

Painter 12 & Painter X3 対応

PAINTERの きほん

— ブラシ編 —

Charako 著



Painter ブラシの紹介	3	その他のブラシ・ブレンド・消しゴム	11
ブラシの種類と表現の違い	3	Painter X3 で新設された【最小値】と【ジッター】	12
ドライメディア	4	CPU 使用率と【マルチコア】チェック	13
【重ね塗り】と【塗潰し】	4	ブラシの選択と管理	14
重ね塗りタイプのブラシとレイヤー	4	ブラシセレクトタの操作方法	14
【ハード】タイプと【ソフト】タイプ	4	ブラシツール使用時のプロパティバー	14
バリエーションの紹介	5	【最近使ったブラシ】の利用	15
ペンの傾きによるサイズ変化（【ハードメディア】）	5	【ブラシライブラリ】を管理する	15
ソフトメディア	5	ブラシカテゴリの作成と管理	15
【ティント】と【デジタルエアブラシ】	5	ブラシバリエーションを管理する	16
【レンダリングされた円形】	5	【ブラシライブラリ】を切り替える	16
【フィルタ】ブラシと【ストローク属性の使用】	6	ブラシの追加	16
粒子のある【エアブラシ】	6	ブラシバリエーション用ファイルとフォルダの構成	16
【スポンジ】ブラシ	6	プログラムフォルダとユーザーフォルダ	16
ペン・筆・マーカー	7	ブラシカテゴリの追加	18
【スクラッチボード】	7	ブラシバリエーションの追加	18
その他の【ペン】と【墨絵】ブラシ	7	ブラシライブラリの追加	19
【マーカー】	7	ブラシ管理の注意	19
水彩系	8	12.1 アップデータ適用以降のブラシ管理	19
【水彩】と【リアル水彩】	8	ブラシバリエーションのエクスポート	19
【リアルウェット油彩】	8	ブラシバリエーションファイルのインポート	20
【デジタル水彩】	8	ブラシカテゴリを管理する	20
油彩系	9	ブラシライブラリを管理する	20
一般のタイプ	9	ブラシバリエーションを保存する	20
特殊なタイプ	10	ブラシを検索する（Painter X3 のみ）	21
(1) 【キャメルヘアー】【フラット】【ブリスルスプレー】	10		
(2) 【アーティストオイル】	10		
(3) 【混色キャメルヘアー】【混色フラット】	10		
特殊タイプの付加機能	10		
【リアルブリスル】機能	10		
ミキサーの使用	11		
回転機能が付加された専用のタブレットペンを使う	11		
【盛り上がり】表現ができるバリエーション	11		

この解説 PDF は、Painter12 と Painter X3 に対応していますが、12 と X3 では、一部のコントロールパネルの配置やメニュー名などに違いがあります。この PDF では基本的に 12 のメニューを使用しています。X3 で使用する場合は、Painter の【基本ガイド】に 12 と X3 のコントロールパネルの変更内容の記述がありますので、そちらを参考にしてください。

メニュー名などについて相違している場合は、できる限り括弧書きしてあります。文中、12 とある場合は Painter 12 を、X3 とある場合は Painter X3 を指します。

文中のショートカットキーの記述やメニューなどの表示は Windows 版のものです。Mac 版をご使用の場合は、Painter のヘルプなどを参考に読み替えてご利用ください。



Painter ブラシの紹介

ブラシの種類と表現の違い

Painterの標準ブラシには、さまざまなブラシが用意されています。ブラシは、[鉛筆]、[アクリル]、[水彩]といった「ブラシカテゴリ」に分けられ、さらにその中に[鉛筆(2B)]や「べた塗り」などの「バリエーション」が置かれています。

実際には、その中のひとつの「バリエーション」を選択して描画するわけですが、Painterを始めたときには、何を選んで描けばよいのか、どこがどう違うのか迷ってしまうこともあると思います。また、長く使っている場合でも、普段使うブラシ以外はあまり分からないといったこともあるのではないのでしょうか。

ここではブラシの性質から種類分けをして、その中で代表的なものについて説明していきます(今回の分類については便宜上、筆者の判断でこのように分けてみたもので、公式に正しいというわけではありません)。

下図1は、代表的なブラシを使ってリンゴを描き分けてみたものです。ブラシの分類は次のとおりで、次ページから少し詳しく紹介していきます(カスタマイズを含めた詳細については、後半の『ブラシ - 実践編 -』(p.22)で)。

- Ⓐ ドライメディア：硬筆系のブラシで、テクスチャによく反応し、傾きでサイズが変わるものもあります。
- Ⓑ ソフトメディア：ソフト系のブラシで、一般的に使いやすく幅広い塗りに使えます。
- Ⓒ ペン・筆・マーカー：線画のほか、選択範囲を作る時やアニメ塗りにも使えます。
- Ⓓ 水彩系：水彩系の特殊ブラシは専用のレイヤーに描画されます。デジタル水彩・リアルウェット油彩は通常レイヤーにも描画可能です。
- Ⓔ 油彩系：筆跡が出るタイプが多く、絵具が盛り上がったような塗り方ができるブラシもあり、選択肢も豊富です。
- Ⓕ その他のブラシ・ブレンド・消しゴム：その他の特殊なブラシなどです(下図参考イラストなし)。



ドライメディア

[クレヨン&チョーク] [コンテ&木炭] [パステル] [鉛筆]

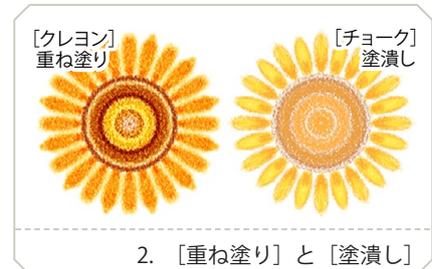


ドライメディア系ブラシの特徴は、用紙テクスチャに非常によく反応することです。また、ドライメディアではバリエーションによって、[重ね塗り] と [塗潰し] という 2 種類の手法が使われていますが、描画結果が違うので目的によって使い分けるようにします。

[重ね塗り] と [塗潰し]

[重ね塗り] はストロークを重ねるごとに色が濃くなっていくタイプで、濃い色の上に白を塗っても色が見えませんが、

※ [鉛筆] カテゴリの一部バリエーション ([鉛筆 (2B)] など) と、[クレヨン] カテゴリ。



2. [重ね塗り] と [塗潰し]

[塗潰し] は上に重ねた色で下の色を隠すタイプです。

※ [鉛筆] の一部と [クレヨン] 以外のドライメディア。([鉛筆] の中では、バリエーション名に [塗潰し] 又は [リアル] と付くものが [塗潰し] タイプ。)

同一の [手法] であれば描画結果の違いはそれほど大きくはないので、ブラシカテゴリ名などから類推して使いたいブラシを選ぶとよいでしょう。選択したブラシバリエーションの [手法] が [重ね塗り] か [塗潰し] かは、[ブラシコントロールパネル] > [一般] の [手法] の項目で確認できます。

重ね塗りタイプのブラシとレイヤー

[重ね塗り] タイプのブラシ ([鉛筆] > [鉛筆 (2B)] など) をレイヤー作成後すぐに使用すると、そのレイヤーの合成方法が「フィルタ」という種類に変化します。

この合成方法は Painter 独特のもので、「乗算」レイヤーのように下のレイヤーやキャンバスに色が重なるタイプのものですが、その発色が「乗算」とは少し違います。

特に、黒色で描画したときに描画結果がかなり汚く見えることがあります。この場合は「乗算」に変更すると落ち着くので、必要に応じて切り替えて使用してください。

新規レイヤー作成直後に [鉛筆 (2B)] を使用。

フィルタ 乗算 100%

レイヤー 1

キャンバス

自動でレイヤーの合成方法が、[フィルタ] に変わる。

描画結果 →

乗算 乗算 100%

レイヤー 1

キャンバス

レイヤーの合成方法を [乗算] に変更した。

描画結果 →

3. 重ね塗りタイプのブラシとレイヤー

[ハード] タイプと [ソフト] タイプ

Painter のブラシ設定には、[ブラシコントロールパネル] > [一般] 内の [サブカテゴリ] の種類によって、[ハード] タイプと [ソフト] タイプがあり、それぞれで [粗さ] (X3 では [テクスチャ]) の設定が違ってきます。

ハードタイプは [粗さ] の数値が低いほどテクスチャが強く出るのに対し、ソフトタイプは [粗さ] の数値が大きいほどテクスチャが強く出ます (詳細は p.33)。

ドライメディア系のブラシは、名称にソフトと付いているものでも、ハードタイプの場合があります。このため、どちらのタイプか区別しにくいかもしれません。あまり名称で判断せず、[ブラシコントロール] > [一般] > [サブカテゴリ] で確認するようにするとよいでしょう。

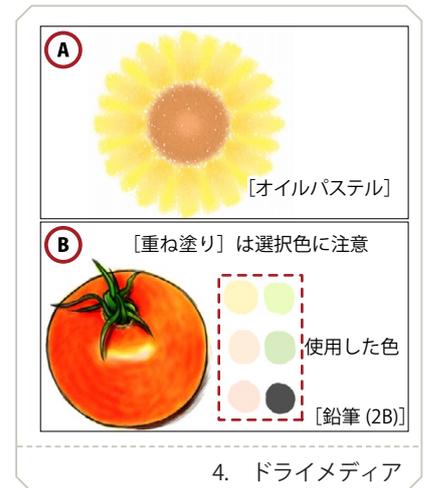
次ページでドライメディア系のバリエーションをいくつか紹介します。

バリエーションの紹介

[パステル] > [オイルパステル] (図 4-A) はテクスチャはあまり出ませんが、滑らかで描きやすく厚塗り系のイラストなどでもよく使われるブラシです。

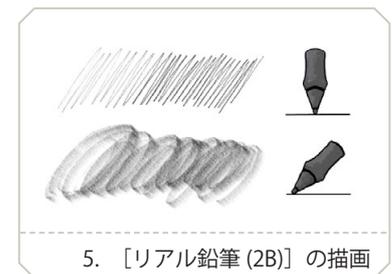
[鉛筆 (2B)] は [重ね塗り] 系のバリエーションで、塗り重ねることで [塗潰し] とは違った描画結果が得られます (図 4-B)。重ね塗りタイプのバリエーションでは描画結果が濃くなりやすいので、選択色に注意が必要です。

[パステル] > [リアルパステル (ハード)] は、塗り重ねてもテクスチャが潰れることなくしっかりと残るので、テクスチャの雰囲気だけを追加したいといった場合にも利用できます。



ペンの傾きによるサイズ変化 ([ハードメディア])

ドライメディアには [鉛筆] > [リアル鉛筆 (2B)] など [リアル] と名前の付いたバリエーションがあります。これらリアル系ブラシは、ペンの傾きによってブラシの幅 (太さ) を変えられることから、本物の鉛筆などを使う感覚で描画することができます。この設定を利用するには、傾きに対応したペンタブレットが必要です。(詳細は p.33)



ソフトメディア

[エアブラシ] [フィルタ] [スポンジ] [ティント]



[ティント] と [デジタルエアブラシ]

[ティント] ブラシには、塗りに使える [標準丸筆] や、色を混ぜる [ブレンド] など Painter の基本的なバリエーションが揃っています。

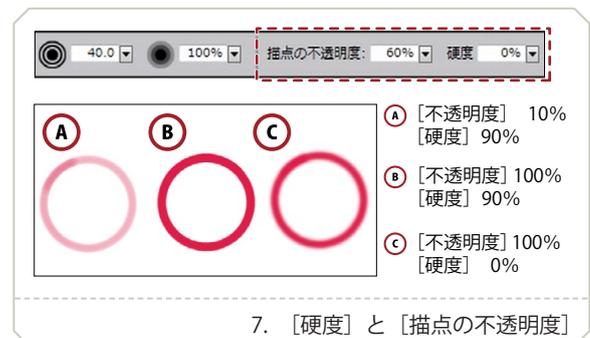
同じソフトな仕上がりでも [エアブラシ] > [デジタルエアブラシ] (図 6-A) が柔らかい雰囲気に仕上がるのに対して、[ティント] > [標準丸筆] (図 6-B) は周囲の色がよく混ざり合います。このため、[標準丸筆] は色を混ぜながら塗り重ねていくことも、軽く水彩風に色を置くこともできるブラシです。



[レンダリングされた円形]

[エアブラシ] のうち、プロパティバーに [描点の不透明度] と [硬度] が表示されているものは Painter 12 で新しく追加された [レンダリングされた円形] ([ブラシコントロールパネル] > [一般] の [描点の種類] から選択) を使っています。

[レンダリングされた円形] を選択すると、[硬度] や [描点の不透明度] を数値でより細かく設定することができます (図 7)。このとき、通常の円形ブラシで選択する [描点タイプ] は無効になります。

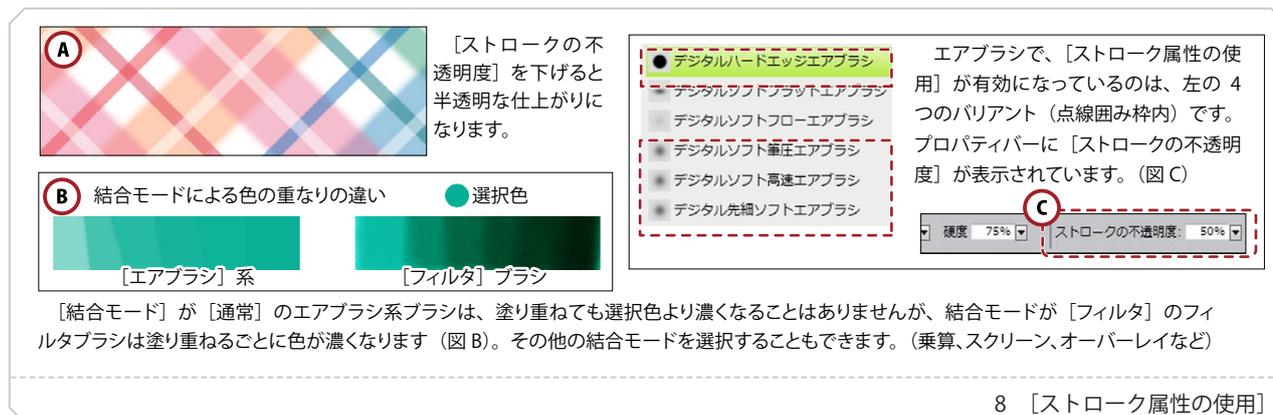


[硬度] が 100% では、アンチエイリアスの効かないブラシになるので、縁がぼけることがなく、塗り潰す範囲を縁取るときなどに使うと縁の塗り残しが少なくなります。

[フィルタ] ブラシと [ストローク属性の使用]

[フィルタ] ブラシと [エアブラシ] の一部バリエーションでは、Painter 12 で [ブラシコントロールパネル] > [一般] 内に新しく追加された [ストローク属性の使用] が有効になっているものがあり、この設定のブラシでは、薄く均等に塗ることができます。(X3 では、設定は単独の [ストローク属性] パネルにあります。)

ストローク属性には [ストロークの不透明度] と [結合モード] があり、[ストロークの不透明度] で色の透過度を (図 8-A)、[結合モード] でストロークごとの色の重なり具合を設定できます (図 8-B)。



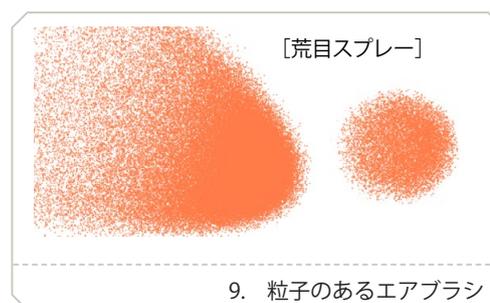
ストローク属性で [結合モード] を [通常] に、[ストロークの不透明度] を低めに設定したブラシは、既に描画している部分 (半透明な箇所) に色を重ねられるので、Painter11 以前の通常ブラシでは難しかった『Photoshop で [不透明度] を下げた半透明のブラシ』とよく似た描画結果を得ることができます (詳細は p.42)。また、描点の種類に [レンダリングされた円形] を使用すると、プロパティバーに [ストロークの不透明度] が表示されるので、設定値を変えながら描画するのに便利です (図 8-C)。

粒子のある [エアブラシ]

[エアブラシ] の中には [デジタルエアブラシ] などの通常タイプとは別に、専用タイプのものがあります。[ブラシコントロールパネル] > [一般] の [描点の種類] に [エアブラシ] という名前が付いた種類で [荒目スプレー] などがこれにあたります。

この専用タイプのバリエーションでは、細かい点を粒状に吹き付けることができ、アナログのエアブラシに近い仕上がり感を得られます (詳細は p.62)。

タブレットペンが「傾き」に対応しているものであれば、ペンの傾きに対応して吹き付ける方向、広がりなどを変えることができます。さらにワコムペンタブレットの専用エアブラシペンを使えば、ペン軸のホイール操作でインク量などを調整できるものもあります。



[スポンジ] ブラシ

[スポンジ] ブラシは、スポンジを押し付けたような描画ができるブラシで、スポンジでたたいて描画したときのような雰囲気になります。

[色引きウェットスポンジ] (図 10) では、下の色をなじませながら柔らかく塗り伸ばして仕上げることができます。

初期設定のブラシサイズが大きめのものがあるので、実際の画像サイズに応じてサイズを変更して描画すると使いやすいでしょう。



ペン・筆・マーカー

[マーカー] [ペン] [墨絵]



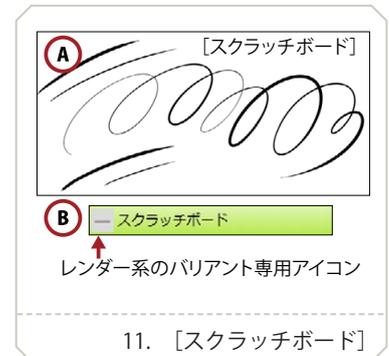
[スクラッチボード]

[ペン] ブラシの [スクラッチボード] (図 11-A) は [ブラシコントロールパネル] > [一般] の [描点の種類] が [レンダー] という種類のブラシです。

途切れのない滑らかな線を描くことができ、筆圧によって線の入り抜きも出せるので、線画などには欠かせないバリエーションです。

これら [レンダー] タイプのバリエーションは、ブラシセレクト上でのアイコンの形が図 11-B のようになっていて、円形などのブラシと区別が付きやすくなっています。(ほかに [極細ペン] [スムーズ丸ペン] など)

[ブラシコントロールパネル] > [間隔] 内の [滑らかさ] (X3 では [スムージング] コントロール内の [滑らかさ]) の数値を上げると、線のがたつきが少なくなり、滑らかな線が描けるようになります (詳細は p.31)。



11. [スクラッチボード]

その他の [ペン] と [墨絵] ブラシ

ペンブラシの中には、基本的な [べた塗り]、ブラシの形が平らになった [カリグラフィー]、ブラシサイズがペンを動かした速度に対応して変わる [リアルペン (筆先サイズ)] など多用なペン先が揃っています。

[ペン] > [ドライインク] や [墨絵] > [ブロッサム墨絵 (太)] では、筆を使ったような線が描けます。

[ドライインク] や [墨絵] ブラシの一部では、ブラシコントロールパネル > [一般] の [描点の種類] に [プリスル] が使われています。

[ブラシコントロールパネル] > [プリスル] の設定によって、筆のまとまりなどをコントロールすることができます (詳細は p.35)。

[墨絵] ブラシには最初から青系の色が設定されているバリエーションがあります ([ブロッサム墨絵 (太)] など)。これらはバリエーションを選択すると同時に選択色も変わるので注意が必要です。



12. その他のバリエーション

[マーカー]

その名の通り、マーカーペンのような描画ができるブラシです。

[山型マーカー] などは、[ブラシコントロールパネル] > [一般] の [手法] が [マーカー] になっています。

このタイプのブラシでは、ワンストロークの塗りでは塗りムラが出ませんが、ストロークを変えて塗り重ねる度に色が濃くなっていきます。

「重ね塗り」とよく似た感じになりますが、塗り重ねると少しにじんだ感じになるものもあります。使い方によってはアナログのマーカーのように使うことができますが、重ねるたびに濃くなっていくのでストロークを変えての塗り重ねは数回程度に抑えておくとよいでしょう。

ラフなイラストなどに向いています。



13. [マーカー]

水彩系

[デジタル水彩] [リアル水彩] [リアルウェット油彩] [水彩]

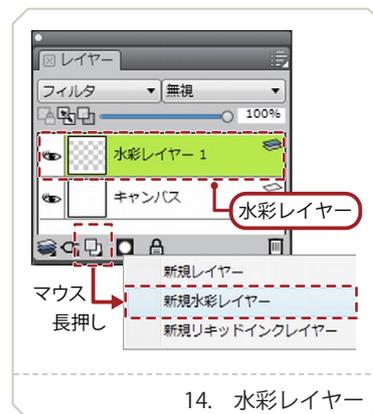


[水彩] と [リアル水彩]

専用の水彩レイヤー (図 14) で使うブラシです。

水彩ブラシを使うと自動的に新しい水彩レイヤーが作成されます。手動で水彩レイヤーを作成したい場合は、レイヤーパネルのレイヤー新規作成ボタンを長押しして表示される「新規水彩レイヤー」をクリックすることで追加します。

[水彩] ブラシには、通常の [円形] などを使うタイプと、専用の [水彩キャメルヘア] などの描点を使うタイプがあり、[水彩] コントロール内で設定される水分量や顔料の量に応じて描かれます。



通常のブラシとは違い、描画後にしばらく描画した部分の描点が集まらばぼかされることで、全体的に水彩の雰囲気を作っていきます (詳細は p.45)。

[リアル水彩] は、[水彩] とは違った挙動でシミュレートされた Painter 12 以降の新しいブラシです。[水彩] よりも、滑らかな仕上がりになります。また「ぼかし」のタイミングもコントロールできるようになったことで、よりリアルな感じの水彩風イラストが描けるようになりました (詳細は p.46)。PC のスペックによっては、処理が重く感じられることがあります。

[水彩] ブラシ			[リアル水彩] ブラシ		
描画中	ぼかし処理中	描画結果	[フラクタルウォッシュ]	[リアル紙目ウォッシュ]	[プリスル (明)]
		[ぼかしキャメル]			
		[流動ウォッシュキャメル]			
※ 流動系は描点の流れが一定方向に広がっていくタイプです。			ぼかしの感じが出せます。	塗り重ねると色が濃くなっていきます。	塗り重ねるとフチの内側の色が落ちます。

15. 水彩ブラシ

[リアルウェット油彩]

[リアル水彩] とほぼ同じ設定内容を持ち、描画後にぼかしの処理が行われます。

[リアル水彩] とは違って、一般のレイヤーやキャンバスに描画することができ、上から塗り潰した色がほぼそのまま出せるので、不透明水彩や油彩系に近い使い方ができます。また、特に乾燥などの処理をすることなく、通常のブラシと混ぜり合います (詳細は p.53)。リアル水彩同様、PC のスペックによっては、処理が重く感じられることがあります。

[デジタル水彩]

水彩のような縁の描画 ([水彩境界]) や [ぼかし] の効果を持ちつつ、キャンバスや通常のレイヤーに描くことができるブラシです (詳細は p.50)。



16. リアル油彩で描画

〔デジタル水彩〕は、内部で専用のレイヤーが作られ、その内部レイヤーに描画されることで、同一キャンバス（又はレイヤー）に対して、乗算のように色が重なった雰囲気になります。また、描画している間は、他の一般ブラシと混ざり合うことはありません。

デジタル水彩は、発色が独特で低い筆圧で描画した場合に色味（色相）が変化したり、不透明度や補充量の低い設定では、黄色みの強い発色になります。

〔デジタル水彩を乾燥する〕の処理を行うと、他のブラシの描画部分と色を混ぜ合わせることができるようになりますが、一度「乾燥」させると元の〔デジタル水彩〕の状態に戻すことはできません。

〔水彩境界〕は描画のフチに出る濃い部分のことで、描画後も〔水彩境界〕の値によって変化します。また「乾燥」する際には、その時の〔水彩境界〕の値が適用されます。

A 〔デジタル水彩〕



※見た目ははひとつのキャンバス（レイヤー）ですが、内部では〔デジタル水彩〕独自のレイヤーが作られているので、一般ブラシと混じることはありません。（既に描かれた一般ブラシに対して色が重なったようになります。）

〔デジタル水彩〕の発色は独特で、筆圧を弱めると色の濃さとともに、色味（色相）も変化します。

弱い
強い
選択色

B 〔水彩境界〕

- ・〔水彩境界〕は描画全体を縁取るように出ます。（左図点線部分）
- ・描画後に、境界値の違うブラシを選択したり、境界値を変更すると既に描画されている部分の境界も変化します（下図例参照）。

例：〔新シンプル水彩〕（境界値 10%）で描画後、〔幅広水彩〕（境界値 50%）を選択した時点で、最新の境界値が優先されて縁（境界）が濃くなります。



※境界が分かりやすいように〔水彩境界〕を100%に変更しています。

※〔水彩境界〕は、〔ぼかし〕のあるブラシや〔荒目水彩〕などでは出ません。

〔先細ぼかし水彩〕
〔荒目ドライブラシ〕

17. デジタル水彩ブラシ

油彩系

〔アクリル〕〔グワッシュ〕〔インパスト〕〔油彩〕



油彩系には、一般的なタイプと特殊なタイプのバリエーションがあります。

それぞれのタイプは、プロパティバーに表示されるバリエーションの独自設定部分で確認することができます（図 18～21）。タイプ名は、〔ブラシコントロールパネル〕>〔一般〕内の〔描点の種類〕の名前（〔キャメルヘア―〕など）を使用しています。

一般のタイプ

一般タイプは、〔円形〕などの通常ブラシを使っているタイプで、使い方やカスタマイズも簡単に描きやすいブラシが多いのが特徴です。

補充量: 60% | にじみ: 38% | シッター: 0.00

一般のタイプ（〔円形〕〔プリスル〕〔取り込み〕）

18. 一般タイプのプロパティバー（一部）

[アクリル] > [ブリスル(キャプチャ)] や [油彩] > [油彩ブリスル(中)] などは、筆跡が残りやすく油彩の雰囲気を出すことができます。逆に [アクリル] > [細密ブラシ(不透明)] などは、一般的な塗りにも使いやすいブラシです。

どのバリエーションがこういった描点(円形やブリスルなど)を使っているかを判断するには、ブラシセレクトの描点のサムネイルの違いを確認することができますが、かなり分かりにくいものもあるので、気に入った描き味のバリエーションがあれば [ブラシコントロールパネル] > [一般] を表示させて、[描点の種類] を確かめてみるとよいでしょう。

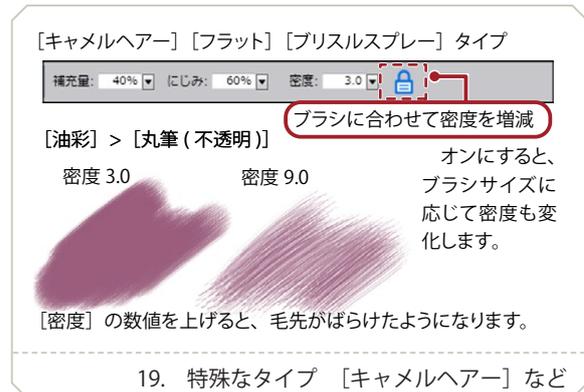
特殊なタイプ

特殊なタイプは3種類あり、どれも一般タイプより高機能ですが、設定が少し複雑です(詳細は p.54)。

(1) [キャメルヘア] [フラット] [ブリスルスプレー]

細い毛が集まってひとつのブラシが構成されます。この細い毛をどの程度の密度にするかを、ブラシの [密度] によって設定できます(図 19)。密度の数値が小さすぎると動作が重くなる場合があります。その他の項目は一般のブラシとほぼ同じで、絵具の量なども [塗料] の項目で設定します。

※ Painter X3 では、[密度] の他に、線の広がり具合を設定できるようになりました。

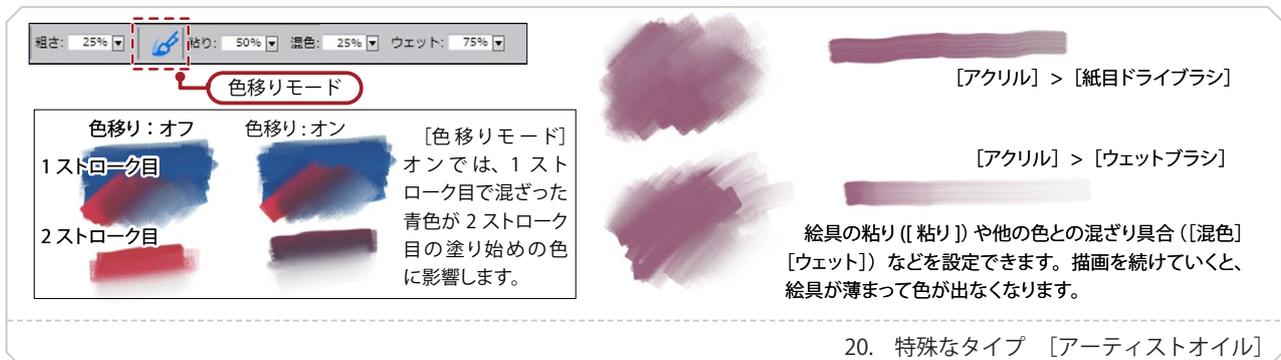


19. 特殊なタイプ [キャメルヘア] など

(2) [アーティストオイル]

実際の油彩の雰囲気を出すことができます。[色移りモード] をオンにすると、ストロークを終えたときに残った色が次の色に影響して混ざった色で塗り始めることができます(図 20)。

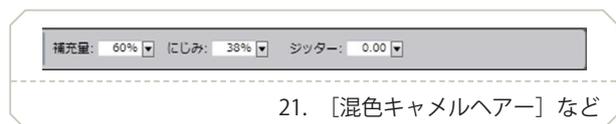
[アーティストオイル] タイプの絵具の量などは [塗料] からは設定できず、専用の [アーティストオイル] パネルから設定を行います。



20. 特殊なタイプ [アーティストオイル]

(3) [混色キャメルヘア] [混色フラット]

[キャメルヘア] と [フラット] にアーティストオイルの設定機能が付加されたもので、絵具の量などは [アーティストオイル] の項目から設定します。プロパティバーでは、[密度] の他に [混色] 項目が付加されています。(図 21)



21. [混色キャメルヘア] など

特殊タイプの付加機能

[リアルブリスル] 機能

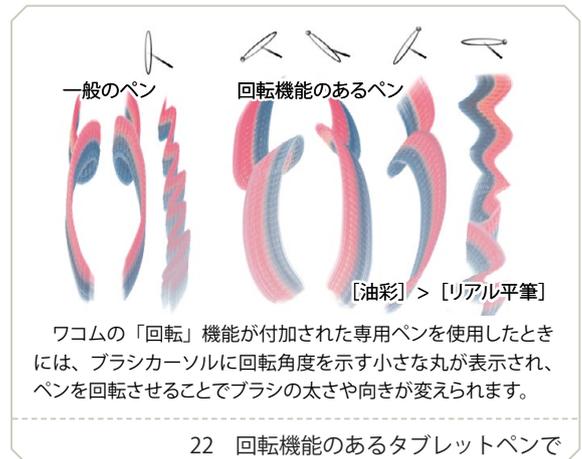
[油彩] ブラシの中で、[リアルファン(短)] など [リアル] と付くものは、[リアルブリスル] という設定が付いたもので、毛の太さや長さなどをより詳細に設定できるようになっています(設定は特殊タイプの(1)と(3)に対して可能)。
[リアルブリスル] コントロールに、チェックを入れることで使えるようになります。

ミキサーの使用

ミキサーの「多色スポイト」を使うと一度のストロークで複雑な色を出すことができます。図 22 は、多色スポイトツールでミキサー内の複数の色を取得した状態で描画したものです。事前にミキサー内に複数色が隣り合っているような状態を作っておく必要があります。

回転機能が付加された専用のタブレットペンを使う

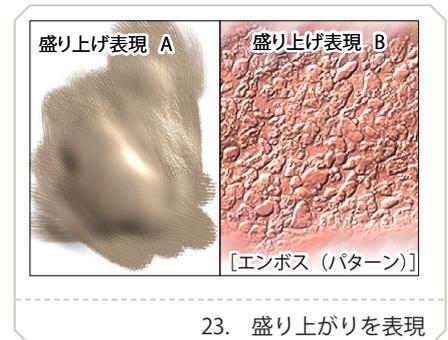
「キャメルヘアー」、[フラット]、[混色キャメルヘアー]、[混色フラット] では回転機能が付加された専用のタブレットペンを回転させながら使うことで、ブラシの太さや向きを変えることができます (図 22)。



「盛り上がり」表現ができるバリエーション

油彩系ブラシの中で「厚塗り」という名称が付いたバリエーションは、絵具の盛り上がり表現できます (詳細は p.58)。

[インパスト] ブラシは盛り上がり表現専用のブラシで、色の出ない [ニス塗り] や厚みを消す専用の消しゴムなどがあります。[エンボス (パターン)] はパターンで凸凹を出すことができるブラシです。

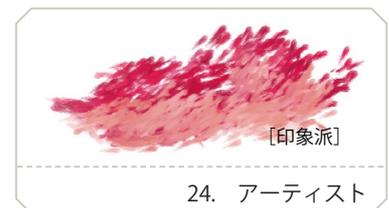


その他のブラシ・ブレンド・消しゴム

[アーティスト]



絵画の画風や技法を模したブラシです。中でも [印象派] は普段使うブラシとしても面白い効果が出ます。



[特殊効果] と [フォト]



[特殊効果] には、画像に変化を与えるバリエーション ([ふくらみ] [ハリケーン] など) や、デジタルならではの筆先を持つバリエーション ([フェアリーダスト] [ファーブラシ] など) があります。

[フォト] では、色補正などの作業をブラシで行うことができます。

[イメージホース] と [パターンペン]



[イメージホース] は「ノズル」と呼ばれる専用素材をスプレーのように吹き付けるブラシです (図 25-A)。ノズルは複数の画像を一度に登録でき、それらを設定に応じて、並んだ状態やランダム、またさまざまな角度で吹き付けることができます。

[パターンペン] は [パターン] をつなげて描くことができるブラシです。マスク付きのパターンを使って、背景が透明なパターンをつなげたり、パターンの不透明度と描画色を使って一色のパターンとして (不透明度に応じて画像の濃さは変化) 描画することなどが可能です。 (図 25-B)。

この二つのブラシについては、ノズルやパターンの作成方法も含めて、「基本機能とレイヤー編 (下)」で紹介します。



[クローン] と [スマートストローク]



[クローン] で作業するとき使用するブラシです。[クローン] とは、写真などを使って水彩風や油彩風といったイラスト調の作品にすることができる機能で、それらの作業に使用するためのブラシです。通常の色は使用せず、クローン元のイメージの色をそのまま利用します。

[リキッドインク]



専用レイヤーを使う特殊ブラシです。粘りのあるインクのような描画ができます（詳細は p.60）。

[ブレンド] と [パレットナイフ]



[ブレンド] ブラシは単独では色が出ず、下に描かれた色をなじませるためのブラシです。ブレンドブラシは、油彩系のブラシ同様に、一般の [円形] などを使って [補充量] を設定するタイプと、[アーティストオイル] などの [絵具量] を設定するタイプ、さらに [プラグイン] という [手法] を使うタイプとに分けられます。それぞれ特徴などが違うので、色々試してみるとよいでしょう（詳細は p.40）。

[パレットナイフ] には、[色乗せパレットナイフ] のように色が付くものと、[ブレンド] ブラシのように使える [ウェットオイルナイフ] があります。



26. [ブレンド] ブラシ

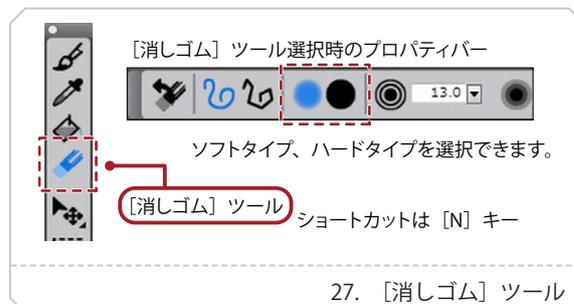
[消しゴム] ツールと [消しゴム] ブラシ



Painter の消しゴムには、「ツール」の [消しゴム] と「ブラシ」の [消しゴム] があります。

消しゴムブラシは設定が豊富ですが、消すことができるブラシが限定されます。通常、消しゴムブラシ内にあるバリエーションは、そのほとんどが一般ブラシ（デジタル水彩、水彩、リアル水彩、リキッドインクを除く）のみが消せる消しゴムになります。デジタル水彩などの特殊なブラシは、それぞれのブラシカテゴリ内に消しゴムがあり、対象のブラシのみが消せるようになっています。

消しゴムツールは万能タイプで、どんなブラシでも消すことができます（消しゴムブラシの [全てのハードエッジを消去] と [全てのソフトエッジを消去] は、消しゴムツールと同じ働きをします）。万能で便利なのですが、少し処理が重くなる場合があるので、気になるときは消しゴムブラシを使用するとよいでしょう。消しゴムツールには、縁が柔らかく消せるソフトタイプとしっかり消せるハードタイプがあります。Painter 起動時は常にソフトタイプが選択されています。



27. [消しゴム] ツール

※ 消しゴムツールを軽く使いたい、カスタマイズしたいという場合は、12 以降であれば、XML ファイルを修正することで可能になります。自己責任での作業になりますが試してみたいという場合は、カスタマイズ方法などを確認してみてください。（参考：「消しゴムツールの設定を修正する方法 (Painter12)」 X3 でも同じ作業になります。）

Painter X3 で新設された [最小値] と [ジッター]

Painter X3 では、ブラシコントロールパネル内の一部設定に [最小値] と [ジッター] が追加されました。

新規のブラシカテゴリは存在しませんが、ジッター付きのバリエーションとしていくつか追加されています（[ブラシ検索] を使用して、[X3] や [ジッター] と入力、検索すれば確認できます）。

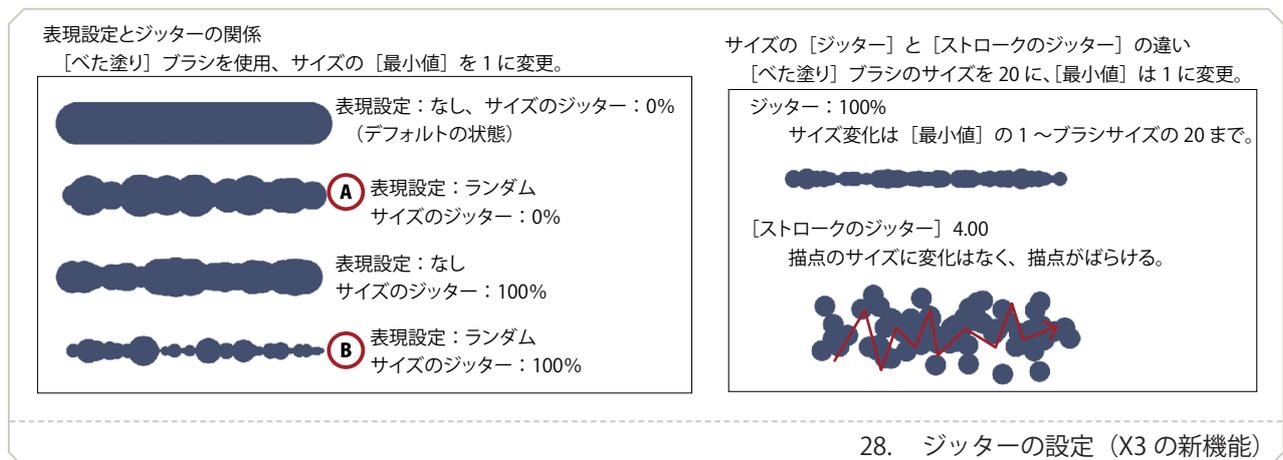
[最小値] はこれまで [サイズ] 項目などの設定のみに付いていましたが、[不透明度]、[粗さ]、[角度]、[補充量]、[に

じみ] などにも追加され、筆圧などで変化させる場合などに、最も低い値を任意に決めることができます（たとえば、不透明度を 50%～100% の間で変化させる、など）。

[ジッター] は描画にランダムなばらつきを加えるための項目で、[サイズ] や [不透明度] などに追加されました。

12 以前にも、[表現設定] の中に [ランダム] という設定があり、たとえばサイズであれば最小値～最大値（サイズ設定値）の間でランダムにサイズ変更させて描画することができました（図 28-A）。X3 で新設された [ジッター] は、このランダムな効果を数値で設定する項目です。

[ジッター] の効果は [表現設定] に追加されるので、「筆圧」で筆圧を変化させつつ、50% の確率でブラシのサイズをランダムに変える、といったことができます。図 28-B は、表現設定：ランダム、にサイズのジッター：100% を追加したことで、サイズがよりランダムに変化しています。変化の幅は、あくまで [最小値] ～ [最大値] の間で、それ以上やそれ以下には変化しません。[最小値] が 100% になっている場合は、変化しないことになります。



CPU 使用率と [マルチコア] チェック

Painter のブラシを使っていると、CPU 使用率が常時 100% 近い数値になっていることがあります。これは、[ブラシコントロールパネル] > [一般] にある [マルチコア] チェックが入っているために起こる現象です。

[マルチコア] チェックはブラシ使用時に複数の CPU を使用するかどうかを設定するもので、描画が重いタイプのブラシには効果的ですが、一般ブラシに使用すると逆に CPU の使用率を跳ね上げてしまいます。

デフォルトのブラシでは、効果の有無に関係なくほとんどのバリエーションにチェックが入っているため、[マルチコア] を外したほうがよいと思われるバリエーションが多くあります。

(1) チェックを外す必要のないバリエーション（チェックの有無に関わらず、CPU の上昇が低い）

- » 描点の種類が [レンダー] を使用しているブラシ（スクラッチボードなど）
- » 描点の種類に「エアブラシ」と付くタイプ（リキッドインクエアブラシ、水彩エアブラシを含む）を使用しているブラシ

(2) チェックを付けたほうがよいバリエーション（チェックの有無に関わらず、CPU 使用率は高い）

- » リアル水彩、リアルウェット油彩

(1) と (2) 以外の多くのブラシでは、[マルチコア] チェックをオフにした方が CPU に対しては優しいといえるでしょう。

日頃よく使うブラシについては、一度 CPU 使用率をチェックしながら描画してみて、[マルチコアチェック] があつたほうがよいかどうかを判断してください。

ブラシの選択と管理

ブラシセレクタの操作方法

Painter では、画材の種類をブラシカテゴリ（以下、「ブラシ」）、その中の個別設定をブラシバリエーション（以下、「バリエーション」）と呼びます。

ブラシを選択するには、ブラシセレクタバー内のアイコンをクリックして [ブラシライブラリ] パネルを開いてブラシを選択、さらに右に表示されるバリエーションを選択します。バリエーション上にカーソルを置くと、下部に [描点とストロークプレビュー] が表示されます。

図1はブラシに [ペン]、バリエーションに [べた塗り] を選択した状態です。



1. ブラシセレクタバーとブラシライブラリ

ブラシツール使用時のプロパティバー

ブラシツール使用時、プロパティバーには、バリエーションの基本的な設定が表示されます。選択したバリエーションに応じて、不透明度など最低限必要な設定の変更がプロパティバーからできるようになっています。

プロパティバーに表示されていない設定を変更する場合は、[ブラシコントロールパネル] を表示させて変更する必要があります。

※ Painter X3 では、ブラシツール使用時のプロパティバーの右端に [詳細ブラシコントロール] ボタンが追加され、選択したバリエーションのブラシコントロール（一部）などを表示させて設定を変更できるようになりました。

フリーハンド 直線 サイズ 不透明度 バリエーション独自設定部分 バリエーションの種類によって表示される項目が違います。

リセット バリエーションの設定を最初の状態に戻します。

※ ただし、一旦設定を保存した後はその設定まで。

粗さ: (X3 では [テクスチャ]) 設定のあるブラシのみ表示

サイズなどの数値を変更するには次の3つの方法があります。

- A: [▼] をクリックして表示されるスライダを左右に動かす。
- B: 数値部分をドラッグして選択状態にして直接入力する。
- C: 数値上をクリックしてカーソルの上下キーで数値を上下させる。

※ Painter X3 のプロパティバーの一部（右端に新設の [詳細ブラシコントロール] ボタン）

[詳細ブラシコントロール] をクリックすると、図Dのような青枠で囲まれた詳細ブラシコントロールが表示されます。表示される内容はブラシによって決まっていますが表示される項目を変更することはできません。一部のブラシコントロールのほか、リアル水彩などではテクスチャやフローマップも表示され、詳細ブラシコントロール内で選択できるようになっています。

2. ブラシツール使用時のプロパティバー

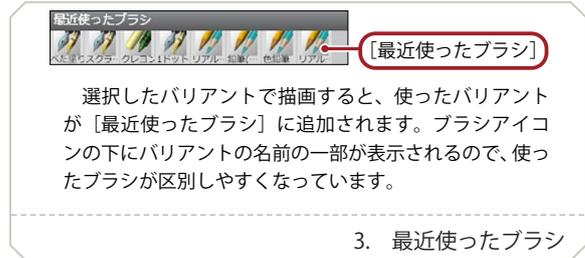
描くときは [フリーハンド] 又は [直線] のどちらかを選んでから描き始めてください。

【最近使ったブラシ】の利用

【ブラシライブラリ】パネル上部には【最近使ったブラシ】が表示されます。また、プロパティバーの右側（「最近使ったブラシバー」）にも表示されるので、【ブラシライブラリ】を開くことなく前回使用したブラシを選択できます。

なお、【ブラシライブラリ】を切り替えると履歴がリセットされるので注意して下さい。

※ Painter X3 では、初期状態で【最近使ったブラシバー】は非表示になっています。必要に応じて、メニューバーの【ウィンドウ】>【最近使ったブラシ】をクリックして、表示させてください。

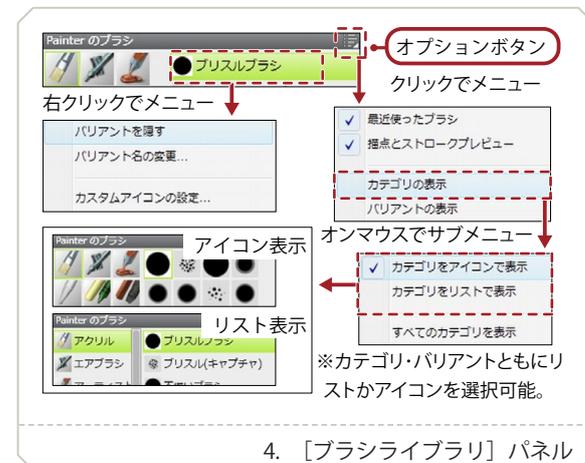


【ブラシライブラリ】を管理する

【ブラシライブラリ】パネルのオプションボタンからメニューを開いて、ブラシやバリエーションの表示方法を変更したり、【最近使ったブラシ】等の表示/非表示を切り替えることができます。

ブラシアイコンを右クリックして【カテゴリを隠す】で、選択したブラシを非表示にすることもできます。隠れたブラシを表示するには【全てのカテゴリを表示】を選択します。

同様に、バリエーションもアイコンの右クリックから非表示にできます。



ブラシカテゴリの作成と管理

ブラシカテゴリは、新規に追加することができます。お気に入りのブラシやカスタマイズしたブラシだけを集めたカテゴリを新たに作成して管理しておく便利です。

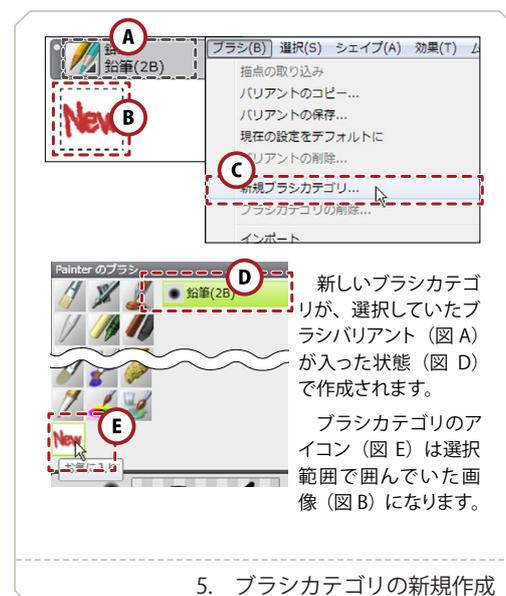
ブラシカテゴリの作成方法

新しいブラシカテゴリに入れたいブラシバリエーションを選択しておきます (図 5-A)。

- ① キャンバスにカテゴリのアイコンになる画像を用意し (サイズは適当、最小サイズ 30 × 30 ピクセル程度)、アイコンにする部分を正方形に選択しておきます (図 5-B)。
- ② メニューバーの【ブラシ】>【新規ブラシカテゴリ...】を選択して (図 5-C)、表示されるウィンドウからブラシカテゴリ名を入力します。

これで、選択したブラシバリエーションがひとつだけ入ったブラシカテゴリが新しく作成されます。その後、必要なブラシバリエーションをこのカテゴリ内へドラッグ&ドロップで移動します。

作成したブラシカテゴリは、メニューバーの【ブラシ】>【ブラシカテゴリの削除...】から、削除することができます。(デフォルトのブラシカテゴリは削除できません。)



ブラシバリエーションを管理する

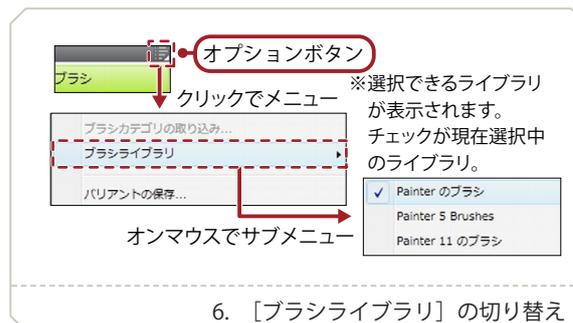
カスタマイズ保存したブラシバリエーションは、メニューバーの [ブラシ] > [バリエーションの削除 ...] で削除することができます。また、ドラッグ&ドロップで別のカテゴリへ移動させることもできます。

デフォルトのブラシバリエーションは、削除、別のカテゴリへの移動ともできません。(移動させると、バリエーションが消えてしまう可能性があるため、行わないようにしてください。)

[ブラシライブラリ] を切り替える

[ブラシライブラリ] パネルのメニューにある [ブラシライブラリ] から、他の [ブラシライブラリ] に切り替えることができます。パネルに表示されるライブラリは1つだけなので、他のライブラリのブラシを使用するにはライブラリを切り替えて使用します。

図6では、2種類のライブラリ (Painter 12 の初期状態、Painter X3 では3種類) の他に、エクストラコンテンツ (Painter 12 のみ) 内の「Painter 5 Brushes」を表示しています。デフォルトにはないライブラリを表示するには、事前に Painter フォルダにライブラリ内容をコピーしておくか、Painter 12.1 以降であれば、[ブラシライブラリ] を追加 (p.19) しておく必要があります。



ブラシの追加

バージョン 12.1 以降のアップデートからブラシ管理が専用のファイルで行われるようになりました。これにより作業が格段に楽になりましたが (12.1 以降のブラシ管理については p.19 「12.1 アップデータ適用以後のブラシ管理」で紹介)、それ以前のバージョンではこの専用ファイルは使えません。

Painter 12 の DVD 内には、Painter 本体に組み込まれていないブラシなどが含まれています (「コンテンツ (エクストラ)」フォルダ内) し、ネットなどに多くのブラシが配布されています。ほかにも、Painter のバージョンアップ後に古いバージョンで作成したブラシを使いたいといったこともあると思います。

このようなときは、次に紹介する従来の方法 (ファイルコピー) によりブラシなどを「追加」していくとよいでしょう。

なお、この方法でブラシを追加する場合は、「プログラムフォルダ」、「ユーザーフォルダ」という二つのフォルダが重要になります。まずは、この二つのフォルダについて説明し、その後に追加する方法について紹介していきます。

ブラシバリエーション用ファイルとフォルダの構成

Painter のブラシは2箇所に登録されています。デフォルトブラシが登録されているプログラムフォルダと、Painter 使用後に作成されるユーザーフォルダです。それぞれのフォルダの場所は次のとおりです。

プログラムフォルダとユーザーフォルダ

(以下の記述は Painter 12 の場合です。X3 の場合は 12 の部分を 13 (X3 ではなく、数字の 13 です。)と読み直してください。)

プログラムフォルダ

Painter をインストールしたフォルダで、規定フォルダにインストールしているときは次の場所になります。

Windows 版 C:\Program Files\Coreel\Painter12\Brushes

Mac 版 アプリケーション\Coreel Painter 12\Brushes

ユーザーフォルダ

Painter の各種の設定が保存されているフォルダで、次ページの方法で表示させることができ、この Painter 12 フォルダ内に、「\ デフォルト\Brushes」フォルダがあります (「デフォルト」は作業領域名)。

Windows

- ① XP 「ファイル名を指定して実行」、Vista 「検索の開始」、Win7 「プログラムとファイルの検索」に、次の文字列を入力して「OK」ボタンを押します。

入力する文字列 %appdata% (全て半角英数字で入力)

- ② 開かれるフォルダから「Roaming」→「Corel」→「Painter 12」へ進みます。(WinXP の場合は「Corel」→「Painter12」)

※ Windows で隠しフォルダが表示されている設定になっていれば、次の場所に直接アクセスできます。

XP … C:\Documents and Settings\ログイン名\Application data\Corel\Painter 12

Vista、7 … C:\Users\ログイン名\AppData\Roaming\Corel\Painter 12

Mac (ライブラリを表示させる必要あり)

Mac ハードドライブ / ユーザ (Users) / ユーザ名 (使用しているユーザー名) / ライブラリ (Library) / Application Support / Corel : Painter 12

※ 「Mac OS X Lion」では、ライブラリが表示されなくなっています。以下のコマンドを実行してライブラリを一時的に表示させてから該当のフォルダにアクセスします。

表示する時 chflags nohidden ~/Library/

非表示にする時 chflags hidden ~/Library

プログラムフォルダには、初期状態のデフォルトブラシの設定ファイルのみが入っていて、Painter 使用後に設定変更をしたり追加保存したブラシの設定は書き込まれません。また、プログラムフォルダに書かれているブラシに関しては、ライブラリ、カテゴリ、バリエーションともに Painter 上で削除することができません。(Painter を初期状態に戻した場合、このプログラムフォルダに書き込まれたブラシのみが表示されます。)

一方、ユーザーフォルダには、以下のようなフォルダとファイルが書き込まれています。

- デフォルトブラシのライブラリ用フォルダ。(デフォルトブラシを Painter 上で一度でも使用すると追加されます。) このとき、フォルダ内に書き込まれるフォルダやファイルは以下のとおりです。

» Painter 上でカスタマイズ保存したバリエーションのファイルセット (XML、NIB、STK など)

» Painter 上で使用したバリエーションの設定を書き込んである一時設定用の XML ファイル (バリエーションをほかのものに切り替えた後で書き込まれ、[c_バリエーション名.xml] という名称になります。)

※ Painter X3 では、検索用のファイルとして一時設定用ファイル作成時に [c_バリエーション名.txt] が、バリエーション保存時に、[バリエーション名.txt] が作成され、これらのファイルも検索の対象になります。

» Painter 上で、新規カテゴリ作成で作成したカテゴリのフォルダとアイコン用 JPEG ファイル

» 12.1 以降のブラシのインポート機能を使って、インポートしたブラシカテゴリ、ブラシバリエーションの一連のフォルダとファイル

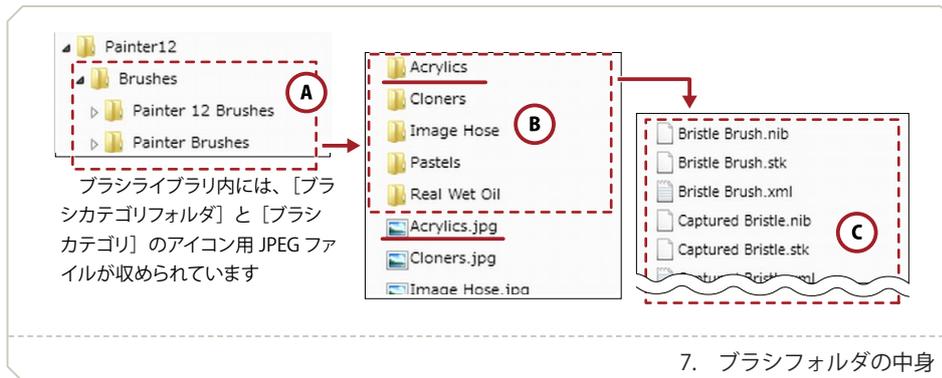
- 12.1 以降のブラシのインポート機能を使って、インポートしたブラシライブラリもユーザーフォルダ内に書き込まれます。

※ユーザーフォルダに書き込まれるタイミングは、バリエーションの場合は他のバリエーションに切り替えてからになりますが、X3 では保存したバリエーションに関しては保存後さらに設定を変更した後になっているようです。

これら、ユーザーフォルダ上のライブラリ、バリエーション、カテゴリは全て Painter 上で自由に削除することができます。また、メニューバーの [ブラシ] > [バリエーションをデフォルトに戻す] を実行すると、バリエーションの設定用一時ファイル (「c_」の付いたファイル) が削除され、保存してあるバリエーションの状態 (デフォルトブラシならば、初期状態) に戻ります。

ユーザーフォルダ内のファイルは、初期状態に戻した場合 (Shift キー起動時) には、全てのデータが消えてしまうので、常にバックアップをとるなどの注意が必要です。

下図7はプログラムフォルダ内のフォルダやファイル内容を表示させたものです。「Brushes」フォルダ内に、[ブラシライブラリ] フォルダ (図7-A)、「ブラシライブラリ」フォルダ内に「ブラシカテゴリ」フォルダ (図7-B)、その中に各「バリエーション」ファイルが収められています (図7-C)。



※ Painter の日本語版では、ブラシカテゴリやブラシバリエーションは日本語名で表示されますが、プログラムフォルダ (Corel \Painter12 又は 13) 内のフォルダやファイル名は英語表記されています。

※ ブラシバリエーションのファイルは xml ファイル、nib ファイル、stk ファイルが必ずセットになっています。(他に jpeg ファイルがあることもあります。)

ユーザーフォルダ内もほぼ同様なフォルダ構成になっています (ユーザーフォルダの場合は、Painter 12 の直下には、Brushes フォルダはなく、間に「作業領域名と同名のフォルダ」が入ります)。

ブラシを追加する場合、プログラムフォルダ、ユーザーフォルダのいずれにも追加は可能です。上記の特徴から、それぞれのフォルダに入れた場合の便利な点、不便な点を考えてコピー先を決めるとよいでしょう。

ブラシカテゴリの追加

ブラシカテゴリは、Painter 上で削除等ができるように、ユーザーフォルダに追加するとよいでしょう。

ブラシカテゴリを追加するときに必要なものは、ブラシカテゴリフォルダと、カテゴリ表示のためのアイコン用ファイル (JPEG ファイル) です。

カテゴリフォルダ (中に XML 等のバリエーション用ファイル) と JPEG ファイルを、以下の場所にコピーします。

ユーザーフォルダ \ デフォルト (作業領域名) \ Brushes \ Painter 12 Brushes \

(X3 の場合は Painter X3 Brushes) (別のブラシライブラリにコピーすることもできます。)

その後、Painter を起動すると、デフォルトブラシ内に追加されたブラシカテゴリが表示されます。

もしも、アイコン用の JPEG ファイルが用意されていない場合は、30 × 30 ピクセルの JPEG 画像ファイルを用意する必要があります。アイコン用の JPEG ファイルとフォルダ名は必ず同じでなければなりません。少しでも違っていると、Painter 上でカテゴリが表示されなくなります。

※ Painter X3 での検索対象になるのは、Painter 上でカテゴリが表示されてから、カテゴリ内のバリエーションを選択、他のバリエーションへ移動後になります。

ブラシバリエーションの追加

ブラシカテゴリ同様、Painter 上で削除等ができるように、ユーザーフォルダに追加するとよいでしょう。

ブラシバリエーションで、必要最低限のファイルはバリエーション名と同名の XML ファイルのみです。(取り込み画像を使ったブラシの場合は、取り込み画像用の画像ファイル (JPEG ファイル) が必要です。)

※実際の使用にあたっては、XML ファイル以外に同名の NIB ファイル、STK ファイルが必要となりますが、これらのファイルは Painter でバリエーションを表示させたときに自動的に作成されるので、揃っていない場合でもブラシバリエーションとして追加することは可能です。(同時に NIB、STK ファイルが配信されている場合は、全てのファイルをコピーしたほうがよいでしょう。)

配信されているバリエーション用ファイル (XML ファイルと、セットになっているその他のファイル) を、バリエーションを置きたいカテゴリと同名のフォルダ内にコピーします。

例：配信されている「カスタム鉛筆（仮名）」を [鉛筆] カテゴリ内に追加する

[カスタム鉛筆（仮名）.xml] ファイル（NIB ファイルなどが付属していれば、それら全て）を以下の場所にコピーします。

ユーザーフォルダ \ デフォルト \ Brushes \ Painter 12 Brushes \ Pencils（X3 の場合は Painter X3 Brushes）

※ NIB ファイルなどが存在しない場合、Painter 上でバリエントを表示させるとサムネイルが表示されない場合があります。このときは、一度 [バリエントの保存] で上書き保存してください。

ブラシライブラリの追加

ブラシライブラリを追加する場合、プログラムフォルダとユーザーフォルダのどちらに追加するかの判断は難しいところです。プログラムフォルダ内に追加する場合はデフォルトのブラシと同様に使えますが、Painter 上での削除ができないなど不便な点もあります。ユーザーフォルダに追加する場合は、カテゴリやバリエントと同じ扱いになります。どちらが正しいというわけではないので、たとえばちょっと試しに使ってみたいといった場合はユーザーフォルダに、デフォルトブラシと同じように半永久的に使いたい場合はプログラムフォルダにという分け方になるかと思えます。

配信されているブラシライブラリや旧バージョンのブラシライブラリを追加する場合は、使いたい [ブラシライブラリ] をフォルダごとプログラムフォルダ（又はユーザーフォルダ）内の「Brushes」フォルダにコピーします。

Painter 再起動後、[ブラシライブラリ] パネルからコピーした [ブラシライブラリ] を選択して下さい。

新しいブラシライブラリを追加したい場合は、プログラムフォルダ又はユーザーフォルダ内の「Brushes」フォルダ下に新しいフォルダを作成し（フォルダ名がライブラリ名になります。）この中にカテゴリ用のフォルダと、アイコン用の JPEG ファイルをそれぞれ作成します。

※ Painter X3 では、プログラムフォルダ内に追加したライブラリは読み込み直後から全てのバリエントが「ブラシの検索」対象になりますが、ユーザーフォルダに追加したライブラリでは読み込み後に選択したバリエントしか対象になりません。（検索機能については、X3 SP1 のアップデートで改善されているようです。）

ブラシ管理の注意

Painter では、起動時のブラシライブラリ内にあるブラシは全てメモリに読み込まれます。このため、デフォルトのブラシライブラリに大量にブラシバリエントを追加すると、メモリ消費量が多くなります。

普段使うブラシが特定されている場合などは、デフォルトのブラシライブラリではなく、新しいブラシライブラリを追加して、その中に必要なブラシのみ入れておくほうがよいかもしれません。終了時に選択されているブラシライブラリが次回起動時にも保持されます。

12.1 アップデータ適用以降のブラシ管理

Painter12.1 のアップデートからブラシバリエント、ブラシカテゴリ、ブラシライブラリをそれぞれエクスポート・インポートできるようになり、ブラシを共有したりバックアップを取ったりすることが簡単になりました。

なお、インポートできるのは Painter 上（Painter 12.1 以降）でエクスポートした専用のファイル形式のものに限られるので、Painter 11 以前のバージョンなどで配布されている XML ファイルやフォルダ形式でのブラシ関連ファイルは、従来のファイルコピーによる方法で Painter 内にコピーする必要があります。

ブラシバリエントのエクスポート

ブラシバリエントをひとつのファイルとしてエクスポートして保存しておくことで、カスタマイズしたブラシバリエントのバックアップとして利用したり、エクスポートしたファイルを配信・共有したりすることができます。また、

Ver.12 でエクスポートしたブラシバリエーション用のファイルを X3 でインポートすることも可能です。

エクスポートしたいブラシバリエーションを選択して、メニューバーの [ブラシ] > [エクスポート] > [ブラシ ...] ([ブラシライブラリ] パネルの [オプション] ボタンからも選択可能、以降全て同じ) を選択すると、ファイルの保存画面が表示されます。ここで、ファイル名を入力し (デフォルトではブラシバリエーション名がファイル名)、ブラシバリエーションファイル (拡張子は「.brushvariant」) として保存します。

ブラシバリエーションファイルのインポート

ブラシバリエーションを読み込むには、メニューバーの [ブラシ] > [インポート] > [ブラシ ...] を選択して、保存先のフォルダからブラシバリエーションファイルを選択します。読み込んだブラシバリエーションは、選択しているブラシカテゴリ内へ読み込まれます。

ブラシカテゴリを管理する

ブラシカテゴリもインポート・エクスポートができるようになっています ([ブラシ] > [インポート] > [カテゴリ ...]、[ブラシ] [エクスポート] > [カテゴリ ...])。

ブラシカテゴリは、エクスポートするとブラシカテゴリファイル (拡張子は「.brushcategory」) として保存されます。インポート・エクスポートの手順は、ブラシバリエーションのときと同じです。

カスタマイズしたブラシバリエーションをひとつにまとめてブラシカテゴリにしてエクスポートするなど、バックアップのために利用してもよいでしょう。そのとき、専用のブラシカテゴリを新規作成すると管理がしやすくなります。

ブラシライブラリを管理する

ブラシライブラリもインポート・エクスポートができます。保存されるファイルは、ブラシライブラリファイル (拡張子は「.brushlibrary」) となります。

※ Painter 12 上でエクスポートしたブラシカテゴリファイル又はブラシライブラリファイルを Painter X3 でインポートすると、日本語のバリエーション名が文字化けすることがあるようです。これを避けるため、12 上でバリエーション名を英語表記にしておくか、従来のファイルコピーの方法でブラシライブラリを追加するとよいでしょう。

ブラシバリエーションを保存する

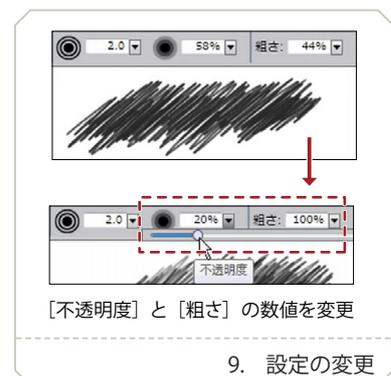
ここでは、ブラシの設定をカスタマイズ後に、新しいバリエーションとして保存する方法を簡単に説明します。

例として、[鉛筆 (塗潰し)] をカスタマイズして、新しい名前前で保存します。

[鉛筆] ブラシの [鉛筆 (塗潰し)] バリエーションを選択、鉛筆の雰囲気を出すために、不透明度を「20%」に下げ、さらに [粗さ] を 100%に変更しました。

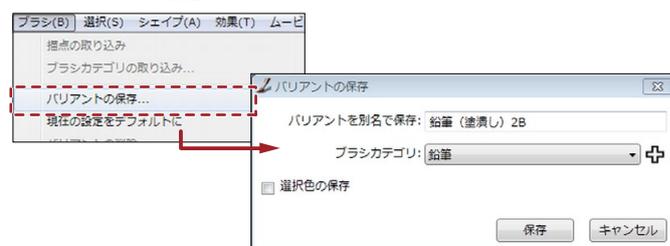
この設定をいつでも使えるように新しいバリエーションとして保存します。

- ① メニューバーの [ブラシ] > [バリエーションの保存 ...] を選択し、保存名 (バリエーション名) を [鉛筆 (塗潰し) 20%] として「OK」ボタンを押します。「OK」ボタンが押せないときはバリエーション名が長すぎるので名前を短くします。(12.1 以降では、バリエーション保存時にカテゴリを変更して保存することができるようになりました。)



- ② 保存後、[鉛筆] ブラシのバリエントに [鉛筆 (塗潰し) 20%] が新しく登録されます。(ほとんどの場合、一番下に追加されます。)
- ③ 保存後は、元のバリエントの設定をリセットしておくほうがよいでしょう。(プロパティバーの「リセット」ボタンを押すか、[ブラシライブラリパネル] のオプションボタンからメニューを表示させて、[バリエントをデフォルトに戻す] をクリックします。[全てのバリエントをデフォルトに戻す] をクリックすると、表示中のブラシライブラリ内の全てのバリエントがデフォルト (最後に保存した状態) に戻ってしまうので注意してください。

バリエント保存時の画面



※ [バリエントの保存...] は [ブラシライブラリ] パネルのオプションボタンを押して表示されるメニューからも選択できます。

保存後に元バリエントの設定をデフォルトに戻す



※ ①の操作で不透明度と粗さを変更したため、[鉛筆 (塗潰し)] は、別名保存後もこの設定が保持されたままになっています。[鉛筆 (塗潰し)] を選択し直して、バリエントの設定を元に戻しておいてください。

10. 保存後の確認と修正

※新しく追加登録したバリエントはメニューバーの [ブラシ] > [バリエントの削除...] で削除できます。(一旦削除すると元に戻すことはできません。)

※ Painter の日本語版では、デフォルトにあるブラシ名を日本語の状態の上書き保存すると同名のバリエントが二つできてしまいます (デフォルトのバリエントと追加で保存したバリエント)。デフォルトにあるバリエントについては必ず別名で保存するようにしてください。

ブラシを検索する (Painter X3 のみ)

Painter X3 では、ブラシの検索ツールが新設され、バリエント名やカテゴリ名、描点の種類や手法、その他のブラシの特徴などを基にブラシを検索することができるようになりました。

たとえば、検索で「X3」と入力すると、Painter X3 で新しく追加されたバリエントが表示されます。

検索は、バリエント名などのほか、Painter の膨大なブラシのうち「取り込み」を使っているブラシは? とか、[アーティストオイル] を使っているのは? とかいったような使い方もできます。

検索できるバリエントは現在表示されている [ブラシライブラリ] 内にあるものに限られます。また、追加で保存したバリエントなどは一度使用するか、設定を変更するかしないと表示されない場合があります (追加される検索用のテキストファイルの書き換えタイミングによる)。

ちなみに、デフォルトブラシの検索に使われる文字列に関する情報は、PC のユーザーフォルダ内にある「Corel」フォルダ内に、「Painter X3 Config」というフォルダがあり、その中にブラシライブラリごとにあるテキストファイル (バリエント名.txt) に記述されています。また、追加、修正されたバリエントについては、Painter のユーザーフォルダにある「Brushes」フォルダ内にテキストファイルで随時追加されていきます。

色々なブラシを使うために	23	水彩レイヤー全面をぼかす	45
[描点の種類] と [手法] を理解する	23	[水彩] ブラシの設定	45
描点の種類	23	[水彩] コントロール	45
描点ベースのブラシ	23	[塗料] コントロールに注意	46
レンダリング処理されたブラシ	23	リアル水彩ブラシの設定	46
手法の種類	24	[不透明度] の表現設定 [ソース] について	46
重ね塗り	24	[ぼかしの一時停止] の利用	47
塗潰し	24	[リアル水彩] コントロール	47
消しゴム	24	[リアル水彩] ブラシのカスタマイズの実例	48
溶かし	24	フローマップ効果を使う	48
水彩	24	デジタル水彩を使って描く	50
デジタル水彩	25	デジタル水彩の特徴と、描画手順	50
クローン	25	乾燥しながら描く手順	50
マーカー	25	乾燥させるタイミング	50
ブラグイン	25	乾燥させずに描く	51
表現設定による変化	25	デジタル水彩のカスタマイズ	51
バリエーションの基本カスタマイズ	26	デジタル水彩使用時の注意	52
サイズを筆圧で変化させる	26	リアルウェット油彩を使う	53
不透明度を変化させる	26	リアルウェット油彩の基本	53
間隔の補正	27	実際に使ってみる	53
補充量とにじみをコントロールする	27	油彩風の表現ができるブラシ	54
描点ベースのブラシと「塗料」コントロール	28	[アーティストオイル] を使う	54
色がよく混ざるブラシを作る	28	[アーティストオイル] コントロール	54
[描点タイプ] を変更する	29	アーティストオイルで描画するときには	54
描点をランダムに配置する	30	ブレンドブラシとしてのアーティストオイル	55
描点を楕円にする	30	消しゴムを併用したアーティストオイルブレンド	56
[角度刻み] は要注意	31	その他の油彩系特殊ブラシ	56
滑らかさの補正	31	毛並みが描けるブラシを作る	57
描点ベースのブラシを滑らかにするとき	32	立体感の付くブラシを使う	58
[滑らかさ] の高いブラシを選択後に生じる問題	32	立体感を描くブラシ	58
テクスチャをコントロールする	33	[インパスト] の表示と照明	58
ハードメディアを使ってブラシの太さをコントロールする	33	[インパスト] の表示 / 非表示	58
[ハードメディア] コントロール	34	[キャンバス面の照明] を設定する	58
[ハードメディア] のカスタマイズ	34	インパストを消去する	59
[ハードメディア] と [角度]	34	インパストの付くブラシ	59
レーキを使ったバリエーション	35	[インパスト] ブラシの紹介	59
[プリスル] ブラシの基本	35	リキッドインクを使う	60
[プリスル] コントロールの設定項目	35	リキッドインク専用レイヤー	60
[取り込み] ブラシの基本	36	立体感をコントロールする	60
カスタマイズ1 筆風のブラシを作る	36	リキッドインクの使用例	60
[角度] コントロールとの組みあわせ	37	平面的なブラシとして使う	60
カスタマイズ2 柔らかい塗りに使う	37	立体感のあるブラシとして使う	60
カスタマイズ3 角度の [表現設定]	37	[リキッドインク] ブラシの設定	60
カスタマイズ4 イメージパーツを取り込む	38	[インクタイプ]	61
ブレンドブラシの確認	40	インクとカラーで描画する	61
色をなじませるブレンドブラシ	40	インクとカラーをならす	61
絵具の量で設定するタイプ	40	[レジスト] と [消去]	61
ブレンドに特化したタイプ	41	粒子のあるエアブラシ	62
ストローク属性を活用する	42	粒子を吹き付けるタイプのエアブラシ	62
結合モードを設定する	42	[エアブラシ] コントロールの設定	62
Photoshop 風の半透明な描画	43	エアブラシのカスタマイズ	63
水彩 & リアル水彩ブラシで描く	44		
水彩専用レイヤー	44		
キャンバスを水彩レイヤーに変換する	44		
水彩レイヤー乾燥	44		

色々なブラシを使うために

基本編で、Painter の基本的なブラシを紹介しましたが、ここからは実践編としてブラシコントロールパネルの設定方法とともに、実際のカスタマイズについても紹介していきます。

[描点の種類] と [手法] を理解する

Painter ブラシを決める上で一番重要な項目は [一般] コントロール内にある [描点の種類] と [手法] です。この2つの項目でブラシの種類のがほとんどが決まります。

描点の種類

描点の種類はどのような形のブラシで描画するかを決定する重要な項目です。Painter にはドットで連続して描く「描点ベースのブラシ」と数値計算に基づいたストロークで描画する「レンダリング処理されたブラシ」の2種類があります。

描点ベースのブラシ

ドットを連続して描くことで1つのストロークにするタイプのブラシで、[手法] の設定によって色々なブラシになります。

- [円形] … 円形の描点で描かれる基本タイプです。[サイズ] や [角度] を設定することにより、形（正円形～楕円形まで）や太さ（筆圧に応じてサイズが変わるなど）をコントロールすることができます。[描点タイプ] コントロールからブラシの縁の柔らかさを変更することができます。
- [ブリスル] … [ブリスル] コントロールが有効になり、筆のようにばらけた点で描画することができます。[ペン] > [ドライインク] や [墨絵] ブラシで使用されていて筆の質感を表現できます。
- [取り込み] … 作成した画像を描点として取り込んで使うことができます。さまざまな形の画像を取り込むことで変わったブラシを作成することができます。
- [1 ドット] … 1 ドット単位の線を描くことができます。
- [消しゴム] … イメージを消去します。消しゴムツールと違い、通常のブラシのみ消すことができます。
- [レンダリングされた円形] … 描点の濃さや柔らかさを数値でカスタマイズできる円形の描点です。（12以降）

[描点の種類] が「描点ベースのブラシ」の場合、さらに [ストロークの種類] を選択することができます。

- » [シングル] … 基本のストロークで、ストロークに沿って描画します。
- » [レーキ] … 複数の線を並行して描画するストロークです。[レーキ] コントロールで設定します。
- » [マルチ] … 描画中は点線で表示され、描画後に計算して描画されます（[インパスト] > [グルーピー]、[墨絵] > [濃淡墨絵（細）] など）。
- » [ホース] … ノズルを使って描画するブラシになります（[イメージホース] ブラシ）。

レンダリング処理されたブラシ

ストロークのデータを計算しながら描画するタイプのブラシで、[手法] 及び [サブカテゴリ] の項目はグレーアウトされ選択することはできません。

キャメルヘアー、フラット、パレットナイフ、ブリスルスプレー、エアブラシ系、レンダー、リキッドインク系、水彩系、混色系、アーティストオイルがあり、それぞれ独自の設定を持ちます。

手法の種類

「描点ベースのブラシ」では、[手法] とその下の [サブカテゴリ] を設定することで、色々なタイプのブラシを作成することができます。手法を選択するときには、必ずサブカテゴリも確認して必要があれば設定を変更します。個別のサブカテゴリ設定があるものを除いて、基本的には [ハード]、[ソフト]、[フラット] などのブラシの輪郭や濃淡を表す名称のあとに、テクスチャを付けるかどうかが付加された名称になっています。

重ね塗り

既にある色の上に塗り重ねるように描画し、色を濃くしていきます。濃い色の上から白で描いても色は全く見えません。全体的に発色も濃く鮮やかに出るため選択色に注意する必要があります。

サブカテゴリ：[重ね塗り+ソフト]、[重ね塗り+ソフト+テクスチャ]、[重ね塗り+フラット+濃厚+テクスチャ]、[重ね塗り+ハード+テクスチャ]、[重ね塗り+濃淡+ソフト]

塗潰し

[塗潰し] は上に塗った色で下の色を塗り潰します。[不透明度] が 100% の [べた塗り] ブラシでは選択色そのままの色が出ます。濃い色の上から薄い色や白色で塗ることができます。

サブカテゴリ：[塗潰し+フラット]、[塗潰し+ソフト]、[塗潰し+フラット+テクスチャ]、[塗潰し+ソフト+テクスチャ]、[塗潰し+フラット+濃厚+テクスチャ]、[塗潰し+ハード+テクスチャ]

消しゴム

通常のキャンバスやレイヤーに描画するブラシ（デジタル水彩は除く。）に対して、その描画部分を消すことができます。

サブカテゴリ

- » [ペーパーカラー+ソフト] … 一般的な消しゴムです。キャンバス上で消した部分はペーパーカラーになります。レイヤー上で消した部分は透明になります（図 1-A）。
- » [ペイント落とし+ソフト] … 色を落として白くします（図 1-B）。
- » [ペイント濃彩+ソフト] … 色を濃くします。「焼き込み」と基本的に同じです。
- » [アルファ着色+ソフト] … すでに描画されている部分に、サブカラーで描画します（図 1-C）。
- » [ソフト+テクスチャ+着色] … テクスチャをメインカラーとサブカラーで描画します（図 1-D）。



溶かし

既に塗られている色を引き伸ばします。レイヤー上で透明な部分には描画することはできません。

サブカテゴリ：[溶かし]、[溶かし+ハード]、[溶かし+テクスチャ]、[溶かし+ハード+テクスチャ]

水彩

描点ベースのブラシで、水彩レイヤーに描画できるブラシを作成するときを選択します。（[リアルウェット油彩] もここから選択します。）

サブカテゴリ

- » [水彩塗り混ぜ+テクスチャ]、[水彩重ね塗り+テクスチャ]、[水彩の色消し] … 水彩ブラシを使うときに選択します。[水彩の色消し] では、水彩レイヤー上の色を消すことができます。
- » [リアルウェット重ね塗り]、[リアルウェット塗潰し]、[リアルウェット置換] … リアル水彩を使うときにいずれかを選択します。

- » [リアルドライ重ね塗り] [リアルドライ塗潰し] … 水彩レイヤー上でぼかしの出ないブラシになります。
- » [リアルウェット油彩] … リアルウェット油彩を使うときに選択します。

デジタル水彩

簡易的な水彩ブラシである [デジタル水彩] で描画します。[デジタル水彩の色消し] はデジタル水彩ブラシで描画されている部分のみ（乾燥処理していない状態）を消すことができます。

サブカテゴリ：[デジタル水彩塗り混ぜ+テクスチャ]、[デジタル水彩重ね塗り+テクスチャ]、[デジタル水彩の色消し]

クローン

選択色ではなく、クローンソースのデータの色を参照しながら描画します。

サブカテゴリ：[クローン]、[塗潰しクローン+ハード]、[塗潰しクローン+ソフト]、[塗潰しクローン+ハード+テクスチャ]、[塗潰しクローン+ソフト+テクスチャ]

マーカー

マーカーのような描画ができます。ワンストロークでは色が均一に出ますが、重ねると濃くなります。

サブカテゴリ

- » [塗り混ぜ+テクスチャ] … 発色は濃いめですが、塗り重ねると周囲が少しにじみます。
- » [塗潰し+ソフト+テクスチャ] … 発色は薄目で、塗り重ねてもほとんどにじみません。

プラグイン

特殊な描画をするためのブラシをまとめたものです。色を引き伸ばしたり、ゆがませたりといったサブカテゴリがあります。サブカテゴリの一部については、[ブレンドブラシ] のページで説明します。

そのほかにも、ブラシカテゴリの [フォト] や [特殊効果] には、プラグインを使ったブラシがたくさんあるので、いろいろ試してみてください。

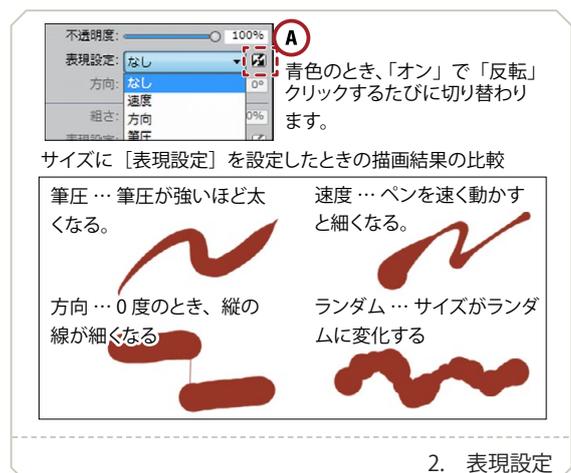
表現設定による変化

ブラシコントロールのなかで、[サイズ] や [不透明度] などのいくつかの項目には「表現設定」があり、設定に応じて描画結果が変化します。

たとえば、[サイズ] コントロールの [表現設定] を [筆圧] にすれば、筆圧に応じてブラシのサイズが変化します。このとき、最小サイズも併せて設定する必要があります（サイズの変化は最小サイズ～サイズの間で変化するため）。

※ X3 では、それまでサイズのみを設定されていた [最小値] の設定が [不透明度] などにも追加されたことで、表現設定との組み合わせで自由度が上がっています。

[表現設定] には、[筆圧] の他、ペンを動かす速度で変化する [速度] や、ペンの傾きで変化する [傾き] など、いくつかの設定があります。また、設定を逆方向に反映するかどうかを設定する [反転] というパラメータがあります（図 2-A）。たとえば、サイズの [表現設定] を [筆圧] に設定して [反転] にチェックを入れると、筆圧を強くかけたときに細い線が、筆圧を弱くしたときに太い線が描けるようになります。筆圧などで変化しないようにするときには、[なし] を選びます。



バリエーションの基本カスタマイズ

ここでは、実際に描点ベースのブラシで基本的なカスタマイズ部分を確認していきます。

まずは、[描点の種類] や [手法] は一切変更せずにカスタマイズできる部分を説明していきます。

これ以降のカスタマイズでは、必要に応じて [バリエーションをデフォルトに戻す] で、元の状態に戻してから次の作業に進んでください。(必要であれば、設定したバリエーションを [バリエーションの保存...] で別名保存しておけばいつでも使えるようになります。) また、カスタマイズの際に必要なブラシコントロールパネルは随時表示させて作業を進めてください。

サイズを筆圧で変化させる

[ペン] カテゴリの [べた塗り] バリエーションを選択してください。

[べた塗り] は、デフォルトの状態では、[サイズ] も不透明度も変化しないブラシです。

まずは、[サイズ] コントロールで、筆圧によってサイズが変化するように変更してみます。作業は [サイズ] コントロールから行います。

筆圧でサイズを変化させるには、[最小サイズ]、[表現設定]、[サイズ刻み] の3項目を変更する必要があります。

[最小サイズ] は筆圧を低くしたときにどの程度までサイズを小さくするかの設定です。先が尖るくらいに細くしたい場合 [最小サイズ] は 1% などの小さい値にします。

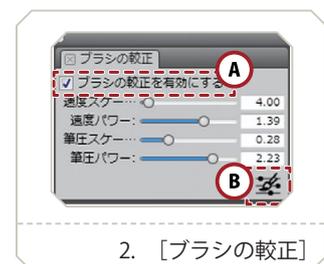
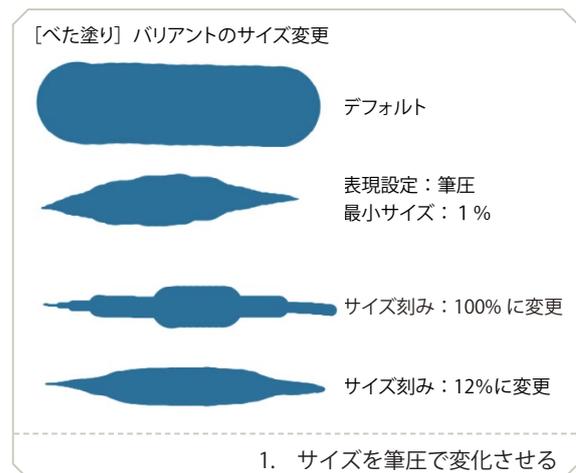
次に [表現設定] です。前ページで紹介したように、どんな方法で変化させるかを決定する項目です。ここでは、筆圧で変化させたいので [なし] から [筆圧] に変更します。

サイズ変化の具合が滑らかでない場合は [サイズ刻み] で設定します。数値が小さいほど、滑らかに変化します。([角度] との組み合わせで [メモリ不足] というメッセージが出る場合があるので注意してください。p.31 参照。)

[サイズ刻み] を小さくしても、滑らかに変化しないという場合は、タブレットの筆圧設定が上手くいっていない可能性が高いので、メニューバーの [編集] > [環境設定] > [ブラシトラッキング...] で筆圧などの設定を行います。

12からは、バリエーションごとに、このブラシトラッキングを行って筆圧設定が可能になっています。[ブラシコントロールパネル] > [ブラシの較正] から [ブラシの較正を有効にする] チェック (図 2-A) を入れて、個別の設定を行うことができます (図 2-B から、環境設定のブラシトラッキング同様の設定が開きます)。

今回のように、滑らかに変化する筆圧にしたい場合は、[筆圧スケール] は大きめの数値にします。また、強い筆圧で描いているのに、細い線にしかならないようならば、[筆圧パワー] を下げるとよいでしょう。



不透明度を変化させる

とりあえず、先ほどのサイズ設定を元に戻します。次に [不透明度] を操作してみます。

不透明度は、どの程度の不透明度で描くかという設定で、数値が低くなるほど半透明になっていき、「0」では描画

自体ができなくなります。

〔一般〕コントロールの〔不透明度〕を10%まで落とします（X3では〔不透明度〕コントロール > 〔不透明度〕）。ひとつひとつの描点（円形）が半透明になり、重なっているように見えます。（通常、〔不透明度〕の設定はプロパティバー上に表示されるので、そちらでも変更できます。）

サイズ同様に、〔不透明度〕の〔表現設定〕に〔筆圧〕を入れれば、筆圧に応じて不透明度が変化します。

※ X3では、〔不透明度〕に関する項目は〔一般〕コントロールから独立して、〔不透明度〕コントロールとなっています。

間隔の補正

不透明度を10%まで落としたところ、ひとつひとつの描点が独立したように目立ってしまっ、つながった線になってくれません（図3は不透明度50%で比較したもの）。

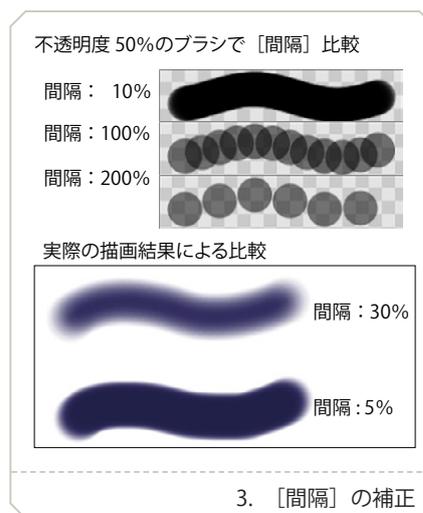
そこで、〔間隔〕コントロールの〔間隔〕を補正することにします。

〔間隔〕は0～200%の設定値まで持ち、ひとつひとつの描点ごとの間隔を設定するものです。数値が小さいほど間隔が狭くなります。最高値の200%まであげると、描点が並ぶように次の点を打ちます。

ここでは、描点の目立たない線にしたいので間隔値を下げます。

〔べた塗り〕のデフォルト値29%を12%くらいにします。描き始めと描き終わりは若干描点が目立ちますが、全体的には描点が目立たなくなりました。重なる部分が多くなるので、その分だけ全体の色の濃さは濃くなります。不透明度の値と仕上がり具合を見ながら、微調整していくとよいでしょう。

※〔間隔〕が0に近くなると、ブラシによっては処理が重くなることがあります。



補充量とにじみをコントロールする

〔塗料〕コントロールの〔補充量〕は、選択色をどの程度出すかという設定です。

〔べた塗り〕ブラシの〔補充量〕を下げてください。

〔補充量〕を下げると、選択色の配分が減っていくので徐々に選択色が出なくなります。「0」にすると全く選択色が出ないブラシになります。

ただし、〔不透明度〕とは違って、色が出なくなるだけで描画自体ができなくなるわけではありません。

〔にじみ〕は、既にある色を混ぜながら描画するための設定で、値を上げると色がよく混ざります。色の混ざり方は〔補充量〕によって色が出なくなった分だけ下の色をより多く混ぜることになるため、〔補充量〕を下げたほうが混ざり方が大きくなります。

〔補充量〕が「0」で〔にじみ〕を高い数値にしたブレンド系のブラシは、選択色が全く出ずに色が混ざるだけのブラシになります。色を出す一般的なブラシでも〔補充量〕を低い値にした上で〔にじみ〕を高くした方がよく混ざるブラシになります。また、同時に〔間隔〕値を小さくした方がより混ざり方が大きくなります。

このように、重要なカスタマイズを行える補充量とにじみの設定ですが、補充量の低いタイプのブラシを透明レイヤー上に描画する場合は注意が必要です（次ページの「描点ベースのブラシと「塗料」コントロール」を参照してください）。

〔色の伸び〕を下げると、ストロークの途中で絵具がなくなり描画できなくなります。最高値では常に絵具は出続けます。（通常は最高値のまま使ったほうがよいでしょう。）

描点ベースのブラシと「塗料」コントロール

描点ベースのブラシとキャメルヘアーやブリスルスプレーなどのブラシでは、絵具の量や混ざり具合を [塗料] コントロール内の [補充量] と [にじみ] でコントロールしています。

[補充量] を低めに [にじみ] を高めの設定にすると、下にある色と絵具がよくなじみます。また、[補充量] を「0」に設定すると、色が全く出ないブレンドブラシになります ([ブレンド] > [水滴] など)。大変扱いやすいブラシになりますが、透明レイヤー上の透明部分に使用すると、白色が混ざってしまいます。(もちろん、既に描画されている部分など透明部分以外では問題なく色を混ぜたり、塗ったりすることができます。)

ブレンド系のブラシ以外でも、[補充量] が低い値のものや [補充量] の表現設定に [筆圧] を使っている場合も、同様に白が混ざることがあります ([ティント] > [標準丸筆] など)。

以下の方法を使えば、ある程度の対処にはなりますが、いずれの方法も一長一短があるので、描き方に合わせたブラシ選びやレイヤーの設定を考えてみてください。

- ① レイヤーの [下の色を拾う] にチェックを入れて使用する。(基本機能とレイヤー 編にて別途紹介)
レイヤー上でこのタイプのブラシを使用するときに、レイヤーパネル上の [下の色を拾う] チェックを入れるだけの最も簡単な方法です。下の色を自動的に拾って透明部分との境界にその色を描画することで白混ざりを防ぎます。ただし、使用したレイヤーで下の色が出てしまうので、レイヤー単体での色調補正ができなくなる (色を拾ったレイヤーとの間で色の整合性がとれなくなる) 等のデメリットがあります。
- ② ブレンドブラシの場合、白色を引きずらないタイプのものを利用する ([ブレンドブラシ] p.40 参照)。
- ③ 色が出るタイプの場合は、ある程度 [補充量] の値を上げたり、表現設定を [なし] にして使用する。
(X3 では、[補充量] にも [最小値] 設定が付いたので、[筆圧] にする場合は、[最小値] を少し高めに設定するなど効果あり。)
- ④ 該当するブラシを使用するレイヤーの合成方法を [乗算] (又は [フィルタ]) に変更する。(基本機能とレイヤー 編にて別途紹介)

それでは、実際に [補充量] と [にじみ] を利用して色がよく混ざるタイプのブラシを作ってみます。デフォルトの [べた塗り] バリエーションから作成しますので、[べた塗り] バリエーションの設定はデフォルトの状態に戻しておいてください。

色がよく混ざるブラシを作る

元にするブラシは [ペン] > [べた塗り] で、次の手順でカスタマイズします。

- ① [一般] コントロール
 - » [描点の種類] で [レンダリングされた円形] を選択。
 - » [サブカテゴリ] で [塗潰し + ソフト + テクスチャ] を選択。
- ② [不透明度] を 75% に設定、[表現設定] を [筆圧] に変更。
- ③ [粗さ] (X3 は [テクスチャ]) を 85% に設定。
- ④ [間隔] コントロール
 - » [間隔] を 7% に設定 (描画した雰囲気や処理スピードによって 5 ~ 10% 程度で)。
 - » [最小間隔] を 0.2 に設定。
 - » [滑らかさ] を 10% に設定 (X3 では [スムージング] コントロール内にあります)。
- ⑤ [サイズ] コントロール
 - » [最小サイズ] を 50% に設定。
 - » [表現設定] を [筆圧] に変更。

» [サイズ刻み] を5%に設定。

⑥ [レンダリングされた円形] コントロール

- » [描点の不透明度] を75%に設定。
- » [硬度] を0%に設定。

⑦ [塗料] コントロール

- » [補充量] を10%に設定、[表現設定] を[筆圧]に変更。
- » [にじみ] を100%に設定、[表現設定] を[筆圧]に変更。表現設定の反転にチェック。

[描点の種類] で使われている [レンダリングされた円形] は Painter 12 で新設された種類です。[レンダリングされた円形] コントロール内の [硬度] と [ストロークの不透明度] を数値で設定できます。また、この場合 [描点タイプ] は選択しても効果がありません。

- 硬度 … 縁のぼけ具合を数値で設定します。数値が大きくなるほど縁がしっかりした線になります。100% ではアンチエイリアスがない描画のようになります。
- ストロークの不透明度 … ストロークの濃さを設定します。0%では描画できなくなります。

[レンダリングされた円形] コントロールは、設定がプロパティバーにも表示されるので、プロパティバー上で [硬度] の数値を変えるとブラシの雰囲気が変わります。

テクスチャが付かないほうがよければ [サブカテゴリ] は変更せず、[塗潰し+ソフト] のままにしておくか、[粗さ] の値を0にします。

[にじみ] の [表現設定] に [筆圧] と反転のチェックを入れているので、軽い筆圧の時に色がよく混ざり、筆圧をかけると、選択色がよく出ます。常に色がよく混ざったほうがよければ、表現設定を [なし] にします (必ず反転チェックは外してください)。

レンダリングされた円形を使わずに、周囲をぼかした [取り込み] 画像を使っても同様なブラシが作成できます。

[描点タイプ] を変更する

さて、ここまでのバリエーション設定を元に戻して、今度は「描点の縁」に目を向けてみます。

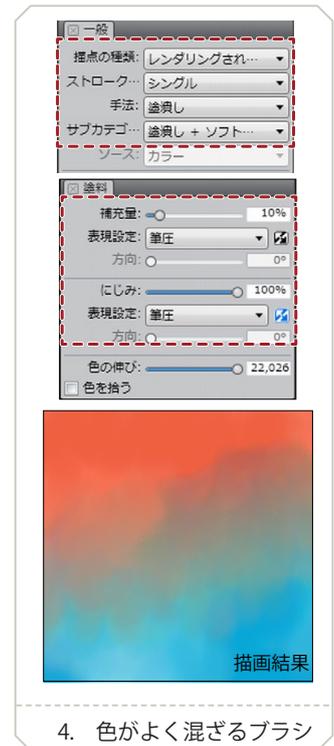
[べた塗り] ブラシは、完全ではありませんが描点の縁がくっきりとなったブラシです。この縁を少しぼけた感じの柔らかいタイプに変更してみます。

描点の縁は [描点タイプ] コントロールで設定を行います。(12 では、[描点タイプ] コントロール内に描点プレビュー画面などが表示されていますが、X3 では、[描点タイプ] と [描点プレビュー] の二つのパネルに分かれています。次ページ図5は12画面)

[描点タイプ] コントロールを表示させたら、[ブラシ描点のプレビュー] ボタンを選択しておいてください (描点の違いが見た目で分かるようになります)。[べた塗り] ブラシは [1ピクセルエッジ] で全体が均一に塗り潰されず (プレビュー画面では、全体が黒一色の円形)。

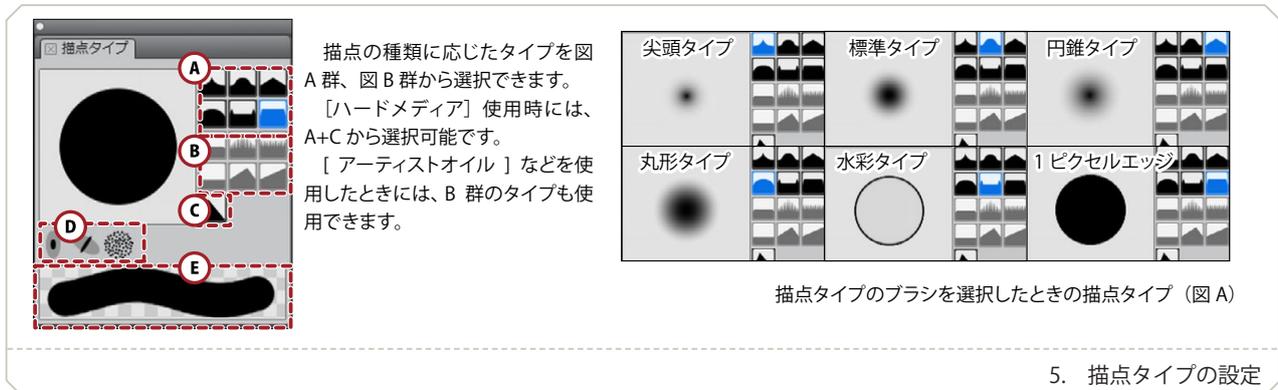
他の描点タイプに変更してみましょう。(ここでグレーアウトして選択できないもの(次ページ図5-B)は、[アーティストオイル]などで使用するタイプで今は選べません。)

描点タイプは、だいたい左上に行くほど中心の濃い円が小さくなり、周囲がぼけた感じの描点になります。



左上の [尖頭タイプ] と比べるとプレビュー画面だけでも、雰囲気の違いが分かります。

描点タイプを変更することで、濃い部分の描点が目立ってしまう場合があります。こういった場合は、[間隔] の補正を行います。このように、[間隔] コントロールは、カスタマイズ時には常に確認しながら行っていくとよい項目です。



5. 描点タイプの設定

描点をランダムに配置する

もう一度、描点タイプを [1ピクセルエッジ] に戻します。

[ジッター] コントロール (X3 では [ストロークのジッター] コントロール) を開いてください。このコントロールは、描点到ランダム感を与える設定です。

ジッター値を上げると、描点がまっすぐではなくランダムにずれたように描画されます。

取り込み画像を使ったイメージのスプレーのような描画や、少しざらざらした感じのアナログ感、不透明度の低いバリエーションに併せてソフト感を出すなどといった場合に使えます。

次は、いったん [べた塗り] ブラシから離れます。[べた塗り] バリエーションの設定は元の状態 (デフォルト) に戻しておいてください。

描点を楕円にする

[べた塗り] ブラシと同じ [ペン] ブラシカテゴリ内の [カリグラフィブラシ] を選択してください。

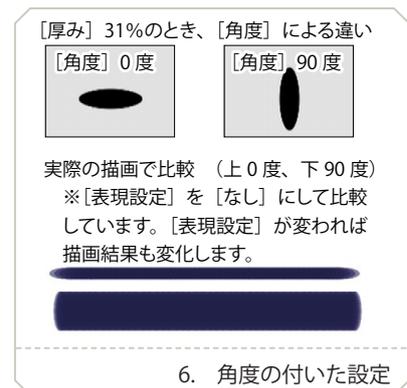
[描点の種類] は [べた塗り] と同じ「円形」ですが、[描点タイプ] コントロールのプレビュー内には、ちょっと斜めになった楕円が表示されています。

この設定は [角度] コントロールから行います。

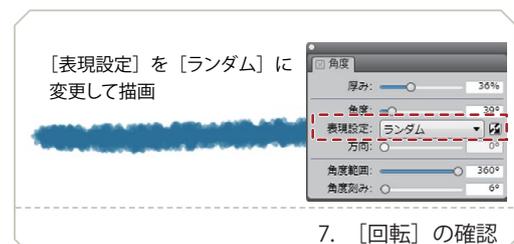
[角度] コントロール内の [厚み] の値を小さくすることで、円形の垂直方向を潰して楕円の形状を作ることができます。楕円の傾きは [角度] の数値で行います。(90 度にすれば縦長の楕円になります。)

[角度] コントロールには、[厚み] と [角度] の他にも、いくつかの項目があります。これらは描点を回転させるためのコントロールです。分かりやすいように、[ベアリング] となっている [表現設定] を [ランダム] に変更して描画してみます。斜めの楕円の描点がグルグル回転しながら描画されているのが分かります (図 7)。

[角度範囲] で設定した角度 (360 度ならば一周ぐるりと回転) で、



6. 角度の付いた設定



〔角度刻み〕の設定値に応じて（たとえば、90 度に設定すれば、0、90、180、270 度のいずれかの角度でのみ描画）回転しながら描画されます。

このとき、〔表現設定〕に応じて回転が制御されます。

〔角度刻み〕は要注意

〔角度刻み〕の値が小さすぎると、処理ができなくなったり重くなる可能性があります。特に、〔角度刻み〕と〔サイズ〕コントロールの〔サイズ刻み〕や〔最小サイズ〕を同時に低い数値にすると、問題が出る可能性が高くなります。

カスタマイズ時に、〔角度〕を設定する際には、〔角度刻み〕の数値を確認して、〔角度刻み〕と〔サイズ刻み〕の両方の数値を同時に低い値にするような設定は避けてください。どうしてもある程度の小さい値にしたい（両方を 10 程度以下）場合は、最初に〔角度刻み〕を小さくしてから〔サイズ刻み〕を小さくした方がエラーになりにくいようです。

万が一、エラーメッセージが出たり、処理ができなくなってしまった場合は、メッセージを閉じてから、数値を変更せずに〔バリエーションをデフォルトに戻す〕を選択します。何度かメッセージが出る場合がありますが、出なくなるまでメッセージを閉じるようにします。64bit 版の OS を使っている場合は、それほど頻繁にエラーになることはなくなりましたが、注意しておくといでしょう。

滑らかさの補正

次に、描点ブラシではありませんが同じ〔ペン〕カテゴリの〔スクラッチボード〕を選択してみてください。

基本編でも紹介したように、このバリエーションでは〔描点の種類〕に〔レンダー〕が使われていて、線画を描いたりするとき使えるブラシです。

そのままでもきれいな線が引けますが、タブレットに慣れていない場合や長い線を引きたい場合には線のがたつきが気になることもあると思います。このバリエーションを含め、線を滑らかに描くためのカスタマイズを行ってみることにします。

〔間隔〕コントロール内には〔滑らかさ〕という設定項目があります（X3 では〔スムージング〕コントロール > 〔滑らかさ〕に移動）。

〔滑らかさ〕の設定値を上げれば、がたつきの少ない滑らかな線を描くことができるようになりますが、高すぎる数値では、ストロークに対して実際の描画が追いつかず、描画にストレスを感じます。

どの程度まで上げられるかは、使っている PC 環境にもよるので、試し描きをしながら最適な数値を見つけていくといでしょう（75～95%程度の間で調整）。また、〔ブースト〕に 5～20%程度の数値を入れると少し描きやすくなりますが、描画結果に隙間ができることがあるので、同時に〔連続付着〕にもチェックを入れる必要があります。

〔連続付着〕チェックは、チェックを入れるとストロークを動かさなくても色が付く設定です。ブラシを動かさないときにインクがたまるようなブラシを作成するときにチェックを入れます。〔レンダー〕を使ったブラシでは、描画に隙間が空くようなときにチェックをすると描画がきれいにつながります。

※ Windows 版の Painter 12 及び X3 では、〔連続付着〕にチェックを入れたブラシを使用すると、直線モードの描画が



正しくできません。直線モードをよく使うようなブラシでは、[連続付着] のチェックは入れない方がよいでしょう。Mac 版は問題ないようです。

描点ベースのブラシを滑らかにするとき

鉛筆ブラシなどの描点ベースのブラシでも同様に滑らかに描くための設定があります。

描点ベースのブラシでは [滑らかさ] とともに [キュービック補間] の [ポイント] を設定します。

この [ポイント] を高い数値 (3 ~ 5) にすると、多少の補正が効くので描画後の線が滑らかになります。

新たに、描点タイプのブラシで滑らかに描けるブラシを作るには、べた塗りブラシなどを使って次のように設定してみてください。

① [サイズ] コントロール

- » [サイズ] を 3.5 に設定。
- » [最小サイズ] を 0 に設定、[表現設定] を [筆圧] に変更。
- » [サイズ刻み] を 1 に設定 (変更にかかるようなら、3 ~ 5 程度に)。

② [間隔] コントロール

- » [滑らかさ] を 80 ~ 95% 程度
- » [キュービック補間] の [ポイント] を 5 に設定。

※描点ベースのブラシでは [ブースト] に値を入れることはできません。

鉛筆ブラシなどの既存のブラシに対しても、[滑らかさ] と [ポイント] を調整することで滑らかな線になります。

設定の際には、スクラッチボードと同様に、描画にストレスを感じない程度の値に設定してください。

滑らかに描くためには、タブレットペンの筆圧の設定も重要になります。

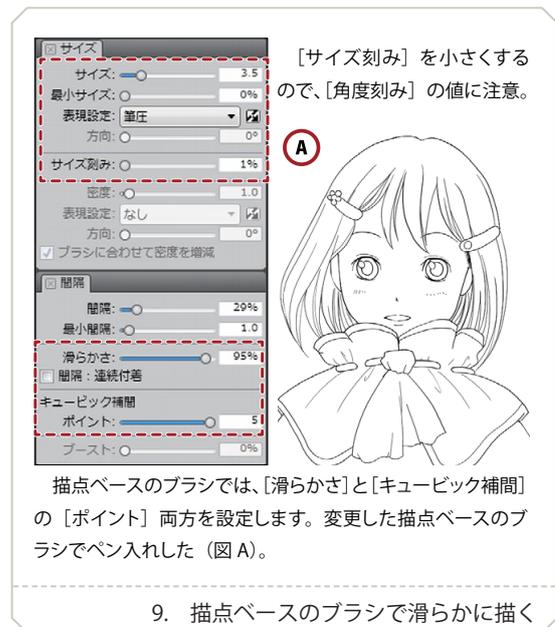
サイズが変化するタイプのバリエーションを作成したときのように、Painter 12 の新機能である [ブラシの較正] コントロールで [ブラシの較正を有効にする] にチェックを入れて、ブラシ単独の筆圧設定を行えるようようにするとよいでしょう。その際には、普通のブラストラッキングよりも筆圧の強弱を付けるようにすると上手くいきます。設定後は試し描きをしながら、何度か設定を繰り返します。

[ブラシの較正] にチェックを入れておけば、他のブラシに影響することなく、いつでも筆圧の設定を変えることができるので便利です。描き心地に違和感があるときには設定し直すようにしてください。

..... [滑らかさ] の高いブラシを選択後に生じる問題

[滑らかさ] を高い数値にしたブラシを使った直後に別のバリエーションを選択して描画した場合、普段よりも極端に描画が重く感じられる場合があります。このときは [滑らかさ] の数値を確認してみてください。直前のブラシの高い数値がそのまま使われている可能性があります。

このような場合は [滑らかさ] の数値を手動で低い値に変更します。([リセット] や [バリエーションをデフォルトに戻す] では、数値が元に戻りません。) X3 では、この問題が修正されているようです。



テクスチャをコントロールする

次に、[鉛筆] カテゴリの [鉛筆 (塗潰し)] バリエーションを選択してみてください。

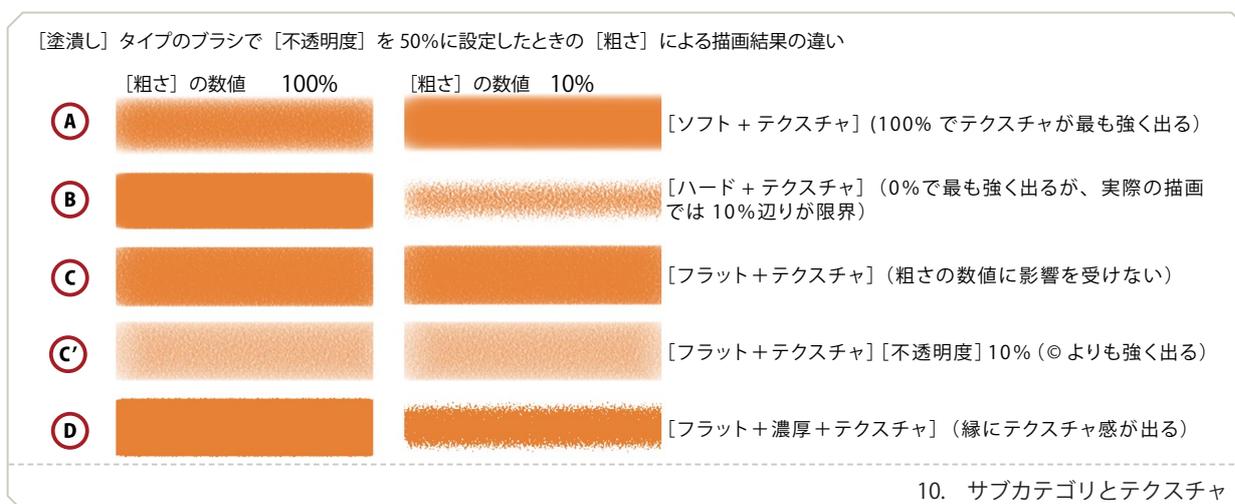
このバリエーションでは、[サブカテゴリ] が [塗潰し + ソフト + テクスチャ] になっているので、[粗さ] (X3 では [テクスチャ]) が設定できるようになります。

※ 12 では、[一般] コントロール > [粗さ]、X3 では、[テクスチャ] コントロール > [テクスチャ] で設定します。

基本的にはサブカテゴリに [+テクスチャ] と付くものが、テクスチャが出るタイプのブラシです (一部の手法ではサブカテゴリでテクスチャの有無を変更できないものもあります)。

テクスチャの有無を変更する場合には、サブカテゴリを確認、変更するとよいでしょう ([塗潰し + ソフト] ⇄ [塗潰し + ソフト + テクスチャ] など)。

サブカテゴリの違いで、テクスチャの出方には違いがあります。特に [ハード] タイプと [ソフト] タイプではテクスチャの出方が逆になるので、[粗さ] の数値を設定するときには注意する必要があります。



サブカテゴリとテクスチャ

- [ソフト + テクスチャ] … [粗さ] の数値が大きいほどテクスチャが強く出ます (図 10-A)。
- [ハード + テクスチャ] … [粗さ] の数値が小さいほどテクスチャが強く出ます (図 10-B)。
- [フラット + テクスチャ] … [粗さ] の数値に関係なく一定の強さでテクスチャが出ます (図 10-C)。このとき、[不透明度] が低いほどテクスチャが目立ちます (図 10-C')。
- [フラット + 濃厚 + テクスチャ] … 描点の周囲にテクスチャが出ます (図 10-D)。

ハードメディアを使ってブラシの太さをコントロールする

同じ [鉛筆] カテゴリ内にある [リアル鉛筆 (2B)] に変更してみましょう。

このバリエーションでは、[ハードメディア] コントロールが使用されていて、タブレットペンの傾きに応じて、本物の鉛筆を使うように、立てて描くと細い線が、寝かせて描くと太い線が出るようにブラシのサイズを変化させることができます。

[描点の種類] が [円形]、[取り込み]、及び [消しゴム] でのみ有効になります (「傾き」に対応したペンタブレットのみ)。

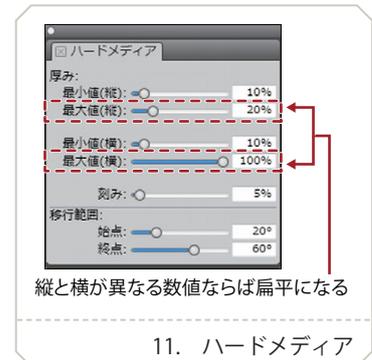
ブラシサイズは縦と横の太さを別々に指定でき、扁平な楕円から円形のものまで自由に設定できます。

[環境設定] の [カーソルタイプ] に [ブラシゴーストの強化] を選択しておけば、ブラシの傾きを確認しながら描画することができます。

[ハードメディア] コントロール

- ① 厚み … 縦と横の太さについて、最も細くしたとき（ペンを立てて描いたとき）と最も太くしたとき（寝かせて描いたとき）の大きさをブラシサイズに対してどの程度にするかを調節します。縦と横の数値に差を付ければ扁平なブラシに、同じ数値にすれば円形のブラシになります。

- » [最小値 (縦)] … 縦方向に最も細くしたときのサイズです。
- » [最大値 (縦)] … 縦方向に最も太くしたときのサイズです。
- » [最小値 (横)] … 横方向に最も細くしたときのサイズです。
- » [最大値 (横)] … 横方向に最も太くしたときのサイズです。
- » [刻み] … [最小値]から[最大値]までのサイズの量を調節します。[サイズ刻み] 同様に小さいほど滑らかに変化します。



- ② 移行範囲 … タブレットペンの傾きの角度を何度から始めて（始点）何度で終わるか（終点）の設定です。

※ワコムペンタブレットの場合、傾けることができるのはほぼ60度までなので[終点]は60度になります。[終点]を60度以上に上げると、完全に寝かせて描いたときの線が本来のブラシサイズよりも小さくなります。[始点]については、デフォルトにある[リアル鉛筆]などではほとんど20度と設定されています。実際に描画してみて、立てて描いたつもりの線が細い線にならないと感じるときは、[始点]の値を上げるとよいでしょう（20度～30度程度）。

[ハードメディア] のカスタマイズ

[ハードメディア] をカスタマイズするときには、[描点タイプ] パネルの描点のプレビューを [ハードメディア] タイプ (図 12-A) にしておくと、描点のプレビュー画面に状態が表示される (図 12-B) ので便利です。また、[ハードメディア] では [鉛筆タイプ] のチップ (図 12-C) を選択することでより鉛筆らしさを出すことができます。

[ハードメディア] と [角度]

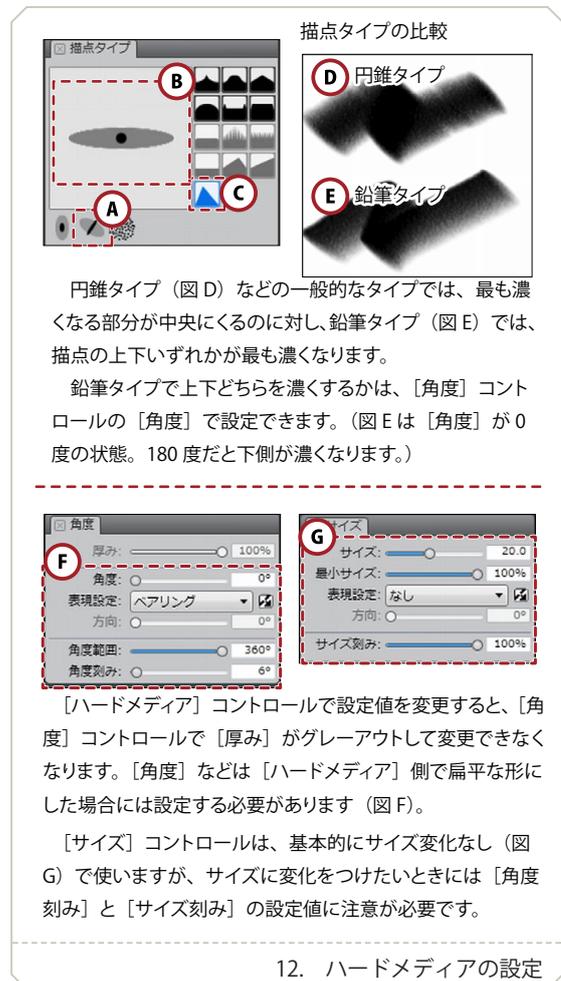
ハードメディアを設定する際に、[厚み] の縦と横の数値を変えた扁平なブラシにしたときは [ハードメディア] コントロールとともに、[角度] コントロールも調節します。このとき、[角度] コントロール内にある [厚み] は設定できません。[角度範囲] や [角度刻み] のみに数値を入れます。

[角度] コントロールの設定については [リアル鉛筆 (2B)] の設定 (図 12-F) と同じで問題ないでしょう。

[角度刻み] に小さい数値が入るので、[サイズ] コントロールの [サイズ刻み] はできるだけ100%に設定しておきます。サイズ刻みが100%の場合、サイズは筆圧などで変化しなくなります。

ハードメディアを設定する場合は、基本的にサイズは [ハードメディア] コントロールの設定によって、ペンの「傾き」で変化させます。

同時に筆圧でもサイズが変化するようにさせる場合は、最小



サイズをあまり下げすぎないことと、サイズ刻みを普段よりも少し大きめに設定するようにします。(最小サイズを下げすぎると、逆に筆圧の低い部分のサイズが大きくなってしまいます。)

レーキを使ったバリエーション

[アクリル]カテゴリの[細密ブラシ(不透明)]を選択してみてください。このブラシでは[ストロークの種類]に[レーキ]が使われています。

[レーキ]は複数の線を一度に描画することができる設定で、デフォルトブラシの[ペン] > [スクラッチボードレーキ]のように楕状になったブラシと考えがちですが、[レーキ]コントロールの[間隔]を狭めるといろいろなブラシに応用できます。

たとえば、[細密ブラシ(不透明)]は図13の①の効果を使ったもので、[ストロークの種類]に[シングル]を使うブラシよりも、太さを大きく変化させることができます。

補充量の低いタイプのブラシ([ティント] > [標準丸筆]など)を[レーキ]に設定すると、描画を開始した場所にある色を拾って描画するようになり、描画を重ねると色が混ざりながら重なる雰囲気になります。このとき、[接触度]を下げると、ブラシが触れる部分が小さくなるので柔らかい雰囲気になります(図13-②)。

[エッジを透明にする]にチェックを入れると、外側の描点が半透明になります。



それでは、次項からは[描点の種類] > [円形]を離れてそのほかの描点ベースのブラシを確認してみることになります。

[ブリスル] ブラシの基本

[墨絵]カテゴリの[荒目ブリスル墨絵]を選択してください。

[墨絵]カテゴリなどに多く使われている[描点の種類] > [ブリスル]を使用すると、筆の毛を束ねたような描画のできるブラシになります。

ブリスルプレーやキャメルヘアーといったレンダー系のブラシと違い、ミキサーの複数色などの機能には対応しませんが、[ブリスル]コントロールの設定により、毛の太さや固まり感などをコントロールできるのでカスタマイズによって色々な形の筆先になります。

設定の変更がどう反映されるのかは、[描点タイプ](12)、[描点プレビュー](X3)を表示しておく、実際の形が表示されるので分かりやすくなります。

[ブリスル] コントロールの設定項目

[ブリスル]コントロールの設定は少し複雑なので、[墨絵]カテゴリなどで気に入った筆先のバリエーションがあれば、そのバリエーションで[ブリスル]がどのように設定されているかを確認してみるのが一番分かりやすいと思います。

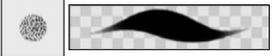
設定による変化は次ページのとおりです。

- ・ [ブリスル太さ] … ブラシの太さに対しての一本一本の毛の太さを設定します。数値が大きくなるほど毛が太くなり毛の間隔が狭くなります。
- ・ [固まり] … 数値を大きくすると、太い毛が混じったようになります。
- ・ [ブリスル倍率] … 倍率が大きくなる程、毛の本数が減ってそれぞれが太くなります。
- ・ [サイズ連動] … ブラシのサイズと [ブリスル倍率] が連動して変化するようにします（サイズが筆圧などで変化するとき有効）。数値が大きくなるほどサイズに連動して変化します。「0」ではサイズが大きくなっても [ブリスル倍率] は変化しません。



設定変更例 1

厚み:	100%
固まり:	0%
ブリスル倍率:	100%
サイズ連動:	100%



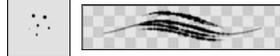
ブリスル倍率を下げると、べた塗りの線に近くなります。
この状態で [厚み] を下げると、描点の色が薄くなります。



[厚み] を 20% に変更

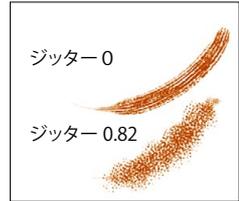
設定変更例 2

厚み:	20%
固まり:	100%
ブリスル倍率:	100%
サイズ連動:	50%



[厚み] を下げて、[ブリスル倍率] を上げていくとかすれたような線になります。
[固まり] の数値によって、それぞれの線の太さに強弱がつかます。

[ジッター] コントロールの [ジッター] の数値を上げると、それぞれの線がランダムな点に変わります。

ジッター 0
ジッター 0.82

14. ブリスルコントロール

[取り込み] ブラシの基本

[パステル] カテゴリの [オイルパステル] を選択してみてください。

このバリエントの [描点の種類] には、[取り込み] が使われています。[取り込み] は画像を描点として描画します。

円形以外の描点の形で描画したり、ハートや星といったイメージを使ってスタンプのように描画することができます。どんなイメージでもブラシの形として使用でき、描画する場合は画像の白い部分が透明として扱われます。

※取り込みブラシ作成時の注意

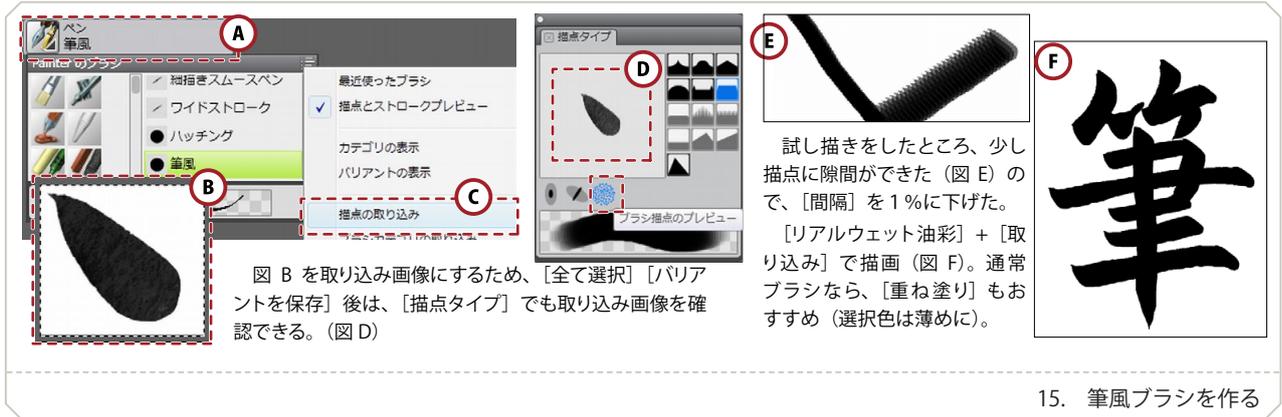
取り込みブラシを作成するときには、事前に元になるバリエントを別名で保存してから、保存後のバリエントを選択して制作する必要があります。通常のカスタマイズはカスタマイズ後に別名保存できますが、取り込みブラシの場合は必ず事前に別名保存したバリエントを使ってカスタマイズするようにします。

それでは、実際にいくつかの取り込みブラシを作成しながら、取り込みブラシ作成の基本を説明します。ベースにするのは、[ペン] > [べた塗り] ブラシです。取り込み用の画像も用意しておく必要があります。

カスタマイズ 1 筆風のブラシを作る

- ① 元になるブラシとして、[ペン] > [べた塗り] ブラシを選択して、ブラシライブラリのメニューから [バリエントの保存...] で別名保存したあと、保存したブラシをブラシライブラリから選択しておきます（次ページ図 15-A）。
- ② [取り込み] 用の画像を準備します。
次ページ図 15-B のような画像を用意します。メニューバーの [選択] > [全て選択] してから、ブラシライブラリのメニュー [描点の取り込み] をクリックすると（次ページ図 15-C）、画像が描点として取り込まれます。
- ③ [ブラシ] コントロールの [一般] コントロールを開き、[描点の種類] が [取り込み] になっていることを確認して、描画テスト用の画像を新規作成しストロークを試してみます。
- ④ サイズを筆圧で変化するように設定すれば出来上がりです。[間隔] が広いと線がガタつくので、[間隔] を 1% (1

～5%程度で修正) に設定します。



[角度] コントロールとの組みあわせ

取り込みブラシの設定では [角度] コントロールも重要になります。ここからは、角度の [表現設定] による違いを紹介します。

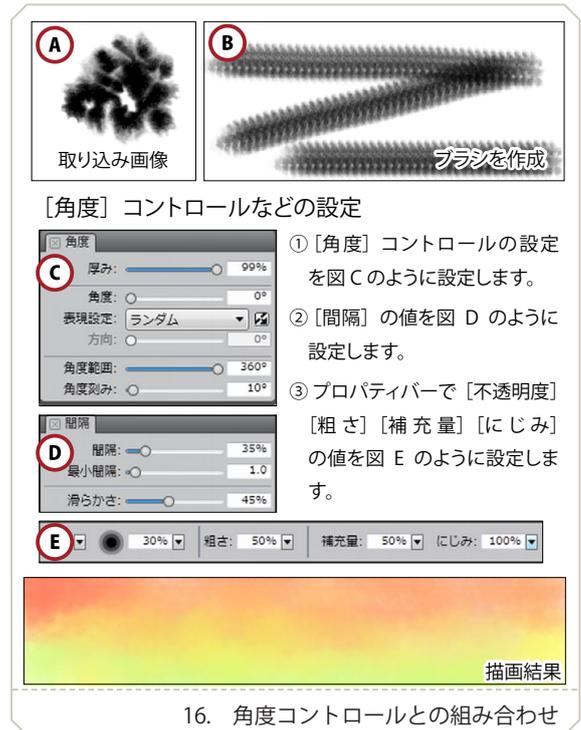
カスタマイズ2 柔らかい塗りに使う ([角度] を [ランダム] で)

図 16-A のような取り込み画像を用意して、前ページの①～③の手順でブラシを作成したところ、画像の中心付近に白い穴が空いていたため、そのまま描画すると、ストロークに妙な線が入ってしまいました(図 16-B)。

このようなときは、描点を回転させることで、常に一定の場所に同じ部分がこないようにします。

前ページの手順で新しい取り込みブラシを作成してから、次のように修正を行います。

- ① [サイズ] コントロールで [サイズ刻み] を 100% に戻しておきます。
- ② [厚み] が 100% では、描点の回転が無効になるので、[厚み] を 99% に設定します。
※ X3 では、[厚み] が 100% でも回転するようになりました。X3 では 100% のままで作業できます。
- ③ [角度] は 0 度、[角度範囲] は 360 度、[角度刻み] は 10 度 (処理に問題がなければ 5～10 度程度で調整) に設定します。
- ④ [角度] の [表現設定] を選びます。今回のように一定の場所に同じ部分がこないようにするには、[ランダム] を選択します。[角度] の [表現設定] は、試し描きをしながらかつて一番雰囲気に合うものを選択します。
- ⑤ 今回はふわふわした感じの塗りに使えるブラシにしたかったので、[間隔] の値を少し大きめにし、[不透明度] などを修正しました。



カスタマイズ3 角度の [表現設定]: [方向] を利用する

次に、四角い描点のブラシを取り込み画像で作成してみることにします(次ページ図 17)。

今回は単純な四角にするので、キャンバス全体を黒一色で塗り潰した画像（図 17-A）を用意しました。

これまでの手順と同じように、デフォルトの [べた塗り] ブラシを別名保存したブラシを用意し、取り込み画像を全て選択して [描点の取り込み] を行います。他の設定は何もせずに、描画してみたのが図 17-B です。

Shift キーを押しながら描画して垂直線、水平線、45 度の斜め線を描画しました。

垂直と水平の線では、四角の縁の線が出ていますが、45 度の斜め線では、四角の隅の角が出てしまっています。

そこで、[角度] を設定することにします。

今回は [表現設定] に [方向] を使います。[方向] を使うと、常に一定の方向で描画を行います。（通常は [[方向] の角度も併せて設定しますが、[角度] 内で使用する場合は、[方向] は 0 度のままで構いません。）

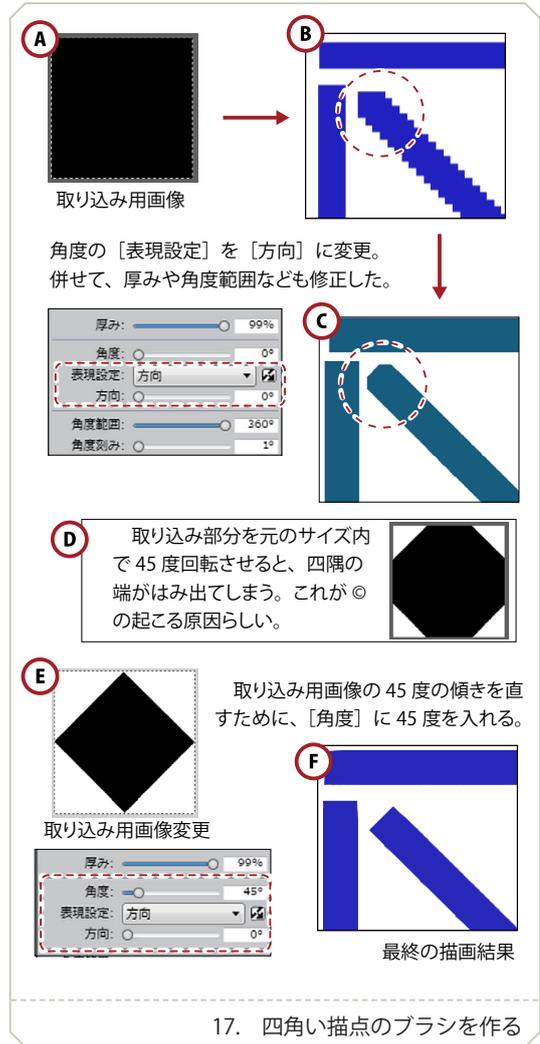
- ① 12 の場合は、[厚み] を 99% に設定します。
- ② [角度] は 0 度、[角度範囲] は 360 度、[角度刻み] は 1 ~ 5 度程度で処理に問題がない程度に設定します。
- ③ [角度] の [表現設定] から [方向] を選びます。

設定ができたので、先ほどと同じように垂直、水平、45 度の斜め線で描画してみました（図 17-C）。

描画結果では、斜め線の描き始めの縁が削られたようになっています。これは、描点の取り込みのサイズと余白によるものです。今回のようにキャンバスと実際の取り込み画像との間に余白が少ない（又はない）場合に起こります。取り込み画像を 45 度回転させてみると分かるのですが、キャンバスから縁がはみ出してしまっています（図 17-D）。この状態が、取り込みを使った描画中にも起こっているわけです。

気になる場合は、45 度回転させたときに取り込み画像部分がキャンバス内に収まっているかどうかを確認しておくといでしょう。方法としては、45 度回転させた（図 17-E）画像を取り込み画像として利用すると簡単です。

そのときは、取り込み画像の傾きを元に戻すために [角度] コントロールの [角度] を 45 度に設定します。この取り込み画像を使って水平、垂直、斜め線を描いたものが図 17-F になります。



17. 四角い描点のブラシを作る

カスタマイズ 4 イメージパーツを取り込む

[取り込み] は、ハートや星といったイメージ自体を取り込むこともできます。

スプレーのように散布するには [ノズル] を使う方法もありますが、ひとつのイメージを使ってスプレーする場合は簡易的に [取り込み] を使って作成することができます。

[取り込み] 画像を使ったブラシでは、取り込み用の画像はグレースケールに変換され、描画時に選択した選択色で描画することになります。次ページで作成しているビーズの画像のように色の情報がある場合、元の画像の色をそのまま使いたい場合は [ノズル] を使う必要があります、画像の濃淡を元に自由な色で描画したい場合は [取り込み] でも作成が可能です。

[イメージ] バインダ内の [ビー玉]（次ページ図 18-A）を使って、ネックレスのような数珠つなぎになるブラシを作ってみます（次ページ図 18-B）。

イメージを取り込みブラシとして使うときには、[取り込み] ブラシとして選択する範囲によって描画結果が変わります。

隙間なくつなぎたい場合は、取り込む部分ギリギリを[選択範囲]とします(図 18-A)。

間隔の離れたスプレーのように描画したい場合は余白部分を多めに取ります(図 18-B)。

取り込んだブラシは、[間隔] コントロールの[間隔] でビーズ玉がつながる数値に設定します。ギリギリの部分で取り込んでいれば、200%に近い数値で上手くいくはずですが。

さらに、ハートの画像を図 18-B のように範囲を広く取って[取り込み] 画像にして、[角度] に[ランダム] を入れたり、[ジッター] コントロールに数値を入れると、簡易的なスプレーのように描画することもできます。

[カラー範囲] コントロールに数値を入れると、取り込みのイメージごとに色を変化させることができます。

[カラー範囲] コントロールは、選択色をランダムに変化させることができる設定です。RGB 値や HSV 値などに応じて、選択色を変化させながら描画することができます。

描点ベースのブラシでは、描点ごとに色が変化するため、[間隔] の値が低い一般的なブラシでは使いにくい設定ですが、取り込み画像や円形のドットをランダムにスプレーするような場合には有効です。キャメルヘアーなどでは、線ごとに色が変化します。

サイズの表現設定に[筆圧] や[ランダム] を入れれば、サイズが可変するスプレーも作成できます。[不透明度] などを変化させてもよいでしょう。



イメージが図 A のような円の場合は、[角度] に[厚み] をつけなくても構いませんが、今回は模様が入っているので、模様の並びを考えて、[表現設定] に[方向] を選択しました。

[カラー範囲] に数値を入れると、複数の色で描画されます。

18. イメージを使った取り込みブラシ

上記のように取り込み画像を使えば、[円形] や[ブリスル] では表現できないようなブラシを作成することができます。

図 19 では、横線を数本描いた取り込み画像を使って、ハッチングのような描画ができるブラシを作成してみました。この取り込みブラシ自体はあまり実用的ではないかもしれませんが、カケアミブラシなどにも応用できる一例として紹介します。他にも色々と試してみてください。

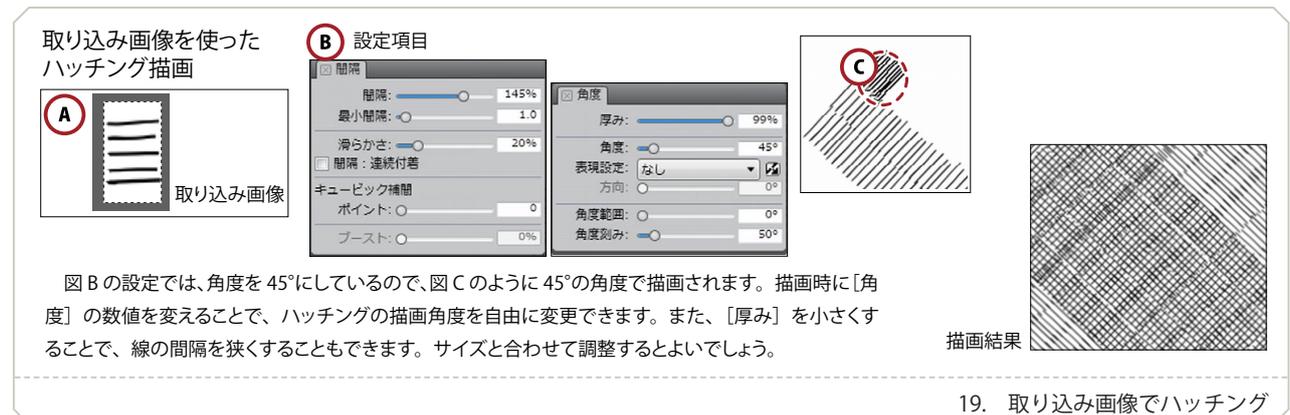


図 B の設定では、角度を 45° にしているので、図 C のように 45° の角度で描画されます。描画時に[角度] の数値を変えることで、ハッチングの描画角度を自由に変更できます。また、[厚み] を小さくすることで、線の間隔を狭くすることもできます。サイズと合わせて調整するとよいでしょう。

描画結果

19. 取り込み画像でハッチング

ブレンドブラシの確認

色をなじませるブレンドブラシ

複数の色で塗ってある画面の色の境界をぼかしてなじませるには、[ブレンド] カテゴリのブラシバリエーションを使います。ここではその中から扱いやすいと思われるものをタイプ別に紹介していきます。(図1と図3のサンプルは左から右にストロークを描いたときの結果です。)

絵具の量で設定するタイプ

絵具の量を「0」か少量にすることで、下にある色を拾って伸ばします。このタイプのブレンドブラシは塗りに使うブラシをベースにしているため、同じ種類のブラシと雰囲気を合わせやすいのが特徴です。

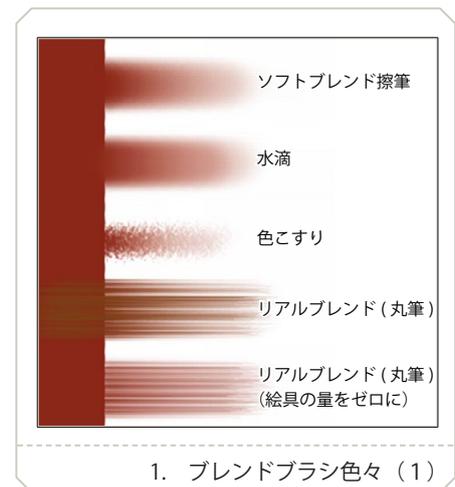
[塗料] > [補充量] を使う

プロパティバーに [補充量] と [にじみ] の項目があるのがもっとも基本的なタイプです。図1の [ソフトブレンド擦筆]、[水滴]、[色こすり] がこのグループに属します。(ブレンドブラシ内には、ほかにもこのタイプのもがあります。)[色こすり] は混色しつつ用紙テクスチャを出すタイプで、[粗さ] が設定できるようになっています。

このタイプのカスタマイズでは、[補充量] は常に0に設定、にじみはかなり高め(100%でもOK)にすればよいので、設定に悩むことはあまりないでしょう。(デフォルトのバリエーションでは、にじみが低めのものが多いので、高くすると色混ざりがよくなります。)

さらに滑らかにするには、[間隔] パネル内の [間隔] の数値を一桁程度(8~9%)の値にすると上手くいきます。

滑らかに混ざりやすので使いやすい反面、[補充量] を使っているため透明レイヤーでの使用には注意が必要になります。

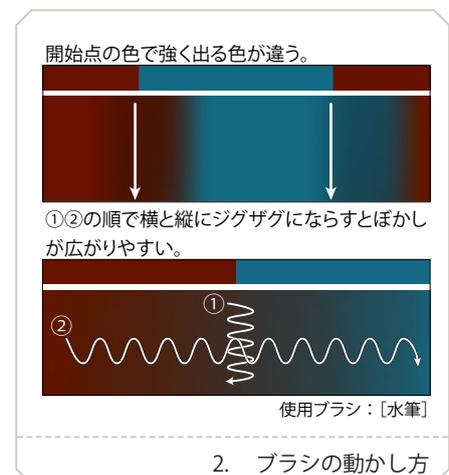


1. ブレンドブラシ色々 (1)

アーティストオイルを使う

[リアルブレンド(丸筆)] など、プロパティバーに [密度] と [混色]、あるいは [粘り]、[混色]、[ウェット] が表示されているタイプは、[ブラシコントロールパネル] の [アーティストオイル] で、絵具の量を設定するタイプになります。([塗料] > [補充量] は関係しないので、透明レイヤーの透明部分に使用しても白を引きずることがありません。)

このタイプのブレンドブラシでは、開始場所にある色を引きずって伸ばすので、既に描画してある色の境界をなじませたい場合は、どの部分から伸ばし始めるかによってかなり結果が違ってきます。ジグザグにならしていくように伸ばすとぼかしが広がりやすくなります(図2)。また、既に描かれた部分の色を消しながらぼかすことはできず、塗り広げることでぼかしていきます。このため、レイヤー上の透明な部分に向かってぼかす場合には、ぼかす前の描画部分を意図的に塗りたい部分よりも少し内側で止めて、その後、ぼかしつつ広げていくか、縁の柔らかい消しゴムブラシなどと併用するとよいでしょう(詳細は p.56 参照)。



2. ブラシの動かし方

デフォルトのブラシでは、[リアルブレンド(丸筆)] のように、絵

具の量が0になっていないものがあり、描画の始めに少し色が出ますが、この値を0に変更すると選択色の入らないブラシになります。

このタイプのブレンドブラシをカスタマイズする場合には、[アーティストオイル] コントロールの [混色] や [ウェット] の数値を高め設定の方が綺麗になじみます。

全体の [不透明度] を下げると薄い色 (半透明な感じ) で伸びていくので、レイヤー上の透明な部分に向かって伸ばすときには少し下げて使うと扱いやすくなるでしょう (詳細は p.56)。

ブレンドに特化したタイプ

通常のブラシとは全く違い、色をなじませるための設定を持つタイプです。大きく分けて、次の二つのタイプがあります。

- 手法が [溶かし] で、下にある色を拾って伸ばすタイプ。
- 手法が [プラグイン] で、下にある色を削ったり、広げたりすることでぼかすタイプ。 ([ブラシコントロールパネル] > [一般] の [サブカテゴリ] で選択。)

図3の [荒目オイルブレンド] は [溶かし] のタイプです。

このタイプは描画を開始した場所の色をひきずりながら下の色と混ぜていきます。

描き始めの位置にある色に大きく影響されるので、ストロークを変えて描き始めの場所を変えながら混ぜていくと上手くいくようです。また、プロパティバーの [粗さ] を下げると混ぜり方が柔らかい感触になります。

[荒目色伸ばし] と [拡散ぼかし] は、手法に [プラグイン] を使ったタイプです。このタイプのブラシは、[ブラシコントロールパネル] > [一般] の [サブカテゴリ] から、さらに色々なタイプを選択することができます。

[荒目色伸ばし] と [拡散ぼかし] には、[サブカテゴリ] で [拡散 (モーションブラー) ブラシ] が使われています。また、[ブレンド] > [ぼかし] に使われているサブカテゴリの [ブラーブラシ] は Photoshop などの指先ツールに近い感じにぼかすことができ、[ブレンド] > [流動] に使われている [リキッドブラシ] は色を引っ張ったり引っ込めたりします。

[ブレンド] カテゴリにはありませんが、[ティント] > [拡散 1] もブレンドブラシとして使いやすいブラシです ([サブカテゴリ] に [シンプル拡散ブラシ])。[ティント] には、ほかにも [混乱ブラシ] を使った [拡散 2] などがあります。

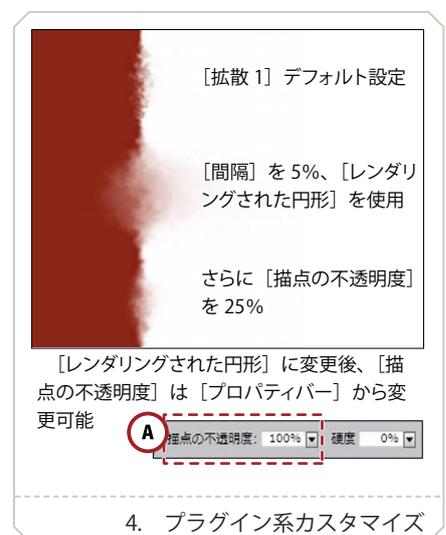
プラグインを使ったブレンドブラシの多くは、そのままの設定ではピクセルが少し目立ちます。

合わせるブラシの雰囲気にもよりますが、[ブラシコントロール] の [間隔] パネル内にある [間隔] の値を小さくすると (5 ~ 20% 程度) ピクセルが目立たなくなり、柔らかい雰囲気になります (図4)。(小さくしすぎると処理が重くなるので、注意してください。)

多くの場合、不透明度を下げるとぼかしが小さくなり、上げるとぼかしが広がります。([混乱ブラシ] など不透明度の変更によって、ブラシの雰囲気自体が変わってしまうものもあります。)

さらに、Painter 12 で新設された [レンダリングされた円形] を使うと、[描点の不透明度] でもぼかしの広がり具合が制御できるようになります (図4-A、[硬度] は 0% に設定)。

※ブレンドに特化したタイプのブレンドブラシの場合も、透明レイヤー上で使用した場合に若干ですが縁に白い色を引きずってしまいます。



ストローク属性を活用する

「ストローク属性」は、別レイヤーに合成方法を変更して描いたような効果をブラシだけで表現できるようにする機能です。ブラシコントロールの「一般」コントロールから「ストローク属性の使用」にチェックを入れると、機能が有効になり、「結合モード」と「ストロークの不透明度」が設定できるようになります（図 1-A）。水彩系のブラシなど一部のブラシを除いて多くのブラシで選択することができます。

ただし、「透明度をロック」をオンにしたレイヤーには全く描画できなくなるので、注意が必要です。

※ X3 では、設定が「一般」コントロールから「ストローク属性」という単独のコントロールになりました。

結合モードを設定する

「結合モード」はレイヤーの「合成方法」と同じ種類があり、それぞれの選択肢によって描画結果が変わってきます。デフォルトのブラシでは、「デフォルト」と「フィルタ」、「乗算」の3種類しか使われていませんが、ほかにも「スクリーン」や「オーバーレイ」などを使っていくとブラシの幅が広がります。

ここでは、ストローク属性の「結合モード」のうち、使う場面の多いいくつかの設定について説明していきます。

デフォルト

レイヤーの合成方法と同じで、最も基本的な結合方法です。下の色を覆い隠すので、「ストロークの不透明度」が100%では「ストローク属性」を使用しないときとほぼ変わらない描画結果となります。

効果が出るのは「ストロークの不透明度」を下げたときで、描画は半透明になり、重ねると薄いカラーセロファンを重ねたような描画結果となります。結合モードが「乗算」や「フィルタ」の場合と違って元の選択色よりも濃くなることはありません。

「乗算」・「フィルタ」

色が重なって徐々に濃くなっていきますが、「手法」で「重ね塗り」タイプを選ぶブラシよりも、濃くなる具合が緩やかで扱いやすくなっています。「フィルタ」と「乗算」では発色に少し差があります。

「スクリーン」

選択色に黒を選択した場合には色が出ず、選択色を明るくしていくと白に近づいていきます。この設定のブラシで描画すると、既に描画している色よりも明るくなるので、ハイライトなどに使える便利なブラシになります。「ストロークの不透明度」を下げると、少し薄目のハイライトを描くことができます。

「ストローク属性」は「レンダー」ブラシにも使用できるので、パターンブラシに使ってみても面白いでしょう。

「オーバーレイ」

グローブラシの代わりに使うことができ、選択色が「グレー

結合モード

デフォルト
フィルタ
モノクロ/カラー変換
反転
シャドウマップ
マジックカラージュ
類似カラー
通常
ディザ合成
乗算
スクリーン
オーバーレイ
ソフトライト
ハードライト
暗くする
明るくする
差の絶対値
色相
彩度
カラー
輝度
フィルタ塗潰し

「ストローク属性」を「スクリーン」にして、選択色を変えずに塗り重ねていきました。だんだん白が濃くなって明るくなります。

「特殊効果」>「フェアリーダスト」に「ストローク属性」の「オーバーレイ」を使用しました。「径飛沫エアブラシ」などに使用すると、星空が簡単に描けます。

「フィルタ塗潰し」で塗り重ねていきました。

別の色を重ねたときに、フチの色が濃く出にくい場合は、もう一度止から塗り重ねるとフチが出るようになります。

1. ストローク属性と結合モード

「(R:G:B=128:128:128)」のときには色が出ず、グレーよりも選択色が濃いときには重ねていくと色が濃くなります。逆にグレーよりも薄いときには、重ねていくと色が白くなっていきます。

[スクリーン] では、濃い色を選んでも下にあるイメージを暗くすることができないのに対し、[オーバーレイ] では選択色によって、下にあるイメージを暗くすることもできます。

下にある色が「黒 (R:G:B = 0:0:0)」又は「白 (R:G:B = 255:255:255)」のときには、選択色に関わらず、色が出ません。

[フィルタ塗潰し]

レイヤーの [合成方法] ではあまり使うことのない [フィルタ塗潰し] ですが、[ストローク属性] の [結合モード] の [フィルタ塗潰し] は、同色で塗り重ねるとデジタル水彩の [水彩境界] のような縁が少し出るようになります。

ストロークの不透明度を使って Photoshop 風の半透明な描画

[ストロークの不透明度] の数値を下げることで半透明な描画ができるようになります。

これにより、これまでの Painter では難しかった Photoshop ブラシのような描画ができるようになりました。

- [ストロークの不透明度] と [一般] コントロールの [不透明度] は同時に設定できます。
- レイヤー上での描画に対しても半透明は有効で、下のレイヤー（又はキャンバス）の色が透けて見えます。
- [ストロークの不透明度] は、常に数値を修正しながら使いたいところですが、残念ながら通常はプロパティバー上には表示されないため、必要な場合は常時 [一般] コントロール (X3 は [ストローク属性] コントロール) を表示させておきます。例外が [描点の種類] に [レンダリングされた円形] を使用している場合で、この場合に限り、プロパティバー上に、[ストロークの不透明度] が表示されます。このため、[描点の種類] で [円形] を使用するよりは [レンダリングされた円形] を使用するとよいでしょう。



※ Photoshop の設定と比較するとき

Photoshop では濃度の設定に [不透明度] と [流量] の項目がありますが、このうち [不透明度] が今回新設された [ストロークの不透明度] にあたり、数値を下げると半透明な描画になります (図 D)。

[流量] は Painter では [不透明度] ([一般] > [不透明度]) に近いので、[不透明度] の値 (図 E) を変更していくとよいでしょう。

[ストロークの不透明度] には [表現設定] がないので、筆圧で濃度を変えたいときは [不透明度] に [筆圧] を設定します (図 F)。

[ソフト円ブラシ] のようなタイプにしたいときは、[硬度] の数値を下げます。

[ストローク属性] を使うことで Photoshop の基本的な「ハード円ブラシ」に似たブラシを作成することができます。

- ① [ペン]>[べた塗り] ブラシを元にして、[描点の種類] を [レンダリングされた円形] (図 A) に変更し、プロパティバーに表示される [硬度] を 95% に設定 (図 B) します (この値で縁にギザギザ感が出るときはもう少し下げます)。
- ② [ストローク属性の使用] にチェックを入れ、[結合モード] を [デフォルト] にします (図 C)。
- ③ [間隔] > [間隔] を 20% 程度に設定し、必要に応じて [キュービック補間] を設定します。



[不透明度] を 20%、[ストロークの不透明度] を 30~60% 程度で描画

2. Photoshop 風のブラシを作る

[塗料] コントロールの [補充量] について

[ストローク属性] を使ったブラシでは、[補充量] を下げると描画色に白が混ざってしまうので、[補充量] は 100% で使うようにしてください。([ストロークの不透明度] を使ったブラシは、色混ざりしないので、[補充量] と [にじみ] の設定による効果はなく [補充量] を下げる必要はありません。)

水彩 & リアル水彩ブラシで描く

ここからは、描点ベースのブラシの特殊なものや、その他のブラシのカスタマイズ方法などを種類ごとに紹介していきます。

まずは、水彩レイヤー上に描画する水彩ブラシです。Painter 独特のブラシで、アナログ風な描画結果を得られます。また、Painter 12 で新設されたリアル水彩は、水彩ブラシよりもコントロールしやすく描点が目立たないので扱いやすいブラシです（ただし、処理が重いのが難点です）。

水彩専用レイヤー

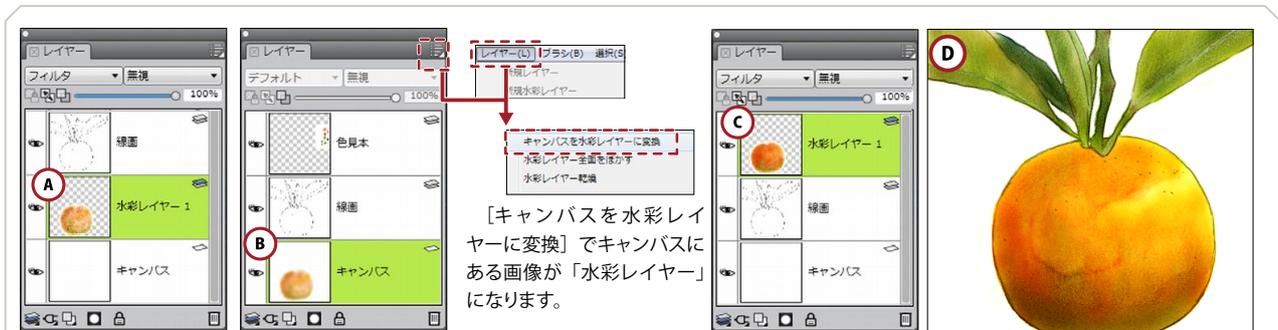
[水彩] と [リアル水彩] ブラシ（以下「水彩系ブラシ」）は描画を始めると、自動的に水彩レイヤーが作成されます。水彩レイヤーは、レイヤーパネルの [新規レイヤー] アイコンを長押しして表示されるメニューから [新規水彩レイヤー] を選択して作成することもできます。

水彩系ブラシで描画中は、水彩レイヤーを選択していれば選択中の水彩レイヤーに描画され、他の通常レイヤーやキャンバスを選択していると、新しい水彩レイヤーを自動的に作成していきます。描画しているレイヤーを注意しておくとう意図しない水彩レイヤーを増やさずに済みます。

水彩レイヤーも通常のレイヤーと同様、[固定] することでキャンバスに貼り付けることができます。また、レイヤーパネルメニューの [レイヤーを確定] を選択すると、通常のレイヤーに変換され [色調処理] などの効果が利用できます。

キャンバスを水彩レイヤーに変換する（[水彩] [リアル水彩] で使用可能）

キャンバス上にあるイメージは、メニューバーの [レイヤー]（又はレイヤーパネルメニュー）> [水彩レイヤーに変換] で水彩レイヤーにすることができます。



[キャンバスを水彩レイヤーに変換] でキャンバスにある画像が「水彩レイヤー」になります。

[水彩] や [リアル水彩] ブラシは、ブラシ自体はぼかし処理されますが、色と色との境目をぼかしたり、色をなじませたりといった描画は苦手です。

そこで、ある程度の塗りが終わったら、水彩レイヤー（図 A）をキャンバスに [固定] し（図 B）、一般のブレンドブラシなどで修正し、[キャンバスを水彩レイヤーに変換] によって再度 [水彩レイヤー] へ（図 C）変換して、水彩ブラシで描画を続ける（以下繰り返し）…といったこともできます。

この方法で、キャンバスと水彩レイヤーを交互に行き来して仕上げた作品が図 D です。ブレンドブラシには、[テイント]>[拡散 1] をカスタマイズしたものを使いました。このブラシは水彩のぼかしの雰囲気を出すのに適しています。



1. キャンバスを水彩レイヤーに変換

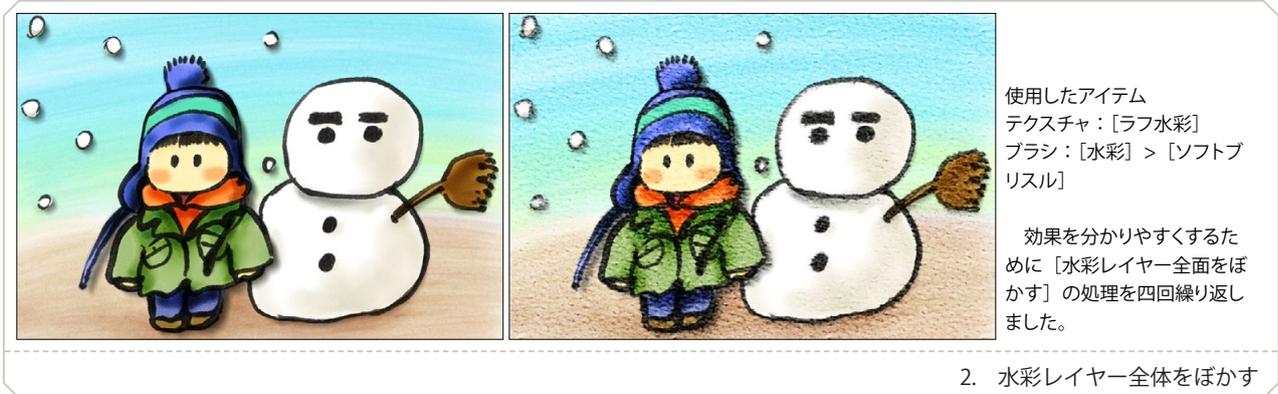
水彩レイヤー乾燥（[水彩] [リアル水彩] で使用可能）

水彩ブラシは描画後にぼかし処理がしばらく続きますが、メニューバーの [レイヤー]（又はレイヤーパネルメニュー）> [水彩レイヤー乾燥] をクリックして、ぼかし処理を強制的に終了することができます。

ぼかしの途中で中断したいときに使いますが、メニューバーからではタイミングよく中断できないことが多いので、ショートカットキーに登録するか、カスタムパレットとしてメニューに登録しておく使いやすくなります。

水彩レイヤー全面をぼかす（[水彩] でのみ使用可能）

メニューバーの[レイヤー]（又はレイヤーパネルメニュー）>[水彩レイヤー全面をぼかす]を使うと、水彩画面全体をぼかすことができます。ぼかしの結果は、現在選択中のテクスチャと水彩ブラシによって変わってきます。写真などに水彩画風の効果を付けたり、画像全体にテクスチャを付けるときにも使えます。



[水彩] ブラシの設定

水彩ブラシには[ブラシコントロールパネル]>[一般]の[描点の種類]に[円形]、[プリスル]、[1ドット]、[取り込み]及び[レンダリングされた円形]を選択した後で[手法]から[水彩]を選択する方法と、[描点の種類]から名前の頭に「水彩」と付いたものを選択する方法があります。

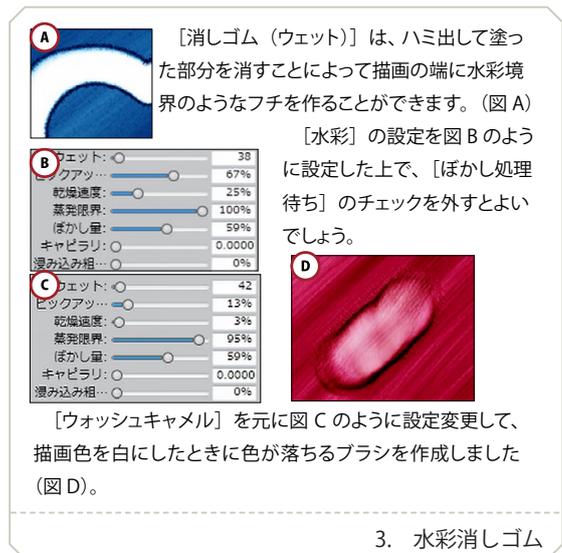
[消しゴム（ウェット）]は、白色で消しながら縁を濃くしていくことができる特殊な消しゴムです。（図3-A。選択色は必ず白色になります。）また、[ウォッシュキャメル]などいくつかのバリエーションでは、選択色を「白色」にすることで、全体の色を薄めることができます。（落とされた色の縁が濃くなります（図3-C、D）。）

消しゴムの場合は、[ぼかしの処理待ち]にチェックが付いていると、描画後のぼかしの程度が確認できないので不便です。ムラなどが気にならないようならば、[ぼかしの処理待ち]チェックを外しておくといでしょう。

[水彩] コントロール

水彩に関する設定は[水彩]コントロールから行います。それぞれの設定は相互に影響しているのですべて試してみるのが一番ですが、ここでは設定について簡単に説明しておきます。

- [水分量] …0にすると全くぼかし処理をしません。ぼかしについては[ぼかし量]や[乾燥速度]、[蒸発限界]にも影響されます。
- [ピックアップ] …数値を上げると、色を重ねたときに水彩境界のような縁が出ます。
- [乾燥速度]、[蒸発限界] …数値を上げるとぼかしが小さくなります。
- [ぼかし量] …数値を上げるとぼかしが大きくなり、テクスチャ感も強くなってきます。
- [キャピラリ]、[浸み込み粗さ] …テクスチャの出方を調整します。
- [正確なぼかし] …チェックを入れると、ぼかしがよりきれいになります。
- [風の角度]、[風力] …一定方向にぼかすための設定です。（「流動」と名前の付いたバリエーションで使用。）

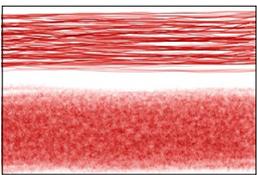


- ・ [ぼかしの処理待ち] …チェックを入れると、ワンストロークを終えるまでぼかし処理を開始しません。塗りムラになりにくいので、普段はチェックを入れておくといでしょう。

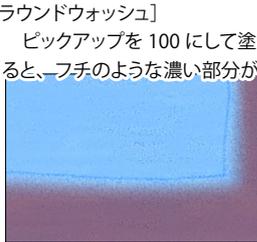
下図 4 は、水彩コントロールの設定を変更して描画比較したものです。

[水彩] コントロールの設定

① [ぼかしキャメル]
[ウェット] を 0 にしたもの (上)
とデフォルトの設定 (下)



② [ラウンドウォッシュ]
ピックアップを 100 にして塗り重ねると、フチのような濃い部分ができる



③ [含水ソフトプリスル] の、[水彩] コントロールの設定を変えたもの (3 種)。

デフォルト



少しドライな雰囲気
でテクスチャ感を出す。



ぼかしの広がり
を押さえてテクスチャ感を出す。



ウェット:	51
ピックアップ:	0%
乾燥速度:	14%
蒸発限界:	33%
ぼかし量:	30%
キャピラリ:	0.0115
浸み込み粗さ:	65%

[ウェット] を下げて [キャピラリ] と [浸み込み粗さ] をあげる

ウェット:	924
ピックアップ:	0%
乾燥速度:	55%
蒸発限界:	33%
ぼかし量:	90%
キャピラリ:	0.0000
浸み込み粗さ:	0%

[乾燥速度] をあげる。

4. 水彩コントロールの設定変更

[塗料] コントロールに注意

水彩ブラシをカスタマイズするときに特に注意してほしいのは [塗料] コントロールです。[手法] から [水彩] を選ぶ種類の場合は、[塗料] コントロール内の [補充量] は必ず 100% で使うようにします。([にじみ] も 0 にしておくほうがよいでしょう。) [描点の種類] で選ぶ種類の場合は [にじみ] を 0 で使う必要があります。

リアル水彩ブラシの設定

[リアル水彩] は [ブラシコントロールパネル] > [一般] の [描点の種類] が [円形]、[プリスル]、[1 ドット]、[取り込み] 及び [レンダリングされた円形] で使用できます。

[手法] から [水彩] を選択後、[サブカテゴリ] で、ぼかし処理される [リアルウェット重ね塗り]、[リアルウェット塗潰し]、[リアルウェット置換] と、ぼかし処理のない [リアルドライ重ね塗り]、[リアルドライ塗潰し] のいずれかを選択します。

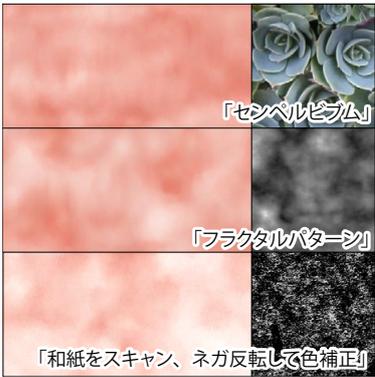
[不透明度] の表現設定 [ソース] について

[リアル水彩] > [境界 (明)] などの一部バリエーションでは、[一般] コントロール内の [不透明度] の [表現設定] が [ソース] になっています。

表現設定の [ソース] は、パターン (クローンソースがある場合はクローンソース画像) の濃淡に応じて描画が変化するように設定で、水彩のようなムラ感を出すためにこの設定が採用されているようです。

これらのブラシでは、濃さが違う部分がランダムに出ているように見えますが、実際はパターンの画像の濃淡によるものです。パターンを変更すると濃さの出方が違ってきます。結果のムラが気になるようならば、表現設定を [なし] や [筆圧]、[速度] などに変更してみてもよいでしょう。

パターン別描画結果 (右が使用パターン)
使用ブラシ: [境界 (明)]



5. [不透明度] の [ソース] 設定

「ぼかしの一時停止」の利用

「リアル水彩」ブラシを選択すると、プロパティバーに「ぼかしの一時停止」ボタンが表示されます(図6)。このボタンをクリックして「オン」(青色)になっている間はぼかし処理が行われません。再度このボタンをクリックして「オフ」にするとぼかし処理が始まります。ぼかし処理中でもこのボタンをクリックして「オン」の状態にするとぼかし処理が止まります。

「リアル水彩」コントロール内にも「ぼかしの一時停止」チェックがありますが、描画時にプロパティバーから選択する方が使いやすいので、ブラシ設定として、コントロール内のチェックを付ける必要はありません。



6. ぼかしの一時停止の利用

「リアル水彩」コントロール

「リアル水彩」に関する設定は「ブラシコントロールパネル」>「リアル水彩」コントロールを使用します(水彩同様に各設定は相互に影響します)。

- ブラシ ([ウェット]・[濃度]) … 色の濃さをコントロールします。数値によって描画中の発色が変わります。[ウェット]を0にすると、描画処理をしません。
- 水彩 ([粘り]・[蒸発率]) … ぼかしの広がり具合をコントロールします。描画の縁を濃くする(水彩境界を出す)には、主にこの「水彩」の項目と「顔料」の[ウェイト]を調整します。
- 液量 ([流れ抵抗]・[ソース]) … 12.2で追加された「フローマップ」を使うかどうかを選択します。「流れ抵抗」は数値を上げると描画の縁のテクスチャ感が出ますが、全体のぼかしの広がり小さくなります。0にすると「フローマップ」の効果が出ません。
- 顔料 ([定着率]・[ウェイト]・[ピックアップ]) … ぼかし処理後に残る色の濃さやテクスチャ感をコントロールします。[定着率]、[ウェイト]の設定値が低いと、ぼかし処理後に色が薄くなります。また「ピックアップ」を0にすると色が落ちずに塗り重ねられます。
- テクスチャ ([粗さ]・[乾燥速度]・[粒度]) … 描画のテクスチャ感などをコントロールします。
[粒度]を上げた場合は、描画後のぼかし処理中に、テクスチャ感が追加されます。[粗さ]を0にしたときは、他のコントロールを変更してもほとんど変化がありません。
- アニメーション…ぼかし処理過程の速度を設定しますが、描画結果には影響しません。ぼかし処理中に「ぼかしの一時停止」をクリックしたいときは、小さい数値にしておくをクリックしやすくなります。

効果が分かりやすいバリエーションを選んで一部設定変更して使用しています。コントロールパネル画面は 12.2 アップデータ適用後のものです。

水彩コントロール

(A)	(B)
(C)	(D)

(A) 粘り: 100% 蒸発率: 100%
 (B) 粘り: 0% 蒸発率: 100%
 (C) 粘り: 100% 蒸発率: 0%
 (D) 粘り: 0% 蒸発率: 0%

顔料コントロール

※ [定着率] や [ウェイト] の設定値が低いとき描画中に比べ、ぼかし処理後は色が薄くなります。

[定着率] 20%で描画中 ぼかし処理後 (描画結果)

※ テクスチャの [粗さ] の値が高いとき、[ウェイト] を0にすると、テクスチャがのったところだけ色が出ます。

[ウェイト]: 99% [ウェイト]: 0%

※ [ピックアップ] 0%では色が塗り重ねられます。

[ピックアップ]: 50% [ピックアップ]: 0%

液量とテクスチャ (選択ペーパーチェック時)

※ [流れ抵抗]が高いと、ぼかしが広がらなくなります。(描画のフチにテクスチャ感が出ます。テクスチャ内の値によっても変わります。)

[流れ抵抗] 100% [流れ抵抗] 0%

7. 「リアル水彩」コントロール

[リアル水彩] ブラシのカスタマイズの実例

① [ペン] > [ドラインク] を使って、筆風のブラシを作ります。

通常のブラシも、[手法] が [水彩] にできる種類であれば、[リアル水彩] ブラシにすることができます。ここでは、[ペン] > [ドラインク] を使って、水墨画の筆のようなブラシを作ってみます。

一般コントロールの [手法] に [水彩] を [サブカテゴリ] に [リアルウェット重ね塗り] を選択します。

[リアル水彩] コントロールの設定は図 A のように設定。

カスタマイズ後のブラシで描画

8. [ドラインク] を使って筆風のブラシを作る

② [ピックアップ] を 0 にして、色の落ちないブラシを作ります。

④ [ウェット オン ウェットペーパー] からカスタマイズ
⑥ [境界 (明)] からカスタマイズ

どちらも [一般] コントロール内の [不透明度] の [表現設定] は [ソース] から [筆圧] に変更しています。さらに [不透明度表現設定を反転] にチェックを入れると (青色点灯、図 C)、筆圧をかけた部分が広く薄く描けるので、ぼかしやすくなります (描きにくければ外してください)。

線画は ① の筆風ブラシ使用

9. [ピックアップ] が 0% で色の落ちないブラシ

③ ぼかし効果の少ないブラシを作ります。

[紙目水彩] を元にして、ぼかしの少ない設定にしました (図 C、塗り部分)。

[一般] コントロールの [不透明度] と [粗さ] の設定と [リアル水彩] コントロールの設定を図 A、B のようにそれぞれ修正しました。テクスチャ感が気になるときは [一般] コントロールの [粗さ] の数値を下げるとよいでしょう。[ぼかし処理待ち] チェックを外すと、図 D のようにストロークの雰囲気が出ます。

10. ぼかしの少ないブラシを作る

[リアル水彩] ブラシをカスタマイズするときには、[水彩] ブラシと同様、[塗料] コントロールには注意が必要です。[塗料] コントロール内の [補充量] は必ず 100% で使うようにします。 ([にじみ] も 0 にしておくほうがよいでしょう。)

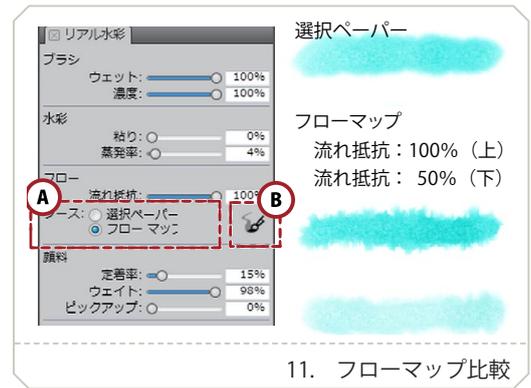
フローマップ効果を使う

[リアル水彩] コントロールの [液量] 項目 (X3 では [フロー]) 内にある [フローマップ] にチェックを入れると、よりリアルな描画を行うことができますようになります。(12.2 以降)

テクスチャとは別にフローマップ専用の画像を持ち ([ウィンドウ ...] > [フローマップ] > [フローマップ] で表

示、又は[リアル水彩]コントロール内(図11-B)をクリック、絵具の流れ方をコントロールします。通常のテクスチャが「描画部分全体」の凸凹感を表すのに対し、フローマップでは主に「絵具の縁」の広がり具合を表現します。

図11は、[選択ペーパー]を選択した(12.1までと同じ)状態と、[フローマップ]を選択した新しいバリエーションでの縁の広がり具合とを比較したものです。[選択ペーパー]では、ほぼ描画した縁のまま広がっていくのに対して、フローマップを選択した場合は絵具がランダムに広がります。



この広がり具合は選択した[フローマップ]によって違ってきます。また、[流れ抵抗]の値によって、どの程度流れるかが決まります。値が小さいと[選択ペーパー]を選択した場合と似たような感じで自由に絵具が広がっていき、値を大きくすると、フローマップの凸凹(白黒部分)に沿って、絵具の流れが制限されます。([流れ抵抗]の値が「0」だと[選択ペーパー]を選択した、従来の状態と同じ結果になります。)

デフォルトにあるフローマップは12で3種類、X3では7種類用意されていますが、テクスチャ同様に画像を取り込むことで自作することもできます。

[リアル水彩]コントロールの設定では、[流れ抵抗]を大きめ、[ウェット]は高め、[蒸発率]は低めにすると効果が大きくなります。ただし、この値で設定したブラシは、ぼかし処理に時間をかなり要し、PCのスペックによっては使用が難しい場合もあります。[蒸発率]値を少し大きめにすれば処理時間を短縮することができます。([蒸発率]を0~20%程度の間で調整してみてください。)

下図12は、大きくランダムに広がる設定にしたバリエーションです。

[紙目水彩]を選択してカスタマイズします。

[リアル水彩] コントロール以外は、以下のように変更
(カッコ内はX3でのコントロールパネル名)

- 不透明度: 表現設定「筆圧」に変更
- 粗さ(テクスチャ): 50%・表現設定「なし」に変更
- サイズ:「最小サイズ」を50%に変更
- 描点タイプ:「1ピクセルエッジ」に変更
- 間隔: 19%に変更
- ジッター(ストロークのジッター): 0.26に変更

フローマップは[雲]を選択し、コントラストと明度を変更(図B)

[リアル水彩] 設定は図Aのように設定。

- ウェットと濃度: どちらも100%に変更
- 粘り: 5%、蒸発率: 0%
- 流れ抵抗: 100%、ソース: フローマップにチェック
- 定着率: 10%、ウェイト: 100%、ピックアップ: 0%
- 粗さ: 50%、乾燥速度: 0%、粒度: 15%
- ぼかし処理待ちチェックは外す

③ [ウェイト]と[粒度]を変更して比較した結果

- ウェイト: 100% 粒度: 15%
- ウェイト: 99% 粒度: 15%
- ウェイト: 99% 粒度: 6%

12. フローマップカスタマイズ実例

上図12のカスタマイズでは、[ウェイト]を100%に設定してあり、描画が重なる部分が濃くなります(図12-C)。99%以下にすると濃い部分は出にくくなりますが、全体の発色が薄くなりテクスチャが強くなります。好みに応じて[粒度]とともに調整するとよいでしょう。

このほか、[水彩液量マップ]のように[流れ抵抗]を低めに設定し、あまり広がらないようにして使うと、縁の境界にランダム感が付いたようになります。[水彩液量マップ]の[不透明度]を60%程度の[筆圧]に変更し、[リアル水彩]コントロールの[粘り]を50%程度にすると使いやすくなります。

デジタル水彩を使って描く

デジタル水彩の特徴と、描画手順

デジタル水彩ブラシは、キャンバスにもレイヤーにも使えるブラシですが、一般のブラシとは別の内部レイヤーを持っていて、この内部レイヤーに描画されるブラシです。

〔デジタル水彩〕コントロールに〔水彩境界〕と〔ぼかし〕設定を持ちます。Ver.6以前の〔水彩〕というのと、このデジタル水彩とほぼ同じ設定を持つブラシのことをいいます。

デジタル水彩をレイヤー上で使う場合は、〔フィルタ〕(又は〔乗算〕)で使うことが原則となります。新規レイヤーを作成してから初めて使うブラシがデジタル水彩の場合、自動的に〔フィルタ〕レイヤーに変更されます。既に別のブラシで描画しているレイヤーに関しては、デジタル水彩を使用しても〔フィルタ〕レイヤーに変更されません。このため、レイヤー上でデジタル水彩を使う場合は他のブラシと同じレイヤーには描画せず新規作成したレイヤーを使ったほうがよいでしょう。

〔デジタル水彩〕ブラシは、メニューバーの〔レイヤー〕>〔デジタル水彩を乾燥する〕を使って「乾燥」させることで、一般のブラシと同じ(内部的に作られたデジタル水彩専用のレイヤーが固定される)扱いになり、その後〔デジタル水彩〕ブラシを重ねることで〔乗算〕のレイヤーを重ねたような雰囲気を作ることができます。

乾燥しながら描く手順

- ① 線画のみをレイヤーに置いた画像(図1-A)に〔デジタル水彩〕>〔新シンプル水彩〕を使って、キャンバスに塗りの作業を行います。
- ② 全体を塗っていきます(図1-B)。背景部分との境目ははみ出して塗って構いません(最終的に〔消しゴム〕ツールで消します)が、パーツごとの境目ははみ出さないように注意して塗ります。
- ③ 全体が塗れたら、メニューバーの〔レイヤー〕>〔デジタル水彩を乾燥する〕(レイヤーパレットメニューにも同じメニューがあります。)をクリックします。これで②で塗った部分は一般のブラシと同じ扱いになります(画面上に特に変化はありません)。
- ④ 影の部分などを〔新シンプル水彩〕で塗り重ねていきます(図1-C)。「乾燥」させる前に描いた②の部分は混ざらず、レイヤーを〔乗算〕や〔フィルタ〕で重ねたようになります。気に入るまで何度も「乾燥」とデジタル水彩での塗りを繰り返して仕上げていきます。

「乾燥」しながら塗る方法は、同系色以外の色で塗り重ねてもあまり違和感のない仕上がりになりますが、乾燥した部分は〔デジタル水彩〕での修正はできません。

乾燥させるタイミング

基本的に、色を重ねたいときに「乾燥」処理をしますが、それ以外にパーツごとに「乾燥」させることで、パーツの塗

A レイヤーパレットで「線画」と「キャンバス」のレイヤーを確認します。キャンバスに塗りの作業を行います。

B 全体を塗っていきます。背景部分との境目ははみ出して塗って構いません(最終的に〔消しゴム〕ツールで消します)が、パーツごとの境目ははみ出さないように注意して塗ります。

C 全体が塗れたら、メニューバーの〔レイヤー〕>〔デジタル水彩を乾燥する〕(レイヤーパレットメニューにも同じメニューがあります。)をクリックします。これで②で塗った部分は一般のブラシと同じ扱いになります(画面上に特に変化はありません)。

D 影の部分などを〔新シンプル水彩〕で塗り重ねていきます(図1-C)。「乾燥」させる前に描いた②の部分は混ざらず、レイヤーを〔乗算〕や〔フィルタ〕で重ねたようになります。気に入るまで何度も「乾燥」とデジタル水彩での塗りを繰り返して仕上げていきます。

〔乾燥〕処理をして、塗り重ねていきます。

〔デジタル水彩〕使用中に〔消しゴム〕ツールを使うと、「乾燥」処理した部分も消されてしまいます(図D)。デジタル水彩部分のみを消したいときは、「選択色」に「白」を選択して消したい部分を塗っていきます。デジタル水彩ブラシ内にある〔水彩消しゴム〕を使って、デジタル水彩部分のみを消すこともできます。

全体のはみ出し部分は全て塗り終わってから、「消しゴム」ツールで消します。

全て塗り終わった状態

1. 乾燥しながら描く手順

りのはみ出しをコントロールすることができます。隣り合うパーツを塗り始める前に「乾燥」させれば、はみ出して塗ってもデジタル水彩部分のみを消せばよいことになります。

今回の作業では、顔の影部分を塗り終えて、着物を塗り重ねる前に「乾燥」処理し、その後着物のパーツを塗っています。「乾燥」処理することで、顔の部分に色のはみ出しがしまっても(図2-A)、選択色に「白色」を選び、このはみ出し部分を塗っていくことで、顔の塗りに影響することなく、はみ出しを消すことができます(図2-B)。

もうひとつの「乾燥」処理のタイミングは、[水彩境界]を付けるときです。[デジタル水彩]の[水彩境界]は描画の一番外側の境界にしか出ません。「乾燥」して新たに[デジタル水彩]ブラシを使用することで描画部分の境界も新しくなり、部分的に[水彩境界]を付けることができます。(図2-C。髪の毛の影の部分に境界が付いています。)

乾燥させずに描く

もちろん、乾燥させずに描画を進めることもできます。キャンバス上でそのまま最後まで色を塗り重ねていけば、厚塗りのような塗り方もできます。

デジタル水彩がレイヤー上に描画できることを使って、乾燥処理させたいタイミングで新規レイヤーを作成しながらデジタル水彩を使って描画することも可能です。(レイヤーを切り替えれば、最後までデジタル水彩で修正しながら描画を続けることができます。)

レイヤーを追加しつつ乾燥せずに描く方法は、乾燥しながら描くよりも修正は楽にできますが、その分レイヤー数が増えてメモリ使用率が高くなり、PCに負担をかけることとなります。PC環境などを考えつつレイヤー描画をするかどうかの判断をするとよいでしょう。

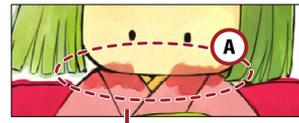
デジタル水彩は、レイヤーに描画する場合とキャンバスに描画する場合の描画について結果が若干異なりますので、それに合わせてバリエーションの設定も少し修正した方がよい場合があります。(レイヤー上の描画では低い筆圧で描画を重ねたときに、既に描かれている部分の色が落ちる傾向にあります。[補充量] > [塗料]の表現設定を[なし]にするとあまり気にならなくなるので、レイヤー上で使うブラシにする場合は、確認してみるとよいでしょう。)

デジタル水彩のカスタマイズ

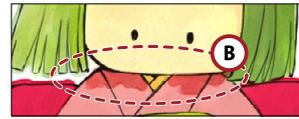
基本的には、描点ベースの一般ブラシと同じようなカスタマイズが可能です。[補充量]を「0」にして、ブレンド用ブラシ(デジタル水彩部分のみに有効)を作成することもできます。

[不透明度]を高めに設定してしまうと、思いがけなく濃い色が出てしまうことがあるので、[新シンプル水彩]で設定されている48%辺りが上限になります(実際にはもう少し低い方がコントロールしやすいでしょう)。

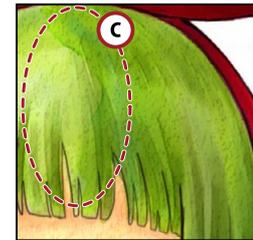
さらに[不透明度]は6%以下で急にテクスチャが出なくなってしまうので、6%以下には下げないようにしてください。6%以上の不透明度に設定している場合でも、表現設定「筆圧」では筆圧の低いところでテクスチャ感が変



顔の部分は「乾燥」処理させているので、デジタル水彩の描画に影響しません。このため、着物の塗りのはみ出しでも「選択色」を「白」にして塗っていけば、はみ出し部分の修正ができます。



「乾燥」処理させた上から[水彩境界]が付く[デジタル水彩]ブラシで描画すると、新しいデジタル水彩の塗りの境界に[水彩境界]が付きます。



部分的に[水彩境界]を消したいときは、その部分を少し広めに塗ってから「選択色」を「白」にしてはみ出しを塗っていくと「境界」が消えます。



2. デジタル水彩描画のコツ

わってしまうことがあります。気になる場合は表現設定を「なし」にするか、不透明度を下げすぎないようにします。X3 では「不透明度」に「最小値」が設定できるようになったので、「最小値」を上手く使うと、「筆圧」での描画に対処できるようになります。

「粗さ（テクスチャ）」は 100% などの高い値ではきれいに出来ますが、70% 辺りから出方が極端に鈍くなります。こちらでも表現設定に筆圧を入れている場合は注意が必要です。また、不透明度が低いときの方が、よりテクスチャ感が強く見えます。X3 では、不透明度同様「テクスチャ」にも「最小値」があるので、「最小値」を 80～90% と高くしておくことで、表現設定「筆圧」が使いやすくなります。12 の場合は、テクスチャ感を出したければ、「なし」のまま使用の方がよいでしょう。（Ver.11 と 12 でもバリエーションの XML ファイルを修正することで粗さの最小値を変更できます。→参考：[旧水彩ブラシを Painter 11 で再現する](#)）

不透明度と粗さのお勧め設定（12 の場合）「シンプル水彩」をカスタマイズ

- 不透明度：35%（33～40%程度）、表現設定：「筆圧」
- 粗さ：100%、表現設定「なし」

だいたい、この設定でテクスチャ感が出つつ、全体的に塗りやすいブラシになります。

不透明度に筆圧を入れているので、筆圧の弱いところで、急にテクスチャが出ない部分が出るようならば、不透明度を少しあげます（50%以上にはしないこと）。X3 では、「最小値」を使うことでカスタマイズの幅が広がりますので、設定値はもっと自由に決められます。

デジタル水彩使用時の注意

デジタル水彩を使用する場合には、以下の点に注意してください。

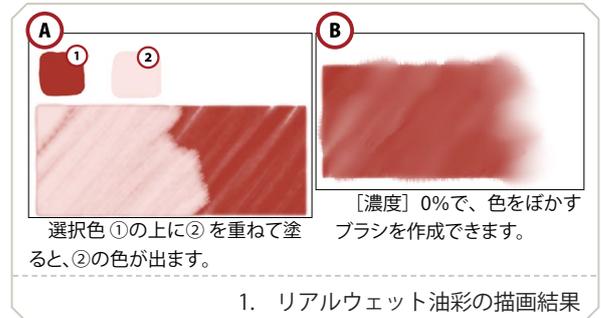
- 「デジタル水彩」と「取り消し」…「デジタル水彩を乾燥する」や「編集」>「カット」の処理を実行して、すぐにこの作業を取り消す（アンドゥする）と、画面上ではデジタル水彩描画部分が見えますが、実際には全て消えてしまっていることがあります（12 以降では、「ナビゲーション」パネルを確認すると、描画部分が消えているのがわかります）。その後、描画を続けると元の正しい状態に戻りますが、全く描画をせずに保存してしまうと、デジタル水彩が消えた状態が保存されてしまうので注意してください。保存の前には、ナビゲーションパネルを確認するようにするとよいでしょう。
- レイヤーの合成方法が「フィルタ」又は「乗算」以外の合成方法を選択したときにスポイトツールを使うと、正しい色が取得できず白色が取得されてしまう箇所が発生します。できる限り、「フィルタ」又は「乗算」で使うようにしてください。
- 「デジタル水彩」と「取り込み」ブラシ…デジタル水彩で「描点の種類」に「取り込み」を選択した場合、「水彩境界」の値をあげると白い筋のようなものが入って、描画結果が変わってきます。どうしても「取り込み」ブラシを使いたい場合以外はこの組み合わせは避けたほうがよいでしょう。使う場合は、「水彩境界」を「0」にすれば対処できますが、「水彩境界」は他のバリエーションに切り替えると、そのバリエーションの水彩境界が全ての描画部分に適用されるため、取り込み画像の描画部分に問題が出ます。その画像では、全てのデジタル水彩で水彩境界を使わないか、取り込みブラシを使った部分は描画後に乾燥処理する必要があります。
- 「デジタル水彩」とレイヤーマスク…レイヤーマスクを作成した状態で「デジタル水彩」を使用後、「レイヤーマスク適用」すると、マスク部分から描画がはみ出してしまいます。「デジタル水彩」使用時はレイヤーマスクを作成しないか、作成する必要がある場合は、「レイヤーマスク適用」を行わないようにしてください。
- デジタル水彩は、「デジタル水彩を乾燥する」以外でも、「キャンバスに固定」、「レイヤーの結合」及び「RIFF 形式以外へのファイル保存」時には自動的に乾燥されます。

リアルウェット油彩を使う

リアルウェット油彩の基本

〔リアルウェット油彩〕は、〔リアル水彩〕に似た設定内容とぼかし処理機能を持ち、一般のキャンバスやレイヤー上に描画することができるブラシです。〔リアル水彩〕同様に〔ブラシコントロールパネル〕>〔一般〕の〔描点の種類〕が〔円形〕、〔ブリスル〕、〔1ドット〕、〔取り込み〕及び〔レンダリングされた円形〕で使用できます。〔手法〕から〔水彩〕選択後、〔サブカテゴリ〕から〔リアルウェット油彩〕を選択します。水彩系のブラシと同様に〔塗料〕コントロールの〔補充量〕は100%で使用します。

〔リアルウェット油彩〕は、既に描画されている部分の上から薄い色や明るい色で塗り潰すことができるところが〔リアル水彩〕と異なります（図1-A）。



〔リアルウェット油彩〕コントロール

設定は〔ブラシコントロールパネル〕の〔リアルウェット油彩〕から行い、設定内容などは〔リアル水彩〕とほぼ同じになります。

〔ブラシ〕の〔濃度〕を0にして、「ペイント」の〔ピックアップ〕の値を上げると、「ブレンド」のように色を伸ばすだけのブラシを作ることができます。絵具が周囲にしみこんで広がっていくような効果が出ます（図1-B）。

〔流れ抵抗〕と〔粒度〕を上げると、描画の縁にテクスチャ感が出るようになります。描画部分の内側は〔一般〕コントロールの〔粗さ〕の値を上げて設定しますが、基本的にはあまりはっきりとは出ません。

実際に使ってみる

初期設定にあるブラシの〔ウェットブレンド〕や〔ウェットブリスル〕は塗りの作業に使いやすいブラシです。

p.36で作成した筆風のブラシを〔リアルウェット油彩〕に変更しても面白い結果が得られます（図2）。

ブレンド系のブラシで、ぼかしの広がりを抑えた雰囲気にするには、〔テレピン油のブレンド〕バリエーションを使って、次のように設定を変更するとよいでしょう。

〔リアルウェット油彩〕の設定を以下のように変更します。

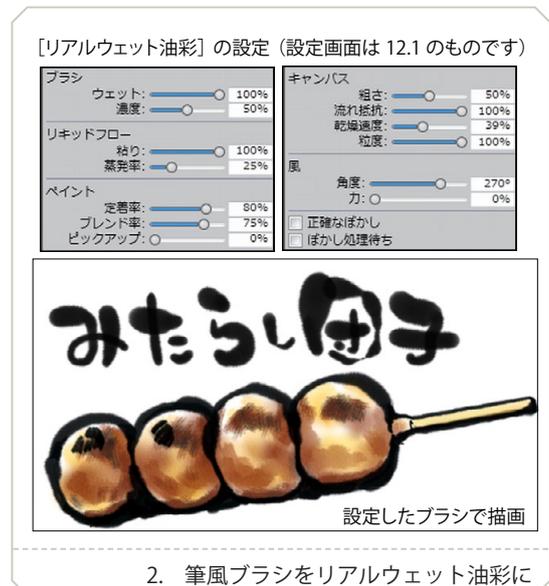
〔粘り〕：50%、〔蒸発率〕：50%、〔ピックアップ〕：55%、

〔粗さ〕：5%、〔流れ抵抗〕：100%、〔粒度〕：100%

〔正確なぼかし〕と〔ぼかし処理待ち〕のチェックは外す
〔間隔〕>〔間隔〕の数値は25～30%程度にあげます。

〔リアルウェット油彩〕使用時の注意点

- 〔リアルウェット油彩〕では、ぼかし処理中に描画が正しく行われなことがあります。〔ぼかし処理待ち〕チェックを外しておくと、この症状が出る確率が低くなるので、できれば外しておくといよいでしょう。
- レイヤー上で〔リアルウェット油彩〕を使ったときのレイヤーの〔合成方法〕は「デフォルト」ですが、〔消しゴム〕ツールに切り替えると自動的に〔フィルタ〕に変わってしまうことがあります。その後、手動で〔デフォルト〕に戻すと、以後は消しゴムに切り替えても〔デフォルト〕のままです。



油彩風の表現ができるブラシ

油彩系のブラシカテゴリでは、[アーティストオイル] や [キャメルヘア]、[混色キャメルヘア] などといった特殊なタイプのバリエーションが多く使われています。これらのブラシについて確認していきます。

[アーティストオイル] を使う

[描点の種類] で [アーティストオイル] 又は「混色キャメル系」を選択したブラシでは、[アーティストオイル] コントロールが有効となり、リアルな油彩の表現ができます。

ミキサーで塗り混ぜた色を、スポイトを使うことなく描画色として使用できる (図 1-A、B) など特殊な機能を持つ反面、設定が少し複雑になっています。

[アーティストオイル] コントロール

・ペイント

- » [絵具量] … [塗料] の [補充量] にあたり、絵具の量を設定します。「0」にすると色が出ません。[補充量] と違って、低い値にしても色が薄まるわけではなく、描き始めの色は常に同じで、色が出なくなるまでの伸び方が違ってきます。「0」以外の数値では、[補充量] というよりも、[塗料] 項目の [色の伸び] に近いような設定になります。
- » [粘り] … 粘りが低いと絵具がよく伸びます。
- » [混色] … 既に描画されている部分の色との混ざりやすさを設定します。

・ブラシ

- » [ケバ立ち] … 数値が大きいと、ストロークの最初と最後で筆の先が不揃いになります。
- » [固まり] … 数値が大きいと、筆に固まった部分ができます。
- » [尾かすれ] … ブラシの最後の部分のかすれ具合を設定します。[粘り] の値がある程度ないと効果が出ません。

・キャンバス

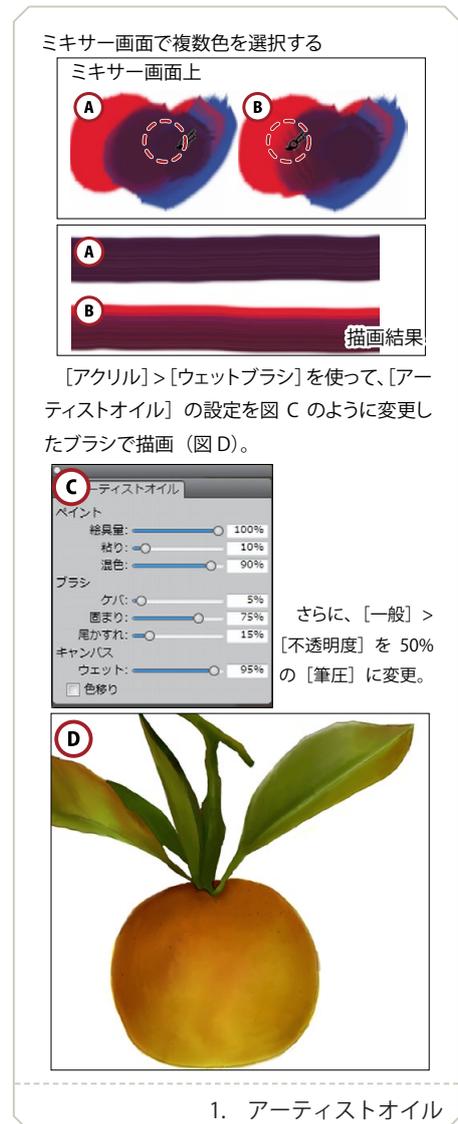
- » [ウェット] … すでに描画されている絵具の水分量を調節します。数値が高いほうが早く色が混ざり、よく伸びます。
- » [色移り] … オンにすると、キャンバス (レイヤー) から拾った色がブラシに残り、次のストロークに影響します。

アーティストオイルで描画するときには

アーティストオイルでの描画時、画面上に色を強く出したいときには短いストロークで、塗り混ぜたいときにはペンを離さずに長いストロークで描くと上手くいきます。

アーティストオイルを使ったブラシでは、キャンバスに描いたときとレイヤーに描いたときで描画結果に違いが出てきます。元々、既に描画された色と混ざりながら描画するため、キャンバスでは地色 (通常は白地) と混ざってしまうのです。

次ページでレイヤーとキャンバスへの描画結果の違いなどを紹介していきます。



レイヤー描画時

〔絵具量〕と〔粘り〕の値によって絵具の出方（伸び具合）が変化します（図2-A）。

- ・〔絵具量〕が高く〔粘り〕が低いと、色が長く伸び、逆に〔絵具量〕が低く〔粘り〕が高いと、すぐに色が出なくなります。（図2-A、1・4段目）
- ・〔粘り〕の値と〔絵具量〕の値を同じか近い値にしたとき、値による変化はそれほど大きくありません（粘り、絵具量ともに30%と、粘り、絵具量ともに100%の場合で比較。図2-B）。
- ・既に描画してある部分から伸ばすと、〔混色〕の値による違いが出ます。値が高いと、色の混ざるブラシになります（図2-C）。

レイヤーで透明部分に描画した場合、色がかすれていくと不透明度が低くなって（半透明のように）、テクスチャ感が出るようになります（〔粗さ〕の値を少し高めに設定している場合）。

キャンバス描画時

〔絵具量〕と〔粘り〕のみの値変更（図2-D、1・2段め）では、レイヤー描画時ほどの違いは見られず、かなり早い段階で下地と色が混ざって選択色は出なくなります。

キャンバス上でそれなりに色を出そうとするときは、〔混色〕の値も同時に下げする必要があります。（図2-D、3段め）

〔絵具量〕が5%以下くらいになると、何故か色がよく伸びるようになります（キャンバス描画時のみ）。（図2-D、4段め）

図2-Eは、〔粘り〕と〔混色〕の値を同じにして〔絵具量〕を100%と1%にしたときを比較したものです。少し重ねるようにして描くと、1%の方が少し地色が混ざりながらも、選択色を保ったままで伸びます（当然、0%にすれば色は出なくなります）。

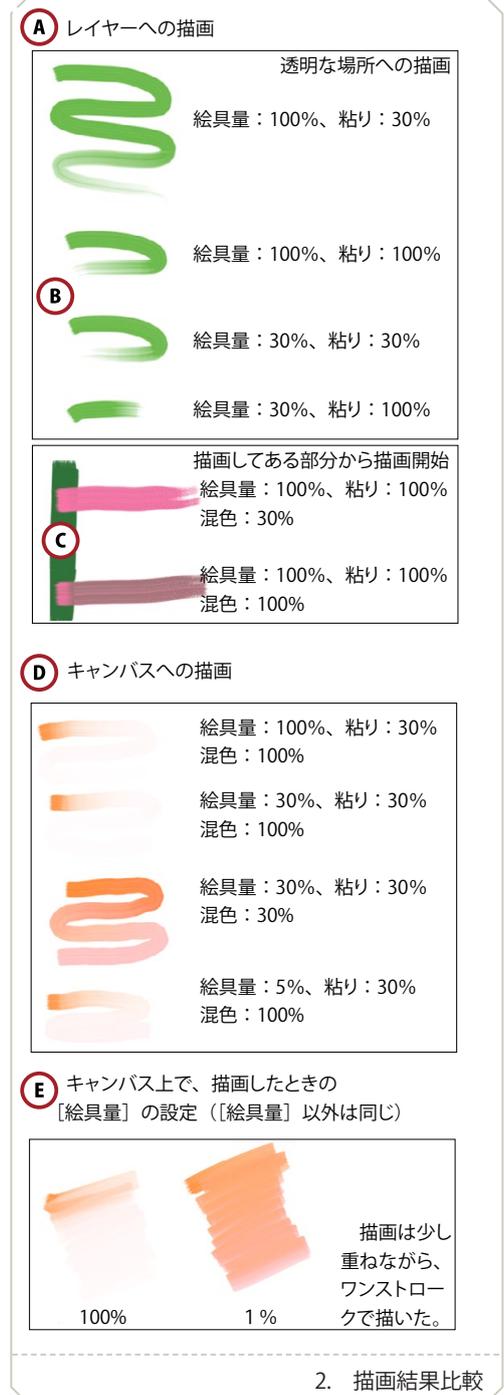
少し面白い描画結果になるので、キャンバス上で使う場合は色々な設定の組み合わせを試してみてもよいでしょう（混色キャメルハー、混色フラットで〔アーティストオイル〕項目を設定した場合、この絵具量5%以下という設定は効果がないようです）。

キャンバスでの色の混ざり方や混色後の発色は独特で、雰囲気のある描画になりますが、扱いが多少難しいのでレイヤーに描画した方が扱いやすくなると思います。

ブレンドブラシとしてのアーティストオイル

〔アーティストオイル〕設定の〔絵具量〕を使ったブレンド系ブラシは、透明レイヤー上では全く白を引きずらないタイプのブラシです。

レイヤーの合成方法が「デフォルト」の場合に威力を発揮しますが、〔補充量〕を使った〔水滴〕などのブレンドブラシと比較すると、好みに合わないという場合もあるようです。次ページでは、少しでも〔水滴〕などの雰囲気に近づけつつ、「デフォルト」レイヤーでも使用できるアーティストオイルブレンドブラシの設定を考えてみました。



消しゴムを併用したアーティストオイルブレンド

① [不透明度] を下げたブレンド (図 3-A)

[アーティストオイル] は、[絵具量] を「0」にして色を伸ばしていっただけでは、乗っている色そのものが伸びていくだけで、ふんわりとしたぼかしにはなりません。

そこで、[不透明度] を下げることで最初から半透明のような状態で色が伸びるようにします。半透明になるとテクスチャが出るという利点がありますが、滑らかに見えないので、今回は [粗さ ([テクスチャ])] は「0」で使用します。

既に描画してある2色の間を滑らかにする場合は、ジグザグに伸ばしていくことで割と滑らかに伸びますが、透明部分に対して伸ばしていく場合は、縁との境界がなかなか滑かになりません。

そこで、消しゴムとの併用を考えてみました。

② 縁の柔らかい [消しゴム] と併用する (図 3-B)

描画部分との境界を事前に [消しゴム] でランダムに消しておきます。こうすることで、後の [ブレンドブラシ] の描画が格段に楽になります。

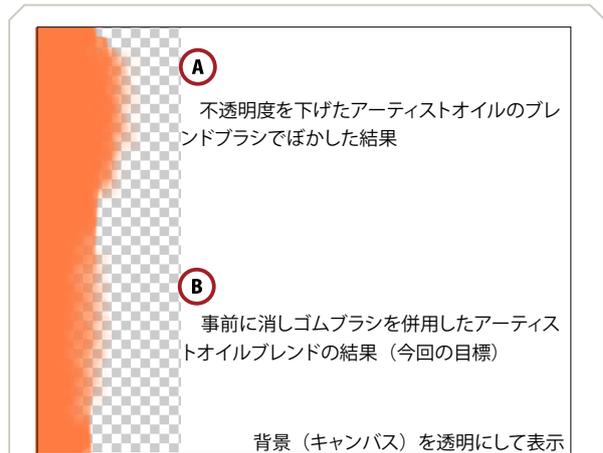
描画が2ステップになるので面倒と思われるかもしれませんが、ブレンドで伸ばすための時間が半分以下程度で済むので (個人の使用感)、全体的な作業時間にそれほど差はありません。

[消しゴム] には、[レンダリングされた円形] (12以降) を使うことで、縁の柔らかさと不透明度をより詳細にコントロールできます。また、[ジッター] ([ストロークのジッター]) を入れて、ストロークにランダム感を出します。(図 3-B の消しゴム設定)

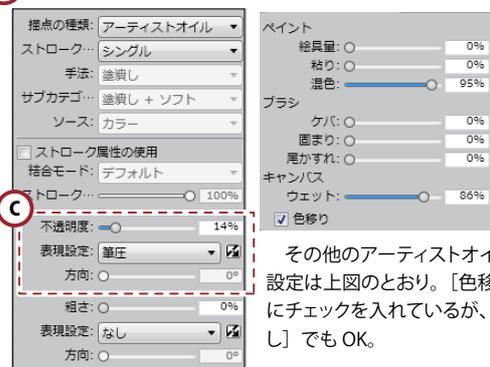
消しゴムでランダムに削った後、①で作成したブレンドブラシで円を描くようになじませていきます。(図 3-D)

テクスチャが付いてない分、[水滴] などに近い描画結果が得られるのではないのでしょうか。

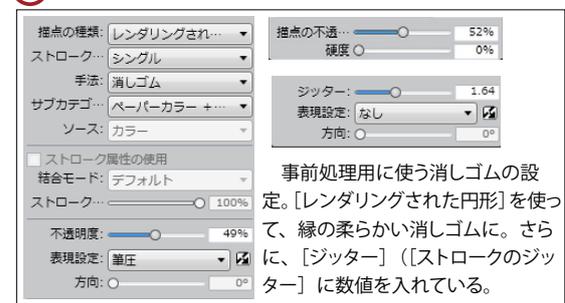
デフォルトレイヤー上で透明部分との境界を水滴のような雰囲気になじませたいけど、[下の色を拾う] チェックは使いたくない…という場合に限れば、使い道があるのではないかと思います。



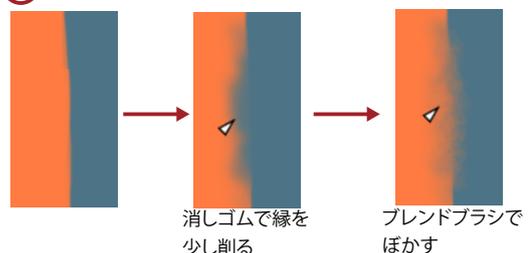
A 不透明度を下げたアーティストオイルブレンドの設定



B 消しゴムを併用する



D 描画の手順 (ブレンド用のブラシはAで作成したブラシ)



3. アーティストオイルのブレンド

その他の油彩系特殊ブラシ

次ページでは、アーティストオイル以外の油彩系に使われる特殊ブラシを確認してみます。

[密度] が設定できる [キャメルヘアー]、[フラット]、[プリスルスプレー]、さらに [アーティストオイル] が同

時に設定できる [混色キャメルヘア] や [混色プリルスプレー] があります。

今回は、この中で [キャメルヘア] を使って毛並みのような質感が描けるブラシを作成してみます。

設定には、[キャメルヘア] の [密度] 設定の他、[リアルプリルス] コントロールを使用しています。キャメルヘアやプリルスプレーで利用できるこの設定は、筆の穂先を詳細にコントロールできます。

毛並みが描けるブラシを作る

[元にするブラシは [グワッシュ] > [細目グワッシュ丸筆] で、次の手順でカスタマイズします。

- ① [リアルプリルス] コントロール
 - » [リアルプリルスを有効にする] にチェックを入れる。
 - » [プリルス硬度] を 30% に設定。
 - » [摩擦] を 20% に設定 (図4では 10%、10 ~ 20% 辺りで設定すれば OK)。
 - » [高さ] を 50% に設定。
- ② [描点タイプ] で [山形ケバタイプ] を選択。
- ③ [サイズ] コントロール
 - » [最小サイズ] を 100% に設定、[表現設定] を [なし] に変更。
 - » [密度] を 4.5 に設定、[ブラシに合わせて密度を増減] のチェックを外す。(X3 では、[密度] は [プリルス数] コントロールになります。)
- ④ [塗料] コントロール
 - » [補充量] を 50% に設定、[表現設定] を [なし] に変更。
 - » [にじみ] を 100% に設定、[表現設定] を [なし] に変更。

[密度] をサイズ変更とともに自動的に増減させるためのチェックを外しているため、手動で [密度] を変化させながら描くことで密集した毛並みからまばらな毛並みまで自分でコントロールしながら描画できます。

[描点の種類] を [キャメルヘア] から [混色キャメルヘア] に変更することで、[アーティストオイル] コントロールを利用できるようになるので、色の混ざり具合があがります。

[カラー範囲] に数値を入れると毛並みの色にバラツキ感が出るので、これを利用していてもよいでしょう。

[リアルプリルス] オンとオフの比較

オン



オフ



[リアルプリルス]

リアルプリルスを有効にする

丸み: 100%

プリルス長...: 3.00

プロファイ...: 90%

プリルス種...: 30%

扇形: 0%

表面

摩擦: 10%

高さ: 50%

[リアルプリルス] の設定はデフォルトのままでも使えますが、[プリルス硬度] と [摩擦] が低めのほうが描きやすく、[高さ] を少しあげたほうが線がまっすぐになりやすいようです。

※ [リアルプリルスを有効にする] チェックは Painter 再起動後消えている場合があるので注意してください。(チェックが入っていない場合でも有効のままになっています。)



4. 毛並みが描けるブラシを作る

[リアルプリルス] は、[プリルスプレー] で使用しても便利なコントロールです。リアルな人物画などにも幅広く使えます。

[リアルプリルス] コントロールは [プリルスプレー] などの他、[描点の種類] が [水彩プリルスプレー] などにも使用できます。

リアルプリルスを有効にする

ブラシ

丸み: 69%

プリルス長...: 1.77

プロファイ...: 76%

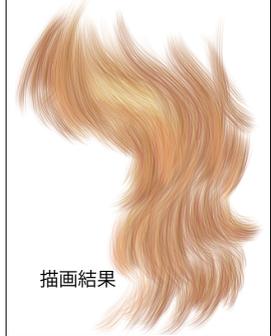
プリルス種...: 56%

扇形: 0%

表面

摩擦: 18%

高さ: 17%



描画結果

[描点の種類] に [プリルスプレー] を選択して、[リアルプリルス] コントロールを設定した。

5. [プリルスプレー] と [リアルプリルス]

立体感の付くブラシを使う

立体感を描くブラシ

「インパスト」はブラシに立体感を出し、盛り上げたような塗り方ができるブラシです。

「インパスト」ブラシカテゴリは「インパスト」専用のブラシカテゴリで、描画のほかに盛り上げ方を制御するようなブラシもあります。ほかにも「油彩」、「アクリル」、「グワッシュ」の中で「厚塗り…」という名前の付いたものなどが、「インパスト」効果の出せるブラシです。

通常のブラシでも「インパスト」パネルの「描画方法」で「色と奥行き」を選択すれば、描画色で描画しつつ、盛り上がりの効果を出すことができます。



1. 立体感の付くブラシ

「インパスト」の表示と照明

「インパスト」は表示/非表示を切り替えることができます。「インパスト」を隠す（非表示）と立体感がなくなり、通常の平面的な画像になります。

「インパスト」の表示/非表示

「インパスト」の付いたブラシを使うと、自動的に「インパスト」が表示状態になります。

「インパスト」を隠すには、メニューバーの「キャンバス」>「インパストを隠す」をクリックします。「インパスト」を隠すと「キャンバス面の照明」の効果の影響を受けなくなります。

「キャンバス面の照明」を設定する

「キャンバス面の照明」では、「インパスト」を表示させている時にイメージがどのように照らされるかを設定します。メニューバーの「キャンバス」>「キャンバス面の照明...」を選択すると「キャンバス面の照明」ダイアログボックス（図2）が表示されます。

「インパスト」効果全体の盛り上げ方を変化させるには、「外観（奥行き）」の各項目を設定します。

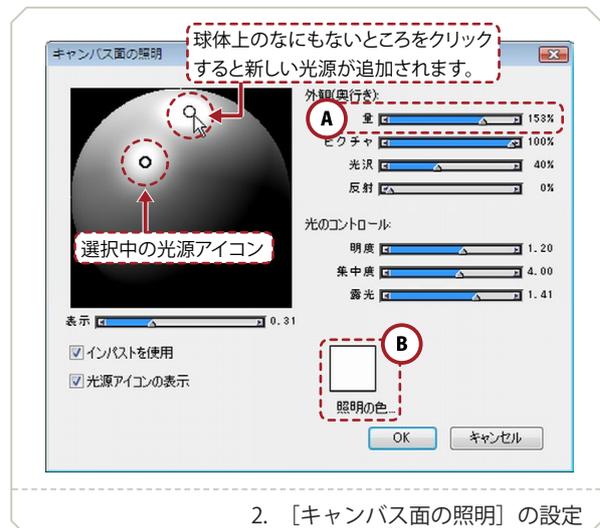
「量」の項目（図2-A）が盛り上げ量の設定で、数値が大きいほど盛り上がり方が大きくなり、0にすると全く盛り上がりなくなります。

プレビュー球体には、現在の光源が小さな円（光源アイコン）で表示されています。

この光源は円の上にカーソルを置いてドラッグすることで、好きな位置に移動することができます。また、球体中の光源アイコンのないところでクリックすると、現在の設定値と同じ内容の光源が追加されます。

光源はいくつでも追加でき、それぞれ個別に数値（「光のコントロール」の数値）や照明の色（図2-B）を設定できるようになっています。

追加した光源は光源アイコンを選択した状態（選択しているとアイコンの円の縁が濃く表示されます）で「Delete」キーを押すと削除されます。



2. 「キャンバス面の照明」の設定

〔キャンバス面の照明〕 ダイアログボックス内の設定は、数値を変えたりリアルタイムで画面以上に照明効果が反映されます。画面の雰囲気を見ながら数値を設定していくとよいでしょう。ただし、数値や光源アイコンには設定のリセットボタンがありません。上手くいかなかったときは、〔キャンセル〕 ボタンで戻すしかありません。

〔キャンバス面の照明〕 は画像全体に影響を及ぼします。インパストのない通常のレイヤーやキャンバスに対しては照明の効果が適用され、明るさや色が変化してしまうので、全体の雰囲気を見ながら設定してください。

インパストを消去する

〔インパストを隠す〕 では、一時的にインパストのない状態（盛り上がりのない状態）にしますが、インパストを完全に消去することもできます。メニューバーの〔キャンバス〕 > 〔インパストの消去〕 でインパストを消去すると、表示、非表示に関わらず描画部分の盛り上がりがなくなります。（奥行き情報のない一般のブラシと同じになります。）

インパストの付くブラシ

〔インパスト〕 は〔ブラシコントロールパネル〕 > 〔インパスト〕 で設定します。

〔描画方法〕 には、〔色と奥行き〕のほか、色だけで描画する〔色〕（立体感のないブラシ）と、立体感のみを付ける〔奥行き〕があります。（アクリルなどのブラシで、立体感のあるものを平坦なバリエーションに変更したい場合は、この〔描画方法〕を〔色と奥行き〕から〔色〕に変更します。）

〔奥行き〕の設定では、盛り上げる量を設定します。数値が高いほど盛り上がった感じに描画されます。表現設定を設定することで、筆圧や速さに応じて盛り上げる量が変化します。

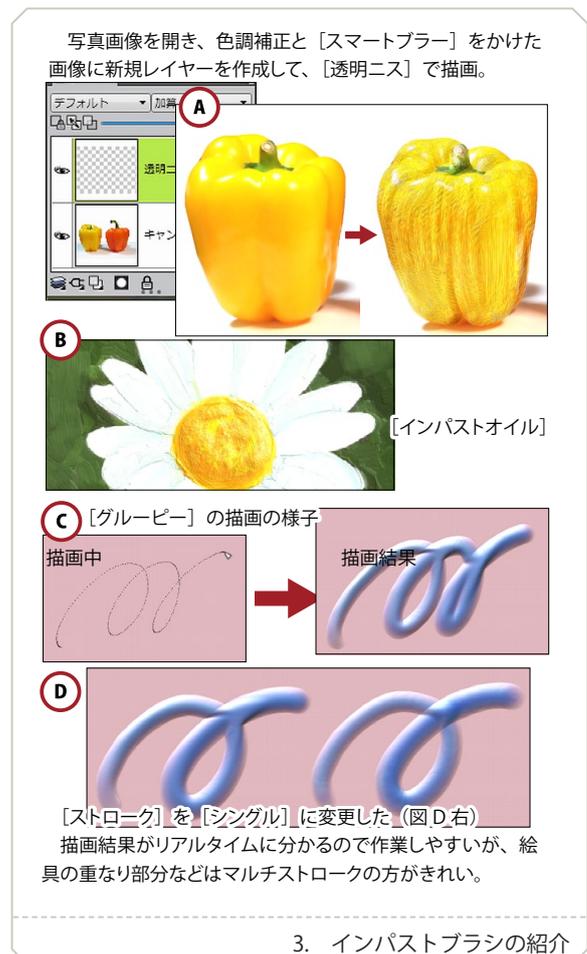
〔インパスト〕 ブラシの紹介

〔透明ニス〕 は〔奥行き〕のみを付けるブラシで、写真などに使うと、ちょっとした絵画風の作品が簡単に仕上がります。透明のレイヤーにも描画できるので、下にある画像に影響することなく立体感のみを追加できます（図 3-A）。

〔紙目インパスト〕 や〔インパストオイル〕 は、ストロークの始めは盛り上がりがしっかり出る一方、ストロークを長く続けていると盛り上がりがなだらかになっていきます。盛り上がる量も多くないので、立体感のある油彩風のイラストを描きたいときなどには使いやすいでしょう（図 3-B）。

〔グルーピー〕 は、絵具をチューブから出したような描画ができます（図 3-C）。このブラシは〔ストロークの種類〕が〔マルチストローク〕になっていて、描画中は実際の描画結果ではなく描画部分に点線が表示され、ストロークを離してから実際の描画が行われるため、描画結果が描き終わるまで分からないという点が残念ですが、他のインパストブラシとは違った描画結果を得られます。

そのほか、テクスチャやパターンに応じた立体感が出る〔エンボス（紙目）〕、〔エンボス（パターン）〕などは画像全体に上塗りして、凹凸感を出すのに便利です（前ページ図 1）。



リキッドインクを使う

リキッドインク専用レイヤー

「リキッドインク」は専用の「リキッドインクレイヤー」に描かれ、ブラシも専用の「リキッドインク」カテゴリのブラシしか使えません。

ねっとりとしたインクの独特な質感と、インパストのように立体感を出すこともできるのが特徴です。

インパストとは違ってブラシごとに盛り上げるのではなく、リキッドインクレイヤーそのものに「しきい値」と「量」を設定することで盛り上がったような立体感を出します。

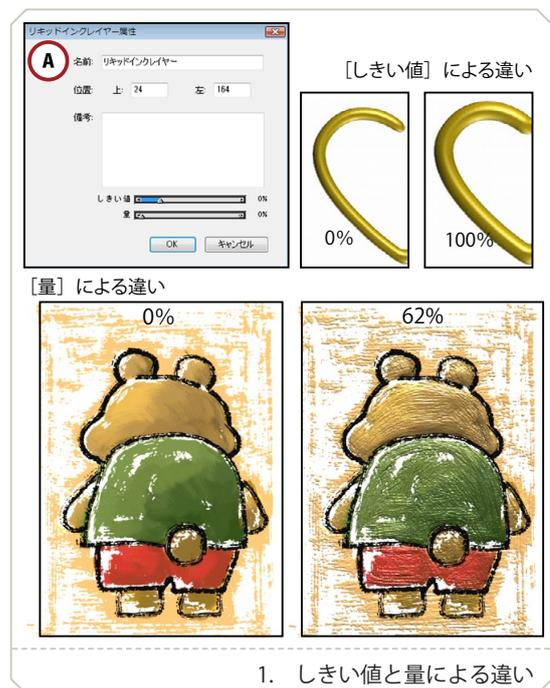
立体感をコントロールする

「リキッドインク」ブラシを使うと「リキッドインクレイヤー」が自動的に作成されます。

この作成されたレイヤーをレイヤーパネル上でダブルクリックすると「リキッドインク属性」ダイアログボックス (図 1-A) が表示されます。ダイアログボックス内の「しきい値」でブラシの幅を、「量」でブラシの高さ (立体感) を調整します。また、インパストブラシと同様に、「キャンバス」 > 「キャンバス面の照明」を設定することで立体感の程度を変えることができます。

「キャンバス面の照明」を設定するとき、ダイアログボックス内の「インパストを使用」にチェックを入れると、画面上でリアルタイムに結果を確認することができます (「リキッドインク」使用時、初期状態ではチェックが入っていません)。

ただし「インパストを使用」にチェックを入れていても、確定すると明るさが少し変わることがあるので、その場合は設定をやり直す必要があります。



リキッドインクの使用例

平面的なブラシとして使う

リキッドインクブラシの「スムーズブリスル」や「かすれブリスル」などを使って、水墨画のかすれた筆のような雰囲気を出すことができます。

立体感のあるブラシとして使う

「極細ペン」を少しカスタマイズすると、盛り上がったペンとして使うことができます。インパストの「グルーピー」と似たような雰囲気ですが、リキッドインクでは「量」の数値を修正することで描画後でも盛り上がり感を調整できるのが便利なところ です。



「リキッドインク」ブラシの設定

リキッドインクブラシは「一般」コントロール内の「描点の種類」で「リキッドインク」と付いた5種類のブラシから選択し、詳細な設定を「ブラシコントロールパネル」の「リキッドインク」から行います。

[インクタイプ]

[リキッドインク] ブラシは、乗せるインクの量を決める [インク] と、色を決める [カラー] から成り立っていて、[リキッドインク] パネルの [インクタイプ] (図 3-A) から設定を行います。

インクとカラーで描画する

[インクタイプ] で「インクとカラー」を選択すると、インクを乗せつつ選択色で描画していきます。インクは塗り重ねるほど、高く盛られていきます。

[インクのみ] を選択するとインクのみを乗せる描画になり、描画される色は自動的に「黒」になります。既に描画したことのある箇所では黒ではなく描画した時の色が出ます (図 3-B)。

[カラーのみ] を選択した場合は、既にインクが載っている部分に対して色のみを変えることができます。「リキッドインク レイヤー」では、[透明度をロック] の機能が使えないので、[カラーのみ] を選択して描画することで、[透明度をロック] と同じような作業ができます。

インクとカラーをならす

[インクをならす] は、盛り上がったインクを平らになるようにならしていきます。[カラーをならす] は、ブレンドブラシを使ったように色の境界をぼかします。

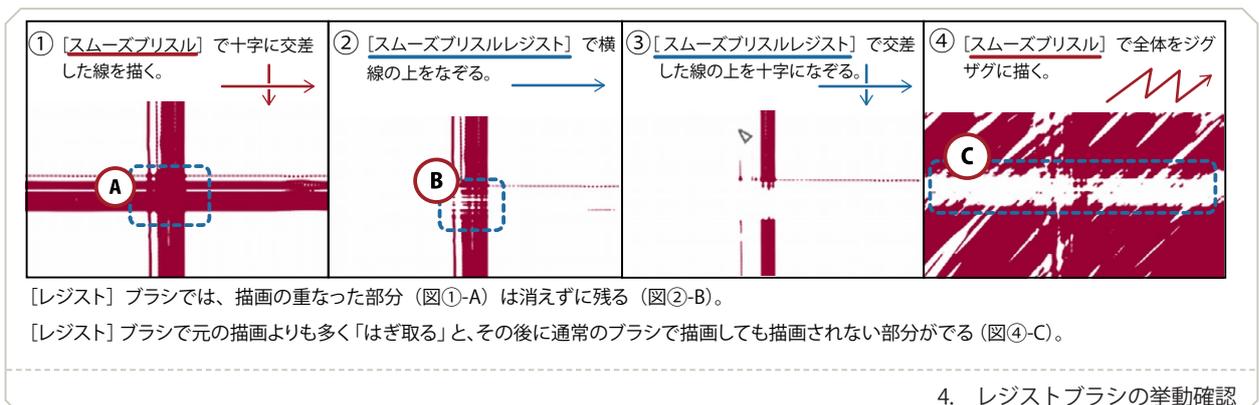
[レジスト] と [消去]

[レジスト] と [消去] は、どちらも消しゴムのようにインクを落とすためのブラシですが、多少挙動が違います。

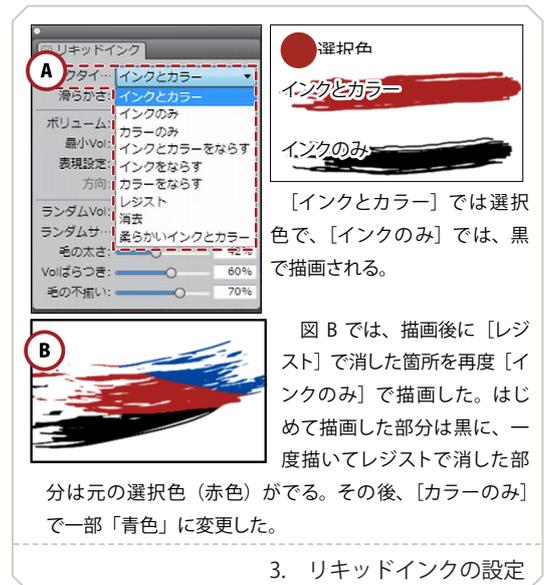
[レジスト] は [リキッドインク] 独特の描画方法で、乗っているインクを少しずつはぎ取っていきます。はぎ取られてインクが0になったところは、色も見た目上消えてしまいます。乗っているインクを段階的にはぎ取るため、たとえば3回塗り重ねたところのインクを消そうとすれば、3回はぎ取る必要があります。実際はそう単純ではありませんが、雰囲気としてはそんな感じです (図 4-②)。また、[レジスト] では、描画していない場所や乗っているインクより多く「はぎ取る」こともでき、その後の通常ブラシでの描画に影響を与えることができます (図 4-④)。

描画ブラシとレジストブラシはセットになっているものが多く ([荒目プリスル] と [荒目プリスルレジスト]) など [レジスト] を上手く利用すると面白いでしょう。

[消去] は塗り重ねられているインクを一気に全て消します (インク量が0になるので、見た目上、色も消えたように見えます)。



4. レジストブラシの挙動確認



粒子のあるエアブラシ

粒子を吹き付けるタイプのエアブラシ

[エアブラシ] カテゴリ内には、2種類のタイプの違うエアブラシがあります。ここまでに紹介してきた描点ベースのブラシを使ったタイプと、[細目スプレー] や [グラフィッティ] などの細かな粒子を吹き付けて描画するタイプのブラシです。

粒子を吹き付けるタイプのブラシには、[描点の種類] が [エアブラシ]、[エアブラシ (ピクセル)]、[エアブラシ (線状)]、[エアブラシ (楕円)] の4種類のタイプがあり、[エアブラシ] コントロールから設定を行います。

通常は [密度] を変化させることができる [エアブラシ] が一番コントロールしやすいと思いますが、[特殊効果] > [ファーブラシ] などに使われている [エアブラシ (線状)] は、毛皮のような感じに仕上がるので独特の雰囲気でも描画できるブラシです (図1)。また、[ソース] に [カラー] の他、[グラデーション] が選択でき、グラデーションの色を使って、描画することができます。

[エアブラシ (ピクセル)] は、常に粒子が1ピクセルの状態に固定されているタイプで、[密度] 設定はありません。
 [エアブラシ (楕円)] は、大きめの楕円形粒子を吹き付けます。[エアブラシ (線状)] 同様、[ソース] にカラーとグラデーションを選択できます。密度設定はありません。



1. エアブラシの種類

[エアブラシ] コントロールの設定

[エアブラシ] コントロールには、[広がり] と [液量 (X3では [フロー])] の設定があります。

12では、[サイズ] コントロールから [密度] も併せて設定します。

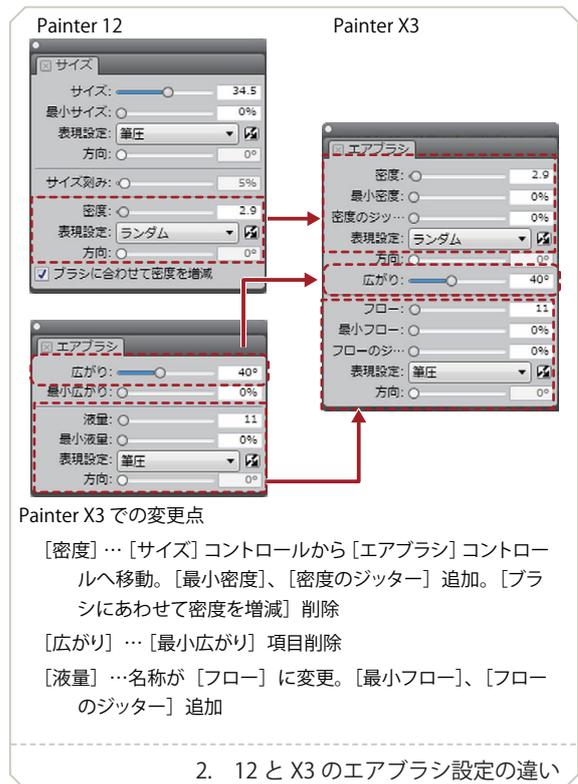
X3では、これら3つの項目設定が [エアブラシ] コントロールにまとまっています。

- [密度] … 値が大きくなるとひとつひとつの粒子が大きくなります。あまり大きな値にすると、極端にストロークが重くなるので注意が必要です。

12では、[エアブラシ] のみ設定でき、他の [エアブラシ (ピクセル)] などを選択したときには、グレーアウトして設定できません。

X3では、エアブラシ系の全てのバリエーションで設定できるようになっていますが、[エアブラシ] 以外では、値を変更しても結果に違いは出ません。

- [広がり] … 値が大きいほど粒子が遠くまで広がります。エアブラシでは、タブレットペンの傾きに応じて広がりをコントロールできるようになっています。ただ



Painter X3 での変更点

- [密度] … [サイズ] コントロールから [エアブラシ] コントロールへ移動。[最小密度]、[密度のジッター] 追加。[ブラシにあわせて密度を増減] 削除
- [広がり] … [最小広がり] 項目削除
- [液量] … 名称が [フロー] に変更。[最小フロー]、[フローのジッター] 追加

2. 12 と X3 のエアブラシ設定の違い

し、あまり大きな値や小さな値では、描画が不安定になるようです。(ヘルプによる推奨は30～40%、20～50%程度ならば特に問題なし。)

- ・ [液量] ([フロー]) … 吹き付ける量を設定します。値が大きくなるとたくさん吹き付けます。

※ 12 では [液量] と [広がり] に最小値が、X3 では [密度] と [フロー] に最小値が付いています。また、X3 では [密度] と [フロー] にランダム感をつける [ジッター] も追加されました。

図 3 は、[エアブラシ]>[小径飛沫エアブラシ]を使って[密度]と[液量]の値を変えたときの描画結果の違いです。

[密度]のみ大きくした場合は、粒子の粒が大きくなるため全体に粒子が詰まった感じになります。

[液量]のみ大きくした場合は、粒子の粒の大きさは変化せず、たくさん吹き付けることで粒子が詰まった感じになります。

エアブラシ内のバリエーション

[エアブラシ] カテゴリ内のどのバリエーションが粒子を吹き付けるタイプなのか、バリエーション名だけでは判断がつかないとします。このタイプのバリエーション名を列記しておきますので参考にしてください。

[幅広 - ホイール]・[荒目スプレー]・[細目スプレー]・[細目 - ホイール]・[グラフィッティ]・[粒状スプレー]・[ピクセルスプレー]・[小径飛沫エアブラシ]・[飛沫エアブラシ (筆圧)]

※このうち、[グラフィッティ]と[ピクセルスプレー]は[エアブラシ (ピクセル)]、その他のバリエーションは[エアブラシ]を使用しています。

エアブラシのカスタマイズ

カスタマイズすると少しインクのかすれてきたフェルトペンのようなブラシ (図 4-A) や、イラストにざらつきを加えるためのブラシなどにも応用できます。[ジッター]を入れることで、粒子の広がりを大きくできますし (図 14-B)、[ストローク属性]の設定も可能です。[オーバーレイ]などの結合モードで使用すると、星雲のような雰囲気も簡単に描けます (図 14-C)。下図 14 は、全て細目スプレーを元に作成しています。

A 密度と広がりを抑えて、液量を大きめに設定して、ペン風のブラシに。

B [密度] [液量] とともに低く、[ジッター] に大きな数字を入れ、ばらつきを出す。

C ストローク属性 (オーバーレイ) を使用。描画時は暗めに塗った地色の上に明るい色を選択して描画。

4. エアブラシのカスタマイズ例

[エアブラシ] > [小径飛沫エアブラシ] で比較

3. 密度とフローの変化による違い

『Painter のきほん — ブラシ編 —』いかがでしたでしょうか。

できるだけ、色々なブラシをご紹介したいと思って書きはじめたのですが、やはり個人の好みというのは出てしまうようで、説明するブラシにかなり偏りがあったかもしれません。

今回の作業にあたって、普段使わないようなブラシも色々確認することができ、私自身とても勉強になりました。

最近、イラストを描くためのソフトもさまざまなものが登場し、Painter は若干隅に追いやられている感もありますが、この豊富なブラシは Painter ならではのものだと思っています。

時間に余裕のあるときには、普段使っていないブラシで遊んでみてください。きっと面白い発見があると思います。その時にこの解説が少しでもお役に立つとうれしいのですが。

ここまで読んでいただき、本当にありがとうございました。

次作は『— 基本機能とレイヤー 編 —』になります。Painter の基本機能（「効果」や各種「ライブラリ」など）と、レイヤーの基本的な使い方からマスクまでを紹介していきます。

それでは、読んでくださったみなさまが Painter を楽しんでくださいますように。

2013.10.31 Charako 拝

発行日 2013年11月1日（2014年1月22日改訂）

著者 Charako

発行 Charako House

<http://www1.plala.or.jp/chara/>

解説本で不明な点や質問などありましたら、お気軽にご連絡ください。
サイト内では、質問用のメールフォームも用意しています。

サイト：Charako House <http://www1.plala.or.jp/chara/>

質問用メールフォーム <http://charako.cside21.com/form/postmail.html>

初版分正誤表（2014.1.22 改訂版は修正済み）

p.17 17行目、19行目

（誤）プログラムファイル （正）プログラムフォルダ

p.46 図4内 ① [ぼかしキャメル]

（誤）デフォルトの設定（上）と [ウェット] を0にしたもの（下）

（正）[ウェット] を0にしたもの（上）とデフォルトの設定（下）

p.49 16行目、18行目

（誤）蒸発量 （正）蒸発率

p.50 図1内 のデジタル類際の色消しについての記述に以下の一文を情報追加

「デジタル水彩ブラシ内にある [水彩消しゴム] を使って、デジタル水彩部分のみを消すこともできます。」

p.53 図のキャプション （誤）リアル水彩 （正）リアルウェット油彩

p.55 アーティストオイルのレイヤー描画時の説明を全面的に書き換えました。