

The screenshot displays the 'Furikake Paint' application. The main workspace is a large grid where a grayscale image of a ship's hull is being painted. A smaller inset image of a ship's sail is visible in the top-left corner. The interface includes a menu bar (File, Edit, Arrange, etc.), a toolbar, and a right-hand panel with various settings like '設定ツール' (Setting Tool), '線種' (Line Type), and '図形' (Shapes). The status bar at the bottom shows coordinates and zoom level.

Windows11/10で、使用できます。モニター画面解像度は、1310×895以上を推奨します。

- 1) ソフト開発時に必要となるボタンの画像やイメージリストのコレクション・アイコンを作成
- 2) ゲームソフト開発時のキャラクターや背景アイテムの作成
- 3) ホームページのアイコン、リストマークや罫線、壁紙のパターン・模様、アニメGIFなどの作成
- 4) 他のグラフィックソフトで作成した画像の修正や変更(256ドット以上の画像は縮小されます)
- 5) ラベルやシールの絵など小さな画像の作成
- 6) 「装飾文字デザイン」ソフトの飾り枠(左上コーナー画像)の作成

保存する画像は、ピング(.png)形式のみです。読み込む画像は、jpg, bmp, png, gifです。

開発したソフトに埋め込むシングルアイコン(.ico)を作成できます。

アニメGIFは、ジフ(.gif)形式です。

1コマ毎の細かい遅延時間の設定等は、「Giam」(ベクター)等のアニメGIF編集ソフトを使用してください。

編集最大サイズは、256×256ドットです。大画像を読み込むと長辺が256ドットに縮小されます。
分割最大サイズは、128×128ドットです。最小サイズは、15×15ドットです。

目次

項目／ページ	
1. インストール・アンインストール	3
2. 操作画面の説明	3
3. 設定ツール	4
3-1 色の設定	4
3-2 消しゴム	5
3-3 輝点	5
3-4 線種	5
3-5 スクロール	5
3-6 点を打つ	5
3-7 直線を引く	6
3-8 曲線を引く	6
3-9 四角を描く(角丸含む)	6
3-10 四角塗潰しを描く(角丸含む)	6
3-11 円・楕円を描く	7
3-12 円・楕円塗潰しを描く	7
3-13 正多角形を描く(星形含む)	8
3-14 正多角形塗潰しを描く(〃)	8
3-15 ポリゴン(多角形)を描く	9
3-16 幾何曲線を描く	10
3-17 立体を描く	11
3-18 歯車を描く	12
3-19 文字を描く	12
3-20 グラデーション	13
3-21 ハッチパターン	13
3-22 アニメ表示	14
4. メニュー	15
――ファイル――	
4-1 新規	15
4-2 開く	15
4-3 画像挿入	15
4-4 選択領域保存	15
4-5 全体保存	15
4-6 シングルアイコン保存	15
4-7 アニメGif保存	15
4-8 終了	15

項目／ページ	
――編集――	
4-9 元に戻す	16
4-10 やり直す	16
4-11 コピー	16
4-12 貼付け	16
――アレンジ――	
4-13 左右反転・上下反転	16
4-14 左90度回転・右90度回転	16
4-15 左鏡面・上鏡面コピー	17
4-16 自由角度回転(左・右)	17
――分割サイズ設定――	
4-17 分割サイズ設定(正方形)	17
――ヘルプ――	
4-18 取扱説明書	17
4-19 バージョン情報	17
5. 縦横分割サイズ(長方形)	17
6. ツールバー	
6-7 色消去	18
6-8 ぼかし	18
7. 色調補正	
7-1 ペイント(許容量設定)	19
7-2 半透明	19
7-3 明度	19
7-4 彩度	19
7-5 コントラスト	19
8. 画像を編集する	20
8-1 コピー&貼付け	20
8-2 左右反転	20
8-3 上下反転	21
8-4 サイズ変更	21
8-5 タイル表示	22
9. 注意事項	22
10. バージョン履歴	22

1. インストール&アンインストール

➤インストールについて

ダウンロードした「dotPicPaint.zip」を右クリックし、「すべて展開」をクリックします。「dotPicPaint」フォルダーをダブルクリックし、その中の「setup.exe」をダブルクリックするとインストールされます。「フルカラードットペイント」をクリックすると起動します。

➤アンインストールについて

「dotPicPaint.zip」を削除してください。アプリ一覧から「フルカラードットペイント」を右クリックして、アンインストールを選択します。再度アプリ一覧が表示されたら「フルカラードットペイント」の右側「…」をクリックして、アンインストールを選択します。

2. 操作画面の説明



- ・起動すると上記画面が表示されます。描画領域の赤線は、中心線です。赤文字は説明用です。
- ・上部は「メニュー」、描画領域のマウスカursor位置等の情報、「ツールバー」です。
- ・左上は「選択領域」です。複数の画像や大きな画像の一部をクリックして選択します。
- ・中央の格子状部分は、「描画領域」です。升目をクリックして、点を打って画像を作成します。
- ・右側は、「設定ツールパネル」です。色の設定や図形描画などを操作します。
- ・左下は、選択した画像を並べてタイル表示した時の全体図を表示します。

☆注意事項

- ・元々、小さな絵を描きますので「設定ツール」の「図形描画」は、必ずしも思ったような正確な形に描画できるとは限りません。円や多角形が歪な形になったり、背景パターンやグラデーションも思った通りの色にならない場合があります。ガイド線の一部が残る場合があります。点、ペイント以外の線や図形等は、不透明色の上から半透明色を描けません。
- ・文字は、マウス移動中にオレンジの文字が表示されている時のみ描画できます。
- ・「画像挿入」でファイルを開く時は、挿入「選択領域」位置にご注意ください。
- ・大きい分割画像サイズは、描画領域の枠目が細かく、点を打つ際、目が疲れやすくなります。時々、全体保存して、パソコンから離れて目を休めてください。

3. 設定ツール

3-1 色の設定

- 画面の右上に上記の部分があります。
- 前景色は、描画領域内でマウスの左クリックで打つ点や図形の色です。
- 背景色は、描画領域内でマウスの右クリックで打つ点の色です。
- 前景色設定と書いてある所に黒い正方形があります。その色が左クリックで点を打つ現在の色（黒）です。
- 前景色を他の色に設定するには、5つの方法があります。




- 1) 「赤要素」「緑要素」「青要素」「透明要素」数値を変更する方法

値入力後、Enter「↵」を押してください。

「透明要素」を96位に変更すると[半透明色]が作成できます。不透明色の箇所に「点」を打つとその半透明色ですが、線や図形を描いても半透明にはなりません。0で透明色

- 2) 「○○色」の正方形をクリックすると上記右の「色の設定」が表示されます。

色をクリックして「OK」ボタンを押します。

- 3) 色入力の正方形の右の  をクリックして、背景色と入れ替える方法

- 4) 「点」を選択して、描画領域で描いた絵の箇所の色の点にマウスカーソルを合せて、マウスの中ボタン(マウスローラー)を押すと、その点と同じ色が前景色に設定されます。

- 5) 「簡易パレット」内の色を左クリックすると「前景色」がその色になります。

下の「一」を右へマウスドラッグすると、白～黒っぽい色パレットが表示されます。

- ・背景色を他の色に設定するには、「背景色」の白い正方形をクリックすると「色の設定」が表示されます。色をクリックして「OK」ボタンを押します。

注釈 「色の設定」表の使い方

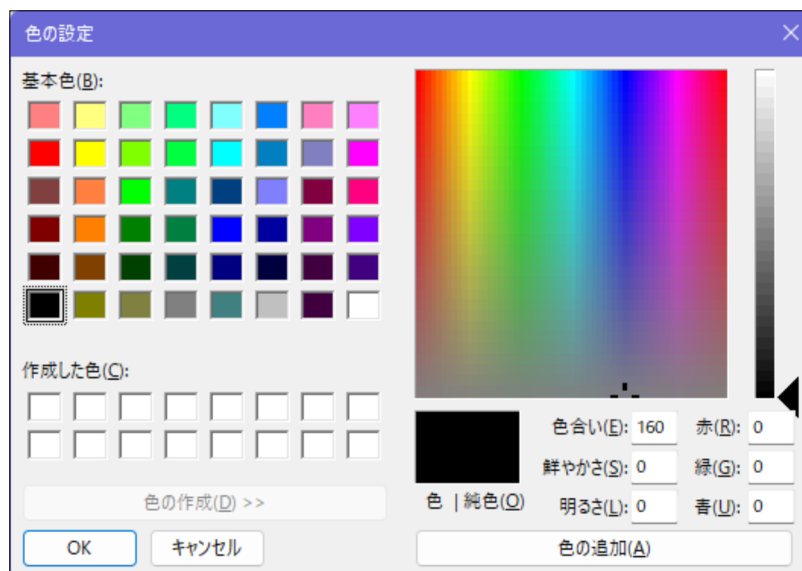
左の基本色は色パネルをクリックすると、その色に設定されます。

右の色パレットの選びたい色をクリックすると、右端のバーにその色の明～暗の色が表示されます。右端「◀」を上下スライドさせると、その選んだ色が設定されます。

色の追加ボタンを押すと「作成した色」に登録されます。

但し、ドットドローを終了すると「作成した色」は、消えます。

裏技一選択領域の右下の空き領域にその色のドットを打って「全体保存」すれば、後で「開く」で読込んだ時にその色を選択できます。



3-2 消しゴム

- 色を消す(透明)場合は、「消しゴム」ボタンをクリックします。
- ボタンの横にある消去範囲選択(1ドット～11×11ドット)をクリックして、消去太さを決めます。
- 「描画領域」にマウスカースルを移動すると、消去範囲が緑枠&半透明緑で表示されます。クリックすると、その範囲が透明になります。

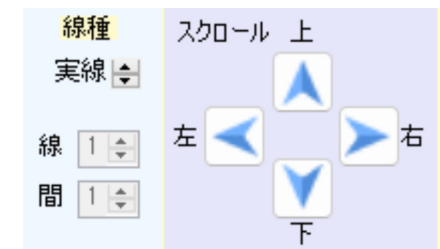


3-3 輝点

- 立体的に表現する際に描く「輝点」(白い光)を描きます。P1参照
- ボタンの横にある輝点図形(円～16放射)をクリックして、輝点形状を決めます。
- 「描画領域」にマウスカースルを移動し、輝点を描く中心をクリックして、外側に移動し範囲を決めてクリックします。
- 輝点を描く箇所の色と前景色をほぼ同色にしてください。

3-4 線種

- 線の種類として、実線と点線を選べます。
- 点線は、色線の長さと間隔の長さ(各1～8ドット)を変更できます。
- 点線は、水平・垂直方向の線は綺麗に描けますが、斜線や円形の線は、順番通りの間隔で描画されませんのでご注意ください。



3-5 スクロール

- 移動したい方向の矢印をクリックします。描画領域内の画像を1ドット毎に各方向へ移動します。
- 外にはみ出した部分は、スクロール方向の反対側に表示されます。

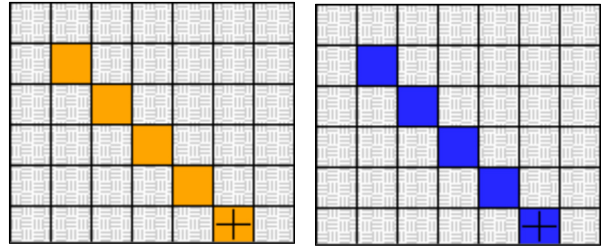
3-6 点を打つ

- 「図形」の「点」のボタンを押して選択状態になっている事(赤色)を確認します。描画領域で点の範囲が半透明赤で表示されます。
- 描画領域で左クリックすると、前景色の色の点を打ちます。
- 描画領域で右クリックすると、背景色の色の点を打ちます。
- 🔘 をクリックすると 🔘 になり、太い点を打てます。



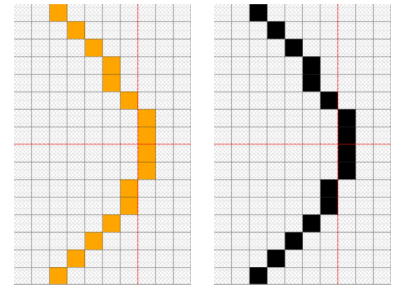
3-7 直線を引く

- 右中の「図形」の「直線」のボタンを押し、選択状態になっている事を確認します。
- 描画領域内の線を引き始める位置で左クリックしマウスを移動するとオレンジのガイドラインが表示されます。線を引き終える位置で左クリックすると、線を前景色で描画します。
- オレンジのガイドラインが表示されているときに右クリックすると、直線描画をキャンセルできます。不透明色の上に半透明色を描けません。



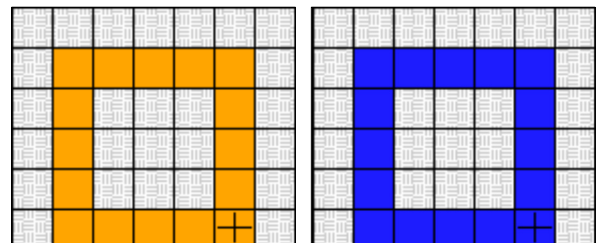
3-8 曲線を引く

- 右中の「図形」の「曲線」のボタンを押し、選択状態になっている事を確認します。
- 描画領域内の線を引き始める位置で左クリックし、引き終える位置で左クリックし、マウスを移動するとオレンジのガイドラインが表示されます。マウスを移動し、曲線の曲がり具合を調整し左クリックします。線を前景色で描画します。
- オレンジのガイドラインが表示されているときに右クリックすると、直線描画をキャンセルできます。不透明色の上に半透明色を描けません。



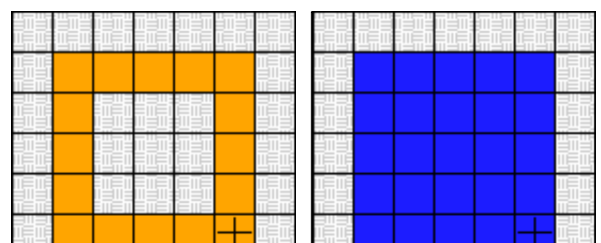
3-9 四角を描く(角丸含む)

- 右中の「図形」の「四角」のボタンを押し、選択状態になっている事を確認します。
- 描画領域内の四角を描き始める位置（左上）で左クリックし、マウスを移動するとオレンジのガイドラインが表示されます。四角を描き終える位置（右下）で左クリックすると、前景色で描画します。
- オレンジのガイドラインが表示されているときに右クリックすると、四角描画をキャンセルできます。不透明色の上に半透明色を描けません。
- 「角丸半径」を0以上(1~15)にすると、角丸四角が描けます。





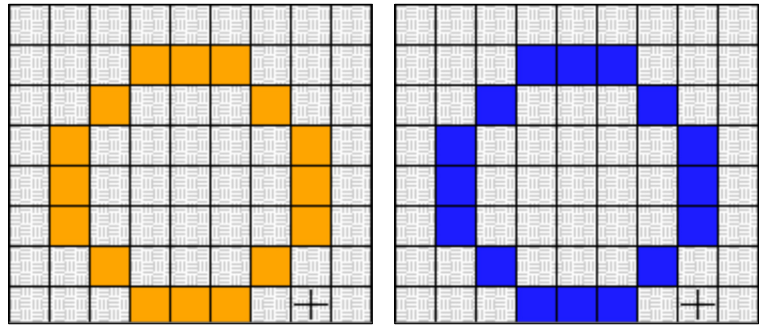
3-10 四角塗潰しを描く(角丸含む)

- 右中の「図形」の「四角塗潰し」のボタンを押し、選択状態になっている事を確認します。
- 描画領域内の塗り四角を描き始める位置（左上）でマウスを左クリックし、マウスを移動するとオレンジのガイドラインが表示されます。四角塗潰しを描き終える位置（右下）でマウスを左クリックすると、四角塗潰しを前景色で描画します。
- オレンジのガイドラインが表示されているときにマウスを右クリックすると、四角塗潰し描画をキャンセルできます。不透明色の上に半透明色を描けません。
- 「角丸半径」を0以上(1~15)にすると、角丸四角が描けます。





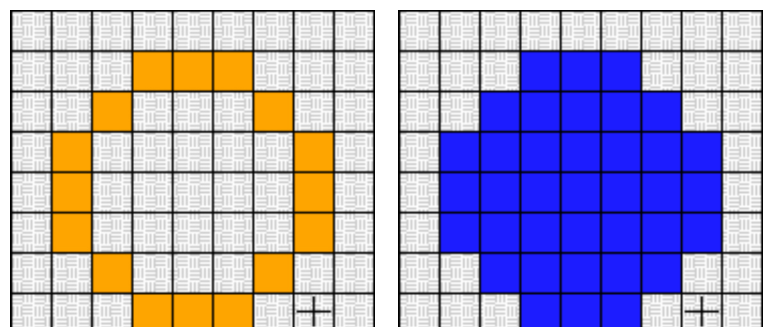
3-11 円・楕円を描く

- 右中の「図形」の「円」のボタンを押し、選択状態になっている事を確認します。
- 描画領域内の円を描き始める位置（左上）でマウスを左クリックし、マウスを移動するとオレンジのガイドラインが表示されます。
円を描き終える位置（右下）でマウスを左クリックすると円を前景色で描画します。
 をクリックすると  になり、最初にクリックした所を中心に円を描けます。
- オレンジのガイドラインが表示されているときにマウスを右クリックすると、円描画をキャンセルできます。
不透明色の上に半透明色を描けません。



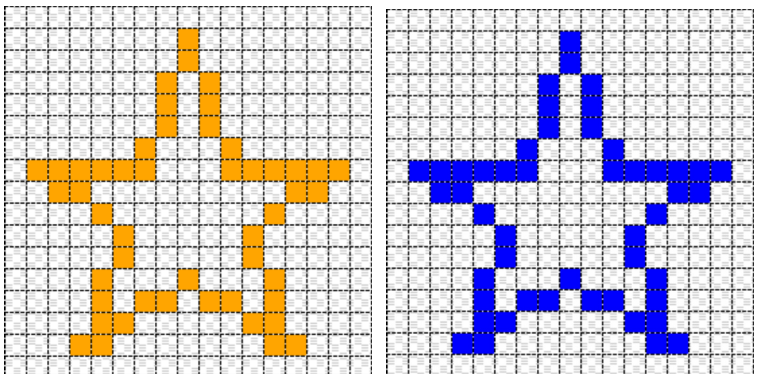
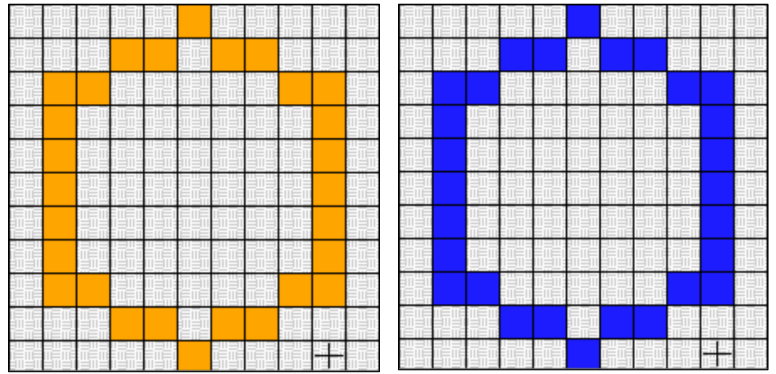
3-12 円塗潰し・楕円塗潰しを描く

- 右中の「図形」の「円塗潰し」のボタンを押し選択状態になっている事を確認します。
- 描画領域内の円塗潰しを描き始める位置(左上)でマウスを左クリックし、マウスを移動するとオレンジのガイドラインが表示されます。円塗潰しを描き終える位置(右下)で、マウスを左クリックすると、円塗潰しを前景色で描画します。
 をクリックすると  になり、最初にクリックした所を中心に円を描けます。
- オレンジのガイドラインが表示されているときにマウスを右クリックすると、円塗潰し描画をキャンセルできます。不透明色の上に半透明色を描けません。
半透明色にした場合、縁の色の1部分に2回重ね塗りの箇所ができます。
その箇所に半透明色の点を打って修正できます。



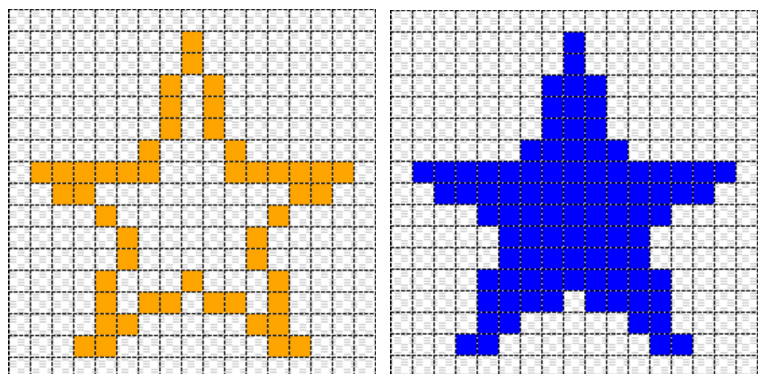
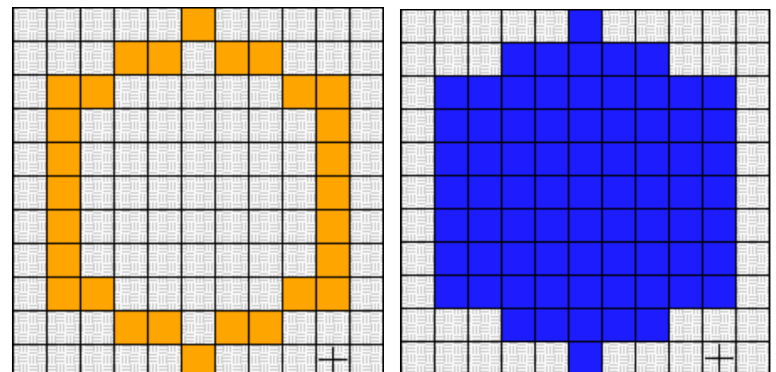
3-13 正多角形を描く(星形含む)

- 右中の「図形描画」「正多角形」のボタンを押し、選択状態になっている事を確認します。
- 正多角形は、三角形から八角形まで描画できます。(四角形は、菱形)
- 「角数」の入力数字を描きたい角数に上下の矢印ボタンで変更します。
- 描画領域内の**正多角形を描く中心位置**でマウスを左クリックし、マウスを移動するとオレンジのガイドラインが表示されます。正多角形の大きさが決まった位置でマウスを左クリックすると、正多角形を前景色で描画します。
- オレンジのガイドラインが表示されているときにマウスを右クリックすると、正多角形描画をキャンセルできます。**不透明色の上に半透明色を描けません。**
- 「□★」をクリックしてチェックマーク ☒ を付けると、星形を描けます。
- 「凹深さ」のスライダーをドラッグして中心への窪み具合を調節できます。9段階(左：深い、右：浅い) 3~8角の星形ができます。



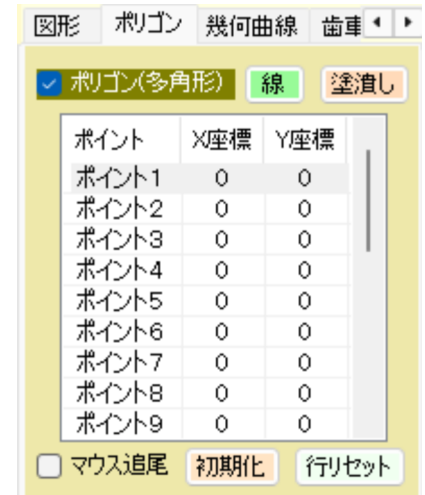
3-14 正多角形塗潰しを描く(星形含む)

- 右中の「図形」の「正多角形塗潰し」のボタンを押し、選択状態になっている事を確認します。正多角形塗潰しは、三角形から八角形まで描画できます。(この四角形は、菱形)
- 「角数」の入力数字を描きたい角数に上下の矢印ボタンで変更します。
- 描画領域内の**正多角形塗潰しを描く中心位置**でマウスを左クリックし、マウスを移動するとオレンジのガイドラインが表示されます。塗り多角形の大きさが決まった位置でマウスを左クリックすると正多角形塗潰しを前景色で描画します。
- オレンジのガイドラインが表示されているときにマウスを右クリックすると、正多角形塗潰し描画をキャンセルできます。**不透明色の上に半透明色を描けません。**
- 「□★」をクリックしてチェックマーク ☒ を付けると、星形を描けます。
- 「凹深さ」のスライダーをドラッグして中心への窪み具合を調節できます。
半透明色にした場合、縁の色的一部分に2回重ね塗りの箇所ができます。その箇所に半透明色の点を打って修正できます。

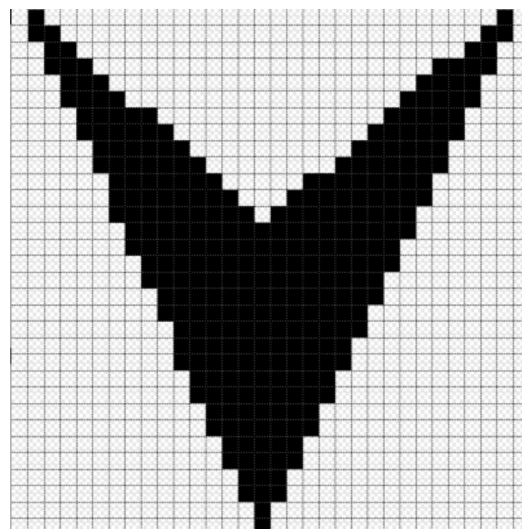
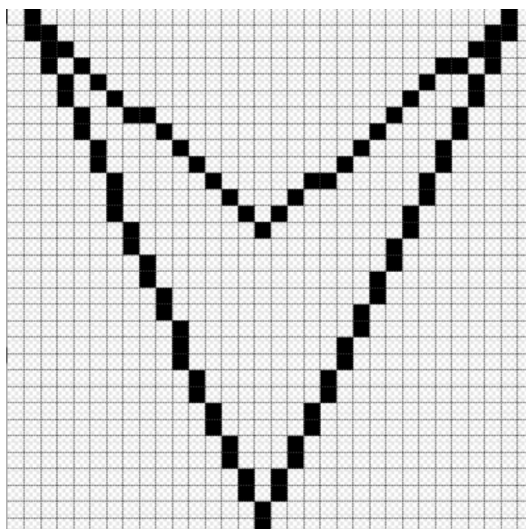
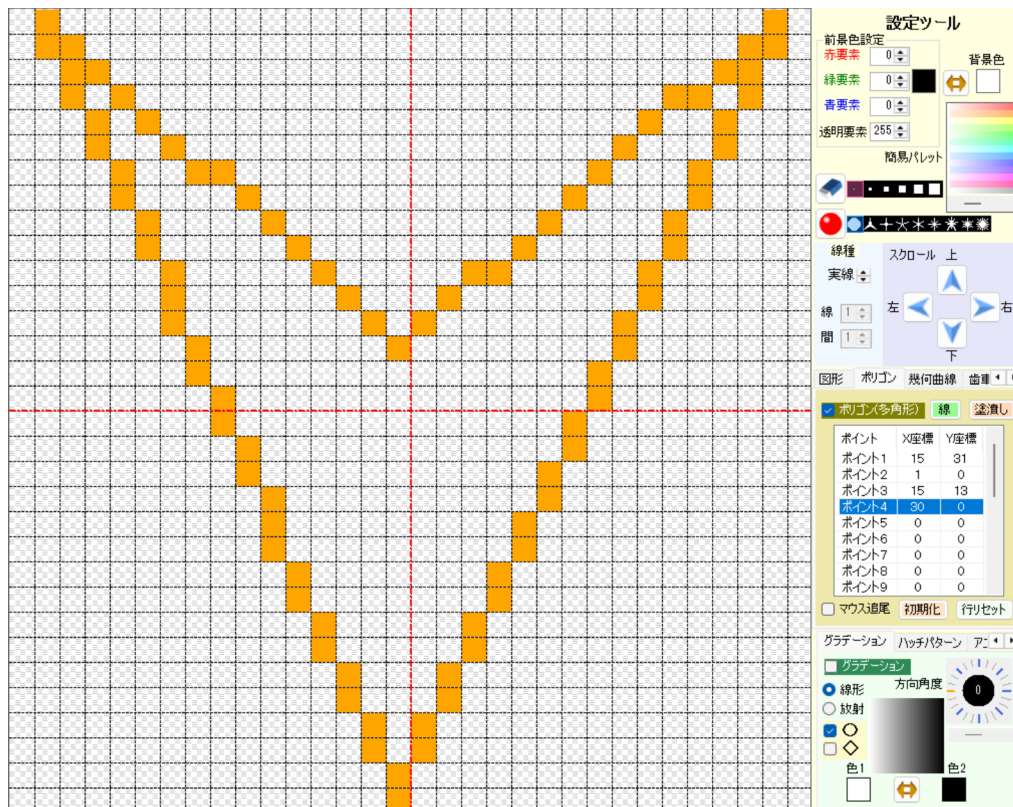


3-15 ポリゴン(多角形)を描く

- 任意の位置(左上隅以外)の構成点(最大20点)で多角形を描きます。
- 「□ポリゴン」をクリックし、チェックマーク☑を付けます。
- リストのポイント1をクリックし、選択します。描画領域の任意の点をクリックします。(X座標0, Y座標0 以外)
- 次にリストのポイント2をクリックします。同様に任意の点をクリックします。以下同様に設定後「線」のボタンをクリックし描画領域内をクリックします。「塗潰し」の場合は、「塗潰し」ボタンをクリックし、描画領域内をクリックします。
- 「マウス追尾」を☑すると、マウス移動時ガイド線が追尾します。



- 「初期化」ボタンをクリックすると、全ポイント値を「0」に設定します。
- 「行リセット」ボタンをクリックすると、選択行のポイント値を「0」に設定します。リセット行以降のポイントは無効になります。不透明色の上に半透明色を描けません。



3-16 幾何曲線を描く

渦巻、螺旋、スピログラフの曲線を描きます。

「サイズ」を設定します。64以上を推奨します。

描画領域の分割サイズは、設定サイズ又は、それより大きいサイズにしてください。

➤渦巻

「巻き数」「内円半径」に値を入力し、「円のピッチ」をスライドして、「渦巻」ボタンをクリックすると再表示されます。形が決まったら「決定」ボタンをクリックします。

描画領域でマウスを移動すると、渦巻が表示されるので、描きたい場所でクリックします。

➤螺旋

「巻き数」「円の半径」に値を入力し、「円のピッチ」をスライドして、「螺旋」ボタンをクリックすると再表示されます。形が決まったら「決定」ボタンをクリックします。

描画領域でマウスを移動すると、螺旋が表示されるので描きたい場所でクリックします。

曲線が枠から、はみ出る場合は、「上下位置増減」をスライドして移動調節できます。

➤スピログラフ

「外円半径」「内円半径」に値を入力し、「内円までの距離」をスライドして、「スピログラフ」ボタンをクリックすると再表示されます。


形が決まったら「決定」ボタンをクリックします。

描画領域でマウスを移動すると、スピログラフの曲線が表示されるので描きたい場所でクリックします。

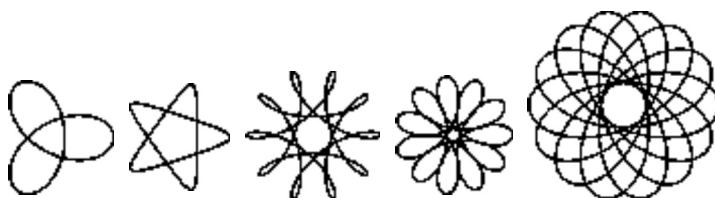
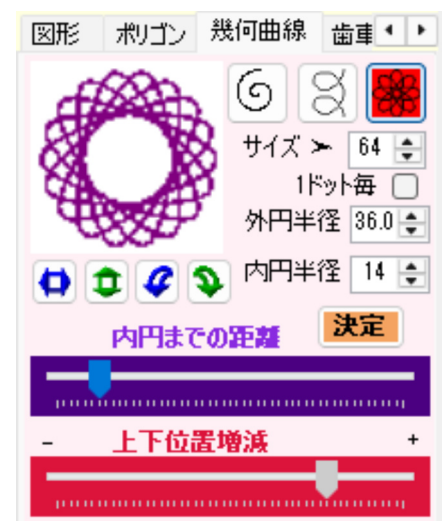
曲線が枠から、はみ出た場合、サイズを大きくしてください。

値や、スライドの目盛が一つ違うだけで、形状が異なる曲線になります。（下記の描画例(一部)を参照）

各数値を設定して、右上のボタンをクリックすると、設定が反映され、図形が更新されます。

 左右反転  上下反転

 左90° 回転  右90° 回転



3-17 立体を描く

多角柱、多角錐の立体を描きます。

「サイズ」を設定します。

描画領域の分割サイズは、設定サイズ又は、それより大きいサイズにしてください。

➤多角柱

辺の数を設定します。(3~12)

中心から角までの半径を設定します。

高さを設定します。

斜視角度 物体を正面(0°)から見て、天面(90°)までの角度を設定します。

左回転角度 立体を左へ傾ける角度(0° ~ 45°)を設定します。

各数値を設定して、右上のボタンをクリックすると、設定が反映され、図形が更新されます。

立体が枠内から、はみ出した場合、スライダーを設定して、右上のボタンをクリックし、図形が枠内に収まるようにします。

形が決まったら「決定」ボタンをクリックします。

描画領域でマウスを移動すると、多角柱が表示されるので、描きたい場所でクリックします。



➤多角錐

辺の数を設定します。(3~12)

中心から角までの半径を設定します。

高さを設定します。

斜視角度 物体を正面(0°)から見て、天面(90°)までの角度を設定します。

左回転角度 立体を左へ傾ける角度(0° ~ 45°)を設定します。

各数値を設定して、右上のボタンをクリックすると、設定が反映され、図形が更新されます。

立体が枠内から、はみ出した場合、スライダーを設定して、右上のボタンをクリックし、図形が枠内に収まるようにします。

形が決まったら「決定」ボタンをクリックします。

描画領域でマウスを移動すると、多角錐が表示されるので、描きたい場所でクリックします。

陰線処理をしていないので、背面側の線を消去する必要があります。

 左右反転  上下反転

 左 90° 回転  右 90° 回転

3-18 歯車を描く

歯車を描きます。

「☐歯車」をクリックしてチェックマーク☒をつけます。

「歯の数」「歯の高さ」を設定します。

歯車の直径は、上記設定によって、自動的に決定されます。


「歯車直径」の値が表示されますので、それに合わせて


選択領域サイズを大きめに変更してください。

「更新」ボタンをクリックすると、右側の表示領域の歯車画像が更新されます。

「☐アンチエイリアス」をクリックして、チェックマーク☒をつけ、「更新」ボタンをクリックすると、線が滑らかになります。ぼやけた線になります。



 ボタンをクリックすると、線画の歯車を描きます。

 ボタンをクリックすると、塗潰しの歯車を描きます。

グラデーション塗り、パターン塗りもできます。

描画領域にマウスカーソルを移動し、歯車の図が表示中に左クリックします。

歯車の数… 4～80 歯の高さ… 2～47

3-19 文字を描く

➤ タブ「ポリゴン」の右隣「文字」のタブをクリックし、「☐文字」にチェックマーク☒を付けます。文字入力欄に描く文字を入力します。

描画領域にマウスカーソルを移動し、オレンジ文字が表示中に左クリックします。

➤ 「フォント」ボタンを押すと描く文字の書体を変更できます。

➤ 文字の色は前景色の色です。不透明色の上に半透明色を描けません。

➤ 「縁付」をクリックしてチェックマークを付けると、縁付き文字、白抜き文字を描けます。

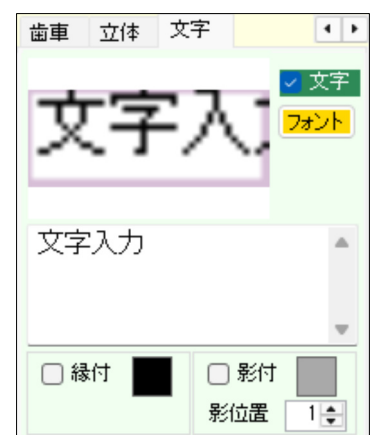
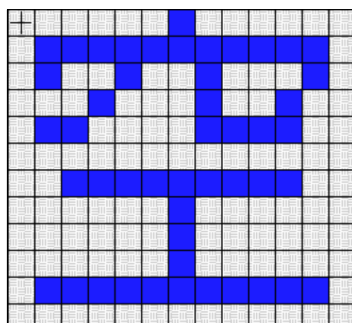
➤ 「影付」をクリックしてチェックマークを付けると、影付き文字を描けます。

影位置の数字を大きくすると文字が浮いたようになります。

➤ 下記グラデーション・ハッチパターンを使用せず、ベタ塗りで四角塗潰し、円塗潰し、多角形塗潰しを描きたい場合、チェックマーク☒を外してからその図形を描いてください。

➤ 文字入力部をクリックすると上部にイメージが表示されます。

紫枠が領域で「力」の文字が領域からはみ出しています。選択領域を広げるか、フォントを設定して枠内に余裕で収まるようにします。



3-20 グラデーション

➤線、塗潰し図形、文字を「色1～色2」のグラデーション色で塗ります。「□グラデーション」をクリックし、チェックマーク☑を付けます。

➤色1・色2の各パネルをクリックし「色の設定」で色を決定します。

をクリックすると、色1と色2を入れ替えます。

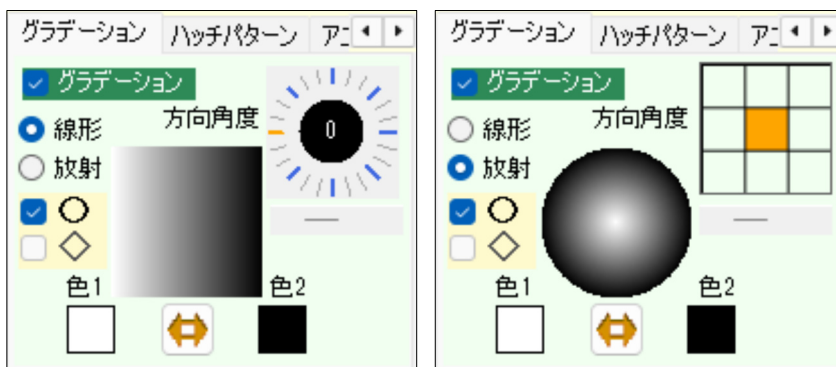
➤線形グラデーション

端から反対側へのグラデーションで 塗る場合は「○線形」のチェックマークをクリックします。
グラデーションの方向角度を左の円目盛をクリック又は◀▶をクリックして方向角度を決めます。

➤放射グラデーション

中心から外側へのグラデーションで塗る場合は「○放射」のチェックマークをクリックします。
右上の升目をクリックして(現在位置オレンジ■)グラデーションの始まり位置を決めます。

「●放射」の下☑ ○は、円形放射。◇ は、角に向かったの放射。



3-21 ハッチパターン

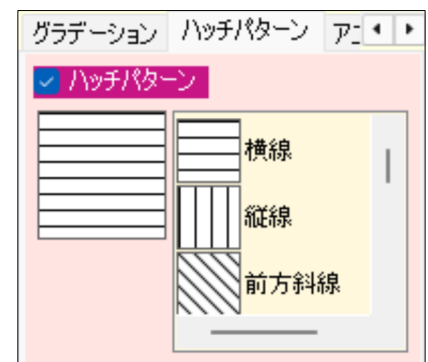
➤四角塗潰し、円塗潰し、多角形塗潰しの内側を前景色、背景色の2色のパターンで塗ります。
「□ハッチパターン」タブをクリックし、チェックマーク☑を付けます。

➤リストの中からハッチパターンの種類を選択し、クリックします。

四角塗潰し、円塗潰し、多角形塗潰しの図形を描いたとき、そのパターンで塗られます。

➤選択したパターンによっては、小さいサイズの図形を描いたとき正しくパターン塗りが行われないことがあります。

➤図形の左上がパターンの描き始めとなります。



3-22 アニメ表示

連続の動きがある画像各コマを作り、動作を確認できます。

- 下記のように、位置を少し変えた絵を10枚用意したとします。
現在選択されている画像が表示されています。
- 右下「ハッチパターン」右の「アニメ設定」タブをクリックします。

1) アニメ枚数設定

- アニメ動作を確認するには、動作させる画像を「選択領域」の左上から、横方向に並べる必要があります。「選択領域」の途中にある画像からは、アニメ動作の確認はできません。
- 左上から横方向及び下段横方向に何枚の画像をアニメ動作させるかの枚数設定をします。
上記の場合、画像枚数を10に設定します。

2) アニメスピード設定

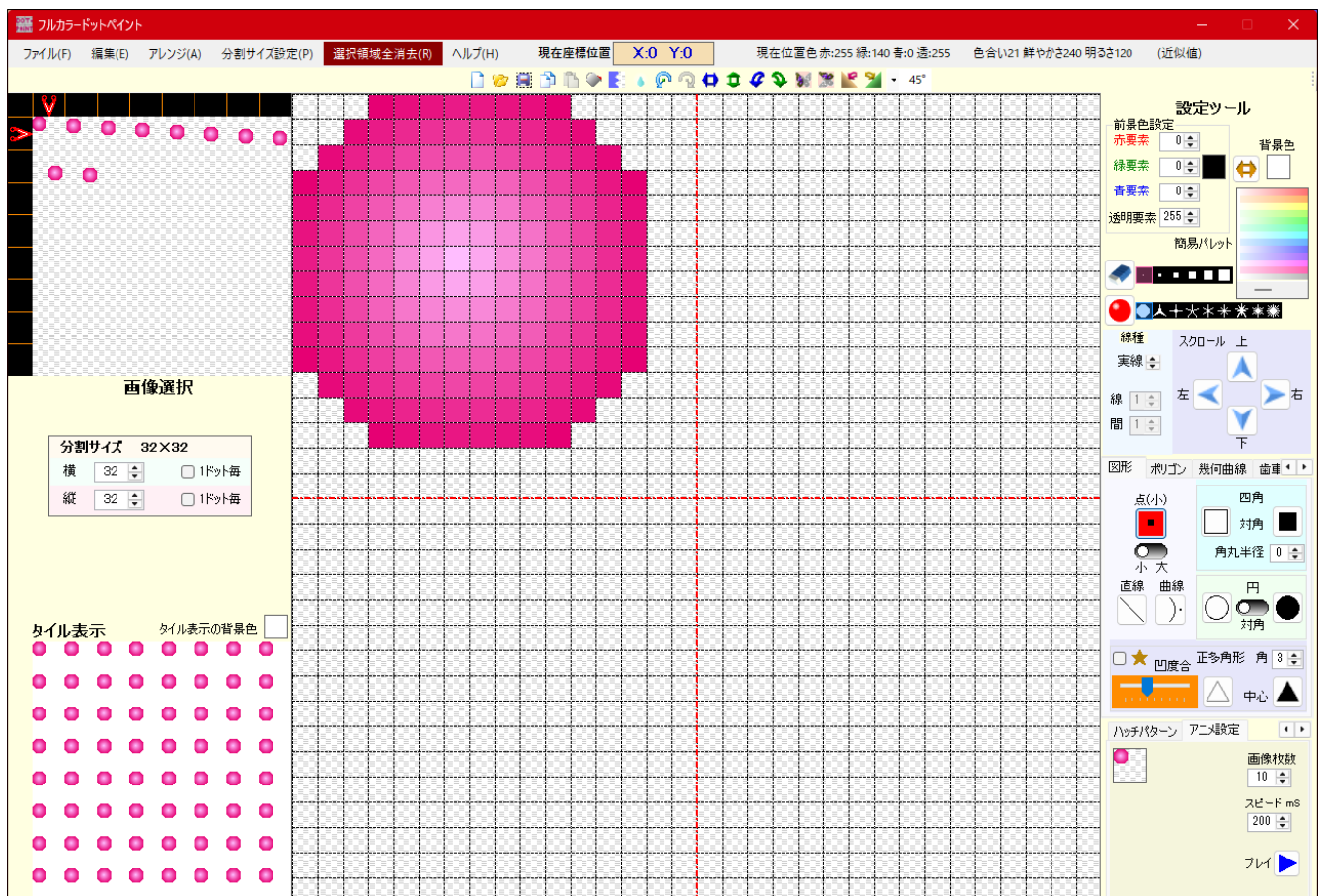
- 画像一枚毎の表示時間を設定します。最初は 500ms (0.5秒) になっています。
- 滑らかな動きになるように、秒数を調整します。

3) アニメスタート

「プレイ」ボタンをクリックします。 アニメが滑らかに動作します。

4) アニメGIF作成

- 上記の動作確認後、メニューの「ファイル」「アニメGIF保存」をクリックします。
ファイル名を入力して、「OK」ボタンをクリックすると、アニメGIFで保存します。
全コマ間の遅延時間は、「スピード」の設定秒数です。
- 1コマ毎の細かい遅延時間の設定等は、「Giam」(ベクター)等の
アニメGIF編集ソフトを使用してください。



4. メニュー

——ファイル——

4-1 新規

このソフトの起動時に戻します。保存されていない場合は、メッセージが表示されます。

4-2 開く

- 全体保存した画像ファイル、部分保存した画像ファイルを開きます。
- メニューの「ファイル」から「開く」を選択します。対応している画像の種類は、ビットマップ、BMP：ピング、PNG：ジフ（ギフ）、GIF：ジェイペグ、JPG
- いちばん左上からの箇所に読み込まれます。
- 読み込んだ画像のサイズが256ドット×256ドットを超える場合、左上から縦横256ドット以降の画像が欠けますのでご注意ください。



4-3 画像挿入

- 「選択領域」選択した位置に部分保存した画像(分割画像サイズと同サイズ)を読み込みます。
- メニューの「ファイル」から「画像挿入」を選択します。対応している画像の種類は、上記と同読み込んだ画像が分割画像サイズを超える場合、他の選択域を浸食するのでご注意ください。

4-4 選択領域保存

- 現在、選択している領域画像のみを保存するには、「選択領域保存」をメニューから選択します。
- 対応している画像の種類は、ピング(拡張子.png)です。
他の画像形式にする場合は、別のグラフィックエディターで変換して下さい。

4-5 全体保存

- 領域のすべてを保存するには、「全体保存」をメニューから選択します。
- 対応している画像の種類はピング(拡張子.png)です。小まめに全体保存することをお勧めします。

4-6 シングルアイコン保存

- 「シングルアイコン保存」をメニューから選択します。
- 選択している領域をピング(拡張子.png)で保存すると、同じフォルダーにアイコン(拡張子.ico)が保存されます。
- 自作ソフトに埋め込むアイコンを作成する場合は、128×128ドットを推奨します。

4-7 アニメGif保存

「アニメGif保存」をメニューから選択します。詳細は「13頁」を参照してください。

4-8 終了

「フルカラードットペイント」を終了します。

——編集——

4-9 元に戻す 50回以上前に戻りません。

「メニュー」「編集」「元に戻す」をクリックするとひとつ前の描画操作の画像に戻します。

別の区画領域を選択すると、選択前の領域は、「元に戻す」ができません。

「画像全体元に戻す」をクリックして、チェックマークを付けると、領域に関係なくできます。



4-10 やり直す

➤ 「メニュー」「編集」「やり直す」をクリックするとひとつ後の描画操作の画像に進めます。

➤ 「元に戻す」をクリックすると「やり直す」が有効になります。

➤ 前に戻り過ぎた場合は、「やり直す」をクリックして、目的の画像に進めてください。

別の区画領域を選択すると、選択前の領域は、「やり直す」ができません。

「画像全体元に戻す」をクリックして、チェックマークを付けると、領域に関係なくできます。

4-11 コピー

「メニュー」「編集」「コピー」をクリックすると描画領域内に表示されている画像をコピーします。次に「コピー」ボタンが押されるまで、内容を保持しています。

4-12 貼付け

➤ 「メニュー」「編集」「貼付け」をクリックすると描画領域内に、上記のコピーされた画像を貼付します。

➤ 「コピー」をクリックすると「貼付け」が有効になります。

——アレンジ——

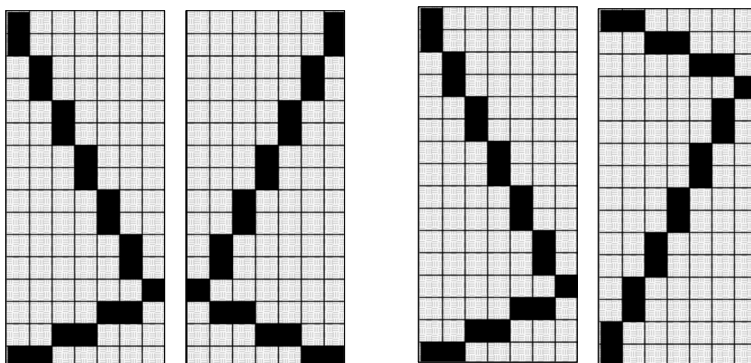
4-13 左右反転・上下反転

「左右反転」をクリックすると、描画領域内の画像を左右に反転させます。

「上下反転」をクリックすると、描画領域内の画像を上下に反転させます。

左右反転

上下反転



元の画像

元の画像



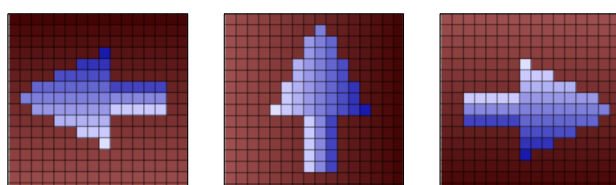
4-14 左90度回転・右90度回転 (分割画像サイズが縦横同サイズのみ可能)

「左90度回転」「右90度回転」をクリックすると、描画領域内の画像を90度左回転させます。

左回転

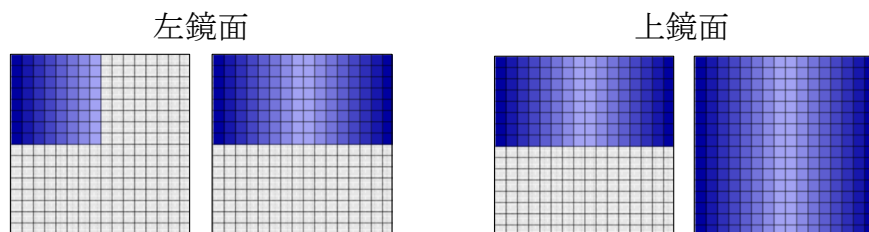
元の画像

右回転



4-15 左鏡面・上鏡面

- 「左鏡面」をクリックすると、描画領域内の画像左半分を右半分に鏡面コピーします。
- 「上鏡面」をクリックすると、描画領域内の画像上半分を下半分に鏡面コピーします。



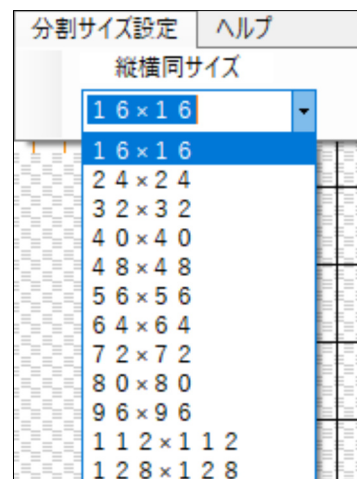
4-16 自由角度回転

- 右の角度選択 (10° ~45° 5° 毎) で角度を選択し、左自由回転(右自由回転)をクリックします。選択領域内の中心を起点として、図形が回転します。
- 図形の「補間」が発生し、ぼやけた図形を描きます。多少、図形の修正、構築が必要です。

——分割サイズ設定——

4-17 分割画像サイズ設定(正方形)

- 起動時は、16ドット×16ドットの分割画像サイズになっています。ドット数を変更することにより、分割画像サイズを変更します。
- 「分割サイズ設定」をクリックします。右の▼をクリックして変えたいサイズを選択し、クリックします。



4-18 選択領域全消去

現在の選択領域を全消去します。

——ヘルプ——

4-18 取扱説明書

この取扱説明書を表示します。

4-19 バージョン情報

このソフトのバージョン情報を表示します。

5. 縦横個別分割サイズ(長方形可)

- 「画像選択」下の分割サイズ設定で縦・横のサイズを別々に設定できます。
- 「部分保存」して、次回「開く」で読込んだ場合、分割サイズが自動的に8の倍数のサイズになります。数字を手入力して、分割サイズを変更してください。最小サイズは、15×15ドット 最大サイズは、128×128ドットです。「□1ドット毎」をクリックし、☒チェックマークを付けると、分割サイズ数値が1ドット毎の上下に変更されます。通常16ドット毎の上下です。



——— ツールバー ———



6. ツールバー

6-1 新規

6-2 開く

6-3 選択保存


6-4 コピー

6-5 貼付け

6-1～6-5は、メニュー項目と同じ

6-6 色消去

➤ 描画領域内のクリックした箇所の色域を透明色にします。


➤ ボタンを  クリックするとボタンが濃赤になります。

もう一度クリックするか、他のボタンをクリックすると、色消去モードが解除されます。

➤ 描画領域内の消去したい色をクリックします。

6-7 ぼかし

➤ 前景色の円形で、ぼかし塗りします。

➤ ボタンを  クリックするとボタンが濃赤になります。

もう一度クリックするか、他のボタンをクリックすると、ぼかしモードが解除されます。

➤ 描画領域内のぼかし塗りを描き始める位置（左上）でマウスを左クリックし、マウスを移動すると、オレンジのガイドラインが表示されます。ぼかし塗りを描き終える位置（右下）でマウスを左クリックすると、前景色でぼかし塗りします。

➤ オレンジのガイドラインが表示されているときにマウスを右クリックすると、ぼかし塗りをキャンセルできます。

6-8 やり直す

6-9 元に戻す

6-10 左右反転

6-11 上下反転

6-12 左90° 回転

6-13 右90° 回転

6-14 左鏡面

6-15 上鏡面

6-16 左自由回転

6-17 右自由回転

6-8～6-17までは、メニュー項目と同じ

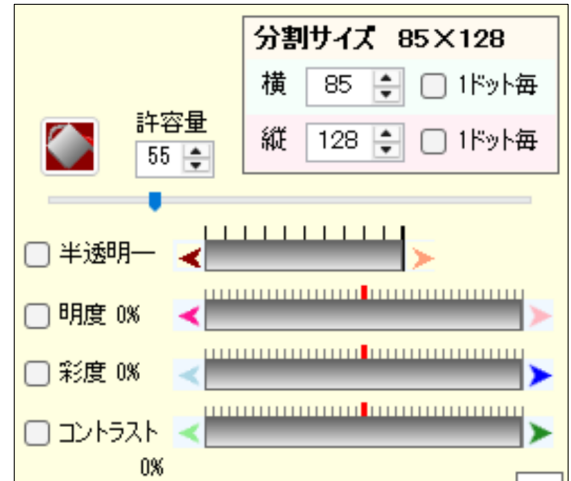
ペイントは、「色調補正」に移動しました。

7. 色調補正


7-1 ペイント

描画領域内のクリックした箇所の色域を前景色で塗り潰します。

- ボタンをクリックするとボタンが濃赤になります。
もう一度クリックするか、他のボタンをクリックすると、ペイントモードが解除されます。
- 前景色を変更したい色に設定します。描画領域内の変更する色をクリックします。
- 許容量・0 上記クリックした色のみを変更します。
許容量・1～255 クリックした色の近似色も変更します。



下記「色調補正」で☑チェックマークを付けると、右記「プレビュー」画面が表示されます。

上部をクリックしてマウสดラッグすると自由に移動できます。



7-2 半透明

選択区域の画像全体を半透明にします。(10段階)

- 「☐半透明」をクリックして☑チェックマークを付けます。
- 左右の「➤」ボタンをクリックすると、透明度が変化します。
- 「0.K」ボタンをクリックすると、選択区域の画像に反映されます。

7-3 明度

選択区域の画像全体の明度を変更します。(暗い-100%～-5%、明るい5%～100% 各5%毎)

- 「☐明度」をクリックして☑チェックマークを付けます。
- 左右の「➤」ボタンをクリックすると、明度が変化します。
- 「0.K」ボタンをクリックすると、選択区域の画像に反映されます。

7-4 彩度

選択区域の画像全体の彩度を変更します。(淡い-100%～-5%、鮮やか5%～100% 各5%毎)

- 「☐彩度」をクリックして☑チェックマークを付けます。
- 左右の「➤」ボタンをクリックすると、彩度が変化します。
- 「0.K」ボタンをクリックすると、選択区域の画像に反映されます。

7-5 コントラスト

選択区域の画像全体のコントラストを変更します。(弱い-100%～-5%、強い5%～100% 各5%毎)

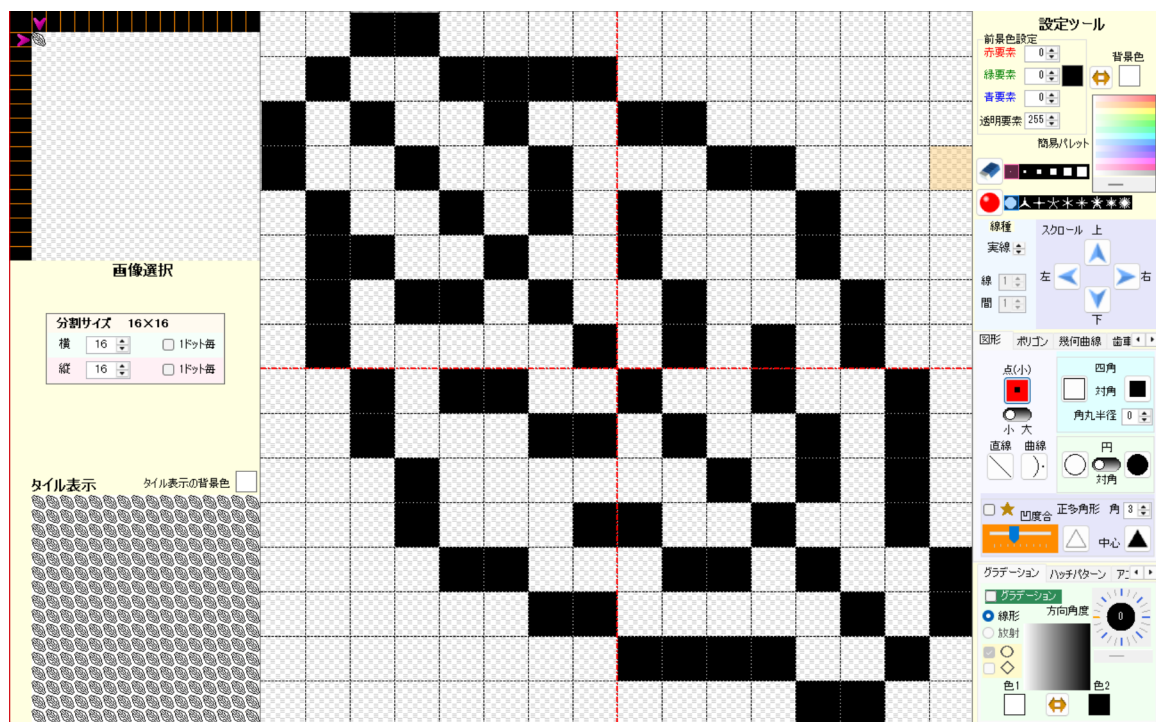
- 「☐コントラスト」をクリックして☑チェックマークを付けます。
- 左右の「➤」ボタンをクリックすると、彩度が変化します。
- 「0.K」ボタンをクリックすると、選択区域の画像に反映されます。

7. 画像を編集する

コピー&貼り付けや画像サイズ変更による実践的な図形編集の方法を説明します。

7-1 コピー&貼り付け

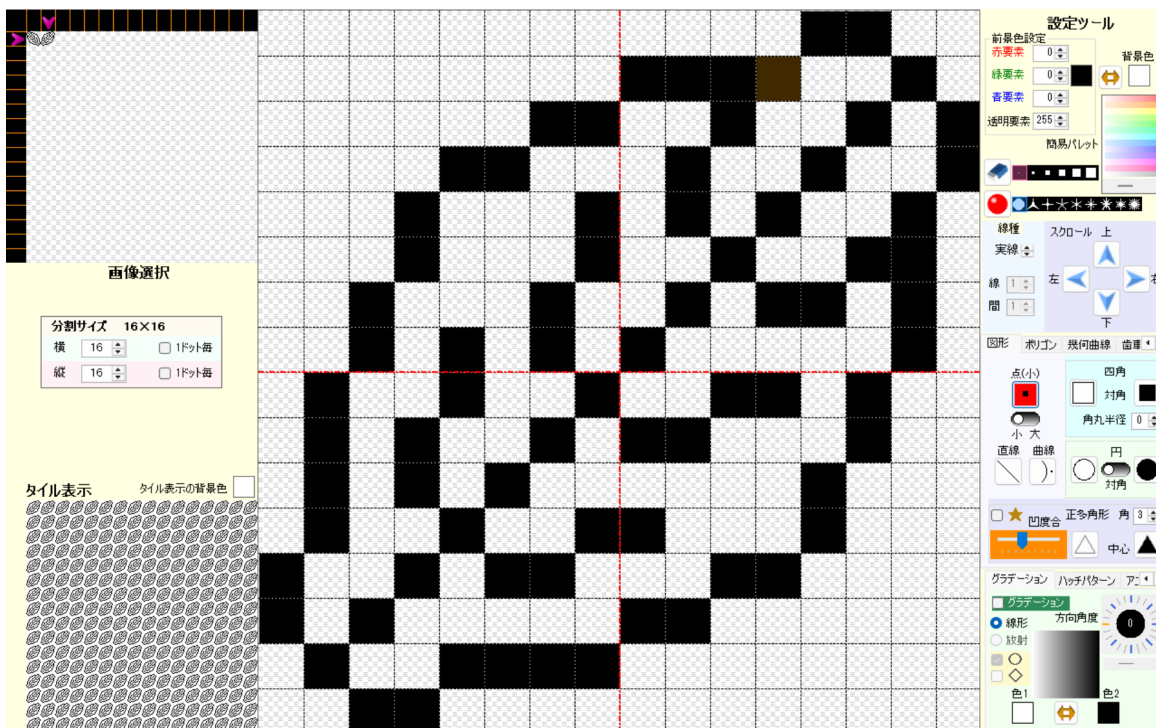
例えば、左の様な絵を描いたとします。「編集」の「コピー」ボタンをクリックします。



「選択領域」の現在位置の右をクリックします。「編集」の「貼付」ボタンをクリックします。

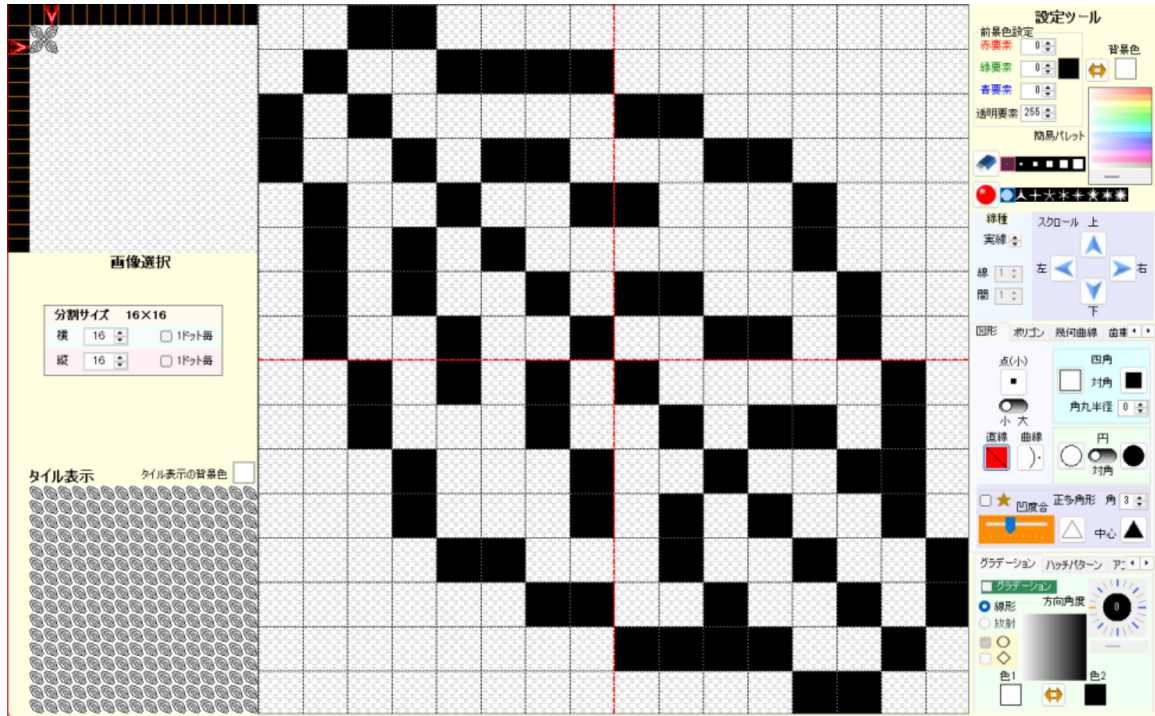
7-2 左右反転

「アレンジ」の「左右反転」ボタンをクリックします。



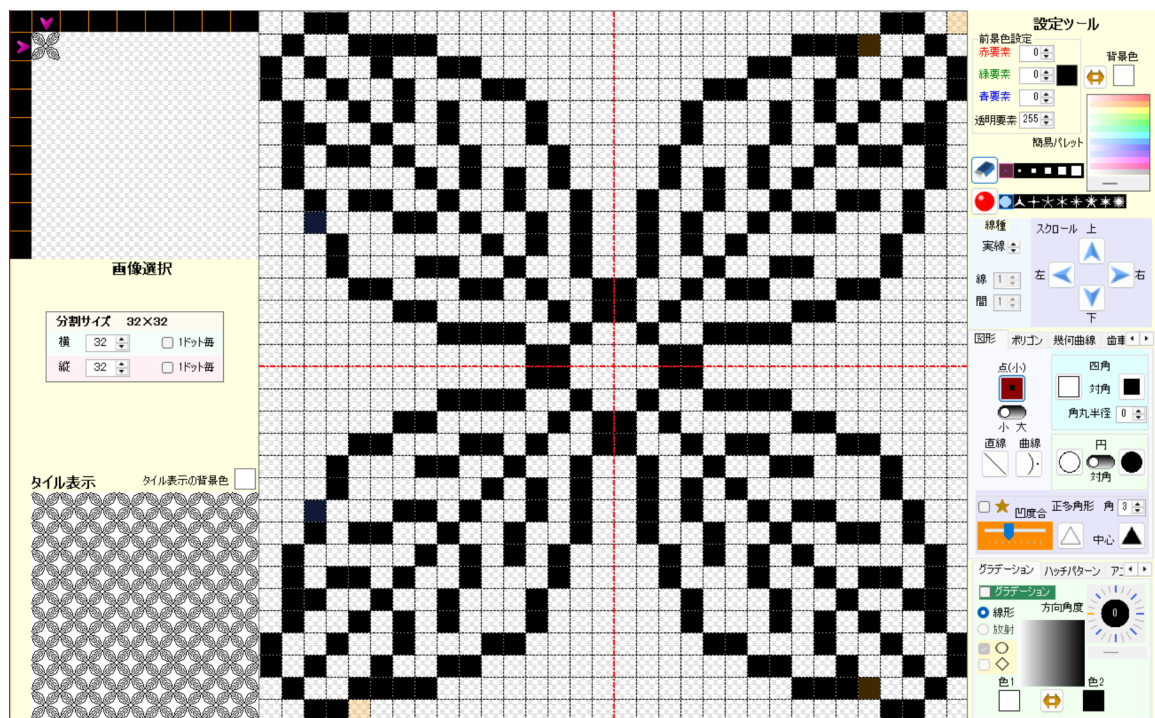
7-3 上下反転

- 「選択領域」の2段目の左をクリックします。「編集」の「貼付」ボタンをクリックします。「アレンジ」の「上下反転」ボタンをクリックします。
 - 「選択領域」の2段目、左から2番目をクリックします。「編集」の「貼付」をクリックします。
 - 「アレンジ」の「左右反転」をクリックします。更に、「上下反転」をクリックします。
- 又は、7-2の後、下記サイズ変更(32×32)して、「アレンジ」の「上鏡面」でも可



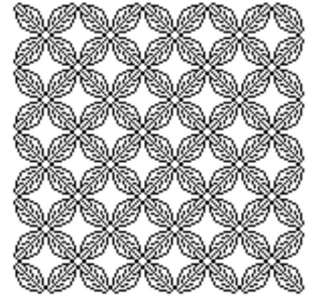
7-4 サイズ変更

- 作った画像をタイル表示して模様にする場合、サイズ変更することにより別のイメージで模様を作成することが可能となります。
- 「画像サイズ」を縦横共16×16を32×32に変更すると、下記のようになります。左下の「タイル表示」に並べた時の様子が表示されます。



7-5 タイル表示

- ホームページの壁紙や、表、文章の背景に模様を描く場合の画像をタイル表示して描きます。オリジナルの画像を作成して、きれいな模様を作ってみましょう。(下記参照)
- 左下のタイル表示に「選択領域」の現在選択されている画像を縦横並べた状態を表示します。
【タイル表示】背景色のパネルをクリックすると、タイル表示の背景色を変更できます。



8. 注意事項

このソフトは、フリーソフトウェアです。著作権は、私(HotCakeSoft)にあります。
コピーは自由ですが、著作権は、放棄していません。
このソフトで作成した画像は、作成された本人に著作権があります。
改造、改変や一部のコピーをしないでください。
このソフトウェアをパーソナルコンピュータにインストールすることや
その後、使用することによって生じるいかなる損害、障害、事故、トラブルに対して
私は、責任を負いません。

Copyright © 2026/4 HotCakeSoft <http://hotc.iinaa.net>

9. バージョン履歴

- Ver4.5.0.1 アニメGIF作成機能追加。不具合修正
- Ver4.6.0.3 作業領域拡大、図形に角丸四角、ポリゴン(任意指定の多角形)追加、デザイン変更
線種：サイズ指定の点線追加、不具合修正
- Ver4.6.0.6 曲線追加、ポリゴンガイド線のマウス追尾追加、不具合修正
- Ver4.6.1.3 正多角形を星形に変更する機能を追加、ポリゴン、曲線のグラデーション塗りの
不具合修正、サイズを16ドットにリセットするボタンを追加、その他不具合修正
- Ver4.7.0.2 ペイント、選択色領域切抜き、ぼかし塗り機能追加、不具合修正
- Ver4.7.1.5 グラデーション・やり直しの不具合修正、グラデーション円形放射&角形放射の
選択機能追加、その他不具合修正
- Ver4.7.1.7 領域数値アップダウン幅修正、不具合修正
- Ver4.8.0.1 「幾何曲線」(渦巻、螺旋、スピログラフ)描画機能追加、「自由角度回転」機能追加
「立体」(多角柱、多角錐)描画機能追加、「文字」描画プレビュー機能追加
- Ver5.0.0.2 アプリアイコン変更、アイコン保存機能追加、輝点描画機能追加、簡易パレット追加
消しゴムの太さ6種類に変更、不具合修正
- Ver5.1.0.3 「歯車」描画機能追加、不具合修正(やり直し、ハッチパターン、説明書)
- Ver5.1.0.4 「画像挿入」の不具合修正、画面デザイン一部変更
- Ver5.2.0.1 ペイントは、許容量変更可に変更、色調補正機能追加、不具合修正
- Ver5.2.0.4 「やり直し、元に戻す」、「角丸四角」の不具合修正、その他不具合修正
「やり直し、元に戻す」全体か、選択領域毎かを選択し、50回まで可能に変更
- Ver5.2.0.5 ペイントの不具合修正