

# Flame Painter マニュアル

v.2.2.0 Personal | Professional

## はじめに

ようこそ、Flame Painter へ。

### Flame Painter

は、光と炎の効果が交差したようなブラシを用いて、型破りで美しいグラフィックスを簡単に作成できる、ユニークなアプリです。オリジナルのアートワーク作成だけでなく、WebやCG合成の背景や効果をデザインするのにも活躍します。これは私の「I am an Artist」シリーズの実験的プロジェクトとして作成しました。

当初の目標は、誰もが芸術を発信できるアプリを作ることでした。

それは、アーティストだけではなく、美術的な専門性を持たない人達にも向けられています。

インスピレーションと機会の不足は、私たちが創造性を発揮できない理由になりがちです。しかし、私たちが使う道具の中には、創造と発想力が湧く源になるものがあります。。

私は、このアプリから刺激された人すべてが、誰でもアーティストになれるのだと思っています。このアプリが生まれたのは、そんな理由からです。

このマニュアルは、Flame Painter

の特徴と、使用にあたって必要な事柄を述べています。

ブラシのパラメータは様々にいじることができます。使っていくうちに、貴方はきっと新しい表現手法を編み出していることでしょう

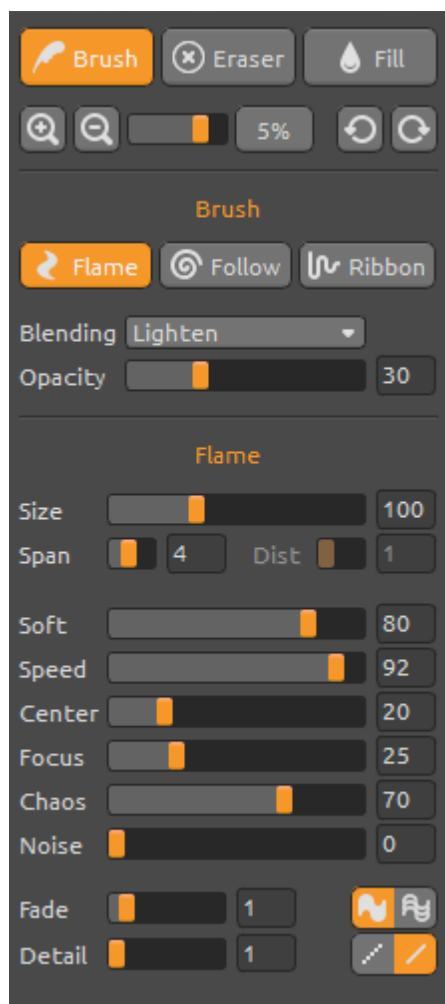
### Flame Painter

を購入していただきありがとうございます。あなたの時間が素敵なものにならんことを！

Peter Blaškovič  
creator of Flame Painter

# ユーザーインターフェース

## Tools Panel



**Brush** – ブラシツールを選択。  
**Eraser** – 消しゴムツールを選択。  
**Fill** – 塗りつぶしツールを選択。  
**Zoom In** – アートワークを拡大表示（200%まで）。  
**Zoom Out** – 縮小表示（5%まで）。  
**Reset Zoom** –  
現在のズーム率を表示しています。クリックすると、アートワークを等倍表示（100%）にします。  
**Undo** - 操作を取り消して、手前に戻ります。  
**Redo** - 取り消した操作を、やり直します。

## Brush（ブラシツール）

ここには3種類の異なる描画モードがあります。

**Flame** – 炎（flame）ペイントブラシ。  
**Follow** – マウスの動きに正確に追従するブラシ。  
**Ribbon** – リボン様のブラシ。

**Blending** - 混色（合成）方式を切り替えます。  
**Normal** 通常のペイントです。  
**Lighten**（加法混色）塗り重ねた色が、光のように明るくなる混色です。  
**Darken**（減法混色）色を重ねると暗くなります。

**Opacity** - ブラシの透明度（0～100%）。

## Flame, Follow, Ribbon 各ブラシのパラメータ

以下の設定を変更し、ブラシツールを調整します。

**Size** - ブラシのサイズ（1～300）

**Span** - ブラシの間隔（0～10）

**Dist** - ブラシの毛先の距離（1～20） - Fade の右にある Fill | Lines のうち、“Lines”を選択しているときに有効です。

**Soft** - ブラシの柔らかさ（1～100）

**Speed** - ブラシがマウスに追従するスピード（1～100）

**Center** - ブラシの毛先にかかる全体的な力（0～100）

**Focus** - ブラシの毛先にかかる局所的な力（0～100）

**Chaos** - ブラシの毛先が、撥ねる度合い（0～100）

**Noise** - ブラシの毛先が乱れる度合い (0 ~ 100)

**Fade** - ブラシのフェードイン／アウト (0 ~ 10)。  
数値を入力してブラシストロークがフェードイン／アウトするタイミングを調整します。

**Fill | Lines** - "Fill (毛先の間を塗りつぶす)" または "Lines (毛先の線を描画)" を切り替えます。

**Detail** - ブラシの詳細 (1~4). Flame ブラシの詳細な品質を変更します。  
ブラシストロークをより綺麗にしたい、またはサイズが大きいアートワークに描画したい場合に使用します。

注: 数値を大きくすると演算に時間がかかり、ブラシの描画が遅くなる場合があります。

**Antialiasing (AA)** - アンチエイリアシングを "Normal Antialiasing (通常の品質)" または "Supersmooth Antialiasing (よりスムーズな品質)" のどちらかに切り替えます。

注: "Supersmooth Antialiasing" は、"Normal Antialiasing" よりも描画が遅くなる場合があります。



## Eraser (消しゴムツール)

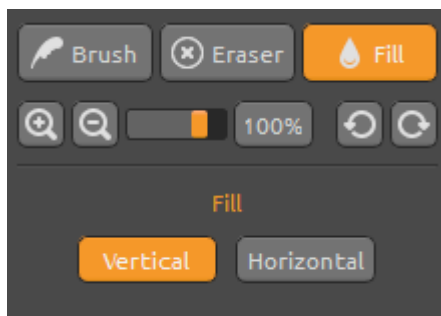
消しゴムツールのパラメータを変更します:

**Size** - 消しゴムツールのサイズを変更 (1~200)

**Hardness** - 消しゴムツールのエッジを調節します (0~100)。

**Step** - 消しゴムツールのストローク間隔 (0~100)

**Opacity** - 消しゴムツールの透明度 (0~100)



## Fill (塗りつぶしツール)

選択中のレイヤを塗りつぶします。Palette で "Color" を選んでいるときは単色で、"Gradient" の場合はグラデーションで塗りつぶします。グラデーションの方向は垂直 (**Vertical**) / 水平 (**Horizontal**) を選べます。

# Palette Panel

## Color | Gradient -

ブラシツールまたは塗りを塗りつぶしツールで設定できる、単色カラーまたはグラデーションを切り替えます。



## Color (単色カラー)

ブラシツールで使用する単色カラーを設定します。

**H** - 色相 (0 ~ 359)

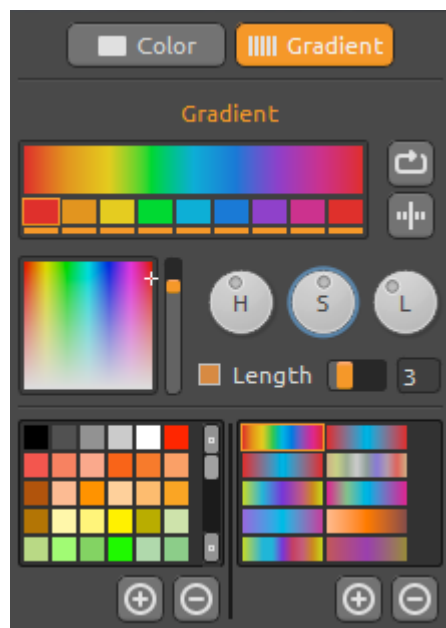
**S** - 彩度 (0 ~ 255)

**L** - 輝度 (0 ~ 255)

**Palette** - カスタムカラーを選択できます。

**(+) (-)** - カスタムカラーを追加・削除します。

左上の色見本をクリックすると Select color (カラー) パネルを開きます。選択したカラーは、ブラシツールが“**Lighten**”または“**Darken**”のモードの場合は、混色方式の違いにより正確に色がでないかもしれません。正確に色を描画したい場合は“**Normal**”モードにして下さい。



## Gradient (グラデーション)

グラデーションの色要素を設定できます。色見本ボタンをクリックし、下の色パレットから設定します。色見本ボタンをさらにクリックすると、グラデーションに使う色をオン/オフすることができます。

**Rotate** - グラデーション設定を回転させます。

**Flip** - グラデーション設定を左右反転させます。

**H/S/L** - グラデーション全体の色調を調節します。

**Set Gradient Length** -

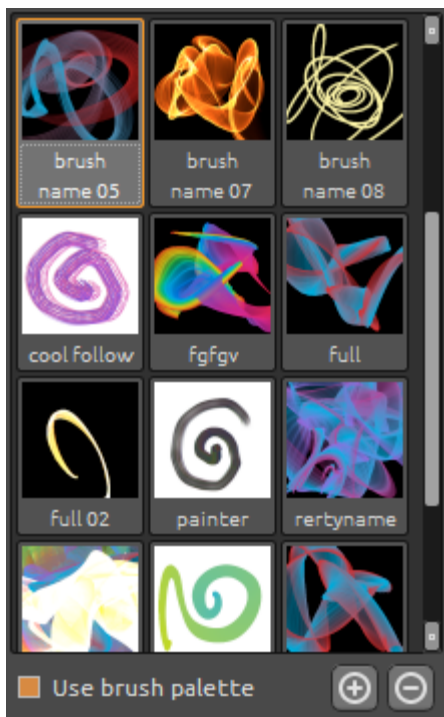
ブラシの幅に対するグラデの長さを変更します。数値を増やすと、同じ長さのストロークの中で、グラデーションの回数が増えます。

**(+) (-)** -

カスタムグラデーションを追加・削除します。

## Brushes Panel (ブラシプリセット)

ブラシプリセットから設定を開いたり、あなたが作成した設定を保存できます。



### Use brush palette -

保存されたブラシプリセットを使用します。

(+) (-) - ブラシプリセットを追加・削除します。

新しく作成したブラシ設定をプリセットに加える際は、 “Add brush”

をクリックし、サムネイル用の画像を描いてから、Brush name (ブラシ名) を入力し、Saveをクリックして保存してください。保存したブラシは、プリセットのリストにすぐ反映されます。

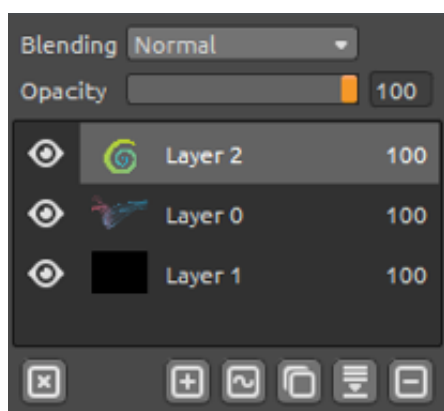
新しいブラシ設定を、下記のアドレスから、プリセットのリストにドラッグ&ドロップで追加することができます。(無料です)

Link to free brushes:

<http://www.escapemotions.com/products/flamepainter/brushes/index.php>

## Layers Panel (レイヤーパネル)

レイヤーパネルを使用して、レイヤーを編集したり重なり順・描画モードを操作できます。



**New Layer** - 新規レイヤーを追加します。

**New Vector Layer** -

新規のベクターレイヤーを追加します。**この機能はPro版に搭載されています。**

(ベクターレイヤーの詳細は、次の章で説明します。)

**Duplicate Layer** - 選択中のレイヤーを複製します。

**Merge Layers** -

複数のレイヤーを統合して、1枚のレイヤーにします。

**Remove Layer** - 選択中のレイヤーを削除します。

**Clear Layer** -

選択中のレイヤーから画像を削除して、まっさらな状態にします。

ベクターレイヤーは、メニューからピクセル (ラスター方式) レイヤーに変換できます。

**Blending** - レイヤーの混色（合成）モードを選択します。

**Opacity** - 選択したレイヤーの透明度を変更します。

**Eye** - 目のアイコンをクリックすると、レイヤーの表示・非表示を切り替えます。

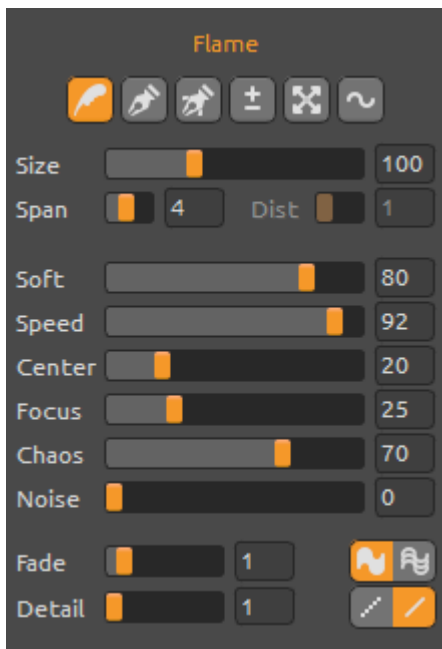
## 再編集可能なベクターレイヤー - Pro版

ベクターレイヤーは、描画ストロークを後から編集できる、すぐれた機能を有しています。

ベクターレイヤーには、再編集可能なブラシストロークを1つ描画できます。

ブラシストロークを描画したあとで、ブラシのパラメータ・混色（合成）モード・透明度・色やグラデーションを切り替えたりプリセットから再設定できます。

再編集モードでは、あなたが望む完璧なブラシ形状になるまで、自由に調整することができます。



### Paint Tool -

ベクター形式のブラシストロークを描画します。

1つのベクターレイヤーには、1つのストロークだけ描画できます。

### Edit Tool -

描画したベクターの頂点（黄色い点）を編集・調整します。グレーの点をクリックすると黄色い点に切り替えられ、直接調整できます。

### Group Edit Tool -

円の中に収まる複数の頂点（黄色い点）を編集します。

### Add & Remove Tool - (ショートカット：Cmd)

ベクター頂点を追加したり削除します。

### Curve Transform -

ブラシストロークのサイズ変更・回転を行います。

### Init Curve Transform -

ブラシストロークの始点のサイズ調整や回転を行います。

# メニューバー

**File** - ファイルの読みこみ・保存・書き出しなどを行います。

**Tools** - 描画ツールやキャンバスに関連したメニューです。

**Layer** - レイヤーに関連したメニューです。

**View** -

編集ウィンドウやアートワークエリア、ユーザーインターフェイスに関連したメニューです。

**Help** -

ヘルプをアプリケーションから表示したり、Webサイトのアップデート情報などを表示するメニューです。

## File メニュー

Fileメニューは、あなたの作品（ファイル操作）に関連したものです。

**New...** - 新規のアートワークを、サイズや解像度などを設定して作成します。

**Open...** - 保存されているアートワークを読み込みます。

**Save...** - 作成中のアートワークを保存します。

初めて保存するアートワークは、ファイル名をダイアログから入力して下さい。

**Save As...** - 作成中のアートワークを名前を変えて保存します。

**Import...** - 保存されている画像を、新しいレイヤーを読み込みます。

画像はキャンバスの大きさにリサイズされますが、あなたが任意のサイズに変更できます。

**Publish...** - 描画中のアートワークを、Flame Painter Gallery

に作品としてアップします。作品の名前の他に、説明・タグを入力します。

アートワークの新規作成・保存・読みこみ等に関する詳細な情報は、後述します。

## Tools メニュー

**Brush** - Brush（ブラシ）ツールを選択します。

**Eraser** - 消しゴムツールを選択します。

**Fill** - 塗りつぶしツールを選択します。

**Undo** - 最後の操作を取り消します。

取り消すことができる回数はメモリの量によりませんが、最高100回までです。

**Redo** - Undoで取り消した操作を、やり直します。

**Show Cursor** - カーソルの表示・非表示を切り替えます。

**Show Brush Dots** - ブラシの毛先を示す点をについて、表示・非表示を切り替えます。



## Layer メニュー

**New Layer** - 新規レイヤーを追加します。

**New Vector Layer** - 新規ベクターレイヤーを追加します。

**Duplicate Layer** - 選択中のレイヤーを複製します。

**Merge Layers** - 複数のレイヤーを統合して、1枚のレイヤーにします。

**Delete Layer** - 選択中のレイヤーを削除します。

**Show | Hide Layer** - 選択中のレイヤーの表示・非表示を切り替えます。

**Tile Layer** -

上下左右にタイリングしても継ぎ目が見えない、パターンを作成するモードにします。(全てのレイヤーに適用されます)

**Clear Layer** - 選択中のレイヤーから画像を削除して、まっさらな状態にします。

**Convert to Bitmap** - ベクターレイヤーを、ビットマップレイヤーに変換 (Pro版のみ)。

## View メニュー

**Zoom In** - アートワークを拡大表示します。(200%まで)

**Zoom Out** - アートワークを縮小表示します。(5%まで)

**Zoom 100%** - アートワークを等倍表示 (100%) にします。

**Stay on top** - Flame Painter のウィンドウを、常に最前線に表示します。

**Fullscreen** - Flame Painter のウィンドウを、画面いっぱいに表示します。  
(Escを押すと終了します)

**Presentation mode** - メニューバーを消したフルスクリーン画面にします。  
(Escを押すと終了します)

## Help メニュー

**Help** - ヘルプドキュメントを開いて表示します。

**Flame Painter Website** - FlamePainterのサポートサイトを表示します。  
<http://www.escapemotions.com/products/flamepainter>

**Publish Preferences...** -

Galleryに投稿する際のアーティスト名・メールアドレスなどを設定します。

**Show Brushes Folder...** - 保存されている Brush (ブラシプリセット) のフォルダーを表示します。



# アートワークの新規作成、読みこみ、保存

## アートワークを新規作成

Fileメニューから **New...** を選択するか [Cmd+N] を押して、アートワークを新規作成します。新規作成ダイアログボックスが表示され、キャンパスのサイズと背景色、そして解像度 (dpi) を入力して下さい。印刷した際の実サイズは、“Picture Size Info” に表示されます。

表示されている色見本をクリックして好きな色を選ぶか、右のプルダウンメニューから黒 (**Black**) ・白 (**White**) または透明 (**none**) を背景色に設定できます。

最後にOKをクリックすると新規アートワークが表示されます。**Cancel**を押すと中止します。

## アートワークを開く

Fileメニューから **Open...** を選択するか [Cmd+O] を押して、保存されている画像を開きます。画像ファイルを、オープンダイアログウィンドウから選択します。

ファイルを選択してOKをクリックすると画像を開き、Cancelをクリックすると中止します。

Webサイトの画像やHDDのフォルダに保存されている画像を、アプリのウィンドウにドラッグ & ドロップすると、新しいレイヤーを生成して画像を取り込むことができます。

## アートワークを保存する

ファイルメニューから **Save** を選ぶと、アートワークを保存します。基本のファイル形式は .FPA 形式で、アートワークの各種情報・ベクターやレイヤー構造を保ったまま保存できます。他のファイル形式を選ぶと、レイヤーが統合されます。なおJPEG形式とBMP形式ではレイヤーの透明度は保存されません。背景色が透明の場合、違う色に統合されます。

ファイル名を入力し、ファイル形式を選択して、「OK」で保存します。「Cancel」で保存せずに戻ります。

# アートワークを Gallery で公開する

## Gallery アカウントを作成しましょう

アートワークを公開するには、まず最初にアカウントを作成します。アカウント作成には2つの方法があります。

### アプリケーションから

Flame Painterの **Helpメニュー** → **Publish**

**Preferences**を選択します。あなたの名前とEmail（アカウントIDになります）、そしてパスワードを入力します。あなたのWebサイトはオプション項目です。もしもご自身のサイトをお持ちでしたら、任意で入力して下さい。

### ウェブサイトから

Galleryのサイトから **login** → **Create Account**

を選択し、アカウントIDとなるEmailを入力してください。私たちからパスワードが送信されます（あとから任意のものに変更できます）。

注: Flame Painter のメニュー **Help** → **About Flame Painter**

から、有効なアカウントIDを確認できます。もし入力されていない場合は、有効なEmailを入力してください。

（訳注：MacAppストアから購入した場合は、表示が異なります）

## Flame Painter Gallery に公開しましょう

作成したアートワーク画像を公開する際は、**Publish...** をファイルメニューから選択します。作品の名前と説明文を入力し、**Publish** ボタンをクリックして下さい。あなたの画像は Flame Painter Gallery サイトにアップロードされます。[www.escapemotions.com/gallery](http://www.escapemotions.com/gallery) その後からも画像を編集できます。

## Gallery であなたのプロフィールと画像を編集しましょう

あなたがすでにアカウント作成済みなら、Gallery（ギャラリー）のサイトを表示し、**login** を押してアカウントとパスワードを入力して下さい。

**Edit Pictures** では、作品名や説明文・タグや、その他の情報を編集できます。

**My Profile** では、ログイン用のパスワードを変更できます。

# キーボードショートカット

New... (新規作成)	Cmd-N
Open... (開く)	Cmd-O
Save (保存)	Cmd-S
Save As... (別名保存)	Cmd-Shift-S
Publish... (公開)	Cmd-P
Quit (終了)	Cmd-Q

取り消す (Undo)	Cmd-Z
やり直す (Redo)	Cmd-Shift-Z

Brush (ブラシ)	Q
Eraser (消しゴム)	E
Fill (塗りつぶし)	F

各種設定の数値を1ずつ増やす	Up
各種設定の数値を1ずつ減らす	Down

各種設定の数値を10増やす	Pg Up
各種設定の数値を10減らす	Pg Down

カーソル表示/非表示	Alt-C
ブラシの毛先を表示/非表示	Alt-D

レイヤー内を消去する	Del
------------	-----

キャンバスを動かす

マウスの右ボタン、またはスペースキーとマウスの左ボタンを押しながらドラッグする

Zoom In (拡大表示)	Cmd - +
Zoom Out (縮小表示)	Cmd - -
等倍表示	Cmd - 0
ズームイン/ズームアウト	Alt + スクロールホイール (訳注: MacOS X ではスクロールホイールのみでズームイン・ズームアウトします)

ヘルプ	F1
-----	----

## Pro版: (ベクターレイヤーの編集機能)

ベクターを描画 (Paint Tool)	1
頂点を編集 (Edit Tool)	2

複数の頂点を編集 (Group Edit Tool)	3
頂点を追加／削除 (Add & Remove Tool)	4
全体サイズ変更・回転 (Curve Transform)	5
始点サイズ調整／回転 (Init Curve Transform)	6

# Personal版と Pro版の違い

## **Personal版 -**

クリエイティブな描画機能はほとんどを備えていますが、ベクターレイヤーまでは必要ない方に向いています。非商用を目的とした個人を対象にしており、1個人が所有する複数のマシンで使用可能です。

## **Pro版 -** ベクターレイヤー、無制限のレイヤー数、

より滑らかでスムーズな描画を行うSupersmooth

アンチエイリアシング機能を搭載しています。商用利用が可能で、1台のマシンにおいて使用することが出来ます。

詳細は、ソフトウェア使用許諾ライセンス（Software License Agreement）をお読み下さい。

# コピーライト & クレジット

Flame Painter © 2012-2013 Escape Motions, s.r.o

Flame Painter © 2009-2012 Peter Blaškovič

## Flame Painter チーム:

Peter Blaškovič, Jozef Bardík, Rastislav Hornák, Michal Fapšo, Rastislav Piovarči, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

## 特別協力:

Flame Painter の為に、多くの助言・提案・アイデアでもって貢献してくれました。

Gabika Ambušová, Cara, Daniel Innes, Tanya Hayman, Oto Kona, Tomáš Lancz, Lukáš Lancz, Tony Lloyd, Tomáš Mišura, Andrei Oprinca, Martin Surovček, Daniel Streidt, Roman Urbášek, Higashiuchi Takuri.

ユーザーインターフェース・アイコン: "Batch" by Adam Whitcroft

## ライブラリ:

このアプリケーションは以下のライブラリを使用して作成されました。

Qt 4.8 - LGPL license (2.1) - <http://qt-project.org/downloads/>

QuaZIP - LGPL license (2.1) - <http://sourceforge.net/projects/quazip/>

CryptoPP - Boost Software License (1.0) - <http://www.cryptopp.com/>

創造的なアイデアを授けてくださる、全能なる存在に感謝します。