

# Pixuspaint Users'Manual

**INDUSTRIAL GRAPHIC SYSTEM**

## 基本モジュール1



**STUDIO BULLTERRIER**  
Computer Graphics Software

# 基本モジュール1の目次

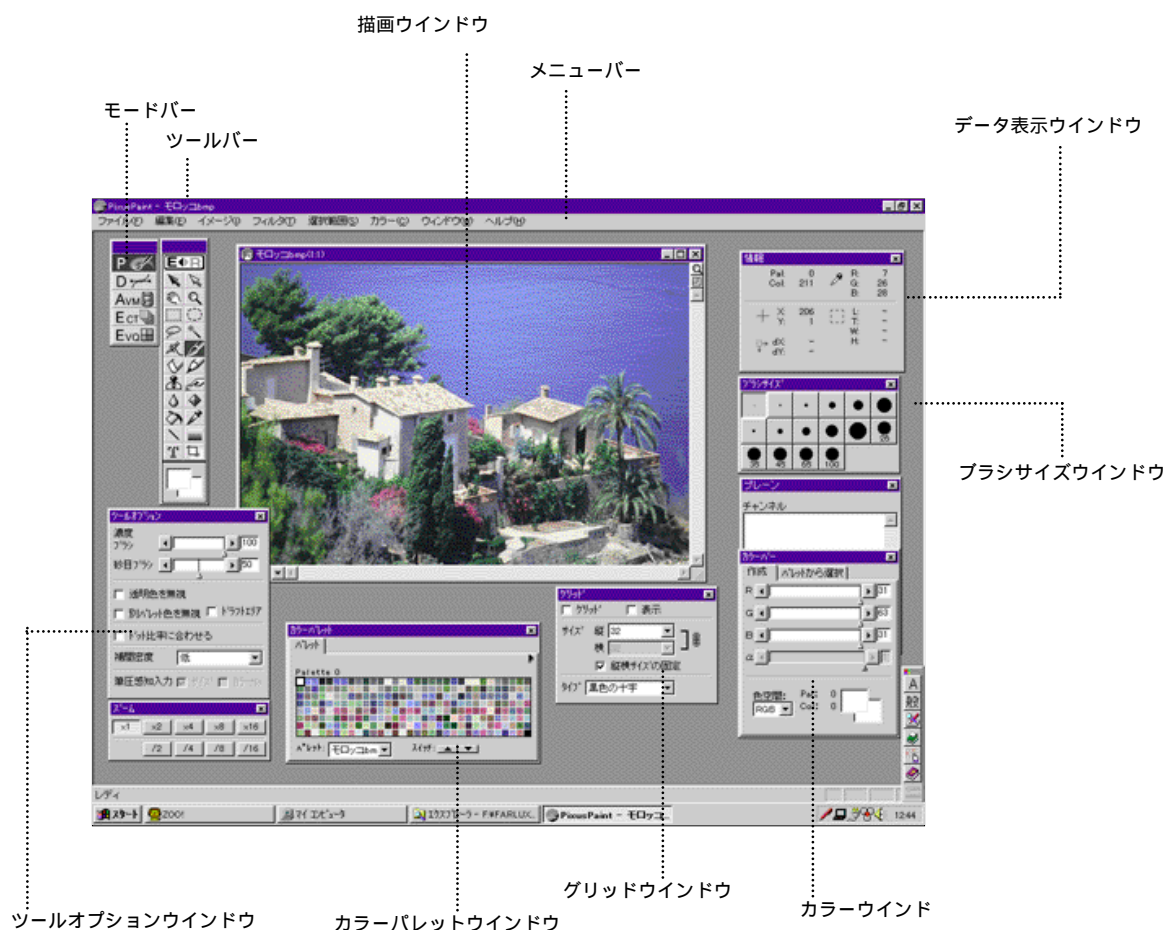
- 1.1 8 Bitペイントモジュールの用途と画面構成
- 1.2 ペイントツールバーと名称
- 1.3 8 Bitペイントツール
  - 1-3-1 ブラシ
  - 1-3-2 エアーブラシ
  - 1-3-3 ペン
  - 1-3-4 イレーサー
  - 1-3-5 スタンプ
  - 1-3-6 ぼかし
  - 1-3-7 シャープネス
  - 1-3-8 ゆびさき
  - 1-3-9 パケツ
  - 1-3-10 ライン
  - 1-3-11 グラデーション
  - 1-3-12 スポイト
  - 1-3-13 キーボードブラシ
  - 1-3-14 ブラシパターンウインドウ
- 1.4 領域選択ツール
  - 1-4-1 矩形選択
  - 1-4-2 楕円選択
  - 1-4-3 なげなわ
  - 1-4-4 自動選択
- 1.5 描画補助ツール
  - 1-5-1 ズーム
  - 1-5-2 手のひら
  - 1-5-4 グリッドウインドウ
- 1.6 ドラフト選択ツール
  - 1-6-1 ドラフト選択
  - 1-6-2 ポイント編集
- 1.7 その他のツール
  - 1-7-1 トリミング
  - 1-7-2 テキスト
- 1.8 画像の移動 / コピー
- 1.9 画像のイメージ処理
  - 1-9-1 拡大 / 縮小
  - 1-9-2 鏡像
  - 1-9-3 回転
  - 1-9-4 変形
- 1.10 選択範囲の記録
- 1.11 ルーペの表示位置
- 1.12 フィルターのカラー成分処理
- 1.13 フィルター一覧
  - 1-13-1 「ぼかし」の効果
  - 1-13-2 「シャープネス」の効果
  - 1-13-3 「ノイズ」の効果
  - 1-13-4 「変形」の効果
  - 1-13-5 「エンボス」の効果
  - 1-13-6 「輪郭抽出」の効果
  - 1-13-7 「輪郭のトレース」の効果
- 1.14 オプション一覧
  - 1-14-1 「透明色の無視」の効果
  - 1-14-2 「別パレットを無視」の効果
  - 1-14-3 「補間密度」の効果
  - 1-14-4 「収縮」の効果
  - 1-14-5 「透過」の効果
  - 1-14-6 「ピクセル比率に合わせる」の効果
  - 1-14-7 「ドラフトエリア」の効果
- 1.15 画像の取扱い
  - 1-15-1 画像の新規作成
  - 1-15-2 画像を開く
  - 1-15-3 画像の配置
  - 1-15-4 画像の保存
- 1.16 動作環境

## 1.1 8 Bitペイントモジュールの用途と画面構成

8bitペイントモジュールは、8ビット（256色）モードで稼働するペイントシステムで、マウス、タブレットを使用して画像の作画、及び編集を行います。このモジュールではパレットを使用したカラー管理を可能としており、256色、16色のパレット色数を選択できます。

1つのウインド中には最大256色の表示が可能で、例えば16色のパレット色数を選択している場合は、ウインド中に16個のパレットを同時に表示することができます。

画面表示例 ..... 8bitペイントモジュールの画面は、『図：8bitペイント画面構成』のように表示されます。



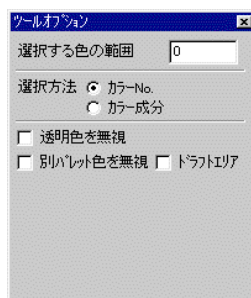
図：8 b i t ペイントモジュールの画面構成

## 1.2 ペイントツールバーと名称

ペイントモジュールで使用する描画ツールは、『図：ツールバー』のように表示され、更にツール固有の詳細な設定を、オプション設定ウィンドウ（図：オプションウィンドウ）で行うことができます。



図：ツールバー



図：オプションウィンドウ



## 1.3 8 Bitペイントツール

### 1-3-1

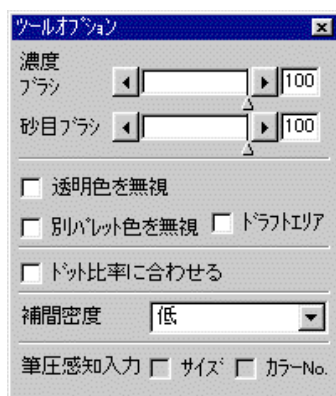
#### ブ ラ シ

ブラシは指定したサイズの筆先でカレントカラーを画面に描画します。(図：ソリッドブラシ描画例)



図：ソリッドブラシ描画例

オプション .....このブラシのオプションは『図：ブラシオプション』のように表示されます。  
(オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください)。

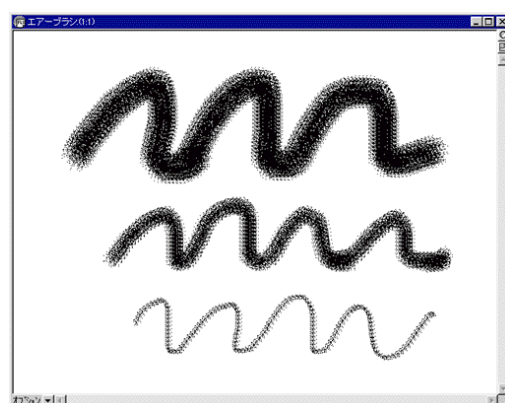


図：ブラシオプション

### 1-3-2

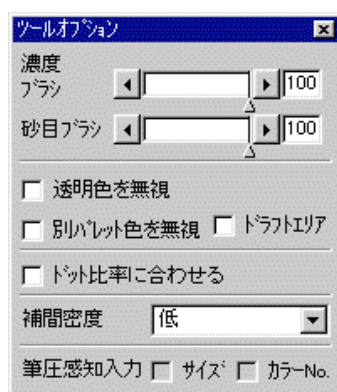
#### エアブラシ

エアブラシは、指定したサイズで砂目状にカレントカラーを画面に描画します。（図：エアブラシ描画例）



図：エアブラシ描画例

オプション .....このブラシのオプションは『図：エアブラシオプション』のように表示されます。（オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください）

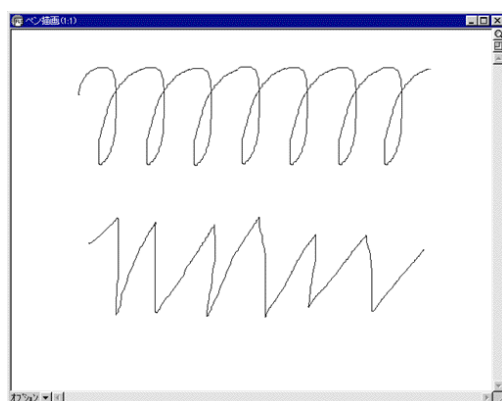


図：エアブラシオプション

### 1-3-3

## ペ ン

ペンは、1ピクセルのサイズでカレントカラーを画面に描画します。(図：ペン描画例)



図：ペン描画例

オプション .....このツールのオプションは『図：ペンオプション』のように表示されます。(オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください)。

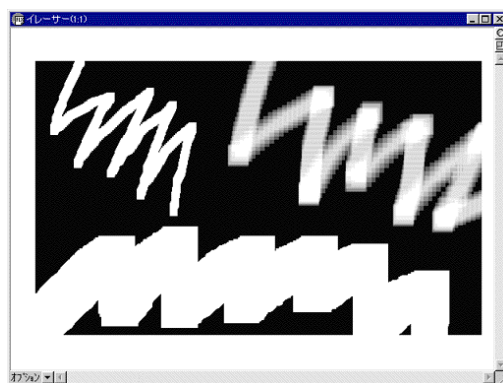


図：ペンオプション

#### 1-3-4

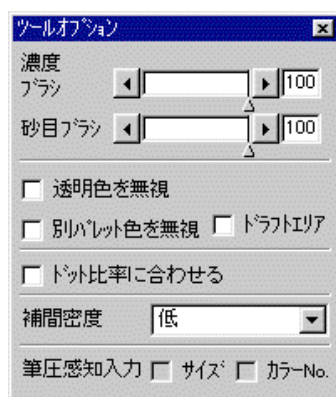
### イレーサー

イレーサーは指定したサイズの矩形で、透明色（背景色）で画面を描画します。（図：イレーサー描画例）



図：イレーサー描画例

オプション ..... このツールのオプションは『図：イレーサーオプション』のように表示されます。  
（オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください）。



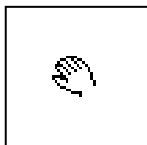
図：イレーサーオプション



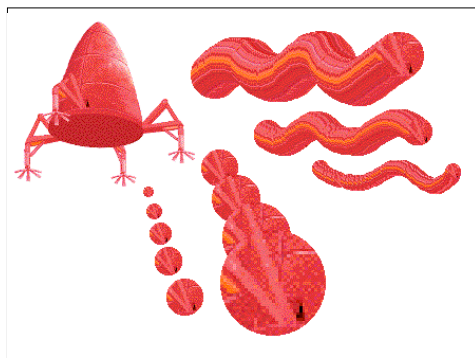
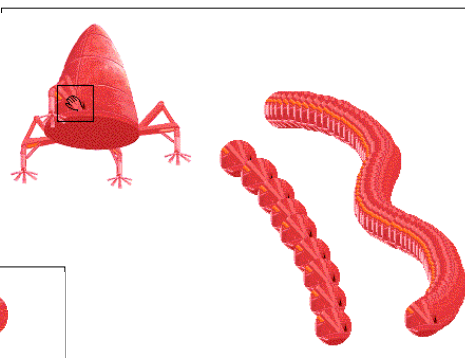
### 1-3-5

## スタンプ

スタンプは指定した筆先のサイズで画面をメモリーに取り込み、そのパターンを筆先として画面に描画を行います。(図：スタンプ描画例)



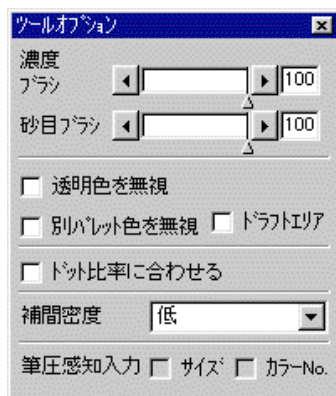
図：スタンプ描画例



図：パターンの拡大 / 縮小

メモリー取り込み後に筆先のサイズを変更すると、「図：パターンの拡大縮小」のようにブラシのパターンもそれに応じて拡大縮小します。

オプション ..... このツールのオプションは『図：スタンプオプション』のように表示されます。  
(オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください)

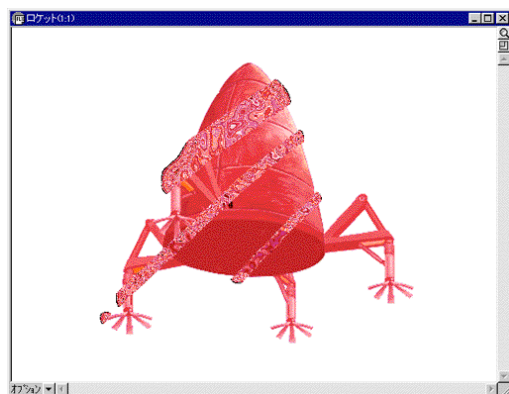


図：スタンプオプション

### 1-3-6

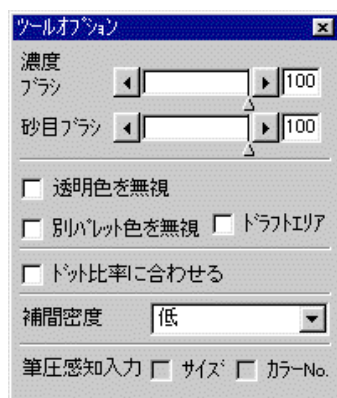
## ぼかし

ぼかしは、指定したサイズの筆先で画面をぼかします。(図：ぼかしの描画例)



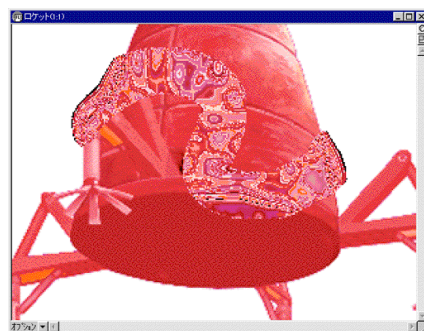
図：ぼかしの描画例

オプション ..... このツールのオプションは、『図：デフォーカスブラシオプション』のように表示されます。

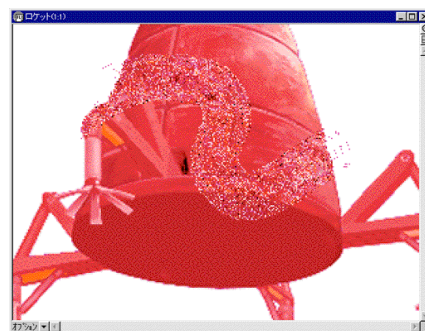


図：デフォーカスブラシオプション

ブラシの濃度 ..... ブラシのぼけあしを調整します。ブラシの濃度が高い場合は画像が急激にぼけ、濃度が低い場合はゆるやかにぼけます。(図：濃度によるぼけあしの違い)



(濃度が高い場合)



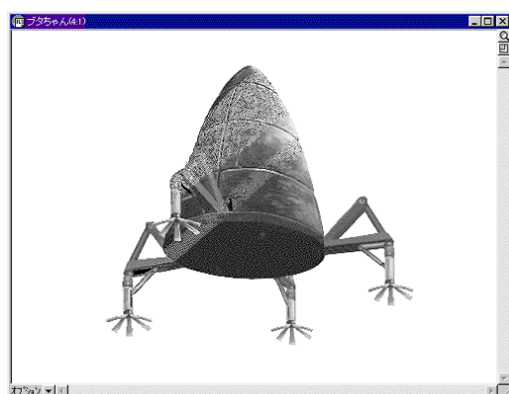
(濃度が低い場合)

図：濃度によるぼけあしの違い

### 1-3-7

## シャープネス

シャープネスブラシは、指定したサイズの筆先で画面をシャープに引き締めます。( 図：シャープネスの描画例 )



図：シャープネスブラシ描画例

オプション ..... このツールのオプションは、『図：シャープネスオプション』のように表示されます。( オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください )

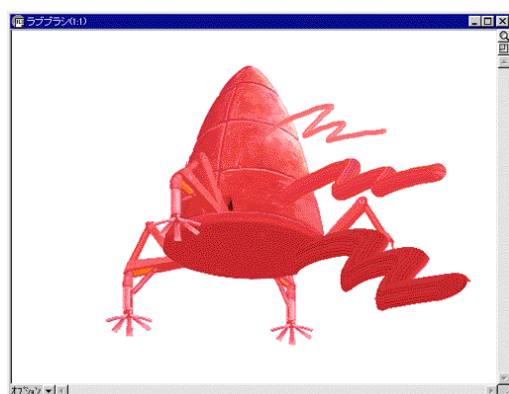


図：シャープネスブラシオプション

### 1-3-8

## ゆびさき

ゆびさきは、指定したサイズの筆先で画面を擦るような効果を加えます。(図:ゆびさき描画例)



図：ゆびさきの描画例

オプション .....このツールのオプションは、『図：ゆびさきオプション』のように表示されます。  
(オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください)

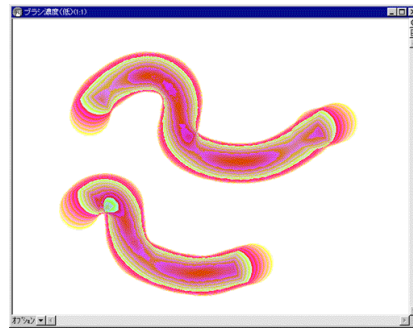


図：ゆびさきオプション

ブラシの濃度 .....ブラシの減衰度合いを調整します。ブラシの濃度が高い場合は、筆先の画像が減衰せず、いつまでも同じ調子で描画できます。濃度が低い場合は画像が刻々と減衰し、半乾きの絵の具を擦ったような効果が得られます。(図：ブラシの濃度による減衰の違い)



(濃度が高い場合)



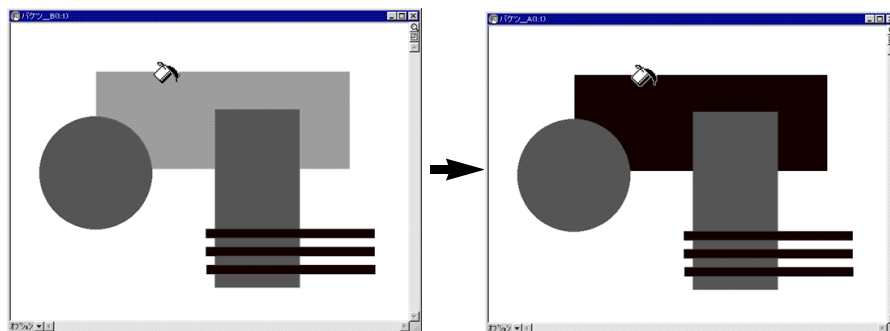
(濃度が低い場合)

図：ブラシの濃度による減衰の違い

### 1-3-9

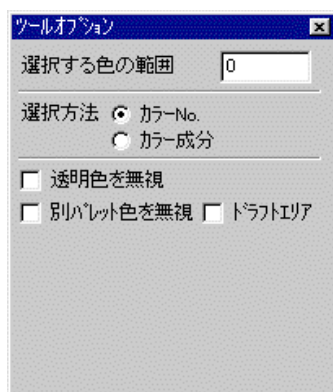
## バ ケ ツ

バケツはマウスをクリックした位置の色から、自動的に領域を判定し、カレントカラーでその領域を塗りつぶします。(図:バケツ描画例)



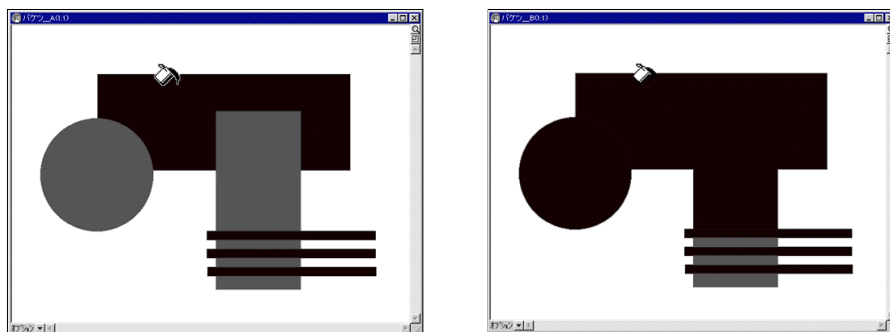
図：バケツ描画例

オプション .....このツールのオプションは、『図：バケツオプション』のように表示されます。  
(オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください)



図：バケツオプション

選択する色の範囲 ..... 塗りつぶしの領域を判定する際、どの程度の色まで領域とみなすのか指定します。  
0を指定した場合はクリック位置の色と同一のものだけを領域とし、大きい数字を指定した場合は、クリック位置の色に近いものまで領域とみなします。(図：数値による領域の違い)



(0を指定した場合)

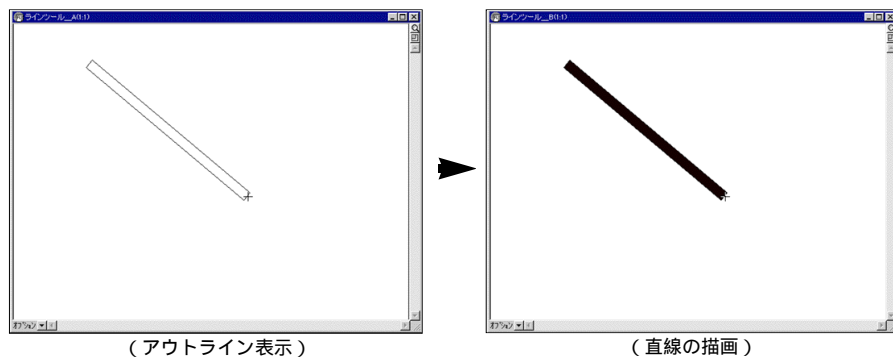
(8を指定した場合)

図：数値による領域の違い

### 1-3-10

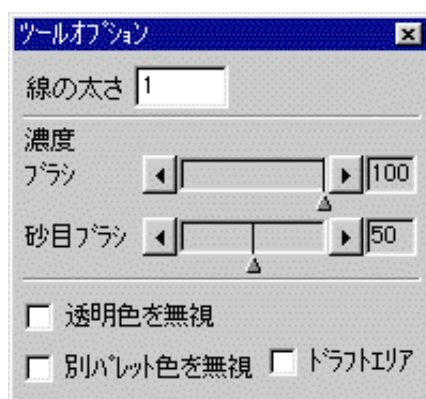
## ラ イ ン

ラインはオプションウインドに指定したサイズで、画面に直線を描画します。マウスのドラッグ時には直線のアウトラインが表示され、ボタンを離れた瞬間に、カレントカラーで直線が描画されます。(図：ライン描画例)



図：ライン描画例

オプション .....このツールのオプションは、『図：ラインオプション』のように表示されます。  
(オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください)。

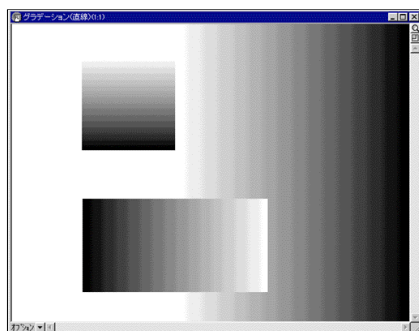


図：ラインオプション

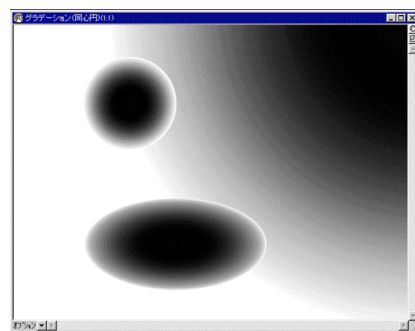
### 1-3-11

#### グラデーション

グラデーションツールは、直線又は同心円状のグラデーションを発生させます。(図：グラデーションツール描画例)



(直線)



(同心円)

図：グラデーションツール描画例

オプション .....テキストツールのオプションは、『図：グラデーションオプション』のように表示されます。(オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください)。



図：グラデーションオプション

### 1-3-12

#### スポイト

スポイトは、カーソルをクリックした位置のカラーデータを拾い、カレントカラーに割り当てます。



## 1.4 領域選択ツール

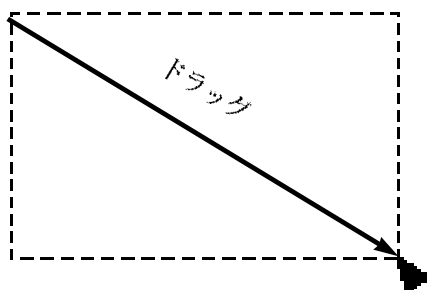
### 1-4-1

#### 矩形選択

矩形領域選択ツールは矩形の形状で描画領域の選択を行います。このツールで選択した範囲はマーチングアントで表示され、領域選択中は、ブラシなどの描画ツールはこの領域内にしか描画が行えません。また、ここで選択した領域は、画像をコピーする際の領域としても使用できます（1.8項参照）。



矩形領域の作成 ..... 矩形領域の作成は、『図：矩形領域の作成』のようにカーソルのドラッグによって行います。



図：矩形領域の作成

正方形の領域作成 ..... SHIFTボタンを押しながらドラッグを行うと、縦横の比率が1対1に固定され、正方形の領域を作成することが出来ます。



領域選択オプション ..... このツールのオプションは『図：矩形選択オプション』のように表示されます。（オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください）。



図：矩形選択オプション



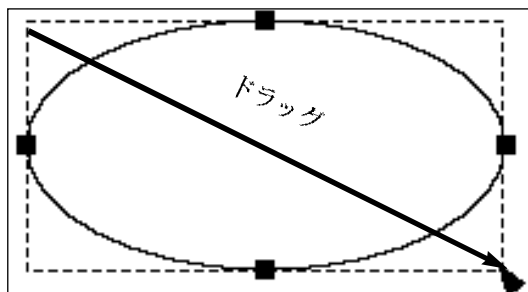
## 1-4-2

### 楕円選択

楕円選択ツールは楕円の形状で描画領域の選択を行います。選択を行った範囲はマーチングアントで表示され、領域選択中は、ブラシ等の描画ツールはこの領域内にしか描画が行えません。また、ここで選択した領域は画像をコピーする際の領域としても使用できます（1．8項参照）。



楕円領域の作成 ..... 楕円領域の作成は、『図：楕円領域の作成』のようにカーソルのドラッグによって行います。操作は矩形領域作成と同様で、矩形に内接した形で楕円が作成されます。

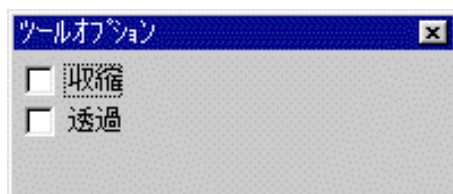


図：楕円領域の作成

正円の領域作成 ..... SHIFTボタンを押しながらドラッグを行うと、縦横の比率が1対1に固定され、正円の領域を作成することが出来ます。



領域選択オプション ..... このツールのオプションは『図：楕円選択オプション』のように表示されます。（オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください）。



図：楕円領域選択オプション

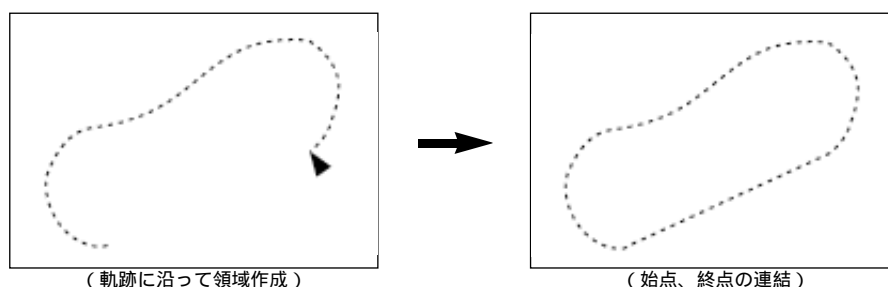
### 1-4-3

## なげなわ

なげなわは領域の選択をフリーハンドで行います。選択を行った範囲はマーチングアントで表示され、領域選択中は、ブラシ等の描画ツールはこの領域内にしか描画が行えません。また、ここで選択した領域は画像をコピーする際の領域としても使用できます（1.8項参照）。

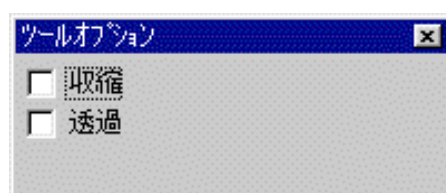


なげなわによる自由領域の作成 .... 自由領域は、『図：自由領域の作成』のようにカーソルをドラッグした軌跡に沿って作成されます。またドラッグの始点と終点が離れている場合は、2点が自動的に直線で連結されます。



図：自由領域の作成

なげなわオプション ..... このツールのオプションは『図：なげなわオプション』のように表示されます。（オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください）。

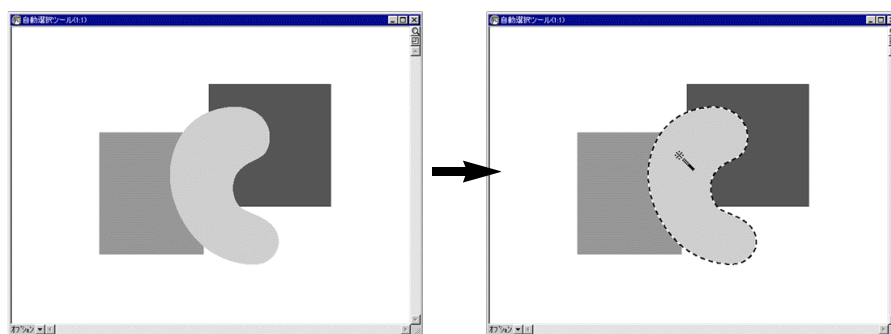


図：なげなわオプション

#### 1-4-4

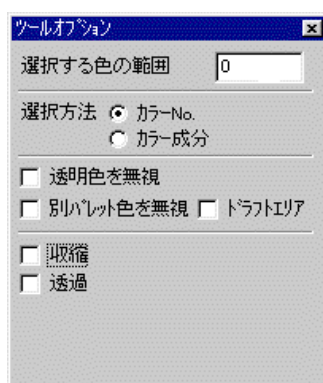
### 自動選択

自動選択は、カーソルをクリックした位置から、画像の色番号または色成分を検索して自動的に領域を選択します。(図：自動選択の使用例)



図：自動選択の使用例

自由選択オプション ..... 自由選択ツールのオプションは『図：自動領域選択オプション』のように表示されます。(オプションの効果については、後述のオプション一覧を御覧ください)



図：自動領域選択オプション

## 1.5 描画補助ツール

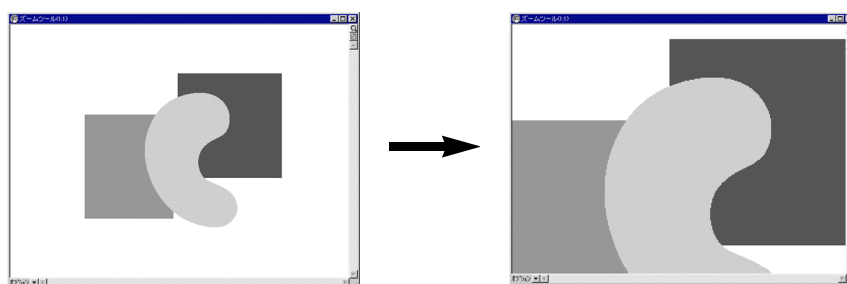
### 1-5-1

#### ズーム

ズームはウインドの表示を拡大、または縮小します。

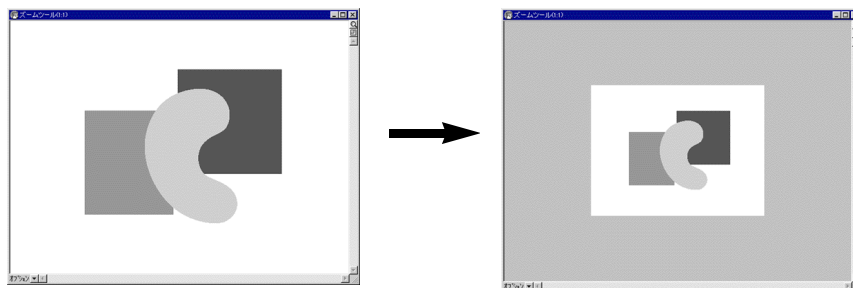


表示の拡大 ..... 画像の表示を拡大する場合は、ズーム選択後、拡大表示したい部分をカーソルでクリックします（図：全体の拡大）。ズームでは、最大16倍まで拡大表示することが可能です。



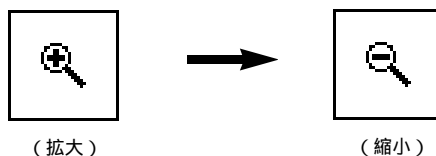
図：全体の拡大

表示の縮小 ..... 画像の表示を縮小する場合は、ズームツール選択後、optionキーを押しながらウインド内をカーソルでクリックします（図：表示の縮小）。ズームでは、1 / 16倍まで縮小表示することが可能です。



図：表示の縮小

カーソル形状の変化 ..... optionキーを押した状態ではカーソルの形状が「図：カーソルの形状の変化」のように変わり、クリックによって画像が拡大するのか、縮小するのかを視覚的に確認することが出来ます。

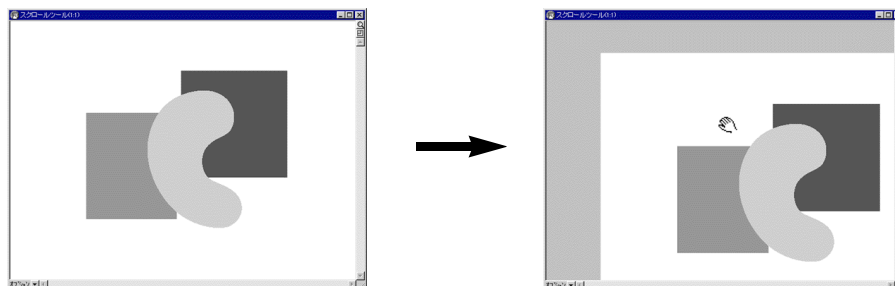


図：カーソル形状の変化

## 1-5-2

### 手のひら

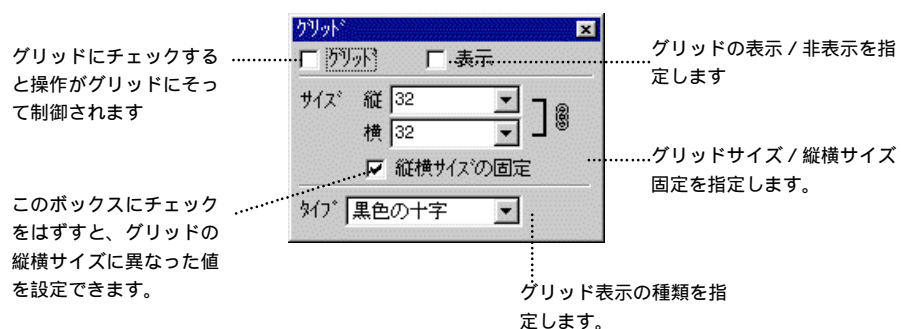
手のひらは、画像データの表示位置を上下左右にドラッグし、任意の位置に表示することができます。(図：画面のスクロール)



## 1-5-4

### グリッドウインドウ

Pixuspaintはグリッド機能が強化され、グリッドのサイズ指定の際、縦／横で異なった値が設定できます。機能は『図：グリッドウインドウ』の通りです。



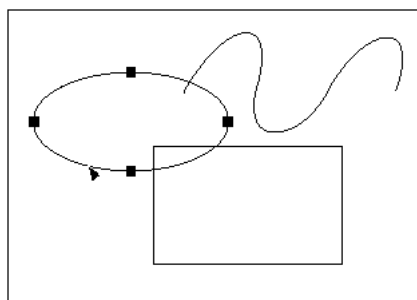
図：グリッドウインドウ

## 1.6 ドラフト選択ツール

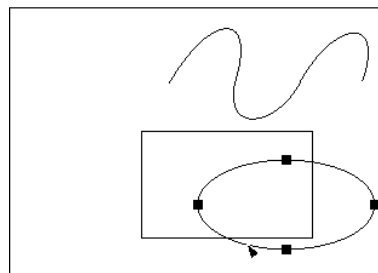
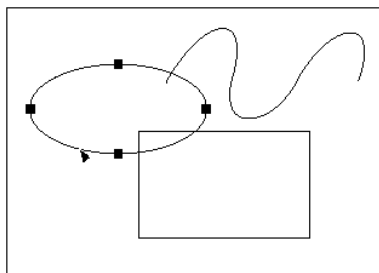
### 1-6-1

#### ドラフト 選択

ドラフト選択ツールは、ドラフトモードで作成したパスを選択し（図：ドラフトの選択）、カーソルのドラッグにより、パスの位置を自由に移動することが出来ます。（図：パスの移動）



図：ドラフトの選択



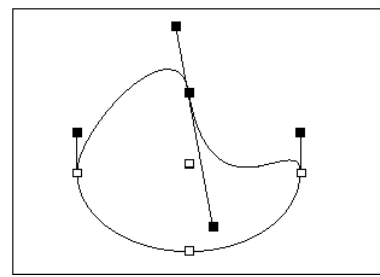
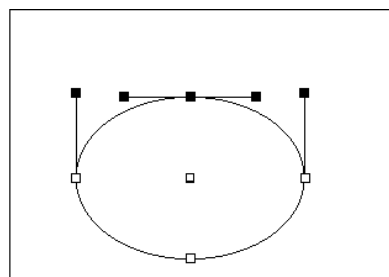
図：パスの移動例

選択したパスはドラフトエリア（１．１４項）やドラフトのトレース（１．２７項）に使用することができます。

### 1-6-2

#### ポイント 選択

ポイント編集は、ドラフトモードで作成したパスを選択し、アンカーポイント、及び方向線をポイントを調整して、パスの形状を変えることが出来ます。（図：ポイントの編集例）



図：ポイントの編集例

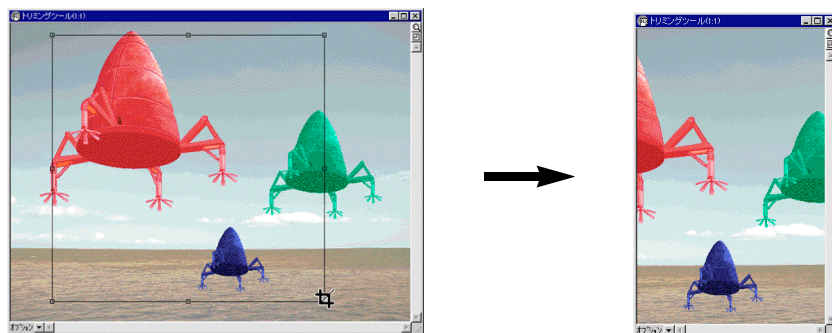
選択したパスはドラフトエリア（１．１４項）やトレースライン（１．２７項）に使用することができます。

## 1.7 その他のツール

### 1-7-1

#### トリミング

トリミングは画像を所定の大きさにトリミングし、それに合わせてウインドのサイズを更新します。(図：トリミングの例)



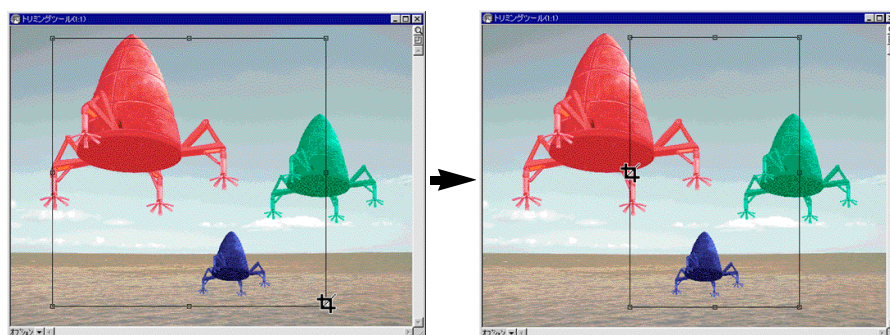
図：トリミングの例

#### トリミングの操作例

………トリミングは以下のように操作します。

トリミング選択後、画像内のトリミングしたい部分を、カーソルのドラッグにより矩形で選択します。

画面内に調整用のハンドルが付いた矩形が表示されます。トリミングする領域を調整したい場合は、任意のハンドルをドラッグし、矩形の大きさを調整します。(図：トリミング領域の調整)



(ハンドルの表示)

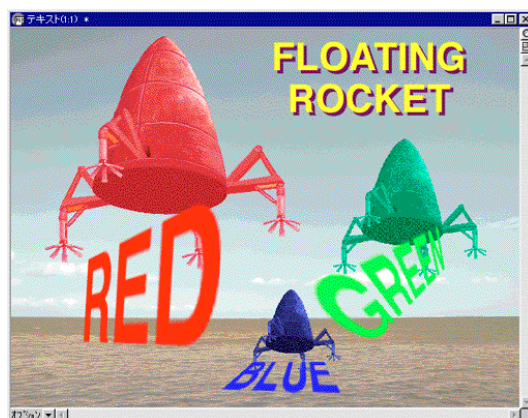
図：トリミング領域の調整

矩形内でカーソルをクリックすると、ただちに画面がトリミングされます。

## 1-7-2

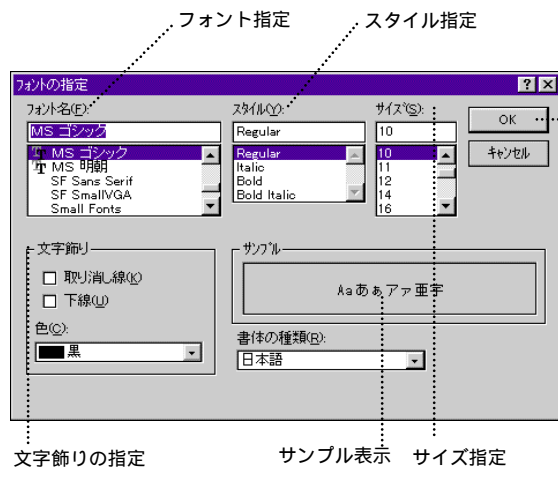
### テキスト

テキストは画面に文字を出力します（図：テキストの描画例）。文字の色は選択中のカレントカラーが適用されます。



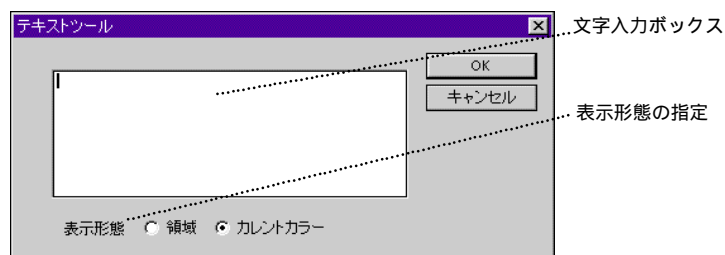
図：テキストの描画例

文字の入力は『図：フォント設定ダイアログ』『図：文字入力ダイアログ』で行います。このダイアログは、テキスト選択後に画面をクリックすると現れます。



図：フォント設定ダイアログ

・ OK ボタンをクリックすると『図：文字入力ダイアログ』が開きます。



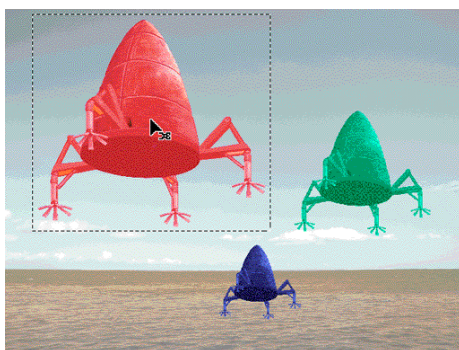
図：文字入力ダイアログ



## 1.8 画像の移動 / コピー

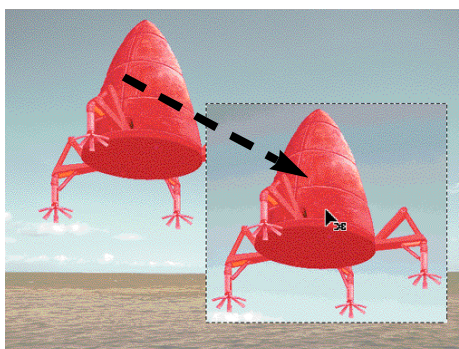
各領域選択ツールで選択された画像領域（マーチングアントで表示されている領域）は、以下の操作で移動、およびコピーを行うことができます。

操作手順 ..... 選択された領域内にカーソルを移動します。この状態でCtrlキーを押すと、カーソルは『図：画像移動時のカーソル形状』のようになります。



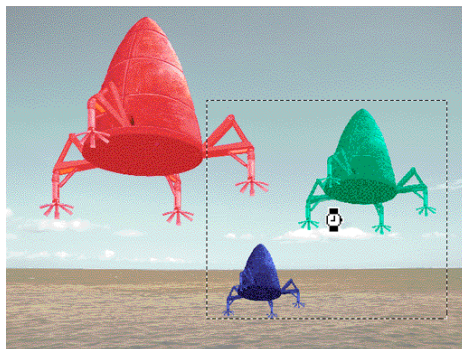
図：画像移動時のカーソル形状

領域内をカーソルでドラッグすると、画像が複写されてカーソルと共に移動します（図：領域のドラッグ）。



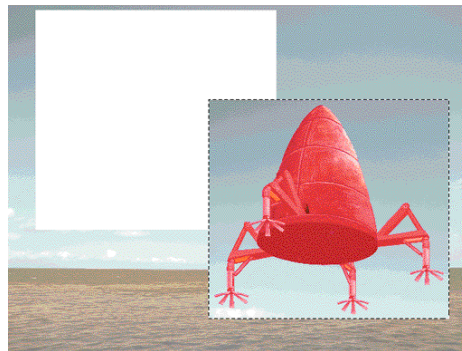
図：領域のドラッグ

枠線の表示 画像を移動する際、通常は図：領域のドラッグのように実際のイメージが、カーソルと共に画面中を移動します。この処理を行う為、Pixuspaintは一度画像をメモリー内へコピーしますが、画像が大きい場合はコピーに一定時間が必要となります。この間カーソルは時計マークに変わりますが、時計マークの状態でもカーソルをドラッグすると、見かけ上は領域の枠線のみが移動します。（図：枠線の表示）



図：枠線の表示

マウスのボタンを離すと、画像は指定の位置に移動して元の画像は消えます。(図：画像領域の完了)

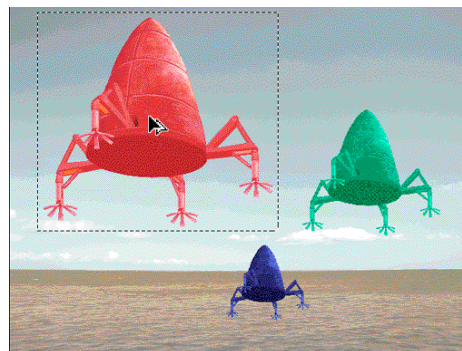


図：画像移動の完了

画像移動の終了時、移動先の画像はフローティング状態となっています。

コピーの作成 .....

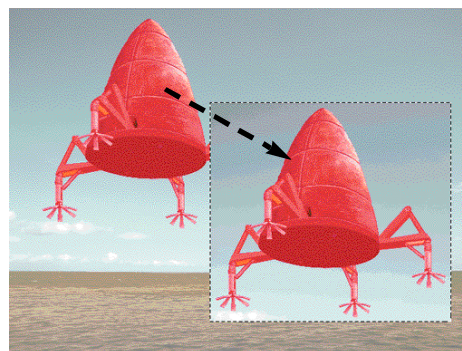
Ctrlキーと共に、Altキーを押しながら領域内にカーソルを移動すると、カーソルは「図：画像コピー時のカーソル形状」のようになります。



図：画像コピー時のカーソル形状

画像移動と同様にカーソルをドラッグします。

マウスのボタンを離すと、元の画像を残したまま移動先に画像がコピーされます。(図：画像のコピー)



図：画像のコピー

画像コピーの終了時、移動先の画像はフローティング状態となっています。

## 1.9 画像のイメージ処理

画像のイメージ処理は、領域選択ツールで選択された画像に対し、拡大／縮小や回転などの変形処理を施します。

イメージ処理は、画像に対して以下の処理を行うことができます。

拡大／縮小 .....	マウスで操作、数値で倍率指定、数値でサイズ指定
鏡像 .....	水平方向、垂直方向
回転 .....	180°、90°（時計回り）、90°（反時計回り）、角度指定、マウスで自由に回転
変形 .....	平行四辺形、台形、4点変形、円筒、球

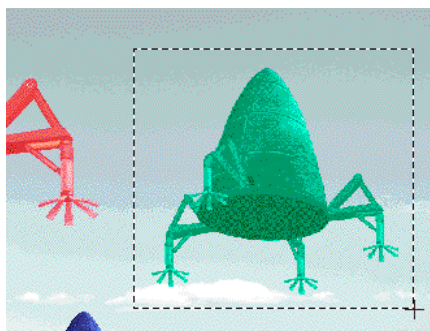
### 1-9-1

#### 拡大／縮小

"拡大／縮小"は、領域選択ツールで選択された画像を、文字どおり拡大または縮小します。

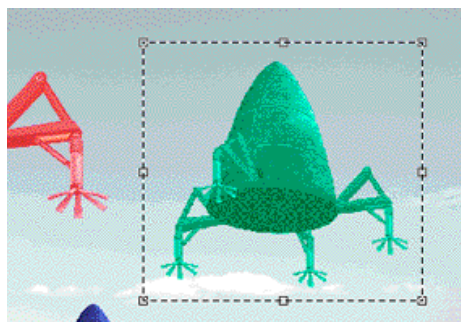
マウスで操作 ..... "マウスで操作"は、マウスのドラッグでインタラクティブに画像のサイズを調整できます。この操作は以下のように行います。

領域選択ツールで、拡大、または縮小を行う領域を選択します。（図：領域



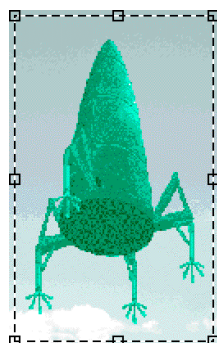
図：領域の選択

メニューバーの「イメージ」項目をプルダウンし、"拡大／縮小"の中から更に"マウスで操作"を選択します。この操作により、選択した領域を囲むように、ハンドル付きの矩形が表示されます。（図：ハンドルの表示）



図：ハンドルの表示

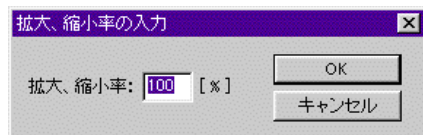
ハンドルのドラッグにより矩形の形状が変化します（図：矩形の変形）。4隅のハンドルは矩形全体のサイズを変更し、線上のハンドルは縦、又は横方向へのサイズ変更を行います。shiftキーを押しながら4隅をドラッグすると、矩形の縦横比を保持したまま矩形が変化します。



図：矩形の変形

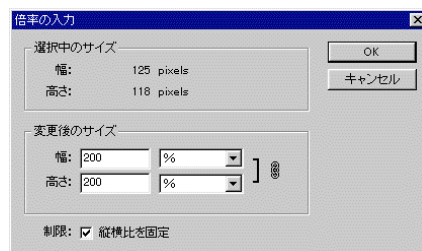
大きさが決まったところで矩形内をダブルクリックすると、拡大／縮小の処理が終了し、画像はフロート状態となります。この時領域内をドラッグすると、画像の位置の調整を行うことができます。

数値で倍率指定 ..... "数値で倍率指定"は、図：倍率指定ダイアログで倍率を数値入力します。



図：倍率指定ダイアログ

数値でサイズ指定 ..... "数値でサイズ指定"は、『図：サイズ指定ダイアログ』で画像サイズを数値入力します。



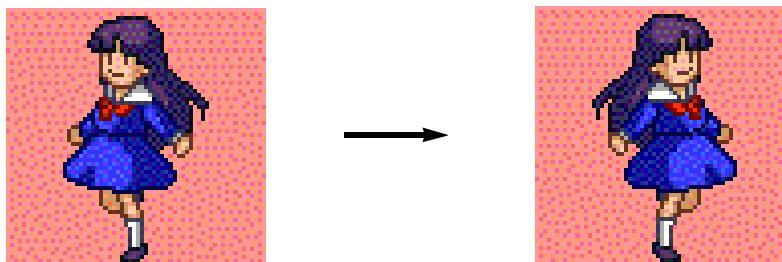
図：サイズ指定ダイアログ

## 1-9-2

### 鏡 像

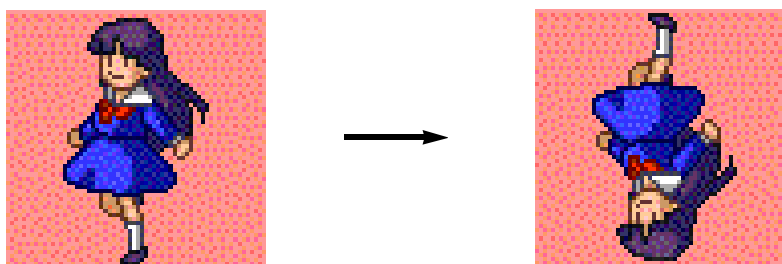
"鏡像"は、領域選択ツールで選択された画像を鏡に写したように反転させます。

水平方向 ..... 画像を水平方向に反転させます。(図：水平方向への反転)



図：水平方向への反転

垂直方向 ..... 画像を垂直方向に反転させます。(図：垂直方向への反転)



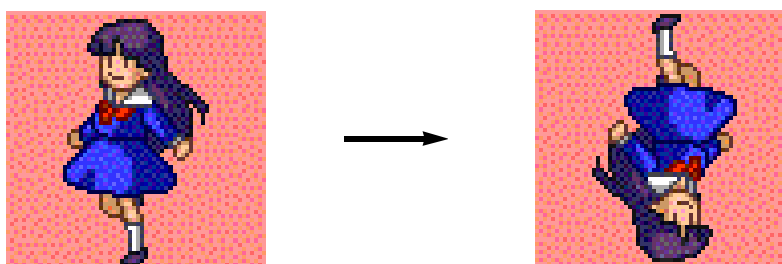
図：垂直方向への反転

## 1-9-3

### 回 転

"回転"は、領域選択ツールで選択された画像を任意の角度、回転させます。

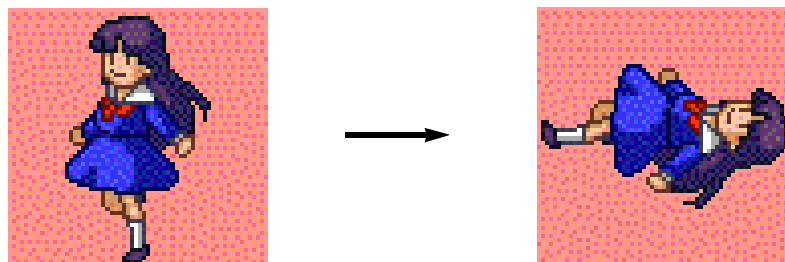
180° ..... 画像を180°回転させます。(図：180°回転の例)



図：180°回転の例

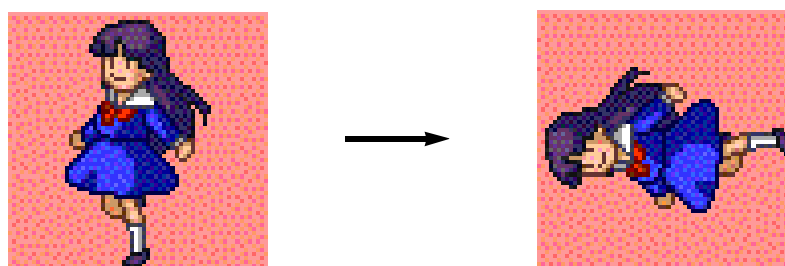


90°（時計回り）..... 画像を時計回りに90°回転させます。（図：90°（時計回り）回転の例）



図：90°（時計回り）回転の例

90°（反時計回り）..... 画像を反時計回りに90°回転させます。（図：90°（反時計回り）回転の例）



図：90°（反時計回り）回転の例

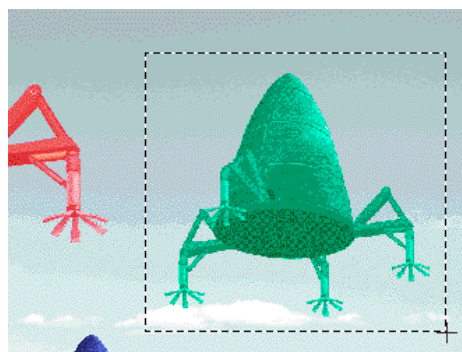
角度指定 ..... 図：角度指定ダイアログボックスで、回転させる角度を数値入力します。



図：角度指定ダイアログ

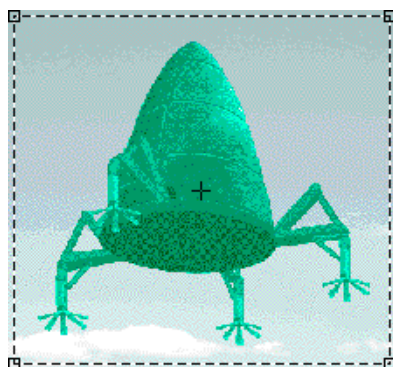
マウスで自由に回転 ..... "マウスで自由に回転"は、マウスのドラッグでインタラクティブに画像の回転角度を調整できます。この操作は以下のようにを行います。

領域選択ツールで回転を行う領域を選択します。（図：領域の選択）



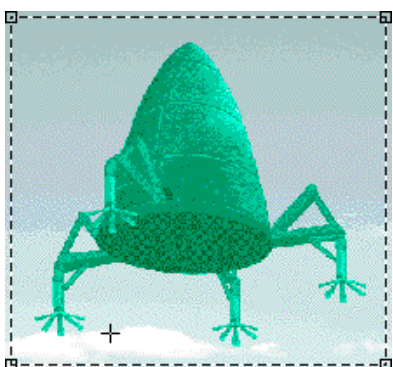
図：領域の選択

メニューバーの「イメージ」項目をプルダウンし、"回転"の中から"マウスで自由に回転"を選択します。この操作により、選択した領域を囲むように、ハンドル付きの矩形が表示されます。またこの矩形の中央には、回転の中心点を示す十字マークも表示されます。(図：ハンドルと図形の表示)



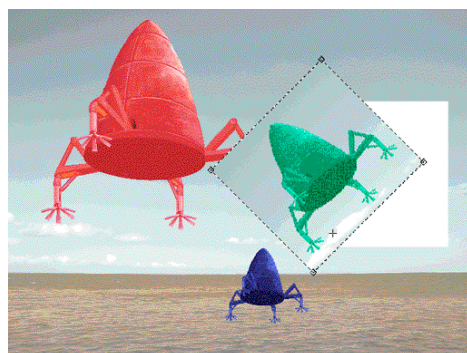
図：ハンドルと十字の表示

十字マークをドラッグし、回転の中心点の位置を決めます(図：中心点の移動)。特に必要が無ければ、中心点を移動する必要はありません。



図：中心点の移動

ハンドルのドラッグにより矩形の角度が変化します。(図：画像の回転)



図：画像の回転

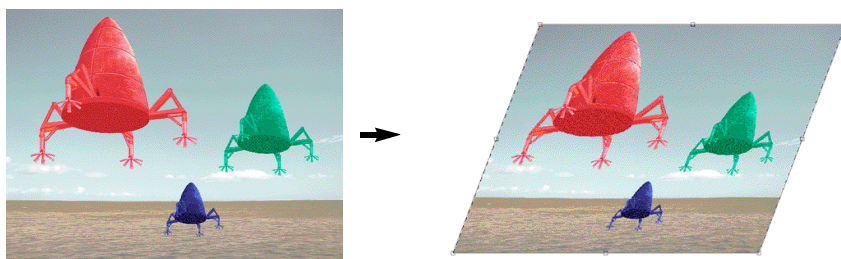
角度が決まったところで矩形内をダブルクリックすると、回転の処理が終了し、画像はフロート状態となります。この時領域内をドラッグすると、画像の位置の調整を行うことができます。

#### 1-9-4

### 変形

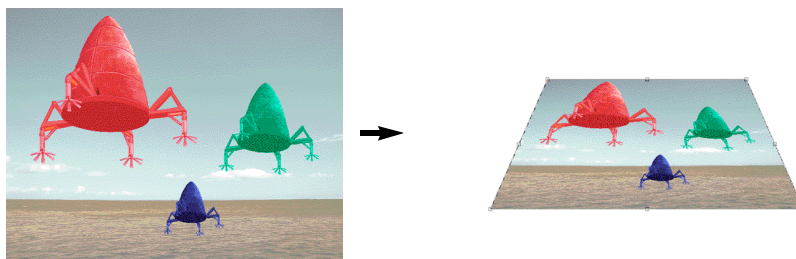
"変形"は領域選択ツールで選択された画像を、数学的な演算によって変形させます。

平行四辺形 ..... 画像を平行四辺形に変形します。(図：平行四辺形の例)



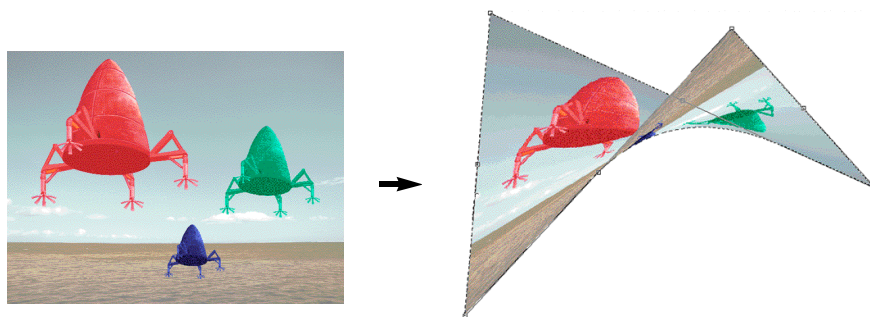
図：平行四辺形の例

台形 ..... 画像を台形に変形します。(図：台形の例)



図：台形の例

4点変形 ..... ハンドルの4隅を自由に移動して変形します。このツールでは、ポイントを図：4点変形の例のように、辺が交差する位置にも設定することが可能です。

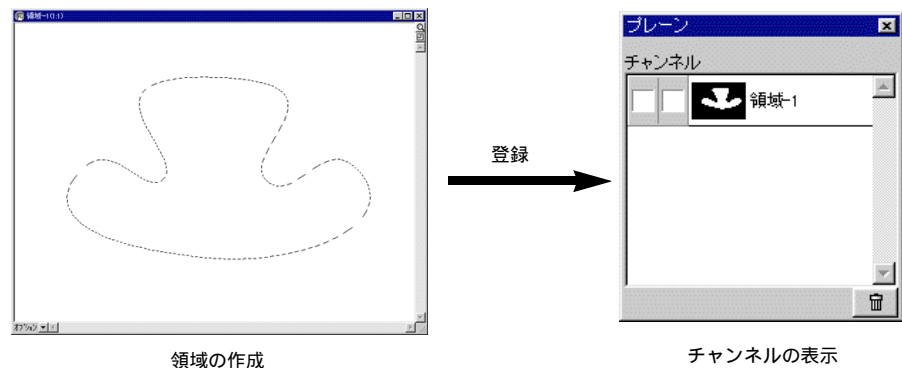


図：4点変形の例



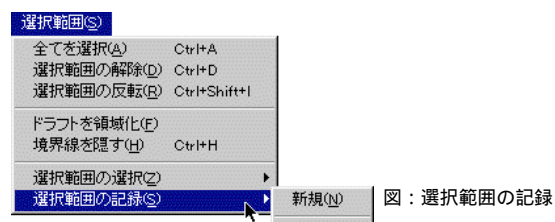
## 1.10 アルファチャンネル

マーチングアントで選択された領域は、アルファチャンネルとして登録することが可能です（図：アルファチャンネルの登録）。作成したアルファチャンネルデータは、Pixuspaintフォーマットでファイルとして保存することが可能です。

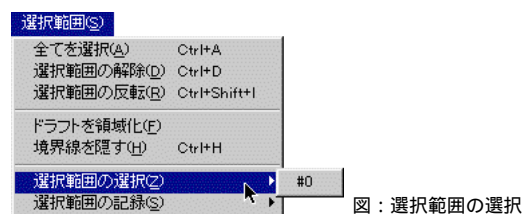


図：アルファチャンネルの登録

アルファチャンネルの登録 …… アルファチャンネルは、メニューバーの『選択範囲』の項目から、“選択範囲の記録”を選択します（図：選択範囲の記録）。“新規”を選択した場合は、チャンネルが新しく追加され、既にあるチャンネル名を指定すると、前のデータに上書きします。

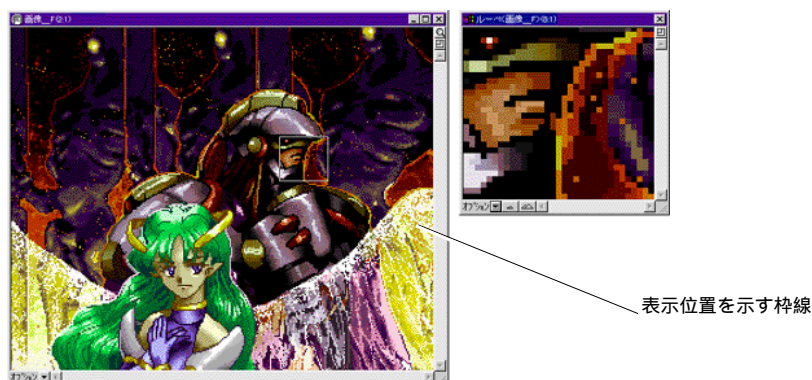


アルファチャンネルの選択 …… 登録したアルファチャンネルを再び選択範囲として使用するには、メニューバーの『選択範囲』の項目から、“選択範囲の選択”を選び、チャンネルの名称を選択します。（図：選択範囲の選択）



## 1.11 ルーペの表示位置

ルーペの表示がどの部分であるかを、ウインド中に枠線で表示することができ、またウインド中の枠線をドラッグすることで、ルーペの表示位置を移動することができます。(図：ルーペの表示位置)



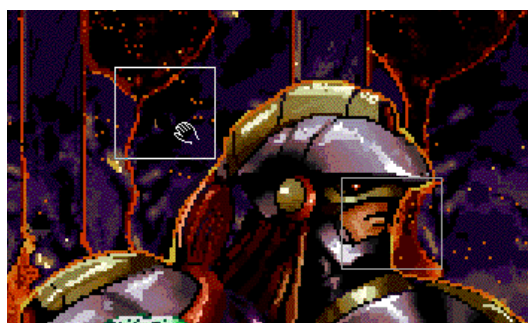
図：ルーペ表示の枠線

枠線の表示 / 枠線を隠す ..... 枠線はルーペウインドのオプションで表示 / 非表示を選択することができます。(図：ルーペの表示 / 非表示)



図：ルーペの表示 / 非表示の選択

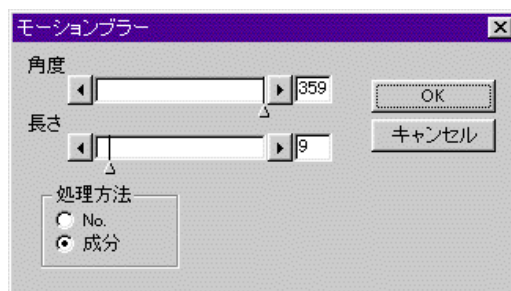
枠線の移動 ..... shiftキー、spaceキーを同時に押し、ポインタが手の形に表示された状態でマウスをドラッグするとルーペの表示位置の枠線を移動することができます。(図：枠線の移動)



図：枠線の移動

## 1.12 フィルターのカラー成分処理

Pixuspaintではフィルター処理を行ったり。グラデーションツールを使用する際、必要に応じてカラーナンバーでの処理と、カラー成分での処理を選択できます（図：カラー成分処理の選択）。カラー成分で処理を行うと、パレット内から最も最適な色を選び出し、効果的にフィルター処理を行うことができます。



図：カラー成分処理の選択

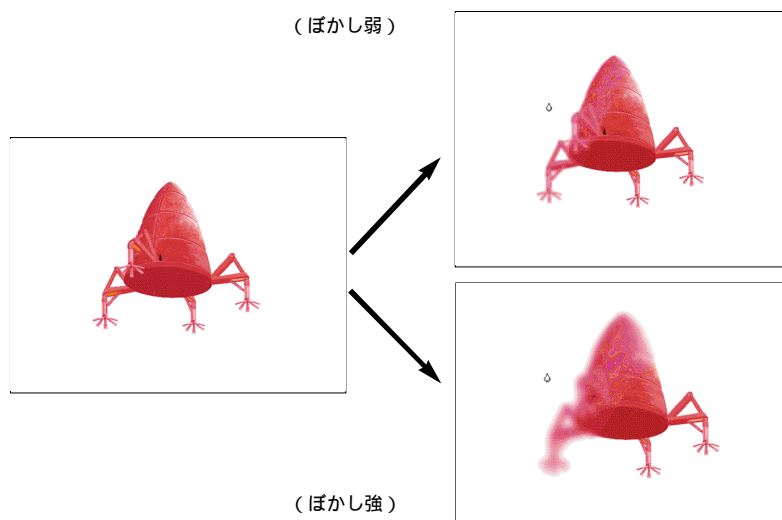
## 1.13 フィルター一覧

### 1-13-1

#### “ぼかし”の効果

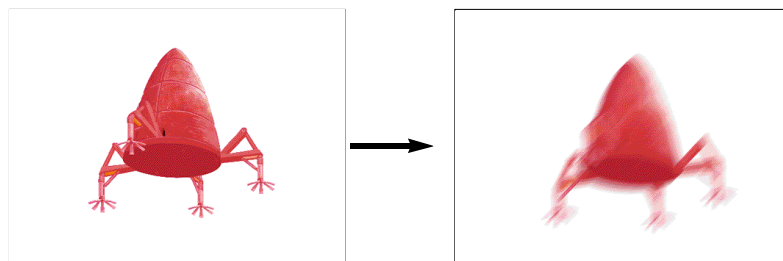
"ぼかし"フィルターは、画像を周囲の色と比較して中間色でぼかします。

ぼかし弱 ..... ぼかし弱、ぼかし強は、画像をぼかす度合いによって選択します。(図：ぼかしの強、弱の例)  
ぼかし強 .....



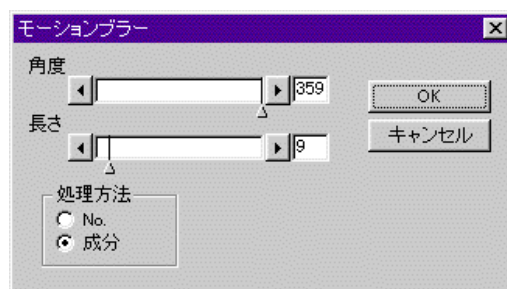
図：ぼかし弱、ぼかし強の例

モーションブラー ..... モーションブラーは、画像を指定した方向にのみぼかします。この機能により、移動している物体を写真撮影する際の、カメラのブレをソフト的に再現することが出来ます。(図：モーションブラーの例)



図：モーションブラーの例

モーションブラーの操作は、図：モーションブラーのダイアログボックスで行います。



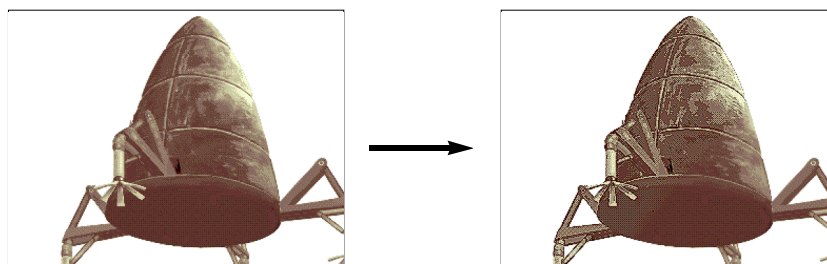
図：モーションブラーのダイアログ

## 1-13-2

### “シャープネス”の効果

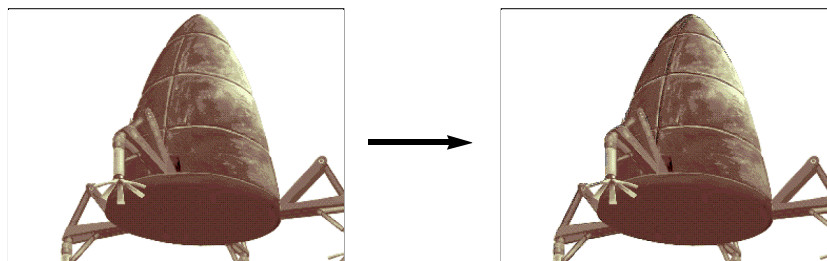
”シャープ”フィルター”は、画像を周囲の色と比較してシャープに引き締めます。

シャープ .....シャープフィルターは、『図：シャープの例』のように機能します。



図：シャープの例

アンシャープマスク .....アンシャープマスクは、画像の色の変化が乏しい部分にマスクをし、輪郭などの色の変化が大きい部分にのみシャープの効果を与えます。(図：アンシャープマスクの例)



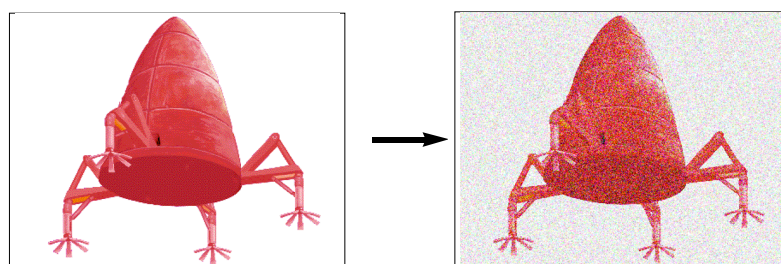
図：アンシャープマスクの例

### 1-13-3

#### “ ノイズ ” の効果

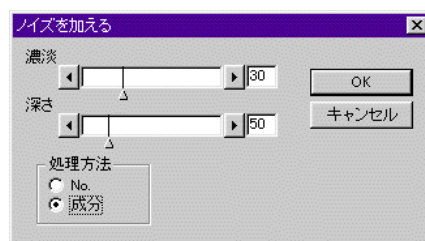
ノイズ"フィルターは、画像にノイズを発生させたり、反対に画像の中からノイズを除去することが出来ます。

ノイズを加える ..... 画像にノイズを付加します。( 図：ノイズの例 )



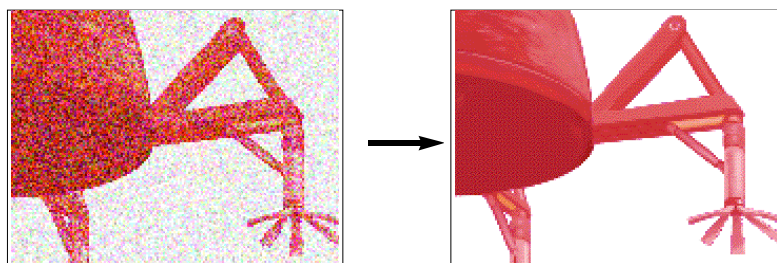
図：ノイズの例

ノイズの分布や量は、『図：ノイズを加えるダイアログボックス』で指定します。



図：ノイズを加えるダイアログボックス

ノイズ除去 ..... 画面からノイズ成分を除去します。( 図：ノイズ除去の例 )



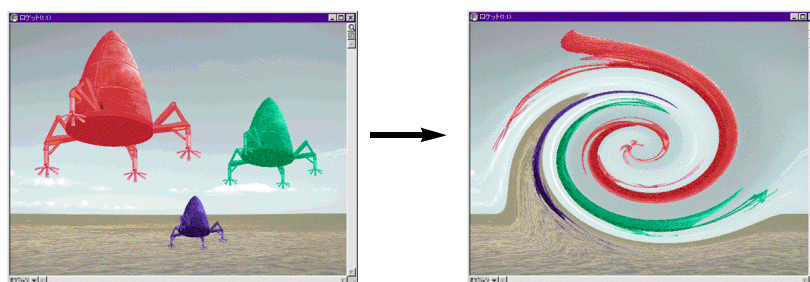
図：ノイズ除去の例

#### 1-13-4

#### “変形”の効果

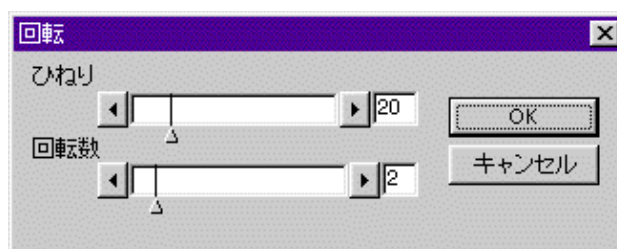
"変形"フィルターは、画像を様々な形状に変形させます。

回転 ..... 画像を渦巻き状に回転します。(図：回転の例)



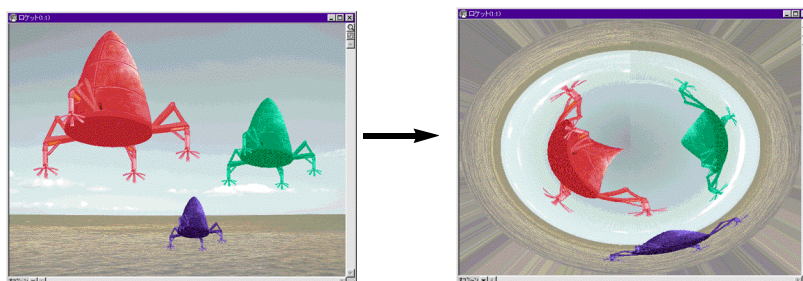
図：回転の例

回転させる角度は、『図：回転の操作のダイアログボックス』で指定します。



図：回転の操作

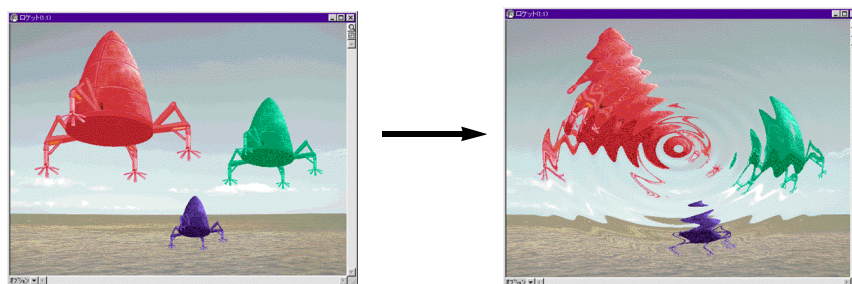
極座標 ..... 画像の座標系を極座標に変換します。(図：極座標の例)



図：極座標の例

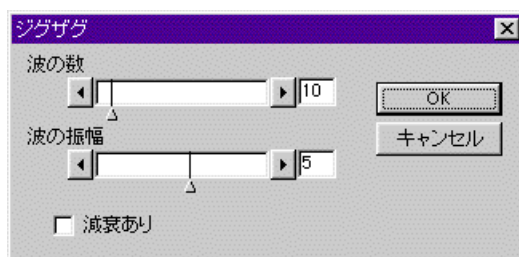


ジグザグ ..... 画像を、水滴を落としたようなジグザグの形状に変形します。( 図：ジグザグの例 )



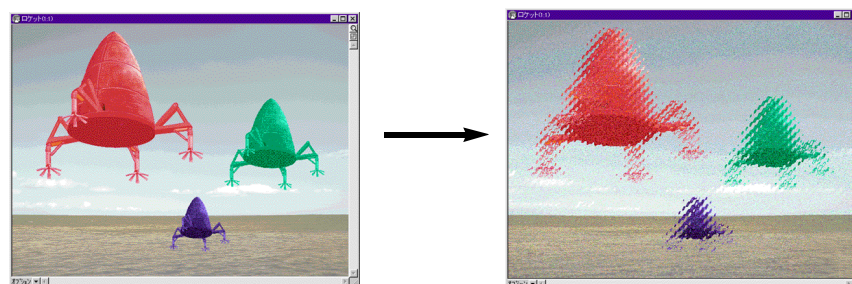
図：ジグザグの例

ジグザグのパラメーターは、『図：ジグザグのダイアログボックス』で指定します。

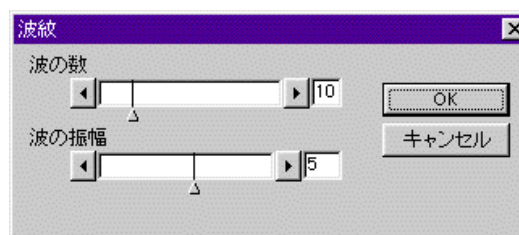


図：ジグザグのダイアログ

波紋 ..... 波状は、さざ波のような効果です。波紋パラメーターは『図：波紋ダイアログボックスダイアログボックス』で指定します。



図：波状の例



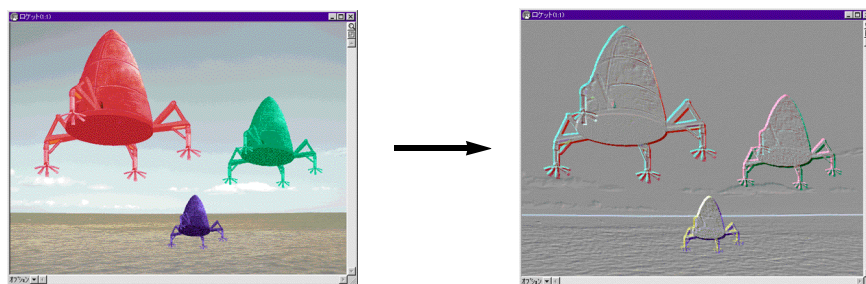
図：波紋のダイアログ



### 1-13-5

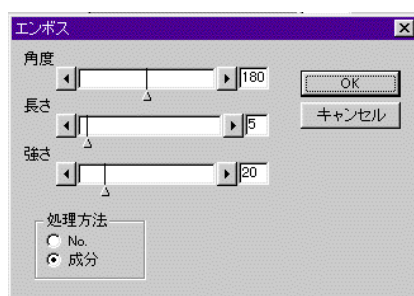
#### “エンボス”の効果

エンボス .....画像をレリーフ状に変換します。(図：エンボスの例)



図：エンボスの例

エンボスのパラメーターは、『図：エンボスのダイアログボックス』で指定します。

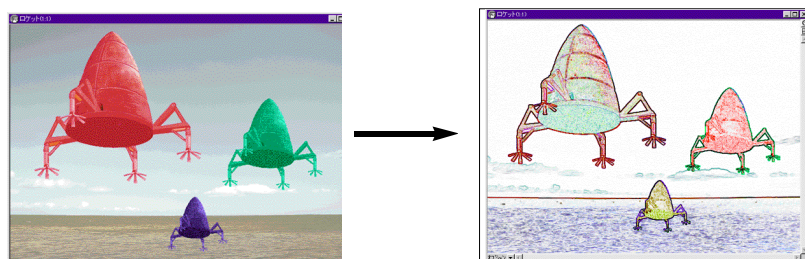


図：エンボスのダイアログボックス

### 1-13-6

#### “輪郭抽出”の効果

輪郭抽出 ..... 画像から輪郭を抽出します。(図：輪郭検出の例)

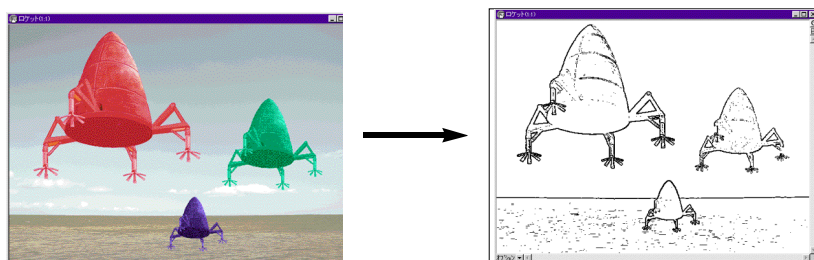


図：輪郭抽出の例

1-13-7

“ 輪郭のトレース ” の効果

輪郭のトレース ..... 画像の輪郭を細い線でトレースします。( 図：輪郭のトレースの例 )



図：輪郭のトレースの例

## 1.14 オプション一覧

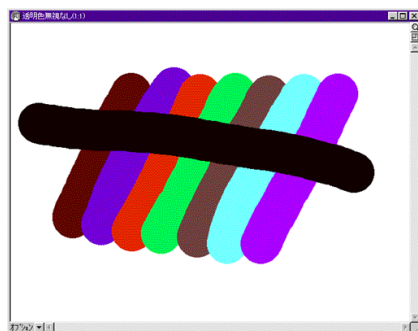
Pixuspaintでは、ツールに対して、オプションが設定されているものがあります。ここでは、各種のツールオプションとして表示される項目の効果を、それぞれ解説します。

### 1-14-1

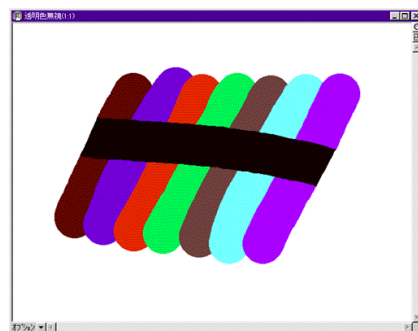
#### “ 透明色を無視 ” の効果

Pixuspaintでは、各パレットの0番カラーを描画の際に透明色として扱う事が出来ます。（関係項目：ACMカラー：2.3項『0番カラーの共通化 / 分離』。）0番カラーを透明色としないハードウェアの場合も、この機能で画像の選択や塗り分けを簡単に行う事ができ、作業を効率化できます。

描画ツールのオプションで"透明色を無視"を指定すると、画面の透明色部分の描画を禁止することが出来ます。（図："透明色を無視"の効果）



（指定しない場合）



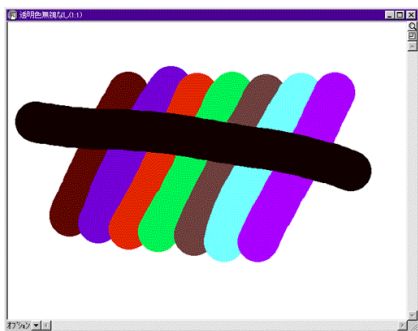
（指定した場合）

図："透明色を無視"の効果

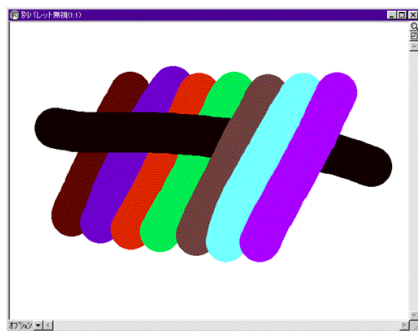
### 1-14-2

#### “ 別パレットを無視 ” の効果

描画ツールのオプションで"別パレットを無視"を指定すると、別のパレットナンバーに属する色への描画を禁止することが出来ます。（図："別パレットを無視の効果"）



（指定しない場合）



（指定した場合）

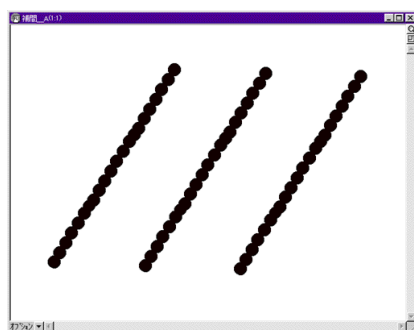
図："別パレットを無視"の効果

### 1-14-3

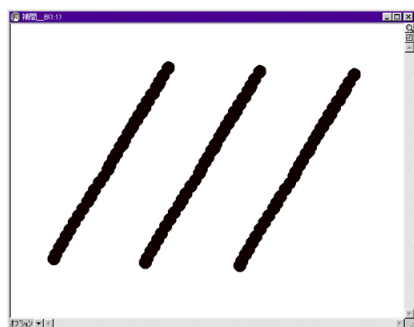
#### “補完密度”の効果

各ブラシツールのオプションでは、筆跡の補間密度を指定することが出来ます。(図：補完密度の効果)

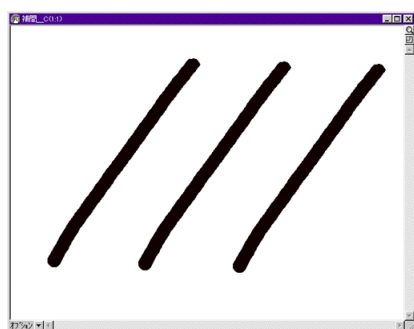
補間密度の例



(補間密度 "なし")



(補間密度 "低")



(補間密度 "高")

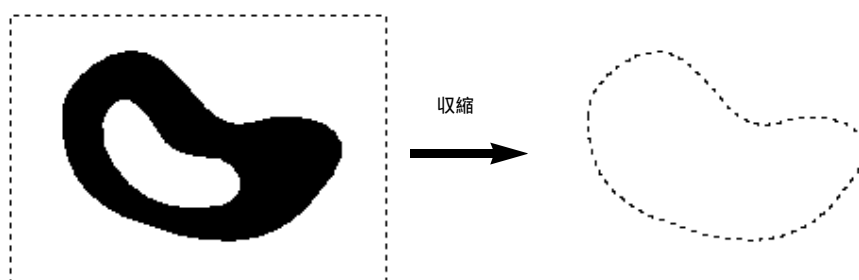
図：補間密度の効果

注 補間密度はブラシのレスポンスに大きく影響します。ブラシサイズが大きい場合には、補間密度を"低"にされることをお勧めします。

1-14-4

#### “収縮”の効果

選択した範囲を自動的に収縮し、透明色（透過色）の部分を選択範囲から除外します。但し画像の内側に透明色が存在する場合は、外側の部分のみしか収縮は行いません。（図：領域の収縮）

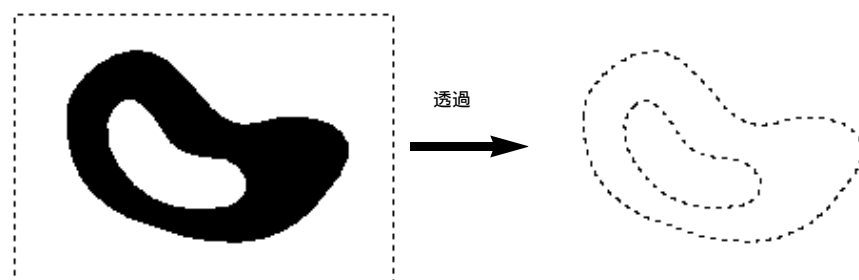


図：領域の収縮

1-14-5

#### “透過”の効果

選択した範囲の中から透明色（透過色）の部分を除き、更に画像の内側に透明色が存在する場合も除外を行います。（図：領域の透過）

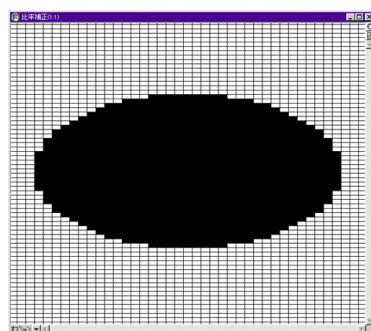


図：領域の透過

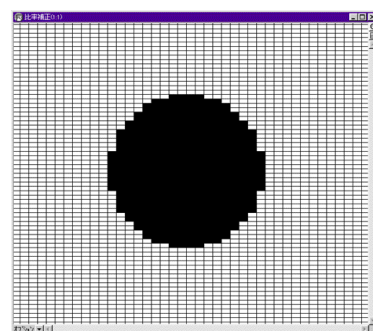
#### 1-14-6

##### “ ピクセル比率に合わせる ” の効果

描画ツールのオプションで、"ピクセル比率に合わせる"をチェックすると、1 : 2、及び 2 : 1 の変形ピクセルを使用する際、ピクセルの縦横比に合わせてブラシ形状が補正されます。( 図：ブラシ形状の補正例 )



( 補正しない場合 )



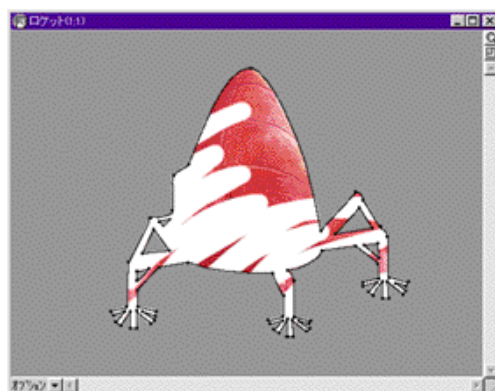
( 補正した場合 )

図：ブラシ形状の補正例

#### 1-14-7

##### “ ドラフトエリア ” の効果

ブラシオプションでドラフトエリアを指定した場合、選択中のドラフトは描画エリアとして使用することができます。ドラフトエリアで描画を行うと、『図：ドラフトエリアでの描画例』に示すように、パスの内側にしか描画を行うことが出来なくなります。



図：ドラフトエリアでの描画例

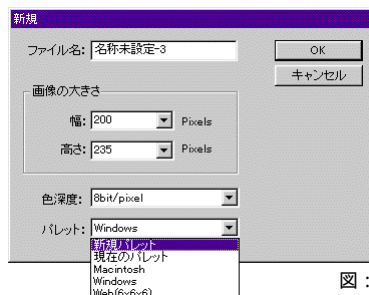
## 1.15 画像の取り扱い

### 1-15-1

#### 画像の新規作成



メニューバーのファイル項目から新規を選びます。



図：新規画像ダイアログ

『図：新規画像ダイアログ』に従いファイル名、画像サイズ、パレットの種類を選びます。

OKボタンをクリックすると新規ファイルが開きます。

新規画像を開く際のパレットの種類は以下のようになっています。

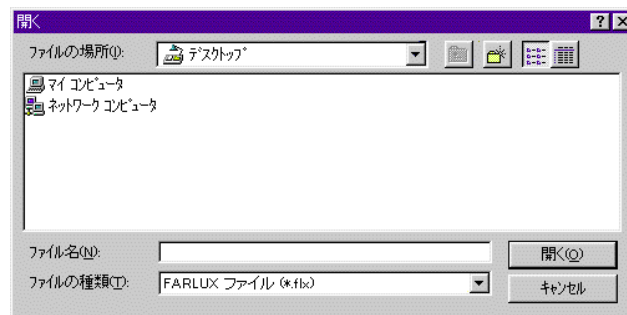
- 新規パレット
  - 透明色と黒のみ設定のパレット
- 現在のパレット
  - 開いているウインドのパレット
- Macintosh
  - Macintoshのシステムパレット
- Windows
  - Windowsのシステムパレット
- Web
  - Webパレット

### 1-15-2

#### 画像を開く



ファイルメニューから開くを選びます。

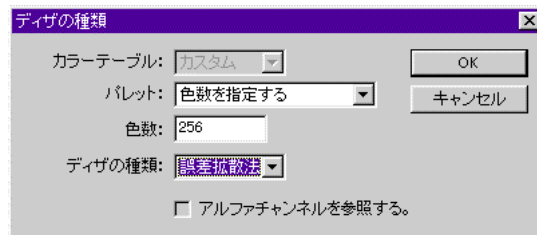


図：画像を開くダイアログ

『図：画像を開くダイアログ』に従い開きたいファイルを選択し、開くボタンをクリックします。



『図：イメージ編集ダイアログ』が開きます。必要に応じて色数やディザの有無を決定します。



図：イメージ編集ダイアログ

『アルファチャンネルを参照する』はアルファチャンネル付きの画像（例：32bitTGA）を開く際に、アルファ値が設定されている箇所を0番色（透明色）で塗りつぶします。

#### ディザの種類について

カラーテーブル ..... カスタム(新規指定) / オリジナル(画像固有)のどちらかから選択します。

パレット ..... カラーテーブルの『カスタム』を選んだ場合に、次の7種類のパレットから任意のものを選択します。

使用色すべてを割り付ける  
パレットの色数に合わせ込む  
色数を指定する  
Macintosh パレット  
Windows パレット  
Webパレット  
現在のパレット

色数 ..... パレットの色数を2から256までの整数で自由に指定できます。

減色 ..... 速度を優先 / 品質を優先、の2つから任意の物を指定します。

ディザの種類 ..... 次の4種類から用途に合わせてディザの種類を選択します。

なし  
誤差拡散

1-15-3

画像の配置

現在未対応

1-15-4

画像の保存

保存の手順 ..... メニューバーの『保存』、または『別名で保存』を選択します。  
開いたダイアログに従って、保存先、保存形式、ファイル名を入力します。

現在対応しているファイルフォーマット

フォーマット	保存出来る情報
pxst ピクチャー	画像、パレット、ドラフト
PiLL、PALパレット	パレット
TGA	画像（読み込みのみ）
BMP	画像、パレット
PVR	画像、パレット

1.16 動作環境

Windows NT 対応。