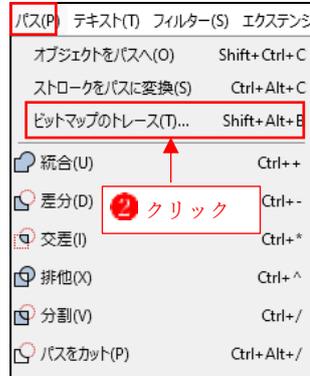


7/03 画像からパスの作成

1 画像のトレース

1 画像を読み込む

写真などのビットマップ画像をインポートしておきます①。選択ツール [パス]→[ビットマップのトレース] をクリックします②。



2 プレビューを確認する

ビットマップのトレースを設定する
ダ選択ツールイアログが表示されま
す。

ビットマップ画像を[選択ツール]で
選択して①、[プレビューを更新]を
クリックすると②、トレースで作成
されるパスのプレビューを確認する
ことができます。



3 トレースする

[適用]をクリックすると①、プレビューで確認したとおりに、画像をトレースしたパスが作成されます。



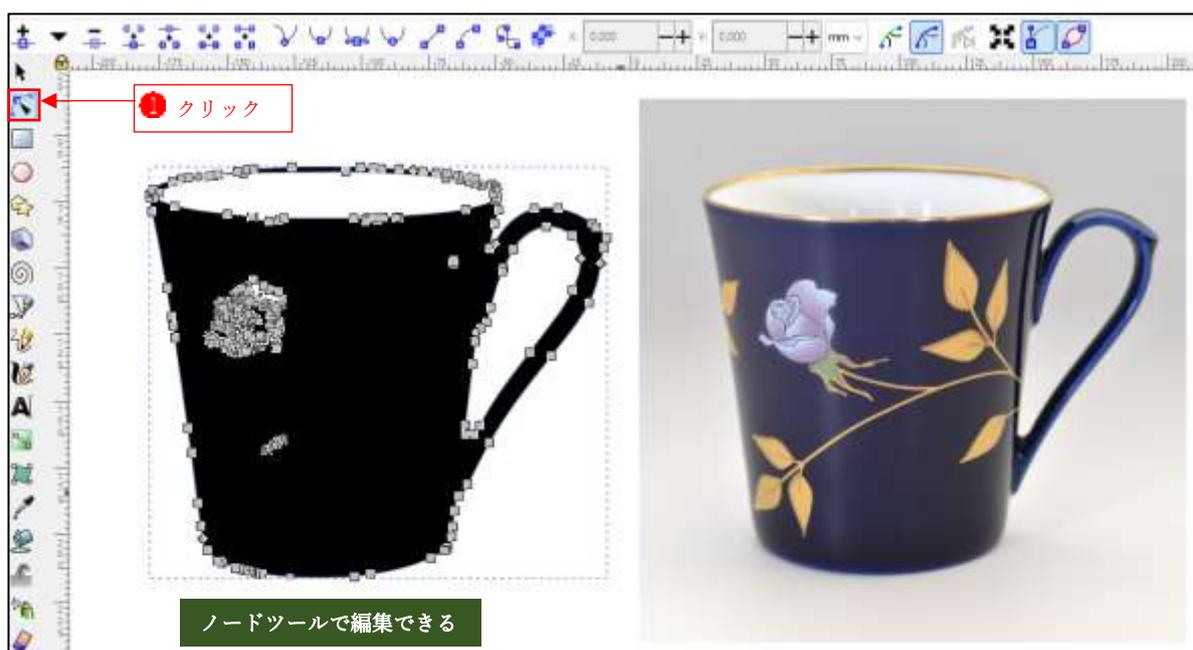
4 パスを移動する

画像は編集されずに残っているので、パスだけを移動して①、編集することができます。



5 ノードツールでの編集

[ノードツール]を選択すると①、トレースされたパスのノードが表示されます。トレースしてできたパスは、「[ノードツール]」で自由に編集することができます。



2 単一スキャンモード

1 [明るさの境界]でトレースする

[単一スキャン]の検出モードは5種類あります。

5種類の検出モード

検出モード:

- 明るさの境界
- エッジ検出
- 色の量子化
- オートトレース
- 中心線トレース (autotrace)

[明るさの境界]では、ビットマップ画像の色の明るさを検出してパスでトレースします。

[明るさの境界]を選択して①、プレビューを更新しながら[しきい値]を設定します②。[適用]をクリックして③、トレースします。[しきい値]が低いほど明るい部分が増えます。



ビットマップのトレース(T) ×

単一スキャン マルチカラー ピクセルアート

検出モード:
明るさの境界 ①

しきい値 ② 0.619 --+

画像を反転

詳細:
 スペックル 2 --+
 角を平滑化 1.00 --+
 最適化 0.200 --+
 ユーザーによる支援ありのトレース

プレビュー:

ライブ更新

③

2 エッジ検出でトレースする

[エッジ検出]では、ビットマップの輝度の差を検出してトレースします。

[エッジ検出]を選択して①、プレビューを更新しながら[エラーしきい値]を設定します②。[適用]をクリックして③、トレースします。[エラーしきい値]が低いほど輪郭として認識される部分が増えます。



The screenshot shows the 'Edge Detection' settings panel in a software application. The panel is titled 'ビットマップのトレース(T) ×' and has a dropdown menu set to 'エッジ検出' (Edge Detection), which is highlighted with a red box and a red circle ①. Below this, the 'エラーしきい値' (Error threshold) is set to 0.500, with a slider and a red circle ②. The '詳細' (Details) section includes three checked options: 'スバックル' (Spacel) with a value of 2, '角を平滑化' (Smooth corners) with a value of 1.00, and '最適化' (Optimize) with a value of 0.200. There is also an unchecked option 'ユーザーによる支援ありのトレース' (Tracing with user assistance). At the bottom, there is a 'プレビュー' (Preview) section showing a line drawing of the mug. A 'ライブ更新' (Live update) checkbox is checked, and a 'プレビューを更新' (Update preview) button is visible. A red circle ③ is placed over the '適用' (Apply) button at the bottom right.

3 色の量子化でトレースする

[色の量子化]では、色の変化している部分を縁取るようにトレースします。

[色の量子化]を選択して①、プレビューを確認しながら[色]数を設定します②。[適用]をクリックして③、トレースします。[色]数が多いほどパスが複雑になります。



ビットマップのトレース(T) ×

単一スキャン マルチカラー ピクセルアート

検出モード:

色の量子化 ①

色 ② |13 | - +

画像を反転

詳細:

スペックル | 2 | - +

角を平滑化 | 1.00 | - +

最適化 | 0.200 | - +

ユーザーによる支援ありのトレース

プレビュー:



ライブ更新

プレビューを更新

③ 適用

Step Up 画像の反転

[画像の反転]にチェックを入れると、黒く塗られるパスの部分が反転します。



ビットマップのトレース(T) ×

単一スキャン マルチカラー ピクセルアート

検出モード:

色の量子化

色 15

画像を反転

詳細:

スペックル 2

角を平滑化 1.00

最適化 0.200

ユーザーによる支援ありのトレース

プレビュー:

ライブ更新 プレビューを更新

適用

3 トレースのオプション

1 [スペックル] ❶

オプションを使って、作成されるパスを調整することができます。

[スペックル]をオンにすると、トレースしたときにできる小さな[穴]を消すことができます。数値を大きくすれば、大きな[穴]も消すことができます。

2 [角を平滑化] ❷

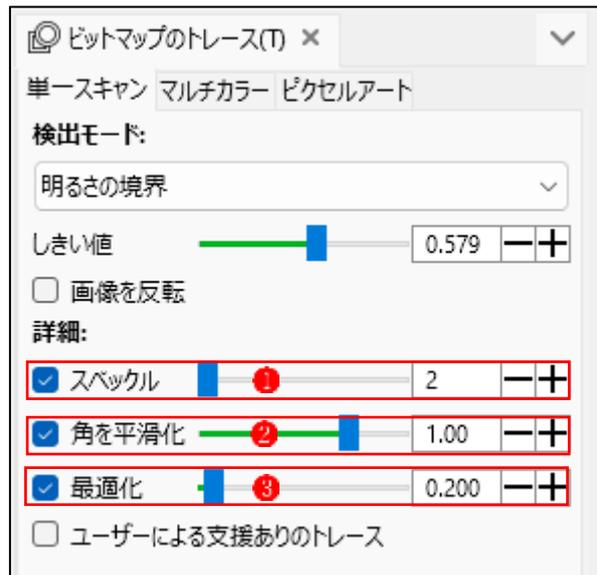
[角を平滑化]を ON にすると、トレースしたときにの輪郭線がなめらかになります。数値を1より小さくすると徐々に滑らかさが減っていきます。

OFF と数値[0]は同じです。

3 [最適化] ❸

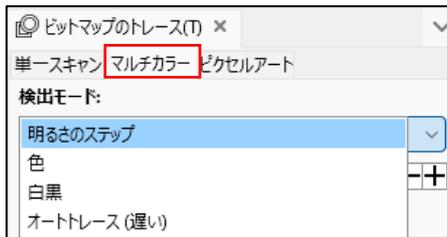
[最適化]を ON にすると、作成されるパスのノード数を少なくすることができます。パスの形状にはほとんど影響がありません。ノード数が多すぎて PC の動作が遅くなることを防ぐことができます。

✚ 3つのオプションにチェックを入れておきましょう。数値はデフォルトのまままで問題なさそうです。



4 多重スキャンモード

[単一スキャン]の検出モードは4種類あります。



1 [明るさのステップ]でスキャンする

多重スキャンモードでは明るさや色によって複数のパスが作られます。

[明るさのステップ]を選択して①、スキャンすると、オブジェクトの明るさを[スキャン数]②で指定した数と同じだけ作成されます。また、作成されるパスはグループ化されたパスになっています。



2 [色]でスキャンする

[色]を選択して①、多重スキャンを行うと、
[スキャン数]②で指定した数の色に減免してス
キャンします。



3 [白黒]でスキャンする

[白黒]を選択して①、スキャンを行うと、できるパスは[色]と同じものですが、グレースケールで色付けされたパスを作成することができます。



ビットマップのトレース(T) ×

単一スキャン マルチカラー ピクセルアート

検出モード:
白黒 ①

スキャン数 4

平滑化 積み重ね

背景を削除

詳細:
 スペックル 2
 角を平滑化 1.00
 最適化 0.200

ユーザーによる支援ありのトレース

プレビュー:

ライブ更新 プレビューを更新

通用

5 多重スキンのオプションの設定

1 [平滑化] ①

多重スキンにはいくつかオプションがあります。

[平滑化]を ON にしてトレースすると、パスがなめらかな曲線に補正されます。OFF の場合はパスの輪郭線がギザギザに出力されます。

2 [積み重ね] ②

[積み重ね]をオンにすると、背面に作成されたパスが前面にあるパスの領域を含むように作成されます。

3 [背景を削除] ③

[背景を削除]を ON にすると、最背面に配置されるパスを削除してトレースすることができます。スキャン回数が [4] の場合はパスが 3 つ作られます。

