

DaisyArt[®] デイズアート 7 SE

学校教育のための統合グラフィックソフトウェア

活用ガイド

For Windows[®] Vista/XP/2000



ICHIKAWA SOFT LABORATORY



DaisyArt デージーアート 7SE

活用ガイド

Copyright ©2007, Ichikawa Soft Laboratory Co., Ltd. All rights reserved.

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について、株式会社市川ソフトラボラトリーから文書による許諾を受けずに、無断で複製・複写・転載・引用することは禁じられています。本書に記載されている商品名は一般に各社の商標です。本書内で解説しているプログラムおよび画面は開発中の為、製品と仕様が異なる場合があります。

落丁、乱丁はお取替えいたします。その場合、お手数ですが市川ソフトラボラトリー 教育事業部までご連絡ください。



目次

第1章 教科「情報」画像の表現 学習用テンプレート

標本化(サンプリング) 2

テンプレートの起動方法 3

元画像の標本化の操作方法 4

量子化 5

テンプレートの起動方法 5

元画像の量子化の操作方法 6

加法混色概念図 8

テンプレートの起動方法 8

操作手順と方法 9

加法混色による画像の分解 10

テンプレートの起動方法 10

操作手順 11

加法混色による画像の統合 13

テンプレートの起動方法 13

操作手順 14

減法混色概念図 16

テンプレートの起動方法 16

操作手順と方法 17

減法混色による画像の分解 19

テンプレートの起動方法 19

操作手順 20

減法混色による画像の統合 22

テンプレートの起動方法 22

操作手順 23

ラスタ表現とベクタ表現の比較 25

テンプレートの起動方法 25

操作手順 26

ファイルの形式と容量 28

テンプレートの起動方法 28

操作手順 30

第2章 活用事例

絵を描くための基本操作 32

キャンバスの用意をしよう 32

自由にらくがきをしてみよう 33

ファイルに保存しよう 35

印刷をしてみよう 35

ホームページ画像の作成 36

ファイルを開く 36

レイヤの移動をしてみよう 37

回転で曲がった画像を戻します 38

トリミングで画像の余白を切り抜きます 39

取り込んだ画像を一括で自動補正 40

自動補正で色を整えよう 40

IR自動補正 40

IR自動補正 40

取り込んだ画像の解像度を一括で変換 41

解像度変換をしよう 41

保存をしてみよう 41

合成画像を作ってみよう 42

ファイルを開く 42

レイヤの順番を替えよう 43

透明ペンとニューロ 44

画像の統合で背景を消した3枚の画像と 44

砂浜の写真を合わせましょう 45

印刷をしよう 46

写真画像でグリーティングカードを作ろう 47

撮った写真の見方 47

デジカメ写真の取り込み方 47

写真を切り抜こう 48

写真に文字を入れよう ~ 応用編 ~ 49

文字に影をつけよう 51

イラストを描いてみよう 53

キャンバスの用意をしよう 53

パレットの準備をしよう 53

色を作ってみよう 54

背景を作成する 56

ぶどうの下地を描こう 58

ぶどうに影をつけ質感を出そう 59

第3章 フィルター一覧

オリジナルロゴを作成しよう	64	ピクセルぼかし	93
新規キャンパス	64	ピクセルシャープ	93
ロゴの形を作ろう	65	ぼかし	94
色を作ってみよう	66	シャープ	94
フィルタで画像に濃淡をつけよう	68	レリーフ	94
レイヤを重ねて画像を成形しよう	69	陰影	95
複数のレイヤの管理	69	輪郭線検出	95
文字を入力しよう	74	輪郭線トレース	95
ロゴに影を付けよう	75	平均化	96
全てのレイヤをグループにしよう	77	ネガボジ反転	96
領域を指定して印刷	77	セピア	96
		モノクロ	97
		減色	97
		一発美人	98
		メーカーキャップ	98
		色調・明るさ・コントラスト調整	99
		明るさ・濃さ・色変換調整	99
		7色強調	99
		ノイズ除去	100
		ノイズ付加	100
		トーンカーブ	100
		ソフトフォーカス	101
		クロスフォーカス	101
		ソラリゼーション	101
		手ぶれ効果	102
		レンズフレア	102
		サイクロン	102
		スリム	103
		さざ波	103
		レンズ効果	103
		水面	103
		波紋効果	103
		つまむ	104
		波形変換	104
		雨模様	104
		極座標変換	104
		金属化	105
		モザイク	105
		照明効果	105
		絵画調	106
		ちぎり絵	106
		スタンドグラス	106
		結晶	107
		スプレー拡散	107
		正方分解	107
		押し出し	108
		あみ点効果	108
		動揺	108
		境界ぼかし	109
		透明度の反転	109
		チャンネル複写・交換	109
アニメーションを作ろう	80		
アニメーションを起動しよう	80		
イラストを作成しよう	81		
イラストを登録しよう	82		
プレビューで微調整をしよう	84		
アニメーションを保存しよう	85		
特殊効果をかけてみよう	86		
画像を動かしてみよう	87		
アニメーションを起動しよう	87		
背景の画像を読み込もう	88		
文字を入力しよう	88		
アニメーションのコマを作ろう	90		
プレビューで動きを確認をしよう	91		
AVI形式でファイルを保存	92		
動きのある画像を再生しよう	92		

第1章

教科「情報」：画像の表現

学習用テンプレート



④ 標本化(サンプリング)

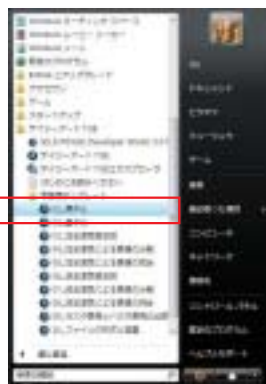
デジタル画像はRGBで表された色を平面に格子状に並べたものです。このひとつひとつの格子点を画素と言います。画素は、平面に投影された像から色を読み取った点であるから、標本点ともいい、この点で値を採取することを標本化と言います。アナログ画像をデジタル化するためには、まず非連続の自然な画像をピクセル(画素)に分解する必要があります。ここでは、ピクセルに分解するために「解像度変換」を利用して標本化を行います。

元画像と標本化した4枚の画像を用意しました。効果がわかりやすい4つの解像度の写真を用意しました。4枚の画像を用意することにより、それぞれの画像の標本化周期を比べることができ、標本化に伴う画像の精度を確認することができます。さらに元画像を用意することで、生徒自身が標本化を実践することができます。



テンプレートの起動方法

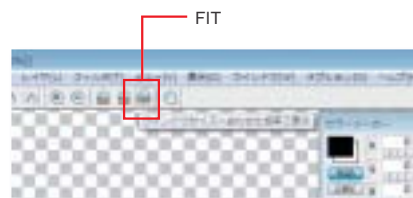
- 1 Windowsのタスクバーにある「スタート」ボタンをクリックします。
- 2 「スタート」メニューの「プログラム」、「デジアート7SE」、「学習用テンプレート」から「標本化」を選択します。
- 3 「標本化」を選択すると学習用テンプレートが起動します。




- 4 テンプレートが起動したら「最大化」をクリックし、画面を最大化します。



- 5 ツールバーの「FIT」をクリックし、テンプレートをキャンバスに合わせます。



元画像の標準化の操作方法

- 1 ツールバーの「レイヤの位置と倍率」をクリックします。
- 2 元画像のレイヤを選択します。
選択するとレイヤが青で囲まれ、キャンパスの画像の四隅に「」が表示されます。



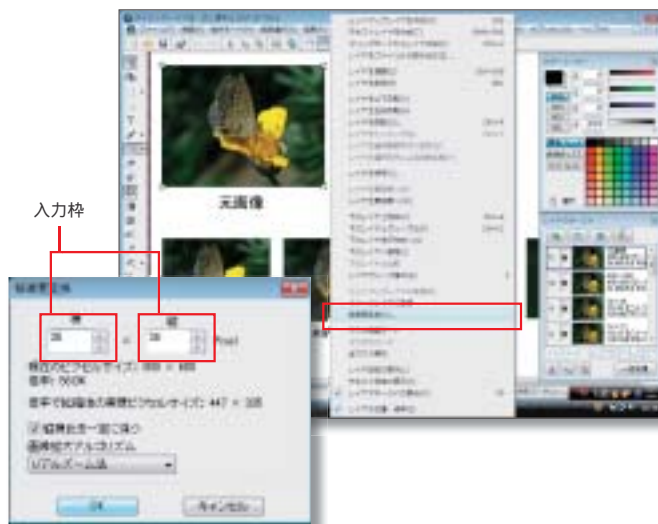
- 3 メニューバーの「レイヤ」から「解像度変換」を選択します。キャンパスに「解像度変換」のサブウィンドウが表示されます。

- 4 サブウィンドウの「横」[縦]のどちらか片方の値を入力します。この値は縦横に配置したい画素の数を示しています。

入力枠はどちらか片方を入力すると、もう片方の数字が自動算出されますので入力する必要はありません。もし、両方の値を指定して入力する場合はサブウィンドウの「縦横比を一定に保つ」のチェックをクリックして外すと指定することができます。

解像度を480×360、32×24、16×12に設定するとテンプレートと同じ結果を出すことができます。

- 5 値の入力が終了、「OK」をクリックすると、結果がキャンパスの画像に反映されます。



量子化

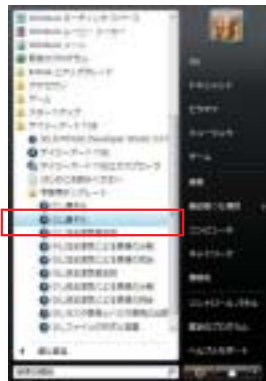
画素の濃度に対して何段階かの区分に分ける量子化のレベルを階調と言います。音声の量子化レベルに相当します。濃度は本来連続的に変化するアナログ量ですが、これを離散的なデジタル量(整数値)に変換する操作が量子化です。

階調の数を前後させることで、画像のなめらかさを比較することができます。(階調とは画像のいちばん明るい状態から暗い状態までを何段階にわけるかを表す数字のことです)。元画像と量子化した4枚の画像を用意しました。効果がわかりやすい4段階の階調になっています。

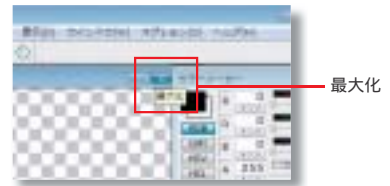


テンプレートの起動方法

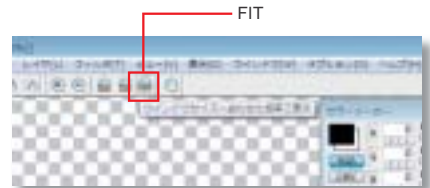
- 1 Windowsのタスクバーにある「スタート」ボタンをクリックします。
- 2 「スタート」メニューの「プログラム」「デイジーアート7SE」「学習用テンプレート」から「量子化」を選択します。
- 3 「量子化」を選択すると学習用テンプレートが起動します。



- ④ テンプレートが起動したら「最大化」をクリックし、画面を最大化します。

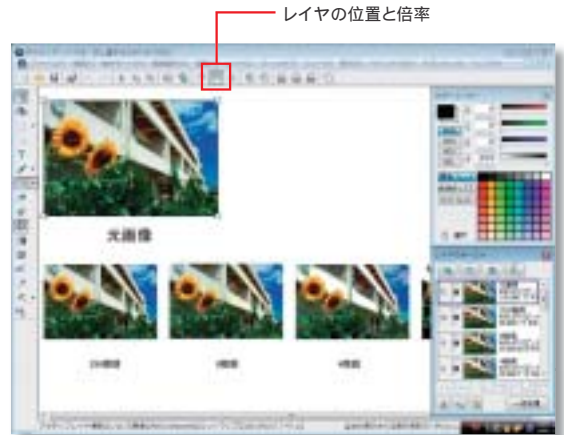


- ⑤ ツールバーの「FIT」をクリックし、テンプレートをキャンバスに合わせます。

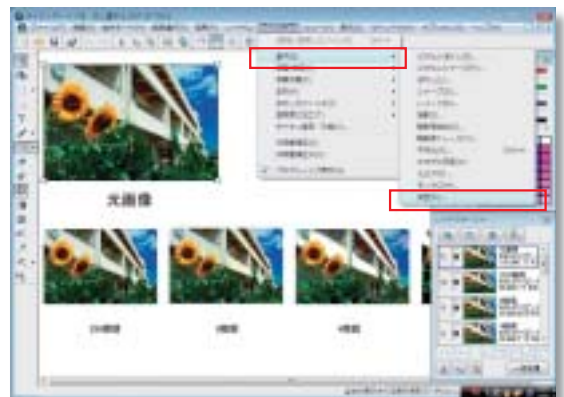


元画像の量子化の操作方法

- ① ツールバーの「レイヤの位置と倍率」をクリックします。



- ② レイヤマネージャの元画像のレイヤを選択します。
③ メニューバーの「フィルタ」の「基本」から「減色」を選択します。



- ④ [減色:パラメータ設定]が表示されます。R I G I B の入力枠に段階の値(階調)を入力します。
- デフォルトは全て256になっています。
- [R I G I B]の値はすべて同じ値にします。
- [A]の値は変えないでください。[A]は透明度を示しています。
- 階調を256階調、8階調、4階調にするとテンプレートと同じ結果を出すことができます。



- ⑤ 'OK'をクリックするとパラメータで設定した効果がキャンバスの画像へ反映されます。





加法混色概念図

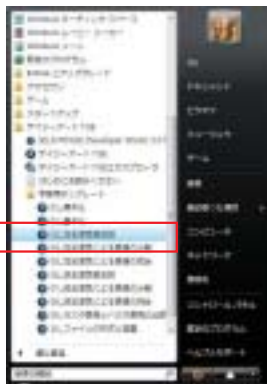
光の三原色RGBは、それぞれRed(赤)、Green(緑)、Blue(青)を表しています。光の色はこの3色の光をさまざまな強さで混ぜ合わせることによって、あらゆる色を表現することができます。パソコンやテレビ(液晶)の画面の色もRGBの3色の掛け合わせで作られています。RGBの3色の光は、一番明るい状態(100%)で混ぜ合わせた状態が白、一番暗く(0%)したときが黒になります。これを加法混色と言います。加法混色という名称は、色を表すのに黒に光を加えて明るさを足す足し算方式からきています。



RGBの強さは、10進法表記で0～255の数値で表されます。たとえば白は、RGB=255、255、255(RGBの色が最も強い場合)となり、逆に黒はRGB=0,0,0(光がない場合)となります。最大で $256 \times 256 \times 256 = 16,777,216$ 通りで、いわゆるフルカラー(1670万色、24ビットカラー)です。

テンプレートの起動方法

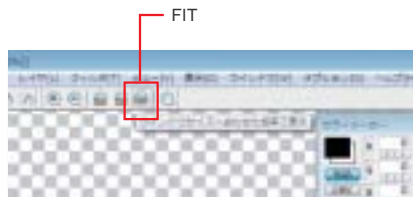
- 1 Windowsのタスクバーにある「スタート」ボタンをクリックします。
- 2 「スタート」メニューの「プログラム」「デジアート7SE」「学習用テンプレート」から「加法混色概念図」を選択します。
- 3 「加法混色概念図」を選択すると学習用テンプレートが起動します。



- ④ テンプレートが起動したら「最大化」をクリックし、画面を最大化します。



- ⑤ ツールバーの「FIT」をクリックし、テンプレートをキャンバスに合わせます。



操作手順と方法

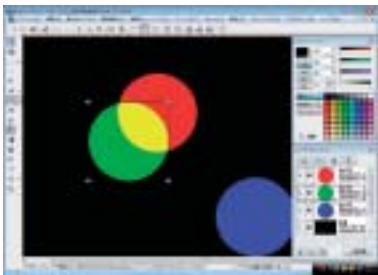
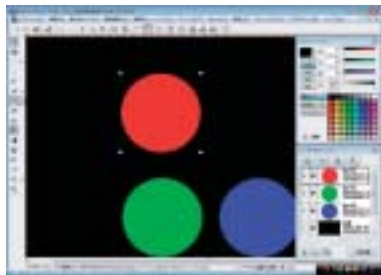
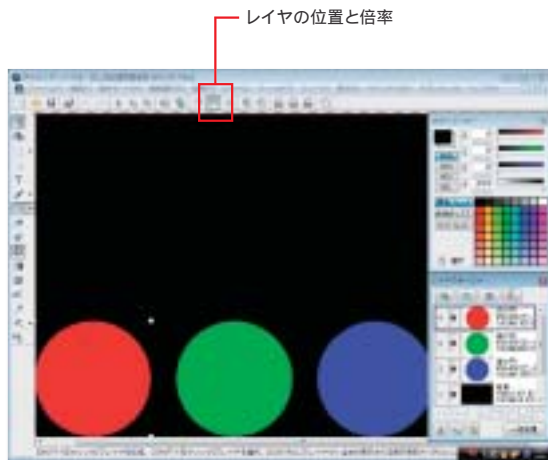
- ① ツールバーの「レイヤの位置と倍率」をクリックし、レイヤマネージャの赤の円のレイヤを選択します。

赤の円のレイヤが青い枠で囲まれていることを確認します。レイヤマネージャ内のレイヤが青く囲まれた状態が、その画像を選択していることとなります。

- ② キャンバス上の赤の円をドラッグしキャンバスの中央に移動します。

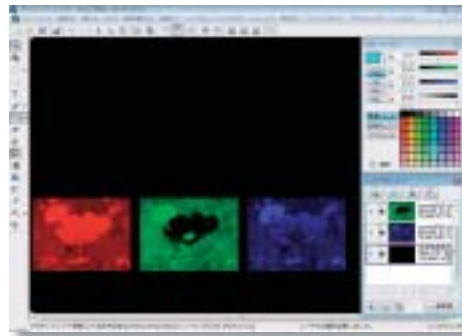
- ③ 次にレイヤマネージャ内の緑の円のレイヤをクリックして選択します。同様にキャンバス上の緑の円のレイヤをドラッグしキャンバス中央に移動します。このとき、下図のように重ねます。

- ④ 最後に青の円のレイヤも同様に重ねます。



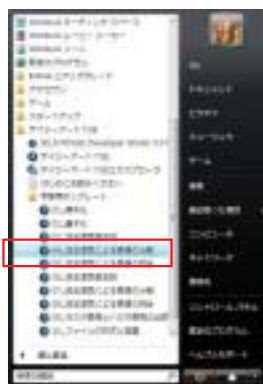
加法混色による画像の分解

加法混色の概念に基づき写真をRGBに分解して色情報の変化をみるができます。ここでは1枚の写真をR(赤)G(緑)B(青)の光の三原色へ複製分解します。分解した写真の色の強さをRGBごとに見ることができます。



テンプレートの起動方法

- 1 Windowsのタスクバーにある「スタート」ボタンをクリックします。
- 2 「スタート」メニューの「プログラム」「デジアート7SE」「学習用テンプレート」から「加法混色による画像の分解」を選択します。
- 3 「加法混色による画像の分解」を選択すると学習用テンプレートが起動します。



- ④ テンプレートが起動したら「最大化」をクリックし、画面を最大化します。



- ⑤ ツールバーの「FIT」をクリックし、テンプレートをキャンバスに合わせます。

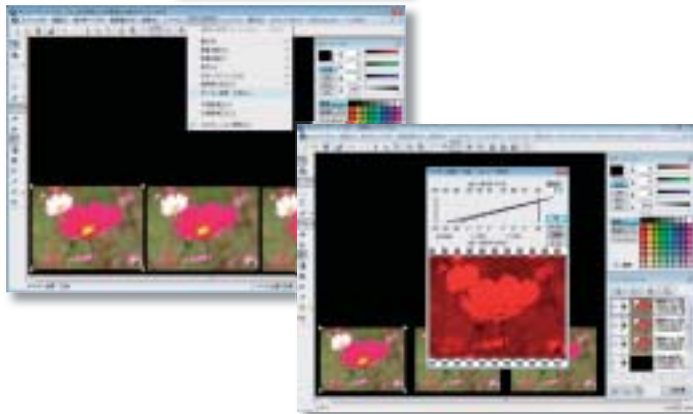


操作手順

- ① ツールバーの「レイヤの位置と倍率」をクリックし、レイヤマネージャの「元画像」のレイヤを選択します。
- ② レイヤマネージャの「アクティブレイヤの複製」を2回クリックし、元画像を3枚に増やします。
- ③ 複製した「元画像」を3枚横に並べます。並べる際、レイヤを「レイヤマネージャ」から選択し、ドラッグをして移動します。
- ④ 最初は元画像を赤 (R) に変換します。「レイヤマネージャ」で元画像を1枚選択しメニューバーの「フィルタ」から「チャンネル複写・交換」を選択します。「チャンネル複写・交換:パラメータ設定」のサブウィンドウが表示されます。

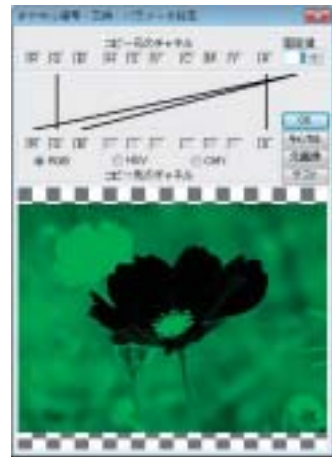


- ⑤ 光の調整に入ります。
「R」の罫線を残し「G」と「B」の罫線を一番右の「固定値」の下までドラッグをして移動します。設定が終わったら「OK」をクリックします。
『固定値』が『0』になっていることを確認してください。



6 次は緑 (G) へ変換します。

[レイヤマネージャ] から2枚目の元画像を選択し、④~⑤の工程を行ないます。
[G]の罫線を残し(R)と(B)の罫線を一番右の「固定値」の下までドラッグして移動します。設定が終わりましたら「OK」をクリックします。



7 青 (B) への変換も同じ工程になります。(B)の罫線を残し(R)と(G)の罫線を一番右の「固定値」の下までドラッグして移動します。



8 分解したRGBのレイヤを「加法混色」にします。

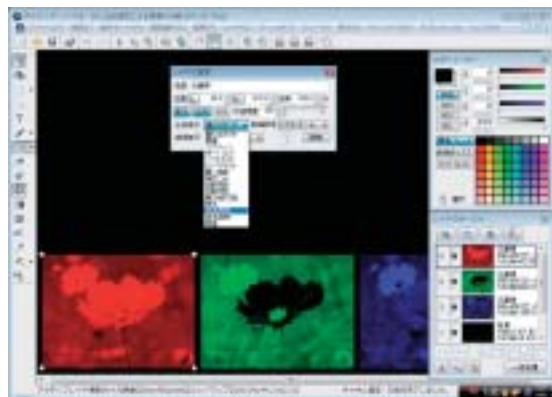
レイヤマネージャ内の赤 (R) のレイヤの上でダブルクリックします。

[レイヤの設定] が表示されます。

[合成表示] から「加法混色」を選択します。

~ の作業を緑 (G) と青 (B) のレイヤにも行います。

すべてのレイヤを「加法混色」にしたら分解の完了です。



加法混色による画像の統合

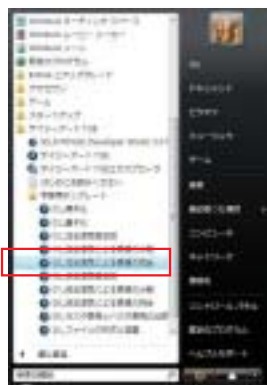
加法混色の概念に基づき写真をRGBに分解して色情報の変化をみることができます。

ここでは分解されたRGBの3枚の画像を1枚の画像へ戻す工程になります。戻す際に、RGBから1色だけ色を抜いたり、画像の一番明るい部分から暗い部分の違い、さらに画像を少しずらしてみるとどのように表示されるのか？など光を使った画像の仕組みを学習することができます。



テンプレートの起動方法

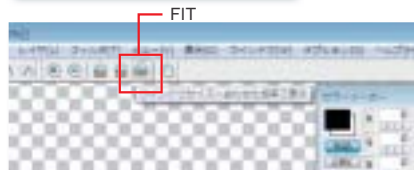
- 1 Windowsのタスクバーにある「スタート」ボタンをクリックします。
- 2 「スタート」メニューの「プログラム」「デイジーアート7SE」「学習用テンプレート」から「加法混色による画像の統合」を選択します。
- 3 「加法混色による画像の統合」を選択すると学習用テンプレートが起動します。



- ④ テンプレートが起動したら[最大化]をクリックし、画面を最大化します。



- ⑤ ツールバーの FIT をクリックし、テンプレートをキャンバスに合わせます。

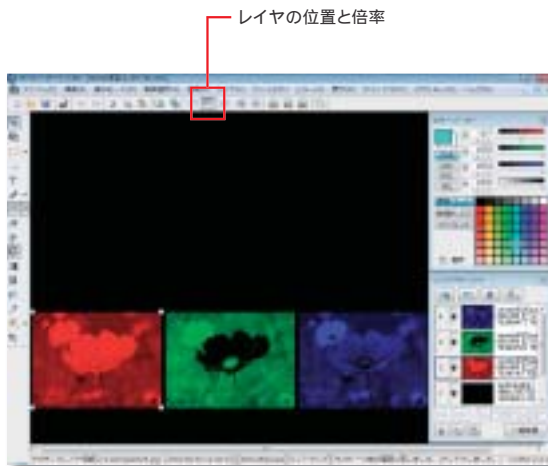


操作手順

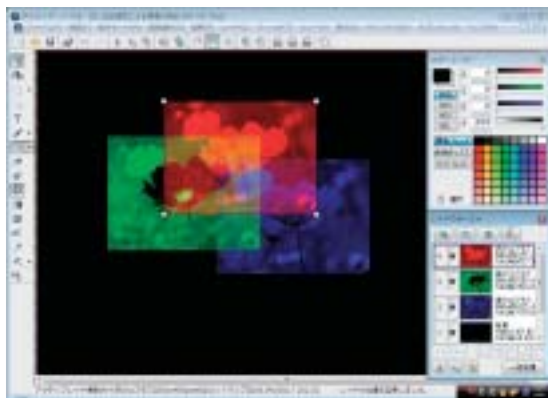
- ① ツールバーの「レイヤの位置と倍率」をクリックします。レイヤマネージャの赤のコスモスのレイヤをクリックし選択します。

レイヤマネージャ内の赤のコスモスのレイヤが青い枠で囲われているのを確認してください。

- ② キャンバス上の赤のコスモスのレイヤを、キャンバスの中央ヘドレッジして移動します。



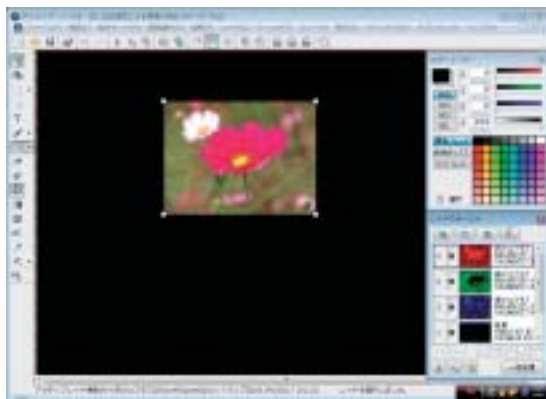
- ③ 同様にキャンバス上の緑と青のコスモスのレイヤもキャンバスの中央ヘドレッジして移動します。



- ④ 3色のレイヤをそれぞれ重ね合わせると、1枚の画像ができあがります。レイヤマネージャの3色のコスモスのレイヤを「ctrl+クリック」ですべて選択します。そして「レイヤの整列」をクリックし、写真を整列させます。

このとき、一番最初に選択したレイヤを基準にして整列を行うので注意してください。

- ⑤ レイヤをグループ化にします。レイヤマネージャの3色のコスモスのレイヤを「ctrl+クリック」ですべて選択します。このとき、レイヤが青い枠で囲われていることを確認してください。そしてレイヤマネージャの左下の「グループ化」をクリックしレイヤをグループ化にします。




グループ化

レイヤの整列

応用編

整列させたレイヤを少しずつずらしてみるとどのような変化が起こるか確認できます。

加法混色概念図の円とは違う効果を見ることができます。アナログテレビが故障する寸前のような表示になります。

- ① ツールバーの「レイヤの位置と倍率」をクリックしレイヤマネージャの赤いコスモスのレイヤを選択します。選択したレイヤが青い枠で囲われているので確認します。
- ② キャンパスのレイヤの四隅に「」が表示されたら、ドラッグをしてレイヤを少しずつずらします。
- ③ 緑と青のコスモスのレイヤも①～②の作業を行い、少し移動し完成です。





減法混色概念図

減法混色とは加法混色の反対の性質を持っており色が混ざる事により元の色より暗くなる混色を言います。

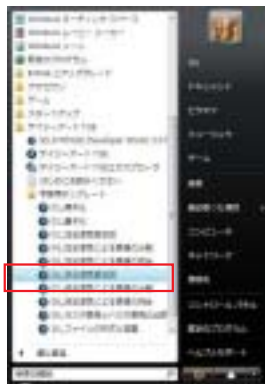
イメージは色のフィルタを重ねたり、絵の具の混色、印刷のインクの混色になり、CMYと呼ばれる色の三原色、シアン(Cyan)、マゼンタ(Magenta)、イエロー(Yellow)から成り立っています。



印刷等に用いる場合には白色素材の表面に印刷することが前提となり、白色インクの併用が必要になる場合もあります。また実際の印刷工程においては三原色全てを混色した場合の色が理想値と異なる為、より自然にする為黒色(墨)インクも併用され、一般に CMYK(Cyan, Magenta, Yellow, Key plate)と呼ばれます。

テンプレートの起動方法

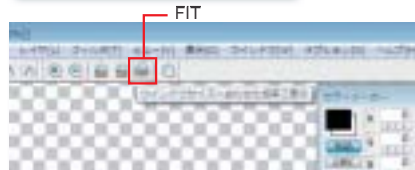
- 1 Windowsのタスクバーにある「スタート」ボタンをクリックします。
- 2 「スタート」メニューの「プログラム」「デジアート7SE」「学習用テンプレート」から「減法混色概念図」を選択します。
- 3 「減法混色概念図」を選択すると学習用テンプレートが起動します。



- ④ テンプレートが起動したら「最大化」をクリックし、画面を最大化します。



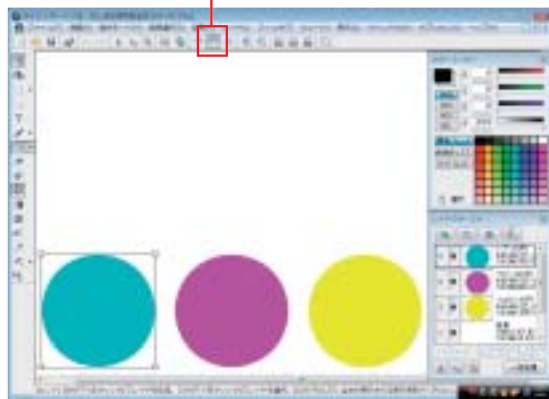
- ⑤ ツールバーの「FIT」をクリックし、テンプレートをキャンバスに合わせます。



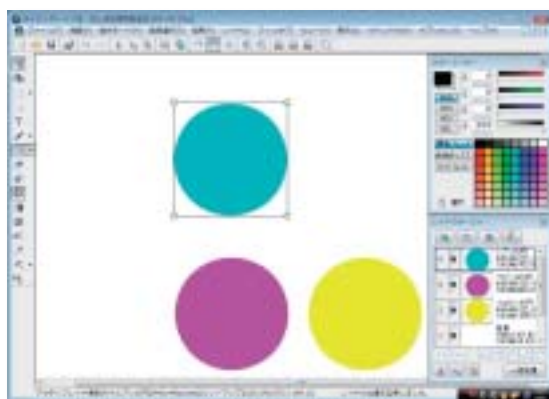
操作手順と方法

- ① ツールバーの「レイヤの位置と倍率」をクリックします。
 [レイヤマネージャ] のシアン色の円のレイヤをクリックします。
 シアン色の円のレイヤが青い枠で囲まれていることを確認します。レイヤマネージャ内のレイヤが青く囲まれた状態が、そのレイヤを選択していることを示しています。

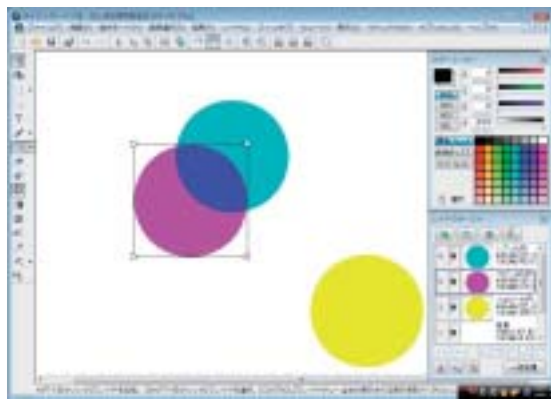
レイヤの位置と倍率



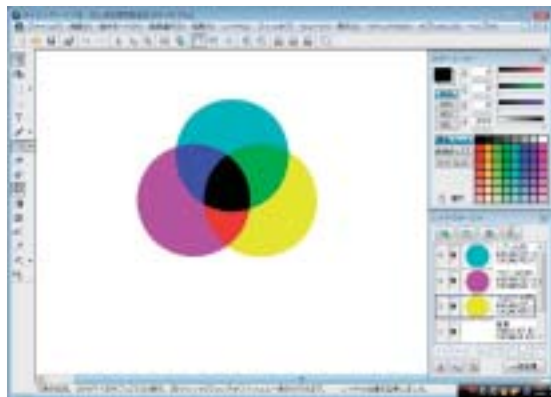
- ② キャンバス上のシアン色の円をドラッグしキャンバスの中央へ移動します。



- 3 次にレイヤマネージャのマゼンタの円のレイヤをクリックして選択します。同様にドラッグをし中央に右図のように移動します。



- 4 最後にイエローの円のレイヤも同じように移動して重ねます。



この3色の円の画像は、予め[減法混色]に変換したものになります。減法混色にした画像を重ね合わせるにより、CMYの表現方法を学習することができます。

減法混色は通常、画面上では再現をすることはできませんが、DaisyArt7SEではキャンバスで疑似的に再現学習することができます。

減法混色による画像の分解

減法混色の概念に基づき写真をCMYに分解して色情報の変化をみることができます。

ここでは1枚の写真をC(シアン)M(マゼンタ)Y(イエロー)の色之三原色へ複製分解します。

分解した写真のインクの濃さごとに見ることができます。

テンプレートの起動方法

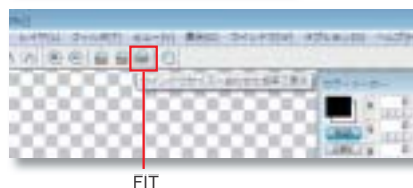
- 1 Windowsのタスクバーにある「スタート」ボタンをクリックします。
- 2 「スタート」メニューの「プログラム」「デジアート7SE」「学習用テンプレート」から「減法混色による画像の分解」を選択します。
- 3 「減法混色による画像の分解」を選択すると学習用テンプレートが起動します。



- 4 テンプレートが起動したら「最大化」をクリックし、画面を最大化します。

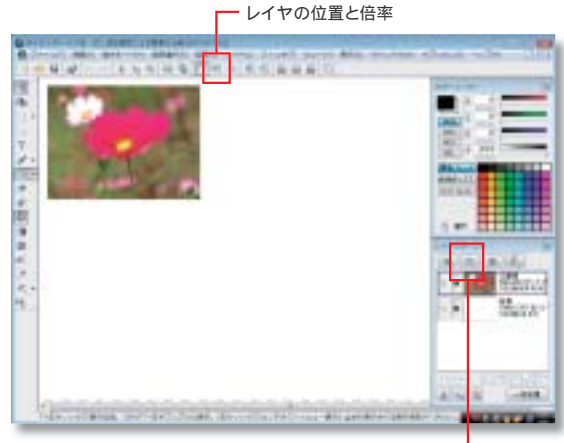


- 5 ツールバーの「FIT」をクリックし、テンプレートをキャンバスに合わせます。

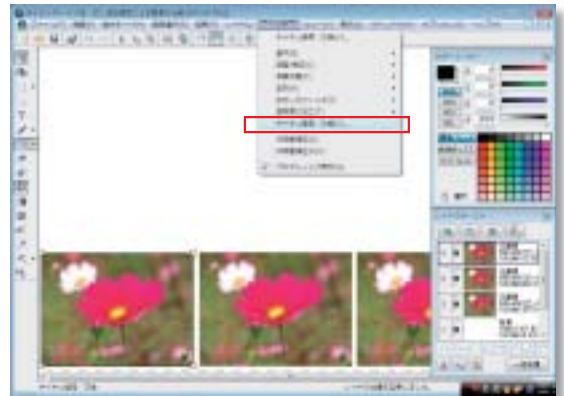


操作手順

- ❶ ツールバーの[レイアの位置と倍率]をクリックしレイヤマネージャの[元画像]のレイヤを選択します。
- ❷ レイヤマネージャの[アクティブレイヤの複製]を2回クリックし、元画像を3枚に増やします。
- ❸ 複製した[元画像]を3枚横に並べます。並べる際、レイヤをレイヤマネージャから選択し、ドラッグをして移動します。
- ❹ 元画像をシアン(C)に変換します。[レイヤマネージャ]で元画像を1枚選択しメニューバーの [フィルタ] から [チャンネル複写・交換] を選択します。[パラメータ設定] が表示されます。



アクティブレイヤの複製



- 5 パラメータ設定の[コピー先のチャンネル]のサブウィンドウから CMY を選択します。

- 6 色の調整に入ります。

シアン(C)の罫線を残し(M)と(Y)の罫線を一番右の固定値の下までドラッグをして移動します。設定が終わったら OK をクリックします。

このとき、『固定値』が『0』になっていることを確認してください。

- 7 次はマゼンタ(M)へ変換します。

[レイヤマネージャ]から2枚目の元画像を選択し、4~5の工程を行ないます。

(M)の罫線を残し(C)と(Y)の罫線を一番右の[固定値]の下までドラッグして移動します。設定が終わったら OK をクリックします。

- 8 イエロー(Y)への変換も同じ工程になります。(Y)の罫線を残し(C)と(M)の罫線を一番右の[固定値]の下までドラッグして移動します。

- 9 分解したCMYを[減法混色]にします。

レイヤマネージャのシアン(C)のレイヤの上でダブルクリックします。

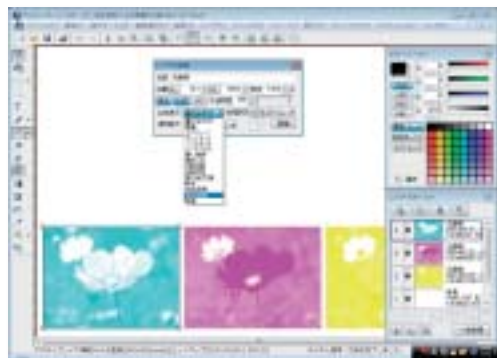
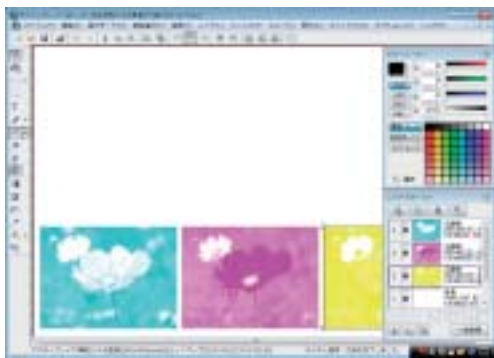
[レイヤ設定]のサブウィンドが表示されます。

[合成表示]から、『減法混色』を選択します。

この ~ の作業をマゼンタ(M)とイエロー(Y)の画像にも行い分解が完成です。



CMYを選択します。



減法混色による画像の統合

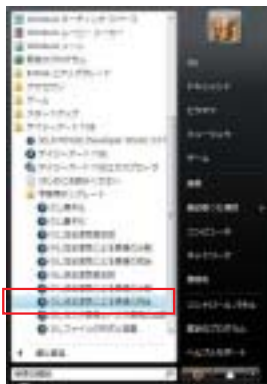
減法混色の概念に基づき写真をCMYに分解して色情報の変化をみることができます。

ここではRGBと同様に分解されたCMYの3枚の画像を1枚の写真へ戻す工程になります。戻す際に、CMYから1色だけ色を抜いたり、写真の一番明るい部分から暗い部分の違い、さらに画像を少し移動するとどのように表示されるのか?など色を使った画像の仕組みを学習することができます。



テンプレートの起動方法

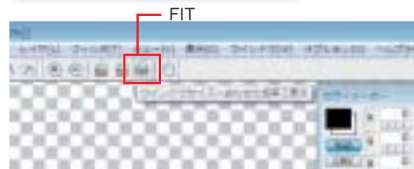
- 1 Windowsのタスクバーにある「スタート」ボタンをクリックします。
- 2 「スタート」メニューの「プログラム」「デイジーアート7SE」「学習用テンプレート」から「減法混色による画像の統合」を選択します。
- 3 「減法混色による画像の統合」を選択すると学習用テンプレートが起動します。



- ④ テンプレートが起動したら「最大化」をクリックし、画面を最大化します。



- ⑤ ツールバーの「FIT」をクリックし、テンプレートをキャンバスに合わせます。



操作手順

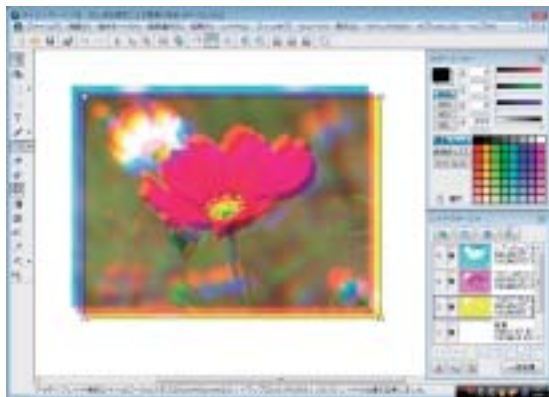
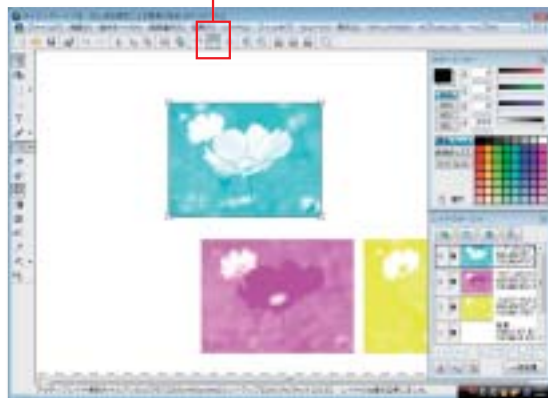
- ① ツールバーから「レイヤの位置と倍率」をクリックしシアンのコスモスのレイヤを選択します。
- ② シアンのコスモスのレイヤを、キャンバスの中心へドラッグして移動します。
- ③ 同様にマゼンタ・イエローのコスモスのレイヤも画面の中心へドラッグして移動します。

- ④ 3色のレイヤをそれぞれ重ね合わせると、1枚の写真ができます。

レイヤマネージャから3色のコスモスのレイヤを「ctrl+クリック」ですべて選択します。そして「レイヤの整列」をクリックし、写真を整列させます。

一番最初に選択したレイヤを基準にして整列を行うので配置する場所に注意します。

レイヤの位置と倍率




- 5 [ctrl+クリック]で3枚のコスモスのレイヤを選択し「グループ化」を選択します。
これで3枚のコスモスのレイヤが1枚にグループ化されました。



応用編

整列させたレイヤを少しずつ移動してみると、どのような変化が起こるか確認できます。減法混色概念図の円とは違う効果を見ることができます。

- 1 ツールバーから「レイヤの位置と倍率」をクリックし、レイヤマネージャのシアンのコスモスのレイヤを選択します。このとき選択したレイヤが青い枠で囲われているので確認します。
- 2 キャンバス上のレイヤの四隅に「

ラスタ表現とベクタ表現の比較

〔ラスタ画像とベクタ画像〕

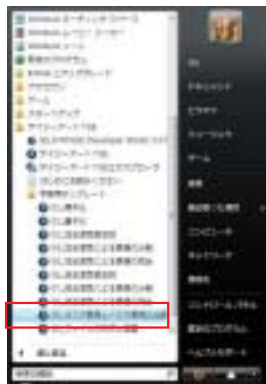
画像データはラスタ画像とも呼ばれ、これに対して輪郭線データや線画など、標準化されていない図形データはベクタ画像と言います。ベクタ画像は階調表現には向いていませんが、解像度やデバイスに依存せず、拡大縮小などの変形が自在にできます。アウトラインフォントは典型的なベクタ画像で、輪郭線は線分や円弧、3次曲線などの数式で表現されます。ペイント系ソフト、フォトタッチソフトはラスタ画像を扱い、ドロー系ソフトはベクタ画像を生成しています。



ラスタ表現とベクタ表現の比較

テンプレートの起動方法

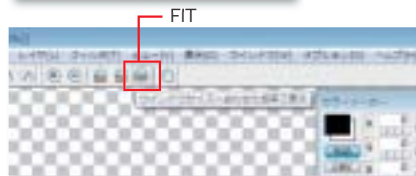
- 1 Windowsのタスクバーにある「スタート」ボタンをクリックします。
- 2 「スタート」メニューの「プログラム」、「デジアート7SE」、「学習用テンプレート」から「ラスタ表現とベクタ表現の比較」を選択します。
- 3 「ラスタ表現とベクタ表現の比較」を選択すると学習用テンプレートが起動します。



- 4 テンプレートが起動したら[最大化]をクリックし、画面を最大化します。



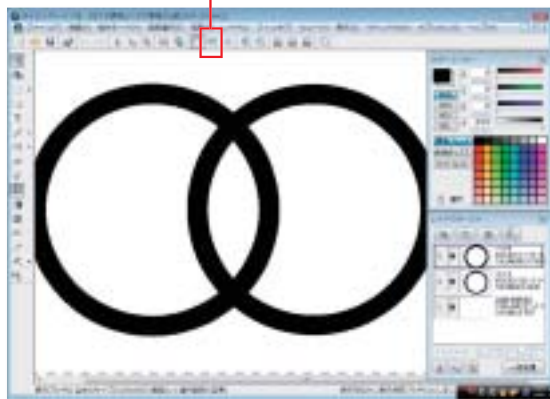
- 5 ツールバーの FIT をクリックし、テンプレートをキャンバスに合わせます。



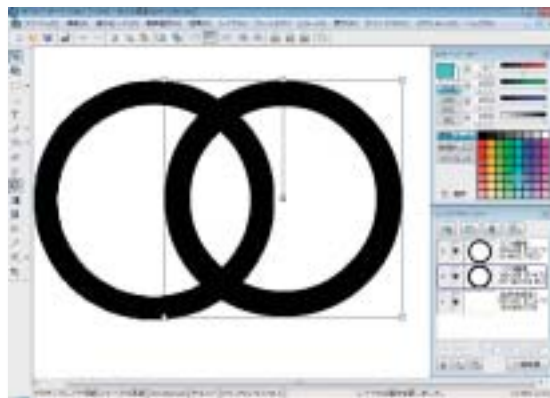
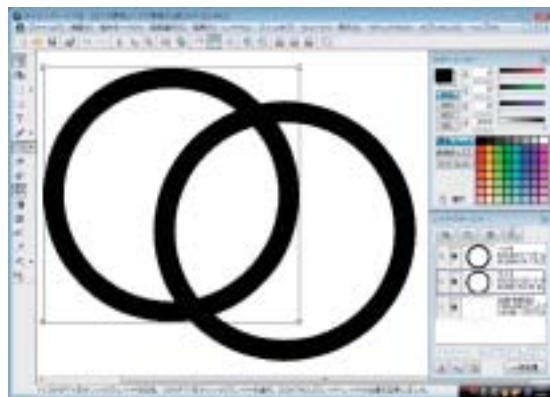
操作手順

- 1 ツールバーの「レイヤの位置と倍率」を選択します。
- 2 レイヤマネージャからラスタのレイヤを選択します。
 - 1 [ラスタ]のレイヤを選択します。
 - 2 選択するとレイヤが青い枠で囲まれ、キャンバス上の画像の四隅に () が表示されます。

レイヤの位置と倍率



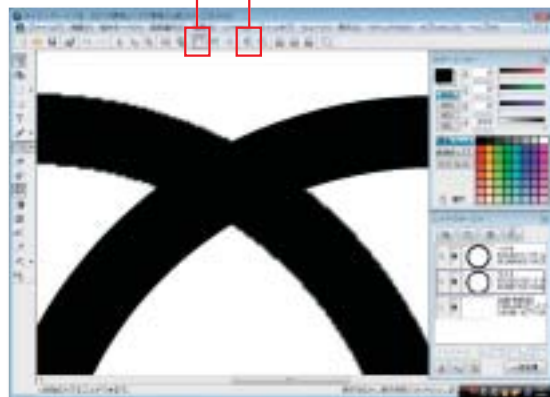
- ③ ラスタを、キャンパスの中心へドラッグして移動します。
- ④ [レイヤマネージャ] からベクタを選択します。
- ⑤ ベクタを先程移動したラスタと少し重なるように配置します。
右図を参照してください。



- ⑥ ツールバーの[表示の拡大]をクリックし画面を拡大します。
(繋ぎ合わせが画面の中心になるように拡大します。中心からずれた場合はツールバーの[表示の位置と倍率]を選択し、ドラッグをしながらキャンパスの位置を修正します)

表示の位置と倍率

表示の拡大

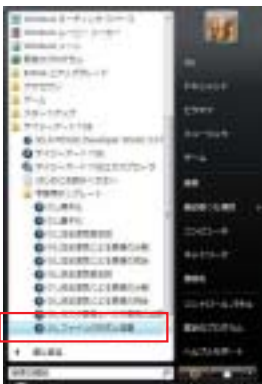




ファイルの形式と容量

テンプレートの起動方法

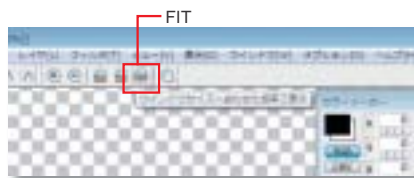
- 1 Windowsのタスクバーにある「スタート」ボタンをクリックします。
- 2 「スタート」メニューの「プログラム」「デジアート7SE」「学習用テンプレート」から「ファイルの形式と容量」を選択します。
- 3 「ファイルの形式と容量」を選択すると学習用テンプレートが起動します。



- 4 テンプレートが起動したら「最大化」をクリックし、画面を最大化します。



- 5 ツールバーの「FIT」をクリックし、テンプレートをキャンバスに合わせます。





ここではJPEG、BMP、GIF、PNG、TIFFのファイル形式で保存した画像をテンプレートとして用意しました。圧縮保存することによる画像の劣化具合や、ファイルサイズを確認することができます。

元画像もあるので他のファイル形式での保存も可能です。

操作手順は次ページをご覧ください。

Bit Map(.bmp)	Windowsが標準でサポートしている画像形式です。白黒(2値)の画像からフルカラー(1677万7216色)までの色数を指定でき、基本的には無圧縮で画像を保存します。
JPEG(.jpg/.jpeg)	JPGまたはJPEG形式は、Joint Photographic Experts Groupという名の形式です。厳密に言えば、JPEGはファイル形式ではなく、圧縮アルゴリズムの種類に属します。JPEGのフォーマットはJFIF(JPEG File Interchange Format[8])で、この形式に準拠したファイルを通常「JPGファイル」といいます。JPG画像はフルカラー、またはグレースケールの情報をピクセルごとに24ビットで保存し、1,600万色を表示します。
GIF(.gif)	256色までの画像を保存することができ、JPEGが苦手なイラストやアイコンなどの保存に向いています。動画を保存できるアニメーションGIFや、透明色を指定して背景イメージと重ね合わせることができるトランスパレントGIF、全体をダウンロードしなくてもイメージの確認ができるインターレースGIFなどの拡張仕様があります。
PNG(.png)	JPEGやGIFに代わってWWW上で広く使われることを目指して開発されました。これはファイル圧縮フォーマットのZipなどでも採用されている方式で、LZ77とハフマン符号化の2段階の圧縮を行なう方式です。
TIFF(.tif)	TIFFは非圧縮が基本で、1枚の画像データを解像度や色数、符号化方式の異なるいろいろな形式で一つのファイルにまとめて格納でき比較的应用ソフトに依存しない画像フォーマットとなっています。フルカラー印刷で使うインクの色に合わせたCMYKカラーをサポートしているので、印刷用の写真によく使われます。

操作手順

- 1 ツールバーから「レイヤの位置と倍率」をクリックし元画像を選択します。

選択するとレイヤが青い枠で囲まれ、キャンバス上のレイヤの四隅に()が表示されます。

- 2 「レイヤマネージャ」の「アクティブレイヤの複製」をクリックします。クリックをすると選択しているレイヤの複製が作れるので、使用する分だけ元画像の複製画像を作ります。

- 3 「レイヤマネージャ」の中から保存するレイヤを選択し、レイヤ上で右クリックをし「保存」を選択します。

- 4 「保存する場所」を指定し「ファイル名」を入力します。ここでは作業しやすいようにデスクトップに保存します。そして、「ファイルの種類」から保存したい形式(拡張子)を選択します。

- 5 「保存」をクリックします。

JPEG保存の場合だけ、品質を選択します。⑥

Daisy Art7SEを最小化し保存した画像ファイルをクリックしアイコンの上で右クリックをし「プロパティ」を選択します。ファイルサイズが表記されるのでそれぞれの画像の容量を比較します。

- 7 保存したファイルを展開してそれぞれの画像の品質を比較します。





【JPEG】177KB



【TIF】4.5MB



【BMP】4.5MB

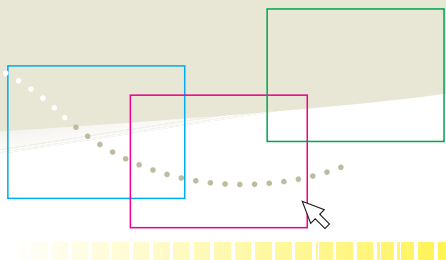


【PNG】3.02MB



【GIF】692KB

第2章 活用事例



絵を描くための基本操作

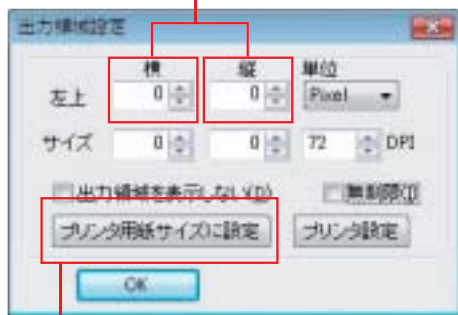
キャンバスの用意をしよう

- 1 [新規ファイル] ボタンをクリックします。
[新規ファイル] ボタンをクリックすることで、新しいキャンバスを作ることができます。
[出力領域設定]メニューが表示されます。
- 2 [出力領域設定]では、キャンバスの大きさを設定することができます。今回は、無限のキャンバスを使用しますので、「無制限」にチェックが付いていることを確認し、OK をクリックします。

(詳細はソフトウェアマニュアルの31ページを参照)



出力領域の値を入力する



プリンタの用紙サイズに合わせる場合に選択する


出力領域設定

ここでは、事前に出力のサイズを指定することもできますので、学校で使用されているプリンタの用紙に合わせた、出力領域の設定が可能です。出力領域に設定されると、右の図のように緑の枠が表示され、枠の内側に表示されているイラストや写真が、印刷・保存などの出力の対象になります。

無制限にすると...

印刷の時は、自動的に使用しているプリンタの用紙サイズに調整して印刷してくれます。保存する時はキャンバス全体を保存します。

自由にかくがきをしてみよう

- ① ツールバーのペン選択の右の  をクリックし、ペンを選択します。
「ノーマルペン」のサブウィンドウが表示されます。このサブウィンドウはタイトルバーをドラッグすることで移動できるので、使いやすい位置へ移動します。

(ペン設定の詳細はソフトウェアマニュアルの42ページを参照)



値を入力してペン先のサイズを設定する

- ② カラーメーカーの標準パレットから使いたい色を選択しクリックします。

【カラーメーカー】 標準パレットを使用します。

標準パレット

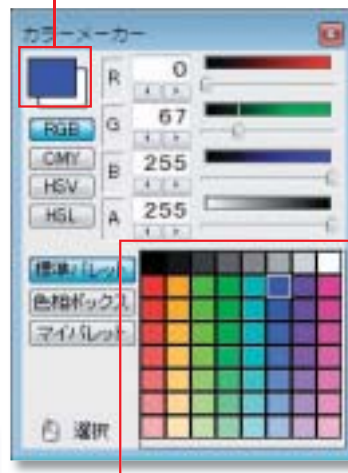
色が全部で64種類用意してあります。この中から、使いたい色をクリックして選択します。

絵具で色を描くときにパレットから色を選ぶような感覚で使用できます。

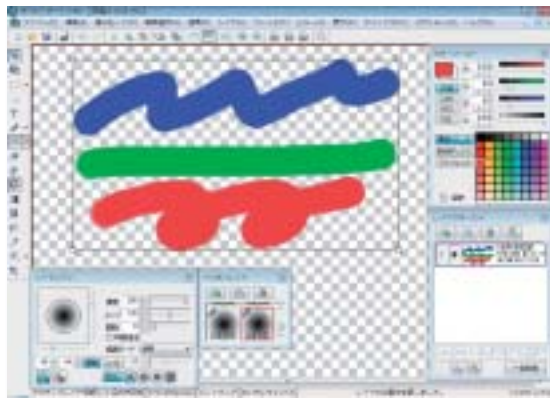
マウスのカーソルを使いたい色の上に合わせてクリックします。左上の四角い枠に、選択した色が反映されます。

キャンバス上にカーソルを移動し、左ドラッグをすると絵が描けます。描いた絵を消すときは右ドラッグをしながら、描画した部分をなぞると消すことができます。

選択した色が反映



色を選択する



他の3種類のパレットの説明をします。

(操作の詳細はソフトウェアマニュアルの39ページを参照)

カラーメーカー

右図では[R] 赤 [G] 緑 [B] 青 の組み合わせから色を作り出しています。スクロールバーにマウスのカーソルを合わせてドラッグをすると光の強さ(色の濃さ)を調節できます。そして、RGBの3色を混ぜて作った色が左の四角の色に反映されます。

[C] シアン [M] マゼンタ [Y] イエロー から選択する場合は [CMY] を選択します。

スライダーはRGBの光の三原色とCMYの色の三原色を用いて色を作っています。

[A] は透明度 を示しています。値を低くすると透明になります。



色相ボックス

基本操作は[標準パレット]と同じですが、暗い色や黒の作り方に特徴があります。暗い色を作るときは右にあるスクロールバーを下にします。上にスクロールすると明るい色になり、下にスクロールすると暗い色になり、一番下までスクロールすると黒になります。

部屋の明るさを調節する電気のつまみのようなイメージです。

— スクロールバー

マイパレット

オリジナルの色を登録することができ、使用した色の履歴を8個まで自動で保存することができます。

- それぞれのパレットから登録する色を選択します。

[選択方法]

マウスのカーソルを登録したい色の上に合わせ左クリックをします。

- マイパレットをクリックします。

マウスのカーソルを登録したい場所に合わせ、右クリックをします。

選択した色が登録されます。

作成した色の履歴はマイパレットの下に使用した順に保存され、古い順に削除されます。



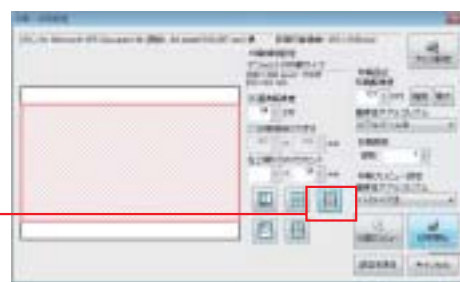
ファイルに保存しよう

- 1 メニューバーの[ファイル]から[名前をつけて保存]を選択します。
- 2 保存先を選択してファイル名を入力します。
[名前をつけて保存]で保存をするとファイル形式はDAF形式となります。DAF形式はレイヤ構成情報・出力領域・印刷設定・範囲選択の情報が保存されます。



印刷をしてみよう

- 1 ファイルから[印刷・印刷設定]を選択します。
- 2 右図のサブウィンドウが表示されます。これは、作成した画像が設定した用紙に収まらないときは縮小、小さいときは拡大して出力されます。
右図の場合は93%縮小されています。
- 3 用紙の向きは[印刷・印刷設定]のサブウィンドウのプリンタ設定から設定します。
- 4 被写体の印刷配置は[印刷領域設定]で変えます。推奨は[印刷領域内に最大に配置する]を選択します。この配置は被写体を画面の中央に最大の大きさに配置します。
- 5 印刷プレビューをクリックすると[印刷プレビュー]のサブウィンドウがキャンバス上に表示されます。
- 6 印刷開始をクリックすると印刷が開始されます。
(詳細はソフトウェアマニュアルの34ページを参照)



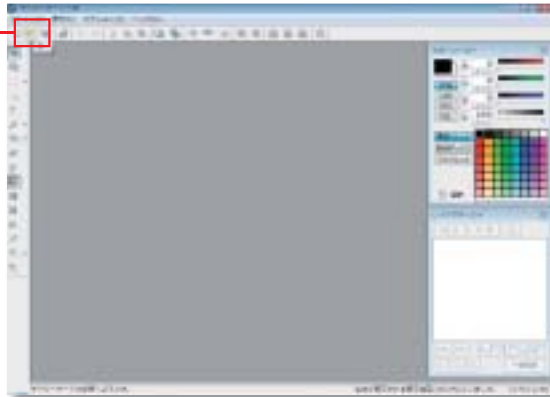
印刷領域内に最大に配置する

🌙 ホームページ画像の作成

ファイルを開く

- 1 ツールバーから「開く」を選択します。

開く



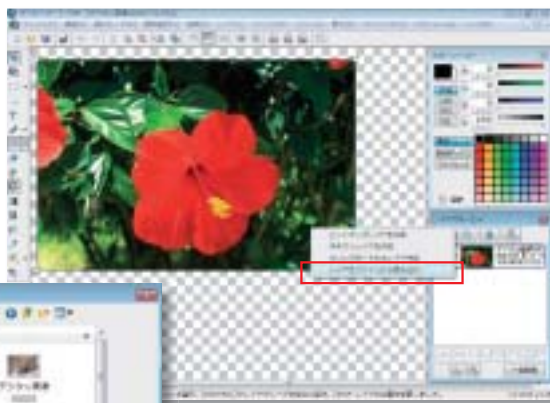
- 2 画像を保存している[ファイルの場所]を選択します。ファイル名(編集をする画像のファイル名)を選択し、「開く」をクリックします。



複数の写真(画像)を読み込むには

- 3 2枚目以降(複数)の画像の読み込みは、[レイヤマネージャ]の[レイヤの新規作成]から[レイヤをファイルから読み込む]をクリックし、②と同様に読み込みます。2枚目以降の読み込みでは、『読み込み設定』が表示されますので、OK ボタンを押して画像を取り込んでください。

2枚目以降に読み込んだ画像は、1枚目に読み込んだ画像の上に表示されていき、順番に重なって表示されます。



作品を作る前にDaisyArt7SEの[レイヤマネージャ | レイヤ]について説明します。

レイヤマネージャ

DaisyArt7SEで読み込んだ写真や作成した画像の管理を行う場所です。



レイヤ

DaisyArt7SEの画像はOHPの透明フィルムのようなもので、多くのレイヤを重ねて1つの画像を作り出す仕組みになっています。この透明フィルム1枚1枚が「レイヤ」です。レイヤマネージャの番号はレイヤの枚数と順番を示しています。最も大きい番号が一番上になり、番号が小さくなるにつれて下になっていきます。

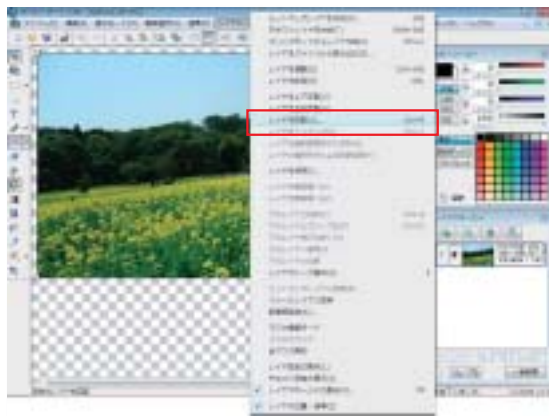


レイヤの移動を試みよう

- レイヤマネージャから移動する画像をクリックして選択します。選択すると画像が青い枠で囲われ、キャンパスの画像の四隅に()が表示されます。
- 選択したキャンパス上のレイヤをドラッグ操作をすると画像が移動します。
- 四隅の()にカーソルを持っていきドラッグをすると画像の大きさを変えることができます。

回転で曲がった画像を戻します

- 1 [レイヤマネージャ] から角度を変える画像を選択します。
- 2 メニューバーの [レイヤ] から [レイヤを回転] を選択します。



- 3 [回転角の指定] のサブウィンドウが表示されます。回転角はサブウィンドウの画像をドラッグ、もしくは角度の値を指定して角度を変更することができます。
- 4 角度が確定したら OK をクリックします。



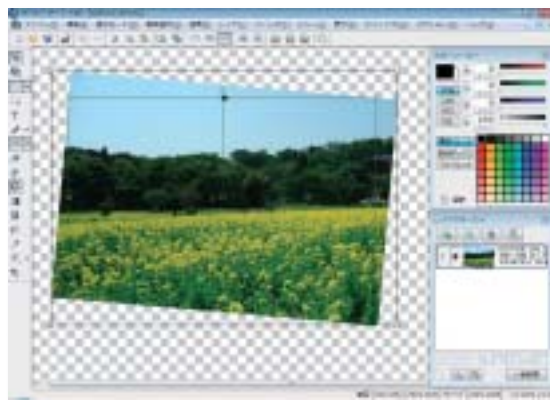
トリミングで画像の余白を切り抜きます

- 1 ツールバーの[範囲選択] から[長方形] を選択します。選択をするとアイコンの横にチェックマークが表示されます。
- 2 カーソル(矢印)の右側に四角いマークが表示されます。ドラッグをするとグレーの線が表示されるので、切り出したい範囲を選択します。左ボタンを離すとグレーの線が緑の点線に変わります。

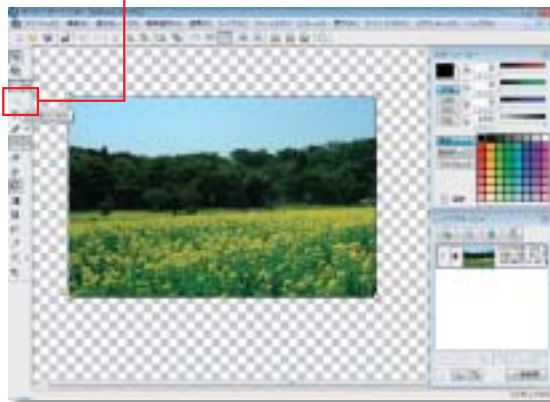
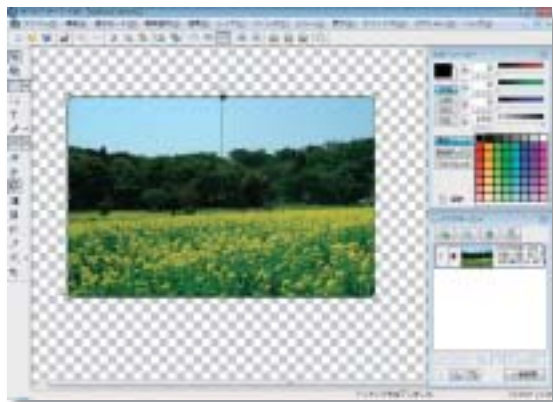
もし範囲選択を変えるときは、左右四隅の()にカーソルを乗せドラッグをすると範囲を変えることができます。範囲選択の形を変えるときは、ツールバーの[範囲選択の解除]をクリックすると緑の点線が消え新たに範囲選択ができます。

- 3 メニューバーの レイヤ から[レイヤをトリミング] を選択します。
- 4 範囲選択の形に沿って切り抜きがされます。
- 5 切り抜きが終わったらツールバーの[範囲選択の解除] をクリックして、範囲選択(緑の点線)を解除します。

範囲選択



範囲選択の解除



自動補正で色を整えよう

- 1 メニューバーの **フィルタ** から **IR自動補正** を選択します。
- 2 IR自動補正を選択することにより、すぐに補正が開始されます。



IR自動補正

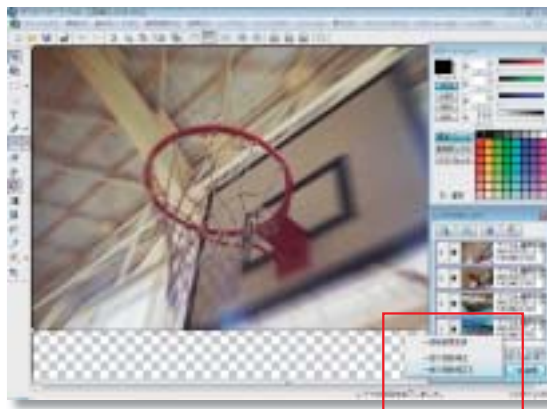
DaisyArt7SEが自動で画像を最適と思われる明るさ・コントラスト・色合いに調整します。画像のよい部分を残しつつ、悪い部分が改善されるよう補正を行うため、より自然な仕上がりとなります。暗い写真を明るくするのに適しています。

IR自動補正

DaisyArt7SEが自動で画像を最適と思われる明るさ・コントラストに調整します。積極的に画像に補正を行うことで、インパクトのある仕上がりになります。逆光の写真を補正するのに適しています。

取り込んだ画像を一括で自動補正

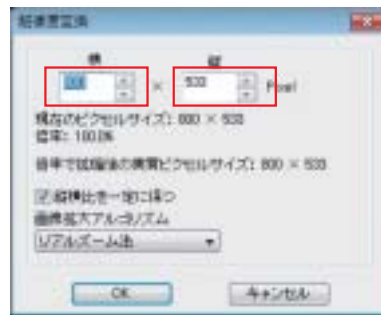
- 1 色補正をしたい画像を全て同じキャンバスに取り込みます。レイヤマネージャのレイヤを **ctrl+左クリック** で全て選択します。(レイヤが青い枠で囲われているのを確認します)
- 2 レイヤマネージャの右下の **一括処理** を選択します。用途によって **一括IR自動補正** もしくは **一括IR自動補正** を選択します。選択した全ての画像に自動補正が行われます。



解像度変換をしよう

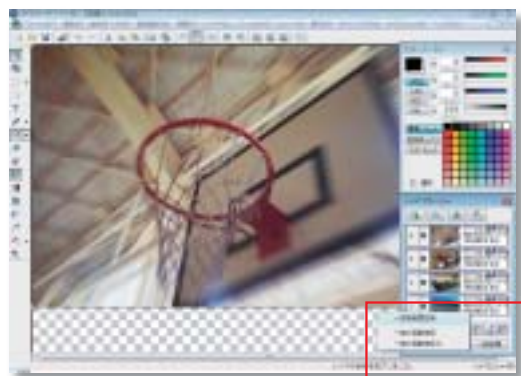
- レイヤマネージャから解像度変換をする画像を選択します。
- メニューバーの **レイヤ** から **解像度変換** を選択します。
- 解像度変換のサブウィンドウが表示されます。
- 縦、横どちらかの入力枠に指定する解像度の値を入力します。
どちらから片方を入力すると自動的に値を算出して同じ比率で、もう片方の値が入力されます。
- OK をクリックすると設定した解像度になります。
縦横の比率を自動算出しないで、自分で設定する場合は、解像度変換のサブウィンドウの **縦横比を一定に保つ** のチェックマークをクリックして外します。

(詳細はソフトウェアマニュアルの38ページを参照)



取り込んだ画像の解像度を一括で変換

- 解像度変換をする画像を全て同じキャンバスに取り込みます。レイヤマネージャのレイヤを **shift+左クリック** で全て選択します。(レイヤが青い枠で囲われているのを確認します)
- レイヤマネージャの右下の **一括処理** を選択します。 **一括解像度変換** を選択します。選択した全ての画像に同じ解像度の変換が行われます。



保存をしてみよう

- メニューバーの **ファイル** から **形式を指定して保存** を選択します。
- 保存する場所** から保存先を選択し設定します。
- ファイル名** を入力します。
- ファイルの種類** をプルダウンメニューから選択します。
ここではJPEGに設定します。
- 保存する場所** **ファイル名** **ファイルの種類** の指定・入力が終わったら **品質** を設定します。

JPEGの場合だけ **品質** の設定をする必要があります。

品質は値を上げれば画質は良くなりますが、その分ファイル容量は大きくなります。反対に品質を下げるとファイル容量は小さくなりますが、画質が粗くなります。通常は 80 くらいにすると綺麗に保存できます。もし、文字がある場合は 90 以上に設定しないと、文字にジャギが出てギザギザになってしまいます。

- 保存** をクリックして保存が完了になります。



合成画像を作ってみよう

ファイルを開く

- 1 メニューバーの「ファイル」から「開く」を選択します。
- 2 画像を保存している[ファイルの場所]を設定します。ファイル名(編集をする画像のファイル名)を選択し「開く」をクリックします。

複数の写真(画像)を読み込むには

- 3 2枚目以降(複数)の画像の読み込みは、レイヤマネージャの「レイヤの新規作成」から「レイヤをファイルから読み込む」をクリックし、②と同様に読み込みます。2枚目以降の読み込みでは、「読み込み設定」が表示されますので、「OK」ボタンを押して画像を取り込んでください。

2枚目以降に読み込んだ画像は、1枚目に読み込んだ画像の上に表示されていき、順番に重なって表示されていきます。

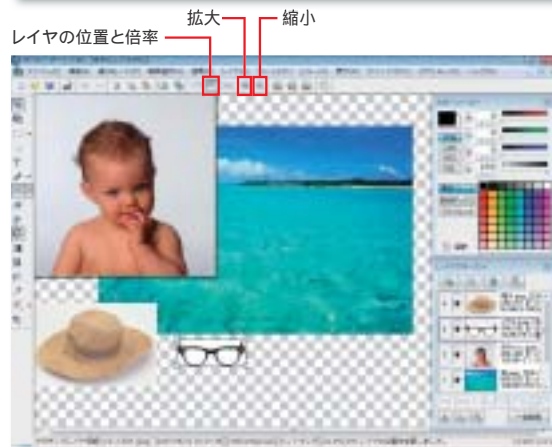
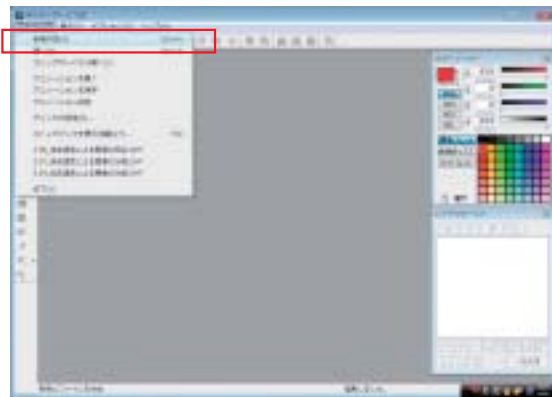
ここでは4枚の画像を用意します。

赤ちゃんの写真
サングラスの写真
麦わら帽子の写真
海の写真(背景)

①[海の写真]は合成する写真の背景となる写真です。

- 4 ツールバーの「レイヤの位置と倍率」をクリックし、それぞれの画像が重ならないように移動します。もし、画像が大きい場合や、小さい場合は「拡大」「縮小」をクリックして大きさを調整します。

1枚目の画像を取り込むと、画像に合わせて緑の枠が表示されます。この緑の枠は出力範囲を示しています。この枠は設定を解除しないと消すことはできません。



出力領域の解除方法

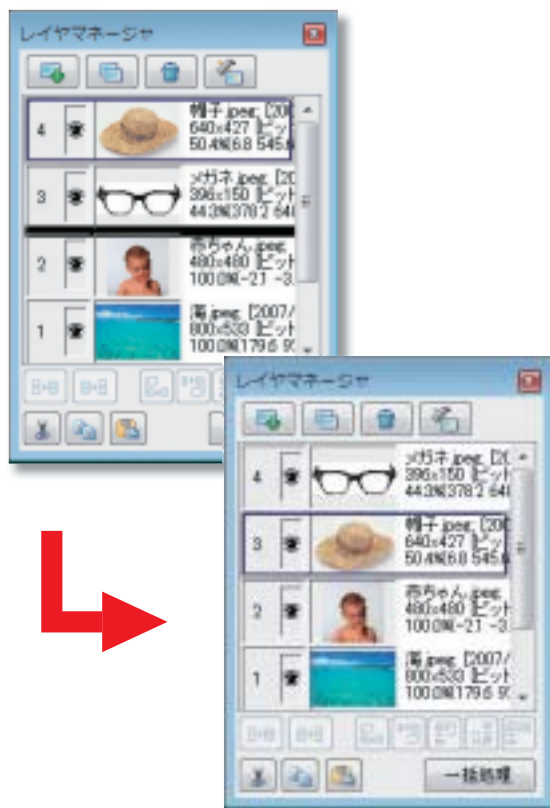
メニューバーの「ビュー」をクリックします。
 現在、「出力領域表示」にチェックがついています。「出力領域表示」を選択することによりチェックがはずれキャンバスの緑の枠が消えます。



レイヤの順番を替えよう

(例)4番のレイヤを2番と3番の間に入れる場合

- 1 レイヤマネージャから「赤ちゃん」の画像を選択します。
 選択したときにレイヤが青い枠で囲まれたことを確認し、キャンバスの画像の四隅に「」が表示されたことを確認します。
- 2 レイヤマネージャ内の選択しているレイヤにマウスのカーソルを合わせドラッグするとレイヤの上の部分に太い黒の線が表示されます。
- 3 場所が確定したら、クリックを離します。レイヤの位置が変更されます。



透明ペンとニューロ

- 1 ツールバーの「ペン設定」から「透明ペン」を選択します。
- 2 透明ペンのサブウィンドウの設定を行います。
DaisyArt7SEは塗った部分を全て透明にする「形状」の透明ペンと色の境界線を自動認識する「ニューロ」の透明ペンを持っています。

ニューロ

輪郭を検出して描画抑制を行う特殊なペンです。背景から被写体を切り出すときなどに使います。輪郭検出判定の設定は数値またはスライダーで行います。数値が低いほど輪郭の検出は甘くなります。またニューロを指定して右ドラッグ（消しゴムを選択した状態と同じ）すると、輪郭を検出しながら消しゴムをかけることができます。

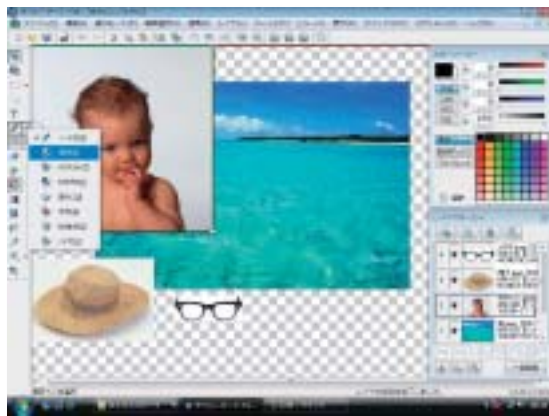
透明ペンの初期設定は「ニューロ」になっています。



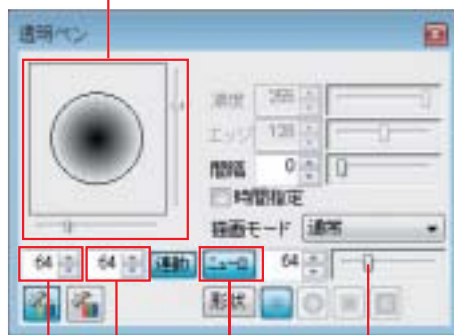
ニューロを選択しているのを確認できたら、次はペンの太さを設定します。

- 3 サブウィンドウの左側に「円」があります。これが、画像の解像度に対してのペンの太さになります。このペンの太さを変える方法は、円のBの値を入力するか、Aにマウスのカーソルを合わせドラッグをする方法があります。ここではAをドラッグをしてペン先を最大の大きさにします。

（詳細はソフトウェアマニュアルの44ページを参照）



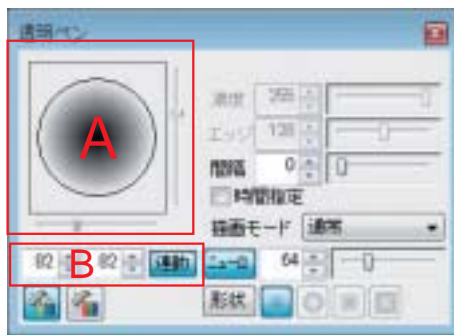
ドラッグしてペン先のサイズを設定する



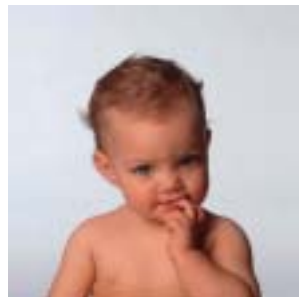
ペン先の認識度を設定する

ペン先がニューロになる

数値を入力してペン先のサイズを設定する



- ④ マウスのカーソルをキャンバスの画像の上に合わせドラッグをします。ドラッグをした部分だけ色が消えます(透明になり背景のキャンバスが見えます)。不要な背景を全て消します。
ニューロを選択しているの、不要な背景だけが消えていきます。



- ⑤ この手順で残りの2枚の画像の背景も透明にします。
海の写真は背景となるので、加工せずそのまま残してください。



画像の統合で背景を消した3枚の画像と海の写真を合わせましょう

- ① 海のレイヤの上に赤ちゃんのレイヤを配置します。
このとき海のレイヤが一番下(1番のレイヤ)になっていることを確認します。
- ② 次にサングラス・麦わら帽子を赤ちゃんのレイヤの上に重ねて配置を決めます。
画像が大きかったり小さかったりする場合は、選択中の画像の四隅に()が表示されているので、マウスのカーソルを乗せドラッグをすると拡大・縮小をすることができます。



- 3 一番上のレイヤを選択し、キーボードの `shift` を押したまま、一番最後のレイヤを選択します。全部のレイヤが青い枠で囲われます。
- 4 レイヤマネージャの左下の [グループ化] をクリックするとレイヤの色が変わります。これでレイヤがグループ化され、個々の画像を同時に動かすことができます。
- 5 色が変わったレイヤの上で右クリックをし、[グループを統合] を選択します。これで、選択した4つの写真を1つのレイヤにすることができました。



印刷をしよう

- 1 メニューバーの `ファイル` から [印刷・印刷設定] を選択します。DaisyArt7SEという印刷のサブウィンドウが表示されます。
キャンバス作成時に設定してある印刷用紙のサイズに合わせて、画像を自動的に縮小する機能になります。



- 2 [印刷・印刷設定] のサブウィンドウが表示されます。

プリンタの用紙設定(縦横など)やプリンタの設定を変更する場合は [プリンタ設定] をクリックします。

印刷領域を設定します。ここで [印刷領域内に最大に配置する] を選択します。

この設定をすることで、作品が削られることなく用紙いっぱい印刷されます。

印刷範囲のプレビューを見ます。[印刷プレビュー] を選択するとサブウィンドウが表示されるので、ここで確認します。問題が無ければ [閉じる] をクリックします。

印刷を開始します。[印刷開始] をクリックするとデータが転送されて印刷が開始されます。

(詳細はソフトウェアマニュアルの34ページを参照)

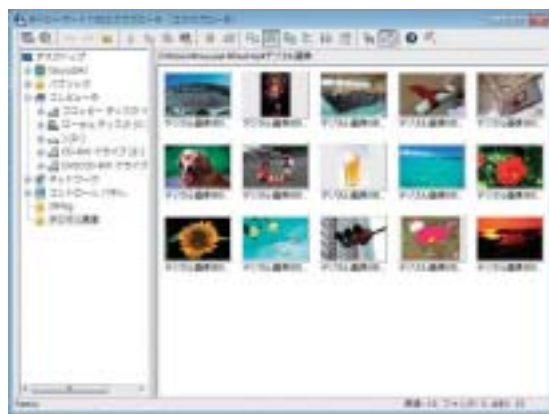
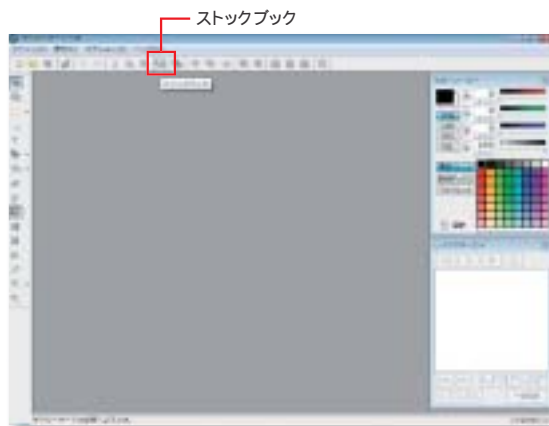


印刷領域内に最大に配置する

写真画像でグリーティングカードを作ろう

撮った写真の見方


- 1 デジカメとパソコンを繋いだら、DaisyArt7SEを起動します。
デジカメとパソコンを繋いでからDaisyArt7SEを起動しないと接続されない可能性があります。
- 2 ツールバーの「ストックブック」をクリックし、「デジアート7SE エクスプローラ」を起動します。
- 3 デジアート7SE エクスプローラ]のサブウィンドウは2分割されています。左側の画面を見ると現在使用しているパソコンのエクスプローラが表示されています。この中から、デジカメのフォルダを選びクリックします。クリックをすると右の画面にフォルダ内の画像が縮小表示されます。ここで写真を確認します。

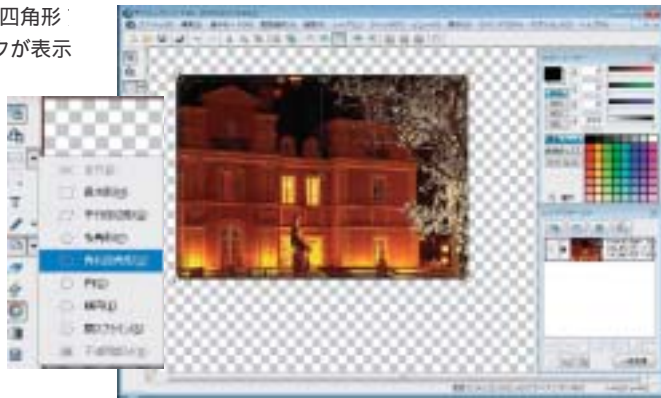


デジカメ写真の取り込み方


- 1 デジアート7SE エクスプローラ から取り込む画像を1枚選択します。
選択すると選んだ画像のファイル名が青く変化します。
 そのままドラッグをし、キャンバスの上まで移動しドラッグを離します(ドラッグ&ドロップ)。
 選択した画像がキャンバスに読み込まれます。

写真を切り抜こう

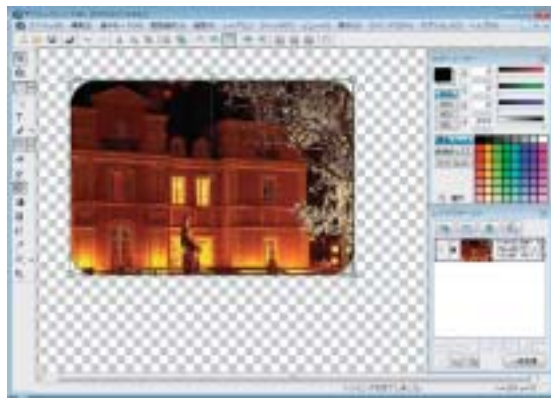
- 1 ツールバーの「範囲選択」の右の  をクリックし「角丸四角形」を選択します。選択をするとアイコンにチェックマークが表示されます。



- 2 カーソル(矢印)の右側に四角いマークが表示されます。ドラッグをするとグレーの線が表示されるので、切り出したい範囲を選択します。左ボタンを離すとグレーの線が緑の点線になります。

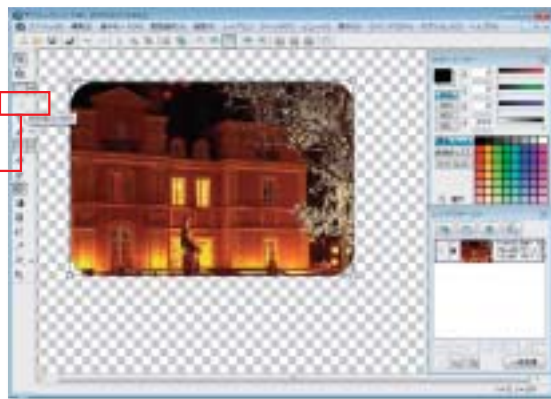
もし範囲選択を変えるときは、左右四隅の  にカーソル乗せドラッグをすると範囲を変えることができます。

範囲選択の形を変えるときは、ツールバーの「範囲選択の解除」をクリックすると緑の点線が消え新たに範囲選択ができます。



- 3 メニューバーの「レイヤ」から「レイヤをトリミング」を選択します。範囲選択の形に沿って切り抜きが実行されます。
- 4 切り抜きが終わったらツールバーの「範囲選択の解除」をクリックして、範囲選択(緑の点線)を解除します。

範囲選択の解除



写真に文字を入れよう ～応用編～

- ① カラーメーカーで文字の色を選択します。

【カラーメーカー】 標準パレットを使用します。

標準パレット

色が全部で64種類用意してあります。この中から使用する色をクリックして選択します。

絵具で絵を描くときにパレットから色を選ぶような感覚で使用できます。

マウスのカーソルを色の上に乗せたい色の上に乗せクリックします。左上の四角い枠に、選択した色が反映されます。

キャンバス上にカーソルを移動し、左ドラッグをすると絵が描けます。描いた絵を消すときは右ドラッグをしながら、描画した部分をなぞるようにすると消すことができます。

他の3種類のパレットの説明をします。

カラーメーカー

右側では[R 赤]G[緑]B[青]の組み合わせから色を作り出しています。スクロールバーにマウスのカーソルを合わせてドラッグをすると光の強さ(色の濃さ)を調節できます。そして、RGBの3色を混ぜて作った色が左の四角の色に反映されます。

[C シアン]M[マゼンタ]Y[イエロー]の中から選択する場合はサブウィンドウの[CMY]を選択します。

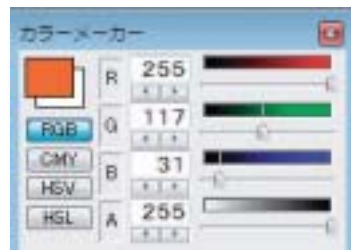
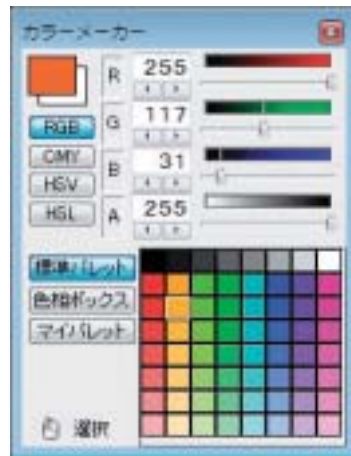
スライダーはRGBの光の三原色とCMYの色の三原色を用いて色を作っています。

[A]は透明度()を示しています。値を低くすると透明になります。

色相ボックス

基本操作は【標準パレット】と同じですが、暗い色や黒の作り方に特徴があります。暗い色を作るときはサブウィンドウ右にあるスライダーを下にスライドします。上にスライドすると明るい色になり、下にスライドすると、暗い色になり一番下までスライドすると黒になります。

部屋の明るさを調節する電気のつまみのようなイメージです。



マイパレット

オリジナルの色を登録することができ、使用した色の履歴を自動で8個まで保存することができます。

それぞれのパレットから登録したい色を選択します。

[選択方法

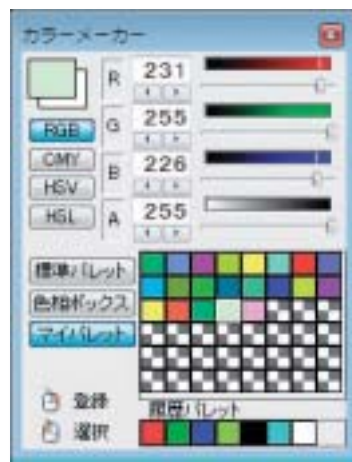
マウスのカーソルを登録したい色の上に合わせ左クリックをします。

マイパレットをクリックします。

マウスのカーソルを登録したい場所に合わせ、右クリックをします。

選択した色が登録されます。

使用した色の履歴はマイパレットの下に、使用した順に保存され古い順に削除されます。



- 2 ツールバーの「テキストレイヤを作成」をクリックします。テキスト設定のサブウィンドウが表示されます。テキスト設定のサブウィンドウの左下の四角い枠が①で設定した色になっています。この枠内の色が現在指定している文字の色になります。さらにキャンパス上に設定した色で(ここでは黒です)「TEXT LAYER」と表示されます。

色を変更する場合はカラーメーカーから使用したい色を選択すると、テキスト設定のサブウィンドウにも反映されます。

ここで赤に変更します。



- 3 文字入力枠に文字を入力します。フォントはプルダウンメニューから選択します。@マークの付いているフォントは文字を縦にします。

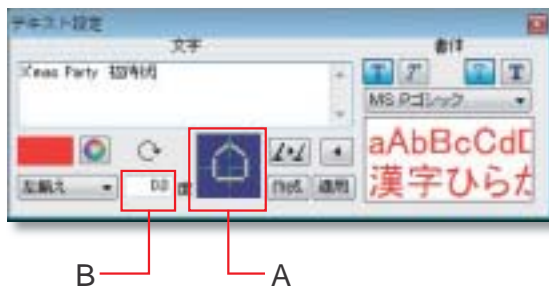
テキストレイヤの角度の変更方法は2種類あります。

サブウィンドウのAにマウスのカーソルを合わせドラッグをします。

Bに値を入力して角度を変更します。

ここでは、文字入力枠に「X'mas Party 招待状」と入力します。

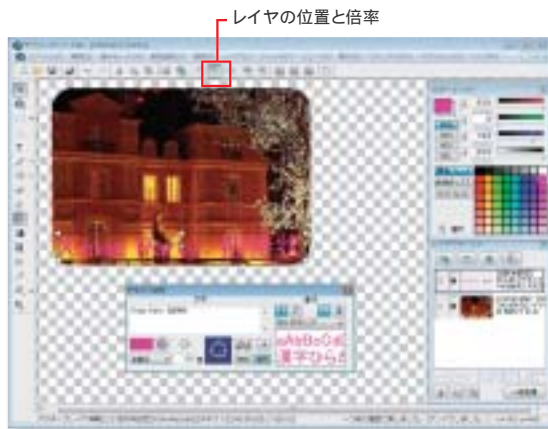
全ての設定が完了しましたら「適用」をクリックします。



- ④ 作成した文字がキャンバス上に表示されるので、作成した作品の上に重ねます。

ツールバーの「レイヤの位置と倍率」をクリックしてからドラッグをします。大きさを変える場合は左右四隅の「」をドラッグして変えます。

テキストレイヤを追加する場合は「テキスト設定」サブウィンドウの「作成」をクリックし①～③を操作を繰り返します。



文字に影をつけよう

- ① レイヤマネージャから作成したテキストレイヤを選択します。

選択をすると選ばれたレイヤは青い枠で囲われます。

「アクティブレイヤの複製」をクリックしテキストレイヤを複製します。



- ② レイヤマネージャからの複製元の方のテキストレイヤをクリックして選択します。

ここでは2番のレイヤになります。



- ③ カラーメーカーで影の色を選択します。ここでは黄色を選択します。

[テキスト設定] のサブウィンドウの[適用] ボタンをクリックします。キャンバス上では変化はありませんが、もう一方のテキストレイヤをドラッグし移動をすると、今作成したテキストレイヤが下に見えます。

レイヤマネージャから移動するレイヤを選択します。選択されたレイヤは青い枠で囲われます。



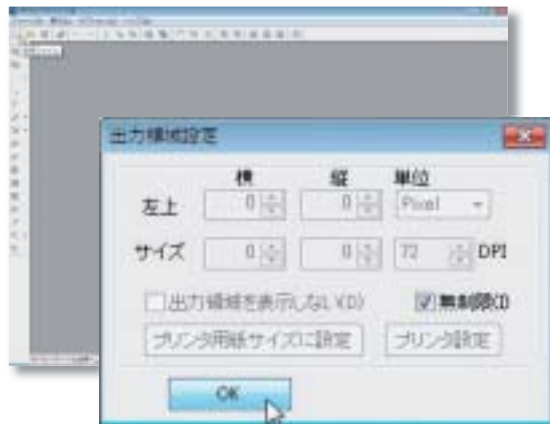
- ④ 2つのテキストレイヤを右図のように少しずらすと文字に影がつきます。



イラストを描いてみよう

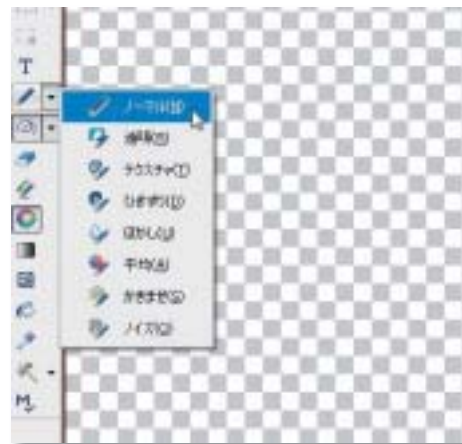
キャンパスの用意をしよう

- 1 [新規ファイル] ボタンをクリックします。
[新規ファイル] ボタンをクリックすることにより、新しいキャンパスを作ることができます。
[出力領域設定]メニューが表示されます。
- 2 [出力領域設定]では、キャンパスの大きさを設定することができます。今回は、無限のキャンパスを使用しますので、「無制限」にチェックが付いていることを確認し、OK をクリックします。縮小表示されます。ここで写真を確認します。
(詳細はソフトウェアマニュアルの31ページを参照)



パレットの準備をしよう

- 1 ツールバーの「ペン選択」の をクリックし、「ノーマル」を選択します。
- 2 キャンパス上に「ノーマルペン」のサブウィンドウが表示されます。このサブウィンドウはタイトルバーをドラッグすると移動できるので、作業しやすい位置に移動してください。



色を作ってみよう

カラーメーカーから使いたい色を選択しクリックします。

【カラーメーカー】 色相ボックスを使用します。

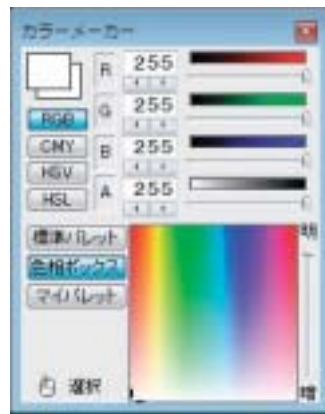
色相ボックス

基本操作は「標準パレット」と同じですが、暗い色や黒の作り方に特徴があります。

- 1 カラーメーカーの「色相ボックス」をクリックします。
- 2 パレット上の使用したい色の上にマウスのカーソルを合わせます。パレットの色を選ぶときは、マウスのカーソルは矢印からスポイトに変わります。
- 3 キャンバス上にカーソルを移動し、左ドラッグをすると絵が描けます。描いた絵を消すときは右ドラッグをしながら、描画した部分をなぞるようにすると消すことができます。

暗い色を作るときはサブウィンドウ右にあるスライダーを下にスライドします。上にスライドすると明るい色になり、下にスライドすると、暗い色になり一番下までスライドすると黒になります。

部屋の明るさを調節する電気のつまみのようなイメージです。



他の3種類のパレットの説明をします。

標準パレット

色が全部で64種類用意してあります。この中から、使用する色をクリックして選択します。

絵具で色を描くときにパレットから色を選ぶような感覚で使用できます。



カラーメーカー

右図では[R] 赤 [G] 緑 [B] 青 の組み合わせから色を作り出しています。スクロールバーにマウスのカーソルを合わせてドラッグをすると光の強さ(色の濃さ)を調節できます。そして、RGBの3色を混ぜて作った色が左の四角の色に反映されます。

[C] シアン [M] マゼンタ [Y] イエロー]の中から選択する場合はサブウィンドウのCMYを選択します。

スライダーはRGBの光の三原色とCMYの色の三原色を用いて色を作っています。

[A] は透明度 を示しています。値を低くすると透明になります。



マイパレット

オリジナルの色を登録することができ、使用した色の履歴を8個まで保存することができます。

それぞれのパレットから登録したい色を選択します。

[選択方法]

マウスのカーソルを登録したい色の上に合わせ左クリックをします。

マイパレットをクリックします。

マウスのカーソルを登録したい場所に合わせ、右クリックをします。

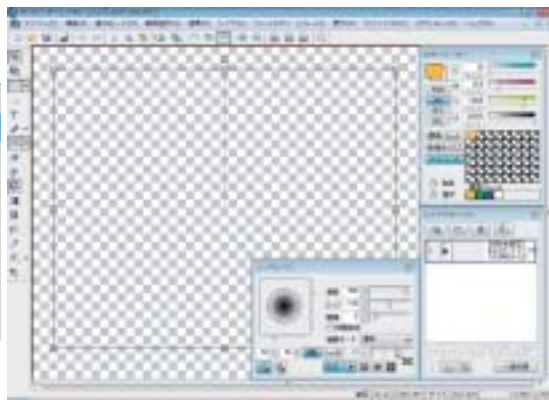
選択した色が登録されます。

使用した色の履歴はマイパレットの下に、使用した順に保存され古い順に削除されます。

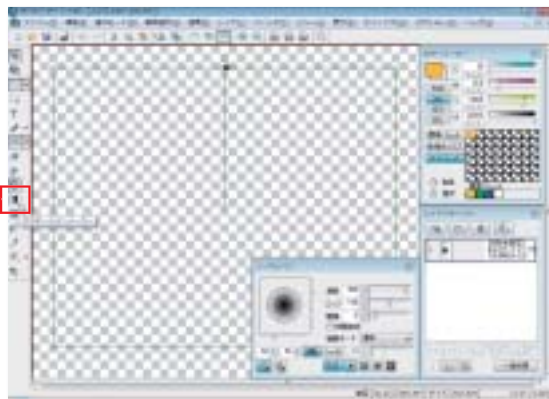


背景を作成する

- 1 ツールバーの「範囲選択」の「長方形」をクリックし、キャンバス上を左上から右下へドラッグして背景の大きさを設定します。
- 2 ツールバーの「グラデーションメーカー」を選択します。キャンバス上にグラデーションメーカーのサブウィンドウが表示されるのでグラデーションカラーを設定します。



グラデーションメーカー



グラデーションメーカーの設定方法

グラデーションメーカーには4つのスライダーがあり、それぞれが効果を持っています。

明度 ... ドラッグをすることで全体の明度を変える

彩度 ... ドラッグをすることで全体の彩度を変える

色相 ... ドラッグして全体の色相を変化させる

透明 ... ドラッグして全体の透明度を上げる

カラーメーカーで作成した色をグラデーションカラーに設定することができます。

カラーメーカーで色を作ります。

グラデーションメーカーの四隅の四角の上にマウスのカーソルを合わせ右クリックをします。カラーメーカーで作成した色がグラデーションメーカーに反映されます。



- 3 メニューバーの[描画] から[グラデーション塗りつぶし] を選択します。複製したレイヤに上記で作成したグラデーションカラーが反映されます。

- 4 ツールバーから[範囲選択の解除] をクリックし、範囲選択 [緑の点線] を解除します。

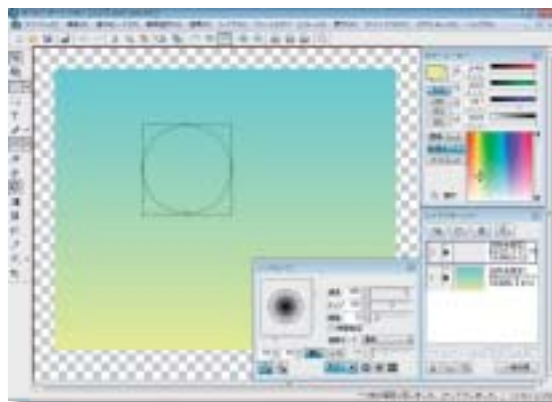


ぶどうの下地を描こう

- 1 ぶどうを描く
レイヤマネージャの[レイヤの新規作成]から[ビットマップレイヤを作成]をクリックし新しいレイヤを作成します。



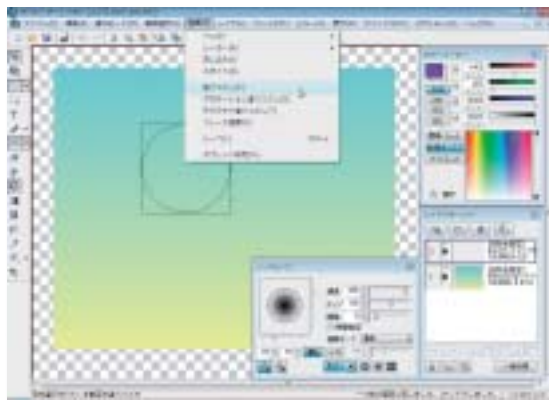
- 2 ツールバーの[範囲選択]の[円]をクリックし、キャンバス上でドラッグをすると、グレーの線で円が表示されます。クリックを離すとグレーの線が緑色の点線になります。
やや大きめに円を作る方が絵を書きやすくなります。



- 3 カラーメーカーでぶどうの色を作ります。
- 4 メニューバーの[描画]から[塗りつぶし]をクリックします。円の形の範囲選択内が塗りつぶされます(ここでは紫色になっています)。

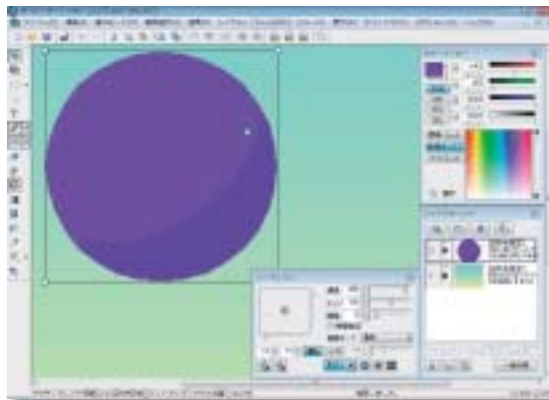
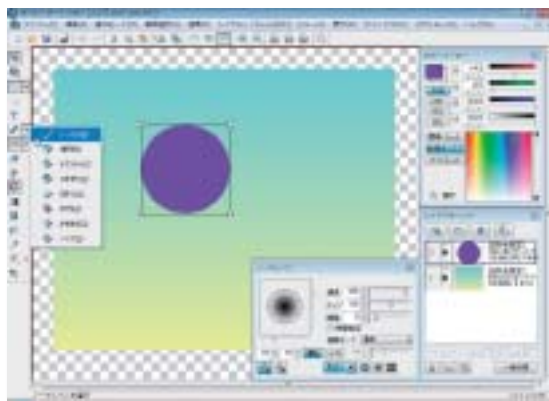


- 5 ツールバーの「範囲選択の解除」をクリックします。範囲選択（緑の点線）が解除されキャンパス上から消えます。

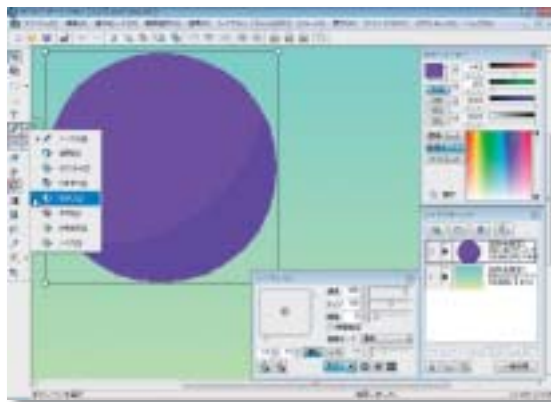


ぶどうに影をつけ質感を出そう

- 1 ツールバーの「ペン選択」をクリックし「ペン」を選択します。「ノーマルペン」のサブウィンドウがキャンパス上に表示されます。
- 2 カラーメーカーから少し濃い紫色を選び、ぶどうのレイヤの右下にペンで影を描きます。



- 3 ツールバーの「ペン選択」の をクリックし「ぼかしペン」を選択します。濃く描画した部分の上からドラッグします。ドラッグをした部分にぼかしの効果がかかり紫色2色が混ざったような絵になります。



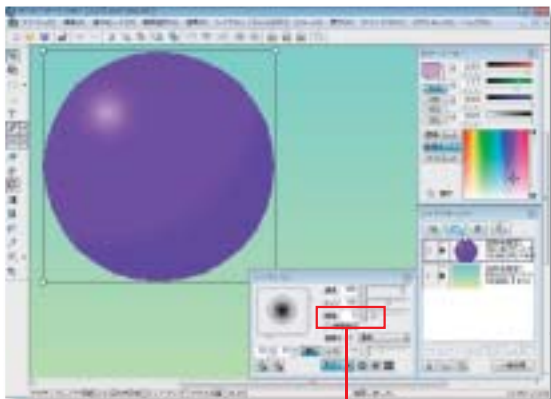
ぼかしペンの太さは右図のAの円にカーソルを寄せドラッグ、もしくは値を変化させることで変えることができます。ペンの濃度やエッジ・間隔を調節するときはBの値を調節します。



- 4 ツールバーの「ペン選択」の をクリックし「ペン」を選択します。カラーメーカーから少し薄めの紫色を選択します。'ノーマルペン'の間隔の値を 3 に合わせます。

間隔 は通常、点と点との間隔を調整する機能です。

設定ができれば円の左上を1度だけ軽くクリックし描画します。



[3]に合わせます。

- 5 レイマナーの「アクティブレイヤの複製」をクリックして作成した画像の複製をつくります。「アクティブレイヤの複製」を10回クリックし、全部で10個の複製を作ります。

この時点でレイヤは全部で12枚になります。

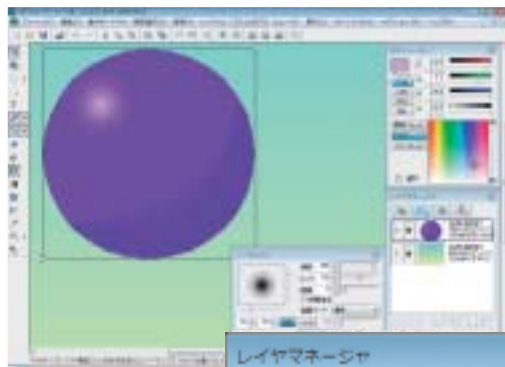
- 6 キャンバスを見ると変化はありませんが、ドラッグをしてレイヤを移動すると下に重なっています。

「レイヤの移動方法」

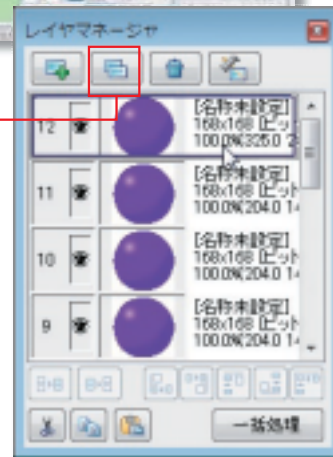
レイマナーから移動したいレイヤを選択します。

選択されると青い枠で囲われます。

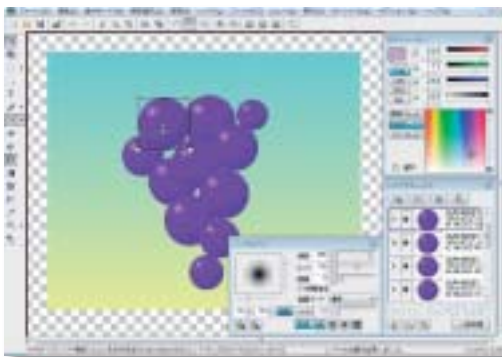
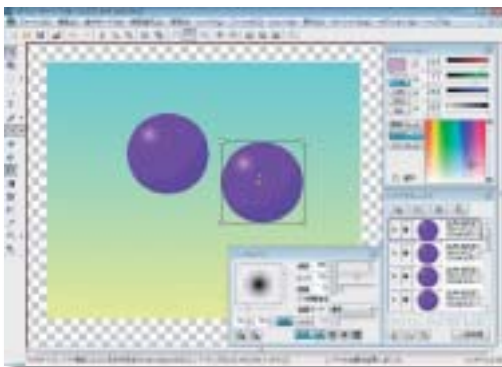
キャンバス上のレイヤをドラッグするとレイヤを移動することができます。キャンバス上のレイヤは選択されると四隅に四角が表示されます。



アクティブレイヤの複製

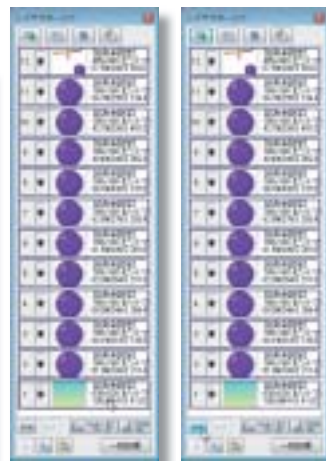


レイヤを少しずつずらして、ぶどうの房の形を作っていきます。このときにレイヤの大きさを変えるとより立体感、質感が出ます。



枝の部分を描画します

- 7 カラーメーカーで枝の色を作ります。ここでは茶色を作ります。「ノーマルペン」の「間隔」の値を「0」に戻します。ドラッグをして枝を描画します。色を変え②~③の方法を行なうともっと質感が出ます。
- 8 絵が完成したら、レイヤを統合します。レイヤマネージャのレイヤの1~12枚のレイヤを全て選択します。1番のレイヤを選択してから、「shift」を押します。「shift」を押したまま12番のレイヤをクリックすると全てのレイヤが青い枠で囲われます。
- 9 レイヤマネージャの「グループ化」をクリックします。レイヤの色がグレーに変わります。
状況によっては違う色になります。



- 10 レイヤマネージャのレイヤの上で、右クリックをして「レイヤの統合」を選択します。12枚のレイヤが統合され1枚のレイヤになります。



イラストに質感を出します

- 1 メニューバーから フィルタ の [写真効果] をクリックし レンズフレア を選択します。

レンズフレア...逆光で撮った写真のような画像にする効果があります。

- 2 [レンズフレア:パラメータ設定] のサブウィンドウが表示されます。

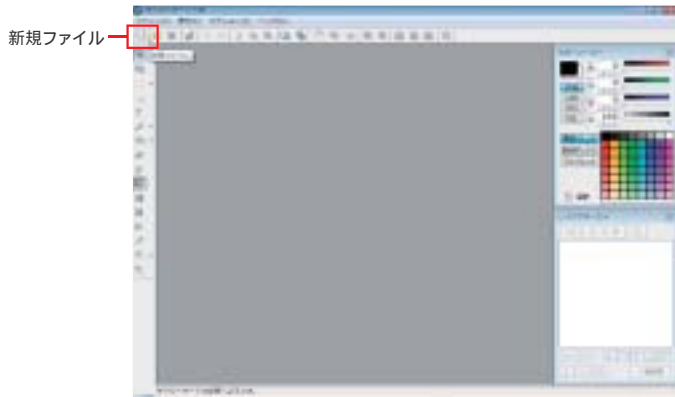
[太陽のマーク] が表示されるので、カーソルを合わせドラッグをすると光の当たる場所が変わります。OK をクリックしたら完成です。



オリジナルロゴを作成しよう

新規キャンパス

- 1 [新規ファイル] ボタンをクリックします。
[新規ファイル] ボタンをクリックすることにより、新しいキャンパスを作ることができます。



【出力領域設定】メニューが表示されます。

- 2 【出力領域設定】では、キャンパスの大きさを設定することができます。今回は、無限のキャンパスを使用しますので、「無制限」にチェックが付いていることを確認し、「OK」をクリックします。

(詳細はソフトウェアマニュアルの31ページを参照)



出力領域設定

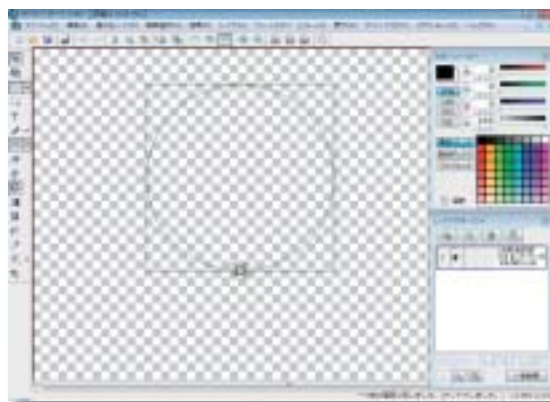
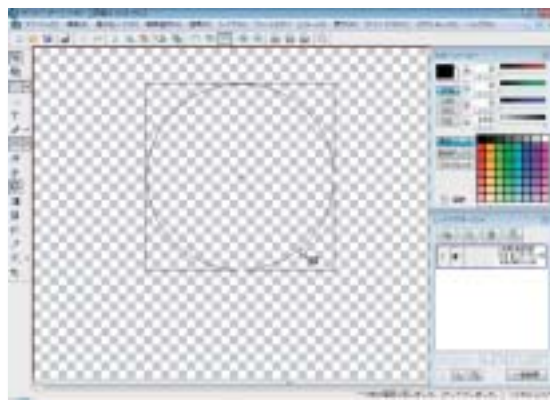
ここでは、事前に出力のサイズを指定することもできますので、学校で使用されているプリンタの用紙に合わせた、出力領域の設定が可能です。出力領域に設定されると、右の図のように緑の枠が表示され、枠の内側に表示されているイラストや写真が、印刷・保存などの出力の対象になります。

無制限にすると...

印刷の時は、自動的に使用しているプリンタの用紙サイズに調整して印刷してくれます。保存の時はキャンパス全体を保存します。

ロゴの形を作る

- 1 [範囲選択] をクリックし、円 を選択します。
- 2 ドラッグをするとグレーの線で 円 が表示されるので、適度な大きさの 円 を作成します。
- 3 クリックを離すとグレーの線が緑の点線に変わります。範囲選択の大きさを変えたいときは上下四隅の () にマウスのカーソルを持っていきドラッグをすると大きさを変えることができます。



色を作ってみよう

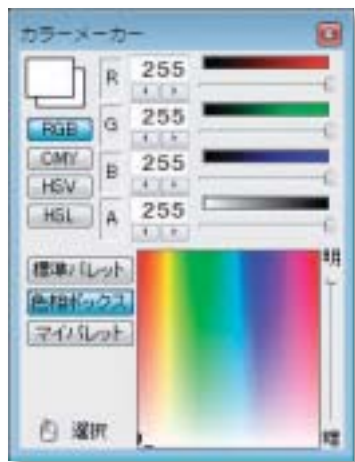
- ① ツールバーの「カラーメーカー」をクリックします。カラーメーカーのサブウィンドウが表示されます。

[カラーメーカー]のサブウィンドウはドラッグをすると移動できるので作業しやすい場所へ移動してください。

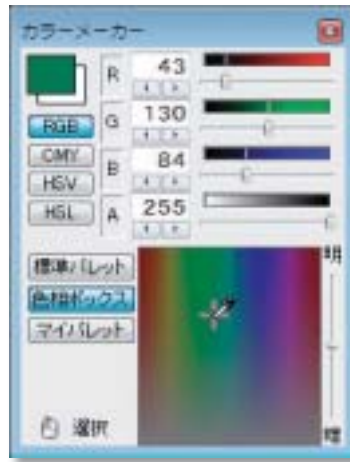
カラーメーカー



- ② カラーメーカーの[スライダー(初期設定)]が[標準パレット I 色相ボックス]の3種類から使い易いパレットを選択します。ここで[色相ボックス]を使用します。



- ③ 「カラーメーカー」からイメージする色を作ります。

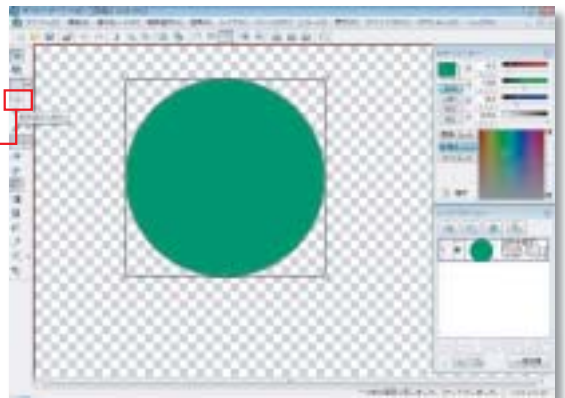


- ④ メニューバーの「描画」から「塗りつぶし」を選択すると範囲選択をした内側が塗りつぶされます。



- ⑤ ツールバーから「範囲選択の解除」を選択し、領域選択を解除します。(緑の点線が消えます)

範囲選択の解除



フィルタで画像に濃淡をつけよう

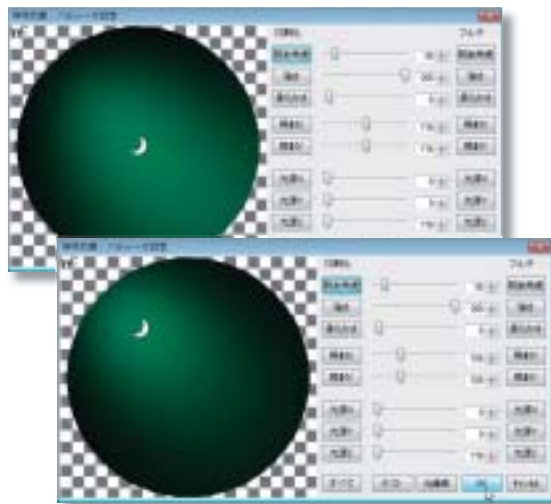
- 1 メニューバーの「フィルタ」から「おもしろフィルタ」の「照明効果」を選択します。



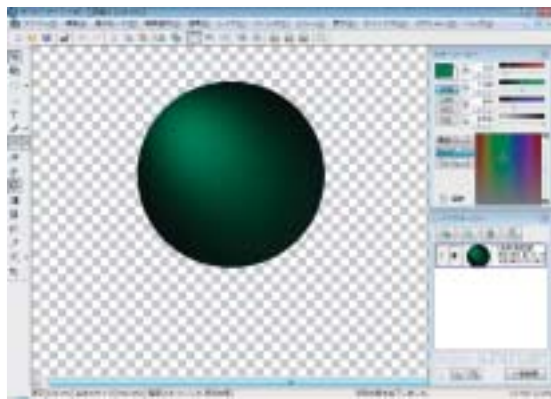
- 2 「照明効果:パラメータ設定」のサブウィンドウが表示されます。
- 3 パラメータの中に「三日月」のマークが表示されます。三日月マークの上にマウスのカーソルを乗せドラッグをすると照明効果(明るさ)が移動します。ここでは、照明を左上に設定します。「照射角度」「強さ」「柔らかさ」を操作することにより、さらに照明効果に変化を出すことができます。

フィルタ「照明効果」

このフィルタは夜に月の明かりを照らしたような効果を出すことができ部分的に効果を出すことや、全体的に効果を出すこともできます。



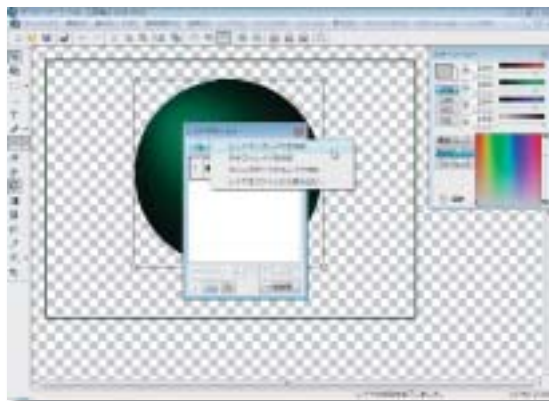
- 4 効果設定が完了したら「OK」をクリックします。そうするとキャンバス上の画像に効果が反映されます。



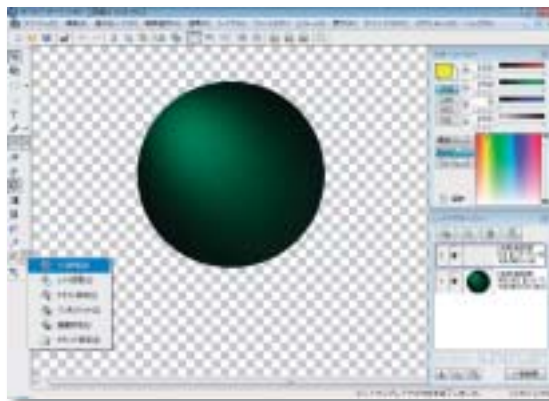
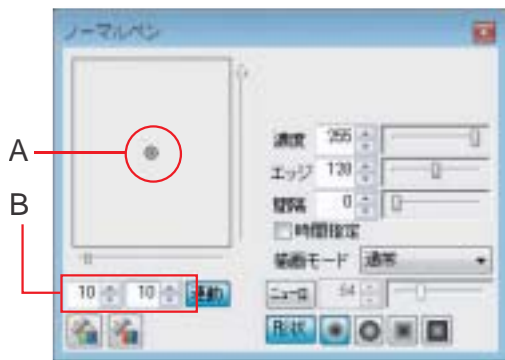
レイヤを重ねて画像を成形しよう

複数のレイヤの管理

- 1 レイヤマネージャの[レイヤの新規作成]をクリックします。そして『ビットマップレイヤを作成』を選択します。
- 2 カラーメーカーで色を選択します。ここでは黄色に設定します。

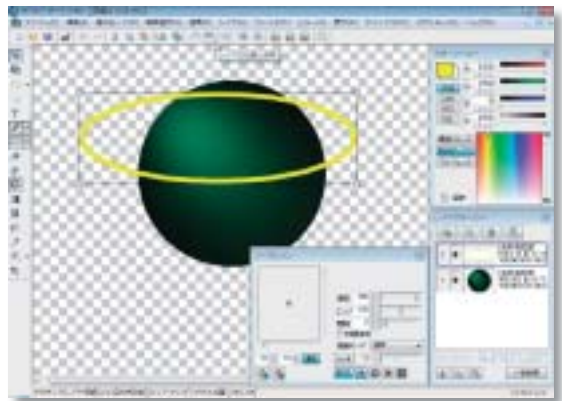
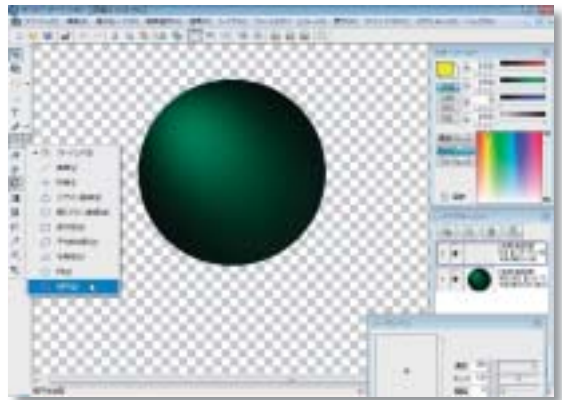


- 3 ツールバーの[各設定ダイアログ]をクリックし、ペン設定を選択します。キャンバス上に「ノーマルペン」のサブウィンドウが表示されます。
- 4 ペンの太さを設定します。ペンの太さはAをドラッグして変更するか、Bの値を入力して変更することができます。ここでは値を「10」前後に設定します。



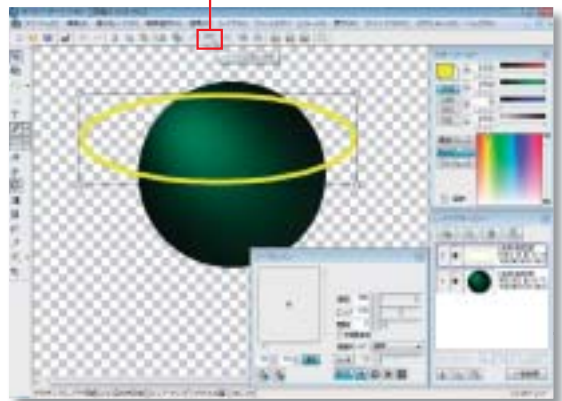
オリジナルロゴを作成しよう

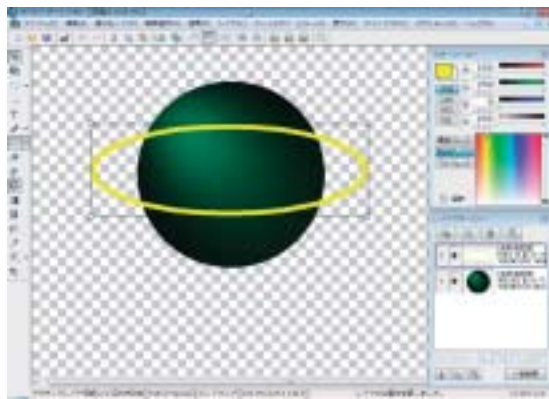
- 5 ツールバーの[ルーラー描画] から[楕円] を選択します。先ほど作った「円」より少し大きめに横に細長くドラッグをし範囲を選択します。そしてクリックを離すと指定した色に描画されます。



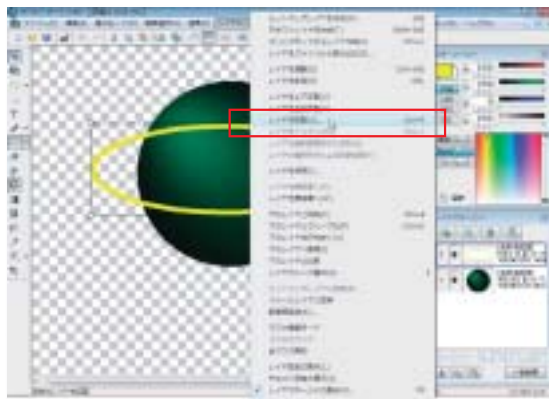
- 6 ツールバーの[レイヤの位置と倍率] を選択し、今作った黄色の楕円を円の真中に移動します。

レイヤの位置と倍率

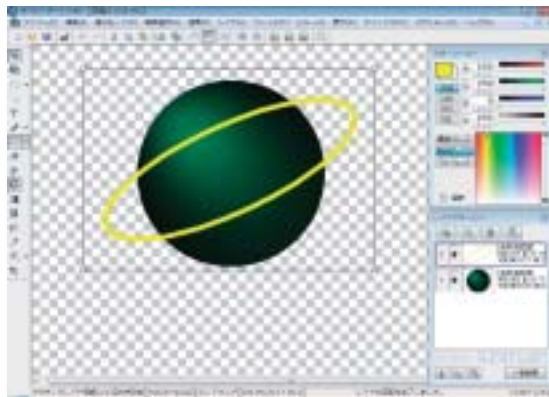




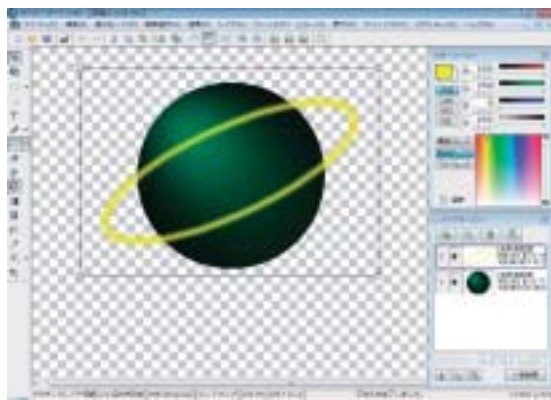
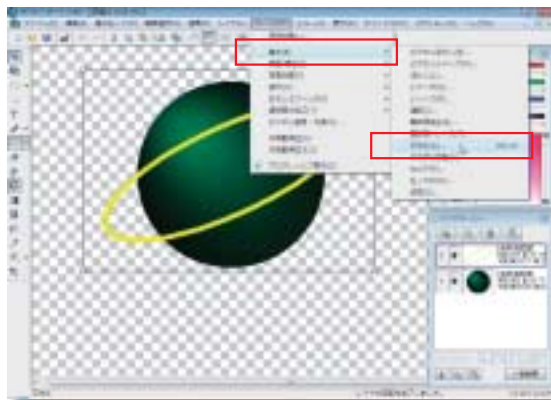
- 7 楕円の角度を変えます。レイヤマネージャで楕円のレイヤが選択されているのを確認したら、メニューバーの「レイヤ」から「レイヤの回転」を選択します。



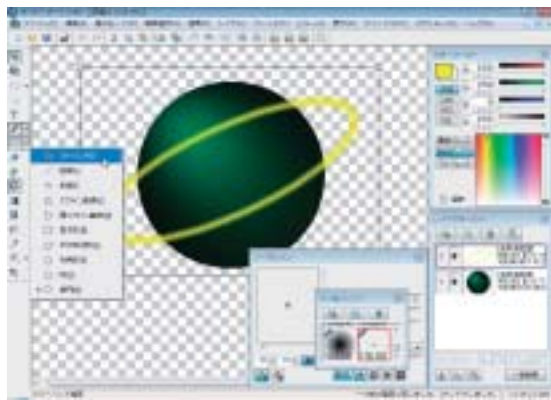
- 8 角度を設定します。サブウィンドウの画像をドラッグ、もしくは角度を指定して角度を変更することができます。こちらでは、角度を設定して変更します。左に25度回転させるので「-25」度と入力します。
- 9 OK をクリックすると設定した角度に画像が回転します。



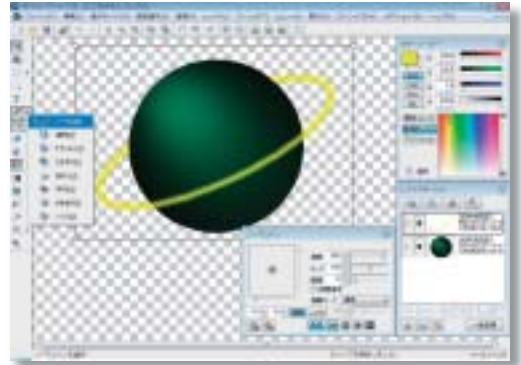
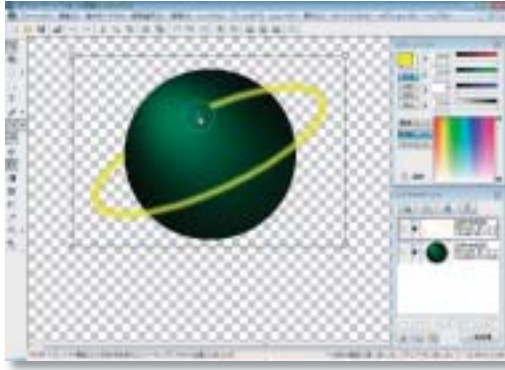
- ⑩ メニューバーの「フィルタ」から「基本」をクリックし「平均化」を選択します。
[平均化:パラメータ設定]が表示されます。
- ⑪ スクロールバーをドラッグすると画像にぼかしが入ります。値を入力することでぼかしを変えることもできます。ここで作成している画像は値を「20」くらいに設定するとバランス良くぼかしが入ります。
- ⑫ 「OK」をクリックすると楕円の画像にフィルタ効果が確定します。



- ⑬ ツールバーの「ルーラー描画」から「フリーハンド」を選択します。そして、ツールバーの「消しゴム」を選択します。

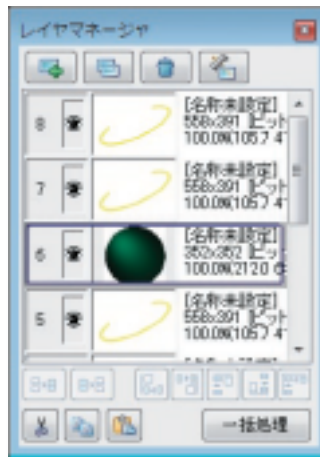


- 14 図のように、先ほど作成した黄色の楕円の輪の内側の線を消しゴムで消します。ドラッグをすることで消すことができます。



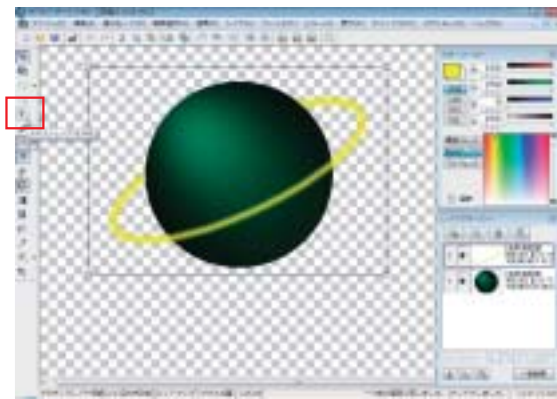
レイヤの順番変更 ~ (例)6番のレイヤを7番と8番の間に入れる場合~

- 15 レイヤを選択すると、選択したレイヤが青い枠で囲われます。青い枠で囲われた状態が現在そのレイヤを選んでいる状態になります。
- 16 レイヤマネージャの中で選択しているレイヤをドラッグをするとレイヤの上の部分に太い黒の線が表示されます。
- 17 場所が確定したら、クリックを離します。そうすると、レイヤの位置が変更されます。



文字を入力しよう

- 1 ツールバーの「テキストレイヤを作成」を選択します。テキスト設定のサブウィンドウが表示されます。
- 2 カラーメーカーで文字の色を選択します。ここでは白を選択します。色を選択するとテキスト設定のサブウィンドウの左下の枠が選択した色に変わります。
- 3 文字入力枠に文字を入力します。フォントはプルダウンメニューから選択します。@マークの付いているフォントは文字を縦にします。角度調節はサブウィンドウの画像をドラッグ、もしくは角度を指定して角度を変更することができます。
- 4 入力調整が終了したら「適用」をクリックします。
- 5 文字のテキストがキャンパス上に表示されるので、ドラッグをして作品の上に重ねます。
文字テキストが移動できない場合はツールバーの「レイヤの位置と倍率」を選択してからドラッグをします。大きさを変える場合は左右四隅の「」をドラッグして変えます。



- 6 複数のテキストを作成する場合は、「テキスト設定」のサブウィンドウの「作成」を選択し上記の作業を繰り返します。

ロゴに影を付けよう

- ① レイヤマネージャの[レイヤの新規作成]から『ビットマップレイヤを作成』を選択します。

作成したレイヤをドラッグして、すべてのレイヤの一番下に移動します。



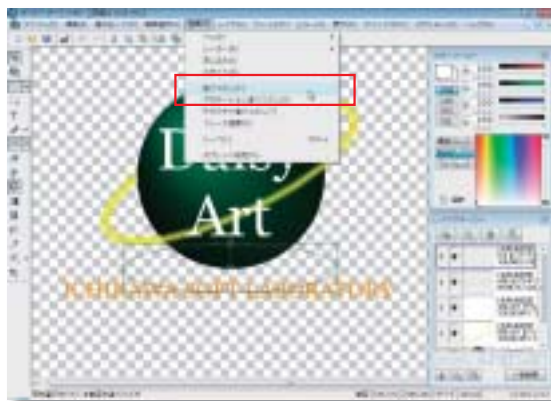
- ② [範囲選択]から[楕円]を選択します。ロゴの下に①と同じ手順で楕円を作ります。



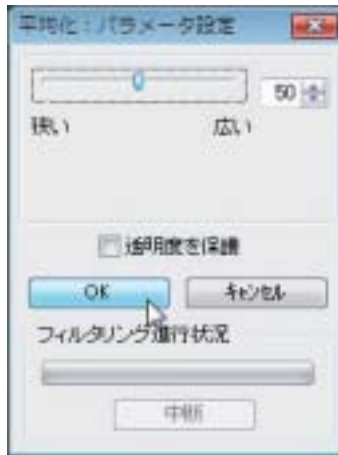
- 3 領域が設定できたら、カラーメーカーで色を作ります。ここでは黒を使用します。



- 4 メニューバーの「描画」から「塗りつぶし」を選択します。
5 「範囲選択の解除」をクリックし範囲選択(緑の点線)を解除します。



- 6 フィルタの「基本」から「平均化」を選択します。「平均化:パラメータ設定」のサブウィンドウが表示されたら、設定値を調節します。ここでは値を「50」にして全体の半分をぼかすようにします。



全てのレイヤをグループにしよう

- 1 一番上のレイヤを選択し、キーボードの「shift」を押したまま、一番最後のレイヤを選択します。全部のレイヤが青い枠で囲われます。
- 2 レイヤマネージャの左下の「グループ化」をクリックして選択するとレイヤの色が変わります。
これでレイヤがグループ化され、個々の画像を同時に動かすことができます。



領域を指定して印刷

- 1 範囲選択から長方形を選択します。



- 2 ドラッグをし、上記で作成したロゴを囲うように選択します。
- 3 メニューバーの[ビュー]を選択し、[選択範囲を出力領域にする]をクリックします。



- 4 範囲選択の線(緑の点線)と出力領域の緑色の線が表示されます。
- 5 ツールバーの「範囲選択の解除」を選択し、範囲選択を解除します。選択すると点線が消えます。



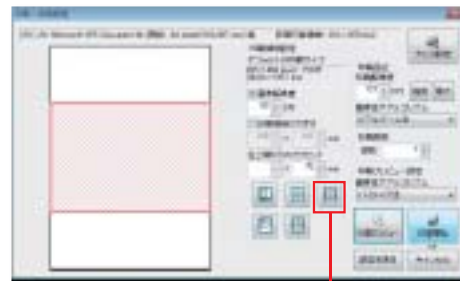
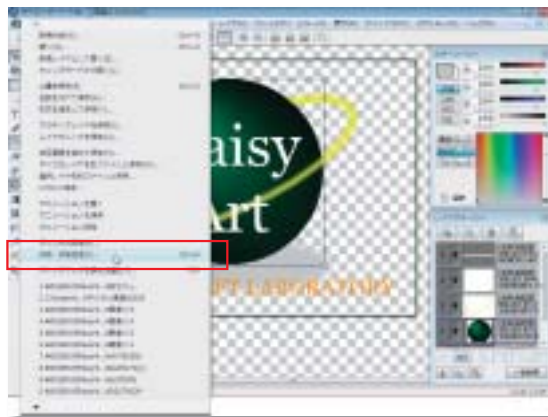
- 6 メニューバーの「ファイル」から「印刷・印刷設定」を選択します。

プリンタの用紙設定(縦横など)やプリンタの設定を変更する場合は「プリンタ設定」をクリックします。

印刷領域を設定します。ここでは「印刷領域内に最大に配置する」を選択します。そうすることで、作品が削られることなく用紙いっぱいに印刷されます。

印刷範囲のプレビューをみます。「印刷プレビュー」を選択するとサブウィンドウが表示されるので、ここで確認します。問題が無ければ「閉じる」をクリックします。

印刷を開始します。「印刷開始」をクリックするとデータが転送されて印刷が開始されます。

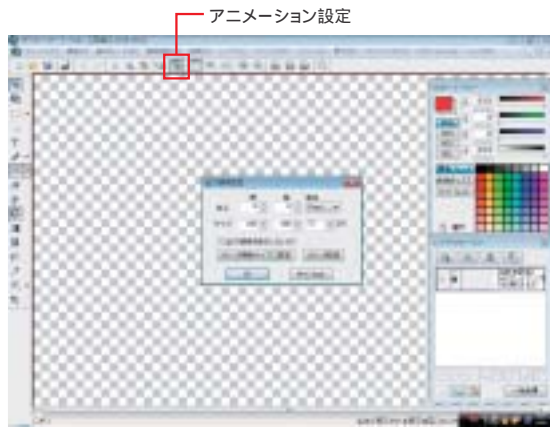


印刷領域内に最大に配置する

アニメーションを作ろう

アニメーションを起動しよう

- 1 ツールバーの「アニメーション設定」を選択します。



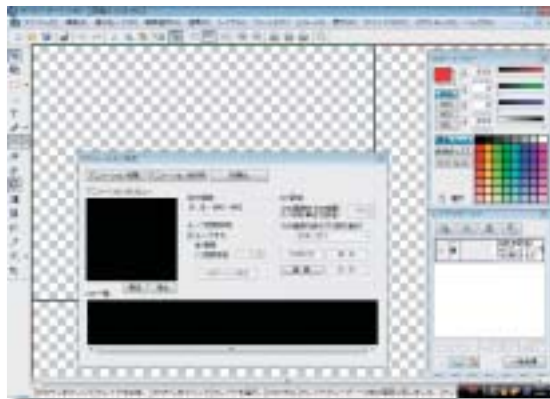
- 2 「出力領域設定」のサブウィンドウが表示されます。
ここでの設定サイズがアニメーションの表示サイズになります。

初期値は 横640×縦480 に設定されています。
ここでサイズを設定します。



表示サイズを設定する

- 3 「出力領域設定」の設定が完了するとキャンバス上にアニメーションウィンドウが表示されます。

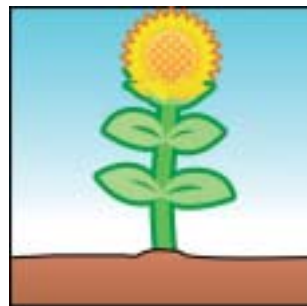


イラストを作成しよう

POINT

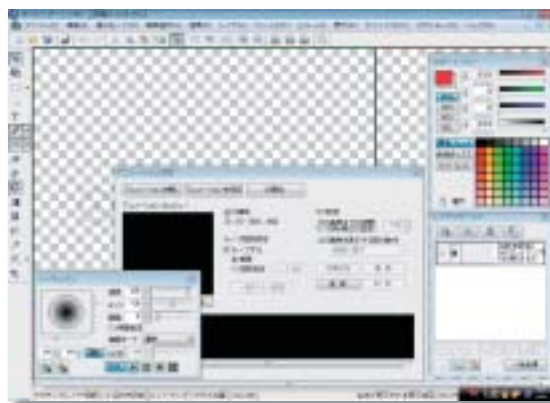
予め、アニメーションに必要なイラストの枚数を確認しましょう。枚数が決まったら、スケッチブックにイラストの下書きを描くと具体性が出てきます。

写真をイラストにしたいときは[フィルタ]の[絵画調]を活用するとイメージが湧きやすいです。



パレットの準備をしよう

- 1 ツールバーの[ペン選択]のアイコンをクリックし、「ノーマル」を選択します。
- 2 キャンバス上に「ノーマルペン」のサブウィンドウが表示されます。このサブウィンドウはタイトルバーをドラッグすると移動できるので、作業しやすい位置に移動してください。



色を作ってみよう

カラーメーカーから使用する色を選択しクリックします。

【カラーメーカー】色相ボックスを使用します。

- 1 カラーメーカーの[色相ボックス]をクリックします。
- 2 パレット上の使用したい色の上にマウスのカーソルを合わせます。パレットの色を選ぶときは、マウスのカーソルは矢印からスポイトに変わります。
- 3 キャンバス上にカーソルを移動し、左ドラッグをすると絵が描けます。描いた絵を消すときは右ドラッグをしながら、描画した部分をなぞるようにすると消すことができます。

暗い色を作るときはサブウィンドウ右にあるスライダーを下にスライドします。上にスライドすると明るい色になり、下にスライドすると、暗い色になり、一番下までスライドすると黒になります。

部屋の明るさを調節する電気のつまみのようなイメージです。

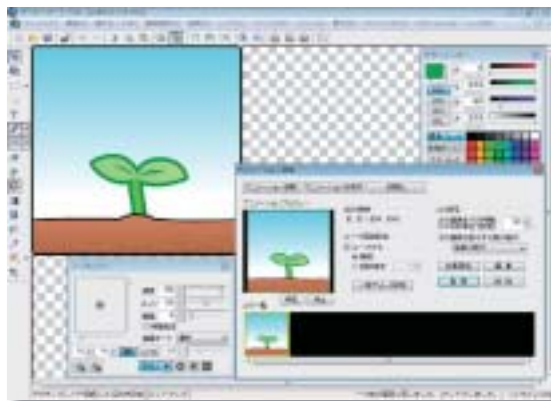


イラストを登録しよう

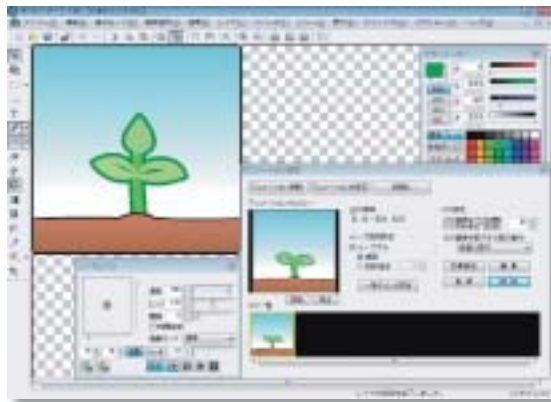
- 1 キャンバス上の出力領域内[緑の点線内]にイラストを描きます。出力領域内がアニメーションのキャンバスになるので、イラストの配置に注意します。



- 2 1枚目のイラストを作成します。イラストが描き終わったら、[アニメーション設定]の[登録]をクリックします。アニメーション設定 のコマースタックに作成した画像が入り、同時に [アニメーションプレビュー]にも作品が表示されます。



- 3 動きを変えた2枚目の画像を作成します。レイヤを移動できるので、作成後でも配置を変更することが可能です。



- ④ 2枚目の配置が決まりましたら、[アニメーション設定]の[登録]をクリックします。この手順でイラストを必要枚数分登録します。

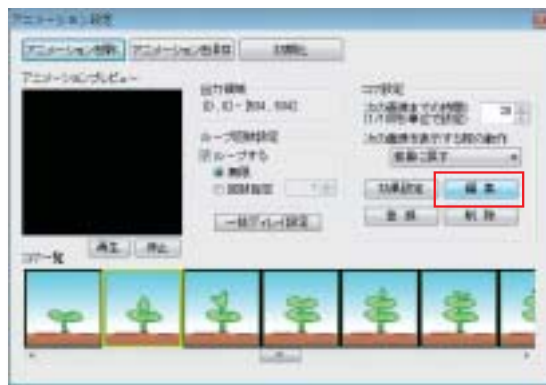


もっと動きを出したい...。修正したい...など、
もう一度コマを編集したいとき

[アニメーション設定]のコマ一覧から修正したいコマをクリックして選択します。選択されると、コマが黄色の枠で囲われます。

[編集]をクリックすると、キャンバス上に選んだコマが表示されます。

キャンバス上にイラストが表示され、修正が終わったら、再度[登録]をクリックしてイラストを登録します。登録すると、変更したコマが一番最後に表示されます。



コマの順番変更

コマの順番を変更したい場合、[編集]をしたことによってコマの順番が変わってしまった場合に順番を変えることができます。

コマ一覧から変更したいコマをクリックして選択します。選択されると、コマが黄色の枠で囲われます。

ドラッグをして移動するコマとコマの間にカーソルを合わせます。カーソルを合わせるとコマとコマの間に赤い線が表示されます。赤い線が確認できたらクリックを離します。



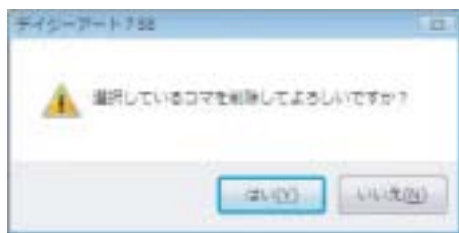
登録したコマを削除する方法

コマの順番を変更した場合や、[編集]をしたことによってコマ順番が変わってしまった場合に、順番を変えることができます。

削除するイラストをコマ一覧から選択します。選択されるとコマが黄色い枠で囲われます。

[削除]をクリックしますと確認のサブウィンドウが表示されるので、OK をクリックして選択したイラストをコマ一覧から削除します。

(詳細はソフトウェアマニュアルの32ページを参照)



プレビューで微調整をしよう

プレビューで動きを確認してみます。

1 アニメーションプレビューの[再生]をクリックします。コマ一覧の画像が順番にプレビューに再生されます。

2 アニメーションのループ回数を指定します。

最初のコマから最後のコマまでを何回再生するかを指定します。

指定が無いときは[ループ回数設定]の[無限]にチェックをつけます。

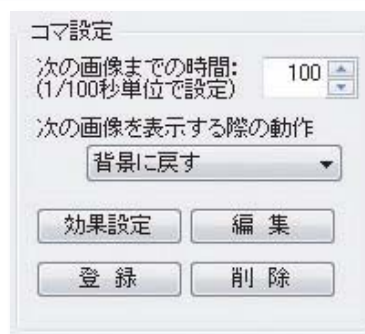
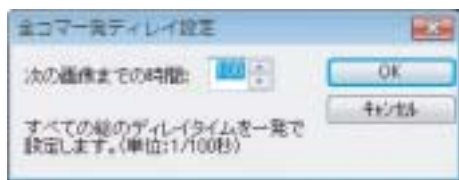
回数を指定するときは[回数指定]にチェックをつけ回数を指定します。

最高999回まで指定できます。



- ③ コマとコマの間の表示時間を指定しよう。
コマとコマの間の表示時間を指定してさらに細かな動きを出します。

- ③-1 コマ一覧から表示時間を変更するコマを選択します。選択されたコマは黄色で囲われます。
- ③-2 [次の画像までの時間] を指定します。1 / 100単位で設定されています。値を低く設定すると表示時間が短くなり、動きは速くなります。値を高く設定すると表示時間が延び、動きが遅くなります。もし、全部のコマを一括で同じ表示時間にするときは、一括ディレイ を選択します。全コマ一括ディレイ設定のサブウィンドウが表示されるので、表示時間を設定します。値を入力して OK をクリックすると、すべてのコマに同じ表示時間設定を行ないます。



アニメーションを保存しよう

- ① [アニメーション設定] の [アニメーションを保存] をクリックします。
- ② 保存先の設定とファイル名の入力を行ないます。
- ③ ファイル形式は GIF を選択します。
- ④ [保存] をクリックすると [アニメ保存サイズ指定] のサブウィンドウが表示されます。ここでアニメーションの表示サイズを選択します。
- ⑤ OK をクリックすると保存が完了します。



特殊効果をかけてみよう

DaisyArt7SEにはアニメーションに特殊な動きを出す独自の「効果」を搭載しています。最初の1コマ目と最後の1コマがあれば、間のコマを自動で作成できます。

- 1 コマー一覧に最初と最後の2枚のイラストを用意します。
- 2 最初のコマを選択します。選択されるとコマが黄色で囲われます。
- 3 「効果設定」をクリックすると「効果」のサブウィンドウが表示されます。
- 4 効果は30種類以上あります。この中から使用する効果を選択します。
効果の一覧から選択をすると、プレビューに効果が反映されます。

効果を表示する時間を変更するには、「コマ設定」もしくは「一括ディレイ」で表示時間を調節します。

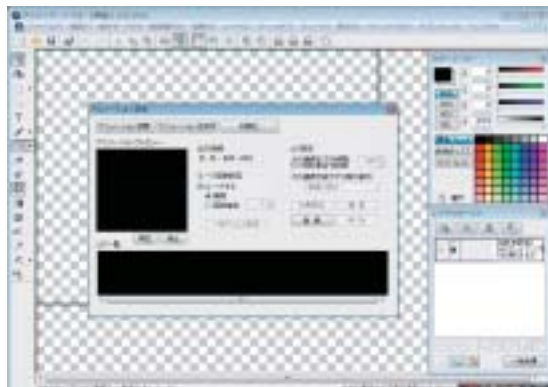
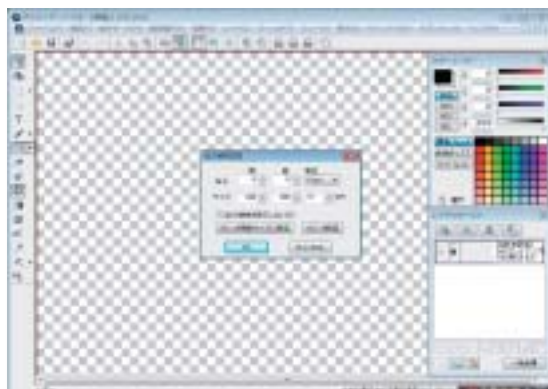
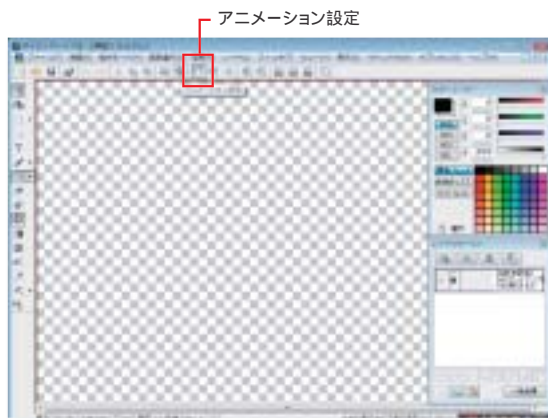
- 5 選択をして「OK」をクリックしますと、効果がコマ一覧に反映されコマ数が増えます。
- 6 保存をすると完成です。



画像を動かしてみよう

アニメーションを起動しよう

- 1 ツールバーの「アニメーション設定」を選択します。
- 2 「出力領域設定」のサブウィンドウが表示されます。
 ここでの設定サイズがアニメーションの表示サイズになります。
 初期値は「横640×縦480」に設定されています。
- 3 「出力領域設定」の設定が完了するとキャンバス上に「アニメーション設定」が表示されます。
 キャンバス上の出力領域内「緑の点線内」がアニメーションのコマに登録が可能です。



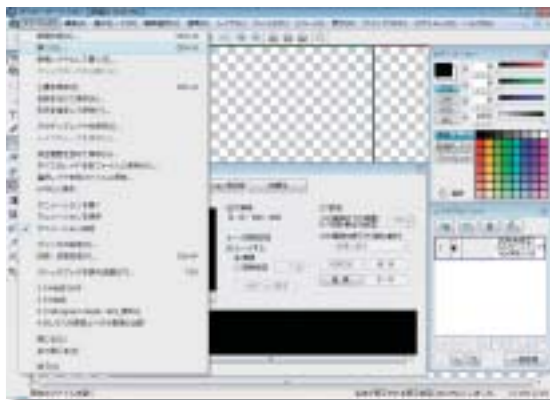
背景の画像を読み込もう

予め解像度 [横640×縦480] 以下の画像を準備します。

もし、解像度が高い場合は、[解像度変換] で [横640×縦480] 以下に設定します。

(詳細はソフトウェアマニュアルの38ページを参照)

- 1 ツールバーの「ファイル」から「開く」を選択します。
- 2 画像が保存してある「ファイルの場所」を設定します。ファイル名「編集をする画像のファイル名」を選択し「開く」をクリックし背景画像を読み込みます。



文字を入力しよう

- 1 ツールバーの「テキストレイヤを作成」を選択します。テキスト設定のサブウィンドウが表示されます。

テキストレイヤを作成



- 2 カラーメーカーで文字の色を選択します。ここでは赤を選択します。色を選択するとテキスト設定のサブウィンドウの左下の枠が選択した色に変わります。
- 3 文字入力枠に文字を入力します。フォントはプルダウンメニューから選択します。@マークの付いているフォントは文字を縦にします。角度調節はダイアログの画像をドラッグ、もしくは角度を指定して角度を変更することができます。
- 4 入力調整が終了したら[テキスト設定]を閉じます。
(詳細はソフトウェアマニュアルの47ページを参照)



- 5 ツールバーの[各設定ダイアログ]から[レイヤ設定]を選択し[名前]にレイヤ名を入力します。[適用]をクリックしたら[レイヤ設定]を閉じます。

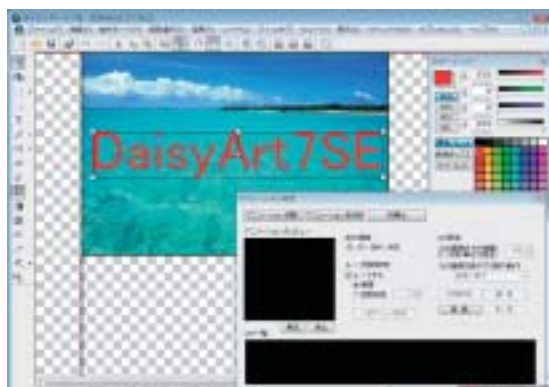
レイヤの名前を入力しないと再生時に入力した文字が表示されません。

同様に背景のレイヤにもレイヤ名を入力します。レイヤマネージャの背景のレイヤを選択して[各設定ダイアログ]から[レイヤの設定]を選択し[名前]にレイヤ名を入力します。

全てのレイヤに名前が入力されていないと再生時に画像が表示されません。

- 6 文字がキャンバス上に表示されるので、ドラッグをして画像の上に重ねます。今回は出力領域内[緑の点線内]で文字を大きめにして中央に移動します。

テキストレイヤが移動できない場合はツールバーの[レイヤの位置と倍率]を選択してからドラッグをします。大きさを変える場合は左右四隅の()をドラッグして変えます。



アニメーションのコマを作ろう

- 1 [アニメーション設定] の [登録] をクリックします。
キャンバス上の出力領域内 [緑の点線内] がアニメーションのコマとして登録されます。



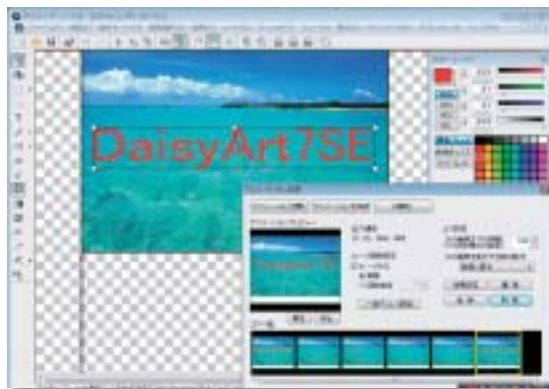
- 2 2コマ目は動きを出すために文字の大きさを小さくして画像の下側に移動して [アニメーション設定] の [登録] をクリックするとアニメーションの2コマ目が登録されます。



- 3 同じように文字の大きさは小さくしたままで左、上、右、下の順にテキストレイヤを移動して [アニメーション設定] の [登録] をクリックし、3コマ目以降を作成します。



- ④ 最後のコマは1コマ目と同じように文字を大きくし、中央に移動して「アニメーション設定」の「登録」をクリックして最後のコマを作成します。



プレビューで動きを確認しよう

- ① アニメーションプレビューの「再生」をクリックします。コマ一覧の画像が順番にプレビューに再生されます。

もっと動きを出したい...。修正したい...など、
もう一度コマを編集したいとき

「アニメーション設定」のコマ一覧から修正したいコマをクリックして選択します。選択されると、コマが黄色の枠で囲われます。

「編集」をクリックすると、キャンパス上に選んだコマが表示されます。

キャンパス上にイラストが表示され、修正が終わりましたら、再度「登録」をクリックしイラストを登録します。登録すると、変更したコマは一番最後に表示されます。

コマの順番変更

コマの順番を変更したい場合、「編集」をしたことによってコマ順番が変わってしまった場合に順番を変えることができます。

コマ一覧から変更したいコマをクリックし選択します。選択されると、コマが黄色の枠で囲われます。

ドラッグをして移動したいコマとコマの間にカーソルを合わせます。カーソルを合わせるとコマとコマの間に赤い線が表示されます。赤い線が確認できましたらクリックを離します。

登録したコマを削除する方法

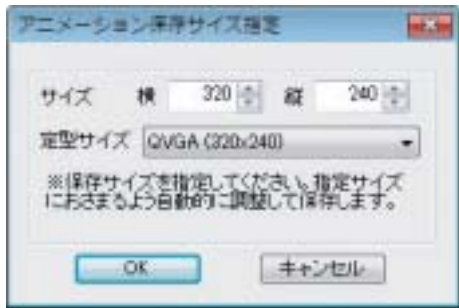
コマの順番を変更したい場合、「編集」をしたことによってコマ順番が変わってしまった場合に順番を変えることができます。

削除したいイラストをコマ一覧から選択します。選択されるとコマが黄色い枠で囲われます。

「削除」をクリックしますと確認のサブウィンドウが表示されるので、「OK」をクリックして選択したイラストをコマ一覧から削除します。

AVI形式でファイルを保存

- 1 [アニメーション設定] の [アニメーションを保存] をクリックします。
- 2 保存先の選択とファイル名を入力を行いません。
- 3 ファイル形式は AVI を選択します。
- 4 [保存] をクリックすると [アニメ保存サイズ指定] のサブウィンドウが表示されます。ここでは定型サイズのQVGA(320×240)を選択して [OK] をクリックします。
- 5 [ビデオの圧縮] で圧縮プログラムの [全フレーム(未圧縮)] を選択して [OK] をクリックするとAVI形式でファイルが保存されます。

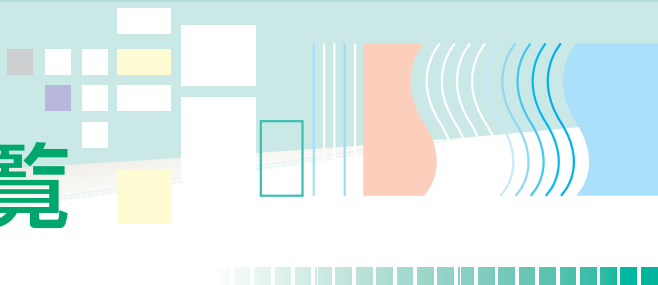


動きのある画像を再生しよう

- 1 保存したファイルをダブルクリックすると Windows Media Player が起動してファイルが再生されます。



第3章 フィルター一覧



基本



ピクセルぼかし
画像をぼかします。



ピクセルシャープ
画像をシャープにします。



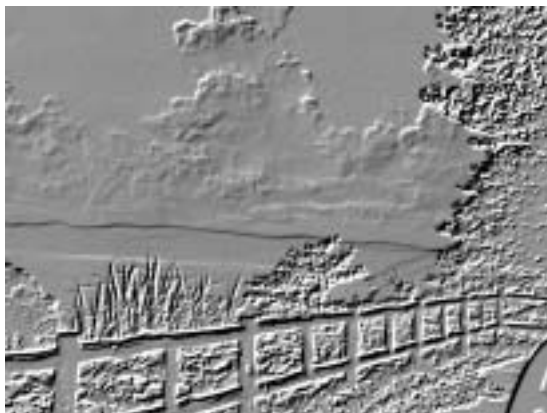
ぼかし

参照範囲を設定して画像をぼかします。



シャープ

参照範囲を設定して画像をシャープにします。



レリーフ

画像を金属を使った彫り物のようにします。



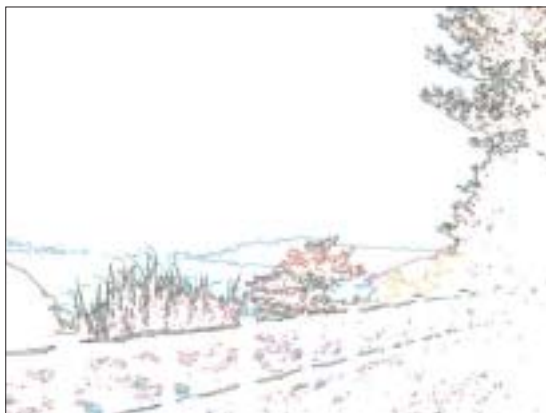
陰影

陰影を強調した画像にします。



輪郭線検出

画像の輪郭線を抽出します。



輪郭線トレース

画像のRGB成分ごとに輪郭を抽出し重ねあわせます。



平均化

画像の濃淡変化を少なくして、
のっぺりとしたものにします。



ネガポジ反転

画像の色情報を反転します。



セピア

古写真のようなセピア調の画像にします。



モノクロ

色の無い濃淡だけの画像にします。



減色

RGBの強さを調節し、画像の色情報を変化させます。

調整 / 補正



一発美人

画像中の肌色部分のしみ、しわ、ほくろなどを取り除き、肌がきれいに見える画像にします。



メーキャップ

人物の顔の部分にメイクをした効果を出します。



色調・明るさ・コントラスト調整

色調・明るさ・コントラストの調整と蛍光灯補正を行います。



明るさ・濃さ・色変換調整

明るさ・濃さの調整と色変換を行います。



7色強調

色の原色部分を強調し鮮やかでメリハリのある画像にします。



ノイズ除去

色の無い濃淡だけの画像にします。



ノイズ付加

ノイズを付加します。



トーンカーブ

トーンカーブは、設定に従って現在の色を他の色に変更します。

これにより、テレビの「赤緑設定」のような事が可能です。また、細かく設定を行うことで、任意の色補正、特定の色を他の色に変換するなど、色に関する編集を広範囲にわたって行うことができます。

写真効果



ソフトフォーカス

ピンぼけ写真のような画像にします。



クロスフォーカス

細かい光条を生成して輝いているような画像にします。



ソラリゼーション

ソラリゼーションしたような画像になります。



手ぶれ効果

色の無い濃淡だけの画像にします。



レンズフレア

逆光で撮った写真のような画像にします。

変形



サイクロン

中心から渦を巻いたような画像になります。



スリム

画像サイズを変えずに縦横に伸縮させます。



レンズ効果

レンズ越しに見たような画像になります。



波紋効果

画像の中心に波紋が広がったような画像になります。



さざ波

細かい凹凸のついた画像になります。



水面

ゆらめく水面のような画像になります。



雨模様

水面に複数の波紋が広がったような画像になります。



つまむ

画像上の任意の点をつまみあげたような画像になります。



波形変換

縦・横に指定した波形で歪めた画像になります。



極座標変換

極座標と直角座標の座標軸を入れ替えます。



金属化

金属でできたような画像になります。



モザイク

格子状の画像にします。



照明効果

画像の一部分に照明があたったような画像になります。



絵画調

金属でできたような画像になります。



ちぎり絵

点で描画したような画像になります。



ステンドグラス

タイルで張り合わされた
ステンドグラス風の画像になります。



結晶

多角形で構成した画像になります。



スプレー拡散

スプレーで描いたような画像になります。



正方分解

正方形に分割され、各ブロックが平行移動した画像になります。



押し出し

正方形に分割され、各ブロックが押し出されたような画像になります。



あみ点効果

網点で印刷したような画像になります。



動揺

風で流されたような画像になります。

透明度の加工



境界ぼかし

透明度の境界部分をぼかします。



透明度の反転

透明、不透明部分の反転を行います。

チャンネル複写・交換



チャンネル複写・交換

色情報3チャンネルと透明情報(チャンネル)の計4つのチャンネルを複写または交換します。

DaisyArt^{デザインアート}7SE 活用ガイド

第1版 2007年7月17日

開発・著作 **株式会社市川ソフトウェアラボ**

〒261-8501

千葉県美浜区中瀬1-3 幕張テクノガーデンビル東中央館(CD)5F
教育事業部 Tel.043-296-8075 Fax.043-296-8079

製品の仕様、マニュアルの記載事項ならびに価格は予告なしに変更する場合がございます。
予めご了承ください。
マニュアルに記載されている仕様、画面は開発中のもので製品版と異なる場合がございます。

