel Painter を適切にアンインストールするにはどうすればよいですか (Windows)？」。を参照してください。

Corel Painter をデフォルト設定に復元すれば予期しないパフォーマンス問題が解決するかもしれないとわかっていますが、カスタム ブラシやパレットを失いたくありません。カスタム アイテムを維持するにはどうすればよいですか？

- **Shift** キーを押しながらアプリケーションを起動してデフォルト設定への復元を行うときに、表示されるダイアログ ボックスの **[一部のカスタマイズを維持]** オプションを選択します。選択次第で、カスタム ブラシ、カスタム パレット、カスタマイズしたライブラリ (用紙、パターン、スクリプト、テクスチャなど) を維持することができます。

- カスタム コンテンツまたはカスタム パレットをエクスポートしてから、Corel Painter をデフォルト設定に戻すこともできます。

アプリケーション データ フォルダ (Windows) またはアプリケーション ライブラリ フォルダ (macOS) の名前を変更すると、Corel Painter のパフォーマンスが改善する可能性があると読みました。どうやってこのフォルダの名前を変更するのですか？

(Windows) Windows キー + **R** を押して、**[ファイル名を指定して実行]** ダイアログ ボックスに **%appdata%** と入力して **Enter** キーを押します。次に、**Corel/Painter [XX]** フォルダを参照します。XX には製品のバージョン番号が入ります。続いて、フォルダの名前を Painter XX_**old** に変更します。Corel Painter を起動します。

(macOS) Finder を起動します。**[移動]** ▸ **[フォルダへ移動]** を選択し、**[フォルダの場所を入力]** ボックスに **~/library** と入力し、**[移動]** をクリックします。次に、**Corel/Painter [XX]** フォルダを参照します。XX には製品のバージョン番号が入ります。続いて、フォルダの名前を Painter XX_**old** に変更します。Corel Painter を起動します。

起動時に Corel Painter が応答しなくなるのですが (macOS)？どうすればよいですか？

Corel Knowledge Base のこの記事を読んでトラブルシューティングのヒントを確認してください。