

はじめに

このテキストは、初めてパソコンで絵を描く方にもわかりやすく楽しんでいただけるように考えて作られたテキストです。1つ1つの操作に画像が付いているので、パソコンの操作に慣れていない方も、絵を描いた経験がまったくない方でも操作することができます。少しずつ操作を覚えて、あなただけのすてきな絵を完成させましょう。

テキストの学習にあたって

まずこのテキストを使っていただくために、必ず下記のことは約束してください。そうでないとせっかく今からテキストを進めていただいても、身に付かず、時間の無駄になってしまいます。

●「実際の操作内容」の部分だけ操作する。マークや説明をしっかり見る

「完成例」は今から取り組む操作の確認です。

これだけを見ながら操作ができるわけではありません。

このテキストでは覚えていただきたいことに、的を絞って説明していますので、テキスト中のマークや説明を最低1回は読むように心がけましょう。

(テキスト内のマークの説明は次ページを参照してください。)

●操作は必ず順番に！ 1回は操作しましょう

生徒様の中には、ここはわかるから読み飛ばそうとされる方や、順番に書いてある操作を何個か飛ばして進めようとする方がいらっしゃいますが、途中で操作がうまくいかず、大幅にやり直すことになります。パソコンは1つボタンが違ったり、必要な操作を飛ばしたり、ひとつ違う操作をするだけで全く違う結果になることがあります。1つ1つ丁寧に操作しましょう。

●わからないところをそのままにしない

パソコンを覚えるということは「家づくり」に似ています。1か所でもいい加減なところがあると欠陥住宅になり、家が倒壊するかもしれません。パソコンでもいい加減なところを作らず、わからないところをそのままにしないで繰り返しやってみたり、説明を読んだり、先生に聞いたりして学習し、各章ごとにある練習問題もしっかり取り組みましょう。

登場人物紹介

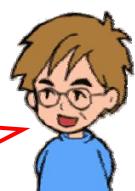
このテキストには先生が1人と、若い方代表と中高年の方代表として生徒様が2人登場します。この3人と一緒にテキストを楽しくすすめていきましょう。

私にもできるか不安だけど、頑張るわよ～

パソコンって、用語が難しくてなかなか覚えられないんだよね。



大丈夫！このテキスト通り丁寧に進めば楽しく覚えられるし、このテキストをマスターすれば素敵で味わいのある水彩画が作れるようになりますよ。



ウメさん

パソコンはワードが少し、
絵を描くのは初めての挑戦
やる気は十分！

ケンちゃん

簡単なインターネット
やメールはできるけど、
絵を描くのは苦手

くじら先生

「生徒さんに喜んでもらう、
満足してもらう」がモットー
のパソコンの先生

テキスト内で使われているマークについて

1. (1) ①などの見出し部分

……ここでは、これから行う操作がどういう意味を持った操作なののかを説明しています。

実際の操作内容

……実際に使う操作の方法を説明しています。

目標

……各操作で何を覚えてほしいかを説明しています。



…………間違いやすかった操作や、操作を行うにあたり特に注意してほしいことを説明しています。

余裕があれば読んでね

…………パソコンの操作方法だけ覚えたい方は特に読む必要はありませんが、知っていると後々便利な情報や、役立つ情報を説明しています。

ご参考までに

…………パソコンを使っていると、こんな画面も表示される場合がありますよ。とか、こんな操作方法もありますよ。とか、学習に余裕があれば読んでいただければという情報を説明しています。



…………くじら先生の吹き出し内は、各操作中のポイントや注意の中でも、特に読んで理解してほしい重要な箇所です。

☆☆これまでくじらは練習問題〇〇で理解度を試してください。☆☆

…………単元ごとの練習問題を用意しています。各単元での復習操作になりますので、単元ごとに理解度を試してください。このテキストには全部で8ヶ所あります。

カチッ

…………クリックの操作を行う箇所です。



…………文字入力の操作を行う箇所です。

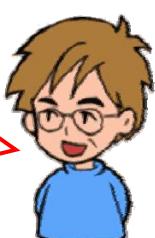
●ペンタブレットでの基本操作については、P76に記載しています。

このテキスト内で作成する絵の完成例



このテキストで、上にある 6 枚の絵を描いていきましょう。絵を描くのが初めての方でもできるように順番に解説しているので、焦らずじっくりチャレンジしてください。

印刷の関係上、実際にパソコンで製作した作品とは色合いが異なって見えることがあります。また、同じ絵を描いても書き方などにより個人差が出ますので、完璧にテキスト通りにしようとせず、ある程度自由に、力を抜いてチャレンジするようにしましょう。



目 次

1. 水彩8とは	1
(1) 水彩8でできること	2
(2) 水彩8で作成できるいろいろな作品	3
(3) テキストのあらすじ	4
2. 水彩8を動かす・水彩8を終了する	6
(1) 水彩8を動かす(起動)	6
(2) 水彩8を終了する	9
(3) デスクトップ画面からスタート画面に切り替える	10
3. 水彩8の構成と名称	12
(1) 水彩8画面の名称	12
(2) 覚えておきたい名称の説明	14
① タイトルバー	14
② メニューバー	14
③ ツールボックス	15
④ サブウィンドウ	16
4. 水彩8の基本操作	17
(1) キャンバスを閉じる	17
(2) 新しいキャンバスを開く	19
(3) 保存されたキャンバスを開く	21
(4) 作品の保存	25
① 保存の種類	25
② 名前を付けて保存する	25
③ リムーバブルディスクに保存したキャンバスを開く	29
(5) キャンバスを整理し、線を引く	33
① 画面を整理する	33
② キャンバスを大きく表示する	36
③ 元に戻せる回数を変更する	39
④ 筆ツールで線を引く	42
⑤ 元に戻す	42
⑥ 線の太さや角度を変更する	44
(6) 色の作り方	46
① 絵の具から色を選ぶ	47
② パレットで色をつくる	50
(7) 絵の具と水の量を調節する	55
① 絵の具の量を変える	56
② 水の量を変える	58
(8) ペンツールで線を引く	61
(9) 消しゴムツールで線を消す	63
(10) いろいろな筆を使う	65
(11) キャンバスの上書き保存	68
(12) キャンバスの印刷	69
5. ペンタブレットの使い方	73
(1) ペンタブレットについて	74
① ペンタブレットの構成と名称	74
② ペンタブレットの置き方	75

③ ペンの持ち方	75
④ ペンの基本操作	76
(2) ペンタブレットで絵を描く	77
6. トレース(背景)を使う	86
(1) トレースする画像(背景レイヤー)をキャンバスに挿入する	87
(2) トレースで挿入した画像の表示を変更する	92
① トレースで挿入した画像の表示/非表示を切り替える	92
② トレースで表示した画像(背景レイヤー)を半透明にする	94
7. レイヤーを使用する	98
(1) レイヤーについて	99
① レイヤーとは	99
② レイヤーを使う理由	99
③ レイヤーを使った絵の特徴	99
④ レイヤー分けの例	100
(2) レイヤーウィンドウの設定	101
(3) レイヤーを使って作品を作る	102
① レイヤーの名前を変更する	102
② レイヤーの表示/非表示を切り替える	105
③ 新しいレイヤーを追加する	107
④ 新しいレイヤーを編集する(実の色)	108
⑤ 新しいレイヤーを編集する(葉の色)	114
⑥ レイヤーの順序を変更する	120
⑦ レイヤーを複製する	122
⑧ レイヤーを削除する	127
⑨ レイヤーを合成する	129
8. いろいろな道具を使用する	132
(1) キャンバスの大きさを設定する	133
(2) スプレーツールを使用する	136
① 各ツールの特徴と用途	136
② スプレーツールを使用する	137
③ エアブラシツールを使用する	140
④ ぼかしツールを使用する	145
⑤ [エアブラシ]ツールで背景を作る	149
(3) スタンプツールを使用する	151
(4) 文字入力ツールを使用する	158
① 文字を挿入する	158
② 文字を削除する	169
(5) 図形描画ツールを使用する	172
① グリッド線の表示/非表示を切り替える	172
② 四角形描画ツールを使用する	177
③ 直線描画ツールを使用する	181
④ 円描画ツールを使用する	185
⑤ 曲線描画ツールを使用する	189
(6) バケツツールを使用する	195
(7) グラデーションを使用する	199
① 各ツールの特徴と用途	199
② グラデーションツールを使用する	200

③ ハイライト／シャドーツールを使用する.....	208
④ 指先ツールを使用する.....	213

9. オリジナルのカレンダーを作成する 218

●補足：操作画面をクラシック表示（昔の表示）にする.....	229
●補足：描いた絵をワードに挿入する（ワードⅡ終了済の方対象）.....	231
●補足：見本を表示しながら絵を描く.....	238
●索引	241



1. 水彩8とは

「水彩8」は、パソコンで絵を描くためのアプリの一つです。パソコンで絵を描けるアプリは他にもありますが、中には扱いが難しいものもたくさんあります。「水彩8」は、絵を描いたことがない人でも気軽に楽しく絵を描けるように作られています。画面を見れば、使いたい道具が直感的に選べるようになっているので、パソコンに不慣れでも快適に使うことができます。また、実際に紙に描く絵とは違い失敗した操作を何度でもやり直すことができるので、初めて絵を描く人のなかにはパソコンの方が描きやすいと感じる人もいらっしゃいます。絵心がなくても、水彩8を使うことで自分の思うような絵を描くことができます。



ケンちゃん



ウメさん

先生。僕は絵を描くのが好きなのに、なかなか上手に描けないんだ。僕でもパソコンで上手に描けるようになるのかな？

私は絵を描いたこともほとんどないし、パソコンもあまり得意じゃないわ。挑戦してみたいけれど、それでも大丈夫なのかしら。

大丈夫です。このテキストを使えば、初めて操作する人でも楽しく上手に絵を描くことができますよ。むしろ絵の初心者の方は、パソコンを使って描く方が気軽に始めることができるのです。



くじら先生

ウメさん「え？ 絵を描くのなら実際の紙に描いたほうが簡単ではないかしら？」

くじら先生「たしかに、最初は紙に描くほうが描きやすいと感じるかもしれませんね。ですが、パソコンで絵を描くのも慣れれば簡単ですし、絵の具や筆もそろえる必要がないのでお手軽です。他にもパソコンでしか使えない、便利な機能がたくさんあるんです。」

ケンちゃん「そうか、パソコンなら間違ってもやり直すのが簡単そうだね！」

ウメさん「それにパソコンだけで描けるのなら、片付けが楽になりそうだわ！」

くじら先生「はい、お二人のおっしゃる通りです。気軽に楽しく絵が描けるのがパソコン絵の魅力です。次は、水彩8でどんなことができるのかを具体的にみてみましょう。」



(1) 水彩8でできること

① 絵を描く

もっとも基本的な使い方です。身近にある植物や動物、旅先の風景画などを自由な表現で描くことができます。水彩8は、特に水彩画を得意としています。

② 写真をイラストにする

趣味の写真や仕事の写真をおしゃれなイラストにすることができます。一般的に、写真をイラストにすれば雰囲気が優しくなり、使える幅が広がります。

③ オリジナルはがきやカレンダー

作ったイラストをはがきやカレンダーに貼り付けることができます。他にもどんな印刷物にも貼り付けることができるので、案内状や資料、オリジナルの箸袋などにも使うことができます。

④ 写真を加筆、修正する

用意した写真に言葉や目印を挿入することができます。

※上記のものは水彩8で作成できる成果物のほんの一部です。



ケンちゃん「できることがたくさんあるんだね。びっくりしたよ！」

くじら先生「はい。絵を描くだけでも楽しいですが、工夫次第でいろんなものをつくることができますよ。」

ウメさん「楽しみだけど、いろいろあるからどうしたらいいのかわからないわ。」

ケンちゃん「僕はどんな絵が描けるのか見てみたいな。」

くじら先生「まずは水彩8を起動するところから順番に進めていくので安心してください。これから説明していく内容を順番に学べば、みなさんだけのすてきな作品を作成することができますよ。さっそくこれから作る作品を見てみましょう！」



(2) 水彩8で作成できるいろいろな作品



(3) テキストのあらすじ

このテキストでは、「筆とペンの練習」、「夕富士」などの合計 6 枚の作品を順番に作成していきます。

だんだんと難しくなっていきますが、1つ1つの積み重ねでどんどん作品を作り上げていただきます。このテキストを順に読み進めていただければ、絵を描き上げる過程で、楽しく絵を描くための方法を自然に覚えていただけると思います。難しそうと思われるかもしれませんが、**このテキストは中高年の方のためにわかりやすく、やさしく書いています**から安心して読み進めていきましょう。

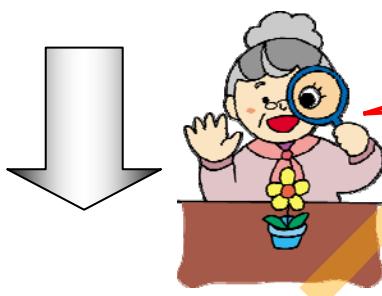
テキストを読み進めていくうちに、どうしてこんな機能を覚えなければいけないの？と思われたら、目次とともにこのあらすじも読み直してください。

●テキストの流れ

いきなり作品を作りはじめても、チンパンカンパン…
順序立てて水彩8の仕組みや使い方を学びます。
2章以下の各章ごとの流れはこんな感じです。



2. 水彩8を動かす・水彩8を終了する



真っ白なキャンバスが開いたわ。
どんな絵を描こうかしら。

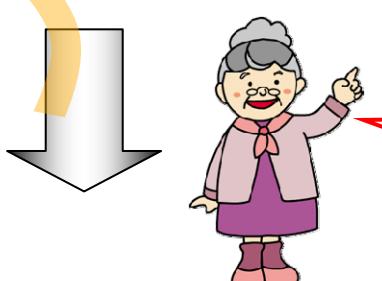
3. 水彩8の構成と名称



なんだかたくさん説明が出てきて覚えきれないよ。一通り目を通して先に進んで、操作に慣れたらもう一度読み直してみよう。

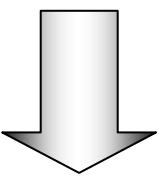


4. 水彩8 の基本操作



色を選んで線を引いたり、描いた絵を消しゴムで消したりする操作ね。保存や印刷の方法も覚えられるわ。

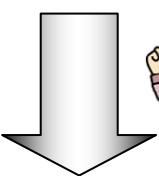
5. ペンタブレットの使い方



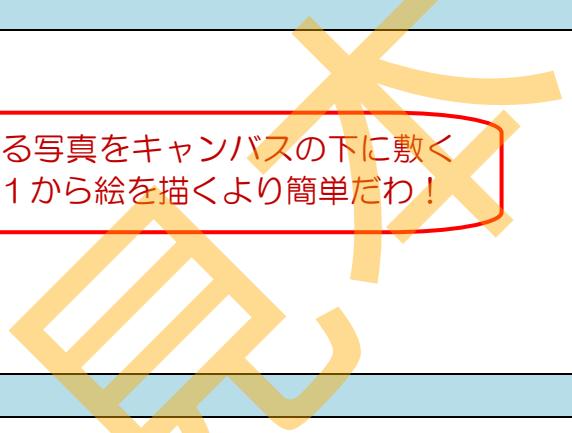
マウスの代わりにペンタブレットを使えば、鉛筆で描くように自由に絵を描けるよ！



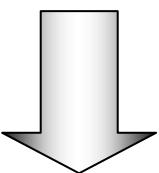
6. トレース（背景）を使う



見本になる写真をキャンバスの下に敷く操作よ。1から絵を描くより簡単だわ！



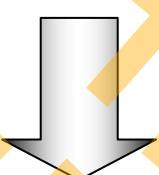
7. レイヤーを使用する



なじみのない機能も多いけど、とても便利だよ！
色や形ごとに紙を使い分けるから、失敗しても直すのが楽になるんだね！



8. いろいろな道具を使用する



水彩8にはたくさんの道具があるのね。
どんなことができるのかを順番に試していきましょう！

9. オリジナルのカレンダーを作成する

これまでに描いた絵を使ってカレンダーを作ってみよう！ 絵がたくさんあれば、1年分のカレンダーでも作れそうだね！



2. 水彩8を動かす・水彩8を終了する

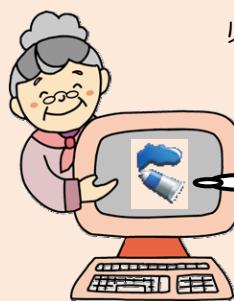
水彩8のマークを覚えよう！

ケンちゃん「さあ、いよいよ始めるぞ！まずは水彩8を動かすんだよね？」

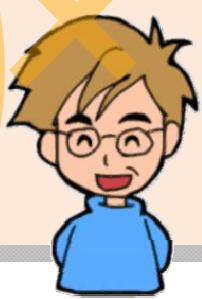


ウメさん「あ、たしかこんな ペンマークだったと思うわ！」

くじら先生「お二人とも心強いですね。水彩8を起動する方法はいくつかあります、必ず ペンマーク（アイコン）を使います。覚えておくと便利ですね。」



マークって大事ね。



(1) 水彩8を動かす（起動）

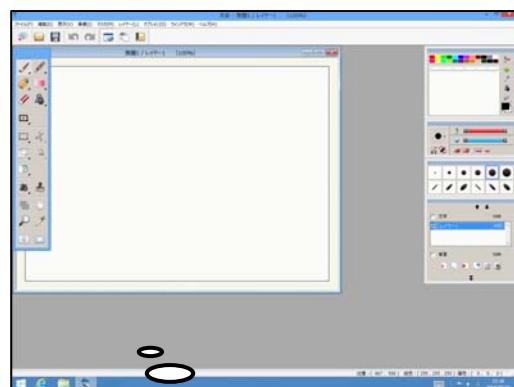
パソコンで絵を描くためには、パソコンで絵を描くための道具を動かす必要があります。ここでは、パソコンに絵を描くための道具の1つである「水彩8」の動かし方と終了の仕方を説明します。パソコンの専門用語では、「水彩8」を動かすことを「水彩8を起動する」といいます。

◆水彩8を起動し画面上に、次のような水彩8のウィンドウを表示する方法をマスターしましょう。

操作前



操作後



画面に水彩8が
表示されました

スタート画面の右下にある ▶ をクリックして、「水彩8」が表示されるまで画面を右にスクロールします。



- すでに 「水彩8」が表示されている方は、この操作は不要です。

- スタート画面に 「水彩8」が表示されていない方は、アプリ画面の一覧から探すか、インストラクターにお尋ねください。

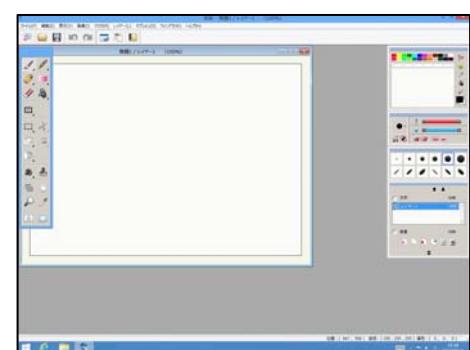
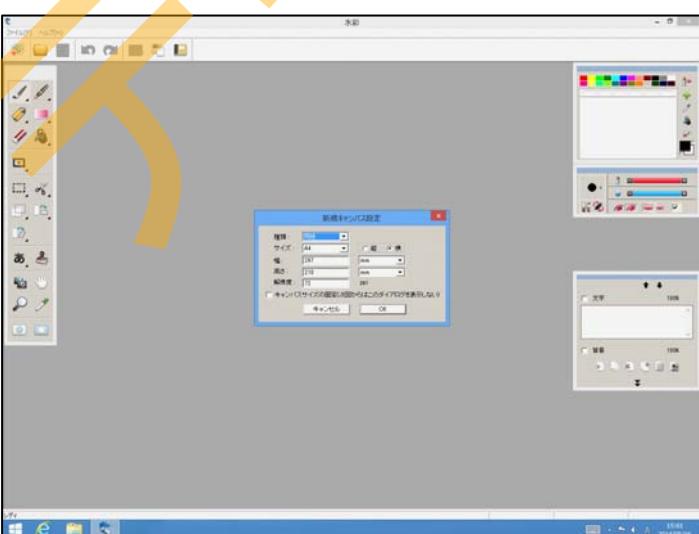


「水彩8」にポイントし、クリックします。

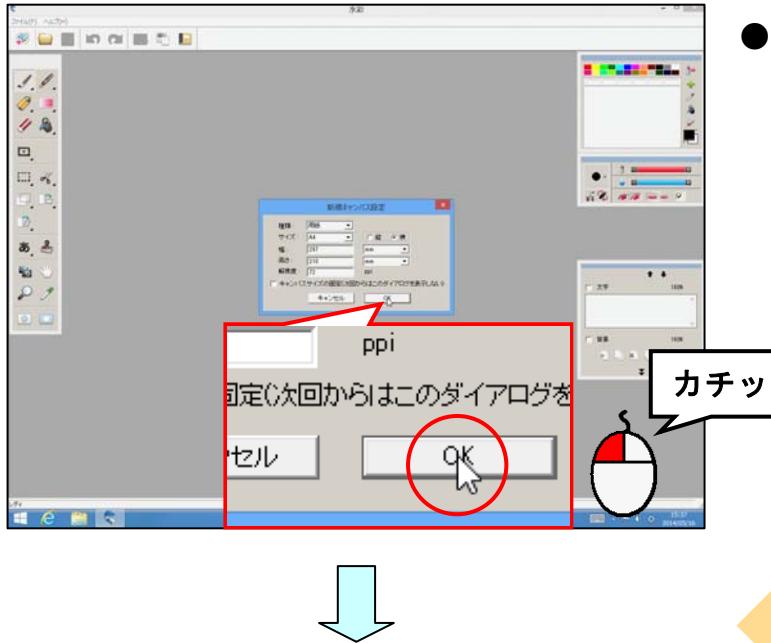


- 水彩8を起動できました。

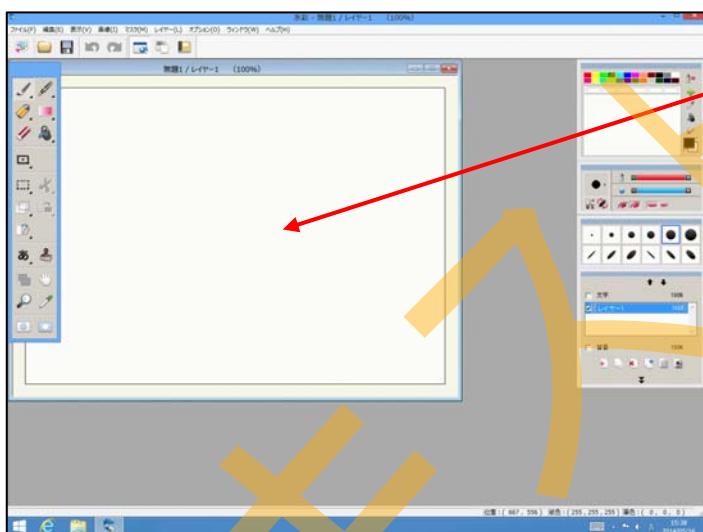
- 水彩8の設定によっては、最初からキャンバスが表示される場合があります。テキスト通りにならず、下図のような画面が表示された方はインストラクターにお尋ねください。



[新規キャンバス設定] ダイアログボックスの右下にある [OK] ボタンにポイントし、クリックします。



● 「キャンバス」とは、水彩8で絵を描くときに使う用紙のことです。 「ファイル」や「用紙」「絵」などと表現されることもあります。このテキストでは、基本的に「キャンバス」として解説します。



● そのまま [OK] ボタンをクリックした場合、A4 サイズのキャンバスが挿入されます。

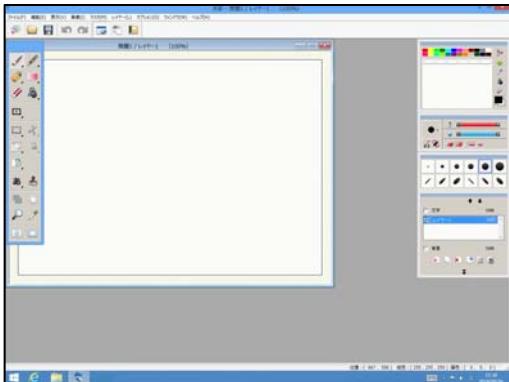


(2) 水彩8を終了する

水彩8を終了してみましょう。水彩8を終了する方法はいくつかありますが、一番簡単な方法を1つ覚えておけば心配いりません。

◆水彩8を終了する方法をマスターしましょう。

操作前

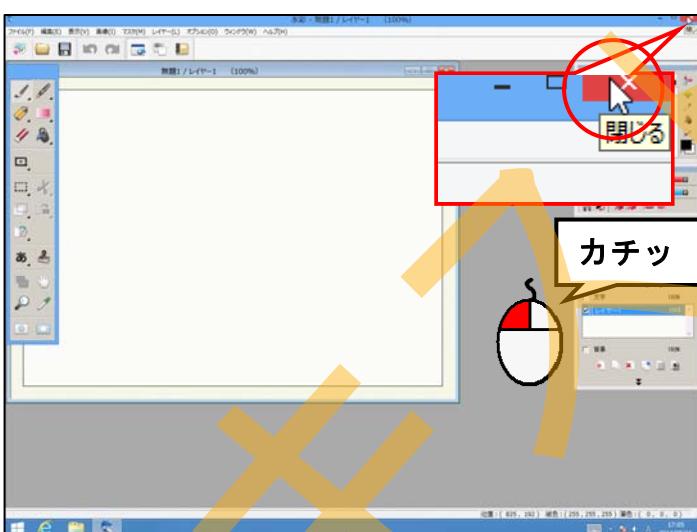


操作後

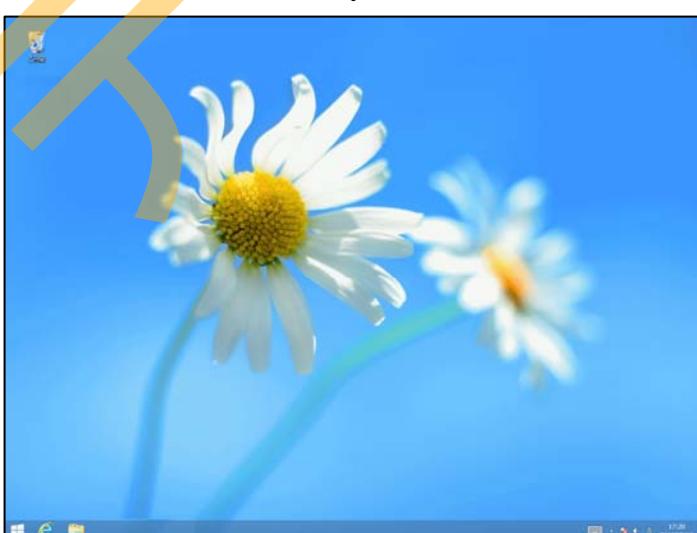


水彩8の画面（ウィンドウ）の右上にある [閉じる] ボタンにポイントし、クリックします。

●水彩8を終了する操作です。



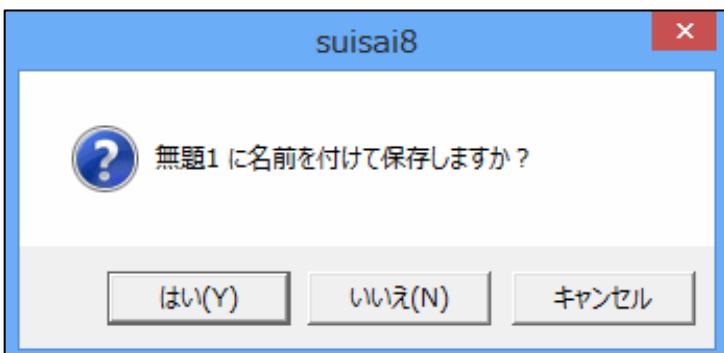
●水彩8が終了し、デスクトップ画面が表示されました。



注意!

op

水彩8の画面（ウィンドウ）を終了するときに、下のような画面（ダイアログボックス）が表示される場合があります。



この画面は水彩8で操作をした場合に、保存を行わずに閉じようとして表示されます。作成した作品を誤って消去してしまうことを防ぐために表示される画面ですが、P9の操作でこのような画面が表示された場合は、【いいえ(N)】ボタンをクリックして水彩8を終了しましょう。

- [はい(Y)]

キャンバスの保存作業に入ります。

- [いいえ(N)]

キャンバスを保存せずに水彩8が終了します。表示されていたキャンバスを再度表示することはできません。

- [キャンセル]

水彩8を終了する作業が取り消され、 [閉じる] ボタンをクリックする前の画面に戻ります。[キャンセル]では、水彩8は終了できません。

(3) デスクトップ画面からスタート画面に切り替える

水彩8が終了したので、画面をスタート画面に戻しておきましょう。



◆スタート画面に戻す方法をマスターしましょう。

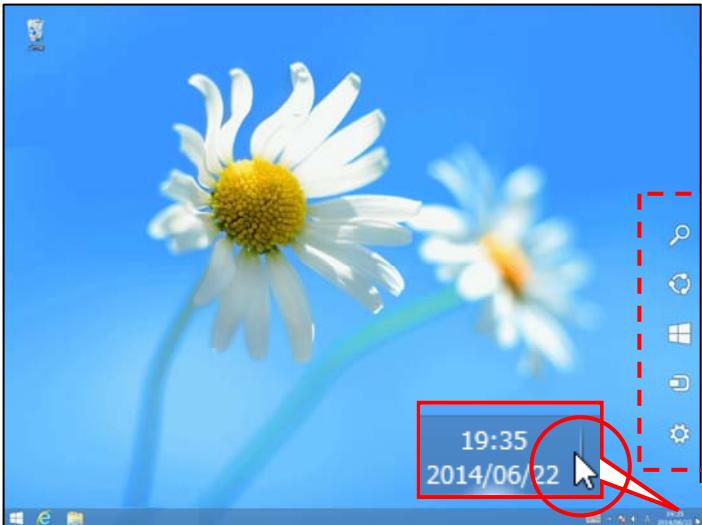
操作前



操作後



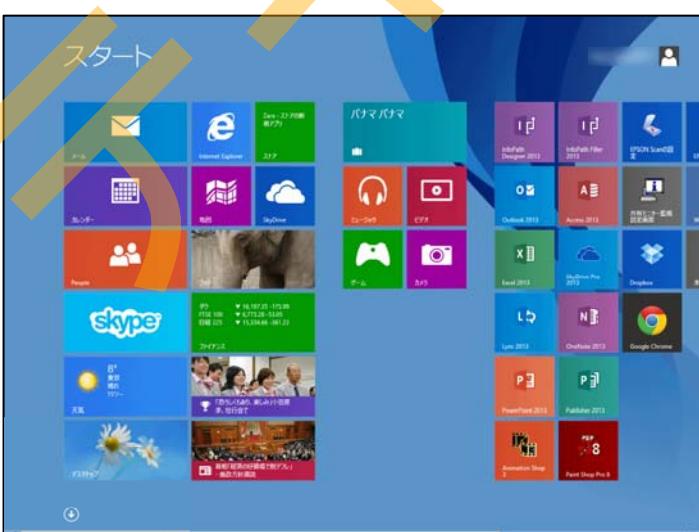
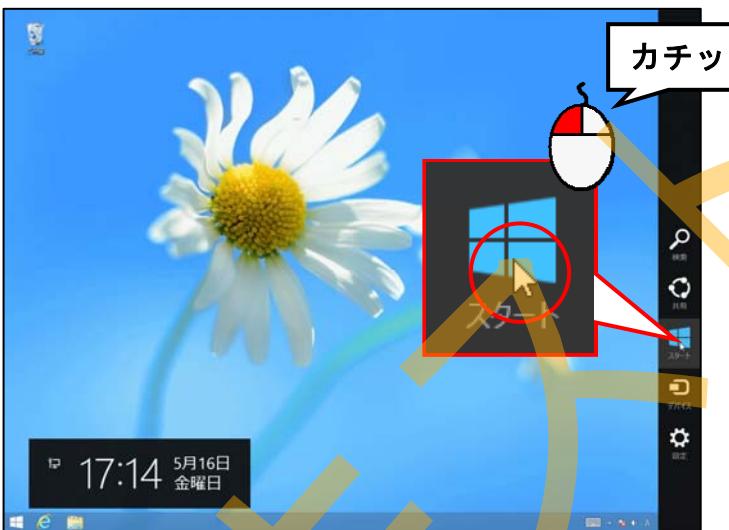
画面右下隅にポイントします。



●スタート画面に戻す操作です。

●画面の右下隅にポイントすると、画面右側に「チャームバー」が表示されます。

スタートボタンにポイントし、クリックします。



●スタート画面に戻りました。

3. 水彩8の構成と名称

(1) 水彩8画面の名称

水彩8の画面がどのような構成になっているのか見てみましょう。細かい道具の操作方法については順番に覚えていきますが、今回は水彩8を構成する画面（ウィンドウ）を大まかに紹介します。便利な**名前**、**位置**、**機能**について学びましょう。わからなくなったら場合は、このページに戻って確認しましょう。

メニューバー

絵を開いたり保存することができる【ファイル(F)】や、絵の明るさなどを変更できる【画像(I)】などが、機能ごとに9種類に分類されています。

基本ツール

【新規作成】や【開く】、【元に戻す】などのよく使用する機能がまとめています。

ツールボックス

【筆】ツールや【バケツ】ツールをはじめ、絵を描くときに使うさまざまな道具がまとめられています。このテキストでは、主にこの「ツールボックス」を使って絵を描いていきます。

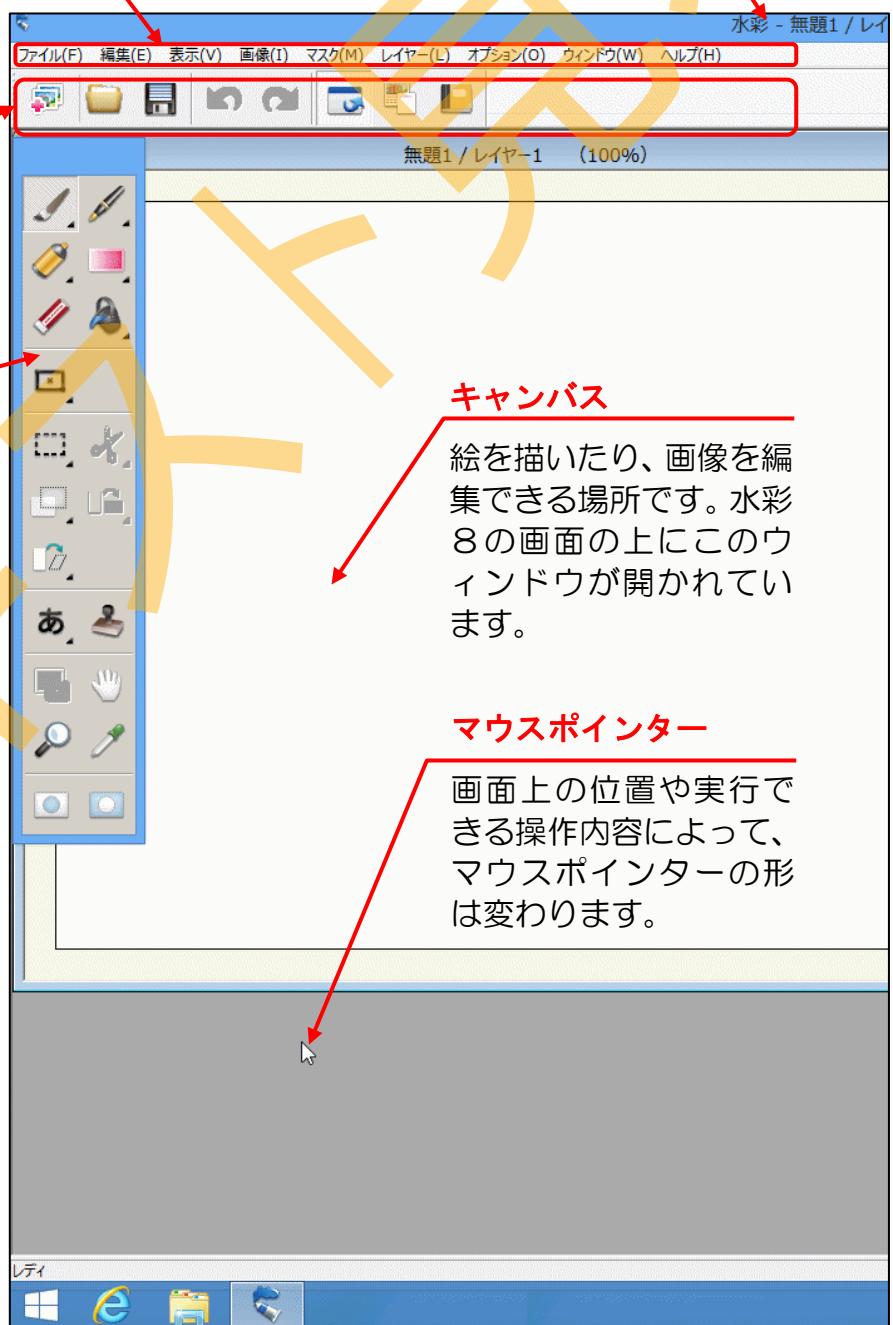
ウィンドウがテキストと比べて大きく移動していたり、テキストと同じ画面が表示されていない方はP33 ① 画面を整理するを参照してください。



タイトルバー

アプリ（水彩8）の名前と表示中のファイル名が表示されます。

水彩 - 無題1 / レイ



キャンバス

絵を描いたり、画像を編集できる場所です。水彩8の画面の上にこのウィンドウが開かれています。

マウスポインター

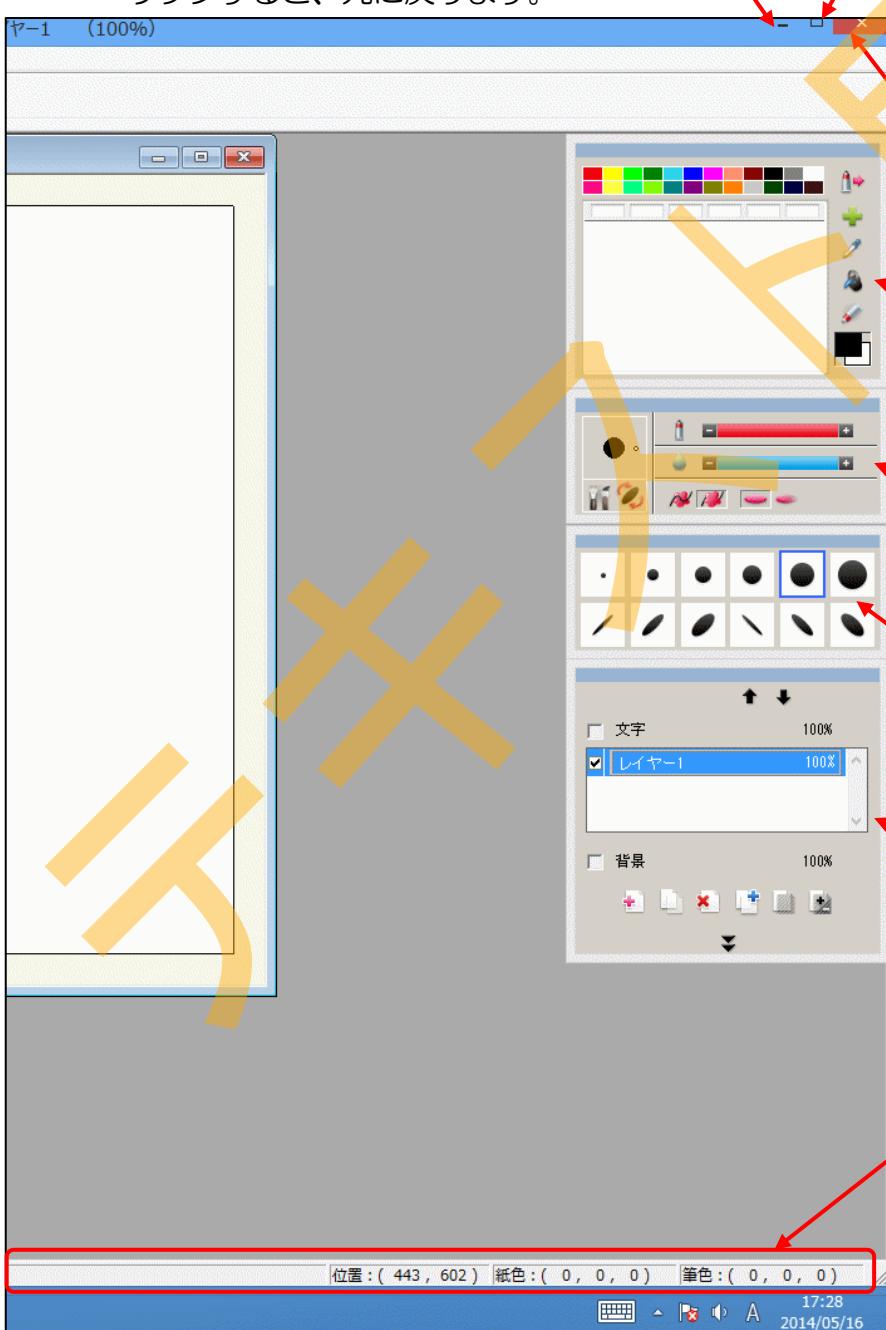
画面上の位置や実行できる操作内容によって、マウスポインターの形は変わります。



こんなに名前をいっぺんに覚えられないから、分からなくなるたびに見直して、少しずつ覚えよう！

最小化ボタン

水彩8の画面を一時的に非表示にし、タスクバー（スタートボタンの横）の中に格納します。タスクバー内の ボタンをクリックすると、元に戻ります。



元に戻す(縮小)ボタン

最大化されている水彩8の画面を元の状態に戻します。画面が元の状態の場合、このボタンは [最大化] ボタンになっています。

最大化ボタン

水彩8を画面いっぱいに広げて表示します。画面が最大化されている場合、このボタンは [元に戻す(縮小)] ボタンになります。

閉じるボタン

水彩8を終了して水彩8画面を閉じます。

パレットウィンドウ

絵の具を混ぜて、自分の好きな色を作ることができます。

オプションウィンドウ

筆の水分量や、色の濃さなどを調整します。

筆形状ウィンドウ

筆の大きさや角度を調整します。

レイヤー設定ウィンドウ

レイヤーの表示順序や透明度などの設定を行います。

ステータスバー

マウスポインターがある位置や、現在の作業状況についての情報が表示されます。

(2) 覚えておきたい名称の説明

① タイトルバー



(A) アプリのタイトル

今、「水彩」というアプリを開いていますということを示しています。

(B) ファイルのタイトル

今、「無題1」というファイルの「レイヤー1」を編集中の状態であることを示しています。

ファイルに [名前を付けて保存] をすると、保存した名前がここに表示されます。

(C) 拡大・縮小率

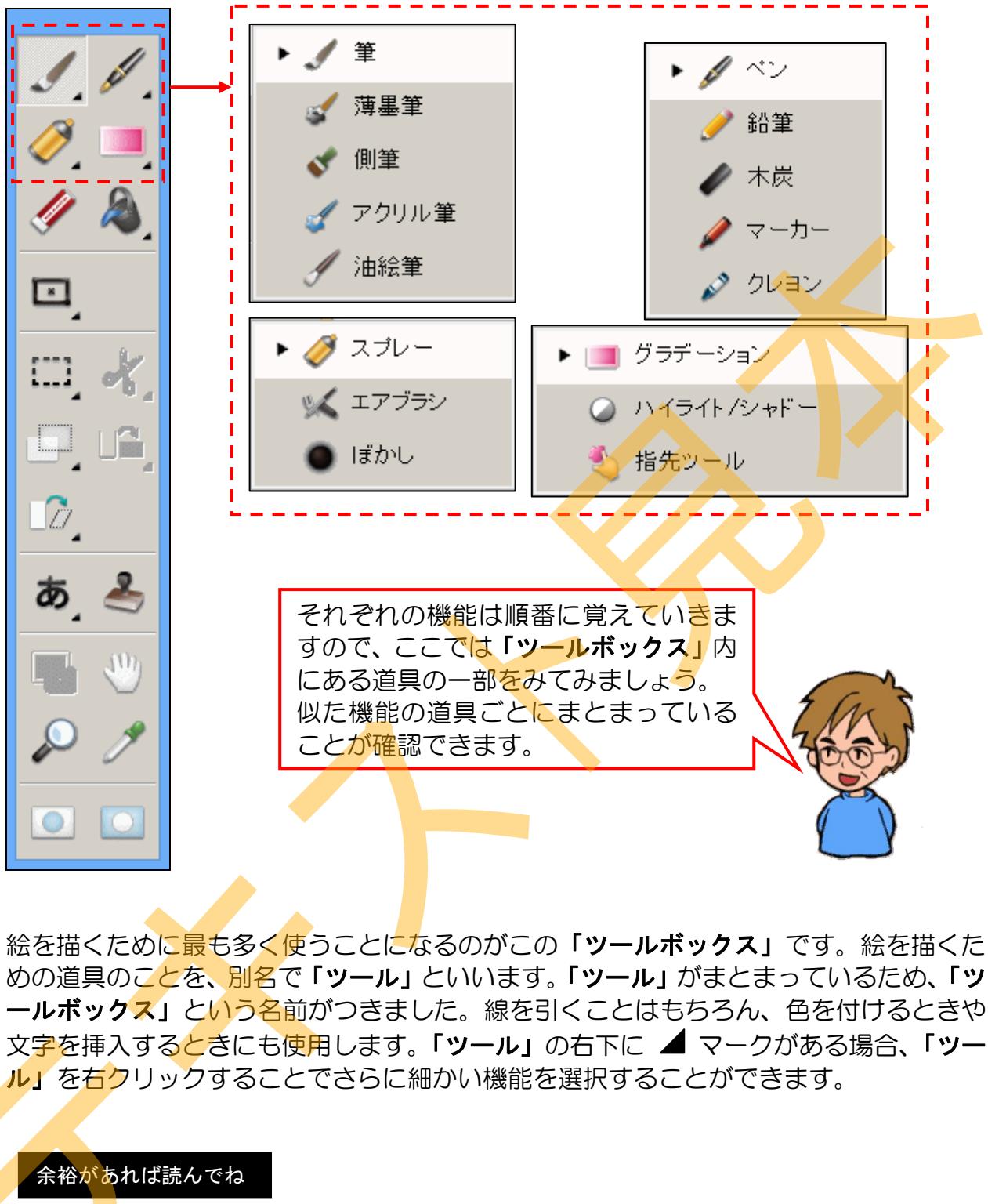
今開いているファイルを、元の大きさの何パーセントで画面に表示しているかが表示されます。上図では拡大・縮小を行っていないため、表示は「100%」です。

② メニューバー



操作を実行するときに使用するメニューが、それぞれの目的別にまとめられており、クリックすることで使用したいメニューを選択することができます。実際に絵を描くための道具は、主に「ツールボックス」にまとめられているため、「メニューバー」は、ファイルの保存やサイズの変更、色調の調整など、ファイル全体の調整や仕上げに使用することが多くなります。

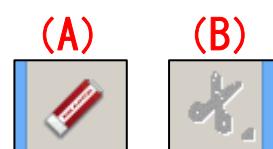
③ ツールボックス



絵を描くために最も多く使うことになるのがこの「ツールボックス」です。絵を描くための道具のことを、別名で「ツール」といいます。「ツール」がまとまっているため、「ツールボックス」という名前がつきました。線を引くことはもちろん、色を付けるときや文字を挿入するときにも使用します。「ツール」の右下に ▲ マークがある場合、「ツール」を右クリックすることでさらに細かい機能を選択することができます。

余裕があれば読んでね

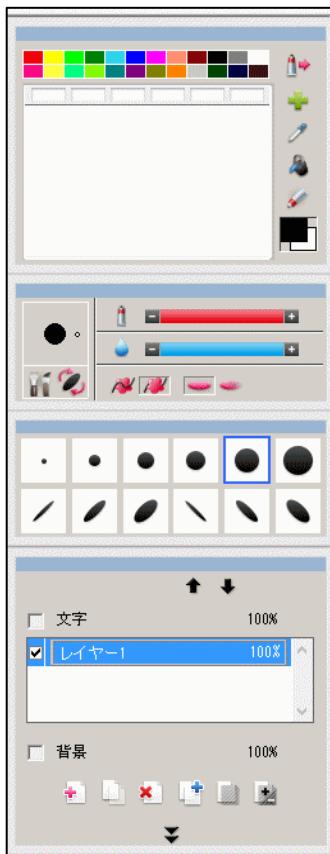
「ツールボックス」の中には、「ツール」が灰色で選択することができないものがあります。これらの「ツール」は、現在のキャンバスの状態では使用できないことを表しています。(下図 (A) はボタンに色がついており、選択可能な状態ですが、下図 (B) は灰色の状態で、選択不可能な状態です。)



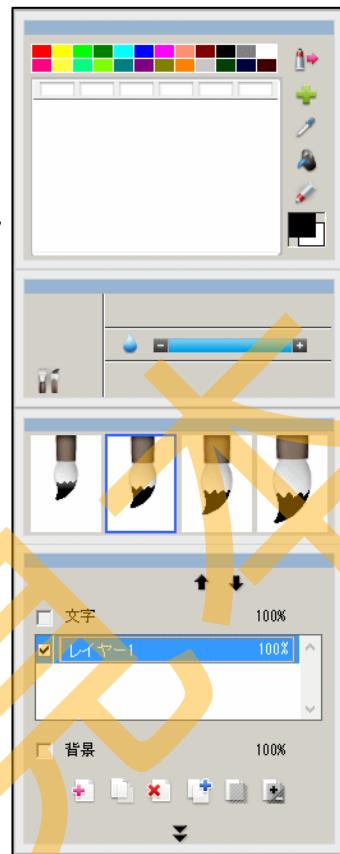
④ サブウィンドウ



筆ツール



薄墨筆ツール



「パレット」ウィンドウ、「オプション」ウィンドウ、「筆形状」ウィンドウ、「レイヤー設定」ウィンドウの4つのウィンドウのことを、まとめて「サブウィンドウ」といいます。4つのウィンドウごとに機能は様々ですが「サブウィンドウ」は主に、「ツールボックス」で選択した道具の設定を変更したり、場所を指定するときに使います。また、「ツールボックス」で選択している道具によって、サブウィンドウの項目が変化します。たとえば、上図の(A)は「ツールボックス」で [筆] ツールを選んでいる状態です。これを [薄墨筆] ツールに変更すると上図(B)のように変化します。

4. 水彩8の基本操作

水彩8を動かしてみたけれど…次はどうすればいいの？

ケンちゃん「先生、水彩8は起動したけど、次は何をするの？」

くじら先生「はい。ここでは水彩8の基本操作をしていきましょう。

今開いているキャンバスを閉じたり、新しいキャンバスを表示したり、保存してあるキャンバスを開いたり、実際に線を引いて印刷したりといった内容です。」

ケンちゃん「絵を描く前に、まずはキャンバスの出し入れを自由にできるようにするんだね。繰り返し、繰り返し、だね！」

くじら先生「その通りです。パソコンはやればやるだけ力がつきますよ。」

ケンちゃん「よおし！ じゃあ、早速やってみよう！！」



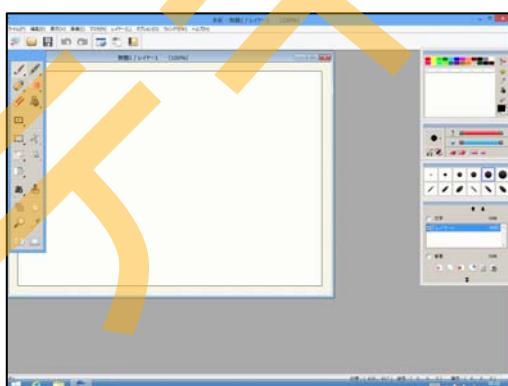
(1) キャンバスを閉じる

ここでは水彩8は開いたまま、キャンバスだけを閉じる操作を行います。

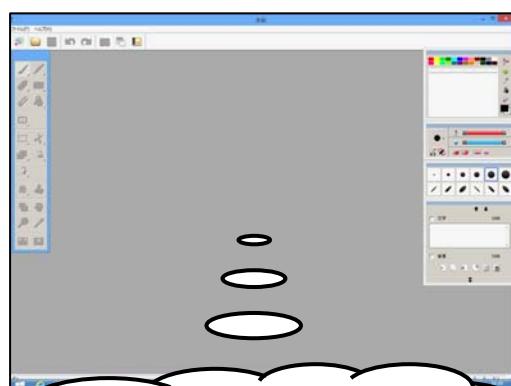
例えば1つの絵が完成して、そのまま2つ目の絵を作成する場合に役に立ちます。一度水彩8を終了して再度水彩8を起動してもいいのですが、それでは手間がかかります。

◆水彩8を起動したままの状態でキャンバスだけを閉じる方法をマスターしましょう。

操作前

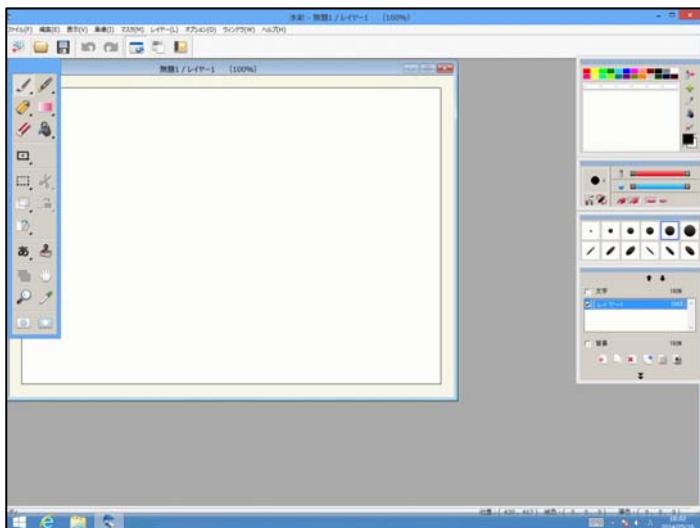


操作後



水彩8内のキャンバス
のみが閉じました

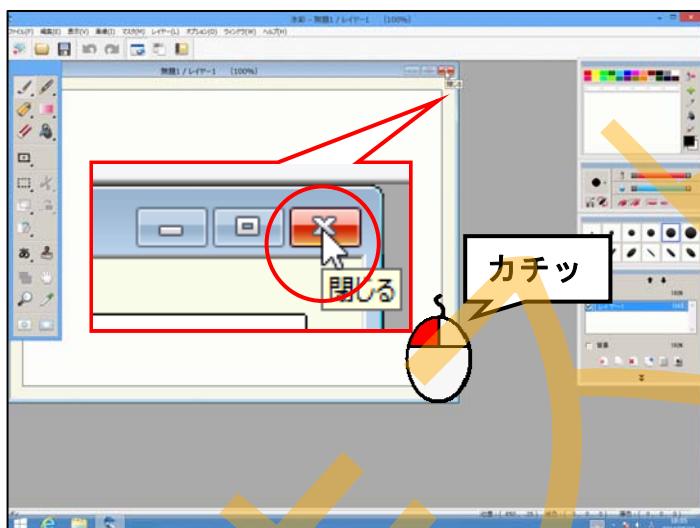
まず、これまでに説明した方法で水彩8の画面を下のように表示しましょう。



- 水彩8の起動方法を忘れた方は、
P6 (1) 水彩8を動かす(起動)を参
照してください。

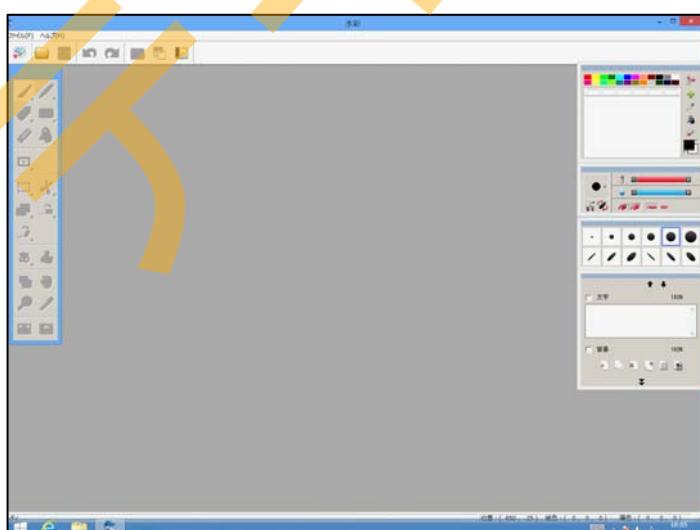


「キャンバス」の右上にある [閉じる] ボタンにポイントし、クリックします。



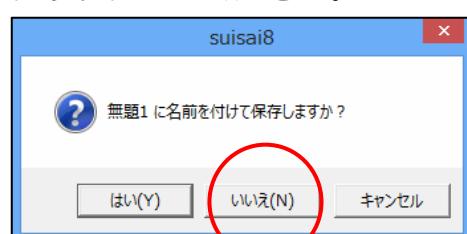
注意!

- 画面右上の [閉じる] ボタン
をクリックすると、水彩8そのもの
が終了してしまいます。誤ってクリ
ックした場合は、もう一度水彩8を
起動しましょう。



- 左のようにキャンバスを閉じると、
水彩8のウィンドウだけが残って
グレーの画面だけが表示された状
態となります。これは、水彩8は起
動しているが、キャンバスを開いて
いないという状態です。

- 下のようなウィンドウが表示され
た場合は、[いいえ(N)] ボタンを
クリックしてください。

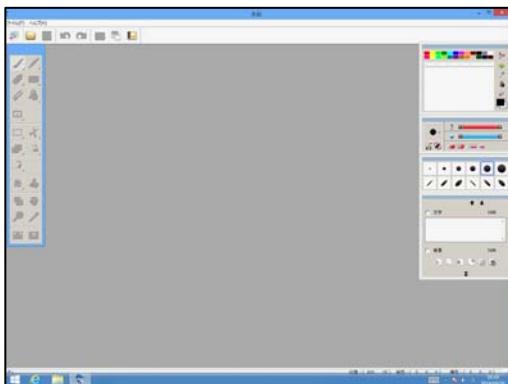


(2) 新しいキャンバスを開く

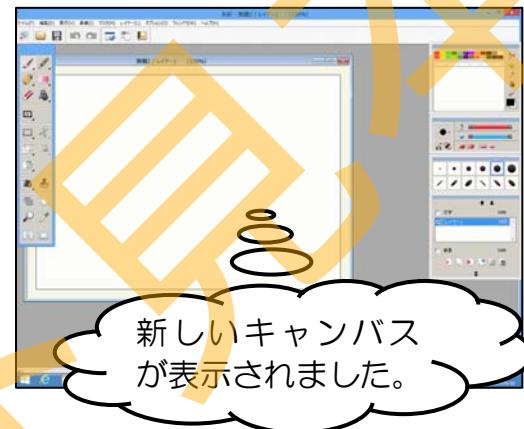
水彩8を起動した直後は、新しいキャンバスを開く操作はしなくても、水彩8が勝手に新しいキャンバスを作成してくれています。しかし、(1)で行ったようにキャンバスだけを閉じた場合や、絵を描いている途中に新たにキャンバスを開きたい場合もよくあります。今は(1)でキャンバスを閉じたので、パソコンの画面は下図の操作前のようになっています。確認してみましょう。もし、下図の操作前のようになっていない場合は、水彩8を起動して、キャンバスだけを閉じておきましょう。

◆水彩8を起動している状態から新しいキャンバスを開く方法をマスターしましょう。

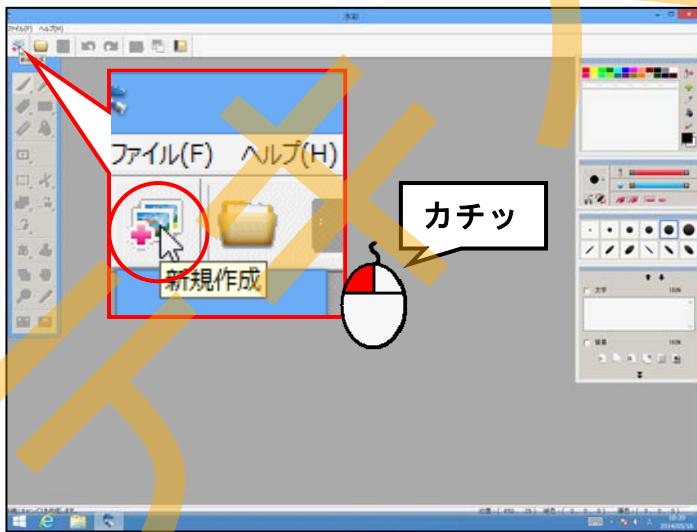
操作前

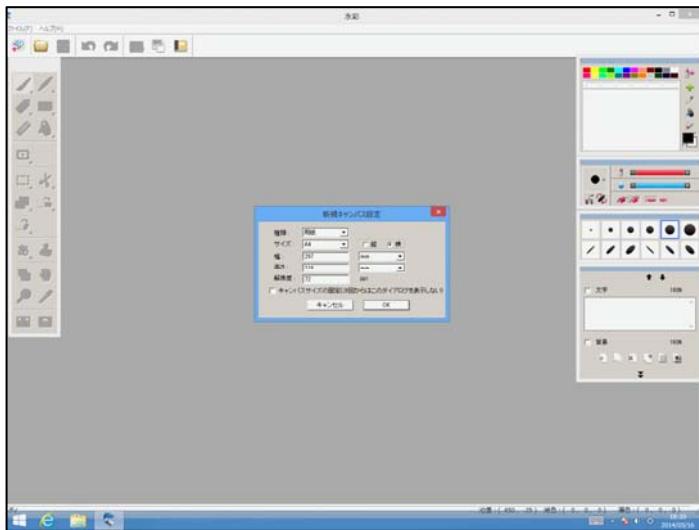


操作後



画面左上「基本」ツールにある [新規作成] ボタンにポイントし、クリックします。

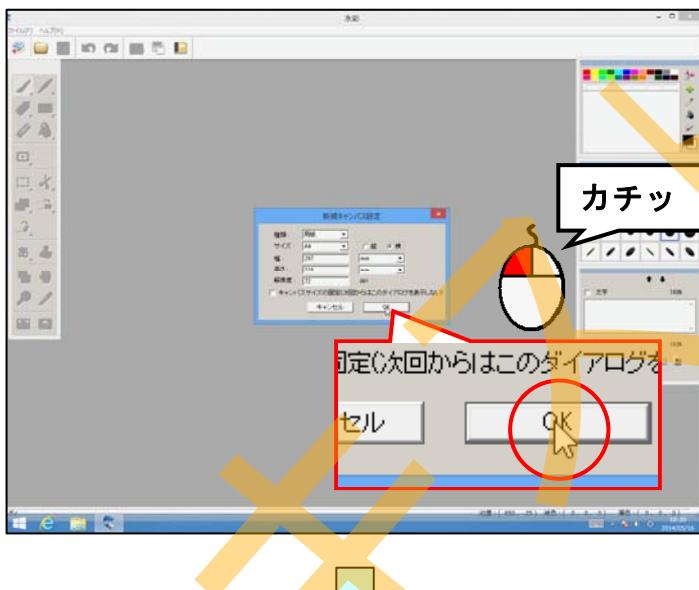




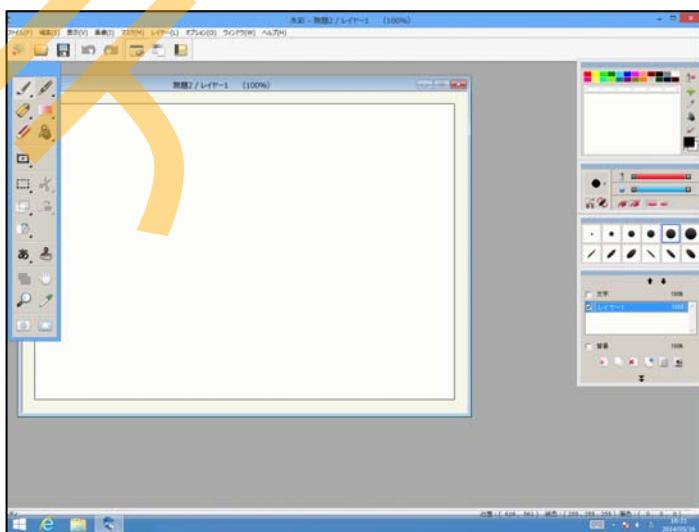
●水彩8を起動したときと同じ画面
が表示されました。



[新規キャンバス設定] ダイアログボックスの右下にある [OK] ボタンにポイントし、
クリックします。



[新規キャンバス設定] ダイアログ
ボックスの内容を変更することで、自
由な大きさのキャンバスを作ることが
できます。詳しくは P133 (1) キャン
バスの大きさを設定するで紹介してい
ます。



●新しいキャンバスを開くことができ
ました。

いつでも新しいキャンバスを開くこと
ができるようになったわ♪

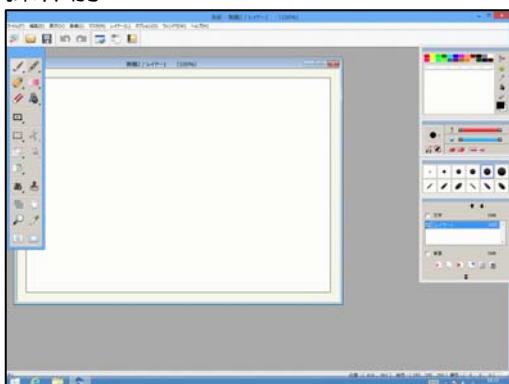


(3) 保存されたキャンバスを開く

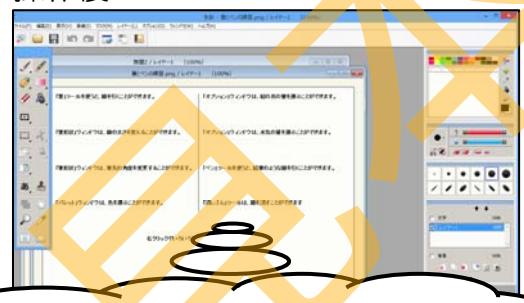
水彩8でキャンバスの作成・保存を覚えました。しかし保存したキャンバスを開く操作を覚えないと宝の持ち腐れとなってしまい、せっかく作成した絵も役に立ちません。これからの練習のために、あらかじめいくつかのキャンバスが保存されています。ここでは、「ドキュメント」という場所に保存された「筆とペンの練習」という名前のキャンバスを開いてみましょう。

◆ ドキュメントに保存されたキャンバスの「筆とペンの練習」を画面上に表示する方法をマスターしましょう。

操作前

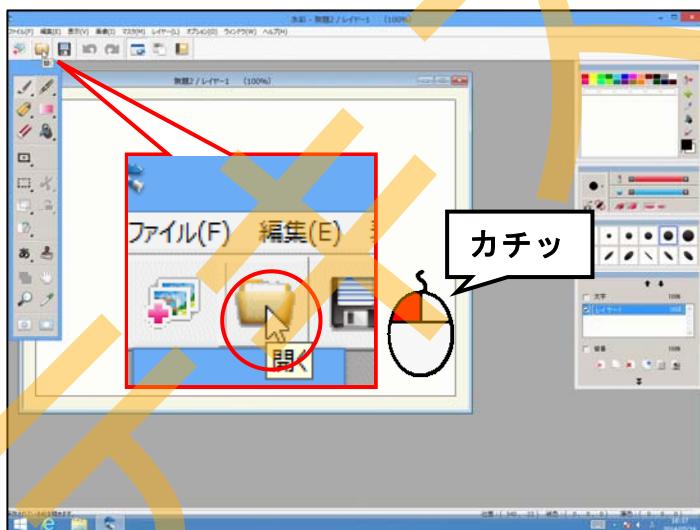


操作後



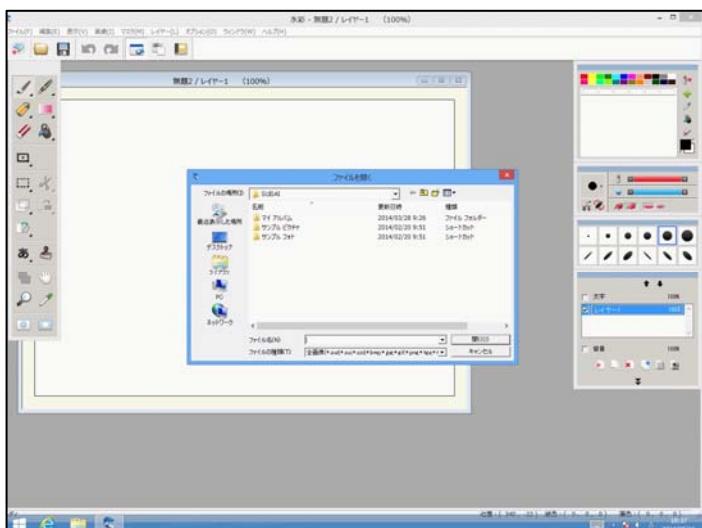
ドキュメントに保存されていたキャンバスが開きました

画面左上「基本」ツールにある  [開く] ボタンにポイントし、クリックします。



開くのは  のマークね！ ワードの  [開く] ボタンと同じような形をしているから覚えやすいわ！



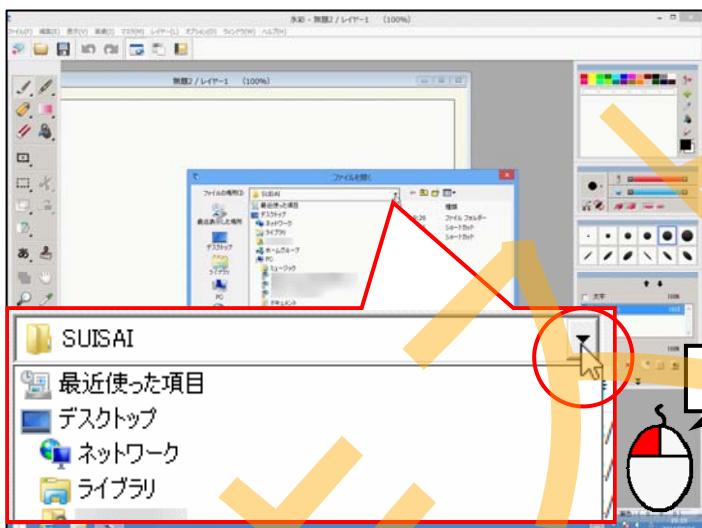


- [開く] ボタンをクリックすると [ファイルを開く] ダイアログボックスが表示されます。



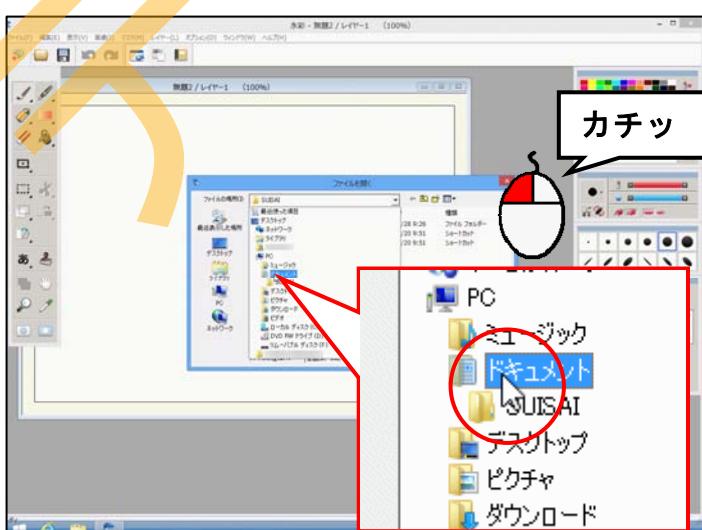
- お使いのパソコンによって、[ファイルを開く] ダイアログボックス内の表示内容が左の図と違う場合があります。

[ファイルの場所(I):] の右にある にポイントし、クリックします。



- をクリックすると、左図のように一覧が表示されます。この一覧の中から、自分の開きたいキャンバスがある場所を探すことになります。

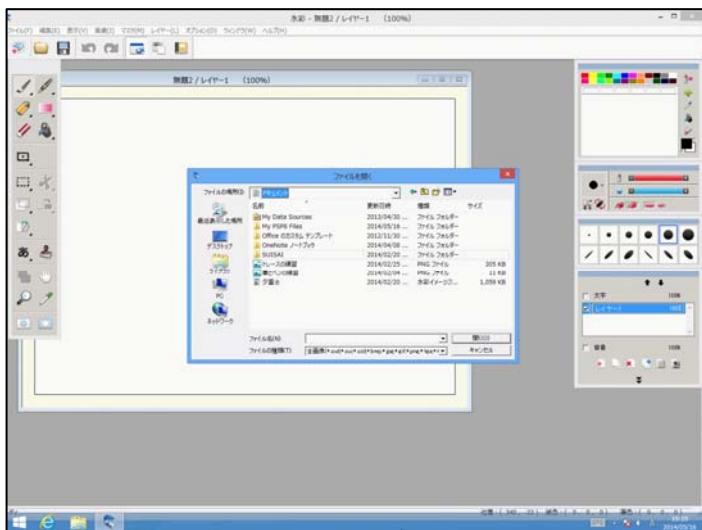
表示された一覧の中から、 [ドキュメント] にポイントし、クリックします。



- パソコンによっては「マイドキュメント」と表示されている場合があります。

余裕があれば読んでね

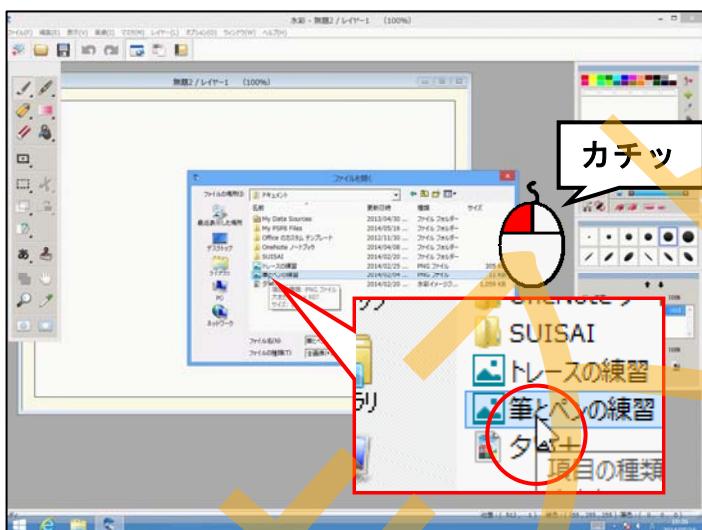
- 一覧の中から開きたいキャンバスのある入れ物をクリックすることで、自分の好きなキャンバスを開くことができます。



余裕があれば読んでね

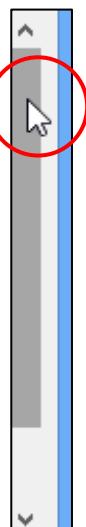
- [ドキュメント] をクリックすると、[ファイルの場所(I):] ボックスの表示が [SUISAI] から [ドキュメント] に変わりました。これは、現在 [ドキュメント] という入れ物の中身を表示している状態ということです。
- [ドキュメント] の中身はお使いのパソコンによって異なります。

[筆とペンの練習] にポイントし、クリックします。

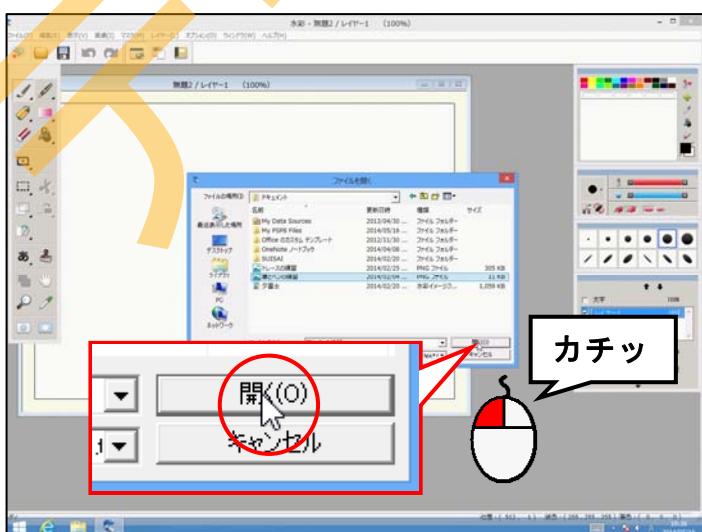


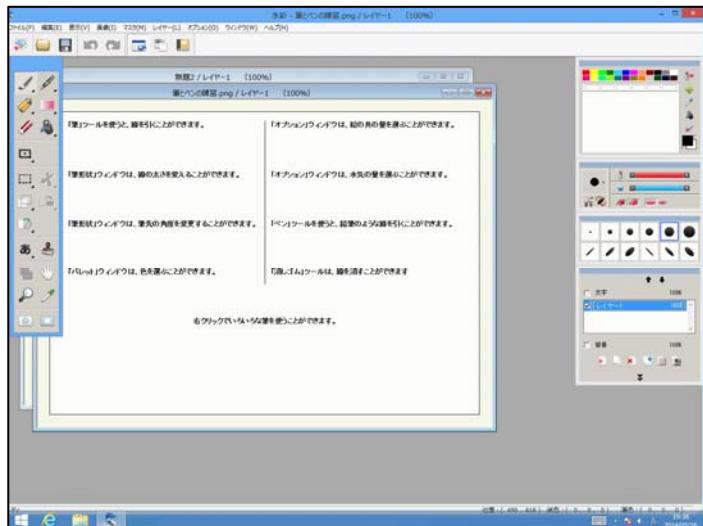
ご参考までに

- [ドキュメント] 内にたくさんある場合、[筆とペンの練習] が表示されない場合があります。その場合は、[ファイルを開く] ダイアログボックス内の右端にある [スクロールバー] をドラッグすることで表示することができます。



右下に表示された [開く(0)] ボタンにポイントし、クリックします。





- 「ドキュメント」から「筆とペンの練習」を開くことができました。現在の水彩 8 は、キャンバスを 2 枚開いた状態になっています。

余裕があれば読んでね

- 別のキャンバスを 2 枚開くことで、2 枚のうち 1 枚を手本や参考として観察しながら絵を描くことができます。

ウメさん「やったー！保存されたキャンバスを開けるようになったわ。」

くじら先生「ここまでに学んだ開き方を使えば、ドキュメントという入れ物だけでなく、写真やイラストを扱う「ピクチャ」などからもキャンバスを開くことができますよ。」

ケンちゃん「今回はパソコンの中にあるキャンバスを開いたんだよね。僕たちが描いた絵を保存したり開いたりするにはどうしたら良いのかな？」

ウメさん「そうね。私も自分の描いた絵をリムーバブルディスクに保存して持ち運びたいわ。」

くじら先生「ここからはみなさんのおっしゃる通り、リムーバブルディスクへの保存や開き方を練習ていきましょう。」



(4) 作品の保存

① 保存の種類

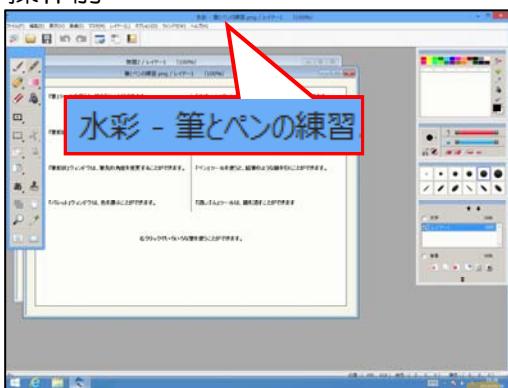
「保存」という操作は、キャンバスをリムーバブルディスクなどに記憶させる操作です。保存には、「名前を付けて保存」と「上書き保存」の2種類の方法があります。

② 名前を付けて保存する

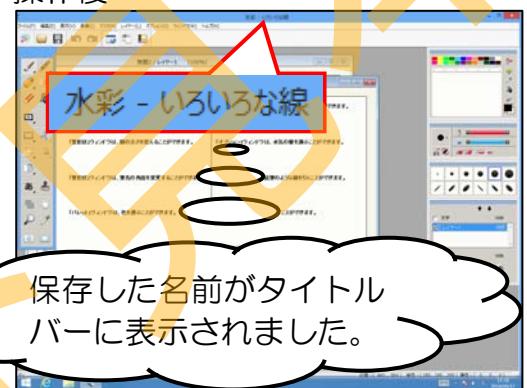
ここでは、ドキュメントから開いたキャンバスを「いろいろな線」という名前で、リムーバブルディスクに保存してみましょう。

◆リムーバブルディスクにキャンバスを保存する方法をマスターしましょう。

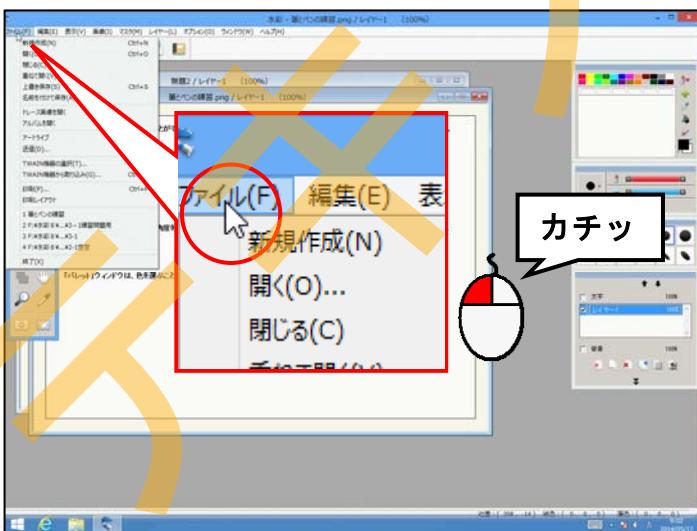
操作前



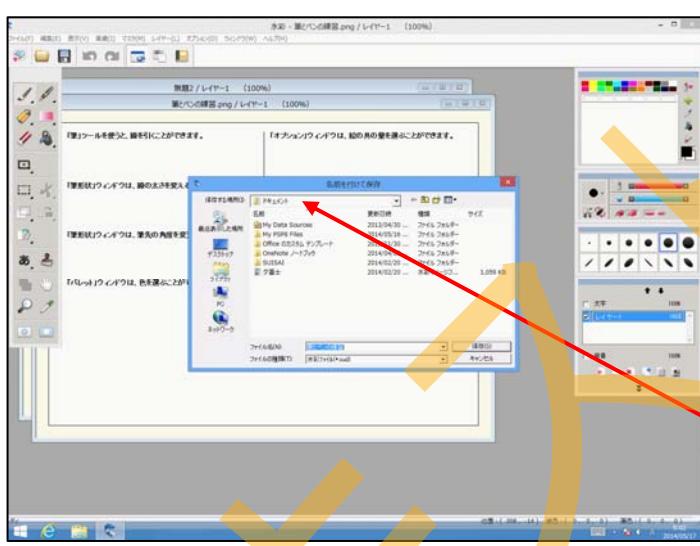
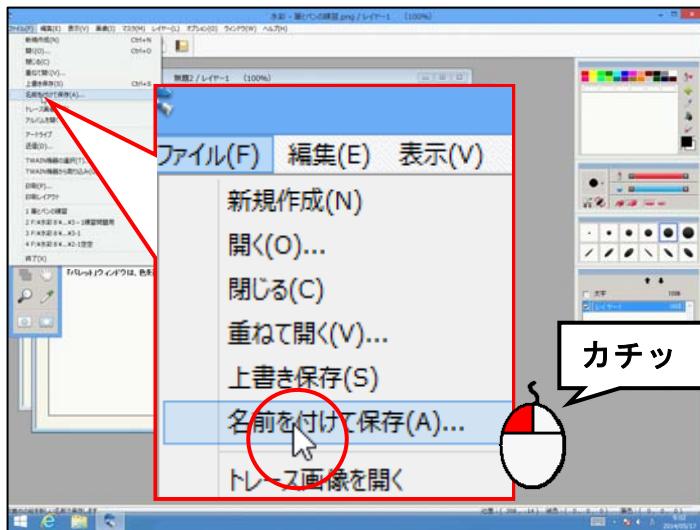
操作後



画面左上にある【ファイル(F)】タブにポイントし、クリックします。



[名前を付けて保存(A)...] にポイントし、クリックします。



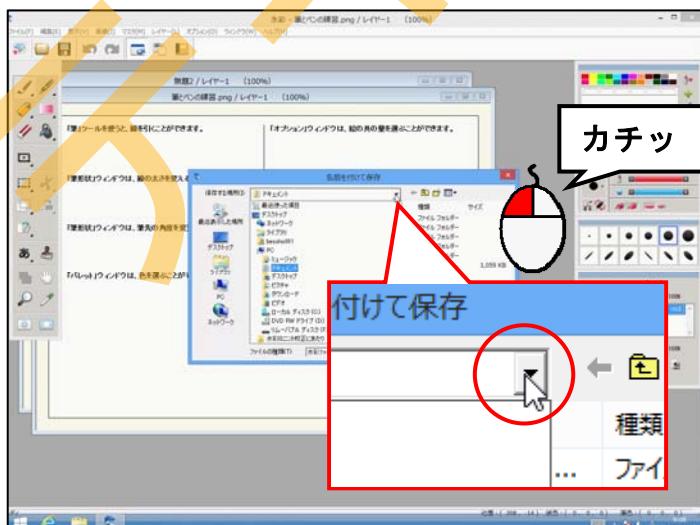
● [名前を付けて保存] ダイアログボックスが表示されました。

余裕があれば読んでね

● 前回に、パソコンがドキュメントから「筆とペンの練習」を開いたことを覚えているため、今回は【名前を付けて保存】ダイアログボックスを開いた時に表示される「保存する場所」が、「SUISAI」から「ドキュメント」に変化しています。

保存する場所(I): ドキュメント

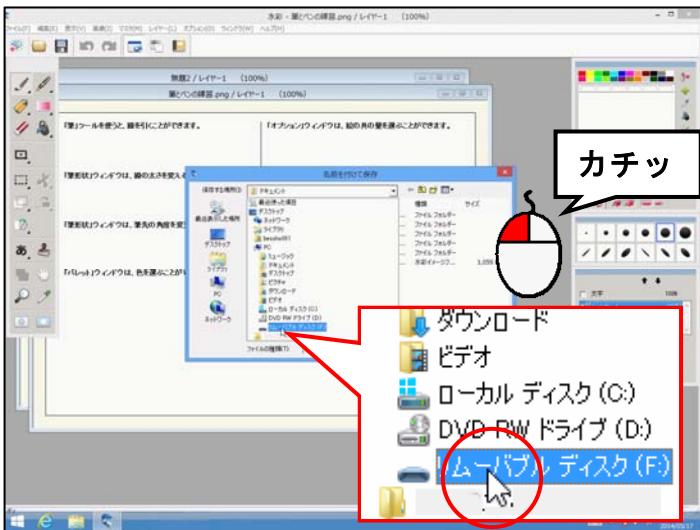
[保存する場所(I):] ボックスの右にある ▾ にポイントし、クリックします。



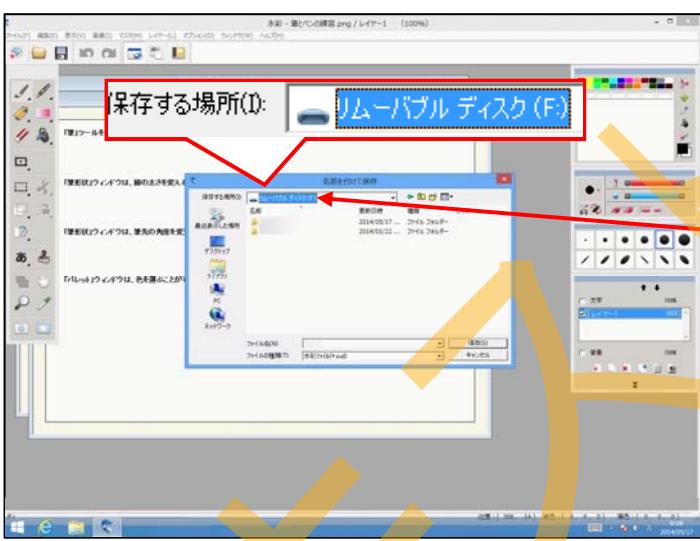
● 保存する場所を選択する操作です。

● ▾ をクリックすると、左図のように一覧が表示されます。この一覧の中から、保存する場所（今回はリムーバブルディスク）を探すことになります。

表示された一覧の中から、[リムーバブルディスク(F:)]にポイントし、クリックします。



- お使いのパソコンによって、リムーバブルディスクの後ろが「(F:)」とは限りません。
「リムーバブルディスク」と表示されていればOKです。



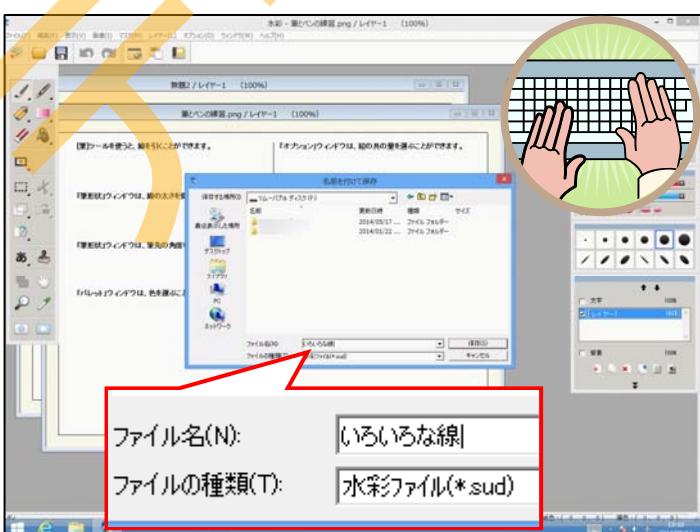
- ここまで行った操作が保存先の指定方法です。自分がどこに保存するかを指定する操作は、このようにして行います。

- [リムーバブルディスク(F:)] をクリックすると、[保存する場所(I):] ボックスに「リムーバブルディスク(F:)」が表示されます。

必ず確認を!!

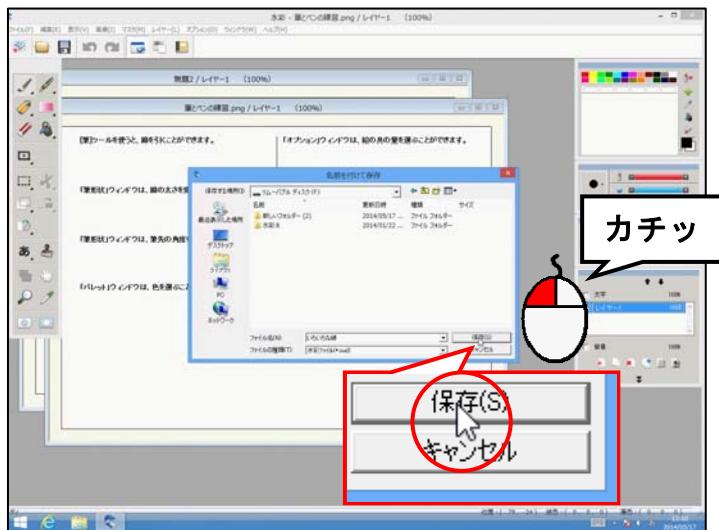


[ファイル名(N):] ボックスに入力されている文字を「いろいろな線」に変更して文字を確定します。

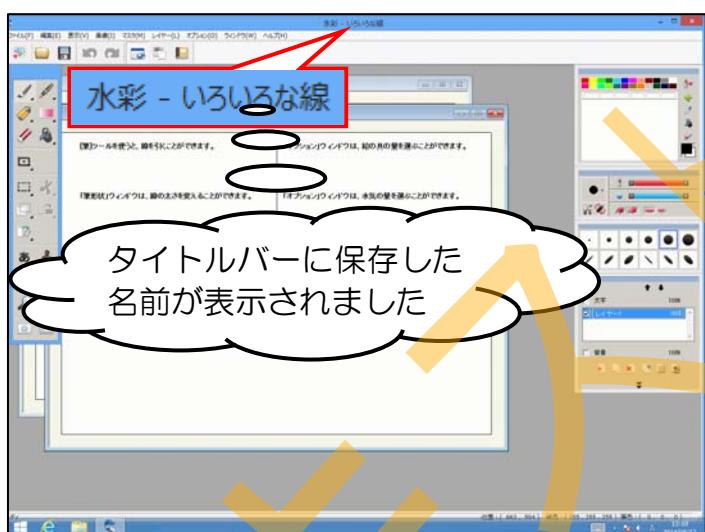


- 保存する名前を入力する操作です。

[名前を付けて保存] ダイアログボックスの右下にある [保存(S)] ボタンにポイントし、クリックします。



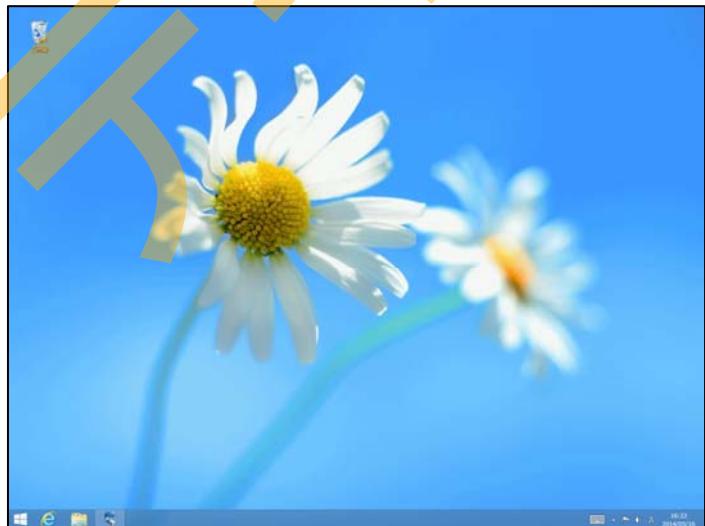
- [保存(S)] ボタンをクリックするという操作は、「指定した場所に、指定した名前で保存しなさい。」という命令を行う操作となります。



- 保存処理中は、マウスポインターが の状態になっていますが、少し待つと の状態に変わります。これで[リムーバブルディスク(F:)]に保存完了です。

- 「タイトルバー」を確認することで、正しい名前で保存ができたのか確認することができます。タイトルバーについて忘れた方は P14 ① タイトルバーを参照してください。

次の操作のために水彩 8 を終了しておきましょう。



- 水彩 8 の終了方法を忘れた方は、P9 (2) 水彩 8 を終了するを参照してください。

③ リムーバブルディスクに保存したキャンバスを開く

せっかく保存したキャンバスも開けなければ意味がありません。

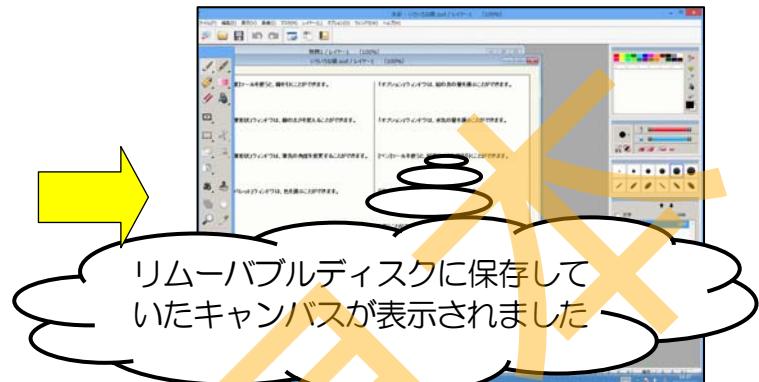
ここではリムーバブルディスクの中の「いろいろな線」をもう一度開いてみましょう。

◆リムーバブルディスクに保存したキャンバスを開く方法をマスターしましょう。

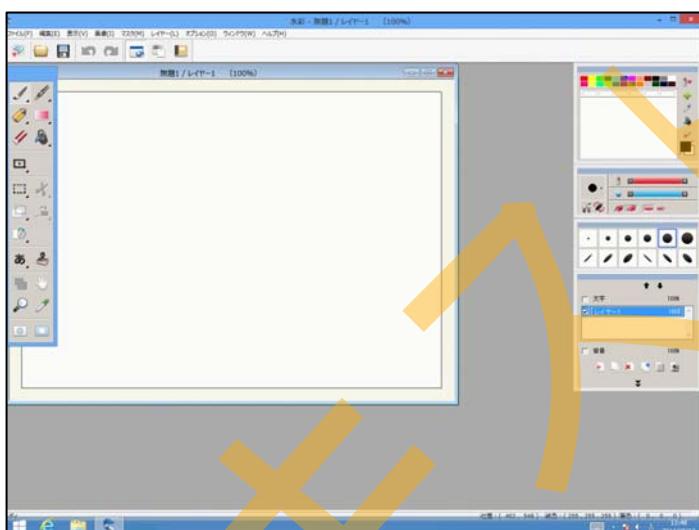
操作前



操作後

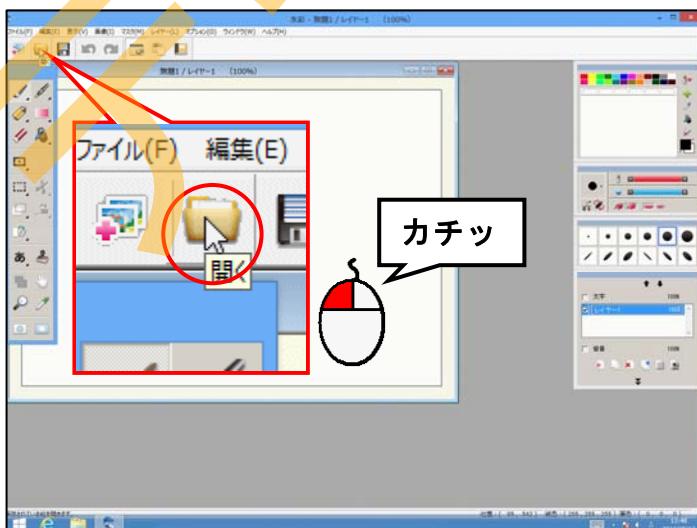


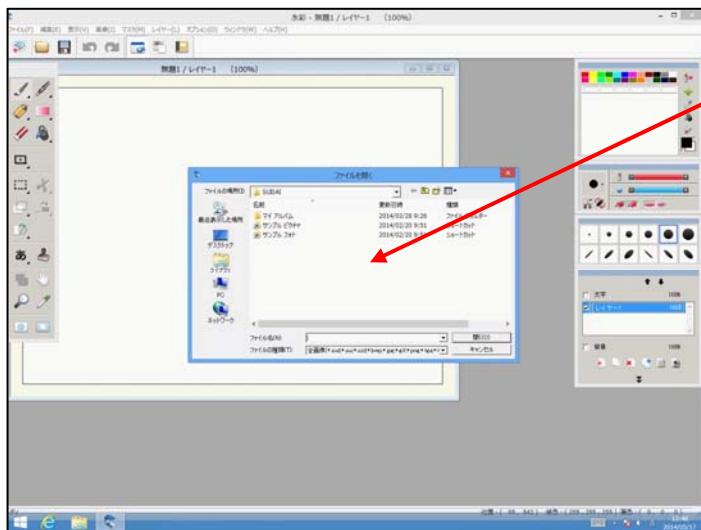
まず、水彩8を起動して下のようなウィンドウを表示します。



●水彩8の起動方法を忘れた方は、
P6 (1) 水彩8を動かす（起動）を
参照してください。

画面左上「基本」ツールにある [開く] ボタンにポイントし、クリックします。



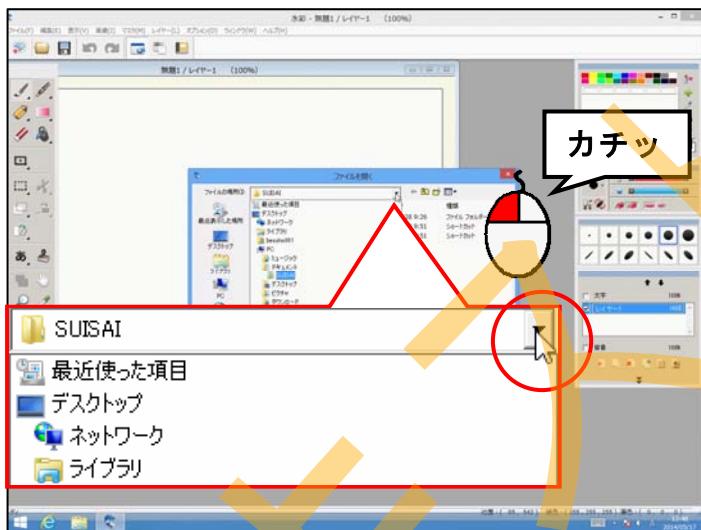


- [開く] ボタンをクリックすると、[ファイルを開く] ダイアログボックスが表示されます。

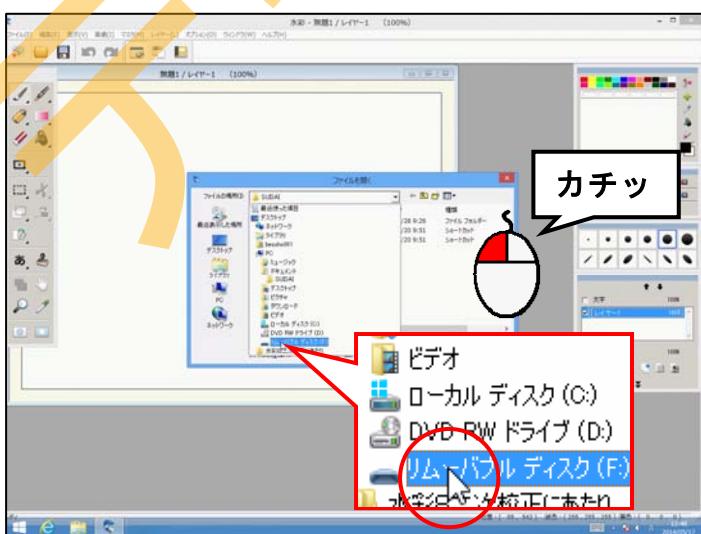


- お使いのパソコンによって、[ファイルを開く] ダイアログボックス内のファイルやフォルダーの表示内容が左の図と違う場合がありますが、そのまま操作を進めてください。

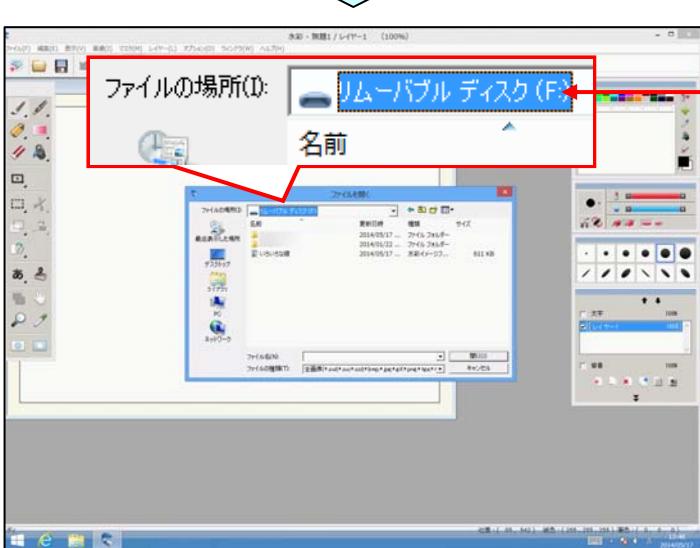
[ファイルの場所(I):] の右にある ▾ にポイントし、クリックします。



表示された一覧の中から、[リムーバブルディスク(F:)] にポイントし、クリックします。



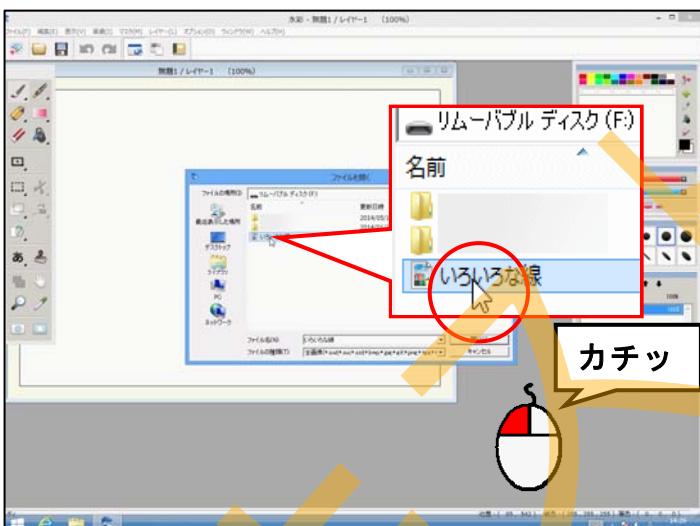
- 「リムーバブルディスク」と書かれていればOKです。稀に表示されない場合もあるので、見つからない場合はインストラクターにお尋ねください。



- [リムーバブルディスク (F:)] をクリックすると、「ファイルの場所」ボックスの表示が「SUISAI」から[リムーバブルディスク (F:)]に変わりました。これは、現在 [リムーバブルディスク (F:)] という入れ物の中身を表示している状態ということです。

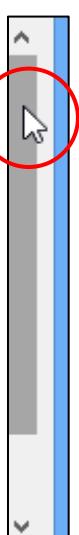


[いろいろな線] にポイントし、クリックします。

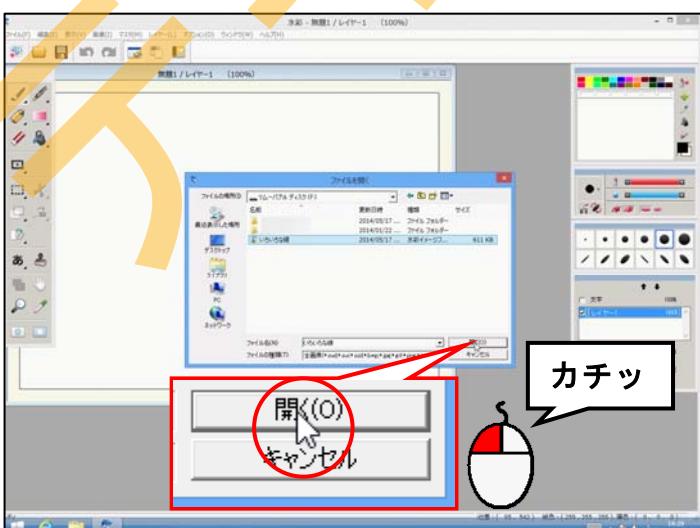


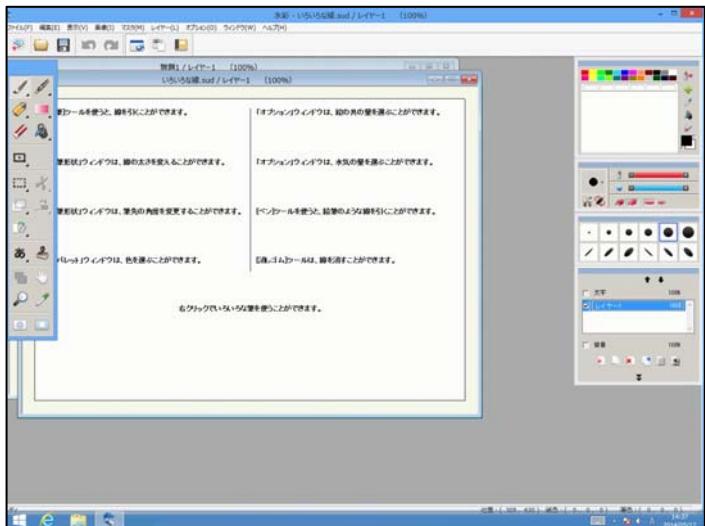
ご参考までに

- [リムーバブルディスク (F:)] 内にたくさんのファイルがある場合、[いろいろな線] が表示されない場合があります。その場合は、[ファイルを開く] ダイアログボックス内の右端にある「スクロールバー」をドラッグすることで表示することができます。



右下に表示された [開く (O)] ボタンにポイントし、クリックします。





● [リムーバブルディスク (F:)] から「いろいろな線」を開くことができました。現在の水彩8は、キャンバスを2枚開いた状態になっています。

余裕があれば読んでね

● 別のキャンバスを2枚開くことで、2枚のうち1枚を手本や参考として観察しながら絵を描くこともできます。

ウメさん「やったー！これでキャンバスの扱いは自由自在だわ！」

ケンちゃん「うーん、僕はまだリムーバブルディスクから聞く方法がよくわからないや。あっちいったりこっちいったりで大変だ。」

くじら先生「みなさん、ここまでお疲れ様でした。キャンバスの保存や開き方を一通り操作することができましたね。この操作はこれからも繰り返し行うことになります。今はよくわからなくても、すぐに慣れる能够があるので心配いりませんよ。」

ウメさん「そうね。やっぱり繰り返して操作するとよく覚えられるわ。それにテキストを見直したら、初めてのときは気づかなかったことに気づいたりするから得した気分よ。」

ケンちゃん「なるほどー。僕もまたテキストを見直してみるよ。ところで先生、次は何をするの？」

くじら先生「そうですね、キャンバスの基本的な操作を覚えたので、さっそく水彩8で線を描く練習をしてみましょう。いきなり白紙の紙に描くのは大変なので、さきほど皆さんに保存してもらった「いろいろな線」というキャンバスを使って練習しましょう！」



(5) キャンバスを整理し、線を引く

いきなり白紙のキャンバスに絵を描くのは大変です。まずは「いろいろな線」キャンバスを開き、そこに線を引く練習をしながら水彩8でどんなことができるのかを順番に体験していきましょう。この方法を覚えれば、キャンバスに少しずつ絵を追加して、いずれは驚くような作品を作れるようになります。

【完成例】



ここでは確認だけです！
まだ操作しないで！！

「筆」ツールを使うと、線を引くことができます。

「筆形状」ウィンドウは、線の太さを変えることができます。

「筆形状」ウィンドウは、筆先の角度を変更することができます。

「パレット」ウィンドウは、色を選ぶことができます。

「オプション」ウィンドウは、絵の具の量を選ぶことができます。

「オプション」ウィンドウは、水気の量を選ぶことができます。

「ペン」ツールを使うと、鉛筆のような線を引くことができます。

「消しゴム」ツールは、線を消すことができます。

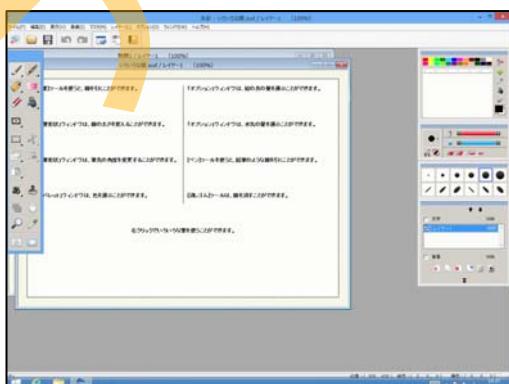
右クリックでいろいろな筆を使うことができます。

① 画面を整理する

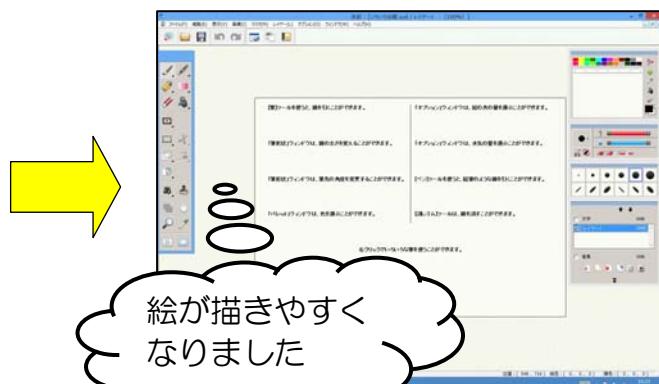
現在の状態では、ツールボックスとキャンバスの一部が重なっています。このままでは重なっている部分に絵を描くことができません。キャンバスやツールボックスを大きくしたり、移動する方法を覚えると、画面を有効に活用することができます。

◆水彩8のウィンドウとキャンバスを最大化し、位置を整えましょう。

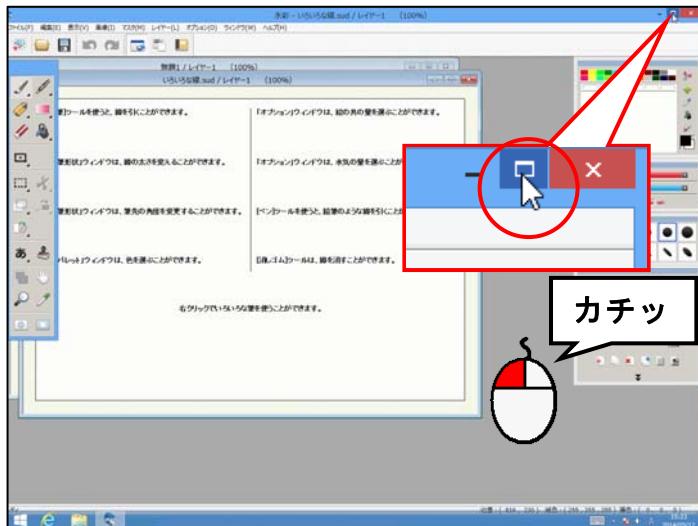
操作前



操作後

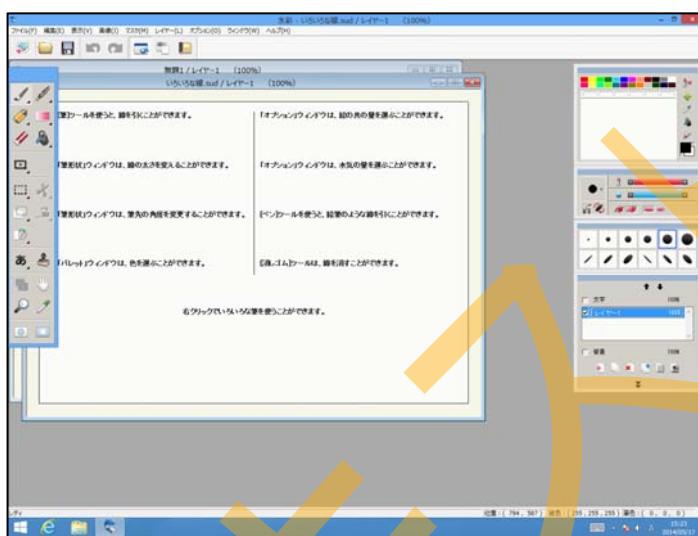


水彩8の右上にある  [最大化] ボタンにポイントし、クリックします。

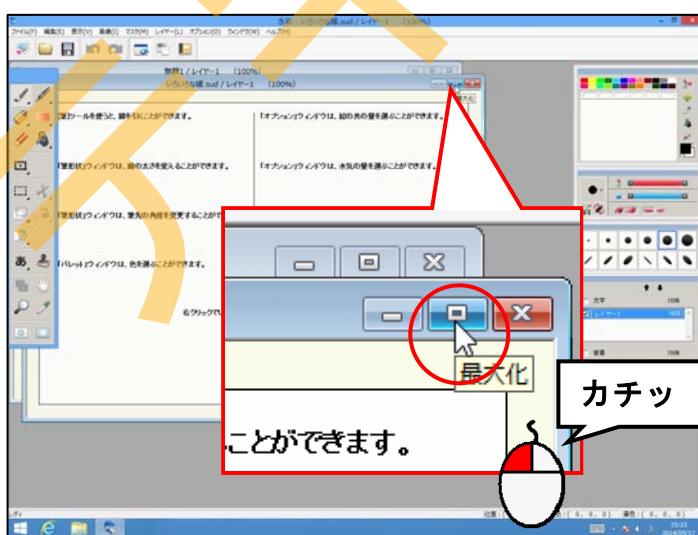


●画面右上のボタンが  になっている場合、すでに最大化できているため、この操作は必要ありません。通常の状態と最大化の状態は、このボタンをクリックすることによって切り替えることができます。

●水彩8の画面が最大まで広がりました。



キャンバスの右上の  [最大化] ボタンにポイントし、クリックします。



●左図ではキャンバスが2枚開いたため、 [最大化] ボタンも2つあります。クリックするのは、「いろいろな線」キャンバスの右上にあるボタンです。誤って違うキャンバスをクリックしてしまった場合は、 [閉じる] ボタンを押してキャンバスを閉じておきましょう。

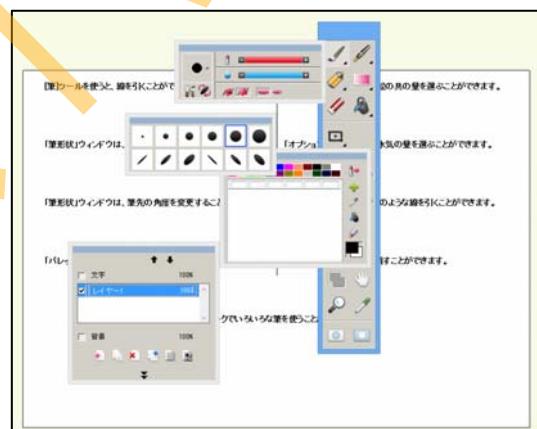
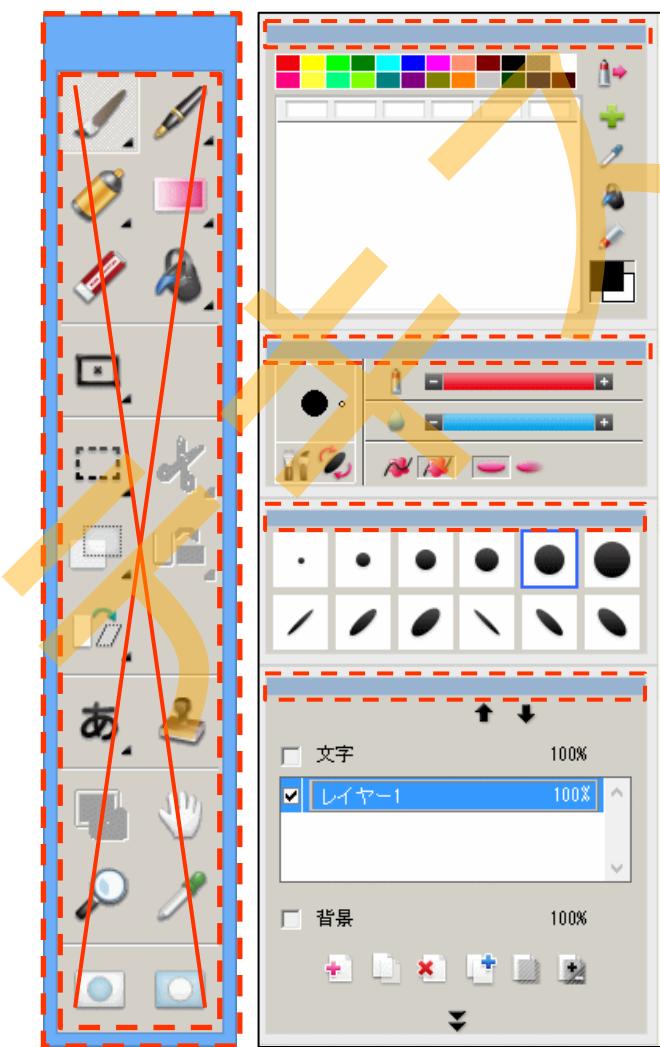


● キャンバスが最大化し、中央に表示されました。

● 画面右上のボタンが になっている場合、すでに最大化できているため、この操作は必要ありません。通常の状態と最大化の状態は、このボタンをクリックすることによって切り替えることができます。

ご参考までに

「ツールボックス」や「サブウィンドウ」は、左下図の赤い点線に囲まれた部分をドラッグすることで自由に移動することができます。基本的には最初の配置のままが使いやすいですが、誤って移動してしまった場合などに戻し方を覚えておくと便利です。



● ドラッグで移動することができる部分の色は、お使いのパソコンによって異なることがあります。灰色の部分と色が違うところをドラッグすれば動かせる、と覚えておくと良いでしょう。



② キャンバスを大きく表示する

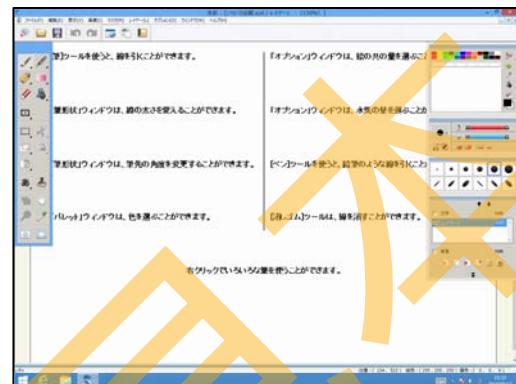
キャンバスを大きく表示する方法を覚えましょう。キャンバスを大きく表示することで、狭い場所にも余裕を持って線を引くことができるようになります。
ここでは、「いろいろな線」キャンバスを、150%の大きさで表示してみましょう。

◆キャンバスを大きく表示する方法をマスターしましょう。

操作前



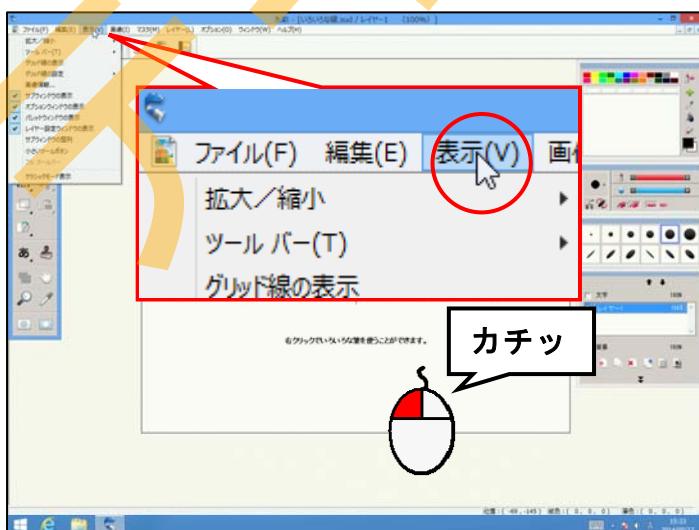
操作後



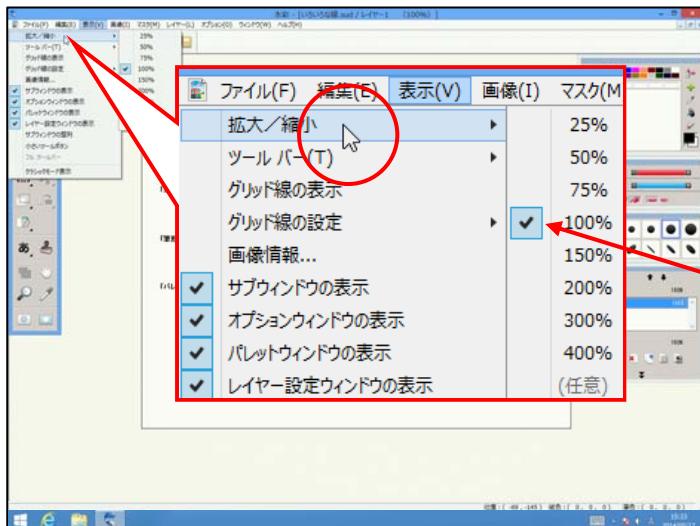
この操作は、キャンバスを虫眼鏡で見るようなものです。実際の紙の大きさは変化しないので、印刷などにも影響しません。
どんどん利用しましょう。



メニューバーの【表示(V)】にポイントし、クリックします。

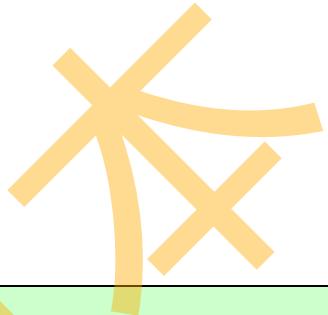


表示された一覧の中にある「拡大／縮小」にマウスポインターを重ねましょう。

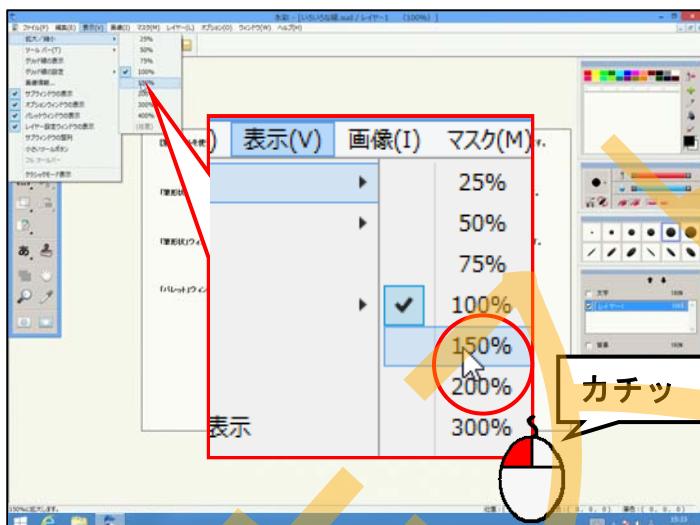


●大きさを変更するための表示倍率が表示されました。好きな数字をクリックし、キャンバスの大きさを変更することができます。

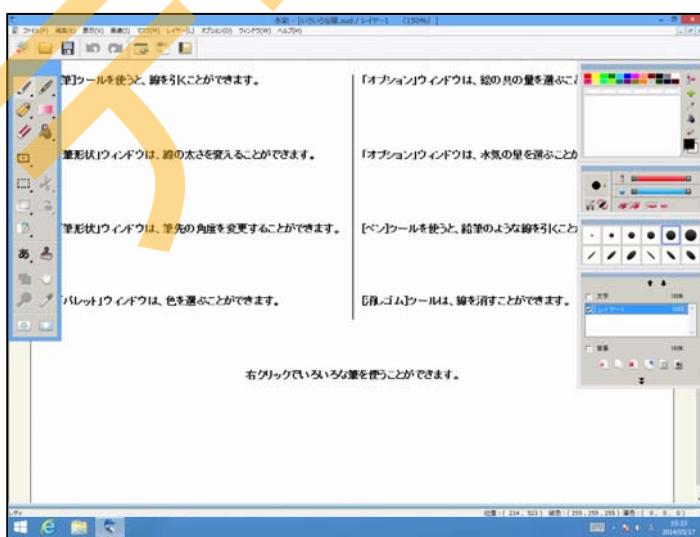
●現在は大きさが 100%で表示されていることが分かります。



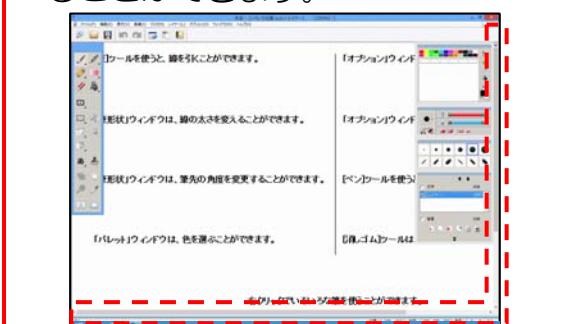
[150%] にポイントし、クリックしましょう。



●キャンバスの表示を 150%に拡大する操作です。



●下図は拡大図が 200%の状態です。キャンバスが大きくなり、パソコンの画面に収まりきらないときは、「スクロールバー」をドラッグすることでキャンバスの位置を調整することができます。

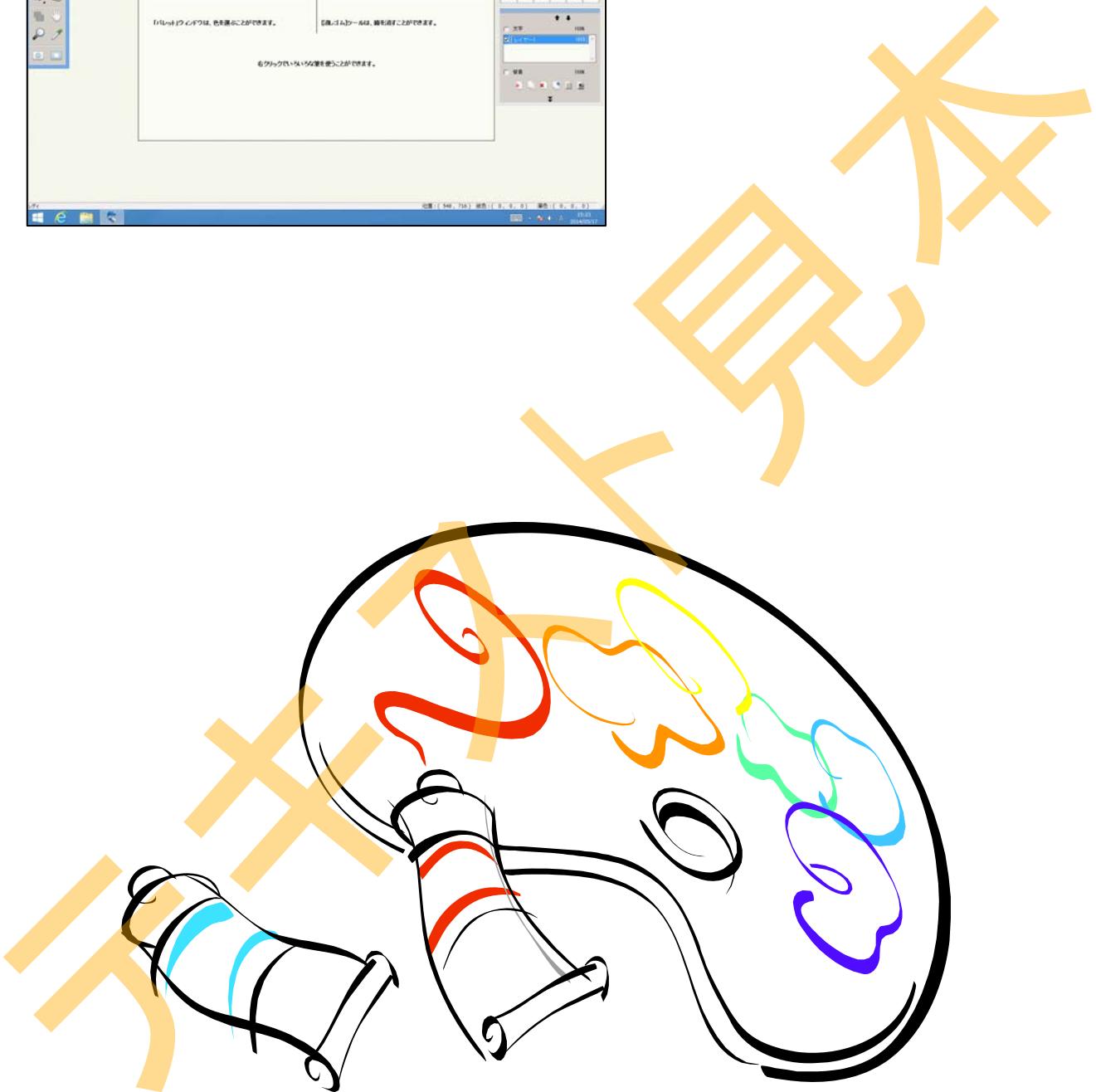


●新しい操作の前に・・・

表示(V)から、キャンバスの表示を「100%」に変更しましょう。



●同じ操作の繰り返しになります。
上手くいかない場合は、P36 からの
操作を繰り返してみましょう。



③ 元に戻せる回数を変更する

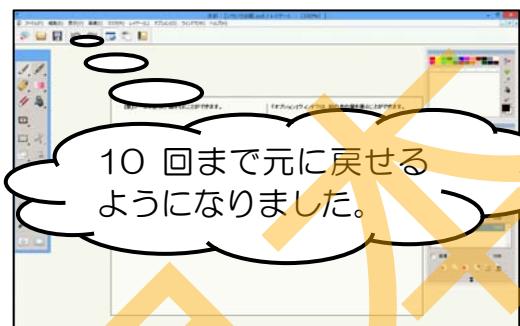
水彩8には誤った操作を元に戻すための [元に戻す] ボタンがあります。最初の設定では、連続して5回まで元に戻すことができますが、今後のために、連続して10回まで元に戻せるようにしておきましょう。

◆10回連続で元に戻れるようにしておきましょう。

操作前

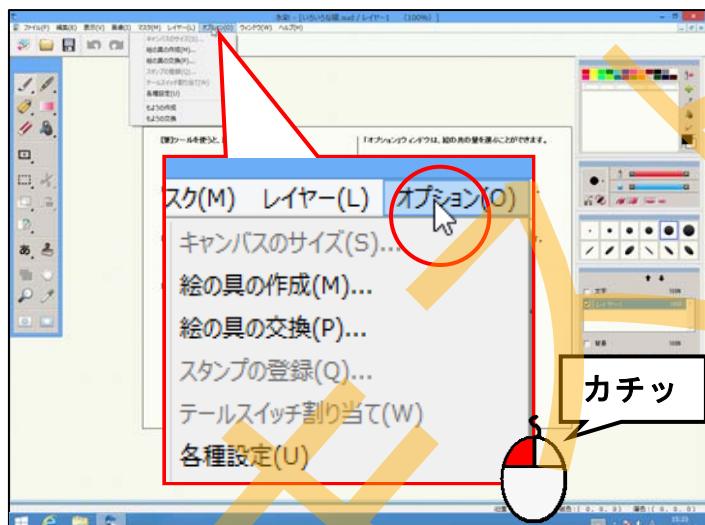


操作後



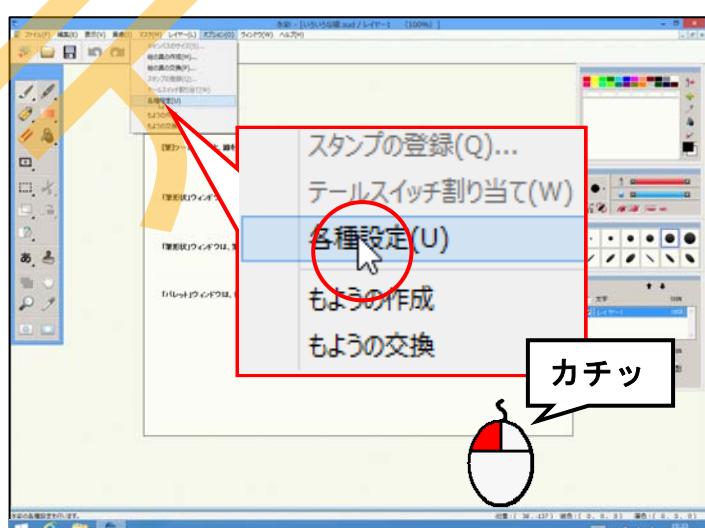
画面上は何も変わりません

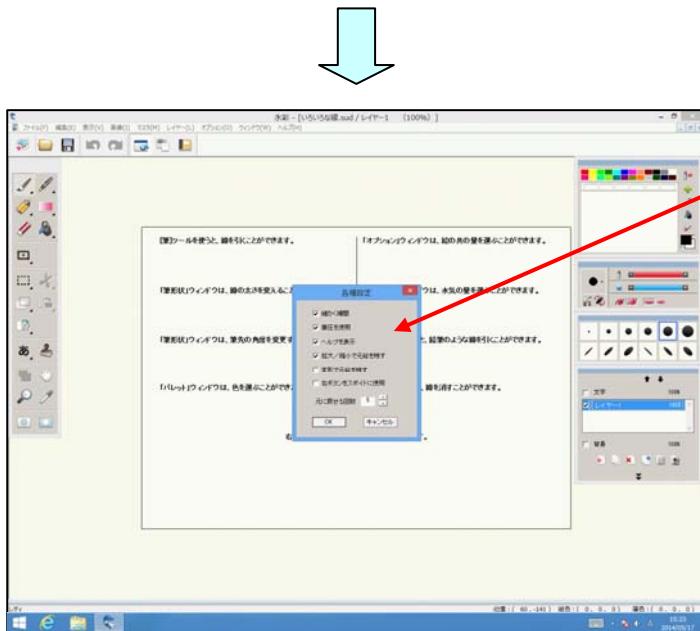
メニューバーの [オプション(0)] にポイントし、クリックします。



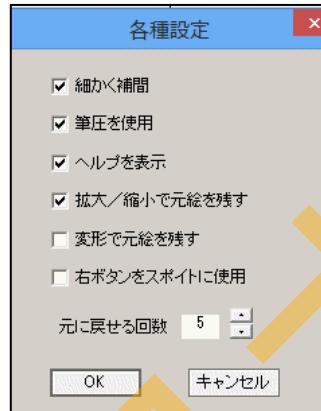
●クリックすると、[オプション(0)]についての一覧が表示されます。

表示された一覧から、[各種設定(U)] にポイントし、クリックします。

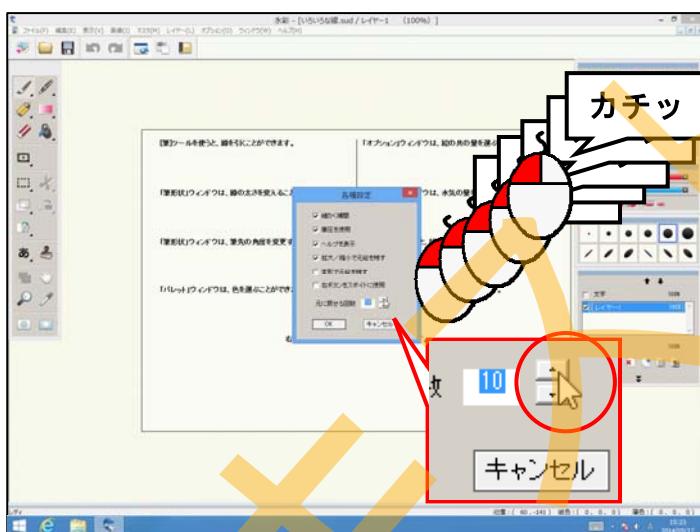




● [各種設定] ダイアログボックスが表示されました。



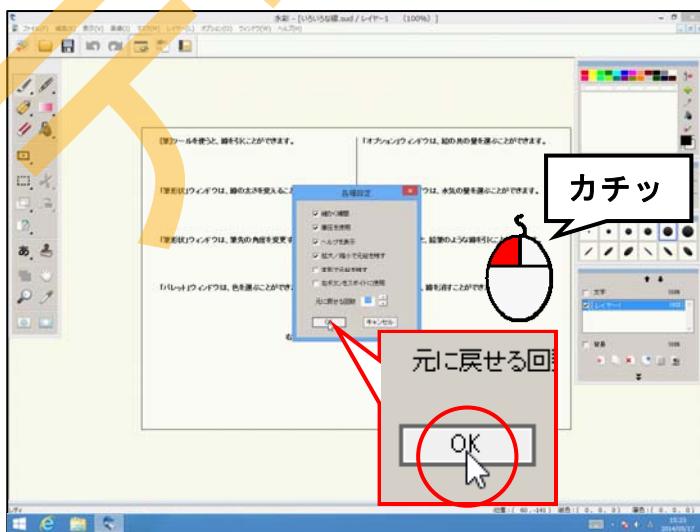
表示された「元に戻せる回数」の右にある ボタンの上側の にポイントし、白いボックスの中の数字が「10」になるまで繰り返しクリックしましょう。

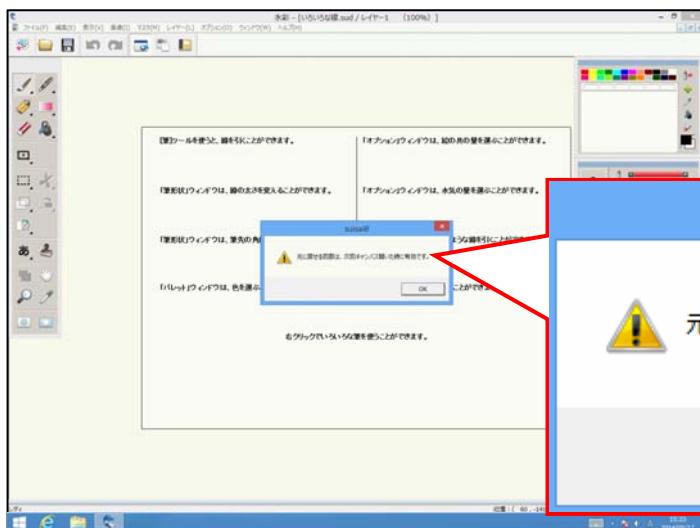


注意!

● 誤って回数変更ボタンの下側をクリックすると、元に戻せる回数が少なくなります。その場合でも、最終的に白いボックスの中の数字が「10」になるまで回数変更ボタンの上側 を繰り返しクリックすれば同じです。

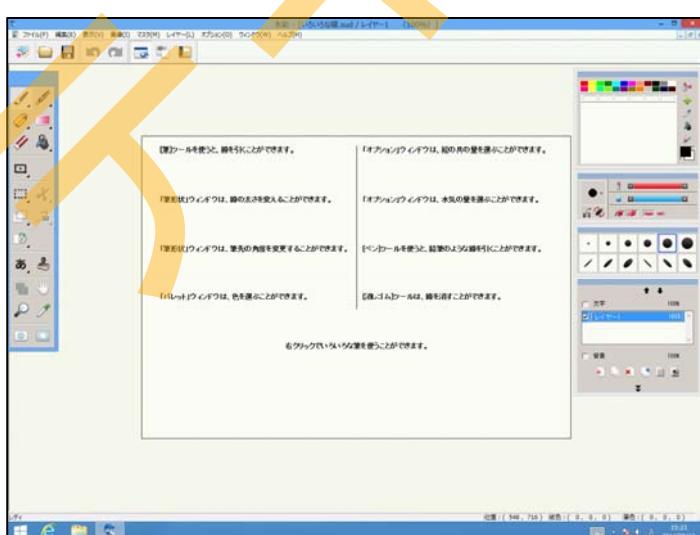
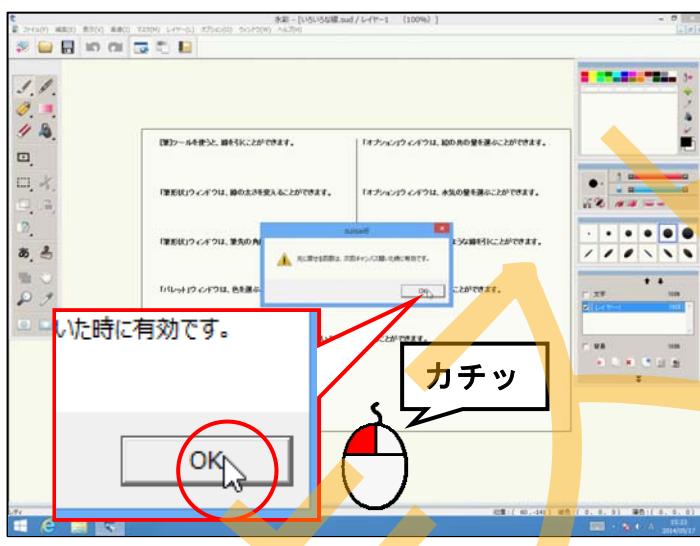
[各種設定] ダイアログボックス内にある [OK] ボタンにポイントし、クリックします。





●元に戻せる回数に変更があったことを確認するダイアログボックスが表示されました。

[suisai8] ダイアログボックスの右下にある [OK] ボタンにポイントし、クリックします。



●画面に変化はありませんが、次にキャンバスを開いたときは、連続で10回まで操作を元に戻すことができるようになりました。

④ 筆ツールで線を引く

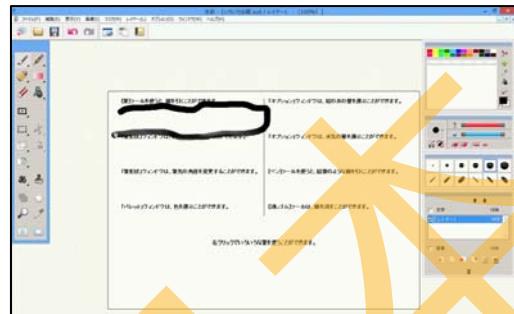
「ツールボックス」の左上にある [筆] ツールを使ってキャンバスに線を引いてみましょう。

◆太さや角度を変えながら、線を引く方法をマスターしましょう。

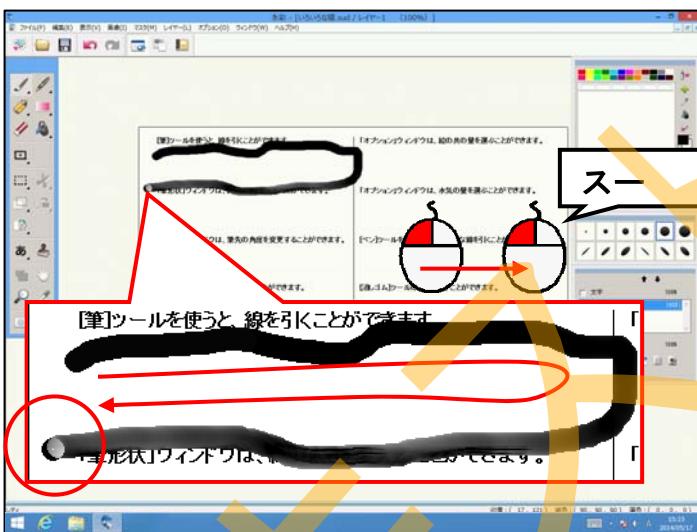
操作前



操作後



キャンバスの左上の文章の下にポイントし、下図を参考にドラッグで線を引きましょう。



●最初の状態では、太い黒色の筆を選択している状態になっています。

●マウスポインターをキャンバスの上に移動したとき ● このような形に変わります。

⑤ 元に戻す

「基本」ツールの中にある [元に戻す] ボタンを使うと、直前の操作を取り消すことができます。ここでは先ほど線を引いたキャンバスを、線を引く前の状態に戻してみましょう。

◆間違った操作などを元に戻す方法をマスターしましょう。

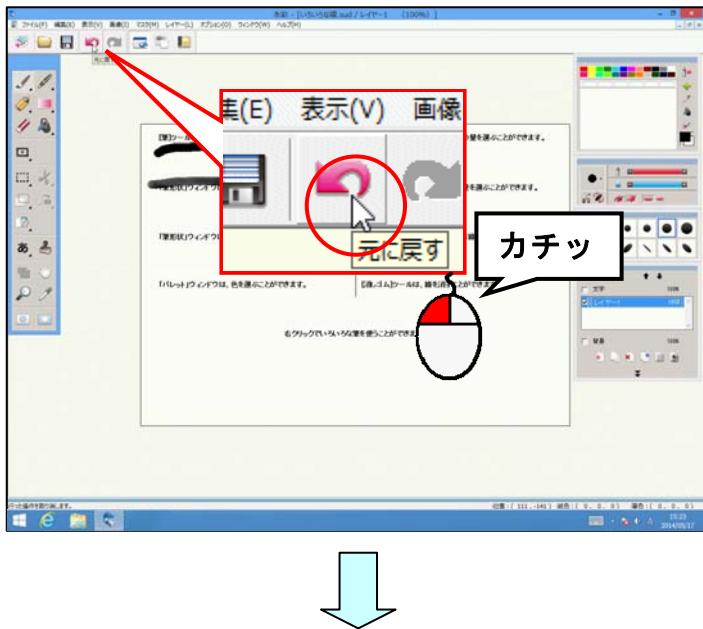
操作前



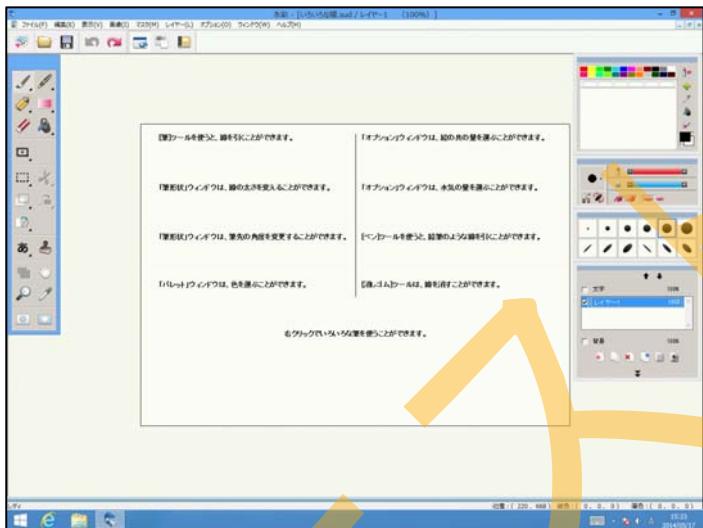
操作後



「基本」ツールの中にある [元に戻す] ボタンにポイントし、クリックします。



先ほど引いた線を取り消し、もう一度引き直すための操作です。思った通りの線が引けた方も、一度試してみてください。



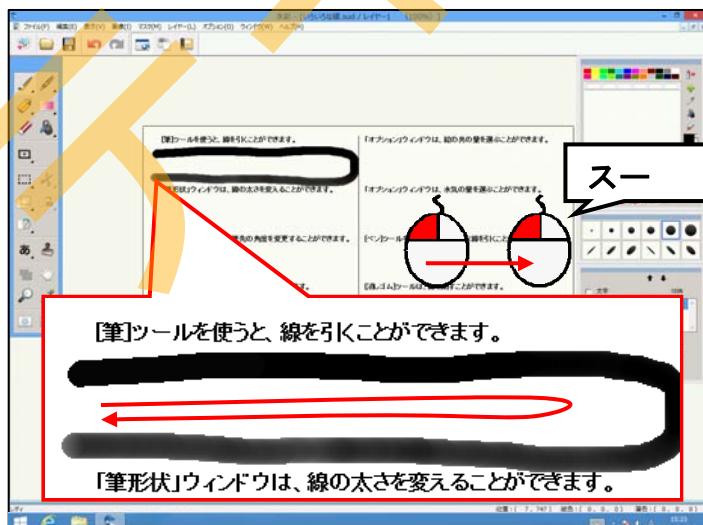
● 線を引く前の状態に戻りました。

余裕があれば読んでね

- [元に戻す] ボタンを使うと、[元に戻す] ボタンの右にある [やり直し] ボタンが使えるようになります。[やり直し] ボタンを使うと、取り消した操作をもう一度実行することができます。

●次の操作の前に・・・。

再びキャンバスの左上に、下図を参考にドラッグで線を引きましょう。



思うように線が引けなくても大丈夫です。失敗した場合は [元に戻す] ボタンを使って何度も挑戦してみましょう。絵は、少しクセのある線の方が“味”が出ます。

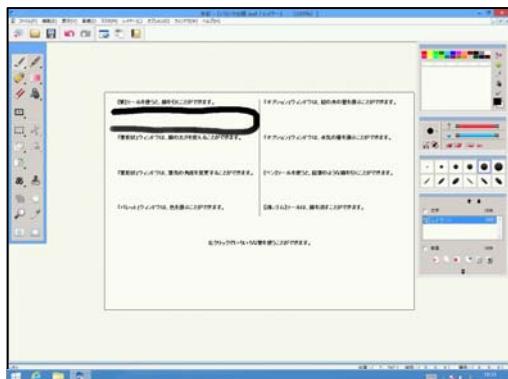


⑥ 線の太さや角度を変更する

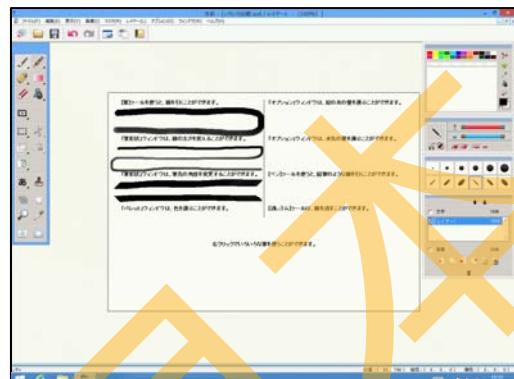
「筆形状」ウィンドウを用いて、線の太さや筆先の角度を変更することができます。線の太さや角度を変更し、いろいろな種類の線を引いてみましょう。

◆太さや角度を変えながら、線を引く方法をマスターしましょう。

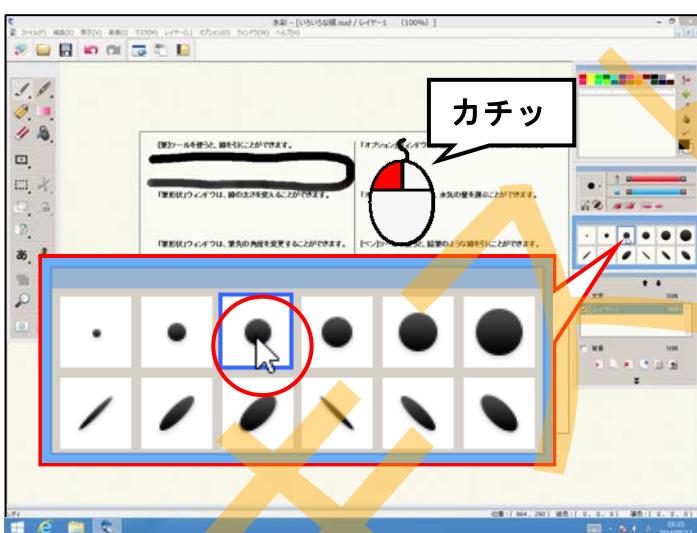
操作前



操作後

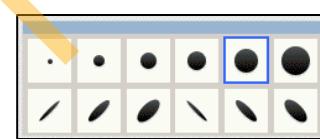


「筆形状」ウィンドウの上段の左から3つ目の黒丸にポイントし、クリックします。

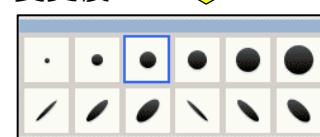


- 選んでいる線の太さは、左図のように青枠で表示されます。

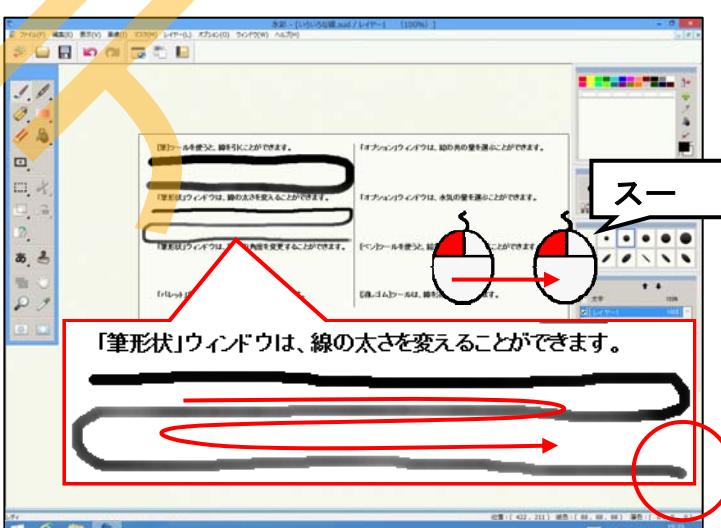
変更前



変更後



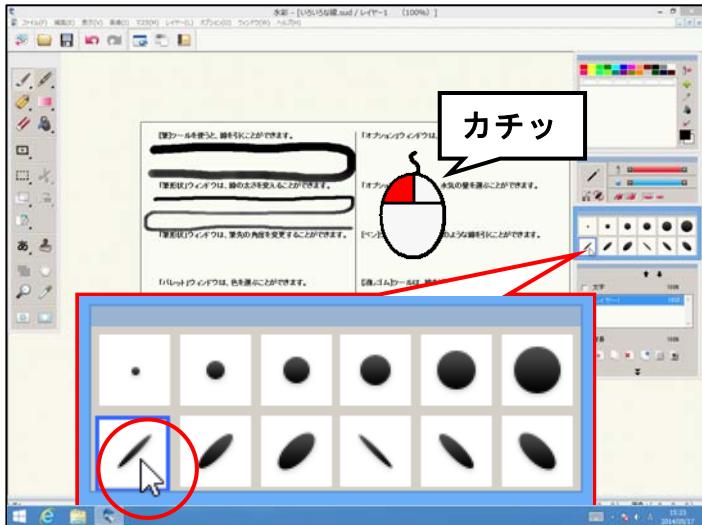
キャンバスの左の文章の下にポイントし、下図を参考にドラッグで線を引きましょう。



- 細い線を引くことができました。

- 長い線を引くと、筆や設定に従って線が薄くなります。

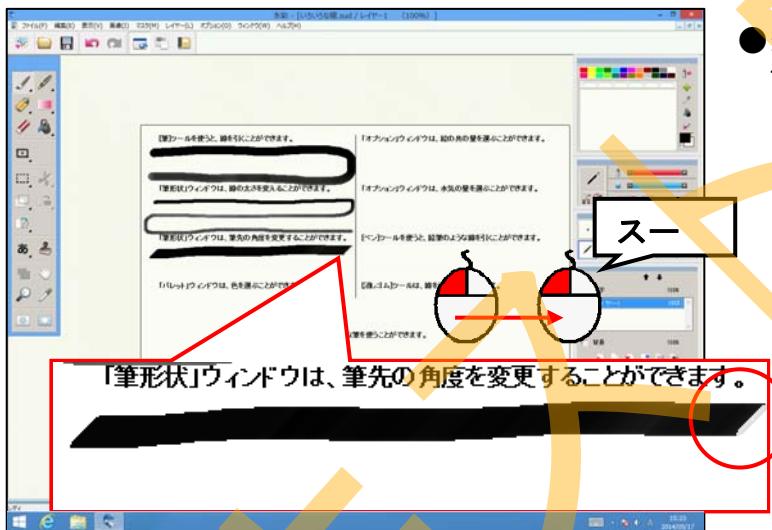
「筆形状」ウィンドウ内の一一番左下の黒丸にポイントし、クリックします。



●筆先の角度が違う線を引くときの操作です。

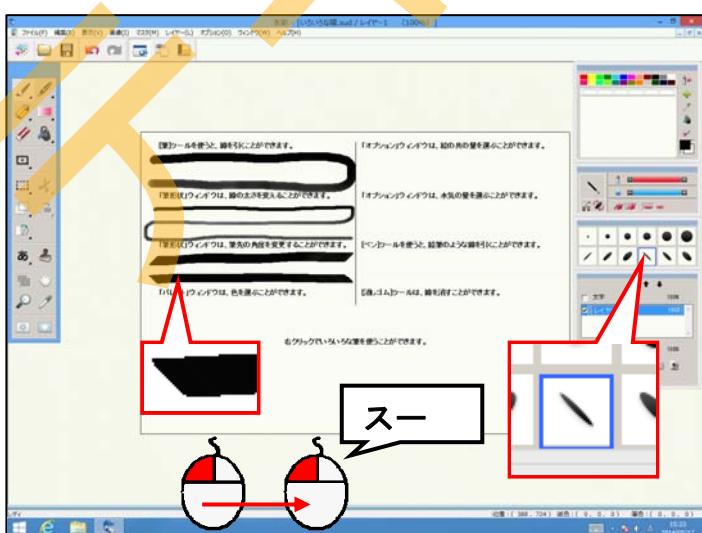


キャンバスの左の文章の下にポイントし、下図を参考にドラッグで線を引きましょう。



●筆の角度が斜めの線を引くことができました。

先ほど引いた線の下に、下図を参考に角度が逆の線を引きましょう。



●えーと、「筆形状」ウィンドウで筆先の角度が逆の黒丸を選べばできそうね。



(6) 色の作り方

画面の右側にある「パレット」ウィンドウを使うことで、キャンバスに好きな色の絵を描くことができます。水彩8では、はじめから絵の具が用意されており、そこからすぐに色を付けることができます。また、パレットを使えば実際に紙に描くときのように、絵の具と絵の具を混ぜ合わせてオリジナルの色を作ることもできます。他にもどのようなことができるのかを含めて、今から覚えていきましょう。

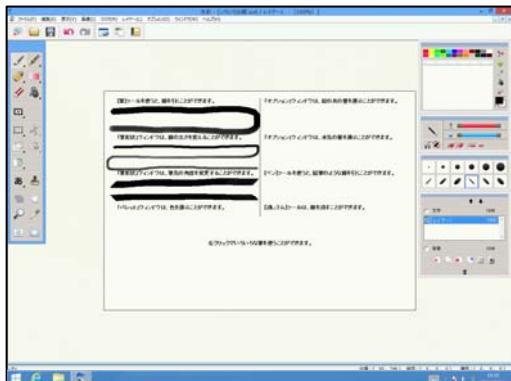


① 絵の具から色を選ぶ

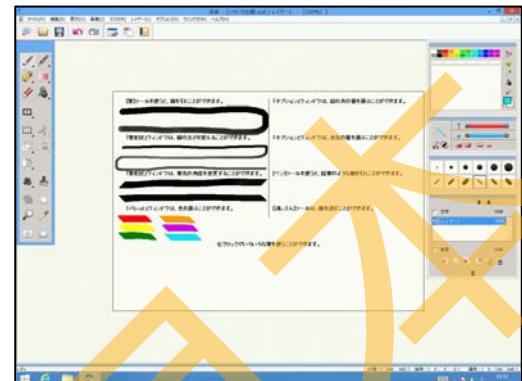
「パレット」ウィンドウの「絵の具」から色を選択し、キャンバスに色線を引いてみましょう。「絵の具」は [絵の具の交換] ボタンで4セットの中から選ぶことができます。

◆ 絵の具から色選び、キャンバスに色線を引いてみましょう。

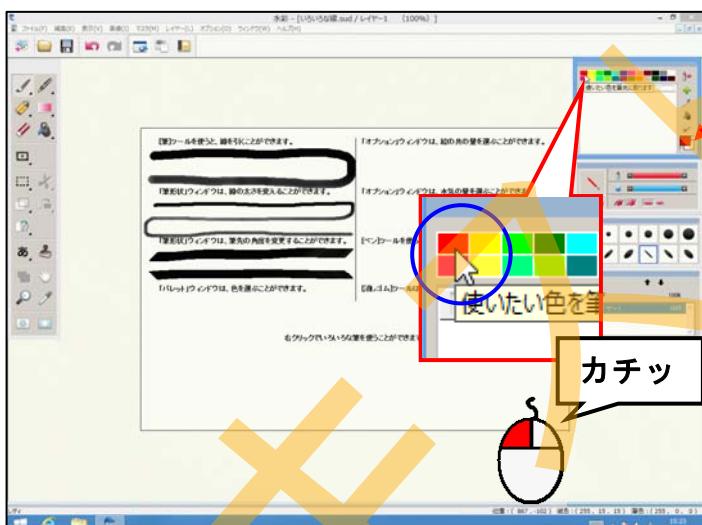
操作前



操作後

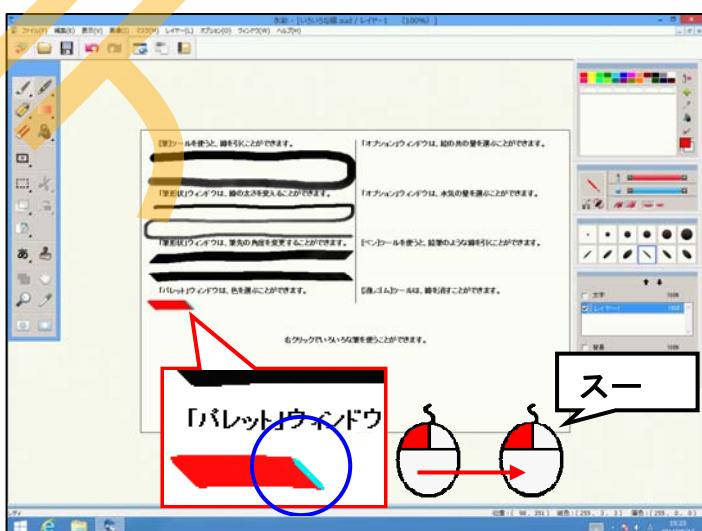


「パレット」ウィンドウの左上にある ■ 赤色の絵の具にポイントし、クリックします。



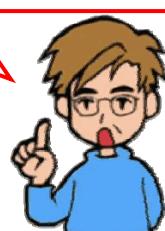
- 赤色の絵の具をクリックすると、「パレット」ウィンドウの右下にある ■ 「インジゲータ」の色が ■ 赤色に変わります。 ■ 「インジゲータ」を見れば、今どんな色の筆を持っているのか知ることができます。

キャンバスの左の文章の下にポイントし、下図を参考にドラッグで線を引きましょう。

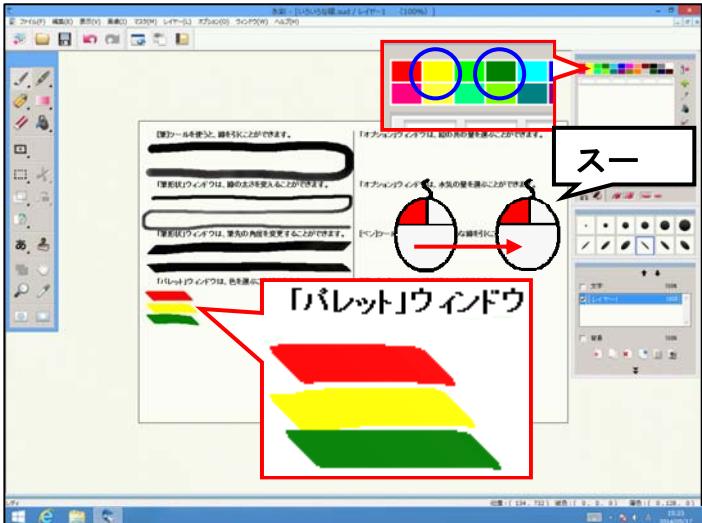


- 色線を引くことができました。

水彩8を開きなおした場合、前回の筆の設定などはリセットされます。そのため、筆の太さや角度がテキストと異なる場合もあります。赤色の線が引けていれば大丈夫です。



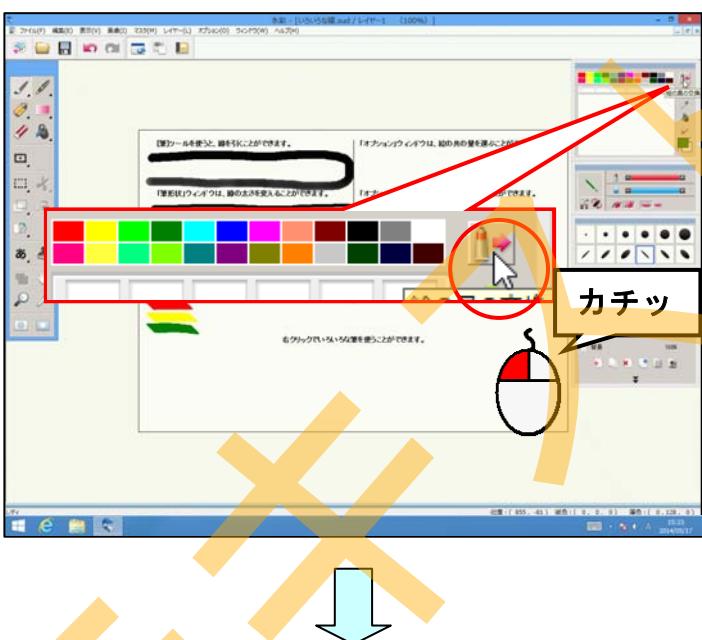
再び「パレット」ウィンドウの絵の具から色を選択し、下図を参考にしながら黄色の線と緑の線を追加しましょう。



●3本の色線が引けました。

●「パレット」ウィンドウの色をクリックすることで使いたい色を切り替えることができます。基本的な絵は、色を選択し、キャンバスの上でドラッグするという操作の繰り返しで描くことができます。

「パレット」ウィンドウの右上にある [絵の具の交換] ボタンにポイントし、クリックします。



●絵の具の一覧が切り替わりました。水彩8では、あらかじめ4セットの絵の具が用意されています。

● [絵の具の交換] ボタンをクリックするたびに、絵の具の並びや色が変化します。

ご参考までに

最初の状態



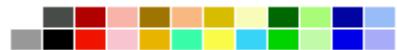
クリック1回目



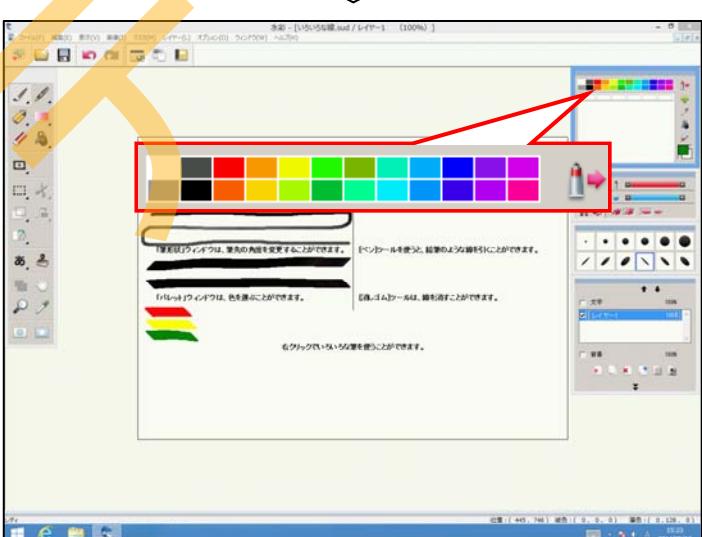
クリック2回目



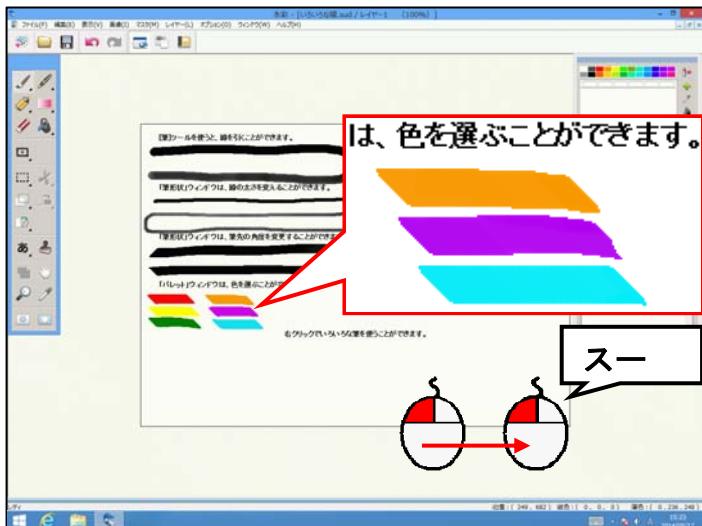
クリック3回目



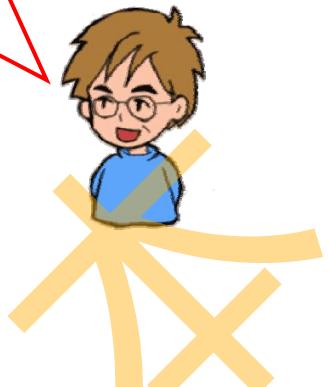
クリック4回目（最初の状態に戻る）



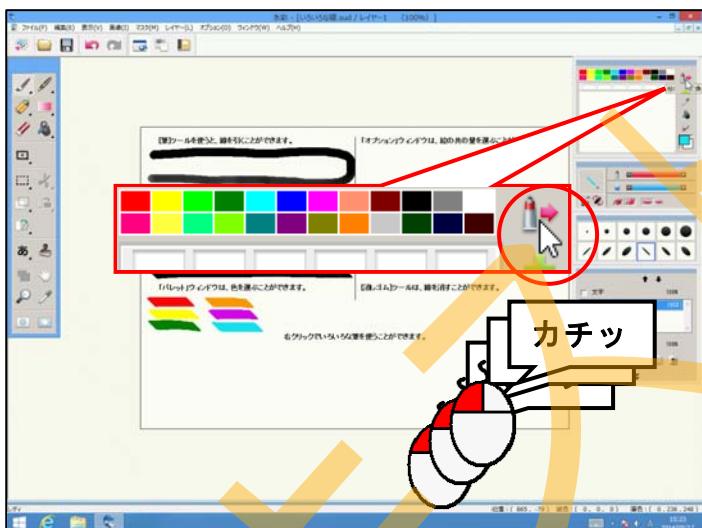
表示された絵の具の一覧から好きな色を選び、下図を参考に線を3本引きましょう。



テキストと同じ色を探す必要はありません。自由に色を切り替えながら好きな3色を選んでください。



次の操作のために、「パレット」が下図と同じ並びになるまで [絵の具の交換] ボタンをクリックしておきましょう。



テキストとお使いのパソコンの画面を同じにして、説明しやすくするための操作です。

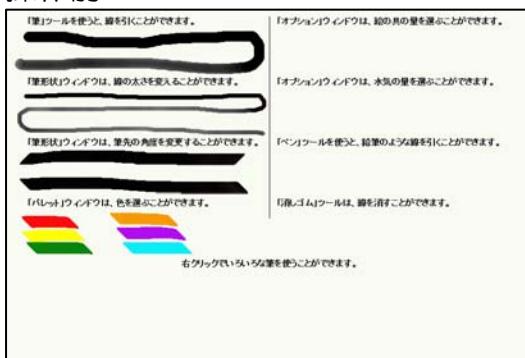


② パレットで色をつくる

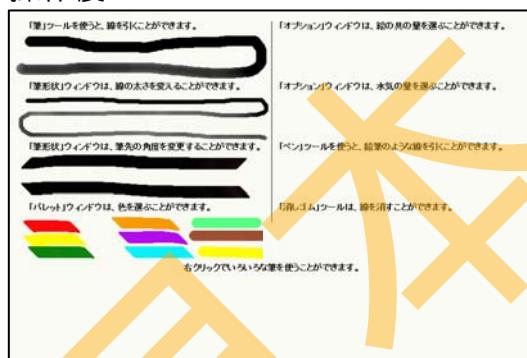
「パレット」ウィンドウ内にある「パレット」を使うと、色と色を混ぜ合わせることができます。パレットは何度でも洗い流すことができるので、納得いくまで様々な色を混ぜて、絵にぴったりの色を作れるようになります。

◆ 「パレット」の使い方をマスターしましょう。

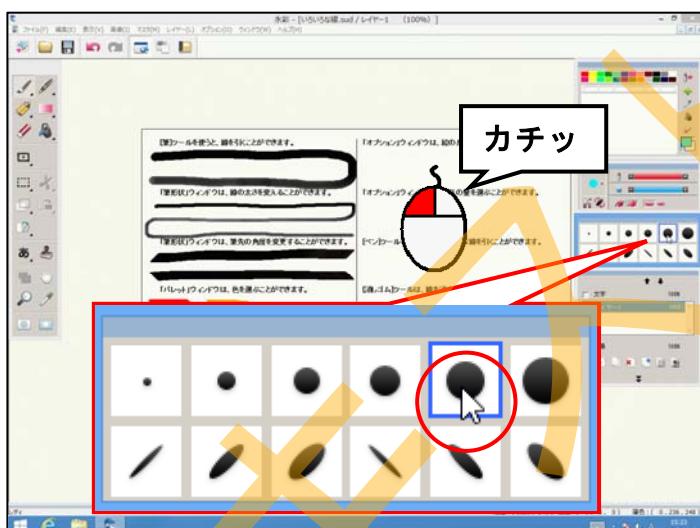
操作前



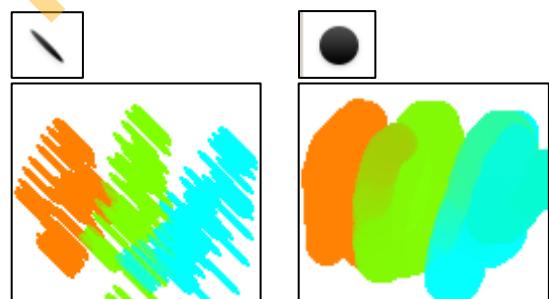
操作後



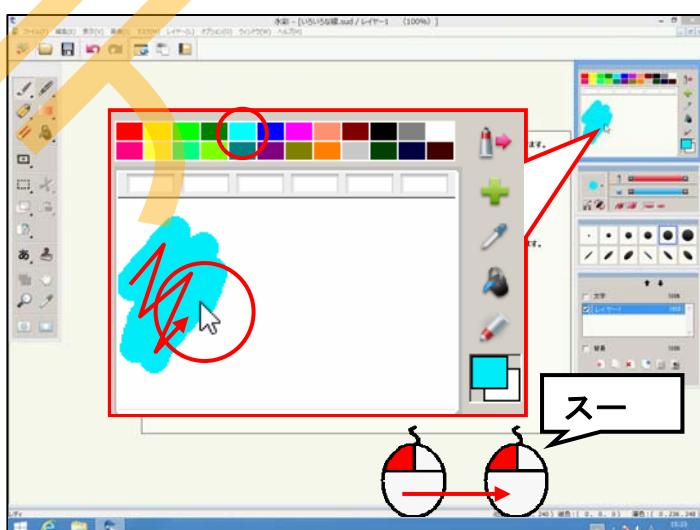
「筆形状」ウィンドウの上段の右から二番目の黒丸にポイントし、クリックします。



●下の左図のように、筆の形状が小さかったり角度がついている場合、色がきれいに混ざりません。ある程度大きいサイズの筆を選んでおくと楽に混ぜることができます。



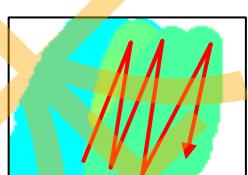
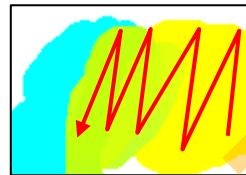
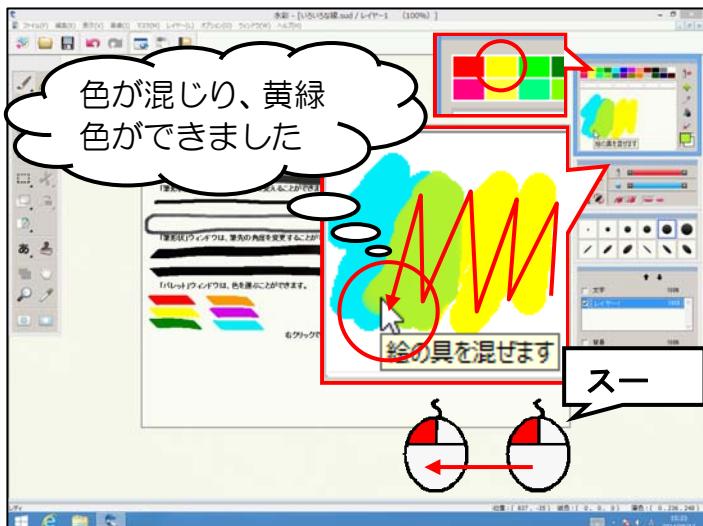
水色の絵の具を選択し、下図を参考に、「パレット」の左側に色を塗りましょう。



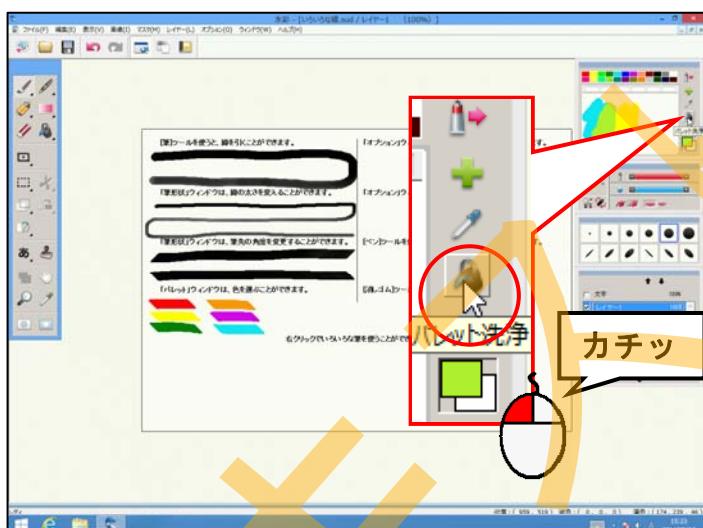
●絵の具から色を選ぶ方法を忘れた方は P47 ① 絵の具から色を選ぶを確認してください。

●キャンバスに線を引いた時と同じ要領です。色を塗る範囲は特に気にする必要はありませんが、あまり小さいと次に塗る色に吸収されてしまします。今回はパレットの左側3分の1目安に色を塗りましょう。

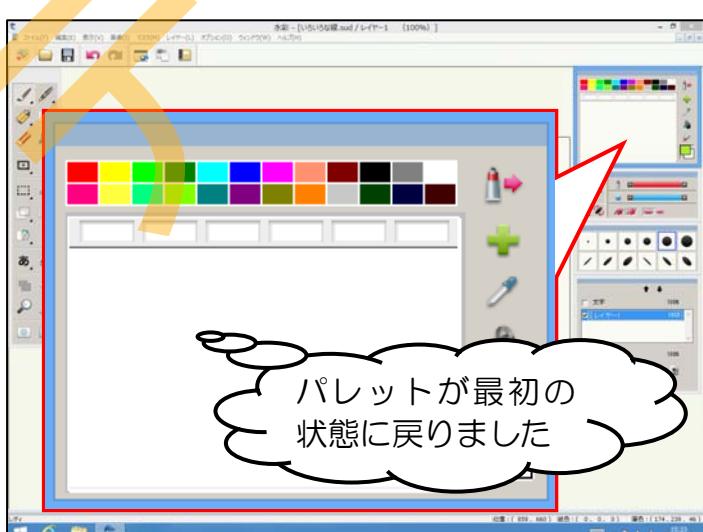
黄色の絵の具を選択し、下図を参考に水色と混じるように色を塗りましょう。



「パレット」ウィンドウの右側にある [パレット洗浄] ボタンにポイントし、クリックしましょう。



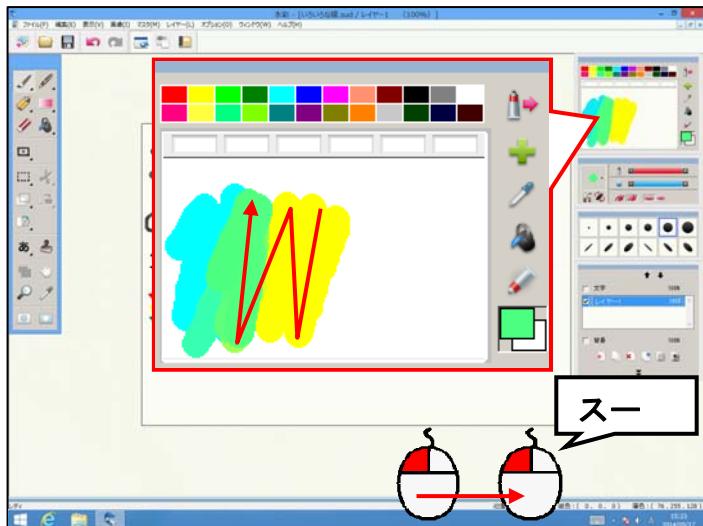
「パレット」を初めの状態に戻す操作です。大切な操作なので、きれいに混ざった方も必ず一度は操作してみてください。



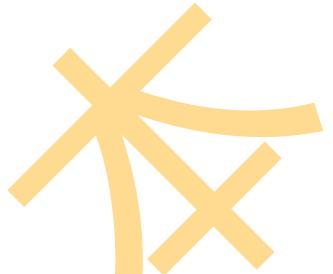
余裕があれば読んでね

[元に戻す] ボタンは、キャンバスに描いた線などを取り消すボタンなので、「パレット」の色や選択している「筆」などの道具を元に戻すことはできません。

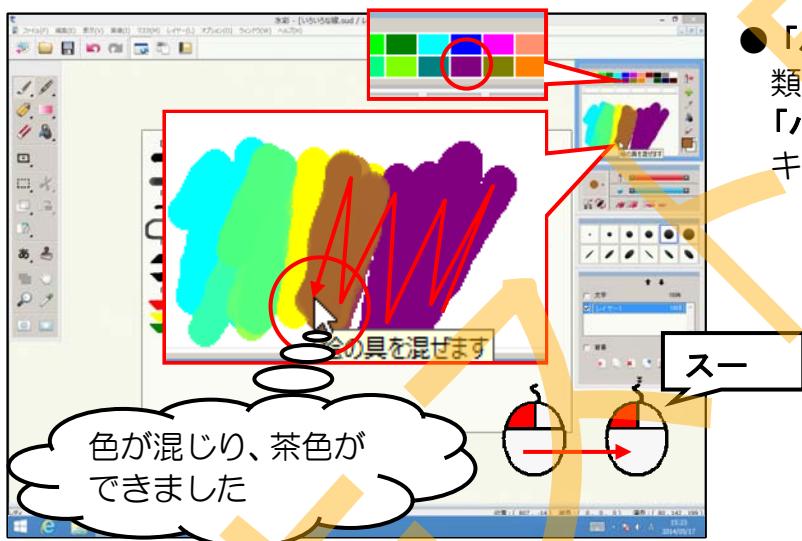
もう一度「パレット」に水色と黄色を塗り、色が混ざるようにしましょう。



●上手くいかない場合は、P50 からここまで操作を繰り返しましょう。

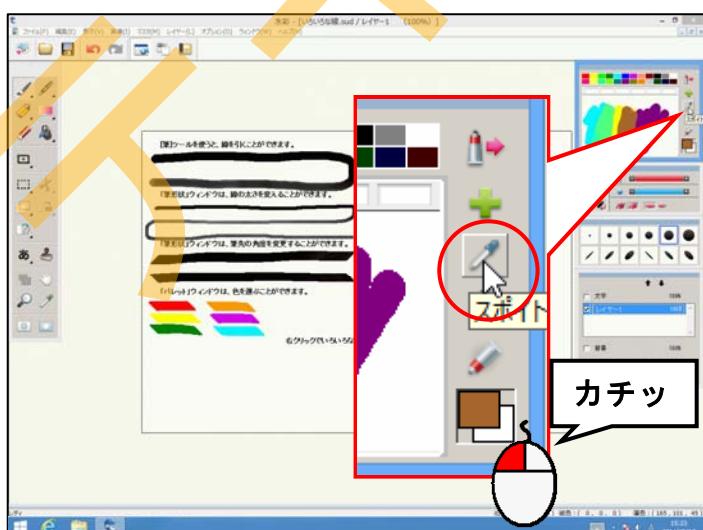


紫色の絵の具を選択し、下図を参考に黄色と混じるように色を塗りましょう。

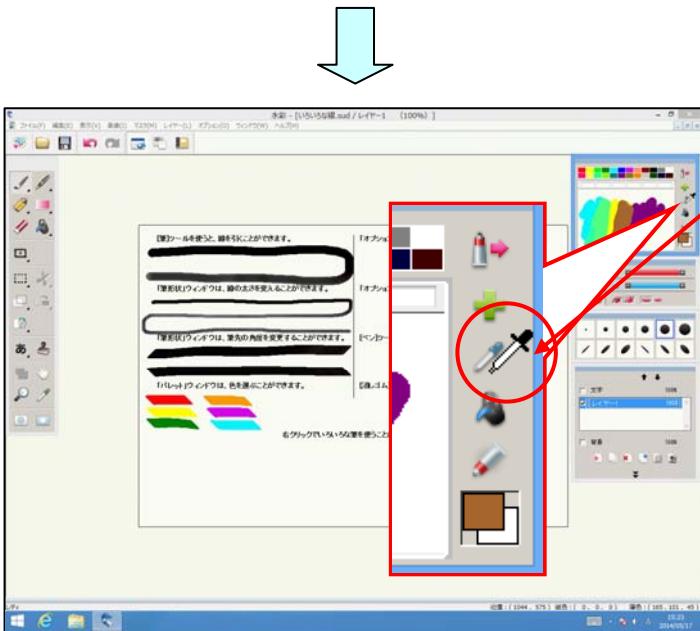


●「パレット」に、大きく分けて5種類の色を作ることができました。
「パレット」に作った色を利用して、キャンバスに色を塗ります

「パレット」ウィンドウにある [スポット] ボタンにポイントし、クリックします。



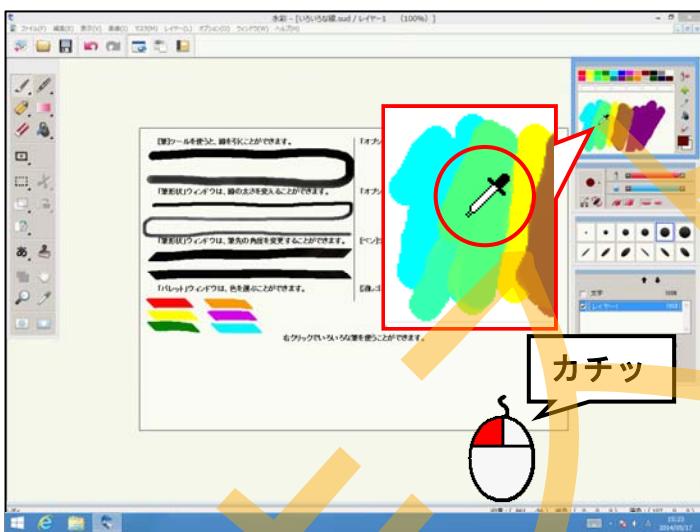
●「パレット」で作った色を選ぶ操作です。



● [スポット] ボタンをクリックすると、マウスの形が から に変わります。

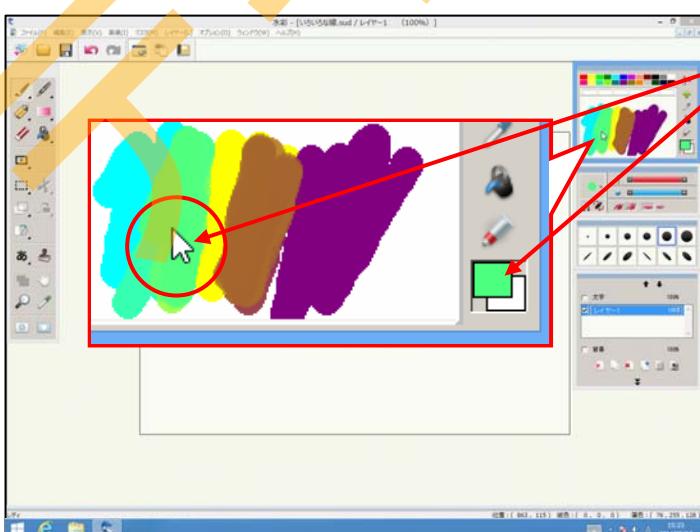


「パレット」内にある黄緑色の部分にスポットの先を重ね、クリックします。



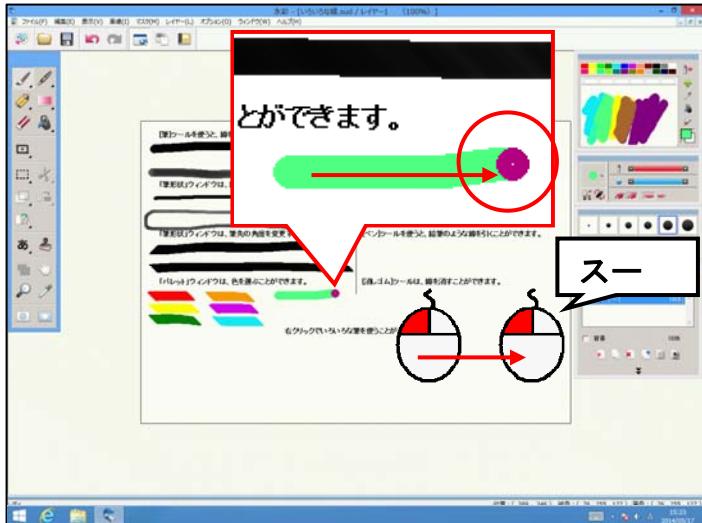
● 違う場所をクリックしてしまったり、カーソルがスポットの形になっていない場合は、再度 [スポット] ボタンをクリックし、もう一度色を選ぶ操作をしましょう。

カチッ



● クリックするとマウスの形が元に戻り、 「インジゲータ」が 黄緑色に変わりました。マウス pointer が の形のときに色がついている部分をクリックすると、 「インジゲータ」の色が変化し、変化した色を使うことができるようになります。

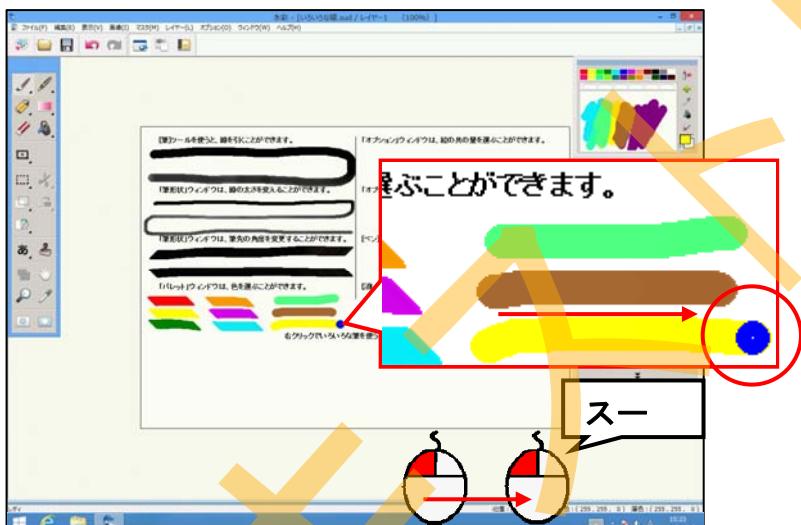
キャンバスの左の文章の下にポイントし、下図を参考にドラッグで線を引きましょう。



私が作った色をキャンバスに塗ることができたわ！



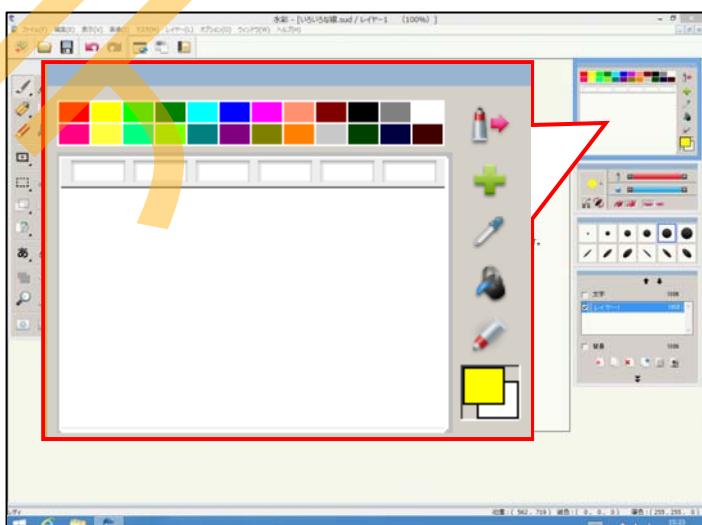
同様に、 [スポット] ボタンを使ってパレットからそれぞれ茶色と黄色を選択し、下図を参考にドラッグで線を引きます。



スー

●次の操作の前に・・・

次の操作のためにパレットの中の色を消しておきましょう。



●パレットを元の状態に戻すための操作を忘れた方は、P51 の [パレット洗浄] ボタンを使う方法をもう一度確認してみてください。

(7) 絵の具と水の量を調節する

「オプション」ウィンドウを使うことで、筆につける絵の具の量や水分を4段階で調整することができます。調整しだいで水彩画らしい水のにじんだような線や、逆に水分が少なかすれたような線を引くことができます。また、「筆形状」ウィンドウのように線の太さや角度を調節する機能、鉛筆で描いた下書きを消さずに色を付ける機能などを備えています。

「オプション」ウィンドウは、「ツールボックス」で選んでいる筆や鉛筆などの種類によって形が変わりますが、今回は代表的な [筆] ツールで表示される「オプション」ウィンドウを見てみましょう。

筆の太さと角度

この上でドラッグすると、筆の太さや角度が変化します。

「筆形状」ウィンドウの表示/非表示

クリックすることで「筆形状」ウィンドウの表示/非表示を切り替えることができます。

筆先の角度

筆の角度を細かく指定するための [筆の角度] ダイアログボックスが開きます。

透明/不透明

を選択した状態で線を引くと、鉛筆の下書きが塗りつぶされます。 を選択すると鉛筆で描いた下書きは消えません。

ながもち/かすれ

を選択した状態で線を引くと線が長持ちします。 を選択した状態で線を引くと途中で線がかすれて引けなくなります。

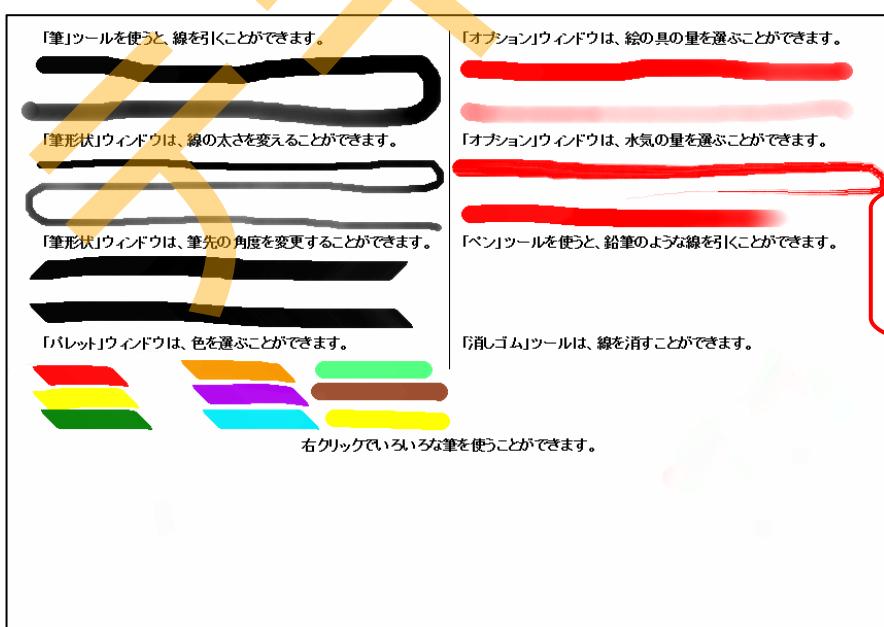
絵の具の量

筆に含ませる絵の具の量を4段階で調節できます。 をクリックするたびに絵の具の量が減り、 をクリックするほど増えます。絵の具の量が増えるほど濃い線が引けます。

水の量

筆に含ませる水の量を4段階で調節できます。 をクリックするたびに水の量が減り、 をクリックするほど水の量が増えます。基本的に、水の量が増えるほど色が薄くなり、筆持ちがよくなります。

【完成例】



ここでは確認だけです！
まだ操作しないで！！



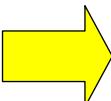
① 絵の具の量を変える

「オプション」ウィンドウの 「絵の具の量」ボタンの両端にある と ボタンで、筆に含まれている絵の具の量を増やしたり減らしたりすることができます。一般的に、筆に含まれる絵の具が多いほど濃い線になります。

◆線の濃さを変える方法を覚えましょう。

操作前

「オプション」ウィンドウは、絵の具の量を選ぶことができます。

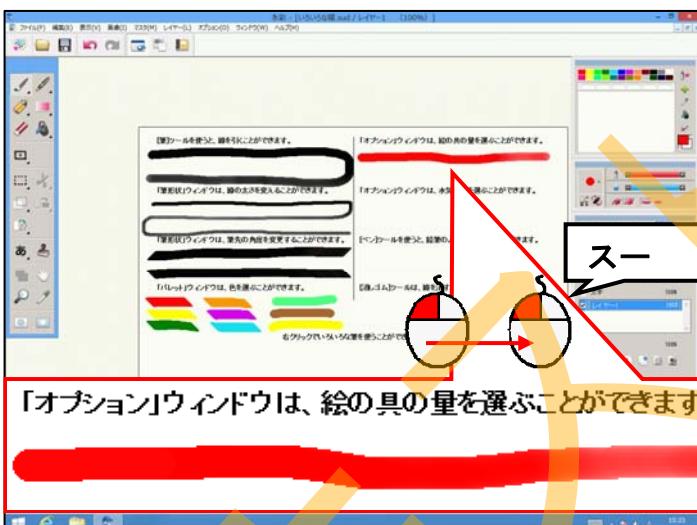


操作後

「オプション」ウィンドウは、絵の具の量を選ぶことができます。



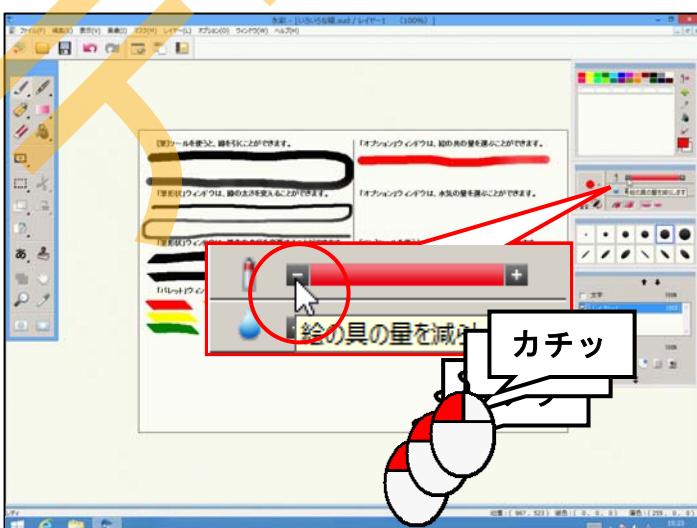
下図を参考に、キャンバスの右側に赤色の線を引きましょう。



●操作の経過次第では、現在選択されている筆や色などの表示がテキストと多少異なる場合があります。今回は線の濃さを変える練習なので、左図と同じ場所に赤線が引ければ問題ありません。色の変更方法を忘れた方は、P47 ① 絵の具から色を選ぶを参照してください。



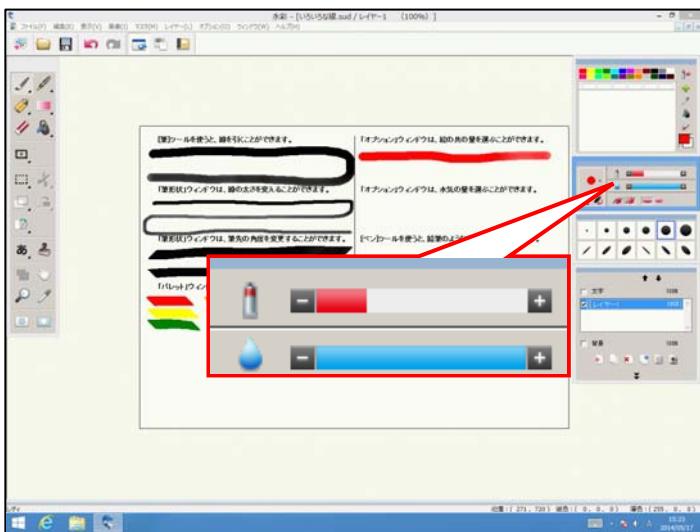
「オプション」ウィンドウの 「絵の具の量」ボタンにある にポイントし、ゆっくり3回クリックします。



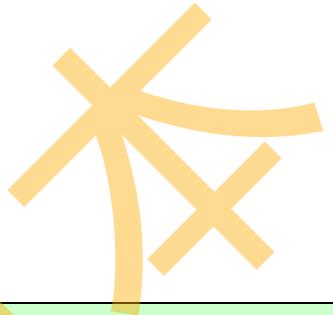
注意!

●素早くクリックした場合、3回クリックしても3回分変化しない場合があります。変化がなかった場合、絵の具の量が最も少なくなるまでクリックを続けてください。

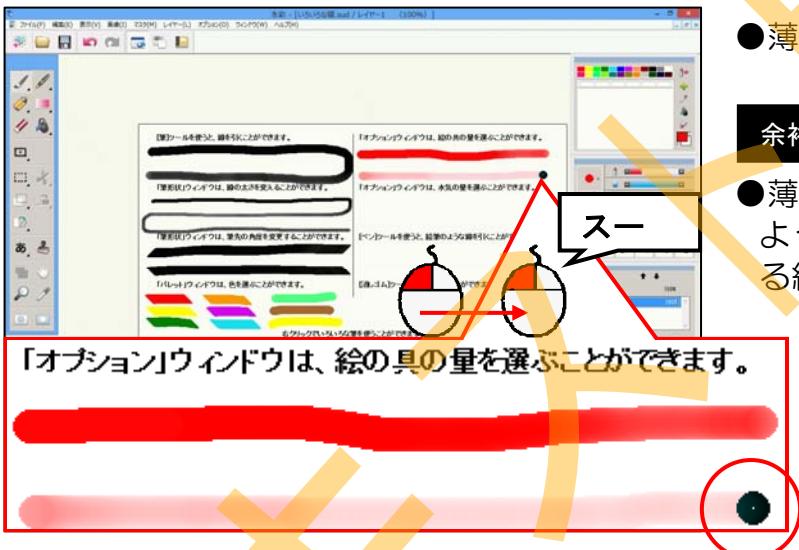




●筆に含まれる絵の具の量が最低になりました。



下図を参考に、キャンバスの右側に赤色の線を引きましょう。

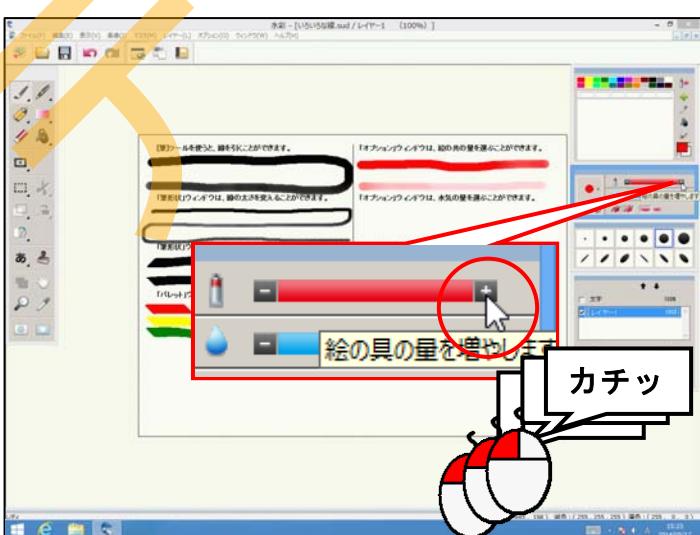


●薄い線を引くことができました。

余裕があれば読んでね

●薄い線を使うときは、何度もなぞるようにしながら線を引くと味のある絵を描くことができます。

「オプション」ウィンドウの 「絵の具の量」ボタンにある にポイントし、ゆっくり3回クリックします。



●絵の具の量が最大になり、操作を始める前の状態に戻りました。

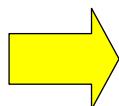
② 水の量を変える

「オプション」ウィンドウの 「水の量」ボタンの両端にある と ボタンで、筆に含まれている水気を増やしたり減らしたりすることができます。一般的に、筆に含まれる水の量が多いほど薄くてにじみやすい線になります。逆に、筆に含まれる水の量が少ないほど乾いてかすれたような線になります。

◆筆に含む水の量を変える方法を覚えましょう。

操作前

「オプション」ウィンドウは、水気の量を選ぶことができます。

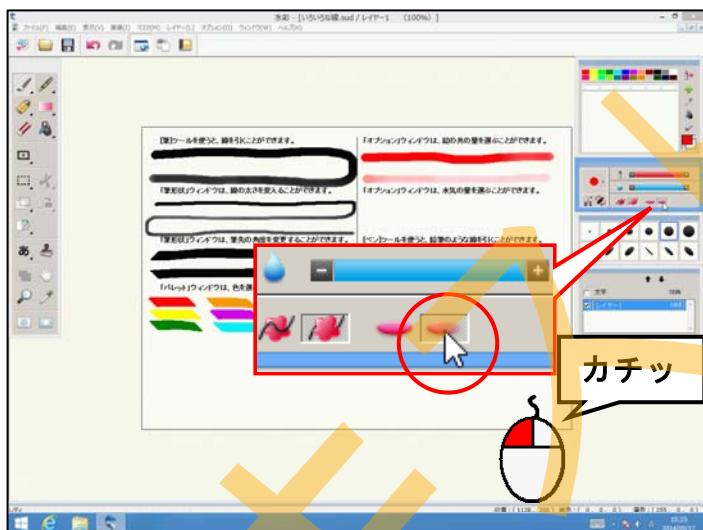


操作後

「オプション」ウィンドウは、水気の量を選ぶことができます。



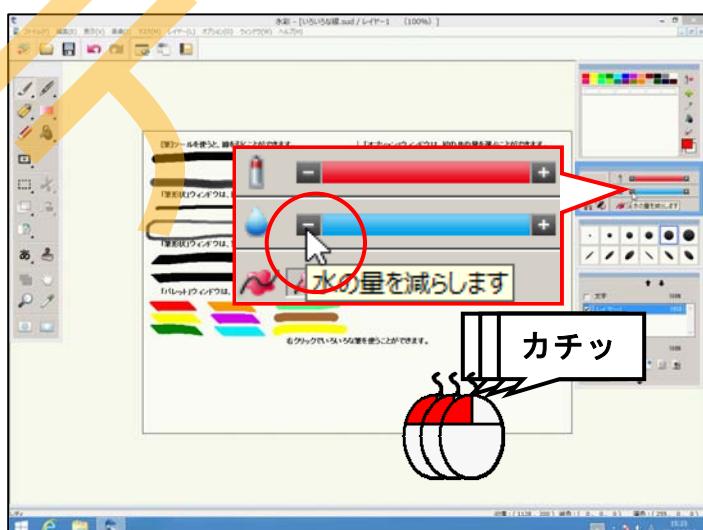
「オプション」ウィンドウの [かすれ] ボタンにポイントし、クリックします。



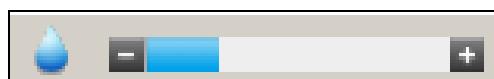
- [かすれ] ボタンを選択している場合、長い線を引くことで実際の紙と同じように字尻がかずれるようになります。
字尻がかずれる方が、水の量を変えた変化がわかりやすいため、ここで選択しておきましょう。

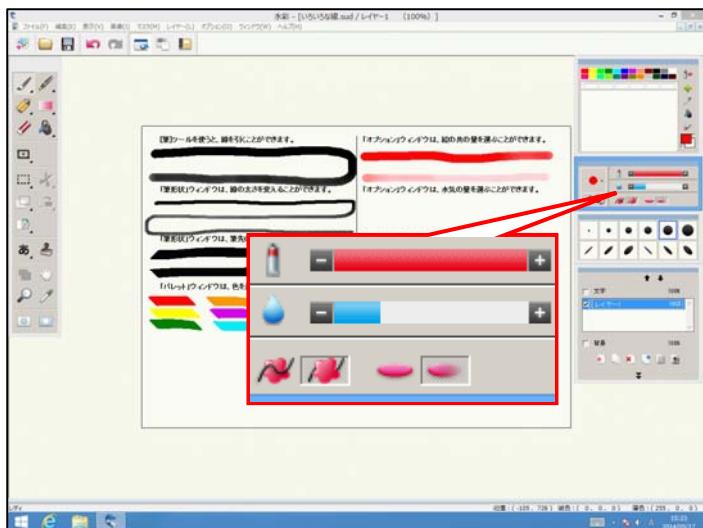


「オプション」ウィンドウの 「水の量」ボタンにある にポイントし、ゆっくり3回クリックします。

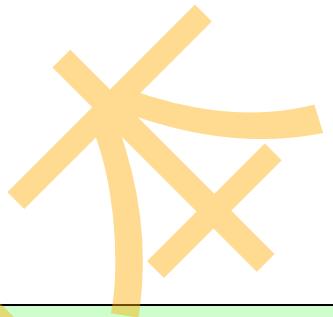


- 注意!**
- 素早くクリックした場合、3回クリックしても3回分変化しない場合があります。変化がなかった場合、絵の具の量が最も少なくなるまでクリックしてください。

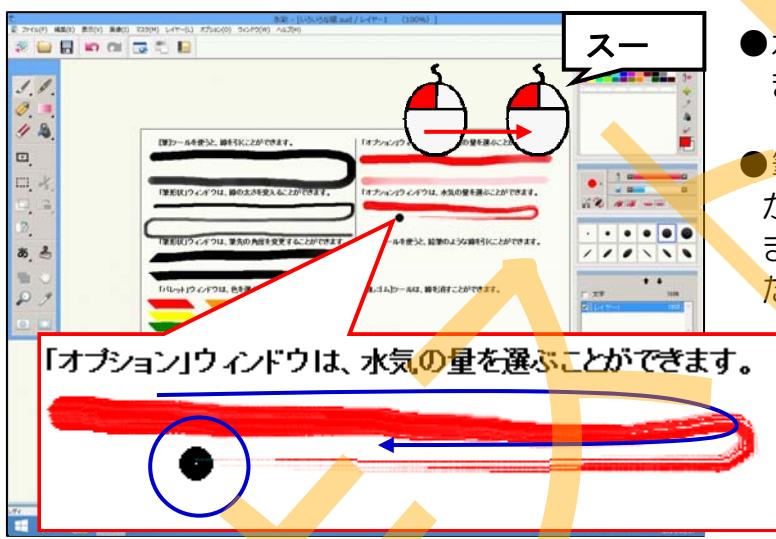




●筆に含まれる水の量が最低になりました。



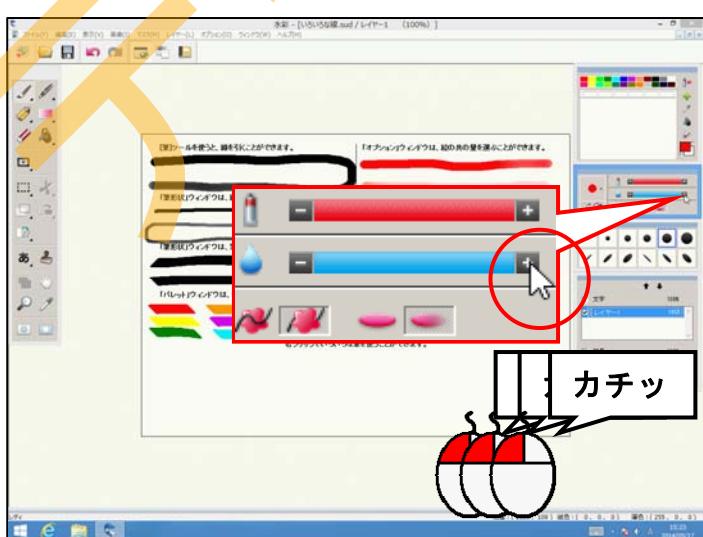
下図を参考に、キャンバスの右側に赤色の線を引きましょう。



●水気の少ない線を引くことができました。

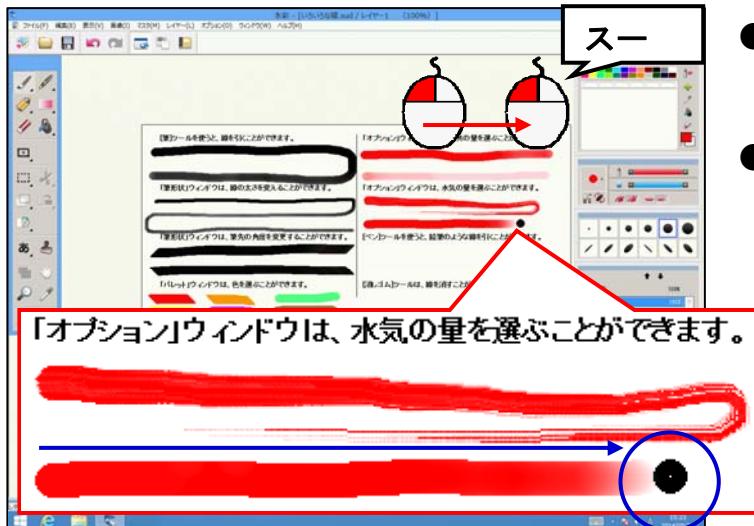
●筆に含まれる水分が少ないため色がにじまず、筆の毛の跡が残っています。字尻は水気が足らずにかすれた感じになります。

「オプション」ウィンドウの 「水の量」ボタンにある にポイントし、ゆっくり3回クリックします。



●水の量が最大になり、操作を始める前の状態に戻りました。

下図を参考に、キャンバスの右側に赤色の線を引きましょう。

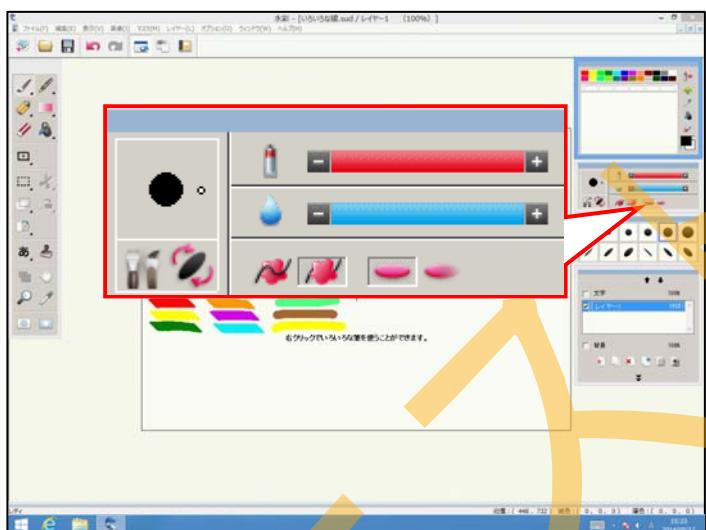


●水気の多い線を引くことができました。

●筆に含まれる水分が多いため、最後まで太い線が入ります。字尻は薄く伸びたような書き味になります。



次の操作のために、筆の色を黒色に、 「かすれ」を 「ながもち」に変更します。

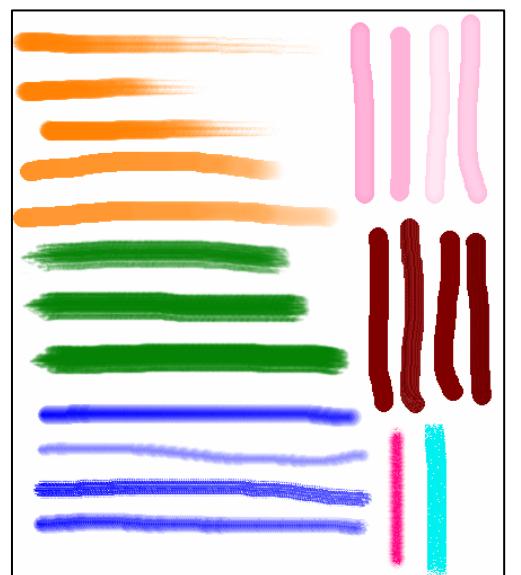
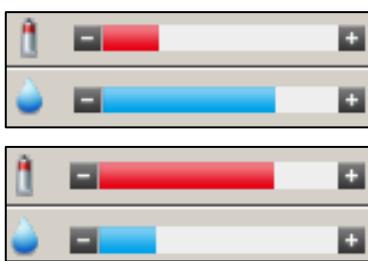


余裕があれば読んでね

●「ながもち/かすれ」について、テキストは 「ながもち」で操作を進めますが、紙に描いたようなリアルさを出したい場合は 「かすれ」のほうに向いています。

ご参考までに

[筆] ツールは、絵の具の量と水の量をそれぞれ4段階で調節できることがわかりました。テキストでは絵の具の量と水の量を片方ずつ変更してもらいましたが、下の図のように両方を調節した状態で線を引くこともできます。後で覚える「筆の種類の変更」も含めると、「オプション」ウィンドウだけで様々な表現が可能です。右の図はその一例です。

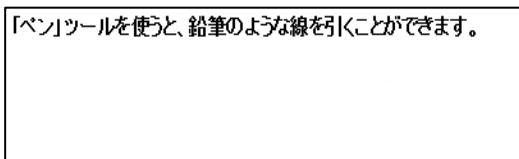


(8) ペンツールで線を引く

水彩8には線を引く道具として、大きく分けて「筆」と「ペン」の2種類があります。描き方はたくさんありますが、一般的には「ペン」で下書きをして、それを元に「筆」で色を塗って清書する、というように使われることが多いです。

◆ペンで線を引く方法を覚えましょう。

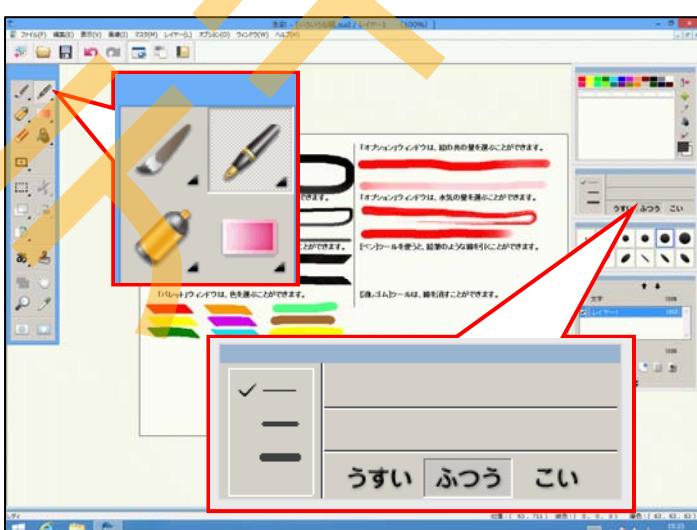
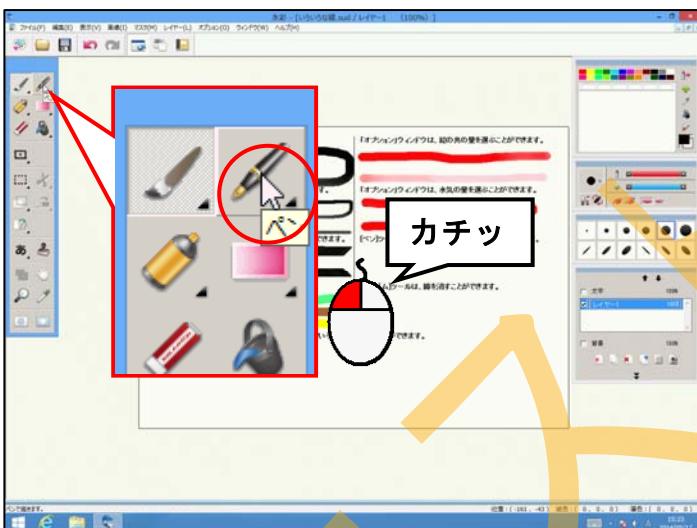
操作前



操作後



「ツールボックス」の右上にある [ペン] ツールにポイントし、クリックします。



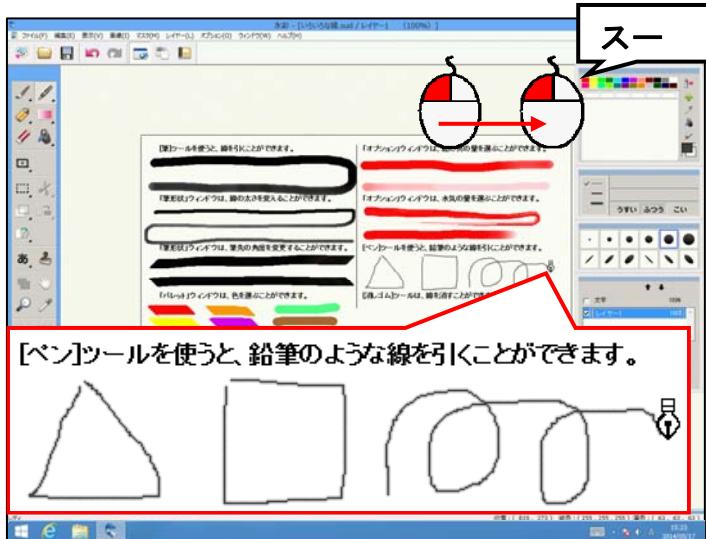
- [ペン] ツールをクリックすると、 のアイコンがへこみ、画面右の「サブウィンドウ」が一部入れ替わります。

- [ペン] ツールを選んでいる状態でキャンバスの上にマウスを置くと、マウスの形が に変わります。

余裕があれば読んでね

- [ペン] ツールの「オプション」ウィンドウを使うと、線の太さと濃さを変えることができますが、今回はそのままの設定を使用します。

下図を参考に、キャンバスの右側にポイントし、ドラッグで図形を描いてみましょう。



スー

[ペン]ツールを使うと、鉛筆のような線を引くことができます。

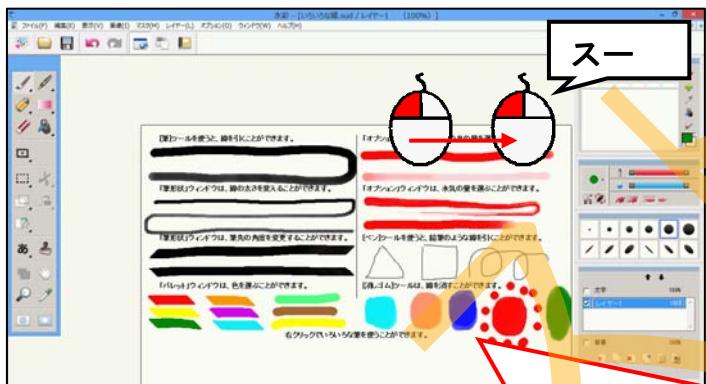
● ● [ペン]ツールを使って線を引くことができました。

失敗した場合は [元に戻す] ボタンを使えば何度も挑戦できます。ペンで線を引く練習なので、描きにくければ、一本線でもOKです。



● ● [筆]ツールの復習です。

「ツールボックス」にある [筆]ツールを選択し、下図を参考に色を塗りましょう。



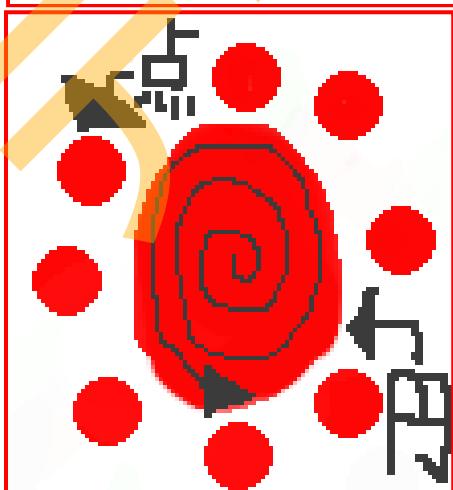
スー

[消しゴム]ツールは、線を消すことができます。



使うことができます。

後で消すことになるので、あまり丁寧に作る必要はありません。ここまで操作の復習を兼ねていますので、 [筆]ツールをクリックし、色線を引きましょう。色の選び方を忘れた方は、P47 ① 絵の具から色を選ぶを参照してください。



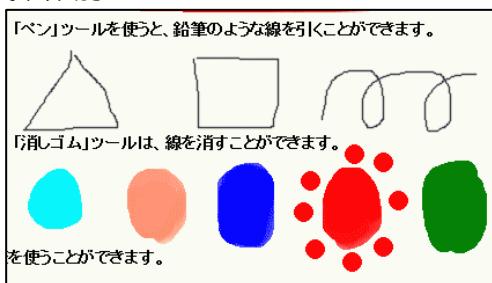
真ん中の大きな丸はグリグリとドラッグして、周りの点はクリックすればできるよ！

(9) 消しゴムツールで線を消す

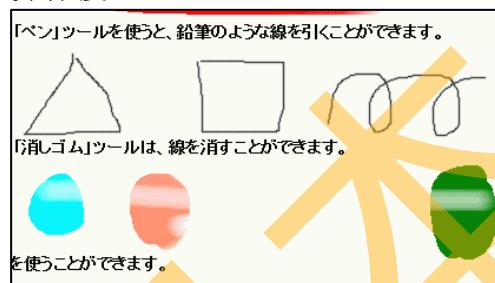
【消しゴム】ツールを使用して、キャンバスに描いた絵を消すことができます。ここでは、先ほど描いた絵を消す練習をしてみましょう。

◆キャンバスに描いた絵を消す方法を覚えましょう。

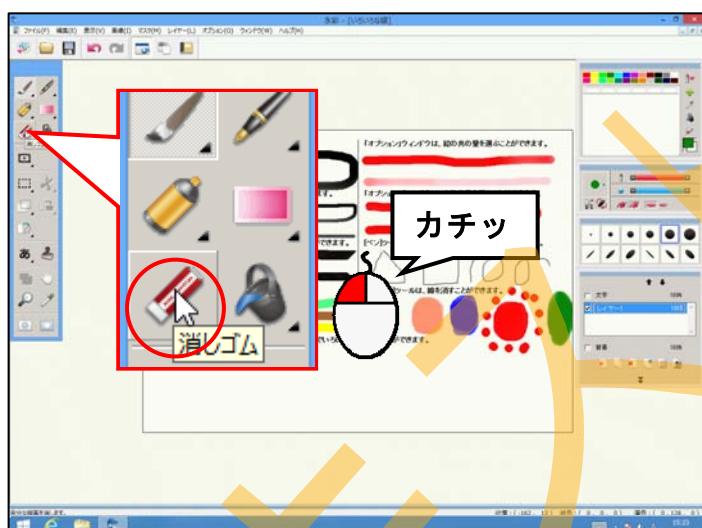
操作前



操作後



「ツールボックス」にある [消しゴム] ツールにポイントし、クリックします。

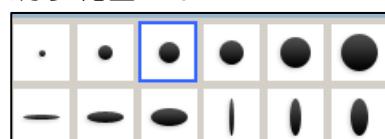


- [消しゴム] ツールをクリックすると、 のアイコンがへこみ、画面右の「サブウィンドウ」が一部入れ替わります。

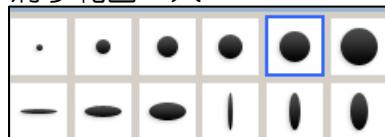
余裕があれば読んでね

- [消しゴム] ツールの「オプション」ウインドウから消しゴムの大きさや形を変更できます。消す場所によって使い分けると便利です。

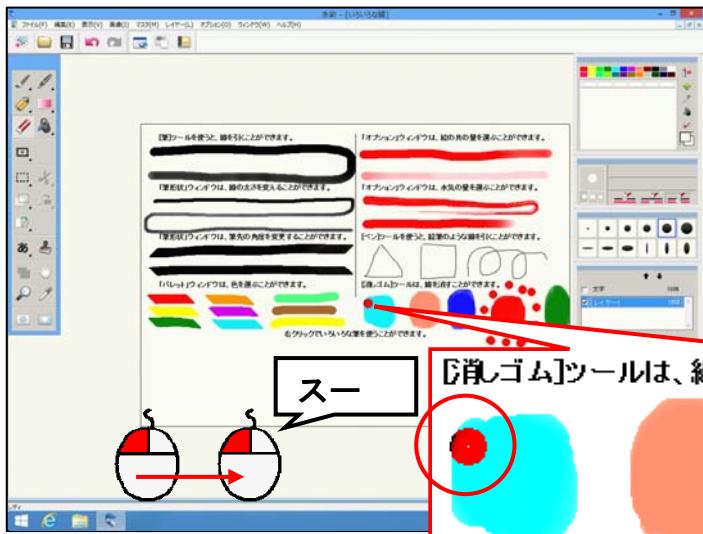
消す範囲：小



消す範囲：大



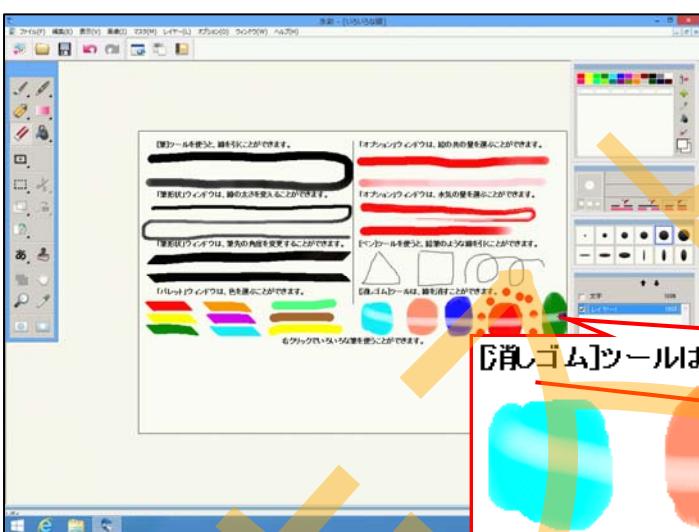
下図を参考に、キャンバスの右側にポイントし、ドラッグします。



注意!

- 誤って他の線や文字を消してしまった場合は、すぐに [元に戻す] ボタンを使って元に戻しましょう。

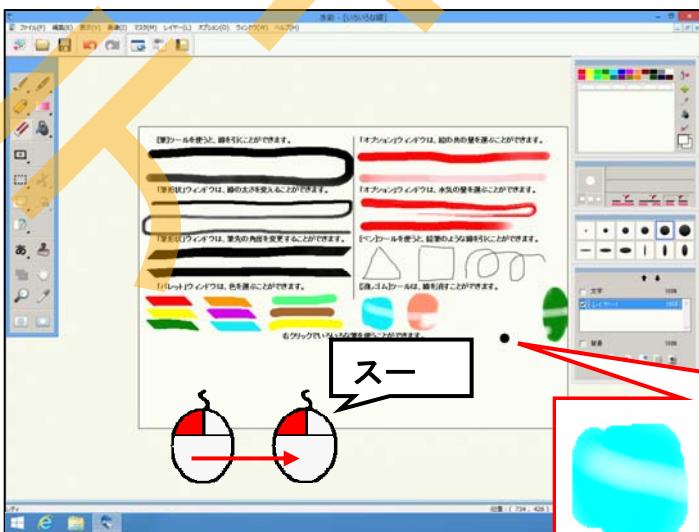
【消しゴム】ツールは、線を消すことができます。



- 一度ドラッグしただけでは、まだ色が薄く残っています。

【消しゴム】ツールは、線を消すことができます。

ドラッグを繰り返し、下図のように青色と赤色の部分を消しましょう。



- 筆で描いた線を削除することができます。

使うことができます。

(10) いろいろな筆を使う

ここまで練習で、 [筆] ツールと [ペン] ツールを使用して線を引きました。水彩8には、他にも線を引くための道具があります。ツールの右下に ▲マークがある場合、各ツールの上で右クリックすることで、筆やペンの種類を切り替えることができます。

◆いろいろな種類の筆を使用し、どのような線が引けるか見てみましょう。

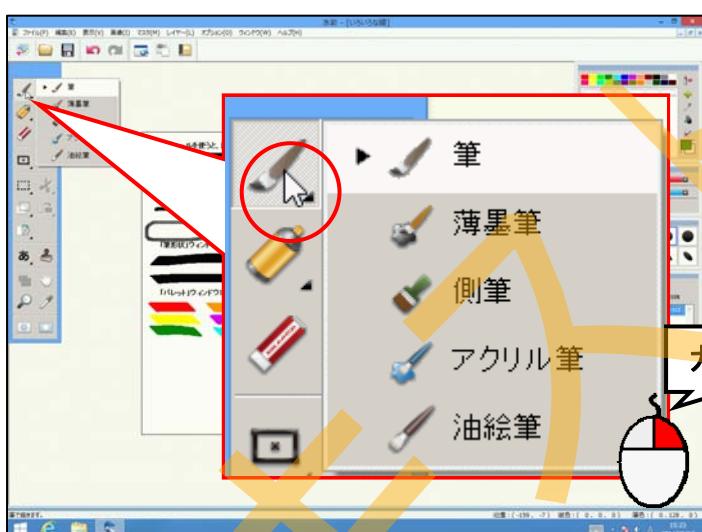
操作前



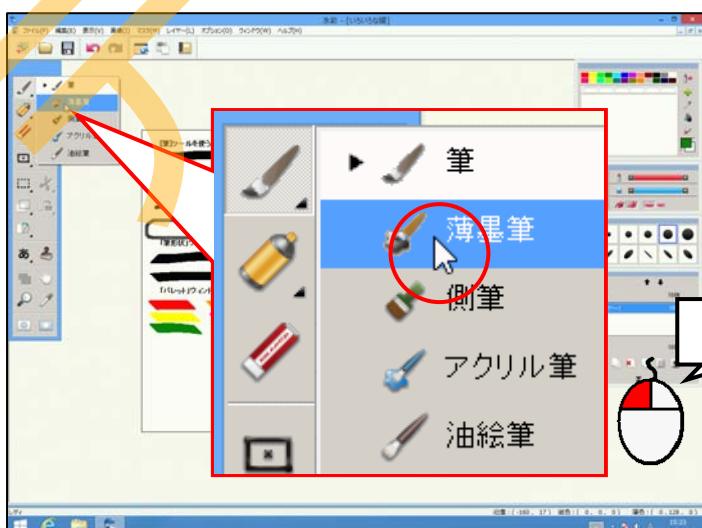
操作後

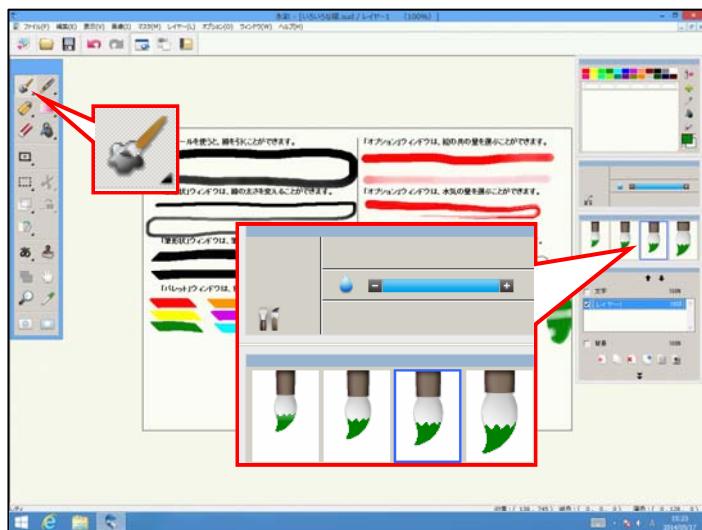


「ツールボックス」にある [筆] ツールにポイントし、右クリックします。



表示された一覧から [薄墨筆] ツールにポイントし、クリックします。



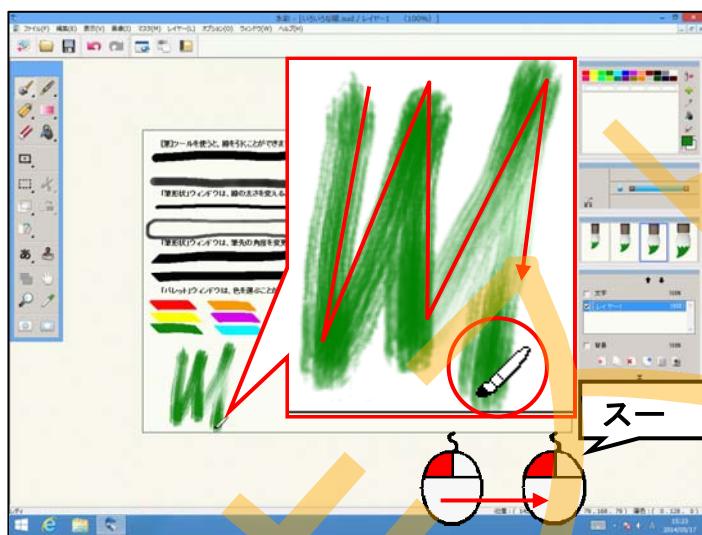


- [薄墨筆] ツールを選択すると「ツールボックス」の [筆] ツールのアイコンが [薄墨筆] のアイコンに変化し、「サブウィンドウ」が一部入れ替わります。

余裕があれば読んでね

- [薄墨筆] ツールは「サブウィンドウ」を使うことで、水の量と4種類の筆の形を選択することができます。

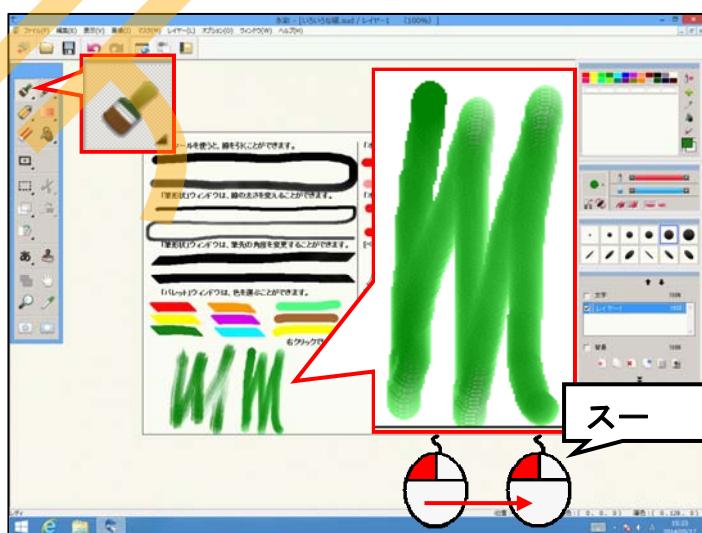
下図を参考に、ドラッグでキャンバスに線を引きましょう。



注意!

- [薄墨筆] ツールを選択しても、「ツールボックス」の [薄墨筆] のアイコンをクリックすると [筆] ツールに戻ってしまいます。
- 左図は、見やすいため太い筆で線を引いています。筆の太さを変える必要はありません。

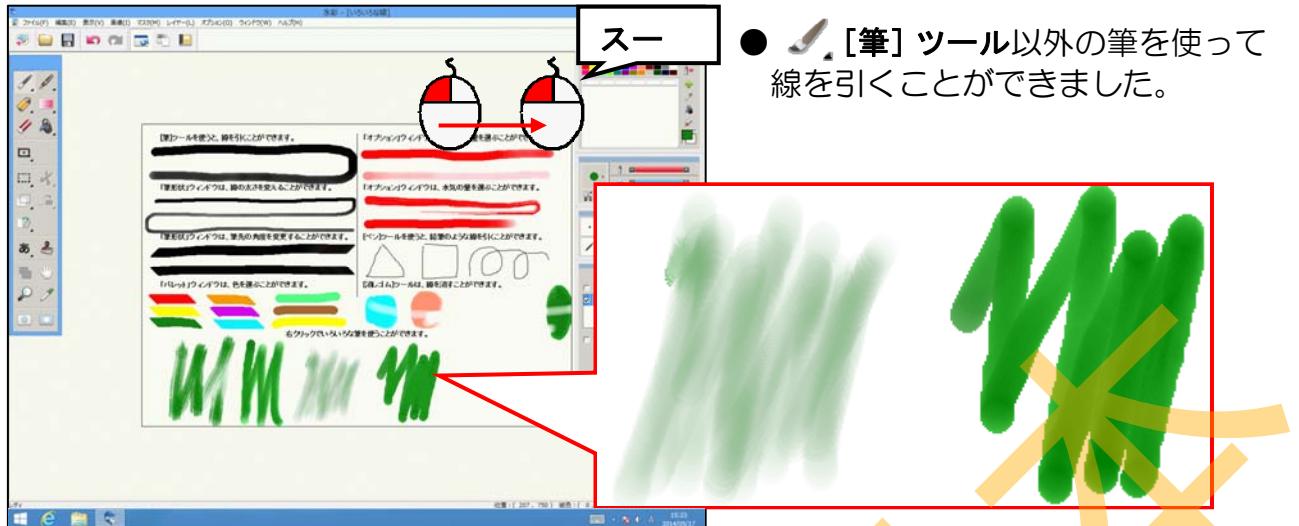
同様に、「ツールボックス」に表示されている [薄墨筆] ツールを右クリックし、一覧から [側筆] ツールをクリックし、下図を参考に線を引きましょう。



- 操作方法を忘れた方は、P65 (10) いろいろな筆を使うから操作を繰り返してみてください。



同様に、下図を参考に [アクリル筆] ツールと [油絵筆] ツールの線も引きます。



ご参考までに

水彩8に収納されている筆の一覧

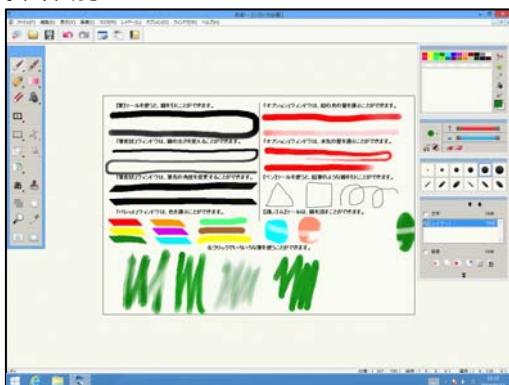
アイコン	筆の名前	線の例	特徴
	筆		基本的な絵筆です。絵の具や水の量を自由に設定することができ、くせがなく扱いやすい筆です。
	薄墨筆		毛筆のようなかすれが表現できます。文字や輪郭などを“さつ”と引くことで、和風で味のある線を引くことができます。
	側筆		線を引く方向によって筆先の向きが変わります。筆先と根元で色に違いがあるため、独特の複雑な書き味になります。
	アクリル筆		透明感のある薄い色が特徴です。線を引いた後や色を重ねた時に、線の端ににじみがでます。
	油絵筆		油絵特有の、絵の具で盛り上がったような線を表現できます。色はほとんど混ざらず、塗り重ねると下の色は隠れます。

(11) キャンバスの上書き保存

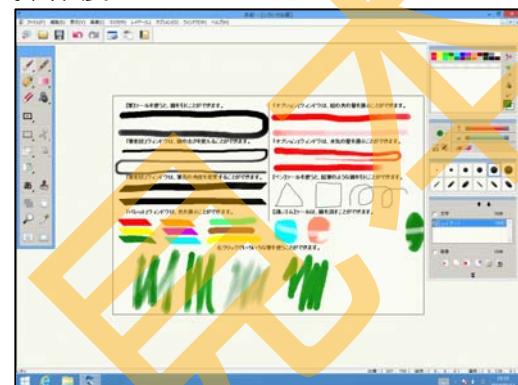
ここまで操作で、リムーバブルディスクにある「いろいろな線」という名前のキャンバスに様々な線を描き加えることができました。しかし、ここまで操作を保存しなければ、次に「いろいろな線」を開いた時に元に戻ってしまいます。一度保存している「いろいろな線」キャンバスに「上書き保存」という操作を行い、ここまで変更を記録しましょう。

◆編集したキャンバスを上書き保存する方法をマスターしましょう。

操作前

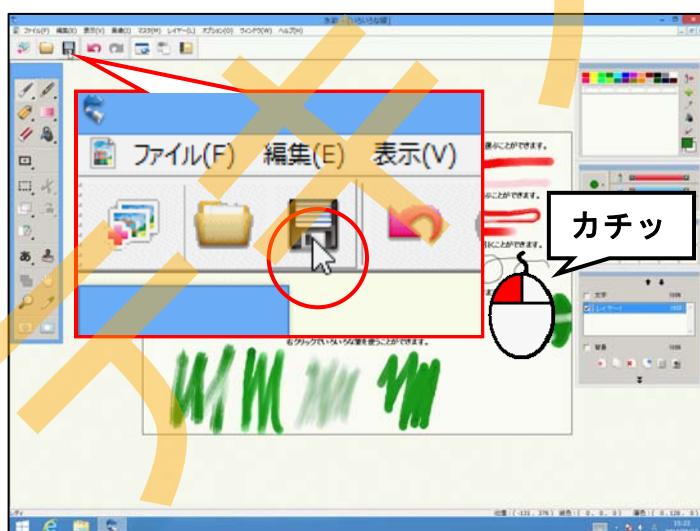


操作後



画面上は何も変わりません

「基本」ツールにある [上書き保存] ボタンにポイントし、クリックします。



名前も場所も一度設定しているため、クリックするだけで上書き保存することができます。



(12) キャンバスの印刷



先生、一通りできたよ！！
上書き保存もバッチリだあ！！



ウメさん「よーし、たくさん線が引けたわ！」

ケンちゃん「筆や色の作り方にもいろんな種類があるんだなあ。
自分が思った通りの線が引けたらすごく嬉しいね！」

くじら先生「お二人とも、とても上手に線が引けていますよ。
ここまで引いた線を消してしまうのはもったいないので、
今からキャンバスを印刷してみましょうか。」

ケンちゃん「印刷できるの？
よーし、持って帰ってお母さんに自慢するぞー！」

ウメさん「印刷できるのは嬉しいけど、画面通りに印刷できるのか不安
だわ。印刷したらどうなるか先に確認できないのかしら？」

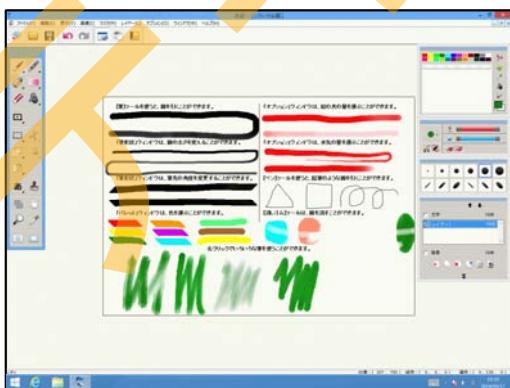
くじら先生「ウメさん、大丈夫ですよ。どんなふうに印刷されるかをあら
かじめ確認してから印刷するようにしましょう。」



ここまでに作成したキャンバスを印刷する方法について説明します。キャンバスをそのまま印刷する場合の操作は共通ですが、用紙の向きや種類を変更する場合は、お使いのプリンターによって操作が異なりますので、ご利用中のプリンターの設定を確認してください。

◆キャンバスの印刷方法をマスターしましょう。

操作前

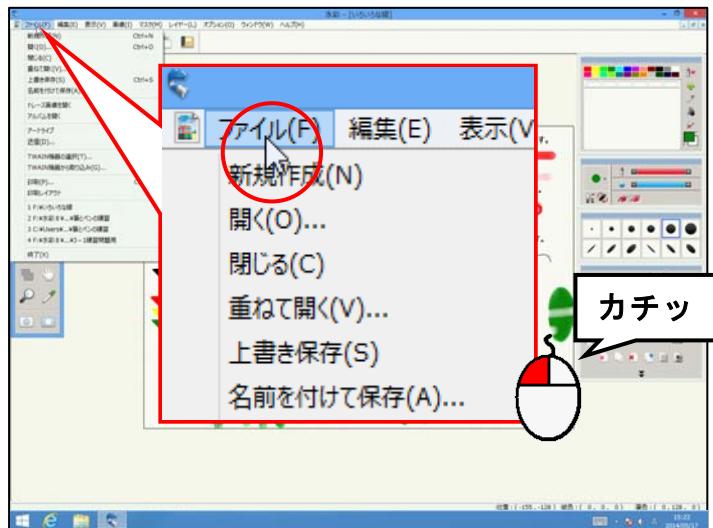


操作後

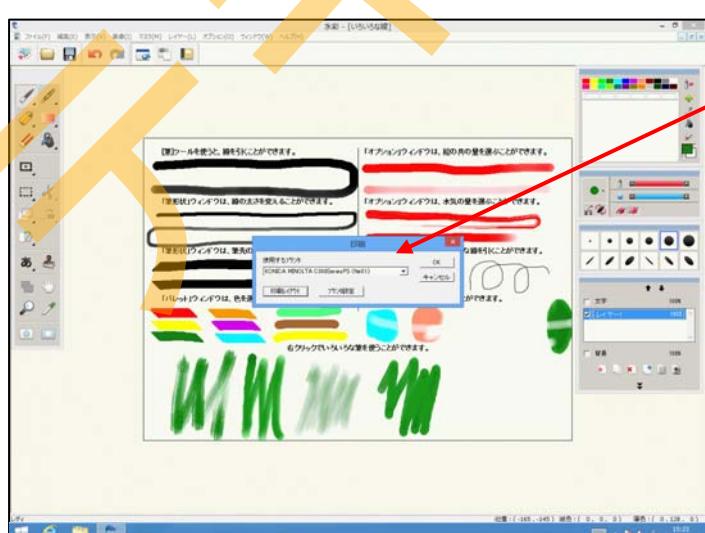
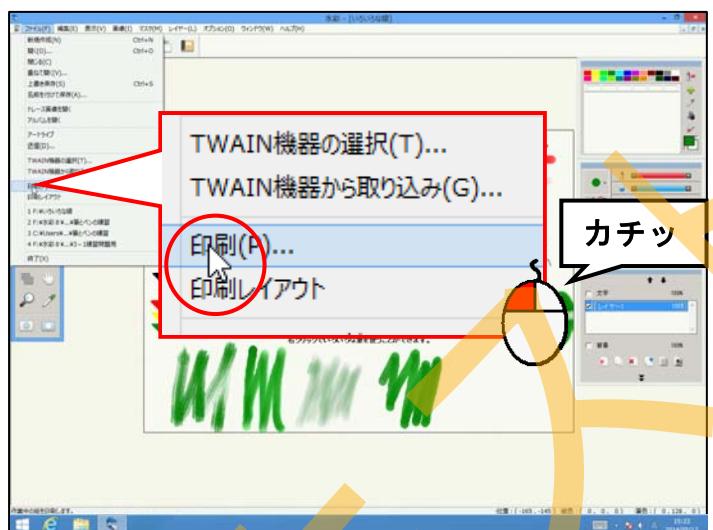


画面上は何も変わりません

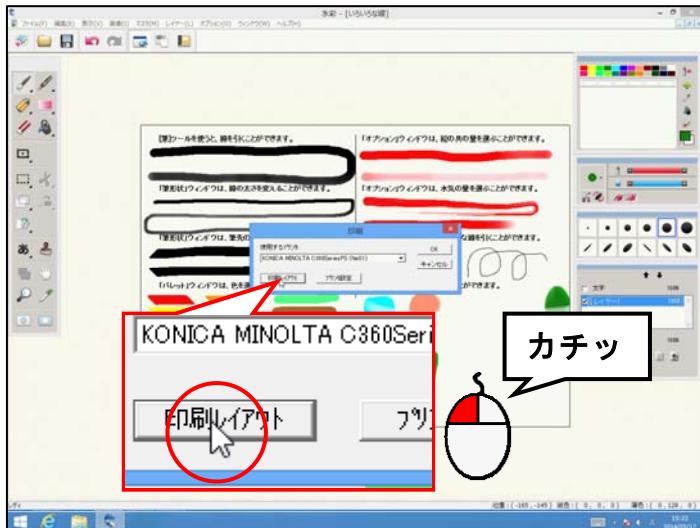
メニューバーの【ファイル(F)】にポイントし、クリックします。



表示された一覧から【印刷(P)...】にポイントし、クリックします。



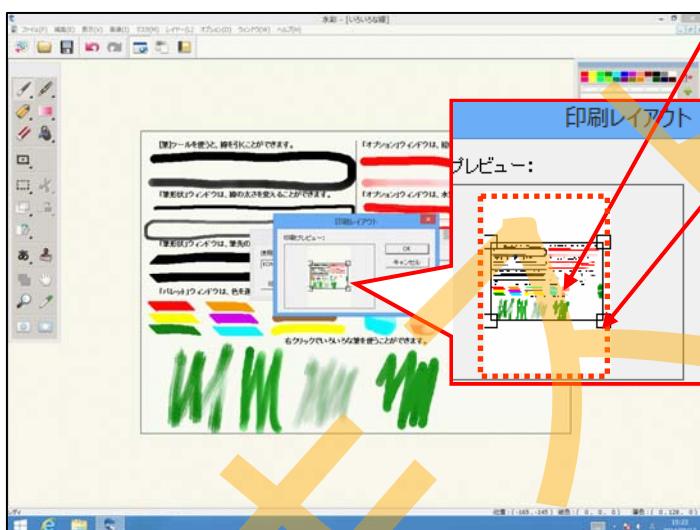
[印刷] ダイアログボックスの左下にある [印刷レイアウト] ボタンにポイントし、クリックします。



- 現在の状態で印刷するとどうなるかを確認するための操作です。

余裕があれば読んでね

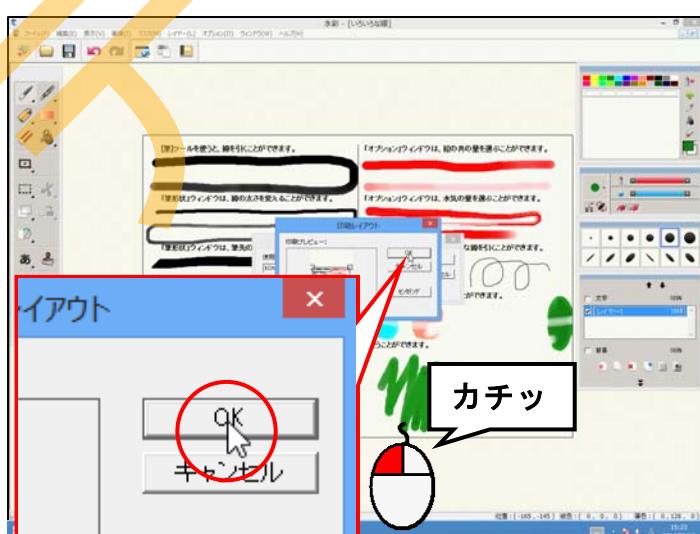
- 左図の黒枠内をドラッグすることで、用紙内の印刷する位置を移動することができます。



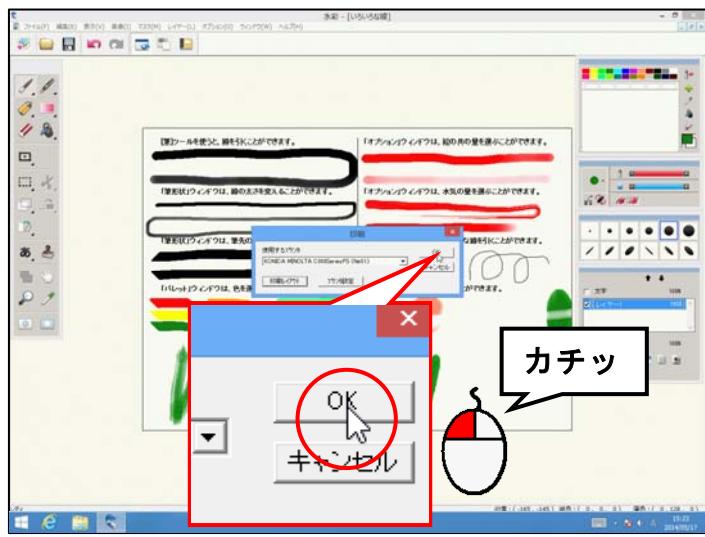
- 印刷される部分を赤の点線で表示しています。今の状態で印刷した場合、縦向きの用紙に横向きのキャンバスが印刷されることがわかります。



[印刷レイアウト] ダイアログボックスにある [OK] ボタンにポイントし、クリックします。



[印刷] ダイアログボックスの右上にある [OK] ボタンにポイントし、クリックします。



● 印刷が完了し、元の画面に戻りました。

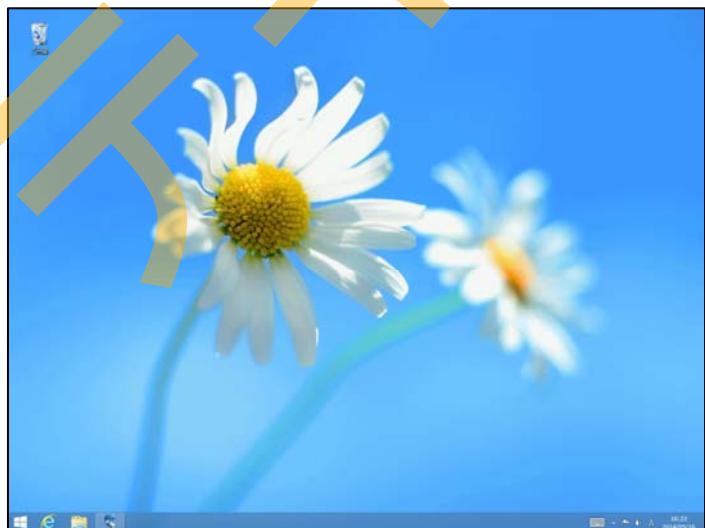
● これで印刷が完了になります。

ご参考までに

● [印刷] ダイアログボックスの [プリンタ設定] ボタンをクリックすることで、印刷する用紙のサイズや部数を変更することができます。プリンターの設定は、お使いのプリンターによって異なります。特別な印刷が必要な場合には、プリンターの説明書を参照していただくか、インストラクターにお尋ねください。



次の操作のために水彩 8 を終了しましょう。



☆☆ここまでくれば、練習問題1で理解度を試して下さい。☆☆

5. ペンタブレットの使い方

機械の筆で線を描く！？

ケンちゃん「よーし、マウスで線を描けるようになってきたぞ！」

ウメさん「うーん、私はまだ慣れないわね。いっそ紙に描くときのように筆が使えたなら良いのにと思ってしまうわ。」

くじら先生「ウメさん、それは良い考えですね。実は、「ペンタブレット」という道具を使えば、パソコンでも本物の筆のように線を引くことができるんです。」

ウメさん「それは助かるわ！でもちゃんと使えるかしら？」

くじら先生「それでは、「ペンタブレット」を使って簡単な絵を描いてみましょう。「ペンタブレット」を使えば、筆のように操作できるだけでなく、力加減で強弱や勢いを表現できるので、表現の幅が広がりますよ。」

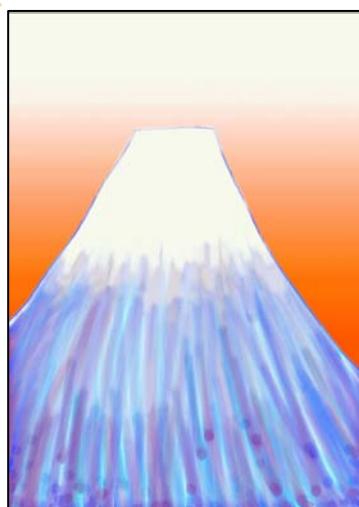
ケンちゃん「ねえ先生、そんな便利なものがあるのなら、なぜすぐに使わなかったの？」

くじら先生「はい、「ペンタブレット」は、プロの人もマウスの代わりに使うほど便利な道具です。しかし便利な分だけ扱いが難しく、最初はマウスに慣れておかないと、操作に混乱してしまうからです。」



「ペンタブレット」は、使いこなせば自分で好きな機能を好きなボタンに割り振ったり、筆圧の調整なども行うこともできます。しかし、メーカーなどによって設定方法が異なります。ここでは代表的なペンタブレットの、基本的な使い方にしぼってマスターしましょう。細かい設定については、余裕ができた時にご利用のペンタブレットのマニュアルを参照してください。

【完成例】



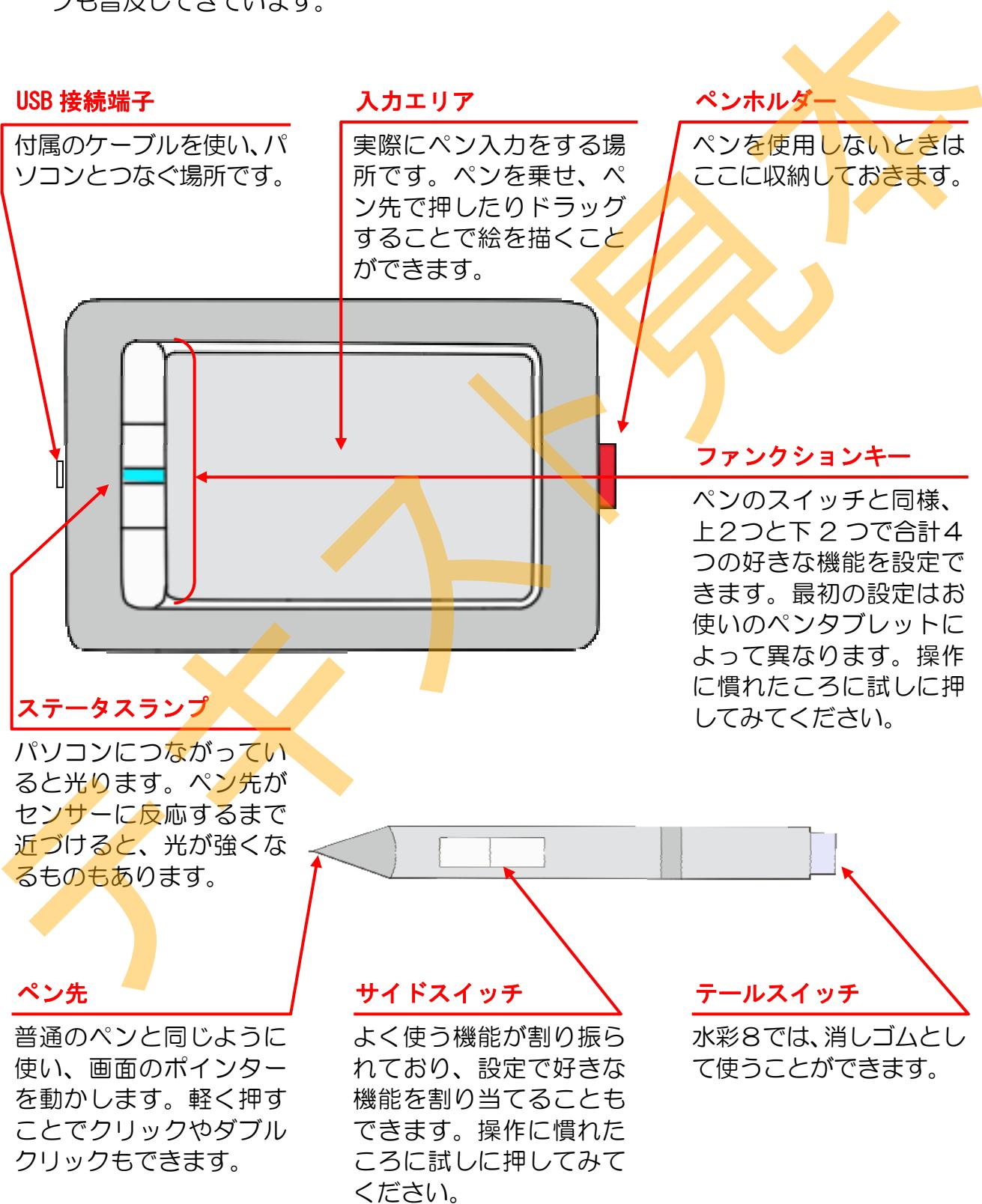
ここでは確認だけです！
まだ操作しないで！！

(1) ペンタブレットについて

ここでは、「ペンタブレット」の形状、持ち方、機能や操作方法について説明します。

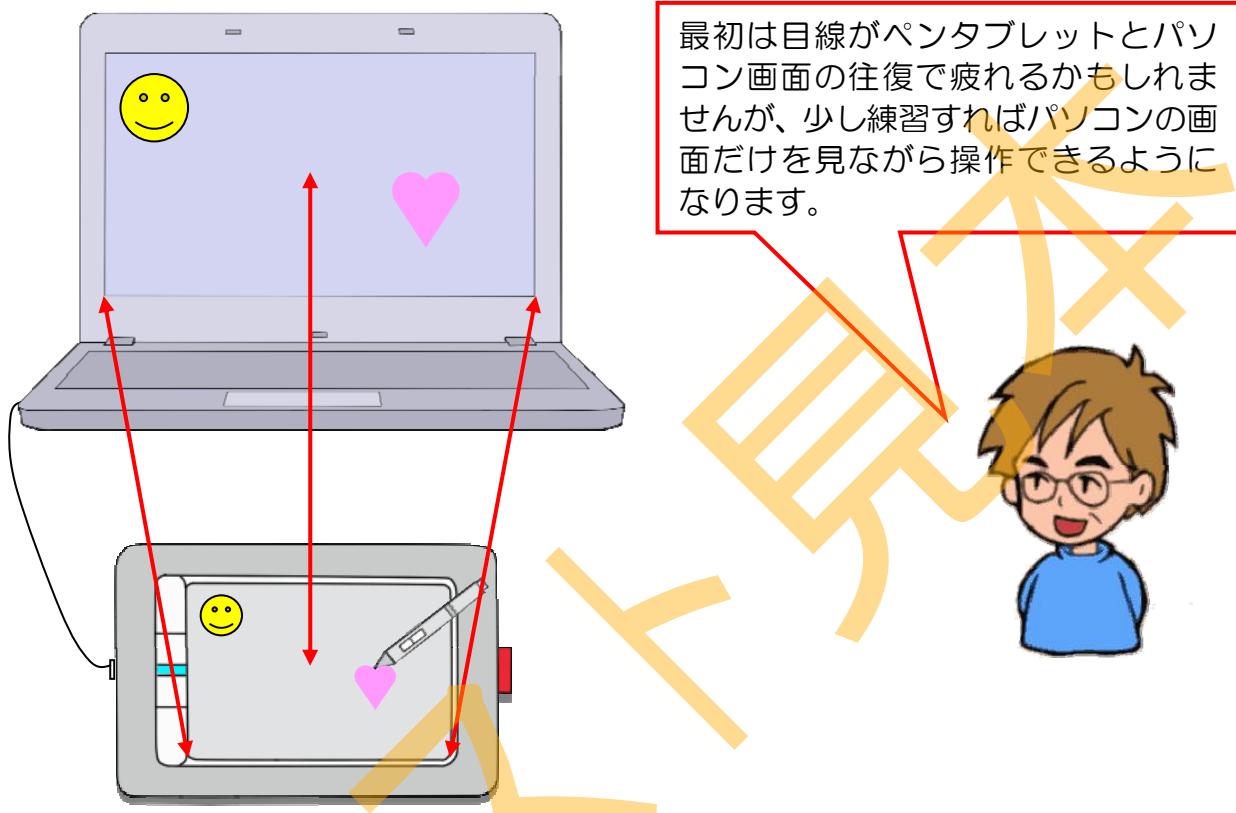
① ペンタブレットの構成と名称

テキストでは、ワコムというメーカーの型番 STH-470 を例に解説しています。基本的なペンタブレットは下の図のような形をしており、ペンと機械の部分に分かれています。近年は入力エリアの部分が液晶で、実際にペンを引いたところに線が入るタイプも普及してきています。



② ペンタブレットの置き方

下図のように、ペンタブレットで絵を描くときはパソコン画面とペンタブレットの入力エリアを中心に揃えましょう。多くのペンタブレットは、「入力エリア」全体がパソコン画面全体の全体と同じ比率になるように設定されます。例外もありますので、上手くいかない場合はインストラクターにお尋ねください。



③ ペンの持ち方

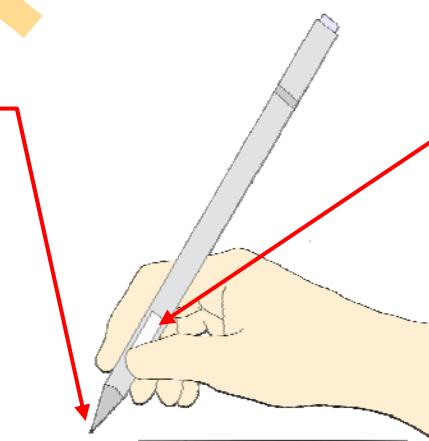
ペンタブレットに付属するペンは、普通の鉛筆やボールペンと同じように持ちます。入力エリア内に手を置いてもかまいません。実際の紙に描くように自由にペンを動かしましょう。意識してほしいのは、「ペン先」と「サイドスイッチ」です。

ペン先

ペン先が「入力エリア」から5ミリ以内でマウスポイントが反応し、「ペン先」が「入力エリア」に当たると操作したことになるので、ペン先は5ミリ以上浮かしておきましょう。

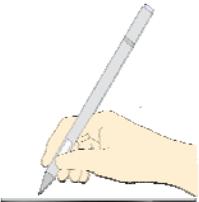
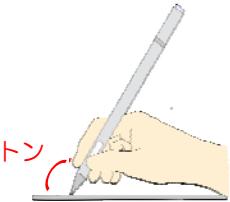
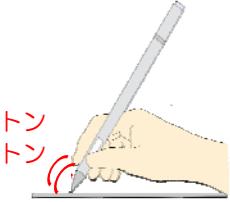
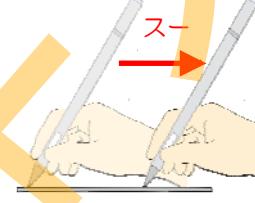
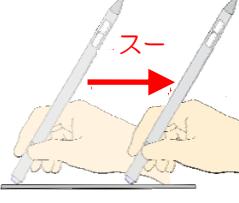
サイドスイッチ

親指で「サイドスイッチ」を押せるようにしておくと便利です。



④ ペンの基本操作

ペンタブレットは、分類的にはマウスと同じ扱いです。「ペン先」で「入力ツール」を操作することで、マウスのようにクリックやダブルクリックを行うことができます。

ポイント		絵を描きたいところにマウスポインターを重ね合わせる操作です。
クリック		クリックすることによって使いたい道具を選択し、目的の場所で使うことができます。
ダブルクリック		クリックを連続で行う操作です。水彩8ではほとんど使用しません。
右クリック		「サイドスイッチ」のどちらかを押すことで灰色のメニューを表示できます。お使いのペンタブレットによって操作が異なり、必ずしもこのボタンとは限りません。水彩8ではほとんど使用しません。
<u>ドラッグ</u>		線を引いたり、範囲を指定する操作です。ドラッグする時の力加減で、線の濃さや太さを変えることができます。 <u>ペンタブレットはこの操作のために使うといっても過言ではありません。</u>
消しゴム		水彩8では、ペンの後ろの「テールスイッチ」をドラッグすることで描いた絵を消すことができます。

なんだかマウスと似ていてわかりやすいわ。
ちょっと変わったマウスだと考えれば覚えやすそうね。
さあ、どんどん線をひくわよー！



(2) ペンタブレットで絵を描く

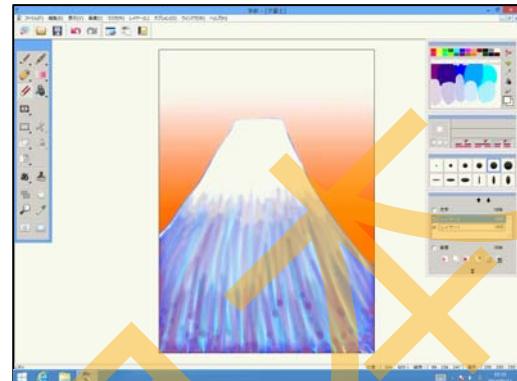
ペンタブレットをパソコンに接続し、下書きを元に富士山に色を塗ってみましょう。

◆ペンタブレットを使う方法をマスターしましょう。

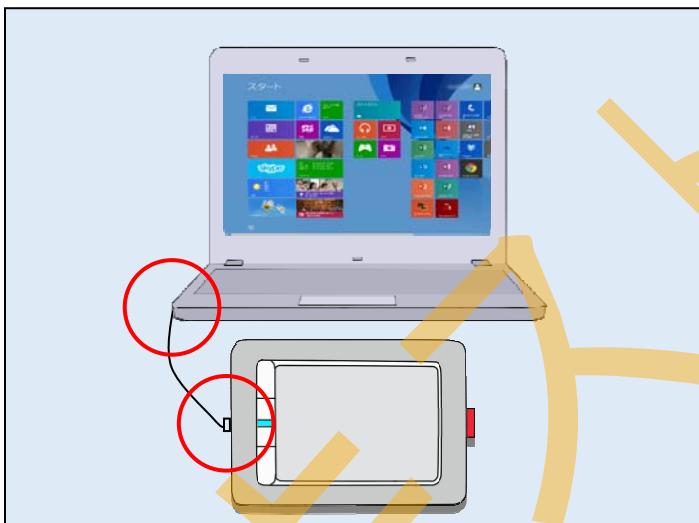
操作前



操作後



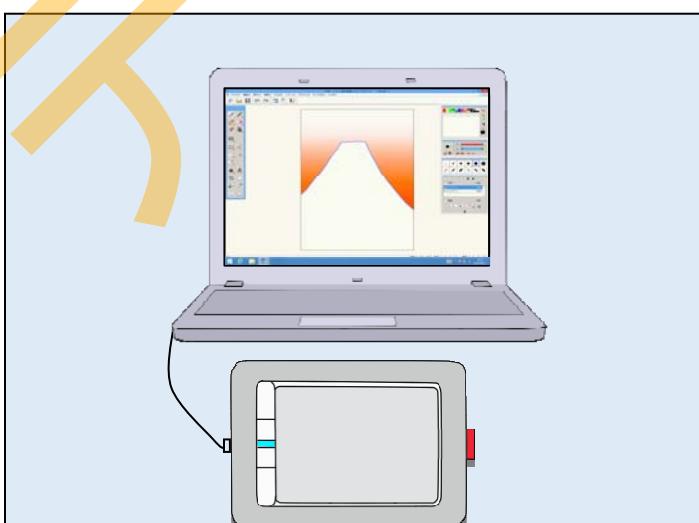
スタート画面を表示し、パソコンとペンタブレットの USB 接続端子をつなげましょう。



●お使いの機種によって接続する場所は異なります。

●ペンタブレットの設定を終えていることを前提に作成しています。画面上に何らかのメッセージが表示された場合は、インストラクターにお尋ねください。

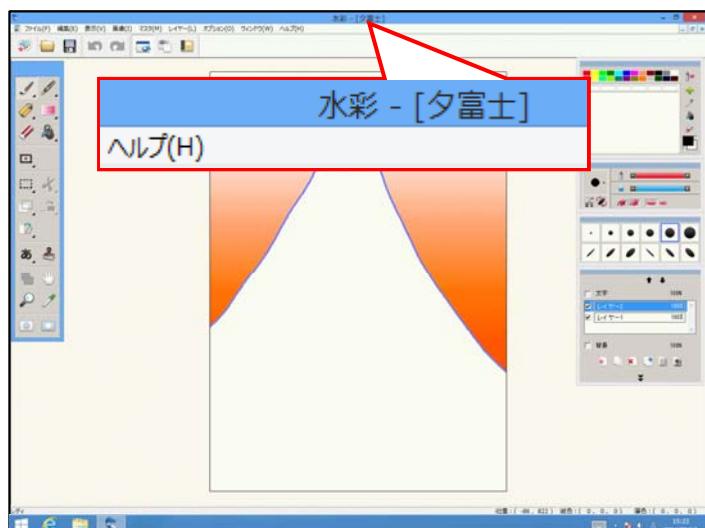
水彩8を起動し、ドキュメントから「ペンで描く風景」を開きましょう。開いた画面が小さい場合は最大化し、次の操作を行いやすいようにしましょう。



線を引き始めるまでは、ペンタブレットまたはマウスの使いやすい方で操作してください。



「ペンで描く風景」をリムーバブルディスクに「夕富士」という名前で保存しましょう。

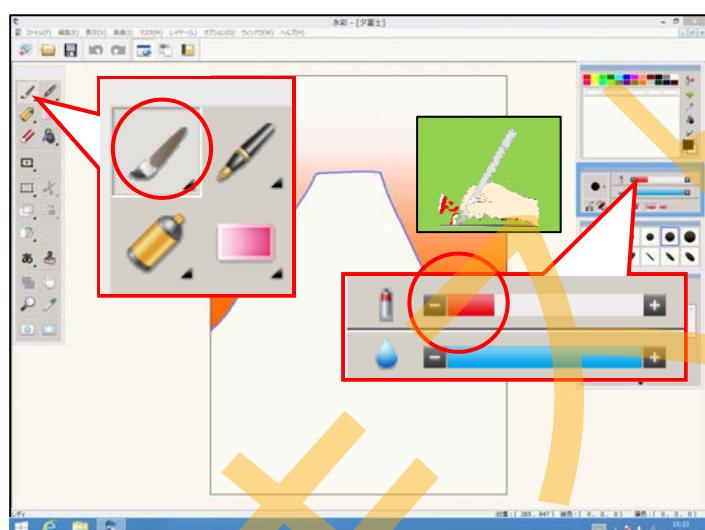


- タイトルバーの名前が「夕富士」に変更されました。

- タイトルバーの名前以外は選択している場所や表示しているサイズに合わせて表示が変わるため、テキストと同じである必要はありません。

- 名前を付けて保存する方法を忘れた方は、P25 ② 名前を付けて保存するを参照してください。

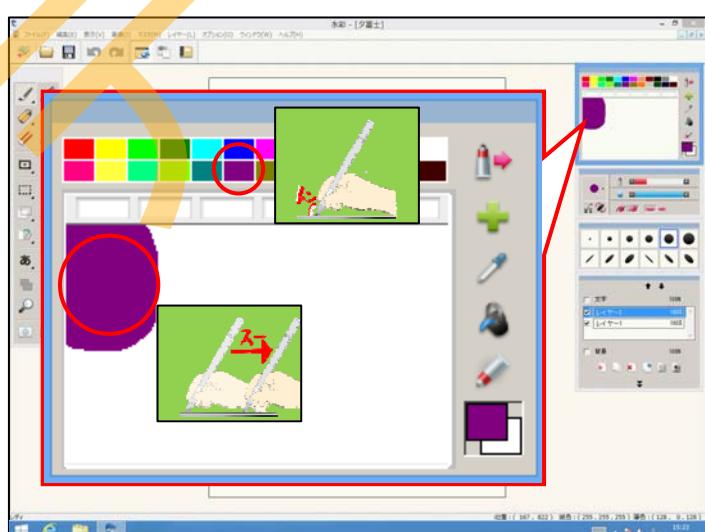
「ツールボックス」にある [筆] ツールが選択されていることを確認し、絵の具の量を最小にしましょう。



- 富士山に色を塗る準備です。絵の具の量を少なくすることで、薄く変化のある線を引くことができます。

- 絵の具の量の変更方法を忘れた方は、P56 ① 絵の具の量を変えるを参照してください。

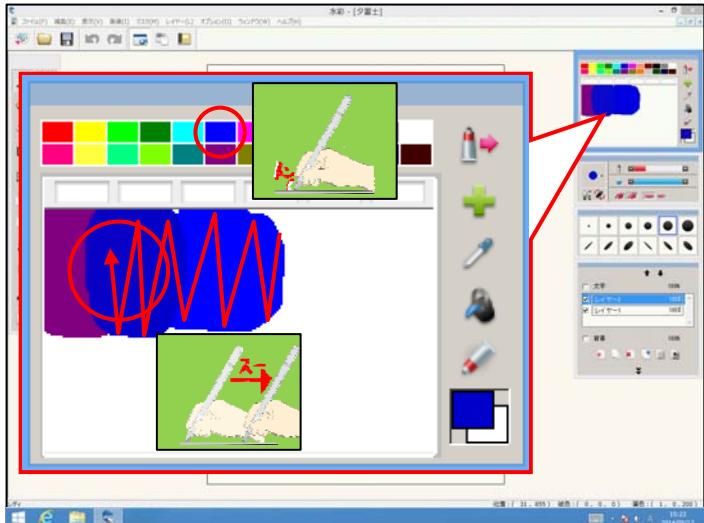
下図を参考に、パレットに紫色を塗りましょう。



- 富士山に塗る色を、あらかじめ用意する操作です。

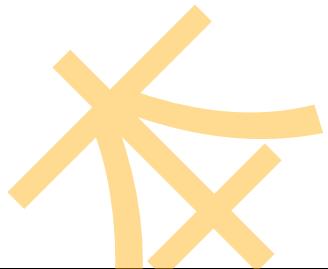
- パレットに色を塗る方法、色を混ぜる方法を忘れた方は P50 ② パレットで色をつくるを参照してください。

下図を参考に、パレットに青色を塗り、紫色と混ぜましょう。

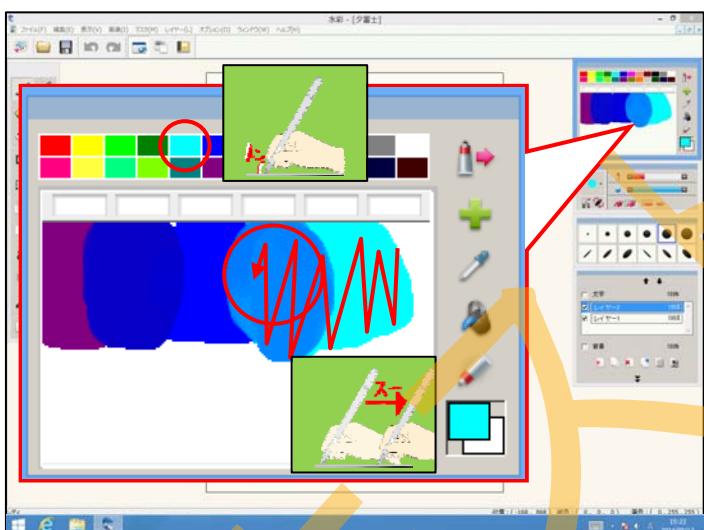


●パレットに3色の色ができました。

●うまく混ざらないときは「パレット」ウィンドウにある [パレット洗浄] ボタンをクリックし、もう一度作り直してみましょう。



下図を参考に、パレットに水色を塗り、青色と混ぜましょう。



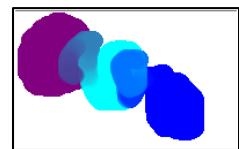
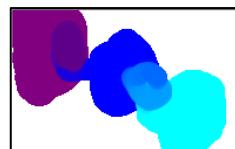
●パレットに5色の色ができました。

余裕があれば読んでね

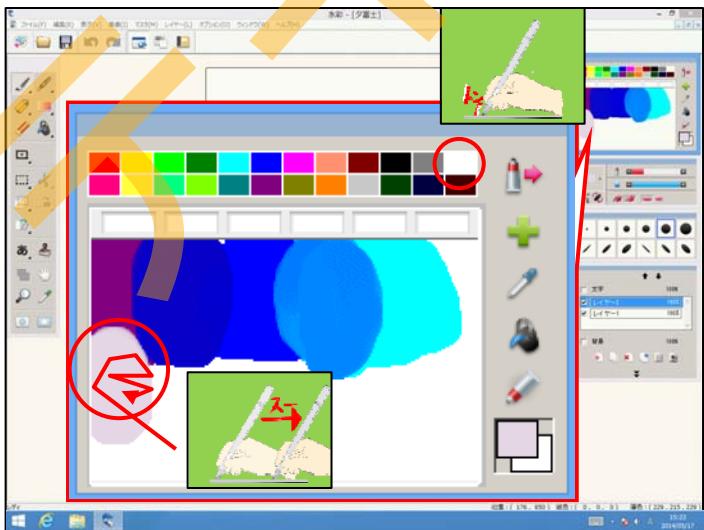
●色を混ぜるときは、色（濃さや色合い）が近いものから順番に混ぜていくときれいな塗り分けができます。

○紫→青→水色

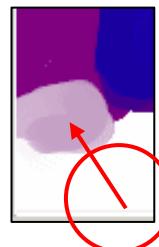
✗ 紫→水色→青



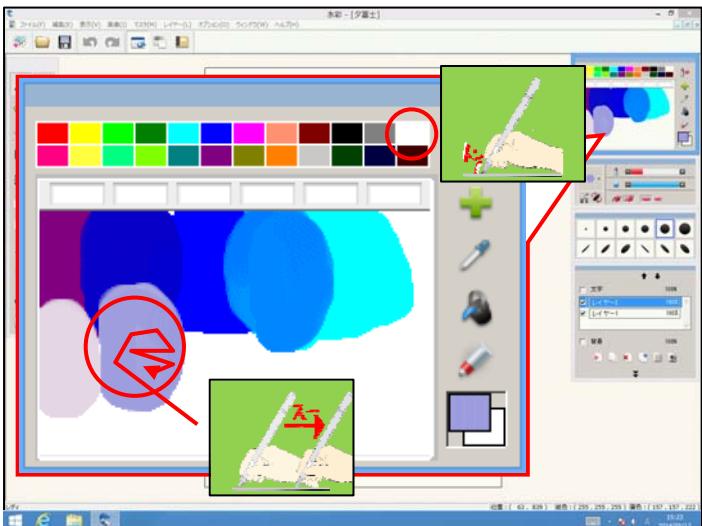
下図を参考に、パレットに白色を塗り、紫色と混ぜましょう。



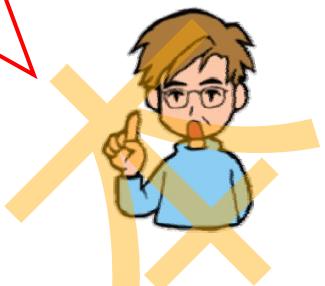
●パレットの色のついた部分にいきなり白色を混ぜても、あまり色が明るくなりません。必ずパレットの白色の部分からドラッグを始めましょう。



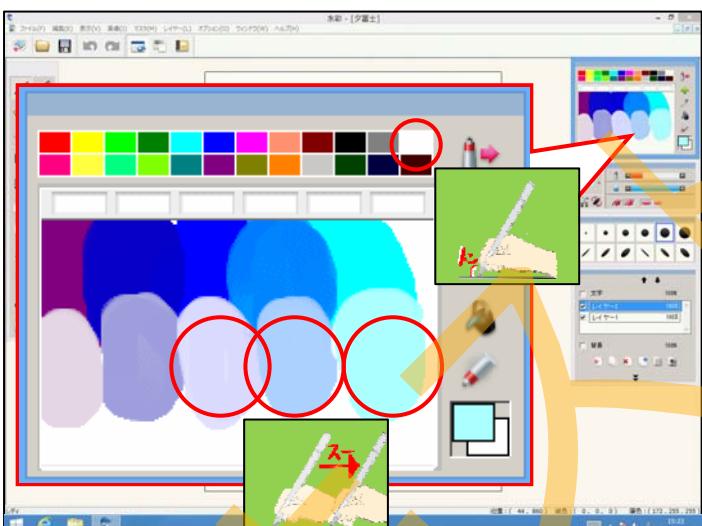
同様に、下図を参考にパレットに白色を塗り、上段の紫色の右の色と混ぜましょう。



- 狹い場所での操作なので、多少色が潰れたり混ざってもかまいません。最初に作った5色さえあればこの後の操作は可能ですので、白色が上手く混ざらない方は、このページの一番下まで進んでください。

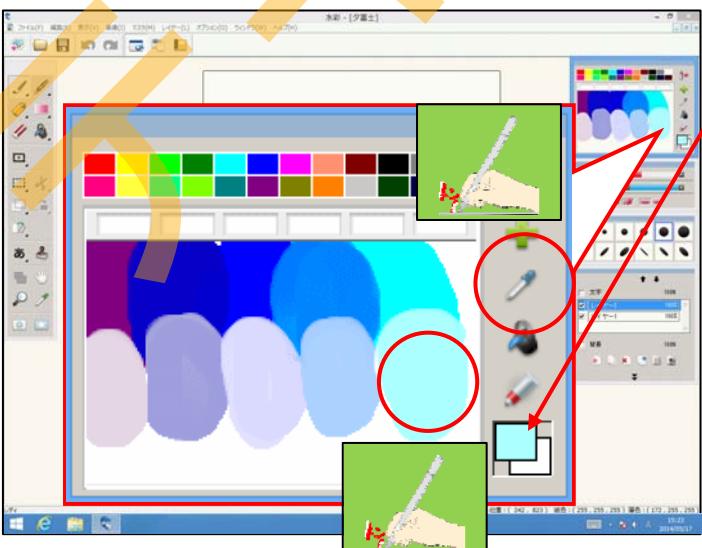


青色から水色まで同様に、それぞれパレットに白色を塗り、混ぜ合わせましょう。



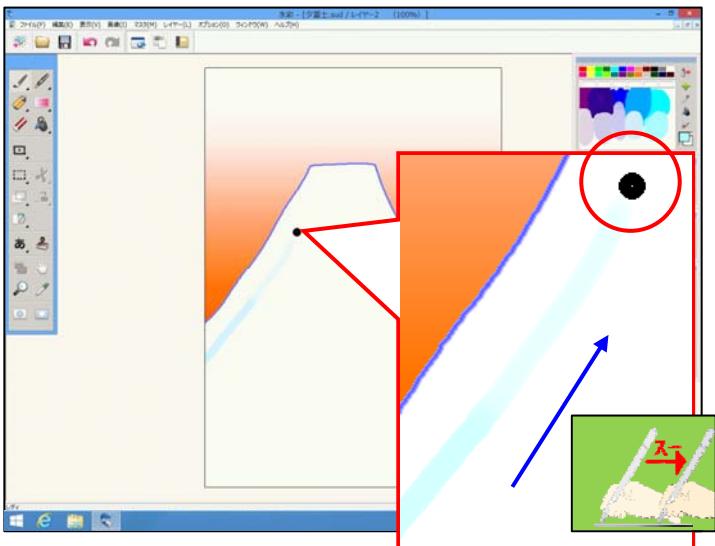
- 成功すると合計で10色の色ができるます。水彩画は、様々な色を重ねると味のある仕上がりになります。今回はパレットに合計で5色以上の色ができていれば十分ですので、次に進んでください。

[スポット]ツールを使用し、パレットの一番右にある最も薄い色を選択しましょう。

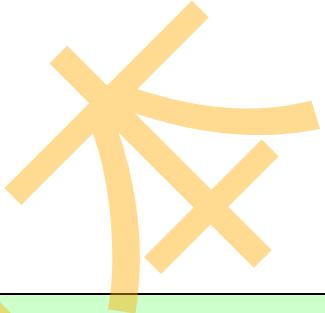


- 「インジゲータ」がパレット内の最も薄い色に変われば成功です。
- すでに最も薄い色が選択されている場合は、この操作は必要ありません。
- パレットから色を選択する方法を忘れた方は、P52を参照してください。

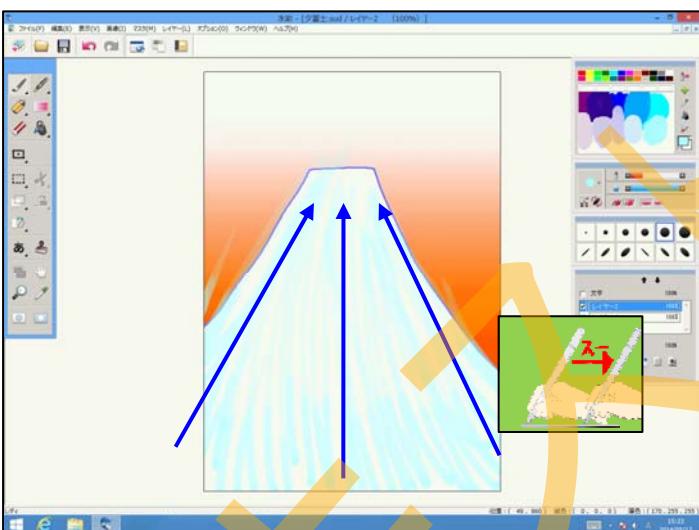
下図を参考に、キャンバスに富士山のふもとから頂上に向けて線を引きましょう。



●筆で長い線を引くと、終わりの方が薄くなります。富士山は上方ほど雪で白いので、富士山の下から上に向けて線を引くようにしましょう。



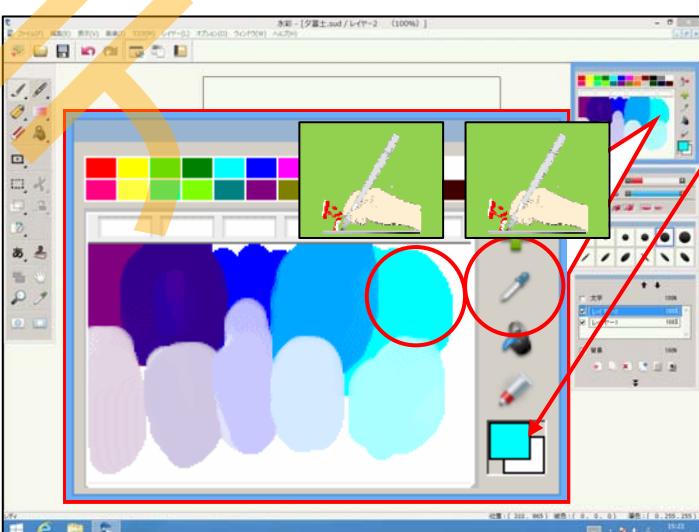
同様の操作を繰り返し、富士山全体に色を塗っていきましょう。



●勢いよく引きましょう！
はみ出ても、向きがおかしくても、隙間があっても大丈夫です。むしろ、雑な方が後で味のある絵になります。



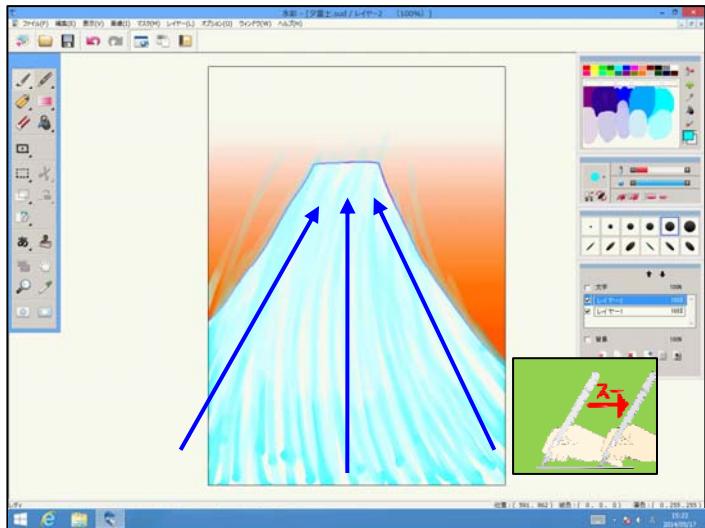
[[スポット]ツールを使用し、パレットの中から、前の操作で使った色よりも濃い色をクリックしましょう。



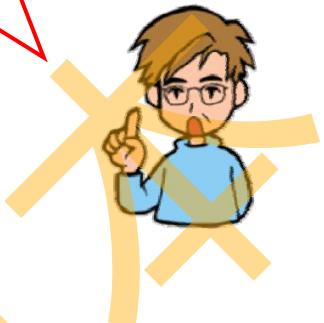
●[「インジゲータ」が先ほどよりも濃い色に変われば成功です。

●前の操作で使った色よりも濃い色であれば、テキストと同じ場所を選択する必要はありません。
パレットの状態に応じて自由に色を選択してください。

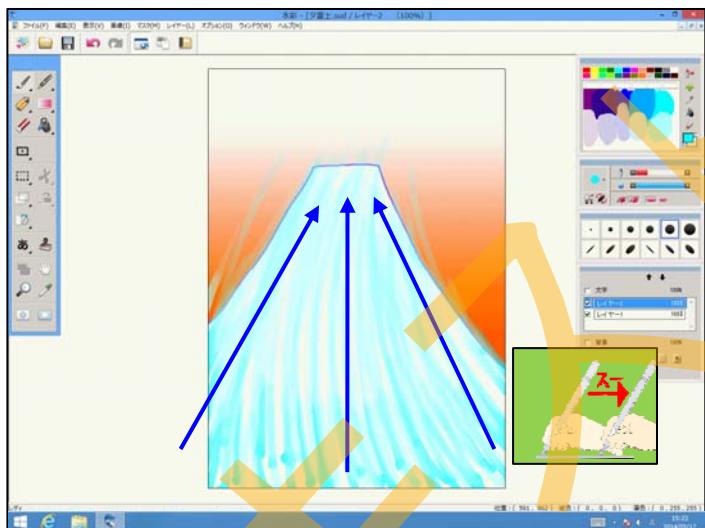
同様の操作を繰り返し、前の操作で使った色よりも濃い色で富士山全体に色を塗っていきましょう。



●勢いよく引きましょう！
はみ出ても、向きがおかしくても、隙間があっても大丈夫です。むしろ、雑な方が後で味が出てきます。

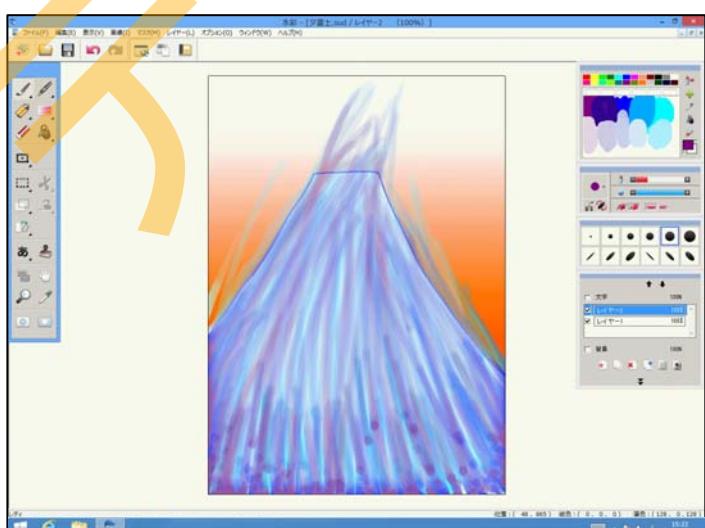


同様に、徐々に濃い色に変更しながら富士山全体に色を塗っていきましょう。



ご参考までに

- 水彩8を何らかの理由で閉じ、再開した場合は、再度色を作ることから始めましょう。その際、前回と色が異なっていても気にすることはありません。色の変化を楽しみながら自由に塗り重ねてみてください。
- 富士山の山肌に色を塗ることができます。

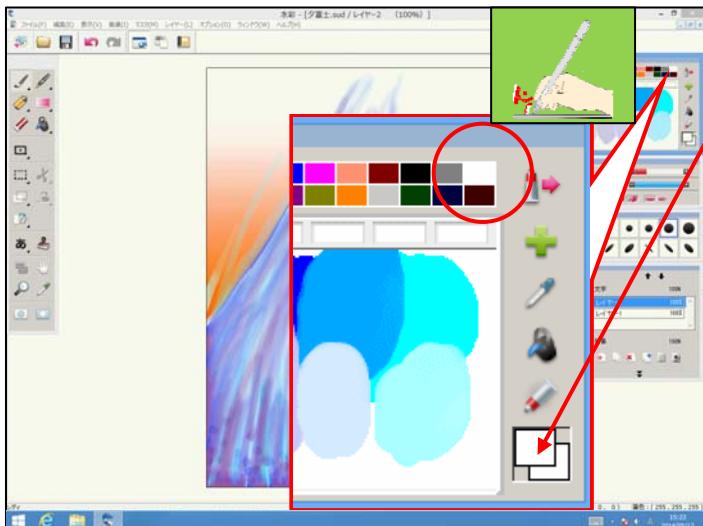


余裕があれば読んでね

- テキストはやや濃い色付けです。
淡い雰囲気で描きたい場合は、以下のことを意識してみましょう。

- ① 同じ場所を何度も塗らない
- ② 使う色を少なくする
- ③ 紫などの濃い色を控える
- ④ 白い部分を多く残す

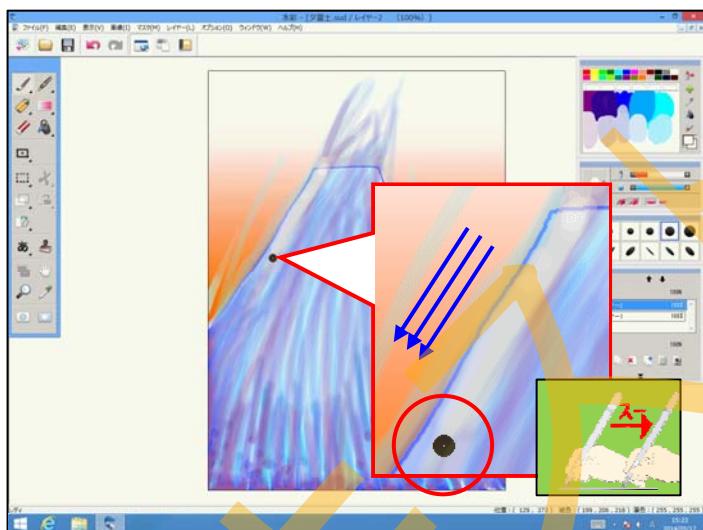
パレットから白色の絵の具を選択しましょう。



● 「インジゲータ」が白色に変われば成功です。

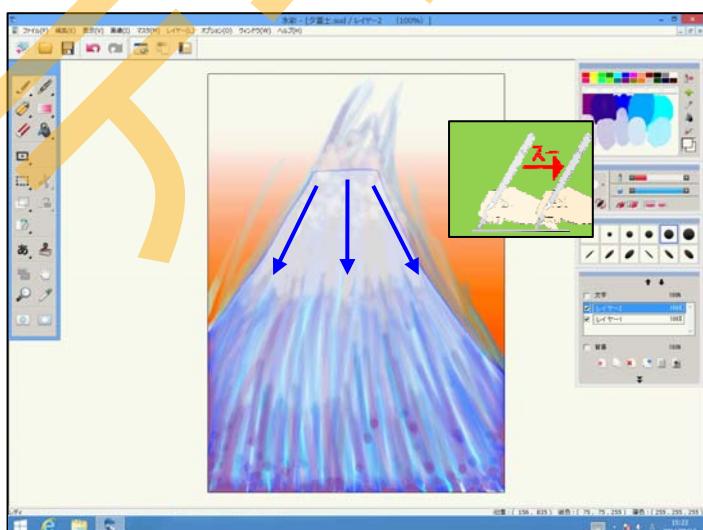


下図を参考に、富士山の山頂から中腹に向けて同じ線を何度も重ねて引きましょう。



● 色が白色で、絵の具の量も少ないため、1回線を引いただけでは見た目はほとんど変わりません。ある程度白くなるまで同じ場所を何度もドラッグしましょう。

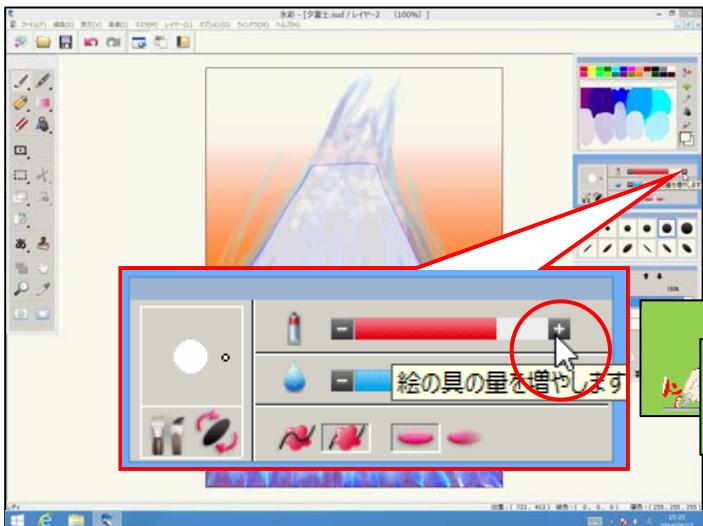
同様の操作を繰り返し、富士山の山頂から中腹までを白くしましょう。



● 次の操作で富士山の山頂をさらに白くします。白を重ねすぎると真っ白になってしまってるので、ほどほどにしておきましょう。



絵の具の量を2回分多くしましょう。

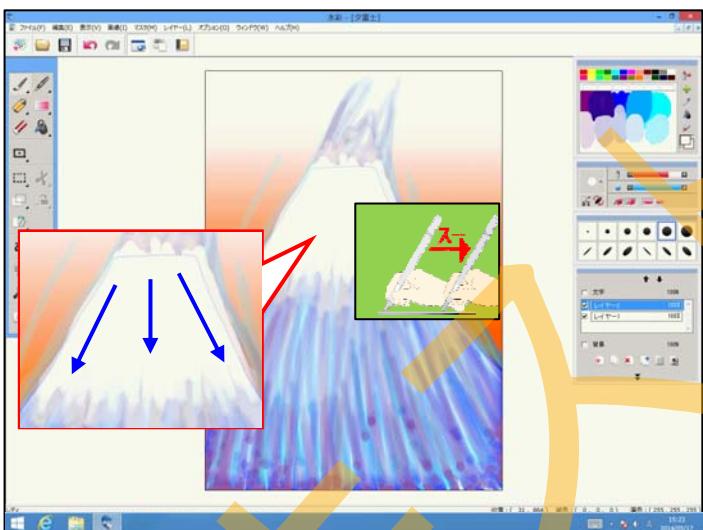


● 雪の多い富士山の山頂に色を塗るための準備です。

● 絵の具の量を増やす方法を忘れた方は P56 ① 絵の具の量を変えるを参照してください。

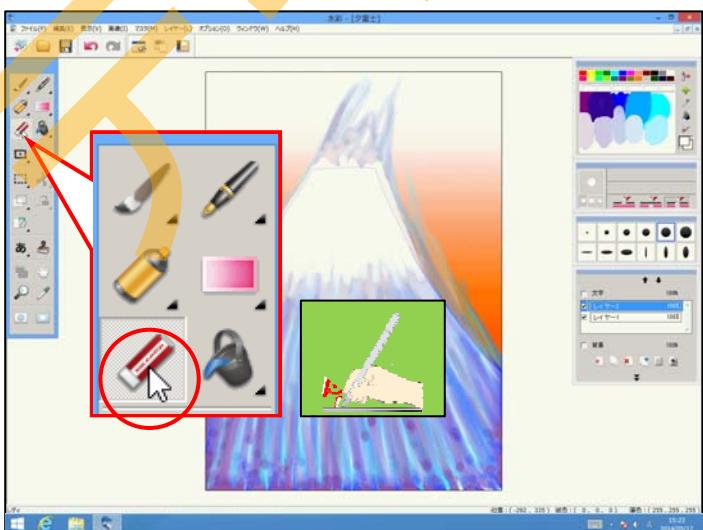


下図を参考に富士山の山頂に色を塗り、より白くしましょう。



● 富士山の山頂は雪で真っ白なため、強い白色で色を塗ります。前の操作で薄い白色を塗っているため、雪の少ない部分と多い部分の変化を付けることができます。

「ツールボックス」から [消しゴム] ツールにポイントし、クリックしましょう。

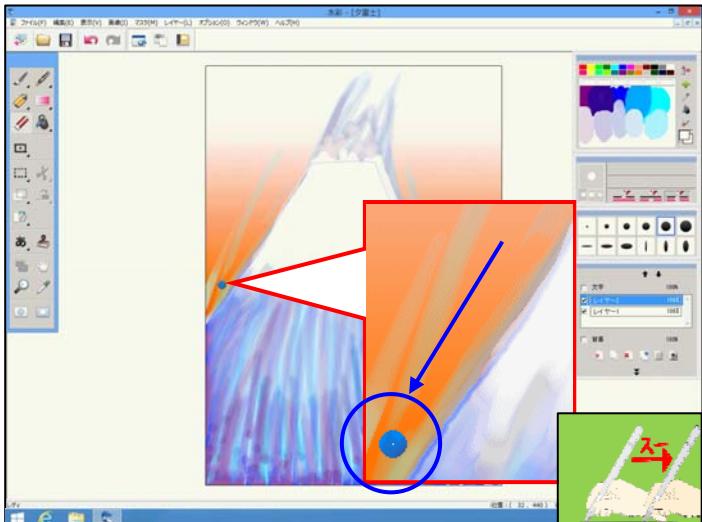


● 富士山からはみ出た線を消すために消しゴムを使います。

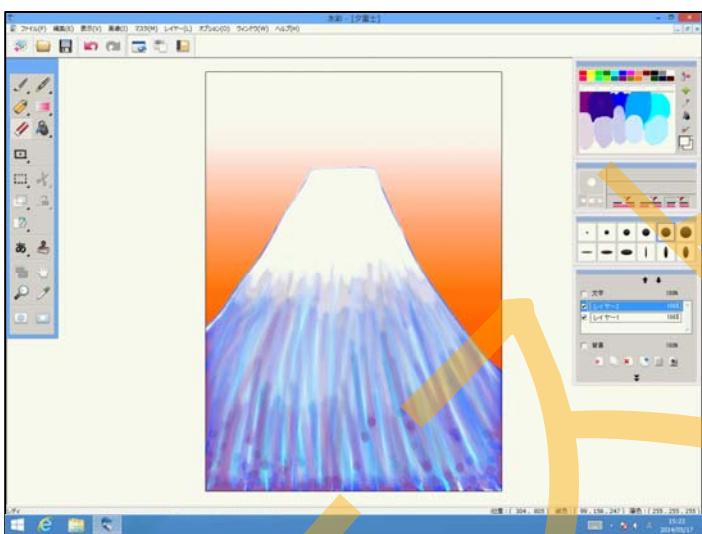
● P74 で紹介した、ペンタブレットの上側にある「テールスイッチ」を使えば、この操作をしなくても消しゴムを使うことができます。



富士山の周りでドラッグし、富士山からはみ出た線を消しましょう。

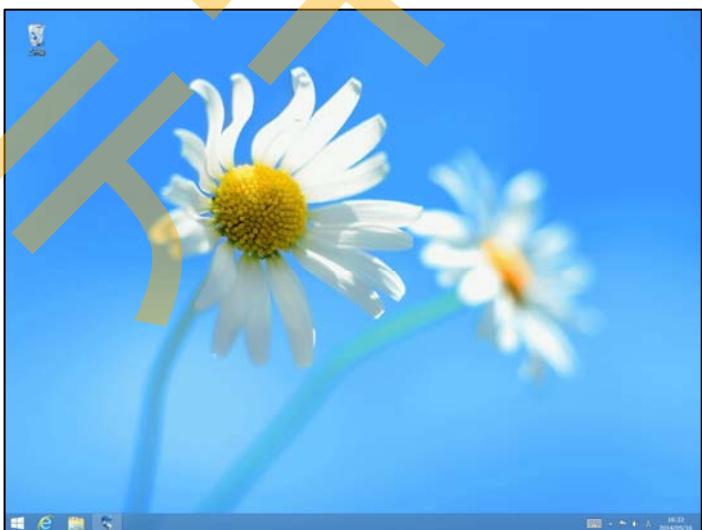


●はみ出た線も個性になります。
きれいに縁に沿って消す必要はありません。それでも消しすぎてしま
った場合は [元に戻す] ボタンをクリックしてやり直しましょう。



●富士山のイラストを作ることがで
きました。

上書き保存を行い、印刷をしてから水彩8を終了しましょう。



☆☆ここまでくれば、練習問題2で理解度を試して下さい。☆☆

6. トレイス（背景）を使う

写真を見本に絵を描きたい！



ウメさん「ペンタブレットも少しずつ使えるようになってきたわ。」

ケンちゃん「色を混ぜるのって楽しいね！」

くじら先生「みなさん、ここまでのお疲れ様でした。これで絵を描く基礎はばっちりです。さっそく経験を活かして次の操作にチャレンジしてみましょう！」

ウメさん「線を引くのは少し慣れてきたけど、1から絵を描くのはまだ難しそうね。」

ケンちゃん「そうだね、なにか下書きか見本みたいなものは使えないのかな？」

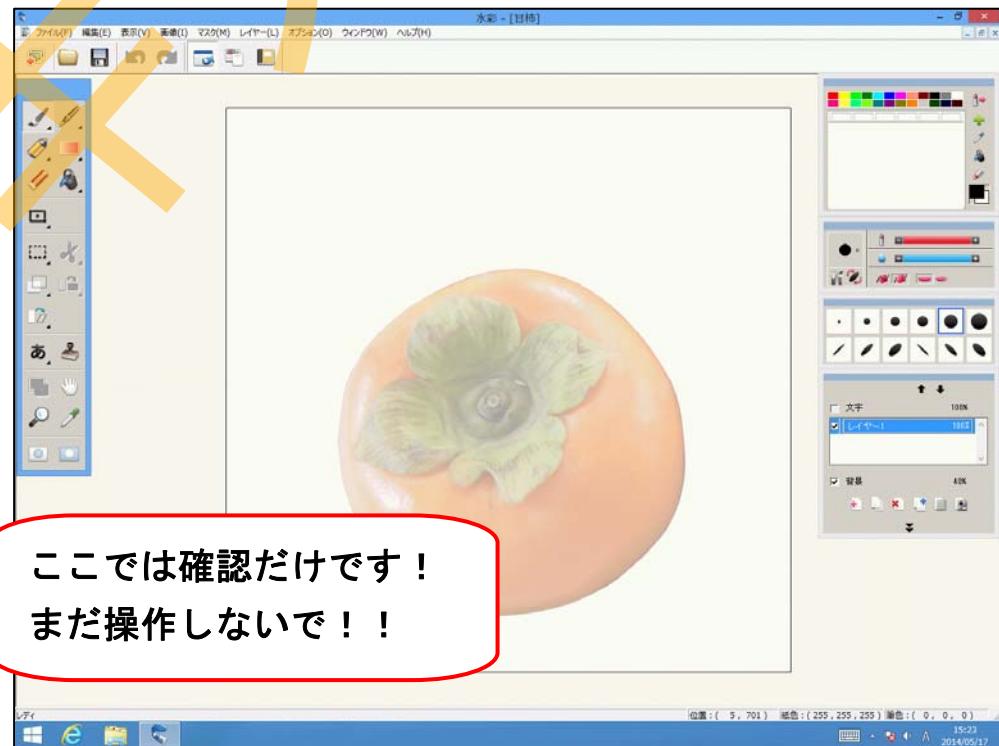
くじら先生「そうですね。今回は見本として「ドキュメント」フォルダに柿の絵を用意しました。「トレース」という機能を使えば、見本になる絵を紙の下に表示して、見本を見ながら絵を描くことができます。

ケンちゃん「わあ、それなら絵を描くのが初めてでも、どこに何を描くかすぐにわかるから便利そうだね！ 「トレース」って、紙の下にもう一枚紙を透かして、それをなぞるってこと？」

くじら先生「ケンちゃん、鋭いですね。まさにその通りです。見本の写真をなぞることで、1から描くよりも正確な絵が描けます。「トレース」はよく使う機能なので、何度も操作するうちに慣れることができますよ。テキストの操作をゆっくり行い、焦らず勉強を進めていきましょう。」



【完成例】



ここでは確認だけです！
まだ操作しないで！！

(1) トレースする画像（背景レイヤー）をキャンバスに挿入する

トレースを使って、「ドキュメント」の中にあらかじめ保存されている「トレースの練習」という名前の画像をなぞり、水彩画を作成しましょう。

◆水彩画にしたい作品を紙の下に敷く方法をマスターしましょう。

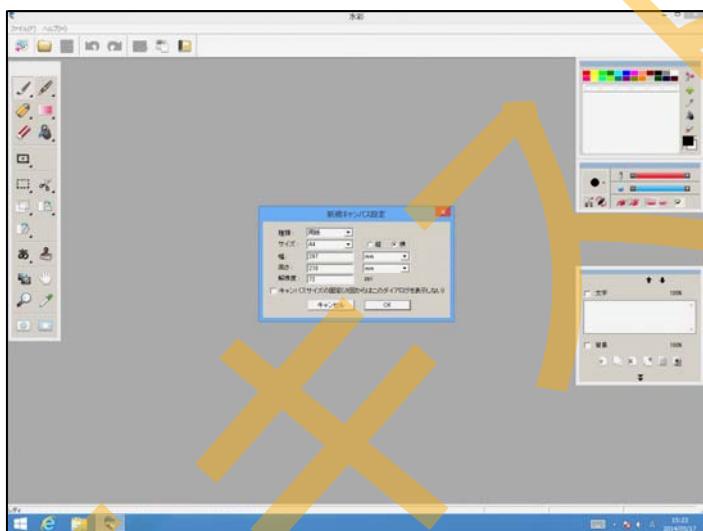
操作前



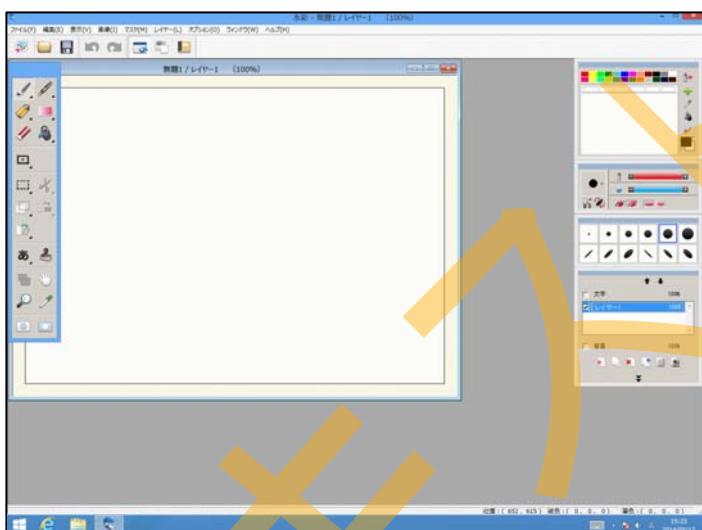
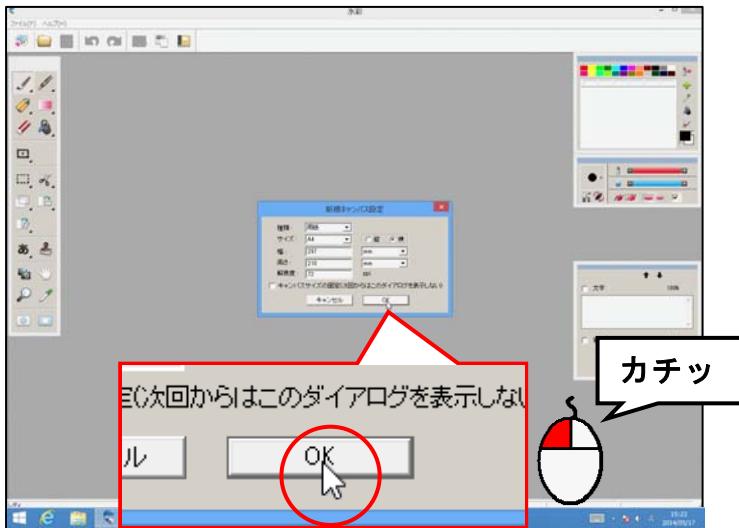
操作後



水彩8を起動しましょう。



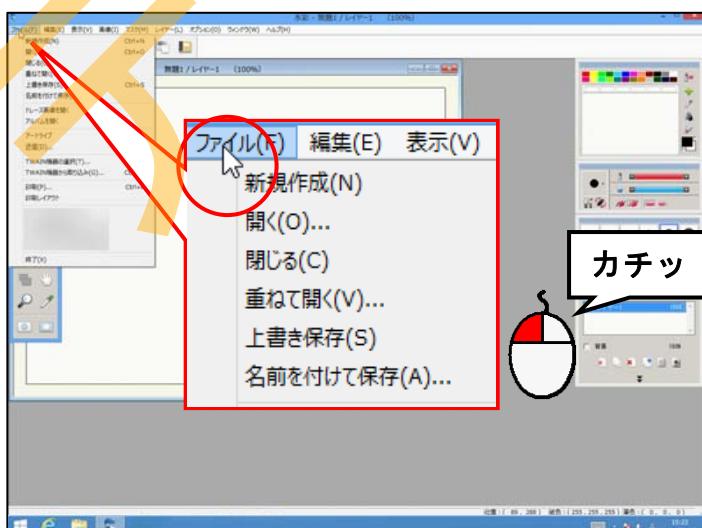
[新規キャンバス設定] ダイアログボックスの右下にある [OK] ボタンにポイントし、クリックします。



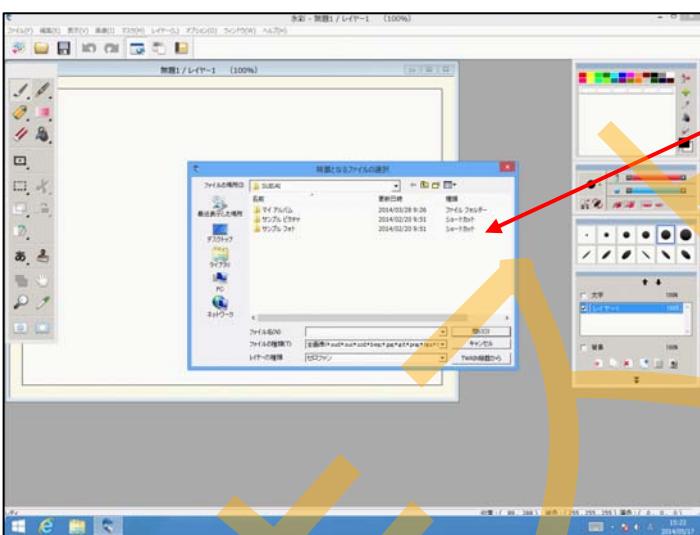
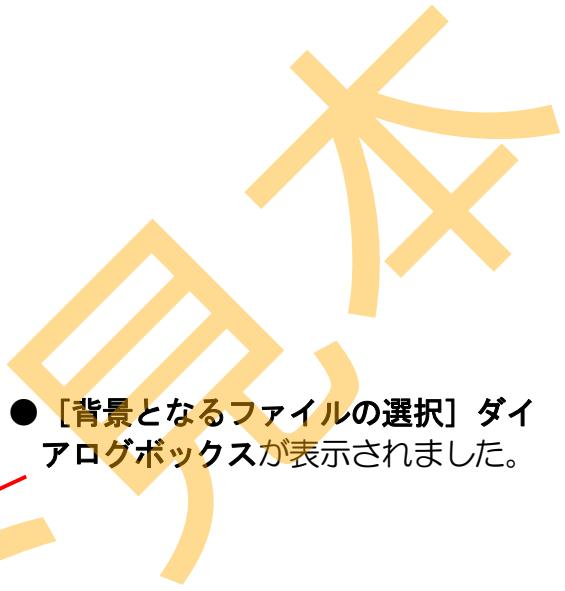
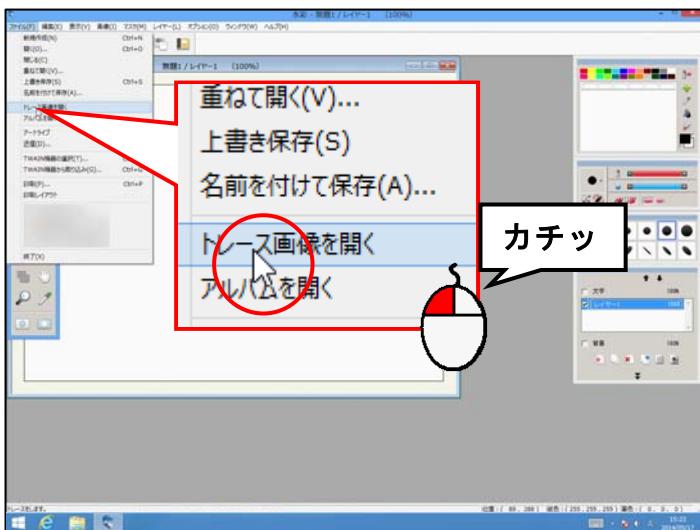
本

用

メニューバーの [ファイル(F)] にポイントし、クリックします。

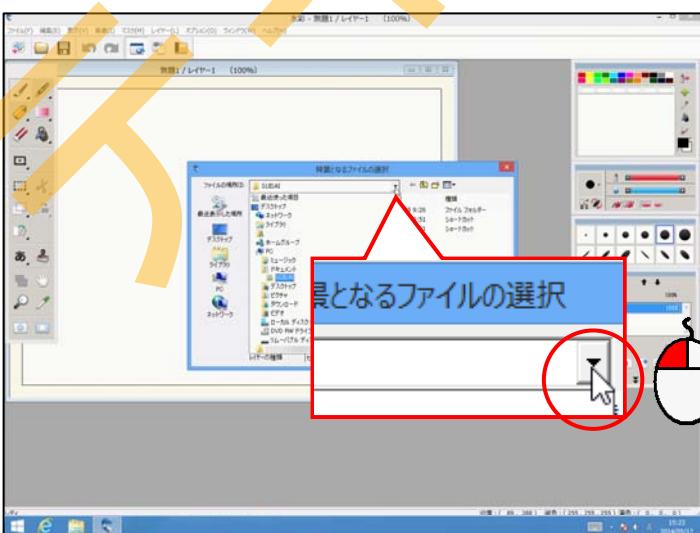


表示された一覧から【トレース画像を開く】にポイントし、クリックします。



● [背景となるファイルの選択] ダイアログボックスが表示されました。

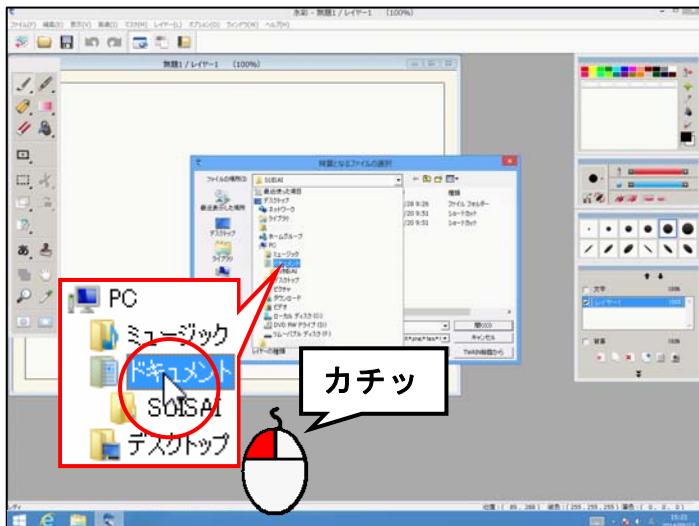
[ファイルの場所(I):] ボックスの右にある にポイントし、クリックします。



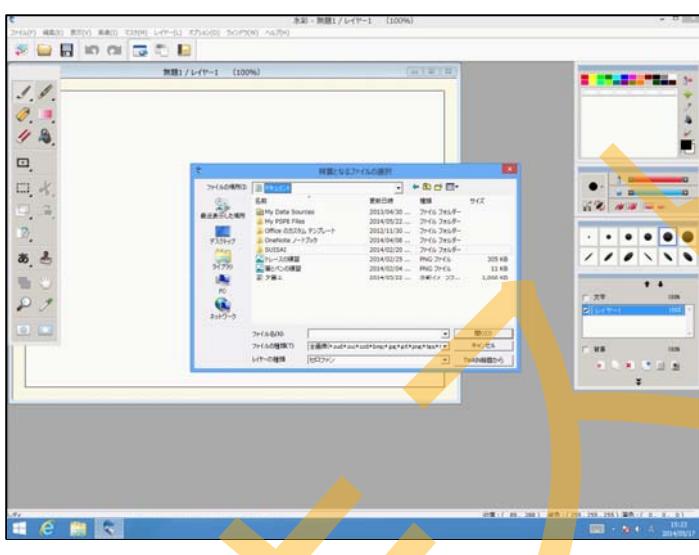
● をクリックすると、左図のような一覧が表示されます。この一覧の中から、トレースに使う画像を探すことになります。

カチッ

表示された一覧の中から「ドキュメント」にポイントし、クリックします。

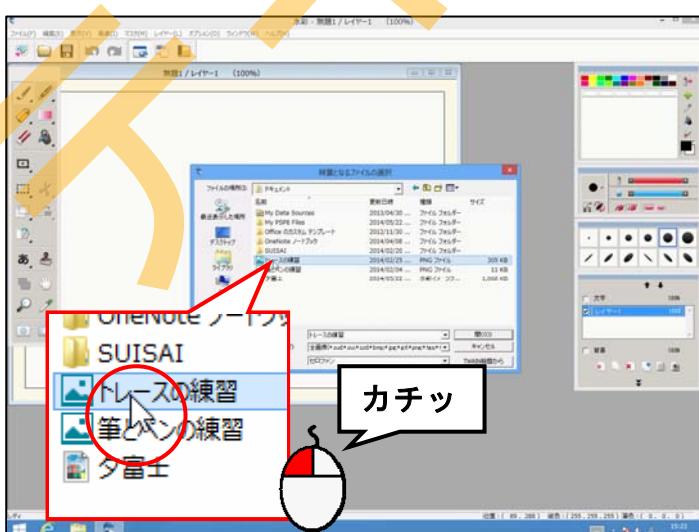


- パソコンによっては「マイドキュメント」と表示されている場合があります。



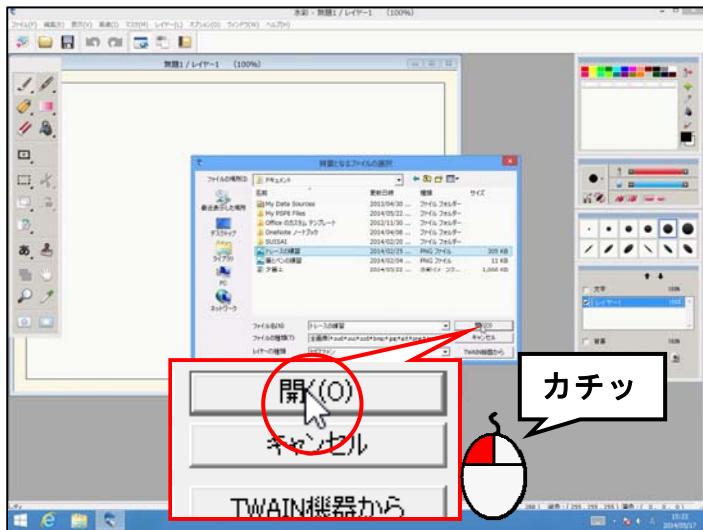
本
見
本

表示された一覧の中から「トレースの練習」にポイントし、クリックします。

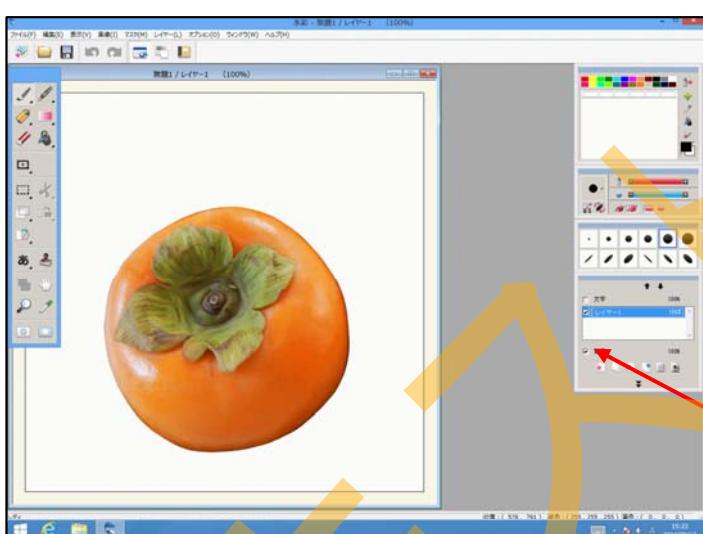


- お使いのパソコンによって内容や位置が異なる場合があります。

右下に表示された【開く(0)】ボタンにポイントし、クリックします。



カチッ

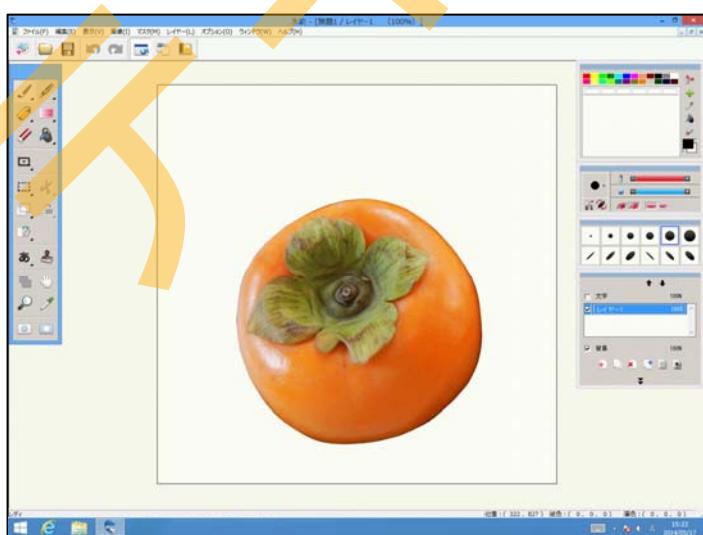


- トレイスする（見本にする）画像を開くことができました。

余裕があれば読んでね

- トレイスする画像を開いたことで、「レイヤー」ウィンドウの「背景」の左にあるチェックボックスに印が入りました。
トレイスで挿入した画像は、全てこの「背景」から設定を変更することができます。

水彩8の画面やキャンバスが小さい場合は全て最大化し、操作しやすいように位置を整えましょう。



- 「ツールボックス」や「サブウィンドウ」が移動している場合も使いやすい位置に移動しましょう。

- キャンバスの場所や大きさの変更方法を忘れた方は P33 ① 画面を整理するを参照してください。

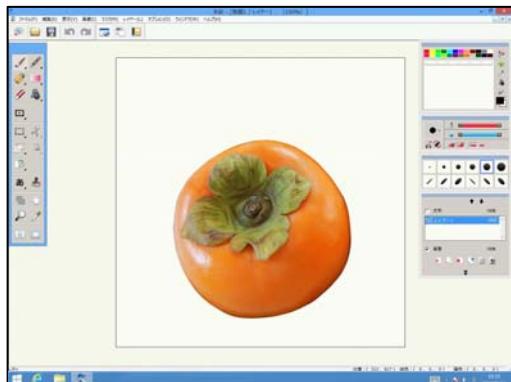
(2) トレースで挿入した画像の表示を変更する

① トレースで挿入した画像の表示/非表示を切り替える

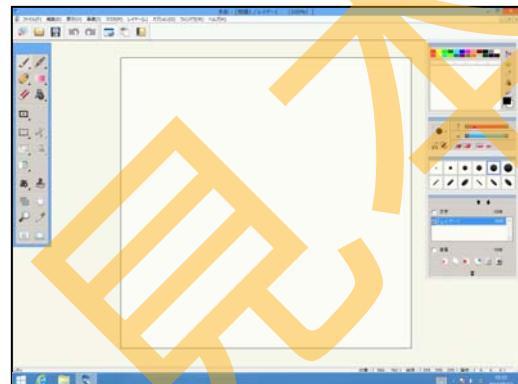
現在は、絵を描く紙（キャンバス）の下に、トレースで挿入した柿の絵（見本）を置いている状態です。ずっと紙の下に表示したままでは、作品が完成しても残ったままになってしまいます。

◆トレースで挿入した画像見えないようにしてみましょう。

操作前



操作後

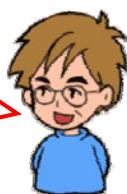


あれ、せっかくトレースで見本が出ていたのに、消しちゃうの？

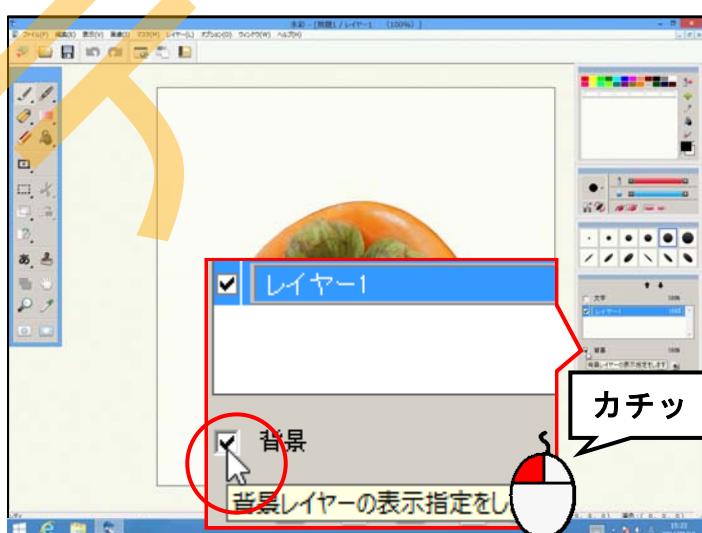


見本を非表示にできるなら、見本を必要な時だけ表示するようにすれば便利そうね！

柿の絵が見えなくなりましたが、表示していないだけで、削除したわけではありません。



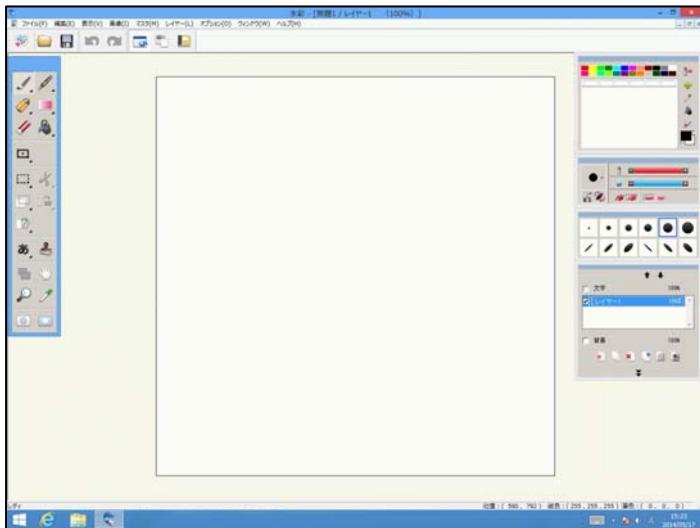
「レイヤー」ウィンドウの「背景」の左にある にポイントし、クリックします。



- トレースで挿入した画像を非表示にする操作です。

余裕があれば読んでね

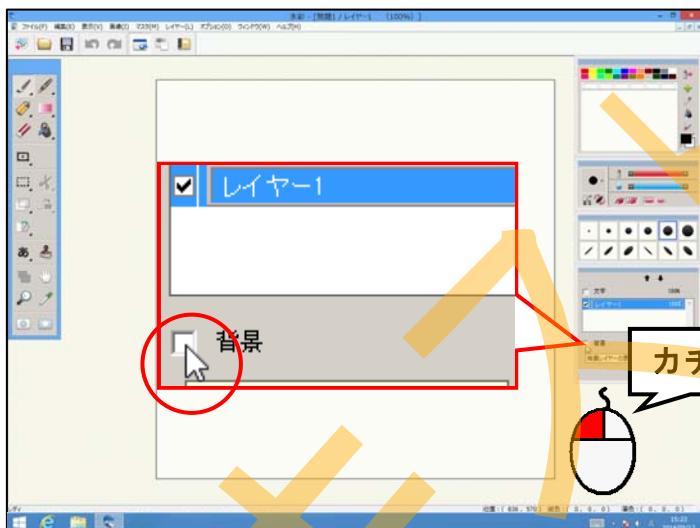
- 「トレース」で紙の下に敷いた見本の絵のことを「背景レイヤー」と呼びます。これは、次の操作でも紹介する「レイヤー」の仲間です。



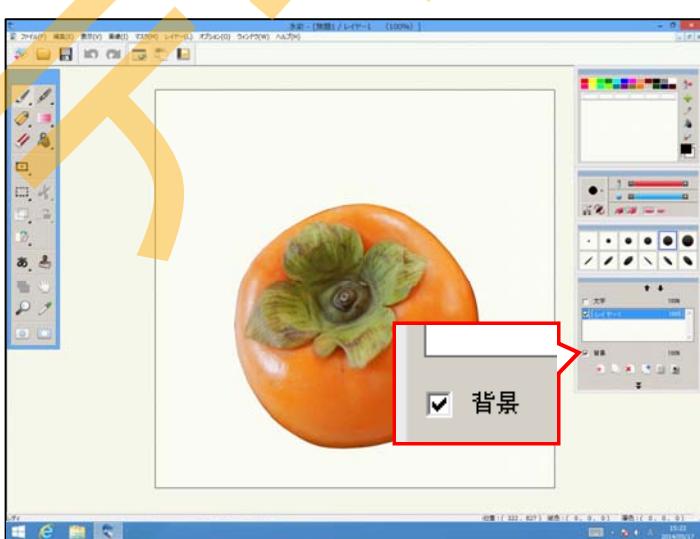
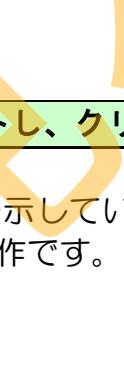
- トレイスで表示していた見本の絵が非表示になりました。



再度「レイヤー」ウィンドウの「背景」の左にある にポイントし、クリックします。



- トレイスで表示していた見本を再び表示する操作です。



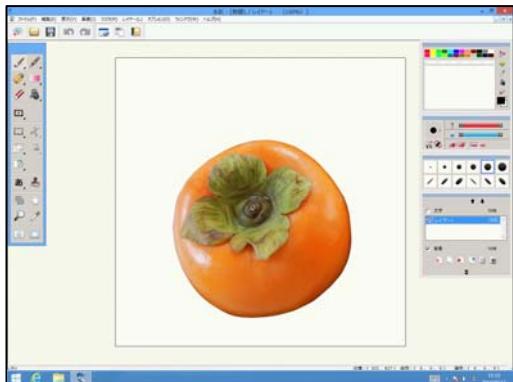
- 非表示になっていた見本の絵が再び表示されました。
スイッチを オンと オフのようにクリックで変更することで表示と非表示を切り替えることができます。

② トレースで表示した画像（背景レイヤー）を半透明にする

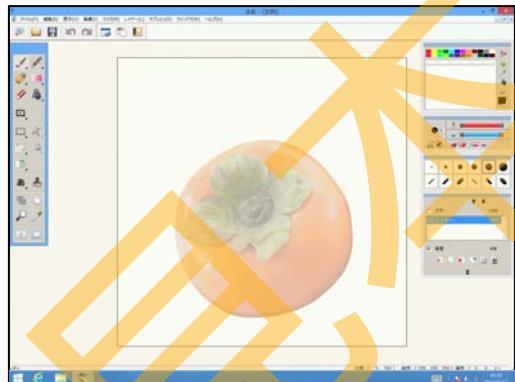
トレースで見本の絵を表示することはできましたが、このままでは柿の色が濃すぎるため、上からなぞるのが難しいです。上からなぞる時は見本の絵を薄く、完成図を見たいときは見本の絵を濃くすることで効率よく進めることができます。

◆ トレースで表示した見本（背景レイヤー）を半透明にしてみましょう。

操作前



操作後

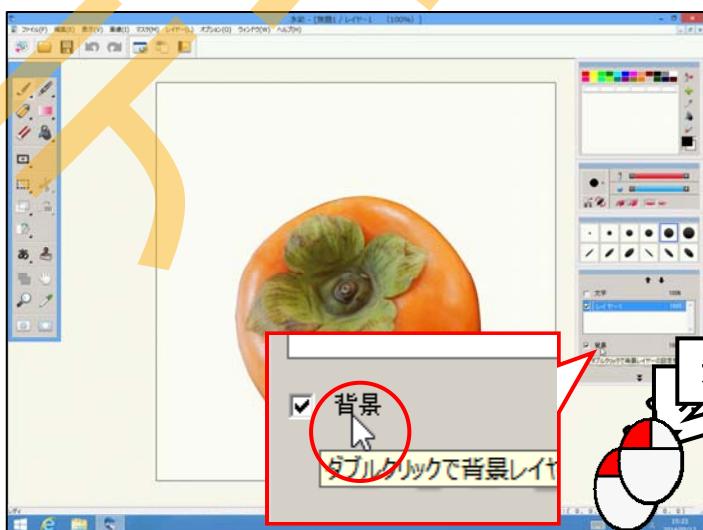


上から絵を描く時に見本にする柿の絵が薄くなれば描きやすくなるね！

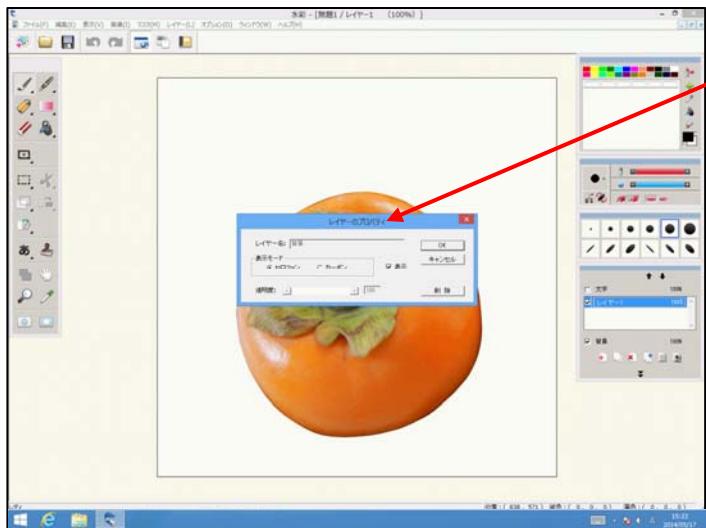


どんなふうに描くか途中で悩んだら、見本を濃くすればわかりやすいわ！

「レイヤー」ウィンドウの「背景」の文字の上にポイントし、ダブルクリックします。



● レイヤーを半透明にするための設定画面を表示する操作です。

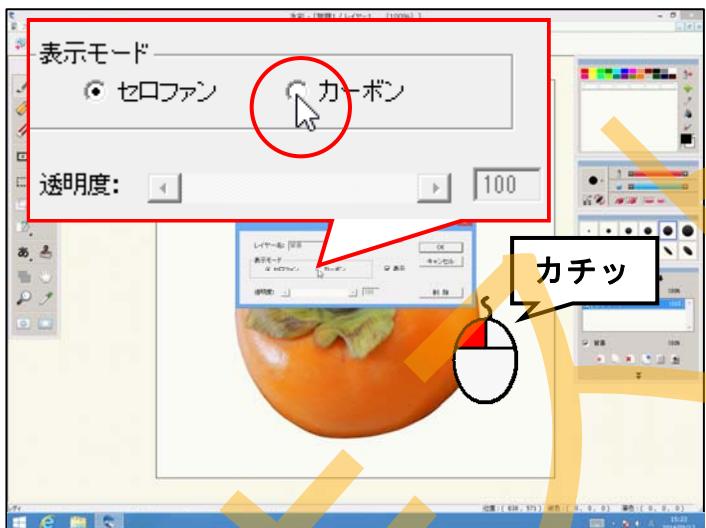


● [レイヤーのプロパティ] ダイアログボックスが表示されました。

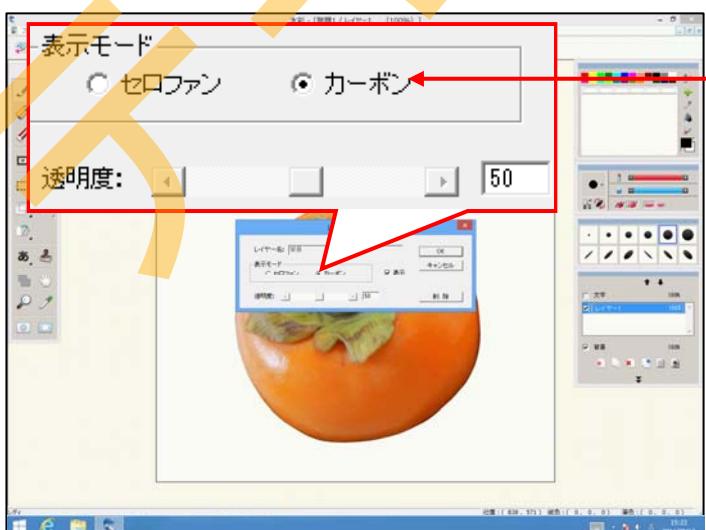
● この画面を使えば、トレースで挿入した見本の絵を好きな透明度で表示することができます。



「カーボン」の左にある チェックボックスにポイントし、クリックします。



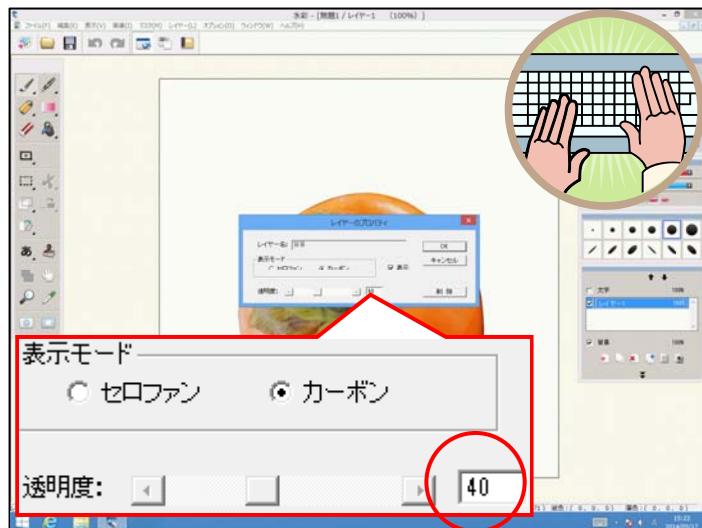
● 最初は表示モードが「セロファン」になっていますが、この状態では透明度を変更することができません。見本を使う場合は「カーボン」に切り替えておきましょう。



● 「カーボン」の左のチェックボックスが選択され、透明度の変更ができるようになりました。

● 透明度は、最初は 50% に設定されています。

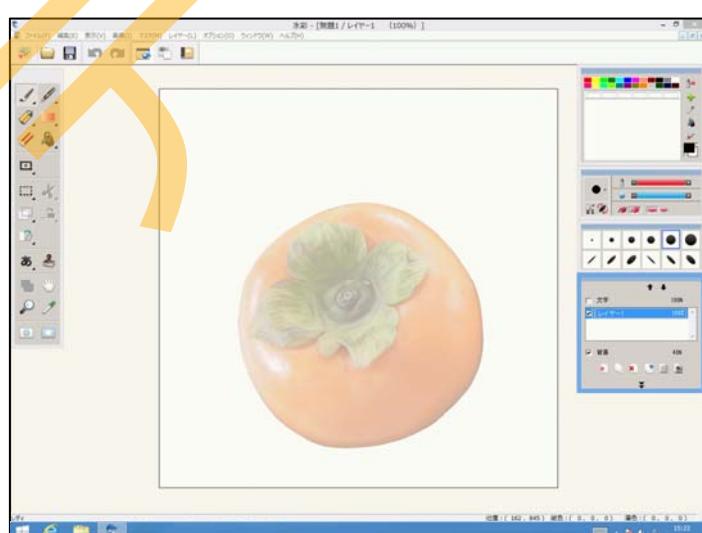
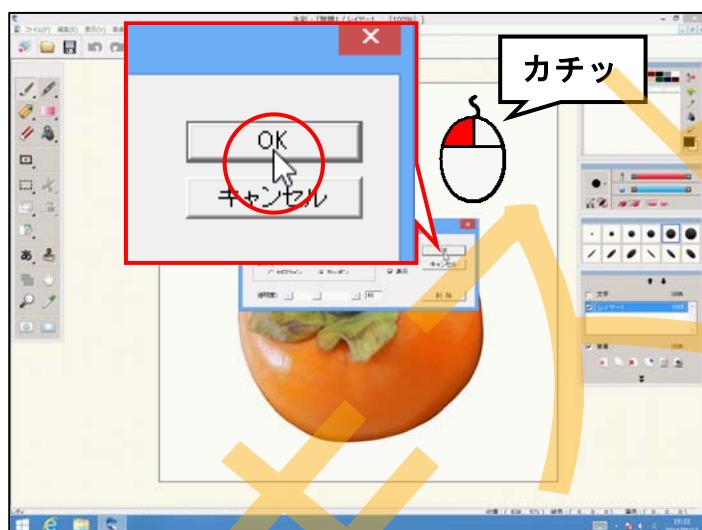
「透明度」の右にある、「50」と書かれたボックスをクリックし、「50」を消して「40」と入力しましょう。



余裕があれば読んでね

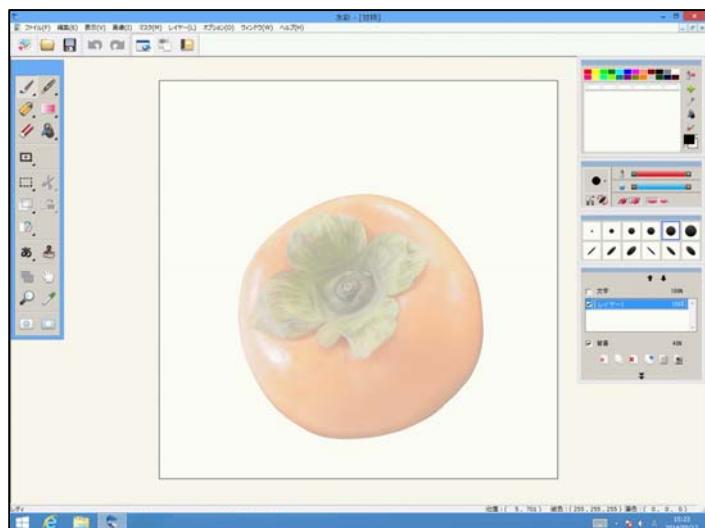
- ボタンやボタンを直接クリックしても透明度を変更することができます。
- 透明度が小さいほど薄くなります。見本を見て作品を作るときは、透明度は作業がしやすいうまに変更しましょう。

[レイヤーのプロパティ] ダイアログボックスにある「OK」ボタンにポイントし、クリックします。



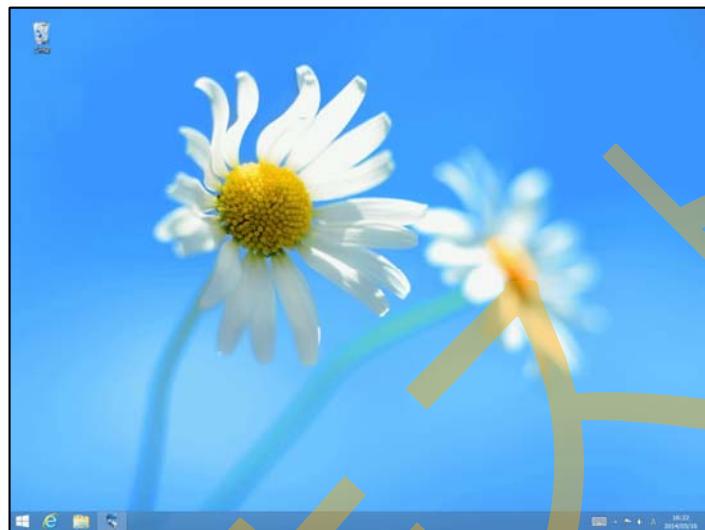
- トレースで挿入した画像が半透明になりました。

リムーバブルディスクに「甘柿」という名前で保存しましょう。



× 本

次の操作のために水彩8を終了しましょう。



× 水
彩

× 水
彩

7. レイヤーを使用する

色を分けて塗りたい！

ケンちゃん「先生～。実は、さっき作った甘柿に色を塗ってみたんだ。」

くじら先生「さっそく色を付けてみたんですね。上手に塗れましたか？」

ケンちゃん「うーん、すごく時間がかかるんだけど、葉っぱの緑色と実のオレンジ色が混じってごちゃごちゃになっちゃったんだ。
消しゴムを使っても、まとめて消えちゃって上手くいかなかったよ…。」

くじら先生「そうですね、水彩筆は色が混ざります。難しい題材を普通に塗っていては、はみ出てしまったときなどに直すのが大変です。」

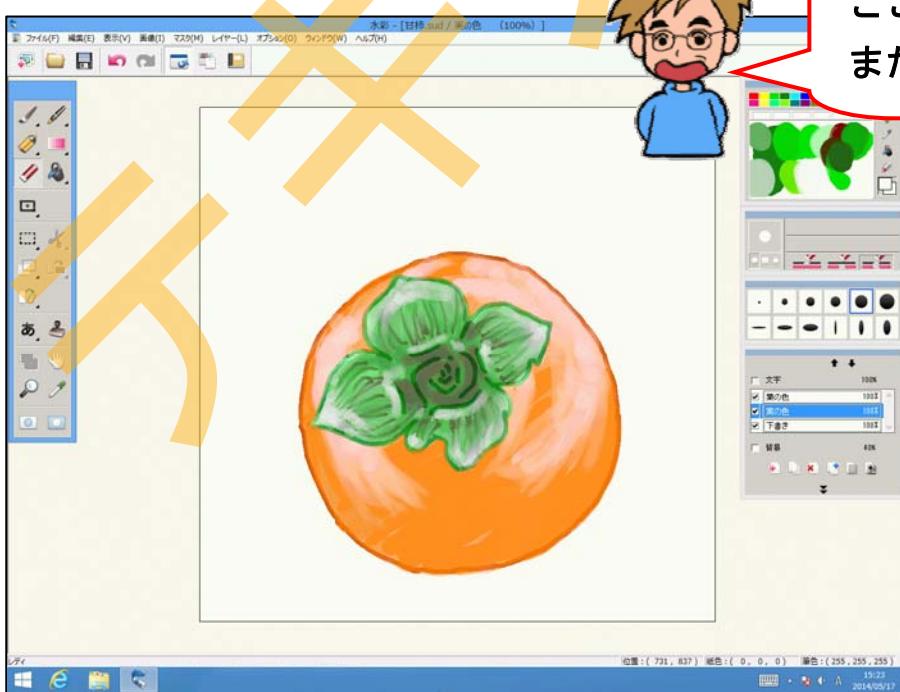
ケンちゃん「僕は紙に描く絵だってはみ出ちゃうのに、パソコンだとますますだよ。何か良い方法はないかなぁ？」

くじら先生「今から覚える「レイヤー」を使えば色を混ぜずに絵を描けます。
「レイヤー」は、絵を色や場所ごとに分けて色を付けることができます。」

ケンちゃん「レイヤー」で、柿の葉っぱと実を分けて色を塗れば良かったんだね！」

くじら先生「すぐにレイヤーで複雑な絵を描くのは難しいので、まずは簡単な柿の絵を描いてレイヤーの機能を試してみましょう。」

【完成例】



ここでは確認だけです！
まだ操作しないで！！



(1) レイヤーについて

「レイヤー」という言葉を初めて聞いた方も多くいらっしゃると思います。レイヤーはとても便利な機能で、パソコンで絵を描くときに欠かせない大切なものです。まずは、レイヤーとはどのようなものかを見てみましょう。

① レイヤーとは

「レイヤー」は、日本語で「層」、「階層」という意味です。

イチゴのショートケーキを思い浮かべてください。

イチゴのショートケーキはスポンジの層とクリームの層が交互に重なってできています。

同じように、水彩8でレイヤーを使うということは、絵の色や形ごとに何枚かの紙に分けて絵を描くことを言います。



② レイヤーを使う理由

層（レイヤー）を分けて作っているから、ケーキのスポンジが焦げてしまっても、スポンジだけを作り直せば美味しく食べることができます。

絵も同じです。レイヤーを使って色や形ごとに層（レイヤー）に分けておけば、はみ出したり色がおかしくなっても、気に入らない層（レイヤー）だけを修正することができるので、修正がとても楽になります。

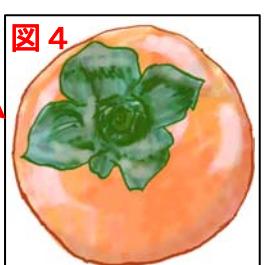
③ レイヤーを使った絵の特徴

下の左の柿（図1）がレイヤーを使っていない場合で、中央の柿（図2）がレイヤーを使った場合です。

レイヤーを使わない場合は色が混ざり、柿の葉が虫食いのようになっています。また、下書きの枠線部分がなくなっています。

左の、レイヤーを使っていない柿の方が水彩画らしい淡い雰囲気が出ていますが、左の絵はこれ以上修正することができません。

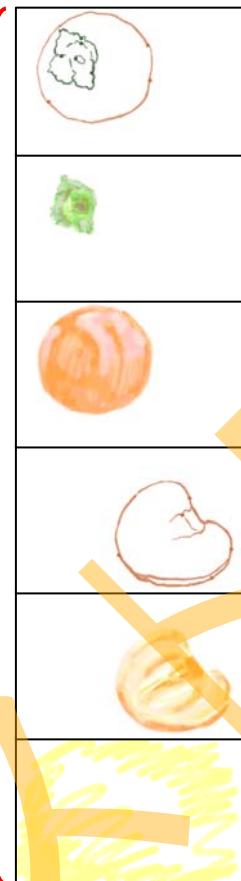
右のレイヤーを使った柿は、必要に応じて枠線だけを消したり（図3）、葉っぱの色だけを変更することができます（図4）。最後の仕上げでより良い作品にするために、ぜひレイヤーを活用していきましょう。



④ レイヤー分けの例

下にある2枚の絵で、レイヤー分けの例を見てみましょう。レイヤーは、上に重なっているレイヤーほど手前に表示されるという決まりがあります。キャンバス全体に塗られている背景のレイヤーが一番下にあり、手前の果物が一番上に重なっているのはそのためです。

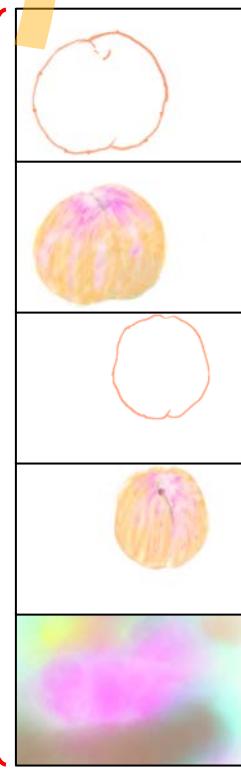
柿（レイヤー6枚）



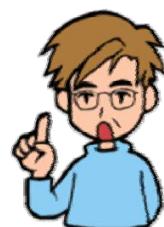
●色や形ごとに別のレイヤーにすることは分かったけど、他は分からることばかりだわ。この調子で大丈夫かしら？



桃（レイヤー5枚）



●ここは読むだけでOKです。レイヤーは、実際に操作して慣れるのが一番なので、今は難しくても大丈夫です。レイヤーはできるとどんどん楽しくなってくるので、焦らずじっくり進みましょう。



(2) レイヤーウィンドウの設定

「レイヤー」は、画面右下にある「レイヤー」ウィンドウで設定することができます。通常のレイヤーを15枚まで増やせるほか、文字を入れるために「文字レイヤー」と、前回トレースで作った「背景レイヤー」も同時に使用することができます。

文字レイヤー

キャンバスに文字を入れるときに使います。文字レイヤーは、必ずキャンバスの一番手前に表示されます。

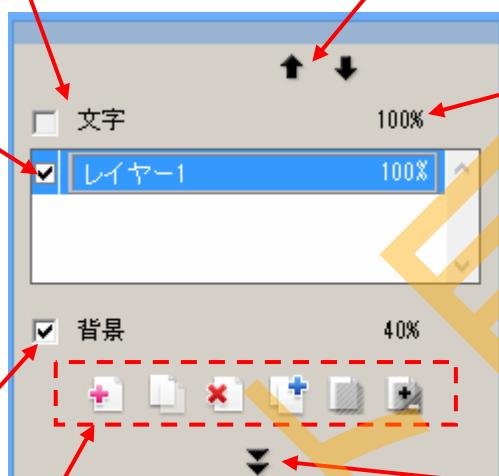
レイヤーの表示非表示

レイヤーの表示／非表示を選択できます。チェックが外れているレイヤーは、キャンバスに表示されません。

背景レイヤー

トレースした画像がある場合、背景レイヤーに表示されます。背景レイヤーは、必ずキャンバスの一番後ろに表示されます。

レイヤーツール



レイヤーの移動

レイヤーの順序を入れ替えるボタンです。順序が上のレイヤーほど手前に表示されます。

レイヤーの透明度

レイヤーの透明度を表しています。現在は全てのレイヤーが透明度100%で、全く薄くなっている状態であることが分かります。

レイヤーウィンドウの確認

レイヤーを3枚以上使う場合、クリックするとより多くのレイヤーを同時に確認することができます。もう一度クリックすると元に戻ります。

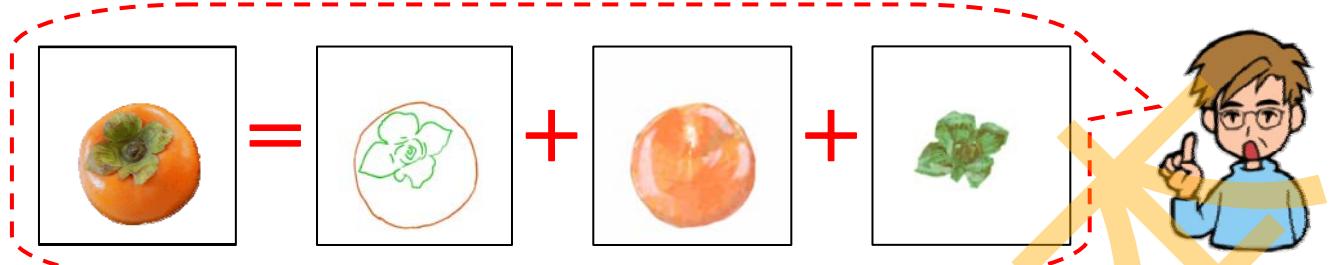
	新規レイヤー	新しいレイヤーを作成します。
	レイヤー複製	選択しているレイヤーのコピーを作成します。
	レイヤー削除	選択しているレイヤーを削除します。削除したレイヤーは元に戻せないので注意が必要です。
	レイヤー合成	キャンバスに表示しているレイヤーを一つにまとめます。
	テクスチャー効果	キャンバス全体に、画用紙や和紙に絵を描いたような模様を付けることができます。(テキスト内では使用しません)
	テクスチャーの調整	テクスチャーの強さを調整できます。(テキスト内では使用しません)

(3) レイヤーを使って作品を作る

(2) まででレイヤーの基本的な使い方を確認しました。ここからは前回リムーバブルディスクに保存した「甘柿」を開き、実際にレイヤーを使って絵を描いてみましょう。

甘柿は実の色がオレンジ色で、葉の色が緑色です。下書きも必要なので、最低でも3枚のレイヤーが必要になります。

絵を描き始める前に、どのようにレイヤーを分けるか考えておくとスムーズに進みます。



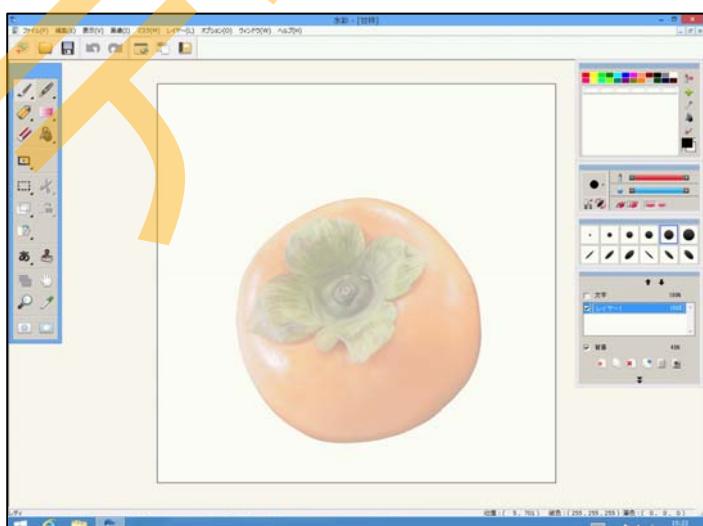
① レイヤーの名前を変更する

まずはレイヤーの名前の変更方法を覚えましょう。レイヤーの数が多くなる時や、次の操作までに時間が空く時などに、レイヤーに名前を設定しておくと間違えずに操作することができます。

◆レイヤーに名前を付ける方法をマスターしましょう。



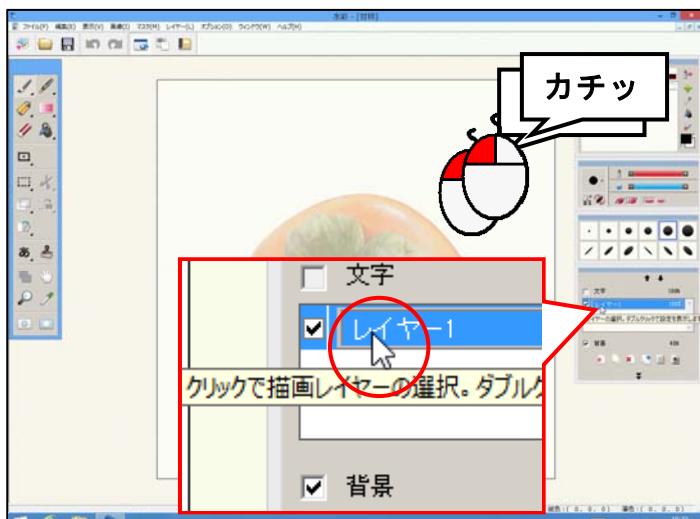
水彩8を起動し、リムーバブルディスクから「甘柿」を開きましょう。開いた画面が小さい場合は最大化し、次の操作を行いやすいようにしましょう。



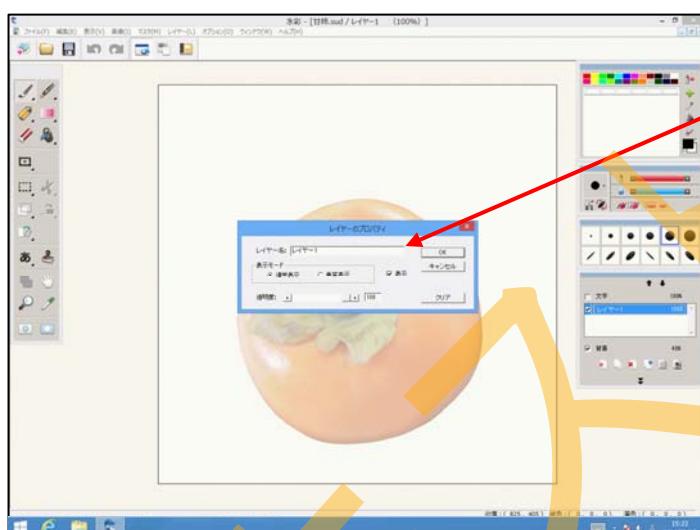
余裕があれば読んでね

- 表示されている柿の絵は、トレースで挿入したため、背景レイヤーに入っています。

「レイヤー」ウィンドウにある「レイヤー1」にポイントし、ダブルクリックします。

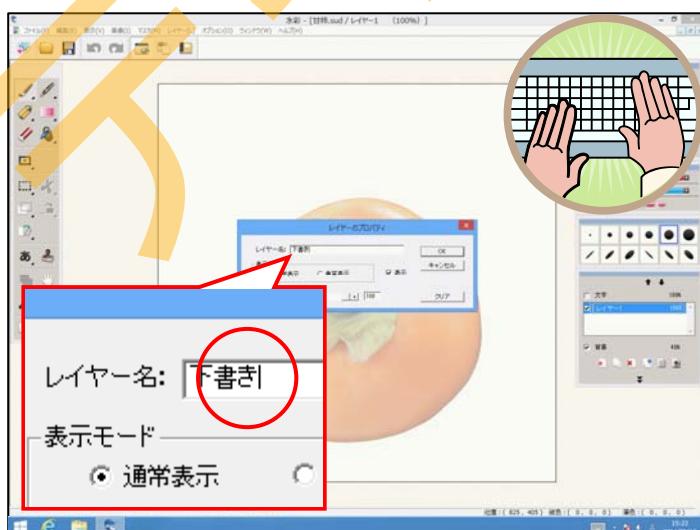


- 特に操作をしていない場合、最初は「レイヤー1」という名前のレイヤーが一枚だけある状態です。



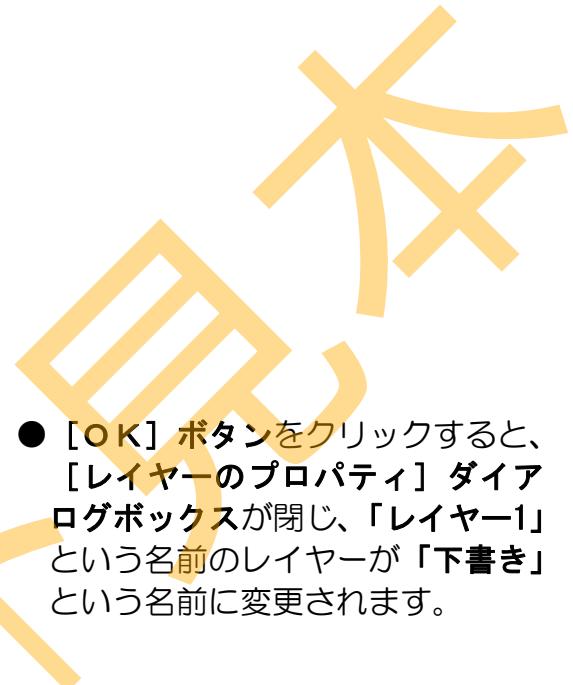
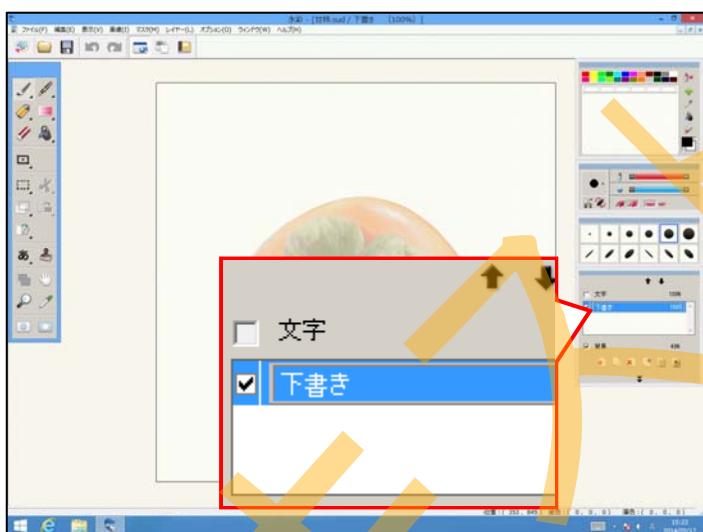
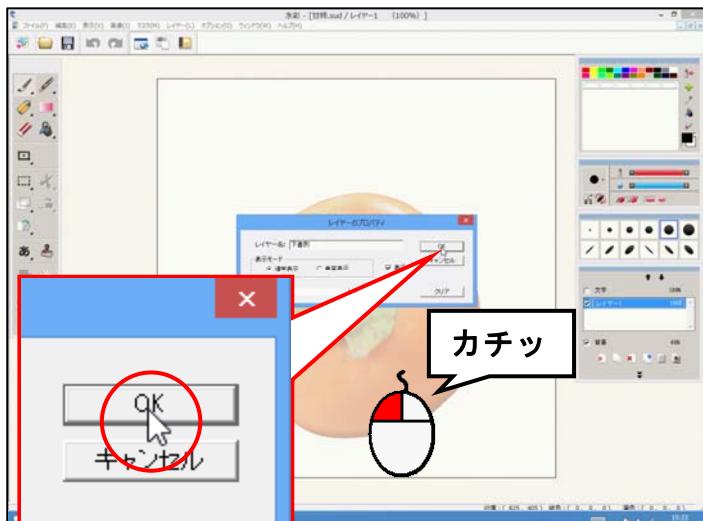
- 【レイヤーのプロパティ】ダイアログボックスが表示されました。

下図を参考に、[レイヤー名:] の右のボックスをクリックし、「レイヤー1」の文字を消して、「下書き」という文字を入力しましょう。



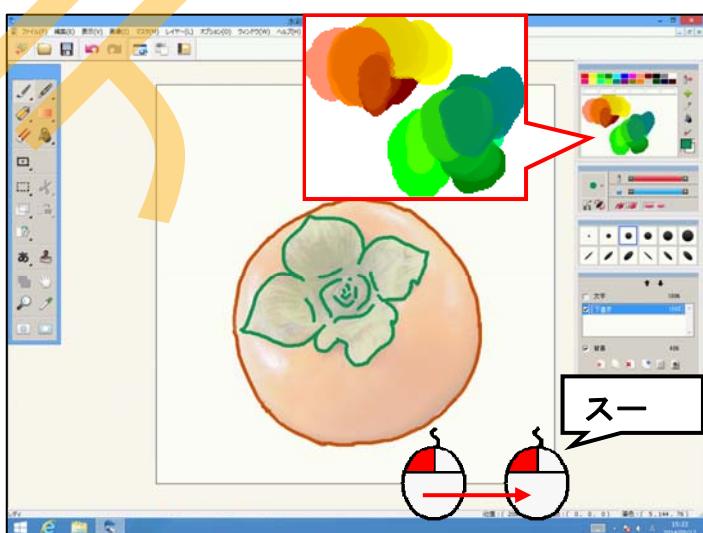
- 入力後は、文字の下に線が残っていないか確認しましょう。線が残っている場合はまだ文字を確定できていないので、[Enter] キーで確定しましょう。

[レイヤーのプロパティ] ダイアログボックス内の [OK] ボタンにポイントし、クリックします。

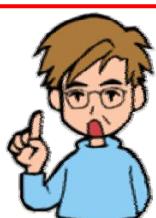


●次の操作のために

「ツールボックス」にある [筆] ツールを使用し、下図を参考に線を引きましょう。



パレットにオレンジや茶色、緑色などを混ぜ合わせて色を作り、筆の太さも調整します。絵の具と水の量はどちらも最大にしておきましょう。次に、トレースで表示された柿の写真をなぞっていきましょう。下書きさえ入れば、テキストと同じになる必要はありません。

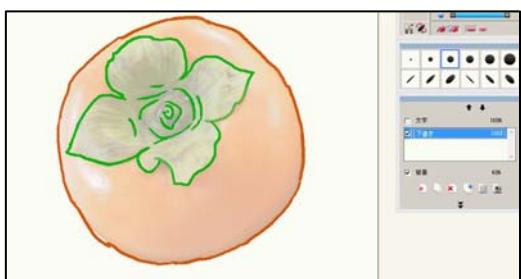


② レイヤーの表示／非表示を切り替える

レイヤーを非表示にして一時的に見えなくする方法を覚えましょう。レイヤーごとの表示を自由に切り替えることができると、必要のないレイヤーを見えなくしたり、レイヤーがある時とない時の変化を確認することができます。

◆レイヤーを表示したり非表示にする方法をマスターしましょう。

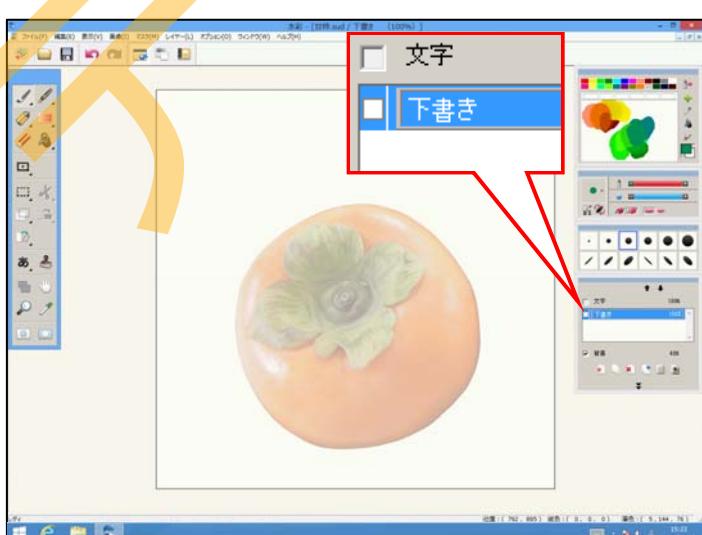
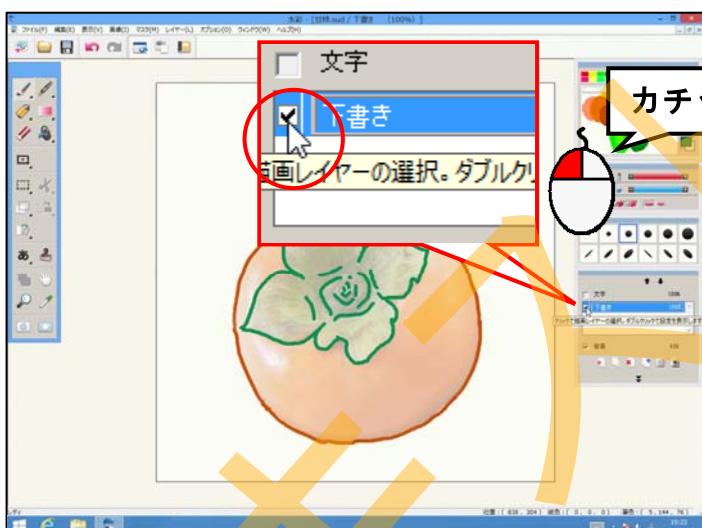
操作前



操作後



「下書き」レイヤーの左にある にポイントし、クリックします。

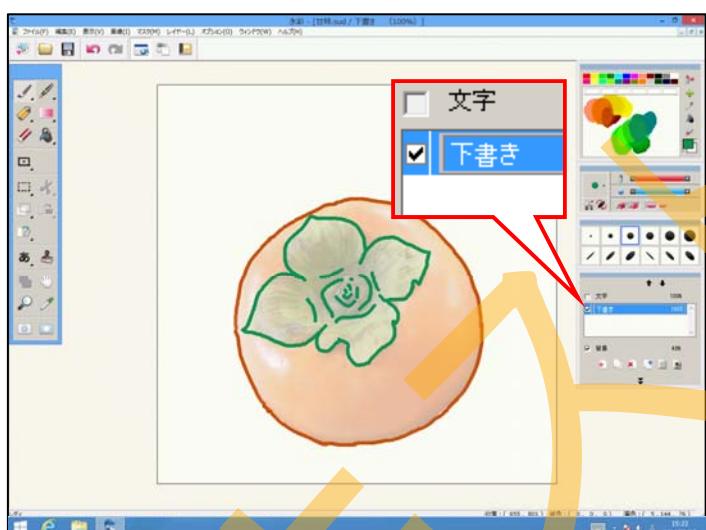
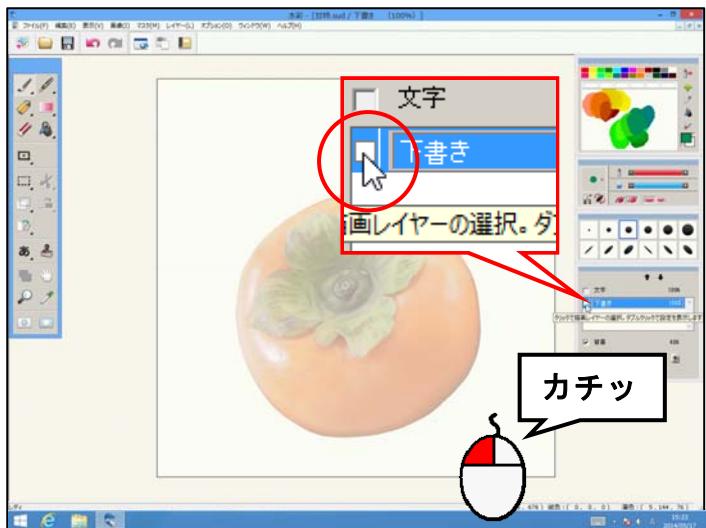


● 「下書き」レイヤーが非表示になりました。

● 先ほど [筆] ツールで作った線がキャンバスから見えなくなりましたが、完全になくなったわけではありません。レイヤーを再度表示すれば元に戻ります。



再度「下書き」レイヤーの左にある にポイントし、クリックします。



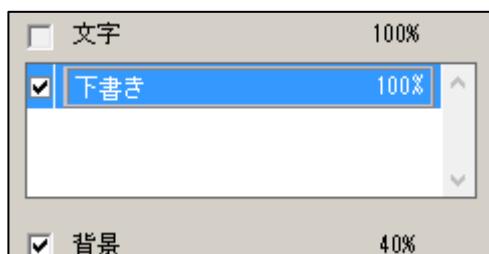
● 「下書き」レイヤーが再び表示されました。

③ 新しいレイヤーを追加する

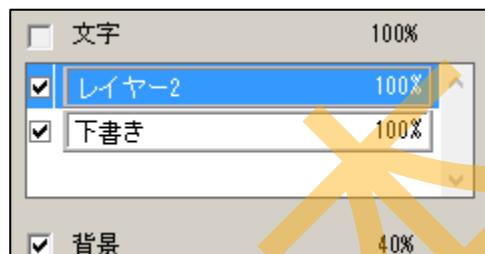
色や目的ごとに新しいレイヤーを追加することで、これまでに描いた部分を邪魔せずに新たに絵を描くことができます。

◆新しいレイヤーを追加する方法をマスターしましょう。

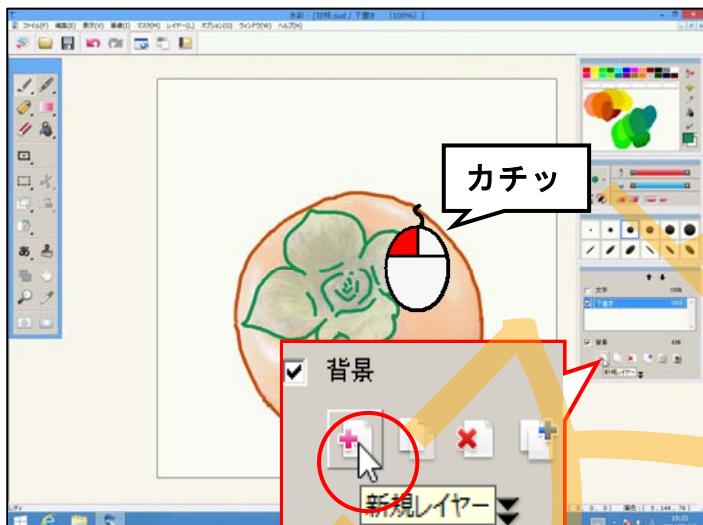
操作前



操作後



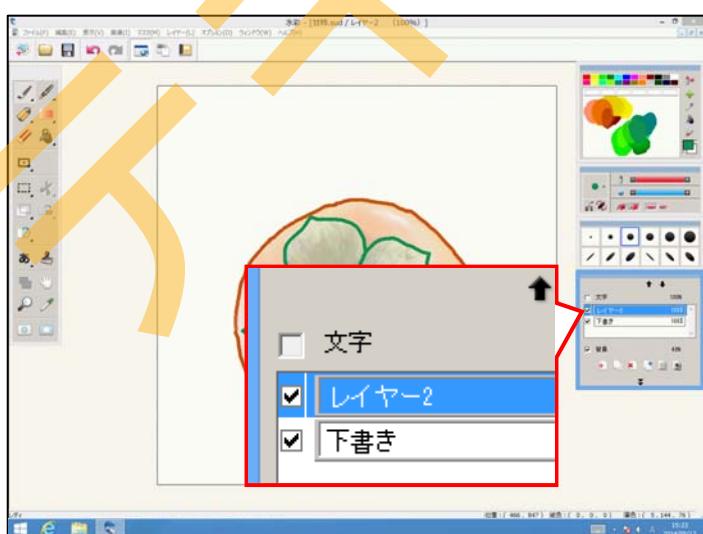
「レイヤー」ウィンドウにある [新規レイヤー] ボタンにポイントし、クリックします。



● 「下書き」レイヤーの上に「レイヤー2」という名前のレイヤーが追加されました。

● 「レイヤー2」の「2」の数字は、新しいレイヤーを作るたびに増えていますが、数字に意味はありません。操作が前後した場合などに、「レイヤー3」などと表示されることがあります、そのまま操作を進めてください。

● 現在は「レイヤー2」のレイヤーを選択しているため、青色で表示されています。これ以降の操作では、操作前にどのレイヤーが選択されているかを毎回確認するようにしましょう。

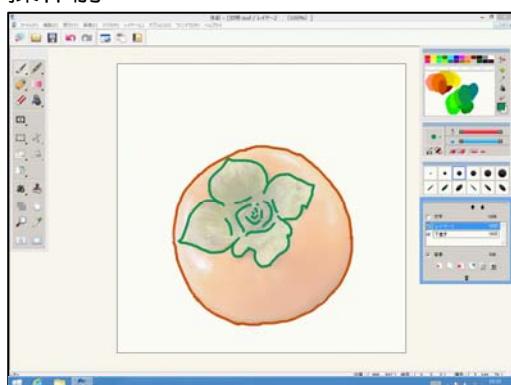


④ 新しいレイヤーを編集する（実の色）

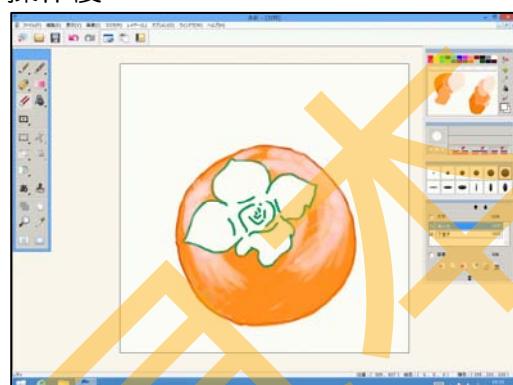
新しく作成した「レイヤー2」の名前を変更し、トレースで用意した見本を確認しながら色を塗っていきましょう。これまでに覚えた操作を目的に合わせて組み合わせながら進めていきますので、焦らず順番に覚えていきましょう。

◆新しいレイヤーに色を塗る方法をマスターしましょう。

操作前



操作後

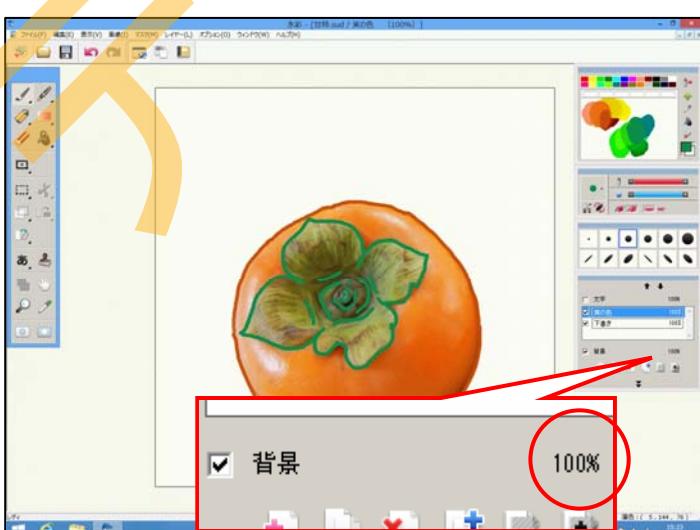


「レイヤー2」をダブルクリックし、レイヤーの名前を「実の色」に変更しましょう。



- レイヤー名の変更方法を忘れた方は、P102 ① レイヤーの名前を変更するを参照してください。

「背景」レイヤーの透明度を「100%」に設定しましょう。

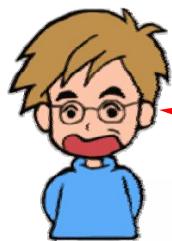


- トレースで表示した画像を観察するための操作です。
「背景」レイヤーが元の濃さで表示されました。

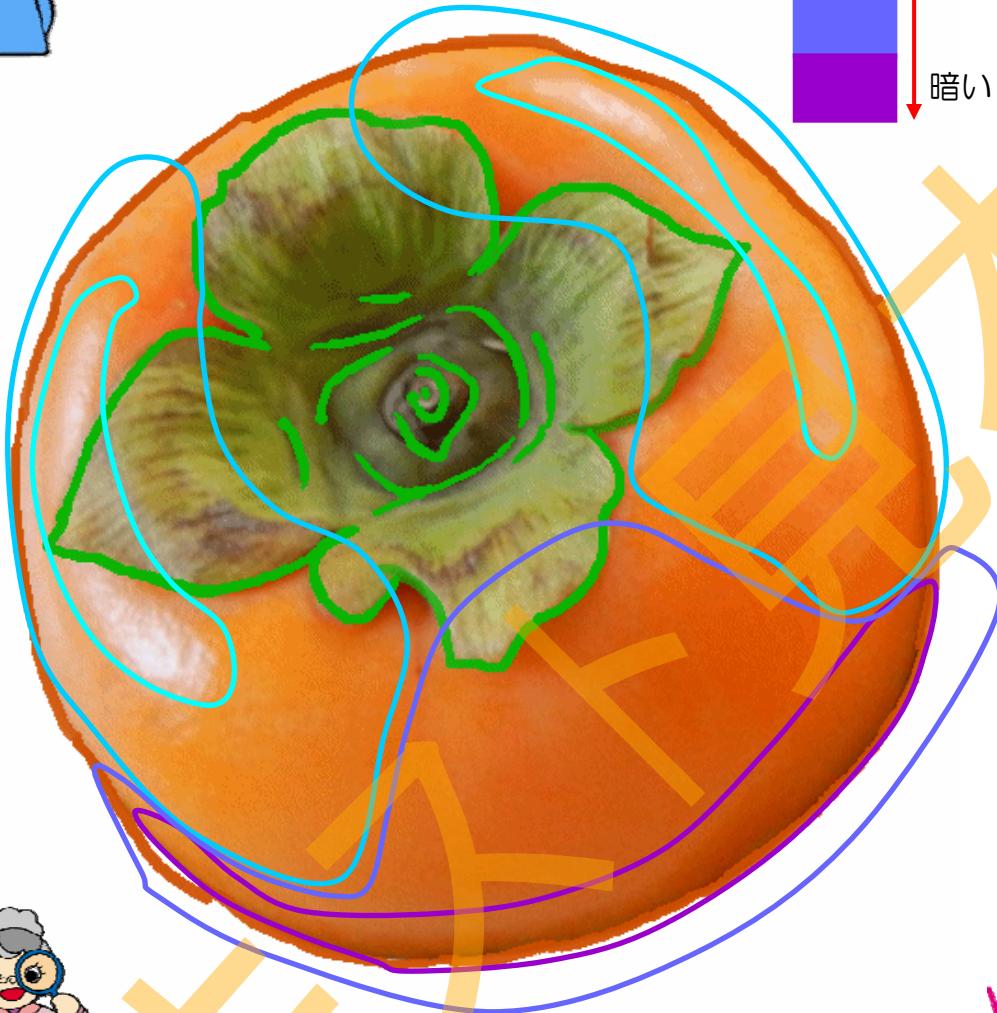
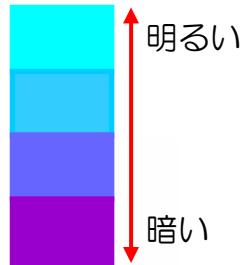
- 「背景」レイヤーは、トレースで表示した画像が入る場所です。トレースで表示した画像の透明度の変更は、P94 ② トレースで表示した画像（背景レイヤー）を半透明にするを参照してください。



見本の柿の画像を観察し、柿の実の色の明るさや雰囲気を観察しましょう。



ここは観察だけです！
操作はしません！！



ケンちゃん「よく見たら、暗い所や明るい所があるね！」

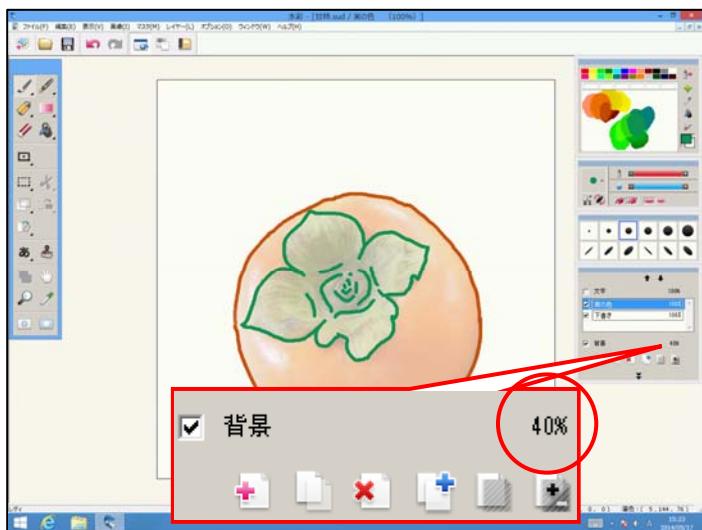
くじら先生「そうですね。上の図は、みなさんにトレースで表示して頂いた画像を拡大したものです。明るさごとに枠で囲っているので確認してください。」

ウメさん「こうすると、柿の後ろから光が当たっているように見えるわ。」

ケンちゃん「でも、これをどうやって塗れば良いのかな？」

くじら先生「順番に進めていくのでゆっくりと操作してもらえば大丈夫ですよ。
少しずつ薄い色から塗っていくので、今は手前が暗く、後ろが明るいということを覚えておきましょう。」

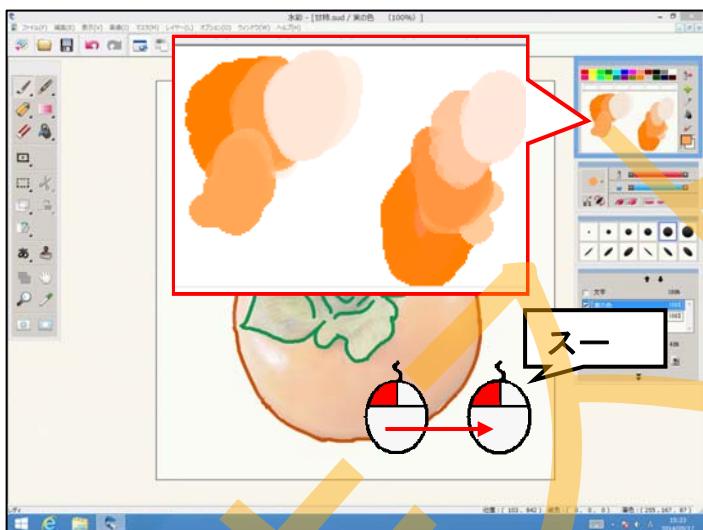
「背景」レイヤーの透明度を「40%」に設定しましょう。



● 大まかな雰囲気が分かったので、色を塗りやすいように背景レイヤーにある見本を薄くします。



パレットでオレンジ色と白色を自由に混ぜ合わせ、薄いオレンジ色を作成しましょう。

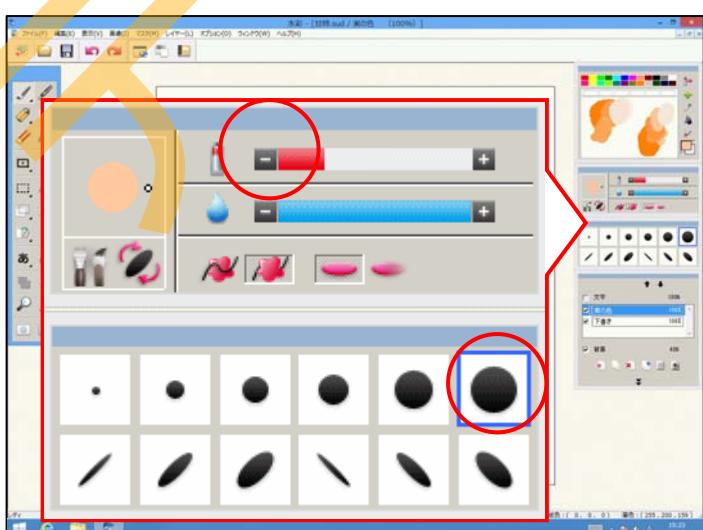


● まずは薄い色を準備します。パレットに色を作る場所がない場合は、 [パレット洗浄] を行ってから色を作りましょう。

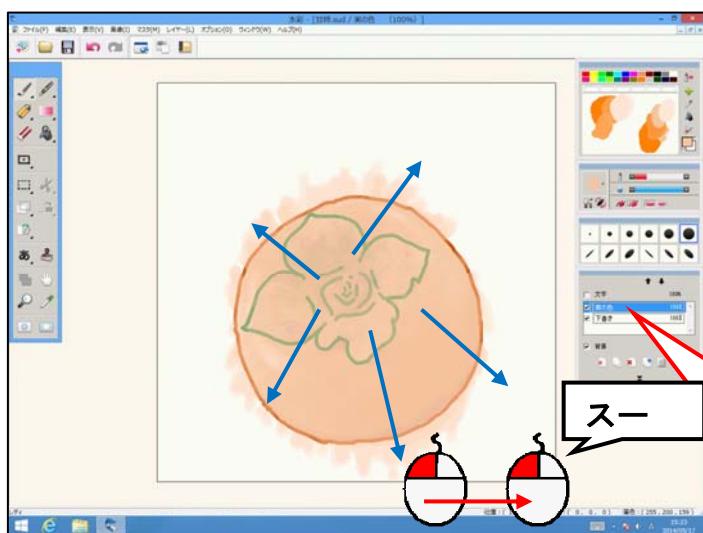
余裕があれば読んでね

● 左図ではオレンジ色と白色を使用していますが、黄色や赤色を混ぜても良い色を作ることができます。使用する色は、薄ければどんな色でもOKです。

 [スポット] ツールで薄めのオレンジ色を選択し、同時に筆の大きさを最大に、絵の具の量を最低に設定しましょう。

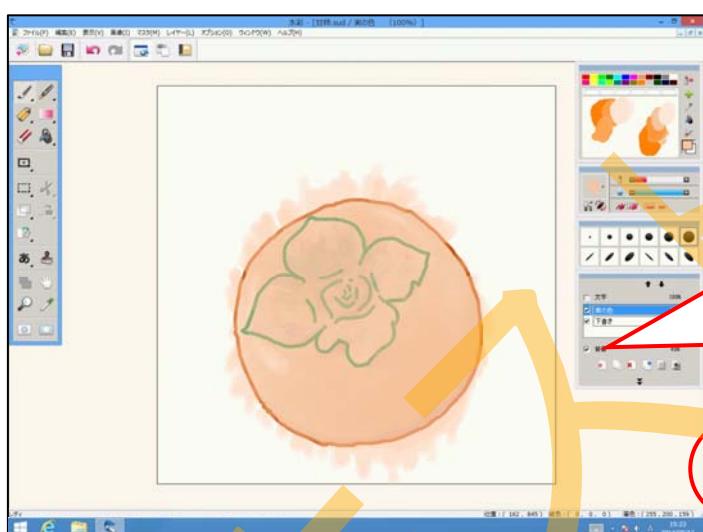


「実の色」レイヤーが青色で選択されていることを確認し、色を塗りましょう。



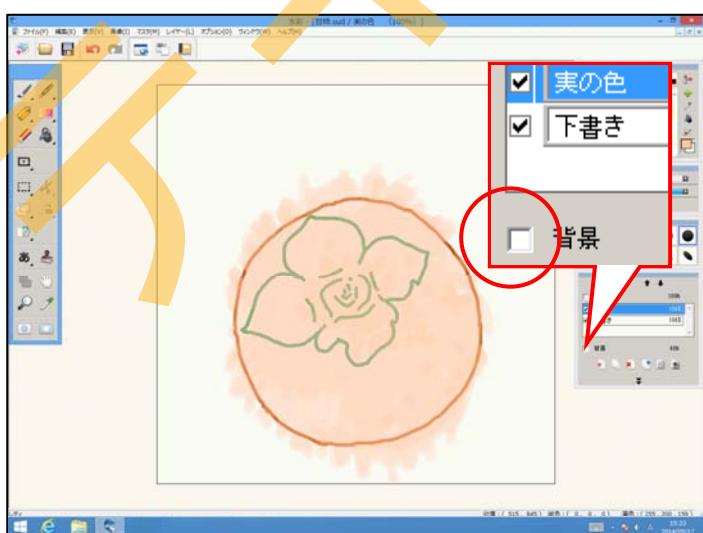
●まず下地の色を薄く塗りましょう。薄い色なので、ここでは明るい部分や暗い部分を意識する必要はありません。レイヤーも分かれているので、葉っぱを気にせずにどんどん色を塗りましょう。

「背景」レイヤーが表示されていることを確認しましょう。



●現在は、トレースで挿入した画像が「背景」レイヤーに表示されている状態です。

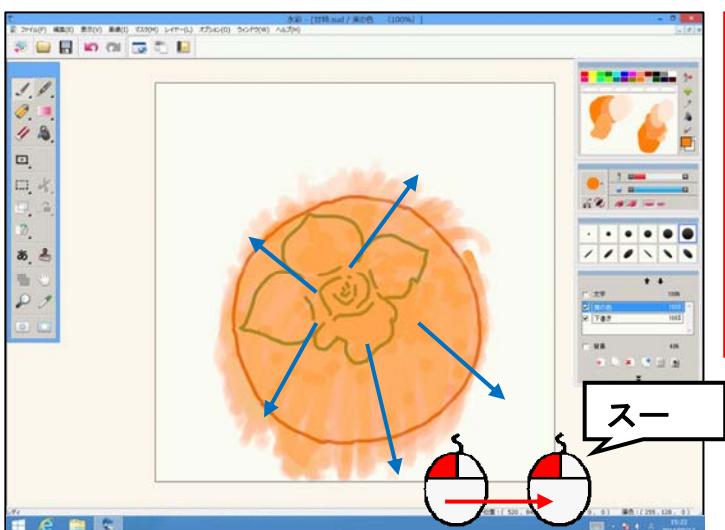
「背景」レイヤーを非表示にし、キャンバスの状態を確認しましょう。



●「背景」レイヤーを非表示にすることで、他のレイヤーにどのような線が入っているかを一目で確認することができます。小まめにレイヤーの表示を切り替えることで、見本に近づけながら作品を作ることができます。

●これ以降は、必要があれば「背景」レイヤーの表示や透明度を自由に調節しましょう。

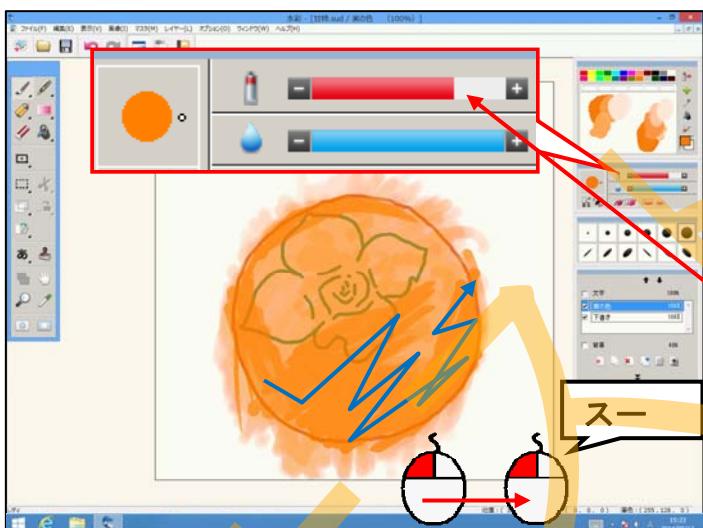
先ほどの色よりも濃い色を作り、下図を参考に好きな色で塗りましょう。



●先ほど塗った色よりも濃ければOKです。薄い順から色を変えながら何度も塗ると、水彩画らしいおもしろい絵になりますよ。絵に変化を付けるため、あえて勢いよく雑に塗りましょう。
余裕のある方は、黄色や茶色なども使用して色を作ってみましょう。



先ほどの色よりも濃い色を作り、下図を参考に好きな色で塗りましょう。

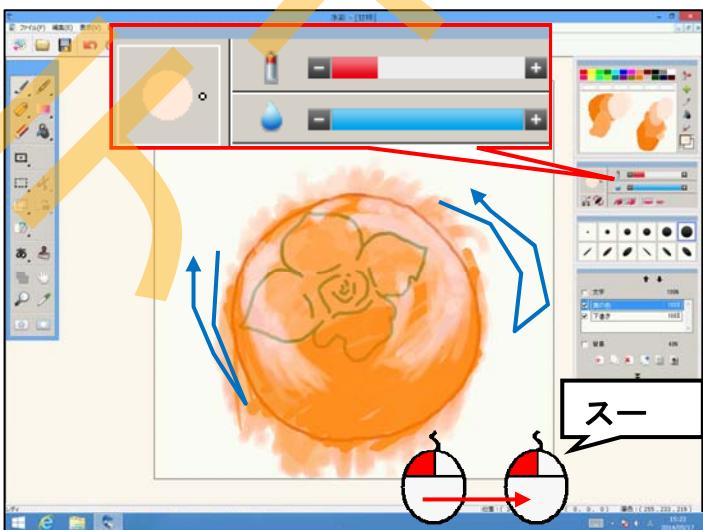


●P109 の画像を参考に、色の濃い部分を中心に色を重ねてみましょう。

余裕があれば読んでね

●パレットで濃い色を作るだけでなく、絵の具の量を増やすと、同じ色のままでも、より濃い線を引くことができます。

絵の具の量を最低にし、オレンジ色と白色で色を作り、下図を参考に色を塗りましょう。



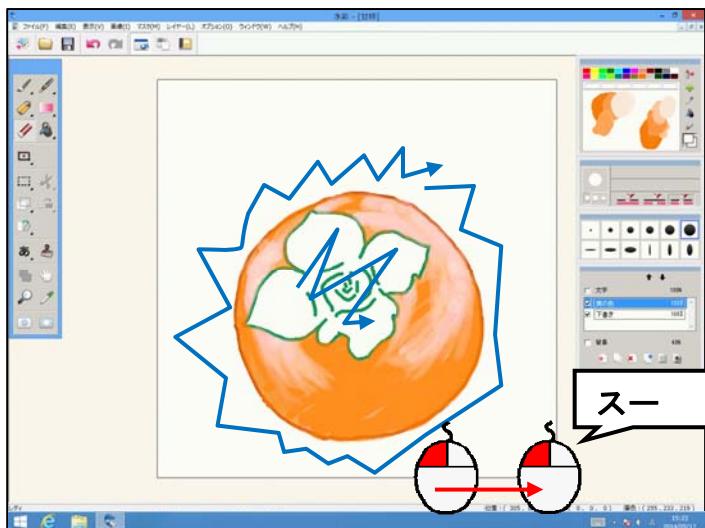
●明るい色で光が当たっている部分に色を塗ると、立体感を出すことができます。

注意!

●真っ白な色を強く塗りすぎると、テカテカして不自然になります。塗りすぎて元に戻せない場合などは、上からオレンジ色を塗り直しましょう。



[消しゴム] ツールを選択し、はみ出た部分を消しましょう。



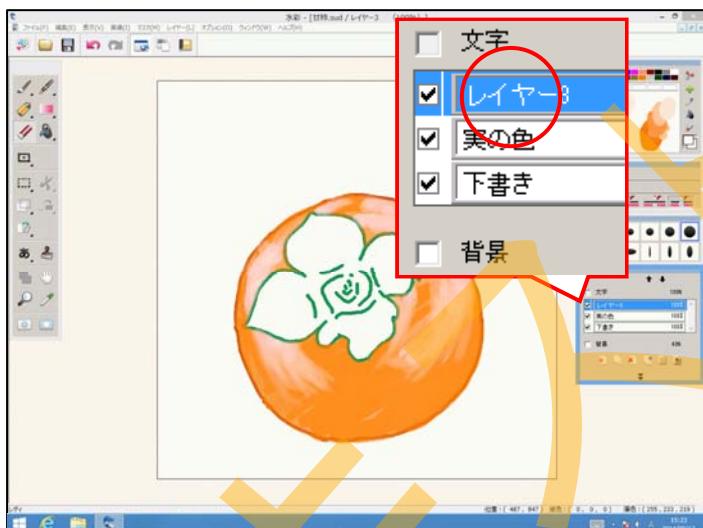
● 「実の色」レイヤーが完成し、実の色を塗ることができました。

● 消し残しがあってもOKです。葉と葉の間の細かい部分を消すときは、消しゴムのサイズを小さくしてみましょう。

● [消しゴム] ツールの使い方を忘れた方はテキスト P63 (9) 消しゴムツールで線を消すを参照してください。

●次の操作の前に・・・

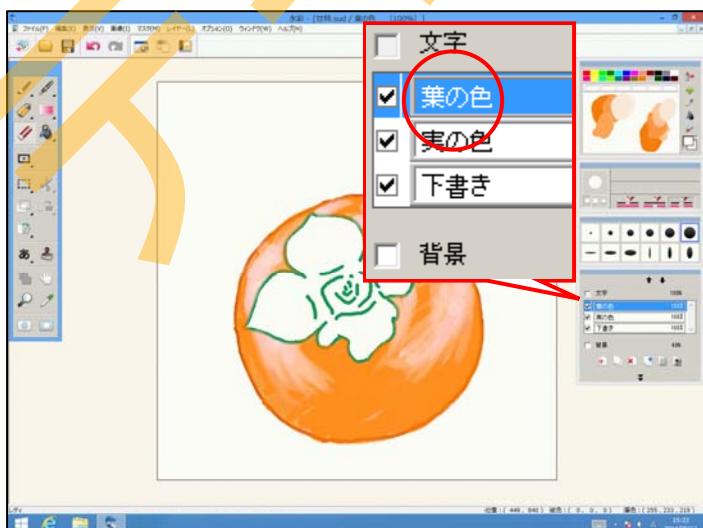
「実の色」レイヤーが選択されていることを確認し、新しいレイヤーを追加します。



● 次は柿の葉に色を塗ります。この操作は、柿の葉に色を塗るために新しいレイヤーを先に追加しておく操作です。

● 新しいレイヤーを追加する方法を忘れた方は P107 ③ 新しいレイヤーを追加するを参照してください。

新しくできたレイヤーの名前を「葉の色」に変更しましょう。



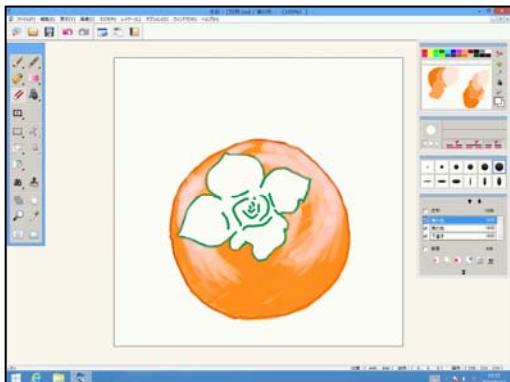
● レイヤーの名前の変更方法を忘れた方は P102 ① レイヤーの名前を変更するを参照してください。

⑤ 新しいレイヤーを編集する（葉の色）

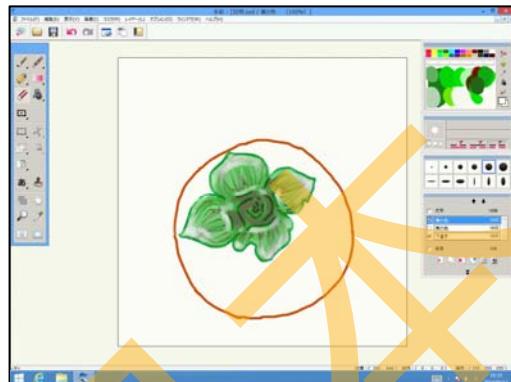
新しく作成した「葉の色」レイヤーに、柿の実と同じように色を塗りましょう。基本的な手順は同じで、薄い色から順番に塗り、最後に光が当たっている部分を塗ります。

◆柿の葉に色を付けることで、基本的な色の塗り方に慣れましょう。

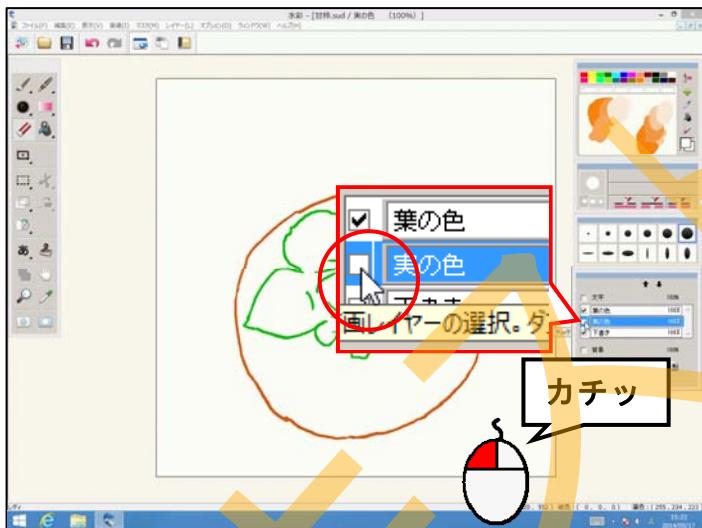
操作前



操作後



「実の色」レイヤーの ボタンをクリックし非表示にしましょう。

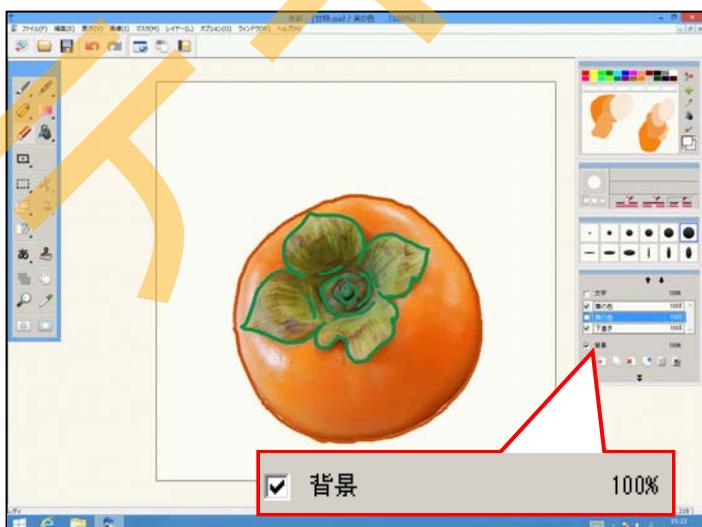


●柿の葉に色を塗ります。

柿の葉に色を塗りやすいように、実の色を一時的に見えなくする操作です。

●レイヤーを非表示にする方法を忘れた方は P105 ② レイヤーの表示 / 非表示を切り替えるを参照してください。

「背景」レイヤーを表示し、透明度を 100% に設定しましょう。

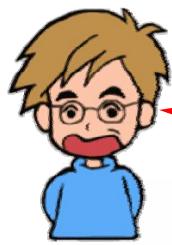


●見本を観察するための操作です。

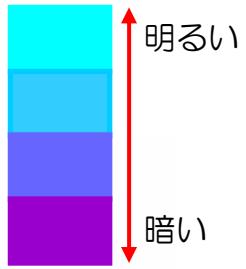
「背景」レイヤーが元の濃さで表示されました。

●「背景」レイヤーは、トレースで表示した画像が入る場所です。トレースで表示した画像の透明度の変更方法を忘れた方は、P94 ② トレースで表示した画像（背景レイヤー）を半透明にするを参照してください。

見本の柿の画像を観察し、葉の色の明るさや雰囲気をつかみましょう。



ここは観察だけです！
操作はしません！！



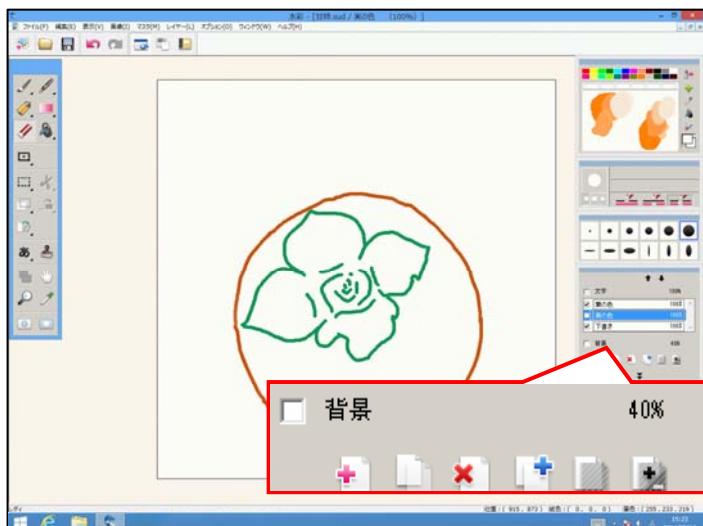
ケンちゃん「葉っぱは縦にスジが入っているみたいだね！」

ウメさん「葉っぱの中心ほど濃い緑色になっているわ！」

ケンちゃん「葉の外側の一部は光で白く光っているみたいだね！芯は濃い緑だ。」

くじら先生「お二人とも良く観察してくれています。あとは、ここで観察したことを活かして色を塗っていきましょう。」

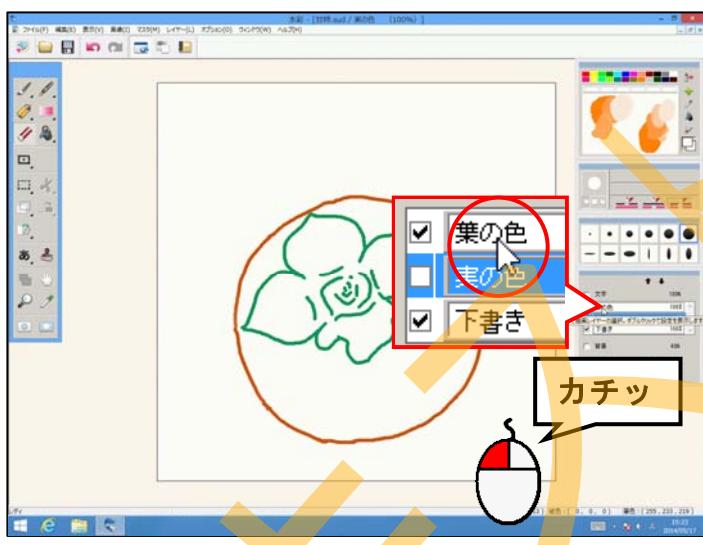
「背景」レイヤーの透明度を「40%」に設定し、非表示にしておきましょう。



- 観察が終わったので、「背景」レイヤーを非表示にします。色の確認をする時のために、透明度を「40%」に設定しています。

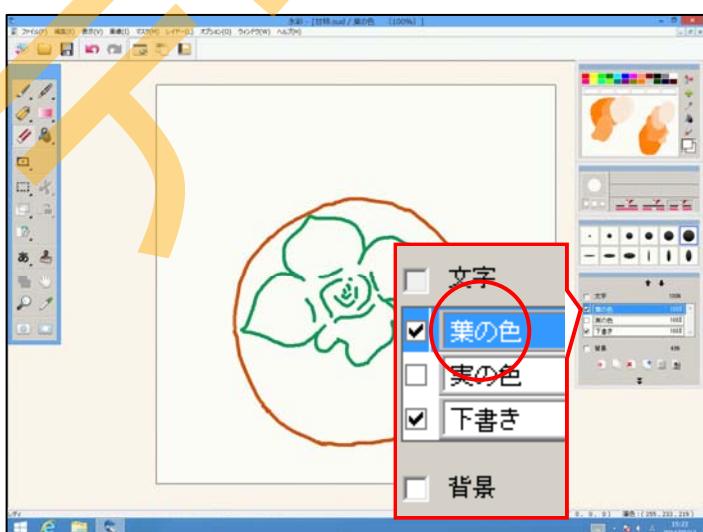


「葉の色」レイヤーにポイントし、クリックします。

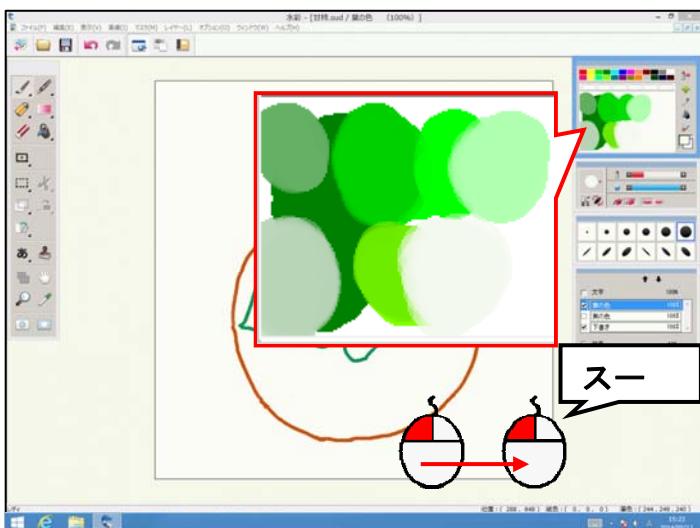


- 「実の色」レイヤーを非表示にしたため、「葉の色」レイヤーを選択している状態になっていました。そのまま色を塗ると、「実の色」レイヤーに色が入ってしまうので、「葉の色」レイヤーを選択した状態にする必要があります。

- 「葉の色」レイヤーの周囲が青色になりました。



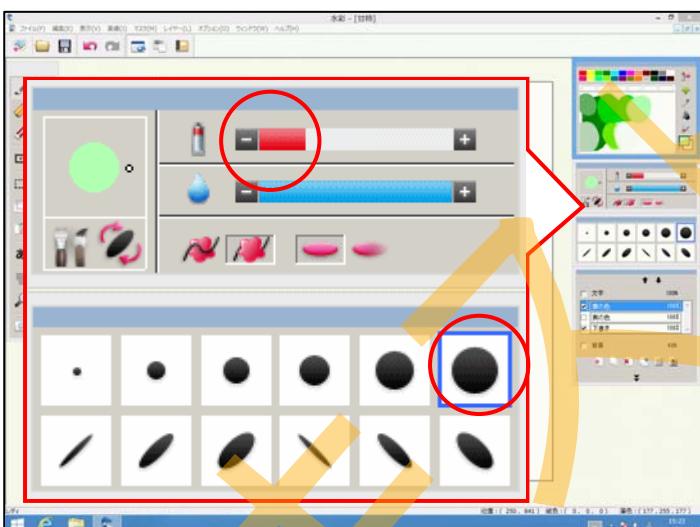
パレットで緑色や白色を自由に混ぜ合わせ、薄い緑色を作成しましょう。



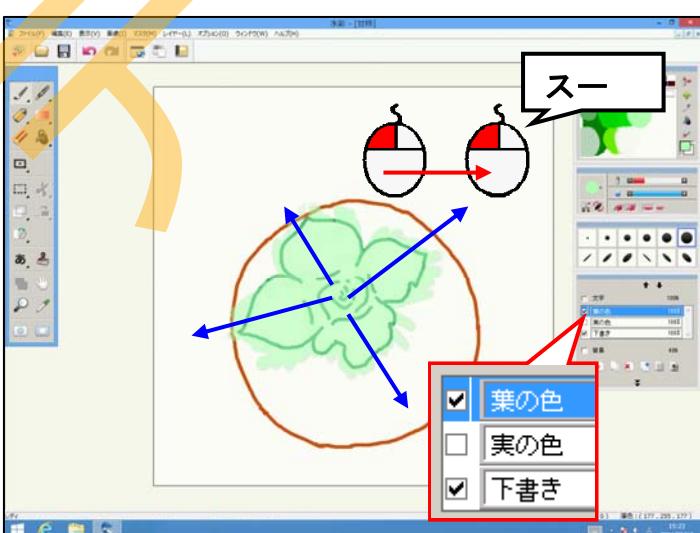
●まずは薄い色を準備します。
パレットに色を作る場所がない場合は、 [パレット洗浄] を行ってから色を作りましょう。



[スポット] ツールで色を選択し、同時に筆の太さを最大に、絵の具の量を最低に設定しましょう。



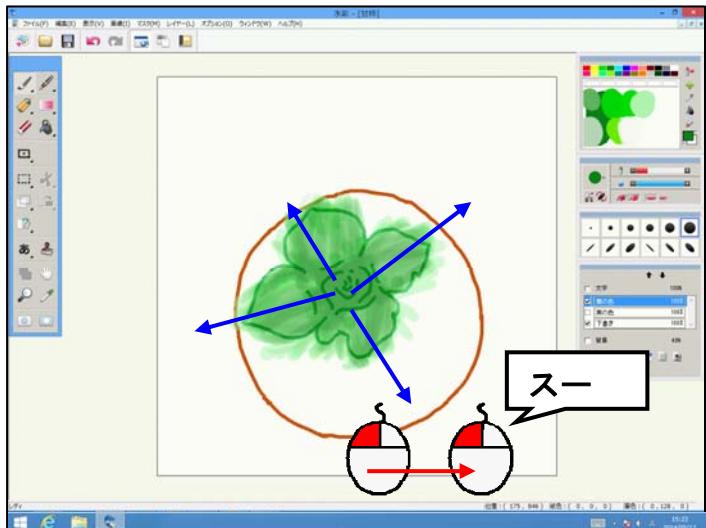
「葉の色」レイヤーが青色で選択されていることを確認し、色を塗りましょう。



●まず下地の色を薄く塗りましょう。
葉の外ほど明るいため、葉の中心から外へ色を塗るのが良いでしょう。
レイヤーを分けているので、はみ出ても構いません。



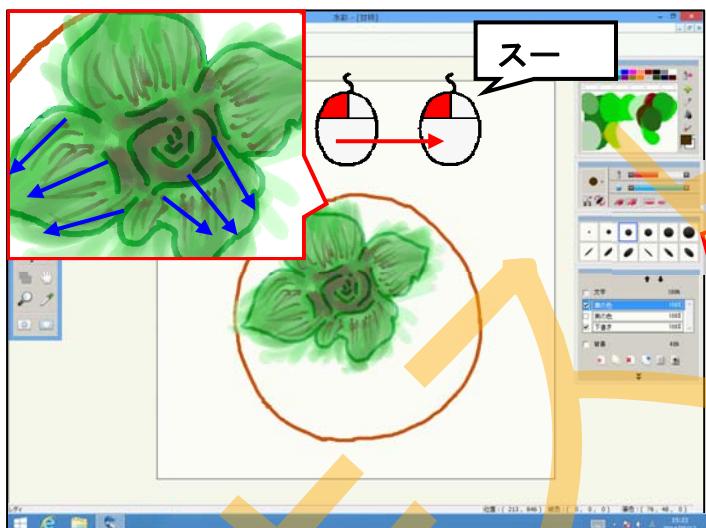
先ほどどの色よりも濃い色を作り、下図を参考に好きな設定で色を塗りましょう。



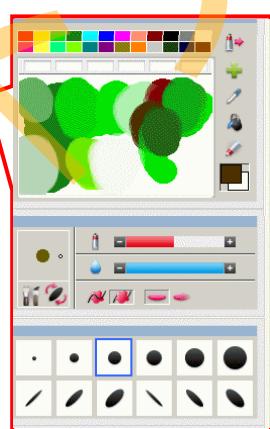
- 先ほど塗った色よりも濃い色ならば、どんな色でもOKです。緑色以外にも、黄色や茶色などを自由に混ぜて色を作ってみましょう。筆の太さや絵の具の量も自由に設定し、繰り返し線を引いてみましょう。



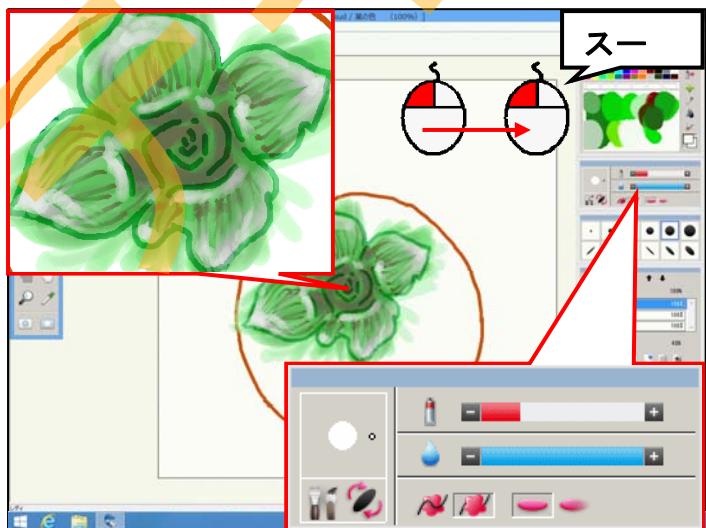
茶色と緑色で色を作り、下図を参考に好きな設定でスジを描きましょう。



- 下図はテキストで使用した設定です。濃い色でスジを描くために、絵の具の量も多くしています。



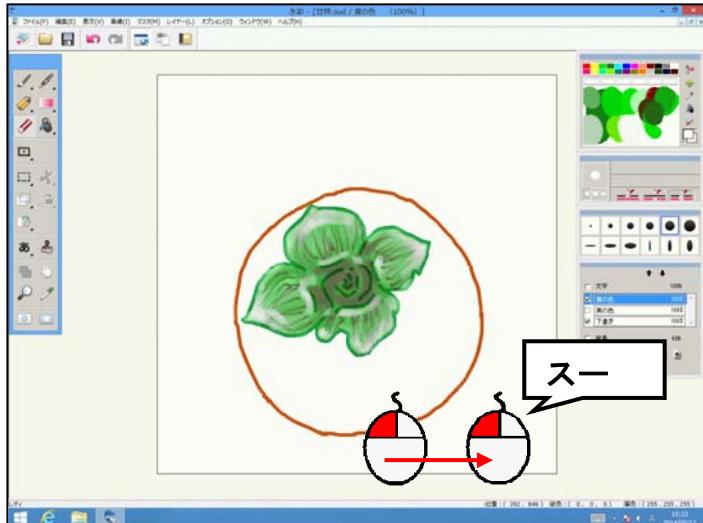
緑色と白色で色を作り、下図を参考に明るい色を塗りましょう。



- P115 を参考に、明るい色で立体感を出します。他にも気になる場所があれば、ここで色を塗って修正しましょう。

- 真っ白な色を強く塗りすぎると、テカテカして不自然になります。塗りすぎて元に戻せない場合などは、上からオレンジ色を塗り直しましょう。

【消しゴム】ツールを選択し、はみ出た部分を消しましょう。



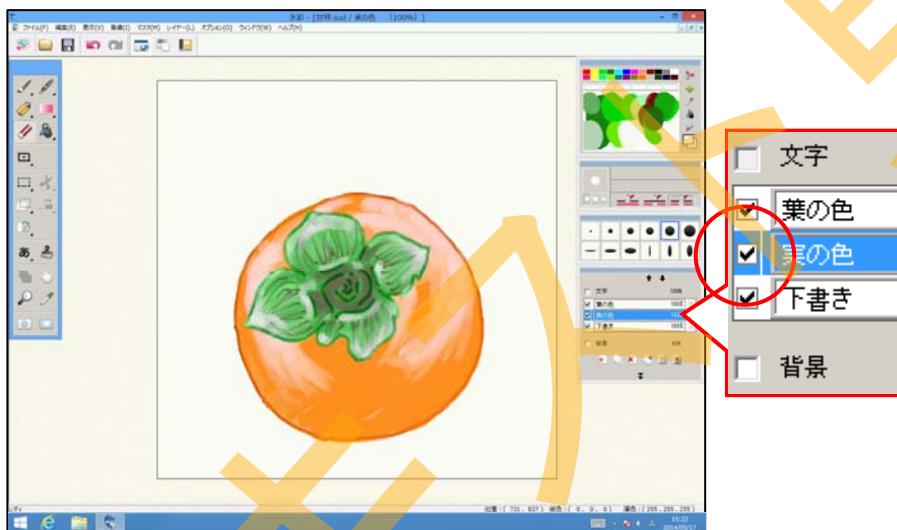
●「葉の色」レイヤーが完成し、葉の色を塗ることができました。

●葉と葉の間の細かい部分を消すときは、消しゴムのサイズを小さくしてみましょう。



●次の操作の前に・・・

「実の色」レイヤーを表示しましょう。



⑥ レイヤーの順序を変更する

「甘柿」というキャンバスは、「下書き」「実の色」「葉の色」の3枚のレイヤーが重なっています。「レイヤー」ウィンドウ内で、上に表示されているレイヤーほど手前に表示されます。また、レイヤーを重ねる順番を変更することで、絵の雰囲気を変えることができます。ここでは、「下書き」レイヤーを一番上に並び替えてみましょう。

◆レイヤーの並べ替え方法を覚えましょう。

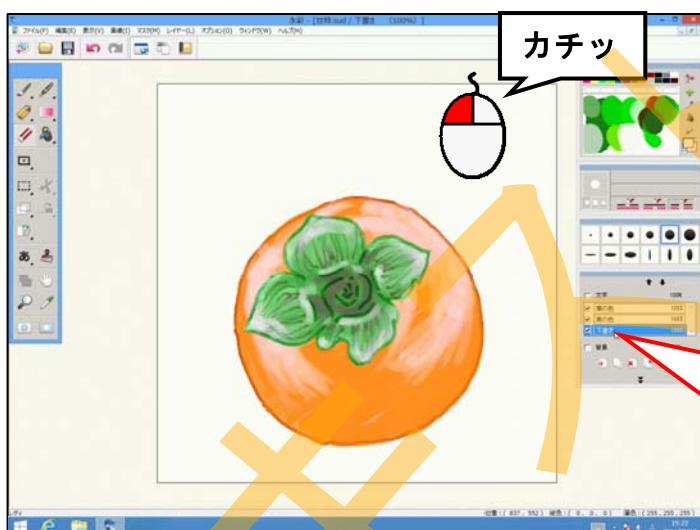
操作前



操作後

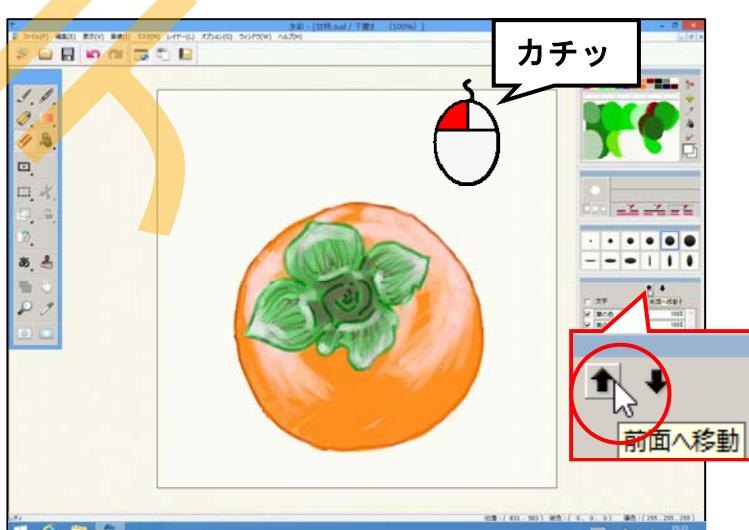


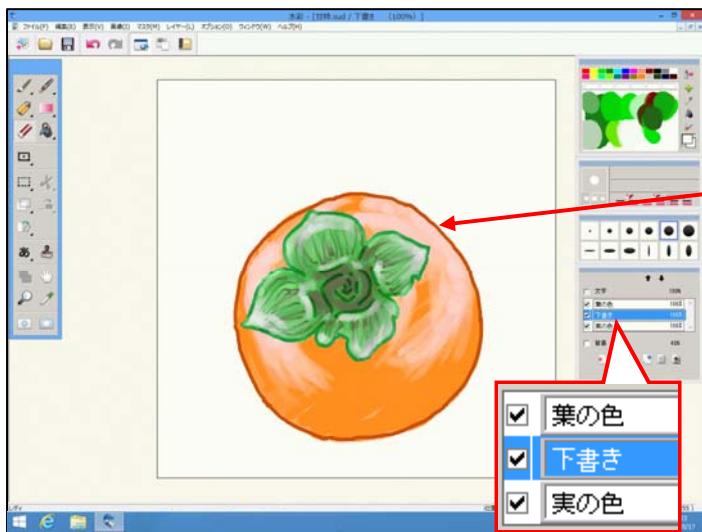
「レイヤー」ウィンドウの「下書き」レイヤーにポイントし、クリックします。



- 「下書き」レイヤーの順序を変更するためには、「下書き」レイヤーを選択している必要があります。

「レイヤーウィンドウ」の [前面へ移動] にポイントし、クリックします。



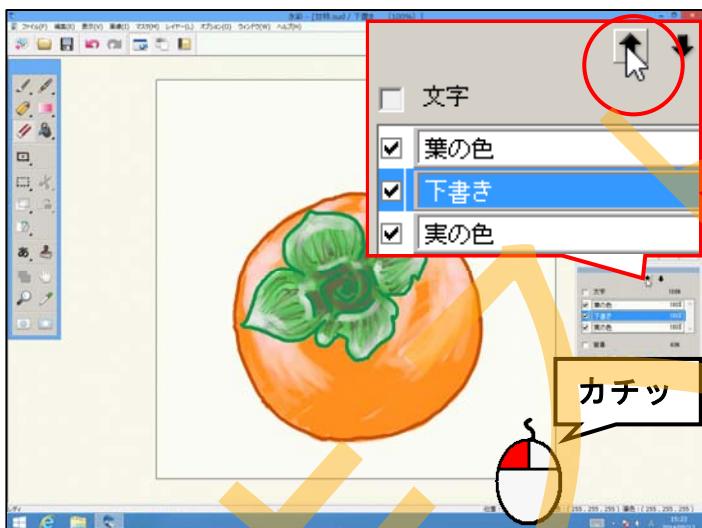


● 「下書き」レイヤーが「実の色」レイヤーの上に移動しました。

● 「下書き」レイヤーが前に来たため、柿の実の枠線がはっきりと表示されました。

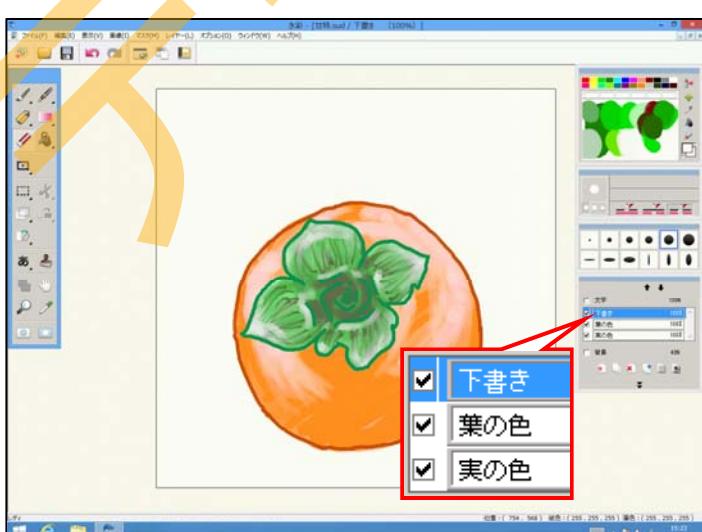


もう一度 [レイヤーの移動] ボタン (上向き矢印) にポイントし、クリックします。



● 「下書き」レイヤーが一番上に移動しました。

● 下書きを一番上にすると、くっきりした絵になります。下書きを消すと、ボヤっとした絵になります。
みなさんのが絵を描くときは、好みで調整してください。



⑦ レイヤーを複製する

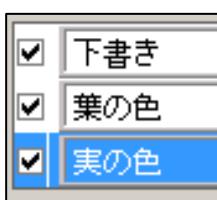
レイヤーを複製してみましょう。レイヤーの複製は、失敗した時のために予備を残しておきたい時や、同じものを何度も使いたいときなどに使います。

今回は、試しに「実の色」レイヤーを複製してみましょう。

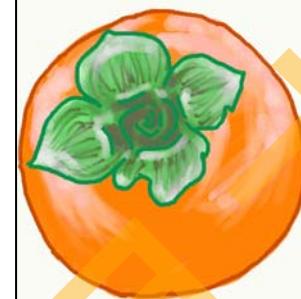
複製したレイヤーは、後で混乱しないように、しっかり名前を付けて管理しましょう。

◆レイヤーを複製する方法を覚えましょう。

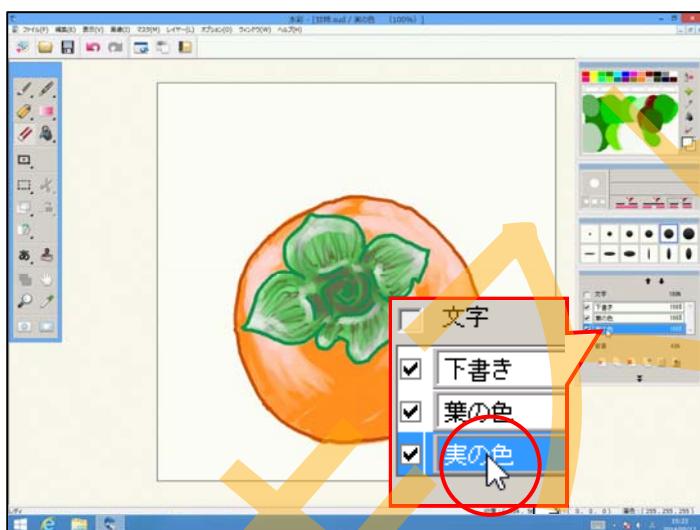
操作前



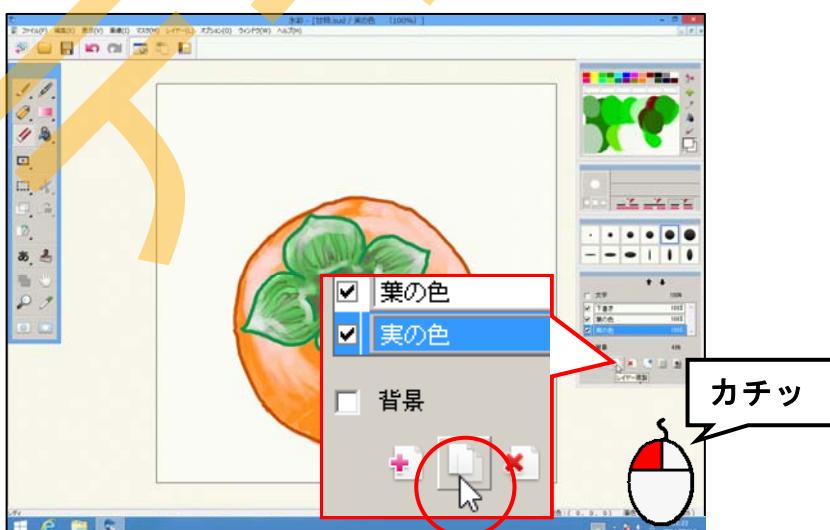
操作後

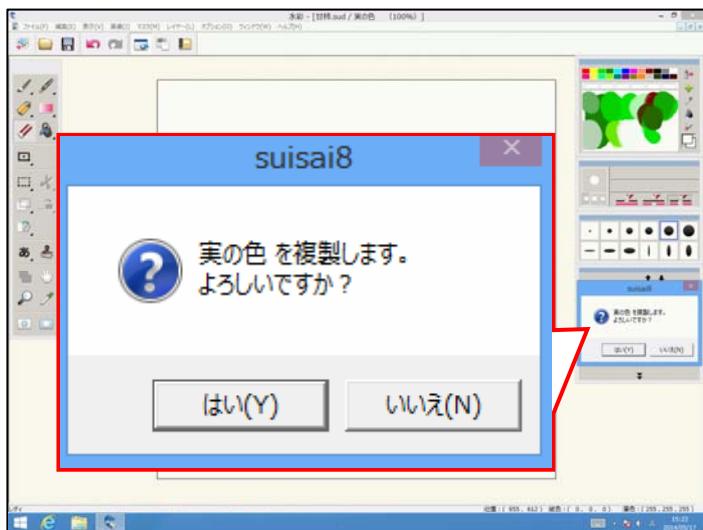


「レイヤー」ウィンドウの「実の色」レイヤーを選択します。



「レイヤー」ウィンドウの [レイヤー複製] ボタンにポイントし、クリックします。

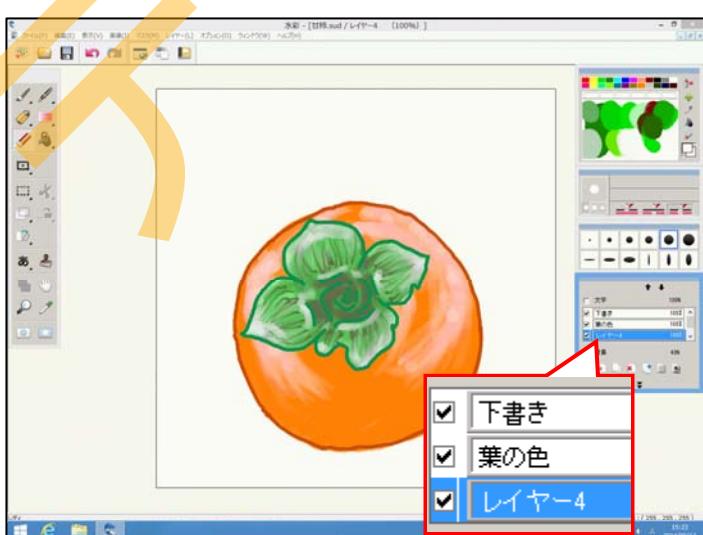
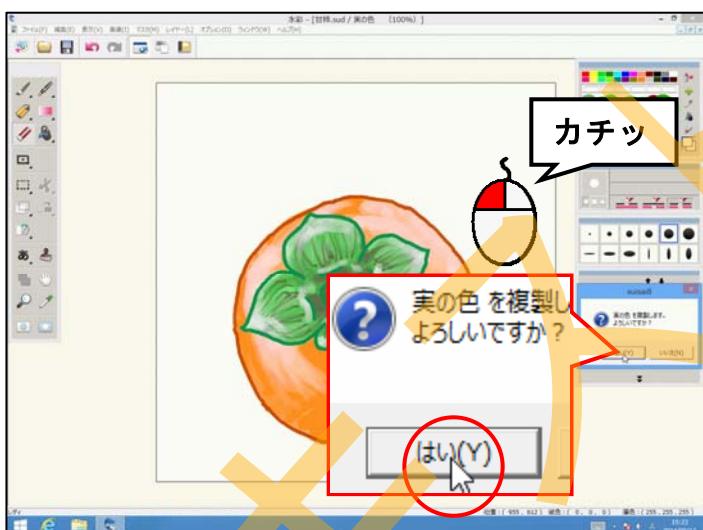




- [レイヤー複製] ボタンをクリックすると、操作を確認するメッセージが表示されます。



[suisai8] ダイアログボックスにある [はい(Y)] ボタンにポイントし、クリックします。

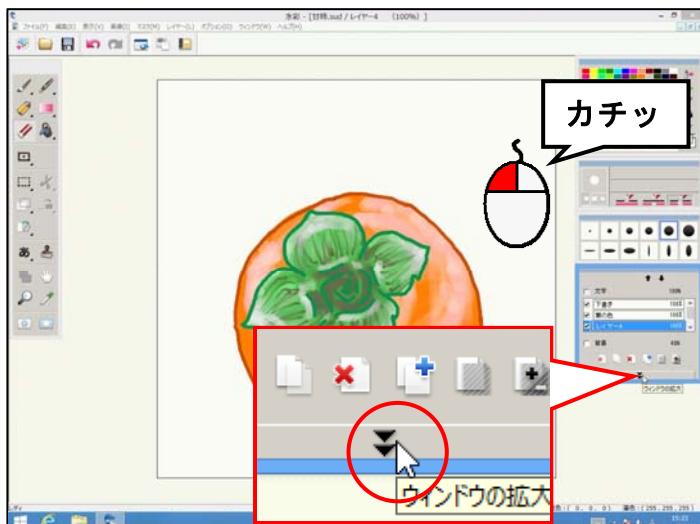


- 「実の色」レイヤーが「レイヤー4」という名前で複製されました。

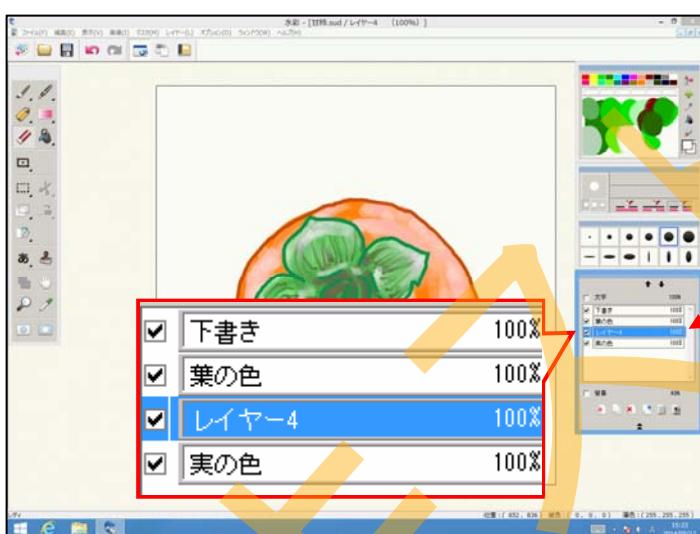
- 「レイヤー4」の「4」は、新しいレイヤーを作るたびに増えています。操作が前後した場合などに、数字が違う場合がありますが、そのまま操作を進めてください。

- 同じ色が2枚重なったため、実の色が少し濃くなります。

「レイヤー」ウィンドウの下側にある [ウィンドウの拡大] ボタンにポイントし、クリックします。



●レイヤーの数が多くなってきたので、「レイヤー」ウィンドウを拡大し、全てのレイヤーを同時に表示するための操作です。



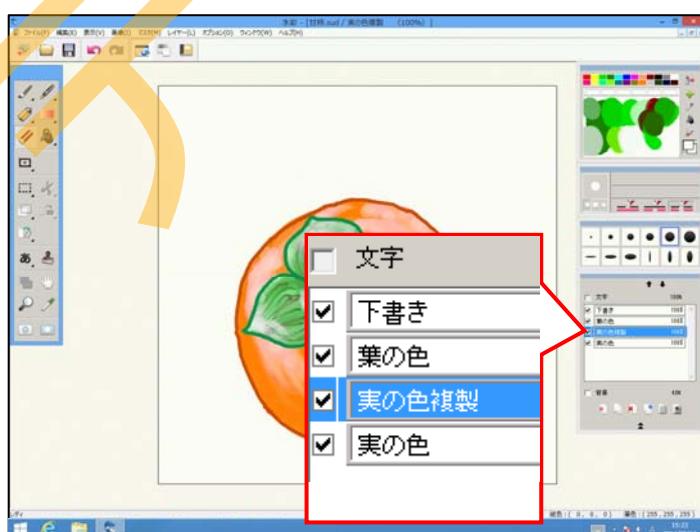
●全てのレイヤーを表示することができました。

余裕があれば読んでね

●レイヤーが多くなり、この方法でも表示しきれなくなった場合は、右側にあるスクロールバーを利用しましょう。

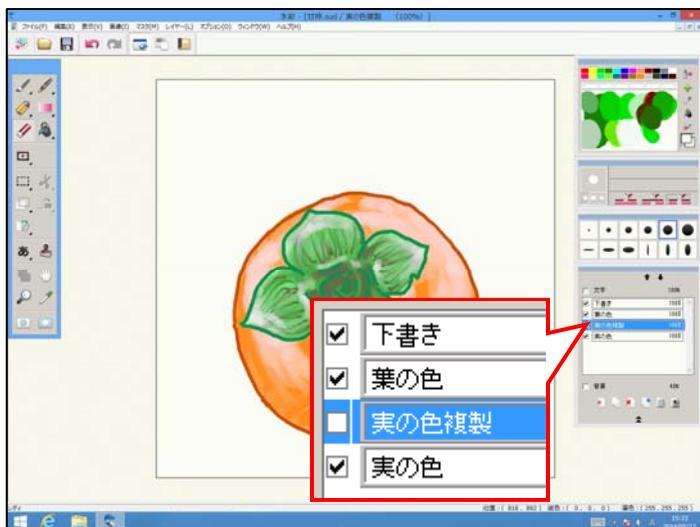
●ここまで復習と次の操作のための準備

「レイヤー4」の名前を、「実の色複製」という名前に変更しましょう。

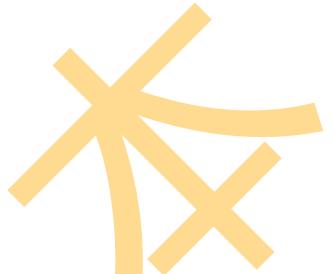


●「実の色」レイヤーの複製として、「実の色複製」レイヤーを作ることができました。複製したレイヤーは、他のレイヤーと同じように編集することもできます。

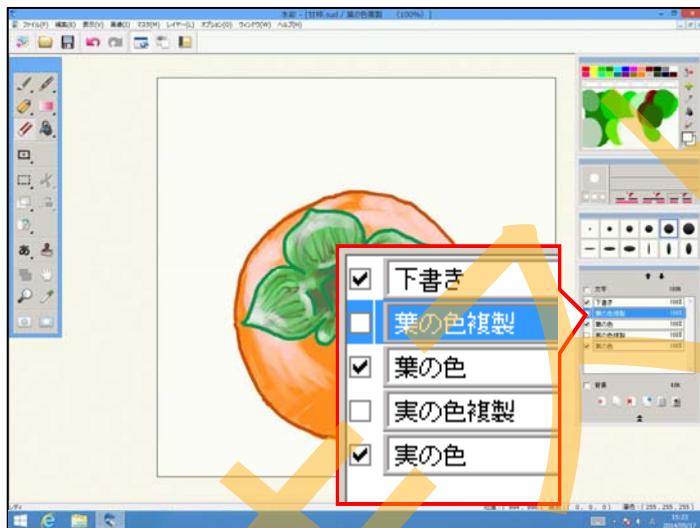
「実の色複製」レイヤーを非表示にしましょう。



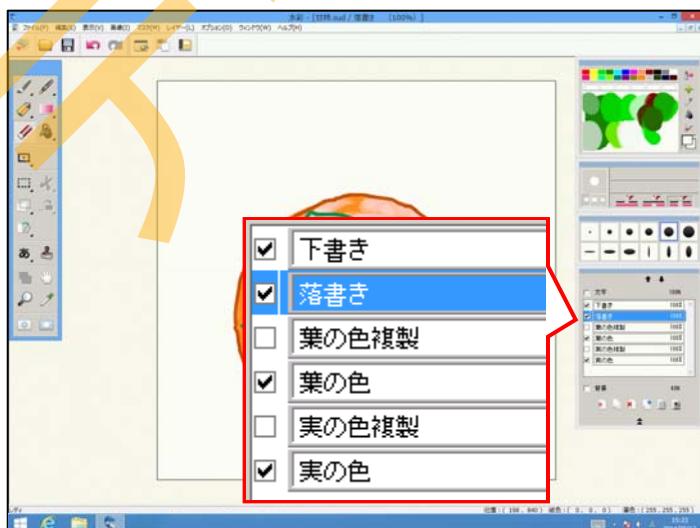
●複製したレイヤーをそのまま表示しておくと邪魔になるので、非表示にすることで見えなくします。



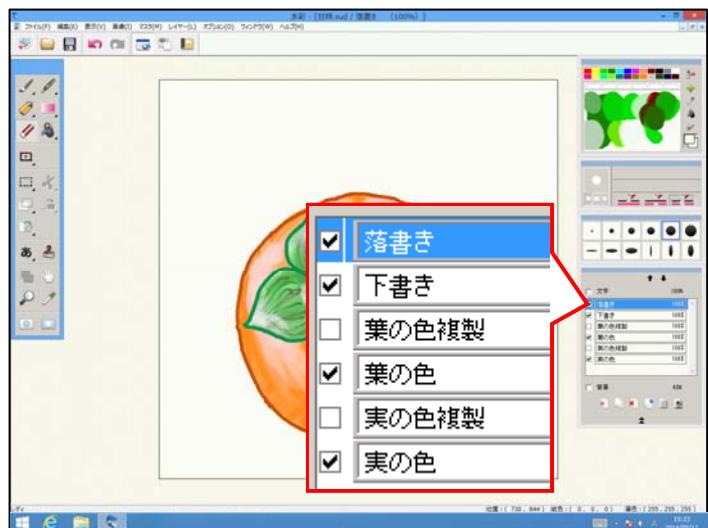
「葉の色」レイヤーの複製を作成し、「葉の色複製」という名前に変更し、非表示にしておきましょう。



新しいレイヤーを作成し、「落書き」という名前に変更しましょう。

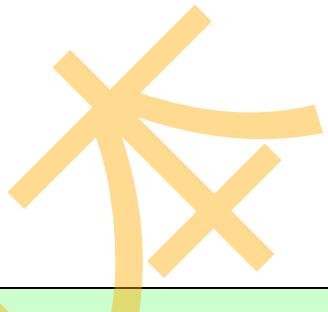


作成した「落書き」レイヤーが一番上になるようにレイヤーの順序を並び替えましょう。



● 「落書き」レイヤーには何も描かれていないので、キャンバスに変化はありません。

● レイヤーの順序の変更方法を忘れた方は P120 ⑥ レイヤーの順序を変更するを参照してください。



[筆] ツールを選択し、「レイヤー練習中」と大きく書きましょう。

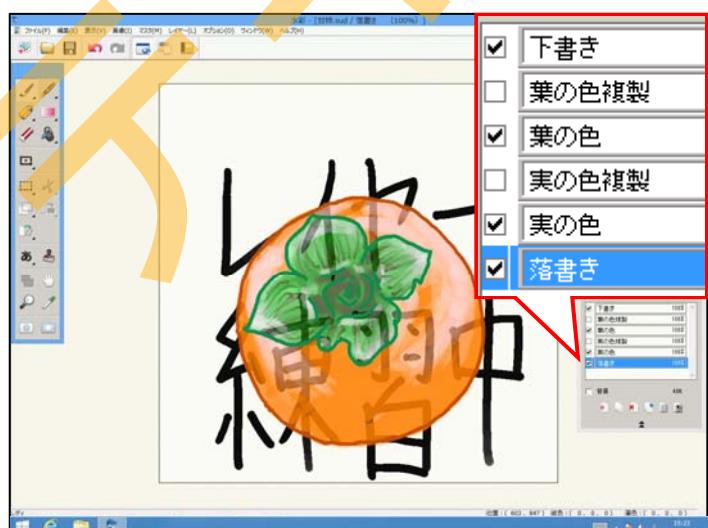


注意!

● 必ず、落書きレイヤーが選択されていることを確認してから操作を行ってください。

● レイヤーの特徴をつかむために、わざと必要のない線を引きます。
「落書き」レイヤーは、次の操作で削除するので、きれいに文字を描く必要はありません。

「落書き」レイヤーの順序を、一番後ろに並び替えましょう。



● 並び替えをしながら、「レイヤー練習中」の文字と柿の重なり方がどのように変化するのかをよく観察しましょう。



⑧ レイヤーを削除する

今回は、レイヤーを削除する方法を覚えましょう。レイヤーを自由に作り、消すことができるようになれば、失敗を恐れずに楽しく絵を描くことができます。

◆レイヤーを削除する方法をマスターしましょう。

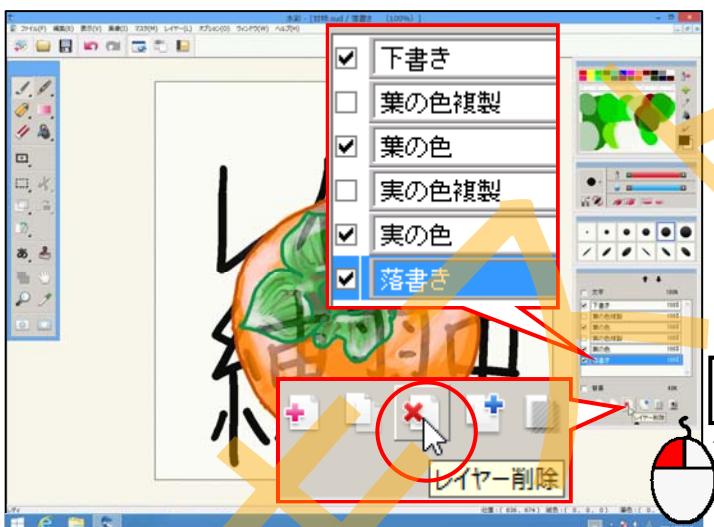
操作前



操作後

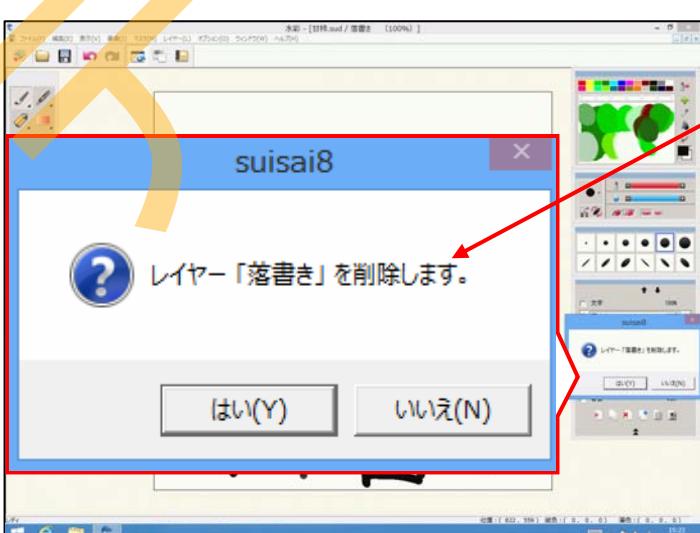


「落書き」レイヤーが選択されていることを確認し、「レイヤー」ウィンドウにある [レイヤー削除] ボタンにポイントし、クリックします。



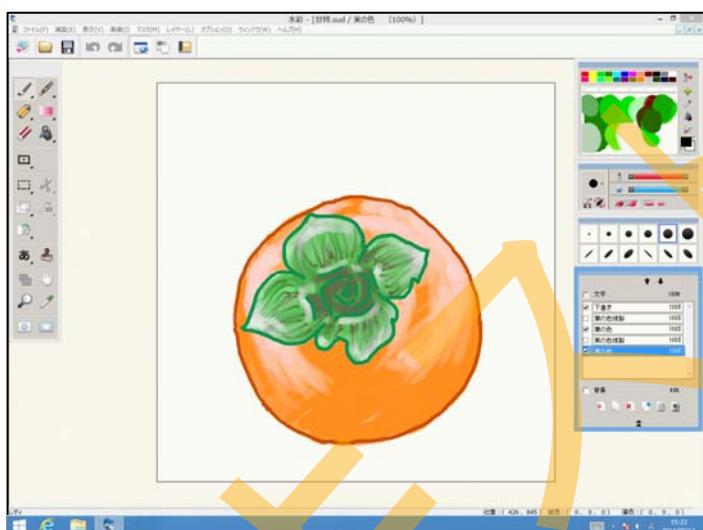
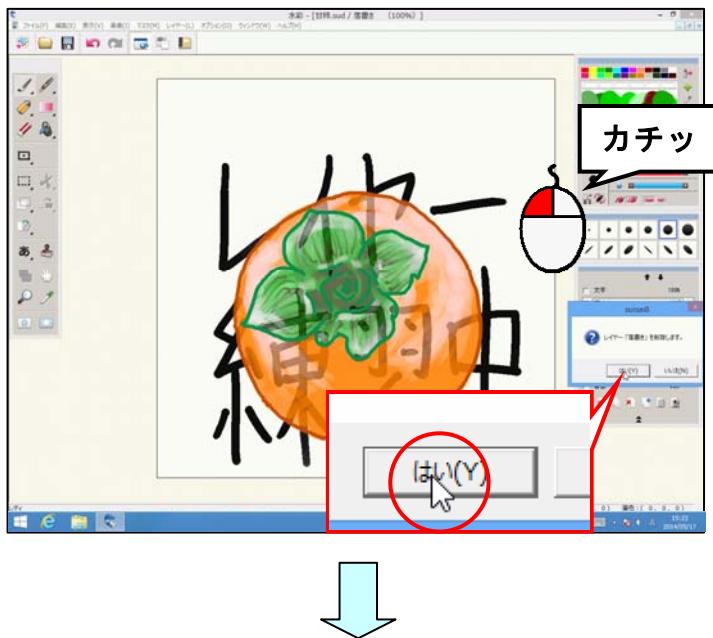
注意!

- レイヤーの複製と同じで、選択しているレイヤーが削除の対象になります。必ず「落書き」レイヤーが選択されていることを確認してから操作しましょう。



- [レイヤー削除] ボタンをクリックすると、操作を確認するメッセージが表示されます。

[suisai8] ダイアログボックスの左下にある〔はい(Y)〕ボタンにポイントし、クリックします。



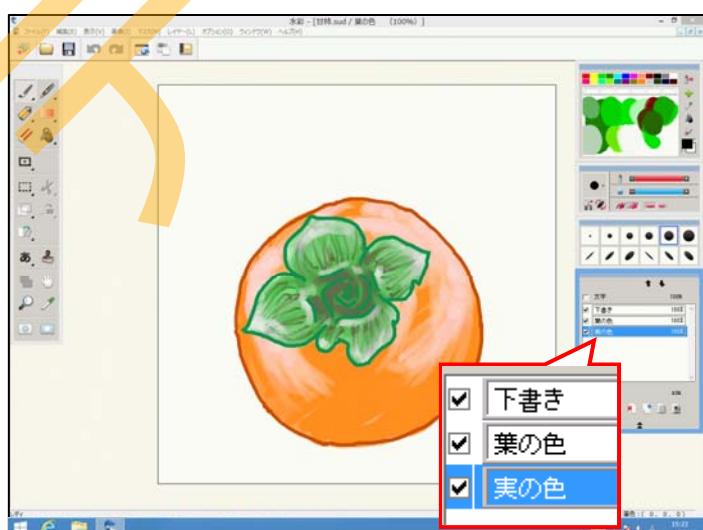
●「落書き」レイヤーが削除されました。

注意!

●レイヤーの削除は元に戻すことができないため、選択しているレイヤーが、本当に削除したいレイヤーなのか何度も確認しましょう。事前に上書き保存をしておくと失敗がなくなります。レイヤーの数に余裕がある場合はレイヤーの削除を使わず、レイヤーの非表示を使うことも考えましょう。

●次の操作の前に・・・

「葉の色複製」レイヤーと「実の色複製」レイヤーを削除しましょう。



●残りのレイヤーは3枚になりました。今回は練習のためにレイヤーを削除してもらいましたが、皆さんが自分で絵を描くときは、失敗に備えて完成まで複製したレイヤーを残しておくと良いでしょう。



⑨ レイヤーを合成する

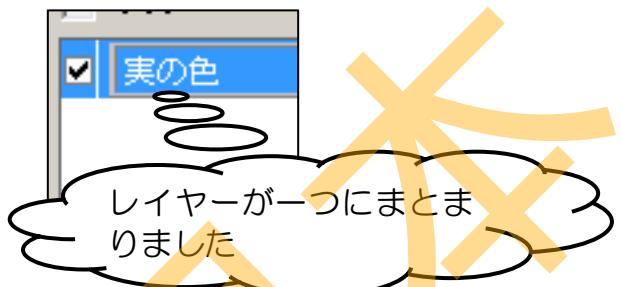
色や形ごとにレイヤーを分けて絵を描くことで、部分ごとに絵を描くことができました。今回は、キャンバスに表示されているレイヤーを、目的に合わせて一つにまとめる方法を覚えましょう。レイヤーの合成を行うことで、レイヤーの枚数を減らしたり、大きな塊ごとに絵を描くことができるようになります。

◆レイヤーの合成方法をマスターしましょう。

操作前



操作後

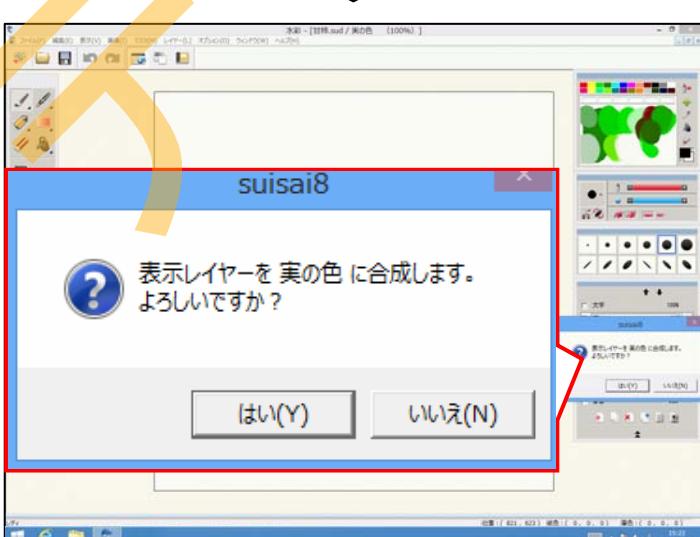


全てのレイヤーが表示されていることを確認し、「レイヤー」ウィンドウにある
[レイヤー合成] ボタンにポイントし、クリックします。

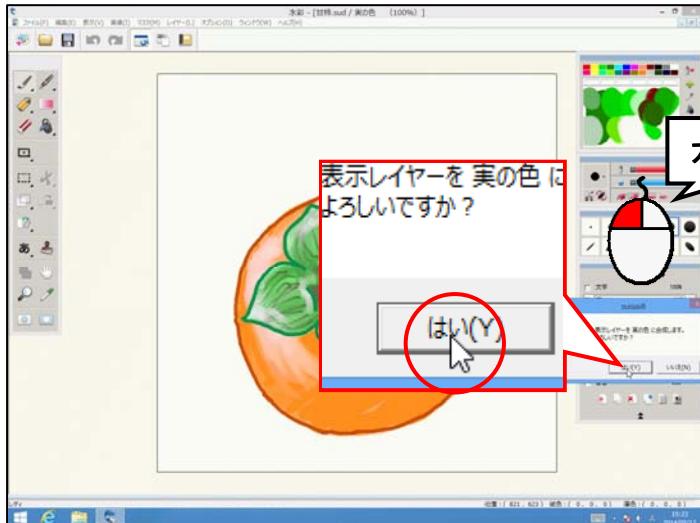


注意!

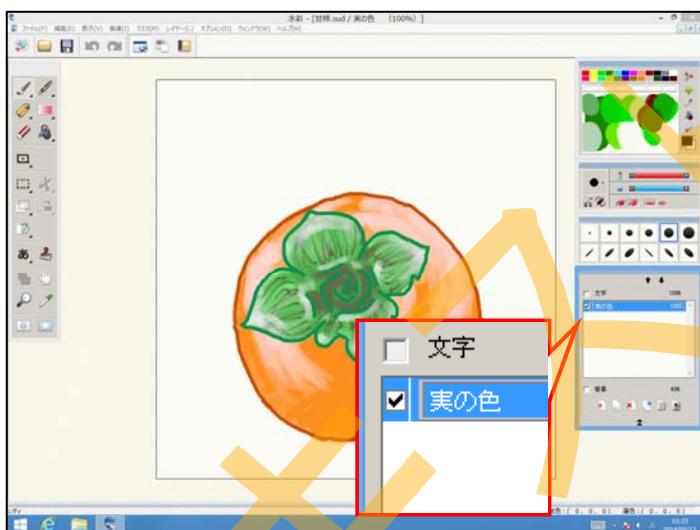
● 非表示になっているレイヤーは合成されません。 合成したいレイヤーだけをあらかじめ表示しておきましょう。レイヤーの合成は取り消すことができないので、事前にデータを保存しておくか、ほぼ完成してから行う方が安心です。



[suisai8] ダイアログボックスの左下にある【はい(Y)】ボタンにポイントし、クリックします。



● レイヤーが1つに合成されました。

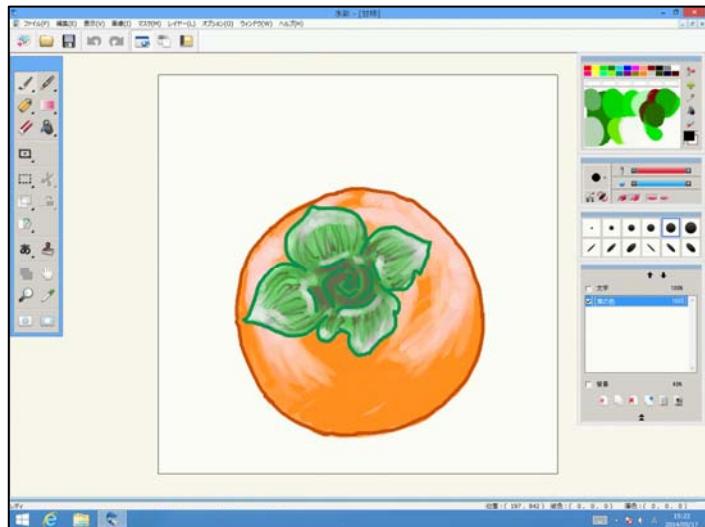


● 合成したレイヤーは、合成したときに選択していたレイヤーの名前になります。今回は「実の色」レイヤーが選択されていたため、合成されたレイヤーは「実の色」レイヤーという名前になっています。

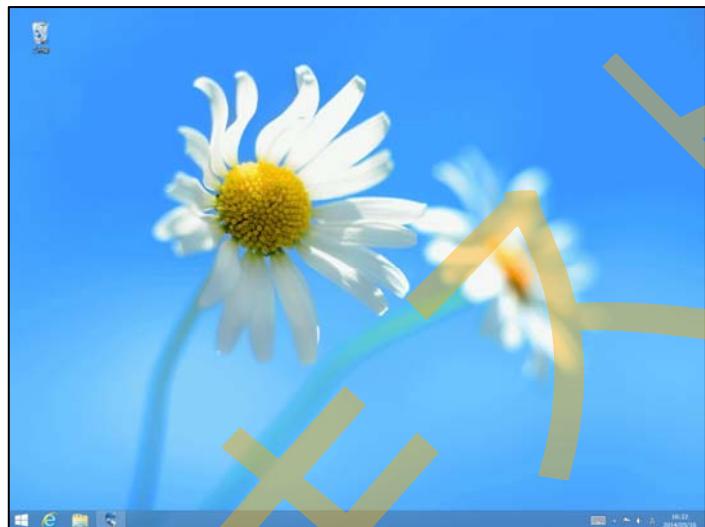


●次の操作の前に・・・

キャンバスを上書き保存し印刷しましょう。



次の操作のために水彩8を終了しておきましょう。



☆☆ここまでくれば、練習問題3で理解度を試して下さい。☆☆

新しい紙と新しい道具！



ウメさん「おしゃれな柿の絵を描くことができたわ！」

くじら先生「みなさん、とても良い絵を描いてくれました。これからも良い題材がみつかったらトレースに挑戦してみてくださいね。」

ケンちゃん「はーい！ 先生、次はどんなことをするの？」

くじら先生「はい。今回は新しい紙に、水彩8で使えるいろいろな道具を使って絵を描いてみましょう。」

ウメさん「いよいよ白いキャンバスに絵を描くのね。気合入れていくわよー！」

ケンちゃん「道具って、今までに使った筆や消しゴム以外にもあるんだね。そんなにたくさん覚えられるかな？」

くじら先生「1つずつ紹介していますので、焦らずゆっくり進めば大丈夫です。筆と消しゴムだけでもおしゃれな絵を描くことができるので、今から紹介する道具は、ボーナスのようなものです！」

ウメさん「ボーナスだと考えると気が楽だわ。でも、使いこなせるようになったらすごい絵が描けそうね！」

ここでは確認だけです！

まだ操作しないで！！

【完成例】



(1) キャンバスの大きさを設定する

絵を描くためのキャンバスの大きさを設定しましょう。パソコンで絵を描く上での大きさなので、印刷する紙の大きさと同じにする必要はありません。

◆キャンバスの大きさを設定する方法をマスターしましょう。

操作前



操作後



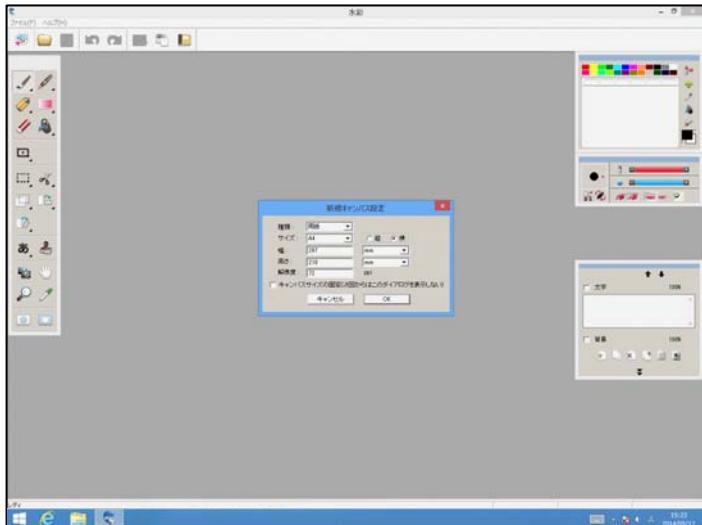
大きさに困った時は、ひとまず幅と高さを 200 にしてOKをクリックする
ようにしてください。



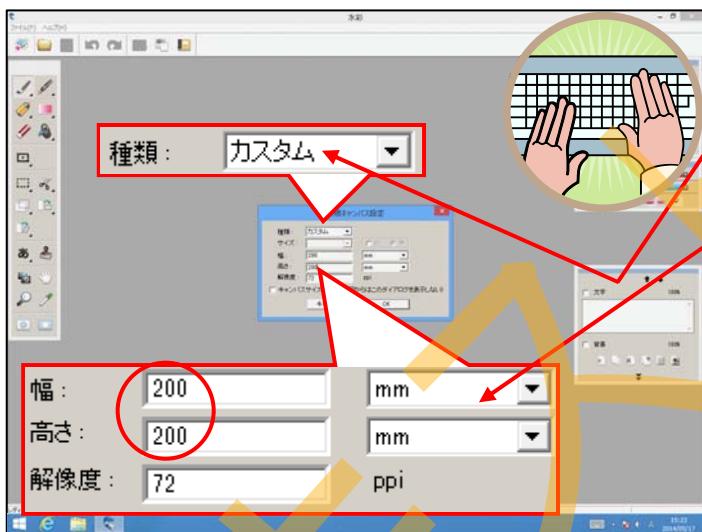
キャンバスの大きさについて

- 各項目は、白色のボックスの上でクリックするか、右側の ▾ ボタンをクリックすることで変更できます。
- 基本的には、「幅」と「高さ」だけを意識すればOKです。
水彩8では、筆の大きさがある程度決まっているため、簡単な絵を描くときは 200mm ~300mm 前後の大きさが適しています。
風景画などの大きな絵を描くときは、300mmでは小さい場合があるため、現実で紙に絵を描くとしたらどのくらいの大きさが良いか考え、その大きさに合わせましょう。
- 「種類」と「サイズ」を使えば、用途に合わせてハガキサイズや A4 サイズなどの決まった大きさを選択できます。
- 他の項目については、そのままにしておきましょう。変更してしまった場合は、上図と同じ状態に戻しておきましょう。

水彩8を起動しましょう。

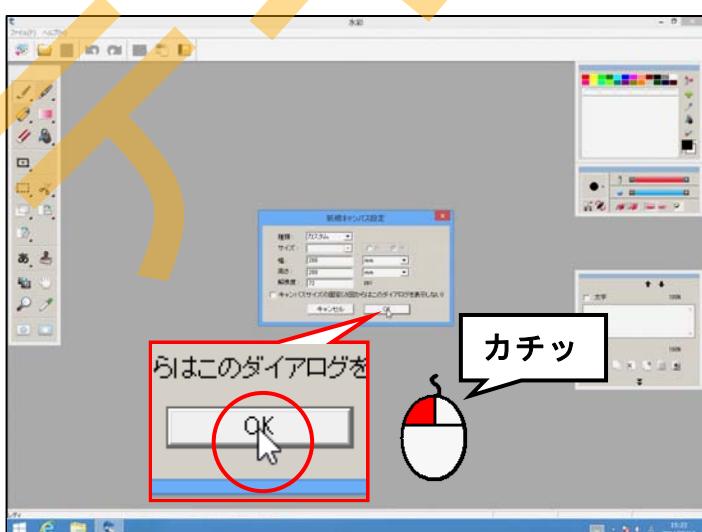


下図を参考に、「幅:」と「高さ:」の右のボックスに「200」と入力します。

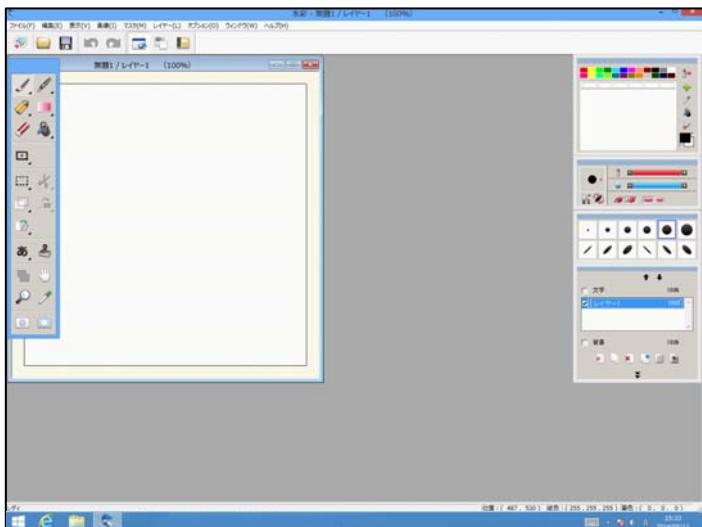


- 「種類」の右のボックスが「用紙」から「カスタム」に変わりました。
- 「幅:」と「高さ:」の右側のボックスの中が「pixel」になっている場合は、ボタンをクリックし、表示された一覧から「mm」を選択しましょう。

[OK] ボタンにポイントし、クリックします。



- 誤って [キャンセル] ボタンをクリックしてしまった場合は、 [新規作成] ボタンをクリックすれば再度設定できます。

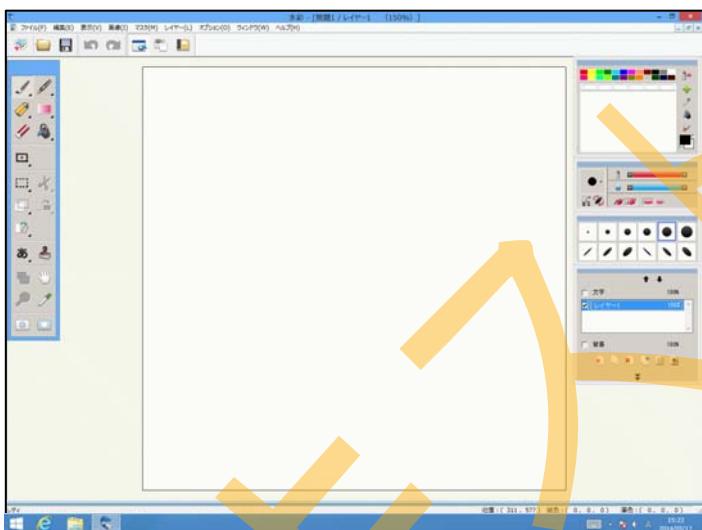


● 縦 200 ミリ、横 200 ミリのキャンバスが作成されました。

● 表示されるキャンバスの、見た目の大きさはパソコンによって異なります。



キャンバスの最大化や移動を利用し、絵を描きやすいように画面を整えましょう。



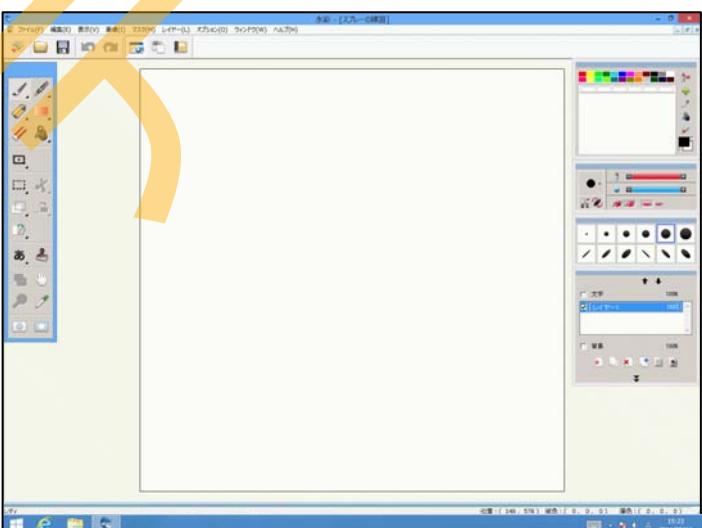
● 左の図と同じ画面にする必要はありませんが、絵を描きやすいように、キャンバスが中心で大きく表示されているのが理想です。

● キャンバスの場所や大きさの変更方法を忘れた方は P33 ① 画面を整理するを参照してください。



● 次の操作の前に・・・

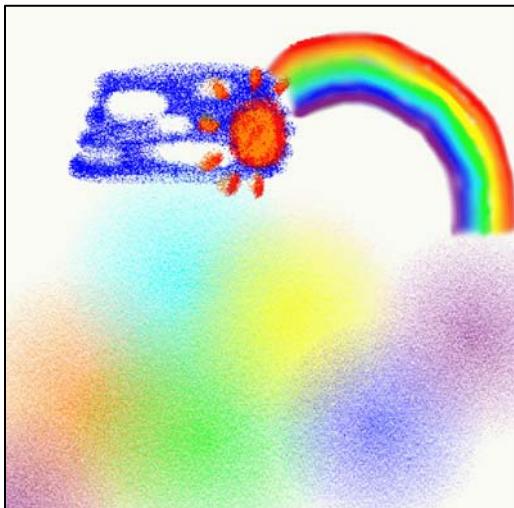
リムーバブルディスクに「スプレーの練習」という名前を付けて保存しましょう。



(2) スプレーツールを使用する

水彩8では [筆] ツールと [ペン] ツール以外に、[スプレー] ツールを使うことで自由な線を引くことができます。 [スプレー] ツールの仲間に [エアブラシ] ツールと [ぼかし] ツールがあり、右クリックを使用して切り替えることができます。どのツールもボヤっとした淡い色を塗ることができるので、遠くのものを描くときや、仕上げの調整などに使います。

【完成例】



ここでは確認だけです！
まだ操作しないで！！



すごくカラフルだわ。
こんなこともできるのね！



いろいろ応用できそうだね。
わくわくしてきたよ！

① 各ツールの特徴と用途

下図は（2）で使うツールの一覧です。それたくさんの方がありますが、基本的な特徴をつかみましょう。

スプレー	 スプレー		「筆」と同じように扱えます。クリックしている間は色が出続けるので、ゆっくり動かすほど濃い色になります。
エアブラシ	 エアブラシ		霧吹きで吹き付けたような色を描くことができます。背景に薄い色を付けることで、絵に温かみや寒さなどの表情を加えることができます。
ぼかし	 ぼかし		水で滲んだように、色と色の境界をぼやけさせることができます。遠くのものぼかしたり、色の変化を滑らかにしたいときに使います。

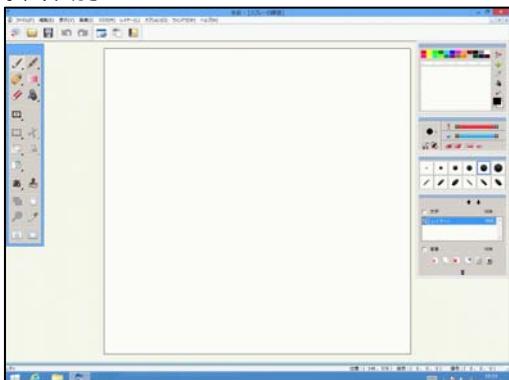
② スプレーツールを使用する



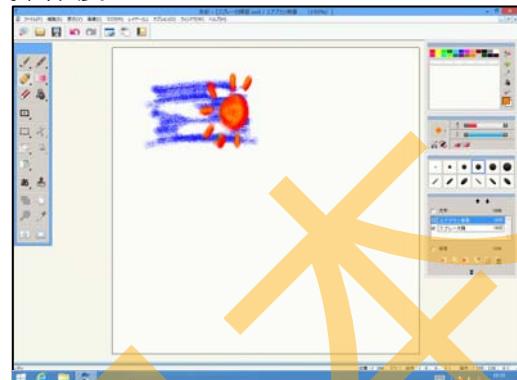
[スプレー] ツールを使用して、キャンバスに空の絵を描いてみましょう。

◆スプレーツールの使い方をマスターしましょう。

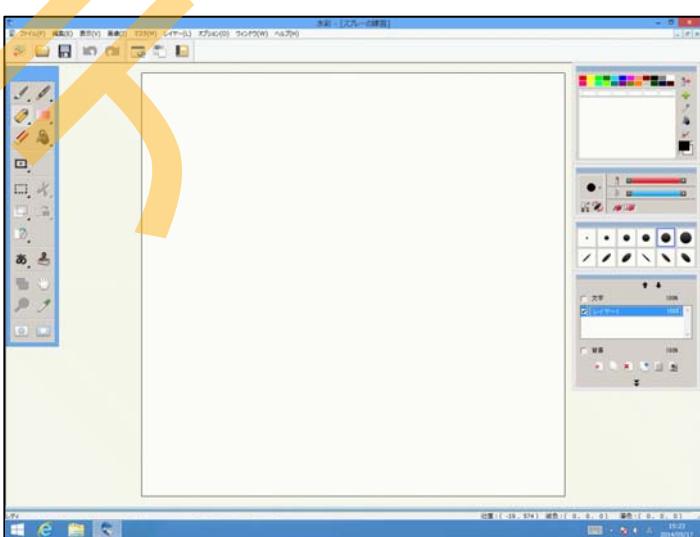
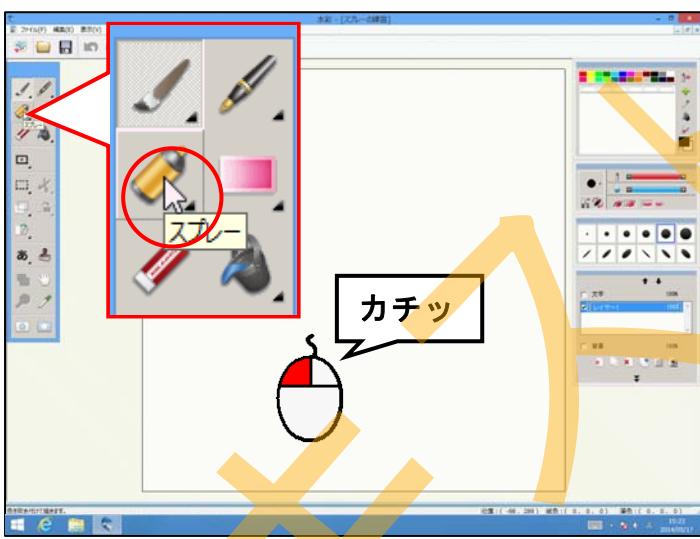
操作前



操作後



「ツールボックス」の [スプレー] ツールにポイントし、クリックしましょう。



- 「オプション」ウィンドウの表示が [スプレー] ツール用に切り替わりました。ここからスプレーの絵の具の量と噴射量を選ぶことができます。



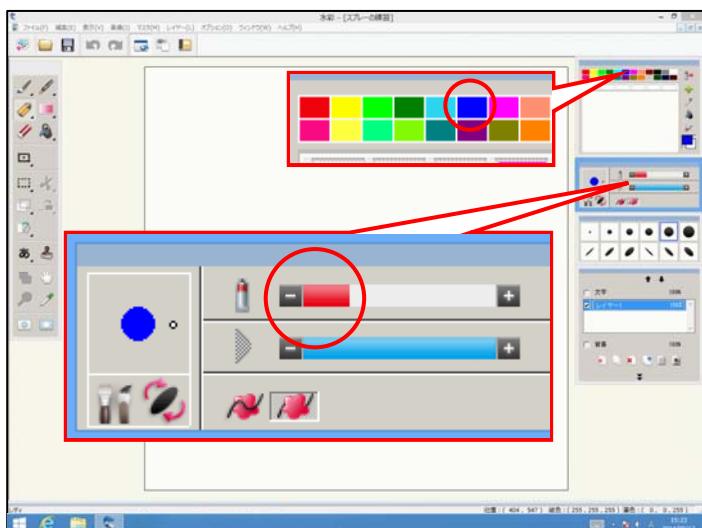
- 絵の具の量が少ないほど色が薄くなります。



- スプレーの噴射量が少ないほど色がまばらになります。

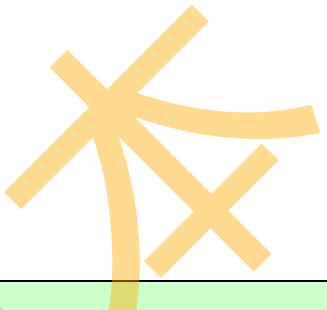


パレットから青色を選択し、絵の具の量を最小に変更しましょう。

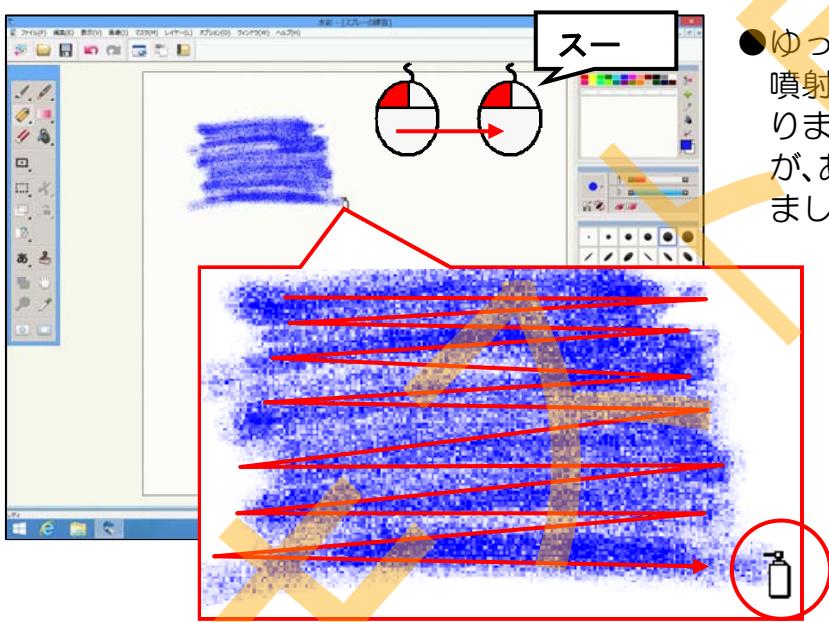


●空の色が青一色では面白くないため、スプレーの噴射量を少なくしてスプレーらしさを出します。

●線の太さは自由に選んでください。
(テキストでは線の太さを最大にしています。)

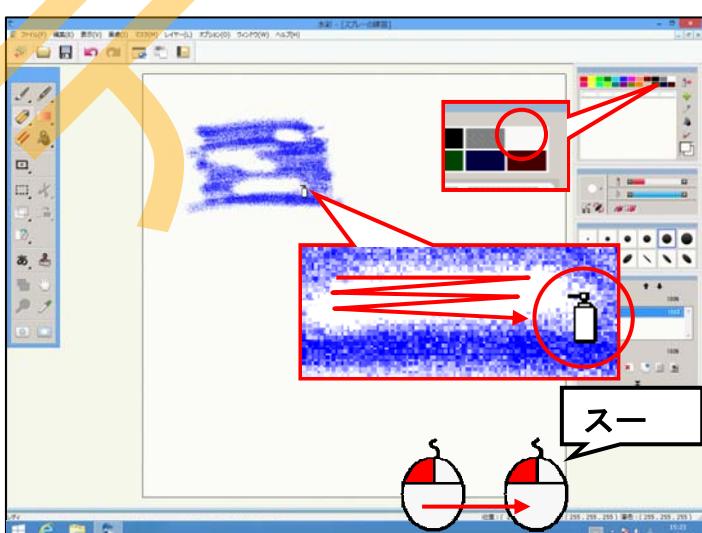


下図を参考に、キャンバスの上でドラッグして空を描きましょう。



●ゆっくり線を引くほどスプレーの噴射量が増えるため、青色が強くなります。色の濃さは好みでOKですが、あまりこだわらずにサッと塗りましょう。

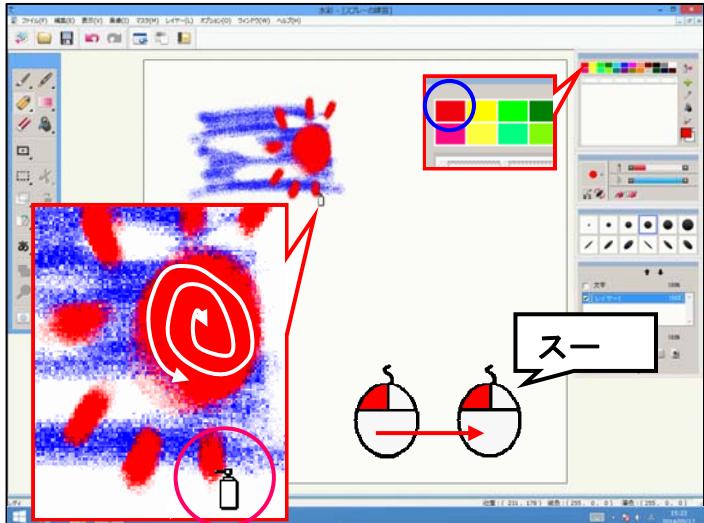
パレットから白色を選択し、下図を参考に雲を描きましょう。



余裕があれば読んでね

●薄い白色のスプレーを何度も往復させて雲を作りますが、回数が多いほどくっきりとした雲になります。遠くにある雲を描きたいときは、往復を少なくしましょう。

パレットから赤色を選択し、下図を参考に太陽を描きましょう。

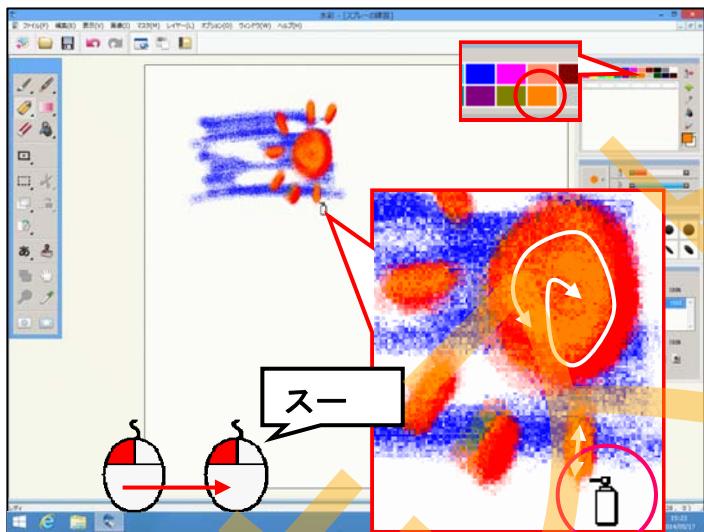


- 青色の上から直接スプレーで塗りつぶせばOKです。噴射量が少ないと青色が残るので、スプレーを何度もグルグル回しましょう。

- 線の太さは自由に選んでください。
(テキストでは線の太さを3番目に太い線にしています。)



パレットからオレンジ色を選択し、下図を参考に太陽にオレンジ色を混ぜましょう。

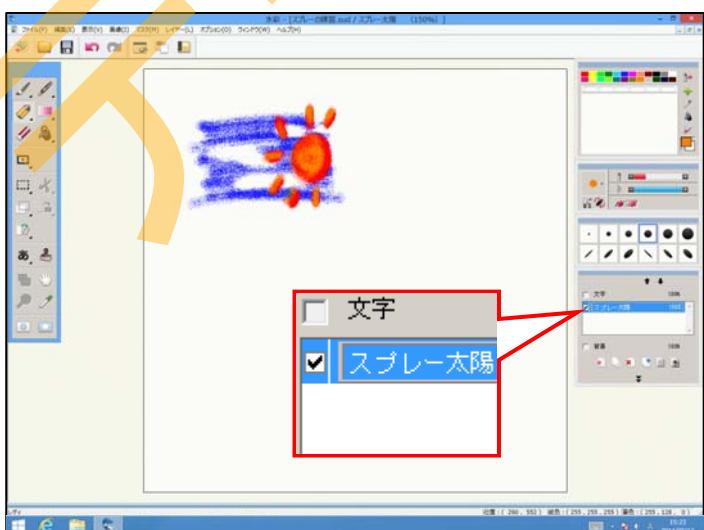


- 空の絵を描くことができました。

- 太陽に赤より少し薄い色を混ぜることで、深みが増します。

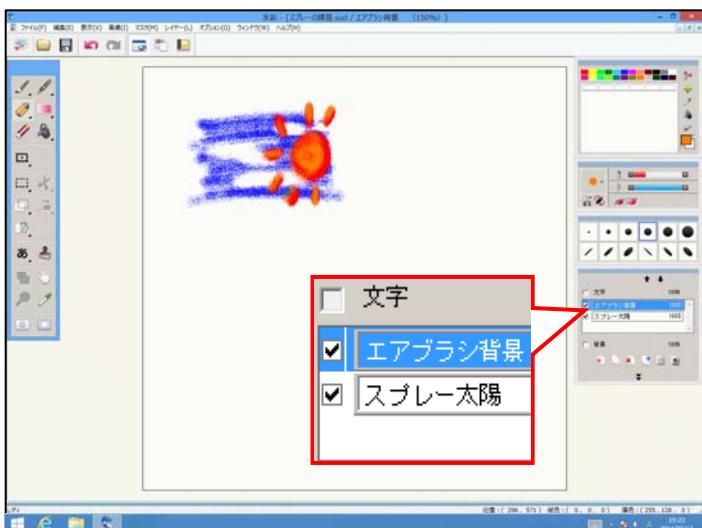
●次の操作の前に・・・

レイヤー1の名前を「スプレー太陽」という名前に変更しましょう。



- 空の絵の上に色を塗ってしまわないように、初めにレイヤーを分けておきます。

新しいレイヤーを追加し、「エアブラシ背景」という名前に変更しましょう。



余裕があれば読んでね

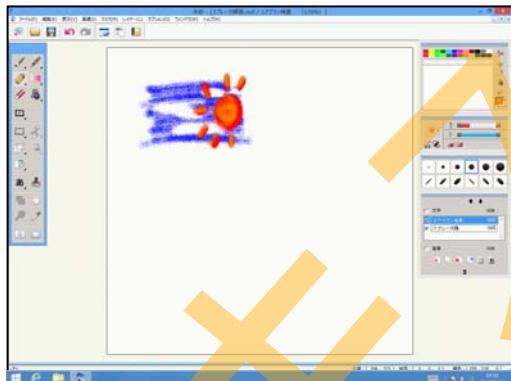
- 「エアブラシ背景」レイヤーが追加されました。「エアブラシ背景」レイヤーが青色で選択されているため、絵を描いても「スプレー太陽」レイヤーと色が混ざらなくなりました。
- レイヤーの追加方法を忘れた方は P107 ③ 新しいレイヤーを追加するを参照してください。

③ エアブラシツールを使用する

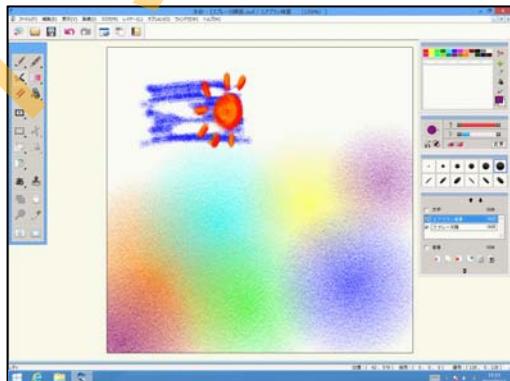
エアブラシは、霧吹きのようなものです。絵の具を噴射して広い範囲に色を塗ることができます。~~【エアブラシ】ツール~~を使用して、キャンバスに背景を描いてみましょう。

◆エアブラシツールの使い方をマスターしましょう。

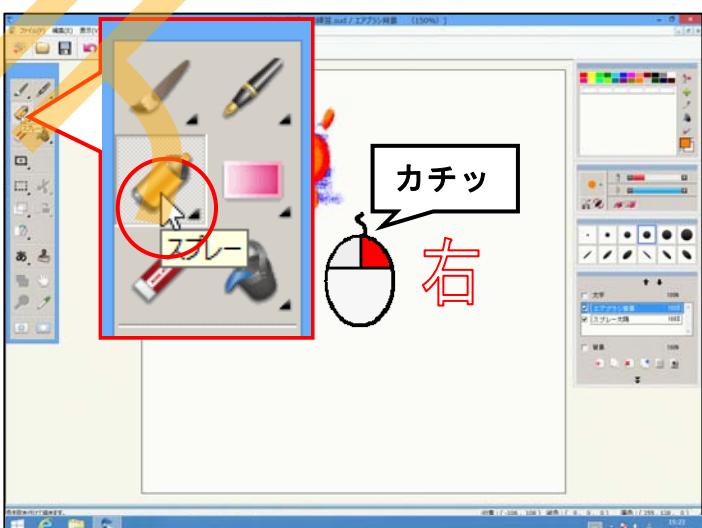
操作前



操作後

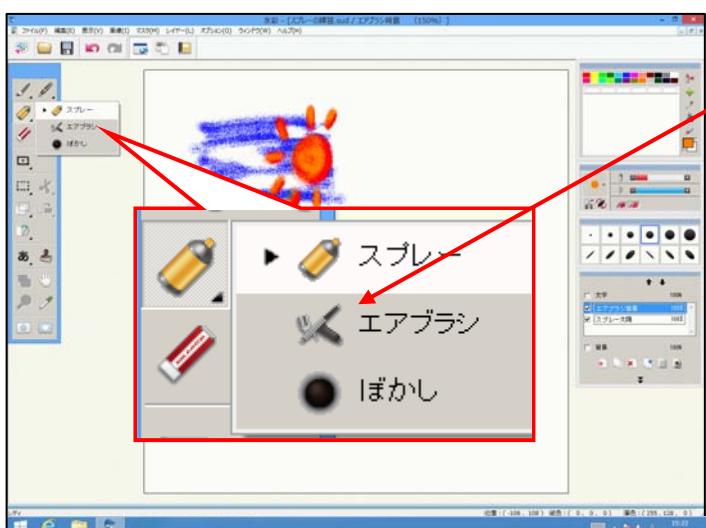


「ツールボックス」の[スプレー]ツールにポイントし、右クリックします。



注意!

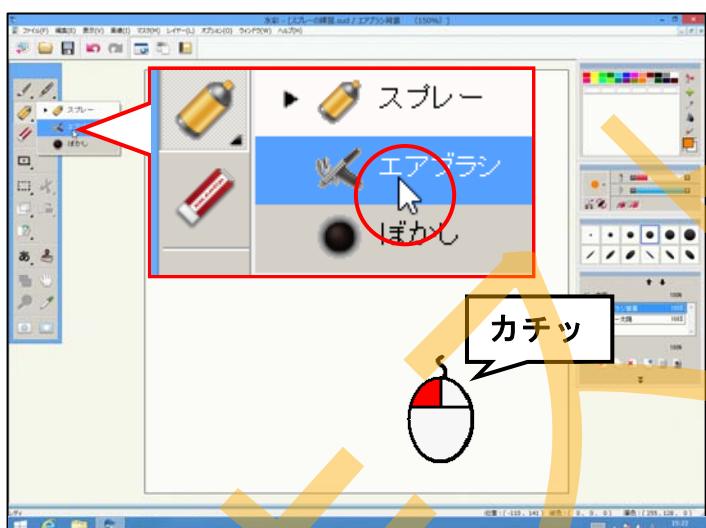
- 右クリックです。



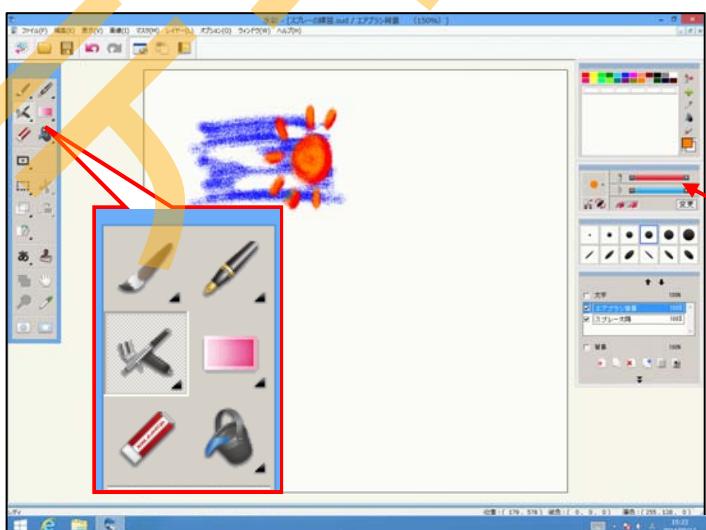
- 右クリックすると、 [スプレー] ツールの仲間の [エアブラシ] ツールが表示されます。



 [エアブラシ] ツールにポイントし、クリックします。

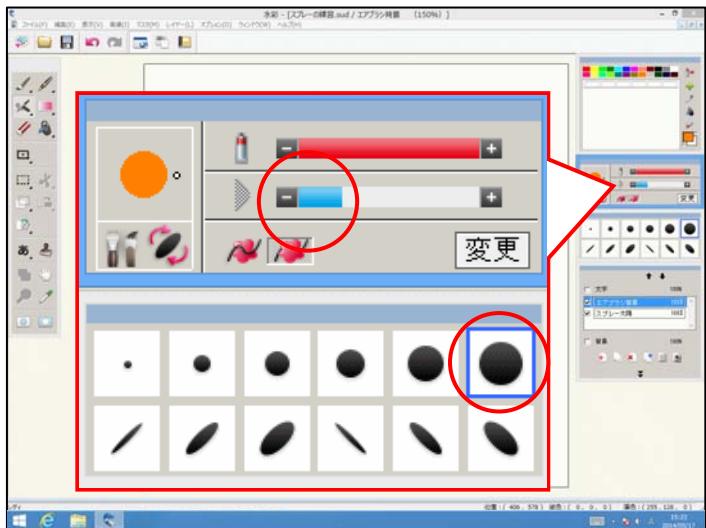


-  [エアブラシ] ツールが選択されました。

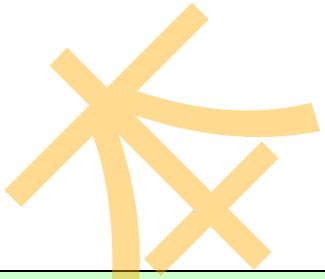


- 「オプション」ウィンドウの表示が [エアブラシ] ツール用に切り替わりました。ここからエアブラシの絵の具の量と噴射量を選びることができます。

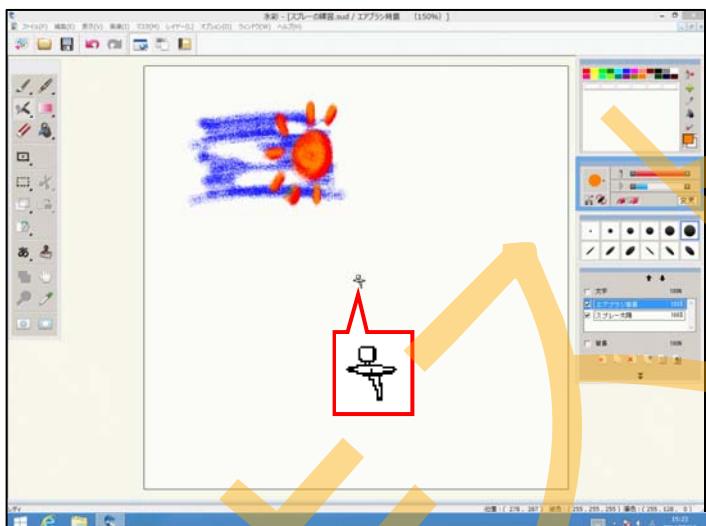
エアブラシの大きさを最大にし、噴射量を最小に変更しましょう。



●そのままでは量が多すぎるので、噴射量を少なくします。

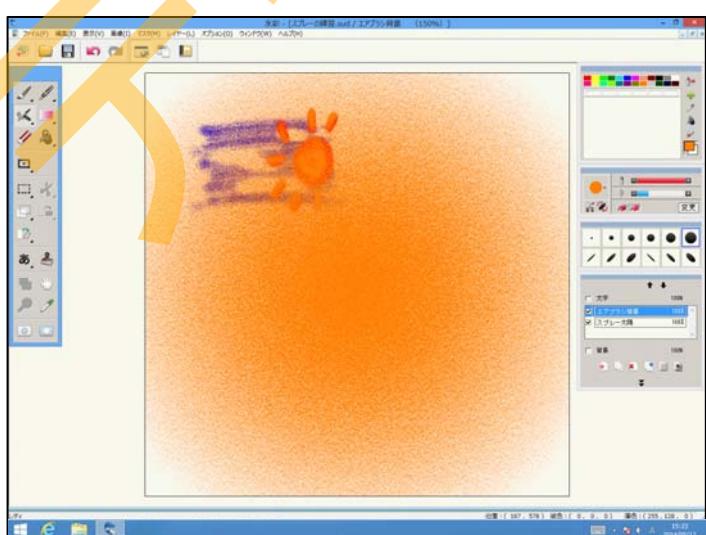
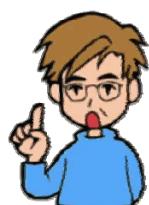


キャンバスの中央にポイントし、マウスの左ボタンを5秒ほど押したままにして、その後指を離します。



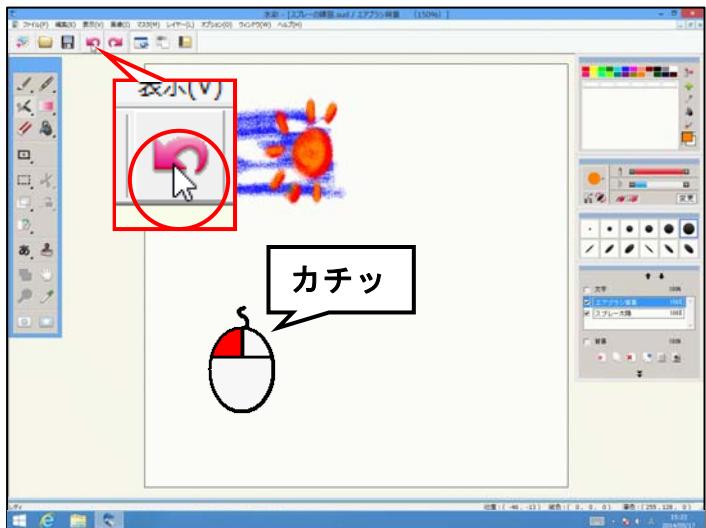
注意!

● ✖ [エアブラシ] ツールは他のツールとは違い、クリックしている間は色が噴射され続けます。他のツールのようにクリックしたままにせずに、小まめに手を離しながら描くのがコツです。
今回は他のツールとの違いを体験していただくためにわざと失敗しています。

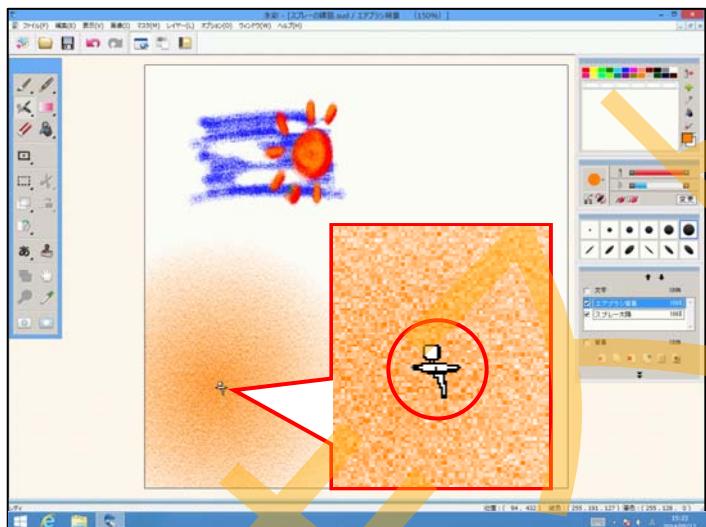


● キャンバス全体が塗りつぶされました。

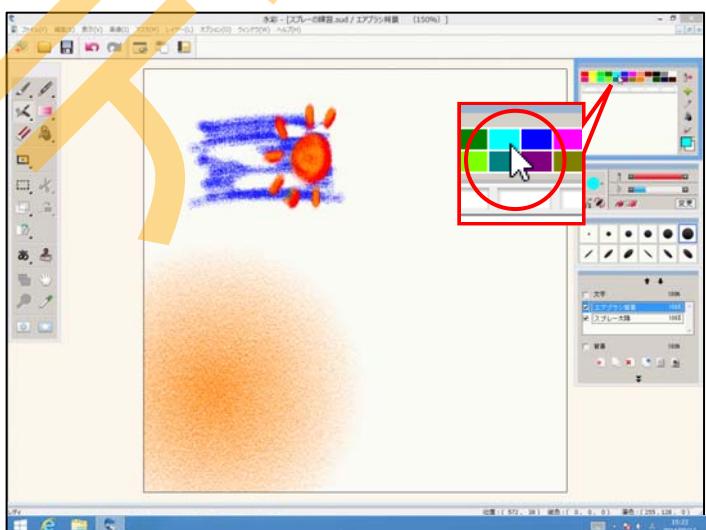
[元に戻す] ボタンを1回クリックし、元の画面に戻しましょう。



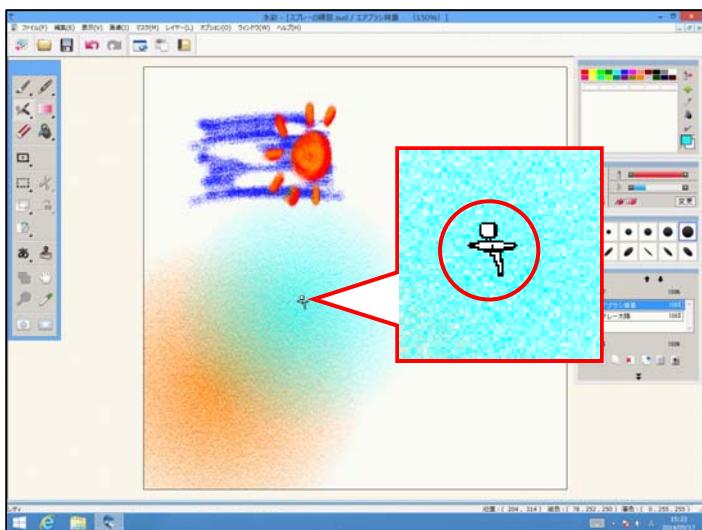
キャンバスの左下にポイントし、マウスの左ボタンを1秒ほど押したままにして、その後指を離します。



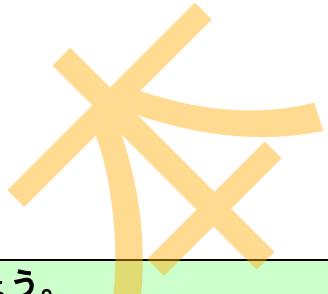
パレットから水色を選択します。



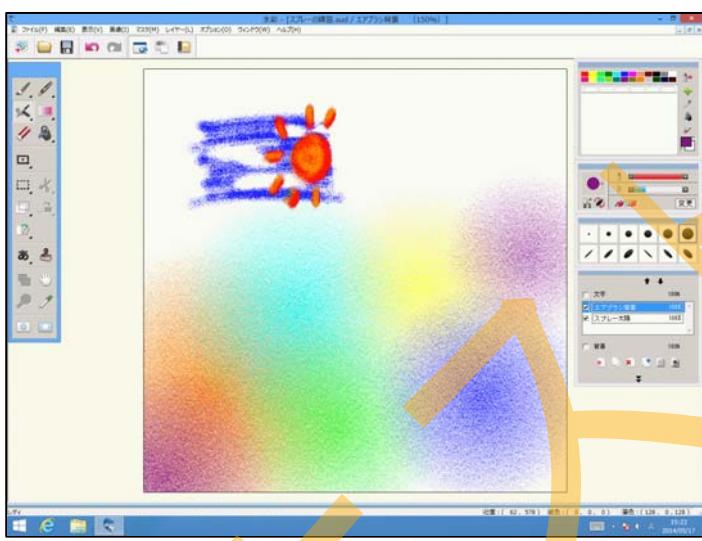
下図を参考にエアブラシで水色の色を塗りましょう。



- 長押しするほど色が広がっていきます。色の範囲が大きくなりすぎる前に手を離しましょう。



同様にパレットから好きな色を選択し、下図を参考に色を塗りましょう。



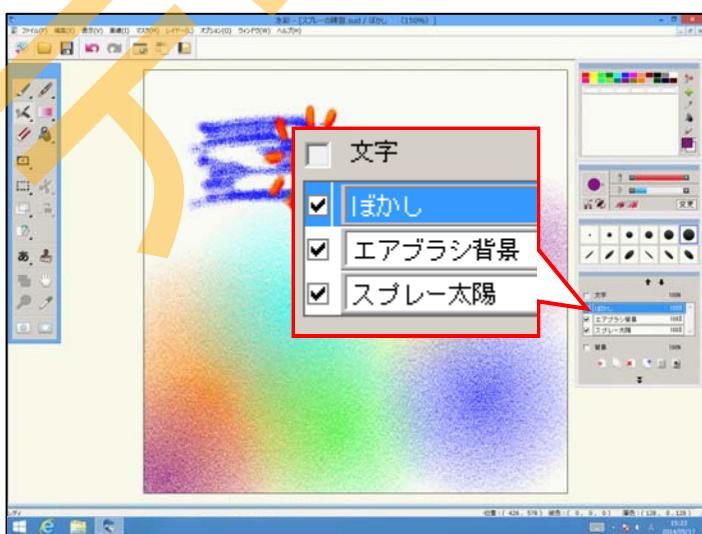
- 【エアブラシ】ツールでおしゃれな背景を描くことができました。

- 【エアブラシ】ツールだけでできるお手軽背景です。明るい絵には明るい色を、暗い絵には暗い色を使うとさらに“雰囲気のある”絵になりますよ！



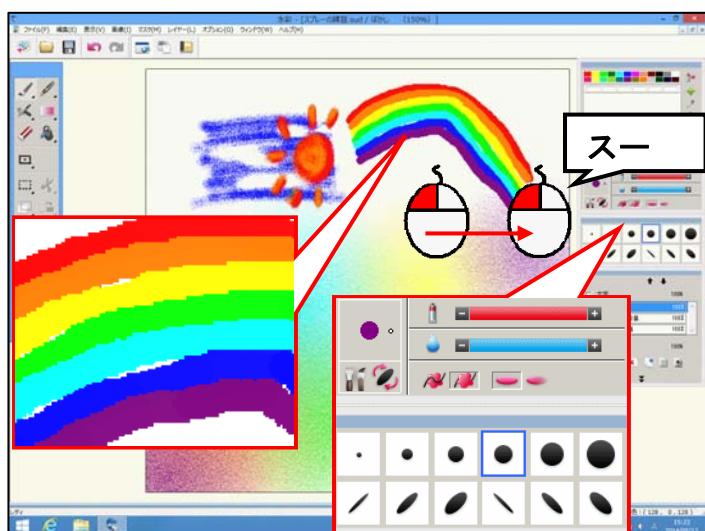
●次の操作の前に・・・

新しいレイヤーを追加し、「ぼかし」という名前に変更しましょう。



- レイヤーの追加方法を忘れた方はP107 ③ 新しいレイヤーを追加するを参照してください。

「ツールボックス」の【筆】ツールを選択し、下図を参考に虹を描きましょう。



- 虹は、上から
赤色→オレンジ色→黄色→黄緑色
→水色→青色→紫色
の順で塗りましょう。



- 色が途中で薄くなる場合は、薄くなっている場所から線を引き直しましょう。

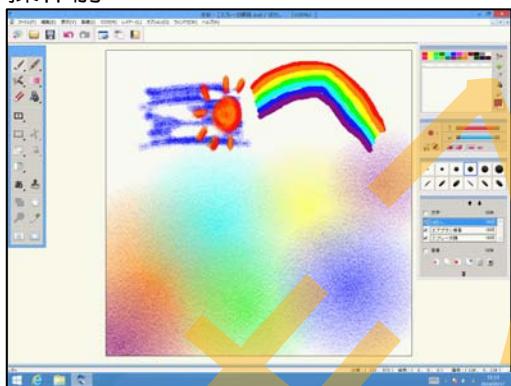
- 色の層ができていれば、線の太さにばらつきがあってもOKです。

④ ぼかしツールを使用する

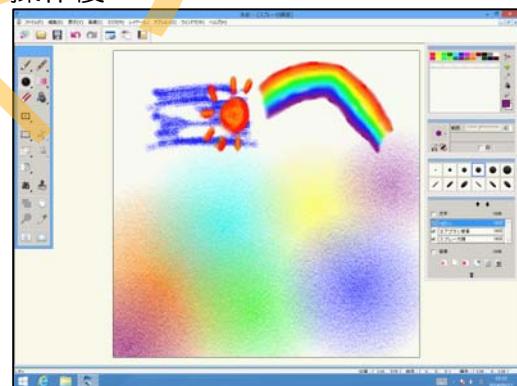
キャンバスに水を滲ませて、ぼかすことができます。繰り返すほど、薄く鈍い色になります。遠くの風景や、色をごまかしたい時に使ってみましょう。

◆ぼかしツールの使い方をマスターしましょう。

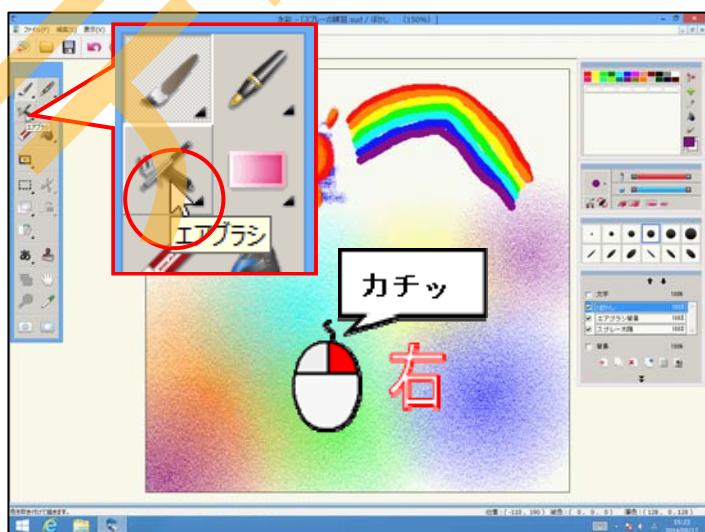
操作前



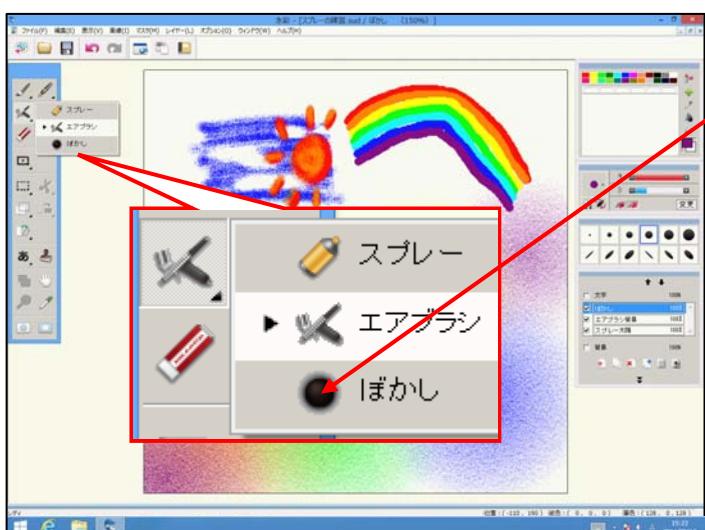
操作後



「ツールボックス」の【エアブラシ】ツールにポイントし、右クリックします。



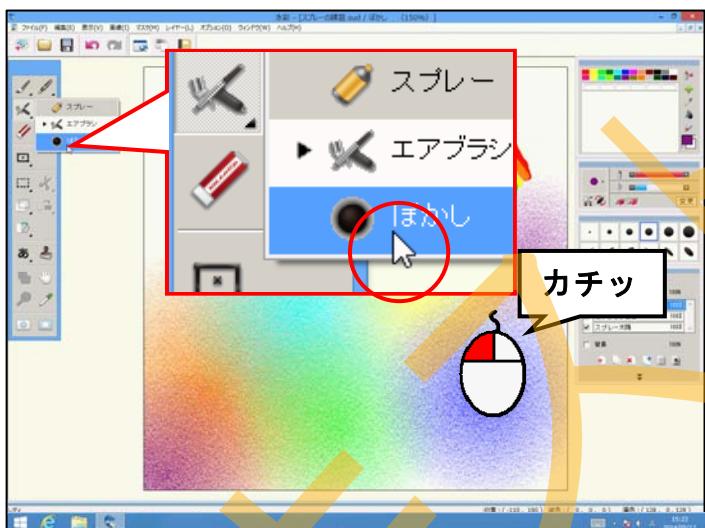
- 右クリックです。



- 右クリックすると、 [スプレー] ツールの仲間の [ぼかし] ツールが表示されます。

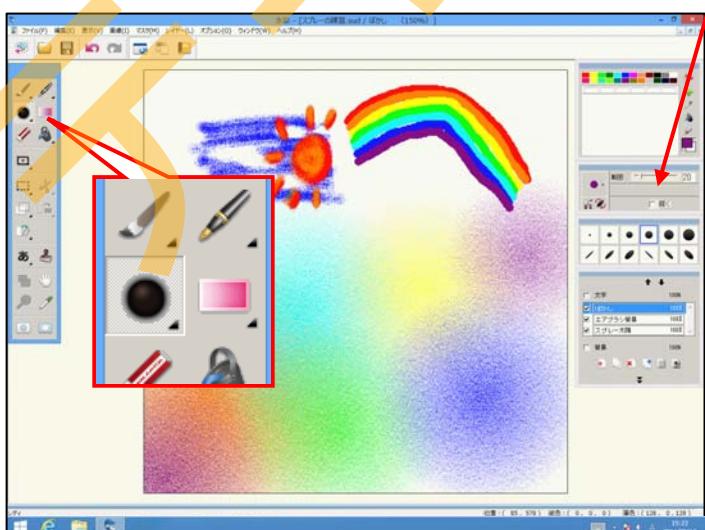


[ぼかし] にポイントし、クリックします。



- [ぼかし] ツールが選択されました。

- 「オプション」ウィンドウの表示が [ぼかし] ツール用に切り替わりました。ここからぼかしの大きさと強さを選択することができます。

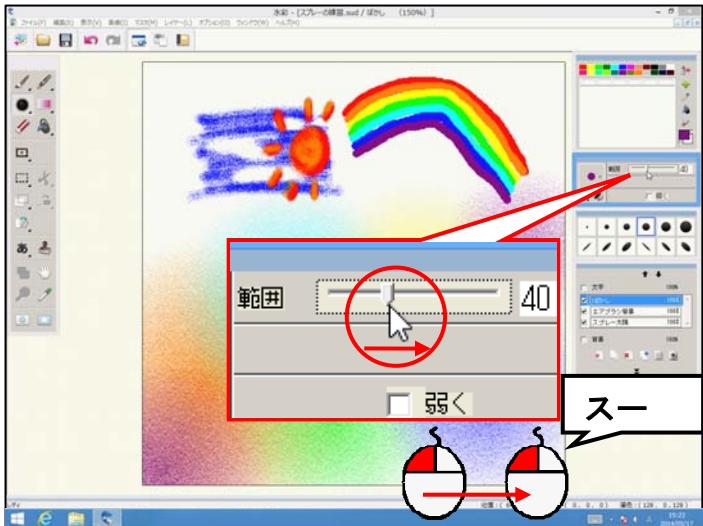


- ぼかしの範囲
右の数字が大きいほど広い範囲をぼかします。



- ぼかしの強さ
クリックでチェックを入れると、弱くぼかすことができます。

「オプション」ウィンドウの「範囲」の右にある 「つまみ」をドラッグし、範囲を「40」に設定しましょう。



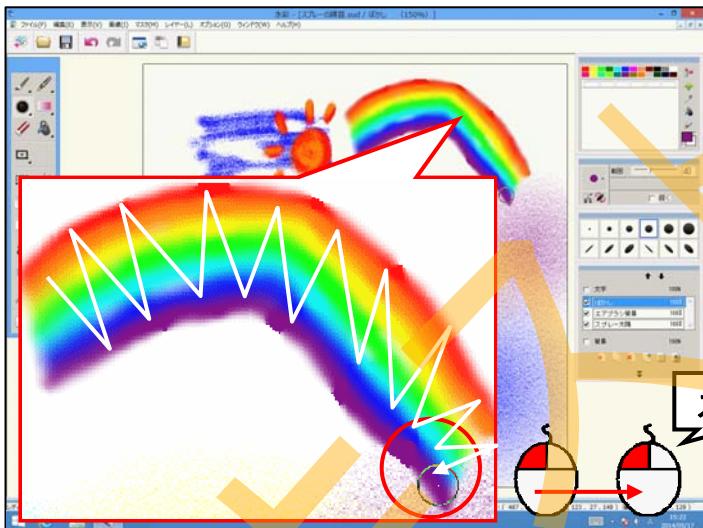
●ぼかす大きさを変更する操作です。
40前後であればOKです。ぴったり40にする必要はありません。

余裕があれば読んでね

●白いボックスの中にカーソルを立て、直接数値を入力することもできます。



下図を参考に、虹の上でドラッグして虹をぼかしましょう。



●虹をぼかすことができました。

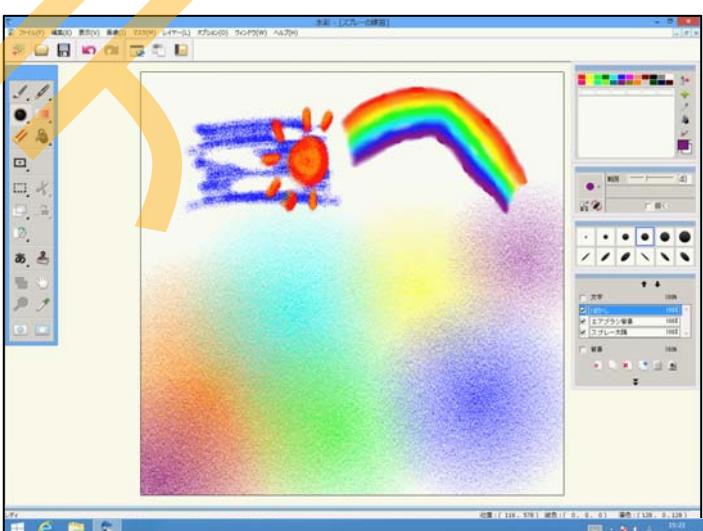
●ぼかしは、筆のように薄くならないので、クリックしたまま、一度でぼかしてしまいましょう。

●何度もぼかすと色が薄くなるので、ほどほどで止めましょう。

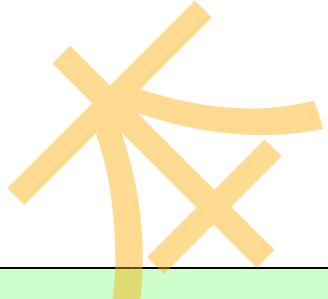
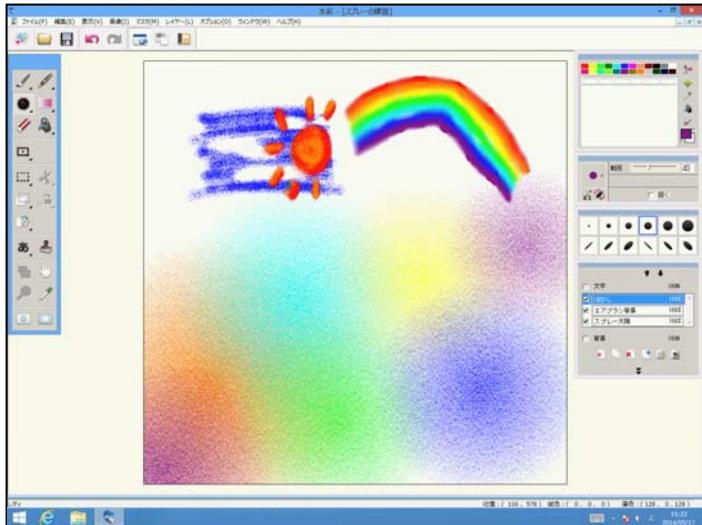


●次の操作の前に・・・

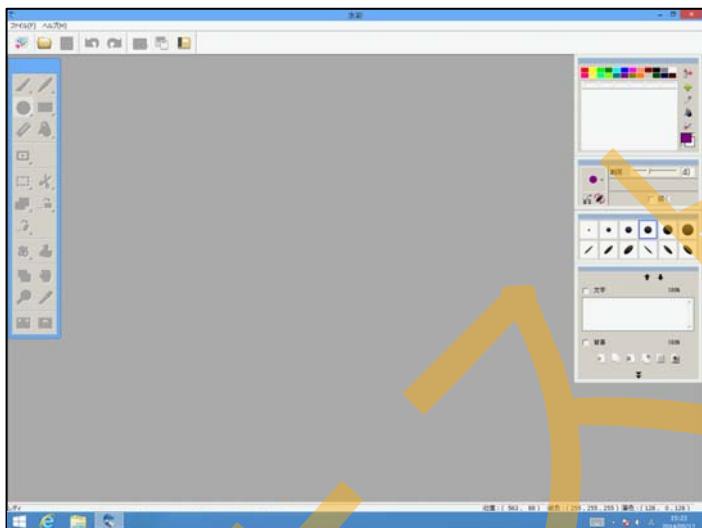
キャンバスを上書き保存しましょう。



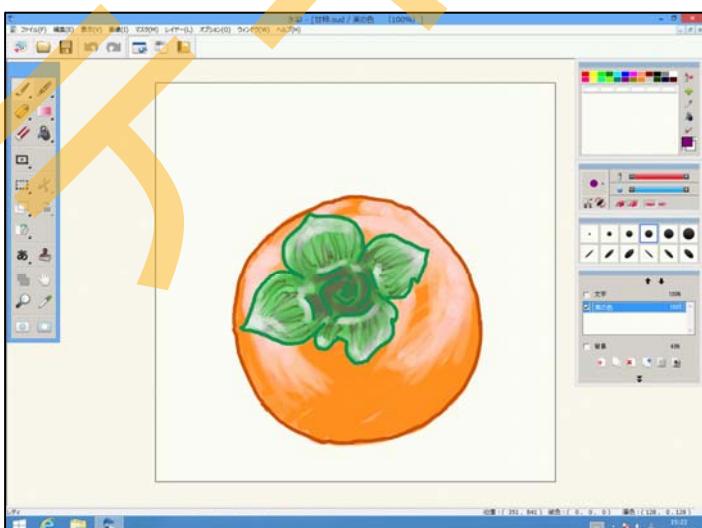
キャンバスを印刷しましょう。



水彩8を起動したまま、キャンバスのみを閉じましょう。



リムーバブルディスクに保存している「甘柿」キャンバスを開きましょう。



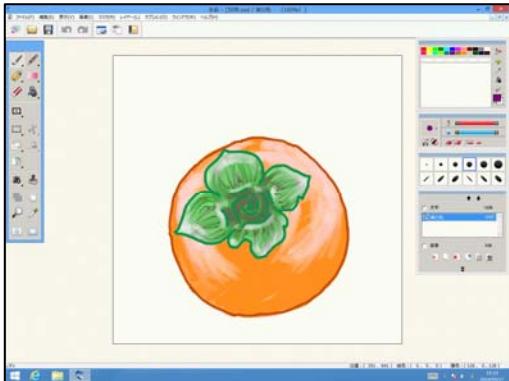
●必要に応じて、絵を描きやすいように画面を整理しておきましょう。

⑤ [エアブラシ] ツールで背景を作る

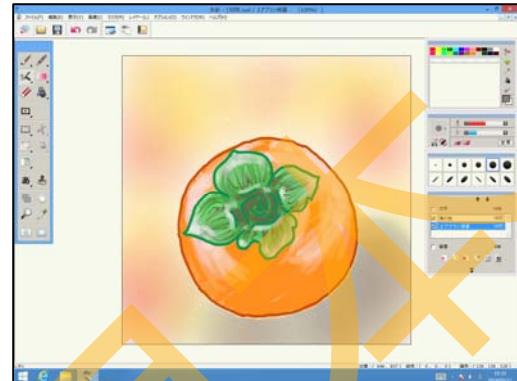
[エアブラシ] ツールを使用することで、絵の雰囲気に合った背景を手軽に作ることができます。今回は「甘柿」キャンバスに背景を追加してみましょう。

◆ぼかしツールの使い方をマスターしましょう。

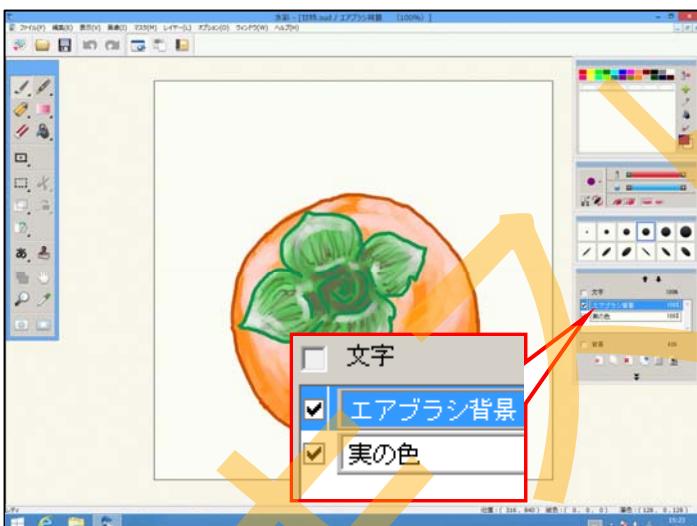
操作前



操作後



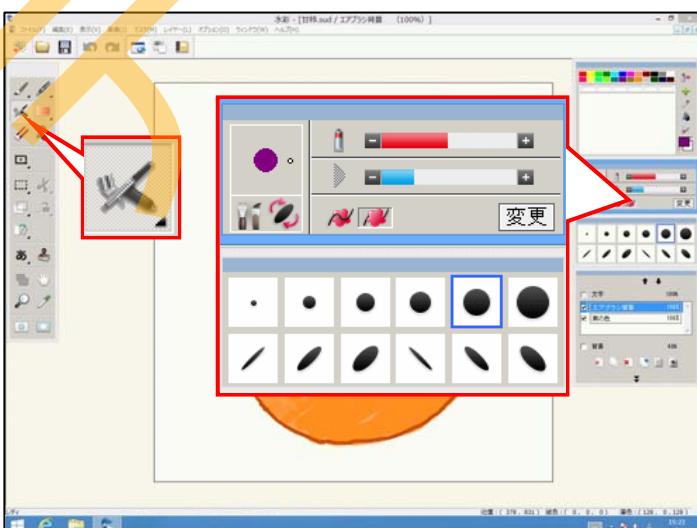
新しいレイヤーを追加し、レイヤー名を「エアブラシ背景」に変更しましょう。



●新しいレイヤーを追加する方法を忘れた方は P107 ③ 新しいレイヤーを追加するを参照してください。

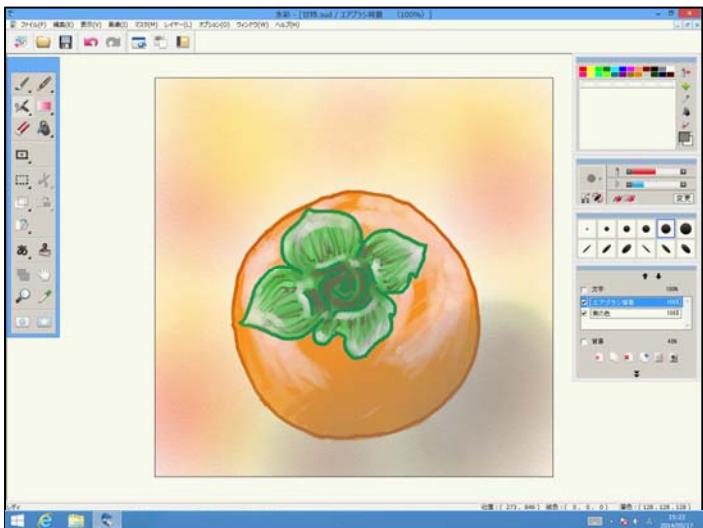
●レイヤーの名前の変更方法を忘れた方は P102 ① レイヤーの名前を変更するを参照してください。

「ツールボックス」の [エアブラシ] ツールを選択し、下図を参考に絵の具の量と噴射量を調整しましょう。



●エアブラシで背景を作る準備です。背景が目立ちすぎないように、絵の具の量、噴射量は低めに設定しておきましょう。

パレットから色を選択し、下図を参考に自由に色を塗りましょう。



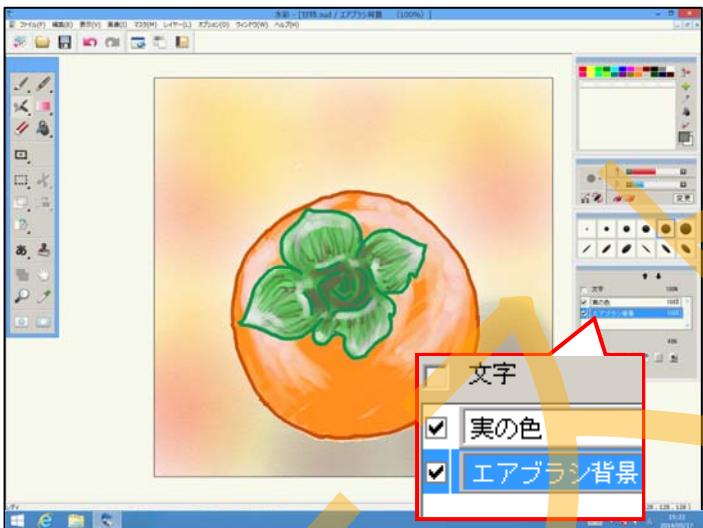
- 柿の上に色が入りますが、レイヤーを分けてしているので心配いりません。気にせず色を塗りましょう。

余裕があれば読んでね

- キャンバスの下側に薄い灰色を塗ると影のようになります。

- 赤色を中心とした暖かい色を中心に塗ると、絵の雰囲気に合います。

「エアブラシ背景」レイヤーの順序を一番下に移動しましょう。



- 「エアブラシ背景」レイヤーを「実の色」レイヤーの後ろに移動する操作です。

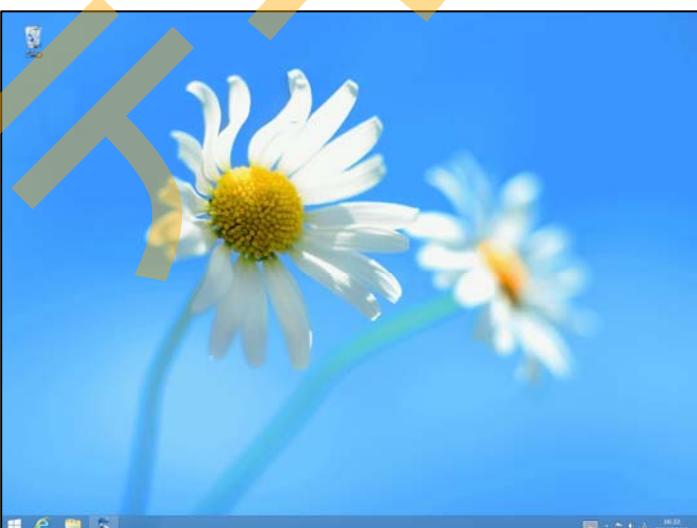
- 柿が手前に表示されました。

注意!

- 柿に背景の色が混じった場合、[消しゴム]ツールを使用して柿の中の色を消しておきましょう。

●次の操作の前に・・・

キャンバスを上書き保存し、水彩8を終了しましょう。



☆☆ここまでくれば、練習問題4で理解度を試して下さい。☆☆

(3) スタンプツールを使用する

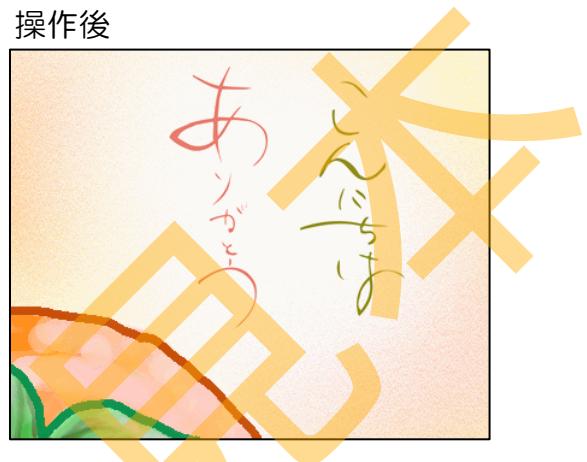
水彩8には  [スタンプ] ツールという機能があります。あらかじめ用意されている写真やイラストを使って、キャンバスにスタンプを押すことができます。工夫次第で、絵に新しい意味を持たせることができます。今回は、リムーバブルディスクに保存している「甘柿」にスタンプを挿入してみましょう。

◆キャンバスにスタンプを追加する方法をマスターしましょう。

操作前



操作後

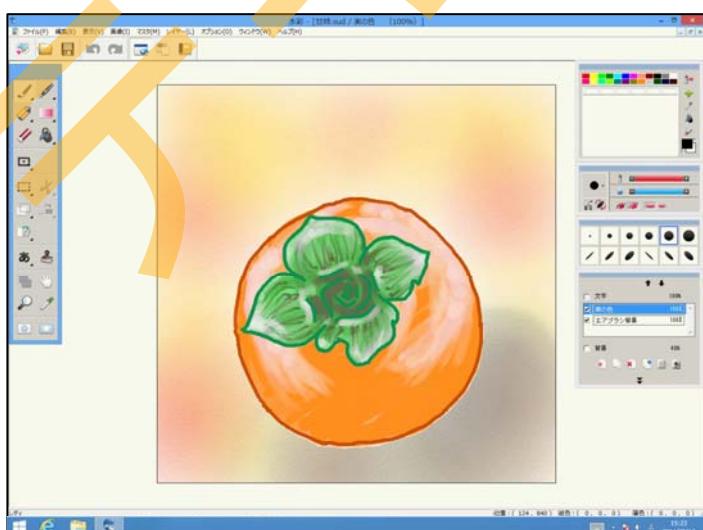


これは楽ちんだわ！
仕上げの時に大活躍しそう！

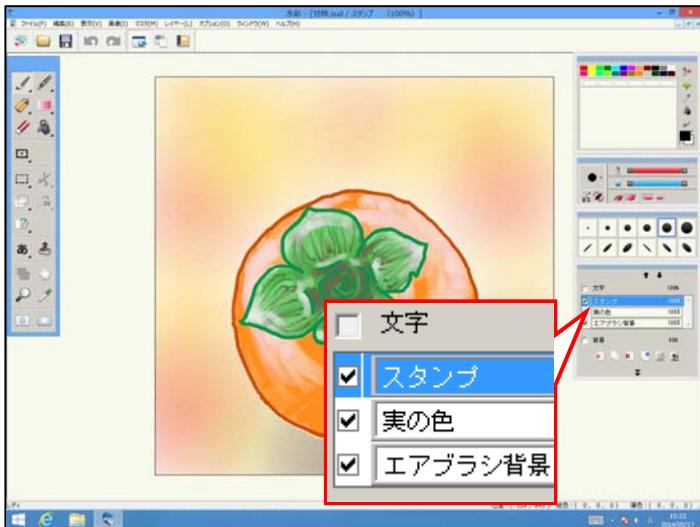
スタンプを一つ入れるだけで
雰囲気が違ってくるね！



リムーバブルディスクに保存している「甘柿」を開き、絵を描きやすいように画面を調整しましょう。



「実の色」レイヤーより上に新しいレイヤーを追加し、「スタンプ」という名前に変更しましょう。

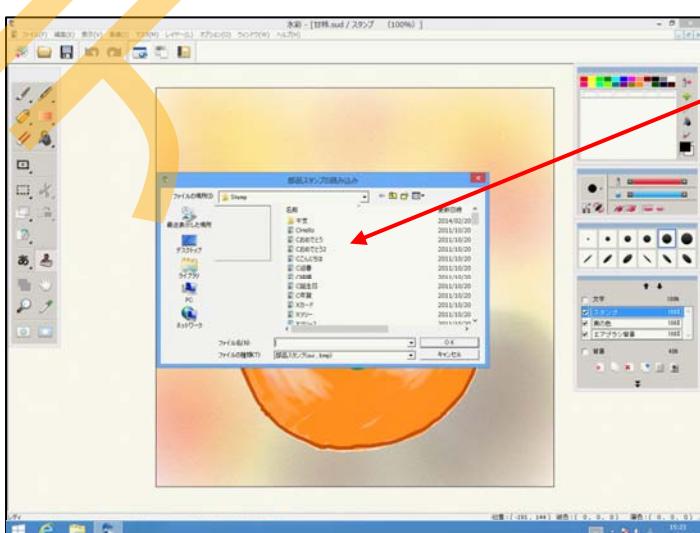
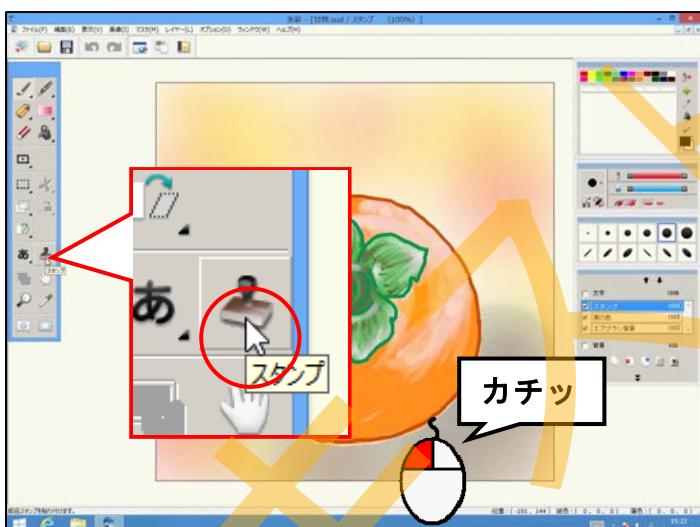


● 後で修正しやすいように、スタンプ用にレイヤーを作成する操作です。

● 新しいレイヤーを追加する方法を忘れた方は P107 ③ 新しいレイヤーを追加するを参照してください。

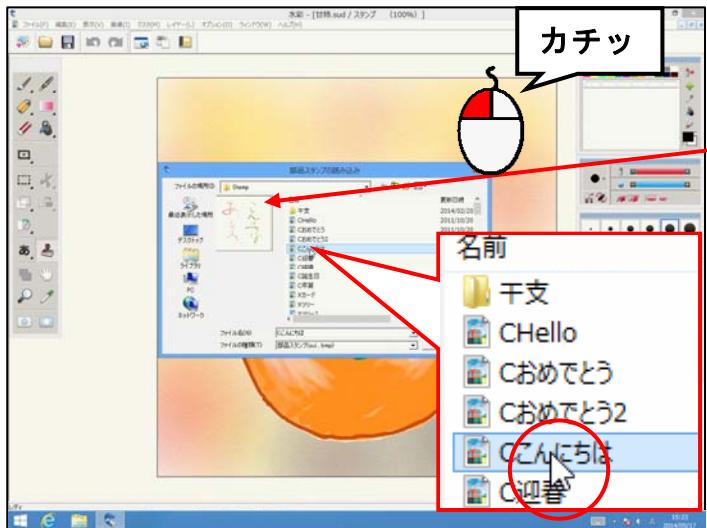
● レイヤーの名前の変更方法を忘れた方は P102 ① レイヤーの名前を変更するを参照してください。

「ツールボックス」の [スタンプ] ツールにポイントし、クリックしましょう。



● [スタンプ] ツールをクリックすると [部品スタンプの読み込み] ダイアログボックスが開き、水彩8に登録されているスタンプ用の絵が表示されます。

一覧の中から「C こんにちは」にポイントし、クリックします。



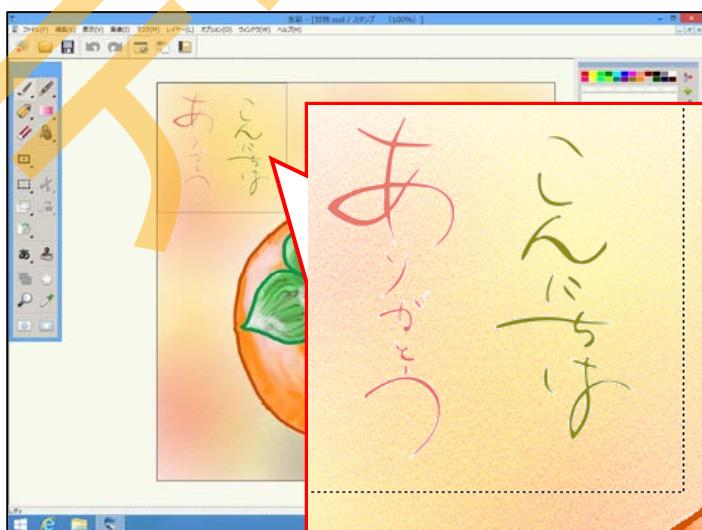
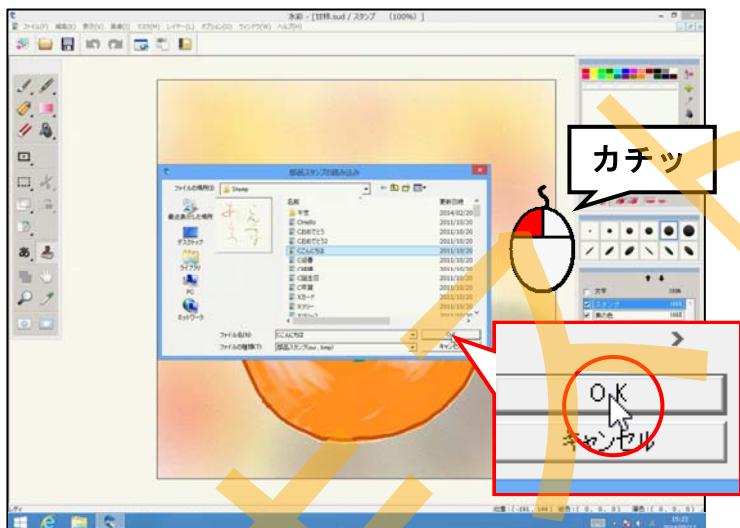
●使いたいスタンプを選ぶ操作です。

●クリックすると、見本が左に表示されます。

注意!

●パソコンによっては表示内容が異なりますが、「C こんにちは」は入っているので探してみましょう。

[部品スタンプの読み込み] ダイアログボックスの右下にある【OK】ボタンにポイントし、クリックします。

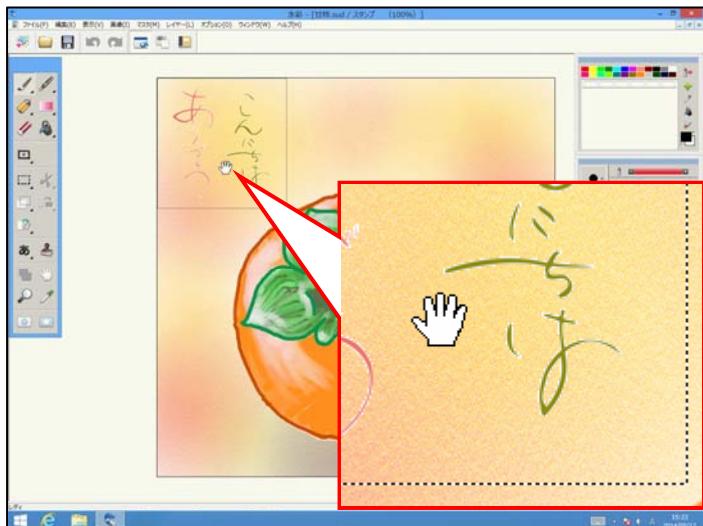


●【OK】ボタンをクリックすると、選んだスタンプが表示されます。

注意!

●今はスタンプを絵の上で持っている状態です。まだスタンプを押したわけではありません。この状態でクリックすると誤ってスタンプを押してしまうことになるので、次の操作まで他の場所をクリックしないように注意しましょう。

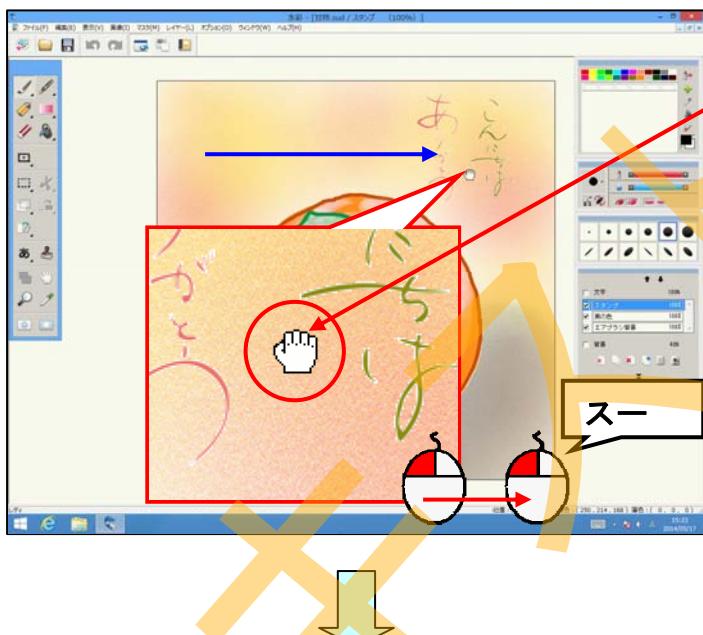
表示されたスタンプの枠内にマウスポインターを移動しましょう。



- 移動すると、マウスポインターの形が の形に変わります。



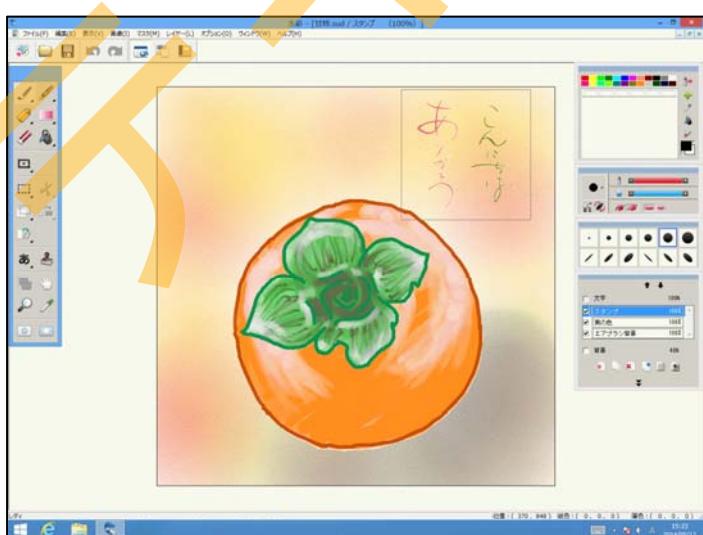
スタンプをドラッグし、右に移動しましょう。



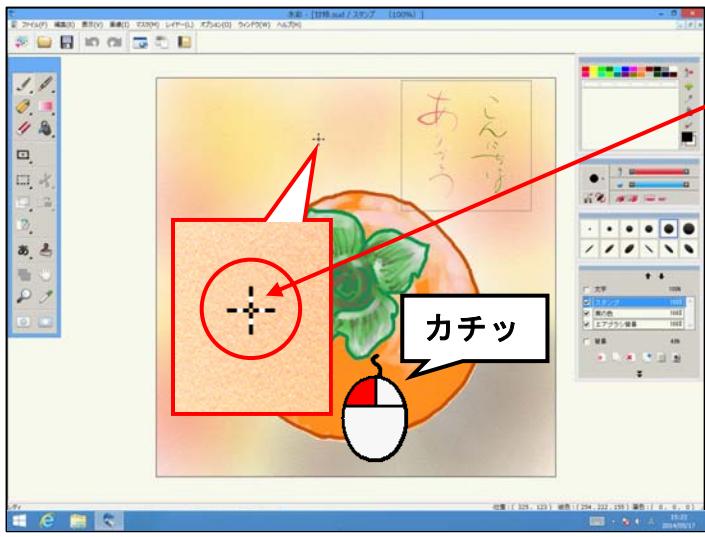
- ドラッグ中は、マウスの形が 手を握っている形になります。

- スタンプの位置がずれてしまった場合は、右クリックでスタンプを選んでいない状態に戻ることができます。

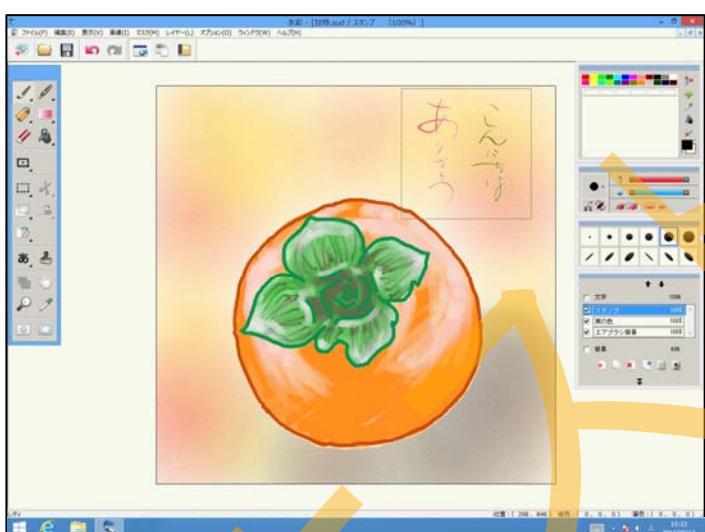
やり直す場合は、右クリックした後、必要に応じて [元に戻す] ボタンで操作を取り消し、再度 P152 の中段からチャレンジしましょう。



キャンバス内の、スタンプの枠の外にポイントし、クリックします。



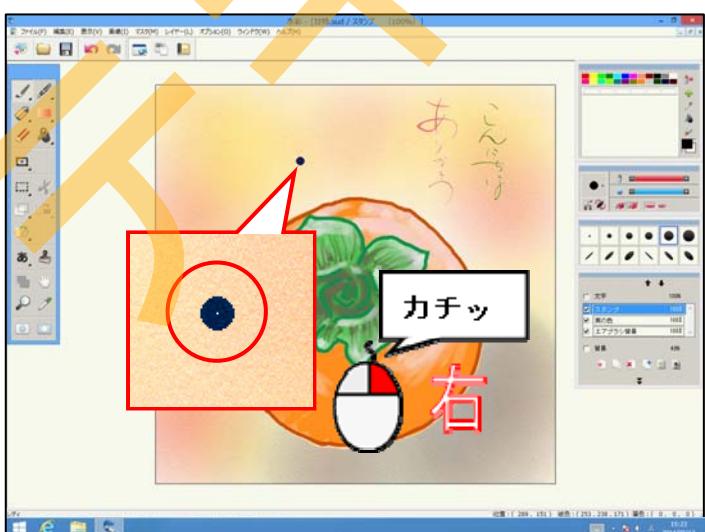
- マウスの形が のマークの状態でクリックすると、現在スタンプが表示されている部分にスタンプを挿入することができます。



余裕があれば読んでね

- マウスの形が のマークになっているときに、スタンプを次に押したいところまでドラッグすれば、同じスタンプを連続で挿入することができます。

キャンバス内の、スタンプの枠の外にポイントし、右クリックします。



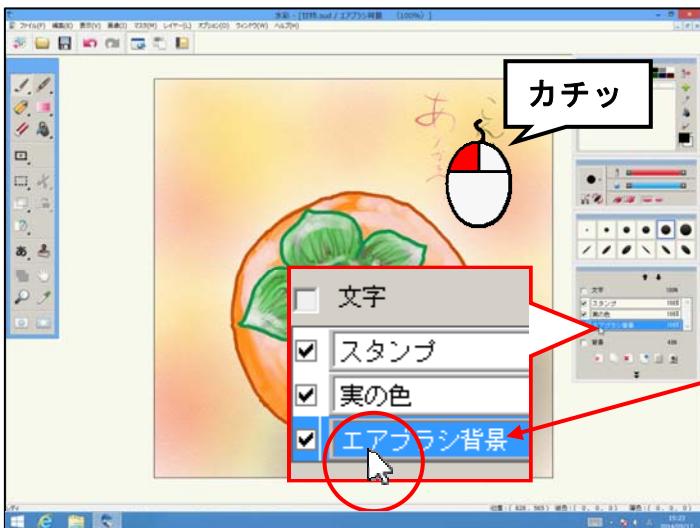
- スタンプの選択が解除されました。枠線がなくなっていることが確認できます。

- スタンプは、ドラッグで挿入したい場所に運んで、クリックで挿入して、右クリックで解除できるのです！



●新しい操作の前に、背景に修正を加え、次の操作の準備を行います。

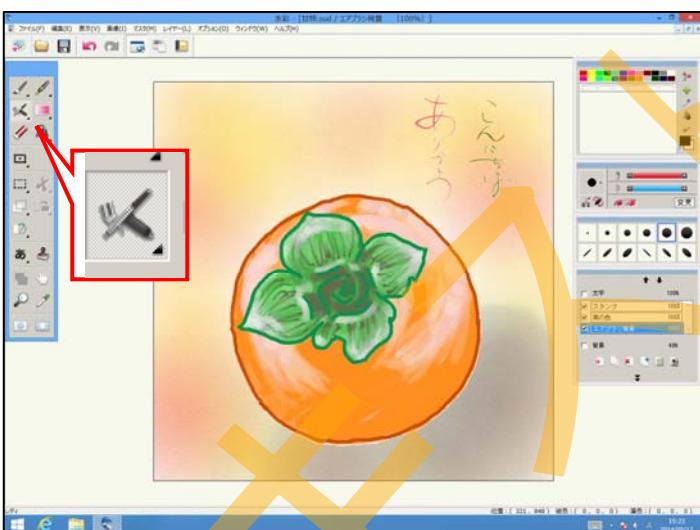
「エアブラシ背景」レイヤーにポイントし、クリックします。



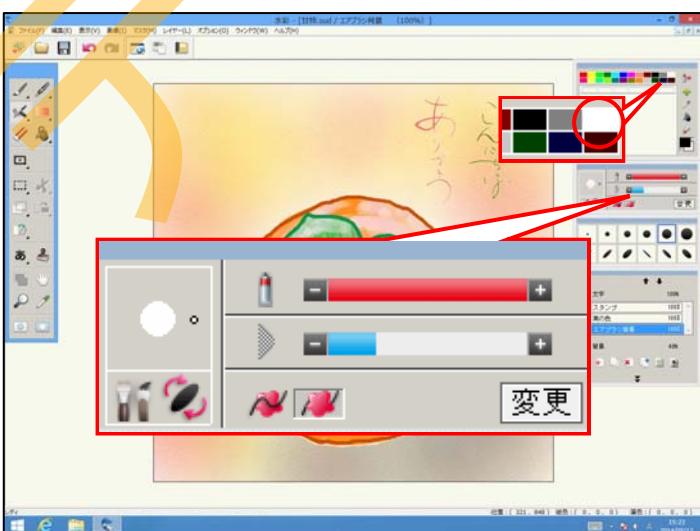
●現在の状態では、せっかく作ったスタンプが、エアブラシの色と混ざって見えにくくなっています。ここでは白色のエアブラシで、スタンプの文字を読みやすいように塗りなおします。

●エアブラシを変更するには、エアブラシが入っているレイヤーを選択している必要があります。

「ツールボックス」の [スプレー] ツールを右クリックし、一覧から [エアブラシ] ツールを選択します。



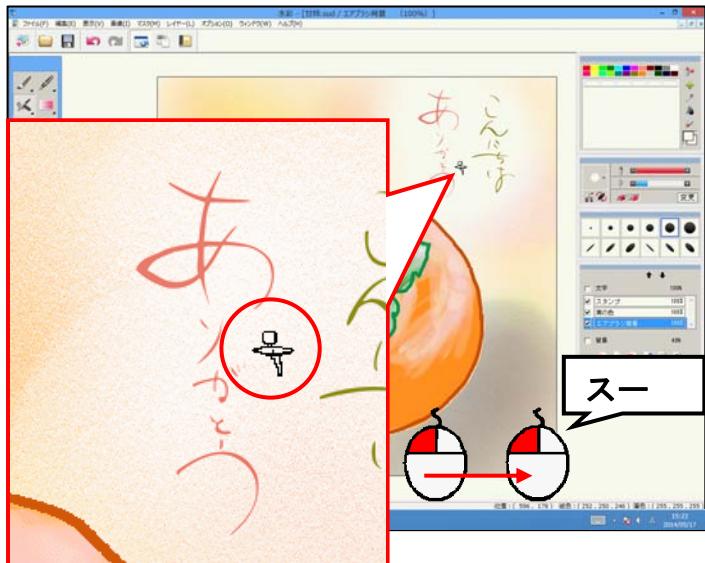
パレットから白色を選択し、「オプション」ウィンドウから噴射量を最低にしましょう。



●スタンプの後にエアブラシで薄い白色を塗って、スタンプを見やすくします。

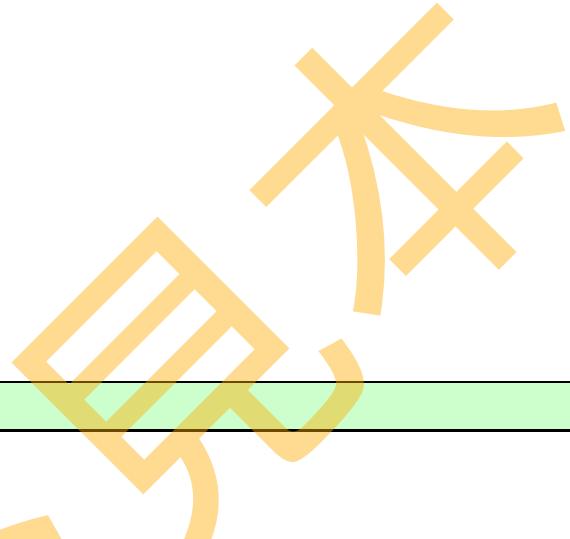


下図を参考に、スタンプのある場所にエアブラシで色を塗りましょう。



●スタンプの文字が確認しやすくなりました。

●「エアブラシ背景」レイヤーは「スタンプ」レイヤーよりも後ろにあるため、どれだけ色を塗ってもスタンプが消えることはありません。



キャンバスを上書き保存しておきましょう。

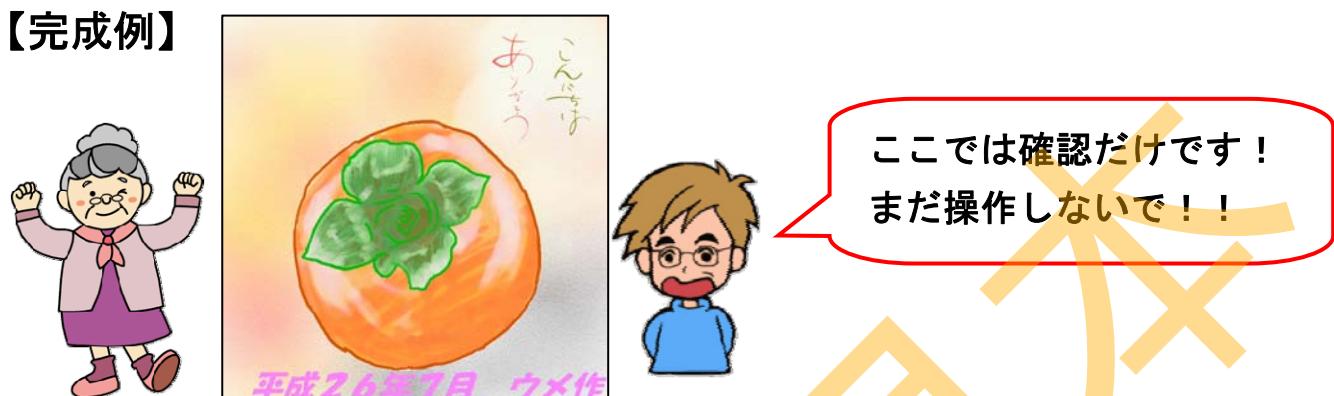


(4) 文字入力ツールを使用する

水彩8は、キャンバスに文字を入れることができます。メッセージや日付、サインなどに使えるとても便利な機能ですので、ぜひ覚えておきましょう。

ここでは、現在開いている「甘柿」に、文字を入れてみましょう。

【完成例】

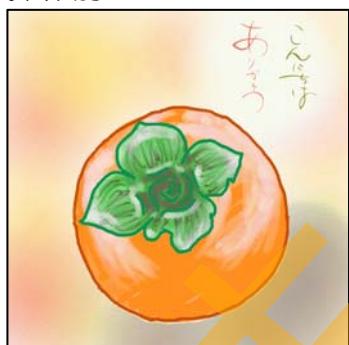


① 文字を挿入する

あ、[文字入力] ツールを使用し、「甘柿」のキャンバスに文字を挿入します。

◆キャンバスに文字を挿入する方法をマスターしましょう。

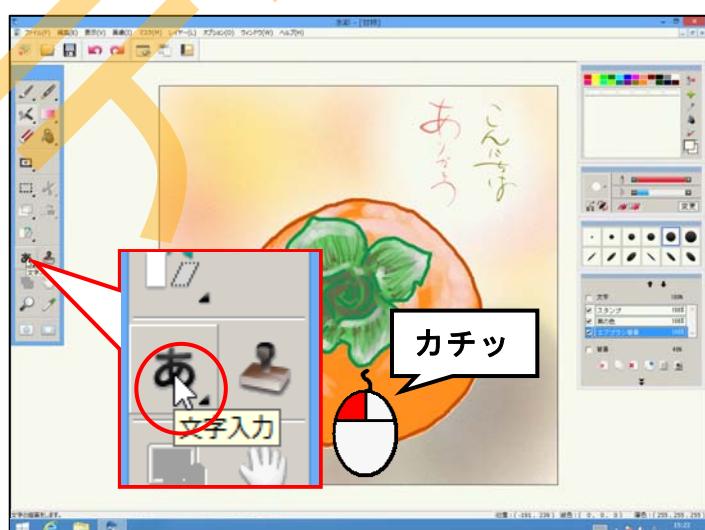
操作前



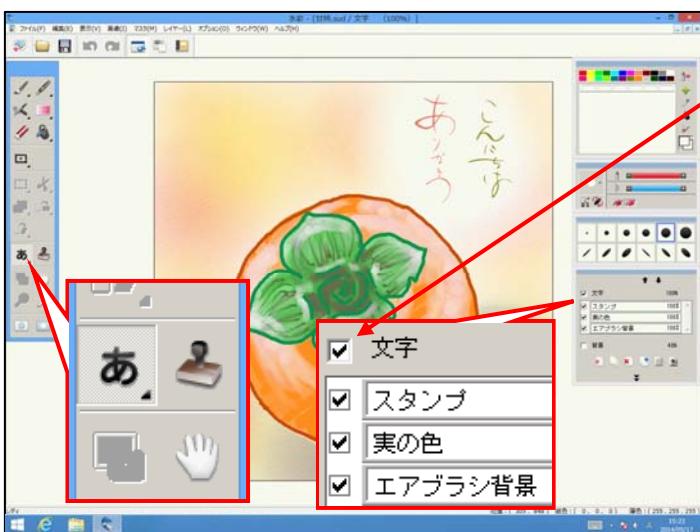
操作後



「ツールボックス」の あ、[文字入力] ツールにポイントし、クリックします。



●「甘柿」のキャンバスが開いていない方は、先にリムーバブルディスクから「甘柿」を開き、操作しやすいように画面を整えましょう。

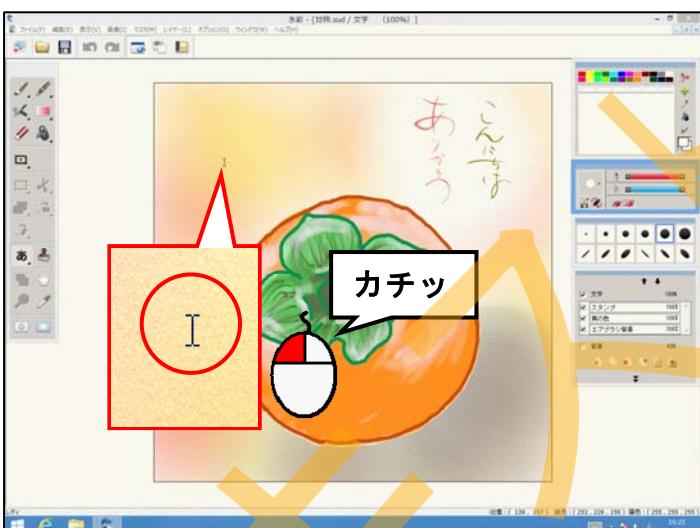


- **あ** [文字入力] ツールをクリックすると、「文字」レイヤーにチェックが入ります。

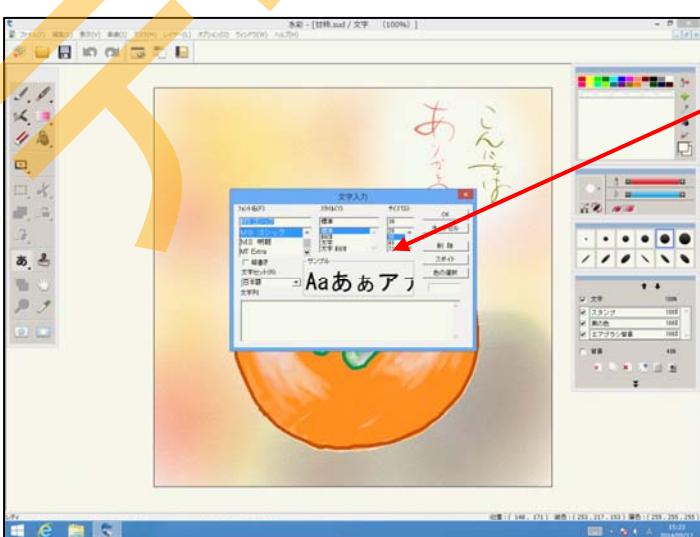
余裕があれば読んでね

- [文字] レイヤーの上でダブルクリックをすると、[文字] レイヤー全体の削除や、透明度の設定をすることができます。

下図を参考に、キャンバスの左上にポイントし、クリックします。



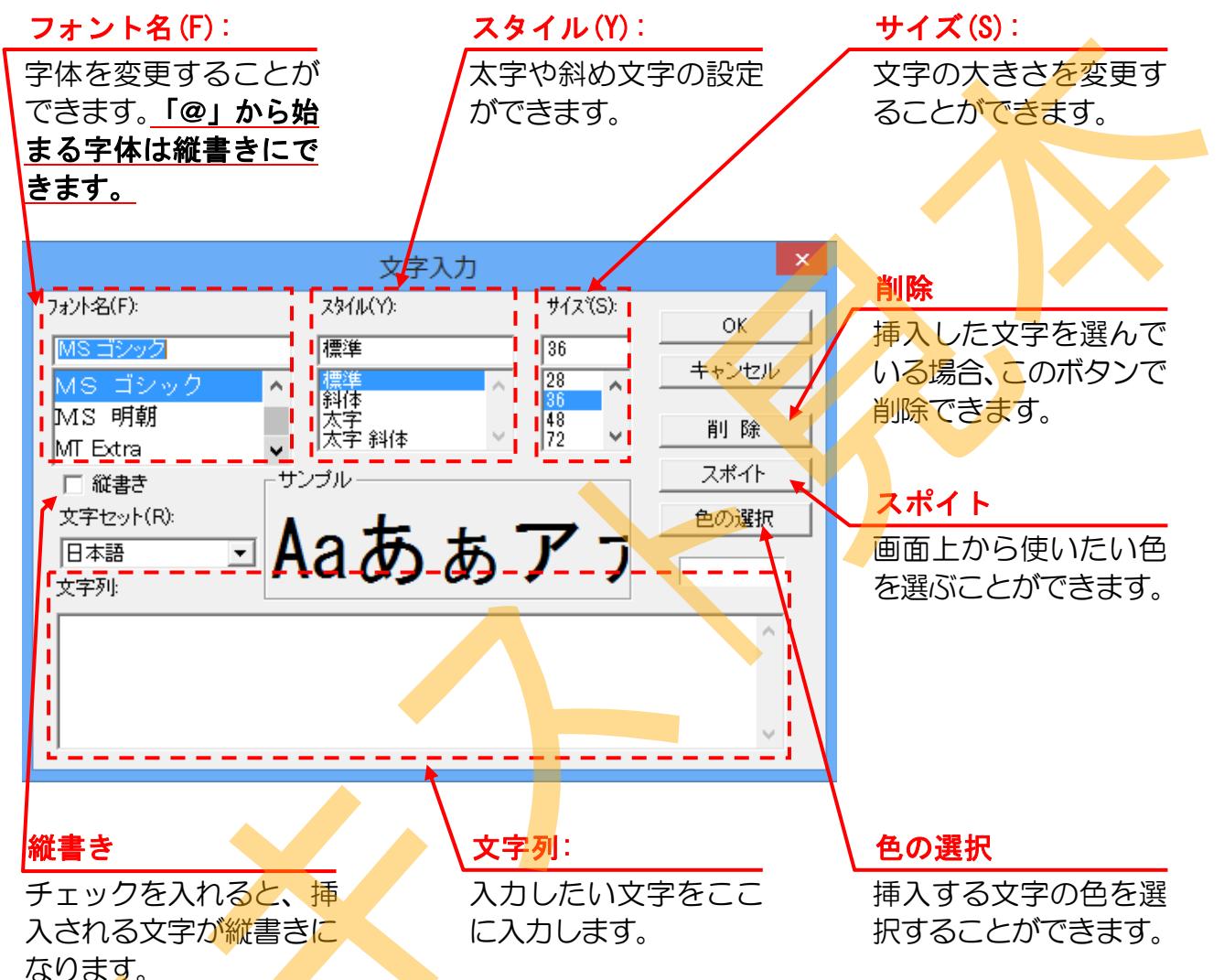
- 文字を挿入する場所を決める操作です。クリックした場所に文字が挿入されます。



- [文字入力] ダイアログボックスが表示されました。

[文字入力] ダイアログボックスの設定

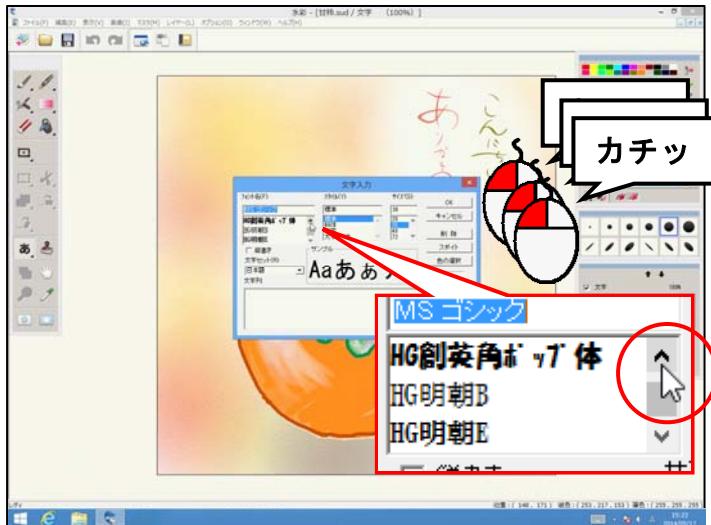
表示された [文字入力] ダイアログボックスの、よく使う機能の一覧を見てみましょう。基本的には、ワードでできる文字の設定とほとんど同じで、字の大きさや太字などが設定できます。



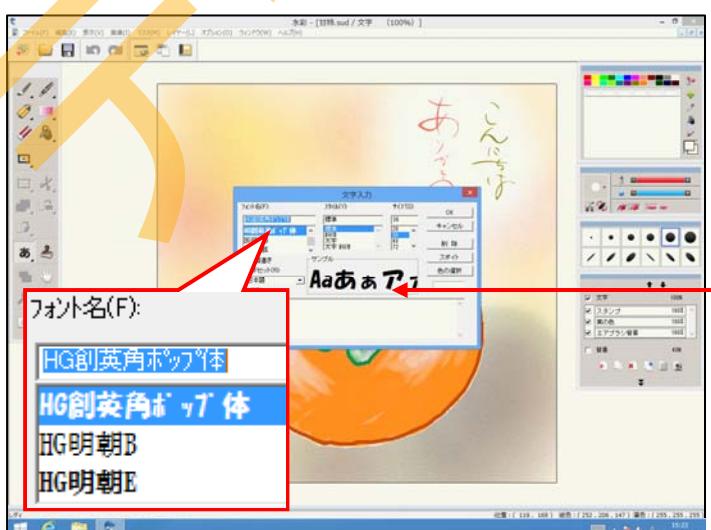
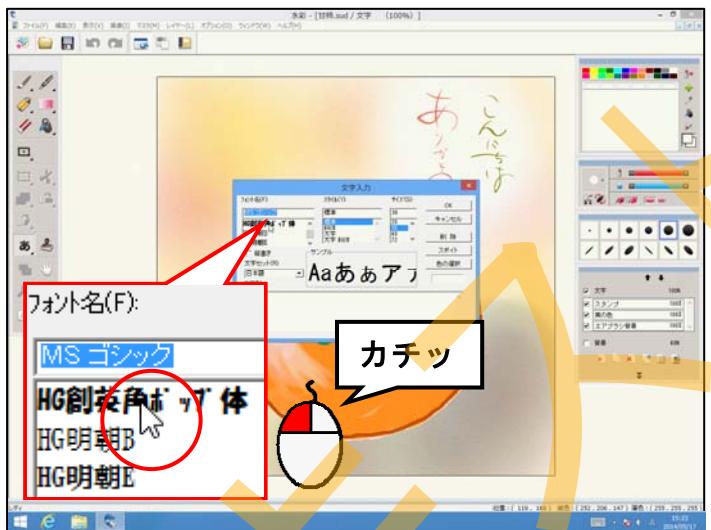
文字を挿入する時は、必ず [文字入力] ダイアログボックスを使うことになります。文字を挿入する時だけでなく、挿入した文字を変更する時や、削除する時にも必要になるので、上の図に一通り目を通しておきましょう。



[フォント名(F):] のスクロールバーの 上ボタンを何度かクリックし、「HG 創英角ポップ体」を表示しましょう。



「HG 創英角ポップ体」にポイントし、クリックします。

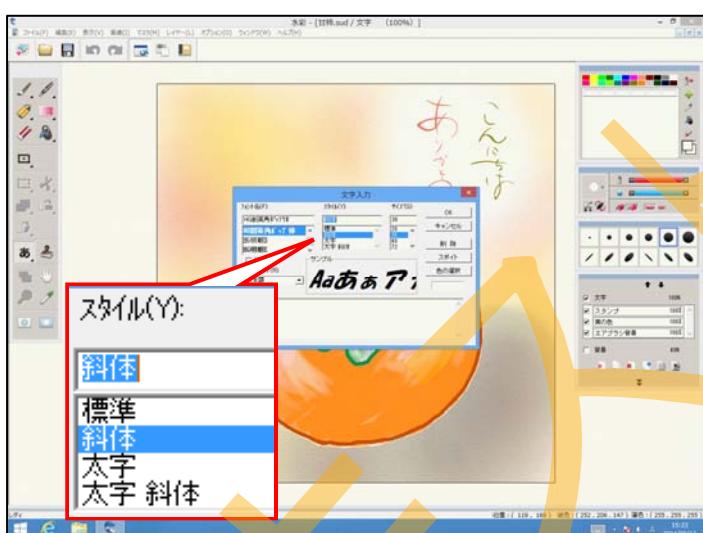
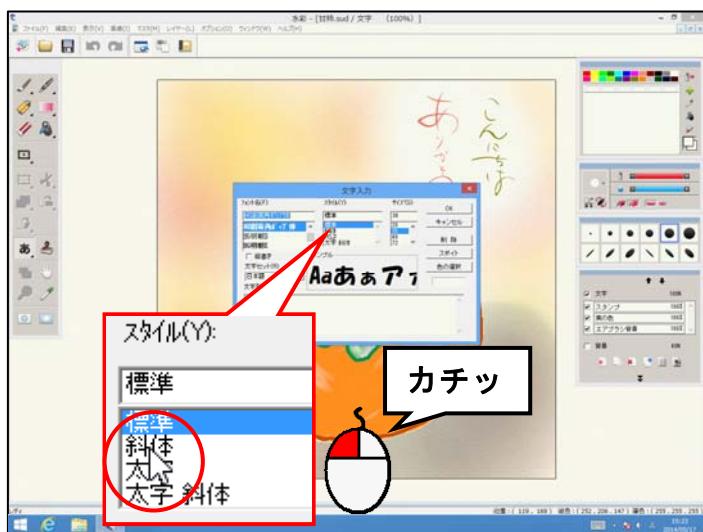


- 字体が「HG 創英角ポップ体」に切り替わりました。

余裕があれば読んでね

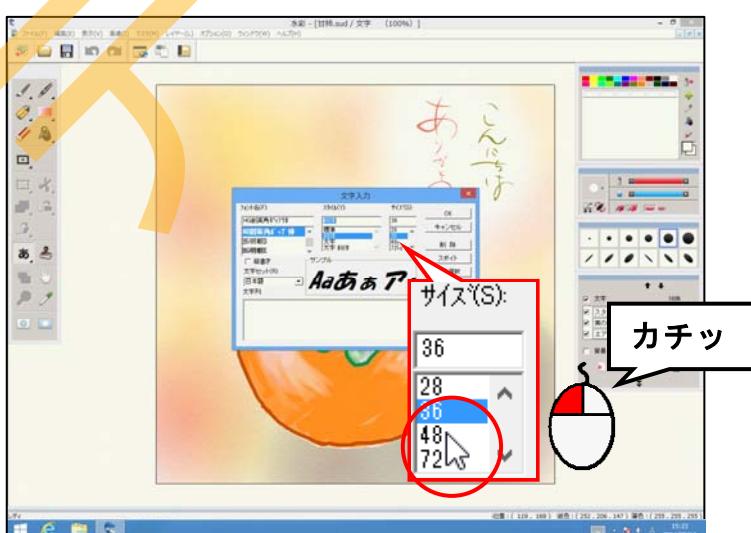
- 「サンプル」で、選択している字体の例を確認できます。

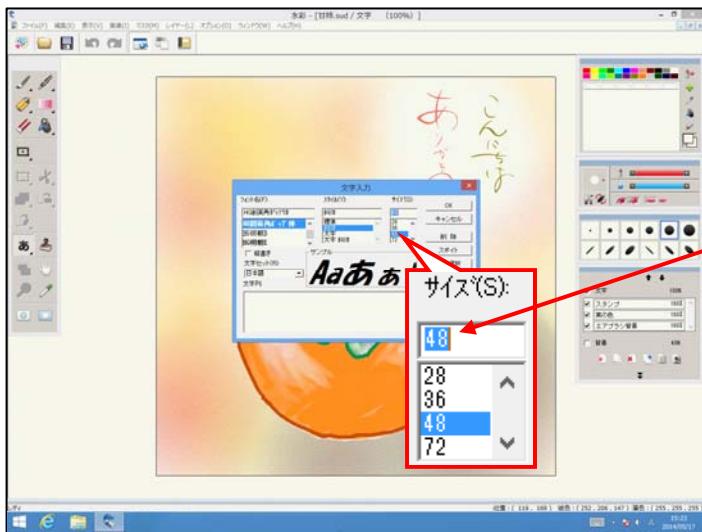
[スタイル(Y):] の一覧から「斜体」にポイントし、クリックします。



●標準から斜体に切り替わりました。

[サイズ(S):] の一覧から「48」にポイントし、クリックします。





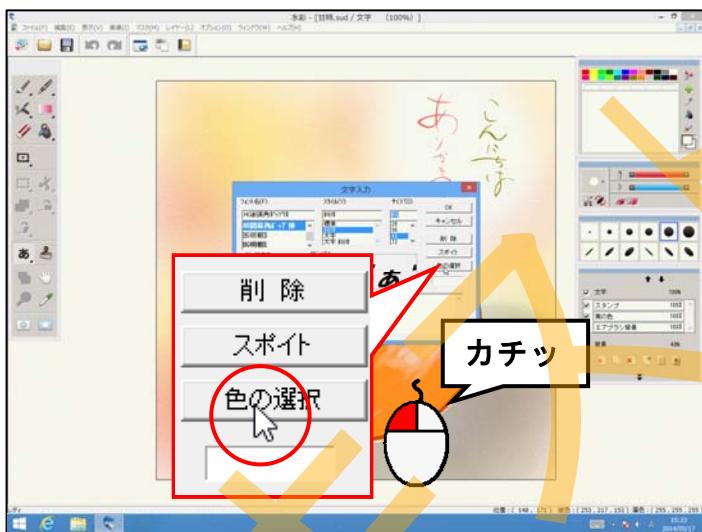
● 文字のサイズを変更できました。

余裕があれば読んでね

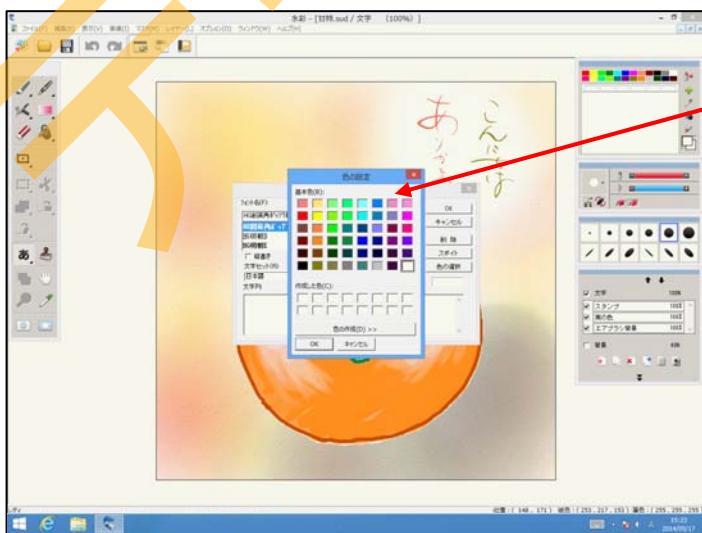
● 白色のボックスに好きな大きさを直接入力することもできます。



[色の選択] ボタンにポイントし、クリックしましょう。

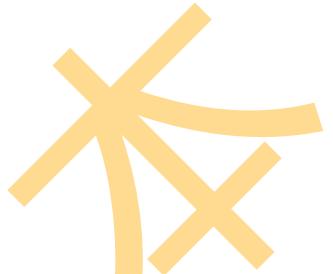
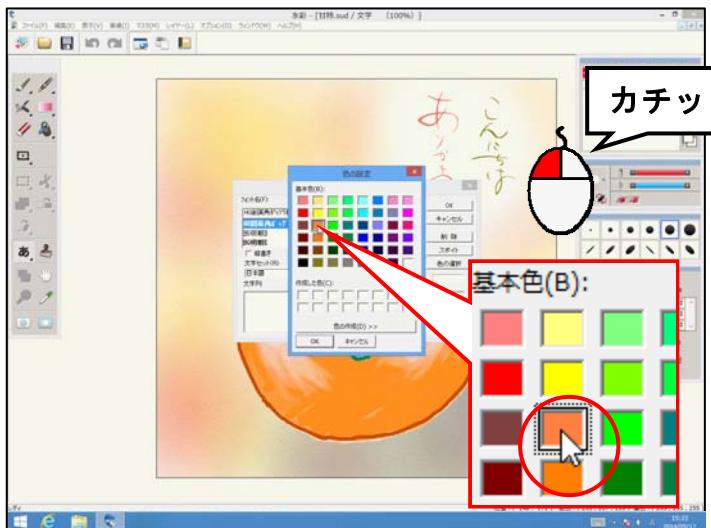


● 文字の色を選ぶ操作です。

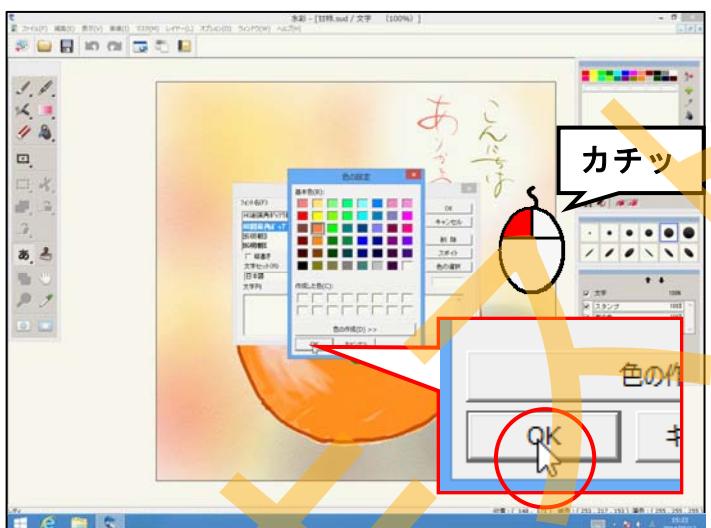


● [色の設定] ダイアログボックスが表示されました。

表示された一覧の中の、オレンジ色にポイントし、クリックします。

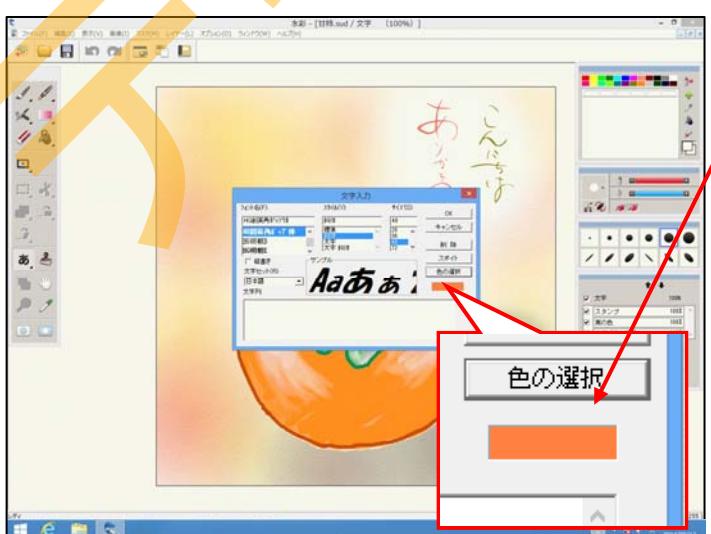


[色の設定] ダイアログボックスの左下にある [OK] ボタンにポイントし、クリックします。



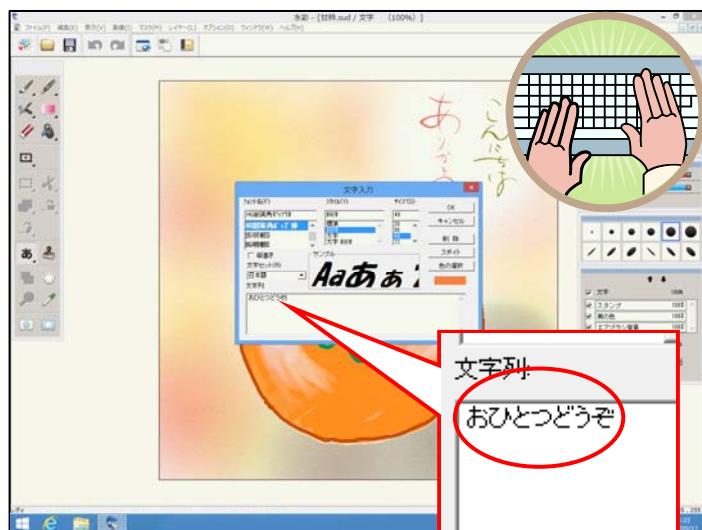
注意!

- 現在の画面には、2つの [OK] ボタンが表示されています。ここでは [色の設定] ダイアログボックスにある [OK] ボタンをクリックしましょう。



- [OK] ボタンをクリックすると色が決まり、選んだ色が左図の位置に表示されます。

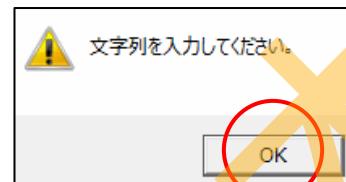
「文字列」のボックスに「おひとつどうぞ」と入力し、確定します。



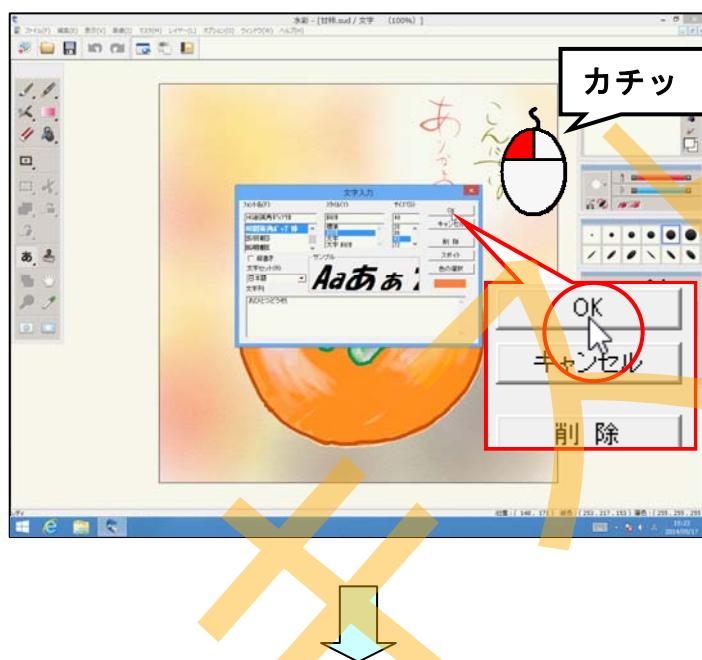
●挿入したい言葉を入れる操作です。



●文字を確定していない場合、下図のようなエラーがでます。表示された場合は【OK】ボタンをクリックし、再度文字を入力し、確定しましょう。



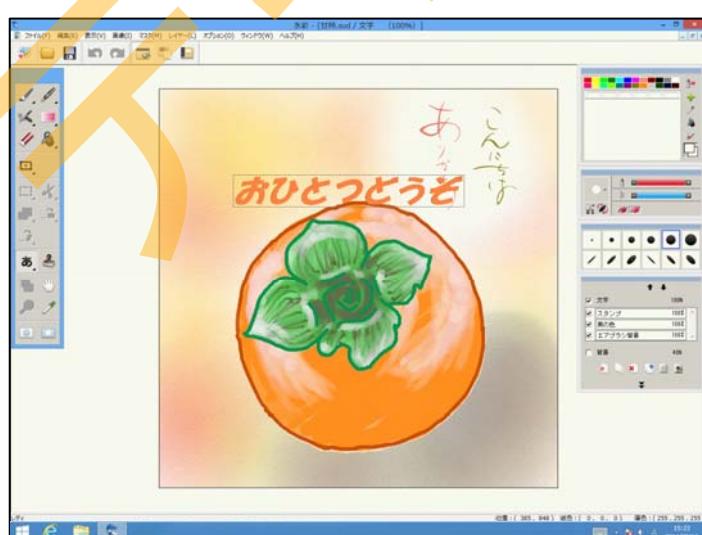
[文字入力] ダイアログボックスの右上にある【OK】ボタンにポイントし、クリックします。



●文字が挿入されました。



●文字は表示されましたら、まだ文字の場所が確定していません。
誤ってキャンバス内でクリックすると、文字が確定し動かなくなってしまうので、クリックしないように注意しましょう。クリックした場合は、「文字」レイヤーを削除し、P158 (4) 文字入力ツールを使用するから再開しましょう。



●文字の周りに枠線がついている時は、挿入した文字の移動や削除が可能です。

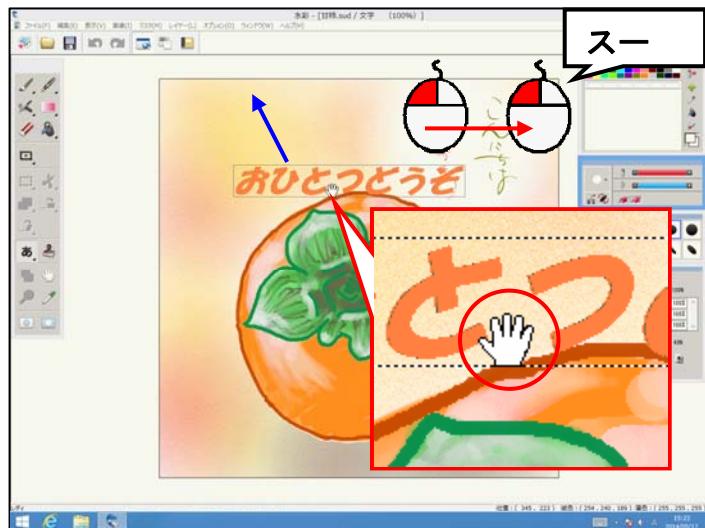
確定前



確定後

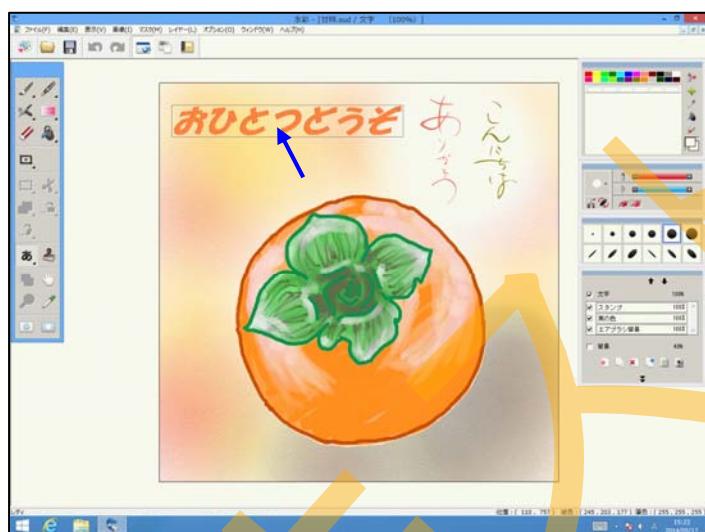


挿入された文字の枠線の内側にポイントし、左上にドラッグして文字を移動しましょう。



- 文字が移動しない場合は、**あ** [文字入力] ツールが選択されているか確認してください。

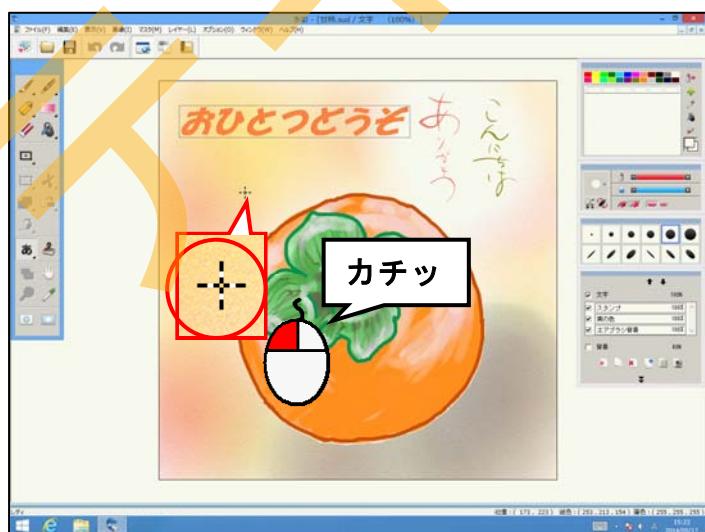
- 枠がなくなっている方は、文字の上でクリックし、[文字入力] ダイアログボックスの [OK] ボタンをクリックすることで枠線が表示されます。



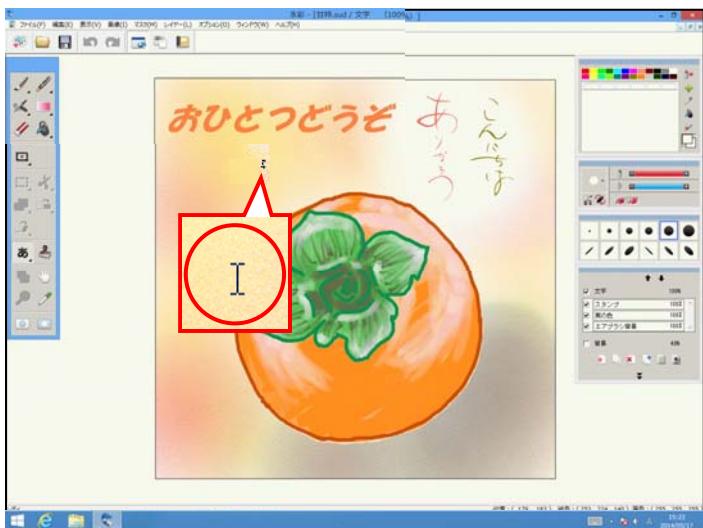
- 文字が左上に移動しました。

- マウスを枠内に移動すると、マウスポインターの形が 手のマークに変わり、文字の移動ができるようになります。

キャンバス内の、文字の枠の外にポイントし、クリックします。



- 文字の場所を確定する操作です。



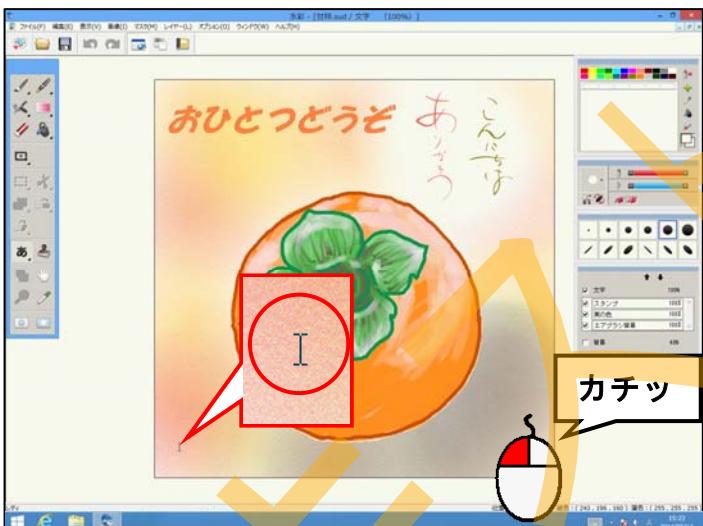
● 文字の場所を確定する操作です。

● カーソルが から に変化し、文字の枠線がなくなりました。

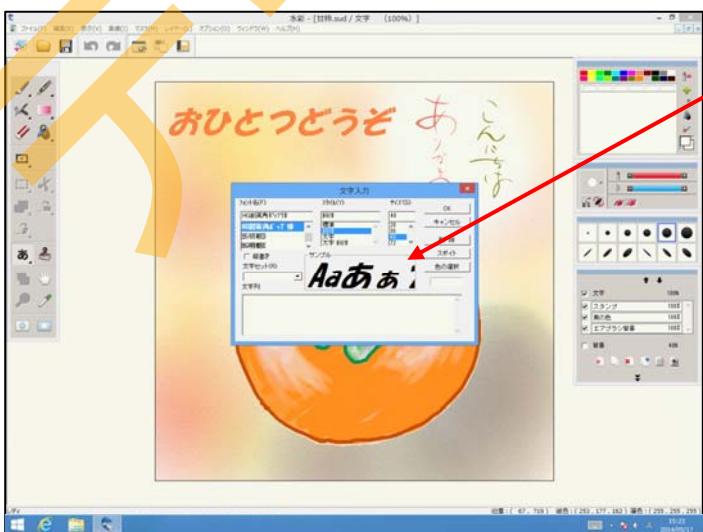
● 文字はまず色や大きさを決めて、ドラッグで運んで、クリックで決定するんだね！



下図を参考に、キャンバスの左下にポイントし、クリックします。



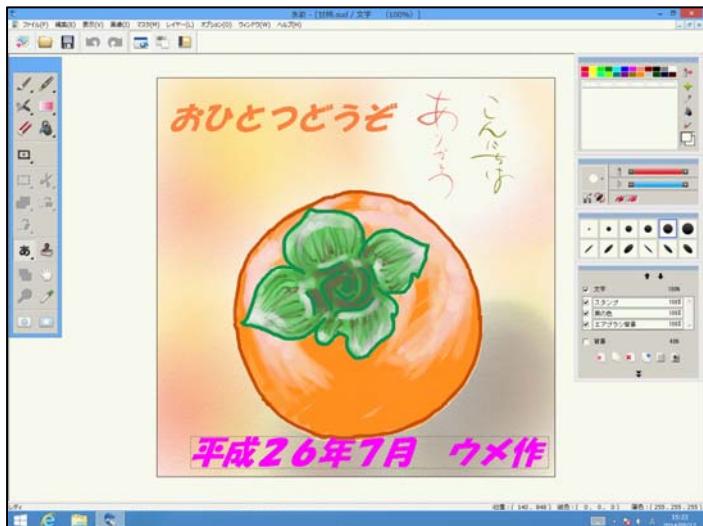
● 2つ目の文字を挿入する操作です。



● [文字入力] ダイアログボックスが表示されました。

● [文字入力] ダイアログボックスが表示されない時は、 [文字入力] ツールが選択されているか確認しましょう。

下図を参考に、今日の日付とあなたの名前を文字で挿入しましょう。

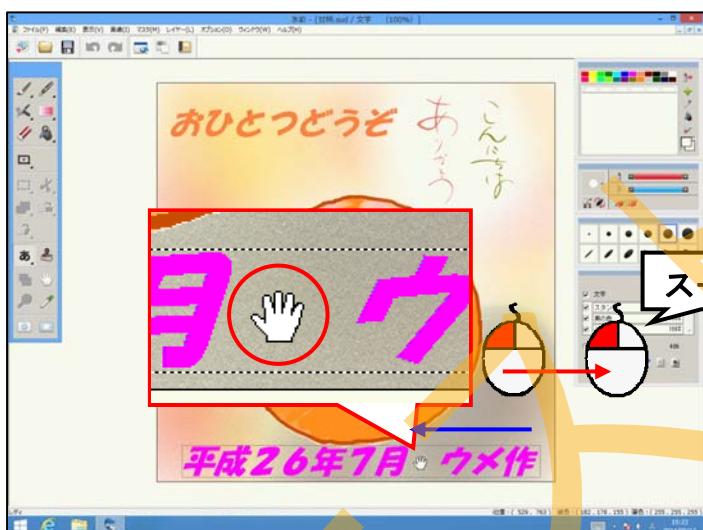


●余裕がある方は、色、大きさなどを自由に設定してください。

●文字の挿入方法を忘れた方は、P158
① 文字を挿入するを繰り返してみましょう。

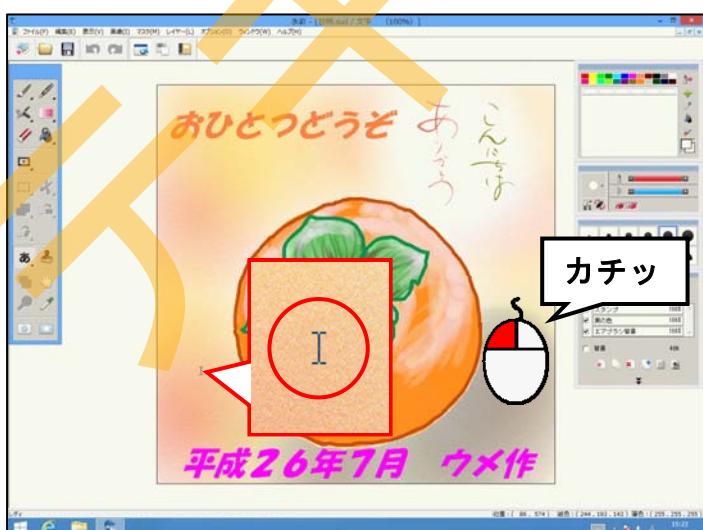


文字の枠線の内側にポイントし、ドラッグして文字を見やすい位置に移動しましょう。



●テキストの例の場合、文字が右へ寄っていたため、左へ移動しました。

キャンバス内の、文字の枠の外にポイントし、クリックします。



●新しい操作の前に・・・

キャンバスを上書き保存しておきましょう。

② 文字を削除する

あ [文字入力] ツールを選択し、挿入した文字をもう一度クリックすることで、文字の変更や削除が可能です。「甘柿」のキャンバスに挿入した文字を削除してみましょう。

◆キャンバスに挿入した文字を削除する方法をマスターしましょう。

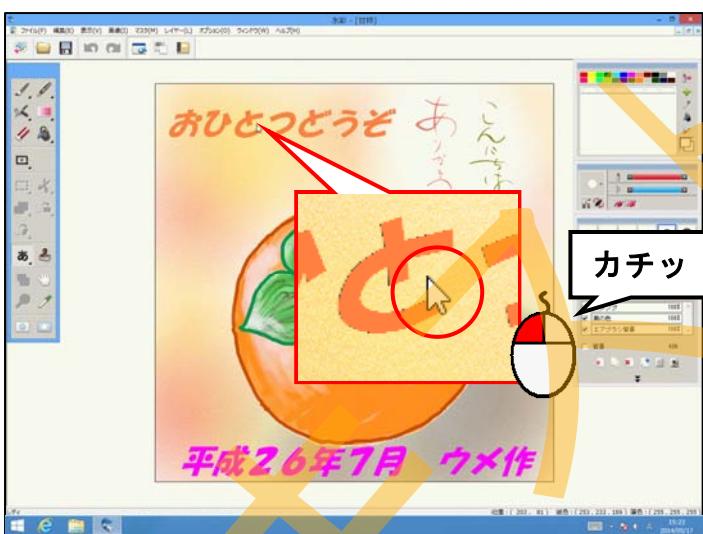
操作前



操作後



「ツールボックス」の あ [文字入力] ツールが選択されていることを確認し、文字「おひとつどうぞ」の上にポイントし、クリックします。



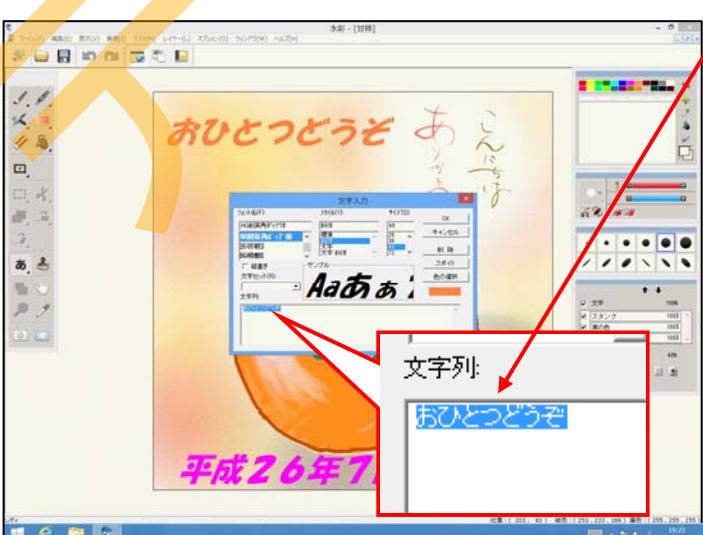
- [文字入力] ダイアログボックスが表示されました。



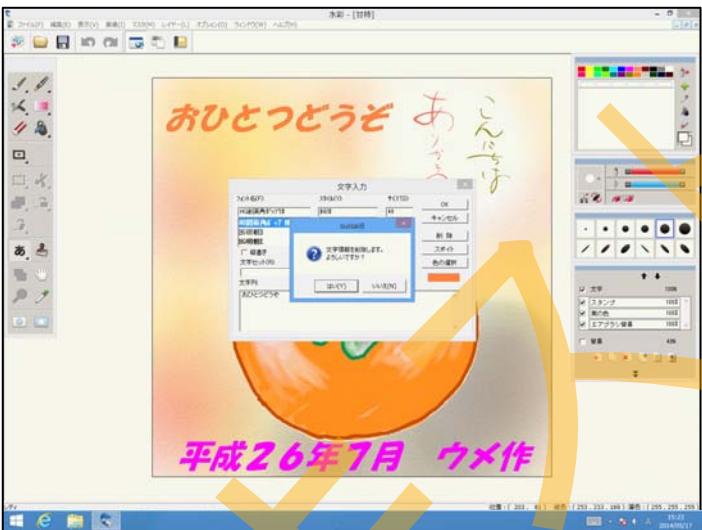
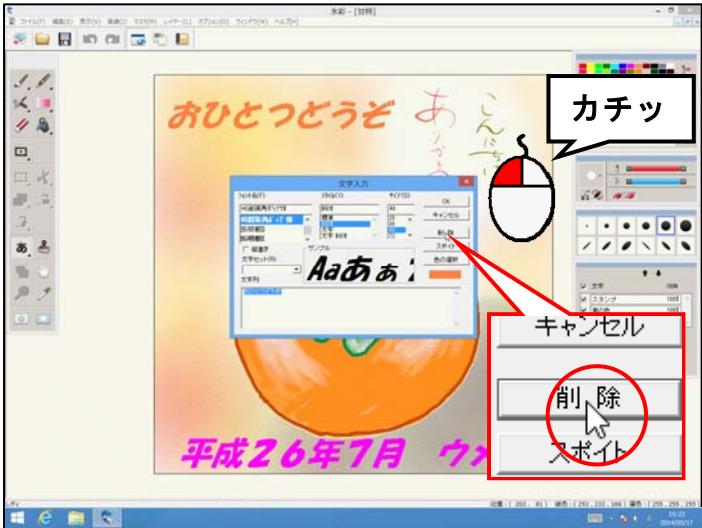
- 文字「おひとつどうぞ」の上でクリックしていない場合、文字を削除することができません。

[文字列:] ボックスに「おひとつどうぞ」という文字があるか確認しましょう。

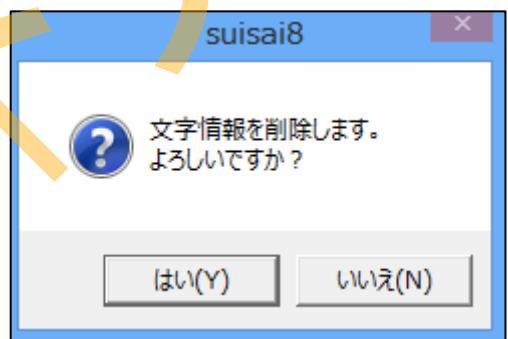
文字がない場合は、[キャンセル] ボタンをクリックし、再度文字の上でクリックし直しましょう。



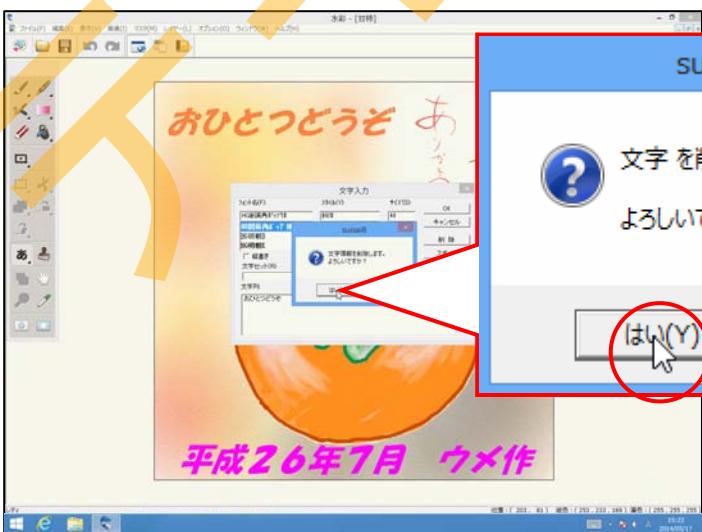
[文字入力] ダイアログボックスの右側にある [削除] ボタンにポイントし、クリックします。



● [suisai8] ダイアログボックスが表示されました。



[suisai8] ダイアログボックスにある [はい(Y)] ボタンにポイントし、クリックします。





●文字「おひとつどうぞ」が削除されました。

●これで「甘柿」は完成です。



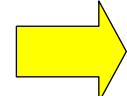
●新しい操作の前に・・・

キャンバスを上書き保存し、水彩8を終了しましょう。

ご参考までに

縦書きの文字を挿入するには

- ① [フォント名(F):] のスクロールバーの上ボタンを何度かクリックし、「@」から始まる字体を選択します。
- ② [縦書き] ボタンをクリックし、 チェックが入った状態にします。
- ③ 他は自由に設定し、[OK] ボタンをクリックします。



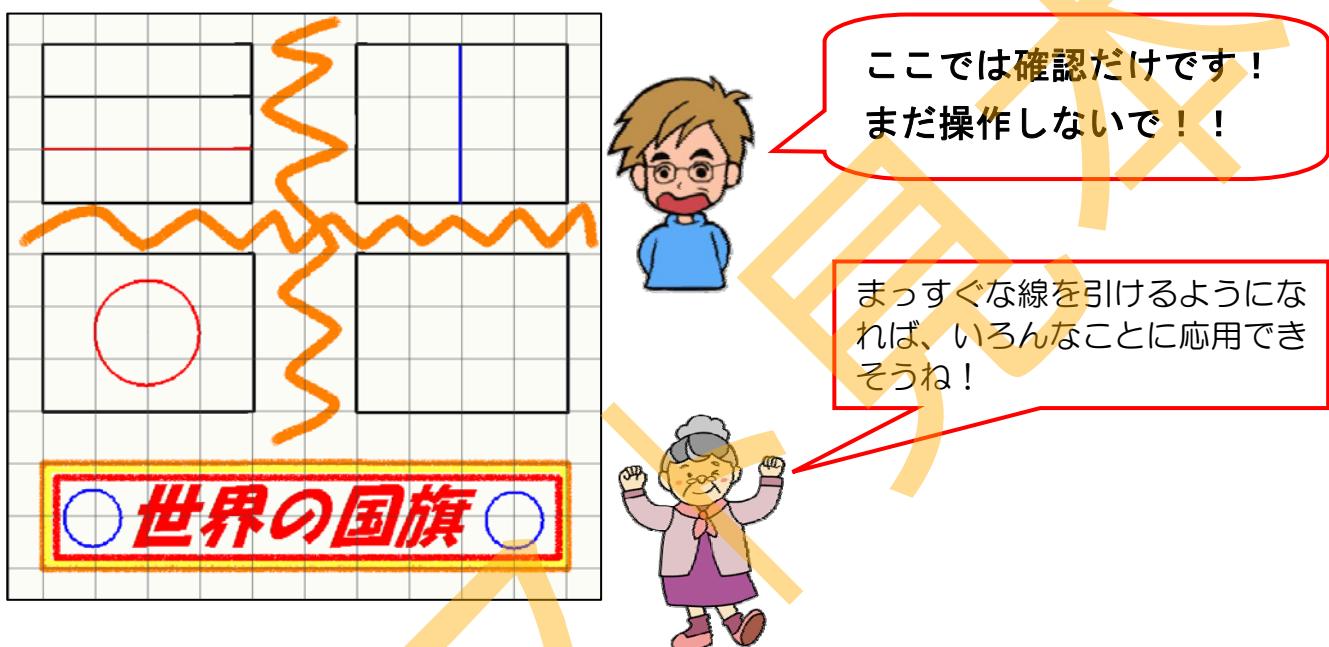
おひとつどうぞ

☆☆ここまでくれば、練習問題5で理解度を試して下さい。☆☆

(5) 図形描画ツールを使用する

[図形描画] ツールを使用し、四角形や曲線などの図形を簡単に作成する方法を覚えましょう。図形で線を引くことで、手書きに比べて正確できれいな線を引くことができます。機械や家やビルなどの、形が決まっている絵を描いたり、見本通りに線を引きたいときに便利ですが、水彩8では線が多少曲がっていても味のある絵になるため、目的に合わせて使い分けていきましょう。

【完成例】



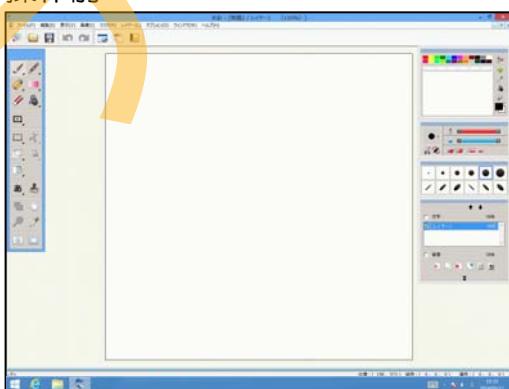
① グリッド線の表示／非表示を切り替える

図形や直線を引きやすいうように、キャンバスに「グリッド線」を表示しましょう。

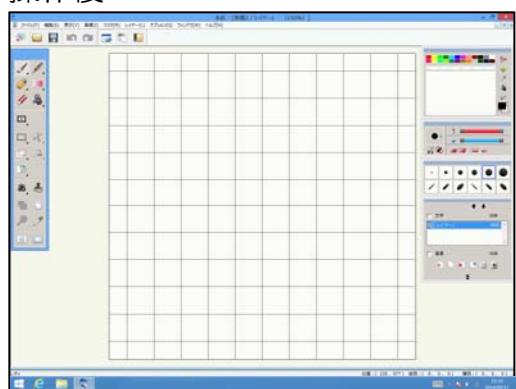
「グリッド線」とは、キャンバスを均等に区切る補助線のことです。実際に線が入るわけではなく、印刷しても表示されないので、絵を描くときの目安に活用することができます。

◆グリッド線の表示方法をマスターしましょう。

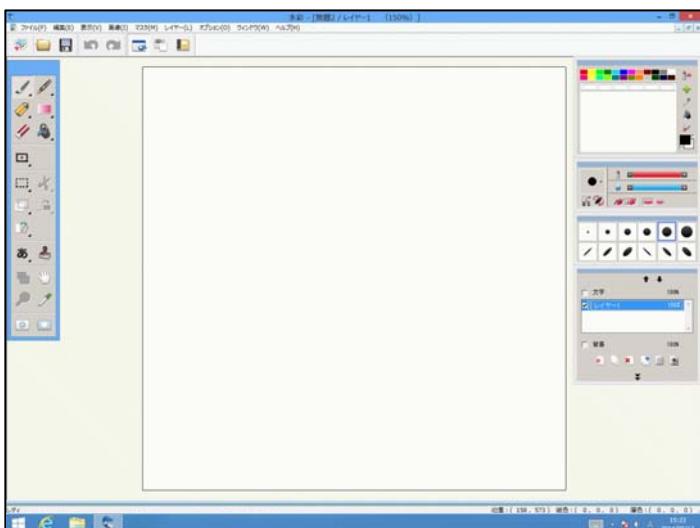
操作前



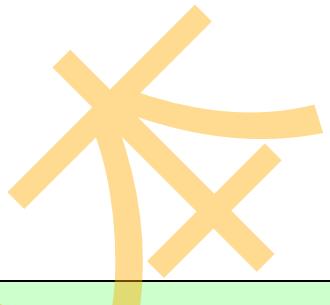
操作後



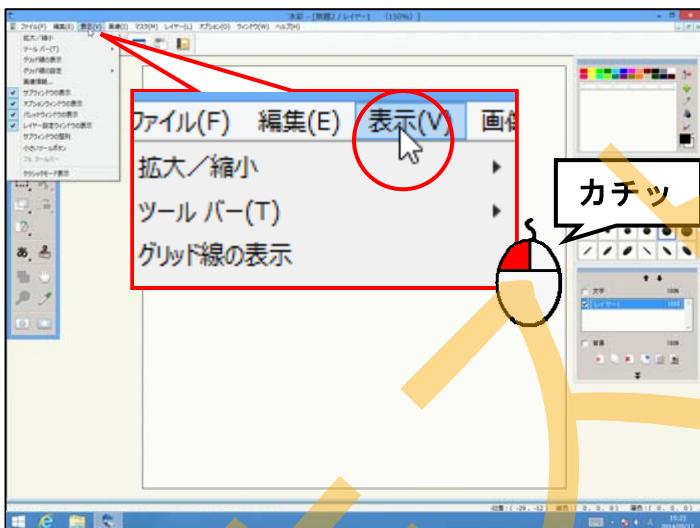
水彩8を起動し、高さ200mm、幅200mmのキャンバスを作成しましょう。



- 左図を参考に、操作しやすいようにキャンバスのサイズを整理しておきましょう。



メニューbaruの[表示(V)]にポイントし、クリックします。

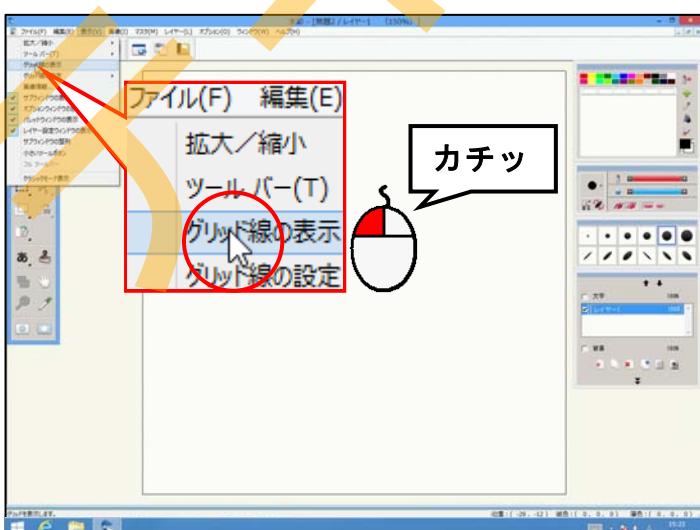


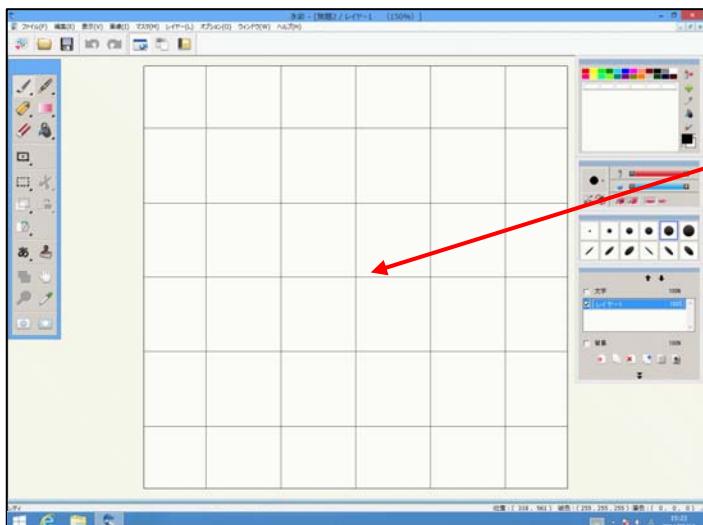
- [表示(V)]で設定できる一覧が表示されました。

余裕があれば読んでね

- [表示(V)]は、水彩8で絵を描きやすいように、キャンバスに補助線を入れたり、道具の配置を切り替えるときに使います。

表示された一覧から[グリッド線の表示]にポイントし、クリックします。





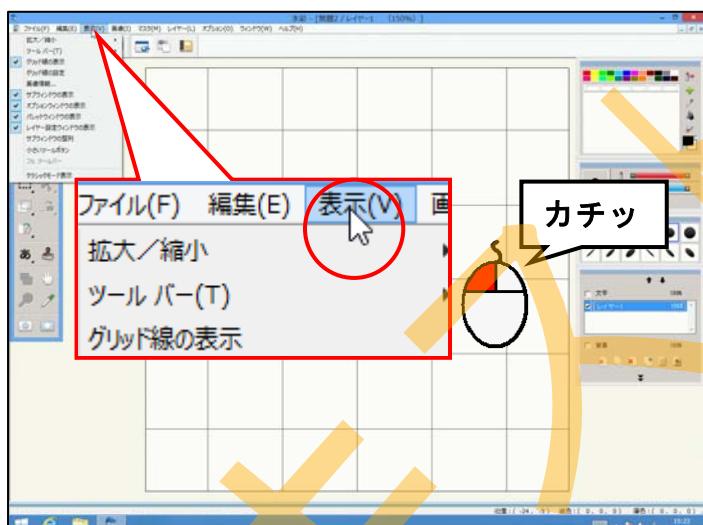
● 「グリッド線」が表示されました。

● 補助線の中央がキャンバスの中心と重なります。

● 「グリッド線」は印刷されません。また、いつでも表示と非表示を切り替えることができます。

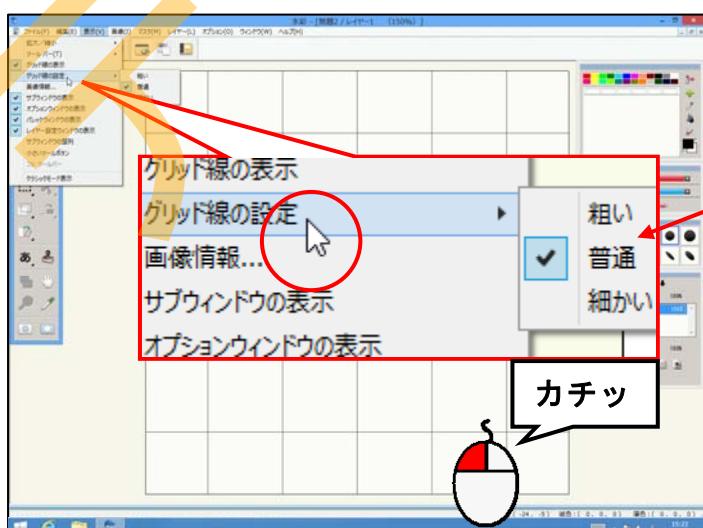


メニューバーの【表示(V)】にポイントし、クリックします。



● 【表示(V)】で設定できる一覧が表示されました。

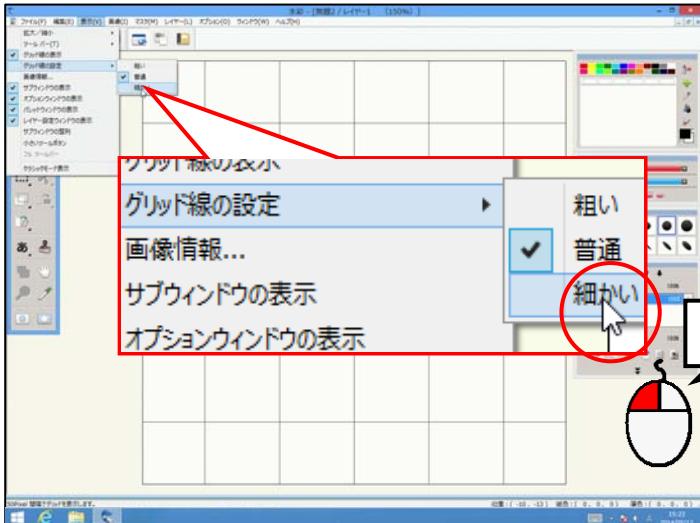
表示された一覧から【グリッド線の設定】にポイントします。



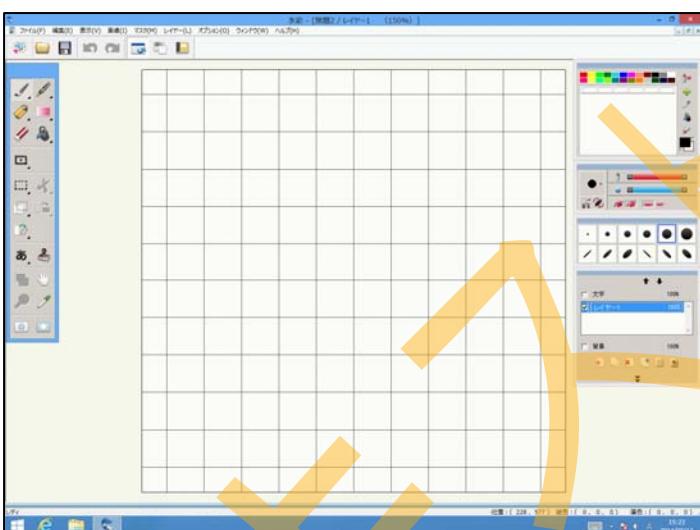
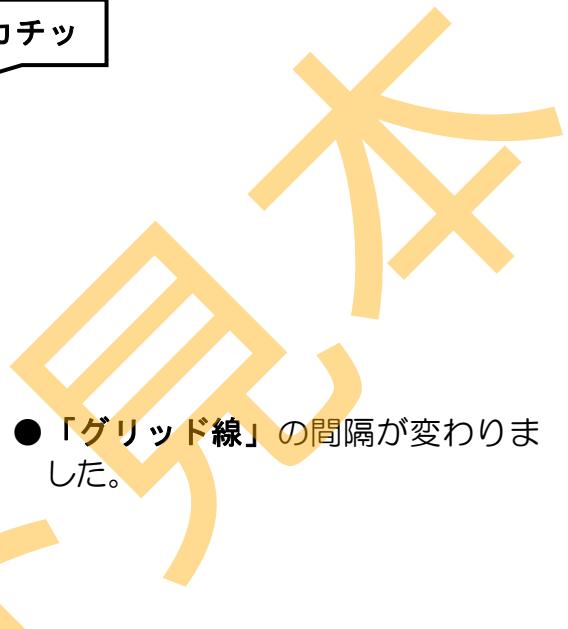
注意!

● クリックする必要はありません。マウスポインターを重ねるだけで左図のように「粗い」「普通」「細かい」の3項目が表示されます。

表示された一覧から【細かい】にポイントし、クリックします。

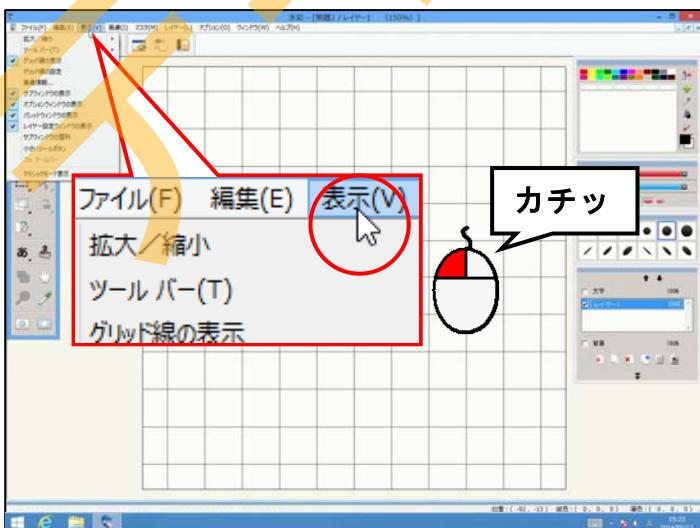


●粗い、普通、細かいの3つの中から選ぶことができます。

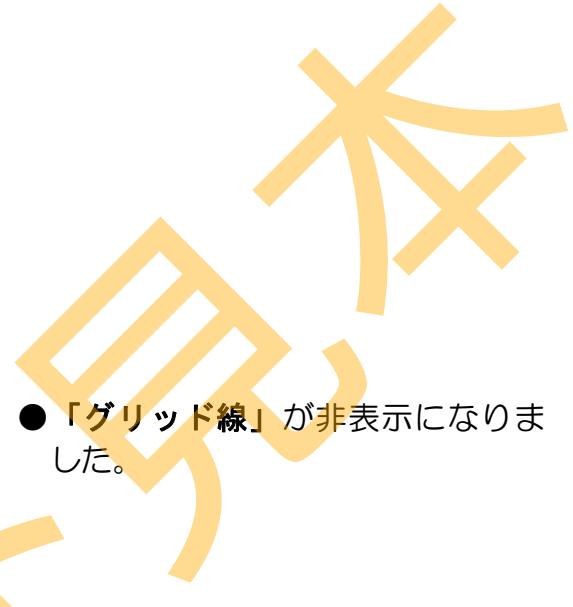
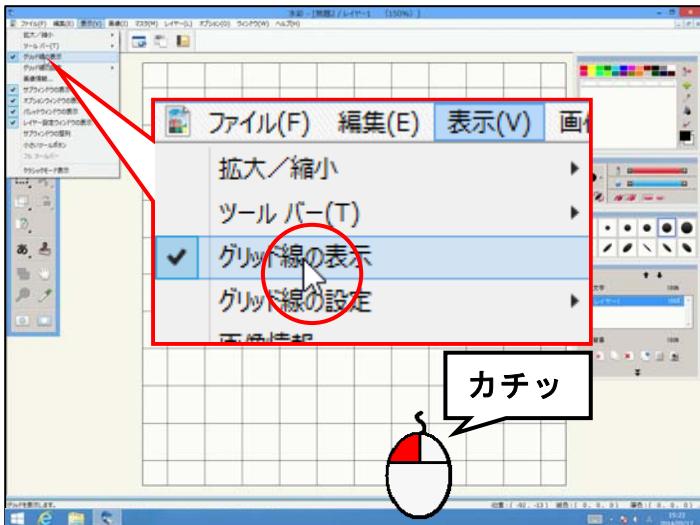


●「グリッド線」の間隔が変わりました。

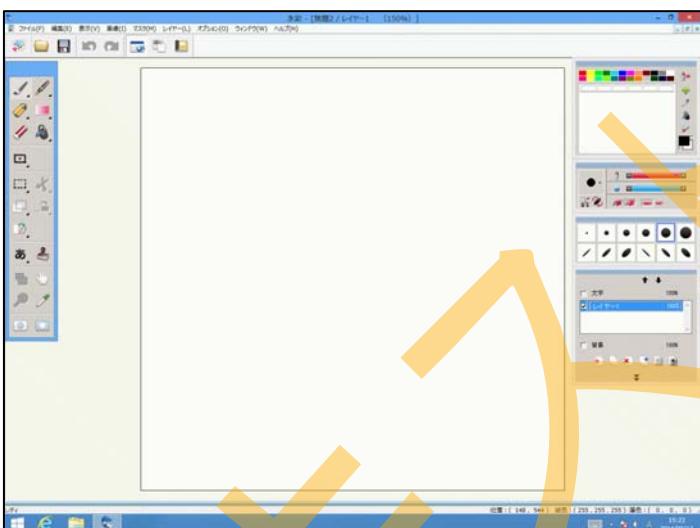
メニューバーの【表示(V)】にポイントし、クリックします。



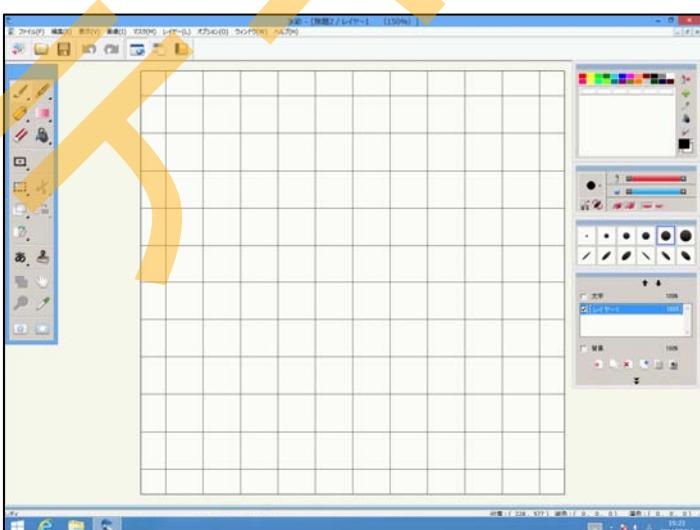
表示された一覧から「グリッド線の表示」にポイントし、クリックします。



● 「グリッド線」が非表示になりました。



次の操作のためにもう一度「グリッド線」を表示しておきましょう。



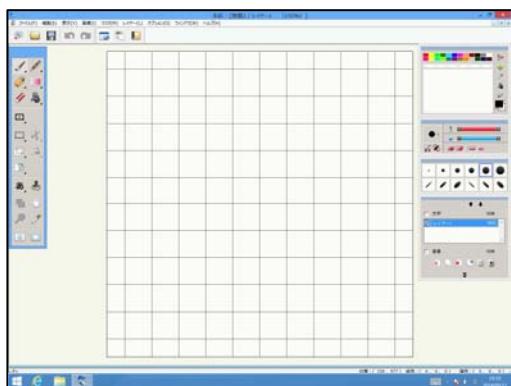
● 「グリッド線」の表示がわからない方は、再度テキスト P173 の中段から操作を繰り返してみましょう。

② 四角形描画ツールを使用する

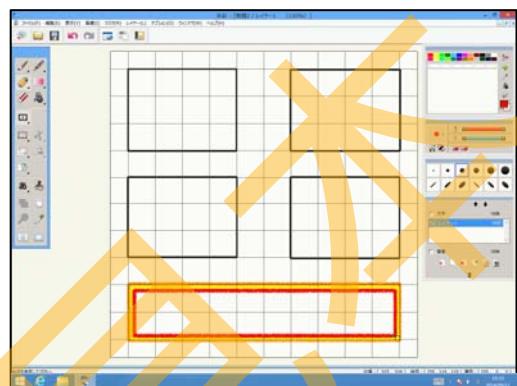
四角形を描く方法を覚えましょう。私たちの周りには、四角の形をしたもののが想像以上にたくさんあります。水彩8で使用できる【四角形描画】ツールは、好きな筆の設定で四角形を描けるのでとても実用的な道具です。積極的に活用してみましょう。

◆四角形を描く方法をマスターしましょう。

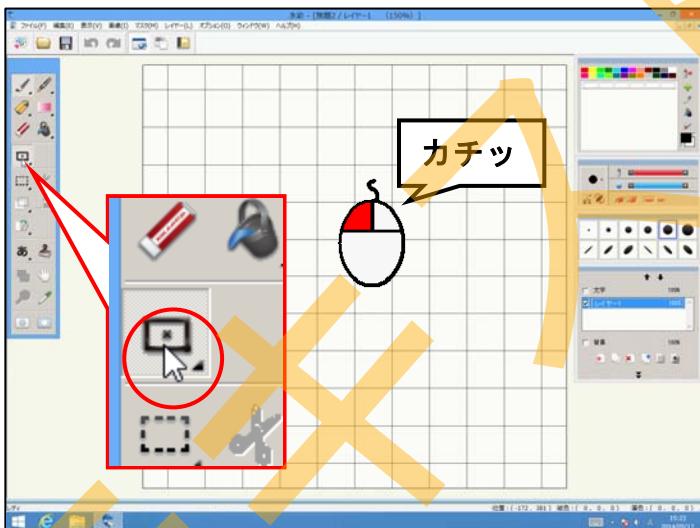
操作前



操作後



「ツールボックス」にある 【四角形描画】ツールにポイントし、クリックします。

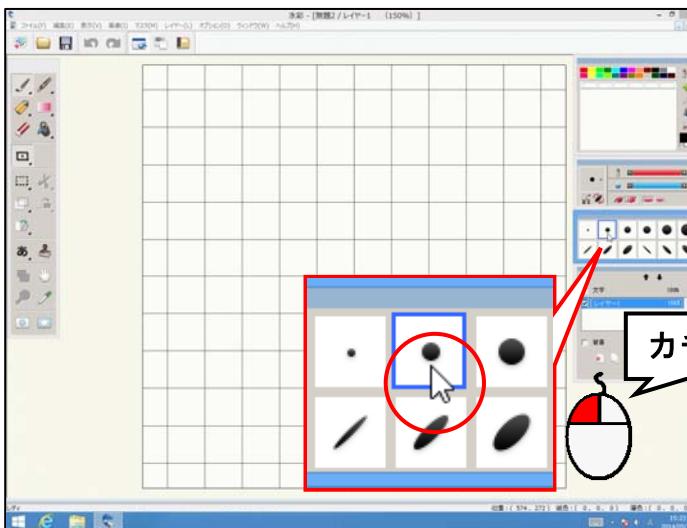


- 【四角形描画】ツールが選択され、色が少し変わりました。

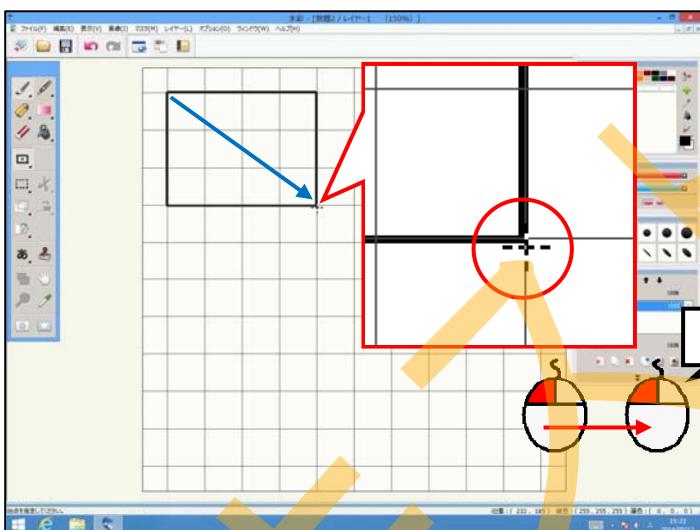
これまで1つのツールを選ぶと、他のツールは選択が解除されていました。
しかし今回は、 【四角形描画】ツールと、 【筆】ツールが同時に選択された状態になっています。図形を選びながら道具も選べるので、 筆、 鉛筆、 スプレーの中から好きな道具と色を選んで図形を描くことができます。



「筆形状」ウィンドウの上段の左から二番目の黒丸にポイントし、クリックします。



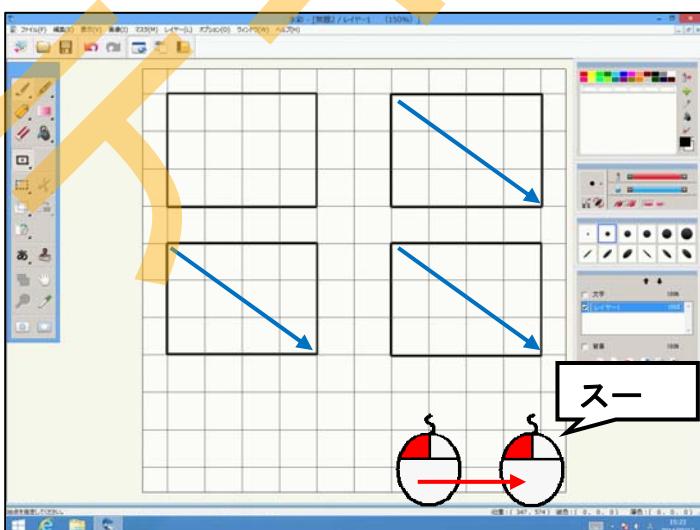
下図を参考にキャンバスにドラッグで四角形を描きましょう。



●マウスの左ボタンを最初に押した場所から、マウスを離した場所までの四角形が描けます。

●マウスポインターの形が $-+$ の時に、図形を作ることができます。

同様に、下図を参考に四角形を描きましょう。

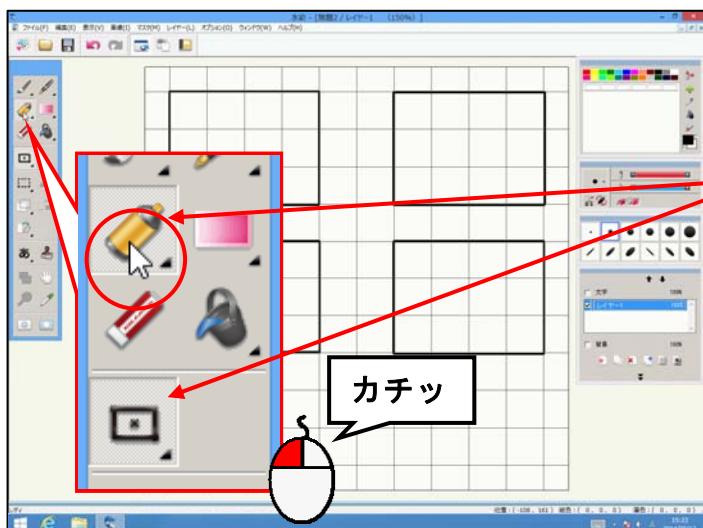


●キャンバスに4つの四角形ができました。

●キャンバスの空いている場所にもこれから絵を描くので、今はグリッド線を参考に、場所がズれないよう四角形を作りましょう。範囲を間違えた場合は、 [元に戻す] ボタンを利用しましょう。

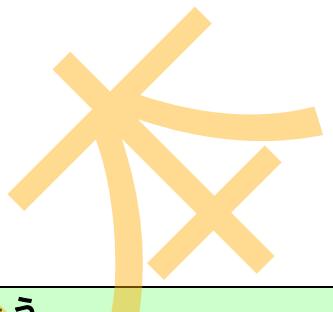


「ツールボックス」にある[スプレー]ツールにポイントし、クリックします。

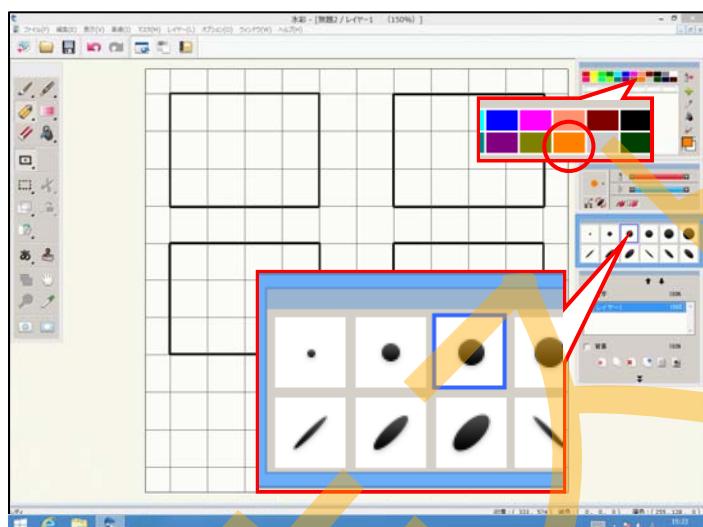


●スプレーで四角形を作る操作です。

● [四角形描画]ツールと、[スプレー]ツールが同時に選択されていることを確認しましょう。



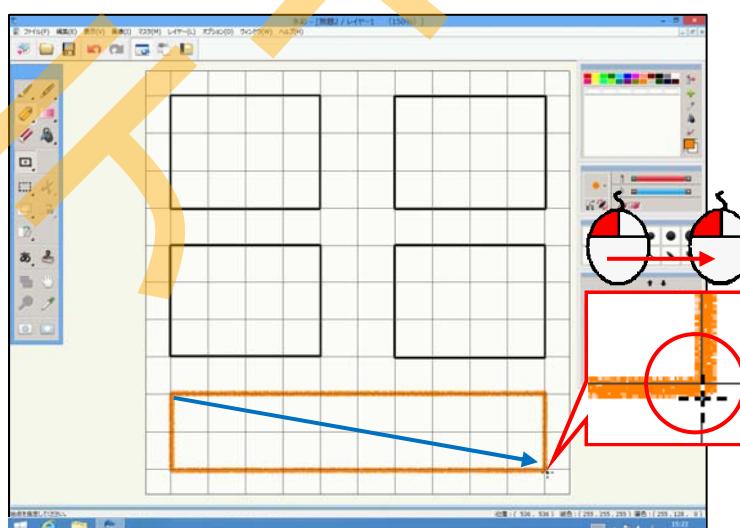
パレットからオレンジ色を選択し、線の太さを1段階太くしましょう。



余裕があれば読んでね

●スプレーは筆に比べて線が目立たなくなるため、線の太さや色を変更し、目立つようにします。

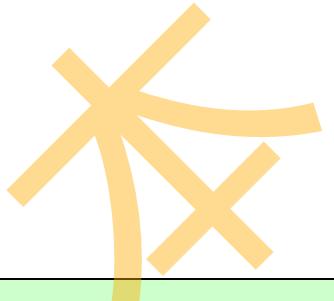
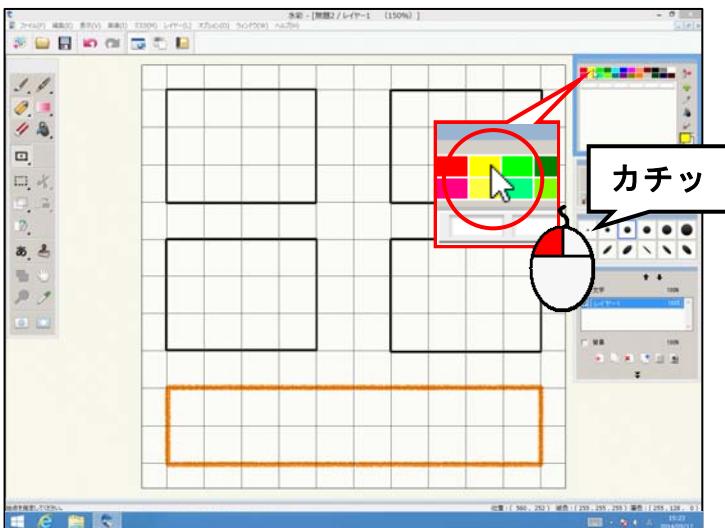
下図を参考に、キャンバスに四角形を描きましょう。



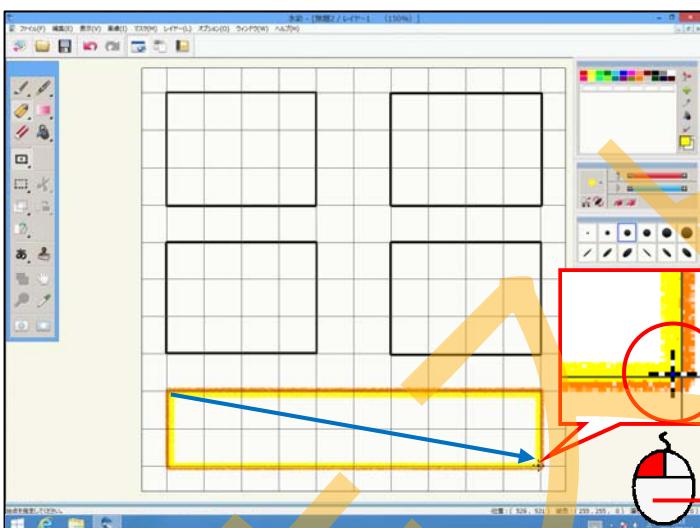
●スプレーで四角形を描くことができました。

スー

パレットから黄色を選択しましょう。

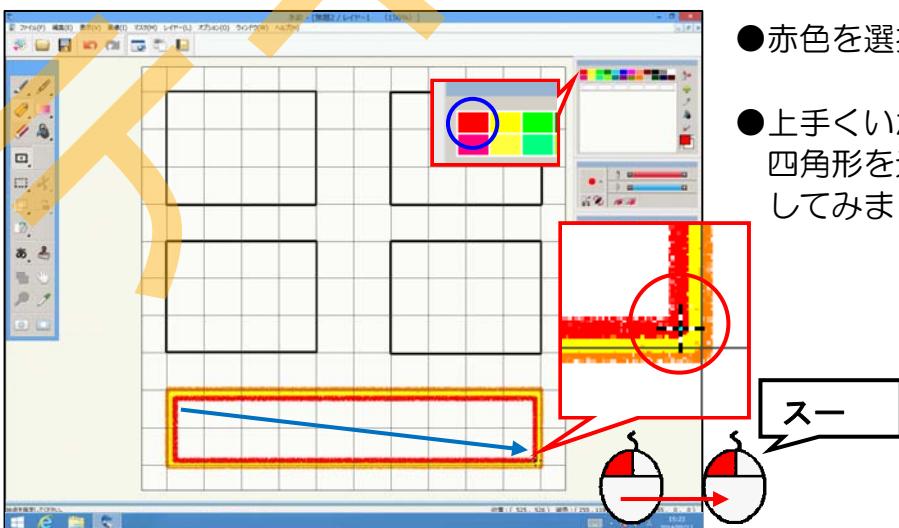


下図を参考に、キャンバスにドラッグで四角形を描きましょう。



- オレンジ色の四角形より少し内側からドラッグを始めましょう。
- 黄色の四角形を描くことができました。

同様に、下図を参考にドラッグで赤色の四角形を作りましょう。



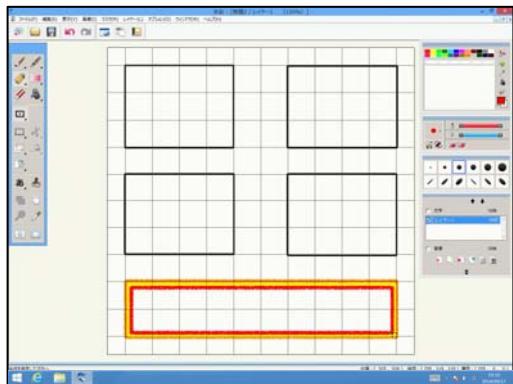
- 赤色を選択し、四角形を描きます。
- 上手くいかない場合は、ここまで四角形を元に戻し、P179 から操作してみましょう。

③ 直線描画ツールを使用する

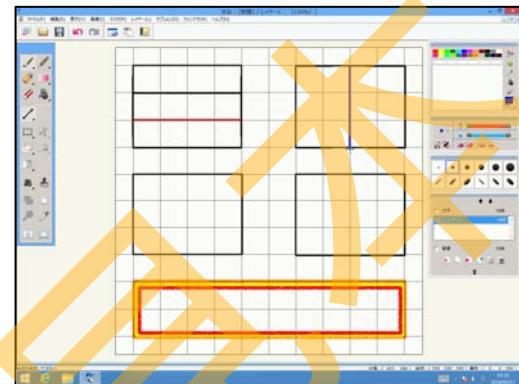
直線を引く方法を覚えましょう。 [直線描画] ツールを使用することで、定規で引いたような直線を引くことができます。先ほどの四角形と同じく、好きな道具で直線を引けるので、まっすぐな線を引きたい時に自由に使うことができます。

◆直線を引く方法をマスターしましょう。

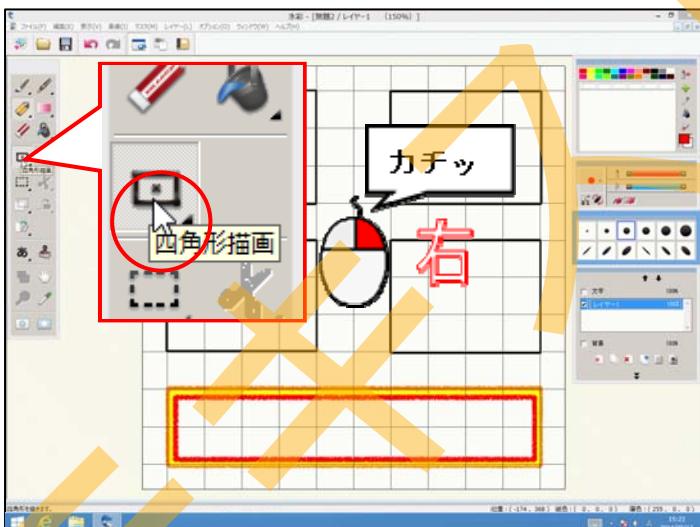
操作前



操作後

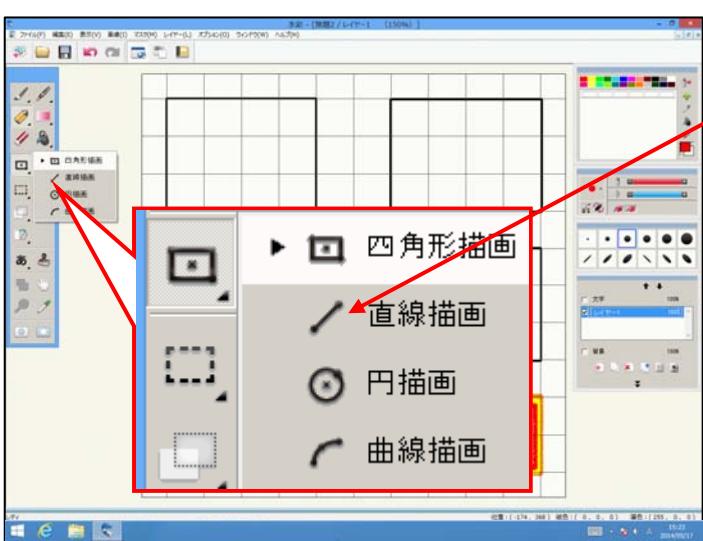


ツールボックスにある [四角形描写] ツールにポイントし、右クリックします。



注意!

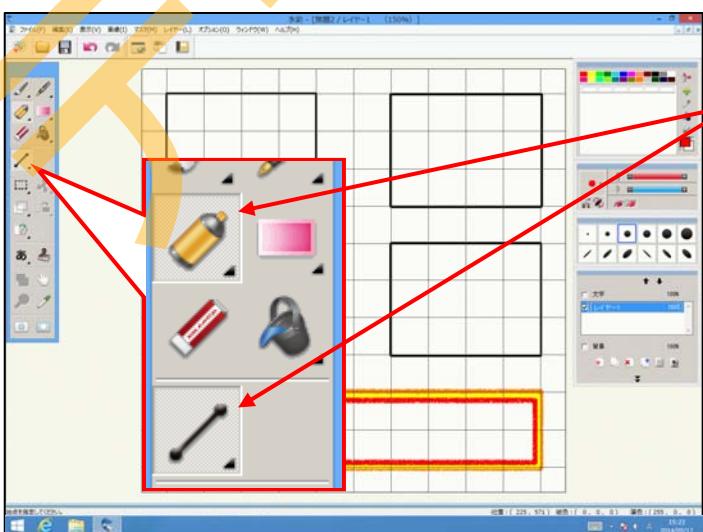
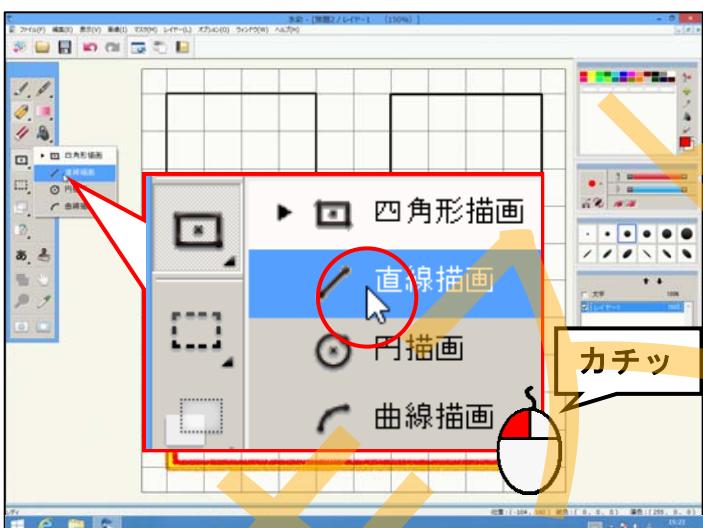
●右クリックです。



●右クリックすると [四角形描画]ツールの仲間の [直線描画]ツールが表示されます。

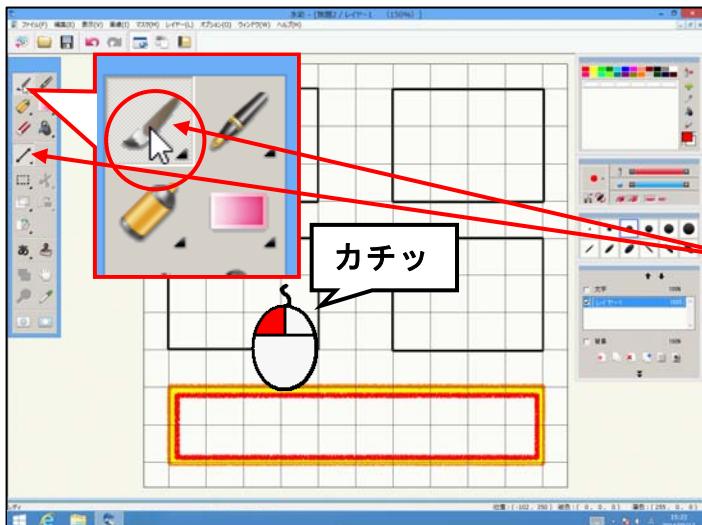


[直線描画]ツールにポイントし、クリックします。



●今回の場合は [直線描画]ツールと、 [スプレー]ツールが選択されています。この状態で直線を引くと、スプレーで直線を引くことができます。
(水彩8を一度終了した場合は、 [直線描画]ツールと、 [筆]ツールが選択されています。)

「ツールボックス」にある [筆] ツールにポイントし、クリックします。

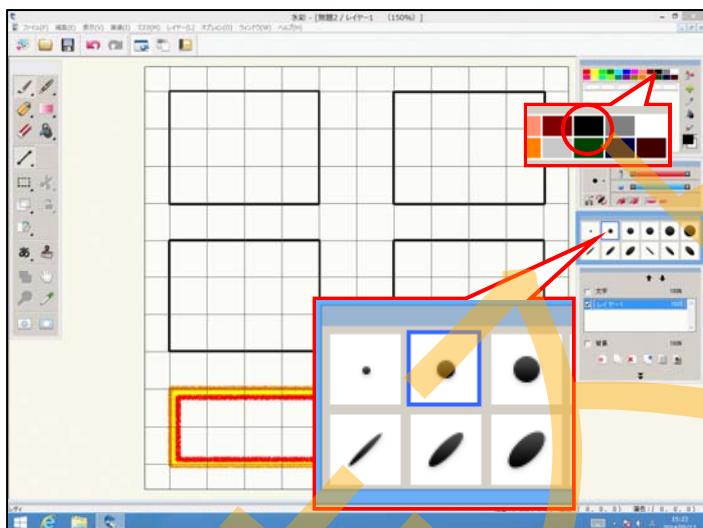


- すでに [筆] ツールが選択されている場合はこの操作は必要ありません。

- [直線描写] ツールと [筆] ツールが同時に選択されていることを確認しましょう。

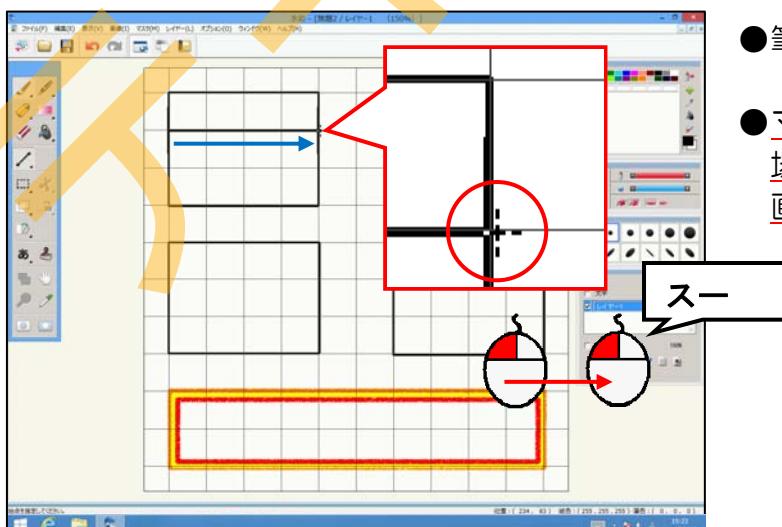


パレットから黒色を選択し、線の太さを2番目に小さい太さに変更します。



- 好きな線で直線を引くための準備です。

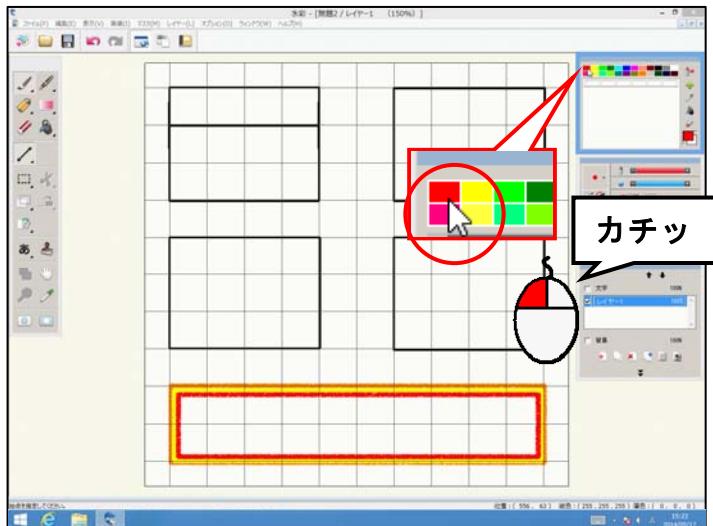
下図を参考に、キャンバスにドラッグで直線を引きましょう。



- 筆で直線を引くことができました。

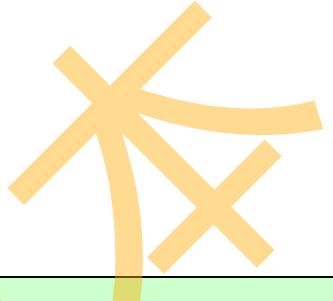
- マウスの左ボタンを初めに押した場所から、マウスを離した場所まで直線が引けます。

パレットから赤色を選択しましょう。

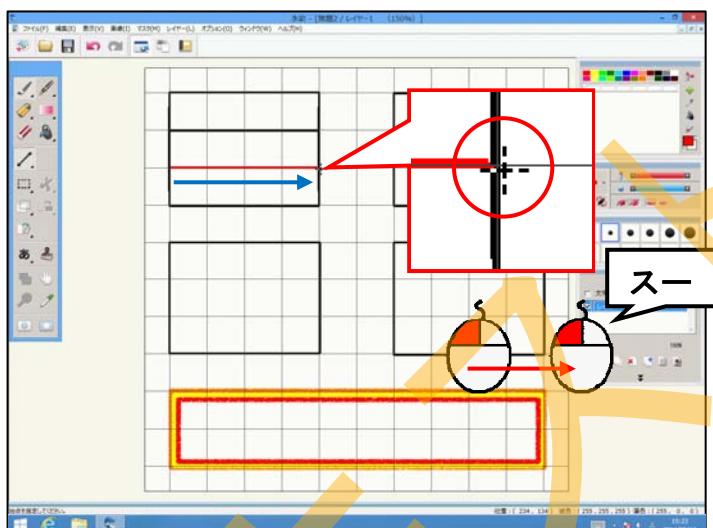


●色の違う直線を引く操作です。

●必要ならば、絵の具の量や線の太さなども設定することができます。



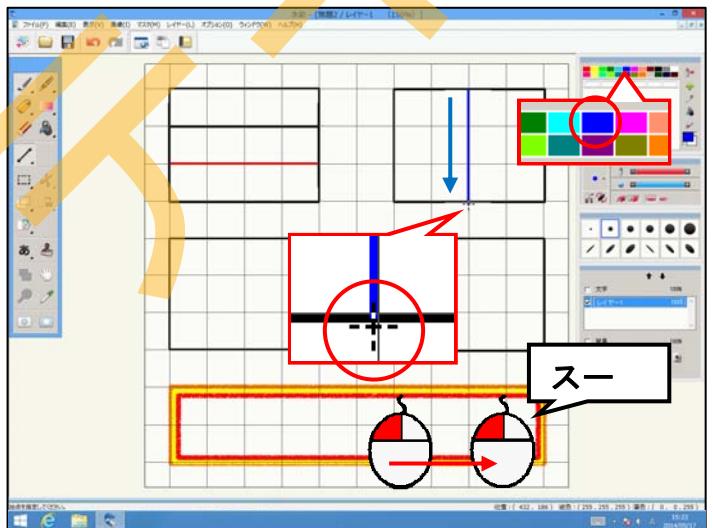
下図を参考に、キャンバスにドラッグで直線を引きましょう。



●赤色の直線が引けました。

●後で修正できるため、はみ出歩いてOKです。

同様に、下図を参考にドラッグで青色の直線を引きましょう。



●青色を選択し、ドラッグで直線を引きます。

●上手くいかない場合は、ここまで直線を元に戻し、P181 から操作してみましょう。

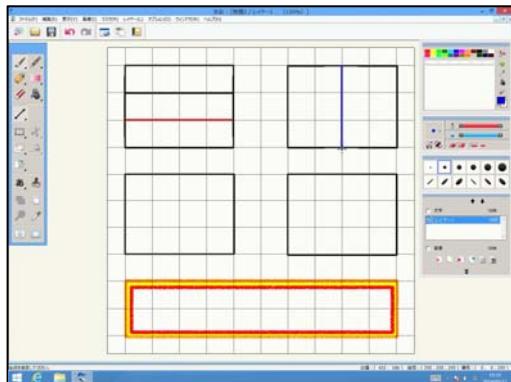
④ 円描画ツールを使用する

円を描く方法を覚えましょう。◎ [円描画] ツールを使用することで、円を描くことができます。

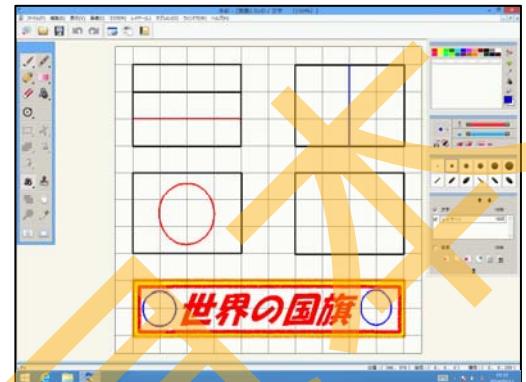
好きな道具で円を描けるので、きれいな円を描きたい時にいつでも使うことができます。

◆円を描く方法をマスターしましょう。

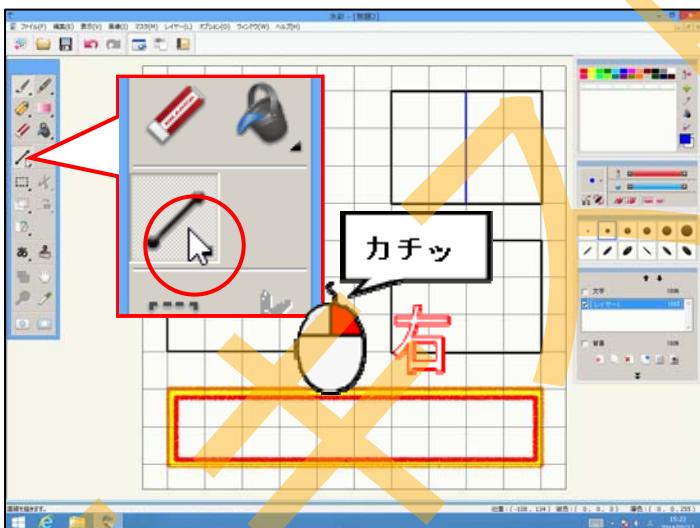
操作前



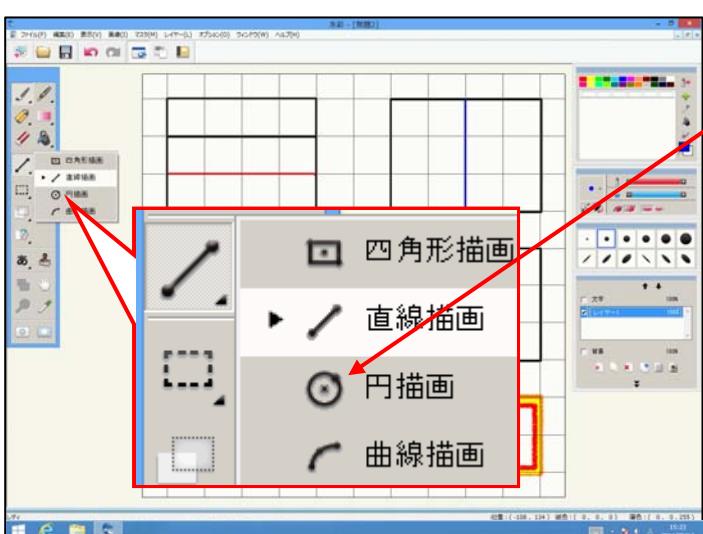
操作後



ツールボックスにある [直線描画] ツールにポイントし、右クリックします。



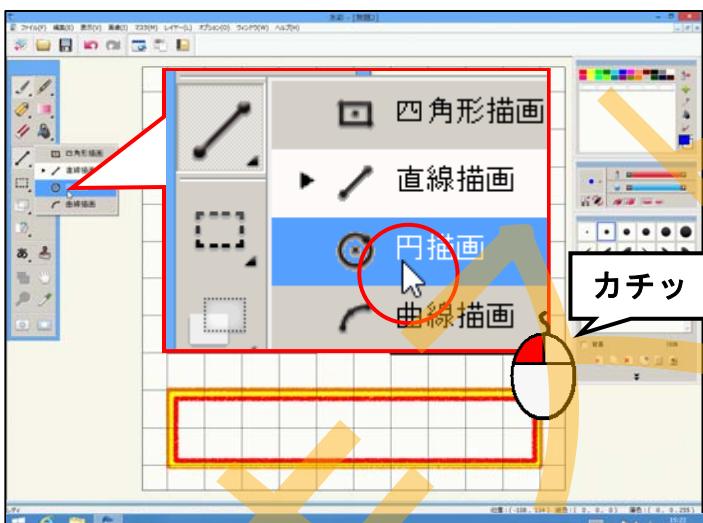
●右クリックです。



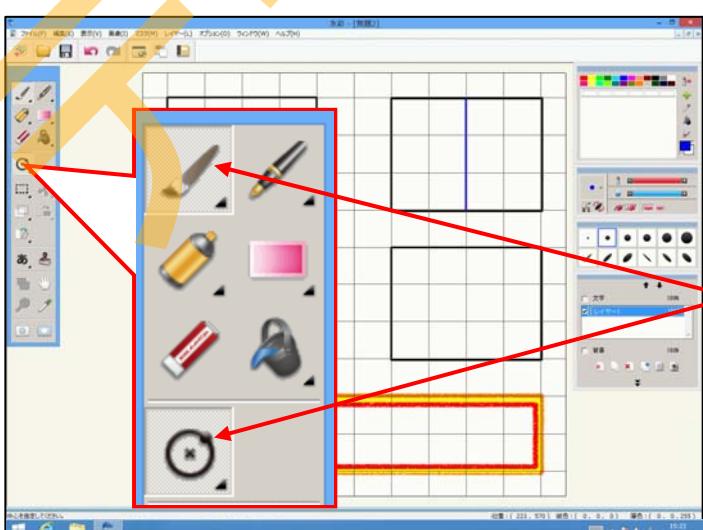
- 右クリックすると [四角形描画] ツールの仲間の [円描画] ツールが表示されます。

木

[円描画] ツールにポイントし、クリックします。

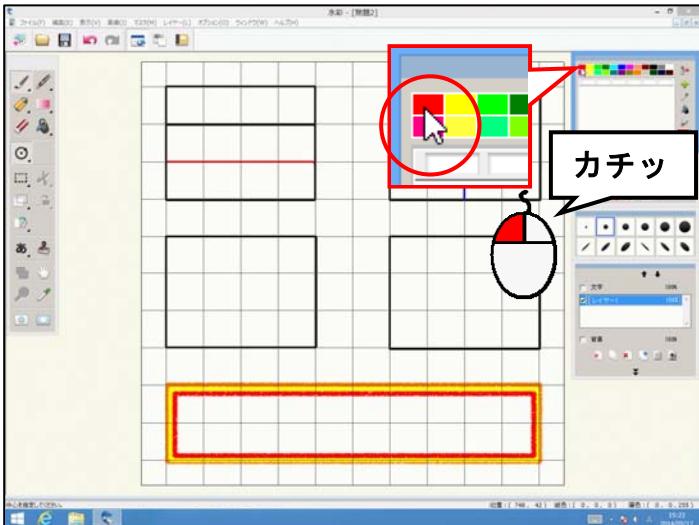


- [円描画] ツールが選択されました。画面上はほとんど変化がありません。



- 今回の場合は [円描画] ツールと、 [筆] ツールが選択されており、この状態でドラッグすると、筆で円を描くことができます。

パレットから赤色を選択しましょう。

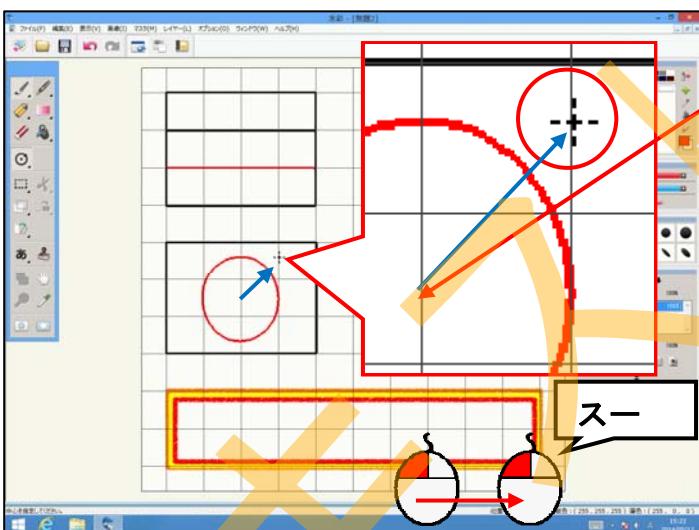


- ⓐ [円描画] ツールと [筆] ツールが同時に選択されていることを確認しましょう。

- 必要ならば、色だけでなく絵の具の量や線の太さも変更することができます。



下図を参考に、キャンバスにドラッグで円を描きましょう。



- 初めにマウスの左ボタンを押した位置が円の中心になります。マウスを外側へ移動するほど大きな円になります。

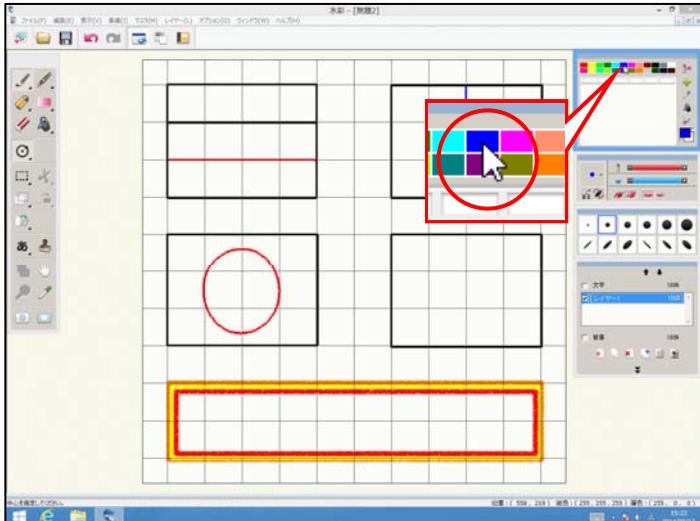
- 筆で円を描くことができました。

余裕があれば読んでね

- 「Shift」キーを押しながらDraggingするときれいな正円を描くことができます。

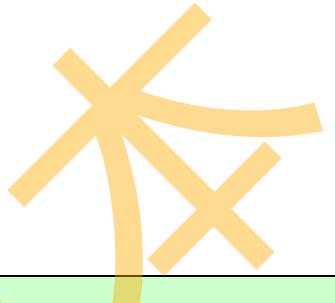


パレットから青色を選択しましょう。

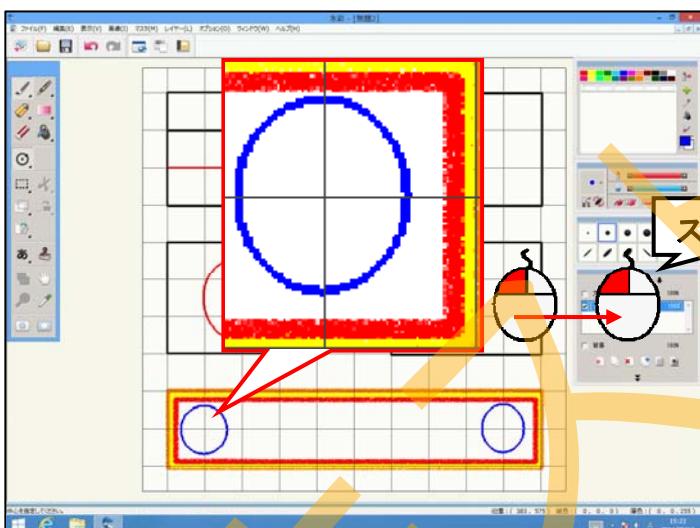


●色の違う円を描くための操作です。

●必要ならば、色だけでなく絵の具の量や線の太さも変更することができます。



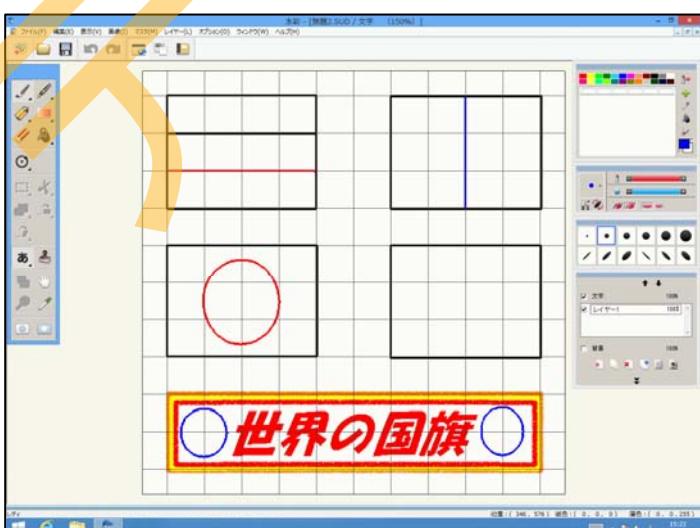
下図を参考に、ドラッグで円を2つ描きましょう。



●青色の円を描くことができました。

●次の操作の前に・・・

あ [文字入力] ツールを使用し、下図を参考に「世界の国旗」という文字を挿入しましょう。



● あ [文字入力] ツールの使い方を忘れた方は、P158 ① 文字を挿入するを参照してください。

●字の大きさは「48」前後が良いでしょう。

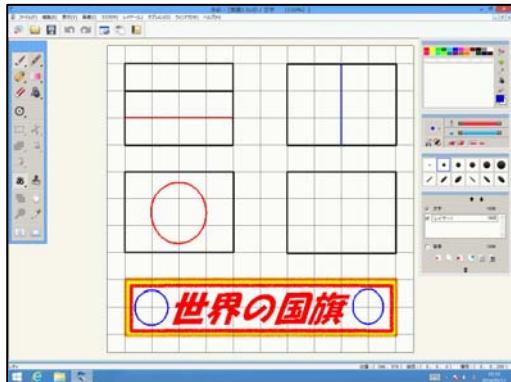
●字体や色などの設定は自由に選択してください。

⑤ 曲線描画ツールを使用する

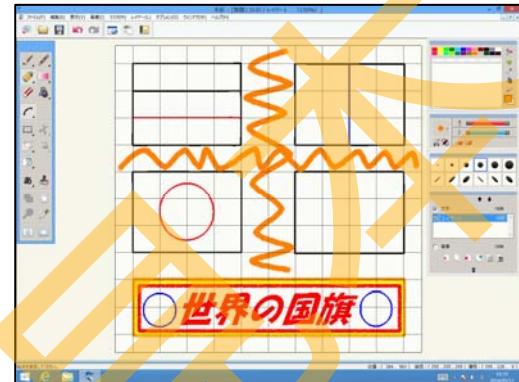
曲線を描く方法を覚えましょう。 [曲線描画] ツールを使用することで、きれいな曲線を描くことができます。
四角形と同じで、好きな道具で曲線を描けるので、きれいな曲線を描きたい時にいつでも使うことができます。

◆曲線を描く方法をマスターしましょう。

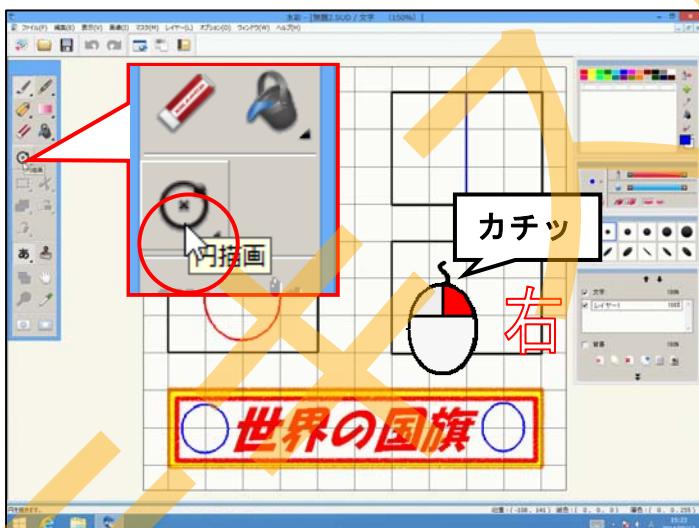
操作前



操作後

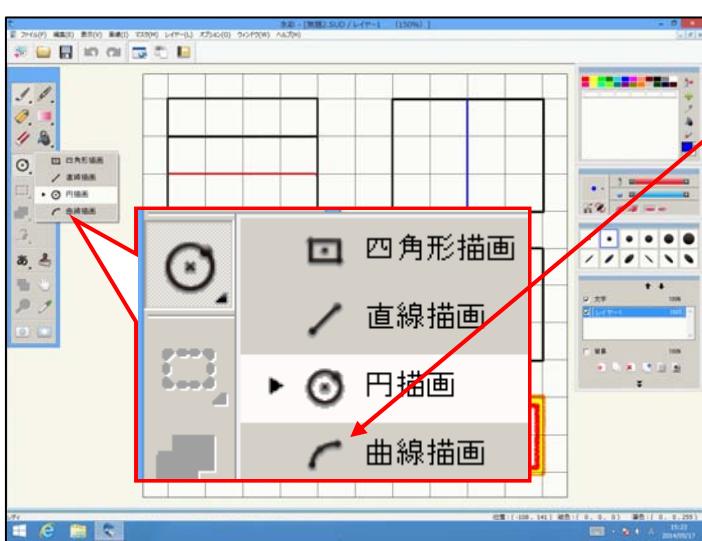


ツールボックスにある [円描画] ツールにポイントし、右クリックします。



注意!

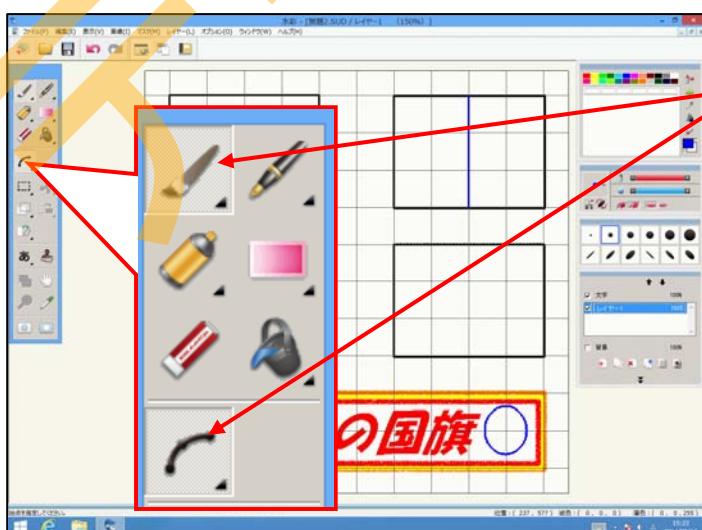
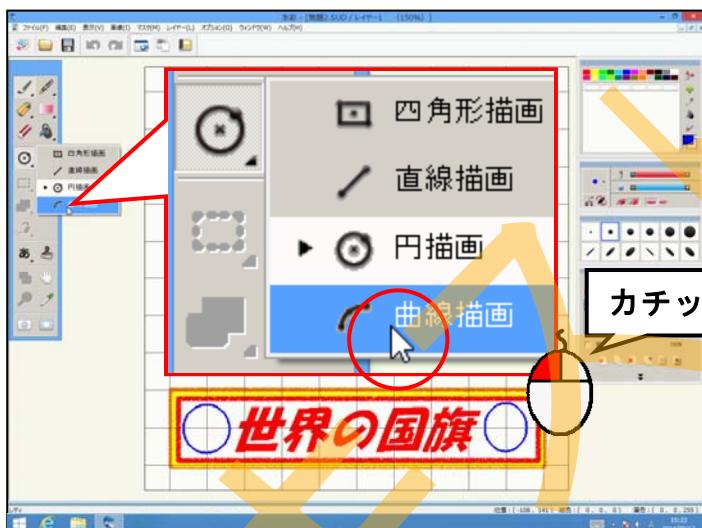
●右クリックです。



●「ツールボックス」にある [四角形描画] ツールの仲間の [曲線描画] ツールが表示されます。

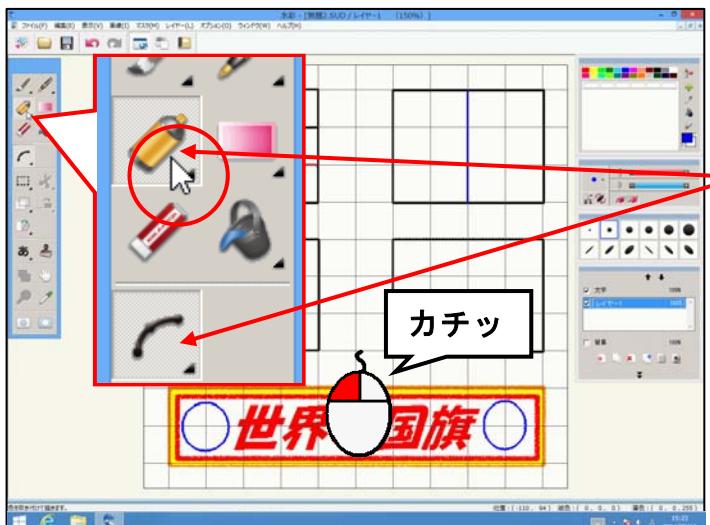


[曲線描画] ツールにポイントし、クリックします。



●今回の場合は [曲線描画] ツールと、 [筆] ツールが選択されており、この状態で直線を引くと、筆で曲線を引くことができます。

「ツールボックス」にある [スプレー] ツールにポイントし、クリックします。

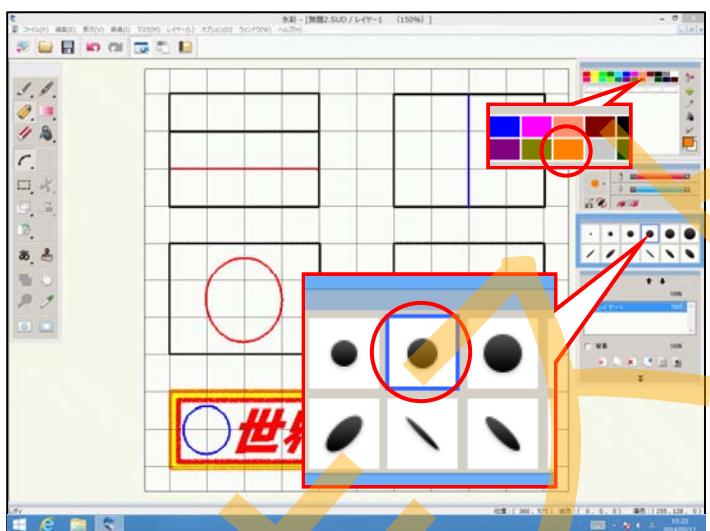


●スプレーで曲線を引く操作です。

● [曲線描画] ツールと [スプレー] ツールが同時に選択されていることを確認しましょう。

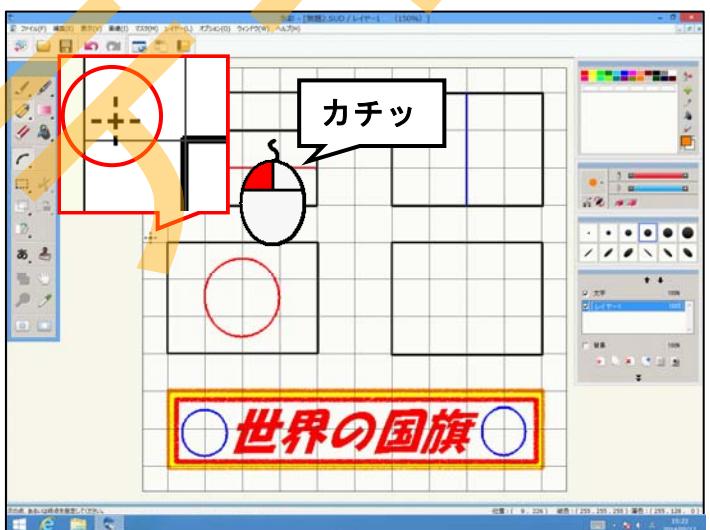


パレットからオレンジ色を選択し、線の太さを2段階大きくしましょう。



●必要があれば、色だけでなくスプレーの噴射量なども変更することができます。

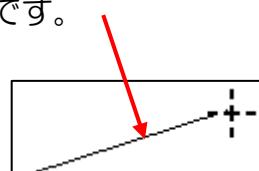
下図の の部分にポイントし、クリックします。



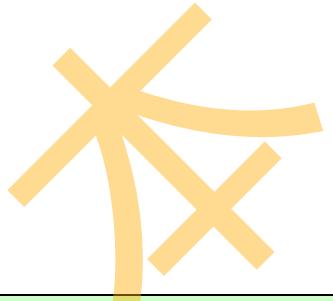
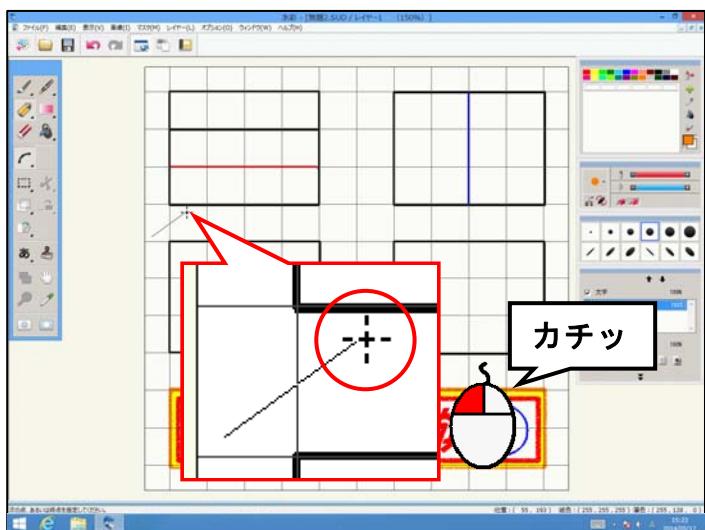
●クリックした場所から曲線が始まります。

余裕があれば読んでね

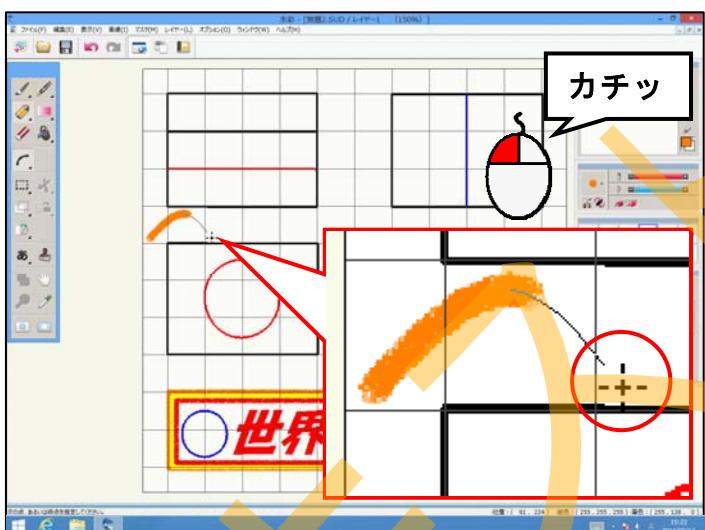
●クリックした後にカーソルを移動すると、カーソルの後ろに黒い線が付いてきます。これは、「次にクリックしたときに線がここに入りますよ」という印です。



マウスポインターを少し右上に移動し、クリックします。

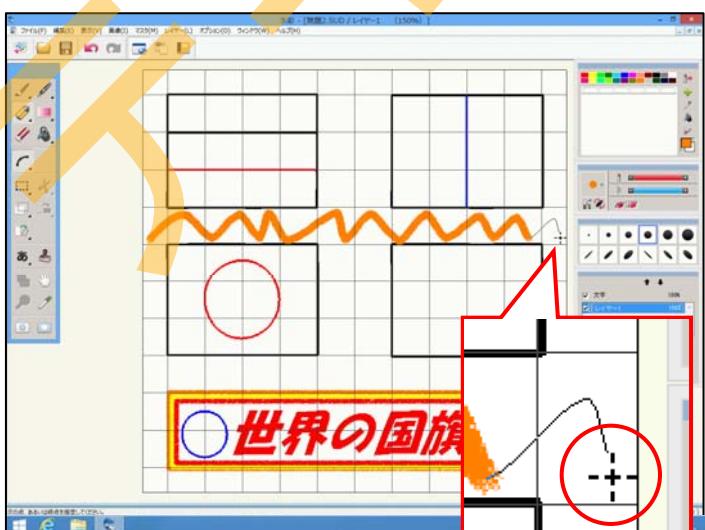


マウスポインターを少し右下に移動し、クリックします。



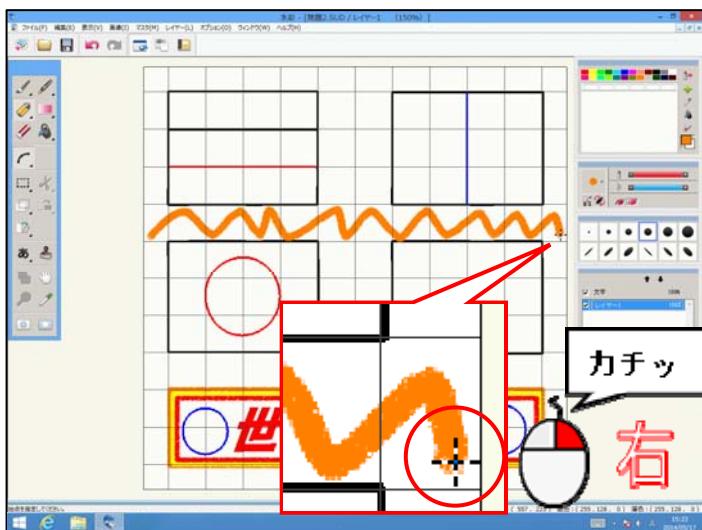
- クリックのみです。ドラッグしたくなりますが、マウスは押しっぱなしにしないようにしましょう。
- 先ほどクリックした場所に曲線が入りました。この操作を繰り返すことで、曲線描くことができます。

下図を参考に上下に移動しながらクリックし、キャンバスの右端まで繰り返しましょう。

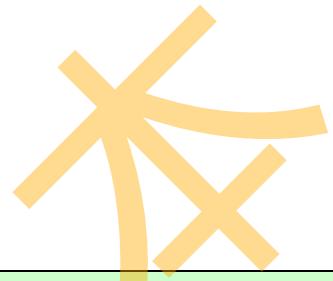


- 曲線がおかしくなった場合は、右クリックをした後、 [元に戻す] ボタンをクリックするとやり直すことができます。

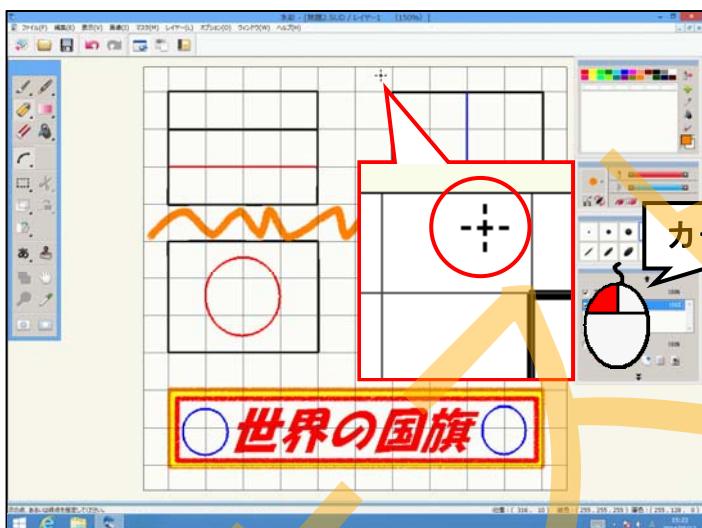
キャンバスの右端まで曲線が引けたことを確認し、右クリックします。



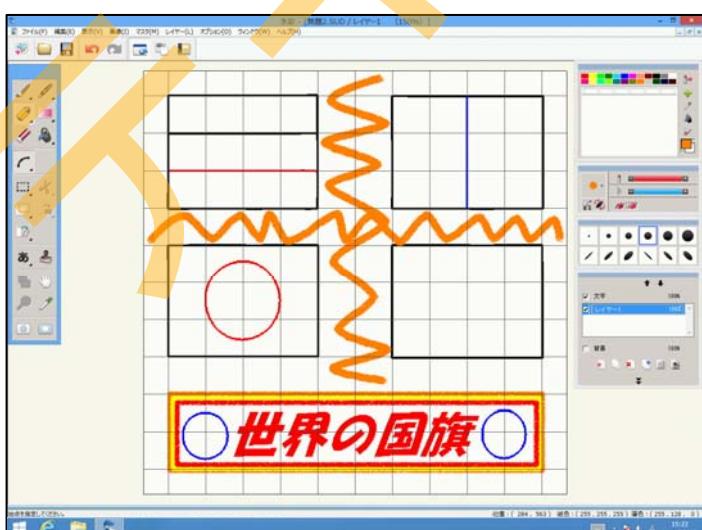
- 右クリックです。
- 現在マウスポインターがある位置まで曲線が引かれました。



下図の $\text{---} \text{+}$ の部分にポイントし、クリックします。



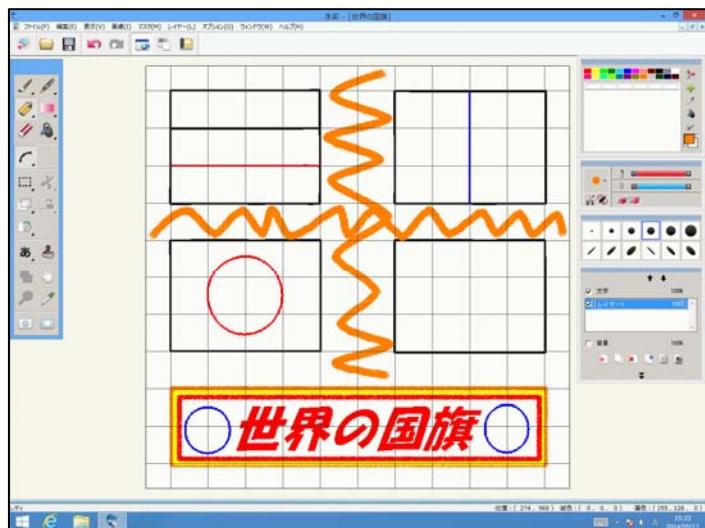
下図を参考にして曲線を引きましょう。



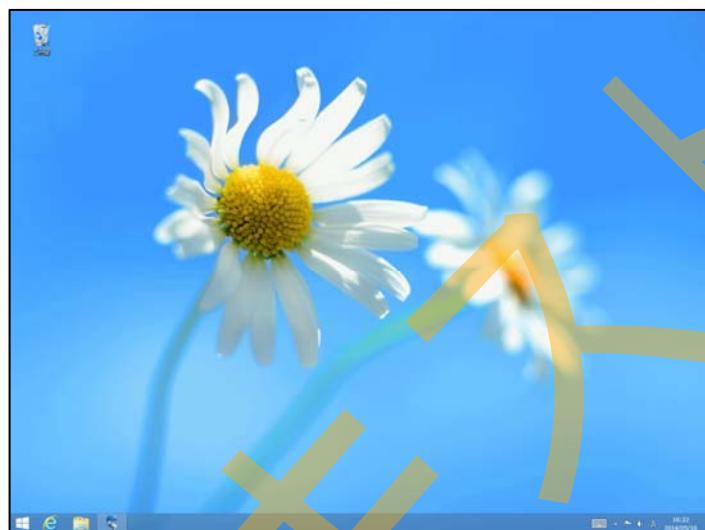
- 上手くいかない方は、P189 から操作を繰り返してみましょう。

●次の操作の前に・・・

キャンバスを、リムーバブルディスクに「世界の国旗」という名前で保存しましょう。



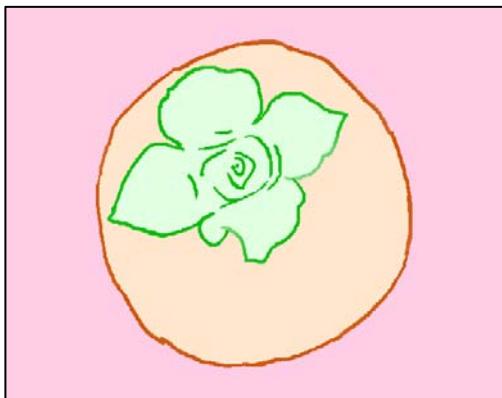
水彩8を終了しましょう。



(6) バケツツールを使用する

 [バケツ] ツールを使用すれば、部分ごとにまとめて色を塗ることができます。簡単に色塗りを済ませたい時や、試しに色をつけておきたい時などに便利です。ここでは前回保存した「世界の国旗」の図形の中を塗りつぶしてみましょう。

実際の活用例



左図のように最初に薄く色を付けておくと塗り残しがなくなります。軽く色を塗っておくと色を塗りやすくなり、手早く仕上げたい時に便利ですね。

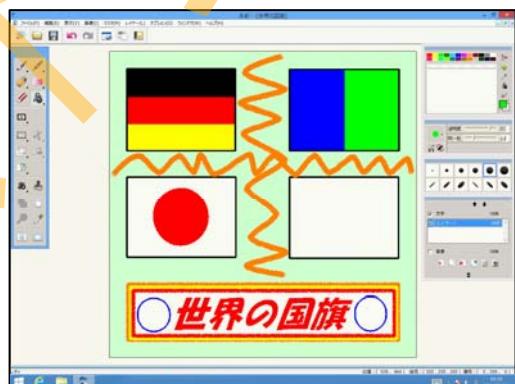


◆図形の中をまとめて塗りつぶす方法をマスターしましょう。

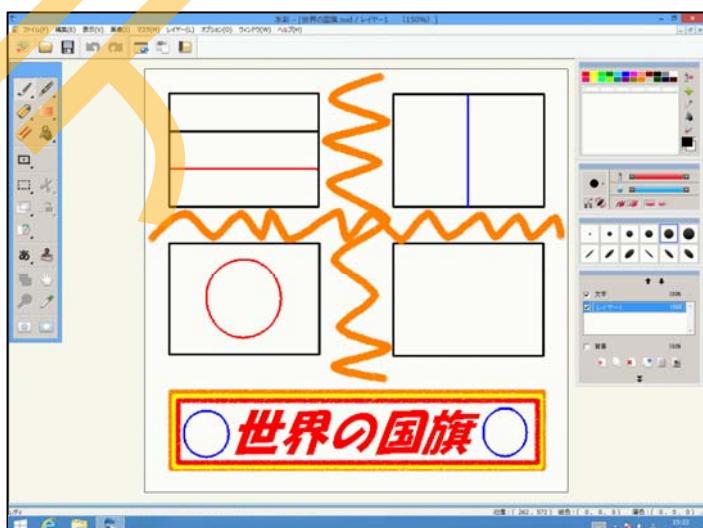
操作前



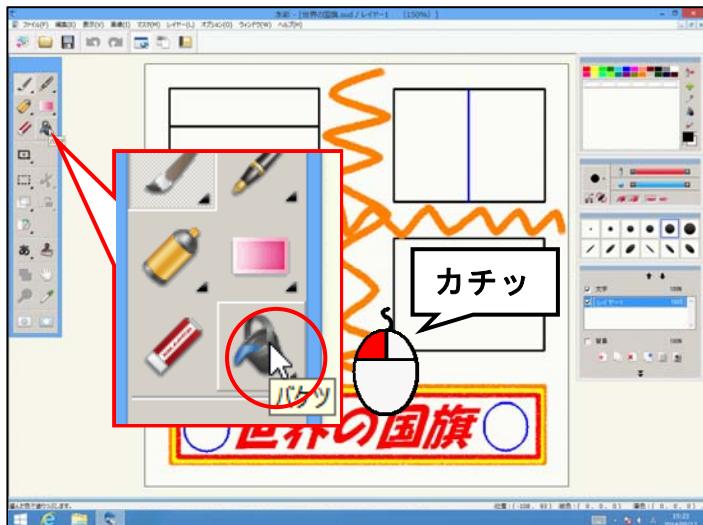
操作後



水彩8を起動し、リムーバブルディスクから「世界の国旗」を開きましょう。



ツールボックスの中にある [バケツ] ツールにポイントし、クリックします。



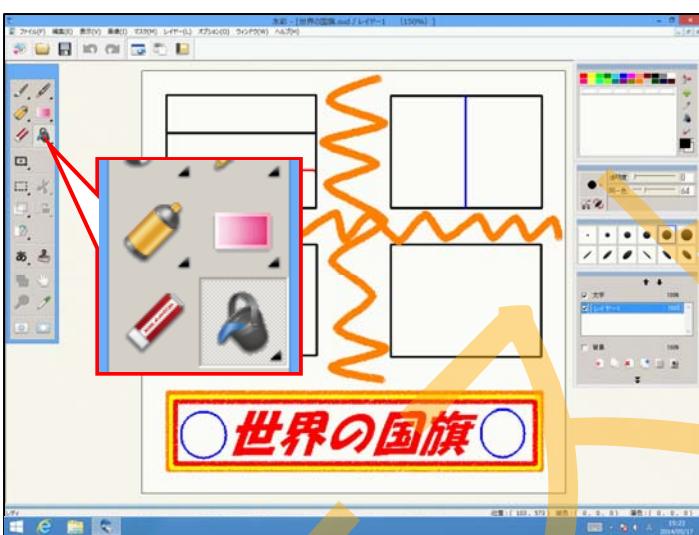
- キャンバス内でマウスポインターが に変わります。

- 「オプション」ウィンドウの表示が [バケツ] ツール用に切り替わりました。ここから塗りつぶす色の薄さと範囲を選ぶことができます。

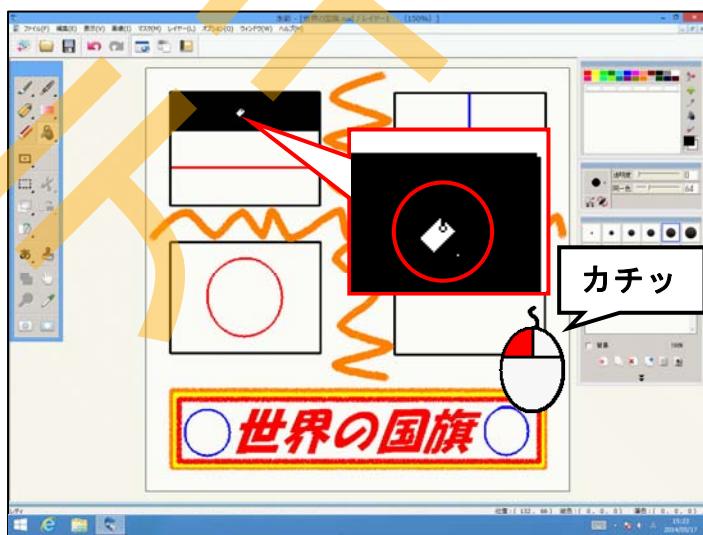
- 透明度
透明度を大きくするほど色が薄くなります。



- 同一色
塗りつぶす範囲を調整します。数値が高いほど、色の似た部分をまとめて塗りつぶすようになります。
普段はそのままで、上手く色が塗れない時だけ調整すればOKです。



下図を参考に、左上の国旗の一番上側にポイントし、クリックします。



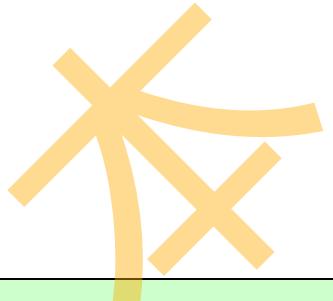
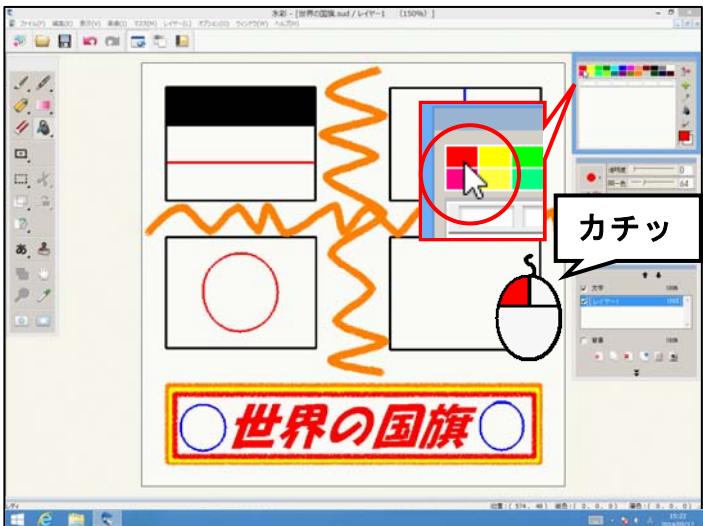
- 国旗の一部を黒く塗りつぶすことができました。

注意!

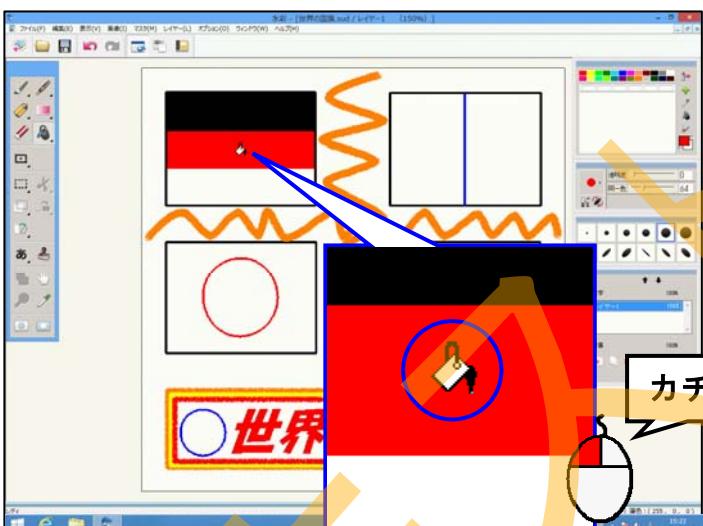
- 少しでもすき間が空いていると色がはみ出てしまいます。上手くいかない場合は、操作を 元に戻し、 [筆] ツールなどですき間を埋めてからもう一度試しましょう。



パレットから赤色を選択しましょう。

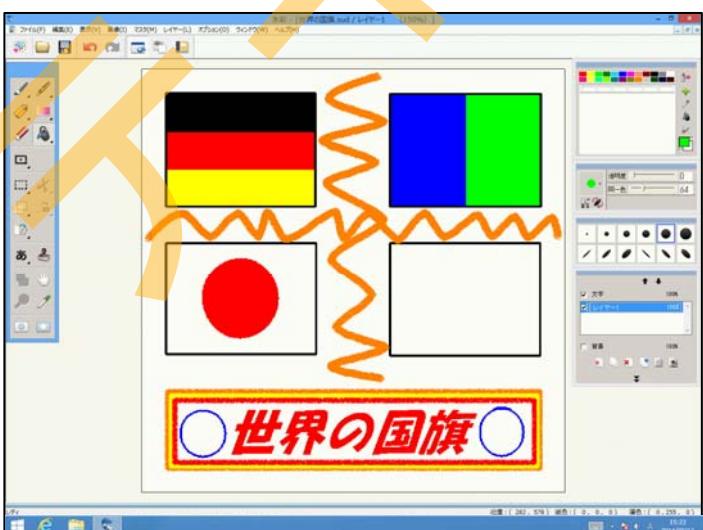


下図を参考に、左上の国旗の中央にポイントし、クリックします。



- 国旗の中央を赤色で塗りつぶすことができました。

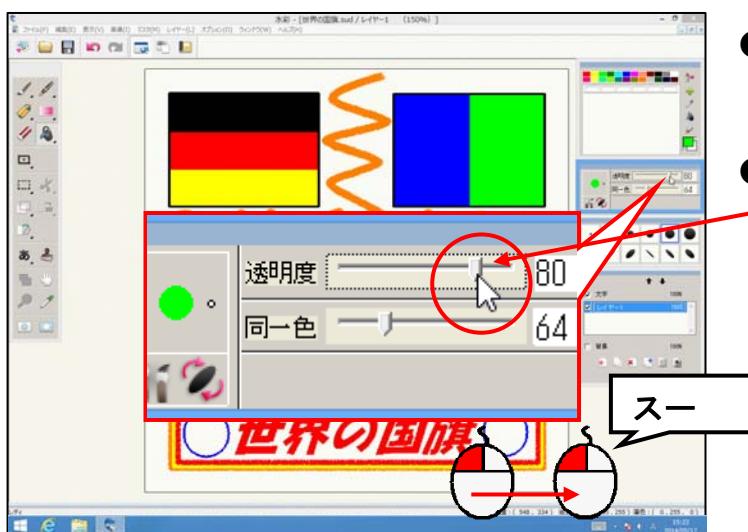
同様に、下図を参考に国旗の一部を塗りつぶしましょう。



余裕があれば読んでね

- キャンバスの左上はドイツの国旗です。右にある国旗は練習のために作っているもので、実在する国旗ではありません。

「オプション」ウィンドウにある透明度を「80」になるまでドラッグしましょう。

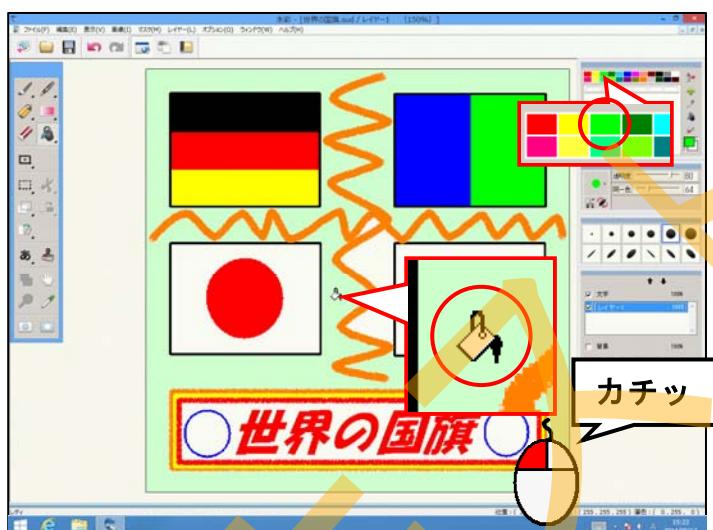


● 透明度を上げるほど、塗りつぶされる色が薄くなっています。

● の部分をドラッグすることで透明度を調整することができます。



パレットから黄緑色を選択し、キャンバスの何も描いていない部分にポイントし、クリックします。



● 何も描かれていない場所が薄い緑色で塗りつぶされました。

● [バケツ] ツールは目立たない背景を描きたい時にも便利です。



塗り残しなどがあれば修正し、キャンバスを上書き保存して水彩8を終了しましょう。



● キャンバス全体に色が入っているときは、むやみに [消しゴム] ツールを使用すると必要な部分の色まで消えてしまうため、 [筆] ツールを使用し、正しい色で塗りなおす方が確実です。

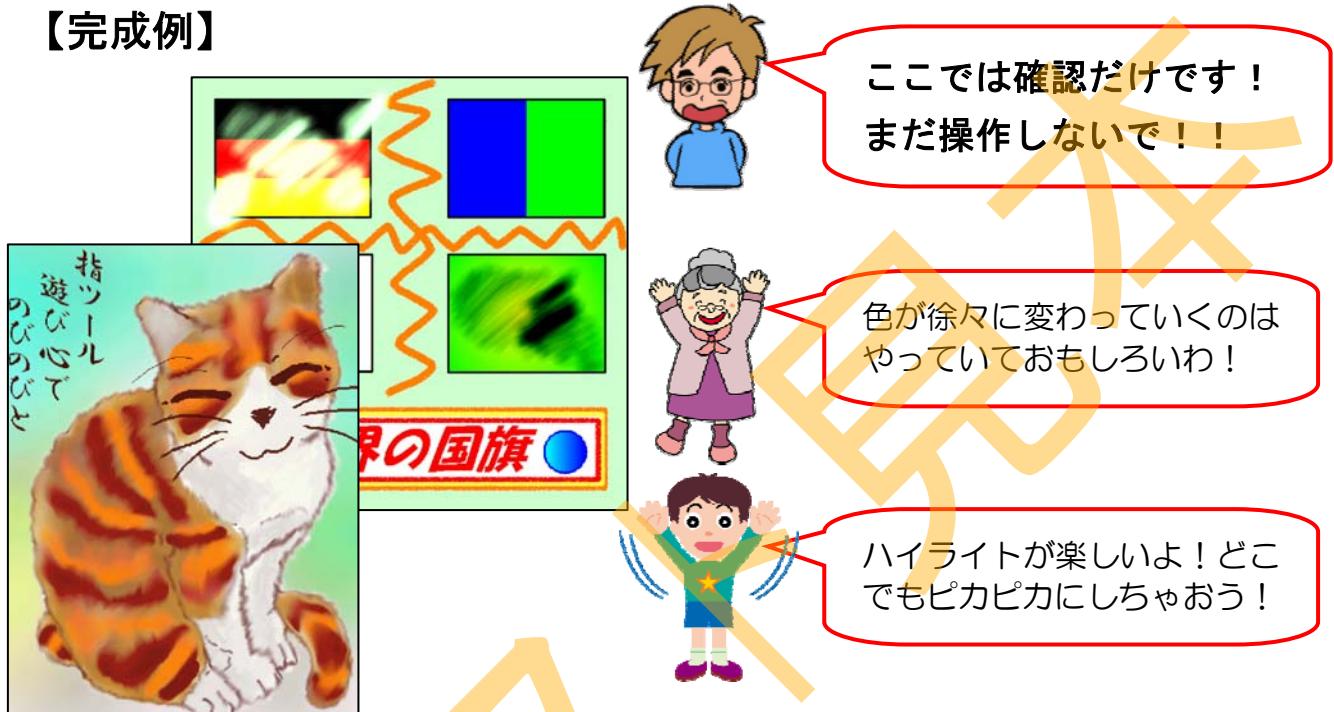
☆☆ここまでくれば、練習問題6で理解度を試して下さい。☆☆

(7) グラデーションを使用する

少しずつ色が変化していくことを「グラデーション」と言います。多くの活用法がありますが、特に夕日や海などの遠大な風景や、背景を描くときに活用できます。

水彩8には、グラデーションを作れる道具が3つあり、ツールボックスの [グラデーション] ツールの中にまとめられています。

【完成例】



① 各ツールの特徴と用途

下図は(7)で使うツールの一覧です。それぞれ特徴がありますが、どれもグラデーションを作る時に利用できます。まずは基本的な特徴をつかみましょう。

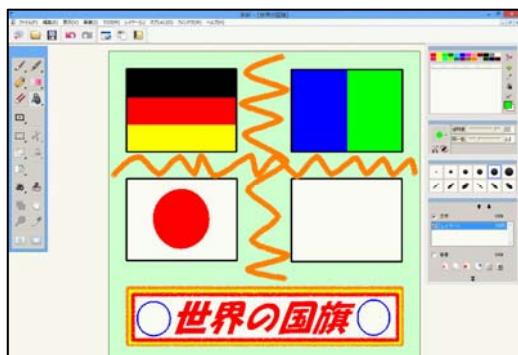
	グラデーション		使いたい色を何色か選択し、クリックすると枠の中がグラデーションで塗りつぶされます。
	ハイライト／シャドー		他と明るさを変えたい部分で使います。ドラッグすることで、光や影が差し込んでいるような表現ができます。
	指先ツール		指で絵の具を指で伸ばしたような表現ができます。色の境界をあいまいにしたり、揺れているような絵を描くことができます。

② グラデーションツールを使用する

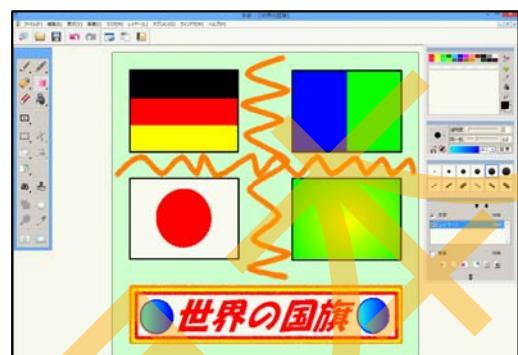
■ [グラデーション] ツールを使用し、「世界の国旗」の一部を塗りつぶしましょう。
「世界の国旗」が開いていない方は、リムーバブルディスクから開いてください。

◆グラデーションを作る方法をマスターしましょう。

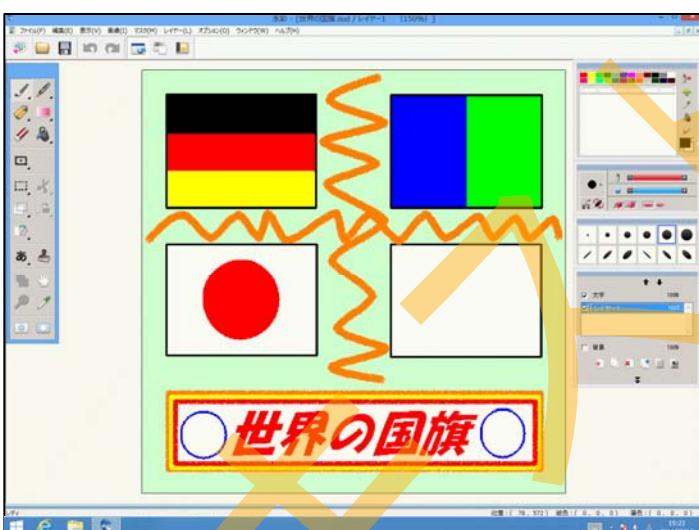
操作前



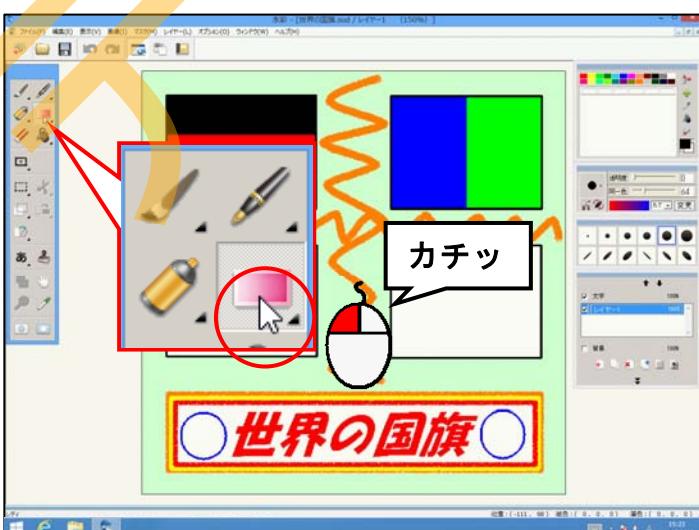
操作後



リムーバブルディスクに保存している「世界の国旗」を開き、絵を描きやすいように画面を調整しましょう。



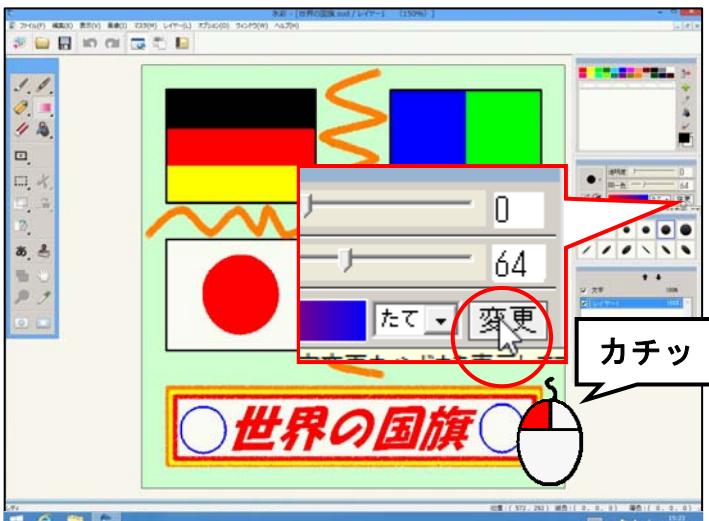
「ツールボックス」にある ■ [グラデーション] ツールにポイントし、クリックします。



- 「オプション」ウィンドウの表示が ■ [グラデーション] ツール用に切り替わりました。

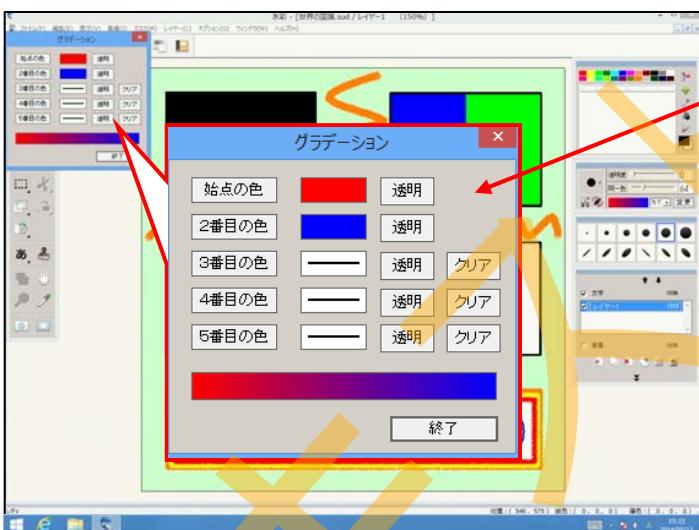
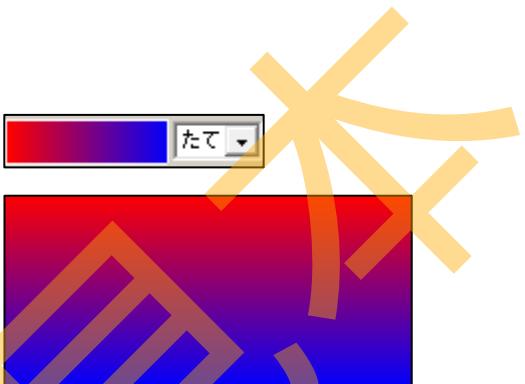


「オプション」ウィンドウの右下にある [変更] [変更] ボタンにポイントし、クリックします。



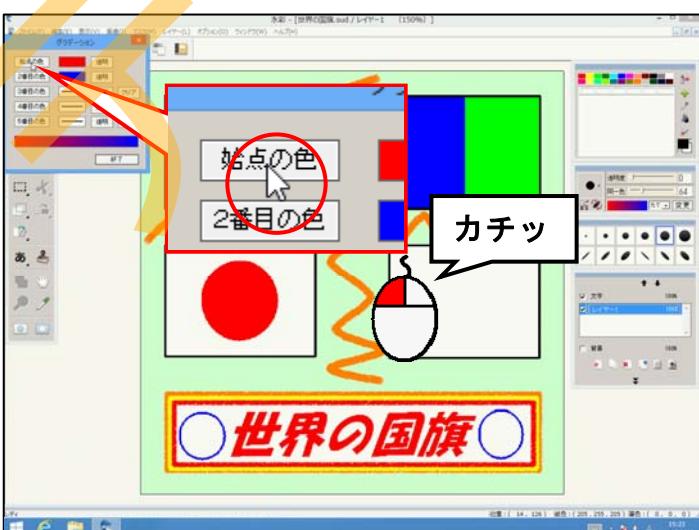
ご参考までに

- 何も設定せずに塗りつぶした場合、下図のような赤色と青色の縦向きのグラデーションになります。

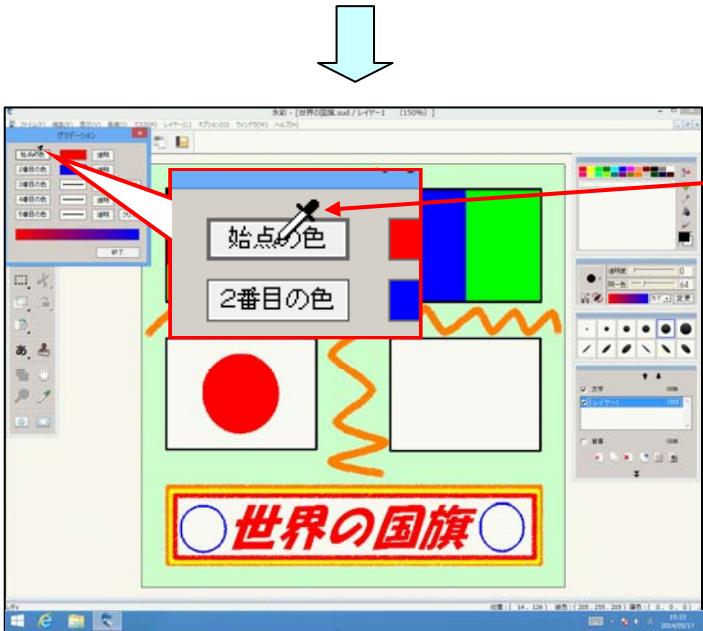


- [変更] ボタンをクリックすると、[グラデーション] ダイアログボックスが表示されます。

[始点の色] [始点の色] ボタンにポイントし、クリックします。



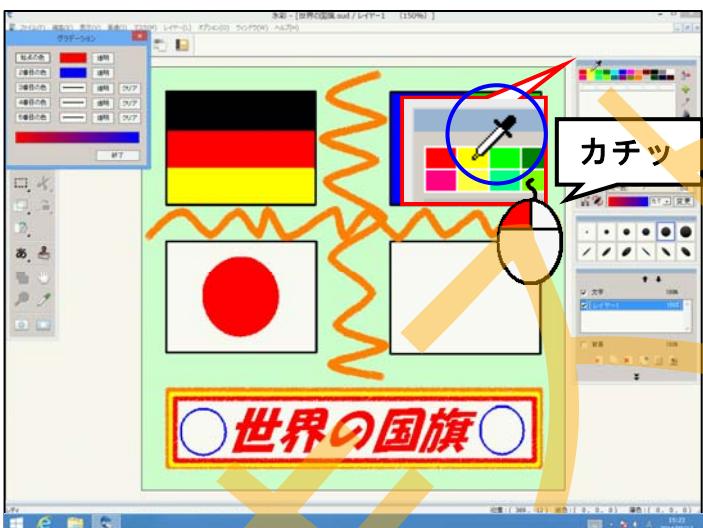
- グラデーションに使う色の1色目を選ぶ操作です。



- マウスポインターの形が スポイトに変化しました。



マウスポインターが になっていることを確認し、パレットの黄色をクリックします。

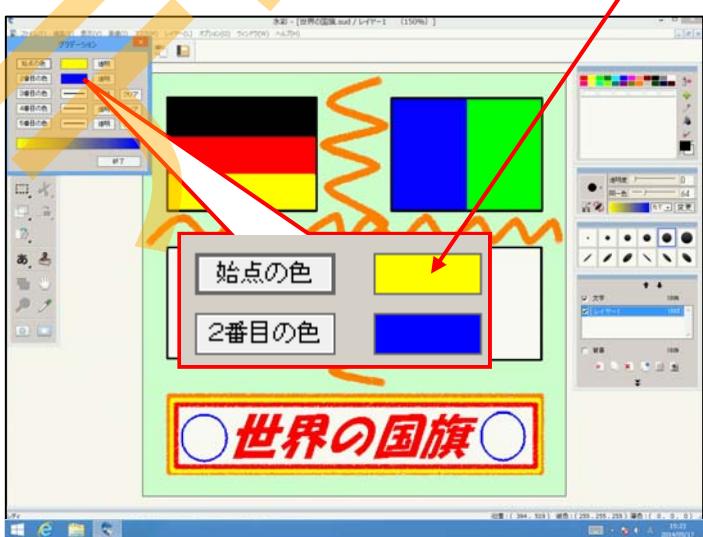


- マウスポインターが の状態でクリックすると、クリックした場所の色がグラデーションに反映されます。

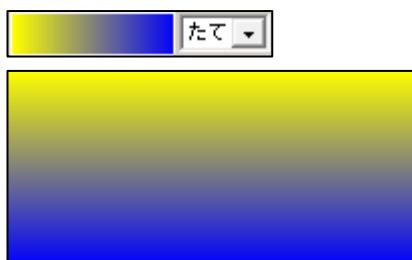
- **始点の色** [始点の色] ボタンの右側の色が黄色になりました。

- 上手くいかない場合は再度 **始点の色** [始点の色] ボタンをクリックし、パレットの黄色を選択しましょう。

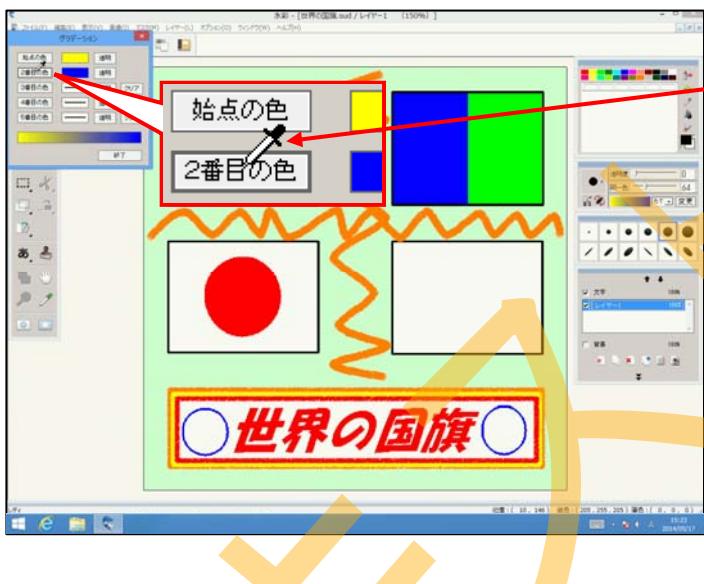
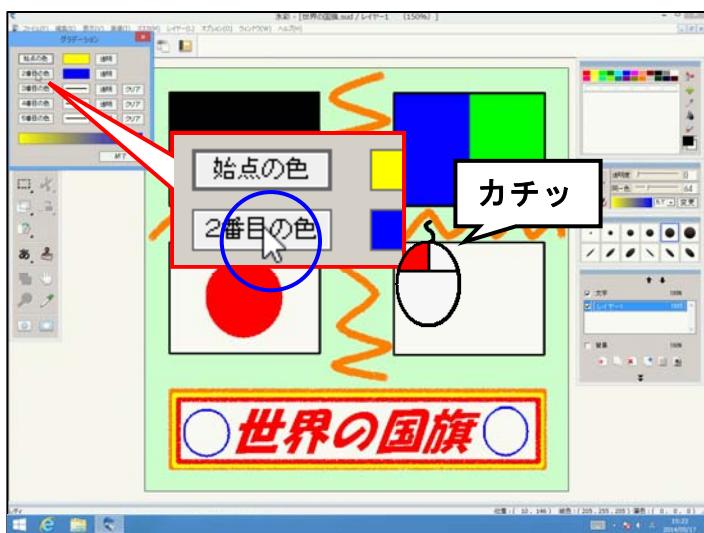
ご参考までに



- 現在の状態で塗りつぶした場合、下図のような黄色と青色の縦向きのグラデーションになります。

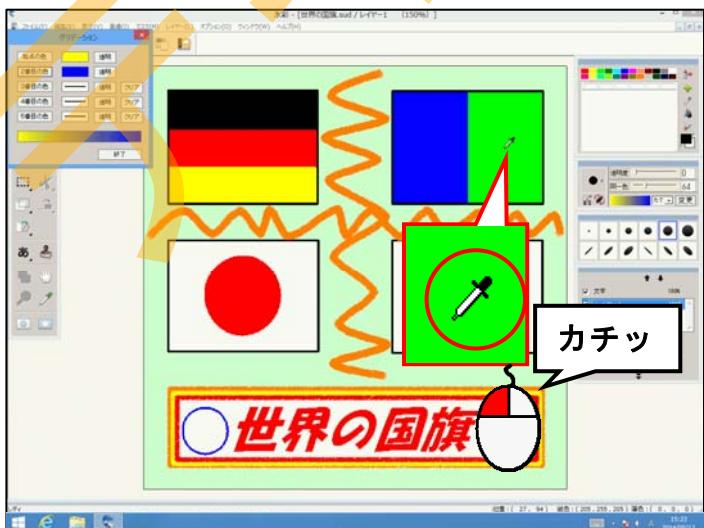


2番目の色 [2番目の色] ボタンにポイントし、クリックします。



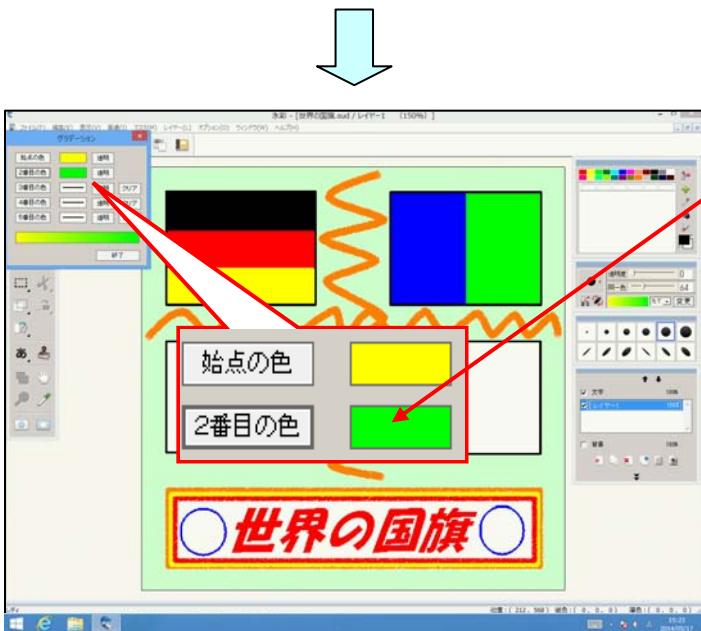
- マウスポインターの形が に変化しました。

マウスポインターが になっていることを確認し、キャンバス内の右上にある、国旗の緑色の部分をクリックします。



余裕があれば読んでね

- 同じ方法で3番目以降の色を選択することで、最大5色までのグラデーションを作ることができます。3番目以降の色を消したい時は、[グラデーション] ダイアログボックスにある [クリア] ボタンをクリックしましょう。



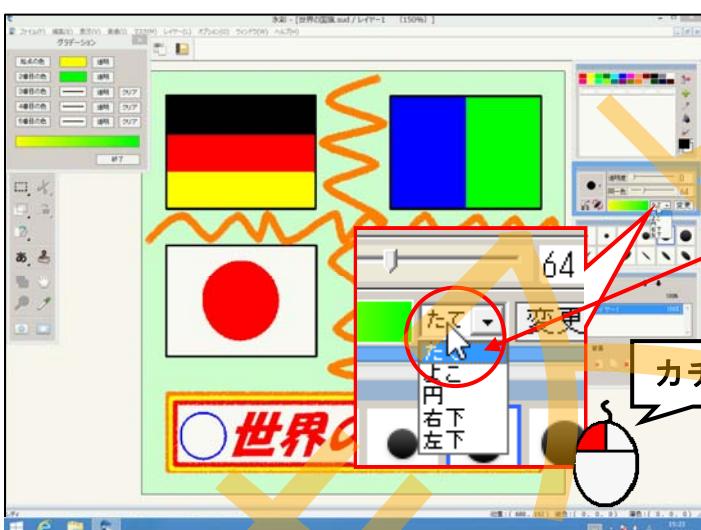
- [2番目の色] [2番目の色] ボタンの右側の色が緑色になりました。

ご参考までに

- 現在の状態で塗りつぶした場合、下図のような黄色と緑色の縦向きのグラデーションになります。



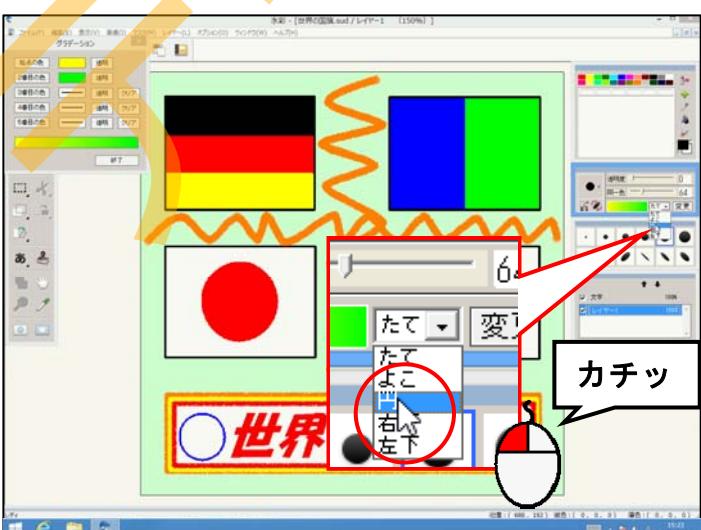
「オプション」ウィンドウの [たて] ボタンにポイントし、クリックします。



- 色が変わっていく方向を選択する操作です。

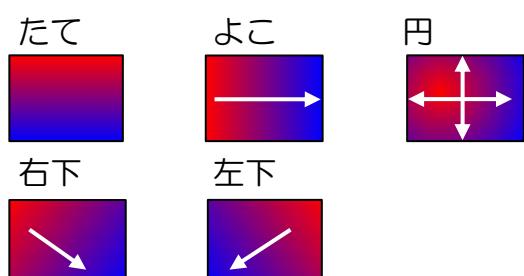
- [たて] ボタンをクリックすると、[たて]、[よこ]、[円]、[右下]、[左下] という文字が表示されます。

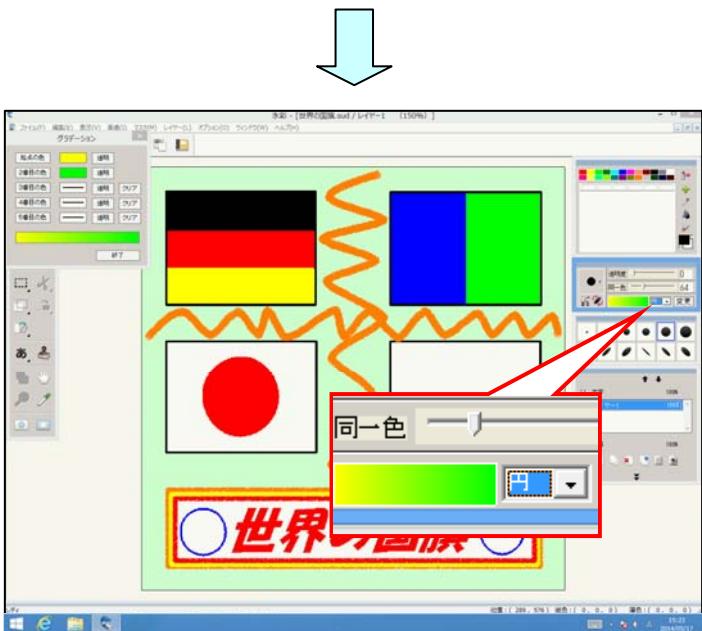
表示された一覧から「円」にポイントし、クリックします。



- グラデーションの方向による違いは以下の通りです。

ご参考までに

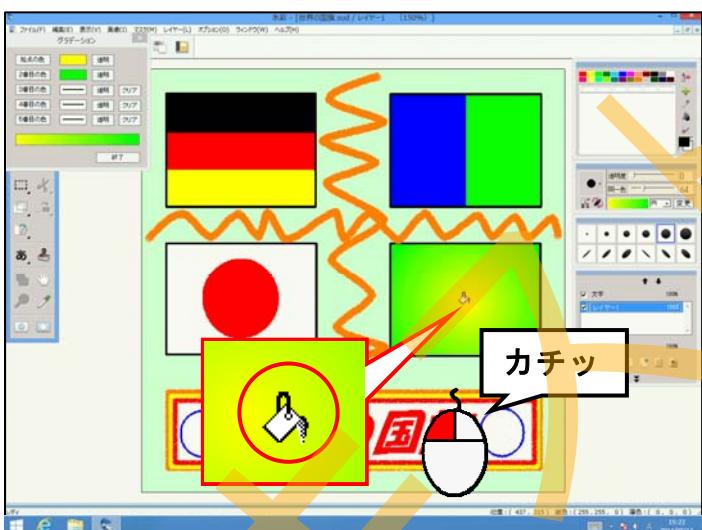




- **たて** が **円** に変わり、円状に色を塗りつぶすことができるようになりました。

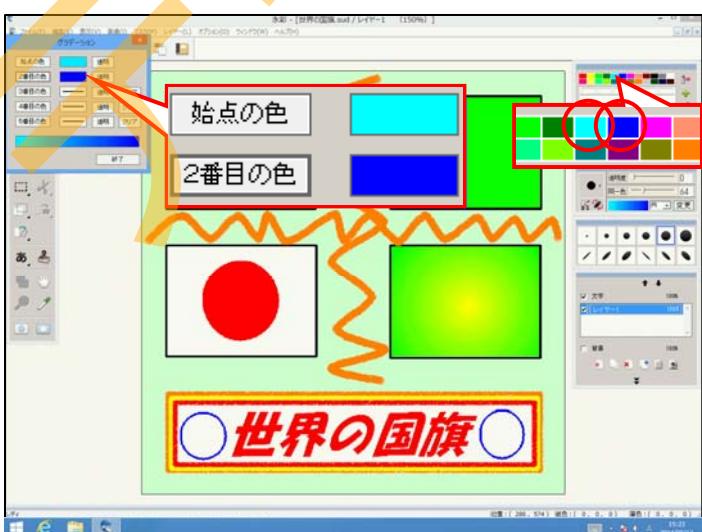


下図を参考に、右下の国旗にポイントし、クリックします。



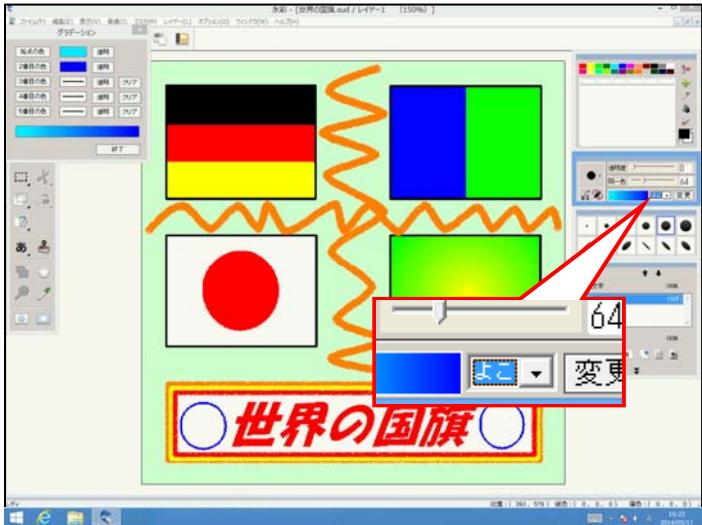
- 作成した色でグラデーションの色を塗ることができます。

始点の色を水色に、2番目の色を青色にそれぞれ変更しましょう。



- グラデーションに使う色の変更方法を忘れた方はテキスト P201 を参照してください。

グラデーションの方向を「横向」に変更しましょう。



- グラデーションの方向を変更する方法を忘れた方はテキスト P204 の中段を参照してください。

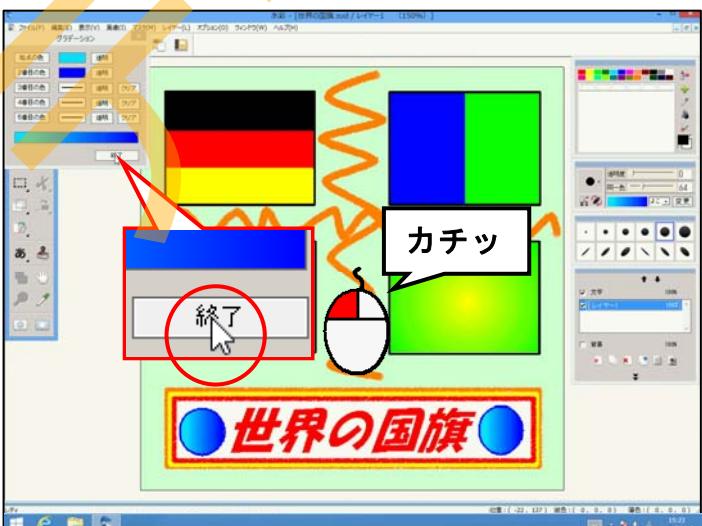


下図を参考に、文字の両横にある円をグラデーションで塗りつぶしましょう。

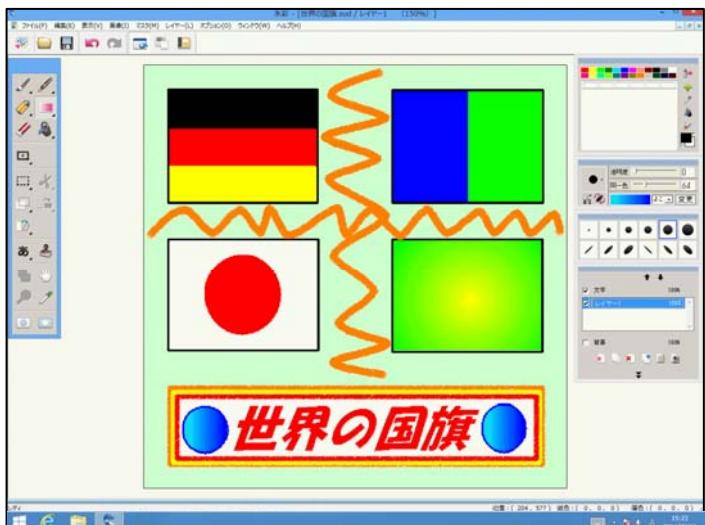


- 円の中を塗りつぶすことができました。

[グラデーション] ダイアログボックスの右下にある [終了] ボタンにポイントし、クリックします。



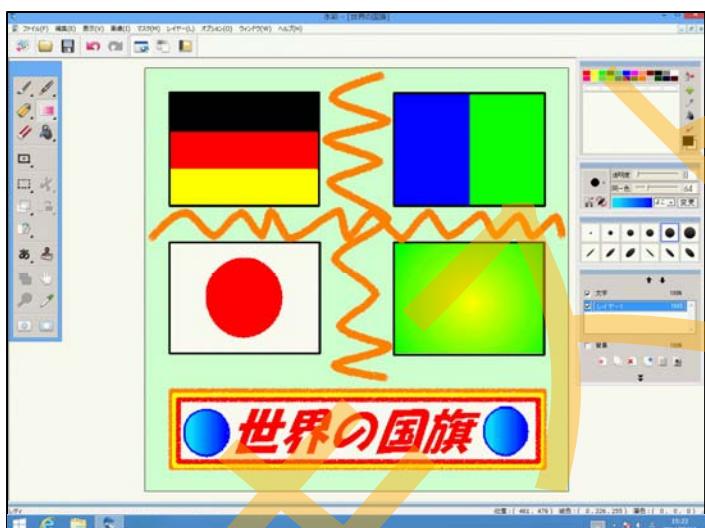
- グラデーションを終了するための操作です。



- [グラデーション] ダイアログボックスが閉じました。

●新しい操作の前に・・・

キャンバスを上書き保存しておきましょう。

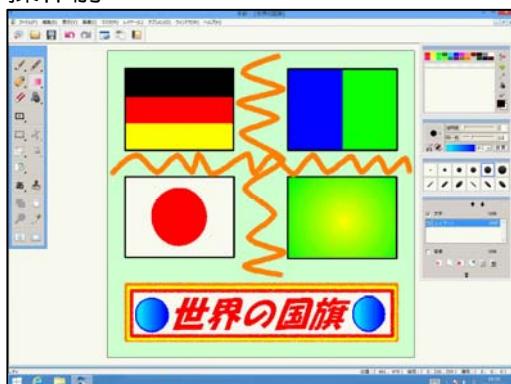


③ ハイライト／シャドーツールを使用する

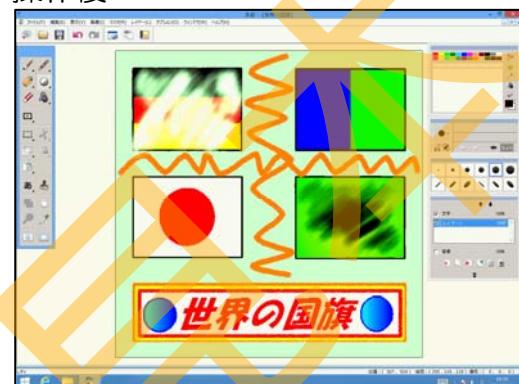
私たちが目にするものには、必ず光が当たって明るくなったり、影がかかって暗くなったりしている場所があります。これまで、部分ごとに色を変えながら塗ることで明るさの違いを表現してもらいましたが、絵の特に明るい部分と、特に暗い部分に [ハイライト／シャドー] ツールを使用すれば、さらに深みのある絵を描くことができます。「世界の国旗」の明るさを調整してみましょう。

◆明るさを変更する方法をマスターしましょう。

操作前



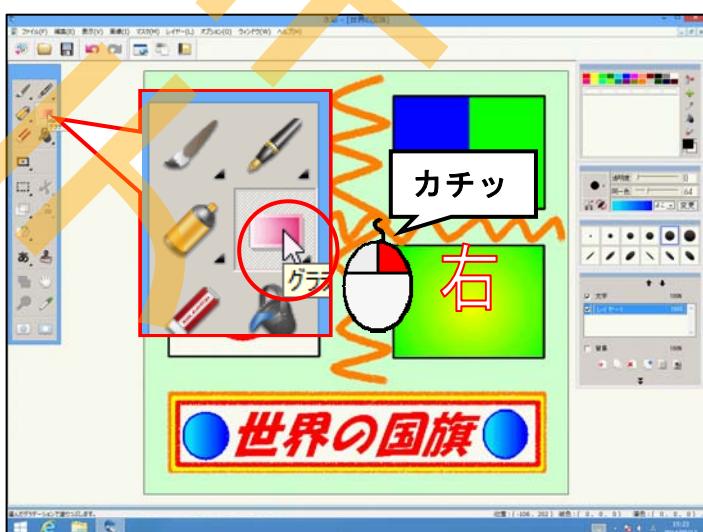
操作後



[ハイライト／シャドー] ツールは明るさを手軽に変更できる便利な道具ですが、使いすぎると違和感が出てしまいます。色塗りは「甘柿」を描いた時のように、少しずつ色を変えながら塗るのが基本です。 [ハイライト／シャドー] ツールは、特に強く光っている部分や、暗い部分などに仕上げとして使うようにしましょう。

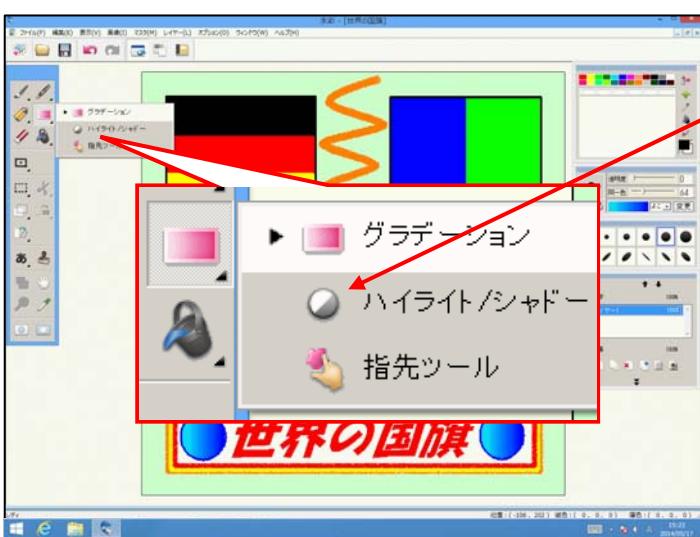


ツールボックスにある [グラデーション] ツールにポイントし、右クリックします。



注意!

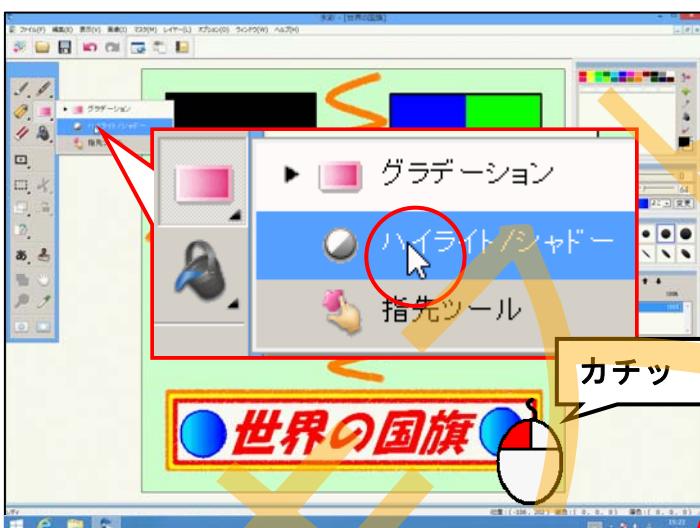
●右クリックです。



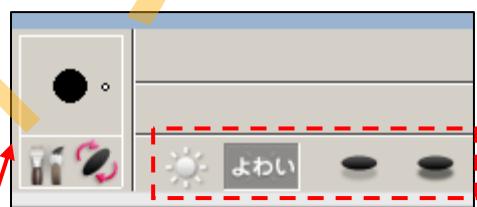
- [ハイライト／シャドー] ツールが表示されました。

本

[ハイライト／シャドー] ツールにポイントし、クリックします。

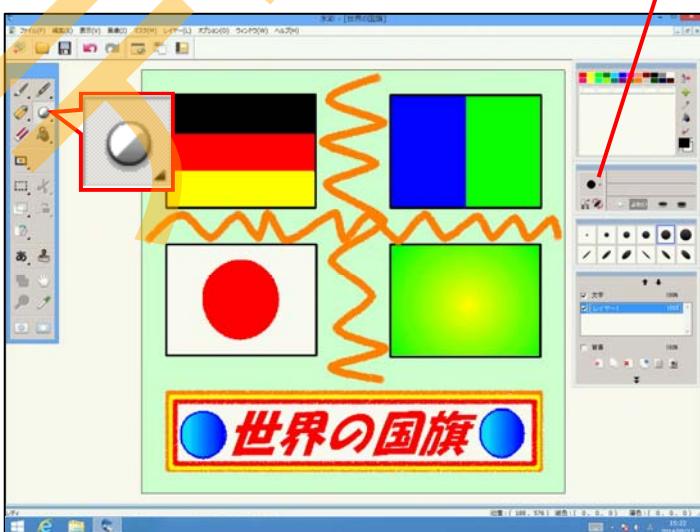


- 「オプション」ウィンドウの表示が [ハイライト／シャドー] ツール用に切り替わりました。



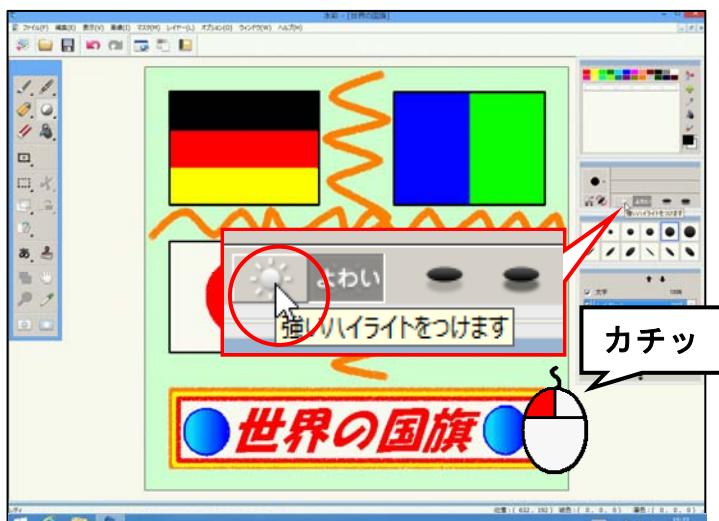
- ドラッグした部分を明るくするか暗くするかを4段階で選ぶことができます。 [太陽] ボタンを選択しているときは、ドラッグした部分の明るさが増し、 [影] ボタンを選択しているときはドラッグした部分が徐々に暗くなっていきます。

上図は左から2番目の [太陽] ボタンを選択している状態です。



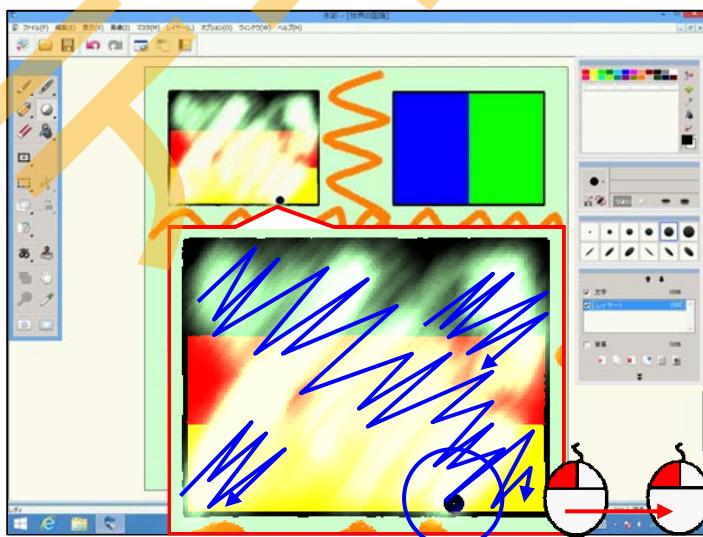
- を選択するとボタンが [よわい] に変化します。

「オプション」ウィンドウの左端にある  にポイントし、クリックしましょう。



-  [太陽] ボタンが **つよい** に変わりました。この状態でドラッグすることで、キャンバスの一部を明るくすることができます。

下図を参考に、キャンバス左上のドイツの国旗の中でドラッグしてみましょう。

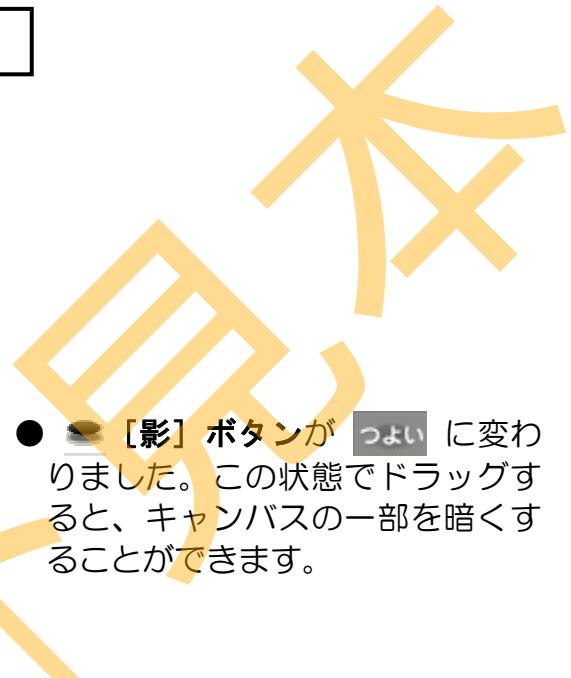
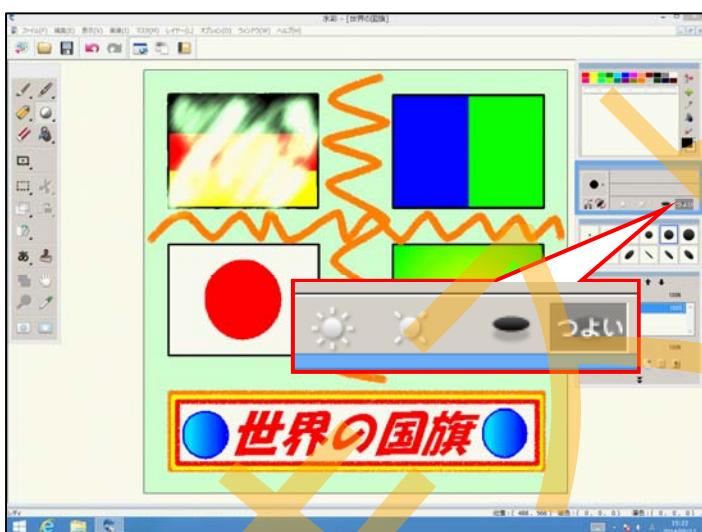
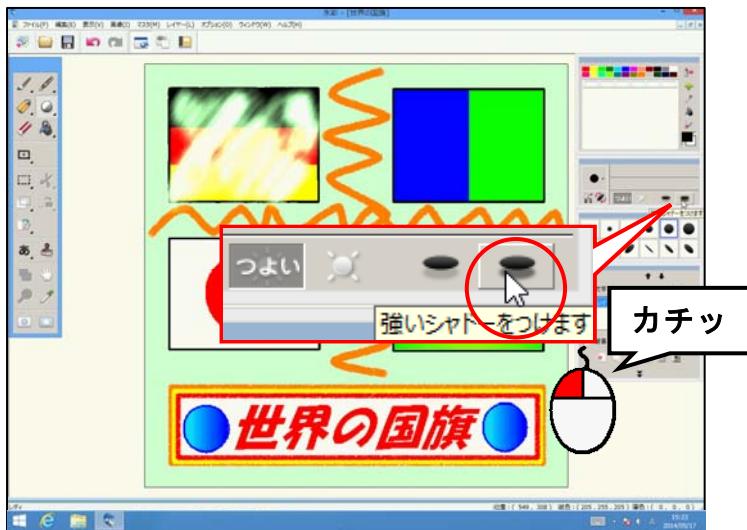


- ハイライト（最も明るい部分）を塗ることができました。同じ場所を繰り返しドラッグすることで徐々に明るくなっていきます。

- 絵を描く時は、最も明るい場所のみにハイライトを使用しましょう。

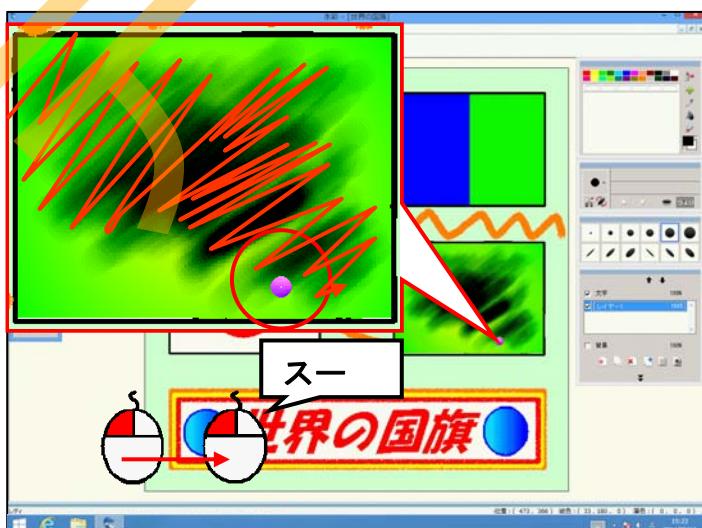


「オプション」ウィンドウの右端にある  [影] ボタンにポイントし、クリックしましょう。



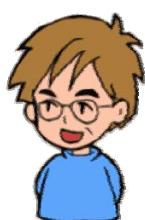
-  [影] ボタンが  に変わりました。この状態でドラッグすると、キャンバスの一部を暗くすることができます。

下図を参考に、キャンバス右下の国旗の中でドラッグしてみましょう。



- シャドー（最も暗い影の部分）を塗ることができました。同じ場所を繰り返しドラッグすることで徐々に暗くなっています。

- 絵を描くときは、最も暗い場所のみにシャドーを使用しましょう。



●次の操作の前に・・・

キャンバスを上書き保存し、水彩8を終了しましょう。



ケンちゃん「先生、 [ハイライト／シャドー] ツールって、 筆の白色や黒色で塗るのと何が違うの？いつ使ったらよいのか良くわからないよ。」

くじら先生「そうですね、ケンちゃん。たしかに今のままでは [ハイライト／シャドー] ツールは使いどころが難しいかもしれません。テキストで [ハイライト／シャドー] ツールの使い方を覚えることができたので、具体的な使い道は次の練習問題で覚えるようにしましょう。」

ウメさん「 [ハイライト／シャドー] ツールは、とにかく明るくしたい所と暗くしたい所に使えばいいのよね？」

くじら先生「その通りです、ウメさん。右にある [ハイライト／シャドー] ツールと [筆] ツールの比較図を見てください。 [ハイライト／シャドー] ツールはただ白色が入るだけではありません。周りの色が徐々に明るくなっていくような線を塗ることができるために、ただ白色を塗るよりも光って見えるのです。」



④ 指先ツールを使用する

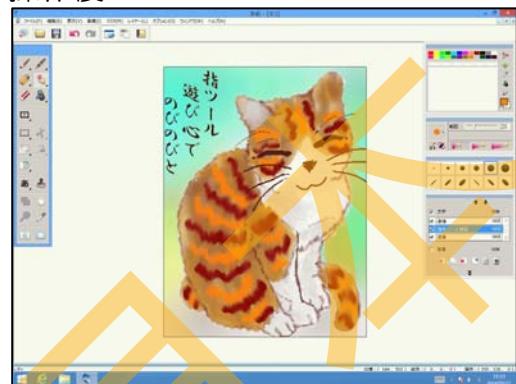
【指先】ツールを使用することで、キャンバスの色を引き伸ばすことができます。色の境界をあいまいにしたり、水にぬれたような様子を表現したい時に使います。今回は、【指先】ツールでネコの毛並を表現してみましょう。

◆色を引き伸ばす方法をマスターしましょう。

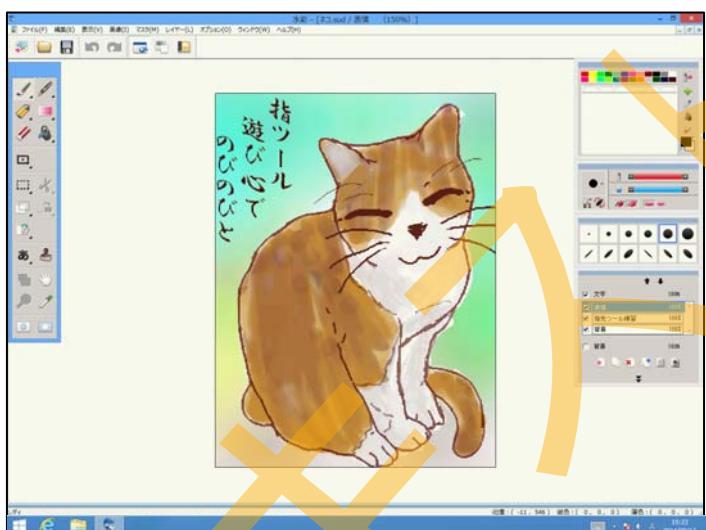
操作前



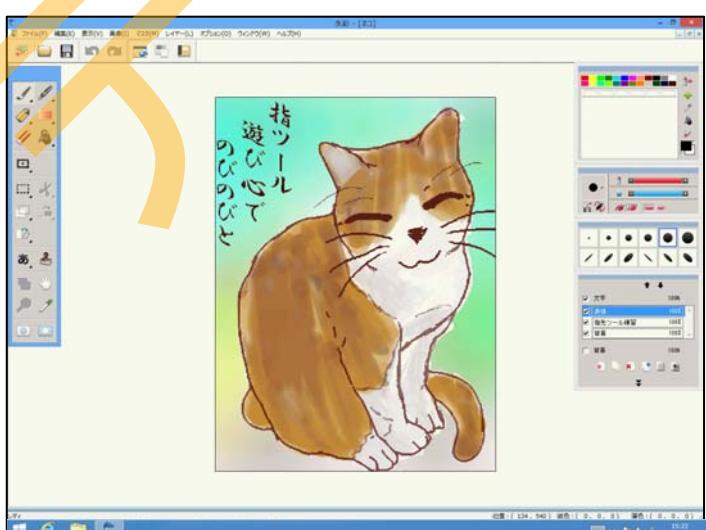
操作後



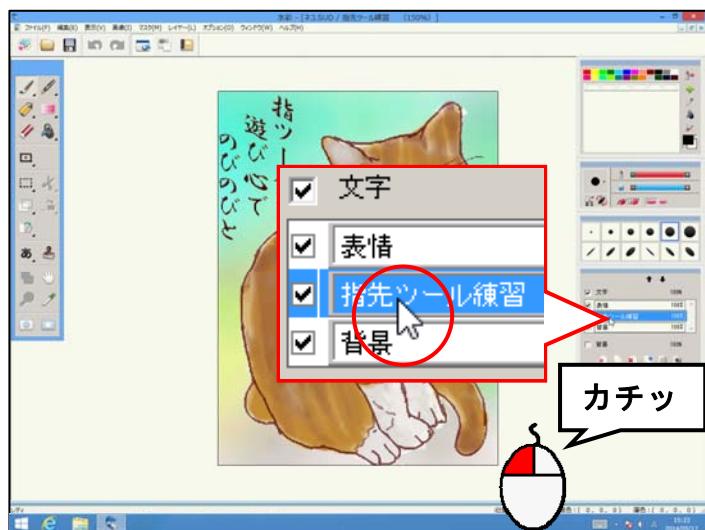
水彩8を起動し、ドキュメントから「ネコ」のキャンバスを開きましょう。



「ネコ」をリムーバブルディスクに「ネコ」という名前で保存しましょう。



「レイヤー」ウィンドウにある「指先ツール練習」レイヤーにポイントし、クリックします。

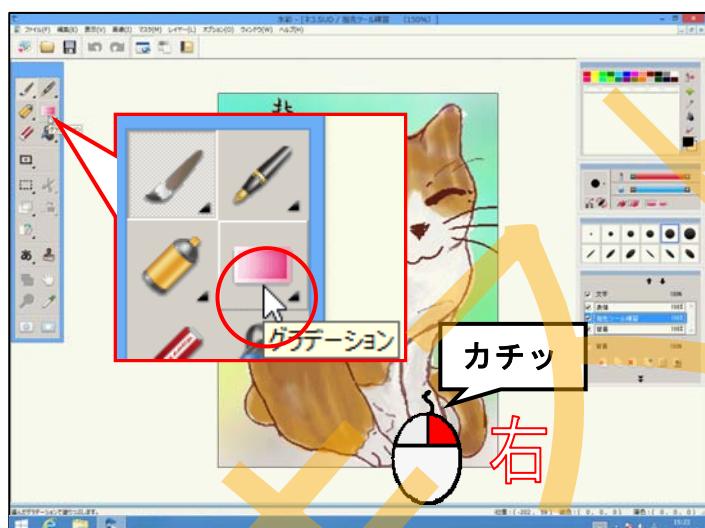


- 「指先ツール練習」レイヤーが選択されました。

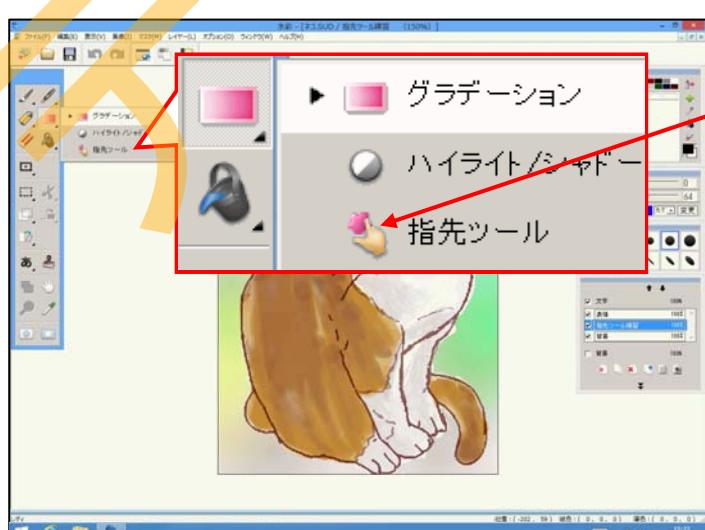


- この操作を行う前は、「表情」レイヤーが選択されている状態です。ネコの体は「指先ツール練習」レイヤーに描いてあるため、レイヤーを切り替える必要があります。

「ツールボックス」にある [グラデーション] ツールにポイントし、右クリックします。



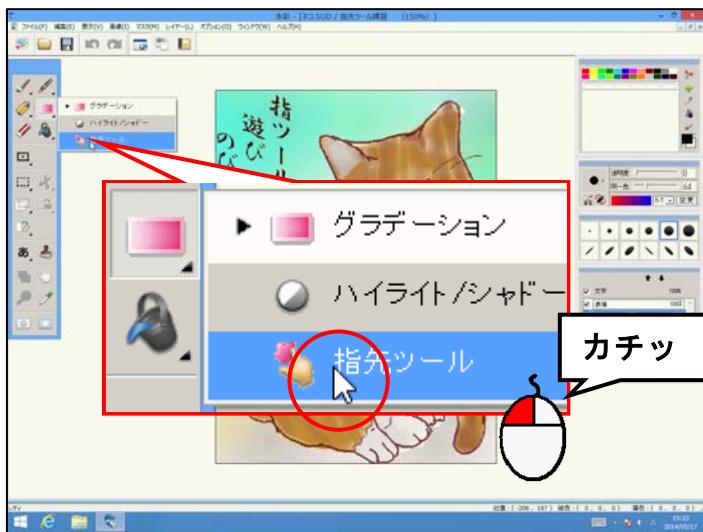
- 右クリックです。



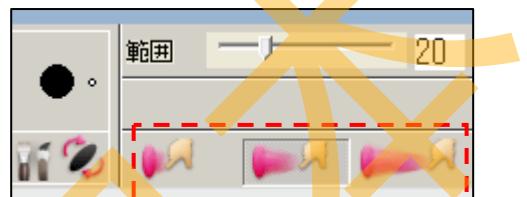
- [指先] ツールが表示されました。



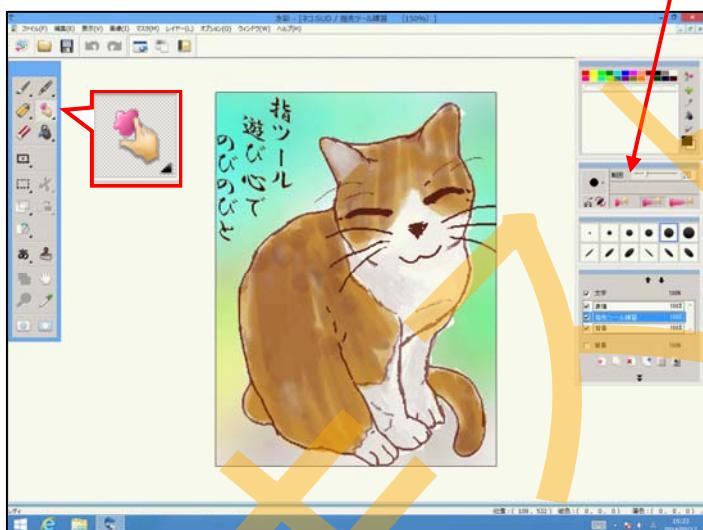
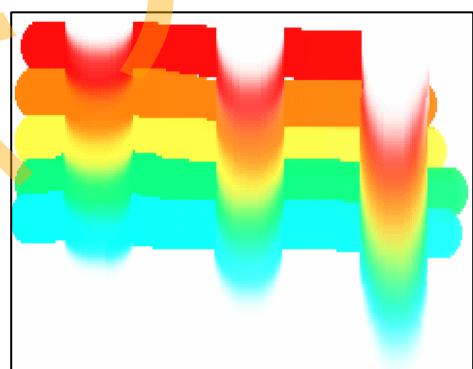
[指先] ツールにポイントし、クリックします。



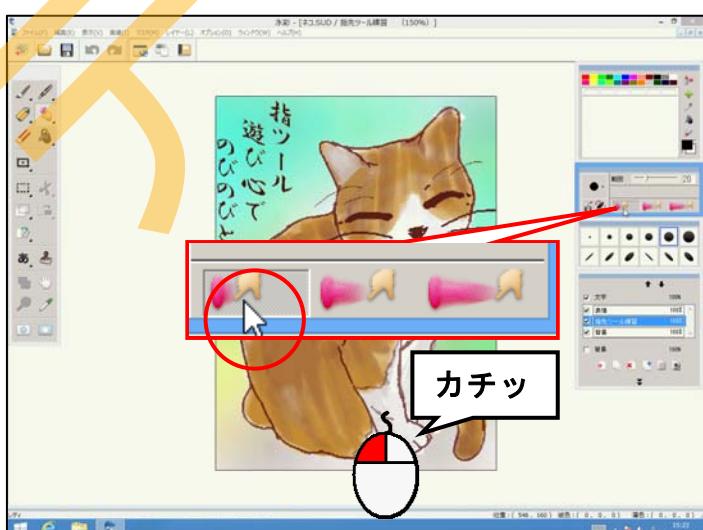
- 「オプション」ウィンドウの表示が [指先] ツール用に切り替わりました。



- 色の伸びを3段階で選ぶことができます。

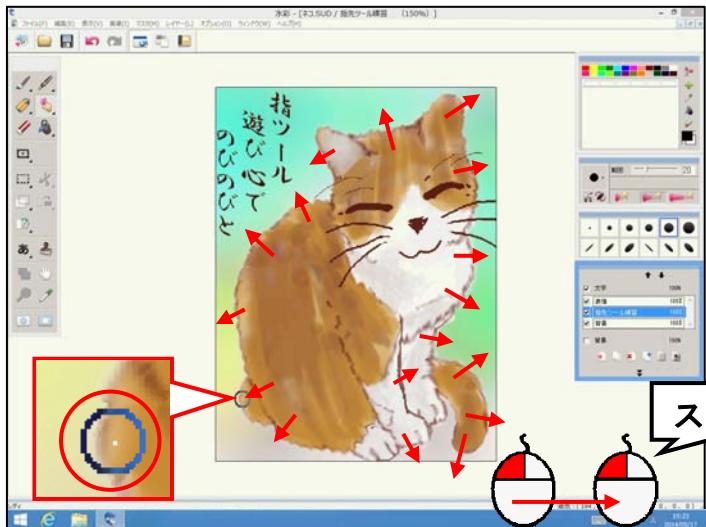


「オプション」ウィンドウにある ボタンにポイントし、クリックしましょう。



- 色の伸びが最短になりました。

下図を参考に、ネコの輪郭に沿って外向きに何度もドラッグしてみましょう。

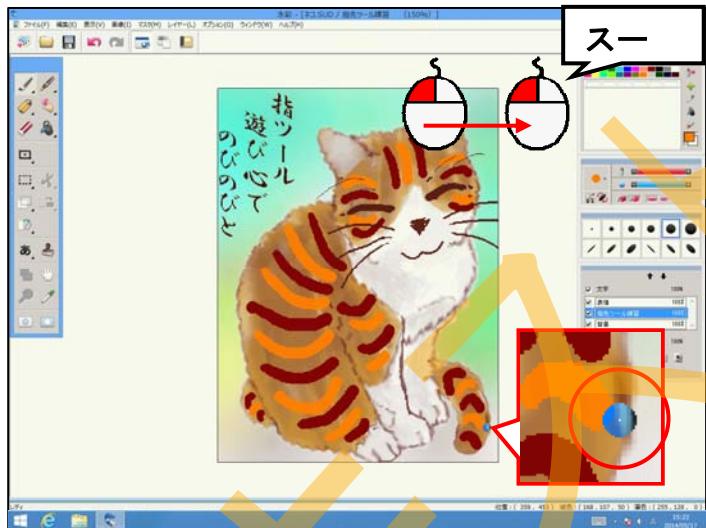


●ネコの輪郭が毛並のようになります。

●ネコの体の中から外に向けて、こまめに線を引くのがコツです。逆向きに線を引くと、ネコの体が小さくなってしまうので注意しましょう。



【筆】ツールを選択し、下図を参考に自由な設定で模様を描きましょう。

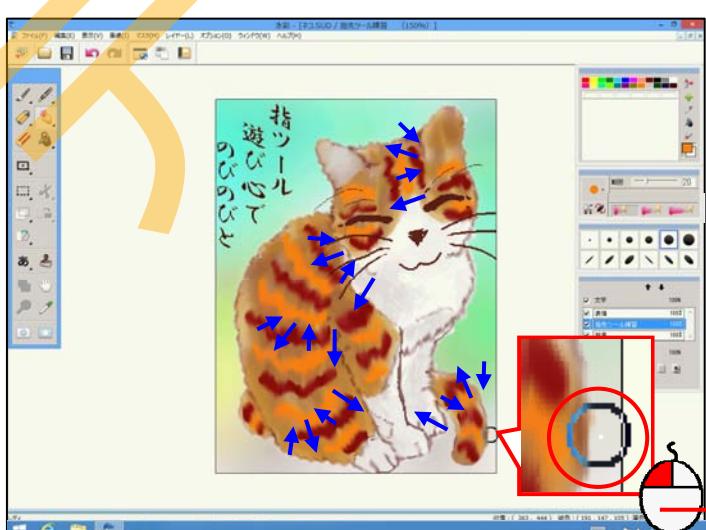


●ネコの体の模様を描く操作です。
【筆】ツールを選択し、自由な設定で縞模様の線を描きましょう。

ご参考までに

●テキストの場合、パレットから茶色とオレンジ色を使用しています。
絵の具と水の量は最大で、2番目に大きい筆を使用しています。

【指先】ツールを選択し、下図を参考に模様の上でドラッグしましょう。



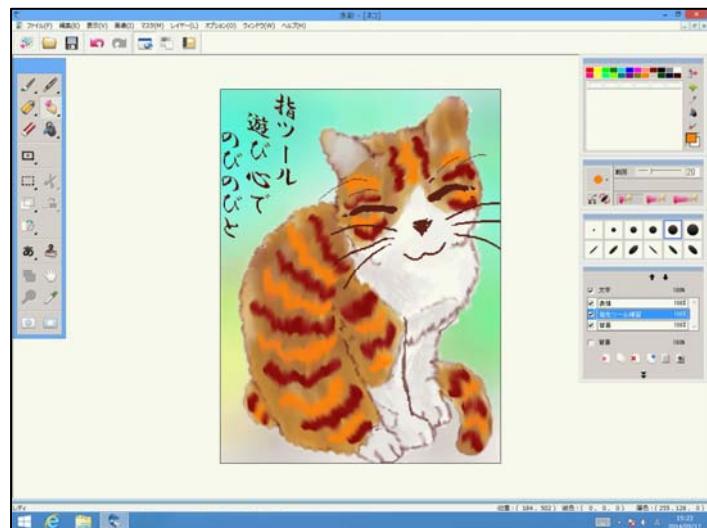
●何度もこまめにドラッグするのがコツですが、最初は思ったように伸びません。慣れるまでどんどんドラッグしてみましょう。

● 【指先】ツールの選択方法を忘れた方はP214から操作を繰り返してみましょう。

スー

●新しい操作の前に・・・

キャンバスを上書き保存しましょう。



キャンバスを印刷し、水彩8を終了しましょう。



☆☆ここまでくれば、練習問題1で理解度を試して下さい。☆☆

9. オリジナルのカレンダーを作成する

絵を活用しよう！

ウメさん「たくさん絵を描いたわ！」



ケンちゃん「できることが多くてびっくりしたけど、だいぶ慣れてきたぞ！」

くじら先生「みなさん、ここまで本当に疲れ様でした。お気に入りの作品もいくつか作れたのではないかでしょうか。」

くじら先生「今回は、これまでに作った作品を利用してカレンダーを作ってみましょう！」

ウメさん「自分の絵でカレンダーを作るなんて、なんだかプロみたいだわ！」

ケンちゃん「僕も自分の絵を部屋に飾りたいな。でもカレンダーは難しそうだよね。」

くじら先生「ケンちゃん、大丈夫ですよ。 [はがき・カレンダー作成] ボタンを使えば、簡単に自分だけのカレンダーを作ることができます。早速挑戦してみましょう。」



【完成例】



ここでは確認だけです！
まだ操作しないで！！



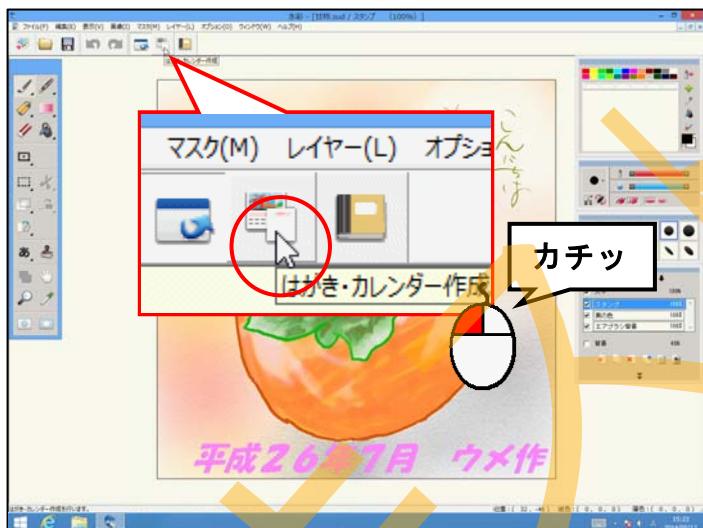
ついにカレンダーも作れるようになるのね！ 1年分のカレンダーを作って、部屋に飾るわよー！



水彩8を起動し、リムーバブルディスクから「甘柿」を開きましょう。



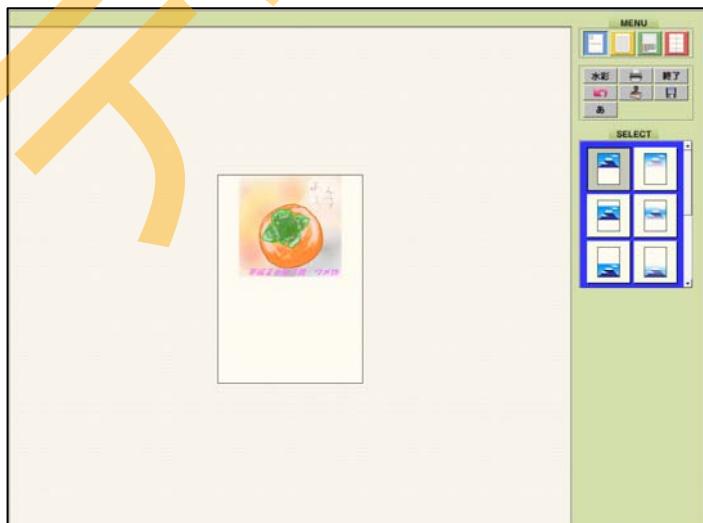
「基本」ツールにある [はがき・カレンダー作成] ボタンにポイントし、クリックします。



- オリジナルのカレンダーを作成する操作です。

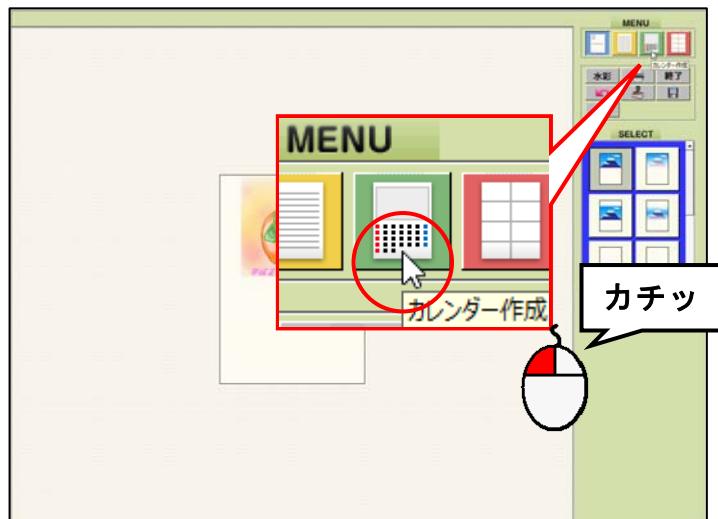
余裕があれば読んでね

- 水彩8ではカレンダー以外にも、オリジナルのハガキや手紙を作ることができます。テキストではカレンダーの作成のみを扱いますが、ハガキや手紙もほとんど同じ方法で作成できます。



- はがき・カレンダーの作成画面が表示されました。

[カレンダー作成] ボタンにポイントし、クリックします。



●カレンダーを作成するモードに切り替わりました。

●作成した絵を使ったカレンダーが表示されました。
このまま印刷することもできますが、せっかくなので次ページからの操作で、自分の好みに合わせてカレンダーの形を変えてみましょう。



ご参考までに

MENU 「メニュー」欄の説明

カレンダーを作成する場合の、**MENU 「メニュー」** 欄の機能を見てみましょう。ほとんどは水彩8すでに使ったことのある機能です。ボタンの数はたくさんありますが、元の絵は完成しているため、保存などの操作は特に必要ありません。

使用するのは、赤枠で囲っている部分のみでOKです。誤って違う画面が表示された場合は、一度水彩8を終了すればやり直すことができます。

カレンダーを印刷します。

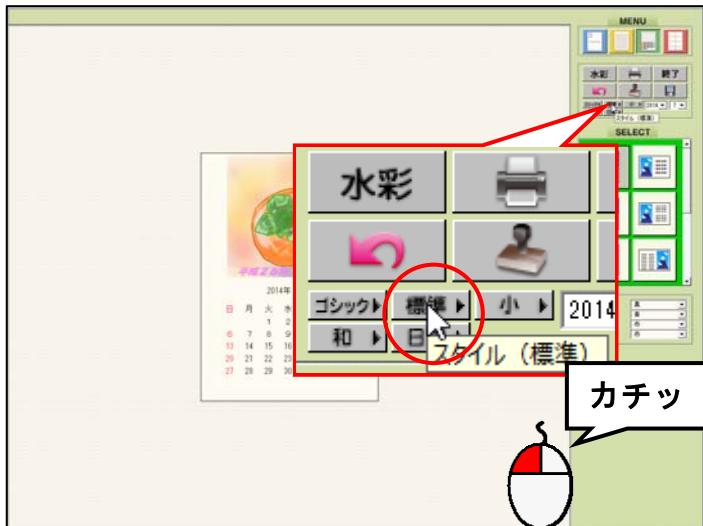
日付の並びや文字の太さなどを変更できます。



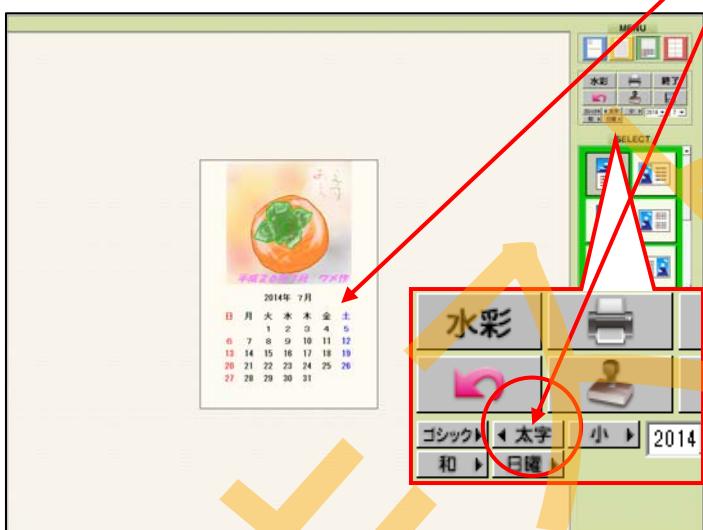
カレンダー作成モードを終了します。

いつの日付でカレンダーを作成するかを選択します。

MENU 「メニュー」欄の下の項目にある [標準] ボタンにポイントし、クリックします。



- カレンダーの文字の太さを切り替える操作です。



- [標準] ボタンが [太字] ボタンに切り替わり、カレンダー内の文字が大きくなりました。

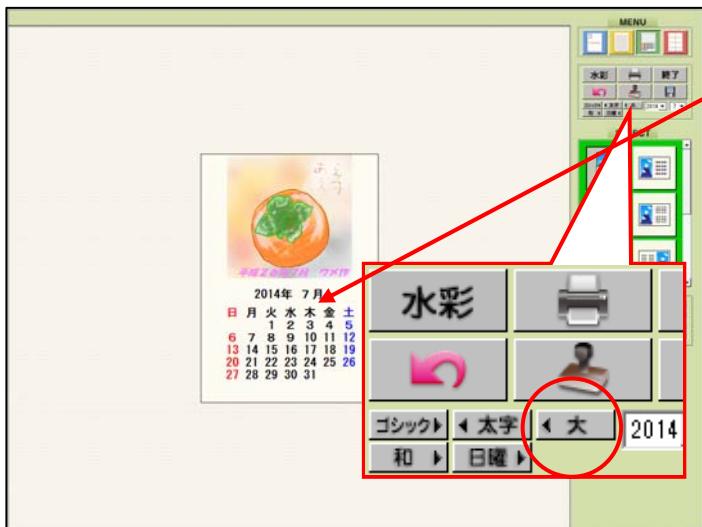
- MENU 「メニュー」欄の下の項目にある小さなボタンは、それぞれクリックで字の大きさや日付の並びなどを切り替えることができます。戻したい時は、もう一度同じ位置のボタンをクリックすればOKです。



MENU 「メニュー」欄の下の項目にある [小] ボタンにポイントし、クリックします。



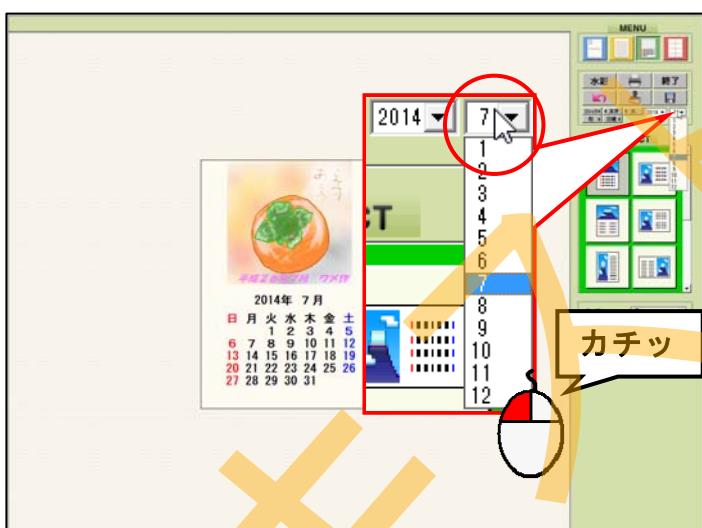
- 文字を大きくする操作です。



- 小 [小] ボタンが 大 [大] ボタンに切り替わり、カレンダー内の文字が大きくなりました。



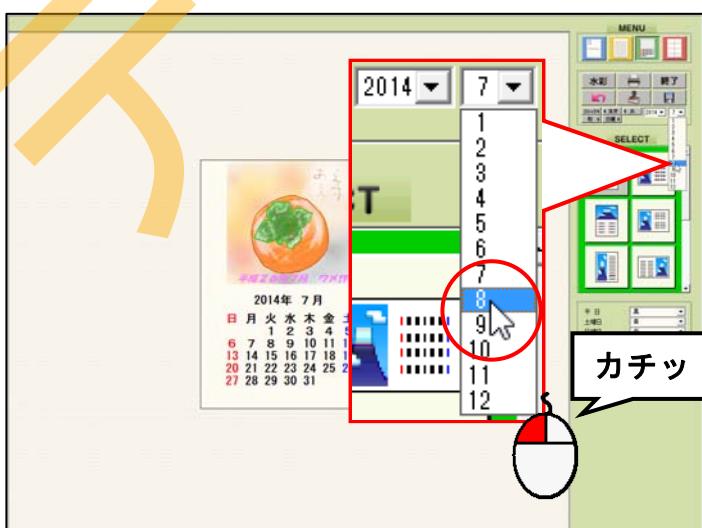
下図を参考に MENU 「メニュー」欄の下の項目にある 7 ボタンにポイントし、クリックします。



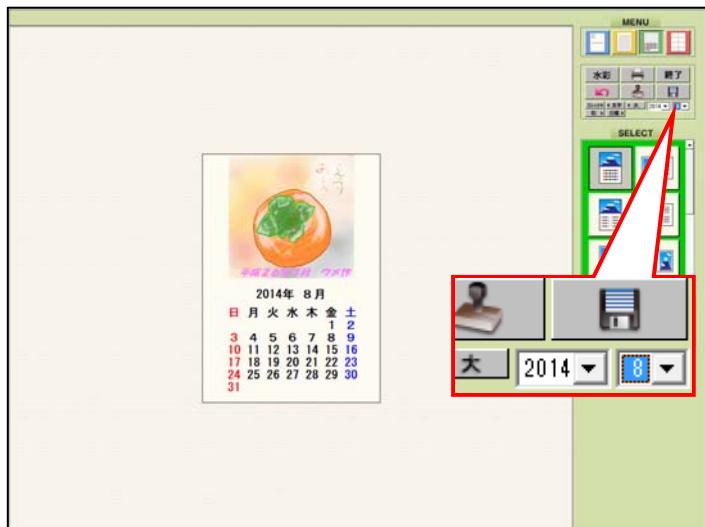
- カレンダーにしたい年月日を選択する操作です。
- 7 ボタンをクリックすると月の一覧が表示されます。
- 最初に表示されている日付は時間によって異なるため、テキストと違っていても問題ありません。



表示された一覧の中から、来月の数字をクリックしましょう。



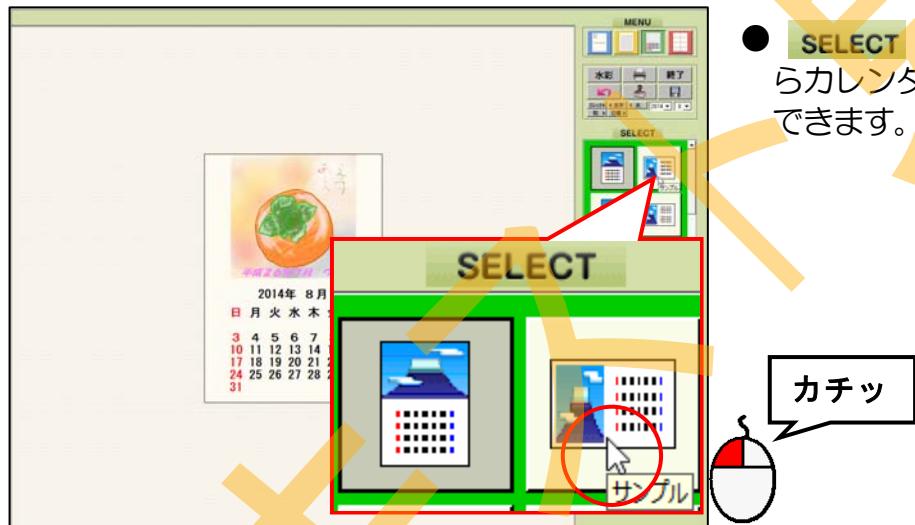
- カレンダーにする年月を選択することができました。
- テキストではこの操作を 7 月に行ってています。来月のカレンダーを作成したいため、ここでは「8」を選択しています。



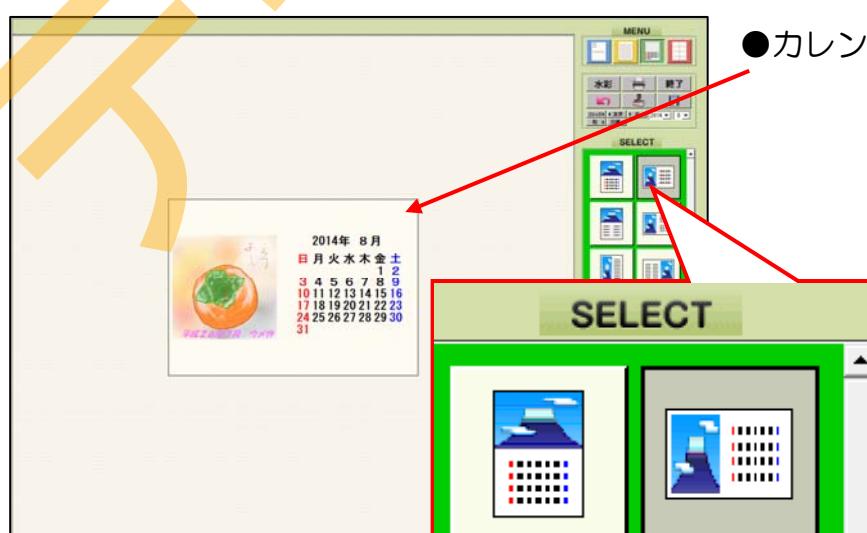
● カレンダーの日付が8月に変わりました。



下図を参考に **SELECT** 「セレクト」欄内の一覧からカレンダーの形を変更することができます。

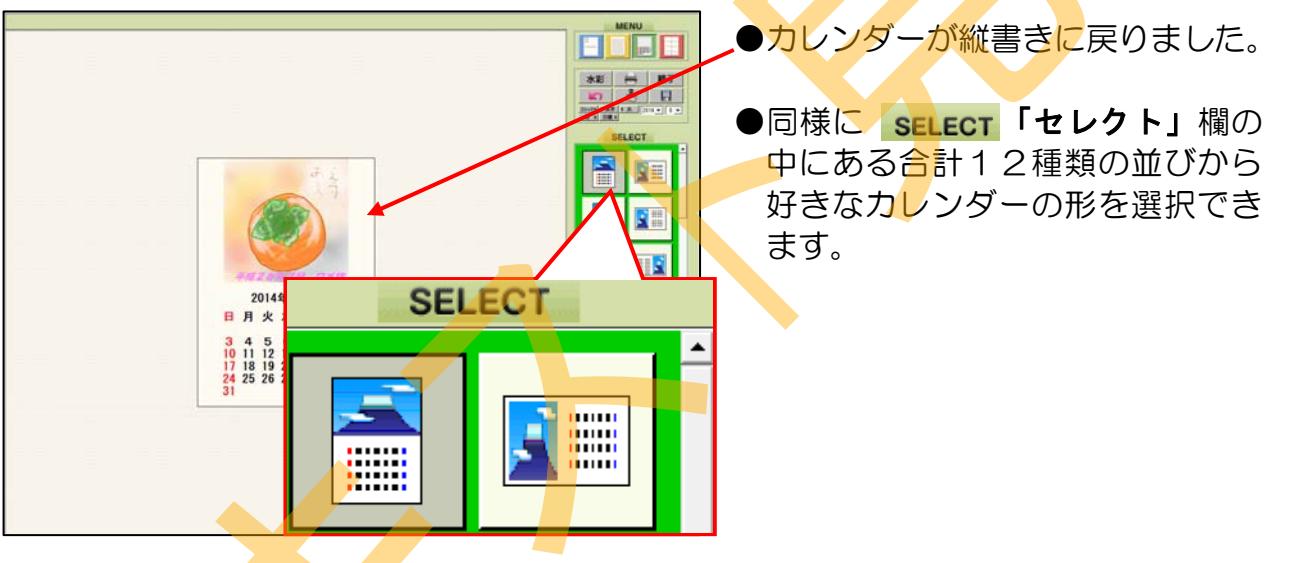
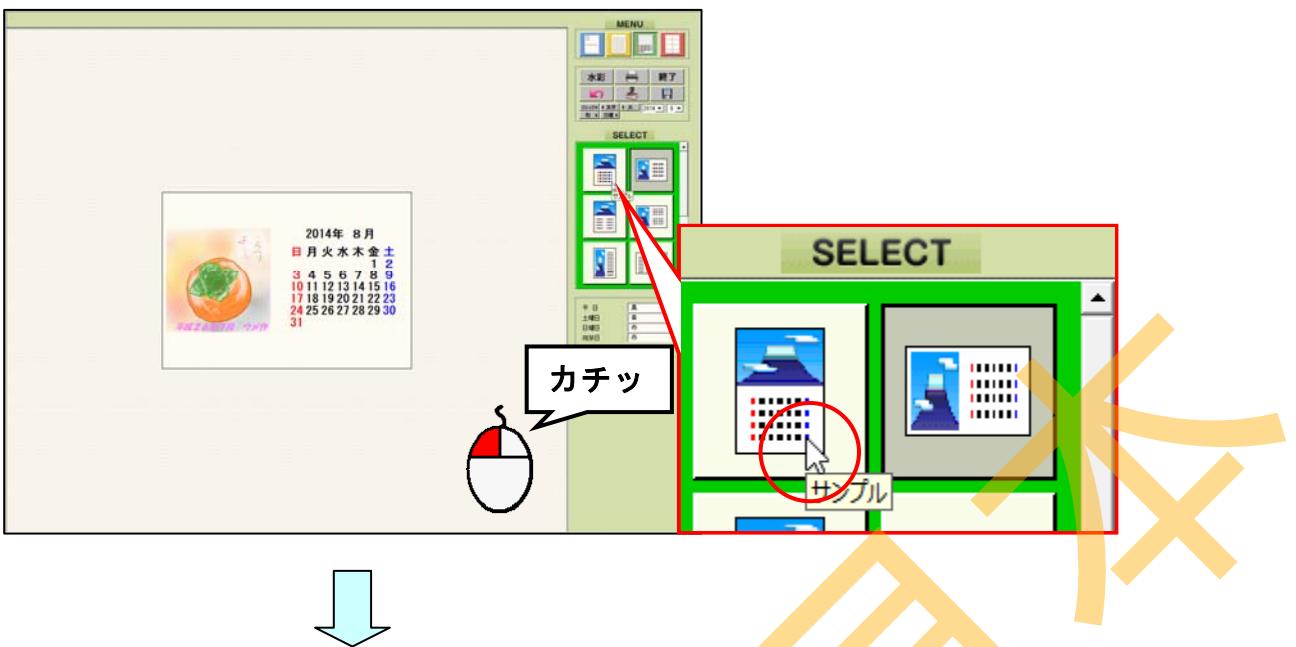


● **SELECT** 「セレクト」欄内の一覧からカレンダーの形を変更することができます。



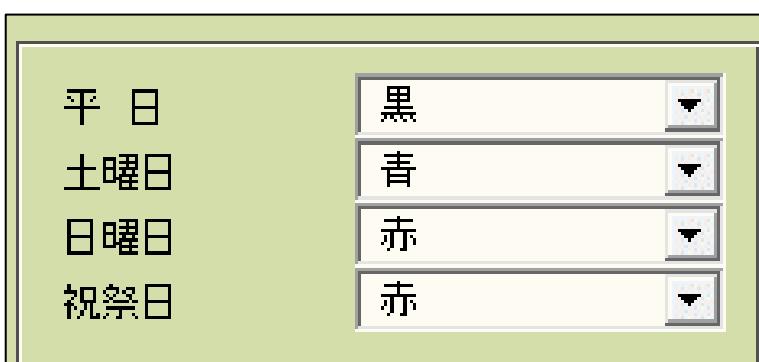
● カレンダーが横書きになりました。

下図を参考に **SELECT** 「セレクト」欄内の左上にあるボタンにポイントし、クリックします。

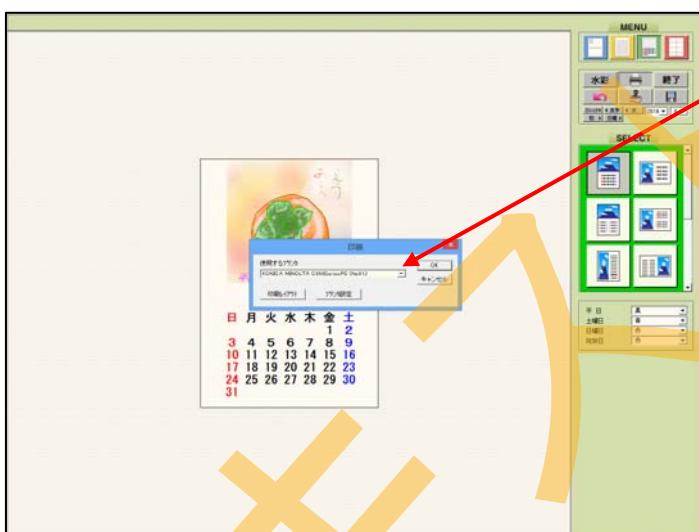
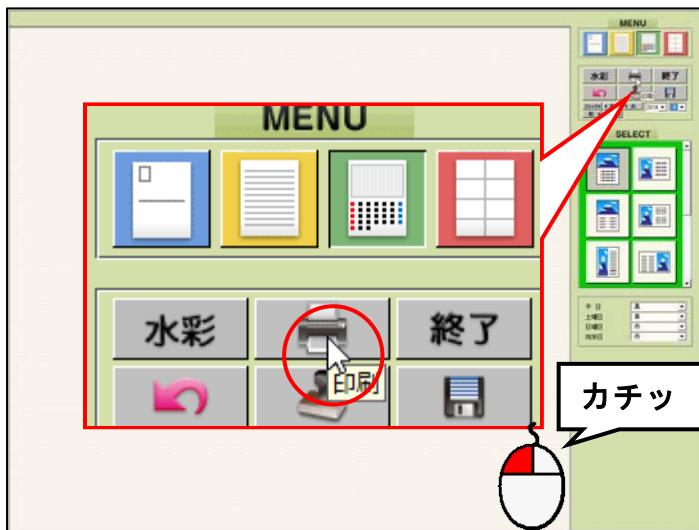


ご参考までに

カレンダー作成画面の右下にあるボタンから、曜日ごとに日付の色を変更することができます。一般的なカレンダーを作成する場合は特に操作する必要はありません。

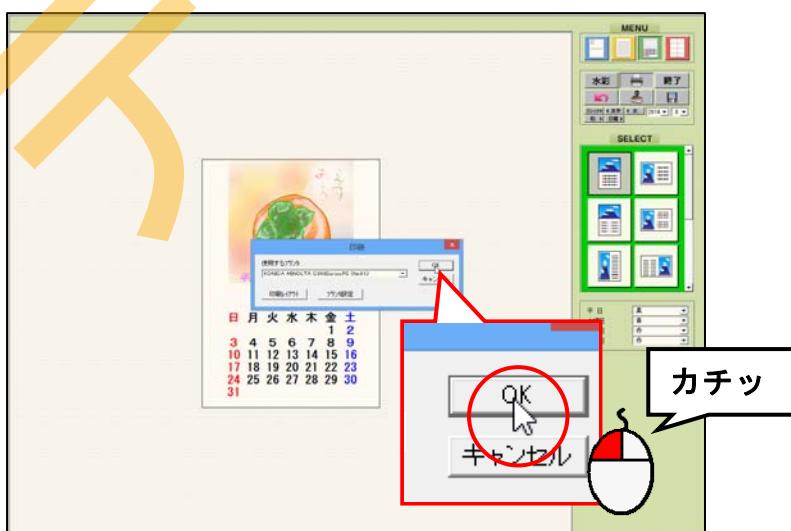


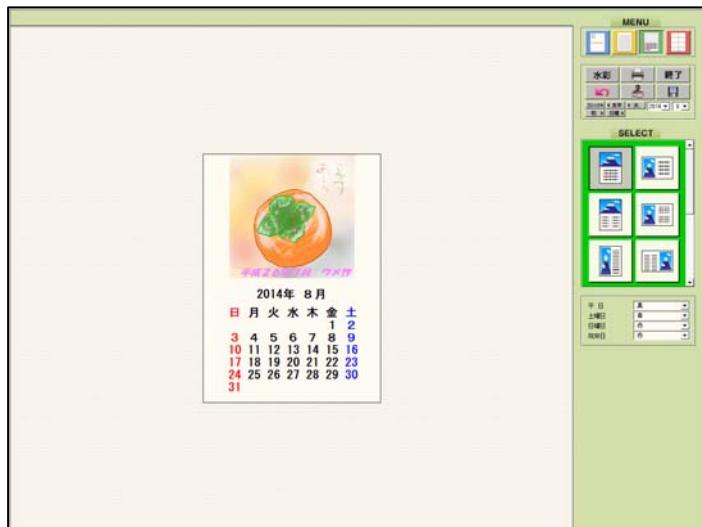
MENU 「メニュー」欄の下の項目にある [印刷] ボタンにポイントし、クリックします。



● [印刷] ボタンをクリックすると、[印刷] ダイアログボックスが表示されました。

[印刷] ダイアログボックスの右上にある [OK] ボタンにポイントし、クリックします。



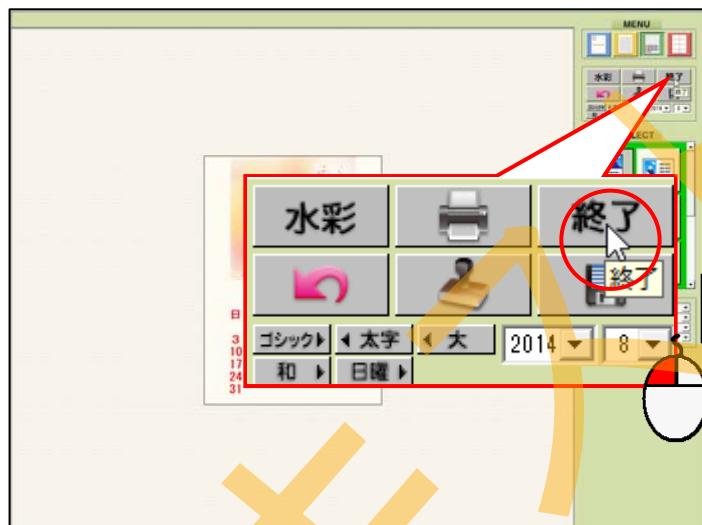


● これで印刷が完了になります。

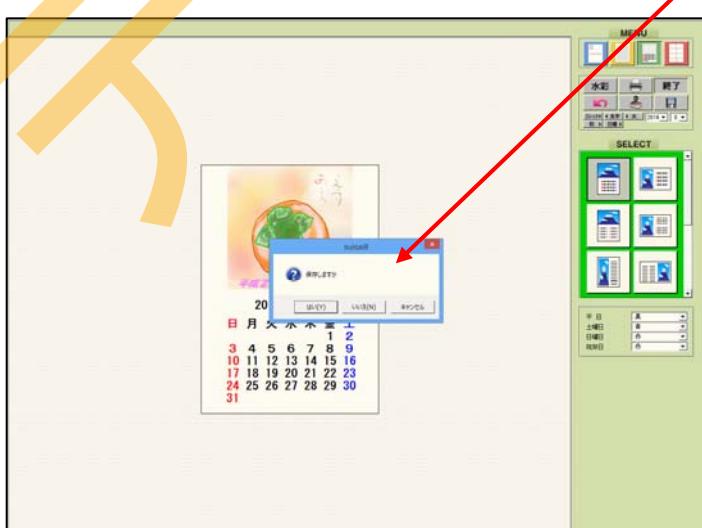
● 印刷が完了し、元の画面にもどりました。



MENU 「メニュー」欄の下の項目にある [終了] ボタンにポイントし、クリックします。



● カレンダーの作成モードを終了する操作です。

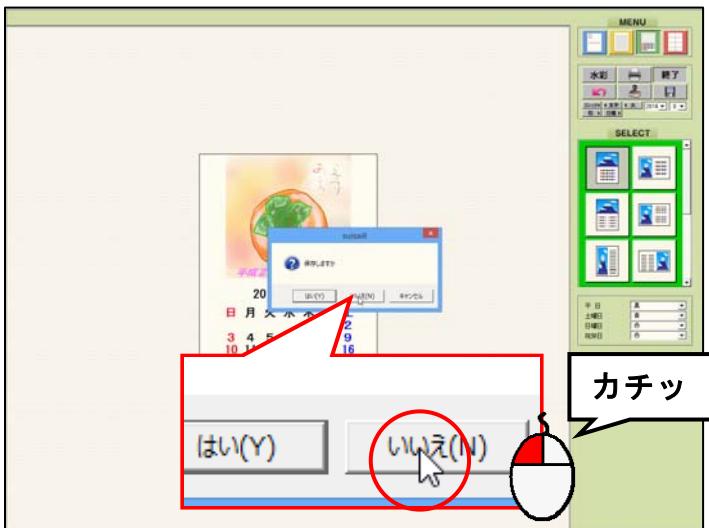


● [終了] ボタンをクリックすると、[suisai8] ダイアログボックスが表示されます。

● 作成したカレンダーを保存するかどうか尋ねられています。元の絵はすでに保存しているため、カレンダーはいつでも作れるので保存する必要はありません。



[suisai8] ダイアログボックスにある [いいえ(N)] ボタンにポイントし、クリックします。



余裕があれば読んでね

- カレンダーを保存したい場合は、[はい(Y)] ボタンをクリックすることでキャンバスを保存する時と同じ操作で保存ができます。



- カレンダーの作成モードが終了し、作成前の画面に戻りました。

水彩8を終了しましょう。

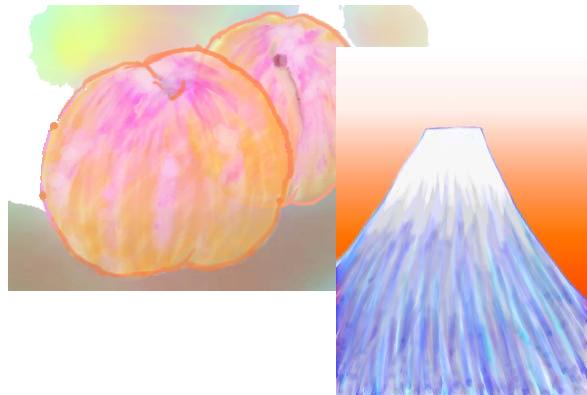
お疲れ様でした。これでテキストの練習は終了です。ここからは練習問題で少しずつ上達し、皆さんの身近にある題材を自由に表現してみましょう。



☆☆ここまでくれば、練習問題8で理解度を試して下さい。☆☆

出来上がった作品をマグカップ・Tシャツなど、 カタチにしてみませんか？

出来上がった作品



マグカップ制作例



Tシャツ制作例

データをお預かりして、上の写真のようにマグカップやTシャツとして制作致します。

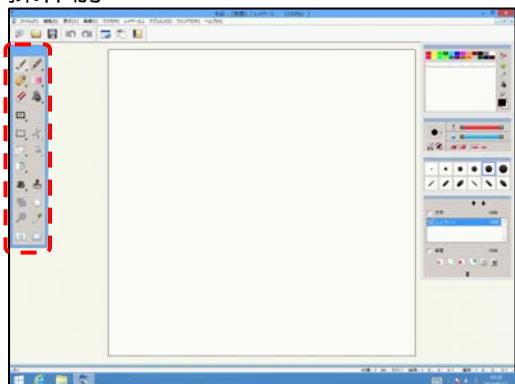
興味のある方は各教室のスタッフにお気軽にお問い合わせください。

●補足：操作画面をクラシック表示（昔の表示）にする

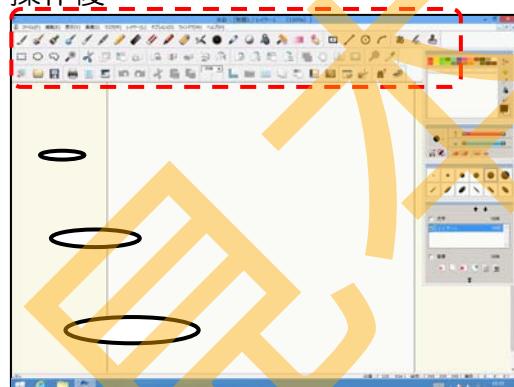
水彩8では、筆やペンなどの道具は「ツールボックス」にまとめられていて、必要に応じてクリックや右クリックで選んでくる必要があります。しかし、以下の操作を行うと、すべての道具を画面に一覧表示することができます。この状態を「クラシックモード」と言います。道具の並びが変わるだけなので、使いやすい表示を使ってください。

◆画面をクラシックモードにする方法をマスターしましょう。

操作前

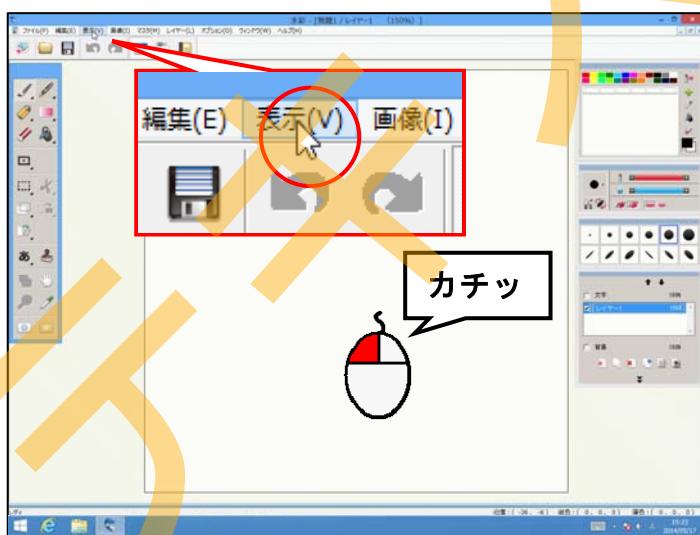


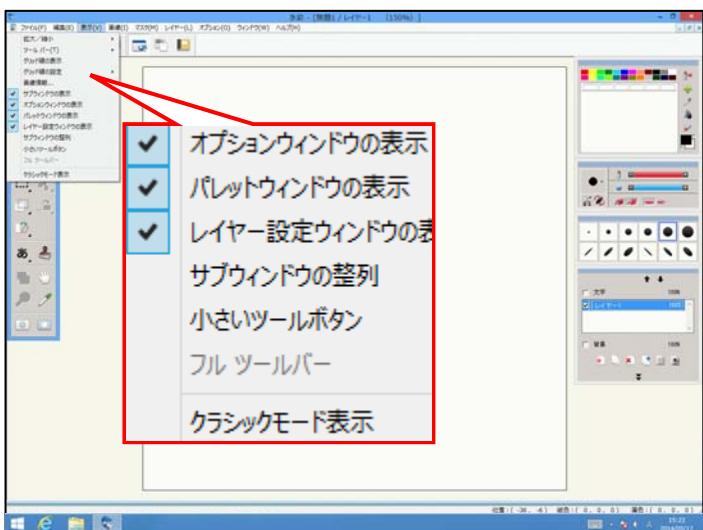
操作後



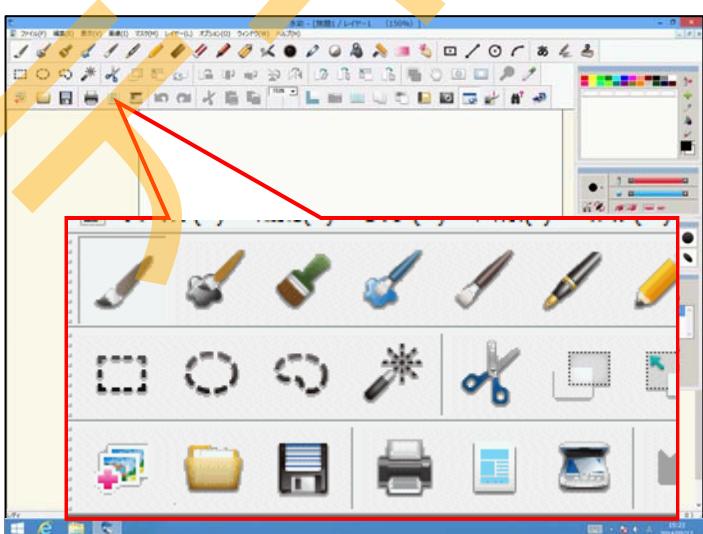
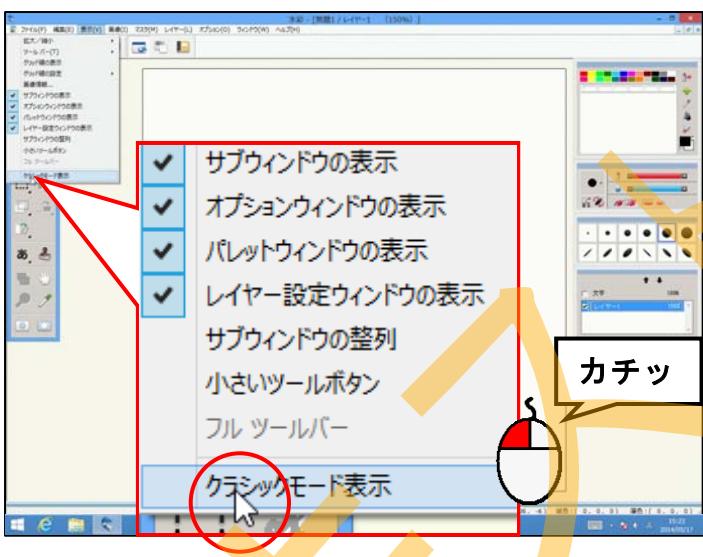
「ツールボックス」が消え、代わりに道具が上に表示されました

水彩8を起動し、メニューバーの【表示(V)】にポイントし、クリックします。





表示された一覧の一番下にある【クラシックモード表示】にポイントしクリックします。



●操作画面が「クラシックモード」に切り替わりました。

●元の表示に戻したい時は、P229からの操作をもう一度行います。



●補足：描いた絵をワードに挿入する(ワードⅡ終了済の方対象)

描いた絵をワードに挿入するためには、「ファイルの形式を選択して保存する」必要があります。このテキストでは、描いた絵をワードで扱えるように保存する方法を紹介します。実際にワードに挿入する操作は、ワードⅡのテキストにある「写真の画像を挿入する」を参照してください。

キャンバスには形式がある

ケンちゃん「先生、キャンバスの形式ってどういうこと？」

くじら先生「言葉にすると難しく感じますが、操作そのものはわかりやすいので、簡単なルールさえ覚えてしまえば大丈夫です。

みんなは、ワードで文書を作って保存をしたことがあると思います。」

ウメさん「ええ、パソコンの入門編で保存をしたことがあるわ！」

くじら先生「はい、実はウメさんがワードで作った文書は、そのままではワード以外で開くことができません。」

ウメさん「そういえばエクセルで開こうとしてだめだったわ！」

ケンちゃん「へー、つまりワードは、ワード専用の形式を使っているということ？」

くじら先生「その通りです。例外はありますが、水彩8も普段は専用の形式で保存するため、水彩8以外では開けません。



ただ絵を描いて印刷するだけなら水彩8で開けば問題ないのですが、

「水彩8で描いた絵をワードで使う」場合は、ワードで絵を開けるように形式を変更して保存する必要があります。」

ウメさん「例えば、どんな時にワードを使うのかしら？」

くじら先生「描いた絵を集めて作品アルバムを作ったり、描いた絵を挿絵としてワードに挿入したい時や、オリジナルの箸袋などを作ってみるのも良いですね！用途はたくさんあるので、みなさんもいろいろ考えてみてください。」



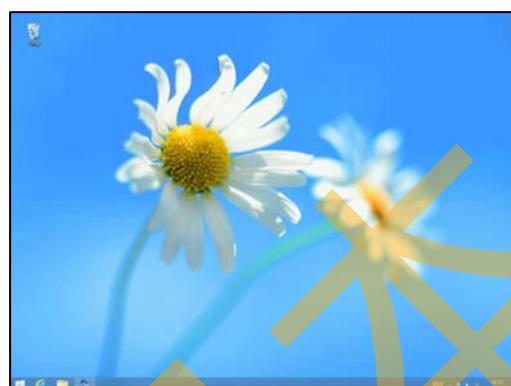
「名前を付けて保存」を行う時に、ファイル形式を変更することができます。ここでは、水彩8で描いた「甘柿」のファイル形式を変更してみましょう。

◆水彩8で描いた絵のファイル形式を変更する方法をマスターしましょう。

操作前



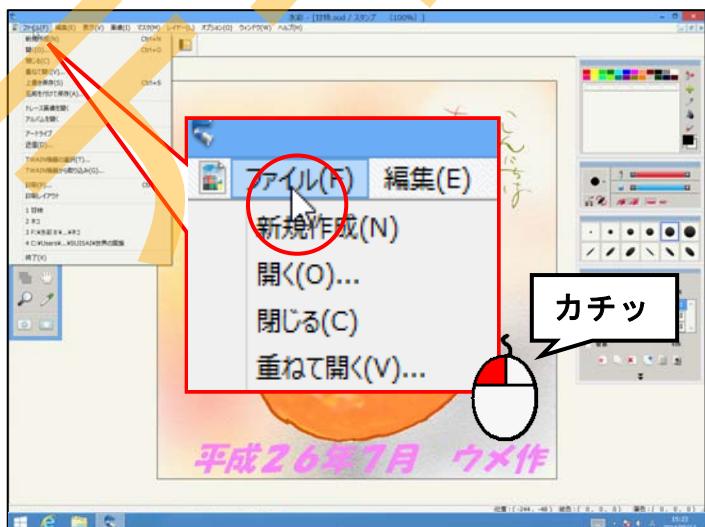
操作後



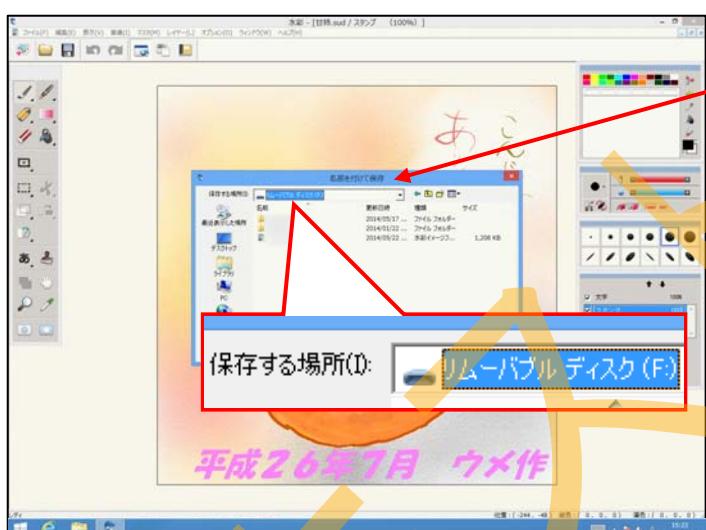
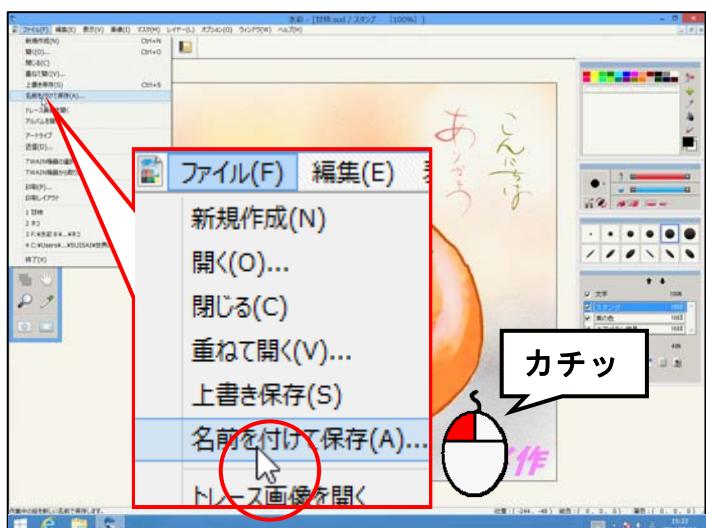
水彩8を起動し、リムーバブルディスクから「甘柿」を開きましょう。



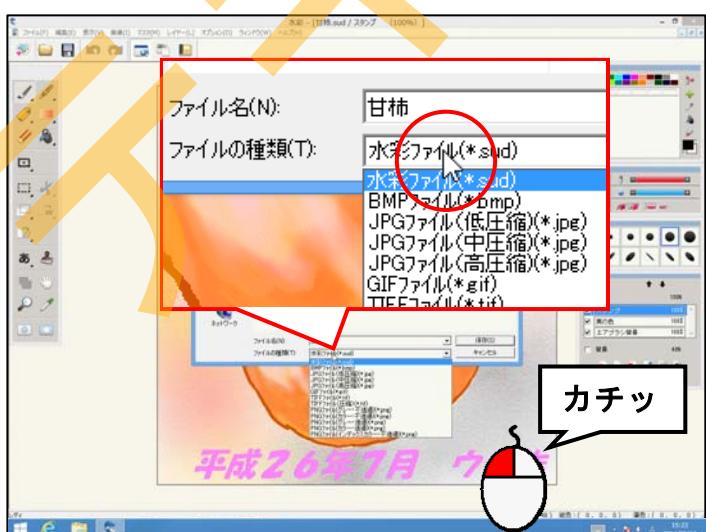
メニューバーの【ファイル(F)】にポイントし、クリックします。



[名前を付けて保存(A)...] にポイントし、クリックします。



[ファイルの種類(T):] の右側にあるボックスにポイントし、クリックします。



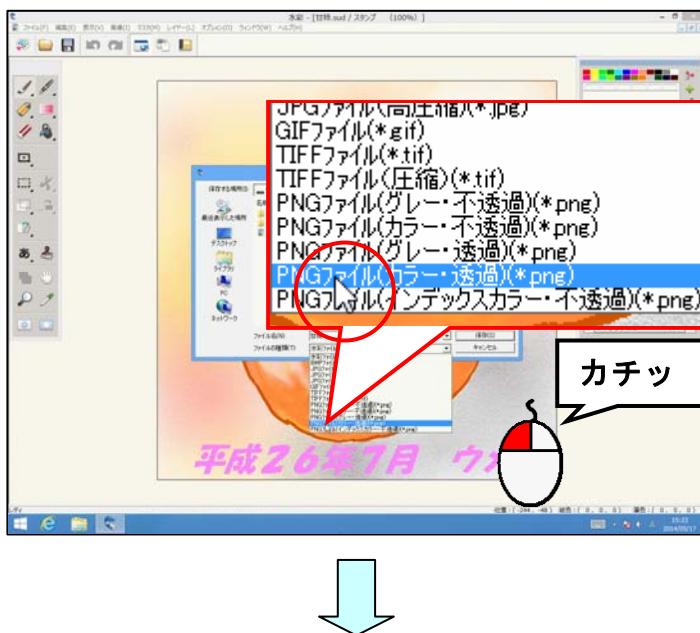
● ファイル形式を選ぶ操作です。

● クリックすると使えるファイル形式の一覧が表示されます。

● ファイルの種類を選ばずに保存した場合は、水彩8専用の形式の「sud」形式で保存されます。



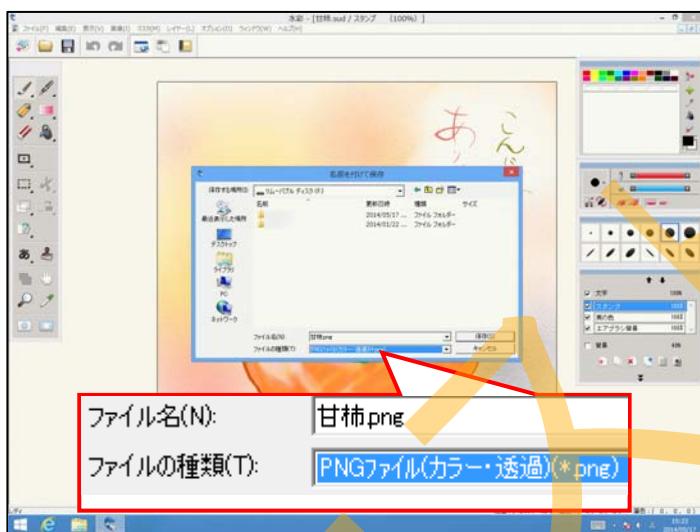
一覧から、「PNG ファイル(カラー・透過) (*.png)」にポイントし、クリックします。



●たくさん種類がありますが、絵をワードで使うときは

PNG ファイル(カラー・透過) (*.png)

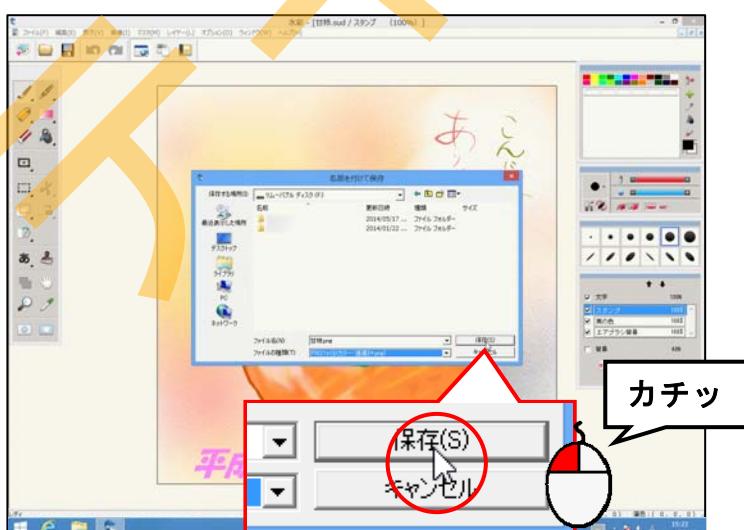
を選んで保存する、ということだけ覚えておけば OK です。

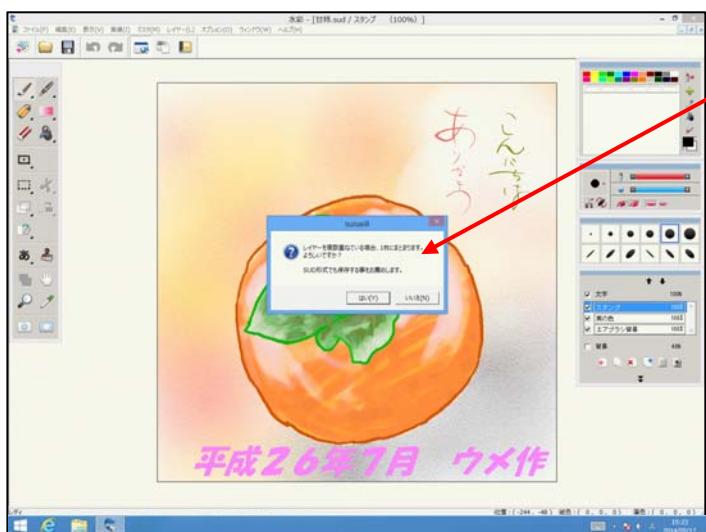


ご参考までに

●今回選んだ「PNG」ファイル形式は、ワードやエクセルなどの多くの道具で使うことができる便利な形式です。

[名前を付けて保存] ダイアログボックスにある [保存(S)] ボタンにポイントし、クリックします。



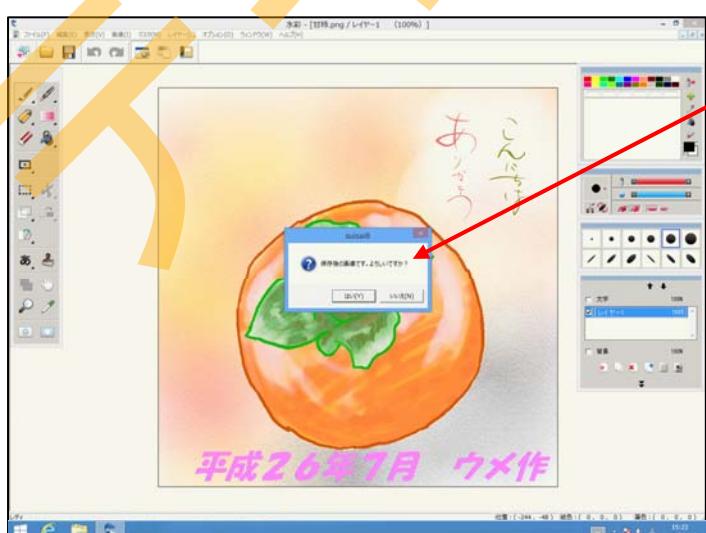
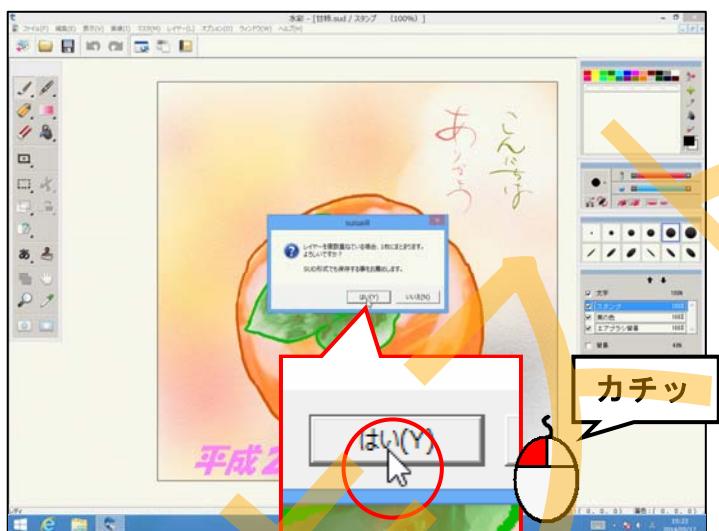


● クリックすると [suisai8] ダイアログボックスが表示されます。

● 「レイヤーが一枚にまとめます」という意味の注意が出てきますが、すでに水彩ファイル形式「sud」形式で保存しているため問題ありません。



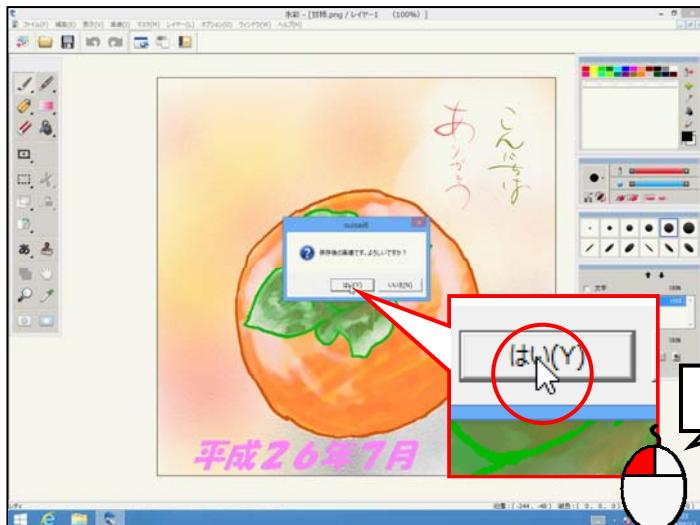
[suisai8] ダイアログボックスにある [はい(Y)] ボタンにポイントし、クリックします。



● クリックすると [suisai8] ダイアログボックスが表示されます。

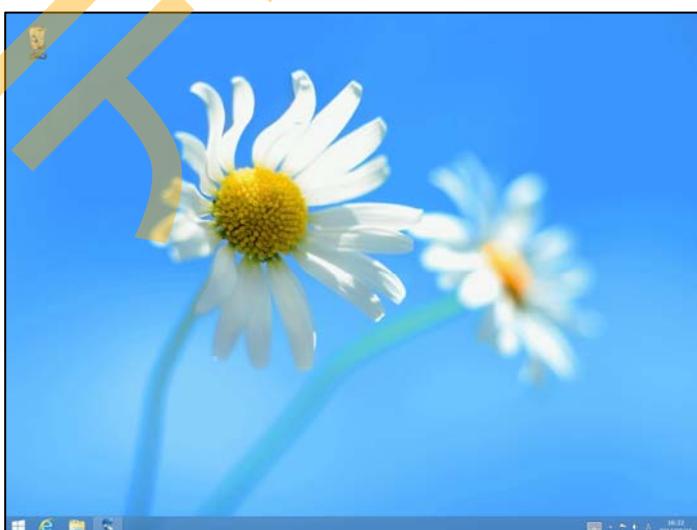
● 保存後の見本が表示されます。

表示された画像（保存される画像）を確認し、[はい(Y)] ボタンにポイントし、クリックします。



- 「PNG」ファイル形式で保存が完了し、元の画面に戻りました。
- これで、リムーバブルディスクには「sud」ファイル形式の「甘柿」と「PNG」ファイル形式の「甘柿」の2つが保存されたことになります。

水彩8を終了しましょう。



- 保存した「甘柿」が、他の写真や画像と同じようにワードなどで使えるようになりました。
- ワードへ画像を挿入する方法が分からぬ方は、ワードIIのテキストにある「写真の画像を挿入する」を参照してください。

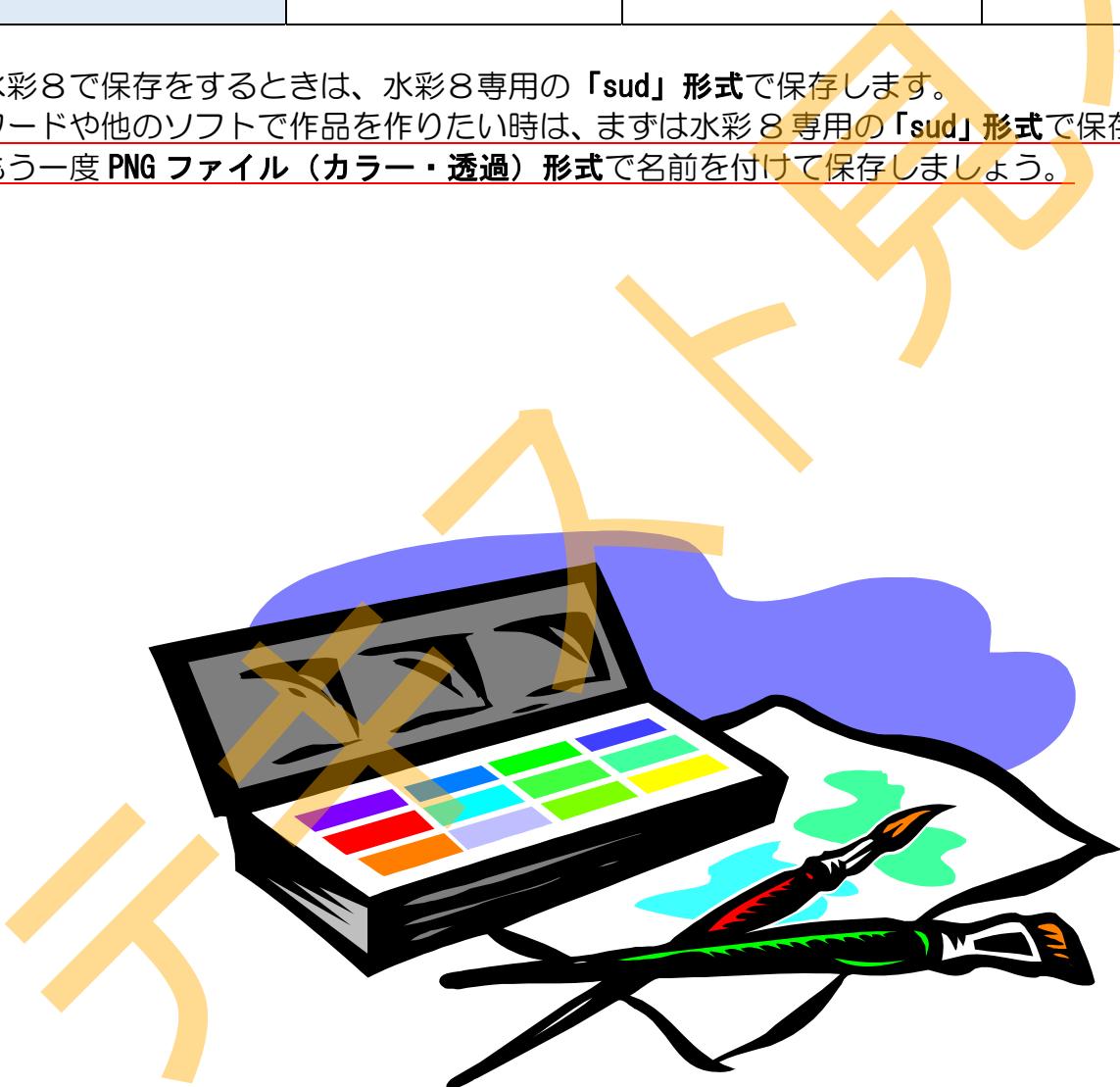
ご参考までに

ファイル形式はたくさんありますが、ここでは水彩8専用の「sud」形式と、多くの道具で使える「PNG」形式の違いを見てみましょう。

ファイル形式	良い点	悪い点	用途
sud 水彩ファイル形式	レイヤーなどの設定ごと保存でき、何度も編集できる	水彩8の入っていないパソコンでは使えない	水彩8で絵を描く時
PNG ファイル形式 (カラー・透過)	ワードや写真など、多くの道具で使える	水彩8のレイヤー設定などが使えなくなる	ワードなどに、描いた絵を使いたい時

水彩8で保存をするときは、水彩8専用の「sud」形式で保存します。

ワードや他のソフトで作品を作りたい時は、まずは水彩8専用の「sud」形式で保存した後に、もう一度 PNG ファイル (カラー・透過) 形式で名前を付けて保存しましょう。

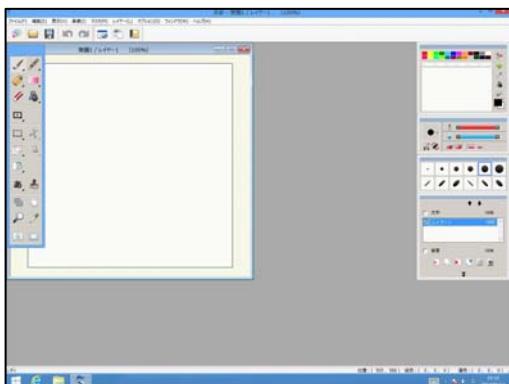


●補足：見本を表示しながら絵を描く

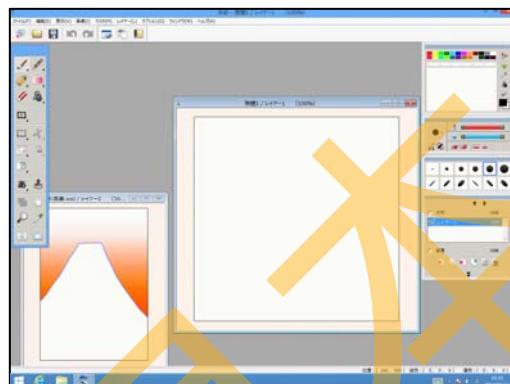
P33～P38で覚えた画面の整理を応用すれば、キャンバスを2つ開き、見本を見ながら絵を描くことができます。

◆キャンバスを2枚同時に開く方法をマスターしましょう。

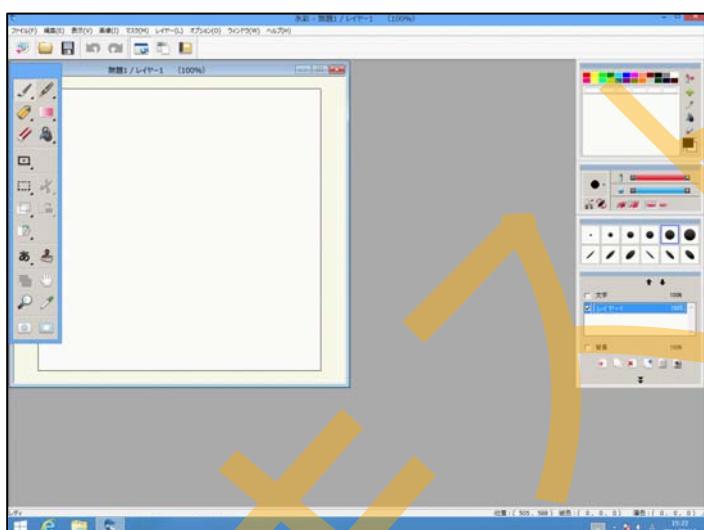
操作前



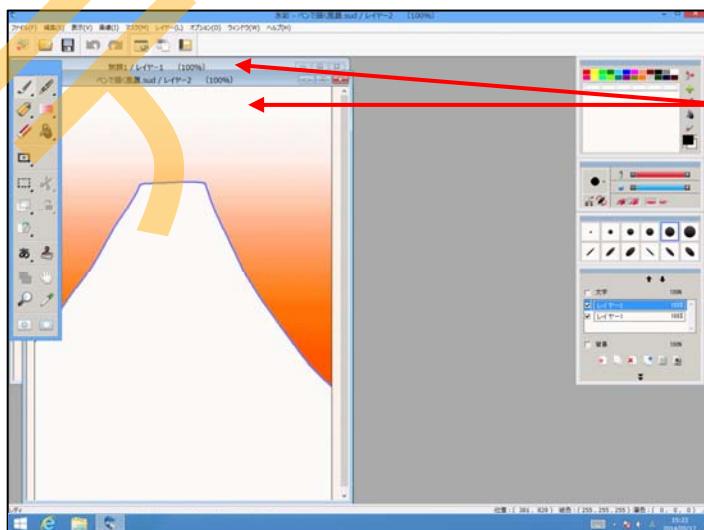
操作後



水彩8を起動し、高さ200mm、幅200mmのキャンバスを作成しましょう。



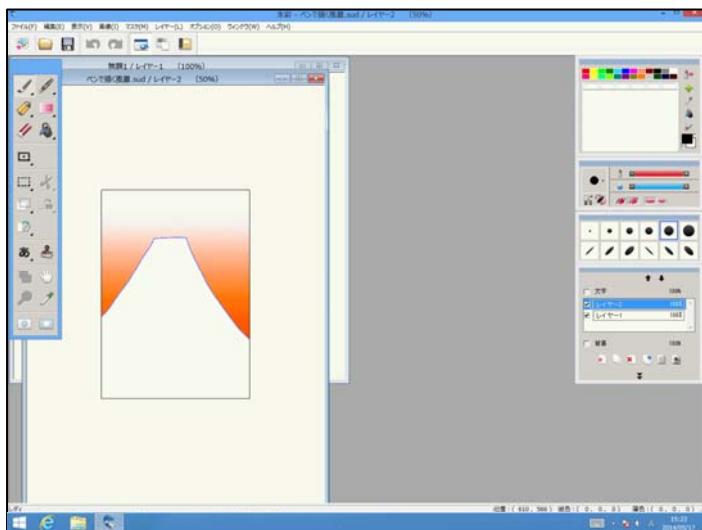
ドキュメントから「ペンで描く風景」を開きましょう。



●キャンバスが2枚表示されます。
初めに見本と白紙の2つのキャンバスを開き、その後に操作しやすいように整理していきます。



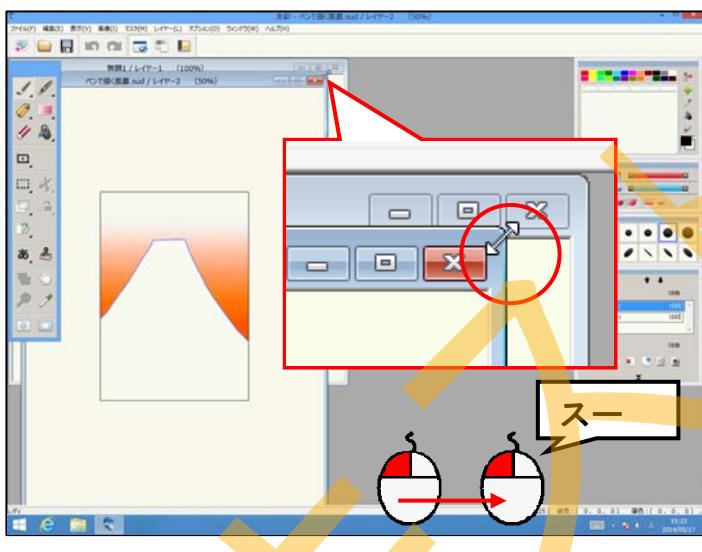
「ペンで描く風景」の表示を「50%」に縮小しましょう。



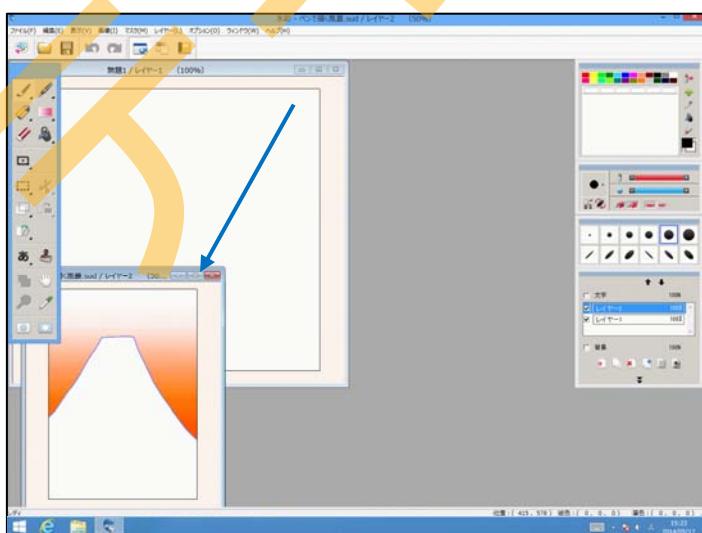
●表示サイズの変更方法を忘れた方はP36 ②「キャンバスを大きく表示する」を参照してください。



下図を参考に、「ペンで描く風景」の画面をドラッグで小さくしましょう。

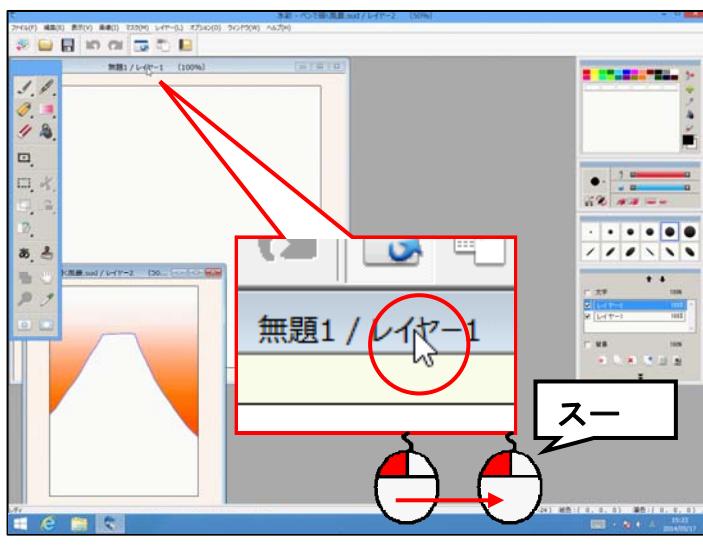


●「ペンで描く風景」キャンバスを小さくする操作です。



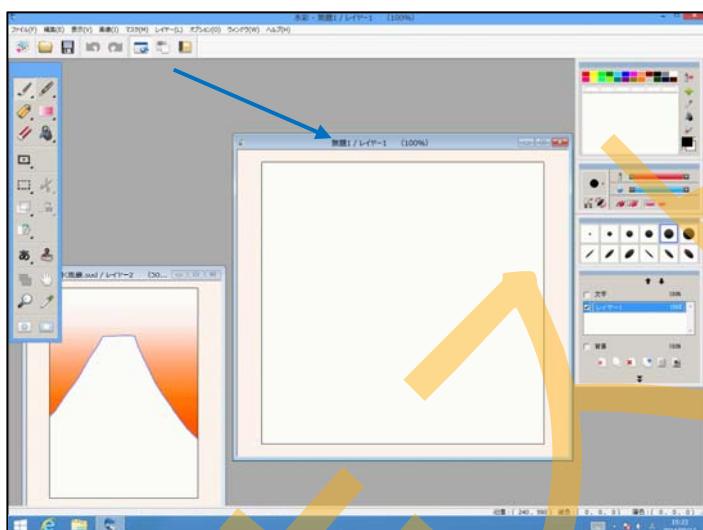
●「ペンで描く風景」キャンバスが小さくなりました。

下図を参考に、白紙のキャンバスの画面をドラッグで移動しましょう。



●白紙のキャンバスを移動する操作です。

●キャンバスは、キャンバスの上にある青い部分をドラッグすることで移動することができます。



●白紙のキャンバスが中央に移動しました。

●白紙のキャンバスを中心、見本の「ペンで描く風景」を左下に配置し、絵を描く準備が整いました。

●操作しにくければ、中央のキャンバスを大きく表示したり、見本を自由に移動してみましょう。



●索引

あ行

明るさを変更する	208
色を選ぶ（絵の具から選ぶ）	47
色を選ぶ（パレットから色を作る）	50
色を塗る（グラデーション／複合色）	200
色を塗る（バケツ／単色）	195
色を引き伸ばす	213
エアブラシツールを使用する	140
絵の具の量を変える	56
円を描く	185

か行

画面を整理する（最大化、移動）	33
画面を整理する（表示サイズ）	36
カレンダーを作成する	218
キャンバスの一部の明るさを変える	208
キャンバスの印刷	69
キャンバスのサイズを設定する	133
キャンバスを閉じる	17
キャンバスを開く（ドキュメントから）	21
キャンバスを開く（新しく開く）	19
キャンバスを開く（リムーバブルディスクから）	29
曲線を引く	189
グラデーションで塗りつぶす	200
グリッド線の間隔を変更する	174
グリッド線を非表示にする	175
グリッド線を表示する	172
消しゴムで線を消す	63

さ行

サブウィンドウ	16
四角形を描く	177
水彩8画面の名称	12
水彩8を終了する	9
水彩8を動かす（起動）	6
水の量を変える	58
図形描画（円）	185
図形描画（曲線）	189
図形描画（四角形）	177
図形描画（直線）	181
スタート画面に切り替える	10
スタンプツールを使用する	151
スプレーツールを使用する	137
スポットで色を選ぶ	52
線の太さや角度を変更する	44

た行

タイトルバー	14
直線を引く	181
ツールボックス	15
トレースしたい画像を挿入する	87
トレースした画像の表示／非表示	92

トレースした画像を半透明にする	94
-----------------	----

な行

塗りつぶす（グラデーション／複合色）	200
塗りつぶす（バケツ／単色）	195

は行

背景レイヤー（トレース画像）の透明度	94
ハイライト／シャドーで明るさ変更	208
バケツでキャンバスを塗りつぶす	195
パレットから色を選ぶ	52
パレットで色を作る	50
パレットを初めに戻す（パレット洗浄）	51
筆ツールで線を引く	42
筆の太さや角度を変更する	44
筆の種類を変える	65
ペンタブレットで絵を描く	77
ペンタブレットの置き方	75
ペンタブレットの構成と名称	74
ペンツールで線を引く	61
ペンの基本操作	76
ペンの持ち方	75
ぼかしツールでぼかす	145
保存（上書き）	68
保存の種類	25
保存（名前を付けて保存）	25

ま行

メニューバー	14
水の量を変える	58
文字を移動する	166
文字を削除する	169
文字を挿入する	158
元に戻す	42
元に戻せる回数を増やす	39

や行

指先ツールで色を伸ばす	213
-------------	-----

ら行

レイヤーウィンドウの設定	101
レイヤーの順序を変更する	120
レイヤーの特徴と説明	99
レイヤーの表示／非表示	105
レイヤーウィンドウを拡大する	124
レイヤーの名前変更	102
レイヤーを合成する	129
レイヤーを削除する	127
レイヤーを追加する	107
レイヤーを複製する	122
レイヤーを編集する	108



本書の無断複写複製(コピー)は、特定の場合を除き、著作者の権利侵害になります。

連絡先

- Microsoft、Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- その他、記載されている会社名、製品名は、各社の商標および登録商標です。
- テキストに記載されている内容、仕様は予告なしに変更されることがあります。
- 本文中では、®や TM などのマークは省略しています。