COREL™



Painter® 2015

基本情報ガイド

Copyright 2014 Corel Corporation. All rights reserved.

Corel® Painter® 2015 基本情報ガイド

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

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

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

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

110064

目次

Corel Painter へようこそ 1

このユーザーガイドについて 1
その他のリソース 1
ユーザー登録 2
Corel Cinco for Painter 2
Corel Corporation について 4

Corel Painter 2015 の新機能 5

革新的なデジタル ブラシ 5
速度とパフォーマンスの向上 7
最大限の応答性を実現したエクスペリエンス 8
モバイル アート機能 9

作業領域の紹介 11

Corel Painter の用語 11
書類ウィンドウについて 13
作業領域レイアウトを選択する 15
ツールボックスについて 15
ツールボックスを表示する 19
メディアセレクタ バーを表示する 19
プロパティバーを表示する 20
[ナビゲーション] パネルについて 20
[ブラシセレクタ] バーと [ブラシライブラリ] パネルを表示する 21
コマンド バーを表示する 22
パネルとパレットについて 23
ライブラリについて 26
Corel Painter の設定をデフォルトに戻す 27

Adobe Photoshop ユーザー向けの Corel Painter のショート ツアー 29

書類を作成する / 移動する / 操作する 35

書類を作成する 35

解像度について ... 37
ファイルを開く ... 38
イメージを操作する / イメージ情報を表示する ... 38
イメージとキャンバスのサイズを変更する ... 40
ファイルを保存する ... 42
タブレットおよび他のデバイスのサポート ... 42
マルチタッチ サポート ... 42

ペイントする ... 45
ペイント作業を選択する ... 45
ブラシトラッキングとブラシの較正 ... 48
ペイント メディアについて ... 52
キャンバスおよびレイヤーを使用する ... 52
参照イメージを表示する ... 53
キャンバスをクリアする ... 54
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 ... 54

色 ... 57
[カラー] パネルから色を選択する ... 57
一時カラー関連パレットを使用する ... 60
[ミキサー] パネルと混合コントロールについて ... 61
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 ... 62
[ミキサー] パネルでイメージを開く ... 64
カラーセットを使用する ... 65

ブラシを選択、管理、および作成する ... 69
ブラシについて ... 69
ブラシ カテゴリについて ... 70
ブラシを検索および選択する ... 83
基本的なブラシ属性を設定する ... 85
詳細ブラシ コントロールをダイナミックに表示する ... 88
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 ... 89

イメージのクローンを作成する ... 93
イメージのクローンを作成する ... 93
クイッククローンを使用する ... 97
クローンソースイメージを編集 / 更新 / 保存 / エクスポートする ... 97
クローン イメージをペイントする ... 99

粒子ブラシ ... 103
[新規ブラシ] 作業領域レイアウト ... 104
重力粒子ブラシ ... 104
フロー粒子ブラシ ... 107

ばね粒子ブラシ 109
一般粒子ブラシコントロール 113
情報パレット 117
ジッター ブラシ 119
ブラシ バリアントを選択する 119
ジッター バリアントの動作を制御する 121
遠近ガイドを使用する 123
遠近ガイドを使用する 123



Corel Painter へようこそ

Corel® Painter® 2015 は究極のデジタル アート スタジオです。その画期的な描画ツール、リアルなブラシ、クローン作成機能、カスタマイズ可能な機能により、これまでにないエキサイティングな手法で、より創造性の高い表現が可能になります。Corel Painter の感圧ブラシを使用すると、自分の手の延長のようななめらかな動きで、驚くほどの高い質感や正確さを持ったブラシストロークが実現できます。さらに、独自の Natural-Media® ブラシを作成し、ブラシとキャンバスとの反応をカスタマイズすれば、多様な方法で芸術的なアイディアを発展させることができます。Corel Painter は従来の制作環境の限界をはるかに広げました。

このセクションには以下のトピックがあります。

- このユーザーガイドについて
- その他のリソース
- ユーザー登録
- Corel Cinco for Painter
- Corel Corporation について

このユーザーガイドについて

このユーザーガイドは、Corel Painter 2015 を使い始める上で役立つ情報について順を追って解説しています。ここでは、Corel Painter 2015 で使うことの多い機能を中心に説明しています。すべての機能とツールに触れているわけではありません。より詳細な情報が必要な場合は、アプリケーションのヘルプを参照してください。

その他のリソース

Corel Painter について学習したり、コミュニティに参加したりするには、Corel Painter の追加のオンライン リソースにアクセスしてください。

リソース	アクセスするには
Corel Painter Web サイト	http://www.corel.jp/painter

リソース	アクセスするには
Corel Painter チュートリアル	http://www.youtube.com/user/PainterTutorials
Twitter の Corel Painter ページ (英語)	http://www.twitter.com/corelpainter
Facebook の Corel Painter ページ (英語)	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 2015 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。

Corel Cinco for Painter

Corel® Cinco ™ for Painter®（英語版）は、Painter を補完するアプリで、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、iPad から Painter を遠隔制御できます。Corel Cinco for Painter は、Apple の App Store からダウンロードできます。

Corel Cinco for Painter で同時に表示できるカスタムパレットは 1 つだけですが、パレットを素早く切り替えることができます。Corel Cinco for Painter では、1 画面につき 5 つのパレット コントロールを表示できます。カスタムパレットに含まれるコントロールが 5 個を超える場合、スクリーンをスワイプして表示されていないコントロールを表示できます。



このコントロールのアイコンは、ユーザーの手の形に合わせて位置が調整され、それぞれの指で素早くコントロールをタップしやすくなっています。

Corel Cinco for Painter で作業すれば、作業領域を広げることができ、画面上をすっきりさせることができます。また、一般的なショートカット キーを置き換えることもできます。

Corel Cinco for Painter から Corel Painter に接続するには、Painter の [環境設定] ダイアログ ボックスでそのオプションを有効にする必要があります。

Corel Cinco for Painter から Corel Painter に接続できるようにするには

1 以下のいずれかの操作を行います。
   - (Mac OS) **[Corel Painter 2015] 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。
2 **[付属アプリケーションの Painter への接続を許可する]** チェック ボックスをオンにします。
3 **[サービス名]** ボックスに名前を入力して、Corel Painter のコピーに固有名を指定します。

付属アプリケーションが利用できるようになるまでは、**[付属アプリケーションの Painter への接続を許可する]** チェック ボックスをオフにすることをお勧めします。Corel Cinco for Painter を Corel Painter と連携させるには、iTunes または Bonjour (Windows のみ) をインストールする必要があります。

[認証コード] を指定して、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することもできます。

Corel Corporation について

Corel は、業界で最も知名度の高いグラフィック、生産性、デジタル メディアに関する複数の製品を、誇りを持って提供している、世界のトップに位置するソフトウェア企業の 1 社です。当社は、顧客に豊富な選択肢を提供し、習得と使用が容易なソリューションを提供する企業としての評価を築いてきました。当社の使命は明快です。ユーザーが新しいレベルの創造性と生産性を達成するのを支援することです。

Corel の製品ラインには、CorelDRAW® Graphics Suite、Corel® Painter®、Corel® PaintShop® Pro、Corel® VideoStudio®、および Corel® WordPerfect® Office 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 2015 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 2015 の新機能に関する以下のトピックを説明します。

- 5 ページの「革新的なデジタル ブラシ」
- 7 ページの「速度とパフォーマンスの向上」
- 8 ページの「最大限の応答性を実現したエクスペリエンス」
- 9 ページの「モバイル アート機能」

革新的なデジタル ブラシ

粒子ブラシとジッター スムージングが追加されており、Corel Painter 2015 はデジタル アートの限界を広げ続けています。

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。

粒子ブラシには、重力、フロー、およびばねの 3 つのタイプがあり、それぞれにビヘイビアを定義する設定があります。粒子ブラシバリアントを制御するには、そのビヘイビアを、筆圧、ベアリング、傾き、速度などのさまざまなリアルタイム入力データにリンクします。または、粒子を自由に振舞わせることにより、予想できないような素晴らしい結果を得ることもできます。

粒子ブラシに関連するすべてのパレットとコントロールが表示される新規ブラシ ユーザー インターフェース配置を選択すれば、短期間で粒子ブラシを使用できるようになります。

詳しくは、103 ページの「粒子ブラシ」を参照してください。



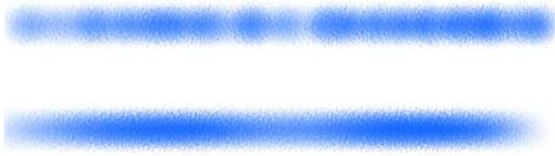
このイメージでは、粒子ブラシを使用して、火花と煙の痕跡を作成しています。
アートワーク作成者 : ドン・シーグミラー

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。Corel Painter 2015 にジッター 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。



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)



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 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)

速度とパフォーマンスの向上

速度とパフォーマンスが向上したことにより、アーティストは技術に悩むことなくアートに専念できます。

Mac 向けのネイティブ 64 ビット アプリケーション

Mac OS 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

Mac ユーザーも PC ユーザーも、Corel Painter 2015 の処理速度が向上していることに気付きます。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

Corel Painter 2015 では、効果がどのように適用されるのかを確認しながら作業できます。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 トラッキングをカスタマイズする

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。新しい視覚的な出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。詳しくは、48 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

Corel Painter 2015 では、ユーザーのフィードバックに基づいて開発された新しい、効率性の向上した方法で、コンテンツを操作および更新できます。

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。詳しくは、15 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。



新規ブラシ配置には、粒子ブラシを使用するのに必要なすべてのものが表示されます。
アートワーク作成者 : マイク トンプソン

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

Corel Painter 2015 では外出先でもペイント操作が可能なので、アートをいつでもどこでも作成できます。

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 2015 をすぐに使用できます。詳しくは、42 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。



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。

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 2015 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。



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。

- Corel Painter の用語
- 書類ウィンドウについて
- 作業領域レイアウトを選択する
- ツールボックスについて
- ツールボックスを表示する
- メディアセレクタ バーを表示する
- プロパティバーを表示する
- [ナビゲーション] パネルについて
- [ブラシセレクタ] バーと [ブラシライブラリ] パネルを表示する
- コマンド バーを表示する
- パネルとパレットについて
- ライブラリについて
- 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。

用語	内容
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。

用語	内容
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、Corel Painter 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。(アートワーク作成者 : アンドロイド ジョーンズ)

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、ツールと機能にアクセスできます。
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します。また、ブラシライブラリを開き、管理することもできます。
3. プロパティバー	アクティブなツールやオブジェクトに関連するコマンドを表示します。たとえば、**塗潰し**ツールがアクティブであれば、塗潰しのプロパティバーには、選択した領域を塗潰すためのコマンドが表示されます。
4. ブラシ検索バー	現在選択中のブラシライブラリの内容を素早く検索して、特定の説明に合致するブラシを見つけられます。
5.**[ナビゲーション]** パネル	書類ウィンドウでの移動や拡大レベルの変更が可能です。また、トレーシングペーパーや描画モードなどのさまざまな書類表示オプションにアクセスできます。
6.**[カラー]** パネル	Corel Painter で描画するイメージのメインカラーとサブカラーを選択できます。
7.**[ミキサー]** パネル	色をブレンドし、新しい色を作成します。また、Corel Painter のエキスパートであるアーティストがデザインした想像力を刺激するミキサーパッドを開くこともできます (このイメージにある想像力を刺激するミキサーパッドは、アーティストであるジョン マルコムによって作成されたものです)。
8.**[カラーセットライブラリ]** パネル	現在のカラーセット内の色を表示し、色のグループを分類します。
9. 詳細ブラシコントロール	すべてのデフォルトのブラシバリアント用の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、現在選択中のブラシバリアントの強化されたストロークプレビューも表示できます。イメージには、**[カラー範囲]** パネルが示されています。このパネルには、新しい**ジッターの滑らかさ**コントロールがあります。
10.**[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。
11. カスタム ブラシ ボタン	このカスタム ブラシ ボタンには、ブラシがブラシカテゴリの代わりにストロークとして示されるので、ブラシバリアントを容易に識別できます。
12. カスタムパレット	カスタムパレットを使用すると、頻繁に使用するコントロールに素早くアクセスできます。このカスタムパレットには、お好きな作業領域レイアウトを切り替えるコントロール (クイック切り替え) があります。
13. **情報**パレット	新しい粒子ブラシの主な機能を説明します。

コンポーネント	内容
14. 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。
15. 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

Corel Painter 2015 では、あらかじめ設定されている作業領域レイアウトを選択できます。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、および位置付けします。以下の表で、使用可能な作業領域レイアウトを説明します。

作業領域レイアウト	内容
新規ブラシ	新しい粒子ブラシのパレットが表示され、簡単に素早くアクセスできます。
シンプル	ツールボックス、メニュー バー、一般的に使用されるコマンドへのショートカットを含むコマンド バーなど、最小限度のユーザー インターフェースが表示されます。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。
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の最適な設定が行えます。
イラスト	イラストを作成するのに一般的に使用されるパレットが表示されます。
デフォルト	ほとんどのコンピュータで最適に動作するデフォルトの作業領域レイアウトです。詳しくは、13 ページの「書類ウィンドウについて」を参照してください。

作業領域レイアウトを選択するには

- **[ウィンドウ]** ▶ **[パレット配置]** を選択し、レイアウトを選択します。



レイアウトは、Welcome 画面でも選択できます。これを行うには、**[作成]** 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ます。

ツールボックスについて

ツールボックスでは、ペイント、直線やシェイプ作成、シェイプの塗り潰し、文書の表示と移動、および選択範囲の取り込みのツールを使用できます。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	
	**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。
	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。
	**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潰せます。プロパティバーには、塗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。
	不要な領域をイメージから削除できます。
選択範囲ツール	
	レイヤーを選択、移動、編集するときに使用します。
	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。
	長方形の枠でイメージを選択できます。
	楕円形の枠でイメージを選択できます。
	フリーハンドのパスを作成できます。
	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。
	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。

ツール	内容
	**長方形選択**ツール、**楕円形選択**ツール、および**なげなわ**ツールで選択したイメージやシェイプから変換した選択範囲を選択、移動、調整できます。
	不要なエッジをイメージから削除できます。
シェイプ ツール	
	直線と曲線のシェイプ パスを作成できます。
	フリーハンドで曲線のシェイプ パスを作成できます。
	長方形と正方形を作成できます。
	円形と楕円形のシェイプ オブジェクトを作成できます。
	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。
	**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 ハンドルの調整を行うことができます。
	開いているか、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、パスが開いた状態になります。
	シェイプのパスに新しいアンカー ポイントを追加できます。
	シェイプのパス上のアンカー ポイントを削除できます。
	滑らかな曲線上にあるポイントをアンカー ポイント (線上の角の付いた部分にあるポイント) に、またはその逆に変換することができます。
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。

ツール	内容
	**[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。
	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。
	イメージのハイライト、中間色、影の部分を暗くできます。
対称ツール	
	完全な対称ペインティングを作成できます。
	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します。
合成ツール	
	伝統的な構図技法に基づき、ガイドを使用して構図を決定できます。
	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、構図の三分割法を適用できます。
	一点透視、二点透視、または三点透視のガイドを表示します。詳しくは、123 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	
	イメージを素早くスクロールできます。
	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。
	描きやすい角度になるように、イメージを回転できます。

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。
	**[テクスチャ]** パネルを開きます。**[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。
	**全画面**モードと**ウィンドウ** モードを切り替えます。

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。

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。

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 のパターン、グラデーション、ノズル、テキスタイル、複合ブラシなどのメディアに素早くアクセスできます。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。

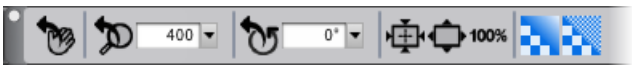
メディアセレクタ バーを開く / 閉じるには

- [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。

プロパティバーを表示する

Corel Painter のプロパティバーには、現在選択されているツールの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。



手のひらツールのプロパティバー

プロパティバーを開く / 閉じるには

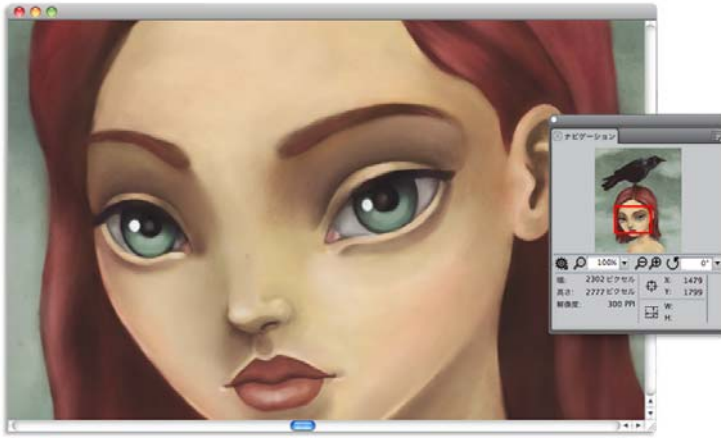
- [ウィンドウ] ▸ [プロパティバー] を選択します。

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。

[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。



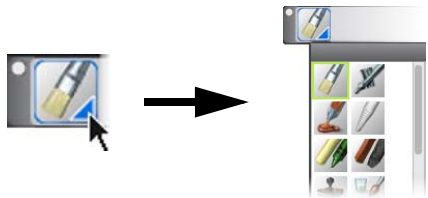
[ナビゲーション] パネルのキャンバスプレビューを使用すると、拡大しているときでも、イメージ全体を表示できます。

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。

[ブラシセレクタ] バーと [ブラシライブラリ] パネルを表示する

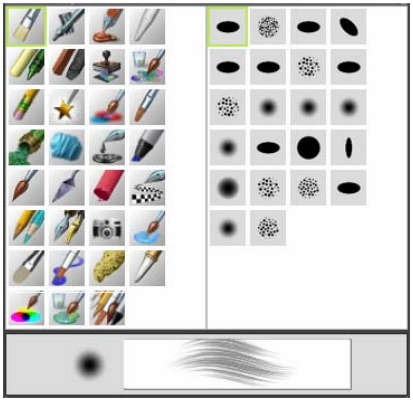
選択中のブラシライブラリからブラシを選択できます。また、さまざまな方法でブラシを整理し、表示することもできます。たとえば、新しいブラシライブラリを作成する、保存済みのブラシライブラリを開く、最近使用したブラシを表示するなどの操作が可能です。[ブラシライブラリ] パネルには、一度に 1 つのブラシの内容しか表示されません。



[ブラシライブラリ] パネルにアクセスするには、[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] パネルでは、ブラシはカテゴリに分類されています。カテゴリには、ブラシバリアントが含まれています。ブラシカテゴリは、同系のブラシとメディアをグルー

プ化したものです。ブラシバリアントとは、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。たとえば、**[パステル]** カテゴリには、鉛筆、チョーク、ソフト、ハードのブラシバリアントがあります。カテゴリとバリアントの表示を変更することもできます。



[ブラシライブラリ] パネルでは、現在開いているブラシライブラリの、すべてのブラシカテゴリおよびバリアントを一覧できます。

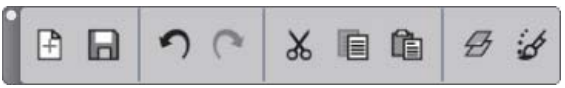
[ブラシセレクタ] バーを表示する / 隠すには

- **[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] 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。

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。



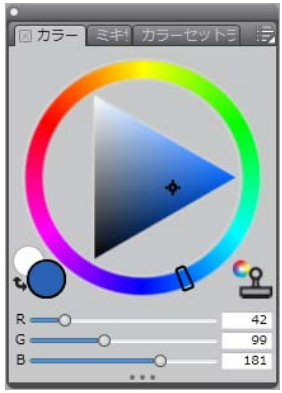
コマンド バー。

コマンド バーを表示するには

- **[ウィンドウ]** ▸ **[コマンド バー]** を選択します。

パネルとパレットについて

Corel Painter のインタラクティブ パレットは 1 つのタブが付いたコンテナで、コンテンツ ライブラリ、コマンド、コントロール、各種設定にアクセスできます。パネルはパレット内に格納されます。パレットには、1 つまたは複数のパネルを格納できます。たとえば、よく使用するパネルを 1 つのパレット内に再構成できます。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。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。



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] パレットもあります。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。個々の [ブラシコントロール] パネルを作業領域にコピーすることはできますが、パレットから [ブラシコントロール] パネルを削除することはできません。

パネルについて

Corel Painter にはいくつかのパネルがあり、これらをグループ化することでカスタムパレットを作成できます。

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]**、**[塗料]**、**[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]**、**[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]** 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。詳しくは、88 ページの「詳細ブラシ コントロールをダイナミックに表示する」を参照してください。
カラーパネル	
カラー	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。
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たりブレンドしたりできます。
カラーセットライブラリ	現在のカラーセット内の色を表示し、色のグループを分類します。
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、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。

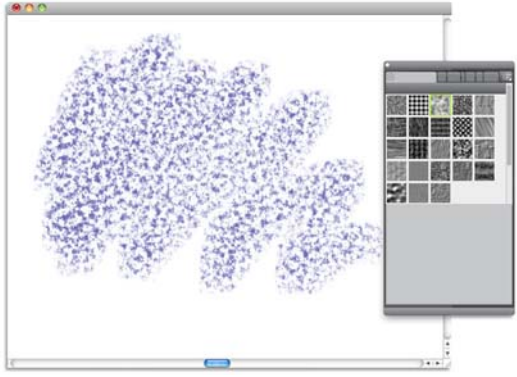
パネル	内容
[イメージバインダ] と **[選択範囲バインダ]**	イメージ部品と選択範囲のライブラリの内容を表示します。アイテムの表示は、サムネイルまたはリスト形式から選択できます。また、現在選択されているアイテムをプレビューすることもできます。
メディアコントロールパネル	
パターンコントロールパネル、**グラデーション**コントロールパネル、**テキスタイル**コントロールパネル	パターン、グラデーション、およびテキスタイルを適用し、編集できます。
フロー マップ パネル	
[フロー マップ] パネル	フロー マップの適用 / 操作を行います。
[フロー マップ ライブラリ] パネル	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。
[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。
[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。
[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。
[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。

パネル	内容
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 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。
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。
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。
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 番目の段階で使用します。
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。
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。
[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。
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。

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。



[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。

Corel Painter の設定をデフォルトに戻す

Corel Painter 作業領域を出荷時のデフォルト設定に戻すことができます。出荷時の設定に戻すと、アプリケーションに加えた変更内容やカスタマイズの内容がすべて失われるので注意してください。それには以下の内容が含まれます。

- すべてのライブラリ (ブラシ、テクスチャ、スクリプト、ノズルなど)
- カスタムパレット
- 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

Corel Painter デフォルトの作業領域を出荷時の状態に戻す前に、維持したいライブラリをすべてエクスポートすることをお勧めします。たとえば、カスタム ブラシを作成している場合は、ブラシライブラリをエクスポートします。

Corel Printer 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。

それまでに Corel Painter で行った変更内容がすべて削除されることを確認する警告メッセージが表示されます。出荷時の状態に戻すと、元の作業領域の設定が Corel Painter のインストール先からユーザー フォルダにコピーされます。

2 現在の作業領域だけを戻すか、すべての作業領域を戻すかを選択します。

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 : シェール スライネン ペンダビス

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

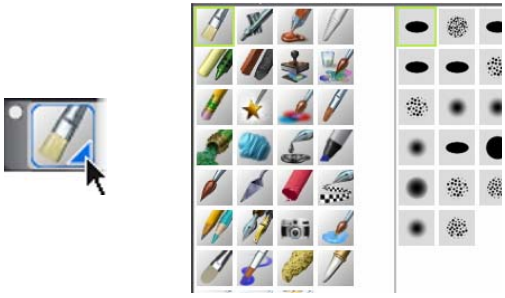
画面の最上部に、Photoshop のオプション バーに似たプロパティバーが表示されます。プロパティバーは、ツールボックスから選択したツールに合わせて変化します。



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。



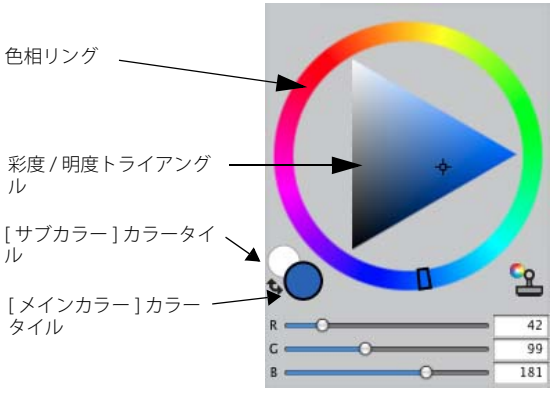
ブラシセレクタ (左) で、ブラシ カテゴリとブラシ バリアント (右) を選択できます。

[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 シェール スライネン ペンダビス 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。シェールは、『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。シェールの 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。

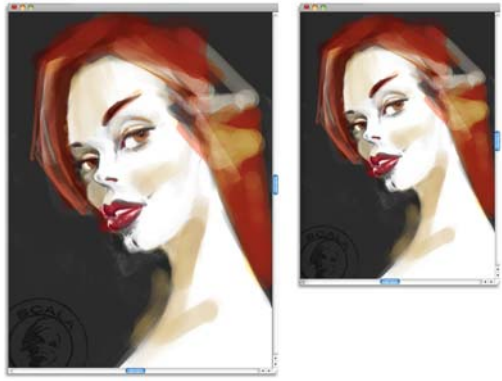
作成したイメージ書類は、RIFF (Corel Painter の専用ファイル形式)、JPEG、TIFF、PSD (Adobe Photoshop) を始め、さまざまな種類のファイル形式で保存することができます。また、Corel Painter では、開く対象やインポート対象にできるファイル形式も多様です。

このセクションには以下のトピックがあります。

- 書類を作成する
- 解像度について
- ファイルを開く
- イメージを操作する / イメージ情報を表示する
- イメージとキャンバスのサイズを変更する
- タブレットおよび他のデバイスのサポート
- マルチタッチ サポート

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。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。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。



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解像度

キャンバスのサイズと解像度を設定する際、イメージの作成先に対応するオプションを設定できますが、イメージの細部を保持しておくために、より大きいイメージ サイズを選択することもできます。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 20 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。詳しくは、37 ページの「解像度について」および 40 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。

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。

以下のこともできます。

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 ボックスで紙の色を選択します。
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。詳しくは、37 ページの「解像度について」を参照してください。

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、Corel Painter がイメージを表示、保存、印刷する際のサイズの基準のことです。これは対象となるのが「ピクセル」、すなわち、小さな正方形の色の単位であるときも、「ベクタデータ」という数学的なオブジェクトであるときにも関係があります。

書類の解像度は、コンピュータ画面上での書類の表示にも印刷のときの画質にも影響します。新規書類を作成する、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。

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。

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

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。

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。

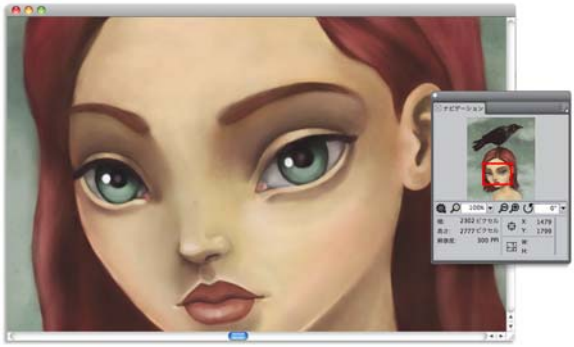
書類をブラウズするには (Mac OS)

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

イメージを操作する / 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。

[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。

[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。

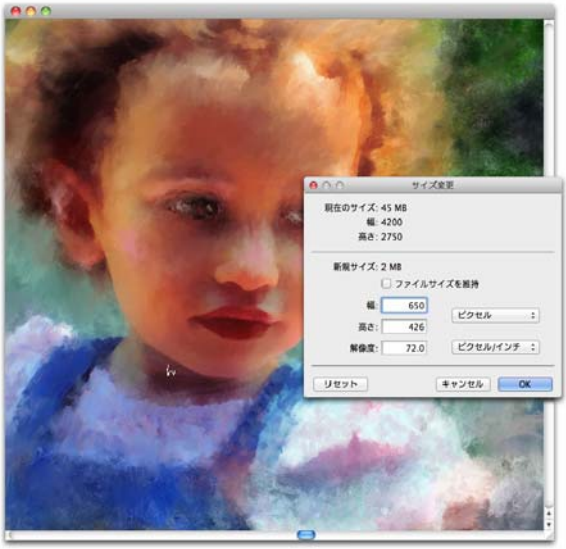
目的	操作内容
倍率を調整せずに、イメージの別の領域に移動する	**[ナビゲーション]** パネルで、キャンバスプレビューの他の場所をクリックします。
書類ウィンドウで特定の拡大率にズームする	**[キャンバスのズーム]** リスト ボックスを開き、ズーム レベル スライダを調整します。
書類ウィンドウでイメージを回転する	**[キャンバスの回転]** リスト ボックスを開き、回転スライダを調整します。

[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。

イメージとキャンバスのサイズを変更する

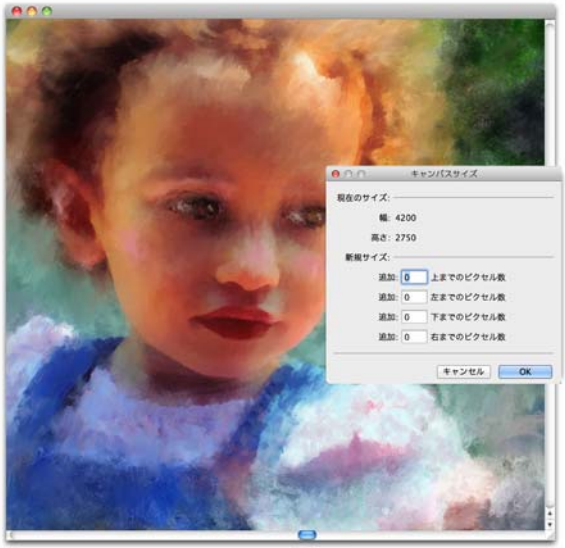
キャンバスとイメージを同時にサイズ変更するか、キャンバス領域のみをサイズ変更することにより、イメージの物理的寸法を変更できます。2 つのサイズ変更手法の違いを理解しておくことが重要です。

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。

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。

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、37 ページの「解像度について」および 35 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。

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。

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、Mac OS と Windows の両方でサポートされます。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。

RTS 互換デバイスを構成するには (Windows)

1 **[編集]** ▸ **[環境設定]** ▸ **[タブレット]** を選択します。
2 **[タブレット オプション :]** 領域で、**[互換性のある RTS デバイス (リアルタイムスタイラス)]** オプションを有効にします。
3 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。また、2 つのマルチタッチ オプション (**[Corel Painter マルチタッチ]** と **[Windows のマルチタッチ]**) も利用できます。

Corel Painter マルチタッチ

このオプションは、Mac OS と Windows の両方で利用できます。Wacom Intuos 5 タブレットおよびその他の Wacom 互換のデバイスに対するサポート機能が強化されています。

Windows のマルチタッチ

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。ただし、Wacom 互換デバイスの拡張機能は使用できません。

マルチタッチ無効

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。

マルチタッチ サポートを有効または無効にするには (Mac OS)

1 **[Corel Painter 2015]** ▶ **[環境設定]** ▶ **[タブレット]** 選択します。

2 **[Corel Painter マルチタッチ]** 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。
- **Corel Painter マルチタッチ**
- **Windows のマルチタッチ**



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。

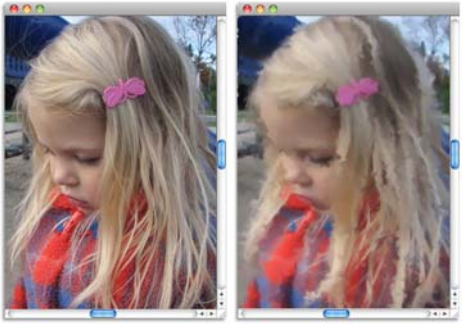
- ペイント作業を選択する
- ブラシトラッキングとブラシの較正
- ペイント メディアについて
- キャンバスおよびレイヤーを使用する
- 参照イメージを表示する
- キャンバスをクリアする
- フリーハンドおよび直線のブラシストロークを適用する

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

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 フォトを素早く絵画に変換できます。

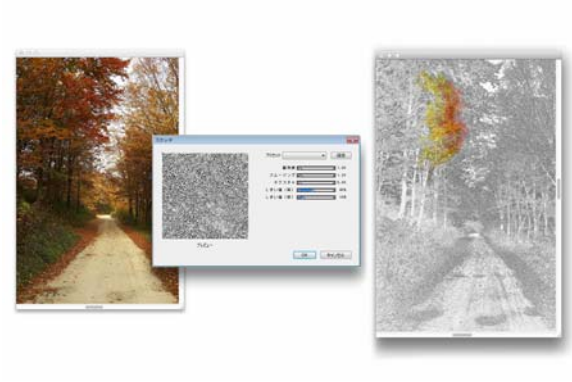


フォト (左) のクローン (右) を作成し、ペイント処理を開始します。

作業手順	ヘルプ トピック
1. ペイントするフォトを開く	「ファイルを開く」(38 ページ)
2. クローンを作成するフォトを準備します。	ヘルプの「クイック クローンを使用する」
3. クローンをペイントします。	ヘルプの「クローンでペイントする」
4. フォト ペイントを保存します。	「ファイルを保存する」(42 ページ)

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。

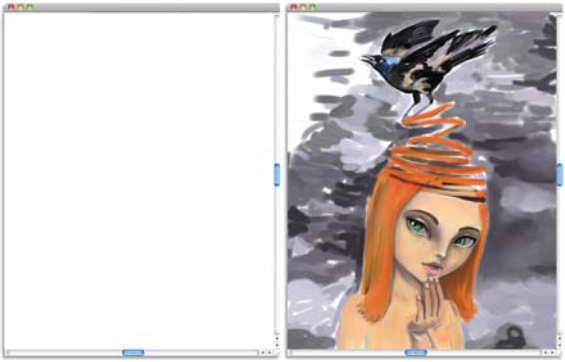


フォト (左) をスケッチ (右) に変換して、ペイント処理を開始します。

作業	ヘルプ トピック
1. フォトを選択します。	「ファイルを開く」(38 ページ)
2. フォトをスケッチに変換します。	ヘルプの「スケッチ効果を適用する」
3. レイヤーを作成します。	ヘルプの「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。	ヘルプの「レイヤーにペイントする」
5. キャンバスをクリアします。	ヘルプの「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。	ヘルプの「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。	ヘルプの「用紙テクスチャを適用する」
2. ブラシを選択します。	「ブラシを選択、管理、および作成する」(69 ページ)
3. 色を選択します。	ヘルプの「[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。	「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」(54 ページ)

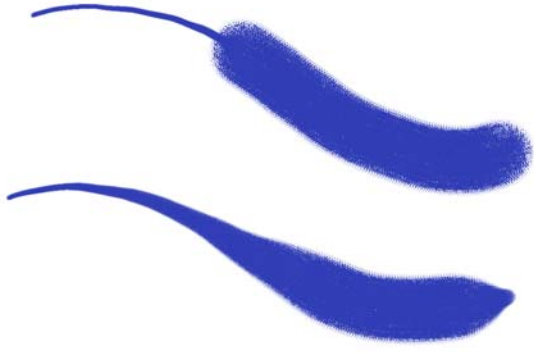
ブラシトラッキングとブラシの較正

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

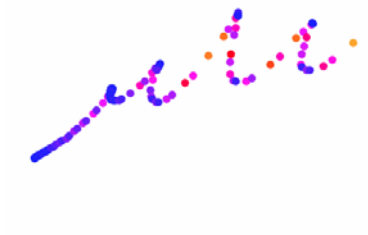
ブラシトラッキングは、特に、筆圧が軽い場合には重要です。弱いストロークで描いたときにキャンバス上に色が出ない場合は、**ブラシトラッキング**ですべてのブラシの感度を高くします。Corel Painter では、セッション間の**ブラシトラッキング**が保存されるので、設定されたトラッキング感度は、次にアプリケーションを開いたときのデフォルトになります。

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]**。

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 の終了時にブラシバリアントと共に**ブラシの較正**コントロールの設定が保存されるため、次にブラシバリアントを選択するときに、設定した感度が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]** の設定は **[ブラシトラッキング]** 環境設定を上書きします。

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。

ブラシ トラッキングを設定するには

1 以下のいずれかの操作を行います。
- (Mac OS) **[Corel Painter 2015]** 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。

- (Mac OS) **[Corel Painter 2015]** ▶ **[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。
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]** スライダおよび **[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	ヘルプの「[カラー] パネルから色を選択する」
ミキサーパッド	ヘルプの「[ミキサー] パネルと色の混ぜ合わせについて」
2 色	ヘルプの「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	ヘルプの「グラデーションを適用する」
パターン	ヘルプの「パターンでペイントする」
クローン	ヘルプの「クローンでペイントする」

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。

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。

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。

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。

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。詳しくは、「[ミキサー] パネルでイメージを開く」(64 ページ) 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 (Mac) 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。

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 (Mac OS) 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。



色

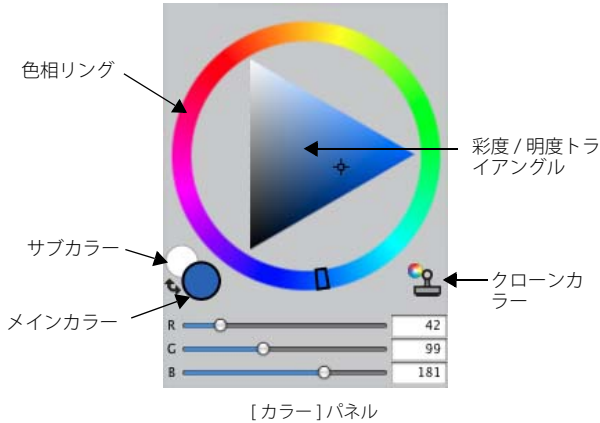
Corel Painter では、さまざまな方法で色を選択し、イメージに適用できます。たとえば、ペーパーカラーの変更、ブラシストロークの色の選択、選択範囲やイメージ全体への塗潰しの適用などができます。

このセクションには以下のトピックがあります。

- [カラー] パネルから色を選択する
- 一時カラー関連パレットを使用する
- [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] パネルでイメージを開く
- カラーセットを使用する

[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、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。

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。

[カラー] パネル、一時カラー関連パネル、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。



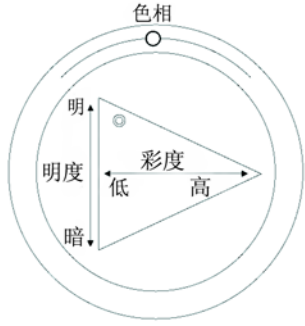
重なり合う **メインカラー** タイルと**サブカラー** タイル。

[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] パネルで色相と色を選択するには

1. **[ウィンドウ]** ▸ **[カラーパネル]** ▸ **[カラー]** を選択します。
2. [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。

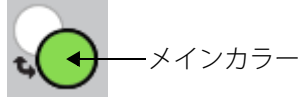


[色相リング] 内をドラッグして、色相を選択します。[彩度 / 明度トライアングル] 内をドラッグして、彩度を選択します。

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

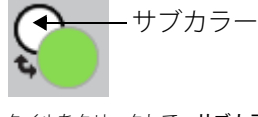
1 **[ウィンドウ]** ▶ **[カラーパネル]** ▶ **[カラー]** を選択します。
2 カラー セレクタの前面にあるカラータイルをダブルクリックします。
3 **[カラー]** ダイアログ ボックスから色を選択します。



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入れ替えるには

- 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** を押します。

一時カラー関連パレットを使用する

一時カラー関連パレットは、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。一時カラー関連パレットは **[カラー]** パネルに似ており、色とその強度を選択するための、[色相リング] と [彩度 / 明度トライアングル] という 2 つのコンポーネントがあります。

色相リング

[色相リング] では、色を選択できます。

彩度 / 明度トライアングル

[彩度 / 明度トライアングル] では、黒、白、グレー スケールなどの他に、色の強さを選択できます。

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。

現在の色は、[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。

一時カラー関連パレットを表示するには

- **Command** + **Option** + **1** (Mac OS)、または **Ctrl** + **Alt** +**1** (Windows) を押します。

[Corel Painter 2015] メニュー ▶ **[環境設定]** (Mac OS)、または **[編集]** ▶ **[環境設定]** (Windows) を選択し、**[キー設定]** を選択することによっても、一時カラー関連パレットの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]** リストから **[一時カラー関連パレットのオン / オフ]** をクリックします。次に、**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。

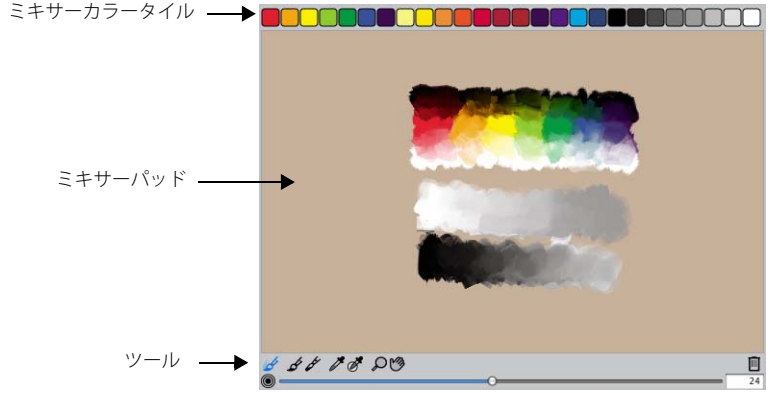
一時カラー関連パレットで色を選択するには

1. **[カラー]** パネルの [色相リング] で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。

[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。詳しくは、「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」(62 ページ) 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。

[ミキサー] パネルのツール 内容

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。
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。

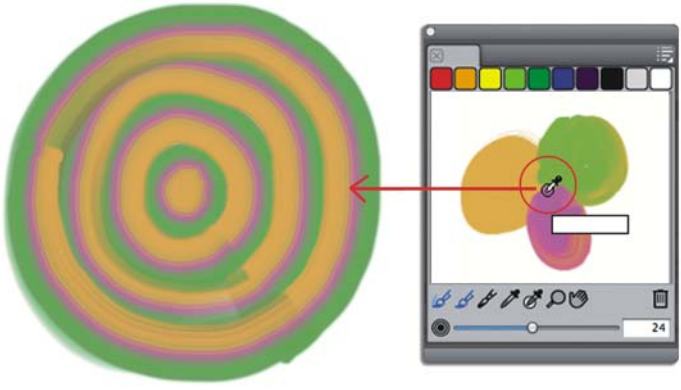
[ブラシサイズ] スライダを使用する

[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]** の描点の種類があります。**[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。

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。



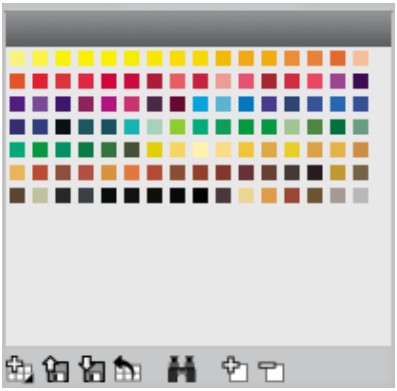
[ミキサー] パネルのフォト (左) をインポートして、ミキサーパッドのフォトに変換する例

[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。

カラーセットを使用する

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



[**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。



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。

- ブラシについて
- ブラシ カテゴリについて
- ブラシを検索および選択する
- 基本的なブラシ属性を設定する
- 詳細ブラシ コントロールをダイナミックに表示する
- 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 / エクスポートする

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。

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。

ブラシ カテゴリについて

次のセクションでは、ブラシ カテゴリの説明をアルファベット順に示します。このセクションには、Corel Painter に搭載されている各ブラシカテゴリについての説明、および一部のブラシ バリアントについての説明が記載されています。

アクリル

[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。



ブリスル (キャプチャ)　厚塗りアクリル平筆　ウェットアクリル

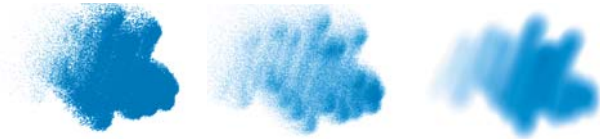
エアブラシ

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。



デジタルソフトフロー エアブラシ　デジタルハードエッジ エアブラシ　デジタルソフトフラット エアブラシ

[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。



荒目スプレー　細目スプレー　デジタルエアブラシ

アーティスト

[アーティスト] 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



印象派　サージェントブラシ　スーラタッチ

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。



水滴　色伸ばし　色こすり

チョーク & 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。



先丸チョーク (ハード)　　角チョーク　　チョーク (濃淡)

[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。



クレヨン　　紙目クレヨン (ハード)　　ワックスクレヨン

木炭 & コンテ

[木炭] カテゴリのブラシ バリアントには、鉛筆タイプから、ハード タイプ、ソフト タイプの木炭スティックまでさまざまな描き味のものがあります。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。**[ブレンド]** カテゴリのブラシ バリアントを併用すると、木炭の線の輪郭をぼかしたりブレンディングすることができます。よく使う **[木炭]** と **[ブレンド]** ブラシ バリアントをカスタムパレットに登録しておくと、ブラシの持ち替えがスムーズにできます。



木炭　　ブドウ木炭 (ソフト)　　木炭鉛筆 (ハード)

[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。



先丸コンテ　　角コンテ　　先細コンテ

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。



オリジナルの写真　　ソフトクローン　　印象派クローン

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。

デジタル水彩ブラシ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。



シンプル水彩　　ぼかし水彩　　ドライブラシ

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。



ブリーチ　　消しゴム　　消しゴム (フラット)

F/X

[F/X] 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。



フェアリーダスト　　グロウ　　炎ブラシ (下にある色に作用)

[紙目歪み] や **[紙目ムーバー]** などは、歪ませつつ色をブレンドします。**[ハリケーン]**、**[乱流]**、**[水の泡]** などは独特で目立つ効果を持つバリアントです。



ふくらみ　　混乱　　ハリケーン

フィルタ

フィルタ ブラシを使用すると、イメージの下にある色にブラシストロークの色合いが追加されます。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** ブラシでは、**[統合モード]** ブラシコントロールを使用して効果を出しま

す。**フィルタ**の効果は、**フィルタ**合成方法を使用してレイヤーをブレンドする場合と似ていますが、レイヤーを使用しなくも、同じ結果を得ることができます。



荒目フィルタ

幅広フィルタ



取り込みフィルタ

グワッシュ

[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。



細筆 (不透明)



厚塗りグワッシュ平筆



ウェットグワッシュ丸筆

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。

[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 - 角度 -B (ベアリング)



ライン - サイズ -P (筆圧)



スプレー - サイズ -P (筆圧) はサイズと広がりが変化

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。

[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。



平筆 (不透明)　　色引き丸筆　　色乗せパレットナイフ

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。



固まりかけインク　　荒目ブリスル　　スムーズ平筆

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。



先丸マーカー



インクもれマーカー



レンダリングマーカー
(平筆)



アートマーカー



マーカー (濁色)



フェルトマーカー

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潰します。



細目キャメル



平筆 (不透明)



色引き丸筆

[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。

パレットナイフ

[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、

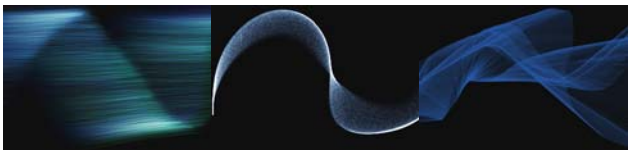
[色乗せパレットナイフ] は現在の選択されている色がつくバリアントです。**パレットナイフ**の描点は常にスタイラスの柄と平行です。



色乗せパレットナイフ　　パレットナイフ　　色引きパレットナイフ

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。詳しくは、「粒子ブラシ」(103 ページ) を参照してください。



フロー (オーロラ)　　重力 (デコ / 流線形)　　ばねセプト (クリーチャ)

パステル

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。



アーティストチョーク　　ソフトパステル　　ソフトパステル (角)

[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。



オイルパステル



オイルパステル (硬)



オイルパステル (濃淡)

パターンペン

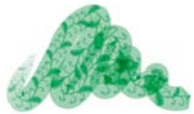
[パターンペン] カテゴリのブラシ バリアントはパターンをブラシに乗せて描画します。ブラシストロークになって描かれるパターンは、縮尺や不透明度が変化しています。たとえば、**[マイクロパターンペン]** はパターンを縮小して描き、**[透明パターンペン]** はパターンを半透明に変換します。



パターンペン



マスクパターンペン



パターンマーカー (現在の選択色で描画)

鉛筆

[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)



鉛筆 (塗潰し)



グリス鉛筆



色鉛筆　　色鉛筆 (ハード)　　油性色鉛筆

ペン

[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。



クロウクィルペン　　スクラッチボード　　筆圧変化ペン

[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。



カリグラフィ　　カリグラフィブラシ　　ドライインク

フォト

[フォト] カテゴリのブラシ バリアントは既存のデジタル イメージやアートワークのレタッチに使えます。たとえば、色調を変えたり、キズを消したり、ぼかしを加えたり、シャープにしたりという作業ができます。グレースケール イメージに色を追加することもできます。


ぼかし


覆い焼き


焼き込み

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。

境界 (明)


ウェットオンウェット ペーパー


ドライオンドライペーパー

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。


テレピン油の腐食


リキッドオイル


ウェットオイリー

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。

スポンジ

[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)



紙目ウェットスポンジ



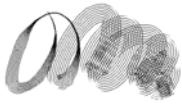
色引きウェットスポンジ

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。



墨絵ブラシ



細密墨絵



荒目ブリスル墨絵

ティント

[ティント] カテゴリのブラシ バリアントは写真や既存のアートワークを加工するのに使えます。たとえば、白黒写真に**標準丸筆**で半透明に着色するといった手法です。着色はそのためのレイヤーを作成し、合成方法を **[フィルタ]** または **[モノクロ / カラー変換]** にして行いますが、色ごとに個別のレイヤーに分けて重ねるとさらに細やかな表現やドラマチックな演出ができます。**[ティント]** ブラシの一部は、**[結合モード]** ブラシコントロールに基づいています。



標準丸筆



ブレンド



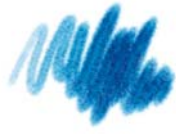
紙目丸筆 (ソフト)

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。

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、「リアル水彩」(81 ページ) 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。



ぼかし平筆



水はね



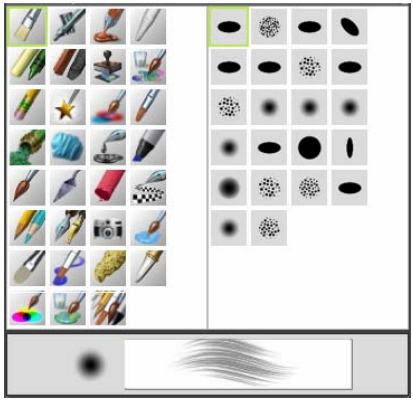
ウェットキャメル

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、「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」(89 ページ) を参照してください。

以前のバージョンの Corel Painter のブラシを使いたい場合は、そのバージョンのブラシ ライブラリを読み込みます。詳細は、「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」(89 ページ) を参照してください。

ブラシ カテゴリおよび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、[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] テキスト ボックスに「**2015**」、「**X4**」、または「**14**」と入力すると、Corel Painter 2015 の新規の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。

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。

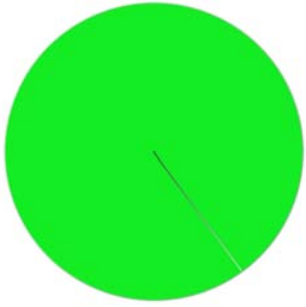
不透明度は、下にあるピクセルをブラシ ストロークで塗り潰したり重ね塗りする濃さを調節します。



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。

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 2015] ▶ [環境設定] ▶ [一般]** (Mac OS) 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 2015] ▶ [環境設定] ▶ [一般]** (Mac OS) 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 ツールがオン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、指定されたパーセンテージに設定されています。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。**[イメージホース]** ブラシの場合は、**[テクスチャ]** でサブカラーが混ざる濃さを調節します。また、エアブラシなど、**[粗さ]** スライダが使えないものもあります。

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** (Mac OS) 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。

目的	操作内容
ブラシの不透明度を変更する	**Command** + **Option** (Mac OS) 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 (Mac OS) 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。
ブラシの厚み設定を変更する	**Command** + **Option** (Mac OS) 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 (Mac OS) 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** (Mac OS) 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 (Mac OS) 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ものに戻すこともできます。そのためには、**[Corel Painter 2015]** ▶ **[環境設定]** ▶ **[一般]** (Mac OS) または **[編集]** ▶ **[環境設定]** ▶ **[一般]** (Windows) を選択して、**[簡易版 (レガシー スタイル)]** チェック ボックスをオンにします。

詳細ブラシ コントロールをダイナミックに表示する

デフォルトのブラシ バリアントの詳細ブラシ コントロールに、プロパティ バーから素早くアクセスできます。このオプションでは、現在選択されているブラシに関連するブラシ コントロール パネルをダイナミックにグループ化します。また、テクスチャやフロー マップなど、選択されたブラシに関連するメディア オプションも表示されます。この機能によって、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。

関連するブラシ コントロールをダイナミックに表示する

- ブラシライブラリでブラシ バリアントを選択して、プロパティ バーの **[詳細ブラシコントロール]** ボタン を押します。

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 2015\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 2015\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 2015\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。
   - (Mac OS) **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。

4 ツールボックスで**ブラシツール** をクリックします。



イメージのクローンを作成する

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。

このセクションには以下のトピックがあります。

- イメージのクローンを作成する
- クイッククローンを使用する
- クローンソースイメージを編集 / 更新 / 保存 / エクスポートする
- クローン イメージをペイントする

イメージのクローンを作成する

Corel Painter では、イメージのクローンを使用してアート作品を作成できます。言い換えると、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。

このセクションでは、イメージを作成するための手動処理について説明します。手動処理には、クローンの作成元となるソース イメージを選択してクローンを作成し、クローンをペイントできるよう作業領域を設定する手順が含まれます。あるいは、ソース画像を選択し、Corel Painter で作業領域を自動的に設定して、クローンでペイントすることも可能です。詳しくは、「クイッククローンを使用する」(97 ページ) を参照してください。

クローンを設定する

クローン作成処理を開始するには、クローンの作成元となるソース画像を選択する必要があります。Corel Painter は選択されたソース画像から複製を作成し、そのイメージをクローンソースとしてクローン書類に埋め込みます。クローン書類は新しい書類ウィンドウに表示され、クローンソースは **[クローンソース]** パネルに表示されます。また、ソース画像を別のウィンドウで開くことができます。こうすることで、ソース画像の横に表示されているキャンバスをペイントできます。クロスヘア カーソルが**ソース画像**ウィンドウに表示され、ペイントしている領域に対応するソース画像の領域が示されます。



クローン書類ウィンドウ (左) でペイントされる領域が、クロスヘア カーソルにより、**ソース画像**ウィンドウ (右) に示されます。

ソース画像を使用する

クローンソースイメージは、選択されたイメージの、ある時点のスナップショットです。クローンが作成され、クローンソースイメージが埋め込まれると、元の書類との関係は失われます。ただし、埋め込まれたクローンソースイメージを編集して外観を変更することができます。詳しくは、「クローンソースイメージを編集 / 更新 / 保存 / エクスポートする」(97 ページ) を参照してください。

初期クローンが作成されたら、クローン書類にソース画像を追加できます。これにより、さまざまなソースの色をクローンできるようになります。

書類ウィンドウでクローン書類を開く場合は、キャンバスをクリアし、希望の画法を使用してクローンのペイントを開始する必要があります。詳しくは、「クローン イメージをペイントする」(99 ページ) を参照してください。

トレーシングペーパーでクローンを作成する

クローンにペイントし始める前に、トレーシングペーパーを有効にすることもできます。トレーシングペーパーは、クローン書類の下に半透明のソース画像を表示するので、これを使用してキャンバスにクローンカラーを正確に適用できます。

従来のトレーシングペーパーと異なり、Corel Painter のトレーシングペーパーは、イメージのペイントまたはトレースの参照として使用する表示モードです。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。この表示モードでは、ライトボックスの上にソース画像を置いたときのように、書類ウィンドウに半透明のソース画像を表示します。トレーシングペーパーが有効になった状態でイメージにメディアを適用すると、そのメディアはトレーシングペーパーではなくクローン書類に適用されます。

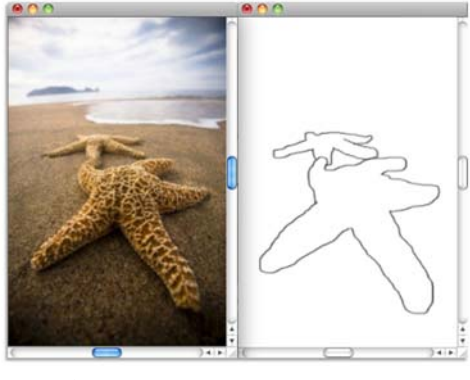


トレーシングペーパーが有効になったクローン (右) は、半透明のクローンソース画像を表示します (左)。

トレーシングペーパーが有効になっているときは、イメージのすべての細部がはっきり表示されるわけではありません。変更内容を追跡するには、トレーシングペーパーのオンとオフを切り替えます。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。

トレーシングペーパーで輪郭を描く

クローンにペイントする以外にも、トレーシングペーパーが有効になったクローンを使用してイメージの輪郭を描くこともできます。この輪郭をペイントに利用することもできます。



トレーシングペーパー機能を使用して、輪郭を描くソース画像 (左) を表示します。トレーシングペーパーをオフにすると、輪郭だけ (右) が表示されます。

イメージのクローンを作成するには

1 クローンを作成するイメージを開きます。

2 **[ファイル]** ▶ **[クローン]** を選択します。

クローンは、専用の書類ウィンドウに表示されます。

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。

3 クローンブラシを使用し、キャンバスにブラシストロークを適用するか、任意のブラシを選択し、クローンカラーに設定します。

[クローンソース] パネルを開くには、**[ウィンドウ]** ▶ **[クローンソース]** を選択します。

クローンを作成すると、ソース画像のコピーがクローン書類に自動的に埋め込まれます。したがって、元のイメージに変更を加えても、クローンには反映されません。イメージの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。詳しくは、「クローンソースイメージへの変更内容を更新するには」(98 ページ) を参照してください。

ソース画像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、イメージ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。これは、印刷速度を向上するためにイメージをフラットにしたい場合に便利です。

イメージのクローンを作成中に、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 **[オフセット採取]** チェック ボックスが自動的にオンになります。また、ソース参照ポイントは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。

ソース画像ウィンドウとクロスヘア カーソルを表示するには

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。

トレーシングペーパーを有効にするには

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 **[トレーシングペーパーの表示 / 非表示]** 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するには、**Command** + **T** (Mac OS) または **Ctrl** + **T** (Windows) を押します

ソースの薄いレンダリング イメージがトレーシングペーパーを通して半透明に表示されます。

3 以下のいずれかの操作を行います。

- クローン ツールか、クローンカラーに設定されたブラシバリアントを使用し、キャンバスにブラシストロークを適用します。
- たとえば、[鉛筆] ブラシバリアントを使用し、イメージの輪郭を描きます。

以下のこともできます。

トレーシングペーパーの不透明度を変更する	**[クローンソース]** パネルで **[トレーシングペーパーの不透明度設定]** スライダを調節します。

以下のこともできます。

トレーシングペーパーを無効にするには	**[クローンソース]** パネルで **[トレーシングペーパーの表示 / 非表示]** ボタンをクリックします。

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]** を選択します。

クイッククローンを使用する

クイッククローンを使用して、イメージをクローンするために必要な設定を自動的に行えます。**クイッククローン**を使用すると、以下のことが自動的に行われます。

- クローン書類を作成する
- クローンソースを埋め込む
- ソース画像を閉じる
- 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

クイッククローンを使用してイメージのクローンを作成するには

1. クローンを作成するイメージを開きます。
2. **[ファイル]** ▶ **[クイッククローン]** を選択します。
3. **[クローンソース]** パネルで、**[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. 選択したクローンブラシを使用し、キャンバスにブラシストロークを適用します。

   [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。

クローンソースイメージを編集 / 更新 / 保存 / エクスポートする

埋め込まれたクローンソースイメージを編集して外観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、編集したソース画像を使用できます。



モノクロ効果が**ソース画像**(右)に適用されていますが、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。

変更内容をソース画像に保存するには、現在選択しているソース画像を更新するか、編集したソースから新しいソース画像を作成します。これらの操作のどちらを実行しても、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イメージから削除されることに注意する必要があります。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することができます。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。

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。

クローンソースイメージを編集するには

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、**[ソース画像を表示]** チェック ボックスをオンにします。
3 **ソース画像**ウィンドウ内をクリックします。
4 **[ソース画像の編集]** 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。

クローンソースイメージへの変更内容を更新するには

1 編集したクローンソースイメージを**ソース画像**ウィンドウで開いたままにして、クローン書類ウィンドウに切り替えます。
[クローンソースイメージ] ダイアログ ボックスが表示されます。
2 **[クローンソースイメージ]** ダイアログ ボックスで、**[更新]** オプションを有効にします。
3 **[OK]** をクリックします。

編集したソースからソース画像を新規作成するには

1 編集したクローンソースイメージを**ソース画像** ウィンドウで開いたままにして、クローン書類ウィンドウに切り替えます。
[クローンソースイメージ] ダイアログ ボックスが表示されます。
2 **[クローンソースイメージ]** 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。
3 **[OK]** をクリックします。
新しいソース画像への参照が、**[クローンソース]** パネルに表示されます。

編集したソース画像をエクスポートするには

1 編集したクローンソースイメージを**ソース画像** ウィンドウで開いたままにして、**[ファイル]** ▶ **[ソースイメージのエクスポート]** を選択します。
2 **[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。
3 **[別名で保存]** ボックス (Mac) または **[ファイル名]** ボックス (Windows) にファイル名を入力します。
4 **[保存]** をクリックします。



クローンソースイメージのエクスポートは、**Command** + **Shift** + **S** (Mac)、または **Ctrl** + **Shift** + **S** (Windows) を押して実行することもできます。

ソース画像に対する変更を廃棄するには

1 編集したクローンソースイメージを**ソース画像** ウィンドウで開いたままにして、クローン書類ウィンドウに切り替えます。
[クローンソースイメージ] ダイアログ ボックスが表示されます。
2 **[クローンソースイメージ]** ダイアログ ボックスで、**[廃棄]** オプションを有効にします。
3 **[OK]** をクリックします。

クローン イメージをペイントする

クローンを作成後、クローンされた色をキャンバスに適用するために使用するブラシを選択できます。

クローン

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を自動的に有効にできます。**[ストレートクローン]** など、クローン ブラシ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。



油彩ブラシ クローンは、多数のクローン効果を作成するバリアントの 1 つです。

クローン方法のブラシバリアント

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。クローン先でイメージを作成するには、通常、「クローン」手法のブラシバリアントを使用します。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、ソース画像を再作成します。これにより、イメージを芸術的な表現スタイルに変え、クローン書類に複製できるようになります。



クローンを作成すると、ソース画像を「フィルタリング」し、イメージを芸術的な表現スタイルに作り替えることができます。

ブラシコントロールを使用して、新しいクローンブラシを作成する、または既存の [クローン] ブラシバリアントに微調整を加えることができます。

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。

クローン手法は、ソース書類のピクセルをそのままブラシ描点に適用するため、**[クローンカラー]** ボタン を使用した場合よりも、オリジナルに近い色を作成することができます。**[クローンカラー]** オプションを使用する場合と違って、クローン手法のブラシは、ソース イメージのテクスチャを維持します。そのため、クローン イメージ内でオリジナルに非常に近い領域を作成したい場合に適しています。

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] をクリックし、[ブラシライブラリ] 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 キャンバスにブラシストロークを適用します。

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。

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 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 **[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。
5 **[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。
6 **[一般]** パネルで **[手法]** リスト ボックスから **[クローン]** を選択します。
7 **[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。

8 **[ウィンドウ]** ▶ **[ブラシコントロールパネル]** ▶ **[クローン]** を選択します。
9 **[クローン]** パネルの **[クローンタイプ]** リスト ボックスから **[通常]** 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。
10 キャンバスにブラシストロークを適用します。



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。

各タイプのブラシコントロールについての情報を含む情報パレットを表示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。

- [新規ブラシ] 作業領域レイアウト
- 重力粒子ブラシ
- フロー粒子ブラシ
- ばね粒子ブラシ
- 一般粒子ブラシコントロール
- 情報パレット



このアートワークでは、重力、フロー、およびばねの粒子ブラシを使用して、煙とオーロラの効果を作成し、水面での反射効果を引き立てています。

[新規ブラシ] 作業領域レイアウト

粒子ブラシに関連するすべてのパレットとコントロールを [新規ブラシ] 作業領域レイアウトに表示できます。

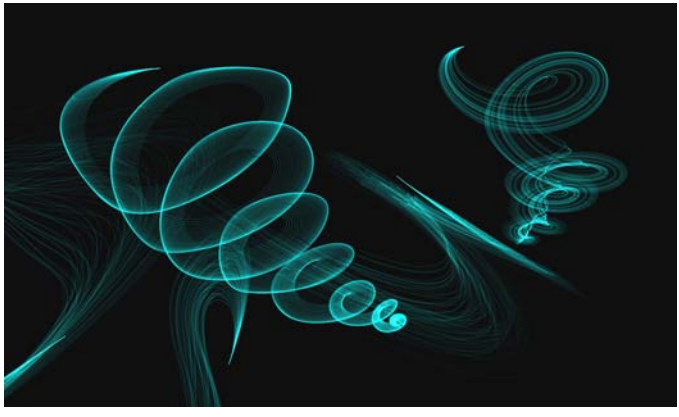
作業領域レイアウトについて詳しくは、15 ページの「作業領域レイアウトを選択する」を参照してください。

[新規ブラシ] レイアウトを表示するには

- **[ウィンドウ] ▶ [パレット配置] ▶ [新規ブラシ]** を選択します。

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。

- 粒子 重力 ブリスル
- 粒子 重力 (ギザギザ ペン / 薄)
- 粒子 重力 (レイジー スケッチ)

重力粒子ブラシコントロール

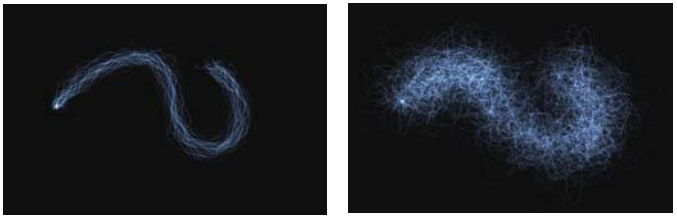
重力粒子ブラシは、[重力粒子] コントロールパネルを使用してカスタマイズできます。このコントロールパネルには、**[速度]**、**[アクセラレーション]**、および **[回転率]** の 3 つのコントロールがあります。

[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。

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。



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)

一般的な粒子ブラシ設定について詳しくは、113 ページの「一般粒子ブラシコントロール」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 バーで [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]** ブラシカテゴリを選択し、**[ホタル]**、**[重力リボン]**、**[弛緩スケッチ]** などの重力粒子ブラシバリアントをクリックします。

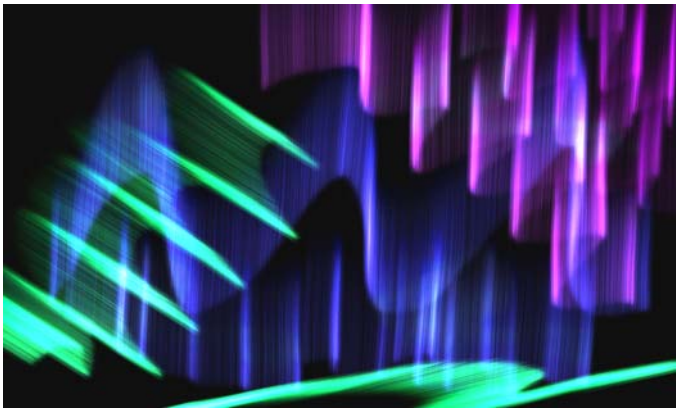
重力粒子のブラシバリアントをカスタマイズするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[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 - 一般]** を選択します。
4 **[粒子 - 一般]** パネルで、設定を調整します。

詳しくは、113 ページの「一般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

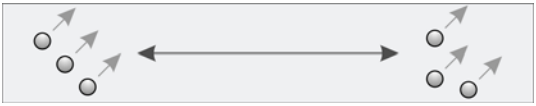
フロー ブラシには、以下のバリアントがあります。

- 粒子 フロー (オーガニック テクスチャ)
- 粒子 フロー (フレア)
- 粒子 フロー (スパークル グロウ)

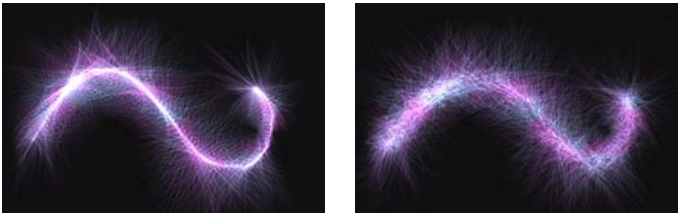
フロー粒子ブラシコントロール

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。



低い位置のジッター (左) と高い位置のジッター (右)

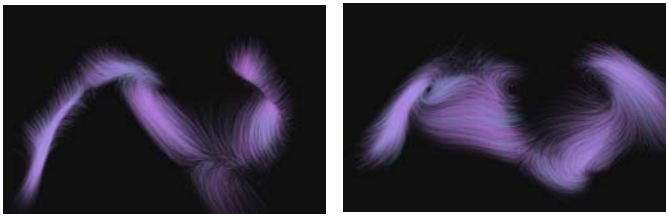


低い位置のジッターのブラシストローク (左) と高い位置のジッターのブラシストローク (右)

[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 バーで [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。

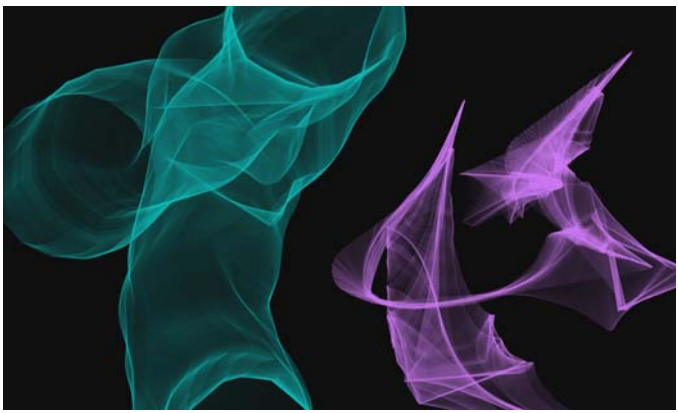
[フロー粒子] ブラシバリアントをカスタマイズするには

1 **[ウィンドウ]** ▸ **[ブラシコントロールパネル]** ▸ **[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 - 一般]** を選択します。
4 **[粒子 - 一般]** パネルで、設定を調整します。

詳しくは、113 ページの「一般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。

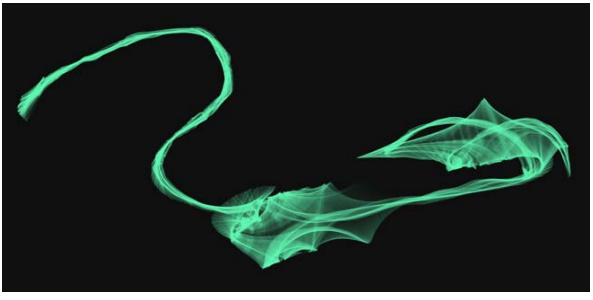
- 粒子 ばね (フェザー スケッチ)
- 粒子 ばね (硬)
- 粒子 ばね (メッシュ コンセプト)

ばね粒子のブラシコントロール

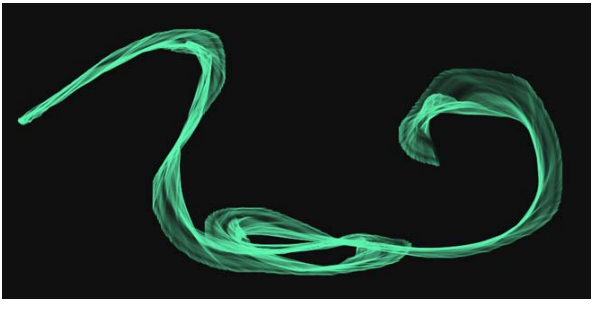
ばね粒子ブラシは、**[ばね粒子]** コントロールパネルを使用してカスタマイズできます。このコントロールパネルには、**[外観]**、**[パスの不透明度]**、**[ばねの不透明度]**、**[剛性]**、**[剛性のジッター]**、**[長さのジッター]**、および **[最小長さ]** のコントロールがあります。

[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



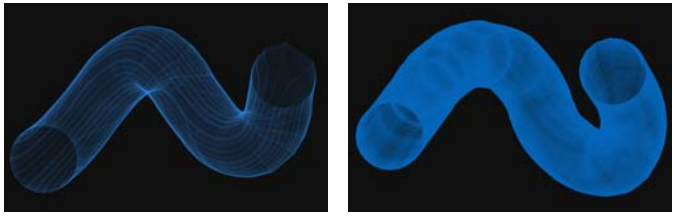
[外観] が **[幾何]** に設定されているブラシストローク

[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

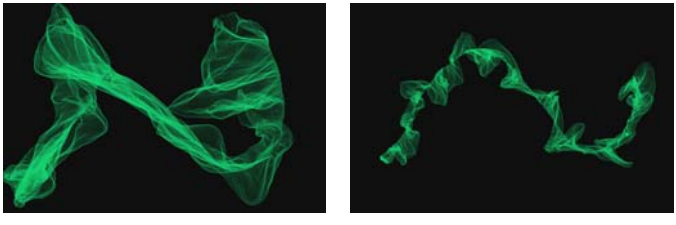


パスの高い不透明度、ばねの低い不透明度のブラシストローク (左) とばねの高い不透明度、パスの低い不透明度のブラシストローク (右)

[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。

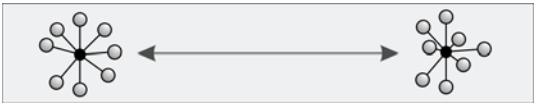


低い剛性 (左) と高い剛性 (右)

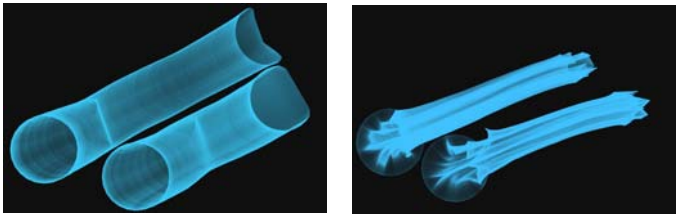


低い剛性のブラシストローク (左) と高い剛性のブラシストローク (右)

[長さのジッター] 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。



短い長さのジッター (左) と長い長さのジッター (右)



短い長さのジッターのブラシストローク (左) と長い長さのジッターのブラシストローク (右)

[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 バーで [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] ▶ [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 - 一般]** を選択します。

4 **[粒子 - 一般]** パネルで、設定を調整します。

詳しくは、113 ページの「一般粒子ブラシコントロール」を参照してください。

一般粒子ブラシコントロール

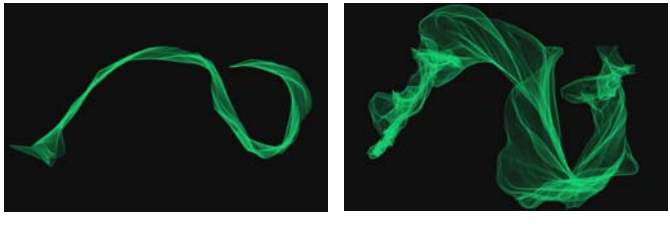
すべての粒子ブラシに共通するブラシコントロールは、[粒子 - 一般] コントロールパネルでアクセスできます。

[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。

[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。

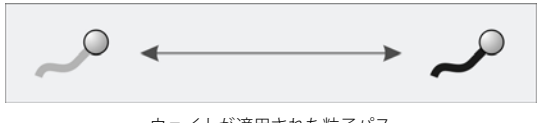


少ない数 (左) と多い数 (右)

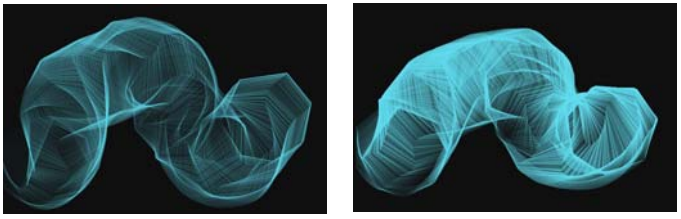


少ない数のブラシストローク (左) と多い数のブラシストローク (右)

[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。



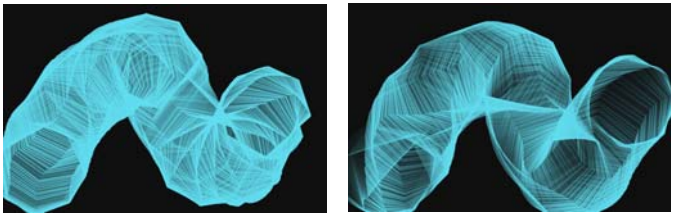
ウェイトが適用された粒子パス



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)

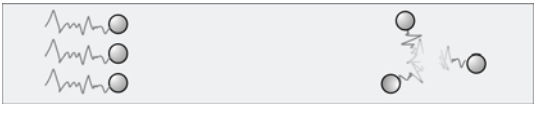


ウェイトのジッターが個別に適用されたパス

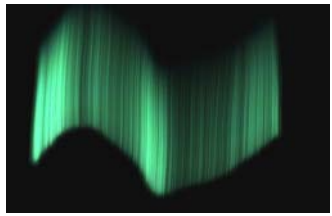


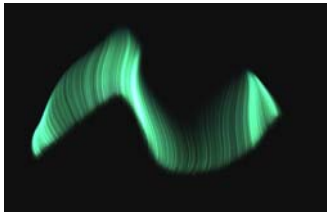
低いウェイトのジッターのブラシストローク (左) と高いウェイトのジッターのブラシストローク (右)

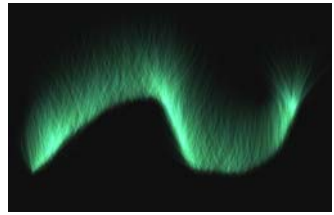
[グローバル カオス] スライダは、すべての粒子に均等にカオスを適用します。このため、すべての粒子は無秩序ですが同調して動きます。**[ローカル カオス]** スライダは、ブラシ内の個々の粒子にカオスをランダムに適用します。**[滑らかさ]** スライダは、より有機的に見せるために、カオスを滑らかにします。グローバル カオスとローカル カオスを表現と連携させることもできます。



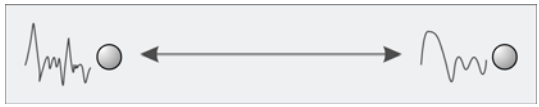
グローバル カオス (左) とローカル カオス (右)



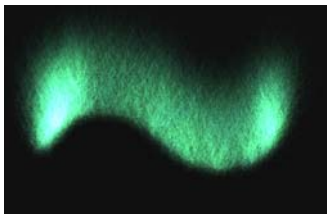


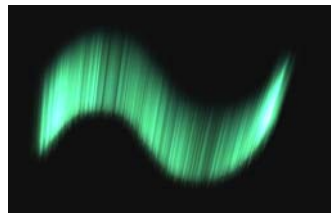


低いカオスのブラシストローク (上)、高いグローバル カオスのブラシストローク (左下)、および高いローカル カオスのブラシストローク (右下)



滑らかさが適用されたカオス



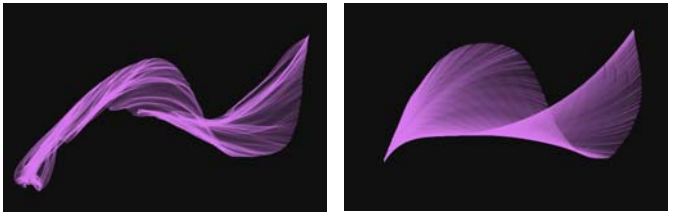


高いカオスと低い滑らかさのブラシストローク (左)、および高いカオスと高い滑らかさのブラシストローク (右)

[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)

[力] 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。

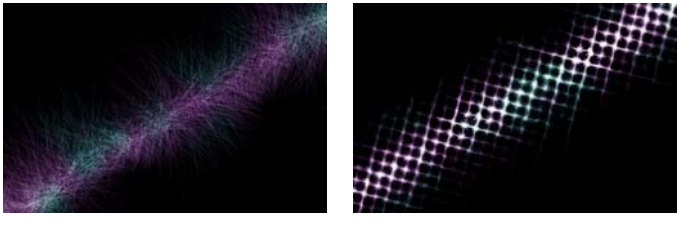


左 : 小さい力、0 での方向。右 : 大きい力、90 での方向。



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 マップを使用すると、絵具の流れる方向を指定するのに役立つ、凹凸のある表面を作成できます。フロー マップは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くなります。画像からカスタム フロー マップを取り込むことができます。



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)

一般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 - 一般]** を選択します。
2 **[粒子 - 一般]** パネルで、設定を調整します。

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。

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。

情報パレット

粒子ブラシの情報パレットを表示して、ブラシコントロールについての情報を確認できます。

情報パレットを表示するには

- **[ウィンドウ]** ▶ **[情報パレット]** を選択し、パレットを選択します。



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。

- ブラシ バリアントを選択する
- ジッター バリアントの動作を制御する

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。



印象派アーティスト 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**印象派アーティスト 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。次の表に、各ブラシ カテゴリにあるジッター ブラシ バリアントを示します。

ブラシ カテゴリ	ジッター ブラシ バリアント
エアブラシ	荒目スプレーのジッター
アーティスト	荒目サージェントブラシ ジッター 印象派ブレンド ジッター サージェント スーパー ジッター
ブレンド	荒目色伸ばしブレンド ジッター 紙目ブレンド インパスト ジッター
チョークとクレヨン	リアル チョークのジッター
クローン	インパスト クローン ジッター エッチング
F-X	霧ジッター ファー エアブラシのジッター
フィルタ	フラクタルフィルタのジッター
グワッシュ	グワッシュ レーキ ジッター
イメージホース	カラー ホースのジッター
インパスト	インパスト ブレンド ジッター (キャプチャ) 荒目インパスト ジッター インパスト スタンプ ジッター (強)
マーカー	古いマーカーのジッター
油彩	インパスト ブロック ジッター (密)
パレットナイフ	点パレットナイフ ブラシ ジッター 点パレットナイフ押しのけ量ジッター
パターンペン	パターンチョーク ジッター くねったパターンチョーク ジッター
リアル水彩	境界 (明) のジッター リアル水彩ジッター スポンジ
スポンジ	粒状ジッター スポンジ

ジッター 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、上の表にリストされているカテゴリの 1 つをクリックします。

3 [ジッター] ブラシ バリアントをクリックします。

検索バーに「**ジッター**」と入力して **Enter** を押すと、すべてのジッター ブラシ バリアントを素早く見つけることができます。

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、88 ページの「詳細ブラシ コントロールをダイナミックに表示する」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。



遠近ガイドを使用する

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。

このセクションには以下のトピックがあります。

- 遠近ガイドを使用する

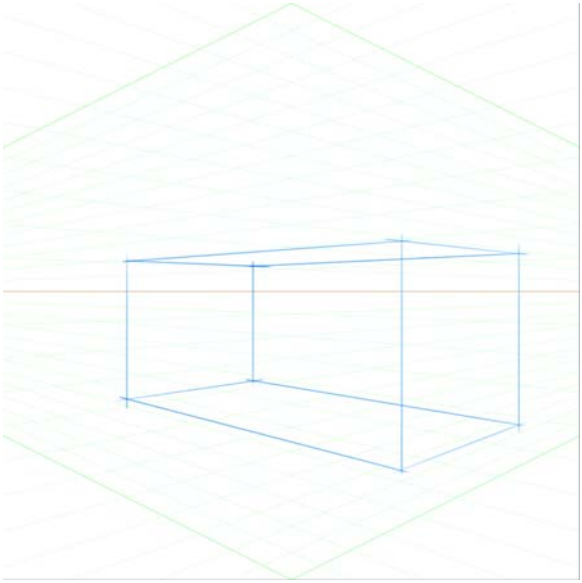
イメージやイメージ部品の構成、サイズ、および位置を指定するのに役立つその他のツールおよび機能について詳しくは、ヘルプの「合成ツール、対称ツール、ルーラー、ガイドを使用する」を参照してください。

遠近ガイドを使用する

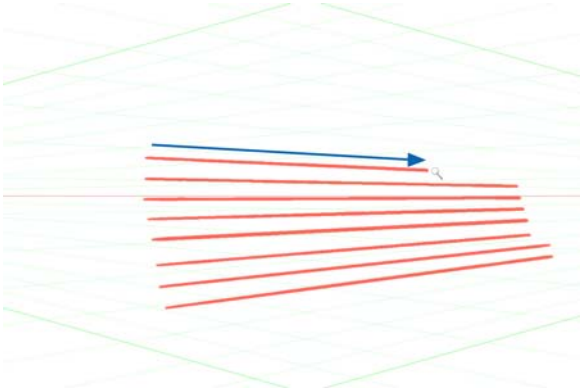
印刷されない遠近ガイドを表示して、ビューから後退または消滅する効果をオブジェクトに与えることができます。遠近ガイドは不要になったときには非表示にできます。

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 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。また、必要に応じて主ラインを回転することもできます。

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。
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。
1 つの消失点と関連する主ラインの位置を一緒に変更する	**Shift** を押したまま消失点を新しい位置にドラッグします。

目的	操作内容
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** (Mac) 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。
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	ツールバーで、**[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	ツールバーで、**[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	ツールバーで、**[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	ツールバーで、**[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	ツールバーで、**[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	ツールバーで、**[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	ツールバーで、**[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	ツールバーで、**[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	ツールバーで、**[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。
線の濃さを変更する	ツールバーで、**[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。