

第4章

定規

本章では定規の作成方法と、定規を利用したパースのとり方、コマ割りなどについて紹介します。

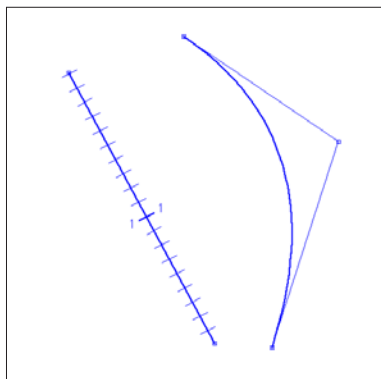
Step:01	定規の種類と作成	122
Step:02	定規の操作	128
Step:03	ベジエ曲線定規【Pro/EX】	136
Step:04	特殊定規【Pro/EX】	143
Step:05	対称定規【Pro/EX】	152
Step:06	枠線定規	154
Step:07	定規素材と枠線素材	162

Step: 01 定規の種類と作成

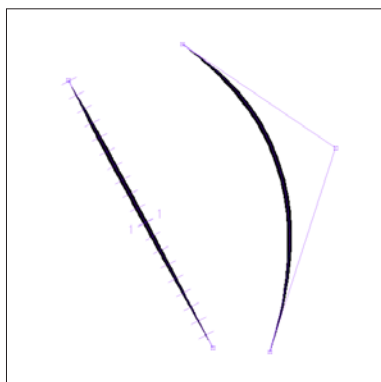
画像上に定規を作成し、規則的な線を描画するときに利用できます。

定規とは

ページ上に作成した [定規レイヤー] に対して、図形ツールなどで定規を作成します。作成した定規は、[画像レイヤー] 上で描画ツールを使用して描画に利用できます。



定規レイヤーに定規を作成

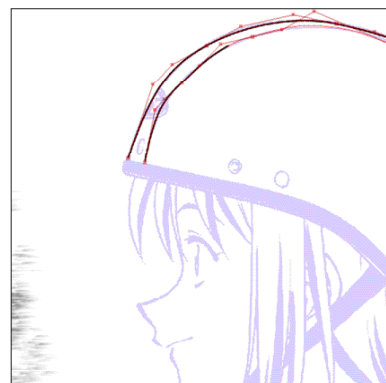


定規を元にした描画

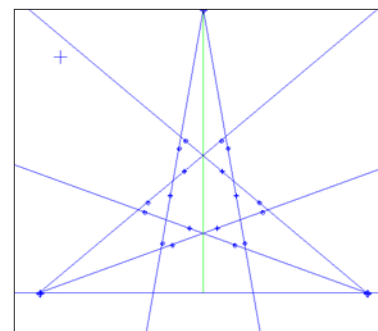
定規の種類

定規には以下の種類があります。

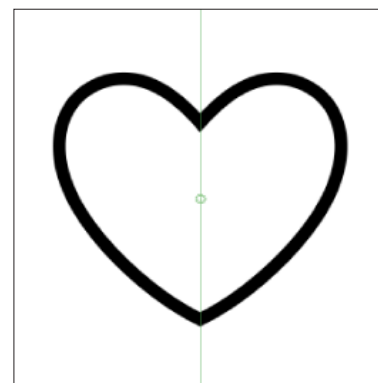
基本定規	規則的な描画をするための基本的な定規です。 [直線]・[曲線]・[折れ線]・[矩形]・[楕円]・[多角形] ツールで作成します。
ベジェ曲線定規 【Pro/EX】	複雑な曲線を、3次ベジェ曲線で描画するための定規です。[パス作成] ツールで作成します。
特殊定規 【Pro/EX】	特殊効果を描画するための定規です。 [パース定規 (1点透視)]・[パース定規 (2点透視)]・[パース定規 (3点透視)]・[放射線定規]・[放射曲線定規]・[平行線定規]・[同心円定規] があります。
対称定規 【Pro/EX】	対称な図形を描くための定規です。 [線対称]・[二軸線対称]・[2点対称]・[3点対称]・[4点対称]・[5点対称]・[6点対称]・[8点対称]・[12点対称] があります。
枠線定規	マンガのコマ枠線を描くための定規です。 コマ枠の分割数などを選択できるほか、枠線素材も用意されています。
定規素材 【Pro/EX】	様々な図形を描くためのテンプレート定規です。 [素材] パレットからさまざまな形状のものを選択できます。



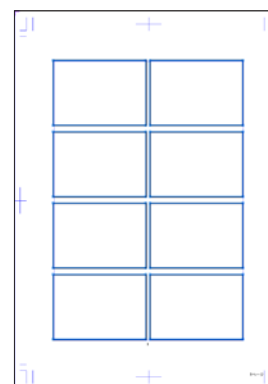
[ベジェ曲線定規]の使用例：パスに沿ってペン入れ



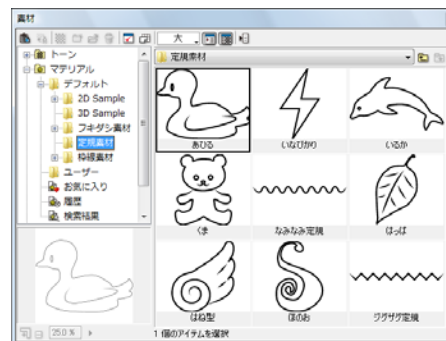
[特殊定規]の例：[パース定規 (3点透視)]



[対称定規]の使用例：[線対称]定規での作画



[枠線定規]の例：縦4段、横2列に分割



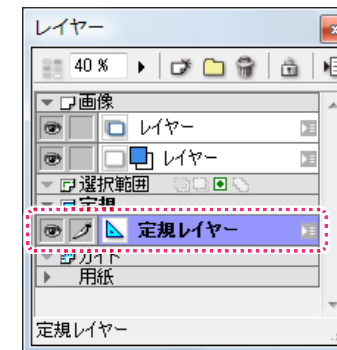
[定規素材]の例：[素材]パレットから選択する

定規レイヤーの種類

定規レイヤーには以下の種類があります。

[定規レイヤー]

定規専用のレイヤーで、複数の画像レイヤーに対して使用可能な定規を作成できます。[レイヤー]パレットの[定規]カテゴリに作成します。

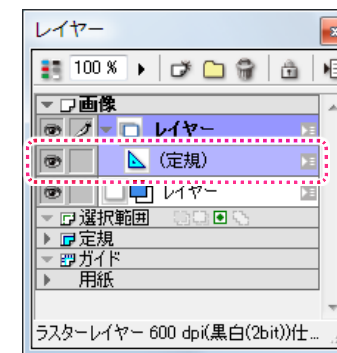


特徴

- ・作成した定規は、複数のレイヤーに対して使用できます。
- ・画像レイヤー上の線画を移動させた場合、定規は追従しません。

[サブ定規レイヤー]

画像レイヤーに対して自動的に作成される定規レイヤーです。従属する画像レイヤーに対してのみ使用可能です。通常は非表示になっています。



特徴

- ・従属する画像レイヤー上の線画を移動させた場合、定規が追従します。
- ・従属する画像レイヤー以外では使用できません。

▶ 定規レイヤー

[定規レイヤー]を使って定規を作成する場合は、以下の方法で行います。

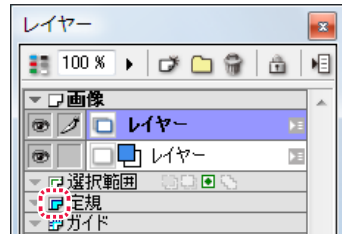
定規レイヤーを作成する

1. ページを開く

[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、ページを開きます。

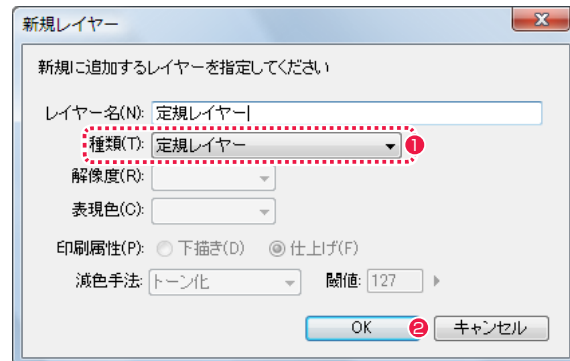
2. [新規定規レイヤー] ボタンをクリックする

[レイヤー]パレットを開き、[定規]カテゴリにある[新規定規レイヤー]ボタンをクリックすると、[新規レイヤー]ダイアログが表示されます。



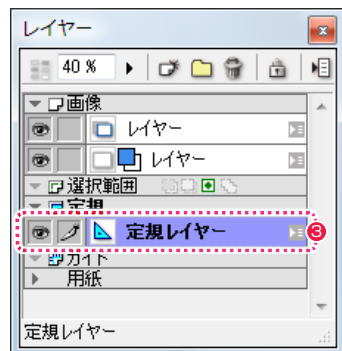
3. 定規レイヤーを作成する

[新規レイヤー]ダイアログで、定規レイヤーを選択します。



① [種類] から [定規レイヤー] を選択します。

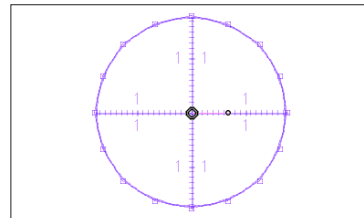
② [OK] ボタンをクリックします。



③ [定規レイヤー] が作成され、[レイヤー]パレットに[定規レイヤー]が表示されます。

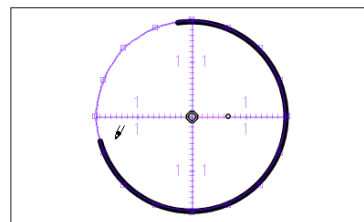
定規を作成する

[定規レイヤー]上で、[直線]・[曲線]・[折れ線]・[パス作成]・[矩形]・[楕円]・[多角形]などの描画ツールを使用すると、描画した線が定規になります。描画ツールについては、第3章「描画」→『Step:04 描画ツールの種類』(⇒ P.94)を参照してください。



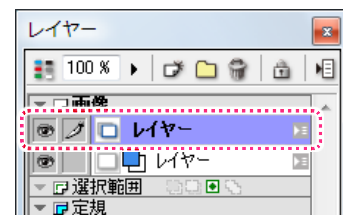
定規を利用して描画する

[定規レイヤー]に作成した定規に対してペンなどの描画ツールを使用すると、規則的な線を描画できます。描画ツールについては、第3章「描画」→『Step:04 描画ツールの種類』(⇒ P.94)を参照してください。

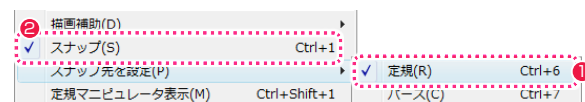


1. 描画するレイヤーを選択する

定規を使って描画したい画像レイヤーを選択します。



2. スナップを有効にする



① [表示]メニューの[スナップ先を設定]→[定規]の順に選択します。[定規]にチェックマークが付きます。

② [表示]メニューの[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。

3. 描画ツールで描画する

[ペン]・[鉛筆]・[マジック]などの描画ツールを定規に近づけて描画するとペン先が定規に吸着(スナップ)し、定規に沿って描画できます。

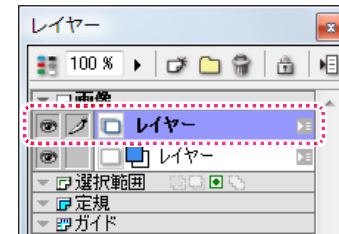
▶ サブ定規レイヤー

[サブ定規レイヤー]を使って定規を作成する場合は、以下の方法で行います。

[サブ定規レイヤー]を表示する

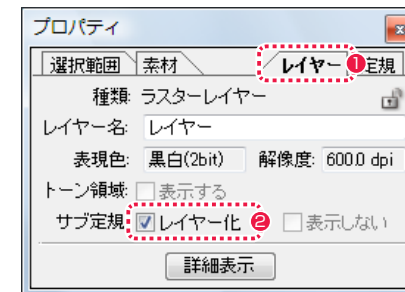
1. レイヤーを選択する

[編集]ウィンドウの[ページ]タブでページを開き、[レイヤー]パレットで画像レイヤーを選択します。



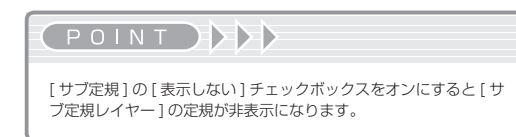
2. [プロパティ]パレットを表示する

[ウィンドウ]メニューから[プロパティ]を選択し、[プロパティ]パレットを開きます。



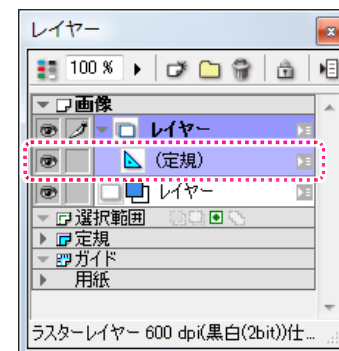
① [レイヤー]タブを選択します。

② [サブ定規]の[レイヤー化]チェックボックスをオンにすると[レイヤー]パレットに[サブ定規レイヤー]が表示されます。



3. [サブ定規レイヤー]が表示される

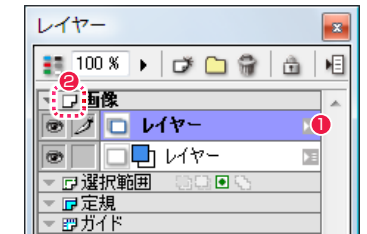
[レイヤー]パレットに[サブ定規レイヤー]が表示されます。



[サブ定規レイヤー]を新規作成する

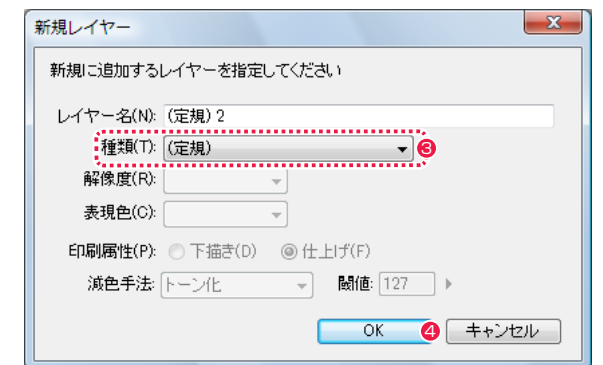
1. レイヤーを選択する

[編集]ウィンドウの[ページ]タブでページを開き、[レイヤー]パレットで画像レイヤーを選択します。



① 画像レイヤーを選択します。

② [画像]カテゴリの[新規画像レイヤー作成]ボタンをクリックし、[新規レイヤー]ダイアログを表示します。

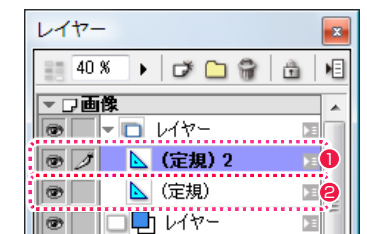


③ [種類]から[(定規)](サブ定規レイヤー)を選択します。

④ [OK]ボタンをクリックします。

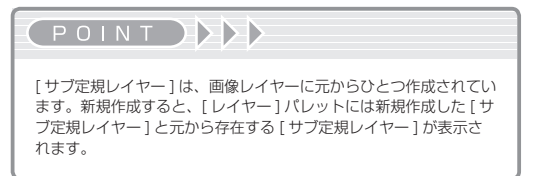
2. [サブ定規レイヤー]が表示される

[レイヤー]パレットに[サブ定規レイヤー]が表示されます。



① 新規作成された[サブ定規レイヤー]。

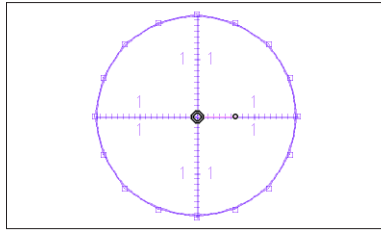
② 元から存在していた[サブ定規レイヤー]。



定規を作成する

[サブ定規レイヤー]上で、[直線]・[曲線]・[折れ線]・[パス作成]・[矩形]・[楕円]・[多角形]などの図形ツールを使用すると、描画した線が定規になります。

図形ツールについては、第3章『描画』→『Step:04 描画ツールの種類』(⇒P.94)を参照してください。

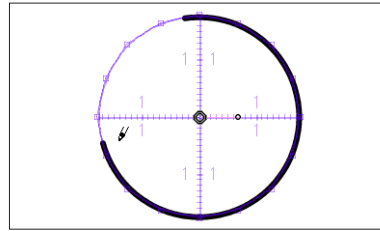


POINT

画像レイヤーを選択している状態でも[定規]の作成を行います。図形ツールの[ツールオプション]パレットで[定規を作成]チェックボックスをオンにして図形を描画すると、[サブ定規レイヤー]に定規が作成されます。

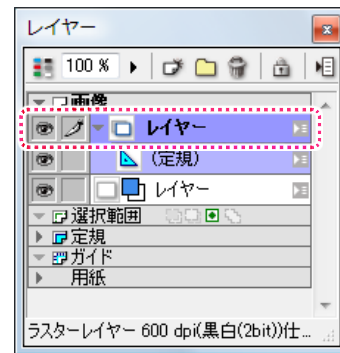
定規を利用して描画する

[サブ定規レイヤー]に作成した定規に対してペンなどの描画ツールを使用すると、規則的な線を描画できます。描画ツールについては、第3章『描画』→『Step:04 描画ツールの種類』(⇒P.94)を参照してください。

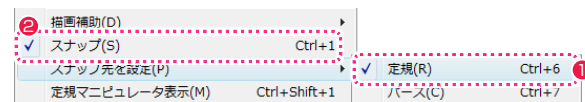


1. 描画するレイヤーを選択する

[サブ定規レイヤー]が従属する画像レイヤーを選択します。



2. スナップを有効にする



① [表示]メニューの[スナップ先を設定]→[定規]の順に選択します。[定規]にチェックマークが付きます。

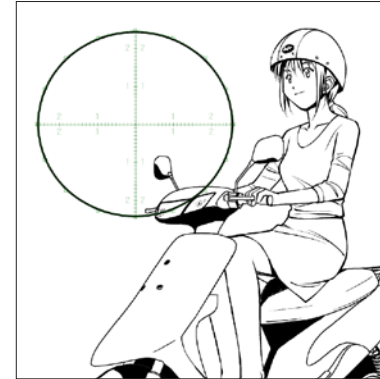
② [表示]メニューの[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。

3. 描画ツールで描画する

[ペン]・[鉛筆]・[マジック]などの描画ツールを定規に近づけて描画するとペン先が定規に吸着(スナップ)し、定規に沿って描画できます。

定規に沿った線を描画

[サブ定規レイヤー]に対して定規の作成と同時に、定規に沿った線を描画できます。描画後の線は自由に変形できます。



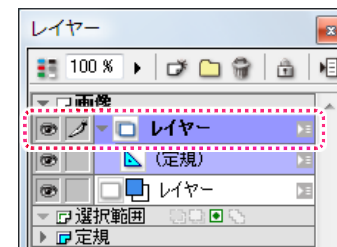
使用例：[定規に沿った線を描画]

1. ページを開く

[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、ページを開きます。

2. レイヤーを作成する

[レイヤー]パレットを開き、画像レイヤーを選択します。

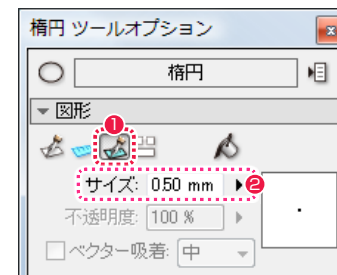


3. ツールを選択する

[ツール]パレットから、[サブ定規レイヤー]上で使用する図形ツールを選択します。

4. [ツールオプション]パレットを表示する

[ウィンドウ]メニューから[ツールオプション]を選択し、[ツールオプション]パレットを開きます。

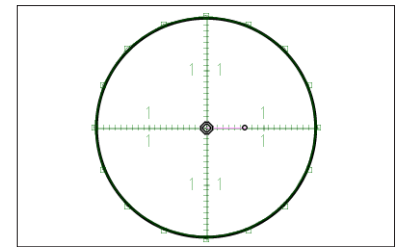
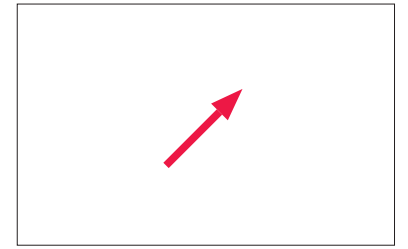


① [定規に沿った線を描画]ボタンをクリックします。

② [サイズ]を設定します。

5. 定規の作成と線画の描画を行う

図形ツールを操作して定規を作成すると、[サブ定規レイヤー]に定規に沿った線画が描画されます。



POINT

・[レイヤー]パレットで画像レイヤーを選択した状態で定規を作成すると、従属する[サブ定規レイヤー]に定規が作成されます。[サブ定規レイヤー]の表示方法は『サブ定規レイヤー』→『サブ定規レイヤーを表示する』を参照してください。
・[サブ定規レイヤー]に作成した定規は、描画後に変形できます。変形方法は、次の『Step:02 定規の操作』を参照してください。

Step: 02 定規の操作

定規の移動、回転などの操作は、[定規選択] ツールで定規を選択して行います。また、キーボードや[定規マニピュレータ]などを使用すると、表示されている定規全体に対して操作を行えます。

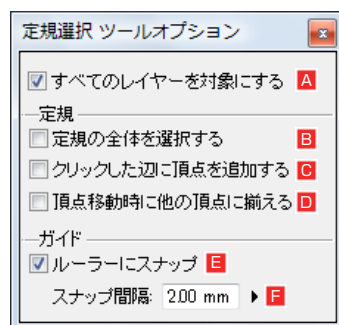
定規選択ツール

定規を移動したり編集するために[定規レイヤー]上の定規を選択するときは、[ツール]パレットの[定規選択]ツールを使用します。



ツールオプション

[ウィンドウ]メニューから[ツールオプション]を選択すると、[定規選択 ツールオプション]パレットが表示されます。



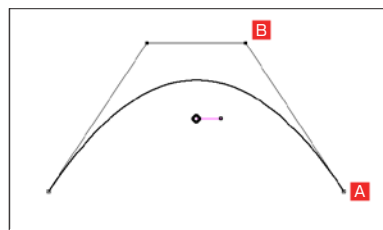
- A** [すべてのレイヤーを対象にする]
[レイヤー]パレットの[定規]カテゴリに作成されているすべてのレイヤーの定規を選択対象にします。
- B** [定規の全体を選択する]
定規の一部分のみを選択した場合に、定規の全体を選択対象にします。
- C** [クリックした辺に頂点を追加する]
辺のクリックした場所に頂点を追加します。
- D** [頂点移動時に他の頂点を揃える]
他の頂点に対して、水平または垂直な位置になるようにします。枠線定規レイヤーにのみ使用できます。枠線定規については、『Step:06 枠線定規』(⇒P.154)を参照してください。
- E** [ルーラーにスナップ]
ガイド線を作成・移動する際に、マウスカーソルからガイド線までの間隔を指定した距離でスナップします。ガイド線については、第12章『表示とウィンドウ』→『Step:02 ガイド線表示』→『ガイド表示』(⇒P.429)を参照してください。
- F** [スナップ間隔]
[ルーラーにスナップ]を実行する場合の、マウスカーソルからガイド線までの間隔を指定します。

POINT

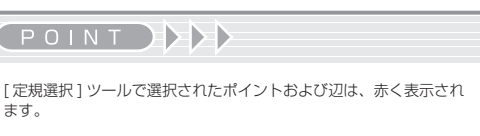
- ・[ペン]ツールなどの描画ツールを使用中に、[Ctrl]キーを押している間は一時的に[定規選択]ツールに切り替えます。
- ・[Shift]キーを押しながら、ドラッグまたはクリックすると、定規や定規のポイントを複数選択できます。

定規のポイント

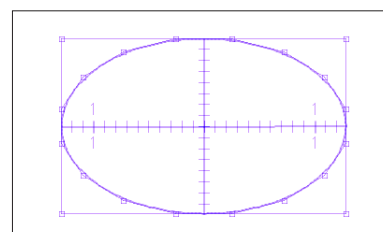
定規を編集するために[定規選択]ツールを使用する場合は、以下の2種類のポイントか、定規を構成する図形の「辺」を選択します。



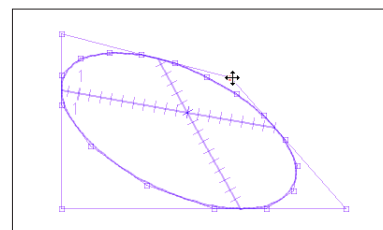
- A** アンカーポイント
定規を構成する図形を作成するときにクリックする、始点と終点および中間点を指します。
- B** コントロールポイント
線の外部に張り出した、曲線の調整を行う制御点を指します。



[楕円]ツールや[多角形]ツールで定規を作成した場合、ドラッグで指定した楕円や多角形にぴったり接するように矩形が作成され、矩形の四隅にハンドルが表示されます。



四隅のハンドルのうち1つを選択してドラッグすると、その移動に合わせて定規全体が変形します。図形を傾いたように変形させたり、遠近感のある変形をさせたりできます。



POINT

- ・四隅のハンドルと定規のポイントは、同時には選択できません。
- ・四隅のハンドルを全部選択してドラッグすると平行移動します。

定規の切り取り

[定規]メニューから[定規の切り取り]を選択すると、[定規選択]ツールで選択した定規をレイヤーから消去し、クリップボードに移動します。

定規のコピー

[定規]メニューから[定規のコピー]を選択すると、[定規選択]ツールで選択した定規をクリップボードにコピーします。

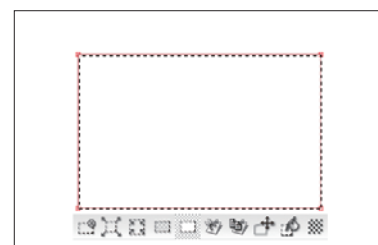
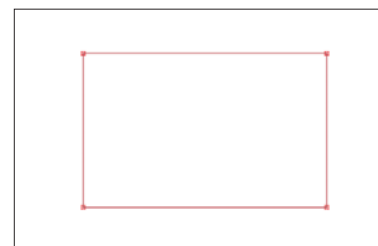
定規の貼り付け

[定規]メニューから[定規の貼り付け]を選択すると、[定規の切り取り]や[定規のコピー]の操作でクリップボードに移動やコピーをした定規を、定規レイヤーに貼り付けます。

定規から選択範囲の作成

[定規]メニューから[定規から選択範囲の作成]を選択すると、閉じた形の定規から選択範囲を作成します。

注意:
閉じていない形の定規を選択すると、コマンドを選択できません。



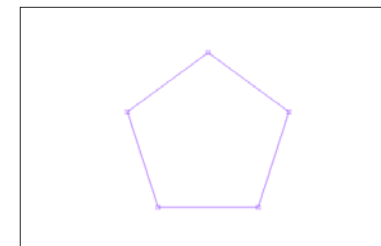
POINT

複数の定規がある場合は、選択範囲を作成する定規を[ツール]パレットの[定規選択]ツールで選択してから、操作します。

定規の移動

定規は[定規選択]ツールで選択すると移動できます。

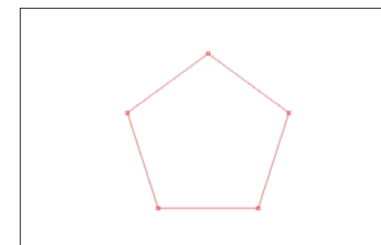
1. ページを開く
[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、定規が作成されたページを開きます。



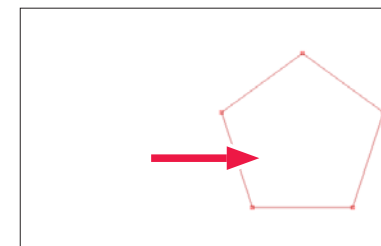
2. ツールを選択する
[ツール]パレットから[定規選択]ツールを選択します。



3. 定規を選択する
[定規選択]ツールで、定規全体を囲むようにドラッグして選択します。または、[定規選択ツールオプション]パレットで[定規の全体を選択する]を選択し、定規をクリックして選択します。選択された定規は赤く表示されます。



4. 定規を移動する
[定規選択]ツールで定規をドラッグすると、位置を移動できます。

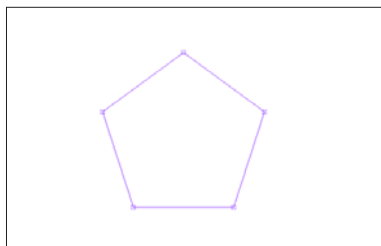


定規の変形

定規は [定規選択] ツールで選択すると変形できます。

1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、定規が作成されたページを開きます。



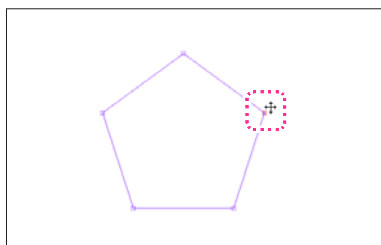
2. ツールを選択する

[ツール] パレットから [定規選択] ツールを選択します。



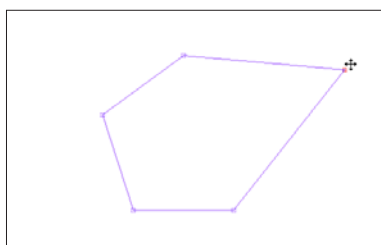
3. 定規を選択する

[定規選択] ツールで、定規の頂点または辺を選択します。ここでは定規の頂点をクリックして選択します。選択された定規は赤く表示されます。



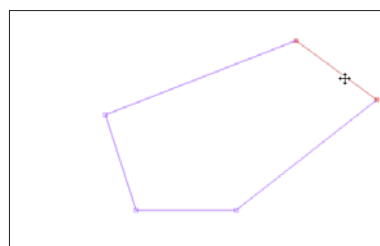
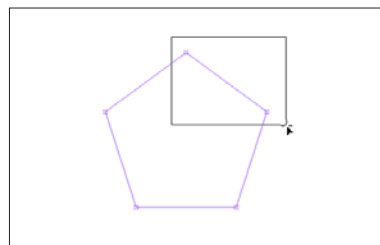
4. 定規を移動する

[定規選択] ツールで選択した定規の頂点をドラッグすると、変形します。



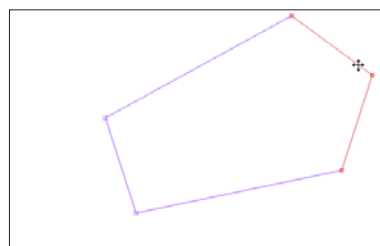
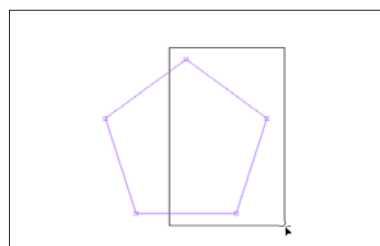
例 A

[定規選択] ツールで、定規の 1 辺を囲むようにドラッグして選択します。選択した辺をドラッグすると、辺の形を維持して変形します。



例 B

[定規選択] ツールで、定規の 2 辺を囲むようにドラッグして選択します。選択した辺をドラッグすると、辺の形を維持して変形します。

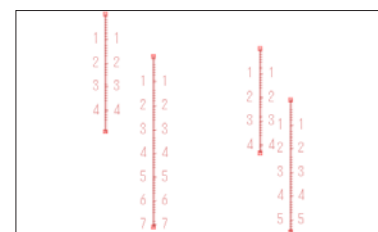
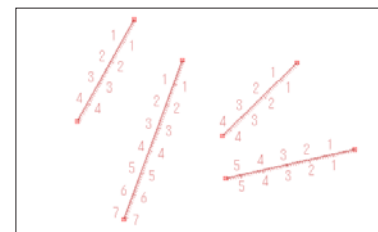


定規の整列

複数の定規を整列できます。

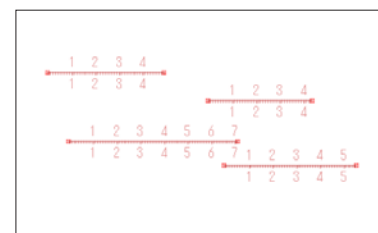
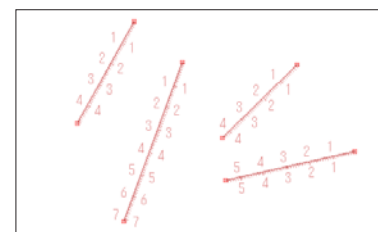
垂直にする

定規を選択した状態で、[定規] メニューから [垂直にする] を選択すると、選択した定規の辺を垂直に揃えます。



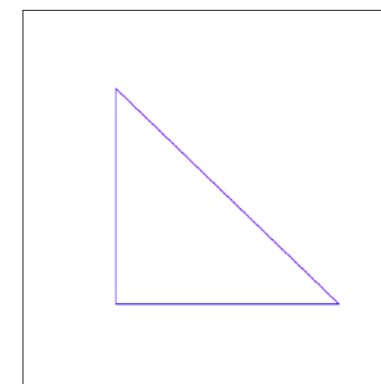
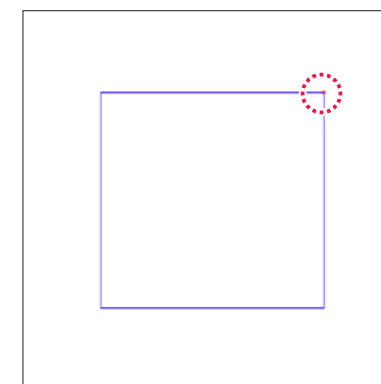
水平にする

定規を選択した状態で、[定規] メニューから [水平にする] を選択すると、選択した定規の辺を水平に揃えます。



選択中のポイントを削除

アンカーポイントを選択した状態で、[定規] メニューから [選択中のポイントを削除] を選択すると、選択されている定規のポイントおよび付属している線を削除します。



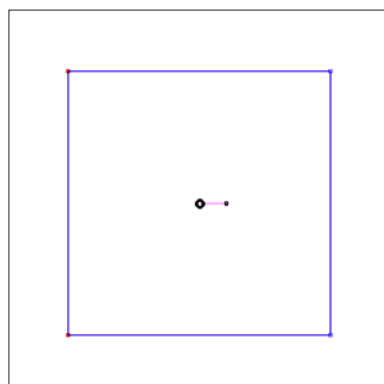
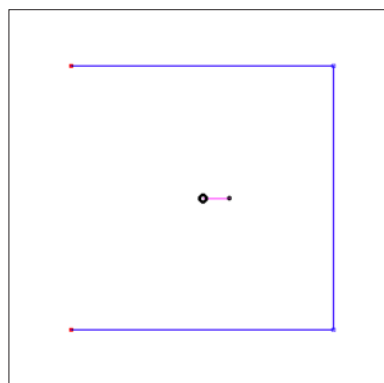
▶▶ 定規右クリックメニュー

[定規選択] ツールで定規を選択している状態で右クリックすると、定規を編集するためのメニューが表示されます。

選択中の定規を閉じる	
選択中の頂点を鋭角化する	
選択中の頂点を結合する	
選択中の頂点を分離する	
選択中のポイントを削除(D)	Ctrl+Delete
定規の切り取り(T)	Ctrl+Alt+X
定規のコピー(C)	Ctrl+Alt+C
定規の貼り付け(P)	Ctrl+Alt+V

▶▶ 選択中の定規を閉じる

定規を選択した状態で、右クリックして表示されるメニューから [選択中の定規を閉じる] を選択すると、定規の両端を線でつなぎます。



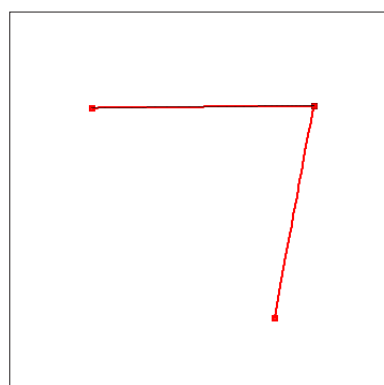
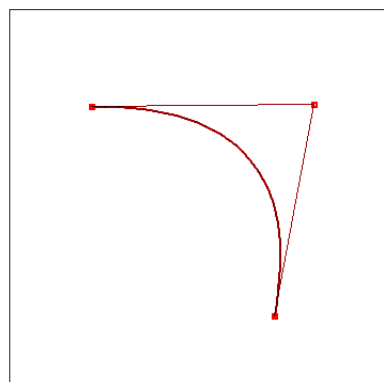
▶▶ 選択中の頂点を鋭角化する

曲線を構成しているコントロールポイントを選択した状態で、右クリックして表示されるメニューから [選択中の頂点を鋭角化する] を選択すると、選択中のコントロールポイントに沿って、曲線を鋭角化します。



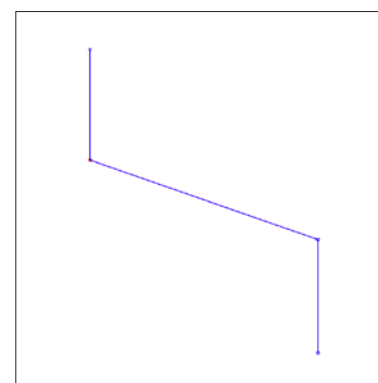
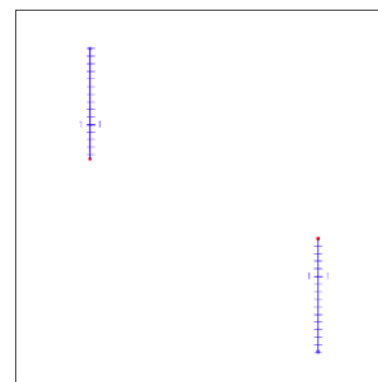
注意:

- [選択中の頂点を鋭角化する] は、下記の曲線のみ使用できます。
- ・ [楕円] ツールで作成した曲線
 - ・ [曲線] ツールで作成した曲線
 - ・ [折れ線] ツールで [ツールオプション] パレットの [曲線] をオンにして作成した曲線



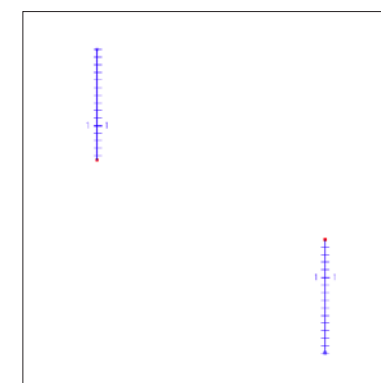
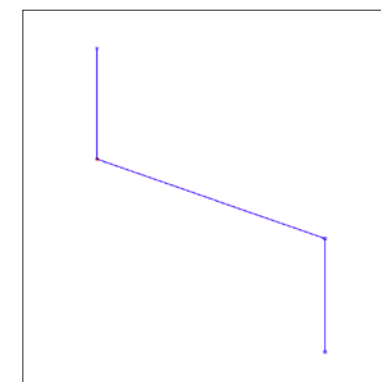
▶▶ 選択中の頂点を結合する

定規の端のアンカーポイントを2つ選択した状態で、右クリックして表示されるメニューから [選択中の頂点を結合する] を選択すると、アンカーポイントが線で結ばれ、定規が結合します。



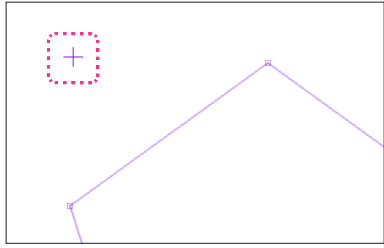
▶▶ 選択中の頂点を分離する

コントロールポイントまたは辺を結ぶアンカーポイントを選択した状態で、右クリックして表示されるメニューから [選択中の頂点を分離する] を選択すると、定規が分離します。辺を挟んだ2つのアンカーポイントを選択した場合は、挟まれた辺を削除します。



定規の中心

定規の回転、拡大・縮小は、中心点を示す「+」マークを基準にして行われます。



中心の位置を調整する

定規の中心点を示す「+」マークは、初期設定ではページの左上に作成されています。
定規の中心点は下記の方法で位置を設定できます。

- ・ [定規選択] ツールでドラッグして移動する。
- ・ 中心点を置きたい場所にマウスカursorを置き、[Q] キーを押す。

キーボードによる操作

キーボードから定規を操作できます。この操作は、表示中のすべての定規が対象になります。

1. 操作したい定規を表示する

操作したい定規が描画されているレイヤーを表示します。

2. 移動、回転、拡大・縮小

それぞれのキー操作を行って移動、回転、拡大・縮小を行います。

定規の移動	[←][→][↑][↓]
定規の拡大	[Z]
定規の縮小	[X]
定規の左回転	[A]
定規の右回転	[S]

POINT

[ファイル]メニューから[環境設定...]→[ページ]→[定規]を選択すると、キー操作 1 回あたりの [縦の移動量]・[横の移動量]・[回転量]・[拡大・縮小] 倍率を設定できます。

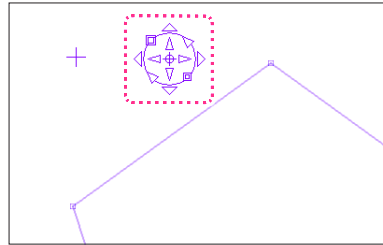
定規マニピュレータによる操作

[定規マニピュレータ]を使って、定規を操作できます。この操作は、表示中のすべての定規が対象になります。

1. 定規マニピュレータを表示する

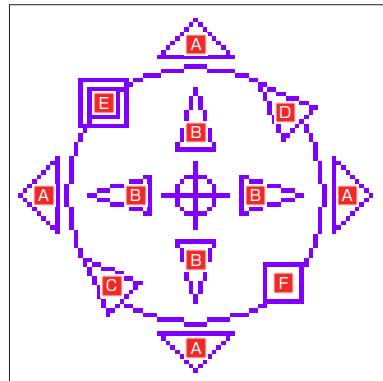
[表示]メニューから[定規マニピュレータ表示]を選択し、[定規マニピュレータ]を表示します。

[定規マニピュレータ]は、初期設定ではページの左上に作成されています。ドラッグすると移動できます。



2. 定規を操作する

移動したい定規を表示した状態でマニピュレータを操作します。



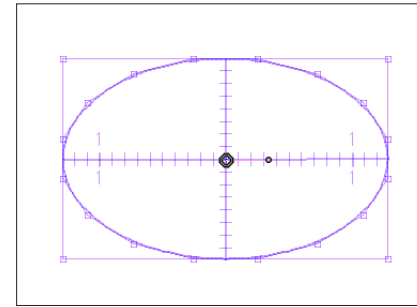
画面に対して移動	円外の上下左右△Aをクリック	定規が画面表示上の縦横に移動します。
原稿用紙に対して移動	円内の上下左右△Bをクリック	定規が原稿用紙の向きに合わせて縦横に移動します。表示画面を回転させると、この矢印も回転します。
自由移動	円内の上下左右△Bをドラッグ	定規を自由に移動できます。
時計回り	左下△Cをクリック	定規が中心点に対して右回りに回転します。
反時計回り	右上△Dをクリック	定規が中心点に対して左回りに回転します。
自由回転	左下△C・右上△Dをドラッグ	定規を自由に回転できます。
拡大	左上□Eをクリック	定規が中心点に対して拡大されます。
縮小	右下□Fをクリック	定規が中心点に対して縮小されます。
自由拡大・縮小	左上□E・右下□Fをドラッグ	定規を自由に拡大・縮小できます。

定規ハンドルによる操作

[定規ハンドル]を使って、定規を操作できます。

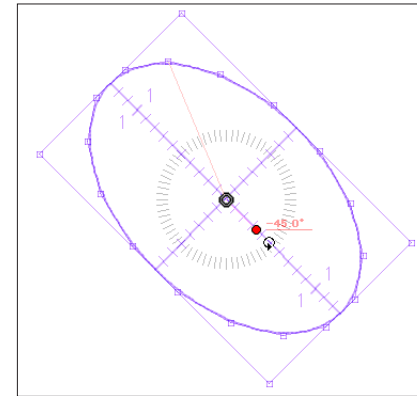
1. [定規] ハンドルを表示する

[表示]メニューから[定規ハンドル]を選択し、[定規ハンドル]を表示します。



2. 定規を操作する

定規を表示した状態でハンドルを操作します。

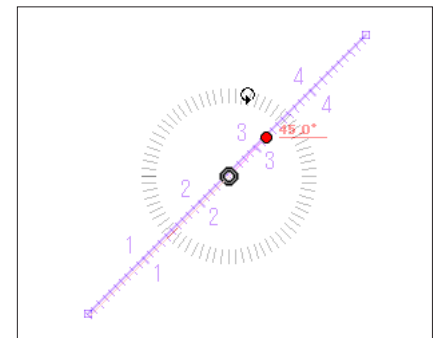
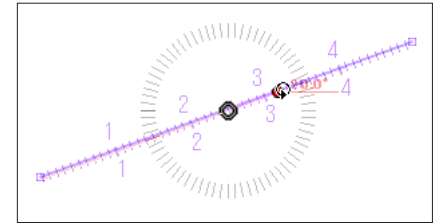


定規の回転	小さな丸にマウスカursorを合わせて、回転させたい方向にドラッグすると、大きな丸を中心にして定規が回転します。
定規の 45 度刻みの回転	[Shift] キーまたは [Ctrl] キーを押しながら定規ハンドルの小さな丸にマウスカursorを合わせて、回転させたい方向にドラッグします。詳細は表外の『定規の 45 度刻みの回転』を参照してください。
定規の拡大・縮小	小さな丸にマウスカursorを合わせて、拡大・縮小させたい方向にドラッグすると、大きな丸を中心にして拡大・縮小します。
定規の移動	大きな丸の内側にマウスカursorを合わせて、ドラッグします。
定規ハンドルの移動	大きな丸の周囲をドラッグします。

定規の 45 度刻みの回転

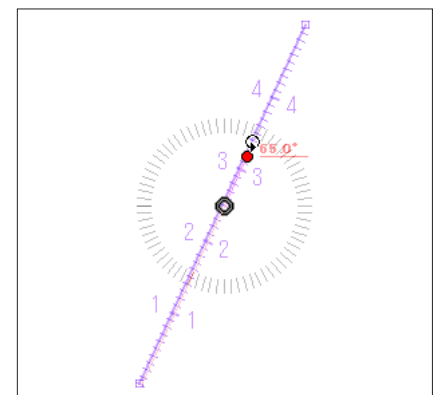
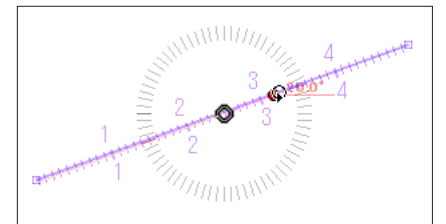
[Shift] キー + ドラッグ

定規ハンドルが、ページに対して 45 度刻みで回転します。



[Ctrl] キー + ドラッグ

定規ハンドルが、現在の角度に対して 45 度刻みで回転します。

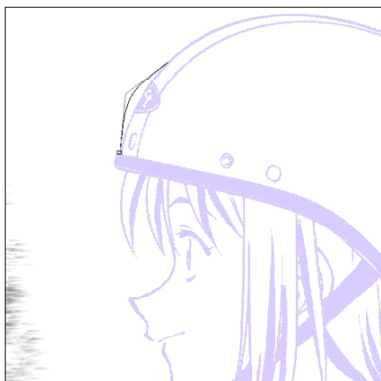


Step: 03 ベジェ曲線定規【Pro/EX】

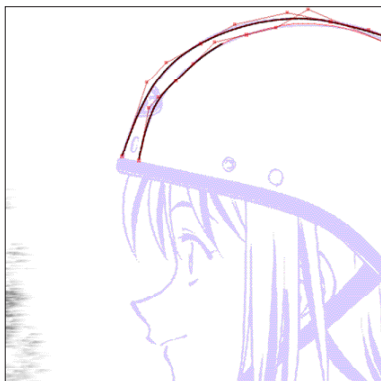
ベジェ曲線による定規を作成できます。定規は作成後に自由に変形でき、また操作はクリックだけで行えます。

ベジェ曲線定規【Pro/EX】

ベジェ曲線定規は、フリーハンドでは難しいきれいな曲線を作成できます。コントロールポイントの角度やアンカーポイントの間隔によって曲線の形状を調整できます。



[使用例：パスを作成]



[使用例：パスに沿って好みの線をペン入れ]

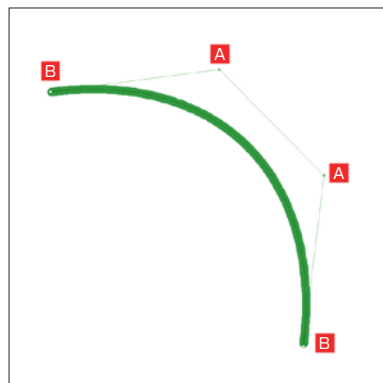
パス作成ツール【Pro/EX】

[パス作成] ツールは、ベジェ曲線定規の作成に使用します。

対応レイヤー	[ラスターレイヤー] [ベクターレイヤー] [トーンレイヤー] [反転レイヤー] [マスクングレイヤー] [選択範囲レイヤー] [定規レイヤー]
非対応レイヤー	[枠線定規レイヤー]

ポイントについて

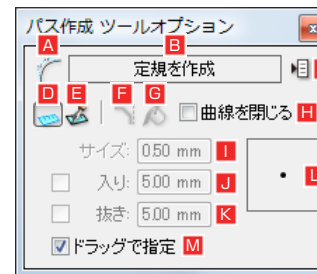
ベジェ曲線定規は、コントロールポイントとアンカーポイントを操作して調整します。



- A** **コントロールポイント**
線の外部に張り出した曲線の曲がり調整する点を指します。
- B** **アンカーポイント**
曲線の始点と終点およびその中間に生成される中間点を指します。

ツールオプション

[ウィンドウ]メニューから[ツールオプション]を選択すると、[パス作成 ツールオプション]パレットが表示されます。



- A** [描画ツールメニュー]
描画ツールを切り替えできます。
- B** [ツール設定メニュー]
ツール設定を切り替えます。
- C** [メニュー表示]
設定の保存などができます。
- D** [定規を作成]
[サブ定規レイヤー]上に定規を作成します。
- E** [定規に沿った線を描画]
[サブ定規レイヤー]上の定規の作成とその定規に沿った線画の描画を同時に行います。
- F** [角をとがらせる]
線の角をとがらせます。
- G** [図形の内部を塗りつぶす]
閉じた領域を描画色で塗りつぶします。
- H** [曲線を閉じる]
始点と終点を結び、曲線を閉じます。
- I** [サイズ]
ペン先の線の太さを調整します。
- J** [入り]
描き始めの[入り]のオン・オフおよび強さを調整します。
- K** [抜き]
描き終わりの[抜き]のオン・オフおよび強さを調整します。
- L** [サイズプレビュー]
[サイズ]の設定をプレビューします。
プレビューをドラッグすることでも調整できます。
- M** [ドラッグで指定]
オンにすると、ドラッグ操作でベジェ曲線を作成できます。

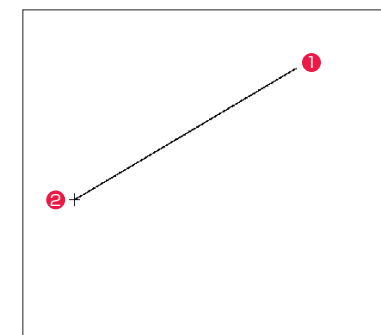
連続した曲線の作成【Pro/EX】

連続するなめらかな曲線を作成します。

1. ページを開く
[編集]ウィンドウの[ページ]タブを開きます。
2. レイヤーを選択する
[レイヤー]パレットで[定規レイヤー]または[サブ定規レイヤー]を作成します。
3. ツールを選択する
[ツール]パレットから[直線]ツールを右クリックして、[パス作成]ツールを選択します。

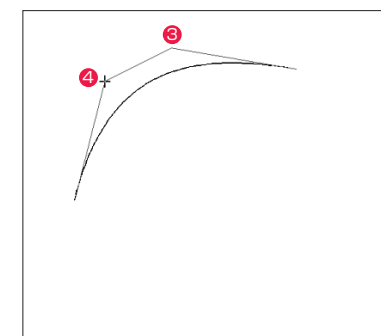


4. 1つ目の曲線を作成する



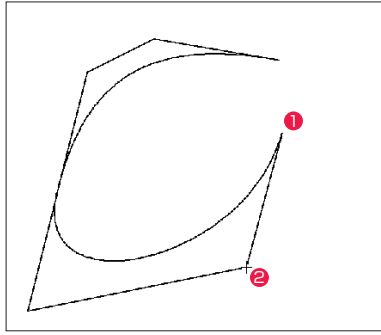
- 1 クリックして、始点を指定します。

- 2 クリックして、終点を指定します。終点を指定すると、直線が作成され、コントロールポイントを2つ指定できるようになります。



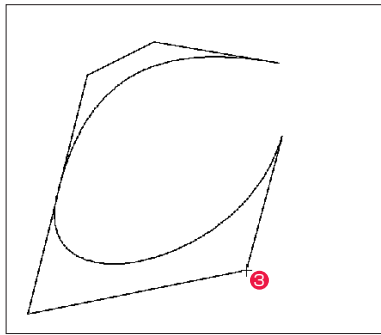
- 3 クリックして、始点に近いコントロールポイントを指定します。
- 4 クリックして、始点から遠いコントロールポイントを指定します。指定すると、ベジェ曲線が作成されます。

5. 連続する2つ目の曲線を作成する



① クリックして、2つ目の曲線の終点を指定します。終点を指定すると、直線が作成され、コントロールポイントを1つ指定できるようにになります。

② コントロールポイントをクリックして、指定します。



③ そのままダブルクリックすると、ベジェ曲線定規が作成されます。

POINT

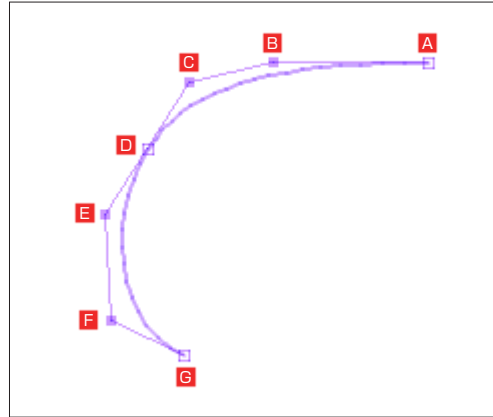
- ・ 曲線を確定するとき、最後の指定ポイントで [Enter] キーを押して確定することもできます。
- ・ 直前に指定したポイントをキャンセルするには、右クリックまたは [Esc] キーを押します。
- ・ 連続する2つ目の曲線では1つ目のコントロールポイントがすでに設定されているため、指定するポイントは1つになります。

ドラッグで指定して曲線を作成【Pro/EX】

[パス作成 ツールオプション]パレットで[ドラッグで指定]チェックボックスをオンにした場合、ドラッグ操作で曲線を作成できます。

作例

ここでは、次の連続した2つの曲線を描く方法について説明します。



A 1つ目の曲線：アンカーポイント（始点）

B 1つ目の曲線：コントロールポイント（1）

C 1つ目の曲線：コントロールポイント（2）

D 1つ目の曲線：アンカーポイント（終点）・2つ目の曲線：アンカーポイント（始点）

E 2つ目の曲線：コントロールポイント（1）

F 2つ目の曲線：コントロールポイント（2）

G 2つ目の曲線：アンカーポイント（終点）

作成方法

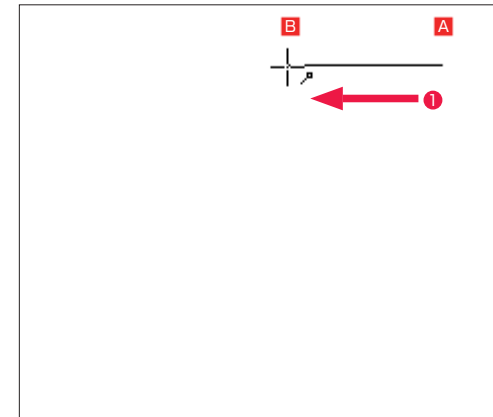
連続した2つの曲線を作成します。手順内のアルファベットについては、前ページの『作例』を参考にしてください。

1. ツールオプションを設定する

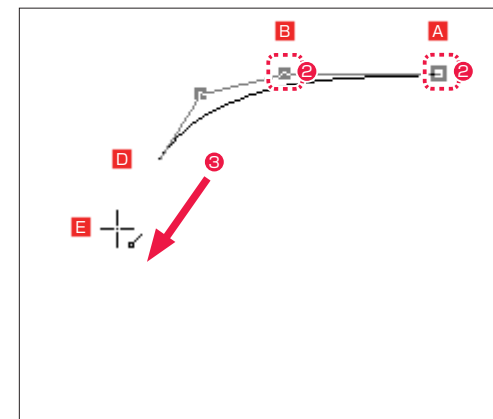
[パス作成 ツールオプション]パレットを表示させ、[ドラッグで指定]チェックボックスをオンにします。



2. ドラッグで指定して曲線を作成する

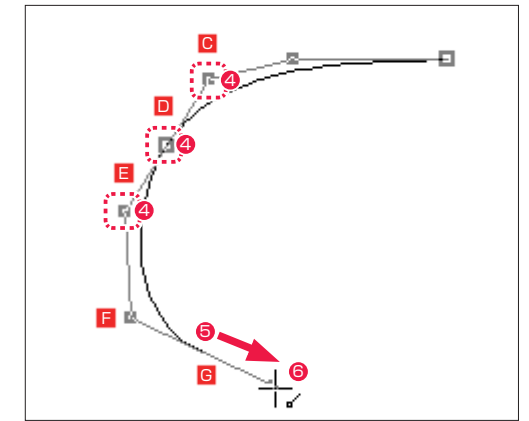


① 1つ目の曲線の始点 (A) にマウスカーソルを合わせ、コントロールポイントにしたい位置 (E) までドラッグします。



② ドラッグした部分にアンカーポイントとコントロールポイントが作成されます。

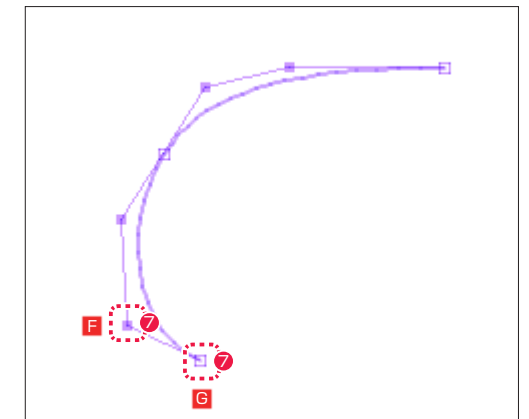
③ 2つ目のアンカーポイントにしたい位置 (D) にマウスカーソルを合わせてマウスボタンを押し、2つ目の曲線のコントロールポイントにしたい位置 (E) までドラッグします。



④ ドラッグした部分の両端にアンカーポイント (D) とコントロールポイント (E) が作成され、反対側にコントロールポイント (C) が作成されます。

⑤ アンカーポイント (G) にしたい位置にマウスカーソルを合わせてマウスボタンを押し、コントロールポイント (F) がアンカーポイント (G) をはさんで反対側にくるようドラッグします。

⑥ ドラッグの終了位置で、クリックします。



⑦ コントロールポイント (F) とアンカーポイント (G) が作成され、連続した2つの曲線が作成されました。

POINT

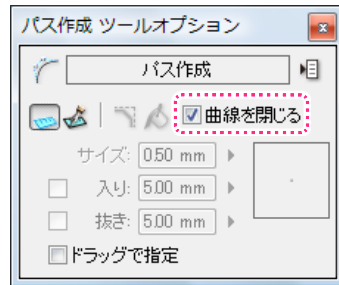
- ・ 曲線を鋭角にしてつなぎたい場合は、アンカーポイントを作成するときに [Alt] キーを押しながら作成します。この例の場合は、[Alt] キーを押しながら、手順③を行います。

閉じた曲線の作成【Pro/EX】

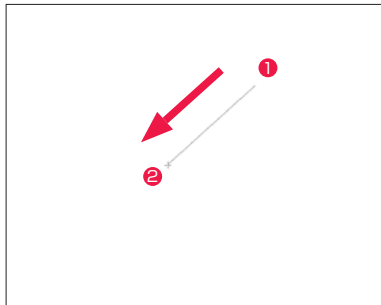
隙間のない、閉じた曲線を作成します。

1. ツールオプションを設定する

[パス作成 ツールオプション] パレットを表示し、[曲線を閉じる] チェックボックスをオンにします。

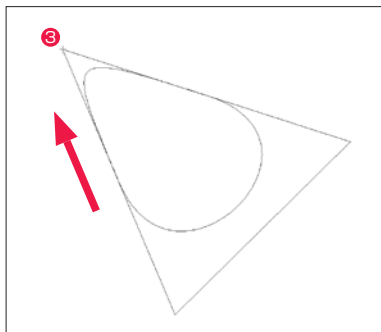


2. 閉じた曲線を作成する

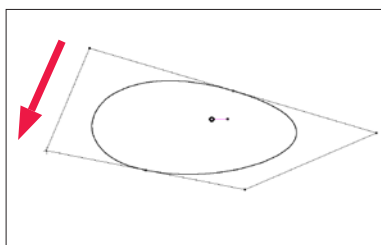


① クリックして、始点を指定します。

② マウスイカーソルを移動してクリックし、終点を指定します。



③ マウスイカーソルを移動してクリックし、1 つ目のコントロールポイントを指定します。

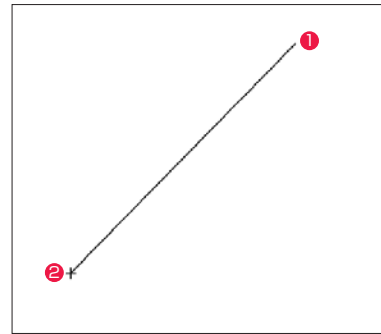


④ マウスイカーソルを移動してクリックし、2 つ目のコントロールポイントを指定します。形状を調整し、ダブルクリックすると曲線が確定します。

角のある曲線の作成【Pro/EX】

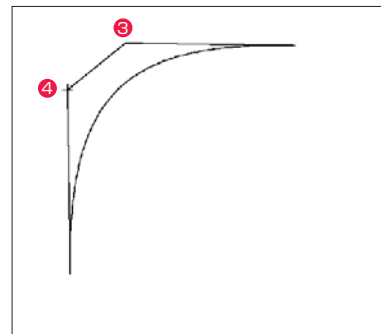
折れ曲がりのある曲線を作成します。折れ曲がる部分を「角」と呼びます。

1.1 つ目の曲線を作成する



① クリックして、始点を指定します。

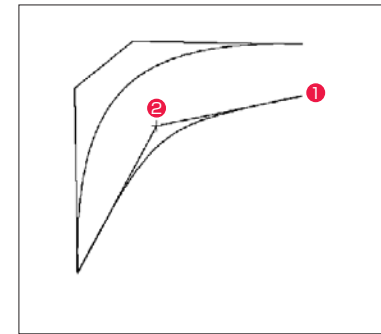
② [Alt] キーを押しながら、クリックして、終点を指定します。終点を指定すると、直線が作成され、コントロールポイントを2つ指定できるようになります。



③ クリックして、始点に近いコントロールポイントを指定します。

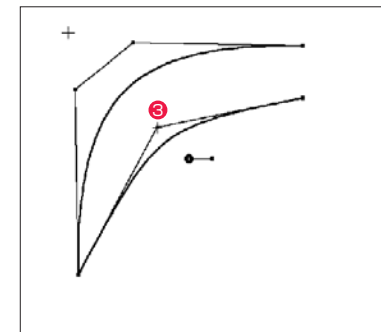
④ クリックして、始点から遠いコントロールポイントを指定します。

2. 2 つ目の曲線を作成する

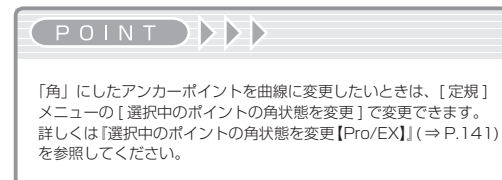


① クリックして終点を指定します。指定すると、曲線が折れ曲がって「角」ができ、コントロールポイントを指定できるようになります。

② マウスイカーソルを移動して、コントロールポイントで曲線を調整し、ダブルクリックします。

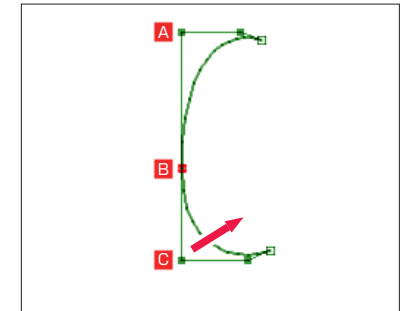


③ 「角」のある、折れ曲がったベジェ曲線定規が作成されます。

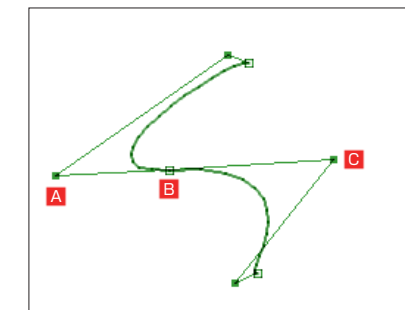


選択中のポイントの角状態を変更【Pro/EX】

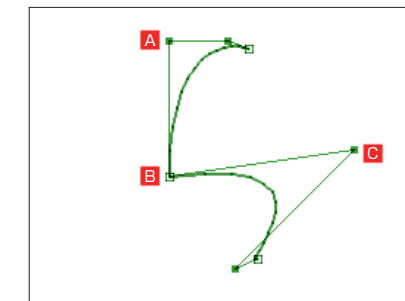
[パス作成] ツールで作成した曲線のアンカーポイントを選択した状態で、[定規]メニューから[選択中のポイントの角状態を変更]を選択すると、指定したアンカーポイントの連続性がオフになり、[角]状態に変更されます。逆に[角]状態になっているアンカーポイントに対しては、[角]状態がオフになり、滑らかな曲線になります。



上の画像でのアンカーポイントBの[角状態]をオンにした場合とオフにした場合では、コントロールポイントCを動かした場合の結果が異なります。



[角状態: オフ]



[角状態: オン]

通常はCを移動させると点对称のAも影響を受け、全体になめらかなカーブを描きますが、Bの[角]状態をオンにした場合はAも固定され、Bの部分に角ができます。

作成した曲線を調整する【Pro/EX】

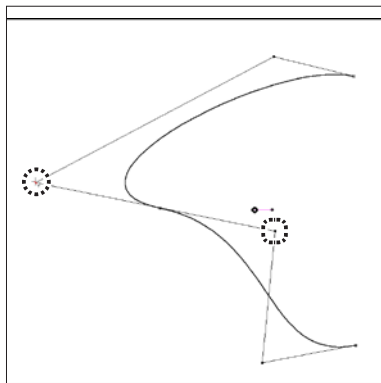
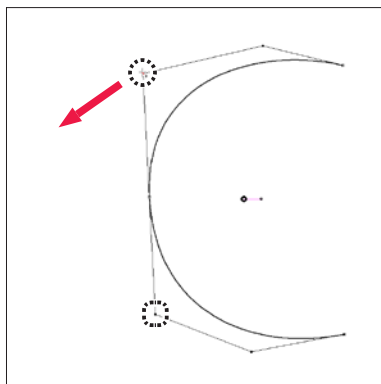
作成した曲線は [定規選択] ツールでコントロールポイントまたはアンカーポイントをドラッグすると調整できます。

POINT

- ・ [定規選択] ツールについては、『Step:02 定規の操作』→『定規選択ツール』(⇒P.128)を参照してください。
- ・ アンカーポイント・コントロールポイントについては『Step:03 ペジエ曲線定規【Pro/EX】』(⇒P.136)を参照してください。

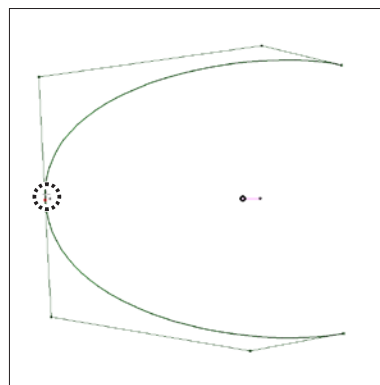
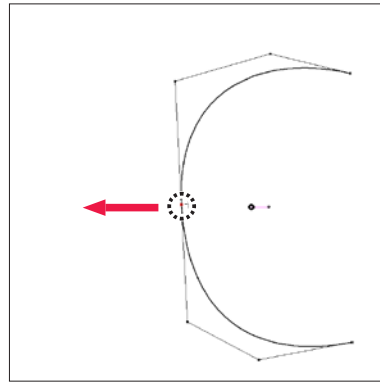
コントロールポイントで調整する

[定規選択] ツールでコントロールポイントをドラッグすると、アンカーポイントを挟んだもう 1 つのコントロールポイントが点対称に動き、曲線を変化させます。アンカーポイントが角でないときに有効です。



アンカーポイントで調整する

[定規選択] ツールでアンカーポイントをドラッグすると、両側のコントロールポイントと一緒に移動して、曲線を変化させます。

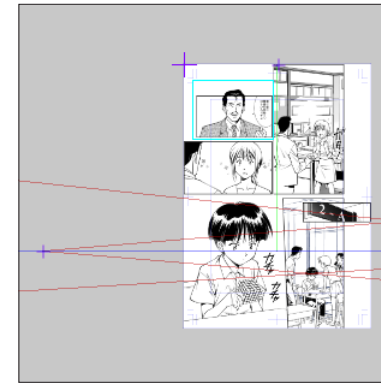


Step: 04 特殊定規【Pro/EX】

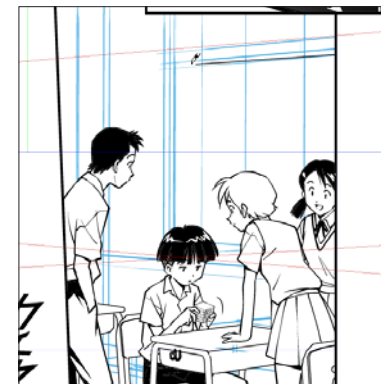
パース (透視図法)、放射線、平行線、放射曲線、同心円を描くための定規を作成できます。

パース定規【Pro/EX】

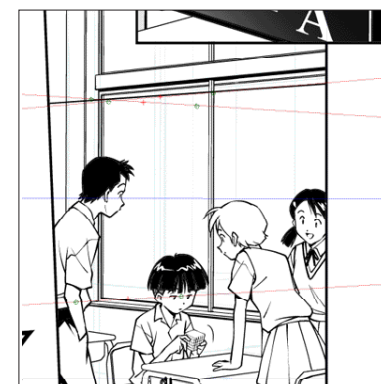
3点透視までの透視図法で描画するための定規を作成できます。



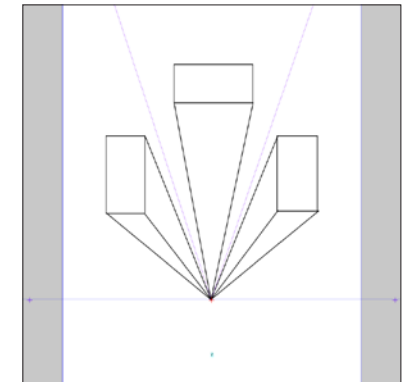
下描きに合わせて、パース定規を設定



下描きの線に沿って、消失点に向かって線を引く

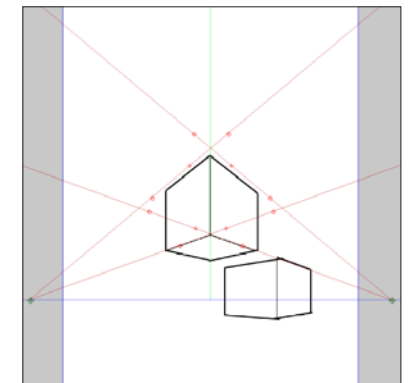


背景が完成



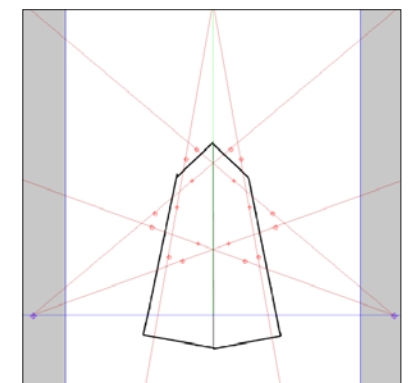
【一点透視】

対象物を構成する直線が 1 つの消失点へと収束するように放射線状に描かれる技法です。長い廊下を正面から見た場合のように、奥行きを強調したい場合などに使用されます。



【二点透視】

2つの消失点を同じ水平線上に設定し、対象物を構成する直線のうち 1 組は右の消失点へ、もう 1 組は左の消失点へ収束するように描かれる技法です。物体を斜め横から見た場合などに使用されます。



【三点透視】

水平線上に 2 つの消失点、上か下にもうひとつ消失点を定め、対象物を構成する直線がそれぞれの消失点へ収束するように描かれる技法です。大きな建物を見上げた場合などに使用されます。

▶ パース定規を作成する [Pro/EX]

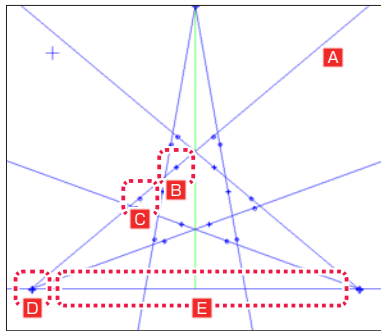
[定規]メニューの[特殊定規の作成]から[パース定規を作成]を選択して作成します。

1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで[定規レイヤー]または[サブ定規レイヤー]を選択します。

2. パース定規を作成する

[定規]メニューの[特殊定規の作成]から[パース定規(1点透視)]を作成・[パース定規(2点透視)]を作成・[パース定規(3点透視)]を作成のいずれかを選択します。この例では[パース定規(3点透視)]を作成]を選択しています。



A ガイド線

定規で描画するときに目安になる、消失点から伸びている線です。ドラッグすると消失点を中心に回転できます。

B センターポイント

ガイドハンドルを動かすときに中心点となるポイントです。ドラッグするとガイド線上の位置をガイドハンドルと共に移動できます。

C ガイドハンドル

センターポイントの両側に配置されているポイントです。ドラッグするとセンターポイントを中心に回転できます。

D 消失点

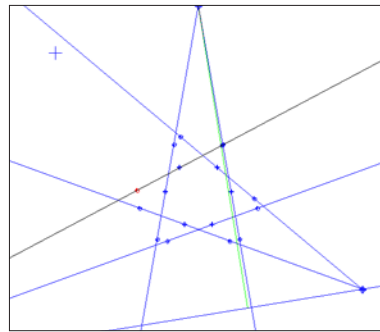
パースの基準となるポイントです。ドラッグするとセンターポイントを中心に回転できます。

E アイレベル

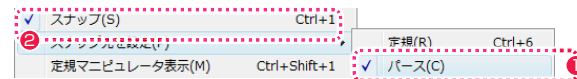
人の視線の高さ、あるいはカメラの高さを表す線です。水平方向の消失点はアイレベル上に配置されます。

3. 定規選択ツールで調整する

[定規選択]ツールでドラッグするとパースを調整できます。



4. スナップを有効にする

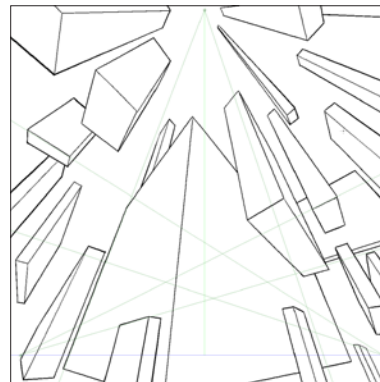


① [表示]メニューから[スナップ先を設定]→[パース]の順に選択します。[パース]にチェックマークが付きます。

② [表示]メニューの[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。

5. パース定規を利用して描画する

画像レイヤー上で描画すると、消失点とガイド線の角度を基準にして放射状にペンが吸着(スナップ)し、パースのついた描画が行えます。

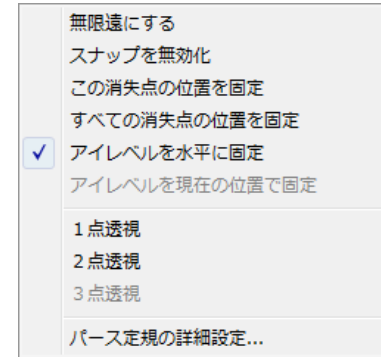


▶ パース定規の設定 [Pro/EX]

[パース定規]を使用する際に、1点透視から3点透視までの設定、補助線の有無などを設定することができます。

1. パース定規の設定

[定規選択]ツールで[パース定規]の補助線が消失点上で右クリックすると[パース定規]の設定を行うメニューが表示されます。



・[無限遠にする]
線を消失させるのではなく、平行線として扱います。

・[スナップを無効化]
スナップを無効にします。

・[この消失点の位置を固定]
選択中の消失点の位置を固定します。

・[すべての消失点の位置を固定]
すべての消失点の位置を固定します。

・[アイレベルを水平に固定]
消失点を移動しても、アイレベルが水平に保たれます。

・[アイレベルを現在の位置で固定]
消失点を移動しても、アイレベルが現在の位置に保たれます。

・[1点透視]
消失点を1点のみ有効とします。

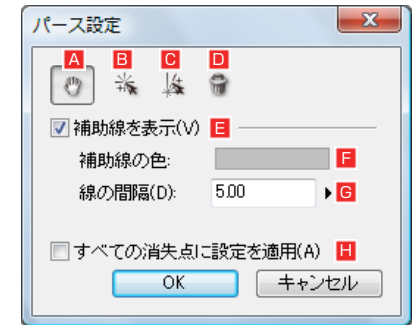
・[2点透視]
消失点を2点のみ有効とします。

・[3点透視]
消失点をすべて有効とします。

・[パース定規の詳細設定...]
[パース設定]ダイアログを表示し、補助線の設定をします。

2. パース設定

ガイド線や補助線の設定を行います。



A [手のひら]
ページ上をドラッグすると画面が移動します。消失点、センターポイント、ガイドハンドルにマウスカーソルを合わせてクリックすると選択でき、位置の調整ができます。

B [クリック位置に消失点を追加]
クリック位置に消失点を追加します。

C [クリック位置に消失点のガイド線を追加]
クリック位置に消失点のガイド線を追加します。

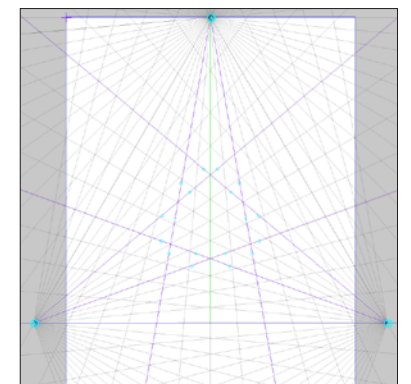
D [選択中の点を削除]
選択中の消失点を削除します。

E [補助線を表示]
消失点に向かう補助線を表示します。

F [補助線の色]
補助線の色を設定します。

G [線の間隔]
補助線の間隔を設定します。

H [すべての消失点に設定を適用]
設定を行っている消失点以外も含めたすべての消失点に対して補助線の設定を有効とします。



[補助線を表示]: オン
[すべての消失点に設定を適用]: オン

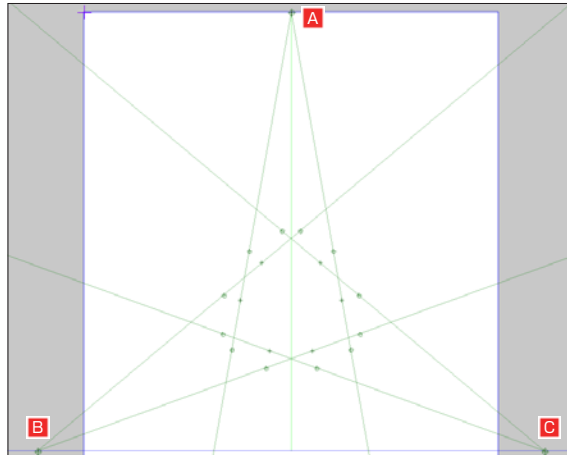
▶▶ 消失点へのスナップの切り替え【Pro/EX】

消失点へのスナップの有効・無効は個別に切り替えることができます。消失点に向かって線を引く場合に、意図しない方向へスナップするのを防ぐことができます。

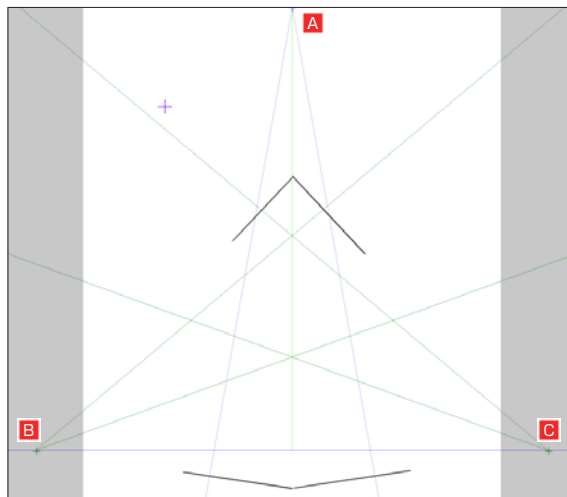
消失点へのスナップは、キーボードの [Ctrl] キーを押しながら、カーソルキーのいずれかを押して切り替えます。

作例

ここでは、次の [パース定規] の消失点に向かって線を引く場合について説明します。



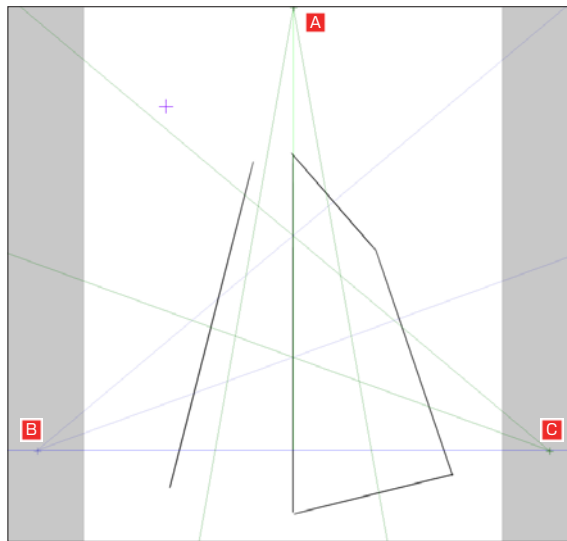
- A** パース定規の作成時に上方向にある消失点
- B** パース定規の作成時に左方向にある消失点
- C** パース定規の作成時に右方向にある消失点



[Ctrl] キー + [↑] キー

パース定規の作成時に上方向にある消失点 (A) へのスナップの有効・無効が切り替わります。

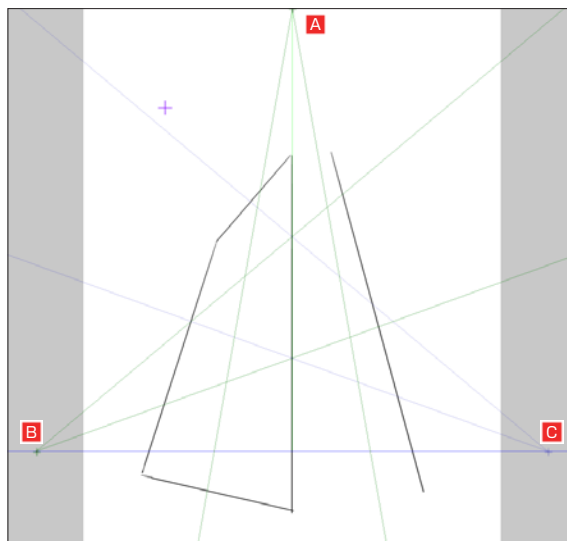
作例は A へのスナップを無効にした状態で、B・C の消失点に向かって線を引いたものです。



[Ctrl] キー + [←] キー

パース定規の作成時に左方向にある消失点 (B) へのスナップの有効・無効が切り替わります。

作例は B へのスナップを無効にした状態で、A・C の消失点に向かって線を引いたものです。



[Ctrl] キー + [→] キー

パース定規の作成時に右方向にある消失点 (C) へのスナップの有効・無効が切り替わります。

作例は C へのスナップを無効にした状態で、A・B の消失点に向かって線を引いたものです。

[Ctrl] キー + [↓] キー

パース定規の4点目以降に追加された消失点へのスナップの有効・無効が切り替わります。

▶▶ パース定規にスナップして図形を描画【Pro/EX】

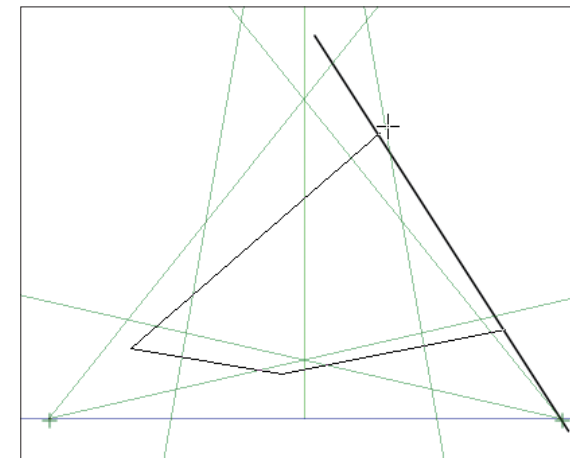
[直線] ツールや [矩形] ツールなどを使用すると、パース定規にスナップして描画できます。[ペン] ツールで描く場合よりも確実に方向や終点を決められます。また、[矩形] ツールなどを用いると遠近感のある円盤や円柱を正確に描けます。

下記のツールでこの機能を使用できます。

- [直線] ツール
- [曲線] ツール
- [折れ線] ツール
- [矩形] ツール
- [楕円] ツール
- [多角形] ツール

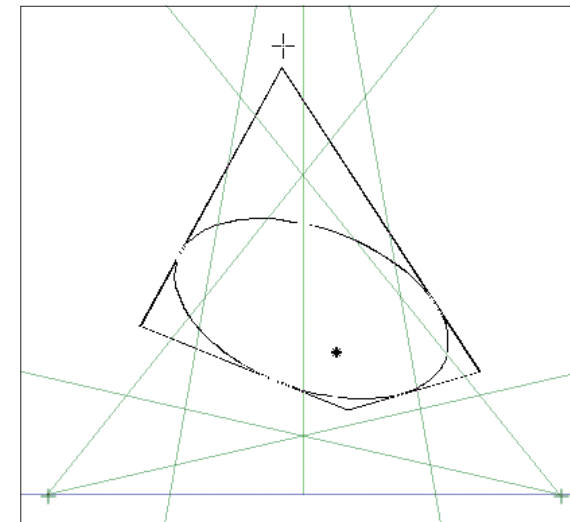
[直線] ツール・[曲線] ツール・[折れ線] ツールの場合

いずれかの消失点の方向に線を描けますが、その場合に別の消失点の方向に描画途中の線があると吸着します。



[矩形] ツール・[楕円] ツール・[多角形] ツールの場合

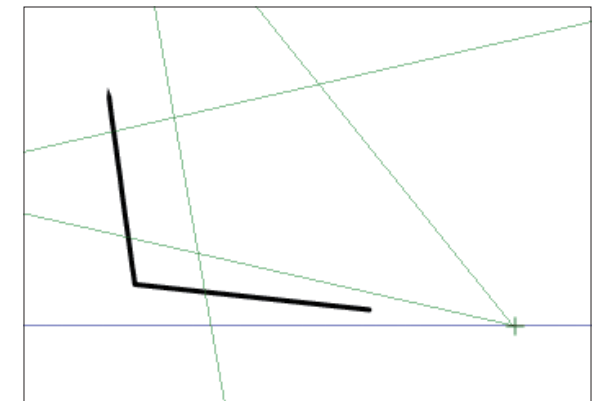
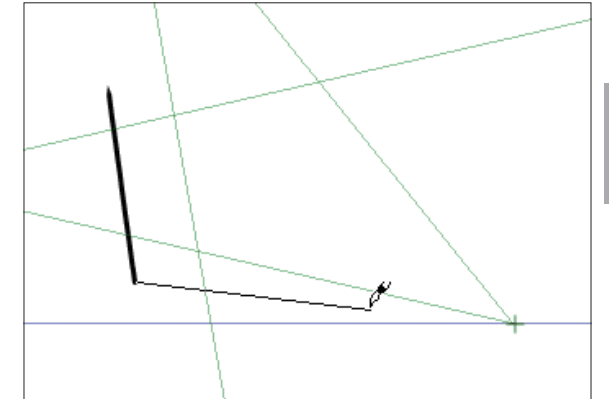
ドラッグすると、消失点のうちの2つを使って作成された図形が表示されます。ドラッグする方法が同じでも、使う消失点が異なれば図形の形状が変わります。ドラッグ後にマウスを動かすと作成できる図形の候補が切り替わり、クリックすると図形が確定します。



▶▶ パース定規にスナップして線を描画【Pro/EX】

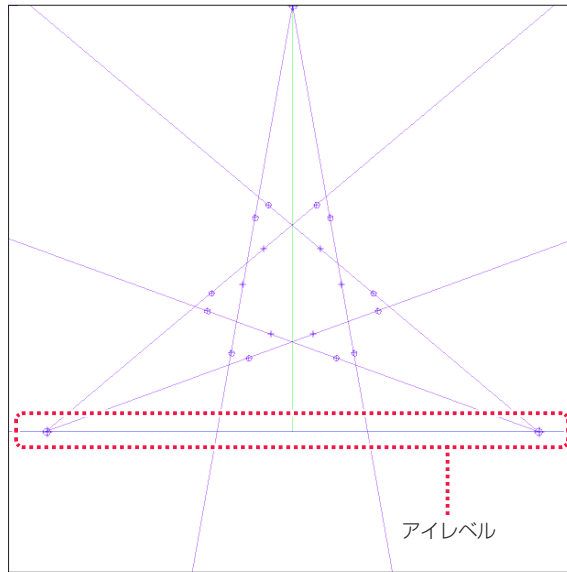
パース定規にスナップして線を描画しているときに、[Tab] キーを押しながらドラッグすると、線の途中でスナップする方向を変更できます。

[Tab] キーを押しながらドラッグすると、スナップの方向を表す細いガイド線が表示されます。ドラッグでガイド線の方向を定めてから [Tab] キーを離すと、その方向にスナップします。ペンを離さなくてもパースに沿った角を描けます。

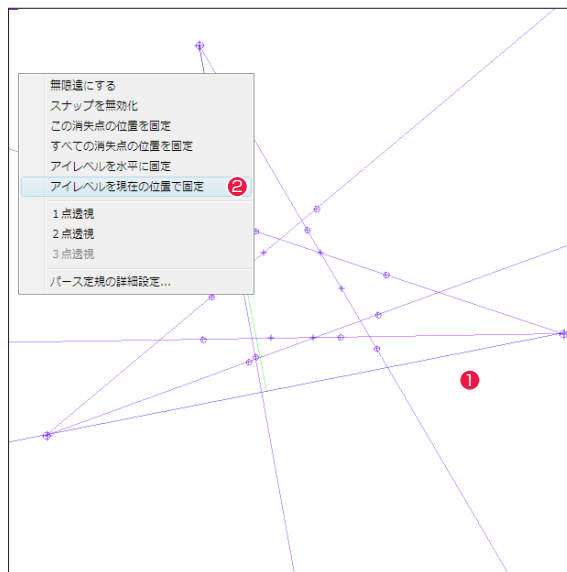


▶ アイレベルを現在の位置で固定する [Pro/EX]

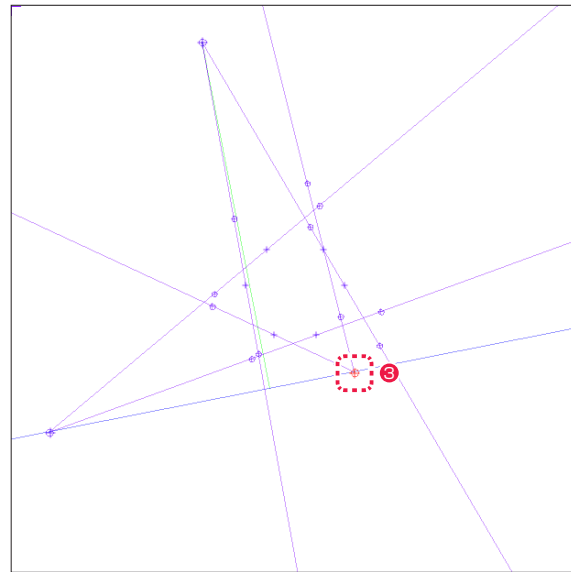
[パース定規] の設定メニューで、[アイレベルを現在の位置で固定] をオンにした場合、消失点を移動しても、アイレベルが現在の位置に保たれます。



操作方法
アイレベルの位置を固定する方法について説明します。



- 1 [定規選択] ツールでドラッグして、パースを調整します。
- 2 アイレベルの角度が決まったら、[パース定規] の補助線が消失点の上を右クリックして設定メニューを表示し、[アイレベルを現在の位置で固定] を選択します。



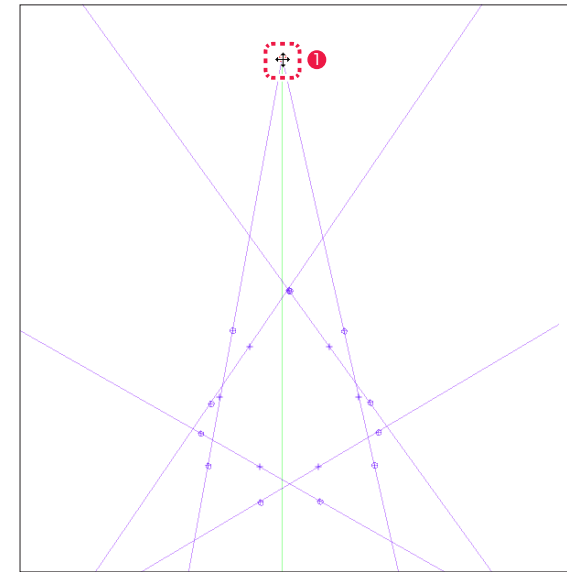
- 3 アイレベルが現在の位置で固定されます。消失点を移動しても、アイレベルの位置は保たれます。

POINT ▶▶▶

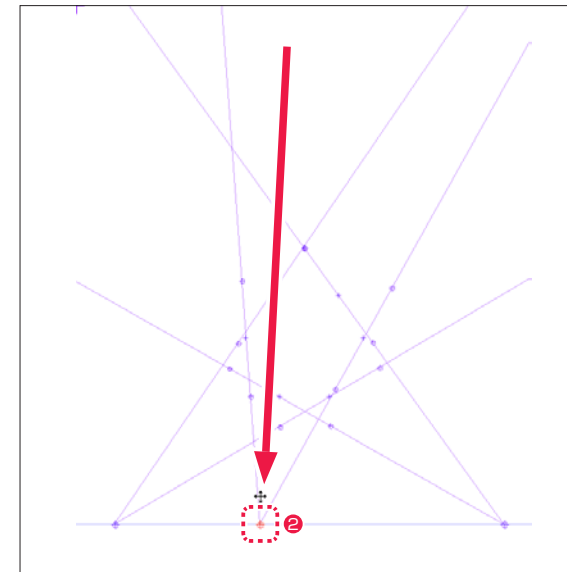
アイレベルが傾けられない場合は、「アイレベルを水平に固定」がオンになっています。オフにすると消失点を移動してアイレベルの角度を調整できます。

▶ 頂点のアイレベルへの吸着 [Pro/EX]

[パース定規] のアイレベルを構成する消失点以外の消失点を移動するとき、アイレベルに吸着して動きます。



- 1 [定規選択] ツールで、アイレベルを構成していない消失点を選択します。



- 2 [定規選択] ツールで、消失点をアイレベル上までドラッグすると、消失点はアイレベル上に吸着して動きます。

▶ 頂点のアイレベルへの吸着を解除 [Pro/EX]

吸着を解除するときは、[Alt] キーを押しながら [定規選択] ツールでアイレベル上に吸着した消失点をドラッグします。

放射線定規【Pro/EX】

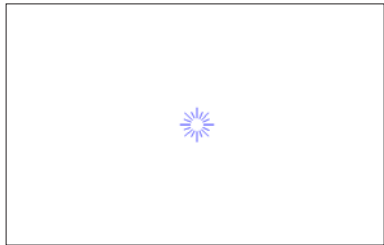
集中線などの放射線を描画するための定規を作成できます。

1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで [定規レイヤー] または [サブ定規レイヤー] を選択します。

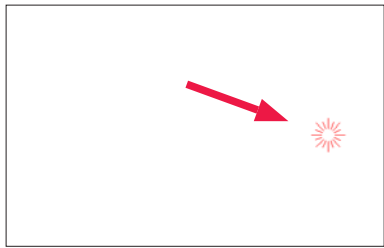
2. 放射線定規を作成する

[定規]メニューから [特殊定規の作成] → [放射線定規を作成] を選択すると [放射線定規] が作成されます。



3. 中心点を設定する

[定規選択] ツールを選択し、[放射線定規] の中心点をドラッグして、必要な場所に移動します。



4. スナップを有効にする

[表示]メニューの [スナップ] を選択します。[スナップ] にチェックマークが付きます。

[表示]メニューから [スナップ先を設定] → [放射線] の順に選択します。[放射線] にチェックマークが付きます。

5. 放射線定規を利用して描画する

画像レイヤー上で描画すると、中心点から放射状にペンが吸着 (スナップ) して直線を描けます。



放射曲線定規【Pro/EX】

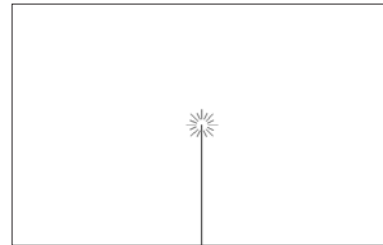
集中線などの放射曲線を描画するための定規を作成できます。

1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで [定規レイヤー] または [サブ定規レイヤー] を選択します。

2. 放射曲線定規を作成する

[定規]メニューから [特殊定規の作成] → [放射曲線定規を作成] を選択すると、[放射曲線定規] が作成されます。

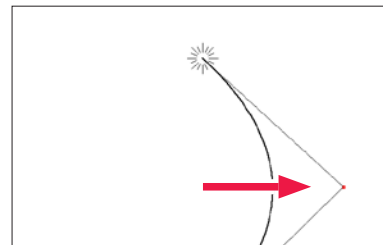


3. 中心点を設定する

[定規選択] ツールでドラッグして、[放射曲線定規] の中心点を必要な場所に移動します。

4. コントロールポイントを調整する

コントロールポイントをドラッグしてガイド線を曲げ、[放射曲線定規] の基準となるカーブを設定します。



5. スナップを有効にする

[表示]メニューの [スナップ] を選択します。[スナップ] にチェックマークが付きます。

[表示]メニューから [スナップ先を設定] → [放射曲線] の順に選択します。[放射曲線] にチェックマークが付きます。

6. 放射曲線定規を利用して描画する

画像レイヤー上で描画すると、中心点から放射曲線状にペンが吸着 (スナップ) して曲線を描けます。



平行線定規【Pro/EX】

流線などの平行線を描画するための定規を作成できます。

1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで [定規レイヤー] または [サブ定規レイヤー] を選択します。

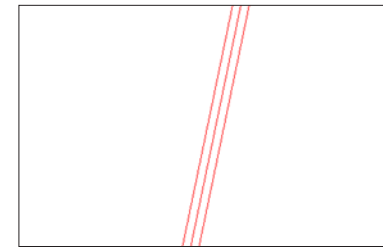
2. 平行線定規を作成する

[定規]メニューから [特殊定規の作成] → [平行線定規を作成] を選択すると [平行線定規] が作成されます。



3. 角度を調整する

[定規選択] ツールでドラッグして、[平行線定規] の角度を調整します。



4. スナップを有効にする

[表示]メニューの [スナップ] を選択します。[スナップ] にチェックマークが付きます。

[表示]メニューから [スナップ先を設定] → [平行線] の順に選択します。[平行線] にチェックマークが付きます。

5. 平行線定規を利用して描画する

画像レイヤー上で描画すると、平行線定規に平行にペンが吸着 (スナップ) して、平行な直線を描けます。



同心円定規【Pro/EX】

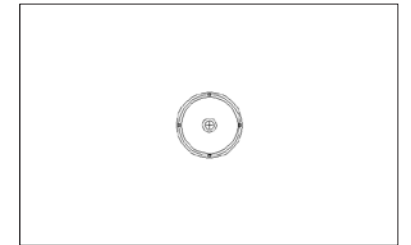
同心円を描画するための定規を作成できます。

1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで [定規レイヤー] または [サブ定規レイヤー] を選択します。

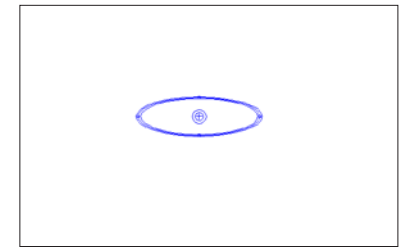
2. 同心円定規を作成する

[定規]メニューから [特殊定規の作成] → [同心円定規を作成] を選択すると [同心円定規] が作成されます。



3. 形を調整する

[定規選択] ツールでドラッグして、[同心円定規] の位置・向き・形を調整します。



4. スナップを有効にする

[表示]メニューの [スナップ] を選択します。[スナップ] にチェックマークが付きます。

[表示]メニューから [スナップ先を設定] → [同心円] の順に選択します。[同心円] にチェックマークが付きます。

5. 同心円定規を利用して描画する

画像レイヤー上で描画すると、同心円定規の形状にペンが吸着 (スナップ) して同心円を描けます。



Step: 05 対称定規【Pro/EX】

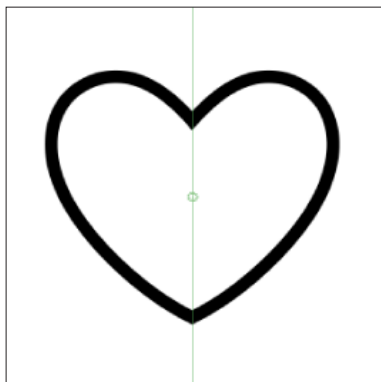
正面から見た乗り物などの左右対象な物体や、幾何学的な模様などを描くための定規です。

対称定規の種類

対称定規には以下の種類があります。

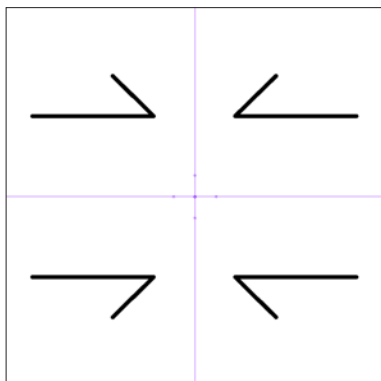
・ [線対称定規]

定規を軸に線対称な位置に同時に描画できます。



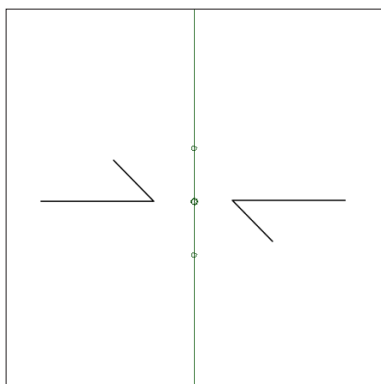
・ [二軸線対称定規]

2本の定規を軸として線対称な位置に同時に描画できます。



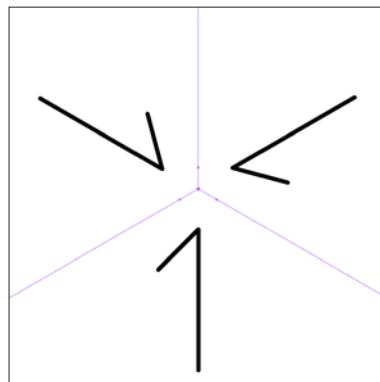
・ [2点対称定規]

定規を軸に2点対称な位置に同時に描画できます。



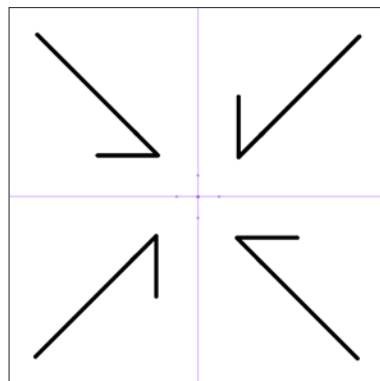
・ [3点対称定規]

定規を軸に3点対称な位置に同時に描画できます。



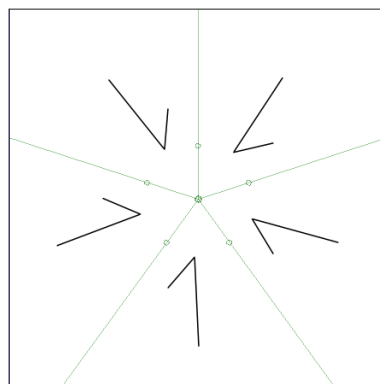
・ [4点対称定規]

定規を軸に4点対称な位置に同時に描画できます。



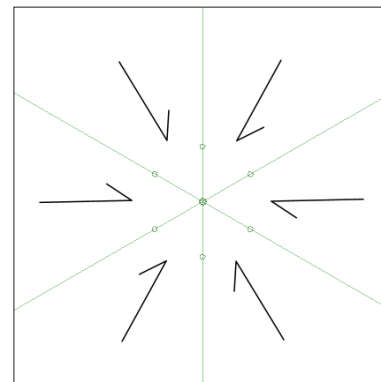
・ [5点対称定規]

定規を軸に5点対称な位置に同時に描画できます。



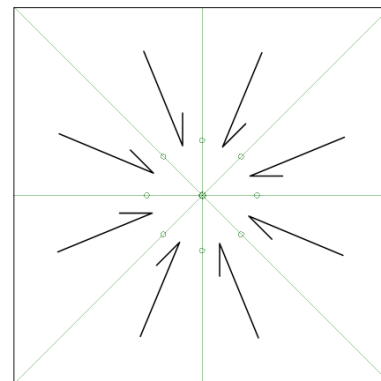
・ [6点対称定規]

定規を軸に6点対称な位置に同時に描画できます。



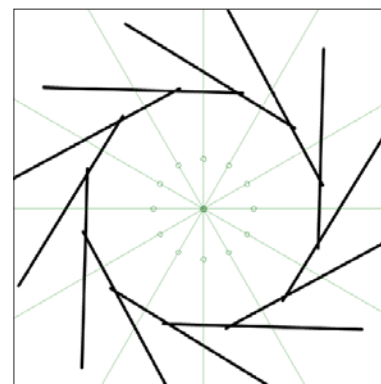
・ [8点対称定規]

定規を軸に8点対称な位置に同時に描画できます。



・ [12点対称定規]

定規を軸に12点対称な位置に同時に描画できます。



作成方法

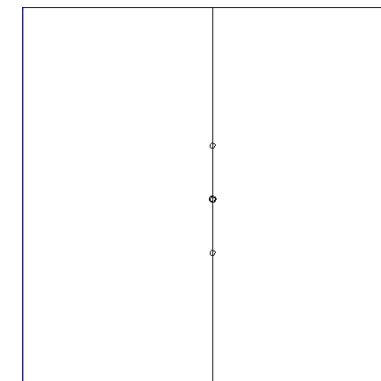
[定規]メニューから対称定規を作成します。
この例では [線対称定規] を作成します。

1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで [定規レイヤー] または [サブ定規レイヤー] を選択します。

2. 線対称定規を作成する

[定規]メニューから [対称定規の作成] → [線対称] を選択すると、[線対称定規] が作成されます。



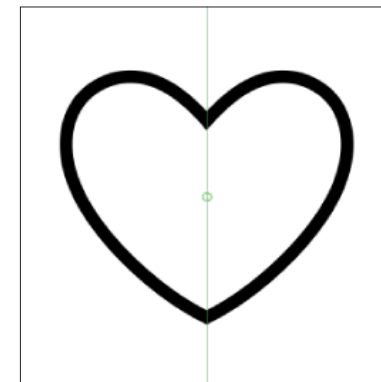
3. スナップを有効にする

[表示]メニューの [スナップ] を選択します。[スナップ] にチェックマークが付きます。

[表示]メニューから [スナップ先を設定] → [対称定規] の順に選択します。[対称定規] にチェックマークが付きます。

4. 対称定規を利用して描画する

画像レイヤー上で描画すると、定規に対して対称な位置に同時に描画されます。



POINT

- ・ [筆ペン] ツール・ [パターンブラシ] ツールは、対称定規に対応していません。
- ・ [定規選択] ツールで外側のポイントをドラッグすると、中央のポイントを中心に定規が回転します。中央のポイントをドラッグすると、定規を移動できます。

Step: 06 枠線定規

[枠線定規] は、枠線を作成するための定規です。漫画のコマ割り用の枠線を効率的に作成できます。

枠線定規の作成方法の種類

枠線の作成方法には、以下の 3 種類があります。

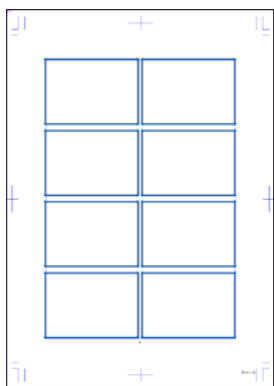
- ・ [枠線定規レイヤー] を使用する方法
- ・ [ラスター + (枠線定規)] を使用する方法
- ・ [コマフォルダ] を使用する方法

枠線定規レイヤー

[枠線定規レイヤー] に対して [枠線定規] を作成し、ラスタライズして枠線を作成します。

特徴

- ・ 枠線定規で枠線を描画後、ラスタライズを行う必要があります。
- ・ 複雑な枠線を作成するのに適しています。

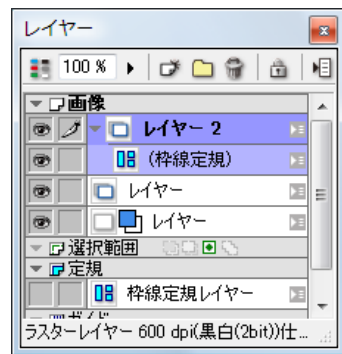
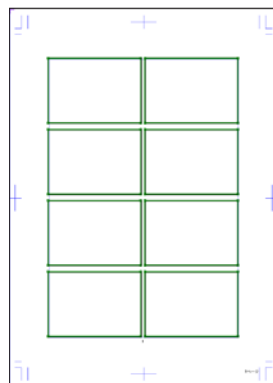


ラスター + (枠線定規)

[ラスターレイヤー] に付属する [サブ枠線定規レイヤー] を使用して、[枠線定規] の作成と同時に枠線を描画します。

特徴

- ・ [枠線定規レイヤー] のラスタライズを行う必要がありません。
- ・ 枠線定規を移動させても枠線が追従し、再描画されます。
- ・ 規則的な枠線を作成するのに適しています。



POINT

[枠線定規] の枠線は、[定規選択] ツールで選択して、定規と同じように移動や編集ができます。

POINT

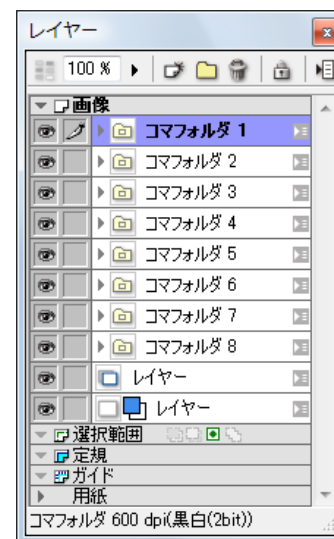
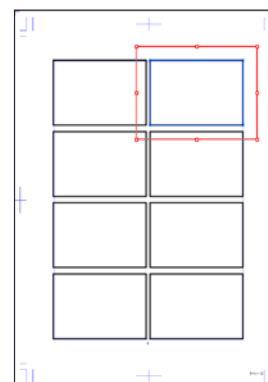
[ラスター + (枠線定規)] では、枠線定規の編集に合わせて、ラスターレイヤー上の枠線が自動的に再度描画されます。

コマフォルダ

[枠線定規レイヤー] に作成した枠線定規を [コマフォルダ] に変換できます。[コマフォルダ] に変換した枠線定規は、[ラスター + (枠線定規)] の場合のように扱えます。

特徴

- ・ コマ単位でレイヤーを独立させながら、ページの状態でもコマに描画できます。
- ・ [枠線定規レイヤー] のラスタライズを行う必要がありません。枠線定規を移動させても [ラスターレイヤー] の枠線が追従し、再描画されます。



POINT

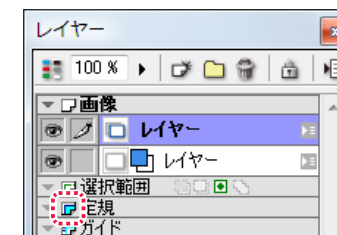
コマフォルダの詳細は、第 5 章 [レイヤー] → [Step:06 コマフォルダ] (⇒ P.186) を参照してください。

枠線定規レイヤーを作成する

枠線定規を使用するには [枠線定規レイヤー] を作成します。

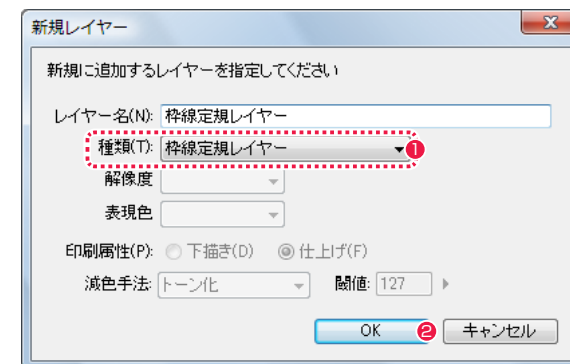
1. レイヤーを作成する

[レイヤー] パレットの [定規] カテゴリにある [新規定規レイヤー] ボタンをクリックすると [新規レイヤー] ダイアログが表示されます。



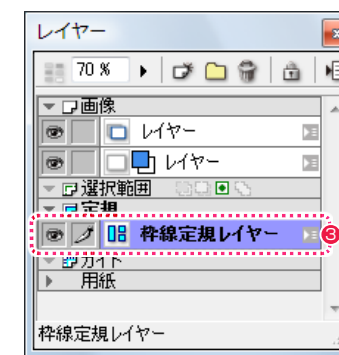
2. 枠線定規レイヤーを作成する

[新規レイヤー] ダイアログで、[枠線定規レイヤー] を選択します。



① [種類] で [枠線定規レイヤー] を選択します。

② [OK] ボタンをクリックします。



③ [レイヤー] パレットに [枠線定規レイヤー] が作成されます。

▶ 枠線定規カットツール

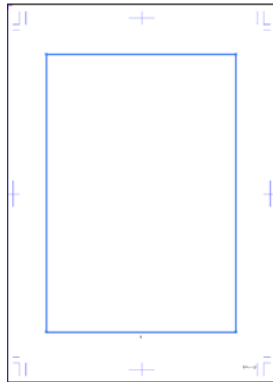
[枠線定規カット] ツールは、[枠線定規]・[コマフォルダ] のカットに使用します。

操作方法

[枠線定規] を [枠線定規カット] ツールでドラッグしてカットします。

1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、カットしたい [枠線定規] または [コマフォルダ] のあるページを開きます。



2. レイヤーを表示する

[レイヤー] パレットで [枠線定規] または [コマフォルダ] を表示状態にします。

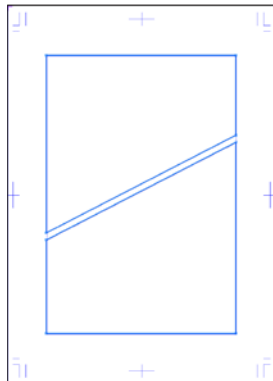
3. ツールを選択する

[ツール] パレットから [枠線定規カット] ツールを選択します。



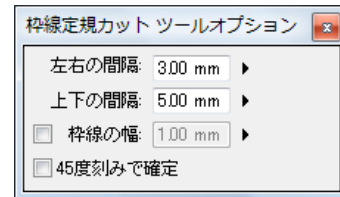
4. 枠線定規をカットする

[枠線定規]・[コマフォルダ] 上で、コマ割りしたい部分をドラッグすると枠線定規を分割できます。



ツールオプション

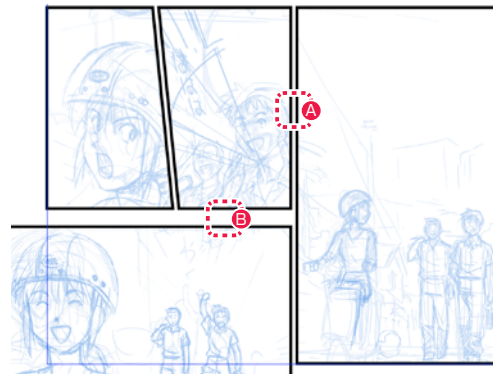
[ウィンドウ] メニューから [ツールオプション] を選択すると、[枠線定規カット ツールオプション] パレットが表示されます。



- [左右の間隔]
枠線と枠線の左右の間隔を設定します。
- [上下の間隔]
枠線と枠線の上下の間隔を設定します。
- [枠線の幅]
枠線の幅を指定します。
- [45度刻みで確定]
[枠線定規カット] ツールの動きを 45 度刻みで確定します。

コマとコマの間隔

[枠線定規カット ツールオプション] パレットの [左右の間隔] と [上下の間隔] は次のようになります。



A 左右の間隔

B 上下の間隔

POINT ▶▶▶

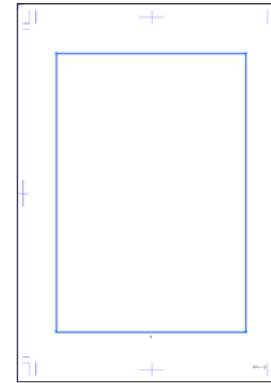
間隔をあけずに一本線の枠線を引きたい場合は、[左右の間隔] または [上下の間隔] の数値を 0.00mm にしてください。

▶ 枠線定規を分割する

枠線定規を規則的に分割できます。

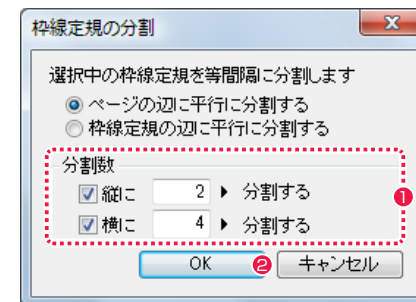
1. 枠線定規を選択する

[レイヤー] パレットで [枠線定規レイヤー] を選択します。[枠線定規] が複数表示されている場合は、[定規選択] ツールでドラッグして選択します。



2. [枠線定規の分割] を設定する

[定規] メニューから [枠線定規の分割 ...] を選択すると、[枠線定規の分割] ダイアログが表示されます。

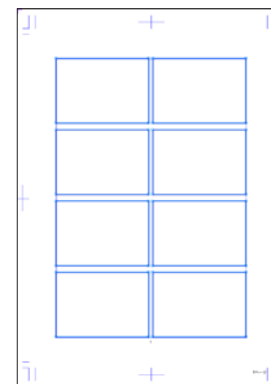


① [分割数] を指定します。チェックボックスがオンになっている方向に分割が行われ、分割後のプレビューが表示されます。

② [OK] ボタンをクリックします。

3. 分割が完了する

[枠線定規] が分割されます。



▶ 2つの枠線定規を結合

隣接する 2 つの [枠線定規] 同士を結合できます。

1. ページを開く

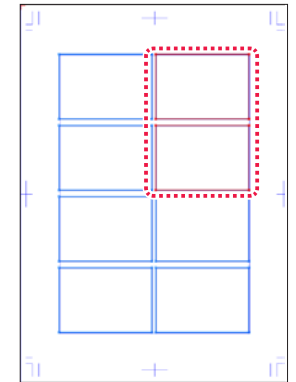
[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、枠線定規を編集するページを開きます。

2. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで [枠線定規レイヤー] を選択します。

3. コマを選択する

[定規選択] ツールで、結合したいコマを選択します。

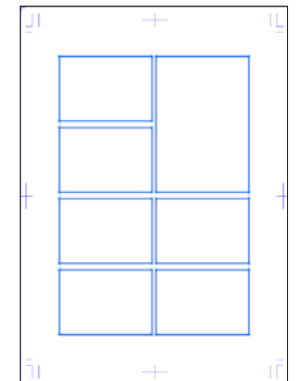


4. コマンドを選択する

[定規] メニューから [2 つの枠線定規を結合] を選択します。

5. 結合が完了する

[枠線定規] が結合します。



▶▶ 枠線定規の拡張 (裁ち切り)

[枠線定規] を拡張し、コマを裁ち切りにします。

1. ページを開く

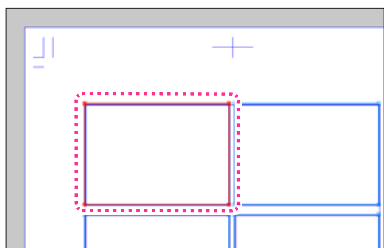
[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、枠線定規を編集するページを開きます。

2. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで [枠線定規レイヤー] を選択します。

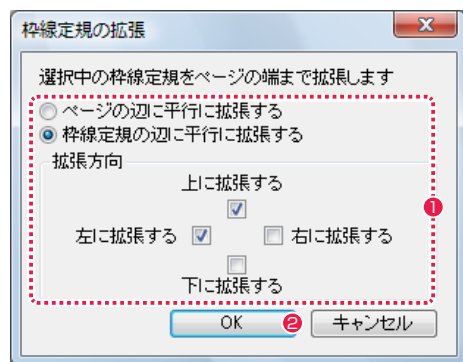
3. コマを選択する

[定規選択] ツールで対象とする [枠線定規] を選択します。



4. コマンドを選択する

[定規] メニューから [枠線定規の拡張 ...] を選択すると [枠線定規の拡張] ダイアログが表示されます。

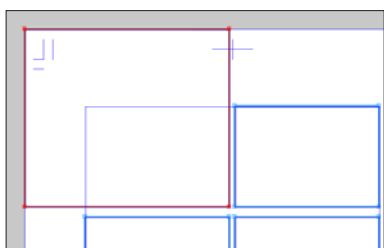


① 設定を行います。

② [OK] ボタンをクリックします。

5. 拡張が完了する

[枠線定規] が拡張します。



▶▶ 定規ハンドルで拡張 (裁ち切り)

[枠線定規] の [定規ハンドル] を使用し、コマを裁ち切りにします。

1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、枠線定規を編集するページを開きます。

2. レイヤーを選択する

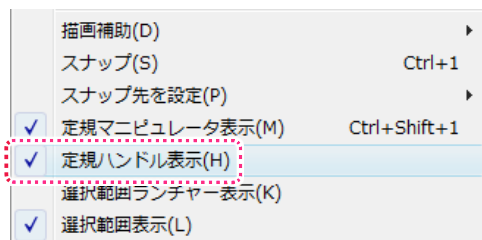
[レイヤー] パレットで [枠線定規レイヤー] を選択します。

3. コマを選択する

[定規選択] ツールで対象とする [枠線定規] を選択します。

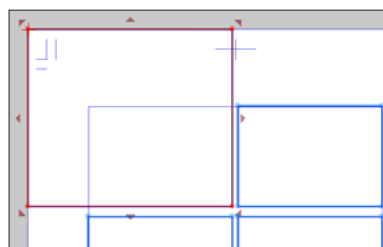
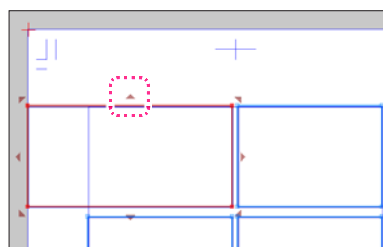
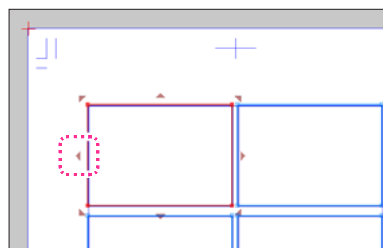
4. [定規ハンドル表示] を選択する

[表示] メニューから [定規ハンドル表示] を選択します。



5. [定規ハンドル] を選択する

[枠線定規] の周りに表示された各方向の三角マークをクリックすると、用紙いっぱいまでコマが広がります。

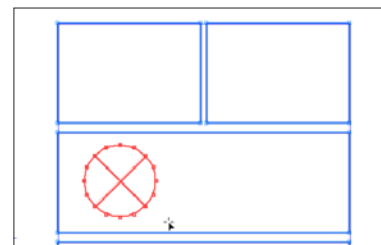


▶▶ コマ枠を二重にする

コマ枠を二重にできます。コマとコマの間に、新しいコマを間隔を設定して描き足すことができます。

1. 図形ツールでコマを描き足す

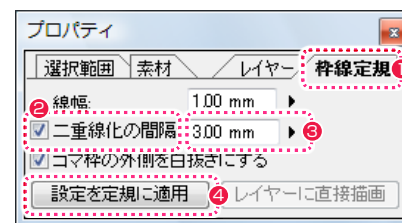
[枠線定規レイヤー] または [ラスター+ (枠線定規) レイヤー] に、新しい枠線定規 (コマ) を図形ツールで描き足します。



① 描き足したら、描いたコマを [定規選択ツール] で選択します。

2. 二重線化を設定する

[ウィンドウ] メニューから [プロパティ] を選択し、[プロパティ] パレットを表示します。



① [枠線定規] タブを選択します。

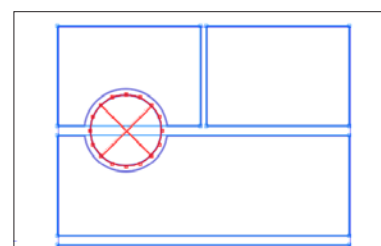
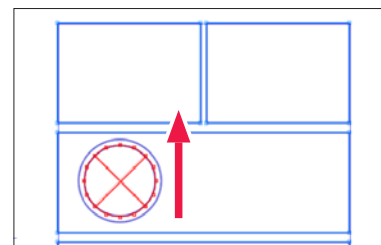
② [二重線化の間隔] チェックボックスをオンにします。

③ 間隔を入力します。描き足したコマと、その周りのコマとの間隔になります。

④ [設定を定規に適用] ボタンをクリックします。

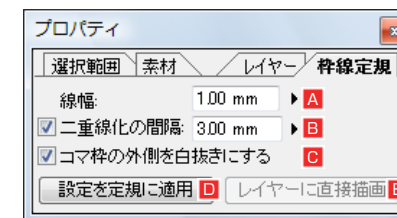
3. コマの位置を修正する

描き足したコマを [定規選択ツール] で選択してドラッグすると、二重線の間隔を保ったままで移動できます。



▶▶ 枠線定規のプロパティ

枠線定規の線の幅、二重線化の間隔、コマ枠の外側を白抜きにするなどの設定は、[プロパティ] パレットで行います。[プロパティ] パレットは、[ウィンドウ] メニューから [プロパティ] を選択すると表示します。



A [線幅]

枠線定規の線の幅を設定します。

B [二重線化の間隔]

枠線定規を二重線化する場合の間隔を設定します。

C [コマ枠の外側を白抜きにする]

枠線定規に描画される線の外側を白で塗りつぶします。

D [設定を定規に適用]

プロパティ設定を、枠線定規に適用します。

E [レイヤーに直接描画]

ラスターレイヤーに枠線定規レイヤーが従属している場合、枠線定規を参照して直接ラスターレイヤーに対して枠線を描画します。

POINT

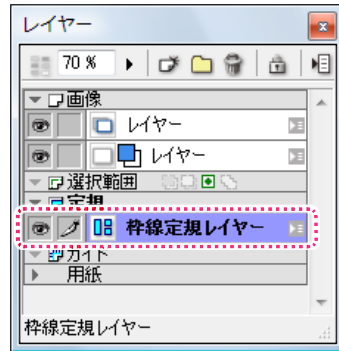
枠線を作成する場合の初期設定は、[環境設定] ダイアログで行います。詳しくは、第1章 [準備] → [Step02 環境設定] → [ページ : 枠線・コマ] を参照してください。

▶ 枠線定規から枠線を描画する

[枠線定規レイヤー] に作成した枠線定規を分割後、ラスタライズすると枠線を描画します。

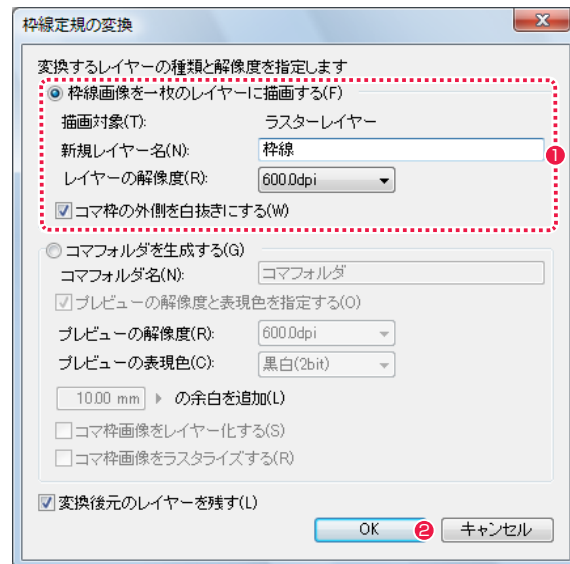
1. 枠線定規を選択する

[レイヤー] パレットで [枠線定規レイヤー] を選択します。



2. 枠線定規のラスタライズを行う

[レイヤー] メニューから [レイヤーの変換...] を選択すると、[枠線定規の変換] ダイアログが表示されます。

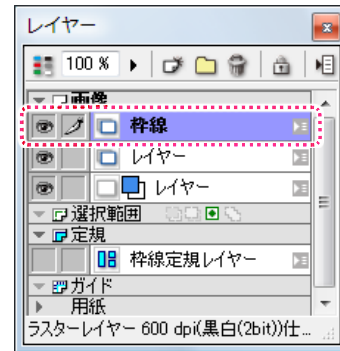
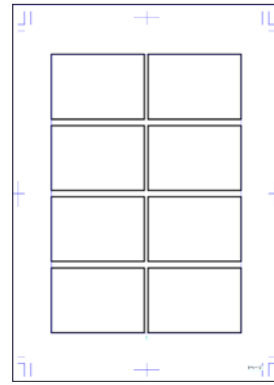


① [枠線画像を一枚のレイヤーに描画する] を選択し、設定を行います。

② [OK] ボタンをクリックします。

3. 枠線の描画が完了する

枠線が描画された画像レイヤーが新規作成され、[枠線定規レイヤー] による枠線の作成が完了します。



POINT

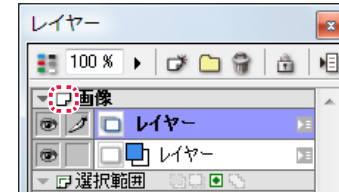
[枠線定規の変換] ダイアログでは、枠線定規のラスタライズを行うか、コマフォルダを生成するかを選択します。コマフォルダについては、第5章『レイヤー』→『Step:06 コマフォルダ』→『枠線定規からコマフォルダを作成する』(⇒P.190)を参照してください。

▶ ラスター+ (枠線定規) を使用する

[ラスターレイヤー] + [サブ枠線定規レイヤー] を使用する場合の枠線の作成方法です。

1. レイヤーを作成する

[レイヤー] パレットの [画像] カテゴリにある [新規画像レイヤー] ボタンをクリックすると、[新規レイヤー] ダイアログが表示されます。

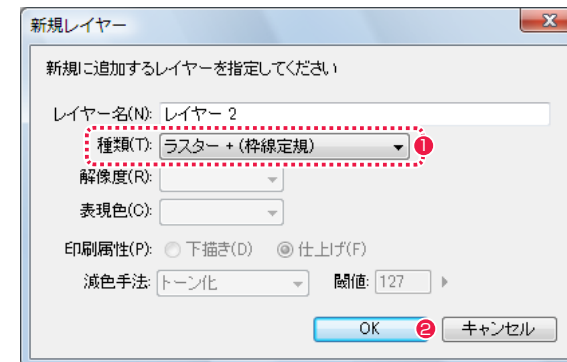


! 注意:

[レイヤー] パレットの [新規レイヤー作成] ボタンおよび [レイヤー] メニューの [新規レイヤー...] からは作成できません。

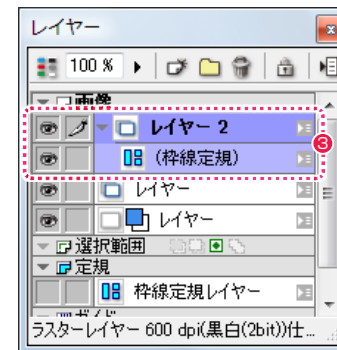
2. [ラスターレイヤー] + [サブ枠線定規レイヤー] を作成する

[新規レイヤー] ダイアログで、新規レイヤーを作成します。

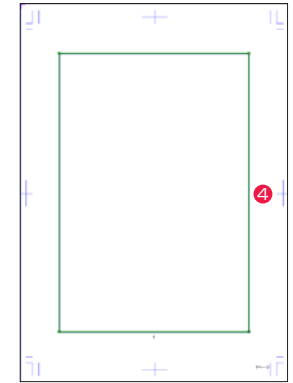


① [種類] で [ラスター+ (枠線定規)] を選択します。

② [OK] ボタンをクリックします。



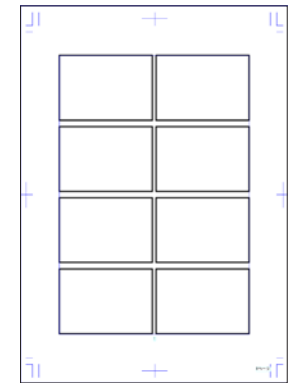
③ [サブ枠線定規レイヤー] が付属する [ラスターレイヤー] が作成されます。



④ 線が描画された状態の枠線定規が、[サブ枠線定規レイヤー] に作成され、ページに表示されます。

3. 枠線定規を編集する

枠線定規を、必要に応じて分割します。詳しくは『枠線定規カットツール』(⇒P.156) および『枠線定規を分割する』(⇒P.157)を参照してください。



POINT

- ・枠線定規を [定規選択] ツールで選択して変形すると、描画された線が追従します。
- ・枠線定規を利用して画像レイヤー上に描画ツールで描画した線は、枠線定規を移動、変形しても追従しません。

Step: 07 定規素材と枠線素材

ComicStudioには、さまざまな画像を描くための定規素材と枠線素材が用意されています。

▶ 定規素材【Pro/EX】

定規素材は[素材]パレットから選択します。

! 注意:

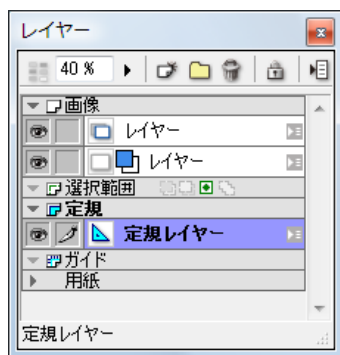
定規素材を使用するには、アプリケーションディスクから素材をインストールする必要があります。素材のインストール方法は、製品に同梱されている「はじめにお読みください」を参照してください。

1. ページを開く

[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、枠線定規を編集するページを開きます。

2. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで[定規レイヤー]を選択します。



3. 素材を選択する

[ウィンドウ]メニューから[素材]を選択し、[素材]パレットを表示します。

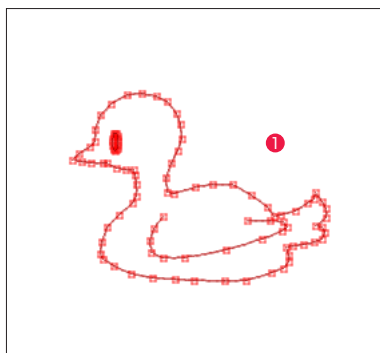


1 ツリー表示から[マテリアル]→[デフォルト]→[定規素材]を選択します。

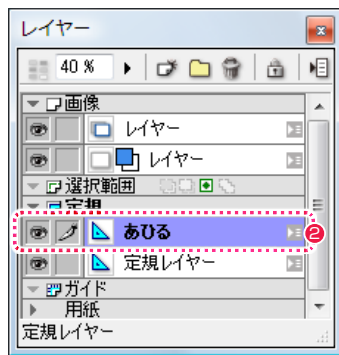
2 必要な定規素材を選択します。

4. 定規素材が読み込まれる

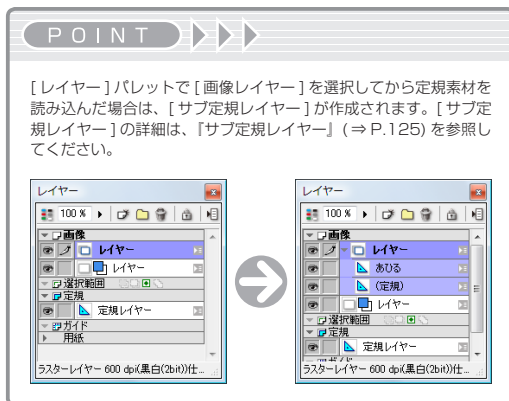
[素材]パレットから定規素材アイコンをページにドラッグ & ドロップすると定規素材が読み込まれます。読み込んだ定規素材は[定規選択]ツールで選択すると、通常の定規と同様に操作できます。



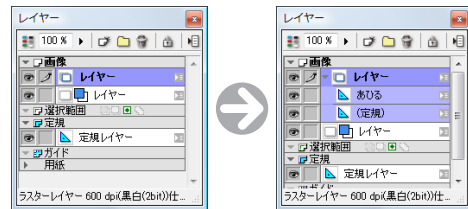
1 読み込み直後は全体が選択された状態になります。



2 [レイヤーパレット]に素材名の[定規レイヤー]が作成されます。



[レイヤー]パレットで[画像レイヤー]を選択してから定規素材を読み込んだ場合は、[サブ定規レイヤー]が作成されます。[サブ定規レイヤー]の詳細は、『サブ定規レイヤー』(⇒P.125)を参照してください。



▶ 枠線素材

枠線素材は[素材]パレットから選択します。

! 注意:

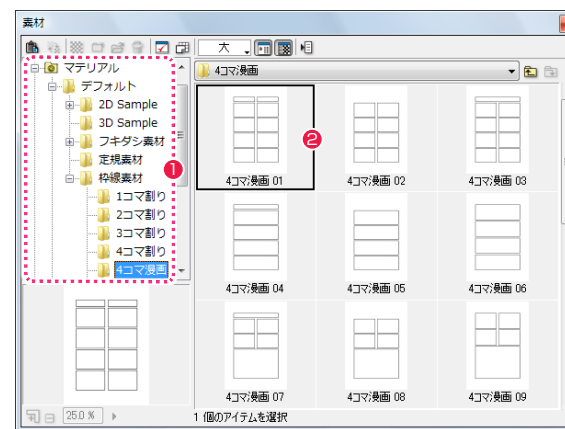
枠線素材を使用するには、アプリケーションディスクから素材をインストールする必要があります。素材のインストール方法は、製品に同梱されている「はじめにお読みください」を参照してください。

1. ページを開く

[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、枠線定規を編集するページを開きます。

2. 素材を選択する

[ウィンドウ]メニューから[素材]を選択し、[素材]パレットを表示します。

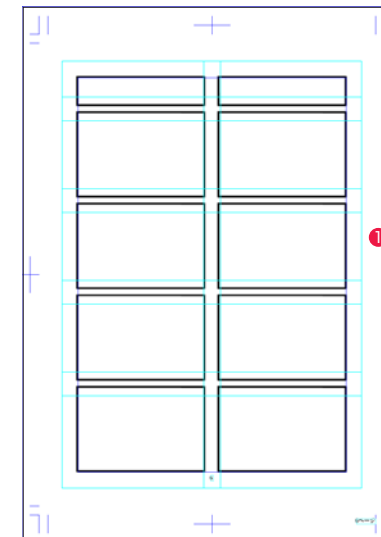


1 ツリー表示から[マテリアル]→[デフォルト]→[枠線素材]→任意の素材フォルダを選択します。

2 必要な枠線素材を選択します。

3. 枠線素材が読み込まれる

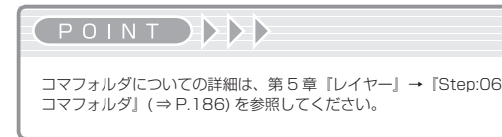
[素材]パレットから枠線素材アイコンをページにドラッグ & ドロップすると枠線素材が読み込まれます。



1 読み込んだ枠線素材が表示されます。



2 [レイヤーパレット]に[コマフォルダ]が作成されます。



コマフォルダについての詳細は、第5章「レイヤー」→「Step:06 コマフォルダ」(⇒P.186)を参照してください。

第5章

レイヤー

本章ではレイヤーの種類と特徴、[レイヤー]パレットの操作方法などについて紹介します。

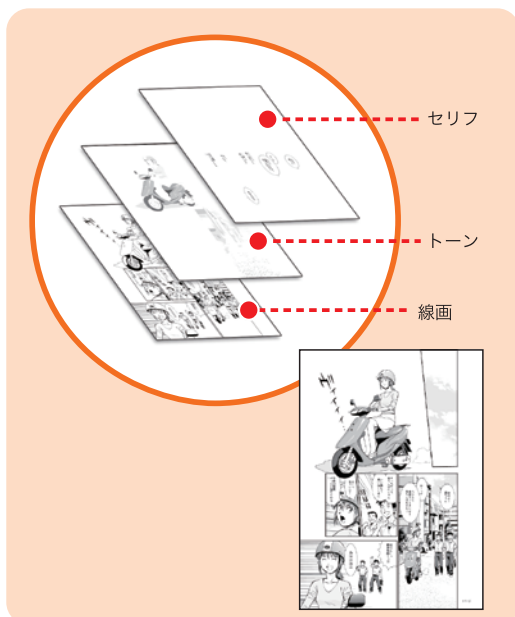
Step:01	レイヤー	166
Step:02	レイヤーの種類	167
Step:03	レイヤーパレットの操作	173
Step:04	レイヤーの操作	176
Step:05	レイヤーの変換	182
Step:06	コマフォルダ	186
Step:07	マスキングレイヤー	194

Step: レイヤー
01

ComicStudio で使用するレイヤーについて説明します。

▶ レイヤーとは

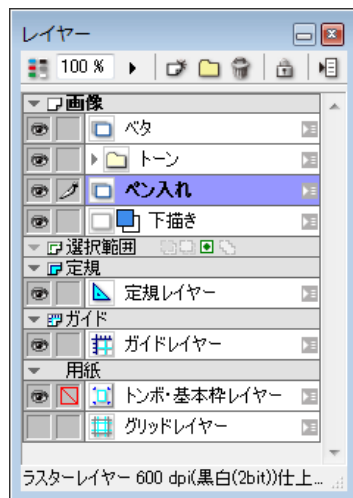
「レイヤー」とは、順番に重なった透明なフィルムのようなものです。重なった層を上から見た状態が、一枚の画像の完成図になります。デジタルの作画では、様々な特性を持ったレイヤーを工程ごとに作成し、これらを組み合わせつつ編集を行って作品を制作します。



上図の場合は、上から「セリフ」のレイヤー、「トーン」のレイヤー、「線画」のレイヤーが重なって、一枚のページを構成しています。それぞれのレイヤーごとに作業ができるので、「セリフ」のレイヤーにフキダシを描いて「線画」のレイヤーの上に重ねると、「線画」のレイヤーに描かれた画像自体に影響を与えることなく、マンガらしい「絵の上にフキダシが乗った状態の画像」ができあがります。また、「トーン」のレイヤーが分かれているので、トーンを貼ってから「線画」のみを修正することも可能です。このように、レイヤーの種類と重ね方は作業上の大きなポイントになります。

▶ レイヤーパレットとは

レイヤーの管理は「レイヤー」パレットで行います。レイヤーの階層や透明度などを自由に切り替えて表示できます。「レイヤー」パレットは、「ウィンドウ」メニューから「レイヤー」を選択すると表示されます。



[レイヤー]パレット

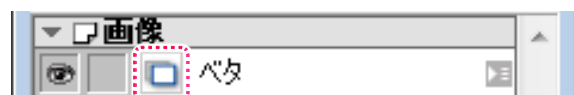
カテゴリ欄

「レイヤー」パレットでは、レイヤーの機能ごとにカテゴリを分けて表示しています。カテゴリ欄は、カテゴリの名称を表示し、レイヤーをカテゴリごとに区切るための欄です。また、各カテゴリ内のレイヤーを使用するためのボタンなども配置されています。



レイヤーアイコン

「レイヤー」パレットの各レイヤーには、「レイヤーアイコン」が表示されています。レイヤーの種類によって絵柄が異なるので、レイヤー名を変更しても、レイヤーの種類の判別ができます。



POINT

[レイヤー]パレットの各部の詳細は、第14章『全機能紹介』→『Step:03 ウィンドウ・パレット』→『レイヤーパレット』(⇒P.469)を参照してください。

Step: レイヤーの種類
02

レイヤーには、さまざまな機能があり、それぞれ異なる機能を持ちます。使い分けることで効率の良い作品制作が行えます。ここでは「レイヤー」パレットのカテゴリ別に各レイヤーを紹介합니다。

▶ 画像カテゴリ

ペンやトーンなど、マンガの描画作業に最も密接なカテゴリです。

ラスターレイヤー

ラスター(ビットマップ)の形式の画像レイヤーで、ネーム、下描き、ペン入れなどの作業に使用します。

色深度は、黒(1bit)、黒白(2bit)、グレー(8bit)、カラー(32bit)があります。色深度については、第3章『描画』→『Step:02 描画色と表現色』(⇒P.76)を参照してください。



[ラスターレイヤー]
(黒 1bit)
アイコン

[ラスターレイヤー]
(黒 1bit)は、描画色
白が使用できません
が、理論上容量が[ラ
スターレイヤー](白黒
2bit)の半分になりま
す。



画像例：[鉛筆]ツールで下描き



[ラスターレイヤー]
(白黒 2bit)
アイコン



画像例：[ペン]ツールでペン入れ

POINT

[ラスターレイヤー]に[消失点]・[集中線]・[流線]フィルタを使用すると、独自のアイコンが表示されます。[集中線レイヤー]や[流線レイヤー]は、アイコンをダブルクリックすると各フィルタの再編集ができます。[消失点]・[集中線]・[流線]フィルタについては第9章『フィルタ』→『Step:02 描画フィルタ』(⇒P.312)を参照してください。



[消失点レイヤー]
アイコン



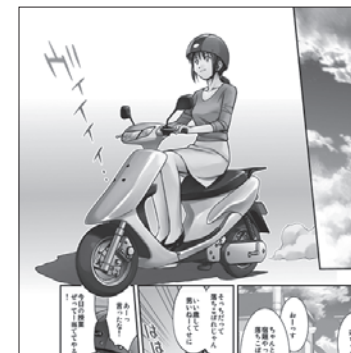
[集中線レイヤー]
アイコン



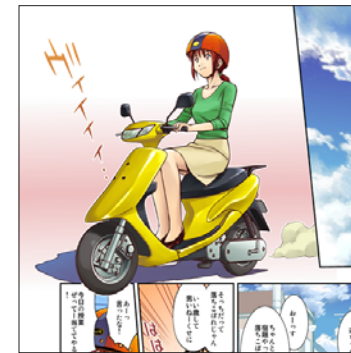
[流線レイヤー]
アイコン



[ラスターレイヤー]
(グレー 8bit)
アイコン



[ラスターレイヤー]
(カラー 32bit)
アイコン



[ラスターレイヤー]には以下の「印刷属性」があり、印刷および書き出し時に、一括して出力条件を変更できます。

- ・[仕上げ]属性
ペン入れ用など、出力画像に表示したいレイヤーに対して設定します。[新規レイヤー]作成時に[仕上げ]属性ラジオボタンを選択します。
- ・[下描き]属性
下描き用など、出力画像に表示したくないレイヤーに対して設定します。[新規レイヤー]作成時に[下描き]属性ラジオボタンを選択します。

[新規レイヤー]の作成方法については、『新規レイヤーの作成』(⇒P.173)を参照してください。
[書き出し]については第2章『ファイル』→『Step:07 書き出し』(⇒P.62)を参照してください。
[印刷]については第2章『ファイル』→『Step:08 印刷』(⇒P.69)を参照してください。

ベクターレイヤー [Pro/EX]

ベクター（ベクトル）形式の画像レイヤーで、ペン入れなどの作業に使用します。[ラスターレイヤー]とは異なり、エッジを持ち解像度に依存しない描画ができます。そのため描画後に線の形状の変更を行えます。

色深度は、黒白 (2bit)、カラー (32bit) があります。色深度については、第 3 章『描画』→『Step:02 描画色と表現色』(⇒P.76) を参照してください。



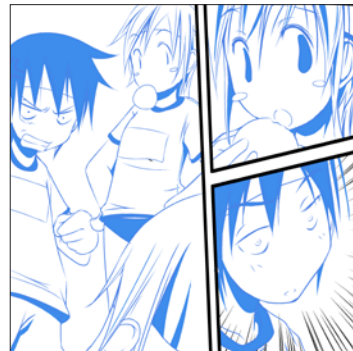
[ベクターレイヤー]
(白黒 2bit)
アイコン



画像例：[ペン] ツールでペン入れ



[ベクターレイヤー]
(カラー 32bit)
アイコン



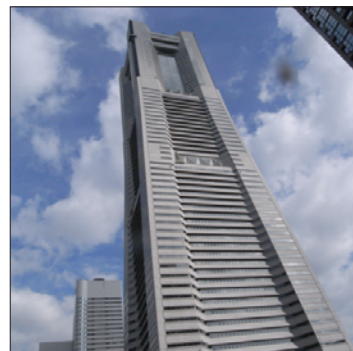
画像例：[ペン] ツールでペン入れ

下絵レイヤー

画像ファイルを読み込んで下絵にする場合に使用します。もとの大きさを保持し、あとから画像の大きさを変更しても品質は劣化しません。印刷および書き出し時に、一括して出力条件を変更できます。[ファイル]メニューから[読み込み]→[画像ファイル]または[Photoshop ファイル...]で読み込む際に設定します。



[下絵レイヤー]
アイコン



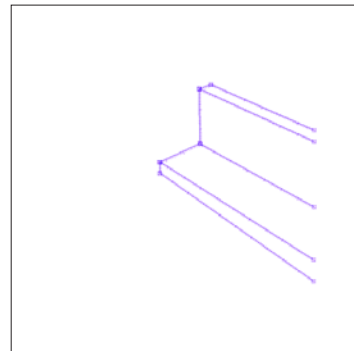
画像例：作画参考用に読み込み

サブ定規レイヤー

画像レイヤーに付属する [定規レイヤー] です。[サブ定規レイヤー]については、第 4 章『定規』→『Step:01 定規の種類と作成』→『サブ定規レイヤー』(⇒P.125) を参照してください。



[サブ定規レイヤー]
アイコン

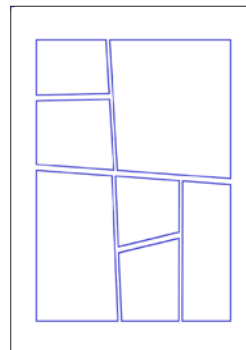


サブ枠線定規レイヤー

画像レイヤーに付属する [枠線定規レイヤー] です。[サブ枠線定規レイヤー]については、第 4 章『定規』→『Step:06 枠線定規』→『ラスター+ (枠線定規) を使用する』(⇒P.161) を参照してください。



[サブ枠線定規レイヤー]
アイコン



トーンレイヤー

トーンを貼り込むと、自動的に作成されます。トーンについては、第 7 章『トーン』(⇒P.229) を参照してください。



[トーンレイヤー]
アイコン



テキストレイヤー

テキストの入力、編集に使用します。テキストの編集については、第 11 章『テキストとフキダシ』→『Step:02 フキダシ』(⇒P.410) を参照してください。



[テキストレイヤー]
アイコン

フキダシレイヤー

フキダシの画像とテキストの編集に使用します。テキストおよびフキダシの編集については、第 11 章『テキストとフキダシ』→『Step:02 フキダシ』(⇒P.410) を参照してください。



[フキダシレイヤー]
アイコン
(テキスト入力後)



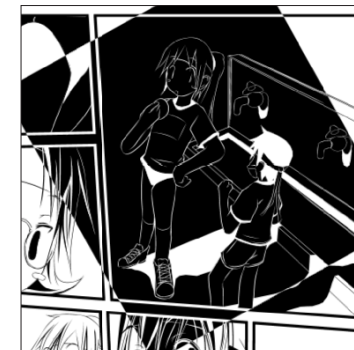
[フキダシレイヤー]
アイコン
(テキスト入力前)

反転レイヤー

描画済みのレイヤーの上に [反転レイヤー] を作成して描画すると、描画した部分のみ下のレイヤーの色が反転表示されます。透明の部分は元の [描画色] で表示されます。反転レイヤーについては、第 8 章『編集』→『Step:07 白黒反転』(⇒P.306) を参照してください。



[反転レイヤー]
アイコン



参照レイヤー

編集時のレイヤーに対して塗りつぶしなどを行う際に参照先として認識するレイヤーやフォルダです。[レイヤー]パレットで参照先にしたいレイヤーを選択し、[レイヤー]メニュー→[参照レイヤーに設定]で設定します。参照レイヤーについては、『Step:04 レイヤーの操作』→『参照レイヤーに設定』(⇒P.178) を参照してください。

テキストフォルダ

テキストレイヤーを階層構造で管理するために使用します。



[テキストフォルダ]
アイコン

レイヤーフォルダ

レイヤーを階層構造で管理するために使用します。



[レイヤーフォルダ]
アイコン

コマフォルダ

特定の領域を切り取って、「コマ」単位で描画作業ができるレイヤーフォルダです。コマフォルダについては、『Step:06 コマフォルダ』(⇒P.186) を参照してください。



[コマフォルダ]
アイコン



参考：ページ画像

マスキングレイヤー

画像に対してマスクを作成すると、ページに表示される画像の領域を制限します。
マスキングレイヤーについては、『Step:07 マスキングレイヤー』(⇒P.194)を参照してください。



[マスキングレイヤー]
アイコン



画像例：[マスキングレイヤー] オフ



画像例：[マスキングレイヤー] オン

3D ワークスペースフォルダ【Pro/EX】

3D 下描き機能および 3DLT レンダリング機能の使用時に作成されます。読み込んだ 3D 素材などを管理するために使用します。
3D 下描き機能および 3DLT レンダリング機能については、第 10 章『レンダリング』→『Step:05 3D 下描き機能【Pro/EX】』(⇒P.384)、『Step:06 3DLT レンダリング機能【EX】』(⇒P.388)を参照してください。



[3D ワークスペースフォルダ]
アイコン

3D プレビューレイヤー【Pro/EX】

3D 下描き機能および 3DLT レンダリング機能の使用時に、[3D ワークスペースフォルダ]内に作成されます。3D プレビュー画像を管理するために使用します。
3D 下描き機能および 3DLT レンダリング機能については、第 10 章『レンダリング』→『Step:05 3D 下描き機能【Pro/EX】』(⇒P.384)、『Step:06 3DLT レンダリング機能【EX】』(⇒P.388)を参照してください。



[3D プレビューレイヤー]
アイコン

3DLT レンダリングフォルダ【EX】

3DLT 機能使用時に [3D ワークスペースフォルダ] 内に作成されます。レンダリング後の画像を管理するために使用します。
3DLT レンダリング機能については、第 10 章『レンダリング』→『Step:06 3DLT レンダリング機能【EX】』(⇒P.388)を参照してください。



[3DLT レンダリングフォルダ]
アイコン

2DLT レンダリングフォルダ【EX】

2DLT レンダリング機能使用時に作成されます。レンダリング後の画像を管理するために使用します。
2DLT レンダリング機能については、第 10 章『レンダリング』→『Step:01 2DLT レンダリング機能【EX】』(⇒P.348)を参照してください。



[2DLT レンダリングフォルダ]
アイコン

▶ 選択範囲カテゴリ

選択範囲の保存や作成を管理するカテゴリです。

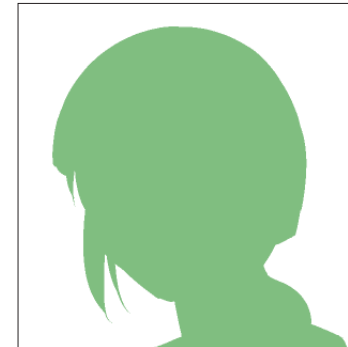
選択範囲レイヤー

選択範囲の保存や作成に使用します。保存した選択範囲は再利用できます。

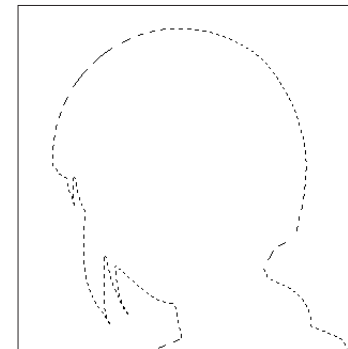
選択範囲の保存については、第 6 章『選択範囲』→『Step:04 選択範囲のレイヤー化』(⇒P.220)を参照してください。



[選択範囲レイヤー]
アイコン



[選択範囲レイヤー]



参考：[選択範囲]

クイックマスクレイヤー

[クイックマスク] モードに変換したときに、直接レイヤー上に描画を行うことで選択範囲を作成できます。

[クイックマスクレイヤー]については、第 6 章『選択範囲』→『Step:04 選択範囲のレイヤー化』→『クイックマスク【Pro/EX】』(⇒P.224)を参照してください。



[クイックマスク
レイヤー]アイコン



[クイックマスクレイヤー]

▶ 定規カテゴリ

作画に使用する定規を管理するカテゴリです。

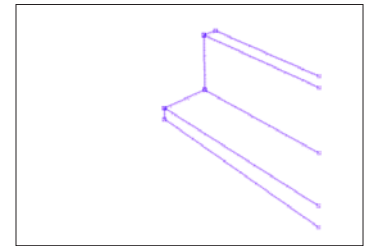
定規レイヤー

作画に使用する定規を作成するためのレイヤーです。

定規については、第 4 章『定規』(⇒P.121)を参照してください。



[定規レイヤー]
アイコン



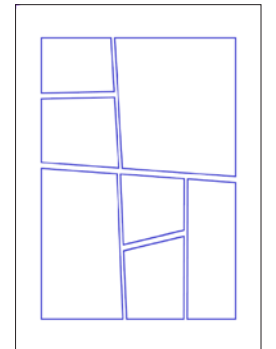
枠線定規レイヤー

コマ枠の作成に使用する枠線定規を作成するためのレイヤーです。

枠線定規については、第 4 章『定規』→『Step:06 枠線定規』(⇒P.154)を参照してください。



[枠線定規レイヤー]
アイコン



ガイドカテゴリ

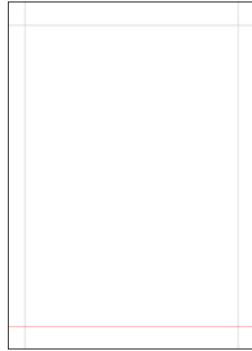
ルーラーから作成するガイド線を管理するカテゴリです。

ガイドレイヤー

ガイド線を作成するためのレイヤーです。ガイド線については、第 12 章『表示とウィンドウ』→『Step:02 ガイド線表示』→『ガイド表示』(⇒ P.429) を参照してください。



[ガイドレイヤー]
アイコン



用紙カテゴリ

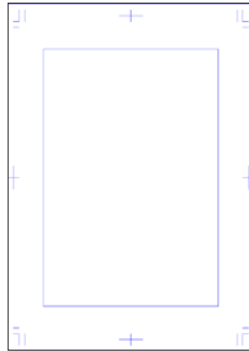
トンボや基本枠など、原稿用紙の管理をするためのカテゴリです。

トンボ・基本枠レイヤー

原稿用紙のトンボや基本枠を表示するレイヤーです。1 ページにつき 1 枚のみ作成され、追加や削除はできません。トンボ・基本枠の表示については、第 12 章『表示とウィンドウ』→『Step:02 ガイド線表示』→『トンボ・基本枠表示』(⇒ P.428) を参照してください。



[トンボ・基本枠レイヤー]
アイコン

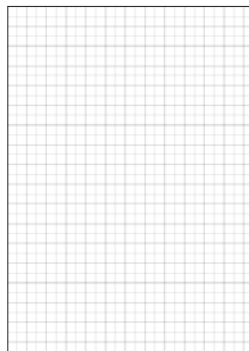


グリッドレイヤー

用紙にグリッド(ます目)を表示するレイヤーです。1 ページにつき 1 枚のみ作成され、追加や削除はできません。グリッドの表示については、第 12 章『表示とウィンドウ』→『Step:02 ガイド線表示』→『グリッド表示』(⇒ P.429) を参照してください。



[グリッドレイヤー]
アイコン



Step:03 レイヤーパレットの操作

[レイヤー]パレットの基本的な操作方法を説明します。

新規レイヤーの作成

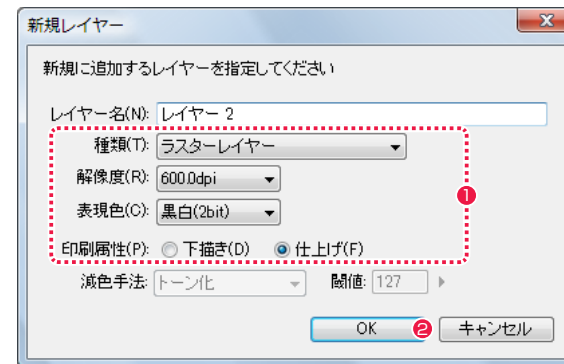
レイヤーを新規に作成します。ここでは、ペン入れに通常使用する [ラスターレイヤー] の作成方法を紹介します。

1. パレットを表示する

[ウィンドウ]メニューから [レイヤー] を選択し、[レイヤー] パレットを表示します。

2. レイヤーの設定を行う

[レイヤー]メニューから [新規レイヤー...] を選択すると [新規レイヤー] ダイアログが表示されます。



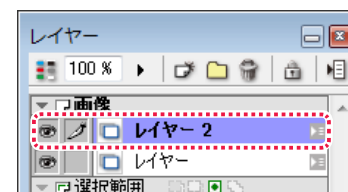
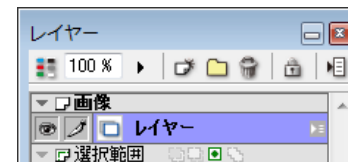
① 以下の設定で行います。

- ・種類：ラスターレイヤー
- ・解像度：600dpi
- ・表現色：黒白(2bit)
- ・印刷属性：仕上げ

② [OK] ボタンをクリックします。

3. レイヤーの作成が完了する

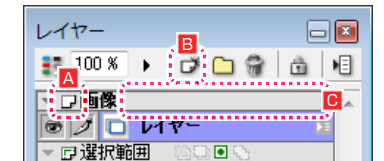
[レイヤー]パレット上に新しいレイヤーが追加されます。



[レイヤー]パレットを使った新規レイヤーの作成

[レイヤー]パレットからレイヤーを作成するには、次の方法があります。

- ・ [新規レイヤー作成] ボタンをクリック。
- ・ カテゴリ欄をクリックして表示される [新規レイヤー] メニューから作成。
- ・ 各カテゴリ欄にある [新規レイヤー作成] ボタンをクリック。



A [新規画像レイヤー作成] ボタン

各カテゴリに存在する [新規レイヤー作成] ボタンです。

B [新規レイヤー作成] ボタン

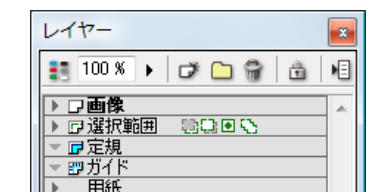
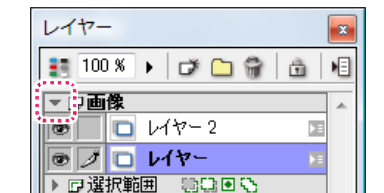
C カテゴリ欄

POINT

- ・ [正規レイヤー]・[サブ正規レイヤー] の作成方法については、第 4 章 [正規] (⇒ P.121) を参照してください。
- ・ [コマフォルダ] の作成方法については、[Step:06 コマフォルダ] (⇒ P.186) を参照してください。
- ・ [マスクングレイヤー] の作成方法については、[Step:07 マスキングレイヤー] (⇒ P.194) を参照してください。

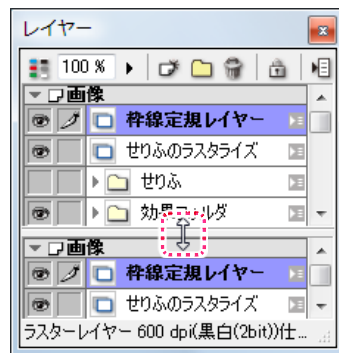
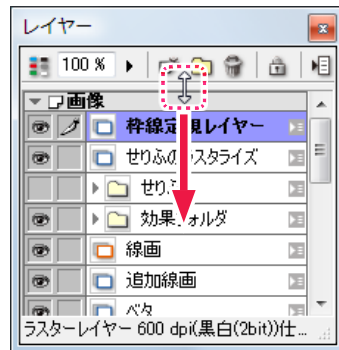
カテゴリ欄を開く / 閉じる

[レイヤー]パレットのカテゴリ欄に表示されている三角マークをクリックすると、格納されているレイヤーが表示されます。



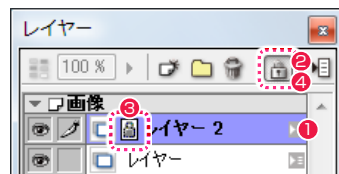
レイヤーパレットの分割表示

[レイヤー]パレットを分割表示できます。[レイヤー]パレットは2枚重ねになっており、[分割表示バー]にマウスカーソルを合わせて下へドラッグすると、もう1枚レイヤー欄が表示されます。



レイヤーのロック

レイヤーの内容を保護するために、レイヤーにロックをかけられます。ロックをかけると、レイヤーの編集や削除ができなくなります。



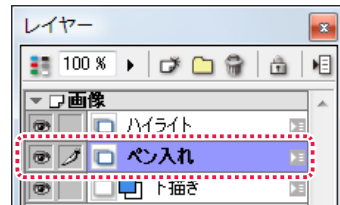
- 1 ロックをかけて内容を保護したいレイヤーを選択します。
- 2 [レイヤーのロック] ボタンをクリックします。
- 3 レイヤーがロックされ、レイヤー名の前に鍵のアイコンが表示されます。
- 4 再度、[レイヤーのロック] ボタンをクリックすると、レイヤーのロックが解除されます。

レイヤーのパレット色の変更

[レイヤー]パレットの[レイヤーの表示/非表示]欄および[描画可/不可]欄の色を変更できます。

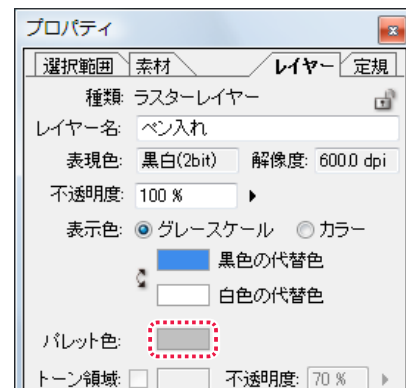
1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットの[レイヤーの表示/非表示]欄および[描画可/不可]欄の色を変更したいレイヤーを選択します。



2. パレット色を変更する

[レイヤー]メニューから[レイヤーのプロパティ...]を選択し、[プロパティ]パレットを表示します。[パレット色]のカラーボックスをクリックします。

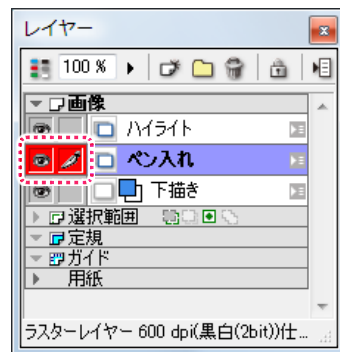


3. 色を設定する

[色の設定]ダイアログが表示されたら、色を選択し、[OK] ボタンをクリックします。

4. パレット色が変わる

[レイヤー]パレットの[レイヤーの表示/非表示]欄および[描画可/不可]欄の色が、[色の設定]ダイアログで選択した色に変更されます。

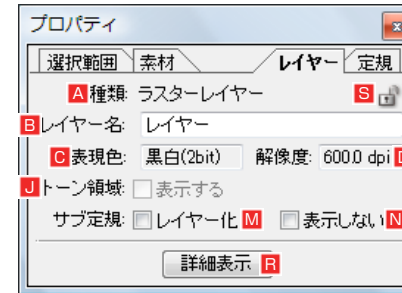


パレット色:

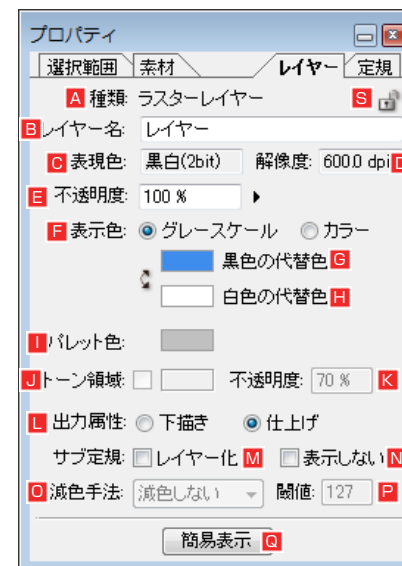
変更後の[プロパティ]パレットの[パレット色]

レイヤーのプロパティ

選択中のレイヤーの詳細な情報を表示します。レイヤーの様々な設定を管理し、設定の変更もできます。[プロパティ]パレットは、[レイヤー]メニューから[レイヤーのプロパティ...]を選択すると表示します。



[簡易表示]



[詳細表示]

- A [種類]**
レイヤーの種類を表示します。
- B [レイヤー名]**
レイヤーの名称を変更できます。
- C [表現色]**
設定されている表現色を表示します。
- D [解像度]**
設定されている解像度を表示します。
- E [不透明度]**
レイヤーの不透明度を調整します。
- F [表示色]**
レイヤーの表示モードを[グレースケール]・[カラー]で切り替えることができます。

- G [黒色の代替色]**
[表示色]が[カラー]の場合の[黒]の代替の描画色を設定できます。
- H [白色の代替色]**
[表示色]が[カラー]の場合の[白]の代替の描画色を設定できます。
- I [パレット色]**
[レイヤー]パレットでの、レイヤーの表示色を設定できます。
- J [トーン領域]**
[トーンレイヤー]か[グレー(8bit)]の[ラスターレイヤー]の[減色手法]が[トーン化]の場合の[トーン領域]の代替の描画色を設定できます。
- K [不透明度]**
[表示色]が[カラー]の場合の[トーン領域]の代替の描画色の不透明度を設定できます。
- L [出力属性]**
[出力属性]を[下描き]・[仕上げ]から選択できます。
- M [レイヤー化]**
[レイヤー]パレット上の[サブ定義レイヤー]の表示・非表示を切り替えます。
- N [表示しない]**
ページ上の[サブ定義レイヤー]の表示・非表示を切り替えます。[レイヤー化]チェックボックスをオンにすると、[表示しない]チェックボックスの設定は無効になります。
- O [減色手法]**
[減色手法]を[減色しない]・[閾値]・[疑似階調]・[トーン化]から選択できます。
- P [閾値]**
[減色手法]が[閾値]の場合の[閾値]の値を設定します。
- Q [簡易表示] ボタン**
簡易表示に切り替えます。
- R [詳細表示] ボタン**
簡易表示に切り替えます。
- S [レイヤーのロック] ボタン**
レイヤーのロックを切り替えます。

※ [選択範囲]・[素材]・[定義]タブに切り替えるとそれぞれの設定が表示されます。

Step: 04 レイヤーの操作

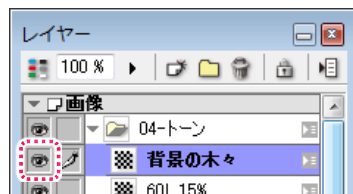
[レイヤー]パレットで、レイヤーの操作ができます。

レイヤーの表示 / 非表示

レイヤーの内容の表示・非表示を切り替えることができます。

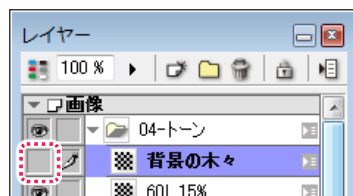
1. レイヤーを表示する

[レイヤー]パレットの[レイヤー表示 / 非表示]欄をクリックすると、レイヤーの表示・非表示を切り替えることができます。目のアイコンが表示されているレイヤーのみ、内容が表示されます。



2. レイヤーを非表示にする

[レイヤー]パレットの[レイヤー表示 / 非表示]欄の目のアイコンが非表示のレイヤーは、内容が表示されません。

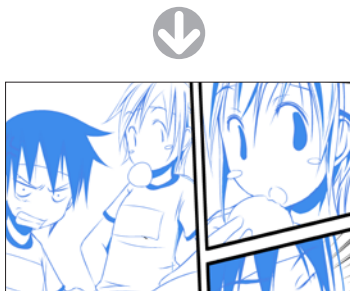
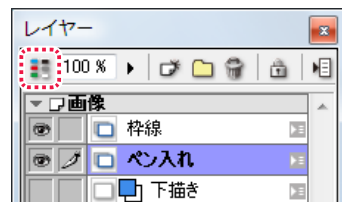


レイヤーの表示色の変更

レイヤーの描画内容の表示色を変更し、切り替えることができます。

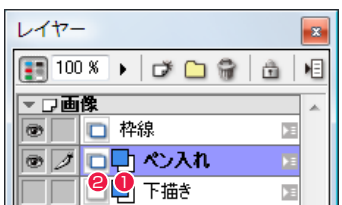
1. レイヤーの表示色を切り替える

[レイヤー]パレットの[カラー表示]ボタンをクリックすると、選択中のレイヤーの表示色を切り替えることができます。



2. レイヤーの表示色を変更する

レイヤーの表示色を別の色に変更できます。



① 表示色を変更したレイヤーは、[レイヤー]パレットの[レイヤー名]欄にレイヤー色のアイコンが表示されます。レイヤー色のアイコンをダブルクリックすると、[色の設定]ダイアログが開き、レイヤーの表示色を変更できます。

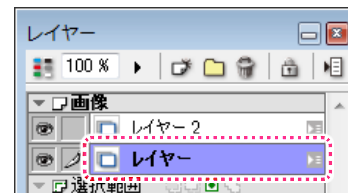
② [レイヤー]アイコンをダブルクリックすると[プロパティ]パレットが表示され、レイヤーの表示色を変更できます。詳しくは、第3章『描画色』→『Step:02 描画色と表現色』→『カラー』→『単色カラーでレイヤーを表示する』(⇒P.80)を参照してください。

レイヤーの選択

描画などの編集作業を行いたいレイヤーを選択します。

1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットのレイヤー名欄をクリックすると色が変わり、そのレイヤーが選択されます。選択されているレイヤーに対してのみ、描画などの作業が行えます。



複数レイヤーの選択

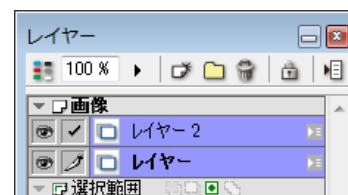
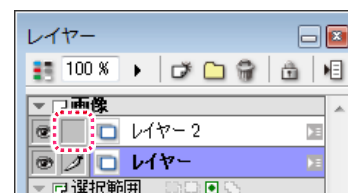
描画などの編集作業を行いたい複数のレイヤーを選択します。

1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットの[レイヤー名]欄をクリックし、レイヤーを選択します。

2. 複数のレイヤーを選択する

他のレイヤーの[描画可 / 不可]欄をクリックすると、チェックマークが表示されます。これで、最初に選択したレイヤーと同時に選択された状態となります。



POINT

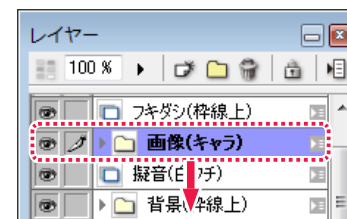
- ・[Ctrl]キーまたは[Shift]キーを押しながら他のレイヤーを選択しても、複数選択ができます。
- ・レイヤーの複数選択を解除する場合は、[描画可 / 不可]欄をクリックしてチェックマークを非表示にします。
- ・レイヤーの複数選択は同じカテゴリ内のみ対象となります。他のカテゴリは選択できません。

レイヤーの重ね順の変更

[レイヤー]パレットでレイヤーをドラッグ＆ドロップするとレイヤーの重ね順を変更できます。

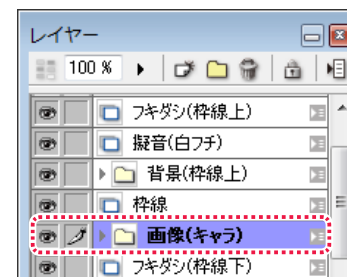
1. レイヤーをドラッグする

[レイヤー]パレットから重ね順を変更したいレイヤーを選択し、変更したい階層までドラッグします。



2. レイヤーの重ね順が変更される

レイヤーの重ね順が変更されます。ここでは、[画像(キャラ)]フォルダのレイヤーに描かれた人物が[背景(枠線上)]フォルダの表示より下側に移動しました。



POINT

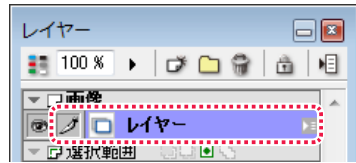
レイヤーの重ね順の変更は、[画像]カテゴリなど、同一カテゴリのレイヤー同士のみ可能です。

レイヤーの複製

レイヤーを複製します。

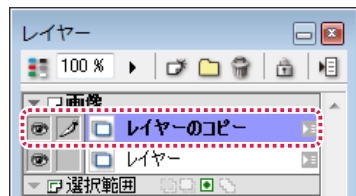
1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットから複製したいレイヤーを選択します。



2. レイヤーを複製する

[レイヤー]メニューから[レイヤーの複製]を選択すると、[レイヤー]パレットに[~のコピー]というレイヤーが作成されます。



POINT

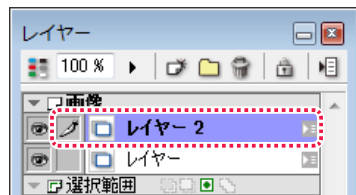
レイヤーの複製は、[レイヤー]パレットの[新規レイヤー作成]ボタンにレイヤーをドラッグ & ドロップでも行えます。

レイヤーの削除

レイヤーを削除します。

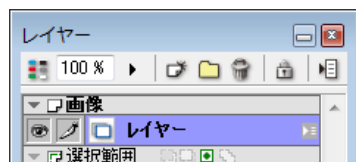
1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットから削除したいレイヤーを選択します。



2. レイヤーを削除する

[レイヤー]メニューから[レイヤーの削除]を選択すると、[レイヤー]パレットからレイヤーが削除されます。



POINT

レイヤーの削除は、[レイヤー]パレットの[レイヤー削除]ボタンをクリック、またはボタンへのドラッグ & ドロップでも行えます。

参照レイヤーに設定

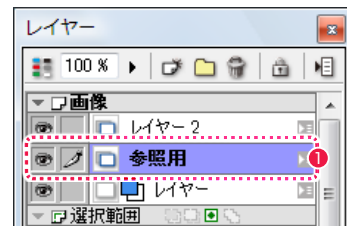
レイヤーを[参照レイヤー]に設定します。各選択ツールや[塗りつぶし]ツールなどを使用しているときに、参照レイヤーのみを参照して選択や描画ができます。

下記のツールで[参照レイヤー]を使用できます。

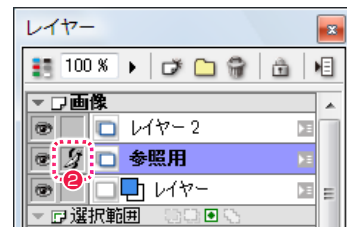
- ・ [矩形選択] ツール 【Pro/EX】
- ・ [楕円選択] ツール 【Pro/EX】
- ・ [投げなわ選択] ツール 【Pro/EX】
- ・ [折れ線選択] ツール 【Pro/EX】
- ・ [マジックワンド] ツール
- ・ [塗りつぶし] ツール
- ・ [閉領域フィル] ツール 【Pro/EX】

注意:

[矩形選択] ツール・[楕円選択] ツール・[投げなわ選択] ツール・[折れ線選択] ツールでは、[ツールオプション]パレットで[シュリンク選択]に設定したときに、[参照レイヤー]を使用できます。なお、Debut では[シュリンク選択]を設定できません。



- ① [レイヤー]パレットで[参照レイヤー]に設定したいレイヤーを選択します。



- ② [レイヤー]メニューから[参照レイヤーに設定]を選択します。レイヤーのアイコンが変わり、選択したレイヤーが[参照レイヤー]に設定されます。

POINT

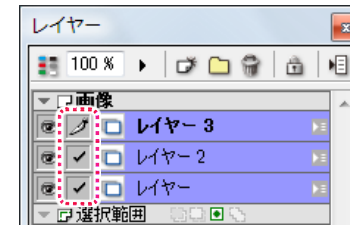
- ・ 複数のレイヤーを選択しても、[参照レイヤー]に設定できます。
- ・ [レイヤーフォルダ]を選択しても、[参照レイヤー]に設定できます。
- ・ 再度、[レイヤー]メニューから[参照レイヤーに設定]を選択すると、[参照レイヤー]を解除できます。

レイヤーのフォルダ化

[レイヤー]パレットに「レイヤーフォルダ」を作成し、各種レイヤーをひとつのフォルダにまとめて整理できます。

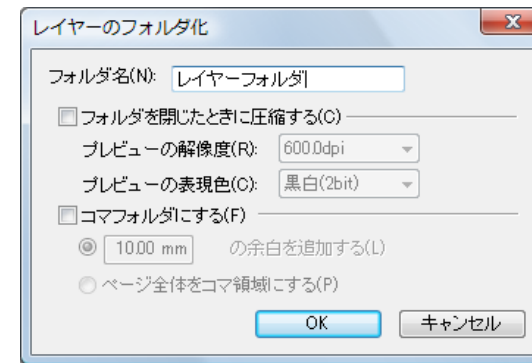
1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットの[描画可/不可]欄をクリックして、フォルダにまとめたい複数のレイヤーを選択します。



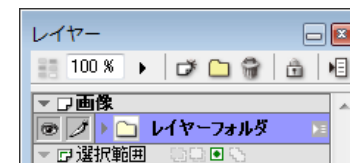
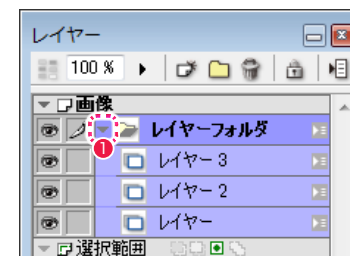
2. フォルダの設定を行う

[レイヤー]メニューから[レイヤーのフォルダ化...]を選択すると[レイヤーのフォルダ化]ダイアログが表示されます。必要に応じて設定を行い、[OK]ボタンをクリックします。



3. フォルダ化が完了する

[レイヤー]パレット上に、選択したレイヤーを含む[レイヤーフォルダ]が作成されます。



- ① フォルダの三角マークをクリックすると、フォルダが閉じます。

[レイヤーのフォルダ化]ダイアログ

- ・ [フォルダを閉じたときに圧縮する]
フォルダを閉じたとき、フォルダ内のレイヤーを1枚の作画イメージに圧縮してプレビューします。この操作により全体の動作が速くなる可能性があります。圧縮は表示にのみ使用するため、データは劣化しません。
- ・ [コマフォルダにする]
フォルダの種類を[コマフォルダ]に設定します。画像がある領域を切り取ってフォルダ化します。[コマフォルダ]については、『Step:06 コマフォルダ』(⇒P.186)を参照してください。

POINT

- ・ [レイヤー]パレットの[新規レイヤーフォルダ作成]ボタンをクリックしても[レイヤーフォルダ]を作成できます。ただし、空の状態で作成されるため、レイヤーはドラッグ & ドロップで移動させます。
- ・ レイヤーのフォルダ化を解除したいときは、[レイヤーフォルダ]を選択し、[レイヤー]メニューから[フォルダ化を解除]を選択すると、フォルダ化が解除されます。

レイヤー選択ツール

[レイヤー選択] ツールは、作品を描いていくうちに増えていくレイヤーから、目的のレイヤーを簡単に選択するためのツールです。

1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [作品一覧] でページを選択し、[ページ] タブをクリックしてページを開きます。

2. ツールを選択する

[ツール] パレットから [レイヤー選択] ツールを選択します。



3. 画像からレイヤーを選択する

[編集] ウィンドウの [ページ] タブ上で、[レイヤー選択] ツールを使ってドラッグします。ドラッグした範囲内に表示されているレイヤーがすべて選択されます。

POINT

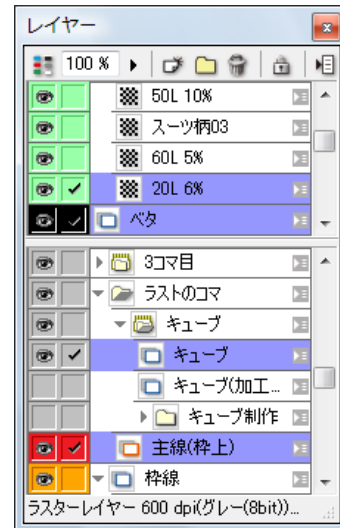
特定のレイヤーを1枚だけ選択したい場合は、[レイヤー選択] ツールを使って選択したいレイヤーの描画部分をクリックします。



① ここでは最終コマの画像を囲んで選択します。

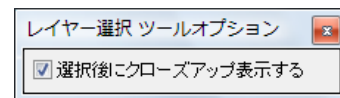
4. 選択されたレイヤーが表示される

[レイヤー選択] ツールで選択されたレイヤーが、[レイヤー] パレットで選択状態になります。



ツールオプション

[ウィンドウ] メニューから [ツールオプション] を選択すると、[レイヤー選択 ツールオプション] パレットが表示されます。



・ [選択後にクローズアップ表示する]

選択した範囲内のレイヤー以外の画像が薄い色で表示 (クローズアップ表示) されます。クローズアップ表示中は、カーソルキーの「上」「下」を押すと、[レイヤー] パレットで選択中のレイヤーの中から描画対象を切り替えられます。

[Enter] キーや [Esc] キーを押す、または他のツールに切り替えると、クローズアップ表示を解除します。

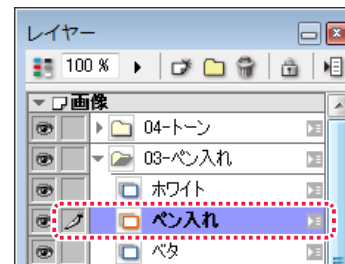


レイヤー移動ツール

[レイヤー移動] ツールは、特定のレイヤー画像のみの移動に使用します。

1. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで、移動させたいレイヤーを選択します。



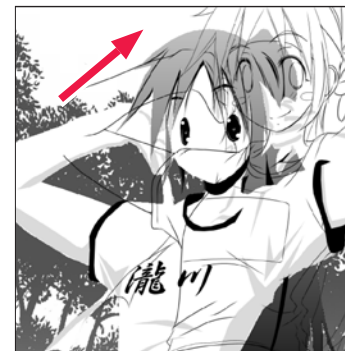
2. ツールを選択する

[ツール] パレットから [レイヤー移動] ツールを選択します。



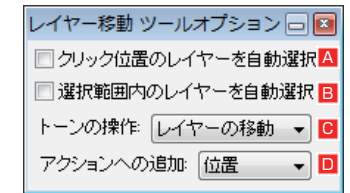
3. 画像を移動する

[編集] ウィンドウの [ページ] タブ上で、[レイヤー移動] ツールを使ってレイヤー画像をドラッグすると、選択したレイヤー画像のみが移動します。ここでは [ペン入れ] レイヤー上に描かれた線画のみが移動しています。



ツールオプション

[ウィンドウ] メニューから [ツールオプション] を選択すると、[レイヤー移動 ツールオプション] パレットが表示されます。



A [クリック位置のレイヤーを自動選択]

クリックした位置に描画線が表示されているレイヤーを自動的に選択します。

B [選択範囲内のレイヤーを自動選択]

選択範囲内に描画線が表示されているレイヤーを自動的に選択します。

C [トーンの場合]

[トーンレイヤー] を選択した場合の動作モードを、[レイヤーの移動]・[柄の移動]・[柄の回転] から選択できます。トーンについては、第7章『トーン』(⇒ P.229) を参照してください。

D [アクションへの追加] [EX]

アクション機能での追加方法を、[位置]・[移動量] から選択できます。アクションについては、第8章『編集』→『Step:03 アクション機能 [EX]』(⇒ P.274) を参照してください。

Step: 05 レイヤーの変換

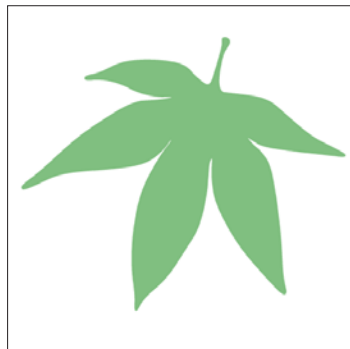
レイヤーの種類を別の種類に変換する方法について紹介します。

レイヤーの種類を変換

レイヤーの種類を変換します。ここでは例として、[ラスターレイヤー]に描いた画像を[選択範囲レイヤー]に変換します。

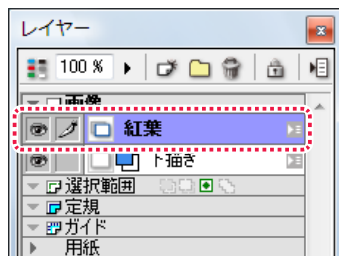
注意:

種類を変換したレイヤーは、元の種類に再変換しても元の状態には戻りませんのでご注意ください。
[レイヤーの変換]ダイアログで[元のレイヤーを残す]をオンにしておくと、レイヤーの変換後も元のレイヤーが残ります。



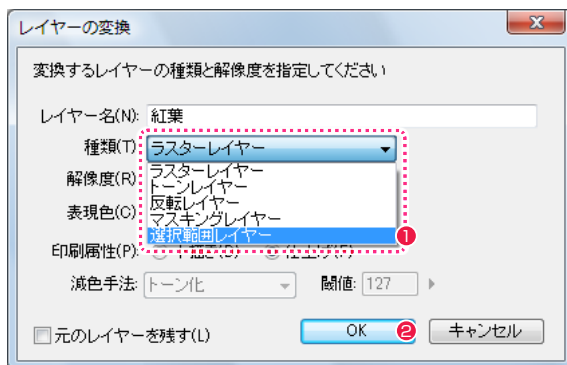
1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで変換したいレイヤーを選択します。



2. 変換の設定を行う

[レイヤー]メニューから[レイヤーの変換...]を選択すると[レイヤーの変換]ダイアログが表示されます。

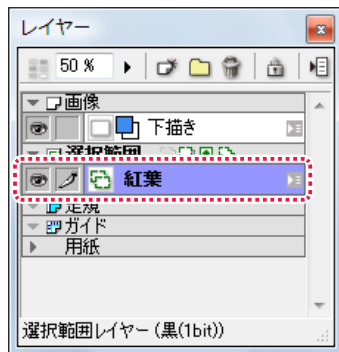


① [種類] で変換後のレイヤーの種類を選択します。

② [OK] ボタンをクリックします。

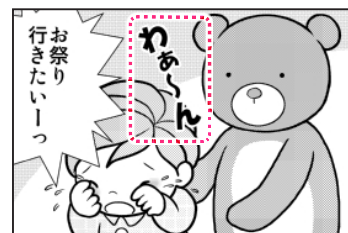
3. レイヤーの変換が完了する

レイヤーの変換が完了しました。アイコンが変更後のレイヤーのアイコンに変更されています。



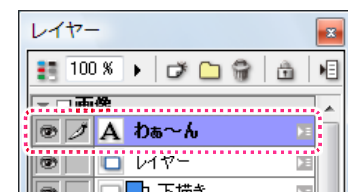
レイヤーのラスターライズ

[ラスターレイヤー]以外のレイヤーの内容を、[ラスターレイヤー]の画像に変換できます。ここでは例として、[テキストレイヤー]を[ラスターレイヤー]に変換します。



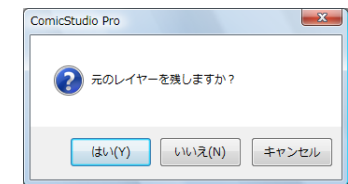
1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで変換したいレイヤーを選択します。



2. コマンドを選択する

[レイヤー]メニューから[レイヤーのラスターライズ]を選択します。

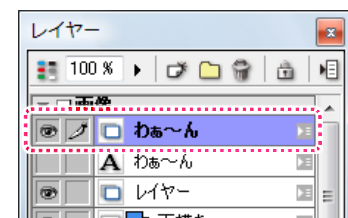


① 「元のレイヤーを残しますか?」という確認メッセージが表示されます。残す場合は[はい]、残さない場合は[いいえ]を選択します。

② [OK] ボタンをクリックします。

3. レイヤーの変換が完了する

レイヤーの変換が完了しました。アイコンが変更後のレイヤーのアイコンに変更されています。



POINT

[テキストレイヤー]の文字は画像ではなく、「どの文字」を「どの字体」を使って「どこに配置」するという情報で構成されています。他のコンピュータなど、データ作成時と異なる環境で表示する場合は、[テキストレイヤー]が正しく表示されないことがあります。
[テキストレイヤー]をラスターライズすると、文字の情報が画像に変換されるため、これらのトラブルを回避できます。ただし、ラスターライズした文字は再編集できませんので、ご注意ください。

レイヤーの統合

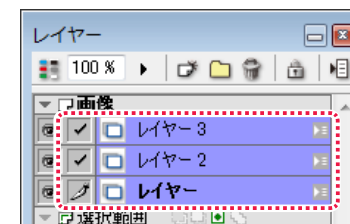
複数のレイヤーを1枚のレイヤーに統合します。別々に描いた画像をひとつに合わせる場合などに使用します。

注意:

- 一度統合したレイヤーは元の複数のレイヤーに戻せません。[元のレイヤーを残す]でレイヤーを残しておくことと回避できます。
- [トーンレイヤー]は統合に適しません。統合によりレイヤーがラスターライズされるため、モアレが発生する場合があります。

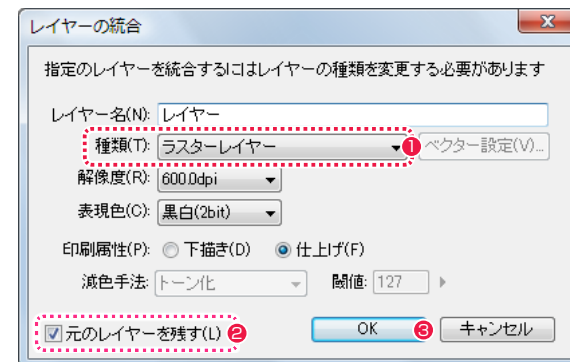
1. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットの[描画可/不可]欄をクリックして複数のレイヤーを選択します。



2. レイヤーの設定を行う

[レイヤー]メニューから[レイヤーの統合...]を選択すると[レイヤーの統合]ダイアログが表示されます。



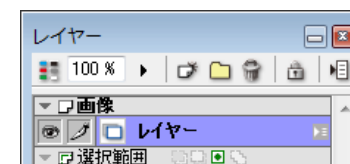
① 統合後のレイヤーの種類を選択します。

② 元のレイヤーを残す場合は[元のレイヤーを残す]チェックボックスをオンにします。

③ [OK] ボタンをクリックします。

3. レイヤーの統合が完了する

レイヤーの統合が完了しました。



下のレイヤーと統合

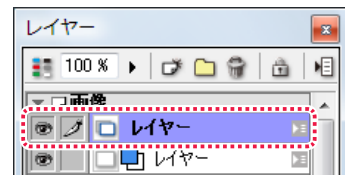
[レイヤー]メニューから[下のレイヤーと統合]を選択すると、[レイヤー]パレットで選択したレイヤーと直下のレイヤーが統合されます。

▶ ラスターベクター変換【EX】

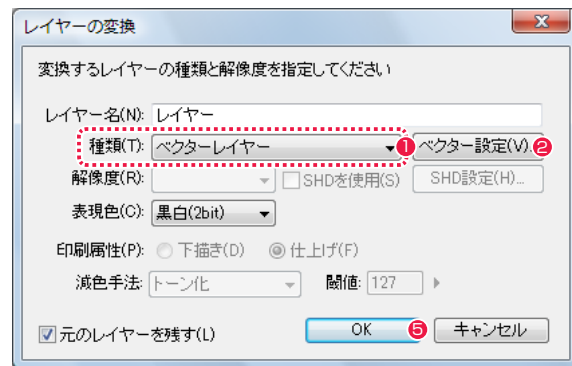
[ラスターレイヤー]を[ベクターレイヤー]に変換します。



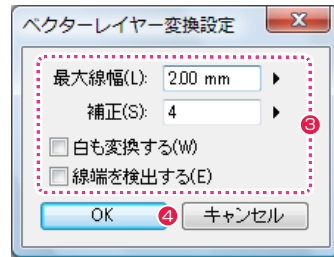
1. レイヤーを選択する
[レイヤー]パレットで[ラスターレイヤー]を選択します。



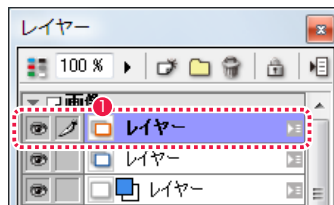
2. 変換の設定を行う
[レイヤー]メニューから[レイヤーの変換...]を選択すると[レイヤーの変換]ダイアログが表示されます。



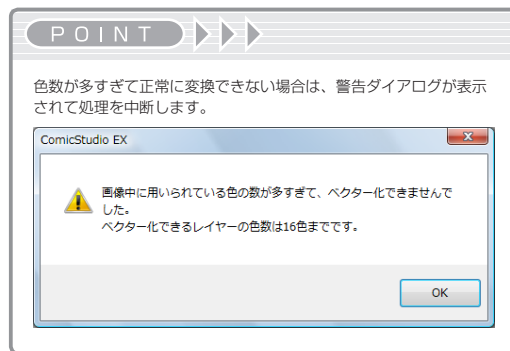
- 1 [種類]で[ベクターレイヤー]を選択します。
- 2 [ベクター設定...]ボタンをクリックします。[ベクターレイヤー変換設定]ダイアログが表示されます。



3. 設定を行います。
 - 4 [OK]ボタンをクリックします。
 - 5 [レイヤーの変換]ダイアログに戻り、[OK]ボタンをクリックします。
3. レイヤーの変換が完了する
[ベクターレイヤー]への変換が完了します。



- 1 アイコンが[ベクターレイヤー]のアイコンに変更されます。

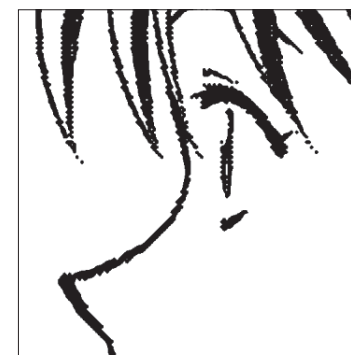


[ベクターレイヤー変換設定]ダイアログ

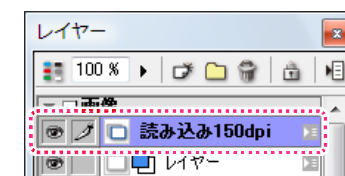
- [最大線幅]
指定値より太い線はベタとみなして、周囲だけベクター線が作成されます。
- [補正]
線のなめらかさを設定します。
- [白も変換する]
白い線もベクターに変換します。
- [線端を検出する]
線の端をラスターに近い形で検出します。変換処理に多少時間がかかります。

▶ SHD 変換【EX】

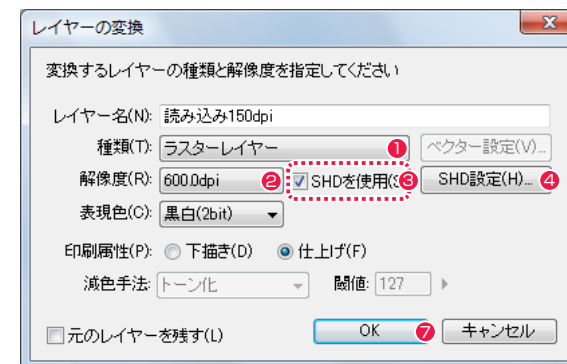
SHD(スーパーハイデンシティ)機能は、ジャギーの発生具合から元のイメージを再構築し、最適なスムージング処理を行って線画を滑らかにします。



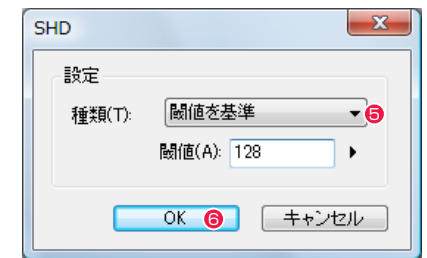
1. レイヤーを選択する
[レイヤー]パレットで低解像度のラスターレイヤーを選択します。ここでは150dpiのラスターレイヤーを選択します。



2. レイヤーの設定を行う
[レイヤー]メニューから[レイヤーの変換...]を選択すると[レイヤーの変換]ダイアログが表示されます。

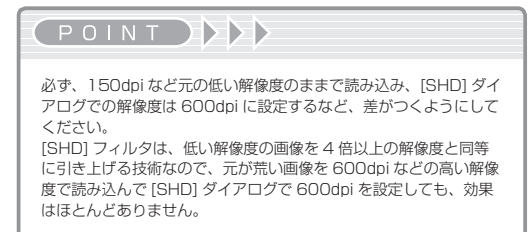
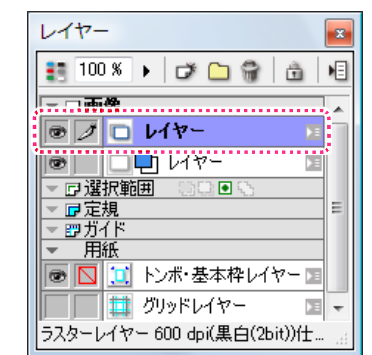


- 1 [種類]で[ラスターレイヤー]の種類を確認します。
- 2 [解像度]で元のレイヤーより高い解像度を選択します。ここでは600dpiを選択します。
- 3 [SHDを使用]チェックボックスをオンにします。
- 4 [SHD設定...]ボタンをクリックします。[SHD]ダイアログが表示されます。



- 5 [種類]で[閾値を基準]・[誤差拡散]・[擬似階調]から選択します。
- 6 [OK]ボタンをクリックします。
- 7 [レイヤーの変換]ダイアログに戻り、[OK]ボタンをクリックすると、レイヤーの変換が完了します。

3. レイヤーの変換が完了する
レイヤーの変換が完了しました。変換後のレイヤー名は[レイヤー]に変更されます。



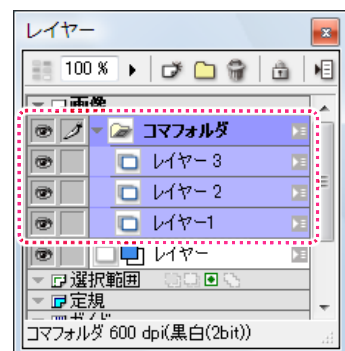
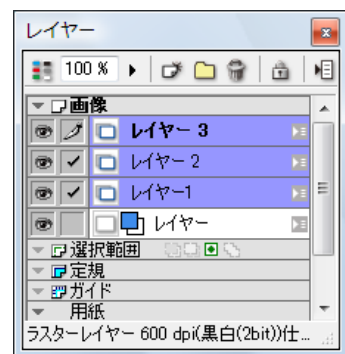
Step: コマフォルダ

06

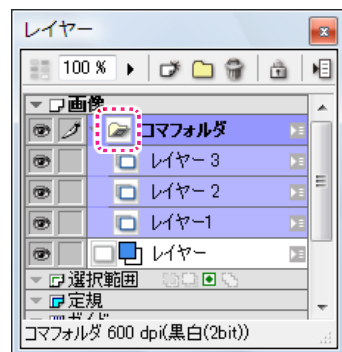
コマ単位でフォルダを作成し、レイヤーをまとめることができます。コマごとに作業ができるので作業の分担がしやすくなります。

コマフォルダとは

「コマフォルダ」とは、ページの特定エリア（コマ）内に階層構造を持たせたレイヤーフォルダのことです。コマごとにレイヤーをまとめたときに便利です。



上図で囲った部分を構成するレイヤーをまとめて、「コマフォルダ」にした例。



「レイヤー」パレットの「コマフォルダ」アイコンをダブルクリックすると、「コマ」ウィンドウが開き、コマフォルダに格納されたレイヤーの編集ができます。



「コマ」ウィンドウ

作成方法の種類

「コマフォルダ」の作成方法には、以下の種類があります。

- ・ [矩形]・[楕円]・[多角形]・[折れ線] ツールで作成する
- ・ [コマ作成] ツールで作成する
- ・ 選択範囲から変換する
- ・ [レイヤーのフォルダ化] で変換する
- ・ [枠線定規] から変換する
- ・ [枠線定規] 素材を使用する

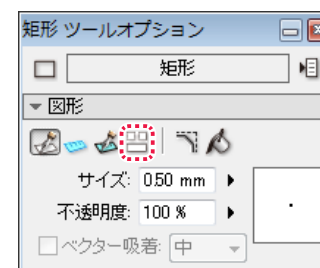
図形ツールで作成する

[矩形]・[楕円]・[多角形]・[折れ線]の各ツールを使って、コマフォルダを作成します。

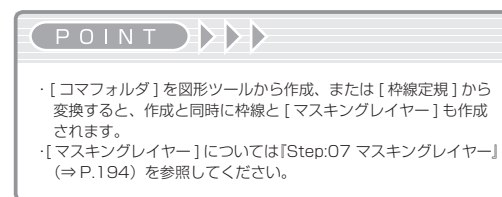
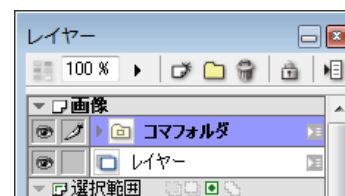
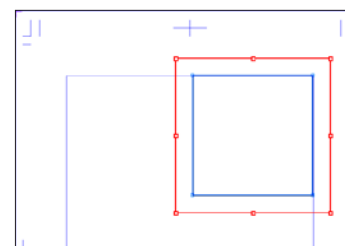
1. ページを開く
[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開きます。
2. ツールを選択する
[ツール] パレットから [矩形] ツールを選択します。



3. ツールオプションを選択する
[ウィンドウ] メニューから [ツールオプション] を選択すると、[矩形 ツールオプション] パレットが表示されます。[コマの作成] ボタンをクリックします。



4. 「コマフォルダ」を作成する
[編集] ウィンドウの [ページ] タブで図形を描画すると、余白のあるコマフォルダが作成されます。



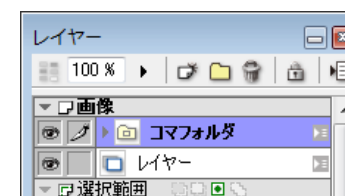
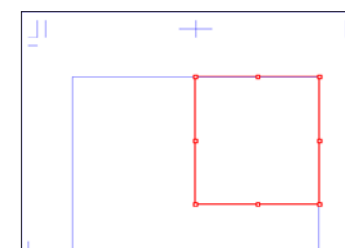
コマ作成ツールで作成する

[コマ作成] ツールを使ってコマフォルダを作成します。

1. ページを開く
[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開きます。
2. ツールを選択する
[ツール] パレットから [コマ作成] ツールを選択します。

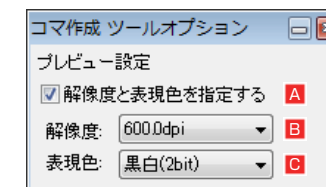


3. コマフォルダを作成する
ページ上で、[コマ作成] ツールをドラッグすると、余白のない「コマフォルダ」が作成されます。



ツールオプション

[ウィンドウ] メニューから [ツールオプション] を選択すると、「コマ作成 ツールオプション」パレットが表示されます。



- A** [解像度と表現色を指定する]
解像度と表現色の指定を有効にします。
- B** [解像度]
作成するコマフォルダの [解像度] を指定します。
- C** [表現色]
作成するコマフォルダの [表現色] を指定します。

▶ 選択範囲から変換する

各種選択ツールで選択した範囲から、コマフォルダを作成します。

1. 画像が描かれたページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ラスターレイヤーに画像が描かれたページを開きます。



2. ツールを選択する

[ツール] パレットから選択ツールを選択します。ここでは [投げなわ選択] ツールを選択します。



3. ページ画像を選択する

ページ画像のコマフォルダにしたい領域に選択範囲を作成します。



POINT ▶▶▶

選択範囲についての詳細は、第6章「選択範囲」を参照してください。

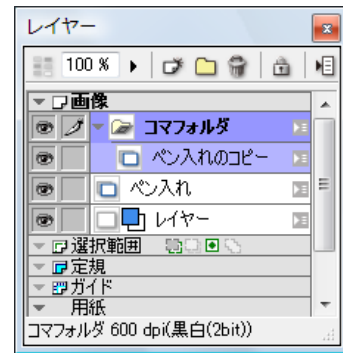
4. コマンドを選択する

[選択] メニューから [選択範囲をコマフォルダに変換] を選択します。

5. コマフォルダを作成する

選択ツールで囲んだ領域を最大幅とする矩形のコマフォルダが作成されます。

コマフォルダ内には選択範囲内の画像をコピーしたレイヤーが格納されます。元の画像レイヤーは残ったままとなります。



▶ レイヤーのフォルダ化で変換する

レイヤーを選択してフォルダにまとめるときに、コマフォルダを作成します。

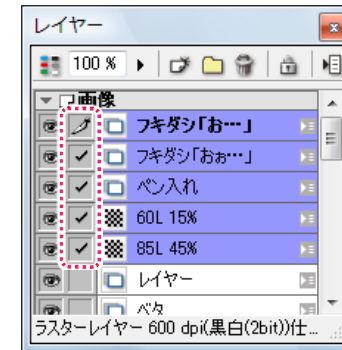
1. 画像が描かれたページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、画像が描かれたページを開きます。



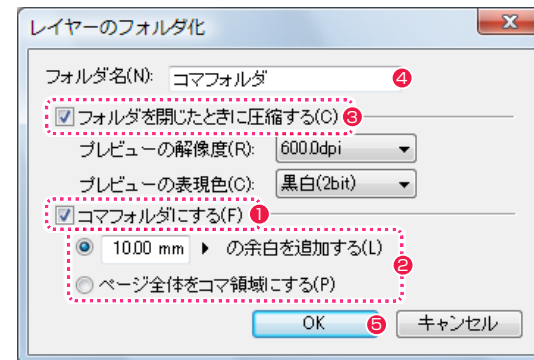
2. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットの [描画可 / 不可] 欄をクリックして、フォルダにまとめたい複数のレイヤーを選択します。



3. フォルダの設定を行う

[レイヤー] メニューから [レイヤーのフォルダ化...] を選択し、[レイヤーのフォルダ化] ダイアログを表示します。



① [コマフォルダにする] チェックボックスをオンにします。

② [～ mm の余白を追加する] または [ページ全体をコマ領域にする] を選択し、コマフォルダの状態を指定します。

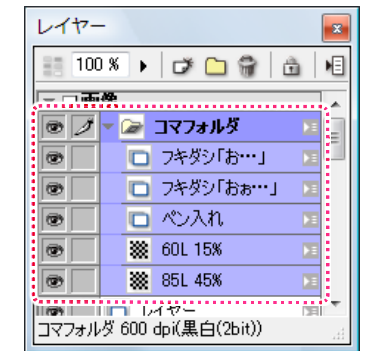
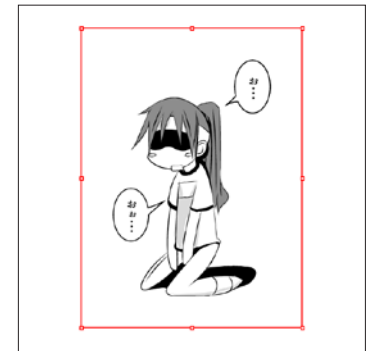
③ [フォルダを閉じたときに圧縮する] チェックボックスをオンにします。

④ [フォルダ名] を設定します。

⑤ [OK] ボタンをクリックします。

4. フォルダ化が完了する

選択したレイヤーの描画部分を矩形で囲んだ範囲にコマフォルダが作成されます。下記の作例では、[レイヤーのフォルダ化] ダイアログの [～ mm の余白を追加する] の設定に従って、画像に余白が追加された状態でコマフォルダが作成されています。[レイヤー] パレット上に、選択したレイヤーを含む [コマフォルダ] が表示されます。

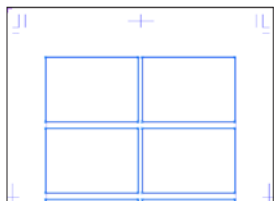


▶ 枠線定規からコマフォルダを作成する

枠線定規から、枠線を作成すると同時にコマごとにコマフォルダを作成します。

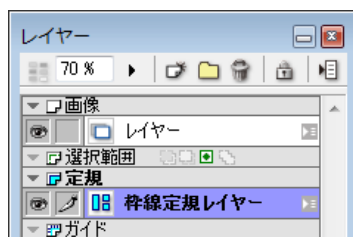
1. 枠線定規を作成し、編集する

[枠線定規レイヤー] を作成し、枠線定規の編集まで行います。詳しくは第4章『定規』→『Step:06 枠線定規』→『枠線定規レイヤーを作成する』(⇒ P.155) から『枠線定規の拡張(裁ち切り)』(⇒ P.158) までを参照してください。



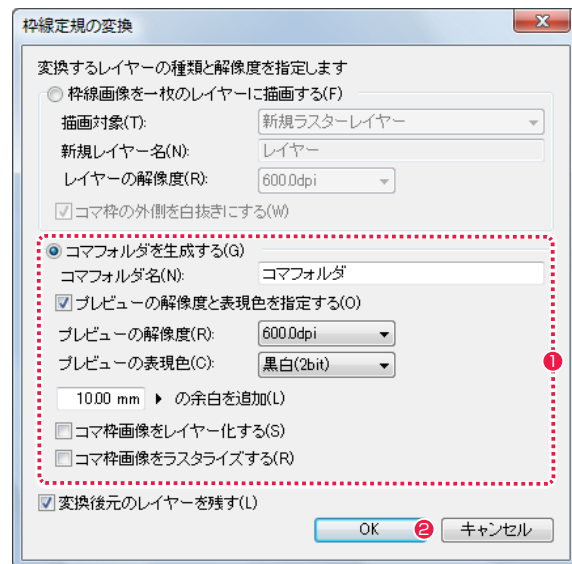
2. レイヤーを変換する

[レイヤー] パレットで [枠線定規レイヤー] を選択します。



3. [コマフォルダ] に変換する

枠線定規をコマフォルダに変換します。[レイヤー] メニューから [レイヤーの変換 ...] を選択すると [枠線定規の変換] ダイアログが表示されます。

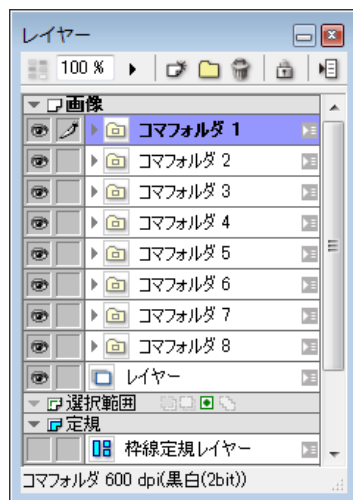
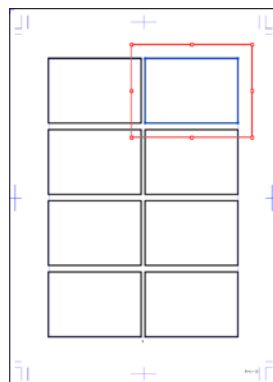


① [コマフォルダを生成する] を選択し、設定を行います。

② [OK] ボタンをクリックします。

4. 枠線が完成する

[コマフォルダ] による枠線の作成が完了しました。



POINT

コマフォルダは、[素材] パレットから枠線素材を使用して作成することもできます。詳しくは第4章『定規』→『Step:07 定規素材と枠線素材』(⇒ P.162) を参照してください。

▶ 枠線定規から枠線のないコマフォルダを作成する

[枠線定規] の [プロパティ] で、枠線の太さを 0.00mm に設定すると、枠線のないコマフォルダが作成されます。

1. 枠線定規を作成し、編集する

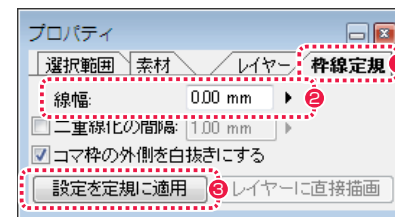
[枠線定規レイヤー] を作成し、枠線定規の編集まで行います。詳しくは『Step:06 枠線定規』→『枠線定規レイヤーを作成する』(⇒ P.155) から『枠線定規の拡張(裁ち切り)』(⇒ P.158) までを参照してください。

2. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで [枠線定規レイヤー] を選択します。

3. 枠線定規を設定する

[レイヤー] メニューから [レイヤーのプロパティ ...] を選択して [プロパティ] パレットを表示し、枠線定規の設定を行います。



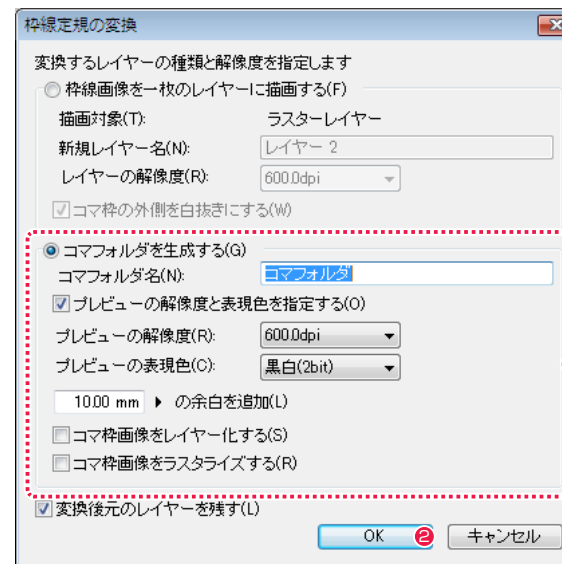
① [枠線定規] タブを選択します。

② [線幅] を 0.00mm に設定します。

③ [設定を定規に適用] ボタンをクリックします。

4. コマフォルダを作成する

[レイヤー] メニューから [レイヤーの変換 ...] を選択し、[枠線定規の変換] ダイアログを表示します。[枠線定規の変換] ダイアログで [コマフォルダ] を作成します。

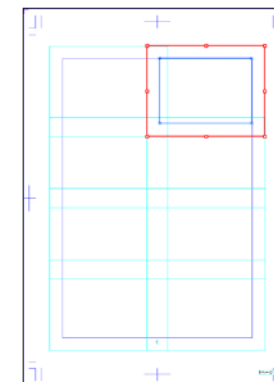


① [コマフォルダを生成する] を選択し、設定を行います。

② [OK] ボタンをクリックします。

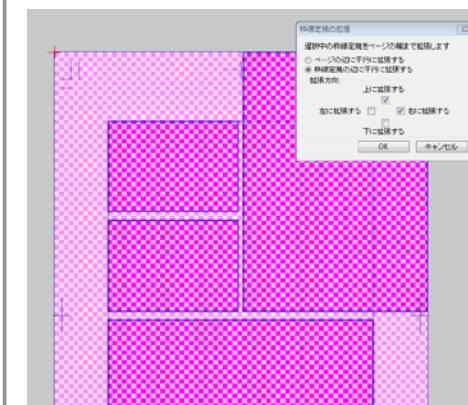
5. 枠線が完成する

枠線のない [コマフォルダ] が作成されました。



POINT

- 線幅を 0.00mm にしてから [定規] メニューの [枠線定規の分割 ...] または [枠線定規の拡張 ...] を行うと、設定中に枠線のプレビューが表示されません。枠線定規のプロパティで [コマ枠の外側を白抜きにする] がオンになっている場合は、[表示] メニューから [透明部分表示] を選択すると、透明部分の表示状態から分割・拡張を確認できます。
- [枠線定規の分割 ...] と [枠線定規の拡張 ...] の方法は、第4章『定規』→『Step:06 枠線定規』(⇒ P.154) を参照してください。



コマフォルダの各種操作

コマフォルダの表示や移動などの操作について説明します。

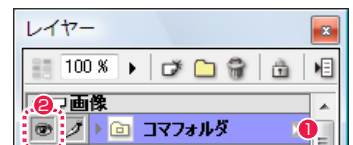
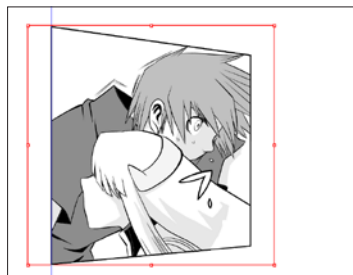
コマフォルダ領域表示

[表示]メニューから[コマフォルダ領域表示]を選択すると、コマフォルダの描画内容はそのまま、コマフォルダ領域を表す線の表示 / 非表示が切り替えられます。コマフォルダ領域を確認するのに便利です。



コマフォルダの表示 / 非表示

[レイヤー]パレットからの操作で、コマフォルダの表示 / 非表示を切り替えられます。

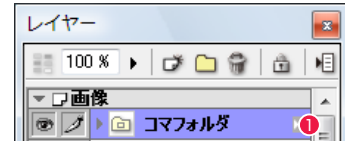


① [レイヤー]パレットでコマフォルダを選択すると、ページ上の選択されたコマフォルダ領域を表す線が赤く表示されます。

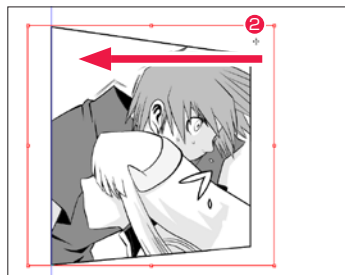
② [レイヤー]パレットの[レイヤー表示 / 非表示]アイコンをクリックすると、コマフォルダに格納されているすべてのレイヤーの表示 / 非表示が切り替えられます。

コマフォルダの移動

[ツール]パレットから[レイヤー移動]ツールを選択し、ページ上のコマフォルダ領域を表す線が赤く表示されたコマフォルダをドラッグすると移動します。



① [レイヤー]パレットでコマフォルダを選択すると、ページ上の選択されたコマフォルダ領域を表す線が赤く表示されます。



② [ツール]パレットから[レイヤー移動]ツールを選択し、ページ上のコマフォルダ領域をドラッグすると移動します。

POINT

[レイヤー]パレットで、コマフォルダを選択した状態で、[レイヤー]のプロパティ表示アイコンをクリックするとメニューが表示され以下の操作ができます。

- ・[コマ枠をレイヤー化]
コマ枠に変換したレイヤーをコマフォルダ内に作成します。コマフォルダ内のレイヤーの重ね合わせを変更して、コマ枠の上に表示されるなどの効果をつけられます。
- ・[コマ枠を表示 / 非表示]
コマ枠の表示 / 非表示を切り替えます。
- ・[コマ枠をラスターライズ]
コマ枠が持つ定規レイヤーの情報を破棄して、ラスターライズします。枠線定規関連の編集機能が使用できなくなります。

コマウィンドウを表示する

コマウィンドウとは、コマフォルダに格納されているレイヤーのみを編集できるウィンドウです。

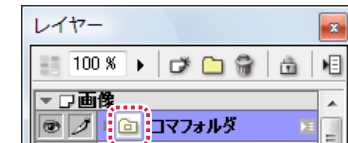
1. 画像が描かれたページを開く

[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、画像が描かれたページを開きます。



2. コマフォルダを選択する

[レイヤー]パレットから、コマウィンドウを表示したい[コマフォルダ]のアイコンをダブルクリックします。



3. コマウィンドウが開く

コマウィンドウが開き、コマフォルダに格納されているレイヤーのみ編集が行えます。

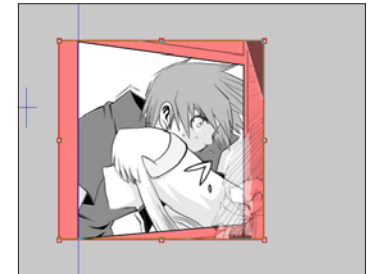


POINT

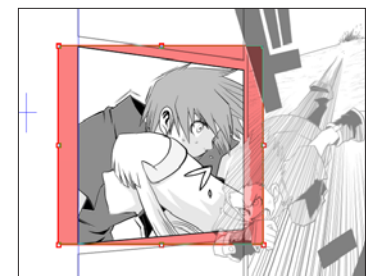
コマウィンドウを開くと、画像の表示サイズが変わります。画像の表示サイズを調整して作業してください。

4. コマウィンドウの表示を変更する

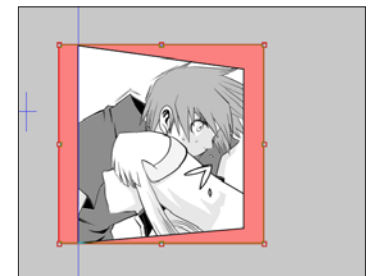
[表示]メニューから[ページ画像表示]と[ページ画像全体表示]を切り替えられます。コマフォルダに格納されているレイヤー以外のページ画像はグレー表示になります。



[ページ画像表示] : オン、[ページ画像全体表示] : オフ



[ページ画像表示] : オン、[ページ画像全体表示] : オン



[ページ画像表示] : オフ、[ページ画像全体表示] : オフ

5. コマウィンドウを閉じる

[ファイル]メニューから[閉じる]を選択すると、コマウィンドウが閉じ、元のページウィンドウに戻ります。

POINT

- コマウィンドウは、下記の方法でも閉じられます。
- ・[Ctrl]キーと[W]キーを同時に押す。
 - ・ウィンドウ左上の[ページ]タブの「×」をクリックする。

Step: 07 マスキングレイヤー

マスク画像を作成すると、被せた部分の画像を透明表示にします。

マスキングレイヤーとは

【マスキングレイヤー】とは、コマフォルダやページの絵に対してマスク画像を作成すると、マスクを重ねた部分の画像を透明表示にします。

・【マスキングレイヤー】オフ



【コマフォルダ】画像



【ページ画像】

【コマフォルダ】に描かれた人物の画像が、コマ枠をはみだした状態で表示されます。

・【マスキングレイヤー】オン



【コマフォルダ】画像



【ページ画像】

【マスキングレイヤー】によって、【コマフォルダ】に描かれた人物のはみだした部分が隠され、コマ枠内に収まります。



参考：【ページ画像】

【マスキングレイヤー】を使用すると、表示上では消えている部分の元の画像が残ったままになるため、レイヤーを移動して表示する部分を変更するなど、画像の編集が可能です。

上図では、人物の位置を移動することによって、コマ枠からはみだしていた腕がコマ枠内に収まりました。

マスクを作成する

ページに表示したくない部分に対して、【マスキングレイヤー】にマスクを作成します。

1. ページを開く

【編集】ウィンドウの【ページ】タブで、ページを開きます。

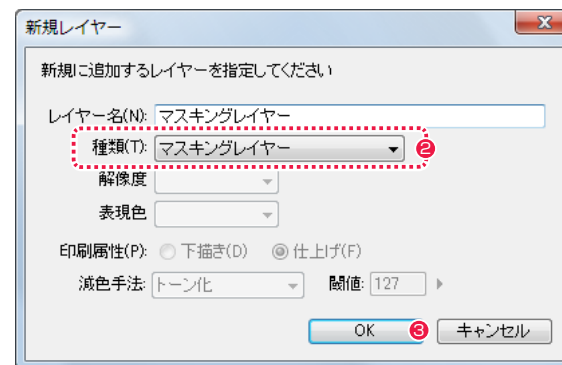


2. レイヤーを作成する

【レイヤー】パレットの【新規レイヤー作成】ボタンをクリックすると、【新規レイヤー】ダイアログが表示されます。



① 【新規レイヤー作成】ボタンをクリックします。

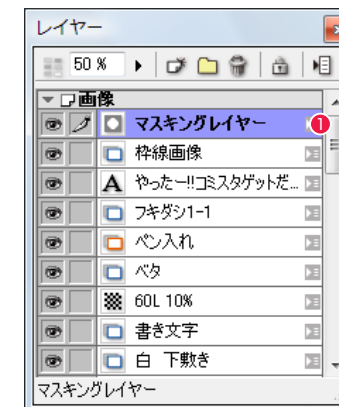


② 【マスキングレイヤー】を選択します。

③ 【OK】ボタンをクリックします。

3. マスク画像を作成する

ページに表示したくない部分に対して、【マスキングレイヤー】に描画ツールでマスクを作成します。



① 【レイヤー】パレットで【マスキングレイヤー】を選択します。



② 非表示にしたい部分に、描画ツールでマスクを作成します。

4. マスクが完成する

【レイヤー】パレットで【マスキングレイヤー】以外のレイヤーを選択すると、マスクが作成された部分が非表示になります。

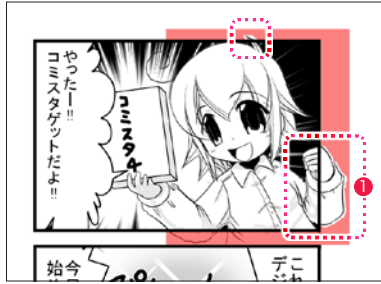


▶ マスキングレイヤーを編集する

[マスキングレイヤー]は描画ツールや[消しゴム]ツールでマスクを作成できるため、複雑な形に編集できます。コマ枠からはみだした画像を表示する部分と表示しない部分を分けて編集できます。

1. マスク画像を加工する

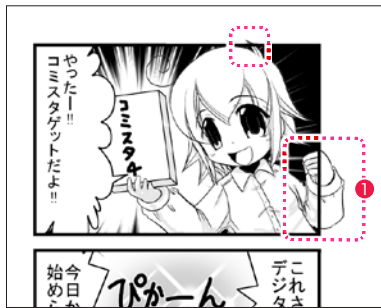
ページに表示したくない部分に対して、[マスキングレイヤー]に描画ツールでマスクを作成します。



① 人物の髪の毛と腕を枠線からはみ出させるため、表示したい部分の[マスキングレイヤー]のマスクを加工します。

2. マスクが完成する

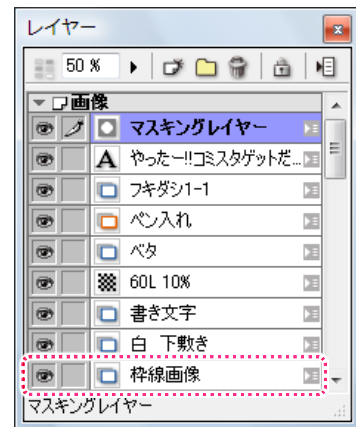
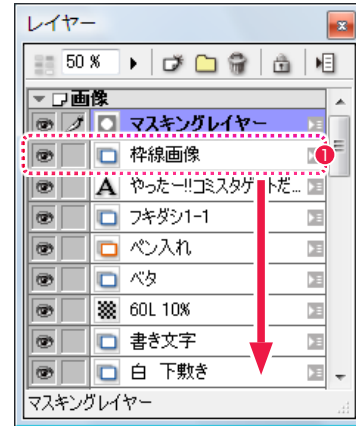
[レイヤー]パレットで[マスキングレイヤー]以外のレイヤーを選択すると、マスクが作成された部分のみ非表示になります。



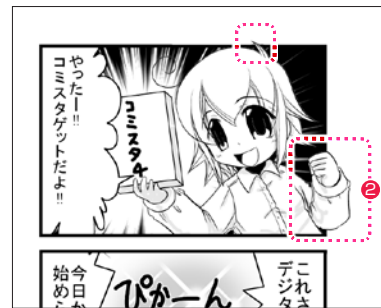
① 髪の毛と腕が表示されました。

3. レイヤーの重ね順を入れ替える

[レイヤー]パレットでレイヤーの重ね順を変更し、画像の表示を調整します。



① ここでは、人物の画像の上に枠線画像が重なっているため、人物を構成する各画像レイヤーより下に「枠線画像」レイヤーを移動します。



② レイヤーの重ね順を変更すると、このように表示できます。

▶ コマフォルダからマスクを作成する

枠線定規・図形ツール・枠線素材などを使用して[コマフォルダ]を作成すると、自動で各コマに[マスキングレイヤー]が作成されます。コマ枠から画像がはみ出さないマンガに使用すると便利です。

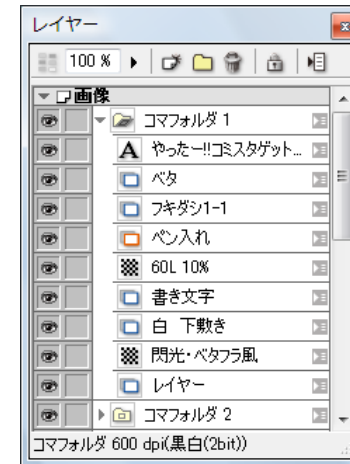


注意:

[コマフォルダ]と同時に作成される[マスキングレイヤー]は[レイヤー]パレットに表示されません。
[マスキングレイヤー]の編集はできませんのでご注意ください。



[コマフォルダ]画像



[レイヤー]パレット

POINT

[コマフォルダ]の作成方法については『Step:06 コマフォルダ』(⇒P.186)を、枠線素材については第4章『定規』→『Step:07 定規素材と枠線素材』(⇒P.163)を参照してください。

第6章

選択範囲

本章では特定の領域を指定して作業ができる「選択範囲」について紹介します。

Step:01	選択範囲	200
Step:02	ツールオプションでの選択方法	205
Step:03	選択範囲の作成・選択・編集	211
Step:04	選択範囲のレイヤー化	220
Step:05	ベクター線の選択【Pro/EX】	226

Step: 01 選択範囲

トーン貼り込みや画像の編集を行うときに使用する「選択範囲」と、「選択範囲」を作成するレイヤーとツールについて説明します。

▶ 選択範囲とは

画像の一部を移動したり、塗りつぶしたり、トーンを貼り込んだりするなどの編集作業を行うには、編集したい領域を指定して選択します。この領域を「選択範囲」と呼びます。選択範囲は、[矩形選択]ツールなどの選択ツールや、[選択]メニューのコマンドなど、さまざまな方法で作成できます。



元画像

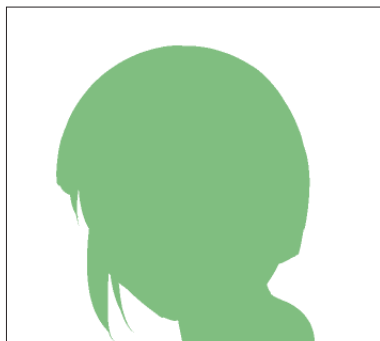


選択範囲を作成



選択範囲を使用して、トーンの貼り付けを実行

複雑な形状の選択範囲が必要な場合は、[クイックマスク]または[選択範囲レイヤー]に対して、画像レイヤーの描画内容を参照しながら描画ツールで描きこむと、細かな選択範囲が作成できます。[クイックマスク]については『クイックマスク【Pro/EX】』(⇒P.224)を参照してください。[選択範囲レイヤー]については『Step:04 選択範囲のレイヤー化』(⇒P.220)を参照してください。



[選択範囲レイヤー]

選択範囲を利用すると、画像レイヤーの描画内容に対してフチ取りするなどの編集作業が容易に行えます



選択範囲にフチ取りを作成

カラーモード

選択範囲は、1bitと8bitのカラーモードが使用できます。

1bitの選択範囲

「選択範囲レイヤー(1bit)」で作成でき、輪郭がエッジのたったものになります。



「選択範囲レイヤー(1bit)」に対して塗りつぶしを実行

8bitの選択範囲【Pro/EX】

「選択範囲レイヤー(8bit)」で作成でき、輪郭にぼけ足が作成できます。



「選択範囲レイヤー(8bit)」に対して塗りつぶしを実行

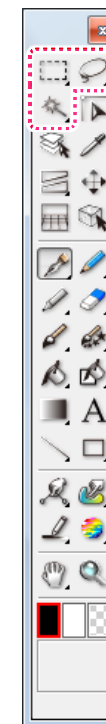
POINT

8bitの選択範囲は、8bitまたは32bitの[ラスターレイヤー]および8bitの[選択範囲レイヤー]のみで使用できます。また、8bitの選択範囲は、トーン貼り込みには使用できません。

【ツール】パレット

基本的な選択範囲は、[ツール]パレットから選択ツールを選択して作成します。

[ツール]パレットは[ウィンドウ]メニューから[ツール]を選択すると表示されます。この章では、下図で囲った選択ツールについて紹介します。



[矩形選択]ツール、[楕円選択]ツール、[投げなわ選択]ツール、[折れ線選択]ツールは、次の表のレイヤーに対応しています。[マジックワンド]ツールについては別途『マジックワンドツール』(⇒P.204)を参照してください。

対応描画レイヤー

[ラスターレイヤー]
[ベクターレイヤー]
[トーンレイヤー]
[反転レイヤー]
[マスキングレイヤー]
[選択範囲レイヤー]
[定規レイヤー]
[枠線定規レイヤー]

▶ 矩形選択ツール

[矩形選択] ツールは、矩形の選択範囲を作成します。

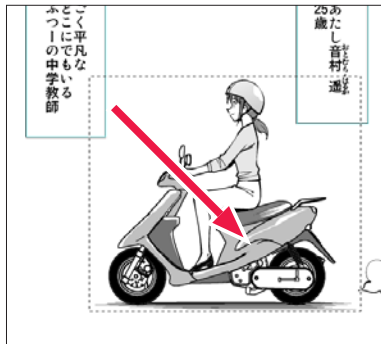
1. ページを開き、ツールを選択する

[編集] ウィンドウの [ページ] タブでページを開き、[ツール] パレットから [矩形選択] ツールを選択します。



2. 選択範囲を作成する

画像上をドラッグすると矩形の選択範囲が作成され、点線で表示されます。



▶ 楕円選択ツール

[楕円選択] ツールは、楕円の選択範囲を作成します。

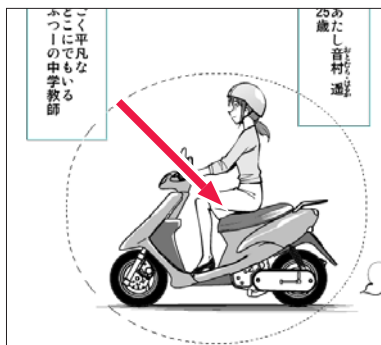
1. ページを開き、ツールを選択する

[編集] ウィンドウの [ページ] タブでページを開き、[ツール] パレットから [楕円選択] ツールを選択します。



2. 選択範囲を作成する

画像上をドラッグすると楕円の選択範囲が作成され、点線で表示されます。



▶ 投げなわ選択ツール

[投げなわ選択] ツールは、自由な形の選択範囲を作成します。

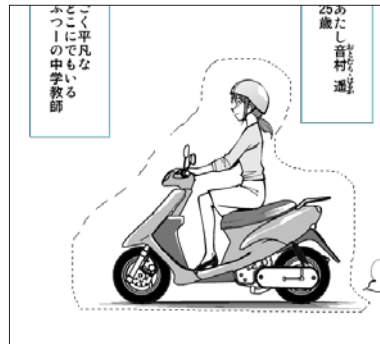
1. ページを開き、ツールを選択する

[編集] ウィンドウの [ページ] タブでページを開き、[ツール] パレットから [矩形選択] ツールを選択します。



2. 選択範囲を作成する

画像上をドラッグして囲むと選択範囲が作成され、点線で表示されます。



▶ 折れ線選択ツール

[折れ線選択] ツールは、直線で囲んだ選択範囲を作成します。

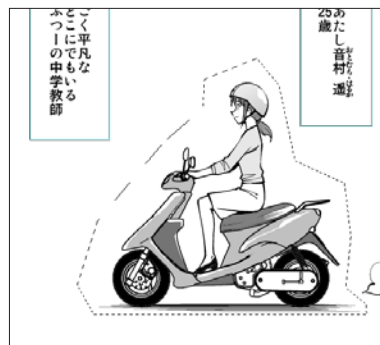
1. ページを開き、ツールを選択する

[編集] ウィンドウの [ページ] タブでページを開き、[ツール] パレットから [折れ線選択] ツールを選択します。



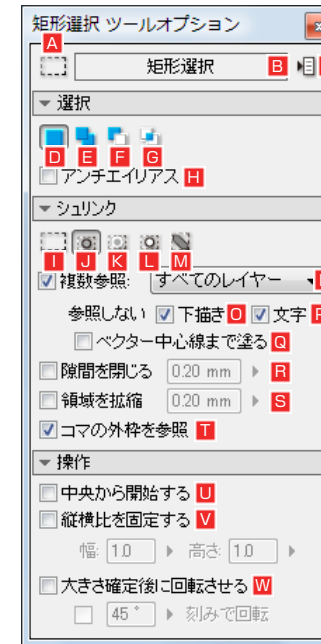
2. 選択範囲を作成する

画像上でマウスカーソルを移動しながら、クリックで折れ線の角を作成して囲むと折れ線の選択範囲が作成され、点線で表示されます。



ツールオプション (矩形選択 / 楕円選択 / 投げなわ選択 / 折れ線選択)

[ウィンドウ] メニューから [ツールオプション] を選択すると、[ツールオプション] パレットが表示されます。



A [選択ツールメニュー]

選択ツールを切り替えできます。

B [ツール設定メニュー]

ツール設定を切り替えます。

C [メニュー表示]

[タブ表示] と [リスト表示] を切り替えたり、設定の保存ができます。

D [新規に選択]

新規に選択範囲を作ります。

E [現在の選択に追加]

すでに選択されている選択範囲に追加選択します。

F [現在の選択に削除]

すでに選択されている選択範囲から選択した範囲を削除します。

G [現在の選択から選択]

すでに選択されている選択範囲と重なる部分のみを選択範囲にします。

H [アンチエイリアス] [Pro/EX]

境界にアンチエイリアスをかけた 8bit の選択範囲を作成します。

I [通常選択] [Pro/EX]

指定した範囲内をすべて選択します。

J [シュリンク選択] [Pro/EX]

指定した範囲内で描線の輪郭線に密着した部分に選択範囲を作ります。

K [内部選択] [Pro/EX]

指定した範囲内で描線の輪郭線の内部に選択範囲を作ります。

L [形状選択] [Pro/EX]

指定した範囲内で描線の輪郭線をフチ取るように選択範囲を作ります。

M [境界選択] [Pro/EX]

指定した範囲内で描線の輪郭線と内部の両方に選択範囲を作ります。

N [複数参照] [Pro/EX]

複数のレイヤーを対象にします。[すべてのレイヤー]・[選択状態レイヤー]・[フォルダ内レイヤー]・[参照レイヤー] から選択します。

O [下描き] [Pro/EX]

オンにすると、選択時に [下描き] 属性のラスターレイヤー・[選択範囲レイヤー]・[枠線定規レイヤー] を参照先の対象から除外します。

P [文字] [Pro/EX]

オンにすると、選択時に [テキストレイヤー]・[フキダシレイヤー]・[テキストフォルダ] を参照先の対象から除外します。

Q [ベクター中心線まで塗る] [Pro/EX]

ベクターの中心線まで選択します。[ベクターレイヤー] のみ有効です。

R [隙間を閉じる] [Pro/EX]

指定のサイズ分の隙間を閉じて選択範囲にします。

S [領域を拡張] [Pro/EX]

選択範囲を指定のサイズ分、拡大縮小します。

T [コマの外枠を参照] [Pro/EX]

オンにすると、選択時に [コマフォルダ] の外枠を参照し、[コマフォルダ] の内側のみ選択されます。この項目は、[レイヤー] パレットで [コマフォルダ] または [コマフォルダ] 内のレイヤーを選択している場合のみ有効となります。

U [中央から開始する]

選択範囲の作成時に、中央から開始します。

V [縦横比を固定する]

選択範囲の作成時に、縦横比を固定します。

W [大きさを確定後に回転させる]

選択範囲の作成時に、大きさが確定した後に回転します。

POINT

E・G、U・M の選択については「Step:02 ツールオプションでの選択方法」(⇒ P.205) を参照してください。

マジックwandツール

[マジックwand]ツールは、同色の連続部分を選択範囲として作成します。

対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー] [ベクターレイヤー] [トーンレイヤー] [反転レイヤー] [マスクレイヤー] [選択範囲レイヤー] [枠線定規レイヤー]
非対応描画レイヤー	[定規レイヤー]

1. ページを開き、ツールを選択する

[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、ページを開き、[ツール]パレットから[マジックwand]ツールを選択します。



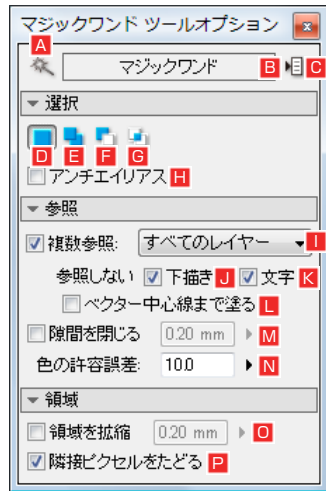
2. 選択範囲を作成する

画像上をクリックすると、同色の連続部分に選択範囲が作成され、点線で表示されます。



ツールオプション

[ウィンドウ]メニューから[ツールオプション]を選択すると、[マジックwand ツールオプション]パレットが表示されます。



A~H [矩形選択]ツールと同様です

『ツールオプション (矩形選択 / 楕円選択 / 投げなわ選択 / 折れ線選択)』(⇒ P.203) を参照してください。

I [複数参照]

複数のレイヤーを対象にします。[すべてのレイヤー]・[選択状態レイヤー]・[フォルダ内レイヤー]・[参照レイヤー]から選択します。

J [下描き]

オンにすると、選択時に [下描き] 属性のラスターレイヤー・[選択範囲レイヤー]・[枠線定規レイヤー] を参照先の対象から除外します。

K [文字]

オンにすると、選択時に [テキストレイヤー] と [フキダシレイヤー]・[テキストフォルダ] を参照先の対象から除外します。

L [ベクター中心線まで塗る] [Pro/EX]

ベクターの中心線まで選択します。[ベクターレイヤー] のみ有効です。

M [隙間を閉じる] [Pro/EX]

指定のサイズ分の隙間を閉じて選択範囲にします。

N [色の許容誤差]

選択範囲を指定する際の色の許容誤差を設定します。

O [領域を拡縮]

選択範囲を指定のサイズ分、拡大縮小します。

P [隣接ピクセルをたどる]

クリックした位置と同じ色をたどって選択範囲にします。チェックをオフにすると、ページ内の同じ色をすべて選択範囲にします。

POINT [参照するレイヤーの切り替え]

[Ctrl] キーを押しながら [マジックwand] ツールで選択すると、[マジックwand ツールオプション]パレットの [複数参照] チェックボックスの設定と逆の動作をします。

Step: 02 ツールオプションでの選択方法

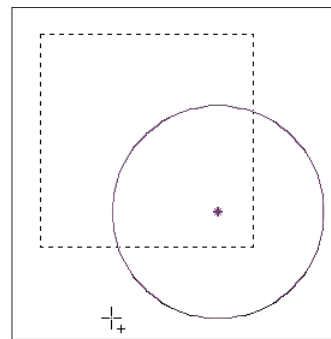
[ツールオプション]パレットで設定できる、様々な条件の選択方法を紹介します。

複数の選択範囲を使った効果

[ツールオプション]パレットの[選択]では、複数の選択を行った場合の効果を選択できます。

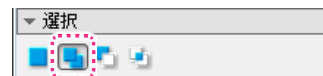


ここでは、最初に矩形を選択したあとに円を選択した場合を例にして、効果について説明します。効果の詳細については、このページの各項目を参照してください。

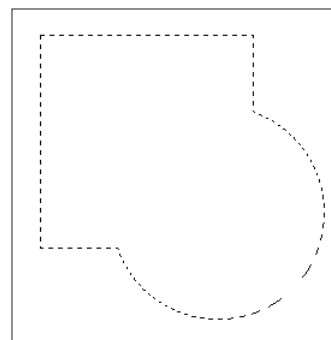


現在の選択に追加

[ツールオプション]パレットの[現在の選択に追加]は、すでに選択されている部分に選択範囲を追加する場合に使用します。



[現在の選択に追加]



POINT

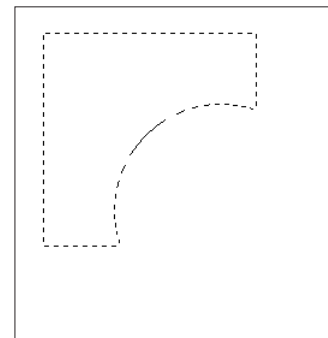
[Shift] キーを押しながら選択ツールを使用しても、[現在の選択に追加]が行えます。

現在の選択から削除

[ツールオプション]パレットの[現在の選択から削除]は、すでに選択されている部分から選択範囲を削除する場合に使用します。



[現在の選択から削除]



POINT

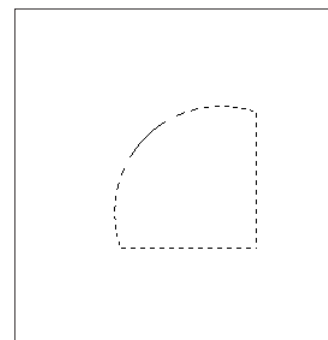
[Alt] キーを押しながら選択ツールを使用しても、[現在の選択から削除]が行えます。

現在の選択から選択

[ツールオプション]パレットの[現在の選択から選択]は、すでに選択されている部分と共通の部分のみを選択します。



[現在の選択から選択]



POINT

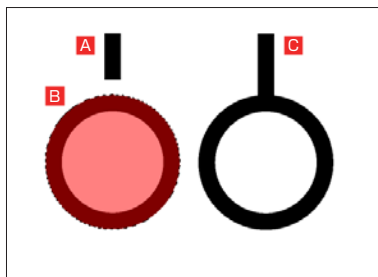
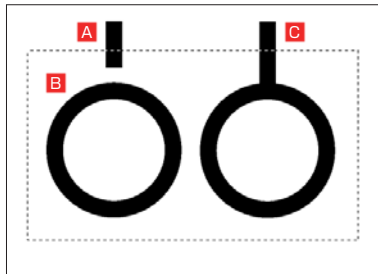
[Shift] + [Alt] キーを押しながら選択ツールを使用しても、[現在の選択から選択]が行えます。

▶ シュリンク選択【Pro/EX】

[ツールオプション]パレットの[シュリンク選択]ボタンをオンにすると、選択ツールでドラッグした範囲内にすべて納まっている描線の外周に密着した選択範囲を作成します。



[シュリンク選択]



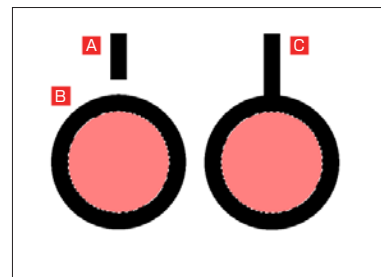
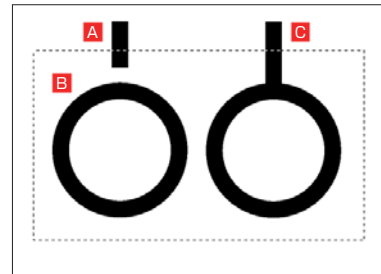
- A** 選択範囲からはみ出した部分があるため、選択されません。
- B** 選択範囲にすべて納まっているので、選択されます。
- C** 選択範囲からはみ出した部分があるため、選択されません。

▶ 内部選択【Pro/EX】

[ツールオプション]パレットの[内部選択]ボタンをオンにすると、選択ツールでドラッグした範囲内にすべて納まっている、描線で閉じられた透明領域に選択範囲を作成します。



[内部選択]



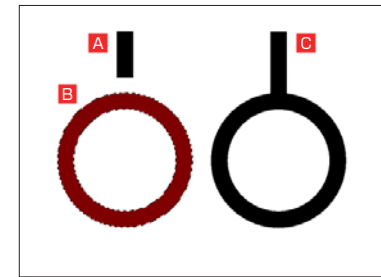
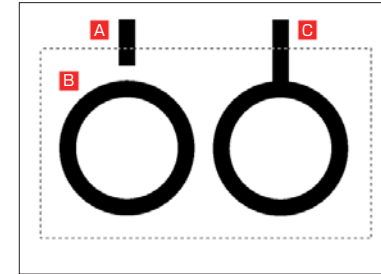
- A** 選択範囲からはみ出した部分があるため、選択されません。
- B** 描線で閉じられた透明領域が、選択範囲にすべて納まっているので、選択されます。
- C** 描線で閉じられた透明領域が、選択範囲にすべて納まっているので、選択されます。

▶ 形状選択【Pro/EX】

[ツールオプション]パレットの[形状選択]ボタンをオンにすると、選択ツールでドラッグした範囲内にすべて納まっている、描線(ベタ)部分に選択範囲を作成します。



[形状選択]



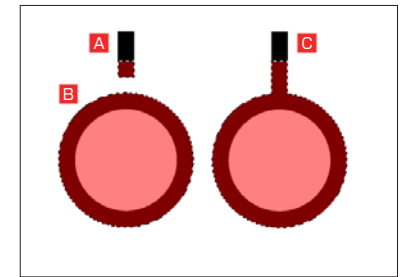
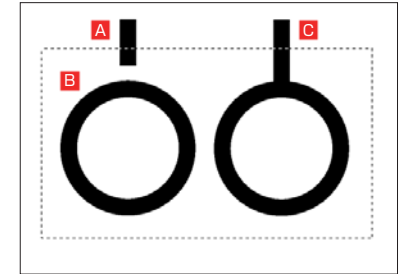
- A** 選択範囲からはみ出した部分があるため、選択されません。
- B** 選択範囲にすべて納まっているので、描線(ベタ)部分が選択されます。
- C** 選択範囲からはみ出した部分があるため、選択されません。

▶ 境界選択【Pro/EX】

[ツールオプション]パレットの[境界選択]ボタンをオンにすると、選択ツールでドラッグした範囲内の、描線および描線で閉じられた透明領域に選択範囲を作成します。



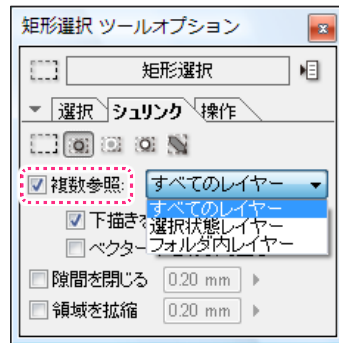
[境界選択]



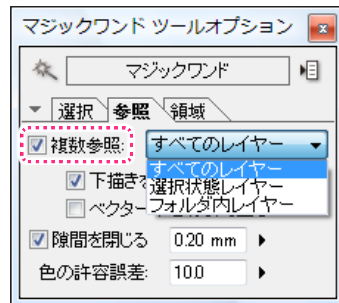
- A** 選択範囲に納まっている部分のみが選択されます。選択範囲からはみ出した部分は選択されません。
- B** 選択範囲にすべて納まっているので、選択されます。
- C** 選択範囲に納まっている部分のみが選択されます。選択範囲からはみ出した部分は選択されません。

▶ 複数参照【Pro/EX】

シュリンク選択を行うとき、または[マジックワンド]ツールを使用するとき、[ツールオプション]パレットの[複数参照]チェックボックスをオンにして、メニューから参照先を切り替えると、選択対象とするレイヤーを変更できます。



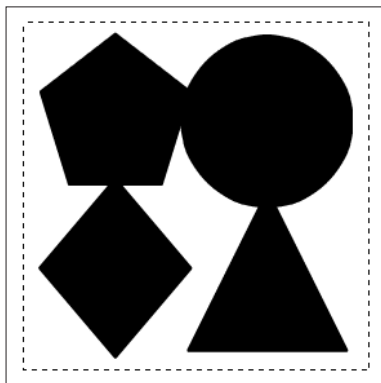
[矩形選択 ツールオプション]パレット



[マジックワンド ツールオプション]パレット

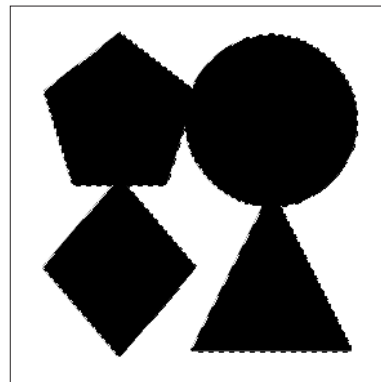
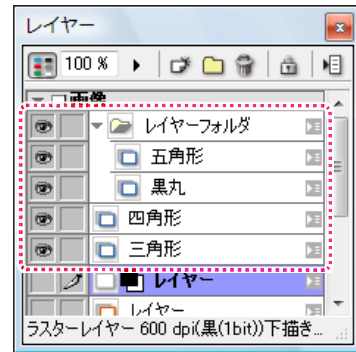
作例

ここでは[矩形選択]ツールを使用して、表示されている画像全体を囲んで選択した場合の結果を説明します。下図の各画像はそれぞれ別のレイヤーに描かれています。



・[すべてのレイヤー]

ページ上に表示されているすべてのレイヤーを対象に選択範囲を作成します。

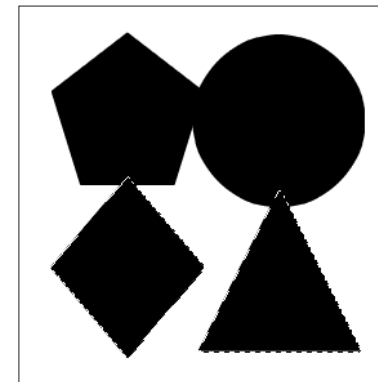
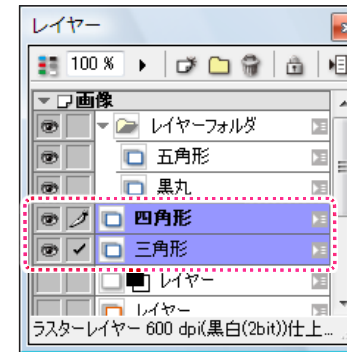


ページ上で表示されている、[五角形]レイヤー、[黒丸]レイヤー、[四角形]レイヤー、[三角形]レイヤーの画像が選択対象になっています。描画が重なっている場合は、つながった状態で選択範囲が作成されます。

[レイヤー]パレットで選択状態になっている[レイヤー]は非表示のため、選択の対象になりません。

・[選択状態レイヤー]

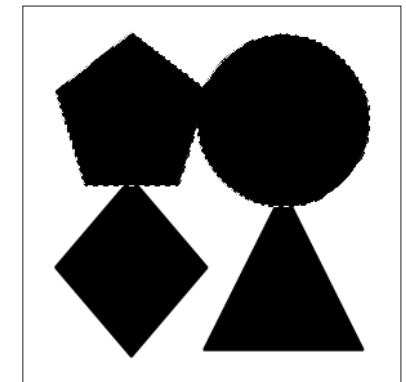
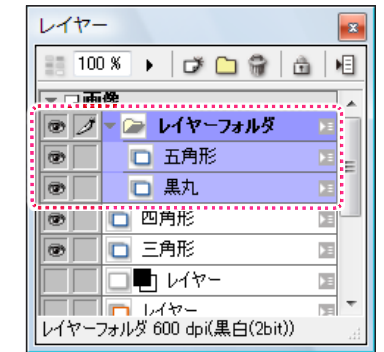
[レイヤー]パレットで選択されている複数のレイヤーを対象にして、選択範囲を作成します。



[レイヤー]パレットで選択されている[四角形]レイヤーと[三角形]レイヤーの画像が選択対象になっています。

・[フォルダ内レイヤー]

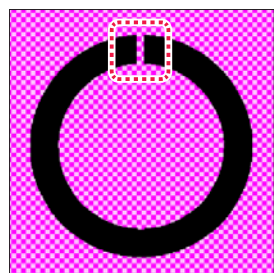
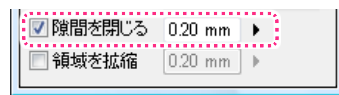
[レイヤー]パレットで選択したレイヤーフォルダに格納されている複数のレイヤーを対象にして、選択範囲を作成します。



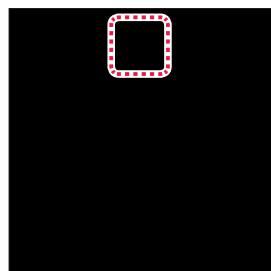
レイヤーフォルダに格納されている[五角形]レイヤーと[黒丸]レイヤーの画像が選択対象になっています。描画が重なっている場合は、つながった状態で選択範囲が作成されます。

▶▶ 隙間を閉じる【Pro/EX】

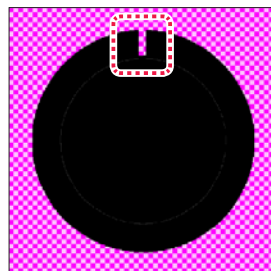
[ツールオプション]パレットの[隙間を閉じる]をオンにすると、指定のサイズ分の隙間を閉じて選択範囲にします。
[ツールオプション]パレットの[シュリンク選択]・[内部選択]・[形状選択]・[境界選択]選択時に使用できます。



[隙間を閉じる：実行前]



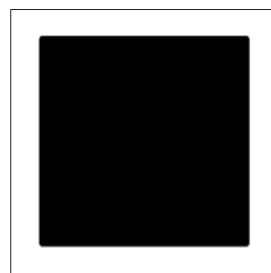
[隙間を閉じる：オフ・実行後]



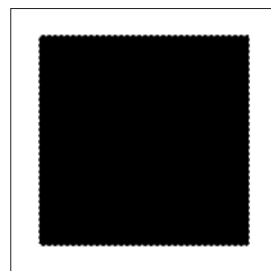
[隙間を閉じる：オン・実行後]

▶▶ 領域を拡張【Pro/EX】

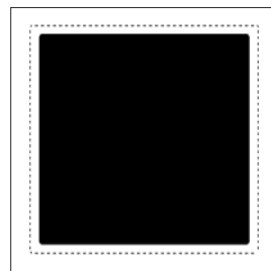
[ツールオプション]パレットの[領域を拡張]をオンにすると、指定したサイズ分だけ拡大・縮小した状態で選択範囲を作成します。
[ツールオプション]パレットの[シュリンク選択]・[内部選択]・[形状選択]・[境界選択]選択時に使用できます。



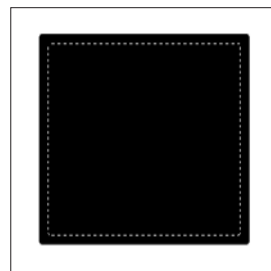
[領域を拡張：実行前]



[領域を拡張：オフ・実行後]



[領域を拡張：オン・実行後]

[領域を拡張：オン・実行後]
マイナスの値を指定した場合

Step: 03 選択範囲の作成・選択・編集

選択範囲の作成・選択・編集といった、様々な操作方法を説明します。

▶▶ 選択範囲ランチャー

選択範囲を作成すると[選択範囲ランチャー]が表示され、選択範囲を操作する基本的なコマンドを簡単に選択できます。

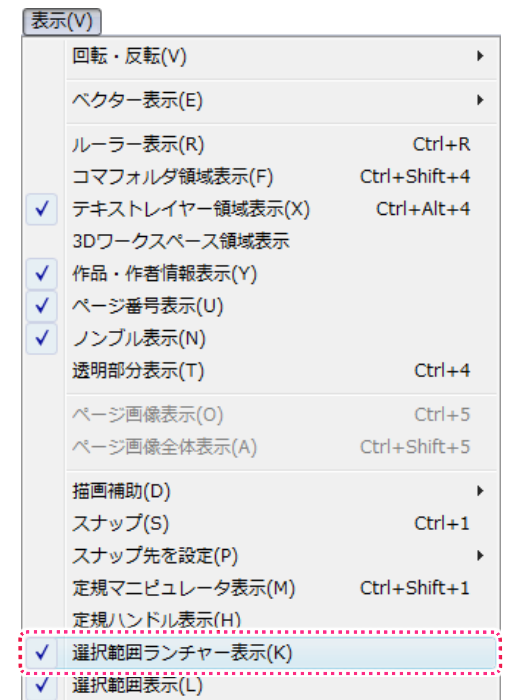


- A** [選択を解除]
選択範囲の選択を解除します。
- B** [選択範囲の拡張]
選択範囲を拡張します。詳しくは『選択範囲の拡張』(⇒ P.212)を参照してください。
- C** [選択範囲の縮小]
選択範囲を縮小します。詳しくは『選択範囲の縮小』(⇒ P.212)を参照してください。
- D** [クリア]
選択範囲内の描画内容をクリアします。詳しくは『選択範囲内をクリア』(⇒ P.215)を参照してください。
- E** [選択範囲外をクリア]
選択範囲外の描画内容をクリアします。詳しくは『選択範囲外をクリア』(⇒ P.215)を参照してください。
- F** [切り取り + 貼り付け]
選択範囲内の内容を切り取って、新規に作成したレイヤーに貼り付けます。[切り取り]と[貼り付け]については第8章『編集』→『Step:01 切り取り・コピー・貼り付け』(⇒ P.268)を参照してください。
- G** [コピー + 貼り付け]
選択範囲内の内容をコピーして、新規に作成したレイヤーに貼り付けます。[コピー]と[貼り付け]については第8章『編集』→『Step:01 切り取り・コピー・貼り付け』(⇒ P.268)を参照してください。

- H** [移動と変形]
選択範囲内の内容に対して、移動または変形を行います。詳しくは第8章『編集』→『Step:04 移動と変形』(⇒ P.284)を参照してください。
- I** [描画色で選択範囲を塗りつぶし]
選択範囲内を描画色で塗りつぶします。詳しくは『選択範囲を塗りつぶし』(⇒ P.215)を参照してください。
- J** [新規トーン作成]
選択範囲内にトーンを貼り込みます。詳しくは第7章『トーン』→『Step:01 ComicStudio 形式トーン』→『トーンを貼り込む』(⇒ P.232)を参照してください。

▶▶ 選択範囲ランチャーの表示 / 非表示

選択範囲ランチャーの表示 / 非表示を切り替えるには、[表示]メニューから[選択範囲ランチャー表示]を選択します。

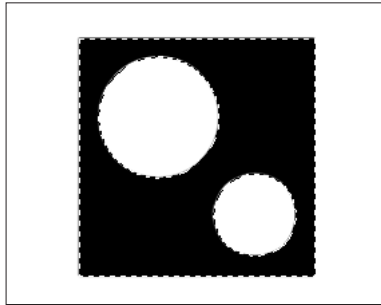


▶ 選択範囲の拡張

幅を指定して選択範囲を拡大したいときに使用します。

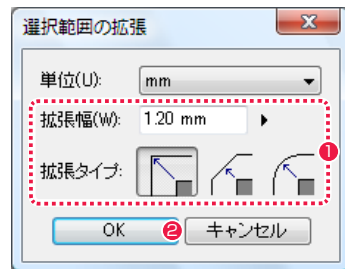
1. 選択範囲を作成する

ページ上の画像に対して選択範囲を作成します。



2. 拡張幅を指定する

[選択] メニューから [選択範囲の拡張 ...] を選択すると [選択範囲の拡張] ダイアログが表示されます。

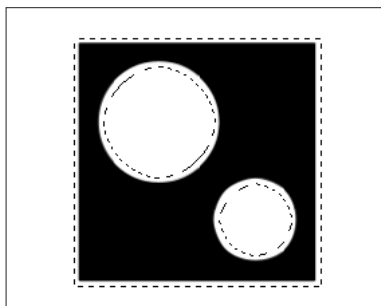


① [拡張幅] を指定し、[拡張タイプ] を選択します。

② [OK] ボタンをクリックします。

3. 選択範囲が拡張する

選択範囲の拡張が実行されます。



[選択範囲の拡張] ダイアログ

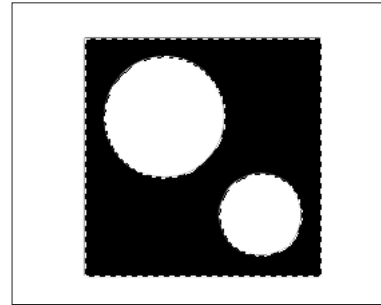
- [単位]
指定する拡張幅の単位を [mm] ・ [px(ピクセル)] から選択します。
- [拡張幅]
選択範囲の拡張幅を指定します。
- [拡張タイプ]
拡張時の角の処理を各タイプから選択します。

▶ 選択範囲の縮小

幅を指定して選択範囲を縮小したいときに使用します。

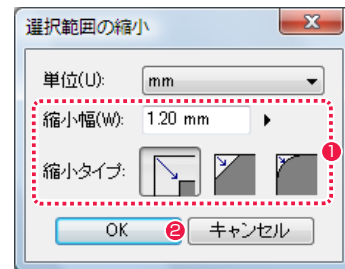
1. 選択範囲を作成する

ページ上の画像に対して選択範囲を作成します。



2. 縮小幅を指定する

[選択] メニューから [選択範囲の縮小 ...] を選択すると [選択範囲の縮小] ダイアログが表示されます。

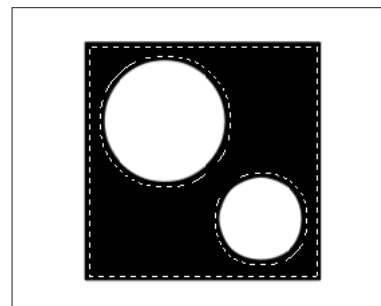


① [縮小幅] を指定し、[縮小タイプ] を選択します。

② [OK] ボタンをクリックします。

3. 選択範囲が縮小する

選択範囲の縮小が実行されます。



[選択範囲の縮小] ダイアログ

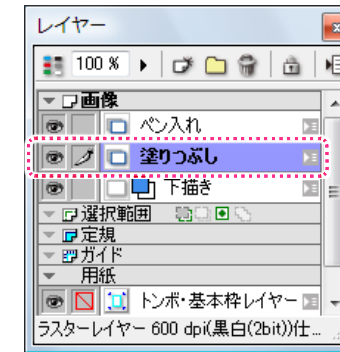
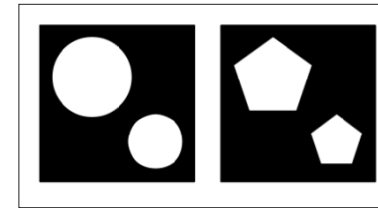
- [単位]
指定する縮小幅の単位を [mm] ・ [px(ピクセル)] から選択します。
- [縮小幅]
選択範囲の縮小幅を指定します。
- [縮小タイプ]
縮小時の角の処理を各タイプから選択します。

▶ 色域選択

色を指定して選択範囲を作成します。

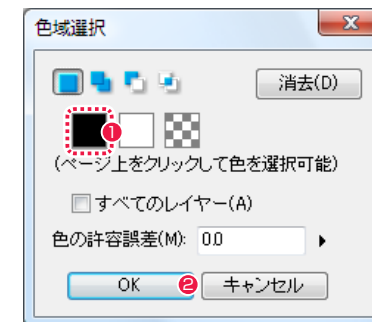
1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開き、[レイヤー] パレットで対象の画像レイヤーを選択します。



2. コマンドを選択する

[選択] メニューから [色域選択 ...] を選択すると、[色域選択] ダイアログが表示されます。

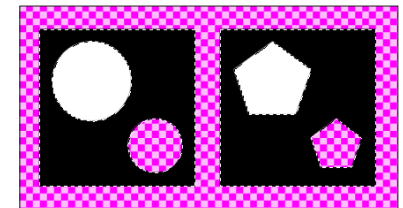


① [選択対象の色] を指定します。ここでは黒を指定します。ページ内に表示されている色の部分をクリックして選択することも可能です。

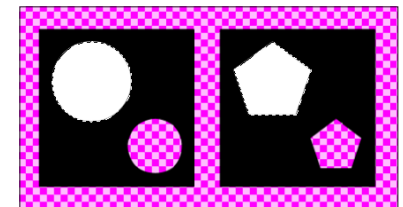
② [OK] ボタンをクリックします。

3. 選択範囲の作成が完了する

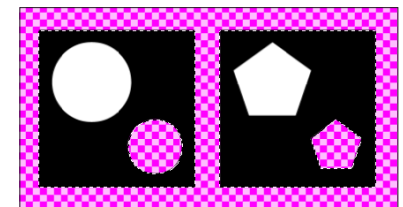
選択対象として指定した色部分に選択範囲が作成されます。ここでは、黒の領域が選択されました。



[色域選択] ダイアログの [選択対象の色] で [白] を指定した場合。描画色が [白] の部分が選択範囲になります。



[色域選択] ダイアログの [選択対象の色] で [透明] を指定した場合。描画色が [透明] の部分が選択範囲になります。



[色域選択] ダイアログ

- [選択対象の色]
[黒] ・ [白] ・ [透明] ボタンをクリックして選択対象の色を選択します。
- [すべてのレイヤー]
すべてのレイヤーを選択の対象にします。
- [色の許容誤差]
選択対象の色の許容誤差を設定します。

POINT

各選択ツール同様、複数の選択を行った場合の選択効果を適用できません。選択方法については [Step:02 ツールオプションでの選択方法] (⇒ P.205) を参照してください。

境界をぼかす【Pro/EX】

選択範囲内の境界をぼかしたいときに使用します。
選択範囲レイヤーや 8bit 以上の描画色を持つラスターレイヤーでは、自動的に選択範囲が 8bit グレーに変換されます。

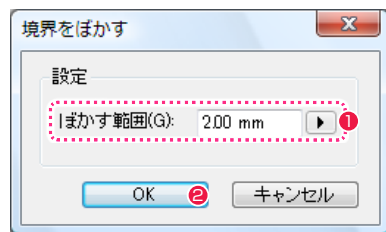
1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、選択範囲を作成します。



2. コマンドを選択する

[選択] メニューから [境界をぼかす ...] を選択すると、[境界をぼかす] ダイアログが表示されます。



① [ぼかす範囲] を指定します。

② [OK] ボタンをクリックします。

3. 境界のぼかしが設定される

選択範囲に対して、境界のぼかしが設定されます。

4. 選択範囲を塗りつぶす (使用例)

選択範囲に対して塗りつぶしを実行すると、選択範囲の境界部分がぼけた状態になります。



POINT

[境界をぼかす ...] を設定して塗りつぶしを実行する場合、1bit および 2bit のラスターレイヤーではあまり効果が発揮されません。
また、ベクターレイヤーには塗りつぶしを実行できません。

すべてを選択

ページ全体を選択して選択範囲を作成します。
[選択] メニューから [すべてを選択] を選択して実行します。

選択を解除

選択範囲を解除します。
[選択] メニューから [選択を解除] を選択して実行します。

POINT

選択範囲を解除するには、以下の方法もあります。
・選択ツールでページ上の選択範囲以外の部分をクリック。
・キーボードの [Ctrl] キーを押しながら [D] キーを押す。

再選択【Pro/EX】

一旦解除した選択範囲を再選択します。
[選択] メニューから [再選択] を選択して実行します。

選択範囲の反転

選択範囲を反転します。
[選択] メニューから [選択範囲の反転] を選択して実行します。

選択範囲をコマフォルダに変換

選択範囲から [コマフォルダ] を作成します。
[選択] メニューから [選択範囲をコマフォルダに変換] を選択して実行します。
[コマフォルダ] については第 5 章『レイヤー』→『Step:06 コマフォルダ』(⇒ P.186) を参照してください。

選択範囲の変形

選択範囲の形や内容を変形できます。
[編集] メニューから [移動と変形] の各コマンドを選択して実行します。
詳しくは第 8 章『編集』→『Step:04 移動と変形』(⇒ P.284) を参照してください。

選択範囲内をクリア

選択範囲内の描画内容を消去したいときに使用します。

1. 選択範囲を作成する

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、選択範囲を作成します。



2. コマンドを選択する

[編集] メニューから [クリア] を選択します。

3. クリアが完了する

選択範囲の内容がクリアされました。



POINT

選択範囲がない場合に [編集] メニューから [クリア] を選択すると、選択中のレイヤーの描画がすべて消去されます。

選択範囲外をクリア

選択範囲外の内容を消去します。
選択範囲を作成し、[編集] メニューから [選択範囲外をクリア] を選択すると実行します。

選択範囲を塗りつぶし

選択範囲を指定色で塗りつぶしたいときに使用します。

1. 選択範囲を作成する

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、選択範囲を作成します。

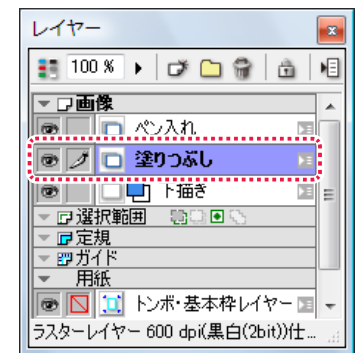


2. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで塗りつぶしたいレイヤーを選択します。

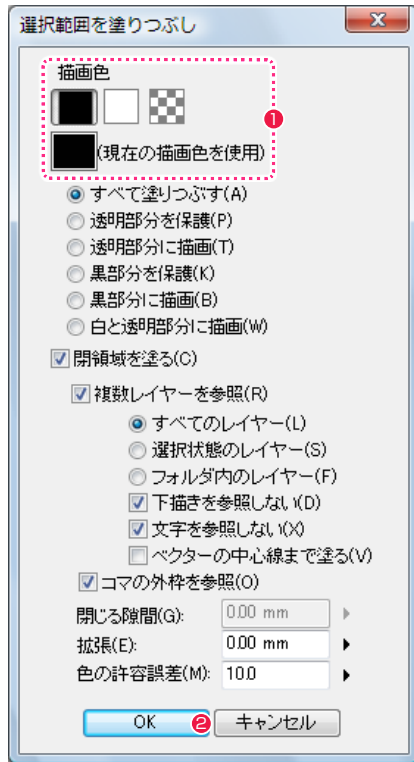
注意:

必ず [ベクターレイヤー] 以外を選択してください。[ベクターレイヤー] を選択すると、この後の操作を実行できません。



3. コマンドを選択する

[編集]メニューから[選択範囲を塗りつぶし...]を選択すると、[選択範囲を塗りつぶし]ダイアログが表示されます。



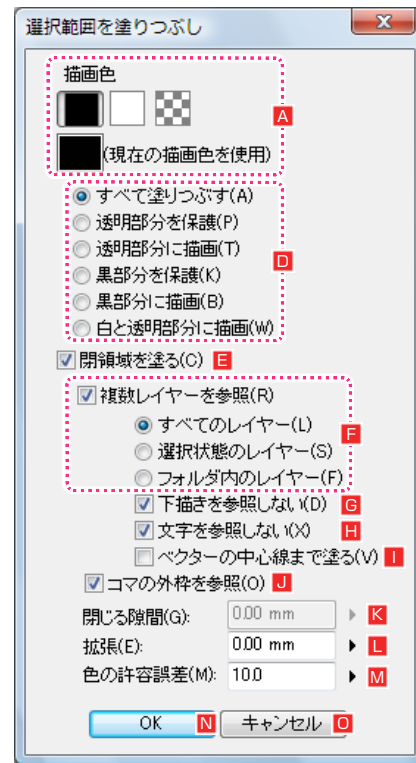
1 [描画色]を指定します。必要に応じて、その他の項目を設定します。

2 [OK] ボタンをクリックします。

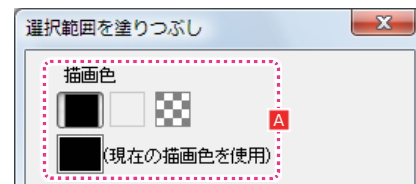
4. 選択範囲の塗りつぶしが完了する
選択範囲が、塗りつぶされます。



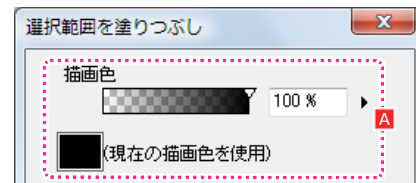
[選択範囲を塗りつぶし]ダイアログ



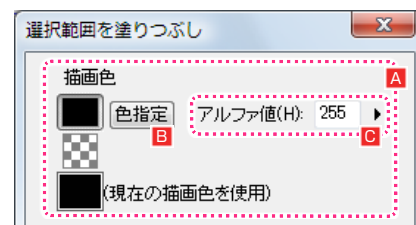
2bit



1bit



8bit



32bit

A [描画色]

塗りつぶす色を選択します。レイヤーの種類によってダイアログの[描画色]ボタンは異なります。

1bit	[黒]・[透明]・[(現在の描画色)]から選択します。
2bit	[黒]・[白]・[透明]・[(現在の描画色)]から選択します。
8bit	グレースライダーで濃さを選択します。[(現在の描画色)]も選択できます。
32bit	フルカラーとその[アルファ]値を選択できます。[透明]・[(現在の描画色)]も選択できます。

B [色指定] ボタン

[色の設定]ダイアログで描画色を設定します。32bitの[ラスターレイヤー]選択時に設定できます。

C [アルファ値]

[描画色]の透明度を設定します。32bitの[ラスターレイヤー]選択時に設定できます。

D

・[すべて塗りつぶす]【Pro/EX】
 ・[透明部分を保護]【Pro/EX】
 ・[透明部分に描画]【Pro/EX】
 ・[黒部分を保護]【Pro/EX】
 ・[黒部分に描画]【Pro/EX】
 ・[白と透明部分に描画]【Pro/EX】
 塗りつぶす方法をラジオボタンで指定します。

E [閉領域を塗る]【Pro/EX】

選択範囲内の閉じた領域のみを塗りつぶします。

F [複数レイヤーを参照]【Pro/EX】

表示されている複数のレイヤーを対象にします。[すべてのレイヤー]・[選択状態レイヤー]・[フォルダ内レイヤー]から選択します。

G [下描きを参照しない]【Pro/EX】

出力属性を[下描き]に設定しているレイヤーを対象から除外します。

H [文字を参照しない]

オンにすると、塗りつぶし時に[テキストレイヤー]・[フキダシレイヤー]・[テキストフォルダ]を参照先の対象から除外します。

I [ベクターの中心線まで塗る]【Pro/EX】

複数レイヤーの参照時に[ベクターレイヤー]が含まれている場合、ベクターの中心線まで塗りつぶします。

J [コマの外枠を参照]

オンにすると、塗りつぶし時に[コマフォルダ]の外枠を参照し、[コマフォルダ]の内側のみ選択されます。この項目は、[レイヤー]パレットで[コマフォルダ]または[コマフォルダ]内のレイヤーを選択している場合のみ有効となります。

K [閉じる隙間]【Pro/EX】

閉領域を塗る場合、指定幅の線の隙間を閉じて塗りつぶします。

L [拡張]【Pro/EX】

閉領域を塗る場合、拡張する領域を設定します。

M [色の許容誤差]【Pro/EX】

閉領域を塗る場合、色の許容誤差を設定します。

N [OK] ボタン

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

O [キャンセル] ボタン

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

▶▶▶ 描画色で選択範囲を塗りつぶし【Pro/EX】

選択範囲を[ツール]パレットで現在選択している[描画色]で塗りつぶします。

[編集]メニューから[描画色で選択範囲を塗りつぶし]を選択して実行します。

▶▶ 選択範囲をフチ取り【Pro/EX】

選択範囲をフチ取りしたいときに使用します。

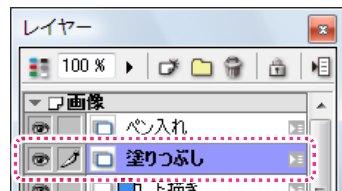
1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、選択範囲を作成します。



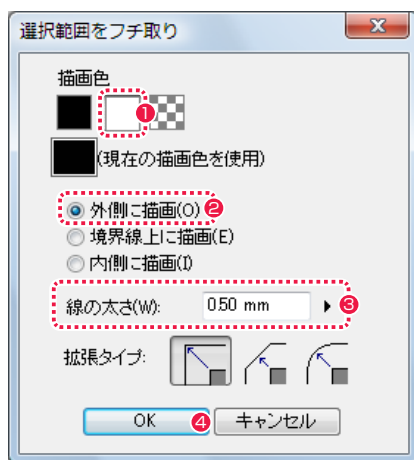
2. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで塗りつぶしたいレイヤーを選択します。選択できるレイヤーは、[ラスターレイヤー]、[ベクターレイヤー]、[反転レイヤー]、[マスキングレイヤー]、[選択範囲レイヤー]です。ただし、ComicStudio Proは、[ベクターレイヤー]では使用できません。



3. コマンドを選択する

[編集] メニューから [選択範囲をフチ取り...] を選択すると、[選択範囲をフチ取り] ダイアログが表示されます。



① [描画色] を指定します。ここでは [白] を選択します。

② [外側に描画] ラジオボタンを選択します。

③ [線の太さ] を指定します。

④ [OK] ボタンをクリックします。

4. 選択範囲にフチ取りが作成される

選択範囲にフチ取りが作成されます。



[選択範囲をフチ取り] ダイアログ

・ [描画色]

描画する色を選択します。レイヤーの種類によってダイアログの [描画色] ボタンは異なります。

1bit	[黒]・[透明]・[(現在の描画色)] から選択します。
2bit	[黒]・[白]・[透明]・[(現在の描画色)] から選択します。
8bit	グレースライダーで濃さを選択します。[(現在の描画色)] も選択できます。
32bit	フルカラーとその [アルファ] 値を選択できます。[透明]・[(現在の描画色)] も選択できます。

・ [色指定] ボタン

[色の設定] ダイアログで、描画色を設定します。32bitの [ラスターレイヤー]・[ベクターレイヤー] 選択時に設定できます。

・ [アルファ値]

[描画色] の透明度を設定します。32bitの [ラスターレイヤー]・[ベクターレイヤー] 選択時に設定できます。

・ [外側に描画]

選択範囲の境界の外側にフチを描画します。

・ [境界線上に描画]

選択範囲の境界を中心にフチを描画します。

・ [内側に描画]

選択範囲の境界の内側にフチを描画します。

・ [線の太さ]

フチの線の太さを設定します。

・ [拡張タイプ]

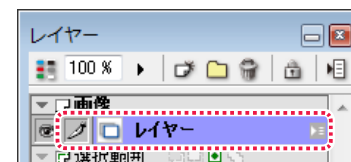
選択範囲の角の部分の処理を、[直角に拡張]・[斜角に拡張]・[円状に拡張] の3種類から選択できます。[ベクターレイヤー] 選択時は選択できません。

▶▶ 線の色を描画色に変更【Pro/EX】

画像の線の色を [ツール] パレットの [描画色] で選択されている色に変更します。

1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、選択範囲を作成します。[レイヤー] パレットでレイヤーを選択します。[ツール] パレットの描画色から、ここでは [白] を選択します。



2. コマンドを選択する

[編集] メニューから [線の色を描画色に変更] を選択します。

3. 変更が完了する

選択範囲内の透明でない部分の色が描画色 [白] に変更されました。



▶▶ レイヤーパレットから選択範囲を作成【Pro/EX】

[レイヤー] パレットから、選択範囲を作成できます。

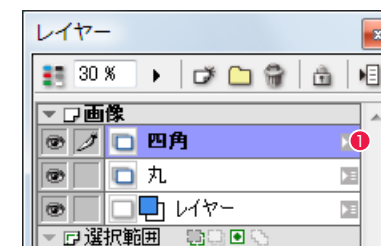
1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開きます。下図では、丸と四角は別のレイヤー上に描画されており、レイヤーの [不透明度] を 30% にして表示しています。

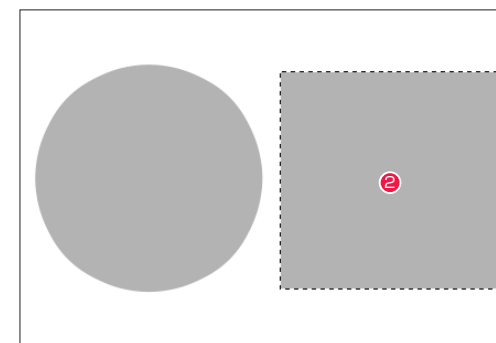


2. 選択範囲を作成する

[レイヤー] パレットを使って、上図の四角だけを選択します。



① [Alt] キーを押しながら、[レイヤー] パレットで選択範囲を作成したいレイヤーを選択します。ここでは [四角] を選択します。



② 選択したレイヤー上の描画部分がすべて選択範囲となります。

POINT

[レイヤー] パレットの [レイヤーのプロパティ表示] アイコンをクリックして表示されるメニューから [選択範囲を作成] を選択しても、レイヤー上の描画部分をすべて選択できます。

Step: 04 選択範囲のレイヤー化

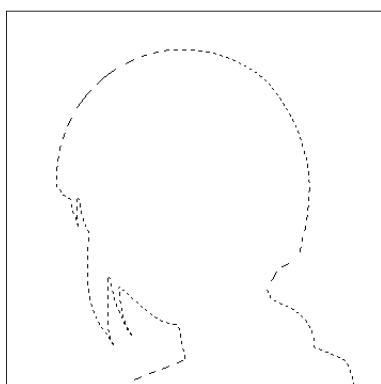
選択範囲をレイヤー化して保存したり、選択範囲を描画したりできます。ここでは [選択範囲レイヤー] を使用した選択範囲の保存方法と読み込み方法を紹介します。

▶ 選択範囲レイヤーとは

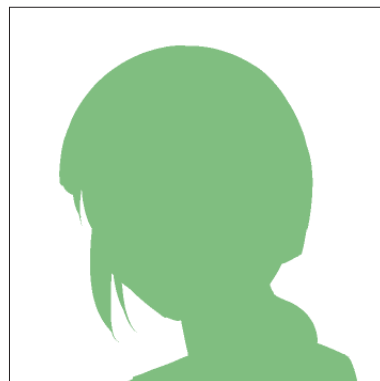
[選択範囲レイヤー] とは、選択範囲を画像として保存できるレイヤーで、選択ツールで作成した選択範囲から変換したり、描画ツールで選択範囲を描いて設定したりできます。作成した選択範囲が保存されるので、同一の選択範囲を使いまわしたり、加工したりといったことも可能です。



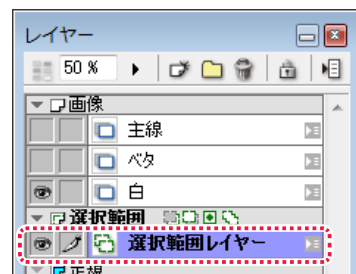
画像レイヤーに描画された画像



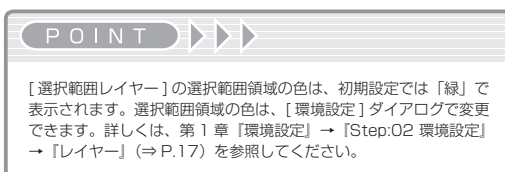
[シュリンク選択] で選択範囲を作成



選択範囲を [選択範囲レイヤー] に変換



[レイヤー] パレットでの表示

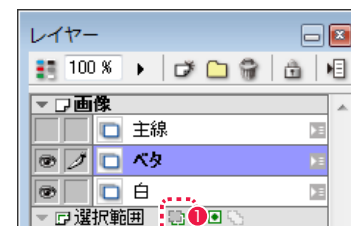
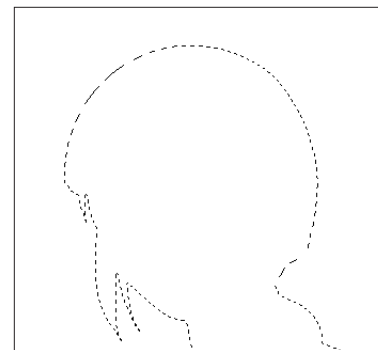


▶ 選択範囲をレイヤーに変換

画像レイヤーなどで作成した選択範囲を [選択範囲レイヤー] に保存 (選択範囲領域に変換) できます。

1. 選択範囲を作成する

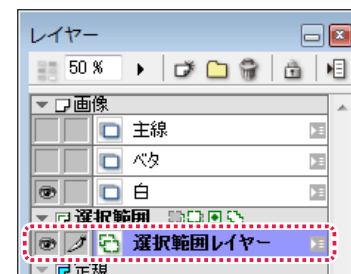
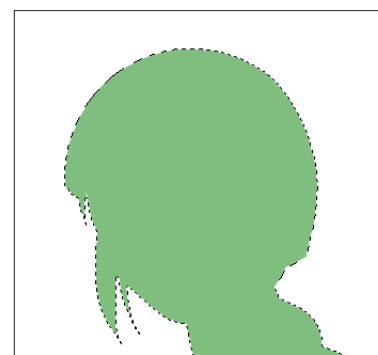
[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、選択範囲を作成します。



① [レイヤー] パレットの [選択範囲をレイヤーに変換] ボタンをクリックします。

2. 選択範囲の変換が完了する

選択範囲が変換され、[選択範囲レイヤー] が作成されました。

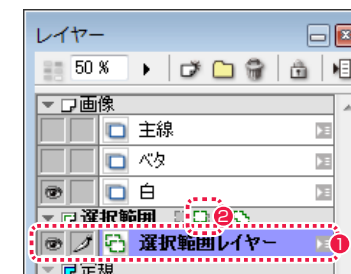


▶ レイヤーを選択範囲に変換

[選択範囲レイヤー] に保存した選択範囲領域を、[選択範囲] に変換します。

1. 選択範囲レイヤーを作成する

作成した [選択範囲レイヤー] を選択します。

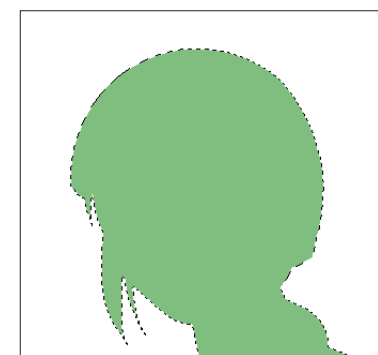


① [レイヤー] パレットで [選択範囲レイヤー] を選択します。

② [レイヤー] パレットの [レイヤーを選択範囲に変換] ボタンをクリックします。

2. 選択範囲レイヤーの変換が完了する

[選択範囲レイヤー] が変換され、選択範囲が作成されました。

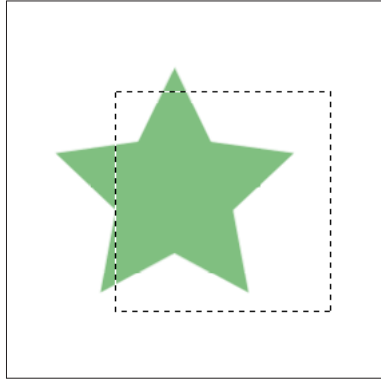


レイヤーを選択範囲に追加

現在の選択範囲に、[選択範囲レイヤー]に保存された選択範囲を追加します。[選択範囲レイヤー]と選択範囲が重なっている場合は、つながった状態で選択範囲が追加されます。

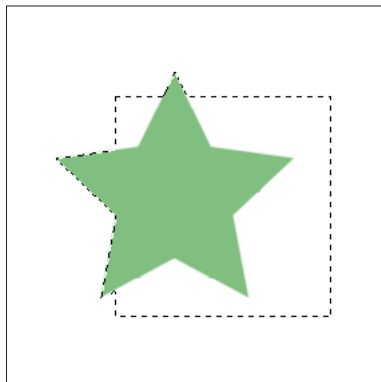
1. 選択範囲を作成する

作成した[選択範囲レイヤー]とは別の選択範囲を作成します。ここでは[選択範囲レイヤー]に星形の選択範囲領域があり、それとは別に[矩形選択]ツールで選択範囲を作成しました。



2. レイヤーを選択範囲に追加する

[選択]メニューから[レイヤーを選択範囲に追加]を選択すると、矩形の選択範囲に対して星形の選択範囲の部分が追加されます。

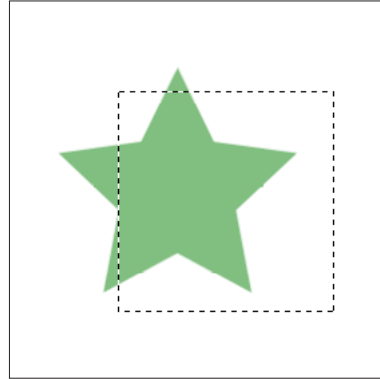


レイヤーを選択範囲から一部削除

現在の選択範囲から、[選択範囲レイヤー]に保存された選択範囲と重なっている部分を削除します。

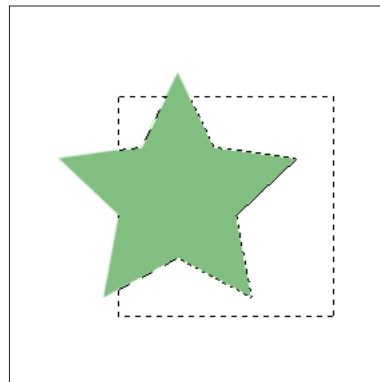
1. 選択範囲を作成する

作成した[選択範囲レイヤー]とは別の選択範囲を作成します。ここでは[選択範囲レイヤー]に星形の選択範囲領域があり、それとは別に[矩形選択]ツールで選択範囲を作成しました。



2. レイヤーを選択範囲から削除する

[選択]メニューから[レイヤーを選択範囲から一部削除]を選択すると、矩形の選択範囲から星形の選択範囲の部分が削除されます。



選択範囲レイヤーへの描画

複雑な形状の選択範囲が必要な場合は、[選択範囲レイヤー]に対して、画像レイヤーの描画内容を参照しながら描画ツールで描きこんで選択範囲を作成、加工ができます。

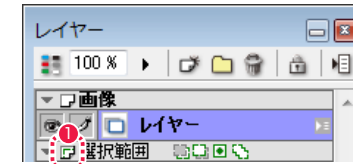
1. ページを開く

[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、ページを開きます。

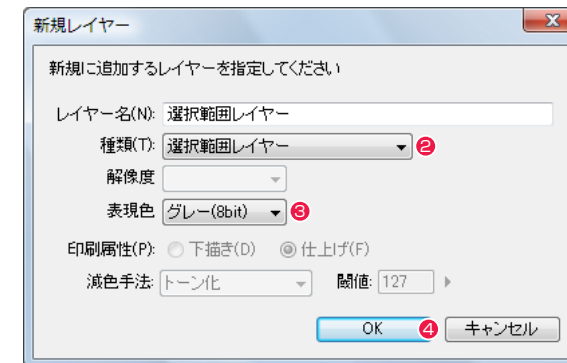


2. レイヤーを作成する

[レイヤー]パレットを表示します。



① [レイヤー]パレットの[新規選択範囲レイヤー作成]ボタンをクリックすると[新規レイヤー]ダイアログが表示します。



② [種類]で[選択範囲レイヤー]が選択されているのを確認します。

③ [表現色]をメニューから選択します。下記から選択できます。
・[黒(1bit)]
・[グレイ(8bit)]【Pro/EX】

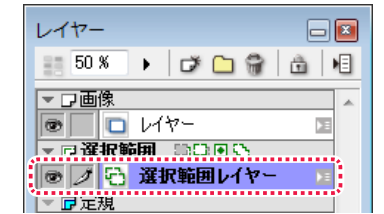
④ [OK] ボタンをクリックします。

POINT

[新規レイヤー]ダイアログで[黒(1bit)]を選択した場合は1bitの[選択範囲レイヤー]が作成され、[グレイ(8bit)]を選択した場合は8bitの[選択範囲レイヤー]が作成されます。

3.[選択範囲レイヤー]が作成される

[レイヤー]パレットに[選択範囲レイヤー]が作成されます。



4. 描画する

[選択範囲レイヤー]上で描画ツールを使用して描画すると、選択範囲領域を作成できます。



POINT

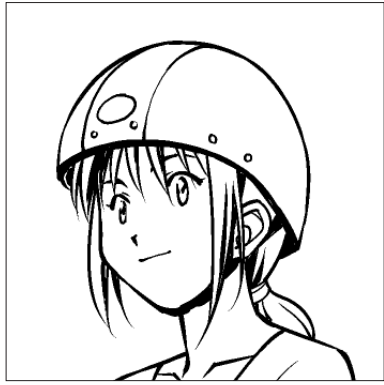
作成済みの[選択範囲レイヤー]の選択範囲領域に対して、加筆するなどの加工を行えます。

クイックマスク [Pro/EX]

一時的な [選択範囲レイヤー] として [クイックマスクレイヤー] を作成し、描画ツールで選択範囲を作成できます。複雑な形状の選択範囲を、画像を確認しながら手軽に作成できます。

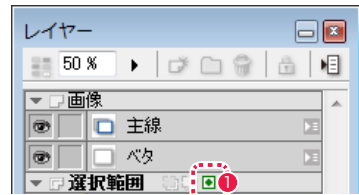
1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開きます。

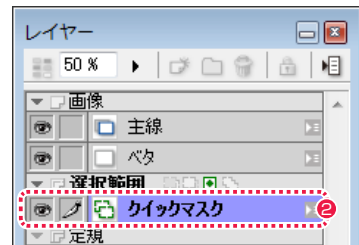


2. クイックマスクモードを使用する

[レイヤー] パレットを表示し、クイックマスクモードに切り替えます。



① [レイヤー] パレットの [クイックマスクを使用] ボタンをクリックします。



② クイックマスクモードに切り替わり、[レイヤー] パレットに [クイックマスクレイヤー] が表示されます。

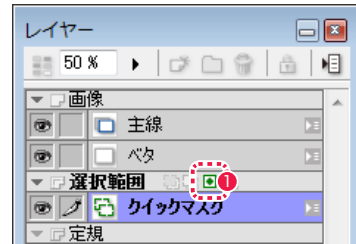
3. 選択範囲を描画する

描画ツールでクイックマスクに選択範囲を描画します。



4. クイックマスクモードを解除する

[レイヤー] パレットを表示し、クイックマスクモードを解除します。



① [レイヤー] パレットの [クイックマスクを解除] ボタンをクリックし、クイックマスクモードを解除します。



② [クイックマスクレイヤー] が削除され、[クイックマスクレイヤー] に描画した部分に選択範囲が作成されます。

クイックセレクト [Pro/EX]

複数の [選択範囲レイヤー] を素早く切り替えて選択範囲に変換します。複数の [選択範囲レイヤー] を多用するトーンの貼り込みなどに便利です。

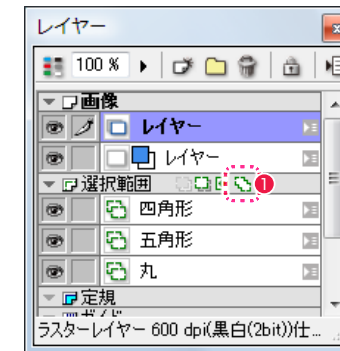
1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、複数の [選択範囲レイヤー] のあるページを開きます。

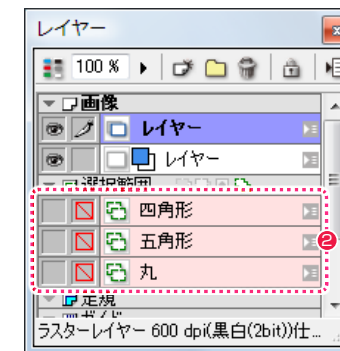


2. クイックセレクトモードに切り替える

[レイヤー] パレットを表示し、クイックセレクトモードに切り替えます。



① [クイックセレクトを使用] ボタンをクリックします。



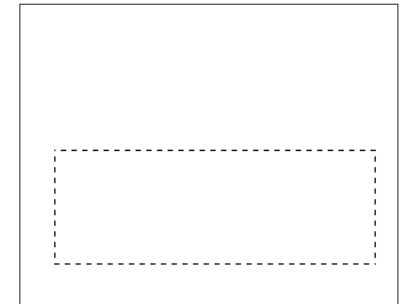
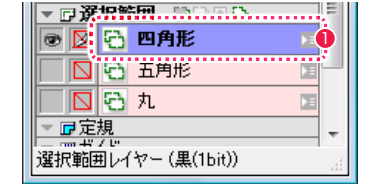
② クイックセレクトモードに切り替わります。

POINT

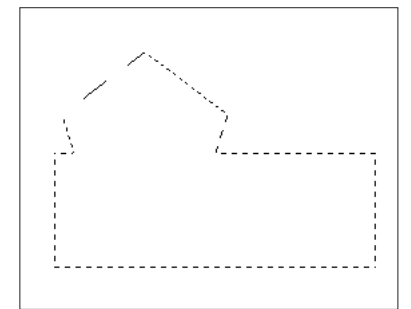
クイックセレクトモード時は、[選択範囲レイヤー] に描画はできません。

3. クイックセレクトモードを使用する

[レイヤー] パレットで選択範囲を切り替えます。



① [レイヤー] パレットのレイヤー名欄をクリックすると、選択範囲を単独で切り替えられます。

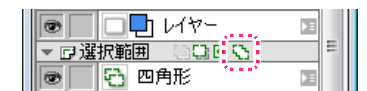


② [レイヤー表示 / 非表示] 欄をクリックすると、表示中の選択範囲に対して選択範囲が追加されます。

③ 2 番目以後に選択した [選択範囲レイヤー] のレイヤー名欄は赤く表示されます。

4. クイックセレクトモードを解除する

[レイヤー] パレットの [クイックセレクトを解除] ボタンをクリックすると、クイックセレクトモードが解除されます。



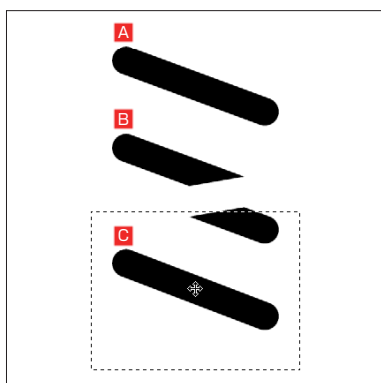
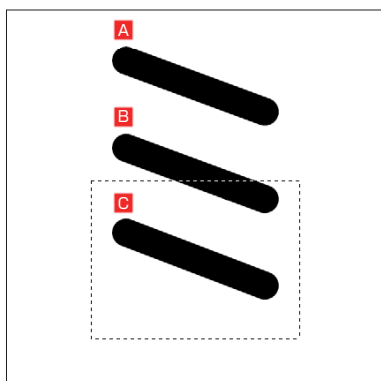
Step: 05 ベクター線の選択【Pro/EX】

[ベクターレイヤー]で描画された線に対する選択範囲の動作を選択できます。

▶▶ 選択範囲で切断

[選択]メニューから[ベクターの選択方法]→[選択範囲で切断]を選択すると、選択範囲の内容のみを切断します。

[選択範囲で切断]を選択した状態で、[レイヤー移動]ツールを使用して選択範囲をドラッグすると、選択範囲からはみ出している中央の線は選択範囲の内容のみを切断して移動します。

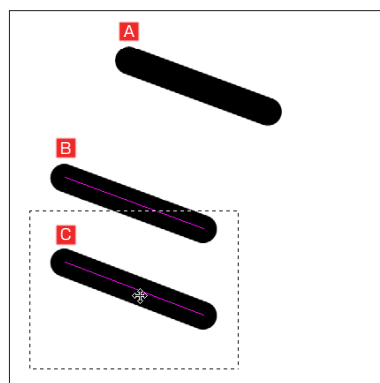
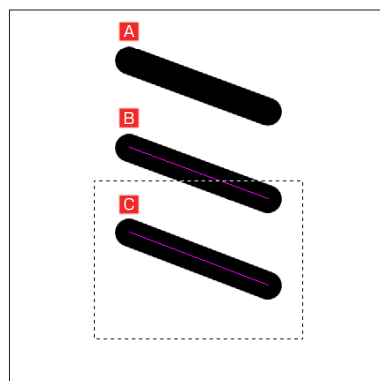


- A** 選択範囲からはみ出しているため、選択されません。
- B** 選択範囲からはみ出している部分があるため、選択範囲に納まっている部分のみが選択されて切断されます。
- C** 選択範囲にすべて納まっているので、全体が移動します。

▶▶ 少しでもかかる線を選択

[選択]メニューから[ベクターの選択方法]→[少しでもかかる線を選択]を選択すると、選択範囲に少しでも中心線がかかる線の全体が選択されます。

[少しでもかかる線を選択]を選択した状態で、[レイヤー移動]ツールを使用して選択範囲をドラッグすると、選択範囲からはみ出している中央の線も全体が移動します。

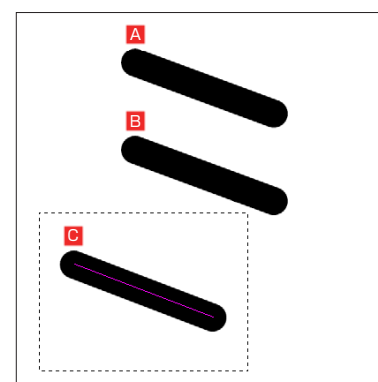
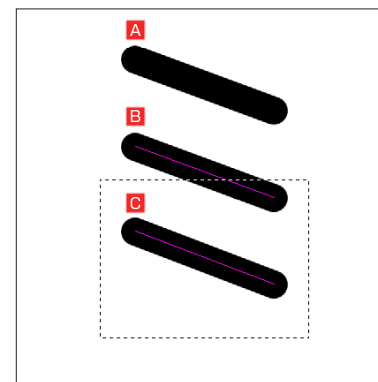


- A** 選択範囲からはみ出しているため、選択されません。
- B** 選択範囲からはみ出している部分があるが、全体が移動します。
- C** 選択範囲にすべて納まっているので、全体が移動します。

▶▶ 完全に含まれる線を選択

[選択]メニューから[ベクターの選択方法]→[完全に含まれる線を選択]を選択すると、選択範囲に全体が含まれている線のみが選択されます。

[完全に含まれる線を選択]を選択した状態で、[レイヤー移動]ツールを使用して選択範囲をドラッグすると、選択範囲に全体が含まれている一番下の線のみが選択され、選択範囲からはみ出している中央の線は移動しません。



- A** 選択範囲からはみ出しているため、選択されません。
- B** 選択範囲からはみ出している部分があるため、選択されません。
- C** 選択範囲にすべて納まっているので、全体が移動します。