

どろっと！ペイント V1.1



説明書

内容

1. はじめに	- 3 -
2. 操作画面	- 4 -
3. メニュー	- 5 -
4. ツールバー	- 9 -
5. 操作画面：道具箱.....	- 10 -
5. 1. ブラシ	- 11 -
5. 2. 絵の具	- 13 -
5. 3. 経路	- 17 -
6. 操作画面：キャンバス	- 21 -
6. 1. 描画領域	- 22 -
6. 2. 描画の高さ	- 23 -
6. 3. グリッド	- 24 -
6. 4. 背景	- 25 -
7. 動作環境	- 26 -
8. サンプル画像	- 27 -

1. はじめに

「どろっと！ペイント」は、“どろっ”とした絵の具の質感を楽しみながら気持ちよく描けるお絵かきソフトです。

絵の具の仕組み

絵の具の粒子は「メタボール」という 3D CG 技術で作られています。メタボールはひとつだと球の形をしています。いくつか近づくと自然にくっついて、なめらかな形になります。この仕組みによって、ブラシで描いた筆跡が滑らかで立体的に見えるようになります。



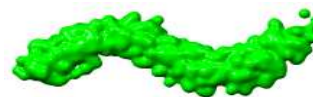
ブラシの特徴

ブラシは、この絵の具の粒子（メタボール）を吹き出すようにして描きます。ブラシにはいろいろな種類があり、それぞれ違った描き心地を楽しめます。

シンプル



もりもり



じゃばら

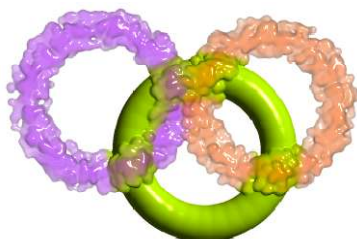


虹色模様



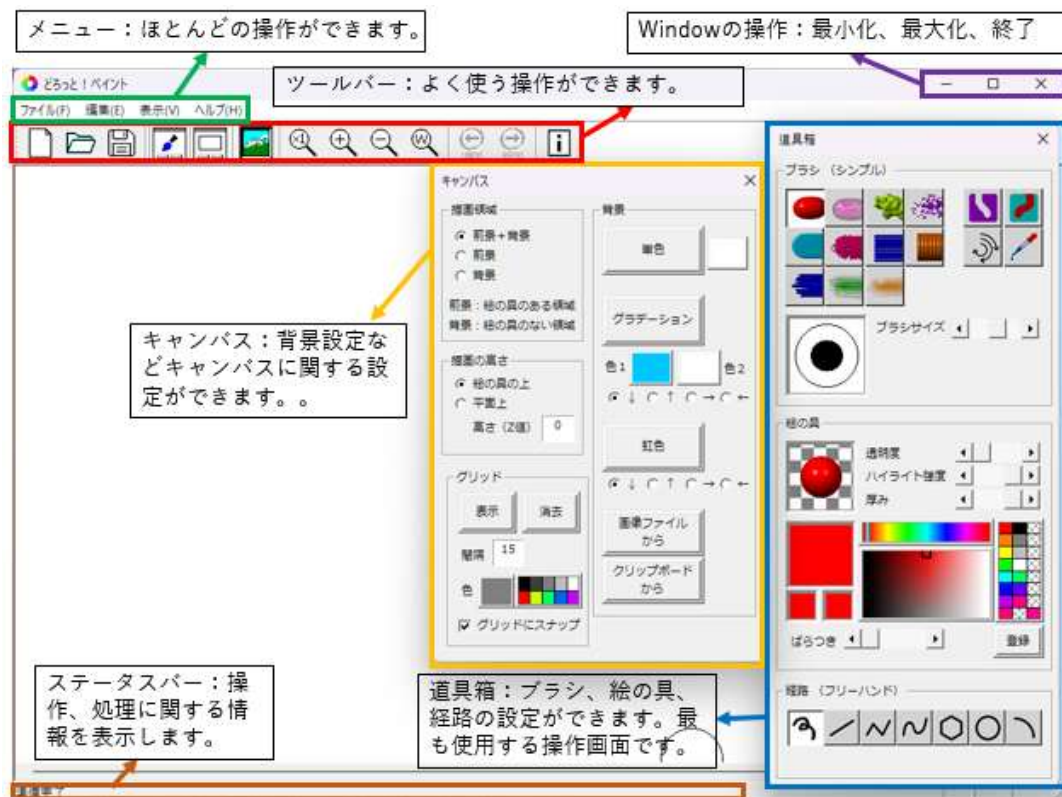
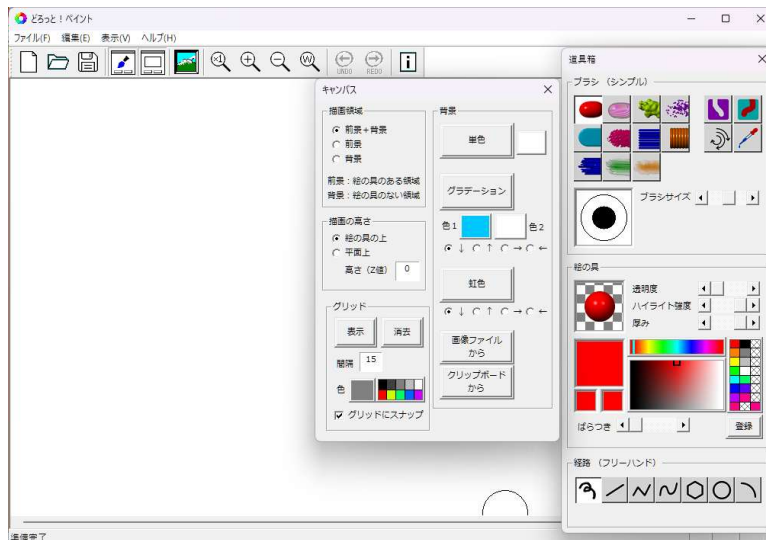
絵の具の質感

絵の具は、色だけでなく透明度なども設定可能です。透明度を調整すると重なりや透け感が出て、より面白い表現ができるようになります。



2. 操作画面

「どろっと！ペイント」の操作画面です。



3. メニュー



[ファイル メニュー]



新規作成

キャンバスを新規作成します。

画像ファイルから新規作成

画像ファイルから画像を読み込み、キャンバスを新規作成します。画像ファイルは BMP ファイル（拡張子 bmp）に対応しています。

クリップボード画像から新規作成

クリップボードから画像をコピーして、キャンバスを新規作成します。

開く

「どろっと！ペイント」独自形式のファイル（拡張子 mb）を読み込みます。

古いバージョンのファイルは読み込めない場合があります。

上書き保存

「どろっと！ペイント」独自形式のファイル（拡張子 mb）に上書きします。

名前を付けて保存

「どろっと！ペイント」独自形式のファイル（拡張子 mb）に保存します。

画像を保存

画像ファイルに画像を保存します。画像ファイルは BMP 形式（拡張子 bmp）に対応しています。

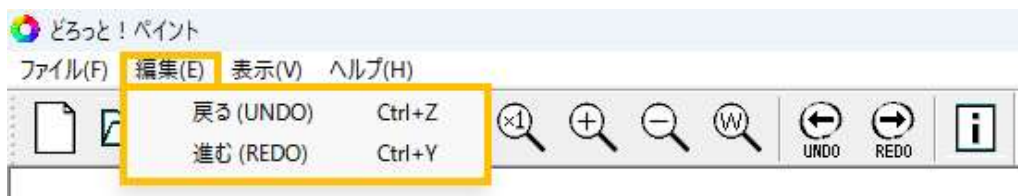
画像をクリップボードにコピー

クリップボードに画像をコピーします。コピーした画像は、クリップボード経由で他の画像ソフトに読み込めます。

アプリケーションの終了

「どろっと！ペイント」を終了します。

[編集 メニュー]



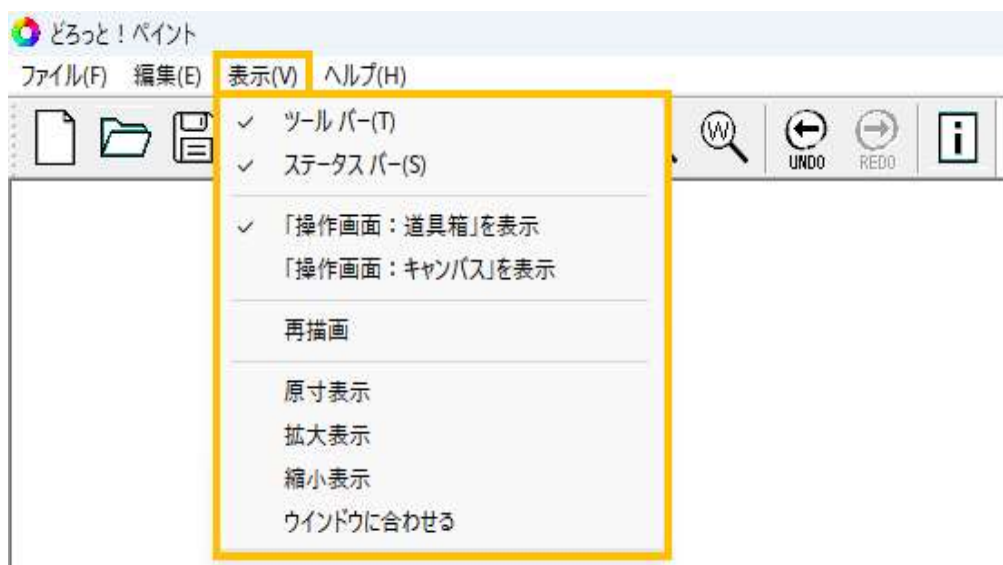
戻る (UNDO)

ひとつ前の状態に戻します。

進む (REDO)

UNDO で戻った操作を復活させます。

[表示 メニュー]



ツールバー

ツールバーを表示／非表示 状態にします。

ステータスバー

ステータスバーを表示／非表示 状態にします。

「操作画面；工具箱」を表示

「操作画面；工具箱」を表示／非表示 状態にします。

「操作画面；キャンバス」を表示

「操作画面；キャンバス」を表示／非表示 状態にします。

再描画

画面全体を再計算し再描画します。

原寸表示

画面を原寸表示します。

拡大表示

画面を拡大表示します。

縮小表示

画面を縮小表示します。

ウィンドウに合わせる

画面をウィンドウに合わせて表示します。

[ヘルプ メニュー]



情報

画像サイズ、絵の具の粒子数、
メモリー使用量を表示します。



説明書

「どろっと！ペイント」の説明書を表示します。

ホームページ

「どろっと！ペイント」を公開しているホームページ「ツッターランド」のトップページをウェブブラウザで表示します。

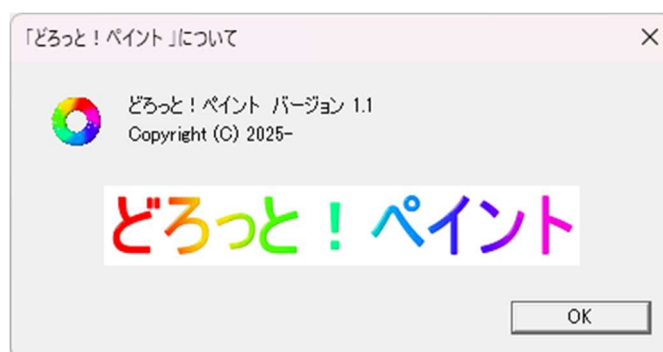
<https://tudda.chakin.com>



「どろっと！ペイント」のほかに面白いソフトウェアがいろいろあります。

どろっと！ペイントについて

「どろっと！ペイント」に関する情報を表示します。



4. ツールバー

ツールバーにはよく使う操作が登録されています。



	新規作成	キャンバスを新規作成します。
	開く	「どろっと！ペイント」独自形式のファイル（拡張子 mb）を読み込みます。
	名前を付けて保存	「どろっと！ペイント」独自形式のファイル（拡張子 mb）に保存します。
	「操作画面；工具箱」を表示	「操作画面；工具箱」を表示／非表示 状態にします。
	「操作画面；キャンバス」を表示	「操作画面；キャンバス」を表示／非表示状態にします。
	再描画	画面全体を再計算し再描画します。
	原寸表示	画面を原寸表示します。
	拡大表示	画面を拡大表示します。
	縮小表示	画面を縮小表示します。
	ウインドウに合わせる	画面をウインドウに合わせて表示します。
	戻る（UNDO）	ひとつ前の状態に戻します。
	進む（REDO）	UNDO で戻った操作を復活させます。
	情報	絵の具の粒子数やメモリー使用量などの情報を表示します。

5. 操作画面：工具箱



「工具箱」内で、「ブラシ」「絵の具」「経路」の設定ができます。「どろっと！ペイント」では、最も使用する操作画面です。

まず、ブラシを選び、ブラシに絵の具をつけ、経路で描き方を決めてください。

「工具箱」が表示されていない場合、メニューの
”表示 - 「操作画面；工具箱」を表示...”
を選択するか、

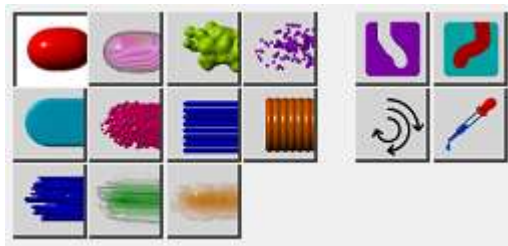
ツールバーのボタン  を押してください。

ブラシ	ブラシの選択や各ブラシのパラメーター設定
絵の具	絵の具の色や質感の設定
経路	ブラシの経路（ブラシの軌跡）の選択

5. 1. ブラシ

ブラシの選択や各ブラシのパラメーター設定ができます。

[ブラシの選択画面]





マルチ ブラシ



かすれ ブラシ



水彩 ブラシ



消しゴム



ブラシ円内の絵の具を消します



色塗り ブラシ



現在色で、画面上の絵の具の色を塗り替えます。



かきまぜ ブラシ



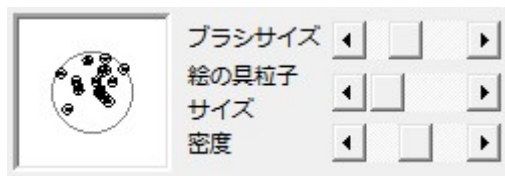
時計回りに絵の具をかき混ぜます。



スポイト

画面から色を拾い、現在色とします。

[ブラシのパラメーターの設定画面]



ブラシサイズ : ブラシ（上図で円の部分）のサイズを設定できます。

絵の具粒子 サイズ : 絵の具粒子（上図で、黒円の部分）のサイズを設定
できます。

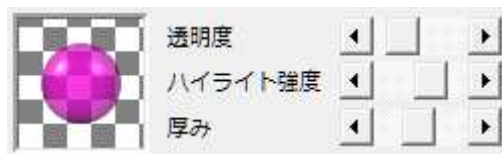
密度 : 密度（ $\approx$ ブラシ内の絵の具粒子の数）を設定
できます。

ブラシの種類によっては、パラメーターの数が限られます。

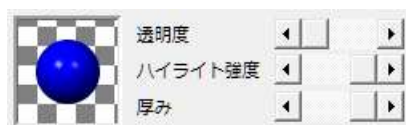
5. 2. 絵の具

絵の具の質感や色の設定ができます。

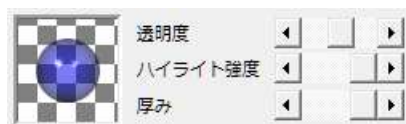
[絵の具の質感の設定画面]



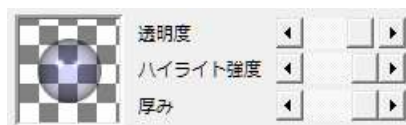
透明度 : 絵の具の透明度を設定できます。



透明度 ゼロ



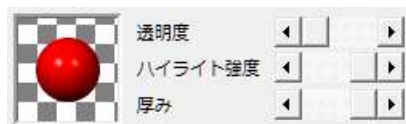
透明度 中



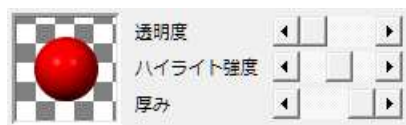
透明度 大



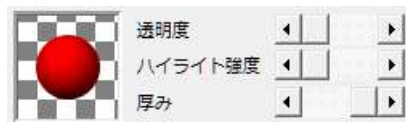
ハイライト強度 : ハイライト（表面のきらめき）の強さを設定できます。



ハイライト強度 大



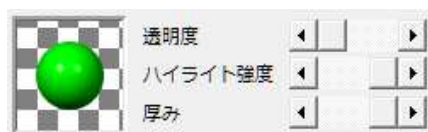
ハイライト強度 中



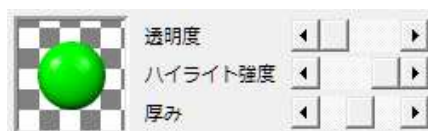
ハイライト強度 ゼロ



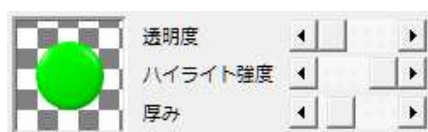
厚み : 絵の具の厚みを設定できます。



厚み 最大



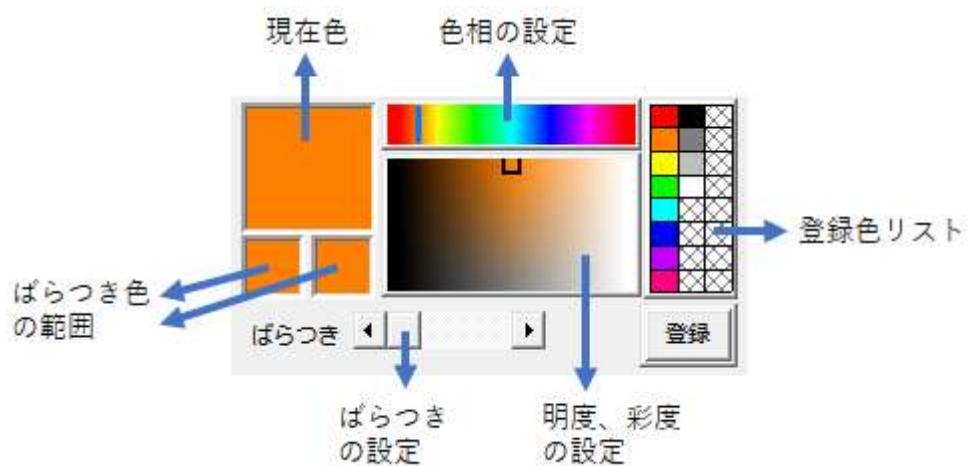
厚み 中



厚み 小



[色の設定画面]



現在色

現在の絵の具の色

色相の設定

ここをクリック／ドラッグして、現在色の色相（色あい）を決めてください。

明度、彩度の設定

ここをクリック／ドラッグして、現在色の明度（明るさ）、彩度（鮮やかさ）を決めてください。左右方向が明度で、上下方向が彩度です。

ばらつきの設定

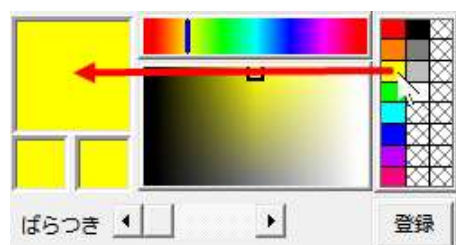
現在色と色相が少し異なる色を絵の具の色とします。そのばらつき具合を設定します。

ばらつき色の範囲

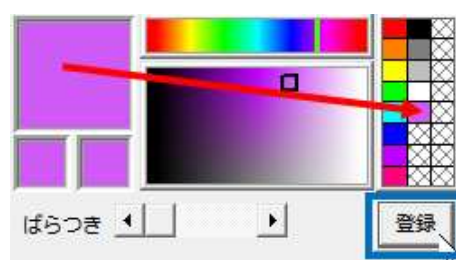
現在色は、この2色の範囲内になります。

登録色リスト

登録色リストに現在色を登録できます。また、登録色リスト内の色を現在色に戻すことができます。



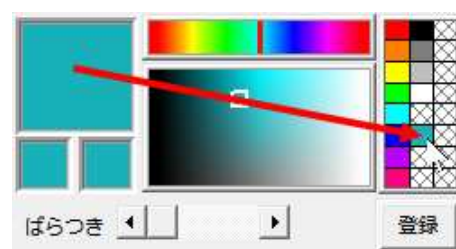
登録色リスト内の色をマウス左ボタンでクリックすると、その色が現在色となります。



ボタンを押すと、現在色を登録色リストに登録できます。



登録色リスト内でマウス右ボタンをクリックすると、色の登録または色の削除ができます。

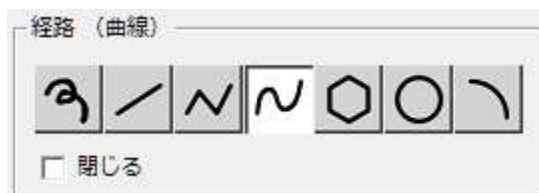


登録色リスト内で、Shift キーを押しながらマウス右ボタンをクリックすると、直接、現在色を登録色リストに登録できます。

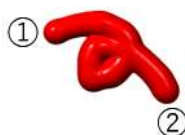
5. 3. 経路

ブラシの経路（ブラシの軌跡）の選択ができます。

[ブラシ経路の選択画面]



フリーハンド



- 始点 ①： マウス左ボタンを押して、そのままドラッグしながら描く。
終点 ②： マウス左ボタンを離すと終了。
キャンセル： マウス右ボタンをクリック。



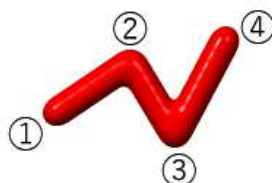
直線



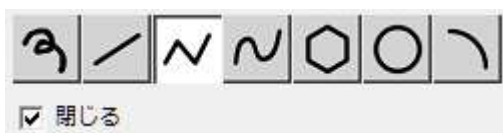
- 始点 ①： マウ斯卡ーソルを始点まで移動し、マウス左ボタンをクリック。
終点 ②： マウ斯卡ーソルを終点まで移動し（ドラッグしない）、マウス左ボタンをクリック。
キャンセル： マウス右ボタンをクリック。



折れ線



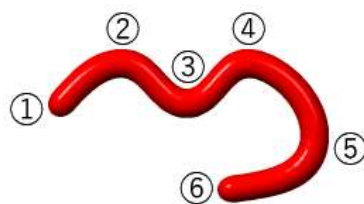
- 始点 ①：マウスカーソルを始点まで移動し、マウス左ボタンをクリック。
- 途中の点 ②～③：マウスカーソルを途中の点まで移動し（ドラッグしない）、マウス左ボタンをクリック。
- 終点 ④：マウスカーソルを終点まで移動し（ドラッグしない）、マウス左ボタンを**ダブルクリック**。
- 1点キャンセル：マウス右ボタンをクリック。



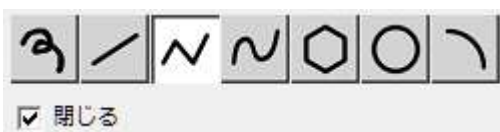
「閉じる」ボタンをチェックすると、始点と終点をつなぎます。



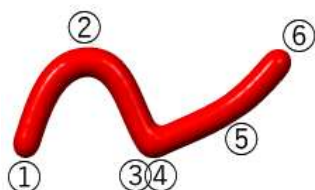
折れ線



- 始点 ①：マウスカーソルを始点まで移動し、マウス左ボタンをクリック。
- 途中の点 ②～⑤：マウスカーソルを途中の点まで移動し（ドラッグしない）、マウス左ボタンをクリック。
- 終点 ⑥：マウスカーソルを終点まで移動し（ドラッグしない）、マウス左ボタンを**ダブルクリック**。
- 1点キャンセル：マウス右ボタンをクリック。



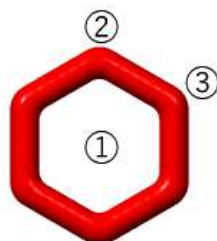
「閉じる」ボタンをチェックすると、始点と終点をつなぎます。



左図のように途中を折れ線にしたい場合は、③④のように同じ位置で2度左クリックしてください。ただし、クリックの時間間隔が短すぎる場合は、ダブルクリックとみなされ終点になります。



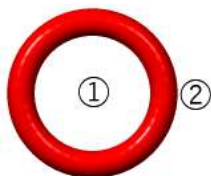
多角形



- 多角形の中心 ①： マウ斯卡ーソルを多角形の中心まで移動し、マウス左ボタンをクリック。
- 多角形上の1点 ②： マウ斯卡ーソルを多角形上の1点まで移動し（ドラッグしない）、マウス左ボタンをクリック。
- 上点の隣の点 ③： マウ斯卡ーソルを隣の点まで移動し（ドラッグしない）、マウス左ボタンをクリック。
この点の取り方により多角形の角数（辺数）が決まります。
- 1点キャンセル： マウス右ボタンをクリック。



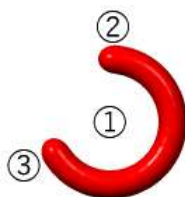
円周



- 円の中心 ①： マウ斯卡ーソルを円の中心まで移動し、マウス左ボタンをクリック。
- 円周上の1点 ②： マウ斯卡ーソルを円周上の1点まで移動し（ドラッグしない）、マウス左ボタンをクリック。
- キャンセル： マウス右ボタンをクリック。

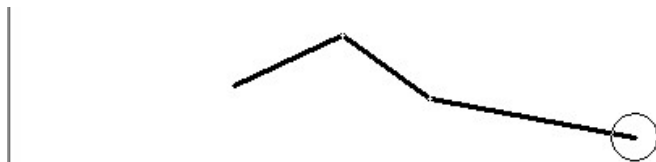


円弧



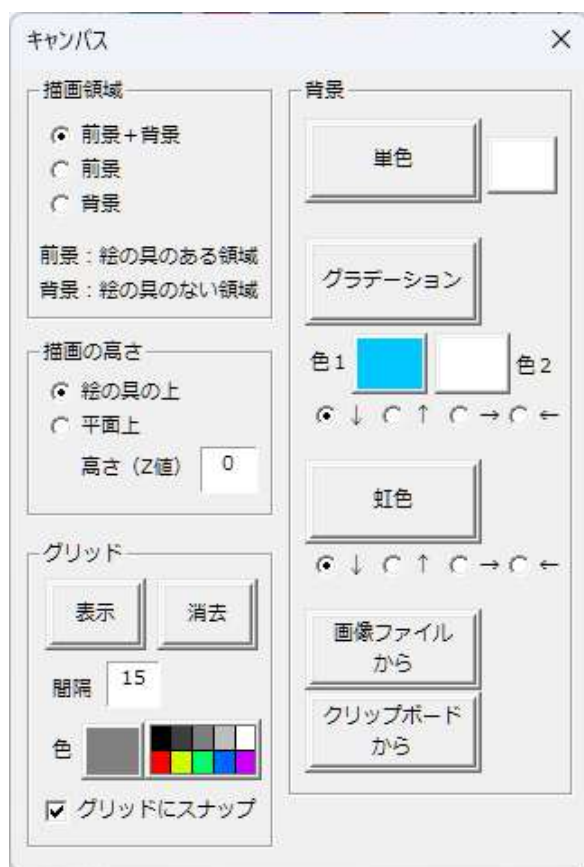
- 円の中心 ①： マウ斯卡ーソルを円の中心まで移動し、マウス左ボタンをクリック。
- 円弧上の始点 ②： マウ斯卡ーソルを始点まで移動し（ドラッグしない）、マウス左ボタンをクリック。
- 円弧上の終点 ③： マウ斯卡ーソルを終点まで移動し（ドラッグしない）、マウス左ボタンをクリック。
- 1点キャンセル： マウス右ボタンをクリック。

ブラシ経路を選択すると、ステータスバーにマウスの動かし方を表示します。以下、「経路＝折れ線」の例。



折れ線：【始点】マウス左クリック。【途中の点】マウス左クリック。【終点】マウス左ダブルクリック。【1点キャンセル】マウス右クリック。

6. 操作画面：キャンバス



キャンバスに関する設定画面です。
「描画領域」「描画の高さ」「グリッド」「背景」の設定ができます。

「キャンバス」が表示されていない場合、
メニューの
“表示 - 「操作画面：キャンバス」を表示...”
を選択するか、

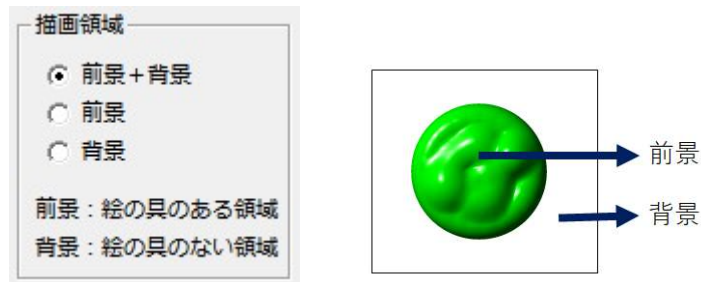
ツールバーのボタン  を押してください。

描画領域	描画可能な領域の設定
描画の高さ	ブラシで絵の具を置く高さの設定
グリッド	グリッド（補助線）の設定
背景	背景の選択

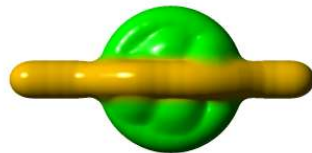
6. 1. 描画領域

描画可能な領域を選択できます。

[描画領域の選択画面]



前景+背景 キャンバス全体に描画できます。



前景 前景（絵の具のある領域）に描画できます。



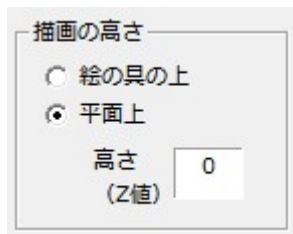
背景 背景（絵の具のない領域）に描画できます。



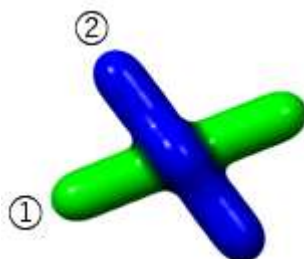
6. 2. 描画の高さ

ブラシで絵の具を置く高さの設定ができます。

[描画の高さの選択画面]



絵の具の上



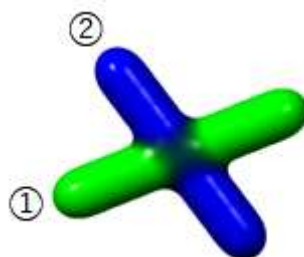
既に描画してある絵の具の上に、
新たな絵の具を置きます。

緑：1 番目の描画

青：2 番目の描画

平面上

高さ $z=0$



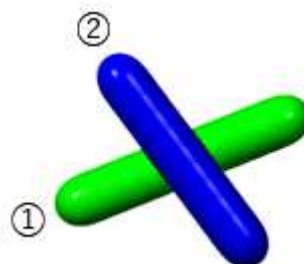
指定した高さの平面上に、新たな
絵の具を置きます。

緑：1 番目の描画

青：2 番目の描画

平面上

高さ $z=100$



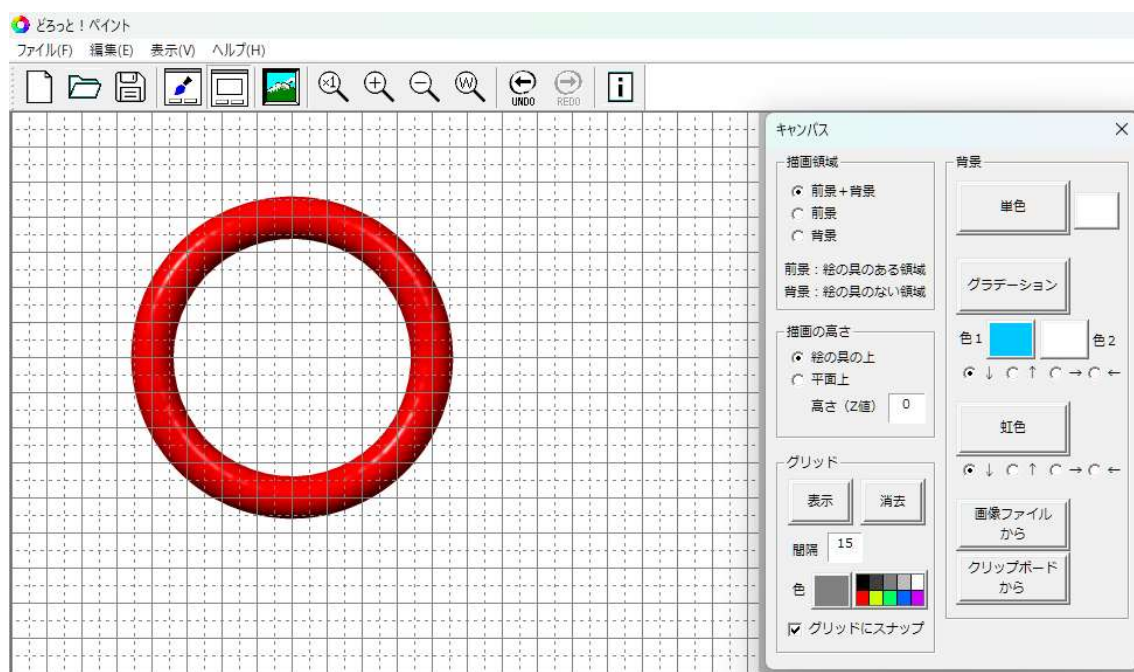
指定した高さの平面上に、新たな
絵の具を置きます。

緑：1 番目の描画

青：2 番目の描画

6. 3. グリッド

画面に以下の図のようなグリッド（補助線）を表示します。



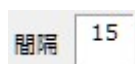
[グリッドの設定画面]



このボタンを押すと、現在の設定で、グリッドを表示します。



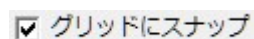
このボタンを押すと、グリッドを消去します。



グリッドの間隔を設定できます。



グリッドの色を設定できます。



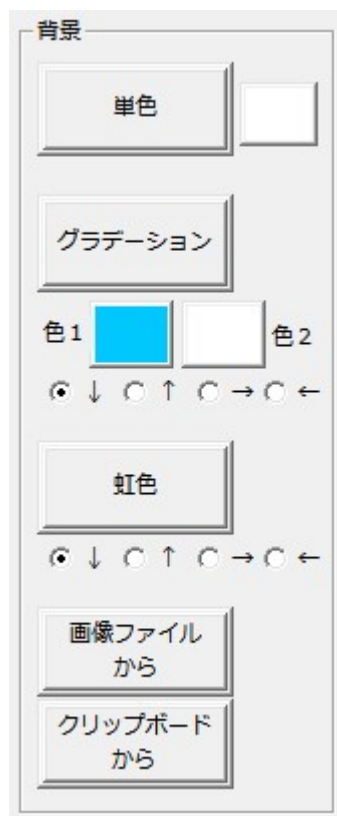
このボタンをチェックすると、
経路設定中、マウス座標をグリッドの交点にスナップします。
例えば、直線の場合、始点・終点ともにグリッドの交点に移動します。

6. 4. 背景

背景の色を設定できます。以下のボタンを押して背景を変更してください。



[背景の設定画面]



単色

背景を  で指定した単色で塗りつぶします。

グラデーション

背景を   で指定した 2 色の
グラデーションで塗りつぶします。

 でグラデーションの方向
を選択してください。

虹色

背景を虹色のグラデーションで塗りつぶします。

 でグラデーションの方向を選択
してください。

画像ファイルから

背景を画像ファイルの画像で塗りつぶします。

画像ファイルの形式は BMP（拡張子 bmp）
です。

クリップボードから

背景をクリップボードの画像で塗りつぶします。

7. 動作環境

「どろっと！ペイント」を快適に使用するための環境です。これ以下の環境でも動作する可能性はあります。

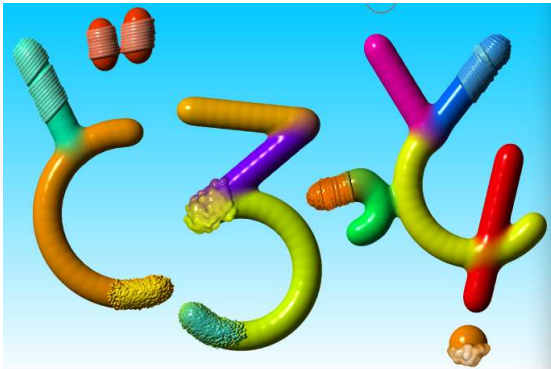
OS	Windows 11 以降
CPU	速ければ速いほど快適ですが、10年以上前のPCでも動作する可能性があります。
メモリー容量	512M バイト以上
HDD 容量	100M バイト以上の空き容量が必要です。UNDO（操作やり直し）用に一時的に大量のファイルを作成します。
画面の解像度	1280x720 ピクセル以上

8. サンプル画像

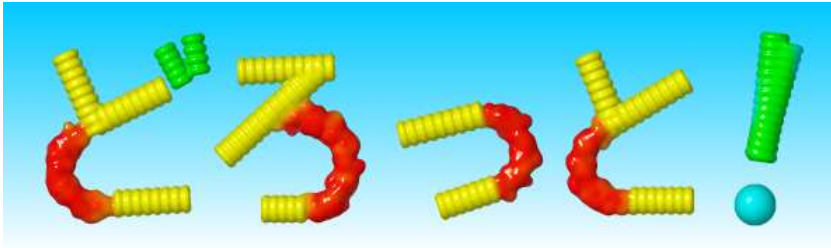
「どろっと！ペイント」で作成したサンプル画像です。



LogoShader (<https://tudda.chakin.com/software/LogoShader/index.html>) で作った文字画像を背景画像とし、「経路：曲線」「経路：直線」で文字をなぞっています。上の文字は「虹色模様ブラシ」で、下の文字は「水彩ブラシ」で2回重ねて描いています。「！」は、「マルチブラシ」で描いた文字を「かき混ぜブラシ」でかき混ぜています。



「経路：直線」と「経路：円弧」で文字を作成しました。「シンプルブラシ」で描いた文字の一部を「平行線ブラシ」と「もりもりブラシ」で重ね描きしています。



「経路：直線」と「経路：円弧」で文字を作成しました。「じゃぱらブラシ」と「もりもりブラシ」で描いています。