

## ★ レイアーマスクを積極的に使ってみよう (後編)

対象: Painter IX 以降 (作成時使用バージョン: Painter11)

### 1. 「透明度からレイアーマスク作成」 どんなときに使う?

今回は、「透明度からレイアーマスク作成」を使って作るレイアーマスクの利用法などを紹介しつつ、実作業では Painter11 の新機能ブラシ「マーカ」を使った塗り作業の手順をおこなっていきたいと思います。

まずは、「透明度からレイアーマスク作成」について、簡単に説明しておきます。

前編の「レイアーマスク作成」が透明のレイアーマスクを作成したのに対して、「透明度からレイアーマスク作成」は既にレイヤーに描かれた部分以外をマスクした状態で作成されます。

基本的には、最初にざっくりとはみ出して塗ったレイヤーに対して、「透明度からレイアーマスク作成」を使ってレイアーマスクを作成し、はみ出し部分をレイアーマスクを使って修正する…といった使い方をすることが多いのではないかと思います。  
つまり…消しゴム代わり…ですね…(^~^)

1-1 図のようにざっくりと塗りつぶした肌色のはみ出し部分を修正するとします。

本来は、このような単純な塗りの場合は消しゴムを使えばいい訳ですが、重ね塗りブラシなどで消しすぎてしまった場合の復元が難しいブラシに「レイアーマスク」を使用すると、作業効率が良いのではないかと思う訳です…。

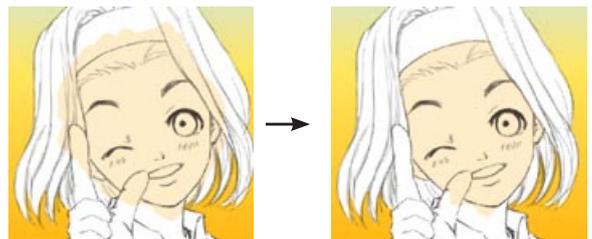
1-2 図のように、最初に通常のレイヤー上で普通に塗った後で、「レイヤー」→「透明度からレイアーマスク作成」を選択すると、既に描画された部分以外がマスクされた状態のレイアーマスクが作成されます(1-3 図)。

そこで、このレイアーマスクに対して(レイアーマスクを選択した状態)、ペタブラシなどではみ出し部分を修正していけば OK という訳です。

実際の手順は下 1-4 図のようになります。



今回使用する  
「透明度からレイアーマスク作成」



1-1



1-2



1-3



←レイアーマスク側をクリックして選択すると、黒枠がレイアーマスク側に。



はみ出した部分を黒で塗ると、画像のはみ出し部分が消えます。  
消しすぎた時は、白で塗ると、元通りに色が戻ります。

1-4

重ね塗り系のブラシの他にも、デフォルトレイヤーに変換した後の「水彩ブラシ」などでも効果を発揮すると思います。

今回の実作業で使う「マーカ」ブラシなども同様レイヤーマスクを使うと便利なブラシにあたると思います。

一方、通常の塗りつぶし系のブラシ（ティントやエアブラシ）などの場合は、複雑な塗り色を使う場合を除いて特に役には立たないでしょう（前ページの説明で使ったような感じの場合も…もちろん…（笑））

描画後にはみ出し部分を消しゴムで消していても、それほどの手間ではないのです。

また、多少変則的な使い方になりますが、デフォルト合成のレイヤー上で一部のブレンド系ブラシを使った時に、ぼかした部分が白く出してしまうというペインター独特の問題をある程度回避する方法として使用することが出来ます。

通常、合成方法が「デフォルト」のレイヤーで一部のブレンドブラシを使用すると、ぼかした部分の境界が白く出してしまう事があります。

下のレイヤーやキャンバスとの境目を透明にしたいと思ってもうまくいきません。「下の色を拾う」を使用すれば、この問題は解消されますが、今度は下に置いたレイヤー等の色を変えることが出来なくなります。

レイヤーマスク上でブレンドブラシを使用することで、この問題を解消する（とまではいかないかもしれませんが…）事が出来ます。

1-5 図（デフォルト合成のレイヤーに対して「ブレンド」→「ソフトブレンド擦筆 20」を使用）は、左半分が通常のレイヤー画像上でブレンドブラシを使用した結果、右半分がレイヤーマスクを作成後にレイヤーマスク上でブレンドブラシを使用した結果です。

レイヤーマスク上のものはぼかし方が薄かったため、あまりぼかした雰囲気が出てないのですが…とりあえず問題の白が出る現象の回避には有効です。

ブレンドブラシを多少カスタマイズすれば、かなり使えるのではないかなと思う訳です。

レイヤーマスク上で使用出来るブレンドブラシは「手法」に「塗り潰し」を使ったブレンドブラシのみで「溶かし」や「プラグイン」を使ったものは使用出来ませんが、これらのブレンドブラシは元々白を引きずる現象を起こしませんので、わざわざレイヤーマスク上で使用する必要がありません。

ただし、使用時には少々テクニック（？）が必要になります。

といっても、そんなに難しいことではありませんが…（笑）

1-6 図が作業の一連の流れになりますが、一番上図はレイヤーマスク作成前のレイヤーでの描画状態です。

これからレイヤーマスク上でブレンドブラシを使おうと思っている右半分が最終的に塗りたい部分よりもかなり大きめに塗りつぶしているのがおわかりいただけるとと思います。

実はこれが今回の作業の肝心な点でして…（笑）

このように、まずは描画したい部分よりもかなり大きめに色を塗っておきます。

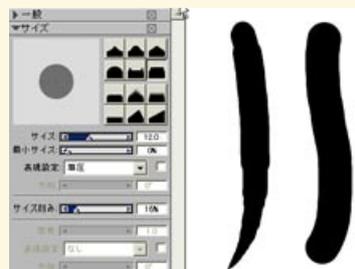
この状態で「透明度からレイヤーマスク作成」でレイヤーマスクを作ります。

レイヤーマスクのほうを選択して、レイヤーマスク上を描画出来る状態にしてから、はみ出した部分を黒のベタブラシなどで消していきます。

（1-6 図の下図がはみ出し部分を消したところです）。

※ヒント※

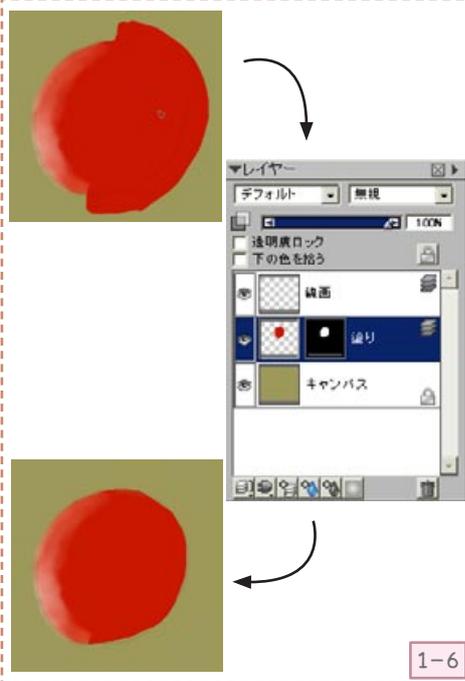
レイヤーマスクで使用するベタブラシは、通常のベタブラシを筆圧に対応してサイズが可変するようにカスタマイズしておくといやしいかもしれません。



最小サイズ 0 ~ 10% 程度  
表現設定 筆圧  
サイズ刻み 5% (上図では設定忘れ…)



1-5



1-6

その後、「ブレンド」→「ソフトブレンド擦筆 20」でぼかします。

何故最初に大きめに塗るか…ですが、「透明度からレイヤーマスク作成」の場合、最初に描画している部分以上には描画範囲が広がらない為…なのですが、文章で書くとなりにくいので…理屈はおいときますで…(笑)

最初に大きめに塗っておいた方が仕上がりがきれいだから…という風に思っていたら…(笑)

さて、その他のブラシでの使用ですが、水彩レイヤーやリキッドインクレイヤーでは、「透明度からレイヤーマスク作成」は出来ません。

一旦「デフォルトレイヤーに変換」すると作業をすることが出来ますので、デフォルトレイヤー変換後は水彩ブラシでの描画範囲修正に役立ちます(消しゴムだと修正が難しいので)。リキッドインクレイヤーでの使用は、ちょっと微妙ですね…水彩同様、デフォルトレイヤーにすればレイヤーマスクによる修正は可能ですが、せっかくの雰囲気が出ない感じがしますので…。

雰囲気といえば、レイヤーマスク上では通常のブラシの多くが使用出来ますので、描画ブラシと同じブラシを使って、周囲を消していくと雰囲気が出ます。(1-7 図) クレヨンなどの使用時には、この方法が役に立つと思います。

ただし、前回は書きましたがクレヨンなどの「重ね塗り」ブラシはレイヤーマスク上で使用しても、黒→白への塗りつぶしが出来ません。

レイヤーマスク上でクレヨンのような筆跡を残したい場合は、レイヤーマスク用に「塗り潰し(塗り潰し+ハード+テクスチャ)」に変更したブラシを使うと良いと思います。

また、「透明度ロック」していない状態であれば、最初にレイヤーマスクでマスクする部分を指定した上で通常の塗り作業を進めることが出来ます。

これを利用して、クリッピングマスクもどきとして使うことも可能ですが、ワンクリックで作業出来る Photoshop などと比べると…作成するまでの手順は相当面倒です(スクリプトに出来ないかと思ったのですが…全部まとめてスクリプトにしようと思うと、レイヤー指定が出来ないので…なかなかうまくいきませんでした…(笑))。かなり面倒ですが、以下のような感じで作業を進めることが可能です。

1. 元にした(マスク領域にした)レイヤーをレイヤーパレットで右クリックしてレイヤーの透明度を選択をクリック(1-8 図)。

描画部分のみが選択範囲されます。

2. 新規レイヤー作成(ここに影やハイライトを描く)

3. 何も描画せずに「透明度からレイヤーマスク作成」でレイヤーマスクを作成する。この時点でレイヤーマスクはすべて黒で塗りつぶされています(1-9 図)。

4. レイヤーパレットでレイヤーマスク側を選択して、選択色に「白」を選択し、「塗り潰し」をおこなう。

Painter X までは「効果」→「塗りつぶし」

Painter 11 は「編集」→「塗り潰し」

※ヒント※

塗り潰し系のクレヨンバリエーションの設定。(「先丸クレヨン(中) 12」使用)



手法: 塗りつぶし

サブカテゴリ: 塗りつぶし + ハード + テクスチャ



左半分は通常の消しゴムで(雑!)

1-7

右半分はレイヤーマスク上で描画時と同じクレヨンブラシを使って消してみた。



1-8



新規作成したレイヤーに対して、「透明度からレイヤーマスク作成」でレイヤーマスクを作成する。

1-9

結果、レイヤーマスク上で先ほど選択範囲された箇所が白で塗りつぶされます。(RGB 画像側を塗りつぶしてしまわないように注意して下さい。)

その後、選択→選択解除して、レイヤーパレットで RGB 画像 (通常の塗り画像) 側をクリックして選択します。

これで何も塗られていないレイヤーに対して、描画部分を指定することが出来ました。ハイライトや影付けの際に塗り部分からはみ出さないように描画することが可能になります。

1-11 図では緑部分が最初に描画した元になるレイヤー部分に描画したもの、ピンクがレイヤーマスクを作って、マスクしたものです。

(1-10 図は、この時のレイヤーパレットの状態です)

作業時に、「透明度ロック」にはチェックをつけません。

スポイトがうまく機能しない箇所がある点や、デジタル水彩では「レイヤーマスク適用」前に「デジタル水彩乾燥」をしないといけないなど不便な点多々ありますが、利用出来る箇所もあるかもしれないので、こういう使い方も可能だということを頭の片隅にでも置いておいていただければ…という程度ですね…(笑)

レイヤーマスクを使わなくても、単純に選択範囲を取ったまま描画するのでも良い訳ですが…選択範囲の点線が気になる(選択マーカーを隠す…事も出来ますけども…(笑))とか、選択範囲だと毎回そのレイヤーを描く度に選択範囲を取り直さないといけないといった点が面倒な場合は、レイヤーマスクを作ってみても良いかも…と思います。

デジタル水彩で「ぼかし」を使う際には「選択範囲」を指定して描画した場合、ぼかし部分が範囲からはみ出しますが、レイヤーマスクしている場合は境界のぼかしは描画されませんので、きっちり範囲内に納めたい場合も「レイヤーマスク」は有効です。

1-12 図は左半分をレイヤーマスクで、右半分を選択範囲を取ったままの状態デジタル水彩のぼかしのあるブラシを使用したものです。

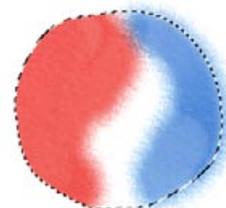
ぼかしの出方が違っているので、好みの方法でぼかしを制御出来ます。



1-10



1-11



1-12

レイヤーマスクが作成された状態では選択範囲の内側のみ。

選択範囲を取った状態では、選択範囲の外側にもぼかしが入る。

※注意※

ここで「透明度からレイヤーマスク作成」時の注意点を一つ。

この方法でレイヤーマスクを作成した場合、レイヤーの透明度情報が 256 階調から二値に変わってしまいます。結構大きな問題なので、注意が必要です。

クレヨンで描画したレイヤーに対して「透明度からレイヤーマスク作成」をおこなうと、見た目上は変化がないように見えるのですが、実際にはレイヤーの透明度が二値化されてしまっています。

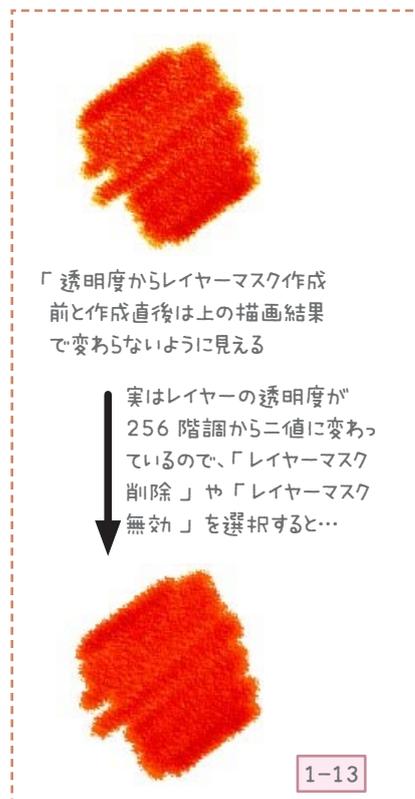
この為、「レイヤーマスク無効」や「レイヤーマスク削除」をおこなうと、1-13 下図のように結果が変わってしまいます。

一度「透明度からレイヤーマスク作成」をおこなった場合は、たとえ変更しなくても「レイヤーマスク適用」でレイヤーマスクを確定させる必要があります。

「透明度からレイヤーマスク作成」で作成したレイヤーマスクに関しては、「レイヤーマスク削除」や「レイヤーマスク無効」の処理はおこなわないようにして下さい。

(「レイヤーマスク無効」で結果が変わってしまった場合は、「レイヤーマスク有効」に変えれば、元通りになります。)

さて、基本的な使用法はこのくらいにして、次ページからは今回のメインの実作業に移ります。



「透明度からレイヤーマスク作成前と作成直後は上の描画結果で変わらないように見える

実はレイヤーの透明度が 256 階調から二値に変わっているため、「レイヤーマスク削除」や「レイヤーマスク無効」を選択すると…

1-13

## 2. マーカー (Painter 11) を使った実作業

Painter11の新ブラシ「マーカー」はコピック風のブラシとして使うには、雰囲気があって良いのですが、ワンストロークで描かないと色が重なってしまうとか、描きなおし(修正)が非常に難しいといった点があり、細かい部分の作業には不向きです。

そこではみ出しなどは気にせず作業を進めた上で、今回のレイヤーマスクを使用してはみ出し部分の修正をおこなっていく方法をとってみたいと思います。「Painter X」以前をご使用の方には、ここから先はあまり役に立たないのですが、その他のブラシでも「透明度からレイヤーマスク作成」を使用しての作業は可能ですので、参考までに…(Painter 11のマーカーブラシって、ちょっと面白そう…なんて思われまして、是非11体験版などお試しください…(笑))。

前述しましたように、最終的には消しゴムではみ出し部分を消したのと同じ事なのですが、消しすぎた際の修正が難しい「マーカー」では消しゴムで修正するよりも、レイヤーマスクを使った方が効率がよいと思われまます(クレヨンや水彩ブラシなどもこの方法での消し作業が向いています)。

最初から選択範囲を作って「透明度ロック」して塗ればいいのでは?と思われるかもしれませんが。

そちらの方法でも構わないのですが、実感として「透明度ロック」でマーカーを塗った場合、若干ですが境界周囲がぎざぎざになるような気がしまして…結局、後でまた修正する羽目になったこともあり、この方法で進めることにしました。

あまり気にならない場合は先に塗り範囲を決めて「透明度ロック」でもOKかもしれません。

今回の塗り作業は、以前にカスタマイズしたマーカー風ブラシの中で筆圧により若干濃さが変わるタイプのバリエーションを主として使用しました。

マーカー風ブラシ各種は現在、改良版がCorelのカスタムブラシ配布からダウンロード出来るようになっています。

では、実作業に…。

まずはいつものように顔から…塗り始めます。

今回はレイヤーマスクを使いたいので、塗りはすべてレイヤー上におこないます。

新規レイヤーを作成して、そこに塗っていくことにします。

塗り方はとにかく塗り重ねていだけなので、特にこれといったことはありません。

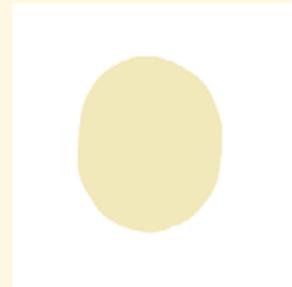
色の出方はとても薄いので、何度か塗り重ねます。

マーカーの特色として、ワンストロークならば均一な色が出ます…言い換えればあまり細かくストロークを区切って塗ってしまうと、ムラになってしまうということです。

塗り方のコツ…みたいなものはカスタマイズブラシ作成時のブログの方に載せていますので、そちらを参考にしてください。

### ※透明度ロックとマーカー※

今回のマーカーブラシでレイヤーマスクを使ってみようと思いついた原因の一つ…「透明度ロック」時のマーカー使用について…。下図の範囲を透明度ロックして…



マーカーで塗ってみたのが更に下図です。

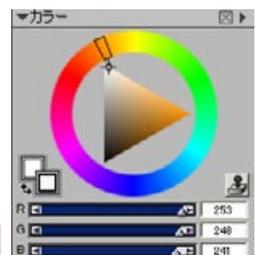


若干ですが、境界周囲がぎざぎざになっているような気がするんですが…(^\_^;) レイヤーマスクを使うと、このぎざぎざ感が出ないように感じたので、レイヤーマスクを使用してみたという訳です。



新規レイヤー作成  
線画と背景の間にお  
いていきます。

2-1



最初の選択色は  
こんな感じ…薄め  
に…(笑)

2-2

それと、今回の「レイヤーマスク」作成にも関わることですが、とにかくはみ出し部分は気にせず塗って下さい。

同じ肌でも塗り分けが難しければ顔と首は別に塗るなどでも構わないと思います。

隣接部分の境界を気にしすぎるとうまくいきません…ので、はみ出しても、問題なし!みたいな感じで作業して下さい。

基本的には重ね塗り系のブラシですので、濃い色の上に薄い色を重ねて、影などを表現することが可能です。

アナログのコピックみたいな使い方が出来る…筈…です…(笑)

一番最初は2-3回くらいのごく薄めで塗ります。

薄くしか出ませんが、いきなり濃い色で塗らないように気をつけて下さい。

同じ色を塗り重ねても、だんだんと濃くなっていきますが、選択色を時々変えながら塗り重ねていきます(2-4図)。



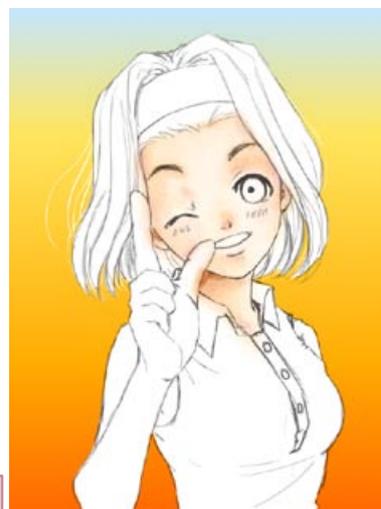
2-3



2-4



2-5



2-6

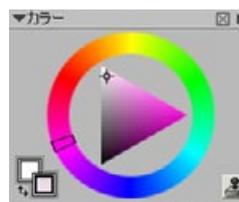
2-5図では、2-7図の色で影をつけてみました。

こんな感じで色相の違う色も塗り重ねていけます。

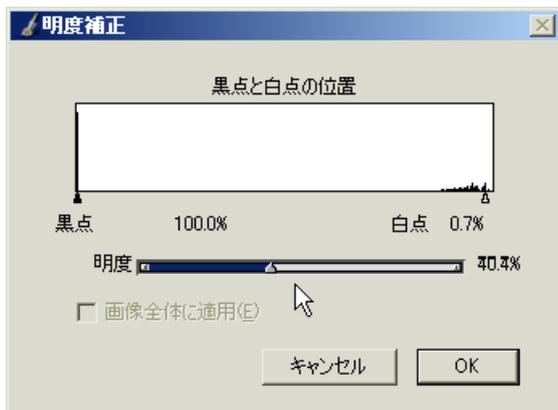
もっと大胆に補色などで色をつけてもいいと思います。

塗り重ねていくと、濃くなってしまふ場合がありますが、その際は濃い部分を薄くしようと思わずに(修正は非常に困難ですから…(笑))。

濃い部分にあわせて塗り重ねた上で(2-6図)、明度補正で明るめに修正した方が仕上がりがきれいです(2-8図修正後)。



2-7



「明度補正」で左のような設定にしたものです。



2-8

塗りが完了したら、「透明度からレイヤーマスク作成」でレイヤーマスクを作成します。レイヤーパレットで「レイヤーマスク」側を選択し、べた塗り辺りのブラシと選択色に「黒」を指定して、はみ出し部分を消していきます。

消しすぎた部分は選択色を「白」に変更して修正することで元の状態に戻すことができます。

修正が終わったら、レイヤーパレット上の「レイヤーマスク」の上にカーソルを置いて、右クリックします。

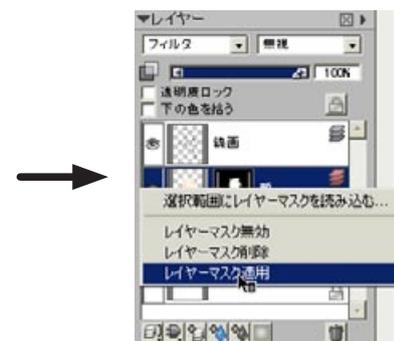
2-10 右端図のようなメニューが出ますので、「レイヤーマスク適用」を選択します。これでレイヤーマスクが消えて、はみ出し部分の修正が終わりました。



2-9



レイヤーマスク側を選択し、はみ出しを修正→



修正後は、「レイヤーマスク適用」

2-10

後は同じ要領で新規レイヤーを作成、マーカーで塗って、レイヤーマスクではみ出し修正という一連の作業の繰り返しになります。

髪の毛については、今回のカスタマイズしたブラシを使用いただければ、ワンストロークで全体を塗らなくても、髪の毛の流れ毎にストロークを切ってもらっても大丈夫だと思います。

2-11 図では、前髪の辺りなどはすべて別々のストロークで描いていますが、それほどムラは気にならない…というか毛の流れ…という感じで…(^\_^)

もちろんワンストロークで全体を塗ってもOKですけど…(笑)

肌の時同様、途中で色相の違う色を重ねても面白いと思います(2-12 図辺り)。

後はとにかく納得いくまで塗り重ねていきます…(2-14 図)



2-11



2-12



2-13



2-14

仕上がったら、レイヤーマスクを作成してはみ出し部分を修正します…。

おっと…レイヤーパレットでマスク側を指定するのを忘れて、黒で塗り始めてしまいました…ほおに黒い線が…(2-15 図(笑))

即、「取り消し プラシストローク」で元に戻して、レイヤーマスク側を選択して作業をし直します。

このように描く場所を間違うと、大体の場合は気がつくしますので即座に「取り消し」で戻して下さい。

マスク側での修正が終わったら「レイヤーマスク適用」です。

このまま、レイヤーを増やしていても問題ないのですが、レイヤーが増えるのが嫌いな自分は、「グループ結合」でさっさと1枚のレイヤーにしてしまうことにします。先ほどの顔のレイヤーと今描き終わった髪の毛のレイヤーを選択して、「グループ結合」をクリックします(2-16 図)。

これで1枚のレイヤーになるのですが…透明であるはずの部分が白くはみ出していることがあります。

マーカーは自動的にフィルタレイヤーになるので、薄い色の部分で気がつかないことがあるのですね…。

はみ出しを再度「レイヤーマスク」で修正しても良いのですが、面倒なので(笑)…レイヤーの合成方法を「フィルタ」に変えてしまいます…。

元々グループ結合するまでは「フィルタ」だったものなので、これで問題ないでしょう…(笑)

もし修正したい場合も、ここで一枚ずつ作業せずに最後にまとめておこなった方がよいので、ここでは「フィルタ」にしておいて作業を進めて下さい。

更に腕の部分、洋服の部分など新たに新規レイヤーを作って描いていきますが、一枚描き終わったら下のレイヤーとグループ結合していきます。

つまり「線画」のレイヤーと現在描画中のレイヤー、既に描画済み部分のレイヤー、そして背景のレイヤーと常にレイヤーが4枚の状態で作業していきます。

2-17 図では「髪」レイヤーが描画済み部分のレイヤー、その上の選択されているレイヤー(「腕」レイヤー)が現在描画中のレイヤーということになります。

背景と線画レイヤーを除けば、常にこの2枚の状態にしています。

もちろんレイヤーがたくさん出来ても全く問題ないという場合は、「グループ結合」しなくてもいいと思うのですが、快適に描きたい or どこのレイヤーに描いてるか分からなくなる(それは私)のでレイヤーは少ない方が…派の方には、こちらをお奨めします。

その分、パーツ毎の色調補正などは難しいので…そういうことをしたい方はそのままレイヤーを残しておくと思いいます。

また離れた部分は、一つのレイヤー上で描いてしまって問題ないです…。

レイヤーたくさんでも OK 派の方も、レイヤーの無駄遣いをしないように…。

別の部分を一つのレイヤーにしたら色調補正の時に困る!と思われるかもしれませんが、一つのレイヤー内でもパーツは離れているので、色調補正したい部分だけを大きめに「投げ縄」ツールで選択して色調補正すれば問題ありません。

2-18 図のように補正したい部分だけを囲めばその範囲内のみ色調補正可能です。



2-15



結合したいレイヤーを選択(複数選択する場合は Shift キーを押しながらレイヤークリック)して、グループ結合。  
1X(1X.5)では先にグループ化する必要がある。

2-16



2-17



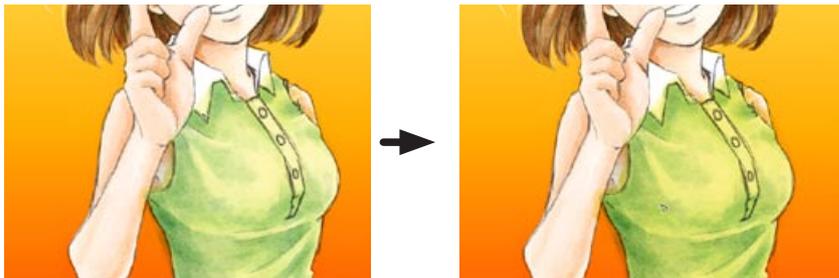
2-18

服の塗りでは、最初に影の部分に緑系の色で塗った後で、



全体を黄色でワンストロークの塗りを数回繰り返しました。

マーカーブラシでは、最初に濃い部分（影部分など）を塗った後で全体の色をおいた方が、色の混ざり具合がきれいなような気がするのですが、こういった方法を使っても良いと思います。



全部のパーツが仕上がったら、最後に一枚だけ新規レイヤーを追加して「ハイライト」を入れます。

これ(2-19 図)で仕上がり…でも良かったのですが、なんとなく背景のグラデーションがマーカーブラシとあわないような気がして、背景もマーカーでざっくり塗ってみることにしました。

背景レイヤーのレイヤーマスクを適用してしまっている場合は、「透明度からレイヤーマスク作成」で再度レイヤーマスクを作ります。（レイヤーマスクを残していた場合は、そのまま使えます）

この状態で、背景レイヤーの画像側（グラデーションで塗られている方）を選択し、次のどちらかで白紙の状態にします。

方法 1

選択色に「白」を選択して、「編集(X 以前では効果) → 「塗りつぶし」で全体を白で塗りつぶす。

方法 2

選択範囲 → 「すべて選択」後、編集 - 「消去」でグラデーション画像をすべて消し、透明状態にする。

どちらの方法でも結果に違いはありませんが、どちらの場合も、マスク側で作業をしないように注意して下さい。

マーカー風の「ブロード」タイプのブラシで色をおきました。

塗った後で、なんだか背景の色がきついような気がしたので、今度は人物の周囲を白のエアブラシで囲むことにしました。

背景のレイヤーマスクを選択してレイヤーマスク上で周囲を黒のエアブラシ（不透明度を下げて）で囲みました。

これ(2-20 図)でOKと思ったら、なにやら洋服の辺りの色がはみ出しています（洋服の右下部分）。

背景に色がのっていた時には気がつかなかったのですね…(^\_^)



仕方がないので、一枚になっている人物レイヤーにもう一度「透明度からレイヤーマスク作成」でレイヤーマスクを作成し(2-21 図)、はみ出しなどを修正していきま

した。レイヤーマスク自体は、このように何度でも「作成」と「適用」を繰り返すことが出来ますので、作業が終わったら常に「レイヤーマスク適用」でレイヤーマスクをなしの状態にしておいた方が安全だと思います(といつつ、自分は背景レイヤーのレイヤーマスクをそのままにして作業してしまいました…(^;) )。



2-21

とまあ…こんな感じで「泥縄」的に修正を加えながら、出来上がった画像です。

通常はあまり使うことのないレイヤーマスクですが…何かのお役に立てば…。

簡単にするはずだったのに、何故か前後編になってしまいました。前編からここまでおつきあい下さいまして、ありがとうございました( \_ )

しかも今回は、画像がかなり多くなってしまい、申し訳ありませんでした( \_ )



完成図

今回使用したブラシの配布  
CorelJapan サイトの Painter のカスタムブラシ内においていただいています。

<http://www.corel.com/servlet/Satellite/jp/jp/Content/1150905725000>

上記のトップページから Painter 11 のページから「カスタムブラシ」タグを選んでいただくか、トップページ内のクイックリンク→無料ダウンロード→ペインターカスタムブラシを選んで下さい。

一般ユーザーの方に Charako 名で載せていただいています。今回のマーカーブラシは左から 4 つめの「charako\_marker」( 画像の上にカーソルを持っていくと名前が出ます) になります。

また、当講座のブログ内で最初に作成した時の使い方などを紹介したページもよろしければ、あわせてご覧下さい。

<http://charako.cside21.com/p-blog/archives/20.html>

COPYRIGHT © CHARAKO HOUSE ALL RIGHTS RESERVED.  
SITE NAME : CHARAKO HOUSE / MASTER : CHARAKO  
ADDRESS : [HTTP://WWW1.PLALA.OR.JP/CHARA/](http://www1.plala.or.jp/chara/)  
MAIL ADDRESS : [MAIL@CHARAKO.CSIDE21.COM](mailto:MAIL@CHARAKO.CSIDE21.COM)