



4. [パス] から [シェイプレイヤー] を作るには

1. [パス] を使って描かれた、[パスオブジェクト] **a** を、[パス] レイヤー **b** で選択する。

2. [レイヤー] メニューの [新規塗りつぶしレイヤー] にある [ベタ塗り] **c** をクリックする。

3. [新規レイヤー] ダイアログ (**d**) が表示されるので、[OK] ボタンをクリックする。

新規レイヤー **d**

レイヤー名(N): ベタ塗り 1

☐ 下のレイヤーを使用してクリッピングマスクを作成(P)

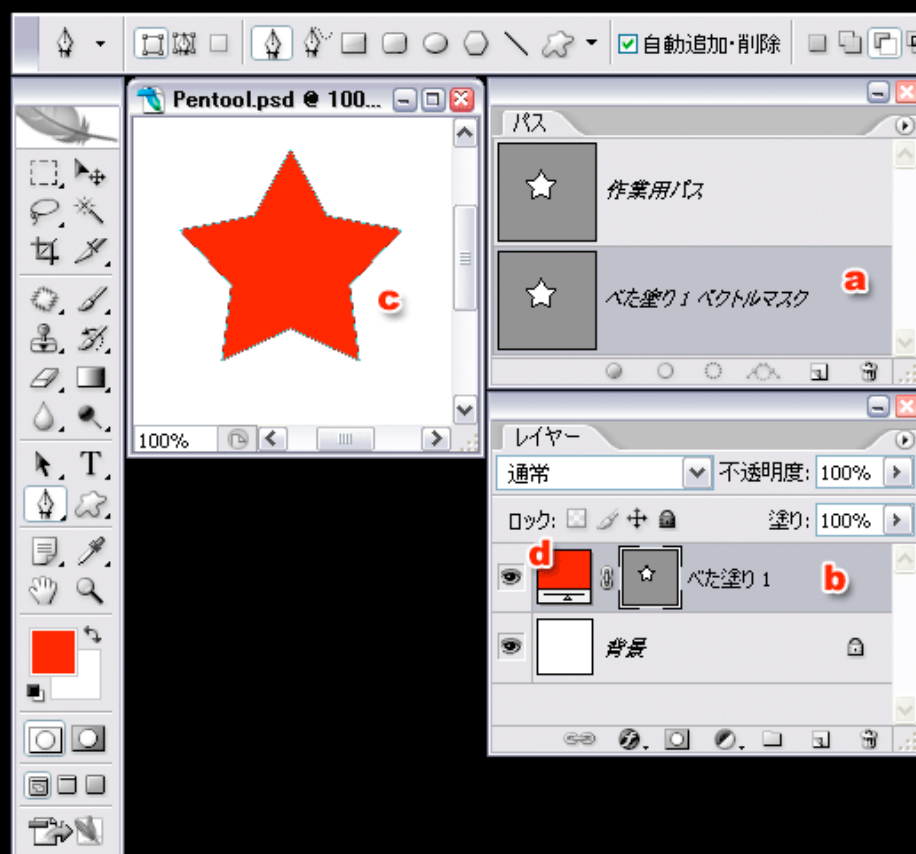
カラー(C): なし

描画モード(M): 通常 不透明度(Q): 100 %

OK キャンセル



5. [シェイプレイヤー] ができた



手順4の操作によって、[パス]レイヤーに「ベクトルマスク」(a)が作成され、[レイヤー]パレットには、[シェイプレイヤー](b)が作成された。[アクティブ画像領域]にあったただの[パス]が、[シェイプレイヤー]に変換されたことで、図形として表示されている。

手順4の操作では省略したが、手順の最後に[カラーピッカー]が表示され、[シェイプレイヤー]に利用する色を選べるようになっている。再度、色を変更したいときは、dのレイヤーアイコンをクリックすると、[カラーピッカー]が表示されるので、そこで変更したい色を選ぶ。

