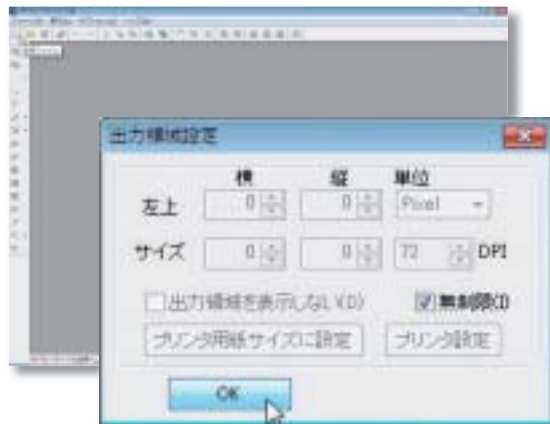


イラストを描いてみよう

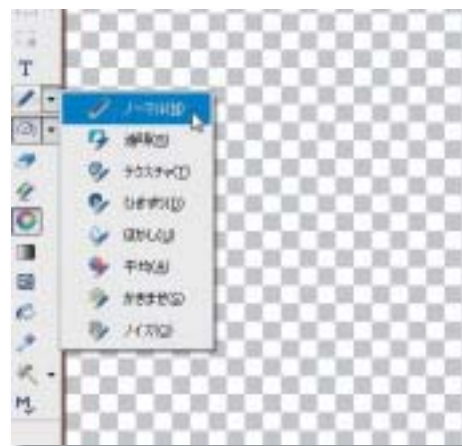
キャンパスの用意をしよう

- 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。

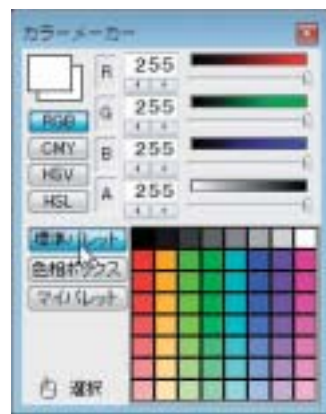


他の3種類のパレットの説明をします。

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。

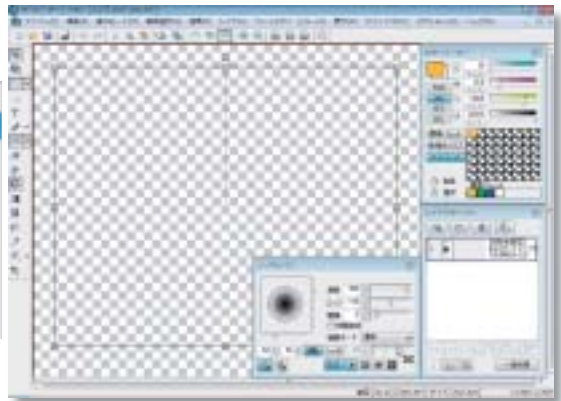
選択した色が登録されます。

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。

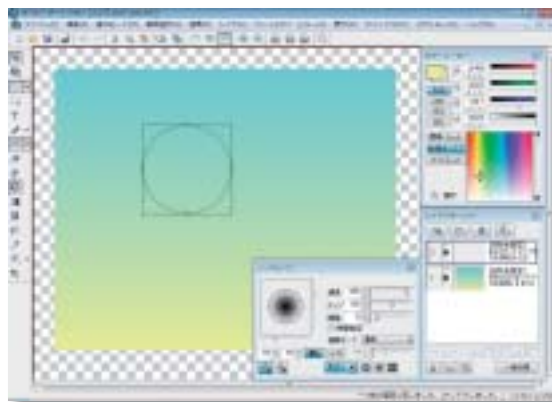


ぶどうの下地を描こう

- 1 ぶどうを描く
レイアマネージャの[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。



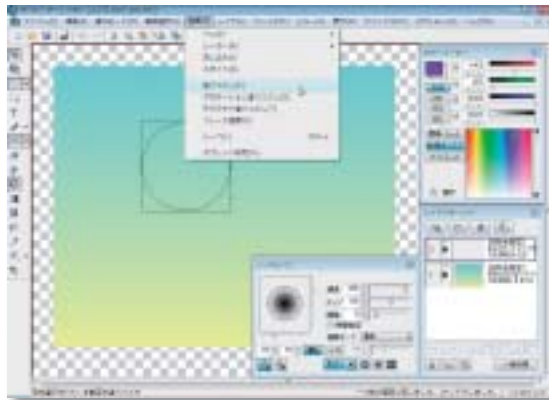
- 2 ツールバーの[範囲選択]の[円]をクリックし、キャンバス上でドラッグをすると、グレーの線で円が表示されます。クリックを離すとグレーの線が緑色の点線になります。
やや大きめに円を作る方が絵を書きやすくなります。



- 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)。

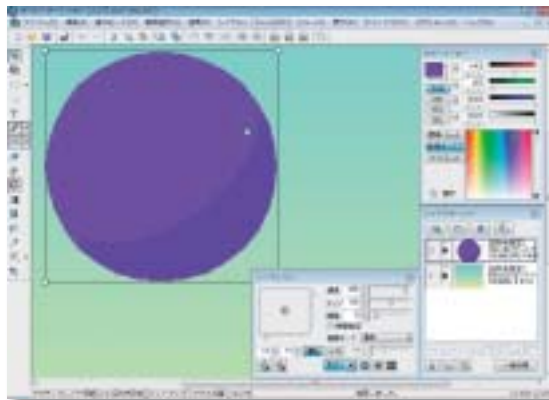
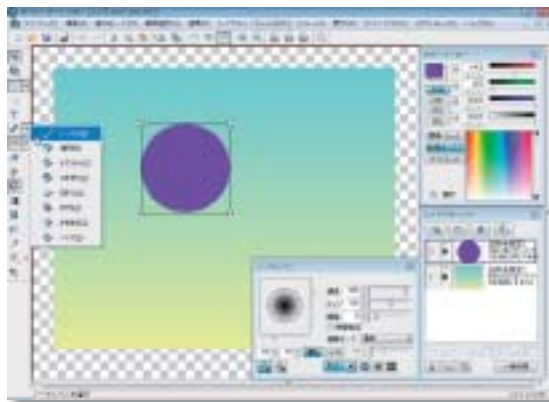


- 5 ツールバーの「範囲選択の解除」をクリックします。範囲選択（緑の点線）が解除されキャンパス上から消えます。

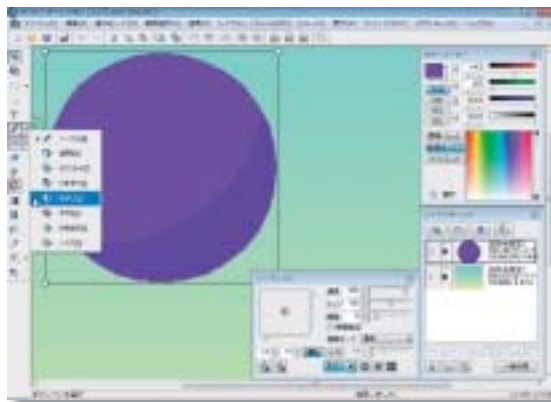


ぶどうに影をつけ質感を出そう

- 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。



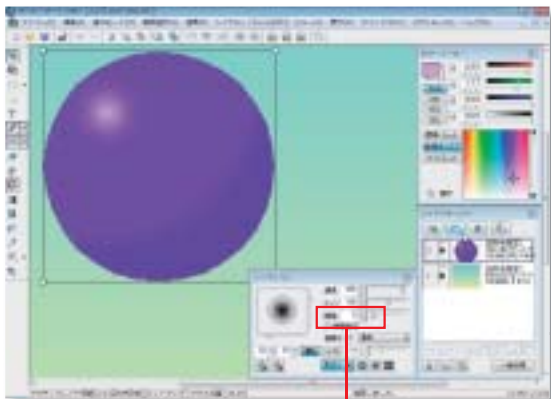
ぼかしペンの太さは右図のAの円にカーソルを寄せドラッグ、もしくは値を変化させることで変えることができます。ペンの濃度やエッジ・間隔を調節するときはBの値を調節します。



- 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。

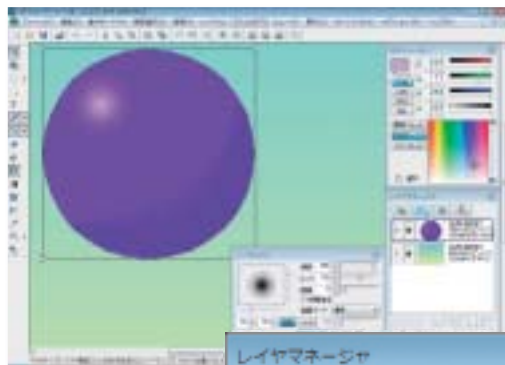
- 6 キャンバスを見ると変化はありませんが、ドラッグをしてレイヤを移動すると下に重なっています。

〔レイヤの移動方法〕

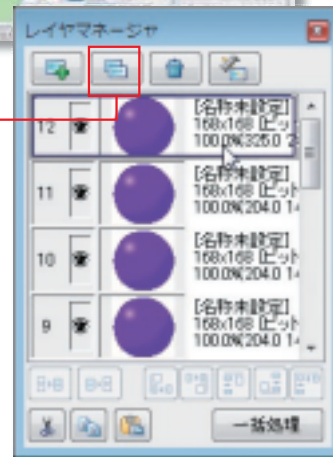
レイマナーから移動したいレイヤを選択します。

選択されると青い枠で囲われます。

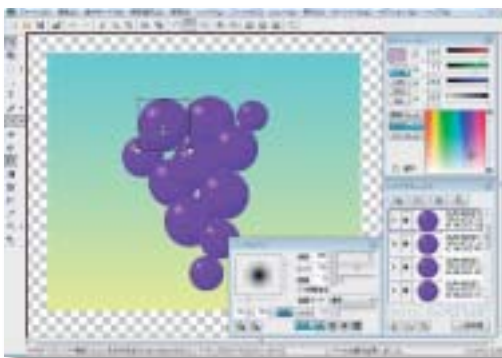
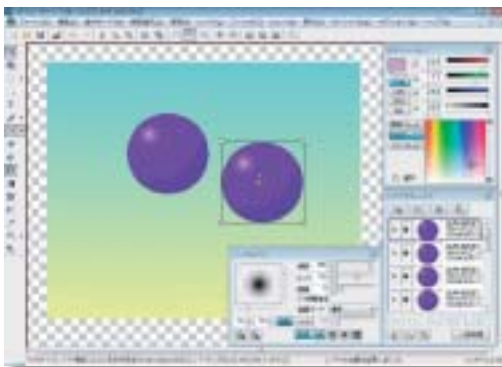
キャンバス上のレイヤをドラッグするとレイヤを移動することができます。キャンバス上のレイヤは選択されると四隅に四角が表示されます。



アクティブレイヤの複製

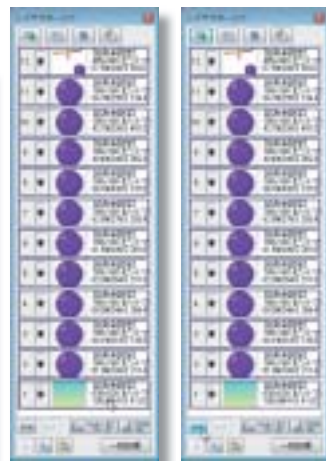


レイヤを少しずつずらして、ぶどうの房の形を作っていきます。このときにレイヤの大きさを変えるとより立体感、質感が出ます。



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。

