

第7章

トーン

本章ではトーンを貼る機能について紹介します。
ComicStudio で扱うデジタルトーンには「ComicStudio 形式トーン」と「PowerTone 形式トーン」があります。

Step:01	ComicStudio 形式トーン	230
Step:02	PowerTone 形式トーン 【Pro/EX】 	258

Step: 01 ComicStudio 形式トーン

ComicStudio 形式トーンの使用方法を紹介します。

ComicStudio 形式トーンとは

ComicStudio には、網点、万線、ノイズ、グラデーションなどのトーン素材が多数収録されており、画像に対して簡単に貼り込めます。トーンの貼り直しや削りなどの加工、柄の種類や線数を変更するなどの修正も自由に行えます。

簡単に貼り込めるトーン

画像に対して選択範囲を作成し、簡単にトーンを貼り込めます。トーンを貼る方法は、下記があります。

- ・ [簡易トーン設定] ダイアログで線数や濃度などを指定する。
- ・ [素材] パレットからトーン素材をドラッグ & ドロップする。

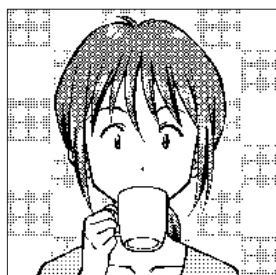


解像度に依存しないトーンデータ

解像度に依存しないトーンデータを生成するので、デジタル特有のモアレの心配がありません。網点の情報も簡単に変更できます。



元画像



他のソフトで画像解像度を変更した場合



ComicStudio で画像解像度を変更した場合



注意:

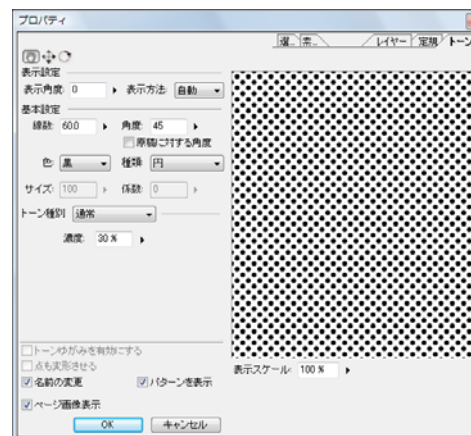
ComicStudio のトーンデータは、ラスターライズしたり、重ね貼りすると、モアレが発生する場合があります。

ComicStudio 形式トーンの種類

ComicStudio 形式トーンは、下記の種類があります。

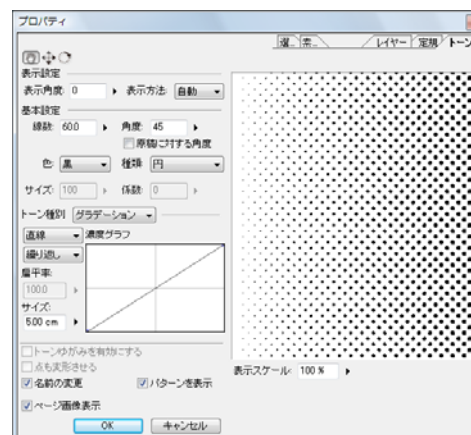
[通常] トーン (ベクター形式)

[プロパティ] パレットの [トーン種別] で [通常] が表示されているトーンです。主に網点・万線など、模様が一定の間隔で並んでいるもので、影や髪、服などに使用します。収録されているトーン素材の他、線数や濃度などを設定して作成することもできます。



[グラデーション] トーン (ベクター形式)

[プロパティ] パレットの [トーン種別] で [グラデーション] が表示されているトーンです。模様の濃淡がなめらかに変化します。収録されているトーン素材の他、濃度の変化などを設定して作成することもできます。



[背景] トーン (ベクター形式)

[プロパティ] パレットの [トーン種別] で [背景] が表示されているトーンです。風景・効果・特殊な模様など、大きくて複雑な画像で構成されています。収録されているトーン素材の他、自作画像を読み込んでオリジナルトーンを作成することもできます。



[パターン] トーン (ラスター形式)

白黒 2 値の画像が一定の間隔で並ぶトーンです。収録されているトーン素材の他、自作画像を読み込んでオリジナルトーンを作成することもできます。



POINT

例外的なものとして、[モザイク] フィルタによる「モザイク」トーンもあります。[モザイク] フィルタについては第 9 章「フィルタ」→ [Step:06 効果フィルタ【Pro/EX】] → 「モザイク【Pro/EX】」(⇒ P.330) を参照してください。

トーンを貼り込む

トーン素材を貼り込む方法を紹介します。

【選択範囲ランチャー】を使用する場合

【選択範囲ランチャー】からトーンを貼り込む方法を紹介します。網点などの基本的なトーンを貼り込めます。

1. ページを開く

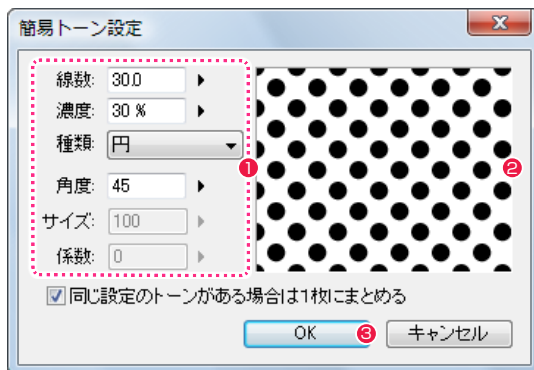
【編集】ウィンドウの【ページ】タブでページを開き、選択範囲を作成します。選択範囲については第6章【選択範囲】(⇒P.199)を参照してください。



- ① 【選択範囲ランチャー】の【新規トーン作成】ボタンをクリックします。
【選択範囲ランチャー】が表示されていない場合は、【表示】メニューから【選択範囲ランチャー表示】を選択して表示します。

2. トーン設定を行う

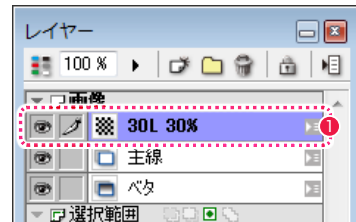
【簡易トーン設定】ダイアログが表示されます。



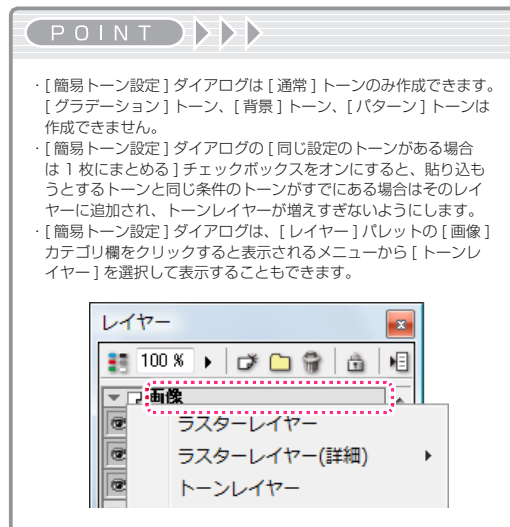
- ① 貼り込みたいトーンの設定を行います。
② 設定したトーンがプレビュー表示されます。
③ [OK] ボタンをクリックします。

3. 貼り込みが完了する

画像の選択範囲にトーンが貼り込まれます。【レイヤー】パレットに【トーンレイヤー】が作成されます。



- ① 作成されたトーンレイヤーは、設定したトーンの線数などを表示したレイヤー名になります。



【素材】パレットを使用する場合

【素材】パレットからトーン素材を貼り込む方法を紹介します。網点などの基本的なトーンだけでなく、豊富に用意されているさまざまなトーン素材を貼り込めます。

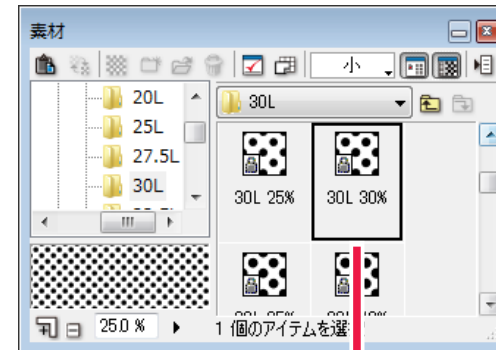
1. ページを開く

【編集】ウィンドウの【ページ】タブでページを開き、選択範囲を作成します。選択範囲については第6章【選択範囲】(⇒P.199)を参照してください。



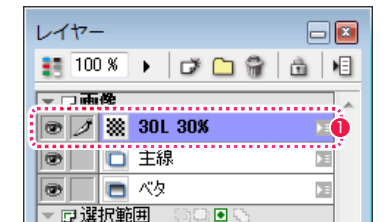
2. トーン素材を選択する

【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。
【素材】パレットのトーンフォルダからトーン素材を選択し、画像の選択範囲内にドラッグ&ドロップします。



3. 貼り込みが完了する

画像の選択範囲にトーンが貼り込まれます。【レイヤー】パレットに【トーンレイヤー】が作成されます。



- ① 作成されたトーンレイヤーは、設定したトーンの線数などを表示したレイヤー名になります。

グラデーションツール【Pro/EX】

【グラデーション】ツールは、グラデーションの表現に使用するツールです。【ラスターレイヤー】画像上をドラッグしてグラデーションを描画するとトーンレイヤーを作成できます。【ラスターレイヤー】画像上に直接、グラデーションを描画することも可能です。

対応描画レイヤー	【ラスターレイヤー】
非対応描画レイヤー	【ベクターレイヤー】 【反転レイヤー】 【トーンレイヤー】 【選択範囲レイヤー】 【マスキングレイヤー】

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、選択範囲を作成します。選択範囲については第6章【選択範囲】(⇒P.199)を参照してください。

2. ツールを選択する

【ツール】パレットから【グラデーション】ツールを選択します。



3. ツールオプションで設定する

【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、【グラデーション ツールオプション】パレットが表示されます。

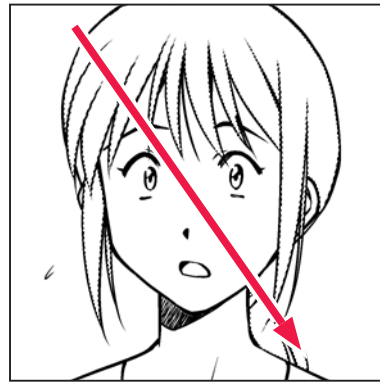


① 【編集集中のレイヤーに描画する】チェックボックスをオフにします。

② 【トーン】タブで【線数】・【角度】の値を設定します。

4. 描画する

【グラデーション】ツールをドラッグすると、その位置や長さ、設定に合わせてグラデーションが描画されます。



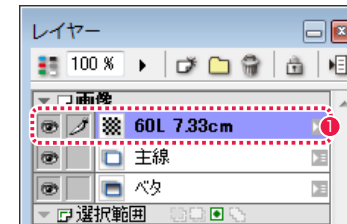
【参考】・線数：27.5、角度：90の場合

POINT

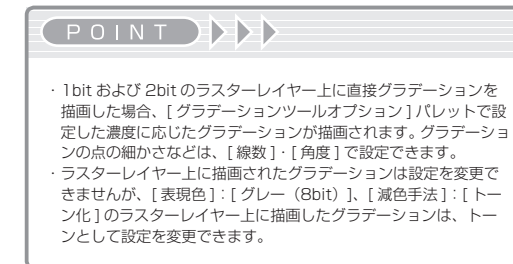
【グラデーションツールオプション】パレットの【選択中のレイヤーに描画する】チェックボックスがオンの場合、【トーンレイヤー】は作成されず、【レイヤー】パレットで選択中の画像レイヤーに描画されます。

5. トーンレイヤーが作成される

【レイヤー】パレットに、描画したグラデーションの【トーンレイヤー】が作成されます。



① 作成されたトーンレイヤーは、設定したトーンの線数などを表示したレイヤー名になります。



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、【グラデーション 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】
【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 【直線作成モード】
ドラッグした距離に応じた、直線的なグラデーションを描画します。

E 【楕円作成モード】
ドラッグして作成した楕円の形状に沿ったグラデーションを描画します。

F 【円内作成モード】
ドラッグして作成した楕円内にグラデーションを描画します。

G 【編集集中のレイヤーに描画する】
選択している画像レイヤーにグラデーションを描画します。オフの場合は【トーンレイヤー】を新規作成します。

H 【濃度グラフ】
描画するグラデーションの、始点から終点までの濃度のバランスを調整します。グラフ内をクリックしてポイントを増やし、ドラッグして調整します。ポイントはグラフ外にドラッグすると削除できます。

I 【繰り返しタイプ】
グラデーションの繰り返しタイプを切り替えます。

- ・【繰り返し】
同じ向きで繰り返します。
- ・【折り返し】
交互に向きを変えながら繰り返します。
- ・【繰り返さない】
ドラッグした距離のグラデーションが描画され、始点より外側は不透明度100%、終点より外側は不透明度0%になります。

J 【線数】
グラデーションを作成する場合の線数を指定します。

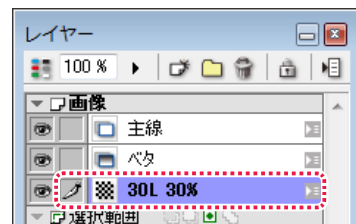
K 【角度】
グラデーションを作成する場合の網点角度を指定します。

トーンを描き足す

トーンレイヤーで描画ツールを使用すると、トーンを描き足せます。

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。
[レイヤー] パレットで [トーンレイヤー] を選択します。



2. ツールを選択する

[ツール] パレットから [ペン] などの描画ツールを選択し、[描画色: 黒] を選択します。



3. トーンを描き足す

[トーンレイヤー] 上で描画ツールをドラッグすると、トーンを描き足せます。

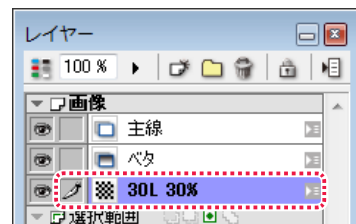


トーンを消す

トーンレイヤーで [消しゴム] ツールを使用すると、トーンを消せます。

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。
[レイヤー] パレットで [トーンレイヤー] を選択します。



2. ツールを選択する

[ツール] パレットから [消しゴム] ツールを選択します。



3. トーンを消す

[トーンレイヤー] 上でドラッグすると、トーンを消せます。



POINT

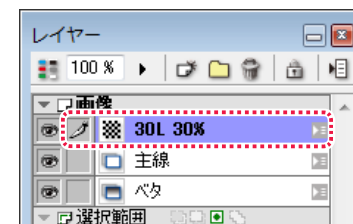
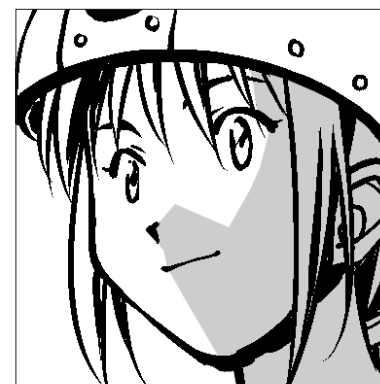
[ツール] パレットから [ペン] などの描画ツールを選択し、[描画色: 透明] を選択してトーンを消すこともできます。

トーンを削る

トーンを砂消しゴムで削るような効果を表現できます。ここでは [パターンブラシ] ツールを使う方法を紹介します。

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。
[レイヤー] パレットで [トーンレイヤー] を選択します。



2. ツールを選択する

[ツール] パレットから [パターンブラシ] ツールを選択し、[描画色: 透明] を選択します。



3. ツールオプションで設定する

[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、[パターンブラシ ツールオプション] パレットが表示されます。



① [トーン削り用] を選択します。

4. トーンを削る

[トーンレイヤー] 上でドラッグすると、トーンが削られます。



POINT

[描画色: 黒] を選択してトーンを浮かびあげるように描き足すなど、「トーンで描く」というデジタルならではの表現ができます。描画ツールや描画色を使い分けて、いろいろ試してみてください。

トーンの取得【Pro/EX】

ページ画像に貼り込まれたトーンを、[スポイト]ツールで取得できます。取得したトーンは[ツール]パレットの[描画色]に登録され、元の[トーンレイヤー]がない他のページや作品でも、描画色として使用できます。

トーンを取得する

ページ画像から[スポイト]ツールで、貼り込まれたトーンを取得できます。

1. ページを開く

[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、トーンが貼られているページを開きます。

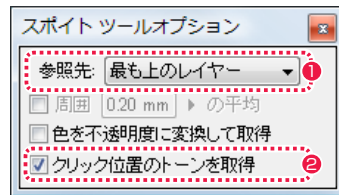
2. スポイトツールを選択する

[ツール]パレットから[スポイト]ツールを選択します。



3. ツールオプションで設定する

[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、[スポイトツールオプション]パレットが表示されます。

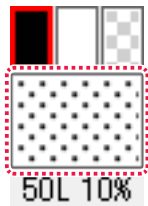
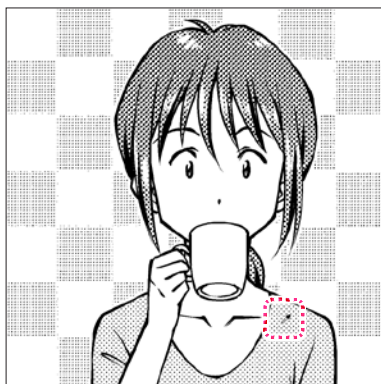


① [参照先] から [最も上のレイヤー] を選択します。

② [クリック位置のトーンを取得] チェックボックスをオンにします。

4. トーンを取得する

[スポイト]ツールで画像上の取得したいトーンの部分をクリックすると、[ツール]パレットの[描画色: トーン]にトーンが取得されます。

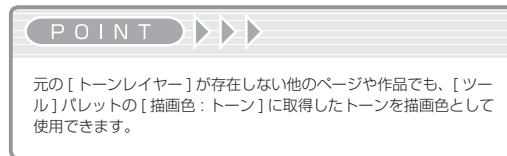


取得したトーンを使用する

取得したトーンは[ツール]パレットの[描画色]に登録され、通常の[描画色]と切り替えて使用できます。

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。

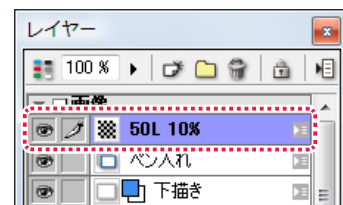
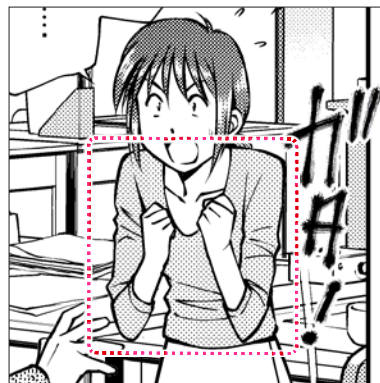


2. 取得したトーンを選択する

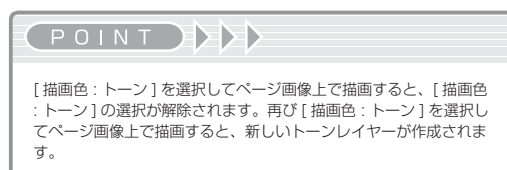
[ツール]パレットの[描画色: トーン]をクリックして選択します。

3. 描画ツールで描く

[ツール]パレットから描画ツールを選択し、ページ画像上で描画すると、[描画色: トーン]に取得したトーンが描けます。



① ページ画像上で描画すると、新規の[トーンレイヤー]が作成されます。



取得したトーンから[素材]パレットを表示する

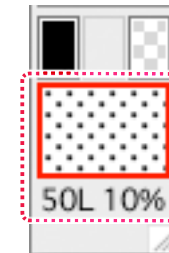
取得したトーンは[ツール]パレットの[描画色]に登録され、通常の[描画色]と切り替えて使用できます。

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。

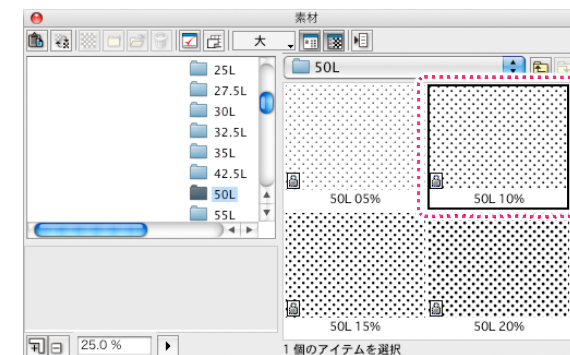
2. 取得したトーンを選択する

[ツール]パレットの[描画色: トーン]をクリックして選択します。



3. [素材]パレットが開く

[素材]パレットが開き、[ツール]パレットの[描画色: トーン]で選択されているトーンが選択されます。



注意:

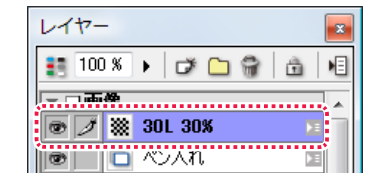
- ・新規に[素材]パレットからトーンを貼った場合に限り、本機能を使用できます。既存のページのトーンからは本機能は使用できません。
- ・[簡易トーン設定]ダイアログで貼ったトーンや、[グラデーション]ツールで貼ったトーン、3DLT、2DLTなどで生成したトーンでは本機能は使用できません。
- ・[素材]パレットから貼った後に、設定を変更したトーンでは本機能は使用できません。

トーンの貼り替え【Pro/EX】

ページ画像に貼り込んだトーンを、他のトーンに貼り替えられます。

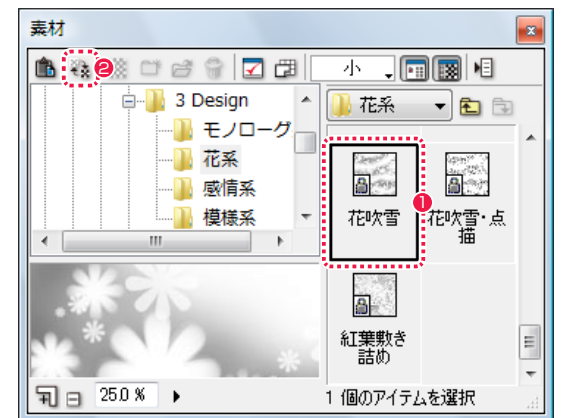
1. ページを開く

[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、ページを開きます。
[レイヤー]パレットでトーンレイヤーを選択します。



2. トーンを選択する

[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。

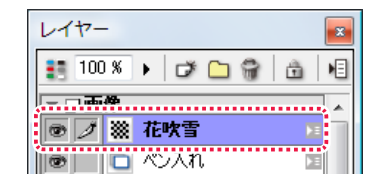


① 貼り替えたいトーンを選択します。

② [トーンの貼り替え] ボタンをクリックします。

3. トーンが貼り替わる

[トーンレイヤー]の貼り替えが実行されます。[レイヤー]パレットのトーンレイヤーの表示も変更されます。

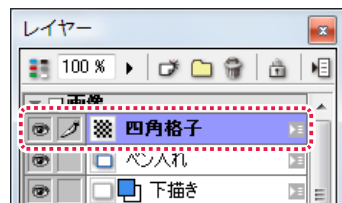


トーン柄の移動

ページ画像に貼り込まれたトーンの柄を移動できます。

1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開きます。
[レイヤー] パレットで [トーンレイヤー] を選択します。



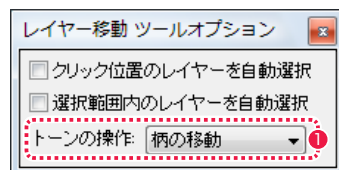
2. ツールを選択する

[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. ツールオプションで設定する

[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、
[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。



① [トーン柄の操作] から [柄の移動] を選択します。

4. トーン柄を移動させる

ページ画像上で [レイヤー移動] ツールをドラッグすると、トーン柄が移動します。



POINT

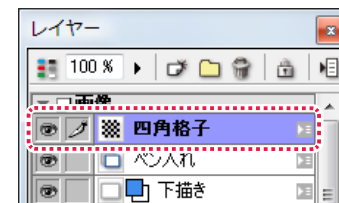
トーン柄の移動は、[Shift] キーを押しながら [レイヤー移動] ツールでドラッグしても行えます。

トーン柄の回転

ページ画像に貼り込まれたトーンの柄を回転できます。

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。
[レイヤー] パレットで [トーンレイヤー] を選択します。



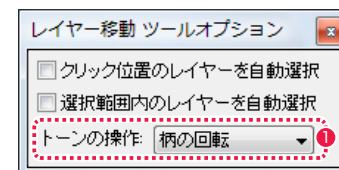
2. ツールを選択する

[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. ツールオプションで設定する

[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、
[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。



① [トーン柄の操作] から [柄の回転] を選択します。

4. トーン柄を回転させる

ページ画像上で [レイヤー移動] ツールをドラッグすると、トーン柄が回転します。



POINT

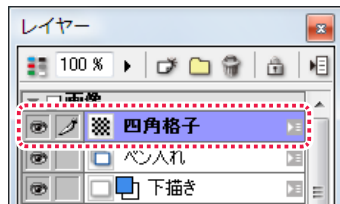
トーン柄の回転は、[Ctrl] キーを押しながら [レイヤー移動] ツールでドラッグしても行えます。

トーン柄の変形【EX】

トーンの領域は固定したまま、柄のみを移動・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、ページを開きます。
[レイヤー] パレットで [トーンレイヤー] を選択します。



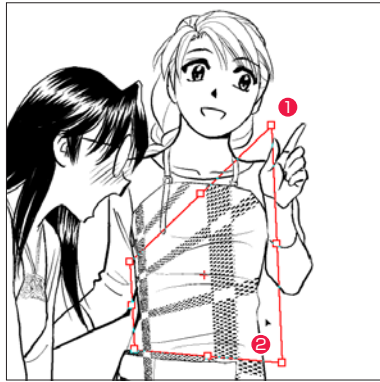
2. コマンドを選択する

[編集] メニューから [トーンゆがみ] を選択し、サブメニューから変形方法を選択します。ここでは [ゆがみ...] を選択します。



3. 移動と変形の設定を行う

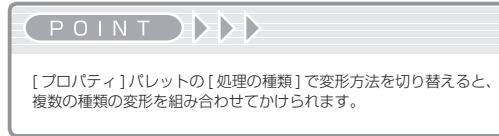
トーンの周囲に赤いガイド線が表示され、[プロパティ] パレットが表示されます。[移動と変形] タブでトーン柄の変形の設定を行います。



- 1 ガイド線や四角いハンドルをドラッグすると、選択した変形方法に応じて、トーン柄の拡大・縮小・回転などの変形を行えます。詳しい操作方法については第8章「編集」→「Step:04 移動と変形」(⇒P.284)を参照してください。
- 2 ガイド線の内側をドラッグすると、ガイド線の移動と同時にトーン柄を移動できます。
- 3 [プロパティ] パレットでは数値入力で行えます。
- 4 [中心点] のボタンをクリックして選択すると、コントロールポイントに対して、変形を行う際の基準を設定できます。
- 5 ページ上でダブルクリック、または [プロパティ] パレットの [OK] ボタンをクリックします。

4. トーン柄の変形が完了する

トーン柄の移動と変形が完了します。



メッシュ変形【EX】

格子状のガイド線やハンドルをドラッグして、トーンを複雑に変形できます。

1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開きます。
[レイヤー] パレットで [トーンレイヤー] を選択します。

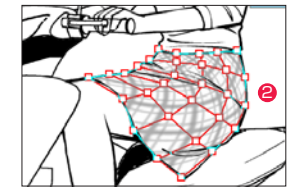
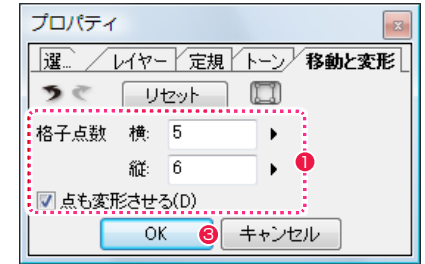


2. コマンドを選択する

[編集] メニューから [トーンゆがみ] → [メッシュ変形...] を選択します。

3. メッシュ変形の設定を行う

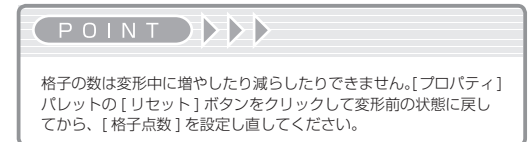
トーンの周囲に赤いガイド線が表示され、[プロパティ] パレットが表示されます。[移動と変形] タブでトーン柄の変形の設定を行います。



- 1 [プロパティ] パレットで格子の点数などを設定できます。
- 2 ガイド線や四角いハンドルをドラッグして変形の状態を設定します。
- 3 ページ上でダブルクリック、または [プロパティ] パレットの [OK] ボタンをクリックします。

4. メッシュ変形が完了する

メッシュ変形が完了します。

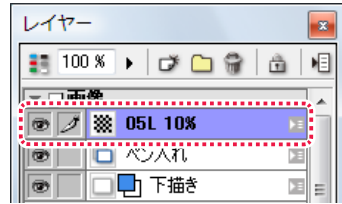


▶ トーン柄の周辺ゆがみ【EX】

トーン柄に対して、選択範囲の境界に近いところほど大きくゆがませる変形をかけられます。

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。
[レイヤー] パレットで [トーンレイヤー] を選択します。



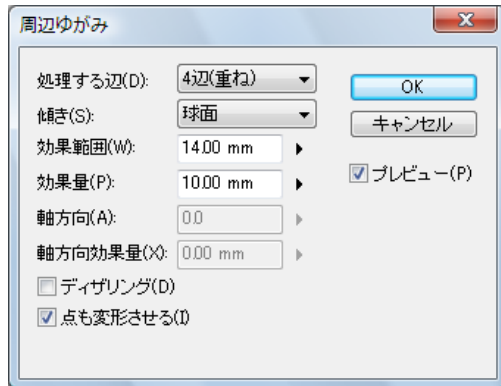
2. 選択範囲を作成する

トーンに対して選択範囲を作成します。選択範囲については第6章『選択範囲』(⇒ P.199) を参照してください。



3. コマンドを選択する

[編集] メニューから [トーンゆがみ] → [周辺ゆがみ...] を選択します。[周辺ゆがみ] ダイアログが表示されたら設定を行い、[OK] ボタンをクリックします。



4. 周辺ゆがみ変形が完了する

トーン柄の周辺ゆがみ変形が完了しました。



[周辺ゆがみ] ダイアログ

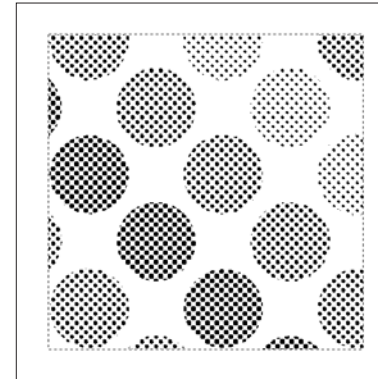
- [処理する辺]
ゆがみの周辺を [4 辺 (重ね)]・[4 辺 (最近)]・[2 辺]・[1 辺]の中から選択します。
- [傾き]
周辺ゆがみの傾きを [球面]・[斜面]・[パラボラ]の中から選択します。
- [効果範囲]
周辺ゆがみの効果をかける範囲を設定します。
- [効果量]
周辺ゆがみの効果量を設定します。
- [軸方向]
周辺ゆがみの軸の方向を設定します。[処理する辺]で [2 辺]・[1 辺] を選択したときのみ設定できます。
- [軸方向効果量]
周辺ゆがみの軸と同じ方向の効果量を設定します。[処理する辺]で [2 辺]・[1 辺] を選択したときのみ設定できます。
- [デザイン]
変形をなめらかにします。
- [点も変形させる]
周辺ゆがみの変形をトーンの点の形に反映させるか設定します。

⚠ 注意:

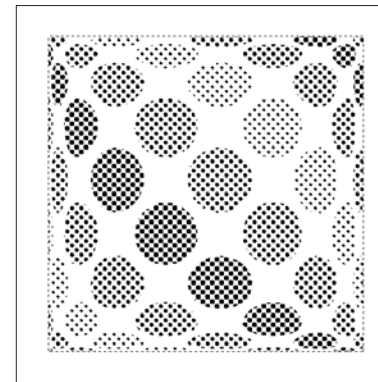
線数が大きいトーンの場合に [点も変形させる] をオンにすると、モアレが発生する可能性があります。

⚠ 注意:

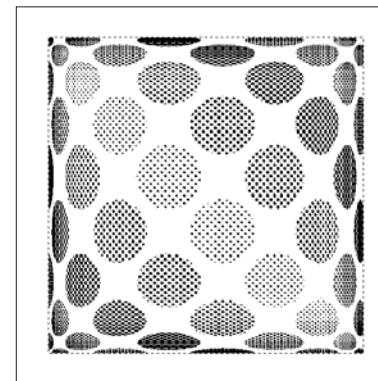
[トーン種別] が [グラデーション]・[背景]・[パターン] のトーンの柄だけをゆがませる場合は、[点も変形させる] チェックボックスをオフにします。オンにするとモアレが発生しやすくなるので注意しましょう。



[トーン種別] が [背景] のトーン (変形前)



[点も変形させる]: オフ
トーン柄が変形し、トーンを構成する「点」は変形しません。



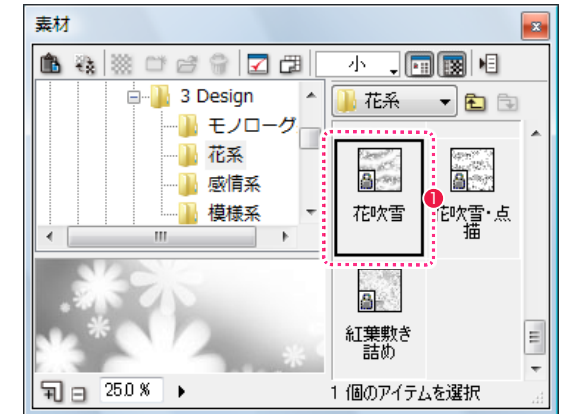
[点も変形させる]: オン
トーン柄が変形し、トーンを構成する「点」も変形します。

▶ トーン設定の確認

トーンの設定は、[プロパティ] パレットの [素材] タブで確認できます。
[プロパティ] パレットの [素材] タブは、[素材] パレットでトーンを選択すると表示できます。

1. [素材] パレットを開く

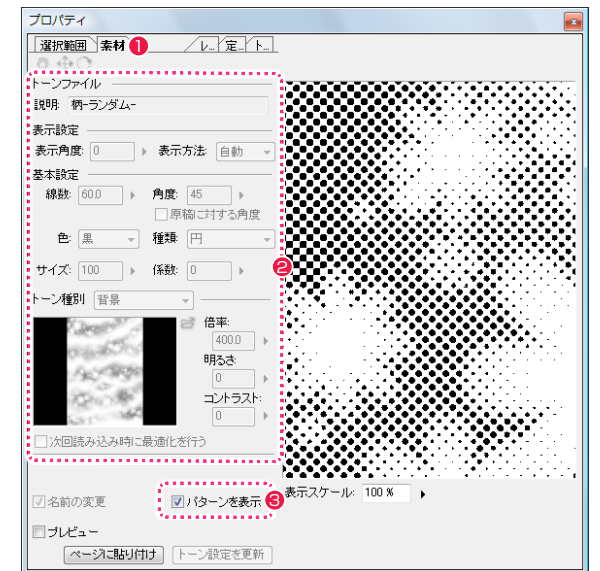
[ウィンドウ] メニューから [素材] を選択し、[素材] パレットを表示します。



① 詳細設定を確認したいトーンをダブルクリックして選択します。

2. [プロパティ] パレットで確認する

[プロパティ] パレットの [素材] タブを表示します。



① [素材] タブが選択されているのを確認します。

② トーンの詳細設定を確認できます。項目の詳細は、「トーン設定の変更」(⇒ P.253) を参照してください。

③ [パターンを表示] チェックボックスをオンにすると、トーンの柄をプレビュー表示します。

トーン領域全体の確認表示

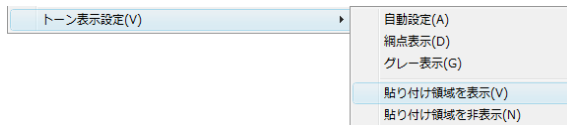
濃度が薄かったり透明部分が多かったりして、どこまでトーンが貼られているのかわかりにくい場合に、トーン領域を表示して確認できます。

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. [貼り付け領域を表示] を選択する

[レイヤー] メニューから [トーン表示設定] → [貼り付け領域を表示] を選択すると、トーン領域を表示します。

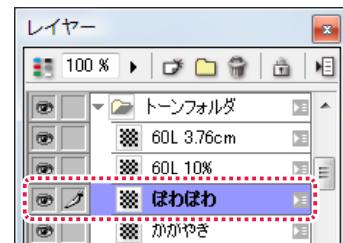


特定のトーン領域の確認表示

[貼りつけ領域を表示] ではすべてのトーン領域が表示されますが、特定のトーンのみを選択して表示することもできます。

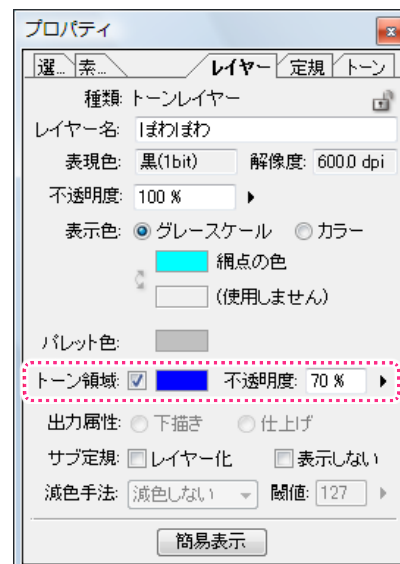
1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開きます。
[レイヤー] パレットから、トーン領域を表示したいトーンレイヤーを選択します。



2. トーン領域を表示する

[プロパティ] パレットの [トーン領域] チェックボックスをオンにすると、トーン領域を表示します。トーン領域の濃度は [不透明度] で調整できます。



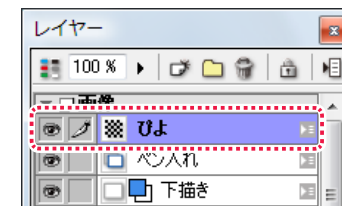
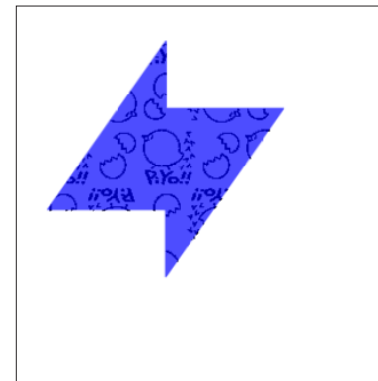
背景に使用したトーンのみ領域が表示された例。左の人物の髪や服、右の人物の影のトーンが選択されていません。

トーン領域の移動と変形

トーンの柄のサイズはそのまま、貼り込んだ形 (領域) のみを移動・変形できます。

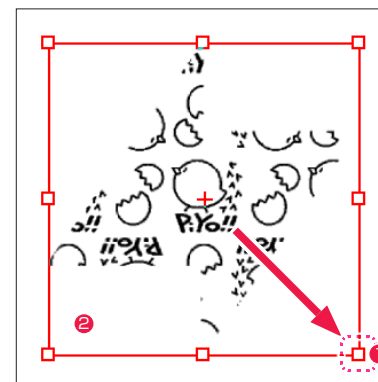
1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開きます。
[レイヤー] パレットで [トーンレイヤー] を選択します。



2. トーン領域の移動と変形を設定する

[編集] メニューの [移動と変形] を選択して表示されるメニューから、用途に合わせたコマンドを選択します。
トーンの周囲に赤いガイド線が表示され、[プロパティ] パレットの [移動と変形] タブが表示されます。



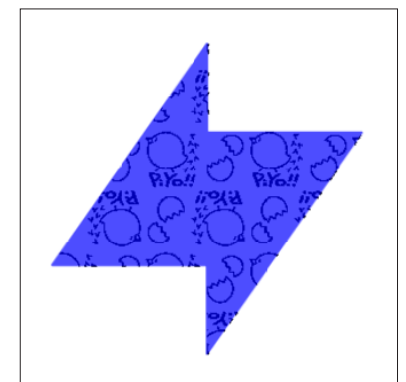
- 1 ガイド線や四角いハンドルをドラッグすると、選択したコマンドに応じて、トーン領域に対して拡大・縮小・回転などの変形を行います。ここでは右下のハンドルをドラッグして拡大を行っています。詳しい操作方法については第8章『編集』→『Step:04 移動と変形』(⇒P.284)を参照してください。
- 2 ガイド線の内側をドラッグすると、トーン領域を移動できます。



- 3 [プロパティ] パレットでは数値入力で変形を行えます。
- 4 [元画像を残す] チェックボックスをオンにすると、移動と変形を実行後に元の画像を残しておけます。
- 5 ページ上でダブルクリック、または [プロパティ] パレットの [OK] ボタンをクリックします。

3. トーン領域の移動と変形が完了する

トーン領域の移動と変形が完了しました。



トーンの検索

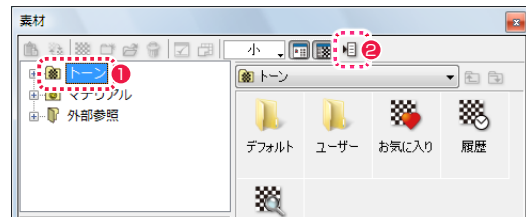
[素材]パレットに登録されている素材を検索できます。

1. パレットを開く

[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。

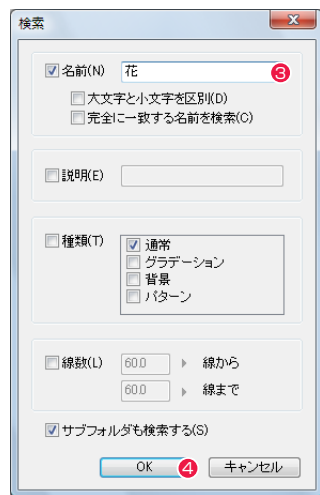
2. トーンを検索する

[素材]パレットからトーンを検索します。



① [素材]パレットで、検索するフォルダを選択します。

② [メニュー表示]ボタンをクリックし、[検索...]を選択すると[検索]ダイアログが表示されます。

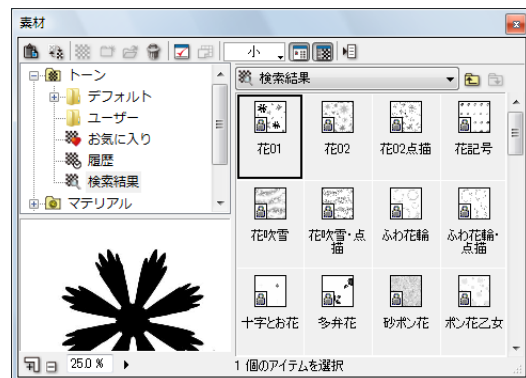


③ [名前]など検索条件を設定します。ここでは「花」と入力します。

④ [OK]ボタンをクリックすると、検索を開始します。

3. 検索が完了する

[素材]パレットに、検索条件に該当するトーンが表示されます。

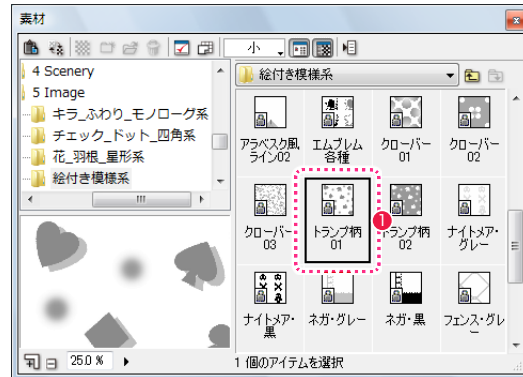


お気に入りトーンの登録

よく使うトーンを[お気に入り]フォルダに登録できます。
[お気に入り]フォルダ内のトーンは、他のフォルダにあるトーンと同様にページヘドラッグ&ドロップして貼り付けできます。

1. トーンを選択する

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



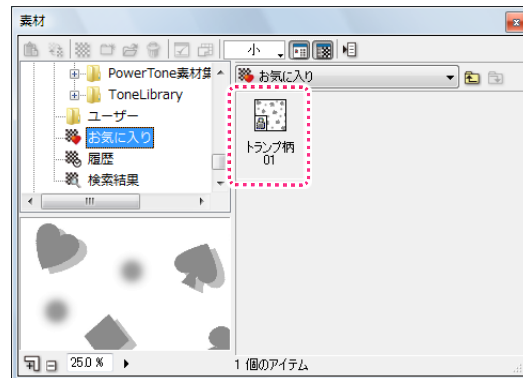
① [素材]パレットのトーンフォルダから登録したいトーンを選択します。

2. コマンドを選択する

[素材]パレットの[メニュー表示]ボタンをクリックし、[お気に入りへ登録]を選択します。

3. 登録が完了する

トーンフォルダの下の[お気に入り]フォルダにトーンが追加されました。



トーンの履歴

貼り付けたトーンは自動的に履歴フォルダに登録されます。
[履歴]フォルダ内のトーンは、他のフォルダにあるトーンと同様にページヘドラッグ&ドロップして貼り付けできます。

1. [素材]パレットを表示する

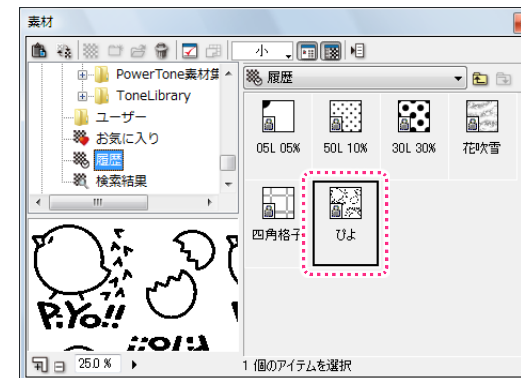
[ウィンドウ]メニューから[素材]を選択して、[素材]パレットを表示します。

2. トーンを貼り付ける

[素材]パレットから[トーン]をページに貼り付けます。

3. 履歴の登録が完了する

トーンフォルダの下の[履歴]フォルダにトーンが追加されました。

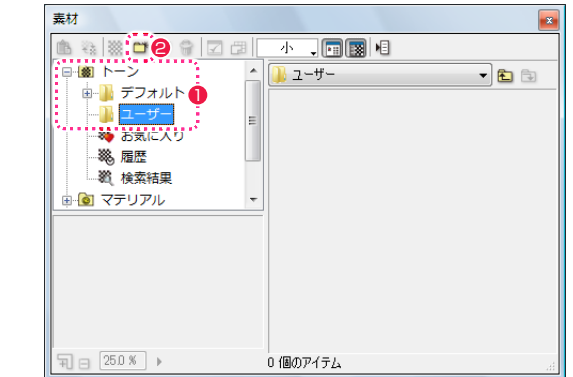


通常トーン/グラデーショントーンの自作

[通常]トーン・[グラデーション]トーンを自作する方法を紹介します。
[通常]トーン・[グラデーション]トーンは、[プロパティ]パレットの[トーン]タブで作成・保存します。

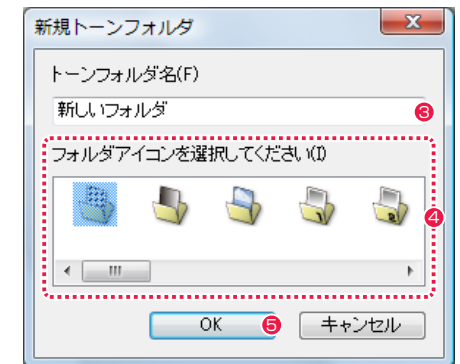
1. トーンフォルダを作成する

[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 トーンフォルダの下の[ユーザー]フォルダを選択します。

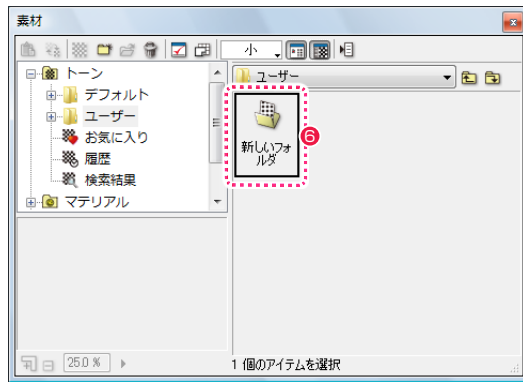
② [新規フォルダ...]ボタンをクリックすると、[新規トーンフォルダ]ダイアログが表示されます。



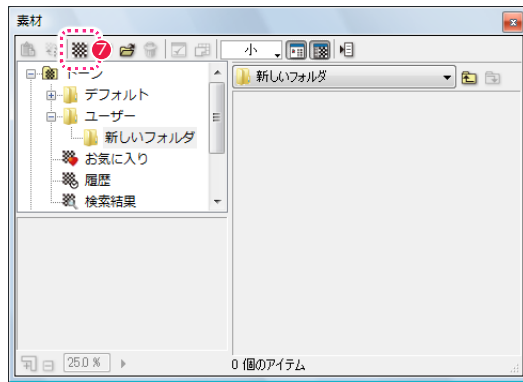
③ トーンフォルダ名を入力します。

④ フォルダアイコンを選択します。

⑤ [OK]ボタンをクリックすると、新しいトーンフォルダが作成されます。



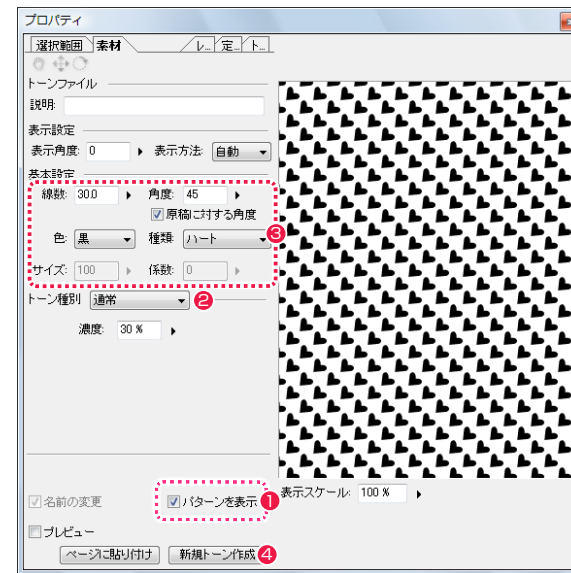
- 6 [素材]パレットに新しく作成されたトーンフォルダをダブルクリックして開きます。



- 7 [新規トーン...] ボタンをクリックします。

2. トーンの設定を行う

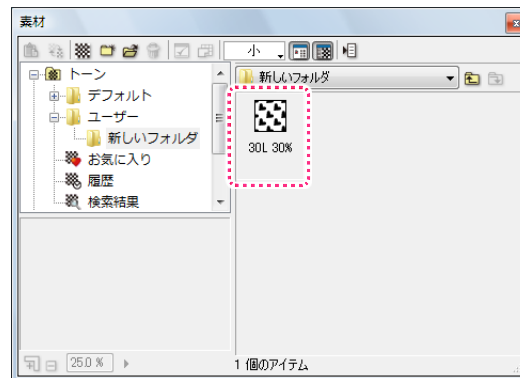
[プロパティ]パレットの[素材]タブが表示されます。



- 1 [パターンを表示] チェックボックスをオンにします。
- 2 [トーン種別] から [通常] または [グラデーション] を選択します。
- 3 [線数]・[角度] などの設定を行います。
- 4 [新規トーン作成] ボタンをクリックします。

3. トーンの作成が完了する

[素材]パレットのユーザーフォルダ内に作成されたトーンフォルダに、トーンが作成されました。



背景トーンの自作 (画像の網点化)

写真画像を読み込んで網点画像に変換したものを [背景] トーンとして使用できます。

Windows 版	対応ファイル形式
Debut	JPEG、BMP
Pro/EX	JPEG、BMP、PSD、TIFF、PNG、TGA

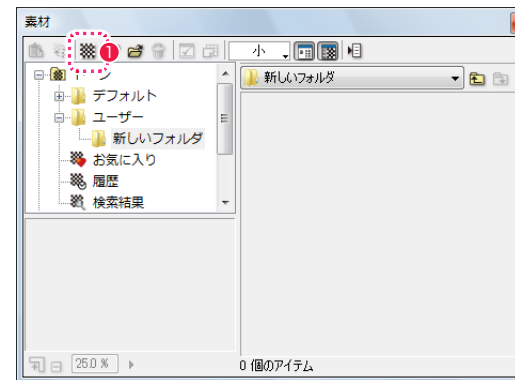
Mac OS X 版	対応ファイル形式
Debut	JPEG、BMP、PSD、TIFF、PNG、TGA、PICT
Pro/EX	JPEG、BMP、PSD、TIFF、PNG、TGA、PICT

注意:

一般の雑誌や写真集に掲載されている写真には著作権がありますのでご注意ください。無断でトーンを作成すると法律違反になり、罰せられる場合があります。また、自分で撮影した写真についても、肖像権や商標権などにご注意ください。

1. トーンフォルダを作成する

トーンフォルダの作成については、『通常トーン / グラデーショントーンの自作』(⇒ P.249) を参照してください。
[素材]パレットに新しく作成されたトーンフォルダをダブルクリックして開きます。



- 1 [新規トーン...] ボタンをクリックします。

2. トーンの設定を行う

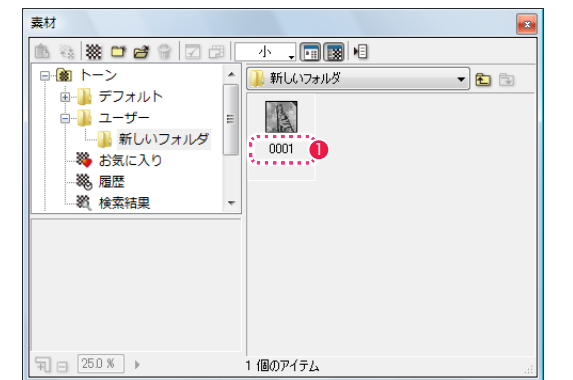
[プロパティ]パレットの[素材]タブを表示します。



- 1 [パターンを表示] チェックボックスをオンにします。
- 2 [トーン種別] から [背景] を選択します。
- 3 [読み込み] ボタンをクリックして画像を読み込みます。
- 4 [線数]・[角度] などの設定を行います。
- 5 [新規トーン作成] ボタンをクリックします。

3.[背景] トーンの作成が完了する

[素材]パレットに [背景] トーンが作成されました。作成したトーンは通常のトーンと同じように使用できます。



- 1 トーン名欄をゆっくりダブルクリックすると、トーン名を変更できます。

▶ パターントーンの自作

自分で描いた絵を登録し、パターントーンとして使用できます。

1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、登録したい画像のページを開きます。パターントーンにする画像の範囲を指定するため、選択範囲を作成します。

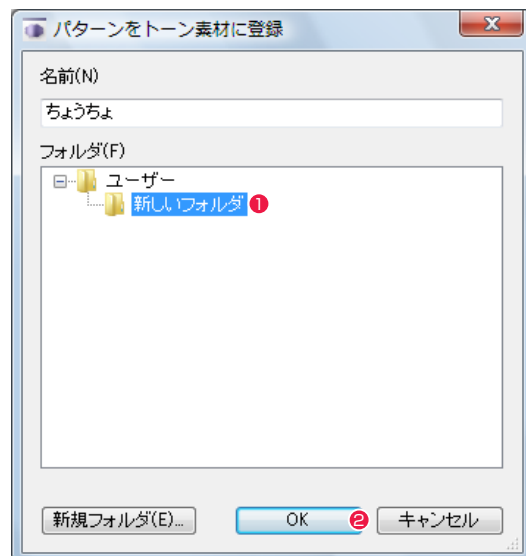


! 注意:

選択範囲を作成しないで登録した場合は、画像をシュリンク選択した場合と同様に、描画部分の最大幅を対象として、パターントーンを作成します。

2. 新規にトーンを登録する

[編集] メニューから [パターンを登録] → [トーン素材...] を選択すると [パターンをトーン素材に登録] ダイアログが表示されます。

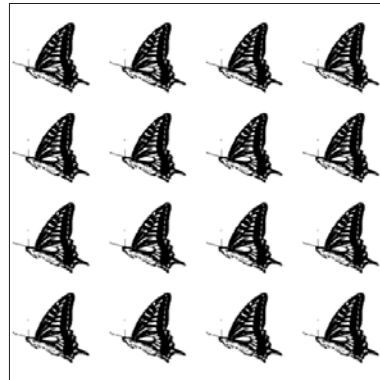
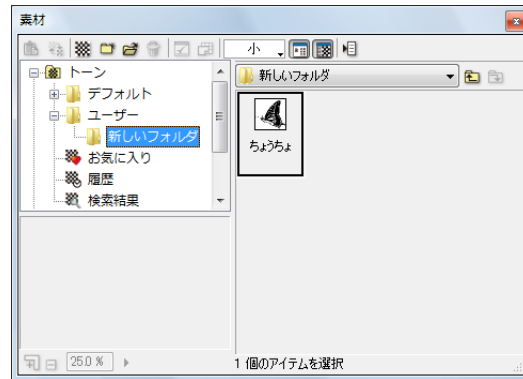


① [ユーザー] フォルダ内のフォルダを選択します。フォルダがない場合は、左下の [新規フォルダ...] ボタンをクリックし、トーンフォルダを作成してから選択します。

② [OK] ボタンをクリックします。

3. [パターン] トーンの作成が完了する

[素材] パレットに [パターン] トーンが作成されました。作成したトーンは通常のトーンと同じように使用できます。



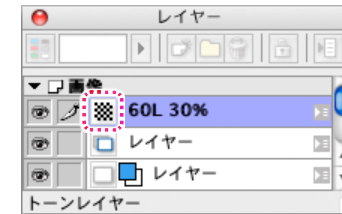
パターントーン使用例

▶ トーン設定の変更

ページに貼り込んだトーンの設定は、後から [プロパティ] パレットの [トーン] タブで個別に変更できます。

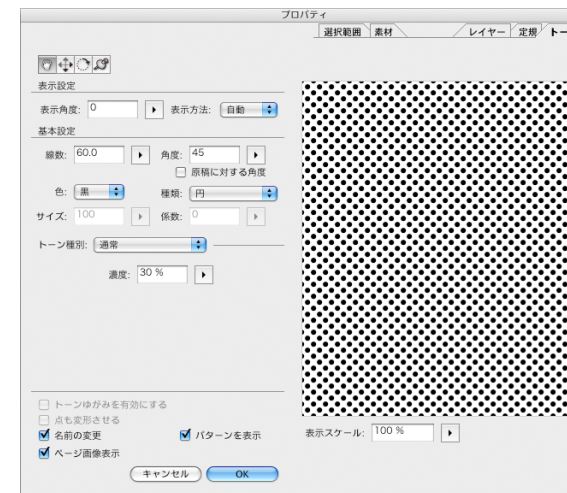
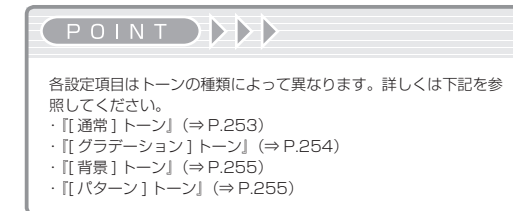
1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開きます。[レイヤー] パレットの、変更したい [トーンレイヤー] のアイコンをダブルクリックします。



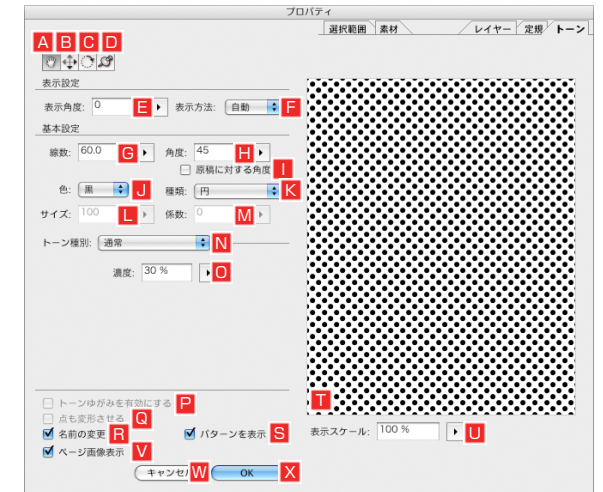
2. [プロパティ] パレットで設定する

[プロパティ] パレットが表示されたら、[トーン] タブが選択されているのを確認して設定の変更を行います。設定後、[OK] ボタンをクリックすると設定が反映されます。



[通常] トーン

[トーン種別] で [通常] が選択されている場合、以下の項目が表示されます。



A [手のひら] ツール

画像上をドラッグすることで画像の表示位置を移動します。[ツール] パレットの [手のひら] ツールと同じ機能です。

B [柄の移動] ツール

画像上をドラッグすることでトーンの柄を移動します。[ツール] パレットの [レイヤー移動] ツールの [柄の移動] モードと同じ機能です。

C [トーン柄を回転] ツール

ページ画像上をドラッグすると、[トーン柄の中心を移動] ツールで設定した点を中心にして、トーンの柄を回転・拡大・縮小します。

- ・[回転]
ページ画像上を、中心点に対して円周方向にドラッグすると回転します。
- ・[拡大]
ページ画像上を、中心点に対して外周方向にドラッグすると拡大します。
- ・[縮小]
ページ画像上を、中心点に向かってドラッグすると縮小します。

D [トーン柄の中心を移動] ツール

ページ画像上をクリックすると、トーンの柄を回転・拡大・縮小する場合の中心点を設定します。設定した中心点はドラッグすると移動できます。[グラデーショントーン]、[背景トーン]、[パターントーン] で有効になります。

E [表示角度]

トーンの柄の角度を設定します。

F [表示方法]

トーンの表示方法を選択して設定します。

- ・[自動]
表示倍率が小さいため [網点] 表示では細かい表現ができない場合、自動的に [グレー] 表示に切り替えます。

- ・[グレー] トーンを常に[グレー]で表示します。
- ・[網点] トーンを可能な限り[網点]で表示します。
- G [線数]** トーンの線数を入力します。

- H [角度]** 網点の並ぶ角度を設定します。通常は45度です。

- I [原稿に対する角度]** 各トーンの模様が原稿に対する角度で設定されます。

- J [色]** トーンの描画色を[黒]・[白]から選択します。

- K [種類]** トーンの形を、[円]・[四角]・[菱形]・[線]・[クロス]・[楕円]・[ノイズ]・[こんぺいとう]・[アスタリスク]・[星]・[にんじん]・[丸さくら]・[中さくら]・[細さくら]・[丸はな]・[中はな]・[細はな]・[クローバー1]・[クローバー2]・[手裏剣]・[ダイヤモンド]・[ハート]・[クラブ]・[スペード]の中から選択します。

- L [サイズ]** ノイズのサイズを設定します。[種類]で[ノイズ]選択時のみ設定できます。

- M [係数]** ノイズの係数を設定します。[種類]で[ノイズ]選択時のみ設定できます。

- N [トーン種別]** [通常]・[グラデーション]・[背景]から選択できます。

- O [濃度]** トーンの濃度を設定します。

- P [トーンゆがみを有効にする] [EX]** トーンのゆがみを反映させます。

- Q [点も変形させる] [EX]** 点にもトーンのゆがみを反映させます。

- R [名前の変更]** [レイヤー]パレットのトーンレイヤー名を、[通常]トーンは[線数]と[濃度]に、[グラデーション]トーンは[線数]と[サイズ]に変更します。

- S [パターンを表示]** [プレビュー]にトーンの柄を表示します。

- T [プレビュー]** ページ画像上にトーンの柄をプレビュー表示します。

- U [表示スケール]** [プレビュー]に表示するトーンを表示倍率を設定します。

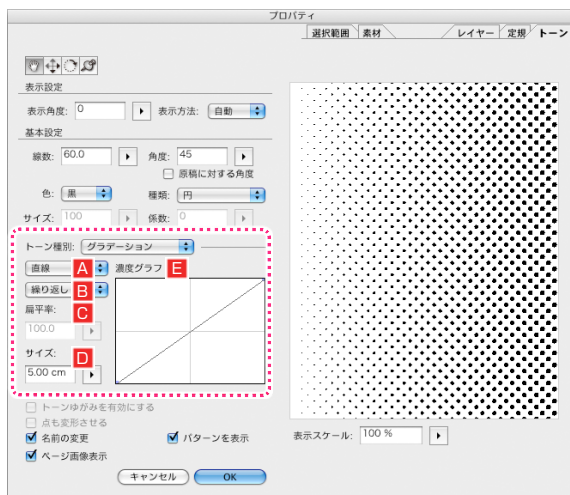
- V [ページ画像表示]** [プレビュー]にページ画像を表示します。

- W [OK] ボタン** トーンの設定を反映します。

- X [キャンセル] ボタン** トーンの設定をキャンセルします。

【グラデーション】トーン

[トーン種別]で[グラデーション]を選択すると、以下の項目が選択できます。



- A [形状]** グラデーションの形状を選択します。

- ・[直線] 直線方向にグラデーションを発生させます。

- ・[円] 円形方向にグラデーションを発生させます。

- B [繰り返しタイプ]** グラデーションのパターンを選択します。

- ・[繰り返し] [サイズ]で設定したサイズごとに、同じ方向で繰り返します。

- ・[折り返し] [サイズ]で設定したサイズごとに、反転して繰り返します。

- ・[なし] [サイズ]で設定したサイズで、グラデーションのパターンを終了します。

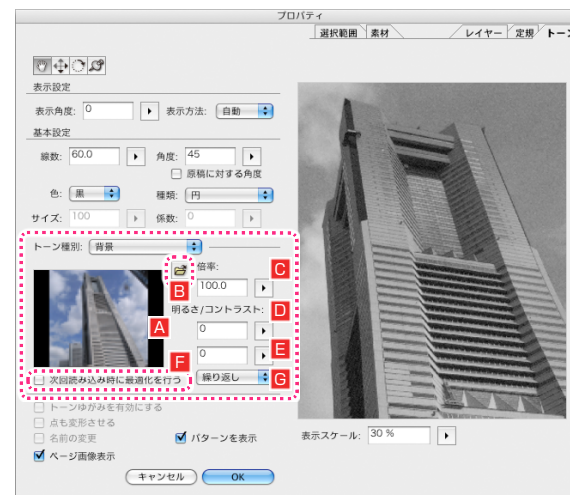
- C [扁平率]** 円の扁平率を設定します。[形状]で[円]選択時のみ設定できます。

- D [サイズ]** グラデーションを繰り返す際の距離を設定します。例えば5.0cmに設定すると、5.0cmおきにグラデーションを繰り返します。

- E [濃度グラフ]** コントロールポイントをドラッグして濃度を設定します。コントロールポイントを削除したい場合は、濃度グラフの外にドラッグします。

【背景】トーン

[トーン種別]で[背景]を選択すると、以下の項目が選択できます。



- A [元画像プレビュー]** [背景]トーン用に選んだ元画像が表示されます。

- B [読み込み] ボタン** 押しと[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。背景トーンに使用する画像を選択します。

- C [倍率]** [背景]トーンの画像のサイズを設定します。

- D [明るさ]** [背景]トーンの画像の明るさを設定します。

- E [コントラスト]** [背景]トーンの画像のコントラストを設定します。

- F [トーン領域の最適化を行う]** 次回ページを読み込んだときに、使用されていない領域を削除し最適化します。

- G [画像パターンのタイリング方法]** [背景]トーンの画像のタイリング(配列)方法を選択します。

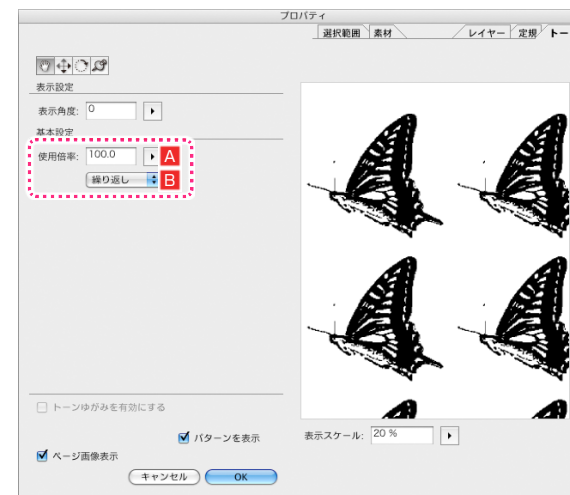
- ・[繰り返し] 同じ向きで繰り返します。

- ・[折り返し] 交互に向きを変えながら繰り返します。

- ・[裏返し] 画像を裏返して配列します。

【パターン】トーン

[素材]パレットで[パターン]トーンのアイコンをダブルクリックすると、以下の項目が選択できます。



- A [使用倍率]** パターンの使用倍率を設定します。

- B [画像パターンのタイリング方法]** [背景]トーンの画像のタイリング(配列)方法を選択します。

- ・[繰り返し] 同じ向きで繰り返します。

- ・[折り返し] 交互に向きを変えながら繰り返します。

- ・[裏返し] 画像を裏返して配列します。

POINT

[パターン]トーンは、[プロパティ]パレットの[トーン種別]では選択できません。

自作トーンの設定変更

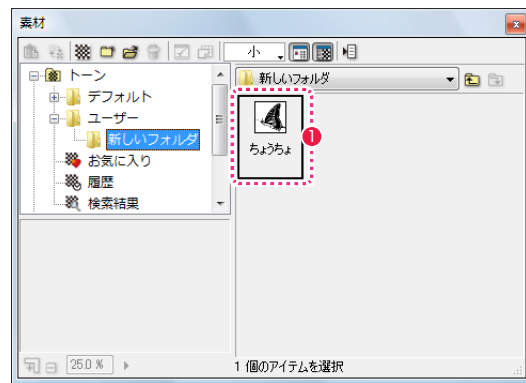
自作したトーン素材の設定は、[プロパティ]パレットの[素材]タブで変更できます。

注意:

自作トーンの設定を変更すると、[素材]パレットからトーンを使用するときに、変更後の設定が適用された状態で貼り込まれます。素材そのものの設定が変更されますので、ご注意ください。

1.[素材]パレットを開く

[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。



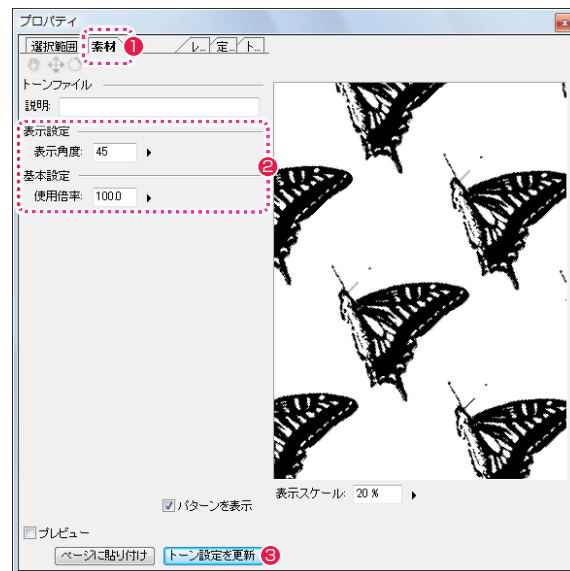
1 設定を変更したいトーンをダブルクリックして選択します。

POINT

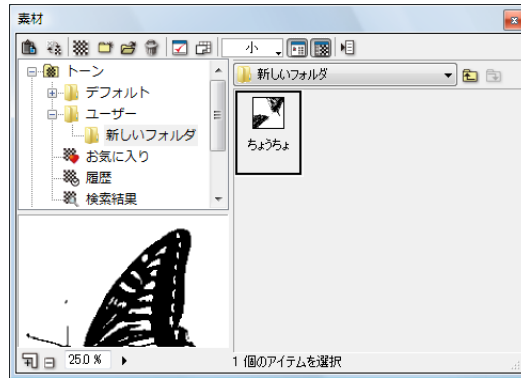
[素材]パレットの[デフォルト]フォルダ内のトーン素材の設定は変更できません。設定内容の確認のみとなります。[ユーザー]フォルダ内のトーンのみ設定を変更できます。

2. トーンの設定を行う

[プロパティ]パレットの[素材]タブを表示します。



- 1 [素材]タブが選択されているのを確認します。
- 2 各項目を設定します。項目の詳細は貼り込んだトーンの設定変更と同様です。『トーン設定の変更』(⇒P.253)を参照してください。
- 3 [トーン設定を更新]ボタンをクリックします。
3. トーン設定が変更される
トーンの設定が変更され、[素材]パレットのサムネイルの表示が変更後のものになります。



※トーン貼り付け例

トーンの設定を変更すると、素材そのものの設定が変更されます。すでに貼り込み済みのものは変更されません。



[トーン設定を更新]実行前に貼り込んだトーン



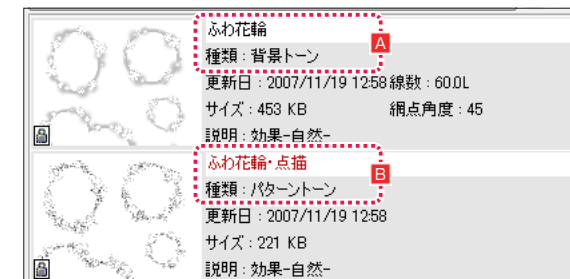
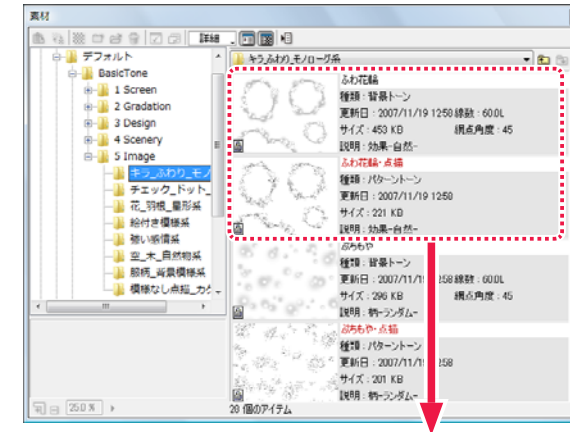
[トーン設定を更新]実行後に貼り込んだトーン

パターントーンの警告表示機能

[素材]パレットで[種類]がパターントーンと表示されている素材は、素材名が赤い文字で警告表示されます。パターントーンの素材は、解像度の違いや拡大縮小の仕方によって、モアレが発生する可能性があります。

[詳細]表示の場合

素材一覧の表示方法が[詳細]の場合、下記のように表示されます。

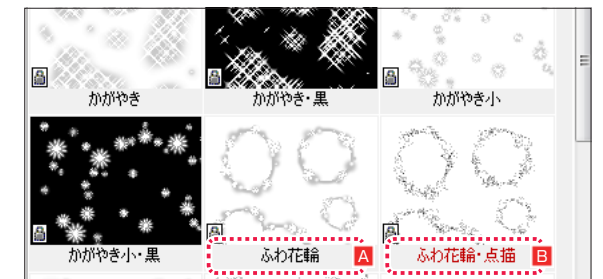
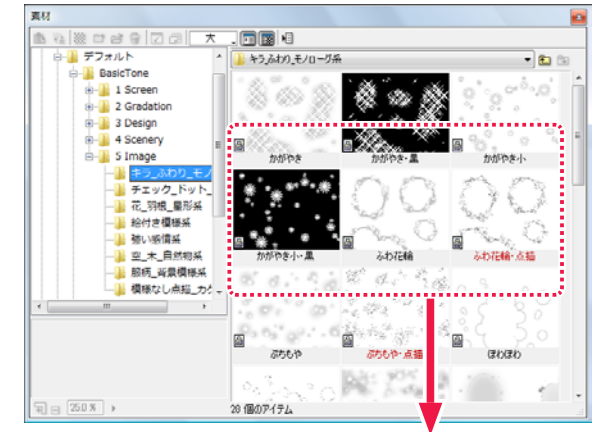


A [種類]が[パターントーン]以外の場合、素材名は黒い文字で表示されます。

B [種類]が[パターントーン]の場合、素材名が赤い文字で表示されます。

[大]表示の場合

素材一覧の表示方法が[大]の場合、下記のように表示されます。



A [種類]が[パターントーン]以外の場合、素材名は黒い文字で表示されます。

B [種類]が[パターントーン]の場合、素材名が赤い文字で表示されます。

POINT

ここでは[詳細]と[大]表示の場合を紹介しましたが、[リスト]または[小]表示を選択していても、[種類]が[パターントーン]の場合は、素材名が赤い文字で表示されます。

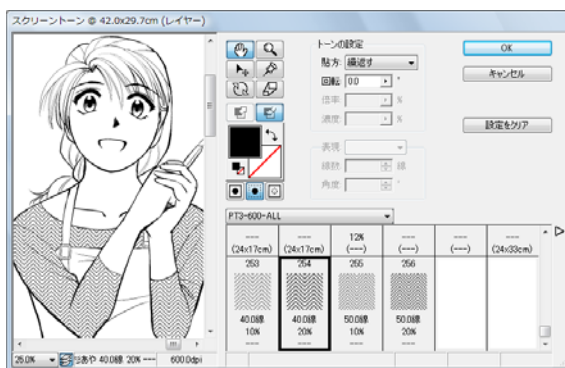
Step: 02 PowerTone 形式トーン【Pro/EX】 W

[フィルタ]メニューの[パワートーン3]から使用できるトーン機能です。PowerTone 素材集のトーンをそのまま使用できます。

▶ PowerTone 形式トーンとは

PowerTone 形式トーンとは、[フィルタ]メニューから[パワートーン3]を使用して貼り込めるトーンで、ComicStudio 形式トーンとは異なる特性を持ちます。

PowerTone3 とは、ComicStudio のラスターレイヤー上に描いた原画に、[スクリーントーン]ダイアログで確認しながら簡単にトーンを貼ることができるプラグインです。1回の起動につき、1つの[トーン描画領域]に対して1種類のトーンを貼り込みます。[本体標準搭載トーン]の他に、別売の[PowerTone 素材集] (PowerTone 形式) を読み込んで使用することもできます。



対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×

用語解説

PowerTone3 に関する用語を紹介します。

スクリーントーン	プラグイン「ComicStudio 版 PowerTone3」の名称です。1回の起動でひとつの選択範囲(トーン描画領域)に対して1種類のトーンを貼り込むことができます。
モノクロトーン	『完全な白色』と『完全な黒色』の2色のみで構成されたトーンです。アミ点化チェックボックスはオフになります。
グレートーン	256の色調(階調)で構成されたトーンです。[表現]リストボックスがオンになります。
トーンセット	トーンデータをグループ化したものです。ユーザーオリジナルのトーンセットを作ることができます。
トーン描画領域	トーンを貼り込む選択範囲の領域です。
完全な白色	0%の濃さの白を示します。
完全な黒色	100%の濃さの黒を示します。

⚠ 注意:

- ComicStudio4.0 Pro/EXに付属する「PowerTone3」は、他のグラフィックソフトでは使用できません。
- 「PowerTone3」では[トーンレイヤー]が作成されず、選択中のレイヤーに直接トーンが描画されるため、独立したレイヤーにトーンをまとめたい場合は、あらかじめ新規に[ラスターレイヤー] (1bit・2bit・8bit) を作成する必要があります。

操作方法

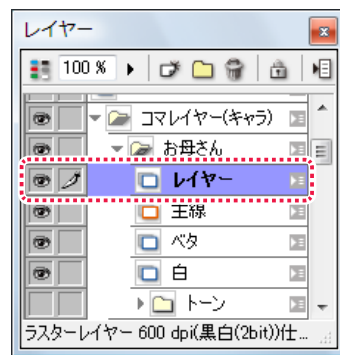
[スクリーントーン]ダイアログを開いてトーンを貼り付けます。

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]パレットで、トーンを貼り込むラスターレイヤー (1bit・2bit・8bit) を作成します。新規レイヤーの作成方法は、第5章「レイヤー」→「Step:03 レイヤーパレットの操作」→「新規レイヤーの作成」(⇒ P.173) を参照してください。



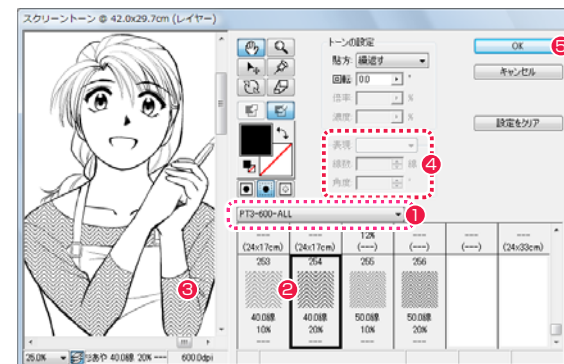
3. 領域を選択する

トーンを貼り付ける領域を選択ツールで選択します。この選択した領域のことを[トーン描画領域]と呼びます(選択範囲で指定しない場合は、画像全体が[トーン描画領域]となります)。



4. トーンセットを選択する

[フィルタ]メニューから[パワートーン3]→[スクリーントーン...]の順に選択すると、PowerTone3の[スクリーントーン]ダイアログが表示されます。



① [トーンセット]リストボックスをクリックして、トーンセットを選択します。ここでは[PT3-600-ALL]を選択します。

② [トーンセット]エリアに、選択した600dpiのトーンセットの内容がサムネイル表示されます。トーンを選択します。

③ [プレビュー]エリアに、選択したトーンが適用された画像が表示されます。

④ 貼りつける対象がグレー(8bit)レイヤーの場合は、グレートーンを選択できます。白黒のアミ点に変換されるので、[アミ]の表現方法、線数、角度を設定します。

⑤ [OK] ボタンをクリックします。

5. トーンの貼り込みが完了する

ダイアログが閉じ、トーンが[画像レイヤー]の[トーン描画領域]に貼り込まれました。



PowerTone 形式トーンの種類

PowerTone3 で使用できるトーンには、[PowerTone3 標準搭載トーン素材]と、[PowerTone 素材集]があります。モノクロトーン素材はそれぞれ300dpi/600dpi/1200dpiの3種類があります。グレートーン素材は解像度に依存しません。

- ・[PowerTone3 標準搭載トーン素材] (付属)
ComicStudio にはマンガ制作に役立つ基本的なトーン素材、259種類(その内グレートーンは14種類)が付属しています。
- ・[PowerTone 素材集] (別売)
バラエティに富んだ素材を豊富に収録した素材集です。ComicStudio でのトーン表現の幅が飛躍的に広がります。

[PowerTone 素材集] シリーズ (別売) ※

- ・PowerTone 素材集 MM01 花 Vol.1
- ・PowerTone 素材集 MM02 花 Vol.2
- ・PowerTone 素材集 MM03 学校 Vol.1
- ・PowerTone 素材集 MM04 効果 Vol.1
- ・PowerTone 素材集 MM05 グラデーション Vol.1
- ・PowerTone 素材集 MM06 グラデーション Vol.2
- ・PowerTone 素材集 MM07 効果線 Vol.1
- ・PowerTone 素材集 MM08 雲 Vol.1
- ・PowerTone 素材集 MM09 服飾柄 Vol.1
- ・PowerTone 素材集 MM10 基本拡張 Vol.1
- ・PowerTone 素材集 MM11 通勤通学路 Vol.1
- ・PowerTone 素材集 MM12 パソコン Vol.1

※ ComicStudio4.0の「素材ディスク」には、MM01～MM12をComicStudio形式トーンに変換したものを収録しています。

[PowerTone 素材集 里中満智子] シリーズ (別売)

- ・PowerTone 素材集 MS01 里中満智子 Vol.1
- ・PowerTone 素材集 MS02 里中満智子 Vol.2
- ・PowerTone 素材集 MS03 里中満智子 Vol.3
- ・PowerTone 素材集 MS04 里中満智子 Vol.4
- ・PowerTone 素材集 MS05 里中満智子 Vol.5
- ・PowerTone 素材集 MS06 里中満智子 Vol.6
- ・PowerTone 素材集 MS07 里中満智子 Vol.7
- ・PowerTone 素材集 MS08 里中満智子 Vol.8
- ・PowerTone 素材集 MS09 里中満智子 Vol.9
- ・PowerTone 素材集 MS10 里中満智子 Vol.10
- ・PowerTone 素材集 MSE1 里中満智子 EX

※ ComicStudio4.0の「アプリケーションディスク」には、上記トーンの一部をComicStudio形式トーンに変換したものを収録しています。

[PowerTone 素材集 狂龍] シリーズ (別売)

- ・PowerTone 素材集 狂龍 Vol.1

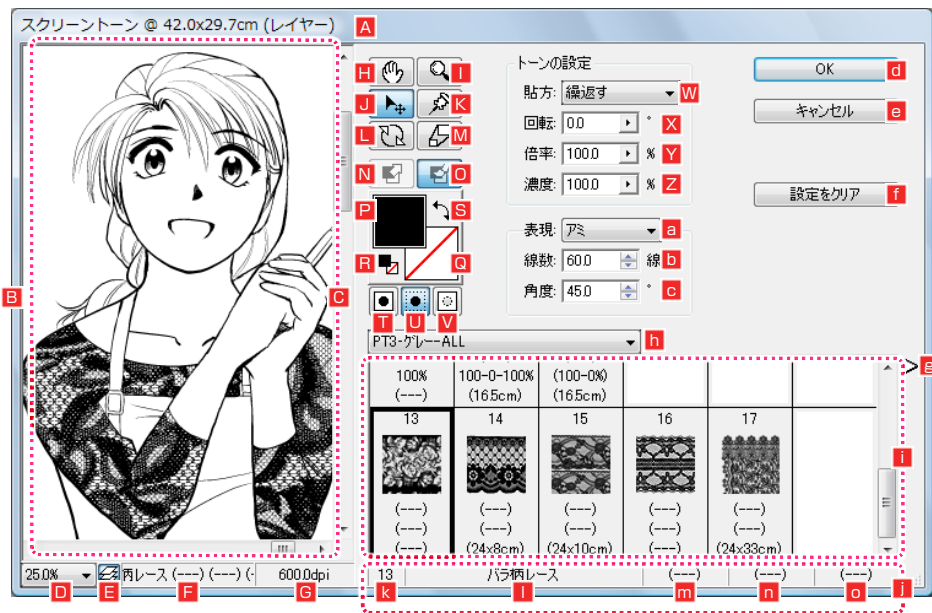
POINT

PowerTone 素材集についての詳しい情報は、下記ホームページをご覧ください。
<http://www.celsys.co.jp/products/pt/ptsozai/index.html>

▶ PowerTone3 の各機能の説明 W

「PowerTone3」 ([スクリーントーン] フィルタ) の各機能を説明します。

[スクリーントーン] ダイアログ



A **タイトルバー**
画像サイズ・対象レイヤーが表示されます。

B **ウィンドウ枠**
ドラッグするとダイアログのサイズを変更できます。Windows では枠の全体でリサイズできます。

C **[プレビュー] エリア**
「PowerTone3」各機能の実行プロセスならびに結果を表示するエリアです。右と下にはスクロールバーがあり、表示内容をスクロールできます。

D **[ズーム選択] ボックス**
[プレビュー] エリアに表示されている画像の倍率を変更することができます。倍率は [ズーム] ツール同様に 5.0%～800.0% の 13 段階から選択します。この機能は表示の倍率を変えるだけで、トーンの大きさには影響を与えません。

E **[表示レイヤー切り替え] ボタン**
オン・オフの切り替え操作で、トーンを貼るレイヤーのみを表示 (オフ) するか、表示可能なすべてのレイヤーを重ねて表示 (オン) するかを選択します。トーンは選択したレイヤーの階層にかかわらず一番上に表示されますが、[OK] 後は元のレイヤーの位置に貼り付けられます。

F **[選択トーン情報] エリア**
選択しているトーンの [タイトル]・[線

数]・[濃度]・[サイズ] の情報が表示されます。
(ダイアログが小さい状態ではすべての情報が表示されない場合があります)

G **[解像度] エリア**
[プレビュー] エリアに表示されている画像の解像度 (ドキュメントのサイズ) が dpi 単位で表示されます。

H **[手のひら] ツール**
クリックするとマウスカーソルが [手のひら] ツールアイコンの形になり、[プレビュー] エリアに表示されている内容をドラッグで移動できます。このような表示位置の操作は、[プレビュー] エリアのスクロールバーを移動させることも行えます。
[移動] ツールとは異なり、貼り込んだトーンやピンそのものは移動しません。

I **[ズーム] ツール**
クリックするとマウスカーソルが [ズーム] ツールアイコンの形になり、[プレビュー] エリアに表示されている内容を拡大表示または縮小表示できるようになります。画像をクリックした場合は拡大表示、[Alt] キーを押しながら画像をクリックした場合は縮小表示になります。倍率は 5.0%～800.0% の 13 段階です。この機能は表示の倍率を変えるだけで、トーンの大きさには影響を与えません。

J **[移動] ツール**
クリックするとマウスカーソルが [移動] ツールアイコンの形になり、[プレビュー] エリアに表示されているトーンの貼り込み位置とピンを、ドラッグで同時に移動できます。[手のひら] ツールとは異なり、画像自体は移動しません。ドラッグ時にトーン描画領域以外はピンクで表示されます。

K **[ピン] ツール**
クリックするとマウスカーソルが [ピン] ツールアイコンの形になり、トーン回転時の中心点 (ピン) をクリックすると移動できます。ピンの位置は、初期設定では画像の右上に設定されています。

L **[回転] ツール**
クリックするとマウスカーソルが [回転] ツールアイコンの形になり、ピンを中心にトーンの貼り込み位置をドラッグで回転できます。効果がわかりにくい場合は、柄の大きなトーンを貼るとわかりやすくなります。ドラッグ時にトーン描画領域以外はピンクで表示されます。

M **[拡大縮小] ツール**
クリックするとマウスカーソルが [拡大縮小] ツールアイコンの形になり、トーンの大きさをドラッグで変更できます。ピンを中心にして縦横の比率を保ったまま、ピンの位置に近づくると縮小し、ピンの位置から遠ざかると拡大します。

⚠ 注意:

各パラメータの入力中に [Enter] キーを押すと、[OK] ボタンが実行され、[スクリーントーン] ダイアログが閉じてしまいますのでご注意ください。

[倍率入力] ボックスには変化した倍率が表示されます。([倍率入力] ボックスに値を直接入力しても拡大・縮小できません)ドラッグ時にトーン描画領域以外はピンクで表示されます。
モノクロ 2 値トーンを選択している場合はカーソルが [禁止マーク] になり、拡大・縮小の操作はできません。

N **[ホストカラーを使用] ボタン**
ComicStudio 版 PowerTone では使用しません。

O **[カスタムカラーを使用] ボタン**
ComicStudio 版 PowerTone では使用しません。

P **[描画色選択] ボックス**
描画色が表示されます。初期設定は『完全な黒』です。
描画設定が [背景色で描画] の場合は、透明色になります。

Q **[背景色選択] ボックス**
背景色が表示されます。初期設定は透明色です。
描画設定が [描画色と背景色で描画] または [描画色で描画] の場合は、『完全な白』になります。

R **[色初期設定] アイコン**
描画色を『完全な黒』、背景色を透明色 ([描画色で描画] の状態) に設定します。

S **[色入れ替え] アイコン**
クリックすると描画色と背景色が入り替わり、白黒反転のような効果を期待できます。例として、アミを 20% で貼り付けた後にこのアイコンをクリックすることで、80% のアミを作り出すことも可能です。

T **[標準モード] ボタン**
描画色・背景色共に描ける設定になります。

U **[背景色透明モード] ボタン**
描画色のみが描ける設定になります。背景色は透明になります。

V **[描画色透明モード] ボタン**
背景色のみが描ける設定になります。描画色は透明になります。

W **[貼方] リストボックス**
トーンの貼り方を選択します。
アミ・線・砂目などの 2 値トーンは、[繰り返す][繰り返し裏返す] から選択しま

す。集中線・柄などの 2 値トーンとグレートーンは、[繰り返す][繰り返し裏返す][繰り返さない][繰り返さずに裏返す][折り返す] から選択します。

X **[角度] 入力ボックス・[角度] 入力スライダー**
ボックスに直接数値を入力、または右のスライダーをドラッグして、トーンの回転角度を設定します。スライダーは 2° 刻みで設定されます。スライダーの中央・左端・右端がそれぞれ 0.0° となります。
ドラッグ時にトーン描画領域以外はピンクで表示されます。

Y **[倍率] 入力ボックス・[倍率] 入力スライダー**
ボックスに直接数値を入力、または右のスライダーをドラッグして、10.0% から 1000.0% までトーンの表示倍率を設定します。スライダーは中央が 100% となります。ドラッグ時にトーン描画領域以外はピンクで表示されます。

Z **[濃度] 入力ボックス・[濃度] 入力スライダー (グレートーンのみ)**
ボックスに直接数値を入力、または右のスライダーをドラッグして、20.0% から 180.0% までトーンの濃度を設定します。スライダーは 0.5% 刻みで設定されます。スライダーは中央が 100% となります。

a **[表現] リストボックス (グレートーンのみ)**
選択しているグレートーンのアミ点化の表現方法を [アミ][ライン][クロス][ランダム] から選択します。

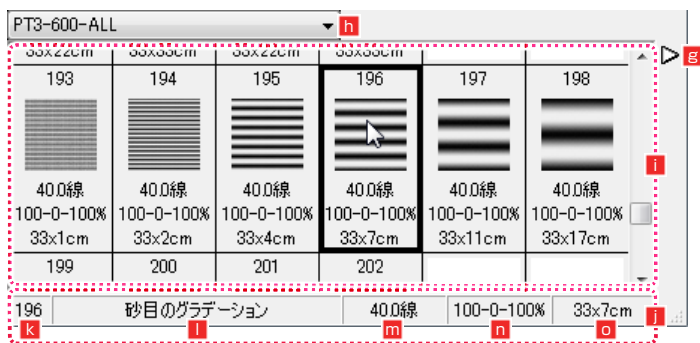
b **[線数] 入力ボックス・[線数] 入力ボタン (グレートーンのみ)**
ボックスに直接数値を入力、または上下のボタンをクリックして、選択しているグレートーンをアミ点化するための線数を設定します。ボックスは 1.0 線から 85.0 線まで入力できます。スライダーはクリックごとに 20.0 / 27.5 / 32.5 / 42.5 / 50.0 / 55.0 / 60.0 / 65.0 / 70.0 / 75.0 / 80.0 / 85.0 線と段階的に設定されます。トーンジャンプを避けたい場合、300dpi までなら 20 線、600dpi なら 40 線以下の線数の使用に留める必要があります。

c **[角度] 入力ボックス・[角度] 入力ボタン (グレートーンのみ)**
ボックスに直接数値を入力、または上下のボタンをクリックして、選択しているグレートーンをアミ点化するための角度を設定します。ボタンは押すごとに 0.0 / 15.0 / 30.0 / 45.0 / 60.0 / 75.0 / 90.0 / 105.0 / 120.0 / 135.0 / 150.0 / 165.0° と段階的に設定されます。通常の使用には 45.0° の角度をお勧めします。表現方法に [ランダム] を選択した場合は角度の設定はありません。

d **[OK] ボタン**
選択したすべての処理を実行し、[スクリーントーン] ダイアログを閉じます。[Enter] キーでも同様の操作ができます。ダイアログのサイズや選択したツールの情報はハードディスクに記憶され、次回起動時にそのまま適用されます。

e **[キャンセル] ボタン**
選択したすべての処理を取り消し、[スクリーントーン] ダイアログを閉じます。ダイアログのサイズや選択したツールの情報はハードディスクに記憶され、次回起動時にそのまま適用されます。[メニュー] にある機能の実行についてはキャンセルされません。

f **[設定をクリア] ボタン**
各パラメータが以下の初期値に戻ります。
[貼方] 繰り返す
[回転] 10.0°
[倍率] 100.0%
[濃度] 100.0%
[表現] アミ 60.0 線
[線数/角度] 45.0°



g **【メニュー】ボタン**
クリックするとメニューが表示されます。
[トーンセット]の登録や[トーンセット]エリアの表示方法の設定を行います。

h **【トーンセット選択】ボックス**
[トーンセット]エリアに表示される[トーンセット]を切り替えます。最大で100セットまで格納できます。
[トーンセット]が表示されない場合は、[トーンメニュー]ボタンから[新規トーンセット...]を選択して新しい[トーンセット]を作成するか、[トーンセットファイルの読み込み]を選択して任意の[トーンセット]ファイルを読み込みます。

i **【トーンセット】エリア**
選択している[トーンセット]のトーン内容を一覧で表示します。
[Shift]キー＋右クリックで複数のトーンを選択できます。

空白欄をクリックすると、貼り込み中のトーンをキャンセルできます。
表示の設定は[トーンセット]ごとに記憶されます。
最大で横6×縦200の合計1200種までを表示できます。

j **【トーン情報】エリア**
[トーンセット]エリアで、マウスカーソルがポイントしているトーンの情報を表示します。
該当の情報が[---]と表示される場合は、その情報を表示できない、または表示する必要がないことを示しています。

k **【インデックス番号】**
[トーンセット]エリアにあるすべてのトーンに付く番号を表示します。
この番号は全[トーンセット]共通となっており、上段左端を1として右に向かって数が割り振られます。

l **【タイトル】**
[アミ][砂目]など、トーンの特徴を表示します。

m **【線数】**
1インチ中に並んでいる点や線の数を表示します。
[アミ]や[万線]以外のトーンは基本的にこの情報を持たないため、線数は表示されません。
なお[砂目]には線数の表示がありますが、目安としての情報に留めてください。

n **【濃度】**
トーンの濃度を百分率で表示します。
[完全な白色]を濃度0%、[完全な黒色]を濃度100%として表示します。
[100-0%]または[100-0-100%]のように表示される場合は、そのトーンがグラデーションであることを示しています。

o **【サイズ】**
トーンのサイズを示します。
通常は、[23×32cm]のように横×縦(cm)で表示されますが、[11.0cm]のように表示が片方だけの場合は、絵柄のつながる方向(横もしくは縦方向)に対して模様がエンドレスになっています(これらのトーンは繰り返しして貼り付けることを前提に作られているため、繰り返しでも境界が出ません)。
表示が[---]となっている場合は、縦横の全方向に対しエンドレスになっています。

【トーンセット】エリアのマウス操作

クリック	トーンを選択して[プレビュー]エリアのトーン描画領域に貼り込みます。
右クリック	[トーンセット]エリアに関するメニューが開きます。 [トーンファイルを追加...]・[空白を追加]・[すべてを選択]・[はずす]・[ファイル情報...]のコマンドが表示されます。
右ドラッグ	トーンを任意の場所に移動します。
ポイント	マウスカーソルが示しているトーンの詳細情報が、下の[トーン情報エリア]に表示されます。

【トーンセット】エリアの右クリックメニュー

トーンファイルを追加... 空白を追加 すべてを選択
はずす
ファイル情報...

・ **【トーンファイルを追加...】**
選択しているトーンの直前に、トーンを1つだけ追加します。
[トーンファイルを追加]ダイアログで[トーン]ファイル(拡張子:tdt)を選択して、[開く]ボタンをクリックするとトーンが読み込まれます。

・ **【空白を追加】**
選択しているトーンの直前に、空白欄を1つ挿入します。
空白欄をクリックすると、貼り込み中のトーンをリセットできます。

・ **【すべてを選択】**
トーンセットエリアに登録しているすべてのトーンを選択します。

・ **【はずす】**
選択しているトーンを、その[トーンセット]内から削除します。
[トーンセット]から除外されるだけで、[トーン]ファイル自体が削除されるわけではありません。

・ **【ファイル情報...】**
ウィンドウを開いて、選択しているトーンの詳細情報を表示します。

メニュー

[スクリーントーン]ダイアログの[メニュー]ボタンをクリックすると表示されるメニューです。
[トーンセット]の登録や表示方法の設定を行います。

新規トーンセット...	
トーンセットの名前変更...	
トーンセットを削除...	
トーンセットファイルの読み込み	▶
トーンファイルのフォルダ追加...	
名前を表示	
<input checked="" type="checkbox"/> 番号を表示	
<input checked="" type="checkbox"/> 線数を表示	
<input checked="" type="checkbox"/> 濃度を表示	
<input checked="" type="checkbox"/> サイズを表示	

・ **【新規トーンセット...】**
[トーンセット]を新しく作成します。
[新規トーンセット]ダイアログで任意のタイトルを入力後、[OK]ボタンをクリックすると新しい[トーンセット]が作成されます。
作成した[トーンセット]は[トーンセット選択]ボックスから選択できるようになります。
[トーンセット]は最大100セットまで作成できます。

・ **【トーンセットの名前変更...】**
使用中の[トーンセット]のタイトルを変更します。
[トーンセットの名前変更]ダイアログで任意のタイトルを入力後、[OK]ボタンをクリックすると[トーンセット]の名前が変更されます。

・ **【トーンセットを削除...】**
使用中の[トーンセット]を削除します。
ただしトーン自体が削除されることはありません。
[トーンセットを削除]ダイアログで[はい]ボタンをクリックすると実行されます。
削除後は[トーンセット選択]ボックスの一番上の[トーンセット]に切り替わります。

・ **【トーンセットファイルの読み込み】**
使用中の[トーンセット]の最後に、別の[トーンセットファイル]を追加します。

使用中の[トーンセット]と一緒にしたくない場合は、あらかじめメニューの[新規トーンセット]を実行しておく、独立した[トーンセット]を作ることができます。

メニューをポイントするとサブメニューが開かれ、[ファイル参照...]や、これまでに読み込んだ[トーンセットファイル]のリストが表示されますので、任意の[トーンセットファイル]を選択します。
[ファイル参照...]をクリックするとダイアログが表示されますので、[トーンセットファイル](拡張子:tst)を選択して[開く]ボタンをクリックすると、その[トーンセット]を読み込みます。

・ **【トーンファイルのフォルダ追加...】**
使用中の[トーンセット]に、指定のフォルダに入っているすべてのトーンを一度に追加します。
[フォルダの参照]ダイアログでトーンが入ったフォルダを選択して[OK]ボタンをクリックすると、フォルダ内のトーンを読み込みます。
(指定のフォルダの中にさらにフォルダがある場合はその中身も検索されます)

・ **【名前を表示】**
[トーンセット]エリアの表示方法を、「名前による表示」(オン)・「サムネールによる表示」(オフ)で切り替えます。

・ **【番号を表示】**
[トーンセット]エリアの[番号]表示を、表示(オン)・非表示(オフ)で切り替えます。

・ **【線数を表示】**
[トーンセット]エリアの[線数]表示を、表示(オン)・非表示(オフ)で切り替えます。

・ **【濃度を表示】**
[トーンセット]エリアの[濃度]表示を、表示(オン)・非表示(オフ)で切り替えます。

・ **【サイズを表示】**
[トーンセット]エリアの[サイズ]表示を、表示(オン)・非表示(オフ)で切り替えます。

キーコンビネーション

「PowerTone3」では、他のツールを使用中の状態でも、下記のキーを押している間は機能が図のように切り替わります。

Space	手のひら
Alt	ズーム・縮小
Ctrl	ズーム・拡大
Alt + Space	変形(回転・拡大・縮小)
Ctrl + Space	
Alt + Ctrl	移動
Alt + Ctrl + Space	ずらし

▶ PowerTone のインポート機能【Pro/EX】

PowerTone3のトーンファイル(～.tdt)をComicStudio形式のトーンファイル(～.tne)に変換して使用できます。[素材インストール]ダイアログからの操作で素材パレットに登録します。

1.ComicStudio 4.0を起動する

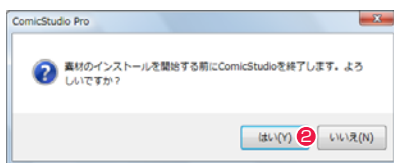
デスクトップの[ComicStudio 4.0]のアイコンをダブルクリックします。

2.[素材インストール]ダイアログを表示する

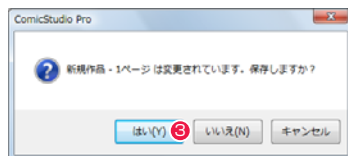
[素材インストール]ダイアログを表示します。



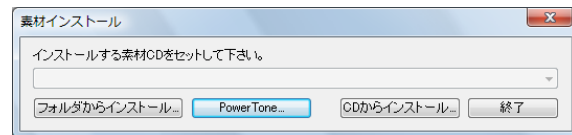
① [ファイル]メニューから[素材インストール...]を選択します。



② 確認のメッセージが表示されますので、内容をご確認のうえ、[はい]ボタンをクリックします。



③ 再度、確認のメッセージが表示されますので、内容をご確認のうえ、保存する場合は[はい]ボタンをクリックします。保存しない場合は[いいえ]ボタンをクリックします。



④ [素材インストール]ダイアログが表示されます。

3.PowerTone3 素材ディスクを挿入する

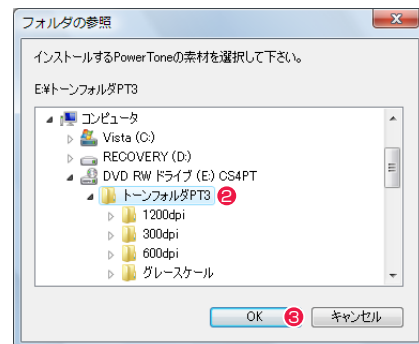
Windows版の場合は、製品に同梱されているCD-ROM『PowerTone3 for ComicStudio 素材ディスク』を、コンピュータのCDドライブに挿入します。

4.PowerTone3 素材をインポートする

挿入したCD-ROMから、PowerTone3 素材をインポートします。

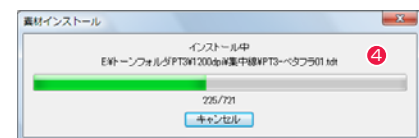
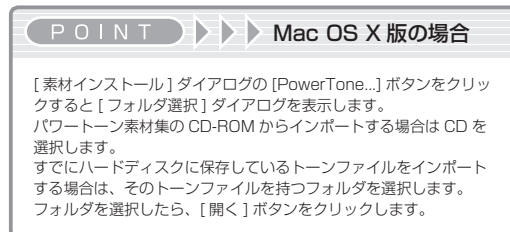


① [素材インストール]ダイアログの[PowerTone...]ボタンをクリックして[フォルダの参照]ダイアログを表示します。

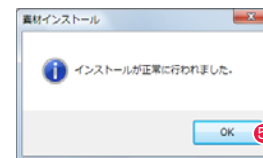


② CDドライブ内の[トーンフォルダPT3]フォルダを選択します。

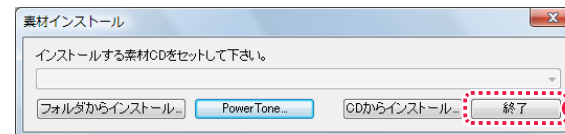
③ [OK]ボタンをクリックします。



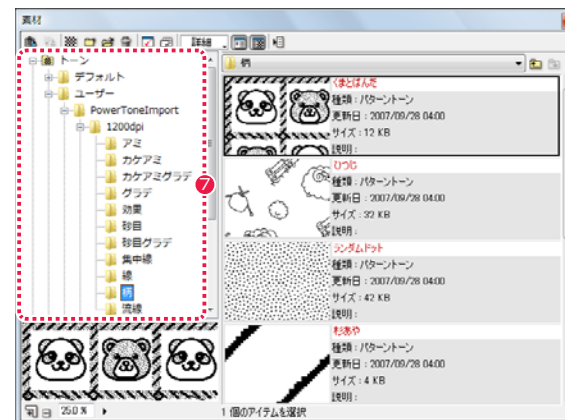
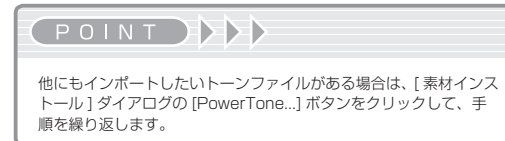
④ 通常の素材インストールと同様にインポート処理が行われます。そのまましばらくお待ちください。



⑤ 素材のインポート処理が完了すると、「インストールが正常に行われました。」とメッセージが表示されます。[OK]ボタンをクリックして閉じてください。



⑥ [素材インストール]ダイアログの[終了]ボタンをクリックしてComicStudioに戻ります。



⑦ [素材]パレットの[トーン]→[ユーザー]→[PowerTone Import]に、インポートしたファイルが追加されます。

第8章

編集

本章では線や画像のデータを編集する機能について紹介します。

Step:01	切り取り・コピー・貼り付け	268
Step:02	操作の取り消し・やり直し	272
Step:03	アクション機能【EX】	274
Step:04	移動と変形	284
Step:05	線の編集	288
Step:06	レタッチ	295
Step:07	白黒反転	306

Step: 01 切り取り・コピー・貼り付け

線や画像に対して選択範囲を作成して切り取りやコピーを行うと、別の場所に貼り付けられます。

切り取り・コピー・貼り付けとは

画像の選択範囲部分をクリップボードにコピーし、別の場所に貼り付ける機能です。

クリップボードにコピーする方法には、元の画像を削除する「切り取り」と元の画像を残す「コピー」があります。

また、クリップボードの画像を貼り付ける方法もさまざまな種類があります。



選択ツールで選択範囲を作成しクリップボードにコピー



クリップボードにコピーした画像を別の場所に貼り付け

クリップボード対象レイヤー一覧

クリップボードにコピーできるレイヤーは下記の通りです。

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] [マスクングレイヤー] [選択範囲レイヤー]※ [テキストレイヤー]
非対応描画レイヤー	[定規レイヤー] [枠線定規レイヤー]

※ [他のアプリケーションにコピー] ではクリップボードにコピーできません。

切り取り

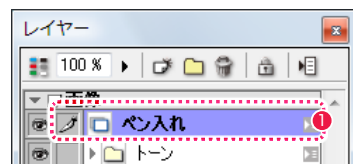
画像の選択範囲部分をクリップボードにコピーし、ページ上から画像を消去します。

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. 選択範囲を作成する

選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。選択範囲の作成方法については、第6章『選択範囲』(⇒ P.199)を参照してください。



① [ウィンドウ] メニューからレイヤーを選択して [レイヤー] パレットを表示し、対象とするレイヤーを選択します。



② 選択ツールを使用して選択範囲を作成します。ここでは、左の人物を選択しています。

3. コマンドを選択する

[編集] メニューから [切り取り] を選択します。



画像の選択範囲部分がクリップボードにコピーされ、元の位置から消去されます。

コピー

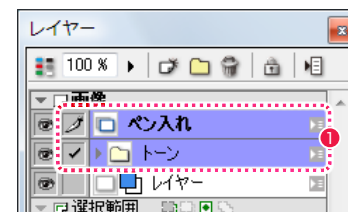
画像の選択範囲部分をクリップボードにコピーします。ページ上の画像は残ったままとなります。

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. 選択範囲を作成する

選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。選択範囲の作成方法については、第6章『選択範囲』(⇒ P.199)を参照してください。



① [ウィンドウ] メニューからレイヤーを選択して [レイヤー] パレットを表示し、対象とするレイヤーを選択します。



② 選択ツールを使用して選択範囲を作成します。ここでは、左の人物を選択しています。

3. コマンドを選択する

[編集] メニューから [コピー] を選択します。



画像の選択範囲部分がクリップボードにコピーされます。画像に変更はありません。

他のアプリケーションにコピー

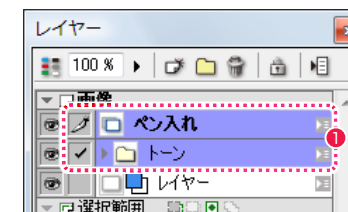
画像の選択範囲部分を OS のクリップボードにコピーします。コピーした内容は他のアプリケーションに貼り付けできます。

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. 選択範囲を作成する

選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。選択範囲の作成方法については、第6章『選択範囲』(⇒ P.199)を参照してください。



① [ウィンドウ] メニューからレイヤーを選択して [レイヤー] パレットを表示し、対象とするレイヤーを選択します。



② 選択ツールを使用して選択範囲を作成します。ここでは、左の人物を選択しています。

3. コマンドを選択する

[編集] メニューから [他のアプリケーションにコピー] を選択します。



画像の選択範囲部分がクリップボードにコピーされます。画像に変更はありません。

POINT

コピーした画像は、他のアプリケーションで [貼り付け] を実行すると、貼り付けられます。ただし、複数のレイヤーやテキストレイヤーをコピーしても、他のアプリケーション上では、1つの画像として貼り付けられます。レイヤーごとの編集はできません。

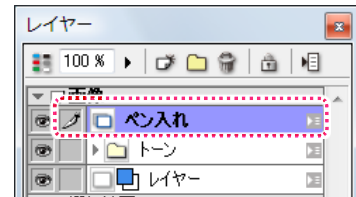
貼り付け

クリップボードにコピーした画像を、ページに貼り付けます。
ここでは、次のように左の人物を選択し、切り取りを行った場合を例にして説明します。



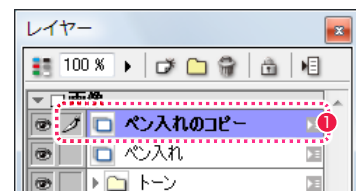
1. ページを開く

[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. コマンドを選択する

[編集] メニューから [貼り付け] を選択します。



- ① クリップボードにコピーした画像が貼り付けられ、貼りつけた画像のレイヤーが [レイヤー] パレットに新規作成されます。



画像は、クリップボードにコピーする前の位置に貼り付けられます。
画像の位置を変更するには、[レイヤー] パレットで新規作成されたレイヤーを選択し、[レイヤー移動] ツールで画像をドラッグします。

白を透明にして貼り付け

クリップボードにコピーした画像内で、描画色が [白] になっている部分を [透明] にして貼り付けます。
ここでは、次のように描画色 [白] で塗りつぶされた左の人物を選択し、切り取りを行った場合を例にして説明します。



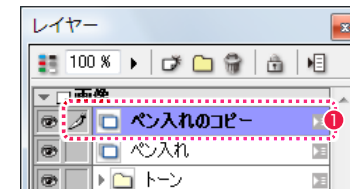
1. ページを開く

[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. コマンドを選択する

[編集] メニューから [白を透明にして貼り付け] を選択します。



- ① クリップボードにコピーした画像が貼り付けられ、貼りつけた画像のレイヤーが [レイヤー] パレットに新規作成されます。新規に貼り付けた画像 (左の人物) では、従来 [白] で塗られていた部分が [透明] に変換されています。

色を不透明度にして貼り付け

32bit のラスターレイヤーの画像をクリップボードにコピーした場合、色の濃度に応じた不透明度に変換して貼り付けられます。濃い色ほど不透明度が高く、薄い色ほど不透明度が低くなります。ここでは、次のようにカラーで描いた絵を選択し、切り取りを行った場合を例にして説明します。

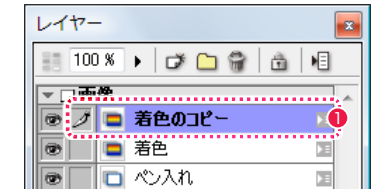


1. ページを開く

[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. コマンドを選択する

[編集] メニューから [色を不透明度にして貼り付け] を選択します。



- ① クリップボードにコピーした画像が、色の濃度に応じた不透明度に変換された状態で貼り付けられ、貼りつけた画像のレイヤーが [レイヤー] パレットに新規作成されます。この画像の場合、線画や髪の毛など濃い色の部分は不透明度が高いですが、肌の色など薄め色の部分は不透明度が低く変換されています。

Step 02 操作の取り直し・やり直し

操作を取り消したり、取り消した操作をやり直したりする機能です。

取り直し (アンドゥ)

誤った操作を行ったなどの場合、「取り直し」を実行すると、操作を取り消せます。

1. 操作を行う

ここでは、書き文字の画像を貼り付けます。



2. コマンドを選択する

[編集]メニューから[～の取り直し]を選択します。

3. 取り消しが実行される

直前に行った操作が取り消されます。ここでは、画像の貼り付けが取り消され、書き文字が削除されます。



やり直し (リドゥ)

取り消しを行った直後に、「やり直し」を実行すると、取り消した操作をやり直せます。

1. 取り消した操作をやり直す

画像の貼り付けを取り消した直後です。



2. コマンドを選択する

[編集]メニューから[～のやり直し]を選択します。

3. やり直しが実行される

直前に取り消した操作がやり直されます。この場合は、再度画像が貼り付けられ、書き文字が表示されます。



POINT

取り消しとやり直しが可能な回数は、[環境設定]ダイアログで設定できます。Windows版では[ファイル]メニューから[環境設定...]を、Mac OS X版では[ComicStudio]メニューから[環境設定...]を選択し、[環境設定]ダイアログを表示します。[環境設定]ダイアログで[ページ]を選択後、[取り消し]の[取り消し回数]に数値を入力します。最大50回まで設定できます。

履歴パレット

[履歴]パレットには、操作履歴が記録されています。[履歴]パレットで、操作履歴を選択すると、その時点まで操作を戻したり、やり直したりできます。

取り直し

[履歴]パレットで操作を取り消す方法です。

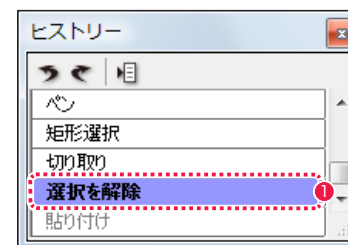
1. 操作を行う

ここでは、書き文字の画像を貼り付けます。



2. 操作を選択する

[ウィンドウ]メニューから[履歴]を選択し、[履歴]パレットを表示します。



① [履歴]パレットに表示されている操作履歴から、戻りたい操作を選択します。ここでは、[貼り付け]の直前の[選択を解除]を選択します。

3. 選択した操作に戻る

選択した操作の時点に戻ります。ここでは、画像の貼り付けが取り消され、書き文字が削除されます。



やり直し

[履歴]パレットで操作をやり直す方法です。

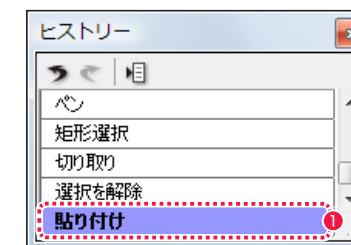
1. 取り消した操作をやり直す

画像の貼り付けを取り消した直後です。



2. 操作を選択する

[ウィンドウ]メニューから[履歴]を選択し、[履歴]パレットを表示します。



① [履歴]パレットに表示されている操作履歴から、やり直したい操作を選択します。ここでは、[選択を解除]の後の[貼り付け]を選択します。

3. 選択した操作をやり直す

選択した操作をやり直します。ここでは、再度画像が貼り付けられ、書き文字が表示されます。



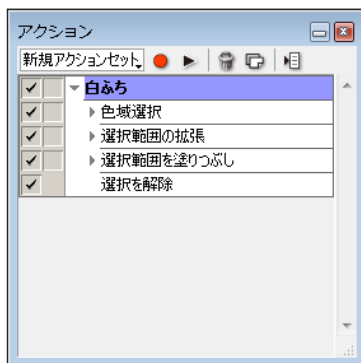
Step: 03 アクション機能【EX】

作業を行うための複数の操作を記録し、それらをまとめて再生することで、複数の画像に対して同じ処理を行える機能です。

▶ アクション機能とは【EX】

「アクション機能」とは、複数の操作を [アクション] パレットに記録し、記録した操作をまとめて実行する機能です。

よく使用する操作を記録しておくことで、他のページや作品に対して [アクション] パレットの [再生] ボタンをクリックするだけで記録した操作を実行できます。



ここでは、書き文字に白ふちを付ける方法を [アクション] パレットに記録しています。

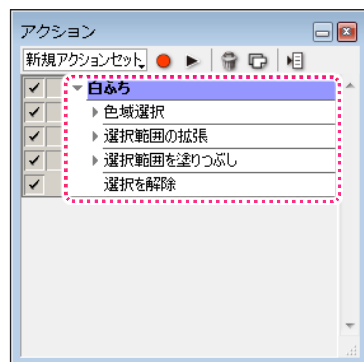
実際に白ふちを付けるには次の作業が必要となります。

- ・色域選択（書き文字の選択）
- ・選択範囲の拡張
- ・選択範囲を塗りつぶし
- ・選択範囲の解除

また、操作によっては数値や描画色などの設定を行う必要がありますが、それらをまとめて [アクション] パレットに記録することも可能です。ただし、機能によっては対応していない場合があります。



書き文字がそのまま描かれています。



記録されている操作から「白ふち」を選択し、再生します。



書き文字に対して、白ふちが描かれました。

▶ アクションパレットとは【EX】

[アクション] パレットとは、アクションの記録や管理を行うためのパレットです。

[ウィンドウ] メニューから [アクション] を選択すると、表示されます。

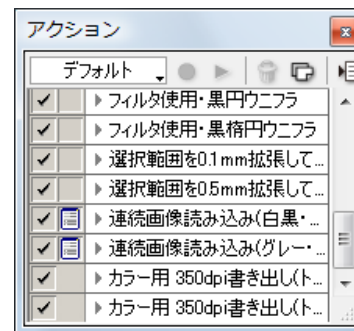
▶ アクションの追加【EX】

「アクション」とは、操作の記録や実行を行うための情報のまとめです。

まず、[アクション] パレットにアクションを追加し、操作を記録するための準備を行います。

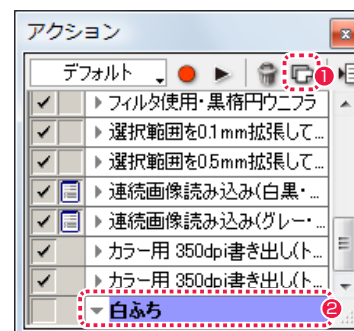
1. パレットを開く

[ウィンドウ] メニューから [アクション] を選択し、[アクション] パレットを表示します。



2. アクションを追加する

[アクション] パレットでアクションを追加します。



① [アクションの追加] ボタンをクリックします。

② アクションが作成されたら、アクション名を入力します。ここでは、例として「白ふち」と入力します。アクション名を確定したら、アクションの追加は完了です。

引き続き、作成したアクションに操作を記録するには、次の『アクションの記録』を参照してください。

POINT

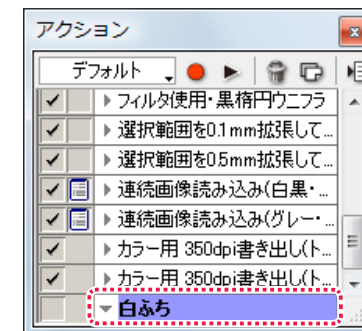
アクションの登録時に、あらかじめ登録するアクションセットを設定すると便利です。アクションセットについては、『アクションセットとは【EX】』(⇒ P.280) を参照してください。

▶ アクションの記録【EX】

作成したアクションに対して、操作を記録します。

1. アクションの選択

[アクション] パレットから、操作を記録したいアクションを選択します。ここでは、例として「白ふち」を選択します。

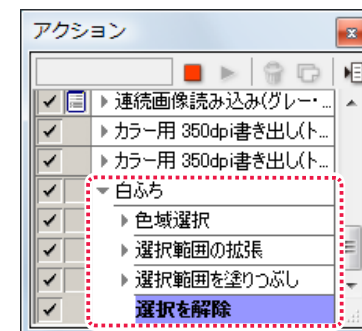


2. 操作を記録する

選択したアクションに操作を記録します。



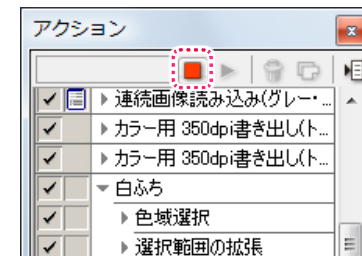
① [アクションの記録開始] ボタンをクリックします。



② ページ上で、アクションに記録したい操作を実際に行います。記録された操作は、[アクション] パレットで選択したアクションの下に表示されます。

3. 操作の記録が完了する

[アクション] パレットの [アクションの記録停止] ボタンをクリックします。これでアクションへの操作の記録は完了です。



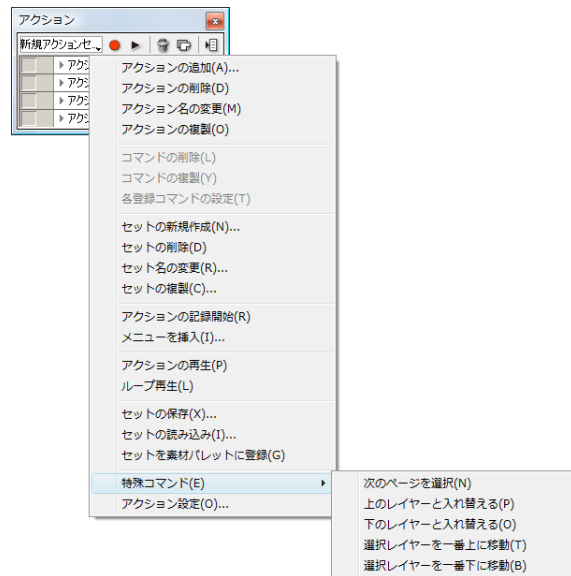
注意：記録できないコマンド（操作）

下記のコマンドは、アクション機能では記録できません。

- ・ [ファイル]メニュー→ [最近使ったファイル]
- ・ [ファイル]メニュー→ [読み込み] → [連続スキャン ...]
- ・ [ファイル]メニュー→ [読み込み] → [TWAIN 機器の選択 (Windows)] / [スキャン機器の選択] (Mac OS X)
- ・ [ファイル]メニュー→ [ページ設定 ...]
- ・ [ファイル]メニュー→ [印刷設定 ...]
- ・ [ファイル]メニュー→ [環境設定 ...] (Windows)
- ・ [ファイル]メニュー→ [ショートカット設定 ...]
- ・ [ファイル]メニュー→ [カスタムツール設定 ...]
- ・ [ファイル]メニュー→ [素材インストール ...]
- ・ [ファイル]メニュー→ [終了]
- ・ [編集]メニュー→ [取り消し]
- ・ [編集]メニュー→ [やり直し]
- ・ [表示]メニューのすべてのコマンド
- ・ [ウィンドウ]メニューのすべてのコマンド
- ・ [ヘルプ]メニューのすべてのコマンド
- ・ [ComicStudio]メニューのすべてのコマンド (Mac OS X)

特殊コマンドの種類

[アクション]パレットで使用できる特殊コマンドの種類は下記の通りです。



- ・ [次のページを選択]

アクションの再生対象のページを次のページに切り替えます。
- ・ [上のレイヤーと入れ替える]

アクションの再生中に選択しているレイヤーと1つ上のレイヤーの階層を入れ替えます。編集対象となるレイヤーは変更されません。
- ・ [下のレイヤーと入れ替える]

アクションの再生中に選択しているレイヤーと1つ下のレイヤーの階層を入れ替えます。編集対象となるレイヤーは変更されません。
- ・ [選択レイヤーを一番上に移動]

アクションの再生対象のレイヤーを、一番上の階層に移動します。
- ・ [選択レイヤーを一番下に移動]

アクションの再生対象のレイヤーを、一番下の階層に移動します。

特殊コマンド [EX]

「特殊コマンド」とは、メニューやマウス操作を行うだけでは記録できないコマンドを、[アクション]パレット向けにコマンド化したものです。[アクション]パレットのメニューから記録できます。

1. 操作を記録する

[アクション]パレットから、操作を記録したいアクションを選択します。



2. 特殊コマンドを記録する

[メニュー表示] ボタンをクリックして表示されるメニューから [特殊コマンド] を選択し、コマンドを選択します。ここでは、例として [上のレイヤーと入れ替える] を選択します。



3. 特殊コマンドの記録が完了する

選択したアクションに、特殊コマンドが記録されます。



メニューを挿入 [EX]

メニューバーから実行する複数のコマンド（操作）をまとめて、[メニューを挿入]ダイアログで設定し、アクションに登録できます。この方法で登録する場合、実際の画像の編集や、各コマンド選択時に表示されるダイアログで設定を行う必要がありません。各コマンドの設定は、アクション再生時に行います。

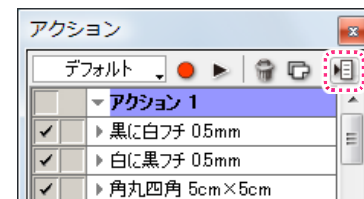
1. 操作を記録する

[アクション]パレットから、操作を記録したいアクションを選択します。



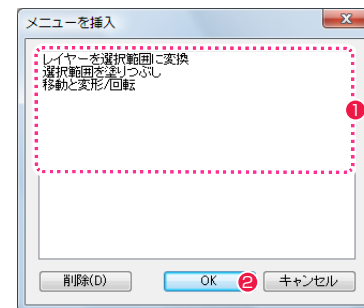
2. コマンドを選択する

[メニュー表示] ボタンをクリックして表示されるメニューから [メニューを挿入] を選択します。



3. 対象メニューを記録する

[メニューを挿入]ダイアログが表示されたら、アクションに記録したいメニューのコマンドを選択します。メニューのコマンド選択時は、実際に画像の編集を行う必要はありません。



① アクションに記録したいメニューのコマンドを実行します。実行した操作は記録され、[メニューを挿入]ダイアログに表示されます。

ここでは、例として次のメニューのコマンドを実行しています。

- ・ [選択]メニュー→ [レイヤーを選択範囲に変換]
- ・ [編集]メニュー→ [選択範囲を塗りつぶし ...]
- ・ [編集]メニュー→ [移動と変形] → [回転 ...]

② [OK] ボタンをクリックします。

4. メニューの記録が完了する

選択したアクションに、コマンドが記録されます。



▶ アクションの再生 [EX]

[アクション]パレットに登録したアクションを再生します。

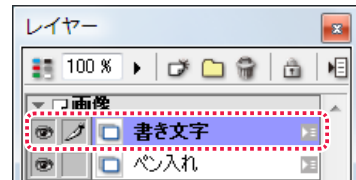
1. ページを開く

[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. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットでアクションの再生対象となるレイヤーを選択します。

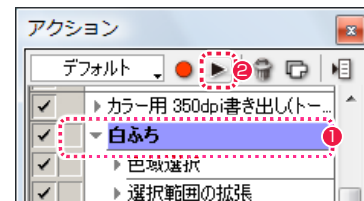


3. パレットを開く

[ウィンドウ]メニューから [アクション] を選択し、[アクション]パレットを表示します。

4. アクションを再生する

[アクション]パレットからアクションを選択し、再生します。



① 再生したいアクションを選択します。ここでは「白ふち」を選択します。

② [アクションの再生] ボタンをクリックします。



⑤ ページ上でアクションが再生されます。ここでは、文字に白ふちが付きました。

ループ再生

[ループ再生] は、アクションを繰り返し再生する機能です。[アクション]パレットの [メニュー表示] ボタンをクリックして表示されるメニューから [ループ再生] を選択すると、[ループ再生] のオン・オフが切り替えられます。

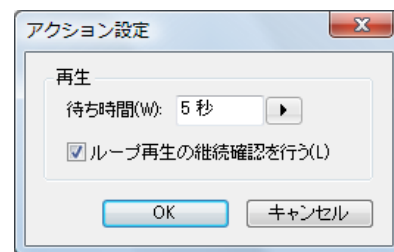


注意：ループ再生を行う場合

[ループ再生] をオンにした場合、[アクション設定] ダイアログの [ループ再生の継続確認を行う] チェックボックスをオフにした場合、アクションの再生を終了するには [ESC] キーを押してください。

[アクション設定] ダイアログ

[アクション]パレットの [メニュー表示] ボタンをクリックして表示されるメニューから [アクション設定...] を選択すると、[アクション設定] ダイアログが表示されます。[アクション設定] ダイアログでは、アクションの再生方法について設定できます。



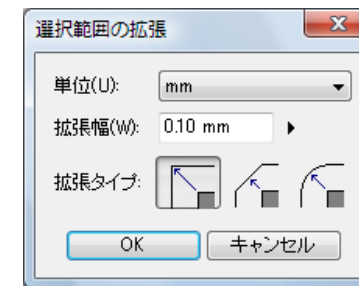
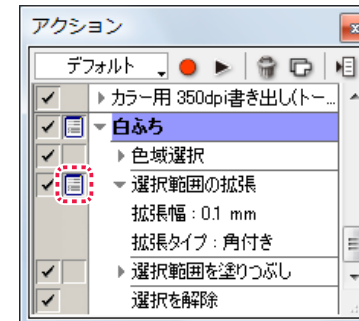
- [待ち時間]
アクションに登録した各コマンドを再生するまでの時間を設定できます。
- [ループ再生の継続確認を行う]
ループ再生を設定した場合、アクションのコマンド再生がひと通り終了したときに、再生の継続を確認するダイアログを表示します。

POINT

アクション内の特定のコマンドを選択して [アクションの再生] ボタンをクリックすると、選択したコマンド以降の操作が再生されます。それ以前のコマンドは再生されません。

設定切り替えチェック

通常、アクションにコマンドを記録した場合、各コマンドの設定も含めて記録されています。アクション再生時に、特定のコマンドの設定を行いたい場合は、[設定切り替えチェック] をクリックして、オンにします。オンにしたコマンドの再生時に、設定を行うためのダイアログが表示されます。ダイアログの設定後は、引き続きアクションが再生されます。



参考：[選択範囲の拡張] ダイアログ

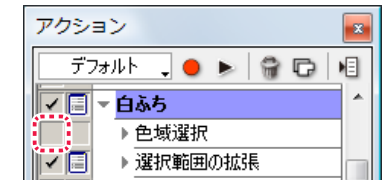
再生順序の入れ替え

コマンドは上から順に再生されます。コマンドの再生順序は、[アクション]パレット上で変更できます。順序を変更したいコマンドを選択し、変更したい位置までドラッグします。



実行切り替えチェック

アクション内の特定のコマンドだけを再生しないようにするには、[実行切り替えチェック] をクリックして、オフにします。



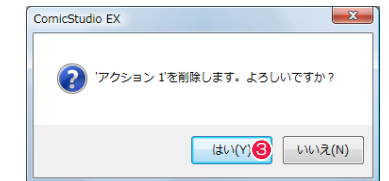
▶ アクションの削除 [EX]

[アクション]パレットに登録したアクションを削除します。

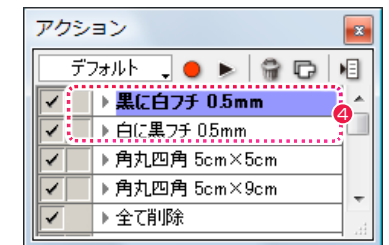


① 削除したいアクションを選択します。

② [アクションの削除] ボタンをクリックします。



③ 確認のメッセージが表示されたら、[はい] ボタンまたは [OK] ボタンをクリックします。



④ [アクション]パレットからアクションが削除されます。

POINT

特定のコマンドだけを削除するには、削除したいコマンドを選択して、[アクションの削除] ボタンをクリックします。選択したコマンドのみが削除されます。

▶ アクションセットとは [EX]

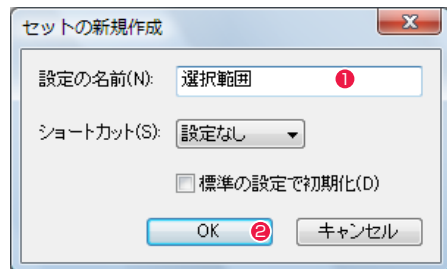
「アクションセット」とは、アクションの表示を切り替えるための機能です。アクションセットを作成してアクションを登録すると、登録したアクションのみを表示できます。用途やアクションの使用頻度などに合わせて複数のアクションセットを作成し、切り替えて使用すると便利です。



▶ アクションセットの新規作成 [EX]

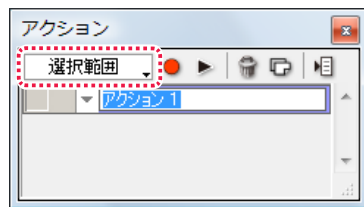
アクションセットを新規作成します。

1. コマンドを選択する
[アクション]パレットの[メニュー表示]ボタンをクリックし、メニューから[セットの新規作成...]を選択します。
2. アクションセットの新規作成
[セットの新規作成]ダイアログでアクションセットの設定を行います。



- 1 [設定の名前] にアクションセット名を入力します。
- 2 [OK] ボタンをクリックします。

3. アクションセットの作成が完了する
[アクション]パレットにアクションセットが作成され、同時にアクションが追加されます。

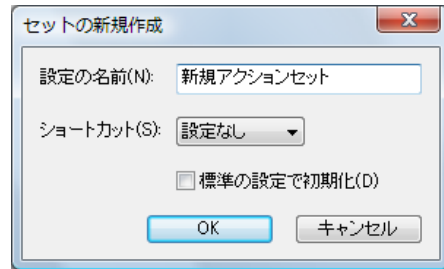


POINT

アクションセットとアクションが作成されたら、アクションの記録を行います。詳細は「アクションの記録 [EX]」(⇒P.275)を参照してください。

[セットの新規作成] ダイアログ

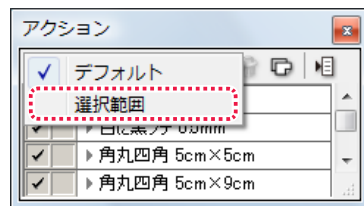
[セットの新規作成]ダイアログはアクションセットの新規作成時に表示されます。



- [設定の名前]
アクションセットの名前を設定できます。
- [ショートカット]
[アクション]パレット表示時に、アクションセットを切り替えるためのショートカットを設定できます。[alt]キーを押しながら、設定したキーを押すと切り替えられます。
- [標準の設定で初期化] チェックボックス
オンにすると、ご購入時に設定されているアクションセット[デフォルト]に登録されているアクションが作成するアクションセットに複製されます。

▶ アクションセットの切り替え [EX]

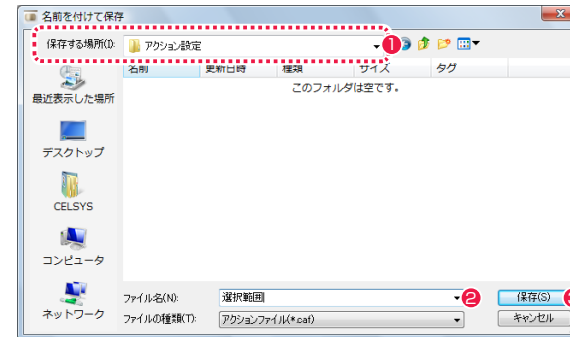
複数のアクションセットを切り替えます。
[セットの切り替え]をクリックして表示された一覧から、切り替えたいアクションセットを選択します。



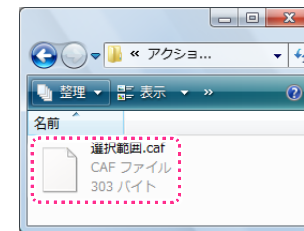
▶ アクションセットの保存 [EX]

アクションセットをアクションセットファイル (*.caf) として、外部に書き出せます。しばらく使用しないアクションセットを整理したい場合などに、保存できます。

1. コマンドを選択する
[アクション]パレットの[メニュー表示]ボタンをクリックし、メニューから[セットの保存...]を選択します。
2. アクションセットを保存する
[名前を付けて保存]ダイアログが表示されます。



- 1 [保存する場所] を指定します。
 - 2 保存するファイル名を入力します。
 - 3 [保存] ボタンをクリックします。
3. アクションセットの保存が完了する
指定した保存場所にアクションセットファイル (*.caf) として保存されます。



▶ アクションセットを素材パレットに登録 [EX]

アクションセットをアクションセットファイル (*.caf) として、[素材]パレットに書き出して登録できます。

1. コマンドを選択する
[アクション]パレットの[メニュー表示]ボタンをクリックし、メニューから[セットを素材パレットに登録]を選択します。
2. アクションセットが登録される
[素材]パレットの[マテリアル]→[ユーザー]に、アクションセットファイル (*.caf) として登録されます。

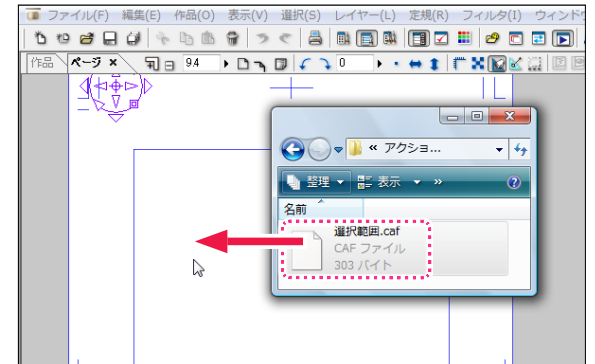
POINT

[素材]パレットに登録したアクションセットファイル (*.caf) は、ページ上または[アクション]パレットにドラッグ&ドロップすると、[アクション]パレットに登録できます。

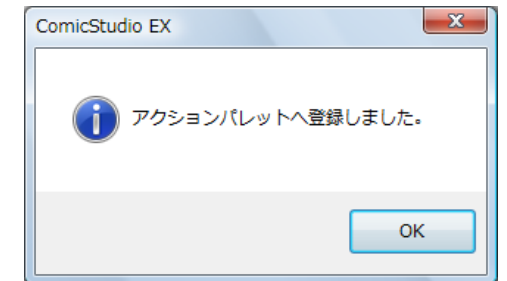
▶ アクションセットの読み込み [EX]

保存したアクションセットファイル (*.caf) を読み込んで、アクションセットに登録します。アクションセットファイル (*.caf) を他のユーザーと共有すれば、アクションセットを共有できます

1. 保存した CAF ファイルを用意する
保存したアクションセットファイル (*.caf) を用意します。
2. アクションセットを読み込む
アクションセットファイル (*.caf) をページ上にドラッグ&ドロップします。



3. アクションセットの登録が完了する
メッセージが表示され、[アクション]パレットにアクションセットファイル (*.caf) として保存されます。



POINT

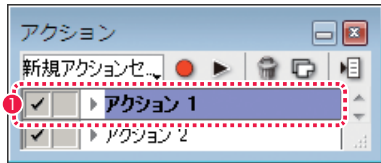
アクションセットファイル (*.caf) は、[アクション]パレットの[メニュー表示]ボタンをクリックし、メニューから[セットの読み込み...]を選択して登録することもできます。

▶ アクションショートカット【EX】

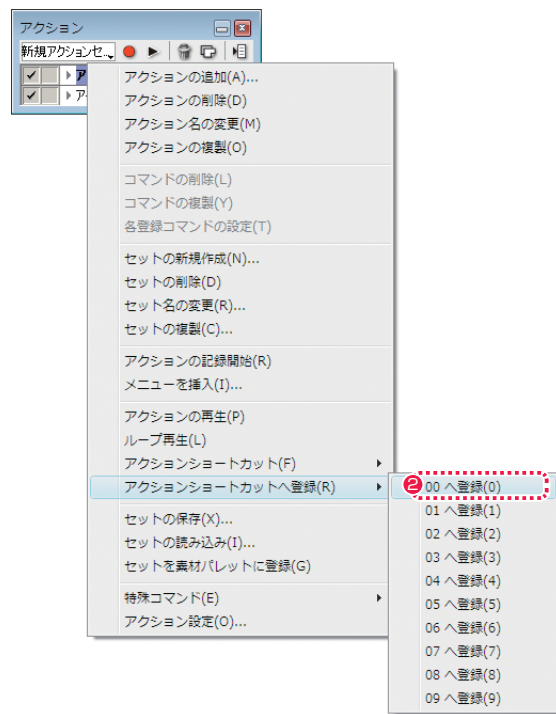
よく使用するアクションにショートカットを登録できます。ショートカットを登録すると、[アクション]パレットの操作を行わずにアクションを実行できます。

アクションショートカットへ登録

アクションをアクションショートカットに登録します。



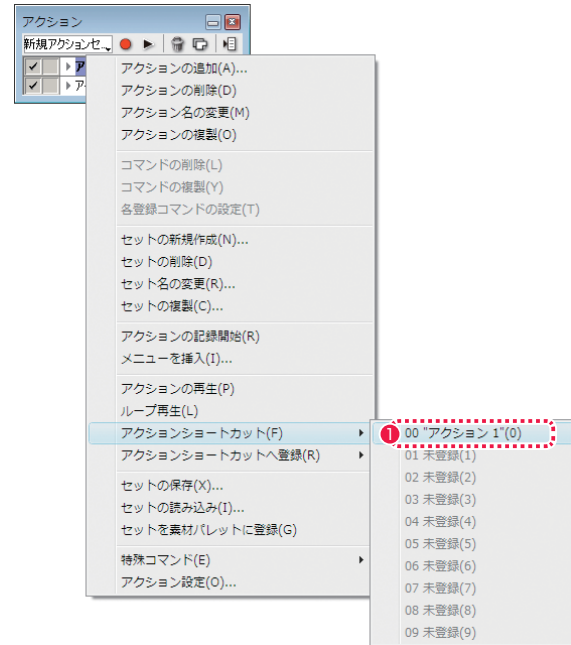
- ① [アクション]パレットでアクションショートカットに登録したいアクションを選択します。



- ② [アクション]パレットの[メニュー表示]ボタンをクリックして表示されるメニューから、[アクションショートカットへ登録]→[nn へ登録]を選択します。選択したアクションがアクションショートカットに登録されます。

アクションショートカットを実行

登録したアクションショートカットを実行します。



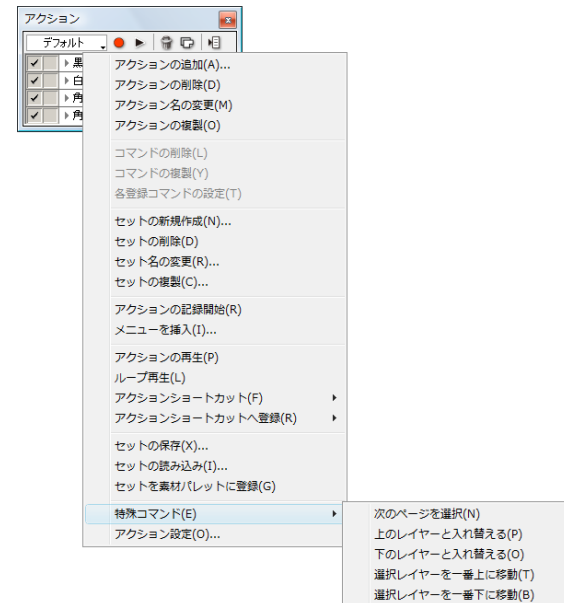
- ① [アクション]パレットの[メニュー表示]ボタンをクリックして表示されるメニューから、[アクションショートカット]→実行したいアクションを選択します。アクションショートカットに登録したアクションが実行されます。

POINT

[ファイル]メニューから[カスタマイズ]→[ショートカット設定]を選択して表示される[ショートカット設定]ダイアログで、アクションショートカットにショートカットキーを割り当てられます。

▶ アクションパレットのメニュー表示【EX】

[アクション]パレットの[メニュー表示]ボタンをクリックして表示されるメニューには、[アクション]パレットを便利に活用するための機能があります。ここでは、各機能について紹介します。



- ・[アクションの追加 ...]
表示中のアクションセットにアクションを新規作成します。『アクションの追加【EX】』(⇒P.275)と同様の機能です。
- ・[アクションの削除]
選択したアクションを削除します。
- ・[アクション名の変更]
選択したアクションの名称を変更します。
- ・[アクションの複製]
選択したアクションの複製を作成できます。
- ・[コマンドの削除]
選択中のコマンドを削除します。
- ・[コマンドの複製]
選択中のコマンドを複製します。
- ・[各登録コマンドの設定]
選択中のコマンドを設定するためのダイアログが表示されます。設定が登録されているコマンド選択時以外は使用できません。
- ・[セットの新規作成 ...]
アクションセットを新規作成します。『アクションセットの新規作成【EX】』(⇒P.280)を参照してください。
- ・[セットの削除]
表示中のアクションセットを削除します。
- ・[セット名の変更]
表示中のアクションセットの、名称とショートカットを変更できます。

- ・[セットの複製]
表示中のアクションセットを複製したアクションセットを作成します。
- ・[アクションの記録開始]
選択中のアクションに対して、コマンドの記録を開始します。
- ・[メニューを挿入]
選択中のアクションに対して、メニューコマンドをまとめて記録できます。詳しくは『メニューを挿入【EX】』(⇒P.277)を参照してください。
- ・[アクションの再生]
選択中のアクションを再生します。
- ・[ループ再生]
アクションの再生時に、同じアクションを繰り返し再生するよう切り替えられます。詳しくは『アクションの再生【EX】』(⇒P.278)を参照してください。
- ・[アクションショートカット]
アクションショートカットに登録したアクションを実行します。詳しくは『アクションショートカット【EX】』(⇒P.282)を参照してください。
- ・[アクションショートカットへ登録]
選択したアクションをアクションショートカットに登録します。詳しくは『アクションショートカット【EX】』(⇒P.282)を参照してください。
- ・[セットの保存 ...]
表示中のアクションセットをアクションセットファイル(*.caf)で保存できます。作成したアクションセットのバックアップなどに使用できます。
- ・[セットの読み込み ...]
アクションセットファイル(*.caf)を読み込みます。
- ・[セットを素材パレットに登録]
表示中のアクションセットを[素材]パレットに登録できます。[素材]パレットに登録したアクションセットを使用するには、アクションセットのアイコンを[アクション]パレットにドラッグ&ドロップします。
- ・[特殊コマンド]
メニューやマウス操作だけでは記録できない操作を登録できます。詳しくは『特殊コマンド【EX】』(⇒P.276)を参照してください。
- ・[アクション設定 ...]
アクションの再生方法について設定できます。詳しくは『アクションの再生【EX】』(⇒P.278)を参照してください。

POINT

[アクション]パレットの各部の名称と機能については、第14章「全機能紹介」→「Step:03 ウィンドウ・パレット」→「アクションパレット【EX】」(⇒P.475)を参照してください。

Step 04 移動と変形

画像の選択部分に対して、移動と変形を行います。

移動と変形

画像の選択範囲に対して、移動や変形を行います。

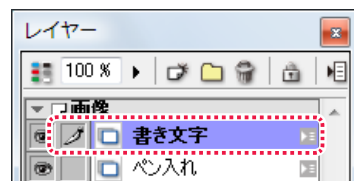
1. ページを開く

[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. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで移動や変形を行いたいレイヤーを選択します。



3. 選択範囲を作成する

選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。選択範囲の作成方法については、第6章「選択範囲」(⇒P.199)を参照してください。



4. コマンドを選択する

[編集]メニューの[移動と変形]を選択して表示されるメニューから、変形させたいコマンドを選択します。

5. 移動や変形の設定を行う

画像に赤いガイド線が表示され、[プロパティ]パレットの[移動と変形]タブが表示されます。



① ガイド線やハンドルをドラッグすると、選択したコマンドに応じて、拡大・縮小・回転などの変形を行います。

② ガイド線の内側をドラッグすると、画像を移動できます。



③ [プロパティ]パレットの各項目に数値を入力すると、移動や変形を行います。

④ [ガイド線の表示・非表示]アイコンをクリックすると、ガイド線の表示・非表示を切り替えられます。ガイド線のない状態で、変更後の画像を確認できます。

⑤ [プロパティ]パレットの[OK]ボタンをクリックするか、ページ上でダブルクリックします。

6. 変形が完了する

画像の[移動と変形]が完了しました。



[移動と変形]タブ

移動と変形を実行する場合は[プロパティ]パレットの[移動と変形]タブで設定します。



A [取り消し]・[やり直し]

[移動と変形]タブの設定、ガイド線やハンドルのドラッグ操作に対して、取り消しとやり直しができます。

B [上下反転]・[左右反転]

画像の上下反転・左右反転ができます。

C [ガイド線の表示・非表示]

ガイド線の表示・非表示が切り替われます。ガイド線やハンドルをドラッグして調整を行う場合は、表示に設定してください。

D [中心点]

拡大・縮小や回転の中心点を変更します。ボタンを押すと、指定した箇所に中心点が移動します。中心点は、赤い十字で表示され、[ガイド線の表示・非表示]で表示が切り替わります。中心点はページ上でドラッグしても変更できます。

E [処理の種類]

[拡大・縮小]・[回転]・[自由変形]・[ゆがみ]・[遠近法]の中から処理を選択します。画像の周囲のハンドルをドラッグする操作は、この選択した処理に応じて動作します。

F [拡大率]

画像の拡大率を、[幅]と[高さ]でパーセント指定します。

・[相対値]

画面に表示されている状態からの拡大率を入力します。入力後、画面が変更されると100%に戻ります。

・[絶対値]

移動と変形の実行前の状態からの拡大率を入力します。[自由変形]・[ゆがみ]などを使用して画像が変更された場合は指定できなくなります。

・[元画像の比率を維持]

画像の縦横比率を維持したまま、拡大・縮小を行います。

G [リセット]ボタン

[移動と変形]タブの設定、ガイド線やハンドルのドラッグ操作をリセットし、設定前の状態に戻します。

H [位置]

画像の位置を、[左]と[上]でmm指定します。

・[相対値]

画面に表示されている位置から移動する距離を入力します。入力後、画面に変更が反映されると0.00mmに戻ります。

・[絶対値]

移動と変形の実行前の位置から移動する距離を入力します。

I [角度]

画像を回転する角度を指定します。

・[相対値]

画面に表示されている位置から回転する角度を入力します。入力後、画面に変更が反映されると0.0°に戻ります。

・[絶対値]

移動と変形の実行前の位置から回転する角度を入力します。[自由変形]・[ゆがみ]などを使用して画像が変更された場合は指定できなくなります。

J [アンチエイリアス]

回転や変形を行うとき、アンチエイリアスをかけます。8bit以上の[ラスターレイヤー]・[選択範囲レイヤー]のみ有効です。

K [元画像を残す]

元の画像を残したまま、移動および変形を行います。

L [OK]ボタン

[移動と変形]タブの設定を有効にした状態で、画像を確認します。

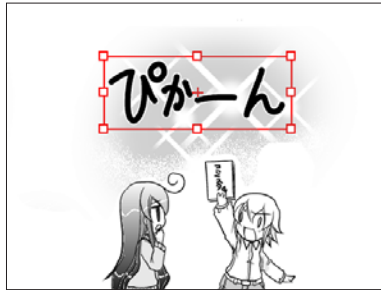
M [キャンセル]ボタン

[移動と変形]タブの設定を無効にした状態で、画像を確認します。

拡大・縮小

選択範囲の拡大・縮小は、[編集]メニューから[移動と変形]→[拡大・縮小...]を選択すると設定できます。設定方法は下記の通りになります。

- 画像の周囲のガイド線やハンドルをドラッグします。縦横比を変更せずに拡大・縮小する場合は、[Shift]キーを押しながらドラッグします。
- [プロパティ]パレットの[移動と変形]タブで数値を入力します。



元画像



拡大



縮小

回転

選択範囲の回転は、[編集]メニューから[移動と変形]→[回転...]を選択すると設定できます。設定方法は下記の通りになります。

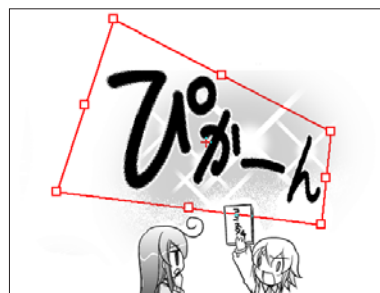
- 画像の周囲のガイド線やハンドルをドラッグします。[Shift]キーを押しながらドラッグすると、45°刻みで回転できます。
- [プロパティ]パレットの[移動と変形]タブで数値を入力します。



回転

自由変形

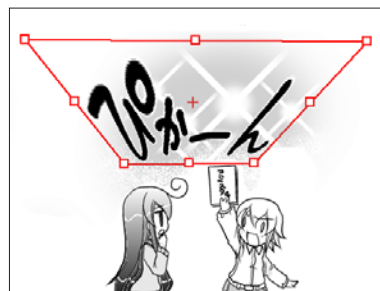
[編集]メニューから[移動と変形]→[自由変形...]を選択し、画像の周囲のガイド線やハンドルをドラッグします。自動変形を設定する場合は、ハンドルを自由に移動できます。



自由変形

ゆがみ

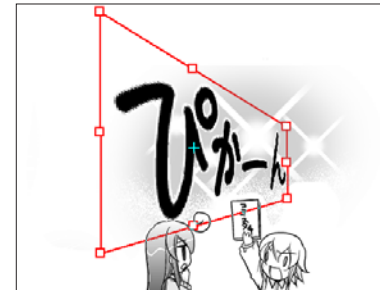
[編集]メニューから[移動と変形]→[ゆがみ...]を選択し、画像の周囲のガイド線やハンドルをドラッグします。ゆがみを設定する場合は、ハンドルは、辺に対して垂直または水平にしか移動できません。



ゆがみ

遠近法

[編集]メニューから[移動と変形]→[遠近法...]を選択し、画像の周囲のガイド線やハンドルをドラッグします。遠近法を設定する場合は、辺の中央のハンドルは辺に対して垂直または水平に移動できます。角のハンドルは縦に移動すると辺の上下両方に、横に移動すると辺の左右両方に対して拡大・縮小します。



遠近法

左右反転

選択範囲を左右反転できます。[編集]メニューから[移動と変形]→[左右反転...]を選択します。



左右反転

上下反転

選択範囲を上下反転できます。[編集]メニューから[移動と変形]→[上下反転...]を選択します。



上下反転

POINT

[左右反転]と[上下反転]実行時は、[プロパティ]パレットの[移動と変形]タブは[自由変形]が選択された状態で表示されます。

メッシュ変形【Pro/EX】

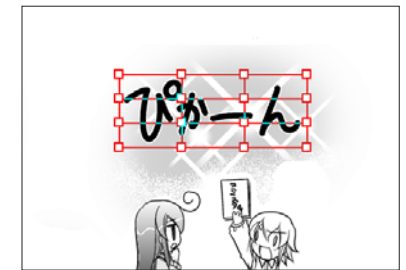
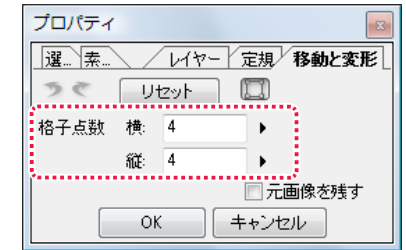
選択範囲に対して格子で分割したガイド線やハンドルを作成し、それらをドラッグして部分ごとに変形ができます。

1. コマンドを選択する

[編集]メニューの[移動と変形]→[メッシュ変形]の順に選択します。

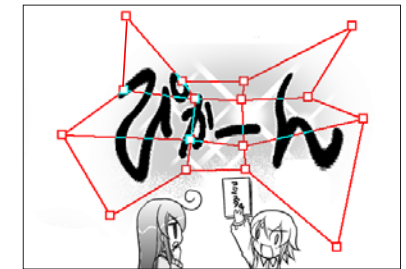
2. 格子の数を設定する

[プロパティ]パレットの[移動と変形]タブで格子点数を設定します。画像の選択範囲部分に設定した数だけ格子の点(ハンドル)があるガイド線が表示されます。



3. 変形を行う

画像の選択範囲部分に設定した数だけ格子が表示されます。ガイド線やハンドルをドラッグして変形します。



4. 変形が完了する

[プロパティ]パレットの[OK]ボタンをクリックするか、ページ上でダブルクリックすると、変形が確定し、作業が完了します。



Step: 05 線の編集

描いた線に対して、各種編集が行えます。

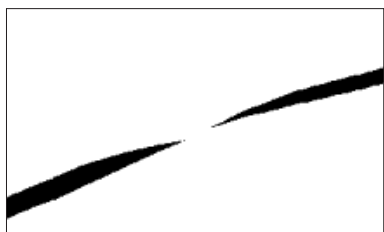
線つなぎツール

線と線の微細な隙間をつないで閉じます。塗りつぶしを行うために完全な閉領域を作成したいときなどに便利です。

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] [マスクングレイヤー] [選択範囲レイヤー]
非対応描画レイヤー	[定規レイヤー] [枠線定規レイヤー]

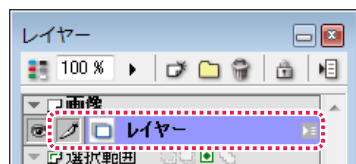
1. ページを開く

[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. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで線をつなぎたいレイヤーを選択します。



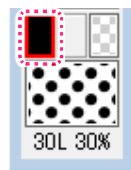
3. ツールを選択する

[ツール] パレットから [線幅修正] ツールを右クリックし、[線つなぎ] ツールを選択します。



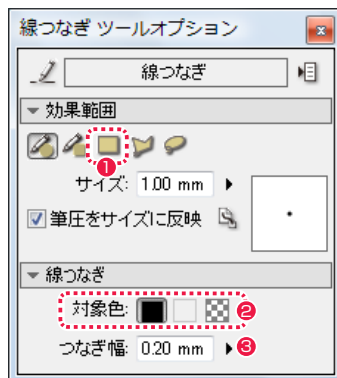
4. 描画色を選択する

[ツール] パレットから線をつなぎ描画色を選択します。ここでは [描画色 - 黒] を選択します。



5. 線をつなぎ設定を行う

[線つなぎ ツールオプション] パレットで線をつなぎための設定を行います。



- 1 線をつなぎ場所を選択する方法を設定します。ここでは [矩形] ツールを選択します。
- 2 [対象色] を選択します。ここでは、黒い線をつなぐので [黒] を選択します。
- 3 [つなぎ幅] でつなぎ対象とする線と線の隙間の幅を設定します。ここで設定した値が、つなぎ線の隙間を認識する最大値となります。実際の線の隙間より大きい値を設定してください。

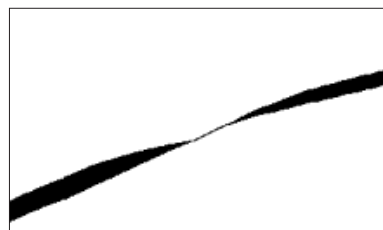
6. つなぎ場所を選択する

ページ上で線をつなぎたい部分を選択します。ここでは [矩形] ツールを選択しているため、つなぎたい部分を矩形で囲むようにドラッグします。



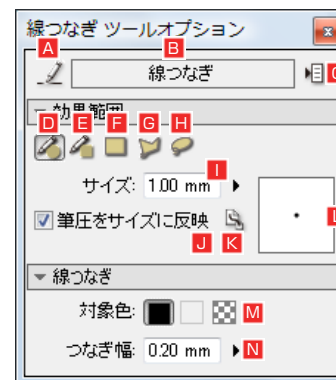
7. 線つなぎが完了する

選択した部分の線がつながります。



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、[線つなぎ 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ます。
- B** [ツール設定メニュー] ツールの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** [ペン (●)] ツール ペン先が丸いペン状の選択ツールです。効果を付けたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。
- E** [ペン (■)] ツール ペン先が四角いペン状の選択ツールです。効果を付けたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。
- F** [矩形] ツール [矩形] の選択ツールです。効果を付けたい場所に対して矩形で囲むようにドラッグして選択します。
- G** [折れ線] ツール [折れ線] の選択ツールです。効果を付けたい場所に対して角ごとにクリックして折れ線を作成して選択します。
- H** [投げなわ] ツール [投げなわ] の選択ツールです。効果を付けたい場所を囲むようにドラッグして選択します。
- I** [サイズ] [ペン (●)] ツールと [ペン (■)] ツールを使用する場合、ペン先の太さを設定します。
- J** [筆圧をサイズに反映] [ペン (●)] ツールと [ペン (■)] ツールを使用する場合、選択用のペンのサイズに対して、ペンタブレットの筆圧を反映します。
- K** [サイズを画面上の値として使用] 設定や原稿の表示倍率に関係なく、[サイズプレビュー] のサイズをペンのサイズにします。

L [サイズプレビュー]

[サイズ] の設定をプレビュー表示します。プレビューをドラッグしても設定を調整できます。

M [対象色]

隙間を埋める対象となる線の色を [黒]・[白]・[透明] から選択します。

N [つなぎ幅]

線の隙間を認識する最大値を設定します。

POINT

ツールを使用しているときに、[Ctrl] キーと [Alt] キーを同時に押しながらページ上でドラッグすると、ブラシサイズをプレビューしながら変更できます。

▶ 線つまみツール【Pro/EX】

[ベクターレイヤー]上に描いた線をつまんで、カーブをつけたり、位置を変更したりします。

対応描画レイヤー	[ベクターレイヤー]
非対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー] [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] [枠線定規レイヤー]

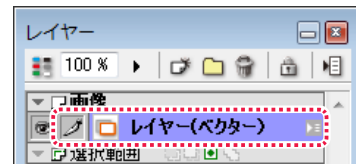
1. ページを開く

[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. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで線をつまみたいレイヤーを選択します。



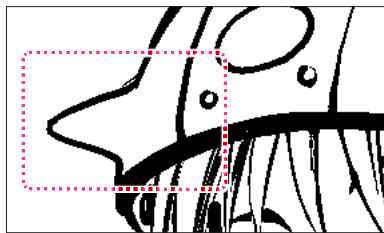
3. ツールを選択する

[ツール]パレットから[線つまみ]ツールを選択します。



4. 線を修正する

線の修正したい部分にマウスポインタを合わせてドラッグすると、つまんだように線が変形します。



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、[線つまみ 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ます。

B [ツール設定メニュー]

ツールの種類を切り替えます。

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 [両端固定]

線の始点と終点を固定します。線をつまんでも、始点と終点の位置は移動しません。

E [一方の端を固定]

線の変更を加える位置から遠い方の端を固定します。線をつまんでも、固定されている側の端は移動しません。

F [両端自由]

線の始点と終点を移動できるようにします。[つまみ加減]の値によっては、線をつまんだときに始点と終点が移動します。

G [線全体を平行移動]

選択した線全体を移動します。上下左右に移動できます。

H [効果範囲]

ドラッグを開始するときに認識する線の範囲を設定します。

I [つまみ加減]

線をつまむ対象を設定します。数値が小さいほど狭い範囲を、数値が大きいほど広い範囲をつまみます。

J [吸着]

線の端を、同じレイヤー上の他の線に吸着させて1本の線にします。同一の線の両端同士をつなぐことはできません。影響の及ぶ強さを[弱]・[中]・[強]から選択します。

K [すべてのレイヤーを対象にする]

オンにすると、表示されているすべてのベクターレイヤー上の描線进行操作でき、自動的に編集レイヤーを切り替えます。オフにすると、編集中のベクターレイヤー上の描線に対してのみ、操作が有効になります。

▶ 線幅修正ツール【Pro/EX】

[線幅修正]ツールで線を選択し、線の太さを変更します。

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] [マスクングレイヤー] [選択範囲レイヤー]
非対応描画レイヤー	[定規レイヤー] [枠線定規レイヤー]

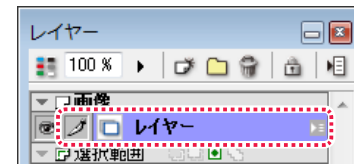
1. ページを開く

[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. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで線幅を修正したいレイヤーを選択します。



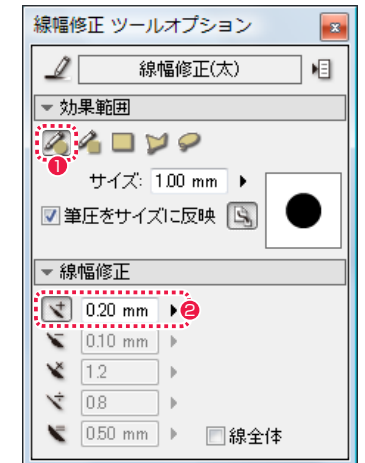
3. ツールを選択する

[ツール]パレットから[線幅修正]ツールを選択します。



4. 線幅を修正する設定を行う

[線幅修正 ツールオプション]パレットで線幅を修正するための設定を行います。



① 線幅を変更する場所を選択する方法を設定します。ここでは[ペン (●)]ツールを選択します。

② 修正方法を選択し、数値を入力します。ここでは[指定幅で太らせる]を選択し、「0.2mm」と入力します。

5. 線幅を修正する

修正したい線を選択します。ここでは、[ペン (●)]ツールを使用しているため、線をなぞるようにドラッグして選択します。



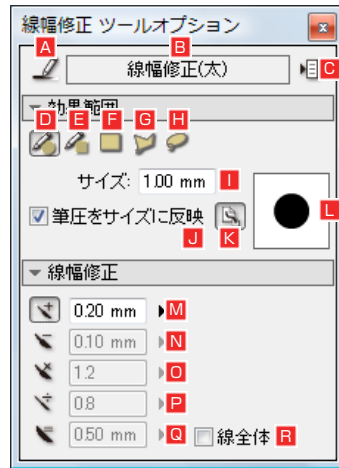
6. 線の修正が完了する

線の修正が完了します。ここでは線幅が大きくなります。



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、[線幅修正 ツールオプション]パレットが表示されます。



A~L

[線つなぎ]ツールと同じです。『線つなぎツール』の『ツールオプション』(⇒P.275)を参照してください。

M [指定幅で太らせる]

選択した範囲を指定した数値だけ線幅を太くします。
[線幅修正]ツールを適用することにより、指定した数値だけ線幅が太くなります。

N [指定幅で細らせる]

選択した範囲を指定した数値だけ線幅を細くします。
[線幅修正]ツールを適用することにより、指定した数値だけ線幅が細くなります。

O [指定倍に拡大]

選択した範囲を指定した割合で線幅を太くします。ベクターレイヤー選択時のみ使用できます。[線幅修正]ツールを適用することにより、指定した割合分、線幅が太くなります。

P [指定倍に縮小]

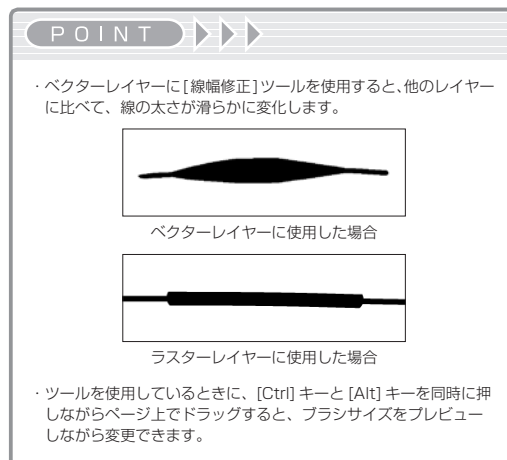
選択した範囲を指定した割合で線幅を細くします。ベクターレイヤー選択時のみ使用できます。[線幅修正]ツールを適用することにより、指定した割合分、線幅が細くなります。

Q [一定の太さにする]

元の太さに関係なく、選択した範囲を指定した線幅に変更します。ベクターレイヤー選択時のみ使用できます。

R [線全体]

選択した部分だけでなく、選択した線の全体に修正が適用されます。ベクターレイヤー選択時のみ使用できます。



▶ 線編集ツール【Pro/EX】

[ベクターレイヤー]に描いた線を選択し、編集します。手ぶれの多い線を補正して滑らかにしたり、2本の線として認識された線をつないでできます。

対応描画レイヤー	[ベクターレイヤー]
非対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー] [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] [枠線定規レイヤー]

1. ページを開く

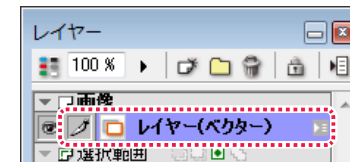
[編集] ウィンドウの [作品一覧] でページを選択し、[ページ] タブをクリックしてページを開きます。

ここでは、次のように手ぶれが多い線を編集します。



2. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで線を編集したいレイヤーを選択します。



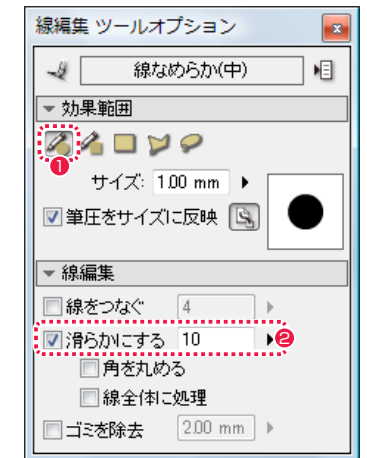
3. ツールを選択する

[ツール]パレットから[ぼかし]ツールを右クリックして、[線編集]ツールを選択します。



4. 線編集の設定を行う

[線編集 ツールオプション]パレットで設定を行います。

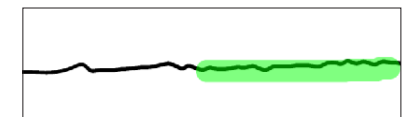


① 線を編集する場所を選択する方法を設定します。ここでは [ペン (●)] ツールを選択します。

② 編集方法を選択し、数値を入力します。
ここでは [滑らかにする] チェックボックスをオンにし、「20」と入力します。数値が大きいほど、[線編集] ツールの効果が強くなります。

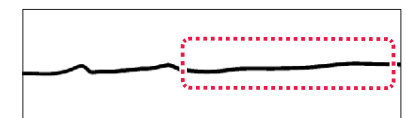
5. 線を編集する

修正したい線を選択します。ここでは、[ペン (●)] ツールを使用しているため、線をなぞるようにドラッグして選択します。



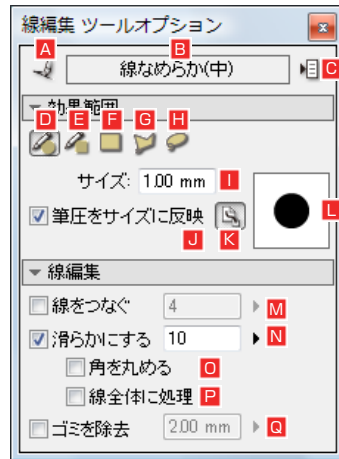
6. 線の編集が完了する

選択した部分に [線編集] ツールの効果が適用され、線の編集が完了します。ここでは、選択した部分の線が滑らかになりました。



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、[線編集 ツールオプション]パレットが表示されます。

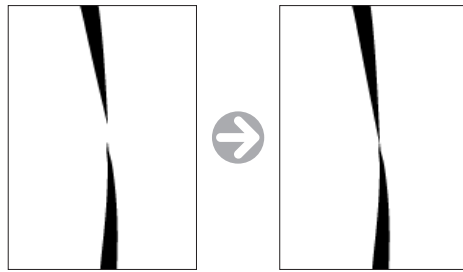


A~L

[線つなぎ]ツールと同じです。『線つなぎツール』の『ツールオプション』(⇒P.289)を参照してください。

M [線をつなぐ]

ペン先の形状、厚み・角度が同一の線の端が隣接している場合、線を1本につなぎます。例えば、長い線を描いた場合、途中で1回ペンを離してから再び描きはじめると、ベクターレイヤー上では2本の線として認識されます。そのような線を1本として認識させるような場合に向いています。数値が大きいほど、効果が強くなります。

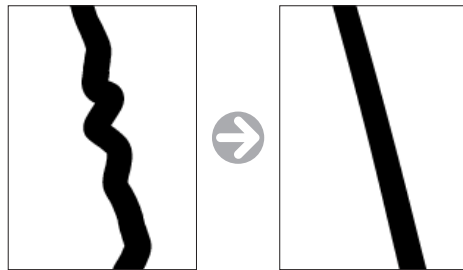


適用前

適用後

N [滑らかにする]

線のブレを滑らかに修正します。数値が大きいほど、効果が強くなりますが、実際に描いた線のタッチが失われる場合があります。



適用前

適用後

O [角を丸める]

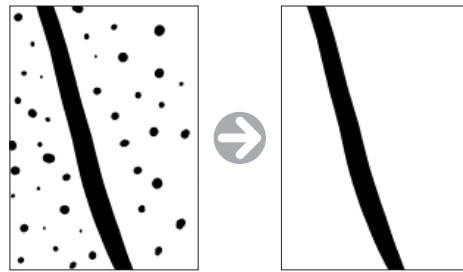
[滑らかにする]チェックボックスをオンにすると、設定できます。描いた線の角を丸めます。

P [線全体に処理]

選択した部分だけでなく、選択した線の全体に効果が適用されます。

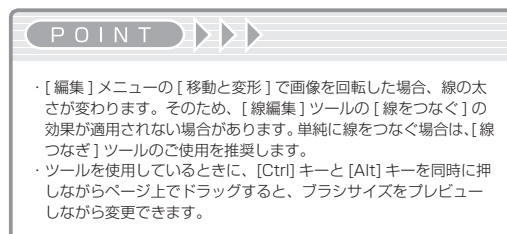
Q [ゴミを除去]

選択した範囲のゴミを除去します。数値を入力してゴミとして認識される最大値を設定します。



適用前

適用後



Step: レタッチ 06

画像に対してレタッチを行い、補正する機能です。

ゆがみツール【Pro/EX】

画像をずらしたような、ゆがみ効果を付けます。

対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー] [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]
非対応描画レイヤー	[ベクターレイヤー] [定規レイヤー] [枠線定規レイヤー]

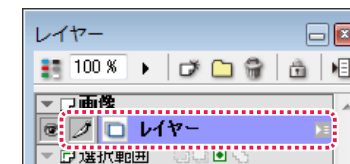
1. ページを開く

[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. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで編集したいレイヤーを選択します。



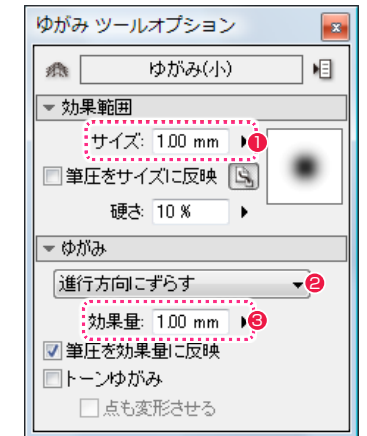
3. ツールを選択する

[ツール]パレットから[線つなぎ]ツールを右クリックして、[ゆがみ]ツールを選択します。



4. ゆがみの設定を行う

[ゆがみ ツールオプション]パレットでゆがみの設定を行います。



① 効果範囲の[サイズ]を設定します。ここでは「1.00mm」と入力します。

② [オフセット設定メニュー]から効果の種類を選択します。ここでは、[中心を広げる]を選択します。

③ [効果量]を設定します。ここでは、「3.00mm」と入力します。

5. ゆがみの効果をつける

画像のゆがませたい場所をなぞるようにドラッグします。



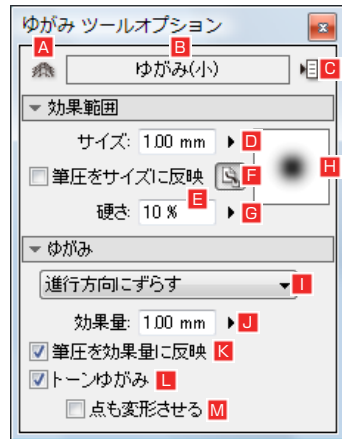
6. 画像のゆがみが完了する

ドラッグした部分の画像がゆがみます。



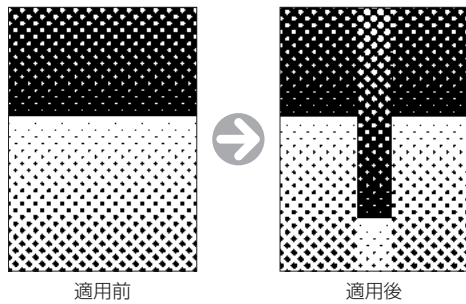
ツールオプション

[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、[ゆがみ ツールオプション]パレットが表示されます。

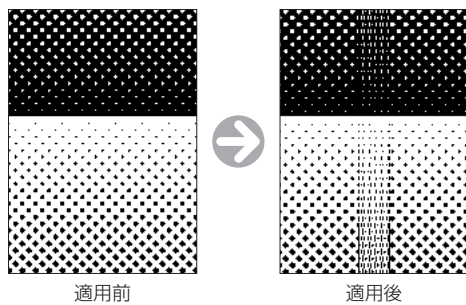


- A [描画ツールメニュー]**
描画ツールを切り替えます。
- B [ツール設定メニュー]**
ツールの設定を切り替えます。
- C [メニュー表示]**
[タブ表示]と[リスト表示]を切り替えたり、設定の保存ができます。
- D [サイズ]**
ゆがみの効果範囲 ([ゆがみ] ツールのペン) のサイズを設定します。
- E [筆圧をサイズに反映]**
ゆがみの効果範囲のサイズに対して、ペンタブレットの筆圧を反映します。
- F [サイズを画面上の値として使用]**
設定や原稿の表示倍率に関係なく、[サイズプレビュー]のサイズをゆがみの効果範囲のサイズにします。
- G [硬さ]**
ペン周辺部での効果の強さを設定します。数値が大きいほど効果が強くなります。
- H [サイズプレビュー]**
[サイズ]の設定をプレビュー表示します。プレビューをドラッグしても設定を調整できます。
- I [オフセット設定メニュー]**
ゆがみ効果をつける方法を設定できます。[進行方向にずらす]・[左にずらす]・[右にずらす]・[中心を広げる]・[中心を縮める]・[左に圧縮する]・[右に圧縮する]・[左に伸ばす]・[右に伸ばす]から選択できます。
- J [効果量]**
ゆがみの効果量を設定します。値が大きいほど、効果が強くなります。
- K [筆圧を効果量に反映]**
ゆがみの [効果量] に対して、ペンタブレットの筆圧を反映します。

- L [トーンゆがみ]**
トーンの柄にゆがみ効果をつけます。



- M [点も変形させる]**
トーンの点 (ドット) をゆがみの対象にします。オフのときは、点 (ドット) の位置や形状はゆがみません。



POINT >>>

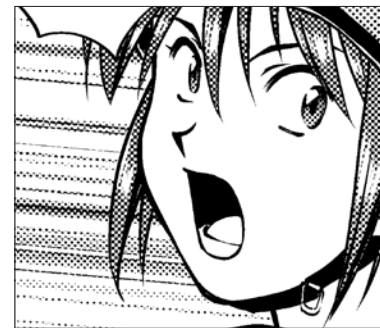
ツールを使用しているときに、[Ctrl] キーと [Alt] キーを同時に押しながらページ上でドラッグすると、ブラシサイズをプレビューしながら変更できます。

スピード線化ツール [Pro/EX]

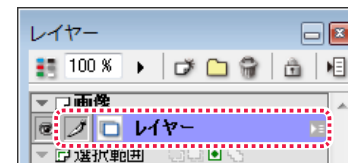
画像にスピード線風の効果を付けます。

対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー] [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]
非対応描画レイヤー	[ベクターレイヤー] [定規レイヤー] [枠線定規レイヤー]

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. レイヤーを選択する
[レイヤー] パレットで編集したい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[ぼかし]ツールを右クリックして、[スピード線化]ツールを選択します。

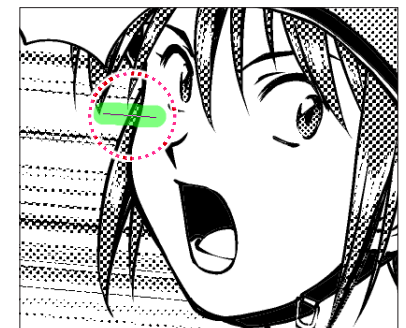


4. スピード線化の設定を行う
[スピード線化 ツールオプション] パレットでスピード線化の設定を行います。

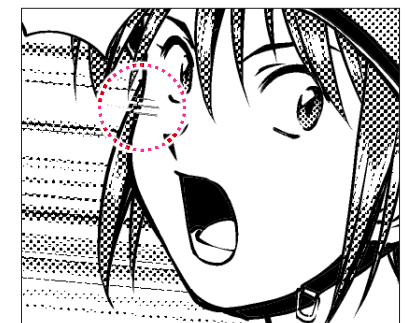


- 1 スピード線化する場所の選択方法を設定します。ここでは [ペン (●)] ツールを選択します。
- 2 [スピード線化] で各項目を設定します。

5. スピード線化の効果をつける
画像のスピード線化したい場所をドラッグします。

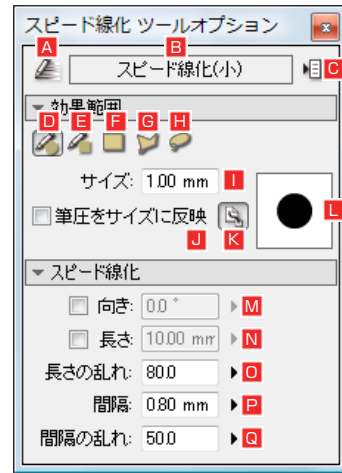


6. スピード線化が完了する
ドラッグした部分がスピード線化されます。



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、[スピード線化 ツールオプション]パレットが表示されます。



A~L

[線つなぎ]ツールと同じです。『線つなぎツール』の『ツールオプション』(⇒P.289)を参照してください。

M [向き]

スピード線の向きを角度で設定します。

N [長さ]

スピード線の長さを設定します。

O [長さの乱れ]

スピード線の長さの乱れを設定します。数値が大きいほど、長さが乱れ、不ぞろいになります。

P [間隔]

スピード線の間隔を設定します。

Q [間隔の乱れ]

発生させるスピード線の間隔の乱れを設定します。数値が大きいほど、間隔が乱れ、不ぞろいになります。

POINT

ツールを使用しているときに、[Ctrl]キーと[Alt]キーを同時に押しながらページ上でドラッグすると、ブラシサイズをプレビューしながら変更できます。

▶ ゴミ取りツール【Pro/EX】

画像の細かいゴミをまとめて取り除きます。

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]
非対応描画レイヤー	[定規レイヤー] [枠線定規レイヤー]

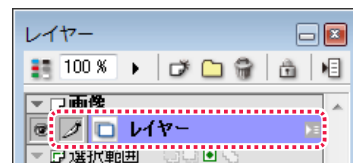
1. ページを開く

[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。透明な背景に、黒のゴミが付着しています。



2. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで編集したいレイヤーを選択します。



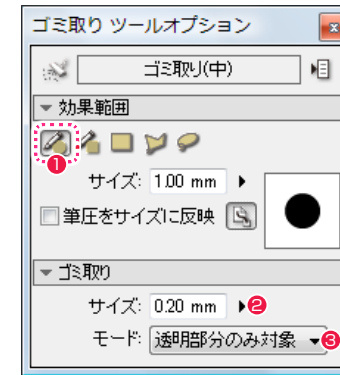
3. ツールを選択する

[ツール]パレットから[線幅修正]ツールを右クリックして、[ゴミ取り]ツールを選択します。



4. 対象色とサイズを選択する

[ゴミ取り ツールオプション]パレットで[ゴミ取り]ツールの設定を行います。



① ゴミ取りを行う場所の選択方法を設定します。ここでは [ペン (●)] ツールを選択します。

② [サイズ]にゴミとして認識する最大値を入力します。ここでは「0.20mm」と入力します。

③ [モード]を設定します。描画色が [黒] のゴミを削除する場合、[透明部分のみ対象] を選択します。

5. 描画色を選択する

[ツール]パレットで描画色を選択します。画面上のゴミに対して選択した描画色で上塗りして削除します。ここでは [透明] を選択します。



6. ゴミを取る場所を選択する

画像のゴミを取り除きたい場所をドラッグし、選択します。



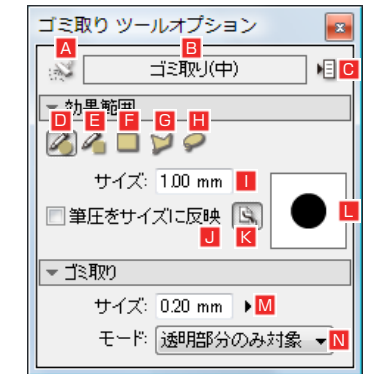
7. ゴミ取りを完了する

ドラッグした部分のゴミが消去されます。



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、[ゴミ取り ツールオプション]パレットが表示されます。



A~L

[線つなぎ]ツールと同じです。『線つなぎツール』の『ツールオプション』(⇒P.289)を参照してください。

M [サイズ]

ゴミとして認識する最大サイズを設定します。

N [モード]

次の2種類のモードを選択できます。

- ・ [透明部分のみ対象]
透明部分のゴミを検知して、選択した描画色で塗りつぶします。
- ・ [透明部分以外対象]
透明部分以外のゴミを検知して、選択した描画色で塗りつぶします。

POINT

- ・ [ベクターレイヤー]の場合は、[ゴミ取り]ツール使用時に、[ゴミ取り ツールオプション]パレットの[モード]を設定する必要はありません。また、描画色の選択もありません。
- ・ ツールを使用しているときに、[Ctrl]キーと[Alt]キーを同時に押しながらページ上でドラッグすると、ブラシサイズをプレビューしながら変更できます。

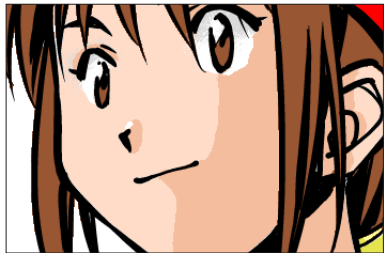
ぼかしツール【Pro/EX】

画像の選択範囲に対して、色の境界にぼかし効果をかけます。

対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー] [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]
非対応描画レイヤー	[ベクターレイヤー] [定規レイヤー] [枠線定規レイヤー]

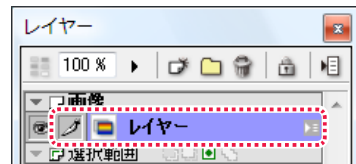
1. ページを開く

[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. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで編集したいレイヤーを選択します。



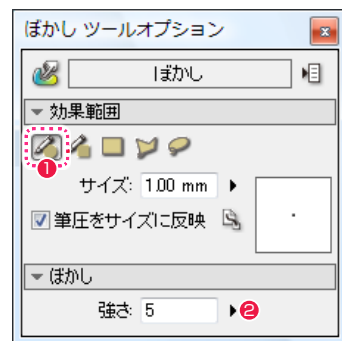
3. ツールを選択する

[ツール] パレットから [ぼかし] ツールを選択します。



4. 対象色とサイズを選択する

[ぼかし ツールオプション] パレットで [ぼかし] ツールの設定を行います。

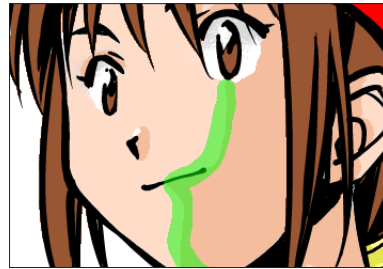


① ぼかしを行う場所の選択方法を設定します。ここでは [ペン(●)] ツールを選択します。

② [強さ] に数値を入力します。数値が大きいほど、ぼかしが強くなります。ここでは「5」と入力します。

5. ぼかす範囲を選択する

ぼかしたい範囲をなぞるようにドラッグして選択します。



6. ぼかしが完了する

選択した部分にぼかしが適用されます。ここでは、人物の肌と影の色の間に、ぼかしが適用されています。



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、[ぼかし ツールオプション] パレットが表示されます。



A~L

[線つなぎ] ツールと同じです。『線つなぎツール』の『ツールオプション』(⇒P.289)を参照してください。

M [強さ]

ぼかしの強さを設定します。数値が大きいほど、ぼかしの効果が強くなります。

POINT

- ・レイヤーによってぼかし方が異なります。8bit以上のレイヤーでは、濃度をなだらかにするようぼかします。1bit・2bitのレイヤーでは、角を丸くするようぼかします。
- ・ツールを使用しているときに、[Ctrl] キーと [Alt] キーを同時に押しながらページ上でドラッグすると、ブラシサイズをプレビューしながら変更できます。

スタンプツール【Pro/EX】

画像の一部を選択し、離れた場所にペンで描くように転写します。

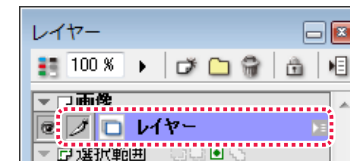
対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー] [トーンレイヤー] [反転レイヤー] [マスクングレイヤー] [選択範囲レイヤー]
非対応描画レイヤー	[ベクターレイヤー] [定規レイヤー] [枠線定規レイヤー]

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. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで編集したい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 [スタンプ] ツールを選択します。



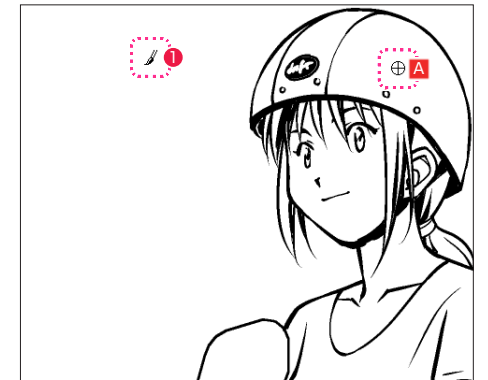
4. コピー元の位置を指定する

[Alt] キーを押しながら、画像のコピー元になる位置をクリックします。

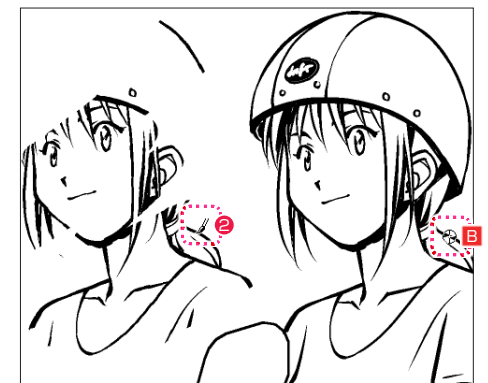


5. 画像をコピーする

貼り付け先をクリックすると、クリックした画像を基準にコピー元の画像が転写されます。



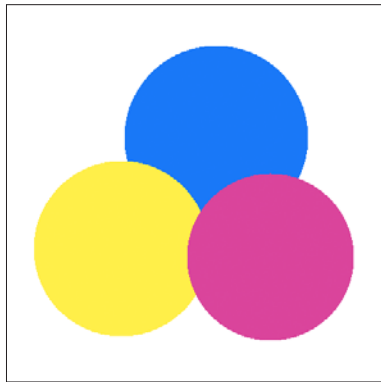
① 転写の基準となる位置をクリックします。クリックした位置は、先ほど指定したコピー元の位置 (A) の転写先となります。



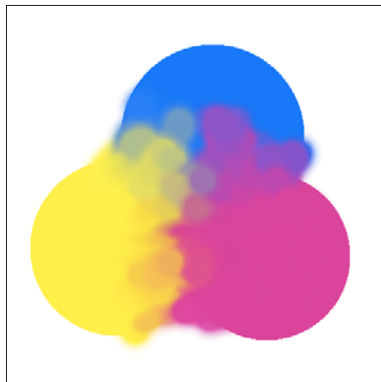
② ページ上でドラッグします。ドラッグした部分に画像が転写されます。この図では、[スタンプ] ツールのコピー元は B の位置となります。[スタンプ] ツールのペンの移動に伴い、コピー元の位置も同様に移動します。

色混ぜツール【Pro/EX】

画像を部分的に混色します。絵の具を指でまぜたような効果が出せます。



[色混ぜ前]

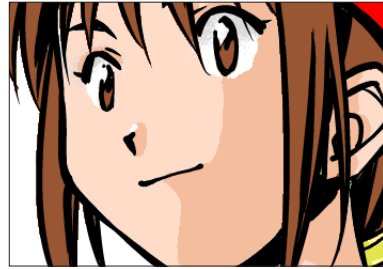


[色混ぜ後]

対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー](8bit/32bit) [選択範囲レイヤー](8bit)
非対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー](1bit/2bit) [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](1bit) [定規レイヤー] [枠線定規レイヤー]

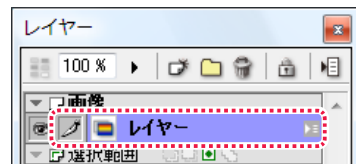
1. ページを開く

[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. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで編集したいレイヤーを選択します。



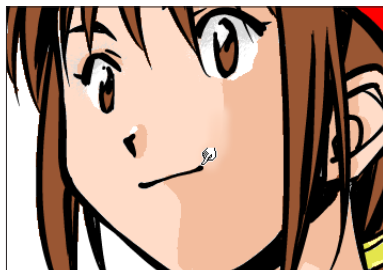
3. ツールを選択する

[ツール]パレットから[スタンプ]ツールを右クリックして、[色混ぜ]ツールを選択します。



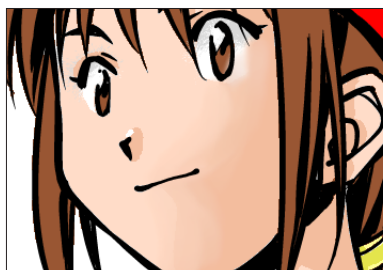
4. 色を混ぜる範囲を選択する

色を混ぜたい範囲をなぞるようにドラッグします。



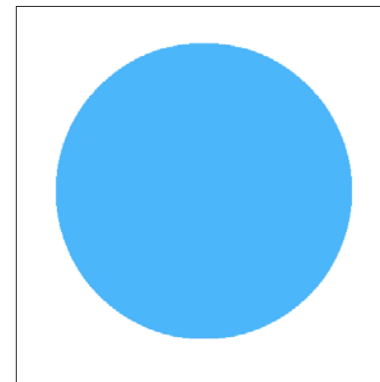
5. 色混ぜが完了する

選択した部分の色が混ざります。ここでは、人物の肌と影の色の間に、色混ぜが適用されています。

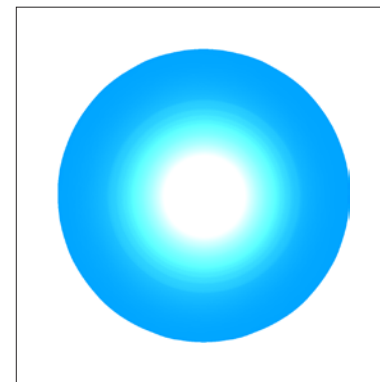


覆い焼きツール【Pro/EX】

画像の指定した部分の露光量を抑え、明るくします。



[覆い焼き前]



[覆い焼き後]

対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー](8bit/32bit) [選択範囲レイヤー](8bit)
非対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー](1bit/2bit) [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](1bit) [定規レイヤー] [枠線定規レイヤー]

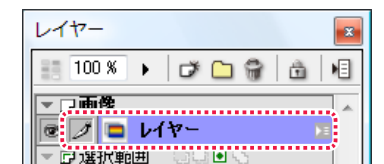
1. ページを開く

[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. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで編集したい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[スタンプ]ツールを右クリックして、[覆い焼き]ツールを選択します。



4. 覆い焼きを適用する範囲を選択する

覆い焼きの効果をつけたい範囲をなぞるようにドラッグします。



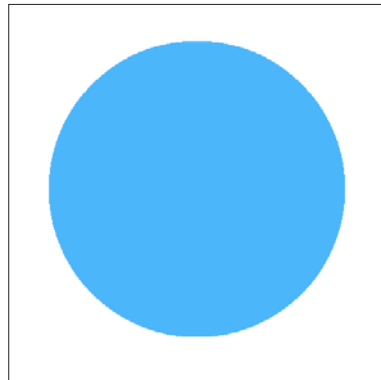
5. 覆い焼きが完了する

ドラッグした部分の色が明るくなります。ここでは、ヘルメットの部分に覆い焼きを適用しています。画像のように白くするには、繰り返してドラッグします。

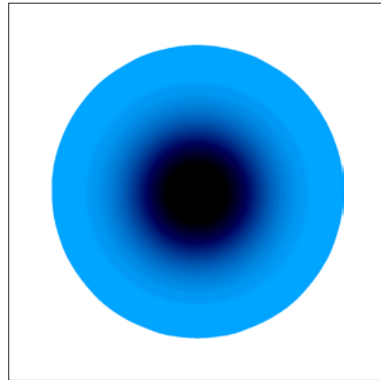


▶ 焼き込みツール【Pro/EX】

画像の指定した部分の露光量を上げ、暗くします。



[焼き込み前]



[焼き込み後]

対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー](8bit/32bit) [選択範囲レイヤー](8bit)
非対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー](1bit/2bit) [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](1bit) [定規レイヤー] [枠線定規レイヤー]

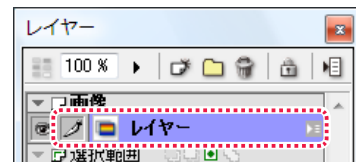
1. ページを開く

[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. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで編集したい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[スタンプ]ツールを右クリックして、[覆い焼き]ツールを選択します。



4. 焼き込みを適用する範囲を選択する

焼き込みの効果をつけたい範囲をなぞるようにドラッグします。



5. 焼き込みが完了する

ドラッグした部分の色が暗くなります。ここでは、ヘルメットの部分に焼き込みを適用しています。画像のように黒くするには、繰り返してドラッグします。



ツールオプション (スタンプ・色混ぜ・覆い焼き・焼き込み)

[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。効果の範囲などを設定できます。ここでは、該当する各ツールを総称して「ペン」と説明している場合があります。



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]

ツールの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 [ストロークプレビュー]

ストロークの形状設定をプレビュー表示します。

E [サイズ]

各ツールの効果範囲の大きさを調整します。左の [ブラシコントロール] ボタンをクリックすると、ダイアログで詳細な設定が行えます。

F [不透明度]

8bit 以上の [ラスターレイヤー] に対して、効果範囲の不透明度を調整します。左の [ブラシコントロール] ボタンをクリックすると、ダイアログで詳細な設定が行えます。

G [硬さ]

8bit 以上の [ラスターレイヤー] に対して、ペン周辺部での効果の強さを設定します。左の [ブラシコントロール] ボタンをクリックすると、ダイアログで詳細な設定が行えます。

H [間隔]

パターンを描画する間隔を指定します。値が小さいほどパターン同士が近くなります。左の [ブラシコントロール] ボタンをクリックすると、ダイアログで詳細な設定が行えます。

I [サイズプレビュー]

[サイズ] の設定をプレビュー表示します。プレビューをドラッグしても設定を調整できます。

J [厚み]

ペン先形状の厚みを調整します。左の [ブラシコントロール] ボタンをクリックすると、ダイアログで詳細な設定が行えます。

K [向き]

ペン先形状の向きを調整します。左の [ブラシコントロール] ボタンをクリックすると、ダイアログで詳細な設定が行えます。

L [アンチエイリアス]

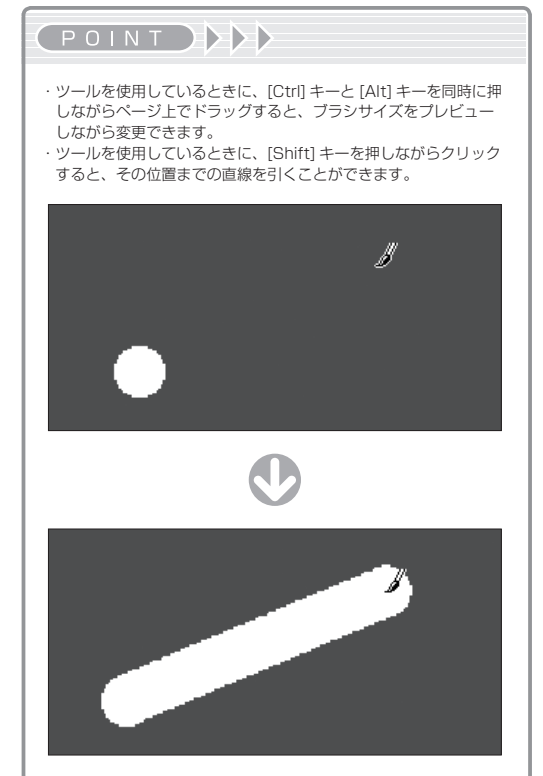
8bit 以上の [ラスターレイヤー] に対して、アンチエイリアスのかかった線を描画します。

M [形状プレビュー]

ペン先の形状設定をプレビュー表示します。ドラッグすると [向き] を調整できます。

N [形状設定] ボタン

[円]・[四角]・[多角形]メニュー、[多角形の編集...] ボタンが表示され、ペン先の形状を選択または編集できます。



Step: 07 白黒反転

画像に対して [反転レイヤー] を作成すると、画像を白黒反転できます。

▶ 反転レイヤー

描画済みのレイヤーの上に [反転レイヤー] を作成して反転マスクを描画すると、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。

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。

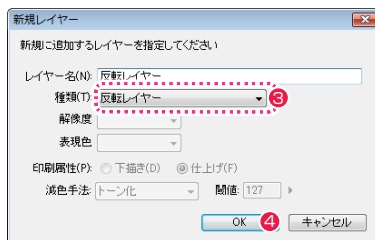
2. レイヤーを作成する

[レイヤー] パレットで [反転レイヤー] を作成します。



① 反転表示したいレイヤーを選択します。

② [レイヤー] パレットの [新規レイヤー作成] ボタンをクリックします。

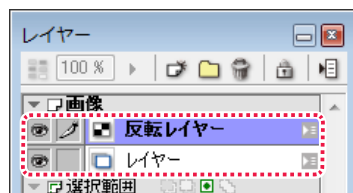


③ [種類] で [反転レイヤー] を選択します。

④ [OK] ボタンをクリックします。

3. レイヤーパレットを確認する

[レイヤー] パレットに [反転レイヤー] が作成されます。 [反転レイヤー] が白黒反転させたい画像のレイヤーより上にあることを確認します。



4. 反転レイヤーに描画する

[反転レイヤー] 上に [描画色 - 黒] を使用して描画すると、下層のレイヤーの画像が反転表示されます。

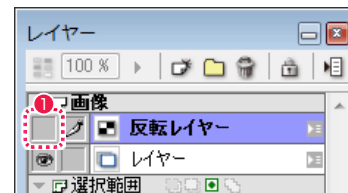


POINT

特定のレイヤーのみ [反転レイヤー] を有効にしたい場合は、[レイヤー] メニューから [レイヤーのフォルダ化...] を選択します。 [反転レイヤー] と有効にしたいレイヤーを、[コマフォルダ] または [レイヤーフォルダ] に保存してグループ化します。

5. 反転レイヤーの表示を切り替える

元画像を確認したいときなどに必要に応じて、[レイヤー] パレットで [反転レイヤー] の表示を切り替えられます。



① [レイヤー] パレットで [反転レイヤー] の [レイヤー表示 / 非表示] アイコンをクリックし、オフにします。



② [反転レイヤー] が非表示になり、画像が元の状態で表示します。

ComicStudio

Chapter
第9章

フィルタ

本章では変形・補正・特殊効果など、[フィルタ]メニューから行う画像の編集機能について紹介します。

Step:01	フィルタ	310
Step:02	描画フィルタ	312
Step:03	変形フィルタ【Pro/EX】	318
Step:04	画像補正フィルタ【Pro/EX】	322
Step:05	線補正フィルタ【Pro/EX】	327
Step:06	効果フィルタ【Pro/EX】	330
Step:07	ぼかしフィルタ【Pro/EX】	332
Step:08	描画 (ComicFilters Vol.1)【Pro/EX】	334
Step:09	変形 (ComicFilters Vol.2)【Pro/EX】	339

Step: 01 フィルタ

フィルタ機能は、選択したレイヤーの画像に対して補正を行ったり、効果をつけたりできます。選択範囲を作成すると、選択範囲の中だけフィルタを実行します。

フィルタの種類

ComicStudioのフィルタは、以下の種類があります。

描画	画像に効果線を直接描画するフィルタです。Debutではフィルタ名がコマンドとして直接表示されます。
変形【Pro/EX】	画像を変形させるフィルタです。
画像補正【Pro/EX】	画像に対して補正を行うフィルタです。
線補正【Pro/EX】	描線に対して補正を行うフィルタです。
効果【Pro/EX】	画像に特殊効果を加えるフィルタです。
ぼかし【Pro/EX】	画像にぼかしを実行するフィルタです。
2DLT【EX】	8bitまたは32bitのレイヤーに描かれている画像を、輪郭線とトーン(網点)に分解します。[2DLT]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】」→「2DLT レンダリング設定を行う【EX】」(⇒P.350)を参照してください。
パワートーン3 (拡張機能)【Pro/EX】 W	ラスターレイヤーにトーンを貼り込みます。[パワートーン3]については、第7章「トーン」→「Step:02 PowerTone 形式トーン【Pro/EX】」(⇒P.258)を参照してください。
描画 (拡張機能)【Pro/EX】	画像に効果線を直接描画するフィルタです。ComicFilters Vol.1のフィルタを実行します。
変形 (拡張機能)【Pro/EX】	画像を変形させるフィルタです。ComicFilters Vol.2のフィルタを実行します。

POINT

描画系フィルタを使用する場合は、必ず新しいラスターレイヤーを作成してください。
新しいレイヤーを作成せずに描画系フィルタを使用すると、選択中のレイヤーに直接重ねて描画します。

フィルタ機能の基本操作

[フィルタ]メニューからフィルタの種類を選択し、ダイアログで詳細を設定すると、フィルタを実行します。ここでは、通常のフィルタの場合と描画系フィルタの場合の基本操作を説明します。

通常のフィルタの場合

フィルタをかけたい画像レイヤーを選択し、フィルタを実行します。

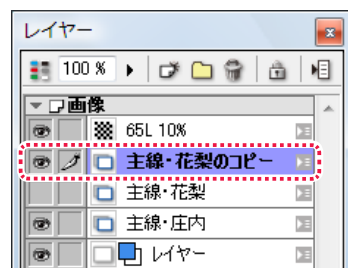
1. 画像を用意する

フィルタをかけたい画像を開きます。



2. レイヤーを選択する

[ウィンドウ]メニューから[レイヤー]を選択して[レイヤー]パレットを表示し、対象とするレイヤーを選択します。ここでは、手前の人物が描かれている[主線・花梨]レイヤーを複製した[主線・花梨のコピー]レイヤーを選択します。

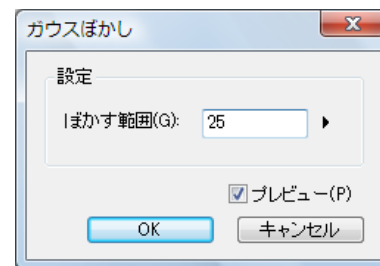


3. フィルタの種類を選択する

[フィルタ]メニューからフィルタの種類を選択します。ここでは、[フィルタ]メニューから、[ぼかし]→[ガウスぼかし...]を選択します。

4. 詳細設定を行う

設定ダイアログが表示されたら、必要に応じて設定を行い、最後に[OK]ボタンをクリックします。



5. フィルタが実行される

フィルタが実行されました。

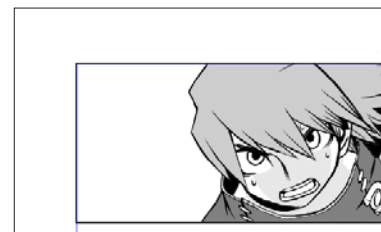


描画系フィルタの場合

描画系フィルタをかけたい場合は、ラスターレイヤーを作成し、フィルタを実行します。

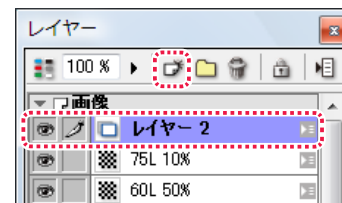
1. 画像を用意する

フィルタをかけたい画像を開きます。



2. ラスターレイヤーを新規作成する

[レイヤー]パレットの[新規レイヤー作成]ボタンをクリックして、フィルタを描画するための新規ラスターレイヤーを作成します。



3. フィルタの種類を選択する

[フィルタ]メニューからフィルタの種類を選択します。ここでは、[フィルタ]メニューから、[描画]→[流線...]を選択します。

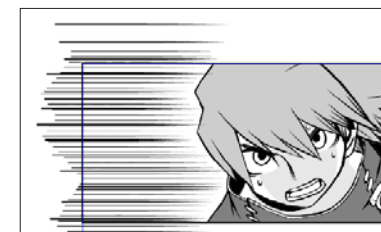
4. 詳細設定を行う

[プロパティ]パレットが表示されたら、必要に応じて描画の設定を行い、最後に[OK]ボタンをクリックします。

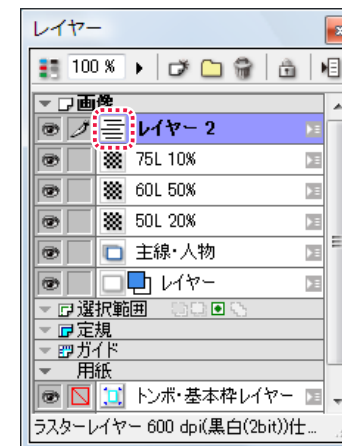


5. フィルタが実行される

フィルタが実行されました。



[レイヤー]パレットで新規作成した[レイヤー 2]のレイヤーアイコンが[流線]フィルタを表すものに変化します。ダブルクリックすると[プロパティ]パレットを表示し、再設定できます。



Step: 02 描画フィルタ

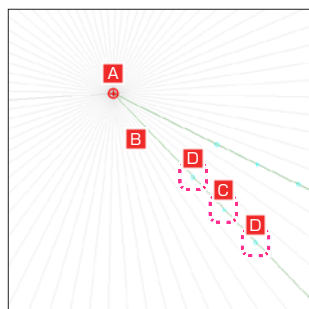
ラスター画像に直接描画するフィルタです。基本的な操作方法については、「Step:01 フィルタ」→「フィルタ機能の基本操作」→「描画系フィルタの場合」(⇒P.311)を参照してください。

消滅点

画像に透視図法の消失点を設定し、補助線を引くフィルタです。[フィルタ]メニューから、[描画]→[消失点...]を選択します。

作成した消失点は、[レイヤー]パレットのレイヤーアイコンをダブルクリックすると再設定できます。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



A 消失点

パースの基準となるポイントです。[消失点フィルタ]ダイアログの[クリック位置に消失点を追加]がオンのときに、任意の場所をクリックすると作成できます。マウスカーソルを重ねてドラッグすると移動できます。

B ガイド線

描画するときを目安になる、消失点から伸びている線です。

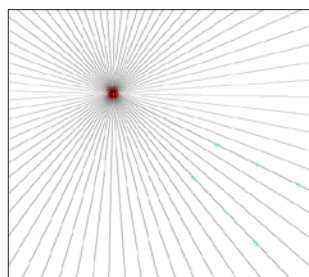
C センターポイント

マウスカーソルを重ねてドラッグするとガイド線の位置をガイドハンドルと共に移動できます。

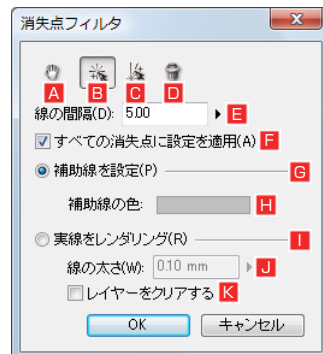
D ガイドハンドル

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。マウスカーソルを重ねてドラッグすると、センターポイントを中心にしてガイド線を回転できます。

[消失点フィルタ]ダイアログの[実線をレンダリング]をオンにすると、補助線を実線で描画します。描線はラスター画像なので、[消しゴム]ツールで消すなどの加工ができます。



[消失点フィルタ]ダイアログ



A [手のひら]

画像の表示位置を調整します。

B [クリック位置に消失点を追加]

クリックした位置に消失点を作成します。また、消失点をドラッグすると、移動できます。

C [クリック位置に消失点のガイド線を追加]

クリックした位置と消失点をつないだ補助線を追加します。

D [選択中の点を削除]

消失点を削除します。消失点をクリックして赤く表示したときに[選択中の点を削除]をクリックすると削除します。

E [線の間隔]

補助線の間隔を角度で設定します。線の数に関連します。

F [すべての消失点に設定を適用]

すべての消失点の補助線に現在の設定を適用します。

G [補助線を設定]

補助線の設定を行います。Pro/EXの場合は、[表示]メニュー→[スナップ先を設定]→[パース]を選択すると、パース定規として扱えます。

H [補助線の色]

補助線の色を設定します。[補助線を設定]選択時のみ設定できます。

I [実線をレンダリング]

補助線を実線で描画します。

J [線の太さ]

補助線の太さを設定します。

K [レイヤーをクリアする]

選択しているレイヤーの描画内容をすべてクリアします。

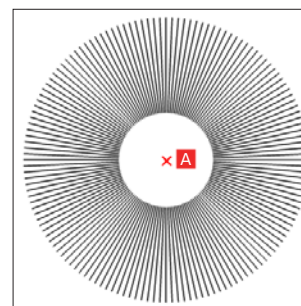
集中線

画像に集中線を引くフィルタです。

[フィルタ]メニューから、[描画]→[集中線...]を選択します。

[プロパティ]パレットで線の長さや形状などを指定し、集中線を作成します。作成した集中線は、[レイヤー]パレットのレイヤーアイコンをダブルクリックすると再設定できます。

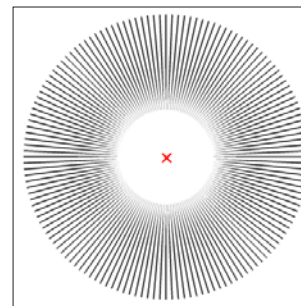
対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



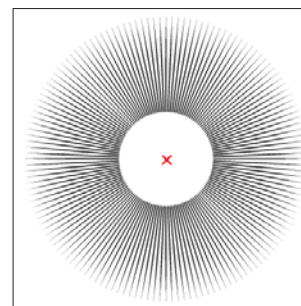
A 中心点

中央の×が、集中線の中心点です。[プロパティ]パレットの[手のひら]か[移動]がオンのときに、マウスカーソルを重ねて任意の場所へドラッグすると、移動できます。

[プロパティ]パレットの[入り抜き]のチェックボックスをオンにすると、集中線に入り抜きをつけて描画します。

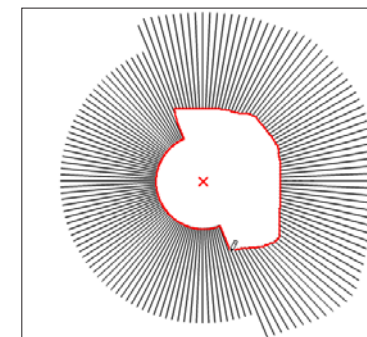


[入り抜き]・[内側]: オン

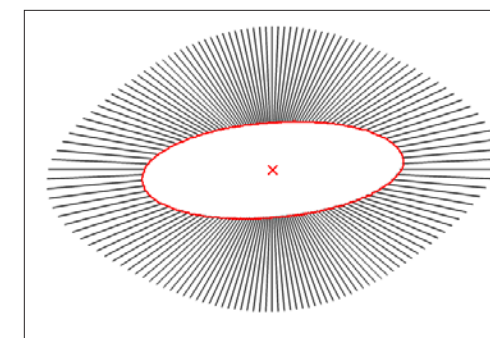


[入り抜き]・[外側]: オン

[プロパティ]パレットの[描画位置の移動]をオンにすると、集中線の描画位置を加工できます。赤い線の周囲でドラッグすると集中線の描画位置が変化します。



[プロパティ]パレットの[描画位置の変形]をオンにすると、集中線の描画位置を変形できます。画面上でドラッグすると集中線の描画位置が変形し、サイズや形状が変化します。



[プロパティ]パレットの設定を組み合わせることによって、複雑な状態の集中線を描画できます。描線はラスター画像なので、[消しゴム]ツールで消すなどの加工ができます。



注意:

上図は一例です。人物のレイヤーの下にラスターレイヤーを作成し、[集中線]フィルタをかけています。

【プロパティ】パレットの【集中線】タブ



- A** 【手のひら】
画像の表示位置を調整します。
- B** 【移動】
クリックした位置に集中線の【中心点】を作成します。【中心点】にマウスカーソルを重ねてドラッグすると移動できます。
- C** 【描画位置の移動】
集中線の描画位置（赤い線）の形状を、ドラッグして加工できます。
- D** 【描画位置の変形】
集中線の描画位置（赤い線）の形状を、ドラッグして変形できます。
- E** 【プレビュー】
プレビュー画像の表示を【高精度】・【中精度】・【低精度】・【なし】から選択します。【なし】を選択すると、集中線のプレビューが非表示になります。
- F** 【設定】【Pro/EX】
リストボックスから、登録されている集中線の種類を選択できます。【編集...】ボタンをクリックすると【設定編集】ダイアログが表示され、作成した集中線の設定を保存できます。
- G** 【再生成】
ダイアログの設定を基に、集中線を再生成します。【乱れ】が設定されている場合は、【再生成】をクリックすることに変化した集中線を生成します。
- H** 【長さ】
集中線の長さを設定します。
- I** 【幅】
集中線の太さを設定します。
- J** 【間隔】
線の間隔を角度または距離で設定します。線の数に関連します。

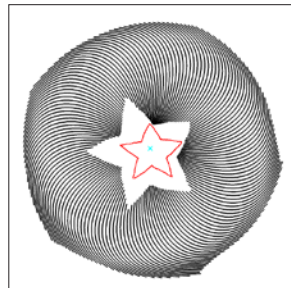
K 【曲率】
集中線の曲率を設定します。マイナスの値に設定すると、逆方向の曲線になります。

L 【ずれ】
集中線の描画位置（赤い線）のずれ具合を設定します。

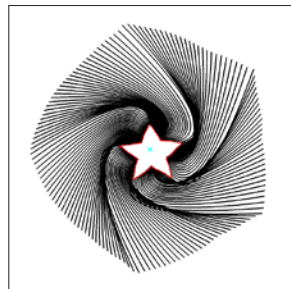
・【乱れ】
集中線の各設定（【長さ】・【幅】・【間隔】・【曲率】・【ずれ】）で乱れの有無とその強さを設定します。

M 【距離】
集中線の中心点から描画位置までの距離を設定します。

N 【カーブを揃える基準】
【曲率】が設定されているときに有効な設定です。オンの場合、カーブの頂点の位置を集中線の中心点からの距離で設定し、線同士が重ならないように線を整えます。オフの場合、描画位置（赤い線）を基準に線を描画し、線を整えません。



【カーブを揃える基準】：オン



【カーブを揃える基準】：オフ

O 【入り抜き】
集中線の内側と外側に【入り】と【抜き】を個別に設定します。

P 【描画 / 背景色】
集中線の描画色と背景色を【黒】・【白】（2bitのみ）・【透明】・【黒背景・透明】・【白背景・透明】（2bitのみ）から選択します。

Q 【レイヤーをクリアする】
選択しているレイヤーの描画内容をすべてクリアします。

R 【オーバーサンプリングをする】
集中線をグレースケールに変換し、滑らかに表現します。

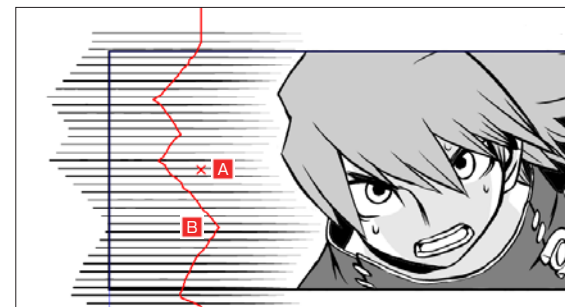
S 【ページ画像表示】
ページ画像の表示・非表示を切り替えます。

▶ 流線

画像に流線を引くフィルタです。
【フィルタ】メニューから、【流線...】を選択します。

【プロパティ】パレットで線の長さや形状などを指定し、流線を作成します。作成した流線は、【レイヤー】パレットのレイヤーアイコンをダブルクリックすると再設定できます。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



A 中心点
中央の×が、流線の中心点です。【プロパティ】パレットの【手のひら】か【移動】がオンのときに、マウスカーソルを重ねて任意の場所へドラッグすると、移動できます。

B 描画位置
流線の描画位置を表し、赤い線を中心にして流線を描画します。【プロパティ】パレットの【描画位置の移動】をオンにすると、流線の描画位置を加工できます。赤い線の周囲でドラッグすると流線の描画位置が変化します。

【プロパティ】パレットの設定を組み合わせることによって、複雑な状態の流線を描画できます。描線はラスター画像なので、【消しゴム】ツールで消すなどの加工ができます。



! 注意：
上図は一例です。人物のレイヤーの下にラスターレイヤーを作成し、【流線】フィルタをかけています。

【プロパティ】パレットの【流線】タブ



- A** 【手のひら】
画像の表示位置を調整します。
- B** 【移動】
クリックした位置に流線の【中心点】を作成します。【中心点】にマウスカーソルを重ねてドラッグすると移動できます。
- C** 【描画位置の移動】
流線の描画位置（赤い線）の形状をドラッグして加工できます。
- D** 【プレビュー】
プレビュー画像の表示を【高精度】・【中精度】・【低精度】・【なし】から選択します。【なし】を選択すると、流線のプレビューが非表示になります。
- E** 【設定】【Pro/EX】
リストボックスから、登録されている流線の種類を選択できます。【編集...】ボタンをクリックすると【設定編集】ダイアログが表示され、作成した流線の設定を保存できます。
- F** 【再生成】
ダイアログの設定を基に、流線を再生成します。【乱れ】が設定されている場合は、【再生成】をクリックすることに変化した流線を生成します。
- G** 【本数】
流線の本数を設定します。
- H** 【長さ】
流線の長さを設定します。
- I** 【幅】
流線の太さを設定します。
- J** 【角度】
流線の角度を設定します。

K [曲率]

流線の曲率を設定します。

L [間隔]

流線の間隔を距離で設定します。

M [ずれ]

流線と描画位置 (赤い線) のずれ具合を設定します。

・[乱れ]

流線の各設定 ([長さ]・[幅]・[角度]・[曲率]・[間隔]・[ずれ]) で乱れの有無とその強さを設定します。

N [カーブを揃える]

[曲率] が設定されているときに有効な設定です。オンの場合、カーブの頂点の位置を流線の中心からの距離で設定し、線同士が重ならないように線を整えます。オフの場合、描画位置 (赤い線) を基準に線を描画し、線を整えません。

O [入り抜き]

流線の内側と外側に [入り] と [抜き] を個別に設定します。

P [描画 / 背景色]

描画色と背景色を [黒]・[白] (2bitのみ)・[透明]・[黒背景・透明]・[白背景・透明] (2bitのみ) から選択します。

Q [レイヤーをクリアする]

選択しているレイヤーの描画内容をすべてクリアします。

R [オーバーサンプリングをする]

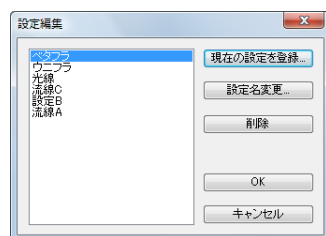
流線をグレースケールに変換し、滑らかに表現します。

S [ページ画像表示]

ページ画像の表示・非表示を切り替えます。

[設定編集] ダイアログ (流線・集中線)

[プロパティ] パレットの [集中線] タブまたは [流線] タブで、[編集...] ボタンをクリックすると、[設定編集] ダイアログが表示され、作成した設定を保存できます。



・[現在の設定を登録...]

現在の設定を登録します。

・[設定名変更]

[設定名の変更] ダイアログが表示され、選択した設定名を変更します。

・[削除]

登録した設定を削除します。

・[OK]

選択した設定を実行します。

・[キャンセル]

[設定編集] ダイアログを閉じます。

▶ 雲模様 [EX]

画像に雲模様を描画するフィルタです。

[フィルタ] メニューから、[描画] → [雲模様] を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



! 注意:

上図は一例です。人物のレイヤーの下にラスターレイヤーを作成し、[雲模様] フィルタをかけています。

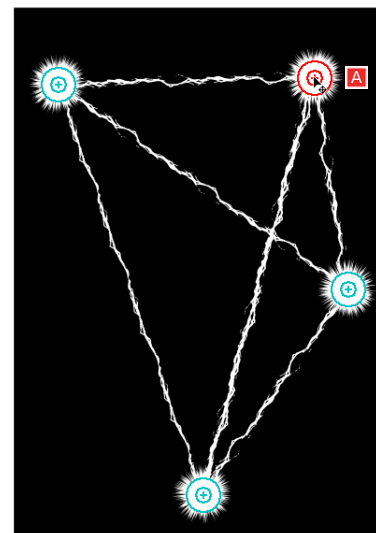
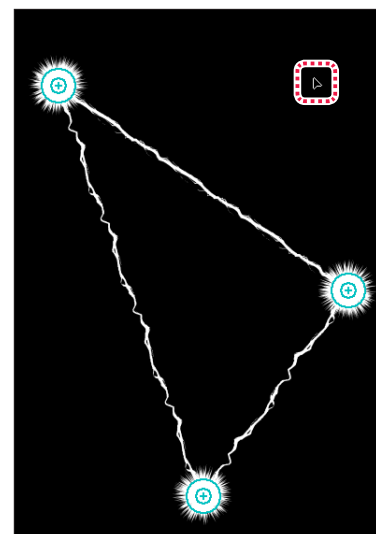
▶ 稲妻 [EX]

画像に稲妻を描画するフィルタです。

[フィルタ] メニューから、[描画] → [稲妻...] を選択します。

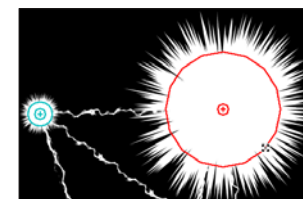
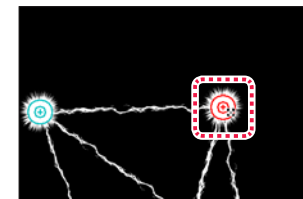
対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×

[稲妻] ダイアログの [雷点の追加] がオンのときに、ページ上の任意の場所をクリックすると、雷点を追加できます。詳細設定は [稲妻] ダイアログで行います。

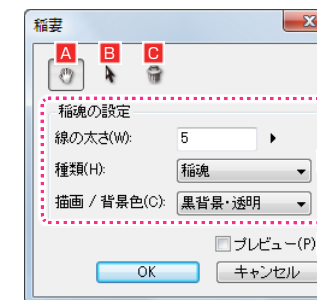
**A** 中心点

中央の+が、雷点の中心点です。[稲妻] ダイアログの [手のひら] または [雷点の追加] がオンのときに、マウスカーソルを重ねて任意の場所へドラッグすると、雷点を移動できます。

マウスカーソルが図の状態になったときにドラッグすると、稲魂のサイズを変えられます。



[稲妻] ダイアログ

**A** [手のひら]

画像の表示位置を調整します。雷点の [中心点] にマウスカーソルを重ねてドラッグすると、雷点を移動できます。雷点の枠円をドラッグすると雷点の大きさ (稲魂の大きさ) を変更できます。

B [雷点の追加]

クリックした位置に雷点を追加します。[中心点] にマウスカーソルを重ねてドラッグすると移動できます。

C [選択中の雷点を削除]

選択した雷点を削除します。雷点をクリックして赤く表示したときに [選択中の雷点を削除] をクリックすると削除します。

D [稲魂の設定]

稲魂の詳細な設定を行います。

・[線の太さ]

電光の線の太さを設定します。

・[種類]

稲妻の種類を [稲魂+電光]・[稲魂]・[電光] から選択します。

・[描画 / 背景色]

描画色と背景色を [黒]・[白] (2bitのみ)・[透明]・[黒背景・透明]・[白背景・透明] (2bitのみ) から選択します。

E [プレビュー]

ページにプレビュー画像を表示します。

Step: 03 変形フィルタ【Pro/EX】

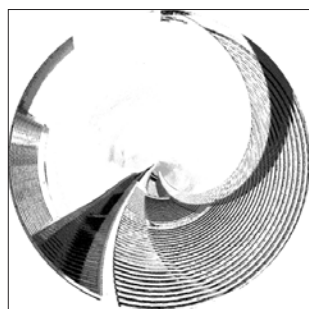
画像を変形させるフィルタです。基本的な操作方法については、「Step:01 フィルタ」→「フィルタ機能の基本操作」→「通常のフィルタの場合」(⇒P.310)を参照してください。

極座標【Pro/EX】

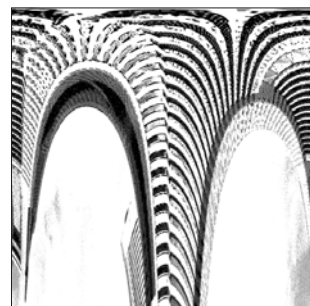
画像を円柱や球面に映ったように変形させるフィルタです。[フィルタ]メニューから、[変形]→[極座標...]を選択します。

[直交座標を極座標に]・[極座標を直交座標に]・[球体に映りこむ]から選択します。

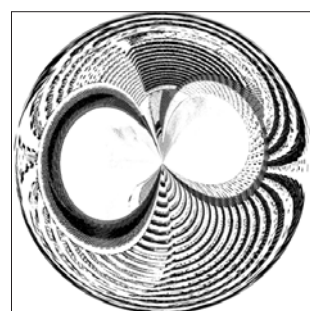
対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[直交座標を極座標に]

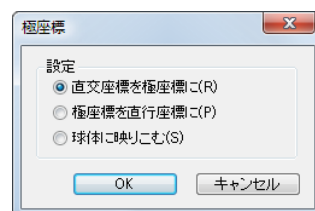


[極座標を直交座標に]



[球体に映りこむ]

[極座標] ダイアログ

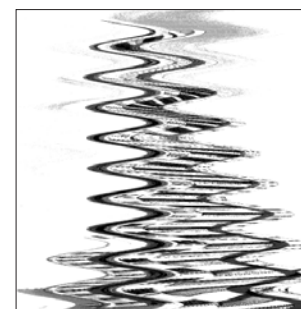
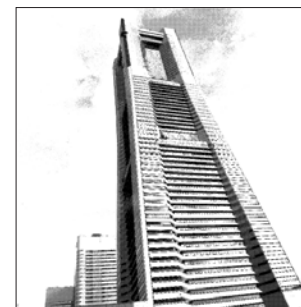


- [直交座標を極座標に]
画像の直交座標(すべての座標軸が互いに直交している座標系)を極座標に変換します。
- [極座標を直交座標に]
画像の極座標(グラフを半径と角度で示す座標系)を直交座標に変換します。
- [球体に映りこむ]
球体に映りこんだように変換します。

波【Pro/EX】

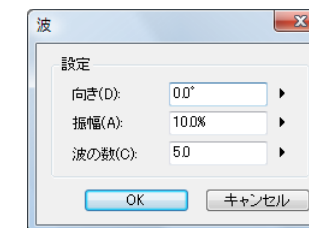
画像を波打つような揺れるパターンで変形させるフィルタです。[フィルタ]メニューから、[変形]→[波...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[波]

[波] ダイアログ



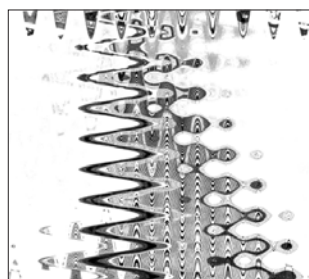
- [向き]
波の角度を設定します。
- [振幅]
波の振幅を設定します。
- [波の数]
振れる回数を設定します。

▶ 波形【EX】

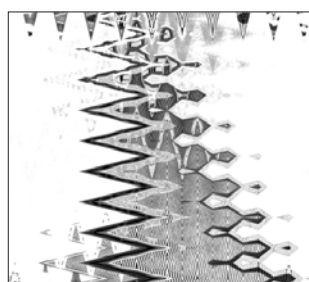
画像の座標を波形で変形させるフィルタです。
[フィルタ]メニューから、[変形]→[波形...]を選択します。

[正弦波]・[三角波]・[矩形波]から選択します。

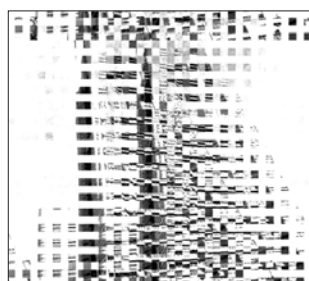
対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[正弦波]



[三角波]



[矩形波]

[波形] ダイアログ

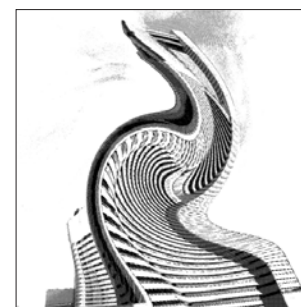
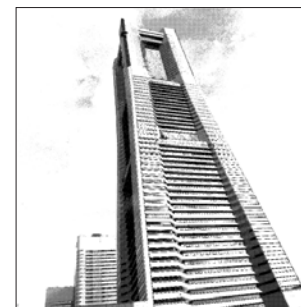


- A [波の波形]**
画像の変換方法を選択します。
- ・[正弦波]
画像の座標を正弦波（周期的な変化を示す波）で変換します。
- ・[三角波]
画像の座標を三角の波で変換します。
- ・[矩形波]
画像の座標を矩形の波で変換します。
- B [波の数]**
振れる回数を設定します。
- C [波長]**
波の頂点と頂点の距離を設定します。
- D [振幅]**
波形の振れ幅を設定します。
- E [水平比率]**
水平の波形の比率を設定します。
- F [垂直比率]**
垂直の波形の比率を設定します。
- G [領域外の処理]**
領域外の画像の処理を選択します。
- ・[巻き戻す]
画像の端を画像を巻き戻して塗りつぶします。
- ・[端の色を繰り返し埋める]
画像の端を画像の端の描画色を拡張して塗りつぶします。
- H [再生成]**
ダイアログの設定を基に、波形を生成し直します。

▶ 渦巻き【Pro/EX】

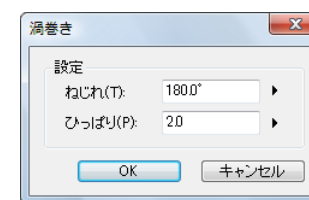
画像を渦巻きのように変形させるフィルタです。
[フィルタ]メニューから、[変形]→[渦巻き...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[渦巻き]

[渦巻き] ダイアログ

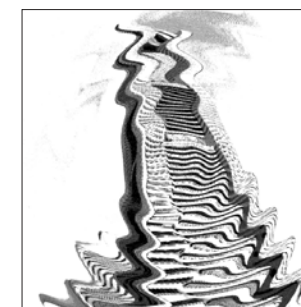
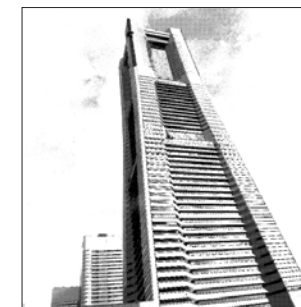


- ・[ねじれ]
ねじる回転角度を設定します。
- ・[ひっぱり]
画像を引っ張る強さを設定します。

▶ ジグザグ【Pro/EX】

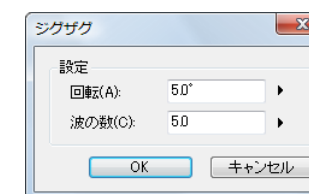
画像を中心から外側に揺らして変形させるフィルタです。
[フィルタ]メニューから、[変形]→[ジグザグ...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[ジグザグ]

[ジグザグ] ダイアログ



- ・[回転]
ジグザグにする回転角度を設定します。
- ・[波の数]
振れる回数を設定します。

Step: 04 画像補正フィルタ【Pro/EX】

画像に対して補正を行うフィルタです。基本的な操作方法については、「Step:01 フィルタ」→「フィルタ機能の基本操作」→「通常のフィルタの場合」(⇒P.310)を参照してください。

▶ 明るさ・コントラスト【Pro/EX】

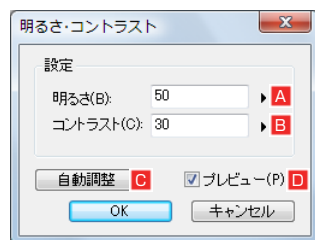
画像の明るさとコントラストを調整するフィルタです。[フィルタ]メニューから、[画像補正]→[明るさ・コントラスト...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	×	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[明るさ]: 50・[コントラスト]: 30

[明るさ・コントラスト]ダイアログ



- A [明るさ]**
画像の明るさを調整します。数値が小さいほど画像が暗くなり、大きいほど明るくなります。
- B [コントラスト]**
画像のコントラスト(明暗の強さ)を調整します。数値が小さいほど画像のコントラストが低くなり、大きいほど画像のコントラストが高くなります。
- C [自動調整]**
読み込んだ画像に応じて、自動的に[明るさ]と[コントラスト]を調整します。
- D [プレビュー]**
ページにプレビュー画像を表示します。

▶ トーンカーブ【Pro/EX】

画像の明暗をグラフで調整するフィルタです。[フィルタ]メニューから、[画像補正]→[トーンカーブ...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	×	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[トーンカーブ]

[トーンカーブ]ダイアログ



- A [トーンカーブ]**
グラフの横軸は[入力]値(元の明るさ)、縦軸は[出力]値(設定後の明るさ)を示します。コントロールポイントをドラッグしてグラフを変化させ調整します。グラフ内をクリックするとコントロールポイントを追加できます。コントロールポイントをグラフ外までドラッグすると、削除できます。
- B [プレビュー]**
ページにプレビュー画像を表示します。
- C [リセット]**
設定を初期状態に戻します。

レベル補正【Pro/EX】

画像の明るさをヒストグラムから調整するフィルタです。[フィルタ]メニューから、[画像補正]→[レベル補正...]を選択します。

ヒストグラムの下にある三角形のコントロールポイントを、左右へ移動して、画像の明るさを調整します。ヒストグラムの山が左右どちらかの端に到達していない場合は、コントロールポイントを山の端に移動します。山がヒストグラムの横幅すべてにかかるように調整すると、画像全体を補正できます。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	×	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[レベル補正]

POINT

- ・入力の場合は、ヒストグラムの下にある三角形のコントロールポイントを、右へ移動すると暗く、左へ移動すると明るくなります。
- ・出力の場合は、ヒストグラムの下にある三角形のコントロールポイントを、右へ移動すると明るく、左へ移動すると暗くなります。

[レベル補正] ダイアログ



- A [ヒストグラム]**
暗い部分（左側）と明るい部分（右側）の情報が山状のグラフとなって表示されます。
- B シャドウ [入力]**
画像の一番暗いポイントを設定します。通常はヒストグラムの山の左側のふもとに配置します。
- C ガンマ [入力]**
画像の中間の明るさを設定します。
- D ハイライト [入力]**
画像の一番明るいポイントを設定します。通常はヒストグラムの山の右側のふもとに配置します。
- E シャドウ [出力]**
画像の一番暗いポイントの濃さを設定します。
- F ハイライト [出力]**
画像の一番明るいポイントの濃さを設定します。
- G [プレビュー]**
プレビュー画像を表示します。
- H [自動補正]**
読み込んだ画像に応じて、自動的に [レベル補正] を調整します。

色相・彩度・明度【Pro/EX】

色の三要素である HSV カラーモデル（色相・彩度・明度）を調整して画像の色を変更するフィルタです。[フィルタ]メニューから、[画像補正]→[色相・彩度・明度...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	×	×	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[色相]: 40・[彩度]: -50・[明度]: 10

[色相・彩度・明度] ダイアログ

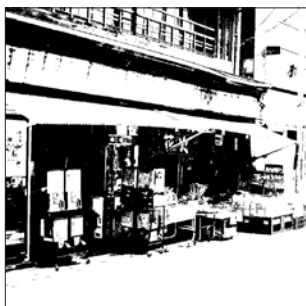


- A [色相]**
色合いの違いを指し、赤・青・黄などの色味を調整します。
- B [彩度]**
色の鮮やかさを指し、色の強さを調整します。
- C [明度]**
色の明るさを指し、色の明暗を調整します。
- D [入力]**
変更前の画像の色を表しています。
- E [出力]**
変更後の画像の色を表しています。
- F [プレビュー]**
プレビュー画像を表示します。

2値化【Pro/EX】

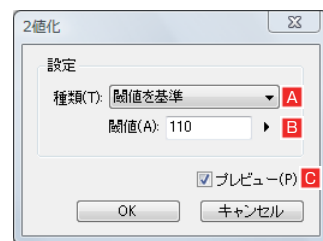
画像を黒と白の2階調に変換するフィルタです。[フィルタ]メニューから、[画像補正]→[2値化...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	×	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[2値化] 閾値：110

[2値化] ダイアログ



- A [種類]**
2値化する場合の種類を選択できます。
- **[閾値を基準]**
基準とする閾値の値によって、画像を白と黒の2値に減色します。
 - **[疑似階調]**
画像を幾何学的な白と黒のパターンに置き換えて濃淡を表現します。
 - **[誤差拡散]**
減色に伴う誤差を周辺の明るさに反映させて濃淡のある白と黒の2色に減色します。
- B [閾値]**
[種類]で[閾値を基準]を選択すると入力できます。設定した[閾値]以上の濃さを持つドットは[黒]、以下の数値を持つドットは[白]として減色します。
- C [プレビュー]**
プレビュー画像を表示します。

Step: 05 線補正フィルタ【Pro/EX】

描線に対して補正を行うフィルタです。基本的な操作方法については、「Step:01 フィルタ」→「フィルタ機能の基本操作」→「通常のフィルタの場合」(⇒P.310)を参照してください。

ゴミ取り【Pro/EX】

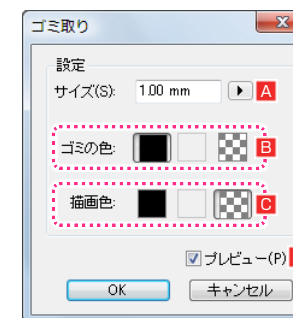
画像の微小なゴミを取り除くためのフィルタです。適用範囲には、選択範囲の作成が必要です。[フィルタ]メニューから、[線補正]→[ゴミ取り...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	○	-	○



[ゴミ取り]

[ゴミ取り] ダイアログ



- A [サイズ]**
取り除く対象となるゴミの大きさを設定します。
- B [ゴミの色]**
取り除く対象となるゴミの色を設定します。
- C [描画色]**
ゴミを取り除いた部分の描画色を設定します。
- D [プレビュー]**
プレビュー画像を表示します。

線編集【Pro/EX】

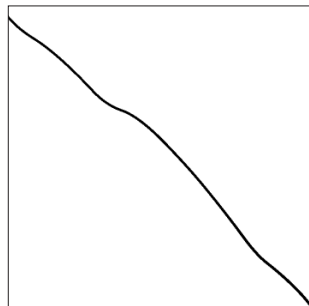
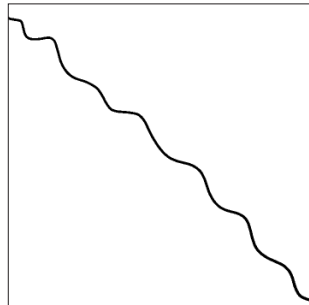
線の隙間をつないだり滑らかにするフィルタです。[フィルタ]メニューから、[線補正]→[線編集...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	○	-	○

滑らかにする

ぶれた線を滑らかに補正する機能です。

[ラスターレイヤー]では[ぼかし]ツールと同様の効果があります。
[ベクターレイヤー]では[線編集]ツールと同様の効果があります。



[滑らかにする](ベクターレイヤー)

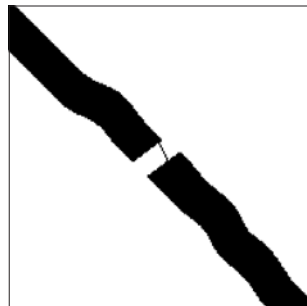
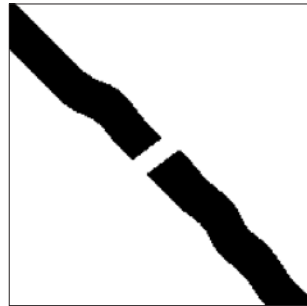
線をつなぐ

線と線の微細な隙間をつないで閉じる機能です。

塗りつぶしを行うために完全な閉領域を作成したい場合などに便利です。

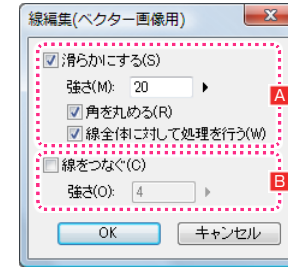
[ラスターレイヤー]では[線つなぎ]ツールと同様の効果があります。

[ベクターレイヤー]では[線編集]ツールと同様の効果があります。



[線をつなぐ](ラスターレイヤー)

線編集(ベクター画像用) ダイアログ



A [滑らかにする]

線のぶれを滑らかに修正します。

・[強さ]

線を滑らかにするときの強さを設定します。

・[角を丸める]

描線の角を丸める処理を行います。

・[線全体に対して処理を行う]

描線全体に滑らかさの処理を行います。

B [線をつなぐ]

線と線の微細な隙間をつないで閉じます。

・[強さ]

線と線をつなぐ強さを設定します。

線編集(ラスター画像用) ダイアログ



A [滑らかにする]

線のぶれを滑らかに修正します。

・[強さ]

線を滑らかにするときの強さを設定します。

B [線をつなぐ]

線と線の微細な隙間をつないで閉じます。

・[強さ]

線と線をつなぐ強さを設定します。

・[参照色]

対象画像の参照する色を選択します。

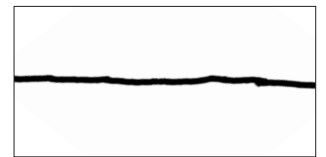
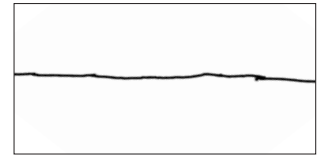
・[描画色]

つなぎ線の描画色を選択します。

線幅修正【Pro/EX】

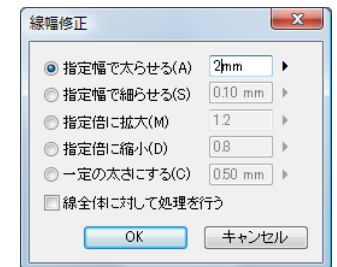
すでに描かれた線の幅を変更するフィルタです。[フィルタ]メニューから、[線補正]→[線幅修正...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	○	-	○



[線幅修正](ベクターレイヤー)

線幅修正 ダイアログ



・[指定幅で太らせる]

指定の幅で、線を太くします。

・[指定幅で細らせる]

指定の幅で、線を細くします。

・[指定倍に拡大](ベクターのみ)

指定の倍率で線を拡大します。

・[指定倍に縮小](ベクターのみ)

指定の倍率で線を縮小します。

・[一定の太さにする](ベクターのみ)

線を指定の太さにします。

・[線全体に対して処理を行う](ベクターのみ)

描線全体に、線幅修正の処理を行います。

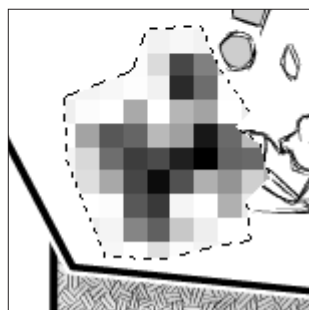
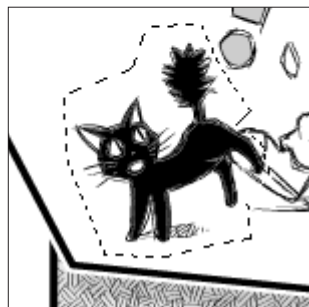
Step: 06 効果フィルタ【Pro/EX】

画像に特殊効果を加えるフィルタです。基本的な操作方法については、「Step:01 フィルタ」→「フィルタ機能の基本操作」→「通常のフィルタの場合」(⇒P.310)を参照してください。

モザイク【Pro/EX】

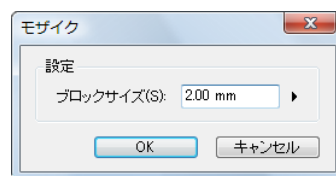
表示中の画像にモザイク処理を加えるフィルタです。[フィルタ]メニューから、[効果]→[モザイク...]を選択します。

モザイクは[トーンレイヤー]として新規に作成され、通常のトーンと同じように描き足しや設定変更ができます。



[モザイク]

[モザイク]ダイアログ



- ・[ブロックサイズ]
モザイクのマス目の大きさを設定します。

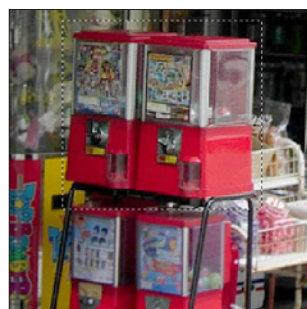
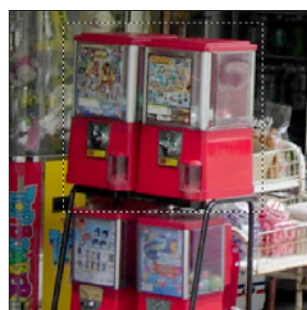
POINT

ブロックサイズは、後からの変更はできません。
ブロックサイズを変更したい場合は、新しい[モザイク]フィルタを作成してください。

シャープ/シャープ(強)【Pro/EX】

ぼけた画像をより鮮明に見せたい場合に、画像の境界線のコントラストを強調してシャープに変換するフィルタです。[シャープ]と[シャープ(強)]があります。
[フィルタ]メニューから、[効果]→[シャープ...]または[シャープ(強)]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	×	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[シャープ(強)]

階調化【Pro/EX】

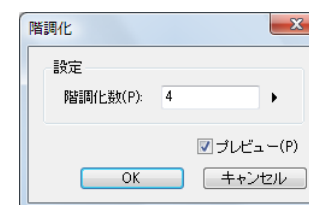
画像を指定された階調に変換するフィルタです。[フィルタ]メニューから、[効果]→[階調化...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	×	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[階調化] 階調化数：4

[階調化]ダイアログ

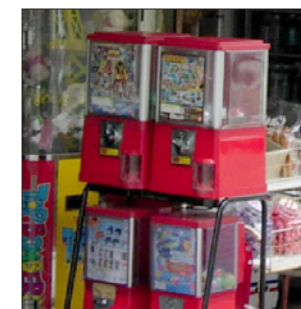


- ・[階調化数]
階調化の段階数を設定します。
- ・[プレビュー]
プレビュー画像を表示します。

階調の反転【Pro/EX】

画像の色を反転させるフィルタで、R[赤]・G[緑]・B[青]とA[透明度]が反転します。[黒]は[白]に、[白]は[黒]になります。
[フィルタ]メニューから、[効果]→[階調の反転]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[階調の反転]



[階調の反転]

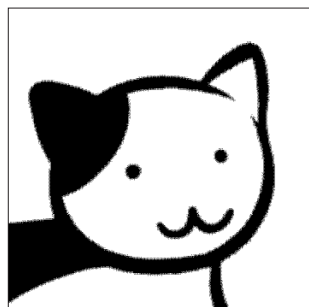
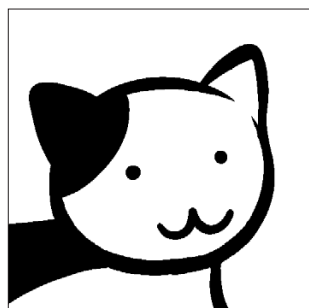
Step: 07 ぼかしフィルタ【Pro/EX】

画像にぼかしを実行するフィルタです。基本的な操作方法については、「Step:01 フィルタ」→「フィルタ機能の基本操作」→「通常のフィルタの場合」(⇒P.310)を参照してください。

ぼかし / ぼかし(強)【Pro/EX】

画像の境界線やくっきりとした領域を平均化して滑らかな画像に変換するフィルタです。[ぼかし]と[ぼかし(強)]があります。[フィルタ]メニューから、[ぼかし]→[ぼかし...]または[ぼかし(強)]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×

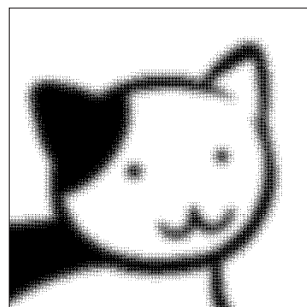
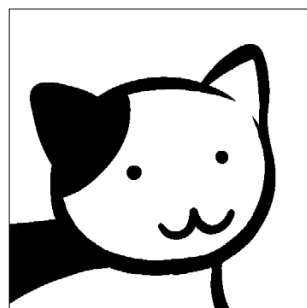


[ぼかし(強)]

ガウスぼかし【Pro/EX】

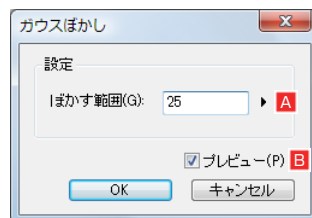
画像を滑らかにするフィルタです。ぼかし具合を数値指定できます。[フィルタ]メニューから、[ぼかし]→[ガウスぼかし...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[ガウスぼかし] ぼかす範囲: 25

[ガウスぼかし] ダイアログ



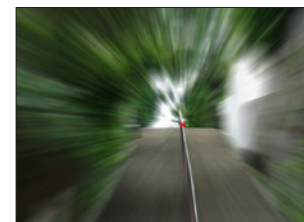
A [ぼかす範囲]
ぼかしの範囲を設定します。

B [プレビュー]
プレビュー画像を表示します。

放射ぼかし【Pro/EX】

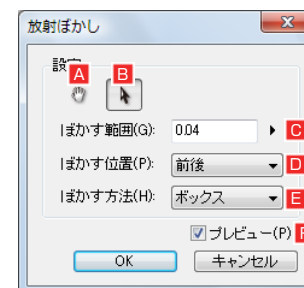
ぼかしの中心点(赤い×)の位置を設定し、画像を同心円状に平均化して滑らかに変換するフィルタです。[フィルタ]メニューから、[ぼかし]→[放射ぼかし...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[放射ぼかし]: 下記ダイアログの設定を実行

[放射ぼかし] ダイアログ



A [手のひら]
画像の表示位置を調整します。

B [移動]
ぼかしの中心点(赤い×)を移動します。

C [ぼかす範囲]
ぼかしの範囲を設定します。

D [ぼかす位置]
ぼかしの方向を[前後]・[前方]・[後方]から選択します。

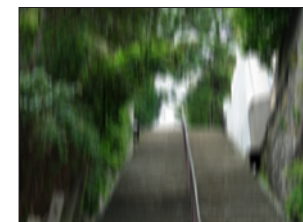
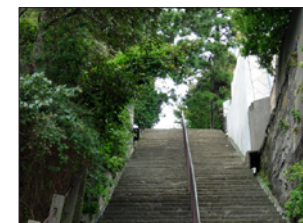
E [ぼかす方法]
ぼかしの方法を[ボックス]・[なめらか]から選択します。

F [プレビュー]
プレビュー画像を表示します。

移動ぼかし【Pro/EX】

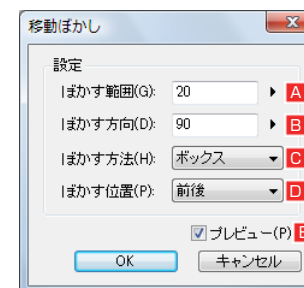
画像の境界線やくっきりとした領域を一定方向に平均化して滑らかな画像に変換するフィルタです。[フィルタ]メニューから、[ぼかし]→[移動ぼかし...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	○
ベクターレイヤー	×	-	×



[移動ぼかし]: 下記ダイアログの設定を実行

[移動ぼかし] ダイアログ



A [ぼかす範囲]
ぼかしの範囲を設定します。

B [ぼかす方向]
ぼかしの移動角度を設定します。

C [ぼかす方法]
ぼかしの方法を[ボックス]・[なめらか]から選択します。

D [ぼかす位置]
ぼかしの方向を[前後]・[前方]・[後方]から選択します。

E [プレビュー]
プレビュー画像を表示します。

Step: 08 描画 (ComicFilters Vol.1) 【Pro/EX】

画像に直接描画するフィルタで、「ComicFilters Vol.1」を収録したものです。基本的な操作方法については、「Step:01 フィルタ」→「フィルタ機能の基本操作」→「描画系フィルタの場合」(⇒P.311)を参照してください。

▶ きらきら 【Pro/EX】

きらめきのようなファンタジー系のパターンを作成できるフィルタです。[フィルタ]メニューから、[描画]→[きらきら...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×

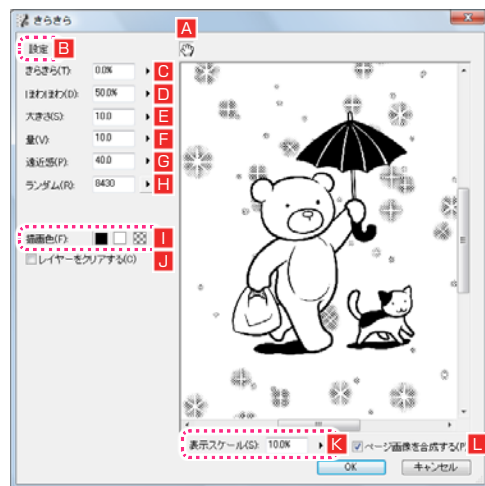


[きらきら]

! 注意:

上図は一例です。キャラクターのレイヤーの下にラスターレイヤーを作成し、「きらきら」フィルタをかけています。

[きらきら] ダイアログ



- A [手のひら]**
プレビュー画面の表示位置を調整します。
- B [設定]**
設定メニューから各パラメータを保存・選択できます。詳しくは『設定メニュー【Pro/EX】』(⇒P.345)を参照してください。
- C [きらきら]**
きらきら(放射状の部分)の大きさを設定します。
- D [ほわほわ]**
ほわほわ(周りのぼやけた部分)の大きさを設定します。
- E [大きさ]**
きらきら+ほわほわの大きさを設定します。
- F [量]**
きらきら+ほわほわの数を設定します。
- G [遠近感]**
きらきら+ほわほわの遠近感を設定します。
- H [ランダム]**
数値を変更すると、生成するパターンをランダムに設定します。
- I [描画色]**
描画色を選択します。
- J [レイヤーをクリアする]**
選択しているレイヤーの描画内容をすべてクリアします。
- K [表示スケール]**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- L [ページ画像を合成する]**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

▶ ほわほわ 【Pro/EX】

降雪のようなファンタジー系のパターンを作成できるフィルタです。[フィルタ]メニューから、[描画]→[ほわほわ...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×



[ほわほわ]

! 注意:

上図は一例です。キャラクターのレイヤーと背景のレイヤーの間にラスターレイヤーを作成し、「ほわほわ」フィルタをかけています。

[ほわほわ] ダイアログ



- A [手のひら]**
プレビュー画面の表示位置を調整します。
- B [設定]**
設定メニューから各パラメータを保存・選択できます。詳しくは『設定メニュー【Pro/EX】』(⇒P.345)を参照してください。
- C [太さ]**
ほわほわの大きさを設定します。
- D [量]**
ほわほわの数を設定します。
- E [遠近感]**
ほわほわの遠近感を設定します。
- F [俯仰角]**
ほわほわの天から降る角度を設定します。
- G [傾き]**
ほわほわの左右の傾き具合を設定します。
- H [ランダム]**
数値を変更すると、生成するパターンをランダムに設定します。
- I [描画色]**
描画色を選択します。
- J [レイヤーをクリアする]**
選択しているレイヤーの描画内容をすべてクリアします。
- K [表示スケール]**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- L [ページ画像を合成する]**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

カケアミ【Pro/EX】

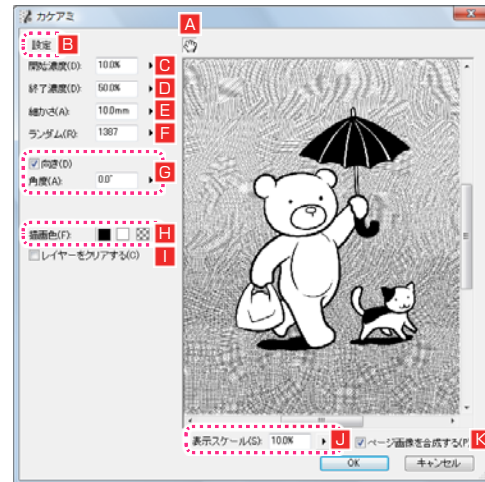
ランダムなカケアミパターンを作成できるフィルタです。[フィルタ]メニューから、[描画]→[カケアミ...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×



【カケアミ】

【カケアミ】ダイアログ

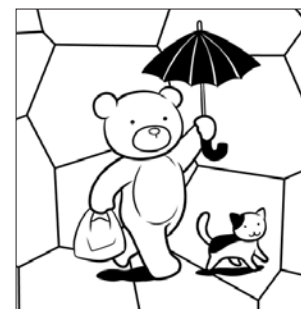


- A** **【手のひら】**
プレビュー画面の表示位置を調整します。
- B** **【設定】**
設定メニューから各パラメータを保存・選択できます。詳しくは『設定メニュー【Pro/EX】』(⇒P.345)を参照してください。
- C** **【開始濃度】**
カケアミ開始時の濃度を設定します。
- D** **【終了濃度】**
カケアミ終了時の濃度を設定します。
- E** **【細かさ】**
カケアミの細かさを設定します。
- F** **【ランダム】**
数値を変更すると、生成するパターンをランダムに設定します。
- G** **【向き】**
カケアミの向きを設定します。
オフにすると領域の中央に開始濃度が適用されます。
- ・ **【角度】**
カケアミの角度を設定します。
- H** **【描画色】**
描画色を選択します。
- I** **【レイヤーをクリアする】**
選択しているレイヤーの描画内容をすべてクリアします。
- J** **【表示スケール】**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- K** **【ページ画像を合成する】**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

ランダム格子パターン【Pro/EX】

ランダムな格子パターンを作成できるフィルタです。スタンドグラフィックや石垣などの表現に向いています。[フィルタ]メニューから、[描画]→[ランダム格子パターン...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×

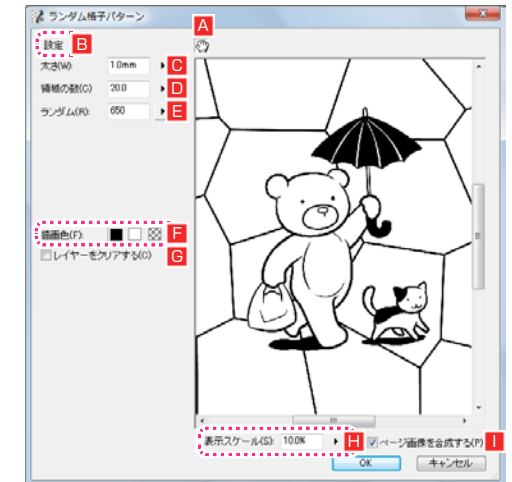


【ランダム格子パターン】

注意:

上図は一例です。キャラクターのレイヤーの下にラスターレイヤーを作成し[ランダム格子パターン]フィルタをかけています。

【ランダム格子パターン】ダイアログ



- A** **【手のひら】**
プレビュー画面の表示位置を調整します。
- B** **【設定】**
設定メニューから各パラメータを保存・選択できます。詳しくは『設定メニュー【Pro/EX】』(⇒P.345)を参照してください。
- C** **【太さ】**
線の太さを設定します。
- D** **【領域の数】**
格子パターンの数を設定します。
- E** **【ランダム】**
数値を変更すると、生成するパターンをランダムに設定します。
- F** **【描画色】**
描画色を選択します。
- G** **【レイヤーをクリアする】**
選択しているレイヤーの描画内容をすべてクリアします。
- H** **【表示スケール】**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- I** **【ページ画像を合成する】**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

▶▶ 雨【Pro/EX】

雨天のパターンを作成できるフィルタです。[フィルタ]メニューから、[描画]→[雨...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×



[雨]

! 注意:

上図は一例です。キャラクターのレイヤーの下にラスターレイヤーを作成し、[雨]フィルタをかけています。

[雨] ダイアログ



- A [手のひら]**
プレビュー画面上の画像の表示位置を調整します。
- B [設定]**
設定メニューから各パラメータを保存・選択できます。詳しくは『設定メニュー【Pro/EX】』(⇒P.345)を参照してください。
- C [長さ]**
雨の長さを設定します。
- D [太さ]**
雨の太さを設定します。
- E [雨量]**
雨の量を設定します。
- F [遠近感]**
雨の遠近感を設定します。
- G [俯仰角]**
雨の天から降る角度を設定します。
- H [傾き]**
雨の左右の傾き具合を設定します。
- I [ランダム]**
数値を変更すると、生成するパターンをランダムに設定します。
- J [描画色]**
描画色を選択します。
- K [レイヤーをクリアする]**
選択しているレイヤーの描画内容をすべてクリアします。
- L [表示スケール]**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- M [ページ画像を合成する]**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

Step: 09 変形 (ComicFilters Vol.2)【Pro/EX】

画像を変形させるフィルタで、「ComicFilters Vol.2」を収録したものです。基本的な操作方法については、「Step:01 フィルタ」→「フィルタ機能の基本操作」→「通常のフィルタの場合」(⇒P.310)を参照してください。

▶▶ 2D回転【Pro/EX】

平面の画像の角度をX軸・Y軸・Z軸で調節し、回転させた画像を作成できるフィルタです。
[フィルタ]メニューから、[変形]→[2D回転...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×



[2D回転]

[2D回転] ダイアログ



- A [手のひら]**
プレビュー画面上の画像の表示位置を調整します。
- B [リセット]**
各パラメータを0.0に戻します。
- C [遠近感]**
画像の遠近感を設定します。
- D [X軸回転]**
X軸を中心にした画像の傾きを設定します。
- E [Y軸回転]**
Y軸を中心にした画像の傾きを設定します。
- F [Z軸回転]**
Z軸を中心にした画像の傾きを設定します。
- G [X軸]**
プレビュー画面の中心で横に伸びている赤い線です。
[X軸回転]の中心となります。
- H [Y軸]**
プレビュー画面の中心で縦に伸びている緑の線です。
[Y軸回転]の中心となります。
- I [Z軸]**
プレビュー画面の中心で斜め(奥)に伸びている青い線です。
[Z軸回転]の中心となります。
- J [表示スケール]**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- K [ページ画像を合成する]**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

▶ つまむ【Pro/EX】

適用範囲の中心部をつまんで変形させた画像を作成できるフィルタです。

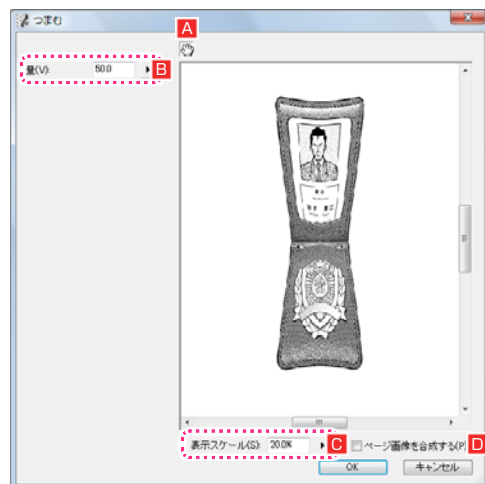
[フィルタ]メニューから、[変形]→[つまむ...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×



[つまむ]

[つまむ] ダイアログ

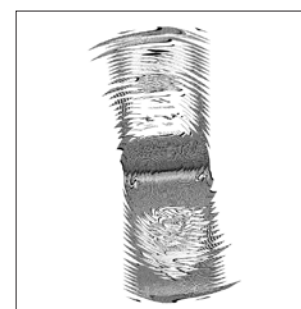


- A [手のひら]**
プレビュー画面上の画像の表示位置を調整します。
- B [量]**
つまむ強さを設定します。
- C [表示スケール]**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- D [ページ画像を合成する]**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

▶ スピード回転化【Pro/EX】

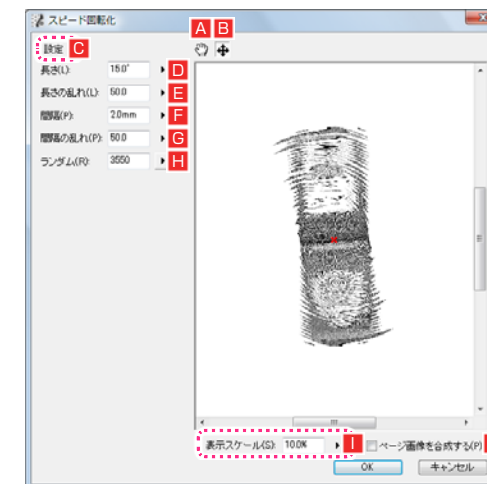
回転する波紋状の変形効果を作成できるフィルタです。
[フィルタ]メニューから、[変形]→[スピード回転化...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×



[スピード回転化]

[スピード回転化] ダイアログ



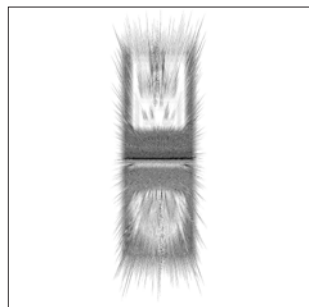
- A [手のひら]**
プレビュー画面上の画像の表示位置を調整します。
- B [中心点移動]**
中心点を移動できます。
- C [設定]**
設定メニューから各パラメータを保存・選択できます。
詳しくは『設定メニュー【Pro/EX】』(⇒P.345)を参照してください。
- D [長さ]**
スピード線の長さ(強さ)を設定します。
- E [長さの乱れ]**
スピード線の長さ(強さ)のばらつきを設定します。
- F [間隔]**
スピード線の間隔を設定します。
- G [間隔の乱れ]**
スピード線の間隔のばらつきを設定します。
- H [ランダム]**
生成するパターンを設定します。
- I [表示スケール]**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- J [ページ画像を合成する]**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

▶ スピード集中線化【Pro/EX】

集中・拡散の変形効果を作成できるフィルタです。

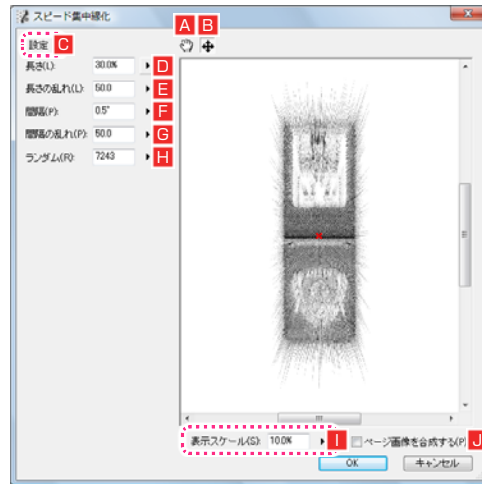
[フィルタ]メニューから、[変形]→[スピード集中線化...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×



[スピード集中線化]

[スピード集中線化] ダイアログ



- A [手のひら]**
プレビュー画面上の画像の表示位置を調整します。
- B [中心点移動]**
中心点を移動できます。
- C [設定]**
設定メニューから各パラメータを保存・選択できます。
詳しくは『設定メニュー【Pro/EX】』(⇒P.345)を参照してください。
- D [長さ]**
スピード線の長さ(強さ)を設定します。
- E [長さの乱れ]**
スピード線の長さ(強さ)のばらつきを設定します。
- F [間隔]**
スピード線の間隔を設定します。
- G [間隔の乱れ]**
スピード線の間隔のばらつきを設定します。
- H [ランダム]**
生成するパターンを設定します。
- I [表示スケール]**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- J [ページ画像を合成する]**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

▶ スピード流線化【Pro/EX】

流線状の変形効果を作成できるフィルタです。

[フィルタ]メニューから、[変形]→[スピード流線化...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×



[スピード流線化]

[スピード流線化] ダイアログ



- A [手のひら]**
プレビュー画面上の画像の表示位置を調整します。
- B [中心点移動]**
中心点を移動できます。
- C [設定]**
設定メニューから各パラメータを保存・選択できます。
詳しくは『設定メニュー【Pro/EX】』(⇒P.345)を参照してください。
- D [向き]**
スピード線の向きを設定します。
- E [長さ]**
スピード線の長さ(強さ)を設定します。
- F [長さの乱れ]**
スピード線の長さ(強さ)のばらつきを設定します。
- G [間隔]**
スピード線の間隔を設定します。
- H [間隔の乱れ]**
スピード線の間隔のばらつきを設定します。
- I [ランダム]**
生成するパターンを設定します。
- J [表示スケール]**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- K [ページ画像を合成する]**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

▶▶ 球面【Pro/EX】

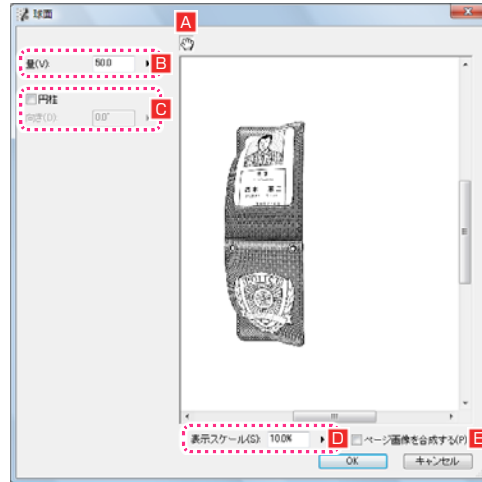
球面または円柱状の物体に映りこんで変形した画像を作成できるフィルタです。画像に選択範囲を作成し、[フィルタ]メニューから、[変形]→[球面...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×



[球面]

[球面] ダイアログ



- A [手のひら]**
プレビュー画面上の画像の表示位置を調整します。
- B [量]**
変形の強さを設定します。
- C [円柱]**
画像が円柱に映りこんだように変形します。
- ・ [向き]
円柱へ映りこむ向きを設定します。
- D [表示スケール]**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- E [ページ画像を合成する]**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

▶▶ 魚眼レンズ【Pro/EX】

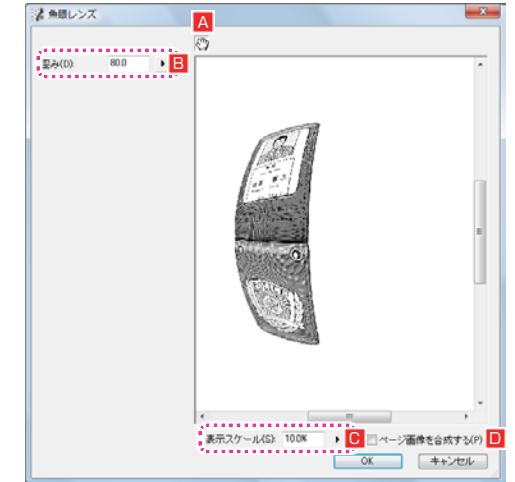
180度近くの画角を有し、画面の端ほど極端に曲がった画像を作成できるフィルタです。画像に選択範囲を作成し、[フィルタ]メニューから、[変形]→[魚眼レンズ...]を選択します。

対応色深度	1bit/2bit	8bit	32bit
ラスターレイヤー	○	○	×
ベクターレイヤー	×	-	×



[魚眼レンズ]

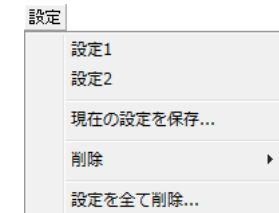
[魚眼レンズ] ダイアログ



- A [手のひら]**
プレビュー画面上の画像の表示位置を調整します。
- B [歪み]**
ゆがみの強さを設定します。
- C [表示スケール]**
プレビュー画面の表示倍率を設定します。
- D [ページ画像を合成する]**
プレビュー画面にページ画像を重ねて表示します。

▶▶ 設定メニュー【Pro/EX】

各ダイアログの[設定]ボタンをクリックすると表示されます。[描画](ComicFilters Vol.1)、[変形](ComicFilters Vol.2)共通のメニューです。



- ・ [設定 1]…
現在プリセットとして保存されている設定 (パラメータ値) です。
- ・ [現在の設定を保存...]
各パラメータ値の設定を保存するダイアログを表示します。
- ・ [削除]
保存した設定を削除します。
- ・ [設定をすべて削除...]
現在保存されている設定をすべて削除し、初期設定のプリセットに戻します。