

マニアな世界へようこそ!!! — ペイントソフト「Pixia」 —

会誌編集部

I. はじめに

「マニアな世界…」というタイトルですが、お気軽に（笑）。

職業柄、とっても興味のある“著作権”。ネット上のイラストを使用する際、常にアタマをよぎるこのコトバ。私的利用（一人でこっそり楽しむために使うこと。笑）であれば問題はないのですが、イラストを拝借した書類が外部に配付するものだったりすると、「これ、大丈夫かな？」という不安がつきものです。「だったら自分で描いてしまえば、著作権は自分にあるじゃん」との考えが浮かびませんか？でもペイントソフトって、結構なお値段が……。 「ちょっと個人では手が出ないなあ〜」と思ったそこのアナタ。ぜひ、これからご紹介するペイントソフト「Pixia」を使ってみてください。基本の使い方はとっても簡単、しかもフリー!!!少しでも興味が湧かれた方、マニアの世界へようこそ（笑）。

II. Pixia とは (HP : <http://www.pixia.jp/>)

「ピクシア」と読みます。フリーウェアのフルカラー画像専用のグラフィックツールで、絵を描いたり写真を加工したりできるソフトです。使い慣れれば大抵の事はできる……と思います（説明する本人はまだ使い慣れてない上に、画像の加工には全く着手していないので、今回は「イラストを描く」ことにポイントを置いて説明いたします）。

III. 必要なもの

- ・ Pixia ソフト : 「Pixia 書庫室」 (<http://pixia-archive.fan.coccan.jp/>) からインストールしてください（※注：ちなみに Mac 非対応（泣））。
- ・ 下絵 : 手書きしたものをスキャンするなどしてデータ化した画像データ。後々重くなり動作が鈍くなってしまいますので、軽い方が Best。

IV. 使い方

当図書室（使用者ワタシ only）で使用している Pixia Ver. 4.79 で説明いたします。また今回はオハズカシながら、サブタイトル「KHLA 正式 (?) マスコットキャラクター “にんげんくん” ができるまで」として進めさせていただきます。

1. 立ち上げと下絵の準備

1) Pixia アイコンをダブルクリックすると起動画面とともにソフトが立ち上がります（図 1）。



図 1 Pixia アイコンと起動画面

2) するとトップ画面が開きます (図2)。この画面で作業していきます。



図2 作業画面

少々画面の説明をいたします。図2の右側の丸数字とあわせてご覧ください。

- ① パレットパネル：塗りの効果（ブラシ）を設定します。
- ② カラーパネル：色を設定します。
- ③ オプションパネル：ペン先の形を設定します。他のサイトからダウンロードして使用することもできます。
- ④ レイヤパネル：レイヤを管理します。

※レイヤとは透明のキャンパスのことで、これを積み重ねることにより1枚のイラストができあがります (図3)。

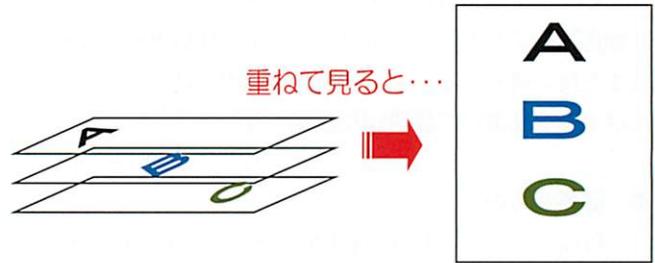


図3 レイヤ解説

3) メニューバーの「ファイル(F)」から「開く(O)」をクリック、「ファイルを開く」ウィンドウから下絵に使用するイラストを選択して「開く」をクリックしてください。すると指定したイラストがPixiaの画面に表示されます (図4)。

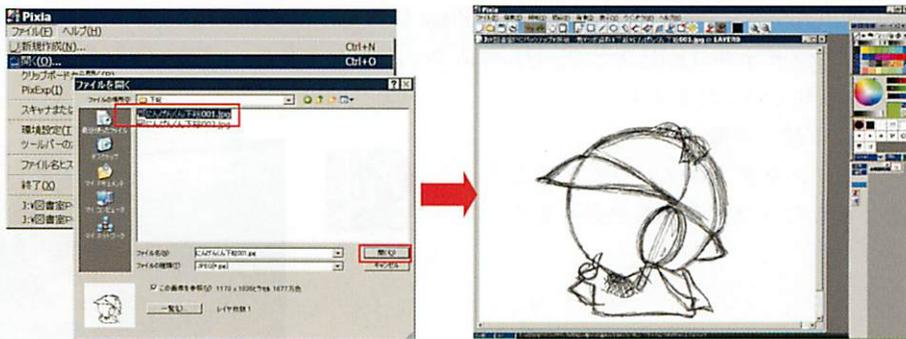


図4 下絵の取り込み

4) 現在、下絵は右側の「レイヤパネル」の「LAYER0」に入っています。このままだと今後レイヤを増やした際に何が何やらわからなくなってしまうので、レイヤ名を「下絵」に変更します。ついでに下絵の線も濃いままだとなぞりづらいので、下絵の濃度も下げます（図5）。

まず「LAYER0」の上で右クリック、「設定 (C)」をクリックすると「レイヤ設定」ウインドウが開きますので、名前を「下絵」に、レイヤ濃度を40%へ変更し、「OK」をクリックします。

これで下絵までの準備ができました。

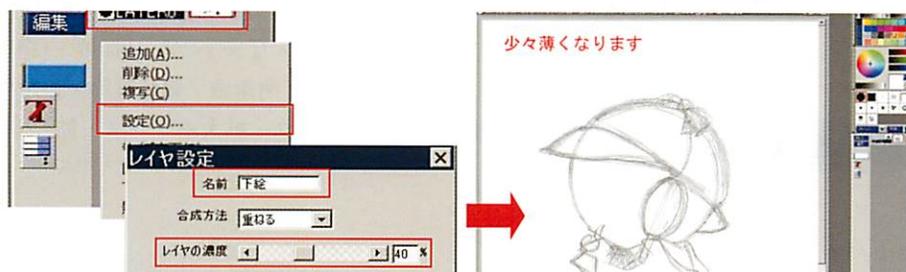


図5 下絵レイヤの設定

2. 線画を描く

1) 線画は下絵レイヤに直接描くのではなく、上に新しいレイヤを重ねて、重ねたレイヤへ下絵をなぞって描きます。紙に描かれた絵の上に透明な板を載せて、板へ絵をなぞって描くカンジです。

では線画になる新たなレイヤを追加してみましょう。4)と同じ方法で「追加 (A)」をクリックすると、「レイヤ追加」ウインドウが開きます。そのまま設定を変えずに「OK」をクリックしてください（図6）。



図6 レイヤの追加

「LAYER1」が追加されました。このレイヤがイラストの基本となる「線画」になります。ここでレイヤの名前を「線画」に、合成方法を「重ねる」から「乗算」へ変更します（図7）（「重ねる」と「乗算」の違いは、色を塗る際に説明いたします）。

では、描いていきましょう!!

2) 赤枠で囲まれているレイヤが現在作業を行っているレイヤになります（図8）。作業レイヤを変更したい時は、レイヤ部分をクリックすると赤枠が移って作業できる状態になります。

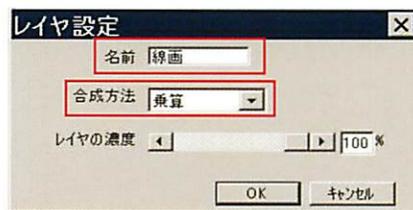


図7 追加レイヤの設定

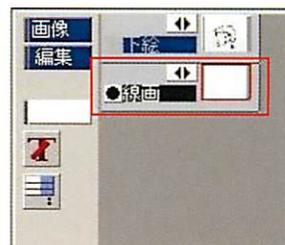


図8 線画レイヤ

ここで少し、ツールバーとパレットパネルの説明をいたします（図9～12）。

・ツールバー



図9 ツールバー 1

左から…ファイルの新規作成・ファイルを開く・保存・印刷・元に戻す・やりなおす・コピー・貼り付け



図10 ツールバー 2

左から…フリーハンド・[領域] 長方形・[領域] 直線・[領域] 円・[領域] 多角形・[領域] ベジエ曲線・[領域] フリーベジエ曲線・[領域] ワイヤー・[領域] 閉領域・領域解除・領域外の表示



図11 ツールバー 3

左から…塗りつぶし・線・トーンフィルタ・拡大率プラス・拡大率マイナス

・パレットパネル

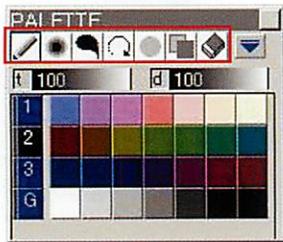


図12 パレットパネル

上段左から…鉛筆で塗る・ぼかす・こする・強くかき混ぜる・ほんのり混ぜ合わせる・フィルタで描画を行う・消す

中段…濃度を指定

下段…作業する色を指定

線画を描くときは、主にツールバーの2と3とパレットパネルを使用します。

3) 線を描いていきます（「ベジエ曲線」で説明いたします）。

・ツールバーで「ベジエ曲線」をクリックし、描きたい線上で左クリックをしていくと、青い線と四角いポイントができます（図13）。

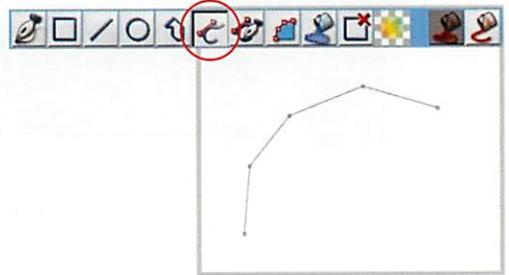


図13 線描画 1

・描きたい線ができあがれば右クリックします。すると青い線が黒の線に変わります（図14）。

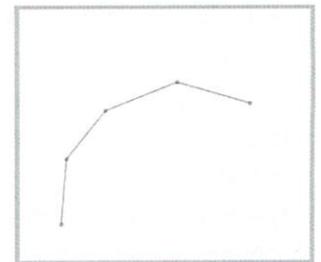


図14 線描画 2

- ・この状態で「線」をクリックすると、線が引けます (図 15)。

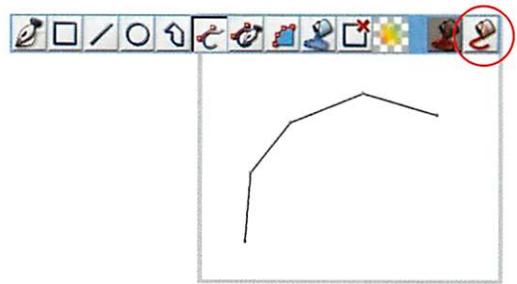


図 15 線描画 3

- ・「線」をクリックする前に、パレットパネルやカラーパネルで線の色を選択しておく、指定した色で線を描くことができます (図 16)、カラーパネルの十字キーを動かすことにより、自由な色を作成することもできます。また、カラーパネルの右下の四角に表示されている色が、使用する色になります。これは色を塗る時と同じです。

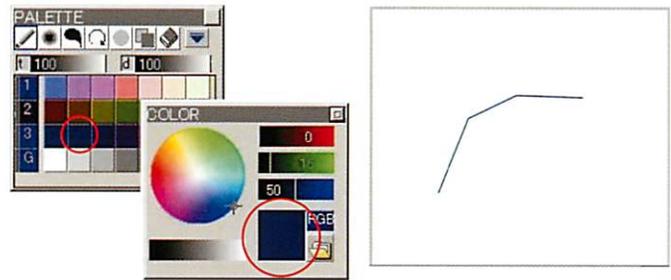


図 16 パレットパネル、カラーパネルと線描画

- ・ペンパネルにいろいろな太さを登録しておくと、描く線の太さも変えることができます (図 17)。

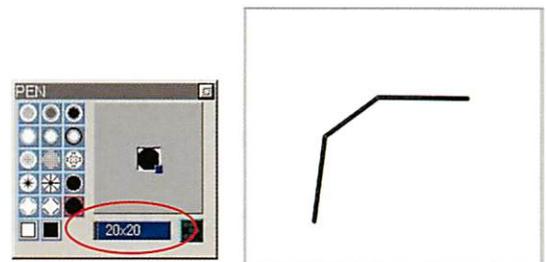


図 17 ペンパネルと線描画

- ・「領域解除」をクリックすれば完了です (図 18)。四角のポインタと線が消えます。

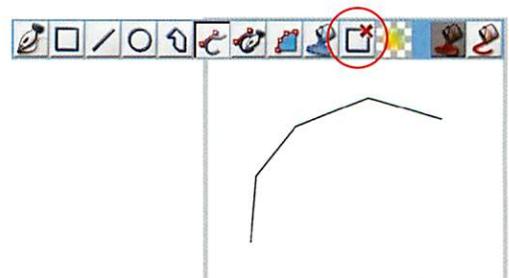


図 18 線描画 4

- ・線に丸みをつけたい時は、線を引いてしまう前（四角が出ている状態の時）に線の中央へマウスポインタを持っていき、左クリックしたまま動かすと丸くなります（図19）。

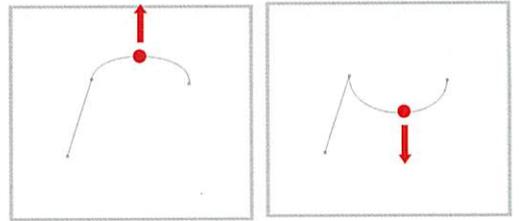


図19 丸みをつける

- ・丸みの形を変えたい時は、四角をクリックします。するとクリックした四角から赤い直線と新たに四角のポインタが出るので、新たに出たポインタを動かしてください（図20）。

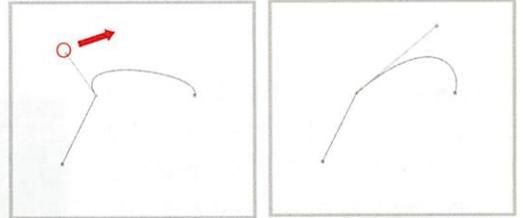


図20 丸みの頂点の変更

- 4) 以上の事を駆使して、下絵のにんげんくんをなぞっていきます。例えば…。
これを繰り返していきます（図21）。

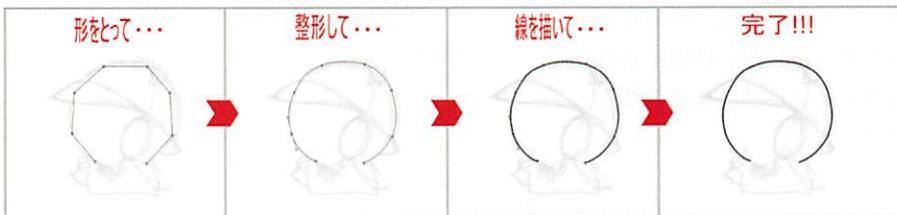


図21 なぞる（実践）

1枚のレイヤで全てを描いてしまうと、間違えて手直したい時や誤って消してしまった時など、自分が灰になってしまいますのでパーツごとにレイヤを分けることをオススメします（ワシはこれで何度も灰になりました（笑））。

今回は以下の内容でレイヤを分けました（図22）。

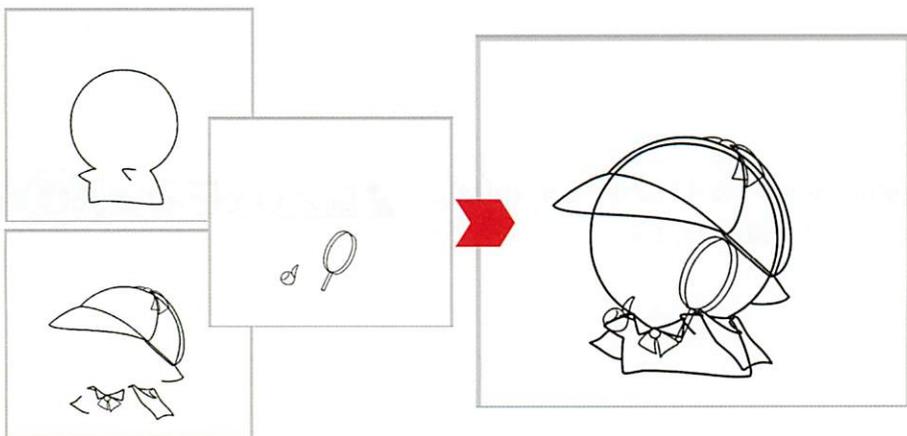


図22 にんげんくん レイヤ分け

レイヤの表示、非表示の切り替えは、レイヤの三角の部分をクリックすると左右に動きます（図23）。右側にある時、そのレイヤは非表示になります。

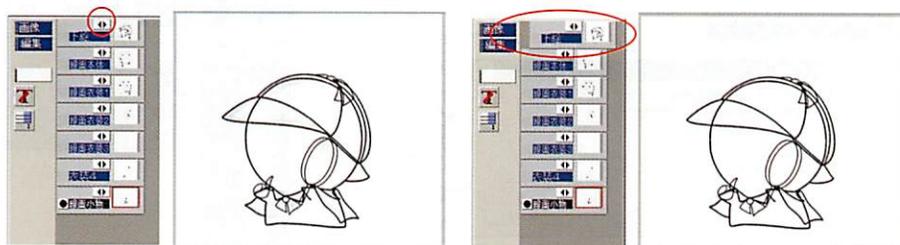


図23 レイヤの表示・非表示

5) パレットパネルの「ペン」を「消しゴム」に変更し、レイヤを行き来しながら不要な部分を消し×2すれば、線画は完成です（図24）。

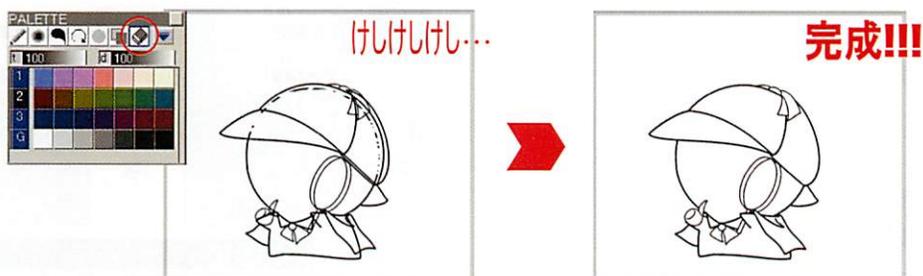


図24 不要な線の削除

6) 最後に何枚にもなっている「線画レイヤ」を1枚に結合します。結合させたくないレイヤ（この場合は「下絵レイヤ」）を非表示にし、結合させたいレイヤのいずれかを選択、右クリックします。「レイヤの結合」をクリック、「非表示レイヤを破棄して新規ウインドウ」にチェックを入れて「OK」をクリックします（図25）。

7) すると、結合させたレイヤのみの新しいPixiaファイルができます（図26）ので、このファイルを「名前を付けて保存」し、今まで作業をしていたファイルを「変更しない」で閉じます（この新しいファイルの「LAYER0」が何枚もあった線画レイヤを結合したものになりますので、レイヤ名を「線画」に変更、合成方法は「乗算」で設定します）。



図25 レイヤの結合

「非表示レイヤを破棄しないで新規ウインドウ」の場合は、非表示にした「下絵レイヤ」と線画として結合させた「LAYER0」の新規レイヤのみの新たなPixiaファイルが作成されます。また、「新規レイヤとする」の場合は、作業中のPixiaファイルに全てのレイヤが残ったまま、結合させた新規レイヤが追加されます。新たなファイルにしておいた方が元の線画ファイルそのまま残せておけるので予備として使用する際に良いかと思いますが、ここは好み次第です。

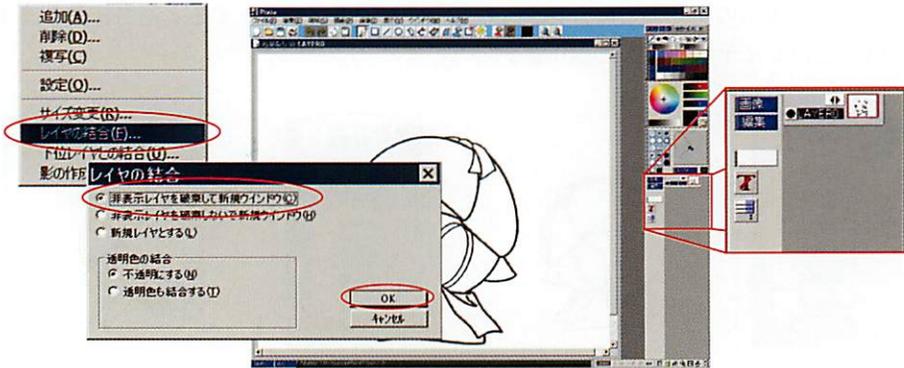
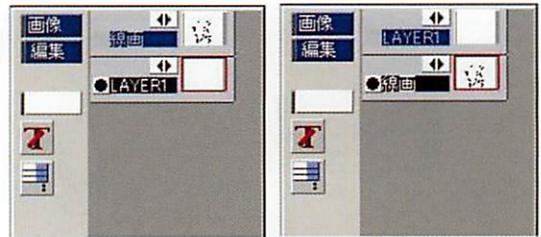


図 26 結合後の線画レイヤ

ここで線画は終了です。では、ぬり絵をしましょう!!!

3. 色を塗る

1) まず色を塗るレイヤを追加します (図 27)。追加したレイヤはカレントレイヤの下に作成されます(この場合は「線画レイヤ」の下です)。ただし、どの部分に作成しても、常に「線画レイヤ」が一番下に来るようにしてください(理由は後ほど...)。レイヤは左クリックをしたままドラッグすると移動します(レイヤを追加するごとに、それが「どの部分か」で名前を変更の方がわかりやすいです)。



また、色を塗る際の「レイヤ設定」は基本「重ねる」にしておいてください。

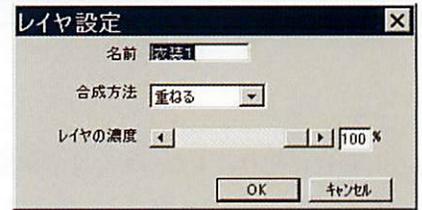


図 27 色塗りレイヤ設定

2) キャンパスをツールバーの「+」で扱う画像を少し大きくしておきます (図 28)。「ペジエ曲線」を選択し、色を塗りたい部分を囲っていきます(きっちりではなくていいです)。最後に「始点」の四角と「終点」の四角は同じ所で止めてください。

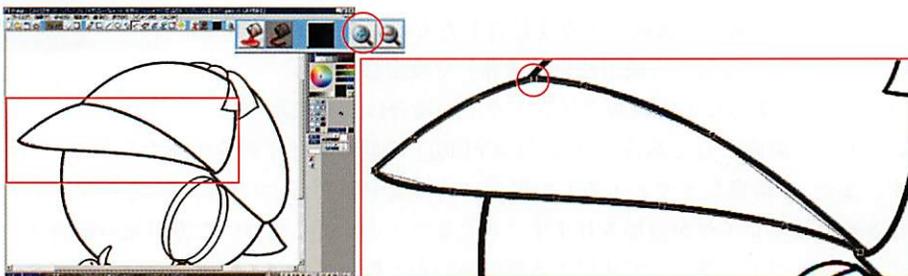


図 28 塗りつぶし範囲の指定

3) 右クリックで決定、「始点」の四角と「終点」の四角を重ねると、キャンパスが図 29 のようになります。

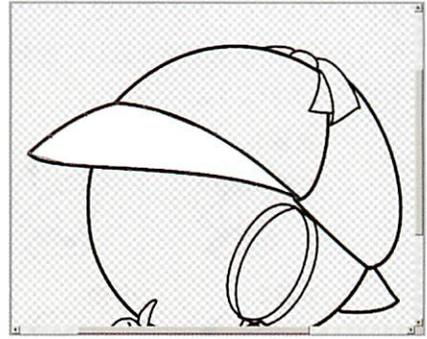


図 29 閉領域

4) はみ出ている所や白い所がないように形を整えます (図 30)。

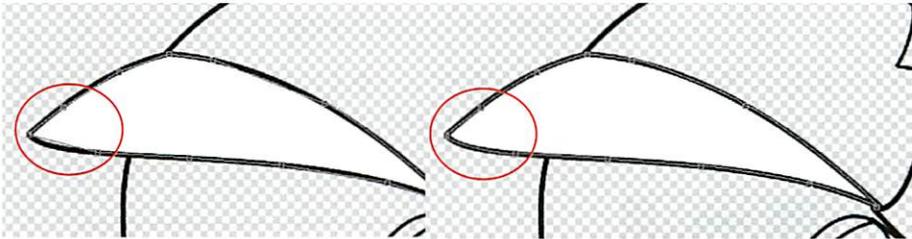


図 30 塗りつぶし範囲の整形

5) 塗る色を決めて、ツールバーの「塗りつぶし」をクリックすると、範囲指定されていた部分が塗りつぶされます (図 31)。

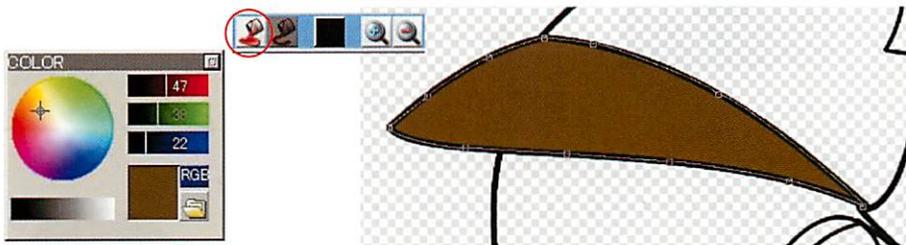


図 31 塗りつぶし実行

色が気に入らなかったりして変更したい時は、範囲指定したままの状態であれば5)の順序を繰り返すと色の変更が簡単にできます (図 32)。…手書きではこうはいきませんね (笑)。

「別のレイヤで使った色をもう一回使いたいけど、RGB 値がわからんなあ…」という場合は、使用した



図 32 塗りつぶし 色変更

い色の上で右クリックをすれば、マウスポインタがスポイトになって同じ色が使用できるようになります。
 6) 1)~5) の作業を繰り返して色を塗っていきます。図 33 は各レイヤに色をつけたものとレイヤを合成したものです。

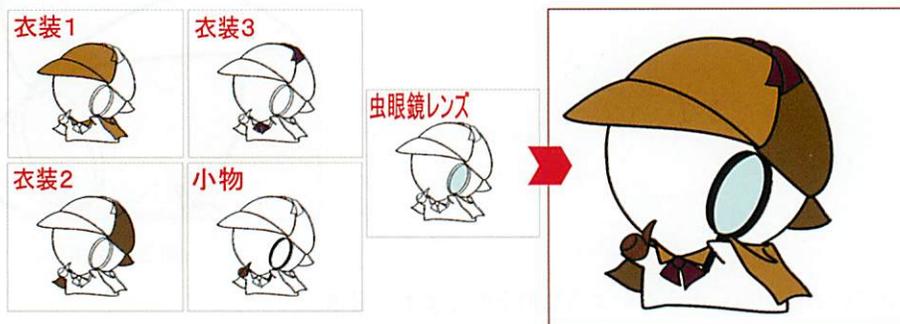


図 33 各塗りつぶしレイヤと合成図

レイヤパネルでは、一番上にあるレイヤが一番下に、一番下にあるレイヤが一番上になります (図 34)。つまり、レイヤリストの上から下にいけばいくほど、実際に見える順序としては下から上へ積み上がっているのです。

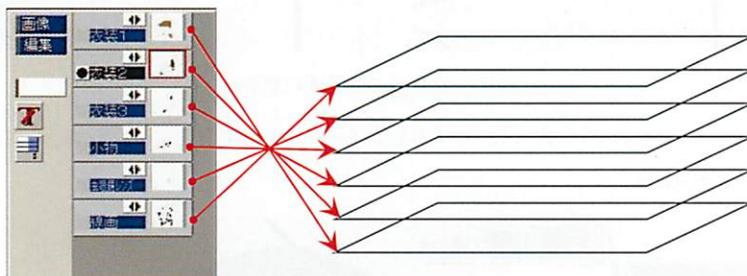


図 34 色レイヤの解説

ですので、「線画」レイヤが一番上にきていないとこんなことになります (図 35)。…まあわからなくもないですが (汗)。

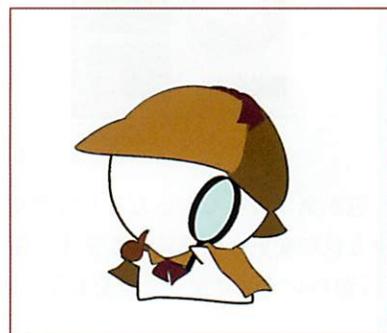


図 35 線画レイヤの位置の違いによるにんげんくん

7) 影を入れていきますが、ここで先ほどの「乗算」が起きてきます。

レイヤ設定の「重なり」と「乗算」について、「衣装 1」レイヤと「衣装 3」レイヤで説明いたします (図 36)。

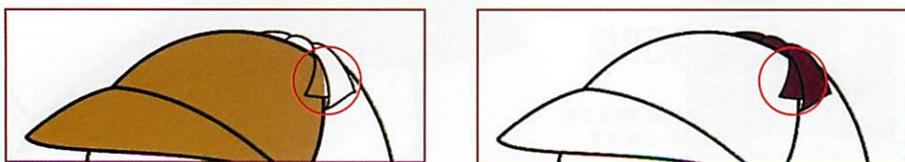


図 36 乗算の解説 1

「衣装1」レイヤのリボン部分が「衣装3」のリボン部分と重なっていますよね？

ここで「衣装1」レイヤの下階層になる（つまり上に重なる）レイヤである「衣装3」レイヤを「乗算」にしてみます。すると、重なった部分が少し濃くなります（図37）。

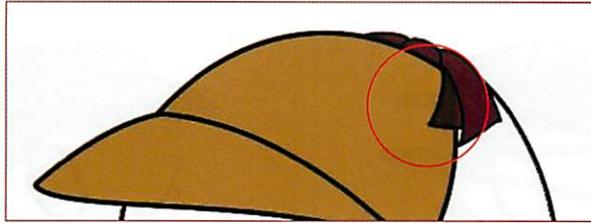


図37 乗算の解説2

これは、「乗算」レイヤは重なった部分の色を「かけ合わせる」レイヤになるからです。（重なった部分の色は、「衣装1」レイヤのRGB値（68:55:32）と「衣装3」のRGB値（47:15:33）がかけ合わされた色のRGB値を100で割った値（32:8:10）になります。ちょっと暗くなりますね。

ちなみに白は最大値の100:100:100、黒は最小値の0:0:0になります。つまり、黒色の場合は何色がきても「0」になるので、「黒」なんですけどね。

同じ「衣装3」レイヤを「重ねる」にしてみますと、こんなカンジです（図38）。

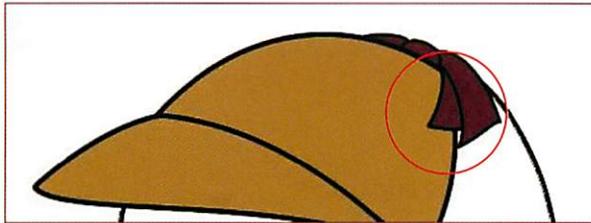


図38 乗算の解説3

単純に「衣装1」レイヤの上に「衣装3」レイヤが重なります。まるで、はみ出ていることがなかったかのようにですね？なので、上に別の色が重なることがわかっている部分については、そう神経をとがらさなくても大丈夫なんです。見えなくなっちゃうので（笑）。

次に、領域保護について説明いたします。

本当はド平面なにげんくんですが、少し影と光を入れてみます。そこで登場するのが「領域保護」ボタンです。これはレイヤの透明部分（何も描かれていない部分）には何も描けない状態にするということです（図39）。

右側の状態（線がTからはみ出ている）は無効、左側の状態（線がT内にある）は有効になります。これは左クリックするごとに切り替わります。

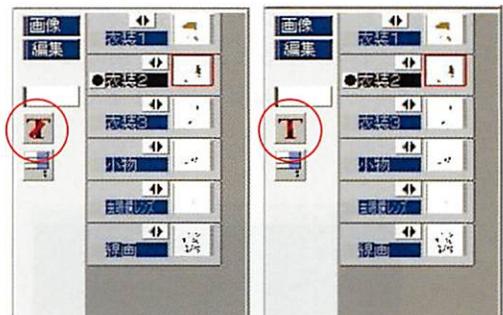


図39 領域保護

実際のレイヤです。「衣装1」レイヤに領域保護をかけました。すると、「衣装1」レイヤにのみ線が入っているのがわかります(図40)。

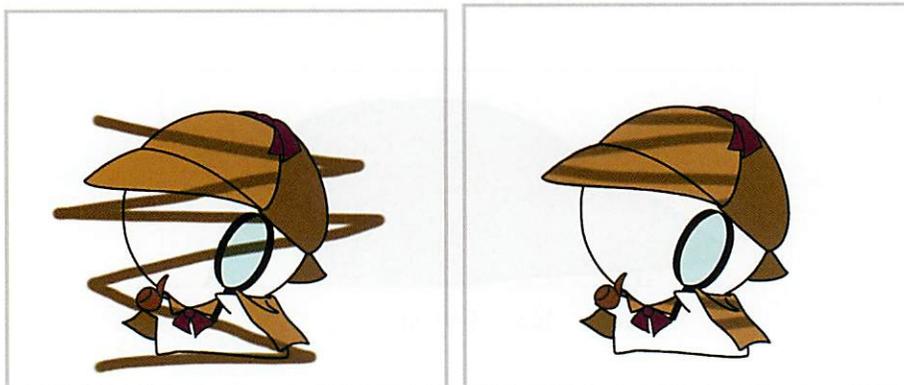


図40 領域保護の有無

…ただ、カレにはもともとそんなに細かい部分がないのでちょっとわかりづらいですが、細かい色塗りがある場合などはとても有効です。

影が入ったにんげんくんです(図41)。立体っぽい雰囲気が出ました、ね(笑)。

おっと、虫眼鏡とパイプに光を入れるのを忘れていました。



図41 影付きにんげんくん

8)「線画」レイヤの下に1つレイヤを追加します。その際、ツールバーの「画像」から「白紙作成」を選び、「黒」を選択してください(図42)。

作業画面が真っ黒になるのですが、ここでレイヤの設定を名前「ハイライト」、合成方法を「ハイライト」にします。すると、画面が戻ります。ただ、「ハイライト」レイヤは真っ黒のままです(図43)。

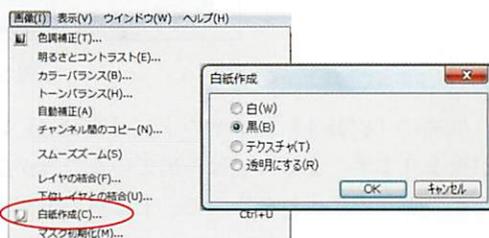


図42 ハイライトレイヤの追加



図43 ハイライトレイヤの設定

影を付けた時と同じように雰囲気でハイライトを入れてください(図44)。合成方法が「ハイライト」のレイヤは、自分で色を考えなくても入れたいところさえ指定すればその色より明るいトーンでハイライトを入れてくれるレイヤなのだと思います(笑)、たぶん…。



図44 ハイライト入りにんげんくん

ちなみに、「ハイライト」レイヤのみだけですとこんなカンジです(図45)。画面が黒くなるのは、ハイライトは白の画面だと映らないからです。

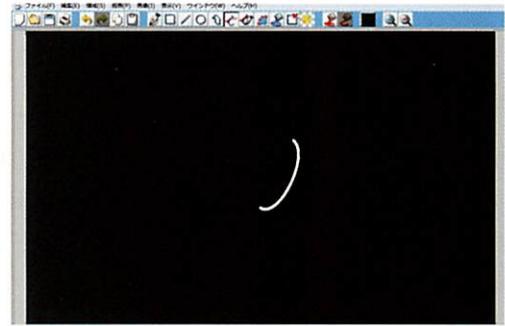


図45 ハイライトレイヤ

9) できあがりしました!!!

まずはPixiaのまま上書き保存します(レイヤ情報を残したまま保存するためです)。ただ残念ながら、このままではせっかく作ったイラストが使えませんが、作ったファイルを「名前をつけて保存」します。すると、ファイルの種類を指定する画面が出てきますので、お好みの画像データファイルで保存してください(図46)。

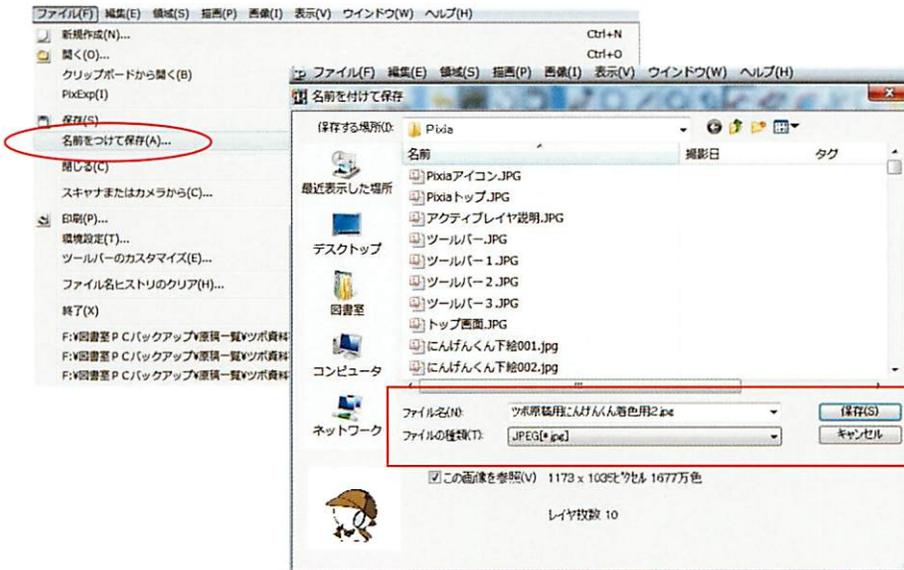


図46 図として保存

11) ファイル保存に関する確認画面がでますので「はい」を、保存設定をそのまま「OK」をクリックしてください(図47、48)。

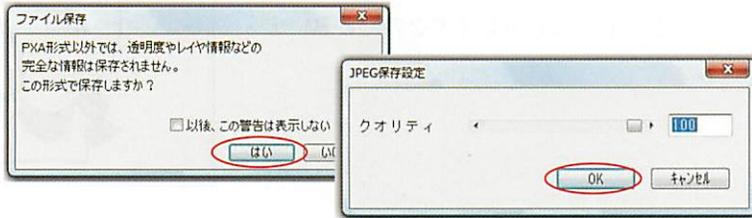


図47 保存画像の設定

V. 最後に

長い時間お付き合いいただきありがとうございました。今回ご説明しました機能は、ほんの一部です。私もまだまだ他のサイトを見ながら使っている修業の身ですが、いろいろな機能を使えれば、いろんな事に利用できると思いますし、趣味になるかもしれません(私はすでに趣味になっています)。

ぜひ、いろいろな事に使ってくださいね!!!

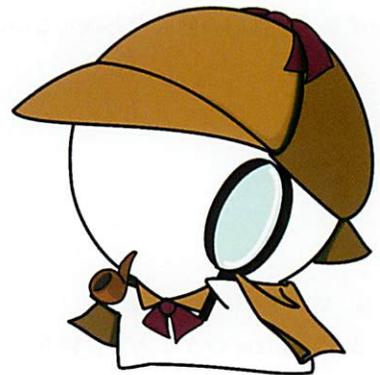


図48 にんげんくん 完成版

(文責：松尾知香／(医)藤井会 石切生喜病院)