

第10章

レンダリング

本章では写真や3Dのデータを読み込んで作画に利用する方法について紹介します。

Step:01	2DLT レンダリング機能【EX】	348
Step:02	3D 機能とは【Pro/EX】	356
Step:03	3D ワークスペースの基本操作【Pro/EX】	360
Step:04	3D ワークスペースの詳細操作【Pro/EX】	368
Step:05	3D 下描き機能【Pro/EX】	384
Step:06	3DLT レンダリング機能【EX】	388

Step: 01 2DLT レンダリング機能【EX】

2DLT レンダリング機能は、写真画像を読み込んで線とトーンに分版する、描画支援機能です。

▶ 2DLT レンダリング機能とは【EX】

2DLT レンダリング機能は、デジタルカメラで撮影した写真や画像データを読み込み、線画と複数枚のトーンに自動変換して写実的なマンガの背景を描画する機能です。ビルや町並みなどの描画はもちろん、自然物など手で描くには大変な画像でもかんたんに表現できます。自動変換した線画やトーンの種類、階調のコントロールも可能なので、状況に応じて設定を変更するとさまざまな結果が得られます。



元画像



2DLT レンダリング実行後



マンガの画像を合成

対応画像形式

読み込める画像形式は以下になります。

	対応画像形式
Windows 版	BMP、JPG、PNG、PSD(Photoshop)、TIFF、TGA(Targa)
Mac OS X 版	BMP、JPG、PNG、PSD(Photoshop)、TIFF、TGA(Targa)、PICT

特徴

2DLT レンダリング機能には、以下の特徴があります。

・写真画像を線とトーンに変換

2次元 (2 Dimensions) の画像 (写真画像など) から線 (Line) とトーン (Tone) の画像にレンダリングします。線とトーンは、別々のレイヤーに書き出すため、それぞれの画像に加工ができます。

・データの保持

レンダリング後は [2DLT レイヤー] フォルダとしてデータを保持するので、再設定が可能です。少し調整するだけでも結果がかなり違ってくるので、いろいろ試してみましょう。

▶ 画像の読み込み

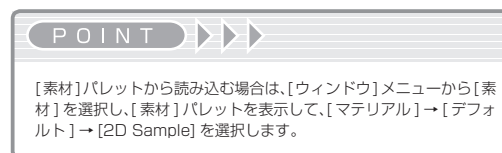
2DLT レンダリング機能を使用するために、まずレンダリング元となる画像を [編集] ウィンドウの [ページ] タブで表示しているページに読み込みます。

1. ページを開く

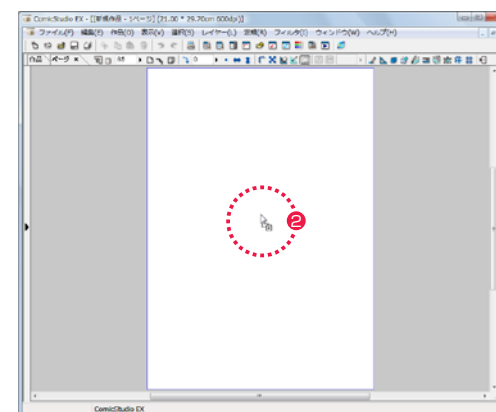
[編集] ウィンドウの [作品一覧] でページを選択し、[ページ] タブをクリックしてページを開きます。

2. 画像を選択する

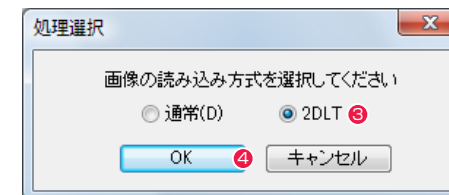
[素材] パレットまたは画像が保存されているフォルダから、読み込む画像ファイルを選択します。



① 読み込むファイルのアイコンを選択します。



② [編集] ウィンドウで表示中のページに、選択したアイコンをドラッグ&ドロップします。

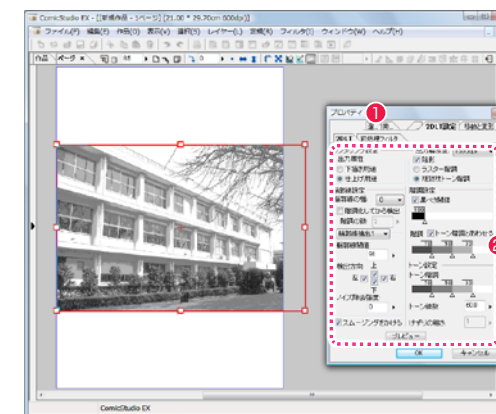


③ [処理選択] ダイアログが表示されたら、[2DLT] ラジオボタンをオンにします。

④ [OK] ボタンをクリックします。

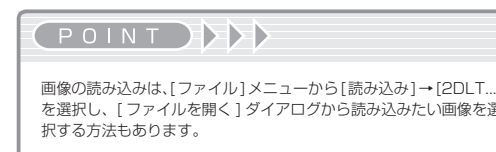
3. レンダリングの設定を行う

ページに読み込んだ画像のプレビューが表示されます。



① 画像が読み込まれると同時に、[プロパティ]パレットが[2DLT 設定]タブ→[2DLT]タブを選択した状態で表示されます。

② 2DLT の設定を行います。詳細は次の『2DLT レンダリング設定を行う』を参照してください。



▶ 2DLT レンダリング設定を行う【EX】

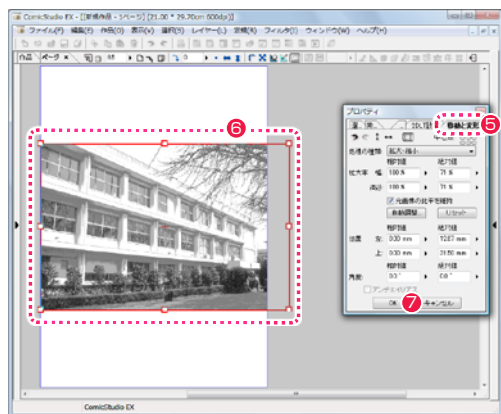
ページに画像を読み込んだら、[プロパティ]パレットで[2DLT 設定]タブ→[2DLT]タブが選択されているのを確認し、2DLTの設定を行います。画像の読み込みについては、前の『画像の読み込み』を参照してください。

1. レンダリングの設定を行う

[プロパティ]パレットで2DLTの設定を行います。



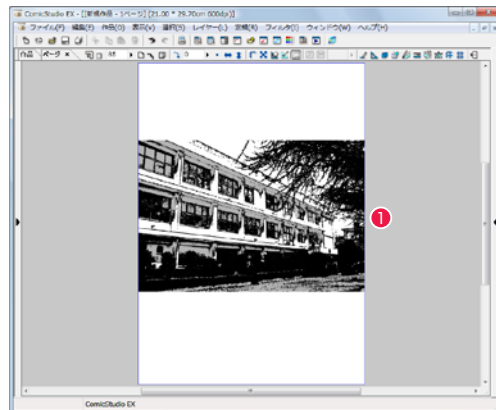
- ① [レンダリング設定]で、出力属性、陰影についての設定を行います。
- ② [輪郭線設定]で、輪郭線の幅や検出方法などについての設定を行います。
- ③ [階調設定]で、階調の段階や黒ベタ閾値についての設定を行います。
- ④ [トーン設定]で、トーン階調の段階や線数についての設定を行います。



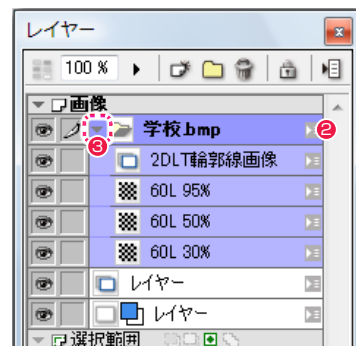
- ⑤ [プロパティ]パレットの[移動と変形]タブを選択し、画像の拡大率、位置、角度の設定を行います。
- ⑥ プレビュー画像の周りの赤い枠についているハンドルをドラッグして調整することもできます。
- ⑦ 設定が終わったら、[プロパティ]パレットの[OK]ボタンを押します。

2.2DLT 画像を書き出す

[編集]ウィンドウの[ページ]タブに、線とトーンにレンダリングされた画像が書き出されます。[レイヤー]パレットには[2DLT レンダリングフォルダ]が作成されます。



- ① 白黒画像として、ページに画像が書き出されます。



- ② [レイヤー]パレットに、読み込んだ画像の[2DLT レンダリングフォルダ]が作成されます。
- ③ [2DLT レンダリングフォルダ]の三角をクリックすると内容が表示され、[2DLT 輪郭線画像]レイヤーとトーンレイヤーが作成されているのが分かります。

POINT

- ・[レイヤー]パレットで[2DLT レンダリングフォルダ]を選択し、ダブルクリックすると[プロパティ]パレットの[2DLT 設定]タブが表示され、再設定が簡単に行えます。
- ・ページに[コマフォルダ]が存在している場合は、[レイヤー]パレットで[2DLT レンダリングフォルダ]を登録したい[コマフォルダ]にドラッグして登録すると、ページのコマ枠内に2DLT レンダリング画像が表示されます。

▶ 2DLT 設定タブ【EX】

[プロパティ]パレットの[2DLT 設定]タブ→[2DLT]タブで2DLT レンダリング設定が行えます。

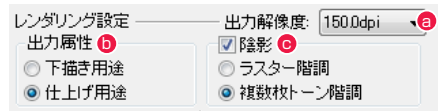


- A [レンダリング設定]
[2DLT]のレンダリングに関する設定を行います。
- B [輪郭線設定]
[2DLT]の[輪郭線]に関する設定を行います。
- C [階調設定]
[2DLT]の[階調]に関する設定を行います。各項目の関係を見ながらスライダーを操作して調整できます。
- D [トーン設定]
[2DLT]の[トーン]に関する設定を行います。画像の濃度や、分版した際のトーンの枚数などを設定します。
- E [プレビュー]ボタン
プレビュー画像を表示します。
- F [OK]ボタン
ダイアログの設定を反映します。
- G [キャンセル]ボタン
ダイアログの設定をキャンセルします。

各項目の詳細は、次ページ以降を参照してください。

A レンダリング設定

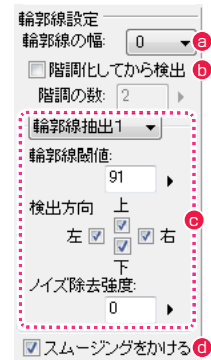
[2DLT]のレンダリングに関する設定を行います。



- a [出力解像度]**
ポップアップメニューから解像度を選択します。原稿用紙で設定した基準解像度を超える解像度は選択できません。
- b [出力属性]**
出力属性を [下描き用途] か [仕上げ用途] から選択します。
- [下描き用途]
画像を下描き属性でレンダリングします。[下描き用途] を選択した場合は [陰影] で [複数枚トーン階調] が選択できません。
- [仕上げ用途]
画像を仕上げ属性でレンダリングします。通常はこちらを指定してください。
- c [陰影]**
[2DLT]の [陰影]に関する設定を行います。
- [ラスター階調]
階調のある陰影を抽出します。入力画像を階調化し、1枚の陰影画像レイヤーを作成します。
- [複数枚トーン階調]
複数枚の [トーンレイヤー] に階調のあるトーンを抽出します。入力画像を階調化し、複数枚のトーンレイヤーを作成します。

B 輪郭線設定

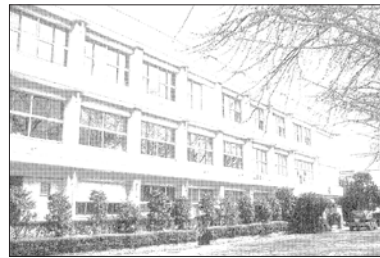
[2DLT]の [輪郭線]に関する設定を行います。



- a [輪郭線の幅]**
画像レイヤーに抽出する線の幅を調整します。読み込んだ直後の画像を基準に「0」として考え、それに対して+〜5の範囲で調整できます。
+にすると輪郭線が太くなり、-にすると細くなります。



[輪郭線の幅] : + 3

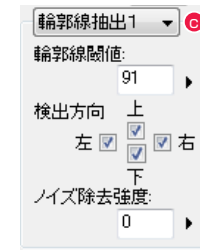


[輪郭線の幅] : -3

- b [階調化してから抽出]**
指定の階調数で階調化してから、輪郭線を検出します。この階調化は、階調レイヤー側には影響しません。
- [階調の数]
階調数を 2 ~ 20 の範囲で設定します。
- c [輪郭線抽出]**
輪郭線の抽出方法を設定します。詳細は次ページを参照してください。
- d [スムージングをかける]**
ジャギーが発生しないように、最適なスムージング処理を行います。

c [輪郭線抽出 1]

輪郭線抽出方法の1つです。通常はこちらを指定してください。



- [輪郭線閾値]
[輪郭線閾値]で輪郭線として抽出するグレイ濃度の閾値を選択します。値が小さいほど輪郭としてとらえる部分が広くなり検出される線が多くなります。
- [検出方向]
輪郭線検出の方向を指定します。チェックをはずした方向は輪郭線の検出が弱くなります。
- [ノイズ除去強度]
よけいな影などを検出してしまっている場合などに微調整できます。



[元画像]



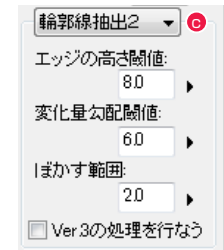
[輪郭線閾値] : 255
[検出方向] : [上]・[右]
[ノイズ除去強度] : 1



[輪郭線閾値] : 20
[検出方向] : [上]・[右]
[ノイズ除去強度] : 3

c [輪郭線抽出 2]

より繊細な表現が必要な場合に適しています。



- [エッジの高さ閾値]
輪郭線として検出するエッジの高さを調整でき、数値が小さくなるほどエッジが甘くなり、薄い変化を線として検出します。
- [変化量勾配閾値]
輪郭線の太さの変化量について、検出された線の連続性を調整できます。数値が大きいと短い線ができやすくなります。[エッジの高さ閾値]の1/2 ~ 1/3の値を設定すると、良い結果が出やすくなります。
- [ぼかす範囲]
輪郭線として検出せずに、ぼかす範囲を調整します。
- [Ver.3.0の処理を行なう]
ComicStudio Ver.3.0のアルゴリズムで処理を行います。アルゴリズムが若干異なるため、ComicStudio Ver.3.0とは結果が若干異なります。

※元画像は、[輪郭線抽出 1]と同じです。



[エッジの高さ閾値] : 10.0
[変化量勾配閾値] : 10.0
[ぼかす範囲] : 3.0



[エッジの高さ閾値] : 0.0
[変化量勾配閾値] : 0.0
[ぼかす範囲] : 0.5

C 階調設定

[2DLT]の[階調]に関する設定を行います。各項目の関係をしながらスライダーを操作して調整できます。



・[黒ベタ閾値]

黒いベタの状態になる範囲の閾値を調整します。



[元画像]



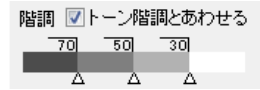
[黒ベタ閾値]: (初期値)



[黒ベタ閾値]: 閾値変更後

POINT

[黒ベタ閾値]と[階調]のスライダーの下をクリックすると△が現れます。クリックした位置で濃度が決まります。左端に近い位置をクリックすると濃い濃度に、右端に近い位置をクリックすると薄い濃度になります。削除したい時は△をスライダーの外にドラッグします。



・[階調]

画像全体のグレイ濃度の階調を調整します。範囲の閾値をスライダーで調整します。



[元画像]



[階調]2枚



[階調]4枚

・[トーン階調とあわせる]

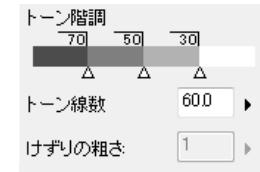
[トーン階調]の設定を行う際にチェックを入れると、同時に[トーン階調]とあわせた設定にできます。このチェックが入っていると、[階調]のスライダーは操作できなくなります。

D トーン設定

[2DLT]の[トーン]に関する設定を行います。画像の濃度や、分版した際のトーンの枚数などを設定します。

・[トーン階調]

トーンの濃度を設定することができます。



スライダー上をクリックして、トーン濃度を変更できます。スライダーの下をクリックすると△が現れます。クリックした位置で濃度が決まります。

左端に近い位置をクリックすると濃い濃度に、右端に近い位置をクリックすると薄い濃度になります。削除したい時は△をスライダーの外にドラッグします。



[元画像]



[トーン階調]2枚 (初期値)



[トーン階調]4枚

・[トーン線数]

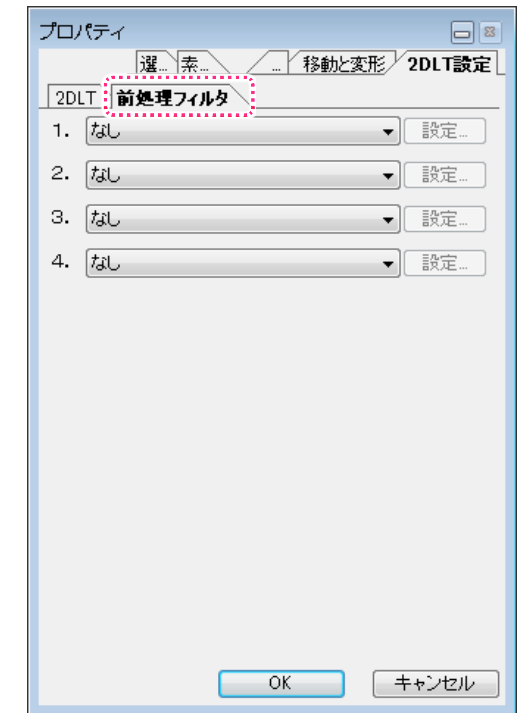
[トーン線数]の設定を表示します。濃度はスライダー上をクリックして表示される編集ボックスで数値を再設定できます。

・[けずりの粗さ]

トーンの「けずりの粒子の大きさ」を調整します。数値が大きいくほど粗くなります。[トーン階調とあわせる]がチェックされている場合は設定できません。

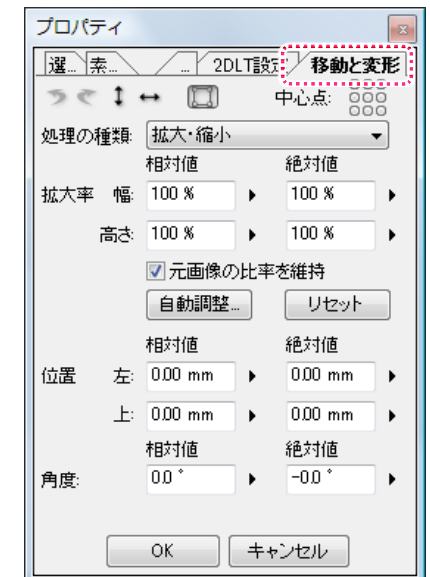
前処理フィルタ

2DLT処理を行う前に、画像に対してフィルタをかけられます。フィルタの操作については第9章『フィルタ』(⇒P.309)を参照してください。



移動と変形

画像のサイズと位置の編集を行うことができます。[移動と変形]タブの操作については第8章『編集』→「Step:04 移動と変形」(⇒P.284)を参照してください。



Step: 02 3D 機能とは【Pro/EX】

豊富に用意された 3D オブジェクトを自分の使いたい場面に読み込んで、背景や小道具などの作画を支援する機能です。

▶ 3D 機能とは【Pro/EX】

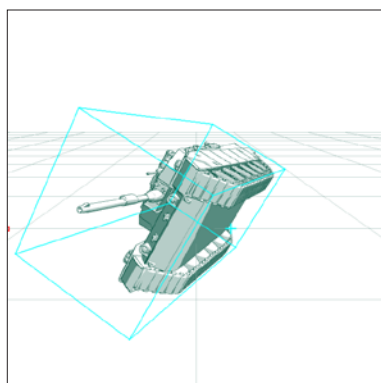
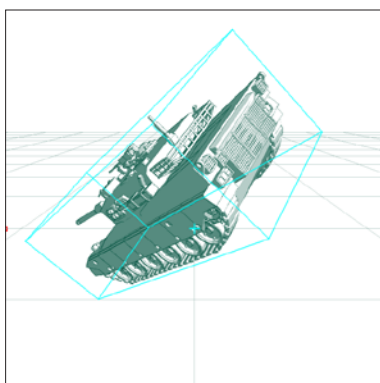
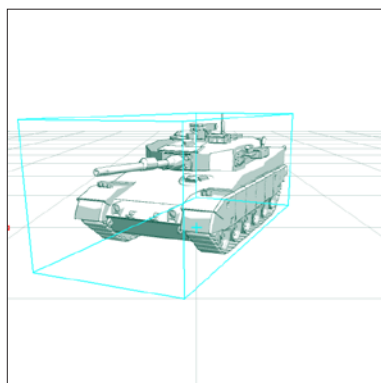
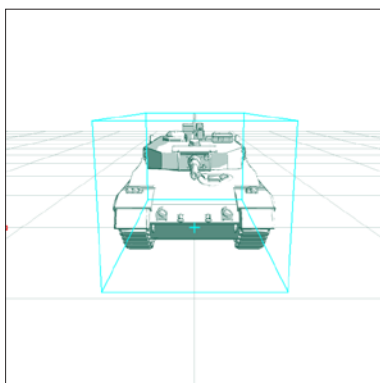
3DLT 機能は、読み込んだ 3D オブジェクトからプレビュー画像を生成して下絵にできる「3D 下描き機能」と、読み込んだ 3D オブジェクトから自動的に線画とトーンの変換しそのまま利用できる「3DLT レンダリング機能」があります。

※「3D 下描き機能」は ComicStudio Pro、ComicStudio EX の機能になります。

※「3DLT レンダリング機能」は ComicStudio EX のみの機能になります。

▶ 3D 機能と 3D オブジェクトの特徴【Pro/EX】

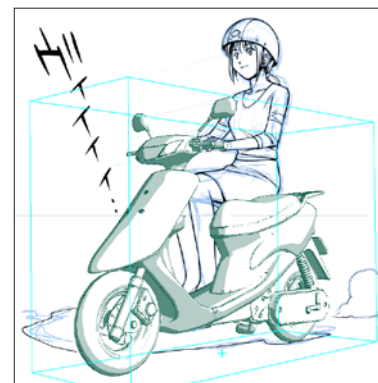
ComicStudio の 3D 機能と 3D オブジェクトには下記のような特徴があります。



- ・読み込んだ 3D オブジェクトは自由な角度、アングルで利用できます。
- ・線の太さや輪郭線の太さを指定できます。
- ・光の方向（光源の位置）を自由に設定できます。光の方向を調節すると自動的に影も変化します。また、影に段階を自由につけられ、その段階ごとにトーンの線数を指定できます。
- ・一度確定した設定を簡単に変更できるので、自分の使いたい状態を確認しながら自由に修正できます。
- ・複数の素材を配置して、位置関係はそのままアングルを変更することもできます。同じ背景を別のコマではアングルを変更して使用できます。
- ・可動部分のある 3D オブジェクトも対応しています。例えば車のドアを開くなど、シーンにあわせてパーツごとに動きをつけられます。
- ・テクスチャマッピングに対応した 3D オブジェクトを使えば、リアルな質感をもった描画ができます。
- ・LWO、OBJ、DXF 形式の 3D データに対応しています。また、3DCG ソフト「Shade」などで作成されたデータの読み込みにも対応しています。

▶▶ 3D 下描き機能【Pro/EX】

3D オブジェクトを読み込み、プレビュー画像を生成して下絵にできる作画支援機能です。従来ならば資料を見ながら描いていたビル・乗り物・街並みなど、いちから作画するには手間のかかる絵でも、3D 下描き機能を使えば作画を効率化し、作業時間を短縮できます。



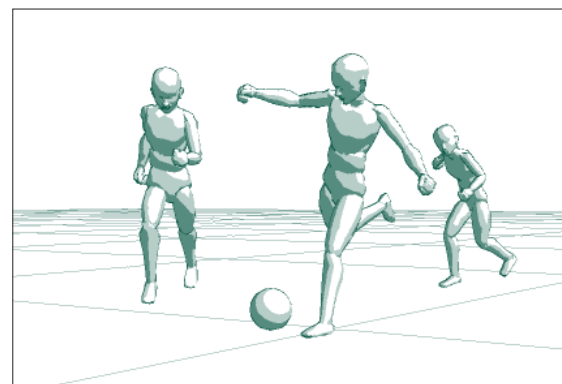
3D オブジェクトのプレビュー画像を表示



プレビュー画像を元にして作画

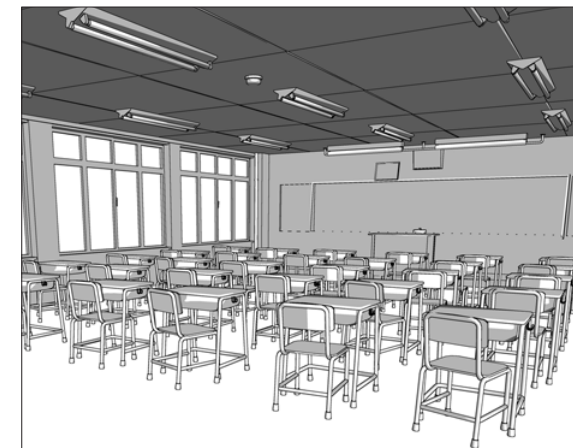
3D デッサン人形

モーション付き 3D デッサン人形が搭載されています。用意された素材からポーズを選択し、ポーズとカメラの位置を自由に決めて、難しいポーズやアングルの下絵として利用できます。



▶▶ 3DLT レンダリング機能【EX】

3D オブジェクトを読み込んで調整すると、自動的に線画とトーンの変換し、マンガの背景として使用できます。多くの手間と時間、そして技術が必要とされる背景や複雑なアイテムの作画を飛躍的に効率化します。たとえば、教室に並んだ数十個の机などを全部手で描くのは大変ですが、3DLT レンダリング機能を使えば、3D オブジェクトを配置してカメラの位置や光源などを設定するだけで、背景データを作成できます。



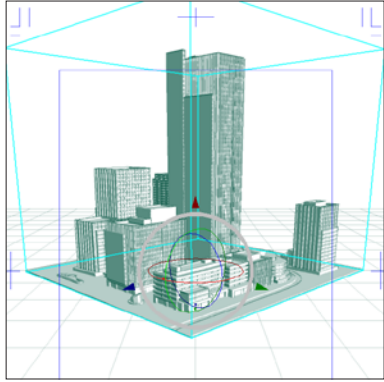
3D オブジェクトから作成した背景は、トーンと線がそれぞれ別のデータになっています。読み込んだ 3D オブジェクトに後から線を足したり、トーンを貼り足したりして、オリジナリティのある絵を描画できます。

▶ 対応 3D データ【Pro/EX】

3D 機能で使用できる 3D データは以下になります。

3D オブジェクトファイル

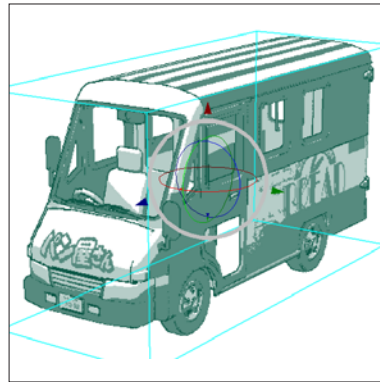
3D ソフトウェアで作成した 3D オブジェクトファイルです。



対応形式	備考
LWO(LightWaveObject ファイル)	(1)LWOB 形式 (LightWave4.0-5.6) (2)LWO2 形式 (LightWave6.0-7.0)
OBJ	
DXF	3DFACE で定義されているもの。
SHD(Shade ファイル)	
STC(Shade/ComicStudio エクスポートファイル)	読み込み時にデータ変換を行うため、データへの修正が必要な場合があります。

・オプション：テクスチャマッピング

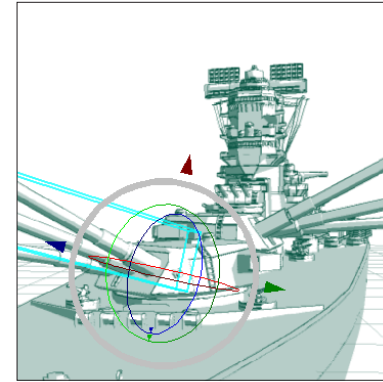
物体の表面の質感を表現するために 2D 画像 (テクスチャ) を貼り付けることを「テクスチャマッピング」と呼びます。



対応形式	テクスチャの画像形式	マッピング方式
LWO (LightWave Object ファイル)	BMP/JPEG/TGA	Planar マッピング、Cubic マッピング、UV マッピング (UV マッピングは LWO2 のみ)
OBJ(要 MTL ファイル)	BMP/JPEG/TGA	UV マッピング
DXF	非対応	非対応
SHD(Shade ファイル)	ファイルに内包	UV マッピング
STC(Shade/ComicStudio エクスポートファイル)	BMP	UV マッピング
LWS (LightWave Scene ファイル)	内包する LWO に依存	内包する LWO に依存

3D シーンファイル

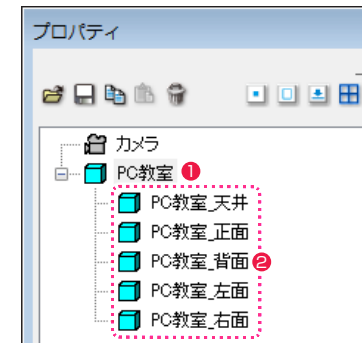
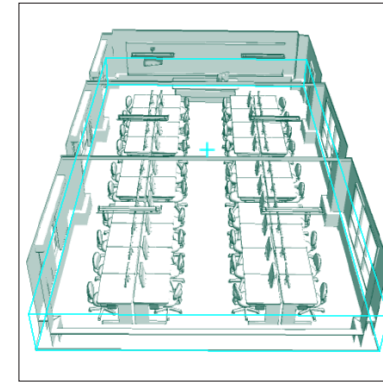
複数のオブジェクトファイルをグループ化したもので、テクスチャマッピング、複数ポーズ、親子関係、回転軸に対応しています。



対応形式	備考
LWS(LightWaveScene ファイル)	バージョン 3(LightWave6.0-7.0)

・オプション：親子関係 (LWS のみ)

パーツ同士で主従関係を保持している状態を「親子関係」と呼びます。

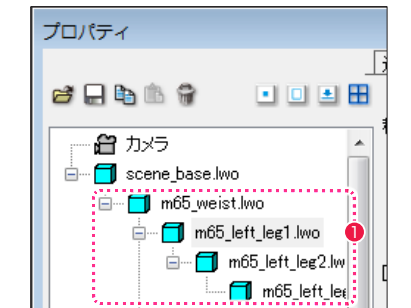
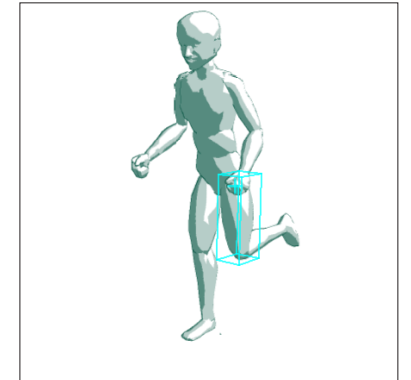


① [PC 教室] が親です。

② [PC 教室_天井]、[PC 教室_正面]、[PC 教室_背面]、[PC 教室_左面]、[PC 教室_右面] が子です。① [PC 教室] の位置を移動すると追従して移動します。

・オプション：回転軸 (LWS のみ)

「親子関係」を持つファイルのうち、関節などの機構を持つものがあり、これを「回転軸」と呼びます。



① 3D デッサン人形は、「親子関係」になっている各パーツが「回転軸」機構も持っています。

・オプション：ポーズ (LWS のみ)

「親子関係」・「回転軸」によってとったポーズが、複数保持されており、読み込み時にポーズを選択できます。



① ポーズは、プレビューの下のスライダーで選択できます。

Step 03 3D ワークスペースの基本操作【Pro/EX】

3DLT 機能を使用するためには、3D ワークスペースに 3D データを読み込んで配置したり構図を決めたりといった操作を行います。ここでは、3D データを書き出す前に行う基本操作を説明します。

ファイルメニューから 3D データを読み込む【Pro/EX】

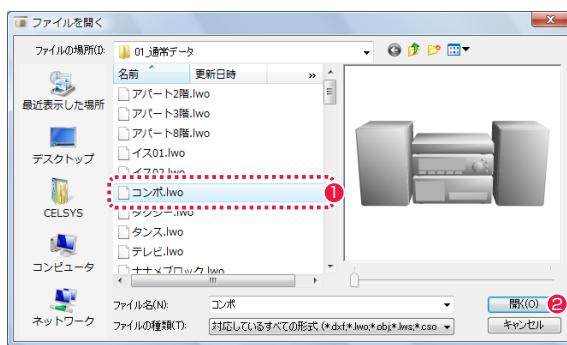
3DLT 機能を使用するために、3D データを読み込んで 3D プレビュー画像 (3D プレビューレイヤー) を生成します。

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. 3D データを読み込む

[ファイル] メニューから [読み込み...] → [3D ファイル...] を選択し、[ファイルを開く] ダイアログを表示します。

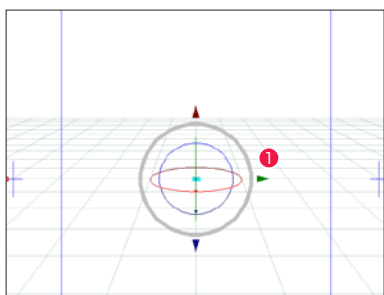


① 読み込む 3D データを選択します。

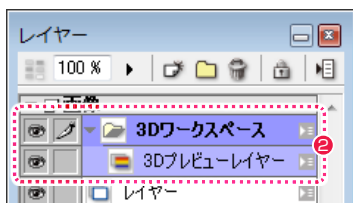
② [開く] ボタンをクリックします。

3. 3D オブジェクトのレイアウトを設定する

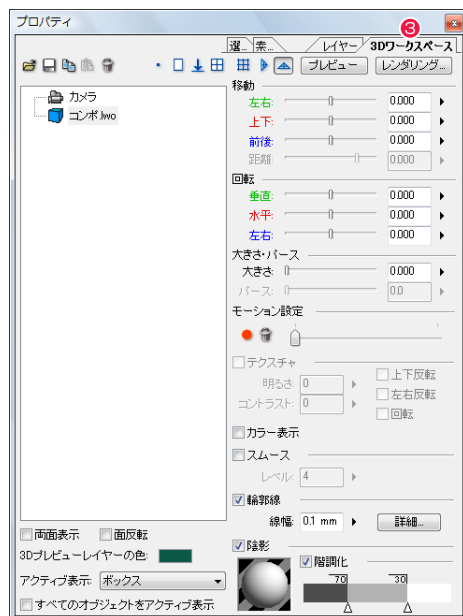
3D データが読み込まれ、ページに 3D プレビュー画像が表示されます。



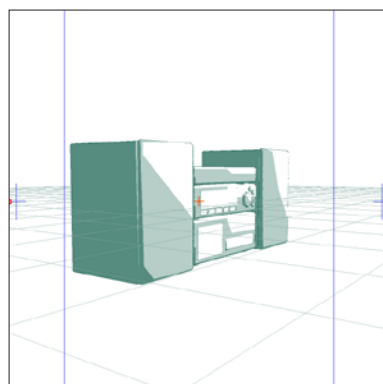
① 3D オブジェクトは、読み込み直後は画面の中央に配置されます。



② [レイヤー] パレットには [3D ワークスペース] (レイヤーフォルダ) および [3D プレビューレイヤー] が作成されます。



③ [プロパティ] パレットの [3D ワークスペース] タブで、3D オブジェクトやカメラのレイアウトを設定します。3D オブジェクトやカメラの操作については『3D オブジェクトを配置する【Pro/EX】』(⇒ P.362)、『カメラを操作する【Pro/EX】』(⇒ P.367)などを参照してください。



POINT

・3D オブジェクトは、[プロパティ]パレットの [読み込み] から複数ファイルを読み込みます。また、その場合、常に画面の中央に表示されるため、1つずつ注意しながら読み込んでください。
・3D データの配置やレンダリングの設定は再調整できます。[レイヤー]パレットの [3D ワークスペース] をダブルクリックし、[プロパティ]パレットを表示すると設定できます。

3D フレームツールを使用して 3D データを読み込む【Pro/EX】

[3D フレーム] ツールで、[3D ワークスペース] (3D 用コマフォルダ) を作成し、3D データを読み込みます。

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。

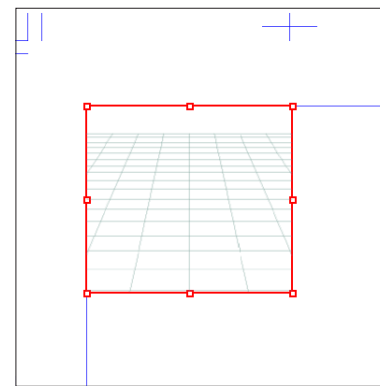
2. ツールを選択する

[ツール] パレットから [3D フレーム] ツールを選択します。

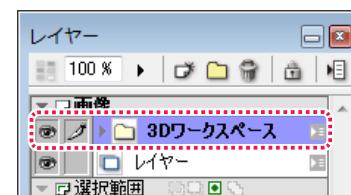


3. 3D ワークスペースを作成する

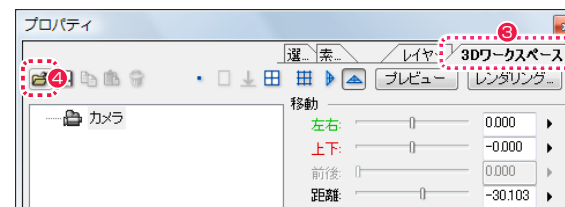
[3D フレーム] ツールをページ上でドラッグします。



① ページには 3D ワークスペースが表示されます。



② [レイヤー] パレットには [3D ワークスペース] (レイヤーフォルダ) が作成されます。

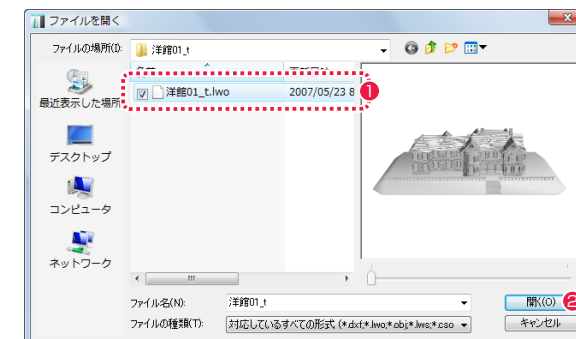


③ [プロパティ] パレットの [3D ワークスペース] タブが表示されます。

④ [読み込み] ボタンをクリックすると、[ファイルを開く] ダイアログが開きます。

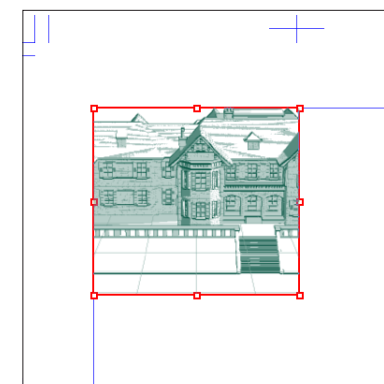
4. 3D データを読み込む

[ファイルを開く] ダイアログで 3D データを選択します。



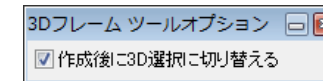
① 読み込みたい 3D データを選択します。

② [開く] ボタンをクリックすると、[3D ワークスペース] に 3D データが読み込まれます。



[3D フレーム] 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、[3D フレーム ツールオプション] パレットが表示されます。



・ [作成後に 3D 選択に切り替える]
3D ワークスペース作成後に [3D フレーム] ツールを [3D 選択] ツールに切り替えます。

▶▶ 3D オブジェクトを配置する [Pro/EX]

3D オブジェクトを読み込んだら、3D オブジェクトが必要な状態に表示されるように調整します。

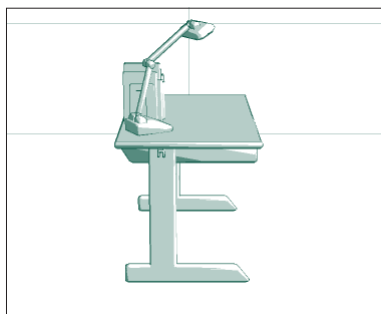
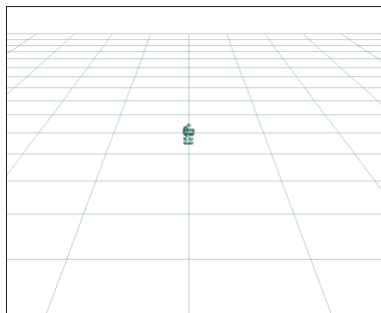
1. カメラの距離を調整する

[プロパティ]パレットのリストから[カメラ]をクリックして選択します。



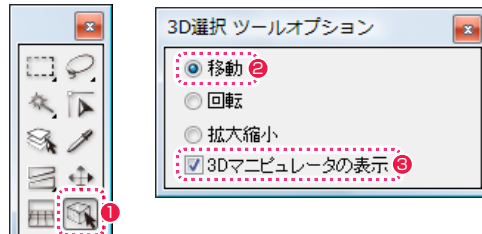
① [カメラ]をクリックします。

② [移動]欄の[距離]のスライダーを操作し、3D オブジェクトが必要な大きさに表示されるまで調整します。



2.[3D 選択] ツールを選択する

[ウィンドウ]メニューから[ツール]、[ツールオプション]を選択し、[ツール]パレットと[ツールオプション]パレットを表示します。



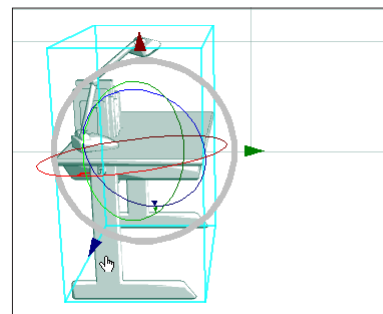
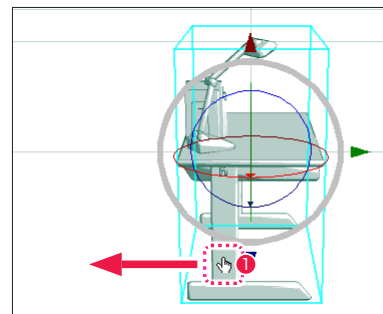
① [ツール]パレットから[3D 選択]ツールを選択します。

② [3D 選択ツールオプション]パレットで[移動]を選択します。

③ [3D マニピュレータの表示]チェックボックスをオンにします。

3.3D オブジェクトを移動する

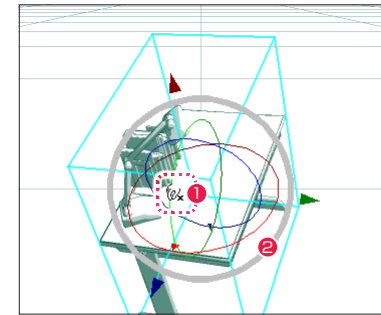
ページ上の3D オブジェクトをドラッグして位置を移動し、配置します。



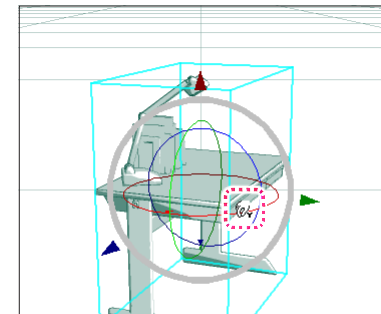
① ページ上の3D オブジェクトにマウスカーソルを重ね、図の形状にしてドラッグすると、位置を移動できます。

4.3D オブジェクトを回転する

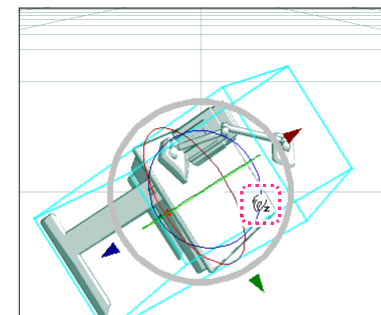
ページ上の3D オブジェクトをドラッグして位置を回転し、配置します。



X (緑で表示: 垂直)



Y (赤で表示: 水平)



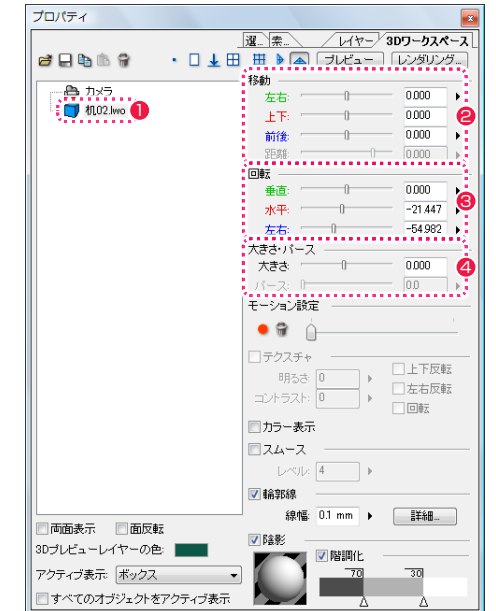
Z (青で表示: 左右)

① 3D オブジェクトの周りに表示されているリングにマウスカーソルを重ね、図の形状にしてドラッグすると、3D オブジェクトが回転します。3D の回転方向は XYZ 軸で表記されます。

② 3D オブジェクトの周りに表示されているグレーのリングをドラッグすると、3D オブジェクトの大きさを調整できます。

5.[プロパティ]パレットで調整する

[プロパティ]パレットで数値入力すると、より精密に3D オブジェクトを配置できます。



① [プロパティ]パレットのリストで、配置したい3D オブジェクトが選択されているのを確認します。

② [移動]カテゴリで、左右、上下、前後を調整します。

③ [回転]カテゴリで、垂直、水平、左右を調整します。

④ [大きさ・パース]カテゴリで、大きさを調整します。

▶▶ 3D デッサン人形を配置する【Pro/EX】

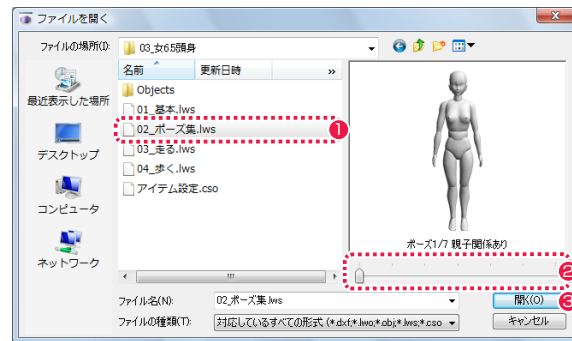
3D デッサン人形を読み込んで、必要な大きさに表示されるように調整し、ポーズの変更を行います。

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. 3D データを読み込む

[ファイル] メニューから [読み込み...] → [3D ファイル...] を選択し、[ファイルを開く] ダイアログを表示します。



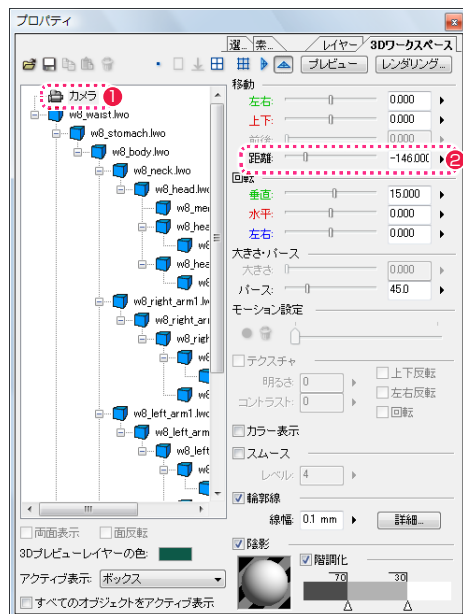
① 読み込む 3D データを選択します。

② スライダーを操作して、必要なポーズを選択します。

③ [開く] ボタンをクリックします。

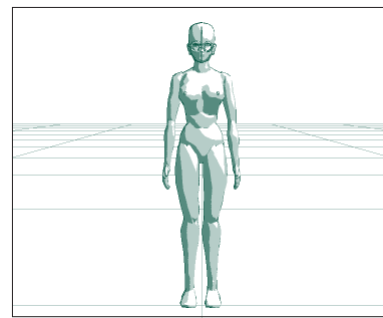
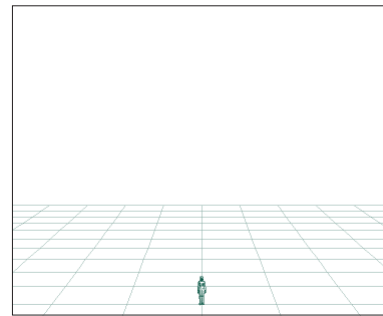
3. カメラの距離を調整する

[プロパティ] パレットのリストから [カメラ] をクリックして選択します。



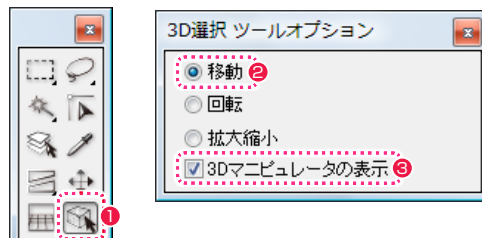
① [カメラ] をクリックします。

② [移動] 欄の [距離] のスライダーを操作し、3D デッサン人形が必要な大きさに表示されるまで調整します。



4. [3D 選択] ツールを選択する

[ウィンドウ] メニューから [ツール]、[ツールオプション] を選択し、[ツール] パレットと [ツールオプション] パレットを表示します。



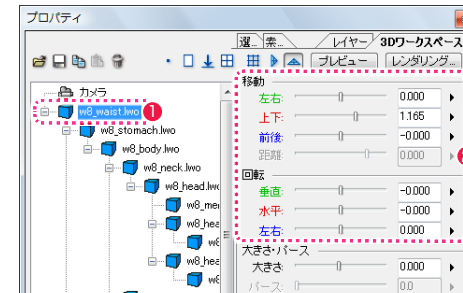
① [ツール] パレットから [3D 選択] ツールを選択します。

② [3D 選択ツールオプション] パレットで [移動] を選択します。

③ [3D マニピュレータの表示] チェックボックスをオンにします。

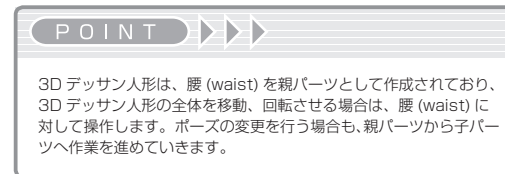
5. [プロパティ] パレットで調整する

[プロパティ] パレットで数値入力すると、より精密に 3D デッサン人形を配置できます。



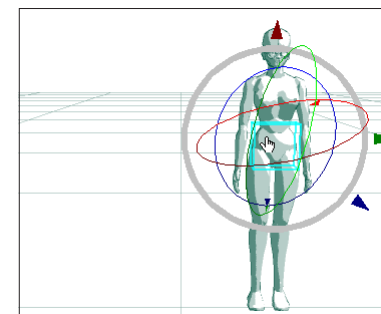
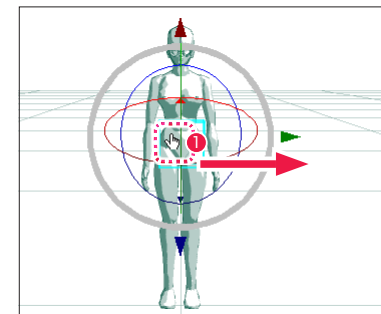
① [プロパティ] パレットのリストから、3D デッサン人形の [waist] をクリックして選択します。

② [移動]、[回転] を操作すると精密に 3D デッサン人形を配置できます。



6. 3D デッサン人形を移動する

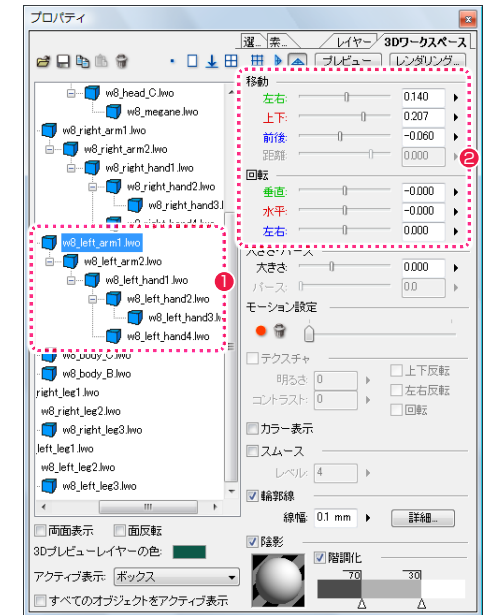
ページ上の 3D デッサン人形をドラッグして位置を移動し、配置することもできます。



① ページ上の 3D デッサン人形に表示されている [waist] にマウスカーソルを重ね、図の形状にしてドラッグすると、位置を移動できます。

7. 3D デッサン人形のポーズを変更する

3D デッサン人形のパーツを回転し、ポーズを決めます。



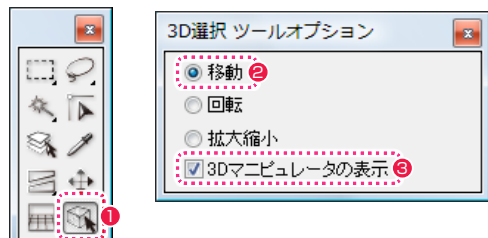
① [プロパティ] パレットのリストから、3D デッサン人形の動かししたいパーツをクリックして選択します。リストで上位になっているパーツから順に操作します。ここでは、左上腕 [left_arm 1] が選択されています。

例：左腕の場合は下記の順に操作します。
左上腕 [left_arm 1] → 左下腕 [left_arm 2] → 左手首 [left_hand 1] → 左手指 [left_hand 2 ~ 4]

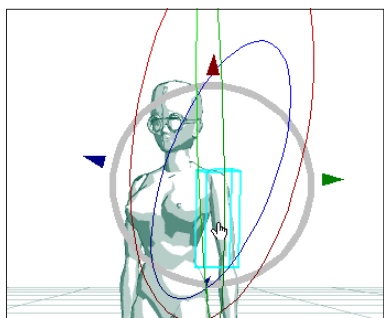
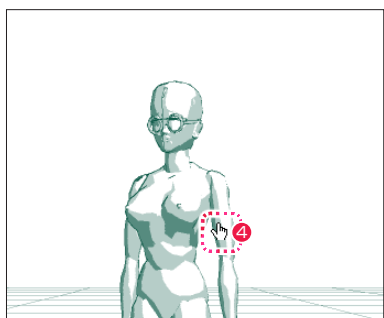
② [移動]、[回転] を操作して、精密に 3D デッサン人形のパーツを回転し、ポーズを決めます。

8.3D デッサン人形のパーツをドラッグしてポーズを変更する

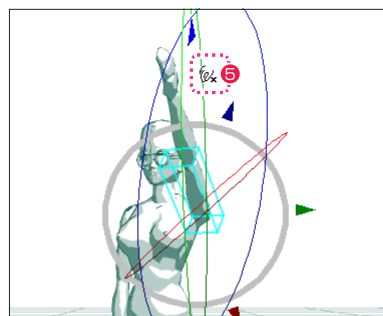
ページ上の 3D デッサン人形のパーツをドラッグしてポーズを変更することもできます。



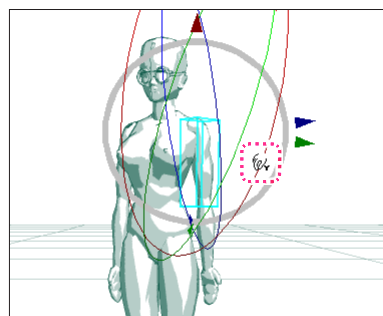
- 1 [ツール] パレットから [3D 選択] ツールを選択します。
- 2 [3D 選択ツールオプション] パレットで [移動] を選択します。
- 3 [3D マニピュレータの表示] チェックボックスをオンにします。



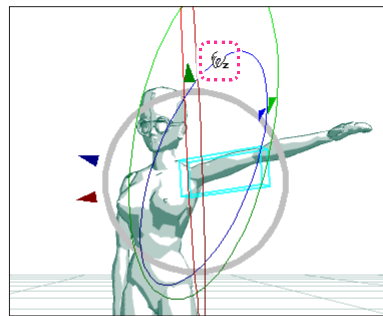
- 4 ページ上に表示されている 3D デッサン人形のパーツにマウスカーソルを重ね、図の形状にしてクリックすると選択できます。



X (緑で表示: 垂直)



Y (赤で表示: 水平)



Z (青で表示: 左右)

- 5 3D オブジェクトの周りに表示されているリングにマウスカーソルを重ね、図の形状にしてドラッグすると、3D オブジェクトが回転します。3D の回転方向は XYZ 軸で表記されます。



注意:

3D オブジェクトの周りに表示されているグレーのリングをドラッグすると、3D オブジェクトの大きさを調整できますが、3D デッサン人形のパーツは必要がない限り大きさを調整しないでください。身体のバランスが崩れます。

9.3D デッサン人形のポーズの変更が完了する

以降、手順 5 ~ 8 の操作を繰り返して、3D デッサン人形のポーズを調整します。

カメラを操作する [Pro/EX]

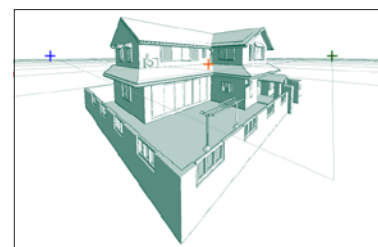
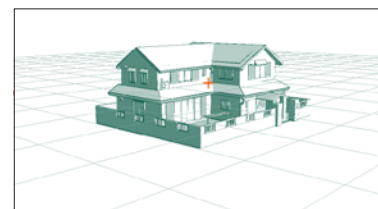
3D オブジェクトを配置したら、カメラを操作して画像の構図を調整します。

1.[プロパティ]パレットで調整する

[プロパティ]パレットで数値入力すると、より精密に画像の構図を調整できます。

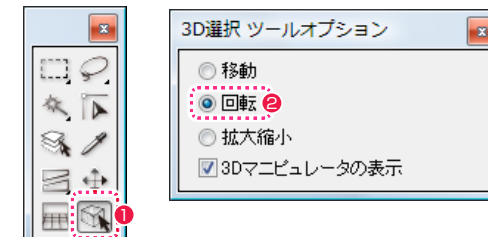


- 1 [プロパティ]パレットのリストから、[カメラ]をクリックして選択します。
- 2 [移動]カテゴリで、左右、上下、距離を調整します。
- 3 [回転]カテゴリで、垂直、水平、左右を調整します。
- 4 [大きさ・パース]カテゴリで、[パース]を調整します。[パース]を設定すると、遠近感を強調した画像になります。



2.[3D 選択] ツールを選択する

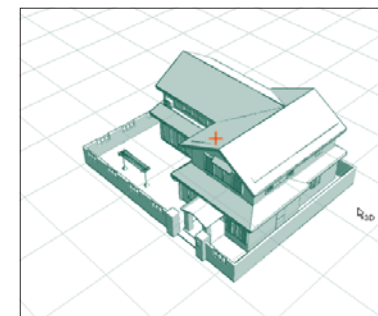
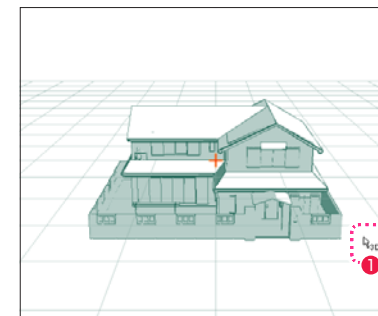
ページ上を直接ドラッグして構図を調整することもできます。[ウィンドウ]メニューから [ツール]、[ツールオプション] を選択し、[ツール]パレットと [ツールオプション]パレットを表示します。



- 1 [ツール] パレットから [3D 選択] ツールを選択します。
- 2 [3D 選択ツールオプション] パレットで [回転] を選択します。

3.3D オブジェクトを回転する

ページ上をドラッグして回転し、画像の構図を調整できます。



- 1 ページ上のマウスカーソルが図の形状になっているのを確認してドラッグすると、画面が回転し、構図を調整できます。

POINT

複数の 3D オブジェクトを配置した場合は、3D オブジェクトの位置関係はそのままで、別のアングルを描画できます。

Step 04 3D ワークスペースの詳細操作【Pro/EX】

3D ワークスペースに 3D データを読み込んで配置したり構図を決めたりといった操作を行う際の、詳細な操作方法を説明します。

▶ 3D 選択ツール【Pro/EX】

[3D 選択] ツールは、3D ワークスペース (3D 用コマフォルダ) 内の 3D オブジェクトを選択します。

1. 3D ワークスペースを開く

[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。
3D ワークスペースを開きます。3D ワークスペースの開き方は、『Step:03 3D ワークスペースの基本操作【Pro/EX】』(⇒ P.360) を参照してください。

2. [3D 選択] ツールを選択する

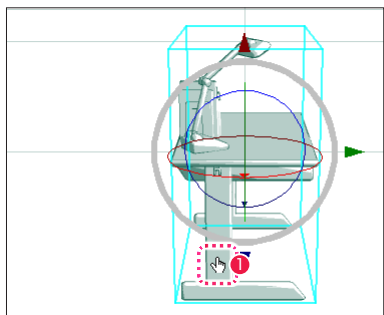
[ウィンドウ] メニューから [ツール] を選択し、[ツール] パレットを表示します。



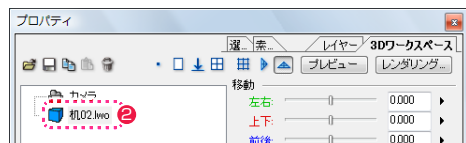
① [ツール] パレットから [3D 選択] ツールを選択します。

3. 3D データを選択する

ページ上の 3D オブジェクトをクリックして選択します。



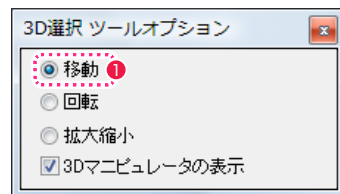
① ページ上の 3D オブジェクトにマウスマウスカーソルを重ね、図の形状にしてクリックすると選択できます。



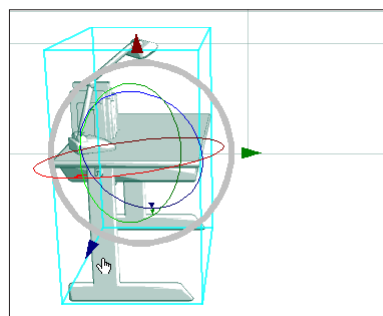
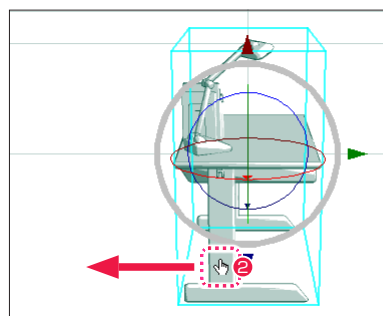
② 選択された 3D オブジェクトは、[プロパティ] パレットのリストで強調表示されます。

4. [3D 選択] ツールを選択する

[ウィンドウ] メニューから [ツールオプション] を選択すると、[3D 選択 ツールオプション] パレットが表示されます。



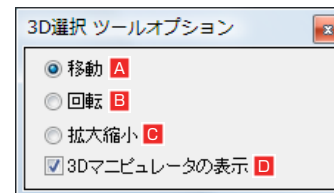
① オプションを選択します。ここでは [移動] を選択します。



② ページ上の 3D オブジェクトにマウスマウスカーソルを重ね、図の形状にしてドラッグすると、3D オブジェクトの移動、回転、拡大縮小ができます。ここでは位置の移動ができます。

ツールオプション

[ウィンドウ] メニューから [ツールオプション] を選択すると、[3D 選択 ツールオプション] パレットが表示されます。



A [移動]

オンにしてページ上で選択した 3D オブジェクトをドラッグすると、3D オブジェクトの位置を移動できます。

B [回転]

オンにしてページ上で選択した 3D オブジェクトをドラッグすると、3D オブジェクトを回転できます。

C [拡大縮小]

オンにしてページ上で選択した 3D オブジェクトをドラッグすると、3D オブジェクトを拡大縮小できます。

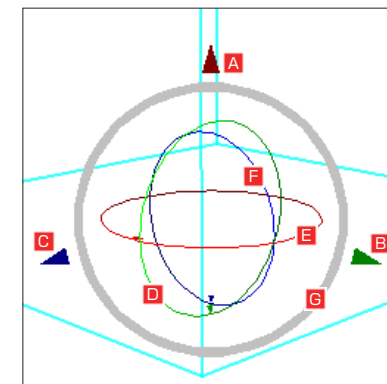
D [3D マニピュレータの表示]

3D オブジェクトの周囲に 3D マニピュレータを表示します。

▶▶ 3D マニピュレータ【Pro/EX】

3D オブジェクトの周囲に 3D マニピュレータを表示すると、ドラッグで 3D オブジェクトの操作ができます。

3D マニピュレータは、3D オブジェクトを選択しているときに [3D 選択 ツールオプション] パレットの [3D マニピュレータの表示] チェックボックスをオンにすると表示します。



上下移動	[赤]の三角Aを上下にドラッグ
左右移動	[緑]の三角Bを左右にドラッグ
前後移動	[青]の三角Cを前後にドラッグ
垂直回転	[緑]のリングDを垂直にドラッグ
水平回転	[赤]のリングEを水平にドラッグ
左右回転	[青]のリングFを左右にドラッグ
大きさ	[灰色]のリングGを拡大・縮小方向にドラッグ

3D ワークスペースの操作【Pro/EX】

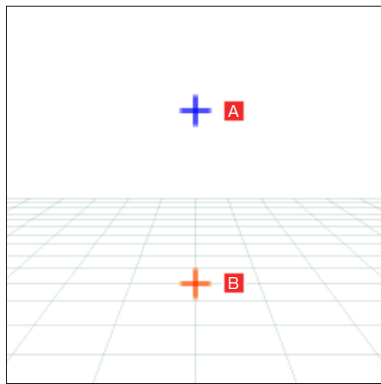
[3D ワークスペース]は、3D オブジェクトを配置する空間のことです。グリッド状の[ベース]を目安にして 3D オブジェクトを配置します。

1.3D オブジェクト空間における座標系

[ファイル]メニューから [読み込み...] → [3D ファイル...] を選択して 3D オブジェクトを読み込むと、[3D ワークスペース]が表示されます。

[3D ワークスペース]作成直後のとき、[プロパティ]パレットで [カメラ]が選択されていると、中央にオレンジの [+] で表示される [3D ワークスペースの中心]、青い [+] で表示される [消失点]、[ベース]が表示されます。

オレンジの [+]	3D ワークスペースの中心
青の [+]	水平グリッドの消失点
緑の [+]	垂直グリッドの消失点
赤の [+]	正面グリッドの消失点



A [水平グリッドの消失点]

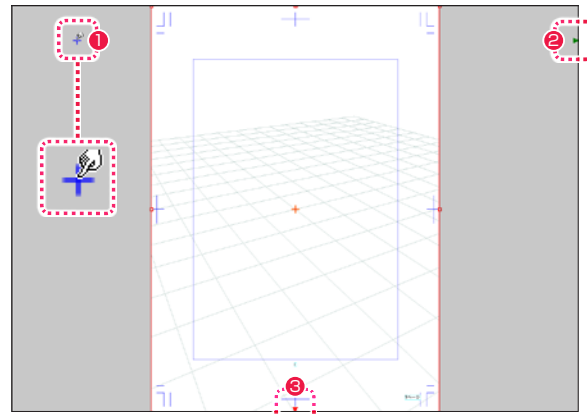
青い [+] で表示されます。水平方向のグリッドの消失点を表します。

B [3D ワークスペースの中心]

オレンジの [+] で表示されます。[3D ワークスペース]の中心を表し、読み込み直後は画面の中央に表示されます。

2.[消失点]の移動

[消失点]は、ドラッグすると移動できます。画面の外に移動した場合、[消失点]の方向を▲で示します。
[消失点]をドラッグすると [3D ワークスペース] 全体を平行、垂直方向に回転させて表示できます。



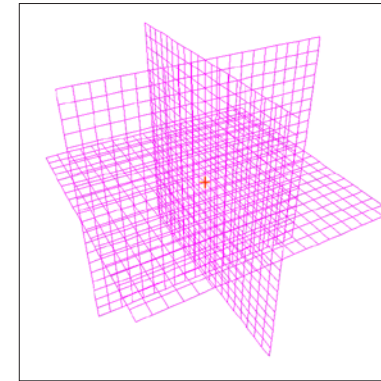
① ページ上の消失点にマウスカーソルを重ね、図の形状にしてドラッグすると、消失点の位置が移動し、[3D ワークスペース]全体が回転します。ここでは水平グリッドの消失点を移動しています。

② 垂直グリッドの消失点がある方向を、緑の▲で示しています。

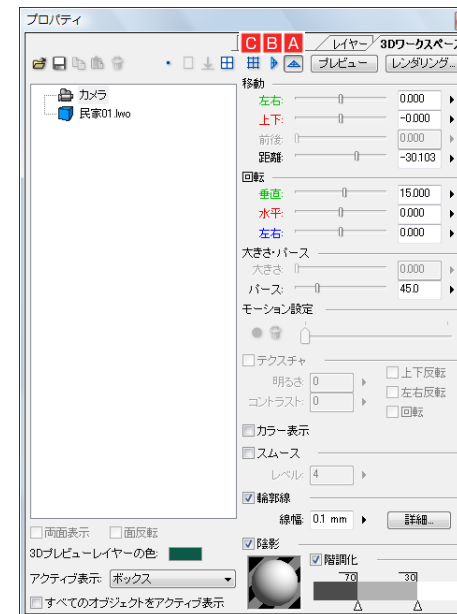
③ 正面グリッドの消失点がある方向を、赤の▲で示しています。

3D ワークスペースのグリッド表示【Pro/EX】

[3D ワークスペース]のグリッド表示の種類を選択できます。

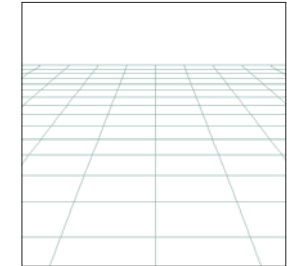


グリッド表示は [プロパティ]パレットの [正面グリッド] ボタン、[縦グリッド] ボタン、[横グリッド] ボタンをクリックして、オンオフを切り替えます。



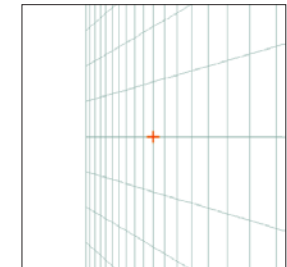
A [横グリッド]

[横グリッド] ボタンをクリックしてオンにすると、横のグリッドを表示します。



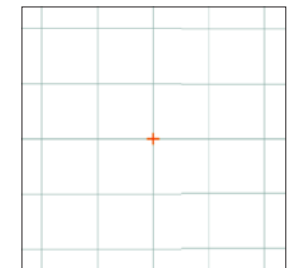
B [縦グリッド]

[縦グリッド] ボタンをクリックしてオンにすると、縦のグリッドを表示します。



C [正面グリッド]

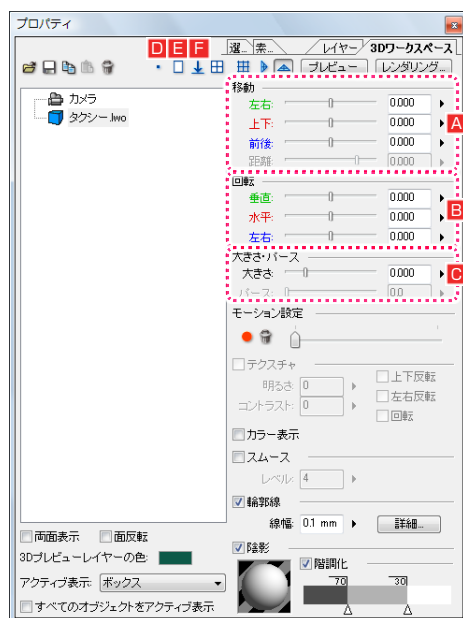
[正面グリッド] ボタンをクリックしてオンにすると、正面のグリッドを表示します。



3D オブジェクトの配置操作【Pro/EX】

3D オブジェクトを正確に配置するには、[プロパティ]パレットで調整します。

3D オブジェクトの配置は、[プロパティ]パレットのリストで調整したい3D オブジェクトを選択してから行います。



A 3D オブジェクトの移動

3D オブジェクトを選択し、[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブの[移動]欄で[左右]・[上下]・[前後]のスライダーを動かすと、3D オブジェクトを移動できます。

B 3D オブジェクトの回転

3D オブジェクトを選択し、[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブの[回転]欄で[垂直]・[水平]・[左右]のスライダーを動かすと、3D オブジェクトを回転できます。

C 3D オブジェクトの大きさ

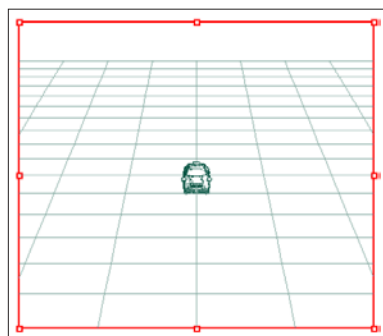
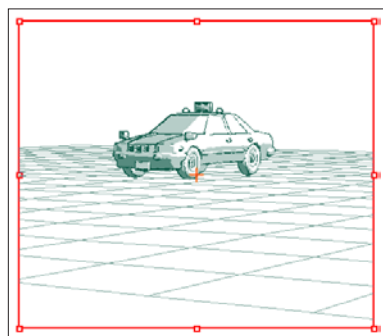
3D オブジェクトを選択し、[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブの[大きさ・パース]欄で[大きさ]のスライダーを動かすと、3D オブジェクトを拡大・縮小できます。

D 3D オブジェクトのリセット

[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブの[リセット]ボタンをクリックすると、3D オブジェクトの設定がリセットされ、読み込み時の状態に戻ります。



[リセット]ボタン

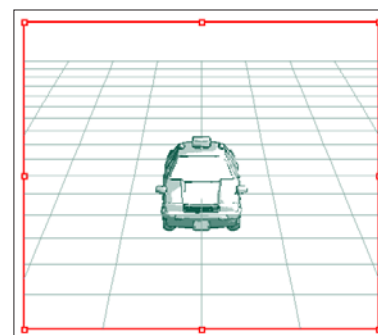
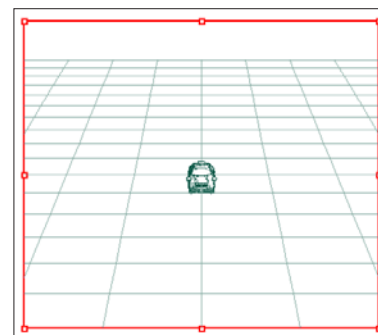


E 3D オブジェクトの自動調整

3D オブジェクトを選択し、[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブの[自動調整]ボタンをクリックすると、3D オブジェクトを画面に合った大きさに拡大または縮小します。



[自動調整]ボタン

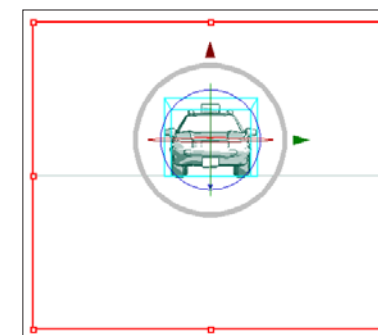
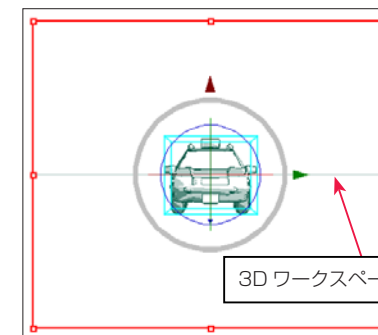


F 3D オブジェクトの接地

3D オブジェクトを選択し、[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブの[接地]ボタンをクリックすると、3D オブジェクトを3Dワークスペースのベースに接地します。



[接地]ボタン



3Dワークスペースのベース

3D ワークスペースの定規機能【Pro/EX】

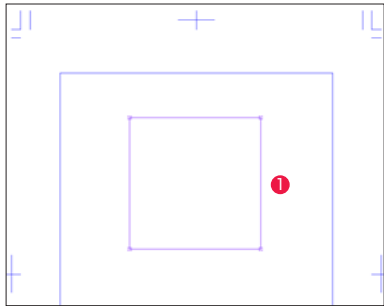
3D オブジェクト空間に定規を作成し、描画の補助にできます。

定規

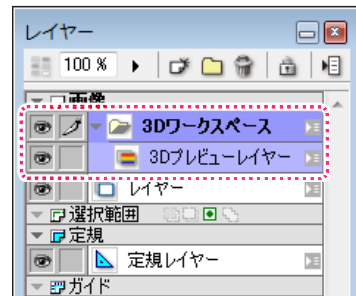
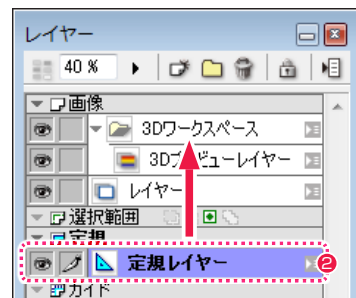
[定規レイヤー]を作成し、3D空間に定規を読み込みます。定規については第4章『定規』（⇒P.121）を参照してください。

1. 定規を読み込む

[定規レイヤー]に作成した定規を3Dワークスペースに読み込みます。



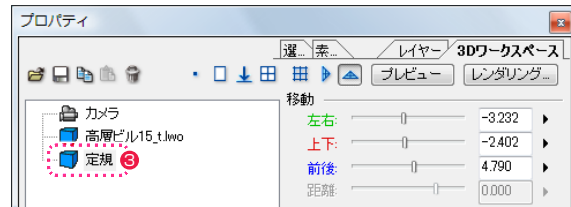
- ① [定規レイヤー]に[矩形]ツールなどの描画ツールで定規を作成します。



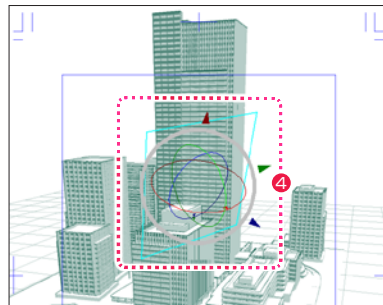
- ② [レイヤー]パレットで[定規レイヤー]を[3Dワークスペース]コマフォルダにドラッグします。

POINT

[定規レイヤー]を[3Dワークスペース]コマフォルダにドラッグすると、オブジェクトとして読み込まれるため[レイヤー]パレットには表示されません。



- ③ [プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブのオブジェクトツリーに[定規]が表示されます。



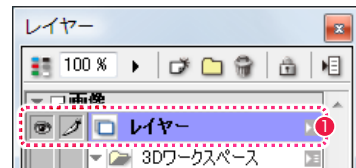
- ④ [3Dワークスペース]に定規が読み込まれます。読み込んだ定規は[3D選択]ツールなどで3Dオブジェクトとして操作できます。

2. コマンドを選択する

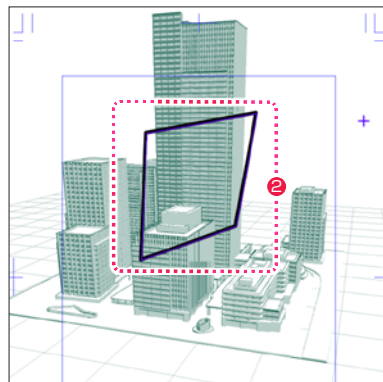
[表示]メニューから[スナップ先を設定]→[定規]を選択します。

3. 読み込んだ定規を使用する

3Dワークスペースに読み込んだ定規を使用します。



- ① [レイヤー]パレットに画像レイヤーを作成します。



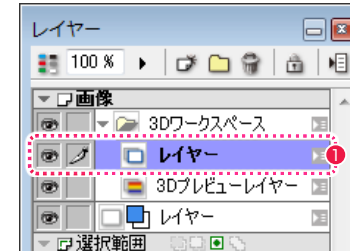
- ② [ペン]ツールなどの描画ツールで描画すると、[3Dワークスペース]内の定規にスナップした線を描画できます。

パース定規

[画像レイヤー]を読み込み、3Dワークスペースにパース定規を作成できます。パース定規については第4章『定規』→『Step:04 特殊定規【Pro/EX】』→『パース定規【Pro/EX】』（⇒P.143）を参照してください。

1. 画像レイヤーを読み込む

[レイヤー]パレットで新規に画像レイヤーを作成します。



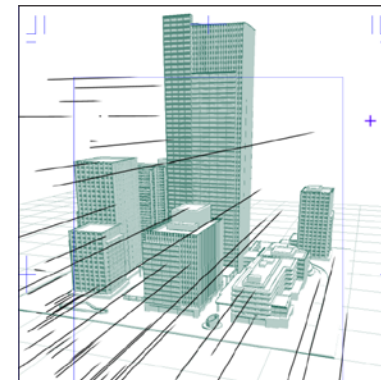
- ① [レイヤー]パレットで、[3Dワークスペース]コマフォルダの中に画像レイヤーを作成します。

2. コマンドを選択する

[表示]メニューから[スナップ先を設定]→[パース]を選択します。

3. 描画を行う

[ペン]ツールなどの描画ツールで描画すると、[3Dワークスペース]内の各方向の消失点に向かってスナップした線を描画できます。



ポーズの保存【Pro/EX】

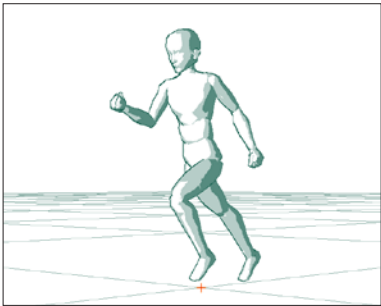
3D オブジェクトを配置した位置や角度、3D デッサン人形のポーズなどをデータとして保存できます。

ポーズの保存

ベースに対する 3D オブジェクトの角度や、3D デッサン人形のポーズを CSO (ComicStudioObject) 形式ファイルとして保存できます。

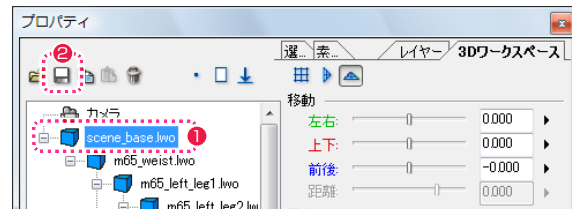
1. ポーズを調整する

[3D ワークスペース] に 3D オブジェクトを読み込み、配置を調整します。3D デッサン人形の場合はポーズを調整します。



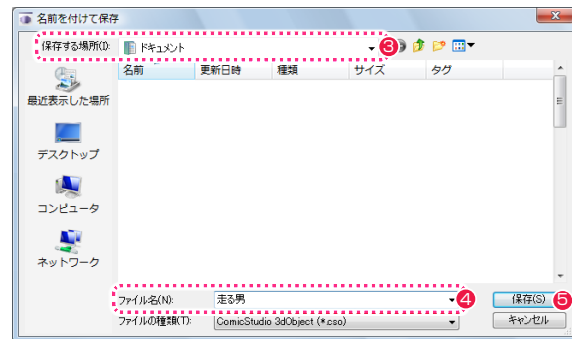
2. 保存する

[プロパティ] パレットのオブジェクトツリーから、保存する 3D オブジェクトを選択します。



① ツリーから、一番上のオブジェクトをクリックして選択します。

② [書き出し] ボタンをクリックし、[名前をつけて保存] ダイアログを表示します。



③ 保存場所を設定します。

④ ファイル名を入力します。

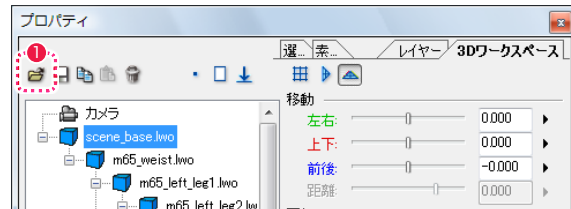
⑤ [保存] ボタンをクリックすると、CSO 形式で保存されます。

ポーズの読み込み

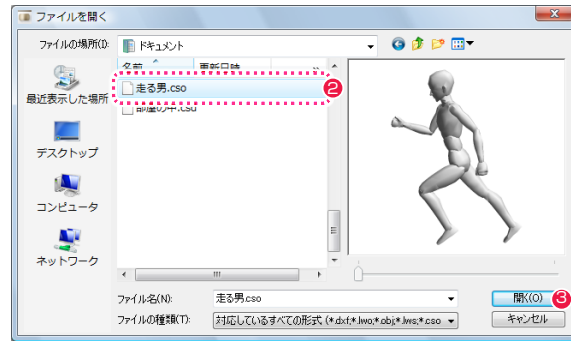
保存した CSO 形式ファイルは、[プロパティ] パレットで読み込んで再利用できます。

1. CSO 形式ファイルを読み込む

[3D ワークスペース] に CSO 形式ファイルを読み込むと、保存したポーズを再現します。



① [プロパティ] パレットの [読み込み] ボタンをクリックします。

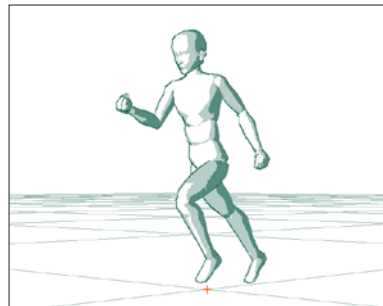


② 保存した CSO 形式ファイルを選択します。

③ [OK] ボタンをクリックします。

2. 表示する

[3D ワークスペース] に、保存したポーズを再現します。



場面の保存【Pro/EX】

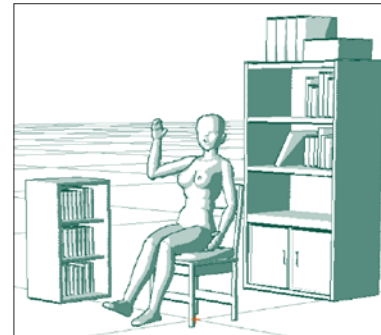
[3D ワークスペース] に 3D オブジェクトや、3D デッサン人形を配置して、カメラで設定した場面そのものをデータとして保存できます。

場面の保存

3D オブジェクトや 3D デッサン人形を配置した状態を、CSD (ComicStudioDocument) 形式ファイルとして保存できます。

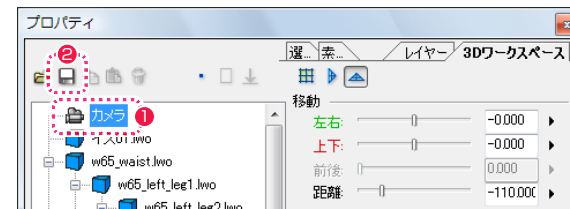
1. ポーズを調整する

[3D ワークスペース] に 3D オブジェクトを読み込み、配置を調整します。3D デッサン人形の場合はポーズを調整します。[カメラ] で構図も設定します。



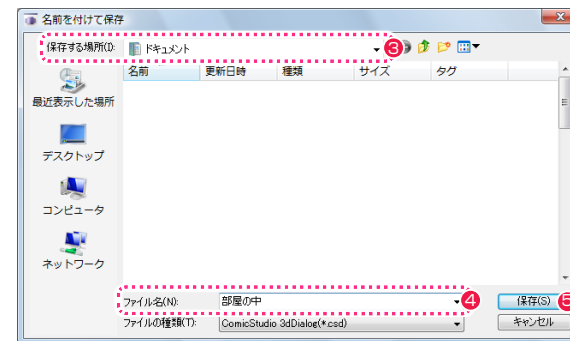
2. 保存する

[プロパティ] パレットのオブジェクトツリーから、[カメラ] を選択します。



① [カメラ] をクリックして選択します。

② [書き出し] ボタンをクリックし、[名前をつけて保存] ダイアログを表示します。



③ 保存場所を設定します。

④ ファイル名を入力します。

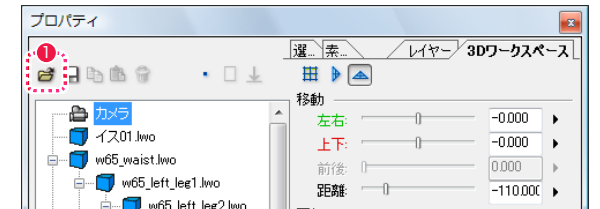
⑤ [保存] ボタンをクリックすると CSD 形式で保存されます。

場面の読み込み

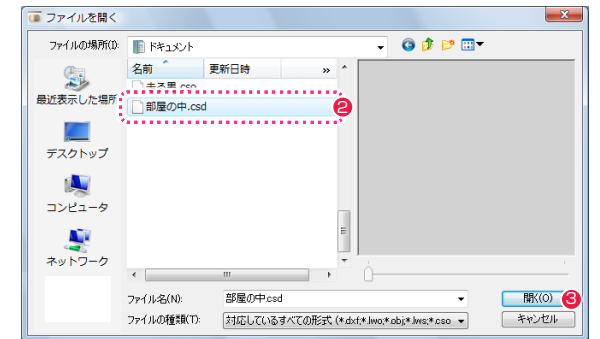
保存した CSD 形式ファイルは、[プロパティ] パレットで読み込んで利用できます。

1. CSD 形式ファイルを読み込む

[3D ワークスペース] に CSD 形式ファイルを読み込むと、保存した場面を再現します。



① [プロパティ] パレットの [読み込み] ボタンをクリックします。

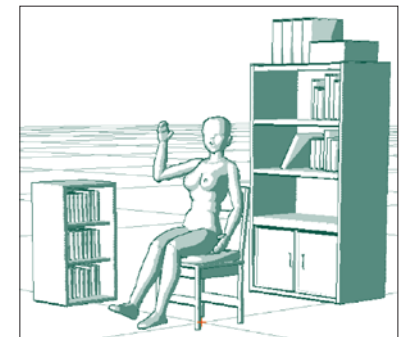


② 保存した CSD 形式ファイルを選択します。

③ [開く] ボタンをクリックします。

2. 表示する

[3D ワークスペース] に、保存した場面を再現します。

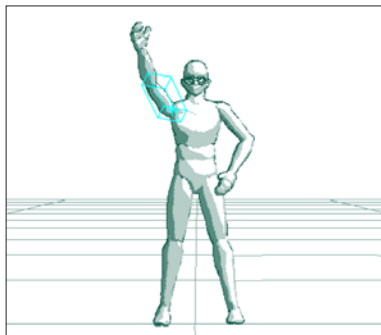


▶ モーション (連続ポーズ) の保存【Pro/EX】

3D オブジェクトの角度や、3D デッサン人形のポーズをモーション (連続ポーズ) として保存できます。保存したモーション (連続ポーズ) は、[ページ] ファイルそのものに保存されます。

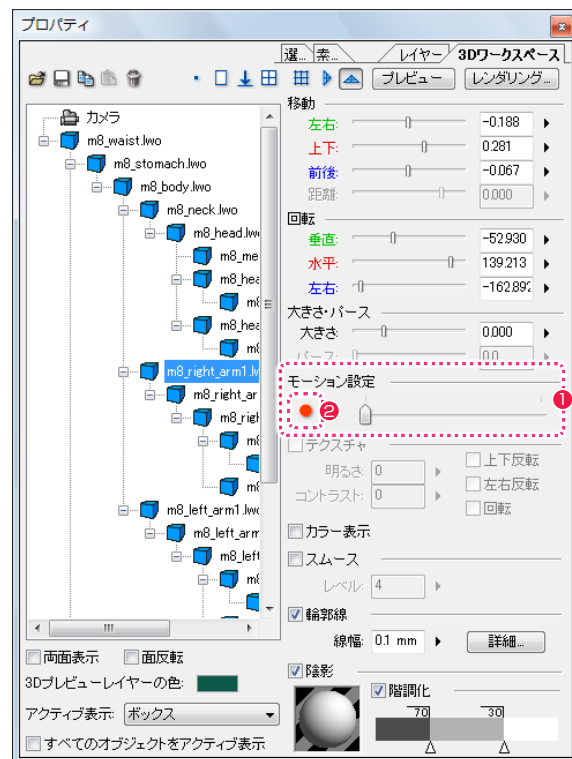
1. ポーズを調整する

[3D ワークスペース] に 3D オブジェクトまたは、3D デッサン人形を読み込み、配置を調整します。3D デッサン人形の場合はポーズを調整します。



2. ポーズを登録する

[プロパティ] パレットの [モーション設定] でポーズを登録します。



① [プロパティ] パレットの [モーション設定] で設定を行います。

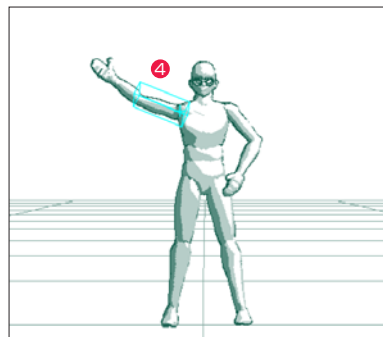
② [モーションキーの追加] ボタンをクリックします。

POINT

3D デッサン人形は、選択したパーツのみ、モーションキーを設定できます。



③ スライダーを右に動かします。



④ 3D オブジェクトの配置を調整します。3D デッサン人形の場合はポーズを調整します。



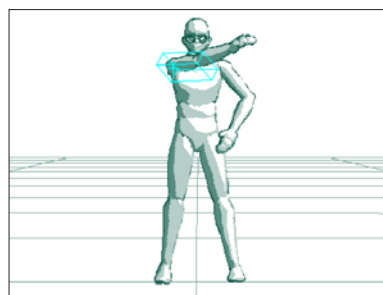
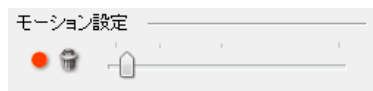
⑤ [モーションキーの追加] ボタンをクリックします。

⑥ その時点の動きが登録され、スライダーの位置に印 (モーションキー) がつきます。

③~⑥の手順を繰り返すと、複数のポーズが保存できます。

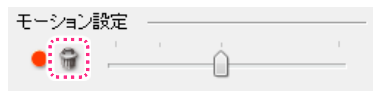
3. モーションを確認する

スライダーを操作すると、登録したモーションが確認できます。モーションキーの間が自動的に中割りされます。



4. モーションを取り消す

モーションキーを取り消す時は、スライダーを取り消したいキーフレームの位置に合わせ、[フレーム削除] ボタンを押します。

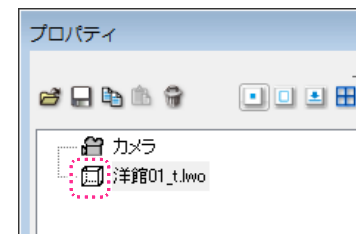


▶ 3D オブジェクトの表示調整【Pro/EX】

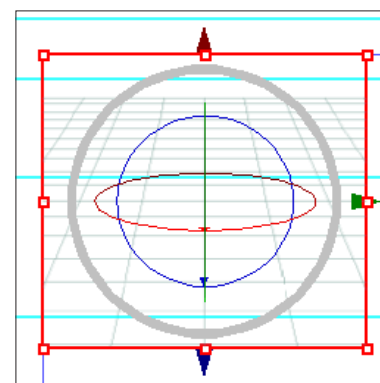
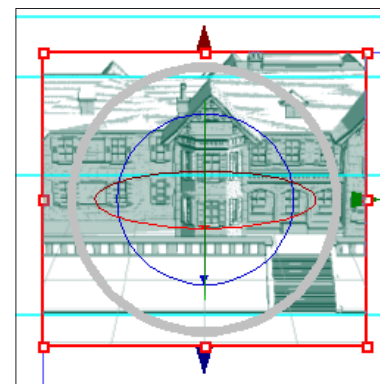
[3D ワークスペース] に読み込んだ 3D オブジェクトは、状況に応じて表示方法を切り替えられます。

3D オブジェクトの表示・非表示

[プロパティ] パレットの [3D ワークスペース] タブのオブジェクトツリーで 3D オブジェクトをクリックすると、その 3D オブジェクトまたはパーツが非表示となります。

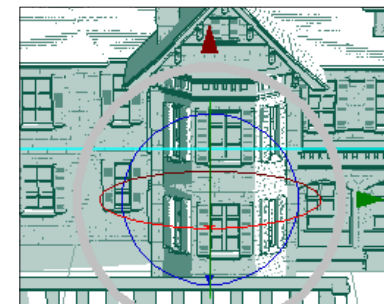


3D オブジェクトがオフの状態

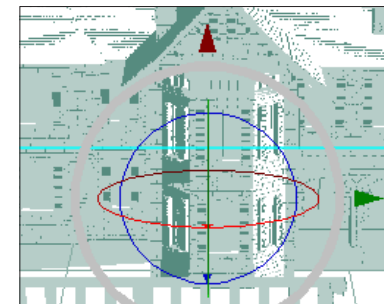


輪郭線

[プロパティ] パレットの [3D ワークスペース] タブで、[輪郭線] チェックボックスをオフにすると、3D オブジェクトの輪郭線が非表示になります。



[輪郭線] チェックボックス：オン状態

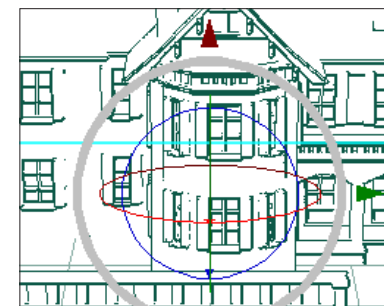


[輪郭線] チェックボックス：オフ状態

陰影

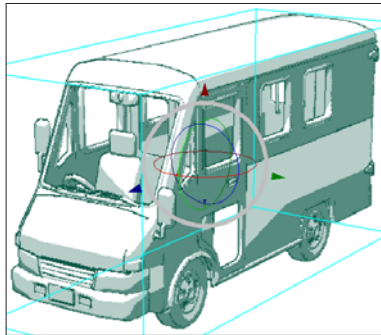
[プロパティ] パレットの [3D ワークスペース] タブで、[階調化バー] で陰影の階調の数と不透明度を設定します。

[陰影] チェックボックスをオフにすると、そのオブジェクトの陰影が非表示になります。

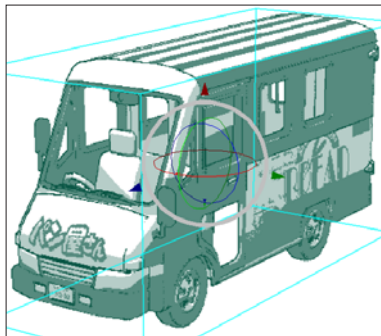


テクスチャの表示 (テクスチャデータのみ)

[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブで、[テクスチャ]チェックボックスをオンにすると、テクスチャが設定されている3Dデータの場合、テクスチャの表示が有効になります。



[テクスチャ]チェックボックス：オフの状態



[テクスチャ]チェックボックス：オンの状態

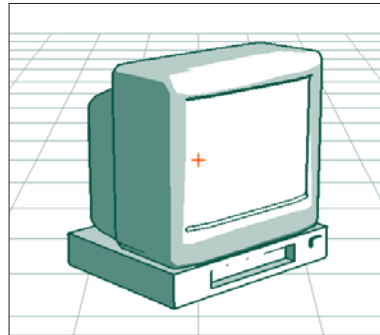
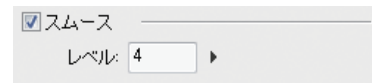
[カラー表示]をオンにすると、カラーのテクスチャを持つ3Dモデルデータをカラーで表示します



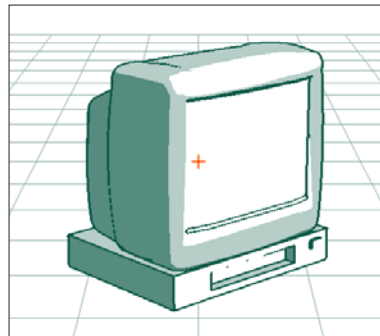
[カラー表示]チェックボックス：オンの状態

スムーズ [EX]

[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブで、[スムーズ]チェックボックスをオンにすると、3Dオブジェクトの輪郭にスムージングをかけます。[レベル]の数値が大きいほど、柔らかいラインに変換します。



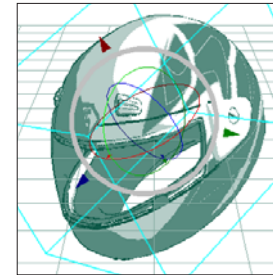
[スムーズ]チェックボックス：オンの状態、[レベル]：1



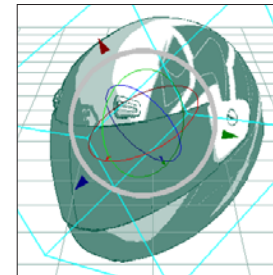
[スムーズ]チェックボックス：オンの状態、[レベル]：10

両面表示

[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブで、[両面表示]チェックボックスをオンにすると、そのオブジェクトの表面と裏面の両方が表示 (レンダリング) されます。



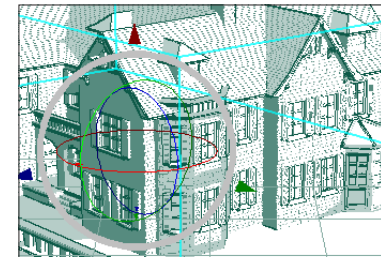
[両面表示]チェックボックス：オンの状態



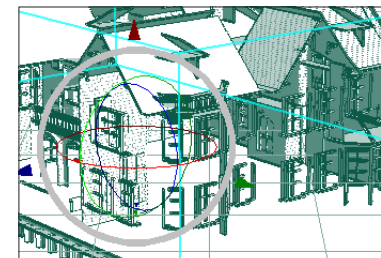
[両面表示]チェックボックス：オフの状態

面反転

[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブで、[面反転]チェックボックスをオンにすると、そのオブジェクトの裏側が表示 (レンダリング) されます。



[面反転]チェックボックス：オフの状態



[面反転]チェックボックス：オンの状態

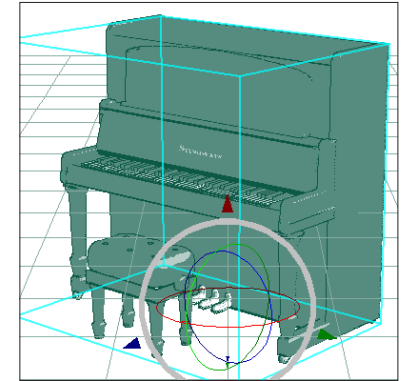
POINT

レンダリングは裏から見ると透過されるため、裏面のレンダリングを行うと、透けた状態になります。

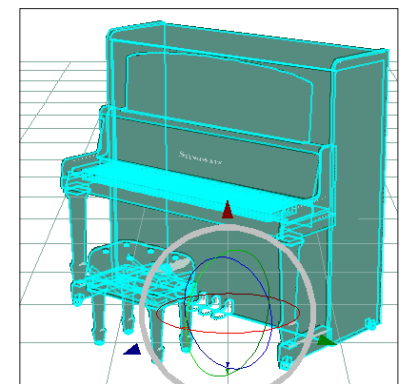
アクティブ表示

[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブで、[アクティブ表示]メニューから3Dオブジェクトの操作時の表示方法を選択できます。

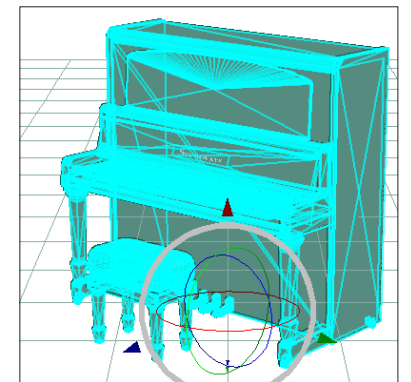
- ・[ボックス]
3Dオブジェクトが四角フレーム状の表示になります。



- ・[アウトライン]
3Dオブジェクトがアウトラインの表示になります。



- ・[ワイヤーフレーム]
3Dオブジェクトがワイヤーフレームの表示になります。



- ・[すべてのオブジェクトをアクティブ表示]
選択中の3Dオブジェクトの表示方法を、[3Dワークスペース]に表示されている全ての3Dオブジェクトに対して適用します。



注意：

上図は一例です。カラーのテクスチャを持つ3Dデータは、製品には含まれません。

▶▶ 4面図ダイアログ [EX]

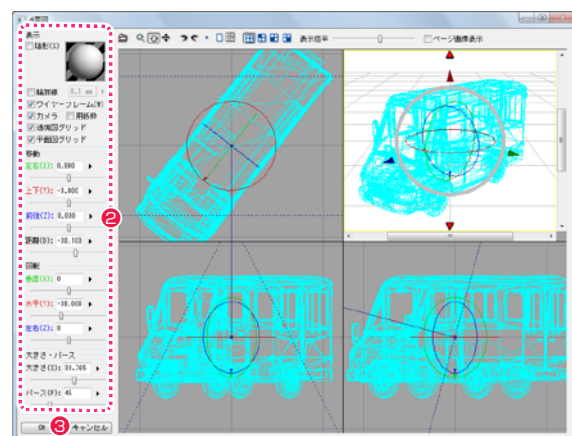
4面図は上面図、正面図、側面図、透視図から構成されており、3Dオブジェクトを4方向から表示します。各画面で行った3Dオブジェクトの移動や変形は他の画面に反映されます。

[4面図] ダイアログの表示

3Dオブジェクトを4方向から確認するには、[4面図] ダイアログを表示します。



① [プロパティ] パレットの [4面図] ボタンをクリックすると、[4面図] ダイアログが表示されます。

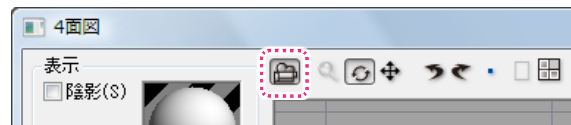


② 4面図のプレビューを参照しながら、3Dオブジェクトに対する調整ができます。

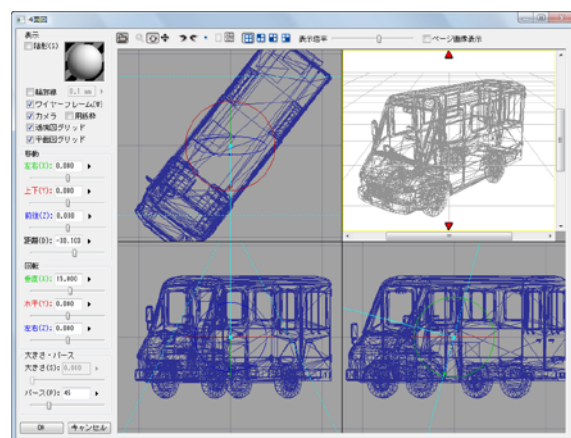
③ [OK] ボタンをクリックすると変更した設定がページ上に反映されます。

カメラ操作モードの表示

[4面図] ダイアログの [カメラ] ボタンをクリックすると [カメラ操作] モードに切り替わります。



[カメラ] ボタン



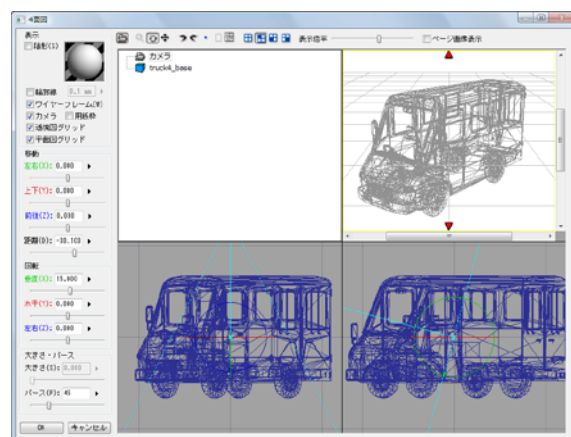
[カメラ操作] モード

オブジェクトツリーの表示

[4面図] ダイアログの [オブジェクトツリーを上面図に表示] などのボタンをクリックすると、オブジェクトツリーを4画面のうちの1つに表示します。



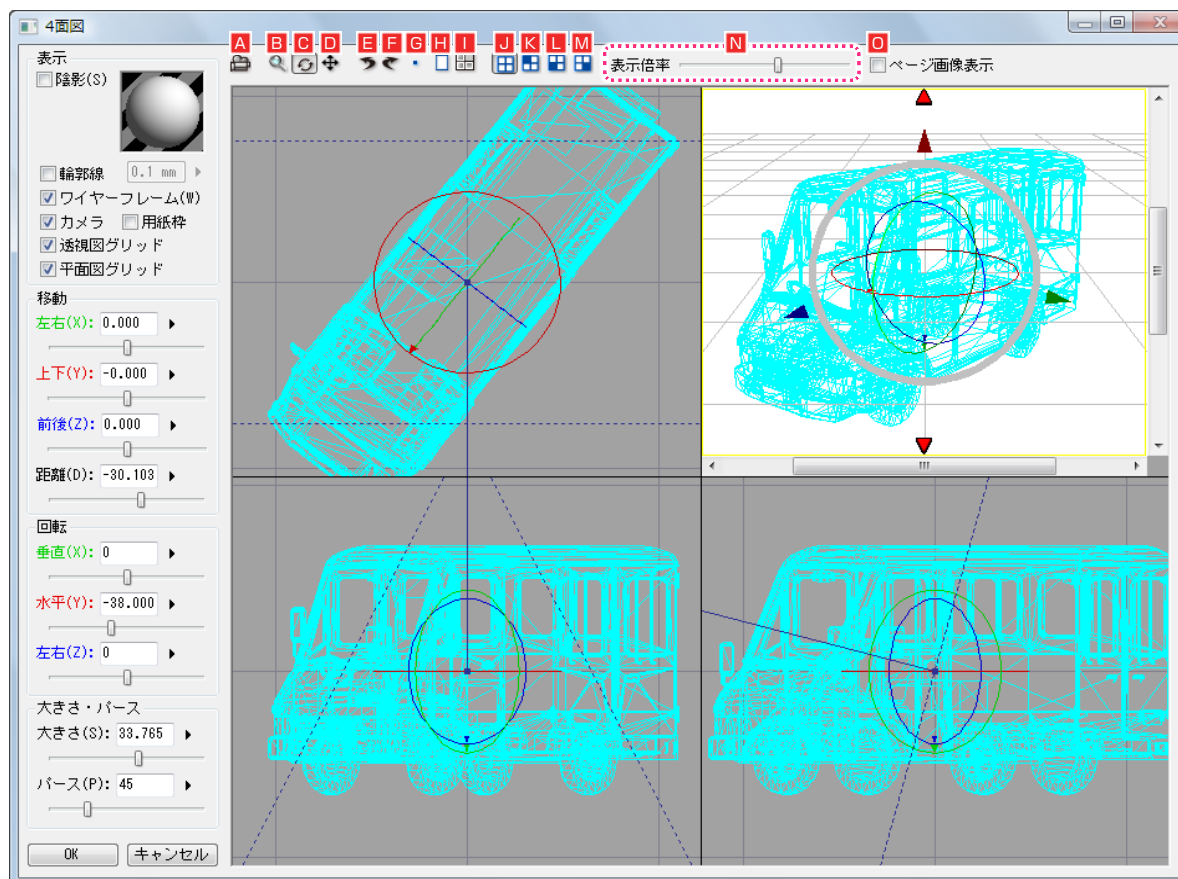
カメラ
オブジェクトツリーの表示位置を指定するボタン



[オブジェクトツリーを上面図に表示]

[4面図] ダイアログ

[プロパティ] パレットの [3Dワークスペース] タブで [4面図] ボタンをクリックすると、[4面図] ダイアログが表示されます。



- A** [カメラ選択]
カメラオブジェクトを選択します。
- B** [拡大・縮小]
拡大・縮小ツールに切り替えます。
- C** [回転]
回転ツールに切り替えます。
- D** [移動]
移動ツールに切り替えます。
- E** [取り消し]
ひとつ前の操作に戻します。
- F** [やり直し]
取り消した操作をやり直します。
- G** [リセット]
操作をダイアログを開いた状態に戻します。
- H** [自動調整]
オブジェクトの大きさを自動的に調整します。
- I** [平面ビュー調整]
平面の表示を自動的に調整します。
- J** [オブジェクトツリーを非表示]
オブジェクトツリーを非表示にします。
- K** [オブジェクトツリーを上面図に表示]
オブジェクトツリーを上面図に表示します。
- L** [オブジェクトツリーを前面図に表示]
オブジェクトツリーを前面図に表示します。
- M** [オブジェクトツリーを側面図に表示]
オブジェクトツリーを側面図に表示します。
- N** [表示倍率]
選択した画面の表示倍率を調整します。
- O** [ページ画像表示]
ページ画像を表示します。

Step: 05 3D 下描き機能【Pro/EX】

3D 下描き機能は、読み込んだ 3D オブジェクトからプレビュー画像を生成して下絵にできる、描画支援機能です。

▶ 3D 下描き機能とは【Pro/EX】

3D オブジェクトを読み込み、プレビュー画像を生成して下絵にできる作画支援機能です。従来ならば資料を見ながら描いていたビル・乗り物・街並みなど、いちから作画するには手間のかかる絵でも、3D 下描き機能を使えば作画を効率化し、作業時間を短縮します。



3D オブジェクトのプレビュー画像を表示



プレビュー画像を元にして作画

POINT ▶▶▶

通常の 3D オブジェクトだけでなく、3D デッサン人形を読み込むと、人物の難しいポーズやアングルの下絵として利用することができます。

▶▶▶ 3D プレビュー画像を生成する【Pro/EX】

3D オブジェクトから 3D プレビュー画像を生成し、下絵として使用します。

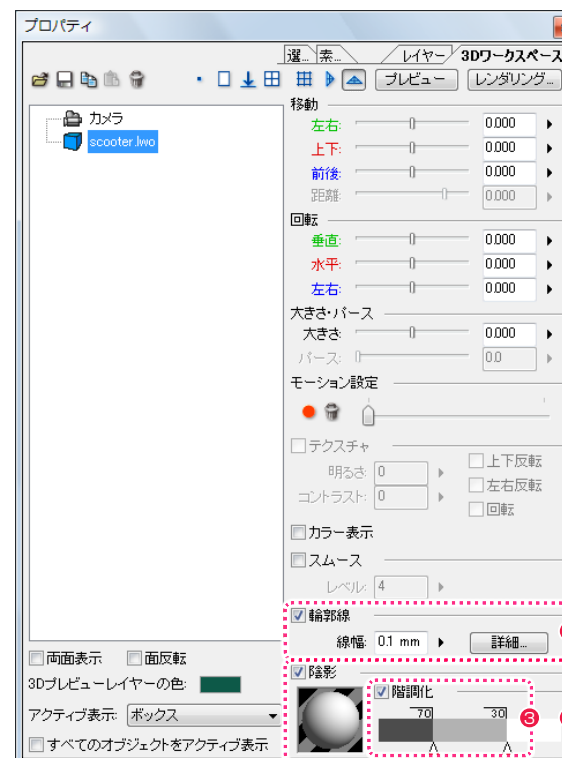
1. 3D データを読み込む

[3D ワークスペース] に 3D オブジェクトを読み込んで配置の調整を行います。

詳細は『Step:03 3D ワークスペースの基本操作【Pro/EX】』(⇒ P.360) を参照してください。

2. [輪郭線] と [陰影] を調整する

[プロパティ] パレットで、[輪郭線] と [陰影] を調整します。



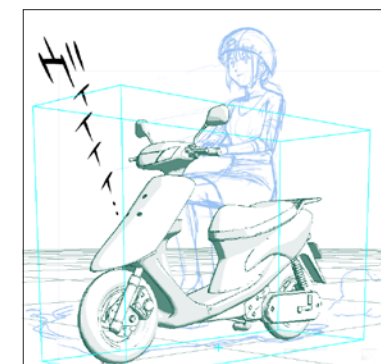
① [輪郭線] チェックボックスをオンにすると、輪郭線が表示され、線幅の調整ができます。

② [陰影] チェックボックスをオンにすると、陰影が表示され、球体をドラッグすると光源の調整ができます。

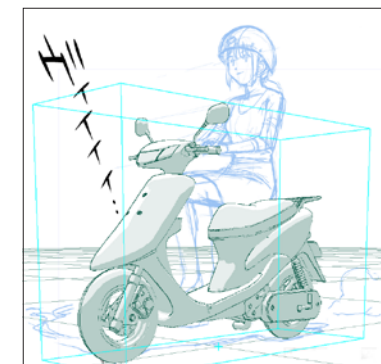
③ [階調化] は [陰影] チェックボックスがオンのときに設定できます。[階調化] チェックボックスがオンのときはトーン階調が表示され、オフのときはフラットなグレーで表示されます。グレースケールバーをクリックすると階調の段階を増やせます。

3. 下描きに適した状態に調整する

下描きに適した状態に調整します。下記は一例です。



陰影の階調が 3 段階



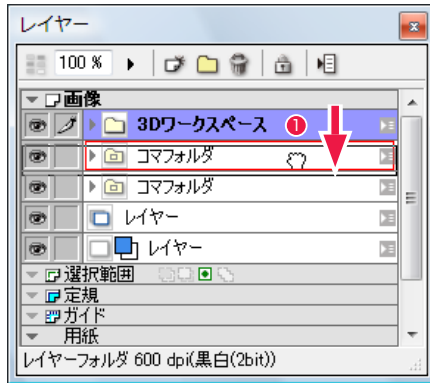
光源を変更



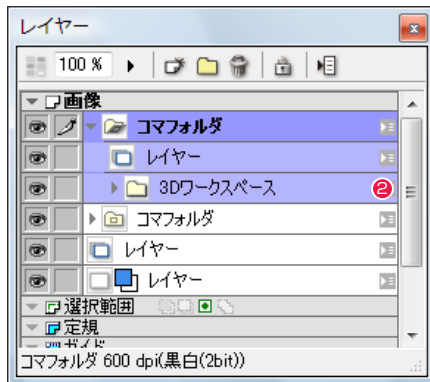
陰影なし

4. 下描きに適した状態に調整する

マンガ作品の下絵として使用する場合は、[レイヤー]パレットで[3Dワークスペース]レイヤーフォルダを、[コマフォルダ]に登録します。



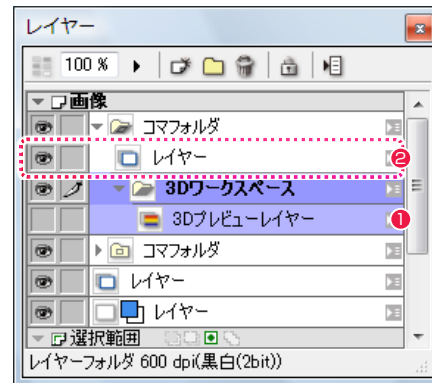
- ① [3Dワークスペース]レイヤーフォルダの画像を下書きとして利用したいコマの[コマフォルダ]にドラッグして登録します。



- ② [3Dワークスペース]レイヤーフォルダは[コマフォルダ]の最下層に登録されます。

5. [3Dプレビュー]を下絵にして描画する

[3Dワークスペース]レイヤーフォルダを開くと、[3Dプレビューレイヤー]が作成されているのが確認できます。[3Dプレビューレイヤー]の画像を下絵にして、[ペン]ツールなどで描画を行います。



- ① [3Dプレビューレイヤー]を表示します。
② このレイヤーに[ペン]ツールなどで描画します。



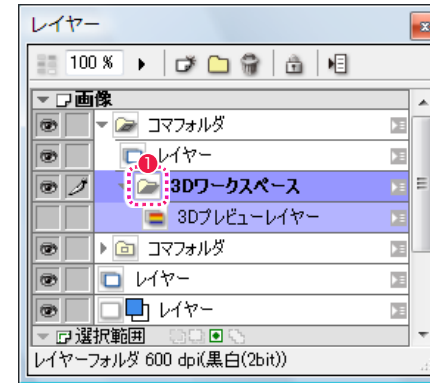
背景の下絵として表示した[3Dプレビューレイヤー]の画像



[3Dプレビューレイヤー]の画像を元に[ペン]ツールなどで描画した画像

6. 3Dデータの修正を行う

3Dデータの修正を行いたい場合は、[レイヤー]パレットの[3Dワークスペース]レイヤーフォルダにあるアイコンをダブルクリックします。



- ① レイヤーフォルダアイコンをダブルクリックすると、[プロパティ]パレットが表示されます。3Dデータの修正を行えます。

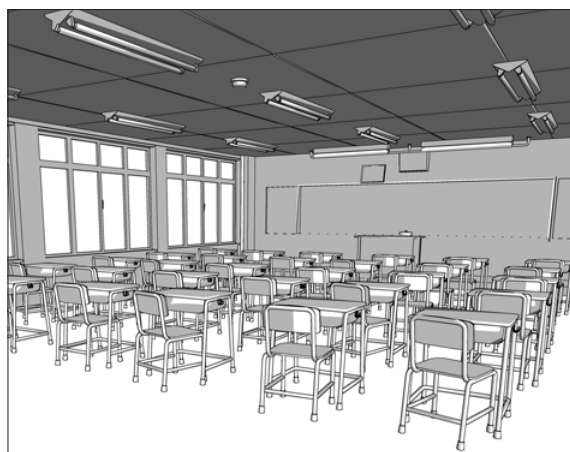
Step: 06 3DLT レンダリング機能【EX】

3DLT レンダリング機能は、3D データを読み込んで画像を作成する、描画支援機能です。

▶▶ 3DLT レンダリング機能とは【EX】

3DLT レンダリング機能とは、背景にしたい3D オブジェクトを読み込むだけで、自動的に線画とトーン（Tone）のデータに変換し、マンガの背景として使用できる機能です。

多くの手間と時間、そして技術が必要とされる背景や複雑なアイテムの作画を飛躍的に効率化します。たとえば教室の机数十個などを全部手で描くのは大変ですが、3DLT レンダリング機能を使えば、3D オブジェクトを配置して、カメラの位置や光源などを設定するだけで背景データを作成できます。



3D オブジェクトから作成した背景は、トーンと線がそれぞれ別のデータになっています。読み込んだ3D オブジェクトに後から線を足したり、トーンを貼り足したりして、オリジナリティのある絵を描画できます。

▶▶ 線画とトーンに変換して書き出す【EX】

3D オブジェクトから、線 (Line) とトーン (Tone) のレイヤーに分割して、画像を書き出します。

1. 3D データを読み込む

[3D ワークスペース] に 3D オブジェクトを読み込んで配置の調整を行います。

詳細は『Step:03 3D ワークスペースの基本操作【Pro/EX】』（⇒P.360）を参照してください。

2. [輪郭線] と [陰影] を調整する

[プロパティ] パレットで、[輪郭線] と [陰影] を調整します。[移動] の各スライダーを選択し、構図を調整します。



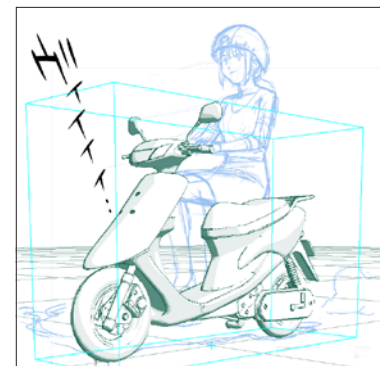
① [プロパティ] パレットの [レンダリング...] ボタンをクリックして [3DLT レンダリング] ダイアログを表示します。



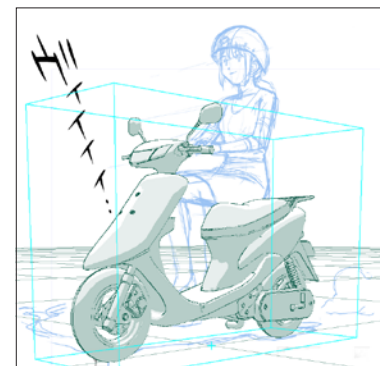
② [輪郭線] チェックボックスをオンにすると、輪郭線が表示され、線幅の調整ができます。

③ [陰影] チェックボックスをオンにすると、陰影が表示され、球体をドラッグすると光源の調整ができます。

④ [階調化] は [陰影] チェックボックスがオンのときに設定できます。[階調化] チェックボックスをオンにすると、トーン階調が表示され、オフのときはフラットなグレーで表示します。グレースケールバーをクリックすると階調の段階を増やせます。



陰影の階調が3段階



光源を変更



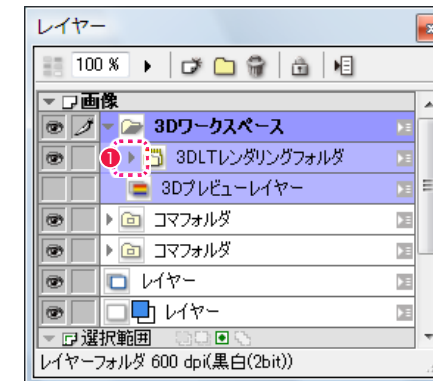
陰影なし

⑤ [プレビュー] ボタンをクリックすると、設定された画像のプレビューが表示されます。確認しながら背景に適した状態に調整できます。

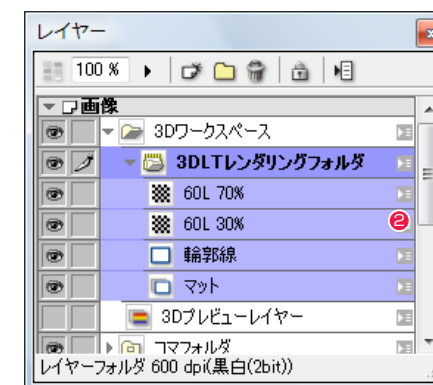
⑥ [OK] ボタンをクリックすると、設定された画像がページに書き出されます。

3. レンダリングが完了する

[レイヤー] パレットで [3D ワークスペース] レイヤーフォルダを開くと、トーン、輪郭線（線画）、マット（白い塗りつぶし）のレイヤーが作成されているのが確認できます。



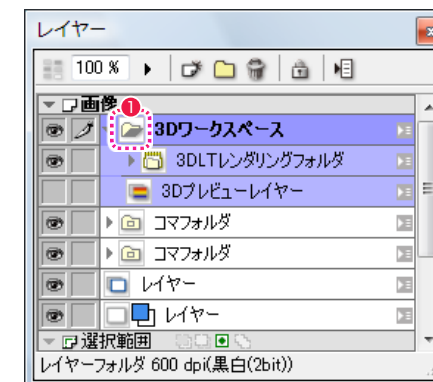
① [3DLTレンダリングフォルダ]の三角マークをクリックします。



② トーン、輪郭線（線画）、マット（白い塗りつぶし）のレイヤーが作成されているのが確認できます。

4. 3D データの修正を行う

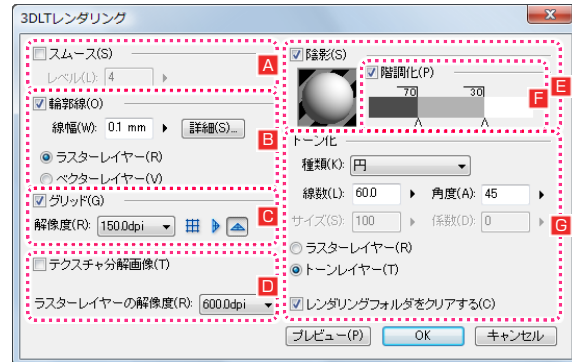
3D データの修正を行いたい場合は、[レイヤー] パレットの [3D ワークスペース] レイヤーフォルダに表示されているアイコンをダブルクリックします。



① レイヤーフォルダアイコンをダブルクリックすると、[プロパティ] パレットが表示されます。3D データの修正を行います。

▶ 3DLT レンダリングダイアログ [EX]

[プロパティ]パレットの[3Dワークスペース]タブの[レンダリング...]ボタンをクリックすると、[3DLT レンダリング]ダイアログが表示されます。



A [スムース]
オンにすると、輪郭線と陰影にスムージングをかけます。

・[レベル]
スムージングの度合いを設定できます。数値が大きくなるほど、より長い直線を曲線に変換します。

B [輪郭線]
オンにすると、輪郭線がレンダリングされます。

・[線幅]
輪郭線の線幅を設定します。

・[ラスターレイヤー]
輪郭線をラスターレイヤーにレンダリングします。

・[ベクターレイヤー]
輪郭線をベクターレイヤーにレンダリングします。

・[詳細...]ボタン
[輪郭線の設定]ダイアログを表示します。

C [グリッド]
オンにすると、グリッドがレンダリングされます。

・[解像度]
オンになっている[グリッド]ボタンのグリッドの解像度を選択します。上限はページファイルの基準解像度になります。

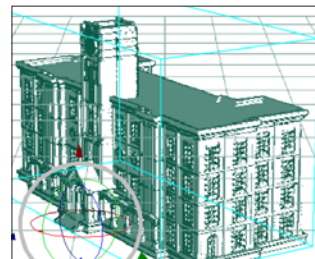
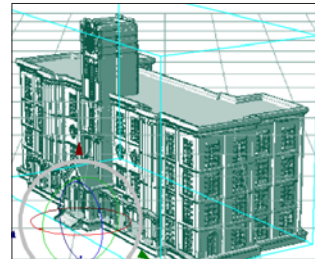
D [テクスチャ]
テクスチャのレンダリングに関する設定を行います。

・[テクスチャ分解画像]
オブジェクトのテクスチャから2DLTで処理するための画像をレンダリングします。テクスチャのあるオブジェクトのみ使用できます。

・[ラスターレイヤーの解像度]
[3Dワークスペース](3D用コマフォルダ)の解像度を選択します。上限は原稿の基準解像度になります(実際のデータの解像度は取り込み先ラスターレイヤーの解像度です)。

E [陰影]
オンにすると、陰影をレンダリングします。

・[光源の方向]
球体をドラッグして、光源の方向を設定します。



F [階調化]
陰影を階調化します。

・[グレースケールバー]
階調の数を必要なだけ作成します。スライダーの下をクリックすると△が表示され、クリックした位置で濃度が決まります。左端側が濃く、右端側が薄くなります。削除する時は△をスライダーの外にドラッグします。濃度を表す数字をクリックすると、濃度を変更できます。

G [トーン化]
陰影をトーン化します。

・[種類]・[線数]・[角度]・[サイズ]・[係数]
トーンの設定に準じます。トーンの設定については、第7章「トーン」→『Step:01 ComicStudio形式トーン』→『トーン設定の変更』(⇒P.253)を参照してください。

・[ラスターレイヤー]
トーン化した画像をラスターレイヤーにレンダリングします。

・[トーンレイヤー]
トーン化した画像をトーンレイヤーにレンダリングします。

・[レンダリングフォルダをクリアする]
レンダリングフォルダをクリアします。

[輪郭線の設定]ダイアログ

輪郭線の設定を行います。

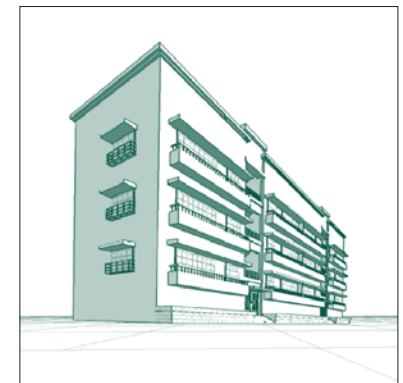


A [線幅]
輪郭線の線幅を設定できます。

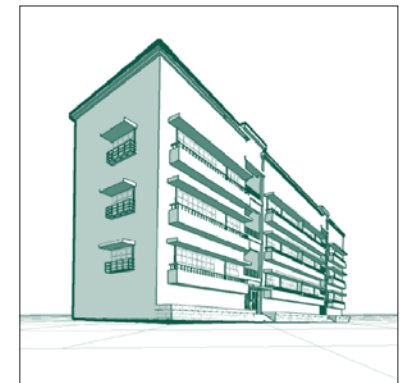
B [検出精度]
輪郭線の検出精度を設定できます。

C [外枠線強調度]
輪郭線の外枠線の強調の度合いを設定できます。

D [奥行き]
線幅のグラフを操作して調整します。[手前]と[奥]の上限と下限の差が大きいほど、奥行きが強調された線になります。グラフ上をクリックするとポイントを追加でき、より微妙な線を表現できます。



均一な線でレンダリングされています。



手前が太く、奥に行くに従って細い線でレンダリングされています。

・[外枠線のみ適用]
一番外側の線だけに輪郭線強調効果が適用されます。

・[リセット]
[奥行き]の設定を元の状態に戻します。

E [プレビュー]
[輪郭線の設定]ダイアログで行なった設定を、[3Dワークスペース]にプレビュー表示します。

F [OK]
設定を確認し、[輪郭線の設定]ダイアログを閉じます。

G [キャンセル]
設定をキャンセルし、[輪郭線の設定]ダイアログを閉じます。

第11章

テキストとフキダシ

本章ではテキストの入力とフキダシの作成方法について紹介します。

Step:01	テキスト	394
Step:02	フキダシ	410

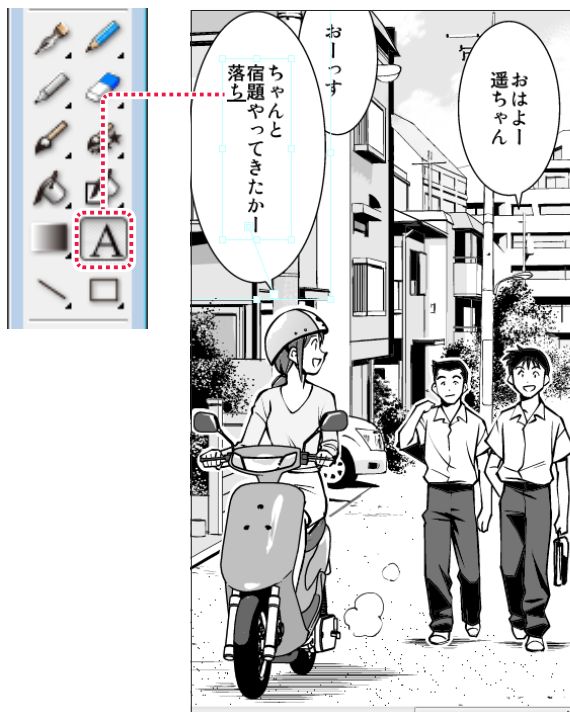
Step: テキスト

01

キーボードから原稿にテキストを入力できます。

▶ テキスト機能とは

[テキスト]ツールを使用して、キーボードからテキストを入力できます。入力したテキストは段落ごとに[テキストレイヤー]として管理します。



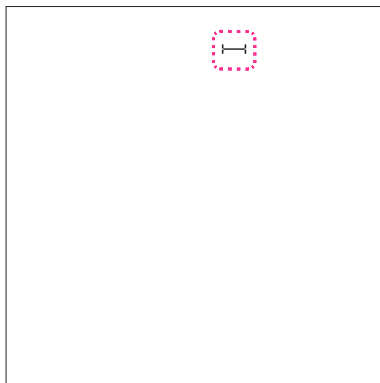
▶ テキストツール

原稿に対して、テキストを入力できます。

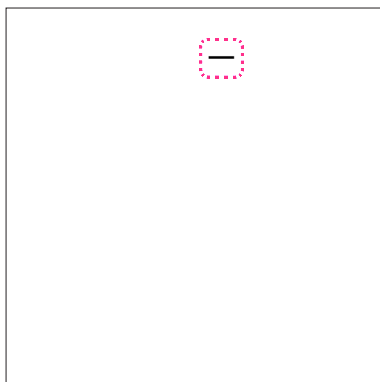
1. ページを開く
[編集]ウィンドウの[作品一覧]でページを選択し、[ページ]タブをクリックしてページを開きます。
2. ツールを選択する
[ツール]パレットから[テキスト]ツールを選択します。



3. 位置を指定する
テキストを入力する位置を指定します。



- 1 テキストを入力したい位置でマウスカースルをクリックします。



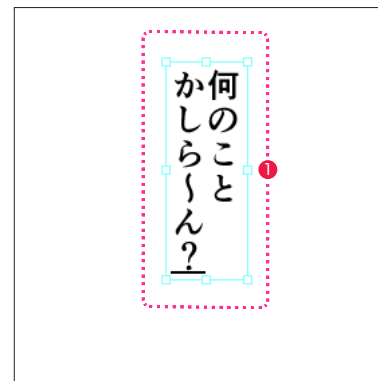
- 2 [プロパティ]パレットが開き、キーボードからテキストの入力ができる状態になります。

POINT

ComicStudioのテキストファイルは、Unicode(ユニコード)に対応しています。

4. テキストを入力する

テキストを入力すると、周囲に矩形の[文字のサイズ変更ガイド]が表示されます(表示されない場合は[プロパティ]パレットの表示設定がオフになっています)。



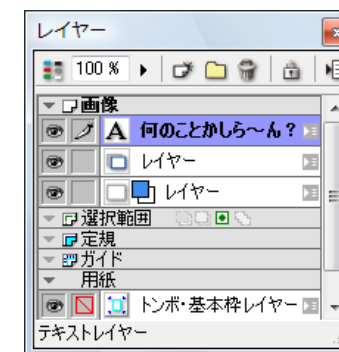
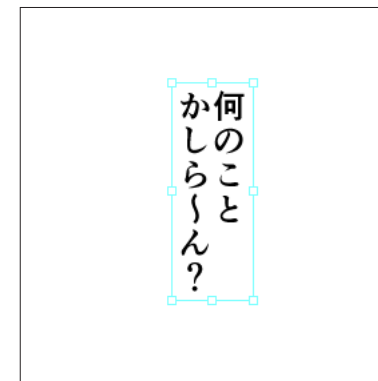
- 1 辺をドラッグするとテキストの位置が移動し、四角いハンドルをドラッグすると拡大・縮小ができます。



- 2 テキスト入力後、[プロパティ]パレットの[テキスト]→[文字設定]タブで、文字についての設定をし、[OK]ボタンをクリックすると入力が入力されます。

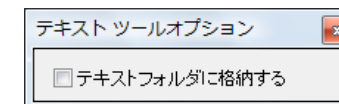
5. テキスト入力完了する

テキスト入力完了し、[テキストレイヤー]が新しく作成されました。



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、[テキスト ツールオプション]パレットが表示されます。



- ・ [テキストフォルダに格納する]
[レイヤー]パレットに[テキストフォルダ]を作成し、入力した[テキストレイヤー]を格納します。

POINT

- ・ 入力中に一部のテキストのみ設定を変更するときは、テキストの変更したい部分をドラッグして選択し、設定を変更してください。
- ・ 入力後のテキストを[テキスト]ツールでクリックすると、[文字のサイズ変更ガイド]が表示され、ドラッグで位置やサイズの変更ができます。
- ・ テキストを再編集する場合は、[テキストレイヤー]アイコンをダブルクリックするか、[テキスト]ツールでテキストをダブルクリックすると、[プロパティ]パレットで再編集が行えます。
- ・ 他の環境で作成されたファイルを開いた場合、お使いのコンピュータにないフォントが使用されているテキストは、赤い枠で囲まれ、代替フォントで表示されます。

テキストの設定

[レイヤー]パレットで[テキストレイヤー]を選択した状態で、[ウィンドウ]メニューから[プロパティ]パレットを表示すると、[テキスト]→[文字設定]タブが表示されます。



A [文字のサイズ変更ガイドの表示/非表示]
文字のサイズ変更ガイドの表示/非表示を切り替えます。

B [フキダシのサイズ変更ガイドの表示/非表示]
フキダシのサイズ変更ガイドの表示/非表示を切り替えます。

C [スタイルを使用] [Pro/EX]
スタイルの設定を有効にします。

D [設定...] [Pro/EX]
[スタイル設定]ダイアログを表示し、スタイルの設定を行います。スタイルの設定については、『スタイルの設定【Pro/EX】』(⇒P.400)を参照してください。

E [フォント]
フォントの種類を選択できます。

F [サイズ]
文字のサイズを調整します。

G [字間]
字間の幅を調整します。

H [行間]
行間の幅を調整します。

I [% 指定]
行間を文字サイズ(サイズ)に対しての%で指定します。

J [太字]・[斜体]・[袋文字(細)]・[袋文字(太)]・[下線]・[取消線]・[縦中横]
それぞれの文字装飾を有効にします。

K [ルビ設定...] [Pro/EX]
[ルビの設定]ダイアログを表示し、ルビの設定を行います。ルビの設定については、『ルビの設定【Pro/EX】』(⇒P.397)を参照してください。

L [ルビ削除] [Pro/EX]
ルビの設定を削除します。

M [行揃え]
[先頭揃え]・[中央揃え]・[末尾揃え]から行揃え位置を選択できます。

N [文字/背景色]
文字の色(描画色)と背景色を選択することができます。

[黒/透明]	透明な背景に[黒]の文字を描画します。通常はこの状態で使用します。
[白/透明]	透明な背景に[白]の文字を描画します。黒地に白抜き文字を入れる時などに使用します。
[透明/黒]	黒い背景に[透明]の文字を描画します。文字の部分は下の画像が透けるので、トーンなどで模様をつけられます。
[透明/白]	白い背景に[透明]の文字を描画します。文字の部分は下の画像が透けるので、トーンなどで模様をつけられます。

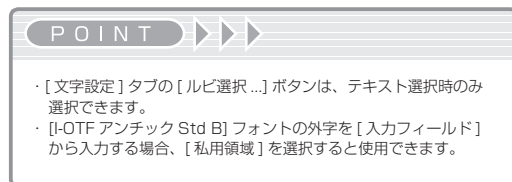
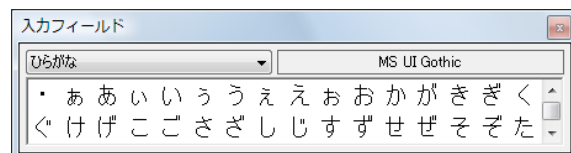
O [縦書き]
テキストを縦書きで入力します。

P [フチ]
設定した幅の白フチを文字に装飾します。

・[フチをプレビューする]
文字の白フチをプレビューします。

Q [ページ画像表示]
ページ画像を表示します。

R [入力フィールドを表示]
外字や記号など、キーボードから入力しにくい文字を入力するための[入力フィールド]を表示します。

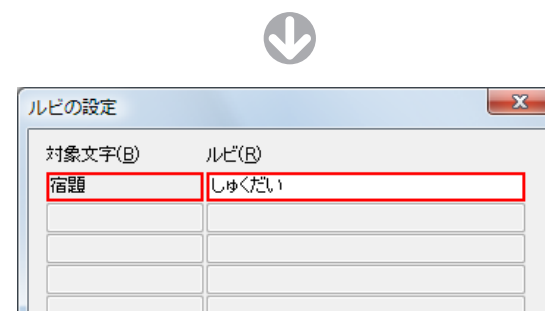


ルビの設定【Pro/EX】

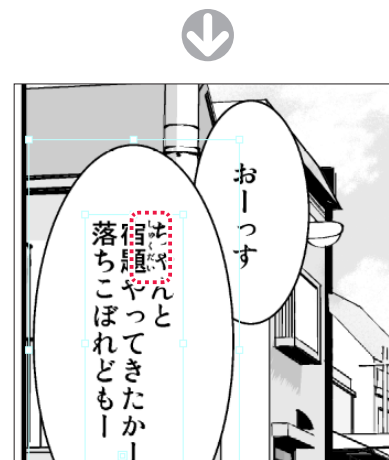
入力後のテキストに、ルビ(振り仮名)を振ることができます。



ルビを振りたい文字を選択します。



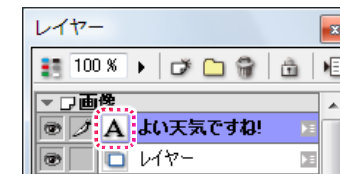
読み仮名を入力します。



ルビが振れました。

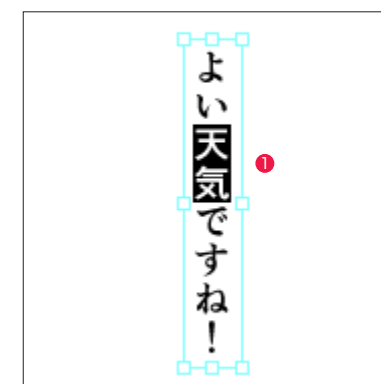
1.[プロパティ]パレットを開く

[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、ルビを振りたい[テキストレイヤー]のアイコンをダブルクリックします。

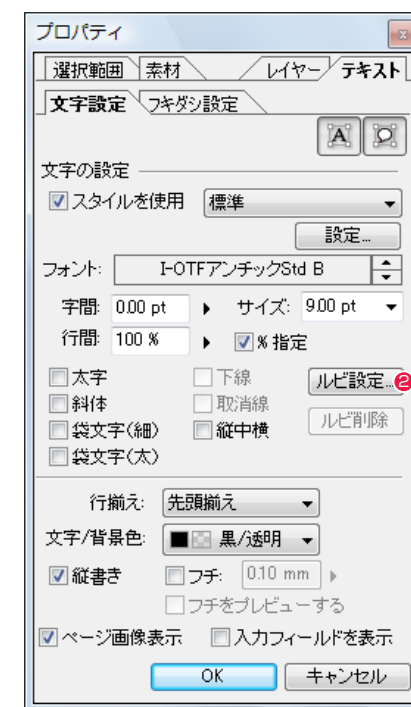


2. テキストを選択する

[プロパティ]パレットの[文字設定]タブが表示されます。



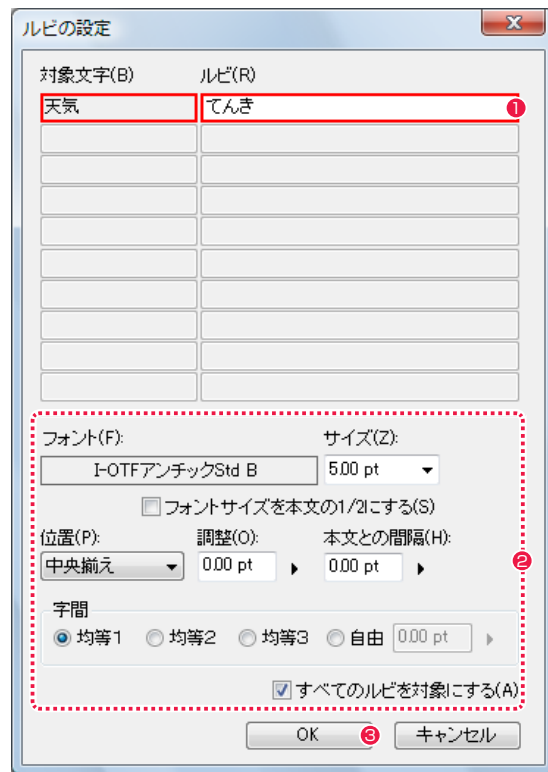
① テキストのルビを振りたい部分をドラッグして選択します。



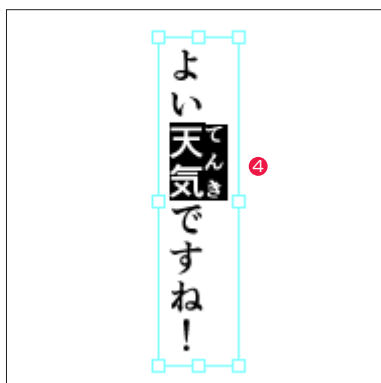
② [プロパティ]パレットの[ルビ設定...]ボタンをクリックします。

3. ルビを設定する

[ルビの設定] ダイアログが表示されます。



- ① ルビ (振り仮名) を入力します。
- ② フォントや大きさなどを設定します。
- ③ [OK] ボタンをクリックします。



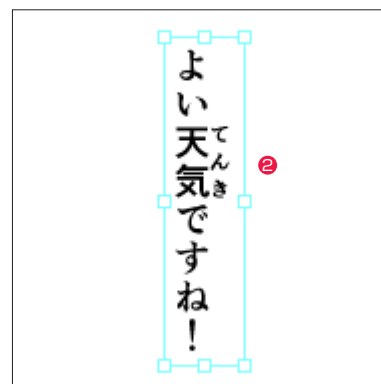
- ④ テキストにルビが振られます。

4. ルビ振りを確定する

テキストに振られたルビを確定します。



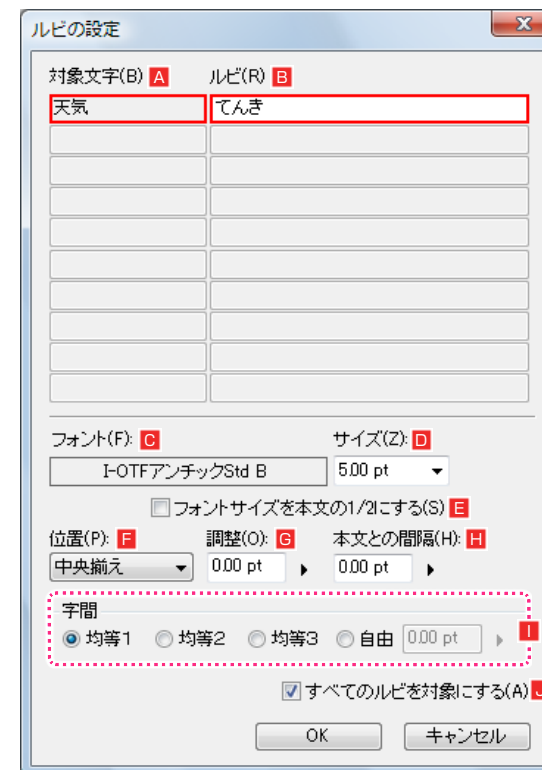
- ① [プロパティ] パレットの [OK] ボタンをクリックします。



- ② テキストに振られたルビが確定します。

[ルビの設定] ダイアログ

ページでテキストを選択した状態で、[プロパティ] パレットの [テキスト] → [文字設定] タブで [ルビ設定...] ボタンをクリックすると表示されます。

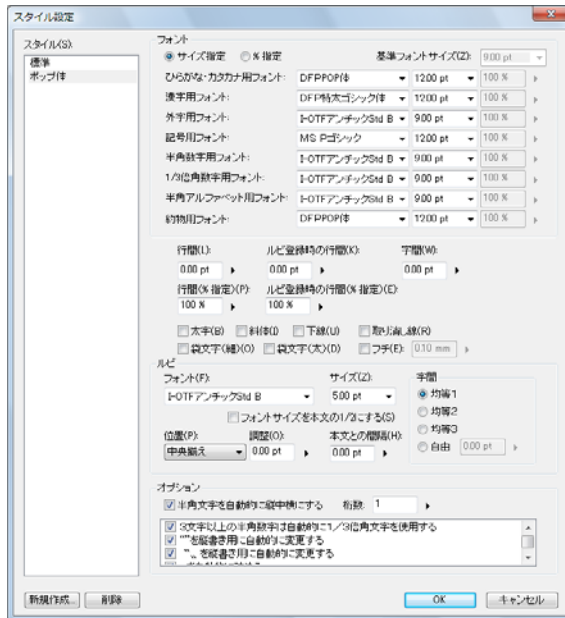


- A [対象文字]**
ルビの入力対象となる文字列を 10 個まで表示します。この欄からの入力はできませんが、[Enter] キーで文字列を分割できます。分割した文字列を元に戻すときは [BackSpace] キーを使用します。
- B [ルビ]**
[対象文字] に振るルビを入力します。
- C [フォント]**
ルビに使用するフォントを選択します。
- D [サイズ]**
ルビに使用するフォントのサイズを設定します。
- E [フォントサイズを本文の 1/2 にする]**
ルビのフォントサイズを自動的に本文の 1/2 に設定します。後から本文のサイズを変更した場合も 1/2 に修正されます。
- F [位置]**
ルビの表示位置を [先頭揃え]・[中央揃え]・[末尾揃え] から選択します。
- G [調整]**
ルビの表示位置を設定します。
- H [本文との間隔]**
ルビと本文の間隔を設定します。

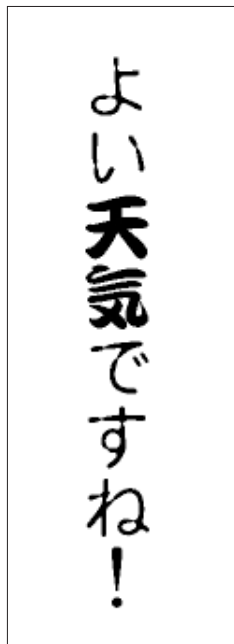
- I [字間]**
ルビの間隔を [均等 1]・[均等 2]・[均等 3]・[自由] から選択します。[自由] を選択するとポイント数を指定できます。
- J [すべてのルビを対象にする]**
設定を同ダイアログのすべてのルビに対して有効にします。

スタイルの設定【Pro/EX】

テキストに対して、フォントの組み合わせなどのスタイル設定を作成し、登録できます。



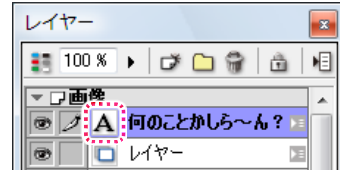
ひらがな：勘亭流
漢字：筆POP



ひらがな：康印体
漢字：勘亭流

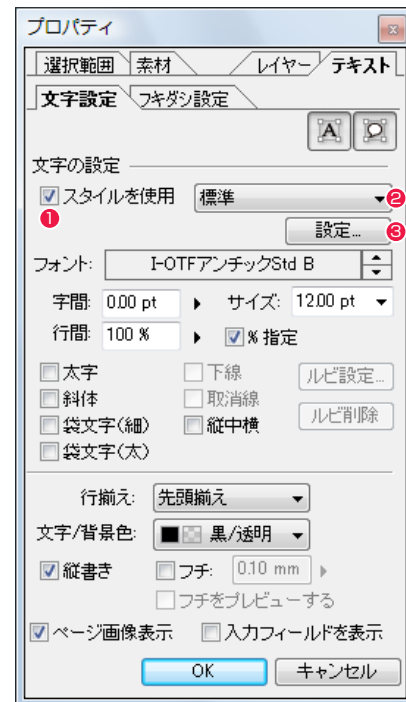
1. [プロパティ] パレットを開く

[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、スタイルを設定したい [テキストレイヤー] のアイコンをダブルクリックします。



2. スタイルを選択する

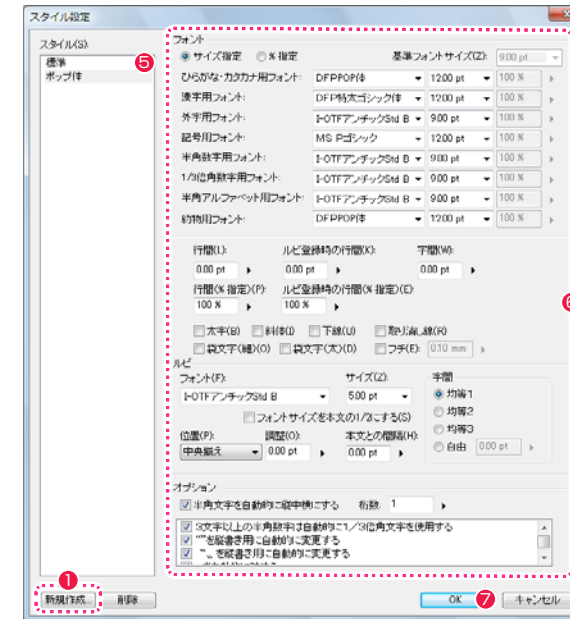
[プロパティ] パレットの [文字設定] タブが表示されます。



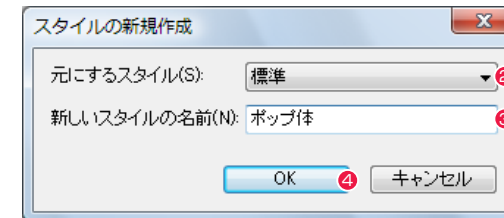
- 1 [スタイルを使用] チェックボックスをオンにします。
- 2 作成済みのスタイルがある場合はメニューから選択できます。
- 3 スタイルを新規作成したり、スタイルの設定を変更する場合は [設定...] ボタンをクリックします。

3. スタイルを設定する

[スタイル設定] ダイアログで設定を行います。



- 1 [新規作成] ボタンをクリックし、[スタイルの新規作成] ダイアログを表示します。



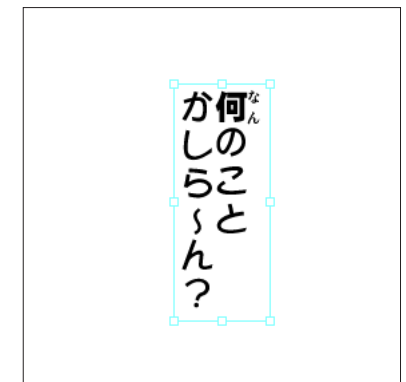
- 2 元にするスタイル設定を選択します。
- 3 新しいスタイルの名前を設定します。
- 4 [OK] ボタンをクリックすると [スタイル設定] ダイアログにもどります。
- 5 [スタイルの新規作成] ダイアログで作成したスタイル設定を選択します。
- 6 フォントや大きさなどの詳細を設定します。
- 7 [OK] ボタンをクリックします。

4. スタイルの設定が完了する

[プロパティ] パレットに戻ります。



- 1 [OK] ボタンをクリックすると、テキストにスタイルが設定されます。



注意:

上図は一例です。お使いのパソコンの環境により、実際に使用できるフォントは異なります。

[スタイル設定] ダイアログ

[レイヤー]パレットで[テキストレイヤー]を選択した状態で、[プロパティ]パレットの[テキスト]→[文字設定]タブで[設定...]ボタンをクリックすると、表示されます。



A [スタイル]
登録されている[スタイル設定]の一覧を表示・選択します。

B [新規作成...] ボタン
[スタイルの新規作成]ダイアログが表示され、[スタイル]一覧に新しくスタイルを登録できます。

C [削除] ボタン
[スタイル]一覧で選択しているスタイル設定を削除します。

D [フォント]
[ひらがな・カタカナ用フォント]・[漢字用フォント]・[外字用フォント]・[記号用フォント]・[半角数字用フォント]・[1/3倍角数字用フォント]・[半角アルファベット用フォント]・[約物用フォント] (句読点・かっこ・繰り返し記号などの記号用フォント)の、各フォントとサイズを設定します。サイズが[%指定]の場合は、[基準フォントサイズ]を元に大きさが決まります。

E [行間]
選択中のテキストの行の間隔をポイント数で設定します。

F [行間 (%指定)]
[行間]を、現在のフォントサイズを元にした倍率で設定します。

G [ルビ登録時の行間]
ルビが登録されているテキストの[行間]をポイント数で設定します。

H [ルビ登録時の行間 (%指定)]
ルビが登録されているテキストの[行間]を、現在のフォントサイズを元にした倍率で設定します。

I [字間]
文字の間隔をポイント数で設定します。

J [太字]・[斜体]・[下線]・[取り消し線]・[袋文字(細)]・[袋文字(太)]・[フチ]
それぞれの文字修飾を有効にします。[フチ]は同時にフチのサイズも設定できます。

K [ルビ]
ルビ(振り仮名)の詳細を設定します。

・[フォント]
ルビに使用するフォントを選択します。

・[サイズ]
ルビに使用するフォントのサイズを設定します。

・[フォントサイズを本文の1/2にする]
ルビのフォントサイズを自動的に本文の1/2に設定します。後から本文のサイズを変更した場合も1/2に修正されます。

・[位置]
ルビの表示位置を[先頭揃え]・[中央揃え]・[末尾揃え]から選択します。

・[調整]
ルビの表示位置を設定します。

・[本文との間隔]
ルビと本文の間隔を設定します。

・[字間]
ルビの間隔を[均等1]・[均等2]・[均等3]・[自由]から選択します。

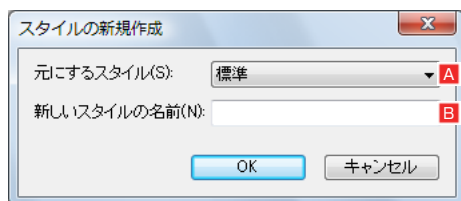
L [オプション]
その他の詳細を設定します。

・[半角文字を自動的に縦中横にする]
入力した半角文字を、自動的に縦中横(横書き)に設定します。[桁数]で縦中横にする半角文字の桁数を設定します。

・[オプション]リスト
[3文字以上の半角数字は自動的に1/3倍角文字を使用する]、二重引用符[""]・[「」]を縦書き用に自動的に変換する、特殊文字[、]・[。]などを自動的に詰めるなどの設定をします。

[スタイルの新規作成] ダイアログ

[スタイル設定]ダイアログの[スタイル]一覧に、新しいスタイルの登録を行うためのダイアログです。[スタイル設定]ダイアログの[新規作成...]ボタンをクリックすると表示されます。



A [元にするスタイル]
作成するスタイルのベースとなる[スタイル設定]をリストから選択できます。

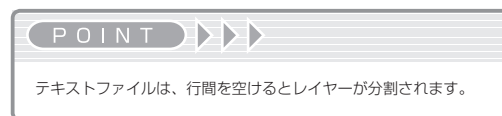
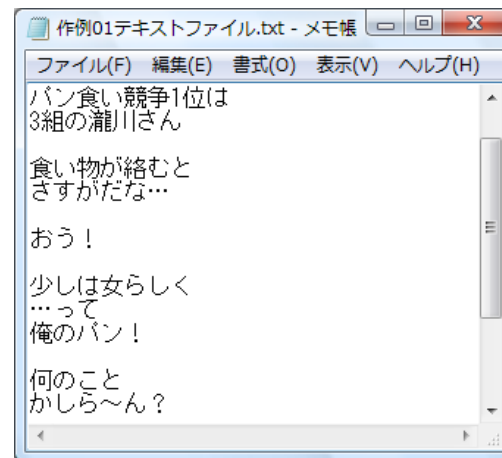
B [新しいスタイルの名前]
新規作成するスタイル名を設定します。

▶ テキストの読み込み [Pro/EX]

テキスト形式のファイル(拡張子:*.txt)を[テキストレイヤー]として読み込みます。

1. テキストを用意する

テキストを用意し、テキストファイル(拡張子:TXT)として保存します。

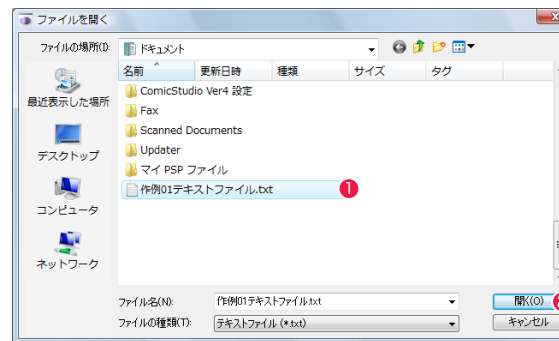


2. ページを開く

[編集]ウィンドウの[作品一覧]でページを選択し、ページを開きます。

3. コマンドを選択する

[ファイル]メニューから[読み込み]→[テキストファイル...]を選択すると[ファイルを開く]ダイアログが表示されます。

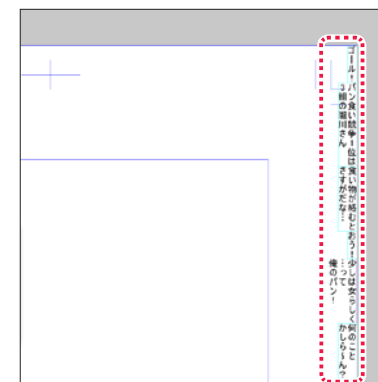


① テキストファイルを選択します。

② [開く]ボタンをクリックします。

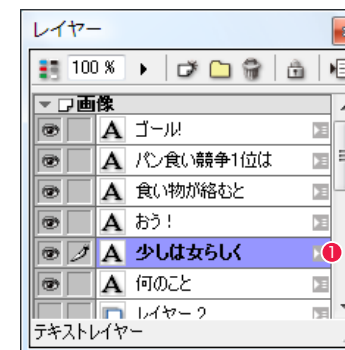
4. 読み込みが完了する

[ページ]ウィンドウの用紙の右上に[テキストレイヤー]として読み込まれます。

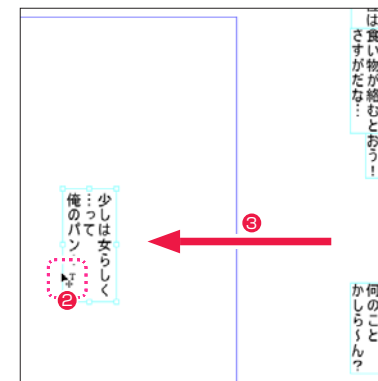


5. テキストを移動する

読み込んだテキストは、ドラッグして移動できます。



① [レイヤー]パレットで、移動したい[テキストレイヤー]を選択します。



② ページ上のテキストにカーソルを近づけてカーソルの形状を図の状態に変化させます。

③ テキストをドラッグすると移動できます。

▶ テキストの書き出し【Pro/EX】

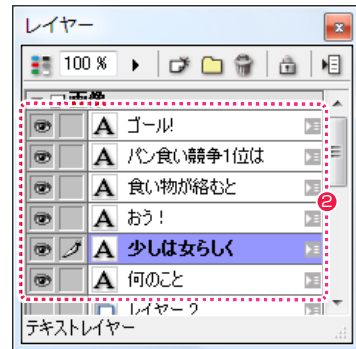
[テキストレイヤー]をテキスト形式のファイル(拡張子:*.txt)として書き出せます。

1. テキストを用意する

テキストを用意し、テキストファイル(拡張子:TXT)として保存します。



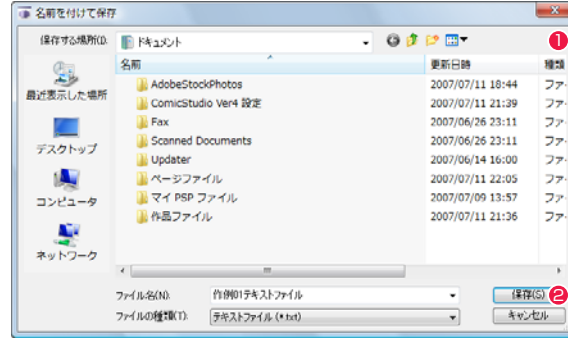
① このページはフキダシごとに[テキストレイヤー]が作成されています。



② [レイヤー]パレットで、ページに作成されている[テキストレイヤー]を確認できます。

2. テキストファイルを書き出す

[ファイル]メニューから[書き出し]→[テキストファイル...]を選択すると[名前をつけて保存]ダイアログが表示されます。

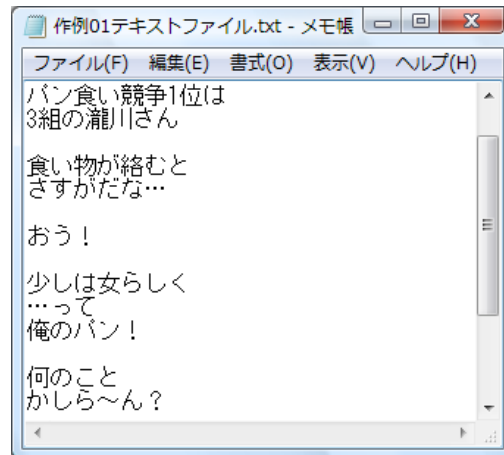


① 保存場所や名前を指定します。

② [保存]ボタンをクリックします。

3. 書き出しが完了する

指定した場所にテキストファイル(拡張子:TXT)として書き出されます。

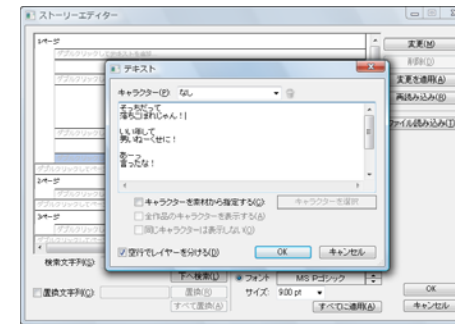


▶ ストーリーエディター【Pro/EX】

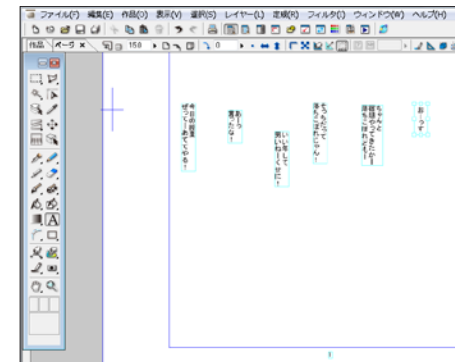
[ストーリーエディター]は作品内のネーム(文字)を一括して編集できる機能です。検索や置換をしたり、作品のすべてのセリフを作画前に入力することも可能です。

⚠ 注意:

[ストーリーエディター]は、[作品]ファイルでのみ使用できません。単体の[ページ]ファイルでは使用できません。



ストーリーエディターを使って、ページごとのセリフを入力します。



セリフがテキストレイヤーになって読み込まれます。



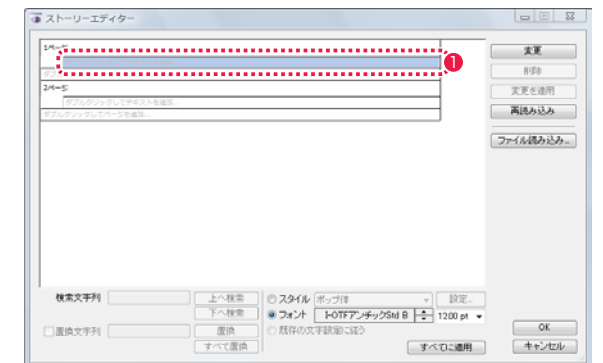
セリフを配置して、ネームを切っていきます。

1. ページを開く

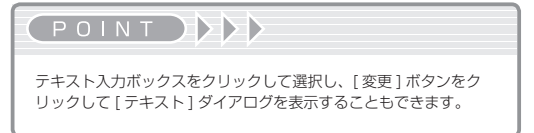
[編集]ウィンドウの[作品一覧]でページを選択し、[ページ]タブをクリックしてページを開きます。

2. テキストを選択する

[作品]メニューから[ストーリーエディター...]を選択すると、[ストーリーエディター]ダイアログが表示されます(作品に入力済みのテキストがある場合は、個別にテキスト行に表示されます)。

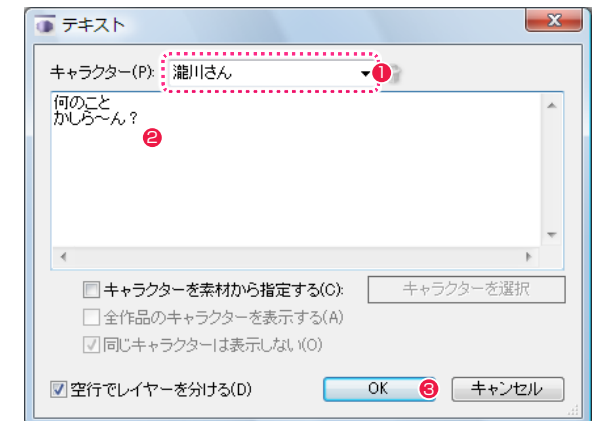


① 新規にテキストを入力する場合は、テキスト入力ボックスの[ダブルクリックしてテキストを追加...]をダブルクリックします。



3. テキストを編集する

[テキスト]ダイアログが表示されます。



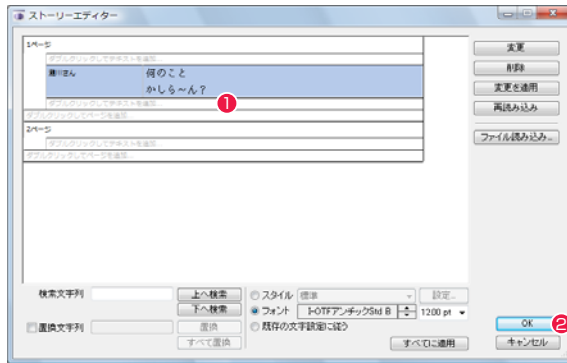
① [キャラクター]名を新規に入力するか、登録済みの[キャラクター]名を選択します。

② テキストを編集します。

③ [OK]ボタンをクリックします。

4. テキストの編集が完了する

1つ目のテキストボックスの編集が完了します。

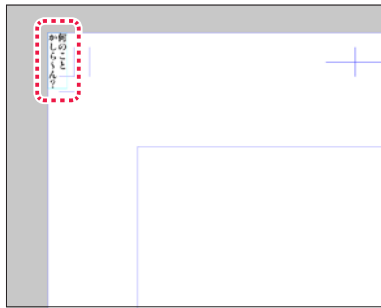


① 次のテキストを追加する場合は、次のテキストボックスの [ダブルクリックしてテキストを追加...] をダブルクリックします。

② [OK] ボタンをクリックすると、テキストの編集が完了します。

5. テキストレイヤーが作成される

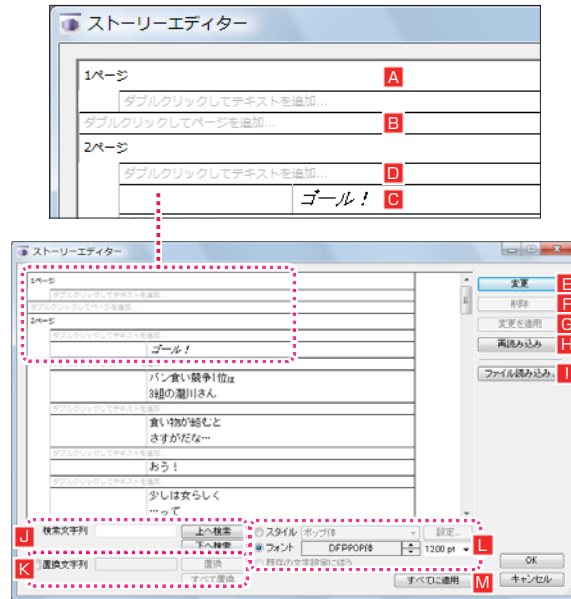
[ページ] ウィンドウの用紙の左上に、入力したテキストが [テキストレイヤー] として読み込まれます。



[ストーリーエディター] ダイアログ

テキストの編集をまとめて行うダイアログです。

[作品] メニューから [ストーリーエディター...] を選択すると表示されます。



A [ページ行]
ページ数を表示します。ダブルクリックするか、選択して [変更] ボタンをクリックすると、該当ページを表示し、[テキスト行] の編集状況をページに反映します。
縦のスペースは対応テキストの範囲を示します。

B [ダブルクリックしてページを追加...]
未入力状態の [ページ行] です。ダブルクリックするか、選択して [変更] ボタンをクリックすると、新規ページを追加できます。

C [テキスト行]
テキストをレイヤー単位で表示します。ダブルクリックするか、選択して [変更] ボタンをクリックすると、ダイアログでテキストを変更できます。
ゆっくりクリックすると、テキストを直接入力して編集できます。

D [ダブルクリックしてテキストを追加...]
未入力状態の [テキスト行] です。ダブルクリックするか、選択して [変更] ボタンをクリックすると、ダイアログでテキストを新規入力できます。
ゆっくりクリックすると、テキストを直接入力して編集できます。

E [変更] ボタン
選択している行に対して、テキストやページの追加・更新を行います。

F [削除] ボタン
選択している [テキスト行] や [ページ行] を削除します。ただし [ストーリーエディター] を開いた段階ですでに存在していたページは削除できません。

G [変更を適用] ボタン

[ストーリーエディター] の現在の編集状態がまとめて作品に反映されます。

H [再読み込み] ボタン

作品から再度テキストを読み込んで、確定していない編集結果を破棄します。

I [ファイル読み込み] ボタン

外部のテキストファイルを読み込みます。

J [検索文字列]

探したい文字を入力して [上へ検索] または [下へ検索] ボタンをクリックすると、該当文字が含まれている [テキスト行] が検索され、順に選択されます。

K [置換文字列]

[検索文字列] で検索した文字列を、別の文字列に置き換えます。チェックをオンにして、置き換えたい文字 (変更後) を入力し、[置換] ボタンをクリックすると、選択中の [テキスト行] の文字が入れ替わります。
[すべて置換] ボタンをクリックすると、全 [テキスト行] の文字が入れ替わります。

L [スタイル]・[フォント]・[既存の文字設定に従う]
選択している [テキスト行] の文字設定を切り替えます。

・[スタイル]
選択している [テキスト行] に、[スタイル設定] ダイアログで登録したスタイル設定を適用できます。[スタイル設定] ダイアログについては、『スタイルの設定【Pro/EX】』(⇒P.400) を参照してください。

・[フォント]
選択している [テキスト行] のフォントの種類やサイズを選択します。

・[既存の文字設定に従う]
選択している [テキスト行] のフォントの文字設定を変更せず、既存の設定を使用します。

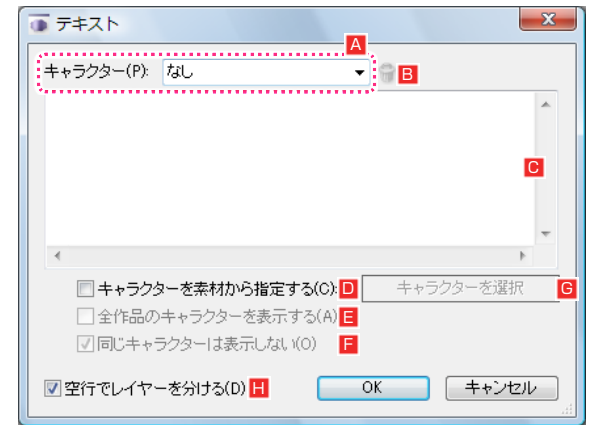
M [すべてに適用] ボタン

選択している [スタイル] または [フォント] の設定を、すべての [テキスト行] に適用します。

[テキスト] ダイアログ

[ストーリーエディター] のテキストの編集と [キャラクター] の選択を行うダイアログです。

[ストーリーエディター] の [テキスト行] をダブルクリック、または選択して [変更] ボタンをクリックすると表示されます。



A [キャラクター]
テキストの該当キャラクター名を入力・表示・選択します。初期設定では [なし]・[ト書き]・[ナレーション] が登録されています。

B [ゴミ箱]
選択している [キャラクター] を削除します。

C [テキスト入力エリア]
テキストを入力・表示・編集します。

D [キャラクターを素材から指定する]
キャラクター素材をテキストに関連付ける設定を行えます。[キャラクターを選択] ボタンと、オプションのチェックボックスが使用できるようになります。

E [全作品のキャラクターを表示する]
[キャラクターを選択] ボタンの選択メニューで、登録されているすべての [キャラクター素材] を表示します。
チェックボックスがオフの場合は、作品タイトルが一致している [キャラクター素材] が表示されます。

F [同じキャラクターは表示しない]
[キャラクターを選択] ボタンの選択メニューで、複数登録されている [キャラクター素材] は 1 つのみ表示します。

G [キャラクターを選択] ボタン
登録されている [キャラクター素材] を選択できます。

H [空行でレイヤーを分ける]
テキスト入力時に行間を空けると、分かれたテキストを [ストーリーエディター] で個別に [テキスト行] にします。新規入力時にもみ選択できます。

キャラクター素材をテキストに関連付ける

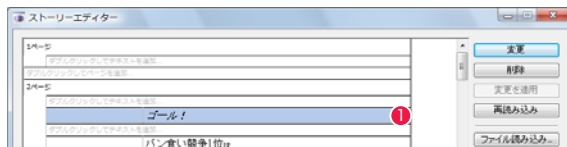
[ストーリーエディター]でテキストに[キャラクター素材]に関連付けると、テキストごとに該当する[キャラクター素材]を使用できます。
[キャラクター素材]については第13章『素材』→『Step:02 キャラクター素材【Pro/EX】』(⇒P.440)を参照してください。

1. 作品またはページを開く

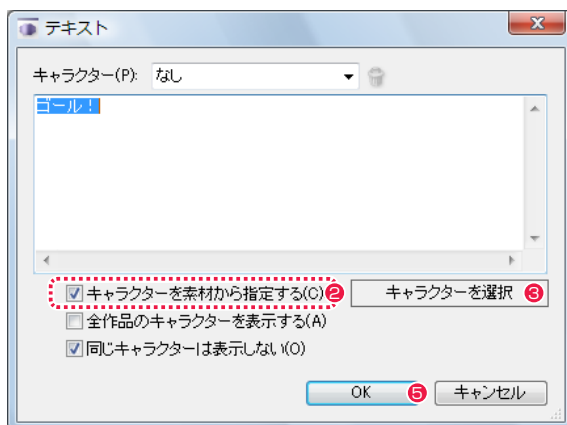
[編集]ウィンドウの[作品]タブで作品を開くか、[ページ]タブでページを開きます。

2. キャラクター素材に関連付ける

[作品]メニューから[ストーリーエディター...]を選択し、[ストーリーエディター]を表示します。

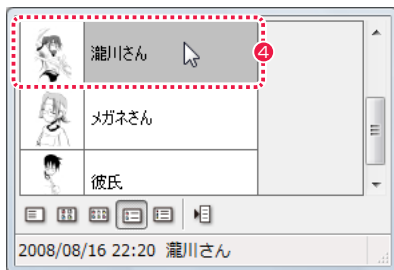


① テキストを選択しダブルクリックすると、[テキスト]ダイアログが表示されます。



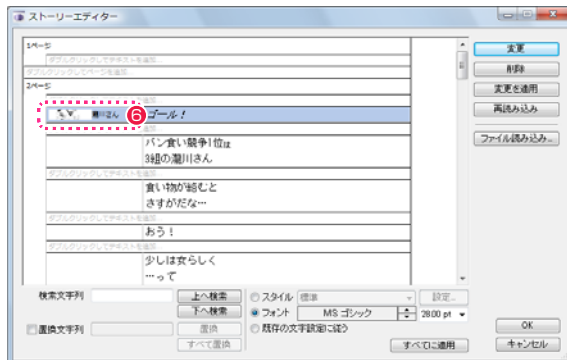
② [キャラクターを素材から指定する]チェックボックスをオンにします。

③ [キャラクターを選択]ボタンをクリックすると、登録済みの[キャラクター素材]リストが表示されます。

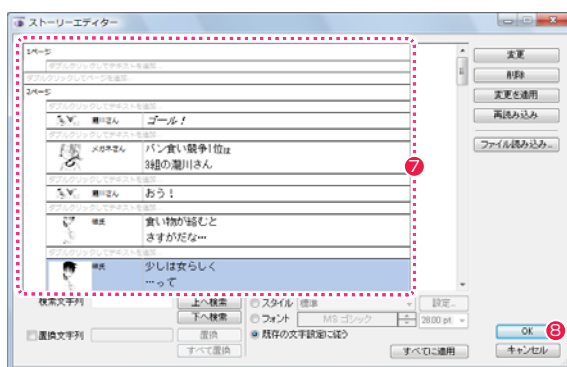


④ [キャラクター素材]を選択します。

⑤ [テキスト]ダイアログに戻り、[OK]ボタンをクリックすると、[ストーリーエディター]が表示されます。



⑥ [キャラクター素材]の画像がサムネイル表示されます。



⑦ 他のテキストについても[キャラクター素材]に関連付けします。

⑧ すべての編集が終了したら[OK]ボタンをクリックします。

3. キャラクター素材の関連付けが完了する

[レイヤー]パレットで[テキストレイヤー]を選択すると、[プロパティ]パレットの[素材]タブに、関連付けられた[キャラクター素材]が表示されます。



① この作例では、1つめの[テキストレイヤー]を選択すると、[プロパティ]パレットの[素材]タブに「瀧川さん」が表示されます。



② 別の[テキストレイヤー]を選択すると、[プロパティ]パレットの[素材]タブに「メガネさん」が表示されます。



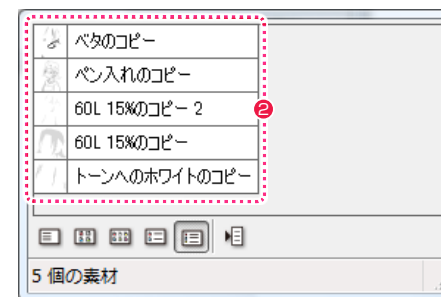
③ さらに別の[テキストレイヤー]を選択すると、[プロパティ]パレットの[素材]タブに「彼氏」が表示されます。

4. キャラクター素材を使用する

[プロパティ]パレットの[素材]タブから、[キャラクター素材]をページに反映できます。



① ここでは[レイヤーを貼り付け]を選択します。



② [キャラクター素材]の「メガネさん」に登録されている各レイヤーを選択して利用できます。

POINT

[キャラクター素材]は、自由にページに貼り付けて使用できます。
詳しい使用方法については第13章『素材』→『Step:02 キャラクター素材【Pro/EX】』(⇒P.440)を参照してください。

Step: **02** フキダシ

テキストにフキダシを作成して、セリフを完成させます。

フキダシ機能とは

フキダシは、中身の「テキスト」(セリフ)と、周囲の「フキダシ画像」から構成されたオブジェクトとして扱われます。
[レイヤー] パレットでは、「テキストレイヤー」とフキダシはまとめて「フキダシレイヤー」として扱われます。

フキダシの構成要素

フキダシには、以下の要素があります。

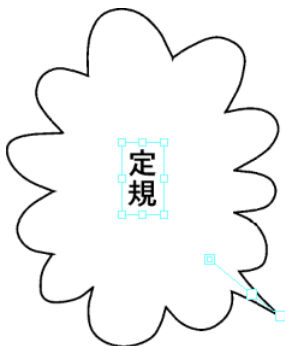


- A [テキスト]**
キーボードから入力したテキストです。フキダシの中のセリフを表現します。
- B [フキダシ画像]**
フキダシ素材の画像です。
- C [しっぽ]**
フキダシとキャラクターを関連づける、引き出し野です。

フキダシの種類

フキダシには、「ラスターフキダシ」と「正規フキダシ」があり、それぞれに特性があります。

- **[正規フキダシ](ベクター)**
正規から作成する、ベクター形式のフキダシです。フキダシの線を後から編集できます。



- **[ラスターフキダシ]**
ラスター画像から作成する、ラスター形式のフキダシです。正規からの作成には向かないような、複雑な形状をしたフキダシの作成に向いています。



フキダシ対応機能	正規フキダシ	ラスターフキダシ
[しっぽ]の作成	○	×
フキダシ線の太さや色の変更	○	×
フキダシ内部の塗りつぶし	○	×
フキダシ内部のトーンによる塗りつぶし	○	×
自由な形状のフキダシの作成	△	○

**注意:**

線のつながっていないフキダシの内部は塗りつぶせません。

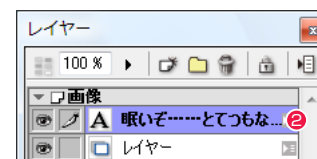
フキダシの生成【Pro/EX】

[テキストレイヤー]から直接[正規フキダシ]を作成する方法です。ベクター属性なので、後からフキダシの線の詳細を変更できます。

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. テキストを入力する
[ツール]パレットから[テキスト]ツールを選択します。

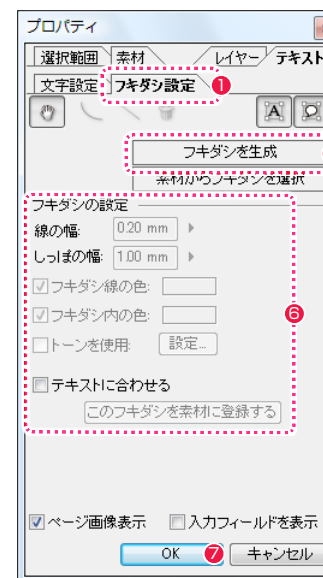


- 1 任意の場所をクリックし、テキストを入力します。

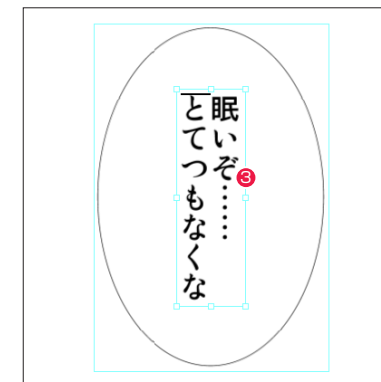


- 2 [レイヤー]パレットに[テキストレイヤー]が作成されます。

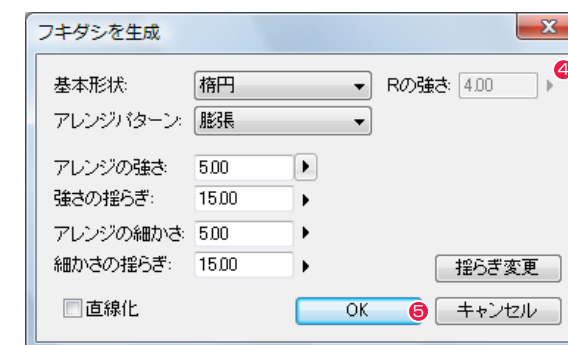
3. フキダシを生成する
[ウィンドウ]メニューから[プロパティ]を選択し、[プロパティ]パレットを表示します。



- 1 [プロパティ]パレットの[テキスト]タブ→[フキダシ設定]タブを選択します。
- 2 [フキダシを生成] ボタンをクリックするとフキダシが生成され、[フキダシを生成] ダイアログが表示されます。

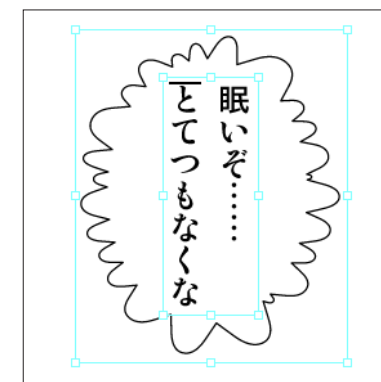


- 3 ガイド線、ハンドルをドラッグすると、フキダシやテキストの移動・拡大・縮小・サイズ変更ができます。



- 4 ダイアログでフキダシ形状などの設定を行います。

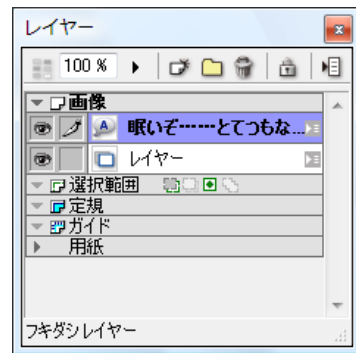
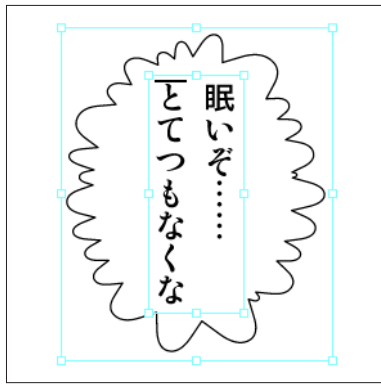
- 5 [OK] ボタンをクリックするとフキダシが作成されます。



- 6 [プロパティ]パレットの[テキスト]タブ→[フキダシ設定]タブに戻り、線の太さや色、しっぽなどを設定します。しっぽの追加については『正規フキダシにしっぽを追加する』(⇒P.414)を参照してください。

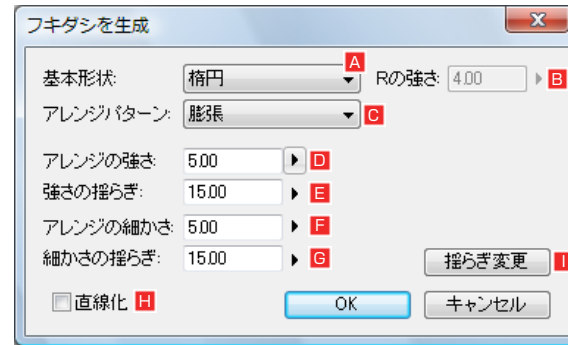
- 7 [OK] ボタンをクリックします。

フキダシが完成し、[テキストレイヤー]が[フキダシレイヤー]に変換されました。



[フキダシを生成]ダイアログ [Pro/EX]

[プロパティ]パレットの[テキスト]→[フキダシ設定]タブの[フキダシを生成]ボタンをクリックすると表示されます。



- A [基本形状]**
生成するフキダシの基本形状を [楕円]・[矩形]・[R 矩形] から選択します。
- B [R の強さ]**
基本形状で [R 矩形] を選択した場合、角の丸さを設定します。
- C [アレンジパターン]**
生成するフキダシのアレンジパターンを [なし]・[ラフ]・[パンク (弱)]・[パンク (強)]・[膨張]・[集中線] から選択します。
- D [アレンジの強さ]**
アレンジパターンの強さを設定します。
- E [強さの揺らぎ]**
アレンジパターンの強さの揺らぎを設定します。
- F [アレンジの細かさ]**
アレンジパターンの細かさを設定します。
- G [細かさの揺らぎ]**
アレンジパターンの細かさの揺らぎを設定します。
- H [直線化]**
フキダシの形状を直線化します。
- I [揺らぎ変更]**
クリックするたびに、アレンジパターンの揺らぎをランダムに変更します。

フキダシ素材を使用する

ComicStudio には、さまざまなフキダシ素材が用意されています。



注意:

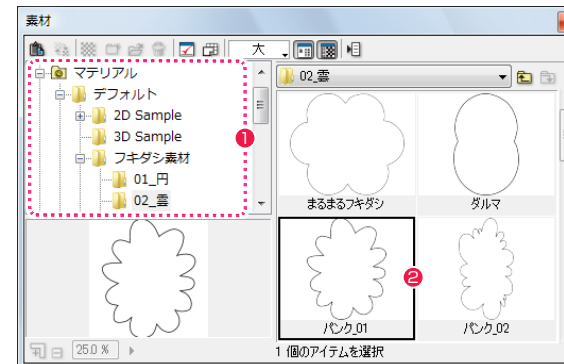
フキダシ素材を使用するには、アプリケーションディスクから素材をインストールする必要があります。素材のインストール方法は、製品に同梱されている「はじめにお読みください」を参照してください。

1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、フキダシを使用するページを開きます。

2. 素材を選択する

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

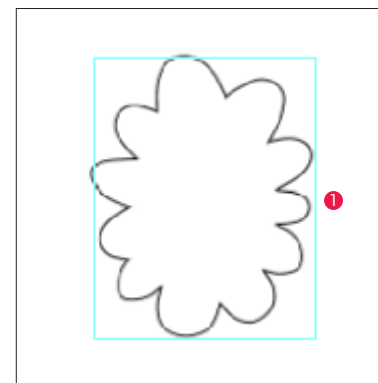


① ツリー表示から [マテリアル] → [デフォルト] → [フキダシ素材] → 任意の素材フォルダを選択します。

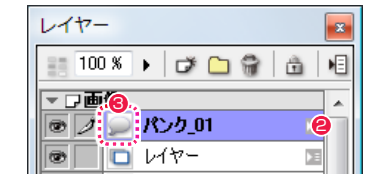
② 必要なフキダシ素材を選択します。

3. フキダシ素材が読み込まれる

[素材]パレットからフキダシ素材アイコンをページにドラッグ & ドロップするとフキダシ素材が読み込まれます。

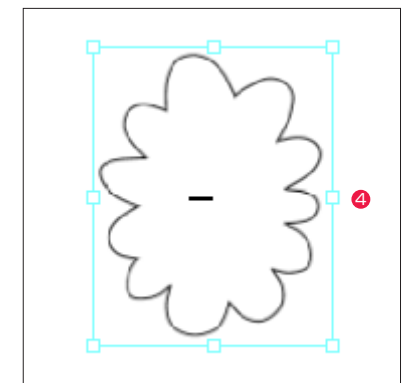


① 読み込んだフキダシ素材が表示されます。

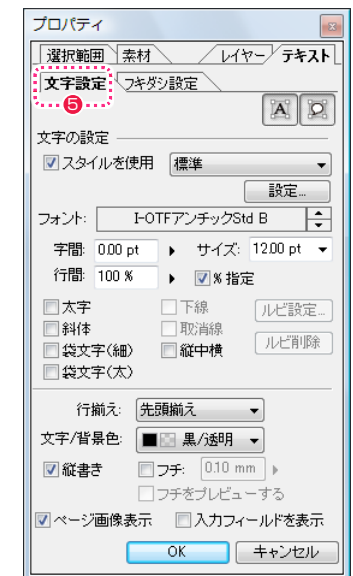


② [レイヤー]パレットに [フキダシレイヤー] が作成されます。

③ レイヤーアイコンをダブルクリックします。



④ フキダシ素材にテキスト入力ができるようになります。



⑤ [プロパティ]パレットが表示され、[テキスト]タブ→[文字設定]タブでテキストの調整ができます。

POINT

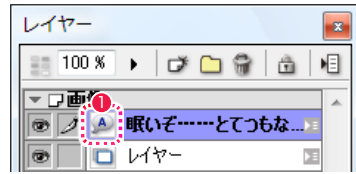
- ・ [プロパティ]パレットで [フキダシ設定] タブに切り替えると、フキダシの調整ができます。フキダシの調整の詳細は、「フキダシの生成 [Pro/EX]」(⇒ P.411) を参照してください。
- ・ [フキダシ設定] タブから [素材からフキダシを選択] ボタンをクリックしてフキダシ素材を読み込むこともできます。

▶▶ 定規フキダシにしっぽを追加する

キャラクターに伸びる [しっぽ] を定規フキダシに追加できます。

1. [プロパティ] パレットを開く

[レイヤー] パレットから [プロパティ] パレットを表示します。



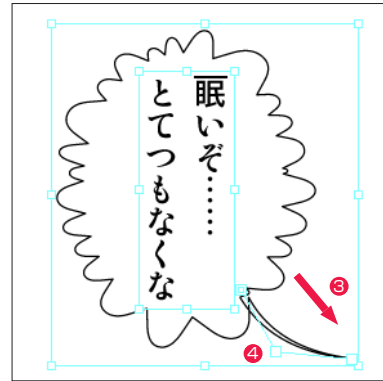
- ① [レイヤー] パレットの [フキダシレイヤー] アイコンをダブルクリックします。

2. しっぽを作成する

[プロパティ] パレットが表示されました。



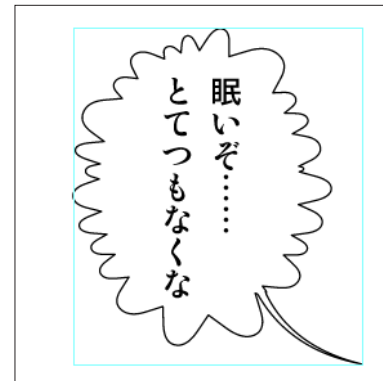
- ① [フキダシ設定] タブをクリックします。
② [曲線のしっぽを追加] ボタンをクリックします。



- ③ フキダシの線の内から外に向かってカーソルをドラッグし、しっぽの始点と距離を決定します。
④ マウスカーソルを移動して、しっぽのカーブを調整してからクリックすると、しっぽが追加されます。
⑤ [OK] ボタンをクリックします。

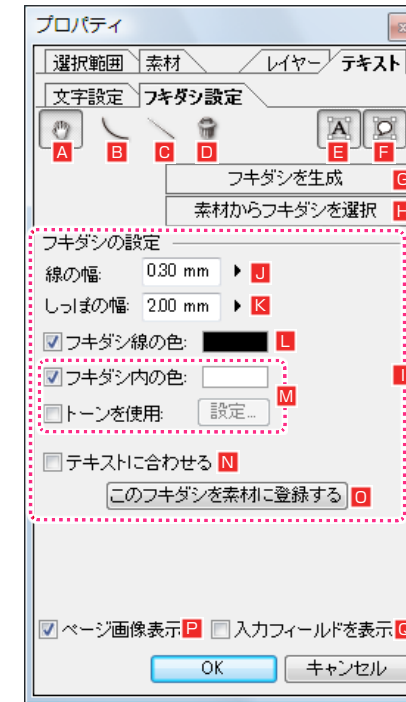
3. しっぽの追加が完了する

フキダシにしっぽが追加されました。



▶▶ フキダシの設定

[フキダシ] レイヤーまたは [テキスト] レイヤーを選択し、[プロパティ] パレットの [テキスト] タブ → [フキダシ設定] タブを選択すると、フキダシの設定が行えます。



- A** [手のひら]
フキダシ素材の表示位置を調整します。
- B** [曲線のしっぽを追加]
フキダシに曲線のしっぽを追加します。
- C** [直線のしっぽを追加]
フキダシに直線のしっぽを追加します。
- D** [選択中のしっぽ、しっぽの間接を削除]
フキダシからしっぽまたはしっぽの間接を削除します。
- E** [文字のサイズ変更ガイドの表示/非表示]
文字のサイズ変更ガイドの表示・非表示を切り替えます。
- F** [フキダシのサイズ変更ガイドの表示/非表示]
フキダシのサイズ変更ガイドの表示・非表示を切り替えます。
- G** [フキダシを生成] [Pro/EX]
[フキダシを生成] ダイアログでフキダシを生成します。
- H** [素材からフキダシを選択]
[素材] パレットのフキダシ素材を選択し、フキダシを作成します。
- I** [フキダシの設定]
フキダシの詳細な設定を行います。
- J** [線の幅]
フキダシ素材の線の幅を設定できます。([定規レイヤー]のみ有効です)

- K** [しっぽの幅]
フキダシ画像のしっぽの幅を設定できます。([定規レイヤー]のみ有効です)

- L** [フキダシ線の色]
フキダシ画像の線の色を設定できます。

- M** [フキダシ内の色]
フキダシ画像の内側の色を設定できます。

- ・ [トーンを使用]
フキダシ画像の内側にトーンを貼ります。

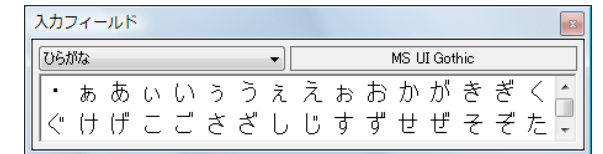
- ・ [設定...] ボタン
[トーンを使用] をオンにすると表示されます。クリックすると [簡易トーン設定] ダイアログが表示され、トーンを設定できます。[簡易トーン設定] ダイアログについては第7章「トーン」→「Step:01 ComicStudio 形式トーン」→「トーンを貼り込む」(⇒ P.232) を参照してください。

- N** [テキストに合わせる] [Pro/EX]
フキダシの大きさを入力したテキストに合わせます。

- O** [このフキダシを素材に登録する]
設定中のフキダシ素材を [素材] パレットに登録します。

- P** [ページ画像表示]
ページ画像を表示します。

- Q** [入力フィールドを表示]
外字や記号など、キーボードから入力しにくい文字を入力するための [入力フィールド] を表示します。



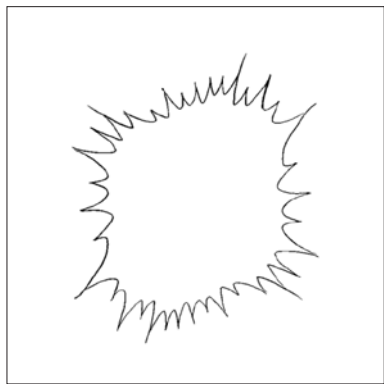
▶ パターンをフキダシ素材に登録【Pro/EX】

任意の画像をフキダシ素材として変換し、[素材]パレットに登録します。フキダシは、ラスターフキダシと定規フキダシがあり、ここではラスターフキダシの登録方法を紹介します。

1. 画像を選択する

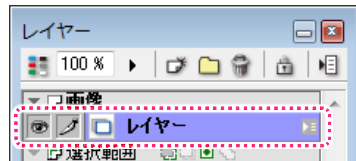
[編集]ウィンドウの[ページ]タブでフキダシの素材にする画像を描画し、選択ツールで選択範囲を作成します。

ラスターフキダシを作成したい場合	[ラスターレイヤー]に画像を描画します。
定規フキダシを作成したい場合	[定規レイヤー]に画像を描画します。



2. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットから、フキダシ画像を描いた[ラスターレイヤー]を選択します。

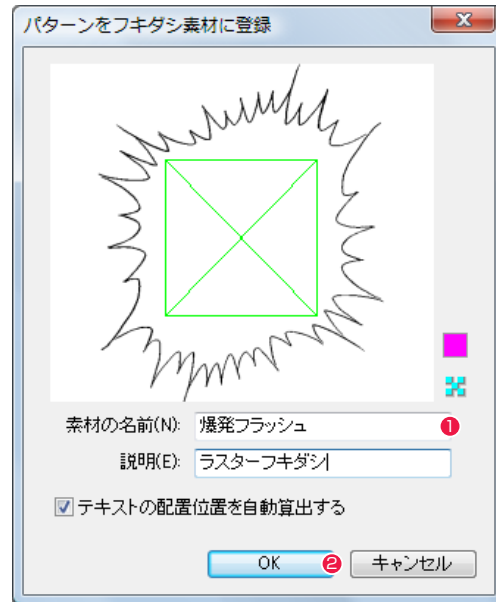


3. コマンドを選択する

[編集]メニューから[パターンを登録]→[フキダシ素材...]を選択します。

4. 設定を行う

[パターンをフキダシ素材に登録]ダイアログが表示されます。

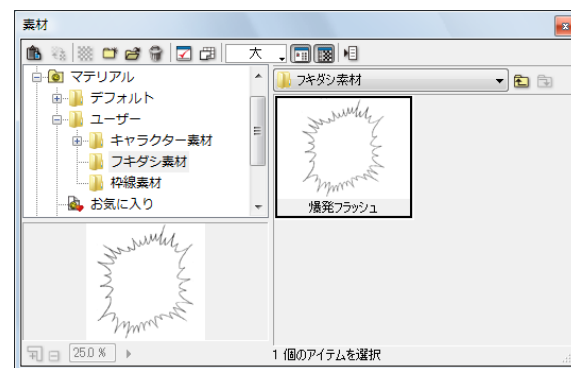


① [素材の名前]を入力します。

② [OK] ボタンをクリックします。

5. 登録が完了する

フキダシ素材が[素材]パレットの[ユーザー]フォルダ→[フキダシ素材]に登録されました。



POINT

- ・素材を登録すると、初期設定では以下に保存されます。
Vista:[スタート]ボタン→[ドキュメント]→ComicStudio Ver4 設定¥Material ¥フキダシ素材
XP:[スタート]ボタン→[マイドキュメント]→ComicStudio Ver4 設定¥Material ¥フキダシ素材
- ・登録した素材は、[素材]パレットから[ページ]ヘドラッグ&ドロップすると使用できます。

▶ ラスターフキダシを使用する【Pro/EX】

フキダシ素材として登録したラスターフキダシの使用方法を説明します。

⚠ 注意:

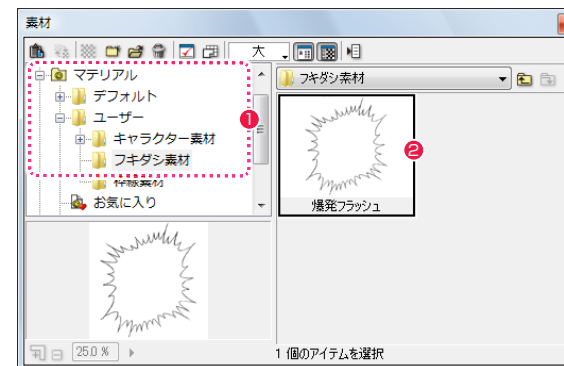
ラスターフキダシ素材を使用するには、自作したラスターフキダシ素材を[素材]パレットに登録する必要があります。素材の登録方法は、『パターンをフキダシ素材に登録【Pro/EX】(⇒P.416)を参照してください。』

1. ページを開く

[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、フキダシを使用するページを開きます。

2. 素材を選択する

[ウィンドウ]メニューから[素材]を選択し、[素材]パレットを表示します。

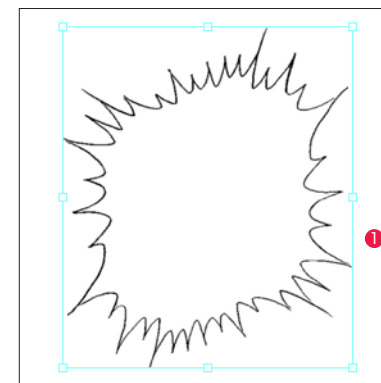


① ツリー表示から[マテリアル]→[ユーザー]→[フキダシ素材]→任意の素材フォルダを選択します。

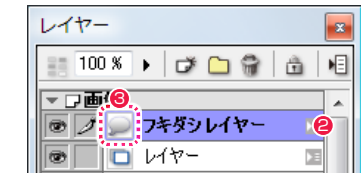
② 必要なフキダシ素材を選択します。

3. 枠線素材が読み込まれる

[素材]パレットからフキダシ素材アイコンをページにドラッグ&ドロップするとフキダシ素材が読み込まれます。



① 読み込んだフキダシ素材が表示されます。



② [レイヤー]パレットに[フキダシレイヤー]が作成されます。

③ レイヤーアイコンをダブルクリックするとフキダシ素材にテキスト入力ができるようになります。



④ [プロパティ]パレットが表示され、[テキスト]タブ→[文字設定]タブでテキストの調整ができます。

⑤ [OK] ボタンをクリックするとフキダシ素材にテキストが入力されます。

第12章

表示とウィンドウ

本章では画面表示の切り替えについて紹介します。

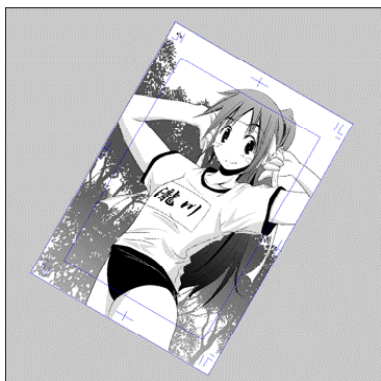
Step:01	画面表示	420
Step:02	ガイド線表示	428
Step:03	情報表示	431

Step: 01 画面表示

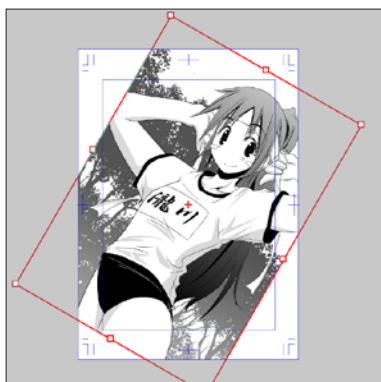
画面の回転、スクロール、倍率などの表示の変更ができます。

▶▶ 画面表示とは

[画面表示]は、画面上の表示のみが切り替わり、画像自体は変更されません。



画面表示の変更



参考：画像データの変更

POINT ▶▶▶

画像自体の変更は、[編集]メニューの[移動と変形]などで行います。

▶▶ 手のひらツール

[手のひら]ツールは、画面上をドラッグしてスクロール表示するのに使用します。

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. ツールを選択する

[ツール]パレットから[手のひら]ツールを選択します。



3. 移動する

画像をドラッグすると、画面表示がスクロールします。



POINT ▶▶▶

以下のショートカットも使用できます。
・画面表示のスクロール [Space] キー+ドラッグ

▶▶ 回転ツール

[回転]ツールは、画面上をドラッグして回転表示するのに使用します。

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. ツールを選択する

[ツール]パレットから[手のひら]ツールを右クリックして、[回転]ツールを選択します。



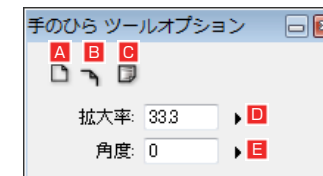
3. 回転する

画像をドラッグすると、画面表示が回転します。



ツールオプション (手のひら・回転)

[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、[手のひら ツールオプション]パレットまたは[回転 ツールオプション]パレットが表示されます。



A [全体表示]

画像を画面全体に収まるサイズで表示します。

B [ピクセル等倍]

画像のピクセルと画面のピクセルを1対1のサイズで表示します。

C [印刷サイズ]

画像を印刷サイズで表示します。

D [拡大率]

画像表示の拡大率を数値入力できます。

E [角度]

画像表示の角度を数値入力できます。

POINT ▶▶▶

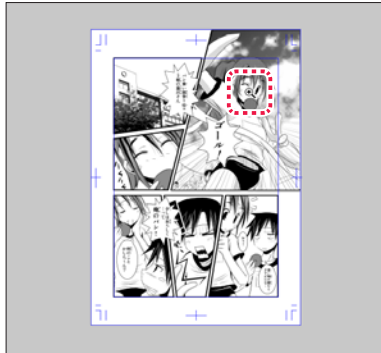
以下のショートカットも使用できます。
・画面表示の回転 [Space] キー+ [Shift] キー+ドラッグ

虫めがねツール

[虫めがね]ツールは、画面上でクリックまたはドラッグして画面表示の拡大または縮小に使用します。

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. ツールを選択する

[ツール]パレットから[虫めがね]ツールを選択します。



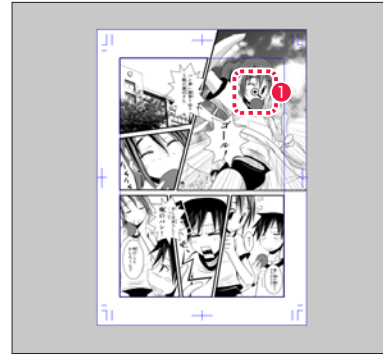
3. 拡大・縮小する

画像をクリックすると、拡大表示されます。



クリック位置を中心にする

[虫めがね ツールオプション]パレットの[クリック位置を中心にする]をオンにすると、下記のように動作します。



① ここでは例として、右上の人物の顔にカーソルを置きます。



② クリックすると、クリックした位置を編集ウィンドウの中心にして拡大表示します。

POINT

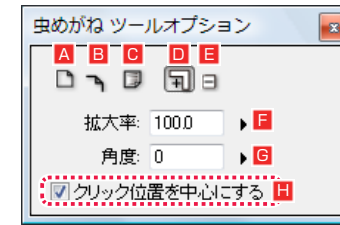
- ・[虫めがね]ツールでドラッグすると、その範囲が拡大されます。
- ・[Alt]キーを押しながら[虫めがね]ツールでクリックすると、画像が縮小表示されます。
- ・[ウィンドウ]メニューから[ズームイン]・[ズームアウト]のコマンドを選択しても[拡大]・[縮小]の操作ができます。

POINT 印刷サイズ表示の調整

印刷サイズ表示時の表示倍率を調整できます。[ファイル]メニューから[環境設定]→[ページ]→[倍率・角度]→[印刷サイズ表示]で設定します。

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、[虫めがね ツールオプション]パレットが表示されます。



A [全体表示]

画像を画面全体に収まるサイズで表示します。

B [ピクセル等倍]

画像のピクセルと画面のピクセルを1対1のサイズで表示します。

C [印刷サイズ]

画像を印刷サイズで表示します。

D [拡大表示]

[虫めがね]ツールでクリックすると、画像を拡大表示します。

E [縮小表示]

[虫めがね]ツールでクリックすると、画像を縮小表示します。

F [拡大率]

画像表示の拡大率を数値入力できます。

G [角度]

画像表示の角度を数値入力できます。

H [クリック位置を中心にする]

オンにすると、クリックした位置を編集ウィンドウの中心に配置して、拡大または縮小表示します。

ズームイン・ズームアウト

ショートカットの操作で[ズームイン]・[ズームアウト]表示ができます。

・ズームイン

[Ctrl]キー + [Num +]キー
[Space]キー + [Ctrl]キー + クリック/ドラッグ

・ズームアウト

[Ctrl]キー + [Num -]キー
[Space]キー + [Ctrl]キー + [Alt]キー + クリック

[環境設定]ダイアログ→[ページ]→[倍率・角度]→[ショートカットによる倍率変更時は、カーソル位置に注目する]を設定すると、下記のように動作します。

[環境設定]ダイアログについては、第1章『準備』→『Step:02 環境設定』→[ページ:倍率・角度](⇒P.15)を参照してください。



ここでは例として、左下の人物の顔に描画ツールのカーソルを置き、ショートカットの操作で[ズームイン]を実行します。



[ショートカットによる倍率変更時は、カーソル位置に注目する]:オン
編集ウィンドウ上のカーソル位置を参照して、拡大縮小します。



[ショートカットによる倍率変更時は、カーソル位置に注目する]:オフ
現在表示されている部分を中心に、拡大縮小します。

画面回転

画面表示を90度、180度、270度に回転できます。ここでは[90度回転]の操作を紹介します。

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

[表示]メニューから[回転・反転]→[90度回転]を選択します。

3. 表示の調整が完了する

画面表示が90度回転します。



画面反転

画面表示を上下反転、左右反転できます。ここでは[左右反転]の操作を紹介します。

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

[表示]メニューから[回転・反転]→[左右反転]を選択します。

3. 表示の調整が完了する

画面表示が左右反転します。



ピクセル等倍

画像のピクセルと画面のピクセルを1対1のサイズで表示します。

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

[ウィンドウ]メニューから[ピクセル等倍]を選択します。

3. 表示の調整が完了する

画像のピクセルと画面のピクセルが1対1のサイズで表示されます。



全体表示

画像の全体が画面に収まるサイズで表示します。

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

[ウィンドウ]メニューから[全体表示]を選択します。

3. 表示の調整が完了する

画像の全体が表示されます。



印刷サイズ

画像を印刷サイズで表示します。

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

[ウィンドウ] メニューから [印刷サイズ] を選択します。

3. 表示の調整が完了する

画像が印刷サイズで表示されます。



POINT

[印刷サイズ] の設定方法については、第 1 章 [準備] → [Step:02 環境設定] → [ページ: 倍率・角度] (⇒ P.15) を参照してください。

透明部分表示

画像の透明部分を市松模様で表示します。

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

[表示] メニューから [透明部分表示] を選択し、メニューにチェックマークを付けます。

3. 表示の調整が完了する

画面の透明部分が市松模様で表示されます。



POINT

[透明部分表示] の設定方法については、第 1 章 [準備] → [Step:02 環境設定] → [ページ] (⇒ P.14) を参照してください。

新規ウィンドウ

同一のドキュメントを複数のウィンドウで表示します。画像の一部を拡大して、全体と同時に表示したいときなどに便利です。

1. ページを開く

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



2. コマンドを選択する

[ウィンドウ] メニューから [新規ウィンドウ] を選択します。

3. 表示の調整が完了する

2 つ目のウィンドウが表示されます。



POINT

データは同一なので、一方のページに変更を加えともう片方にも同様の変化がありますが、それぞれの表示方法は切り替えて使用できます。

Step: 02 ガイド線表示

ルーラー、グリッド、ガイドなどの表示・非表示の切り替えができます。

ルーラー表示

画面のルーラーの表示・非表示を切り替えます。

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

[表示] メニューから [ルーラー表示] を選択し、メニューにチェックマークを付けます。

3. 表示が完了する

画面にルーラーが表示されます。



トンボ・基本枠表示

画面のトンボ・基本枠の表示・非表示を切り替えます。

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

[表示] メニューから [描画補助] → [トンボ・基本枠表示] を選択し、メニューのチェックマークを外します。

3. 表示が完了する

トンボ・基本枠表示が非表示になります。



POINT

トンボ・基本枠の設定を変更するには、[トンボ・基本枠レイヤー] のアイコンをダブルクリックして、[プロパティ] パレットの [トンボ・基本枠] タブで行います。

ガイド表示

画面にガイド線を作成し、表示・非表示を切り替えます。

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. ルーラーを表示する

[表示] メニューから [ルーラー表示] を選択し、メニューにチェックマークを付けて、ルーラーを表示します。



3. ツールを選択する

[ツール] パレットから [定規選択] ツールを選択します。



4. ガイドを作成する

ルーラーをクリックすると、ガイド線が作成されます。
[ガイドレイヤー] がない場合は新規にレイヤーが作成されます。
ガイド線はドラッグで移動できます。



5. ガイドの表示を切り替える

作成したガイド線全体の表示を切り替えるには、[表示] メニューから [描画補助] → [ガイド表示] を選択します。

POINT

ガイド線を個別に削除する場合は、[定規選択] ツールを使用して、ルーラーにドラッグします。

グリッド表示

画面のグリッド線の表示・非表示を切り替えます。

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

[表示] メニューから [描画補助] → [グリッド表示] を選択し、メニューにチェックマークを付けます。

3. 表示が完了する

画面にグリッド線が表示されます。



POINT

[グリッド線] の設定方法を変更するには、[グリッドレイヤー] のアイコンをダブルクリックして、[プロパティ] パレットの [グリッド] タブで行います。

▶▶ 水平ガイドの作成

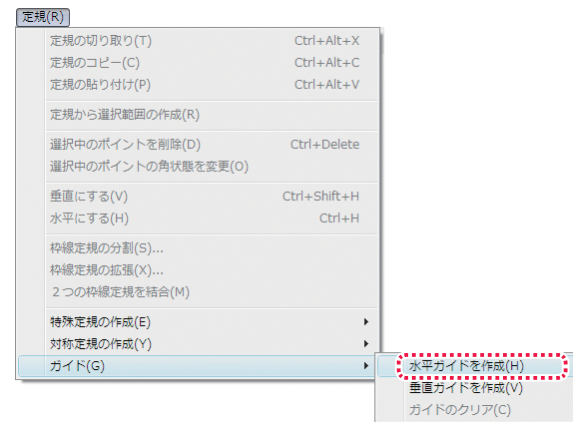
ページ上でクリックした位置に、水平なガイド線を作成します。

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。

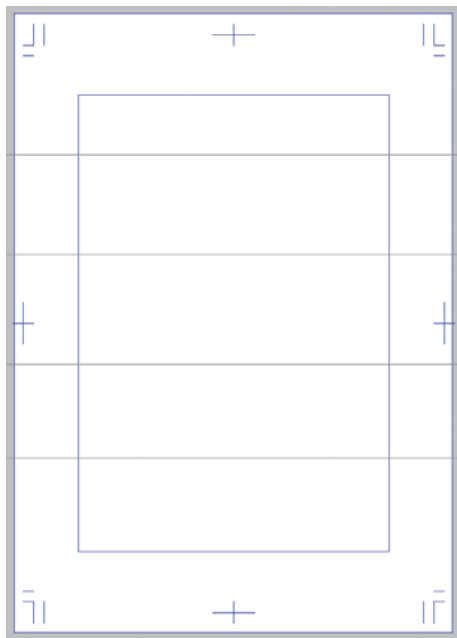
2. コマンドを選択する

[定規] メニューから [ガイド] → [水平ガイドを作成] を選択します。



3. 表示が完了する

ページに水平なガイド線が表示されます。ガイド線の位置を決めてページをクリックすると、水平なガイド線を作成できます。



▶▶ 垂直ガイドの作成

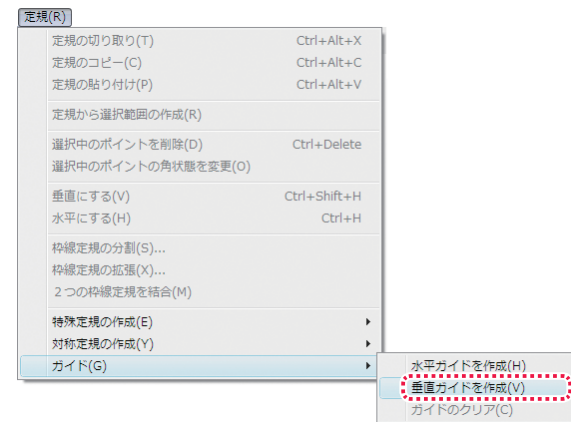
ページ上でクリックした位置に、垂直なガイド線を作成します。

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。

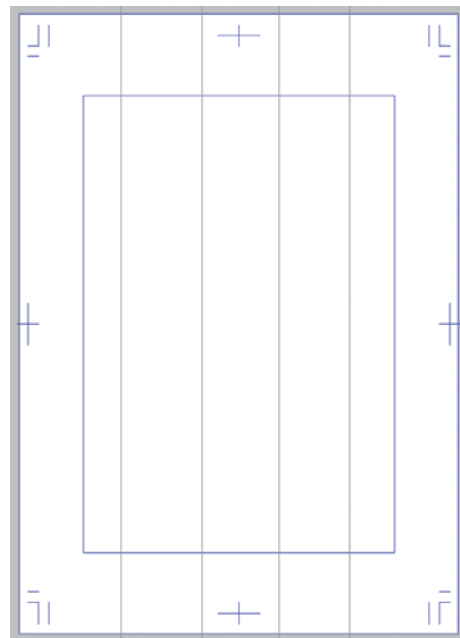
2. コマンドを選択する

[定規] メニューから [ガイド] → [垂直ガイドを作成] を選択します。



3. 表示が完了する

ページに垂直なガイド線が表示されます。ガイド線の位置を決めてページをクリックすると、垂直なガイド線を作成できます。



POINT ▶▶▶

- ・キャンバスをクリックする前に [ESC] キーを押すと、ガイド線の作成をキャンセルできます。
- ・[定規] メニューから [ガイド] → [ガイドのクリア] を選択すると、表示されているガイド線をすべて消去します。

Step: 03 情報表示

[作品] ファイルとして作成した作品の、作品情報、作者情報、ページ番号、ノンブルなどの情報を表示できます。

▶▶ 作品・作者情報表示

画面の作品・作者情報の表示・非表示を切り替えます。[表示] メニューから [作品・作者情報表示] を選択し、メニューにチェックマークを付けると、表示されます。



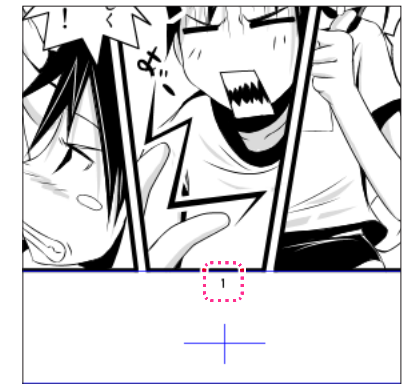
▶▶ ページ番号表示

画面のページ番号の表示・非表示を切り替えます。[表示] メニューから [ページ番号表示] を選択し、メニューにチェックマークを付けると、表示されます。



▶▶ ノンブル表示

画面のノンブルの表示・非表示を切り替えます。[表示] メニューから [ノンブル表示] を選択し、メニューにチェックマークを付けると、表示されます。



POINT ▶▶▶

作品情報・作者情報・ページ番号・ノンブル設定を変更するには、[編集] ウィンドウの [作品] タブを開き、[ページ] タブを開いて、[作品] メニューから [作品情報の変更...] を選択し、[作品情報] ダイアログで行います。

第13章

素材

本章では素材の登録と利用の方法について紹介します。

Step:01	素材の登録【Pro/EX】	434
Step:02	キャラクター素材【Pro/EX】	440

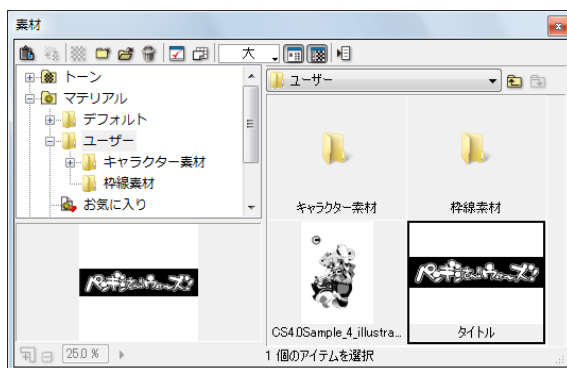
Step 01 素材の登録【Pro/EX】

自作した各種素材を [素材] パレットに登録して、自由に利用できます。

▶ 素材パレットとは【Pro/EX】

[素材] パレットは、マンガ制作に使用するさまざまな素材が登録、管理されているパレットです。初期状態で登録されている素材だけでなく、自分で作成した素材の登録もでき、フォルダに分けて管理できます。登録された素材は、いつでも呼び出して使用できます。また、ネットワーク機能でダウンロードした素材を受信して登録できます。

この章では、自分で作成した素材の登録と管理について説明します。各素材そのものの作成方法や使用方法は、それぞれのページを参照してください。



[素材] パレットは、[ウィンドウ]メニューから [素材] を選択すると表示します。

[素材] パレットで管理できる素材 (マテリアル) は、以下のものがあります。

- ・ ページ
- ・ コマ割り
- ・ レイヤー
- ・ トーン素材
- ・ フキダシ素材
- ・ 定規素材
- ・ キャラクター素材
- ・ 3D 素材
- ・ 画像

POINT ▶▶▶

- ・ [基本枠レイヤー]・[ガイドレイヤー]・[グリッドレイヤー]・[下絵レイヤー] は、[素材] パレットに登録できません。
- ・ 他のアプリケーションで作成したデータを登録することもできます。登録したデータをダブルクリックすると作成したアプリケーションが起動します。

▶ ページ素材の登録【Pro/EX】

作成したページを、素材として [素材] パレットに登録できます。

1. ページを選択する

[編集] ウィンドウの [作品] タブで ページを選択、または [ページ] タブで ページを開きます。

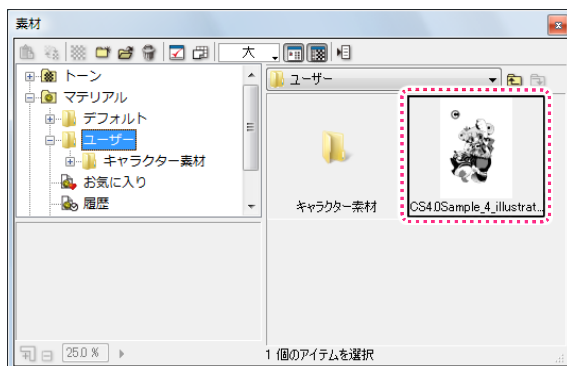


2. コマンドを選択する

[ファイル]メニューから [素材の登録] → [ページ] を選択します。

3. 登録が完了する

[素材]パレットの [マテリアル] → [ユーザー] フォルダに [ページ] ファイルとして登録されます。



▶▶ コマ割り素材の登録【Pro/EX】

作成したページのコマフォルダの設定を、素材として [素材] パレットに登録できます。

1. ページを選択する

[編集] ウィンドウの [作品] タブで ページを選択、または [ページ] タブで ページを開きます。

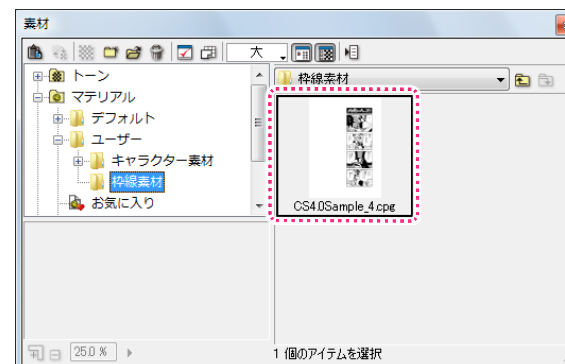


2. コマンドを選択する

[ファイル]メニューから [素材の登録] → [コマ割り] を選択します。

3. 登録が完了する

[素材]パレットの [マテリアル] → [ユーザー] フォルダに [枠線素材] として登録されます。



▶▶ レイヤー素材の登録【Pro/EX】

作成したページのレイヤーを、素材として [素材] パレットに登録できます。

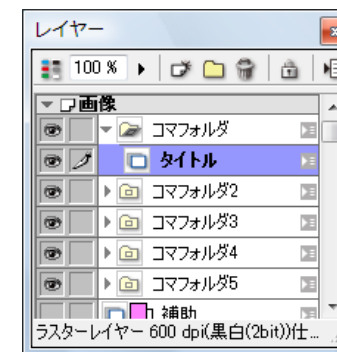
1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開きます。



2. レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットから、登録したいレイヤーを選択します。

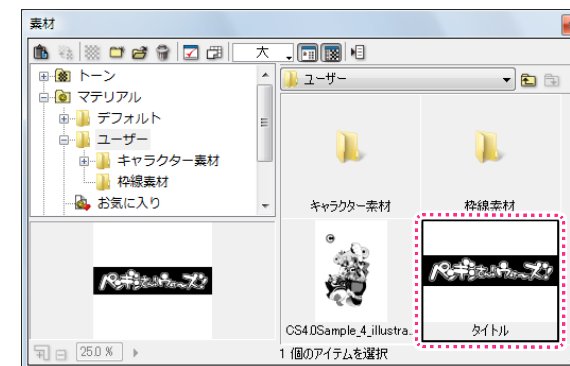


3. コマンドを選択する

[ファイル]メニューから [素材の登録] → [レイヤー] を選択します。

4. 登録が完了する

[素材]パレットの [マテリアル] → [ユーザー] フォルダに登録されます。



▶▶ 素材・設定ファイルの登録【Pro/EX】

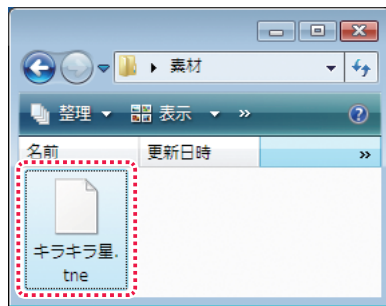
保存した素材や設定ファイルを、ドラッグ&ドロップで各パレットに読み込みます。

下記の素材や設定ファイルを、ドラッグ&ドロップで読み込みます。読み込んだファイルは、それぞれ下記のパレットに登録されます。

パターントーン (拡張子: tne)	[素材]パレット
ツールセット (拡張子: tos)	[ツールオプション]パレット
カラーセット (拡張子: cls)	[カラー]パレット
アクションセット (拡張子: caf)【EX】	[アクション]パレット

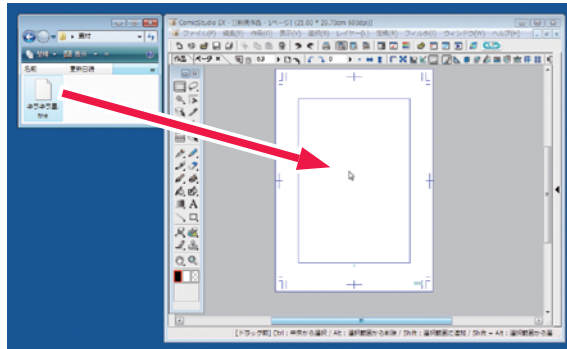
1. ファイルを用意する

読み込みたいファイルを用意します。ここでは、パターントーンファイル(拡張子: tne)を用意します。



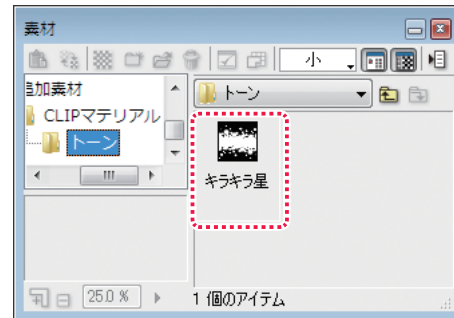
2. ファイルをドラッグ&ドロップする

読み込みたいファイルを ComicStudio のページウィンドウにドラッグ&ドロップします。確認のメッセージが表示されたら、[OK] をクリックします。



3. 登録が完了する

ドラッグ&ドロップしたファイルがパレットに登録されます。ここでは、[素材]パレットに登録されます。



POINT ▶▶▶

- ・ツールセット・カラーセットの各設定ファイルは、IllustStudio と共有できます。
- ・zip 形式の圧縮ファイルをドラッグ&ドロップしても、ファイルを読み込みます。
- ・ファイルを含むフォルダをドラッグ&ドロップしても、ファイルを読み込みます。
- ・複数の素材・設定ファイルをまとめて登録できません。1 つずつ登録してください。

▶▶ 設定ファイルを他のパレットに登録【Pro/EX】

[素材]パレットに登録されている設定ファイルを、ドラッグ&ドロップで各パレットに登録できます。

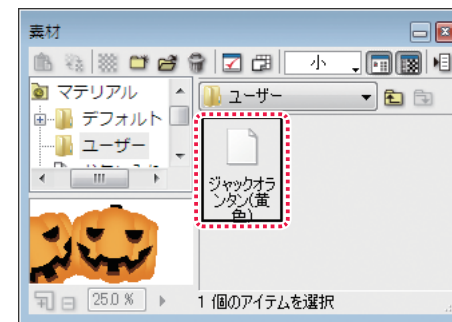
[素材]パレットに登録されている下記の設定ファイルを、ドラッグ&ドロップで読み込みます。

読み込んだファイルは、それぞれ下記のパレットに登録されます。

ツールセット (拡張子: tos)	[ツールオプション]パレット
カラーセット (拡張子: cls)	[カラー]パレット
アクションセット (拡張子: caf)【EX】	[アクション]パレット

1. ファイルを選択する

[素材]パレットから、各パレットに登録したい設定ファイルを選択します。ここでは、パターンブラシツール設定ファイル(拡張子: tos)を選択します。

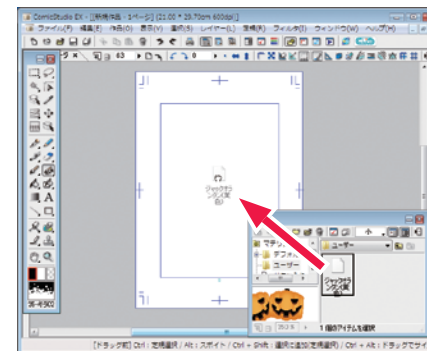


! 注意:

上図は一例です。このパターンブラシツール設定ファイルは、製品には含まれません。

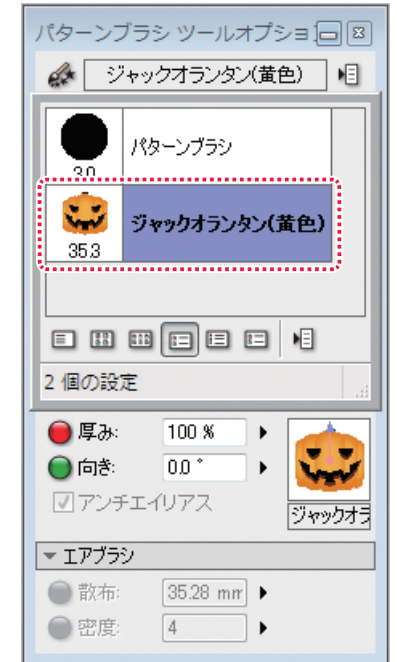
2. ファイルをドラッグ&ドロップする

各パレットに登録したい設定ファイルを、ComicStudio のページウィンドウにドラッグ&ドロップします。確認のメッセージが表示されたら、[OK] をクリックします。



3. 登録が完了する

ドラッグ&ドロップした設定ファイルがパレットに登録されます。ここでは、[パターンブラシツールオプション]パレットに登録されます。



POINT ▶▶▶

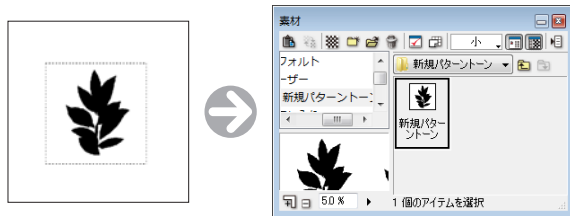
- ・アクションセット(拡張子: caf)は[アクション]パレットにドラッグ&ドロップしても、設定ファイルに登録できません。
- ・各パレットの[メニュー表示]ボタンをクリックして表示されるメニューに、各設定ファイルを素材パレットに登録できるコマンドがあります。

▶▶ 自作パターンを素材として登録【Pro/EX】

自分で作成した画像(パターン)を、素材として[素材]パレットに登録できます。詳細は下記の各章を参照してください。

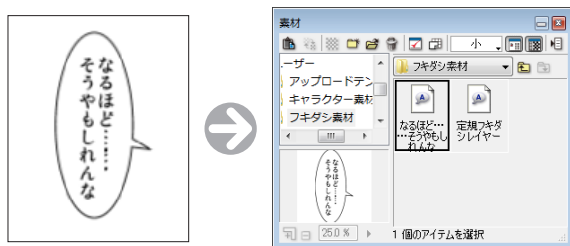
[パターンをトーン素材に登録する]

第7章「トーン」→「Step:01 ComicStudio形式トーン」→「パターントーンの自作」(⇒P.252)を参照してください。



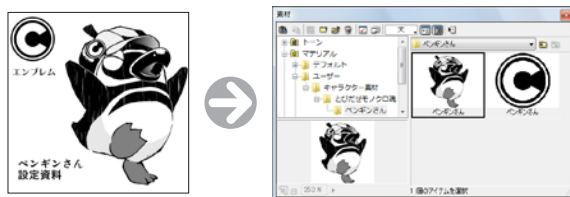
[パターンをフキダシ素材に登録する]

第11章「テキストとフキダシ」→「Step:02 フキダシ」→「パターンをフキダシ素材に登録【Pro/EX】」(⇒P.416)を参照してください。



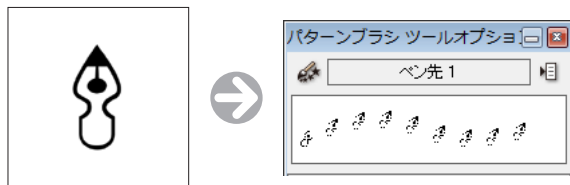
[パターンをキャラクター素材に登録する]

「パターンをキャラクター素材に登録【Pro/EX】」(⇒P.440)を参照してください。



[パターンをブラシ素材に登録する]

第3章「描画」→「Step:04 描画ツールの種類」→「自作パターンブラシの作成」(⇒P.107)を参照してください。



▶▶ 登録した素材の利用【Pro/EX】

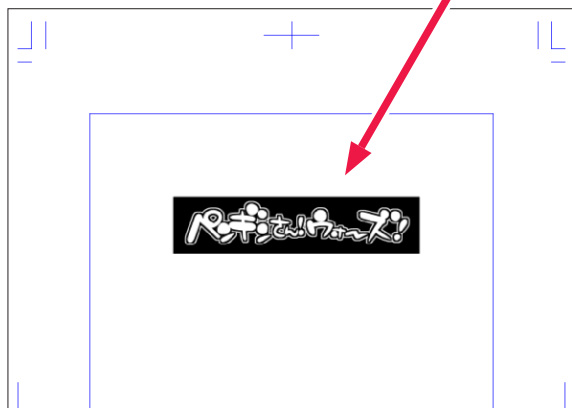
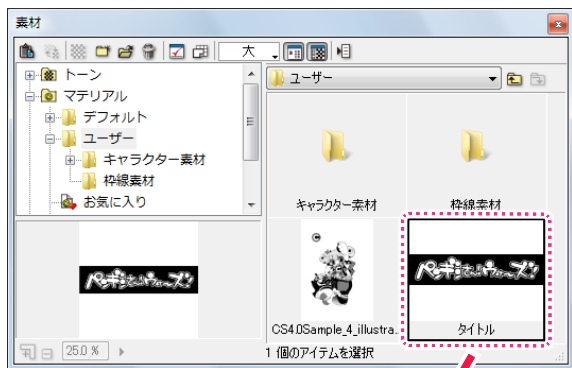
[素材]パレットから素材をドラッグ&ドロップして、ページに貼り込めます。

1. ページを開く

[編集]ウィンドウの[ページ]タブで、ページを開きます。

2. 素材をドラッグ&ドロップする

[素材]パレットで[マテリアル]→[ユーザー]フォルダを選択し、使用したい素材をページヘドラッグ&ドロップします。

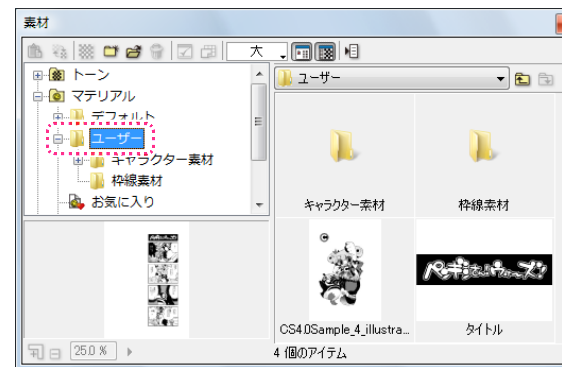


▶▶ 素材の検索

[素材]パレットに登録されている素材を検索できます。

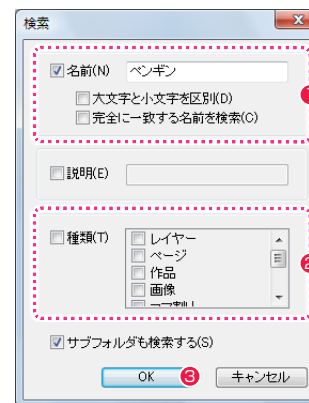
1. フォルダを選択する

[素材]パレットで、検索するフォルダを選択します。



2. コマンドを選択する

[素材]パレットの[メニュー表示]から[検索...]を選択すると[検索]ダイアログが表示されます。



① [名前]など検索条件のキーワードを入力します。ここでは「ペンギン」と入力します。

② [種類]で検索する素材の種類を絞り込みます。

③ [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

検索が完了すると[素材]パレットに検索結果が表示されます。

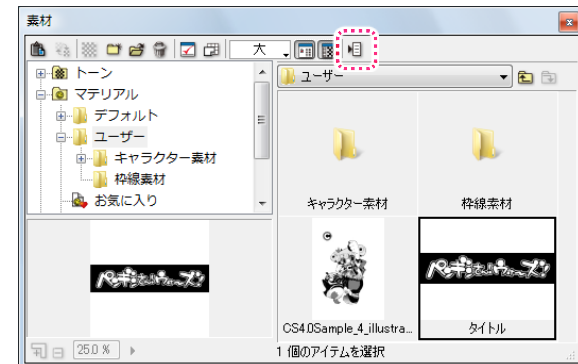


▶▶ 外部参照【Pro/EX】

マイドキュメントなどの任意のフォルダを指定して[素材]パレットに表示し、保存されている画像データなどを素材として利用できます。ComicStudio以外のアプリケーションで作成したデータも表示されます。

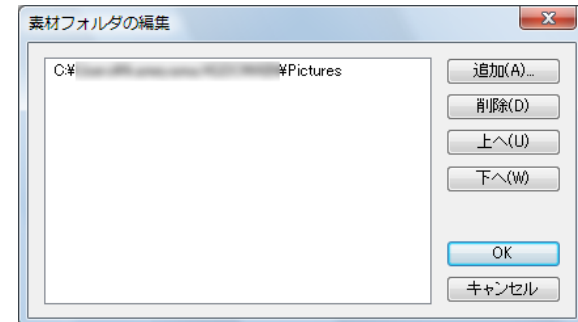
1. コマンドを選択する

[素材]パレットの[メニュー表示]から[外部フォルダを参照...]を選択します。



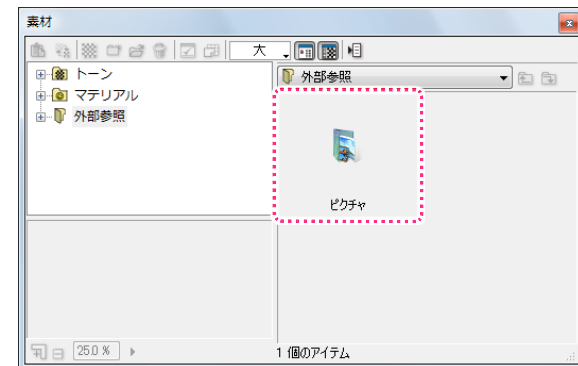
2. 素材フォルダを選択する

[素材フォルダの編集]ダイアログで、参照する外部フォルダを選択します。



3. 登録が完了する

[素材フォルダの編集]ダイアログで選択した外部フォルダが[素材]パレットの[外部参照]フォルダに登録されます。



Step: 02 キャラクター素材【Pro/EX】

必要な各種素材をキャラクター単位で [素材] パレットに登録して、自由に利用できます。

▶▶ キャラクター素材とは【Pro/EX】

キャラクター素材とは、レイヤーやトーンなどの素材をキャラクター単位でまとめて登録できる素材フォルダです。服の柄や髪の毛のトーンなど、キャラクター単位に必要な素材を一元管理できます。

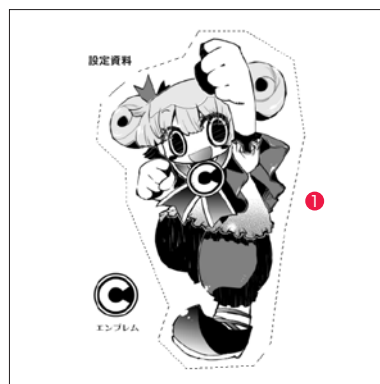


▶▶ パターンをキャラクター素材に登録【Pro/EX】

任意の画像を用意し、キャラクター素材として [素材] パレットに登録します。

1. 画像を選択する

[編集] ウィンドウの [ページ] タブを開き、登録したい画像を作成します。



① 画像の登録したい部分を、選択ツールで選択します。

2. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットからキャラクターを構成しているレイヤーを選択します。



3. コマンドを選択する

[編集] メニューから [パターンに登録] → [キャラクター素材...] を選択します。

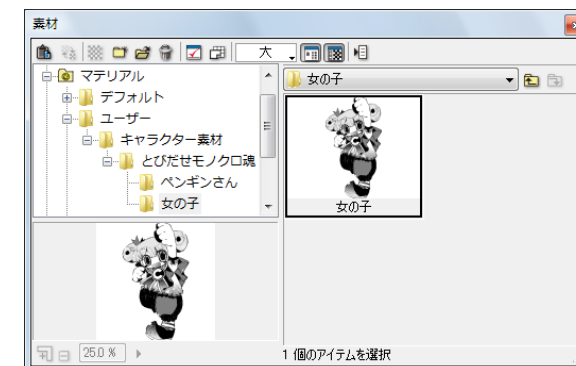
4. 設定を行う

[パターンをキャラクター素材に登録] ダイアログが表示されます。



5. 登録が完了する

キャラクター素材が [素材] パレットの [ユーザー] フォルダ → [キャラクター素材] に登録されます。



POINT

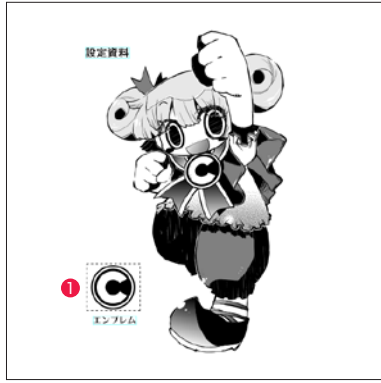
[パターンをキャラクター素材に登録] ダイアログで [登場作品名] を入力した場合は、自動的に [キャラクター素材] フォルダの直下に [登場作品名] のフォルダが作成されます。上図では [とびだせモノクロ魂] フォルダが作成されています。

キャラクター素材に追加登録【Pro/EX】

作成済みのキャラクター素材フォルダに、別の新しい素材を追加登録できます。

1. 画像を選択する

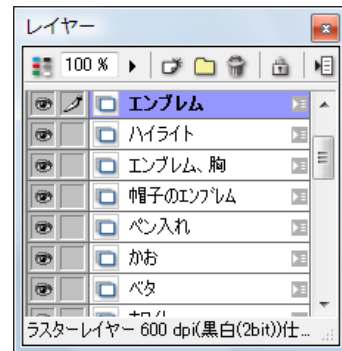
[編集] ウィンドウの [ページ] タブを開き、登録したい画像を作成します。



① 画像の登録したい部分を、選択ツールで選択します。

2. レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットからキャラクターを構成しているレイヤーを選択します。

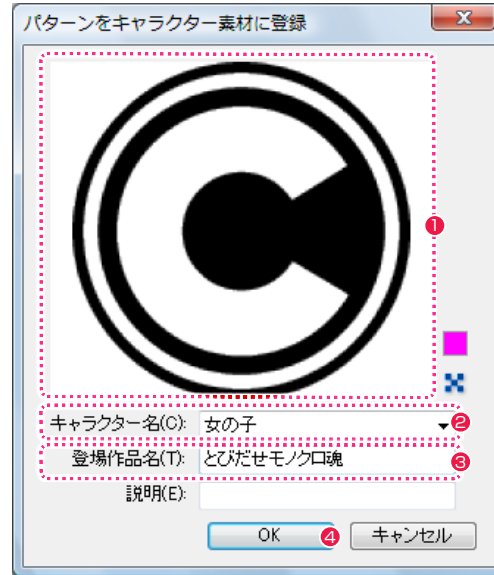


3. コマンドを選択する

[編集] メニューから [パターンを登録] → [キャラクター素材...] を選択します。

4. 設定を行う

[パターンをキャラクター素材に登録] ダイアログが表示されます。



① 登録される画像が表示されます。

② 登録したいキャラクター素材と同じ [キャラクター名] を入力します。

③ [登場作品名] フォルダ内に保存する場合は、[登場作品名] を入力します。

④ [OK] ボタンをクリックします。

5. 登録が完了する

新しい素材が、登録済みのキャラクター素材フォルダに登録されます。



登録したキャラクター素材を利用【Pro/EX】

登録した [キャラクター素材] から、必要な素材を選択してページに利用します。

1. ページを開く

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで、ページを開きます。

2. 素材を選択する

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



① [マテリアル] → [ユーザー] → [キャラクター素材] から、ここでは [とびだせモノクロ魂] → [女の子] を選択します。

② 素材のアイコンをダブルクリックすると、[プロパティ] ダイアログが表示します。



③ [プロパティ] ダイアログの [この素材を貼り付け] ボタンをクリックします。

3. 素材の貼り付けが完了する

ページに素材が貼り付けられます。



登録したレイヤー素材を利用【Pro/EX】

登録したキャラクター素材から、画像を構成するトーンや線画のレイヤーを選択して、ページに貼り付けます。

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. 素材を選択する

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

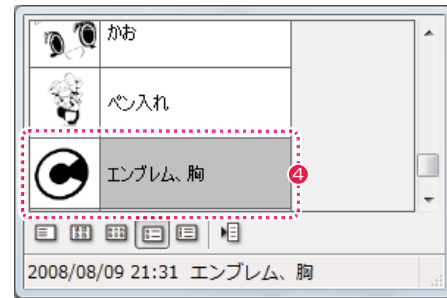


① [マテリアル] → [ユーザー] → [キャラクター素材] から、ここでは [とびだせモノクロ魂] → [女の子] を選択します。

② 素材のアイコンをダブルクリックすると、[プロパティ] ダイアログが表示します。



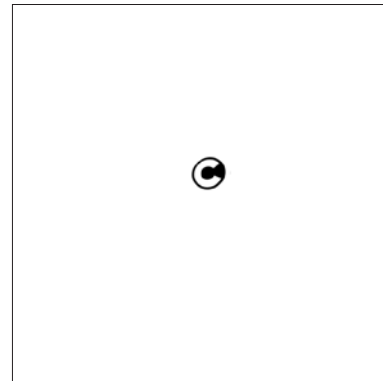
③ [プロパティ] ダイアログの [レイヤーを貼り付け] ボタンをクリックします。



④ 表示されたメニューから、ページに貼り付けたい素材をクリックして選択します。

3. 素材の貼り付けが完了する

ページに素材が貼り付けられます。

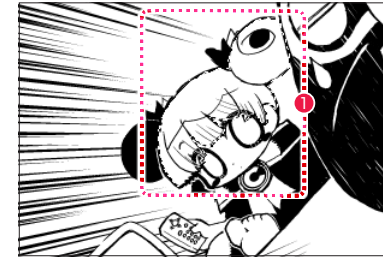


登録したトーン素材を利用【Pro/EX】

登録したキャラクター素材を構成するトーンを選択して、ページに貼り付けます。

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。



① トーンを貼り付けたい部分を選択ツールで選択します。

2. 素材を選択する

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

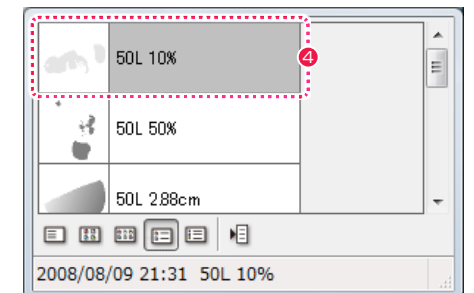


① [マテリアル] → [ユーザー] → [キャラクター素材] から、ここでは [とびだせモノクロ魂] → [女の子] を選択します。

② 素材のアイコンをダブルクリックすると、[プロパティ] ダイアログが表示します。



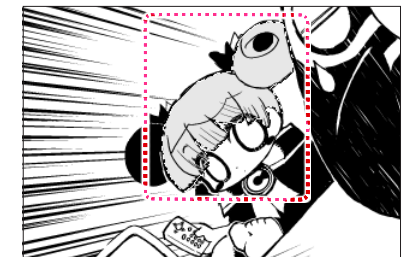
③ [プロパティ] ダイアログの [トーンを貼り付け] ボタンをクリックします。



④ 表示されたメニューから、ページに貼り付けたい素材をクリックして選択します。

3. 素材の貼り付けが完了する

ページに作成した選択範囲に、トーン素材が貼り付けられます。



第14章

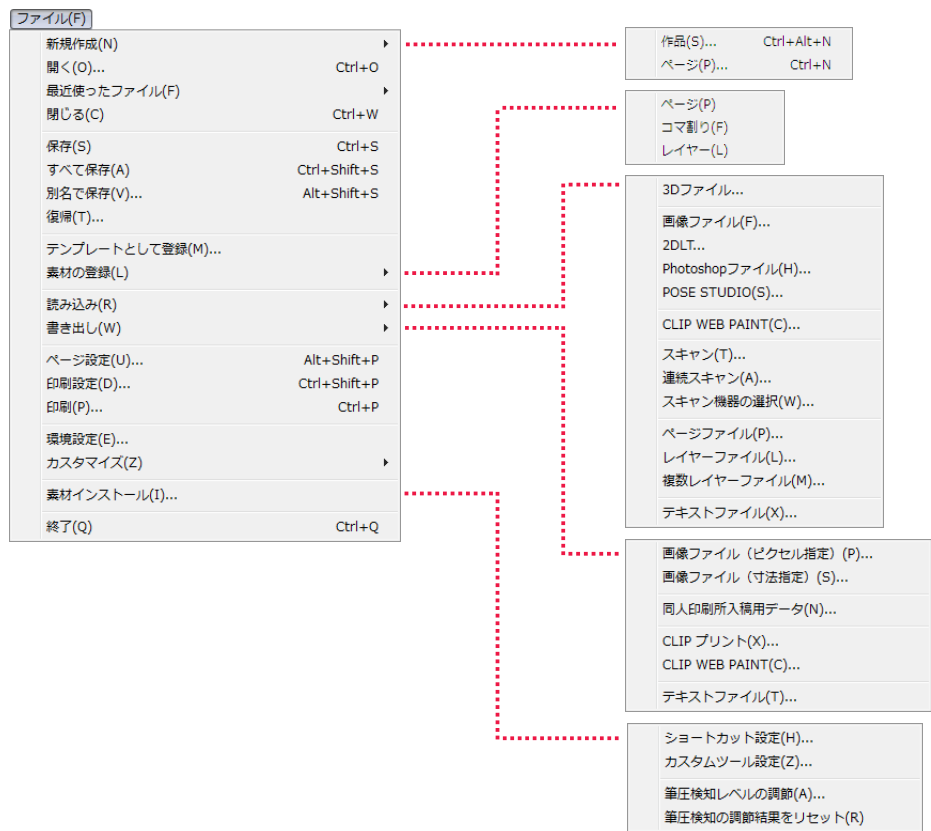
全機能紹介

本章ではメニュー・ツールバー・ウィンドウの全項目について紹介します。

Step:01	メニュー	448
Step:02	編集ウィンドウ・ツールバー	464
Step:03	ウィンドウ・パレット	466

ファイルメニュー

主にファイルの入出力の作業を行います。



- ・ **[新規作成]**
→ [作品 ...]
新しい [作品] ファイルを作成します。
- [ページ ...]
新しい [ページ] ファイルを作成します。
- ・ **[開く ...]**
保存されている [作品] ファイル、または [ページ] ファイルを開きます。
- ・ **[最近使ったファイル]**
最近使用した [作品] ファイル、または [ページ] ファイルを一覧表示し、選択したファイルを開きます。
- ・ **[閉じる]**
編集中のウィンドウを閉じます。
- ・ **[保存]**
編集中の [ページ] ファイルまたは [作品] ファイルの内容を、保存します。
- ・ **[すべて保存]**
開かれているすべての [ページ] または [作品] ファイルの内容を、保存します。
- ・ **[別名で保存 ...]**
編集中の [作品] ファイルまたは [ページ] ファイルの内容を、ディスクに別名で保存します。
- ・ **[復帰 ...]**
編集中のファイルの内容を、最後に保存した状態に戻します。
- ・ **[テンプレートとして登録 ...]**
編集中の [ページ] ファイルの用紙設定を、用紙テンプレートとして登録します。
- ・ **[素材の登録] 【Pro/EX】**
選択中の [ページ]、[ページ] のコマ割り、レイヤーの内容を、[素材] パレットに登録します。
- ・ **[読み込み]**
→ [3D ファイル ...] 【Pro/EX】
3D ファイルを [ページ] に読み込みます。

→ [画像ファイル ...]
画像ファイルを [ページ] にレイヤーとして読み込みます。

→ [2DLT...] 【EX】
画像ファイルを [ページ] に読み込み、2DLT レンダリングを行います。

→ [Photoshop ファイル ...] 【Pro/EX】
Photoshop ファイルを [ページ] にレイヤーとして読み込みます。

→ [POSE STUDIO...] 【Pro/EX】 **W**
作画支援 3D ソフト POSE STUDIO で作成したポーズの画像を、画像レイヤーとして読み込みます。

→ [CLIP WEB PAINT...] 【Pro/EX】
WEB PAINT で作成した CLIP WEB PAINT 作品ファイル (拡張子：pwsf) を読み込みます。

→ [スキャン ...]
スキャナなどの機器から画像を [ページ] に対して、レイヤーとして読み込みます。

→ [連続スキャン ...] 【EX】
複数ページをスキャンして [作品] に読み込みます。

→ [スキャン機器の選択 ...]
画像の読み込みに利用する、スキャナなどの機器を選択します。

→ [ページファイル ...]
編集中の [作品] にページファイルを読み込みます。

→ [レイヤーファイル ...]
編集中の [ページ] にレイヤーファイルを読み込みます。

→ [複数レイヤーファイル ...]
編集中の [ページ] に、指定のフォルダに含まれるすべてのレイヤーファイルを一括で読み込みます。

→ [テキストファイル ...] 【Pro/EX】
編集中の [ページ] にテキストファイルを読み込み、テキストレイヤーとして展開します。

・ **[書き出し]**
→ [画像ファイル (ピクセル指定) ...]
[ページ] の画像を、ピクセルサイズを指定して、各種画像形式で出力します。

→ [画像ファイル (寸法指定) ...]
[ページ] の画像を、寸法を指定して、各種画像形式で出力します。

→ [同人印刷所入稿用データ ...]
[作品] を、印刷所に入稿するためのデータ形式で出力します。

→ [CLIP プリント ...] 【Pro/EX】
[作品] を CLIP プリント用のデータとして、出力します。

→ [CLIP WEB PAINT...] 【Pro/EX】
WEB PAINT で編集するための CLIP WEB PAINT 作品ファイル (拡張子：pwsf) を出力します。

→ [テキストファイル ...] 【Pro/EX】
[ページ] にあるテキストレイヤーの文章を、テキストファイルとして出力します。

・ **[ページ設定 ...]**
印刷する紙のサイズや向きなどを設定します。

・ **[印刷設定 ...]**
印刷する範囲や部数などを設定します。

・ **[印刷 ...]**
編集中の [作品] または [ページ] を、印刷設定に従って印刷します。

・ **[環境設定 ...]**
ネットワーク設定、作品・ページの動作、印刷やタブレットの設定など各種動作環境の設定を行います。
Mac OS X 版では、[ComicStudio] メニューから [環境設定 ...] を選択します。

・ **[カスタマイズ ...]**
→ [ショートカット設定 ...] 【Pro/EX】
ショートカットの設定を編集します。

→ [カスタムツール設定 ...] 【Pro/EX】
[カスタムツール] パレットの設定を編集します。

→ [筆圧検知レベルの調節 ...] 【Pro/EX】
[筆圧検知レベルの調節] ダイアログを表示し、タブレットを使用する場合の、筆圧検知レベルの調節を行います。

→ [筆圧検知の調節結果をリセット] 【Pro/EX】
筆圧検知レベルの調節結果を初期状態に戻します。

・ **[素材インストール ...]**
素材集のデータをインストールできます。ComicStudio は終了します。

・ **[終了]**
ComicStudio を終了します。
Mac OS X 版では、[ComicStudio] メニューから [ComicStudio を終了] を選択します。

[ComicStudio] メニュー **M**

Mac OS X 版をお使いの場合、一部の機能は [ComicStudio] メニューからご利用いただけます。



- **[ComicStudio について]**
ComicStudio のスプラッシュが表示されます。
- **[ライセンス登録 ...] [EX]**
シリアルナンバーを改めて入力して、使用するライセンスを変更します。
- **[ライセンス照合 ...] [EX]**
レンタル版などをお使いの場合に、手動でライセンス照合を行います。なお、次回のライセンス照合は、ライセンス照合を行った日から起算した一定期間です。
- **[バージョン情報]**
バージョン情報が表示されます。
- **[環境設定 ...]**
Windows 版の [ファイル] メニュー→ [環境設定 ...] と機能は同様です。
- **[サービス]**
Mac OS X の機能です。詳しくは、Mac OS X のヘルプを参照してください。
- **[ComicStudio を隠す]**
ComicStudio を最小化します。
- **[ほかを隠す]**
ComicStudio 以外に起動しているアプリケーションを最小化します。
- **[すべてを表示]**
起動中のすべてのアプリケーションを表示します。
- **[ComicStudio を終了]**
ComicStudio を終了します。

編集メニュー

主に画像に対しての編集作業を行います。



- **[取り消し]**
[ページ] に対して行った直前の動作を取り消します。
- **[やり直し]**
[ページ] に対して取り消した動作を再びやり直します。
- **[切り取り]**
選択範囲内の対象を切り取り、クリップボードに保存します。
- **[コピー]**
選択範囲内の対象をコピーして、クリップボードに保存します。
- **[他のアプリケーションにコピー]**
選択範囲内の対象をコピーして、他のアプリケーションに貼り付けられるクリップボードに保存します。
- **[貼り付け]**
編集中の [ページ] に、クリップボードに保存された内容を、新規レイヤーとして貼り付けます。
- **[白を透明にして貼り付け]**
編集中の [ページ] に、クリップボードに保存された内容の白い部分を、透明色にして貼り付けます。
- **[色を不透明度にして貼り付け]**
編集中の [ページ] に、クリップボードに保存された内容の色濃度を、不透明度にして貼り付けます。
- **[クリア]**
選択中のレイヤーの、選択範囲内に含まれる内容を消去します。
- **[選択範囲外をクリア]**
選択中のレイヤーの、選択範囲以外に含まれる内容を消去します。
- **[選択範囲を塗りつぶし ...]**
選択範囲に対して、塗りつぶす色や方法を指定して対象のレイヤーを塗りつぶします。
- **[描画色で選択範囲を塗りつぶし] [Pro/EX]**
選択範囲に対して、選択中の描画色で対象のレイヤーを塗りつぶします。
- **[選択範囲をフチ取り ...] [Pro/EX]**
選択範囲に沿った実線を、色や太さなどを指定して描画します。
- **[線の色を描画色に変更] [Pro/EX]**
選択範囲内の透明色でない部分や、ベクターレイヤー上の描画線の色を、現在選択されている描画色に変えます。
- **[移動と変形]**
→ **[拡大・縮小 ...]**
選択範囲内の画像を、ハンドルをつかみドラッグして拡大・縮小します。
→ **[回転 ...]**
選択範囲内の画像を、ハンドルをつかみドラッグして回転します。
→ **[自由変形 ...]**
選択範囲内の画像を、ハンドルをつかみドラッグして自由に変形します。
→ **[ゆがみ ...]**
選択範囲内の画像を、ハンドルをつかみドラッグしてゆがむように変形します。
→ **[遠近法 ...]**
選択範囲内の画像を、ハンドルをつかみドラッグして立体的な角度をつけます。

→ [左右反転 ...]

選択範囲内の画像を左右反転します。同時に [拡大・縮小]、[回転]、[自由変形]、[ゆがみ]、[遠近法] の変形も行えます。

→ [上下反転 ...]

選択範囲内の画像を上下反転します。同時に [拡大・縮小]、[回転]、[自由変形]、[ゆがみ]、[遠近法] の変形も行えます。

→ [メッシュ変形 ...] 【Pro/EX】

選択範囲内の画像を格子で分割し、部分ごとに変形できます。

・ [トーンゆがみ] 【EX】

→ [周辺ゆがみ ...]

選択範囲内の境界付近のトーンをゆがませます。

→ [クリア]

選択範囲内のトーンのゆがみや変形をクリアします。

→ [ゆがみのぼかし ...]

選択範囲内のトーンのゆがみを、なめらかにぼかします。

→ [拡大・縮小 ...]

選択範囲内のトーンの柄を、ハンドルをつかみドラッグして拡大・縮小します。

→ [回転 ...]

選択範囲内のトーンの柄を、ハンドルをつかみドラッグして回転します。

→ [自由変形 ...]

選択範囲内のトーンの柄を、ハンドルをつかみドラッグして自由に変形します。

→ [ゆがみ ...]

選択範囲内のトーンの柄を、ハンドルをつかみドラッグしてゆがむように変形します。

→ [遠近法 ...]

選択範囲内のトーンの柄を、ハンドルをつかみドラッグして立体的な角度をつけます。

→ [左右反転 ...]

選択範囲内のトーンの柄を左右反転します。同時に [拡大・縮小]、[回転]、[自由変形]、[ゆがみ]、[遠近法] の変形も行えます。

→ [上下反転 ...]

選択範囲内のトーンの柄を上下反転します。同時に [拡大・縮小]、[回転]、[自由変形]、[ゆがみ]、[遠近法] の変形も行えます。

→ [メッシュ変形 ...]

選択範囲内のトーンの柄を格子で分割し、部分ごとに変形できます。

・ [パターンを登録]

→ [トーン素材]

選択範囲内の画像をパターントーンとして、[素材]パレットに登録します。

→ [フキダシ素材] 【Pro/EX】

選択範囲内の画像、または選択中の定規をフキダシとして、[素材]パレットに登録します。

→ [キャラクター素材] 【Pro/EX】

選択範囲内の画像をキャラクターとして、[素材]に登録します。

→ [ブラシ素材] 【Pro/EX】

選択範囲内の画像をパターンブラシとして登録します。

・ [トンボを合わせる ...] 【Pro/EX】

見開きページの左右のトンボを合わせます。

・ [ページを開く]

[ページ一覧]で選択中のページを同じ [編集] ウィンドウの [ページ編集領域] に開きます。

・ [ページを新しいウィンドウで開く]

[ページ一覧]で選択中のページを新しい [編集] ウィンドウで開きます。

・ [ページを閉じる]

編集中のページを閉じます。

・ [次のページへ]

編集中のページから、次のページへ移動します。

・ [前のページへ]

編集中のページから、前のページへ移動します。

・ [ページの複製]

[ページ一覧]で選択中の [ページ] の内容を、新規 [ページ] として複製し、作品に挿入します。

・ [ページのクリア]

[ページ一覧]で選択中のページの内容をクリアし、初期状態に戻します。

・ [ページの削除]

[ページ一覧]で選択中のページを作品から削除します。

・ [新規ページの挿入]

[ページ一覧]で選択中のページの後に、新規ページを 1 枚挿入します。

・ [用紙を選択して挿入 ...]

[ページ一覧]で選択したページの前または後に、[用紙]とページ数を設定して新規ページを挿入します。

・ [ページを見開きにする] 【Pro/EX】

[ページ一覧]で選択中の隣り合った2つのページを結合して、見開きページにします。

・ [ページを単ページにする] 【Pro/EX】

[ページ一覧]で選択中の見開きページを分離して、2つの単ページに分けます。

・ [表示]

→ [ページ一覧]

[ページ一覧]の表示・非表示を切り替えます。

→ [表示倍率をビューの幅に合わせる]

[ページ一覧]の表示倍率を、自動的にビューの幅に合わせます。

→ [ページ情報]

[編集] ウィンドウでの [ページ情報] の表示・非表示を切り替えます。

→ [トンボ・基本枠]

[ページ一覧]での [トンボ・基本枠] の表示・非表示を切り替えます。

→ [通常表示]

[ページ一覧]で作品の表示状態を通常にします。

→ [入稿表示]

作品のページ数を決め、[ページ一覧]で表紙やページ構成を確認できるようにします。

→ [高速表示]

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで [ページ一覧] を表示時に、プレビューを品質よりも表示速度を重視して表示します。

→ [高品質表示]

[編集] ウィンドウの [ページ] タブで [ページ一覧] を表示時に、プレビューを表示速度よりも品質を重視して表示します。

・ [作品情報の変更 ...]

作者名や作品名など、[作品] ファイルの作品設定を変更します。

・ [縦じ位置・開始ページの変更 ...]

[作品] のページを縦じる位置、開始ページの位置を変更します。

・ [用紙ガイドの変更 (全ページ) ...]

[作品] 内のすべてのページの用紙ガイド設定を変更します。

・ [用紙ガイドの変更 (選択ページ) ...]

選択中の [ページ] の用紙ガイド設定を変更します。

・ [メモの編集 ...]

選択中の [ページ] に対してメモを記入します。

・ [ストーリーエディター ...] 【Pro/EX】

[ストーリーエディター]を開き、[作品]に使用されるテキストを一括編集します。キャラクター素材を関連付けることもできます。

作品メニュー

[編集] ウィンドウの [作品] タブに対する操作を行います。

作品(O)		
ページを開く(O)	Ctrl+Shift+O	
ページを新しいウィンドウで開く(G)		
ページを閉じる(C)	Ctrl+Shift+W	
次のページへ(X)	<	
前のページへ(R)	>	
ページを複製(Y)		
ページのクリア(L)		
ページの削除(D)		
新規ページの挿入(I)		
用紙を選択して挿入(T)...		
ページを見開きにする(B)		
ページを単ページにする(P)		
表示(V)		
作品情報の変更(S)...		
縦じ位置・開始ページの変更(W)...		
用紙ガイドの変更 (全ページ) (E)...		
用紙ガイドの変更 (選択ページ) (Q)...		
メモの編集(M)...		
ストーリーエディター(Z)...		

ページ一覧(Y)	F1
表示倍率をビューの幅に合わせる(F)	
ページ情報(A)	
トンボ・基本枠(T)	
<input checked="" type="checkbox"/> 通常表示(D)	
<input type="checkbox"/> 入稿表示(N)...	
<input type="checkbox"/> 高速表示(S)	
<input checked="" type="checkbox"/> 高品質表示(Q)	

表示メニュー

ページの表示方法などの調整を行います。



・[回転・反転]

→ [通常]

回転させたページ画像の表示を通常に戻します。

→ [90度回転]

ページ画像の表示を 90 度回転します。

→ [180度回転]

ページ画像の表示を 180 度回転します。

→ [270度回転]

ページ画像の表示を 270 度回転します。

→ [左右反転]

ページ画像の表示を左右反転します。

→ [上下反転]

ページ画像の表示を上下反転します。

→ [指定角度で左回転]

[環境設定] ダイアログで指定した角度ごとに、画面が左回転します。

→ [指定角度で右回転]

[環境設定] ダイアログで指定した角度ごとに、画面が右回転します。

・[ベクター表示]【Pro/EX】

→ [アンチエイリアス表示]

[ベクターレイヤー]の描画線にアンチエイリアスをかけ、なめらかに表示されるようにします。

→ [中心線表示]

[ベクターレイヤー]の描画線の中心に細い線を表示するようにします。

・[ルーラー表示]

ルーラー (目盛り) の表示・非表示を切り替えます。

・[コマフォルダ領域表示]

[コマフォルダ]の領域を示す枠線の表示・非表示を切り替えます。

・[テキストレイヤー領域表示]

[テキストレイヤー]の領域を示す枠線の表示・非表示を切り替えます。

・[3Dワークスペース領域表示]【Pro/EX】

[3Dワークスペース]の領域を示す枠線の表示・非表示を切り替えます。

・[作品・作者情報表示]

作品情報・作者情報の表示・非表示を切り替えます。

・[ページ番号表示]

ページ番号の表示・非表示を切り替えます。

・[ノンブル表示]

ノンブルの表示・非表示を切り替えます。

・[透明部分表示]

画像の透明部分の表示・非表示を切り替えます。

・[ページ画像表示]

[コマ]ウィンドウを開いているときに、[コマフォルダ]領域内にあるページ画像の表示・非表示を切り替えます。

・[ページ画像全体表示]

[コマ]ウィンドウを開いているときに、ページ全体のページ画像の表示・非表示を切り替えます。

・[描画補助]

→ [トンボ・基本枠表示]

トンボ・基本枠の表示・非表示を切り替えます。

→ [ガイド表示]

ガイド線の表示・非表示を切り替えます。

→ [グリッド表示]

グリッドの表示・非表示を切り替えます。

・[スナップ]

スナップを許可するかどうかを切り替えます。

・[スナップ先を設定]

→ [定規]

スナップ先を [定規] に指定します。

→ [パース]【Pro/EX】

スナップ先を [パース定規] に指定します。

→ [放射線]【Pro/EX】

スナップ先を [放射線定規] に指定します。

→ [放射曲線]【Pro/EX】

スナップ先を [放射曲線定規] に指定します。

→ [平行線]【Pro/EX】

スナップ先を [平行線定規] に指定します。

→ [同心円]【Pro/EX】

スナップ先を [同心円定規] に指定します。

→ [対称定規]【Pro/EX】

スナップ先を [対称定規] に指定します。

→ [ガイド]

スナップ先をガイドに指定します。

→ [グリッド]

スナップ先をグリッドに指定します。

・[定規マニピュレータ表示]

定規マニピュレータの表示・非表示を切り替えます。

・[定規ハンドル表示]

定規ハンドルの表示・非表示を切り替えます。

・[選択範囲ランチャー表示]

選択範囲ランチャーの表示・非表示を切り替えます。

・[選択範囲表示]【Pro/EX】

選択範囲を示す破線の表示・非表示を切り替えます。



注意:

回転角度の設定は、[環境設定] ダイアログ→[ページ・倍率・角度]→[ステップ値]で行います。

▶ 選択メニュー

選択項目・選択範囲に対する操作を行います。

選択(S)	
すべてを選択(A)	Ctrl+A
選択を解除(D)	Ctrl+D
再選択(E)	
選択範囲の反転(I)	Ctrl+Shift+I
選択範囲の拡張(X)...	
選択範囲の縮小(Y)...	
境界をぼかす(B)...	
色域選択(Z)...	
選択範囲をレイヤーに変換(L)	Ctrl+Shift+D
レイヤーを選択範囲に変換(S)	Ctrl+F
レイヤーを選択範囲に追加(P)	Ctrl+Shift+F
レイヤーを選択範囲から一部削除(M)	Ctrl+Alt+F
クイックマスクを使用(Q)	Ctrl+M
クイックセレクトを使用(R)	Ctrl+Shift+M
選択範囲をコマフォルダに変換(F)	
ベクターの選択方法(V)	

<input checked="" type="checkbox"/> 選択範囲で切断(C)	Ctrl+K
少しでもかかる線を選択(A)	Ctrl+Shift+K
完全に含まれる線を選択(I)	Ctrl+Alt+K

- ・ [**すべてを選択**]
[ページ] 編集時はページ全体を、[コマ] ウィンドウ編集時はコマ全体を選択範囲にします。
- ・ [**選択を解除**]
現在の選択範囲を解除します。
- ・ [**再選択**] 【Pro/EX】
解除した選択範囲を、解除する前の状態に戻します。
- ・ [**選択範囲の反転**]
選択範囲と非選択範囲を反転させます。
- ・ [**選択範囲の拡張 ...**]
数値と方法を指定して、選択範囲を拡張させます。
- ・ [**選択範囲の縮小 ...**]
数値と方法を指定して、選択範囲を縮小させます。
- ・ [**境界をぼかす ...**] 【Pro/EX】
選択範囲の境界をぼかします。
- ・ [**色域選択 ...**]
[ページ] 上の色を指定して、同じ色の部分を選択範囲にします。
- ・ [**選択範囲をレイヤーに変換**]
現在の選択範囲を、[選択範囲レイヤー] に変換します。
- ・ [**レイヤーを選択範囲に変換**]
[選択範囲レイヤー] を選択範囲に変換します。
- ・ [**レイヤーを選択範囲に追加**]
[選択範囲レイヤー] を選択範囲に変換し、現在の選択範囲に追加します。
- ・ [**レイヤーを選択範囲から一部削除**]
現在の選択範囲から、[選択範囲レイヤー] の選択範囲と重なる部分を削除します。
- ・ [**クイックマスクを使用**] 【Pro/EX】
[クイックマスク] のオン・オフを切り替えます。[クイックマスク] 中は描画ツールを使って、一時的に選択範囲を描画するように作成できます。

- ・ [**クイックセレクトを使用**] 【Pro/EX】
[クイックセレクト] のオン・オフを切り替えます。[クイックセレクト] 中は、表示状態の選択範囲レイヤーは自動的に選択範囲として扱われます。
- ・ [**選択範囲をコマフォルダに変換**]
選択範囲を [コマフォルダ] に変換します。
- ・ [**ベクターの選択方法**] 【Pro/EX】
→ [**選択範囲で切断**]
[ベクターレイヤー] の描画線を選択時に、選択範囲内の描画線のみを選択します。

→ [**少しでもかかる線を選択**]
[ベクターレイヤー] の描画線を選択時に、選択範囲に少しでも含まれる描画線の全体を選択します。

→ [**完全に含まれる線を選択**]
[ベクターレイヤー] の描画線を選択時に、選択範囲に完全に含まれる描画線のみを選択します。

▶ レイヤーメニュー

レイヤーに関する操作を行います。

レイヤー(L)	
新規レイヤー(N)...	Ctrl+Shift+N
レイヤーの複製(U)	Ctrl+Shift+C
レイヤーの削除(D)	
レイヤーのフォルダ化(G)...	Ctrl+G
フォルダ化を解除(E)	Ctrl+Shift+G
コマフォルダを開く(F)	
コマ枠を表示(I)	
コマ枠を非表示(I)	
レイヤーの変換(T)...	Ctrl+Alt+E
レイヤーのラスターライズ(R)	
レイヤーの統合(Y)...	Ctrl+Shift+E
下のレイヤーと統合(W)	Ctrl+E
上のレイヤーを編集対象にする(U)	Alt+]
下のレイヤーを編集対象にする(L)	Alt+[
レイヤーのカラー表示(C)	Ctrl+B
レイヤーのロック(K)	Ctrl+L
レイヤーのプロパティ(P)	
レイヤーの設定(S)	
参照レイヤーに設定(I)	
トーン表示設定(V)	

自動設定(A)
網点表示(D)
グレー表示(G)
トーン貼り付け領域を表示(V)
トーン貼り付け領域を非表示(N)

- ・ [**新規レイヤー ...**]
レイヤーの種類や詳細を設定して、新規レイヤーを作成します。
- ・ [**レイヤーの複製**]
選択中のレイヤーを複製します。
- ・ [**レイヤーの削除**]
選択中のレイヤーを削除します。
- ・ [**レイヤーのフォルダ化 ...**]
[レイヤーフォルダ] を作成して、選択中のレイヤーをその中に格納します。
- ・ [**フォルダ化を解除**]
選択中の [レイヤーフォルダ]・[テキストフォルダ]・[コマフォルダ] に格納したレイヤーを外に出して、フォルダを削除します。
- ・ [**コマフォルダを開く**]
選択中の [コマフォルダ] を別ウィンドウで開きます。
- ・ [**コマ枠を表示**]
[ベクターレイヤー] の描画線を選択時に、選択範囲に完全に含まれる描画線のみを選択します。
- ・ [**コマ枠を非表示**]
選択中の [コマフォルダ] のコマ枠 (枠線と白枠の部分) が表示されている場合に、非表示状態にします。
- ・ [**レイヤーの変換 ...**]
選択中のレイヤーの種類を変換します。[枠線定規レイヤー] 選択時は、[コマフォルダ] の生成もできます。
- ・ [**レイヤーのラスターライズ**]
選択中のレイヤーを、[ラスターレイヤー] に変換します。
- ・ [**レイヤーの統合 ...**]
選択中の複数枚のレイヤーを 1 枚のレイヤーに統合します。

- ・ [**下のレイヤーと統合**]
選択中のレイヤーとその 1 つ下にあるレイヤーを 1 枚のレイヤーに統合します。
- ・ [**上のレイヤーを編集対象にする**] 【Pro/EX】
編集対象のレイヤーを 1 つ上のレイヤーに変更します。
- ・ [**下のレイヤーを編集対象にする**] 【Pro/EX】
編集対象のレイヤーを 1 つ下のレイヤーに変更します。
- ・ [**レイヤーのカラー表示**]
選択中のレイヤーの描画部分を、[プロパティ] パレットで設定した代替色に置き換えて表示するかどうかが切り替えます。
- ・ [**レイヤーのロック**]
選択中のレイヤーの各種設定を、変更ができない状態に切り替えます。
- ・ [**レイヤーのプロパティ**]
選択中のレイヤーの [プロパティ] パレットを表示します。特別な設定があるレイヤーを選択しているときに、設定できます。
- ・ [**レイヤーの設定**]
選択中のレイヤーの [プロパティ] パレットを表示し、そのレイヤーが持っている特殊設定を表示します。
- ・ [**参照レイヤーに設定**]
レイヤーを [参照レイヤー] に設定します。各選択ツールや [塗りつぶし] ツールなどを使用しているときに、参照レイヤーのみを参照して選択や描画ができます。
- ・ [**トーン表示設定**]
→ [**自動設定**]
トーンの表示方法を、すべて「自動」に変えます。

→ [**網点表示**]
トーンの表示方法を、すべて「網点」に変えます。

→ [グレー表示]

トーンを表示方法を、すべて「グレー」に変えます。

→ [トーン貼り付け領域を表示]

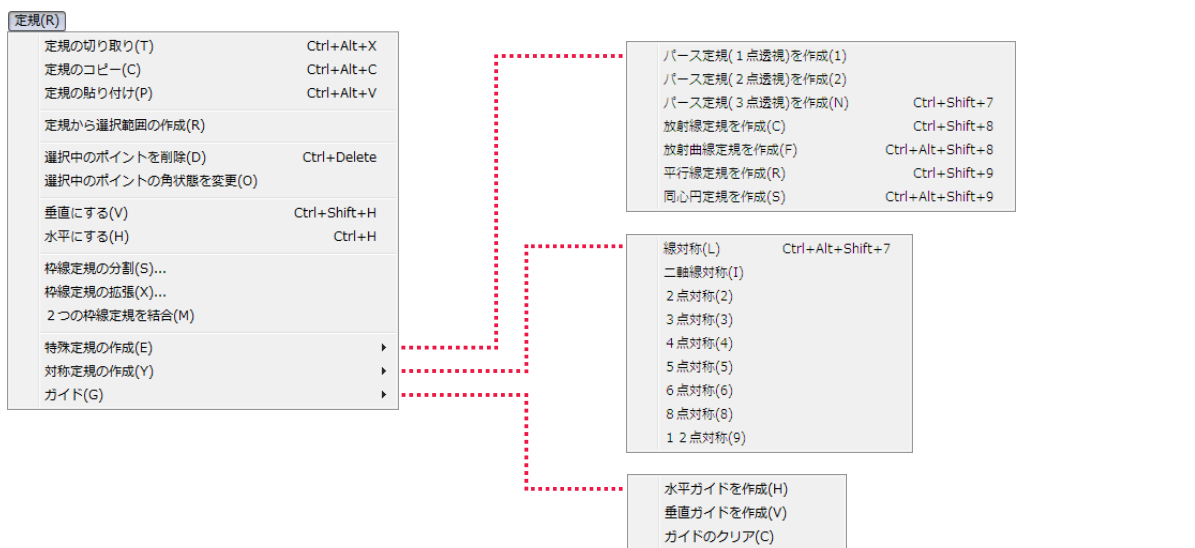
トーンを貼り付けた領域を、すべて色を付けて表示します。

→ [トーン貼り付け領域を非表示]

トーンを貼り付けた領域が色で表示されている場合は、非表示にします。

定規メニュー

定規に関する、設定・操作を行います。



• [定規の切り取り]

[定規選択] ツールで選択中の定規を切り取り、クリップボードに保存します。

• [定規のコピー]

[定規選択] ツールで選択中の定規をコピーし、クリップボードに保存します。

• [定規の貼り付け]

クリップボードに保存された定規を貼り付けます。

• [定規から選択範囲の作成]

閉じた形の定規から、選択範囲を作成します。

• [選択中のポイントを削除]

[定規選択] ツールで選択中の定規のポイントを削除します。

• [選択中のポイントの角状態を変更] 【Pro/EX】

[定規選択] ツールで選択中のパス定規の始点・終点の形状を変更します。

• [垂直にする]

[定規選択] ツールで選択中の定規の辺を垂直にします。

• [水平にする]

[定規選択] ツールで選択中の定規の辺を水平にします。

• [枠線定規の分割 ...]

[定規選択] ツールで選択中の枠線定規を等間隔に分割します。

• [枠線定規の拡張 ...]

[定規選択] ツールで選択中の枠線定規を任意の方向にページの端まで拡張し、裁ち切りにします。

• [2つの枠線定規を結合]

選択中の2つの枠線定規を統合します。

• [特殊定規の作成] 【Pro/EX】

→ [パース定規 (1点透視) を作成]

編集中のレイヤーにパース定規 (1点透視) を作成します。

→ [パース定規 (2点透視) を作成]

編集中のレイヤーにパース定規 (2点透視) を作成します。

→ [パース定規 (3点透視) を作成]

編集中のレイヤーにパース定規 (3点透視) を作成します。

→ [放射線定規を作成]

編集中のレイヤーに放射線定規を作成します。

→ [放射曲線定規を作成]

編集中のレイヤーに放射曲線定規を作成します。

→ [平行線定規を作成]

編集中のレイヤーに平行線定規を作成します。

→ [同心円定規を作成]

編集中のレイヤーに同心円定規を作成します。

• [対称定規の作成] 【Pro/EX】

→ [線対称]

編集中のレイヤーに線対称の対称定規を作成します。

→ [二軸線対称]

編集中のレイヤーに二軸線対称の対称定規を作成します。

→ [2点対称]

編集中のレイヤーに2点対称の対称定規を作成します。

→ [3点対称]

編集中のレイヤーに3点対称の対称定規を作成します。

→ [4点対称]

編集中のレイヤーに4点対称の対称定規を作成します。

→ [5点対称]

編集中のレイヤーに5点対称の対称定規を作成します。

→ [6点対称]

編集中のレイヤーに6点対称の対称定規を作成します。

→ [8点対称]

編集中のレイヤーに8点対称の対称定規を作成します。

→ [12点対称]

編集中のレイヤーに12点対称の対称定規を作成します。

• [ガイド]

→ [水平ガイドを作成]

ページ上でクリックした位置に、水平なガイド線を作成します。

→ [垂直ガイドを作成]

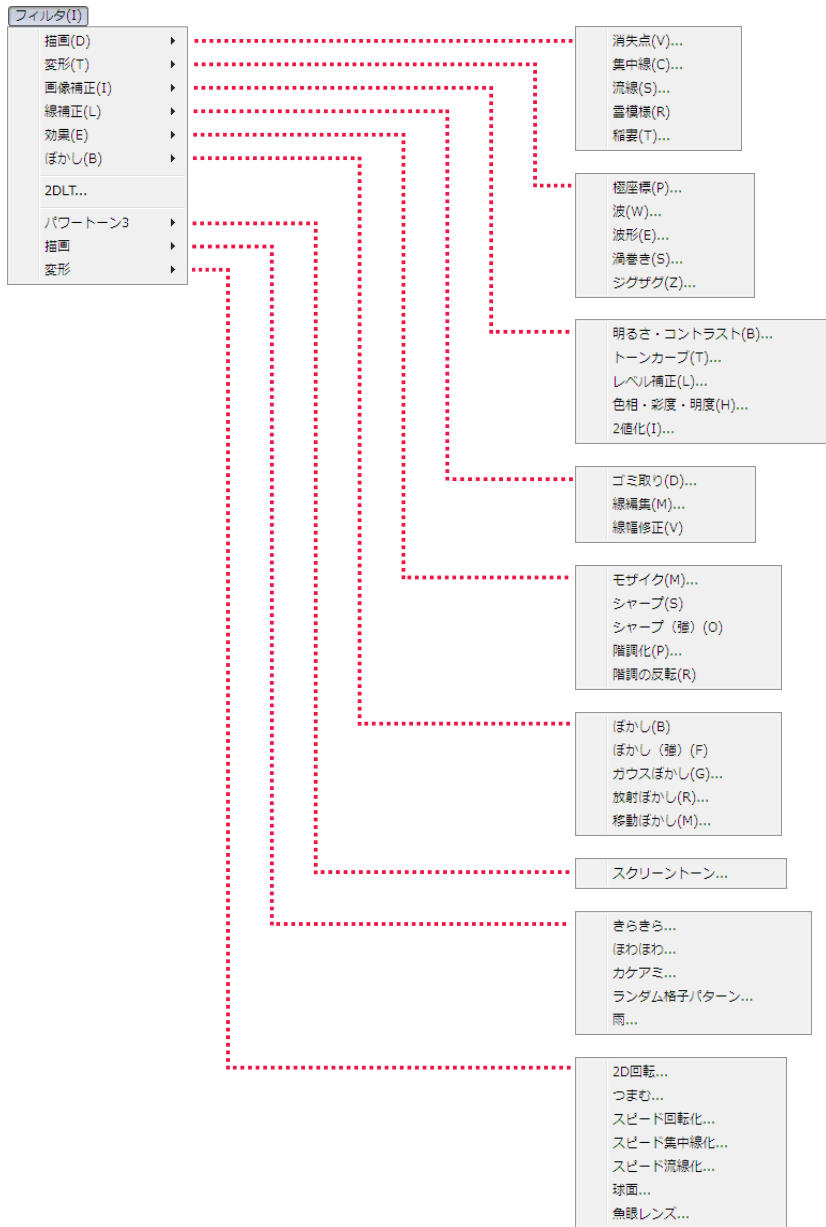
ページ上でクリックした位置に、垂直なガイド線を作成します。

→ [ガイドのクリア]

ページ上に表示されているガイド線をすべて消去します。

フィルタメニュー

画像に対する、補正・変形を行います



・ [描画]

→ [消失点 ...]

画像に透視図法の消失点を設定し、補助線を生成するフィルタです。

→ [集中線 ...]

画像に集中線を生成するフィルタです。「Debut」をお使いの場合は、集中線の設定を保存できません。

→ [流線 ...]

画像に流線を生成するフィルタです。「Debut」をお使いの場合は、流線の設定を保存できません。

→ [雲模様] 【EX】

画像に雲模様を生成するフィルタです。

→ [稲妻 ...] 【EX】

画像に稲妻と電光を生成して稲妻を描画するフィルタです。

・ [変形] 【Pro/EX】

→ [極座標 ...]

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。

→ [波 ...]

画像を波打つように変形させるフィルタです。

→ [波形 ...] 【EX】

画像の座標を波形で変形させるフィルタです。

→ [渦巻き ...]

画像を渦巻きのように変形させるフィルタです。

→ [シグザグ ...]

画像をシグザグに揺らすように変形させるフィルタです。

・ [画像補正] 【Pro/EX】

→ [明るさ・コントラスト ...]

画像の明るさとコントラストを調整するフィルタです。

→ [トーンカーブ ...]

画像の明暗をグラフで調整するフィルタです。

→ [レベル補正 ...]

画像の明暗をヒストグラムで調整するフィルタです。

→ [色相・彩度・明度 ...]

画像の色相・彩度・明度を調整するフィルタです。

→ [2 値化 ...]

画像を黒と白の 2 階調に変換するフィルタです。

・ [線補正] 【Pro/EX】

→ [ゴミ取り ...]

画像の微小なゴミを取り除くためのフィルタです。

→ [線編集 ...]

線の隙間をつないだり滑らかにするフィルタです。

→ [線幅修正 ...]

すでに描かれた線の幅を変更するフィルタです。

・ [効果] 【Pro/EX】

→ [モザイク ...]

画像にモザイク処理をかけるフィルタです。

→ [シャープ]

線がぼやけた画像を鮮明に見せたいときにシャープ処理をかけるフィルタです。

→ [シャープ (強)]

線がぼやけた画像を鮮明に見せたいときに強めのシャープ処理をかけるフィルタです。

→ [階調化 ...]

画像を指定した階調に変換するフィルタです。

→ [階調の反転]

画像の色の階調を反転するフィルタです。

・ [ぼかし] 【Pro/EX】

→ [ぼかし]

画像の境界線やくっきりとした部分を平均化して滑らかにする処理をかけるフィルタです。

→ [ぼかし (強)]

画像の境界線やくっきりとした部分を平均化して滑らかにする処理を強くかけるフィルタです。

→ [ガウスぼかし ...]

画像を滑らかにする処理をかけるフィルタです。ぼかし具合を数値指定できます。

→ [放射ぼかし ...]

画像を放射状に平均化して滑らかにする処理をかけるフィルタです。

→ [移動ぼかし ...]

画像を一定方向に平均化して滑らかにする処理をかけるフィルタです。

・ [2DLT ...] 【EX】

画像に 2DLT の処理をかけるフィルタを実行できます。

・ [パワートーン 3] 【Pro/EX】

→ [スクリーントーン ...]

画像に PowerTone 形式の素材を貼り込めます。

・ [描画 ...] 【Pro/EX】

→ [きらきら ...]

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。数値指定できます。

→ [ほわほわ ...]

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。数値指定できます。

→ [カケアミ ...]

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。数値指定できます。

→ [ランダム格子パターン ...]

ランダムな格子パターンを作成できるフィルタです。数値指定できます。

→ [雨 ...]

雨のパターンを作成できるフィルタです。数値指定できます。

・ [変形] 【Pro/EX】

→ [2D 回転 ...]

X 軸・Y 軸・Z 軸の回転角度を調節し、様々な角度から見た画像を作成できるフィルタです。

→ [つまむ ...]

適用範囲の中心部をつまんで押し上げたり、押し下げたりする効果を作成できるフィルタです。

→ [スピード回転化 ...]

回転する波紋状の変形効果を作成できるフィルタです。

→ [スピード集中線化 ...]

集中・拡散の変形効果を作成できるフィルタです。

→ [スピード流線化 ...]

流線状の処理をかけるフィルタです。

→ [球面 ...]

球面または円柱状の変形効果を作成できるフィルタです。

→ [魚眼レンズ ...]

180 度の写角からみた変形効果を作成できるフィルタです。

ウィンドウメニュー

ウィンドウやパレットに関する操作を行います。

ウィンドウ(W)		整頓(A)	
新規ウィンドウ(N)		整頓(A)	
フルスクリーンモード(F)		位置を初期化(D)	
パレットの整頓(G)		現在の位置を保存(S)	
ズームイン(I)	Ctrl+Num +		
ズームアウト(O)	Ctrl+Num -		
ピクセル等倍(A)	Ctrl+Alt+0		
全体表示(A)	Ctrl+0		
印刷サイズ(R)	Ctrl+Shift+0		
すべてのパレットを隠す(H)	Tab		
ビギナーズアシスタント(Y)	F10		
ツールバー(L)			
ステータスバー(S)			
ツール(T)	F2		
ツールオプション(P)	F3		
カスタムツール(U)	F11		
レイヤー(A)	F4		
プロパティ(E)	F7		
カラー(I)	F9		
素材(M)	F6		
ナビゲータ(G)	F5		
履歴(Y)	F8		
アクション(N)	F12		
ネットワーク(K)			
CLIP ホームページ(I)			
重ねて表示(C)			
上下に並べて表示(V)			
左右に並べて表示(H)			

・ [すべてを手前に移動] **M**

起動中のアプリケーションやウィンドウをすべて手前に表示します。

・ [新規ウィンドウ]

編集中の [編集] ウィンドウを、新しくもうひとつ開きます。

・ [フルスクリーンモード] **[Pro/EX]**

編集中の [編集] ウィンドウの表示を画面全体まで拡大して表示します。

・ [パレットの整頓]

→ [整頓]

すべてのパレットの位置や表示・非表示を「現在の位置を保存」で保存した状態に戻します。

→ [位置を初期化]

すべてのパレットの位置を初期状態に戻します。

→ [現在の位置を保存]

すべてのパレットの現在の位置や表示・非表示の設定を保存します。

・ [ズームイン]

編集中の [編集] ウィンドウの表示を拡大します。

・ [ズームアウト]

編集中の [編集] ウィンドウの表示を縮小します。

・ [ピクセル等倍]

編集中の [ページ] の内容を、画像と画面のピクセルが 1 対 1 になるように表示します。

・ [全体表示]

編集中の [ページ] の内容を、現在の編集領域に収まるサイズで表示します。

・ [印刷サイズ]

編集中の [ページ] の内容を、環境設定で設定した印刷サイズで表示します。

・ [すべてのパレットを表示する・隠す]

現在表示中の [パレット] の表示・非表示を切り替えます。

・ [ビギナーズアシスタント]

[ビギナーズアシスタント] の表示・非表示を切り替えます。

・ [ツールバー]

[ツールバー] の表示・非表示を切り替えます。

・ [ステータスバー] **W**

[ステータスバー] の表示・非表示を切り替えます。

・ [ツール]

[ツール] パレットの表示・非表示を切り替えます。

・ [ツールオプション]

[ツールオプション] パレットの表示・非表示を切り替えます。

・ [カスタムツール] **[Pro/EX]**

[カスタムツール] パレットの表示・非表示を切り替えます。

・ [レイヤー]

[レイヤー] パレットの表示・非表示を切り替えます。

・ [プロパティ]

[プロパティ] パレットの表示・非表示を切り替えます。

・ [カラー]

[カラー] パレットの表示・非表示を切り替えます。

・ [素材]

[素材] パレットの表示・非表示を切り替えます。

・ [ナビゲータ]

[ナビゲータ] パレットの表示・非表示を切り替えます。

ヘルプメニュー

ヘルプやバージョン情報の表示を行います。

ヘルプ(H)	
	ComicStudio ホームページ(P)
	ComicStudio 使い方講座(L)
	ComicStudio のよくある質問(Q)
	ComicStudio の教えて！Q&A(A)
	ComicStudio の要望・不具合ボード(B)
	CLIP ホームページ(I)
	ComicStudio ムービーガイド(M)
<input checked="" type="checkbox"/>	ダイナミックヘルプ(D)
	ライセンス登録(R)...
	ライセンス照合(C)...
	バージョン情報(V)...

・ [ComicStudio ホームページ]

ComicStudio ホームページを Web ブラウザで開きます。

・ [ComicStudio の使い方講座]

選択すると、Web ブラウザが起動して、『ComicStudio の使い方講座』の Web サイトが表示されます。『ComicStudio の使い方講座』とは、はじめて PC でマンガを描く方向けの基本的な使い方から、ComicStudio の便利な機能の使い方、表現力や作業効率を高めるコツなどを紹介している Web サイトです。

・ [ComicStudio のよくある質問]

選択すると、Web ブラウザが起動して、『ComicStudio のよくある質問』の Web サイトが表示されます。『ComicStudio のよくある質問』とは、ComicStudio について、お問い合わせが多い質問をまとめた Web サイトです。

・ [ComicStudio の教えて！Q&A]

選択すると、Web ブラウザが起動して、『ComicStudio の教えて！Q&A』の Web サイトが表示されます。『ComicStudio の教えて！Q&A』とは、ComicStudio の使い方について質問したり、質問に回答したりできる掲示板です。

・ [ComicStudio の要望・不具合ボード]

選択すると、Web ブラウザが起動して、『ComicStudio の要望・不具合ボード』の Web サイトが表示されます。『ComicStudio の要望・不具合ボード』とは、ComicStudio に対する要望などを投稿する掲示板です。

・ [履歴]

[履歴] パレットの表示・非表示を切り替えます。

・ [アクション] **[EX]**

[アクション] パレットの表示・非表示を切り替えます。

・ [重ねて表示] **W**

[編集] ウィンドウを、重ねて表示します。

・ [上下に並べて表示] **W**

[編集] ウィンドウを、上下に並べて表示します。

・ [左右に並べて表示] **W**

[編集] ウィンドウを、左右に並べて表示します。

・ [CLIP ホームページ]

[CLIP] ホームページを Web ブラウザを起動して開きます。

・ [ComicStudio ムービーガイド]

[ComicStudio ムービーガイド] を表示します。

・ [ダイナミックヘルプ]

ダイナミックヘルプの表示・非表示を切り替えます。

・ [ライセンス登録 ...] **[EX]**

シリアルナンバーを改めて入力して、使用するライセンスを変更します。Mac OS X 版をお使いの場合は、[ComicStudio] メニューから、[ライセンス登録 ...] を選択します。

・ [ライセンス照合 ...] **[EX]**

レンタル版などをお使いの場合に、手でライセンス照合を行います。なお、今回のライセンス照合は、ライセンス照合を行った日から起算した一定期間です。Mac OS X 版をお使いの場合は、[ComicStudio] メニューから、[ライセンス照合 ...] を選択します。

・ [バージョン情報 ...]

バージョン情報を表示します。Mac OS X 版をお使いの場合は、[ComicStudio] メニューから、[バージョン情報 ...] を選択します。

POINT

- ・ Windows をお使いの場合、『ComicStudio ムービーガイド』は、インストール時の [コンポーネントの選択] ダイアログで [ヘルプファイル] のチェックボックスがオンになっていないとインストールされません。
- ・ 『ComicStudio ムービーガイド』の閲覧には、Adobe® Flash® Player が必要です。Adobe Flash Player のインストールが求められた場合や、ムービーガイドが正常に表示されない場合は、下記より最新の Adobe Flash Player をダウンロード (無料) してください。
- ・ アドビシステムズ社 : <http://www.adobe.com/jp/>
- ・ 『ComicStudio の教えて！Q&A』、『ComicStudio の要望・不具合ボード』に投稿するには、創作活動応援サイト『CLIP』の会員登録が必要です。

Step: 編集ウィンドウ・ツールバー

[作品] ファイルおよび [ページ] ファイルを開くと表示されます。

編集ウィンドウ

[作品] ファイルおよび [ページ] ファイルを開くと表示されます。

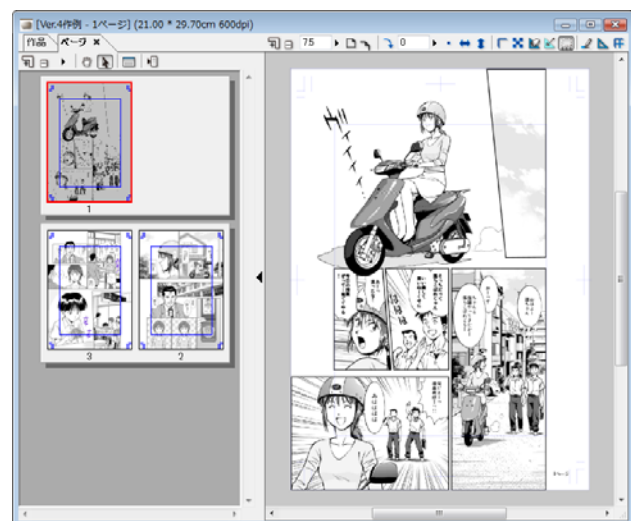
[作品] タブ

[作品] ファイルの [作品] タブを開くと表示されます。



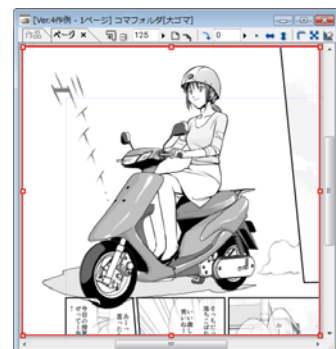
[ページ] タブ

[作品] ファイルおよび [ページ] ファイルの [ページ] タブを開くと表示されます。



コマウィンドウ

[ページ] タブ表示時に [レイヤー] パレットでコマフォルダをダブルクリックすると表示されます。

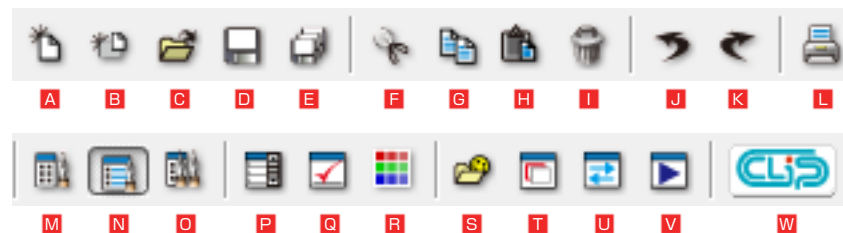


ツールバー

[ウィンドウ] メニューから [ツールバー] を選択すると、表示・非表示を切り替えられます。

メインウィンドウのツールバー

ComicStudio を起動した時に表示されるメインウィンドウのツールバーです。



- | | | |
|---------------------|-----------------------------|--------------------------|
| A 新規作成 / ページ | I クリア | Q プロパティ (パレットの表示) |
| B 新規作成 / 作品 | J 取り消し | R カラー (パレットの表示) |
| C 開く | K やり直し | S 素材 (パレットの表示) |
| D 保存 | L 印刷 | T ナビゲータ (パレットの表示) |
| E すべて保存 | M ツール (パレットの表示) | U ヒストリー (パレットの表示) |
| F 切り取り | N ツールオプション (パレットの表示) | V アクション (パレットの表示) |
| G コピー | O カスタムツール (パレットの表示) | W CLIP ホームページ |
| H 貼り付け | P レイヤー (パレットの表示) | |

[編集] ウィンドウの [作品] タブのツールバー

[編集] ウィンドウの [作品] タブのツールバーです。



- | | |
|--|--|
| A 拡大表示 | D スクロール ([編集] ウィンドウの [作品] タブの [ページ] 一覧のページ表示をスクロールさせます) |
| B 縮小表示 | E 選択 |
| C 拡大率 | F 情報表示 |
| D スクロール ([編集] ウィンドウの [作品] タブの [ページ] 一覧のページ表示をスクロールさせます) | G メニュー表示 |

[編集] ウィンドウの [ページ] タブのツールバー

[編集] ウィンドウの [ページ] タブのツールバーです。



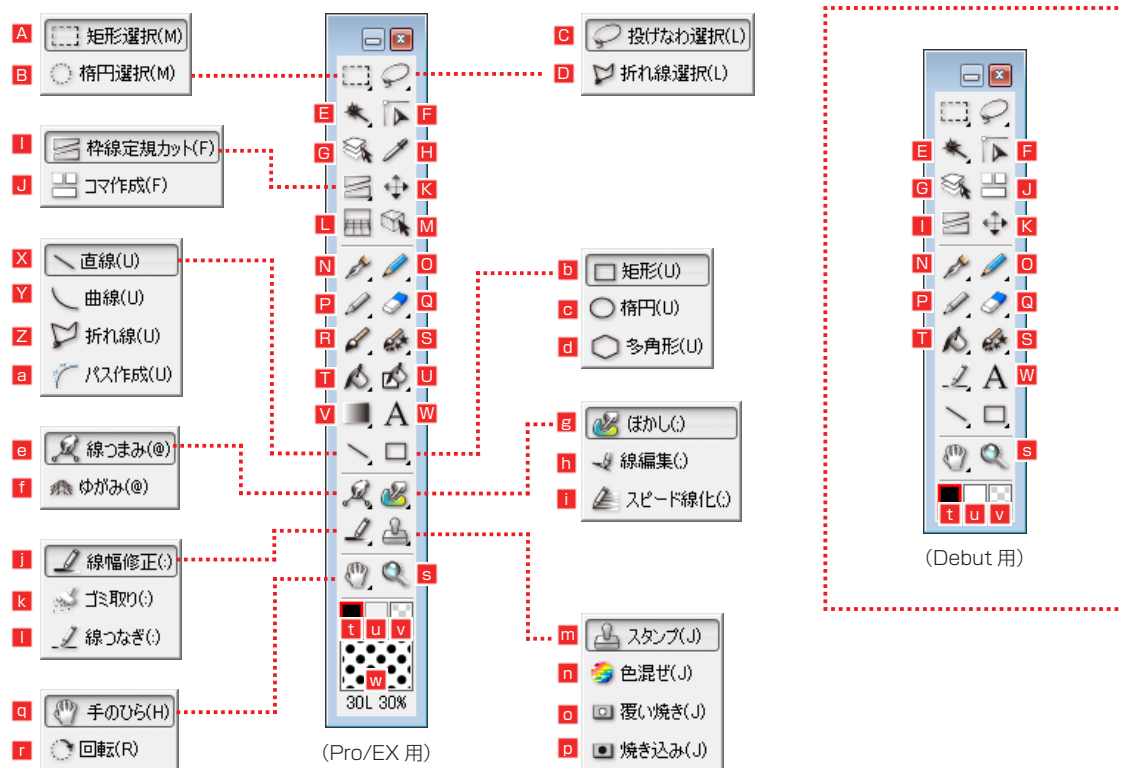
- | | | |
|-------------------|----------------------|---------------------|
| A 拡大表示 | L 上下反転 | W パース定規にスナップ |
| B 縮小表示 | M ルーラー表示 | X 放射線定規にスナップ |
| C 拡大率 | N 透明部分表示 | Y 放射線定規にスナップ |
| D 全体表示 | O 定規マニピュレータ表示 | Z 平行線定規にスナップ |
| E ピクセル等倍 | P 定規ハンドル表示 | a 同心円定規にスナップ |
| F 印刷サイズ | Q 選択範囲ランチャー表示 | b 対称定規にスナップ |
| G 指定角度で左回転 | R ページ画像表示 | c ガイドにスナップ |
| H 指定角度で右回転 | S ページ画像全体表示 | d グリッドにスナップ |
| I 角度 | T ページ画像不透明度変更 | e メニュー表示 |
| J 表示を元に戻す | U スナップ | |
| K 左右反転 | V 定規にスナップ | |

Step: 03 ウィンドウ・パレット

ComicStudioのウィンドウやパレットの機能について紹介します。

ツールパレット

[ウィンドウ]メニューの[ツール]を選択すると表示します。各種コマンドがボタンになって並んでいます。



A [矩形選択] ツール
矩形の選択範囲を作成します。

B [楕円選択] ツール
楕円の選択範囲を作成します。

C [投げなわ選択] ツール
自由な形の選択範囲を作成します。

D [折れ線選択] ツール
直線で構成された形の選択範囲を作成します。

E [マジックワンド] ツール
同色の連続部分を選択範囲として作成します。

F [定規選択] ツール
定規を移動したり、編集するために[定規レイヤー]上の定規を選択する際に使用します。

G [レイヤー選択] ツール
ページ上から複数のレイヤー画像を選択する場合に使用します。

H [スポイト] ツール【Pro/EX】
画像から描画色を取得できます。

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

J [コマ作成] ツール
[コマフォルダ]の作成に使用します。

K [レイヤー移動] ツール
特定のレイヤー画像のみの移動に使用します。

L [3D フレーム] ツール【Pro/EX】
3D ワークスペースを作成できます。

M [3D 選択] ツール【Pro/EX】
3D ワークスペース ([3D ワークスペース] レイヤーフォルダ) 内の 3D オブジェクトを選択する際に使用します。

N [ペン] ツール
主にペン入れに使用します。

O [鉛筆] ツール
主にネームや下描きに使用します。

P [マジック] ツール
筆圧によって線の太さや濃淡に影響を受けない均一な線の描画に使用します。

Q [消しゴム] ツール
すでに描かれた線などの画像の消去に使用します。

R [筆ペン] ツール【Pro/EX】
かすれた線の描画に使用します。

S [パターンブラシ] ツール
様々なパターンをペンのように使用して描画します。

T [塗りつぶし] ツール
線で閉じられた閉領域をクリックで簡単に塗りつぶします。

U [閉領域フィル] ツール【Pro/EX】
多数の閉領域(線で囲まれた閉じた領域)で構成されている絵を、1回の操作で塗りつぶしたいときに使用します。塗り止まりが起きてしまうような髪の毛の先や、1ドットの線など、小さく塗りにくい部分の彩色に最適です。

V [グラデーション] ツール【Pro/EX】
グラデーションの描画に使用します。通常の描画ツールとして使用するほか、独立したレイヤーを持つ[グラデーション]トーンの作成も可能です。

W [テキスト] ツール
ページに対して、テキストを入力します。

X [直線] ツール
ドラッグして直線を描画します。

Y [曲線] ツール
ドラッグして、両端の位置を決定後、カーブを調整して曲線を描画します。

Z [折れ線] ツール
クリックとマウスカーソル移動の繰り返しで折れ線を描画します。

a [パス作成] ツール【Pro/EX】
ベジェ曲線定規の作成に使用します。

b [矩形] ツール
[矩形]を描画します。

c [楕円] ツール
[楕円]を描画します。

d [多角形] ツール
[多角形]を描画します。

e [線つまみ] ツール【Pro/EX】
[ベクターレイヤー]に描かれた線の、カーブや位置を変更できます。

f [ゆがみ] ツール【Pro/EX】
主に[ラスターレイヤー]の画像をずらして、ゆがみ効果をかけます。

g [ぼかし] ツール【Pro/EX】
主に[ラスターレイヤー]の画像にぼかし効果をかけます。

h [線編集] ツール【Pro/EX】
[ベクターレイヤー]に描かれた線を修正します。

i [スピード線化] ツール【Pro/EX】
主に[ラスターレイヤー]の画像にスピード線風のぼかし効果をかけます。

j [線幅修正] ツール【Pro/EX】
[ベクターレイヤー]に描かれた線の太さを変更できます。

k [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。

l [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。

m [スタンプ] ツール【Pro/EX】
画像の一部を離れた場所に転写します。

n [色混ぜ] ツール【Pro/EX】
画像を部分的に混色します。[ラスターレイヤー](8bit / 32bit)・[選択範囲レイヤー](8bit)で使用できます。

o [覆い焼き] ツール【Pro/EX】
画像を部分的に明るくします。[ラスターレイヤー](8bit / 32bit)・[選択範囲レイヤー](8bit)で使用できます。

p [焼き込み] ツール【Pro/EX】
画像を部分的に暗くします。[ラスターレイヤー](8bit / 32bit)・[選択範囲レイヤー](8bit)で使用できます。

q [手のひら] ツール
画面表示のスクロールに使用します。

r [回転] ツール
画面表示の回転に使用します。

s [虫めがね] ツール
画面表示の拡大または縮小に使用します。

t [描画色・黒]
選択すると、描画色が[黒]になります。[トーンレイヤー]で使用するとトーンの貼り足しができます。

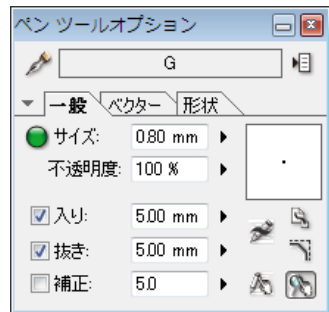
u [描画色・白]
選択すると、描画色が[白]になります。レイヤーを重ねた時、[白]で描いた部分は透けずに保持され、白く塗りつぶしたい時などに使用します。

v [描画色・透明]
描画色[黒][白]で作画された箇所を消去する働きを持ちます。レイヤーを重ねた時、透明部分は下のレイヤーに描画された内容が透けて見えます。

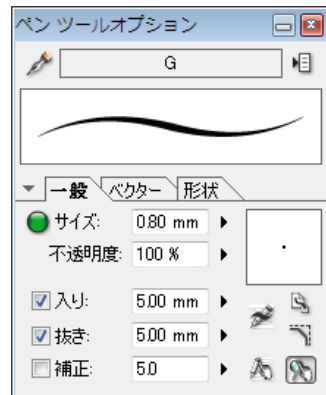
w [描画色・トーン]【Pro/EX】
[素材]パレットからトーンを選択すると、プレビュー表示されます。プレビュー表示からドラッグすると、トーンを原稿用紙へ貼り込むことができます。

ツールオプションパレット

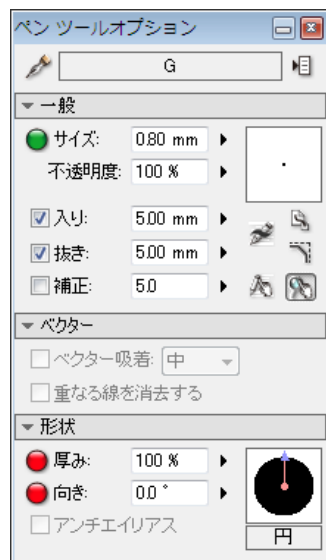
[ウィンドウ]メニューの[ツールオプション]を選択すると表示します。
[ツール]の詳細機能を設定できます。[メニュー表示]から[タブ表示]・[リスト表示]・[ストロークプレビューの表示]を切り替えられます。
[リスト表示]・[ストロークプレビューの表示]のないツールもあります。



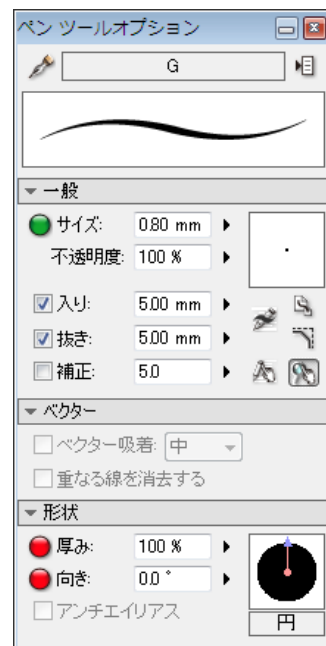
[タブ表示]
[ストロークプレビューの表示]: オフ



[タブ表示]
[ストロークプレビューの表示]: オン



[リスト表示]
[ストロークプレビューの表示]: オフ

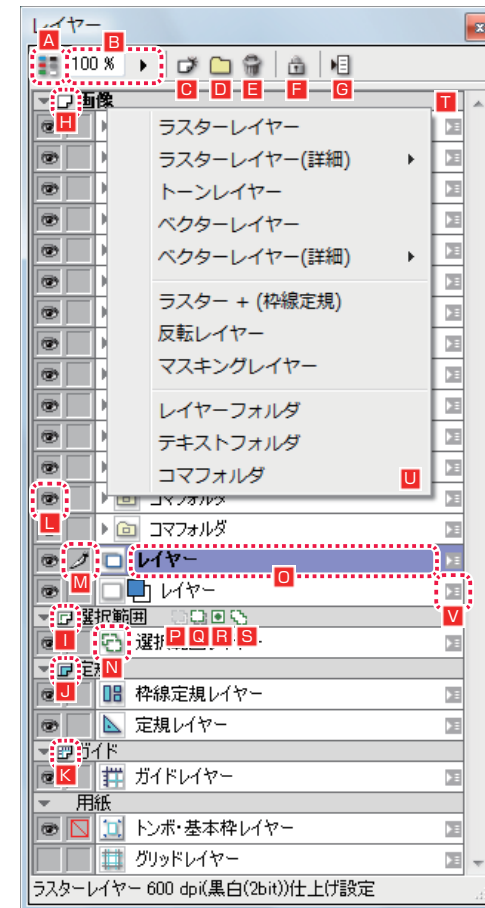


[リスト表示]
[ストロークプレビューの表示]: オン

[ツールオプション]パレットの項目は、ツールによって異なります。詳しくは各ツールのページを参照してください。

レイヤーパレット

[編集]ウィンドウの[ページ]タブ表示時に[ウィンドウ]メニューの[レイヤー]を選択すると表示されます。画像のレイヤーを管理します。



A [カラー表示] ボタン
クリックしてオンにすると、レイヤーの[表示色]が[カラー]モードになり、[プロパティ]パレットで設定した[黒]および[白]の代替色が有効になります。

B [不透明度]
選択中のレイヤー内の画像の透明度を調整します。

C [新規レイヤー作成] ボタン
新しい[画像レイヤー]を作成します。

D [新規レイヤーフォルダ作成] ボタン
新しい[レイヤーフォルダ]を作成します。

E [レイヤー削除] ボタン
選択中のレイヤーを削除します。

F [レイヤーのロック切替] ボタン
レイヤーの操作可能・不可能を切り替えます。

G [メニュー表示] ボタン
[レイヤー]メニューを表示します。

H [新規画像レイヤー] ボタン
新しい[画像レイヤー]を作成します。

I [新規選択範囲レイヤー] ボタン
新しい[選択範囲レイヤー]を作成します。

J [新規定規レイヤー] ボタン
新しい[定規レイヤー]を作成します。

K [新規ガイドレイヤー] ボタン
新しい[ガイドレイヤー]を作成します。

L [レイヤー表示 / 非表示]
クリックして、レイヤーの表示・非表示を切り替えます。眼のアイコンが表示されている場合にレイヤーの画像が表示されます。

M [レイヤー描画可 / 描画不可]
ペンのアイコンが表示されている場合にレイヤーに対し描画編集できます。同じ種類のレイヤーを選択中にクリックした場合はチェックマークが表示されます。最初に選択したレイヤーとクリックしたレイヤーを同時に[レイヤー]パレット内で操作できます。別の種類のレイヤーを選択中にクリックした場合は、ペンのアイコンが表示され、レイヤーが選択されます。

N [レイヤー]アイコン各種
各レイヤーの特徴がアイコンで表示されています。クリックするとレイヤーを選択、表示します。ダブルクリックすると[プロパティ]パレットを表示します。

O [レイヤー名]欄
クリックするとレイヤーを選択、表示します。青紫色で表示されている場合にレイヤーが選択状態になっています。ダブルクリックするとレイヤー名を変更できます。

P [選択範囲をレイヤーに変換] ボタン
作成した選択範囲を[選択範囲レイヤー]に変換して保存します。

Q [レイヤーを選択範囲に変換] ボタン
[選択範囲レイヤー]に保存された選択範囲を読み込み、選択範囲を作成します。

R [クイックマスクを使用 / クイックマスクを解除] ボタン
[クイックマスクレイヤー]を作成します。[クイックマスクレイヤー]は、描画ツールで編集できます。[クイックマスクレイヤー]を解除すると、選択範囲に変換されます。

S [クイックセレクトを使用 / クイックセレクトを解除] ボタン
複数の[選択範囲レイヤー]から選択範囲を読み込んで選択できます。[レイヤー描画可 / 描画不可]で、必要な選択範囲を切り替えます。

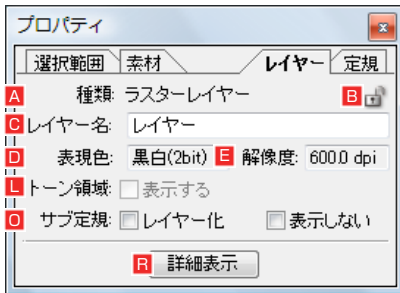
T [カテゴリ]欄
クリックすると、新規レイヤーメニューを表示します。

U 新規レイヤーメニュー
新しい各種レイヤーを作成するためのメニューです。

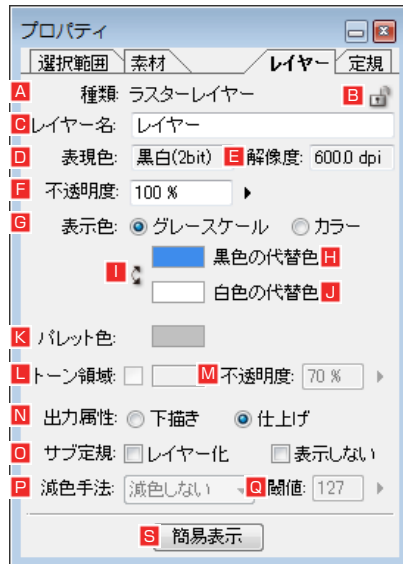
V レイヤーのプロパティ表示アイコン
選択中のレイヤーに対応するメニューを表示します。

プロパティパレット

[ウィンドウ] メニューから [プロパティ] を選択すると表示されます。



[簡易表示]



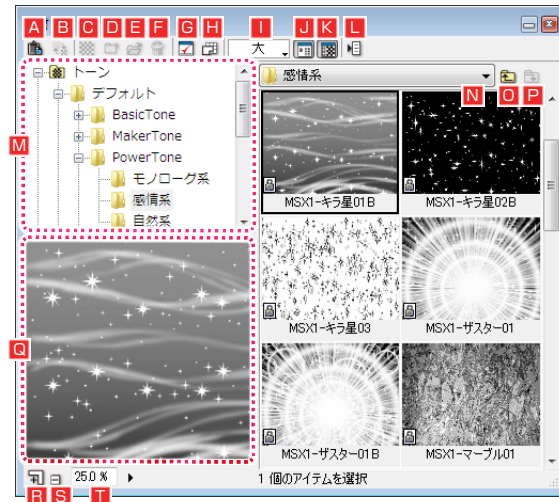
[詳細表示]

- A [種類]**
レイヤーの種類を表示します。
- B [レイヤーのロック] ボタン**
レイヤーのロックを切り替えます。
- C [レイヤー名]**
レイヤーの名称を変更できます。
- D [表現色]**
設定されている表現色を表示します。
- E [解像度]**
設定されている解像度を表示します。
- F [不透明度]**
レイヤーの不透明度を調整します。
- G [表示色]**
レイヤーの表示モードを [グレースケール] ・ [カラー] で切り替えます。
- H [黒色の代替色]**
[表示色] が [カラー] の場合の [黒] の代替の描画色を設定できます。
- I [代替色の交換] ボタン**
[黒色の代替色] と [白色の代替色] に設定されている色を入れ替えます。
- J [白色の代替色]**
[表示色] が [カラー] の場合の [白] の代替の描画色を設定できます。
- K [パレット色]**
[レイヤー] パレットで選択中のレイヤーの、[レイヤー表示 / 非表示] と [レイヤー描画可 / 描画不可] の表示色を設定できます。
- L [トーン領域]**
[トーンレイヤー] が [グレー (8bit)] の [ラスターレイヤー] の [減色手法] が [トーン化] の場合の [トーン領域] の代替の表示色を設定できます。
- M [不透明度]**
[トーン領域] の代替の表示色に [カラー] を設定した場合、表示色の不透明度を設定できます。
- N [出力属性]**
[出力属性] を [下描き] ・ [仕上げ] から選択できます。
- O [サブ定規]**
レイヤーに從属する [サブ定規レイヤー] の表示 (レイヤー化) ・ 非表示 (表示しない) を選択できます。
- P [減色手法]**
[減色手法] を [減色しない] ・ [閾値] ・ [疑似階調] ・ [トーン化] から選択できます。
- Q [閾値]**
[減色手法] が [閾値] の場合の [閾値] の値を設定します。
- R [詳細表示] ボタン**
詳細表示に切り替えます。
- S [簡易表示] ボタン**
簡易表示に切り替えます。

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

素材パレット

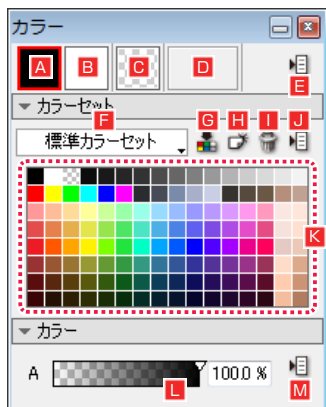
[ウィンドウ] メニューの [素材] を選択すると表示されます。トーン、フキダシ、定規などを管理します。



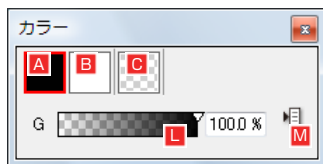
- A [素材の貼り付け] ボタン**
[編集] ウィンドウの [ページ] タブまたは選択範囲内に、[素材] パレットで選択中の素材を貼り付けます。
- B [トーンの貼り替え] ボタン**
[編集] ウィンドウの [ページ] タブまたは選択範囲の選択中のトーンと、[トーン] パレットで選択中のトーンを貼り替えます。
- C [新規トーン] ボタン**
[プロパティ] パレットが表示され、新規トーンを作成できます。[素材] パレットの各 [ユーザー] フォルダ内でのみ作成できます。
- D [新規フォルダ] ボタン**
新規フォルダを作成できます。[素材] パレットの各 [ユーザー] フォルダの内でのみ作成できます。
- E [素材の登録]**
外部ファイルを素材として登録できます。
- F [削除]**
トーンまたはフォルダを削除できます。[素材] パレットの各 [ユーザー] フォルダの内でのみ有効です。
- G [設定変更 ...]**
[プロパティ] パレットが表示され、素材の設定を変更できます。
- H [お気に入りへ登録]**
選択している素材をお気に入りに登録します。
- I フルダウンメニュー**
素材一覧の表示方法を [小] ・ [大] ・ [詳細] ・ [リスト] から選択できます。
- J [ツリー表示切り替え]**
ツリー表示の表示、非表示を切り替えます。
- K [プレビュー表示切り替え]**
プレビュー表示の表示、非表示を切り替えます。
- L [メニュー表示] ボタン**
[素材] メニューを表示します。
- M ツリー表示**
選択しているフォルダの階層を表示します。
- N [フォルダ選択メニュー]**
フォルダを選択します。
- O [上へ移動] ボタン**
1 つ上の階層に移動します。
- P [下へ移動] ボタン**
1 つ下の階層に移動します。
- Q プレビュー表示**
選択中の素材のプレビューを表示します。
- R [拡大表示] ボタン**
プレビューを拡大表示します。
- S [縮小表示] ボタン**
プレビューを縮小表示します。
- T [拡大率]**
プレビューの表示サイズをスライダーまたは数値入力で変更します。

カラーパレット

[ウィンドウ]メニューの[カラー]を選択すると表示されます。描画色を管理します。



[Pro/EX]



[Debut]

A [描画色・黒]
[ツール]パレットの[描画色・黒]の現在の設定を表示します。

B [描画色・白]
[ツール]パレットの[描画色・白]の現在の設定を表示します。

C [描画色・透明]
[ツール]パレットの[描画色・透明]の現在の設定を表示します。

D [描画色・トーン]【Pro/EX】
[ツール]パレットの[描画色・トーン]の現在の設定を表示します。

E [メニュー表示] ボタン【Pro/EX】
[タブ表示]・[リスト表示]を切り替えます。

F [カラーセット表示]メニュー【Pro/EX】
カラーセットの設定を切り替えます。

G [色の登録] ボタン【Pro/EX】
[カラーセット]で選択した色が削除され、現在の描画色に差し替えられます。

H [色の追加] ボタン【Pro/EX】
現在の描画色を[カラーセット]に追加します。

I [色の削除] ボタン【Pro/EX】
[カラーセット]で選択した色を削除します。

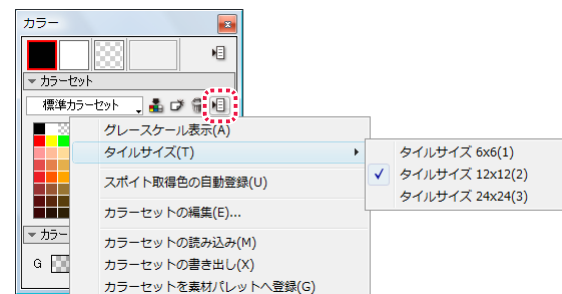
J [メニュー表示] ボタン【Pro/EX】
カラーセットの作成などの管理やカラーセットの表示方法などを設定できます。

K [カラーセット]【Pro/EX】
描画色の一覧を表示します。描画するレイヤーの種類によっては、使用できない色があります。

L [透明色の濃度]
描画色の不透明度を、スライダーまたは数値で調整できます。
[M]の[メニュー表示]ボタンで、色の種類を[スライダー：グレー]に設定した場合は、0～100%の数値で濃度を指定します。

M [メニュー表示] ボタン
カラーのコマンドメニューを各種グレー、RGB、HSVのスライダーもしくはエリアに選択して表示します。

J [メニュー表示] ボタンのメニュー【Pro/EX】



・[グレースケール表示]
カラータイルを、グレースケール表示にします。

・[タイルサイズ]
カラータイルの表示サイズを変更します。

・[スポイト取得色の自動登録]
[スポイト]ツールで取得した色を、自動的に[カラー]パレットの[カラーセット]に追加登録します。

・[カラーセットの編集...]
[カラーセットの編集]ダイアログを表示し、[カラー]パレットに登録したカラーセットファイルの編集を行います。

・[カラーセットの読み込み]
保存したカラーセットファイル(.cls)を読み込んで、[カラー]パレットの[カラーセット表示]メニューに登録します。

・[カラーセットの書き出し]
現在表示中の[カラーセット]を、カラーセットファイル(.cls)に書き出して保存します。

・[カラーセットを素材パレットへ登録]
現在表示中の[カラーセット]を、カラーセットファイル素材として[素材]パレットに保存します。

カスタムツールパレット【Pro/EX】

[ウィンドウ]メニューの[カスタムツール]を選択すると表示されます。ツールのカスタマイズを行います。

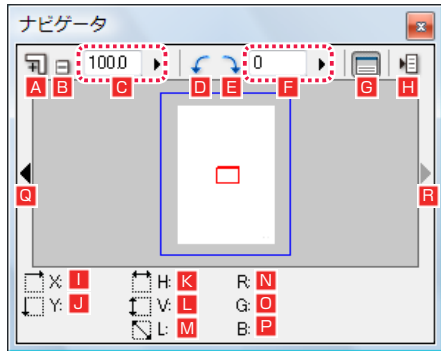


A [カスタムツール設定]メニュー
カスタムツール設定を切り替えます。

B [メニュー表示] ボタン
[カスタムツール設定]ダイアログを表示し、[カスタムツール]パレットの各種設定を行います。

▶ ナビゲータパレット

[ウィンドウ]メニューの[ナビゲータ]を選択すると表示します。
原稿の全体や一部分をサムネイルで表示します。パレット内の原稿をドラッグすると、原稿の位置が移動します。



A [拡大表示] ボタン
画像を拡大表示します。

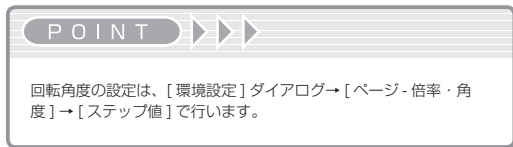
B [縮小表示] ボタン
画像を縮小表示します。



C [拡大率]
指定した拡大率で画像を表示します。

D [指定角度で左回転]
[環境設定]ダイアログで指定した角度ごとに、画面が左回転します。

E [指定角度で右回転]
[環境設定]ダイアログで指定した角度ごとに、画面が右回転します。



F [角度]
指定した角度で、画像を回転して表示します。

G [情報表示] ボタン
大きさ・位置情報の詳細を数値で表示する**I**~**P**欄の、表示と非表示を切り替えます。

H [メニュー表示] ボタン
[ナビゲータ]メニューを表示します。

I [X] 座標
ページの左上を原点としたカーソルのX座標を表示します。

J [Y] 座標
ページの左上を原点としたカーソルのY座標を表示します。

K [H]
選択範囲のX方向の長さを表示します。

L [V]
選択範囲のY方向の長さを表示します。

M [L]
選択範囲の対角の長さを表示します。

N [R] (赤)
カーソルの位置のR(赤)を数値で表示します。

O [G] (緑)
カーソルの位置のG(緑)を数値で表示します。

P [B] (青)
カーソルの位置のB(青)を数値で表示します。

Q [左ページへ]
右綴じの場合は、次のページを開きます。
左綴じの場合は、前のページを開きます。

R [右ページへ]
右綴じの場合は、前のページを開きます。
左綴じの場合は、次のページを開きます。

▶ ヒストリーパレット

[ウィンドウ]メニューの[ヒストリー]を選択すると表示されます。操作の履歴を記録し、管理します。



A [取り消し] ボタン
実行した操作を操作前の状態に戻します。

B [やり直し] ボタン
取り消しを行う前の状態に戻します。

C [メニュー表示] ボタン
[ヒストリー]パレットで行った操作の[取り消し]および[やり直し]を選択できます。

D [作業の履歴]
操作の履歴が表示されます。新しい操作ほど下に表示されます。

▶ アクションパレット【EX】

[ウィンドウ]メニューの[アクション]を選択すると表示されます。アクションを管理します。



A [セットの切り替え] メニュー
アクションセットを切り替えます。

B [アクションの記録開始]
アクションの記録または記録の停止を行います。選択中のアクションセットに保存します。

C [アクションの再生]
アクションの再生または再生の停止を行います。

D [アクションの削除]
選択したアクションやコマンドを削除します。

E [アクションの追加]
アクションを新規作成します。

F [メニュー表示] ボタン
アクションセットまたはアクションの操作や管理などを行うためのメニューが表示されます。

G [実行切り替えチェック]
アクション再生時に、コマンド再生のオン・オフを切り替えます。

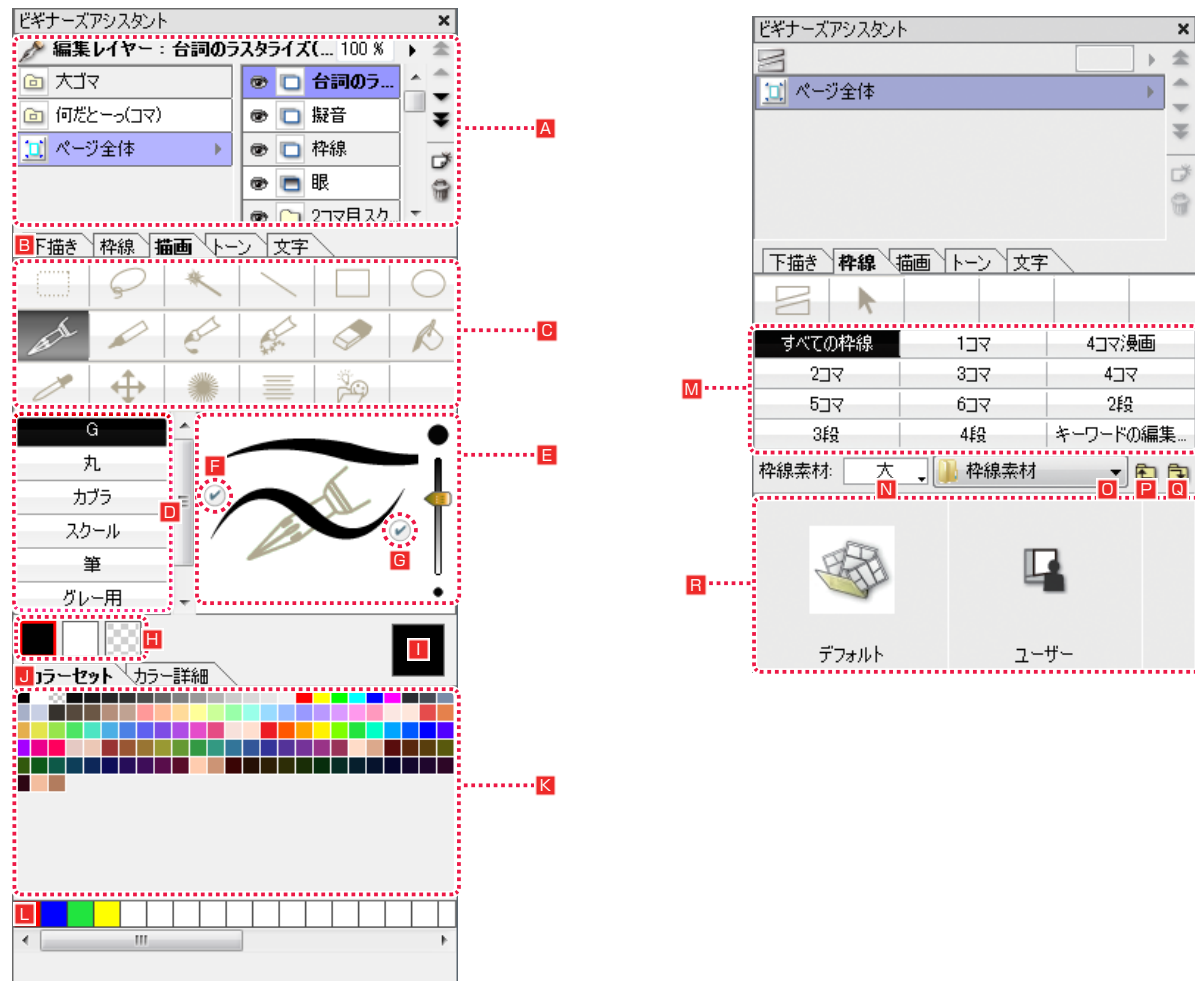
H [設定切り替えチェック]
ダイアログの設定が必要なコマンドに対して、ダイアログの表示のオン・オフを切り替えます。

I [アクション設定詳細表示]
アクションの各コマンドやコマンドの詳細設定の表示・非表示を切り替えます。

J [アクションレイヤー]
アクションやコマンドをレイヤーとして表示します。

ビギナーズアシスタント

[ウィンドウ]メニューから[ビギナーズアシスタント]を選択すると表示されます。
[ペン入れ]・[トーン]など作業の工程ごとにツールを分けた初心者向けのパレットです。



A [レイヤーリスト]

[作業選択]タブで選択した作業工程に使用するレイヤーを表示します。

B [作業選択]タブ

各タブから作業工程を選択できます。選択した作業工程ごとに[ビギナーズアシスタント]の画面が切り替わります。

C ツールセット

[作業選択]タブで選択した作業工程に使用する操作ツールなどの一覧です。

D [ツール種類]表示

[ツールセット]で選択したツールの詳細な種類を設定できます。

E [ツールのプロパティ]表示

[ツールセット]で選択したツールの設定画面を表示します。

F [入り]チェックボタン

[入り]の設定を有効にします。

G [抜き]チェックボタン

[抜き]の設定を有効にします。

H [描画色]

基本の[描画色]を表示します。

I [選択色]

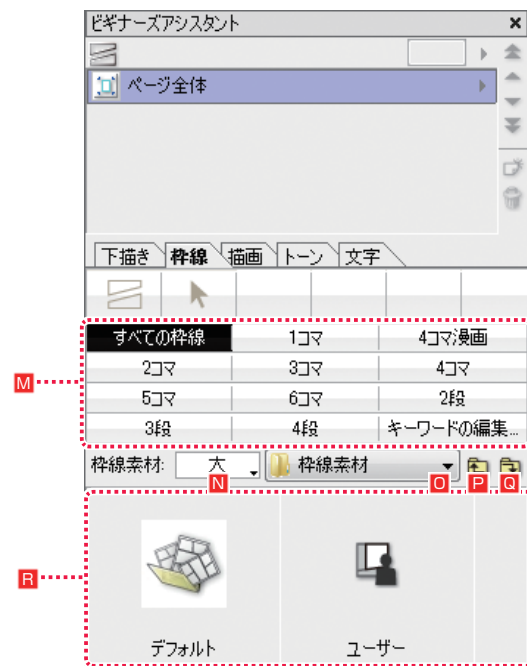
選択中の[描画色]を表示します。

J [カラー設定]タブ

[カラーセット]・[カラー詳細]のタブから、色の設定方法を選択できます。

K [カラー]パレット

[描画色]に使用できる色の一覧です。描画するレイヤーの種類によっては使用できない色があります。



M

R

L [カラー登録]エリア

[カラー]パレットの[選択色]を登録できます。

M [キーワード]ボタン

キーワードで素材を検索できます。

N [プルダウンメニュー]

[素材表示]エリアのアイコンの表示方法を選択できます。

O [フォルダ選択メニュー]

素材のフォルダを選択します。

P [上へ移動]ボタン

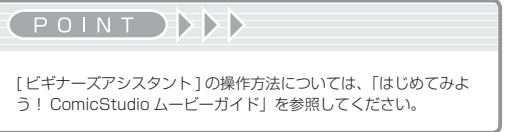
1つ上の階層のフォルダに移動します。

Q [下へ移動]ボタン

1つ下の階層のフォルダに移動します。

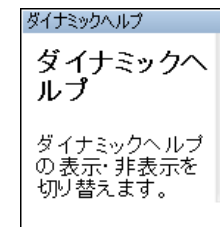
R [素材表示]エリア

選択可能な素材を表示します。



ダイナミックヘルプ

[ヘルプ]メニューの[ダイナミックヘルプ]を選択すると表示します。
現在マウスカーソルが置かれているコマなどの項目に応じて、自動的にヘルプを表示するウィンドウです。



第15章

付録

本章はトラブルシューティングおよび、コンピュータ・マンガ用語についての補足です。

Step:01	トラブルシューティング	480
Step:02	用語解説	483
Step:03	機能一覧	486

ComicStudio

Step: 01 トラブルシューティング

トラブルかなと思ったら、ユーザーサポートセンターへお問い合わせされる前に、まず以下のトラブルシューティングをご確認ください。

症状	原因	対処方法
ComicStudio が起動しない。	ComicStudio が対応していない動作環境の可能性があります。 ComicStudio を正常に動作させるには、ご使用のパソコンの OS のバージョン、CPU、メモリ容量などが、必須または推奨動作環境を満たしている必要があります。	ご使用のパソコンのスペックを確認し、動作環境に満たない場合は、パーツの増設などを行ってください。
	アプリケーションのインストール時に、Administrator またはシステム管理者でログインしていない可能性があります。	アプリケーションをインストールする際に、Administrator またはシステム管理者でログインしてください。
ComicStudio がすぐフリーズする。 ComicStudio を再インストールしてもフリーズの現象が直らない。	何らかのトラブルによって、ComicStudio のアプリケーション本体や設定などに問題が発生している可能性があります。	[Shift] キーを押しながら ComicStudio のアイコンをダブルクリックして、初期化起動を行ってください。 ダイアログ [初期設定をクリアして起動しますか?] が表示されますので、[はい] ボタンをクリックし、続けて表示される [初期化起動] ダイアログで、[その他] チェックボックスを有効にして [OK] ボタンをクリックしてください。
	ComicStudio が対応していない動作環境の可能性があります。	ご使用のパソコンのスペックを確認し、動作環境に満たない場合は、パーツの増設等を行ってください。
ComicStudio が強制終了する度にハードディスクの残り容量が少なくなる。	OS に標準で用意されている以外のソフトウェアの中には、ComicStudio と相性の悪いものが含まれている可能性があります。	ご使用のパソコンを出荷時の設定に戻して、トラブルが発生するかどうか確認してください。
	ComicStudio では作業中のデータを保存しています。通常これらのデータは終了時に自動的に削除されますが、正しく終了できなかった場合には削除されず、ハードディスクの容量を消費してしまいます。	[ファイル] メニューから [環境設定 ...] → [メモリ] を順に選択し、[仮想メモリ作成先フォルダ] を確認します。仮想メモリに使用するディスクに選択されたドライブのシステムのテンポラリフォルダ (例 : C:¥) に [SWP*.tmp] というファイルが残っている場合は、このファイルを手動で削除してください。 注意 : ファイルの削除は、必ず ComicStudio を終了した状態で行ってください。
作品のデータがディスクに保存できない。	ハードディスクに十分な空き容量が確保されていません。	ハードディスクの空き容量は、最低でも 500MB 以上を確保してください。
画像ファイルが読み込めない。	ComicStudio で読み込むことができない画像ファイルがあります。	画像編集ソフトを使用して、ComicStudio で読込可能な画像ファイルのフォーマットに変換してください。 また、他の画像編集ソフトで作成したレイヤー構造など、読み込む画像ファイルが持っている情報を ComicStudio では引き継げない場合があります。ご了承ください。

UserGuide

症状	原因	対処方法
[ファイル] メニューから [読み込み] → [スキャン ...] を選択しても、スキャナからの読み込みができない。	[編集] ウィンドウの [ページ] が開いていないと [スキャン ...] を選択できません。	[ファイル] メニューから [新規作成 ...] → [ページ ...] を選択して、[編集] ウィンドウの [ページ] タブを開いてから [スキャン ...] を選択してください。
	スキャナの電源がオフになっているか、正しく接続されていない可能性があります。	スキャナが正しく接続されているか確認してください。ご使用のスキャナの種類によっては、PC の電源をオンにする前にスキャナの電源をオンにしないと PC から認識できないものがあります。
	スキャンドライバがインストールされていない可能性があります。	[ファイル] メニューの [読み込み ...] で [スキャン機器の選択 ...] を選択すると表示される [ソースの選択] ダイアログでお使いのスキャナのスキャンドライバが選択されているかどうか確かめください。
ページに描画できない。	レイヤーが正しく選択されていない可能性があります。	描画したいレイヤーを選択してください。レイヤーによっては描画不可の場合もあります。
	描画色が [白] や [透明] では、表示されません。	描画色を確認してください。なお [白] の描画を確認したい場合は、[表示] メニューから [透明部分表示] を選択してください。
	レイヤーの不透明度が低い設定になっている可能性があります。	[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して、[プロパティ] パレットの [レイヤー] タブを表示します。([簡易表示] になっている場合は [詳細表示] ボタンをクリックしてパレットを広げます) [不透明度] を 100% にしてください。
	描画色の不透明度が低い設定になっている可能性があります。	[ウィンドウ] メニューから [カラー] を選択し、[カラー] パレットを表示して、[不透明度] を 100% にしてください。
	画面内に選択範囲ができていない可能性があります。選択範囲の外側には描画できません。	選択範囲を解除してください。
	描画の細かさや、表示している範囲の広さに極端に差がある場合は、画面表示に反映されません。	[虫めがね] ツールなどで、画面を拡大表示してから描画を行ってください。
描画ツールの [ツールオプション] パレットで [ツール設定メニュー] の選択ができない。	非対応のタブレットを使用している可能性があります。	動作環境を確認し、対応するタブレットをお使いください。
	初期設定ファイルが正常に読み込まれていない可能性があります。	[Shift] キーを押しながら ComicStudio のアイコンをダブルクリックして、初期化起動を行ってください。 [初期設定をクリアして起動しますか?] ダイアログが表示されますので、[はい] ボタンをクリックします。続けて表示される [初期化起動] ダイアログで、[ツール] チェックボックスを有効にして [OK] ボタンをクリックしてください。
タブレットペンを使用すると、マウスカーソルとずれたところに描画される。	タブレットの設定によっては、筆圧感知対応する描画ツールが、ずれて描画される場合があります。	コントロールパネルのタブレット設定で、現在の [座標検出モード] を確認してください。[マウスモード] (相対座標) になっている場合は、[ペンモード] (絶対座標) に変更してください。
	作業中に解像度を変更すると、タブレットの描画ポイントが正しく取得できなくなる場合があります。	お使いのタブレットのドライバをアンインストールしてからパソコンを再起動します。ディスプレイの解像度を ComicStudio で作業する解像度に切り替えて、タブレットのドライバを再インストールしてください。

ComicStudio		
症状	原因	対処方法
タブレットを使うと、画面の端までカーソルを移動できない。	[マッピング]の設定が正しく設定されていない可能性があります。	タブレット付属の取扱説明書に従って、[マッピング]の設定を調整してください。お使いのパソコンの[コントロールパネル]でタブレット設定が正しく認識されているか確認してください。
選択範囲（[矩形選択]・[楕円選択]・[投げなわ選択]・[折れ線選択]）ツールで、選択範囲がうまく作成できない。	[ツールオプション]パレットの、[シュリンク]タブの設定で、[通常選択]以外が選択されている可能性があります。	[ウィンドウ]メニューから[ツールオプション]を選択し、[シュリンク]タブの設定を[通常選択]にしてください。
トーンの設定が変更できない。	アイコンにカギが表示されているトーンは、ComicStudioにデフォルトで用意されているトーンで、そのままでは編集・削除を行なえません。	トーンをレイヤーに貼り付けてから、設定を変更してください。
印刷するとトーンの部分にモアレが発生してしまう。	プリンタ独自の設定や自動調整機能の影響でモアレが発生してしまうことがあります。	プリンタの取扱説明書を確認のうえ、プリンタを設定し直してください。
テキストに赤枠が表示される。	テキストにお使いのパソコンにないフォントが使用されており、代替フォントが使用されていることを示しています。	[レイヤー]パレットから、該当するテキストレイヤーの[プロパティ]パレットを表示して、赤枠で表示されているテキストのフォントを確認します。お使いのパソコンと同じフォントがない場合、フォントをインストールするか、該当するテキストをお使いのパソコンで使用可能なフォントに変更します。

以下にも、トラブルシューティングが掲載されております。こちらも併せてご覧ください。

ComicStudio.net:
http://www.comicstudio.net/

ComicStudio	
Step: 02	用語解説
ComicStudioを使用するときを知っておきたい用語を紹介します。	

(パソコン用語)

CMYK

藍色 (Cyan)、深紅色 (Magenta)、黄色 (Yellow)、黒 (black) によって表現する、印刷用のカラーモデル。

dpi

dot par inch の略。1 インチに対して何個の点の集まりとして表現するかを意味する。画面表示やプリントアウトの品質を決定するもの。絵や文字の細かさを示す。数字が大きいくほどより細かくきれいに表すことができる。マンガの場合、モノクロ原稿：600dpi カラー原稿：350dpi が一般的。

FTP

File Transfer Protocol の略。ファイルを転送する際に使用する通信手段の 1 種。

FTP パッシブモード

FTP のデータ転送モードの 1 つ。クライアント (自分のパソコン) 側からサーバーへコネクションを発信してファイルを転送する。

lpi

line per inch の略。また「線数」ともいう。1 インチに対して何本の線の集まりとして表現するかを意味する。印刷の品質を決定するもの。絵や文字の細かさを示す。数字が大きいくほどより細かく、きれいに表すことができる。商業印刷では、100 ~ 175lpi が一般的。

OS

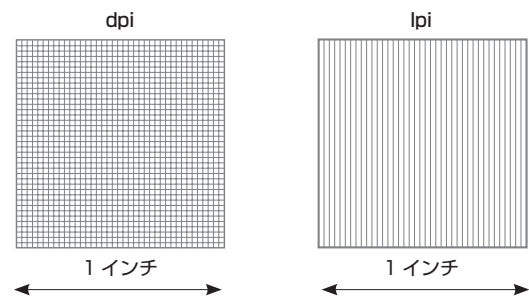
コンピュータシステム全体を管理する基本ソフトウェア。ComicStudio の対応 OS は、Windows と Mac OS がある。

RGB

赤 (Red)、緑 (Green)、青 (Blue) によって表現する、モニタ、スキャナに使用される画面表示用のカラーモデル。

スキャン

トウェインと読む。スキャナ、デジタルカメラなどの画像入力機器の汎用入力方式。スキャン対応であれば、スキャナからソフトに直接画像を読み込むことができる。



アプリケーション

OS に対して、その上で動作してユーザーの目的を果たす応用ソフトウェア。

アンインストール

ソフトウェアを削除してインストール前の状態に戻すこと。

インストール

ソフトウェアをパソコンにコピーして使用できる状態にすること。

カーソル (ポインター)

画面上でユーザーが入力を行う位置を示すマーク。

解像度

画像のきめ細かさを表す言葉。数値が大きいく方が画像がきめ細かく表現できる。

階調

色の明暗の変化の段階を数値で表したものの。

拡張子

Windows のファイル名のうち、そのファイルの種類を示す 3 ~ 4 文字の文字列で、「.」(ピリオド)で区切られた一番右側の部分。拡張子がついたファイルをダブルクリックすると、対応するアプリケーションが起動し、ファイルが開かれる。Mac OS ではクリエータが同じ役割を果たすが、ファイルの互換を持たせるため、昨今は Mac OS でも拡張子をつける。

切り取り (カット)

選択部分の内容をウィンドウから削除して、クリップボードに貼り付けること。

クリップボード

コピーやカットした内容を一時的に保存しておく場所。

グレースケール

白と黒の濃淡だけで表現された画像データの表現形式。

誤差拡散

グレー画像を明るさに応じて点の密度で表現するディザの一種。周囲のピクセルに濃度の誤差を割り振る変換方式。

コピー

複製。[切り取り]や[貼り付け]に対する[コピー]コマンドは、選択部分の内容をウィンドウからクリップボードに貼り付けること。コピー元の内容は画面上に残る。

閾値 (しきい値)

グレー画像を白と黒の 2 値に変換する際に基準となる階調の値。一般的には反応を起こすのに必要な境界値のこと。

ダイアログ

インストールや各種設定を行うための対話型のウィンドウ。

ComicStudio
ディレクトリ視覚化された階層構造。「ルートディレクトリ」は、階層構造の一番上の階層を指す。
<div>ディザ</div> 画像を黒の細かい点の集まりで擬似的にグレーで表現すること。
<div>デフォルト</div> ソフトウェアの初期設定値。
<div>ドット</div> デジタル画像を構成する最小単位の四角い点。色や色深度を含まない。単純に「点」の意味で使用する場合もある。
<div>ドライバー</div> ハードウェアを接続する際に、間を取り持つソフトウェア。
<div>貼り付け（ペースト）</div> クリップボードの内容を使用中のウィンドウに貼りつけること。
<div>ピクセル</div> デジタル画像を構成する最小単位の四角い点。色や色深度を含む。
<div>ファイル</div> プログラムやデータのまとまり。
<div>フォルダ</div> ファイルをまとめて分類・整理する場所。
<div>フリーズ</div> システムに異常が発生し、画面が動かなくなること。
<div>ベクター画像</div> ベクトル画像、ドロー画像ともいう。点の座標とそれを結ぶ線や面のパラメータ情報で表現される画像形式。画像を拡大・縮小したり、変形したりしても、解像度に見合った画質が維持される。
<div>マルチユーザー OS</div> 複数のユーザが互いに干渉することなく使用可能なOS。WindowsVistaやMac OS Xなど。アプリケーションなどのインストールは、システム管理権限をもったユーザーしかできない。
<div>モノクロ2値</div> 白と黒で表現された中間調のない画像データの表現形式。
<div>ユーティリティ</div> OSやアプリケーションの足りない部分を補助するソフトウェア。
<div>ラスター画像</div> ビットマップ画像ともいう。小さな点の集まりで表現される画像形式。拡大を行なうと輪郭にジャギー（ギザギザ）が現れたり、縮小すると情報が失われるなど、拡大・縮小・変形などに適さない。
<div>ログイン・ログアウト</div> マルチユーザーOSにおいて、ユーザー名とパスワードを入力して、自分のアカウントでパソコンにアクセスすること。またはアクセスを終了すること。

（主な画像形式）

BMP
ビットマップ画像ともいう。Windowsの標準画像形式。拡張子はBMP。

PICT
Mac OSの標準画像形式の一つ。最近はあまり使われない。拡張子はPCT。

EPS
DTP用の画像貼り込みに広く使用されている画像形式。画面上では低解像度用のデータで高速に編集することができ、印刷時には高解像度用のデータで最高性能の出力を得ることが可能。拡張子はEPS。

TIFF
DTP用の画像貼り込みに広く使用されている画像形式。拡張子はTIF。

TGA
TARGAとも言う。ビデオ用画像形式。透明部分の指定が可能。画像圧縮方式として元の情報を完全に復元できる可逆圧縮のみに対応。

PDF
ファイルのデータ容量を小さく圧縮したドキュメントファイルフォーマット。拡張子はPDF。

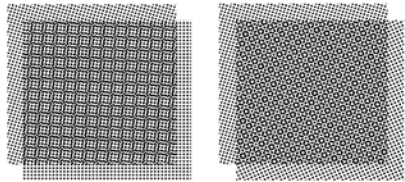
PSD
事実上デザインの世界では標準となっている、Adobe社のグラフィックソフト「Photoshop」の画像形式。レイヤー機能を持つ。拡張子はPSD。

GIF
インターネット用に普及している画像形式。アニメなど階調の少ない画像に適している。拡張子はGIF。

JEPG
インターネット用に普及している画像形式。写真など階調の多い画像に適している。72dpiでの使用が一般的。拡張子はJPG。

PNG
GIFとJPEGのよいところを合わせ持った第3のインターネット用画像形式。透明部分の指定が可能。画像圧縮方式として元の情報を完全に復元できる可逆圧縮に対応。拡張子はPNG。

UserGuide
（印刷用語）
<div>ICC プロファイル</div> アイシーシープロファイルと読む。異なる機器でも正確に色を再現するために、International Color Consortiumの定義に基づいて作成されたファイル。それぞれが持つ色の領域や再現特性が記述されている。
<div>PostScript フォント</div> 大きなサイズでもギザギザのない美しい文字で画面表示や印刷ができる、アウトラインフォント。高価格だが高解像度のため、主に商業向けとして普及している。プリンタにフォントが必要。
<div>TrueType フォント</div> 大きなサイズでもギザギザのない美しい文字で画面表示や印刷ができる、アウトラインフォント。低価格で低解像度のため、主に個人向けとして普及している。プリンタにフォントは不要。※ComicStudioでは、コンピュータに使用環境があれば、TrueTypeフォントとPostScriptフォントのどちらでも使用できます。
<div>アンチゴチ体</div> ひらがな、カタカナを「アンチック体」、漢字を「ゴシック体」で表記する商業マンガ誌で一般的な書体。
<div>ゴシック体</div> 文字を構成している縦横の棒が、おおむね均一な太さでできている書体。
<div>書体</div> 文字セット全体の、統一されたデザインのこと。
<div>トーンジャンプ</div> 画像のグラデーション部分で階調の連続性がなくなり、縞模様の境界ができてしまう現象。スキャンの失敗や、極端な補正を行った場合などに起こりやすい。
<div>フォント</div> コンピュータ用の書体セットのこと。
<div>明朝体</div> 文字を構成する線の始めや終わりに、筆の書き出しや書き終わりにできるような形の強弱がついている書体。
<div>モアレ</div> 連続模様が重なって生じる新たな模様で、干渉縞とも言う。トーンの重ね貼りや解像度とのずれなどによって発生する。
<div>レンダリングインテント</div> 異なる2つの色空間で、整合性を保つための変換方式。「知覚的」「彩度」「相対的な色域を維持」「絶対的な色域を維持」の4種がある。



（マンガ関連）

書き文字
擬音など、活字ではなく、実際にペンなどで描いた文字。

主線
ペン入れの線のこと。

セリフ
人物がしゃべっている言葉。

白ヌキ
黒ベタのところに、文字・絵を白く抜き出すこと。

白フチ
セリフや描き文字などのフチを白く抜き出すこと。

スクリーントーン／トーン
模様が印刷されている透明なシート。これを切り取ってマンガの背景などに貼り付ける。

裁ち切り
本が裁断される位置まで（裁ち切り線よりはみ出して外トンボのラインまで）画像を描くこと。

天地・ノド・小口
マンガ原稿の部位を表す。上部が天、下部が地。綴じ側がノド、綴じと逆側が小口（こぐち）。

綴じ
本のページが綴じられている方向。普通の日本のマンガなどセリフが縦書きの場合…[右綴じ] 欧米のマンガや、数学、科学向けの本など横書きの場合…[左綴じ]

トビラ
いちばん最初のページ。タイトルページともいう。

ネーム
作品全体の流れを決めるために、目印として鉛筆で入れる簡単な線（下書きより前の手順）。また、フキダシの中のセリフ自体を表す場合もある。

ノンブル
ページ番号、コマ番号。

フキダシ
人物などがしゃべる、セリフの入っている枠。

ベタ
黒く塗りつぶすこと。

ホワイト
間違ったところを修正したり、効果で白くしたいところなどを、白く塗りつぶすこと。

見開き
左右2ページを、連続した1つのレイアウト（コマ）としてまとめること。

ルビ
漢字などにふってあるふりがな。

ComicStudio

Step: 機能一覧

03

「ComicStudio 4.0」シリーズの機能一覧表です。

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	パレット一覧						
UP	ツールパレット	○	○	○	○	○	○
UP	ツールオプションパレット	○	○	○	○	○	○
UP	レイヤーパレット	○	○	○	○	○	○
UP	ナビゲータパレット	○	○	○	○	○	○
NEW	素材パレット	△ (*1)	○	○	△ (*1)	○	○
UP	プロパティパレット	○	○	○	○	○	○
	ヒストリーパレット	○	○	○	○	○	○
NEW	カラーパレット	△ (*2)	○	○	△ (*2)	○	○
	カスタムツールパレット	×	○	○	×	○	○
	アクションパレット	×	×	○	×	×	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	ツール一覧						
UP	矩形選択、楕円選択、折れ線選択、投げなわ選択、マジックwandツール	△ (*3)	○	○	△ (*3)	○	○
UP	定規選択、枠線定規カットツール、コマ作成ツール	△ (*3)	○	○	△ (*3)	○	○
UP	レイヤー選択、レイヤー移動、線つなぎツール	△ (*3)	○	○	△ (*3)	○	○
UP	スポイトツール	×	○	○	×	○	○
NEW	3D フレーム、3D 選択ツール	×	○	○	×	○	○
UP	ペン、鉛筆、マジック、消しゴムツール	△ (*3)	○	○	△ (*3)	○	○
UP	パターンブラシツール	△ (*4)	○	○	△ (*4)	○	○
NEW	筆ペンツール	×	○	○	×	○	○
UP	塗りつぶしツール	△ (*3)	○	○	△ (*3)	○	○
NEW	閉領域フィルツール	×	○	○	×	○	○
	グラデーションツール	×	○	○	×	○	○
UP	直線、曲線、折れ曲線、矩形、多角形、楕円描画ツール	△ (*3)	○	○	△ (*3)	○	○
NEW	パス作成ツール	×	○	○	×	○	○
UP	テキストツール	○	○	○	○	○	○
UP	線つまみ、線編集、線幅修正ツール	×	○	○	×	○	○
UP	ぼかし、スピード線化、ゴミ取りツール	×	○	○	×	○	○
NEW	ゆがみ、スタンプ、色混ぜ、覆い焼き、焼き込みツール	×	○	○	×	○	○
	手のひら、回転、虫めがねツール	○	○	○	○	○	○
	描画色 (黒、白、透明)	○	○	○	○	○	○
	描画色 (トーン)	×	○	○	×	○	○
	塗りつぶし、選択ツールの「塗り漏れ防止」	×	○	○	×	○	○
UP	描画、選択範囲作成ツールの設定の保存	○	○	○	○	○	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	レイヤー一覧						
UP	ラスターレイヤー	○	○	○	○	○	○
UP	ベクターレイヤー	×	○	○	×	○	○
UP	トーンレイヤー	○	○	○	○	○	○
	テキストレイヤー	○	○	○	○	○	○
UP	フキダシレイヤー	△ (*4)	○	○	△ (*4)	○	○
	反転レイヤー、マスキングレイヤー、下絵レイヤー	○	○	○	○	○	○
UP	コマフォルダ、レイヤーフォルダ、テキストフォルダ	○	○	○	○	○	○
UP	選択範囲レイヤー	△ (*3)	○	○	△ (*3)	○	○
	サブ定規レイヤー、定規レイヤー、枠線定規レイヤー	○	○	○	○	○	○
	ガイドレイヤー、グリッドレイヤー、トンボ基本枠レイヤー	○	○	○	○	○	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	サポート機能						
NEW	ビギナーズアシスタント	○	○	○	○	○	○
NEW	選択範囲ランチャー	○	○	○	○	○	○
NEW	ダイナミックヘルプ	○	○	○	○	○	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	ウィンドウ機能						
UP	編集ウィンドウ (ページ一覧、ページ情報、ページ編集領域表示)	○	○	○	○	○	○
NEW	フルスクリーンモード	×	○	○	×	○	○
NEW	ツールオプションパレットのタブ表示、リスト表示、ストロークプレビュー表示の切り替え	○	○	○	○	○	○
NEW	アンチエイリアスでの描画	×	○	○	×	○	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	編集機能						
UP	選択範囲の塗りつぶし	△ (*3)	○	○	△ (*3)	○	○
	描画色による選択範囲の塗りつぶし	×	○	○	×	○	○
UP	選択範囲のフチ取り	×	△ (*5)	○	×	△ (*5)	○
NEW	選択範囲の境界をぼかす	×	○	○	×	○	○
	拡大・縮小、回転、自由変形、ゆがみ、遠近法	○	○	○	○	○	○
NEW	メッシュ変形	×	○	○	×	○	○
	シュリンク選択ツールオプション	×	○	○	×	○	○
UP	クイックマスク、クイックセレクト	×	○	○	×	○	○
UP	色域選択	○	○	○	○	○	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	作品機能						
	自由で高解像度 (72 ~ 1200dpi) なデータの作成	○	○	○	○	○	○
	新規作成用紙をテンプレートとして登録する	○	○	○	○	○	○
	ページを見開き・単ページにする、トンボを合わせる	×	○	○	×	○	○
UP	綴じ位置・開始ページの変更、用紙ガイドの変更	○	○	○	○	○	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	表示機能						
	画像の無段階表示 (0.8% ~ 800.0%)	○	○	○	○	○	○
	画像の任意角度で回転、上下・左右反転表示	○	○	○	○	○	○
	レイヤーごとの透明度やカラーの切り替え	○	○	○	○	○	○
	ルーラー表示、透明部分表示	○	○	○	○	○	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	レイヤー機能						
UP	レイヤーのプロパティ、レイヤーの設定	○	○	○	○	○	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	ラスター機能						
	レイヤーの変換、レイヤーのラスター化、レイヤーの統合、下のレイヤーと統合	○	○	○	○	○	○
	レイヤー変換時の SHD 変換	×	×	○	×	×	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	ベクター機能						
UP	線つまみ、線幅修正、線編集ツール	×	○	○	×	○	○
NEW	ベクター中心線まで塗るツールオプション	×	○	○	×	○	○
	ベクター吸着、重なる線を削除するツールオプション	×	○	○	×	○	○
	ベクターの選択方法切り替え	×	○	○	×	○	○
NEW	アンチエイリアス表示、中心線表示	×	○	○	×	○	○
	ラスター→ベクター変換	×	×	○	×	×	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	定規機能						
NEW	定規ハンドル表示	○	○	○	○	○	○
	基本定規 (直線、曲線)	○	○	○	○	○	○
	枠線定規	○	○	○	○	○	○
	平行線、放射線定規	×	○	○	×	○	○
UP	バース定規 (1点・2点・3点透視)	×	○	○	×	○	○
NEW	同心円定規	×	○	○	×	○	○
NEW	放射曲線定規	×	○	○	×	○	○
NEW	対称定規 (線・二軸線・2点・3点・4点・5点・6点・8点・12点対称)	×	○	○	×	○	○

		Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	フィルタ機能						
UP	消失点、集中線、流線フィルタ	△ (*6)	○	○	△ (*6)	○	○
	雲模様、波形フィルタ	×	×	○	×	×	○
NEW	稲妻フィルタ	×	×	○	×	×	○
	極座標、波、渦巻き、ジグザグフィルタ	×	○	○	×	○	○
	明るさ・コントラスト、トーンカーブ、レベル補正、2値化フィルタ	×	○	○	×	○	○
NEW	色相彩度フィルタ	×	○	○	×	○	○
	ゴミ取り、線編集、線幅修正フィルタ	×	○	○	×	○	○
	モザイク、シャープ、シャープ強、階調化、階調の反転フィルタ	×	○	○	×	○	○
	ぼかし、ぼかし強、ガウスぼかしフィルタ	×	○	○	×	○	○
NEW	放射ぼかし、移動ぼかしフィルタ	×	○	○	×	○	○
	2DLT フィルタ	×	×	○	×	×	○
	PowerTone フィルタ	×	○	○	×	△ (*7)	△ (*7)
NEW	きらきら、ほわほわ、カケアミ、ランダム格子パターン、雨フィルタ	×	○	○	×	○	○
NEW	2D 回転、つまむ、スピード回転化、スピード集中線化、スピード流線化、球面、魚眼レンズフィルタ	×	○	○	×	○	○

	トーン機能	Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	画像ファイルを登録し、トーンを作成する背景トーン機能	○	○	○	○	○	○
	パターントーン登録	○	○	○	○	○	○
NEW	トーン種類の追加	○	○	○	○	○	○
NEW	トーンゆがみ (トーンの点も変形させる、周辺ゆがみ、ゆがみのぼかし)	×	×	○	×	×	○
NEW	「PowerTone」トーン素材インポート機能	×	○	○	×	○	○

	付属素材データ	Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
NEW	赤ブービー通信社提供のスクリーントーン「Akaboo Original Tone」	×	○	△ (*12)	×	○	△ (*12)
NEW	ホルベイン画材株式会社提供のスクリーントーン「MAXON COMIC PATTERN」	×	○	○	×	○	○
NEW	サム・トレーディング株式会社提供のスクリーントーン「DESIGN TONE」	×	○	△ (*12)	×	○	△ (*12)
NEW	「3D データコレクション Vol.1 学校」	×	○	○	×	○	○
NEW	「3D データコレクション Vol.5 住宅・ビルディング」	×	○	○	×	○	○
NEW	デザインファクトリー株式会社提供の3D データ素材 (学校プレミアム・街並み)	×	○	○	×	○	○
NEW	有限会社 e-plus digital works 提供の3D データ素材 (学校)	×	○	○	×	○	○
NEW	イワタアンチック体 B	×	○	△ (*12)	×	○	△ (*12)
NEW	「トーンライブラリー for ComicStudio Vol.1 背景効果」	×	○	○	×	○	○
NEW	「ComicStudio ComicFilters Vol.1 カケアミ・雨・きらきら編」	×	○	○	×	○	○
NEW	「ComicStudio ComicFilters Vol.2 スピード流線化・2D回転・魚眼レンズ編」	×	○	○	×	○	○

	PowerTone3	Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	「PowerTone3」本体搭載トーン	×	○	○	×	×	×
NEW	「PowerTone 素材集 花 Vol.1」	×	○	○	×	○	○
NEW	「PowerTone 素材集 花 Vol.2」	×	○	○	×	○	○
NEW	「PowerTone 素材集 学校 Vol.1」	×	○	○	×	○	○
NEW	「PowerTone 素材集 効果 Vol.1」	×	○	○	×	○	○
NEW	「PowerTone 素材集 グラデーション Vol.1」	×	○	○	×	○	○
NEW	「PowerTone 素材集 グラデーション Vol.2」	×	○	○	×	○	○
NEW	「PowerTone 素材集 効果線 Vol.1」	×	○	○	×	○	○
NEW	「PowerTone 素材集 雲 Vol.1」	×	○	○	×	○	○
NEW	「PowerTone 素材集 服飾柄 Vol.1」	×	○	○	×	○	○
NEW	「PowerTone 素材集 基本拡張 Vol.1」	×	○	○	×	○	○
NEW	「PowerTone 素材集 通勤通学路 Vol.1」	×	○	○	×	○	○
NEW	「PowerTone 素材集 パソコン Vol.1」	×	○	○	×	○	○

	テキスト	Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	テキストツール	○	○	○	○	○	○
	テキストの白フチ	○	○	○	○	○	○
	スタイル設定、ルビ振り	×	○	○	×	○	○
NEW	インライン入力	○	○	○	○	○	○
NEW	入力フィールド	○	○	○	○	○	○
NEW	UNICODE 対応	○	○	○	○	○	○
NEW	ストーリーエディター	×	○	○	×	○	○

	フキダシ	Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
NEW	フキダシを作成	×	○	○	×	○	○
UP	曲線のしっぽを作成、選択中のしっぽ、しっぽの関節を削除	○	○	○	○	○	○
NEW	作成したフキダシを素材に登録	×	○	○	×	○	○
	パターンをフキダシに登録	×	○	○	×	○	○

	背景作画支援機能	Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
UP	3D 下描き	×	○	○	×	○	○
	2DLT レンダリング	×	×	○	×	×	○
	3DLT レンダリング	×	×	○	×	×	○

	入力機能 (*8)	Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	スキャン対応スキャナからの読み込み	○	○	○	○	○	○
	連続スキャン	×	×	○	×	×	○
	JPEG・BMP	○	○	○	○	○	○
NEW	TIFF	×	○	○	○	○	○
	PNG・TGA	×	○	○	○	○	○
	PICT	×	×	×	○	○	○
	PSD (レイヤー別入力、レイヤーセット対応)	×	○	○	△ (*9)	○	○
	TXT (テキストファイル)	×	○	○	×	○	○
	LWO (テキストチャ対応)、OBJ (テキストチャ対応)、DXF	×	○	○	×	○	○
NEW	SHD	×	○	○	×	○	○

	出力機能	Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	JPEG・BMP・PSD	○	○	○	○	○	○
	PNG・TGA	×	○	○	○	○	○
NEW	EPS (モノクロ)・PDF	×	○	○	×	○	○
NEW	TIFF	×	○	○	○	○	○
	PICT	×	×	×	○	○	○
	TXT (テキストファイル)	×	○	○	×	○	○

	保存	Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
	ComicStudio 4.0 形式の互換性	△ (*10)	△ (*11)	○	△ (*10)	△ (*11)	○
	「別名で保存」「作品を別名で保存」	○	○	○	○	○	○

	その他	Win			Mac		
		Debut	Pro	EX	Debut	Pro	EX
NEW	パターンをブラシ素材に登録する	×	○	○	×	○	○
NEW	ComicStudio 3dObject・ComicStudio 3dDialog 形式での書き出し	×	○	○	×	○	○
NEW	Quick Look (* Mac OS X 10.5 以降)	×	×	×	○	○	○

- ※ 1 「Debut」では素材の外部参照、素材の登録はできません。
- ※ 2 「Debut」ではカラーセットはありません。
- ※ 3 「Debut」では一部オプション機能が使用できません。
- ※ 4 「Debut」では素材の登録はできません。
- ※ 5 「Pro」ではラスターレイヤーのみ使用することができます。
- ※ 6 「Debut」では設定の保存ができません。
- ※ 7 「ComicStudioPro/EX 4.0 for Mac OS X」において、従来の PowerTone3 フィルタの一部が [素材] パレットに含まれます。
- ※ 8 システム環境やデータ構成によって正常に表示できない場合があります。
- ※ 9 レイヤー別読み込みには対応しておりません。
- ※ 10 「Pro」、「EX」のみで使用可能なレイヤーは読み込まれません。
- ※ 11 「EX」のみで使用可能なレイヤーは読み込まれません。
- ※ 12 創作活動応援サイト「CLIP」で提供している月額利用版には収録されていません。

数字	
2DLT 設定タブ	351
2DLT レンダリング機能	348
2DLT レンダリング設定を行う	350
2DLT レンダリングフォルダ	170
2D 回転	339
2 値化	326
2 つの枠線定規を結合	157
2 点对称定規	152
3DLT レンダリング機能	357, 388
3DLT レンダリングダイアログ	390
3DLT レンダリングフォルダ	170
3D オブジェクトの特徴	356
3D オブジェクトの配置操作	372
3D オブジェクトの表示調整	379
3D オブジェクトファイル	358
3D オブジェクトを配置する	362
3D 機能とは	356
3D シーンファイル	359
3D 下描き機能	357, 384
3D 選択ツール	368
3D テッサン人形	357
3D テッサン人形を配置する	364
3D フレームツールを使用して 3D データを読み込む	361
3D プレビュー画像を生成する	385
3D プレビューレイヤー	170
3D マニピュレータ	369
3D ワークスペースの基本操作	360
3D ワークスペースのグリッド表示	371
3D ワークスペースの定規機能	374
3D ワークスペースの詳細操作	368
3D ワークスペースの操作	370
3D ワークスペースフォルダ	170
3 点对称定規	152
4 点对称定規	152
4 面図ダイアログ	382
5 点对称定規	152
6 点对称定規	153
8 点对称定規	153
12 点对称定規	153
アルファベット	
BMP	251, 348
caf	281, 436, 437
cls	436, 437
ComicFilters Vol.1	334
ComicFilters Vol.2	339
ComicStudio 形式トーン	230
ComicStudio 形式トーンの種類	231
ComicStudio メニュー	450
ComicStudio を起動する	10
ComicStudio を終了する	11
CSD	377
CSO	376
DXF	358
JPEG	251, 348
JPEG 設定ダイアログ	65
LWO	358
LWS	358, 359
OBJ	358
PDF 設定ダイアログ	65
Photoshop 設定ダイアログ	65
Photoshop ファイル	58
Photoshop ファイル読み込みダイアログ	58
PICT	251, 348
PNG	251, 348
POSE STUDIO	59
PowerTone3 の各機能の説明	260
PowerTone 形式トーン	258

PowerTone のインポート機能	264
PSD	251, 348
SHD	358
SHD 変換	185
Shift キーによる直線描画	93
STC	358
TGA	251, 348
TIFF	251, 348
TIFF 設定ダイアログ	65
tne	436
tos	436, 437

あ

アイレベルを現在の位置で固定する	148
明るさ・コントラスト	322
アクション機能	274
アクションショートカット	282
アクション設定ダイアログ	278
アクションセットとは	280
アクションセットの切り替え	280
アクションセットの新規作成	280
アクションセットの保存	281
アクションセットの読み込み	281
アクションセットを素材パレットに登録	281
アクションの記録	275
アクションの再生	278
アクションの削除	279
アクションの追加	275
アクションパレット	274, 475
アクションパレットのメニュー表示	283
アクティブ表示	381
雨	338
アンチエイリアス	75
アンドゥ	272
移動と変形	284, 355
移動ほかし	333
稲妻	317
入り	90
色域選択	213
色域選択ダイアログ	213
色の設定ダイアログ	81
色の選択	81
色混ぜツール	302
色を不透明度にして貼り付け	271
陰影	379
印刷サイズ	426
印刷する	71
印刷設定	69
印刷設定ダイアログ	70
印刷用語	485
ウィンドウメニュー	462
渦巻き	321
遠近法	287
鉛筆ツール	96
覆い焼きツール	303
お気に入りトーンの登録	248
主な画像形式	484
折れ線選択ツール	202
折れ線ツール	115

か

階調化	331
階調の反転	331
回転	286
回転ツール	421
ガイド線表示	428
ガイド表示	429
ガイドレイヤー	172
外部参照	439
ガウスぼかし	332

書き出し	62
拡大・縮小	286
カケアミ	336
カスタムツール設定	24
カスタムツール設定ダイアログ	25
カスタムツールパレット	473
カスタムツールパレットを使用する	25
画像の網点化	251
画像のエクスポートダイアログ	63
画像の読み込み	349
画像ファイルの書き出し	62
画像ファイルの読み込み	54
画像補正フィルタ	322
カテゴリ欄を開く / 閉じる	173
角のある曲線の作成	140
カメラを操作する	367
画面回転	424
画面反転	424
画面表示とは	420
カラー	79
カラー設定ダイアログ	64
カラーセットに色を登録	83
カラーセットの書き出し	84
カラーセットの作成	82
カラーセットの編集ダイアログ	83
カラーセットの読み込み	85
ダブルクリックで読み込む	85
ドラッグ&ドロップで読み込む	84
カラーパレット	472
環境設定	19
印刷・出力・スキャン	21
オプション	12
書き出し	13
作品	20
タブレット・デバイス	18
ツール	21
フォルダパス	14
ページ	15
ページ:カーソル	16
ページ:定規	15
ページ:倍率・角度	17
ページ:枠線・コマ	20
メモリ	12
読み込み	17
レイヤー	12
環境設定ダイアログ	227
完全に含まれる線を選択	263
キーコンビネーション	134
キーボードによる操作 (定規)	77
疑似階調 (グレー)	486
機能一覧	440
キャラクター素材とは	442
キャラクター素材に追加登録	408
キャラクター素材をテキストに関連付ける	344
球面	207
境界選択	214
境界をぼかす	345
魚眼レンズ	318
極座標	114
曲線ツール	334
きらきら	268
切り取り	225
クイックセレクト	224
クイックマスク	171
クイックマスクレイヤー	202
矩形選択ツール	117
矩形ツール	316
雲模様	234
グラデーションツール	249
グラデーショントーンの自作	231
グラデーショントーン (ベクター形式)	429
グリッド表示	172

グリッドレイヤー	268
クリップボード対象レイヤー一覧	77
グレー	78
グレー描画に対応したレイヤーを作成する	207
形状選択	100
消しゴムツール	31
原稿用紙 (ページ) の各部名称	205
現在の選択から削除	205
現在の選択から選択	205
現在の選択に追加	205
減色しない (グレー)	77
効果フィルタ	330
高速表示	49
高品質表示	49
コピー	269
コマウィンドウ	464
コマウィンドウを表示する	193
コマフォルダ	155, 169
コマ作成ツールで作成する	187
図形ツールで作成する	187
選択範囲から変換する	188
レイヤーのフォルダ化で変換する	189
コマフォルダからマスクを作成する	197
コマフォルダとは	186
コマフォルダの移動	192
コマフォルダの各種操作	192
コマフォルダの表示 / 非表示	192
コマフォルダ領域表示	192
コマ枠を二重にする	159
コマ割り素材の登録	435
ゴミ取り	327
ゴミ取りツール	298

さ

最近使ったファイルを開く	38
再選択	214
作成した曲線を調整する	142
アンカーポイントで調整する	142
コントロールポイントで調整する	431
作品・作者情報表示	35
作品情報ダイアログ	50
作品情報の変更	464
作品タブ	28
作品ファイル	38
作品ファイルの管理	452
作品メニュー	125, 168
サブ定規レイヤー	125
サブ定規レイヤーを新規作成する	125
サブ定規レイヤーを表示する	154, 168
サブ枠線定規レイヤー	287
左右反転	169
参照レイヤー	178
参照レイヤーに設定	77
閾値 (グレー)	325
色相・彩度・明度	321
ジグザグ	256
自作トーンの設定変更	107
自作パターンブラシの作成	438
自作パターンを素材として登録	168
下絵レイヤー	183
下のレイヤーと統合	330
シャープ / シャープ (強)	78
写真画像を読み込んでグレー画像にする	313
集中線	286
自由変形	244
周辺ゆがみダイアログ	286
縮小	206
シュリンク選択	129
定規から選択範囲の作成	128
定規選択ツール	162
定規素材	

定規とは	122
定規に沿った線を描画	127
定規の45度刻みの回転	135
定規の移動	129
定規の切り取り	129
定規のコピー	129
定規の種類	122
定規の種類と作成	122
定規の整列	131
定規の操作	128
定規の中心	134
定規の貼り付け	129
定規の変形	130
定規のポイント	128
定規ハンドルで拡張(裁ち切り)	158
定規ハンドルによる操作	135
定規フキダシにしっぽを追加する	414
定規マニピュレータによる操作	134
定規右クリックメニュー	132
定規メニュー	458
定規レイヤー	124, 171
定規レイヤーの種類	123
定規レイヤーを作成する	124
定規を作成する	124, 126
定規を利用して描画する	124, 126
上下反転	287
消失点	312
消失点へのスナップの切り替え	146
情報表示	431
ショートカットキーによるブラシサイズ変更	93
ショートカット設定	23
ショートカットのリセット	23
ショートカットの割り当て	23
ショートカットを編集する	23
初期設定をクリアして起動する	11
白黒反転	306
白を透明にして貼り付け	271
新規ウィンドウ	427
新規作成	
作品ファイル	30
ページファイル	32
新規作品ダイアログ	33
寸法指定タブ	33
用紙テンプレートタブで使用するボタン	35
新規ページダイアログ	33
寸法指定タブ	33
用紙テンプレートタブで使用するボタン	35
新規ページの挿入	44
新規レイヤーの作成	173
垂直ガイドの作成	430
水平ガイドの作成	430
ズームアウト	423
ズームイン	423
隙間を閉じる	210
スキャン	60
スクリーントーンダイアログ	260
少しでもかかる線を選択	226
スタイル設定ダイアログ	402
スタイルの設定	400
スタンプツール	301
ステータスバー	46
ストーリーエディター	405
ストーリーエディターダイアログ	406
スピード回転化	341
スピード集中線化	342
スピード線化ツール	297
スピード流線化	343
すべて保存	37
すべてを選択	214
スポイトツール	108
スムーズ	380
寸法指定による新規作成	30, 32

設定ファイルを他のパレットに登録	437
設定メニュー(フィルタ)	345
線画とトーンに変換して書き出す	388
線対称定規	152
全体表示	425
選択中の定規を閉じる	132
選択中の頂点を鋭角化する	132
選択中の頂点を結合する	133
選択中の頂点を分離する	133
選択中のポイントの角状態を変更	141
選択中のポイントを削除	131
選択範囲外をクリア	215
選択範囲で切断	226
選択範囲とは	200
選択範囲内をクリア	215
選択範囲の拡張	212
選択範囲の拡張ダイアログ	212
選択範囲の縮小	212
選択範囲の縮小ダイアログ	212
選択範囲の反転	214
選択範囲の変形	214
選択範囲のレイヤー化	220
選択範囲ランチャー	211
選択範囲ランチャーの表示/非表示	211
選択範囲レイヤー	171
選択範囲レイヤーとは	220
選択範囲レイヤーへの描画	223
選択範囲をコマフォルダに変換	214
選択範囲を塗りつぶし	215
選択範囲を塗りつぶしダイアログ	216
選択範囲をフチ取り	218
選択範囲をフチ取りダイアログ	218
選択範囲をレイヤーに変換	221
選択メニュー	456
選択を解除	214
線つなぎツール	288
線つまみツール	290
線の色を描画色に変更	219
線の編集	288
線幅修正	329
線幅修正ツール	291
線編集	328
線編集ツール	293
線補正フィルタ	327
素材・設定ファイルの登録	436
素材の検索	439
素材の登録	434
素材パレット	471
素材パレットとは	434

た

対応3Dデータ	358
対称定規	152
タイトルバー	46
ダイナミックヘルプ	477
楕円選択ツール	202
楕円ツール	117
多角形ツール	118
多角形の編集ダイアログ	88
単色カラー	79
単色カラーでレイヤーを表示する	80
中心線表示	75
頂点のアイレベルへの吸着	149
頂点のアイレベルへの吸着を解除	149
直線ツール	114
通常トーン/グラデーショントーンの自作	249
通常トーン(ベクター形式)	231
通常表示に切り替える	48
ツールオプション設定の変更ダイアログ	89
ツールオプションでの選択方法	205
ツールオプションパレット	88, 468

ツールバー	465
ツールパレット	86, 466
ショートカットキー情報を表示する	87
ツール設定メニュー	86
ツールメニュー	86
パレットを変形する	87
次のページへ	39
つまむ	340
テキスト機能とは	394
テキストダイアログ	407
テキストツール	394
テキストの書き出し	404
テキストの設定	396
テキストの読み込み	403
テキストフォルダ	169
テキストレイヤー	169
テクスチャの表示	380
テクスチャマッピング	358
手のひらツール	420
同人印刷所入稿用データの書き出しダイアログ	68
同心円定規	151
同人誌印刷所入稿用データの書き出し	66
透明部分表示	426
登録したキャラクター素材を利用	443
登録した素材の利用	438
登録したトーン素材を利用	445
登録したレイヤー素材を利用	444
トーンカーブ	323
トーン化(グレー)	77
トーン柄の移動	240
トーン柄の回転	241
トーン柄の周辺ゆがみ	244
トーン柄の変形	242
トーン詳細設定ダイアログ	64
トーン設定の確認	245
トーン設定の変更	
グラデーショントーン	254
通常トーン	253
背景トーン	255
パターントーン	255
トーンセットエリアのマウス操作	262
トーンセットエリアの右クリックメニュー	262
トーンの検索	248
トーンの取得	238
トーンの貼り替え	239
トーンの履歴	249
トーン領域全体の確認表示	246
トーン領域の移動と変形	247
トーンレイヤー	168
トーンを描き足す	236
トーンを消す	236
トーンを削る	237
トーンを貼り込む	
選択範囲ランチャーを使用する場合	232
素材パレットを使用する場合	233
特殊コマンド	276
特殊定規	143
特定のトーン領域の確認表示	246
綴じ位置・開始ページの変更	50
閉じた曲線の作成	140
ドラッグで指定して曲線を作成	138
トラブルシューティング	480
取り消し(アンドゥ)	272
トンボ・基本枠表示	428
トンボ・基本枠レイヤー	172
トンボ・基本枠を表示	47
トンボを合わせる	45

な

内部選択	206
投げなわ選択ツール	202

ナビゲータパレット	474
波	319
二軸線対称定規	152
入稿表示に切り替える	48
抜き	90
塗りつぶしツール	109
ノンブル表示	431

は

パス定規	143
パス定規にスナップして図形を描画	147
パス定規にスナップして線を描画	147
パス定規の設定	145
パス定規を作成する	144
背景トーンの自作	251
背景トーン(ベクター形式)	231
波形	320
パス作成ツール	136
パソコン用語	483
パターン素材の管理ダイアログ	105
パターントーンの警告表示機能	257
パターントーンの自作	252
パターントーン(ラスター形式)	231
パターンブラシツール	103
パターンブラシのスタイル変更	104
パターンをキャラクター素材に登録	440
パターンをフキダシ素材に登録	416
バックアップしたページの取り込み	43
場面の保存	377
貼り付け	270
反転レイヤー	169, 306
ビギナーズアシスタント	476
ピクセル等倍	425
ヒストリーパレット	273, 475
筆圧検知レベルの調節	91
筆圧検知レベルの調節ダイアログ	91
描画(ComicFilters Vol.1)	334
描画形式	74
描画色	76
描画色:黒	76
描画色:白	76
描画色で選択範囲を塗りつぶし	217
描画色:透明	76
描画ツールの種類	94
描画ツールの設定	86
描画フィルタ	312
表現色	76
表示倍率をビューの幅に合わせる	47
表示メニュー	454
ファイルの互換性	29
ファイルの種類	28
ファイルの保存	36
ファイルメニュー	448
ファイルメニューから3Dデータを読み込む	360
ファイルを開く	38
フィルタ	310
フィルタ機能の基本操作	
通常のフィルタの場合	310
描画系フィルタの場合	311
フィルタの種類	310
フィルタメニュー	460
フキダシ	410
フキダシ機能とは	410
フキダシ素材を使用する	413
フキダシの種類	410
フキダシの生成	411
フキダシの設定	415
フキダシレイヤー	169
フキダシを生成ダイアログ	412
複数参照	208
複数の選択範囲を使った効果	205

複数のページを印刷する	72
複数レイヤーの選択	177
複数レイヤーファイルの読み込み	53
復帰	38
筆ペンツール	101
ブラシ形状の変更メニュー	88, 105
ブラシコントロール	92
ブラシコントロールダイアログ	88
フルカラー	79
フルカラー描画に対応したレイヤーを作成する	79
プロパティパレット	470
位置調整タブ	56
画像調整タブ	
フィルタ設定タブ	57
レイヤー設定タブ	57
自動調整パネル	56
平行線定規	151
閉領域フィルツール	112
ページ情報を表示	46
ページ設定	69
ページ設定ダイアログ	69
ページ素材の登録	434
ページタブ	464
ページタブにページ一覧を表示	49
ページの入れ替え	40
ページのクリア	41
ページの削除	42
ページの挿入	44
ページ番号表示	431
ページファイル	28
ページファイルの読み込み	52
ページを単ページにする	45
ページを閉じる	39
ページを開く	38
ページを複製	40
ページを見開きにする	45
ベクター線の選択	226
ベクター描画	74
ベクターレイヤー	168
ベクターレイヤー変換設定ダイアログ	184
ベジェ曲線定規	136
別名で保存	36
ヘルプメニュー	463
変形	284
変形 (ComicFilters Vol.2)	339
変形フィルタ	318
ペン軸の回転	92
編集ウィンドウ	464
編集ウィンドウの作品タブのツールバー	465
編集ウィンドウのページタブのツールバー	465
編集メニュー	451
ペンツール	94
ペンの傾き	92
ペンの筆圧	92
放射曲線定規	150
放射線定規	150
放射ぼかし	333
ポーズの保存	376
ぼかしツール	300
ぼかしフィルタ	332
ぼかし / ぼかし (強)	332
他のアプリケーションにコピー	269
補正	90
保存	36
保存ダイアログ	36
ぼわぼわ	335

ま

前処理フィルタ	355
前のページへ	39
マジックツール	98

マジックワンドツール	204
マスキングレイヤー	170
マスキングレイヤーとは	194
マスキングレイヤーを編集する	196
マスクを作成する	195
マルチブラシ	106
マンガ関連	485
虫めがねツール	422
メインウィンドウのツールバー	465
メッシュ変形	243, 287
メニュー (ツールオプションパレット)	89
メニューを挿入	277
面反転	381
モーション (連続ポーズ) の保存	378
モザイク	330
モノクロ (黒・白・透明)	76
モノクロ描画に対応したレイヤーを作成する	76

や

焼き込みツール	304
やり直し (リドゥ)	272
ゆがみ	286
ゆがみツール	295
用語解説	483
用紙ガイドの変更	
選択ページ	51
全ページ	51
用紙テンプレートによる新規作成	30, 32
用紙テンプレートの登録	51
用紙を選択して挿入	44
よく使う機能をパレットに登録する	24
読み込み	52

ら

ラスター詳細設定ダイアログ	64
ラスター描画	74
ラスターフキダシを使用する	417
ラスターベクター変換	184
ラスターレイヤー	167
ラスター+(枠線定規)	154
ラスター+(枠線定規) を使用する	161
ランダム格子パターン	337
リドゥ	272
流線	315
領域を拡張	210
両面表示	381
輪郭線	379
輪郭線の設定ダイアログ	391
ループ再生	278
ルーラー表示	428
ルビの設定	397
ルビの設定ダイアログ	399
レイヤーアイコン	166
レイヤー移動ツール	181
レイヤー選択ツール	180
レイヤー素材の登録	435
レイヤーとは	166
レイヤーの重ね順の変更	177
レイヤーの削除	178
レイヤーの種類	
ガイドカテゴリ	172
画像カテゴリ	167
定規カテゴリ	171
選択範囲カテゴリ	171
用紙カテゴリ	172
レイヤーの種類を変換	182
レイヤーの選択	177
レイヤーの操作	176
レイヤーの統合	183
レイヤーのパレット色の変更	174

レイヤーの表示色の変更	176
レイヤーの表示 / 非表示	176
レイヤーのフォルダ化	179
レイヤーのフォルダ化ダイアログ	179
レイヤーの複製	178
レイヤーのプロパティ	175
レイヤーの変換	182
レイヤーのラスタライズ	183
レイヤーのロック	174
レイヤーパレット	469
レイヤーパレットから選択範囲を作成	219
レイヤーパレットとは	166
レイヤーパレットの操作	173
レイヤーパレットの分割表示	174
レイヤーファイルの読み込み	53
レイヤーフォルダ	169
レイヤーメニュー	457
レイヤーを選択範囲から一部削除	222
レイヤーを選択範囲に追加	222
レイヤーを選択範囲に変換	221
レタッチ	295
レベル補正	324
連続した曲線の作成	137
連続スキャン	60

わ

枠線定規	154
枠線定規カットツール	156
枠線定規からコマフォルダを作成する	190
枠線定規から枠線のないコマフォルダを作成する	191
枠線定規から枠線を描画する	160
枠線定規の拡張 (裁ち切り)	158
枠線定規の作成方法の種類	154
枠線定規のプロパティ	159
枠線定規レイヤー	154, 171
枠線定規レイヤーを作成する	155
枠線定規を分割する	157
枠線素材	163

ComicStudio 4.0 User Guide
Copyright © CELSYS, Inc. All Rights Reserved.



ComicStudio.net
<http://www.comicstudio.net/>

2011年12月 第8版発行 (ver.4.6.0)

発行者・発行所 株式会社セルシス

制作 株式会社セルシス

-
- 本書（データである場合も含む）は、法律の定めのある場合または権利者の承諾のある場合を除き、いかなる方法においても複製・複写することはできません。
 - 本書（データである場合も含む）は、2011年12月現在の製品プログラムをもとに執筆編集されており、実際の製品プログラムの仕様と異なっている場合があります。
 - CELSYS、ComicStudio、PowerToneは、株式会社セルシスの商標または登録商標です。
 - Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
 - Apple、Appleロゴ及びMac OSは米国アップルコンピュータ社の登録商標です。
 - Adobe、Adobeロゴ、Adobe Flash Player、Photoshopは、Adobe Systems Incorporated（アドビ システムズ社）の米国ならびに他の国における商標です。
 - その他、記載されております会社名または製品名は、各社の商標または登録商標です。
 - 落丁・乱丁本は、お取替えいたします。
-