

# ILLUST STUDIO

COLOR PAINTING AND ILLUSTRATION TOOL  
[イラストスタジオ]

# USER GUIDE

[ユーザーガイド]



## IllustStudio を使ってみよう

IllustStudio の使い方がわからない、もっと便利に使いたい。セルシスでは、さまざまなご要望に合わせたマニュアルや講座をご用意しています。

### ソフトのインストール方法やペンタブレットの使い方を知りたい

#### マニュアル IllustStudio インストールガイド

製品に同梱のマニュアルです。IllustStudio のインストール方法やライセンス登録方法を説明しています。

#### 使い方講座 はじめての準備ナビ

グラフィックソフトやペンタブレットを使って、実際に描き始めるまでの段取りをわかりやすく解説します。

[http://www.clip-studio.com/clip\\_site/howto/library/categories/view/navi](http://www.clip-studio.com/clip_site/howto/library/categories/view/navi)

### 初めて IllustStudio を使いたい

#### マニュアル IllustStudio スタートアップガイド

IllustStudio を使用した基本的なイラスト制作の方法や IllustStudio の主な機能を紹介しています。

<http://manual.illuststudio.net/startupguide/index.html>



パッケージ版をお使いの場合、製品に冊子として添付されています。

#### Web 動画 スタートアップムービー

『IllustStudio スタートアップガイド』のイラスト制作工程を動画でご覧いただけます。

[http://www.clip-studio.com/clip\\_site/howto/library/series/view/illuststudio\\_startup/](http://www.clip-studio.com/clip_site/howto/library/series/view/illuststudio_startup/)



パッケージ版をお使いの場合、[ アプリケーションディスク ] 内に動画が収録されています。

#### 使い方講座 はじめてのイラスト

初めて IllustStudio を使うための基本講座です。

[http://www.clip-studio.com/clip\\_site/howto/library/series/view/illuststudio\\_hajimete/](http://www.clip-studio.com/clip_site/howto/library/series/view/illuststudio_hajimete/)

### メニュー、パレット、ツールの機能や用語を調べたい

#### マニュアル IllustStudio ユーザーガイド（本書）

IllustStudio の機能を説明しています。

<http://manual.illuststudio.net/userguide/index.html>



## 目的から使い方を調べたい

### マニュアル IllustStudio ユーザーガイド (本書)→目的別インデックス

本書の『目的別インデックス (やりたいことから調べるには ...)』から、目的別に情報を探せます。

### 使い方講座 IllustStudio の質問集

IllustStudio のよくある質問集です。

<http://tech.clip-studio.com/qalist/illuststudio/illuststudio2/>

### 使い方講座 ズバツと解決！図解探偵

イラストのテクニックやポイントを、画像でズバツと解決します。

[http://www.clip-studio.com/clip\\_site/howto/library/series/view/illuststudio\\_zukai/](http://www.clip-studio.com/clip_site/howto/library/series/view/illuststudio_zukai/)

## 使い方をもっと知りたい

### 使い方講座 機能解説！トラの巻

初心者から中級者を対象に、IllustStudio の便利な機能を解説します。

[http://www.clip-studio.com/clip\\_site/howto/library/series/view/illuststudio\\_tora/](http://www.clip-studio.com/clip_site/howto/library/series/view/illuststudio_tora/)

### 使い方講座 IllustStudio メイキング (feat. テーマ)

さまざまな作風のイラストから、便利な機能を学べるチュートリアルです。

[http://www.clip-studio.com/clip\\_site/howto/library/series/view/illuststudio\\_making\\_t/](http://www.clip-studio.com/clip_site/howto/library/series/view/illuststudio_making_t/)

### 使い方講座 IllustStudio メイキング (feat. クリエイター)

インターネット上で活躍する「絵師」の皆さんが作品が完成するまでのメイキングを紹介します。

[http://www.clip-studio.com/clip\\_site/howto/library/series/view/illuststudio\\_making\\_c/](http://www.clip-studio.com/clip_site/howto/library/series/view/illuststudio_making_c/)

## 使い方について質問したい

### サポート IllustStudio サポートサイト

よくある質問を調べたいときやサポートに問い合わせたいときは、こちらを参照してください。

[http://www.clip-studio.com/clip\\_site/support/illuststudio/index](http://www.clip-studio.com/clip_site/support/illuststudio/index)

## 本書をお読みになる前に

IllustStudio をご利用いただき、ありがとうございます。本書をお読みになる前に注意していただきたい点などについて説明いたします。

### 本書の表記について

本書（データである場合も含む）は、2012 年 3 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る場合があります。

### 記号について

本書では、操作に関連する事柄について記号を用いて解説しています。記号には、次のような意味があります。



IllustStudio の操作を行ううえで、間違いやすい項目や、気をつけるべきことを記載しています。



IllustStudio の操作を行ううえで、操作の参考になることや、補足説明などを記載しています。

### 参照先について

本書または本書以外の参照先には、『』を使用しています。PDF のしおりで参照先をお探しく下さい。

### 商標および著作権について

- CELSYS、IllustStudio、CLIP、ComicStudio 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。
- Adobe、Adobe ロゴ、Adobe Reader、Photoshop、Adobe AIR 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。
- NVIDIA および CUDA は、米国およびその他の国における NVIDIA Corporation の登録商標または商標です。
- Silicon Graphics、SGI、OpenGL そして SGI ロゴは、米 Silicon Graphics, Inc./ 日本 SGI 株式会社の登録商標です。
- 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。
- 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。

### 最新版マニュアルについて

IllustStudio 関連のマニュアルの最新版は、下記の Web ページにあります。本書と併せてご覧ください。

#### イラストスタジオ マニュアル：

[http://www.clip-studio.com/clip\\_site/howto/library/page/view/manual\\_download\\_01\\_is/](http://www.clip-studio.com/clip_site/howto/library/page/view/manual_download_01_is/)

**目的別インデックス  
(やりたいことから  
調べるには ...)**

## 画面を使いやすくしたい

使いやすいパレット配置にカスタマイズしたい .....	516
線の中央にあるピンクの線（ベクター中心線）を消したい .....	210
選択範囲ランチャーの表示・非表示を切り替えたい .....	203
カーソルの形状を変えたい .....	31
キャンバスを回転しながら描きたい .....	654
ツールパレットをカスタマイズしたい .....	108
パレットの表示・非表示を切り替えたい .....	523
レイヤーパレットのサムネイルサイズを変更したい .....	38

## 環境設定

アンドゥの回数を増やしたい .....	31
ショートカットを設定したい .....	102
タブレットの筆圧を簡単に設定したい .....	115

## 素材を使いたい

CLIP でダウンロードした素材を使いたい .....	960
自作の素材を登録したい .....	186

## 描いた絵を編集したい

形状に沿ってトーンをゆがませたい .....	172
紙に描いたような質感を出したい .....	278
描いた絵とキャンバスの両方のサイズを変更したい .....	183
描いた絵に文字を入力したい .....	1004
描いた絵にフチをつけたい .....	148
描いた絵を拡大・移動・変形したい .....	154
キャンバスサイズを変更したい .....	181

## ファイルを保存したい

CMYK カラーで保存したい .....	74
xpg 形式以外で保存したい .....	77
設定をバックアップしたい .....	121
描いた絵を保存したい .....	65

## もっと便利に描きたい

細かい塗り漏れ部分を一度に塗りたい .....	811
紙に描いた絵を下絵にしたい .....	84
選択範囲を保存したい .....	229
同心円を簡単に描きたい .....	417
入り・抜きのついた線を引きたい .....	643
平行線を簡単に描きたい .....	414
きれいな線を引きたい .....	642
パースのついた絵を描きたい .....	393
はみださないように塗りたい .....	301

## レイヤー

レイヤーの種類を知りたい .....	884
レイヤーの詳細な設定をしたい .....	902

# IllustStudio の画面

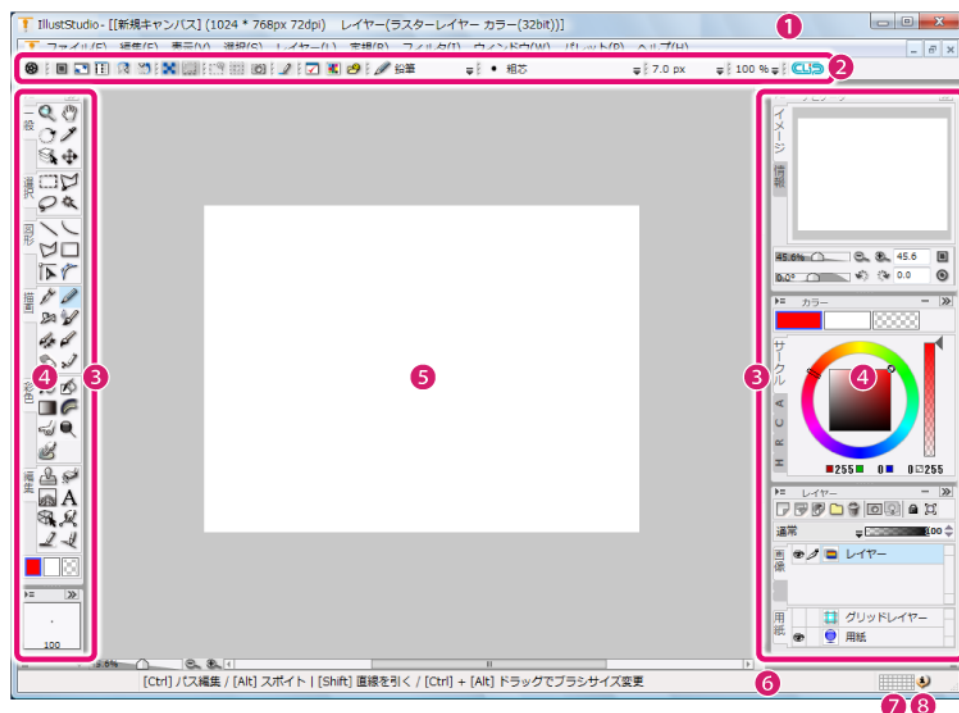
本章では、IllustStudio の画面や画面のカスタマイズ方法について紹介します。

# メインウィンドウ

IllustStudio の「メインウィンドウ」とは、IllustStudio を起動すると、表示されるアプリケーションの画面です。

## メインウィンドウの各部名称

メインウィンドウは、大きく次の項目に分かれています。



### ① タイトルバー

ソフトウェア名を表示します。[キャンバス]ウィンドウの最大化時は、編集中のキャンバスのファイル名・サイズ・解像度・選択中のレイヤー・レイヤーの種類を表示します。

### ② ツールバー

アイコンをクリックすると、各種機能を使えます。よく使う機能のアイコンを表示するなど、アイコン表示のカスタマイズもできます。詳しい操作方法については『IllustStudio の画面』→『ツールバー』を参照してください。

### ③ ドック

複数のパレットを格納する領域です。左右いずれかの [ドックの表示・非表示] ボタンをクリックすると、格納したパレットの表示・非表示を一括で切り替えられます。詳しい操作方法については『パレットの操作』→『パレットのドック操作』を参照してください。

### ④ パレット

各種設定を行うための画面です。パレットにはさまざまな種類があります。この画面ではドックに格納されていますが、ウィンドウやダイアログのように単独の表示もできます。パレットの操作については『解説：パレットの操作』を参照してください。

### ⑤ キャンバスウィンドウ

画像を編集する領域です。ここにイラストを描画します。この画面では、最大化表示されています。詳しくは『IllustStudio の画面』→『キャンバスウィンドウ』を参照してください。

### ⑥ ステータスバー

選択したツールなどに応じた操作情報を表示します。

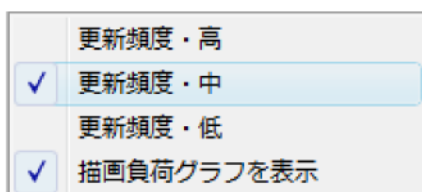
## ⑦ 描画負荷グラフ

描画作業が、コンピュータにどの程度の負荷をかけているかが、グラフで表示されます。タブレットで入力してから描画されるまでに時間がかかるほど、グラフが赤くなります。



描画負荷が大きくなるほど、  
グラフが赤くなります。

また、[ 描画負荷グラフ ] の上でマウスの右クリックをすると、下記のメニューが表示されます。



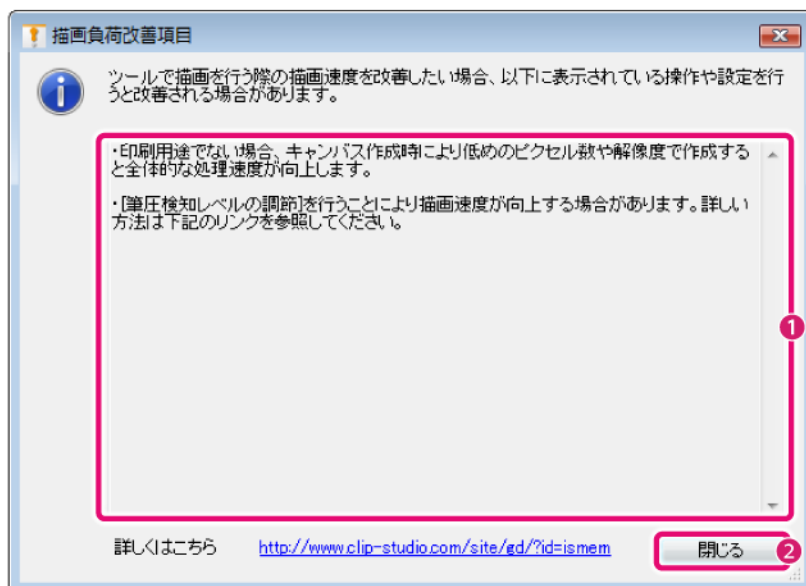
更新頻度・高 更新頻度・中 更新頻度・低	[ 描画負荷グラフ ] を更新する頻度を指定します。頻度は [ 高 ] ・ [ 中 ] ・ [ 低 ] の 3 つから選択できます。更新頻度が高いほど、[ 描画負荷グラフ ] が精密になります。
描画負荷グラフを表示	チェックをつけると、[ ステータスバー ] に [ 描画負荷グラフ ] が表示されます。チェックをはずすと、[ 描画負荷グラフ ] が表示されなくなります。



[ 描画負荷グラフ ] をクリックすると、[ 描画負荷改善項目 ] ダイアログが表示されます。

## ⑧ 描画負荷改善項目の表示

アイコンをクリックすると、[ 描画負荷改善項目 ] ダイアログが表示されます。



① 情報表示領域	描画作業がコンピュータにかかる負荷を軽減するための、ヒントが表示されます。
② 閉じる	ダイアログを閉じます。





〔描画負荷グラフ〕と〔描画負荷改善項目〕は、下記の 3 つの条件を満たす場合のみ有効です。

- 〔環境設定〕ダイアログ→〔タブレット・デバイス〕タブ→〔使用するタブレットサービス〕が、〔Wintab〕に設定されている。
- ペンタブレットで描画されている。
- 〔ステータスバー〕が表示されている。

## ツールバー

メインウィンドウ上部にある各種機能のアイコンが並んでいる部分を「ツールバー」といいます。

### ツールバーの各部名称

〔ツールバー〕の各部名称について説明します。



#### アイコン

機能を実行するボタンです。アイコンの種類や機能については、『IllustStudio の画面』→『ツールバー』→『[ツールバーのアイコン一覧](#)』を参照してください。

#### カテゴリ

〔ツールバー〕のアイコンを機能の種類ごとに分類した単位です。カテゴリごとに線で区切られて表示されます。

#### グリッパ

各カテゴリの左端に表示されます。〔ツールバー〕上でカテゴリ単位のカスタマイズをする場合に使用します。

### ツールバーのカスタマイズ

〔ツールバー〕は、表示・非表示の切り替え、機能のカテゴリごとに表示順序を変更、表示するアイコンの選択などのカスタマイズができます。

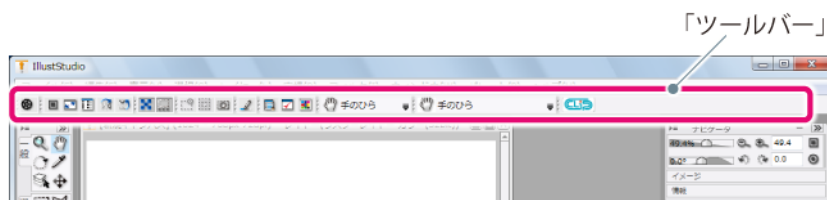
#### ツールバーの表示・非表示を切り替える

〔ツールバー〕全体の表示・非表示を切り替えます。

#### 1 〔ツールバー〕を表示する

〔ウィンドウ〕メニュー→〔ツールバー〕を選択します。

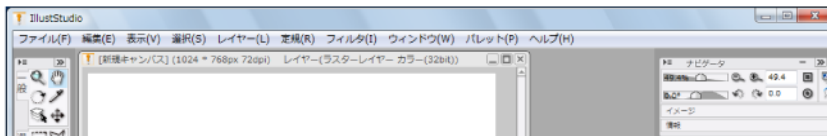
選択したメニューにチェックマークがつき、〔ツールバー〕が表示されます。



## 2 [ツールバー] を隠す

[ウィンドウ] メニュー→[ツールバー] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ツールバー] が非表示になります。

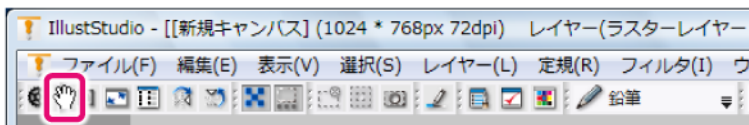


### カテゴリごとに表示・非表示を切り替える

カテゴリ単位で、[ツールバー] のアイコンの表示・非表示を切り替えます。

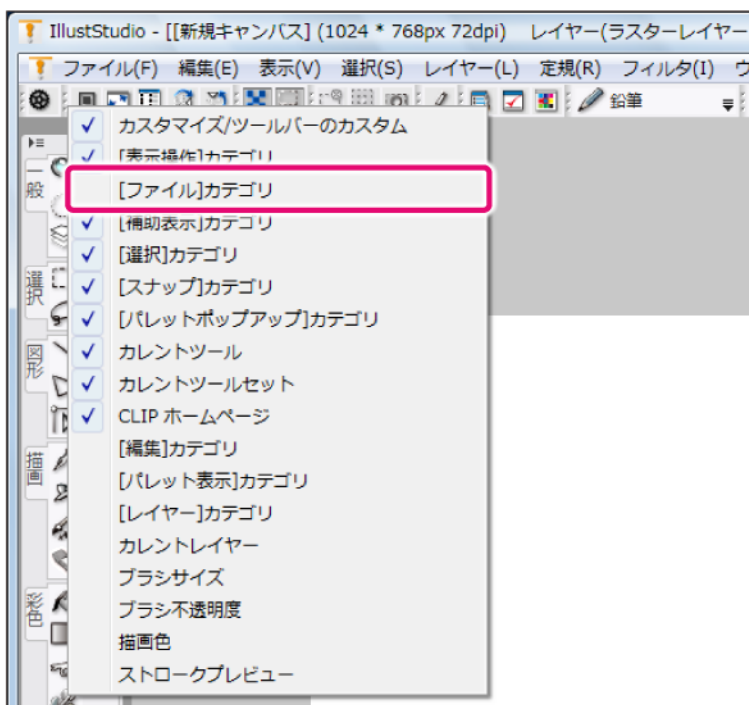
## 1 メニューを表示する

[ツールバー] からカテゴリのグリップにマウスカーソルを合わせ、右クリックします。



## 2 カテゴリを選択する

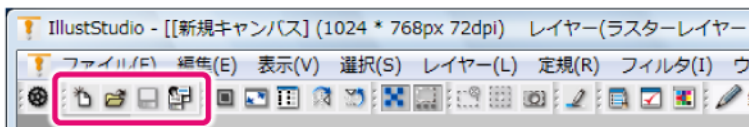
表示したいカテゴリを選択します。ここでは [ファイル] カテゴリを選択します。



カテゴリを非表示にしたい場合は、チェックマークがついているカテゴリを選択します。

## 3 カテゴリの表示が完了する

選択したカテゴリにチェックマークがつき、[ツールバー] にカテゴリが表示されます。

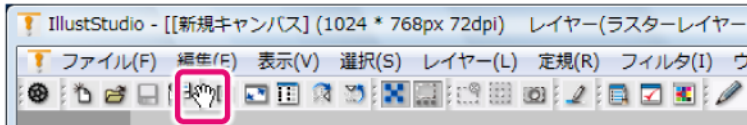


## カテゴリごとに表示順序を変更する

[ツールバー] は、カテゴリ単位で表示順序を変更できます。

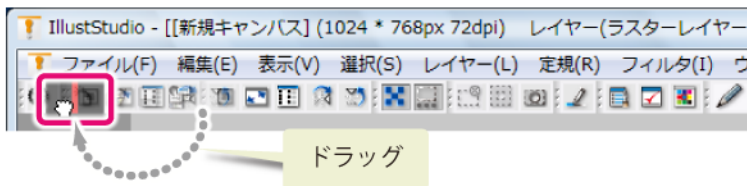
### 1 カテゴリを選択する

[ツールバー] から移動したいカテゴリのグリップにマウスカーソルを合わせます。アイコンが手のひらの形に変わります。



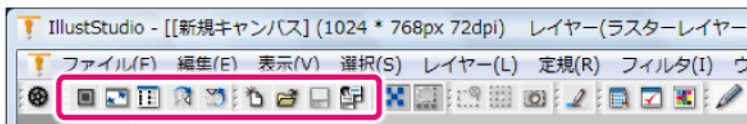
### 2 カテゴリを移動する

カテゴリをツールバー内の移動したい場所までドラッグ&ドロップします。ドラッグ中に赤い線が表示される部分が移動できる場所です。



### 3 カテゴリの移動が完了する

カテゴリの移動が完了し、表示順序が入れ替わります。

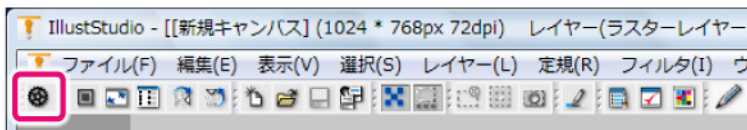


## ツールバーに表示するアイコンを選択する

[ツールバー] の設定を編集して、コマンドを追加したり、ステータスを表示させたりできます。

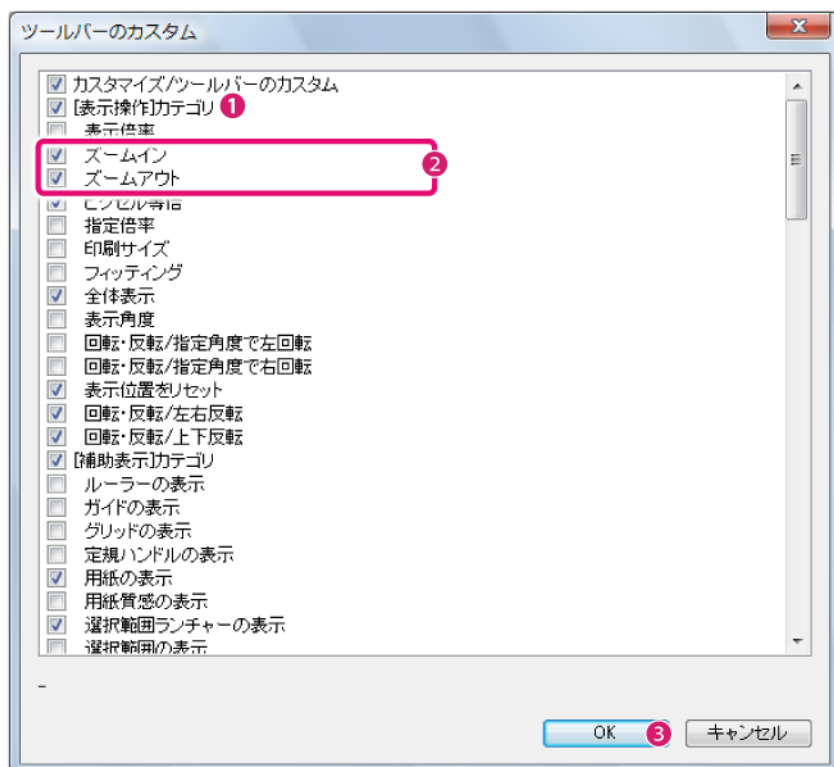
### 1 アイコンを選択する

[ツールバー] の [カスタマイズ / ツールバーのカスタム] をクリックします。



### 2 ダイアログを設定する

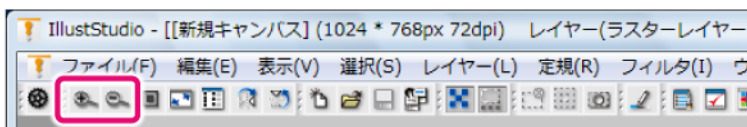
[ツールバーのカスタム] ダイアログを設定します。



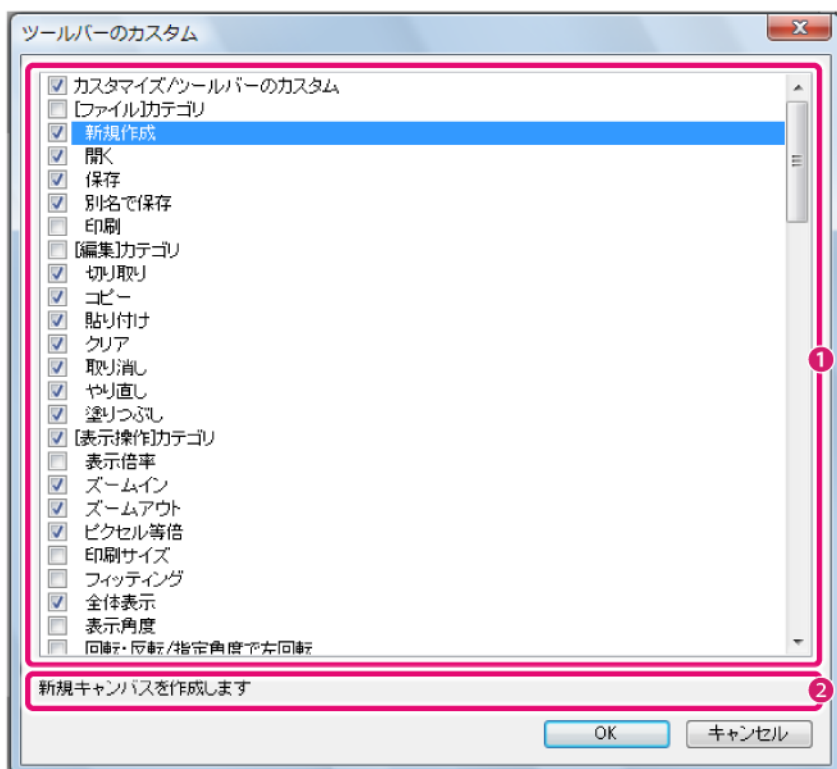
- ① 追加したい機能のカテゴリをオンにします。ここでは、[表示操作] カテゴリをオンにします。
- ② 追加したい機能のチェックボックスをオンにします。ここでは、[ズームイン][ズームアウト]のチェックボックスをオンにします。
- ③ [OK] をクリックします。

### 3 機能の登録が完了する

選択した機能が [ツールバー] に登録されました。



## [ ツールバーのカスタム ] ダイアログ



### ① 機能リスト

チェックボックスをオンにすると、[ ツールバー ] に機能を追加します。



[XXXXX] カテゴリ（例：[ 表示操作 ] カテゴリ）がオフのときは、そのカテゴリに分類されている機能は表示されません。



機能リストの並び順で、ツールバーのアイコンが表示されます。

### ② 機能の説明

選択している機能の説明が表示されます。

## ツールバーのアイコン一覧

[ツールバー] に設定できるアイコンおよび機能は、下記の通りです。



[ツールバー] への機能の組み込みは、[ツールバーのカスタム] ダイアログで行います。  
組み込み方法の詳細は、『IllustStudio の画面』 → 『ツールバー』 → 『ツールバーのカスタマイズ』 → 『[ツールバーに表示するアイコンを選択する](#)』を参照してください。

### カスタマイズ／ツールバーのカスタム

カスタマイズ／ツールバーのカスタム		[ツールバーのカスタム] ダイアログを開きます。
-------------------	--	--------------------------

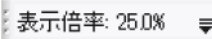







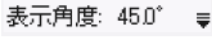





### [ファイル] カテゴリ

新規作成		新規キャンバスを作成します。
開く		ファイルからドキュメントをオープンします。
保存		アクティブなキャンバスの内容をファイルに保存します。
別名で保存		アクティブなキャンバスの内容の複製を保存します。
印刷		アクティブなキャンバスの内容を印刷します。





### [編集] カテゴリ

切り取り		アクティブなキャンバスの選択範囲内の対象をカットします。
コピー		アクティブなキャンバスの選択範囲内の対象をコピーします。
貼り付け		アクティブなキャンバスに対してコピーした内容を貼り付けます。
クリア		アクティブなキャンバスの選択範囲内画像／すべての画像を消去します。
取り消し		キャンバスに対して行った直前の処理を取り消し、一つ前の状態に復帰します。
やり直し		キャンバスに対して行った直前の処理を繰り返し、一つ後の状態に復帰します。
塗りつぶし		アクティブなキャンバスの選択範囲内 / レイヤー全体を描画色で塗りつぶします。

## [ 表示操作 ] カテゴリ

表示倍率		画像の表示倍率を表示します。クリックすると表示倍率のリストがポップアップ表示され、[ 環境設定 ] ダイアログで指定した数値で表示倍率を調整できます。
ズームイン		アクティブなウィンドウの表示を拡大します。
ズームアウト		アクティブなウィンドウの表示を縮小します。
ピクセル等倍		アクティブなキャンバスをピクセル等倍で表示します。
指定倍率		[ 環境設定 ] ダイアログの [ キャンバス ] タブ → [ 倍率・角度 ] の [ 指定倍率表示 ] で設定した倍率で、キャンバスを表示します。
印刷サイズ		アクティブなキャンバスを印刷時と同等のサイズで表示します。
フィッティング		ウィンドウに合わせてキャンバスをフィッティングします。
全体表示		アクティブなキャンバスを現在のウィンドウに収まるサイズで表示します。
表示角度		画像の表示角度を調整します。クリックすると表示角度のリストがポップアップ表示され、45 度刻みで表示角度を調整できます。
回転・反転／設定角度で左回転		指定角度で画像を左方向に回転します。
回転・反転／設定角度で右回転		指定角度で画像を右方向に回転します。
表示位置をリセット		アクティブなキャンバスの位置・角度をリセットして現在のウィンドウに収まるサイズを表示します。
回転・反転／左右反転		画像を左右反転して表示します。
回転・反転／上下反転		画像を上下反転して表示します。

## [ 補助表示 ] カテゴリ

ルーラーの表示		ルーラーの表示・非表示を切り替えます。
ガイドの表示		ガイドの表示・非表示を切り替えます。
グリッドの表示		グリッドの表示・非表示を切り替えます。
定規ハンドルの表示		定規のハンドル表示・非表示を切り替えます。

用紙の表示		キャンバスの用紙レイヤーの表示・非表示を切り替えます。
用紙質感の表示		キャンバス（用紙レイヤー）の質感の表示・非表示を切り替えます。
選択範囲ランチャーの表示		選択範囲ランチャーの表示・非表示を切り替えます。
選択範囲の表示		選択範囲を示す破線の表示・非表示を切り替えます。
ベクターのアンチエイリアス表示		ベクターレイヤーをなめらかに表示します。
ベクター中心線の表示		ベクターレイヤーに描かれた線を中心に細い線を表示します。
CMYK カラー／CMYK カラー表示		CMYK 色空間で表示します。





#### [ 選択 ] カテゴリ

すべてを選択		アクティブなキャンバス画像のすべての範囲を選択します。
選択を解除		選択範囲を解除します。
選択範囲の反転		選択範囲を反転します。
クイックマスクを使用		クイックマスクの使用を切り替えます。

#### [ スナップ ] カテゴリ



スナップ		スナップ可／不可を切り替えます。
スナップ先を設定／定規		スナップ先を定規に設定します。
スナップ先を設定／パス		スナップ先をパス定規に設定します。
スナップ先を設定／放射線		スナップ先を放射線定規に設定します。
スナップ先を設定／平行線		スナップ先を平行線定規に設定します。
スナップ先を設定／同心円		スナップ先を同心円定規に設定します。



スナップ先を設定／放射曲線		スナップ先を放射曲線定規に設定します。
スナップ先を設定／対称定規		スナップ先を対称定規に設定します。
スナップ先を設定／ガイド		スナップ先をガイドに設定します。
スナップ先を設定／グリッド		スナップ先をグリッドに設定します。

#### [パレット表示] カテゴリ




ツール		[ツール]パレットの表示・非表示を切り替えます。
ツールスタイル		[ツールスタイル]パレットの表示・非表示を切り替えます。
ツールセット		[ツールセット]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。
ツールプレビュー		[ツールプレビュー]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。
レイヤープロパティ		[レイヤープロパティ]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。
カラーセット		[カラーセット]パレットの表示・非表示を切り替えます。
カラーガイド		[カラーガイド]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。
サブビュー		[サブビュー]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。
アクション		[アクション]パレットの表示・非表示を切り替えます。

履歴		[履歴]パレットの表示・非表示を切り替えます。
すべてのパレットを隠す		現在表示中のパレットの表示・非表示を切り替えます。

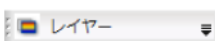
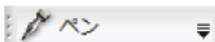

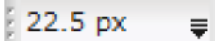
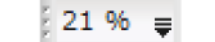



#### [パレットポップアップ] カテゴリ

ツール		[ツール]パレットをポップアップ表示します。
ツールスタイル		[ツールスタイル]パレットをポップアップ表示します。
ツールセット		[ツールセット]パレットをポップアップ表示します。
ツールオプション		[ツールオプション]パレットをポップアップ表示します。
ツールプレビュー		[ツールプレビュー]パレットをポップアップ表示します。
レイヤー		[レイヤー]パレットをポップアップ表示します。
レイヤープロパティ		[レイヤープロパティ]パレットをポップアップ表示します。
カラー		[カラー]パレットをポップアップ表示します。
カラーセット		[カラーセット]パレットをポップアップ表示します。
カラーガイド		[カラーガイド]パレットをポップアップ表示します。
ナビゲータ		[ナビゲータ]パレットをポップアップ表示します。
サブビュー		[サブビュー]パレットをポップアップ表示します。
素材		[素材]パレットをポップアップ表示します。
アクション		[アクション]パレットをポップアップ表示します。
履歴		[履歴]パレットをポップアップ表示します。

## 【レイヤー】カテゴリ

新規ラスタレイヤー		ラスタレイヤーを設定せずに新規作成します。
編集対象にする／上のレイヤー		編集対象のレイヤーをひとつ上のレイヤーに変更します。
編集対象にする／下のレイヤー		編集対象のレイヤーをひとつ下のレイヤーに変更します。

## カテゴリに含まれないアイコン

カレントレイヤー		現在選択されているレイヤーを表示します。クリックすると【レイヤー】パレットをポップアップ表示します。
カレントツール		現在選択されているツールを表示します。クリックすると【ツール】の一覧をポップアップ表示します。
カレントツールセット		現在選択されているツールセットを表示します。クリックすると【ツールセット】パレットをポップアップ表示します。
ブラシサイズ		ツールブラシサイズを表示します。クリックすると【ツールスタイル】パレットをポップアップ表示します。
ブラシ不透明度		ツールの不透明度を表示します。クリックすると【ツールスタイル】パレットをポップアップ表示します。
描画色		描画に用いる色を表示します。クリックすると【カラー】パレットをポップアップ表示します。
ストロークプレビュー		現在のツールで描画する線のプレビューを表示します。
CLIP ホームページ		Web ブラウザが開き『CLIP』の Web ページを表示します。



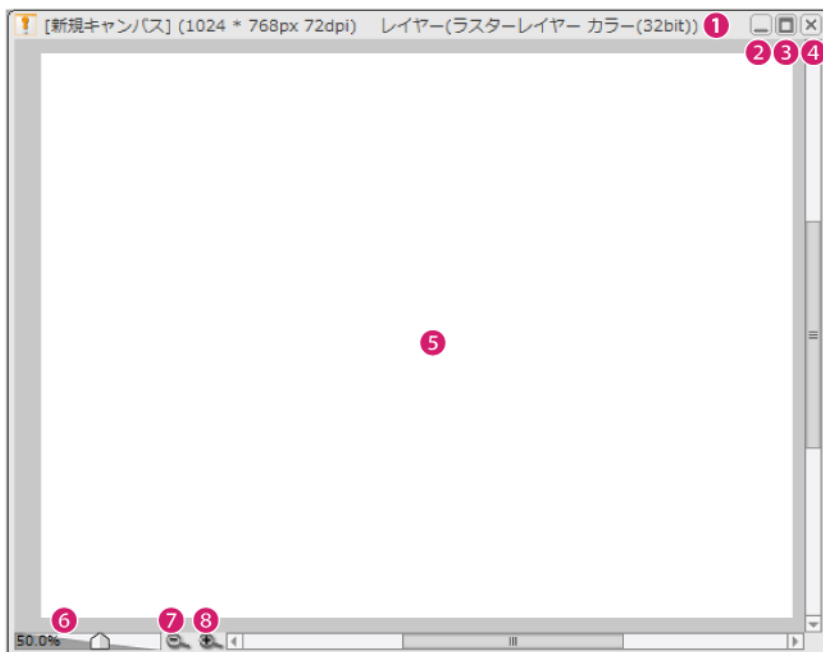
【カレントツール】から表示される【ツール一覧リスト】には、常にすべてのツールが表示されます。【ツールパレットのカスタム】ダイアログの設定に関係なく、ポップアップ表示からすべてのツールを選択できます。

# キャンバスウィンドウ

画像を編集するためのウィンドウを「キャンバスウィンドウ」といいます。

## キャンバスウィンドウの各部名称

[キャンバス] ウィンドウの各部名称について説明します。



- ① **タイトルバー**  
編集中のキャンバスのファイル名・サイズ・解像度・選択中のレイヤー・レイヤーの種類を表示します。
- ② **最小化**  
[キャンバス] ウィンドウを最小化表示します。最小化された状態で再度クリックすると、元の表示に戻ります。
- ③ **最大化 / 元に戻す**  
[キャンバス] ウィンドウを最大化表示します。最大化すると、メインウィンドウのサイズに合わせて表示されます。最大化された状態で再度クリックすると、元の表示に戻ります。
- ④ **閉じる**  
編集中の [キャンバス] ウィンドウを閉じます。
- ⑤ **キャンバス**  
イラストを描く領域（用紙）です。
- ⑥ **拡大縮小スライダー**  
キャンバスの拡大率を表示します。スライダーを左右にドラッグするとキャンバスの拡大率を変更できます。
- ⑦ **縮小表示**  
編集中のキャンバスを縮小表示します。
- ⑧ **拡大表示**  
編集中のキャンバスを拡大表示します。

# 環境設定

本章では、IllustStudio の環境設定について紹介します。  
キャンバス、レイヤー、ツール、パレット・ドック、印刷、メモリ、タブレット・デバイス、フォルダパス、ファイルの互換性、オプションなどに関する設定を、[ 環境設定 ] ダイアログで行います。

## 環境設定ダイアログ

[ファイル]メニュー→[環境設定]を選択すると、[環境設定]ダイアログが表示されます。

[環境設定]ダイアログでは、下記の IllustStudio の環境設定を行います。

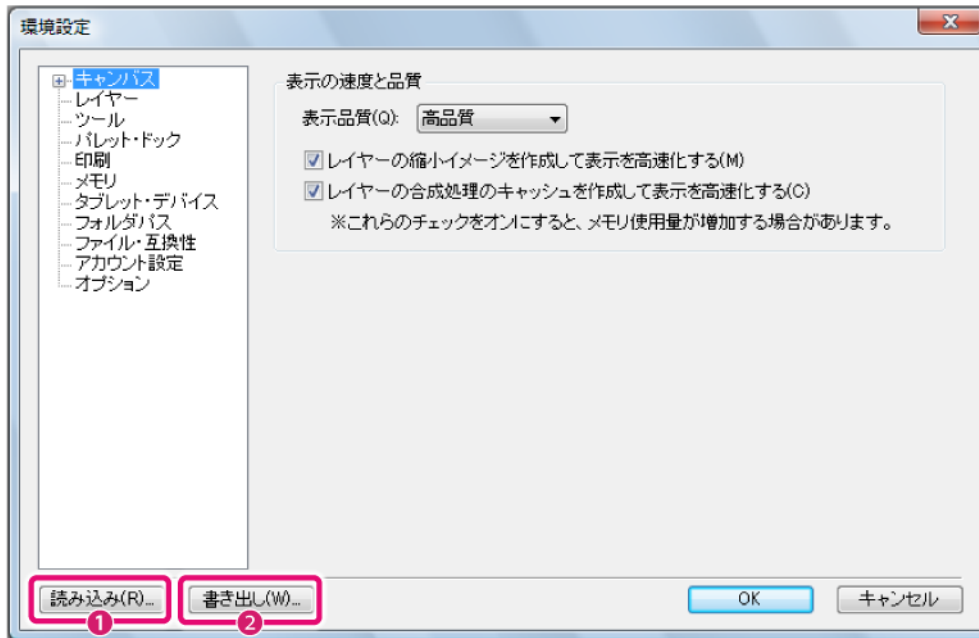
キャンバス	キャンバスの表示速度と品質に関する設定を行います。
キャンバス→操作	移動と変形・表示・Shift キー併用時の移動量・操作の取り消しなど、キャンバスの操作に関する設定を行います。
キャンバス→カーソル	描画ツールのカーソルの形状に関する設定を行います。
キャンバス→倍率・角度	用紙の表示倍率や表示角度に関する設定を行います。
キャンバス→定規	定規に関する設定を行います。
レイヤー	[レイヤー]パレットに関する設定を行います。
ツール	各ツール使用時の動作に関する設定を行います。
パレット・ドック	パレットとドックに関する設定を行います。
印刷	印刷に関する設定を行います。
メモリ	メモリに関する設定を行います。
タブレット・デバイス	タブレットとタッチパッドに関する設定を行います。
フォルダパス	ユーザーデータフォルダの保存場所に関する設定を行います。
ファイル・互換性	<p>ファイルや互換性に関する、下記設定を行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Adobe®Photoshop® 形式のファイルを読み込むときの互換性</li> <li>● レイヤーフォルダに対して不透明度を設定した場合の、レイヤーフォルダ内のレイヤーに対する不透明度の適用方法</li> <li>● 上書き保存時の、保存前データの自動バックアップ</li> </ul>
アカウント設定	環境のバックアップ・環境の復元で『CLIP』のサーバー上にバックアップデータを読み書きするときに必要な、『CLIP』の登録メールアドレス、パスワードの設定を行います。
オプション	起動時の動作、お知らせの確認、単位、IccProfile、IME 制御に関する設定を行います。

## 解説：環境設定の書き出し・読み込み

[環境設定] ダイアログで設定した内容を書き出して保存できます。  
書き出した環境設定を別の環境に移動したり、共有したりできます。



環境設定のファイル形式は「プリファレンス」ファイル（拡張子：pff）です。



環境設定の読み込みを行うと、それまで使用していた環境設定は削除されます。環境設定の読み込みを行う前に、設定内容をよく確認してください。

### ① [読み込み] ボタン

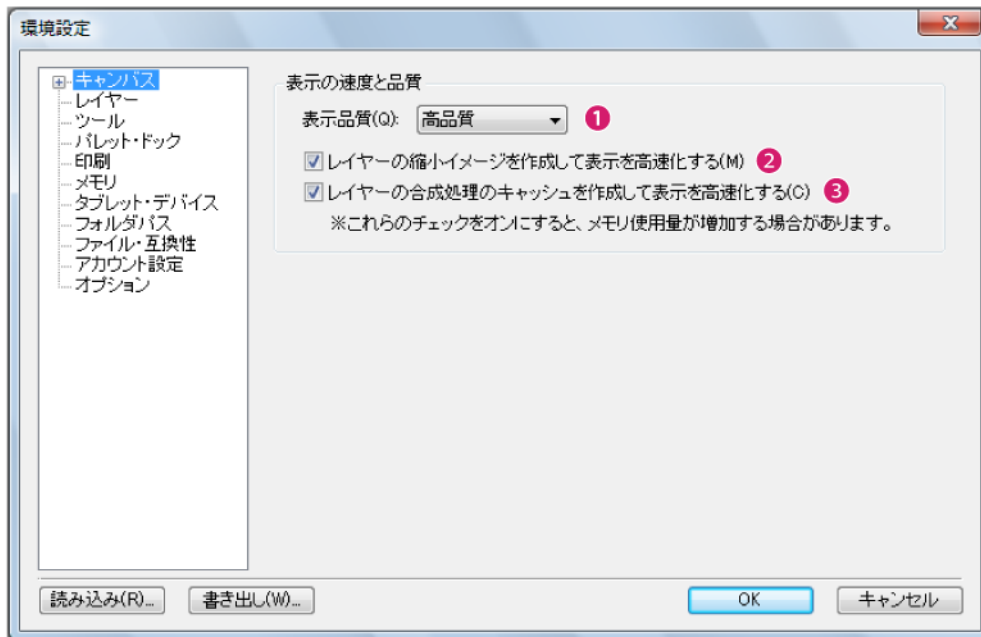
すでに保存しているプリファレンスファイル（拡張子：pff）を読み込んで環境設定を復元します。

### ② [書き出し] ボタン

[環境設定] ダイアログで設定した内容を、プリファレンスファイル（拡張子：pff）に書き出します。

## キャンバス

キャンバスの表示速度と品質に関する設定を行います。



### ① 表示品質

キャンバスの表示品質を [ 高速 ] ・ [ 高品質 ] ・ [ OpenGL ] から選択します。

#### !重要

[ 表示画質 ] で [ OpenGL ] をご利用になる場合は、必ず次の『[OpenGL について](#)』をご一読ください。動作環境を満たしていないコンピュータをお使いの場合、この機能はご利用になれません。

### ② レイヤーの縮小イメージを作成して表示を高速化する

オンにすると、各レイヤーに対してミップマップと呼ばれる、50%、25%、12.5%（キャンバスのサイズによって変わります）の縮小画像が、内部的に作成されます。

画像を表示するときに、このミップマップを使用することで、表示を高速化できます。

オフにすると、Ver.1.0.10 以前のバージョンと同じ動作になります。

#### !重要

- オンにすると、メモリ使用量とデータ容量が増えます。
- [ 表示品質 ] で [ OpenGL ] を選択した場合は、この項目は設定できません。
- [ 表示画質 ] で [ OpenGL ] をご利用になる場合は、必ず次の『[OpenGL について](#)』をご一読ください。動作環境を満たしていないコンピュータをお使いの場合、この機能はご利用になれません。

#### メモ

この設定は、キャンバスサイズが 50% 以下のときに効果を発揮します。

### ③ レイヤーの合成処理のキャッシュを作成して表示を高速化する

オンにするとレイヤーの合成が最適化され、画像の表示が高速化されます。

#### !重要

オンにすると、メモリ使用量とデータ容量が増えます。

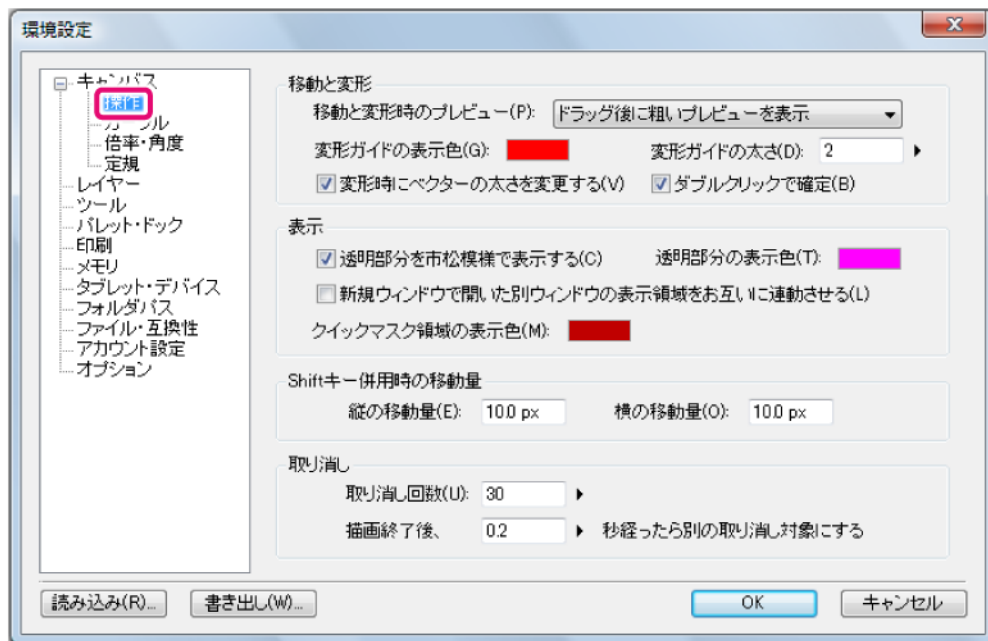


## OpenGL について

この機能をご利用になる場合は、お使いのコンピュータが OpenGL に対応している必要があります。お使いのコンピュータの性能によっては、OpenGL を用いて表示できるキャンバスサイズや、同時に表示できるデータ数に制限が発生する場合があります。また、解像度の高いキャンバスで使用した場合、OpenGL を使用しないときよりも表示が遅くなることがあります。

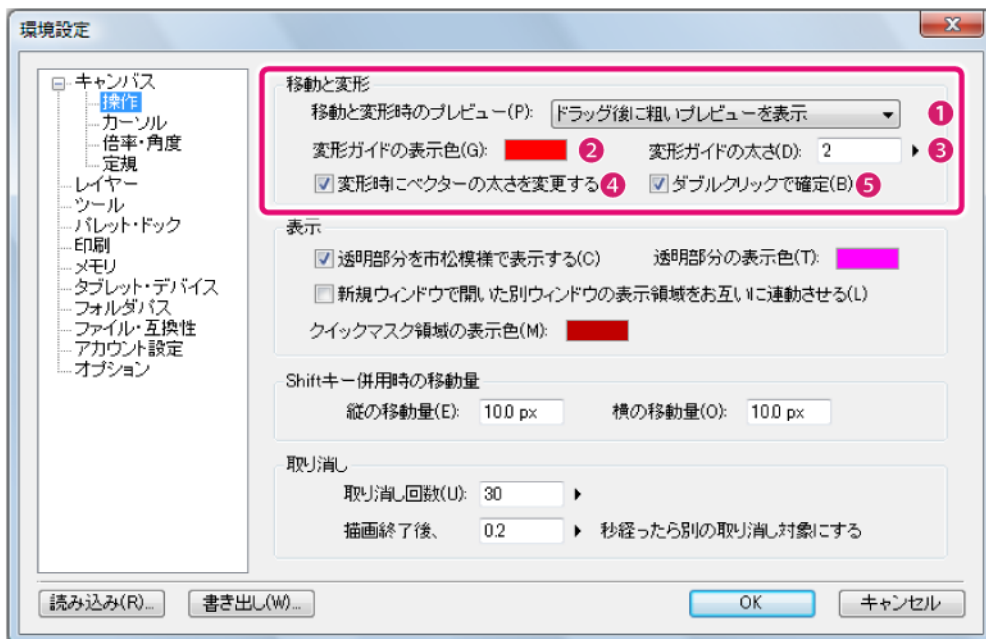
## キャンバス→操作

移動と変形・表示・Shift キー併用時の移動量・操作の取り消しなど、キャンバスの操作に関する設定を行います。



## 移動と変形

キャンバスの移動・変形に関する設定を行います。



### ① 移動と変形時のプレビュー

[編集]メニュー→[移動と変形]・[トーンゆがみ]の実行中に、一時的に表示される画像の表示状態を、下記から選択します。

- ドラッグ後に実行結果を表示
- ドラッグ後に粗いプレビューを表示
- ドラッグ中に粗いプレビューを表示

### ② 変型ガイドの表示色

[編集]メニュー→[移動と変形]・[トーンゆがみ]を実行するときに表示される、ガイド線の表示色を変更できます。

### ③ 変型ガイドの太さ

[編集]メニュー→[移動と変形]・[トーンゆがみ]を実行するときに表示される、ガイド線の太さを変更できます。

### ④ 変形時にベクターの太さを変更する

[編集]メニュー→[移動と変形]を実行した際に、画像の拡大・縮小に合わせてベクター線の太さを変更します。

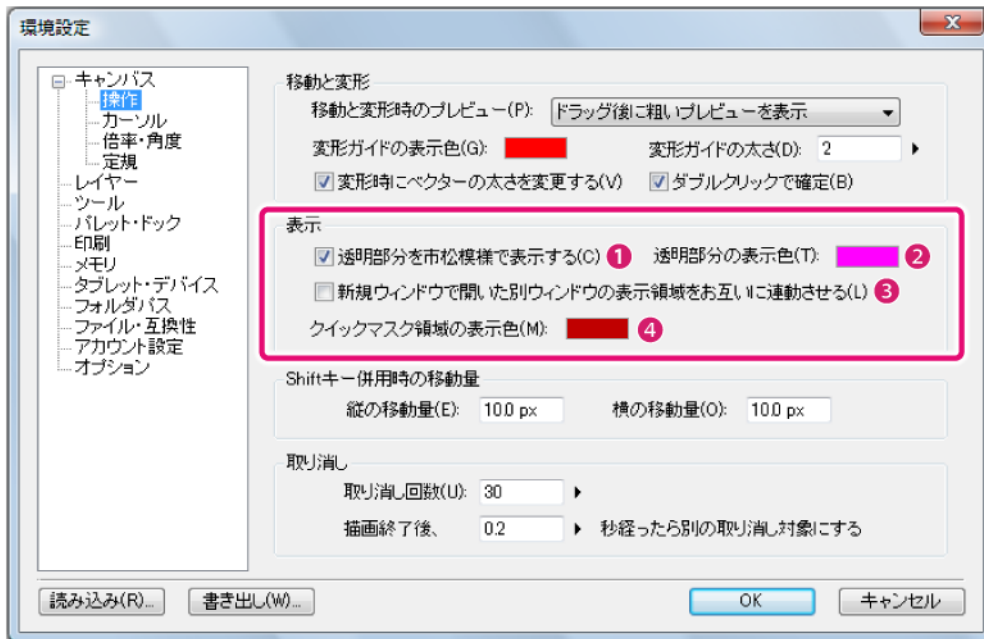
### ⑤ ダブルクリックで確定

チェックボックスをオンにすると、ダブルクリックで下記の操作・設定を確定できます。

- [編集]メニュー→[移動と変形]の設定
- [編集]メニュー→[トーンゆがみ]の設定
- 選択範囲を作成して[レイヤー移動]ツールで操作した場合

## 表示

キャンバスの表示に関する設定を行います。



### ① 透明部分を市松模様で表示する

透明部分を市松模様で表示します。

### ② 透明部分の表示色

透明部分の表示色を任意で設定します。

### ③ 新規ウィンドウで開いた別ウィンドウの表示領域をお互いに連動させる

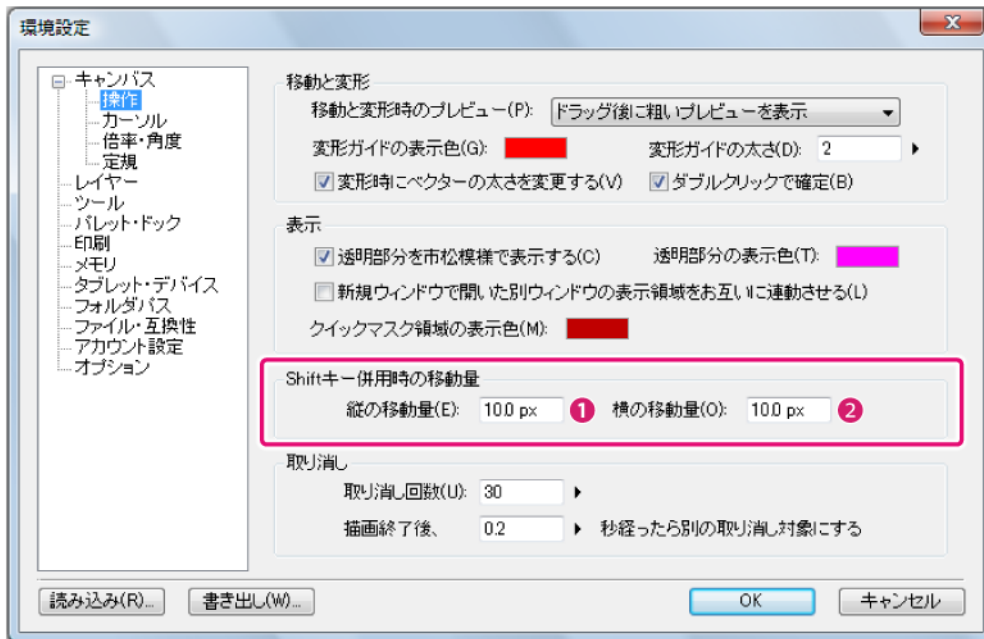
[ウィンドウ]メニュー→[新規ウィンドウ]で開いた別ウィンドウの表示領域を、お互いに連動させます。

### ④ クイックマスク領域の表示色

クイックマスク領域の表示色を任意に設定できます。

## Shift キー併用時の移動量

[レイヤー移動] ツールなどを選択中に、キーボードから矢印キーを使用して操作した場合の移動量を設定します。



### ① 縦の移動量

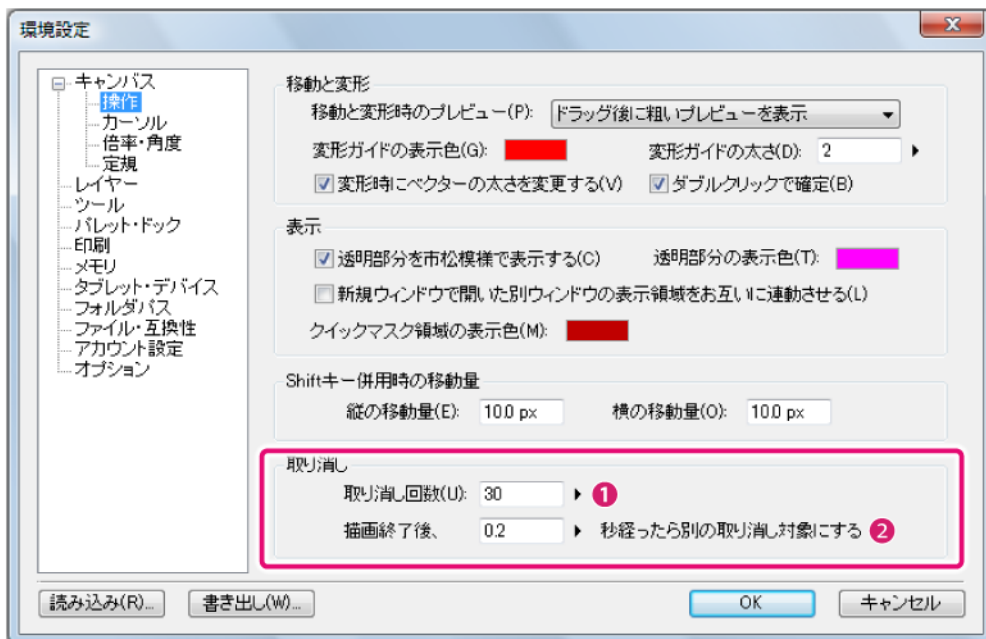
縦方向のキーを使用したときの移動量を設定します。最大 200.0px まで設定できます。

### ② 横の移動量

横方向のキーを使用したときの移動量を設定します。最大 200.0px まで設定できます。

## 取り消し

IllustrStudio の操作や [ ヒストリー ] パレットの、[ 取り消し ] 機能および [ やり直し ] 機能に関する設定を行います。



### ① 取り消し回数

記憶する操作の履歴数の上限を指定します。

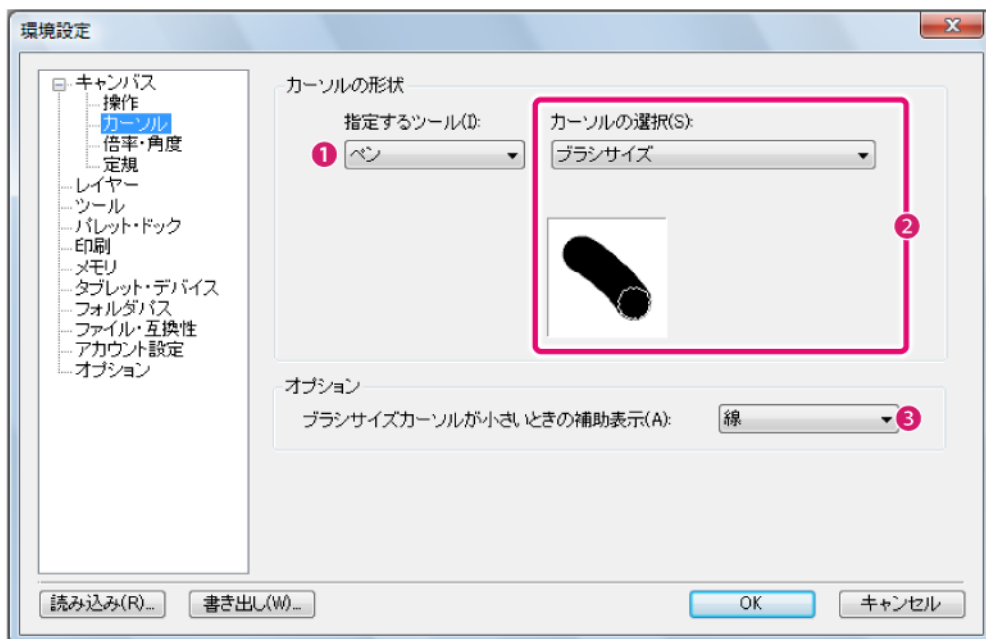
### ② 描画終了後、… 秒経ったら別の取り消し対象にする

同じツールを連続して使用中に、別の操作として認識するまでの無操作状態の秒数を指定します。

たとえば、描画ツールで早いストロークで描画するとき、別の操作として認識するまでの秒数を指定します。

## キャンバス→カーソル

描画ツールのカーソルの形状に関する設定を行います。



## カーソルの形状

### ① 指定するツール

対象とするツールを下記から選択します。

- ペン
- 鉛筆
- 消しゴム
- エアブラシ
- 水彩
- 筆ペン
- パターンブラシ
- ドットペン
- 塗りつぶし
- 等高線塗り
- 選択範囲系
- マジックワンド
- スポイト
- 線つまみ
- フィルタ系

[ 選択範囲系 ] を選択すると、下記のツールのマウスカーソルを変更できます。


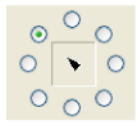

- [ 矩形選択 ] ツール
- [ 折れ線選択 ] ツール
- [ 投げなわ選択 ] ツール

[ フィルタ系 ] を選択すると、下記のツールのマウスカーソルを変更できます。

- [ 閉領域フィル ] ツール
- [ 線編集 ] ツール
- [ 線幅修正 ] ツール
- [ 焼き込み ] ツール
- [ 覆い焼き ] ツール
- [ スタンプ ] ツール
- [ ゴミ取り ] ツール
- [ ゆがみ ] ツール
- [ ぼかしブラシ ] ツール

### ② カーソルの選択

カーソル形状を下記から選択します。[ 各ツールに依存 ] 以外を選択すると、下部にプレビューが表示されます。

各ツールに依存	-	各ツールに最適化されたカーソルを表示します。
矢印		<p>カーソルの形状を矢印にします。</p>  <p>ラジオボタンが表示され、矢印の方向を指定できます。</p>
ドット		カーソルの形状をドットにします。

十字		カーソルの形状を十字にします。
照準		カーソルの形状を照準にします。
ブラシサイズ		ブラシサイズに合わせてカーソルの形状が変化します。
ブラシサイズと各ツール依存		ブラシサイズと、各ツールに最適化されたカーソルの両方を表示します。
ブラシサイズとドット		ブラシサイズと、ドットカーソルの両方を表示します。
ブラシサイズと十字		ブラシサイズと、十字カーソルの両方を表示します。

## オプション

### ③ ブラシサイズカーソルが小さいときの補助表示

ブラシサイズのカーソルを使用しているときにブラシサイズが小さい場合、カーソルの周囲に線が表示されますが、これを点に変更したり、非表示にしたりできます。リストで[なし]・[点]・[線]を選択できます。ツールの種類に関係なく、全ツールで共通の設定です。

## キャンバス→倍率・角度

用紙の表示倍率や表示角度に関する設定を行います。



### 表示倍率

用紙の表示倍率に関する設定を行います。

#### ① 表示倍率リスト

[ナビゲータ]パレットの[+] [-] ボタンで表示倍率を変更したときの、現在表示できる表示倍率の一覧です。

#### ② [表示倍率] 入力ボックス

[表示倍率リスト] で選択した表示倍率を変更したり、新しく表示倍率を入力したりできます。

#### ③ 追加

[表示倍率] 入力ボックスに入力した表示倍率を、[表示倍率リスト] に追加します。

#### ④ 変更

[表示倍率リスト] で選択した表示倍率を、[表示倍率] 入力ボックスで設定した値に変更します。

#### ⑤ 削除

[表示倍率リスト] で選択した表示倍率を削除します。

#### ⑥ 元に戻す

[表示倍率リスト] の表示倍率を初期設定に戻します。

#### ⑦ 指定倍率表示

[表示] メニュー→[指定倍率] を選択した場合の、キャンバスの表示倍率を設定します。

### 表示角度

用紙の表示角度に関する設定を行います。

#### ⑧ ステップ値

[ナビゲータ]パレットの[指定角度回転] をクリックした際の、用紙が回転する角度を指定します。



## ディスプレイ解像度

ディスプレイの解像度を調整します。

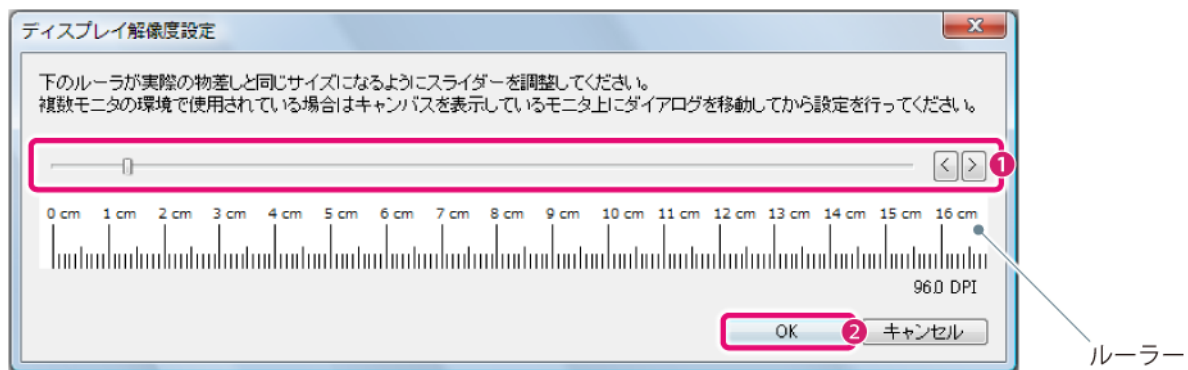
### ⑨ ディスプレイ解像度の指定

ボタンをクリックすると、[ディスプレイ解像度設定] ダイアログが表示されます。

設定を行うと、[表示]メニュー→[印刷サイズ]を選択した場合に、印刷時の寸法でキャンバスが表示されます。

### [ディスプレイ解像度設定] ダイアログ

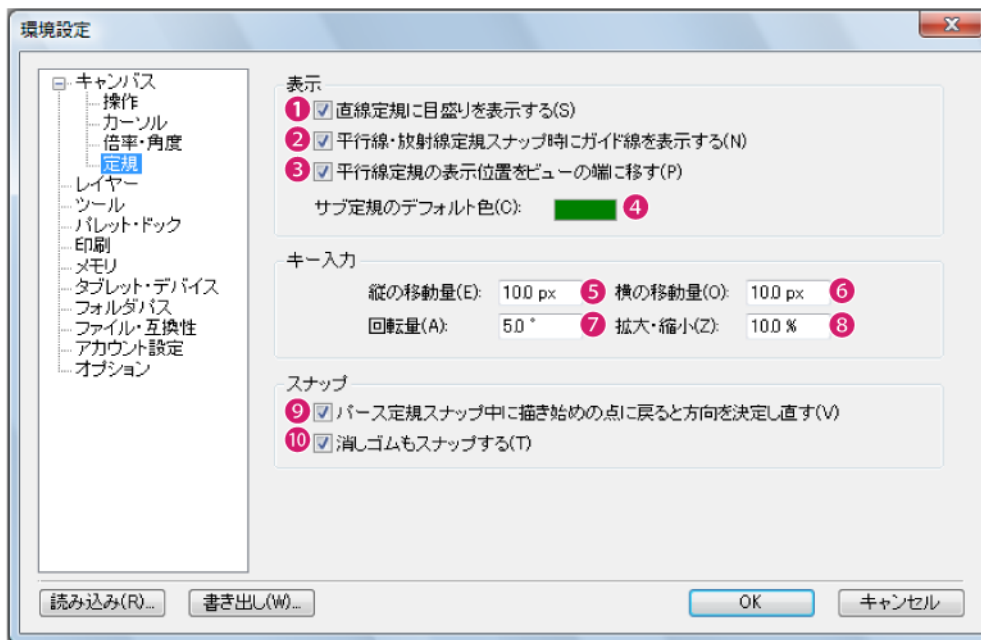
下記の手順で、ディスプレイ解像度を調整します。



- ① ダイアログのスライダー、または[<]・[>]を使用して、[ルーラー]が実際の寸法になるように調整します。
- ② [OK]をクリックします。

## キャンバス→定規

定規に関する設定を行います。



### 表示

定規の表示に関する設定を行います。

- ① **直線定規に目盛りを表示する**  
[直線定規]に目盛りを表示します。
- ② **平行線・放射線定規スナップ時にガイド線を表示する**  
[平行線・放射線定規]のスナップ時に、線の引かれる方向を示すガイド線を表示します。
- ③ **平行線定規の表示位置をビューの端に移す**  
[平行線定規]を[キャンバス]ウィンドウの端側に表示します。
- ④ **サブ定規のデフォルト色**  
サブ定規の初期表示色を設定します。



[サブ定規のデフォルト色]の設定内容は、次に新規レイヤーを作成したときから反映されます。

### キー入力

[↑][↓][←][→]キーやキーボード入力で定規を操作するときの、移動量・角度・倍率などの設定を行います。

- ⑤ **縦の移動量**  
キー入力で定規を操作する際の、縦方向の移動量を設定します。最大 200.0px まで設定できます。
- ⑥ **横の移動量**  
キー入力で定規を操作する際の、横方向の移動量を設定します。最大 200.0px まで設定できます。
- ⑦ **回転量**  
キー入力で定規を操作する際の、回転時の角度を設定します。
- ⑧ **拡大・縮小**  
キー入力で定規を操作する際の、拡大・縮小の倍率を設定します。

## スナップ

定規に描画ツールをスナップする場合の設定を行います。

### ⑨ パース定規スナップ中に描き始めの点に戻ると方向を決定し直す

チェックボックスをオンにすると、パース定規にスナップして線を描画しているときに、途中で描画開始点に戻ると 描画途中の線を消去して別方向に線を作成できるようになります。

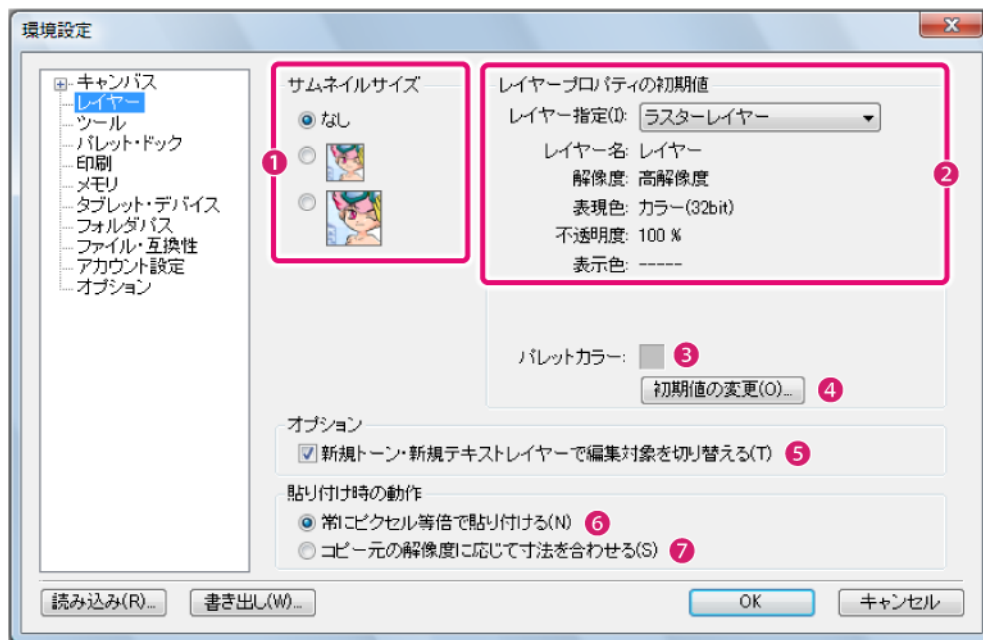
### ⑩ 消しゴムもスナップする

オンにすると、[ 消しゴム ] ツールが定規に対してスナップします。

オフにすると、[ 消しゴム ] ツールが定規に対してスナップしなくなります。スナップのオン・オフを切り替えなくても、平行線定規やパース定規に関係なく線を消せます。

## レイヤー

[レイヤー] パレットに関する設定を行います。



### サムネイルサイズ

#### ① サムネイルサイズ

[レイヤー] パレット上で表示するサムネイルの大きさを選択します。

### レイヤープロパティの初期値

レイヤーを新規作成したときの、レイヤーの初期値についての設定を行います。



レイヤーの設定値は、[レイヤープロパティ] パレットの [レイヤー] リブで確認できます。

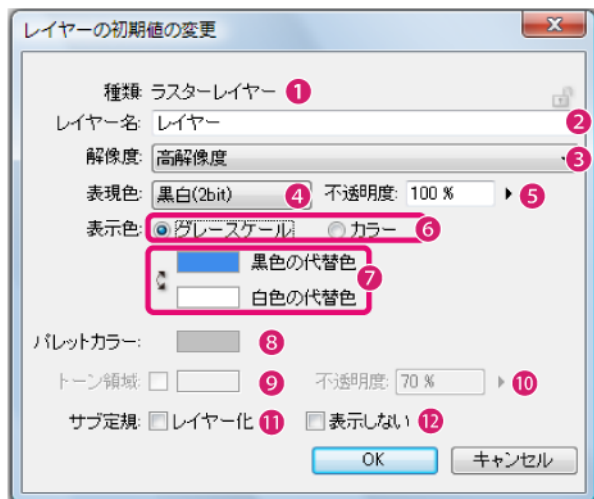
#### ② レイヤー指定

[初期値の変更] で対象とするレイヤーの種類を選択します。選択したレイヤーの設定が下に表示されます。

#### ③ パレットカラー

[レイヤー指定] で指定したレイヤーのパレットカラーが表示されます。パレットカラーは、[初期値の変更] をクリックして表示されるダイアログで変更できます。

## ④ 初期値の変更



「レイヤーの初期値の変更」ダイアログを表示し、「レイヤー指定」で選択したレイヤーの初期設定を変更します。

## 「レイヤーの初期値の変更」ダイアログ

①種類	レイヤーの種類が表示されます。
②レイヤー名	レイヤーの名称を設定します。
③解像度	レイヤーの解像度を設定します。
④表現色	表現色を「黒（1bit）」「黒白（2bit）」「グレー（8bit）」「カラー（32bit）」から選択します。
⑤不透明度	レイヤーの不透明度を設定します。
⑥表示色	「黒（1bit）」「黒白（2bit）」「グレー（8bit）」の場合、レイヤーの表示モードを「グレースケール」・「カラー」から選択します。
⑦代替色	画面表示の代替色を設定します。ガイドレイヤーの場合、ガイド線の色を設定します。グリッドレイヤーの場合、グリッド・分割線の色を設定します。
⑧パレットカラー	「レイヤー」パレットでの、レイヤーの表示色を設定します。
⑨トーン領域	オンにすると、パターントーンを貼った領域の表示色を設定できます。トーンレイヤーの場合のみ設定できます。
⑩不透明度	パターントーンの不透明度を設定します。トーンレイヤーの場合のみ設定できます。
⑪サブ定規（レイヤー化）	「レイヤー」パレットにサブ定規レイヤーを表示します。
⑫サブ定規（表示しない）	サブ定規レイヤーを、キャンバス上で非表示にします。

## オプション

## ⑤ 新規トーン・新規テキストレイヤーで編集対象を切り替える

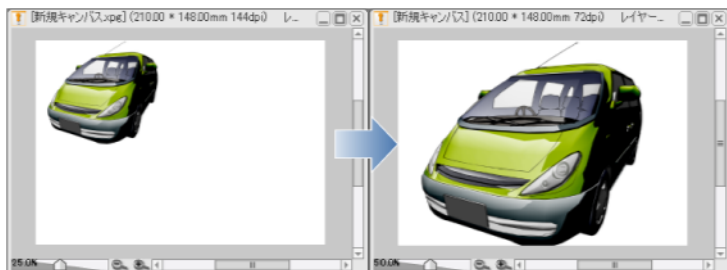
「トーンレイヤー」、 「テキストレイヤー」が新規作成されたときに、編集対象を新しいレイヤーへ切り替えます。

## 貼り付け時の動作

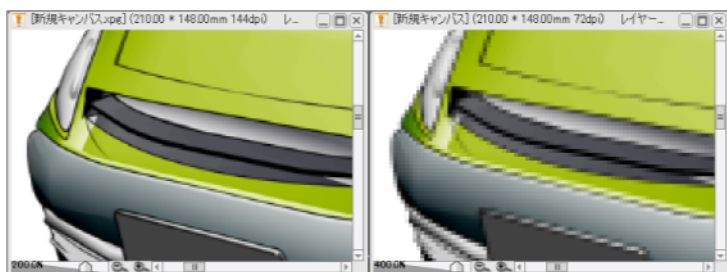
基準解像度の異なるキャンバス間でレイヤーを貼り付ける場合に、解像度に応じて寸法をあわせるか、ピクセル等倍のままか、選択できます。

### ⑥ 常にピクセル等倍で貼り付ける

基準解像度の異なるキャンバス間でレイヤーを貼り付ける場合に、解像度をあわせずにピクセル等倍のまま貼り付けます。



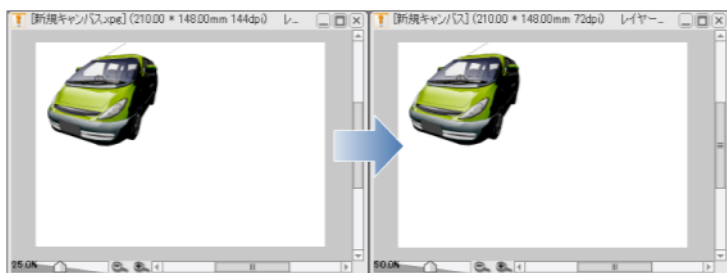
コピー元とコピー先で解像度が異なっても、ピクセルの数を維持して貼り付けます。上の画像では、B5 サイズ・144dpi のキャンバスから、B5 サイズ・72dpi のキャンバスに貼り付けています。キャンバスに対して2倍に大きくなったように貼り付けられます。



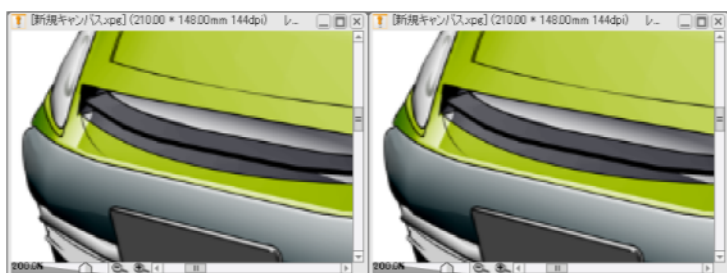
拡大すると、どちらも同じピクセル状態になっていることが確認できます。どちらも200%で表示しています。

### ⑦ コピー元の解像度に応じて寸法を合わせる

基準解像度の異なるキャンバス間でレイヤーを貼り付ける場合に、解像度をあわせて貼り付けます。



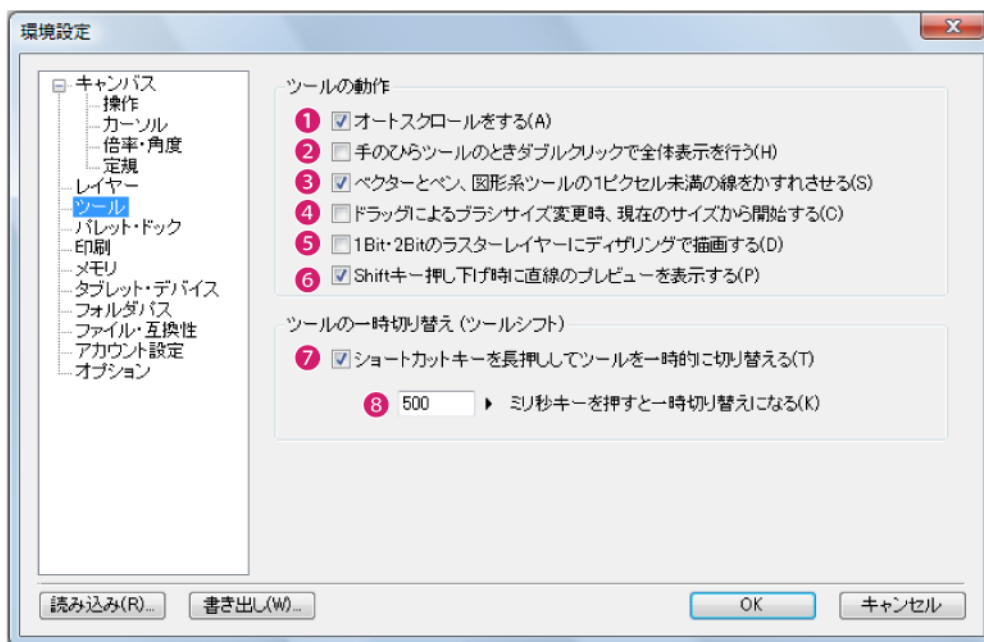
コピー元とコピー先で解像度をもとに寸法が同じになるように貼り付けます。上の画像では、B5 サイズ・144dpi のキャンバスから、B5 サイズ・72dpi のキャンバスに貼り付けています。キャンバスに対して絵の大きさが変わらないのが特徴です。



拡大すると、解像度に合わせて1/2に縮小されていることが確認できます。144dpiのほうは200%で表示、72dpiのほうは400%で表示しています。

## ツール

各ツールの動作に関する設定を行います。



### ツールの動作

ツールの動作についての設定を行います。

#### ① オートスクロールをする

選択範囲の指定中など、カーソルがキャンバスの外に出た場合に、スクロールして追従します。

#### ② 手のひらツールのときダブルクリックで全体表示を行う

[手のひら] ツールで、キャンバス、または [キャンバス] ウィンドウの何も無いところをダブルクリックした場合に、表示倍率を全体表示にします。

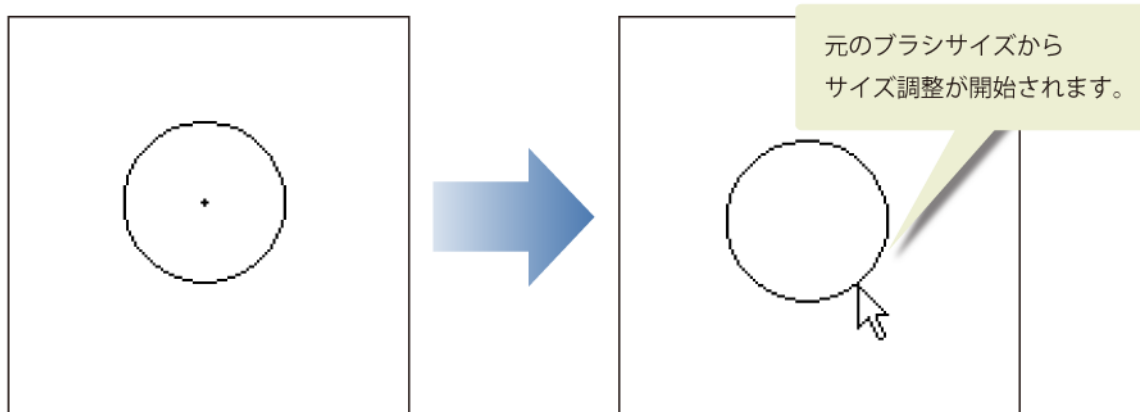
#### ③ ベクターとペン、図形系ツールの 1 ピクセル未満の線をかすれさせる

チェックボックスをオンにすると、描画ツールを使用して描いた 1 ピクセル未満の線に、かすれたような効果がつけられます。

チェックボックスをオフにすると、線がかすれずに 1 ピクセル以上の線で描かれます。

#### ④ ドラッグによるブラシサイズ変更時、現在のサイズから開始する

チェックボックスをオンにすると、[Ctrl]+[Alt] キーを押しながらマウスドラッグしてブラシサイズを調整する場合に、現在のブラシサイズから調整が開始できるようになります。



## ⑤ 1Bit・2Bit のラスターレイヤーにディザリングで描画する

オンのときは、1bit または 2bit のラスターレイヤーに対してツールの不透明度などに応じたディザリングで描画されます。オフのときは、描画色でベタ塗りされます。ディザリングが不要な場合にベタ塗りを行うとき、ツールの不透明度などを調整する必要がなくなります。

ラスターレイヤー（2bit）に不透明度 50%で描画した場合



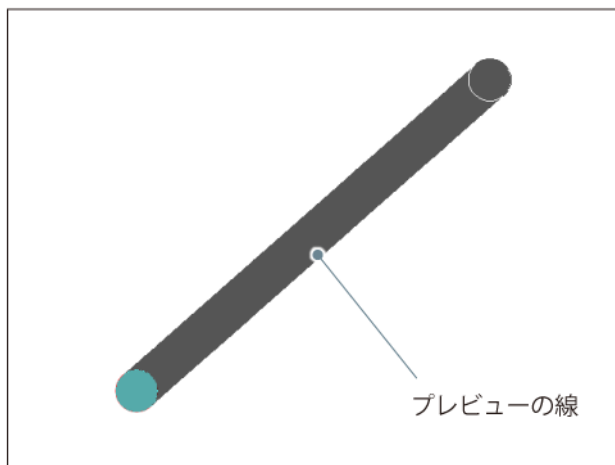
チェックがオンの場合



チェックがオフの場合

## ⑥ Shift キー押し下げ時に直線のプレビューを表示する

チェックボックスをオンにすると、[鉛筆] ツールなどで、[Shift]+マウスクリックで直線を描画する場合に、プレビューの線が表示されます。



## ツールの一時切り替え（ツールシフト）

ツールの一時切り替え（ツールシフト）についての設定を行います。

## ⑦ ショートカットキーを長押ししてツールを一時的に切り替える

チェックボックスをオンにすると、[ツール]パレットの各ツールに割り当てられているショートカットを長押ししたときに、キーを押している間だけツールが切り替わります。



ツールの一時切り替え機能（ツールシフト）の機能の詳細については、『ツール系パレット』→『ツールパレット』→『ツールの一時切り替え（ツールシフト）』を参照してください。

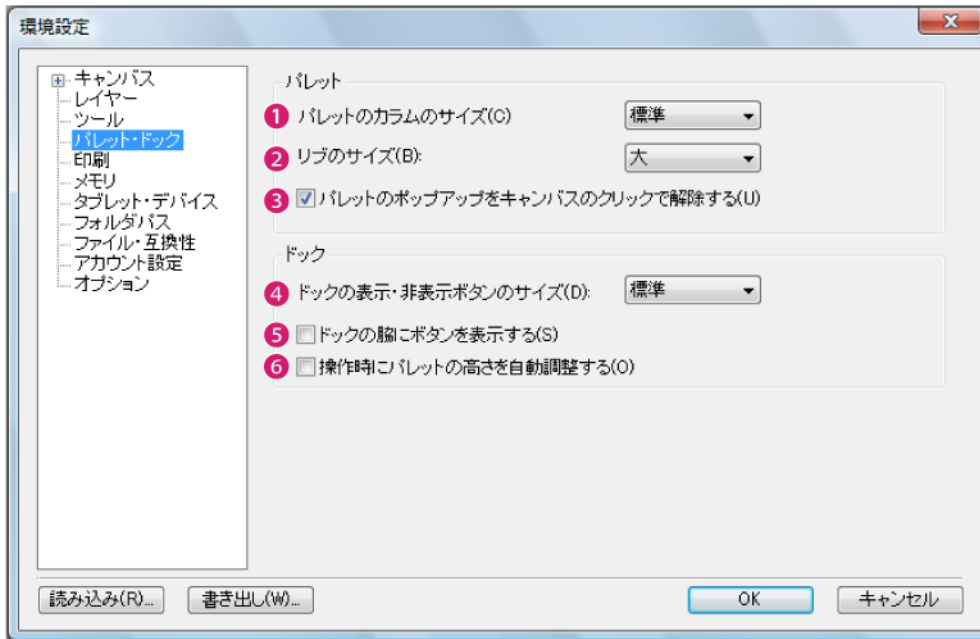
## ⑧ … ミリ秒キーを押すと一時切り替えになる

キーを長押ししてから、ショートカットキーのツールへ一時的に切り替わるまでの時間を、ミリ秒単位で指定します。



## パレット・ドック

パレットとドックに関する設定を行います。

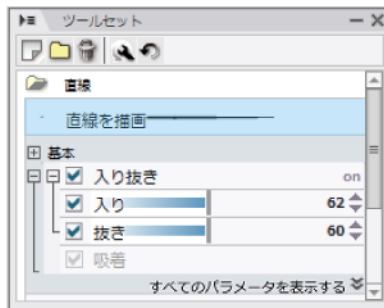


### パレット

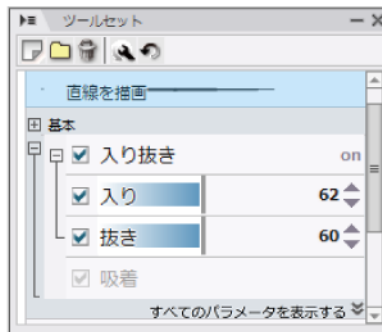
パレットに関する設定を行います。

#### ① パレットのカラムのサイズ

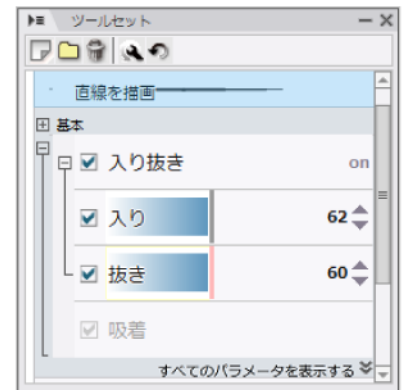
パレットのカラムの高さを、[標準]・[大]・[特大]から選択します。



「標準」



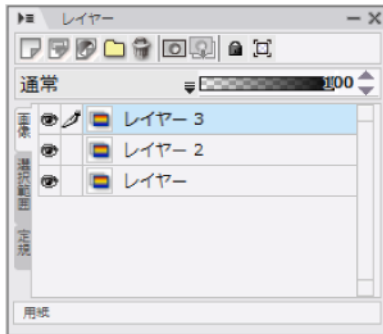
「大」



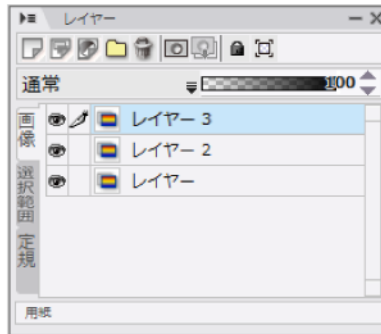
「特大」

## ② リブのサイズ

リブのグリッドの文字サイズを、[標準]・[大]から選択します。



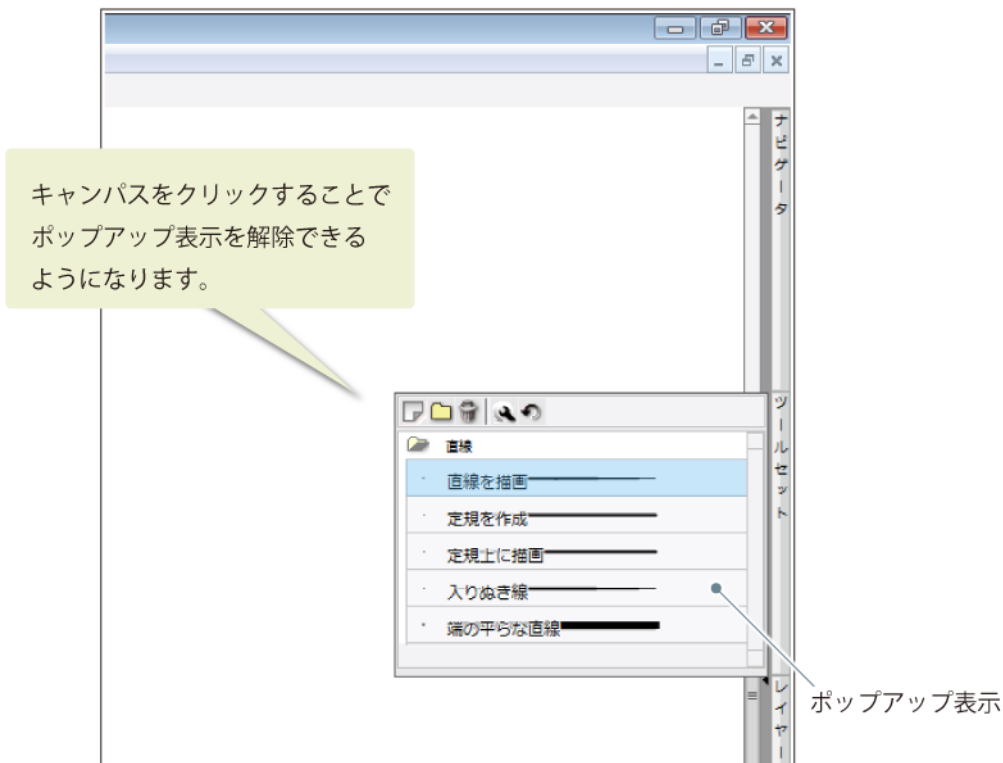
「標準」



「大」

## ③ パレットのポップアップをキャンバスのクリックで解除する

チェックボックスをオンにすると、パレットをポップアップ表示させたときに、キャンバスをクリックすることでポップアップ表示を解除できます。

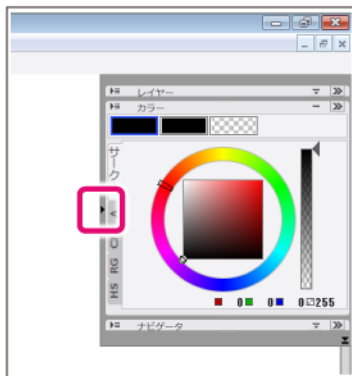


## ドック

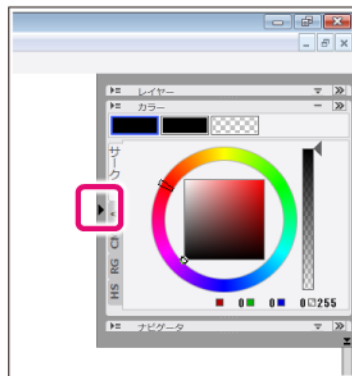
ドックに関する設定を行います。

### ④ ドックの表示・非表示ボタンのサイズ

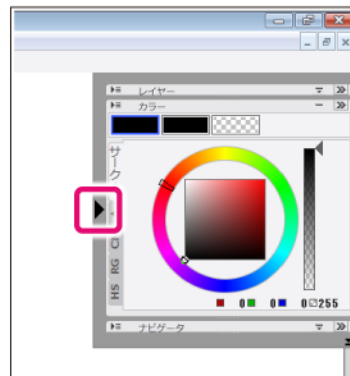
[ドックの表示・非表示] ボタンのサイズを、[標準]・[大]・[特大]から選択します。



「標準」



「大」

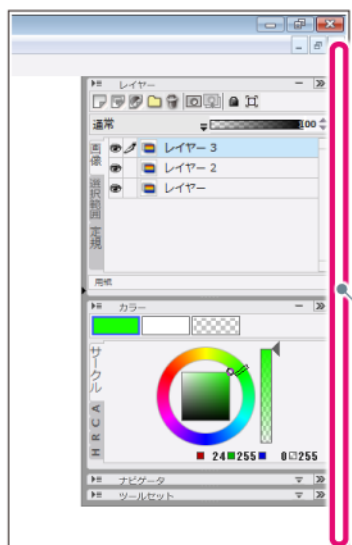


「特大」

### ⑤ ドックの脇にボタンを表示

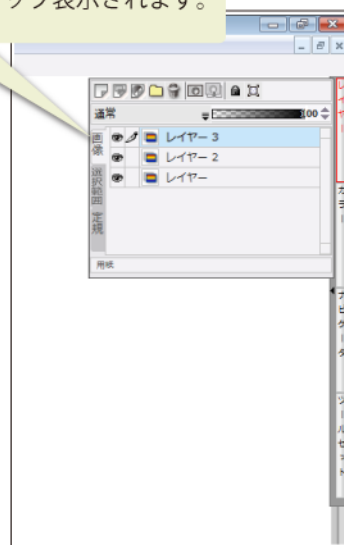
チェックボックスをオンにすると、ドック内にあるパレットにボタンが表示されます。

ドックを非表示にしたときにボタンをクリックすると、パレットがポップアップ表示されます。



「ドックが表示されているとき」

ボタンをクリックすると  
パレットがポップアップ表示されます。



「ドックが非表示のとき」

クリック

パレットの  
ボタン表示

### ⑥ 操作時にパレットの高さを自動調整する

ドックに配置されているパレットの高さが変更されたときに、自動的にパレットの高さを調整する機能を設定します。

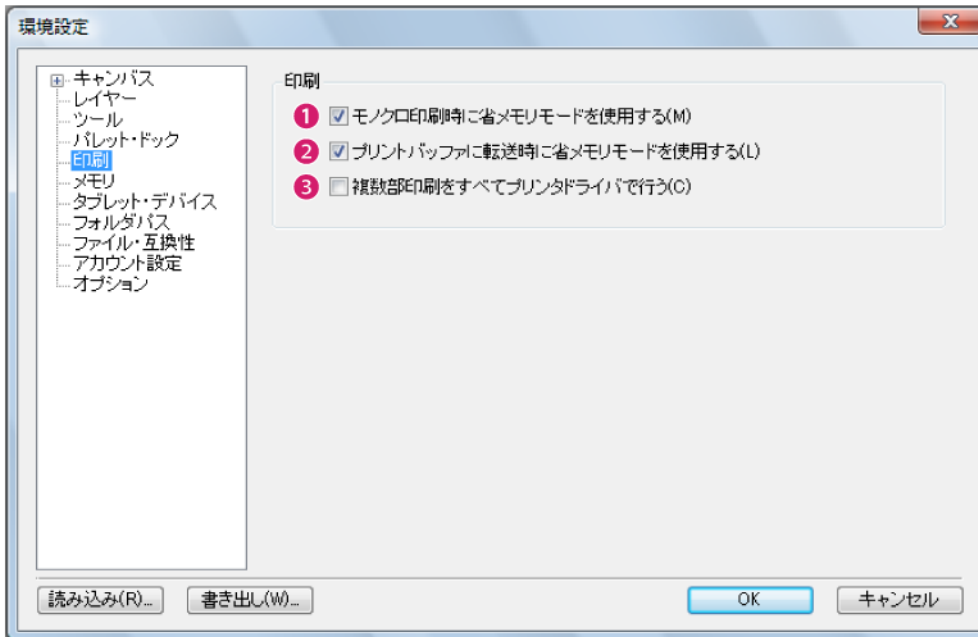
オンにすると、ドック内でパレットの高さが変更されたときに、その下に配置されているパレットとの間に隙間が開かなくなります。



パレットの高さを自動調整したときの動作の詳細は『パレットの操作』→『パレットのドック操作』→『ドック内のパレット表示を変更する』→『[ドック内のパレットの高さを自動調整する](#)』を参照してください。

## 印刷

印刷に関する設定を行います。



## !重要

〔モノクロ印刷時に省メモリモードを使用する〕・〔プリントバッファに転送時に省メモリモードを使用する〕は、通常時オフにしてください。

## ① モノクロ印刷時に省メモリモードを使用する

印刷に支障が出る場合に選択すると、問題が改善される可能性があります。

## ② プリントバッファに転送時に省メモリモードを使用する

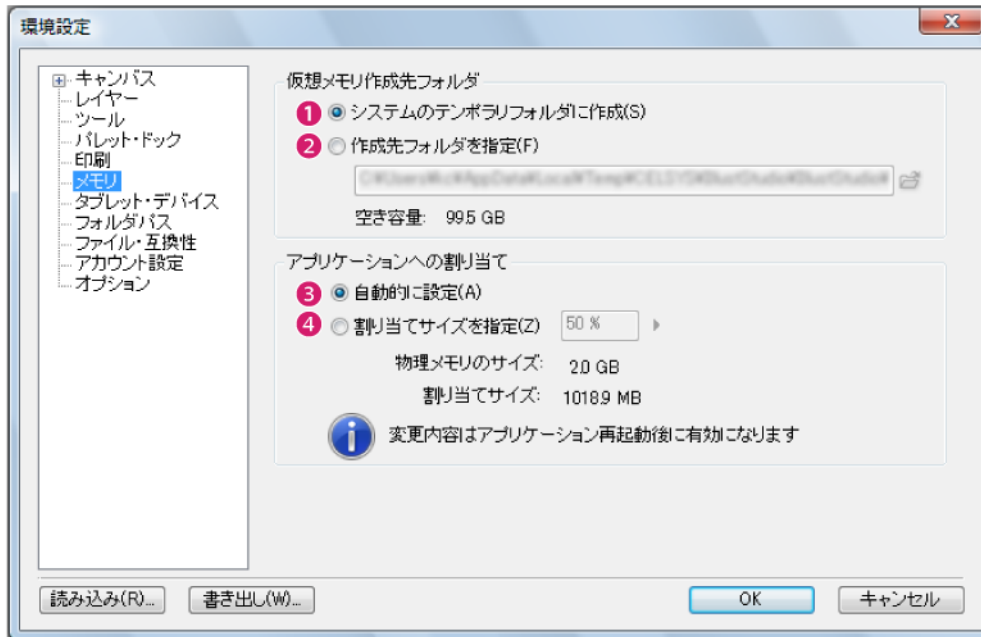
印刷に支障が出る場合に選択すると、問題が改善される可能性があります。

## ③ 複数部印刷をすべてプリンタドライバで行う

プリンタで印刷するとき、一部の機種で複数部印刷が正常に行われない場合があります。その場合にチェックをオンにすると問題が改善されます。

## メモリ

メモリに関する設定を行います。



変更内容はアプリケーション再起動後に有効になります。

### 仮想メモリ作成先フォルダ

仮想メモリ作成先フォルダに関する設定を行います。

#### ① システムのテンポラリフォルダに作成

仮想メモリの作成先を、OS が一時使用するテンポラリフォルダに指定します。

#### ② 作成先フォルダを指定

仮想メモリの作成先を任意のフォルダに指定します。



仮想メモリの作成先として指定するフォルダは、十分な空き容量のあるハードディスクのフォルダを指定してください。仮想メモリを置くハードディスクの空き容量が少ない場合は、プログラムの動作が不安定になることがあります。

### アプリケーションへの割り当て

アプリケーションへのメモリの割り当てに関する設定を行います。変更内容は、アプリケーションの再起動後に有効となります。

#### ③ 自動的に設定

メモリの割り当てを自動で行います。通常はこちらの設定を推奨します。

#### ④ 割り当てサイズを指定

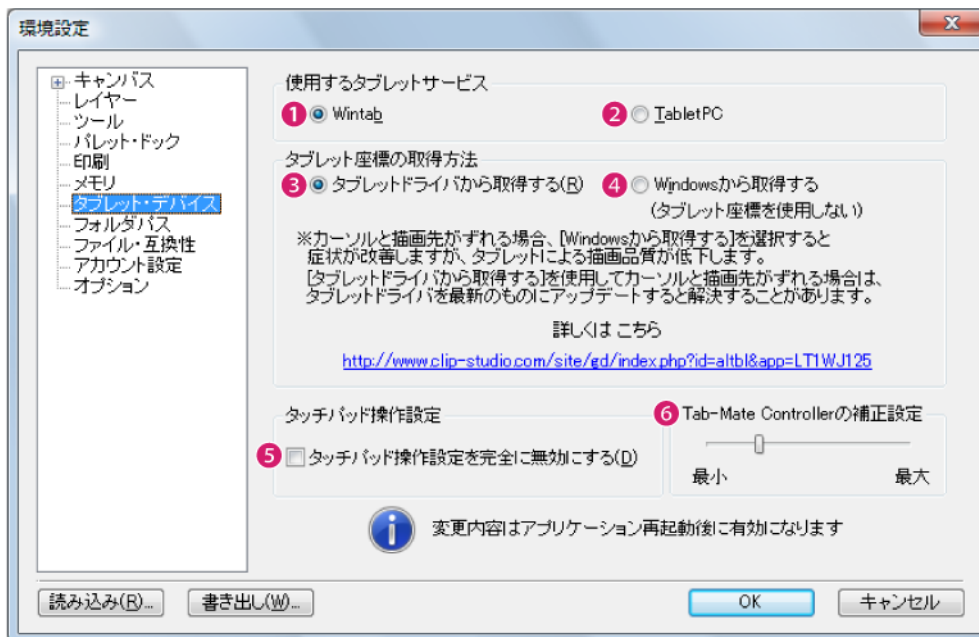
メモリの割り当てサイズを指定します。



[物理メモリのサイズ]をよく確認して、[割り当てサイズ]のメモリ量が極端に少なくならないように指定してください。ただし、割り当てサイズを極端に大きくした場合は、OS の動作が不安定になることがあります。

## タブレット・デバイス

タブレットやタッチパッドに関する設定を行います。



変更内容はアプリケーション再起動後に有効になります。

### 使用するタブレットサービス

使用するタブレットの種類に関する設定を行います。

- ① **Wintab**  
通常のタブレットを使用する場合に選択します。
- ② **TabletPC**  
タブレット PC を使用する場合に選択します。

### タブレット座標の取得方法

- ③ **タブレットドライバから取得する**  
タブレットから得られた座標を使用します。
- ④ **Windows から取得する (タブレット座標を使用しない)**  
マウスカーソルと同じ座標を使用します。



カーソルと描画先がずれる場合、[Windows から取得する] を選択すると、症状が改善しますが、タブレットによる描画品質が低下します。

[タブレットドライバから取得する] を使用してカーソルと描画先がずれる場合は、タブレットドライバを最新のものにアップデートすると、解決することがあります。

## タッチパッド操作設定

### ⑤ タッチパッド操作設定を完全に無効にする

オンにすると、[ファイル]メニュー→[カスタマイズ]→[タッチパッド操作設定]で設定したキーボードショートカットを無効にします。キーボードショートカットで用紙を回転したときに、意図したところで回転が止まらなくなった場合に使用します。



[タッチパッド操作設定を完全に無効にする]は、IllustStudioを再起動すると有効になります。

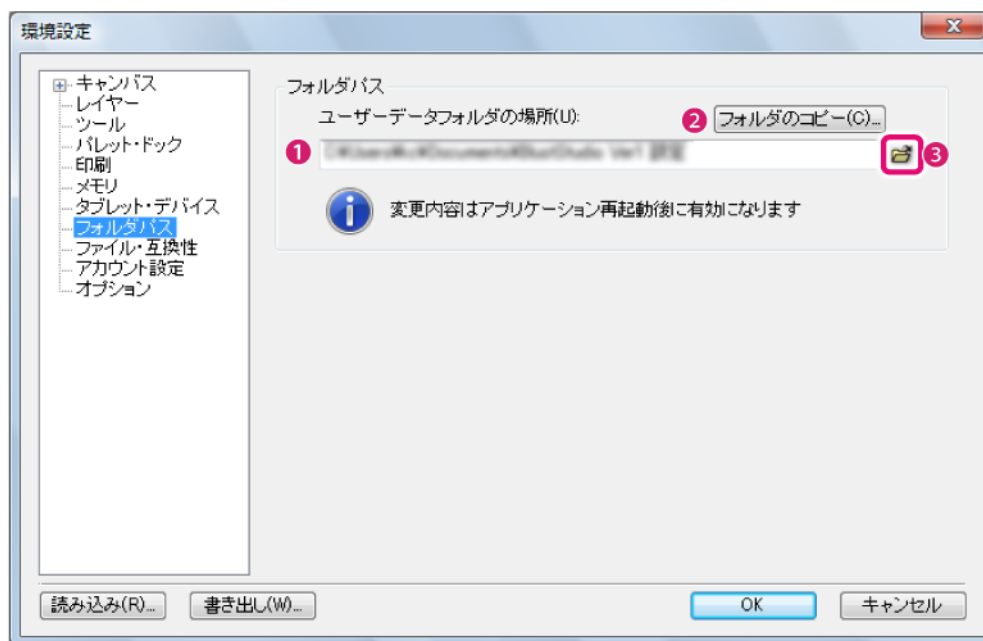
## Tab-Mate Controller の補正設定

### ⑥ Tab-Mate Controller の補正設定

Tab-Mate Controller のコントロールスティックの動作を調整します。操作中にキャンバスのスクロールがぶれる、何もしていないときにキャンバスがスクロールするなどの問題が発生した場合、スライダーを調整すると、改善することがあります。

## フォルダパス

ユーザーデータフォルダの保存場所に関する設定を行います。



## フォルダパス

ユーザーデータフォルダの保存やコピーなどの管理を行います。



ユーザーデータフォルダとは、IllustStudio で作成したツールの設定や素材などのデータを保存するフォルダのことです。



ユーザーデータフォルダの場所に IllustStudio、および他のアプリケーションやシステムが使うファイルフォルダを指定しないでください。  
このフォルダ内にそれ以外のデータが存在する場合、IllustStudio を正常に起動できない、または正常に動作できない場合があります。

### ① ユーザーデータフォルダの場所

ユーザーデータフォルダを置くフォルダを指定します。設定は、IllustStudio の再起動後に有効になります。

② **フォルダのコピー**

ユーザーデータフォルダを任意の場所にコピーし、バックアップします。

③ **フォルダの参照**

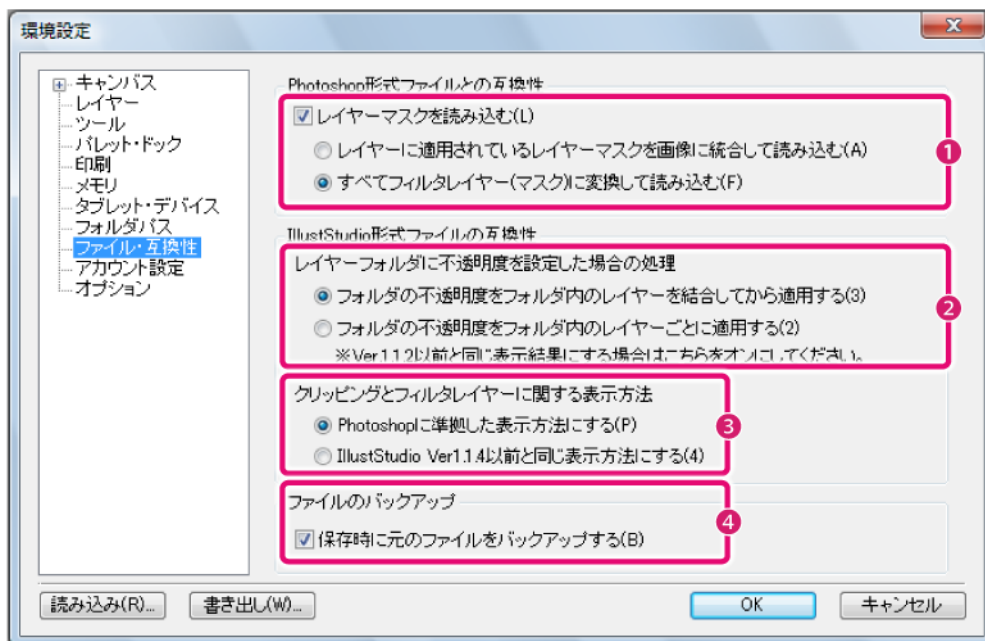
ユーザーデータフォルダの場所を変更します。



## ファイル・互換性

ファイルや互換性に関する、下記設定を行います。

- Adobe®Photoshop® 形式のファイルを読み込むときの互換性を設定します。
- レイヤーフォルダに対して不透明度を設定した場合の、レイヤーフォルダ内のレイヤーに対する不透明度の適用方法を設定します。
- 上書き保存時に、保存前のデータを自動的にバックアップかを設定します。



### ① レイヤーマスクを読み込む

Photoshop 形式のファイルを読み込むときの、レイヤーマスクの読み込み方法を指定します。

[レイヤーマスクを読み込む] をオンにすると、下記の読み込み方法を指定できます。

レイヤーに適用されているレイヤーマスクを画像に統合して読み込む	レイヤーマスクを適用した状態で、ファイルを読み込みます。
すべてフィルタレイヤー（マスク）に変換して読み込む	レイヤーマスクをフィルタフォルダ化した状態で、ファイルを読み込みます。

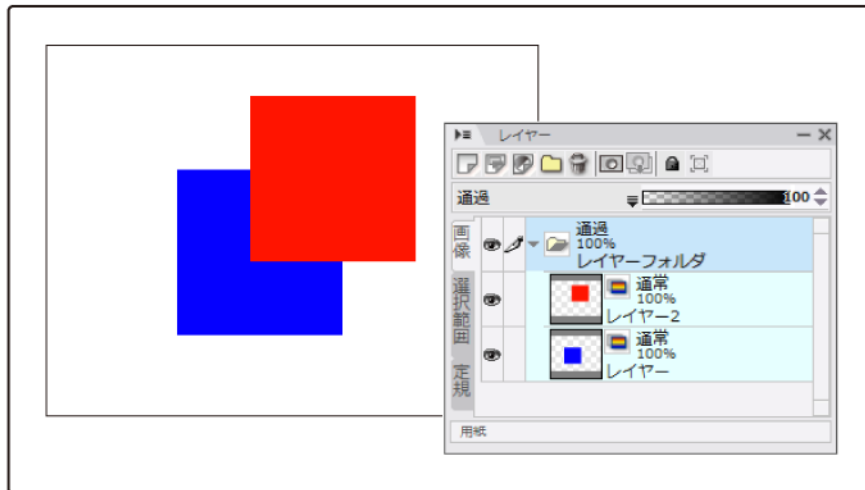


フィルタフォルダ化については『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『フィルタフォルダ化』を参照してください。

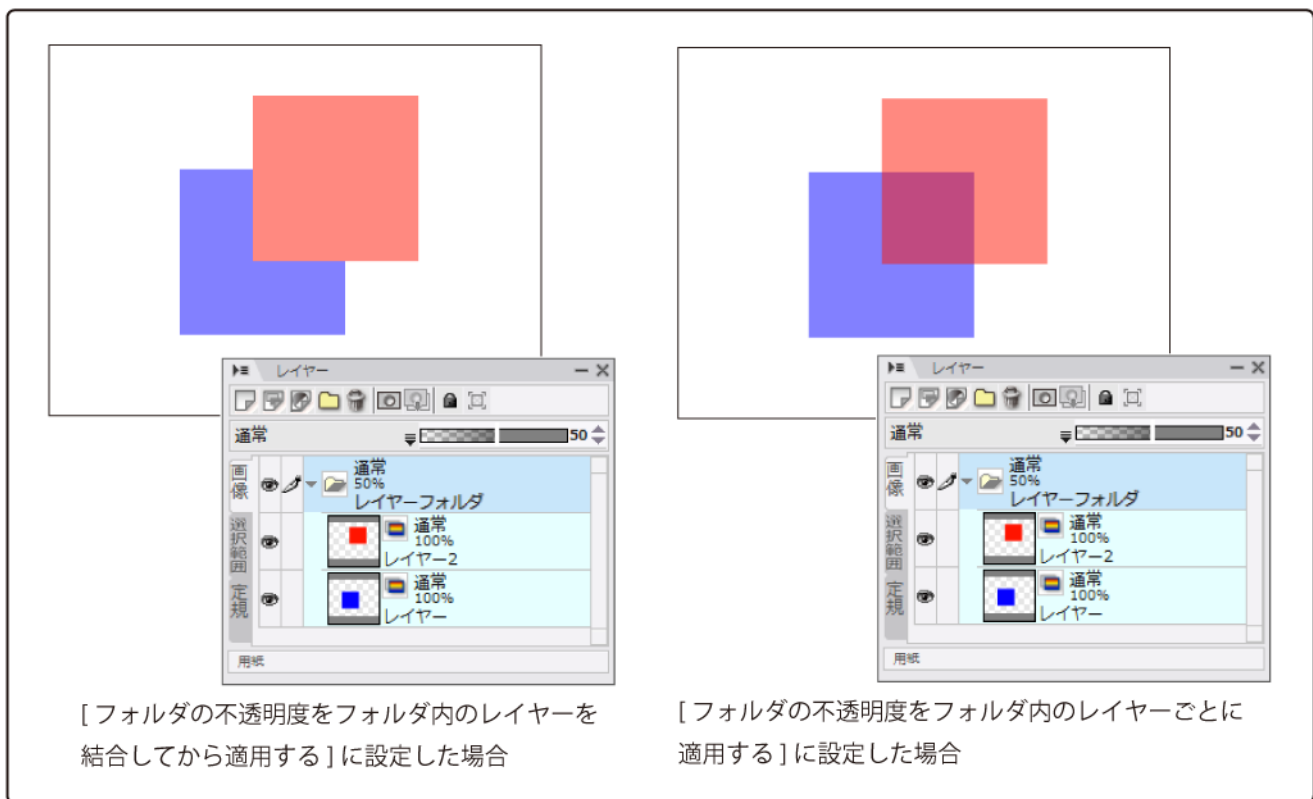
### ② レイヤーフォルダに不透明度を設定した場合の処理

レイヤーフォルダに対して不透明度を設定した場合の、レイヤーフォルダ内のレイヤーに対する不透明度の適用方法を設定します。

フォルダの不透明度をフォルダ内のレイヤーを結合してから適用する	フォルダ内のレイヤーを結合した後に、レイヤーフォルダの不透明度を適用します。
フォルダの不透明度をフォルダ内のレイヤーごとに適用する	レイヤーフォルダ内のレイヤーごとに、レイヤーフォルダの不透明度を適用します。

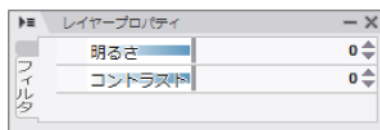


レイヤーフォルダの不透明度が 100%の画像

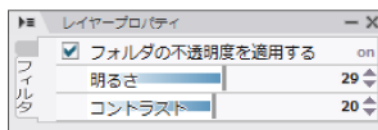


レイヤーフォルダの不透明度を 50%に設定した画像

なお、[フォルダの不透明度をフォルダ内のレイヤーを結合してから適用する]をオンにした場合は、[レイヤープロパティ]パレットの[フォルダの不透明度を適用する]が表示されなくなり、使用できなくなります。



[フォルダの不透明度をフォルダ内のレイヤーを結合してから適用する]を選択時



[フォルダの不透明度をフォルダ内のレイヤーごとに適用する]を選択時



[フォルダの不透明度を適用する]は、フィルタレイヤーを作成すると表示されます。

### ③ クリッピングに関する表示方法

[下のレイヤーでクリッピング]や[クリッピングフォルダ]を使用時に、クリッピング元のレイヤーと、クリッピング対象のレイヤーとの、不透明部分の合成方法を指定できます。

Photoshop に準拠した表示方法にする	Adobe Photoshop 準拠でレイヤーが合成されます。Adobe Photoshop とデータをやりとりする可能性がある場合は、[Photoshop 準拠]を選択してください。
Ver1.1.4 以前と同じ表示方法にする	Ver.1.1.4 以前と同じ合成結果になります。

### ④ ファイルのバックアップ

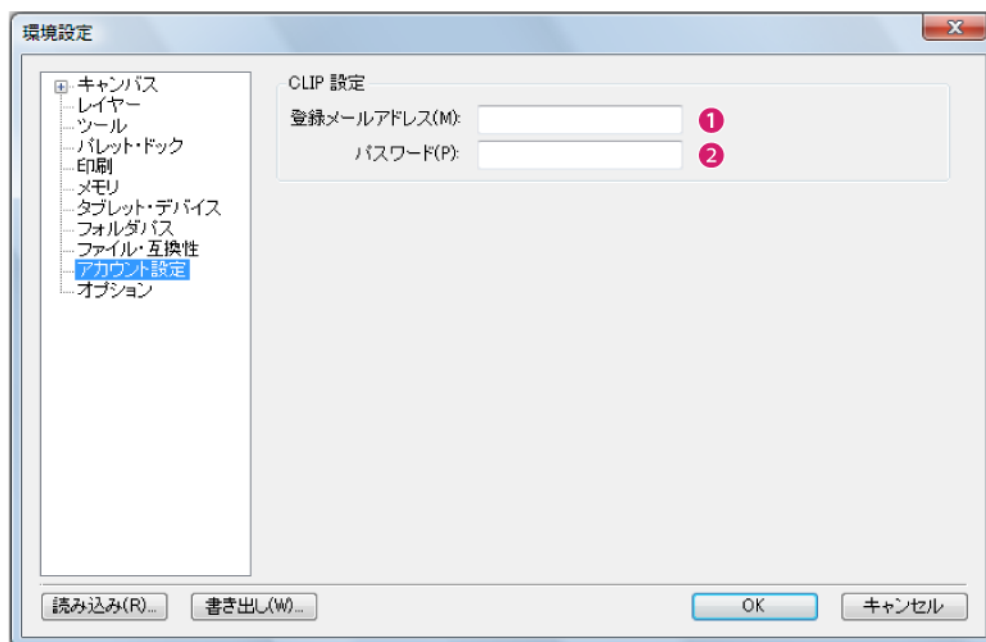
[保存時に元のファイルをバックアップする]をオンにすると、上書き保存時に、保存前のデータを自動的にバックアップします。バックアップデータは、[マイドキュメント]または[ドキュメント]の[IllustStudio Ver1 設定]内に、[BackupData]というフォルダが作成され、このフォルダ内にデータが保存されます。



バックアップデータは、最大 10 個まで作成されます。バックアップデータが 11 個以上になった場合は、古いデータから順番に削除されます。バックアップデータを残しておきたい場合は、別の場所にデータを移動してください。

## アカウント設定

環境のバックアップ・環境の復元で『CLIP』のサーバー上にバックアップデータを読み書きするときに必要な、『CLIP』の登録メールアドレス、パスワードの設定を行います。



### ① 登録メールアドレス

『CLIP』に登録したメールアドレスを入力します。

### ② パスワード

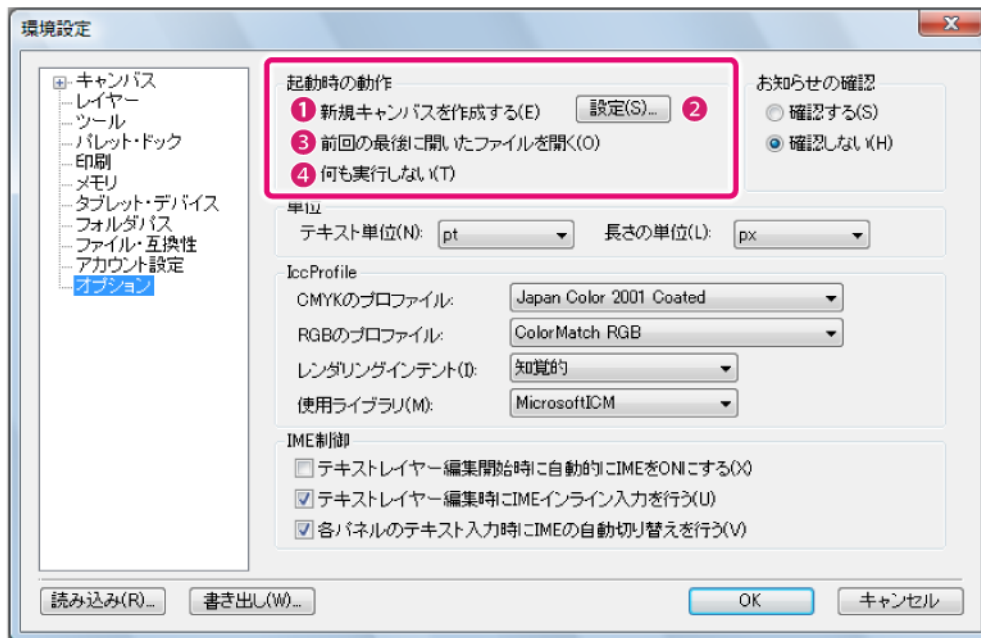
『CLIP』に登録したパスワードを入力します。

## オプション

起動時の動作、お知らせの確認、単位、IccProfile、IME 制御に関する設定を行います。

### 起動時の動作

起動時の動作を設定します。



#### ① 新規キャンバスを作成する

起動時に新規キャンバスを作成する場合に選択します。

#### ② 新規キャンバス設定

起動時に新規キャンバスを作成する場合の、作成されるキャンバスの詳細を設定します。



表示されるダイアログは、ファイル名を指定できないことを除いて、[新規作成] ダイアログと同じです。  
ダイアログの設定方法については『メニュー』→『ファイルメニュー』→『**新規作成**』を参照してください。

#### ③ 前回の最後に開いたファイルを開く

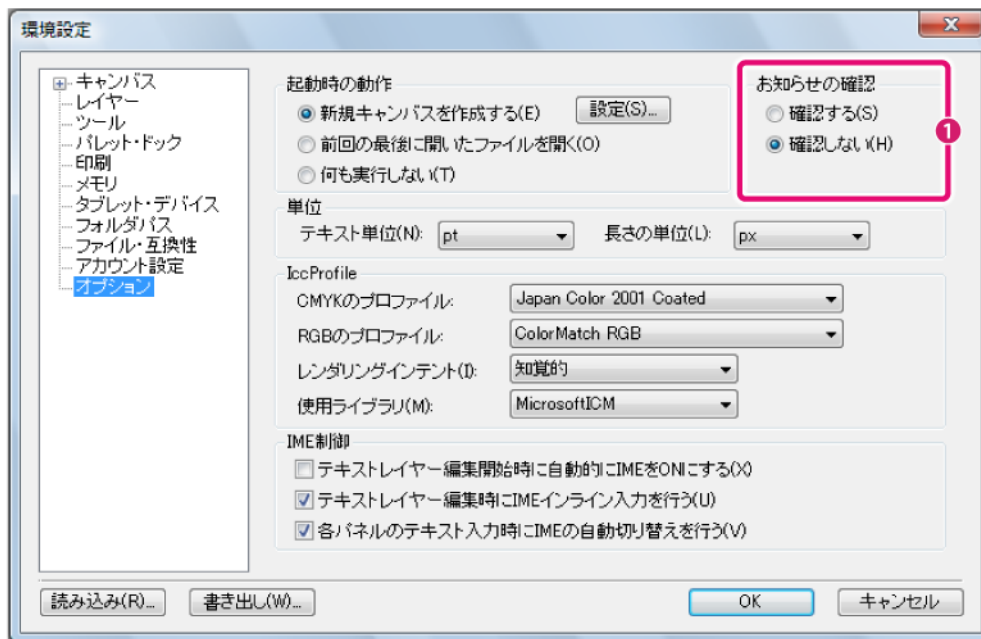
起動時に前回の最後に開いたファイルを開く場合に選択します。

#### ④ 何も実行しない

起動時に何も実行しない場合に選択します。

## お知らせの確認

セルシスからのお知らせを確認する機能を設定します。



### ① お知らせの確認

セルシスからのお知らせを確認する機能のオン・オフを設定できます。

[ 確認する ] をオンにすると、ブラウザが起動して、アップデート情報やお得なお知らせなどが表示されます。

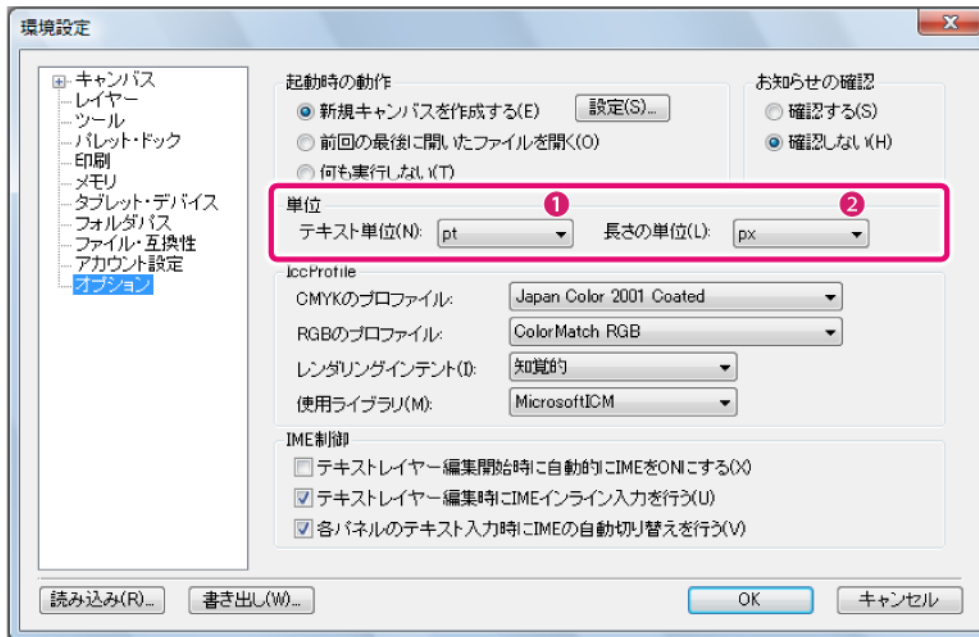
[ 確認しない ] をオンにすると、セルシスからのお知らせを確認せずに、IllustStudio が起動します。



セルシスからのお知らせを確認することによって、お客様を特定できるような個人情報が収集、送信、使用されることは一切ありません。

## 単位

単位に関する設定を行います。



### ① テキスト単位

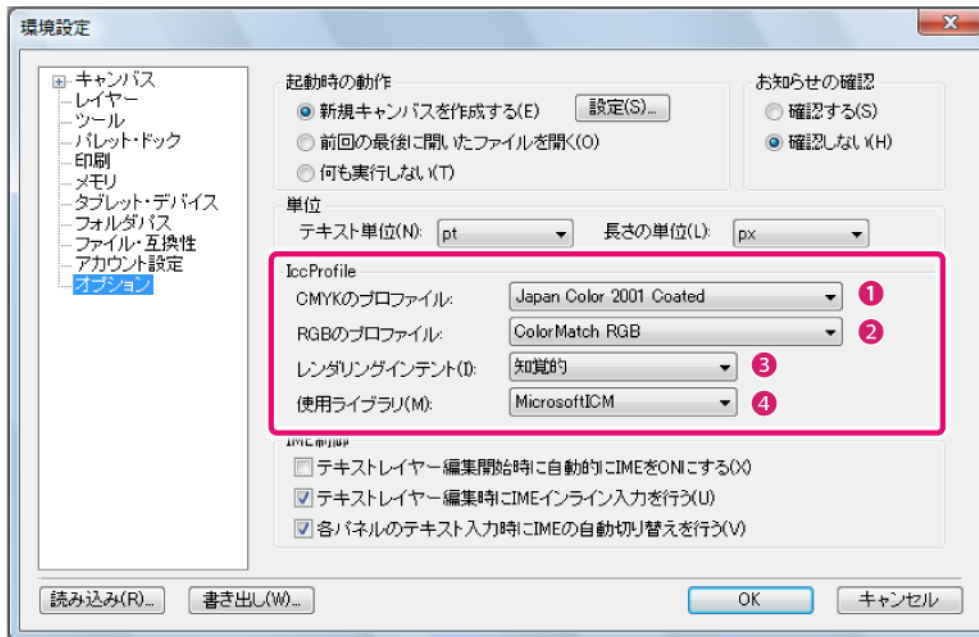
[テキスト] ツールで入力する文字の大きさの単位を [Q](Q 数)・[pt](ポイント) から選択します。

### ② 長さの単位

描画やキャンバスの大きさを指定するときに使用する単位を、[px](ピクセル)・[mm] から選択します。

## IccProfile

IccProfile に関する設定を行います。



### ① CMYK のプロファイル

CMYK のプロファイルを指定します。

### ② RGB のプロファイル

RGB のプロファイルを指定します。

### ③ レンダリングインテント

カラーマネジメントシステムで、カラースペース間のカラー変換をどのように処理するかを設定します。

知覚的	カラー値が変更された場合でも、色が自然に映るように、色間の視覚的な関係を保護します。
相対的な色域を保持	色の正確さよりも、鮮明さを再現することを重視します。
彩度	変換元のカラースペースの最大ハイライトと、変換先のカラースペースの最大ハイライトを比較し、差分をシフトして色を変換します。
絶対的な色域を保持	変換先の色域に収まるカラーの場合は、変化が生じません。

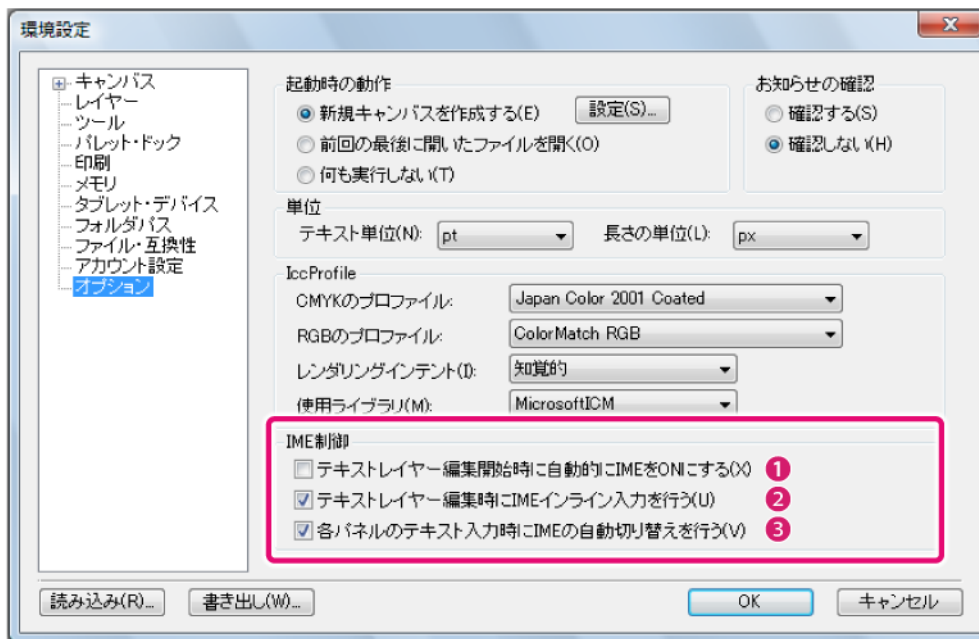
### ④ 使用ライブラリ

使用するライブラリを [IccLibrary] ・ [Microsoft ICM] から選択します。



## IME 制御

IME 制御に関する設定を行います。



## ① テキストレイヤー編集開始時に自動的に IME を ON にする

[テキストレイヤー] への文字入力を開始するとき、IME が自動的にオンになります。IME の設定によっては、[半角 / 全角] キーを押さなくても、テキストの編集開始時から日本語入力が可能になります。

## ② テキストレイヤー編集時に IME インライン入力を行う

IME や ATOK ではない日本語入力システムをお使いのときなどに、[テキスト] ツールで文字が正常に入力できない場合があります。

そのような場合に、チェックボックスをオフにすると、文字が正常に入力できるようになります。

## ③ 各パネルのテキスト入力時に IME の自動切り替えを行う

チェックボックスをオンにすると、パレットで文字を入力するときに IME の入力モードが自動的に切り替わります。

たとえば、[レイヤー] パレットでレイヤー名などを入力するときはひらがな入力モードに切り替わり、[ツールオプション] パレットで数値入力するときは半角英数入力モードに自動的に切り替わります。

# メニュー

本章では、IllustStudio のメニューの機能について紹介します。

## ファイルメニュー

[ファイル]メニューでは、主にファイルの入出力の作業を行います。

### 新規作成

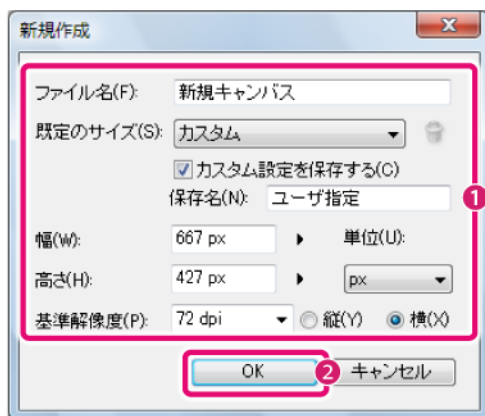
イラスト作成に必要なキャンバスを、データファイルとして準備します。

#### 1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[新規作成]を選択すると、[新規作成]ダイアログが表示されます。

#### 2 設定を行う

[新規作成]ダイアログで設定を行います。

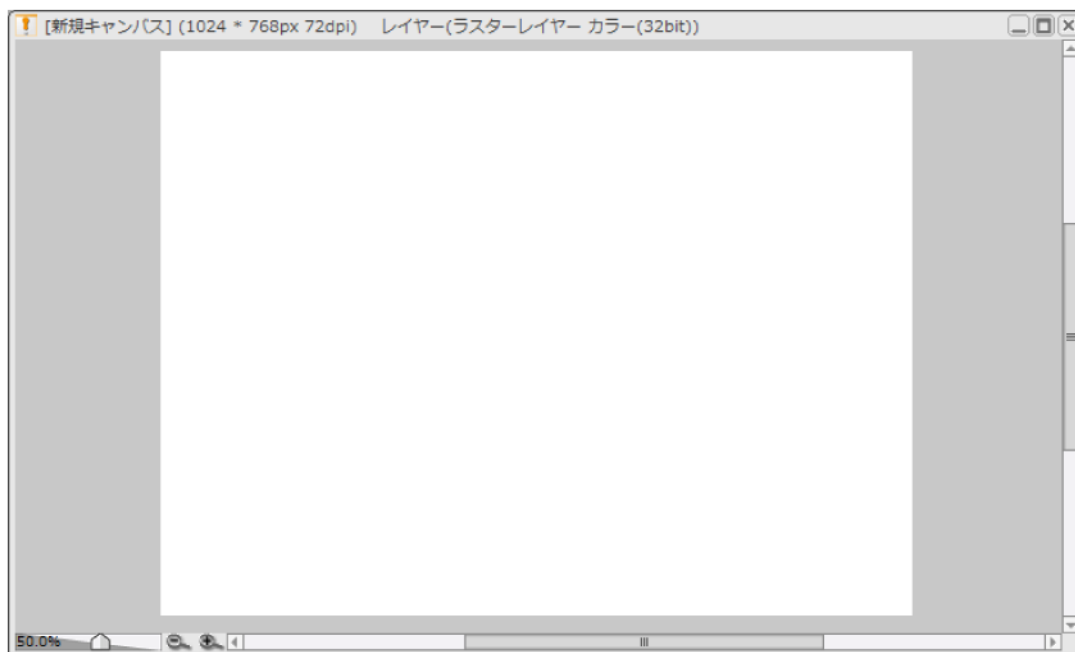


① 用紙サイズなどを設定します。

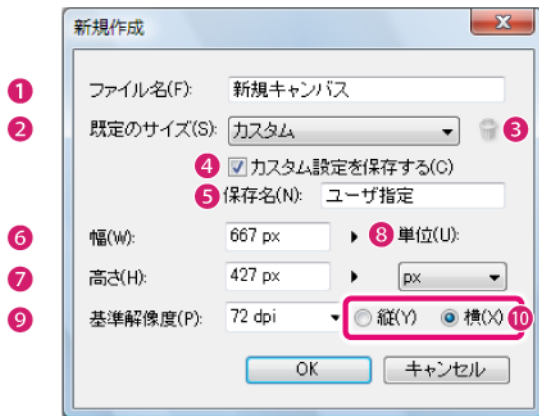
② [OK]をクリックします。

#### 3 キャンバスが作成される

キャンバスが作成され、描画が行えるようになります。



## 新規作成ダイアログ



## ① ファイル名

保存するファイル名を入力します。

## ② 既定のサイズ

用紙サイズを選択します。下記のサイズを選択できます。

- B5(350dpi)
- B6(350dpi)
- A4(350dpi)
- A5(350dpi)
- A6(350dpi)
- ポストカード (350dpi)
- 320×240(72dpi)
- 400×240(72dpi)
- 640×480(72dpi)
- 800×480(72dpi)
- 800×600(72dpi)
- 1024×768(72dpi)
- 1280×768(72dpi)
- 1440×900(72dpi)
- 1280×1024(72dpi)
- 1680×1050(72dpi)
- 1600×1200(72dpi)
- 1920×1200(72dpi)



【カスタム】は、上記以外の用紙サイズに設定した場合のみ選択できます。

③ **削除ボタン**

保存したカスタム設定を削除します。



[ カスタム設定を保存する ] ・ [ 保存名 ] は、寸法と解像度をカスタマイズした時に設定可能になります。

④ **カスタム設定を保存する**

設定した寸法と解像度などを保存します。

⑤ **保存名**

カスタム設定の保存名を入力します。

⑥ **幅**

用紙の横の長さを設定します。

⑦ **高さ**

用紙の縦の長さを設定します。

⑧ **単位**

[ 幅 ] [ 高さ ] を設定する時の単位を、[cm][mm][in][px][pt] から選択します。

⑨ **基準解像度**

用紙の解像度を 72 ～ 600dpi から選択します。数値を直接入力すると、1200dpi まで設定できます。

⑩ **縦・横**

用紙の向きを選択します。

## 開く

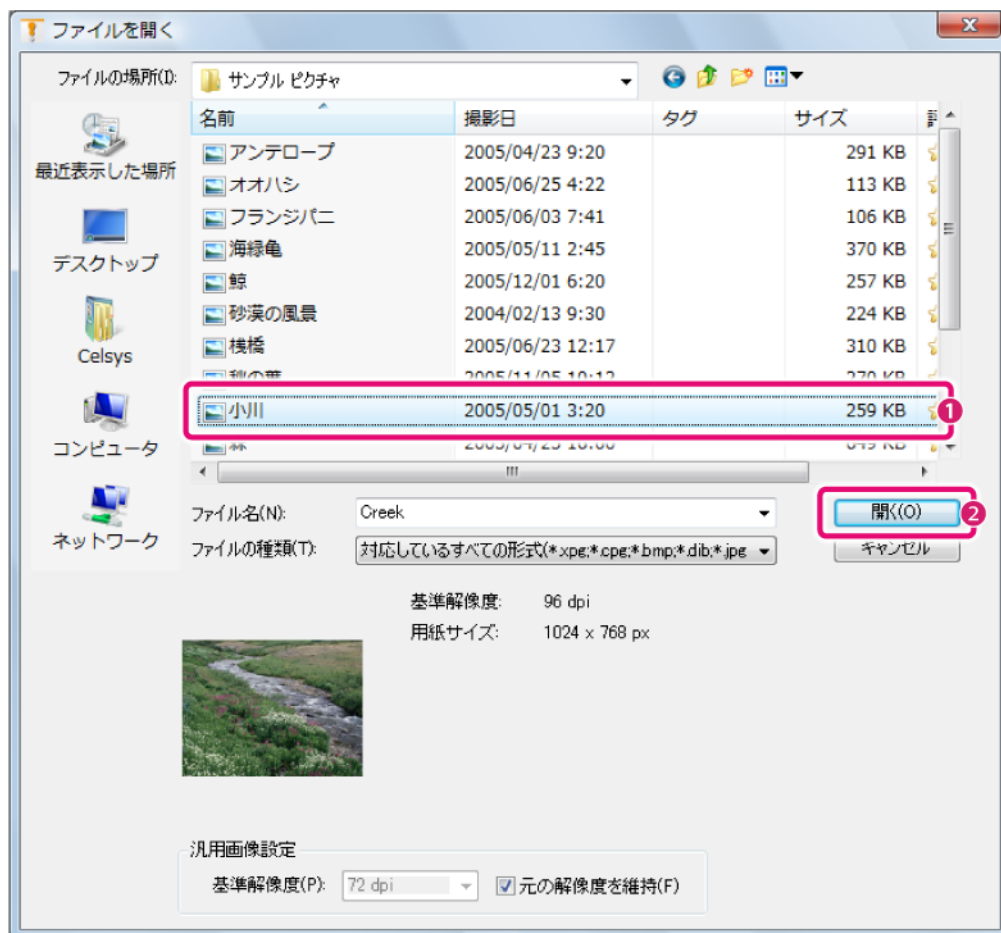
保存したファイルを [ ファイル ] メニューから開く方法を紹介します。

### 1 コマンドを選択する

[ ファイル ] メニュー → [ 開く ] 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。

### 2 ファイルを選択する

[ ファイルを開く ] ダイアログで設定を行います。



- ① ファイルを選択します。
- ② [ 開く ] をクリックします。



汎用画像形式 (IllustStudio、ComicStudio 以外の形式) を選択した場合は、ダイアログの下部分にある [ 汎用画像設定 ] で、基準解像度を指定できます。

### 3 ファイルが開く

ファイルが開きました。



Photoshop 形式のファイルを選択した場合は、Adobe Photoshop で作成したガイドをガイドレイヤーとして読み込みます。

## 最近使ったファイル

最近使用したファイルを一覧表示し、選択したファイルを開いて編集できます。

[ファイル]メニュー→[最近使ったファイル]→[ファイル名]を選択して実行します。

## 閉じる

編集中のファイルを閉じることができます。

[ファイル]メニュー→[閉じる]を選択して実行します。

## 保存

ファイルを同じファイルに上書き保存します。初回のみファイル名や保存場所をダイアログで設定します。



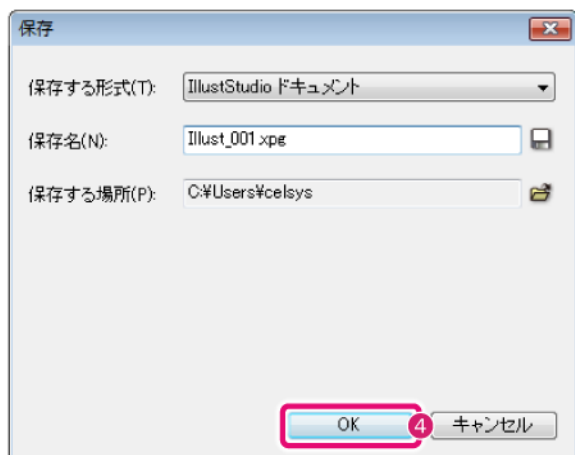
[IllustStudio ドキュメント]・[ComicStudio ページファイル]以外の形式で保存した場合は、初回以外でもダイアログが表示されます。

### 1 コマンドを選択する

キャンバスを開いた状態で、[ファイル]メニュー→[保存]を選択します。

### 2 設定を行う

通常はコマンドを選択した時点で上書き保存が完了しますが、初回実行時のみ [保存] ダイアログが表示されます。



- ① [保存する形式]からファイル形式を選択します。
- ② [保存名]を入力します。
- ③ [保存する場所]を確認します。
- ④ [OK]をクリックします。



保存形式によっては、[設定]をクリックして詳細な保存設定を行うことができます。

### 3 保存が完了する

ファイルが保存されました。

## XPG ファイルの画像イメージを確認する

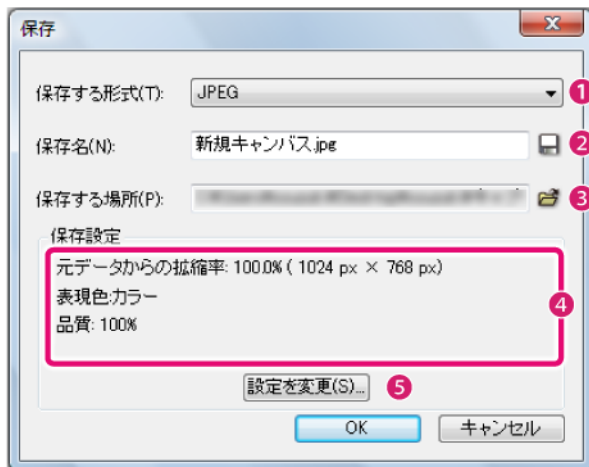
XPG ファイルの画像イメージは、OS のエクスプローラで確認できます。

BMP や JPEG などと同じように、エクスプローラ上で XPG ファイルの画像イメージが表示されるので、IllustStudio で開くことなく、ファイルの画像を確認できます。



Ver.1.0.7 以前で保存した XPG ファイルでは、画像イメージが表示されません。Ver.1.0.8 以降でデータを保存しなおしてください。

### 【保存】ダイアログ



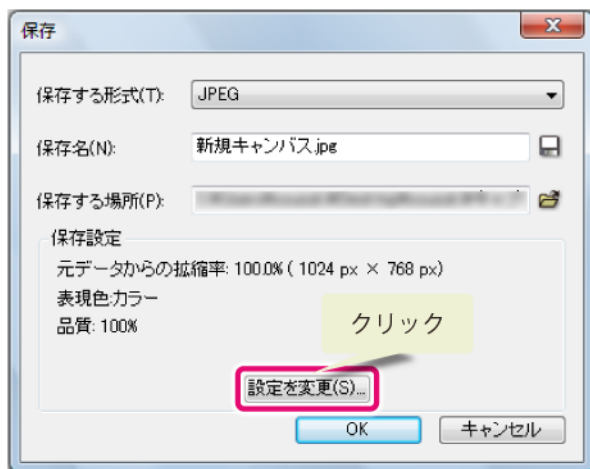
- ① **保存する形式**  
保存形式を指定します。
- ② **保存名**  
保存するファイル名を入力します。
- ③ **保存する場所**  
ファイルを保存する場所を指定します。
- ④ **保存設定の情報**  
汎用画像形式を指定した場合に、[元データからの拡張率]・[表現色]など、保存設定の情報が表示されます。
- ⑤ **設定を変更**  
汎用画像形式を指定してクリックすると、詳細な保存設定を行えます。詳細については、後述の『[\[設定\]による詳細](#)』を参照してください。



## [ 設定 ] による詳細

保存ファイル形式によっては、[ 保存 ] ダイアログの [ 設定を変更 ] ボタンをクリックして、詳細な保存設定を行えます。

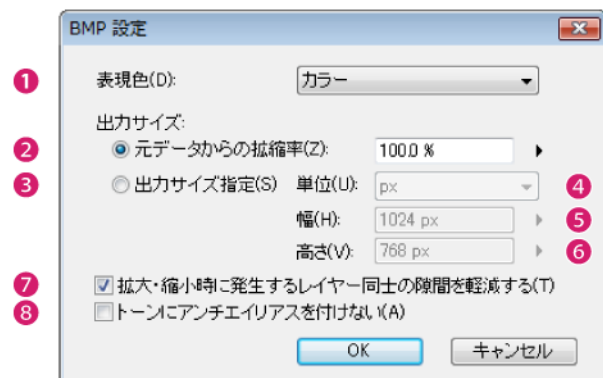
詳細な設定が行えるファイル形式は、下記の通りです。



- BMP
- JPEG
- PNG
- Photoshop
- TIFF
- Targa

## BMP 形式

BMP 形式で保存するときの詳細設定は、下記の通りです。



### ① 表現色

[ カラー ][ グレースケール ][ モノクロ 2 階調 ] から表現色を選択します。

### ② 元データからの拡張率

元データからの拡張率を指定する場合に選択します。

### ③ 出力サイズ指定

出力サイズを指定する場合に選択します。

### ④ 単位

[ 幅 ][ 高さ ] を設定する時の単位を、[ cm ][ mm ][ in ][ px ][ pt ] から選択します。

### ⑤ 幅

保存ファイルの横の長さを設定します。

### ⑥ 高さ

保存ファイルの縦の長さを設定します。



[ 幅 ] と [ 高さ ] は、縦と横の比率が固定されています。

### ⑦ 拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する

出力サイズを拡大・縮小すると、レイヤー同士に隙間が発生することがあります。

チェックボックスをオンにすると、この隙間を軽減することができます。



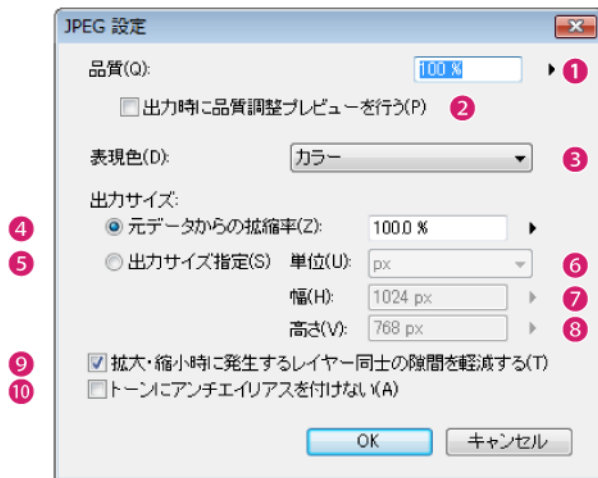
ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、チェックボックスをオンにするとモアレが発生します。網点のトーンが含まれている時には、[ 拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する ] をオフにしてください。

### ⑧ トーンにアンチエイリアスを付けない

ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、トーンにアンチエイリアスがかけられます。このアンチエイリアスをオフにしたい場合は、チェックボックスをオンにしてください。

## JPEG 形式

JPEG 形式で保存するときの詳細設定は、下記の通りです。



### ① 品質

保存する画像の品質を設定できます。数値が大きいほど、画像の品質が高くなります。

### ② 出力時に品質調整プレビューを行う

チェックボックスをオンにすると、保存時に [品質調整プレビュー] ダイアログを開き、プレビュー表示を見ながら画質の品質を調整できます。



[品質調整プレビュー] ダイアログ

③ 表現色

[ カラー ][ グレースケール ][ モノクロ 2 階調 ] から表現色を選択します。

④ 元データからの拡張率

元データからの拡張率を指定する場合に選択します。

⑤ 出力サイズ指定

出力サイズを指定する場合に選択します。

⑥ 単位

[ 幅 ][ 高さ ] を設定する時の単位を、[ cm ][ mm ][ in ][ px ][ pt ] から選択します。

⑦ 幅

保存ファイルの横の長さを設定します。

⑧ 高さ

保存ファイルの縦の長さを設定します。



[ 幅 ] と [ 高さ ] は、縦と横の比率が固定されています。

⑨ 拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する

出力サイズを拡大・縮小すると、レイヤー同士に隙間が発生することがあります。

チェックボックスをオンにすると、この隙間を軽減することができます。



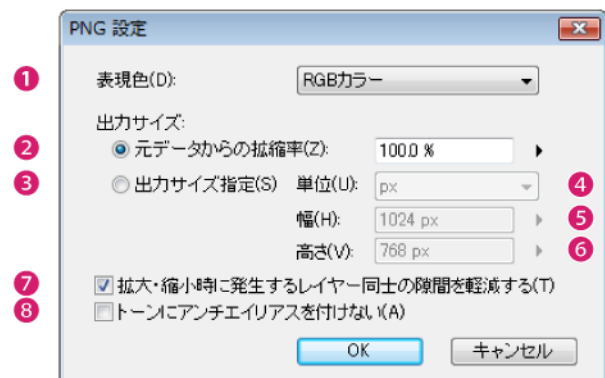
ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、チェックボックスをオンにするとモアレが発生します。網点のトーンが含まれている時には、[ 拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する ] をオフにしてください。

⑩ トーンにアンチエイリアスを付けない

ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、トーンにアンチエイリアスがかけられます。このアンチエイリアスをオフにしたい場合は、チェックボックスをオンにしてください。

## PNG 形式

PNG 形式で保存するときの詳細設定は、下記の通りです。



### ① 表現色

[RGBA カラー][RGB カラー][グレースケール][モノクロ 2 階調] から色深度を選択します。

### ② 元データからの拡張率

元データからの拡張率を指定する場合に選択します。

### ③ 出力サイズ指定

出力サイズを指定する場合に選択します。

### ④ 単位

[幅][高さ] を設定する時の単位を、[cm][mm][in][px][pt] から選択します。

### ⑤ 幅

保存ファイルの横の長さを設定します。

### ⑥ 高さ

保存ファイルの縦の長さを設定します。



「幅」と「高さ」は、縦と横の比率が固定されています。

### ⑦ 拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する

出力サイズを拡大・縮小すると、レイヤー同士に隙間が発生することがあります。

チェックボックスをオンにすると、この隙間を軽減することができます。



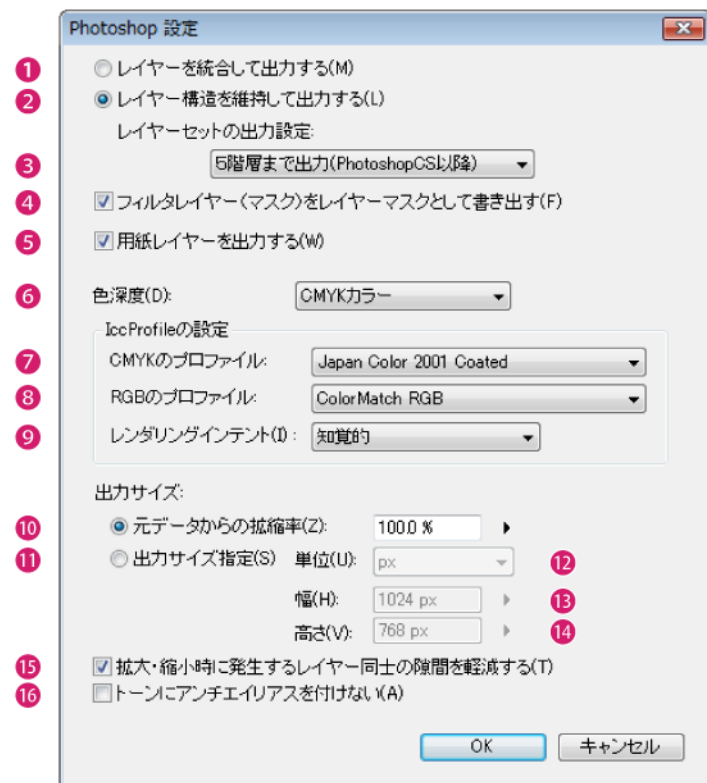
ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、チェックボックスをオンにするとモアレが発生します。網点のトーンが含まれている時には、「拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する」をオフにしてください。

### ⑧ トーンにアンチエイリアスを付けない

ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、トーンにアンチエイリアスがかけられます。このアンチエイリアスをオフにしたい場合は、チェックボックスをオンにしてください。

## Photoshop 形式

Photoshop 形式で保存するときの詳細設定は、下記の通りです。



### ① レイヤーを統合して出力する

レイヤーを統合して、1 枚の画像として出力できます。

### ② レイヤー構造を維持して出力する

IllustStudio のレイヤー構造を維持して出力できます。



「レイヤー構造を維持して出力する」を選択すると、ガイドレイヤーを Adobe Photoshop のガイドとして書き出せます。

### ③ レイヤーセットの出力設定

レイヤーセットを設定します。

下記の設定から選択します。

- 出力しない
- 1 階層まで出力 (Photoshop6.0 以降)
- 5 階層まで出力 (PhotoshopCS 以降)

### ④ フィルタレイヤー (マスク) をレイヤーマスクとして書き出す

フィルタレイヤー、マスクをレイヤーマスクとして書き出します。

### ⑤ 用紙レイヤーを出力する

チェックボックスをオンにすると、保存する時に一番下の階層に「用紙レイヤー」が挿入されます。



- IllustStudio の画像レイヤーは、すべて透明なレイヤーで構成されています。このため、「用紙レイヤーを出力する」のチェックボックスをオフにすると、画像が透けて出力されることがあります。
- 「用紙レイヤー」の色は変更できます。色の変更方法の詳細は『レイヤー系パレット』→『[レイヤーパレット](#)』を参照してください。

## ⑥ 色深度

[CMYK カラー][RGB カラー][グレースケール][モノクロ 2 階調] から色深度を選択します。

## ⑦ CMYK のプロファイル

CMYK のプロファイルを指定します。

## ⑧ RGB のプロファイル

RGB のプロファイルを指定します。

## ⑨ レンダリングインテント

カラーマネジメントシステムで、カラースペース間のカラー変換をどのように処理するかを設定します。

知覚的	カラー値が変更された場合でも、色が自然に映るように、色間の視覚的な関係を保護します。
相対的な色域を保持	色の正確さよりも、鮮明さを再現することを重視します。
彩度	変換元のカラースペースの最大ハイライトと、変換先のカラースペースの最大ハイライトを比較し、差分をシフトして色を変換します。
絶対的な色域を保持	変換先の色域に収まるカラーの場合は、変化が生じません。

## ⑩ 元データからの拡張率

元データからの拡張率を指定する場合に選択します。

## ⑪ 出力サイズ指定

出力サイズを指定する場合に選択します。

## ⑫ 単位

[幅][高さ]を設定する時の単位を、[cm][mm][in][px][pt] から選択します。

## ⑬ 幅

保存ファイルの横の長さを設定します。

## ⑭ 高さ

保存ファイルの縦の長さを設定します。



[幅]と[高さ]は、縦と横の比率が固定されています。

## ⑮ 拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する

出力サイズを拡大・縮小すると、レイヤー同士に隙間が発生することがあります。

チェックボックスをオンにすると、この隙間を軽減することができます。



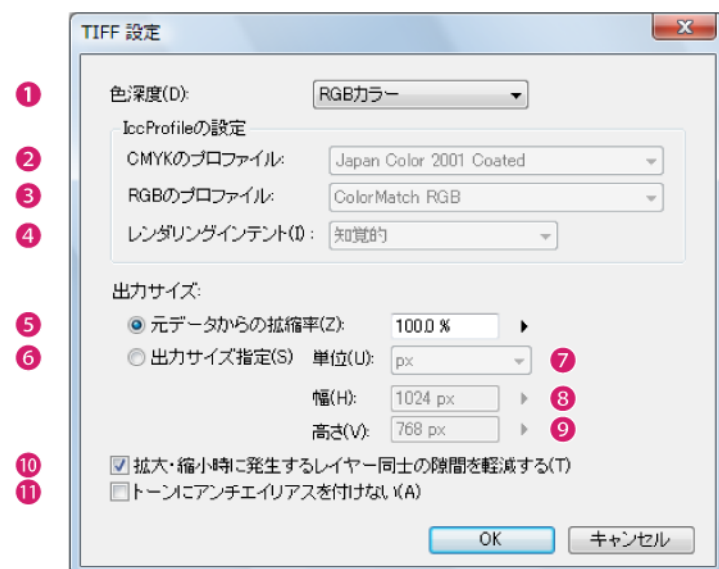
ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、チェックボックスをオンにするとモアレが発生します。網点のトーンが含まれている時には、[拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する]をオフにしてください。

## ⑯ トーンにアンチエイリアスを付けない

ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、トーンにアンチエイリアスがかけられます。このアンチエイリアスをオフにしたい場合は、チェックボックスをオンにしてください。

## TIFF 形式

TIFF 形式で保存するときの詳細設定は、下記の通りです。



### ① 色深度

[CMYK カラー][RGB カラー][グレースケール][モノクロ 2 階調] から色深度を選択します。

### ② CMYK のプロファイル

CMYK のプロファイルを指定します。

### ③ RGB のプロファイル

RGB のプロファイルを指定します。

### ④ レンダリングインテント

カラーマネジメントシステムで、カラースペース間のカラー変換をどのように処理するかを設定します。

知覚的	カラー値が変更された場合でも、色が自然に映るように、色間の視覚的な関係を保護します。
相対的な色域を保持	色の正確さよりも、鮮明さを再現することを重視します。
彩度	変換元のカラースペースの最大ハイライトと、変換先のカラースペースの最大ハイライトを比較し、差分をシフトして色を変換します。
絶対的な色域を保持	変換先の色域に収まるカラーの場合は、変化が生じません。

### ⑤ 元データからの拡張率

元データからの拡張率を指定する場合に選択します。

### ⑥ 出力サイズ指定

出力サイズを指定する場合に選択します。

### ⑦ 単位

[ 幅 ][ 高さ ] を設定する時の単位を、[cm][mm][in][px][pt] から選択します。

### ⑧ 幅

保存ファイルの横の長さを設定します。

### ⑨ 高さ

保存ファイルの縦の長さを設定します。





「幅」と「高さ」は、縦と横の比率が固定されています。

#### ⑩ 拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する

出力サイズを拡大・縮小すると、レイヤー同士に隙間が発生することがあります。

チェックボックスをオンにすると、この隙間を軽減することができます。



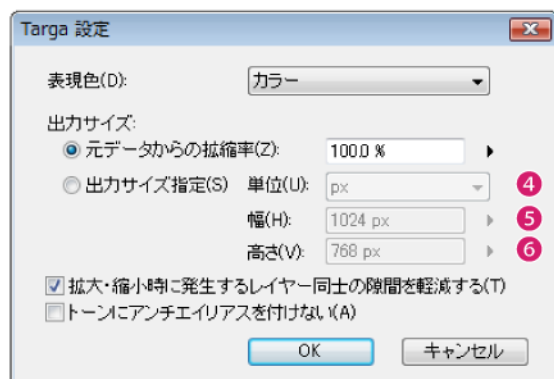
ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、チェックボックスをオンにするとモアレが発生します。網点のトーンが含まれている時には、「拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する」をオフにしてください。

#### ⑪ トーンにアンチエイリアスを付けない

ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、トーンにアンチエイリアスがかけられます。このアンチエイリアスをオフにしたい場合は、チェックボックスをオンにしてください。

### Targa 形式

Targa 形式で保存するときの詳細設定は、下記の通りです。



#### ① 表現色

「カラー」「グレースケール」「モノクロ 2 階調」から表現色を選択します。

#### ② 元データからの拡縮率

元データからの拡縮率を指定する場合に選択します。

#### ③ 出力サイズ指定

出力サイズを指定する場合に選択します。

#### ④ 単位

「幅」「高さ」を設定する時の単位を、「cm」「mm」「in」「px」「pt」から選択します。

#### ⑤ 幅

保存ファイルの横の長さを設定します。

#### ⑥ 高さ

保存ファイルの縦の長さを設定します。



「幅」と「高さ」は、縦と横の比率が固定されています。

### ⑦ 拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する

出力サイズを拡大・縮小すると、レイヤー同士に隙間が発生することがあります。

チェックボックスをオンにすると、この隙間を軽減することができます。



ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、チェックボックスをオンにするとモアレが発生します。網点のトーンが含まれている時には、[ 拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する ] をオフにしてください。

### ⑧ トーンにアンチエイリアスを付けない

ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、トーンにアンチエイリアスがかけられます。このアンチエイリアスをオフにしたい場合は、チェックボックスをオンにしてください。

## 別名で保存

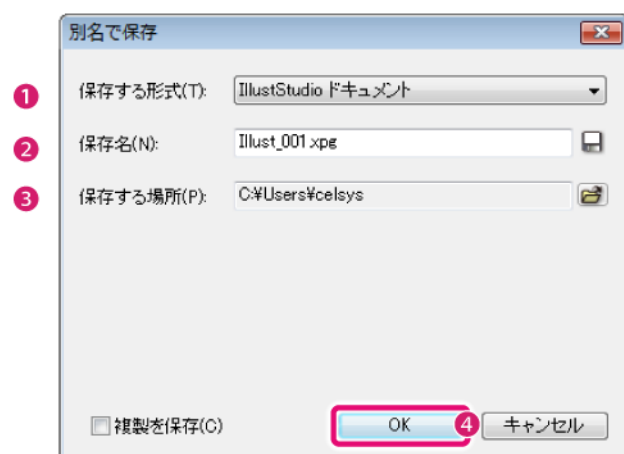
ファイルを、以前保存した同ファイルとは別のファイルとして、別名で保存します。

### 1 コマンドを選択する

キャンバスを開いた状態で、[ ファイル ] メニュー → [ 別名で保存 ] を選択すると、[ 別名で保存 ] ダイアログが表示されます。

### 2 設定を行う

[ 別名で保存 ] ダイアログで設定を行います。



- ① [ 保存する形式 ] からファイル形式を選択します。
- ② [ 保存名 ] を入力します。
- ③ [ 保存する場所 ] を確認します。
- ④ [ OK ] をクリックします。

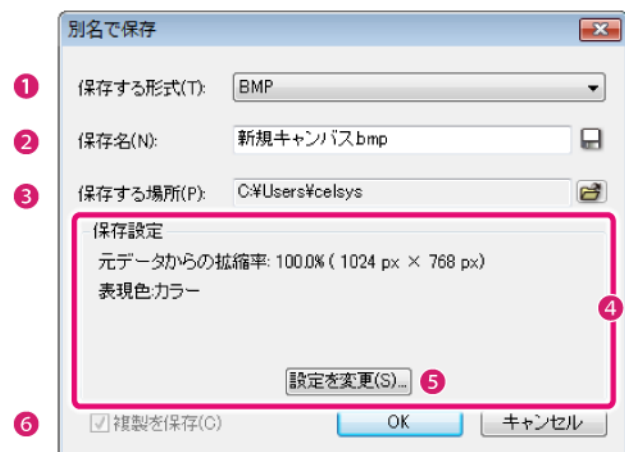


保存形式によっては、[ 設定 ] をクリックして詳細な保存設定を行うことができます。

### 3 保存が完了する

ファイルが別名で保存されました。

## [別名で保存] ダイアログ



### ① 保存する形式

保存形式を指定します。

### ② 保存名

保存するファイル名を入力します。

### ③ 保存する場所

ファイルを保存する場所を指定します。

### ④ 保存設定の情報

汎用画像形式を指定した場合に、[元データからの拡張率]・[表現色]など、保存設定の情報が表示されます。

### ⑤ 設定を変更

汎用画像形式を指定してクリックすると、詳細な保存設定を行えます。詳細については『[\[設定\]による詳細](#)』を参照してください。

### ⑥ 複製を保存

編集集中のファイルの複製を別名で保存します。

チェックボックスがオフの場合は、編集集中のファイルが別名で保存したファイルに切り替わります。

## 指定の形式で保存

現在開かれているキャンバスを、直接 BMP や JPEG など保存形式を指定してデータを保存できます。

### 1 コマンドを選択する

キャンバスを開いた状態で、[ファイル]メニュー→[指定の形式で保存]から保存形式を選択すると、[別名で保存]ダイアログが表示されます。

### 2 設定を行う

[別名で保存]ダイアログで設定を行います。[別名で保存]ダイアログについては、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[別名で保存](#)』を参照してください。

## 読み込み

画像ファイル、3D ファイルや紙原稿などを読み込みできます。

### 画像ファイル

下記形式の画像ファイルを、[ ラスターレイヤー ] または [ 下絵レイヤー ] として読み込みます。

対応ファイル形式	JPEG、BMP、PSD、TIFF、PNG、TGA
----------	---------------------------



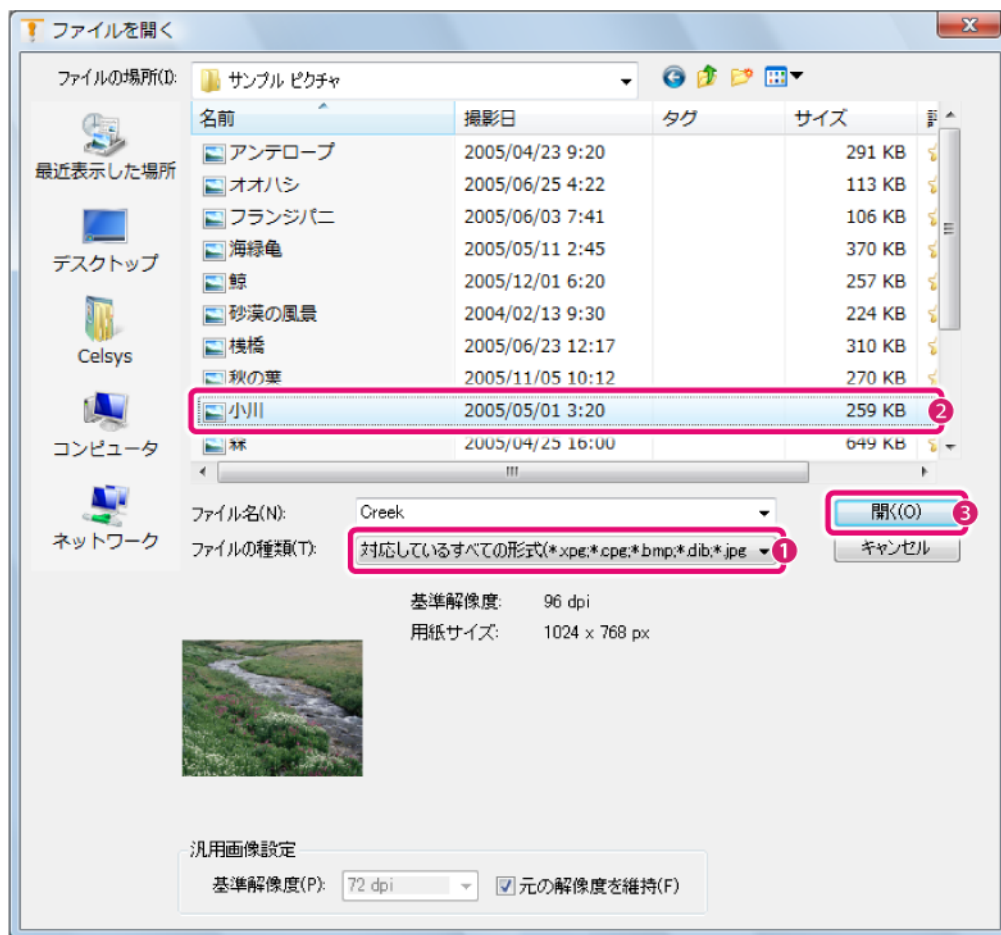
Photoshop 形式のファイルを読み込む場合に、画像がないアルファチャンネルや、内部的に透明部分を示すアルファチャンネルは、読み込みません。

## 1 コマンドを選択する。

[ ファイル ] メニュー → [ 読み込み ] → [ 画像ファイル ] 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。

## 2 画像ファイルを選択する

[ ファイルを開く ] ダイアログで設定を行います。



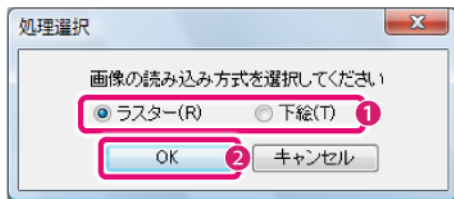
- ① [ ファイルの種類 ] から、読み込む画像ファイルの種類を選択します。
- ② リストから読み込む画像ファイルを選択します。
- ③ [ 開く ] ボタンをクリックします。



画像ファイルを [ キャンバス ] ウィンドウで表示中のキャンバスにドラッグ&ドロップして読み込むこともできます。

### 3 画像ファイルの読み込み方を指定する

[ 処理選択 ] ダイアログが表示されます。

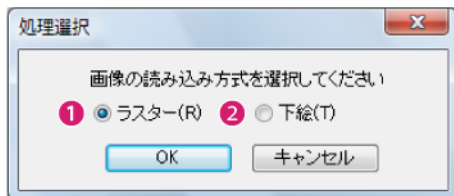


- ① 読み込み方を指定します。  
[ ラスターレイヤー ] として読み込む時は [ ラスター ] を選択します。  
[ 下絵レイヤー ] として読み込む時は [ 下絵 ] を選択します。
- ② [ OK ] をクリックします。

### 4 読み込みが完了する

読み込んだ画像の配置が完了します。

#### [ 処理選択 ] ダイアログ



- ① **ラスター**  
画像ファイルを [ ラスターレイヤー ] として読み込みます。読み込んだ画像は、編集することができます。
- ② **下絵**  
画像ファイルを [ 下絵レイヤー ] として読み込みます。読み込んだ画像は、編集することはできません。

## 3D ファイル

IllustStudio には、豊富に用意された 3D オブジェクトを読み込んで、作画を支援する機能があります。

### 対応 3D 形式

対応形式	備考
LWO(LightWaveObject ファイル)	LWOB 形式 (LightWave4.0-5.6] 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。
6KT、6KH(六角大王 Super 形式ファイル)	六角大王 Super のロック形式で書き出した場合は、読み込めません。

### 対応テクスチャマッピング

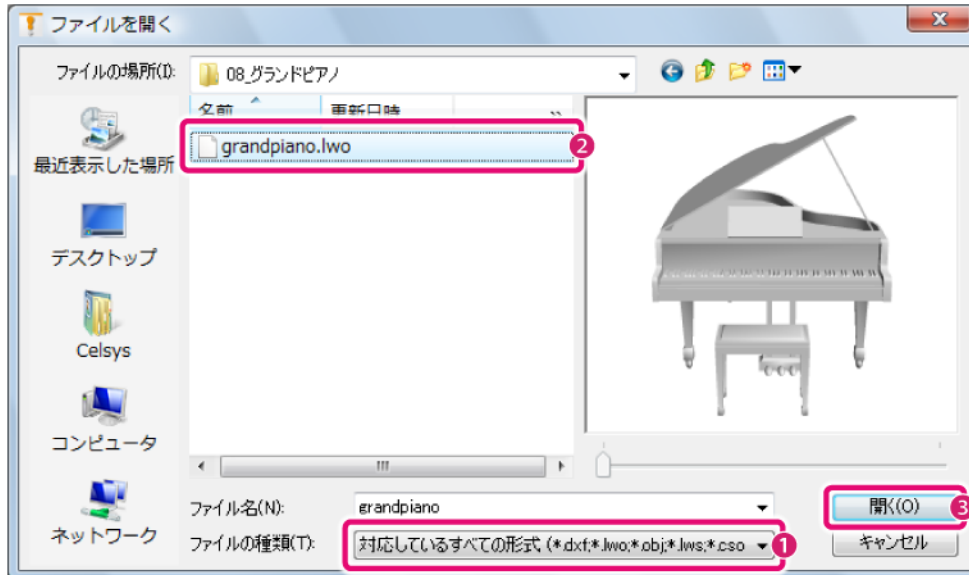
対応形式	テクスチャの画像形式	マッピング方式
LWO(LightWaveObject ファイル)	BMP/JPEG/TGA	Planar マッピング、Cubic マッピング、UV マッピング (UV マッピングは LWO2 のみ)
OBJ(要 MTL ファイル)	BMP/JPEG/TGA	UV マッピング
DXF	非対応	非対応
SHD(Shade ファイル)	ファイルに内包	UV マッピング
STC(Shade/ComicStudio エクスポートファイル)	BMP	UV マッピング
LWS(LightWave Scene ファイル)	内包する LWO に依存	内包する LWO に依存

## 1 コマンドを選択する。

[ファイル]メニュー→[読み込み]→[3D 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。

## 2 3D ファイルを選択する

[ファイルを開く]ダイアログで 3D ファイルを選択します。



- ① [ファイルの種類]から、読み込む画像ファイルの種類を選択します。
- ② リストから読み込む画像ファイルを選択します。
- ③ [開く]をクリックします。

## 3 読み込みが完了する

読み込んだ 3D ファイルの配置が完了します。



読み込んだ 3D ファイルは、[3D]パレットで編集できます。[3D]パレットについては『解説：3D 機能』→『3D 機能・詳細』→『3D ワークスペースプロパティパレット』を参照してください。

## POSE STUDIO

作画支援 3D ソフト POSE STUDIO で作成したポーズの画像を、[ラスターレイヤー]として読み込みます。



この機能のご利用には、POSE STUDIO のインストールが必要です。  
POSE STUDIO は、創作活動応援サイト『CLIP』よりダウンロードできます。

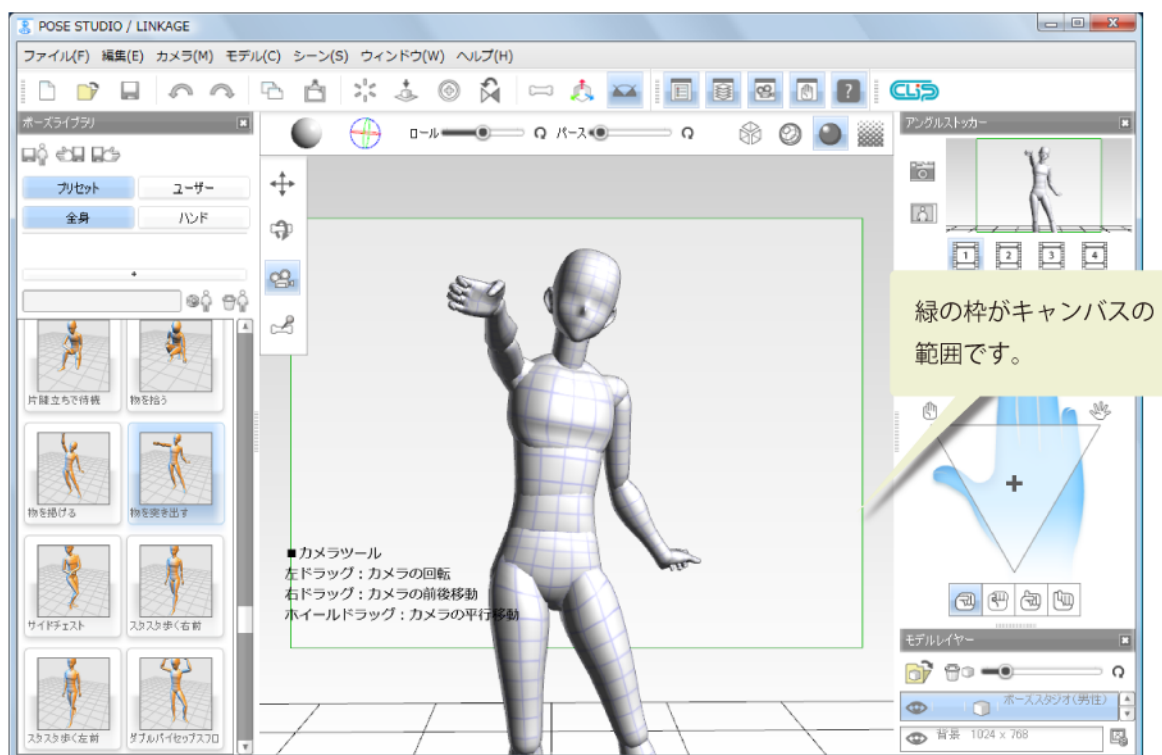
- 創作活動応援サイト『CLIP』  
<http://www.clip-studio.com/>

### 1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[読み込み]→[POSE STUDIO]を選択すると、IllustStudio が最小化され、POSE STUDIO が表示されます。

### 2 ポーズを作成する

POSE STUDIO でポーズを作成します。



ポーズの作成方法については、POSE STUDIO のヘルプを参照してください。

### 3 ポーズを書き出す

POSE STUDIO の [ファイル]メニュー→[書き出し]を選択して、ポーズの画像を書き出します。確認のメッセージが表示されたら、[OK] をクリックします。

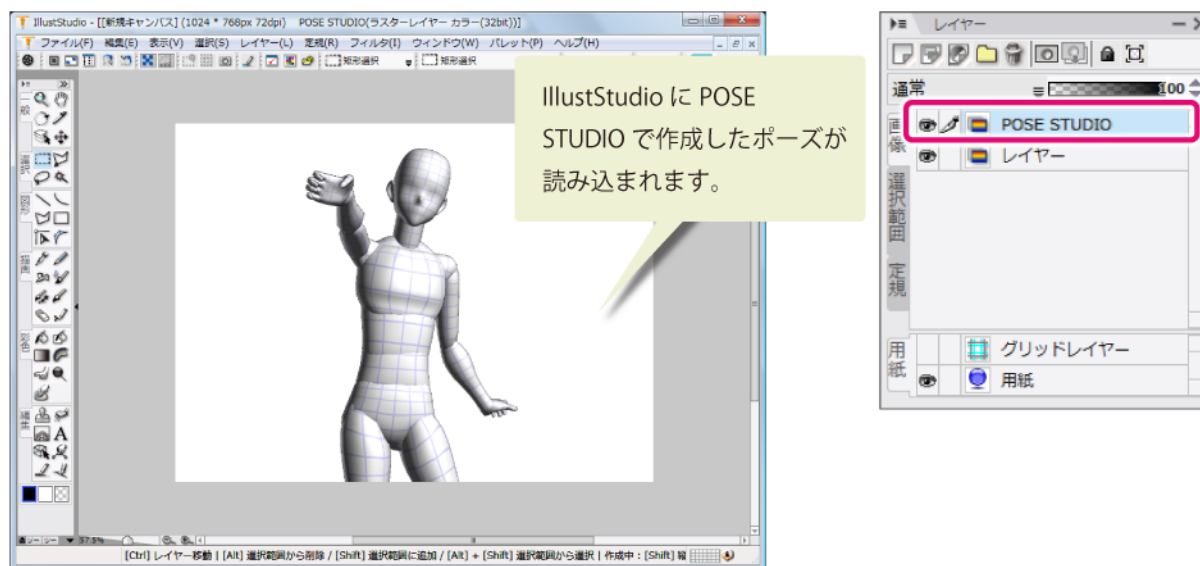
### 4 POSE STUDIO を終了する

書き出しが終了したら、[ファイル]メニュー→[終了]を選択して、POSE STUDIO を終了します。



## 5 読み込みが完了する

再度、IllustStudio が表示され、POSE STUDIO で作成したポーズの画像が、新規画像レイヤー [POSE STUDIO] として読み込まれます。



POSE STUDIO のレイヤーは、選択中のレイヤーの 1 つ上に作成されます。

## スキャン

市販のスキャナを使用して、画像をレイヤーとして読み込みます。



「スキャン機器の選択」で設定したスキャナドライバーで、スキャンを行います。

### 1 コマンドを選択する

「ファイル」メニュー→「読み込み」→「スキャン」を選択します。

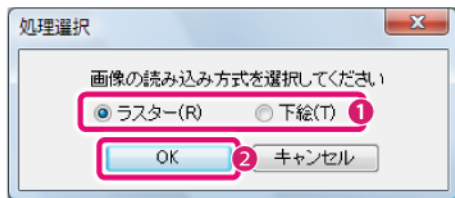
### 2 スキャンする

スキャナのドライバーが表示されます。

スキャン方法についてはスキャナによって異なりますので、スキャナ付属の取扱説明書もあわせてご覧ください。

### 3 画像ファイルの読み込み方を指定する

「処理選択」ダイアログが表示されます。



- ① 読み込み方を指定します。  
「ラスターレイヤー」で読み込む時は「ラスター」を選択します。  
「下絵レイヤー」として読み込む時は「下絵」を選択します。
- ② 「OK」をクリックします。

### 4 読み込みが完了する

読み込んだ画像の配置が完了します。

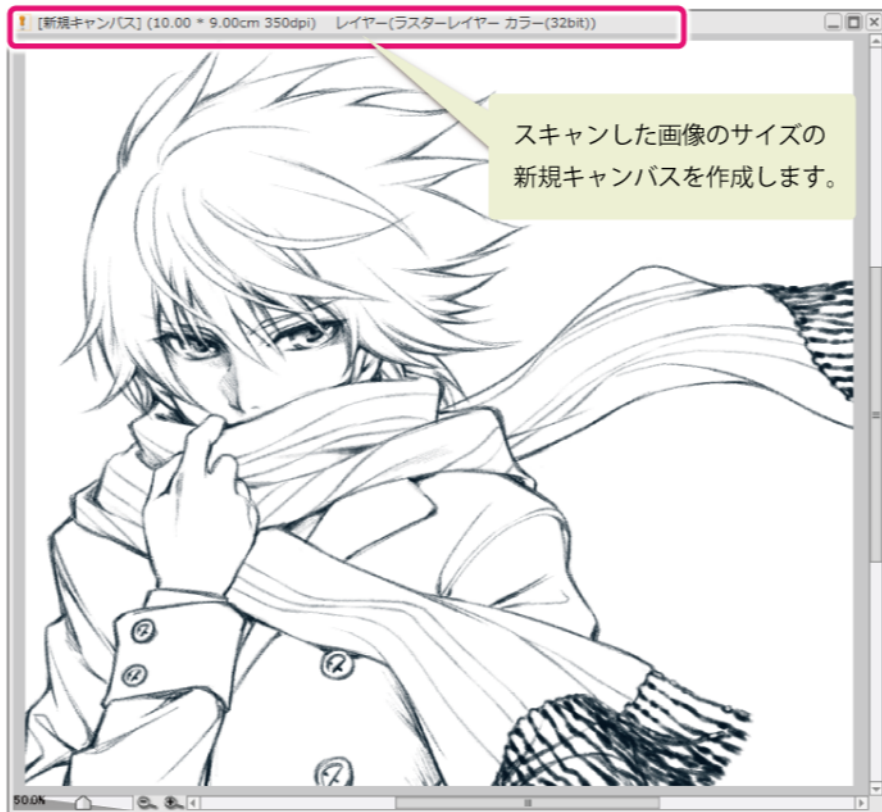


## スキャンして新規作成

スキャンした画像のサイズの新規キャンバスを作成して画像を読み込みます。



「スキャンして新規作成」の操作方法は「スキャン」と同様です。「スキャン」については、『ファイルメニュー』→『読み込み』→『スキャン』を参照してください。



## スキャン機器の選択

スキャンで利用するスキャナなどのドライバーを選択します。

### 1 スキャナを接続する

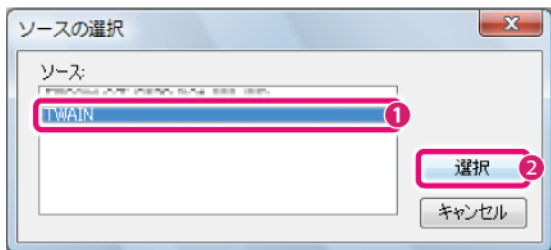
市販のスキャナを接続します。スキャナドライバーのインストールなど詳しい接続方法については、スキャナ付属の取扱説明書をご覧ください。

### 2 コマンドを選択する

「[ファイル]メニュー→[読み込み]→[スキャン機器の選択]」を選択すると、「[ソースの選択]」ダイアログが表示されます。

### 3 スキャナドライバーを選択する

[ソースの選択] ダイアログで、スキャナドライバーを選択します。



- ① スキャナドライバーを選択します。
- ② [選択] をクリックします。

### 4 スキャナドライバーの選択が完了する

選択したスキャナドライバーが、ドライバーに設定されました。

#### クリップボードから新規作成

クリップボード内にある画像のサイズの新規キャンバスを作成して、画像を読み込みます。



【クリップボードから新規作成】は、キャンバスが開いている場合、キャンバスが開いていない場合のどちらでも使用できます。



#### 書き出し

創作活動応援サイト『CLIP』の各種サービスに対応したファイルを書き出せます。

CLIP プリント	CLIP プリント用のファイルを書き出します。
WEB PAINT for PC	CLIP WEB PAINT 作品ファイル（拡張子：pwsf）を書き出します。



各種サービスについては、創作活動応援サイト『CLIP』を参照してください。

- 創作活動応援サイト『CLIP』  
<http://www.clip-studio.com/>

## CLIP プリント

IllustStudio から富士ゼロックス㈱が提供するネットプリントサービスを使用できます。IllustStudio で作成した作品を、日本全国約 12,000 か所のセブン・イレブンの店舗に設置しているマルチコピー機で 24 時間 365 日印刷できます。料金はプリント時に支払います。アップロード作業までの料金は無料です。



### !重要

IllustStudio では、印刷用データへの変換のみを行います。作品のアップロードは創作活動応援サイト『CLIP』の「プリントサービス」から行います。

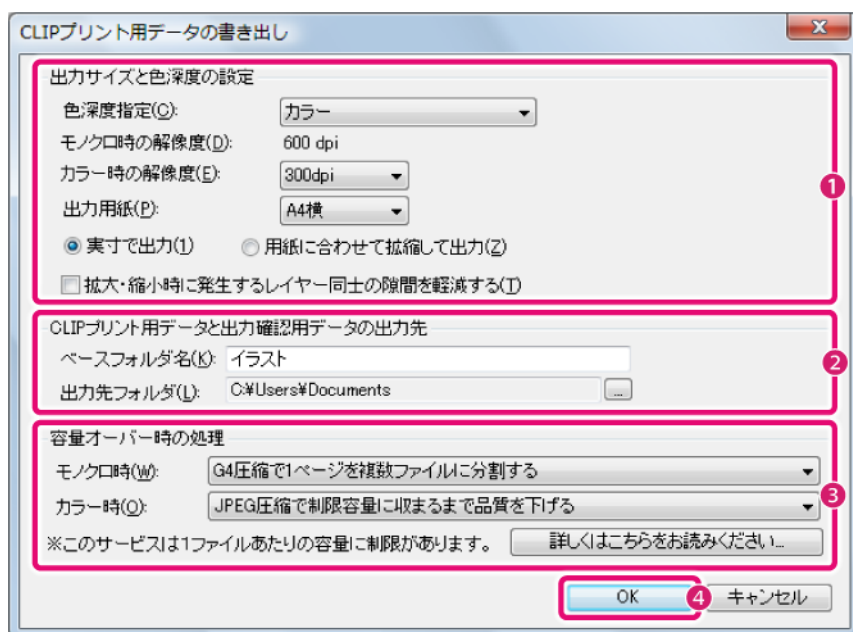
- 創作活動応援サイト『CLIP』  
<http://www.clip-studio.com/>

## 1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[書き出し]→[CLIP プリント]を選択すると、[CLIP プリント用データの書き出し]ダイアログが表示されます。

## 2 ダイアログを設定する

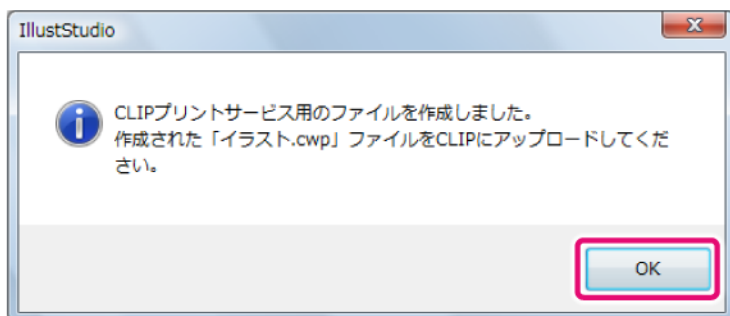
[CLIP プリント用データの書き出し]ダイアログで設定を行います。



- ① [出力サイズと色深度の設定]で、出力用紙のサイズや作品の拡張、出力をモノクロにするかカラーにするかなどを設定します。
- ② [CLIP プリント用データと出力確認用データの出力先]で、フォルダまたはファイル名と、ネットプリントサービス向けに出力するデータを保存する場所を設定します。
- ③ [容量オーバー時の処理]で、アップロードするデータが最大容量の 2MB を超えた場合の処理を設定します。処理については [詳しくはこちらをお読みください] ボタンをクリックして表示される画面を参照してください。
- ④ [OK] をクリックします。

### 3 データの変換が完了する

データの変換完了のダイアログが表示されたら、[OK] をクリックします。作品がプリント用のデータに変換されると同時に、プリント用データを含むフォルダが表示されます。



#### !重要

作品のアップロードは創作活動応援サイト『CLIP』の「プリントサービス」から行います。アップロード方法の詳細は、下記を参照してください。

- 創作活動応援サイト『CLIP』  
<http://www.clip-studio.com/>

### 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。現在の編集内容は破棄されます。

[ファイル]メニュー→[復帰]を選択して実行します。

## キャプチャ

作品の作業工程をムービーファイルとして録画できます。

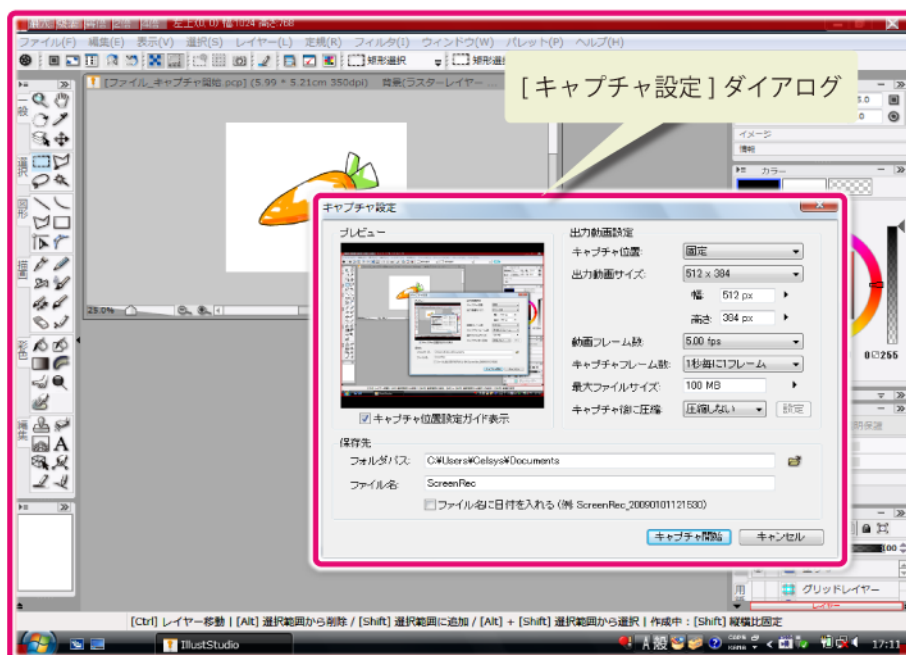
開始	作品の作業工程の録画を開始します。
一時停止 / 再開	作品の作業工程の録画を一時停止または再開します。
停止	作品の作業工程の録画を停止します。

### 開始

作品の作業工程の録画を開始します。

#### 1 コマンドを選択する

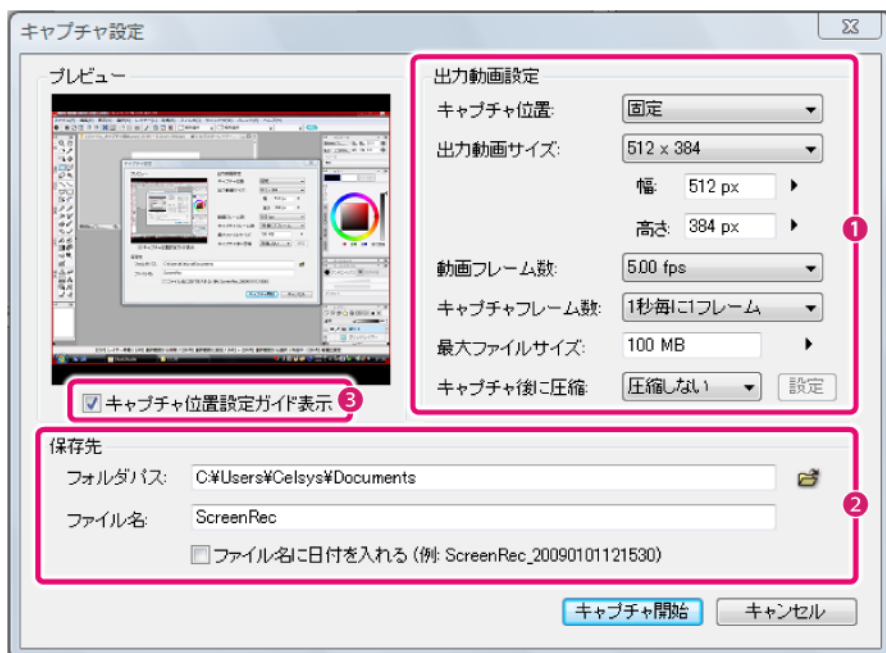
[ファイル]メニュー→[キャプチャ]→[開始]を選択します。[キャプチャ位置設定ガイド]と[キャプチャ設定]ダイアログが表示されます。



[キャプチャ位置設定ガイド]

## 2 ダイアログを設定する

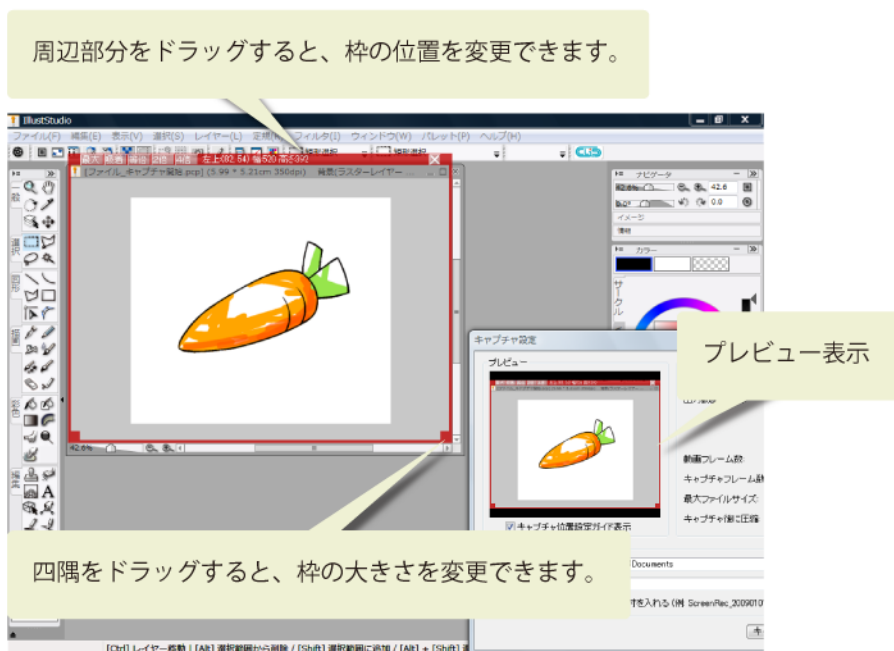
[キャプチャ設定] ダイアログを設定します。



- ① [出力動画設定] を設定します。
- ② 保存先と保存ファイル名を指定します。
- ③ [キャプチャ位置設定ガイド表示] のチェックボックスをオンにします。

## 3 キャプチャする範囲を指定する

[キャプチャ位置設定ガイド] の「枠の大きさ」と「枠の位置」を調整します。

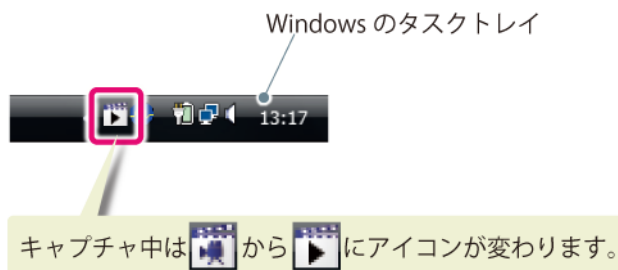


- ① 赤い枠の四隅をドラッグすると、枠の大きさを変更できます。
- ② 赤い枠の周辺部分をドラッグすると、枠の位置を変更できます。

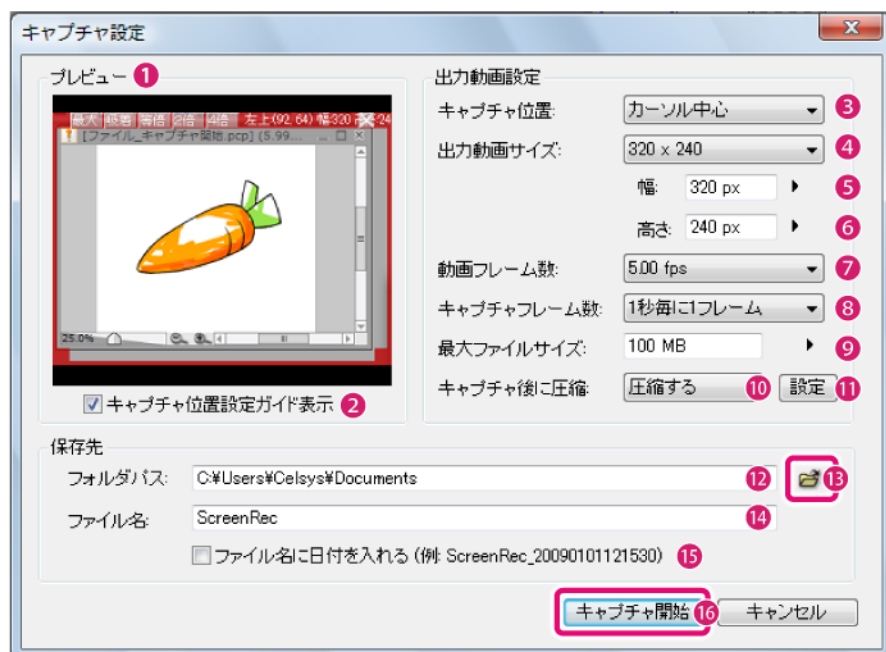


## 4 キャプチャを開始する

[キャプチャ設定] ダイアログの [キャプチャ開始] をクリックします。Windows のタスクトレイのアイコンが下図のように変わり、キャプチャが開始されました。



### [キャプチャ設定] ダイアログ



#### ① プレビュー

キャプチャする範囲が、プレビューで表示されます。



キャプチャする範囲は、後述の [キャプチャ位置設定ガイド] で表示を変えることができます。

#### ② キャプチャ位置設定ガイド表示

[キャプチャ位置設定ガイド] の表示・非表示を切り替えます。

### ③ キャプチャ位置

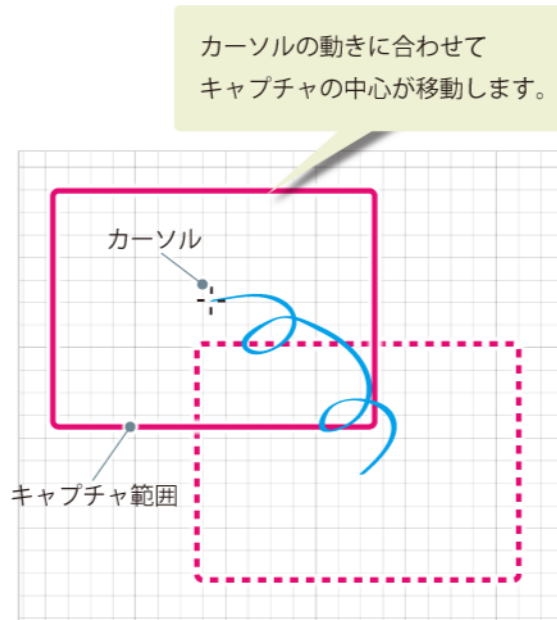
キャプチャ中の位置が指定できます。

#### 固定

設定時にプレビューに表示されていた場所をキャプチャし続けます。

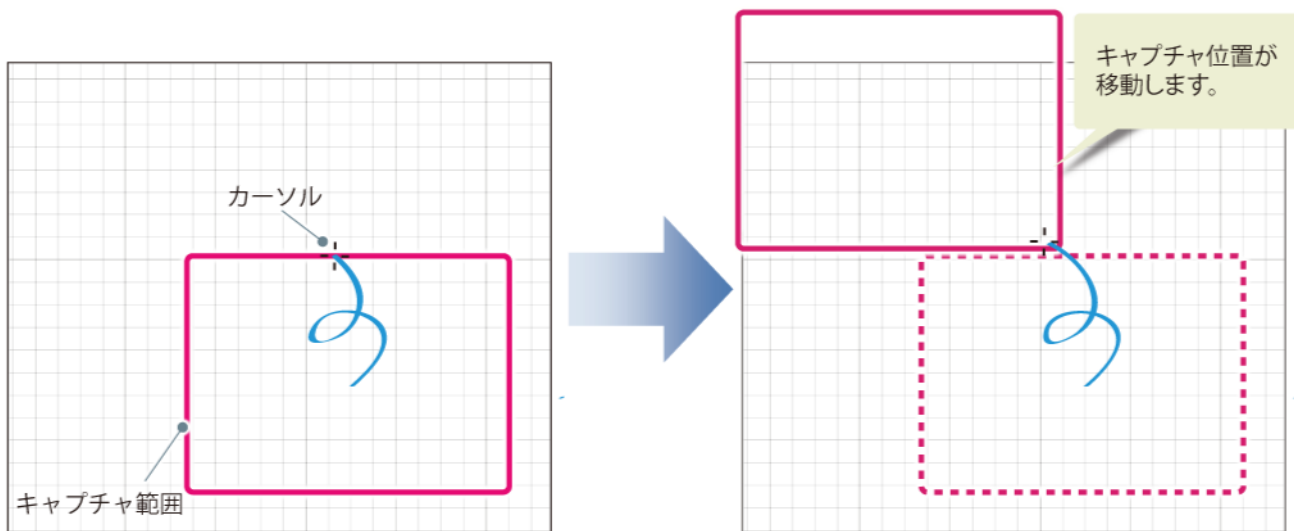
#### カーソル中心

カーソルの動きに合わせてキャプチャの中心が移動します。



#### カーソル連動

[カーソル中心]と同じように、カーソルの動きに合わせてキャプチャの中心が移動しますが、キャプチャ範囲の枠にカーソルが近づいたときに、キャプチャ位置が移動します。



**④ 出力動画サイズ**

出力する動画の大きさを [ カスタム ][320×240][480×360][512×384][640×480] から選択します。

**⑤ 幅**

出力する動画の幅を px で指定します。

**⑥ 高さ**

出力する動画の高さを px で指定します。

**⑦ 動画フレーム数**

出力する動画のフレームレートを指定します。[1.00fps] ～ [60.00fps] の間で数値を選択します。

**⑧ キャプチャフレーム数**

キャプチャする間隔を指定します。[8 秒毎に 1 フレーム] ～ [1 秒毎に 10 フレーム] の間で指定します。

**⑨ 最大ファイルサイズ**

出力する動画の最大ファイルサイズを、MB 単位で指定します。

**⑩ キャプチャ後に圧縮**

キャプチャした動画を [ 圧縮する ] か [ 圧縮しない ] かを選択できます。

**⑪ 設定**

キャプチャした動画を圧縮する場合に、詳細な設定を行えます。



圧縮プログラムの種類は、ご使用の環境にインストールされているもののみ表示されます。  
圧縮プログラムの使用方法については、各圧縮プログラムのヘルプを参照してください。

**⑫ フォルダパス**

キャプチャした動画の保存先を指定します。

**⑬ フォルダの参照**

[ フォルダの参照 ] ダイアログを開き、キャプチャした動画の保存先を指定できます。

**⑭ ファイル名**

キャプチャした動画のファイル名を指定します。

**⑮ ファイル名に日付を入れる**

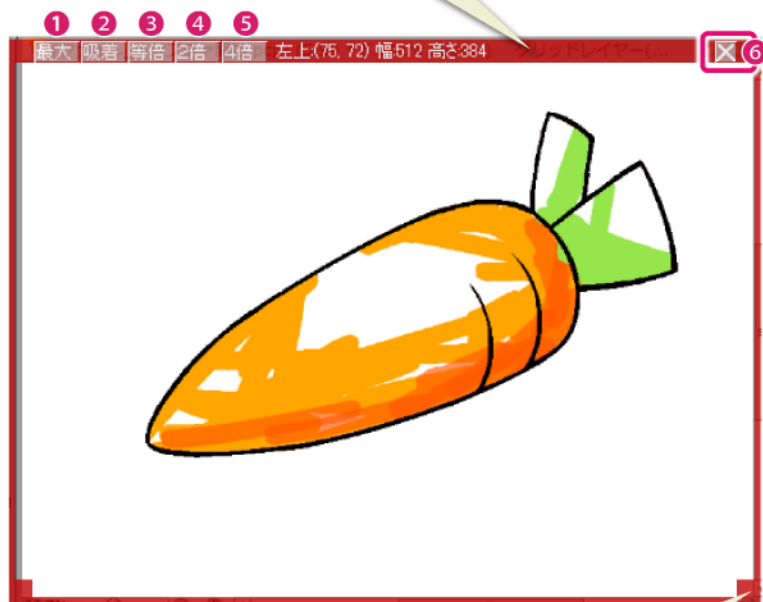
チェックボックスをオンにすると、ファイル名に日付を入れることができます。

**⑯ キャプチャ開始**

クリックするとキャプチャを開始します。

## [キャプチャ位置設定ガイド]

周辺部分をドラッグすると、枠の位置を変更できます。



四隅をドラッグすると、枠の大きさを変更できます。

### ① 最大

[最大] をクリックすると、[キャプチャ位置設定ガイド] をディスプレイ全体にフィットさせます。

### ② 吸着

[吸着] をクリックすると、[キャプチャ位置設定ガイド] を IllustStudio のメインウィンドウにフィットさせます。

### ③ 等倍

[等倍] をクリックすると、[キャプチャ位置設定ガイド] を、[キャプチャ設定] ダイアログの [出力画像サイズ] で指定したサイズに変更します。

### ④ 2倍

[2倍] をクリックすると、[キャプチャ位置設定ガイド] を、[出力画像サイズ] の2倍のサイズに変更します。

### ⑤ 4倍

[4倍] をクリックすると、[キャプチャ位置設定ガイド] を、[出力画像サイズ] の4倍のサイズに変更します。

### ⑥ [×] ボタン

[×] をクリックすると、[キャプチャ位置設定ガイド] を非表示にします。



[キャプチャ設定] ダイアログで [キャプチャ位置設定ガイド表示] をオフにしても、[キャプチャ位置設定ガイド] を非表示にできません。

## 一時停止 / 再開

作品の作業工程の録画を一時停止または再開します。



Windows のタスクトレイのアイコンを右クリックしても、[一時停止 / 再開] を選択できます。

### 1 キャプチャを一時停止する

[ファイル]メニュー→[キャプチャ]→[一時停止 / 再開] を選択します。

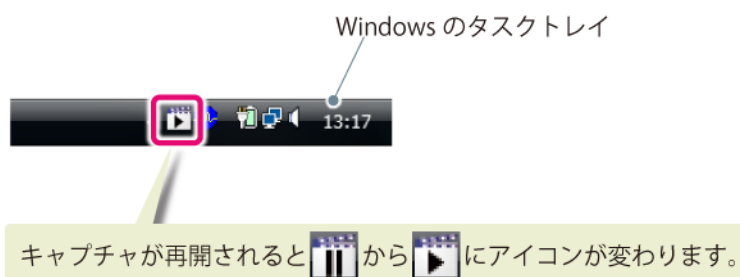
Windows のタスクトレイのアイコンが下図のように変わり、キャプチャが一時停止しました。



### 2 キャプチャを再開する

[ファイル]メニュー→[キャプチャ]→[一時停止 / 再開] を選択します。

Windows のタスクトレイのアイコンが下図のように変わり、キャプチャが再開しました。

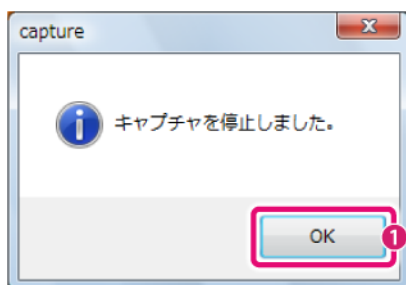


## 停止

作品の作業工程の録画を停止します。

### 1 コマンドを選択する

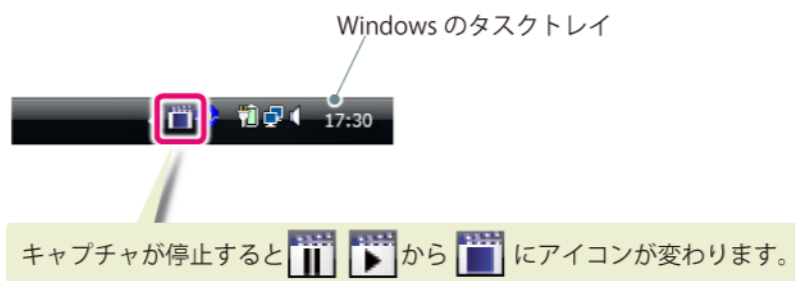
[ファイル] メニュー→ [キャプチャ] → [停止] を選択すると、[capture] ダイアログが表示されます。



① [OK] をクリックします。

### 2 キャプチャが停止する

Windows のタスクトレイのアイコンが下図のように変わり、キャプチャが停止しました。



## ページ設定

印刷の準備として、ページ設定を行います。

### 1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[ページ設定]を選択すると、[ページ設定]ダイアログが表示されます。

### 2 設定を行う

[ページ設定]ダイアログで設定を行います。



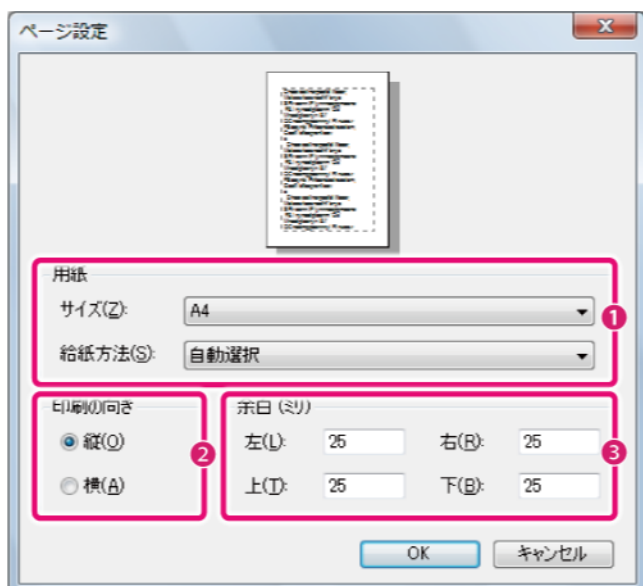
① 用紙、印刷の向き、余白を設定します。

② [OK] をクリックします。

### 3 設定が完了する

[ページ設定]ダイアログが閉じて、設定が完了しました。

## [ ページ設定 ] ダイアログ



### ① 用紙

原稿用紙を印刷する紙の [ サイズ ] とプリンタの [ 給紙方法 ] を選択します。

### ② 印刷の向き

紙に対して印刷する向きを [ 縦 ] [ 横 ] から選択します。

### ③ 余白 (ミリ)

[ 上 ] [ 下 ] [ 左 ] [ 右 ] の余白スペースを設定します。



[ ページ設定 ] ダイアログは、環境によって表示が異なる場合があります。



## 印刷設定

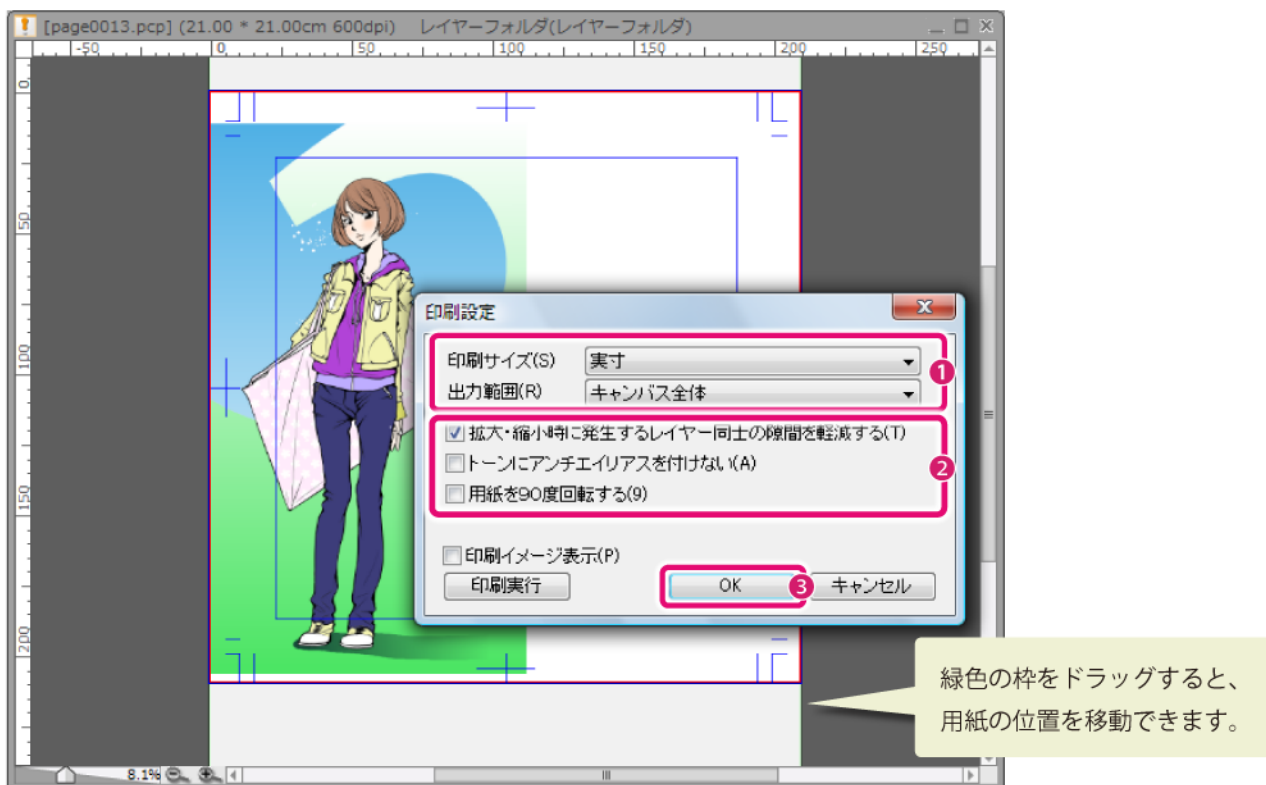
印刷の準備として、印刷の詳細な設定を行います。

### 1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[印刷設定]を選択すると、[印刷設定]ダイアログが表示されます。

### 2 設定を行う

[印刷設定]ダイアログを設定します。



- ① [印刷サイズ][出力範囲]を指定します。
- ② 印刷に関する詳細な項目を設定します。設定したい項目のチェックボックスをオンにします。
- ③ [OK]をクリックします。

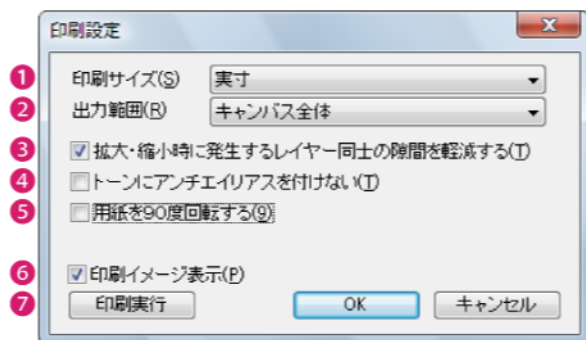


- [印刷設定]ダイアログの[印刷実行]ボタンを押すと、このまま印刷できます。
- キャンバス上にある緑色の枠をドラッグすると、用紙の位置を移動できます。

### 3 設定が完了する

[印刷設定]ダイアログが閉じます。印刷の詳細な設定が完了しました。

## [印刷設定] ダイアログ



### ① 印刷サイズ

印刷する大きさを [ 実寸 ] [ 用紙に合わせて拡大・縮小 ] から選択します。

### ② 出力範囲

印刷する範囲を設定します。[ キャンバス全体 ] が選ばれます。

### ③ 拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する

出力サイズを拡大・縮小すると、レイヤー同士に隙間が発生することがあります。

チェックボックスをオンにすると、この隙間を軽減することができます。



ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、チェックボックスをオンにするとモアレが発生します。網点のトーンが含まれている時には、[ 拡大・縮小時に発生するレイヤー同士の隙間を軽減する ] をオフにしてください。

### ④ トーンにアンチエイリアスを付けない

ComicStudio で作成されたファイルで、網点のトーンなどが含まれている時には、トーンにアンチエイリアスがかけられます。このアンチエイリアスをオフにしたい場合は、チェックボックスをオンにしてください。

### ⑤ 用紙を90度回転する

原稿を横にして印刷します。

### ⑥ 印刷イメージ表示

現在の設定で、印刷結果をプレビュー表示します。

### ⑦ 印刷実行

この設定を保存してダイアログを閉じ、[ 印刷 ] ダイアログを開きます。

## 印刷

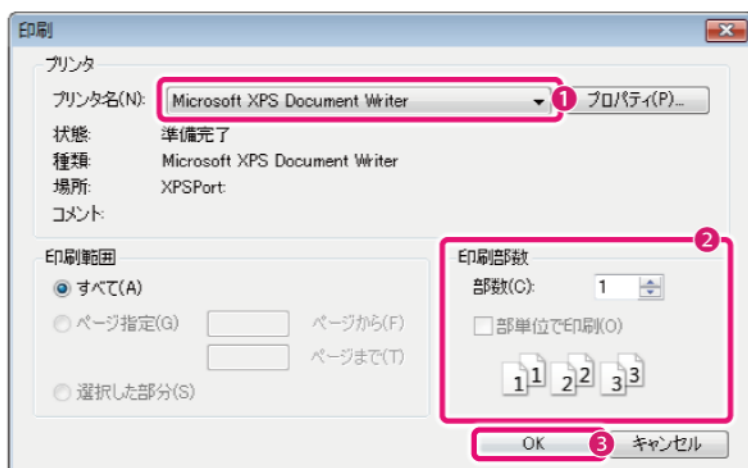
作品の印刷を行います。

### 1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[印刷]を選択すると、[印刷]ダイアログが表示されます。

### 2 印刷を実行する

[印刷]ダイアログを設定します。



- ① プリンタを選択します。
- ② 印刷部数を設定します。ここでは部数 [1] を指定します。
- ③ [OK] ボタンをクリックすると印刷を実行します。

## 環境設定

[環境設定]ダイアログについて詳しくは『環境設定』→『環境設定ダイアログ』を参照してください。

## カスタマイズ→ショートカット設定

メニューコマンドや[ツール]パレットなどで使う操作のショートカットを編集できます。ショートカットが割り当てられていなかったコマンドに対して、新たにショートカットを登録することもできます。



ショートカットを設定するときに、テンキーの数字と、テンキー以外の数字キーは、別のキーとして登録されます。

## メニュー・ツール・ツールセット・その他

[ショートカット設定] ダイアログで、[メニュー] タブ・[ツール] タブ・[ツールセット] タブ・[その他] タブを選択した場合の設定方法について説明します。ここでは、メニューコマンド、ツール、ツールセット、ツールの設定関連のショートカットを設定できます。



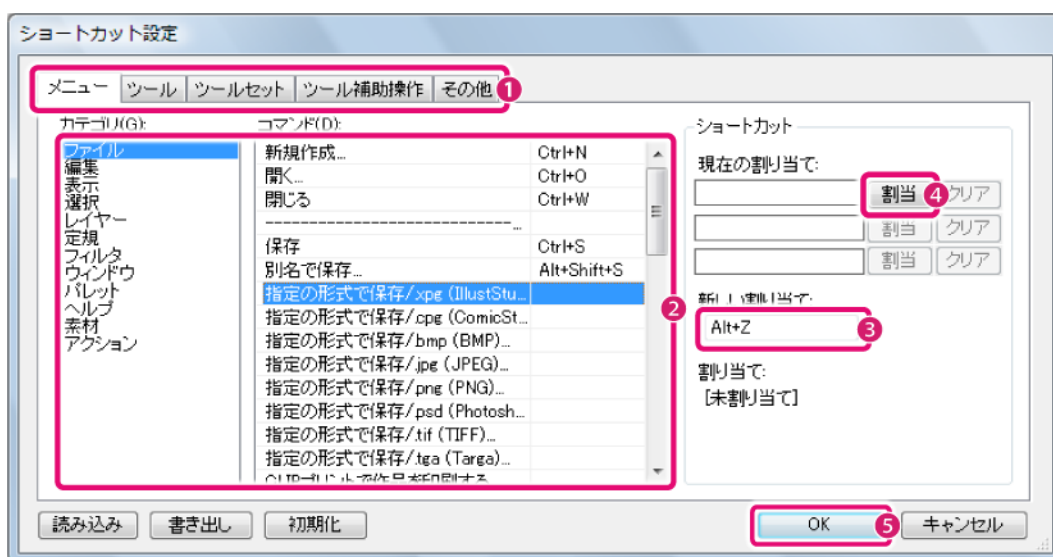
[ツール補助操作] タブを使った設定については、次の『[ツール補助操作](#)』を参照してください。

### 1 コマンドを選択する

[ファイル] メニュー→[カスタマイズ] →[ショートカット設定] を選択すると、[ショートカット設定] ダイアログが表示されます。

### 2 ダイアログを設定する

[ショートカット設定] ダイアログを設定します。



- ① [メニュー] タブ・[ツール] タブ・[その他] タブのいずれかを選択します。
- ② 登録したい項目が含まれる [カテゴリ] と [コマンド] をクリックします。
- ③ [新しい割り当て] をクリックして、新しいショートカット (ショートカットキー) を押すと、押したキーが表示されます。ここでは [Alt]+[Z] キーを押しています。
- ④ [割当] をクリックすると、新しい割り当てが有効になります。
- ⑤ [OK] をクリックします。

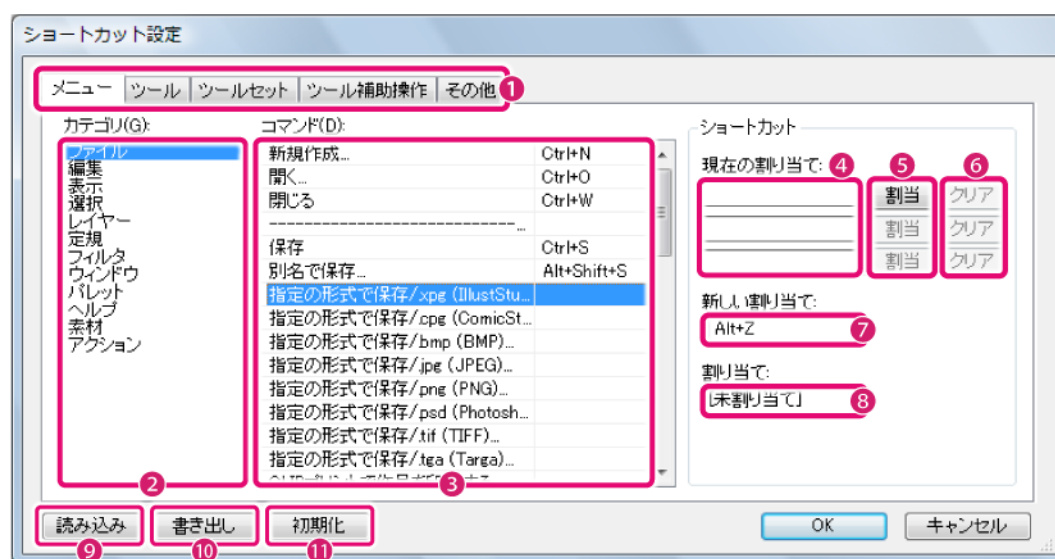


- [メニュー] タブ・[その他] タブでは、1 つのコマンドに対して、3 つまでショートカットを登録できます。[新しい割り当て] にショートカットを入力し、空欄または変更したいショートカットの右にある [割当] をクリックすると、追加できます。
- ショートカットに割り当てられないキーを押した場合は、[新しい割り当て] に新しいショートカットが表示されません。
- 設定したショートカットを解除したい場合は、解除したいショートカットの右にある [クリア] をクリックします。

### 3 ショートカット設定が反映される

[ショートカット設定] ダイアログが閉じ、ショートカット設定が反映されました。

#### [ショートカット設定] ダイアログ



#### ① タブ切り替え

ショートカットを設定する項目のタブを、[メニュー]・[ツール]・[ツールセット]・[ツール補助操作]・[その他]のいずれかから選択します。

#### ② カテゴリ・ツール

タブごとに機能が異なります。

[メニュー] タブ・[その他] タブ	[カテゴリ] と表示され、ショートカットを設定したいカテゴリを選択します。
[ツール] タブ	[ツール] と表示され、ショートカットキーを設定したいツールを選択します。また、各ツールに割り当てられているショートカットキーを表示します。
[ツールセット] タブ	[ツール] と表示され、ツールセットにショートカットキーを設定したいツールを選択します。

#### ③ コマンド・ツールセット

タブごとに機能が異なります。

[メニュー] タブ・[その他] タブ	[コマンド] と表示され、ショートカットを設定したいコマンドを選択します。また、各コマンドに割り当てられているショートカットを表示します。
[ツール] タブ	この項目は表示されません。
[ツールセット] タブ	[ツールセット] と表示され、ショートカットを設定したいツールセットを選択します。また、各ツールセットに割り当てられているショートカットキーを表示します。

#### ④ 現在の割り当て

選択している項目に割り当てられているショートカットが表示されます。[メニュー]タブ・[その他]タブでは、1つのコマンドに対して、3つまでショートカットを登録できます。

#### ⑤ 割当

[新しい割り当て]に入力した内容で、ショートカット設定を割り当てます。[割当]をクリックしても、ショートカットを割り当てられない場合は、ショートカットに割り当てられないキーを入力しています。

#### ⑥ クリア

現在割り当てられているショートカット設定を解除します。解除したいショートカットの右にある[クリア]をクリックします。

#### ⑦ 新しい割り当て

割り当てたいショートカットを設定します。設定は[新しい割り当て]をクリックして、新しいショートカットを入力します。

#### ⑧ 割り当て

[新しい割り当て]に入力したショートカット設定が、他の項目に割り当てられているときには、カテゴリ／コマンド名が表示されます。他の項目に割り当てられていないときには[未割り当て]が表示されます。

[ツールセット]タブでは、表示されません。

#### ⑨ 読み込み

保存されているショートカット設定ファイル（拡張子：rac）を読み込みます。



ショートカット設定ファイル（拡張子：rac）には、[ツールセット]のショートカット設定は含まれません。

#### ⑩ 書き出し

現在のショートカット設定を、ショートカット設定ファイル（拡張子：rac）として書き出します。



[ツールセット]に割り当てたショートカットは、ショートカット設定ファイル（拡張子：rac）として書き出しできません。

#### ⑪ 初期化

編集したすべてのショートカットがリセットされ、初期設定に戻ります。

## ツール補助操作

[ショートカット設定] ダイアログで、[ツール補助操作] タブを選択した場合の設定方法について説明します。ここでは、各ツールに、ツールの一時切り替えや、色の取得などの補助操作を設定できます。[Ctrl]・[Alt]・[Shift]・[Space] の各キーとその組み合わせ、マウスホイール、右クリックに対して割り当てられます。



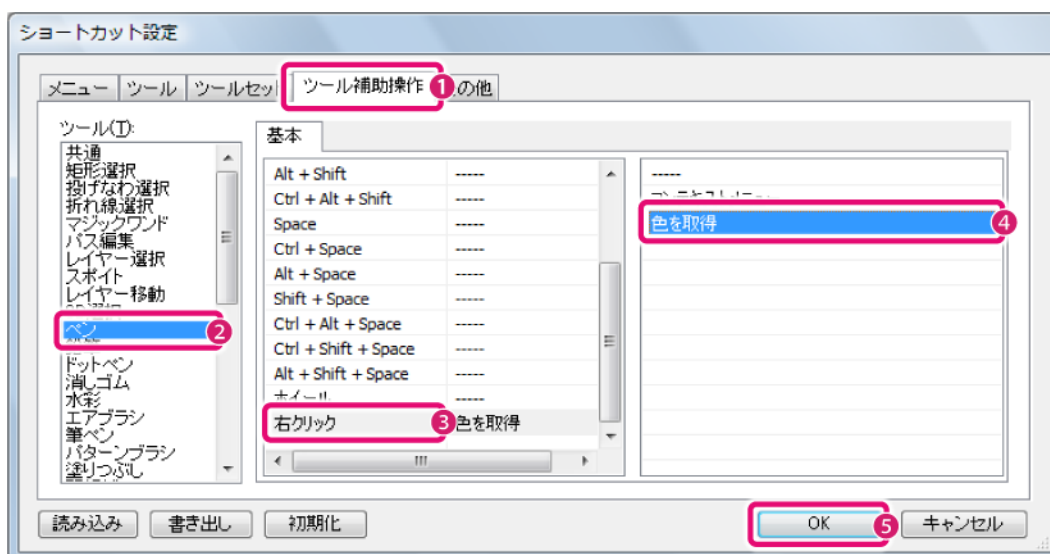
[メニュー] タブ・[ツール] タブ・[ツールセット] タブ・[その他] タブを使った設定については、前の『[メニュー・ツール・ツールセット・その他](#)』を参照してください。

### 1 コマンドを選択する

[ファイル] メニュー→[カスタマイズ]→[ショートカット設定] を選択すると、[ショートカット設定] ダイアログが表示されます。

### 2 ダイアログを設定する

[ショートカット設定] ダイアログを設定します。

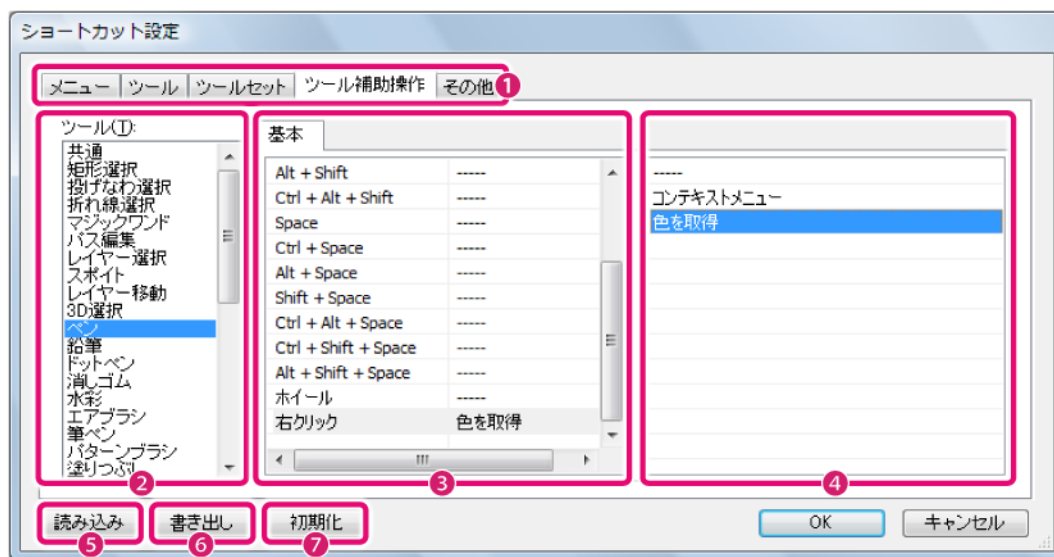


- ① [ツール補助操作] タブを選択します。
- ② 設定したいツールを選択します。
- ③ ショートカットの操作を選択します。
- ④ 設定したい機能を選択します。
- ⑤ [OK] をクリックします。

### 3 ショートカット設定が反映される

[ショートカット設定] ダイアログが閉じ、ショートカット設定が反映されました。

## [ショートカット設定] ダイアログ



### ① タブ切り替え

ショートカットを設定する項目のタブを、[メニュー]・[ツール]・[ツールセット]・[ツール補助操作]・[その他]のいずれかから選択します。

### ② ツール

ショートカットを設定したいツールを選択します。

どのツールでも共通で使用したい機能を設定する場合は、[共通]で設定します。ただし、各ツールの同じショートカット操作に別の設定がある場合は、ツールごとに設定した機能が優先して実行されます。

### ③ 操作

ショートカットにしたい操作を選択します。また、各操作に割り当てられている機能を表示します。設定できる機能はショートカット操作によって異なります。

[Ctrl]、[Alt]、[Shift]、[Space] の各キーとその組み合わせ	各ツールへの一時切り替え
マウスホイール	スクロール、拡大縮小、回転
右クリック	コンテキストメニュー、色を取得

## !重要

割り当てられている機能に [予約処理] と記載されている項目については、ツール固有の機能が設定されているため、ユーザーは機能を設定できません。

### ④ 機能

選択した操作に割り当てたい機能を選択します。操作の割り当てを解除したい場合は、[-----] を選択すると解除できます。

## !重要

[色を取得] は [スポイト] ツールと機能が異なります。

- [スポイト] ツールは、マウスのクリックが解除されたとき、またはタブレットペンをアップしたときの色を取得します。
- [色を取得] は、マウスをクリックした瞬間、またはタブレットペンをダウンしたときの色を取得します。



## ⑤ 読み込み

保存されているショートカット設定ファイル（拡張子：rac）を読み込みます。

## !重要

ショートカット設定ファイル（拡張子：rac）には、[ツールセット]のショートカット設定は含まれません。

## ⑥ 書き出し

現在のショートカット設定を、ショートカット設定ファイル（拡張子：rac）として書き出します。

## !重要

[ツールセット]に割り当てたショートカットは、ショートカット設定ファイル（拡張子：rac）として書き出しできません。

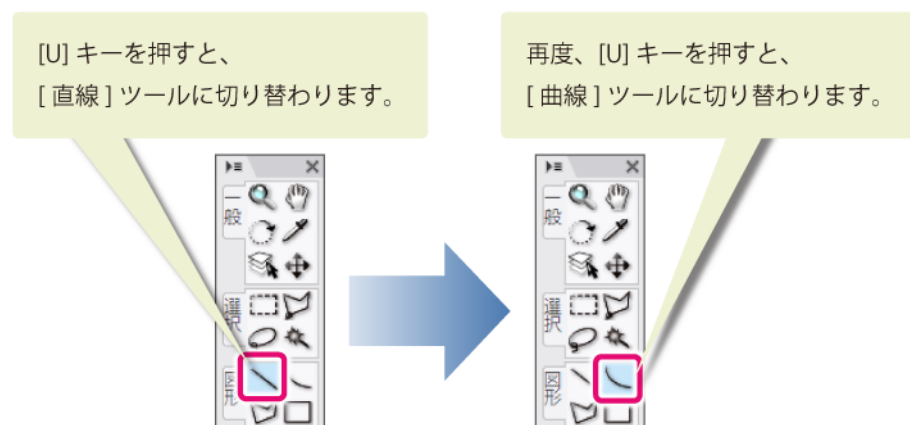
## ⑦ 初期化

編集したすべてのショートカットがリセットされ、初期設定に戻ります。

## 複数のツールやツールセットに同じショートカットキーを割り当てた場合

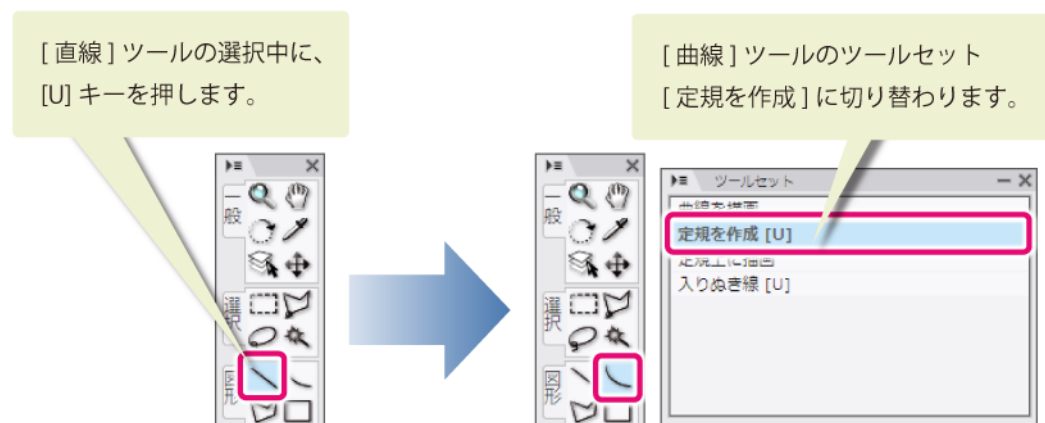
ツールとツールセットは、複数の項目に対して、同じショートカットキーを割り当てられます。その場合、ショートカットキーを押すたびに、ツールやツールセットが切り替わります。目的のツールやツールセットになるまで、繰り返しショートカットキーを押してください。

たとえば、[直線]ツールと[曲線]ツールの両方に、[U]キーをショートカットキーとして割り当てた場合、下図のようになります。



なお、ツールセットに、他のツールと同じショートカットキーを割り当てた場合、ツールセットが適用された状態で、ツールが切り替わります。

たとえば、[直線]ツールと[曲線]ツールのツールセット[定規を作成]の両方に、[U]キーをショートカットキーとして割り当てた場合、下図のようになります。





1つのツールに対して複数のツールセットに、同じショートカットキーを割り当てた場合、ショートカットキーを押すと、ツールセットだけが切り替わることがあります。

## カスタマイズ→ツールパレットのカスタム

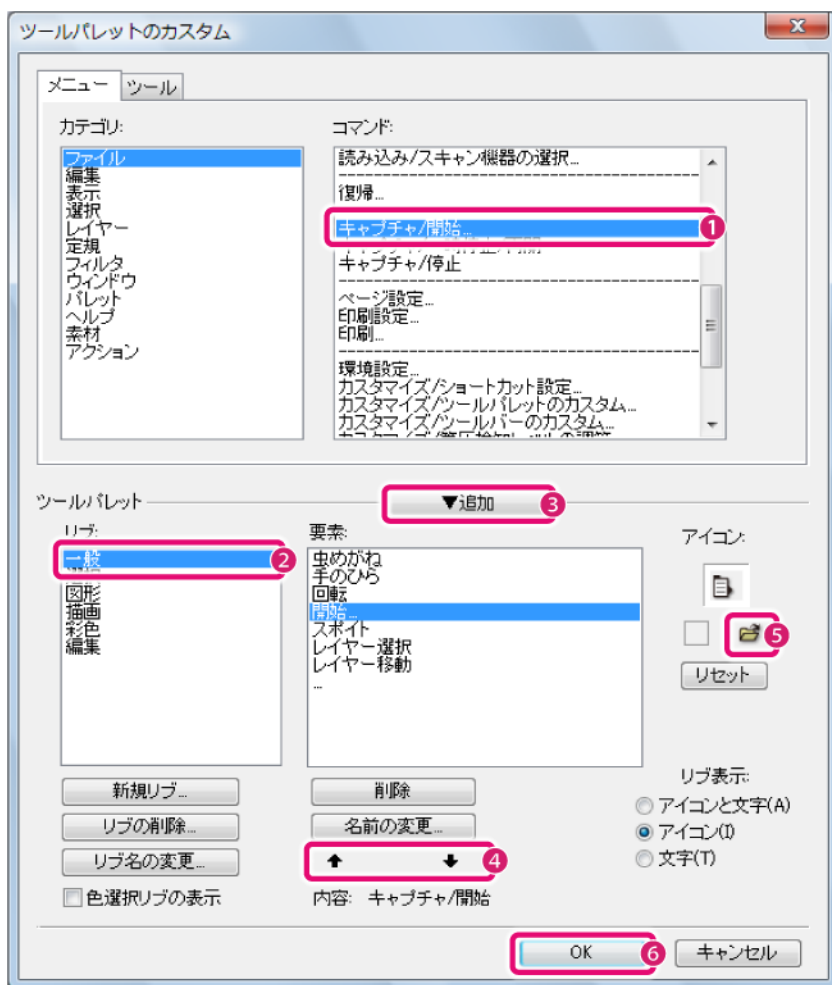
[ツール]パレットの設定を編集します。[ツール]パレットにツールやメニューをお好みで登録して、設定を保存できます。

### 1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[カスタマイズ]→[ツールパレットのカスタム]を選択すると、[ツールパレットのカスタム]ダイアログが表示されます。

### 2 ダイアログを設定する

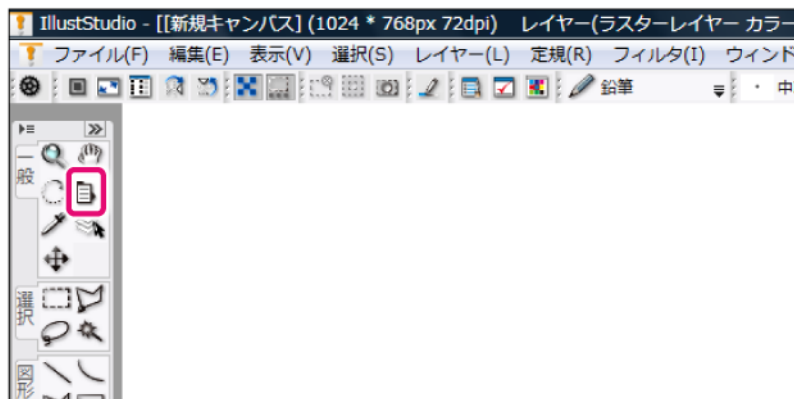
[ツールパレットのカスタム]ダイアログを設定します。



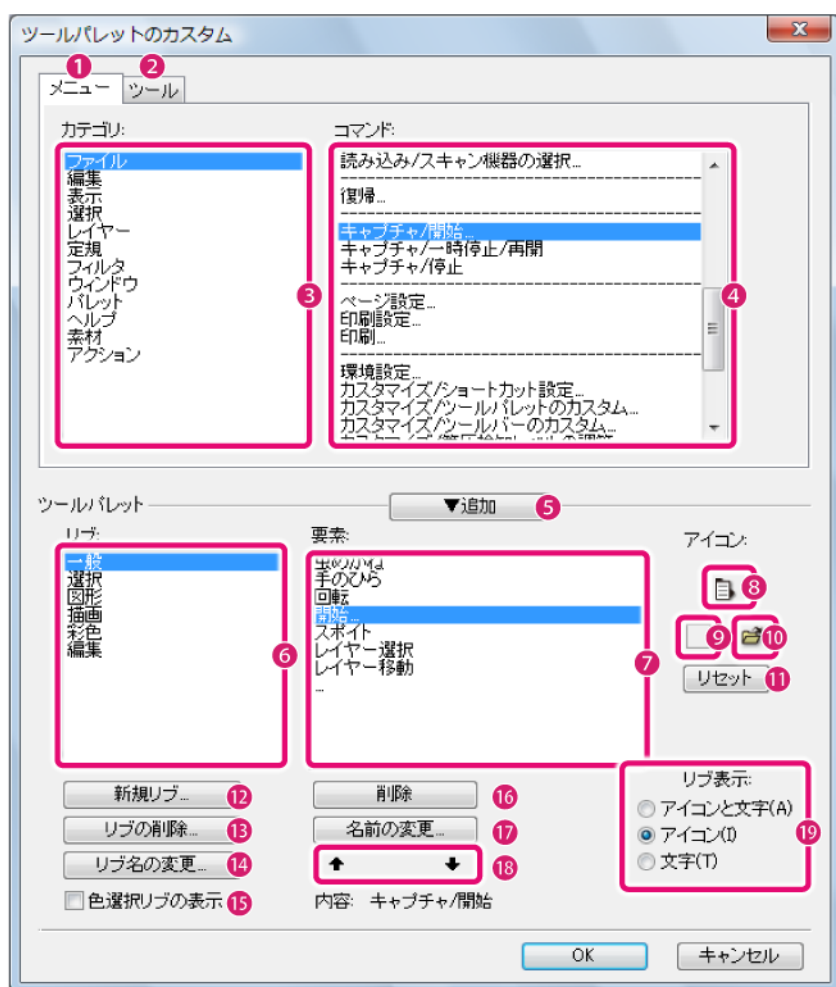
- ① 登録したい[コマンド]または[ツールセット]を選択します。ここでは、[ファイル]メニューの[キャプチャ/開始]を選択します。
- ② 登録したいリブを選択します。ここでは、[一般]を選択します。
- ③ [▼追加]をクリックします。
- ④ [↑][↓]で[ツールパレット]上の表示位置を決めます。
- ⑤ [ファイルの読み込み]をクリックし、アイコンの画像を指定します。
- ⑥ [OK]をクリックします。

### 3 コマンドの登録が完了する

[ツール] パレットにコマンドが登録されました。



### [ツールパレットのカスタム] ダイアログ



#### ① メニュー

[ツール] パレットにメニュー内の項目を追加するための画面を表示します。

#### ② ツール

[ツール] パレットにツールやツールセットの設定を追加するための画面を表示します。

## ③ ツール（[ツール]タブ選択時）/カテゴリ（[メニュー]タブ選択時）

[ツール]タブ選択時は、ツールの種類が表示されます。[メニュー]タブ選択時は、メニューの種類が表示されます。ここで選択した項目に応じて、右隣の欄に詳細な項目が表示されます。

## ④ ツールセット（[ツール]タブ選択時）/コマンド（[メニュー]タブ選択時）

[ツール]または[カテゴリ]で選択した項目に登録されている項目が表示されます。



[ツール]を追加する場合は[（設定なし）]を選択します。

## ⑤ 追加

[コマンド]または[ツールセット]で選択した項目を[ツール]パレットに追加します。

## ⑥ リブ

[ツール]パレットのリブの種類を表示します。

## ⑦ 要素

[リブ]で選択したリブに登録されている項目が表示されます。コマンドやツールセットを追加した場合、ここに反映されます。

## ⑧ アイコン

[要素]で選択した項目のアイコンが表示されます。

## ⑨ アイコンの背景色

[要素]で追加登録した項目を選択した場合、アイコンの背景色をプレビュー表示します。クリックすると、[色の設定]ダイアログが表示され、アイコンの背景色を設定できます。



[ファイルの読み込み]でアイコンの画像を指定したときには、[アイコンの背景色]は指定できません。

## ⑩ ファイルの読み込み

アイコンの画像にしたい画像ファイルを読み込みます。[ファイルを開く]ダイアログが表示され、アイコンの画像ファイルを選択できます。自作の画像も使用できます。



[ファイルの読み込み]は、[要素]で追加登録した項目を選択した場合に行えます。



- 指定できる画像の形式は、BMP、JPEG、PNG、Photoshop、TIFF、Targa です。
- 画像の大きさに指定はありませんが、ツールパレットでは「幅：22 px、高さ：20 px」の大きさで表示されます。

## ⑪ リセット

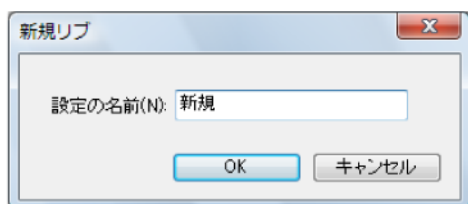
アイコンの設定をリセットできます。

## ⑫ 新規リブ

[新規リブ]ダイアログを表示し、[ツール]パレットに新しいリブを追加します。

新規リブダイアログ

[設定の名前]に名前を入力し、[OK]をクリックすると、新しいリブが追加されます。



### ⑬ リブの削除

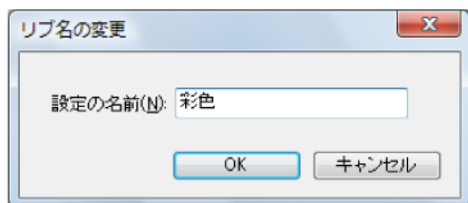
[リブ] で選択した項目を削除します。

### ⑭ リブ名の変更

[リブ名の変更] ダイアログを表示し、[リブ] で選択した項目名を変更します。

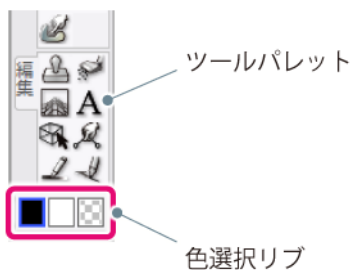
#### リブ名の変更ダイアログ

[設定の名前(N)] に新しい名前を入力し、[OK] をクリックすると、[リブ] で選択した項目名が変更されます。



### ⑮ 色選択リブの表示

オンにすると、[ツール] パレットに [色選択] リブが表示されます。



### ⑯ 削除

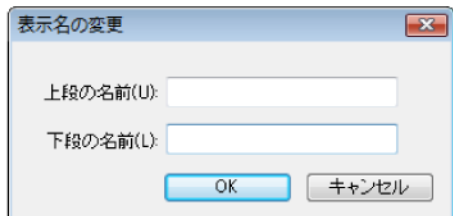
[要素] で選択した項目を削除します。

## ⑰ 名前の変更

[表示名の変更] ダイアログを表示し、[要素] で選択した項目名を変更します。

## 表示名の変更ダイアログ

[下段の名前] に新しい名前を入力し、[OK] をクリックすると、[要素] で選択した項目名が変更されます。2行で表示したい場合は、[上段の名前] と [下段の名前] の両方に入力します。



- [ツールセット] を [ツール] パレットへ追加したときに、名前が2行で表示されます。[上段の名前] を空欄にすると、表示が1行になります。
- リブ表示が[文字]で、[環境設定] ダイアログの[パレットのカラムサイズ]が[標準]の場合は、上段・下段の名前が横に並びます。

## ⑱ ひとつ上へ移動 / ひとつ下へ移動

[要素] で選択した項目を上下に移動し、[ツール] パレットでの表示順序を変更します。

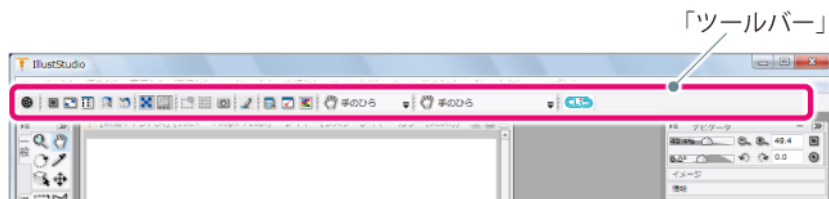
## ⑲ リブ表示

ツールの表示方法を、リブごとに設定します。設定したいリブは、[ツールパレット]の[リブ]から選択します。表示方法は下記から選択します。

アイコンと文字	<p>リブ内の各ツールの表示が、アイコンと文字になります。</p>
アイコン	<p>リブ内の各ツールの表示が、アイコンだけになります。</p>
文字	<p>リブ内の各ツールの表示が、文字だけになります。</p>

## カスタマイズ→ツールバーのカスタム

[ツールバー]の設定を編集して、コマンドを追加したり、ステータスを表示させたりできます。



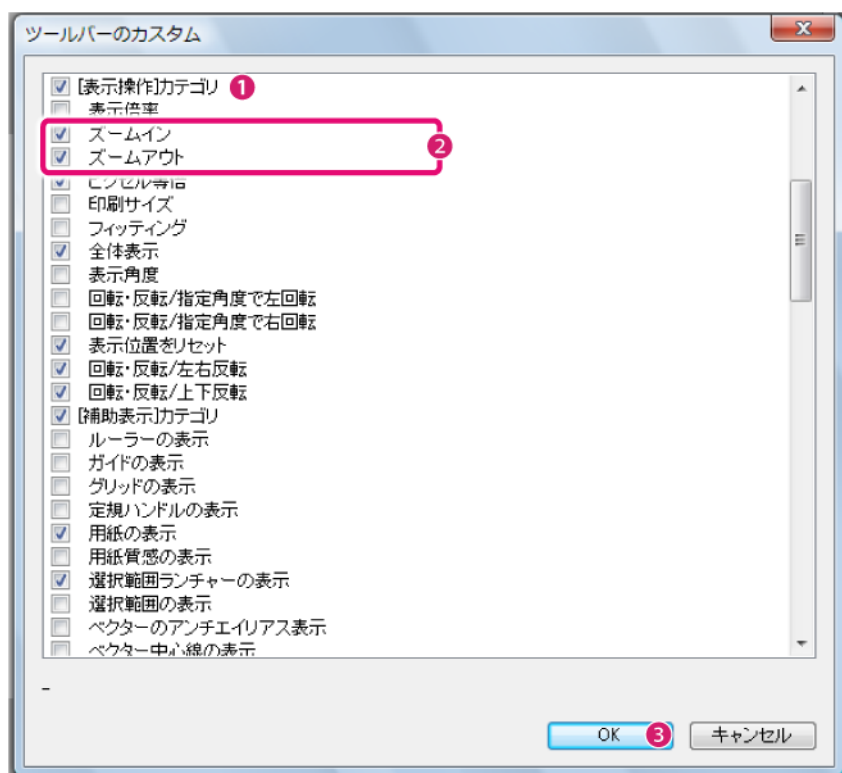
### 1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[カスタマイズ]→[ツールバーのカスタム]を選択すると、[ツールバーのカスタム]ダイアログが表示されます。

### 2 ダイアログを設定する

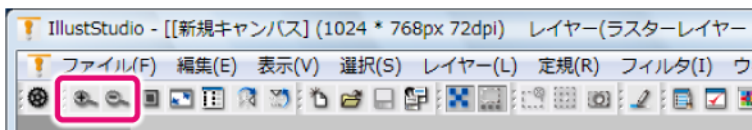
[ツールバーのカスタム]ダイアログを設定します。

- ① 追加したい機能のカテゴリをオンにします。ここでは、[表示操作]カテゴリをオンにします。
- ② 追加したい機能のチェックボックスをオンにします。ここでは、[ズームイン][ズームアウト]のチェックボックスをオンにします。
- ③ [OK]をクリックします。

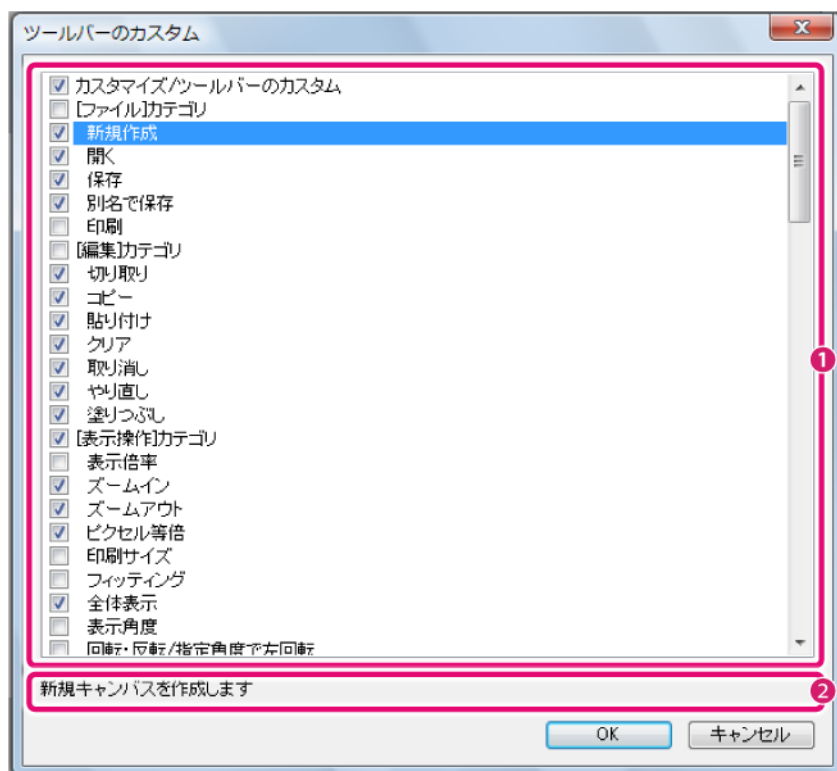


### 3 機能の登録が完了する

選択した機能が [ ツールバー ] に登録されました。



#### [ ツールバーのカスタム ] ダイアログ



#### ① 機能リスト

チェックボックスをオンにすると、[ ツールバー ] に機能を追加します。



[XXXXX] カテゴリ（例：[ 表示操作 ] カテゴリ）がオフのときは、そのカテゴリに分類されている機能は表示されません。



機能リストの並び順で、ツールバーのアイコンが表示されます。

#### ② 機能の説明

選択している機能の説明が表示されます。



## カスタマイズ→筆圧検知レベルの調節

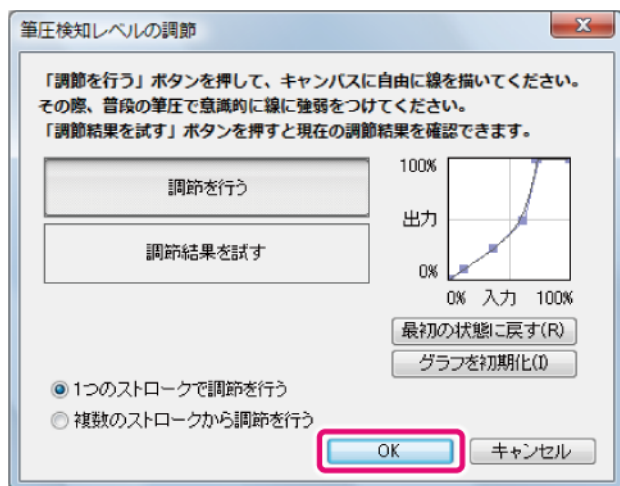
タブレットを使用する場合、筆圧検知レベルの調節を行います。

### 1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[カスタマイズ]→[筆圧検知レベルの調節]を選択すると、[筆圧検知レベルの調節]ダイアログが表示されます。

### 2 筆圧検知レベルの調節を行う

[筆圧検知レベルの調節]ダイアログが表示されたら、指示に従ってタブレットを使用してキャンバス上に普通の筆圧で線を描きます。最後に [OK] をクリックします。

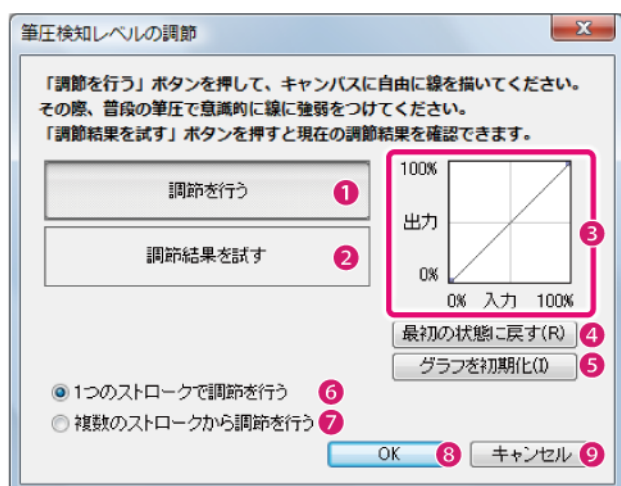


普通の筆圧で、意識的に強弱のついた線を描きます。



筆圧検知レベルを初期化したい場合は、次の『[カスタマイズ→筆圧検知の調節結果をリセット](#)』を参照してください。

## 筆圧検知レベルの調節ダイアログ



- ① **調節を行う**  
クリックしてキャンバスに線を描くと、筆圧を感知して筆圧検知レベルの調節を行います。
- ② **調節結果を試す**  
クリックすると、筆圧検知レベルの調節結果をキャンバスに試し描きできます。
- ③ **グラフ**  
筆圧検知レベルを曲線グラフとして表示します。
- ④ **最初の状態に戻す**  
曲線グラフを調節する前の状態に戻します。
- ⑤ **グラフを初期化**  
曲線グラフを初期値の状態に戻します。
- ⑥ **1つのストロークで調節を行う**  
筆圧を感知して筆圧検知レベルの調節を行うときに、1つのストロークを感知して調節を行います。
- ⑦ **複数のストロークから調節を行う**  
筆圧を感知して筆圧検知レベルの調節を行うときに、複数のストロークを感知して調節を行います。
- ⑧ **OK**  
[ 筆圧検知レベルの調節 ] ダイアログの設定を反映し、ダイアログを閉じます。
- ⑨ **キャンセル**  
設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

## カスタマイズ→筆圧検知の調節結果をリセット

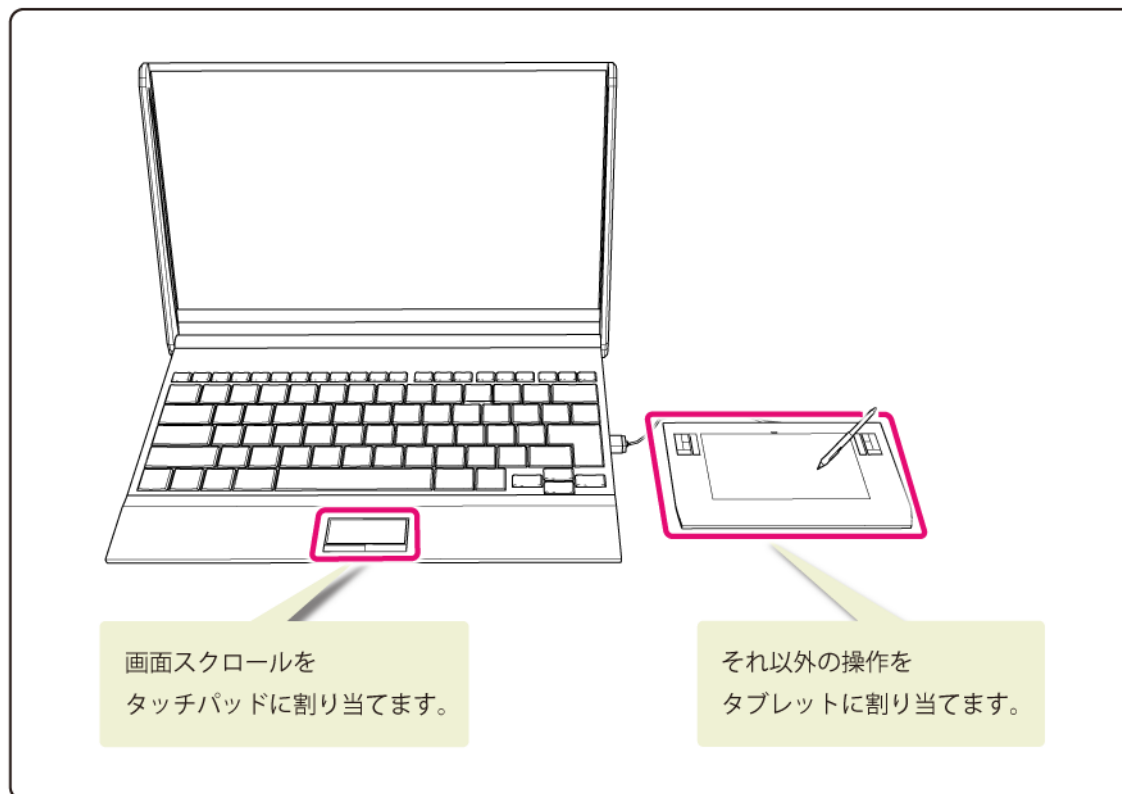
筆圧検知レベルの調節結果を初期状態に戻します。

[ ファイル ] メニュー→ [ 筆圧検知の調節結果をリセット ] を選択して実行します。

## カスタマイズ→タッチパッド操作設定

タッチパッドで操作をするための設定を行えます。

設定を行うと、タッチパッドなどのポインティングデバイスとタブレットを、別々に制御できます。タブレットで描画しながら、タッチパッドでキャンバスを動かしたり、回転させたりできます。



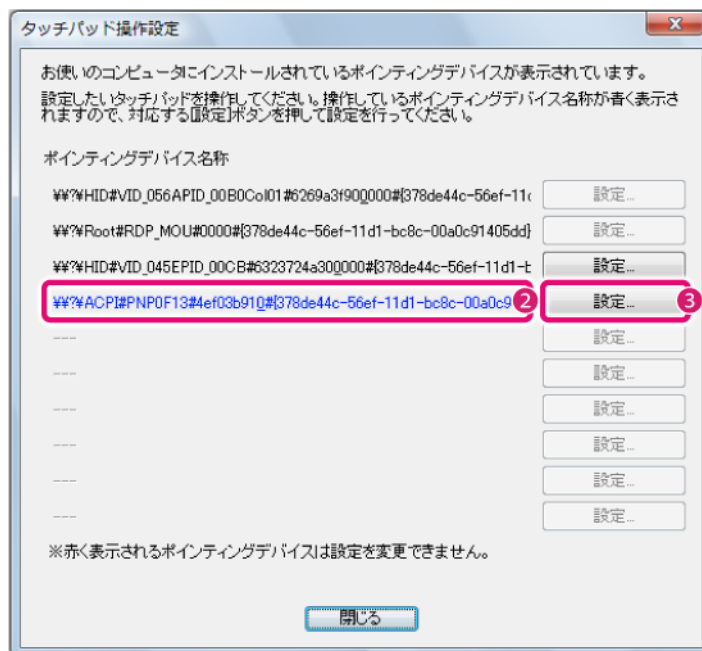
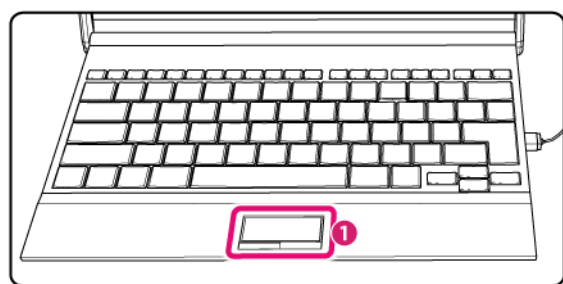
タッチパッド操作の設定方法は、下記の通りです。

## 1 コマンドを選択する

[ファイル]メニュー→[カスタマイズ]→[タッチパッド操作設定]を選択します。

## 2 ダイアログで設定を行う

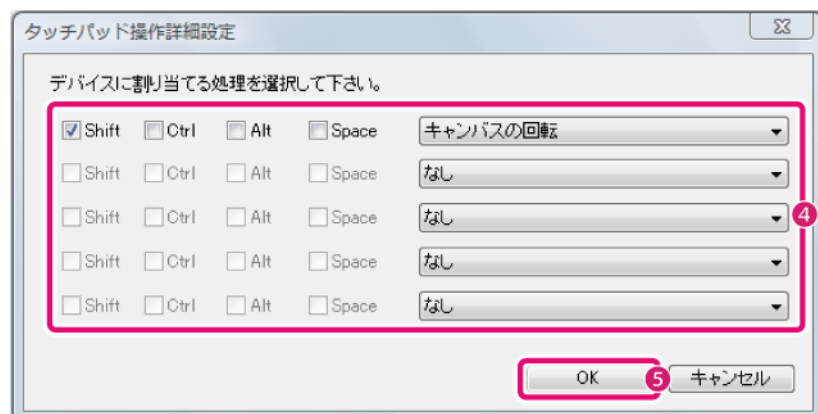
[タッチパッド操作設定]ダイアログが表示されたら、設定を行います。



- ① 設定を行いたいポインティングデバイス进行操作します（例：デバイスを動かす、またはクリックする）。
- ② [タッチパッド操作設定]ダイアログの[ポインティングデバイス名称]で、操作したポインティングデバイスが青色で表示されます。
- ③ [設定]をクリックします。[タッチパッド操作詳細設定]ダイアログが表示されます。



操作したときに[ポインティングデバイス名称]が青色にならず、[設定]ボタンが有効にならない場合は、設定できません（例：タブレットなど）。



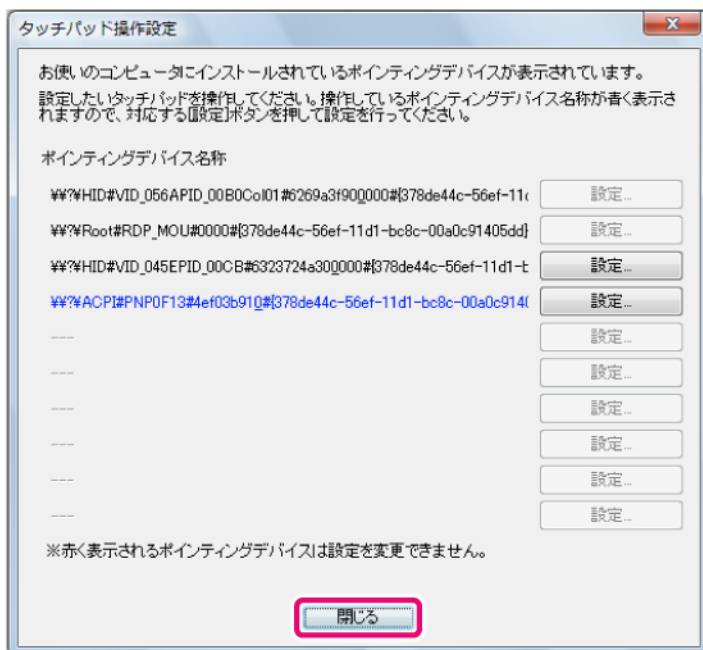
- ④ ポインティングデバイスに割り当てる処理を選択します。
- ⑤ [OK]をクリックします。[タッチパッド操作詳細設定]ダイアログが閉じます。



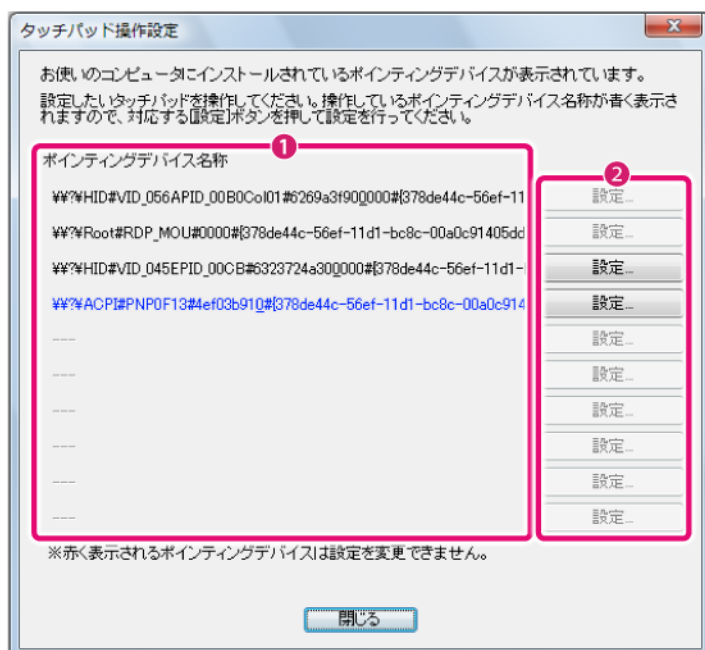
〔タッチパッド操作設定〕ダイアログで設定したデバイスは、割り当てた操作以外は行えなくなります。

### 3 設定が完了する

〔タッチパッド操作設定〕ダイアログで、〔閉じる〕をクリックします。〔タッチパッド操作設定〕ダイアログが閉じ、タッチパッド操作の設定は完了です。



### 〔タッチパッド操作設定〕ダイアログ



#### ① ポインティングデバイス名称

IllustStudioをお使いのコンピュータに接続されているポインティングデバイス（マウス・タブレット・タッチパッドなど）がすべて表示されます。

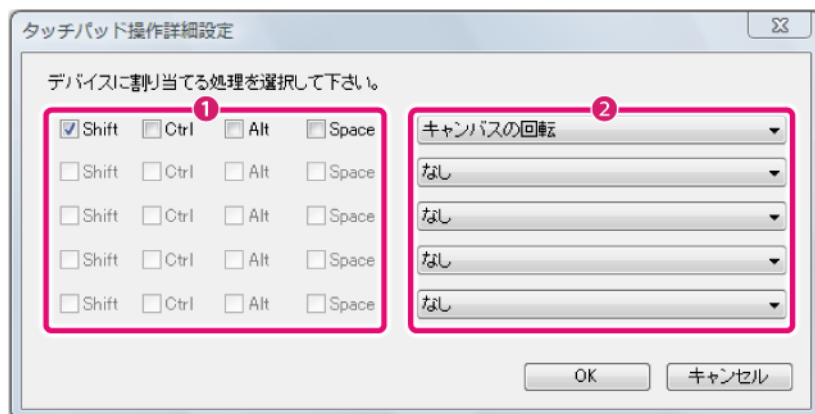
**!重要**

[ ポインティングデバイス名称 ] に表示されるデバイスは、OS が認識しているすべてのポインティングデバイスが表示されます。これらには内蔵されているデバイスなどを含むため、実際に接続されているデバイスより多く表示される場合があります。

## ② [ 設定 ] ボタン

[ タッチパッド操作詳細設定 ] ダイアログを開きます。設定を行いたいポインティングデバイス进行操作（例：デバイスを動かす、またはクリックする）したときに、青色で表示されたデバイスの [ 設定 ] が有効になります。

## [ タッチパッド操作詳細設定 ] ダイアログ



## ① [Shift]・[Ctrl]・[Alt]・[Space]

ポインティングデバイス进行操作するときに、同時に押すキーを設定します。

## ② [ キャンバスの操作 ] ブルダウンメニュー

下記のキャンバス操作を設定できます。

なし	キャンバス操作を設定しません。
キャンバスのスクロール	ポインティングデバイスを上下左右に動かすことで、キャンバスを上下左右にスクロールします。
キャンバスの回転	ポインティングデバイスを左右に動かすことで、カーソルの位置を中心としてキャンバスが回転します。
キャンバスの拡大縮小	ポインティングデバイスを上下に動かすことで、キャンバスの表示倍率を変更します。
キャンバスの回転と拡大縮小	ポインティングデバイスで、キャンバスの回転と表示倍率の変更ができます。左右に動かすことで、カーソルの位置を中心としてキャンバスが回転します。上下に動かすことで、キャンバスの表示倍率を変更します。

なお、[Shift]・[Ctrl]・[Alt]・[Space] の設定と組み合わせると、たとえば下記のような設定が行えます。

[Shift]・[Ctrl]・[Alt]・[Space] の設定例	[ キャンバスの操作 ] の設定例	割り当てられる処理
Shift	キャンバスの回転	[Shift] キーを押しながらポインティングデバイス进行操作すると、キャンバスが回転します。
Space	キャンバスのスクロール	[Space] キーを押しながらポインティングデバイス进行操作すると、キャンバスがスクロールします。

## カスタマイズ→タッチパッド操作を有効にする

[ファイル]メニュー→[カスタマイズ]→[タッチパッド操作設定を有効する]を選択してチェックをつけると、[タッチパッド操作設定]ダイアログの設定が有効になります。

再度、[タッチパッド操作を有効にする]を選択してチェックをはずすと、[タッチパッド操作設定]ダイアログの設定が無効になります。

## 環境バックアップ→環境のバックアップ

IllustStudio の作業環境を、バックアップファイルとして保存できます。[ファイル]メニュー→[環境バックアップ]→[環境のバックアップ]を選択すると、IllustStudio を終了するメッセージの後に [環境のバックアップ] ダイアログが表示されます。

バックアップデータの上限は、保存先により異なります。



- CLIP に保存する場合、10GB までデータをバックアップできます。
- お使いのコンピュータに保存する場合、バックアップデータの設定項目 1 つにつき 2GB 以上保存できます。ただし、保存先のハードディスクなどにより、保存できるデータの容量が異なります。

### [環境のバックアップ] ダイアログ

## A. バックアップデータの保存先

作業環境のバックアップデータの保存先を設定します。

### ① CLIP に保存する

作業環境のバックアップデータを、『CLIP』のサーバー上に保存します。

下記の『CLIP』の登録情報を入力してください。

登録メールアドレス	『CLIP』に登録したメールアドレスを入力します。
パスワード	『CLIP』に登録したパスワードを入力します。
メールアドレスとパスワードを保存する	オンにすると、入力した[登録メールアドレス]・[パスワード]を保存します。次回入力時に、再入力が必要になります。



- [メールアドレスとパスワードを保存する]の設定は、バックアップが終了したあと、IllustStudio が再起動すると有効になります。
- [環境設定] ダイアログで、[登録メールアドレス]・[パスワード]の初期値を設定できます。設定方法については、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[アカウント設定](#)』を参照してください。

### ② PC に保存する

作業環境のバックアップデータを、お使いのコンピュータに保存します。

バックアップデータの保存場所を指定してください。

## B. バックアップする設定を選択

バックアップする設定を選択し、設定名などを入力します。

### ③ バックアップ設定一覧

バックアップする設定をチェックボックスで選択します。[事前に[環境バックアップの対象にする]の設定をオンにした項目のみ保存]のチェックをオンにすると、保存する項目の設定に[環境バックアップの対象にする]のチェックがオンになっているもののみを書き出します。詳細は『[事前に\[環境バックアップの対象にする\]の設定をオンにした項目のみ保存](#)』を参照してください。

### ④ 設定名

バックアップフォルダの名前を入力します。作成されるフォルダは、入力した文言と保存日時のついたフォルダ名で保存されます。

### ⑤ メモ

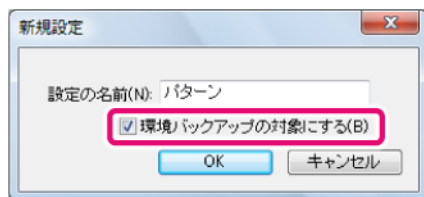
作業環境のバックアップファイルに対してメモを入力できます。



## 事前に [ 環境バックアップの対象にする ] の設定をオンにした項目のみ保存

[ 事前に [ 環境バックアップの対象にする ] の設定をオンにした項目のみ保存 ] のチェックをオンにすると、各セットやフォルダの設定項目に [ 環境バックアップの対象にする ] がある場合に、チェックがオンになっている設定のみを書き出します。

[ 環境設定 ] など、[ 環境バックアップの対象にする ] がない項目は、すべての設定を書き出します。



## 設定項目ごとの [ 環境バックアップの対象にする ] の有無と書き出せる設定

設定項目	設定の有無	書き出せる設定
素材・トーン	有り	マテリアルとトーンの設定を書き出せます。素材パレットの [ 新規フォルダ ] ダイアログと、フォルダを選択した状態でメニューから [ 設定変更 ] を選択したときのダイアログで設定できます。ただし、環境バックアップできるのは [ ユーザー ] フォルダ内か [ 追加素材 ] フォルダ内のフォルダに限ります。
ツール	有り	ブラシパターンとツールセットの設定を書き出せます。ブラシパターンの設定は、パターンブラシなどのツールオプションから表示される [ パターン素材の管理 ] ダイアログ内のメニューの [ 新規素材集 ]、[ 素材集の設定変更 ] から表示されるダイアログで設定できます。ツールセットの設定は、ツールセットパレットのフォルダを右クリックすると表示されるメニューの [ フォルダ設定の変更 ] から表示されるダイアログで設定できます。
カラー	有り	カラーセットとカラーグラデーションセットの設定を書き出せます。カラーセットの設定は、[ カラーセットの編集 ] ダイアログの [ 新規設定 ]、[ 現在の設定を複製 ]、[ 設定変更 ] から表示されるダイアログで設定できます。カラーグラデーションセットの設定は、[ グラデーションマップ ] ダイアログ、[ グラデ彩色 ] ダイアログ、[ カラーグラデーションの設定 ] ダイアログの、[ セットの新規作成 ]、[ セットの設定変更 ]、[ セットの複製 ] から表示されるダイアログで設定できます。
アクション	有り	アクションセットの設定を書き出せます。アクションパレットのメニューの [ セットの新規作成 ]、[ セット設定の変更 ]、[ セットの複製 ] から表示されるダイアログで設定できます。
ショートカット	無し	
パレット設定	無し	
ワークスペース	有り	ワークスペースの場合は、[ ワークスペースに登録 ] ダイアログで設定できます。設定変更のダイアログはありませんが、この設定だけを変更するときはいったんワークスペースを読み込み、同じワークスペースに保存します。
環境設定	無し	

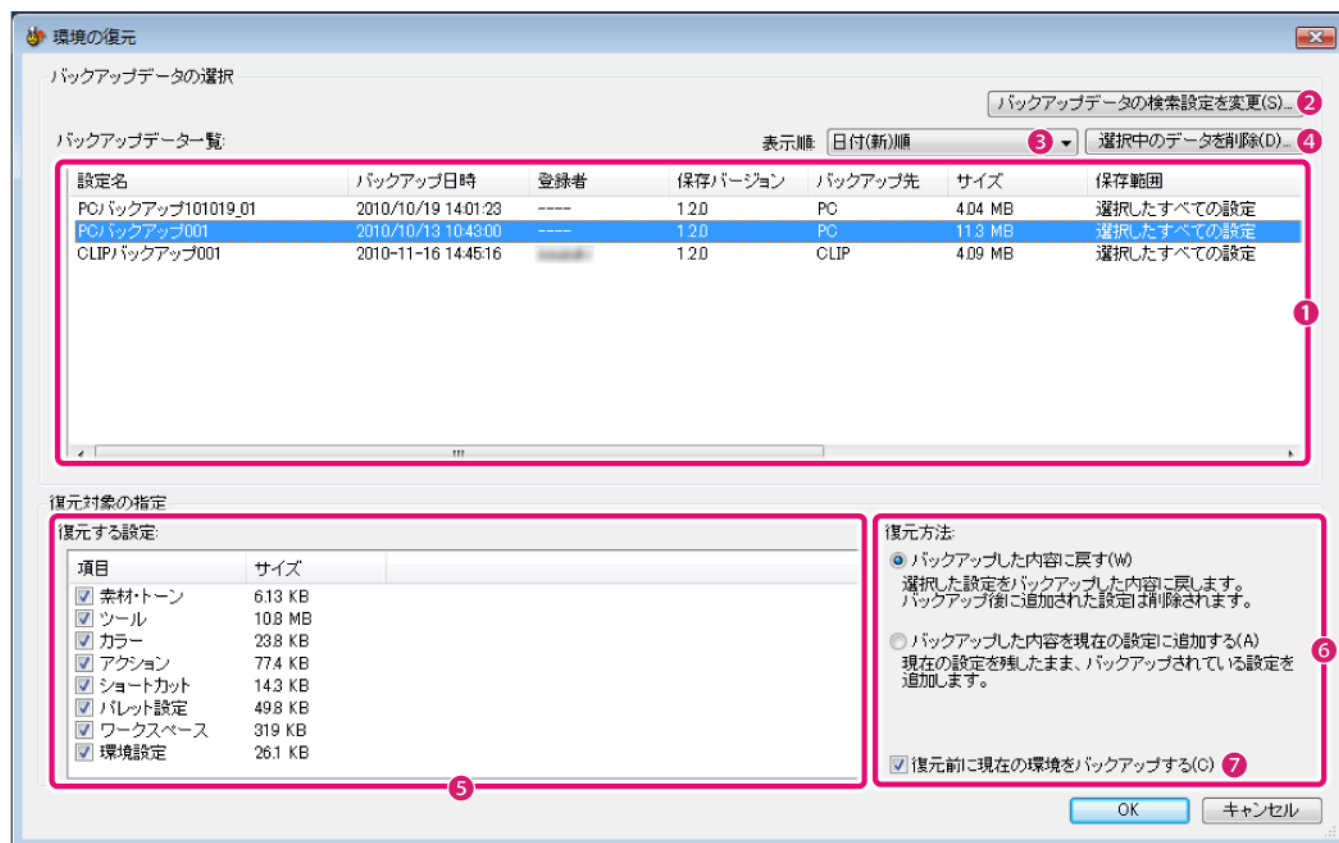


各ダイアログの初期値、環境設定の「ユーザーデータフォルダの場所」など、保存しない項目もあります。また、書き出すツールが用いるブラシパターンやパターントーンは、書き出す設定がオフでも書き出される場合があります。

## 環境バックアップ→環境の復元

IllustStudio の作業環境を、バックアップファイルから復元します。[ ファイル ] メニュー→[ 環境バックアップ ]→[ 環境の復元 ] を選択すると、IllustStudio を終了するメッセージの後に [ ハードディスクから環境の復元 ] ダイアログが表示されます。

### [ ハードディスクから環境の復元 ] ダイアログ



#### ① バックアップデータ一覧

バックアップデータが一覧表示されます。設定名、保存日時、保存範囲、保存バージョン、メモなどの情報も表示されます。保存範囲については、下記のように表示されます。

選択したすべての設定	バックアップ時に [ 事前に [ 環境バックアップの対象にする ] の設定をオンにした項目のみ保存 ] のチェックがオフだった場合。
[ 環境バックアップの対象にする ] の設定をオンにした項目のみ	バックアップ時に [ 事前に [ 環境バックアップの対象にする ] の設定をオンにした項目のみ保存 ] のチェックがオンだった場合。

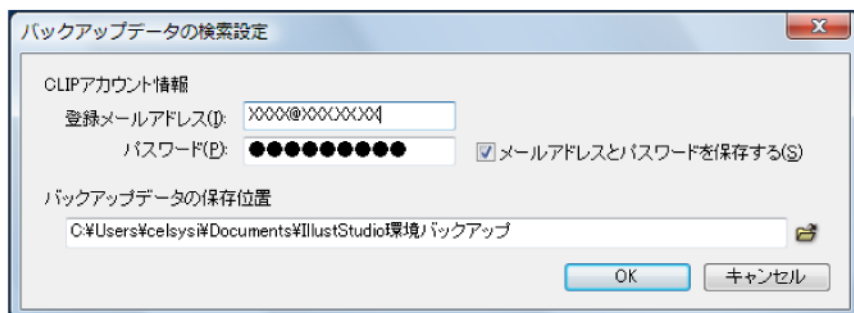
[ バックアップデータ一覧 ] でバックアップデータを選択し、[ 復元方法 ] を指定後に [ OK ] をクリックすると、バックアップデータの復元が開始されます。



- お使いのコンピュータに保存したバックアップデータは、[ バックアップ先 ] に「PC」と表示されます。
- 『CLIP』上に保存したバックアップデータは、[ バックアップ先 ] に「CLIP」と表示されます。
- 『CLIP』上のバックアップデータを復元する場合は、いったんお使いのコンピュータにバックアップデータがダウンロードされた後に、復元が開始されます。

## ② バックアップデータの検索設定を変更

『CLIP』にバックアップするときの登録情報や、お使いのコンピュータにバックアップするときの保存場所を変更できます。



登録メールアドレス	『CLIP』に登録したメールアドレスを入力します。
パスワード	『CLIP』に登録したパスワードを入力します。
メールアドレスとパスワードを保存する	オンにすると、入力した[登録メールアドレス]・[パスワード]を保存します。次回以降、入力する必要がありません。
バックアップデータの保存位置	お使いのコンピュータにバックアップデータを保存する場合の、保存場所を変更します。

## ③ 表示順

[バックアップデータ一覧]の表示順を変更できます。日付順・バージョン順のどちらかで並べ替えできます。

## ④ 選択中のデータを削除

[バックアップデータ一覧]で選択したバックアップデータを削除します。



『CLIP』上に保存したデータ、お使いのコンピュータに保存したデータのどちらの場合でも、バックアップデータを削除できます。

## ⑤ 復元する設定

復元したい設定をチェックボックスで選択します。



[復元方法]を指定してから、[復元する設定]をチェックボックスで選択します。

## ⑥ 復元方法

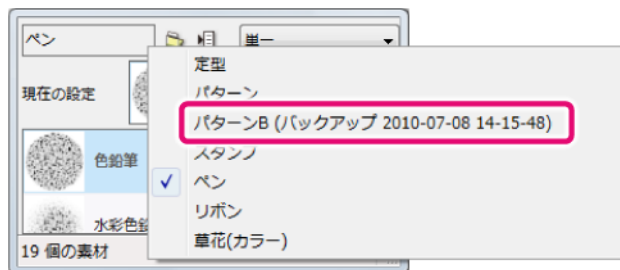
[復元方法]を選択します。[復元方法]で[バックアップした内容に戻す]を選択した場合、次の表のように動作します。

バックアップ時に[事前に[環境バックアップの対象にする]の設定をオンにした項目のみ保存]のチェックがオフだった場合	復元時にチェックをつけた項目のデータはいったん全部削除され、バックアップしたときの内容で置き換えられます。
バックアップ時に[事前に[環境バックアップの対象にする]の設定をオンにした項目のみ保存]のチェックがオンだった場合	復元時にチェックをつけた項目のうち、バックアップしたセットやフォルダと同じ名前のセットやフォルダが削除され、その後バックアップしたデータが書き加えられます。

[復元方法]で[バックアップした内容を現在の設定に追加する]を選択した場合、現在の設定からは何も失われず、バックアップされたデータが追加されます。

追加で復元できる項目は、トーン・マテリアル・ツールセット・ブラシパターン・カラーセット・カラーグラデーション・アクション・ワークスペースです。

例えばブラシパターンの場合、バックアップ時には「パターン B」という素材集名だったものを復元すると、下図のように「パターン B」の後に設定名と日時が追加された素材集名になって追加されます。



ワークスペースの場合は設定が 10 個までなので、[ワークスペースの追加] ダイアログが表示され、追加先を選択します。  
[現在のワークスペース] に対して [読み込むワークスペース] からバックアップされている設定を割り当てると置き換えられます。

#### ⑦ 復元前に現在の環境をバックアップする

作業環境のバックアップデータを読み込んで復元する前に、現在の作業環境をすべてバックアップします。バックアップしたデータは、読み込んだデータがあるフォルダ内に「復元直前の環境」という設定名と保存日時のついたフォルダ名で保存されます。

## 素材インストール

[ファイル] メニュー→[素材インストール] を選択すると、素材インストーラーが起動して、素材をインストールできます。



- 素材のインストール方法の詳細は、素材集に添付されているマニュアルを参照してください。
- [素材インストール] を実行すると、IllustStudio が終了します。[素材インストール] を行う前に、データなどを保存してください。

## 終了

IllustStudio のアプリケーションを終了します。

### 1 コマンドを選択する

[ファイル] メニュー→[終了] を選択します。

### 2 アプリケーションが終了する

IllustStudio のアプリケーションが終了します。

## 編集メニュー

[編集]メニューは、主に画像に対しての編集作業を行います。

### 取り消し (アンドゥ)

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

#### 1 操作を行う

ここでは、顔の横にパターンブラシで星模様を描きます。



#### 2 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[…の取り消し]を選択します。

#### 3 取り消しが行われる

直前に行った操作が取り消されます。ここでは、パターンブラシで描いた星模様が取り消されます。



取り消し可能な回数は、[環境設定]ダイアログで設定できます。[ファイル]メニュー→[環境設定]を選択し、[環境設定]ダイアログを表示します。[環境設定]ダイアログで[キャンバス]→[操作]を選択後、[取り消し]の[取り消し回数]に数値を入力します。最大 50 回まで設定できます。

## やり直し (リドゥ)

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

### 1 操作を取り消した直後

パターンブラシで描いた星模様を取り消した直後です。

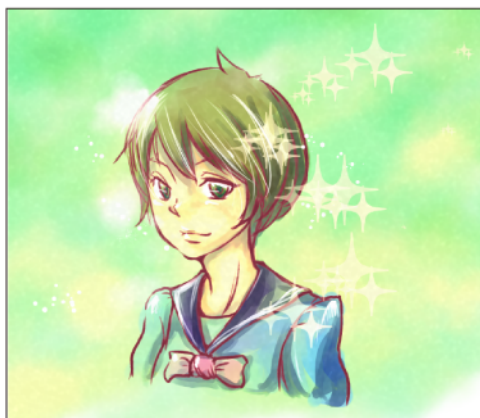


### 2 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[…のやり直し]を選択します。

### 3 やり直しが実行される

直前に取り消した操作がやり直されます。ここでは、パターンブラシで描いた星模様が、再度表示されます。



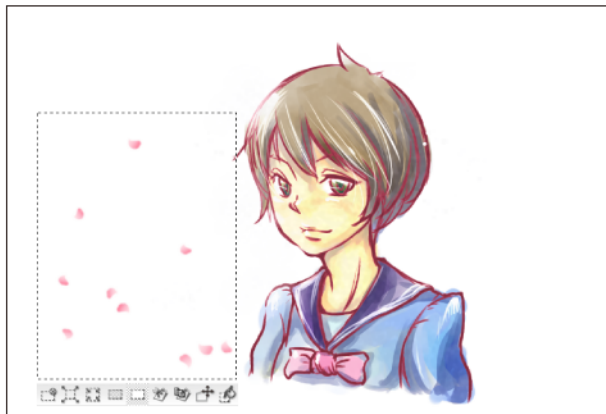
やり直し可能な回数は、[環境設定]ダイアログで設定できます。[ファイル]メニュー→[環境設定]を選択し、[環境設定]ダイアログを表示します。[環境設定]ダイアログで[キャンバス]→[操作]を選択後、[取り消し]の[取り消し回数]に数値を入力します。最大 50 回まで設定できます。

## 解説：切り取り・コピー・貼り付けとは

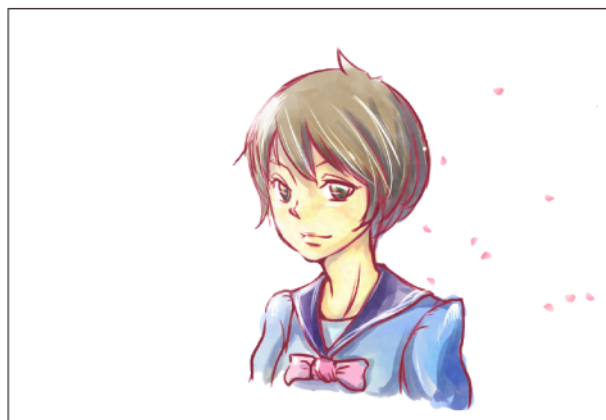
画像の選択範囲部分をクリップボードにコピーし、別の場所に貼り付ける機能です。

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

また、クリップボードの画像を貼り付ける方法もさまざまな種類があります。



選択ツールで選択範囲を作成し切り取り



切り取った画像を別の場所に貼り付け



## クリップボード対象レイヤー一覧

クリップボードにコピーできるレイヤーは下記の通りです。

対応描画レイヤー	[ラスターレイヤー]
	[ベクターレイヤー]
	[トーンレイヤー]
	[反転レイヤー]
	[マスキングレイヤー]
	[選択範囲レイヤー]※
	[テキストレイヤー]
非対応描画レイヤー	[定規レイヤー]

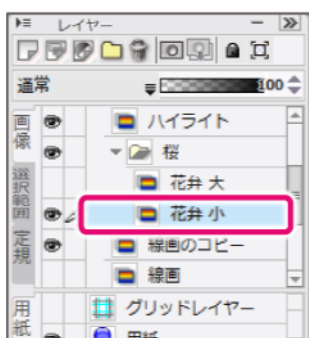
※[他のアプリケーションにコピー]ではクリップボードにコピーできません。

## 切り取り

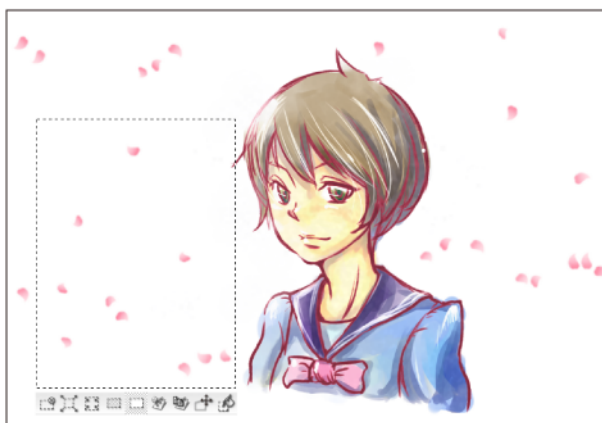
画像の選択範囲部分をクリップボードにコピーし、キャンバス上から画像を消去します。

### 1 選択範囲を作成する

選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。



① [レイヤー]パレットを表示し、対象とするレイヤーを選択します。ここでは、[花弁 小]を選択しています。

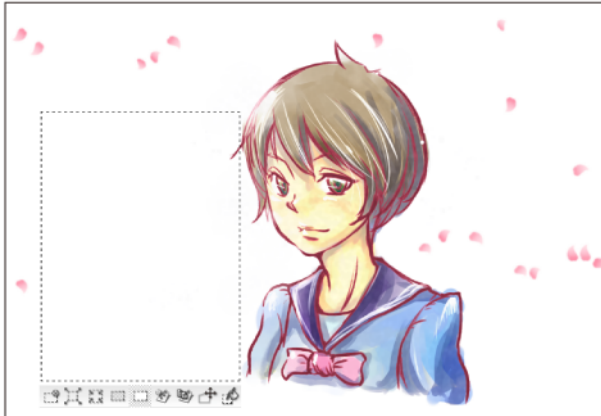


② 選択ツールを使用して選択範囲を作成します。



## 2 コマンドを選択する

[ 編集 ] メニュー → [ 切り取り ] を選択します。



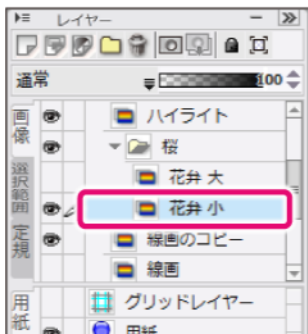
画像の選択範囲部分がクリップボードにコピーされ、元の位置から消去されます。

## コピー

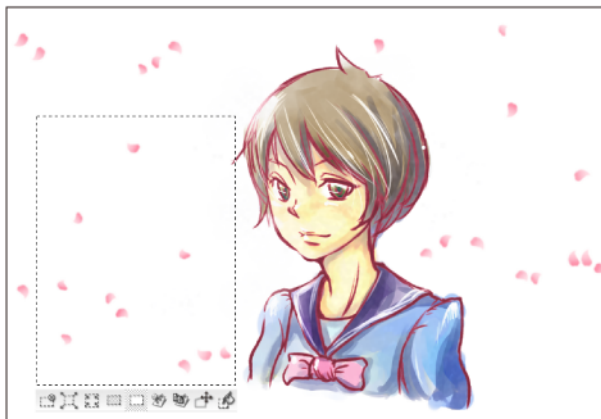
画像の選択範囲部分をクリップボードにコピーします。キャンバス上の画像は残ったままとなります。

### 1 選択範囲を作成する

選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。



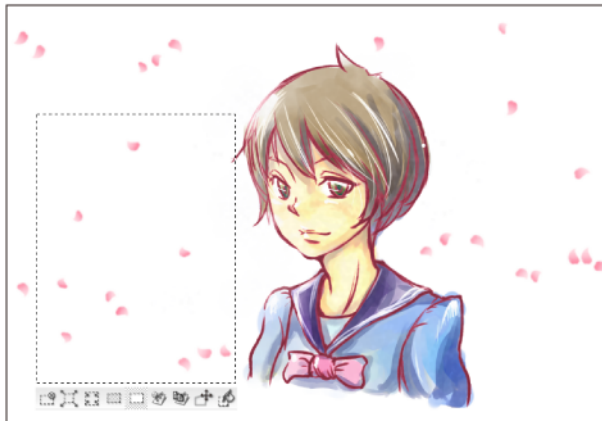
① [ レイヤー ] パレットを表示し、対象とするレイヤーを選択します。ここでは、[ 花弁 小 ] を選択しています。



② 選択ツールを使用して選択範囲を作成します。

## 2 コマンドを選択する

[ 編集 ] メニュー→[ コピー ] を選択します。

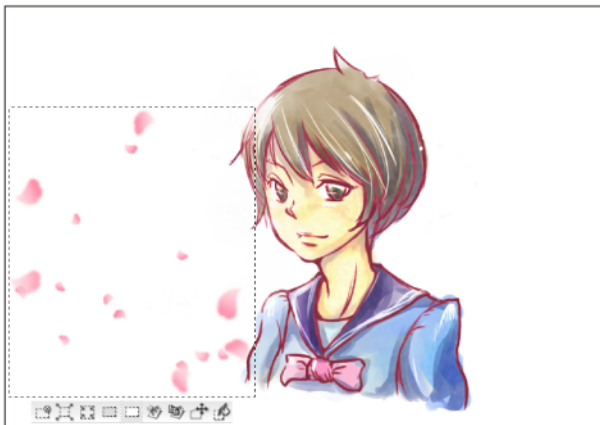


画像の選択範囲部分がクリップボードにコピーされます。画像に変更はありません。

## 貼り付け

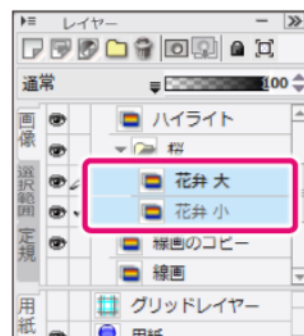
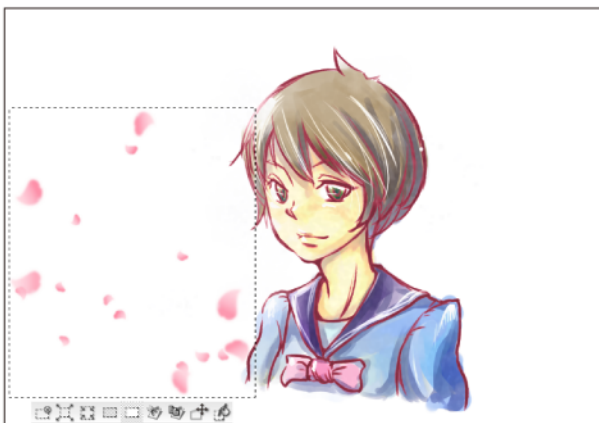
クリップボードにコピーした画像を、キャンバスに貼り付けます。

ここでは、下図のように花びらを選択し、切り取りを行った場合を例にして説明します。



## 1 選択範囲を作成する

選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。

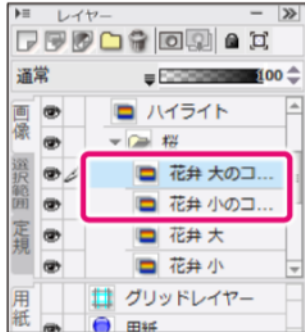


## 2 選択範囲を切り取る

[ 編集 ] メニュー → [ 切り取り ] を選択します。

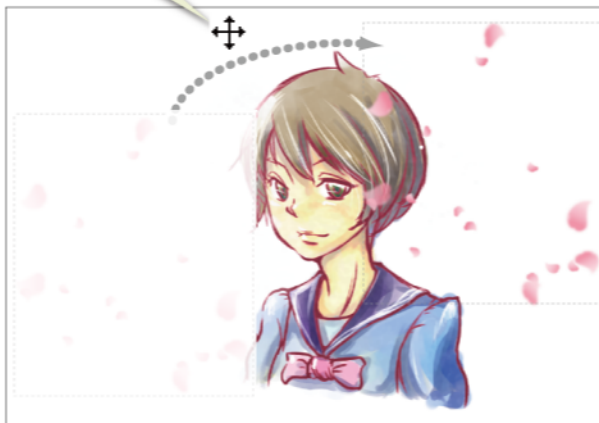
## 3 コマンドを選択する

[ 編集 ] メニュー → [ 貼り付け ] を選択します。



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

[ レイヤー移動 ] ツールを選択してドラッグします。



- ② 画像は、コピーを行った位置に貼り付けられます。画像の位置を変更するには、[ レイヤー ] パレットで新規作成されたレイヤーを選択し、[ レイヤー移動 ] ツールで画像をドラッグします。



基準解像度の異なるキャンバス間でレイヤーを貼り付ける場合は、解像度に応じて寸法をあわせるか、ピクセル等倍のままかを選択できます。設定方法の詳細は『環境設定』 → 『環境設定ダイアログ』 → 『レイヤー』を参照してください。

## 特殊なコピー

通常の切り取り・コピー・貼り付け以外に、下記の方法でコピー・貼り付けができます。

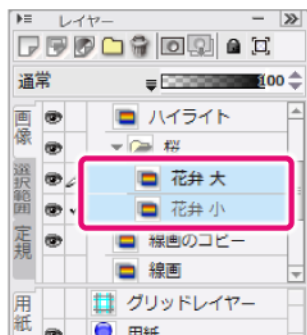
他のアプリケーションにコピーする	画像の選択範囲部分を OS のクリップボードにコピーします。コピーした内容は他のアプリケーションに貼り付けできます。
白を透明にして貼り付ける	クリップボードにコピーした画像内で、描画色が [ 白 ] になっている部分を [ 透明 ] にして貼り付けます。
色を不透明度にして貼り付ける	32bit のラスターレイヤーの画像をクリップボードにコピーした場合、色の濃度に応じた不透明度に変換して貼り付けられます。

## 他のアプリケーションにコピー

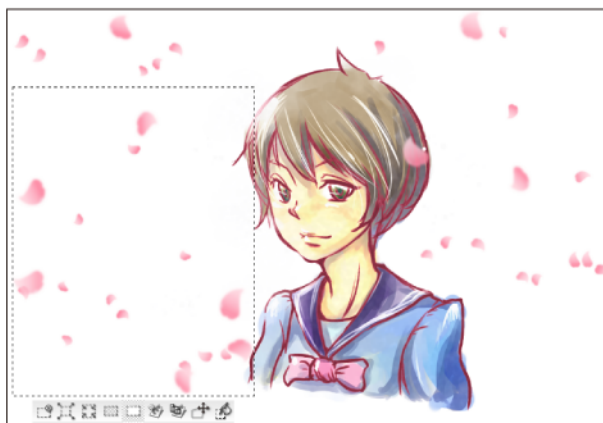
画像の選択範囲部分を OS のクリップボードにコピーします。コピーした内容は他のアプリケーションに貼り付けできます。

### 1 選択範囲を作成する

選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。



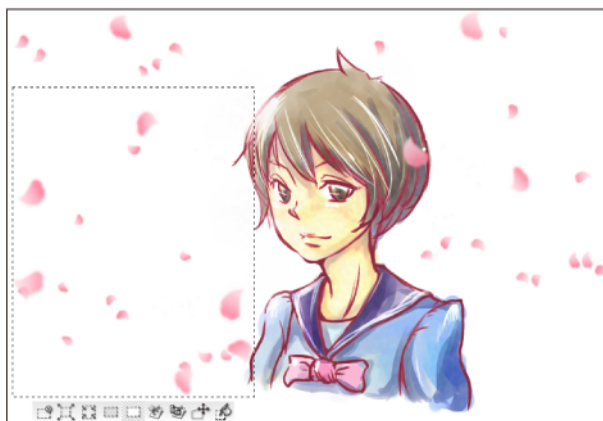
- ① [レイヤー]パレットを表示し、対象とするレイヤーを選択します。



- ② 選択ツールを使用して選択範囲を作成します。  
ここでは、花びらを選択し、切り取りを行った場合を例にして説明します。

## 2 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[特殊なコピー]→[他のアプリケーションにコピー]を選択します。



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



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

## 白を透明にして貼り付け

クリップボードにコピーした画像内で、描画色が[白]になっている部分を[透明]にして貼り付けます。ここでは、次のように人物の部分を選択し、コピーを行った場合を例にして説明します。



対応する表現色	黒白 (2bit)
	グレースケール (8bit)
	カラー (32bit)



コピーした画像が黒白 (2bit) の以外の場合、貼り付けた画像に白い部分が残ることがあります。白く見える部分は、白に近い中間色になります。白い部分を残したくない場合は、コピー元のレイヤーの表現色を黒白 (2bit) にしてください。

### 1 選択範囲をコピーする

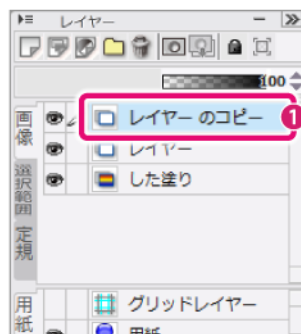
選択範囲を作成してコピーします。



選択範囲のコピー方法については、『メニュー』→『編集メニュー』→『**コピー**』を参照してください。

## 2 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[特殊なコピー]→[白を透明にして貼り付け]を選択します。



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

新規に貼り付けた画像（人物の画像）では、従来[白]で塗られていた部分が[透明]に変換されています。

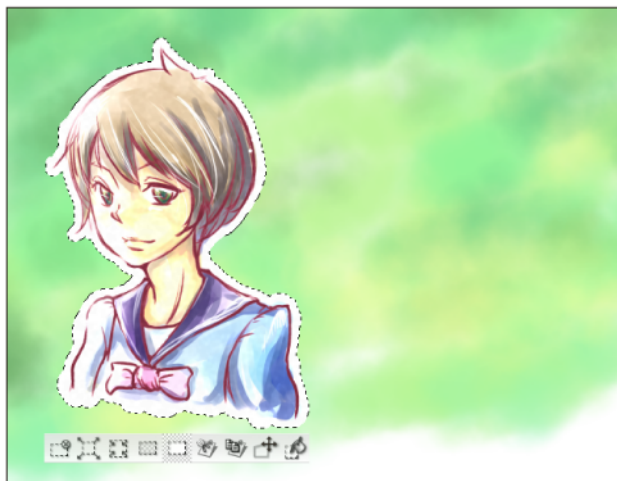
### 色を不透明度にして貼り付け

32bit のラスターレイヤーの画像をクリップボードにコピーした場合、色の濃度に応じた不透明度に変換して貼り付けられます。

濃い色ほど不透明度が高く、薄い色ほど不透明度が低くなります。

## 1 選択範囲をコピーする

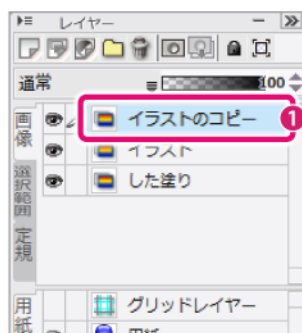
選択範囲を作成してコピーします。ここでは、次のようにカラーで描いた絵を選択し、コピーを行った場合を例にして説明します。



選択範囲のコピー方法については、『メニュー』→『編集メニュー』→『コピー』を参照してください。

## 2 コマンドを選択する

[ 編集 ] メニュー → [ 特殊なコピー ] → [ 色を不透明度にして貼り付け ] を選択します。



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

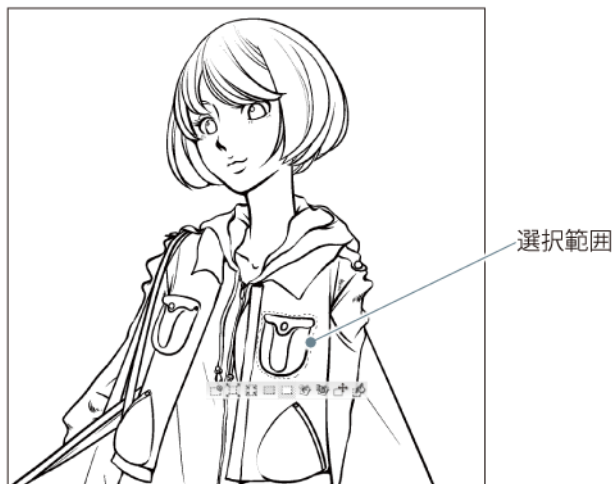


## クリア

選択範囲内の描画内容を消去したい時に使用します。

### 1 選択範囲を作成する

選択範囲を作成します。ここでは、上着のポケットを選択範囲にします。



選択範囲を作成しない場合は、レイヤーのすべての描画内容が消去されます。

### 2 コマンドを選択する

[ 編集 ] メニュー → [ クリア ] を選択します。

### 3 クリアが完了する

選択範囲の内容がクリアされました。

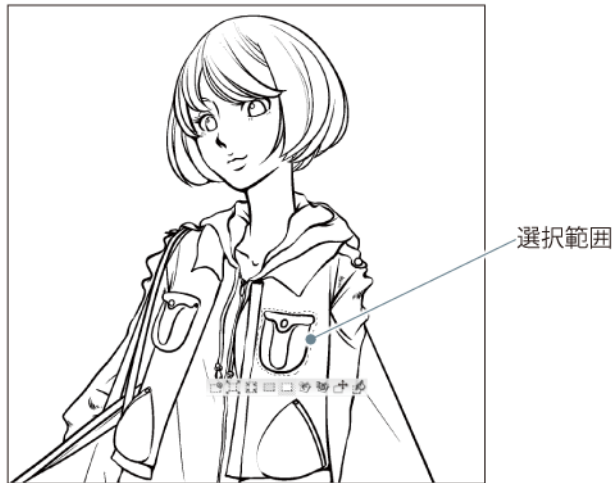


## 選択範囲外をクリア

選択範囲外の内容を消去します。

### 1 選択範囲を作成する

選択範囲を作成します。ここでは、上着のポケットを選択範囲にします。

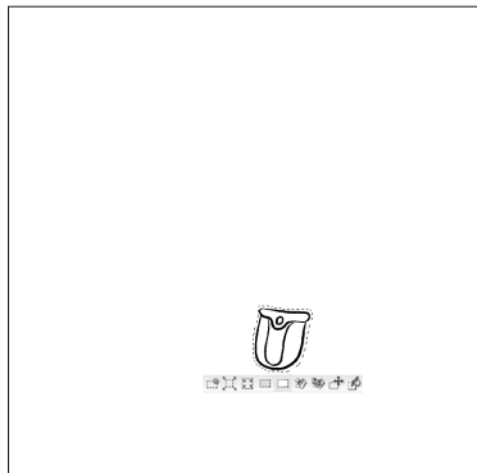


### 2 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[選択範囲外をクリア]を選択します。

### 3 選択範囲外の内容のクリアが完了する

選択範囲外の内容がクリアされました。



## 塗りつぶし

選択範囲を指定色で塗りつぶしたい時に使用します。

使用可能なレイヤーの種類	ラスターレイヤー
	選択範囲レイヤー
	クイックマスク

### 1 選択範囲を作成する

選択ツールで、選択範囲を作成します。ここでは、髪の毛を選択します。



#### !重要

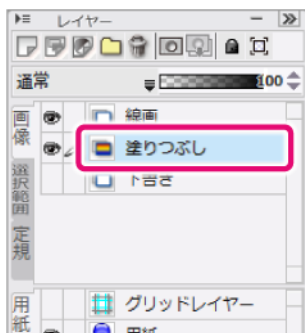
「塗りつぶし」は、ラスターレイヤー、選択範囲レイヤー、クイックマスクで行えます。その他のレイヤーを選択すると、塗りつぶしを行えません。

#### メモ

選択範囲を作成しない場合は、レイヤー全体が塗りつぶされます。

### 2 レイヤーを選択する

「レイヤー」パレットで塗りつぶしたいレイヤーを選択します。



### 3 コマンドを選択する

「編集」メニュー→「塗りつぶし」を選択します。

#### 4 選択範囲の塗りつぶしが完了する

選択範囲が、塗りつぶされます。



## 特殊な描画

通常の塗りつぶし以外に、下記の方法で塗りつぶしが行えます。

塗りつぶし（詳細）	詳細な条件を設定して、塗りつぶしを行います。
選択範囲をフチ取り	選択範囲をフチ取りしたい時に使用します。
線の色を描画色に変更	選択範囲を作成し、画像の線の色を[カラー]パレットの[描画色]で選択されている色に変更します。

## 塗りつぶし（詳細）

詳細な条件を設定して、塗りつぶしを行います。

使用可能なレイヤーの種類	ラスターレイヤー
	選択範囲レイヤー
	クイックマスク

### 1 選択範囲を作成する

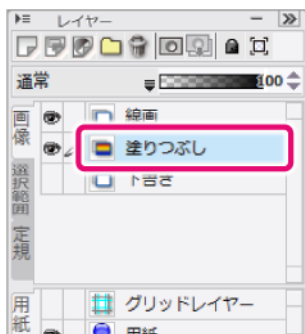
選択ツールで、選択範囲を作成します。ここでは、パーカーを選択範囲にします。



「塗りつぶし」は、ラスターレイヤー、選択範囲レイヤー、クイックマスクで行えます。その他のレイヤーを選択すると、塗りつぶしを行えません。

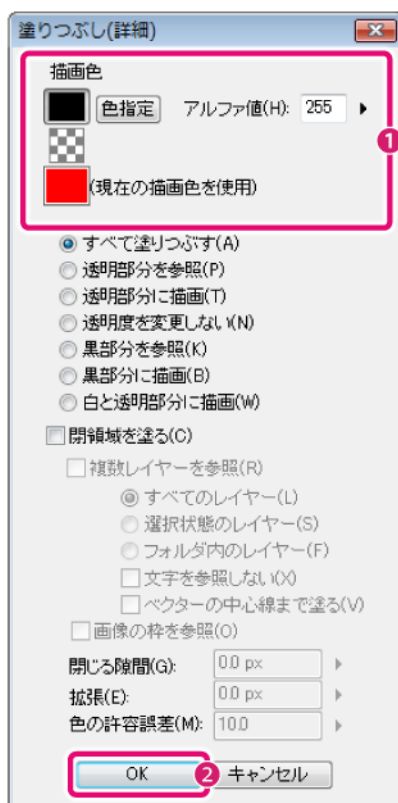
## 2 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで塗りつぶしたいレイヤーを選択します。



## 3 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[特殊な描画]→[塗りつぶし(詳細)]を選択すると、[選択範囲を塗りつぶし]ダイアログが表示されます。



- ① [描画色]を指定します。必要に応じて、その他の項目を設定します。
- ② [OK] ボタンをクリックします。



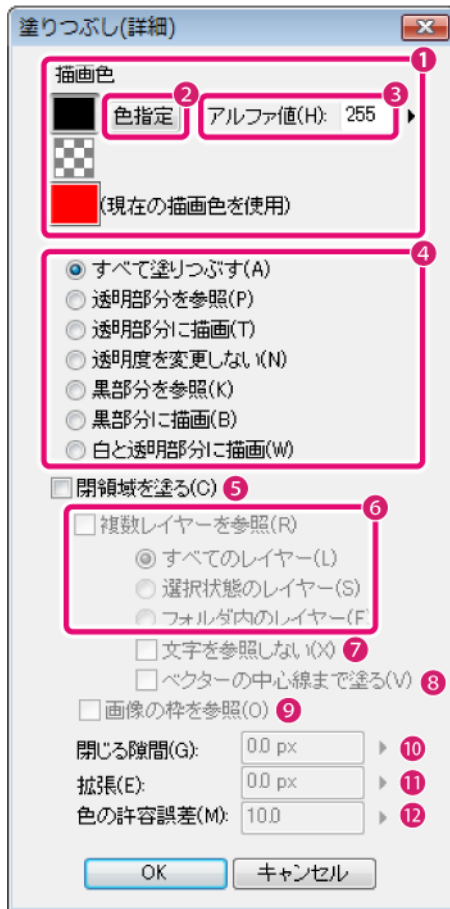
[描画色]はレイヤーの種類によって異なります。

#### 4 選択範囲の塗りつぶしが完了する

選択範囲が塗りつぶされます。



## [ 選択範囲を塗りつぶし ] ダイアログ

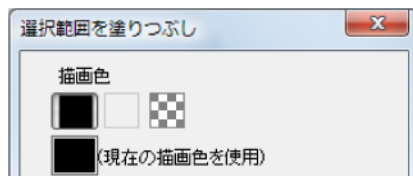


## ① 描画色

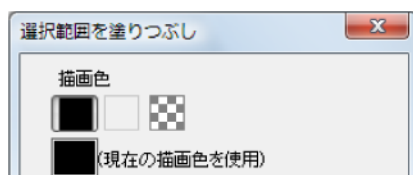
塗りつぶす色を選択します。レイヤーの種類によってダイアログの [ 描画色 ] ボタンは異なります。

1bit

[ 黒 ] ・ [ 透明 ] ・ [ ( 現在の描画色 ) ] から選択します。

2bit

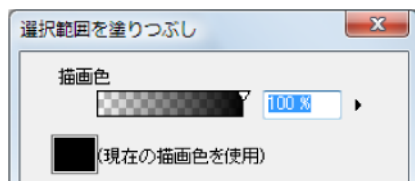
[ 黒 ] ・ [ 白 ] ・ [ 透明 ] ・ [ ( 現在の描画色 ) ] から選択します。





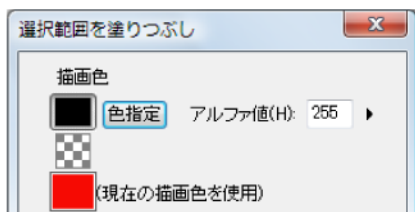
## 8bit

グレースライダーで濃さを選択します。[(現在の描画色)]も選択できます。



## 32bit

フルカラーとその[アルファ]値を選択できます。[透明]・[(現在の描画色)]も選択できます。



### ② 色指定ボタン

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

### ③ アルファ値

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

### ④ 塗りつぶす方法

塗りつぶす方法をラジオボタンで指定します。

- [すべて塗りつぶす]
- [透明部分を参照]
- [透明部分に描画]
- [透明度を変更しない]
- [黒部分を参照]
- [黒部分に描画]
- [白と透明部分に描画]

### ⑤ 閉領域を塗る

選択範囲内の閉じた領域のみを塗りつぶします。

### ⑥ 複数レイヤーを参照

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

### ⑦ 文字を参照しない

チェックボックスをオンにすると、塗りつぶし時に[テキストレイヤー]を参照先の対象から除外します。

### ⑧ ベクターの中心線まで塗る

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

### ⑨ 画像の枠を参照

チェックボックスをオンにすると、塗りつぶし時に画像の外枠を参照し、画像の内側のみ選択されます。

### ⑩ 閉じる隙間

閉領域を塗る場合、指定幅の線の隙間を閉じて塗りつぶします。

## ⑪ 拡張

閉領域を塗る場合、拡張する領域を設定します。

## ⑫ 色の許容誤差

閉領域を塗る場合、色の許容誤差を設定します。



【色の許容誤差】を適宜設定すると、アンチエイリアスがかかっている領域も塗りつぶすことができます。

## 選択範囲をフチ取り

選択範囲をフチ取りしたい時に使用します。

使用可能なレイヤーの種類	ラスターレイヤー
	ベクターレイヤー
	選択範囲レイヤー
	トーンレイヤー
	クイックマスク

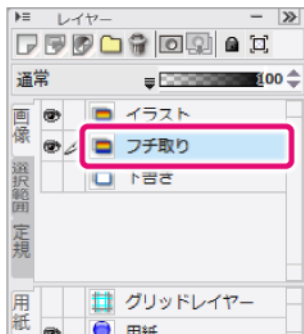
## 1 選択範囲を作成する

選択ツールで、選択範囲を作成します。ここでは、人物の輪郭を選択範囲にします。



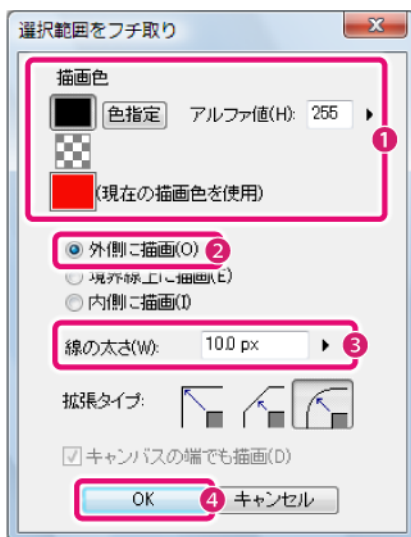
## 2 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで塗りつぶしたいレイヤーを選択します。



## 3 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[特殊な描画]→[選択範囲をフチ取り]を選択すると、[選択範囲をフチ取り]ダイアログが表示されます。



- ① [描画色]を指定します。ここでは[青]を選択します。
- ② [外側に描画]を選択します。
- ③ [線の太さ]を指定します。
- ④ [OK]をクリックします。



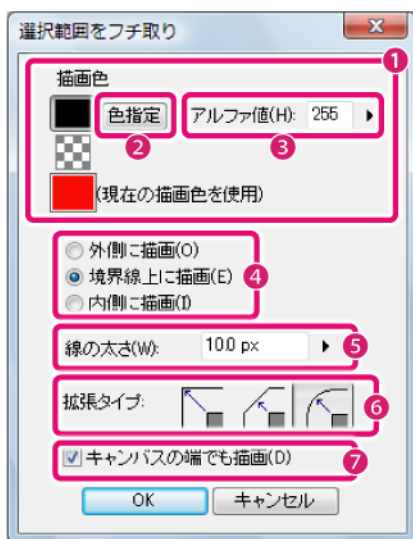
【描画色】はレイヤーの種類によって異なります。

#### 4 選択範囲にフチ取りが作成される

選択範囲にフチ取りが作成されます。



#### 「選択範囲をフチ取り」ダイアログ

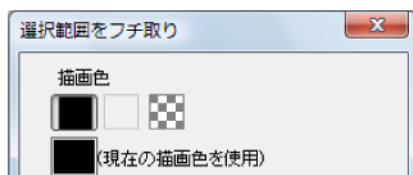


##### ① 描画色

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

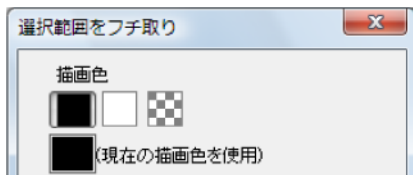
##### 1bit

「黒」・「透明」・「(現在の描画色)」から選択します。



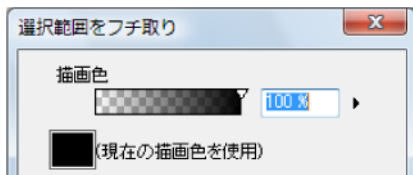
## 2bit

[ 黒 ] ・ [ 白 ] ・ [ 透明 ] ・ [ ( 現在の描画色 ) ] から選択します。



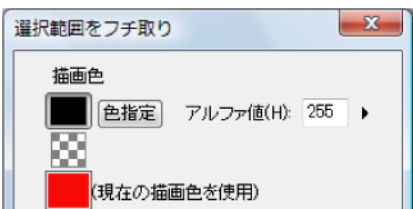
## 8bit

グレースライダーで濃さを選択します。[ ( 現在の描画色 ) ] も選択できます。



## 32bit

フルカラーとその [ アルファ ] 値を選択できます。[ 透明 ] ・ [ ( 現在の描画色 ) ] も選択できます。



### ② 色指定ボタン

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

### ③ アルファ値

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

### ④ 境界の描画方法

フチの描画位置を指定します。

外側に描画	選択範囲の境界の外側にフチを描画します。
境界線上に描画	選択範囲の境界を中心にフチを描画します。
内側に描画	選択範囲の境界の内側にフチを描画します。

### ⑤ 線の太さ

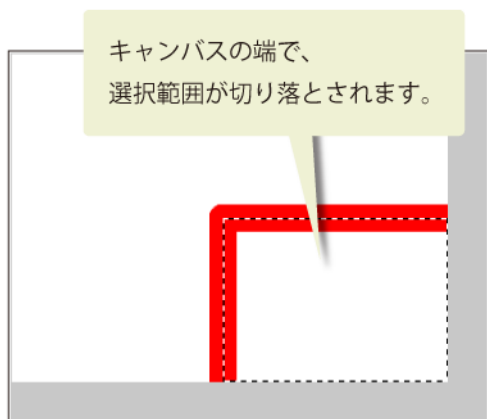
フチの線の太さを設定します。

### ⑥ 拡張タイプ

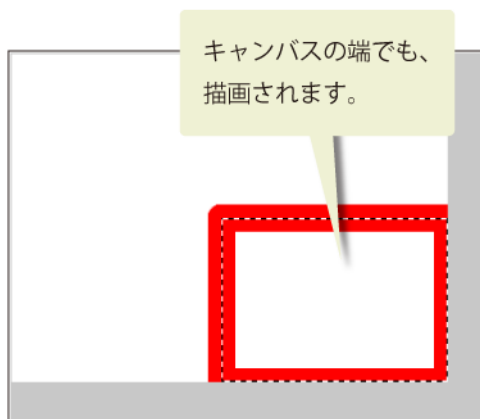
選択範囲の角の部分の囲む処理を、[ 直角に拡張 ] ・ [ 斜角に拡張 ] ・ [ 円状に拡張 ] の 3 種類から選択できます。[ ベクターレイヤー ] 選択時は選択できません。

### ⑦ キャンバスの端でも描画

選択範囲をキャンバスの端にかかると作成するとキャンバスの端で選択範囲が切り落とされますが、この状態のときにキャンバスの端に線を引くかどうかを選択できます。



オフの場合



オンの場合

## 線の色を描画色に変更

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

使用可能なレイヤーの種類	ラスターレイヤー (※)
	ベクターレイヤー (※)
	選択範囲レイヤー (※)
	クイックマスク

※ 表現色が 1bit の場合は、機能を使用できません。

### 1 選択範囲を作成する

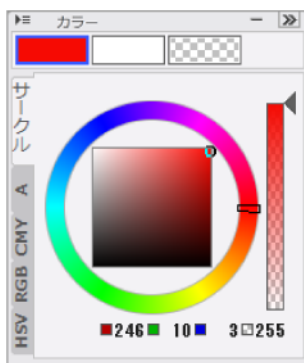
選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。



選択範囲を作成しない場合は、レイヤー全体の描画線の色が変更されます。

### 2 描画色を選択する

カラー系パレットで描画色を指定します。ここでは [ 赤 ] を選択します。



### 3 コマンドを選択する

[ 編集 ] メニュー → [ 特殊な描画 ] → [ 線の色を描画色に変更 ] を選択します。

## 4 変更が完了する

選択範囲内の透明でない部分の色が、描画色 [ 赤 ] に変更されました。

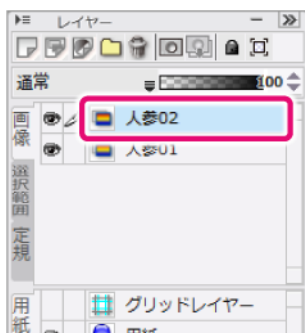


## 移動と変形

画像の選択部分に対して、移動と変形を行えます。

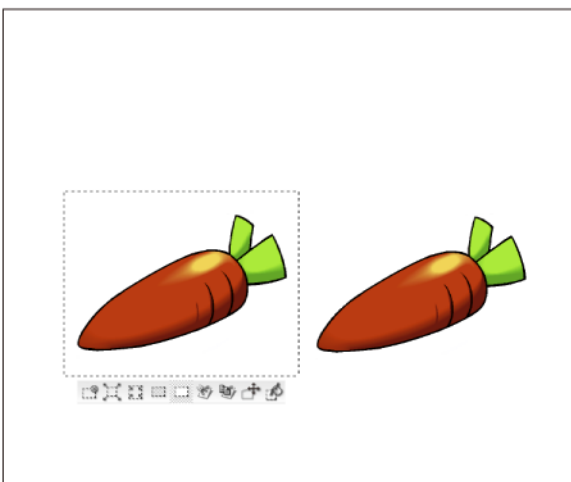
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで移動や変形を行いたいレイヤーを選択します。



### 2 選択範囲を作成する

選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。



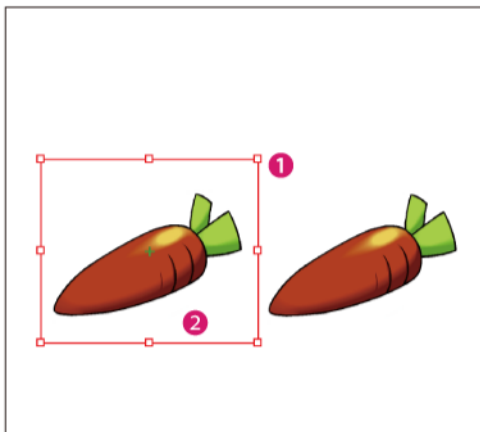


### 3 コマンドを選択する

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

### 4 移動や変形の設定を行う

画像に赤いガイド線が表示され、[移動と変形プロパティ]ダイアログが表示されます。



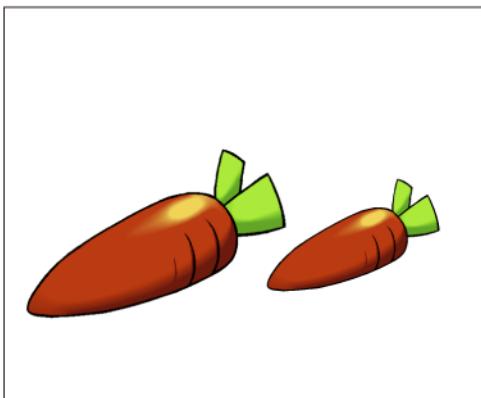
- ① ガイド線やハンドルをドラッグすると、選択したコマンドに応じて、拡大・縮小・回転などの変形を行えます。
- ② ガイド線の内側をドラッグすると、画像を移動できます。



- ③ [移動と変形プロパティ]ダイアログの各項目に数値を入力すると、移動や変形を行えます。
- ④ [ガイド線の表示・非表示]アイコンをクリックすると、ガイド線の表示・非表示を切り替えられます。ガイド線のない状態で、変更後の画像を確認できます。
- ⑤ [移動と変形プロパティ]ダイアログの[OK]ボタンをクリックするか、キャンバス上でダブルクリックします。

## 5 変形が完了する

画像の [ 移動と変形 ] が完了しました。



### [ 移動と変形プロパティ ] ダイアログ

移動と変形を実行する場合は [ 移動と変形プロパティ ] ダイアログで設定します。



#### ① 取り消し・やり直し

[ 移動と変形プロパティ ] ダイアログの設定、ガイド線やハンドルのドラッグ操作に対して、取り消しとやり直しができます。

#### ② 上下反転・左右反転

画像の上下反転・左右反転ができます。

#### ③ ガイド線の表示・非表示

ガイド線の表示・非表示が切り替えられます。

ガイド線やハンドルをドラッグして調整を行う場合は、「表示」に設定してください。

#### ④ 中心点

拡大・縮小や回転の中心点を変更します。ボタンを押すと、指定した箇所に中心点が移動します。中心点は、赤い十字で表示され、[ ガイド線の表示・非表示 ] で表示が切り替わります。

中心点はキャンバス上でドラッグしても変更できます。

#### ⑤ 処理の種類

[ 拡大・縮小 ] ・ [ 回転 ] ・ [ 自由変形 ] ・ [ ゆがみ ] ・ [ 遠近法 ] の中から処理を選択します。

画像の周囲のハンドルをドラッグする操作は、ここで選択した処理に応じて動作します。

## ⑥ 拡大率

画像の拡大率を、[ 幅 ] と [ 高さ ] でパーセント指定します。

**相対値**

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

**絶対値**

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

**元画像の比率を維持**

画像の縦横比率を維持したまま、拡大・縮小を行います。

## ⑦ リセットボタン

[ 移動と変形プロパティ ] ダイアログの設定、ガイド線やハンドルのドラッグ操作をリセットし、設定前の状態に戻します。

## ⑧ 位置

画像の位置を、[ 左 ] と [ 上 ] で mm 指定します。



[ 環境設定 ] ダイアログの [ オプション ] の設定によっては、長さの単位が mm ではなく px で表示されることがあります。長さの単位については、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『オプション』を参照してください。

**相対値**

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

**絶対値**

移動と変形の実行前の位置から移動する距離を入力します。

## ⑨ 角度

画像を回転する角度を指定します。

**相対値**

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

**絶対値**

[ 移動と変形 ] の実行前の位置から回転する角度を入力します。

[ 自由変形 ] ・ [ ゆがみ ] などを使用して画像が変更された場合は指定できなくなります。

## ⑩ アンチエイリアス

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

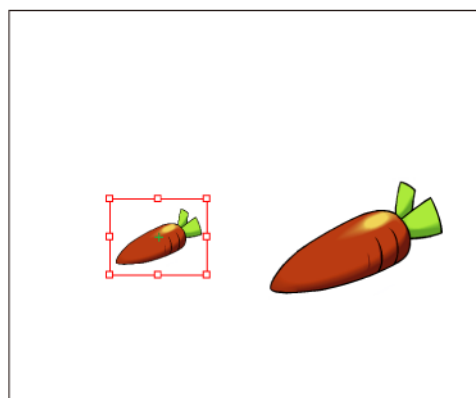
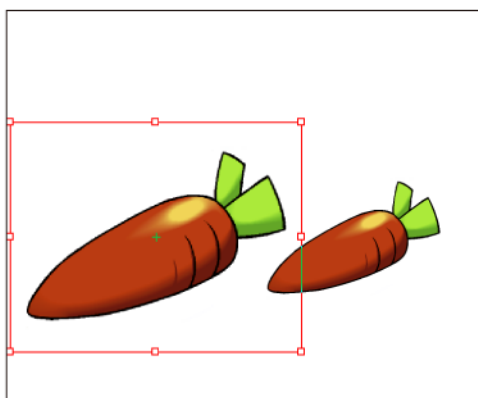
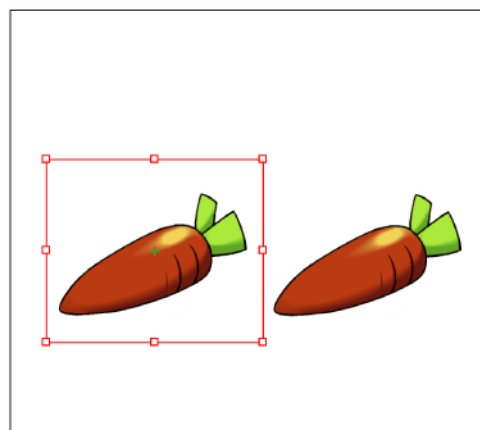
## ⑪ 元画像を残す

元の画像を残したまま、移動および変形を行います。

## 拡大・縮小

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

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

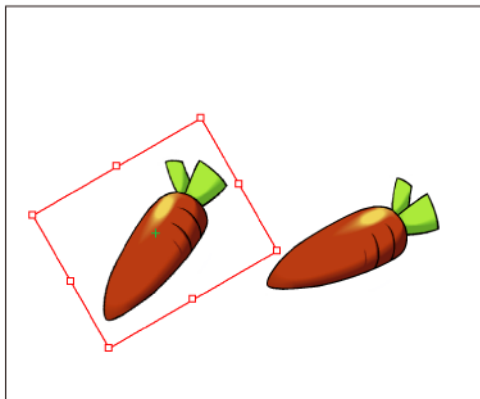


[ 拡大・縮小 ] を調整するときに、[Ctrl] キーを押しながらドラッグすると自由変形に切り替わります。

## 回転

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

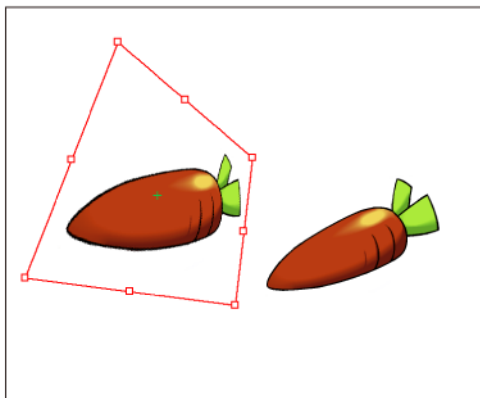
- 画像の周囲のガイド線やハンドルをドラッグします。  
[Shift] キーを押しながらドラッグすると、45° 刻みで回転できます。
- [移動と変形プロパティ] ダイアログで数値を入力します。



マウスカーソルがガイド線の外にある場合でも、画像を回転できます。

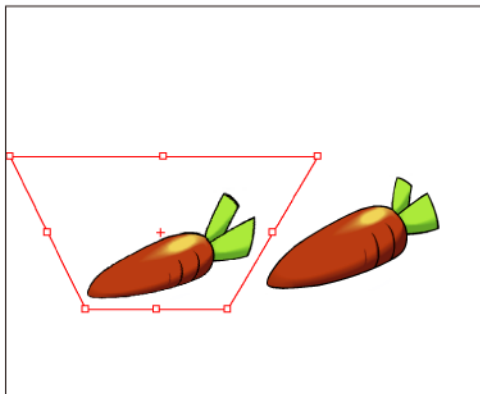
## 自由変形

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



## ゆがみ

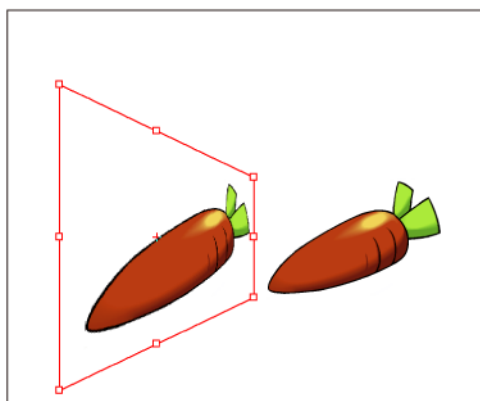
[編集]メニュー→[移動と変形]→[ゆがみ]を選択し、画像の周囲のガイド線やハンドルをドラッグします。ゆがみを設定する場合、ハンドルは、辺に対して水平にしか移動できません。



## 遠近法

[編集]メニュー→[移動と変形]→[遠近法]を選択し、画像の周囲のガイド線やハンドルをドラッグします。

遠近法を設定する場合、辺の中央のハンドルは辺に対して水平に移動できます。角のハンドルは縦に移動すると辺の上下両方に、横に移動すると辺の左右両方に対して拡大・縮小します。

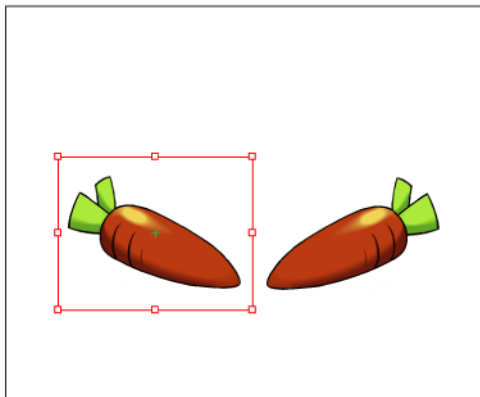


## 左右反転

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



[左右反転]実行時は、[移動と変形プロパティ]ダイアログは[自由変形]が選択された状態で表示されます。

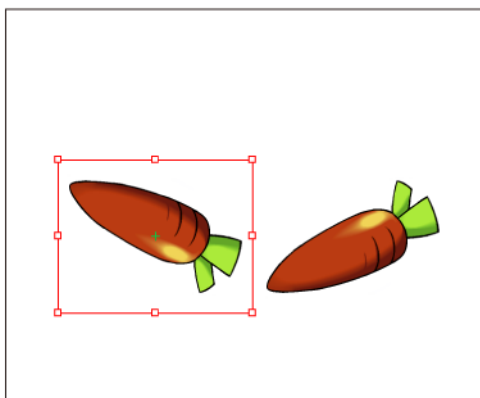


## 上下反転

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



[上下反転]実行時は、[移動と変形プロパティ]ダイアログは[自由変形]が選択された状態で表示されます。



## メッシュ変形

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

### 1 コマンドを選択する

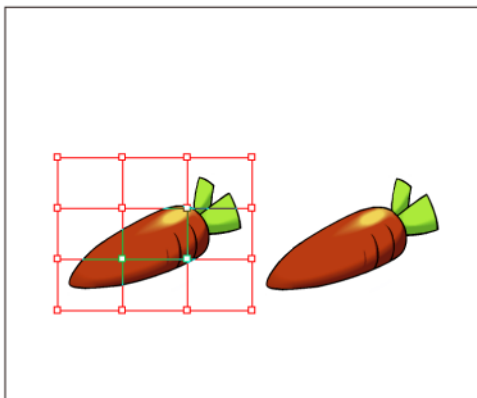
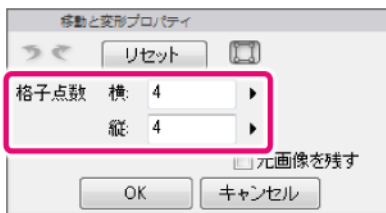
[編集]メニュー→[移動と変形]→[メッシュ変形]の順に選択します。

### 2 格子の数を設定する

[移動と変形プロパティ]ダイアログで格子点数を設定します。画像の選択範囲部分に、設定した数だけ格子の点（ハンドル）があるガイド線が表示されます。

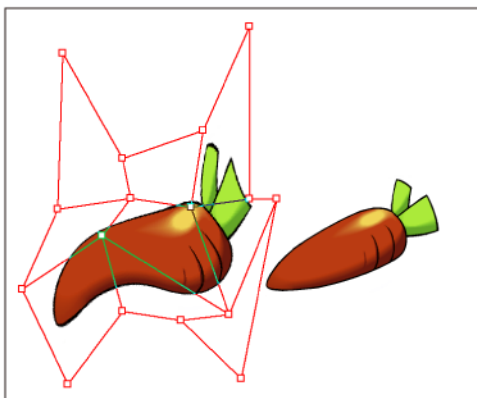


格子点は最大で 10 個まで設定できます。



### 3 変形を行う

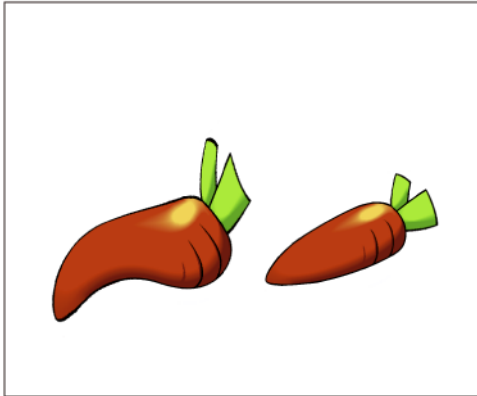
画像の選択範囲部分に、設定した数だけ格子が表示されます。ガイド線やハンドルをドラッグして変形します。





#### 4 変形が完了する

[ 移動と変形プロパティ ] ダイアログの [OK] ボタンをクリックするか、キャンバス上でダブルクリックすると、変形が確定します。



## トーンゆがみ

[ トーンゆがみ ] は、パターントーンの柄をゆがませたり、変形させたりできます。

周辺ゆがみ	選択範囲内の境界付近のパターントーンをゆがませます。
クリア	選択範囲内のパターントーンのゆがみや変形をクリアします。
ゆがみのぼかし	選択範囲内のパターントーンのゆがみを、なめらかにぼかします。
拡大・縮小	選択範囲内のパターントーンの柄を、ハンドルをつかみドラッグして拡大・縮小します。
回転	選択範囲内のパターントーンの柄を、ハンドルをつかみドラッグして回転します。
自由変形	選択範囲内のパターントーンの柄を、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	選択範囲内のパターントーンの柄を、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	選択範囲内のパターントーンの柄を、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	選択範囲内のパターン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	選択範囲内のパターン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	選択範囲内のパターントーンの柄を格子で分割し、部分ごとに変形できます。

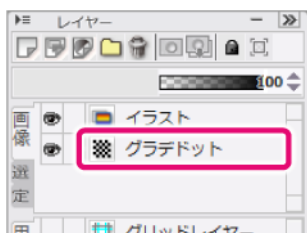
## 周辺ゆがみ

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

使用可能なレイヤーの種類	トーンレイヤー
--------------	---------

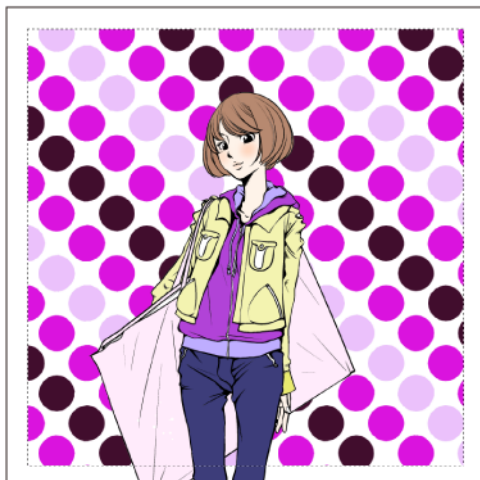
## 1 [ トーンレイヤー ] を選択する

[ レイヤー ] パレットで [ トーンレイヤー ] を選択します。



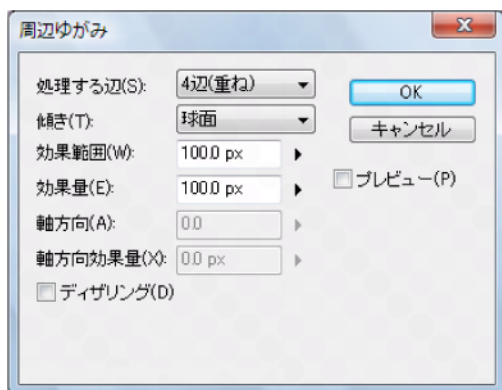
## 2 選択範囲を作成する

[ 選択 ] ツールを使用して、パターントーンに対して選択範囲を作成します。



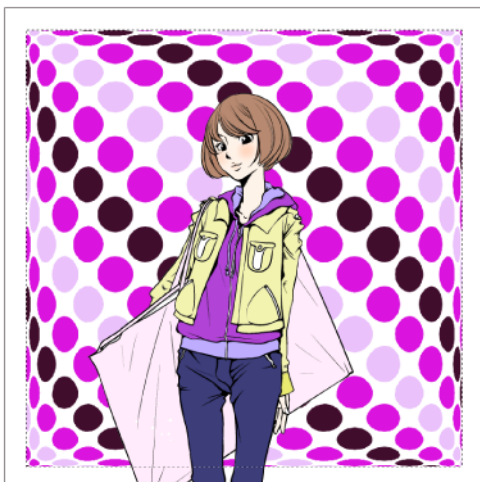
## 3 コマンドを選択する

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



## 4 周辺ゆがみ変形が完了する

パターントーン柄の周辺ゆがみ変形が完了しました。

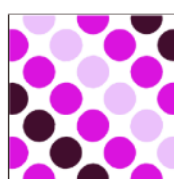


## 周辺ゆがみダイアログ



### ① 処理する辺

ゆがみの周辺を [4 辺 (重ね)]・[4 辺 (最近)]・[2 辺]・[1 辺]の中から選択します。



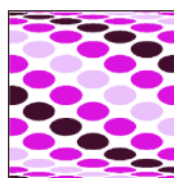
元の画像



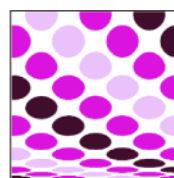
4 辺 (重ね) : 球面



4 辺 (最近) : 球面



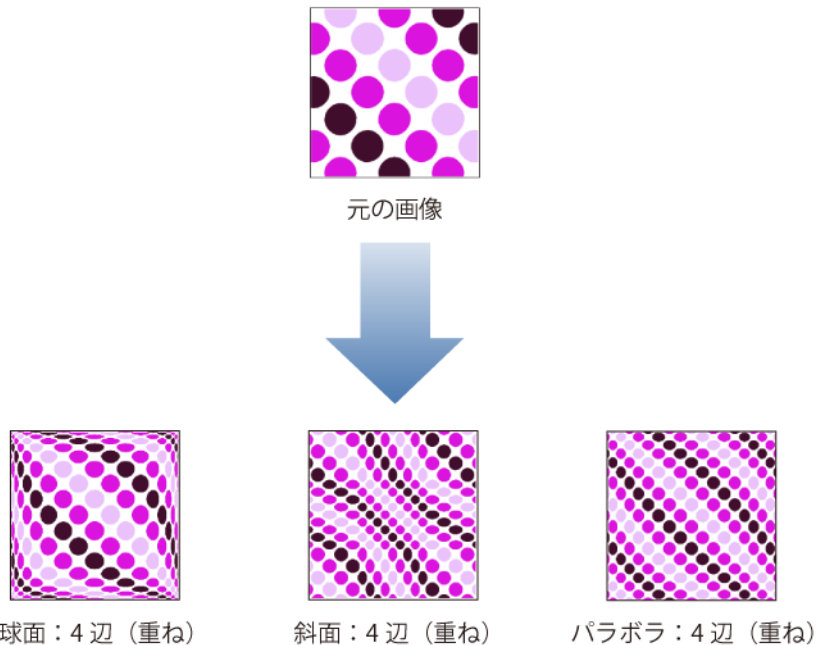
2 辺 : 球面



1 辺 : 球面

## ② 傾き

周辺ゆがみの傾きを [ 球面 ] ・ [ 斜面 ] ・ [ パラボラ ] の中から選択します。



## ③ 効果範囲

周辺ゆがみの効果をかける範囲を設定します。

## ④ 効果量

周辺ゆがみの効果量を設定します。

## ⑤ 軸方向

周辺ゆがみの軸の方向を設定します。処理する辺で 2 辺・1 辺を選択したときのみ設定できます。

## ⑥ 軸方向効果量

周辺ゆがみの軸と同じ方向の効果量を設定します。処理する辺で 2 辺・1 辺を選択したときのみ設定できます。

## ⑦ ディザリング

変形をなめらかにします。

## ⑧ プレビュー

プレビュー表示の表示・非表示を切り替えできます。

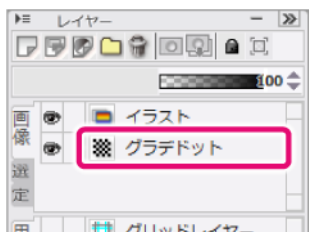
## クリア

選択範囲内のパターントーンのゆがみや変形をクリアします。

使用可能なレイヤーの種類	トーンレイヤー
--------------	---------

### 1 [トーンレイヤー] を選択する

[レイヤー] パレットで、[ トーンゆがみ ] を使用した [ トーンレイヤー ] を選択します。



### 2 選択範囲を作成する

[ 選択 ] ツールを使用して、選択範囲を作成します。

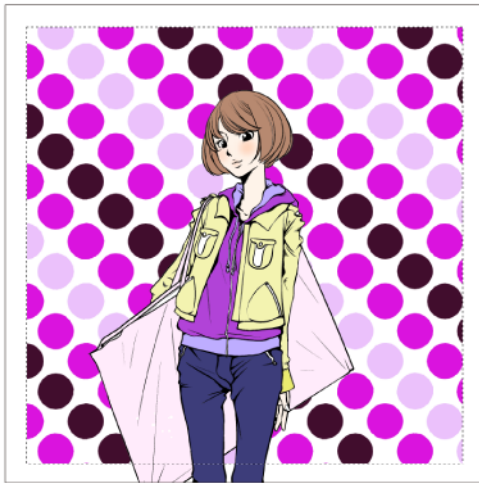


### 3 コマンドを選択する

[ 編集 ] メニュー → [ トーンゆがみ ] → [ クリア ] を選択します。

#### 4 パターントーンの変形が元の状態に戻る

パターントーン柄の変形が元の状態に戻りました。



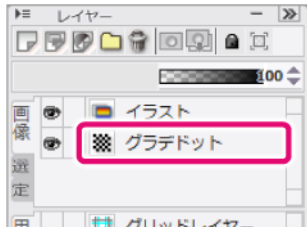
## ゆがみのぼかし

選択範囲内のパターントーンのゆがみを、なめらかにぼかします。

使用可能なレイヤーの種類	トーンレイヤー
--------------	---------

### 1 [トーンレイヤー] を選択する

[レイヤー] パレットで、[トーンゆがみ] を使用した [トーンレイヤー] を選択します。



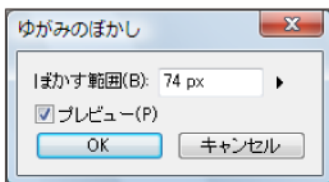
### 2 選択範囲を作成する

[選択] ツールを使用して、選択範囲を作成します。



### 3 コマンドを選択する

[編集] メニュー→[トーンゆがみ] →[ゆがみのぼかし] を選択します。[ゆがみのぼかし] ダイアログが表示されたら設定を行い、[OK] をクリックします。



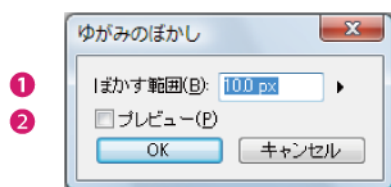


## 4 パターントーンの周辺がゆがむ

パターントーン柄の周辺が、ゆがみました。



### [ ゆがみのぼかし ] ダイアログ



#### ① ぼかす範囲

ぼかしの範囲を設定します。

#### ② プレビュー

プレビュー表示の表示・非表示を切り替えられます。

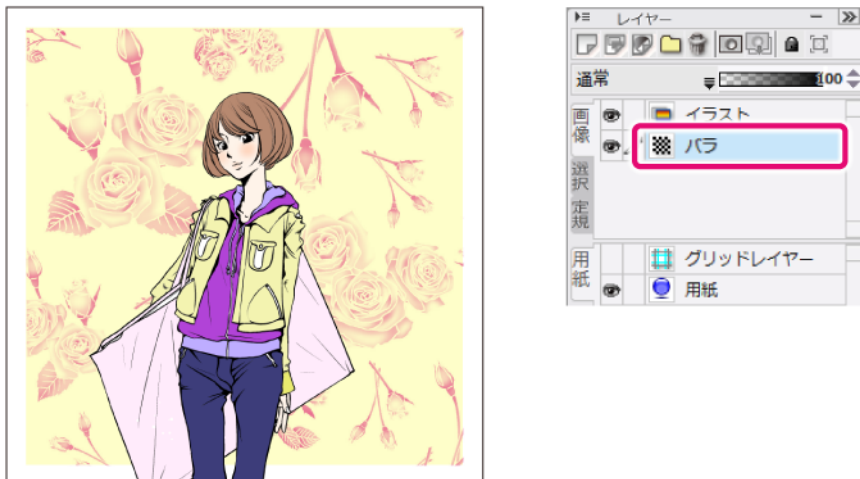
## 拡大・縮小、回転、自由変形、ゆがみ、遠近法、左右反転、上下反転

パターン・トーン柄の選択部分に対して、移動と変形（拡大・縮小、回転、自由変形、ゆがみ、遠近法、左右反転、上下反転）を行えます。

使用可能なレイヤーの種類	トーンレイヤー
--------------	---------

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで移動や変形を行いたいレイヤーを選択します。



### 2 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[トーンゆがみ]を選択して表示されるメニューから、変形させたいコマンド（拡大・縮小、回転、自由変形、ゆがみ、遠近法、左右反転、上下反転）を選択します。

### 3 移動や変形の設定を行う

画像に赤いガイド線が表示され、[移動と変形プロパティ]ダイアログが表示されます。



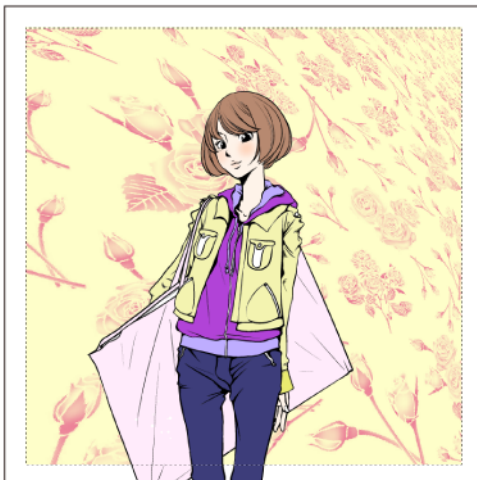
- ① ガイド線やハンドルをドラッグすると、選択したコマンドに応じて、拡大・縮小・回転などの変形を行えます。
- ② ガイド線の内側をドラッグすると、画像を移動できます。



- ③ [移動と変形プロパティ] ダイアログの各項目に数値を入力すると、移動や変形を行えます。
- ④ [ガイド線の表示・非表示] アイコンをクリックすると、ガイド線の表示・非表示を切り替えられます。ガイド線のない状態で、変更後の画像を確認できます。
- ⑤ [移動と変形プロパティ] ダイアログの [OK] ボタンをクリックするか、キャンバス上でダブルクリックします。

## 4 変形が完了する

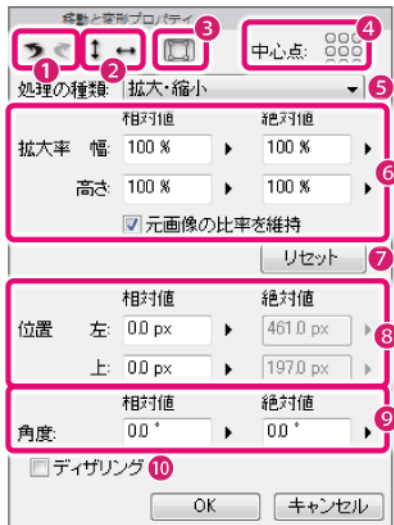
画像の [移動と変形] が完了しました。



[移動と変形プロパティ] ダイアログの [処理の種類] で変形方法を切り替えると、複数の種類の変形を組み合わせることができます。

## [移動と変形プロパティ] ダイアログ

移動と変形を実行する場合は [移動と変形プロパティ] ダイアログで設定します。



### ① 取り消し・やり直し

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

### ② 上下反転・左右反転

画像の上下反転・左右反転ができます。

### ③ ガイド線の表示・非表示

ガイド線の表示・非表示が切り替えられます。

ガイド線やハンドルをドラッグして調整を行う場合は、表示に設定してください。

### ④ 中心点

拡大・縮小や回転の中心点を変更します。ボタンを押すと、指定した箇所に中心点が移動します。中心点は、赤い十字で表示され、[ガイド線の表示・非表示] で表示が切り替わります。

中心点はキャンバス上でドラッグしても変更できます。

### ⑤ 処理の種類

[拡大・縮小]・[回転]・[自由変形]・[ゆがみ]・[遠近法]の中から処理を選択します。

画像の周囲のハンドルをドラッグする操作は、この選択した処理に応じて動作します。

### ⑥ 拡大率

画像の拡大率を、[幅]と[高さ]でパーセント指定します。

#### 相対値

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

#### 絶対値

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

#### 元画像の比率を維持

画像の縦横比率を維持したまま、拡大・縮小を行います。

## ⑦ リセット

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

## ⑧ 位置

画像の位置を、[左]と[上]で mm 指定します。



[環境設定] ダイアログの [オプション] の設定によっては、長さの単位が mm ではなく px で表示されることがあります。長さの単位については、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『オプション』を参照してください。

### 相対値

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

### 絶対値

[移動と変形] の実行前の位置から移動する距離です。[トーンゆがみ] では設定できません。

## ⑨ 角度

画像を回転する角度を指定します。

### 相対値

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

### 絶対値

[移動と変形] の実行前の位置から回転する角度を入力します。

[自由変形]・[ゆがみ]などを使用して画像が変更された場合は指定できなくなります。

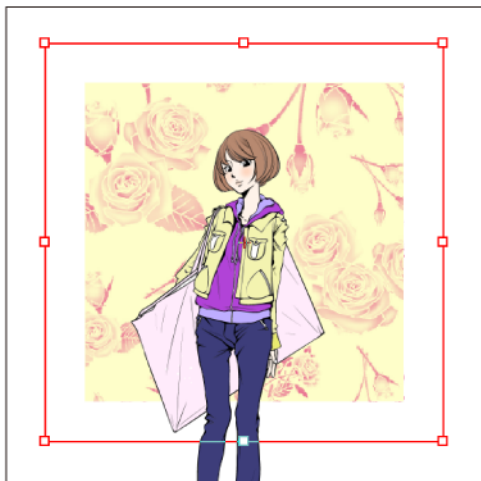
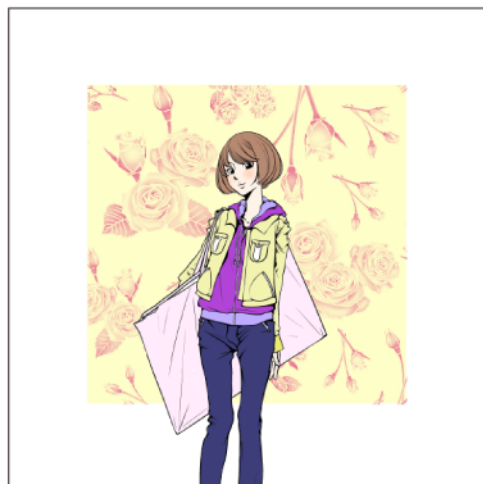
## ⑩ デザリング

変形をなめらかにします。

## 拡大・縮小

選択範囲の拡大・縮小は、[編集]メニュー→[トーンゆがみ]→[拡大・縮小]を選択すると設定できます。設定方法は下記の通りになります。

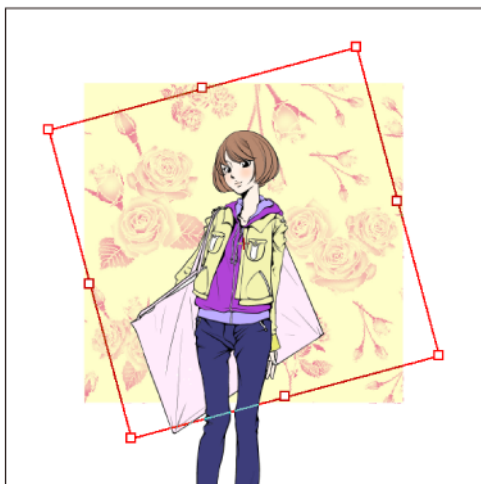
- 画像の周囲のガイド線やハンドルをドラッグします。  
縦横比を変更せずに拡大・縮小する場合、[Shift] キーを押しながらドラッグします。
- [移動と変形プロパティ] ダイアログで数値を入力します。



## 回転

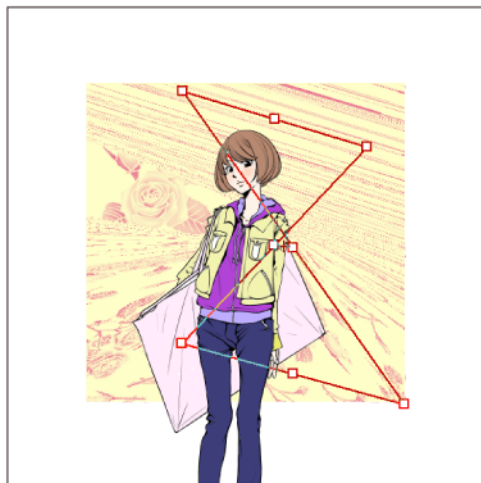
選択範囲の回転は、[ 編集 ] メニュー→[ トーンゆがみ ]→[ 回転 ] を選択すると設定できます。設定方法は下記の通りになります。

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



## 自由変形

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



## ゆがみ

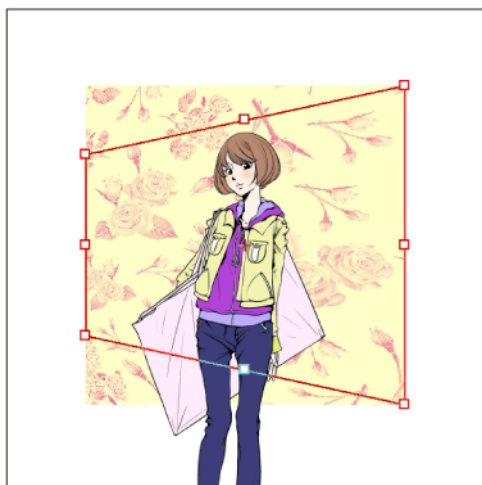
[編集]メニュー→[トーンゆがみ]→[ゆがみ]を選択し、画像の周囲のガイド線やハンドルをドラッグします。ゆがみを設定する場合、ハンドルは、辺に対して水平にしか移動できません。



## 遠近法

[編集]メニュー→[トーンゆがみ]→[遠近法]を選択し、画像の周囲のガイド線やハンドルをドラッグします。

遠近法を設定する場合、辺の中央のハンドルは辺に対して水平に移動できます。角のハンドルは縦に移動すると辺の上下両方に、横に移動すると辺の左右両方に対して拡大・縮小します。



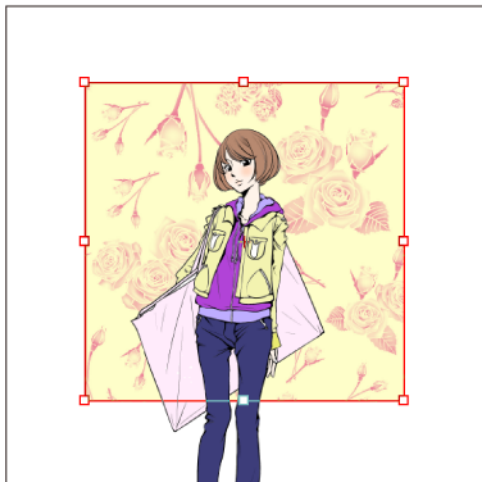


## 左右反転

選択範囲を左右反転できます。[編集]メニュー→[トーンゆがみ]→[左右反転]を選択します。



[左右反転]実行時は、[移動と変形プロパティ]ダイアログは[自由変形]が選択された状態で表示されます。

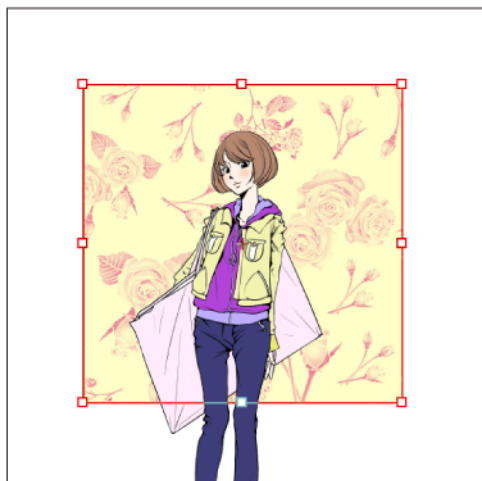


## 上下反転

選択範囲を上下反転できます。[編集]メニュー→[トーンゆがみ]→[上下反転]を選択します。



[上下反転]実行時は、[移動と変形プロパティ]ダイアログは[自由変形]が選択された状態で表示されます。



## メッシュ変形

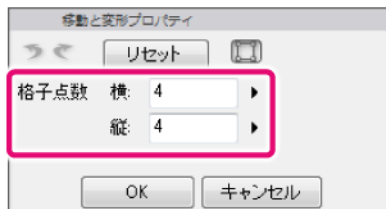
選択範囲に対して格子で分割したガイド線やハンドルを作成し、それらをドラッグして部分ごとに変形ができます。

### 1 コマンドを選択する

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

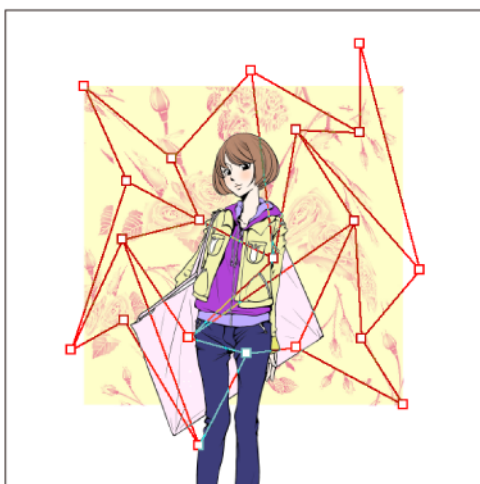
### 2 格子の数を設定する

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



### 3 変形を行う

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



## 4 変形が完了する

[移動と変形プロパティ] ダイアログの [OK] ボタンをクリックするか、キャンバス上でダブルクリックすると、変形が確定し、作業が完了します。



## キャンバスサイズの変更

編集中のキャンバスの大きさを変更できます。

### 1 コマンドを選択する

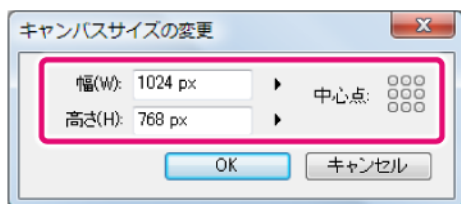
[編集] メニュー→[キャンバスサイズの変更] を選択します。



選択範囲を作成してから [キャンバスサイズの変更] を選択すると、選択範囲の大きさでガイド線やハンドルが設定されます。

### 2 設定を行う

[キャンバスサイズの変更] ダイアログが表示されたら、設定を行います。



ハンドルをドラッグして、サイズを変更することもできます。

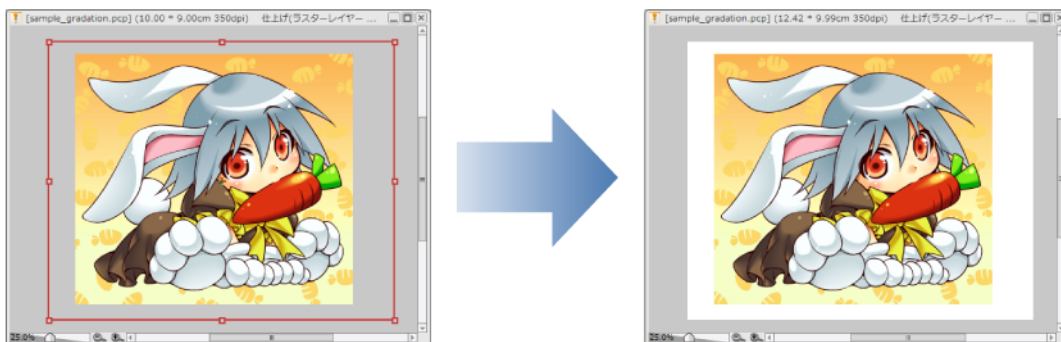


ハンドルをドラッグして、サイズを変更できます。

ハンドル

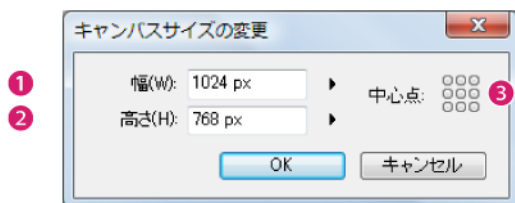
### 3 キャンバスサイズの変更完了

[OK] をクリックすると、ダイアログが閉じます。キャンバスサイズの変更が完了しました。



「キャンバスサイズの変更」の実行後、グリッドレイヤーの原点の位置は、[レイヤープロパティ] パレット→[グリッド] リブの[原点]で設定されている位置に設定されます。[レイヤープロパティ] パレットの[グリッド] リブは、[レイヤー] パレット→[用紙] リブで[グリッドレイヤー]を選択すると表示されます。

### 「キャンバスサイズの変更」ダイアログ



① 幅

用紙の横の長さを設定します。

② 高さ

用紙の縦の長さを設定します。

③ 中心点

キャンバスサイズの調整を行う場合の基準になる中心点を、ボタンをクリックして指定します。中心点を指定すると、ダイアログで幅・高さを変更した際にその点を基準にしてキャンバスのサイズが変更されます。



キャンバス上に表示された中心点は、ドラッグして自由な位置に配置できます。

## キャンバス解像度の変更

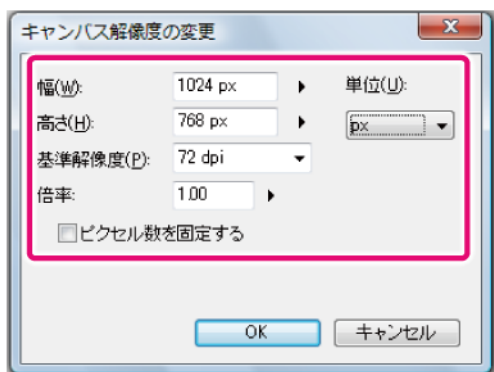
キャンバスの解像度を変更できます。

### 1 コマンドを選択する

[ 編集 ] メニュー → [ キャンバス解像度の変更 ] を選択します。

### 2 設定を行う

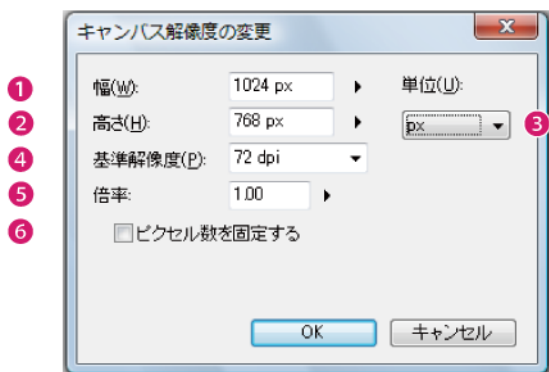
[ キャンバス解像度の変更 ] ダイアログが表示されたら、設定を行います。



### 3 キャンバス解像度の変更完了

[OK] をクリックすると、ダイアログが閉じます。キャンバス解像度の変更が完了しました。

#### [ キャンバス解像度の変更 ] ダイアログ



#### ① 幅

用紙の横の長さを設定します。

#### ② 高さ

用紙の縦の長さを設定します。

#### ③ 単位

[ 幅 ] ・ [ 高さ ] を設定する時の単位を、[ cm ] ・ [ mm ] ・ [ in ] ・ [ px ] ・ [ pt ] から選択します。

#### ④ 基準解像度

用紙の解像度を 72 ～ 600dpi から選択します。

#### ⑤ 倍率

用紙サイズを、現在の用紙の大きさに対する倍率で指定します。

#### ⑥ ピクセル数を固定する

ピクセル数は変更せずに、基準解像度のみを変更します。

## キャンバスを回転

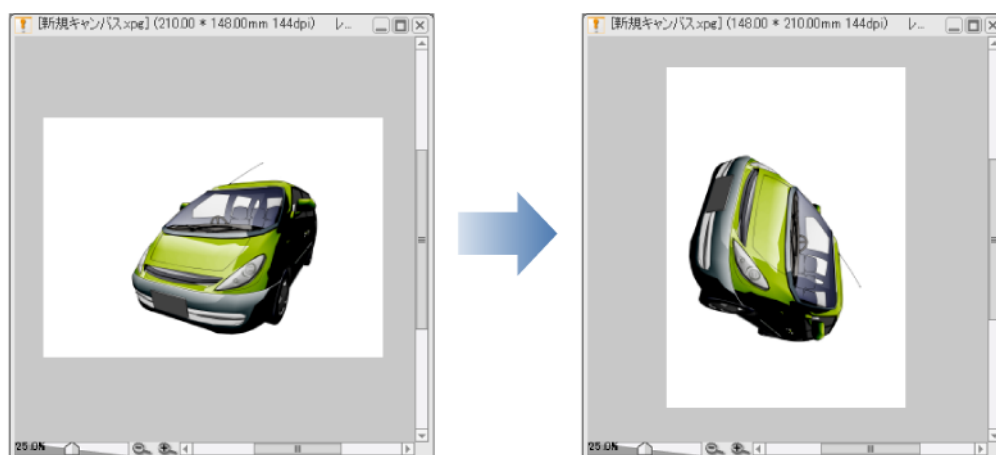
キャンバスを回転させます。表示の回転ではなく、キャンバス全体が回転対象です。出力時にもこの状態で出力されます。また、キャンバスのサイズも自動的に変更されます。

### !重要

- ComicStudio でしか編集できないレイヤー（[フキダシ]、[トンボ・基本枠]、[トーン（網点）]、[枠線定規] など）が含まれている場合、実行できません。
- [テキスト] レイヤー、[パターントーン] レイヤー、[3D ワークスペース] レイヤーが含まれている場合は、すべてラスターレイヤーに変換されます。

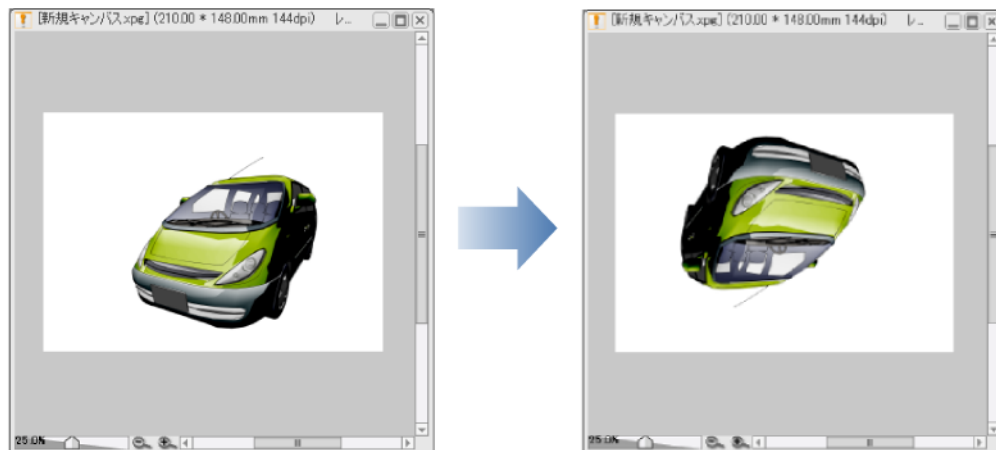
## キャンバスを 90 度回転（時計回り）

キャンバスが時計回りに 90 度回転します。



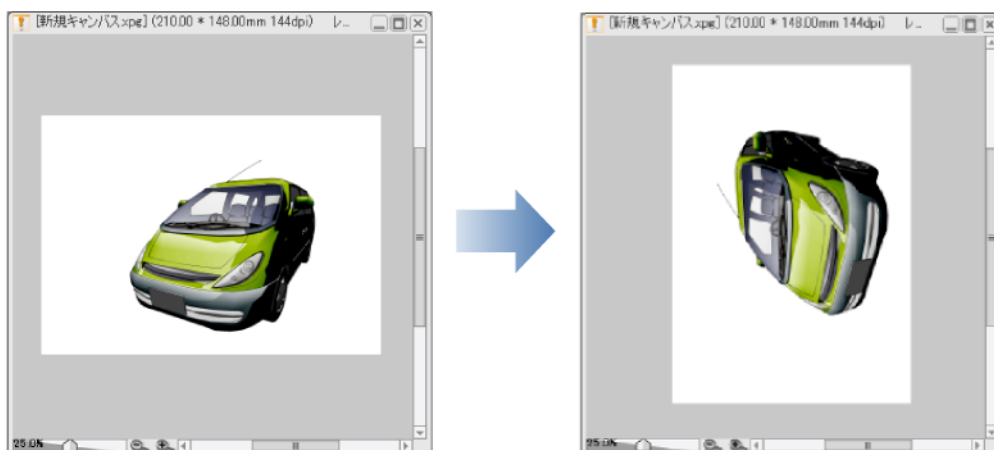
## キャンバスを 180 度回転

キャンバスが 180 度回転します。



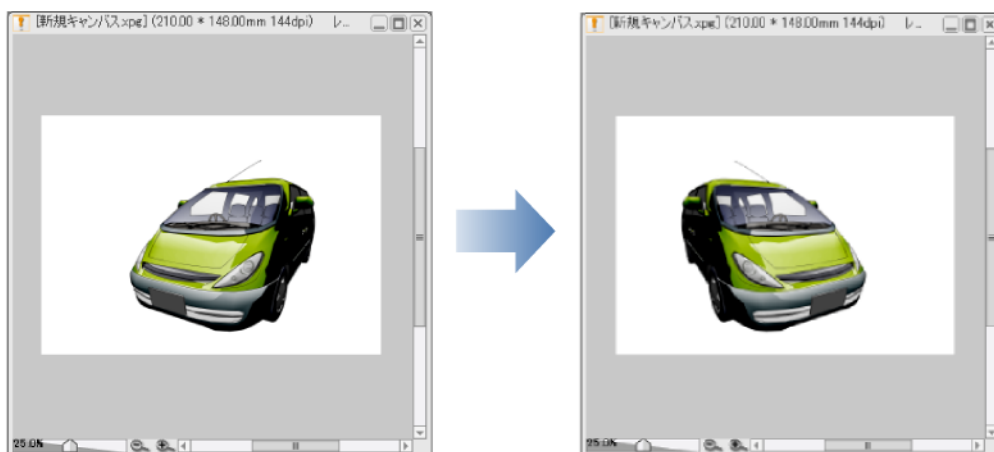
### キャンバスを 90 度回転（反時計回り）

キャンバスが反時計回りに 90 度回転します。



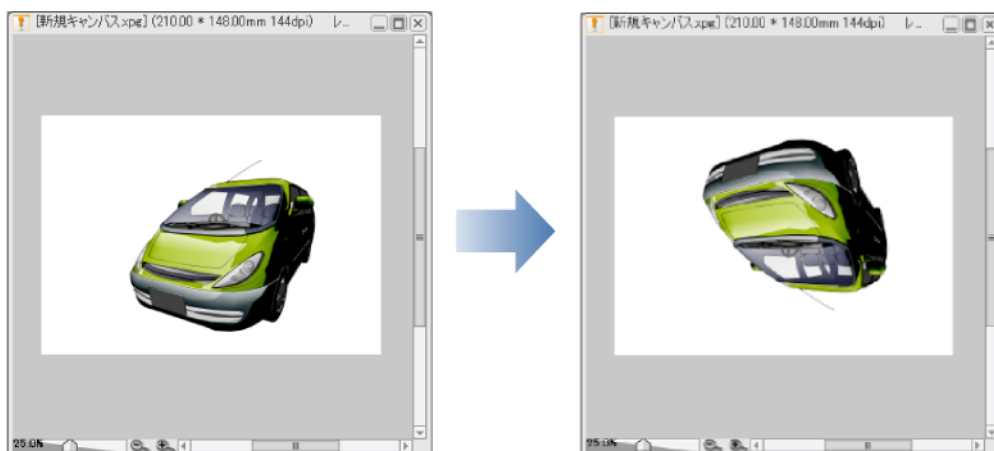
### キャンバスを左右に反転

キャンバスが左右に反転（鏡像）します。



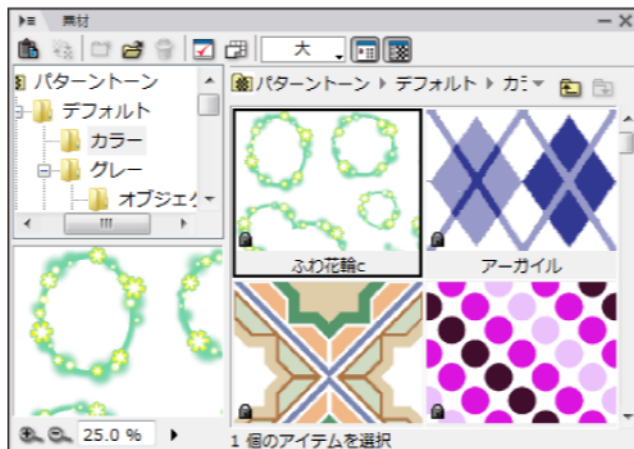
### キャンバスを上下に反転

キャンバスが上下に反転（天地逆の鏡像）します。



## 素材の登録

〔素材〕パレットは、イラスト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。



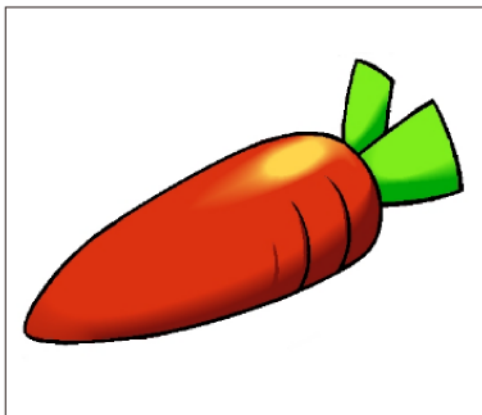
〔素材〕パレットは、〔パレット〕メニュー→〔素材〕を選択すると表示されます。

## この画像データを素材に登録

編集中のキャンバスを、素材として〔素材〕パレットに登録できます。

### 1 画像を開く

登録したい画像を開きます。



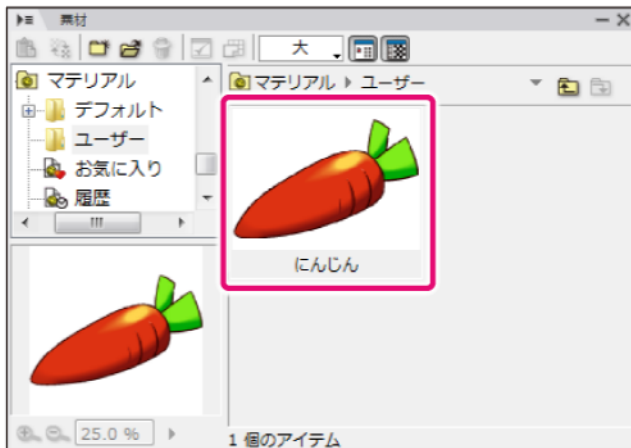
### 2 コマンドを選択する

〔編集〕メニュー→〔素材の登録〕→〔この画像データを素材に登録〕を選択します。



### 3 登録が完了する

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



### 選択中のレイヤーを素材に登録

編集中の画像のレイヤーを、素材として[素材]パレットに登録できます。

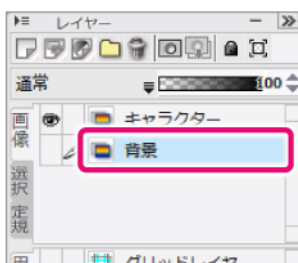
#### 1 画像を開く

登録したい画像を開きます。



#### 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。

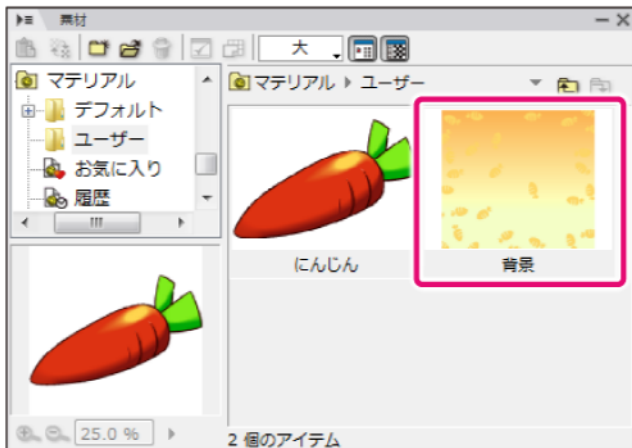


#### 3 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[素材の登録]→[選択中のレイヤーを素材に登録]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。

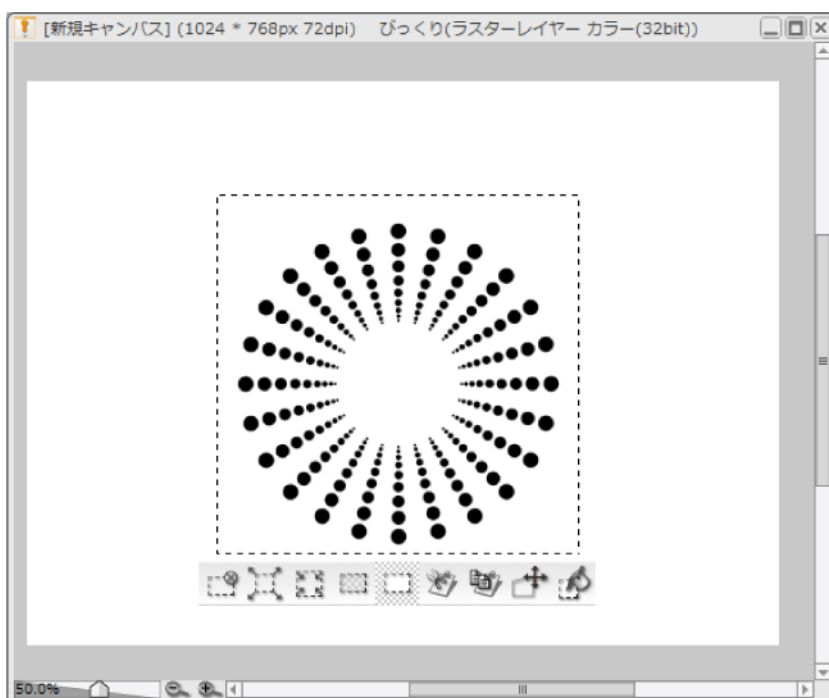


## 画像をパターントーン素材に登録

自分で描いた絵を登録し、パターントーンとして使用できます。

### 1 選択範囲を作成する

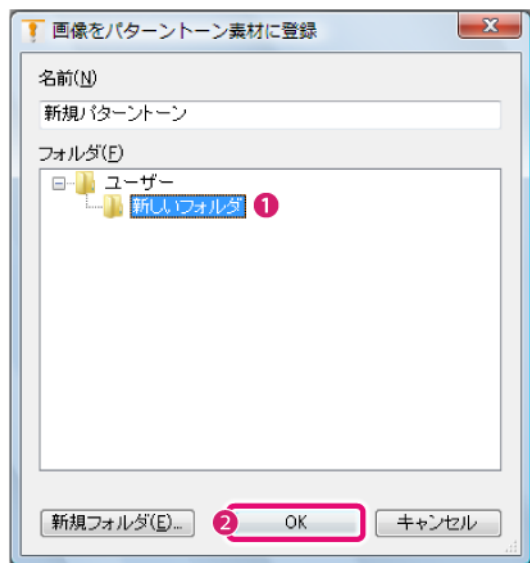
パターントーンにする画像の範囲を指定するため、選択範囲を作成します。



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

## 2 新規にパターントーンを登録する

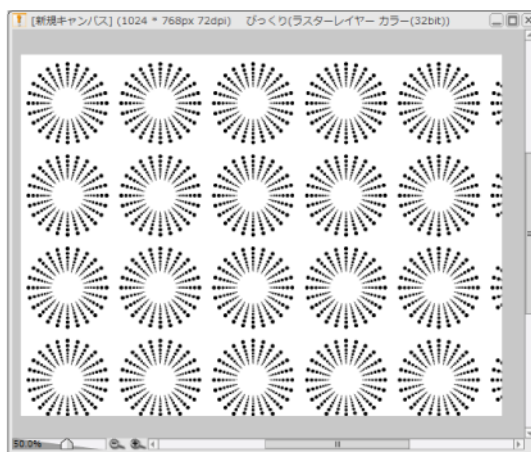
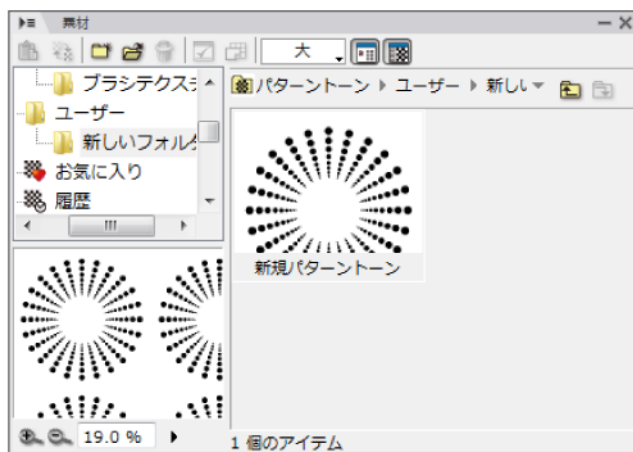
[編集]メニュー→[素材の登録]→[画像をパターントーン素材に登録]を選択すると、[画像をパターントーン素材に登録]ダイアログが表示されます。



- ① [ユーザー]フォルダ内のフォルダを選択します。フォルダがない場合は、左下の[新規フォルダ]をクリックし、パターントーンフォルダを作成してから選択します。
- ② [OK]をクリックします。

## 3 [パターントーン]の作成が完了する

[素材]パレットの[画像をパターン素材に登録]ダイアログで設定したフォルダに、[パターントーン]が登録されます。登録したパターントーンは通常のパターントーンと同じように使用できます。

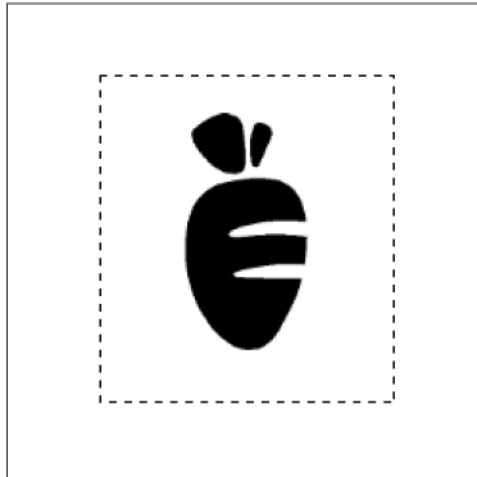


## 画像をブラシ素材に登録

IllustStudio で描いた絵からオリジナルのパターンブラシを作成し、登録できます。

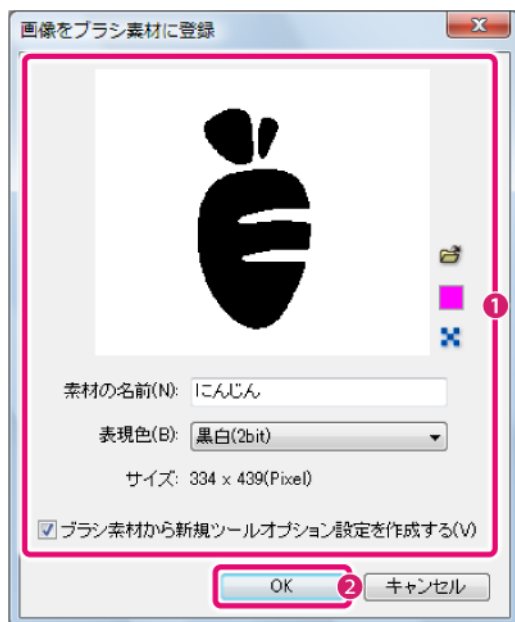
### 1 選択範囲を作成する

ブラシ素材にする画像の範囲を指定するため、選択範囲を作成します。



### 2 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[素材の登録]→[画像をブラシ素材に登録]を選択すると、[画像をブラシ素材に登録]ダイアログが表示されます。

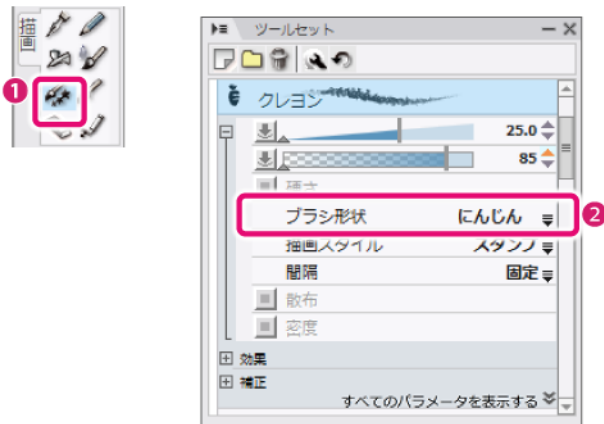


- ① 登録する素材の名前、表現色などを設定します。
- ② [OK] をクリックします。

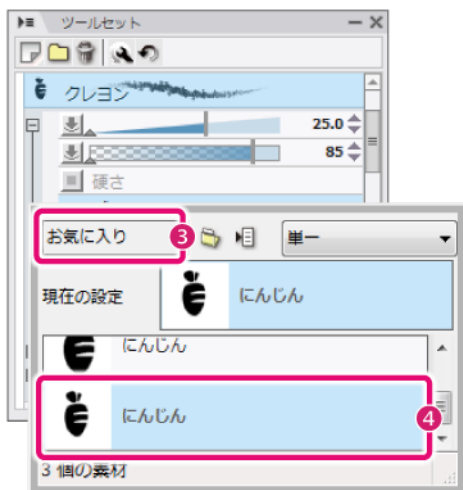
### 3 登録が完了する

[ツールオプション] にブラシが表示され、登録が完了します。

登録したブラシは、下記の手順で確認できます。



- ① [パターンブラシ] ツールを選択します。
- ② [ツールオプション] パレットを開き、[基本] グループの [ブラシ形状] をクリックします。



- ③ [ブラシパターン変更メニュー] が表示されたら、[パターン素材集の一覧] をクリックして [お気に入り] を選択します。
- ④ 登録した素材が表示されます。

## [ 画像をブラシ素材に登録 ] ダイアログ



### ① プレビュー表示

登録する素材がプレビュー表示されます。

### ② ファイルの読み込み

[ ファイルを開く ] ダイアログを開き、外部ファイルを素材として読み込みます。

### ③ 透明色の指定

読み込み時に透明として扱う色を指定します。

### ④ 透明部分表示

画像の透明部分の表示と非表示を切り替えます。

### ⑤ 素材の名前

登録する素材の名前を入力します。

### ⑥ 表現色

表現色を [ 黒 (1bit) ] ・ [ 黒白 (2bit) ] ・ [ グレー (8bit) ] ・ [ カラー (32bit) ] から選択します。

### ⑦ ブラシ素材から新規ツールオプション設定を作成する

チェックボックスをオンにすると、ブラシ素材が [ パターンブラシ ] ツールのブラシ形状に登録され、ツールセットが新規に作成されます。

## 画面の色を取得

スポイトで画面上の色を参照して、描画色に登録できます。

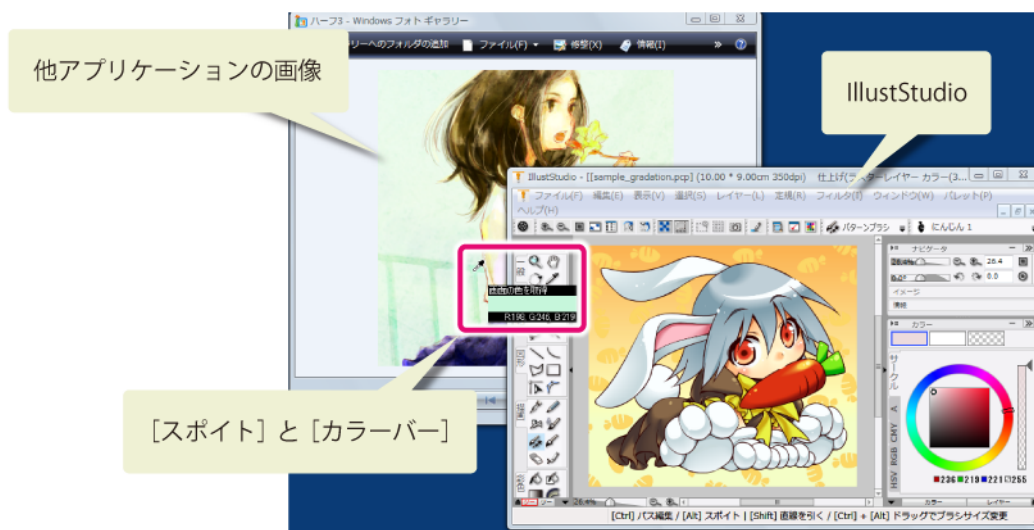
[画面の色を取得]は、[スポイト]ツールと違い、画面上のあらゆる色に登録できます。別のアプリケーションで開いた資料画像から、色を参照することも可能です。

### 1 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[画面の色を取得]を選択します。

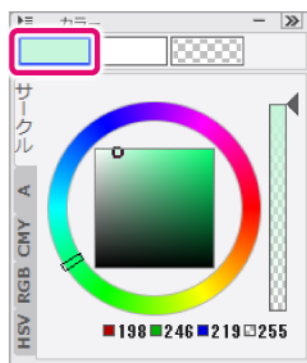
### 2 画面の色を取得する

[スポイト]と[カラーバー]が表示されます。クリックで画面の色を描画色に登録します。



### 3 カラーの登録が完了

クリックした画面の色が描画色に登録されます。



## 最小化して画面の色を取得

スポイトで画面上の色を参照して、描画色に登録できます。[最小化して画面の色を取得]は、選択した直後に IllustStudio が最小化されます。その状態で画面の色を参照できます。

[画面の色を取得]同様、画面上のあらゆる色に登録できます。別のアプリケーションで開いた資料画像から、色を参照することも可能です。

### 1 コマンドを選択する

[編集]メニュー→[最小化して画面の色を取得]を選択します。

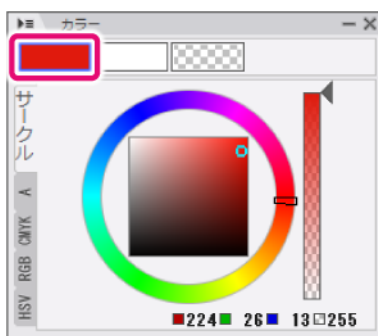
### 2 画面の色を取得する

IllustStudio が最小化されたら、[スポイト]と[カラーバー]が表示されます。クリックで画面の色を描画色に登録します。



### 3 カラーの登録が完了

IllustStudio が元のサイズに戻り、クリックした画面の色が描画色に登録されます。





## 表示メニュー

[表示]メニューでは、キャンバスの表示方法などの調整を行います。

### 回転・反転

画面表示を回転または反転させることができます。

画面回転・反転のリセット	通常
画面回転	90 度回転・180 度回転・270 度回転
	指定角度で左回転
	指定角度で右回転
画面反転	左右反転
	上下反転



[回転・反転]は、画面上の表示のみが切り替わるだけです。画像自体は変更されません。

### 通常

回転または反転させた画面表示を、元の表示角度に戻します。

#### 1 コマンドを選択する

[表示]メニュー→[回転・反転]→[通常]を選択します。

#### 2 表示の調整が完了する

画面の表示角度が、元の状態に戻ります。



## 90 度回転・180 度回転・270 度回転

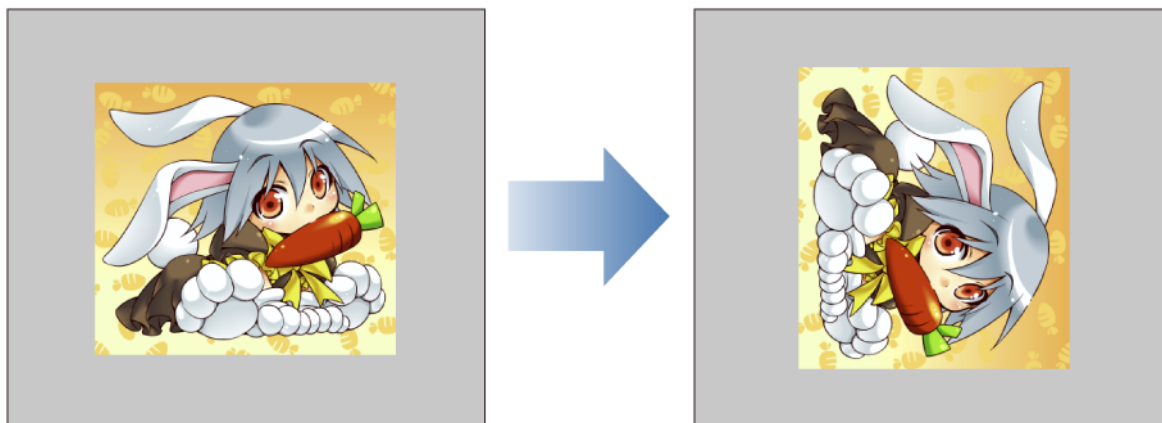
画面表示を 90 度、180 度、270 度に回転できます。ここでは [90 度回転] の操作を紹介します。

### 1 コマンドを選択する

[表示] メニュー→[回転・反転]→[90 度回転] を選択します。

### 2 表示の調整が完了する

画面表示が 90 度回転します。



## 上下反転・左右反転

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 コマンドを選択する

[表示] メニュー→[回転・反転]→[左右反転] を選択します。

### 2 表示の調整が完了する

画面表示が左右反転します。



## 指定角度で左回転・指定角度で右回転

[環境設定] ダイアログで指定した角度で、画面が左回転または右回転します。ここでは、環境設定でステップ値を 15 度に設定した時の、[指定角度で左回転] の操作を紹介します。



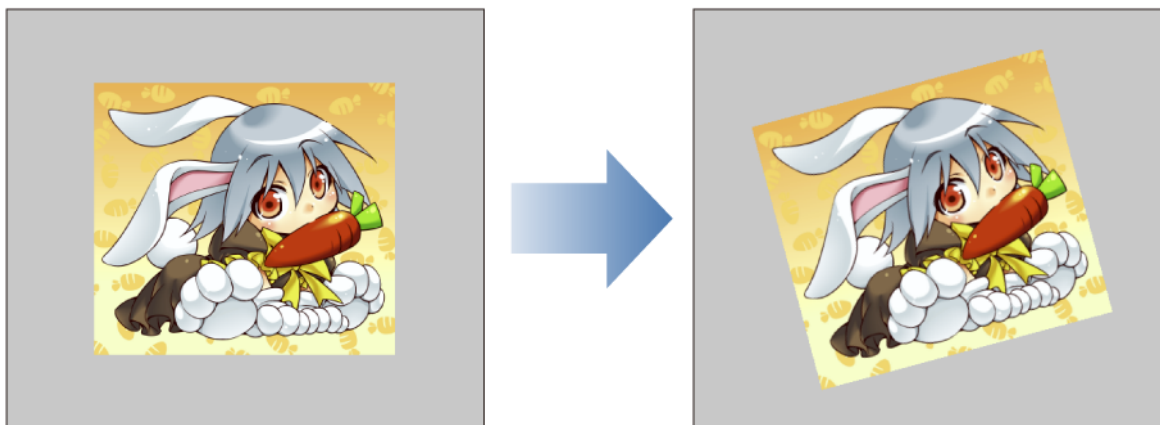
角度設定は [環境設定] ダイアログ → [キャンバス→倍率・角度] で行います。詳細については『環境設定』 → 『環境設定ダイアログ』 → 『**キャンバス→倍率・角度**』を参照してください。

### 1 コマンドを選択する

[表示] メニュー → [回転・反転] → [指定角度で左回転] を選択します。

### 2 表示の調整が完了する

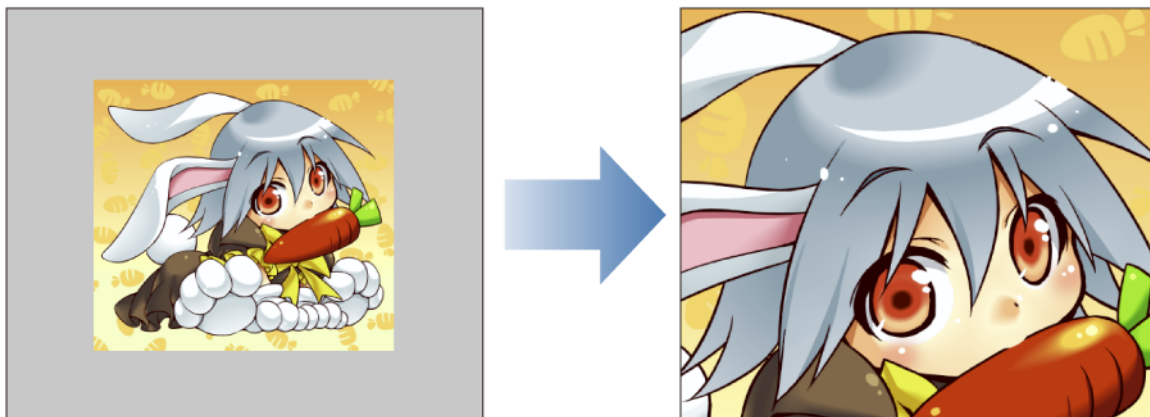
画面表示が左へ 15 度回転します。



[指定角度で左回転]、[指定角度で右回転] にショートカットキーを割り当てると、キーボードを押した状態のままでキャンバスを回転させることができます。ショートカットキーの割り当て方法については『メニュー』 → 『ファイルメニュー』 → 『**カスタマイズ→ショートカット設定**』を参照してください。

## ズームイン

[表示]メニュー→[ズームイン]を選択すると、画面の表示が一段階大きくなります。



- 表示倍率の段階は、[環境設定]ダイアログ→[キャンバス→倍率・角度]で行います。詳細については『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[キャンバス→倍率・角度](#)』を参照してください。
- マウスホイールを上にも動かしても、画像の表示を拡大できます。

## ズームアウト

[表示]メニュー→[ズームアウト]を選択すると、画面の表示が一段階小さくなります。



- 表示倍率の段階は、[環境設定]ダイアログ→[キャンバス→倍率・角度]で行います。詳細については『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[キャンバス→倍率・角度](#)』を参照してください。
- マウスホイールを下にも動かしても、画像の表示を縮小できます。

## 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 コマンドを選択する

[表示]メニュー→[ピクセル等倍]を選択します。

### 2 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。



## 指定倍率

[表示]メニュー→[指定倍率]を選択すると、[環境設定]ダイアログの[キャンバス]タブ→[倍率・角度]の[指定倍率表示]で設定した倍率で、キャンバスを表示します。



[環境設定]ダイアログの設定方法については、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『キャンバス→倍率・角度』を参照してください。

## 全体表示

現在のウィンドウに対して、全体を表示します。



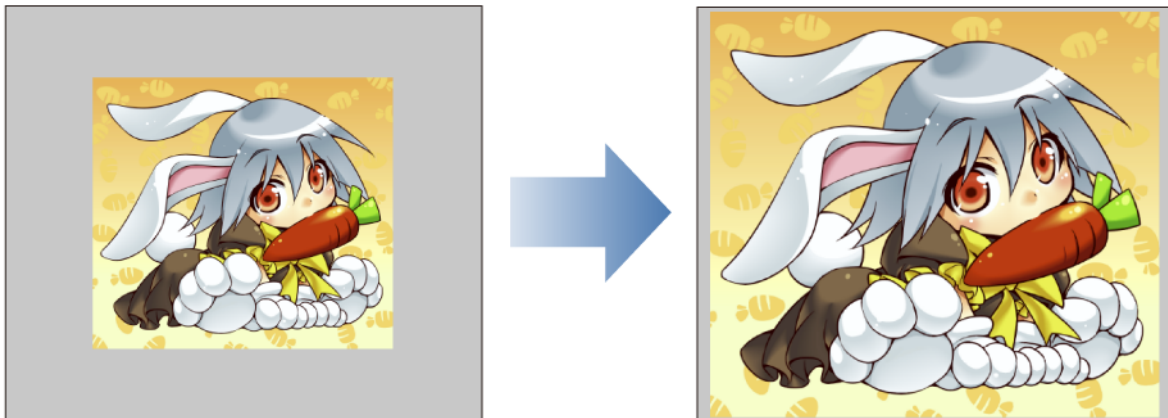
ウィンドウのサイズ変更には連動しません。

### 1 コマンドを選択する

[ 表示 ] メニュー → [ 全体表示 ] を選択します。

### 2 表示の調整が完了する

画像の全体が表示されます。



## 表示位置をリセット

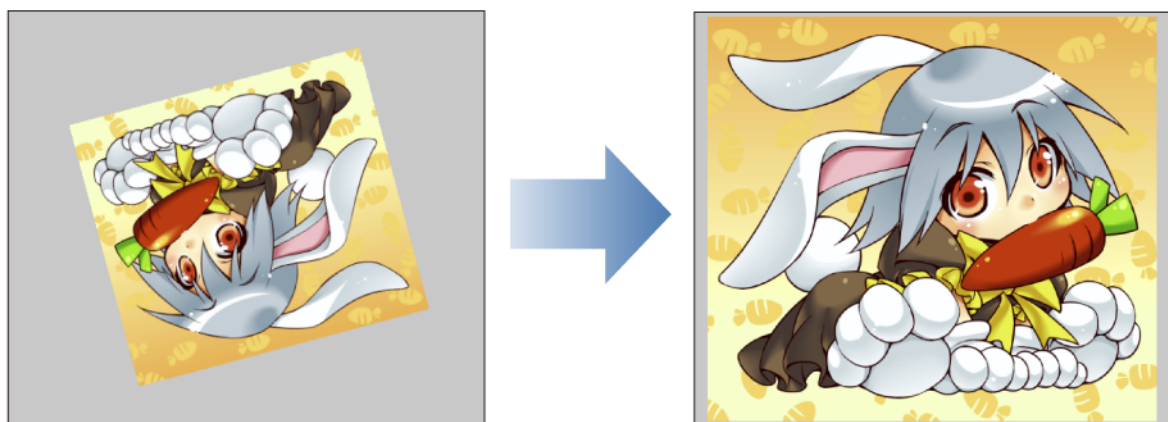
表示位置、表示角度、反転状態をリセットし、全体を表示します。

### 1 コマンドを選択する

[ 表示 ] メニュー → [ 表示位置をリセット ] を選択します。

### 2 表示の調整が完了する

表示位置、表示角度、反転状態がリセットされ、画像の全体が表示されます。



## 印刷サイズ

[表示]メニュー→[印刷サイズ]を選択すると、印刷するときの寸法で、キャンバスを表示します。



印刷するときの寸法で表示するためには、[環境設定]ダイアログでディスプレイ解像度を指定する必要があります。詳細については、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[キャンバス→倍率・角度](#)』を参照してください。

## フィッティング

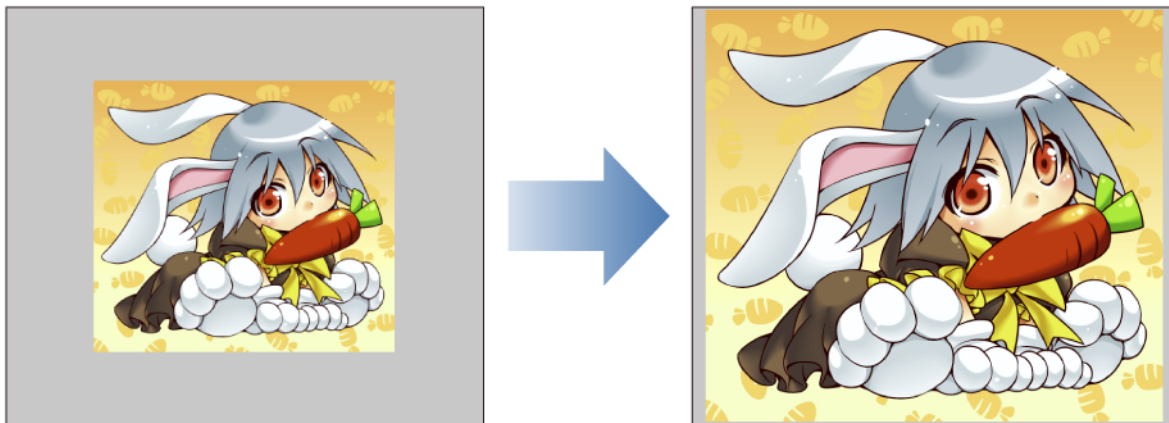
ウィンドウのサイズを変更しても、連動して全体を表示します。

### 1 コマンドを選択する

[表示]メニュー→[フィッティング]を選択します。

### 2 表示の調整が完了する

表示位置がリセットされ、画像の全体が表示されます。





## ルーラーの表示

画面のルーラーの表示・非表示を切り替えます。

### 1 コマンドを選択する

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

### 2 表示が完了する

画面にルーラーが表示されます。



## スクロールバーの表示

ウィンドウのスクロールバーの表示・非表示を切り替えます。

### 1 コマンドを選択する

[表示]メニュー→[スクロールバーの表示]を選択し、メニューにチェックマークを付けます。

### 2 スクロールバーが表示される

ウィンドウのスクロールバーが表示されます。





## 定規ハンドルの表示

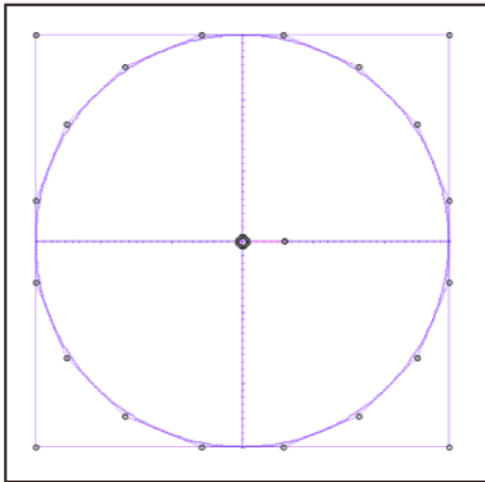
[定規ハンドル] を使って、定規を操作できます。

### 1 [定規] ハンドルを表示する

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

### 2 定規を操作する

定規を表示した状態でハンドルを操作します。



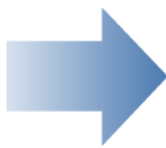
定規ハンドルの操作方法の詳細は、『メニュー』→『定規メニュー』→『解説：定規ハンドルの操作』を参照してください。

## 選択範囲ランチャーの表示

[表示] メニュー→[選択範囲ランチャーの表示] を選択すると、[選択範囲ランチャー] の表示・非表示が切り替わります。



[選択範囲ランチャーの表示] オフ



[選択範囲ランチャーの表示] オン

## [ 選択範囲ランチャー ]



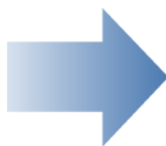
- ① **選択を解除**  
選択範囲の選択を解除します。
- ② **選択範囲の拡張**  
選択範囲を拡張します。詳しくは『メニュー』→『選択メニュー』→『[選択範囲の拡張](#)』を参照してください。
- ③ **選択範囲の縮小**  
選択範囲を縮小します。詳しくは『メニュー』→『選択メニュー』→『[選択範囲の縮小](#)』を参照してください。
- ④ **クリア**  
選択範囲内の描画内容をクリアします。詳しくは『メニュー』→『編集メニュー』→『[クリア](#)』を参照してください。
- ⑤ **選択範囲外をクリア**  
選択範囲外の描画内容をクリアします。詳しくは『メニュー』→『編集メニュー』→『[選択範囲外をクリア](#)』を参照してください。
- ⑥ **切り取り + 貼り付け**  
選択範囲内の内容を切り取って、新規に作成したレイヤーに貼り付けます。切り取りと貼り付けについては『メニュー』→『編集メニュー』→『[解説：切り取り・コピー・貼り付けとは](#)』を参照してください。
- ⑦ **コピー + 貼り付け**  
選択範囲内の内容をコピーして、新規に作成したレイヤーに貼り付けます。コピーと貼り付けについては『メニュー』→『編集メニュー』→『[解説：切り取り・コピー・貼り付けとは](#)』を参照してください。
- ⑧ **移動と変形**  
選択範囲内の内容に対して、移動または変形を行います。詳しくは『メニュー』→『編集メニュー』→『[移動と変形](#)』を参照してください。
- ⑨ **塗りつぶし**  
選択範囲内を描画色で塗りつぶします。詳しくは『メニュー』→『編集メニュー』→『[塗りつぶし](#)』を参照してください。

## 選択範囲の表示

[表示]メニュー→[選択範囲の表示]を選択すると、選択範囲を示す破線の表示・非表示が切り替わります。



[選択範囲の表示] オフ



[選択範囲の表示] オン

## 解説：選択範囲の表示がオフのときの動作

- [選択範囲の表示] がオフのときに、選択系ツールなどで選択範囲を作成した場合は、自動的に [選択範囲の表示] がオンになり、選択範囲を示す破線が表示されます。

[選択範囲の表示] がオフの状態  
で、新しい選択範囲を作成します。



自動的に [選択範囲の表示] がオンになります。



- [選択範囲の表示] がオフのときに、選択系ツールで選択範囲を移動する場合は、移動中だけ選択範囲を示す破線が表示されます。

[選択範囲の表示] がオフの状態



選択範囲の移動中は、  
一時的に破線が表示されます。



## ガイドの表示

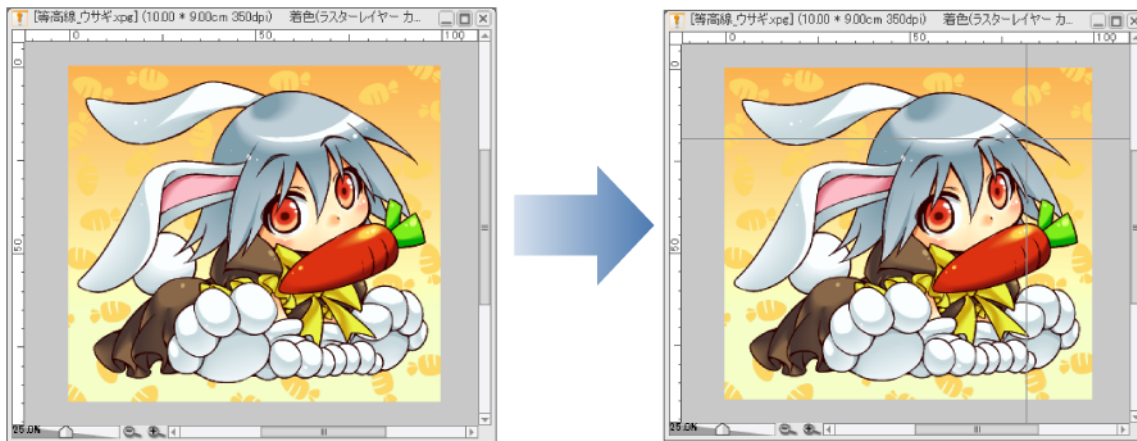
画面にガイド線を作成し、表示・非表示を切り替えます。

### 1 コマンドを選択する

[表示]メニュー→[ガイドの表示]を選択し、メニューにチェックマークを付けます。

### 2 表示が完了する

画面にガイド線が表示されます。



ガイド線の作成方法の詳細は、『メニュー』→『定規メニュー』→『ガイド』を参照してください。

## グリッドの表示

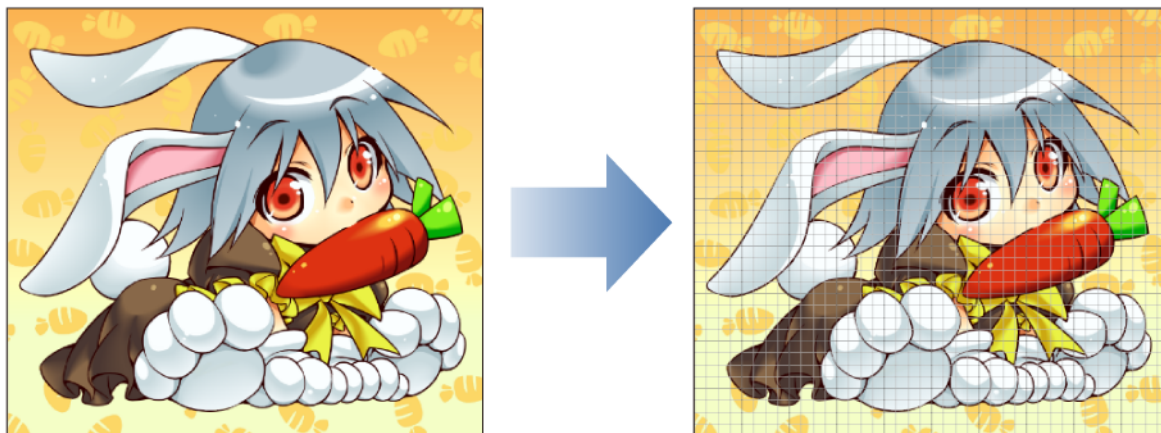
画面のグリッド線の表示・非表示を切り替えます。

### 1 コマンドを選択する

[表示]メニュー→[グリッドの表示]を選択し、メニューにチェックマークを付けます。

### 2 表示が完了する

画面にグリッド線が表示されます。





## 用紙の表示

キャンバスに[用紙レイヤー]を設定するか、設定しないかを切り替えます。



画像の透明部分は、市松模様で表示されます。

### 1 コマンドを選択する

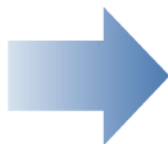
[表示]メニュー→[用紙の表示]を選択し、メニューのチェックマークをはずします。

### 2 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。



[用紙の表示] オン



[用紙の表示] オフ



透明部分の表示方法の設定については、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『キャンバス→操作』を参照してください。

## 用紙質感の表示

[用紙レイヤー] に設定した質感を表示するか、表示しないかを切り替えます。



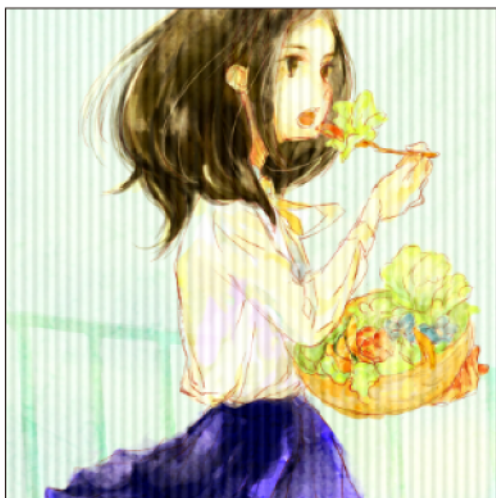
[用紙レイヤー] の質感の設定方法については、『レイヤー系パレット』→『質感ダイアログ』→『[質感ダイアログの機能](#)』を参照してください。

### 1 コマンドを選択する

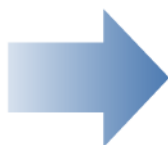
[表示] メニュー→[用紙質感の表示] を選択し、メニューのチェックマークをはずします。

### 2 表示の調整が完了する

[用紙レイヤー] に設定した質感が非表示になります。



[用紙質感の表示] オン



[用紙質感の表示] オフ

## ベクターのアンチエイリアス表示

[ベクターレイヤー]では、[表示]メニュー→[ベクターのアンチエイリアス表示]をオン・オフすると、アンチエイリアスの表示・非表示を切り替えられます。



[アンチエイリアスのない線]



[アンチエイリアスのある線]

## ベクター中心線の表示

[ベクター中心線の表示]とは、[ベクターレイヤー]上に描かれた描線の中心を描線と異なる色で表示する機能です。

[表示]メニュー→[ベクター中心線の表示]をオン・オフすると、[ベクターレイヤー]の描線の[中心線表示]の表示・非表示を切り替えられます。



[中心線表示：オフ]



[中心線表示：オン]



## CMYK カラー

IllustStudio は、編集中のキャンバスを RGB 色空間から CMYK 色空間の表示に切り替えることができます。[CMYK カラー] では、CMYK 色空間の表示切り替えや、CMYK 空間についての設定を行います。



[RGB 色空間]



[[CMYK 色空間]



- CMYK 色空間は、藍色 (Cyan)、深紅色 (Magenta)、黄色 (Yellow)、黒 (Keytone) によって表現される、印刷用の色空間です。
- RGB 色空間は、赤 (Red)、緑 (Green)、青 (Blue) によって表現される、モニタ、スキャナに使用される画面表示用の色空間です。

## CMYK カラー設定

[CMYK カラー表示] で CMYK 色空間に表示を切り替えたときの、CMYK 色空間の設定を行います。

### 1 コマンドを選択する

[表示] メニュー → [CMYK カラー] → [CMYK カラー設定] を選択します。

### 2 CMYK 色空間を設定する

[CMYK カラー設定] ダイアログが表示されます。CMYK 色空間を設定します。



- ① IccProfile を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

### 3 CMYK 色空間の設定が完了する

[CMYK カラー設定] ダイアログが閉じ、CMYK 色空間の設定が完了しました。

**[CMYK カラー設定] ダイアログ****① CMYK のプロファイル**

CMYK の ICC プロファイルを指定します。

**② RGB のプロファイル**

RGB の ICC プロファイルを指定します。

**③ レンダリングインテント**

カラーマネジメントシステムで、カラースペース間のカラー変換をどのように処理するかを設定します。

知覚的	カラー値が変更された場合でも、色が自然に映るように、色間の視覚的な関係を保護します。
相対的な色域を保持	色の正確さよりも、鮮明さを再現することを重視します。
彩度	変換元のカラースペースの最大ハイライトと、変換先のカラースペースの最大ハイライトを比較し、差分をシフトして色を変換します。
絶対的な色域を保持	変換先の色域に収まるカラーの場合は、変化が生じません。

**④ プレビュー**

プレビュー表示の表示・非表示を切り替えできます。

## icc プロファイルの追加

RGB、CMYK の icc プロファイルを追加することができます。



追加した icc プロファイルに関して、弊社ではいかなる保証もいたしかねます。icc プロファイルを追加する場合は、お客様の責任において操作してください。

### 1 IllustStudio を終了する

IllustStudio が起動している場合は、一度終了します。

### 2 フォルダを開く

icc プロファイルをコピーするフォルダを開きます。

- ① Windows のエクスプローラを開き、IllustStudio.exe のあるフォルダを開きます。
- ② IllustStudio.exe の一つ上の階層にある [ICCPProfiles] フォルダを開きます。

### 3 icc プロファイルをコピーする

[ICCPProfiles] フォルダ配下の下記フォルダに、プロファイルをコピーします。

- [CMYKProfiles] フォルダに CMYK の icc プロファイルをコピーします。
- [RGBProfiles] フォルダに RGB の icc プロファイルをコピーします。

### 4 icc プロファイルの設定が完了する

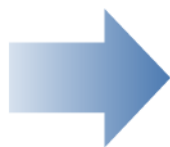
IllustStudio を再起動すると、icc プロファイルを使用することができます。

## CMYK カラー表示

[表示] メニュー→[CMYK カラー]→[CMYK カラー表示] を選択すると、編集中のキャンバスが RGB 色空間から CMYK 色空間の表示に切り替わります。



[RGB 色空間]



[CMYK 色空間]

## CMYK トーンカーブ

CMYK 色空間で表示したキャンバスの明暗を、グラフで調整できます。



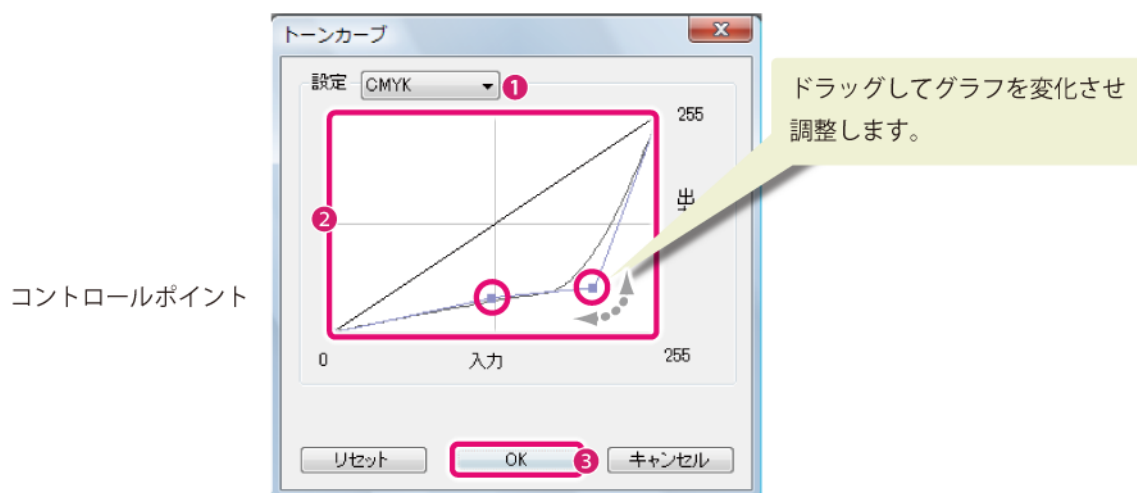
[CMYK トーンカーブ] は、[表示] メニュー→[CMYK カラー]→[CMYK カラー表示] がオンのときに、使用できるようになります。

### 1 コマンドを選択する

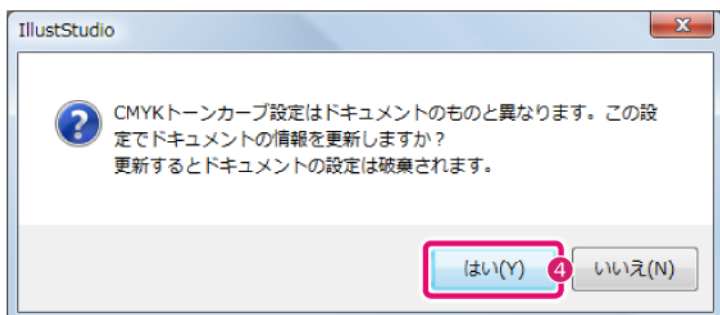
[表示] メニュー→[CMYK カラー]→[CMYK トーンカーブ] を選択します。

### 2 明暗を設定する

[トーンカーブ] ダイアログが表示されます。トーンカーブを調整して、明暗を設定します。



- ① 明暗を設定したいチャンネルを選択します。
- ② グラフ内をクリックすると、[コントロールポイント] が追加されます。[コントロールポイント] をドラッグして、キャンバスの明暗を設定します。
- ③ [OK] をクリックします。



- ④ ドキュメント情報の更新を確認するダイアログが表示されます。ダイアログの内容を確認したあとに、[はい] をクリックします。



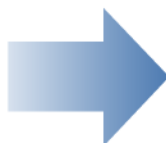
- [コントロールポイント] をグラフ外までドラッグすると、削除されます。
- グラフの横軸は [入力] 値 (元の明るさ)、縦軸は [出力] 値 (設定後の明るさ) になります。

### 3 設定が完了する

明暗の設定が完了しました。

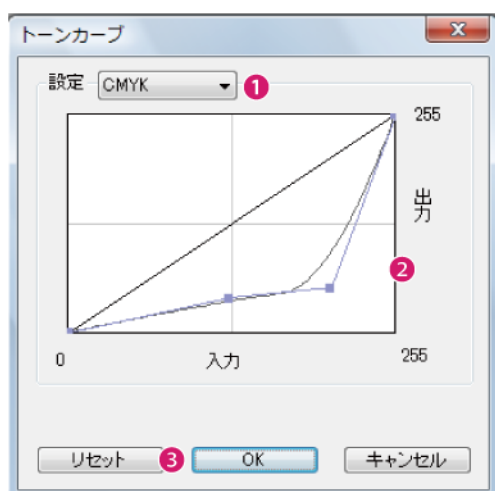


[ 設定前 ]



[ 設定後 ]

## [ トーンカーブ ] ダイアログ



### ① チャンネル設定

明暗を設定したいチャンネルを、[CMYK][Cyan][Magenta][Yellow][Keytone] から選択します。

### ② トーンカーブ

画像の明暗を調整するグラフです。コントロールポイントをドラッグして調整します。

グラフの横軸は [ 入力 ] 値 (元の明るさ)、縦軸は [ 出力 ] 値 (設定後の明るさ) になります。



コントロールポイントを移動すると、画像の明暗は下記ようになります。

- コントロールポイントを上に移動すると、画像が明るくなります。
- コントロールポイントを下に移動すると、画像が暗くなります。

### ③ リセット

設定を初期状態に戻します。

## CMYK レベル補正

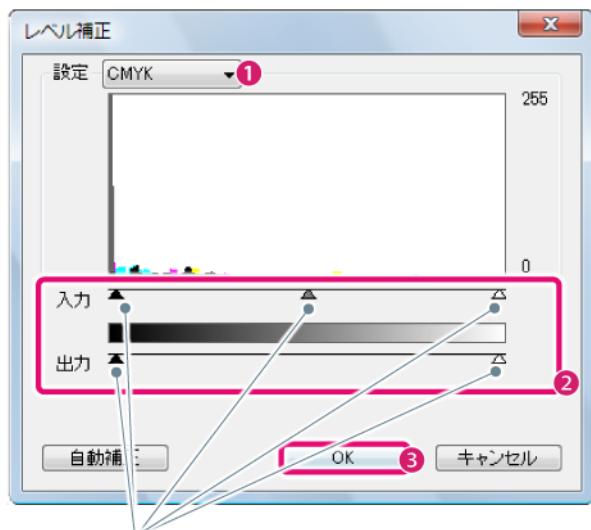
CMYK 色空間で表示したキャンバスの明るさをヒストグラムから調整します。

### 1 コマンドを選択する

[表示] メニュー→[CMYK カラー]→[CMYK レベル補正] を選択します。

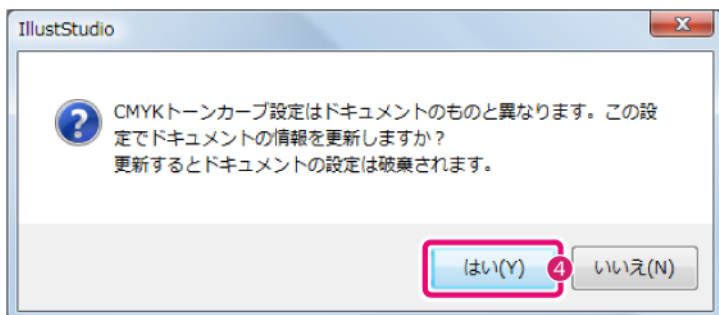
### 2 ヒストグラムを調整する

[レベル補正] ダイアログが表示されます。[コントロールポイント] を動かし設定を行います。



コントロールポイント

- ① 明るさを設定したいチャンネルを選択します。
- ② ヒストグラムの下にある三角形の [コントロールポイント] で調整します。[入力] では、右へ移動すると暗く、左へ移動すると明るくなります。[出力] では、右へ移動すると明るく、左へ移動すると暗くなります。
- ③ [OK] をクリックします。



- ④ ドキュメント情報の更新を確認するダイアログが表示されます。ダイアログの内容を確認したあとに、[はい] をクリックします。



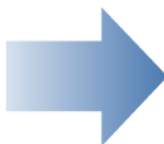
ヒストグラムの山が左右どちらかの端に到達していない場合は、コントロールポイントを山の端に移動します。山がヒストグラムの横幅すべてにかかるように調整すると、画像全体を補正できます。

### 3 設定が完了する

[OK] をクリックすると、レベル補正が完了します。

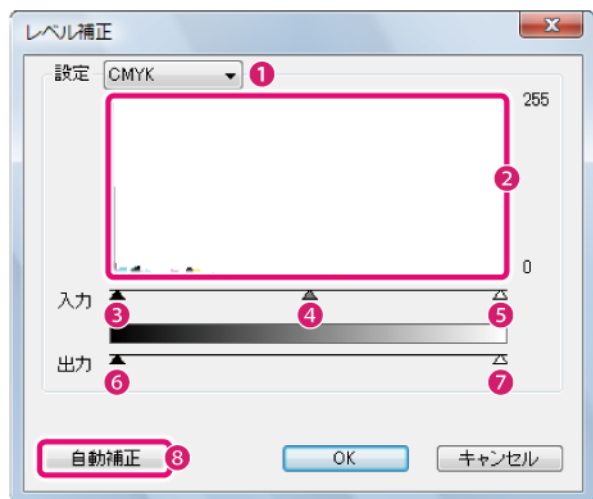


[レベル補正前]



[レベル補正後]

#### [レベル補正] ダイアログ



#### ① チャンネル設定

レベルを補正したいチャンネルを、[CMYK][Cyan][Magenta][Yellow][Keytone] から選択します。

#### ② ヒストグラム

暗い部分（左側）と明るい部分（右側）の情報が山状のグラフとなって表示されます。

#### ③ シャドウ入力

画像の一番暗いポイントを設定します。

通常はヒストグラムの山の左側のふもとに配置します。

#### ④ ガンマ入力

画像の中間の明るさを設定します。

#### ⑤ ハイライト入力

画像の一番明るいポイントを設定します。

通常はヒストグラムの山の右側のふもとに配置します。

#### ⑥ シャドウ出力

画像の一番暗いポイントの濃さを設定します。



⑦ **ハイライト出力**

画像の一番明るいポイントの濃さを設定します。

⑧ **自動補正**

読み込んだ画像に応じて、自動的にレベル補正を調整します。

## 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。

### すべてを選択

キャンバス全体を選択して選択範囲を作成します。

[ 選択 ] メニュー → [ すべてを選択 ] を選択して実行します。

### 選択を解除

選択範囲を解除します。

[ 選択 ] メニュー → [ 選択を解除 ] を選択して実行します。



選択範囲を解除するには、下記の方法もあります。

選択ツールでキャンバス上の選択範囲以外の部分をクリックする。

[Ctrl]+[D] キーを押す。

### 再選択

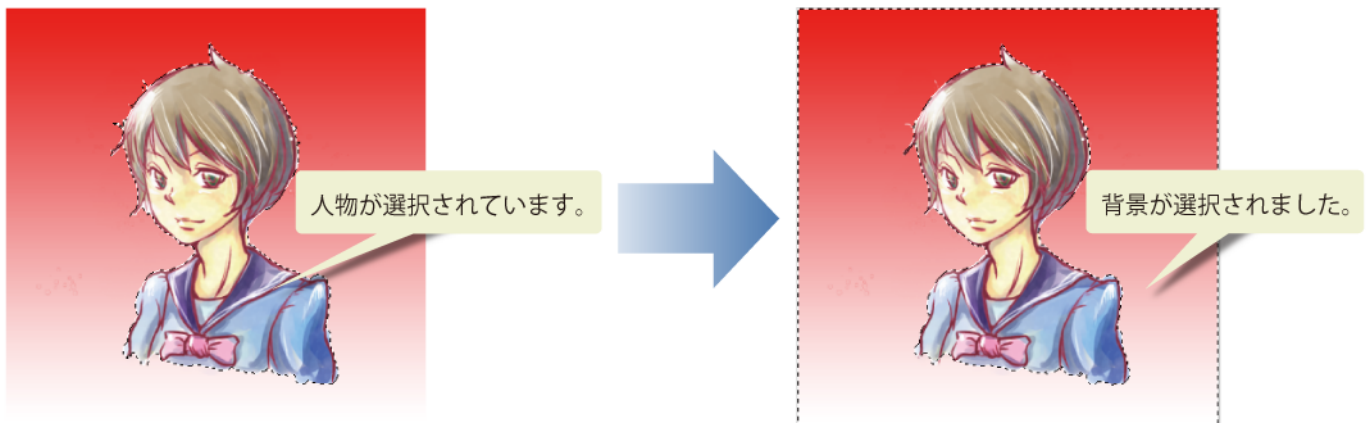
一旦解除した選択範囲を再選択します。

[ 選択 ] メニュー → [ 再選択 ] を選択して実行します。

### 選択範囲の反転

選択範囲を反転します。

[ 選択 ] メニュー → [ 選択範囲の反転 ] を選択して実行します。

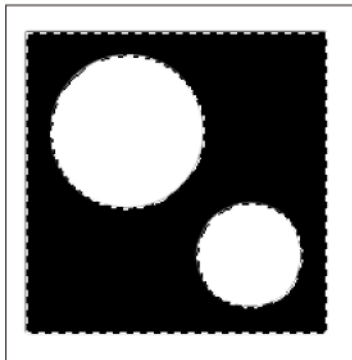


## 選択範囲の拡張

幅を指定して選択範囲を拡張したいときに使用します。

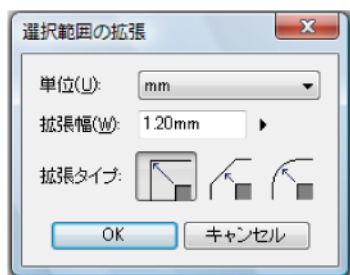
### 1 選択範囲を作成する

[ 選択 ] ツールを使用して、選択範囲を作成します。



### 2 拡張幅を指定する

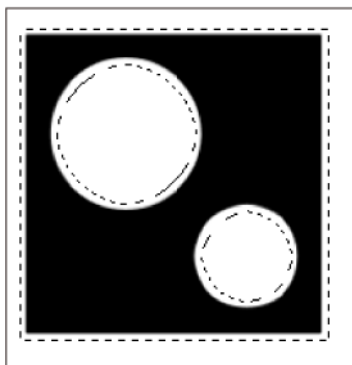
[ 選択 ] メニュー→[ 選択範囲の拡張 ] を選択すると [ 選択範囲の拡張 ] ダイアログが表示されます。



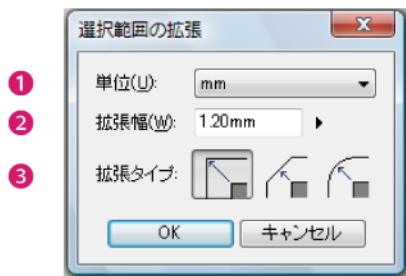
- ① [ 拡張幅 ] を指定し、[ 拡張タイプ ] を選択します。
- ② [ OK ] をクリックします。

### 3 選択範囲が拡張する

選択範囲の拡張が実行されます。



## 〔選択範囲の拡張〕ダイアログ



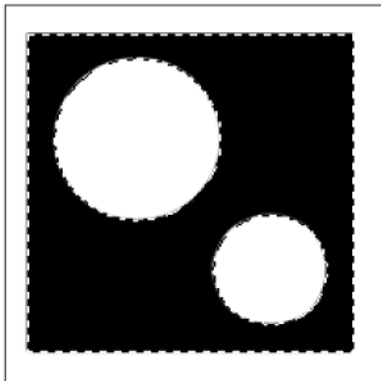
- ① **単位**  
指定する拡張幅の単位を [mm]・[px(ピクセル)] から選択します。
- ② **拡張幅**  
選択範囲の拡張幅を指定します。
- ③ **拡張タイプ**  
拡張時の角の処理を各タイプから選択します。

## 選択範囲の縮小

幅を指定して選択範囲を縮小したいときに使用します。

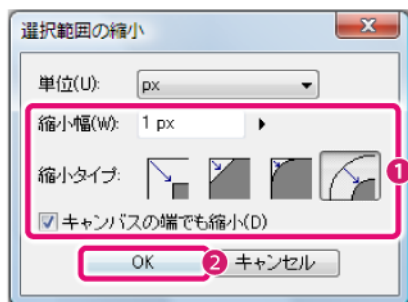
### 1 選択範囲を作成する

[選択] ツールを使用して、選択範囲を作成します。



### 2 縮小幅を指定する

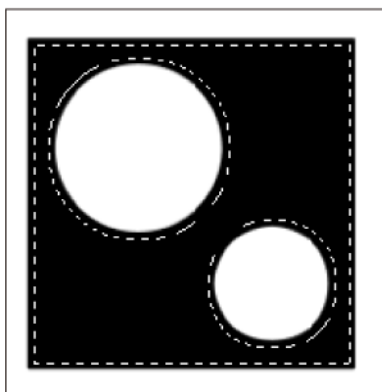
[選択] メニュー→[選択範囲の縮小] を選択すると [選択範囲の縮小] ダイアログが表示されます。



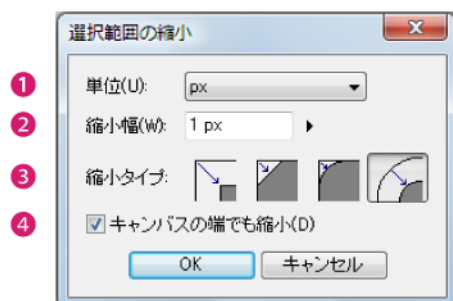
- ① [縮小幅] を指定し、[縮小タイプ] を選択します。
- ② [OK] をクリックします。

### 3 選択範囲が縮小する

選択範囲の縮小が実行されます。



#### [ 選択範囲の縮小 ] ダイアログ



#### ① 単位

指定する縮小幅の単位を [mm]・[px(ピクセル)] から選択します。

#### ② 縮小幅

選択範囲の縮小幅を指定します。

#### ③ 縮小タイプ

縮小時の角の処理を各タイプから選択します。

#### ④ キャンバスの端でも縮小

チェックボックスをオンにすると、選択範囲がキャンバスの端にかかる場合でも、選択範囲が縮小できます。

## 境界をぼかす

選択範囲内の境界をぼかしたいときに使用します。

選択範囲レイヤーや 8bit 以上の描画色を持つラスターレイヤーでは、自動的に選択範囲が 8bit グレーに変換されます。



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

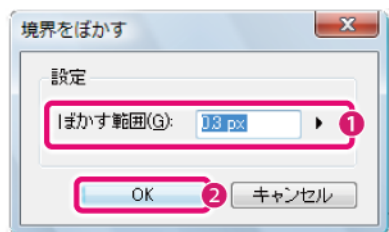
### 1 選択範囲を作成する

「選択」ツールを使用して、選択範囲を作成します。



### 2 コマンドを選択する

「選択」メニュー→「境界をぼかす」を選択すると、「境界をぼかす」ダイアログが表示されます。



① 「ぼかす範囲」を指定します。

② 「OK」をクリックします。

### 3 境界のぼかしが設定される

選択範囲に対して、境界のぼかしが設定されます。

#### 4 選択範囲を塗りつぶす（使用例）

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

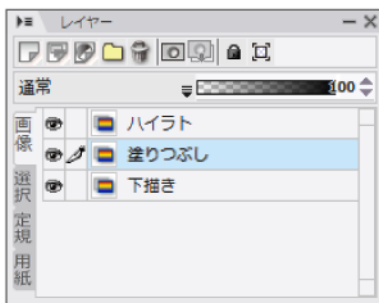
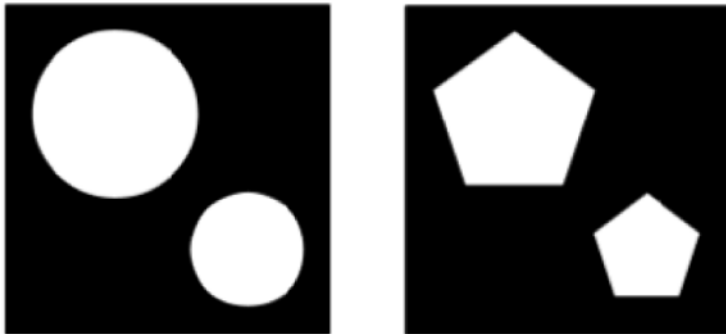


## 色域選択

色を指定して選択範囲を作成します。

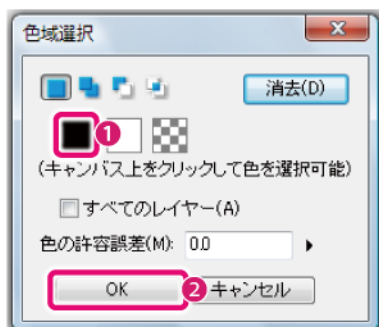
### 1 画像レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで対象の画像レイヤーを選択します。



### 2 コマンドを選択する

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

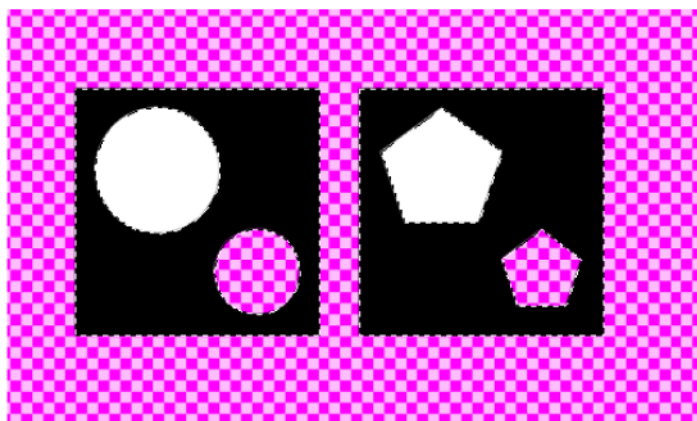


- ① [選択対象の色]を指定します。ここでは黒を指定します。  
キャンバス内に表示されている色をクリックして選択することも可能です。
- ② [OK]をクリックします。

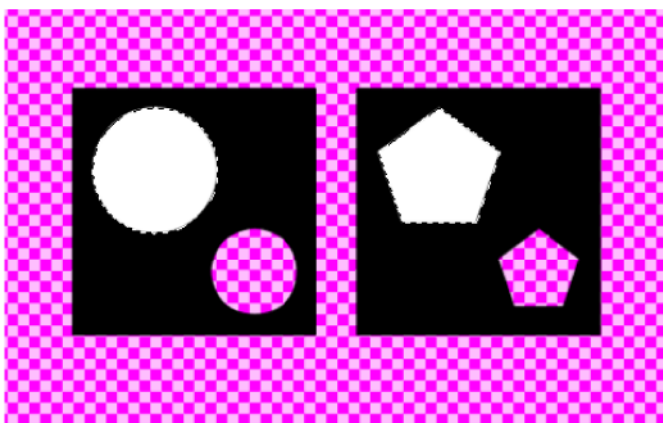


### 3 選択範囲の作成が完了する

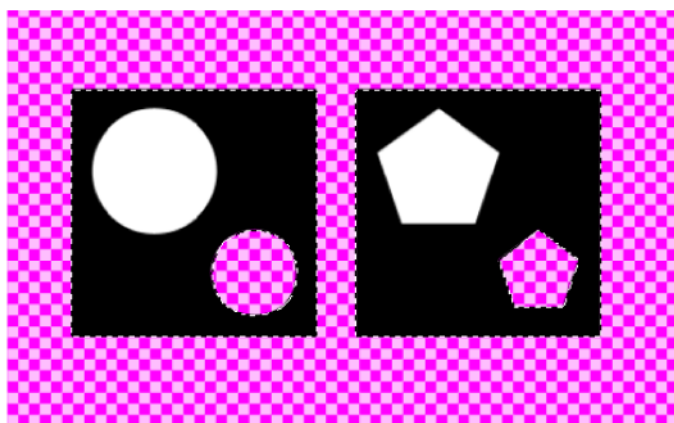
選択対象として指定した色部分に選択範囲が作成されます。ここでは、黒の領域が選択されました。



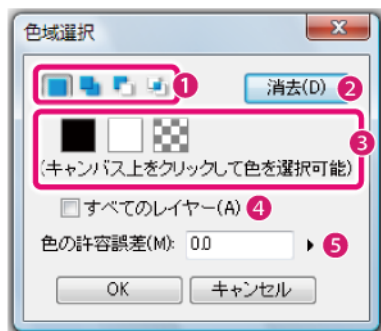
[色域選択] ダイアログの [選択対象の色] で [白] を指定した場合。描画色が [白] の部分が選択範囲になります。



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



## 「色域選択」ダイアログ



### ① 選択方法

色域の選択方法を指定します。

新規に選択		新規に選択範囲を作成します。
現在の選択に追加		すでに選択されている部分に選択範囲を追加します。
現在の選択から削除		すでに選択されている部分から選択範囲を削除します。
現在の選択から選択		すでに選択されている選択範囲と重なる部分のみを選択範囲にします。

### ② 消去ボタン

指定中の選択範囲をリセットします。

### ③ 選択対象の色

選択対象の色を [黒] [白] [透明] から選択します。

スポイト ( ) を使用して、キャンバス上をクリックして色を選択することもできます。

### ④ すべてのレイヤー

すべてのレイヤーを選択の対象にします。

### ⑤ 色の許容誤差

選択対象の色の許容誤差を設定します。

## 選択範囲レイヤー

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

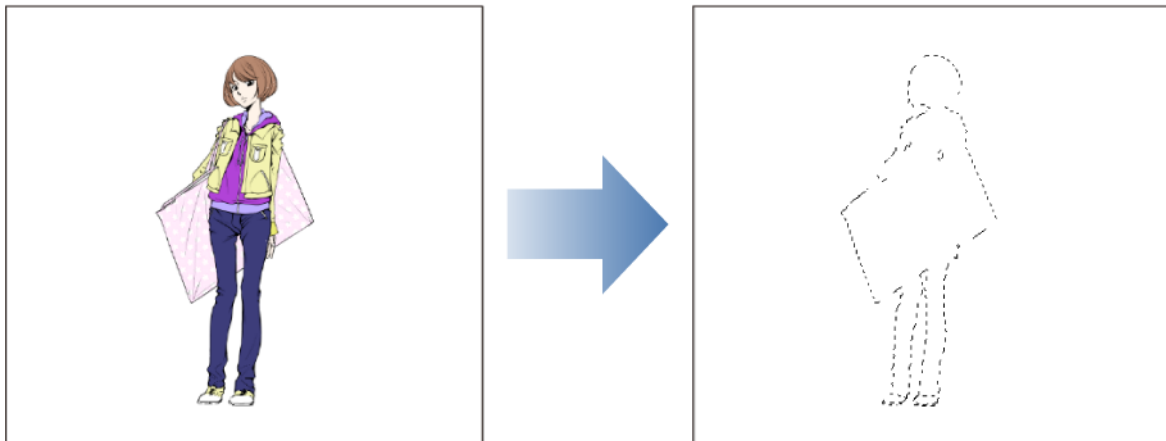
ここでは [ 選択範囲レイヤー ] を使用した選択範囲の保存方法と読み込み方法を紹介します。

### 選択範囲から作成

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

#### 1 選択範囲を作成する

[ 選択 ] ツールを使用して、選択範囲を作成します。



#### 2 コマンドを選択する

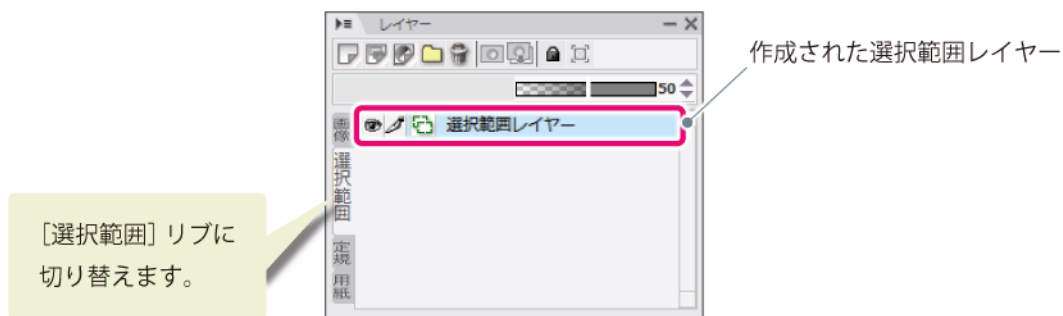
[ 選択 ] メニュー → [ 選択範囲レイヤー ] → [ 選択範囲から作成 ] を選択します。

#### 3 選択範囲の変換が完了する

選択範囲が変換され、[ 選択範囲レイヤー ] が作成されました。



[レイヤー]パレット→[選択範囲]リブを選択すると、[選択範囲レイヤー]が作成されています。



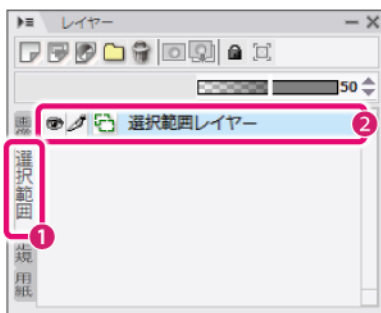
[選択範囲レイヤー]の選択範囲領域の色は、初期設定では「緑」で表示されます。選択範囲領域の色は、[環境設定]ダイアログで変更できます。詳しくは、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『レイヤー』を参照してください。

## 選択範囲に変換

[選択範囲レイヤー]に保存した選択範囲領域を、[選択範囲]に変換します。

### 1 選択範囲レイヤーを作成する

作成した[選択範囲レイヤー]を選択します。



- ① [レイヤー]パレット→[選択範囲]リブを選択します。
- ② 作成した[選択範囲レイヤー]を選択します。

### 2 コマンドを選択する

[選択]メニュー→[選択範囲レイヤー]→[選択範囲に変換]を選択します。

### 3 選択範囲レイヤーの変換が完了する

[ 選択範囲レイヤー ] が変換され、選択範囲が作成されました。

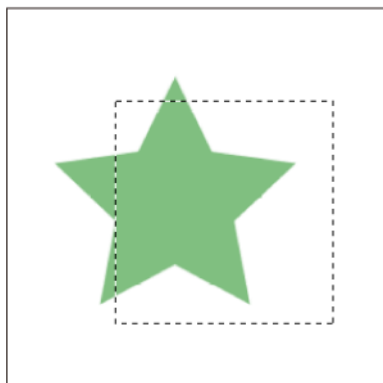


#### 選択範囲に追加

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

### 1 選択範囲を作成する

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

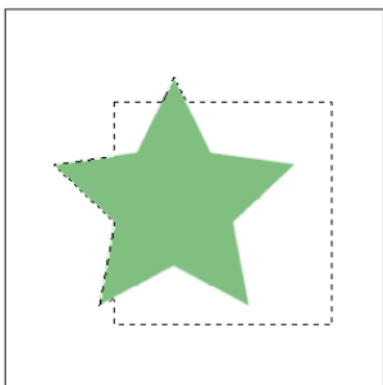


### 2 コマンドを選択する

[ 選択 ] メニュー → [ 選択範囲レイヤー ] → [ 選択範囲に追加 ] を選択します。

### 3 選択範囲の変換が完了する

矩形の選択範囲に対して星形の選択範囲の部分が追加されます。

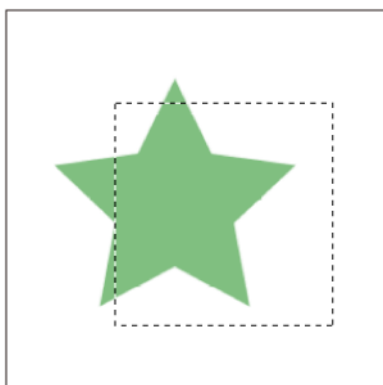


### 選択範囲から削除

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

#### 1 選択範囲を作成する

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

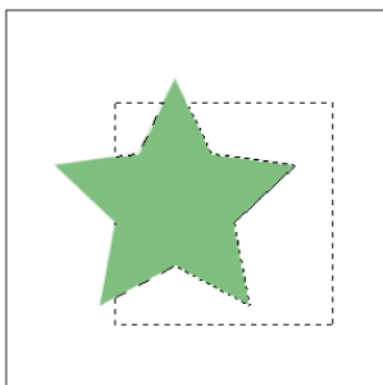


#### 2 コマンドを選択する

[ 選択 ] メニュー → [ 選択範囲レイヤー ] → [ 選択範囲から削除 ] を選択します。

#### 3 選択範囲の削除が完了する

矩形の選択範囲から星形の選択範囲の部分が削除されます。



## クイックマスクを使用

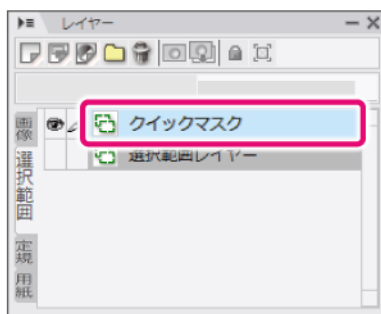
一時的な[選択範囲レイヤー]として[クイックマスクレイヤー]を作成し、描画ツールで選択範囲を作成できます。複雑な形状の選択範囲を、画像を確認しながら手軽に作成できます。

### 1 クイックマスクモードを使用する

[選択]メニュー→[クイックマスクを使用]を選択します。



[レイヤー]パレット→[選択範囲]リブに、[クイックマスクレイヤー]が表示されます。



### 2 選択範囲を描画する

描画ツールでクイックマスクに選択範囲を描画します。



### 3 クイックマスクモードを解除する

[ 選択 ] メニュー→[ クイックマスクを解除 ] を選択します。クイックマスクが解除され、クイックマスクに描画した部分に選択範囲が作成されます。

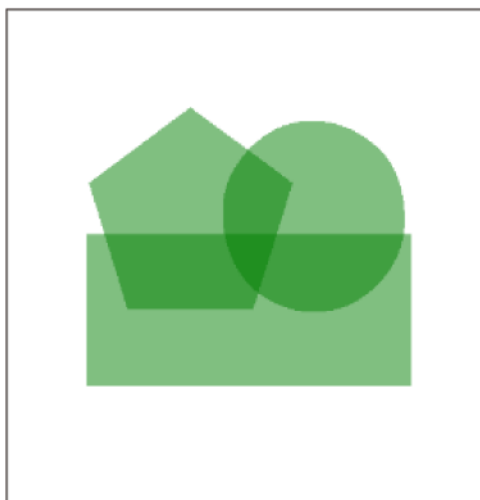


### クイックセレクトを使用

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

### 1 クイックセレクトモードに切り替える

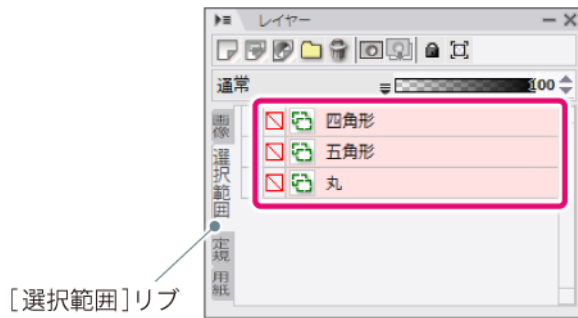
[ 選択 ] メニュー→[ クイックセレクトを使用 ] を選択します。クイックセレクトモードになります。





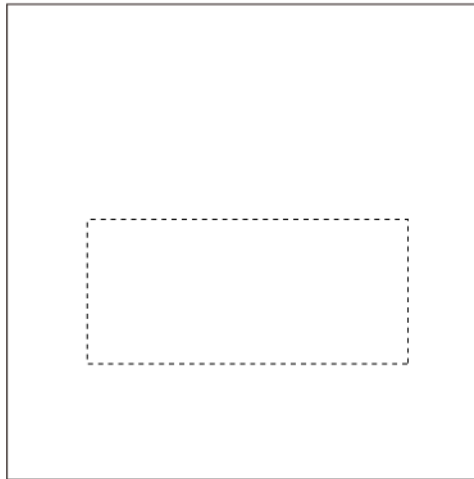
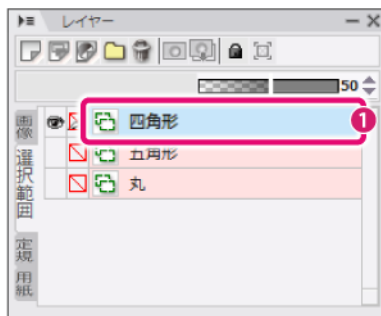
## 2 [選択範囲] リブを選択する

[レイヤー]パレット→[選択範囲]リブを選択すると、下記のような表示になります。

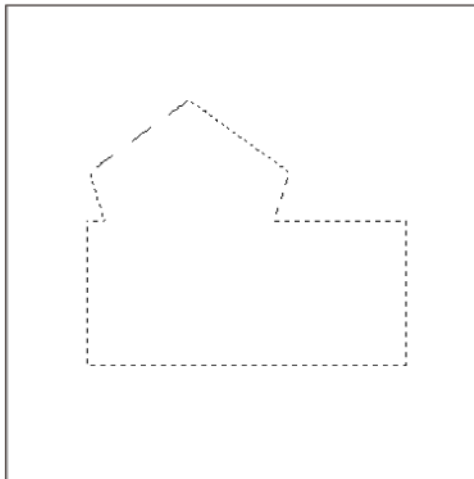
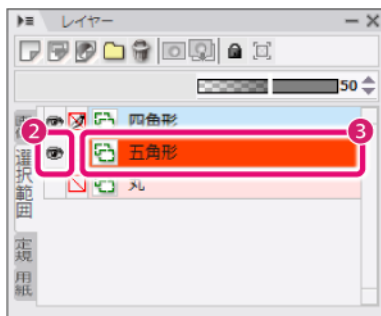


## 3 クイックセレクトモードを使用する

[レイヤー]パレットで選択範囲を切り替えます。



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



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

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

## 4 クイックセレクトモードを解除する

[選択]メニュー→[クイックセレクトを解除]を選択します。クイックセレクトモードが解除されます。

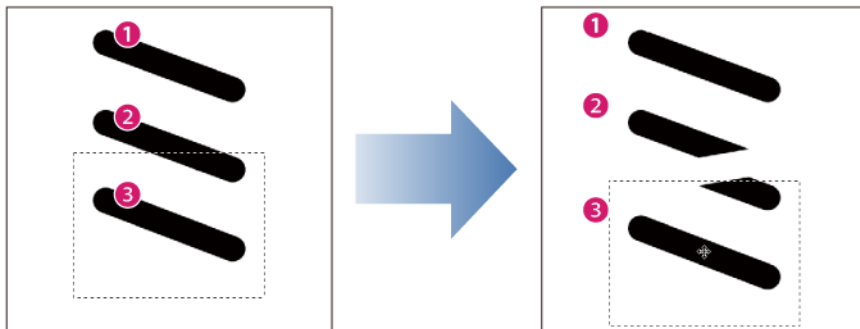
## ベクターの選択方法

[ベクターレイヤー] で描画された線に対する選択範囲の動作を選択できます。

### 選択範囲で切断

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

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

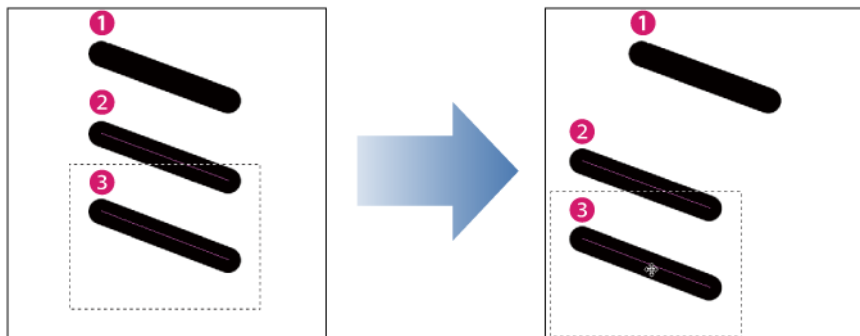


- ① 選択範囲からはみ出しているため、選択されません。
- ② 選択範囲からはみ出している部分があるため、選択範囲に納まっている部分のみが選択されて切断されます。
- ③ 選択範囲にすべて納まっているので、全体が移動します。

### 少しでもかかる線を選択

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

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

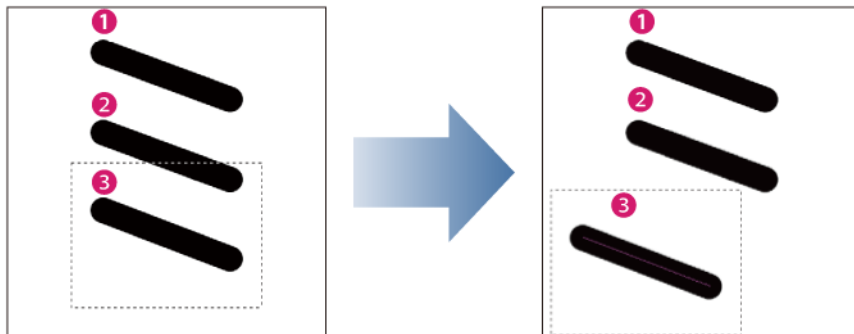


- ① 選択範囲からはみ出しているため、選択されません。
- ② 選択範囲からはみ出している部分があるが、全体が移動します。
- ③ 選択範囲にすべて納まっているので、全体が移動します。

## 完全に含まれる線を選択

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

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



- ① 選択範囲からはみ出しているため、選択されません。
- ② 選択範囲からはみ出している部分があるため、選択されません。
- ③ 選択範囲にすべて納まっているので、全体が移動します。

## 選択範囲ランチャーの表示

[ 表示 ] メニュー → [ 選択範囲ランチャーの表示 ] と同じ機能です。選択範囲ランチャーの表示・非表示を切り替えます。詳しくは『メニュー』 → 『表示メニュー』 → 『[選択範囲ランチャーの表示](#)』を参照してください。

## 選択範囲の表示

[ 表示 ] メニュー → [ 選択範囲の表示 ] と同じ機能です。選択範囲の表示・非表示を切り替えます。詳しくは『メニュー』 → 『表示メニュー』 → 『[選択範囲の表示](#)』を参照してください。

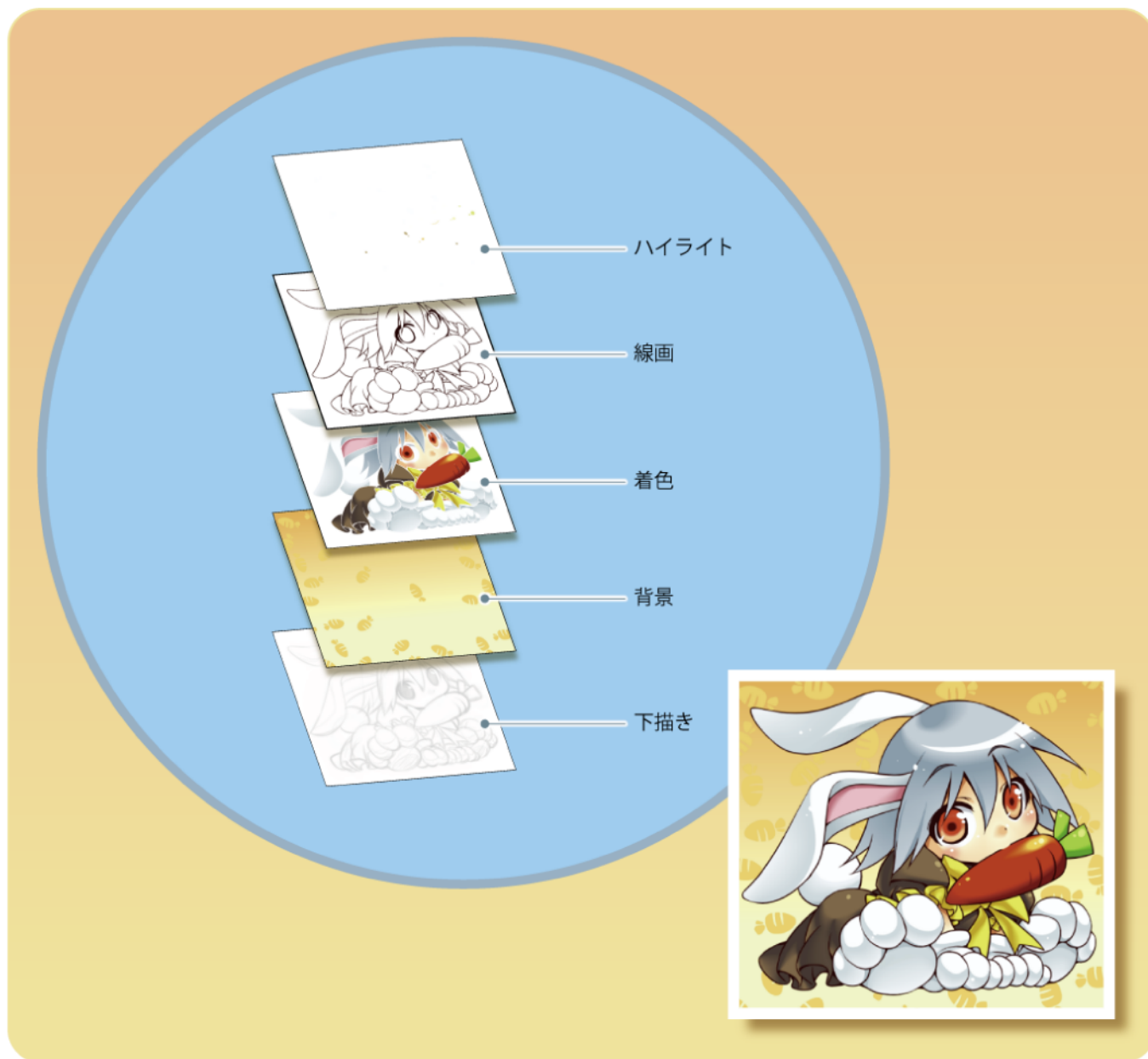
## レイヤーメニュー

「レイヤー」メニューでは、レイヤーに関する操作を行います。また、フィルタ用のレイヤーを作成し、変形・補正・特殊効果なども行えます。

### 解説：レイヤーとは

「レイヤー」とは、順番に重なった透明なフィルムのようなものです。重なった層を上から見た状態が、一枚の画像の完成図になります。

デジタルの作画では、様々な特性をもったレイヤーを工程ごとに作成し、これらを組み合わせつつ編集を行って作品を制作します。



上図の場合は、上から「ハイライト」のレイヤー、「線画」のレイヤー、「着色」のレイヤー、「背景」のレイヤー、「下描き」のレイヤーが重なって、一枚のキャンバスを構成しています。

それぞれのレイヤーごとに作業ができるので、「線画」レイヤーとは別に「着色」レイヤーを作成して色を塗ると、「線画」レイヤーに描かれた画像自体に影響を与えることなく、色を塗ることができます。

このように、レイヤーの種類と重ね方は作業上の大きなポイントになります。

## 新規ラスターレイヤー

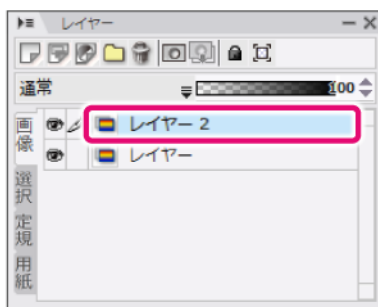
選択しているレイヤーの上に、ラスターレイヤーを新規作成します。

### 1 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[新規ラスターレイヤー]を選択します。

### 2 レイヤーの新規作成が完了する

選択中のレイヤーの上に、ラスターレイヤーが新規作成されました。



作成される [ラスターレイヤー] の設定は、[環境設定] ダイアログで変更できます。詳しくは、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『レイヤー』を参照してください。

## 新規レイヤー

レイヤーを新規に作成します。作成できるレイヤーの種類は、下記の通りです。

作成できるレイヤーの種類	[ラスターレイヤー]
	[ベクターレイヤー]
	[選択範囲レイヤー]
	[定規レイヤー]
	[パターントーンレイヤー]
	[3D ワークスペース]



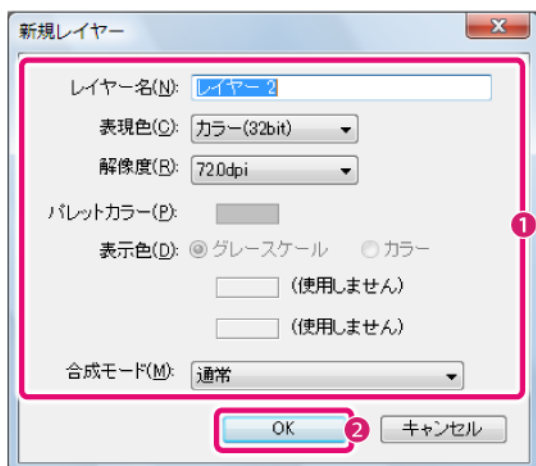
各レイヤーの詳細については、『レイヤー系パレット』→『[レイヤーパレット](#)』を参照してください。

## ラスターレイヤー

ラスター (ビットマップ) の形式の画像レイヤーを、新規に作成します。

### 1 コマンドを選択する

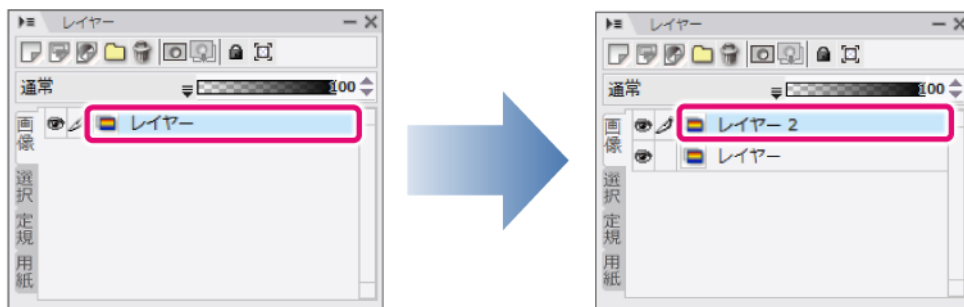
[レイヤー] メニュー→[新規レイヤー]→[ラスターレイヤー]を選択すると、[新規レイヤー] ダイアログが表示されます。



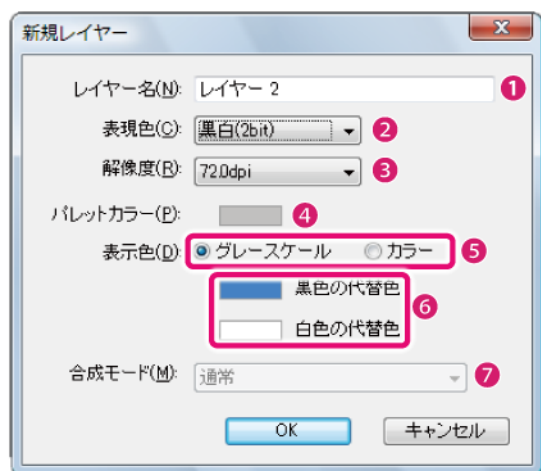
- ① レイヤーの設定を行います。
- ② [OK] をクリックします。

## 2 レイヤーの作成が完了する

[レイヤー]パレット上に新しいレイヤーが追加されます。



### [ラスターレイヤー]の設定ダイアログ



- ① **レイヤー名**  
レイヤーの名称を変更できます。
- ② **表現色**  
表現色を [黒 (1bit)]・[黒白 (2bit)]・[グレー (8bit)]・[カラー (32bit)] から選択します。
- ③ **解像度**  
レイヤーの解像度を設定します。
- ④ **パレットカラー**  
[レイヤー]パレットでの、レイヤーの表示色を設定できます。
- ⑤ **表示色**  
[黒 (1bit)]・[黒白 (2bit)]・[グレー (8bit)] の場合、レイヤーの表示モードを [グレースケール]・[カラー] から選択します。
- ⑥ **代替色**  
[黒 (1bit)]・[黒白 (2bit)]・[グレー (8bit)] の場合、画面表示の代替色を設定できます。

黒色の代替色	[表示色]が[黒 (1bit)]・[黒白 (2bit)]の場合の、[黒]の代替の表示色を設定できます。
白色の代替色	[表示色]が[黒白 (2bit)]の場合の、[白]の代替の表示色を設定できます。
グレーの代替色	[表示色]が[グレー (8bit)]の場合の、[グレー]の代替の表示色を設定できます。

## ⑦ 合成モード

他のレイヤーとの合成方法を設定できます。



[合成モード] は、[表現色] が [カラー (32bit)] のときだけ設定できます。

通常	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色をそのまま重ねます。
比較 (暗)	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、暗い方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
乗算	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を乗算合成します。合成後は、元の色より暗い色になります。
焼き込みカラー	銀塩写真の「焼き込み」のように、下のレイヤーの画像の色を暗く、コントラストを強くします。
比較 (明)	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、明るい方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
スクリーン	下にあるレイヤーの色を反転した状態で、設定中のレイヤーの色を乗算合成します。合成後は、元の色より明るい色になります。
覆い焼きカラー	銀塩写真の「覆い焼き」のように、下のレイヤーの画像の色を明るく、コントラストを弱くします。
加算	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を加算合成します。合成後は、元の色より明るい色になります。
加算 (発光)	半透明部分に対して [加算] よりも強い効果が得られます。
オーバーレイ	重ねた色に応じて [乗算] と [スクリーン] を判別して合成します。合成後は、明るい部分はより明るい色に、暗い部分はより暗い色になります。
ソフトライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、覆い焼きしたときのように元の色より明るい色になります。濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、焼き込みしたときのように暗い色になります。50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。色の部分に重ねずに描画した場合は白になります。
ハードライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、[スクリーン] に近い状態で明るい色になります。濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、[乗算] に近い状態で暗い色になります。50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。色の部分に重ねずに描画した場合、濃度が 50% のグレーより明るい色を選択すると白に、濃度が 50% のグレーより暗い色を選択するとその色になります。
差の絶対値	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を減算し、その絶対値を採用して先に描いた色の部分と合成します。

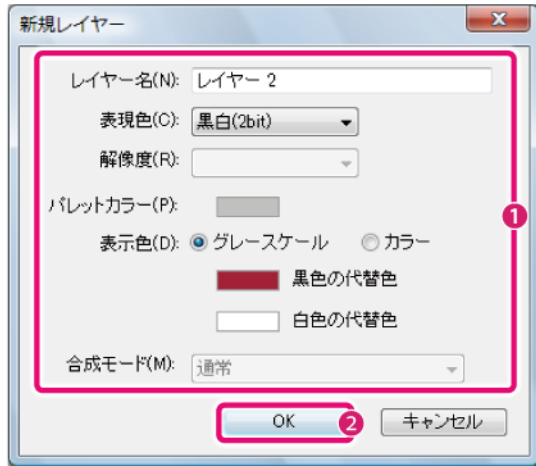


## ベクターレイヤー

ベクター（ベクトル）形式の画像レイヤーを、新規に作成します。

### 1 コマンドを選択する

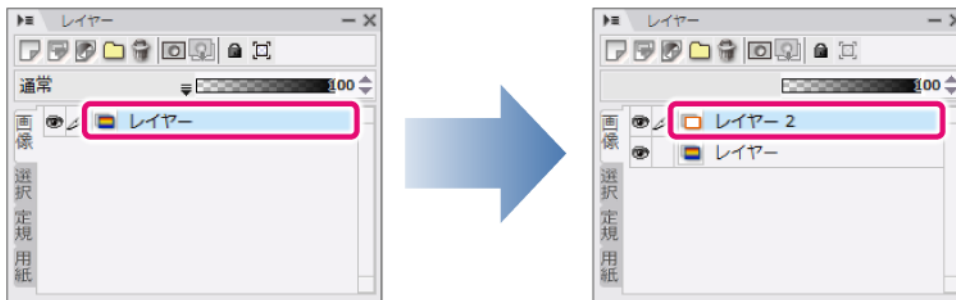
[レイヤー]メニュー→[新規レイヤー]→[ベクターレイヤー]を選択すると、[新規レイヤー]ダイアログが表示されます。



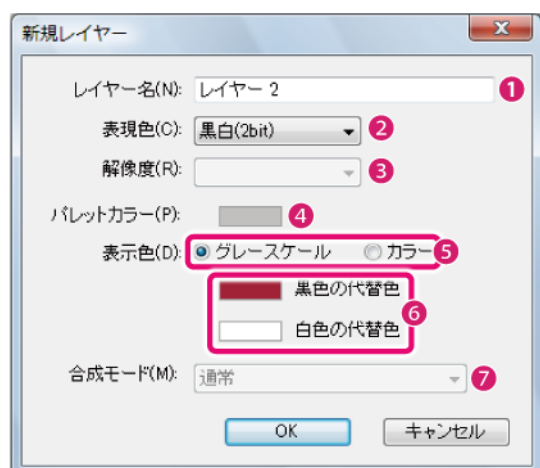
- ① レイヤーの設定を行います。
- ② [OK] をクリックします。

### 2 レイヤーの作成が完了する

[レイヤー]パレット上に新しいレイヤーが追加されます。



## [ベクターレイヤー] の設定ダイアログ



## ① レイヤー名

レイヤーの名称を変更できます。

## ② 表現色

表現色を [ 黒白 (2bit) ] ・ [ カラー (32bit) ] から選択します。

## ③ 解像度

設定できません。

## ④ パレットカラー

[レイヤー]パレットでの、レイヤーの表示色を設定できます。

## ⑤ 表示色

[ 黒白 (2bit) ] の場合、レイヤーの表示モードを [ グレースケール ] ・ [ カラー ] から選択します。

## ⑥ 代替色

[ 黒白 (2bit) ] の場合、画面表示の代替色を設定できます。

黒色の代替色	[ 表示色 ] が [ 黒白 (2bit) ] の場合、[ 黒 ] の代替の表示色を設定できます。
白色の代替色	[ 表示色 ] が [ 黒白 (2bit) ] の場合、[ 白 ] の代替の表示色を設定できます。

## ⑦ 合成モード

他のレイヤーとの合成方法を設定できます。



[合成手法] は、[表現色] が [カラー (32bit)] のときだけ設定できます。

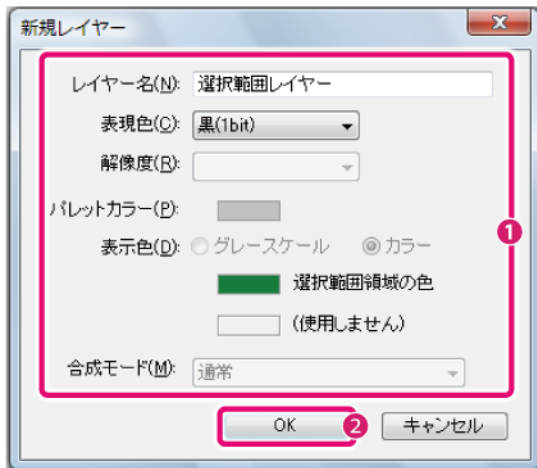
通常	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色をそのまま重ねます。
比較 (暗)	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、暗い方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
乗算	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を乗算合成します。合成後は、元の色より暗い色になります。
焼き込みカラー	銀塩写真の「焼き込み」のように、下のレイヤーの画像の色を暗く、コントラストを強くします。
比較 (明)	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、明るい方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
スクリーン	下にあるレイヤーの色を反転した状態で、設定中のレイヤーの色を乗算合成します。合成後は、元の色より明るい色になります。
覆い焼きカラー	銀塩写真の「覆い焼き」のように、下のレイヤーの画像の色を明るく、コントラストを弱くします。
加算	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を加算合成します。合成後は、元の色より明るい色になります。
加算 (発光)	半透明部分に対して [加算] よりも強い効果が得られます。
オーバーレイ	重ねた色に応じて [乗算] と [スクリーン] を判別して合成します。合成後は、明るい部分はより明るい色に、暗い部分はより暗い色になります。
ソフトライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、覆い焼きしたときのように元の色より明るい色になります。濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、焼き込みしたときのように暗い色になります。50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。色の部分に重ねずに描画した場合は白になります。
ハードライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、[スクリーン] に近い状態で明るい色になります。濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、[乗算] に近い状態で暗い色になります。50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。色の部分に重ねずに描画した場合、濃度が 50% のグレーより明るい色を選択すると白に、濃度が 50% のグレーより暗い色を選択するとその色になります。
差の絶対値	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を減算し、その絶対値を採用して先に描いた色の部分と合成します。

## 選択範囲レイヤー

選択範囲の保存や作成に使用する、[ 選択範囲レイヤー ] を新規に作成します。保存した選択範囲は再利用できます。

### 1 レイヤーの設定を行う

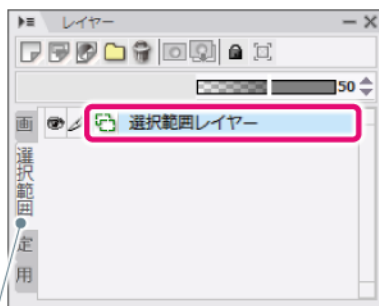
[ レイヤー ] メニュー → [ 新規レイヤー ] → [ 選択範囲レイヤー ] を選択すると、[ 新規レイヤー ] ダイアログが表示されます。



- ① レイヤーの設定を行います。
- ② [OK] をクリックします。

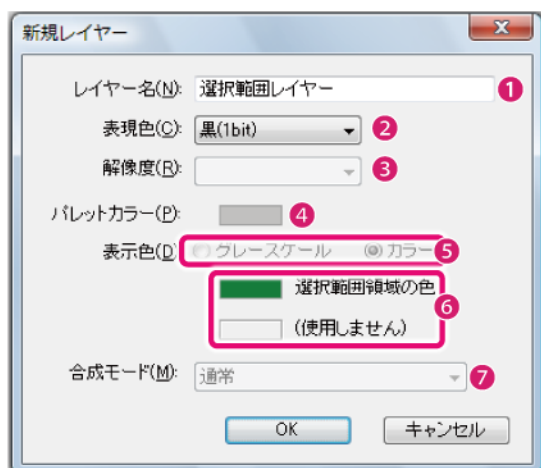
### 2 レイヤーの作成が完了する

[ レイヤー ] パレットの [ 選択範囲 ] リブに、新しい [ 選択範囲レイヤー ] が作成されます。



[ 選択範囲 ] リブ

## [ 選択範囲レイヤー ] の設定ダイアログ

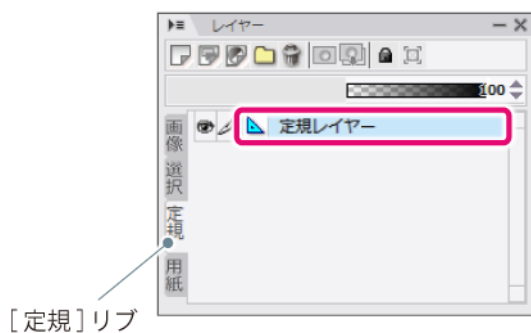


- ① **レイヤー名**  
レイヤーの名称を変更できます。
- ② **表現色**  
表現色を [ 黒 (1bit) ] ・ [ グレー (8bit) ] から選択します。
- ③ **解像度**  
設定できません。
- ④ **パレットカラー**  
[ レイヤー ] パレットでの、レイヤーの表示色を設定できます。
- ⑤ **表示色**  
設定できません。
- ⑥ **選択範囲領域の色**  
選択範囲領域の表示色を、代替色で設定できます。
- ⑦ **合成モード**  
設定できません。

## 定規レイヤー

[ 定規レイヤー ] を作成します。画像上に定規を作成し、規則的な線を描画するときに利用できます。

[ レイヤー ] メニュー→ [ 新規レイヤー ] → [ 定規レイヤー ] を選択すると、[ レイヤー ] パレットの [ 定規 ] リブに [ 定規レイヤー ] が作成されます。

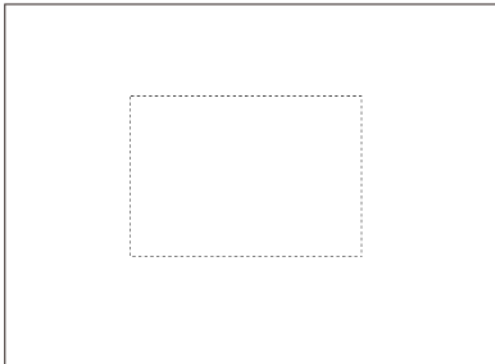


## パターントーンレイヤー

[パターントーンレイヤー]を作成します。画像上に選択範囲を作成し、選択範囲内にトーンを貼り込むときに利用できます。

### 1 選択範囲を作成する

パターントーンを貼りたい場所に、選択範囲を作成します。

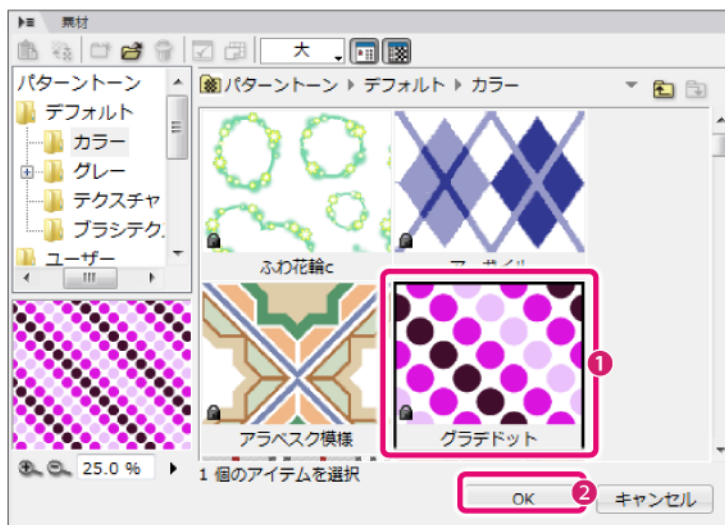


選択範囲を作成しない場合は、キャンバス全体にパターントーンが貼り込まれます。

### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[新規レイヤー]→[パターントーンレイヤー]を選択します。

### 3 パターントーンを選択する



- ① [素材]ダイアログで、パターントーンを選択します。ここでは、パターントーン素材「グラデドット」を選択します。
- ② [OK]をクリックします。



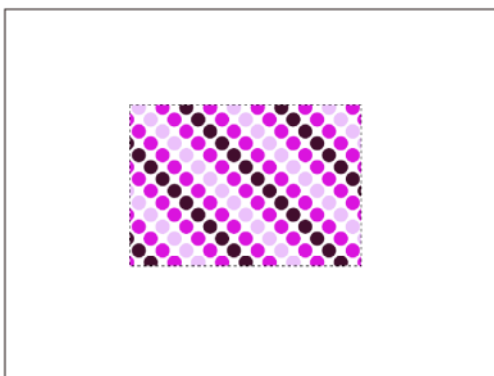
[素材]ダイアログでは、パターントーン以外の素材は選択できません。



選択したパターントーンをダブルクリックしても、パターントーンを貼り込めます。

## 4 パターントーンが貼り込まれる

キャンバスに、選択したパターントーンが貼り込まれます。



### 素材ダイアログ



#### ① 素材の登録

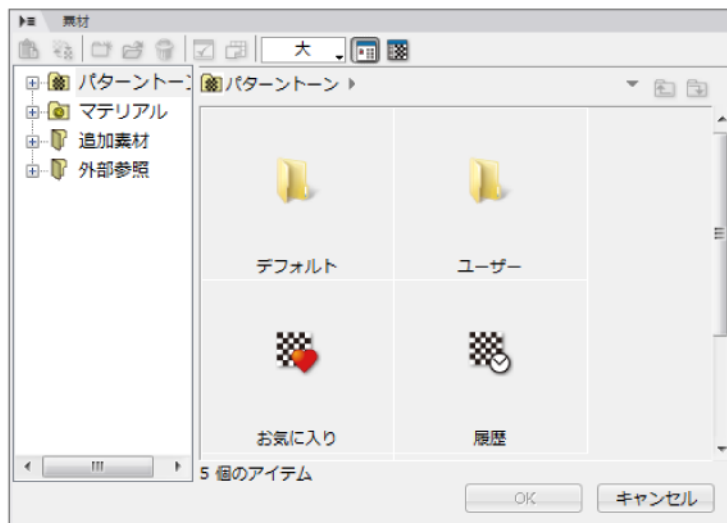
[素材]パレットの各[ユーザー]フォルダに、外部の素材ファイルを読み込んで登録します。

#### ② 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]から選択して切り替えます。

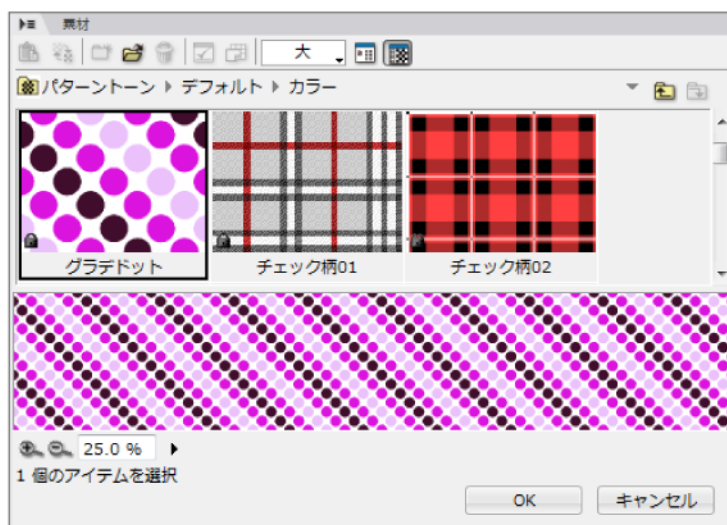
## ③ ツリー表示切り替え

ツリー表示の表示・非表示を切り替えます。[ ツリー表示切り替え ] をオンにした場合は、ツリー表示がパレットの左側に表示されます。



## ④ 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。[ ツリー表示切り替え ] をオフにして [ プレビュー表示切り替え ] をオンにした場合は、プレビュー表示がパレットの下側に広がって表示されます。



## ⑤ ツリー表示

[ 素材 ] パレットのフォルダの階層を表示します。フォルダ名部分をクリックすると、そのフォルダを開きます。

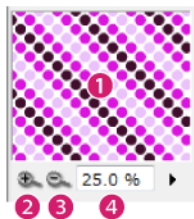


[ ツリー表示 ] は、[ 素材 ] パレットと同じです。詳細については、『補助系パレット』 → 『素材パレット』 → 『[素材パレットの機能](#)』を参照してください。



## ⑥ 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。



①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。
②拡大表示	プレビュー画像を拡大表示します。
③縮小表示	プレビュー画像を縮小表示します。
④拡大率	プレビュー画像の表示サイズを、スライダーまたは数値入力で変更します。

## ⑦ 素材一覧のコントロール



①フォルダ名表示	選択中のフォルダの階層をフォルダ名で表示し、フォルダ名部分をクリックすると、そのフォルダを開きます。
②フォルダー一覧表示	クリックすると、次の階層のフォルダを一覧表示したメニューを表示します。メニューからフォルダを選択すると、そのフォルダを開きます。
③ツリー表示	クリックすると、[素材]ダイアログのフォルダの階層を表示したメニューを表示します。メニューからフォルダを選択すると、そのフォルダを開きます。
④上へ移動	ひとつ上の階層に移動します。
⑤下へ移動	ひとつ下の階層に移動します。

## ⑧ 素材一覧

選択中のフォルダ内の素材を一覧表示します。一覧の表示方法は、[プルダウンメニュー]で切り替えられます。



[素材]ダイアログでは、[素材一覧]に ComicStudio 形式のトーンを表示できませんが、利用できません。ComicStudio 形式のトーンには、[素材一覧]上で赤い × 印のアイコンが表示されます。

## ⑨ OK

[素材]ダイアログの設定でキャンバスにパターントーンを貼り込み、ダイアログを閉じます。


## ⑩ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

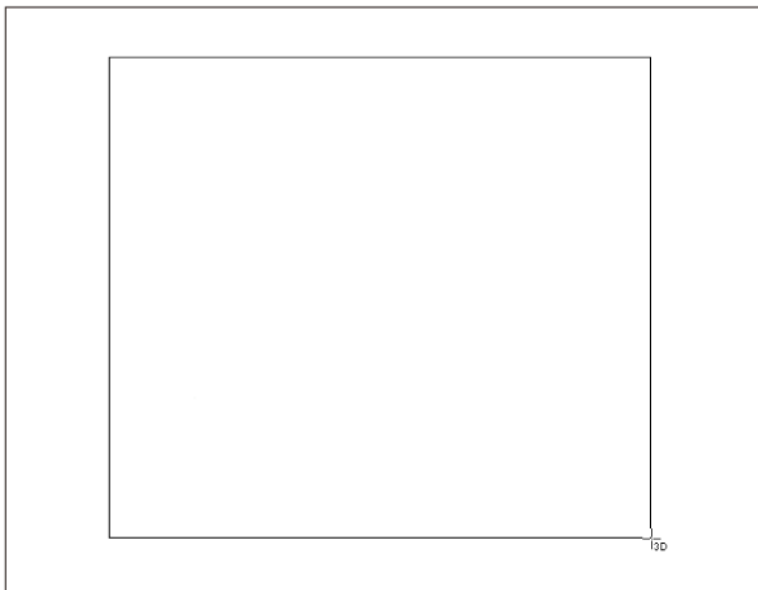
## 3D ワークスペース

3D 下描き機能で使用する、[3D ワークスペース レイヤーフォルダ] を新規に作成します。このレイヤーフォルダ内には、[3D プレビューレイヤー] が含まれています。[3D プレビューレイヤー] は、読み込んだ 3D 素材などを管理するために使用します。

### 1 コマンドを選択する

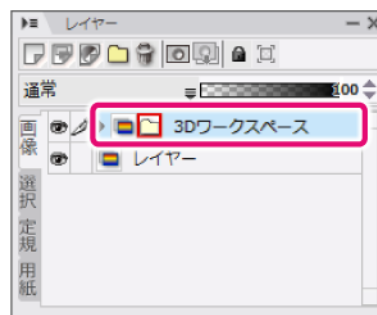
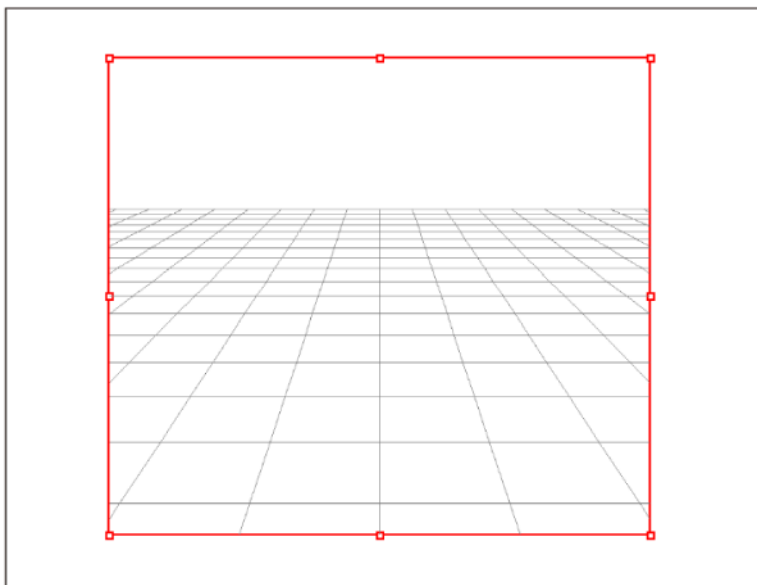
[レイヤー] メニュー → [新規レイヤー] → [3D ワークスペース] を選択します。アイコンの形が 3D スペースを指定するためのアイコン (  ) に変わります。

### 2 3D ワークスペースの範囲を指定する

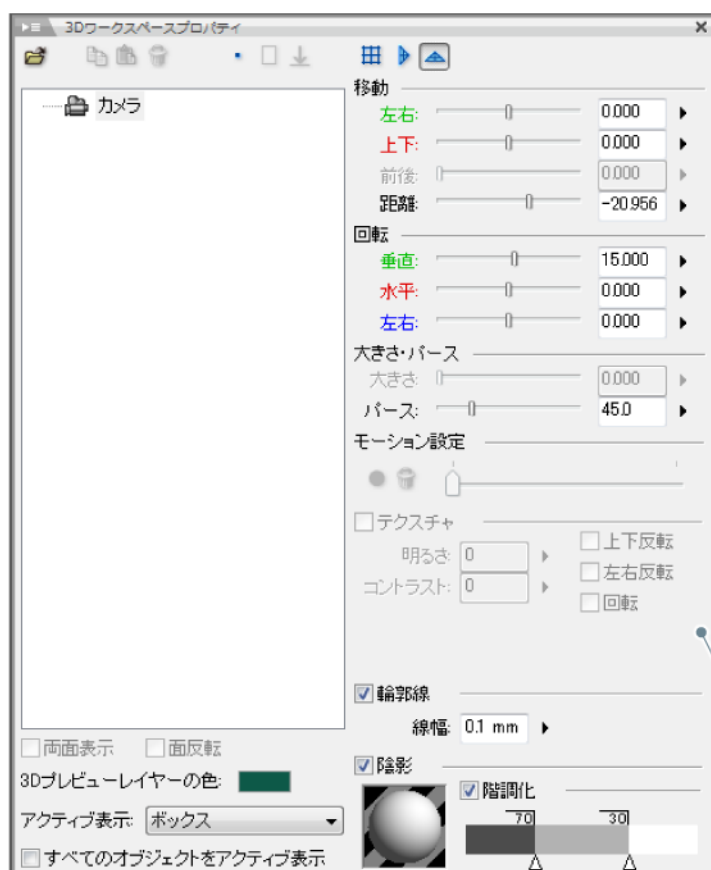


### 3 3D ワークスペースの作成完了

キャンバスに 3D ワークスペースが作成され、[レイヤー] パレットに [3D ワークスペースレイヤー] が作成されます。



作成された 3D ワークスペースには、[3D ワークスペースプロパティ] から 3D 素材を読み込むことができます。



[3D ワークスペースプロパティ]



作成した [3D ワークスペース] への 3D 素材の読み込み方法については、『解説：3D 機能』→『3D ワークスペースの基本操作』→『[3D データを読み込む](#)』を参照してください。

**解説：フィルタ、フィルタレイヤー、フィルタフォルダの違い**

下記の方法でレイヤーに対して変形・補正・特殊効果などを行えます。

フィルタ	選択しているレイヤーに対してだけ、変形・補正・特殊効果を行います。効果の再編集は行えません。
フィルタレイヤー	<p>選択しているレイヤーの上に、フィルタ用のレイヤーを作成し、変形・補正・特殊効果などを行えます。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 作成されたフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。</li><li>● フィルタレイヤーをダブルクリックすると、効果を再編集できます。</li><li>● 画像レイヤーに直接効果を適用しないため、フィルタレイヤーを削除すれば元の状態に戻すことができます。</li></ul>
フィルタフォルダ化	<p>レイヤーフォルダを作成し、フォルダ内にフィルタレイヤーを作成します。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。</li><li>● フィルタレイヤーをダブルクリックすると、効果を再編集できます。</li><li>● 画像レイヤーに直接効果を適用しないため、フィルタレイヤーを削除すれば元の状態に戻すことができます。</li></ul>

## 新規フィルタレイヤー

選択しているレイヤーの上に、フィルタ用のレイヤーを作成し、変形・補正・特殊効果などを行います。

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	画像の明るさをヒストグラムから調整するフィルタです。
反転	描画済みのレイヤーの上に [反転レイヤー] を作成して、フィルタレイヤーの下にあるレイヤーの色が反転表示されます。
グラデーションマップ	画像の濃淡に合わせてグラデーションの色を置換して彩色します。
色相・彩度・明度	色の三要素である HSV カラーモデル (色相・彩度・明度) を調整します。
カラーバランス	画像の色調を調整するフィルタレイヤーを作成します。
質感	画像に質感の効果を与えます。
マスク (全領域を表示)	画面全体にマスクをかけられます。レイヤーに描画すると、その部分にマスクが作成されて下のレイヤーの画像が隠れるようになります。
マスク (全領域を隠す)	画面全体にマスクがかかります。このレイヤーに描画すると、その部分のマスクが削られて下のレイヤーの画像が見えるようになります。



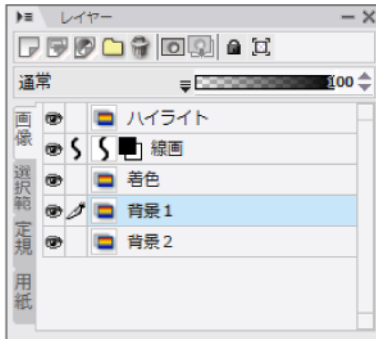
- 作成されたフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。
- フィルタレイヤーをダブルクリックすると、効果を再編集できます。
- 画像レイヤーに直接効果を適用しないため、フィルタレイヤーを削除すれば元の状態に戻すことができます。

## 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レイヤーを作成します。

### 1 レイヤーを選択する

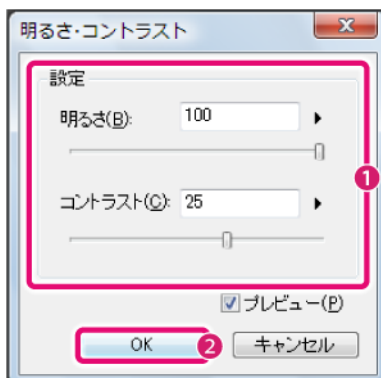
[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、背景の一番上のレイヤーを選択します。



作成されるフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

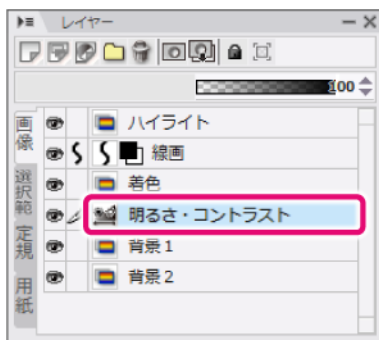
[レイヤー]メニュー→[新規フィルタレイヤー]→[明るさ・コントラスト]を選択すると、[明るさ・コントラスト]ダイアログが表示されます。ダイアログの設定を行います。



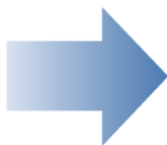
- ① 明るさとコントラストを調整します。
- ② [OK] をクリックします。

### 3 フィルタレイヤーの作成が完了する

[明るさ・コントラスト]のフィルタレイヤーが作成されて、背景の明るさ・コントラストが調整されました。

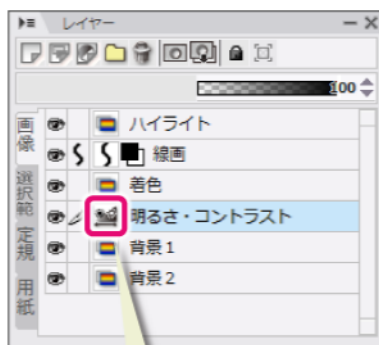


[元画像]

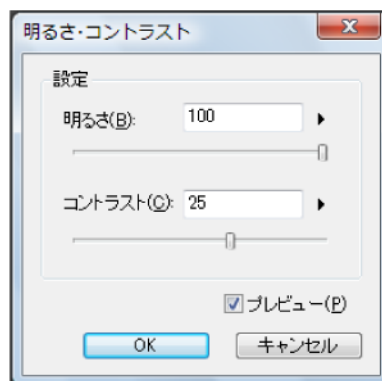
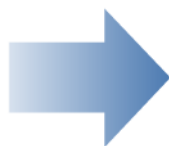


[明るさ]100・[コントラスト]25

フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[明るさ・コントラスト]ダイアログを再度開くことができます。

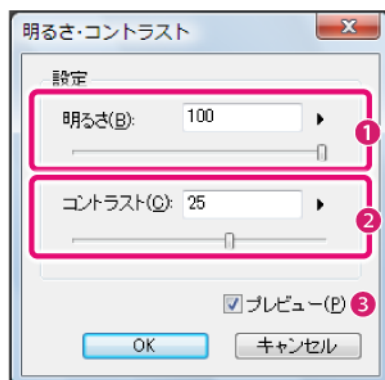


ダブルクリックします。



作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタを適用する前と後の状態を比較できます。フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## [明るさ・コントラスト] ダイアログ



### ① 明るさ

画像の明るさを調整します。数値が小さいほど画像が暗くなり、大きいほど明るくなります。

### ② コントラスト

画像のコントラスト（明暗の強さ）を調整します。数値が小さいほど画像のコントラストが低くなり、大きいほど画像のコントラストが高くなります。

### ③ プレビュー

キャンバスにプレビュー画像を表示します。

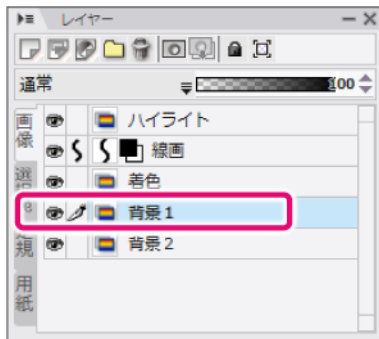


## トーンカーブ

画像の明暗をグラフで調整するフィルタレイヤーを作成します。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、背景の一番上のレイヤーを選択します。

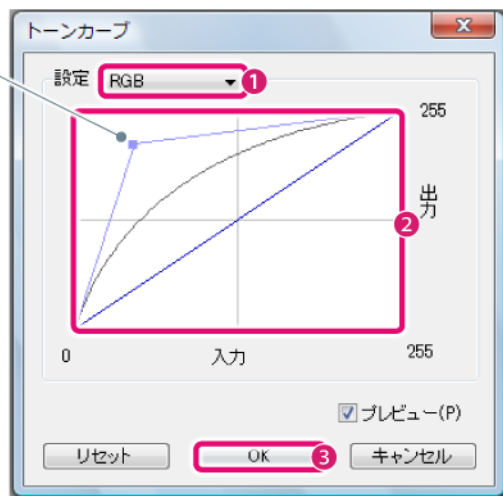


作成されるフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[新規フィルタレイヤー]→[トーンカーブ]を選択すると、[トーンカーブ]ダイアログが表示されます。グラフを変化させ、明暗を調整します。

コントロールポイント



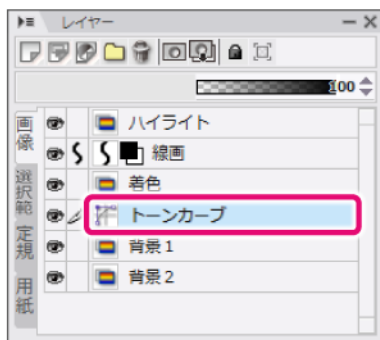
- ① 設定を行うチャンネルを選択します。
- ② グラフ内をクリックしてコントロールポイントを追加し、コントロールポイント上でドラッグしてグラフを変化させ調整します。
- ③ [OK] をクリックします。



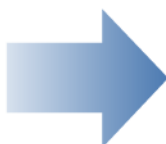
- コントロールポイントをグラフ外までドラッグすると、削除されます。
- グラフの横軸は [入力] 値 (元の明るさ)、縦軸は [出力] 値 (設定後の明るさ) になります。

### 3 フィルタレイヤーの作成が完了する

[トーンカーブ]のフィルタレイヤーが作成されて、背景の明暗が調整されました。

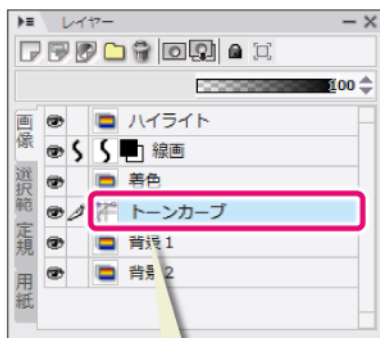


[元画像]

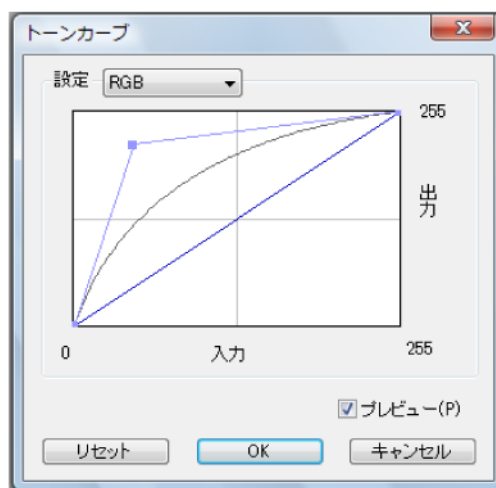
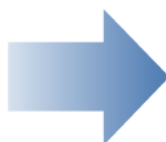


[トーンカーブ適用後]

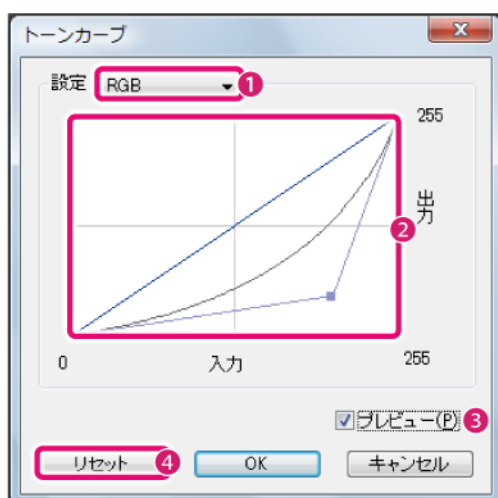
フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[トーンカーブ]ダイアログを再度開くことができます。



ダブルクリックします。



作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタを適用する前と後の状態を比較できます。フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

**[ トーンカーブ ] ダイアログ****① チャンネル**

明暗を調整したいチャンネルを、[RGB]・[Red]・[Green]・[Blue] から選択します。

**② トーンカーブ**

画像の明暗を調整するグラフです。コントロールポイントをドラッグして調整します。

グラフの横軸は [入力] 値 (元の明るさ)、縦軸は [出力] 値 (設定後の明るさ) になります。

**③ プレビュー**

キャンバスにプレビュー画像を表示します。

**④ リセット**

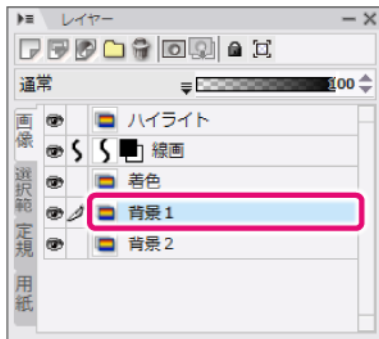
設定を初期状態に戻します。

## レベル補正

画像の明るさをヒストグラムから調整するフィルタレイヤーを作成します。

### 1 レイヤーを選択する

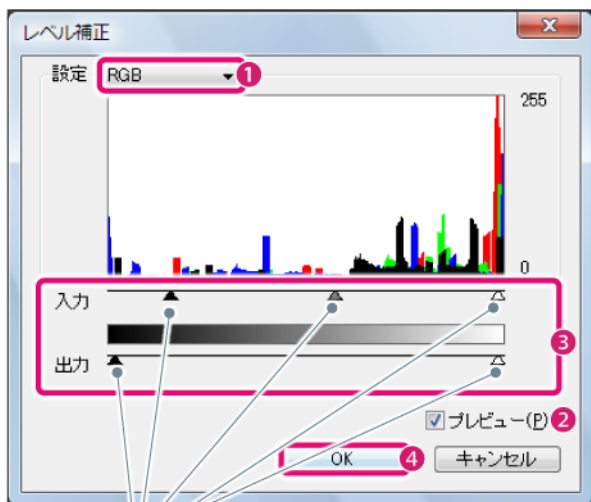
[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、背景の一番上のレイヤーを選択します。



作成されるフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[新規フィルタレイヤー]→[レベル補正]を選択すると、[レベル補正]ダイアログが表示されます。グラフを変化させ、画像の明るさを調整します。



コントロールポイント

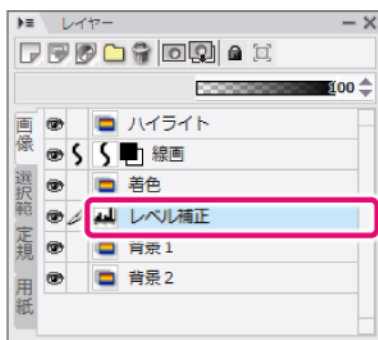
- ① 明るさを調整したいチャンネルを選択します。
- ② [プレビュー]チェックボックスをオンにします。
- ③ ヒストグラムの下にある三角形の[コントロールポイント]を移動して、画像の明るさを調整します。
- ④ [OK]をクリックします。



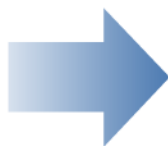
ヒストグラムの山が左右どちらかの端に到達していない場合は、コントロールポイントを山の端に移動します。山がヒストグラムの横幅すべてにかかるように調整すると、画像全体を補正できます。

### 3 フィルタレイヤーの作成が完了する

[レベル補正]のフィルタレイヤーが作成されて、背景の明暗が調整されました。

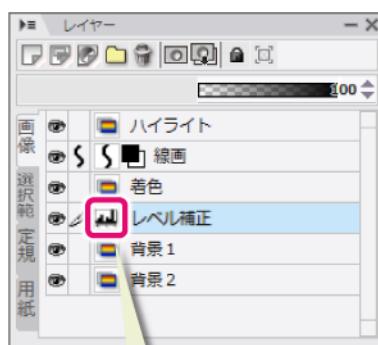


〔元画像〕

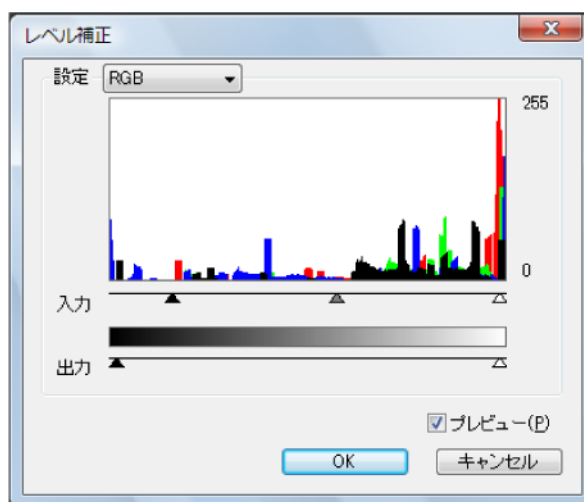
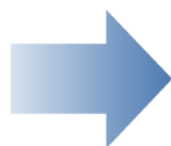


〔レベル補正適用後〕

フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[レベル補正]ダイアログを再度開くことができます。

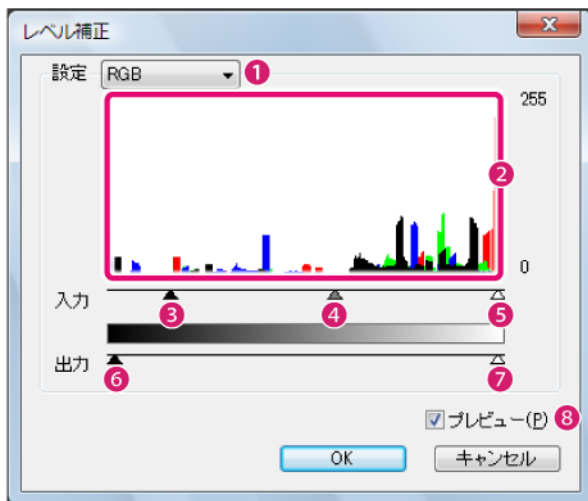


ダブルクリックします。



- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタを適用する前と後の状態を比較できます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## [ レベル補正 ] ダイアログ



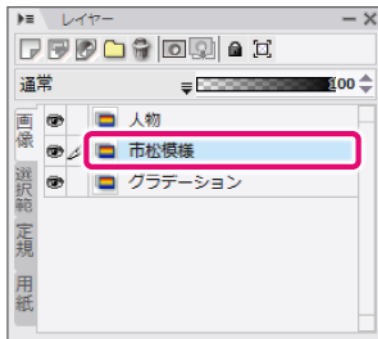
- ① **チャンネル**  
レベルを補正したいチャンネルを、[RGB]・[Red]・[Green]・[Blue] から選択します。
- ② **ヒストグラム**  
暗い部分（左側）と明るい部分（右側）の情報量が山状のグラフとなって表示されます。
- ③ **シャドウ入力**  
画像の一番暗いポイントを設定します。  
通常はヒストグラムの山の左側のふもとに配置します。
- ④ **ガンマ入力**  
画像の中間の明るさを設定します。
- ⑤ **ハイライト入力**  
画像の一番明るいポイントを設定します。  
通常はヒストグラムの山の右側のふもとに配置します。
- ⑥ **シャドウ出力**  
画像の一番暗いポイントの濃さを設定します。
- ⑦ **ハイライト出力**  
画像の一番明るいポイントの濃さを設定します。
- ⑧ **プレビュー**  
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

## 反転

描画済みのレイヤーの上に [反転レイヤー] を作成して、フィルタレイヤーの下にあるレイヤーの色を反転表示します。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[市松模様] のレイヤーを選択します。

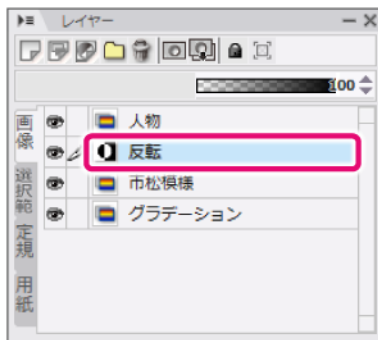


### 2 コマンドを選択する

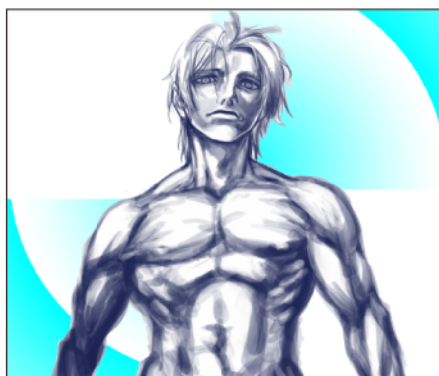
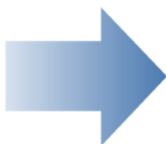
[レイヤー] メニュー → [新規フィルタレイヤー] → [反転] を選択します。

### 3 レイヤーの色が反転する

[反転] のフィルタレイヤーが作成されて、[市松模様]・[グラデーション] のレイヤーの色が反転されました。



[元画像]



[反転適用後]



- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタを適用する前と後の状態を比較できます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## グラデーションマップ

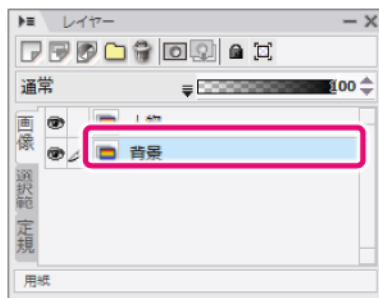
画像の濃淡に合わせてグラデーションの色を置換して彩色します。



〔グラデーションマップ〕は、〔フィルタ〕メニュー→〔効果〕→〔グラデ彩色〕と同じ効果が得られます。

### 1 レイヤーを選択する

〔レイヤー〕パレットから彩色したいレイヤーを選択します。ここでは、背景のレイヤーを選択します。



作成されるフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

〔レイヤー〕メニュー→〔新規フィルタレイヤー〕→〔グラデーションマップ〕を選択すると、〔グラデーションマップ〕ダイアログが表示されます。



〔グラデーションマップ〕を選択したときに、警告ダイアログが表示されます。〔グラデーションマップ〕のフィルタレイヤーは、Ver.1.0.10以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.0.10以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、〔いいえ〕をクリックし、〔グラデーションマップ〕は使用しないでください。なお、お使いの IllustStudio のバージョンは、〔ヘルプ〕メニュー→〔バージョン情報〕を選択すると確認できます。

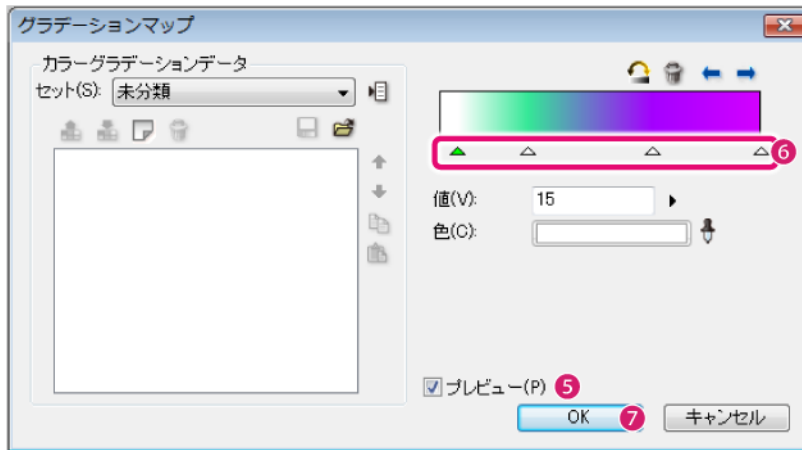
### 3 彩色の設定を行う

〔グラデーションマップ〕ダイアログで次の設定を行います。



- ① 〔ノード〕をクリックします。
- ② 〔色〕をクリックし、グラデーションに使用する色を選択します。
- ③ グラデーションの外側をクリックし、ノードを作成します。ノードの位置はあとで調整できます。
- ④ 〔色〕をクリックし、グラデーションに使用する色を選択します。必要に応じて、手順③～④の操作を繰り返し行います。

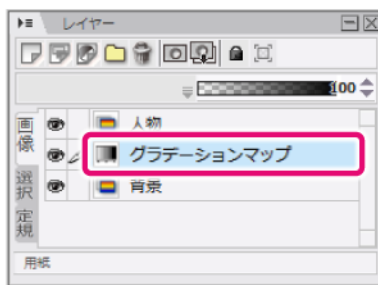




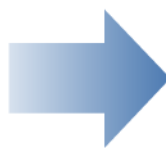
- ⑤ [プレビュー] チェックボックスをオンにします。キャンバスに設定がプレビューされます。
- ⑥ [ノード] を左右にドラッグし、色を調整します。
- ⑦ [OK] をクリックします。

#### 4 フィルタレイヤーの作成が完了する

[グラデーションマップ] のフィルタレイヤーが作成されて、[グラデーションマップ] ダイアログの設定で背景が彩色されました。

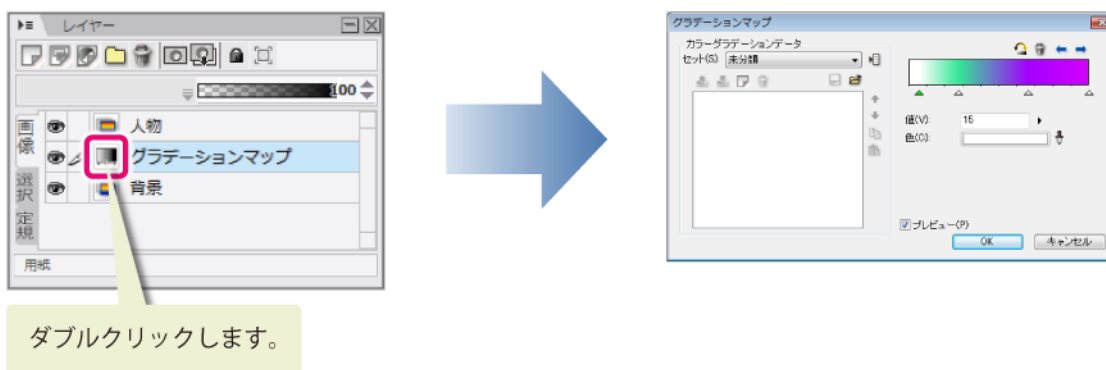


[元画像]



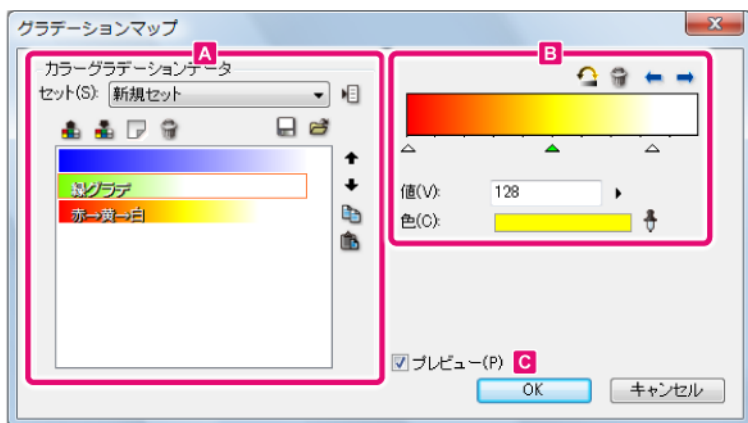
[グラデーションマップ適用後]

フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[グラデーションマップ] ダイアログが再度開きます。



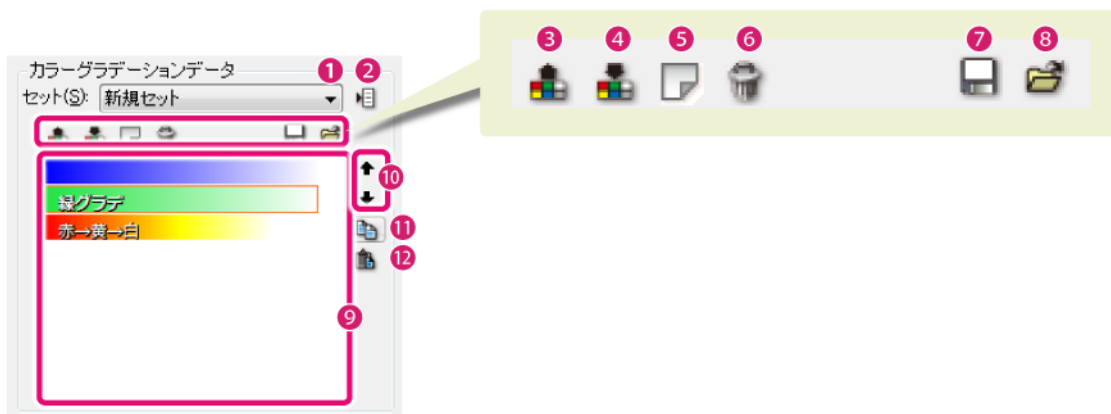
- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## [グラデーションマップ] ダイアログ



## A. カラーグラデーションデータ

カラーグラデーションデータの管理を行います。



## ① セット

クリックすると、カラーグラデーションデータセットをリスト表示します。[グラデーションリスト]に表示するグラデーションセットを切り替えられます。

## ② メニュー表示

カラーグラデーションセットに関するメニューを表示します。

セットの新規作成	カラーグラデーションデータセットを新規作成します。
セットの設定変更	選択したカラーグラデーションデータセットの名前を変更します。
セットの削除	選択したカラーグラデーションデータセットを削除します。
セットの複製	選択したカラーグラデーションデータセットを複製します。



各コマンドを選択して表示されるダイアログに、[環境バックアップの対象にする]の項目があります。チェックをオンにすると、環境バックアップを行うときに書き出す対象として設定されます。

## ③ カラーグラデーションの取得

リストから選択したグラデーション設定を、カラーバーに読み込みます。

## ④ カラーグラデーションの登録

カラーバーに表示しているグラデーションの設定を、[グラデーションリスト]で選択している設定に上書き保存します。

**⑤ カラーグラデーションの追加**

カラーバーに表示しているグラデーションの設定を、[グラデーションリスト]に登録します。登録したグラデーションは、[グラデーションリスト]の一番下に追加されます。

**⑥ カラーグラデーションの削除**

[グラデーションリスト]で選択中のグラデーション設定を削除します。

**⑦ カラーグラデーションの書き出し**

グラデーション設定を設定ファイル（拡張子：cgs）として書き出します。

**⑧ カラーグラデーションの読み込み**

グラデーションの設定ファイル（拡張子：cgs）を読み込みます。

**⑨ グラデーションリスト**

現在表示しているカラーグラデーションデータセットに含まれる、グラデーション設定の一覧です。



各グラデーション設定の上で右クリックすると、グラデーションに名前を付けて表示できます。

**⑩ 上に移動 / 下に移動**

[グラデーションリスト]で選択中のグラデーション設定を、[グラデーションリスト]の上下に移動します。

**⑪ カラーグラデーションのコピー**

[グラデーションリスト]で選択中のグラデーション設定を、コピーします。

**⑫ カラーグラデーションの貼りつけ**

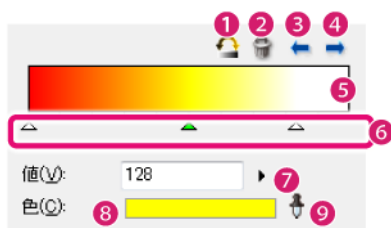
[カラーグラデーションのコピー]でコピーしたグラデーション設定を、[グラデーションリスト]に貼りつけます。



グラデーション設定は、他のセットの[グラデーションリスト]にも貼りつけできます。

## B. カラーグラデーション設定

ノードを動かしてカラーグラデーションを作成します。



### ① グラデーション反転

カラーグラデーションの設定を反転させます。

### ② ノードを削除

選択中のノードを削除します。

### ③ 前のノード

選択中のノードの左隣にあるノードを選択するよう切り替えます。

### ④ 次のノード

選択中のノードの右隣にあるノードを選択するよう切り替えます。

### ⑤ カラーバー

グラデーションの設定をプレビュー表示します。

### ⑥ ノード

グラデーションに使用する色を設定できます。必要に応じて複数作成でき、空欄をクリックすると[△]が追加できます。削除するには、[△]を外側にドラッグします。左右にドラッグすると、グラデーションの階調を調整できます。

### ⑦ 値

カラーバーは 256 の色でグラデーションを表現しています。選択中のノードが 256 段階中のどの地点にあるのかを表示、設定できます。

### ⑧ 色

選択中のノードの色を表示します。クリックすると[色の設定]ダイアログが開き、色を変更できます。

### ⑨ 画面の色を拾う

[スポイト]ツールに切り替わり、デスクトップ上から色を取得できます。

## C. プレビュー

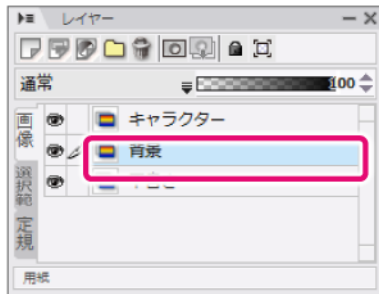
[グラデーションマップ]ダイアログの設定を、キャンバスにプレビュー表示します。

## 色相・彩度・明度

[レイヤー]メニュー→[新規フィルタレイヤー]に[色相・彩度・明度]が追加されました。[色相・彩度・明度]は、編集集中のレイヤーの上に、色の三要素であるHSVカラーモデル(色相・彩度・明度)を調整するフィルタレイヤーを作成します。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットから彩色したいレイヤーを選択します。ここでは、背景のレイヤーを選択します。



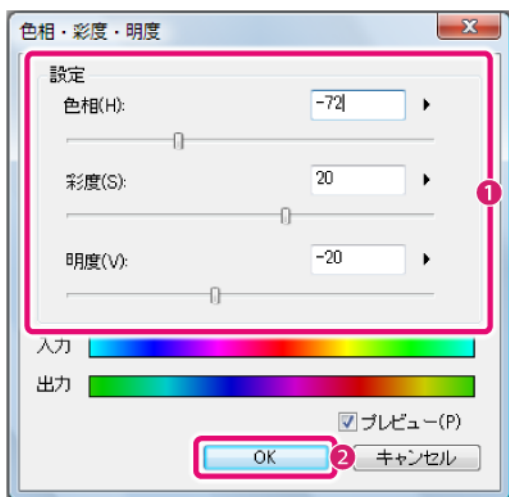
作成されるフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[新規フィルタレイヤー]→[色相・彩度・明度]を選択すると、[色相・彩度・明度]ダイアログが表示されます。スライダーを変化させて、画像の色を調整します。



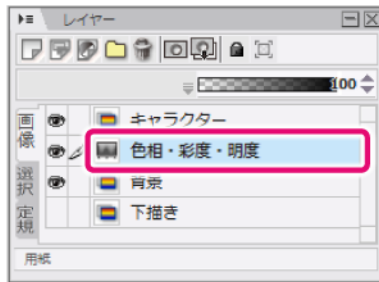
[色相・彩度・明度]を選択したときに、警告ダイアログが表示されます。[色相・彩度・明度]のフィルタレイヤーは、Ver.1.0.10以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.0.10以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、[いいえ]をクリックし、[色相・彩度・明度]は使用しないでください。なお、お使いのIllustStudioのバージョンは、[ヘルプ]メニュー→[バージョン情報]を選択すると確認できます。



- ① [色相]・[彩度]・[明度]のスライダーを変化させて、画像の色を調整します。
- ② [OK]をクリックします。

### 3 フィルタレイヤーの作成が完了する

[色相・彩度・明度]のフィルタレイヤーが作成されて、背景の色が調整されました。

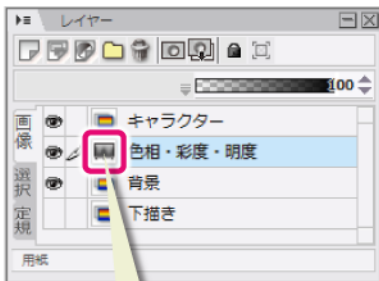


[元画像]

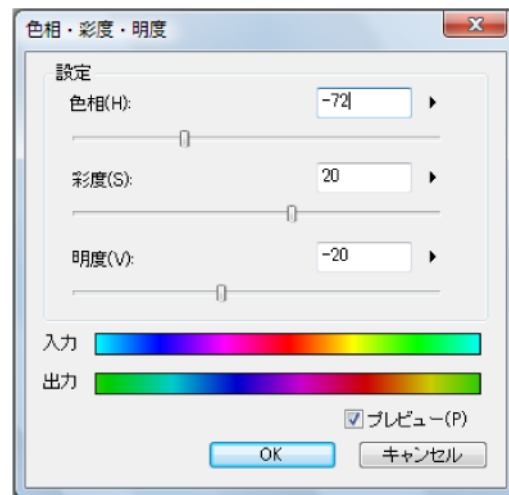


[色相]：-72・[彩度]：20・[明度]：-20

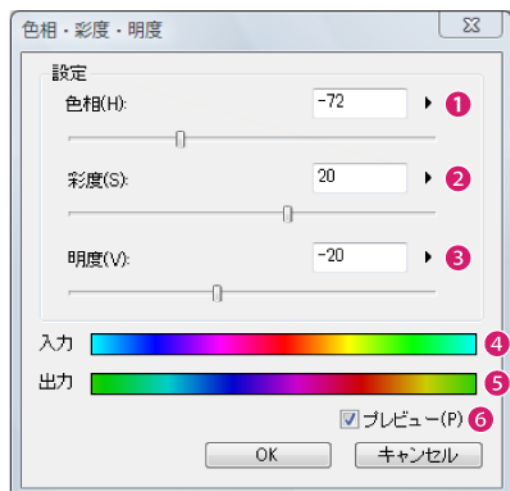
フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[色相・彩度・明度]ダイアログが再度開きます。



ダブルクリックします。



作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

**[色相・彩度・明度] ダイアログ**

- ① **色相**  
色合いを指し、赤、青、黄などの色の種類を調整します。
- ② **彩度**  
色の鮮やかさを指し、色の強さを調整します。
- ③ **明度**  
色の明るさを指し、色の明るさを調整します。
- ④ **入力**  
変更前の画像の色を表しています。
- ⑤ **出力**  
変更後の画像の色を表しています。
- ⑥ **プレビュー**  
プレビュー画像を表示します。



## カラーバランス

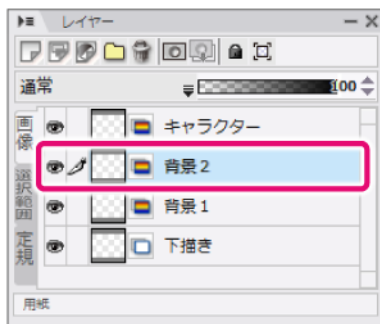
画像の色調を調整するフィルタレイヤーを作成します。

### !重要

〔カラーバランス〕は、RGB にのみ対応しています。

## 1 レイヤーを選択する

〔レイヤー〕パレットからレイヤーを選択します。ここでは、背景の一番上のレイヤーを選択します。



### メモ

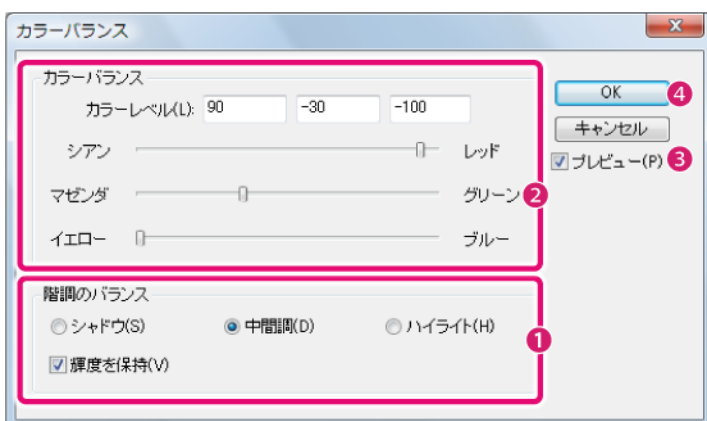
作成されるフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。

## 2 コマンドを選択する

〔レイヤー〕メニュー→〔新規フィルタレイヤー〕→〔カラーバランス〕を選択すると、〔カラーバランス〕ダイアログが表示されます。ダイアログの設定を行います。

### !重要

〔カラーバランス〕を選択したときに、警告ダイアログが表示されます。〔カラーバランス〕のフィルタレイヤーは、Ver.1.1.7 以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.1.7 以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、〔いいえ〕をクリックし、〔色相・彩度・明度〕は使用しないでください。なお、お使いの IllustStudio のバージョンは、〔ヘルプ〕メニュー→〔バージョン情報〕を選択すると確認できます。



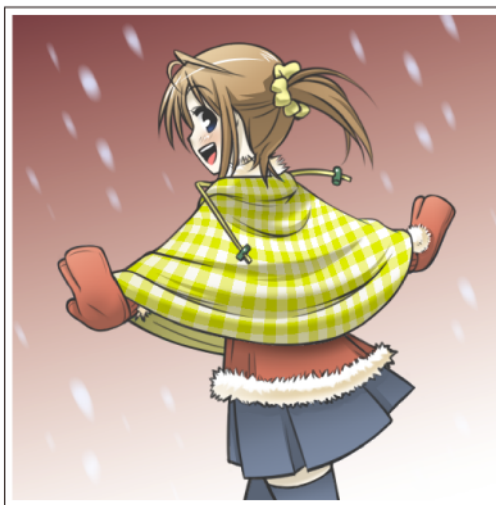
- ① 階調のバランスから、調整したい項目を選択します。カラーバランスは項目ごとに設定できます。
- ② カラーバランスのスライダーを移動して、色を調整します。カラーレベルで数値入力もできます。
- ③ 〔プレビュー〕チェックボックスをオンにすると、設定がキャンバスにプレビューされます。
- ④ 〔OK〕をクリックします。

### 3 フィルタが実行される

画像のカラーバランスが調整され、背景の色が調整されました。

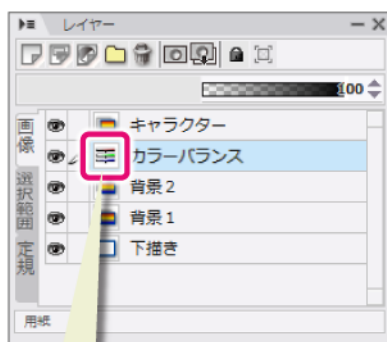


[元画像]

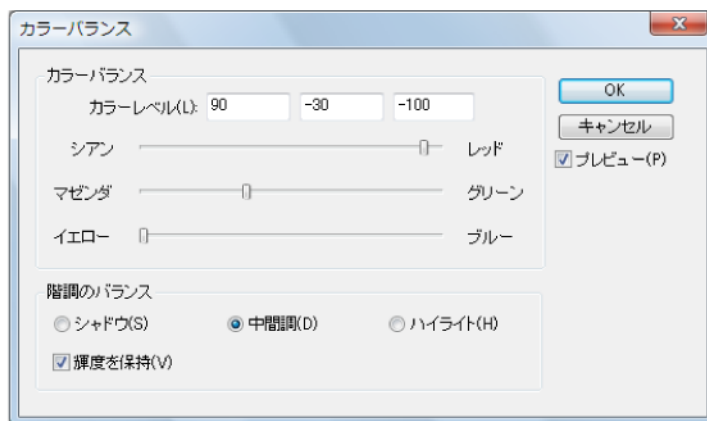


[中間調、カラーレベル：90,-30,-100]

フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[カラーバランス] ダイアログを再度開けます。

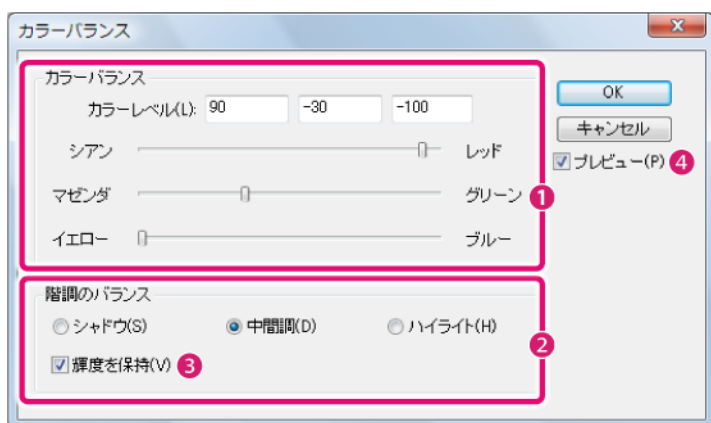


ダブルクリックします。



- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタを適用する前と後の状態を比較できます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## [ カラーバランス ] ダイアログ



### ① カラーバランス

画像のカラーバランスをスライダーで調整します。[シアン/レッド]、[マゼンダ/グリーン]、[イエロー/ブルー]の各スライダーは、右へ移動させるとレッド、グリーン、ブルーそれぞれの色味が増し、左へ移動させるとシアン、マゼンダ、イエローの色味が増します。

[カラーレベル]は各スライダーの数値を表示しています。左から順に[シアン/レッド]、[マゼンダ/グリーン]、[イエロー/ブルー]の現在の数値です。数値を入力して調整することもできます。

### ② 階調のバランス

画像の階調のバランスを、[シャドウ]、[中間調]、[ハイライト]から選択します。別々に設定を管理しているので、同時に設定を調整できます。

### ③ 輝度を保持

階調のバランスを調整する場合に輝度を保持します。

### ④ プレビュー

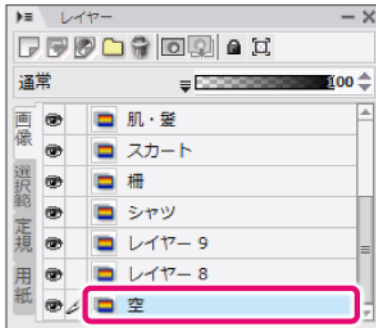
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

## 質感

画像に質感の効果を与えるフィルタレイヤーを作成します。

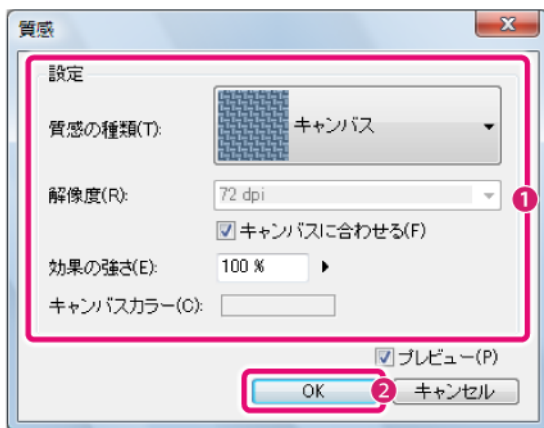
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[空レイヤー]を選択します。



### 2 コマンドを選択する

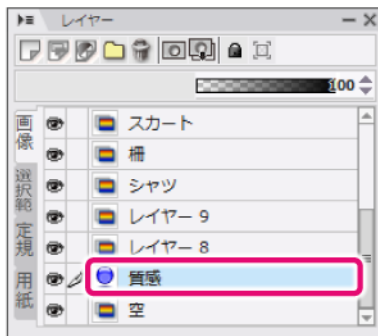
[レイヤー]メニュー→[新規フィルタレイヤー]→[質感]を選択します。[質感]ダイアログが表示されます。ダイアログを設定します。



- ① 質感の種類や濃度などを設定します。
- ② [OK] をクリックします。

### 3 質感が変更される

[質感]のフィルタレイヤーが作成され、[空レイヤー]の画像の質感が変更されました。

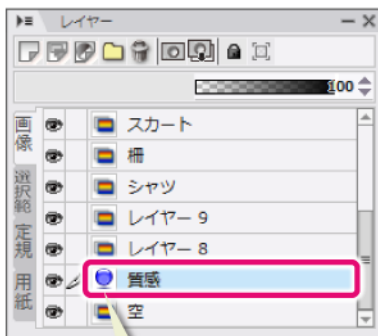


〔元画像〕

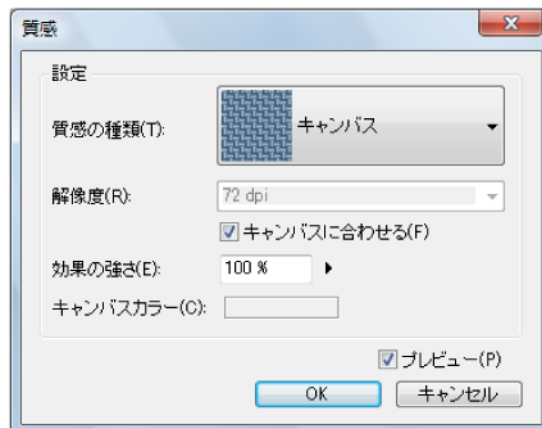


〔質感（キャンパス）を適用後〕

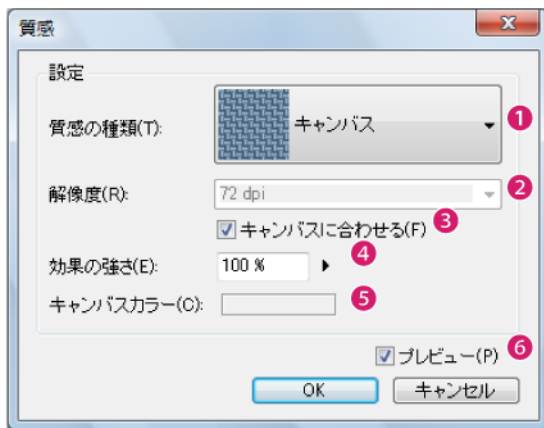
フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[質感]ダイアログを再度開くことができます。



ダブルクリックします。



作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタを適用する前と後の状態を比較できます。フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

**[質感] ダイアログ****① 種類**

適用する質感の種類を変更できます。

- パターン読み込み
- キャンバス
- 格子
- まだら模様 1
- まだら模様 2
- 画用紙
- 壁
- 走査線（縦）
- 走査線（横）
- ブラインド



「パターン読み込み」を選択すると、「素材」パレットに登録されているパターントーンを、「質感の種類」に設定できます。  
設定方法の詳細は、次の『[パターントーンを質感に設定する](#)』を参照してください。

**② 解像度**

質感の解像度を指定できます。

目の粗さを変更したい場合、この値を調整します。

**③ キャンバスに合わせる**

ON にすると、解像度を質感を適用しようとしているキャンバスの基準解像度に合わせます。

**④ 効果の強さ**

質感適用の強さを指定できます。

**⑤ キャンバスカラー**

設定できません。

**⑥ プレビュー**

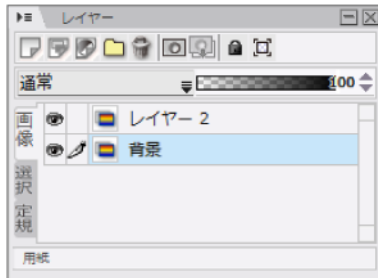
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

## パターントーンを質感に設定する

[質感の種類]を設定するときに、[素材]パレットに登録されているパターントーンを指定できます。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。

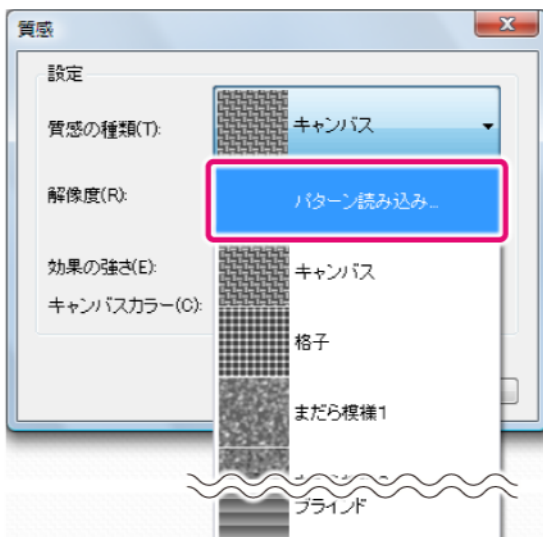


### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[新規フィルタレイヤー]→[質感]を選択します。[質感]ダイアログが表示されます。

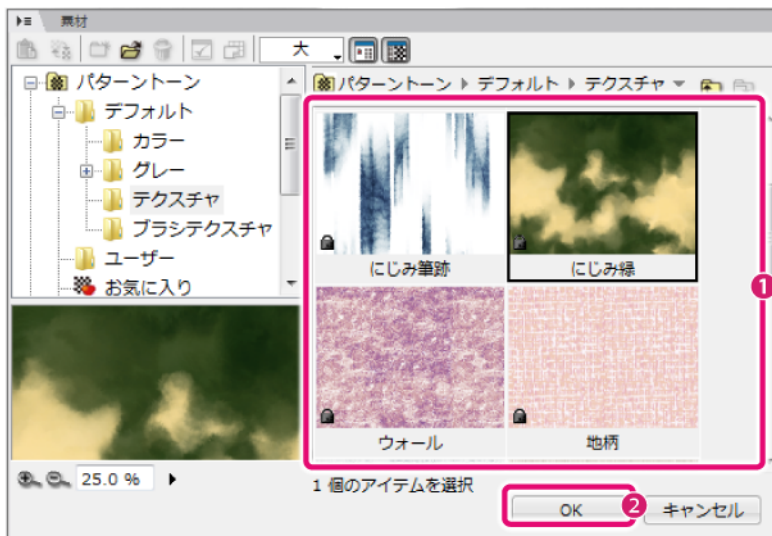
### 3 素材パレットを開く

[質感の種類]で[パターン読み込み]を選択します。[素材]パレットが開きます。



## 4 パターントーンを選択する

[素材]パレットでパターントーンを選択します。



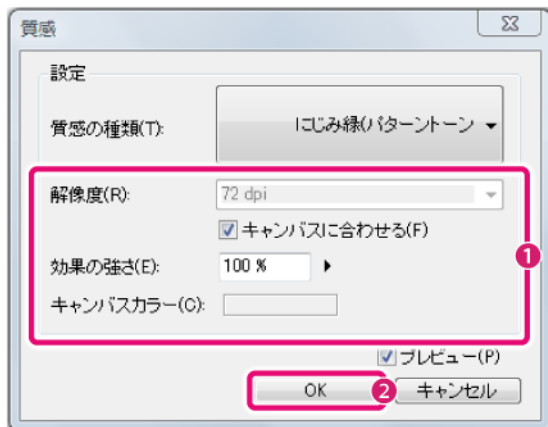
- ① [素材一覧]から質感に設定したいパターントーンを選択します。
- ② [OK]をクリックします。



- Windowsのエクスプローラから[素材]パレットにBMP・JPEG画像をドラッグ&ドロップすると、その画像がパターントーン化されます。パターントーン化された素材を選択して、[OK]をクリックすると、質感のパターンとして使用できます。
- ドラッグ&ドロップでパターントーン化する機能は、[質感]ダイアログから[素材]パレットを開いた場合のみ使用できます。
- 複数のファイルを選択した状態でドラッグ&ドロップすると、一度にパターントーン化できます。

## 5 質感の効果の強さなどを設定する

[質感]ダイアログで設定を行います。



- ① 効果の強さなどを設定します。
- ② [OK]をクリックします。

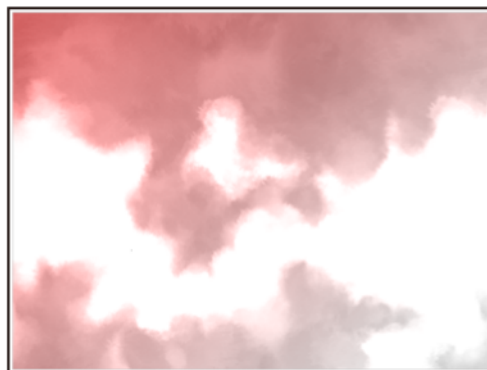
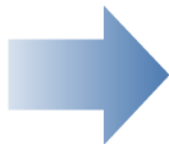


## 6 質感が変更される

[質感]のフィルタレイヤーが作成され、[素材]パレットで選択したパターントーンに、質感が変更されました。



[元画像]



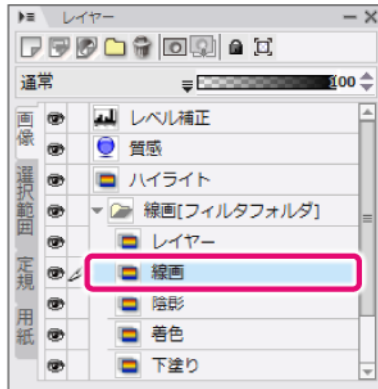
[質感 (にじみ緑) (パターントーン) を適用後]

## マスク（全領域を表示）

画面全体にマスクをかけられます。フィルタレイヤーに描画すると、その部分にマスクが作成されて下のレイヤーの画像が隠れるようになります。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[線画]のレイヤーを選択します。

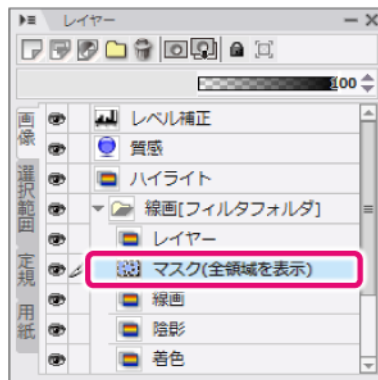


### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[新規フィルタレイヤー]→[マスク（全領域を表示）]を選択します。

### 3 [マスク（全領域を表示）レイヤー]が作成される

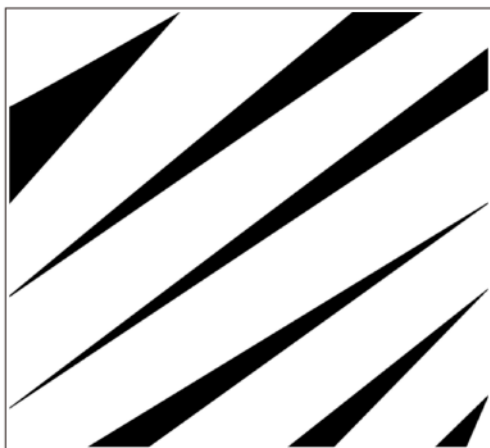
[線画レイヤー]の上に[マスク（全領域を表示）レイヤー]が作成されます。



## 4 マスクを作成する

[マスク (全領域を表示) レイヤー] を選択して描画をします。

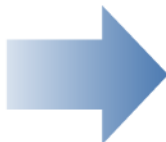
例えば、下記のような図形を描画したとします。



黒で描画した部分がマスクになります。

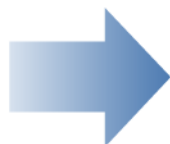
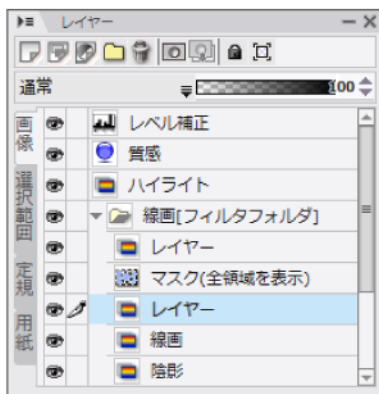


[元画像]



[マスク作成後]

[マスク (全領域を表示) レイヤー] の下にレイヤーを作成して描画をしてみると、マスクされていることが分かります。



[マスク作成後]



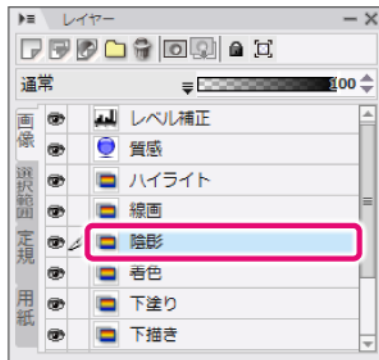
- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタを適用する前と後の状態を比較できます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## マスク（全領域を隠す）

画面全体にマスクがかかります。このレイヤーに描画すると、その部分のマスクが削られて下のレイヤーの画像が見えるようになります。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[陰影]のレイヤーを選択します。

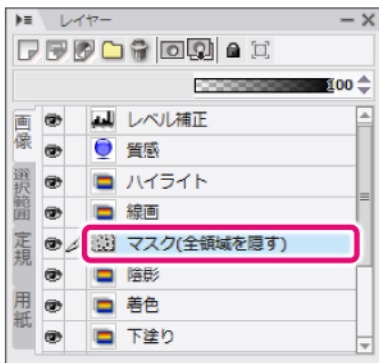


### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[新規フィルタレイヤー]→[マスク（全領域を隠す）]を選択します。

### 3 [マスク（全領域を隠す）レイヤー]が作成される

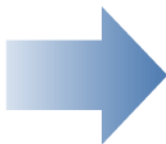
[線画レイヤー]の上に[マスク（全領域を隠す）レイヤー]が作成され、フィルタレイヤーより下にあるレイヤーがマスクされます。



下記のように[陰影]・[着色]・[下塗り]・[下描き]のレイヤーがマスクされます。



[元画像]



[マスク（全領域を隠す）レイヤー適用後]

## 4 マスクを作成する

[マスク（全領域を隠す）レイヤー]を選択して描画をします。

例えば、下記のような図形を描画したとします。



黒で描画した部分のマスクが削除されます。



- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタを適用する前と後の状態を比較できます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

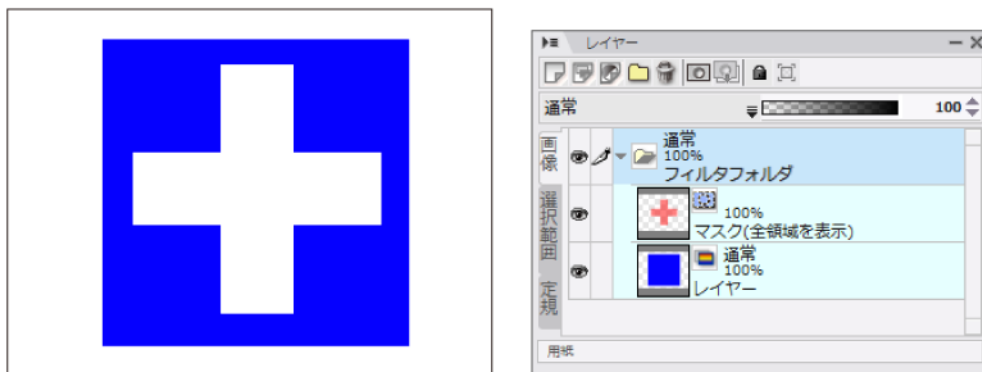
## 解説：フィルタレイヤーのマスクがある画像の保存と読み込み

IllustStudio で作成したフィルタレイヤーのマスク（全領域を表示 / 全領域を隠す）のある画像を、Adobe Photoshop で開く場合について説明します。

また、Adobe Photoshop で作成したレイヤーマスクのある画像を、読み込む場合についても説明します。

### マスク（フィルタレイヤー）の影響対象のレイヤーが一枚だけの画像を、Adobe Photoshop で開く場合

マスク（フィルタレイヤー）の影響対象のレイヤーが一枚だけの画像を、Adobe Photoshop で開いた場合は、レイヤーマスクとして出力されます。



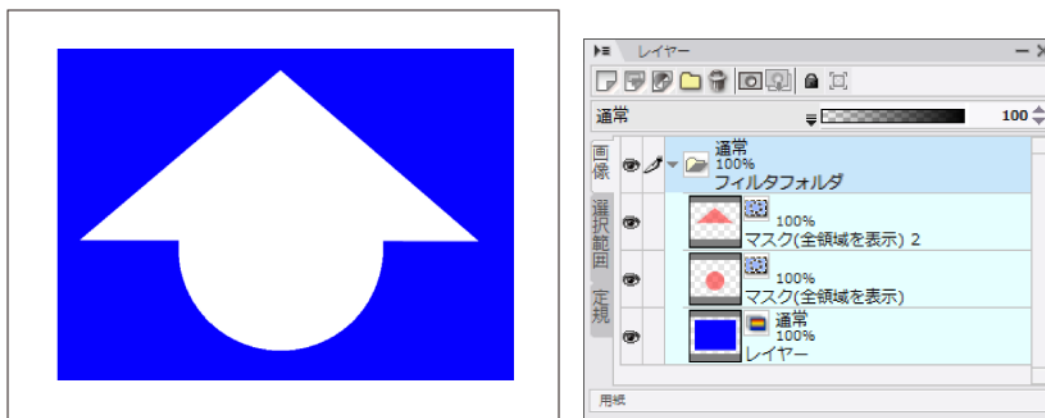
IllustStudio の画像とレイヤー構造

（マスク（フィルタレイヤー）の影響対象のレイヤーが一枚だけの画像）

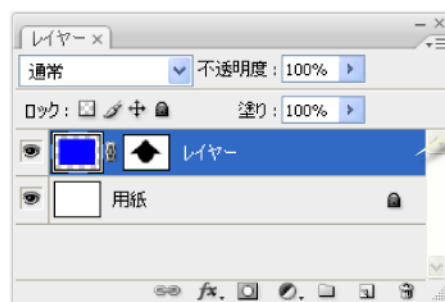


Adobe Photoshop でのレイヤー構造

また、下記のようにマスク（フィルタレイヤー）が連続している場合も、一枚のレイヤーマスクとして出力されます。



IllustrStudio の画像とレイヤー構造（マスク（フィルタレイヤー）が連続している場合）

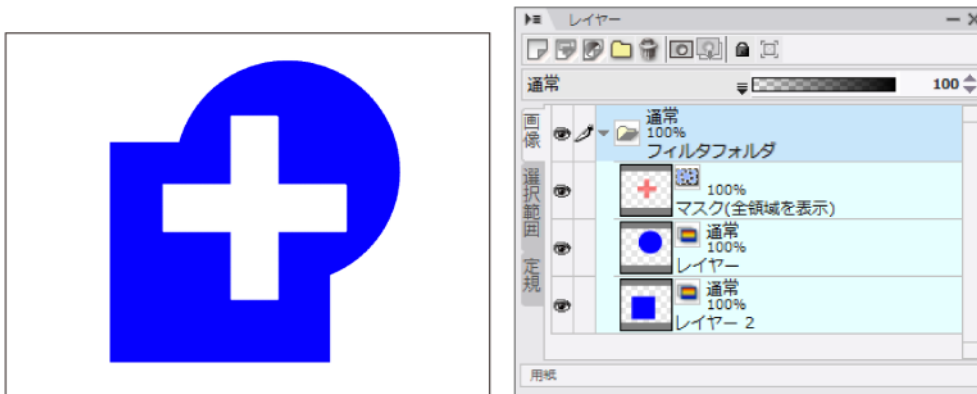


一枚のレイヤーマスクとして出力されます。

Adobe Photoshop でのレイヤー構造

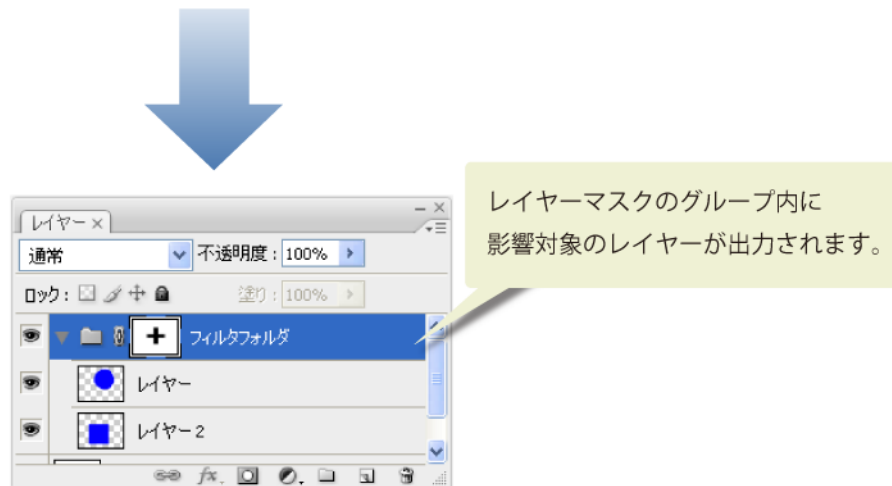
## フォルダ直下にマスク（フィルタレイヤー）があり、影響対象のレイヤーが二枚以上ある画像を、Adobe Photoshop で開く場合

レイヤーフォルダ直下にマスク（フィルタレイヤー）があり、影響対象のレイヤーが二枚以上ある画像を、Adobe Photoshop で開いた場合は、レイヤーマスクのグループ内に影響対象のレイヤーが出力されます。



IllustStudio の画像とレイヤー構造

（フォルダ直下にマスク（フィルタレイヤー）があり、影響対象のレイヤーが二枚以上ある画像）

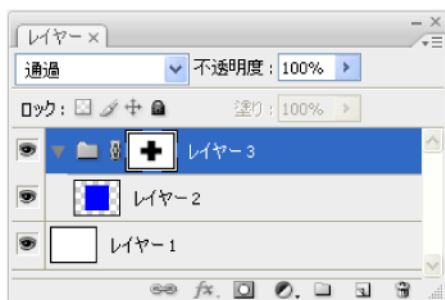


Adobe Photoshop でのレイヤー構造

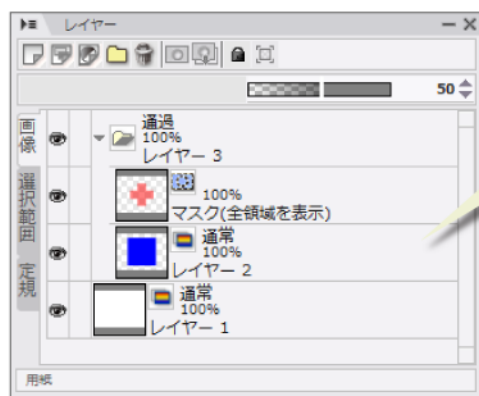


## Adobe Photoshop で作成したグループ化されたレイヤーマスクの画像を、IllustStudio で開く場合

Adobe Photoshop で作成したグループ化されたレイヤーマスクがある画像を、IllustStudio で開く場合、レイヤーフォルダが作成され、その直下にマスク（フィルタレイヤー）が作成されるようになりました。



Adobe Photoshop でのレイヤー構造  
(グループ化されたレイヤーマスクの画像)



レイヤーフォルダが作成され、  
その直下にマスク（フィルタレイヤー）が  
作成されます。

IllustStudio でのレイヤー構造

## 新規レイヤーフォルダ

[レイヤーフォルダ] を新規に作成します。



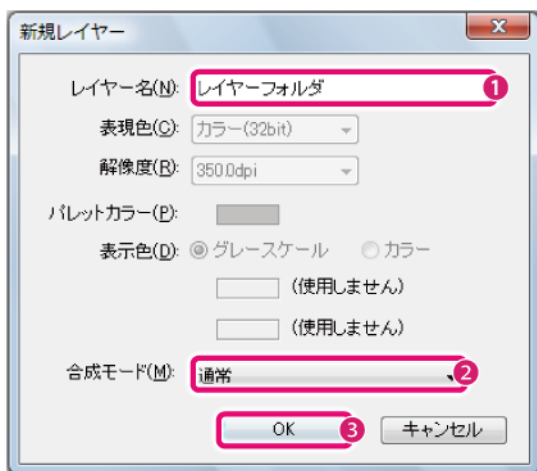
[レイヤーフォルダ] とは、複数のレイヤーを一つのフォルダにまとめる機能です。例えば、人物に関連する画像と、背景に関連する画像を別のフォルダに分ければ、関連する画像の管理がしやすくなります。

### 1 コマンドを選択する

[レイヤー] メニュー → [新規レイヤーフォルダ] を選択すると、[新規レイヤー] ダイアログが表示されます。

### 2 ダイアログを設定する

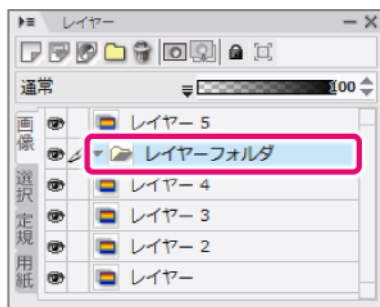
[新規レイヤー] ダイアログを設定します。



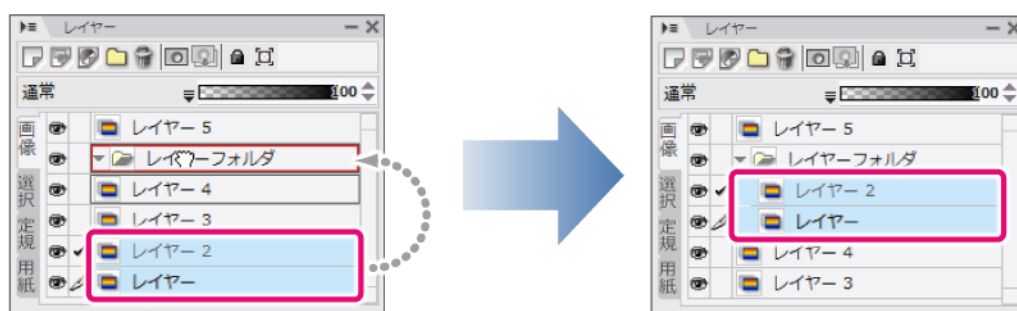
- ① レイヤーフォルダの名前を入力します。
- ② 他のレイヤーとの合成方法を設定します。
- ③ [OK] をクリックします。

### 3 レイヤーフォルダが新規作成される

空の [レイヤーフォルダ] が新規に作成されます。



複数のレイヤーを選択して [レイヤーフォルダ] にドラッグ&ドロップすると、選択したレイヤーが [レイヤーフォルダ] に格納されます。



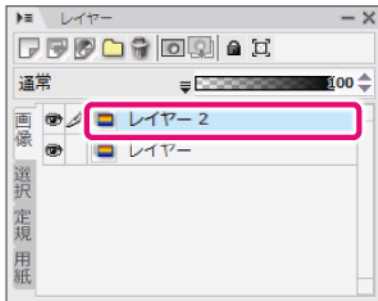
[レイヤーフォルダ] に  
ドラッグ&ドロップ

## レイヤーの複製

選択中のレイヤーを複製します。

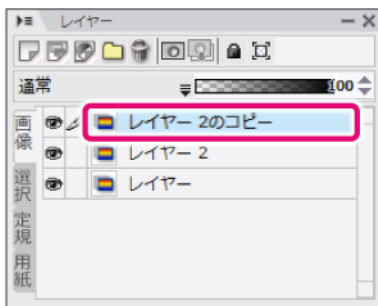
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットから複製したいレイヤーを選択します。

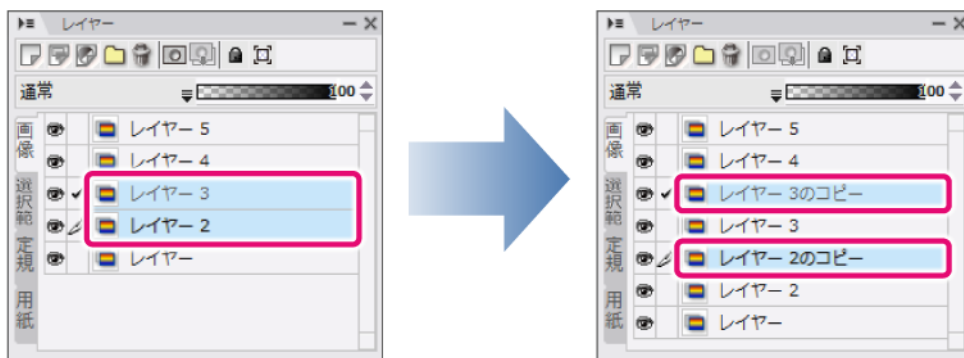


### 2 レイヤーを複製する

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



複数のレイヤーを複製することもできます。



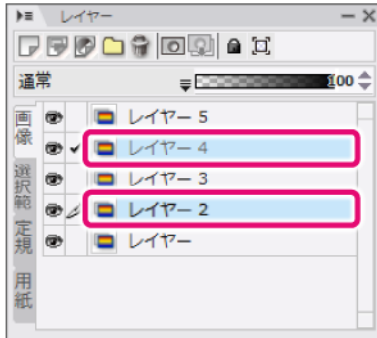
- レイヤーの複製は、[レイヤー]パレットの[新規ラスターレイヤー作成]ボタンにレイヤーをドラッグ&ドロップでも行えます。
- [レイヤー]パレットで任意のレイヤーを選択し、[Alt]キーを押しながらドラッグ&ドロップで移動しても、レイヤーを複製できます。

## レイヤーの削除

選択中のレイヤーを削除します。

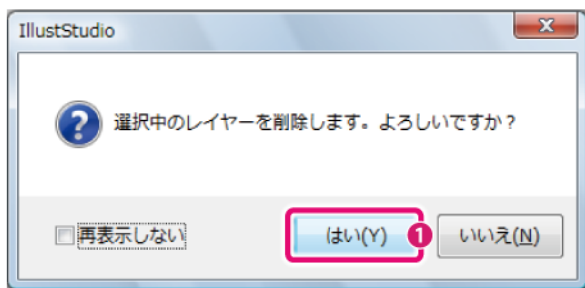
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットから削除したいレイヤーを選択します。

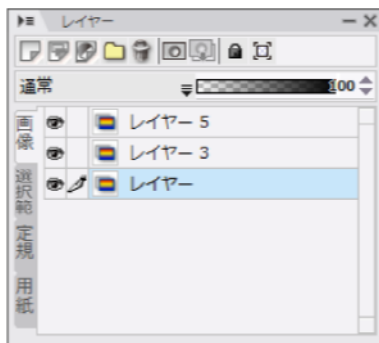


### 2 レイヤーを削除する

[レイヤー]メニュー→[レイヤーの削除]を選択すると、削除を確認するダイアログが表示されます。



① 削除を確認するダイアログの [OK] をクリックします。



② 選択したレイヤーが削除されます。



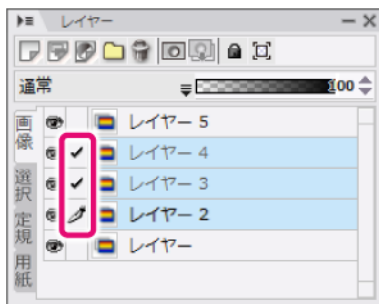
レイヤーの削除は、[レイヤー]パレットの[レイヤー削除]ボタンをクリック、またはボタンへのドラッグ & ドロップでも行えます。

## レイヤーのフォルダ化

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

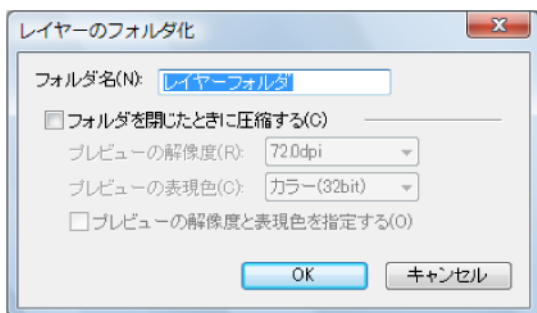
### 1 レイヤーを選択する

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



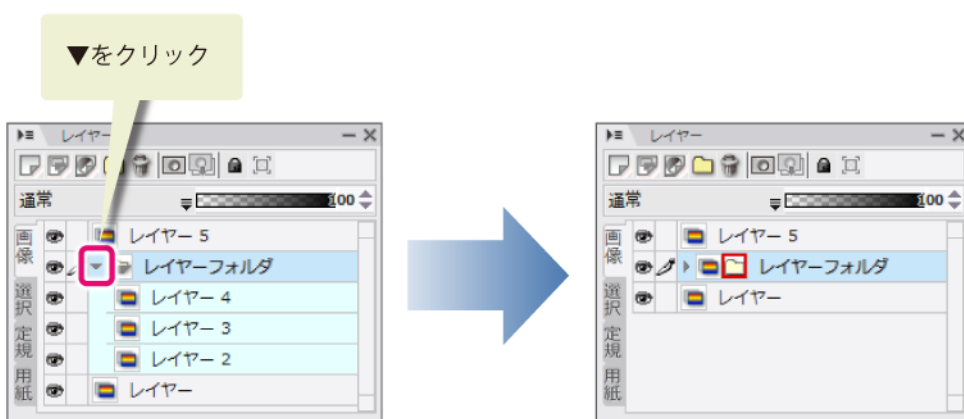
### 2 フォルダの設定を行う

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



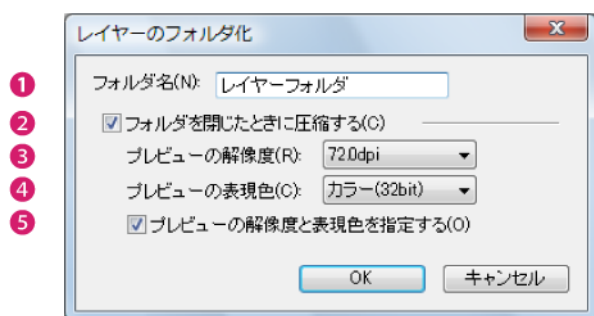
### 3 フォルダ化が完了する

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



フォルダの三角マークをクリックすると、フォルダが閉じます。

## [レイヤーのフォルダ化] ダイアログ



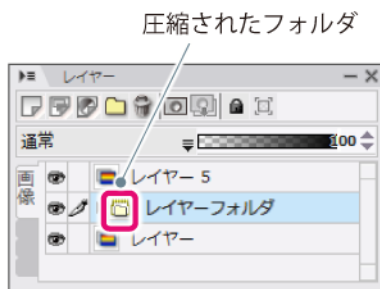
### ① フォルダ名

レイヤーフォルダの名前を入力します。

### ② フォルダを閉じたときに圧縮する

フォルダを閉じたときに、フォルダ内のレイヤーを 1 枚の作画イメージに圧縮してプレビューします。この操作により全体の動作が速くなる可能性があります。圧縮は表示にのみ使用するため、データは劣化しません。

なお、圧縮されたフォルダのアイコンは、下図のようになります。



### ③ プレビューの解像度

[フォルダを閉じたときに圧縮する] をオンにして、1 枚の作画イメージでプレビュー表示したときの、解像度を指定します。

### ④ プレビューの表現色

[フォルダを閉じたときに圧縮する] をオンにして、1 枚の作画イメージでプレビュー表示したときの、表現色を指定します。

### ⑤ プレビューの解像度と表現色を指定する

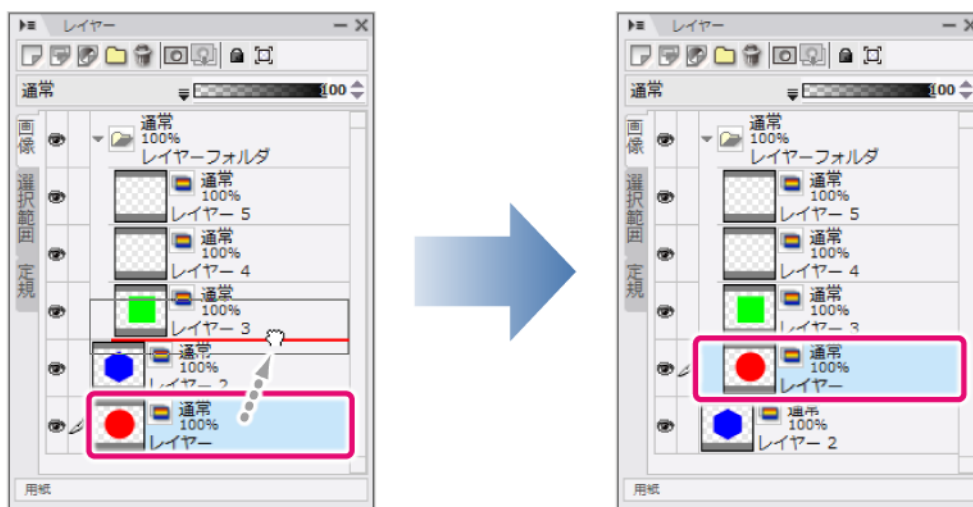
[プレビューの解像度]・[プレビューの表現色] を指定するときにオンにします。



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

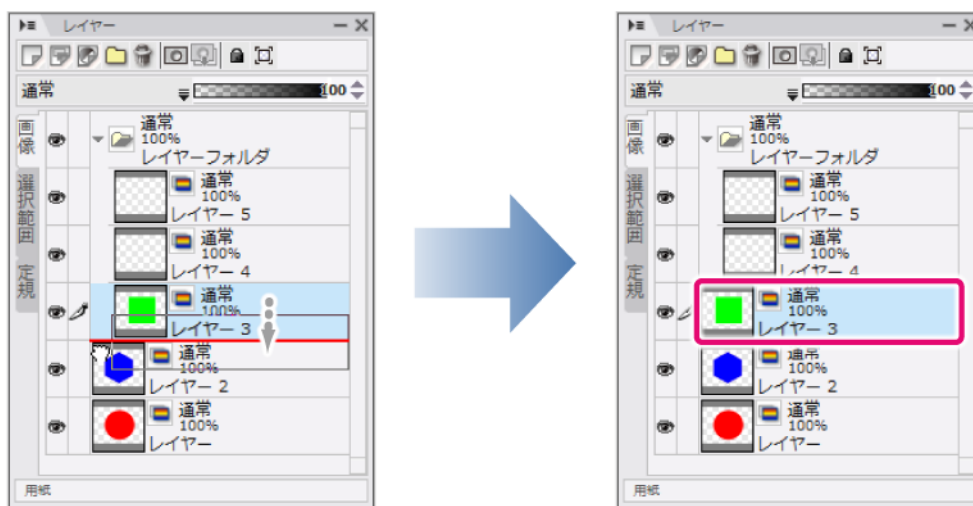
## フォルダ外のレイヤーを、フォルダ内の一番下に挿入する場合

フォルダ内の一番下にあるレイヤーの下に赤い線が表示される位置へ、レイヤーをドラッグ&ドロップします。



## フォルダ内のレイヤーを、フォルダ直下にあるレイヤーの上に挿入する場合

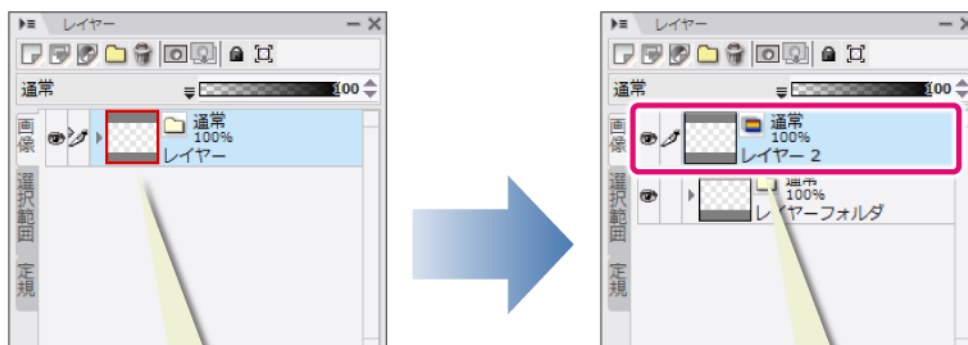
フォルダ直下にあるレイヤーの上に赤い線が表示される位置へ、レイヤーをドラッグ&ドロップします。





## 新規レイヤーを、閉じたレイヤーフォルダに対して作成する場合

閉じたレイヤーフォルダの中にあるレイヤーが選択されている状態で、レイヤーを新規作成した場合、レイヤーフォルダの上に新規レイヤーが作成されます。



[レイヤーアイコン]をクリックすると、フォルダの中のレイヤーが選択されます。

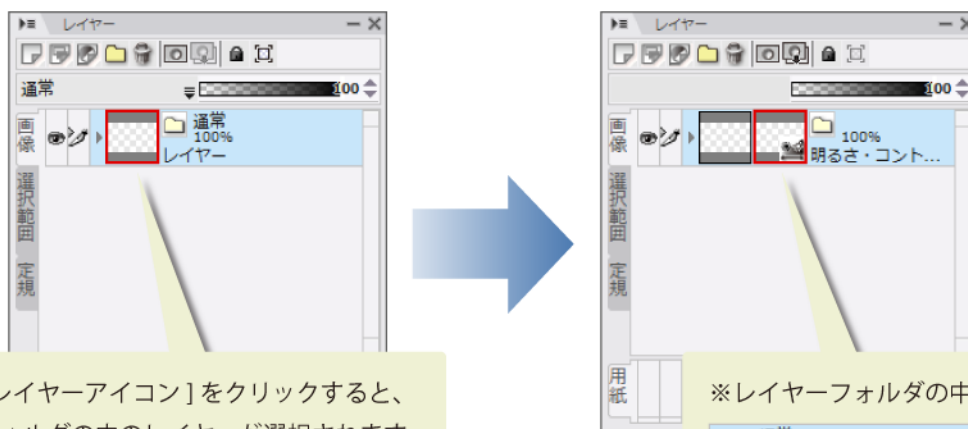
新規レイヤーがレイヤーフォルダの上に作成されます。

## フィルタレイヤーを、閉じたレイヤーフォルダに対して作成する場合

閉じたレイヤーフォルダの中にあるレイヤーが選択されている状態、または閉じたレイヤーフォルダ自体が選択されている状態で、フィルタレイヤーを新規作成した場合、レイヤーフォルダの中に新規フィルタレイヤーが作成されます。

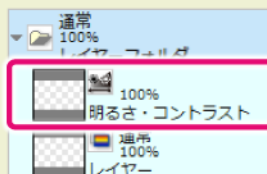


圧縮フォルダの場合は、フォルダの中にレイヤーを作成できません。



[レイヤーアイコン]をクリックすると、フォルダの中のレイヤーが選択されます。

※レイヤーフォルダの中の状態

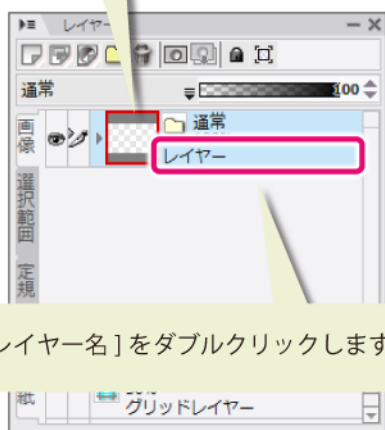


フィルタレイヤーがフォルダの中に作成されます。

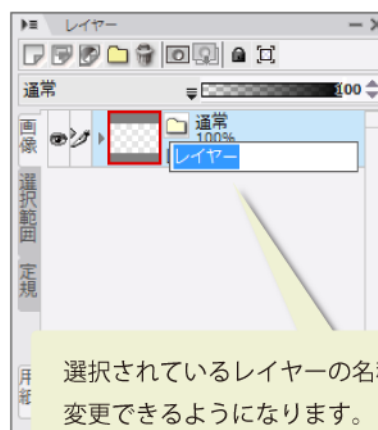
## 閉じたレイヤーフォルダの中のレイヤーの名称を編集する

閉じたレイヤーフォルダの中にあるレイヤーが選択されている状態で、[レイヤー]パレット上をダブルクリックしてレイヤー名を編集した場合、選択しているレイヤーの名称が編集されます。

- 1 [レイヤーアイコン]をクリックすると、フォルダの中のレイヤーが選択されます。



- 2 [レイヤー名]をダブルクリックします。



選択されているレイヤーの名称が変更できるようになります。

## クリッピングフォルダ化

[クリッピングフォルダ] 内の一番下にあるレイヤーを参照し、表示する領域を制限できる機能です。

参照するレイヤーの描画部分のみを表示するように、表示する領域が制限されます。クリッピングフォルダは、フォルダ内にある他のレイヤーに対して適用されます。

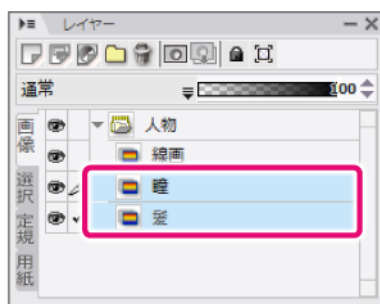
ここでは、髪の毛のレイヤーを参照し、クリッピングフォルダで採色する方法を紹介します。



クリッピングフォルダは、描画部分からはみ出さないように採色したいときなどに使用します。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットでレイヤー、フォルダにまとめた複数のレイヤーを選択します。ここでは、[瞳]・[髪]のレイヤーを選択します。

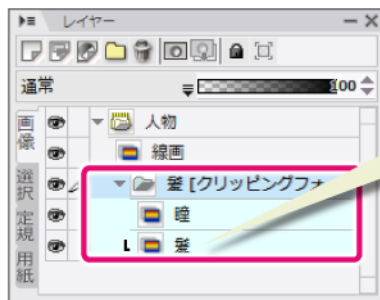


### 2 クリッピングフォルダが作成される

[レイヤー] メニュー→[クリッピングフォルダ化]を選択すると、[クリッピングフォルダ]が作成されます。

[クリッピングフォルダ] 内にある一番下のレイヤーがクリッピングの参照先に指定されます。

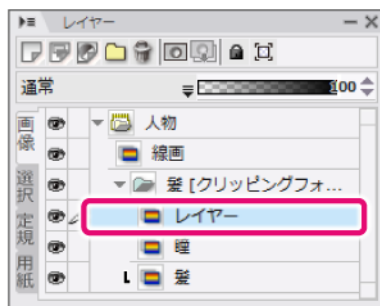
下図の場合、[髪レイヤー] がクリッピングの参照先に指定されます。



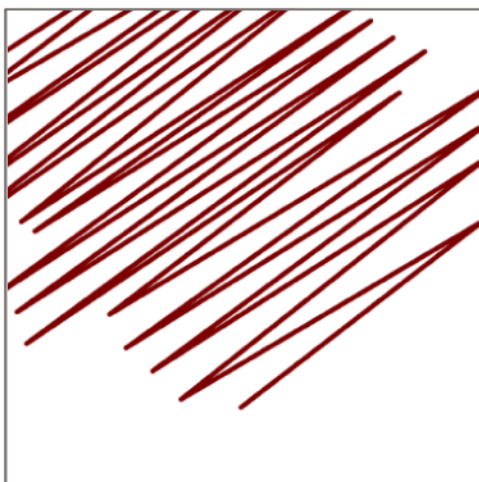
L が表示されているレイヤーが参照レイヤーになります。

### 3 レイヤーを参照して描画する

レイヤーを参照して描画します。ここでは、クリッピングフォルダ内に新規レイヤーを作成し、[髪レイヤー]を参照して描画をしてみます。



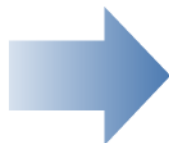
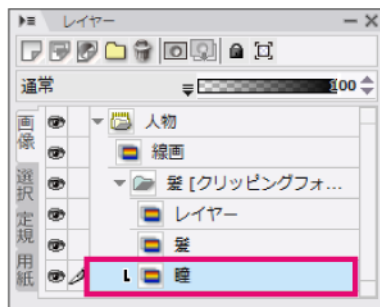
クリッピングフォルダ内に新規レイヤーを作成します。



例えば、上図のように描画します



描画結果はこのようになります。



また、フォルダ内の一番下にレイヤーを移動すると、表示領域が一番下に移動したレイヤーの描画部分になります。例えば、[瞳レイヤー]を一番下に移動すると、瞳の部分のみが表示されます。

## フィルタフォルダ化

レイヤーフォルダを作成し、フォルダ内にフィルタレイヤーを作成します。

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	画像の明るさをヒストグラムから調整するフィルタです。
反転	描画済みのレイヤーの上に [反転レイヤー] を作成して、フィルタレイヤーの下にあるレイヤーの色が反転表示されます。
グラデーションマップ	画像の濃淡に合わせてグラデーションの色を置換して彩色します。
色相・彩度・明度	色の三要素である HSV カラーモデル (色相・彩度・明度) を調整します。
カラーバランス	画像の色調を調整します。
質感	画像に質感の効果を与えます。
マスク (全領域を表示)	画面全体にマスクをかけられます。レイヤーに描画すると、その部分にマスクが作成されて下のレイヤーの画像が隠れるようになります。
マスク (全領域を隠す)	画面全体にマスクをかけられます。このレイヤーに描画すると、その部分のマスクが削られて下のレイヤーの画像が見えるようになります。



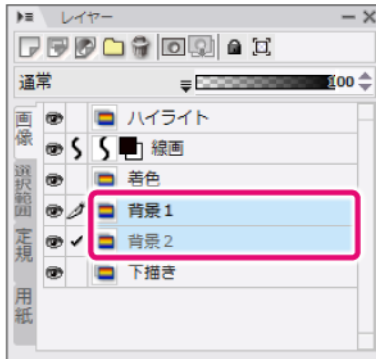
- レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。
- フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、効果を再編集できます。
- 画像レイヤーに直接効果を適用しないため、フィルタレイヤーを削除すれば元の状態に戻せます。

## 明るさ・コントラスト

選択中のレイヤーをフォルダ化して、画像の明るさとコントラストを調整するフィルタレイヤーを作成します。

### 1 レイヤーを選択する

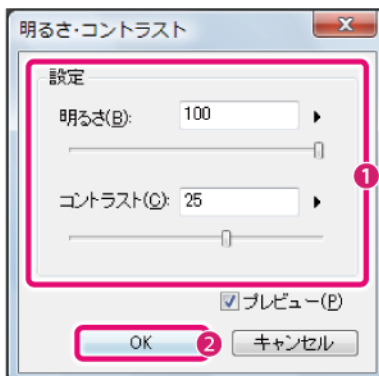
[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景 1]・[背景 2]のレイヤーを選択します。



レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

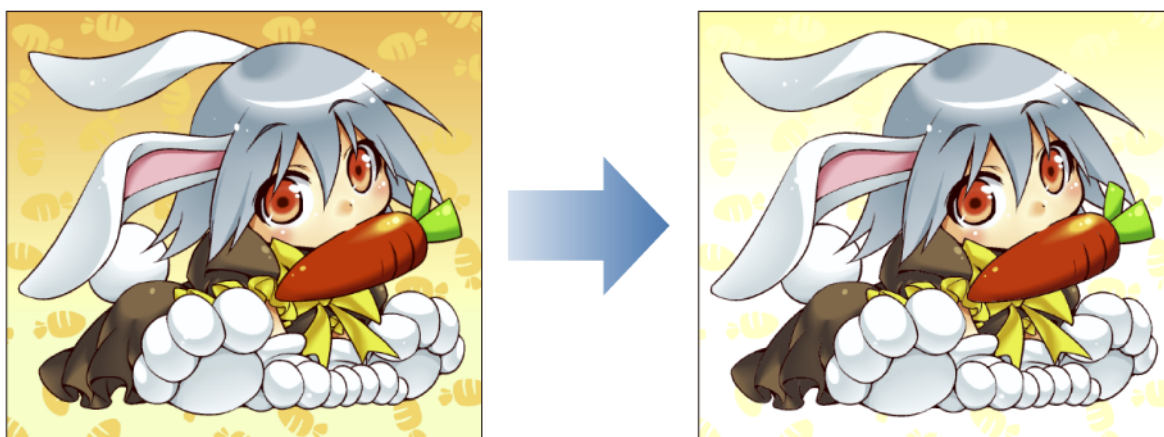
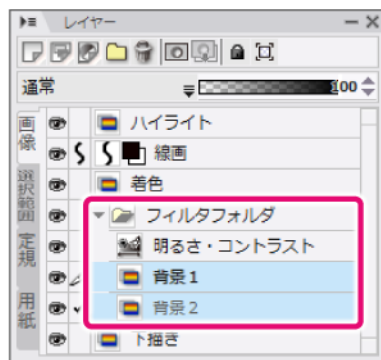
[レイヤー]メニュー→[フィルタフォルダ化]→[明るさ・コントラスト]を選択すると、[明るさ・コントラスト]ダイアログが表示されます。ダイアログの設定を行います。



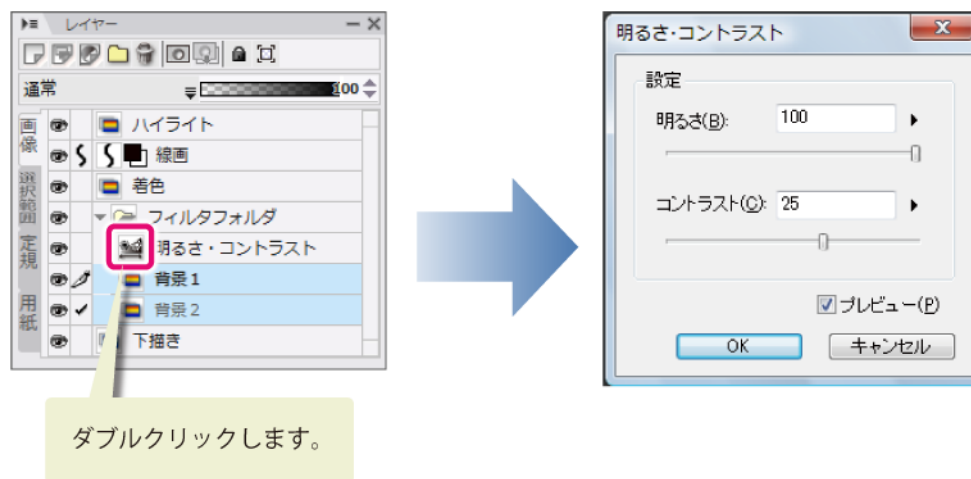
- ① 明るさとコントラストを調整します。
- ② [OK]をクリックします。

### 3 フィルタフォルダ化が完了する

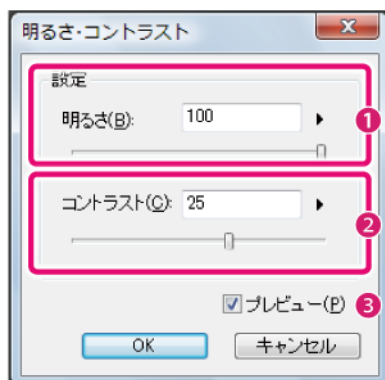
[明るさ・コントラスト]のフィルタレイヤーが作成されて、選択したレイヤーがフォルダ化されます。背景の明るさ・コントラストの調整は完了です。



フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[明るさ・コントラスト]ダイアログを再度開くことができます。



作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

**[明るさ・コントラスト] ダイアログ****① 明るさ**

画像の明るさを調整します。数値が小さいほど画像が暗くなり、大きいほど明るくなります。

**② コントラスト**

画像のコントラスト（明暗の強さ）を調整します。数値が小さいほど画像のコントラストが低くなり、大きいほど画像のコントラストが高くなります。

**③ プレビュー**

キャンバスにプレビュー画像を表示します。

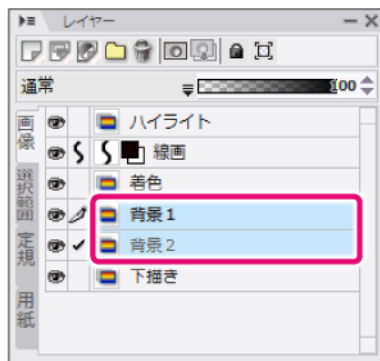


## トーンカーブ

選択中のレイヤーをフォルダ化して、画像の明暗をグラフで調整するフィルタレイヤーを作成します。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景 1]・[背景 2]のレイヤーを選択します。

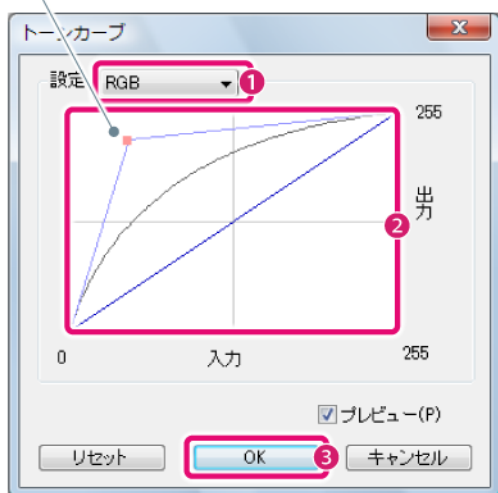


レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[フィルタフォルダ化]→[トーンカーブ]を選択すると、[トーンカーブ]ダイアログが表示されます。グラフを変化させ、明暗を調整します。

コントロールポイント



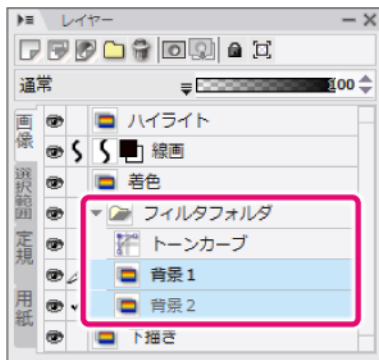
- ① 設定を行うチャンネルを選択します。
- ② グラフ内をクリックしてコントロールポイントを追加し、コントロールポイント上でドラッグしてグラフを変化させ調整します。
- ③ [OK]をクリックします。



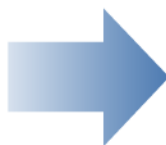
コントロールポイントをグラフ外までドラッグすると、削除されます。  
グラフの横軸は[入力]値(元の明るさ)、縦軸は[出力]値(設定後の明るさ)になります。

### 3 フィルタフォルダ化が完了する

[トーンカーブ]のフィルタレイヤーが作成されて、選択したレイヤーがフォルダ化されます。背景の明暗の調整は完了です。

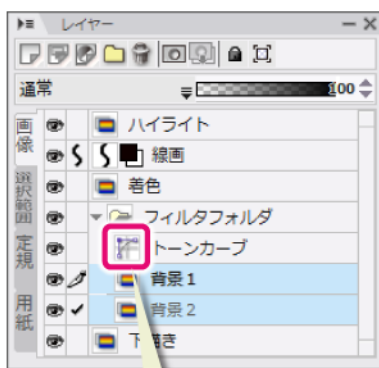


[元画像]

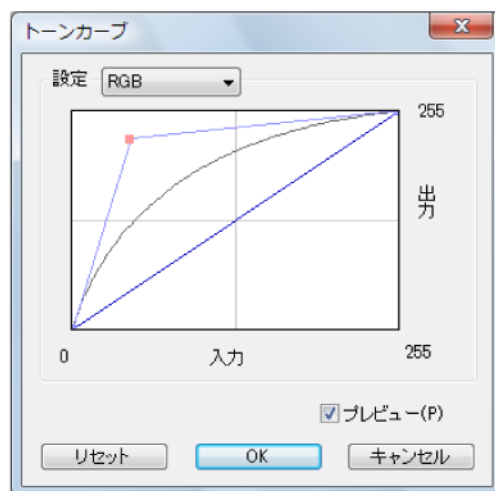
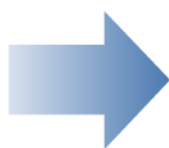


[トーンカーブ適用後]

フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[トーンカーブ]ダイアログを再度開くことができます。

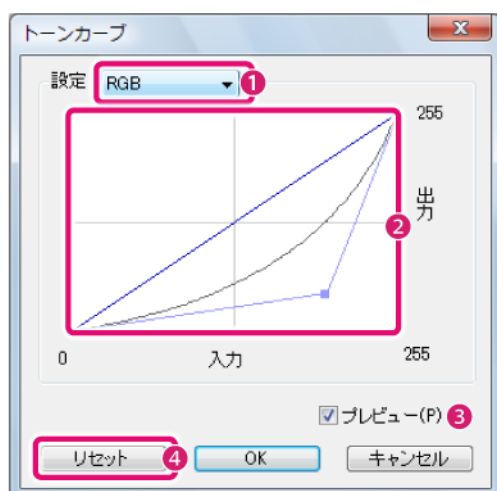


ダブルクリックします。



- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## [ トーンカーブ ] ダイアログ



### ① チャンネル

明暗を調整したいチャンネルを、[RGB]・[Red]・[Green]・[Blue] から選択します。

### ② トーンカーブ

画像の明暗を調整するグラフです。コントロールポイントをドラッグして調整します。

グラフの横軸は [入力] 値 (元の明るさ)、縦軸は [出力] 値 (設定後の明るさ) になります。

### ③ プレビュー

キャンバスにプレビュー画像を表示します。

### ④ リセット

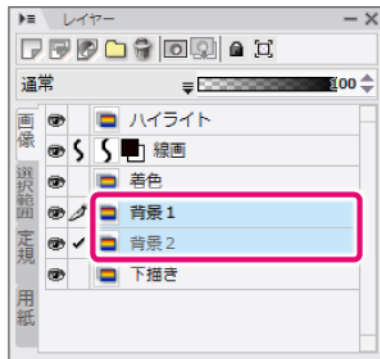
設定を初期状態に戻します。

## レベル補正

選択中のレイヤーをフォルダ化して、画像の明るさをヒストグラムから調整するフィルタレイヤーを作成します。

### 1 レイヤーを選択する

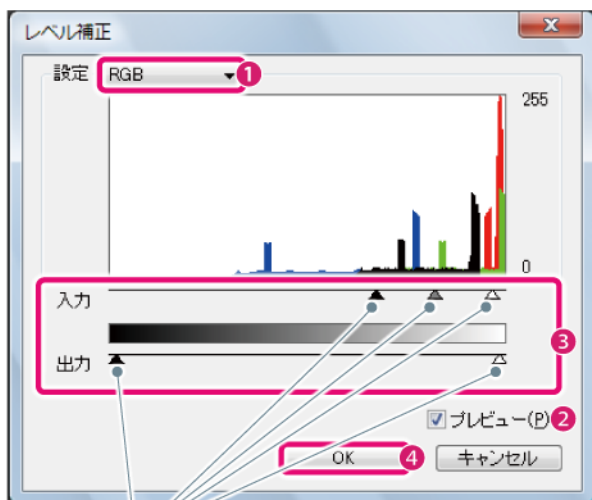
[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景 1]・[背景 2]のレイヤーを選択します。



レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[フィルタフォルダ化]→[レベル補正]を選択すると、[レベル補正]ダイアログが表示されます。グラフを変化させ、画像の明るさを調整します。



コントロールポイント

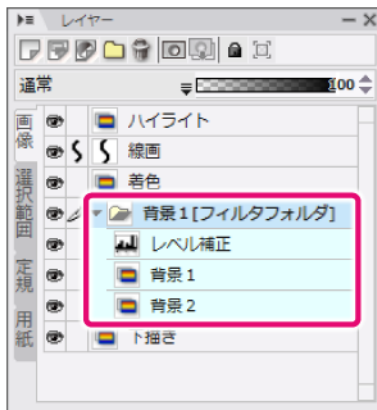
- ① 明るさを調整したいチャンネルを選択します。
- ② [プレビュー]チェックボックスをオンにします。
- ③ ヒストグラムの下にある三角形の[コントロールポイント]を移動して、画像の明るさを調整します。
- ④ [OK]をクリックします。



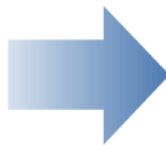
ヒストグラムの山が左右どちらかの端に到達していない場合は、コントロールポイントを山の端に移動します。山がヒストグラムの横幅すべてにかかるように調整すると、画像全体を補正できます。

### 3 フィルタフォルダ化が完了する

[レベル補正]のフィルタレイヤーが作成されて、選択したレイヤーがフォルダ化されます。背景の明暗の調整は完了です。

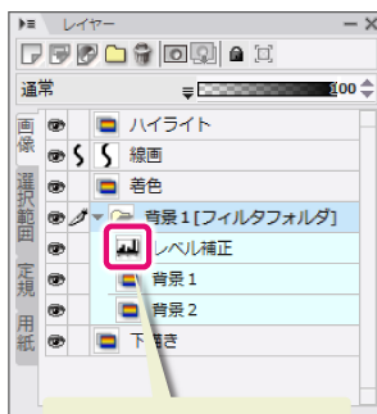


[元画像]

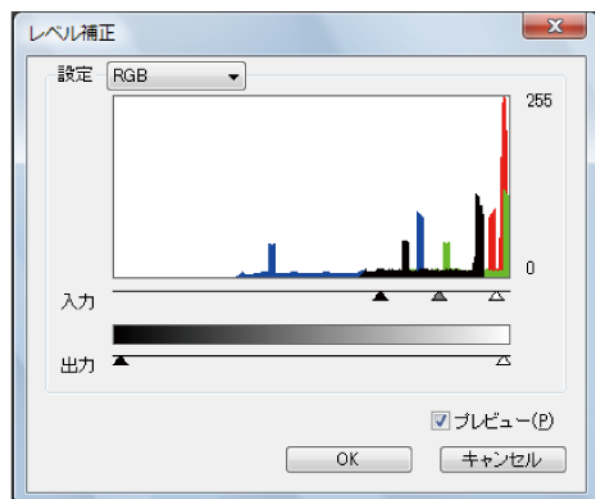
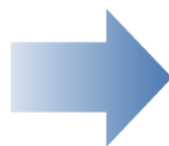


[レベル補正適用後]

フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[レベル補正]ダイアログを再度開くことができます。

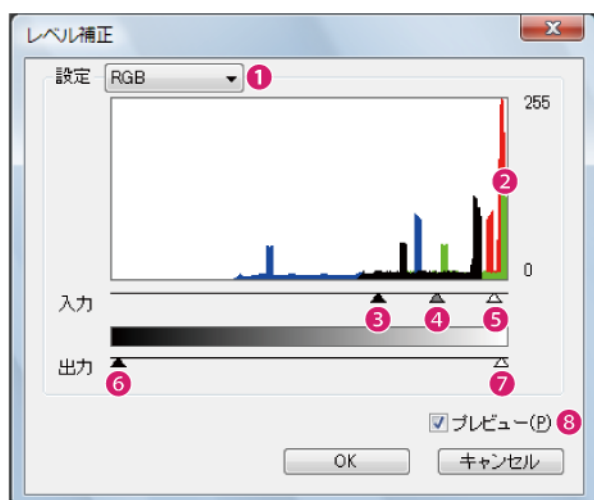


ダブルクリックします。



作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## [ レベル補正 ] ダイアログ



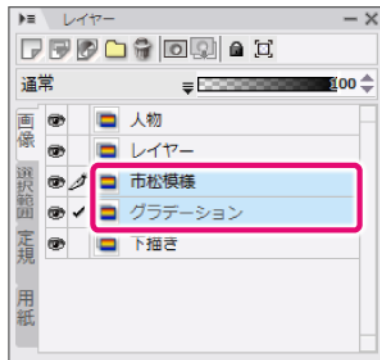
- ① **チャンネル**  
レベルを補正したいチャンネルを、[RGB]・[Red]・[Green]・[Blue] から選択します。
- ② **ヒストグラム**  
暗い部分（左側）と明るい部分（右側）の情報量が山状のグラフとなって表示されます。
- ③ **シャドウ入力**  
画像の一番暗いポイントを設定します。  
通常はヒストグラムの山の左側のふもとに配置します。
- ④ **ガンマ入力**  
画像の中間の明るさを設定します。
- ⑤ **ハイライト入力**  
画像の一番明るいポイントを設定します。  
通常はヒストグラムの山の右側のふもとに配置します。
- ⑥ **シャドウ出力**  
画像の一番暗いポイントの濃さを設定します。
- ⑦ **ハイライト出力**  
画像の一番明るいポイントの濃さを設定します。
- ⑧ **プレビュー**  
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

## 反転

選択中のレイヤーをフォルダ化して、[反転レイヤー]を作成します。フィルタレイヤーの下にあるレイヤーの色は反転表示されます。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[市松模様]・[グラデーション]のレイヤーを選択します。



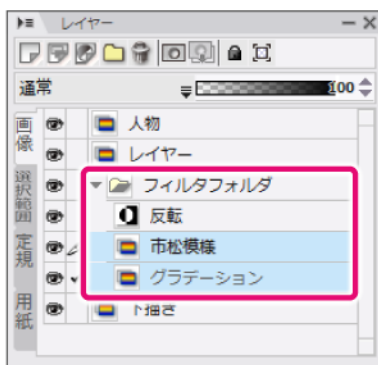
レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

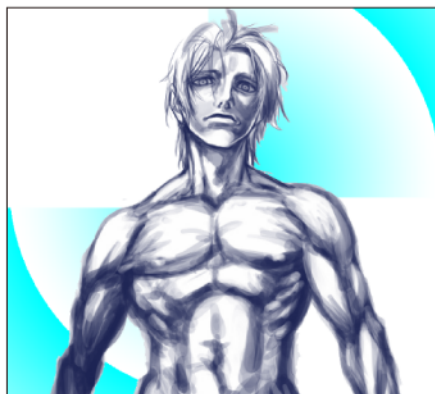
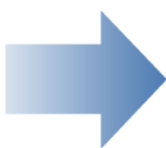
[レイヤー]メニュー→[フィルタフォルダ化]→[反転]を選択します。

### 3 フィルタフォルダ化が完了する

[反転]のフィルタレイヤーが作成されて、選択したレイヤーがフォルダ化されます。[市松模様]・[グラデーション]のレイヤーの色が反転されました。



[ 元画像 ]



[ 反転適用後 ]



- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。



## グラデーションマップ

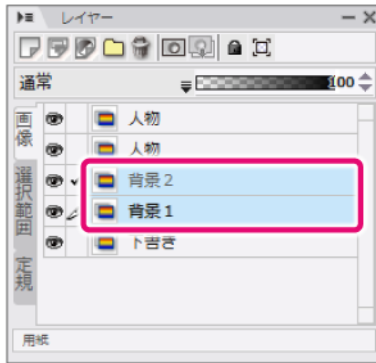
選択中のレイヤーをフォルダ化して、画像の濃淡に合わせてグラデーションの色を置換して彩色します。



「グラデーションマップ」は、「フィルタ」メニュー→「効果」→「グラデ彩色」と同じ効果が得られます。

### 1 レイヤーを選択する

「レイヤー」パレットから彩色したいレイヤーを選択します。ここでは、「背景 1」・「背景 2」のレイヤーを選択します。



レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

「レイヤー」メニュー→「フィルタフォルダ化」→「グラデーションマップ」を選択すると、「グラデーションマップ」ダイアログが表示されます。



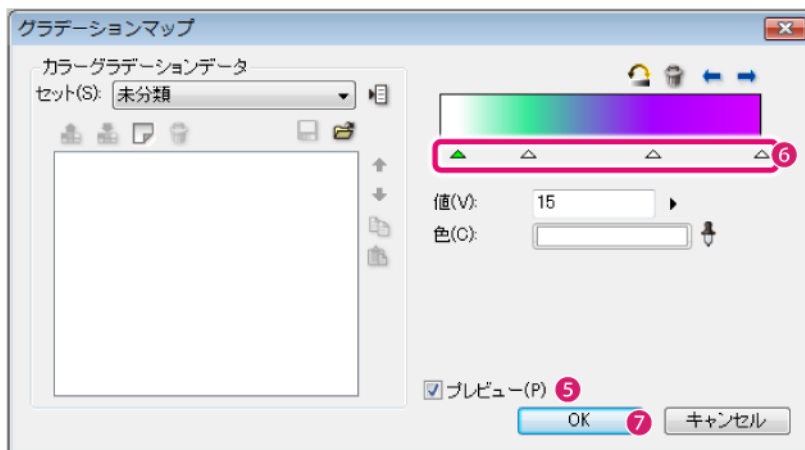
「グラデーションマップ」を選択したときに、警告ダイアログが表示されます。「グラデーションマップ」のフィルタレイヤーは、Ver.1.0.10 以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.0.10 以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、「いいえ」をクリックし、「グラデーションマップ」は使用しないでください。なお、お使いの IllustStudio のバージョンは、「ヘルプ」メニュー→「バージョン情報」を選択すると確認できます。

### 3 彩色の設定を行う

[グラデーションマップ] ダイアログで次の設定を行います。



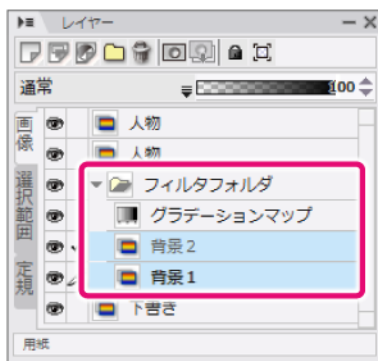
- ① [ノード]をクリックします。
- ② [色]をクリックし、グラデーションに使用する色を選択します。
- ③ グラデーションの外側をクリックし、ノードを作成します。ノードの位置はあとで調整できます。
- ④ [色]をクリックし、グラデーションに使用する色を選択します。必要に応じて、手順③～④の操作を繰り返し行います。



- ⑤ [プレビュー]チェックボックスをオンにします。キャンバスに設定がプレビューされます。
- ⑥ [ノード]を左右にドラッグし、色を調整します。
- ⑦ [OK]をクリックします。

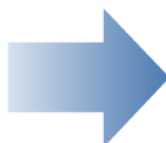
### 4 フィルタレイヤーの作成が完了する

[グラデーションマップ]のフィルタレイヤーが作成されて、選択したレイヤーがフォルダ化されます。[グラデーションマップ]ダイアログの設定で背景が彩色されました。



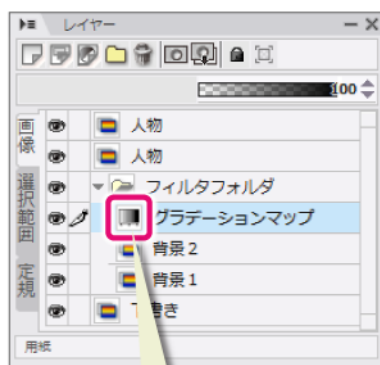


〔元画像〕

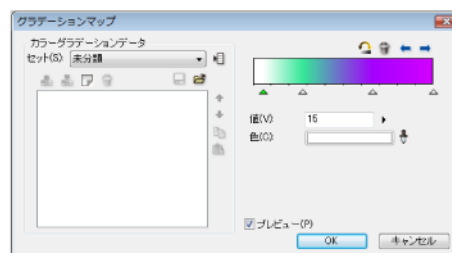
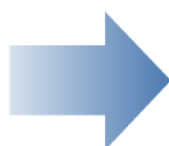


〔グラデーションマップ〕

フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、〔グラデーションマップ〕ダイアログを再度開くことができます。

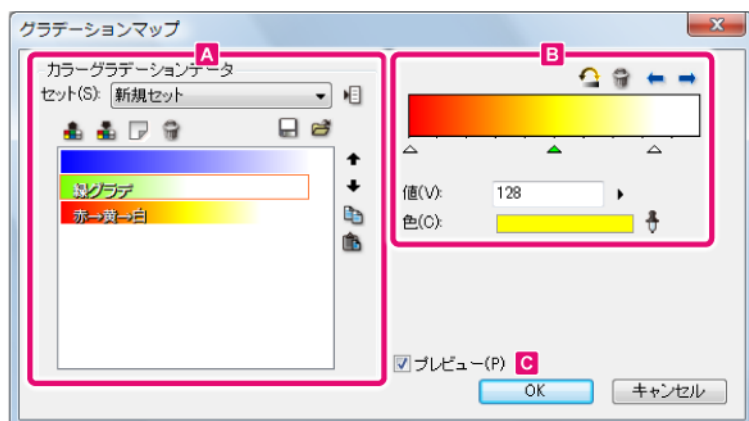


ダブルクリックします。



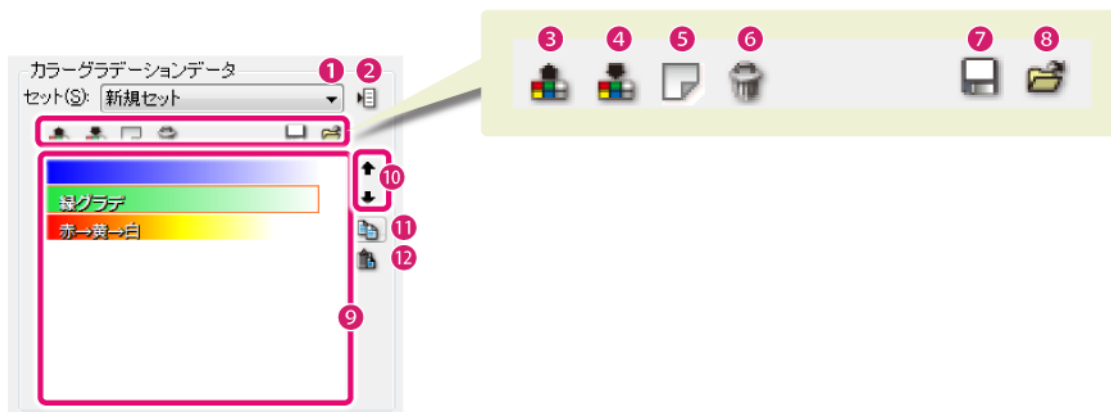
作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## 〔グラデーションマップ〕ダイアログ



## A. カラーグラデーションデータ

カラーグラデーションデータの管理を行います。



### ① セット

クリックすると、カラーグラデーションデータセットをリスト表示します。[グラデーションリスト]に表示するグラデーションセットを切り替えられます。

### ② メニュー表示

カラーグラデーションセットに関するメニューを表示します。

セットの新規作成	カラーグラデーションデータセットを新規作成します。
セットの設定変更	選択したカラーグラデーションデータセットの名前を変更します。
セットの削除	選択したカラーグラデーションデータセットを削除します。
セットの複製	選択したカラーグラデーションデータセットを複製します。



各コマンドを選択して表示されるダイアログに、[環境バックアップの対象にする]の項目があります。チェックをオンにすると、環境バックアップを行うときに書き出す対象として設定されます。

### ③ カラーグラデーションの取得

リストから選択したグラデーション設定を、カラーバーに読み込みます。

### ④ カラーグラデーションの登録

カラーバーに表示しているグラデーションの設定を、[グラデーションリスト]で選択している設定に上書き保存します。

### ⑤ カラーグラデーションの追加

カラーバーに表示しているグラデーションの設定を、[グラデーションリスト]に登録します。登録したグラデーションは、[グラデーションリスト]の一番下に追加されます。

### ⑥ カラーグラデーションの削除

[グラデーションリスト]で選択中のグラデーション設定を削除します。

### ⑦ カラーグラデーションの書き出し

グラデーション設定を設定ファイル（拡張子：cgs）として書き出します。

### ⑧ カラーグラデーションの読み込み

グラデーションの設定ファイル（拡張子：cgs）を読み込みます。

## ⑨ グラデーションリスト

現在表示しているカラーグラデーションデータセットに含まれる、グラデーション設定の一覧です。



各グラデーション設定の上で右クリックすると、グラデーションに名前を付けて表示できます。

## ⑩ 上に移動 / 下に移動

[グラデーションリスト] で選択中のグラデーション設定を、[グラデーションリスト] の上下に移動します。

## ⑪ カラーグラデーションのコピー

[グラデーションリスト] で選択中のグラデーション設定を、コピーします。

## ⑫ カラーグラデーションの貼りつけ

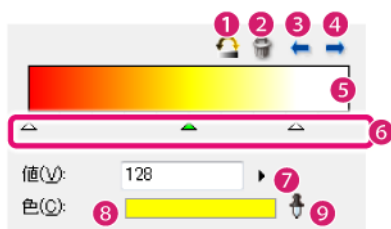
[カラーグラデーションのコピー] でコピーしたグラデーション設定を、[グラデーションリスト] に貼りつけます。



グラデーション設定は、他のセットの [グラデーションリスト] にも貼りつけできます。

## B. カラーグラデーション設定

ノードを動かしてカラーグラデーションを作成します。



## ① グラデーション反転

カラーグラデーションの設定を反転させます。

## ② ノードを削除

選択中のノードを削除します。

## ③ 前のノード

選択中のノードの左隣にあるノードを選択するよう切り替えます。

## ④ 次のノード

選択中のノードの右隣にあるノードを選択するよう切り替えます。

## ⑤ カラーバー

グラデーションの設定をプレビュー表示します。

## ⑥ ノード

グラデーションに使用する色を設定できます。必要に応じて複数作成でき、空欄をクリックすると [△] が追加できます。削除するには、[△] を外側にドラッグします。左右にドラッグすると、グラデーションの階調を調整できます。

## ⑦ 値

カラーバーは 256 の色でグラデーションを表現しています。選択中のノードが 256 段階中のどの地点にあるのかを表示、設定できます。

## ⑧ 色

選択中のノードの色を表示します。クリックすると [色の設定] ダイアログが開き、色を変更できます。

## ⑨ 画面の色を拾う

[スポイト] ツールに切り替わり、デスクトップ上から色を取得できます。

## C. プレビュー

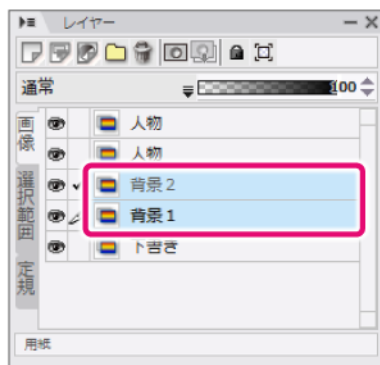
[グラデーションマップ] ダイアログの設定を、キャンバスにプレビュー表示します。

### 色相・彩度・明度

選択中のレイヤーをフォルダ化して、色の三要素である HSV カラーモデル (色相・彩度・明度) を調整するフィルタレイヤーを作成します。

## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから彩色したいレイヤーを選択します。ここでは、背景のレイヤーを選択します。



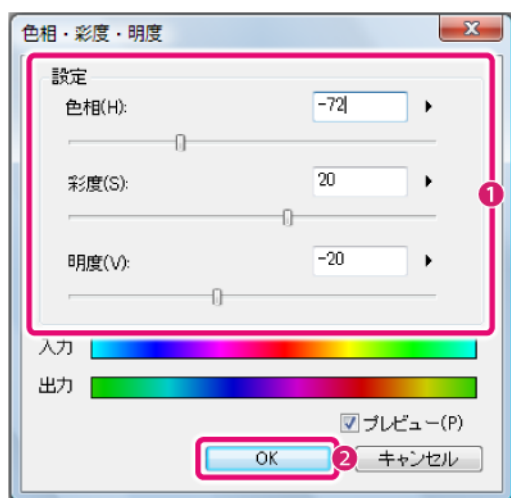
レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

## 2 コマンドを選択する

[レイヤー] メニュー → [フィルタフォルダ化] → [色相・彩度・明度] を選択すると、[色相・彩度・明度] ダイアログが表示されます。スライダーを変化させて、画像の色を調整します。



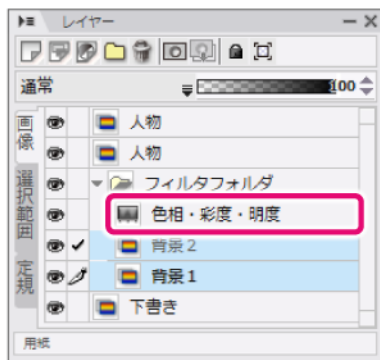
[色相・彩度・明度] を選択したときに、警告ダイアログが表示されます。[色相・彩度・明度] のフィルタレイヤーは、Ver.1.0.10 以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.0.10 以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、[いいえ] をクリックし、[色相・彩度・明度] は使用しないでください。なお、お使いの IllustStudio のバージョンは、[ヘルプ] メニュー → [バージョン情報] を選択すると確認できます。



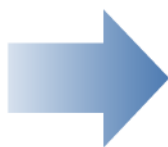
- ① [色相]・[彩度]・[明度] のスライダーを変化させて、画像の色を調整します。
- ② [OK] をクリックします。

### 3 フィルタレイヤーの作成が完了する

[色相・彩度・明度]のフィルタレイヤーが作成されて、選択したレイヤーがフォルダ化されます。背景の色が調整されました。

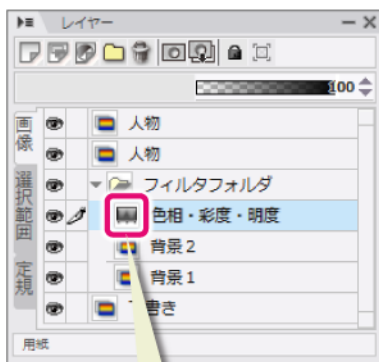


[元画像]

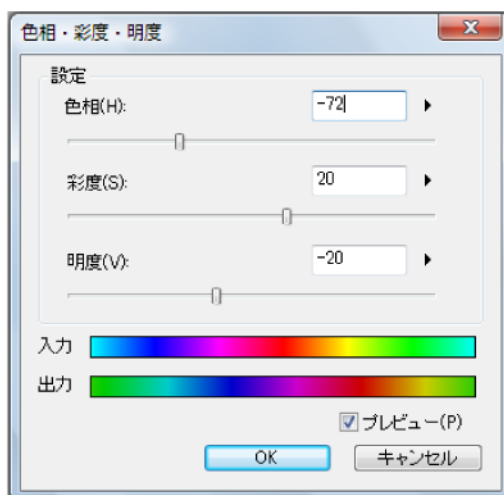


[色相]：-72・[彩度]：20・[明度]：-20

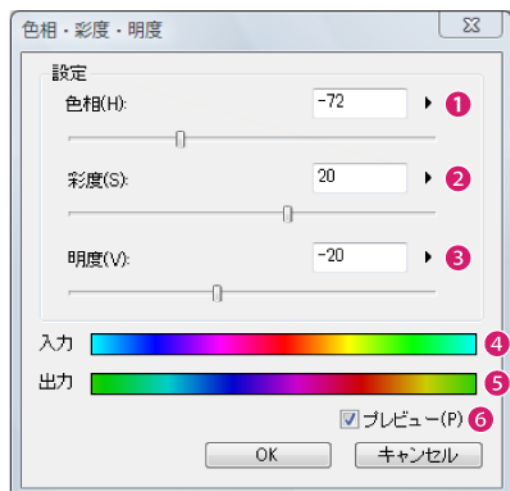
フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[色相・彩度・明度]ダイアログを再度開くことができます。



ダブルクリックします。



- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

**[色相・彩度・明度] ダイアログ**

- ① **色相**  
色合いを指し、赤、青、黄などの色の種類を調整します。
- ② **彩度**  
色の鮮やかさを指し、色の強さを調整します。
- ③ **明度**  
色の明るさを指し、色の明るさを調整します。
- ④ **入力**  
変更前の画像の色を表しています。
- ⑤ **出力**  
変更後の画像の色を表しています。
- ⑥ **プレビュー**  
プレビュー画像を表示します。



## カラーバランス

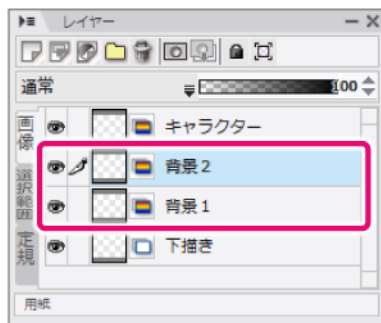
選択中のレイヤーをフォルダ化して、画像の色調を調整するフィルタレイヤーを作成します。



〔カラーバランス〕は、RGB にのみ対応しています。

### 1 レイヤーを選択する

〔レイヤー〕パレットからレイヤーを選択します。ここでは、背景のレイヤーを選択します。



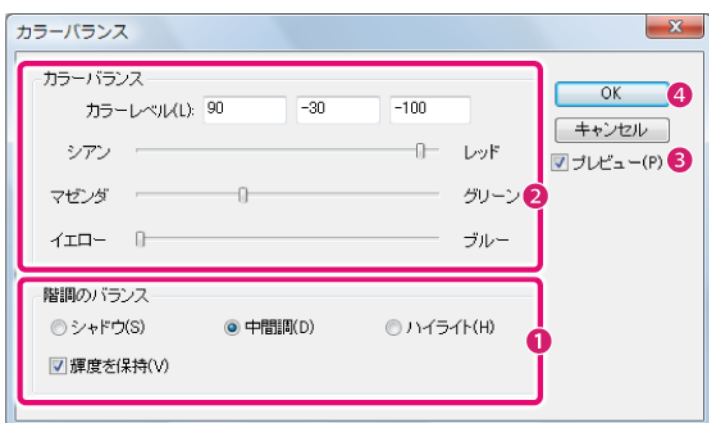
作成されるフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

〔レイヤー〕メニュー→〔新規フィルタレイヤー〕→〔カラーバランス〕を選択すると、〔カラーバランス〕ダイアログが表示されます。ダイアログの設定を行います。



〔カラーバランス〕を選択したときに、警告ダイアログが表示されます。〔カラーバランス〕のフィルタレイヤーは、Ver.1.1.7 以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.1.7 以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、〔いいえ〕をクリックし、〔色相・彩度・明度〕は使用しないでください。なお、お使いの IllustStudio のバージョンは、〔ヘルプ〕メニュー→〔バージョン情報〕を選択すると確認できます。



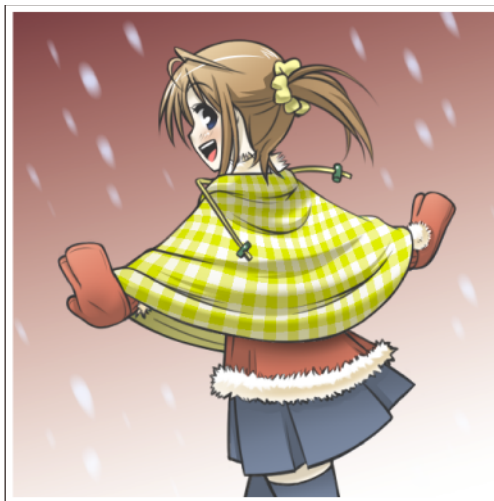
- ① 階調のバランスから、調整したい項目を選択します。カラーバランスは項目ごとに設定できます。
- ② カラーバランスのスライダーを移動して、色を調整します。カラーレベルで数値入力もできます。
- ③ 〔プレビュー〕チェックボックスをオンにすると、設定がキャンバスにプレビューされます。
- ④ 〔OK〕をクリックします。

### 3 フィルタが実行される

画像のカラーバランスが調整され、背景の色が調整されました。

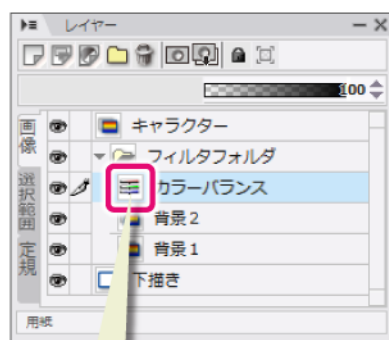


[元画像]

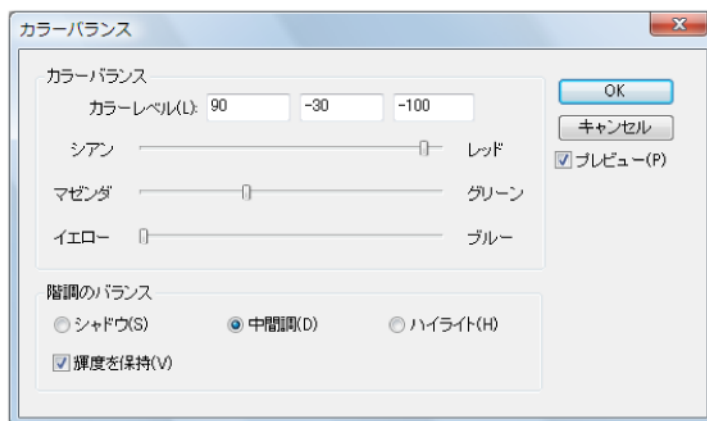


[中間調、カラーレベル：90,-30,-100]

フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[カラーバランス] ダイアログを再度開けます。

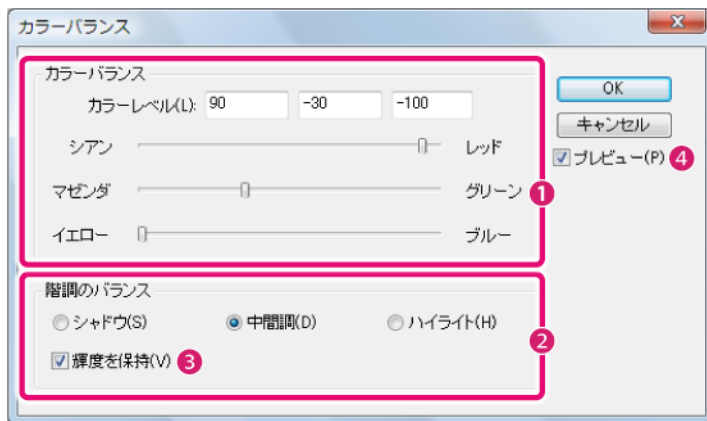


ダブルクリックします。



- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタを適用する前と後の状態を比較できます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## [ カラーバランス ] ダイアログ



### ① カラーバランス

画像のカラーバランスをスライダーで調整します。[シアン/レッド]、[マゼンダ/グリーン]、[イエロー/ブルー]の各スライダーは、右へ移動させるとレッド、グリーン、ブルーそれぞれの色味が増し、左へ移動させるとシアン、マゼンダ、イエローの色味が増します。

[カラーレベル]は各スライダーの数値を表示しています。左から順に[シアン/レッド]、[マゼンダ/グリーン]、[イエロー/ブルー]の現在の数値です。数値を入力して調整することもできます。

### ② 階調のバランス

画像の階調のバランスを、[シャドウ]、[中間調]、[ハイライト]から選択します。別々に設定を管理しているので、同時に設定を調整できます。

### ③ 輝度を保持

階調のバランスを調整する場合に輝度を保持します。

### ④ プレビュー

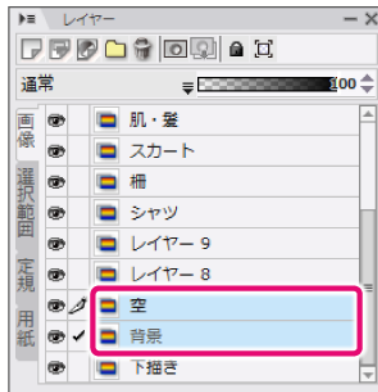
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

## 質感

選択中のレイヤーをフォルダ化して、画像に質感の効果を与えるフィルタレイヤーを作成します。

### 1 レイヤーを選択する

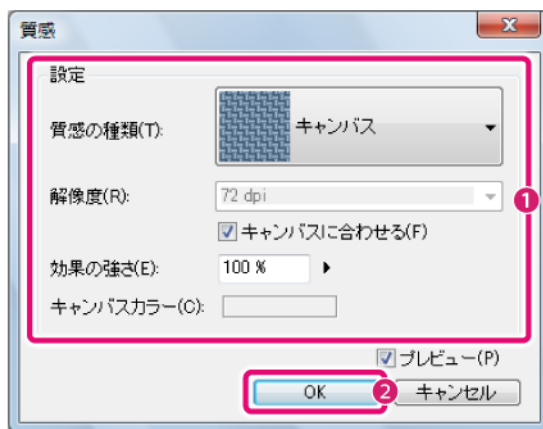
[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[空レイヤー]・[背景レイヤー]を選択します。



レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

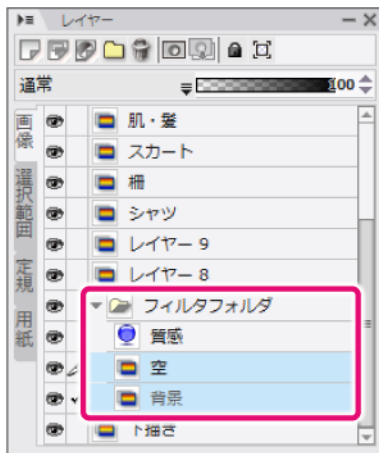
[レイヤー]メニュー→[フィルタフォルダ化]→[質感]を選択します。[質感]ダイアログが表示されます。ダイアログを設定します。



- ① 質感の種類や濃度などを設定します。
- ② [OK] をクリックします。

### 3 質感が変更される

[質感]のフィルタレイヤーが作成され、選択したレイヤーがフォルダ化されます。[空レイヤー]の画像の質感が変更されました。

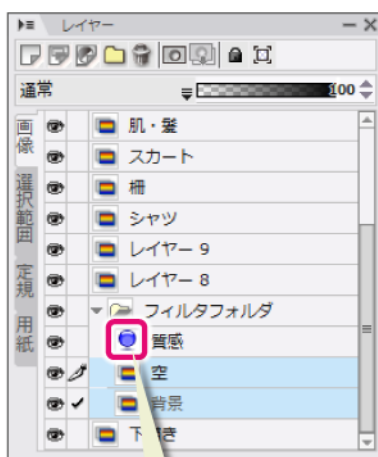


[元画像]

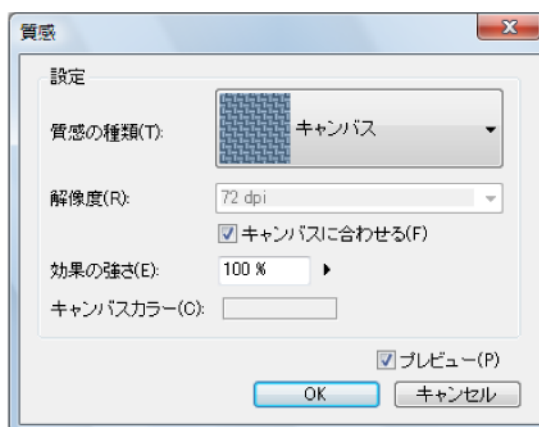


[質感 (キャンバス) を適用後]

フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[質感]ダイアログを再度開くことができます。



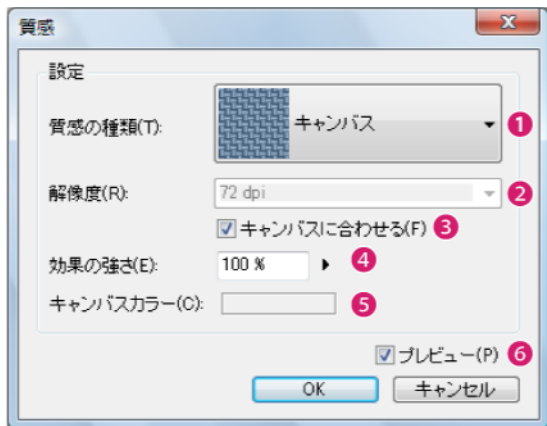
ダブルクリックします。





- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## [質感] ダイアログ



### ① 質感の種類

適用する質感の種類を変更できます。

- パターン読み込み
- キャンバス
- 格子
- まだら模様 1
- まだら模様 2
- 画用紙
- 壁
- 走査線 (縦)
- 走査線 (横)
- ブラインド



[パターン読み込み] を選択すると、[素材] パレットに登録されているパターントーンを、[質感の種類] に設定できます。設定方法の詳細は、次の『[パターントーンを質感に設定する](#)』を参照してください。

### ② 解像度

質感の解像度を指定できます。

目の粗さを変更したい場合、この値を調整します。

### ③ キャンバスに合わせる

オンにすると、解像度を、質感を適用しようとしているキャンバスの基準解像度に合わせます。

### ④ 効果の強さ

質感適用の強さを指定できます。

### ⑤ キャンバスカラー

設定できません。

### ⑥ プレビュー

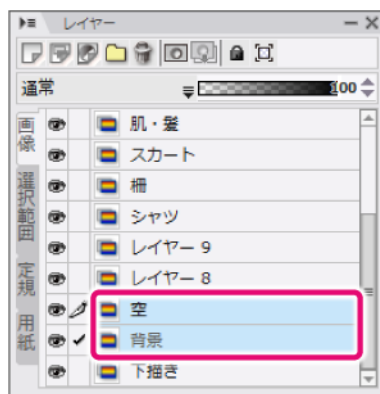
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

## パターントーンを質感に設定する

[質感の種類]を設定するときに、[素材]パレットに登録されているパターントーンを指定できます。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。

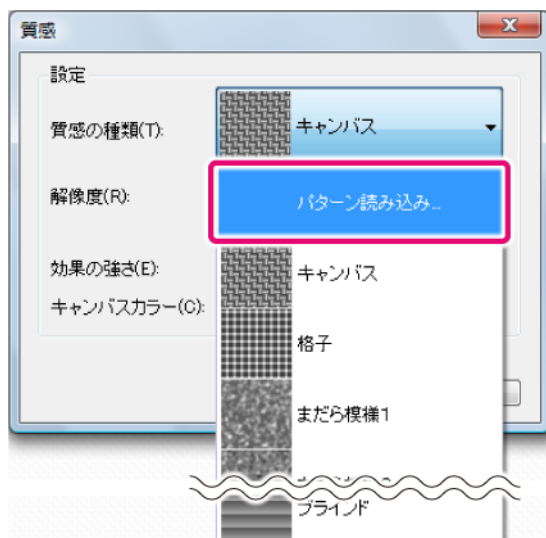


### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[フィルタフォルダ化]→[質感]を選択します。[質感]ダイアログが表示されます。

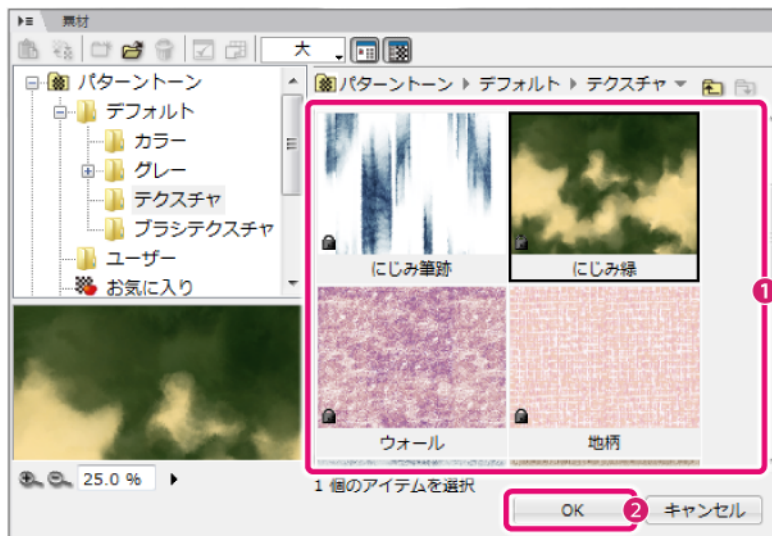
### 3 素材パレットを開く

[質感の種類]で[パターン読み込み]を選択します。[素材]パレットが開きます。



## 4 パターントーンを選択する

[素材] パレットでパターントーンを選択します。



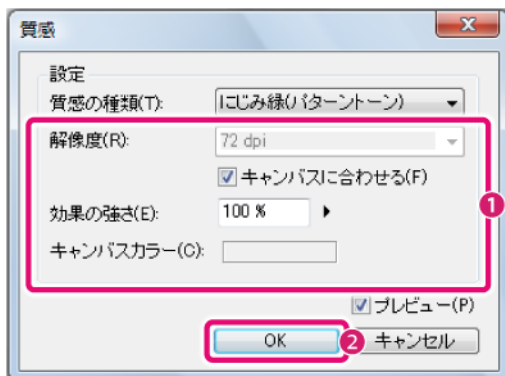
- ① [素材一覧] から質感に設定したいパターントーンを選択します。
- ② [OK] をクリックします。



- Windows のエクスプローラから [素材] パレットに BMP・JPEG 画像をドラッグ&ドロップすると、その画像がパターントーン化されます。パターントーン化された素材を選択して、[OK] をクリックすると、質感のパターンとして使用できます。
- ドラッグ&ドロップでパターントーン化する機能は、[質感] ダイアログから [素材] パレットを開いた場合のみ使用できます。
- 複数のファイルを選択した状態でドラッグ&ドロップすると、一度にパターントーン化できます。

## 5 質感の効果の強さなどを設定する

[質感] ダイアログで設定を行います。



- ① 効果の強さなどを設定します。
- ② [OK] をクリックします。

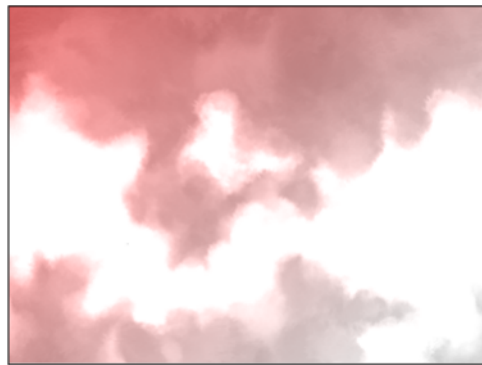
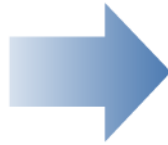


## 6 質感が変更される

[質感]のフィルタレイヤーが作成され、[素材]パレットで選択したパターントーンに、質感が変更されました。



[元画像]



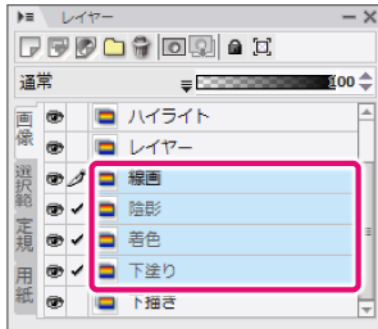
[質感(にじみ緑(パターントーン))を適用後]

## マスク（全領域を表示）

選択中のレイヤーをフォルダ化して、画面全体にマスクをかけるレイヤーを作成します。フィルタレイヤーに描画すると、その部分にマスクが作成されて下のレイヤーの画像が隠れるようになります。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[線画]・[陰影]・[着色]・[下塗り]のレイヤーを選択します。



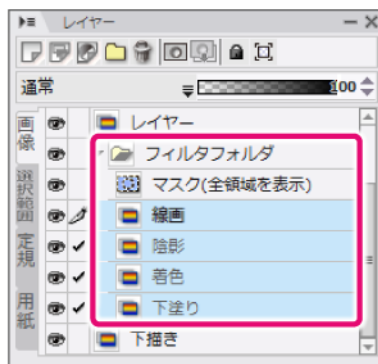
レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[フィルタフォルダ化]→[マスク（全領域を表示）]を選択します。

### 3 [マスク（全領域を表示）レイヤー]が作成される

[マスク（全領域を表示）レイヤー]が作成されて、選択したレイヤーがフォルダ化されます。



## 4 マスクを作成する

[マスク (全領域を表示) レイヤー] を選択して描画をします。

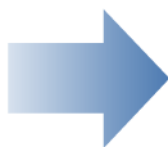
例えば、下記のような図形を描画したとします。



黒で描画した部分がマスクになります。

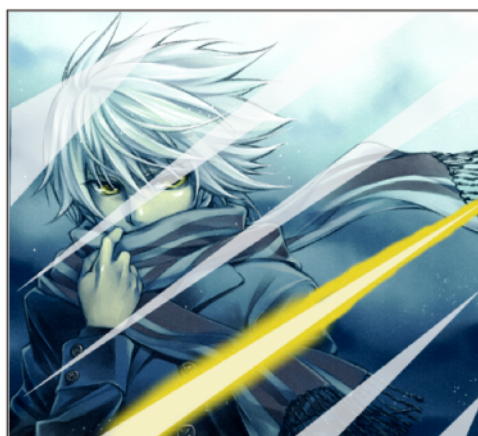
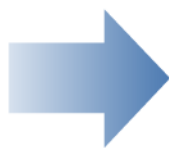
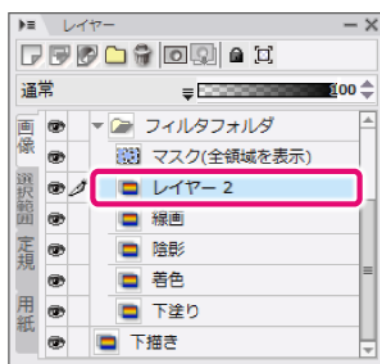


[元画像]



[マスク作成後]

[マスク (全領域を表示) レイヤー] の下にレイヤーを作成して描画をしてみると、マスクされていることが分かります。



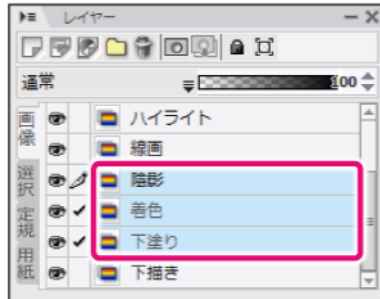
- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## マスク（全領域を隠す）

選択中のレイヤーをフォルダ化して、画面全体にマスクをかけるレイヤーを作成します。このレイヤーに描画すると、その部分のマスクが削られて下のレイヤーの画像が見えるようになります。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[陰影]・[着色]・[下塗り]のレイヤーを選択します。



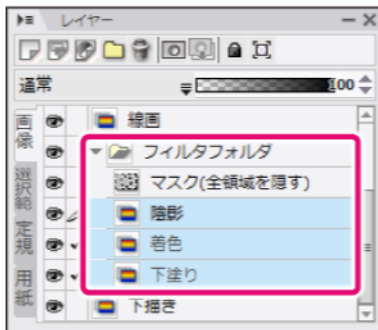
レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[フィルタフォルダ化]→[マスク（全領域を隠す）]を選択します。

### 3 [マスク（全領域を隠す）レイヤー]が作成される

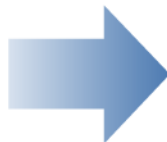
[線画レイヤー]の上に[マスク（全領域を隠す）レイヤー]が作成され、フィルタレイヤーより下にあるフォルダ内のレイヤーがマスクされます。



下記のように [ 陰影 ] ・ [ 着色 ] ・ [ 下塗り ] のレイヤーがマスクされます。



[ 元画像 ]



[ マスク (全領域を隠す) レイヤー適用後 ]

## 4 マスクを作成する

[ マスク (全領域を隠す) レイヤー ] を選択して描画をします。

例えば、下記のような図形を描画したとします。



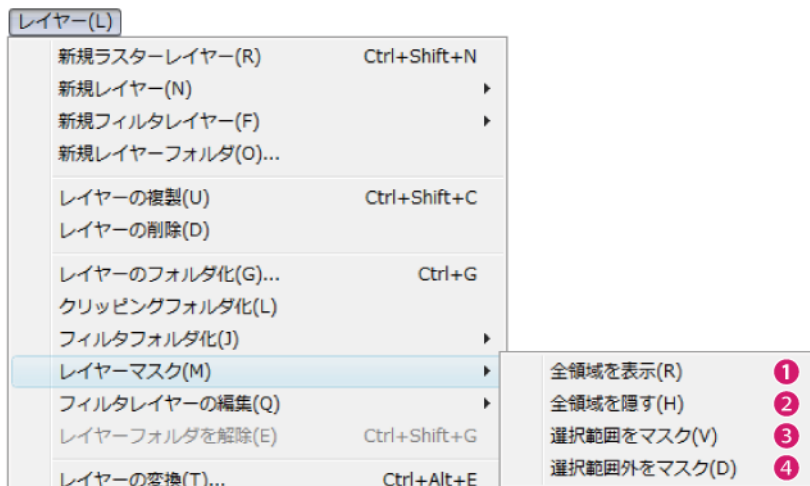
黒で描画した部分のマスクが削除されます。



作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。  
フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

## レイヤーマスク

レイヤーマスクに関する操作を行います。

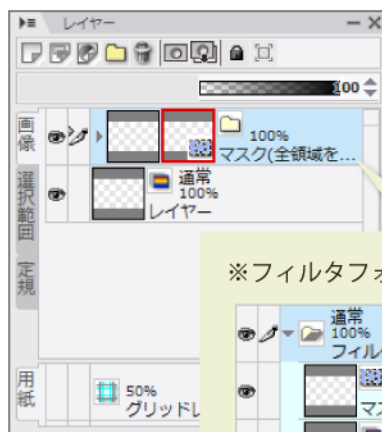
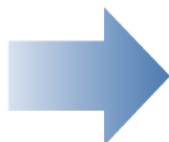
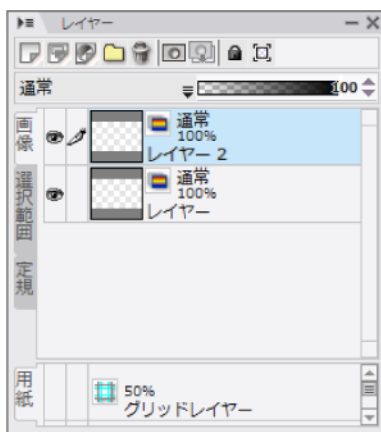


## ① 全領域を表示

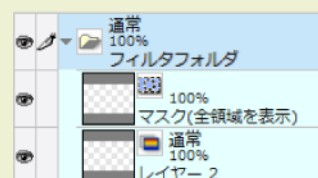
現在選択中のレイヤーと [ マスク (全領域を表示) ] フィルタレイヤーを格納した、閉じた状態のフィルタフォルダを作成します。



従来の [ レイヤー ] メニュー → [ フィルタフォルダ化 ] → [ マスク (全領域を表示) ] と同じ動作ですが、フィルタフォルダが閉じた状態で作成されます。

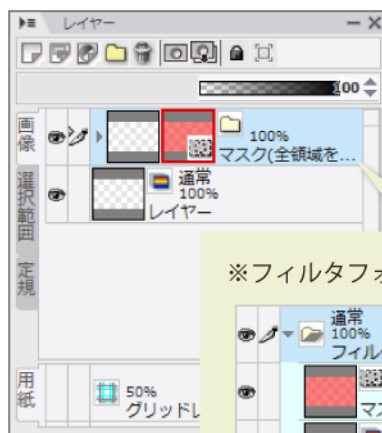
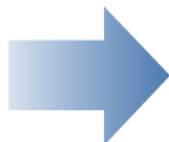
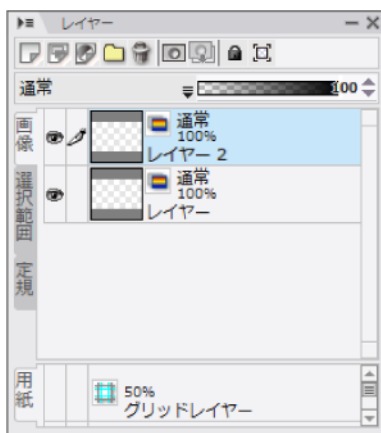


※フィルタフォルダの中の状態

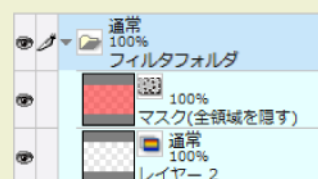


## ② 全領域を隠す

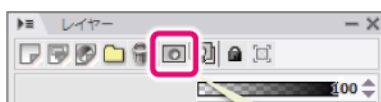
現在選択中のレイヤーと [ マスク (全領域を隠す) ] フィルタレイヤーを格納した、閉じた状態のフィルタフォルダを作成します。



※フィルタフォルダの中の状態



この機能は、[ レイヤー ] パレットの [ マスクフィルタレイヤー ] ボタンからも実行できます。選択範囲がないときは [ 全領域を表示 ] になり、選択範囲があるときは [ 選択範囲外をマスク ] になります。

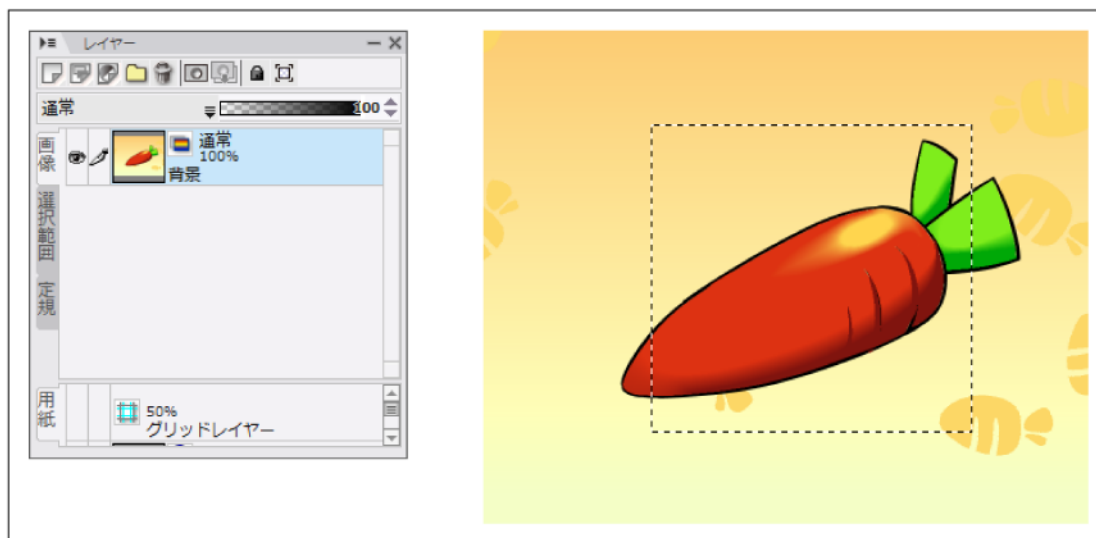


[ マスクフィルタレイヤー ] ボタン

## ③ 選択範囲をマスク

現在選択中のレイヤーと [ マスク (全領域を表示) ] フィルタレイヤーを格納した、閉じた状態のフィルタフォルダを作成します。

選択範囲がある場合に使用可能で、選択範囲の塗りつぶしを行ったフィルタレイヤーを作成し、選択範囲の部分が表示されなくなります。



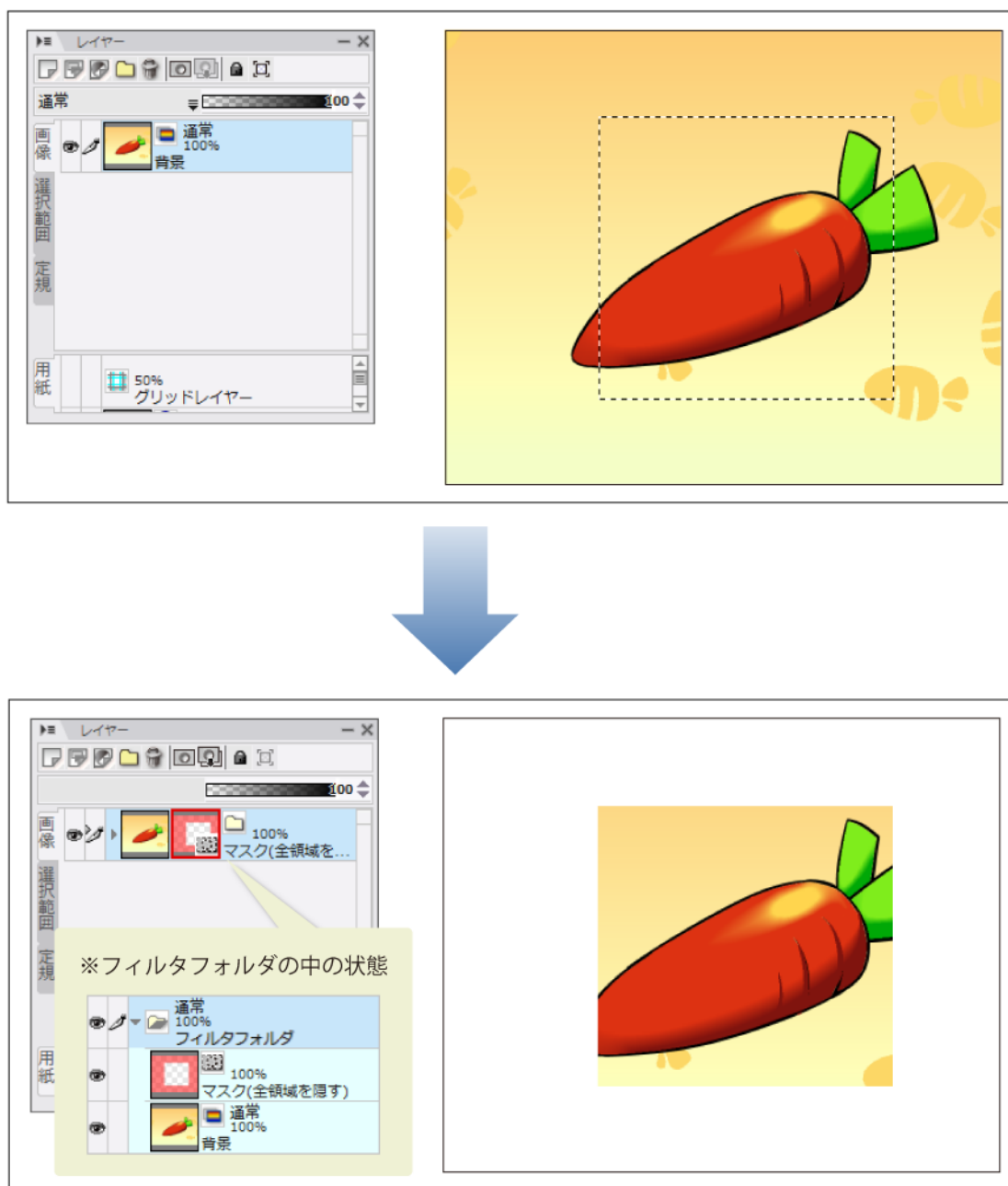
実行すると、選択範囲は解除されます。



#### ④ 選択範囲外をマスク

現在選択中のレイヤーと [ マスク (全領域を隠す) ] フィルタレイヤーを格納した、閉じた状態のフィルタフォルダを作成します。

選択範囲がある場合に使用可能で、選択範囲の外側が表示されなくなります。

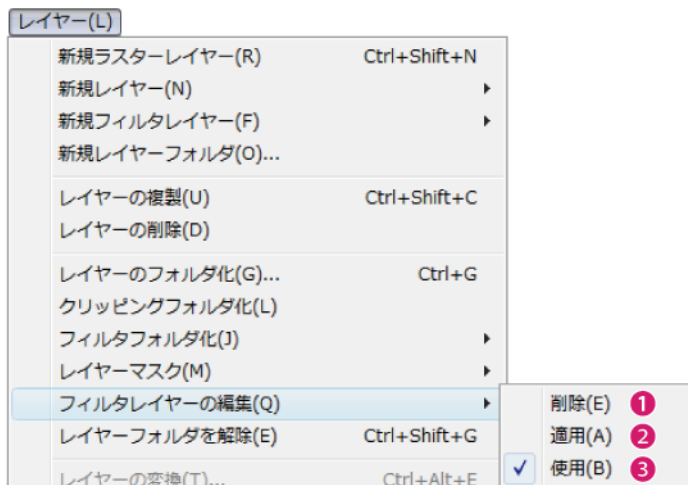


この機能は、[レイヤー] パレットの [マスクフィルタレイヤー] ボタンから実行できます。  
選択範囲があるときは [選択範囲外をマスク] になり、選択範囲がないときは [全領域を表示] になります。



## フィルタレイヤーの編集

フィルタレイヤーの削除や適用・使用の切り替えなどを行います。



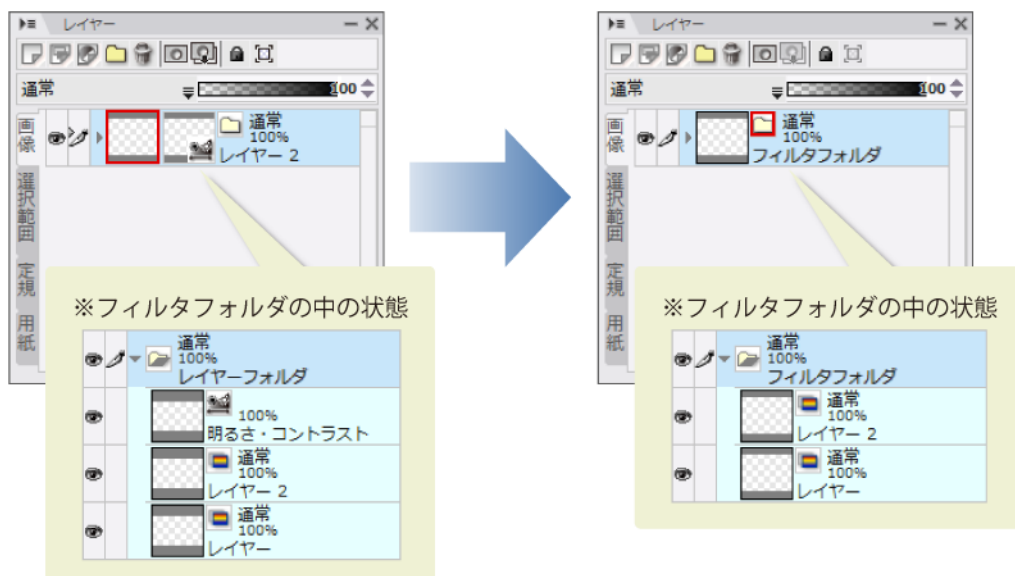
### ① 削除

現在選択中のフィルタレイヤーが削除され、フィルタの効果なくなります。処理後の動作は処理前の条件で異なります。

### !重要

圧縮フォルダの場合は使用できません。

閉じたフィルタフォルダの中にフィルタレイヤーがあり、他のレイヤーが2枚以上ある場合  
どのレイヤーを選択していても、フィルタレイヤーだけが削除されます。

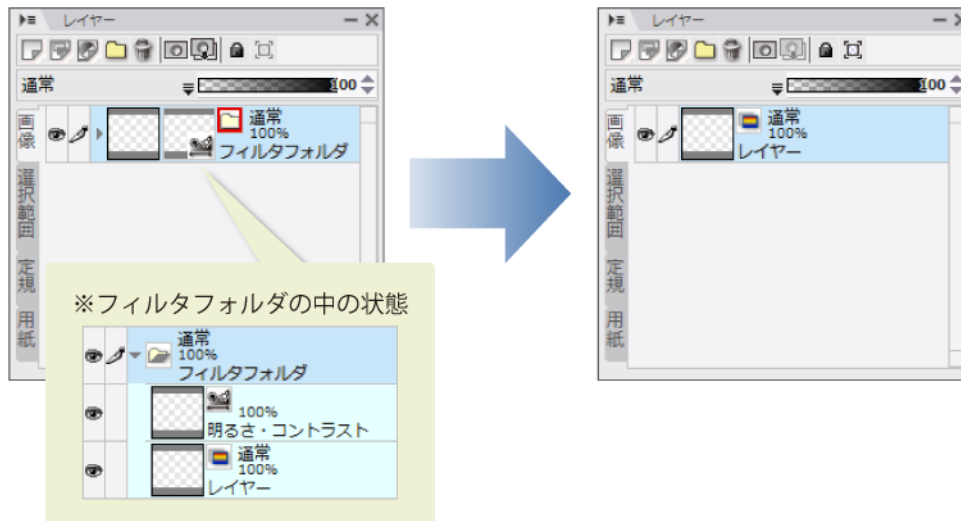


### メモ

フィルタフォルダの中にフィルタレイヤーが2枚以上ある場合、一番上にあるフィルタレイヤーのみが削除されます。

閉じたフィルタフォルダの中にフィルタレイヤーがあり、他のレイヤーが 1 枚だけある場合

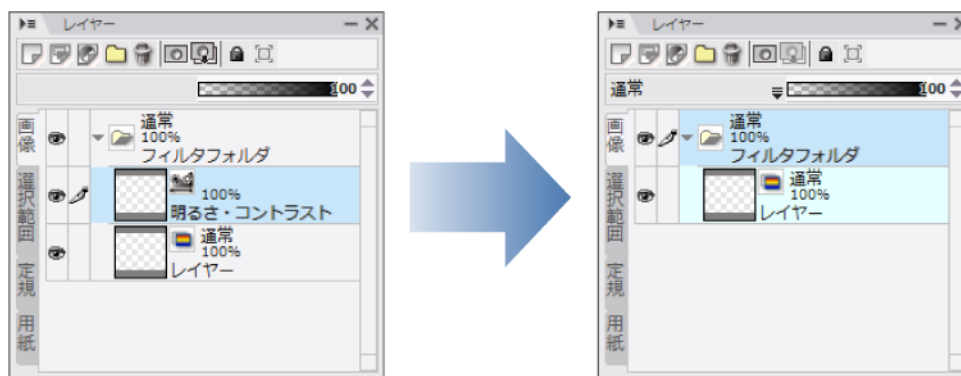
どのレイヤーを選択していても、フィルタレイヤーがフォルダごと削除され、他のレイヤーだけ残ります。



フィルタフォルダの中にフィルタレイヤーが 2 枚以上ある場合、一番上にあるフィルタレイヤーのみが削除され、フィルタフォルダは残ります。

開いたフィルタフォルダの中にフィルタレイヤーがある、またはフィルタレイヤーがフォルダに入っていない場合

通常のレイヤー削除と同様に、フィルタレイヤーを選択して実行すると、現在選択中のフィルタレイヤーだけが削除されます。



## ② 適用

現在選択中のフィルタレイヤーが、他のレイヤーに適用されて結合します。処理後の動作は処理前の条件で異なります。

## !重要

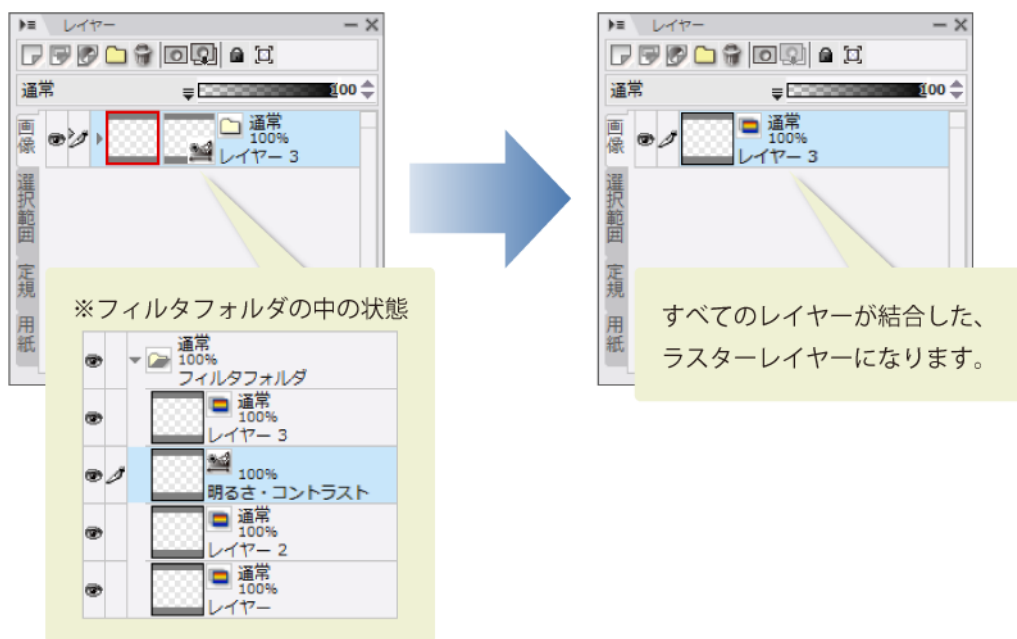
- 圧縮フォルダの場合でも使用できます。
- フィルタレイヤーが属するフォルダの合成モードが「通過」の場合、レイヤーを結合すると見た目が変わるため、警告メッセージが表示されます。
- フィルタレイヤーより下に対象となるレイヤーがない場合は、警告メッセージが表示され処理は行われません。

## メモ

この機能は、「レイヤー」パレットの「フィルタレイヤーを適用」ボタンからも実行できます。

## 閉じたフィルタフォルダの中にフィルタレイヤーがあり、他のレイヤーがある場合

どのレイヤーを選択していても、フォルダに含まれるすべてのレイヤーを、ラスターレイヤーに結合します。

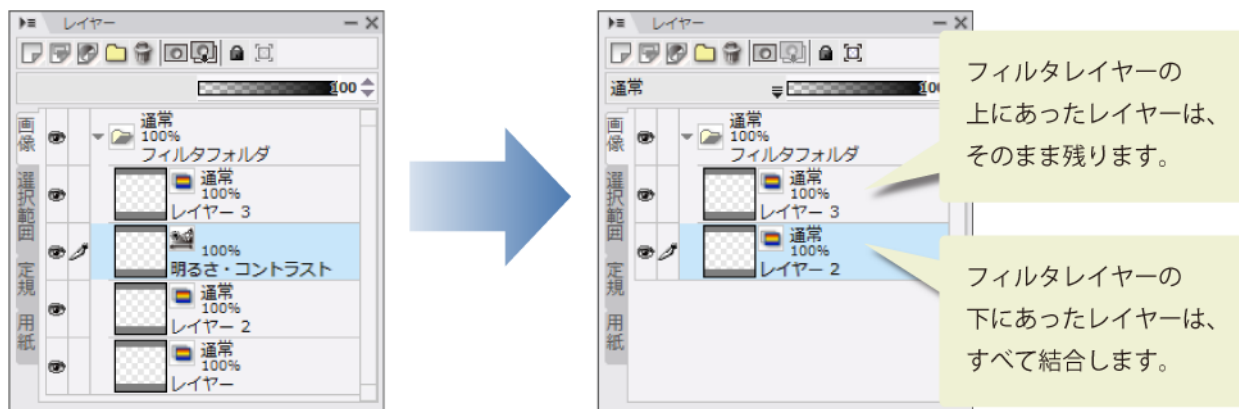


## 開いたフィルタフォルダの中にフィルタレイヤーがある、またはフィルタレイヤーがフォルダに入っていない場合

フィルタレイヤーを選択して実行すると、フィルタレイヤーの下側にあるレイヤーを、ラスターレイヤーに結合します。

## !重要

結合対象になるレイヤーが2枚以上ある場合は、警告メッセージが表示されます。



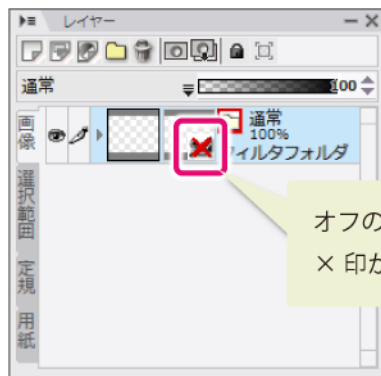
## ③ 使用

現在選択中のフィルタレイヤーの表示・非表示が切り替わります。表示のとき、フィルタ効果がオンになります。

**!重要**

使用条件は [適用] と同じですが、閉じられた圧縮フォルダ内にある場合は使用できません。

この機能は [レイヤー] パレットのサムネイル上に表示されているアイコンをクリックすることでも使用できますが、[環境設定] ダイアログ→[レイヤー]→[サムネイルサイズ] を [なし] にしている場合は使用できません。

**メモ**

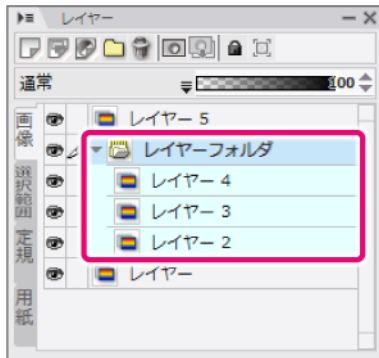
フィルタフォルダの中にフィルタレイヤーが 2 枚以上ある場合、一番上にあるフィルタレイヤーのみが参照されます。

## レイヤーフォルダを解除

レイヤーフォルダに格納したレイヤーをフォルダの外に出し、レイヤーフォルダを削除します。

### 1 レイヤーフォルダを選択する

[レイヤー]パレットで、解除したいレイヤーフォルダを選択します。

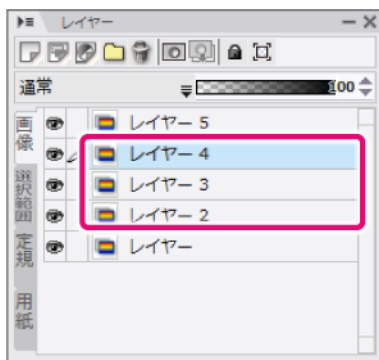


### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[レイヤーフォルダを解除]を選択します。

### 3 レイヤーフォルダが解除される

レイヤーフォルダに格納したレイヤーがフォルダの外に出て、レイヤーフォルダが削除されます。



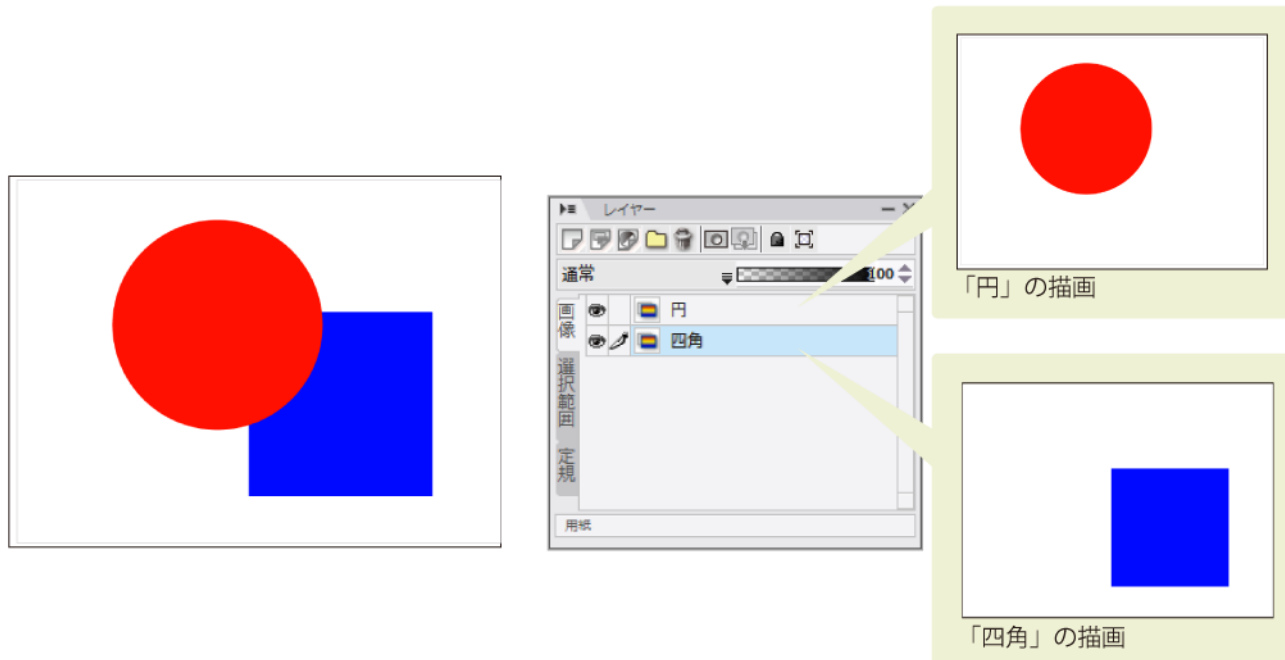
## レイヤーから選択範囲

レイヤーの描画内容から選択範囲を作成したり、作成した選択範囲に対して描画内容の範囲を追加、削除したりできます。

### 選択範囲の作成

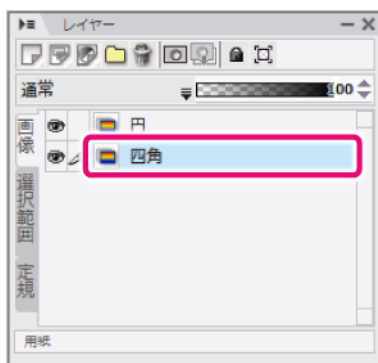
選択中のレイヤーの描画内容から、選択範囲を作成します。

ここでは、「四角」と「円」という二枚のレイヤーがある場合を例に説明します。



## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットを開き、描画されているレイヤーを選択します。ここでは「四角」のレイヤーを選択します。

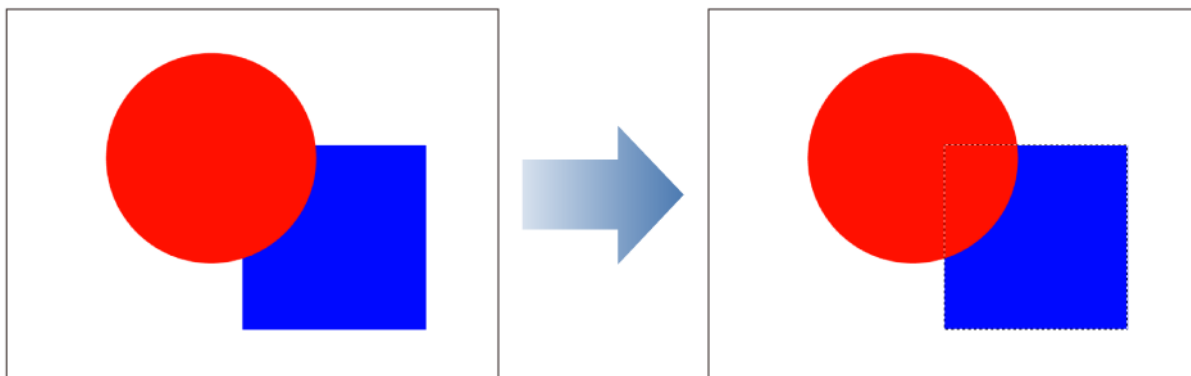


## 2 コマンドを選択する

[レイヤー] メニュー → [レイヤーから選択範囲] → [選択範囲の作成] を選択します。

### 3 選択範囲が作成される

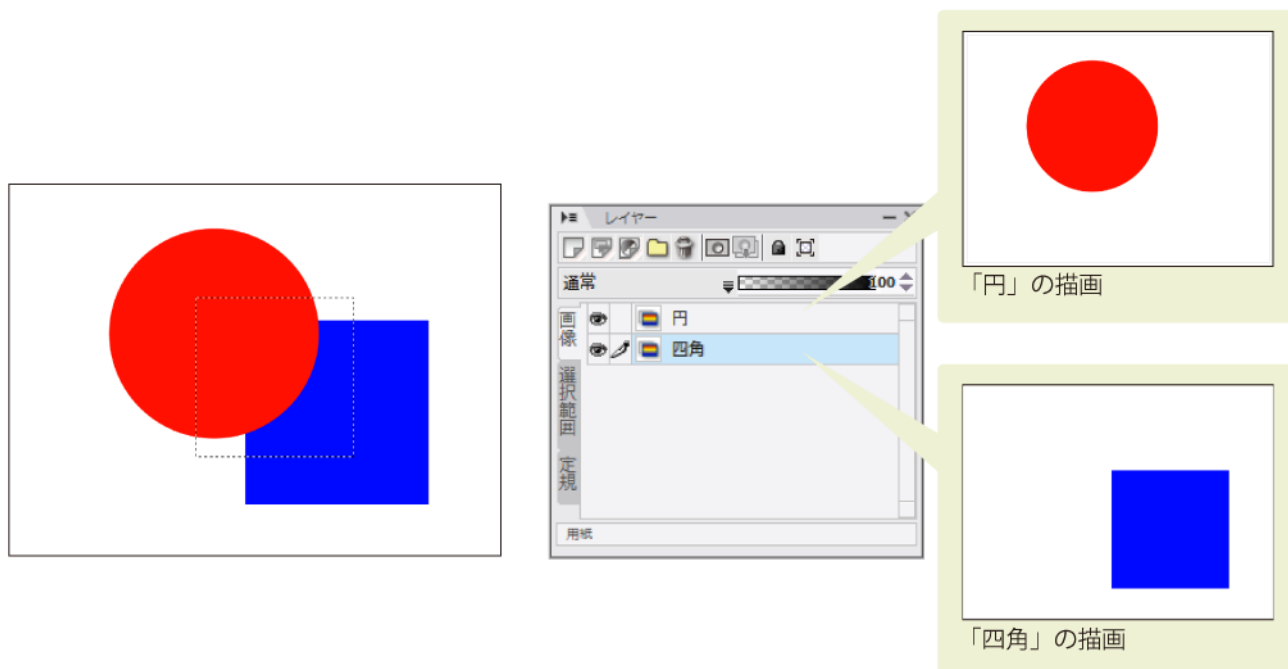
選択したレイヤーの描画内容から、選択範囲が作成されます。ここでは、「四角」の描画に沿った選択範囲が作成されました。



#### 選択範囲の追加

選択中のレイヤーの描画内容から選択範囲を作成し、現在の選択範囲に追加します。

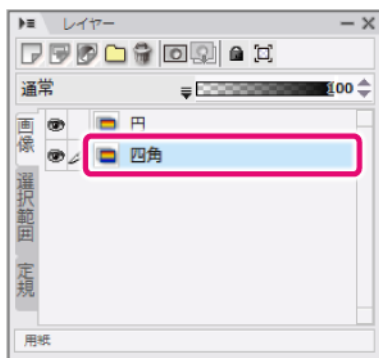
ここでは、「四角」と「円」という二枚のレイヤーがあり、すでに選択範囲がある場合を例に説明します。





## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットを開き、描画されているレイヤーを選択します。ここでは「四角」のレイヤーを選択します。

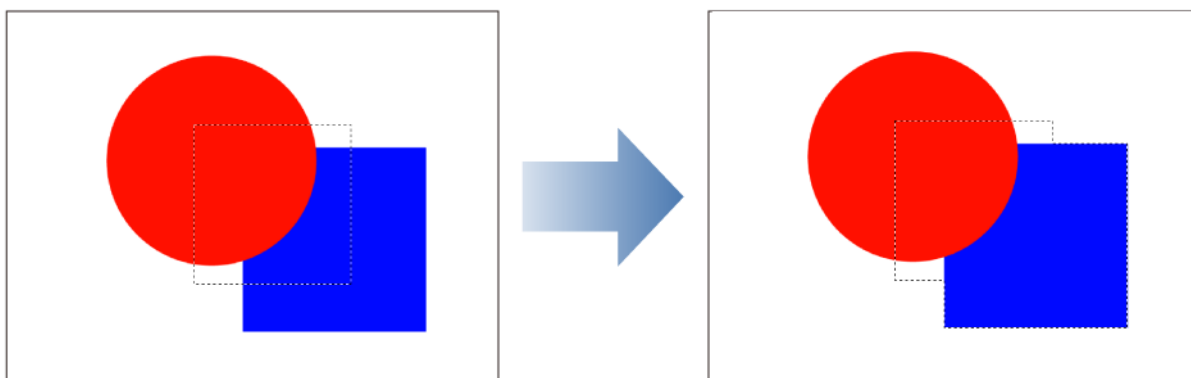


## 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[レイヤーから選択範囲]→[選択範囲の追加]を選択します。

## 3 選択範囲が追加される

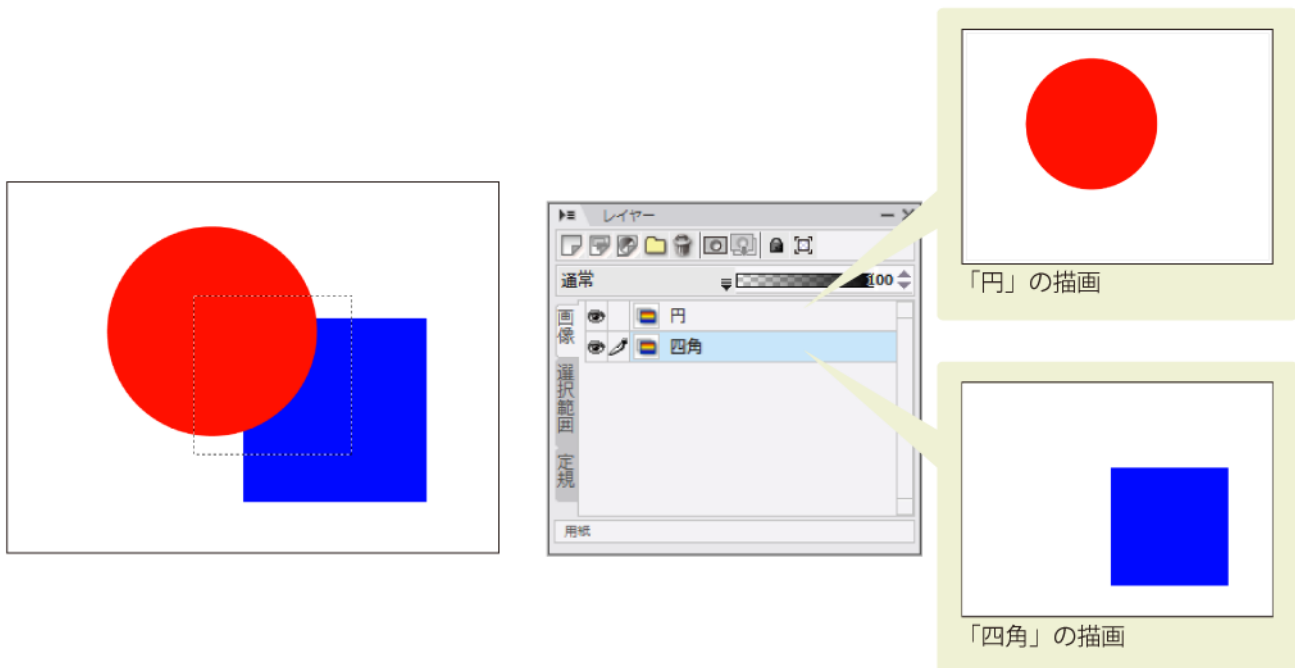
選択したレイヤーの描画内容から選択範囲が作成され、現在の選択範囲に追加されます。ここでは、元の選択範囲に「四角」の描画に沿った選択範囲が追加されました。



## 選択範囲の削除

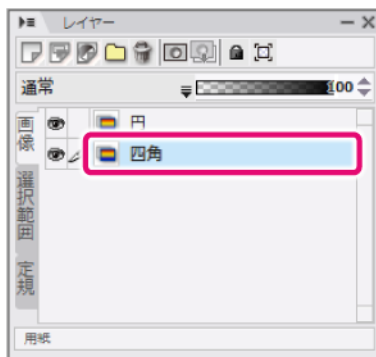
選択中のレイヤーの描画内容から選択範囲を作成し、現在の選択範囲から削除します。

ここでは、「四角」と「円」という二枚のレイヤーがあり、すでに選択範囲がある場合を例に説明します。



### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットを開き、描画されているレイヤーを選択します。ここでは「四角」のレイヤーを選択します。

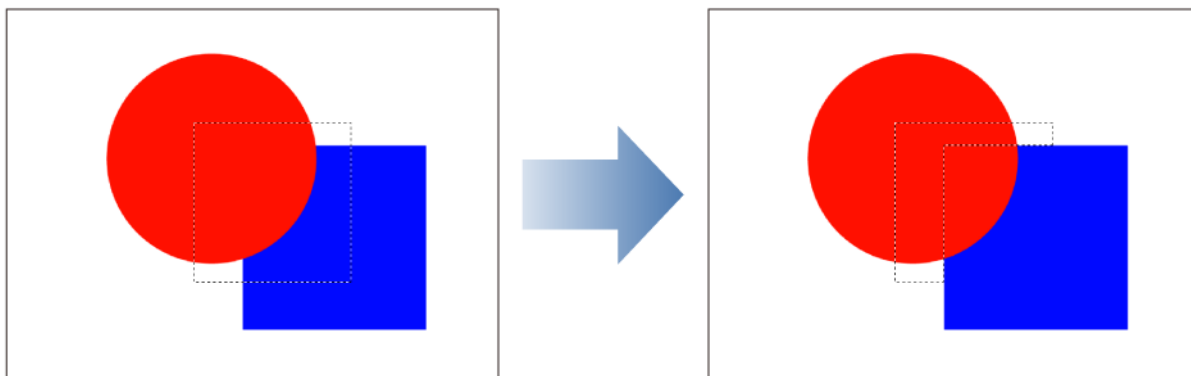


### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[レイヤーから選択範囲]→[選択範囲の削除]を選択します。

### 3 選択範囲が削除される

選択したレイヤーの描画内容から選択範囲が作成され、現在の選択範囲から削除されます。ここでは、元の選択範囲から「四角」の描画に沿って選択範囲が削除されました。



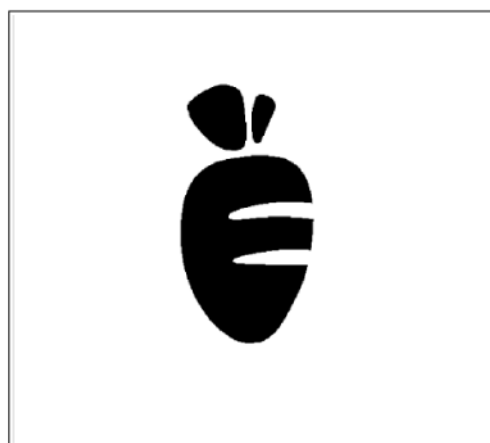
## レイヤーの変換

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

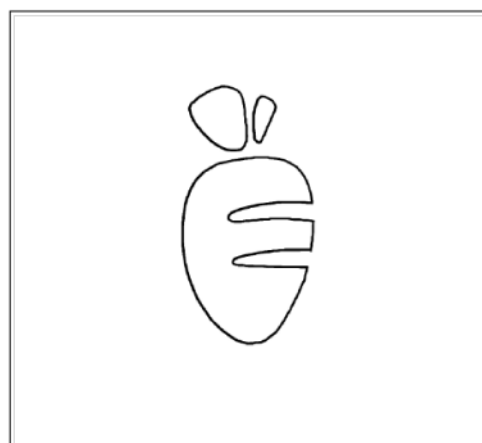


種類を変換したレイヤーは、元の種類に再変換しても元の状態には戻りません。

[レイヤーの変換]ダイアログで[元のレイヤーを残す]をオンにしておくと、レイヤーの変換後も元のレイヤーが残ります。



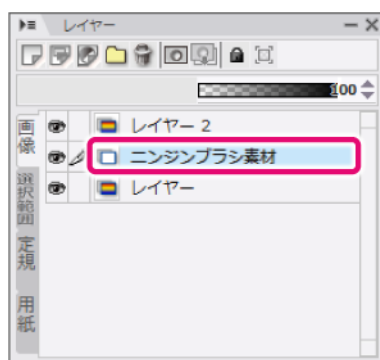
[元画像]



[ベクターレイヤー]

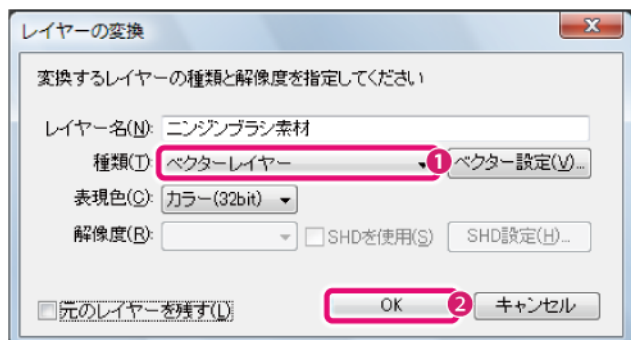
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで変換したいレイヤーを選択します。



## 2 変換の設定を行う

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

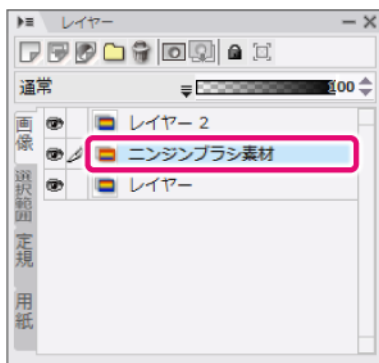


① [種類]で変換後のレイヤーの種類を選択します。

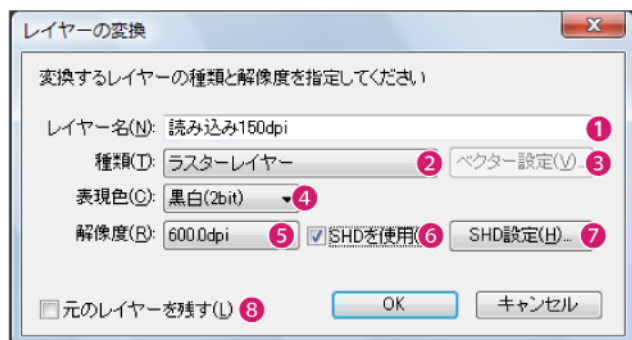
② [OK]をクリックします。

## 3 レイヤーの変換が完了する

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



### [レイヤーの変換]ダイアログ



#### ① レイヤー名

変換後のレイヤーの名前を入力します。

#### ② 種類

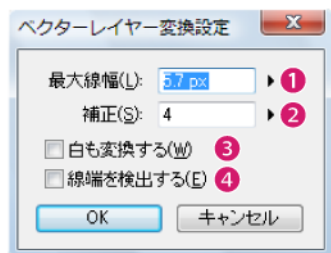
変換後のレイヤーの種類を、[ラスターレイヤー]・[ベクターレイヤー]・[選択範囲レイヤー]・[定規レイヤー]から選択します。



[ベクターレイヤー]から変換するときのみ[定規レイヤー]が選択できます。

## ③ ベクター設定

[種類] で [ベクターレイヤー] を指定したときに、[ベクターレイヤー変換設定] ダイアログを表示します。[ベクターレイヤー] に変換するための、詳細な設定を行えます。



①最大線幅	指定値より太い線はベタとみなして、周囲だけベクター線が作成されます。
②補正	線のなめらかさを設定します。
③白も変換する	白い線もベクターに変換します。
④線端を検出する	線の端をラスタースタイルに近い形で検出します。変換処理に多少時間がかかります。

## ④ 表現色

表現色を選択します。表現色は [種類] で設定したレイヤーによって、設定できる項目が異なります。

ラスタレイヤー	黒 (1bit)
	黒白 (2bit)
	グレイ (8bit)
	カラー (32bit)
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)
	カラー (32bit)
選択範囲レイヤー	黒 (1bit)
	グレイ (8bit)

## ⑤ 解像度

変換後のレイヤーの解像度を選択します。

## ⑥ SHD を使用

SHD(スーパーハイデンシティ)変換を行う場合に、チェックボックスをオンにします。

SHD 変換は、ジャギーの発生具合から元のイメージを再構築し、最適なスムージング処理を行って線画を滑らかにします。

SHD 変換を行うためには、下記の条件を全て満たす必要があります。

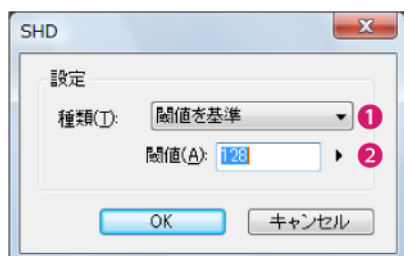
SHD 変換を行うためには？	<p>[表現色] が [黒 (1bit)] または [黒白 (2bit)] である必要があります。</p> <p>変換するレイヤーの解像度が、基準解像度よりも低い必要があります。</p> <p>[解像度] の設定を、変換元のレイヤーの解像度よりも高く設定する必要があります。</p>
----------------	---

## !重要

- 変換後の解像度を設定するときは、必ず変換元画像の解像度と値に差を付けてください。例えば、150dpi のレイヤーを変換するときには、変換後の解像度は 600dpi に設定してください。
- [SHD] フィルタは、低い解像度の画像を 4 倍以上の解像度と同等に引き上げる技術です。元が荒い画像を 600dpi などの高い解像度で読み込んで [SHD] ダイアログで 600dpi を設定しても、効果はほとんどありません。

## ⑦ SHD 設定

[SHD 設定] ダイアログを表示し、SHD 変換するための詳細な設定を行います。



①種類	<p>2 値化するときの種類を選択できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 閾値を基準： 閾値の値によって、画像を白と黒の 2 値に減色します。</li> <li>● 疑似階調： 画像を幾何学的な白と黒のパターンに置き換えて濃淡を表現します。</li> <li>● 誤差拡散： 減色に伴う誤差を周辺の明るさに反映させて、濃淡のある白と黒の 2 色に減色します。</li> </ul>
②閾値	<p>種類で [閾値を基準] を選択すると入力できます。</p> <p>設定した閾値以上の濃さを持つドットは黒、閾値以下の数値を持つドットは白として減色します。</p>

## ⑧ 元のレイヤーを残す

変換後に元のレイヤーを残すときは、チェックボックスをオンにします。

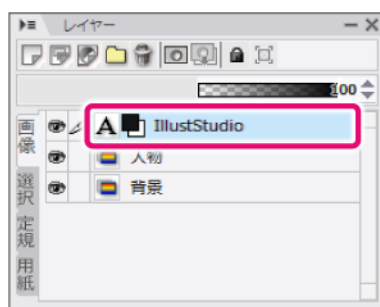
## レイヤーのラスタライズ

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



### 1 レイヤーを選択する

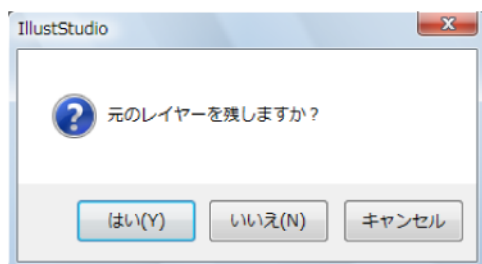
[レイヤー]パレットで変換したいレイヤーを選択します。ここでは [IllustStudio レイヤー] を選択します。



### 2 コマンドを選択する

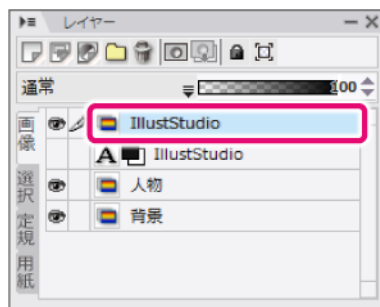
[レイヤー]メニュー→[レイヤーのラスタライズ]を選択します。

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



### 3 レイヤーの変換が完了する

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



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



## レイヤーをすべて統合

同じリブ内のすべてのレイヤーを一つのレイヤーに統合します。

ここでは例として、[画像]リブのレイヤーを一つのレイヤーに変換します。



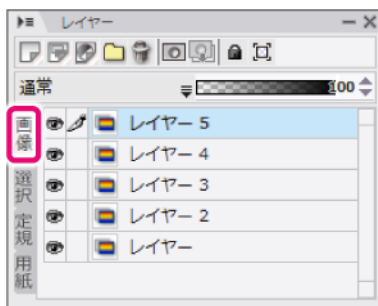
一度統合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。



ロックされているレイヤーでも、レイヤーを統合できます。

### 1 リブを選択する

[レイヤー]パレットで、レイヤーを統合したいリブを選択します。ここでは[画像]リブを選択します。

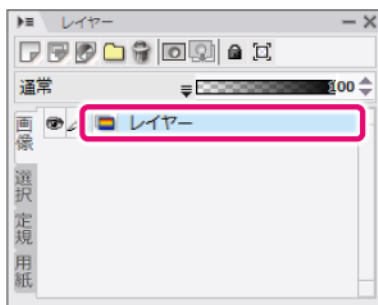


### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[レイヤーをすべて統合]を選択します。

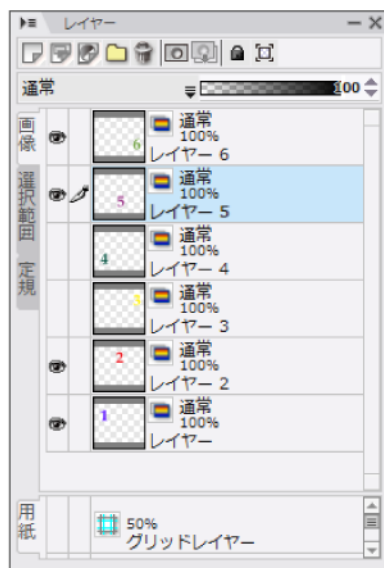
### 3 レイヤーの統合が完了する

[画像]リブのレイヤーが一つのレイヤーに統合されました。

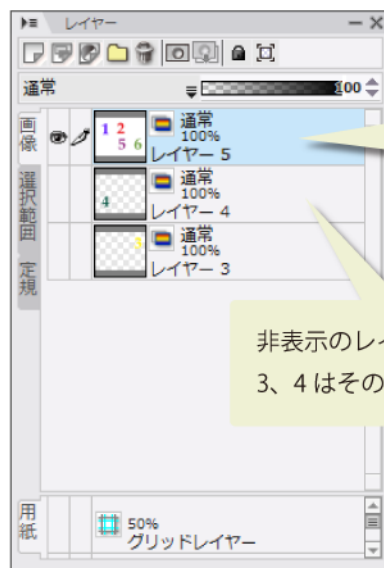
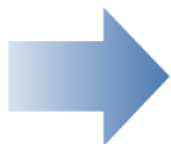


## 表示レイヤーを結合

[レイヤー] パレットで編集集中のレイヤーと同じリブに属している表示中のレイヤーだけを結合し、非表示のレイヤーはそのまま残します。



元のレイヤー構造



[表示レイヤーを結合] を実行後

表示していたレイヤー  
1、2、5、6 が結合されます。

非表示のレイヤー  
3、4 はそのままです。



一度結合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。



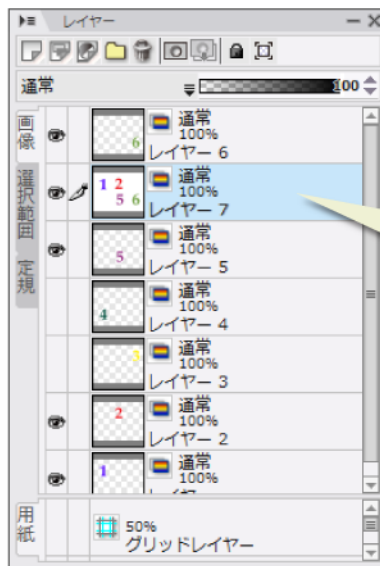
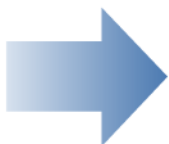
ロックされているレイヤーでも、レイヤーを結合できます。

## 表示レイヤーのコピーを結合

表示しているレイヤーのコピーを結合します。表示レイヤーもそのまま残ります。



元のレイヤー構造



[ 表示レイヤーのコピーを結合 ] を実行後

表示していたレイヤー  
1、2、5、6 を結合した  
コピーが作成されます。



ロックされているレイヤーでも、レイヤーを結合できます。

## 選択中のレイヤーを結合

選択したレイヤーを一つのレイヤーに結合します。別々に描いた画像をひとつに合わせる場合などに使用します。



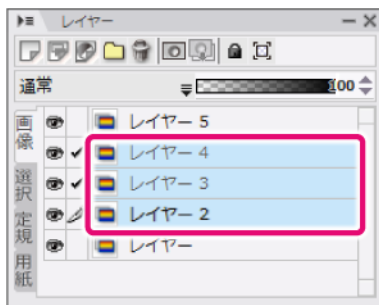
- 一度結合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。
- レイヤーを選択するときは、連続したレイヤーを選択する必要があります。



ロックされているレイヤーでも、レイヤーを結合できます。

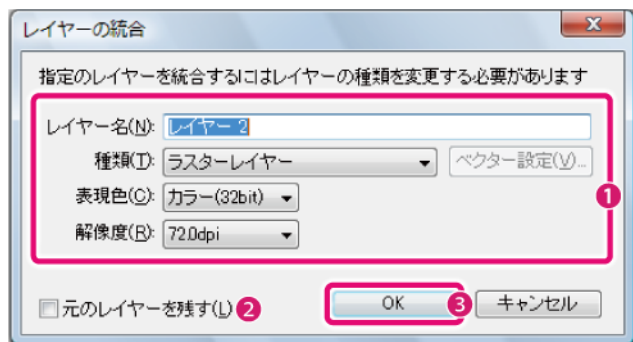
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで、結合したいレイヤーを選択します。



## 2 コマンドを選択する

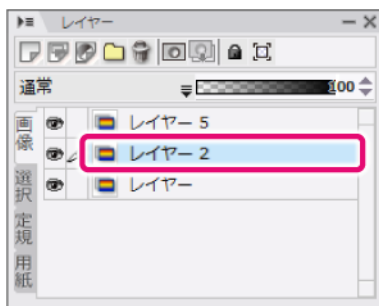
[レイヤー]メニュー→[選択中のレイヤーを結合]を選択すると、[レイヤーの結合]ダイアログが表示されます。



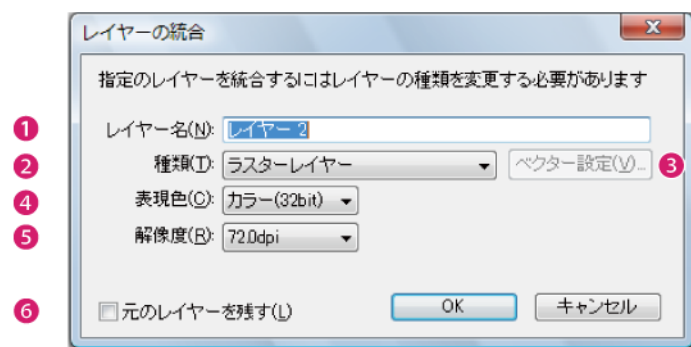
- ① 必要に応じて結合後のレイヤーの設定を行います。
- ② 元のレイヤーを残す場合は [元のレイヤーを残す] をオンにします。
- ③ [OK] をクリックします。

## 3 レイヤーの結合が完了する

選択したレイヤーが一つのレイヤーに結合されました。



### [レイヤーの結合] ダイアログ



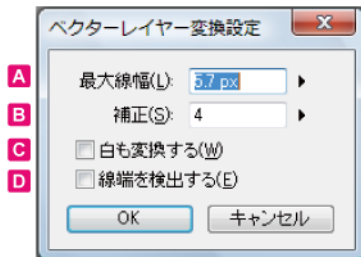
- ① **レイヤー名**  
結合後のレイヤーの名称を設定します。
- ② **種類**  
結合後のレイヤーの種類を [ラスターレイヤー]・[ベクターレイヤー]・[選択範囲レイヤー] から選択します。



[選択範囲レイヤー] は、[選択範囲] リブを結合するときだけ表示されます。

## ③ ベクター設定

[種類] で [ベクターレイヤー] を選択したときに、詳細な設定を行えます。



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

## ④ 表現色

結合後のレイヤーの表現色を選択します。

ラスターレイヤー	[黒 (1bit)]・[黒白 (2bit)]・[グレー (8bit)]・[カラー (32bit)] から選択します。
ベクターレイヤー	[黒白 (2bit)]・[カラー (32bit)] から選択します。
選択範囲レイヤー	[黒 (1bit)]・[グレー (8bit)] から選択します。

## ⑤ 解像度

[種類] で [ラスターレイヤー] を選択したときに、結合後のレイヤーの解像度を設定します。

## ⑥ 元のレイヤーを残す

結合後に元のレイヤーを残すときには、チェックボックスをオンにします。

## 下のレイヤーに結合

選択中のレイヤーと一つ下にあるレイヤーを、一つのレイヤーに結合します。



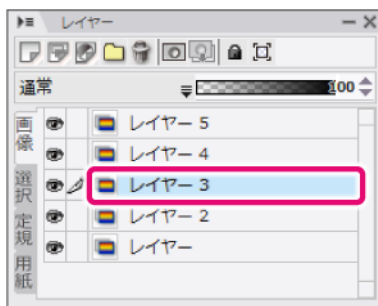
一度結合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。



ロックされているレイヤーでも、レイヤーを結合できます。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで、結合したいレイヤーを選択します。



### 2 コマンドを選択する

[レイヤー] メニュー→ [下のレイヤーに結合] を選択します。

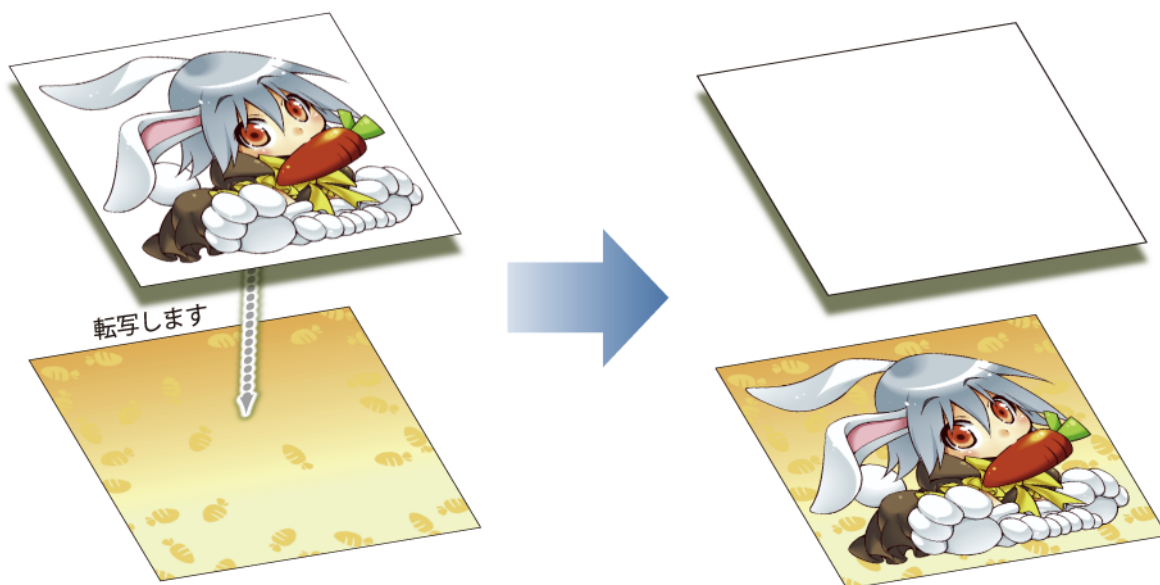
### 3 レイヤーの結合が完了する

選択したレイヤーと一つ下にあるレイヤーが、一つのレイヤーに結合されました。



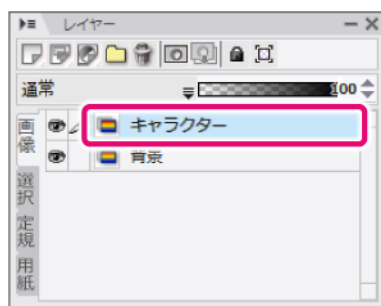
## 下のレイヤーに画像を転写

選択中のレイヤーの画像を、一つ下にあるレイヤーに転写します。



### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで、転写したいレイヤーを選択します。



### 2 コマンドを選択する

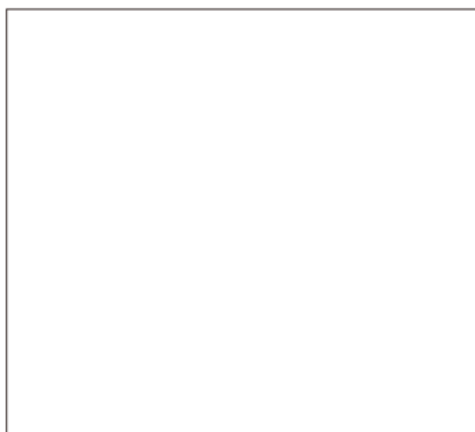
[レイヤー]メニュー→[下のレイヤーに画像を転写]を選択します。

### 3 レイヤーの転写が完了する

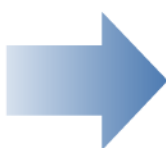
選択したレイヤーの一つ下にあるレイヤーへ、画像が転写されました。



[キャラクター]



[キャラクター]



[背景]



[背景]

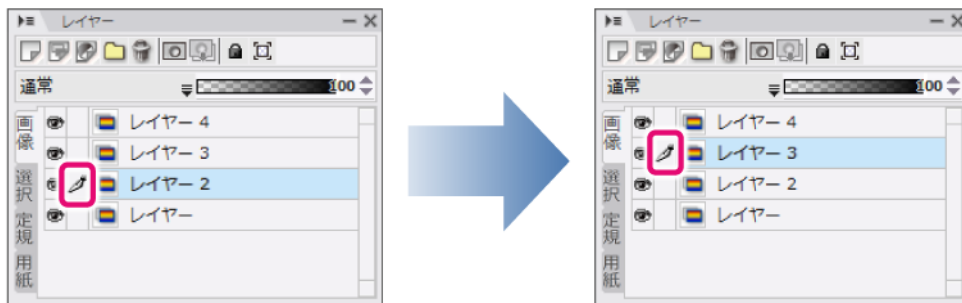


## 編集対象にする

編集対象のレイヤーを変更します。

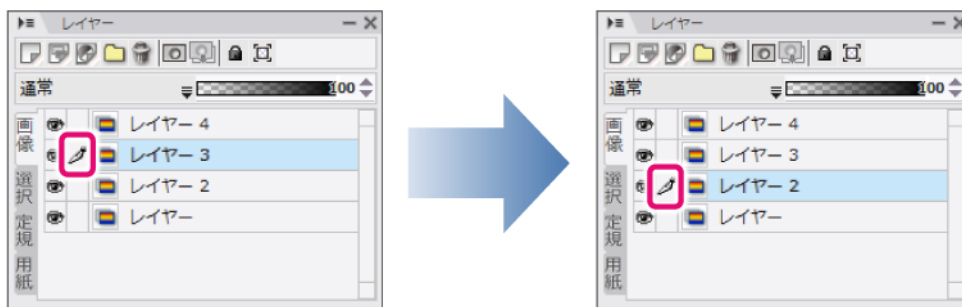
### 上のレイヤー

[レイヤー]メニュー→[編集対象にする]→[上のレイヤー]を選択すると、編集対象のレイヤーをひとつ上のレイヤーに変更します。



### 下のレイヤー

[レイヤー]メニュー→[編集対象にする]→[下のレイヤー]を選択すると、編集対象のレイヤーをひとつ下のレイヤーに変更します。



## レイヤーの設定

レイヤーに関する各種設定を行います。

レイヤー名の変更	現在選択中のレイヤーの名称を変更できます。
レイヤーを表示・レイヤーを隠す	現在選択中のレイヤーの表示・非表示を切り替えます。
カラー表示	レイヤーの表現色が [ 黒 (1bit) ] ・ [ 黒白 (2bit) ] ・ [ グレー (8bit) ] のときに、表示を代替色で行います。
すべてをロック	レイヤーのロック状態を切り替えます。
透明部分をロック	32bit ラスターレイヤーで、透明ではない部分にだけ描画できるようになります。
詳細設定	トーンレイヤーなど、詳細設定を持つレイヤーに対して、レイヤーの詳細設定を行うダイアログを表示します。

## レイヤー名の変更

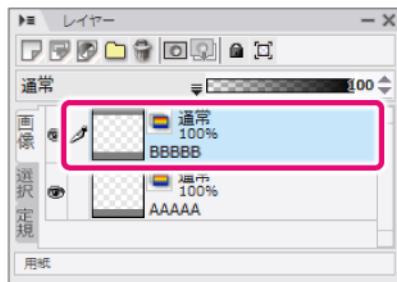
[レイヤー名の変更] ダイアログが表示され、現在選択中のレイヤーの名称を変更できます。



[レイヤー名の変更] の操作は、アクションに記録できます。アクションの記録方法の詳細については、『補助系パレット』→『アクションパレット』を参照してください。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで名称を変更したいレイヤーを選択します。

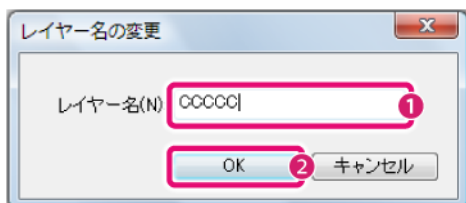


### 2 コマンドを選択する

[レイヤー] メニュー→[レイヤーの設定]→[レイヤー名の変更] を選択します。[レイヤー名の変更] ダイアログが表示されます。

### 3 レイヤー名を設定する

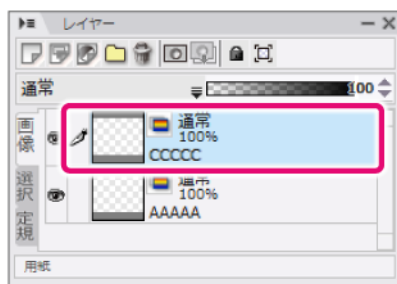
[レイヤー名の変更] ダイアログで設定を行います。



- ① [レイヤー名] に変更したいレイヤーの名前を入力します。
- ② [OK] をクリックします。

## 4 レイヤー名が変更される

[レイヤー名の変更] ダイアログが閉じ、選択中のレイヤーの名前が、ダイアログで設定した名前に変更されました。



## レイヤーを表示・レイヤーを隠す

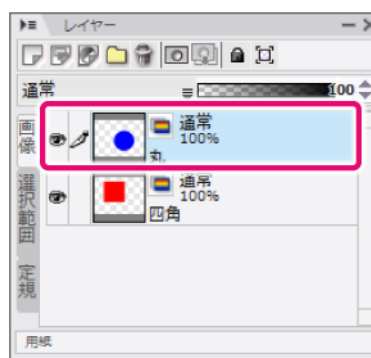
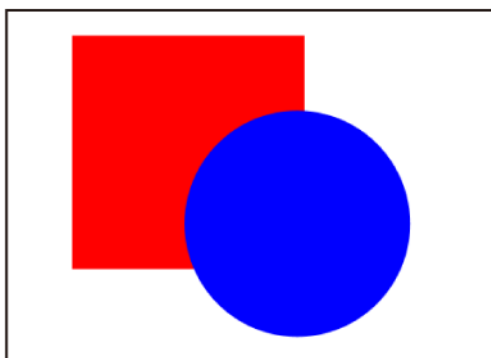
選択中のレイヤーの表示・非表示を切り替えます。



[レイヤーを表示]・[レイヤーを隠す]の操作は、アクションに記録できます。アクションの記録方法の詳細については、『補助系パレット』→『アクションパレット』を参照してください。

## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで表示・非表示を切り替えたいレイヤーを選択します。

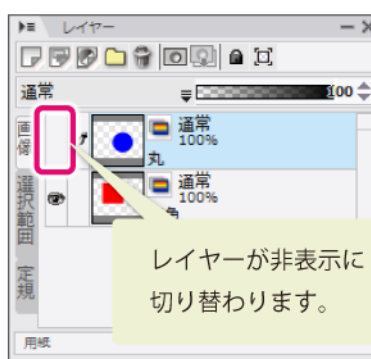
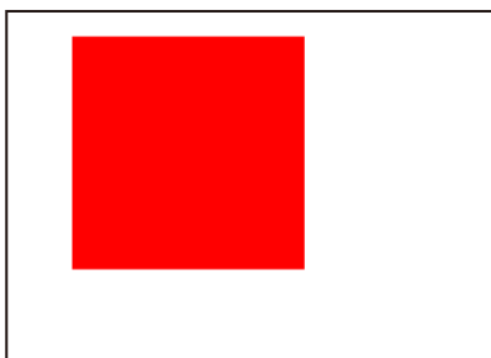


## 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[レイヤーの設定]→[レイヤーを隠す]または[レイヤーを表示]を選択します。

## 3 レイヤーの表示が切り替わる

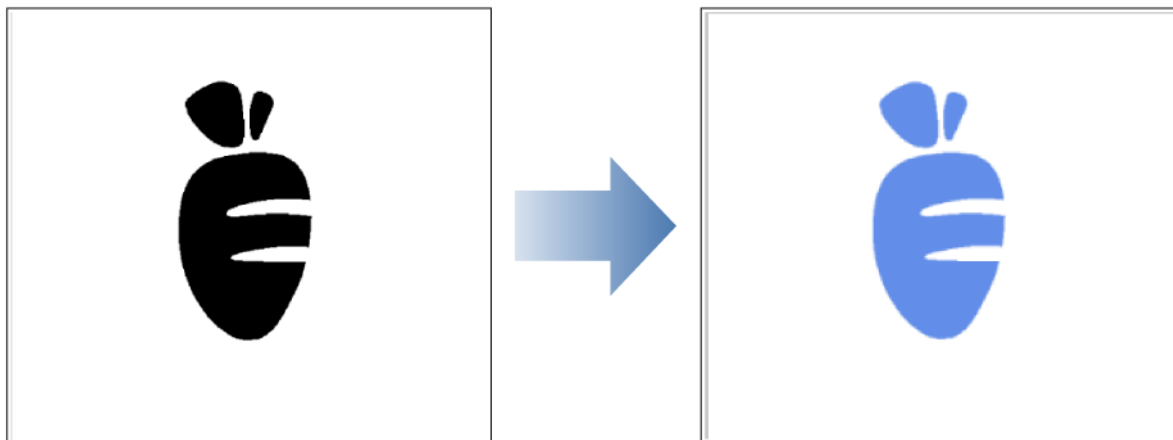
[レイヤー]パレットで選択したレイヤーの表示が切り替わります。



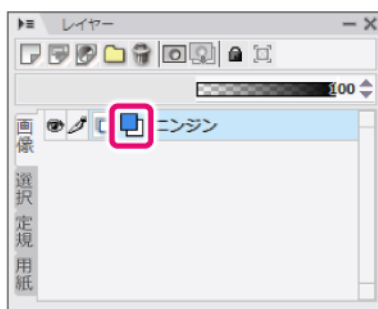
## カラー表示

レイヤーの表現色が [ 黒 (1bit) ] ・ [ 黒白 (2bit) ] ・ [ グレー (8bit) ] のときに、表示を代替色で行います。

[ レイヤー ] メニュー → [ レイヤーの設定 ] → [ カラー表示 ] を選択すると、画面表示が代替色に切り替わります。



なお、代替色で表示中のレイヤーには、代替色で表示中を示すアイコンが表示されます。



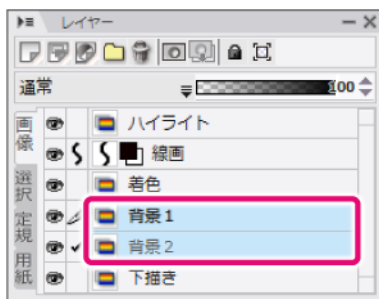
代替色の設定は [ レイヤープロパティ ] パレットで行います。設定方法の詳細は『レイヤー系パレット』 → 『[レイヤープロパティパレット](#)』を参照してください。

## すべてをロック

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

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで、内容を保護したいレイヤーを選択します。ここでは[背景1レイヤー]と[背景2レイヤー]を選択します。



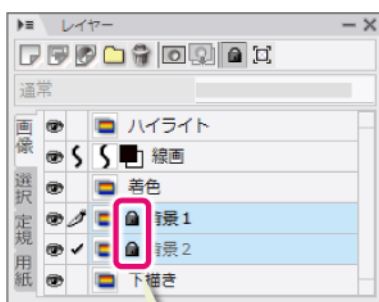
### 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[レイヤーの設定]→[すべてをロック]を選択します。

### 3 レイヤーのロックが完了する

レイヤーがロックされ、レイヤー名の前に鍵のアイコンが表示されます。

ロック中のレイヤーを[レイヤー]パレットで選択し、[レイヤー]メニュー→[レイヤーの設定]→[すべてをロック]のチェックマークをはずすと、レイヤーのロックを解除できます。



レイヤーのロックは、[レイヤー]パレットでも行えます。設定方法の詳細は『レイヤー系パレット』→『レイヤーパレット』→『[レイヤーパレットの機能](#)』を参照してください。

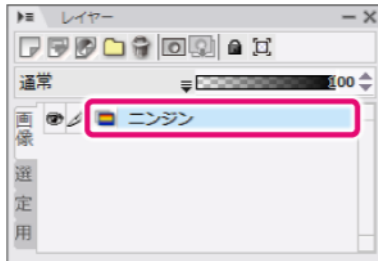
## 透明部分の保護

透明ではない部分にだけ、描画できるようになります。

使用できるレイヤーの種類	32bit の [ラスターレイヤー]
--------------	--------------------

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットで、レイヤーを選択します。



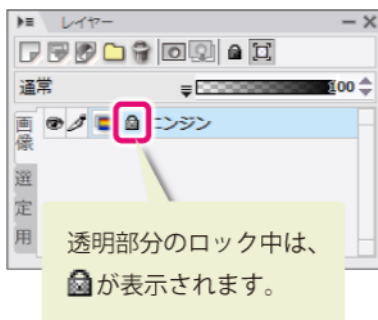
### 2 コマンドを選択する

[レイヤー] メニュー → [レイヤーの設定] → [透明部分をロック] を選択します。

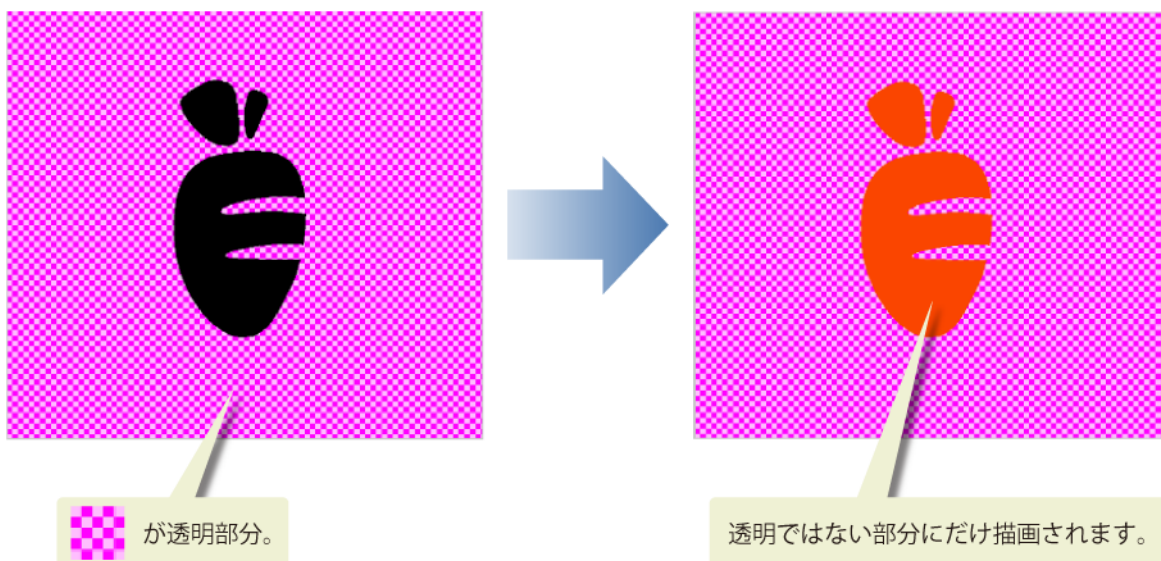
### 3 描画を行う

レイヤーの透明部分がロックされ、レイヤー名の前に鍵のアイコンが表示されます。

ロック中のレイヤーを [レイヤー] パレットで選択し、[レイヤー] メニュー → [レイヤーの設定] → [透明部分をロック] のチェックマークをはずすと、透明部分のロックを解除できます。



[ツール] パレットで描画ツールを選択して描画すると、透明ではない部分にだけ描画されます。



## 詳細設定

[レイヤー]メニュー→[レイヤーの設定]→[詳細設定]を選択すると、レイヤーの詳細設定を行うダイアログを表示します。

詳細設定を行えるレイヤーの種類は下記の通りです。

詳細設定を行える レイヤーの種類	[テキストレイヤー]： 詳細設定の方法については『解説：テキスト機能』→『テキストツール』→『 <a href="#">テキストプロパティダイアログ</a> 』を参照してください。
	[下絵レイヤー]： 詳細設定の方法については『レイヤー系パレット』→『 <a href="#">位置調整プロパティダイアログの機能</a> 』を参照してください。
	[3D ワークスペースレイヤー]： 詳細設定の方法については『解説：3D 機能』→『3D 機能・詳細』→『 <a href="#">3D ワークスペースプロパティパレット</a> 』を参照してください。
	[フィルタレイヤー]： 詳細設定の方法については『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『 <a href="#">新規フィルタレイヤー</a> 』を参照してください。
	[グリッドレイヤー]： 詳細設定の方法については『レイヤー系パレット』→『 <a href="#">グリッドプロパティダイアログ</a> 』を参照してください。
	[サブ定規レイヤー]： 詳細設定の方法については『レイヤー系パレット』→『 <a href="#">定規プロパティダイアログ</a> 』を参照してください。

## 参照レイヤーに設定

一枚のレイヤーを [ 参照レイヤー ] に設定し、特定のツールを使用した場合に、参照レイヤーのみを参照して編集中のレイヤーで選択や描画を行えます。

[ 参照レイヤー ] は下記のツールで使用できます。

[ 参照レイヤー ] が使用できる ツール	[ 塗りつぶし ] ツール
	[ 閉領域フィル ] ツール
	[ マジックワンド ] ツール
	[ 矩形選択 ] ツール
	[ 投げなわ選択 ] ツール
	[ 折れ線選択 ] ツール
	[ エアブラシ ] ツール
	[ 等高線塗り ] ツール

下記のツールを選択したときは、[ 参照レイヤー ] を使用するための条件があります。



- [ 矩形選択 ] ツール、[ 投げなわ選択 ] ツール、[ 折れ線選択 ] ツール：  
[ ツールオプション ] パレット → [ 効果 ] リブで、[ シュリンク選択 ] に設定したときに使用できます。
- [ エアブラシ ] ツール：  
[ ツールオプション ] パレット → [ 効果 ] リブで、[ 参照レイヤーの線からはみ出さない ] をオンにしたときに使用できます。

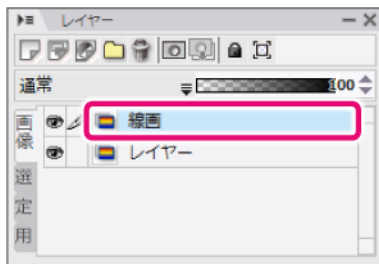
ここでは例として、下図の線画を [ 参照レイヤー ] に設定して、リボンの部分に色を塗ってみます。





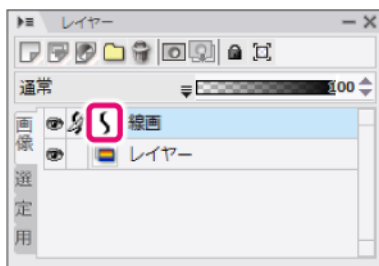
## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで、[参照レイヤー]に設定したいレイヤーを選択します。ここでは、[線画レイヤー]を選択します。



## 2 コマンドを選択する

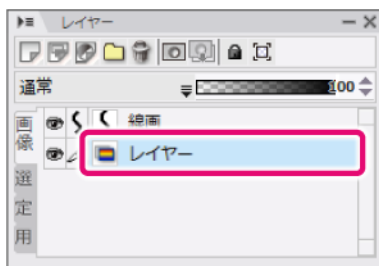
[レイヤー]メニュー→[参照レイヤーに設定]を選択します。レイヤーのアイコンが変わります。



- 再度、[レイヤー]メニュー→[参照レイヤーに設定]を選択すると、[参照レイヤー]を解除できます。
- [レイヤープロパティ]パレット→[レイヤー]リブからも、[参照レイヤー]を解除できます。詳細は『レイヤー系パレット』→『レイヤープロパティパレット』→『[レイヤーリブ](#)』を参照してください。
- 複数のレイヤーを選択した場合も、[参照レイヤー]として設定できます。
- [レイヤーフォルダ]も[参照レイヤー]として設定できます。

## 3 描画するレイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで、描画するレイヤーを選択します。



## 4 ツールを選択する

[ツール]パレットで描画ツールを選択します。ここでは、[塗りつぶし]ツールを選択します。



## 5 [ツールオプション] を設定する

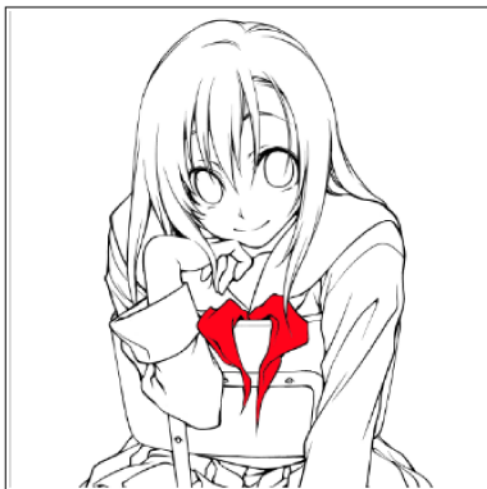
[ツールオプション] で設定を行います。



- ① [複数参照] をオンにします。
- ② 参照先を [参照レイヤーを参照] に設定します。

## 6 [参照レイヤー] を参照して描画する

[参照レイヤー] を参照して描画します。リボンの部分でクリックすると、[参照レイヤー] を参照して色が塗られます。



## 下のレイヤーでクリッピング

選択中のレイヤーの直下にあるレイヤーの描画部分で、画像をマスクできます。

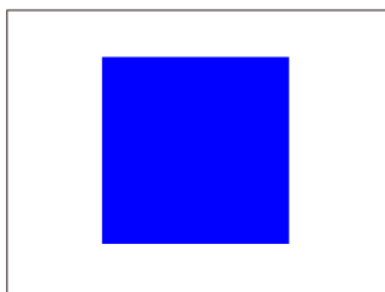
[下のレイヤーでクリッピング]は、下記の種類のレイヤーで使用できます。

機能が使用できるレイヤー	ラスターレイヤー
	ベクターレイヤー
	パターントーンレイヤー
	レイヤーフォルダ
	フィルタレイヤー（[マスク（全領域を表示）]・[マスク（全領域を隠す）]を除く）

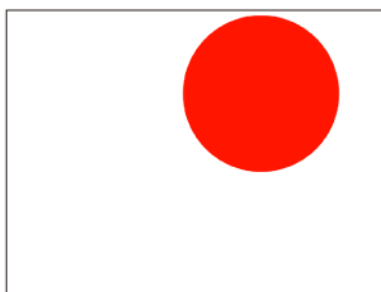


レイヤーフォルダの合成モードが[通過]の場合は、[下のレイヤーでクリッピング]は動作しません。

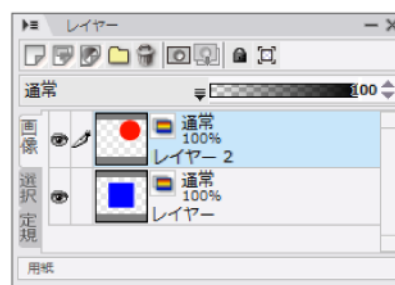
ここでは、下記の[レイヤー 2]の画像を、直下にある[レイヤー]の画像でマスクする手順を説明します。



レイヤー



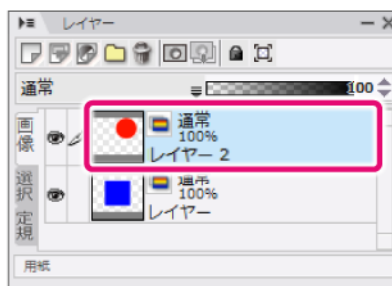
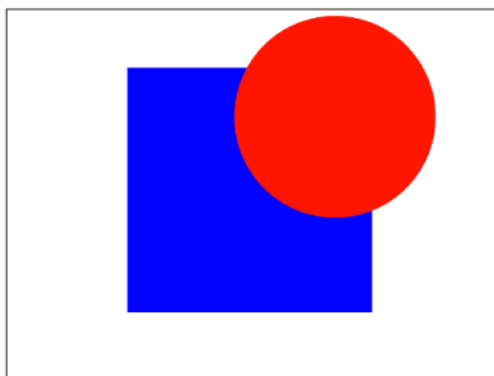
レイヤー 2



[レイヤー]パレット

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットでマスクをかけたいレイヤーを選択します。



[レイヤー]パレット



下記のレイヤーを選択した場合は、[下のレイヤーでクリッピング]に設定されますが、動作はしません。

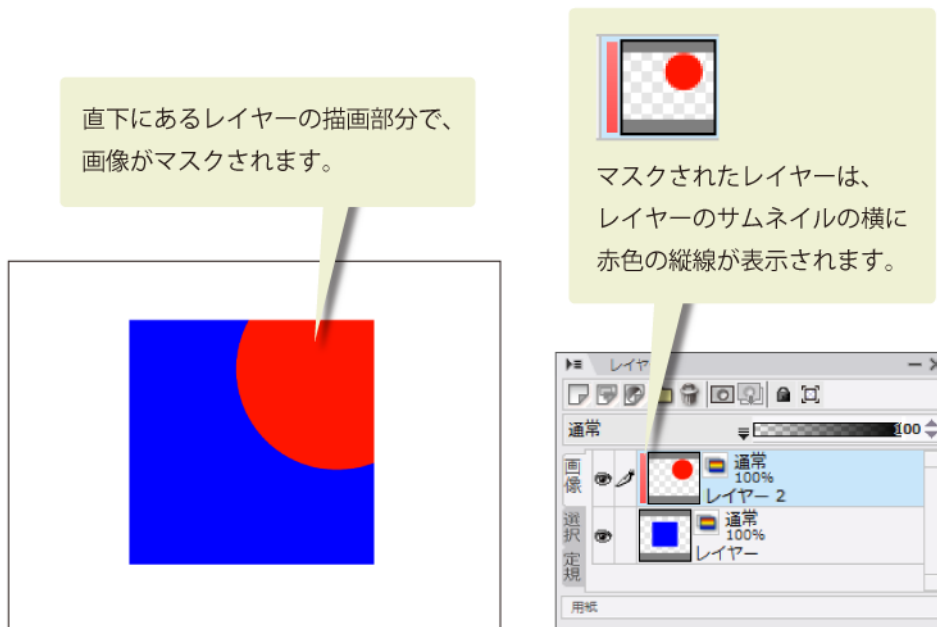
- クリッピングフォルダ内のレイヤーを選択した場合
- 直下にクリッピング対象のレイヤーがない場合
- 直下がフィルタレイヤーの場合

## 2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[下のレイヤーでクリッピング]を選択します。

## 3 選択中のレイヤーがマスクされる

選択中のレイヤーの直下にあるレイヤーの描画部分で、画像がマスクされました。



- マスクされたレイヤーは、レイヤーのサムネイルの横に、赤色の縦線が表示されます。
- [下のレイヤーでクリッピング]を再度選択してチェックをはずすと、マスクを解除できます。



クリッピング対象のレイヤー（マスクされたレイヤーの直下にあるレイヤー）を非表示にすると、マスクされたレイヤーも表示されなくなります。

## Adobe Photoshop との互換性について

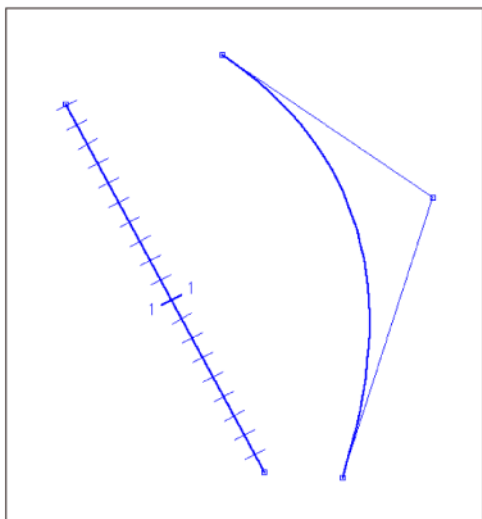
[下のレイヤーでクリッピング]は、Adobe Photoshop にある [クリッピングマスクを作成] を適用したレイヤーと互換性があります。[下のレイヤーでクリッピング]でマスクしたレイヤーがあるときに、Photoshop 形式で保存した場合は、[クリッピングマスクを作成]がオンの状態で出力されます。

## 定規メニュー

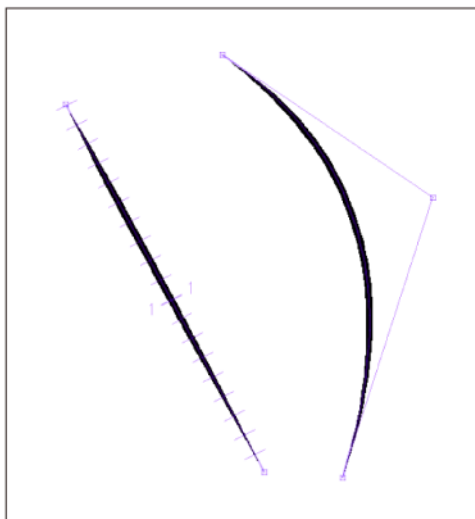
IllustStudio では、画像上に定規を作成し、規則的な線を描画するときに利用できます。[ 定規 ] メニューは、定規の作成や編集、定規を利用したパース作成、定規へのスナップの設定などが行えます。

### 解説：定規とは

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



定規レイヤーに定規を作成



定規を元にした描画定規の種類

定規には以下の種類があります。

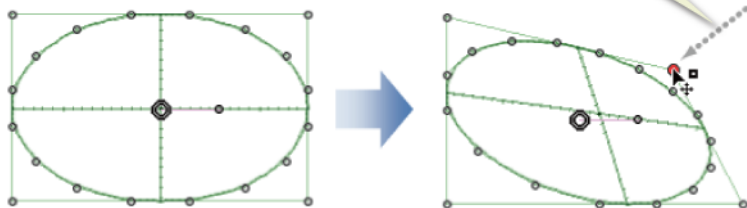
基本定規	規則的な描画をするための基本的な定規です。[ 直線 ]・[ 曲線 ]・[ 折れ線 ]・[ 図形 ] ツールで作成します。
ベジェ曲線定規	複雑な曲線を、3 次ベジェ曲線で描画するための定規です。[ ベジェ曲線 ] ツールで作成します。
パース定規	透視図法で描画するための定規です。[ 1 点透視 ]・[ 2 点透視 ]・[ 3 点透視 ] があります。
特殊定規	特殊効果を描画するための定規です。[ 放射線定規 ]・[ 放射曲線定規 ]・[ 平行線定規 ]・[ 同心円定規 ] があります。
対称定規	対称な図形を描くための定規です。[ 線対称 ]・[ 二軸線対称 ]・[ 2 点対称 ]・[ 3 点対称 ]・[ 4 点対称 ]・[ 5 点対称 ]・[ 6 点対称 ]・[ 8 点対称 ]・[ 12 点対称 ] があります。

また、楕円や多角形などの基本定規の四隅には、定規を変形・移動するためのハンドルがあります。

四隅のハンドルのうち 1 つを選択してドラッグすると、その移動に合わせて定規全体のポイントが移動します。楕円を楕円のままの形状で傾いたように変形させたり、遠近感のある変形をさせたりできます。

なお、四隅のハンドルを全部選択してドラッグすると、定規全体が移動します。

四隅のハンドルをドラッグすると、  
定規全体が変形します。




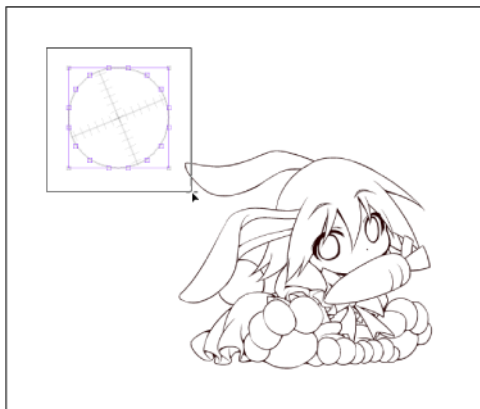
定規のポイントを選択してドラッグすると従来通りの変形をしますが、四隅のハンドルのうち 1 つでも選択されていると定規のポイントは選択できません。

## 定規の切り取り

[パス編集] ツールで選択した定規をレイヤーから消去し、クリップボードに移動します。

### 1 定規を選択する

[ツール] パレット→[パス編集] ツール (  ) を使用し、定規を選択します。



### 2 定規の切り取りが完了する


[定規] メニュー→[定規の切り取り] を選択すると、選択した定規がクリップボードにコピーされ、元の位置から消去されます。

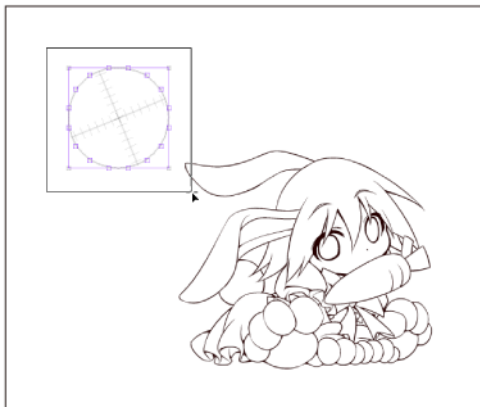


## 定規のコピー

[パス編集] ツールで選択した定規を、クリップボードにコピーします。

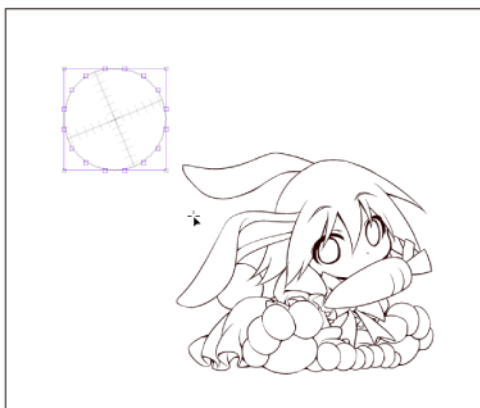
### 1 定規を選択する

[ツール] パレット→[パス編集] ツール (  ) を使用し、定規を選択します。



### 2 定規のコピーが完了する

[定規] メニュー→[定規のコピー] を選択すると、選択した定規がクリップボードにコピーされます。

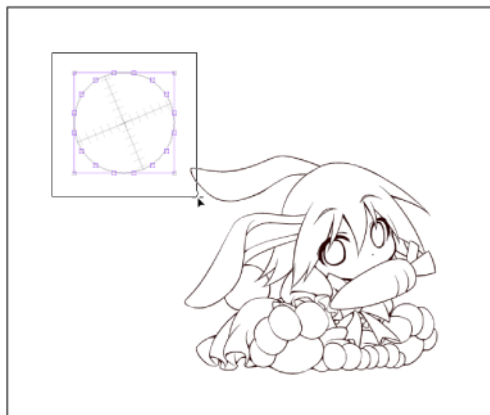





## 定規の貼り付け

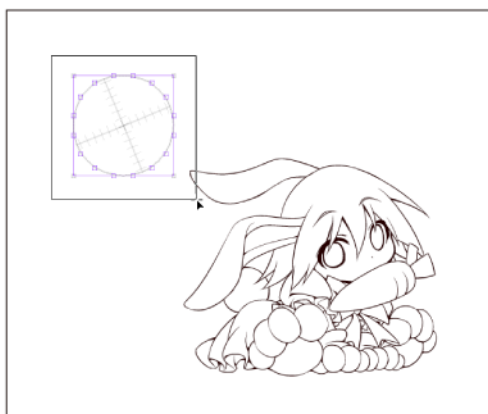
切り取り・コピーした定規を貼り付けます。

ここでは、次のように定規を選択し、切り取りを行った場合を例にして説明します。



### 1 定規を選択する

[ツール]パレット→[パス編集]ツール (  ) を使用し、定規を選択します。



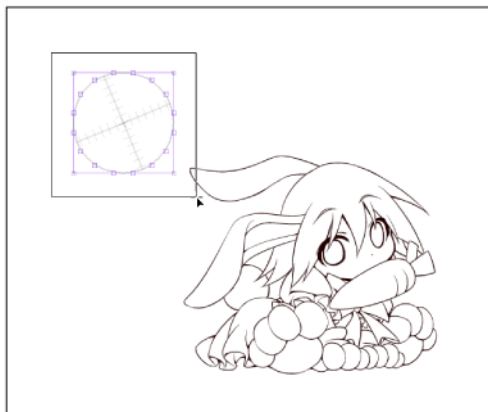
### 2 定規を切り取る


[定規]メニュー→[定規の切り取り]を選択すると、選択した定規がクリップボードにコピーされ、元の位置から消去されます。



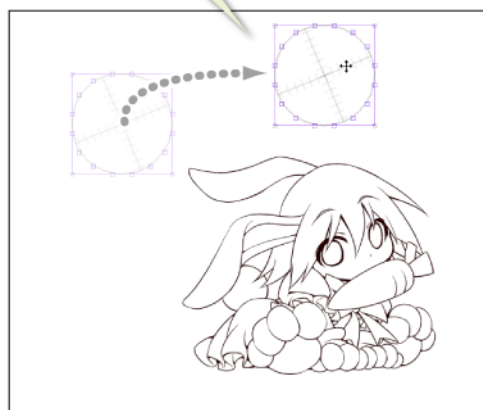
### 3 定規の貼り付けが完了する

[ 定規 ] メニュー→[ 定規の貼り付け ] を選択すると、クリップボードに切り取った定規が貼り付けられます。



定規は切り取りを行った位置に貼り付けられます。定規の位置を変更するには、[ ツール ] パレット→[ パス編集 ] ツール (  ) で定規を選択し、定規をドラッグします。

[パス編集] ツールを使用し、  
定規をドラッグします。

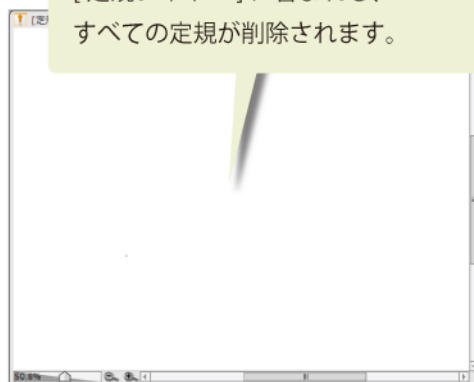
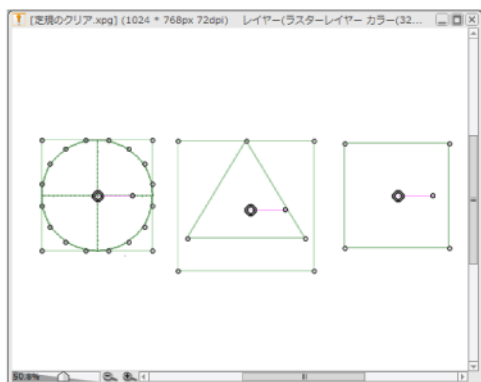


## 定規のクリア

編集中のレイヤーと、表示されている [ 定規レイヤー ] に含まれる、すべての定規を削除できます。



[ パス編集 ] ツールで定規を選択している場合は、選択中の定規のみを削除できます。



編集中のレイヤーと、表示されている  
[ 定規レイヤー ] に含まれる、  
すべての定規が削除されます。

## 定規から選択範囲の作成

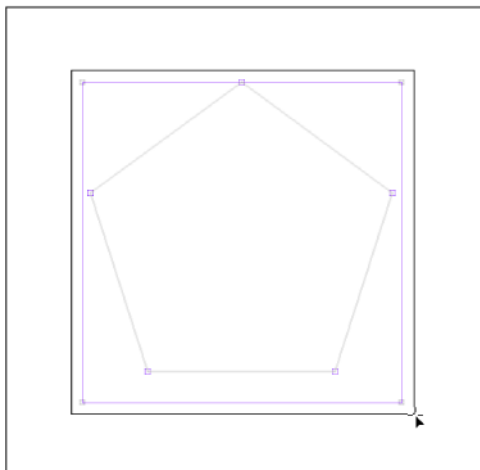
閉じた形の定規から選択範囲を作成します。



閉じていない形の定規を選択すると、コマンドを選択できません。

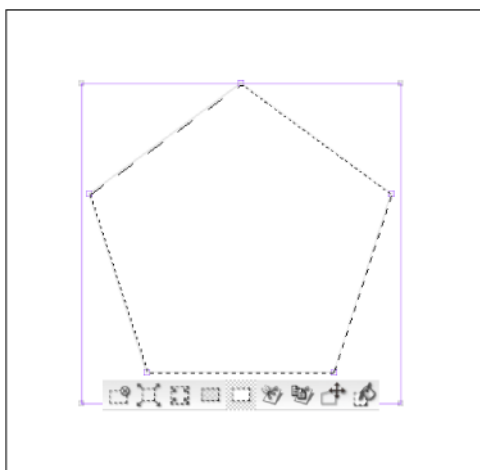
### 1 定規を選択する

[ツール]パレット→[パス編集]ツール (  ) を使用し、閉じた形の定規を選択します。



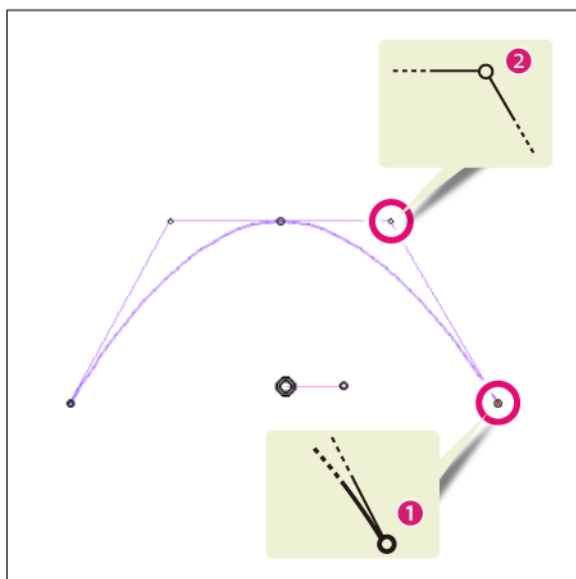
### 2 選択範囲が作成される

[定規]メニュー→[定規から選択範囲の作成]を選択すると、定規から選択範囲が作成されます。



## 解説：定規のポイント

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



### ① アンカーポイント

定規を構成する図形を作成するときにクリックする、始点と終点および中間点を指します。

### ② コントロールポイント

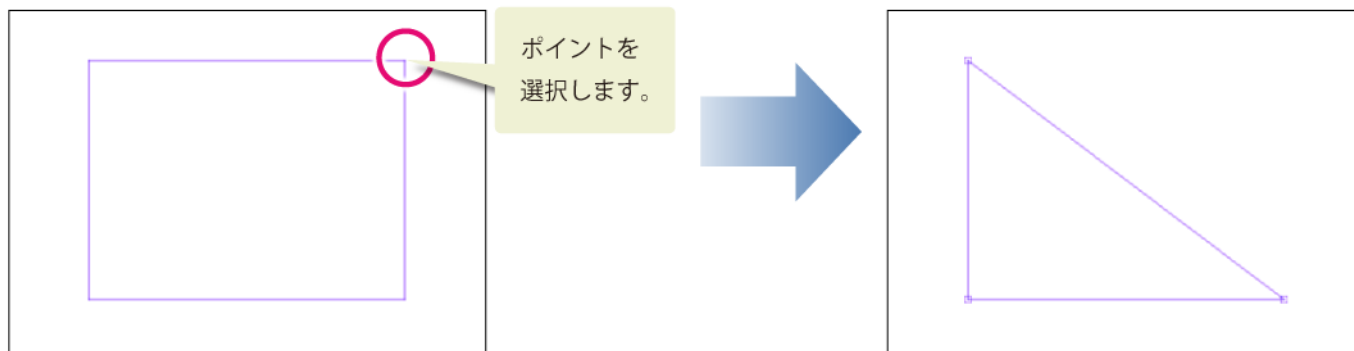
線の外部に張り出した、曲線の調整を行う制御点を指します。



[パス編集] ツールで選択されたポイントおよび辺は、赤く表示されます。

## ポイントを削除

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

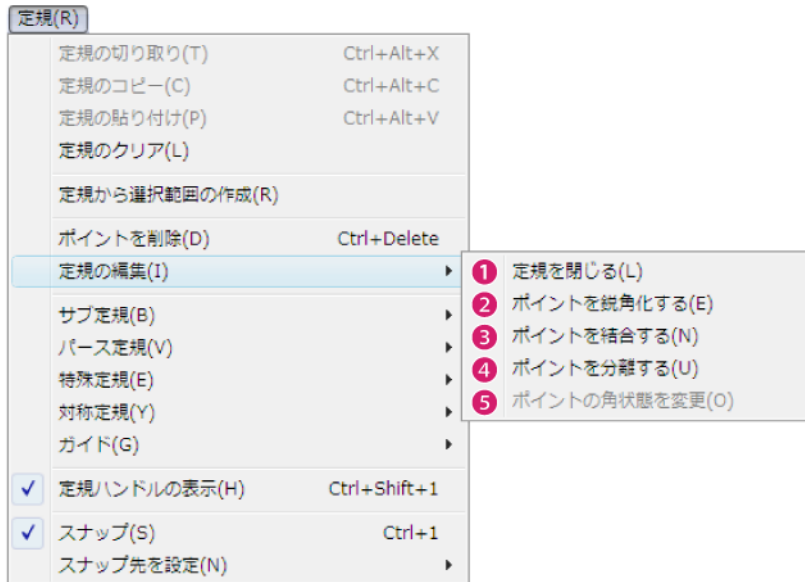


## 定規の編集

アンカーポイントを選択した状態で、[定規]メニュー→[定規を編集]を選択すると、メニューが表示されます。表示されたメニューで、選択されている定規を編集できます。

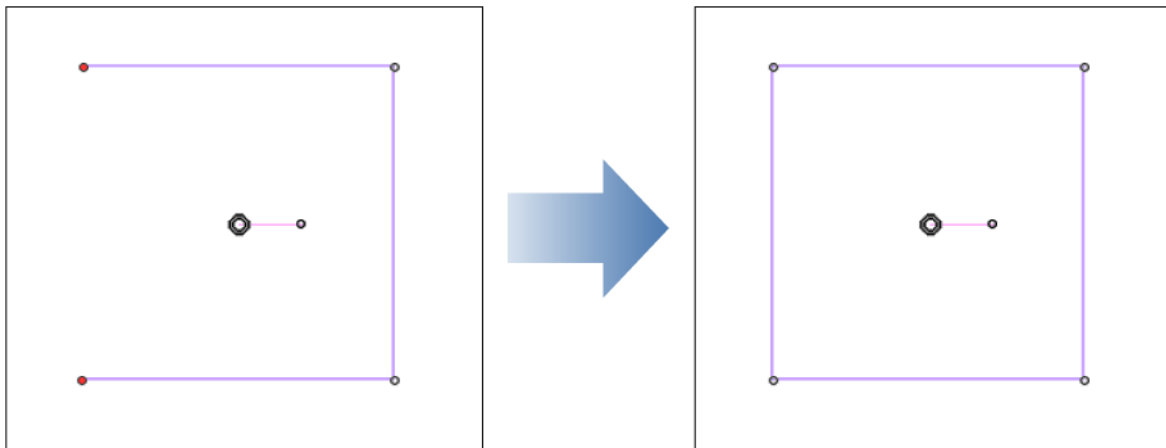


[パス編集]ツールを選択中にキャンバス上で右クリックしても、定規を編集できます。



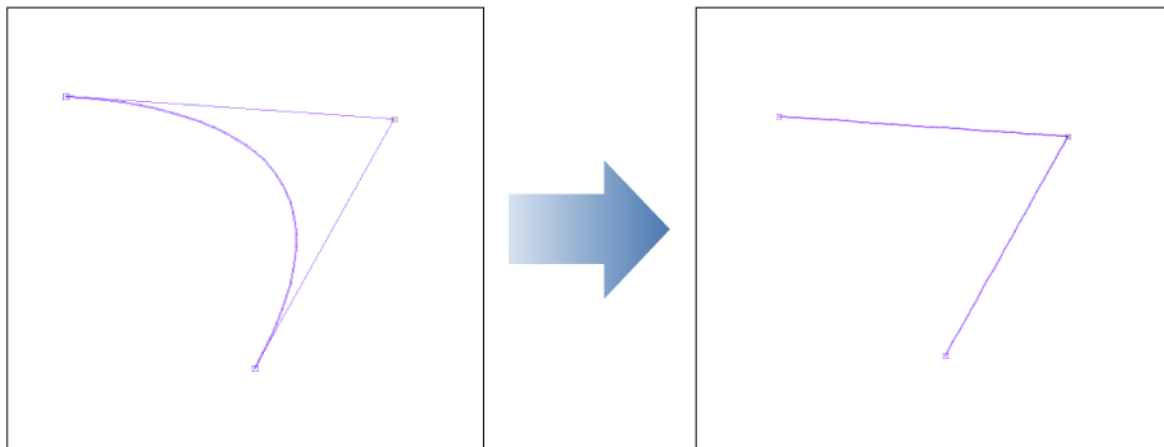
### ① 定規を閉じる

選択した定規が線で囲まれていない場合、両端を線でつなぎます。



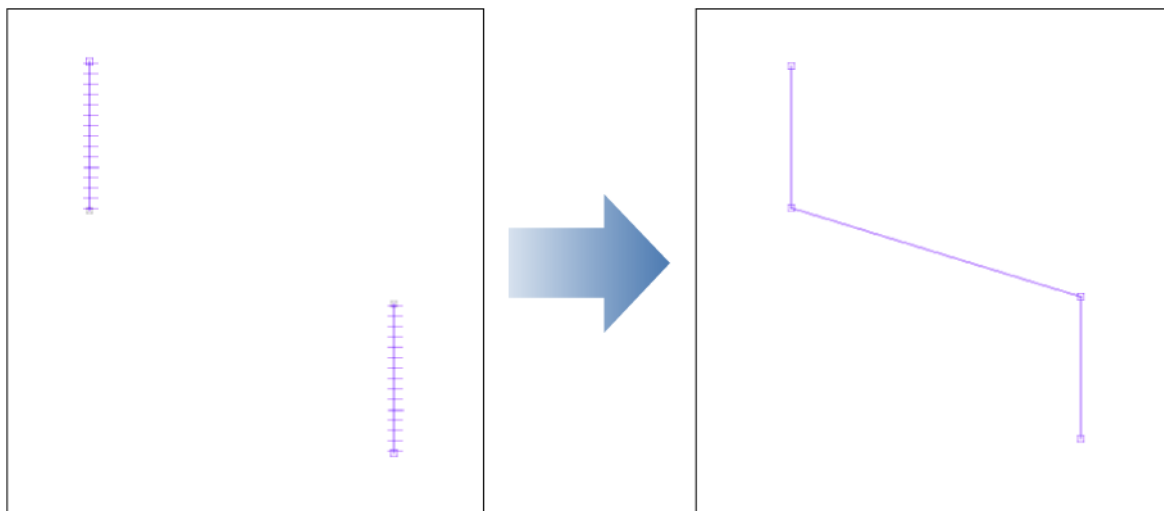
## ② ポイントを鋭角化する

曲線を構成しているコントロールポイントを選択している場合、選択中のコントロールポイントに沿って曲線を鋭角化します。



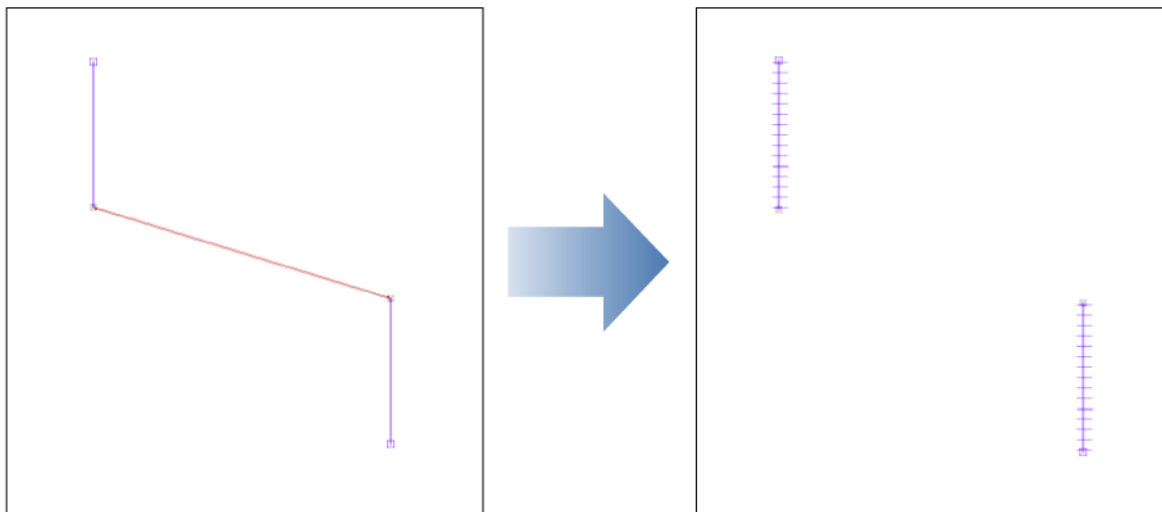
## ③ ポイントを結合する

定規の端のポイントを2つ選択している場合、選択中のポイントが線で結ばれ、定規が結合します。



#### ④ ポイントを分離する

辺を結ぶポイントを選択している場合、定規が分離します。辺を挟んだ 2 つのアンカーポイントを選択した場合は、挟まれた辺を削除します。

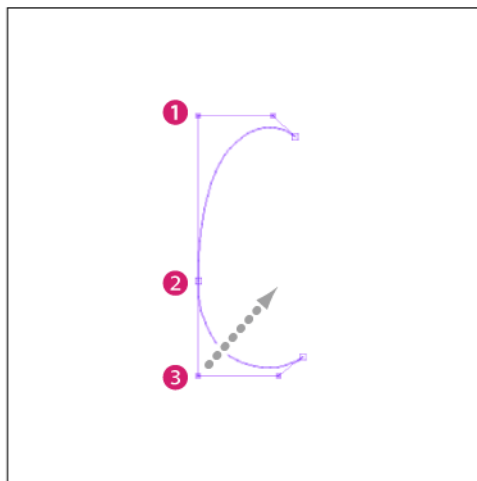




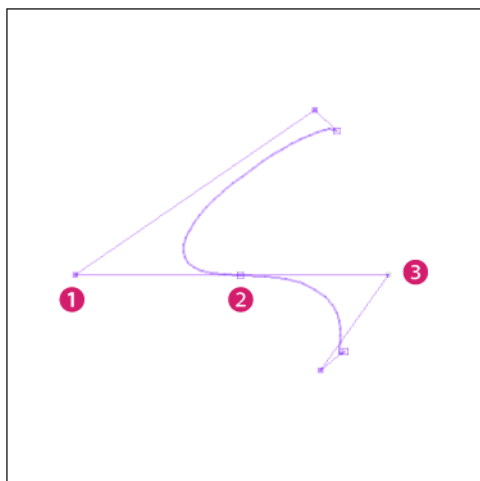
## ⑤ ポイントの角状態を変更

[ベジェ曲線] ツールで作成した始点・終点以外のアンカーポイントを選択した状態で、[定規]メニュー→[定規の編集]→[ポイントの角状態を変更]を選択すると、指定したアンカーポイントの連続性がオフになり、[角]状態に変更されます。

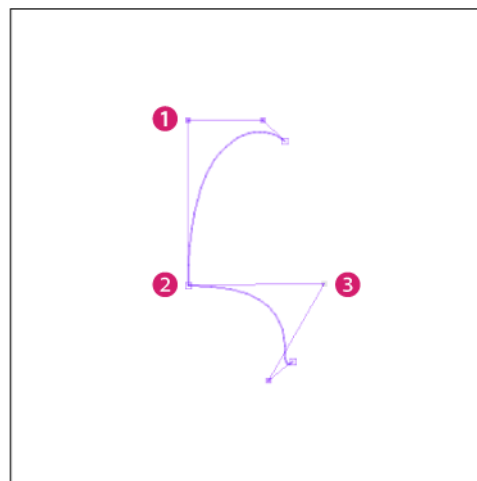
逆に[角]状態になっているアンカーポイントに対しては、[角]状態がオフになり、滑らかな曲線になります。



前の画像でのアンカーポイント①の[角状態]をオンにした場合とオフにした場合では、コントロールポイント③を動かした場合の結果が異なります。



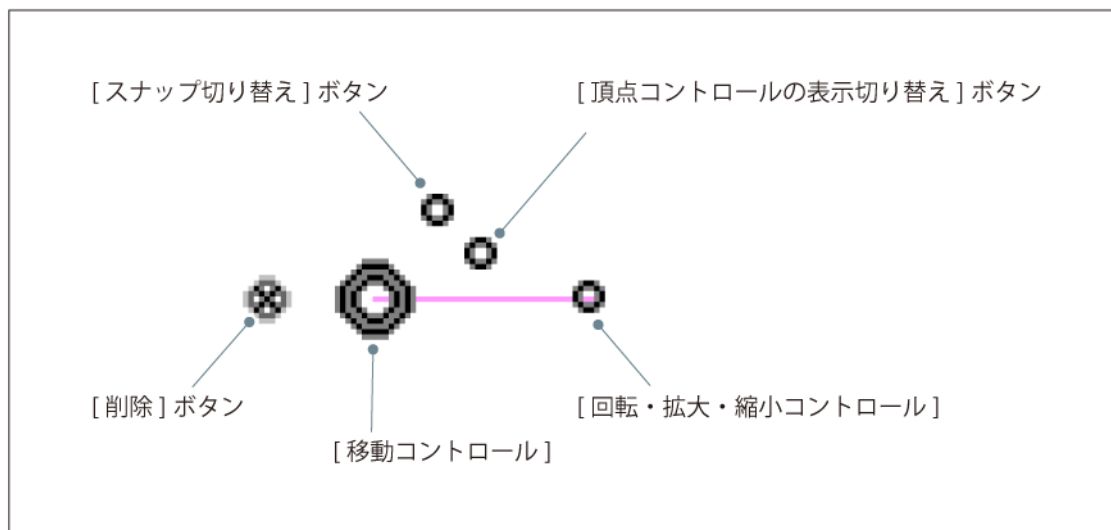
[角状態：オフ]



[角状態：オン]

## 解説：定規ハンドルの操作

[定規ハンドル] を使って、定規を操作できます。



定規の回転	[回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心にして定規が回転します。
定規の 45 度刻みの回転	[Shift] キーまたは [Ctrl] キーを押しながら [回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグします。詳細は表外の『 <a href="#">定規の 45 度刻みの回転</a> 』を参照してください。
定規の拡大・縮小	[回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、拡大・縮小させたい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心に拡大・縮小します。
定規の移動	[移動コントロール] の内側にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。
定規ハンドルの移動	[移動コントロール] の周囲にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。

[定規ハンドル] のボタン・コントロールは、定規の種類によって異なります。

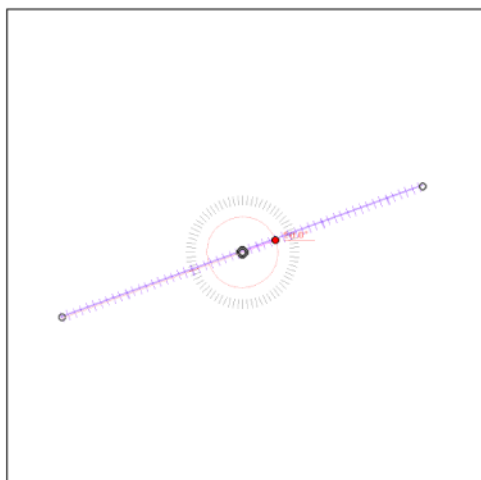
### !重要

- 特殊定規のボタン・コントロールの操作方法の詳細は、『メニュー』→『定規メニュー』→『[特殊定規](#)』の、各定規の『定規ハンドルの操作方法』を参照してください。
- 対称定規のボタン・コントロールの操作方法の詳細は、『メニュー』→『定規メニュー』→『[対称定規](#)』の、各定規の『定規ハンドルの操作方法』を参照してください。
- パース定規のボタン・コントロールの操作方法の詳細は、『メニュー』→『定規メニュー』→『[パース定規](#)』の、各定規の『定規ハンドルの操作方法』を参照してください。

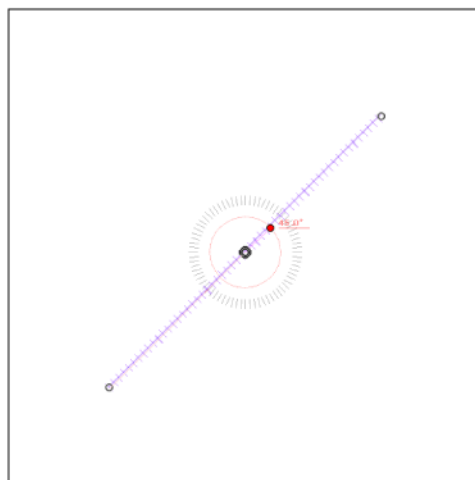
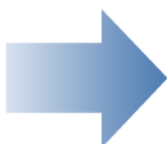
## 定規の 45 度刻みの回転

### [Shift] キー + ドラッグ

定規ハンドルが、キャンバスに対して 45 度刻み (0 度・45 度・90 度・135 度…の順) で回転します。



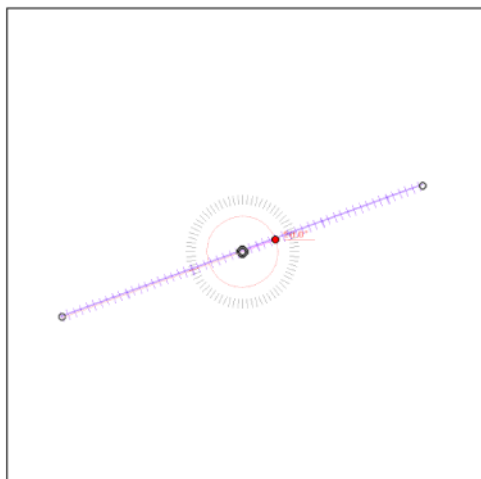
実行前の角度：20 度



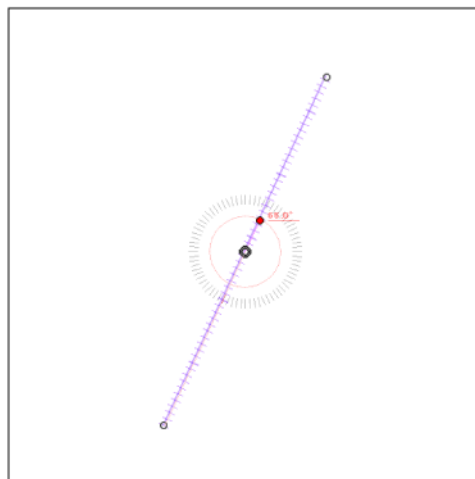
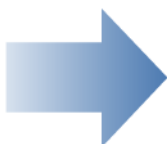
実行後の角度：45 度

### [Ctrl] キー + ドラッグ

定規ハンドルが、現在の角度  $\pm 45$  度刻みで回転します。



実行前の角度：20 度



実行後の角度：65 度

## サブ定規

下記のサブ定規に関する操作が行えます。

### !重要

[レイヤープロパティ] パレットの [サブ定規をレイヤー化する] がオンの場合は、[サブ定規の表示] は使用できません。

サブ定規の表示	サブ定規の表示・非表示を切り替えます。
線と塗りの編集	[定規プロパティ] ダイアログを表示し、レイヤーに設定されているサブ定規に対して、線を描画する場合の設定を行います。
線と塗りをレイヤーに転写	[サブ定規レイヤー] の定規上に描かれた線や塗りを、[サブ定規レイヤー] が属する画像レイヤーに描画します。



サブ定規について詳しくは、『レイヤー系パレット』→『レイヤーパレット』→『画像リブ』→『サブ定規レイヤー』を参照してください。

## サブ定規の表示

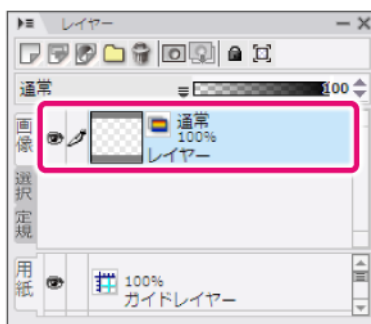
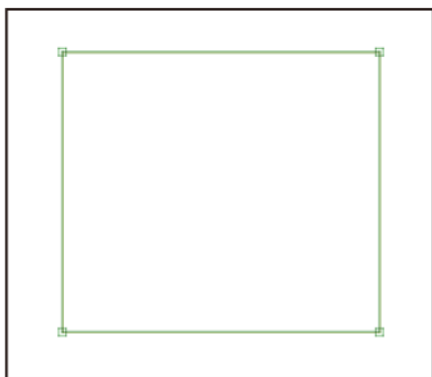
[ 定規 ] メニュー→[ サブ定規 ]→[ サブ定規の表示 ] にチェックマークを付けると、[ サブ定規レイヤー ] に作成したサブ定規を表示します。[ サブ定規の表示 ] のチェックマークをはずすと、サブ定規が表示されなくなります。

## 線と塗りの編集

レイヤーに設定されているサブ定規に対して、[ 定規プロパティ ] ダイアログで、線を描画する場合の設定を行います。

### 1 サブ定規を選択する

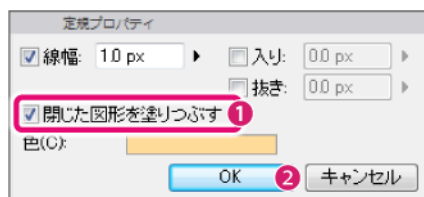
[ レイヤー ] パレットから、編集したいサブ定規を含むレイヤーを選択します。



同一レイヤー上に複数のサブ定規が作成されている場合は、[ パス編集 ] ツールで、編集したいサブ定規を選択します。

### 2 線と塗りを編集する

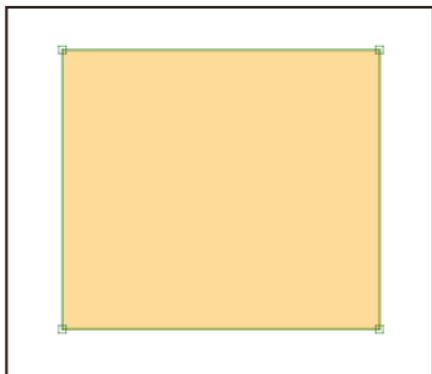
[ 定規 ] メニュー→[ サブ定規 ]→[ 線と塗りの編集 ] を選択します。



- ① [ 定規プロパティ ] ダイアログで、各項目を設定します。ここでは、[ 閉じた図形を塗りつぶす ] をオンにします。
- ② [OK] をクリックします。

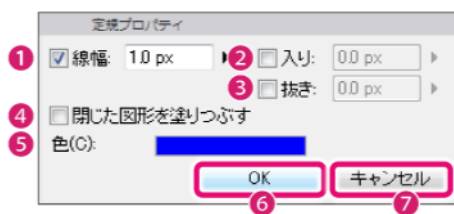
### 3 サブ定規の編集が完了する

サブ定規で作成した図形の内部が塗りつぶされます。



### 定規プロパティダイアログ

[ 定規プロパティ ] ダイアログの機能を紹介します。



#### ① 線幅

オンにすると、設定した幅の線をサブ定規に沿って描画します。

#### ② 入り

オンにすると、サブ定規に沿って描画する線に「入り」の効果を与えます。[ 線幅 ] がオンのときに設定できます。

#### ③ 抜き

オンにすると、サブ定規に沿って描画する線に「抜き」の効果を与えます。[ 線幅 ] がオンのときに設定できます。

#### ④ 閉じた図形を塗りつぶす

オンにすると、サブ定規の形状が隙間のない閉じた図形の場合に、図形の内部を塗りつぶします。

#### ⑤ 色

サブ定規に沿って描画した線の色や、サブ定規の内部を塗りつぶした色を変更します。クリックすると、[ 色の設定 ] ダイアログが表示され、変更したい色を選択できます。



レイヤーの表現色がカラー（32bit）の場合だけ、[ 色 ] を設定できます。

#### ⑥ OK

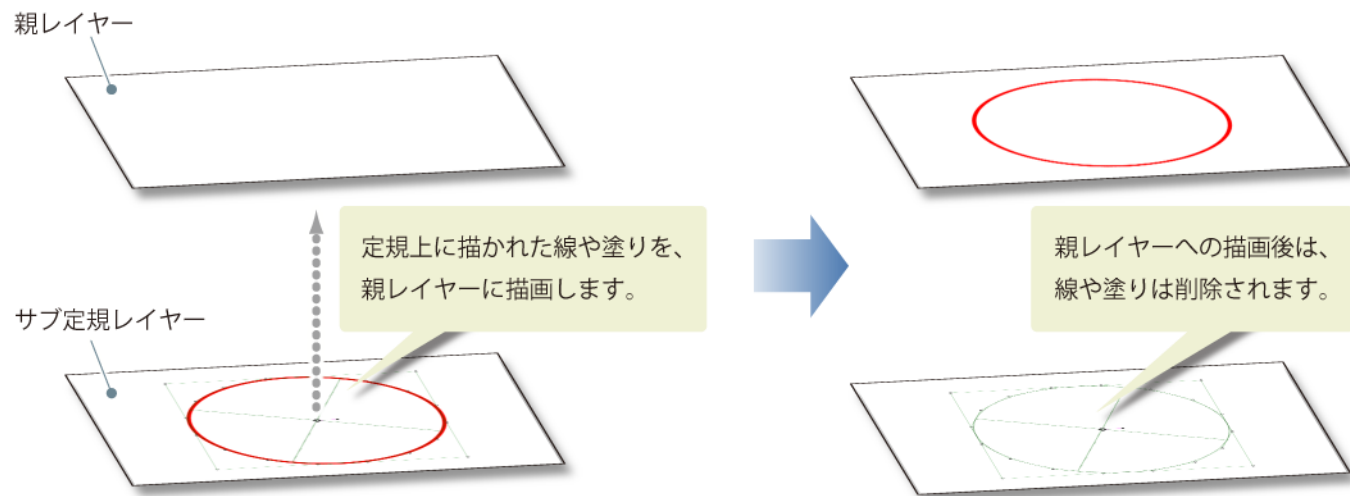
クリックすると、[ 定規プロパティ ] ダイアログの設定を確定し、[ 定規プロパティ ] ダイアログを閉じます。

#### ⑦ キャンセル

クリックすると、[ 定規プロパティ ] ダイアログの設定をキャンセルし、[ 定規プロパティ ] ダイアログを閉じます。

## 線と塗りをレイヤーに転写

[サブ定規レイヤー]の定規上に描かれた線や塗りを、[サブ定規レイヤー]が従属する画像レイヤーに転写します。画像レイヤーへの転写後は、定規上の線や塗りは削除されます。

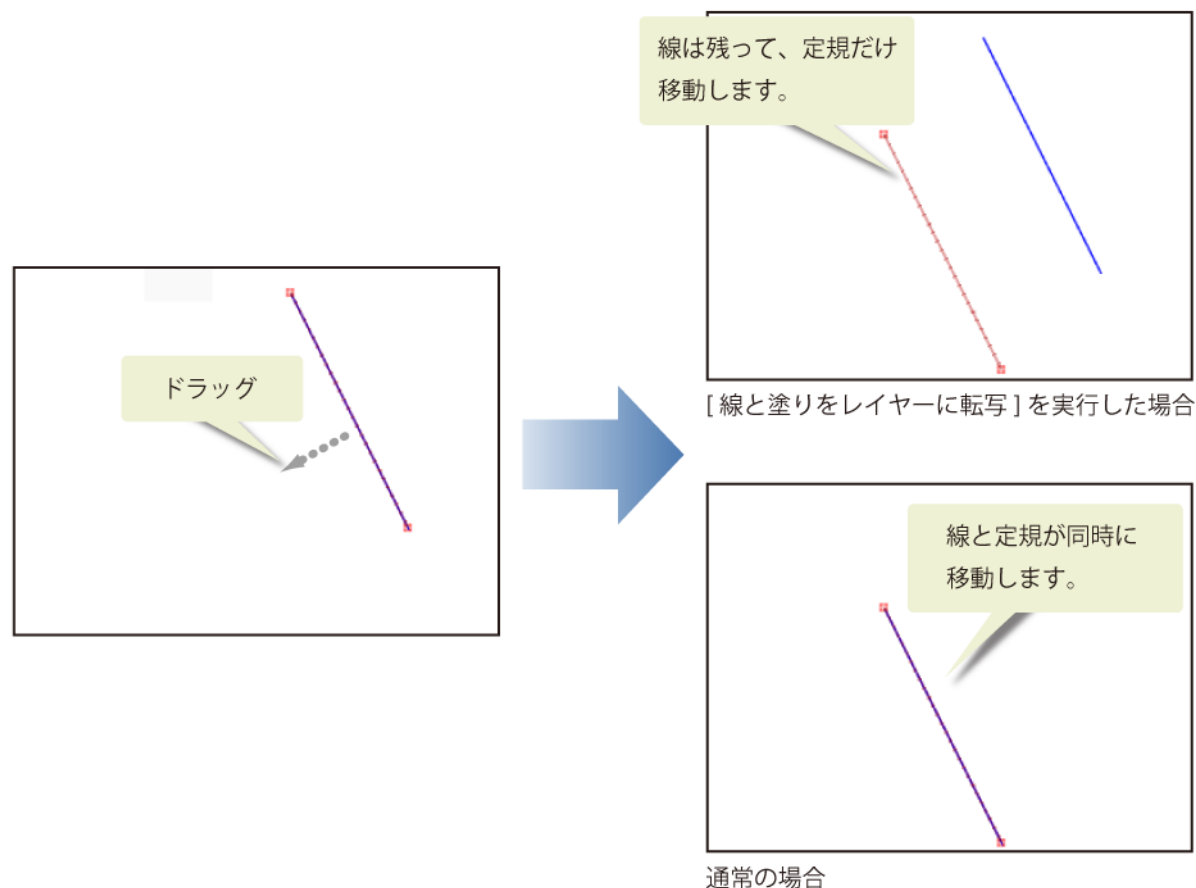


【線と塗りをレイヤーに転写】は、サブ定規がない場合は使用できません。サブ定規は、画像レイヤー上に定規を描画した場合に作成されます。



同一レイヤー上に複数のサブ定規が作成されている場合は、[パス編集]ツールで、編集したいサブ定規を選択します。

なお、サブ定規を移動しても、転写された線や塗りは追従しなくなります。



## 解説：パース定規とは

[定規]メニュー→[パース定規]で下記のコマンドを選択すると、3点透視までの透視図法で描画するための定規を作成できます。

1点透視を作成	対象物を構成する直線が1つの消失点へと収束するように放射線状に描かれる技法です。長い廊下を正面から見た場合のように、奥行きを強調したい場合などに使用されます。
2点透視を作成	2つの消失点を同じ水平線上に設定し、対象物を構成する直線のうち1組は右の消失点へ、もう1組は左の消失点へ収束するように描かれる技法です。物体を斜め横から見た場合などに使用されます。
3点透視を作成	水平線上に2つの消失点、上か下にもうひとつ消失点を定め、対象物を構成する直線がそれぞれの消失点へ収束するように描かれる技法です。大きな建物を見上げた場合などに使用されます。

## パース定規を作成する

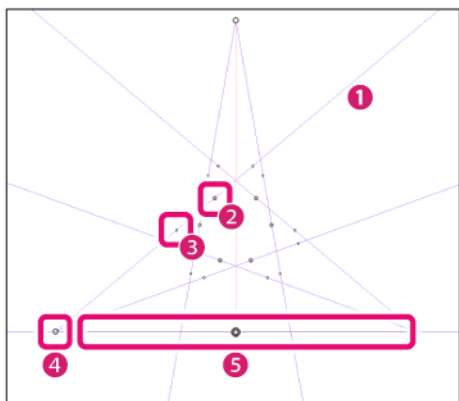
[定規]メニュー→[パース定規]から[1点透視を作成]・[2点透視を作成]・[3点透視を作成]を選択して作成します。

### 1 レイヤーを選択する

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

### 2 パース定規を作成する

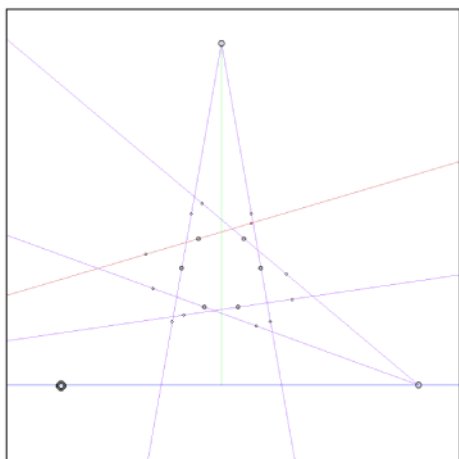
[定規]メニュー→[パース定規]から[1点透視を作成]・[2点透視を作成]・[3点透視を作成]のいずれかを選択します。この例では[3点透視を作成]を選択しています。



①ガイド線	定規で描画するときに目安になる、消失点から伸びている線です。ドラッグすると消失点を中心に回転できます。
②センターポイント	ガイドハンドルを動かすときに中心点となるポイントです。ドラッグするとガイド線上の位置をガイドハンドルと共に移動できます。
③ガイドハンドル	センターポイントの両側に配置されているポイントです。ドラッグするとセンターポイントを中心に回転できます。
④消失点	パースの基準となるポイントです。ドラッグするとセンターポイントを中心に回転できます。
⑤アイレベル	人の目線の高さ、あるいはカメラの高さを表す線です。水平方向の消失点はアイレベル上に配置されます。

### 3 パス編集ツールで調整する

[パス編集] ツールでドラッグするとパースを調整できます。

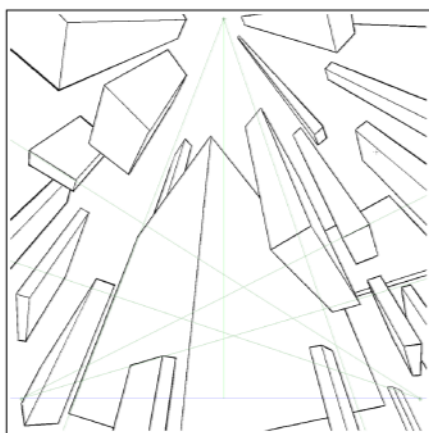


### 4 スナップ先を有効にする

- ① [定規]メニューを選択し、[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。
- ② [定規]メニュー→[スナップ先を設定]を選択し、[パース]にチェックマークが付いていることを確認します。

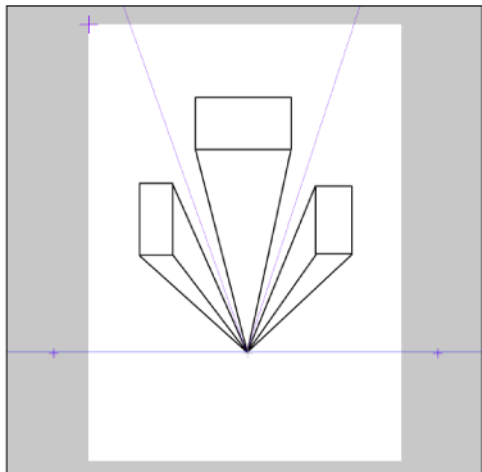
### 5 パース定規を利用して描画する

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





## パース定規（1点透視）

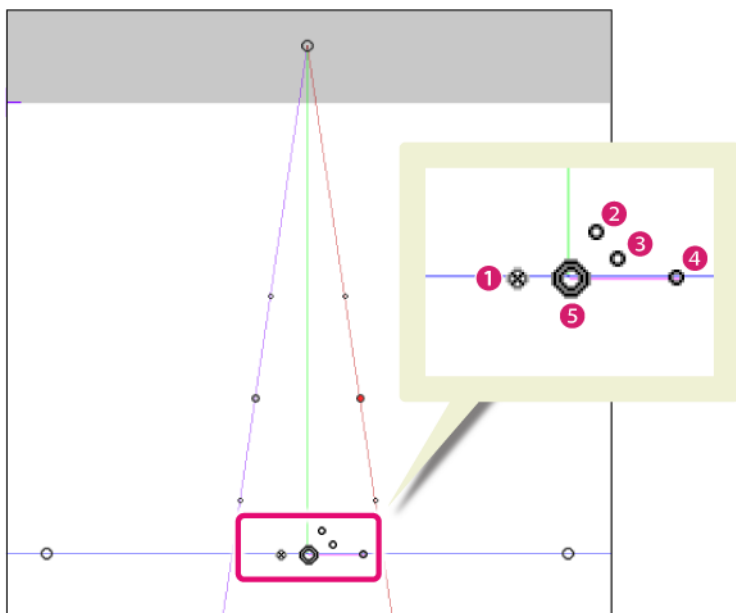


対象物を構成する直線が1つの消失点へと収束するように放射線状に描かれる技法です。長い廊下を正面から見た場合のように、奥行きを強調したい場合などに使用されます。



パース定規の使い方については、『メニュー』→『定規メニュー』→『解説：パース定規の使用方法的詳細』を参照してください。

## 定規ハンドルの操作方法



- ① **削除ボタン**  
クリックすると定規を削除します。
- ② **スナップ切り替えボタン**  
定規のスナップのオン・オフを切り替えます。スナップがオンのときは、定規に沿って描画できます。
- ③ **頂点コントロールの表示切り替えボタン**  
[頂点コントロール]の表示・非表示を切り替えます。

## ④ 回転・拡大・縮小コントロール

定規の回転・拡大・縮小を行います。



消失点を固定している場合、またはアイレベルを固定している場合は、[回転・拡大・縮小コントロール] は表示されません。

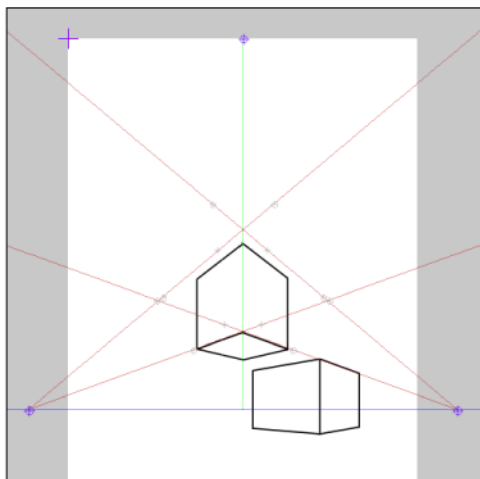
定規の回転	[回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心にして定規が回転します。
定規の 45 度刻みの回転	[Shift] キーまたは [Ctrl] キーを押しながら [回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグします。
定規の拡大・縮小	[回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、拡大・縮小させたい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心に拡大・縮小します。

## ⑤ 移動コントロール

ドラッグすると定規または [定規ハンドル] が移動します。

定規の移動	[移動コントロール] の内側にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。
定規ハンドルの移動	[移動コントロール] の周囲にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。

## パース定規 (2 点透視)

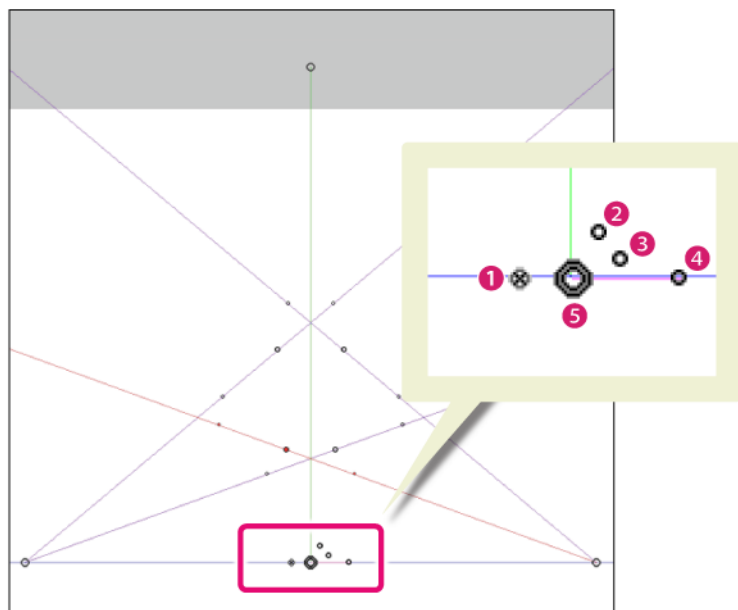


2つの消失点を同じ水平線上に設定し、対象物を構成する直線のうち 1 組は右の消失点へ、もう 1 組は左の消失点へ収束するように描かれる技法です。物体を斜め横から見た場合などに使用されます。



パース定規の使い方については、『メニュー』→『定規メニュー』→『解説：パース定規の使用方法的詳細』を参照してください。

## 定規ハンドルの操作方法



### ① 削除ボタン

クリックすると定規を削除します。

### ② スナップ切り替えボタン

定規のスナップのオン・オフを切り替えます。スナップがオンのときは、定規に沿って描画できます。

### ③ 頂点コントロールの表示切り替えボタン

[頂点コントロール] の表示・非表示を切り替えます。

### ④ 回転・拡大・縮小コントロール

定規の回転・拡大・縮小を行います。



消失点を固定している場合、またはアイレベルを固定している場合は、[回転・拡大・縮小コントロール] は表示されません。

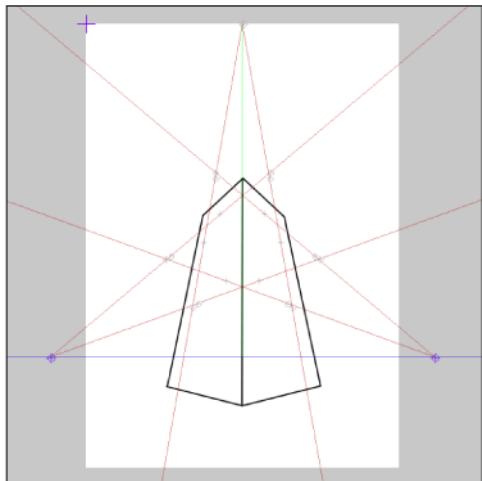
定規の回転	[回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心にして定規が回転します。
定規の 45 度刻みの回転	[Shift] キーまたは [Ctrl] キーを押しながら [回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグします。
定規の拡大・縮小	[回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、拡大・縮小させたい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心に拡大・縮小します。

### ⑤ 移動コントロール

ドラッグすると定規または [定規ハンドル] が移動します。

定規の移動	[移動コントロール] の内側にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。
定規ハンドルの移動	[移動コントロール] の周囲にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。

## パース定規 (3点透視)

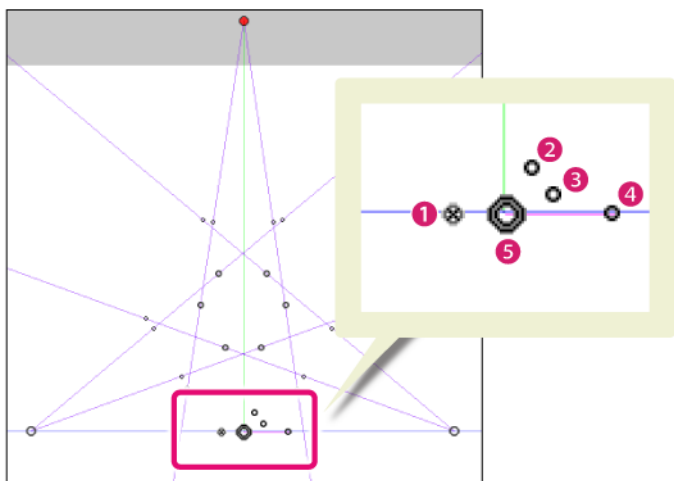


水平線上に2つの消失点、上か下にもうひとつ消失点を定め、対象物を構成する直線がそれぞれの消失点へ収束するように描かれる技法です。大きな建物を見上げた場合などに使用されます。



パース定規の使い方については、『メニュー』→『定規メニュー』→『解説：パース定規の使用方法的詳細』を参照してください。

### 定規ハンドルの操作方法



- ① **削除ボタン**  
クリックすると定規を削除します。
- ② **スナップ切り替えボタン**  
定規のスナップのオン・オフを切り替えます。スナップがオンのときは、定規に沿って描画できます。
- ③ **頂点コントロールの表示切り替えボタン**  
[頂点コントロール]の表示・非表示を切り替えます。
- ④ **回転・拡大・縮小コントロール**  
定規の回転・拡大・縮小を行います。



消失点を固定している場合、またはアイレベルを固定している場合は、[回転・拡大・縮小コントロール]は表示されません。

定規の回転	[ 回転・拡大・縮小コントロール ] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグすると、[ 移動コントロール ] を中心にして定規が回転します。
定規の 45 度刻みの回転	[Shift] キーまたは [Ctrl] キーを押しながら [ 回転・拡大・縮小コントロール ] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグします。
定規の拡大・縮小	[ 回転・拡大・縮小コントロール ] にマウスカーソルを合わせて、拡大・縮小させたい方向にドラッグすると、[ 移動コントロール ] を中心に拡大・縮小します。

#### ⑤ 移動コントロール

ドラッグすると定規または [ 定規ハンドル ] が移動します。

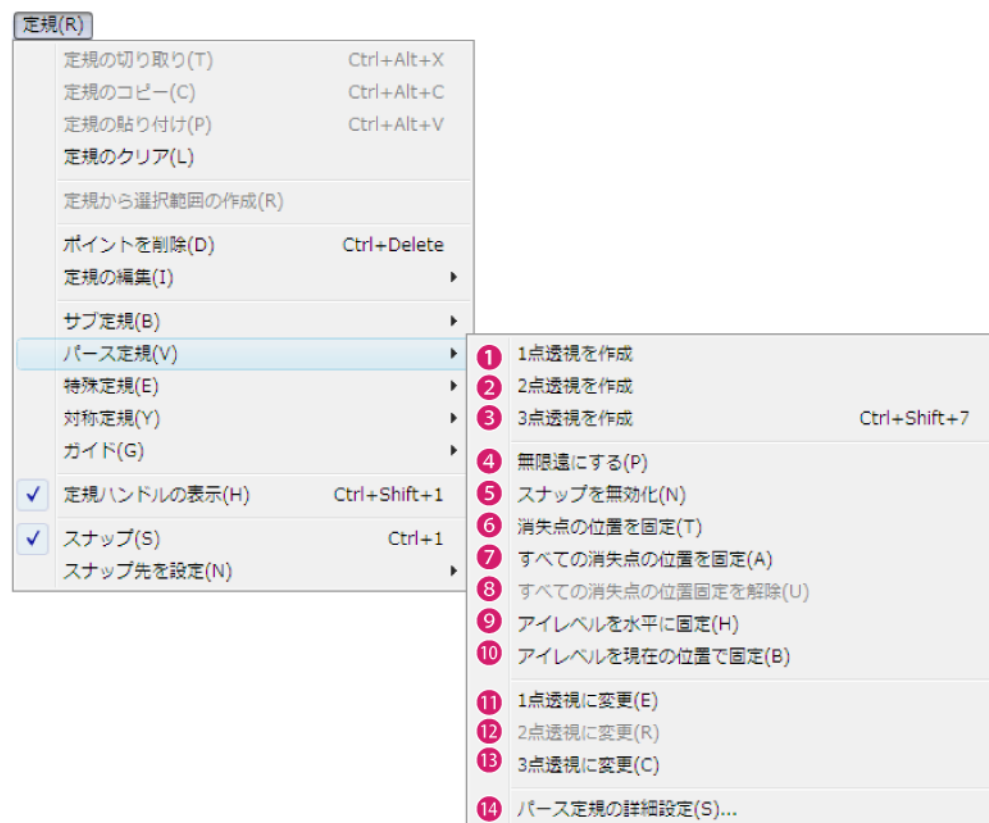
定規の移動	[ 移動コントロール ] の内側にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。
定規ハンドルの移動	[ 移動コントロール ] の周囲にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。

## パース定規

パース定規を選択した状態で、[ 定規 ] メニュー→[ パース定規 ] を選択すると、メニューが表示されます。表示されたメニューで、1 点透視から 3 点透視までの設定、補助線の有無などを設定できます。



パース定規を選択した状態でキャンバス上で右クリックしても、パース定規を編集できます。



### ① 1 点透視を作成

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

### ② 2 点透視を作成

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

### ③ 3 点透視を作成

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

### ④ 無限遠にする

線を消失させるのではなく、平行線として扱います。

### ⑤ スナップを無効化

スナップを無効にします。

### ⑥ 消失点の位置を固定

選択中の消失点の位置を固定します。

### ⑦ すべての消失点の位置を固定

すべての消失点の位置を固定します。

⑧ **すべての消失点の位置固定を解除**

すべての消失点の位置固定を解除します。

⑨ **アイレベルを水平に固定**

消失点を移動しても、アイレベルが水平に保たれます。

⑩ **アイレベルを現在の位置で固定**

消失点を移動しても、アイレベルが現在の位置に保たれます。



操作方法の詳細については、『メニュー』→『定規メニュー』→『解説：パース定規の使用方法的詳細』→『**アイレベルを現在の位置で固定する**』を参照してください。

⑪ **1点透視に変更**

消失点を1点のみ有効とします。

⑫ **2点透視に変更**

消失点を2点のみ有効とします。

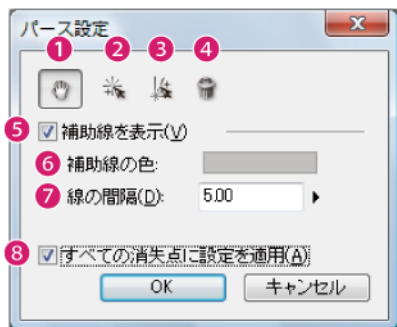
⑬ **3点透視に変更**

消失点をすべて有効とします。

⑭ **パース定規の詳細設定**

[パース設定] ダイアログを表示し、補助線の設定をします。

## [ パース設定 ] ダイアログ



## ① 手のひら

ページ上をドラッグすると画面が移動します。

消失点、センターポイント、ガイドハンドルにマウスカーソルを合わせてクリックすると選択でき、位置の調整ができます。

## ② クリック位置に消失点を追加

クリック位置に消失点を追加します。

## ③ クリック位置に消失点のガイド線を追加

クリック位置に消失点のガイド線を追加します。

## ④ 選択中の点を削除

選択中の消失点を削除します。

## ⑤ 補助線を表示

消失点に向かう補助線を表示します。

## ⑥ 補助線の色

補助線の色を設定します。

## ⑦ 線の間隔

補助線の間隔を設定します。

## ⑧ すべての消失点に設定を適用

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



## 解説：パース定規の使用方法的詳細

パース定規の詳細な使用方法について説明します。

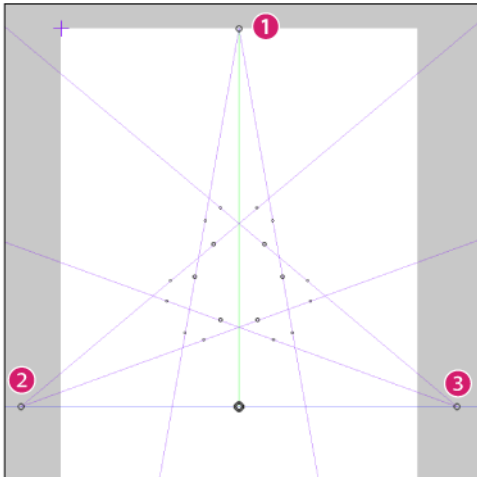
### 消失点へのスナップの切り替え

消失点へのスナップの有効・無効は個別に切り替えられます。消失点に向かって線を引く場合に、意図しない方向へスナップするのを防げます。

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

### 作例

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

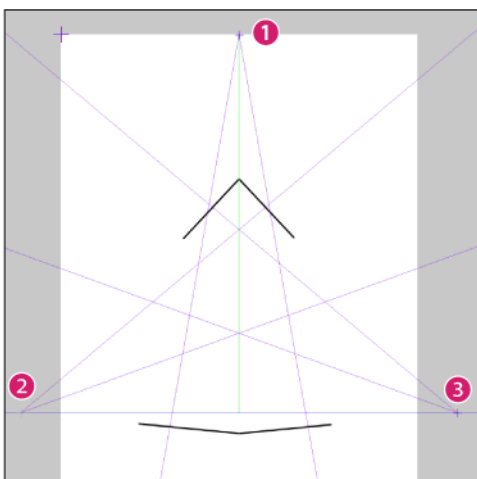


- ① パース定規の作成時に上方向にある消失点
- ② パース定規の作成時に左方向にある消失点
- ③ パース定規の作成時に右方向にある消失点

### [Ctrl] キー + [↑] キー

パース定規の作成時に上方向にある消失点 (①) へのスナップの有効・無効が切り替わります。

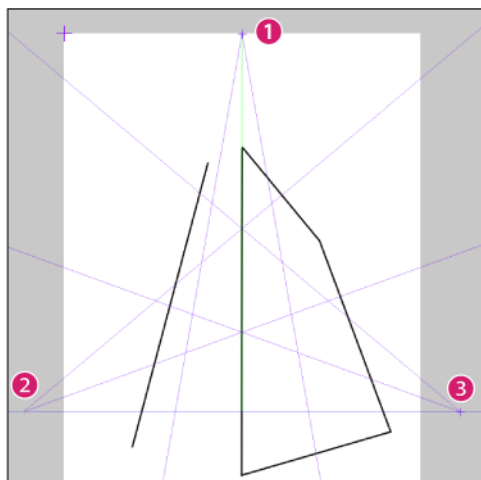
作例は①へのスナップを無効にした状態で、②・③の消失点に向かって線を引いたものです。



**[Ctrl] キー + [←] キー**

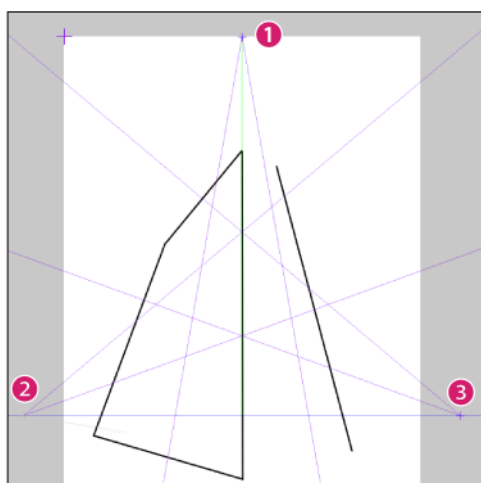
パース定規の作成時に左方向にある消失点 (②) へのスナップの有効・無効が切り替わります。

作例は②へのスナップを無効にした状態で、①・③の消失点に向かって線を引いたものです。

**[Ctrl] キー + [→] キー**

パース定規の作成時に右方向にある消失点 (③) へのスナップの有効・無効が切り替わります。

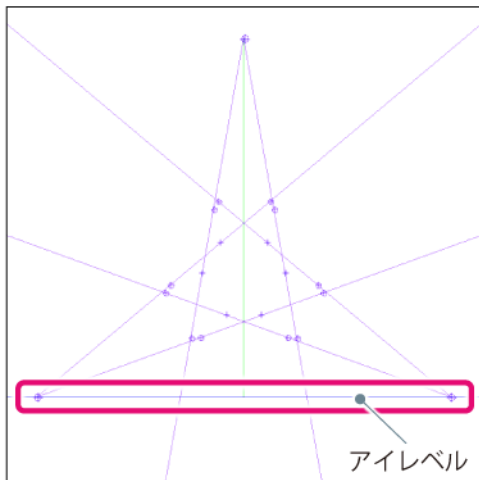
作例は③へのスナップを無効にした状態で、①・②の消失点に向かって線を引いたものです。

**[Ctrl] キー + [↓] キー**

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

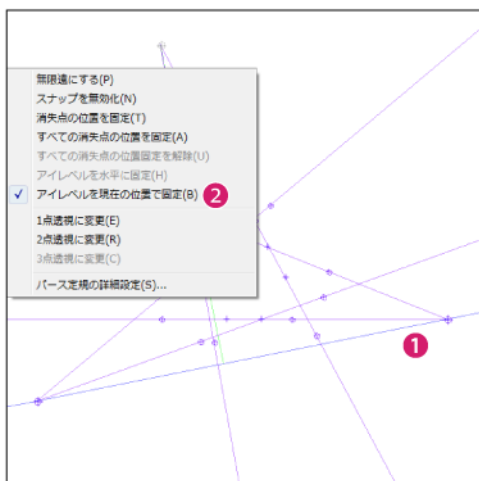
## アイレベルを現在の位置で固定する

[アイレベルを現在の位置で固定] をオンにした場合、消失点を移動しても、アイレベルが現在の位置に保たれます。ここでは、消失点の上を右クリックして表示されるメニューを使用した操作方法を例に説明します。

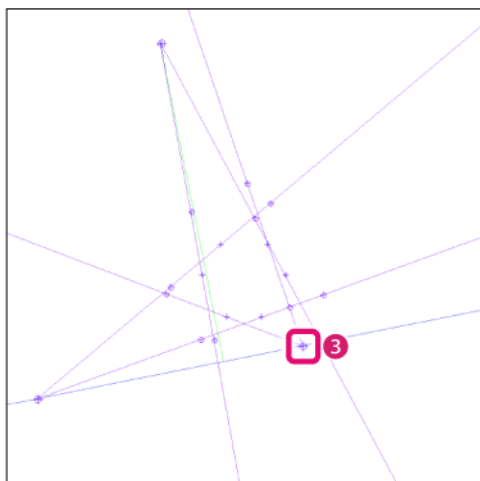


## 操作方法

アイレベルの位置を固定する方法について説明します。



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



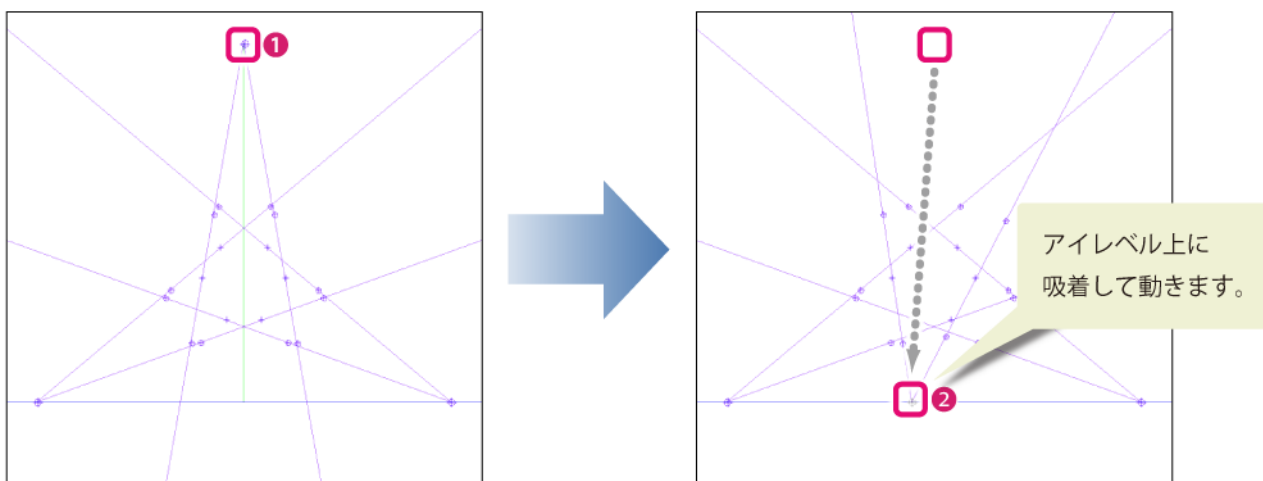
- ③ アイレベルが現在の位置で固定されます。消失点を移動しても、アイレベルの位置は保たれます。



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

## 頂点のアイレベルへの吸着

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



- ① [パス編集]ツールで、アイレベルを構成していない消失点を選択します。
- ② [パス編集]ツールで、消失点をアイレベル上までドラッグすると、消失点はアイレベル上に吸着して動きます。

## 頂点のアイレベルへの吸着を解除

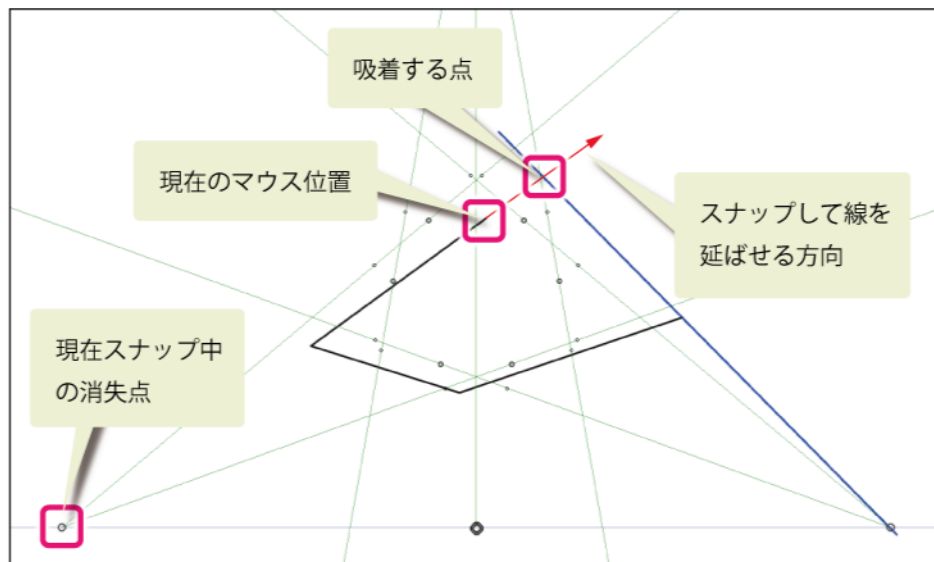
吸着を解除するときは、[Alt] キーを押しながら [パス編集] ツールでアイレベル上に吸着した消失点をドラッグします。

## パース定規にスナップして線を描画

[パース定規]を作成し、スナップした状態で線を描画できます。



スナップした状態で線を描画すると、[ペン]ツールで描く場合よりも確実に方向や終点を決められます。



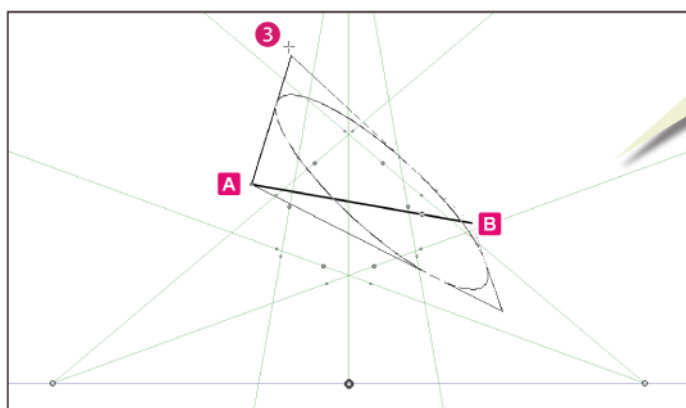
## パース定規にスナップして図形を描画

[パース定規]を作成し、スナップした状態で図形を描画できます。

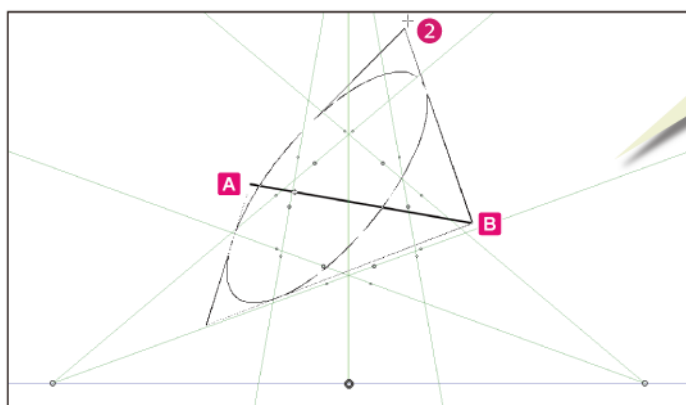
ドラッグすると、消失点のうちの2つを使って作成された図形が表示されます。ドラッグする方法が同じでも、使う消失点が異なれば、図形の形状が変わります。ドラッグ後にマウスを動かすと作成可能な図形の候補が切り替わり、もう一回マウスをクリックすると図形が確定します。



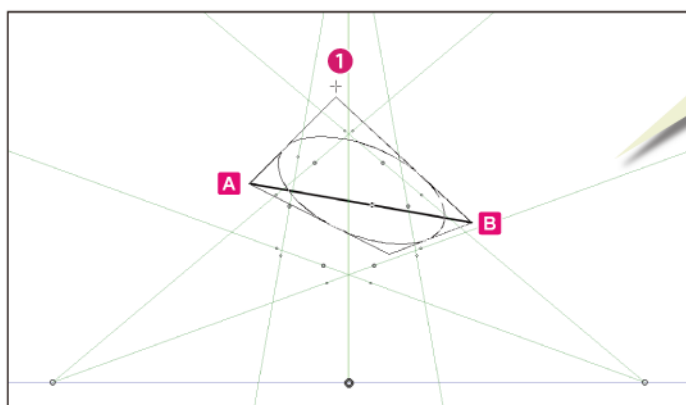
スナップした状態で図形を描画すると、[ペン]ツールで描く場合よりも確実に方向や終点を決められます。遠近感のある円盤や円柱を正確に描けます。



AからBにドラッグし、  
③でクリックした場合。



AからBにドラッグし、  
②でクリックした場合。



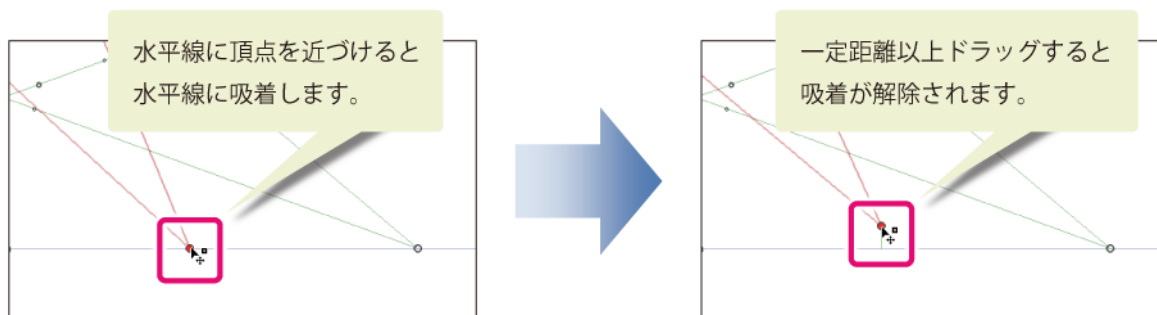
AからBにドラッグし、  
①でクリックした場合。

## パス定規の頂点の吸着解除

[パス編集] ツールを使用してパス定規の頂点を移動させる場合に、水平線に吸着している頂点を一定距離水平線から離すと、吸着を解除できます。



ドラッグしながら [Alt] キーを押しても解除できます。



水平線を構成する頂点は、この動作の対象外です。

## 特殊定規

放射線、平行線、放射曲線、同心円を描くための定規を作成できます。

### 放射線定規を作成

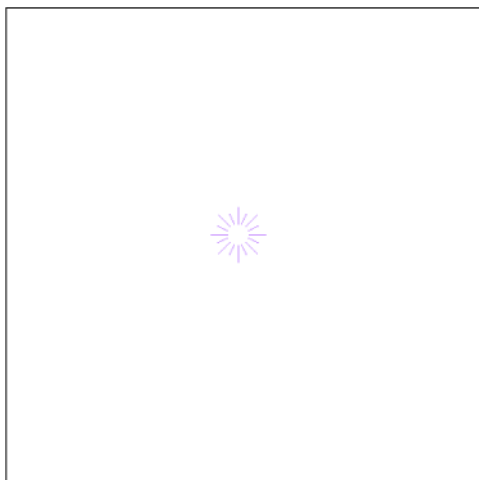
集中線などの放射線を描画するための定規を作成できます。

#### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで定規を作成したい[レイヤー]を選択します。

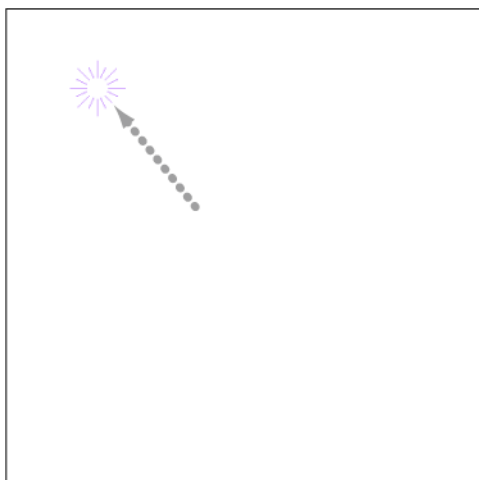
#### 2 放射線定規を作成する

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



#### 3 中心点を設定する

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



#### 4 スナップを有効にする

- ① [定規]メニューを選択し、[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。
- ② [定規]メニュー→[スナップ先を設定]を選択し、[放射線]にチェックマークが付いていることを確認します。

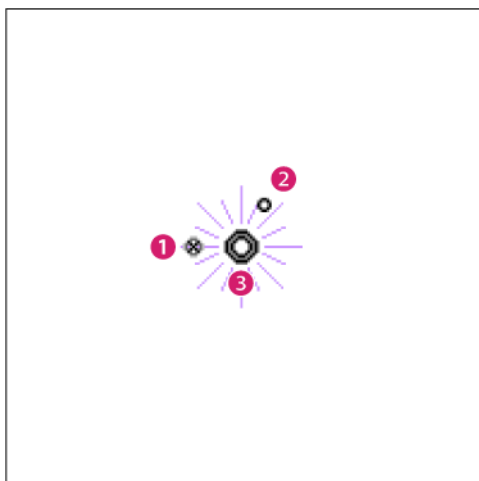


## 5 放射線定規を利用して描画する

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



### 定規ハンドルの操作方法



#### ① 削除ボタン

クリックすると定規を削除します。

#### ② スナップ切り替えボタン

定規のスナップのオン・オフを切り替えます。スナップがオンのときは、定規に沿って描画できます。

#### ③ 移動コントロール

ドラッグすると定規または [ 定規ハンドル ] が移動します。

定規の移動	[ 移動コントロール ] の内側にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。
定規ハンドルの移動	[ 移動コントロール ] の周囲にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。

## 放射線曲線定規を作成

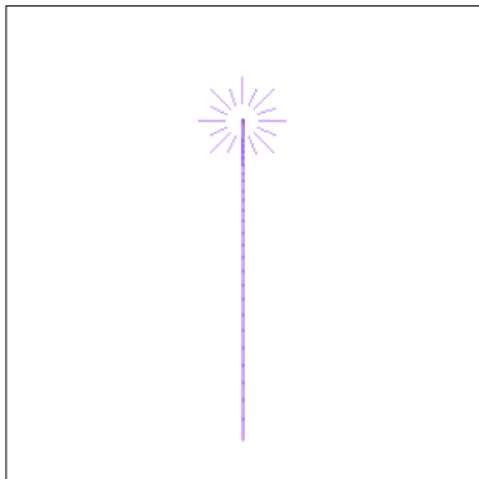
集中線などの放射曲線を描画するための定規を作成できます。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで定規を作成したい[レイヤー]を選択します。

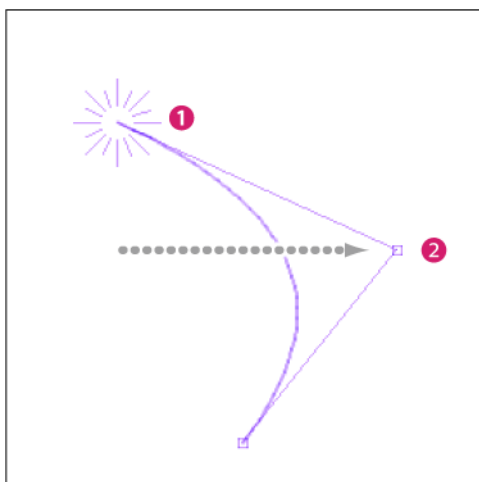
### 2 放射曲線定規を作成する

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



### 3 放射曲線定規を調整する

[パス編集]ツールでドラッグして、中心点とコントロールポイントを調整します。



- ① [パス編集]ツールでドラッグして、[放射曲線定規]の中心点を必要な場所に移動します。
- ② コントロールポイントをドラッグしてガイド線を曲げ、[放射曲線定規]の基準となるカーブを設定します。

### 4 スナップを有効にする

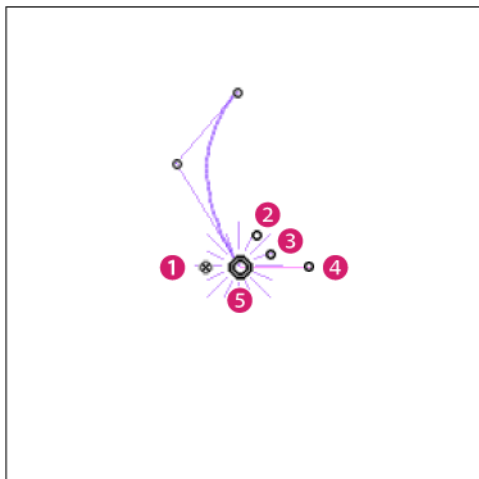
- ① [定規]メニューを選択し、[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。
- ② [定規]メニュー→[スナップ先を設定]を選択し、[放射曲線]にチェックマークが付いていることを確認します。

## 5 放射曲線定規を利用して描画する

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



### 定規ハンドルの操作方法



#### ① 削除ボタン

クリックすると定規を削除します。

#### ② スナップ切り替えボタン

定規のスナップのオン・オフを切り替えます。スナップがオンのときは、定規に沿って描画できます。

#### ③ 頂点コントロールの表示切り替えボタン

[頂点コントロール] の表示・非表示を切り替えます。

## ④ 回転・拡大・縮小コントロール

定規の回転・拡大・縮小を行います。

定規の回転	[ 回転・拡大・縮小コントロール ] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグすると、[ 移動コントロール ] を中心にして定規が回転します。
定規の 45 度刻みの回転	[Shift] キーまたは [Ctrl] キーを押しながら [ 回転・拡大・縮小コントロール ] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグします。
定規の拡大・縮小	[ 回転・拡大・縮小コントロール ] にマウスカーソルを合わせて、拡大・縮小させたい方向にドラッグすると、[ 移動コントロール ] を中心に拡大・縮小します。

## ⑤ 移動コントロール

ドラッグすると定規または [ 定規ハンドル ] が移動します。

定規の移動	[ 移動コントロール ] の内側にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。
定規ハンドルの移動	[ 移動コントロール ] の周囲にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。

## 平行線定規を作成

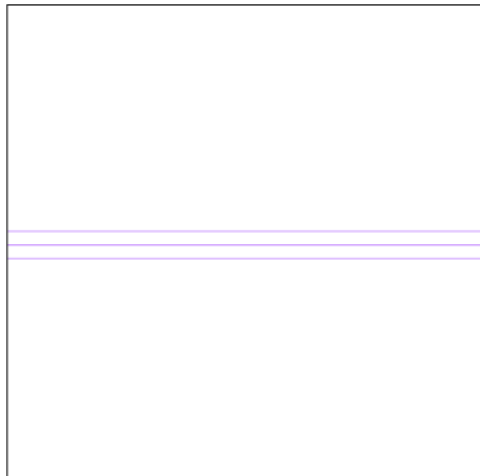
流線などの平行線を描画するための定規を作成できます。

## 1 レイヤーを選択する

[ レイヤー ] パレットで定規を作成したい [ レイヤー ] を選択します。

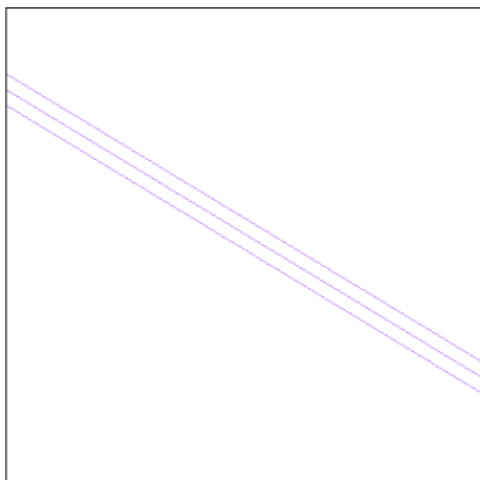
## 2 平行線定規を作成する

[ 定規 ] メニュー → [ 特殊定規 ] → [ 平行線を作成 ] を選択すると、[ 平行線定規 ] が作成されます。



### 3 角度を調整する

[パス編集] ツールでドラッグして、[平行線定規] の角度を調整します。



### 4 スナップを有効にする

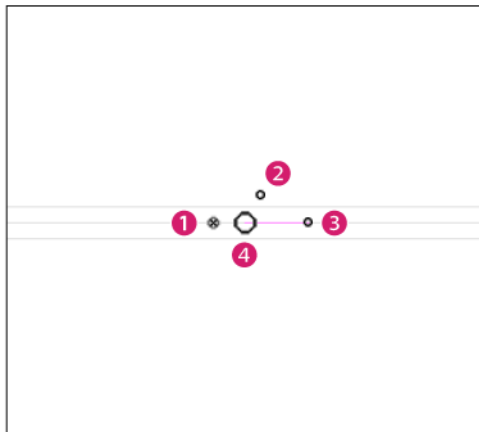
- ① [定規] メニューを選択し、[スナップ] にチェックマークが付いていることを確認します。
- ② [定規] メニュー→[スナップ先を設定] を選択し、[平行線] にチェックマークが付いていることを確認します。

### 5 平行線定規を利用して描画する

画像レイヤー上で描画すると、平行線定規にペンが吸着 (スナップ) して平行線を描画できます。



## 定規ハンドルの操作方法



### ① 削除ボタン

クリックすると定規を削除します。

### ② スナップ切り替えボタン

定規のスナップのオン・オフを切り替えます。スナップがオンのときは、定規に沿って描画できます。

### ③ 回転・拡大・縮小コントロール

定規の回転・拡大・縮小を行います。

定規の回転	[ 回転・拡大・縮小コントロール ] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグすると、[ 定規ハンドルの移動コントロール ] を中心にして定規が回転します。
定規の 45 度刻みの回転	[Shift] キーまたは [Ctrl] キーを押しながら [ 回転・拡大・縮小コントロール ] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグします。
定規の拡大・縮小	[ 回転・拡大・縮小コントロール ] にマウスカーソルを合わせて、拡大・縮小させたい方向にドラッグすると、[ 定規ハンドルの移動コントロール ] を中心に拡大・縮小します。

### ④ 定規ハンドルの移動コントロール

[ 定規ハンドルの移動コントロール ] の周囲にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、[ 定規ハンドル ] が移動します。

## 同心円定規を作成

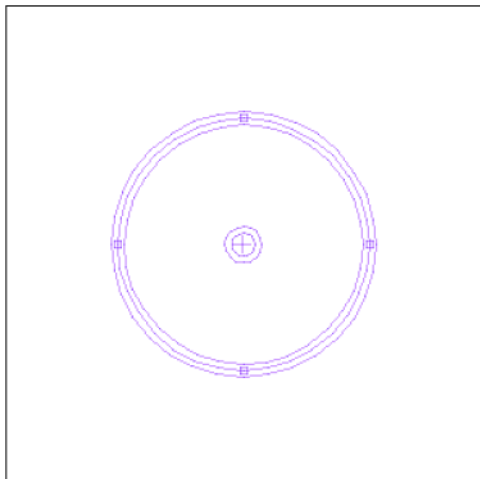
同心円を描画するための定規を作成できます。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで定規を作成したい[レイヤー]を選択します。

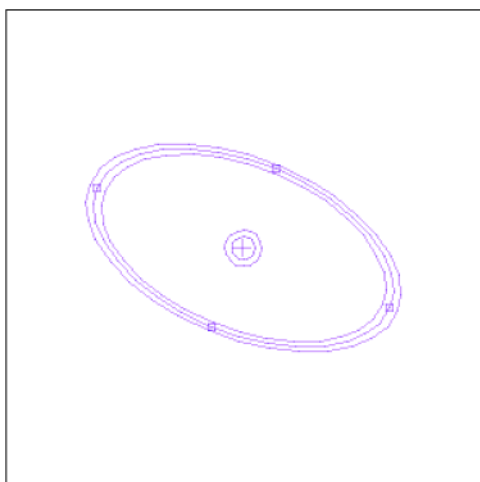
### 2 同心円定規を作成する

[定規]メニュー→[特殊定規]→[同心円を作成]を選択すると、[同心円定規]が作成されます。



### 3 形を調整する

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

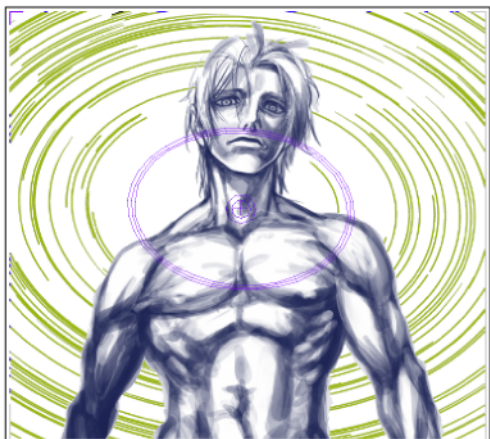


### 4 スナップを有効にする

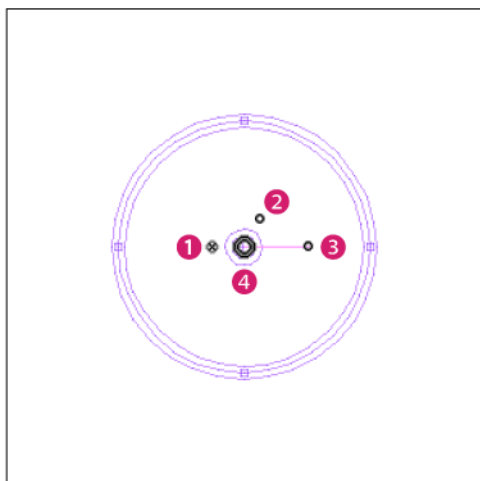
- ① [定規]メニューを選択し、[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。
- ② [定規]メニュー→[スナップ先を設定]を選択し、[同心円]にチェックマークが付いていることを確認します。

## 5 同心円定規を利用して描画する

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



### 定規ハンドルの操作方法



#### ① 削除ボタン

クリックすると定規を削除します。

#### ② スナップ切り替えボタン

定規のスナップのオン・オフを切り替えます。スナップがオンのときは、定規に沿って描画できます。

#### ③ 回転・扁平率の変更コントロール

定規の回転・扁平率の変更を行います。

定規の回転	[回転・扁平率の変更コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心にして定規が回転します。
定規の 45 度刻みの回転	[Shift] キーまたは [Ctrl] キーを押しながら [回転・扁平率の変更コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグします。
定規の扁平率の変更	[回転・扁平率の変更コントロール] にマウスカーソルを合わせて、同心円の縦横比を変更したい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心に同心円の縦横比が変わります。



## ④ 移動コントロール

ドラッグすると定規または [ 定規ハンドル ] が移動します。

定規の移動	[ 移動コントロール ] の内側にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。
定規ハンドルの移動	[ 移動コントロール ] の周囲にマウスカーソルを合わせて、ドラッグします。

## 対称定規

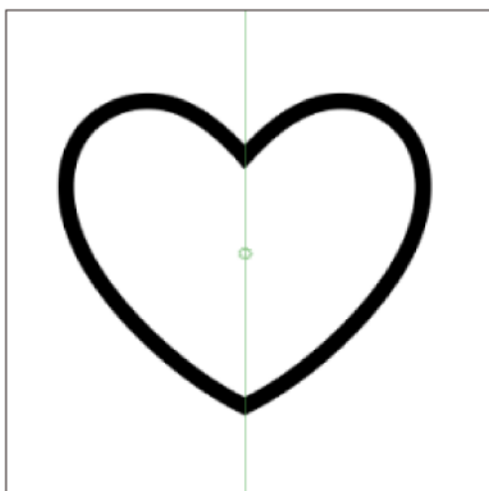
正面から見た乗り物などの左右対称な物体や、幾何学的な模様などを描くための定規です。

## 対称定規の種類

対称定規には以下の種類があります。

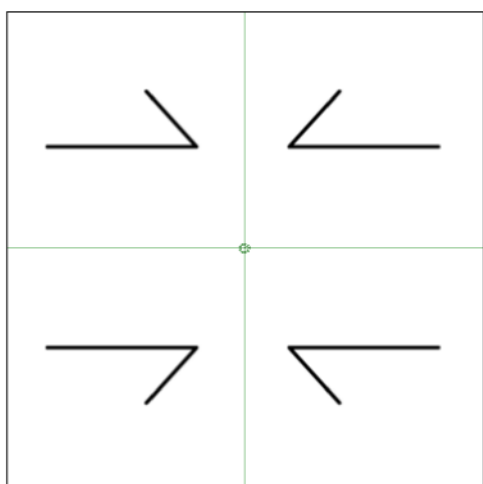
## 線対称

定規を軸に線対称な位置に同時に描画できます。



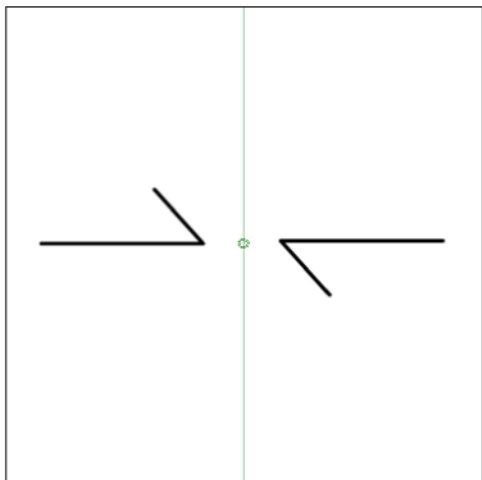
## 二軸線対称

2本の定規を軸として線対称な位置に同時に描画できます。



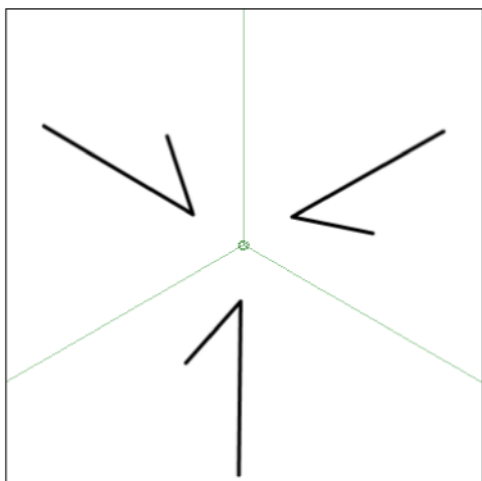
## 2 点对称

定規を軸に 2 点对称な位置に同時に描画できます。



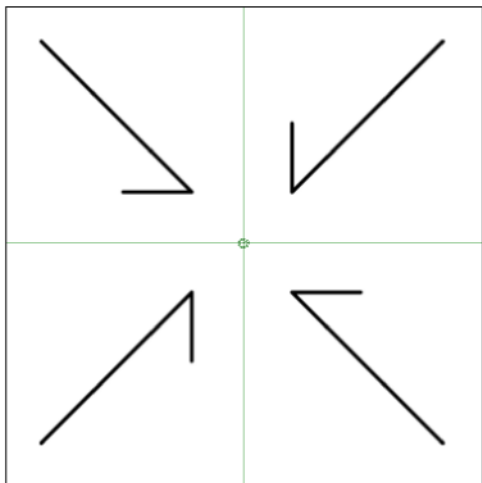
## 3 点对称

定規を軸に 3 点对称な位置に同時に描画できます。



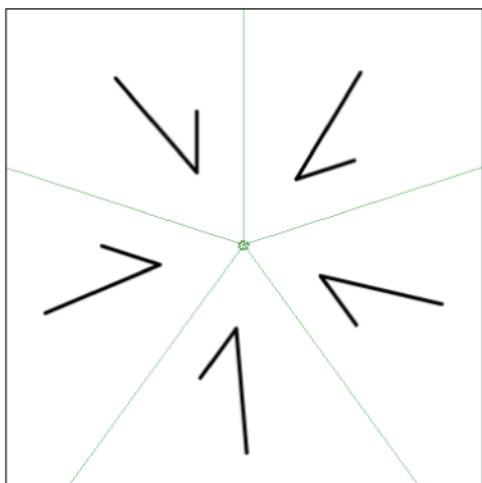
## 4 点对称

定規を軸に 4 点对称な位置に同時に描画できます。



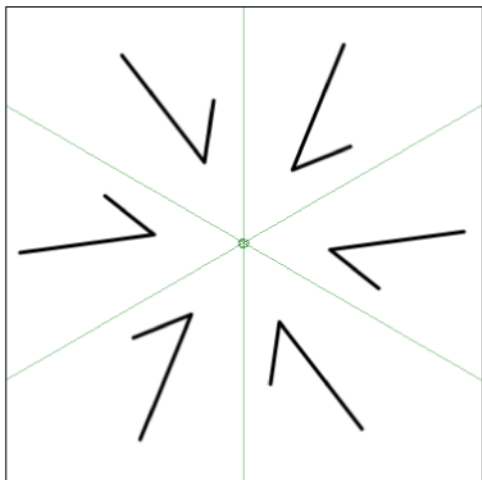
## 5 点对称

定規を軸に 5 点对称な位置に同時に描画できます。



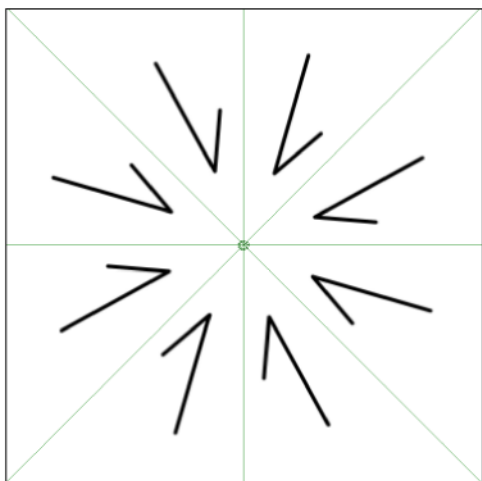
## 6 点对称

定規を軸に 6 点对称な位置に同時に描画できます。



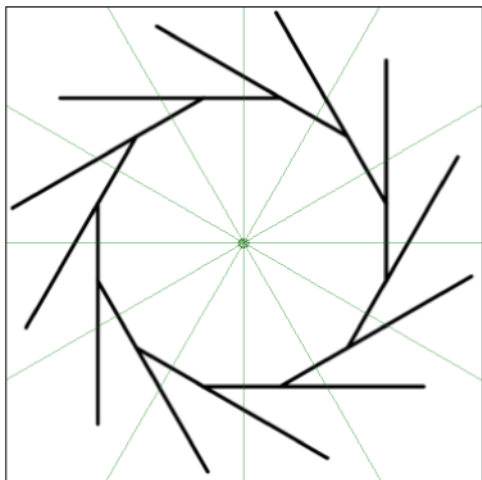
## 8 点对称

定規を軸に 8 点对称な位置に同時に描画できます。



## 12 点对称

定規を軸に 12 点对称な位置に同時に描画できます。



### 対称定規の作成方法

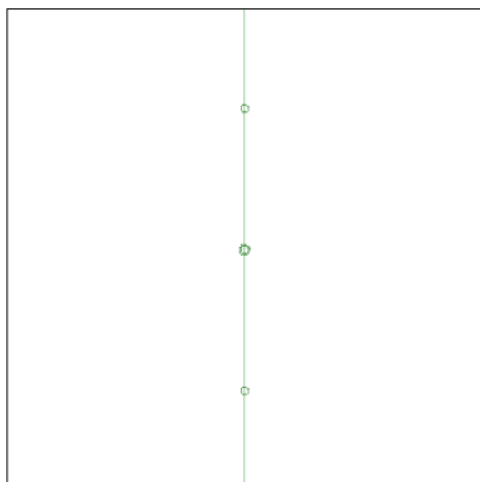
[定規]メニューから対称定規を作成します。この例では[線対称定規]を作成します。

#### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットで定規を作成したい[レイヤー]を選択します。

#### 2 線対称定規を作成する

[定規]メニュー→[対称定規]→[線対称を作成]を選択すると、[線対称定規]が作成されます。

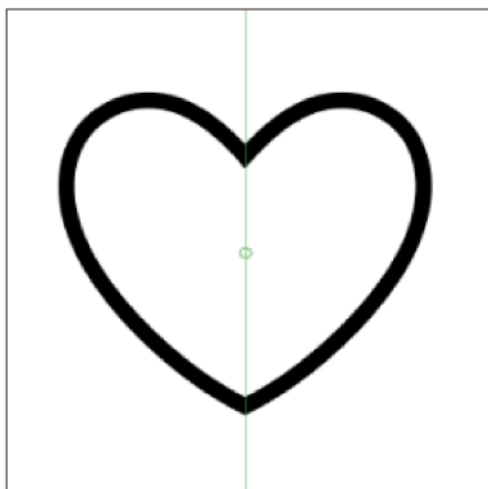


#### 3 スナップを有効にする

- ① [定規]メニューを選択し、[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。
- ② [定規]メニュー→[スナップ先を設定]を選択し、[対称定規]にチェックマークが付いていることを確認します。

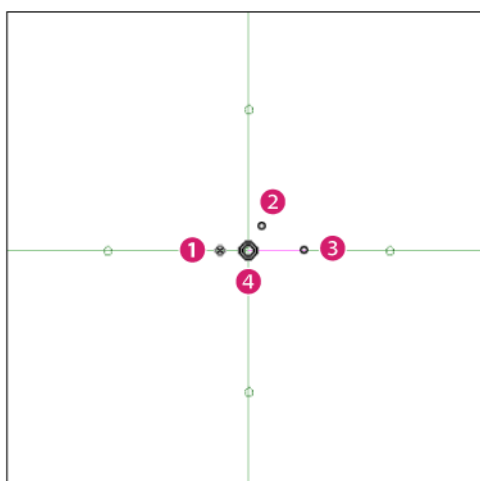
## 4 対称定規を利用して描画する

画像レイヤー上で描画すると、定規に対して対称な位置に同時に描画されます。



〔パス編集〕ツールで外側のポイントをドラッグすると、中央のポイントを中心に定規が回転します。中央のポイントをドラッグすると、定規を移動できます。

### 定規ハンドルの操作方法



#### ① 削除ボタン

クリックすると定規を削除します。

#### ② スナップ切り替えボタン

定規のスナップのオン・オフを切り替えます。スナップがオンのときは、定規に沿って描画できます。

#### ③ 回転コントロール

定規の回転を行います。

定規の回転	〔回転コントロール〕にマウスカースルを合わせて、回転させたい方向にドラッグすると、〔移動コントロール〕を中心にして定規が回転します。
定規の 45 度刻みの回転	〔Shift〕キーまたは〔Ctrl〕キーを押しながら〔回転コントロール〕にマウスカースルを合わせて、回転させたい方向にドラッグします。

## ④ 移動コントロール

ドラッグすると定規または [ 定規ハンドル ] が移動します。

定規の移動	[ 移動コントロール ] の内側にマウスカースルを合わせて、ドラッグします。
定規ハンドルの移動	[ 移動コントロール ] の周囲にマウスカースルを合わせて、ドラッグします。

## ガイド

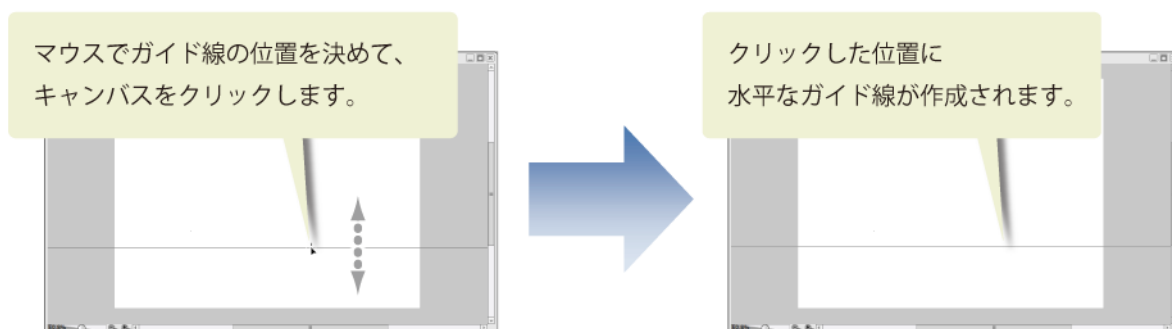
ガイド線の作成・削除・表示など、ガイド線に関する操作が行えます。



ルーラーを使用したガイドの作成方法については、次項の『解説：ガイドの作成と編集』を参照してください。

### ① 水平ガイドを作成

キャンバス上でクリックした位置に、水平なガイド線を作成します。[水平ガイドを作成]を選択すると、水平なガイド線が表示されます。マウスでガイド線の位置を決めて、キャンバスをクリックすると、水平なガイド線が作成できます。

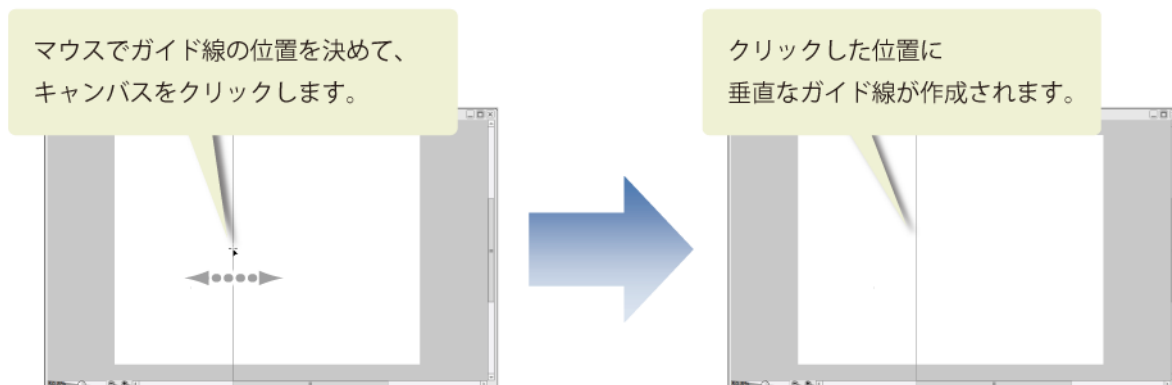


- キャンバスをクリックする前に [ESC] キーを押すと、ガイド線の作成をキャンセルできます。
- ガイド線を作成したあとに、ガイド線の位置を変更したい場合は、次項『解説：ガイドの作成と編集』を参照してください。



## ② 垂直ガイドを作成

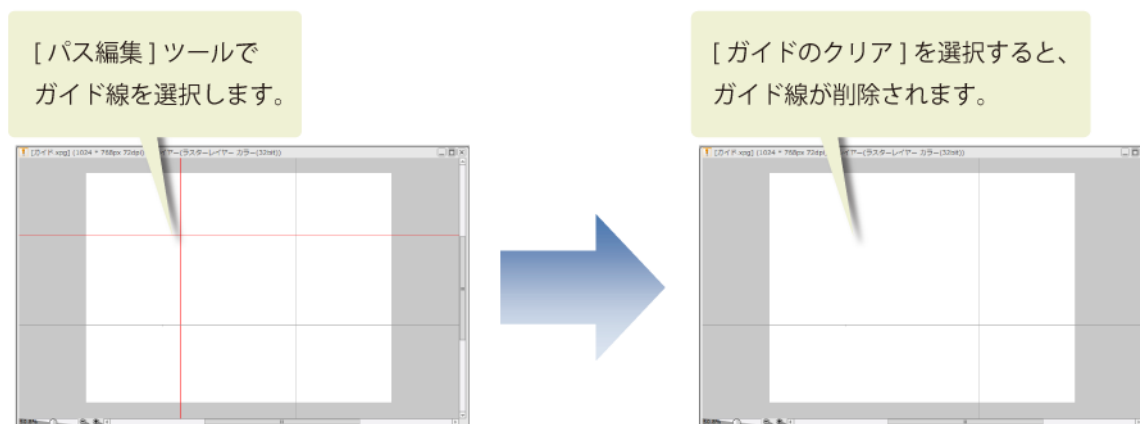
キャンバス上でクリックした位置に、垂直なガイド線を作成します。[垂直ガイドを作成]を選択すると、垂直なガイド線が表示されます。マウスでガイド線の位置を決めて、キャンバスをクリックすると、垂直なガイド線が作成できます。



- 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。
- ガイド線を作成したあとに、ガイド線の位置を変更したい場合は、次項『解説：ガイドの作成と編集』を参照してください。

## ③ ガイドのクリア

[パス編集] ツールでガイド線を選択し、[定規]メニュー→[ガイド]→[ガイドのクリア]を選択すると、ガイド線を削除できます。



- ガイド線が選択されていない場合は、表示されているガイド線がすべて削除されます。
- [パス編集] ツールでガイド線を選択し、右クリックして表示されるメニューから [ポイントを削除] を選択しても、削除できます。

## ④ ガイドの表示

ガイド線の表示・非表示を切り替えます。

## 解説：ガイドの作成と編集

ルーラーからガイド線を作成する方法や、作成したガイドの位置を編集する方法について、説明します。

### ガイドの作成

ルーラーからガイド線を作成する方法について、説明します。

#### 1 ルーラーを表示する

[表示]メニュー→[ルーラーの表示]を選択し、メニューにチェックマークを付けます。ルーラーが表示されます。

#### 2 ツールを選択する

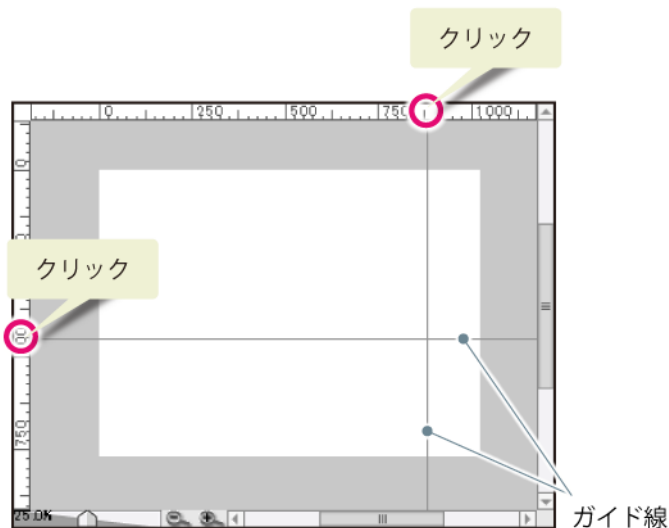
[ツール]パレット→[パス編集]ツールを選択します。



[パス編集]ツール以外のツールを選択した場合でも、クリックでガイド線を作成できます。ただし、ガイド線の移動・削除を行う場合は、[パス編集]ツールが必要になります。

#### 3 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。



## ガイドの編集

ガイド線の位置を変更する方法について、説明します。

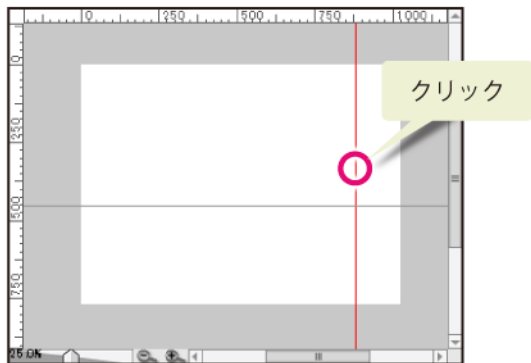
### 1 ツールを選択する

[ツール] パレット→[パス編集] ツールを選択します。



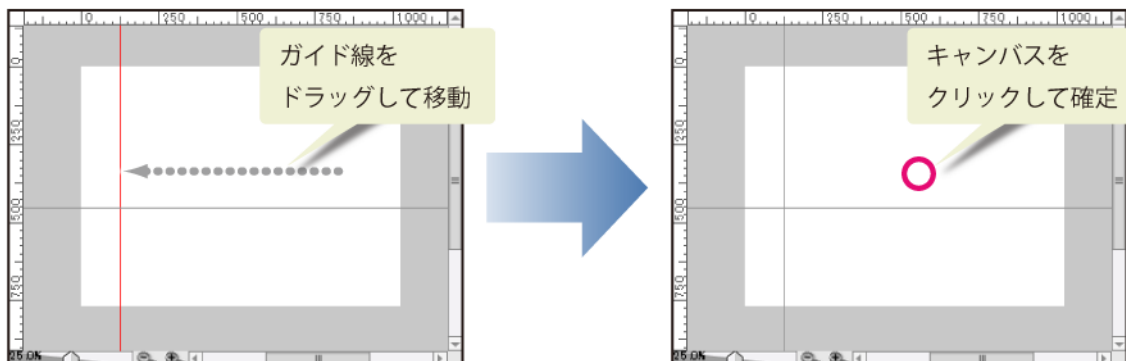
### 2 ガイドを選択する

位置を変更したいガイド線をクリックして選択します。ガイド線が赤く表示されます。



### 3 ガイドを移動する

選択したガイド線をドラッグして、変更したい位置まで移動します。キャンバスをクリックすると、ガイド線の位置が確定します。



- [定規]メニュー→[スナップ先を設定]で[ガイド]にチェックを付けると、ルーラーの目盛りにスナップするようにガイド線が移動します。各目盛りの位置に合わせて、位置を変更できます。
- ガイド線の角度は変更できません。

## 定規ハンドルの表示

〔表示〕メニュー→〔定規ハンドルの表示〕と同じ機能です。定規ハンドルの表示・非表示を切り替えます。詳しくは『メニュー』→『表示メニュー』→『[定規ハンドルの表示](#)』を参照してください。

## スナップ

スナップを許可するかどうかを切り替えます。

〔定規〕メニュー→〔スナップ〕にチェックマークを付けると、〔定規〕メニュー→〔スナップ先を設定〕で設定した定規などに沿って描画ができます。

## スナップ先を設定

〔定規〕メニュー→〔スナップ先を設定〕を選択し、表示される項目にチェックマークを付けると、チェックマークが付いている項目に沿って描画ができます。

スナップ先に設定できる項目は、下記のとおりです。

定規	チェックマークを付けると、定規に沿って描画できます。
パース	チェックマークを付けると、パース定規（1点透視、2点透視、3点透視）に沿って描画できます。
放射線	チェックマークを付けると、放射線定規に沿って描画できます。
放射曲線	チェックマークを付けると、放射曲線定規に沿って描画できます。
平行線	チェックマークを付けると、平行線定規に沿って描画できます。
同心円	チェックマークを付けると、同心円定規に沿って描画できます。
対称定規	チェックマークを付けると、対称定規に沿って描画できます。
ガイド	チェックマークを付けると、ガイドに沿って描画できます。
グリッド	チェックマークを付けると、グリッドに沿って描画できます。



〔パース〕・〔放射線〕・〔放射曲線〕・〔平行線〕・〔同心円〕にチェックマークを付けたときは、他の項目を同時にスナップ先へ設定することはできません。

## フィルタメニュー

選択中のレイヤーに対して、変形・補正・特殊効果などを行います。



- [フィルタ]メニューから行う画像の編集機能は、選択しているレイヤーに対してだけ適用されます。効果の再編集は行えません。
- フィルタレイヤー、フィルタフォルダとの違いについては、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『解説：フィルタ、フィルタレイヤー、フィルタフォルダの違い』を参照してください。

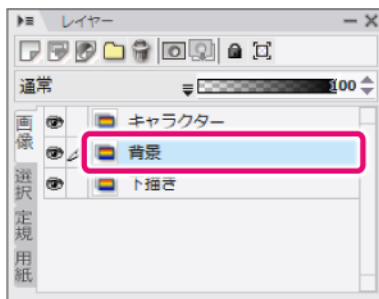
### 明るさ・コントラスト

選択しているレイヤーの明るさとコントラストを調整します。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレー (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	○

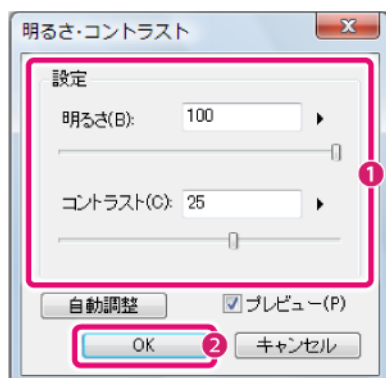
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景レイヤー]を選択します。



## 2 コマンドを選択する

[フィルタ]メニュー→[明るさ・コントラスト]を選択すると、[明るさ・コントラスト]ダイアログが表示されます。ダイアログを設定します。



- ① 明るさとコントラストを調整します。
- ② [OK] をクリックします。

## 3 フィルタが実行される

フィルタが実行されて、背景の明るさ・コントラストが調整されました。

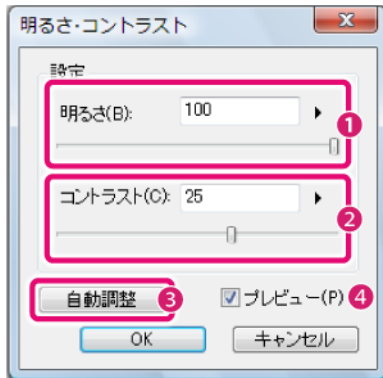


[元画像]



[明るさ]100・[コントラスト]25

## [明るさ・コントラスト] ダイアログ



### ① 明るさ

画像の明るさを調整します。数値が小さいほど画像が暗くなり、大きいほど明るくなります。

### ② コントラスト

画像のコントラスト（明暗の強さ）を調整します。数値が小さいほど画像のコントラストが低くなり、大きいほど画像のコントラストが高くなります。

### ③ 自動調整

読み込んだ画像に応じて、自動的に [明るさ] と [コントラスト] を調整します。

### ④ プレビュー

キャンバスにプレビュー画像を表示します。

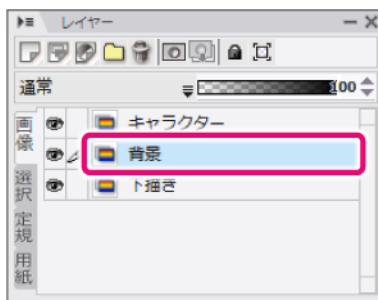
## トーンカーブ

選択しているレイヤーの明暗をグラフで調整します。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレースケール (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	○

## 1 レイヤーを選択する

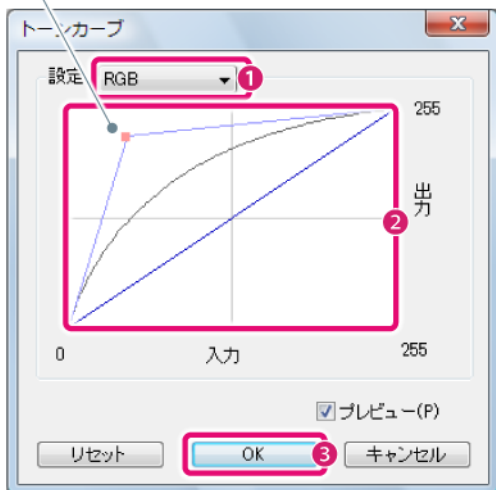
[レイヤー] パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景レイヤー] を選択します。



## 2 コマンドを選択する

[フィルタ]メニュー→[トーンカーブ]を選択すると、[トーンカーブ]ダイアログが表示されます。グラフを変化させ、明暗を調整します。

コントロールポイント



- ① 調整を行うチャンネルを選択します。
- ② グラフ内をクリックしてコントロールポイントを追加し、コントロールポイント上でドラッグしてグラフを変化させ調整します。
- ③ [OK] をクリックします。



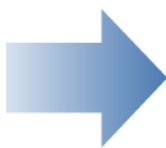
- コントロールポイントをグラフ外までドラッグすると、削除されます。
- グラフの横軸は [入力] 値 (元の明るさ)、縦軸は [出力] 値 (設定後の明るさ) になります。

## 3 フィルタが実行される

フィルタが実行されて、背景の明暗が調整されました。



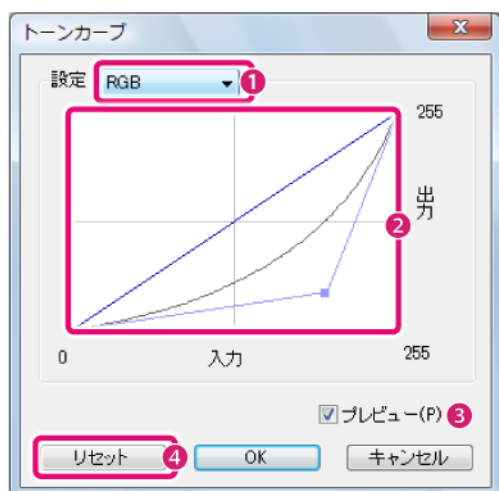
[元画像]



[トーンカーブ適用後]



## [ トーンカーブ ] ダイアログ



## ① チャンネル

明暗を調整したいチャンネルを、[RGB][Red][Green][Blue] から選択します。

## ② トーンカーブ

画像の明暗を調整するグラフです。コントロールポイントをドラッグして調整します。

グラフの横軸は [ 入力 ] 値 (元の明るさ)、縦軸は [ 出力 ] 値 (設定後の明るさ) になります。



コントロールポイントを移動すると、画像の明暗は下記ようになります。

- コントロールポイントを上に移動すると、画像が明るくなります。
- コントロールポイントを下に移動すると、画像が暗くなります。

## ③ プレビュー

キャンバスにプレビュー画像を表示します。

## ④ リセット

設定を初期状態に戻します。

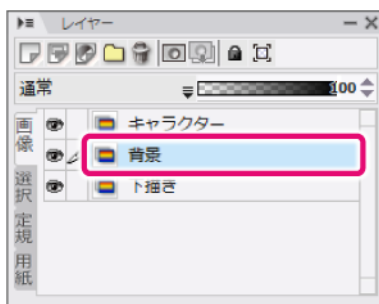
## レベル補正

選択しているレイヤーの明るさをヒストグラムから調整します。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレースケール (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	○

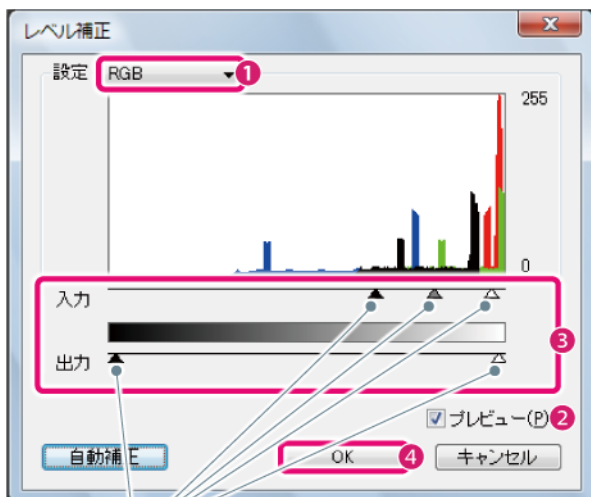
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景レイヤー] を選択します。



### 2 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [レベル補正] を選択すると、[レベル補正] ダイアログが表示されます。グラフを変化させて、画像の明るさを調整します。



コントロールポイント

- ① 明るさを調整したいチャンネルを選択します。
- ② [プレビュー] チェックボックスをオンにします。
- ③ ヒストグラムの下にある三角形の [コントロールポイント] を移動して、画像の明るさを調整します。
- ④ [OK] をクリックします。



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

### 3 フィルタが実行される

フィルタが実行されて、背景の明暗が調整されました。

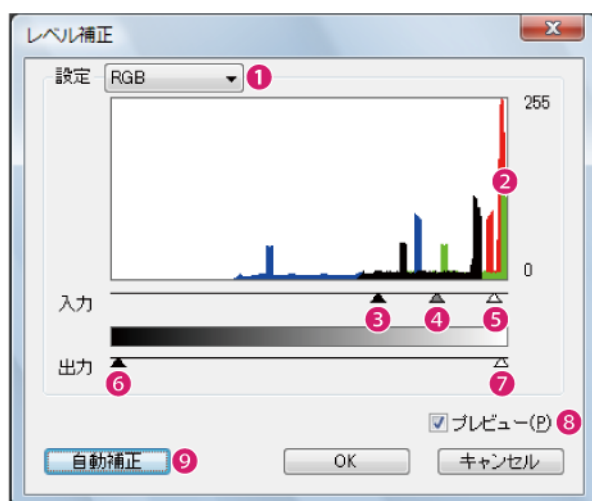


[元画像]



[レベル補正適用後]

#### [レベル補正] ダイアログ



- ① **チャンネル**  
レベルを補正したいチャンネルを、[RGB][Red][Green][Blue] から選択します。
- ② **ヒストグラム**  
暗い部分（左側）と明るい部分（右側）の情報量が、山状のグラフとなって表示されます。
- ③ **シャドウ入力**  
画像の一番暗いポイントを設定します。  
通常は [ヒストグラム] の山の左側のふもとに配置します。
- ④ **ガンマ入力**  
画像の中間の明るさを設定します。

## ⑤ ハイライト入力

画像の一番明るいポイントを設定します。

通常は [ヒストグラム] の山の右側のふもとに配置します。

## ⑥ シャドウ出力

画像の一番暗いポイントの濃さを設定します。

## ⑦ ハイライト出力

画像の一番明るいポイントの濃さを設定します。

## ⑧ プレビュー

キャンバスにプレビュー画像を表示します。

## ⑨ 自動補正

読み込んだ画像に応じて、自動的に [明るさ] と [コントラスト] を調整します。

## カラーバランス

選択している画像の色調を調整します。

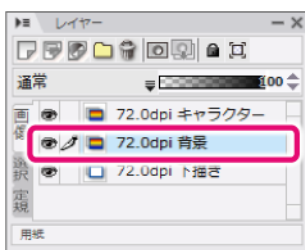
ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレース (8bit)	×
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	○



[カラーバランス] は、RGB にのみ対応します。

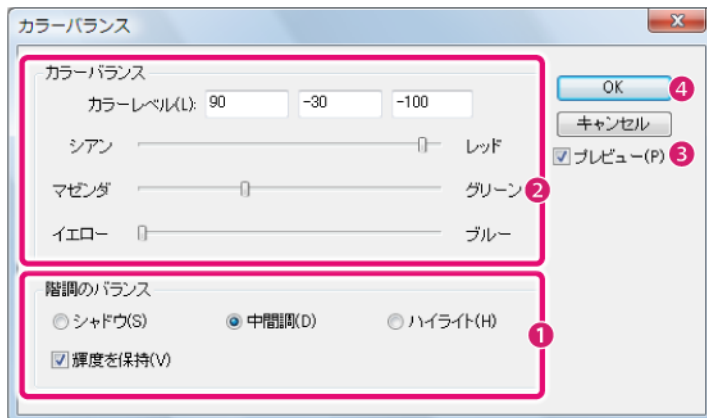
## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景レイヤー] を選択します。



## 2 コマンドを選択する

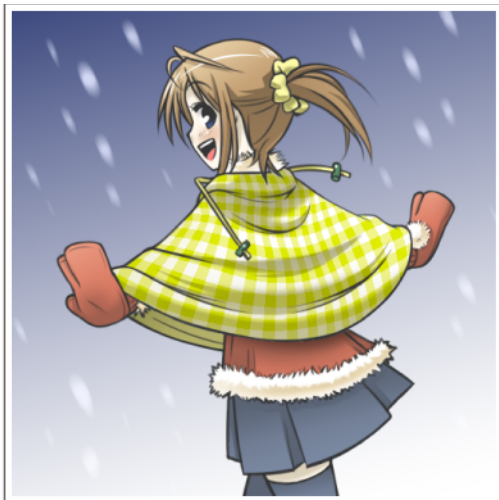
[フィルタ]メニュー→[カラーバランス]を選択すると、[カラーバランス]ダイアログが表示されます。ダイアログを設定します。



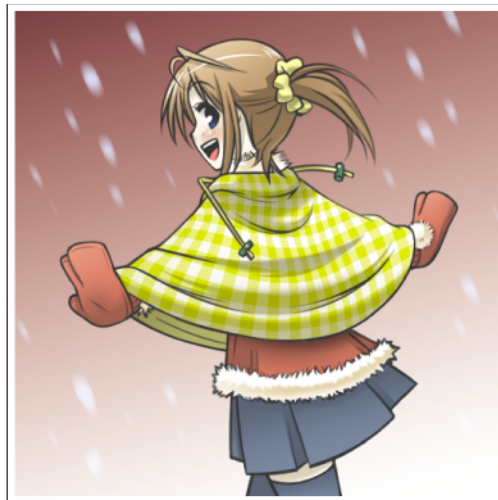
- ① 階調のバランスから、調整したい項目を選択します。カラーバランスは項目ごとに設定できます。
- ② カラーバランスのスライダーを移動して、色を調整します。カラーレベルで数値入力もできます。
- ③ [プレビュー]チェックボックスをオンにすると、設定がキャンバスにプレビューされます。
- ④ [OK]をクリックします。

## 3 フィルタが実行される

フィルタが実行されて、画像のカラーバランスが調整されました。ここでは、[背景レイヤー]の色が調整されました。

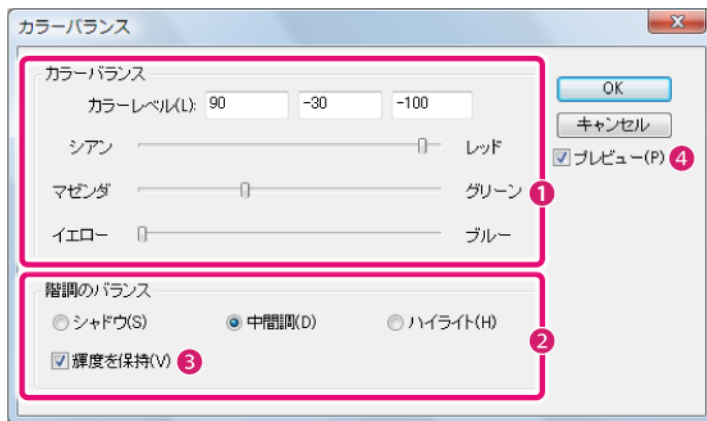


[元画像]



[中間調、カラーレベル：90,-30,-100]

## [ カラーバランス ] ダイアログ



### ① カラーバランス

画像のカラーバランスをスライダーで調整します。[シアン/レッド]、[マゼンダ/グリーン]、[イエロー/ブルー]の各スライダーは、右へ移動させるとレッド、グリーン、ブルーそれぞれの色味が増し、左へ移動させるとシアン、マゼンダ、イエローの色味が増します。

[カラーレベル]は各スライダーの数値を表示しています。左から順に[シアン/レッド]、[マゼンダ/グリーン]、[イエロー/ブルー]の現在の数値です。数値を入力して調整することもできます。

### ② 階調のバランス

画像の階調のバランスを、[シャドウ]、[中間調]、[ハイライト]から選択します。別々に設定を管理しているので、同時に設定を調整できます。

### ③ 輝度を保持

階調のバランスを調整する場合に輝度を保持します。

### ④ プレビュー

キャンバスにプレビュー画像を表示します。

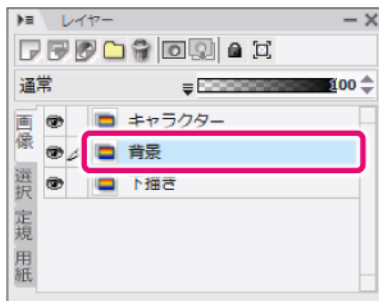
## 色相・彩度・明度

色の三要素である HSV カラーモデル (色相・彩度・明度) を調整して、選択しているレイヤーの色を変更します。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレー (8bit)	×
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	○

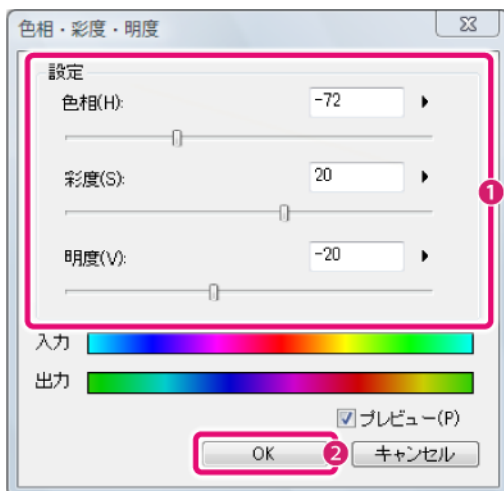
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景レイヤー] を選択します。



### 2 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [色相・彩度・明度] を選択すると、[色相・彩度・明度] ダイアログが表示されます。スライダーを変化させて、画像の色を調整します。



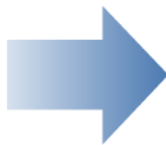
- ① [色相][彩度][明度] のスライダーを変化させて、画像の色を調整します。
- ② [OK] をクリックします。

### 3 フィルタが実行される

フィルタが実行されて、背景の色が調整されました。



[元画像]



[色相]-72・[彩度]20・[明度]-20

#### [色相・彩度・明度] ダイアログ



- ① **色相**  
色合いを指し、赤、青、黄などの色の種類を調整します。
- ② **彩度**  
色の鮮やかさを指し、色の強さを調整します。
- ③ **明度**  
色の明るさを指し、色の明るさを調整します。
- ④ **入力**  
変更前の画像の色を表しています。
- ⑤ **出力**  
変更後の画像の色を表しています。
- ⑥ **プレビュー**  
プレビュー画像を表示します。

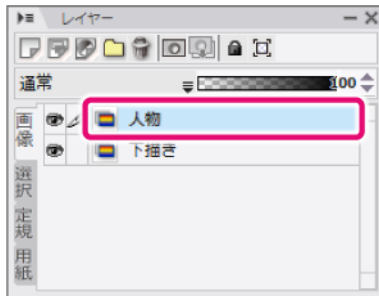


## 2 値化

選択しているレイヤーを、黒と白の 2 階調に変換するフィルタです。

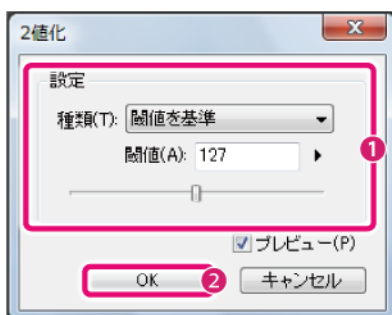
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[人物レイヤー] を選択します。



### 2 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [2 値化] を選択すると、[2 値化] ダイアログが表示されます。スライダーを変化させて、画像の色を調整します。

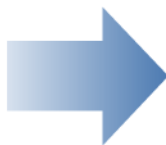


### 3 フィルタが実行される

フィルタが実行されて、人物の色が黒と白の 2 階調に変換されました。

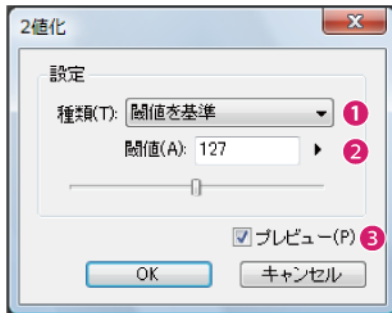


[元画像]



[2 値化: 閾値]

## [2 値化] ダイアログ



## ① 種類

2 値化する時の種類を選択できます。

閾値を基準	基準とする閾値の値によって、画像を白と黒の 2 値に減色します。
疑似階調	画像を幾何学的な白と黒のパターンに置き換えて濃淡を表現します。
誤差拡散	減色に伴う誤差を周辺の明るさに反映させて、濃淡のある白と黒の 2 色に減色します。

## ② 閾値 (しきいち)

種類で [ 閾値を基準 ] を選択すると入力できます。

設定した閾値以上の濃さを持つドットは黒、閾値以下の数値を持つドットは白として減色します。

## ③ プレビュー

プレビュー画像を表示します。

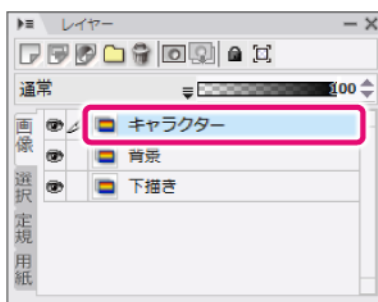
## 階調化

選択しているレイヤーを、指定された階調に変換するフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレー (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×

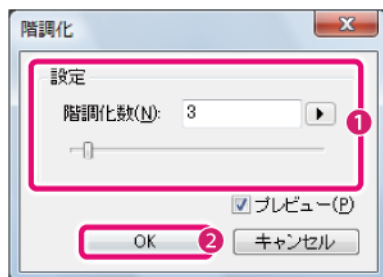
## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[キャラクターレイヤー] を選択します。



## 2 コマンドを選択する

[フィルタ]メニュー→[階調化]を選択すると、[階調化]ダイアログが表示されます。スライダーを変化させて、階調化の段階数を調整します。



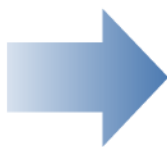
- ① [階調化数]を指定します。
- ② [OK]をクリックします。

## 3 フィルタが実行される

フィルタが実行されて、キャラクターの階調数が変更されました。

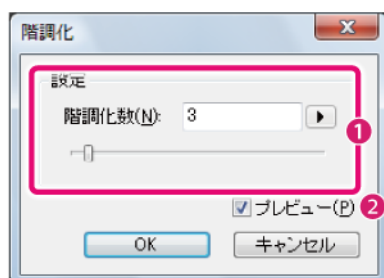


[元画像]



[階調化] 階調化数: 3

### [階調化] ダイアログ



- ① **階調化数**  
階調化の段階数を設定します。
- ② **プレビュー**  
プレビュー画像を表示します。

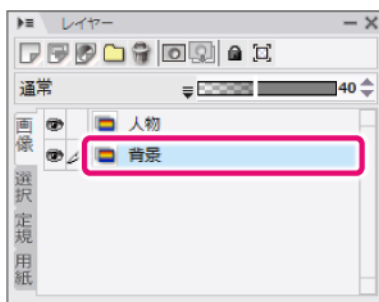
## 階調の反転

選択しているレイヤーの色を反転表示します。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	○
	グレー (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	○
	カラー (32bit)	○

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景レイヤー] を選択します。



### 2 コマンドを選択する

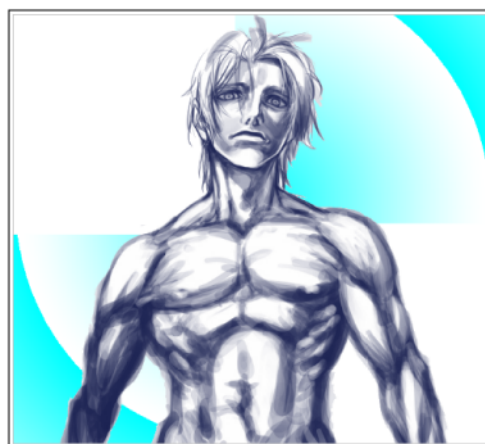
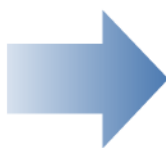
[フィルタ] メニュー→[階調の反転] を選択します。

### 3 レイヤーの色が反転する

[背景レイヤー] の色が反転されました。



[元画像]



[反転適用後]

## 効果

画像に特殊効果をかけるフィルタです。

グラデ彩色	画像の濃淡に合わせてグラデーションの色を置換して彩色します。
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。
モザイク	表示中の画像にモザイク処理をかけます。フィルタがかけられた画像は、新規のラスターレイヤーとして作成されます。
水彩境界	透明部分を濃くするフィルタです。
消失点	画像に透視図法の消失点を設定し、補助線を引くフィルタです。
雲模様	画像に雲模様を描画するフィルタです。

## グラデ彩色

画像の濃淡に合わせてグラデーションの色を置換して彩色します。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレー (8bit)	×
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×



グラデ彩色は、薄墨で塗られたような、濃淡のある画像の彩色に向いています。

### 1 レイヤーを選択する

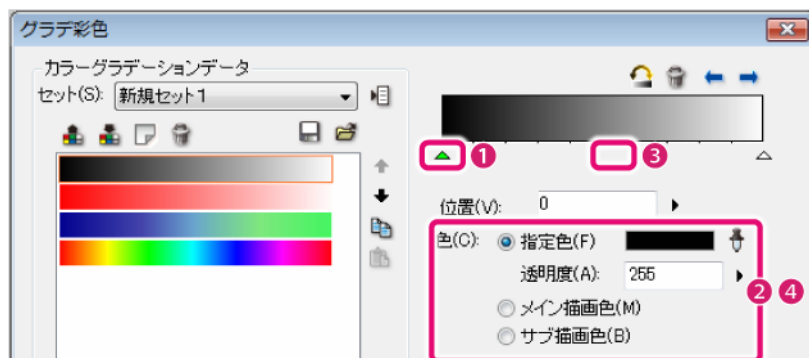
[レイヤー]パレットから彩色したいレイヤーを選択します。

### 2 コマンドを選択する

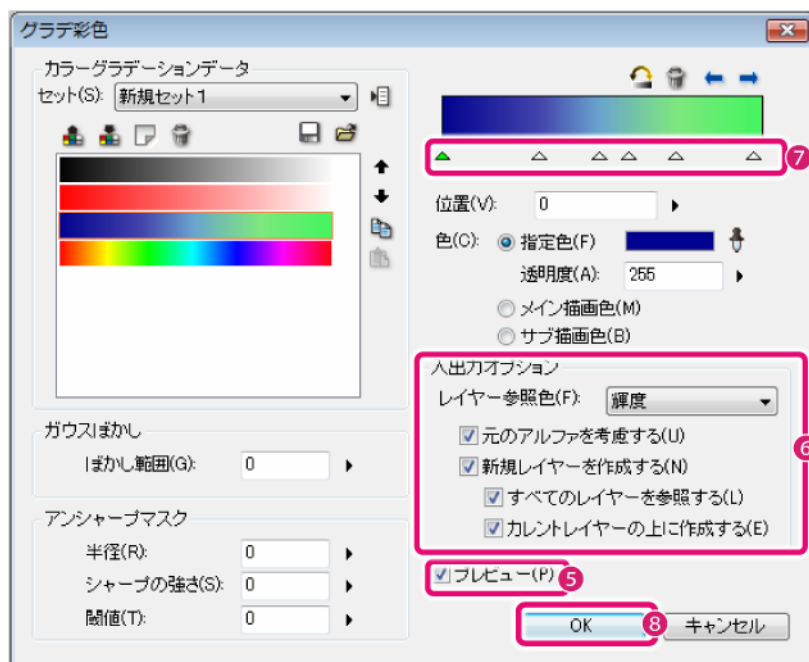
[フィルタ]メニュー→[効果]→[グラデ彩色]を選択すると、[グラデ彩色]ダイアログが表示されます。

### 3 彩色の設定を行う

[ グラデ彩色 ] ダイアログで次の設定を行います。



- ① [ ノード ] をクリックします。
- ② [ 色 ] をクリックし、グラデーションに使用する色を選択します。
- ③ [ カラーバー ] の外側をクリックし、ノードを作成します。ノードの位置はあとで調整できます。
- ④ [ 色 ] をクリックし、グラデーションに使用する色を選択します。必要に応じて、手順③～④の操作を繰り返し行います。



- ⑤ [ プレビュー ] チェックボックスをオンにします。設定がキャンバスにプレビューされます。
- ⑥ [ 入出力オプション ] の各項目を設定します。ここでは、下記のように設定します。

レイヤー参照色	輝度
元のアルファを考慮する	オン
新規レイヤーを作成する	オン
すべてのレイヤーを参照する	オン
カレントレイヤーの上に作成する	オン

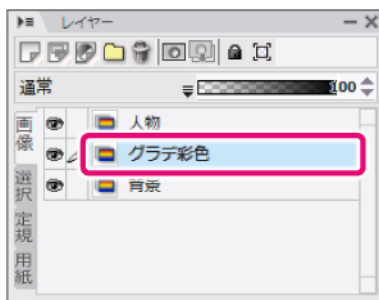
- ⑦ [ ノード ] を左右にドラッグし、色を調整します。
- ⑧ [ OK ] をクリックします。



グラデーションの設定は保存できます。保存方法の詳細は、次の『[\[グラデ彩色\] ダイアログ](#)』を参照してください。

#### 4 グラデ彩色が完了する

選択したレイヤーに [グラデ彩色] ダイアログの設定が反映され、[レイヤー] パレットに「グラデ彩色」という名前のレイヤーが新規作成されます。このレイヤーは [グラデ彩色] ダイアログで彩色したレイヤーです。



背景が [グラデ彩色] ダイアログの設定で彩色されました。

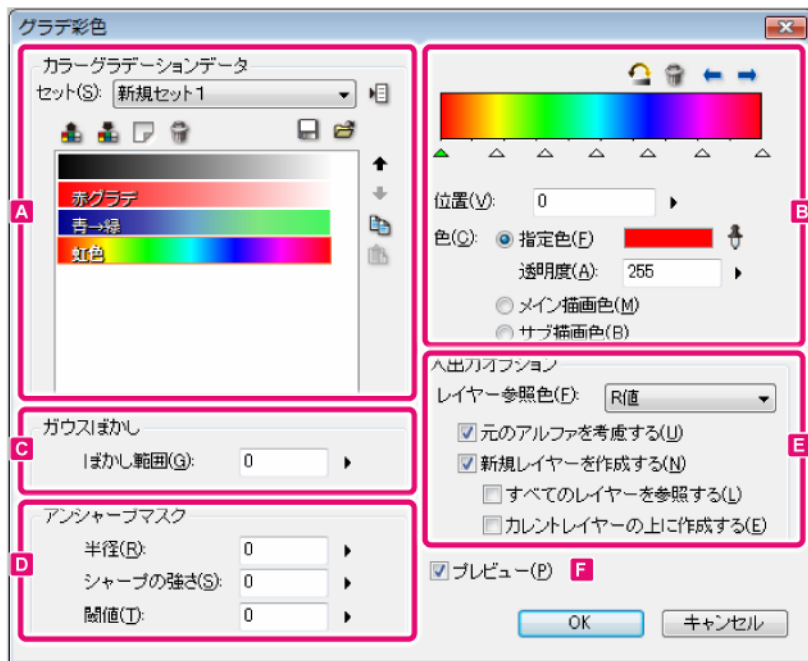


[元画像]



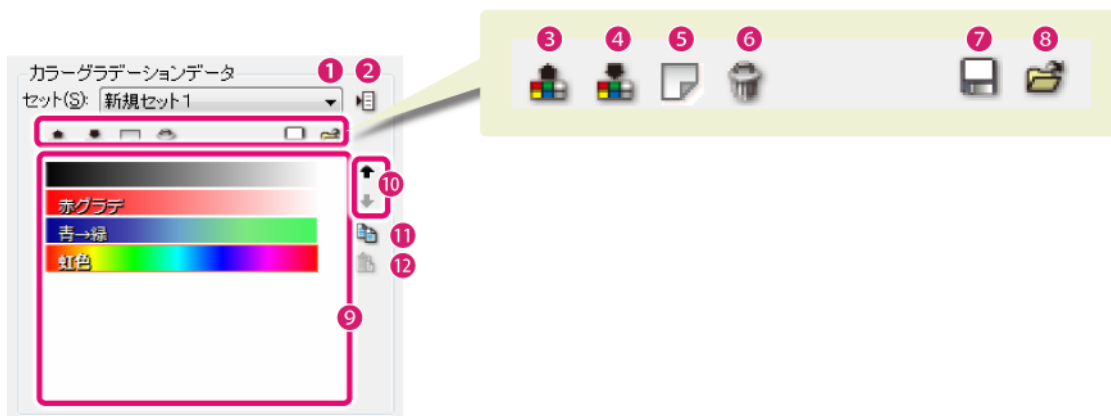
[グラデ彩色]

## [ グラデ彩色 ] ダイアログ



## A. カラーグラデーションデータ

カラーグラデーションデータの管理を行います。



## ① セット

クリックすると、カラーグラデーションデータセットをリスト表示します。[ グラデーションリスト ] に表示するグラデーションセットを切り替えられます。最初は [ 未分類 ] というセットが用意されています。

## ② メニュー表示

カラーグラデーションセットに関するメニューを表示します。

セットの新規作成	カラーグラデーションデータセットを新規作成します。
セットの設定変更	選択したカラーグラデーションデータセットの名前を変更します。
セットの削除	選択したカラーグラデーションデータセットを削除します。
セットの複製	選択したカラーグラデーションデータセットを複製します。



各コマンドを選択して表示されるダイアログに、[ 環境バックアップの対象にする ] の項目があります。チェックをオンにすると、環境バックアップを行うときに書き出す対象として設定されます。



**③ カラーグラデーションの取得**

リストから選択したグラデーション設定を、カラーバーに読み込みます。

**④ カラーグラデーションの登録**

カラーバーに表示しているグラデーションの設定を、リストで選択している設定に上書き保存します。

**⑤ カラーグラデーションの追加**

カラーバーに表示しているグラデーションの設定を、リストに登録します。登録したグラデーションは、リストの一番下に追加されます。

**⑥ カラーグラデーションの削除**

リストで選択中のグラデーション設定を削除します。

**⑦ カラーグラデーションの書き出し**

グラデーション設定を設定ファイル（拡張子：cgs）として書き出します。

**⑧ カラーグラデーションの読み込み**

グラデーションの設定ファイル（拡張子：cgs）を読み込みます。

**⑨ グラデーションリスト**

現在表示しているカラーグラデーションデータセットに含まれる、グラデーション設定の一覧です。



各グラデーション設定の上で右クリックすると、グラデーションに名前を付けて表示できます。

**⑩ 上に移動 / 下に移動**

リストで選択中のグラデーション設定を、リストの上下に移動します。

**⑪ カラーグラデーションのコピー**

[グラデーションリスト] で選択中のグラデーション設定を、コピーします。

**⑫ カラーグラデーションの貼りつけ**

[カラーグラデーションのコピー] でコピーしたグラデーション設定を、[グラデーションリスト] に貼りつけます。



グラデーション設定は、他のセットの [グラデーションリスト] にも貼りつけできます。

## B. カラーグラデーション設定

ノードを動かしてカラーグラデーションを作成します。



### ① グラデーション反転

カラーグラデーションの設定を反転させます。

### ② ノードを削除

選択中のノードを削除します。

### ③ 前のノード

選択中のノードの左隣にあるノードを選択するよう切り替えます。

### ④ 次のノード

選択中のノードの右隣にあるノードを選択するよう切り替えます。

### ⑤ カラーバー

グラデーションの設定をプレビュー表示します。

### ⑥ ノード

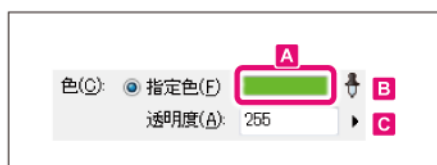
グラデーションに使用する色を設定できます。必要に応じて複数作成でき、空欄をクリックすると [△] が追加できます。削除するには、[△] を外側にドラッグします。左右にドラッグすると、グラデーションの階調を調整できます。

### ⑦ 位置

カラーバーは 256 の色でグラデーションを表現しています。選択中のノードが 256 段階中のどの位置にあるのかを表示、設定できます。

### ⑧ 指定色

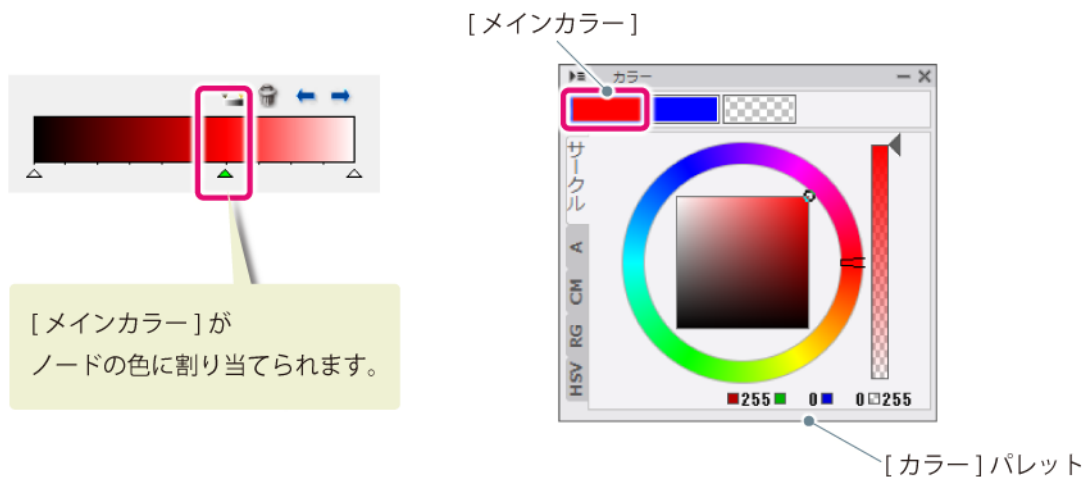
[指定色] と [透明度] を指定して、ノードの色を割り当てます。



A. 指定色	選択中のノードの色を表示します。クリックすると [色の設定] ダイアログが開き、色を変更できます。
B. 画面の色を拾う	[スポイト] ツールに切り替わり、デスクトップ上から色を取得できます。
C. 透明度	選択中のノードの透明度を設定できます。

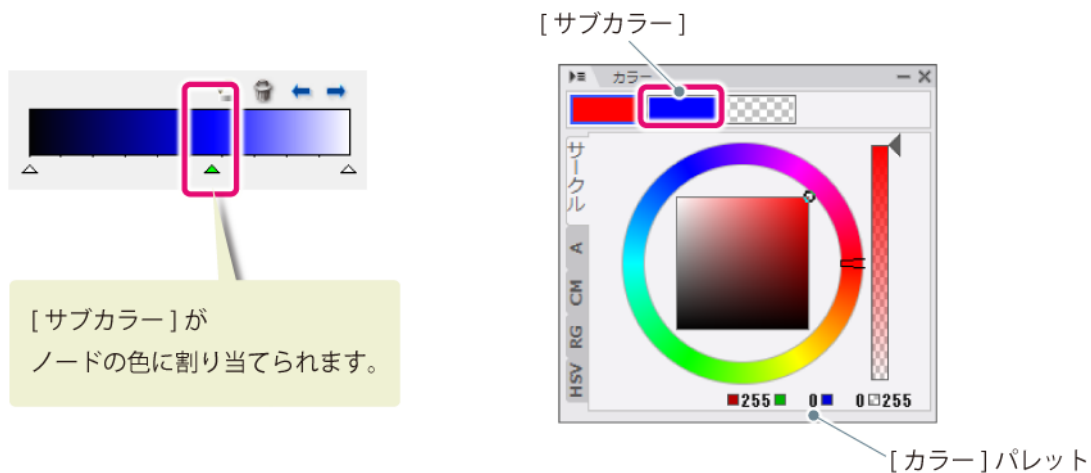
### ⑨ メイン描画色

[カラー]パレットの[メインカラー]がノードの色に割り当てられます。



### ⑩ サブ描画色

[カラー]パレットの[サブカラー]がノードの色に割り当てられます。



[メイン描画色]・[サブ描画色]を選択すると、[グラデ彩色]ダイアログの設定を変更しなくても、[カラー]パレットなどで色を変更するだけで、異なる色のグラデーションを作成できるようになります。

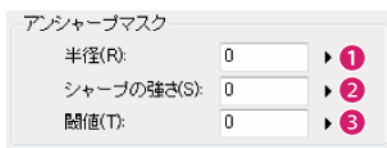
## C. ガウスぼかし

ぼかす範囲を設定します。値が大きいほど、ぼかしが強くなります。



## D. アンシャープマスク

境界線部分のコントラストを調整します。



### ① 半径

境界線の強調を適用する範囲を設定します。値が小さいほど輪郭を、大きいほど画像全体を強調します。

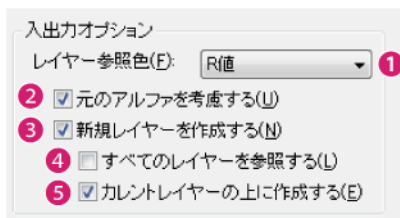
### ② シャープの強さ

画像の境界線を強調する強さを設定します。値が大きいほど境界線を強調します。

### ③ 閾値 (しきいち)

画像の境界線を認識するための値です。値が小さいほど境界線の色の差を認識します。

## E. 入出力オプション



### ① レイヤー参照色

参照元レイヤーの濃淡となる基準を設定します。

[R 値]・[G 値]・[B 値]・[アルファ値]・[輝度]から選択できます。

### ② 元のアファを考慮する

参照元のレイヤーの不透明度を参考に、フィルタを適用します。

### ③ 新規レイヤーを作成する

オンにすると、新しいレイヤーにフィルタを適用した結果を書き出します。

### ④ すべてのレイヤーを参照する

オンにすると、すべてのレイヤーを参照して、フィルタを適用します。

### ⑤ カレントレイヤーの上に作成する

レイヤーパレットで選択中のレイヤーの上に、フィルタを適用した新しいレイヤーを作成します。

## F. プレビュー

[グラデ彩色] ダイアログの設定をキャンバスにプレビュー表示します。

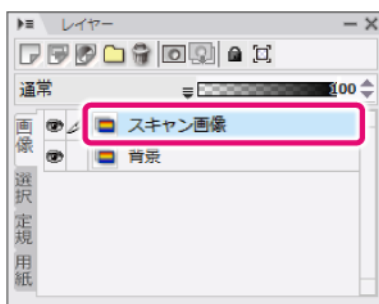
## ゴミ取り

画像の微小なゴミを取り除くためのフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	<input type="radio"/>
	黒白 (2bit)	<input type="radio"/>
	グレー (8bit)	<input type="radio"/>
	カラー (32bit)	<input type="radio"/>
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	<input type="radio"/>
	カラー (32bit)	<input type="radio"/>

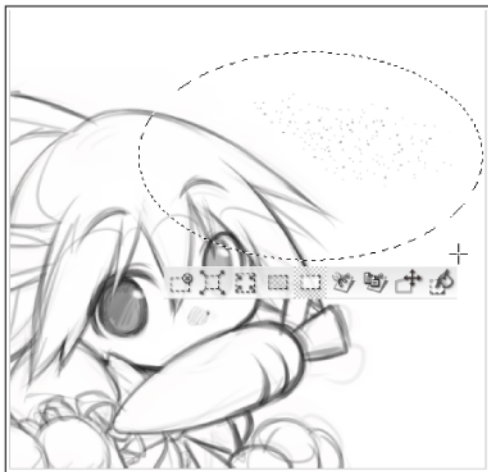
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから、ゴミを取り除きたいレイヤーを選択します。



### 2 選択範囲を作成する

[ツール] パレット→[選択] ツールを使用して、選択範囲を作成します。

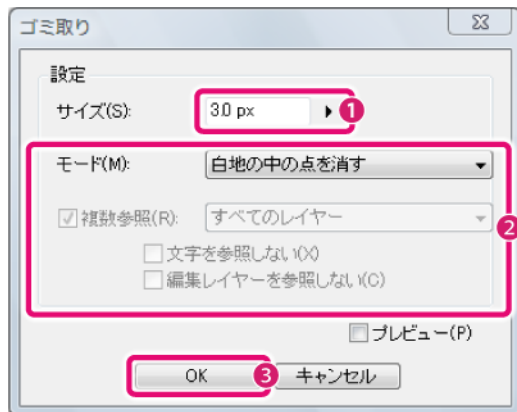


### 3 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー→[線補正]→[ゴミ取り] を選択すると、[ゴミ取り] ダイアログが表示されます。

## 4 ダイアログを設定する

[ ゴミ取り ] ダイアログで設定を行います。



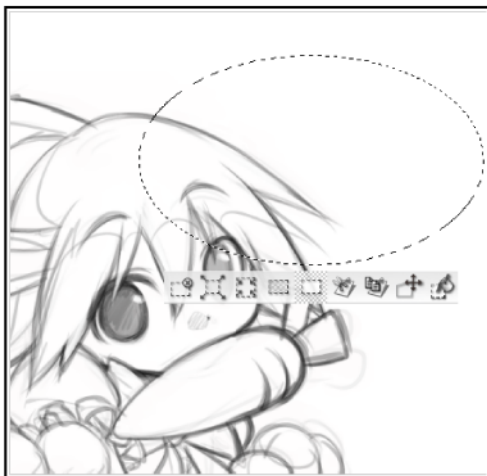
- ① ゴミの大きさを設定します。
- ② モード、参照先を設定します。ここでは、モードを [ 白地の中の点を消す ] に設定します。
- ③ [ OK ] をクリックします。

### !重要

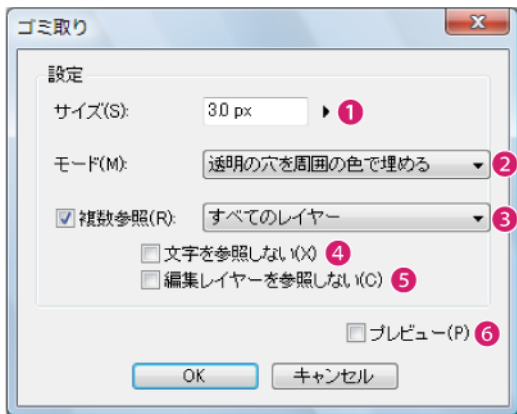
選択した [ モード ] によっては、参照先を設定できません。

## 5 ゴミが取り除かれる

[ ゴミ取り ] ダイアログの設定で、ゴミが取り除かれました。



## [ ゴミ取り ] ダイアログ



## ① サイズ

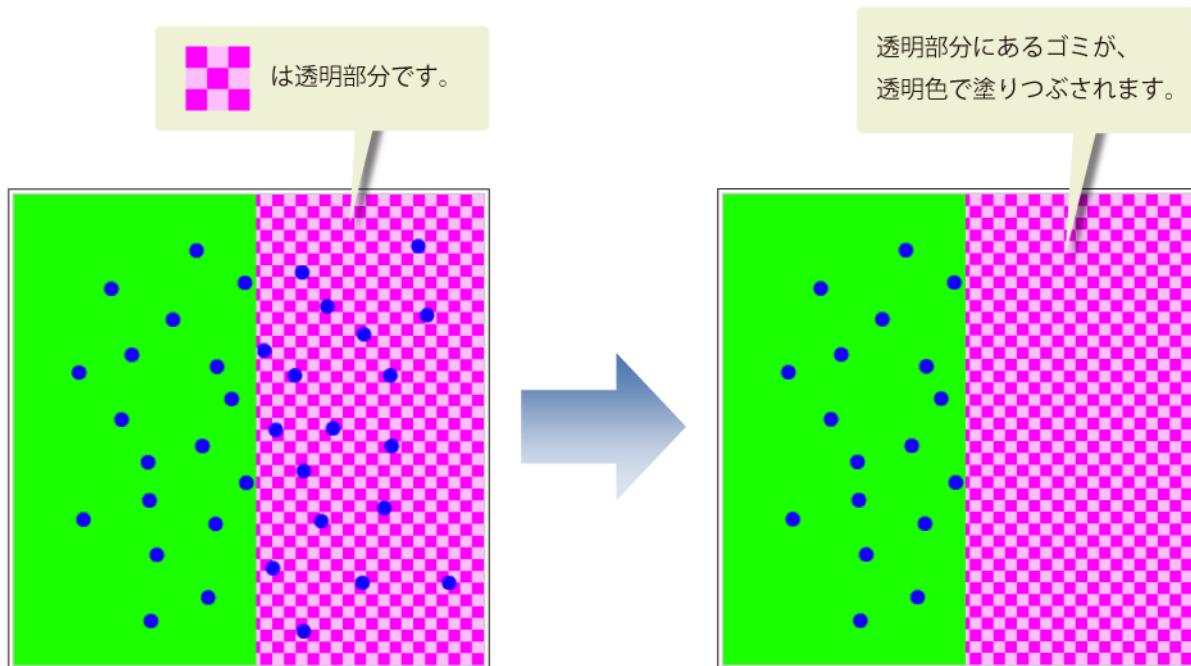
取り除く対象となるゴミの大きさを設定します。

## ② モード

ゴミを取るときの処理方法を設定します。

不透明の点を消す

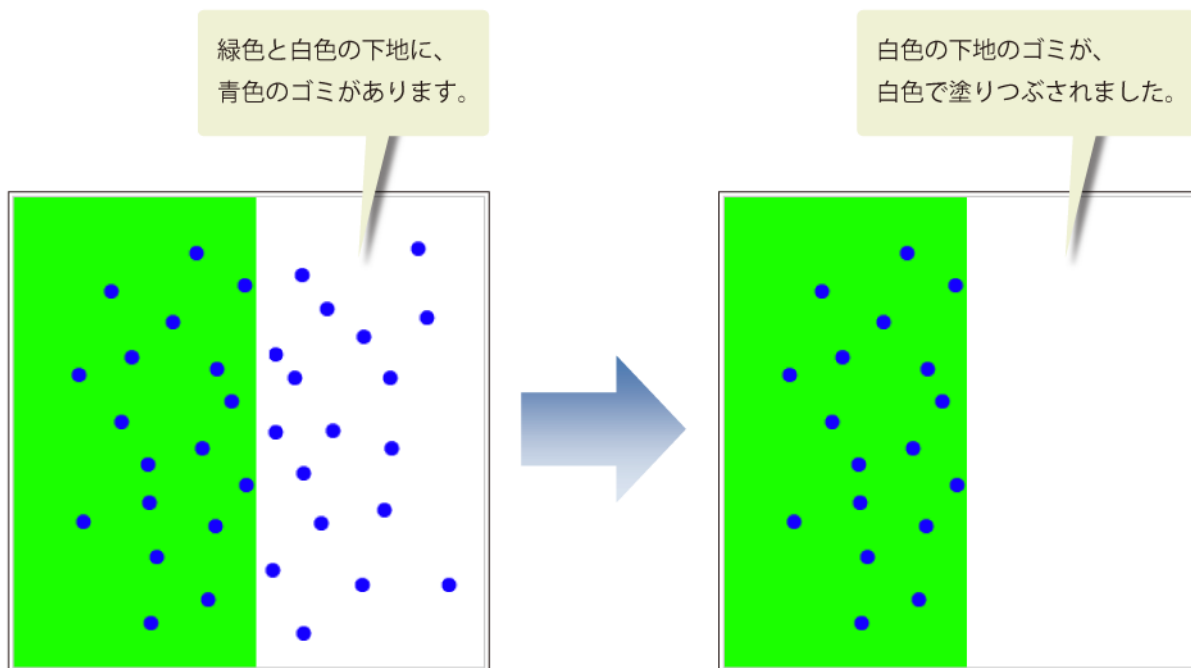
透明部分にある、不透明や半透明の小さな領域が、ゴミとして認識されます。ゴミは透明色で塗りつぶされます。



[ 不透明の点を消す ] は、スキャンした 1bit や 8bit の画像のゴミを取り除く場合に向いています。

**白地の中の点を消す**

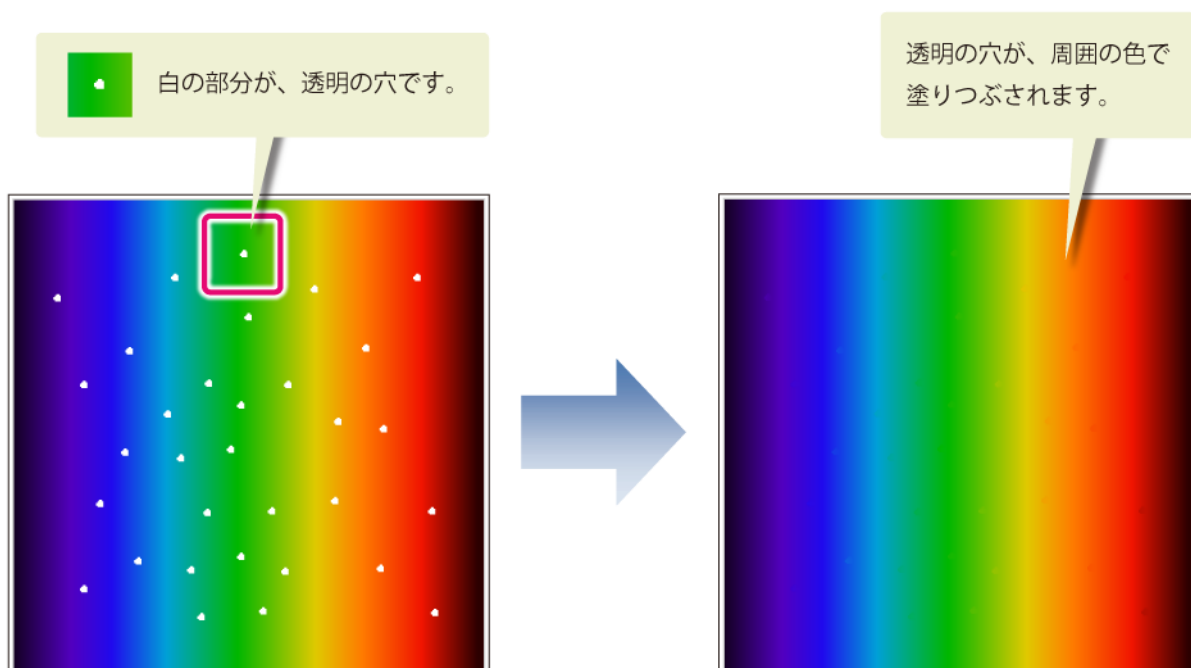
完全な白色で塗られた部分にある、白色ではない小さな領域が、ゴミとして認識されます。ゴミは白色で塗りつぶされます。



【白地の中の点を消す】は、スキャンした 2bit や 32bit の画像のゴミを取り除く場合に向いています。

**透明の穴を周囲の色で埋める**

不透明部分にある、透明や半透明の小さな領域が、ゴミとして認識されます。ゴミの周囲に多く存在する色で、ゴミが塗りつぶされます。





**!重要**

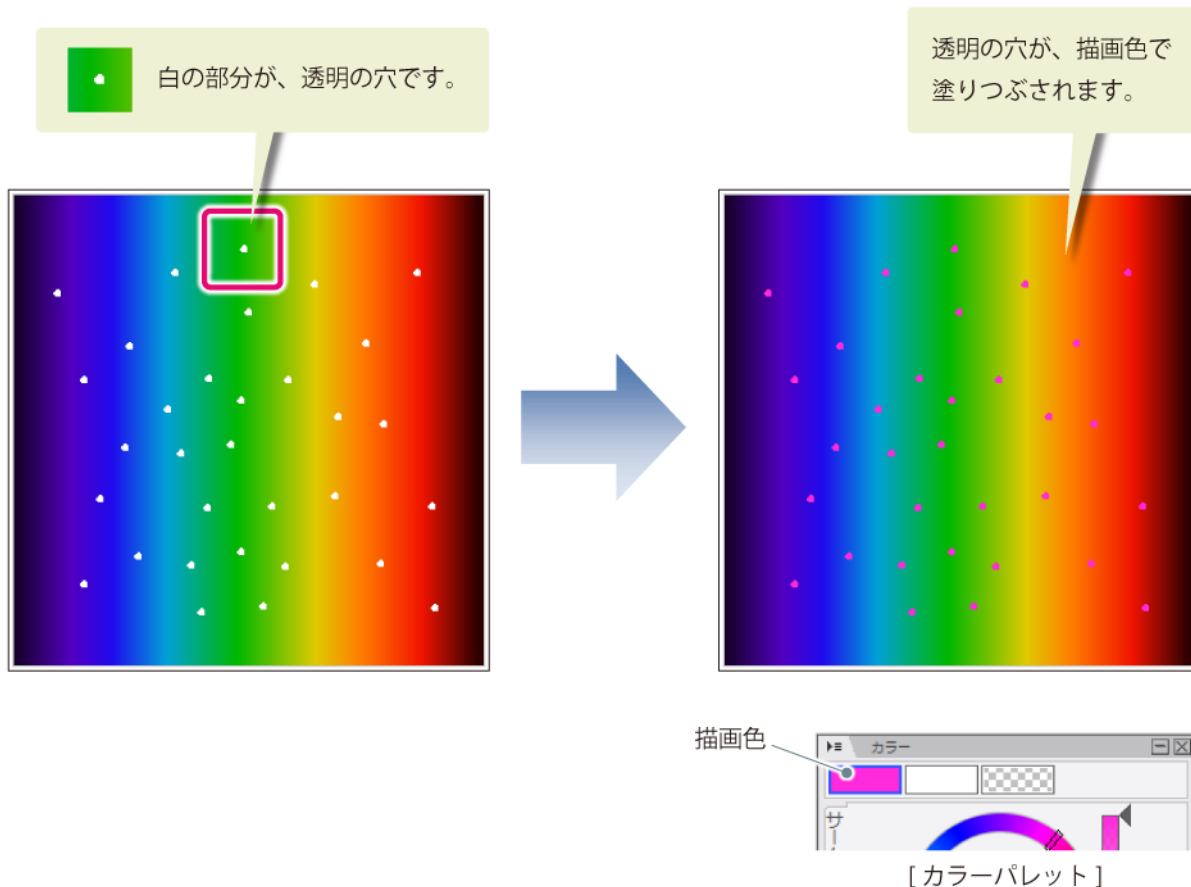
- ここで言う不透明部分とは、[ カラー ] パレットの [ 不透明度 ] が 255 の部分を示します。
- 塗りつぶしは、編集集中のレイヤーに行われます。透明の穴が開いているレイヤーを選択してから、フィルタを実行することをお勧めします。

**メモ**

[ 透明の穴を周囲の色で埋める ] は、点在する塗り残しを、まとめて修正する場合に向いています。

透明の穴を描画色で埋める

不透明部分にある、透明や半透明の小さな領域が、ゴミとして認識されます。ゴミは描画色で塗りつぶされます。

**!重要**

- ここで言う不透明部分とは、[ カラー ] パレットの [ 不透明度 ] が 255 の部分を示します。
- 塗りつぶしは、編集集中のレイヤーに行われます。透明の穴が開いているレイヤーを選択してから、フィルタを実行することをお勧めします。

**メモ**

[ 透明の穴を描画色で埋める ] は、1 色塗るごとに塗り残しを修正する場合に向いています。

## ③ 複数参照

ゴミを取るとき、対象とするレイヤーを指定できます。

## !重要

[モード] で [不透明の点を消す] または [白地の中の点を消す] を選択した場合は、[複数参照] を設定できません。

すべてのレイヤー	キャンバス上に表示されているすべてのレイヤーをゴミ取りの対象にします。非表示のレイヤーは無視します。
選択状態レイヤー	[レイヤー] パレットで選択されている複数のレイヤーを、ゴミ取りの対象にします。
フォルダ内レイヤー	[レイヤー] パレットで選択したレイヤーフォルダに格納されている複数のレイヤーを、ゴミ取りの対象にします。

## ④ 文字を参照しない

オンにすると、ゴミを取るときに [テキストレイヤー] を対象から除外します。[複数参照] をオンにすると設定できます。

## ⑤ 編集レイヤーを参照しない

オンにすると、ゴミを取るときに、[レイヤー] パレットで現在選択されているレイヤーを対象から除外します。[複数参照] をオンにすると設定できます。

## ⑥ プレビュー

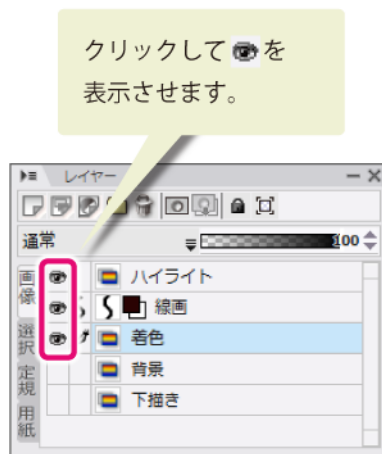
プレビュー画像を表示します。

## モザイク

表示中の画像にモザイク処理をかけます。フィルタがかけられた画像は、新規のラスターレイヤーとして作成されます。

## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから、モザイクをかけたいレイヤーを表示します。ここでは、[ハイライト]・[線画]・[着色] のレイヤーを表示します。

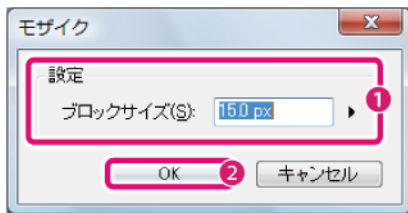


## 2 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [効果] → [モザイク] を選択すると、[モザイク] ダイアログが表示されます。

### 3 ダイアログを設定する

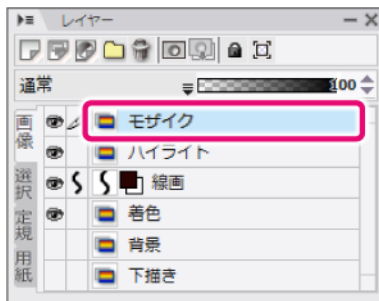
[モザイク] ダイアログで設定を行います。



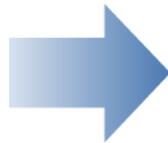
- ① モザイクのブロックの大きさを設定します。
- ② [OK] をクリックします。

### 4 モザイクの適用が完了する

[レイヤー] パレットの一番上に [モザイクレイヤー] が作成されます。[モザイクレイヤー] は、モザイクが適用された [ラスターレイヤー] です。

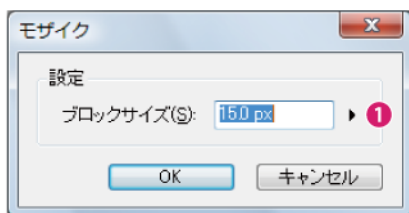


[元画像]



[モザイクレイヤーの画像]

#### [モザイク] ダイアログ



#### ① ブロックサイズ

モザイクの大きさを px 単位で指定します。

## 水彩境界

透明部分を濃くするフィルタです。

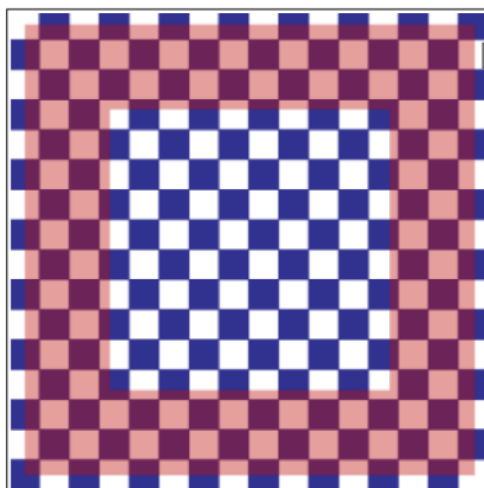
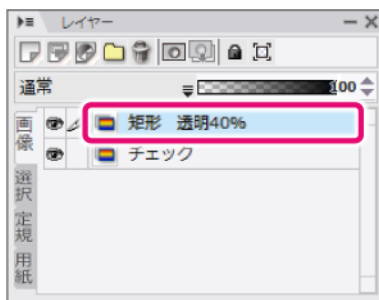
ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレー (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×



透明度を持った描画に対してのみ効果が表れます。例えば、[ 彩色 (水彩) ] ツールなどで描いた透明度を持った描画に対して、水彩画のにじみのような効果を与えることができます。

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから、画像を調整したいレイヤーを選択します。ここでは、[ 矩形 透明 40%レイヤー ] を選択します。

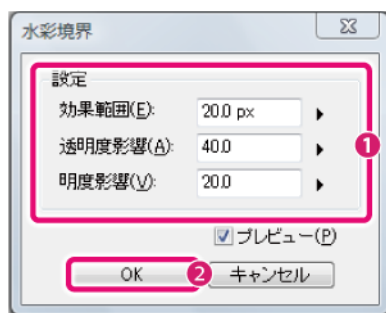


### 2 コマンドを選択する

[ フィルタ ] メニュー → [ 効果 ] → [ 水彩境界 ] を選択すると、[ 水彩境界 ] ダイアログが表示されます。

### 3 ダイアログを設定する

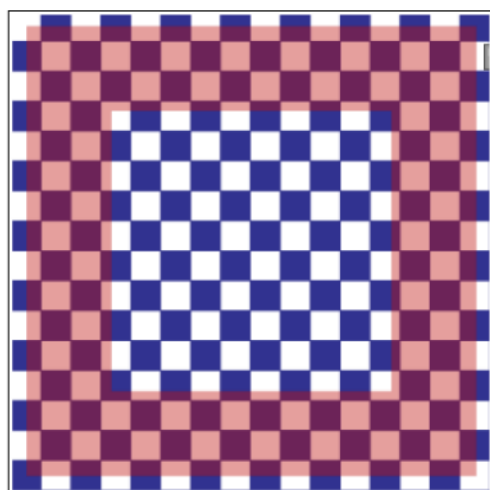
[水彩境界] ダイアログで設定を行います。



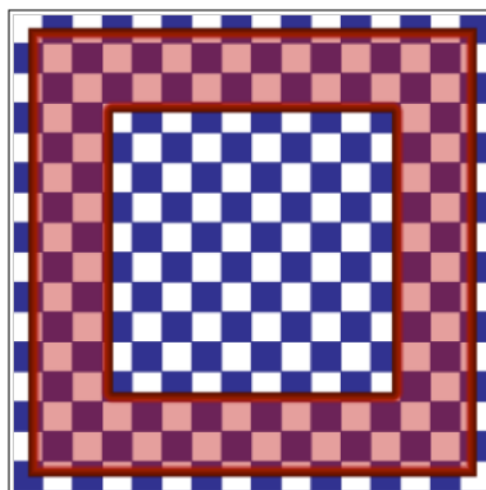
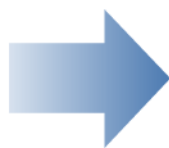
- ① 各項目を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

### 4 画像の調整が完了する

選択したレイヤーの透明部分の境界線が濃くなりました。



[元画像]

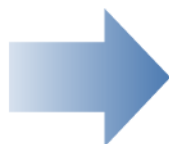


[水彩境界]

例えば、[水彩] ツールで彩色した画像に [水彩境界] フィルタを適用すると、輪郭部分を濃くすることができます。

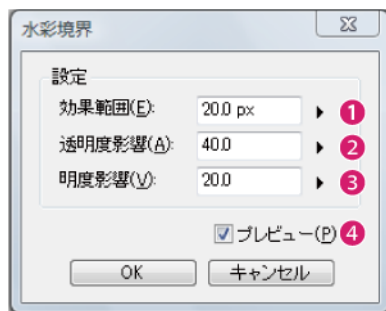


[元画像]



[水彩境界]

## 〔水彩境界〕ダイアログ



### ① 効果範囲

効果が及ぶ範囲を px で指定します。数値が大きくなるほど、境界線が太くなります。

### ② 透明度影響

透明度の影響を指定します。数値が大きくなるほど、境界線の色が濃くなります。

### ③ 明度影響

明度の影響を指定します。数値が大きくなるほど、境界線が暗くなります。

### ④ プレビュー

プレビュー画像を表示します。

## 消失点

画像に透視図法の消失点を設定し、補助線を引くフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	○
	黒白 (2bit)	○
	グレー (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×



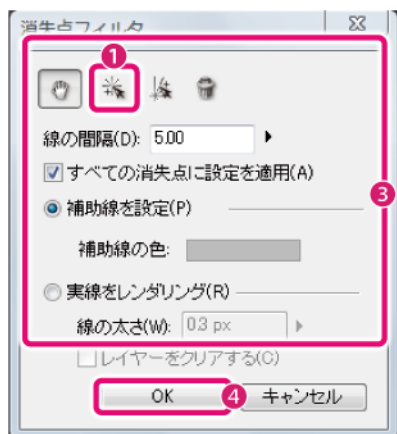
〔消失点〕フィルタを使用する場合は、〔定規ハンドル〕・〔選択範囲ランチャー〕が表示されません。

### 1 レイヤーを選択する

〔レイヤー〕パレットから消失点を作成するレイヤーを選択します。

### 2 コマンドを選択する

〔フィルタ〕メニュー→〔効果〕→〔消失点〕を選択すると、〔消失点〕ダイアログが表示されます。消失点の設定を行います。



消失点

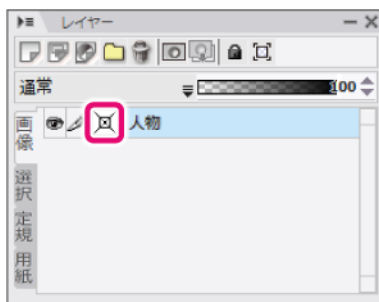
ガイド線

2 消失点、ガイド線は、位置を変えられます。

- ① [クリック位置に消失点を追加]アイコンを選択します。
- ② キャンバス上で任意の場所をクリックして消失点を作成します。
- ③ 必要に応じて、その他の設定を行います。
- ④ [OK]をクリックします。

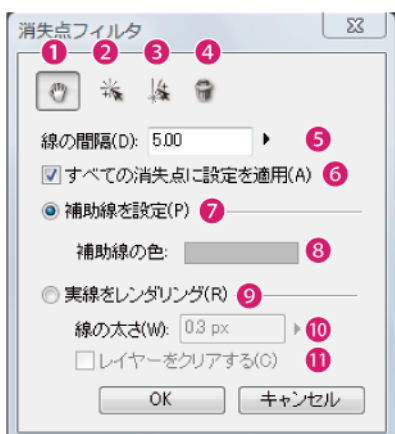
### 3 消失点が作成される

選択したレイヤーのアイコンが変わり、消失点が作成されました。



- 作成した [消失点] は、レイヤーアイコンのダブルクリックで再設定できます。
- [ツール] パレット→[パス編集] ツールで、作成したレイヤーの補助線を動かして位置を変更することができます。

### [消失点フィルタ] ダイアログ



#### ① 手のひら

画像の表示位置を調整します。

#### ② クリック位置に消失点を追加

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

#### ③ クリック位置に消失点のガイド線を追加

クリックした位置と消失点を通る補助線を追加します。

#### ④ 選択中の点を削除

クリックして選択し、赤く表示された消失点の中心点を削除します。

#### ⑤ 線の間隔

補助線の間隔を角度で設定します。線の数に関連します。

#### ⑥ すべての消失点に設定を適用

すべての消失点の補助線に、現在の設定を適用します。

#### ⑦ 補助線を設定

補助線を作成します。補助線の位置を変更する時は、[パス編集] ツールを使用し、ポイントをドラッグして変更します。



[ 定規 ] メニュー → [ スナップ先を設定 ] → [ パース ] を選択すると、パース定規として扱えます。

⑧ **補助線の色**

補助線の色を設定します。[ 補助線を設定 ] を選択時のみ設定できます。

⑨ **実線をレンダリング**

補助線で実線を描画します。

⑩ **線の太さ**

補助線の太さを設定します。

⑪ **レイヤーをクリアする**

選択しているレイヤーの描画内容を、すべてクリアします。

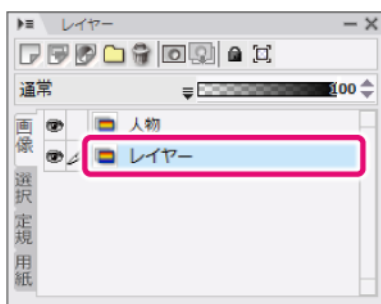
## 雲模様

画像に雲模様を描画するフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	○
	黒白 (2bit)	○
	グレー (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから雲模様を描画するレイヤーを選択します。



### 2 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [描画] → [雲模様] を選択します。選択したレイヤーに雲模様が描画されました。



[元画像]



[雲模様]

## 変形

画像を変形させるフィルタです。

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	画像を波打つような揺れるパターンで変形させるフィルタです。
波形	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。
ジグザグ	画像を中心から外側に揺らして変形させるフィルタです。

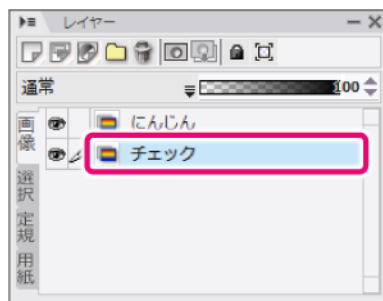
### 極座標

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。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	<input type="radio"/>
	黒白 (2bit)	<input type="radio"/>
	グレー (8bit)	<input type="radio"/>
	カラー (32bit)	<input type="radio"/>
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	<input type="checkbox"/>
	カラー (32bit)	<input type="checkbox"/>

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットから変形したいレイヤーを選択します。ここでは、[チェックレイヤー]を選択します。

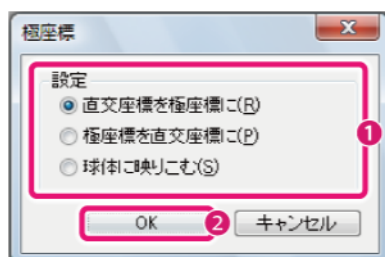


### 2 コマンドを選択する

[フィルタ]メニュー→[変形]→[極座標]を選択すると、[極座標]ダイアログが表示されます。

### 3 変形の設定を行う

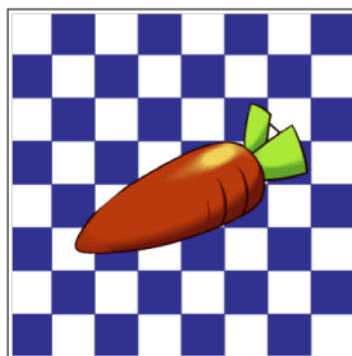
[極座標] ダイアログで次の設定を行います。



- ① 変形方法を選択します。
- ② [OK] をクリックします。

### 4 レイヤーの変形が完了する

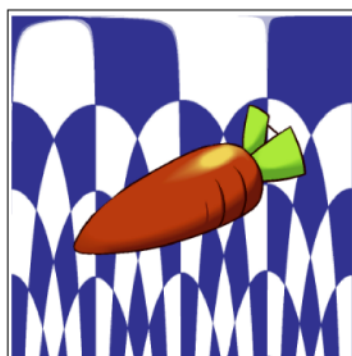
選択したレイヤーが変形されました。



[元画像]



[直交座標を極座標に]

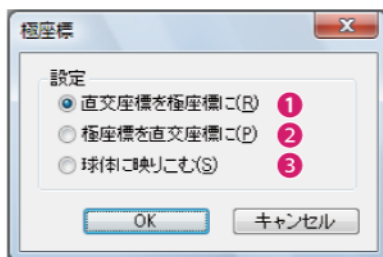


[極座標を直交座標に]



[球体に映りこむ]

## [極座標] ダイアログ



### ① 直交座標を極座標に

画像の直交座標（すべての座標軸が互いに直交している座標系）を極座標に変換します。

### ② 極座標を直行座標に

画像の極座標（グラフを半径と角度で示す座標系）を直交座標に変換します。

### ③ 球体に映りこむ

球体に映りこんだように変換します。

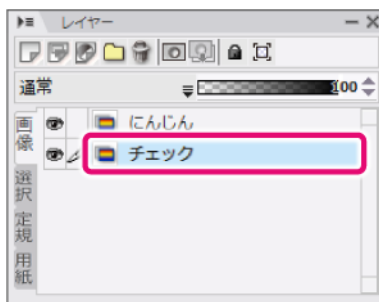
## 波

画像を波打つような揺れるパターンで変形させるフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	<input type="radio"/>
	黒白 (2bit)	<input type="radio"/>
	グレー (8bit)	<input type="radio"/>
	カラー (32bit)	<input type="radio"/>
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	<input type="checkbox"/>
	カラー (32bit)	<input type="checkbox"/>

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから変形したいレイヤーを選択します。ここでは、[チェックレイヤー] を選択します。

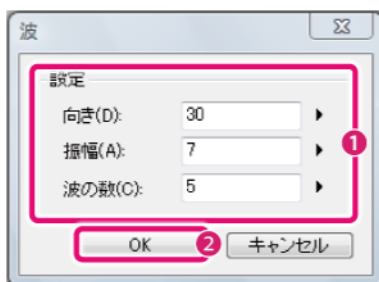


### 2 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [変形] → [波] を選択すると、[波] ダイアログが表示されます。

### 3 変形の設定を行う

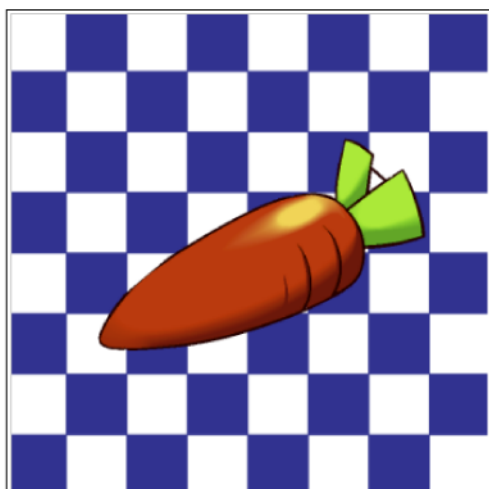
[波] ダイアログで次の設定を行います。



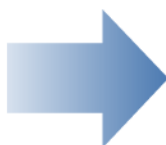
- ① 波の向き、振幅、数を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

## 4 レイヤーの変形が完了する

選択したレイヤーが変形されました。



[元画像]



[波]

### [波] ダイアログ



- ① **向き**  
波の角度を設定します。
- ② **振幅**  
波の振れ幅を設定します。
- ③ **波の数**  
振れる回数を設定します。

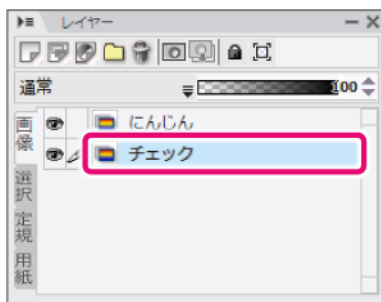
## 波形

画像の座標を波形で変形させるフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	○
	黒白 (2bit)	○
	グレー (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから変形したいレイヤーを選択します。ここでは、[チェックレイヤー] を選択します。



### 2 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [変形] → [波形] を選択すると、[波形] ダイアログが表示されます。

### 3 変形の設定を行う

[波形] ダイアログで次の設定を行います。

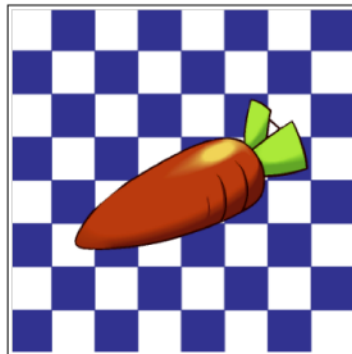


- ① 波形の詳細を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

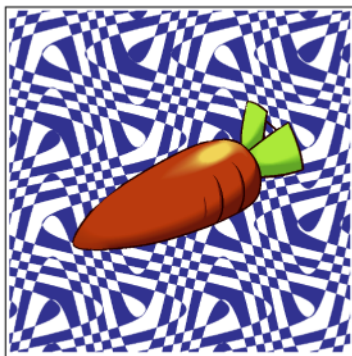


#### 4 レイヤーの変形が完了する

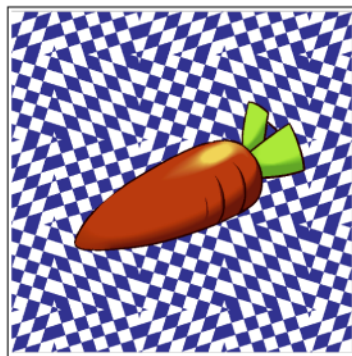
選択したレイヤーが変形されました。



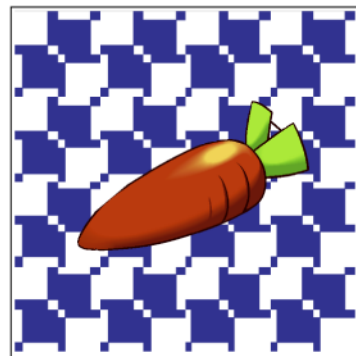
[ 元画像 ]



[ 正弦波 ]

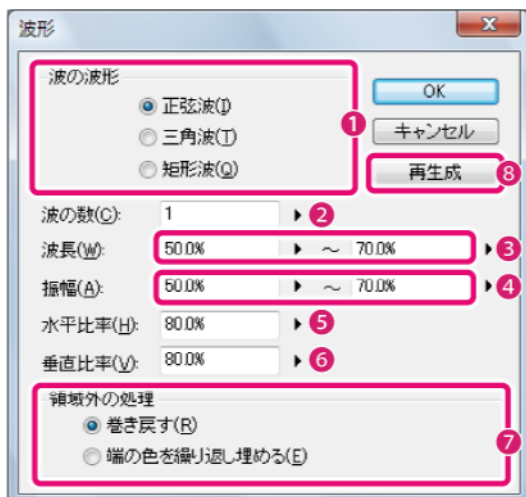


[ 三角波 ]



[ 矩形波 ]

## [ 波形 ] ダイアログ



## ① 波の波形

画像の変換方法を選択します。

正弦波	画像の座標を正弦波（周期的な変化を示す波）で変換します。
三角波	画像の座標を三角の波で変換します。
矩形波	画像の座標を矩形の波で変換します。

## ② 波の数

振れる回数を設定します。

## ③ 波長

波の頂点と頂点の距離を設定します。

## ④ 振幅

波形の振れ幅を設定します。

## ⑤ 水平比率

水平の波形の比率を設定します。

## ⑥ 垂直比率

垂直の波形の比率を設定します。

## ⑦ 領域外の処理

領域外の画像の処理を選択します。

巻き戻す	画像の端を画像を巻き戻して塗りつぶします。
端の色を繰り返し埋める	画像の端を画像の端の描画色を拡張して塗りつぶします。

## ⑧ 再生成

ダイアログの設定を基に、波形を生成し直します。

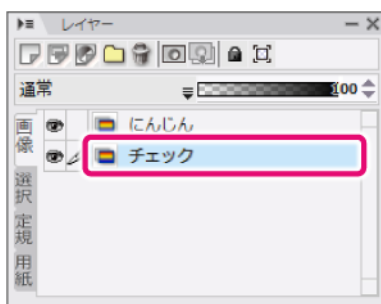
## 渦巻き

画像を渦巻きのように変形させるフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	<input type="radio"/>
	黒白 (2bit)	<input type="radio"/>
	グレー (8bit)	<input type="radio"/>
	カラー (32bit)	<input type="radio"/>
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	<input type="checkbox"/>
	カラー (32bit)	<input type="checkbox"/>

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから変形したいレイヤーを選択します。ここでは、[チェックレイヤー] を選択します。

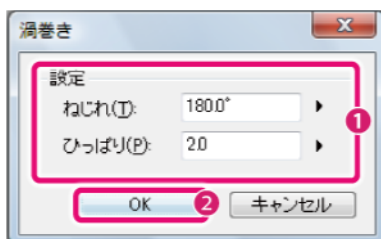


### 2 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [変形] → [渦巻き] を選択すると、[渦巻き] ダイアログが表示されます。

### 3 変形の設定を行う

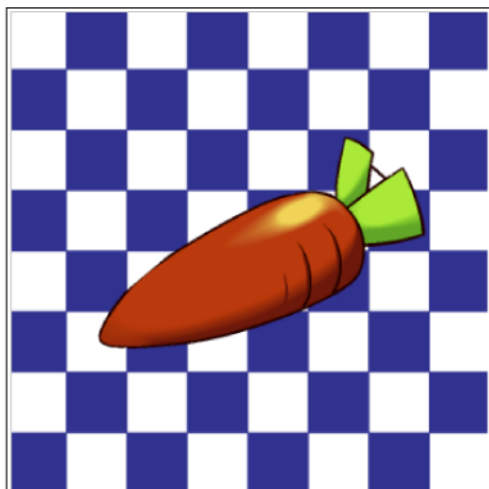
[渦巻き] ダイアログで設定を行います。



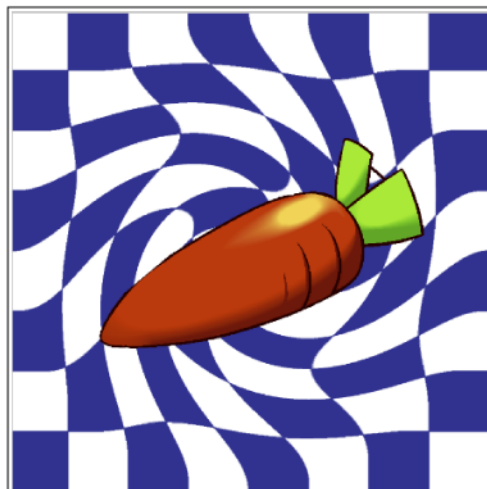
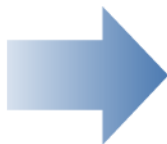
- ① 渦巻きのねじれ、ひっぱりを設定します。
- ② [OK] をクリックします。

## 4 レイヤーの変形が完了する

選択したレイヤーが変形されました。

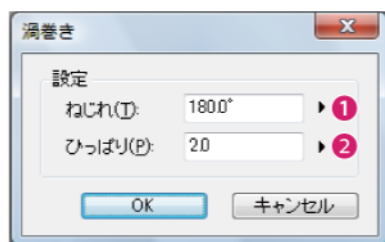


[元画像]



[渦巻き]

### [渦巻き] ダイアログ



#### ① ねじれ

ねじる回転角度を設定します。

#### ② ひっぱり

画像を引っ張る強さを設定します。

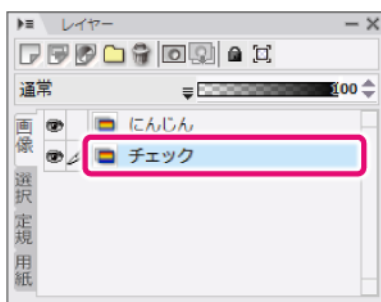
## ジグザグ

画像を中心から外側に揺らして変形させるフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	<input type="radio"/>
	黒白 (2bit)	<input type="radio"/>
	グレー (8bit)	<input type="radio"/>
	カラー (32bit)	<input type="radio"/>
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	<input type="checkbox"/>
	カラー (32bit)	<input type="checkbox"/>

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから変形したいレイヤーを選択します。ここでは、[チェックレイヤー] を選択します。

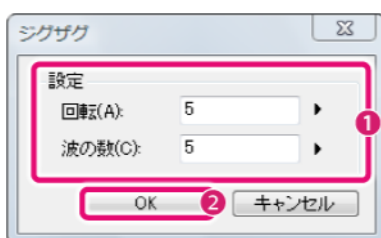


### 2 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [変形] → [ジグザグ] を選択すると、[ジグザグ] ダイアログが表示されます。

### 3 変形の設定を行う

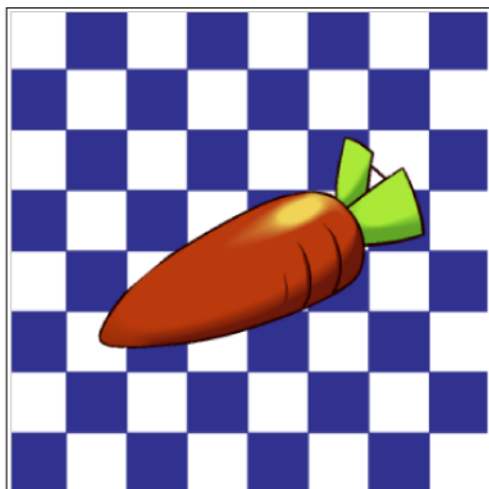
[ジグザグ] ダイアログで設定を行います。



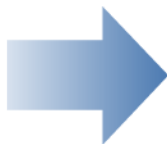
- ① 回転、波の数を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

## 4 レイヤーの変形が完了する

選択したレイヤーが変形されました。

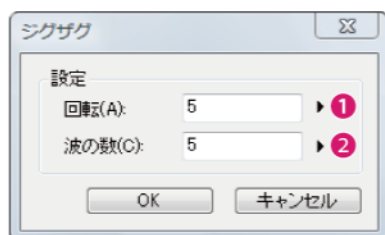


[元画像]



[ジグザグ]

### [ジグザグ] ダイアログ



#### ① 回転

ジグザグにする回転角度を設定します。

#### ② 波の数

振れる回数を設定します。

## 線補正

描線に対して補正を行うフィルタです。

線編集	線の間隙をつないだり、滑らかにしたりするフィルタです。
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。

## 線編集

線の間隙をつないだり、線を滑らかにしたりするフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	<input type="radio"/>
	黒白 (2bit)	<input type="radio"/>
	グレー (8bit)	<input type="radio"/>
	カラー (32bit)	<input type="radio"/>
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	<input type="radio"/>
	カラー (32bit)	<input type="radio"/>

## 滑らかにする

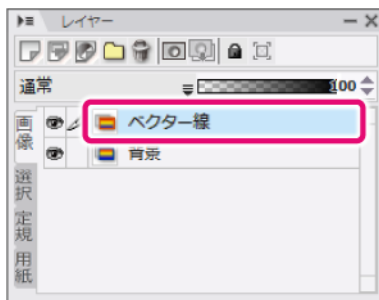
線を滑らかに補正するフィルタです。



- 8bit 以上の [ラスターレイヤー] では、[ガウスぼかしフィルタ] と同様の効果があります。
- [ベクターレイヤー] では [線編集] ツールと同様の効果があります。

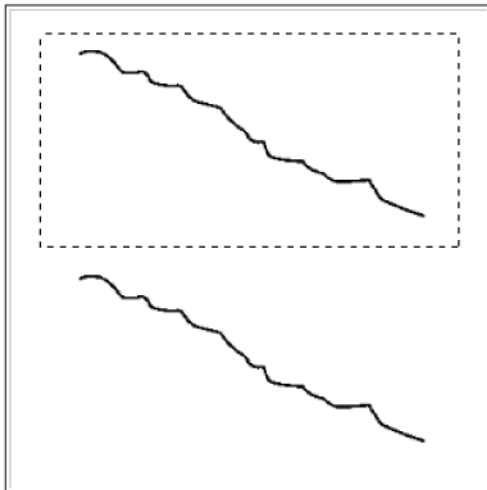
## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから、線を編集したいレイヤーを選択します。



## 2 選択範囲を作成する

[ツール] パレット→[選択] ツールを使用して、選択範囲を作成します。

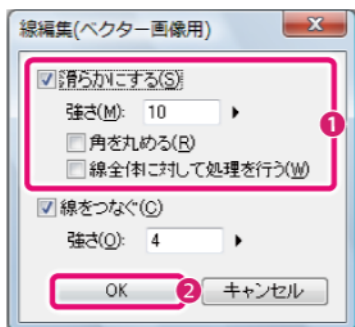


## 3 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー→[線補正]→[線編集]を選択すると、[線編集] ダイアログが表示されます。

## 4 ダイアログを設定する

[線編集] ダイアログで設定を行います。



- ① [滑らかにする] チェックボックスをオンにして、設定を行います。
- ② [OK] をクリックします。

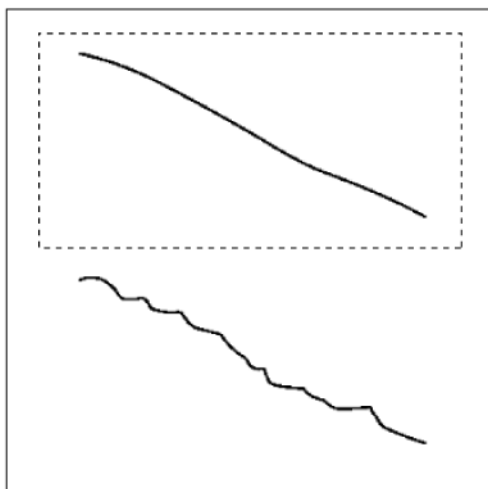


ラスター画像とベクター画像では、[線編集] ダイアログの設定項目が異なります。



## 5 線が滑らかになる

選択範囲の線が滑らかになりました。



### 線をつなぐ

線と線の微細な隙間をつないで閉じるフィルタです。

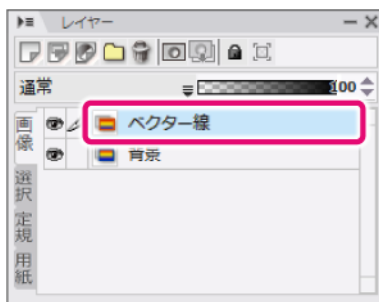
塗りつぶしを行うために完全な閉領域を作成したいときなどに便利です。



〔ベクターレイヤー〕では〔線編集〕ツールと同様の効果があります。

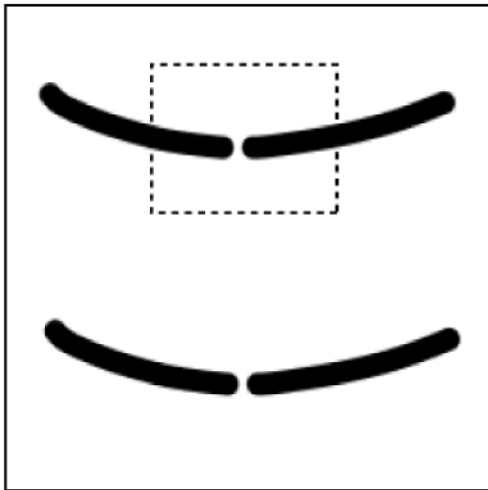
## 1 レイヤーを選択する

〔レイヤー〕パレットから、線を編集したいレイヤーを選択します。



## 2 選択範囲を作成する

[ツール] パレット→[選択] ツールを使用して、選択範囲を作成します。



## 3 コマンドを選択する

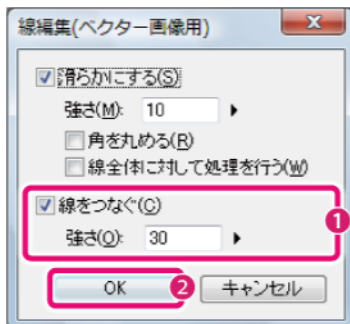
[フィルタ] メニュー→[線補正]→[線編集]を選択すると、[線編集] ダイアログが表示されます。



ラスター画像とベクター画像では、[線編集] ダイアログの設定項目が異なります。

## 4 ダイアログを設定する

[線編集] ダイアログで設定を行います。

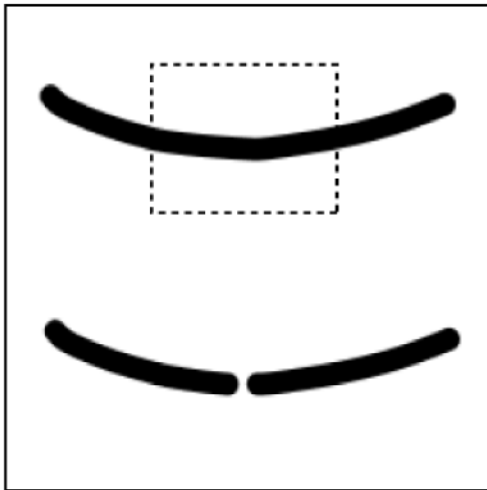


① [線をつなぐ] チェックボックスをオンにして、設定を行います。

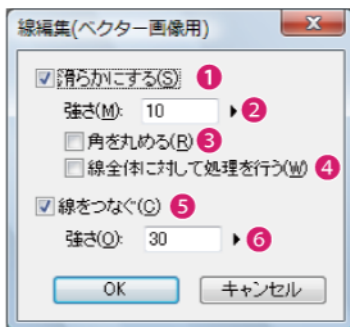
② [OK] をクリックします。

## 5 線がつながる

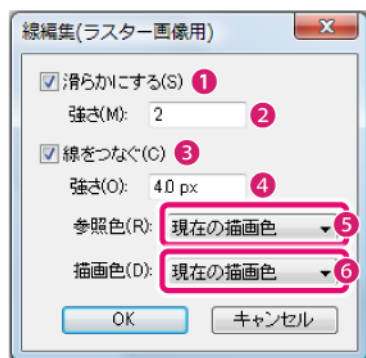
選択範囲の線がつながりました。



### [線編集 (ベクター画像用)] ダイアログ



- ① **滑らかにする**  
線のぶれを滑らかに修正します。
- ② **強さ**  
滑らかさの度合いを設定します。
- ③ **角を丸める**  
描線の角を丸める処理を行います。
- ④ **線全体に対して処理を行う**  
描線全体に滑らかさの処理を行います。
- ⑤ **線をつなぐ**  
線と線の微細な隙間をつないで閉じます。
- ⑥ **強さ**  
線と線をつなぐ強さの度合いを設定します。

**[線編集 (ラスター画像用)] ダイアログ****① 滑らかにする**

線のぶれを滑らかに修正します。

**② 強さ**

滑らかさの度合いを設定します。

**③ 線をつなぐ**

線と線の微細な隙間をつないで閉じます。

**④ 強さ**

線と線をつなぐ強さの度合いを設定します。

**⑤ 参照色**

対象画像が参照する色を選択します。[黒]・[現在の描画色]・[不透明]・[透明]・[白]から選択できます。

**⑥ 描画色**

つなぎ線の描画色を選択します。[黒]・[現在の描画色]・[透明]・[白]から選択できます。

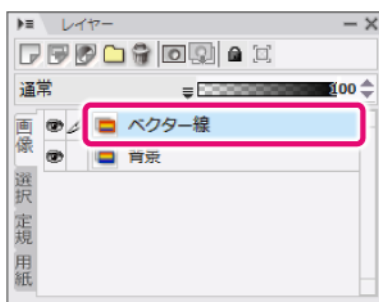
## 線幅修正

すでに描かれた線の幅を変更するフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	<input type="radio"/>
	黒白 (2bit)	<input type="radio"/>
	グレー (8bit)	<input type="radio"/>
	カラー (32bit)	<input type="radio"/>
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	<input type="radio"/>
	カラー (32bit)	<input type="radio"/>

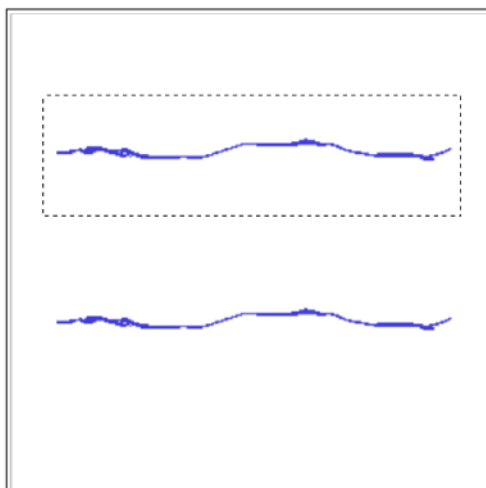
### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから、線を編集したいレイヤーを選択します。



### 2 選択範囲を作成する

[ツール] パレット→[選択] ツールを使用して、選択範囲を作成します。

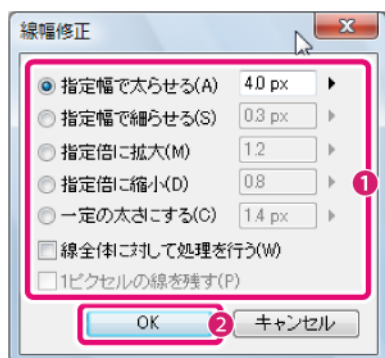


### 3 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー→[線補正]→[線幅修正]を選択すると、[線幅修正] ダイアログが表示されます。

## 4 ダイアログを設定する

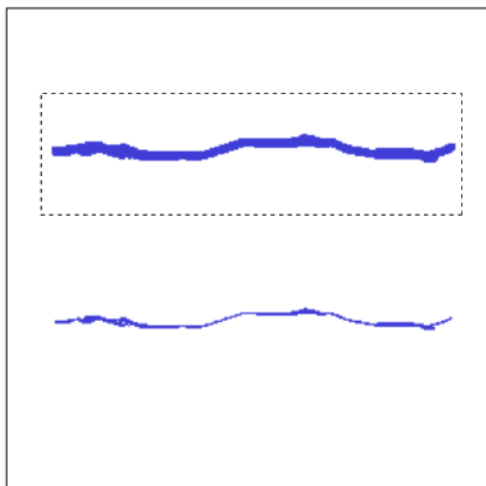
[線幅修正] ダイアログで設定を行います。



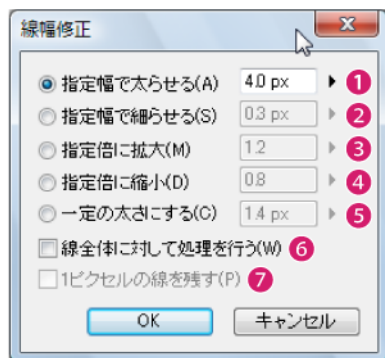
- ① 線幅の修正方法を選択します。
- ② [OK] をクリックします。

## 5 線幅が修正される

選択範囲の線幅が修正されました。



## 〔線幅修正〕ダイアログ



### ① 指定幅で太らせる

指定の幅で線を太くします。

### ② 指定幅で細らせる

指定の幅で線を細くします。

### ③ 指定倍に拡大（ベクターのみ）

指定の倍率で線を拡大します。

### ④ 指定倍に縮小（ベクターのみ）

指定の倍率で線を縮小します。

### ⑤ 一定の太さにする（ベクターのみ）

線を指定の太さにします。

### ⑥ 線全体に対して処理を行う（ベクターのみ）

描線全体に、線幅修正の処理を行います。

### ⑦ 1 ピクセルの線を残す

[ラスターレイヤー]に[指定幅で細らせる]を適用した場合に、中心の1ピクセルだけを消さずに残せます。オンにした状態でぼかしのかけた線を細くすると、中心の1ピクセルだけが濃く残るようになります。

## シャープ

画像を鮮明にするフィルタです。

シャープ、シャープ (強)	線がぼけた画像をより鮮明に見せたい場合に、画像の境界線のコントラストを強調してシャープに変換するフィルタです。[シャープ]と[シャープ (強)]があります。
アンシャープマスク	画像などの色の境目のコントラストを強くして、画像を鮮明にするフィルタです。

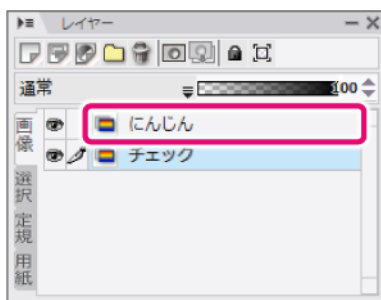
### シャープ、シャープ (強)

線がぼけた画像をより鮮明に見せたい場合に、画像の境界線のコントラストを強調してシャープに変換するフィルタです。[シャープ]と[シャープ (強)]があります。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレー (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×

## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットから、画像を調整したいレイヤーを選択します。ここでは、[にんじんレイヤー]を選択します。



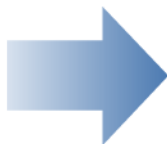


## 2 コマンドを選択する

[フィルタ]メニュー→[シャープ]→[シャープ(強)] (または[シャープ]) を選択すると、画像の境界線のコントラストが強調されます。



[元画像]



[シャープ(強)]

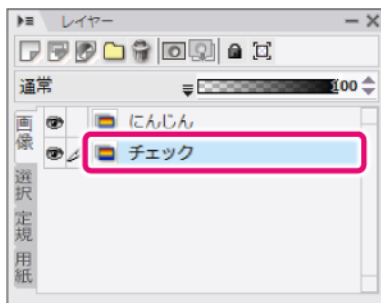
### アンシャープマスク

画像などの色の境目のコントラストを強くして、画像を鮮明にするフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレースケール (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×

## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットから、画像を調整したいレイヤーを選択します。ここでは、「チェック」という名前の画像レイヤーを選択します。

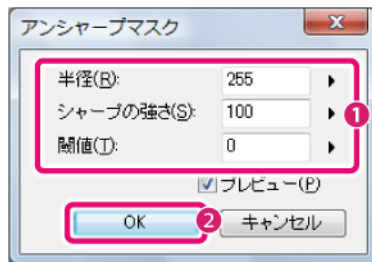


## 2 コマンドを選択する

[フィルタ]メニュー→[シャープ]→[アンシャープマスク]を選択すると、[アンシャープマスク]ダイアログが表示されます。

### 3 ダイアログを設定する

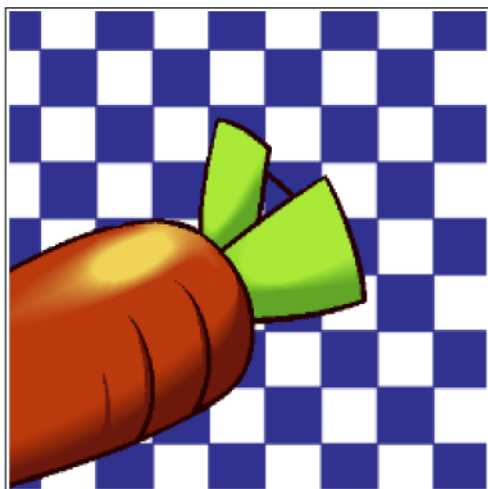
[ アンシャープマスク ] ダイアログで設定を行います。



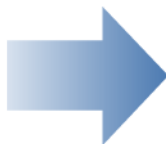
- ① 各項目を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

## 4 画像の調整が完了する

選択したレイヤーの境界線のコントラストが強調されました。

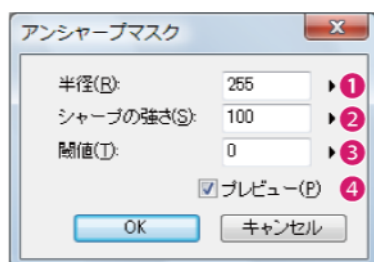


[元画像]



[アンシャープマスク]

### [アンシャープマスク] ダイアログ



#### ① 半径

範囲の大きさを選択できます。

#### ② シャープの強さ

処理の強さを選択できます。

#### ③ 閾値 (しきいち)

設定した濃度を境界として、色の差を認識するための値を設定できます。  
数値が大きいほど色の境界を認識しなくなります。

#### ④ プレビュー

プレビュー画像を表示します。

## ぼかし

画像をぼかすフィルタです。

ぼかし、ぼかし（強）	画像の境界線やくっきりとした領域を、平均化して滑らかな画像に変換するフィルタです。
ガウスぼかし	画像を滑らかに変換するフィルタです。ぼかし具合を数値指定できます。
放射ぼかし	画像を同心円状に平均化して滑らかに変換するフィルタです。
移動ぼかし	画像の境界線やくっきりとした領域を、一定方向に平均化して滑らかな画像に変換するフィルタです。
スムージング	画像にアンチエイリアスをかけるフィルタです。

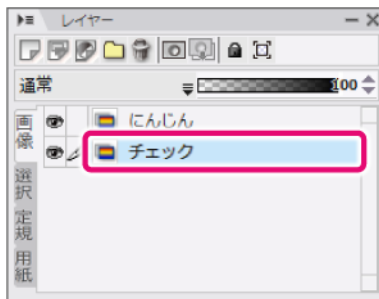
## ぼかし、ぼかし（強）

画像の境界線やくっきりとした領域を、平均化して滑らかな画像に変換するフィルタです。

ラスターレイヤー	黒（1bit）	○
	黒白（2bit）	○
	グレー（8bit）	○
	カラー（32bit）	○
ベクターレイヤー	黒白（2bit）	×
	カラー（32bit）	×

## 1 レイヤーを選択する

[レイヤー]パレットから、ぼかしを適用したいレイヤーを選択します。ここでは、「チェック」という名前の画像レイヤーを選択します。



## 2 コマンドを選択する

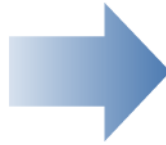
[フィルタ]メニュー→[ぼかし]→[ぼかし（強）]（または[ぼかし]）を選択します。

### 3 画像にぼかしが適用される

選択したレイヤーに、ぼかしが適用されました。



[元画像]



[ぼかし (強)]

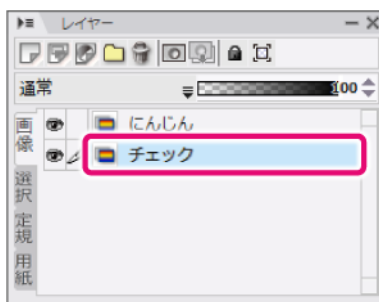
### ガウスぼかし

画像を滑らかに変換するフィルタです。ぼかし具合を数値指定できます。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	○
	黒白 (2bit)	○
	グレイ (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから、ぼかしを適用したいレイヤーを選択します。ここでは、「チェック」という名前の画像レイヤーを選択します。

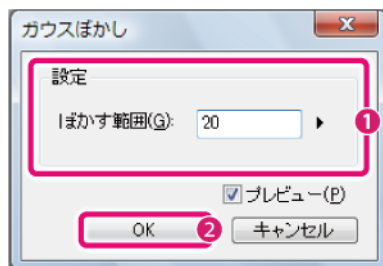


### 2 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [ぼかし] → [ガウスぼかし] を選択すると、[ガウスぼかし] ダイアログが表示されます。

### 3 ダイアログを設定する

[ ガウスぼかし ] ダイアログで設定を行います。



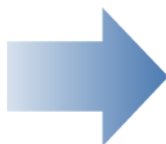
- ① [ ぼかす範囲 ] を設定します。
- ② [ OK ] をクリックします。

### 4 画像にぼかしが適用される

選択したレイヤーに、ぼかしが適用されました。

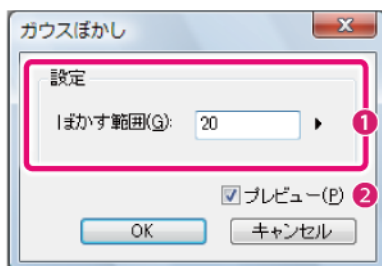


[元画像]



[ ガウスぼかし ] ぼかす範囲 : 20

#### [ ガウスぼかし ] ダイアログ



- ① **ぼかす範囲**  
ぼかしの範囲を設定します。
- ② **プレビュー**  
プレビュー画像を表示します。

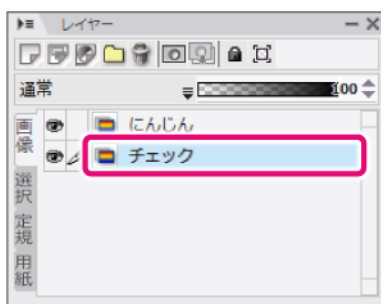
## 放射ぼかし

画像を同心円状に平均化して滑らかに変換するフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	○
	黒白 (2bit)	○
	グレー (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから、ぼかしを適用したいレイヤーを選択します。ここでは、「チェック」という名前の画像レイヤーを選択します。



### 2 選択範囲を作成する

[ツール] パレットの選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。

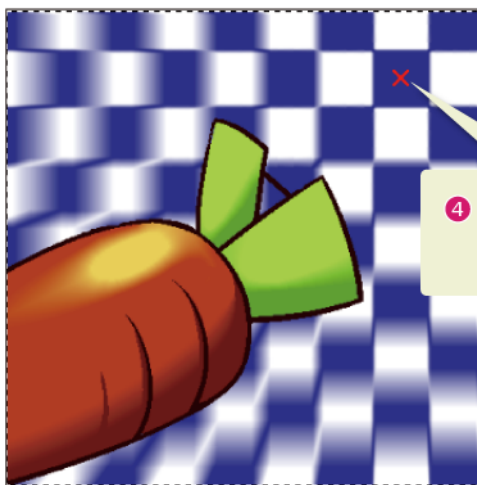
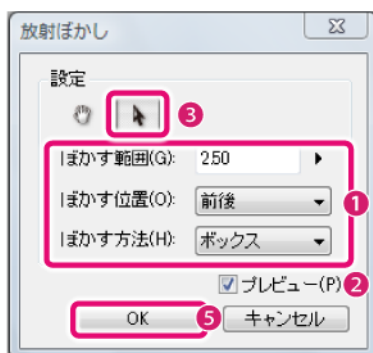


### 3 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [ぼかし] → [放射ぼかし] を選択すると、[放射ぼかし] ダイアログが表示されます。

## 4 ダイアログを設定する

[放射ぼかし] ダイアログで設定を行います。



④ キャンバス上をクリックして、ぼかしの中心点を指定します。

- ① ぼかす範囲、位置、方法を指定します。
- ② [プレビュー] をオンにします。
- ③ [移動] ボタンをクリックします。
- ④ キャンバス上をクリックして、ぼかしの中心点を指定します。
- ⑤ [OK] をクリックします。

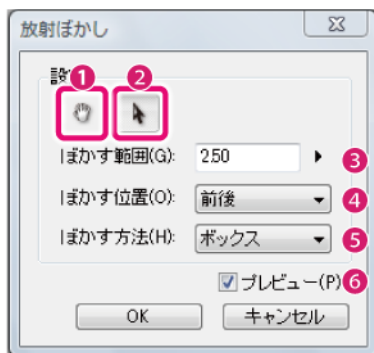
## 5 画像にぼかしが適用される

選択範囲に放射ぼかしが適用されました。





## [放射ぼかし] ダイアログ



### ① 手のひら

画像の表示位置を調整します。

### ② 移動

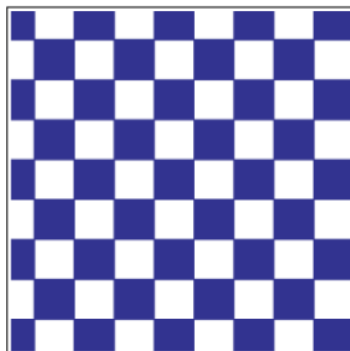
ぼかしの中心点を移動します。

### ③ ぼかす範囲

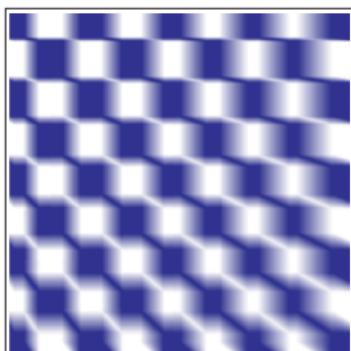
ぼかしの範囲を設定します。

### ④ ぼかす位置

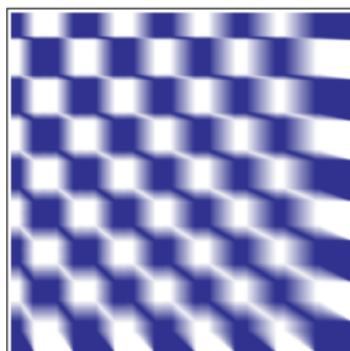
ぼかしの方向を [ 前後 ] [ 前方 ] [ 後方 ] から選択します。



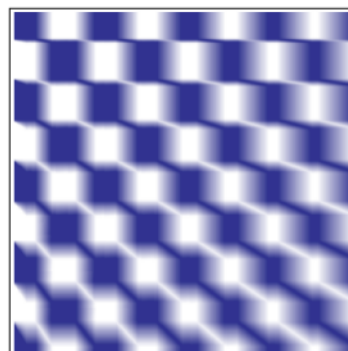
[ 元画像 ]



[ 前後 ]



[ 前方 ]



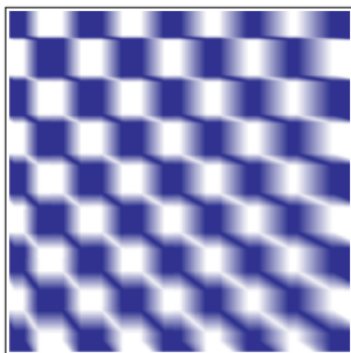
[ 後方 ]

⑤ ぼかす方法

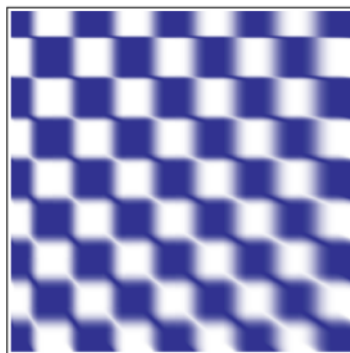
ぼかしの方法を [ボックス] [なめらか] から選択します。



[元画像]



[ボックス]



[なめらか]

⑥ プレビュー

プレビュー画像を表示します。

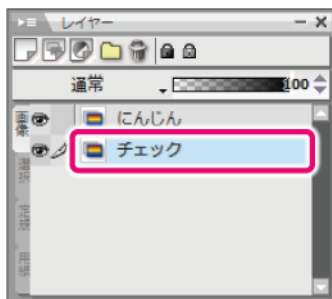
## 移動ぼかし

画像の境界線やくっきりとした領域を、一定方向に平均化して滑らかな画像に変換するフィルタです。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	○
	黒白 (2bit)	○
	グレースケール (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから、ぼかしを適用したいレイヤーを選択します。ここでは、「チェック」という名前の画像レイヤーを選択します。



### 2 選択範囲を作成する

[ツール] パレットの選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。

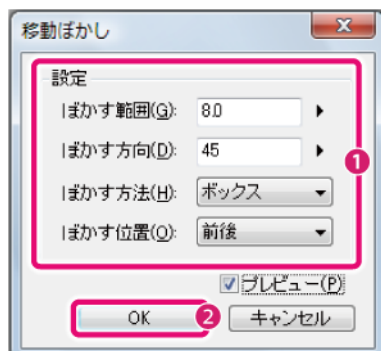


### 3 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [ぼかし] → [移動ぼかし] を選択すると、[移動ぼかし] ダイアログが表示されます。

## 4 ダイアログを設定する

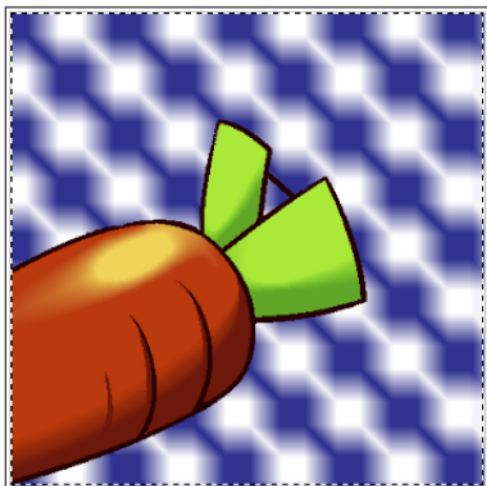
[移動ぼかし] ダイアログで設定を行います。



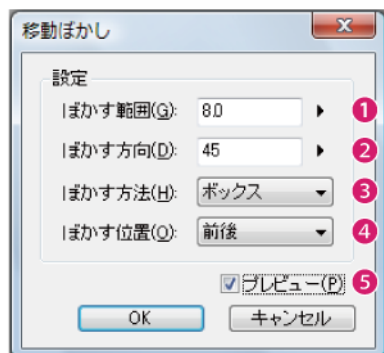
- ① ぼかす範囲・方向・方法・位置を指定します。
- ② [OK] をクリックします。

## 5 画像にぼかしが適用される

選択範囲に移動ぼかしが適用されました。



## [移動ぼかし] ダイアログ



### ① ぼかす範囲

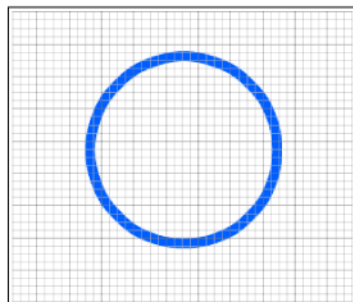
ぼかしの範囲を設定します。

### ② ぼかす方向

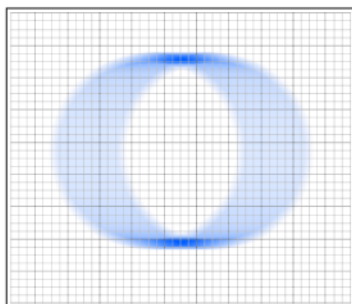
ぼかしの移動角度を設定します。

### ③ ぼかす方法

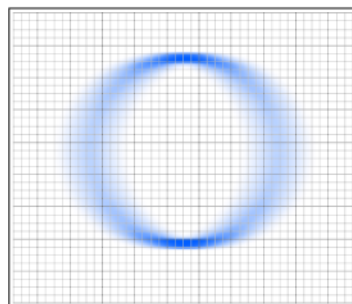
ぼかしの方法を [ボックス] [なめらか] から選択します。



[元画像]



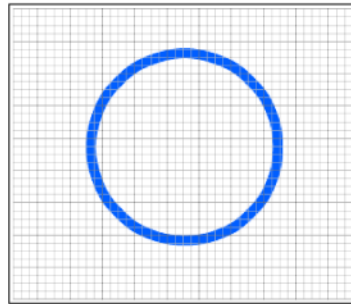
[ボックス]



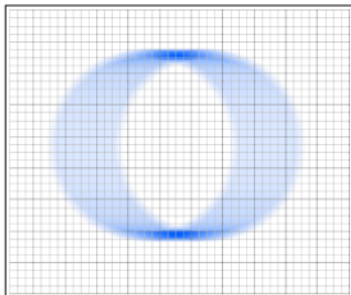
[なめらか]

④ **ぼかす位置**

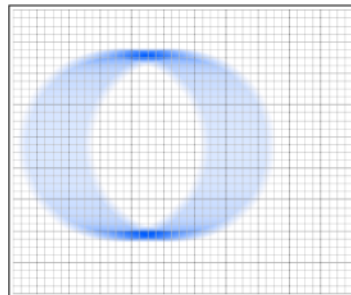
ぼかしの方向を [ 前後 ] [ 前方 ] [ 後方 ] から選択します。



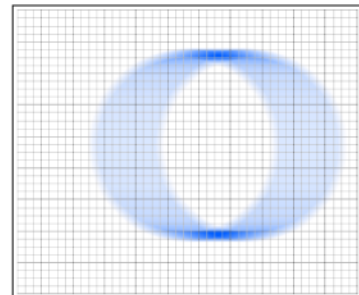
[ 元画像 ]



[ 前後 ]



[ 前方 ]



[ 後方 ]

⑤ **プレビュー**

プレビュー画像を表示します。

## スムージング

画像にアンチエイリアスをかけるフィルタです。



「アンチエイリアス」とは、画像の輪郭を滑らかに表示する機能です。

ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレー (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×

### 1 レイヤーを選択する

[レイヤー] パレットから、スムージングを行いたいレイヤーを選択します。ここでは、「人物」という名前の画像レイヤーを選択します。



### 2 選択範囲を作成する

[ツール] パレットの選択ツールを使用して、選択範囲を作成します。



### 3 コマンドを選択する

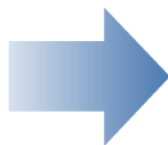
[フィルタ] メニュー → [ぼかし] → [スムージング] を選択します。

## 4 スムージングが完了する

選択範囲がアンチエイリアス処理され、ジャギーが目立たなくなりました。



[元画像]



[スムージング]

## CUDA

一部のフィルタについて、CUDA を用いてフィルタ処理が行えます。[ フィルタ ] メニュー → [ CUDA ] を選択すると、CUDA に対応したフィルタが表示されます。CUDA 対応のフィルタは、従来のフィルタに比べフィルタの処理速度が向上します。

CUDA に対応しているフィルタは、下記の通りです。

CUDA 対応フィルタ	色相・彩度・明度 (CUDA)
	アンシャープマスク (CUDA)
	ガウスぼかし (CUDA)
	明るさ・コントラスト (CUDA)
	グラデ彩色 (CUDA)



フィルタの使用方法は、従来のフィルタと変わりません。なお、フィルタの適用結果は、従来のフィルタと若干異なる場合があります。



この機能をご利用になる場合は、必ず下記の『CUDA について』をご一読ください。また、動作環境を満たしていないコンピュータをお使いの場合、この機能はご使用になれません。

## CUDA について

お使いのコンピュータが、CUDA に対応した NVIDIA 社製の GPU を搭載している場合のみ、フィルタの演算処理を高速にすることができます。

また、グラフィックカードのドライバによっては、機能が使用できなかったり、正常に動作しなかったりする場合があります。必ず CUDA に対応しているドライバにアップデートしてからご利用ください。

CUDA に対応しているグラフィックカードやドライバなどの詳しい情報は、NVIDIA 社のホームページでご確認ください。また、お使いのコンピュータの構成に関するご質問はコンピュータの販売元にご確認ください。

弊社では、お客様がお使いのコンピュータに対する CUDA の対応状況、グラフィックカードの換装方法、ドライバのアップデート方法等のサポートはいたしません。



## ウィンドウメニュー

ウィンドウに関する操作を行います。

### 新規ウィンドウ

編集中の [キャンバス] ウィンドウを、複数のウィンドウで表示します。



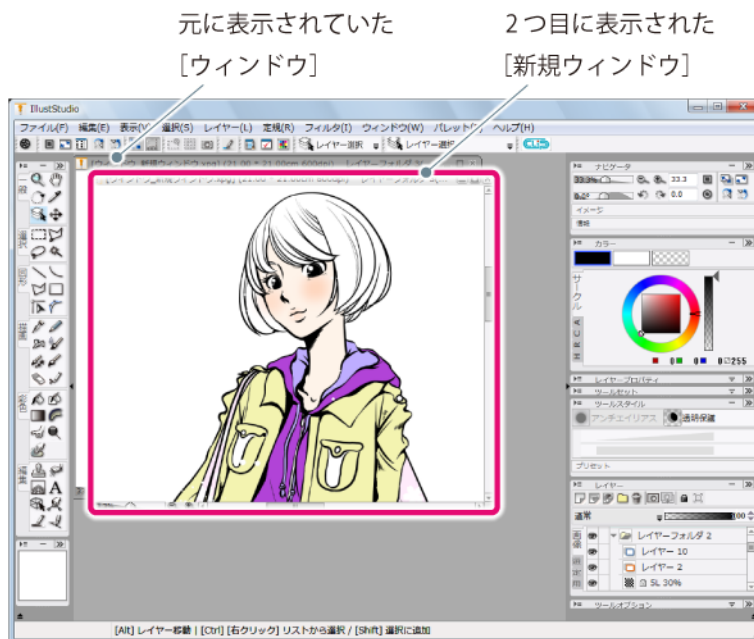
- 画像の一部を拡大して、全体と同時に表示したいときなどに便利です。
- [環境設定] ダイアログで表示方法を設定できます。設定方法の詳細については、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[キャンバス→操作](#)』を参照してください。

### 1 コマンドを選択する

[ウィンドウ] メニュー→[新規ウィンドウ] を選択します。

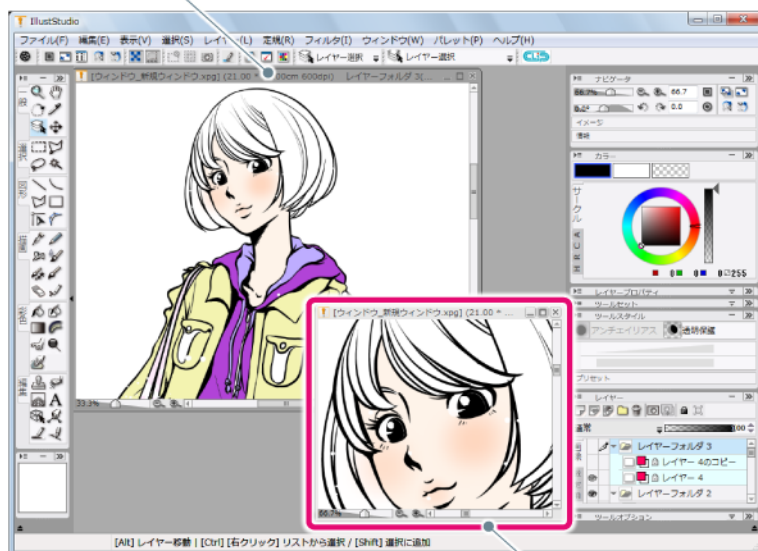
### 2 表示の調整が完了する

2 つ目のウィンドウが表示されます。



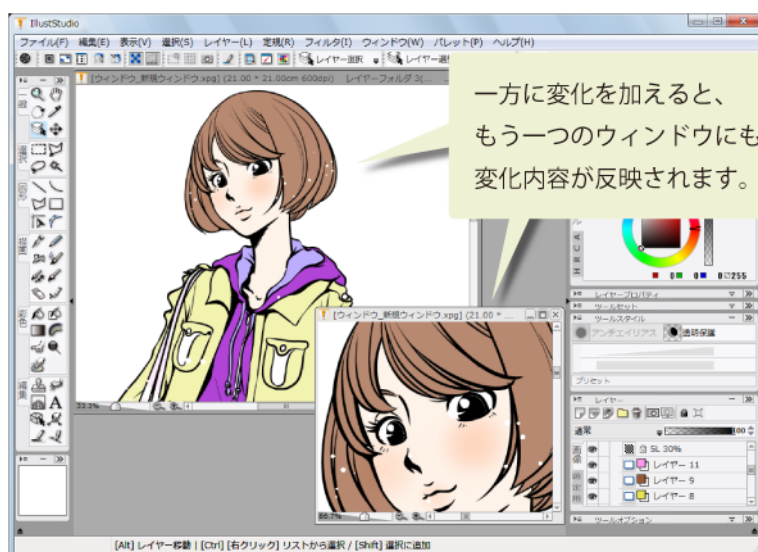
「新規ウィンドウ」のみを拡大表示することもできます。

元に表示されていた「ウィンドウ」



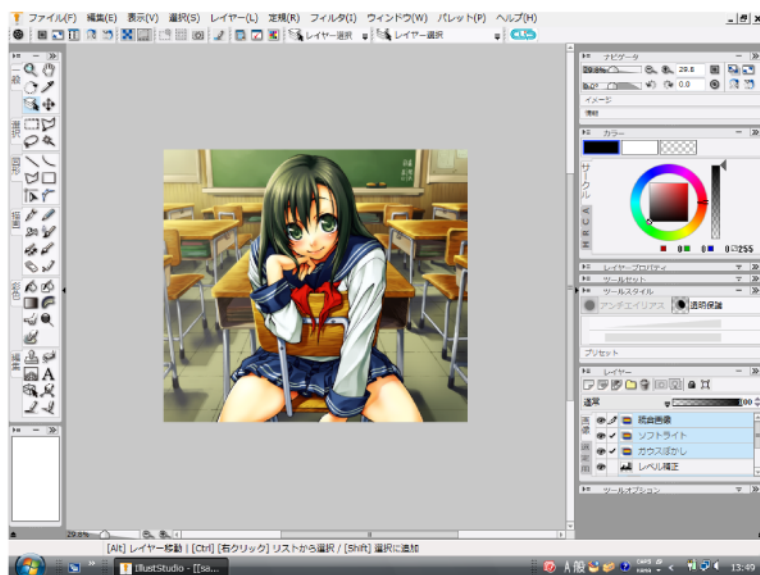
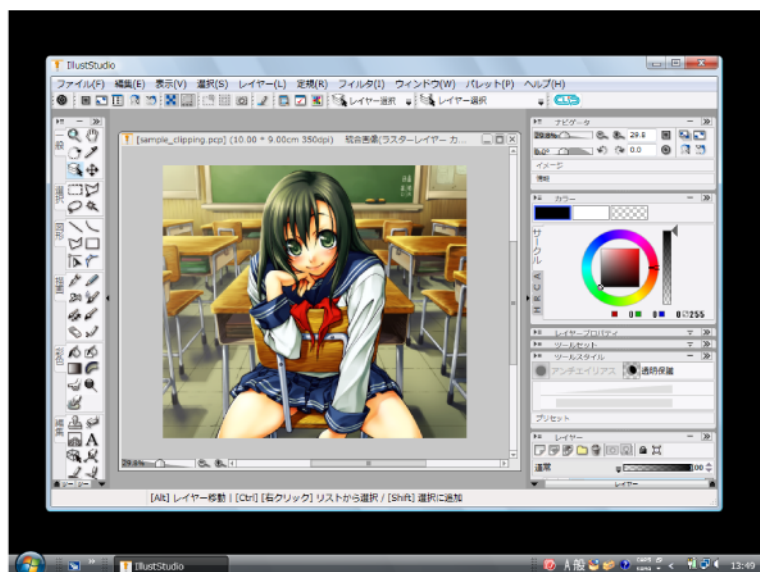
「新規ウィンドウ」

データは同一なので、一方のウィンドウに変更を加えると、もう一つのウィンドウにも変更内容が反映されます。



## フルスクリーンモード

[ウィンドウ]メニュー→[フルスクリーンモード]を選択すると、メインウィンドウの表示を画面全体まで拡大して表示します。



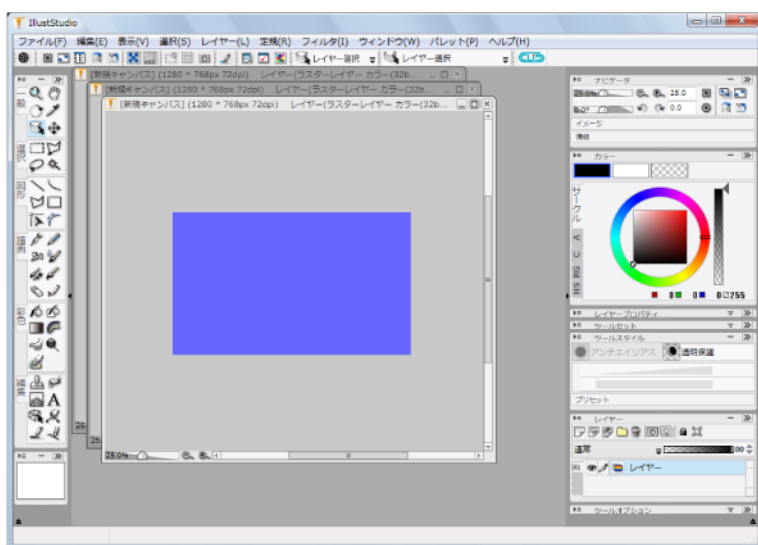
## ウィンドウ配置

[キャンバス] ウィンドウの表示方法を設定します。

重ねて表示	表示中の [キャンバス] ウィンドウを、重ねて表示します。
上下に並べて表示	表示中の [キャンバス] 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	表示中の [キャンバス] ウィンドウを、左右に並べて表示します。

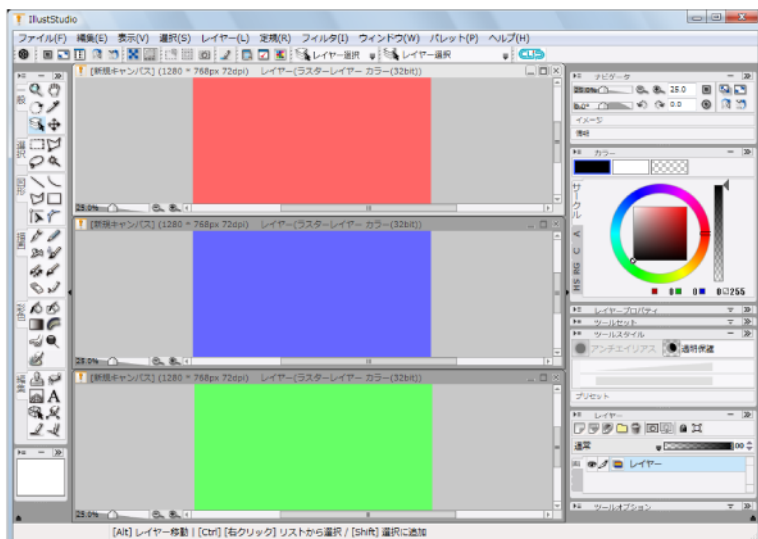
### 重ねて表示

[ウィンドウ] メニュー→[ウィンドウ配置]→[重ねて表示] を選択すると、表示中の [キャンバス] ウィンドウが重なって表示されます。



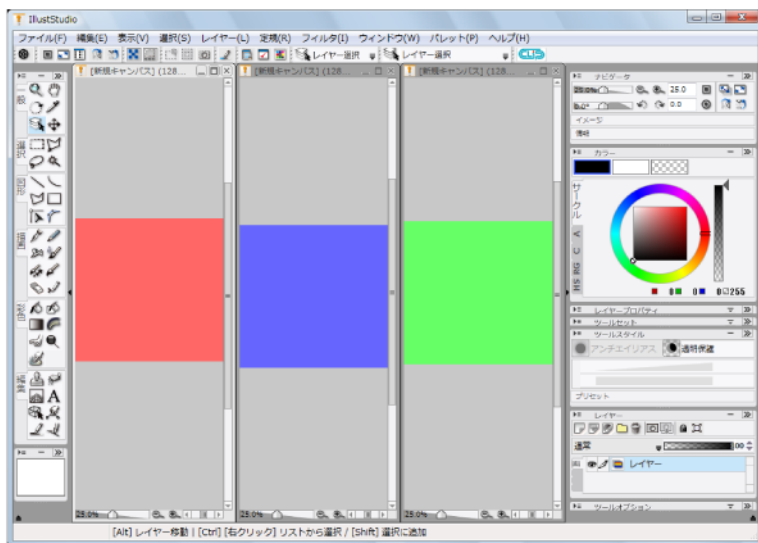
### 上下に並べて表示

[ウィンドウ] メニュー→[ウィンドウ配置]→[上下に並べて表示] を選択すると、表示中の [キャンバス] ウィンドウが上下に並んで表示されます。



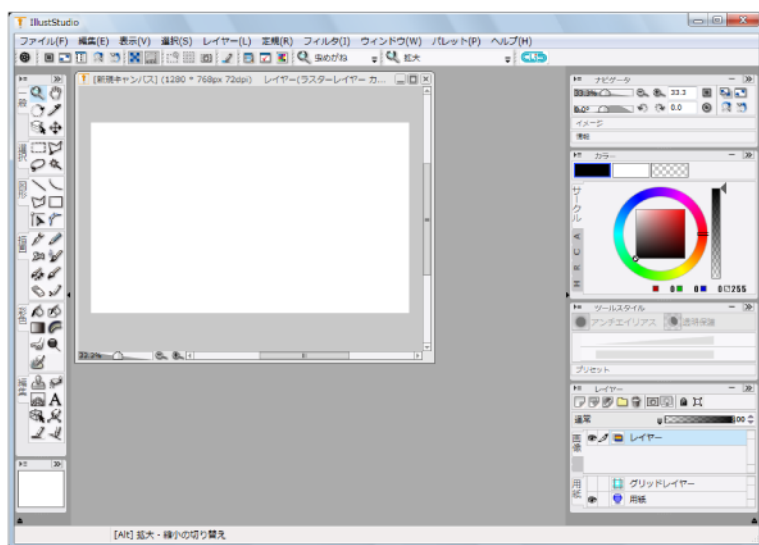
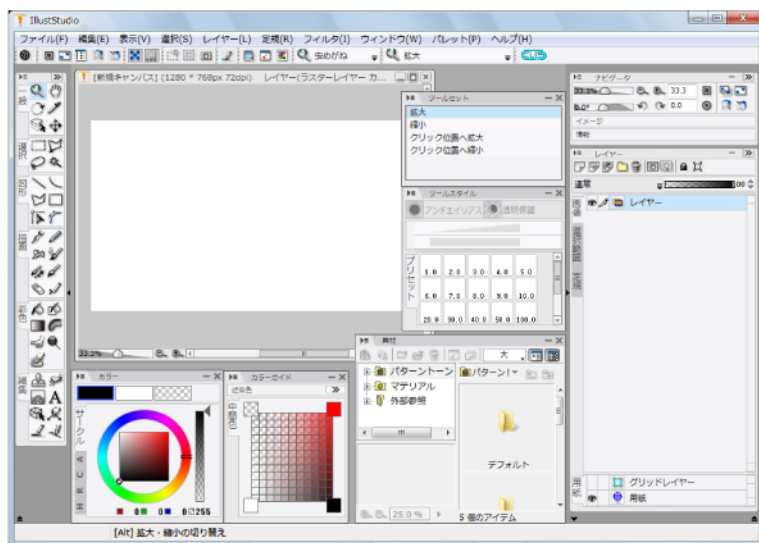
## 左右に並べて表示

[ウィンドウ]メニュー→[ウィンドウ配置]→[左右に並べて表示]を選択すると、表示中の[キャンバス]ウィンドウが左右に並んで表示されます。



## ウィンドウレイアウトを初期化

[ウィンドウ]メニュー→[ウィンドウレイアウトを初期化]を選択すると、すべてのパレットのレイアウトが初期状態に戻ります。



## ウィンドウレイアウトを再選択

[ウィンドウレイアウトの再選択] ダイアログを開き、初回起動時と同様にレイアウトを再選択できます。また、ショートカット設定の初期値も設定できます。

### 1 コマンドを選択する

[ウィンドウ] メニュー→[ウィンドウレイアウトを再選択] を選択すると、[ウィンドウレイアウトの再選択] ダイアログが表示されます。

### 2 ウィンドウレイアウトを選択する

[ウィンドウレイアウトの再選択] ダイアログで設定を行います。



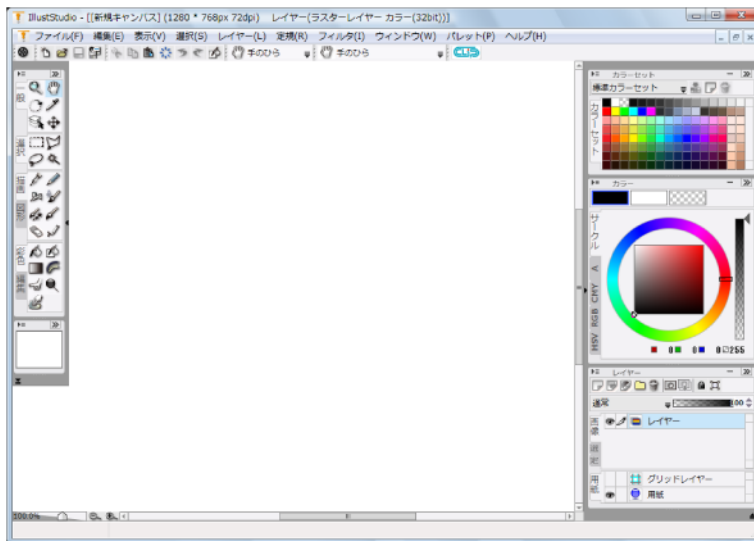
- ① パレットのレイアウトを選択します。
- ② [OK] をクリックします。



- 画面例の赤い枠にマウスカーソルを合わせると、パレット・ツールバーの機能の説明が表示されます。
- [ウィンドウレイアウトの再選択] ダイアログで、ショートカット設定の初期値を設定できます。詳しくは次の『[ショートカット設定を変更する](#)』を参照してください。

### 3 選択したレイアウトが反映される

選択した内容でパレットが配置されました。



#### ショートカット設定を変更する

[ウィンドウレイアウトの再選択] ダイアログで、ショートカット設定の初期値を設定できます。

設定項目は、下記の通りです。



#### ① ショートカット設定を変更する

オンにすると、ショートカット設定の初期値を複数の設定から選択できます。



## ② プルダウンメニュー

クリックするとメニューを表示し、ショートカット設定を選択できます。

このレイアウトに最適なショートカット	選択したウィンドウレイアウトにあわせて、適した内容のショートカット設定に変更します。
IllustStudio 標準	従来の IllustStudio のショートカット設定と同じです。
IllustStudio 拡張 1	[IllustStudio 標準] とは別パターンのショートカット設定です。設定内容は [ 設定 ] ボタンで確認できます。
IllustStudio 拡張 2	[IllustStudio 標準] とは別パターンのショートカット設定です。設定内容は [ 設定 ] ボタンで確認できます。
ユーザー設定	現在のショートカット設定（ユーザーがカスタムした設定）が反映されます。



[ユーザー設定] は、ウィンドウレイアウトの再選択時、および [ 設定 ] ボタンをクリックして設定を変更した場合のみ表示されます。

## ③ 設定

[ ショートカット設定 ] ダイアログを表示し、現在プルダウンメニューで選択されているショートカット設定を変更できます。また、ショートカットの設定内容も確認できます。



[ ショートカット設定 ] ダイアログの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『カスタマイズ→ショートカット設定』を参照してください。

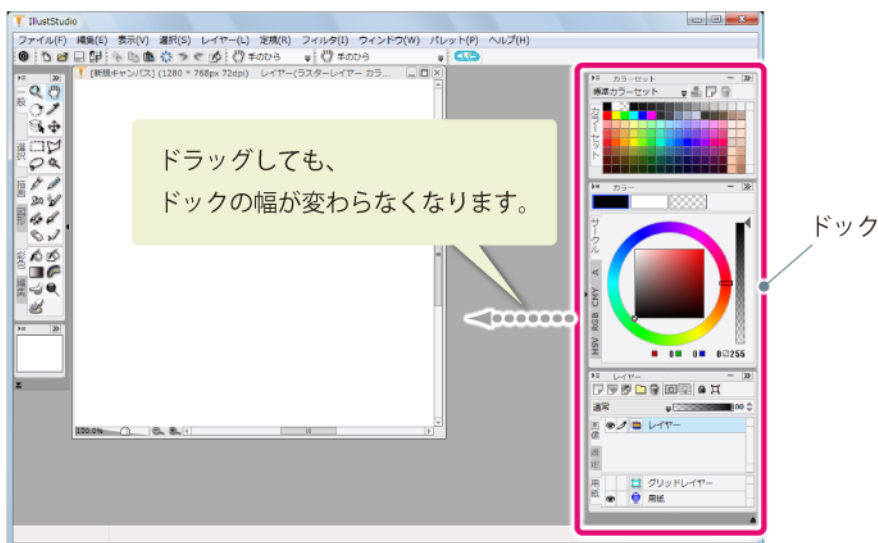
## ドック幅を固定

現在設定されている [ ドック ] の幅を固定します。

[ ウィンドウ ] メニュー→[ ドック幅を固定 ] を選択すると、選択したメニューにチェックマークがつき、[ ドック ] の幅が固定されます。



- パレットが格納されている領域を [ ドック ] といいます。
- [ ドック ] 幅を固定している状態でも、[ ドック ] の表示・非表示を切り替えられます。



## ワークスペースの読み込み、ワークスペースに登録

IllustStudio では、パレットのレイアウト（「ワークスペース」と言います）に登録できます。

登録したワークスペースの位置を読み込み、パレットの再配置もできます。



「ツールパレットのカスタム」ダイアログ・「ツールバーのカスタム」ダイアログで変更した内容も、「ワークスペース」に登録できます。

設定した「ツール」パレット・「ツールバー」の内容ごとに「ワークスペース」に登録しておくと、「ワークスペースの読み込み」で「ツール」パレット・「ツールバー」の内容を切り替えられます。

## ワークスペースの登録

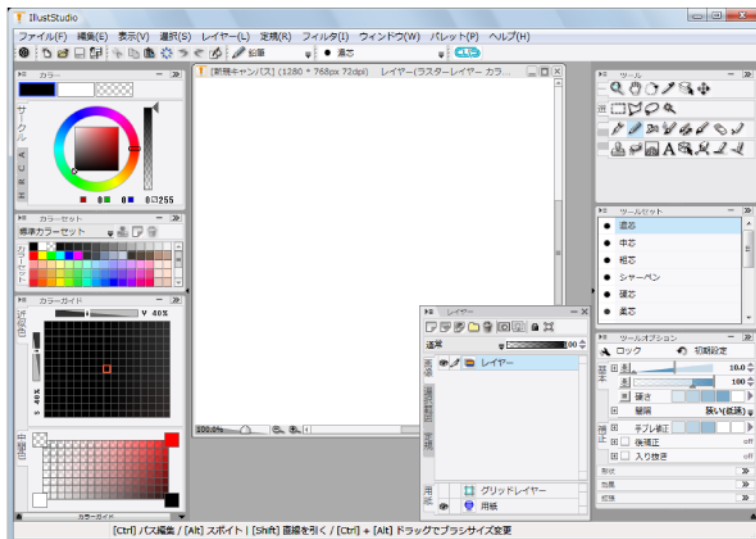
ワークスペースの登録方法は、下記の通りです。



ワークスペースは最大で 10 個まで登録できます。

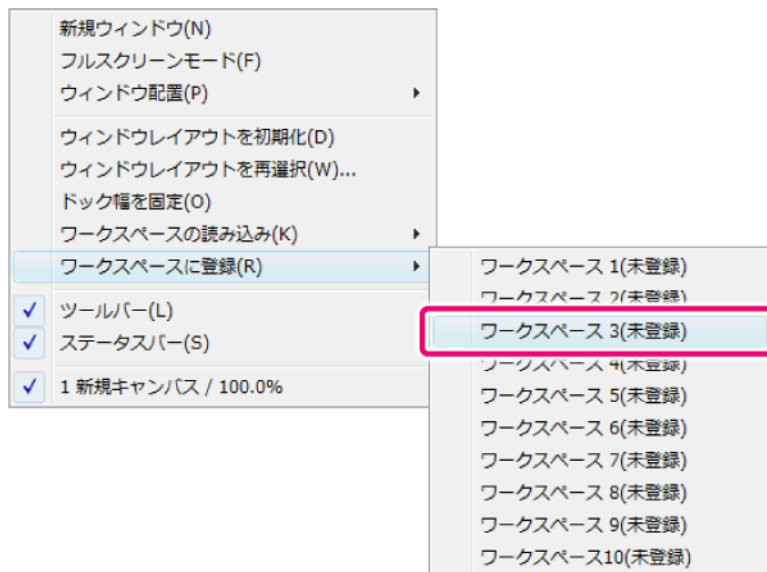
### 1 パレットのレイアウトを決める

パレットを配置します。



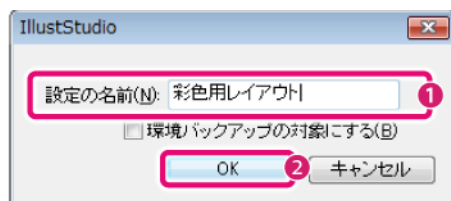
## 2 ワークスペースを選択する

[ウィンドウ]メニュー→[ワークスペースに登録]を選択し、登録したいワークスペースを指定します。  
ここでは、[ワークスペース 3] を指定します。



## 3 ダイアログを設定する

設定ダイアログが表示されたら、設定を行います。



- ① [設定の名前]にワークスペースの名前を入力します。ここでは、「彩色用レイアウト」と入力します。
- ② [OK] をクリックします。



[環境バックアップの対象にする] をオンにすると、登録したワークスペースが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『環境バックアップ→環境のバックアップ』を参照してください。

## 4 ワークスペースの登録が完了する

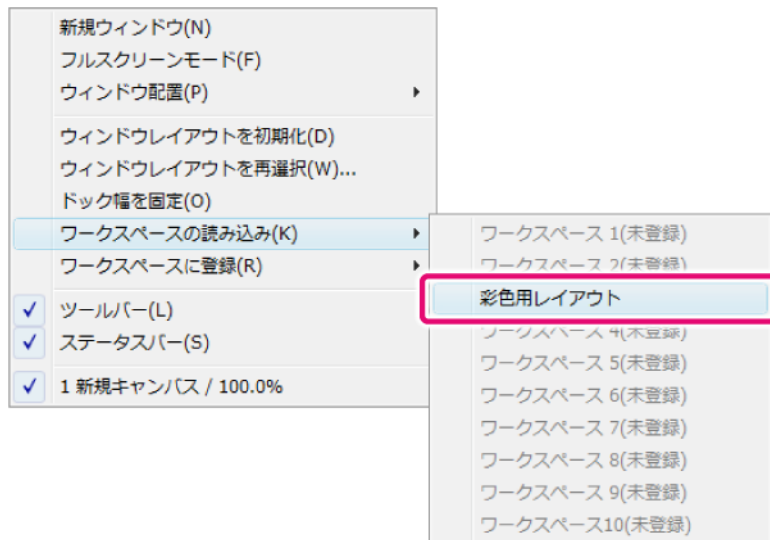
設定ダイアログが閉じたら、ワークスペースの登録は完了です。

## ワークスペースの読み込み

登録したワークスペースの読み込み方法は、下記の通りです。

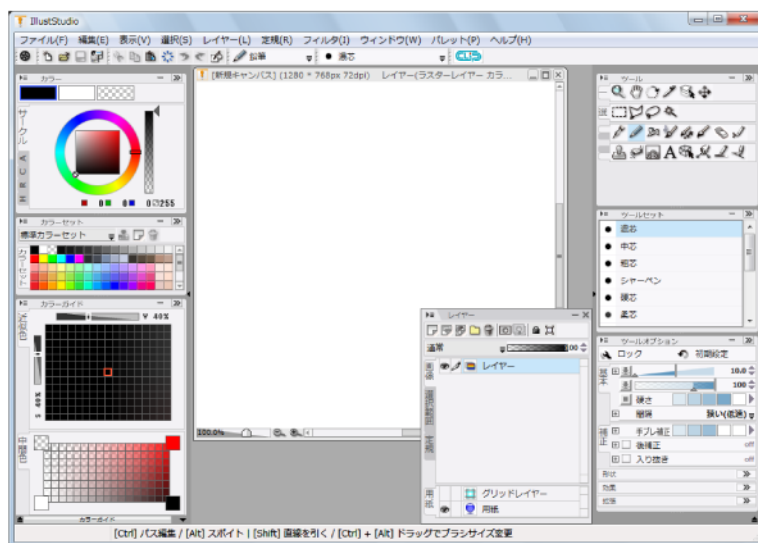
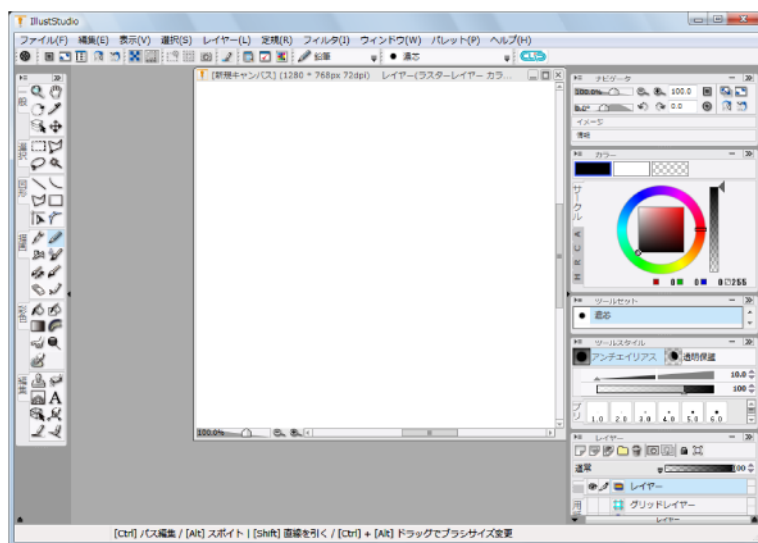
### 1 ワークスペースを選択する

[ウィンドウ]メニュー→[ワークスペースの読み込み]を選択し、読み込みたいワークスペースを指定します。  
ここでは、[彩色用レイアウト]を指定します。



## 2 ワークスペースが反映される

選択したワークスペースの設定で、パレットが配置されました。



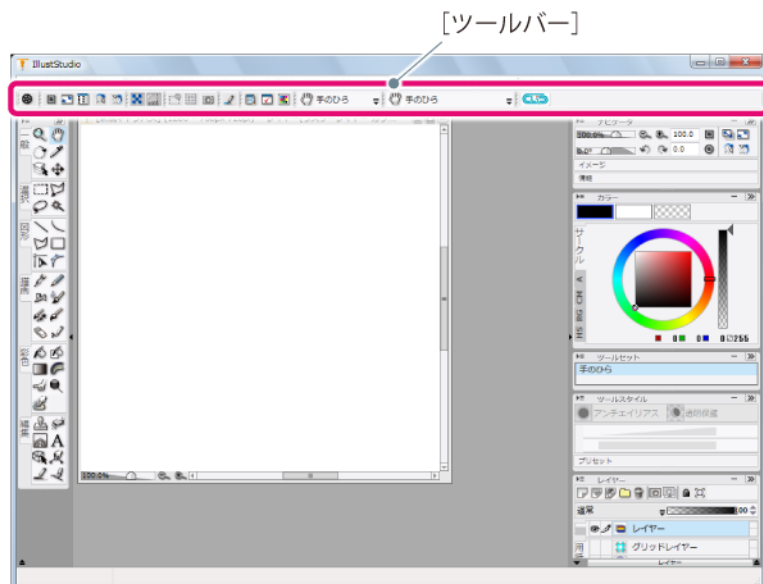
## ツールバー

[ツールバー] の表示・非表示を切り替えます。

### 1 [ツールバー] を表示する

[ウィンドウ] メニュー→[ツールバー] を選択します。

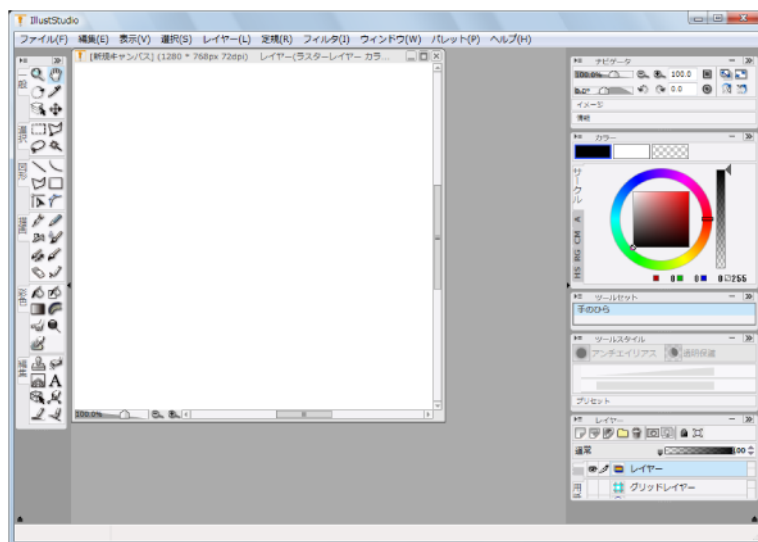
選択したメニューにチェックマークがつき、[ツールバー] が表示されます。



### 2 [ツールバー] を隠す

[ウィンドウ] メニュー→[ツールバー] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ツールバー] が非表示になります。



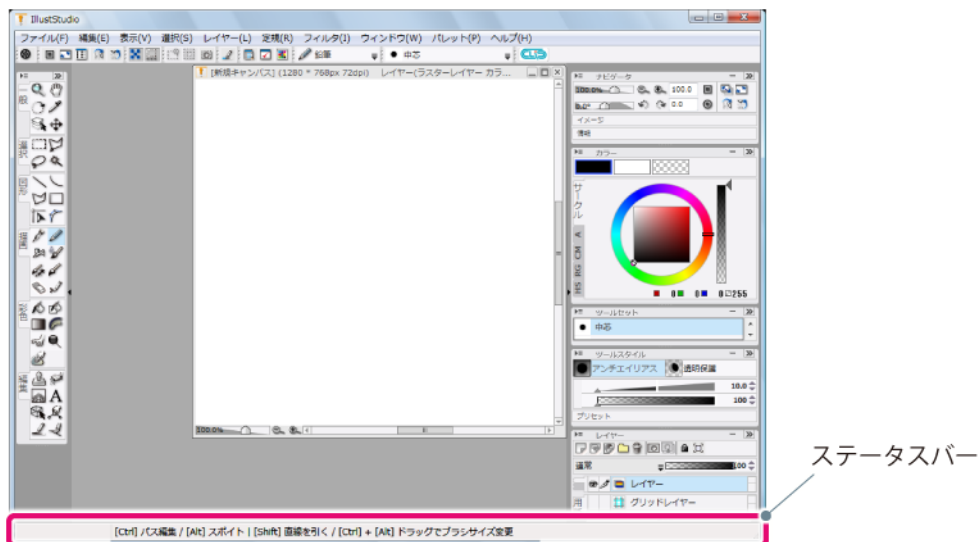
## ステータスバー

[ステータスバー] の表示・非表示を切り替えます。

### 1 [ステータスバー] を表示する

[ウィンドウ] メニュー→[ステータスバー] を選択します。

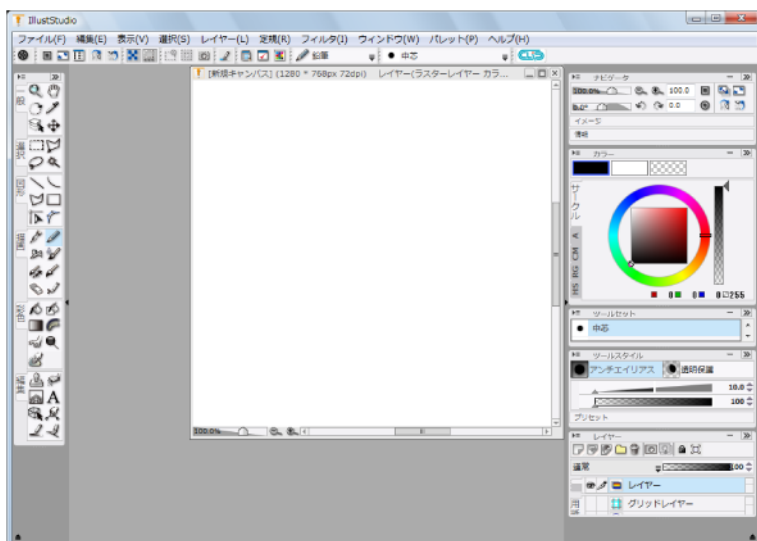
選択したメニューにチェックマークがつき、[ステータスバー] が表示されます。



### 2 [ステータスバー] を隠す

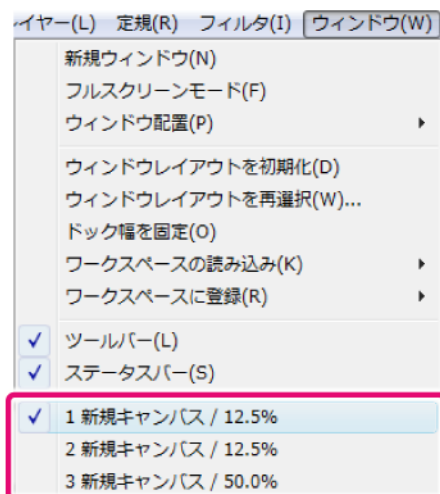
[ウィンドウ] メニュー→[ステータスバー] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ステータスバー] が非表示になります。



## 編集中のウィンドウの切り替え

[ウィンドウ]メニューの一番下に、現在開いている[キャンバス]ウィンドウのファイル名が一覧表示されます。ファイル名を選択すると、選択したファイル名の[キャンバス]ウィンドウが最前面に表示されます。





# パレットメニュー

パレットの表示・非表示を切り替えます。

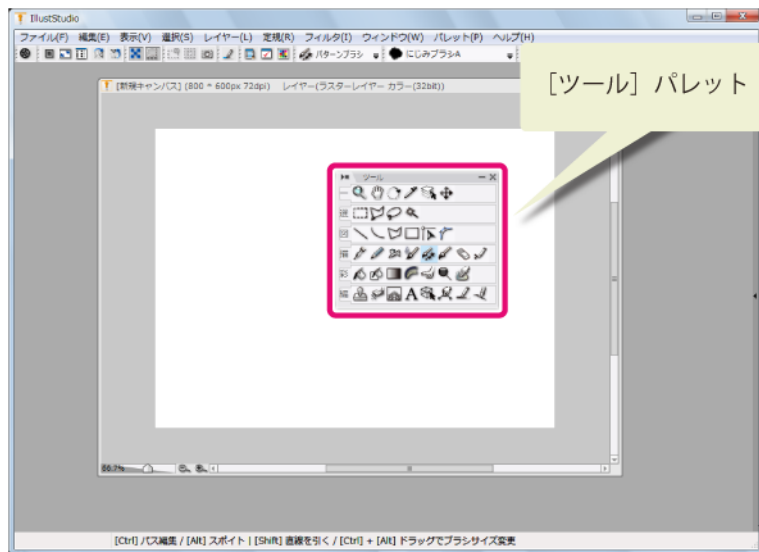
## ツール

[ツール] パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [ツール] パレットを表示する

[パレット] メニュー→[ツール] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[ツール] パレットが表示されます。



### 2 [ツール] パレットを隠す

[パレット] メニュー→[ツール] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ツール] パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

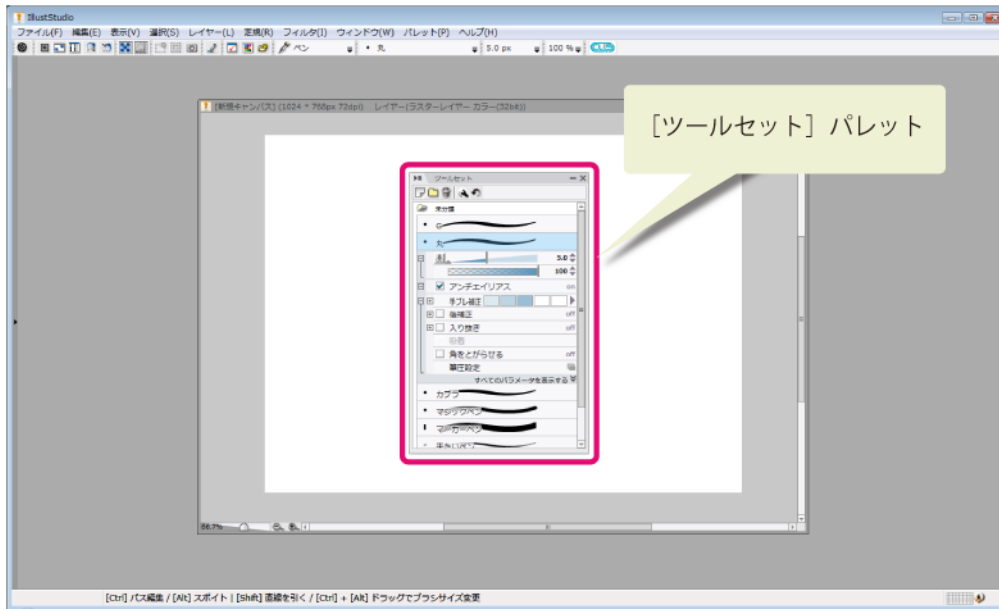
## ツールセット

[ツールセット] パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [ツールセット] パレットを表示する

[パレット] メニュー→[ツールセット] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[ツールセット] パレットが表示されます。



### 2 [ツールセット] パレットを隠す

[パレット] メニュー→[ツールセット] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ツールセット] パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

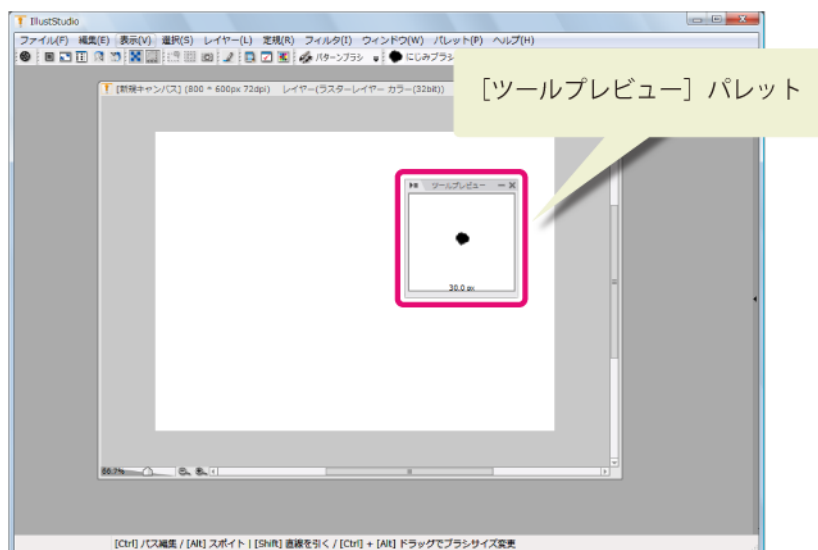
## ツールプレビュー

[ツールプレビュー] パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [ツールプレビュー] パレットを表示する

[パレット] メニュー→[ツールプレビュー] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[ツールプレビュー] パレットが表示されます。



### 2 [ツールプレビュー] パレットを隠す

[パレット] メニュー→[ツールプレビュー] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ツールプレビュー] パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

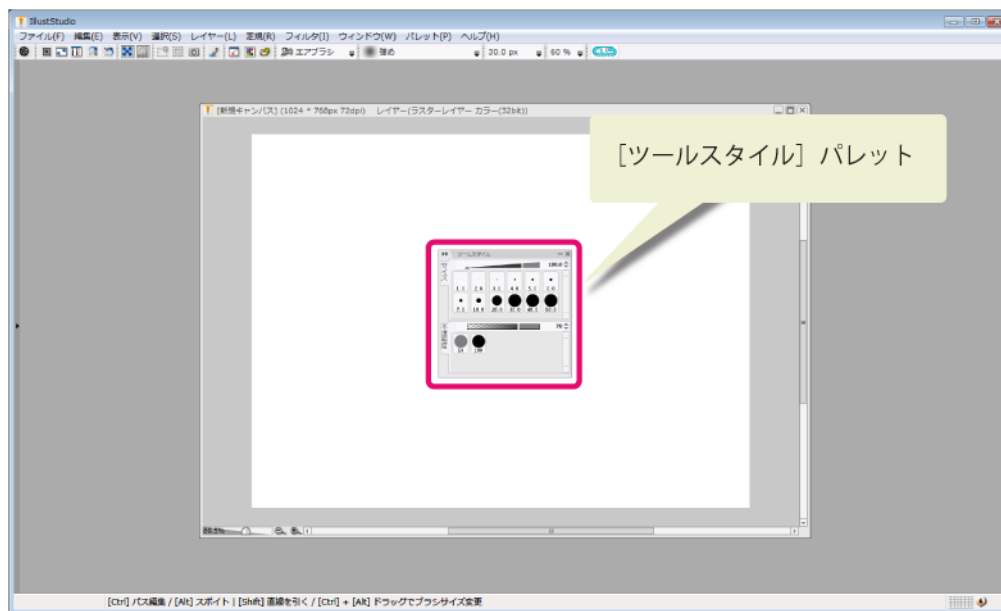
## ツールスタイル

[ツールスタイル] パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [ツールスタイル] パレットを表示する

[パレット] メニュー→[ツールスタイル] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[ツールスタイル] パレットが表示されます。



### 2 [ツールスタイル] パレットを隠す

[パレット] メニュー→[ツールスタイル] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ツールスタイル] パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

## 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。

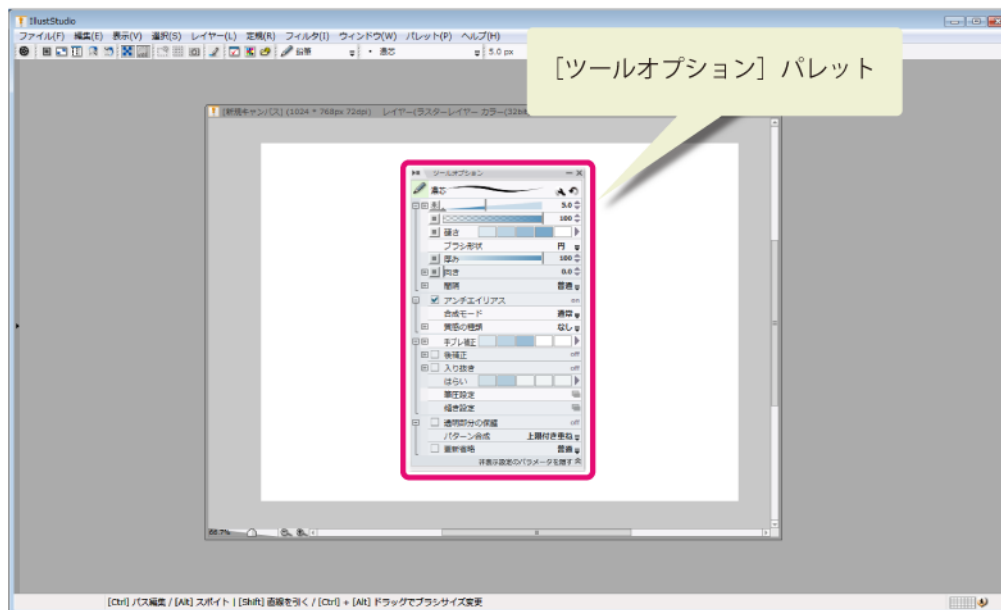


[ツールオプション] パレットは、[パレット] メニュー→[ツールオプションの分離] にチェックマークをつけると使用できます。詳細は『[ツールオプションの分離](#)』を参照してください。

### 1 [ツールオプション] パレットを表示する

[パレット] メニュー→[ツールオプション] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[ツールオプション] パレットが表示されます。



### 2 [ツールオプション] パレットを隠す

[パレット] メニュー→[ツールオプション] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ツールオプション] パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

## ツールオプションの分離

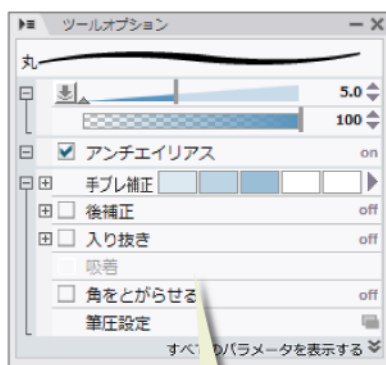
[ツールセット] パレット内の [ツールオプション] を、[ツールオプション] パレットとして表示できます。

### 1 コマンドを選択する

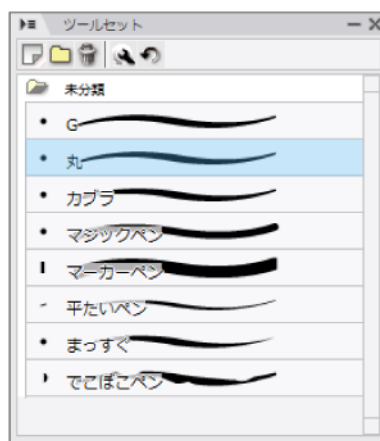
[パレット] メニュー→[ツールオプションの分離] を選択します。

### 2 パレットが分離する

[ツールセット] パレットの [ツールオプション] が、[ツールオプション] パレットとして表示されます。



[ツールオプション] が、  
[ツールオプション] パレットとして  
表示されます。



- 再度、[ツールオプションの分離] を選択してチェックマークをはずすと、[ツールセット] パレット内に [ツールオプション] を表示できます。
- [ツールセット] パレットのメニューからも、[ツールオプションの分離] を選択できます。
- [ツールオプション] を分離後は、[ツールセット] パレットの [ツールオプション] はプルダウン表示されません。
- [ツールオプション] を分離後は、[パレット] メニュー→[ツールオプション] を選択すると、[ツールオプション] パレットの表示・非表示を切り替えられます。
- [ツールオプション] を分離後に、[ツールオプション] パレットをドックに格納した場合、[ツールオプションの分離] は使用できません。再度、[ツールセット] パレットに [ツールオプション] を表示したい場合、[ツールオプション] パレットをドックの外に出してください。



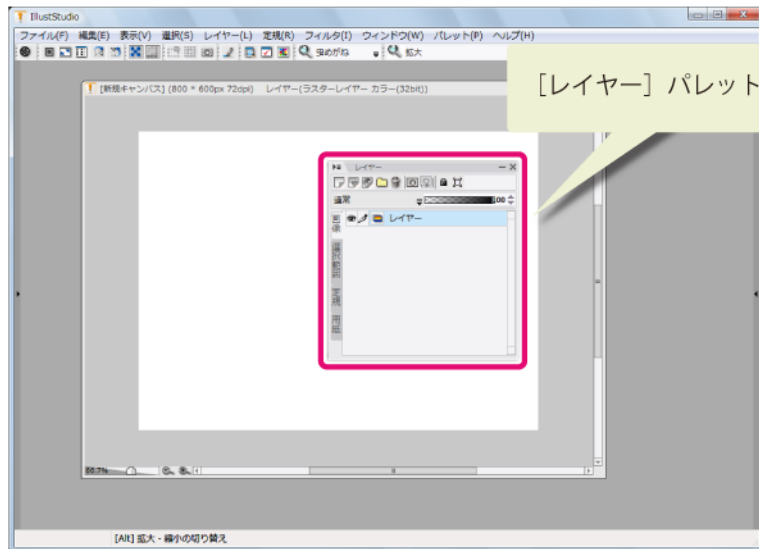
## レイヤー

[レイヤー] パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [レイヤー] パレットを表示する

[パレット] メニュー→[レイヤー] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[レイヤー] パレットが表示されます。



### 2 [レイヤー] パレットを隠す

[パレット] メニュー→[レイヤー] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[レイヤー] パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

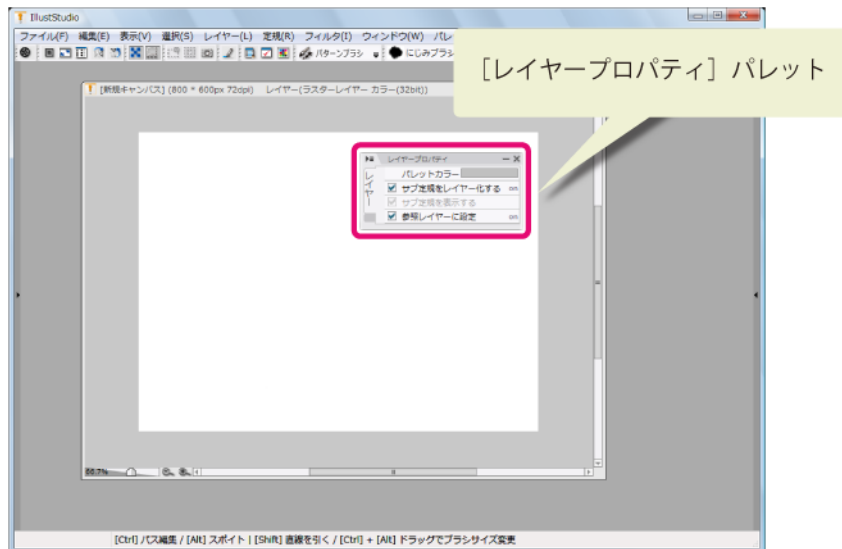
## レイヤープロパティ

[レイヤープロパティ]パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [レイヤープロパティ]パレットを表示する

[パレット]メニュー→[レイヤープロパティ]を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[レイヤープロパティ]パレットが表示されます。



### 2 [レイヤープロパティ]パレットを隠す

[パレット]メニュー→[レイヤープロパティ]を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[レイヤープロパティ]パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。



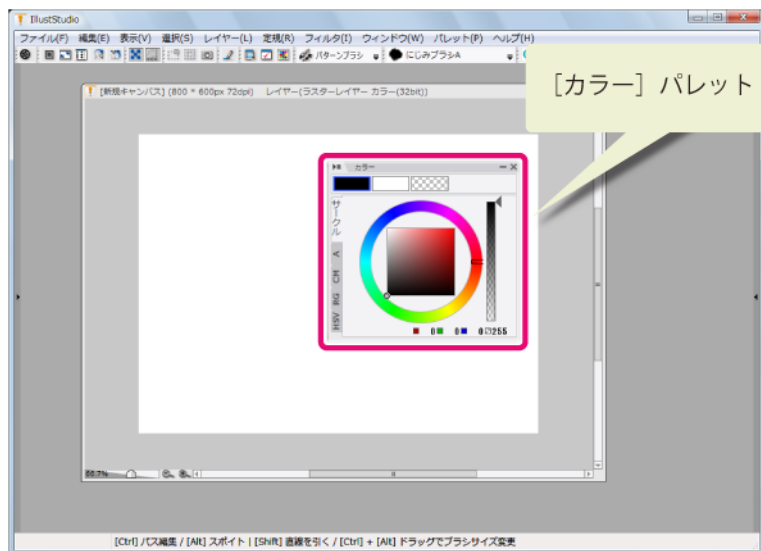
## カラー

[カラー]パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [カラー]パレットを表示する

[パレット]メニュー→[カラー]を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[カラー]パレットが表示されます。



### 2 [カラー]パレットを隠す

[パレット]メニュー→[カラー]を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[カラー]パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

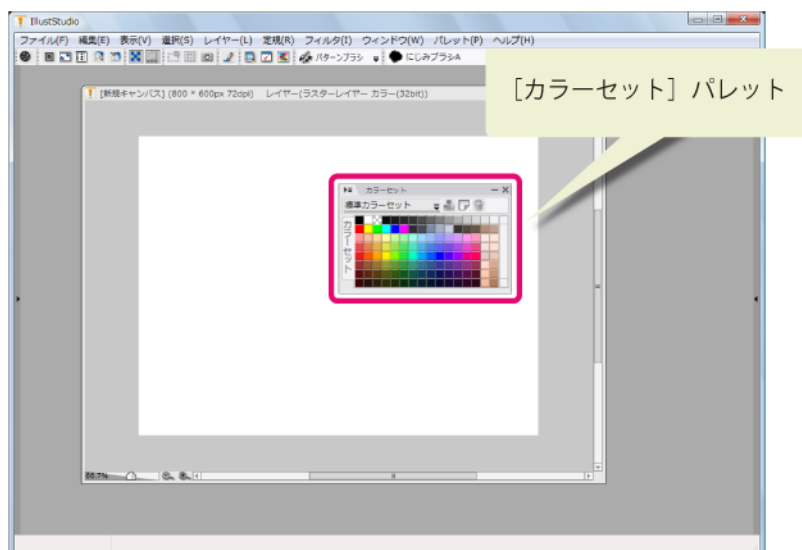
## カラーセット

[カラーセット] パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [カラーセット] パレットを表示する

[パレット] メニュー→[カラーセット] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[カラーセット] パレットが表示されます。



### 2 [カラーセット] パレットを隠す

[パレット] メニュー→[カラーセット] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[カラーセット] パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

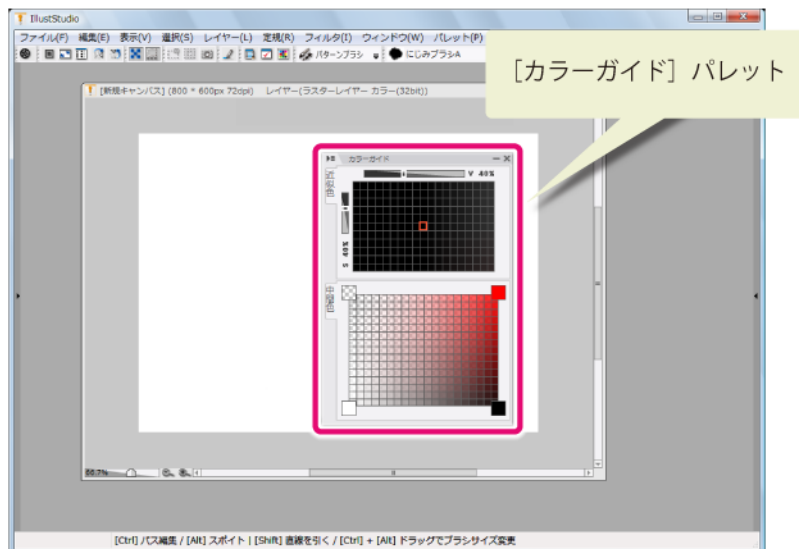
## カラーガイド

[カラーガイド] パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [カラーガイド] パレットを表示する

[パレット] メニュー→[カラーガイド] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[カラーガイド] パレットが表示されます。



### 2 [カラーガイド] パレットを隠す

[パレット] メニュー→[カラーガイド] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[カラーガイド] パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

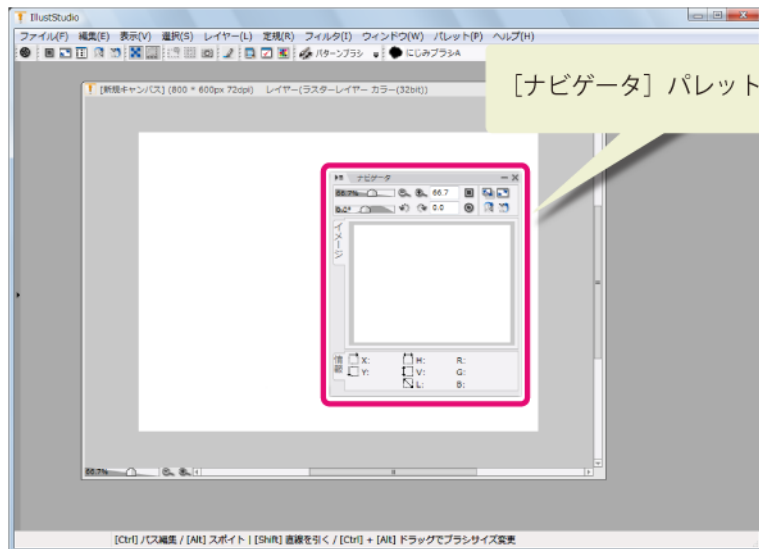
## ナビゲータ

[ナビゲータ]パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [ナビゲータ]パレットを表示する

[パレット]メニュー→[ナビゲータ]を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[ナビゲータ]パレットが表示されます。



### 2 [ナビゲータ]パレットを隠す

[パレット]メニュー→[ナビゲータ]を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ナビゲータ]パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

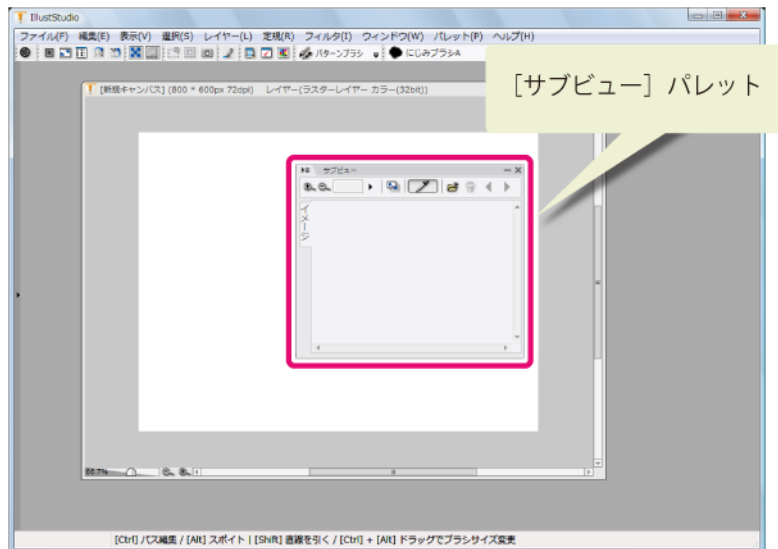
## サブビュー

[サブビュー] パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [サブビュー] パレットを表示する

[パレット] メニュー→[サブビュー] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[サブビュー] パレットが表示されます。



### 2 [サブビュー] パレットを隠す

[パレット] メニュー→[サブビュー] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[サブビュー] パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

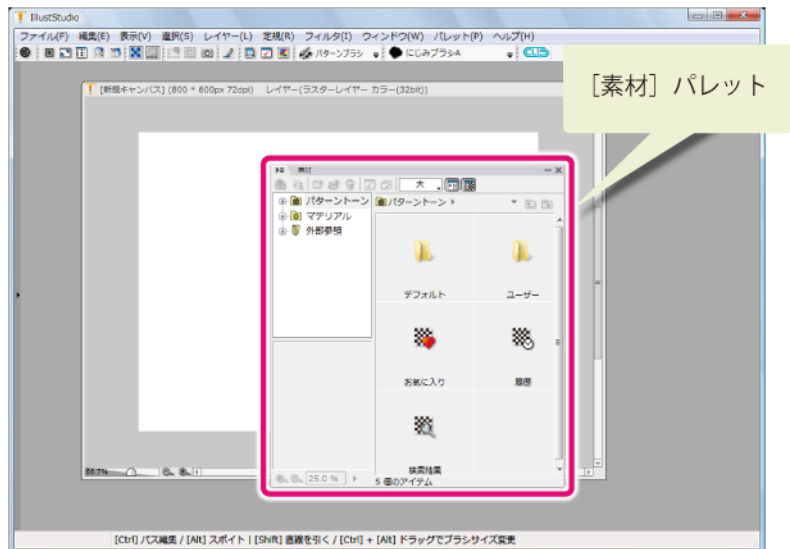
## 素材

[素材] パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [素材] パレットを表示する

[パレット] メニュー→[素材] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[素材] パレットが表示されます。



### 2 [素材] パレットを隠す

[パレット] メニュー→[素材] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[素材] パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

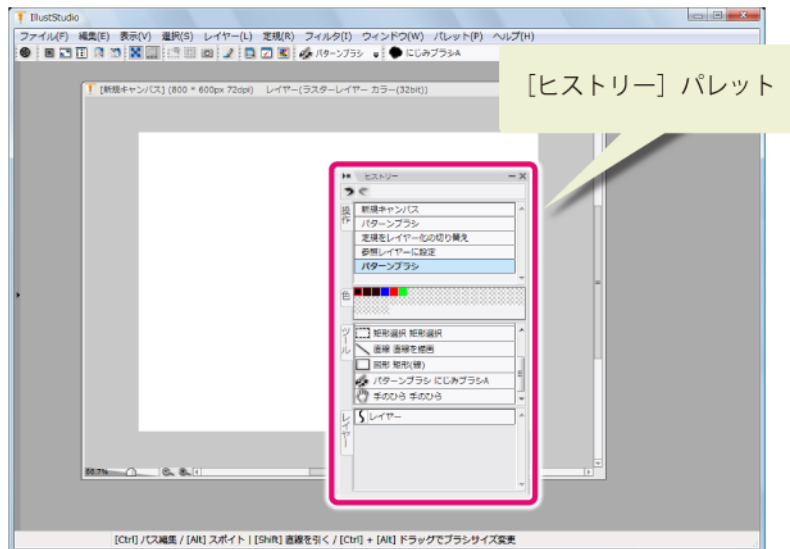
## ヒストリー

[ヒストリー]パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [ヒストリー]パレットを表示する

[パレット]メニュー→[ヒストリー]を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[ヒストリー]パレットが表示されます。



### 2 [ヒストリー]パレットを隠す

[パレット]メニュー→[ヒストリー]を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ヒストリー]パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

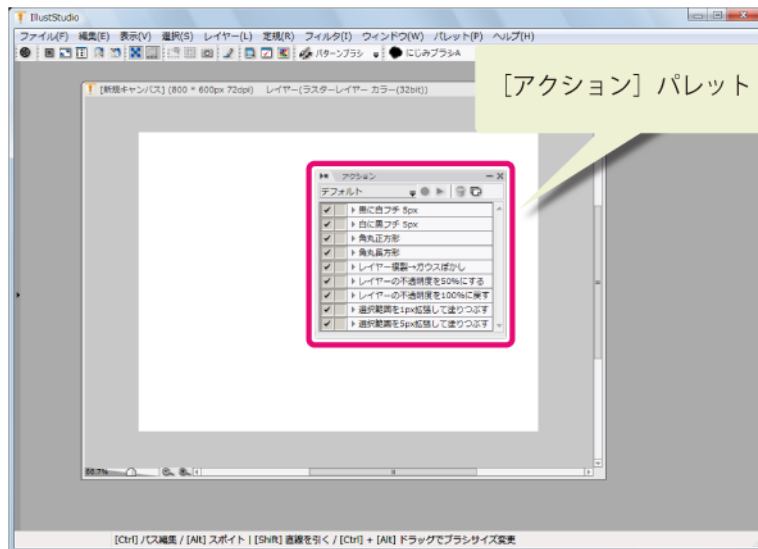
## アクション

[アクション] パレットの表示・非表示を切り替えます。

### 1 [アクション] パレットを表示する

[パレット] メニュー→[アクション] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[アクション] パレットが表示されます。



### 2 [アクション] パレットを隠す

[パレット] メニュー→[アクション] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[アクション] パレットが非表示になります。



ドックに格納されているパレットは、ドック内で最小化されます。



パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

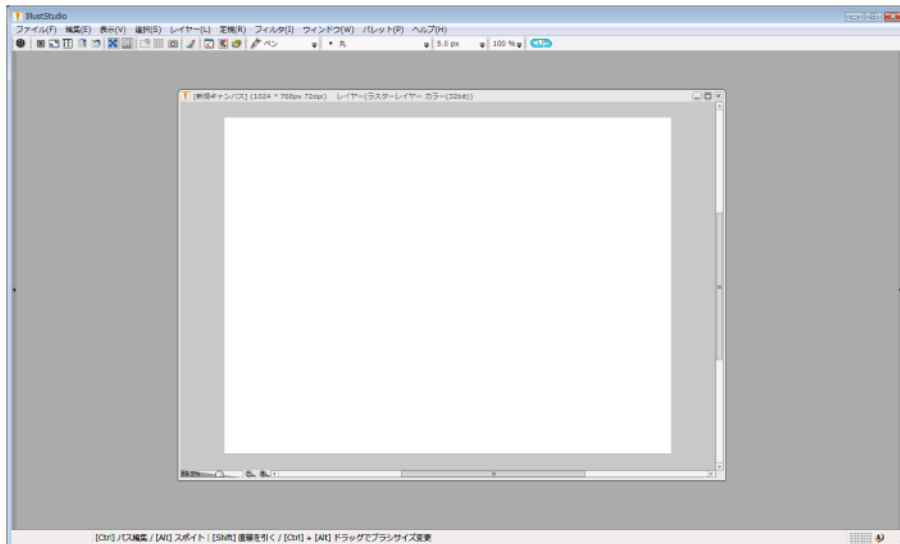


## すべてのパレットを表示する／隠す

現在表示中の [パレット] の表示・非表示を切り替えます。

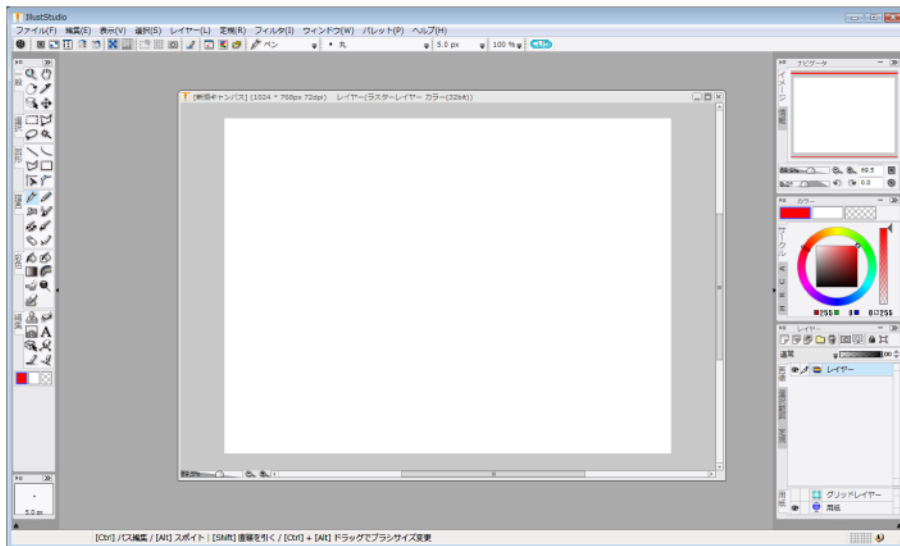
### 1 すべてのパレットを隠す

[ウィンドウ] メニュー→[すべてのパレットを隠す] を選択すると、すべての [パレット] が非表示になります。



### 2 すべてのパレットを表示する

[ウィンドウ] メニュー→[すべてのパレットを表示する] を選択すると、非表示にした [パレット] がすべて表示されます。



## ヘルプメニュー

ヘルプの表示・非表示の設定やバージョン情報の表示を行います。

### IllustStudio ホームページ

選択すると、Web ブラウザが起動して、IllustStudio.net がブラウザで表示されます。

### IllustStudio マニュアル

選択すると、Web ブラウザが起動して、IllustStudio のマニュアルがブラウザで表示されます。

### IllustStudio の使い方講座

選択すると、Web ブラウザが起動して、『IllustStudio の使い方講座』の Web サイトが表示されます。

『IllustStudio の使い方講座』とは、はじめて PC でイラストを描く方向けの基本的な使い方から、プロのイラストレーターや人気絵師のたちのテクニックまで、さまざまな使い方を講座形式で紹介している Web サイトです。

### IllustStudio のよくある質問

選択すると、Web ブラウザが起動して、『IllustStudio のよくある質問』の Web サイトが表示されます。

『IllustStudio のよくある質問』とは、IllustStudio 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。

### IllustStudio の教えて！Q&A

選択すると、Web ブラウザが起動して、『IllustStudio の教えて！Q&A』の Web サイトが表示されます。

『IllustStudio の教えて！Q&A』とは、IllustStudio 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。



『IllustStudio の教えて！Q&A』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。

### IllustStudio の要望・不具合ボード

選択すると、Web ブラウザが起動して、『IllustStudio の要望・不具合ボード』の Web サイトが表示されます。

『IllustStudio の要望・不具合ボード』とは、IllustStudio に対する要望などを投稿する掲示板です。



『IllustStudio 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。

### CLIP ホームページ

[ヘルプ]メニュー→[CLIP ホームページ]を選択すると、Web ブラウザを開いて『CLIP』の Web ページが表示されます。



ツールバーの [CLIP] ボタンをクリックした場合も、Web ブラウザを開いて『CLIP』の Web ページが表示されます。

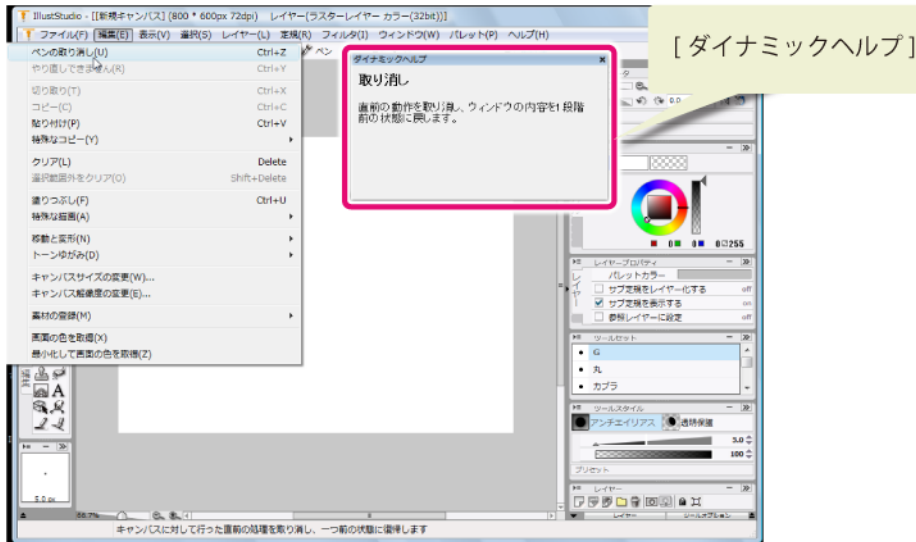
## ダイナミックヘルプ

[ダイナミックヘルプ] の表示・非表示を切り替えます。

### 1 [ダイナミックヘルプ] を表示する

[ヘルプ] メニュー→[ダイナミックヘルプ] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[ダイナミックヘルプ] が表示されます。



### 2 [ダイナミックヘルプ] を隠す

[ヘルプ] メニュー→[ダイナミックヘルプ] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ダイナミックヘルプ] が非表示になります。

## ツールバルーン

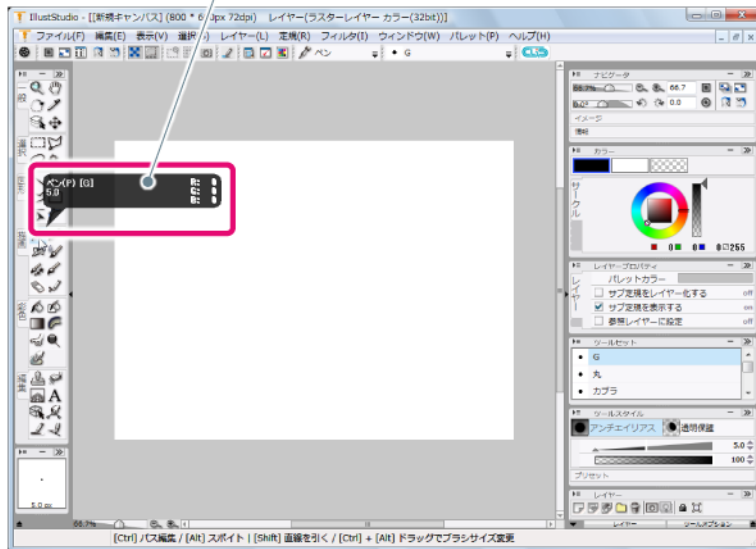
選択したツールやツールセットの情報をバルーンで表示します。

### 1 [ツールバルーン] を表示する

[ヘルプ]メニュー→[ツールバルーン]を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[ツールバルーン]が表示されます。

[ツールバルーン]



### 2 [ツールバルーン] を隠す

[ヘルプ]メニュー→[ツールバルーン]を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ツールバルーン]が非表示になります。

## 描画負荷グラフ

ステータスバー上の [ 描画負荷グラフ ] の表示・非表示を切り替えます。

### !重要

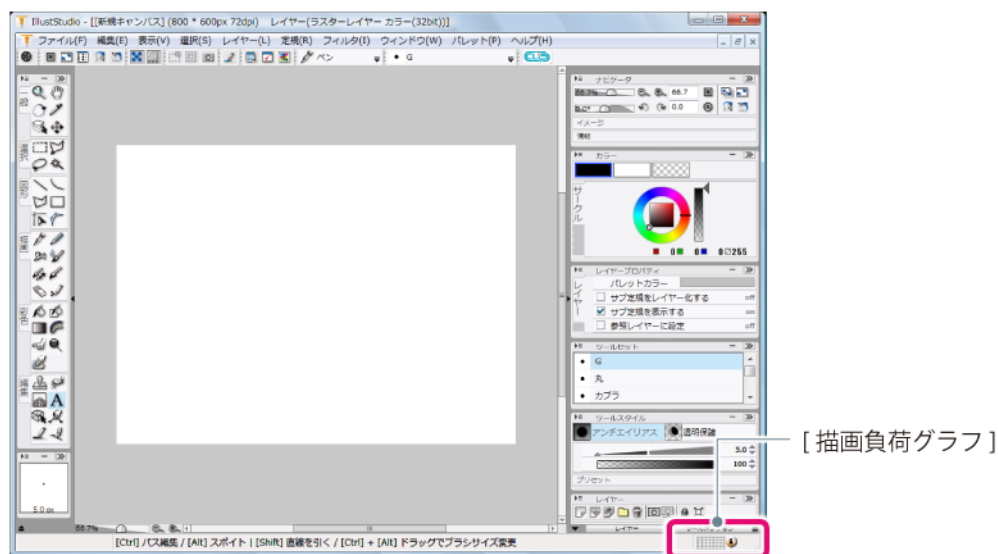
この項目は、下記の 3 つの条件を満たす場合のみ有効です。

- [ 環境設定 ] ダイアログ → [ タブレット・デバイス ] タブ → [ 使用するタブレットサービス ] が、[ Wintab ] に設定されている。
- ペンタブレットで描画した場合
- [ ステータスバー ] が表示されている。

## 1 [ 描画負荷グラフ ] を表示する

[ ヘルプ ] メニュー → [ 描画負荷グラフ ] を選択します。

選択したメニューにチェックマークがつき、[ 描画負荷グラフ ] が表示されます。



## 2 [ 描画負荷グラフ ] を隠す

[ ヘルプ ] メニュー → [ 描画負荷グラフ ] を選択します。

選択したメニューのチェックマークがはずれ、[ 描画負荷グラフ ] が非表示になります。

### メモ

[ 描画負荷グラフ ] は、描画作業がコンピュータにどの程度の負荷をかけているかを、グラフで表示します。タブレットで入力してから描画されるまでに時間がかかるほど、グラフが赤くなります。

## 描画負荷改善項目を検出

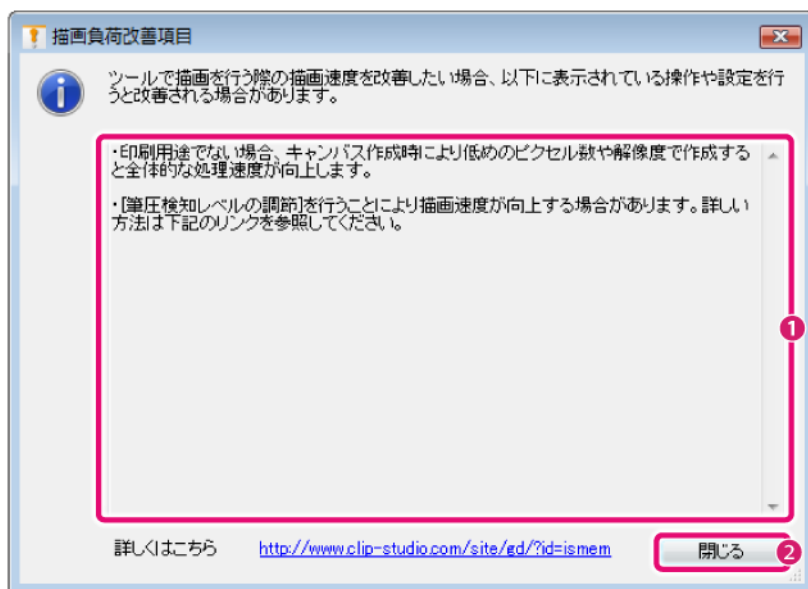
[ヘルプ]メニュー→[描画負荷改善項目を検出]を選択すると、[描画負荷改善項目]ダイアログが表示されます。

[描画負荷改善項目]ダイアログには、描画時の負荷を改善する方法が表示されます。

### !重要

この項目は、下記の2つの条件を満たす場合のみ有効です。

- [環境設定]ダイアログ→[タブレット・デバイス]タブ→[使用するタブレットサービス]が、[Wintab]に設定されている。
- ペンタブレットで描画した場合



### ① 情報表示領域

描画作業がコンピュータにかかる負荷を軽減するための、ヒントが表示されます。

### ② 閉じる

ダイアログを閉じます。

### メモ

[描画負荷グラフ]のとなりにあるアイコンや、[描画負荷グラフ]をクリックしても、[描画負荷改善項目]ダイアログが表示されます。

## ライセンス登録

[ヘルプ]メニュー→[ライセンス登録]を選択すると、体験版として起動したIllustStudioをライセンス登録します。ライセンス登録の詳細は『IllustStudio インストールガイド』を参照してください。

## ライセンス照合

ライセンス照合が行われる時期にネットワークへ接続できない場合は、ライセンス照合エラーが表示されます。

[ヘルプ]メニュー→[ライセンス照合]を選択すると、残り日数に関係なく、事前に手動でライセンス照合を行えます。なお、次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になります。



- [ライセンス照合]を使用しても、体験版（体験版のシリアルナンバーを試用登録している場合）の試用期限を延長することはできません。
- シリアルナンバーの有効期限が切れるなどの理由で、ライセンス照合が無効になった場合は、機能が制限された体験版としてご使用いただけます。



パッケージ版またはダウンロード版以外のお客様の場合、一定の期間ごとにライセンス照合（アクティベーション）が自動で行われます。次のライセンス照合までの残り日数は、タイトルバーに表示されます。なお、パッケージ版またはダウンロード版のお客様の場合は、ネットワークによるライセンス照合は必要ありません。

## バージョン情報

[ヘルプ]メニュー→[バージョン情報]を選択すると、IllustStudioのバージョン情報を表示します。

# 解説：パレットの操作

本章では、IllustStudio のパレット・リブ・ドックの操作方法とこれらのカスタマイズ方法について紹介します。

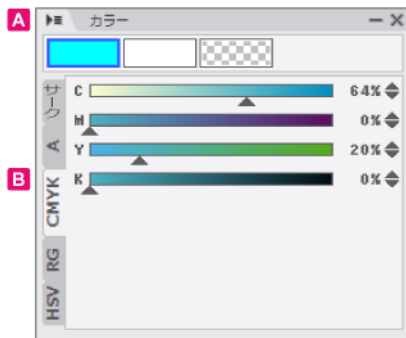


# パレットとは

パレットとは、IllustStudio の各種操作を設定するための画面です。

## パレットの画面

各パレットに共通する項目について説明します。

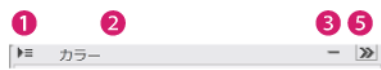


### A. タイトルバー

パレットの名称が表示されている部分です。ドックの [パレット選択表示] やツールバーからパレットをポップアップ表示した場合は表示されません。



単独表示時



ドック格納時

#### ① メニュー表示

各パレットに応じたパレットの設定メニューを表示します。詳細については、各パレットの説明ページを参照してください。

#### ② パレットの名称

パレットの名称を表示します。

#### ③ 表示・非表示

パレットの設定画面の表示・非表示を切り替えます。



パレットの横幅によっては、タイトルバーに [表示・非表示] が表示されません。タイトルバーをダブルクリックすると、設定画面の表示・非表示を切り替えられます。

#### ④ 閉じる

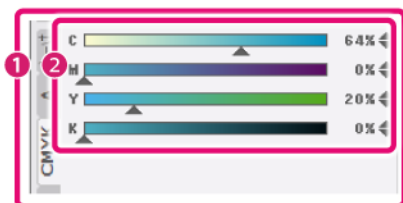
パレットを閉じます。ドックに格納されている場合は表示されません。

#### ⑤ ポップアップ表示

パレットの設定画面をポップアップ表示します。

## B. パレットの設定画面

パレットで設定する項目が表示されている画面です。各パレットにより表示される内容は異なります。



### ① リブ

パレットの設定項目をカテゴリごとにまとめています。リブ単位で表示をカスタマイズできます。

### ② 設定項目

各リブ内にある設定をするための項目です。パレットにより表示される内容は異なります。

## パレットの種類

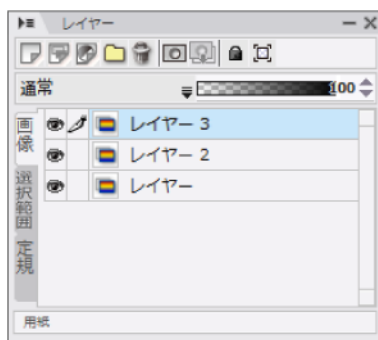
パレットは、大きく分けて次の種類があります。

ツール系パレット	各ツールの選択や設定をするためのパレットです。ツール系パレットには、[ツール]パレット・[ツールセット]パレット・[ツールプレビュー]パレット・[ツールスタイル]パレット・[ツールオプション]パレットがあります。
レイヤー系パレット	レイヤーの選択や設定をするためのパレットです。レイヤー系パレットには、[レイヤー]パレット・[レイヤープロパティ]パレットがあります。
カラー系パレット	色の選択や設定をするためのパレットです。カラー系パレットには、[カラー]パレット・[カラーセット]パレット・[カラーガイド]パレットがあります。
補助系パレット	操作の補助をするためのパレットです。キャンバスの表示切り替えや操作履歴の管理などを設定できます。補助系パレットには、[ナビゲータ]パレット・[サブビュー]パレット・[素材]パレット・[履歴]パレット・[アクション]パレットがあります。

## パレットの表示方法

パレットには、さまざまな表示方法があります。ここでは簡単に表示方法について紹介します。

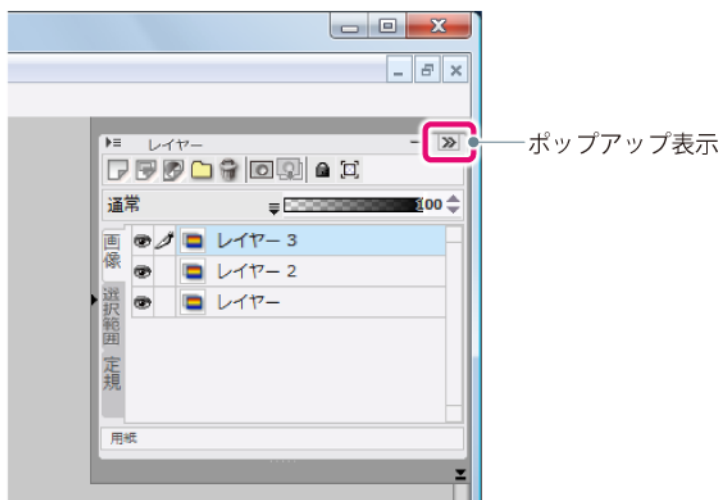
### 単独表示



単独のウィンドウとしてパレットを表示する方法です。パレットは、つねに IllustStudio の画面の最前面に表示されます。複数のパレットが重なって表示されている場合は、アクティブなパレットが前面に表示されます。

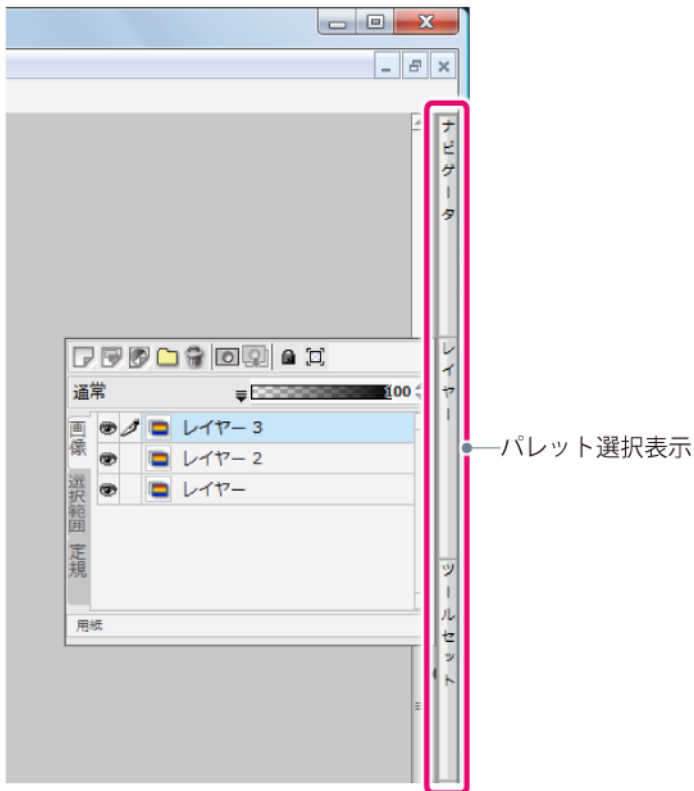
また、メインウィンドウの位置を移動しても、パレットの位置は移動しません。移動するには、パレットのタイトルバーをドラッグして移動します。

### ドッキング表示



メインウィンドウ左右にあるドックに格納されている状態で表示する方法です。パレットのタイトルバーの右端に [ポップアップ表示] が表示され、パレットの設定項目をポップアップ表示できます。パレットは最小化できますが、非表示にはできません。

## ポップアップ表示



ツールバーのアイコンやドックなどから、パレットをポップアップ表示する方法です。タイトルバーが表示されないため、パレットによっては、[メニュー表示]の設定項目が設定できない場合があります。

ポップアップは次の方法で表示できます。同じ操作を繰り返すとポップアップが閉じます。

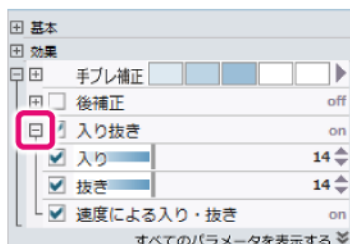
- ツールバーの[パレットポップアップカテゴリ]のアイコンをクリックして表示
- ドックの非表示時に表示される[パレット選択表示]をクリックして表示
- [ポップアップ表示]をクリックして表示
- [ツール]パレットのアイコンを長押しして[ツールセット]パレットを表示
- [ツール]パレットをダブルクリックして、[ツールセット]パレットまたは[ツールオプション]パレットを表示

## パレットの設定項目の操作

パレットの設定項目画面を操作する方法について説明します。主に [ ツールセット ] パレット・[ ツールオプション ] パレット・[ ツールスタイル ] パレット・[ レイヤープロパティ ] パレットなどで使用します。その他の操作方法については、各パレットの紹介ページを参照してください。

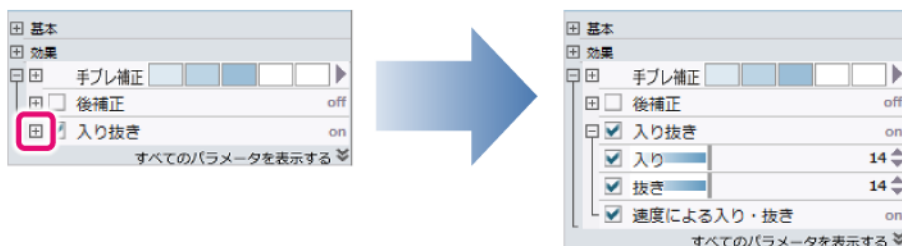
### 詳細設定項目の表示・非表示

パレットによっては、詳細な設定項目の表示・非表示が切り替えられます。切り替えられる項目には、項目名の左に [ 詳細設定項目の表示・非表示 ] アイコン ([+]) が表示されています。ここでは、表示・非表示を切り替える方法について説明します。



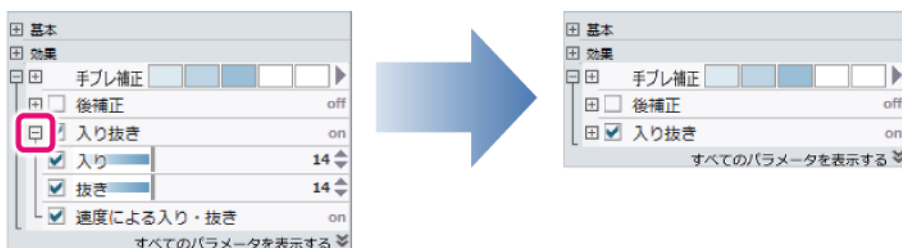
#### 詳細設定項目の表示

パレットの項目名の左にある [ 詳細設定項目の表示・非表示 ] アイコン ([+]) をクリックします。クリックするとアイコンが [-] に変わり、詳細な設定項目が表示されます。非表示になっている項目がある場合、アイコンが [+] になっています。



#### 詳細設定項目の非表示

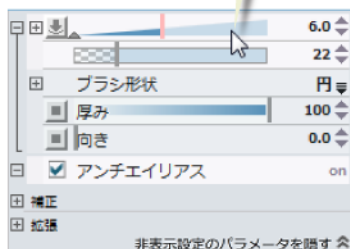
パレットの項目名の左にある [-] をクリックします。クリックするとアイコンが [+] に変わり、詳細な設定項目が非表示になります。非表示にできる項目がある場合、アイコンが [-] になっています。



## マウスホイールによる数値コントロール

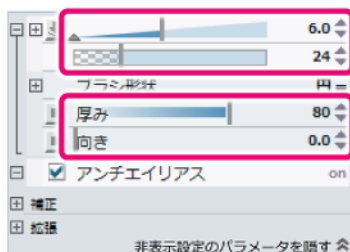
マウスカーソルの下にパレットの数値コントロールがある場合は、マウスホイールで数値を変更できます。

パレットの数値コントロールがある場合は、マウスホイールで数値を変更できます。



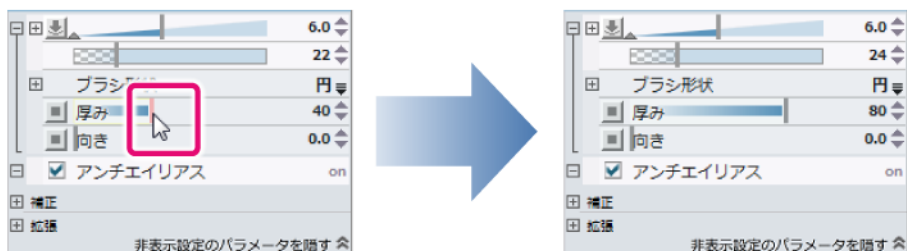
## スライダー

スライダーで値を設定する方法について説明します。



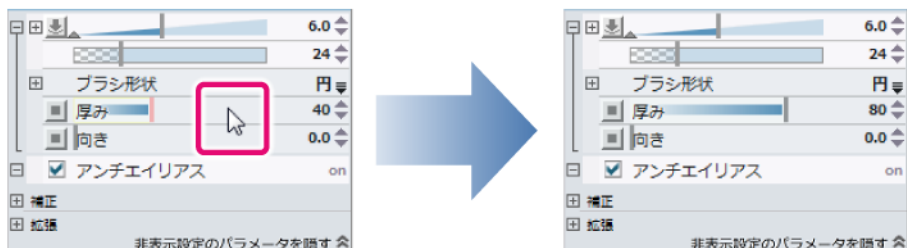
## ドラッグで設定する

スライダーの縦線をドラッグします。左にドラッグするほど値が小さく、右にドラッグするほど値が大きくなります。



## クリックで設定する

スライダー上をクリックします。クリックした位置にスライダーの縦線が移動し、値が変更されます。





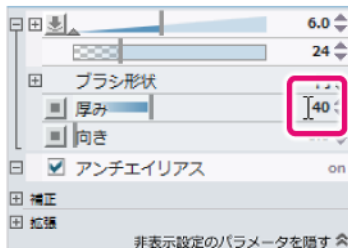
IllustStudio のスライダーは項目名と重なっています。項目名をクリックすると、スライダーの値が変更される場合があります。

## 値を入力する

スライダー右横にある数字をクリックすると入力欄が表示されます。入力欄に値を入力すると、値が変更されます。

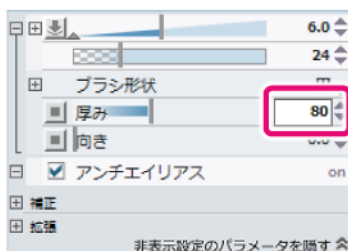
### 1 入力欄を有効にする

スライダー右横の数字をクリックします。入力欄を表示し、数値を入力できるようにします。



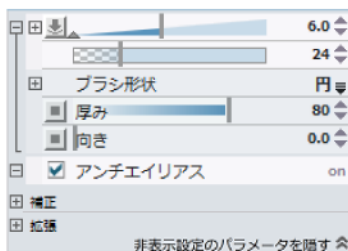
### 2 値を入力する

入力欄にカーソルが表示されたら、数値を入力します。



### 3 値を確定する

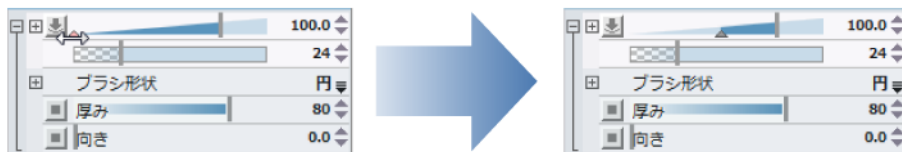
[Enter] キーを押して、値を確定します。



入力欄の横にある、上下の三角形のアイコンをクリックしても、入力欄の値を変更できます。上の三角形をクリックすると値が大きくなり、下の三角形をクリックすると値が小さくなります。

## 最小値を設定する

項目によっては、通常のスライダー以外に三角形のスライダーが表示されている場合があります。これは項目の最小値を設定するためのスライダーです。通常のスライダー操作で最大値を設定後、三角形のスライダーを左右にドラッグして、最小値を設定します。



- 最小値のスライダーで設定した値は、入力欄などに表示されません。実際に描画しながら効果を試すことをおすすめします。
- 最小値は通常のスライダーで設定した値まで設定できます。それ以上の値には設定できません。

## インジケータ表示に切り替える

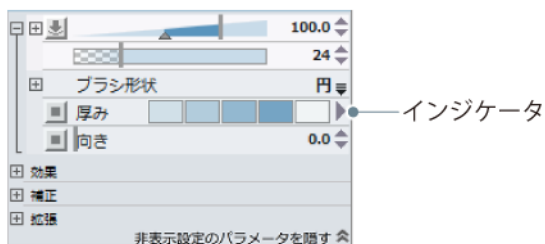
スライダーはインジケータ表示に切り替えて設定できます。スライダー上で右クリックして表示されたメニューから、[インジケータに切り替え]を選択すると、インジケータ表示に切り替わります。



インジケータを使用した設定方法については、『解説：パレットの操作』→『パレットの設定項目の操作』→『[インジケータ](#)』を参照してください。

## インジケータ

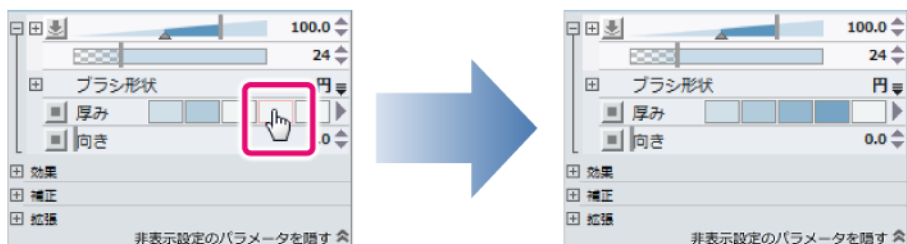
インジケータで値を設定する方法について説明します。





## クリックで設定する

インジケータには、5つのバーがあり、バーをクリックすると値を設定します。各バーには、あらかじめ値が登録されており、クリックしたバーの値に設定されます。



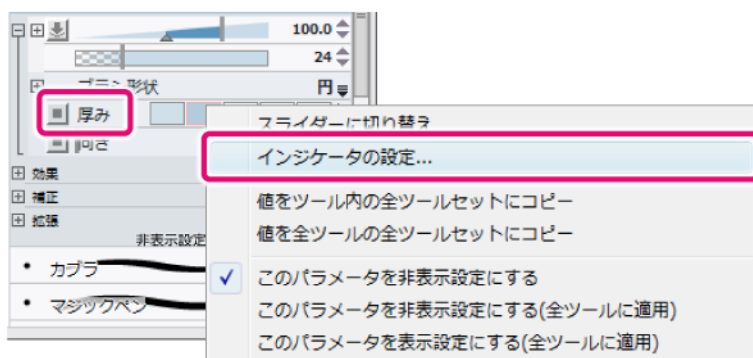
インジケータ表示時は、設定中の値が表示されません。インジケータ右横にある三角形のアイコンをクリックすると、現在設定中の値が表示されます。

## バーに値を登録する

インジケータの各バーの値を任意の値に変更し、登録できます。よく使用する値を登録すると便利です。

### 1 登録画面を表示する

インジケータ上で右クリックして表示されたメニューから「インジケータの設定」を選択します。



### 2 インジケータの値を登録する

「インジケータの設定」ダイアログが表示されたら、各バーの値を登録します。



- ① インジケータの各バーの値を入力する欄に、値を入力します。入力欄右横にある三角形のアイコンをクリックすると、スライダーで値を設定できます。
- ② [OK] をクリックすると、入力した値が登録されます。



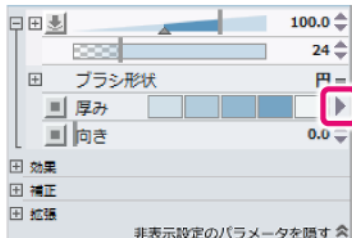
「インジケータの設定」ダイアログの設定をする場合、必ず、左ほど小さい値、右ほど大きい値にしてください。

## スライダーで設定する

インジケータ右横にある三角形のアイコンをクリックすると、スライダーが表示されます。インジケータでは設定できない細かい値を設定したい場合に便利です。

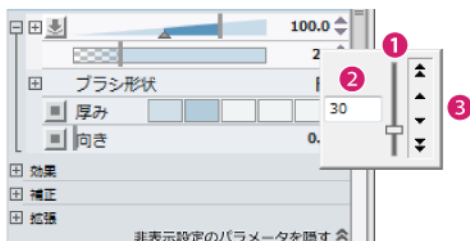
### 1 スライダーを表示する

インジケータ右横にある三角形のアイコンをクリックし、スライダーを表示します。



### 2 スライダーで設定する

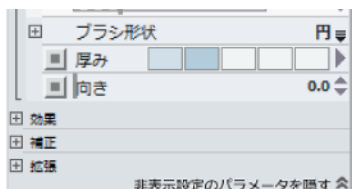
スライダーが表示されたら、次の方法で値を設定します。



- ① スライダーを上下にドラッグします。上にドラッグするほど値が大きくなり、下にドラッグするほど値が小さくなります。
- ② 数値が入力欄に表示されるので、確認します。
- ③ 細かい数値を調整したい場合は、スライダー右横にある三角形のアイコンをクリックします。

### 3 スライダーを閉じる

設定が終了したら、スライダー表示の外をクリックし、スライダーを閉じます。



スライダーの入力欄に値を入力しても、値を変更できます。

## スライダー表示に切り替える

インジケータはスライダー表示に切り替えて設定できます。インジケータ上で右クリックして表示されたメニューから、[スライダーに切り替え]を選択すると、スライダー表示に切り替わります。

スライダーを使用した設定方法については、『解説：パレットの操作』→『パレットの設定項目の操作』→『スライダー』を参照してください。



## チェックボックス

チェックボックスを設定する方法について説明します。



## チェックボックスのオン・オフを切り替える

設定項目の左横にある四角形のチェックボックスをクリックすると設定できます。クリックするごとにオンとオフを切り替えられます。項目の右端に [on]・[off] と表示され、現在の設定状況を確認できます。



## チェックボックスでスライダーを表示する

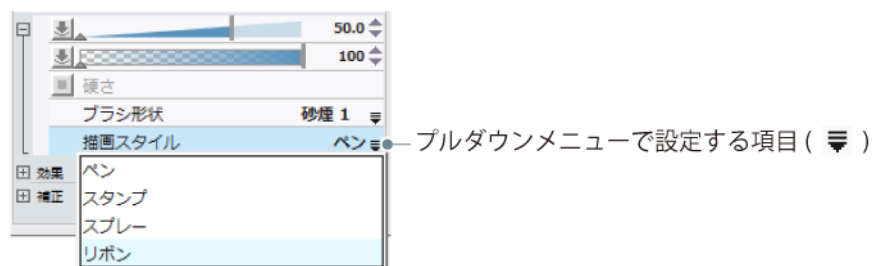
設定項目の左横にある四角形のチェックボックスをクリックしてオンに設定すると、スライダーまたはインジケータが表示される場合があります。スライダーの設定方法については『解説：パレットの操作』→『パレットの設定項目の操作』→『スライダー』または『インジケータ』を参照してください。



チェックボックス以外の部分をクリックすると、値が変更されます。

## ブルダウンメニュー

ブルダウンメニューから項目を選択して設定する方法について説明します。

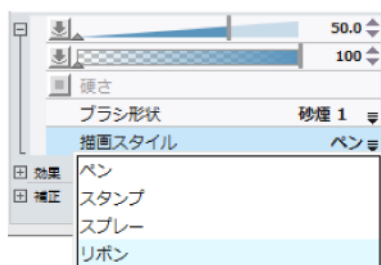


### 項目を選択する

ブルダウンメニューを表示して、項目を選択する方法について説明します。

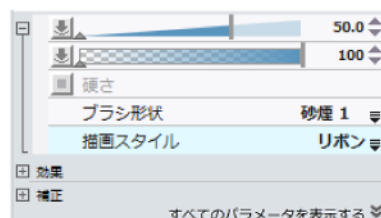
#### 1 ブルダウンを表示する

項目名をクリックし、表示されるリストから項目を選択します。



#### 2 設定が完了する

選択した項目が表示され、設定が完了します。



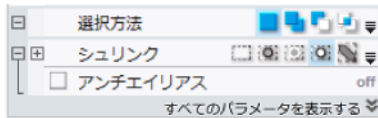
### アイコンボタン表示に切り替える

ブルダウンメニューで、各項目の左側にアイコンが表示されているものについては、アイコンボタン表示に切り替えられます。ブルダウンメニュー上で右クリックして表示されたメニューから、[アイコンボタン表示に切り替え]を選択すると、アイコンボタン表示に切り替わります。



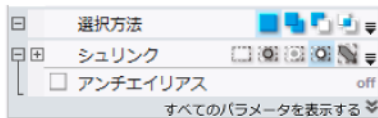
## アイコンボタン

アイコンボタンから項目を選択して設定する方法について説明します。



### 項目を選択する

選択する項目のアイコンボタンをクリックします。



### プルダウンメニューに切り替える

アイコンボタンは、プルダウンメニューに切り替えられます。アイコンボタン上で右クリックして表示されたメニューから、[ 項目名表示に切り替え ] を選択すると、項目名が表示され、プルダウンメニューに切り替わります。



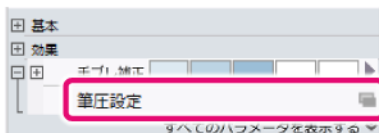
## ダイアログ表示

パレットからダイアログを表示して設定する方法について説明します。ダイアログで設定する項目には、右端に四角が二つ重なったアイコンが表示されています。



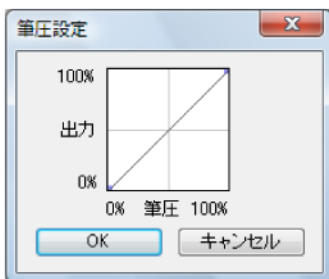
### 1 ダイアログを表示する

項目名をクリックします。



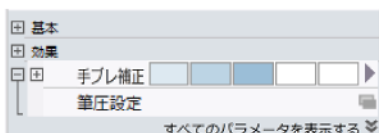
### 2 ダイアログを設定する

ダイアログが表示されたら、ダイアログの項目を設定して [OK] をクリックします。



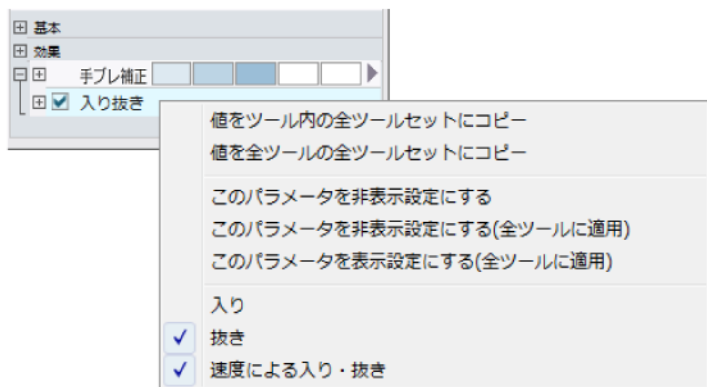
### 3 設定が完了する

ダイアログが閉じ、パレットに戻ったら設定は完了です。パレットに変化はありません。



## 右クリックメニュー

パレットの項目上で右クリックして表示されるメニューから、パレットを設定する方法について説明します。



## スライダーに切り替え / インジケータに切り替え

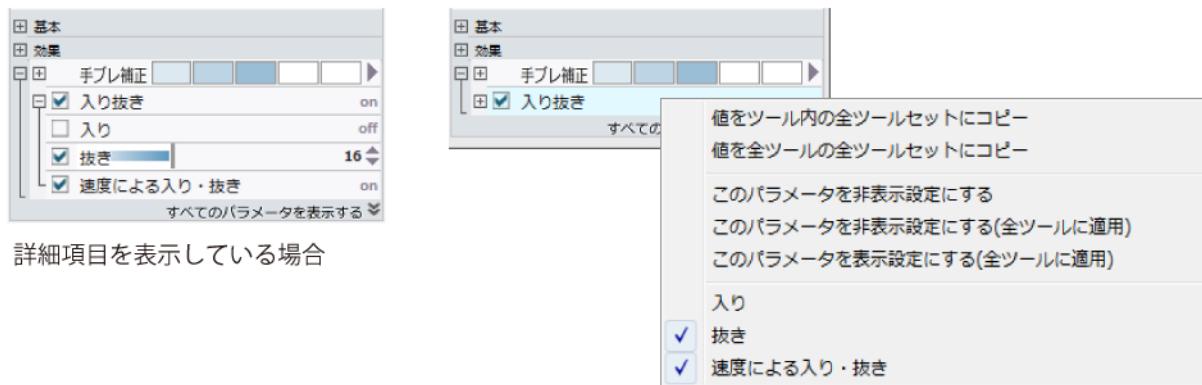
スライダーとインジケータの表示を切り替えられます。詳細は『解説：パレットの操作』→『パレットの設定項目の操作』→『[スライダー](#)』または『解説：パレットの操作』→『パレットの設定項目の操作』→『[インジケータ](#)』を参照してください。

## アイコン表示に切り替え / 項目名表示に切り替え

アイコン表示とプルダウンメニュー（項目名表示）の表示を切り替えられます。詳細は『解説：パレットの操作』→『パレットの設定項目の操作』→『[プルダウンメニュー](#)』または『解説：パレットの操作』→『パレットの設定項目の操作』→『[アイコンボタン](#)』を参照してください。

## 非表示の項目の設定

詳細を非表示にしている項目を右クリックすると、非表示にしている詳細な項目がメニューに表示され、設定できます。ただし、パレット上でグレー表示になっている項目や値を入力する項目は設定できません。



詳細項目を表示している場合

詳細項目を非表示にしている場合

## 値をツール内の全ツールセットにコピー

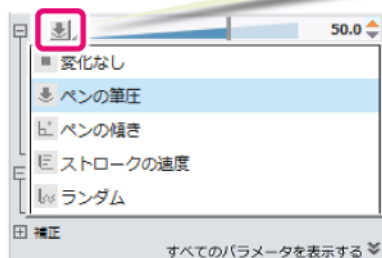
右クリックした項目の値を、選択中のツールに登録されているすべてのツールセットに適用します。ただし、該当する項目が設定できない場合は適用されません。

## 値を全ツールの全ツールセットにコピー

右クリックした項目の値を、すべてのツールに登録されているすべてのツールセットに適用します。ただし、該当する項目がない場合は適用されません。

## 影響元の設定

[ツールオプション] の項目名の左にアイコンボタンが表示されている場合があります。これは該当する項目に影響するタブレットの機能などを設定します。ボタンをクリックして表示されるメニューから、設定を変更できます。



ボタンをクリックすると、  
メニューが表示されます。



## パレットのリブ操作

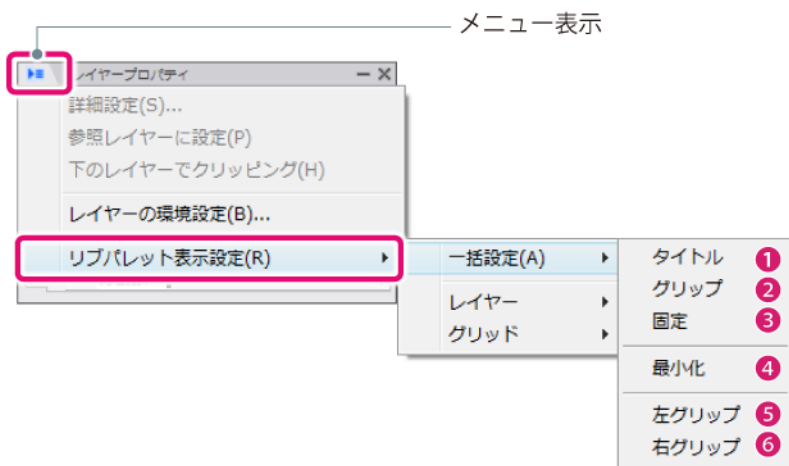
パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

### リブパレット表示設定

リブの表示を変更する方法について説明します。

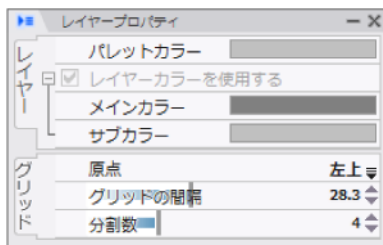
#### リブの表示方法を設定する

パレット内のリブの表示方法を一括で設定します。各パレットの [メニュー表示] で表示されるメニュー→[リブパレット表示設定] で表示方法をカスタマイズできます。すべてのリブの表示を一括で設定するには、[一括設定] を選択して表示方法を選択します。



#### ① タイトル

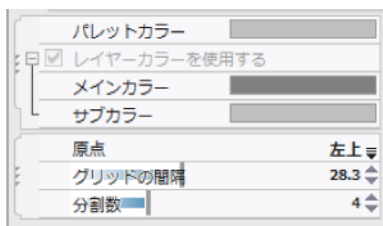
リブにタイトルを表示する設定です。



リブをタイトル表示にした場合、リブのサイズを変更できます。[環境設定] ダイアログの [パレット・ドック] の [リブのサイズ] で設定します。[環境設定] ダイアログは、[ファイル] メニュー→[環境設定] の順に選択すると表示できます。[環境設定] ダイアログについては、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『パレット・ドック』を参照してください。

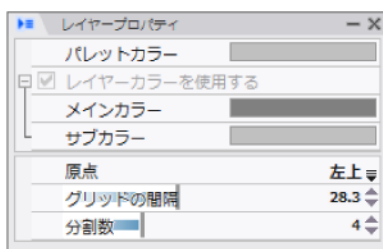
## ② グリップ

リブにタイトルを表示しない設定です。タイトルを表示しない分、リブを省スペース化します。



## ③ 固定

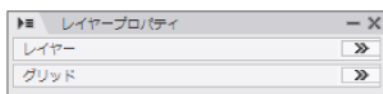
リブを表示しない設定です。リブ内の項目の表示位置が固定します。リブをタブ化している場合、設定が適用されません。



リブのタブ化表示については、『解説：パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『[リブをタブ化する](#)』を参照してください。

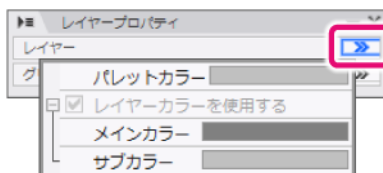
## ④ 最小化

リブを最小化し、タイトルだけ表示する設定です。



### リブ内の項目を設定する

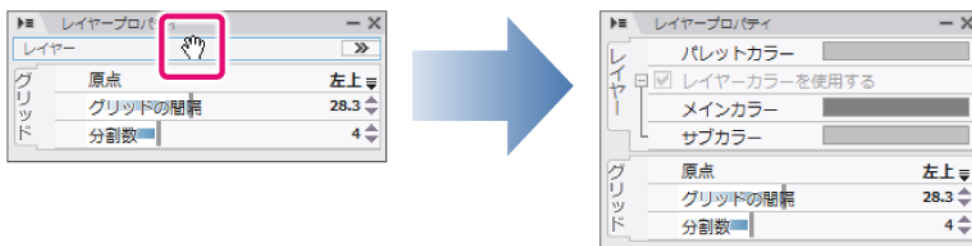
右端の [>>] アイコンをクリックすると、リブ内の項目が表示され、設定できます。



パレットによっては、右端に [>>] アイコンが表示されない場合があります。その場合は元の表示に戻して操作してください。

### リブの表示を元に戻す

最小化したリブをダブルクリックします。ダブルクリックしたリブだけ元に戻ります。すべてのリブを元に戻す場合は、リブごとにダブルクリックします。

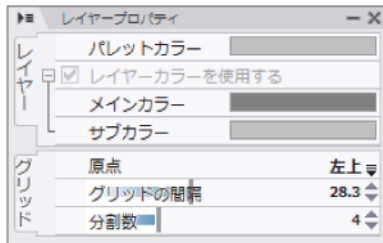




最小化したリブを右クリックして表示されるメニューからリブ名を選択し、[最小化]を選択してチェックマークをはずすと、元の表示に戻ります。

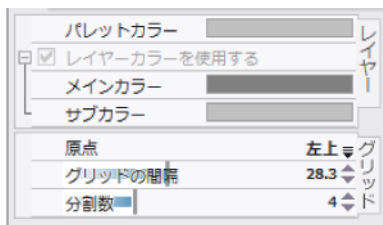
#### ⑤ 左グリッ

リブのタイトルまたはグリッを左側に表示します。



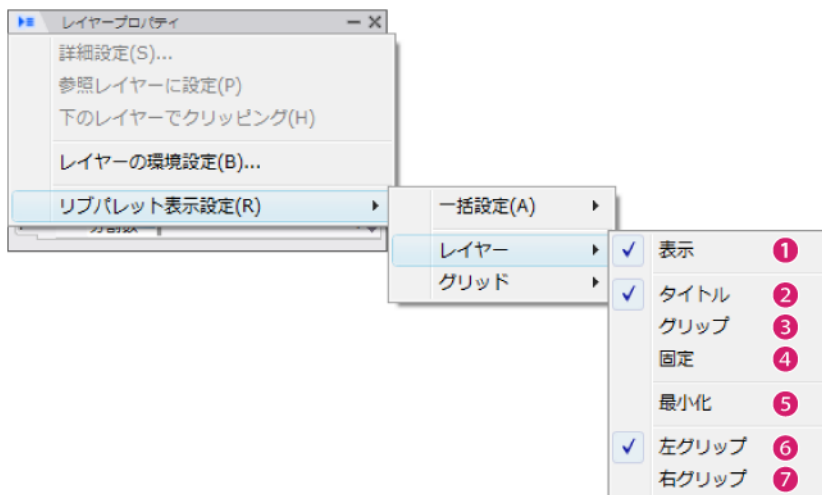
#### ⑥ 右グリッ

リブのタイトルまたはグリッを右側に表示します。



### リブごとに表示方法を設定する

リブごとの表示方法を設定します。各パレットの[メニュー表示]で表示されるメニュー→[リブパレット表示設定]で表示方法をカスタマイズできます。リブごとの表示を設定するには、設定したいリブ名を選択して表示方法を選択します。



リブのグリッを右クリックすると表示されるメニューからも、リブごとに表示方法を設定できます。



タブ化されたリブの場合は、メニュー上で重なったリブ名を併記しています。[リブパレット表示設定]では、タブ化されたリブをまとめて設定します。リブごとに表示を設定したい場合は、タブ化を解除してください。また、タブ化されたリブは、一部の表示設定ができない場合があります。

## ① 表示

クリックすると、選択したリブの表示・非表示を切り替えられます。チェックマークがついている場合はリブが表示されます。

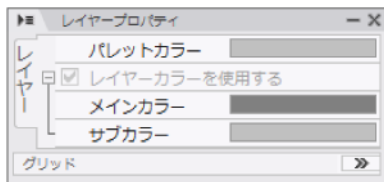


### !重要

〔ツールオプション〕では、ツールを切り替えても、非表示に設定した項目は表示されません。

## ② タイトル

リブにタイトルを表示する設定です。選択したリブがタブ化している場合は、タブ化したリブすべてに設定が適用されます。

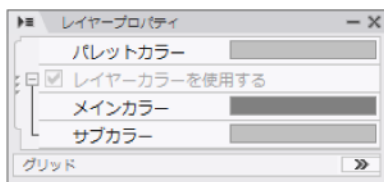


### メモ

リブをタイトル表示にした場合、リブのサイズを変更できます。〔環境設定〕ダイアログの〔パレット・ドック〕の〔リブのサイズ〕で設定します。〔環境設定〕ダイアログは、〔ファイル〕メニュー→〔環境設定〕の順に選択すると表示できます。〔環境設定〕ダイアログについては、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『パレット・ドック』を参照してください。

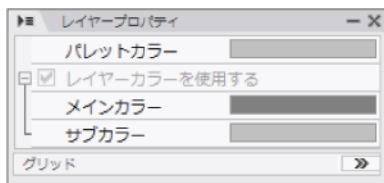
## ③ グリップ

リブにタイトルを表示しない設定です。タイトルを表示しない分、リブの横幅を省スペース化します。選択したリブがタブ化している場合は、タブ化したリブすべてに設定が適用されます。



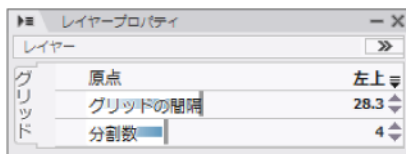
#### ④ 固定

リブを表示しない設定です。リブ内の項目の表示位置が固定します。



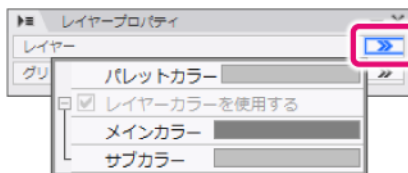
#### ⑤ 最小化

リブを最小化し、タイトルだけ表示する設定です。



#### リブ内の項目を設定する

右端の [>>] アイコンをクリックすると、リブ内の項目が表示され、設定できます。



パレットによっては、右端に [>>] アイコンが表示されない場合があります。その場合は元の表示に戻して操作してください。

#### リブの表示を元に戻す

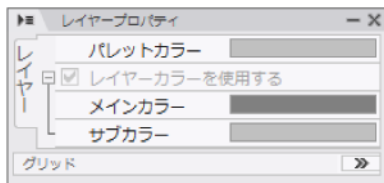
最小化したリブをダブルクリックします。



最小化したリブを右クリックして表示されるメニューからリブ名を選択し、[最小化]を選択してチェックマークをはずすと、元の表示に戻ります。

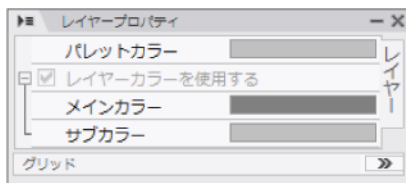
#### ⑥ 左グリップ

リブのタイトルまたはグリップを左側に表示します。



## ⑦ 右グリップ

リブのタイトルまたはグリップを右側に表示します。



リブのタイトルまたはグリップ・最小化したリブを右クリックすると、リブ名が表示されたメニューが表示されます。変更したいリブ名を選択すると、表示方法を設定できます。設定できる内容は [メニュー表示] ボタンで選択した場合と同様です。パレット内の 1 か所だけでも、タイトル表示かグリップ表示になっていれば、設定できます。

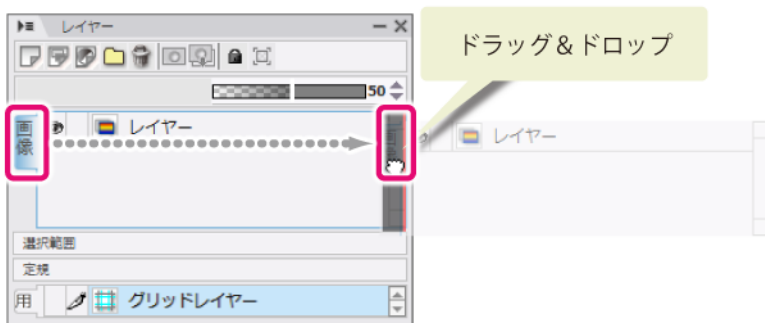
## ドラッグ&ドロップでグリップ位置を移動する

リブのグリップ位置を左右にドラッグ&ドロップすると、グリップ位置を移動できます。

ここでは、左側に表示されているグリップを右側に移動します。

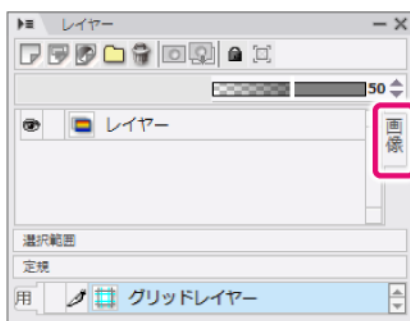
### 1 リブのグリップ位置を移動する

移動したいリブを選択します。グリップにマウスカーソルを合わせ、右端にドラッグ&ドロップします。移動先に赤い線が表示されたら、マウスのボタンを離します。



### 2 移動が完了する

リブのグリップが右側に表示されたら、グリップ位置の移動は完了です。



タブ化されたリブのグリップ位置を移動する場合、タブ化されたリブをまとめて移動します。リブごとの移動はできません。

## リブの表示順序を変更する

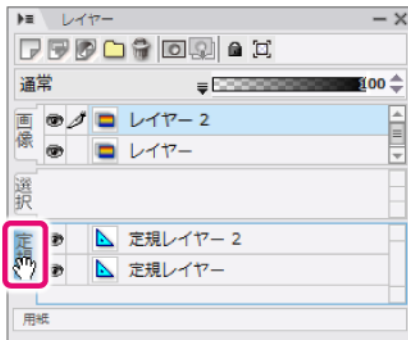
パレット内でリブの表示順序を変更する方法について説明します。



リブの表示順序を変更するには、タイトル表示またはグリップ表示にしておく必要があります。

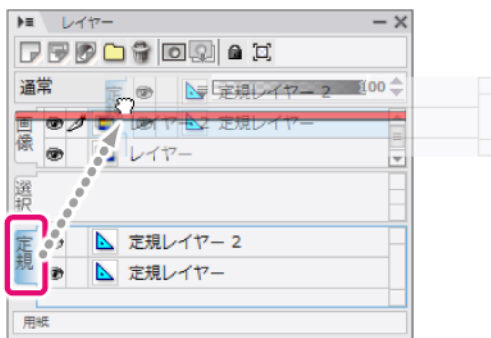
### 1 リブを選択する

移動したいリブのタイトルまたはグリップにマウスカーソルを合わせます。



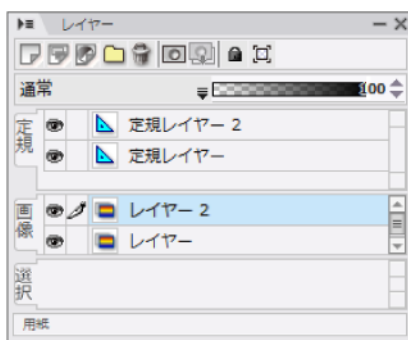
### 2 リブを移動する

リブを移動したい位置までドラッグ&ドロップします。移動先に赤い線が表示されたら、マウスのボタンを離します。



### 3 移動が完了する

リブの移動が完了します。



## リブをタブ化する

パレット内でリブをタブのように重ねて表示する方法について説明します。

### !重要

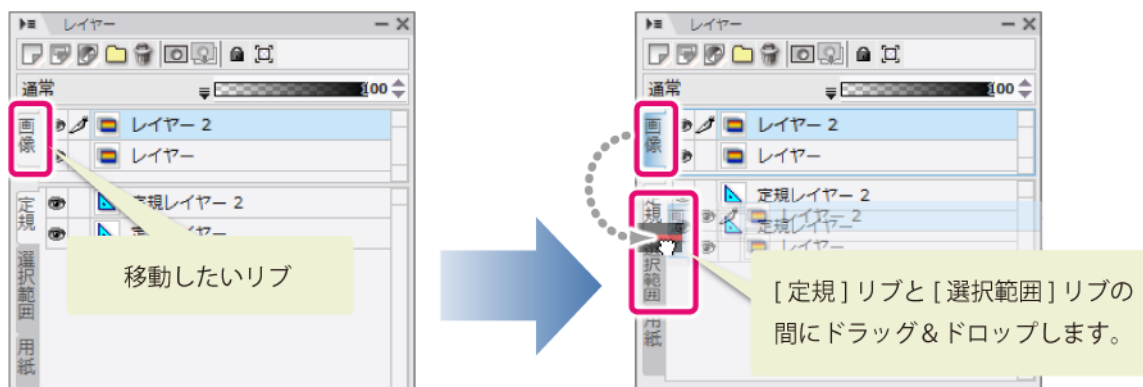
- リブをタブ化するには、タイトル表示またはグリップ表示にしておく必要があります。
- リブをタブ化すると、リブの表示方法で「固定化」に設定できなくなります。

## リブをタブ化する

リブをタブのように重ねて表示できます。この状態を「タブ化」といいます。

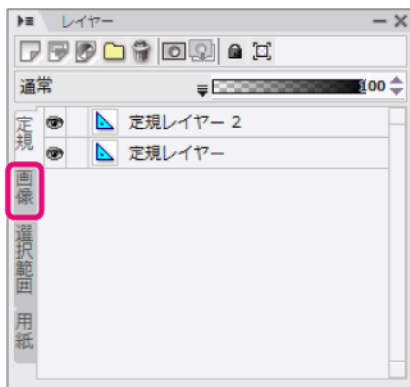
### 1 リブを移動する

移動したいリブのグリップにマウスカーソルを合わせ、タブ化したいリブにドラッグ&ドロップします。移動できる位置に赤い線が表示されます。移動したい位置を指定し、マウスのボタンを離します。



### 2 タブ化が完了する

タブ化したリブが指定した位置に表示されたら完了です。



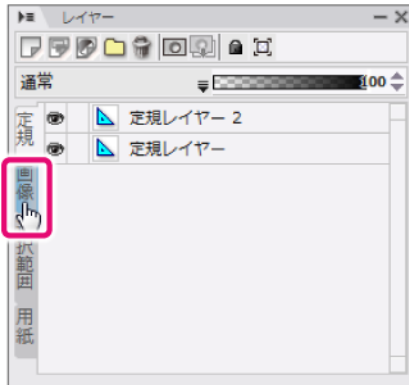


## タブ化したリブを設定する

タブ化すると、リブが重なって表示されます。下に重なったリブを設定する方法について説明します。

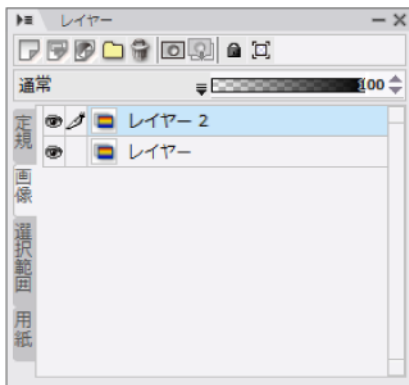
### 1 リブを選択する

設定したいリブの、タイトルまたはグリップをクリックします。



### 2 リブが切り替わる

パレットの表示が選択したリブの設定項目に切り替わり、設定できる状態になります。

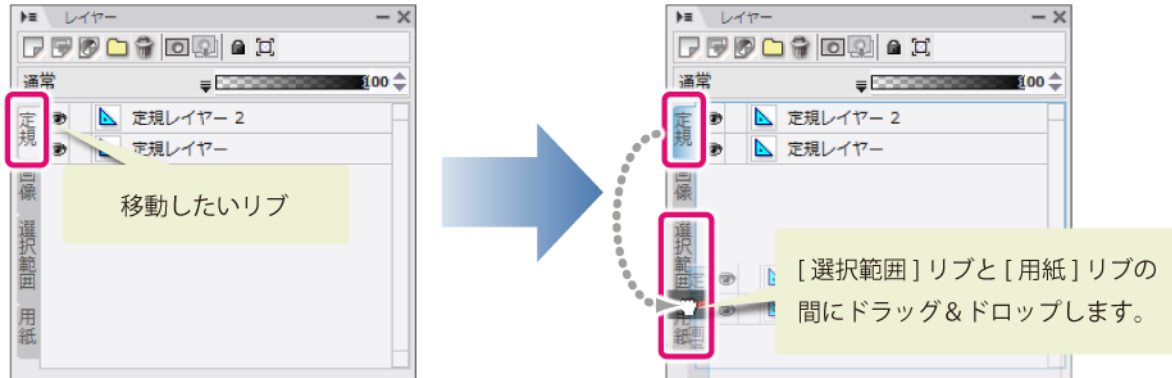


## タブ化したリブを移動する

タブ化したリブの表示順序は、ドラッグ&ドロップで移動できます。

### 1 リブを移動する

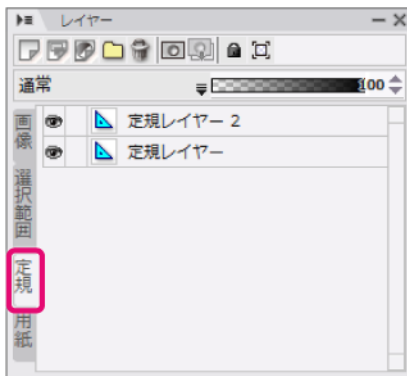
移動したいリブのグリップにマウスカーソルを合わせ、移動したい位置にドラッグ&ドロップします。移動できる位置に赤い線が表示されます。移動したい位置を指定し、マウスのボタンを離します。



リブの移動は、選択中のリブ以外でもドラッグ&ドロップで操作できます。

### 2 移動が完了する

リブが指定した位置に表示されたら、リブの移動は完了です。

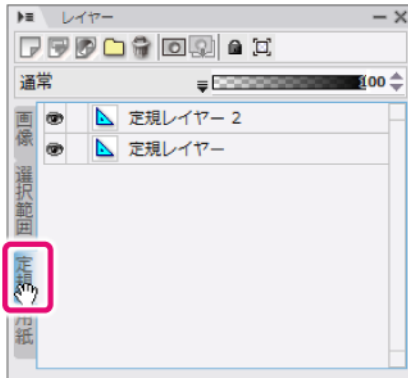


## リブのタブ化を解除する

リブのタブ化を解除します。

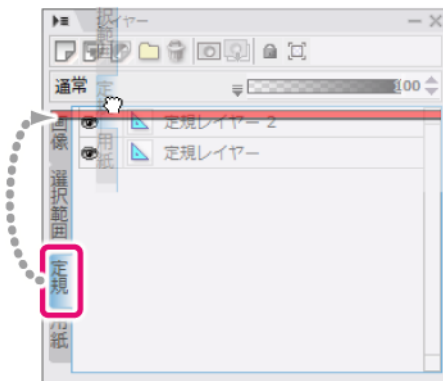
### 1 リブを選択する

タブ化を解除したいリブにマウスカーソルを合わせます。



### 2 リブを移動する

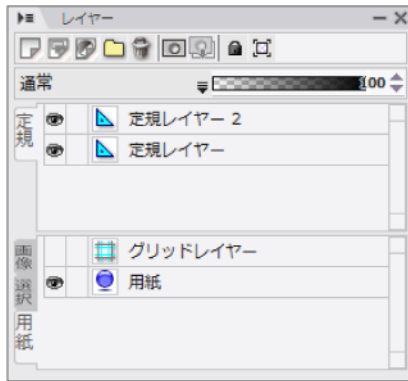
リブを表示したい位置にドラッグ&ドロップします。移動先に赤い線が表示されたら、マウスのボタンを離します。



リブのタブ化の解除は、選択中のリブ以外でもドラッグ&ドロップで操作できます。

### 3 タブ化の解除が完了する

リブのタブ化が解除され、通常の表示に戻ります。



## パレットのドック操作

ドックとはパレットを格納する領域のことです。ドックはメインウィンドウの左右に作成できます。

### パレットをドックに格納する

単独表示のパレットをドックに格納する方法について説明します。



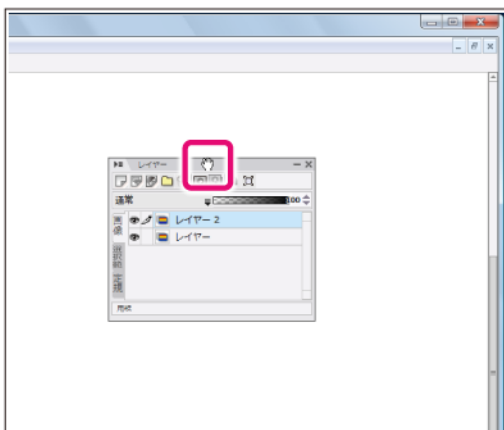
ツールバーからポップアップ表示したパレットは、ドックに格納できません。単独表示に切り替えてから、格納してください。

### ドックを新規作成する

左右にドックがない場合は、ドックを新しく作成します。

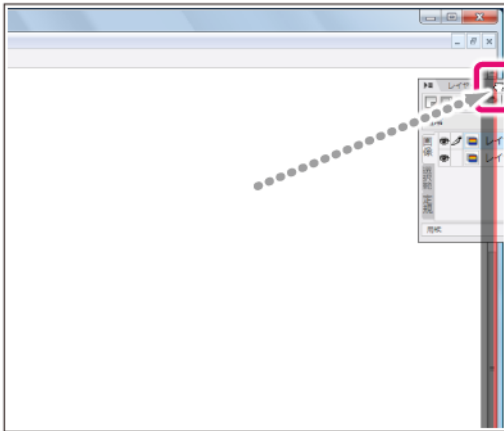
### 1 パレットを選択する

ドックに格納したいパレットのタイトルバーにマウスカーソルを合わせます。



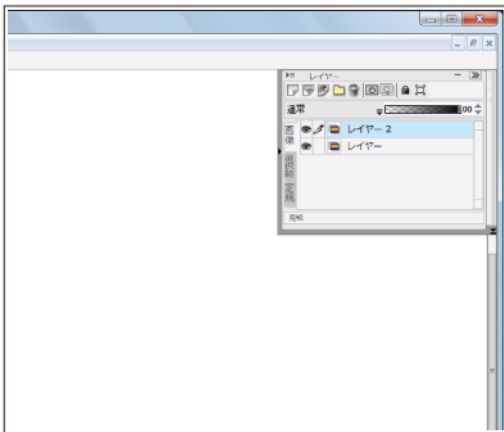
## 2 パレットを移動する

パレットをメインウィンドウの左右いずれかの端にドラッグ&ドロップします。赤い線が表示されたら、マウスのボタンを離します。



## 3 ドックの作成が完了する

ドックの作成が完了し、パレットが格納されます。

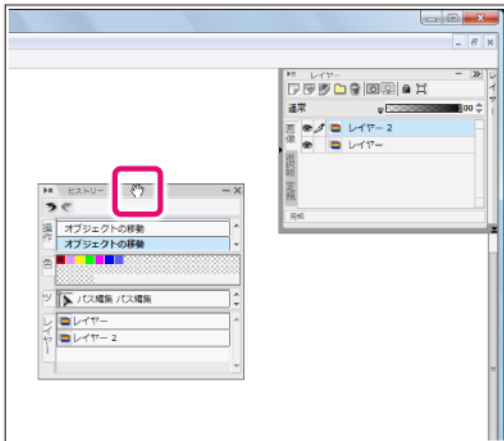


## ドックにパレットを格納する

ドックの好きな位置にパレットを格納します。

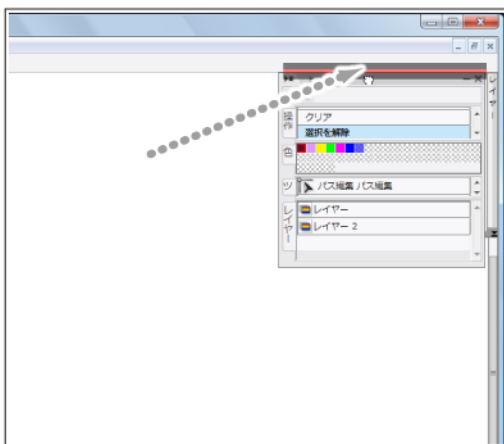
### 1 パレットを選択する

ドックに格納したいパレットのタイトルバーにマウスカースルを合わせます。



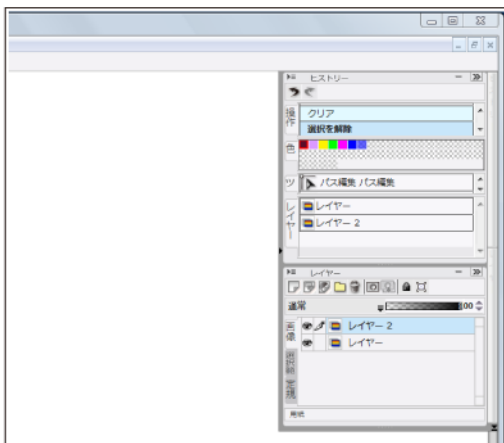
### 2 パレットを移動する

パレットをドックの移動したい場所にドラッグ&ドロップします。赤い線が表示されたら、マウスのボタンを離します。

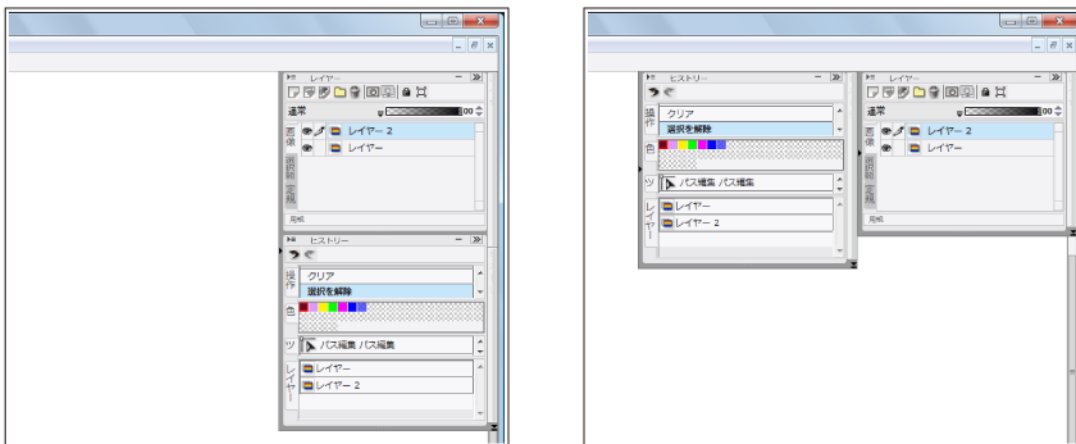


### 3 パレットの追加が完了する

パレットがドックに格納されます。



この例では上に追加していますが、パレットはドラッグ&ドロップする位置に応じて自由に格納できます。



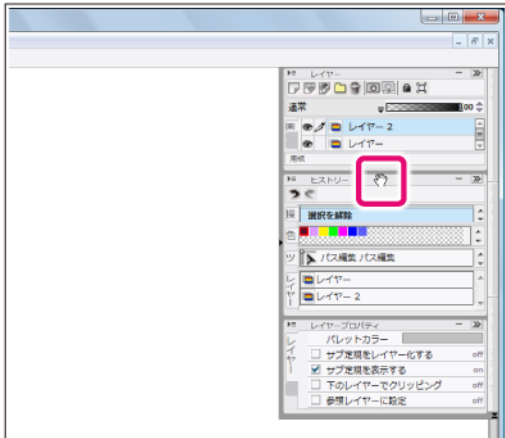
ドックより幅の広いパレットを追加で格納した場合、パレットの幅に合わせてドックの幅が変更されます。ドックの幅を変更したくない場合は、[ウィンドウ]メニュー→[ドック幅を固定]を設定すると、幅が固定されます。なお、パレットを横に配置した場合は、別のドックとして表示されるため、追加したパレットの幅に合わせて、ドックの幅が変更されます。

## ドックに格納したパレットを単独表示にする

ドックに格納したパレットを単独表示に切り替える方法を説明します。

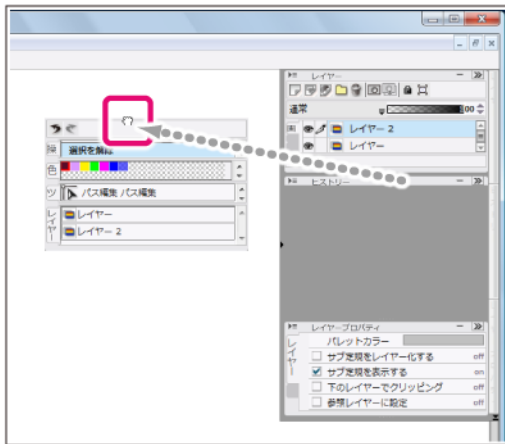
### 1 パレットを選択する

単独表示にしたいパレットのタイトルバーにマウスカーソルを合わせます。



## 2 パレットを移動する

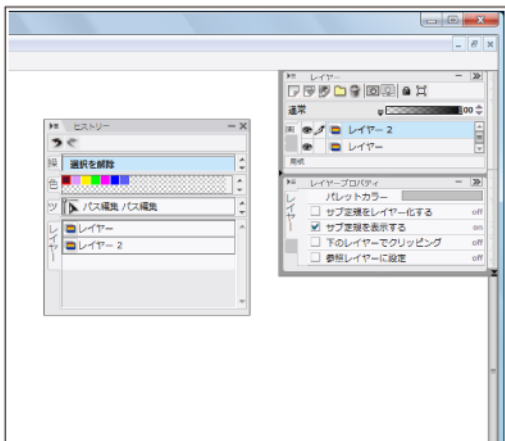
パレットをドックの外にドラッグ&ドロップします。



- 赤い線が表示されている場所でドロップすると、ドックに格納されたままになります。
- ドックの外であれば、メインウィンドウの内側または外側のどちらにドラッグ&ドロップしても、単独表示にできます。

## 3 単独表示に切り替わる

パレットが単独表示に切り替わります。





## ドック内のパレット表示を変更する

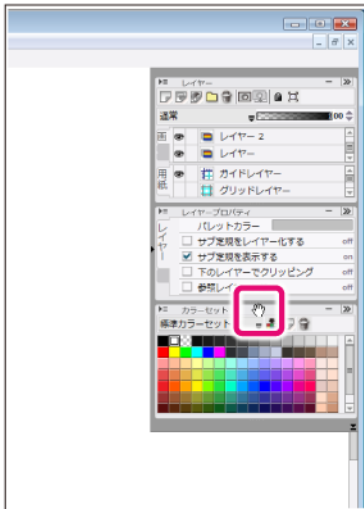
ドック内のパレットの表示を変更する方法について説明します。

### ドック内のパレットを移動する

ドック内のパレットを移動し、表示順序を入れ替えます。

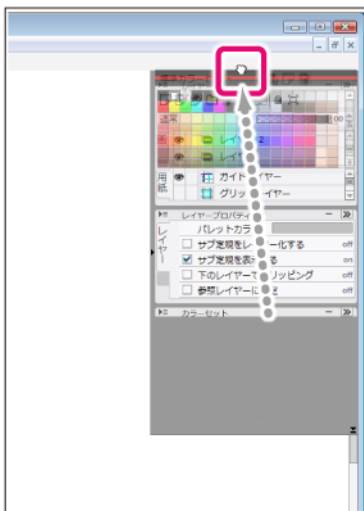
#### 1 パレットを選択する

移動したいパレットのタイトルバーにマウスカーソルを合わせます。



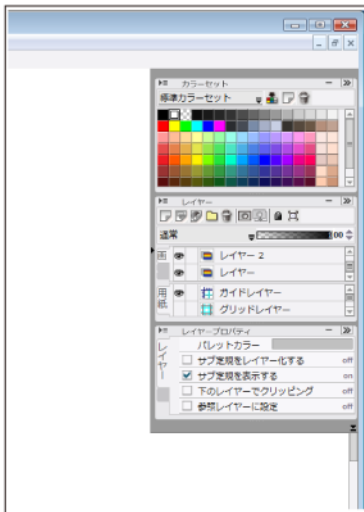
#### 2 パレットを移動する

パレットをドックの移動したい場所にドラッグ&ドロップします。赤い線が表示されたら、マウスのボタンを離します。

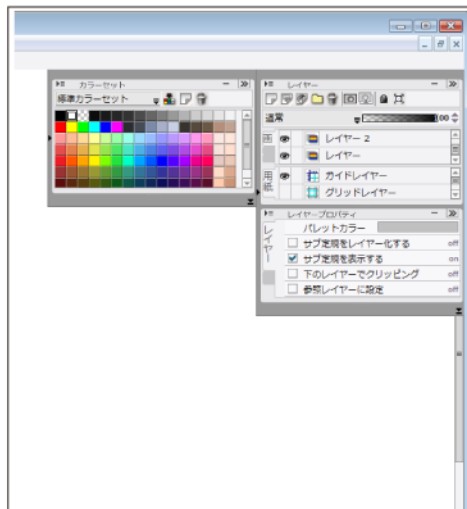
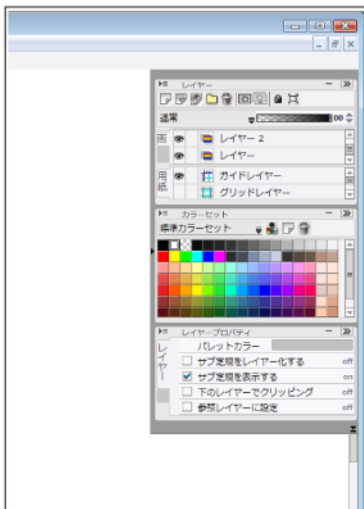


### 3 パレットの移動が完了する

パレットが移動し、表示順序が入れ替わります。



この例では上に追加していますが、パレットはドラッグ&ドロップする位置に応じて、自由に移動できます。

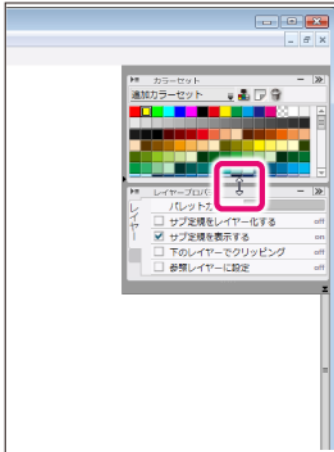


## ドック内のパレットの高さを変更する

ドック内に格納されているパレットの高さを変更します。

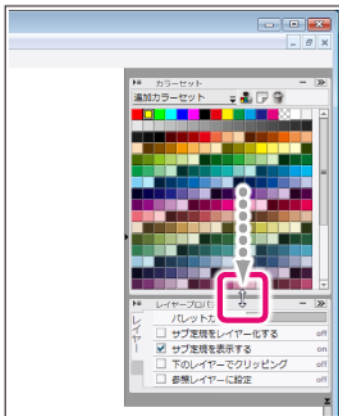
### 1 パレットを選択する

高さを変更したいパレットの下にマウスカースルを合わせます。



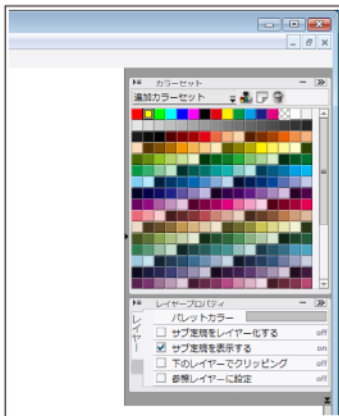
### 2 パレットの高さを変更する

パレットを上下いずれかにドラッグ&ドロップします。ここでは下にドラッグします。



### 3 パレットの高さの変更が完了する

ドラッグした位置までパレットの下が移動し、パレットの高さを変更されます。

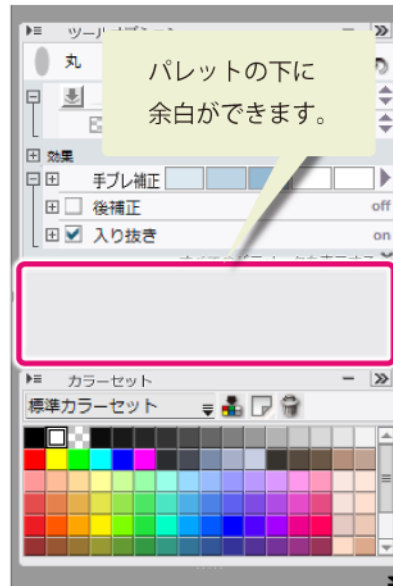
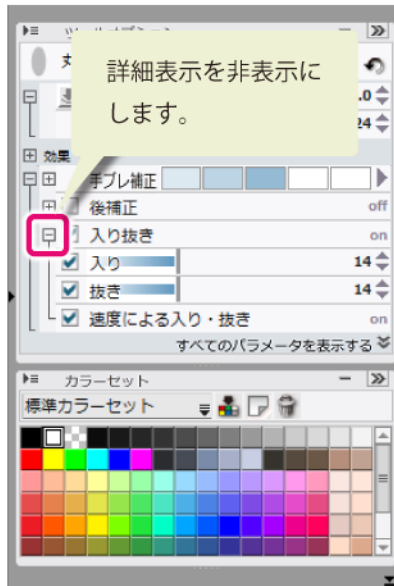


## ドック内のパレットの高さを自動調整する

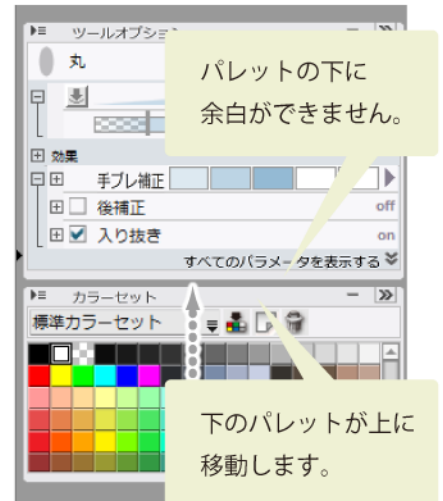
[環境設定] ダイアログの [パレット・ドック] → [操作時にパレットの高さを自動調整する] がオンの場合は、ドックに格納されているパレットの高さが変更されたときに、自動的にパレットの位置が調整されます。



[環境設定] ダイアログの設定方法については、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『パレット・ドック』を参照してください。



オフに設定した場合



オンに設定した場合

## ドック内のパレットの幅を変更する

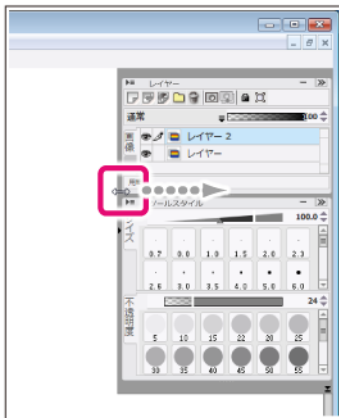
パレットの幅を変更するには、ドックの幅を変更します。



- パレットの幅を変更する場合、ドック全体の幅を変更するため、格納されているすべてのパレットの幅が変更されます。ドック内の特定のパレットだけを変更できません。
- ドック幅を固定するように設定している場合、パレットの幅は変更できません。ドックの幅を固定する設定について、詳しくは『メニュー』→『ウィンドウメニュー』→『[ドック幅を固定](#)』を参照してください。

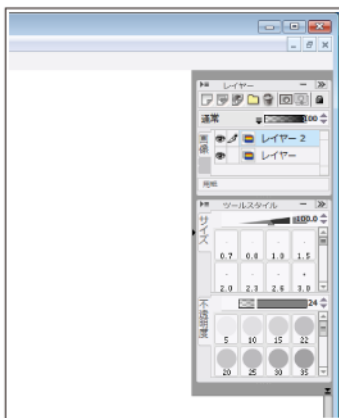
### 1 ドックの幅を変更する

ドックのキャンバス方向の端にマウスカーソルを合わせ、ドックを左右にいずれかにドラッグします。キャンバス方向にドラッグすると幅が広く、反対方向にドラッグすると幅が狭くなります。



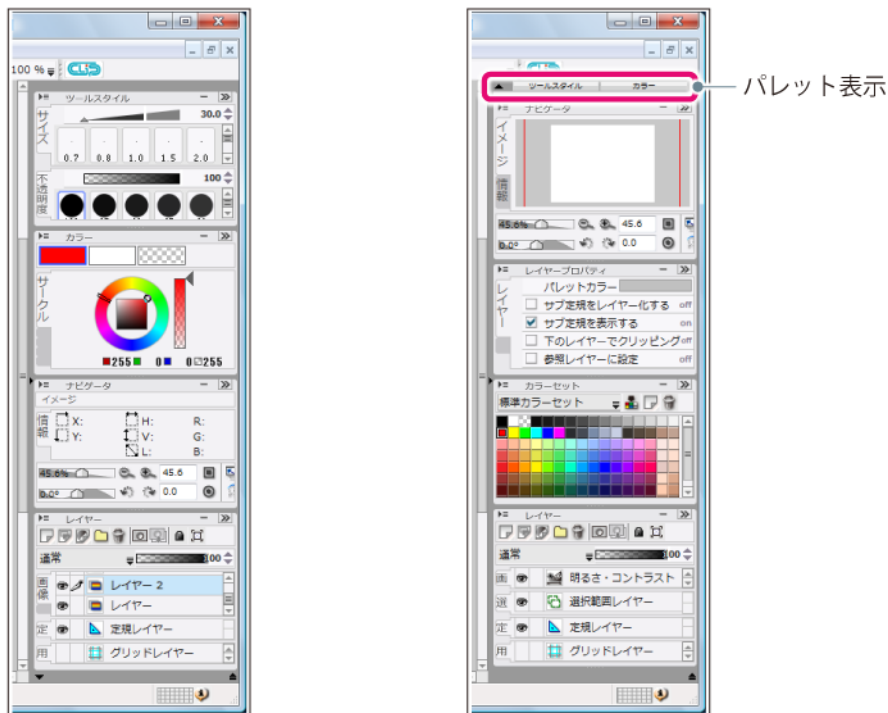
### 2 ドックの幅の変更が完了する

ドラッグした位置までドックの端が移動し、ドックの幅が変更されます。



## 非表示のパレットを選択して表示する

パレットがドックの範囲に収まらない場合、パレットが切れて表示されたり、非表示になったりします。すべて表示できないパレットは、ドックの上下にボタンとして表示されます。このボタンを「パレット表示」と言います。「パレット表示」にはパレット名が表示されており、上にある場合は該当するパレットの上端を、下にある場合は該当するパレットの下端を表示するよう、ドック内をスクロールします。



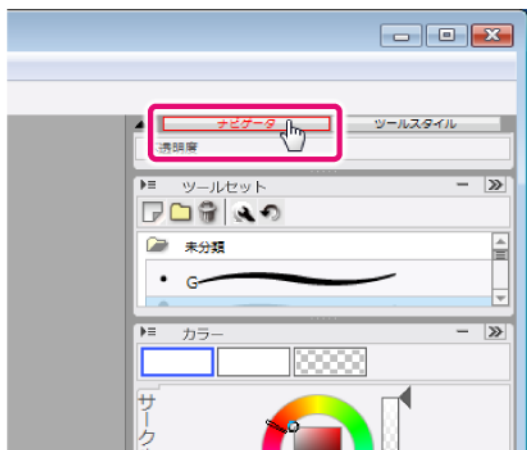
### !重要

「環境設定」ダイアログの「パレット・ドック」で「ドックの脇にボタンを表示する」チェックボックスをオンにすると、「パレット表示」は表示されません。ドックの脇にパレット名が書かれた「パレット選択表示」が表示されます。「環境設定」ダイアログは、「ファイル」メニュー→「環境設定」の順に選択すると表示できます。  
「環境設定」ダイアログについては、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『パレット・ドック』を参照してください。

ここでは、ドックに「ナビゲータ」パレット、「ツールスタイル」パレットの順に表示されていた部分が、非表示になった場合を例に説明します。

## 1 表示するパレットを選択する

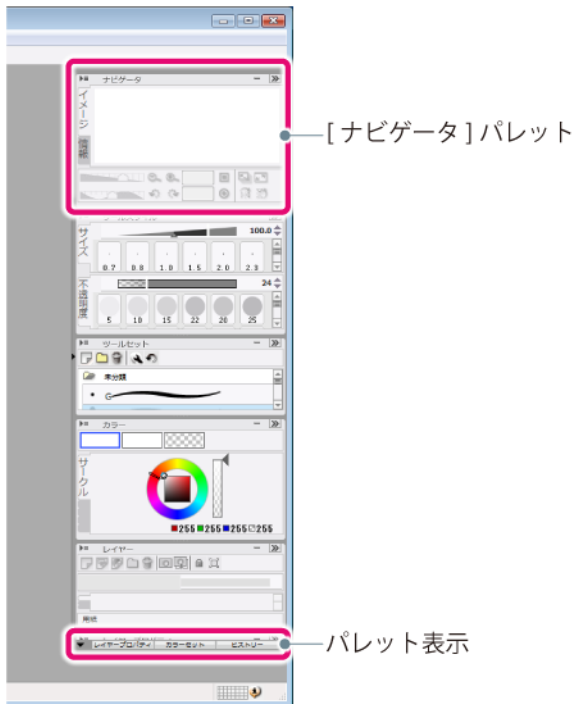
表示したいパレット名の「パレット表示」をクリックします。ここでは「ナビゲータ」をクリックします。



## 2 パレットの上端の表示が完了する

非表示になっていた [ナビゲータ] パレットが表示されます。

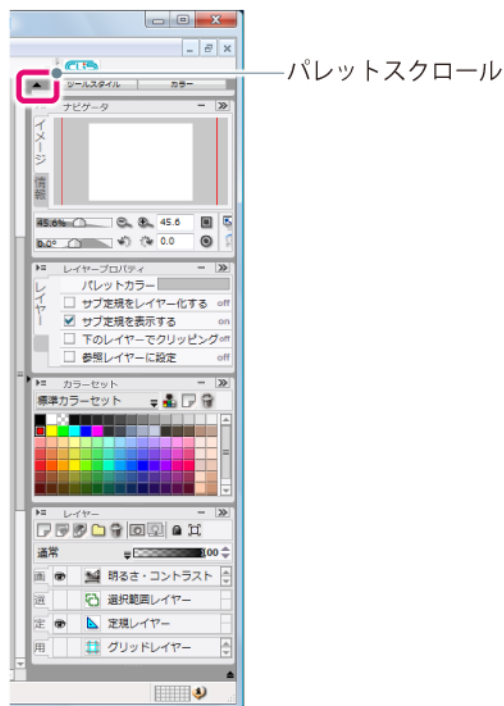
その分、ドックの下に表示している [レイヤープロパティ]・[カラーセット]・[ヒストリー] がの各パレットが非表示になり、下側に「レイヤープロパティ」・「カラーセット」・「ヒストリー」と書かれた [パレット表示] が表示されます。



下側の [パレット表示] をクリックすると、非表示になっていたパレットの下端が表示されます。

## 非表示のパレットを 1 つずつ表示する

パレットがドックの範囲に収まらない場合、パレットが切れて表示されたり、非表示になったりします。すべて表示できないパレットがある場合、ドックの上下にドック内をスクロールするボタン [パレットスクロール] が表示されます。[パレットスクロール] をクリックすると、パレットの端を 1 つずつ表示するようにドック内をスクロールします。上にある場合は該当するパレットの上端を、下にある場合は該当するパレットの下端を表示します。



一部のパレットが非表示の状態

### !重要

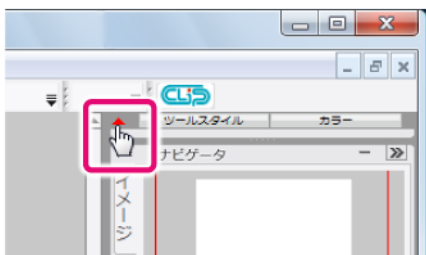
[環境設定] ダイアログの [パレット・ドック] で [ドックの脇にボタンを表示する] チェックボックスをオンにすると、[パレットスクロール] は表示されません。ドックの脇にパレット名が書かれた [パレット選択表示] が表示されます。[環境設定] ダイアログは、[ファイル] メニュー → [環境設定] の順に選択すると表示できます。

[環境設定] ダイアログについては、『環境設定』 → 『環境設定ダイアログ』 → 『パレット・ドック』を参照してください。

ここでは、ドックに [ツールスタイル] パレット、[カラー] パレットの順に表示されていた部分が、非表示になった場合を例に説明します。

## 1 スクロール表示する

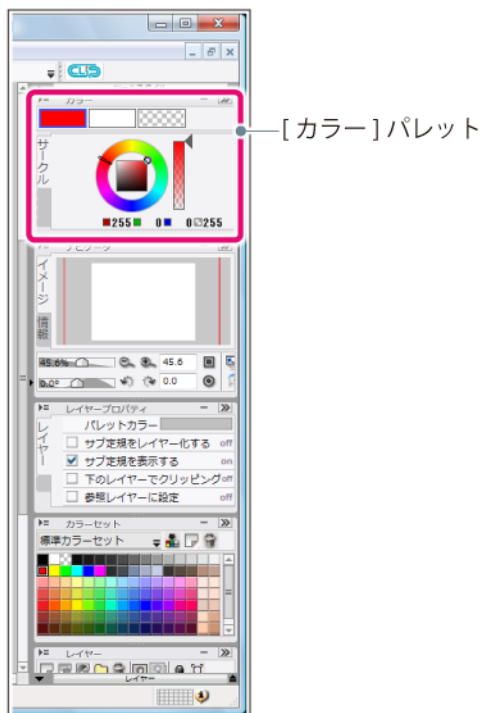
ドックの上に表示された [パレットスクロール] をクリックします。





## 2 パレットのスクロール表示が完了する

非表示になっていた [カラー] パレットが表示されます。



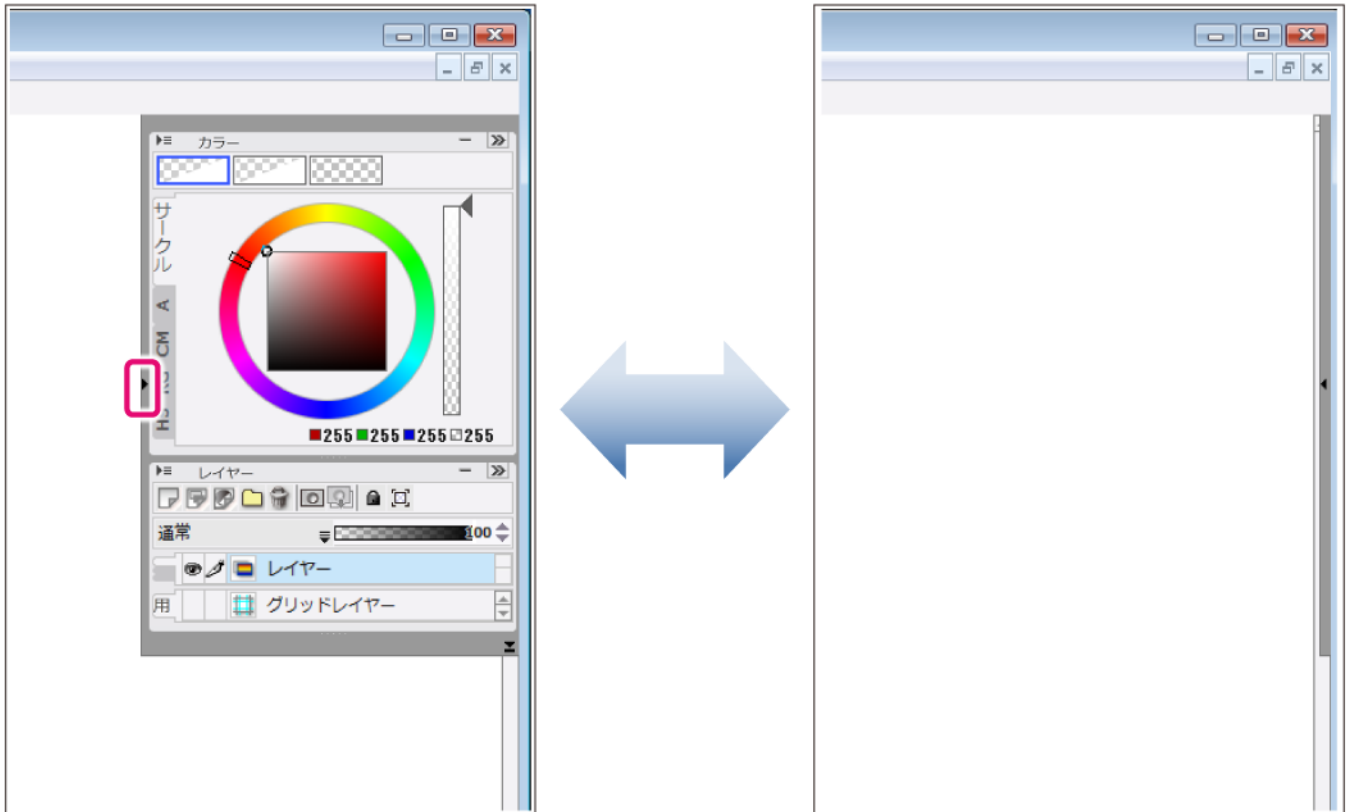
再度 [パレットスクロール] をクリックすると、その上の [ツールスタイル] パレットが表示されます。

## ドックの表示を切り替える

ドックの表示を切り替えて、ドックに格納されているパレットの表示を変更する方法について説明します。

### ドックの表示・非表示を切り替える

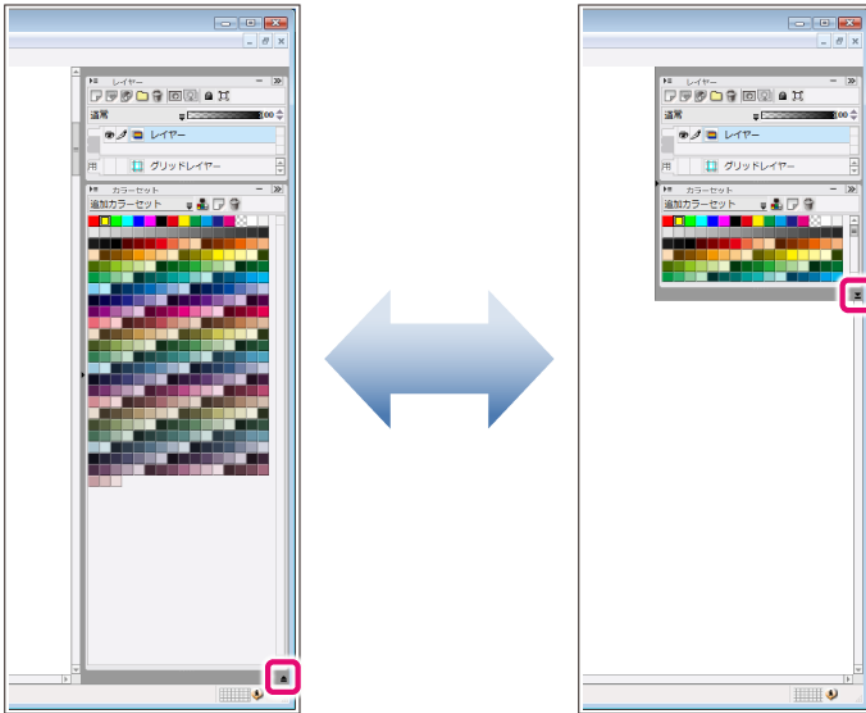
ドックの表示・非表示を切り替えると、ドックに格納されているパレットの表示・非表示を一括で切り替えられます。左右いずれかの [ ドックの表示・非表示 ] をクリックします。再度 [ ドックの表示・非表示 ] をクリックすると元に戻せます。



[ ドックの表示・非表示 ] のサイズは変更できます。[ 環境設定 ] ダイアログの [ パレット・ドック ] の [ ドックの表示・非表示ボタンのサイズ ] で設定します。[ 環境設定 ] ダイアログは、[ ファイル ] メニュー → [ 環境設定 ] の順に選択すると表示できます。[ 環境設定 ] ダイアログについては、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『パレット・ドック』を参照してください。

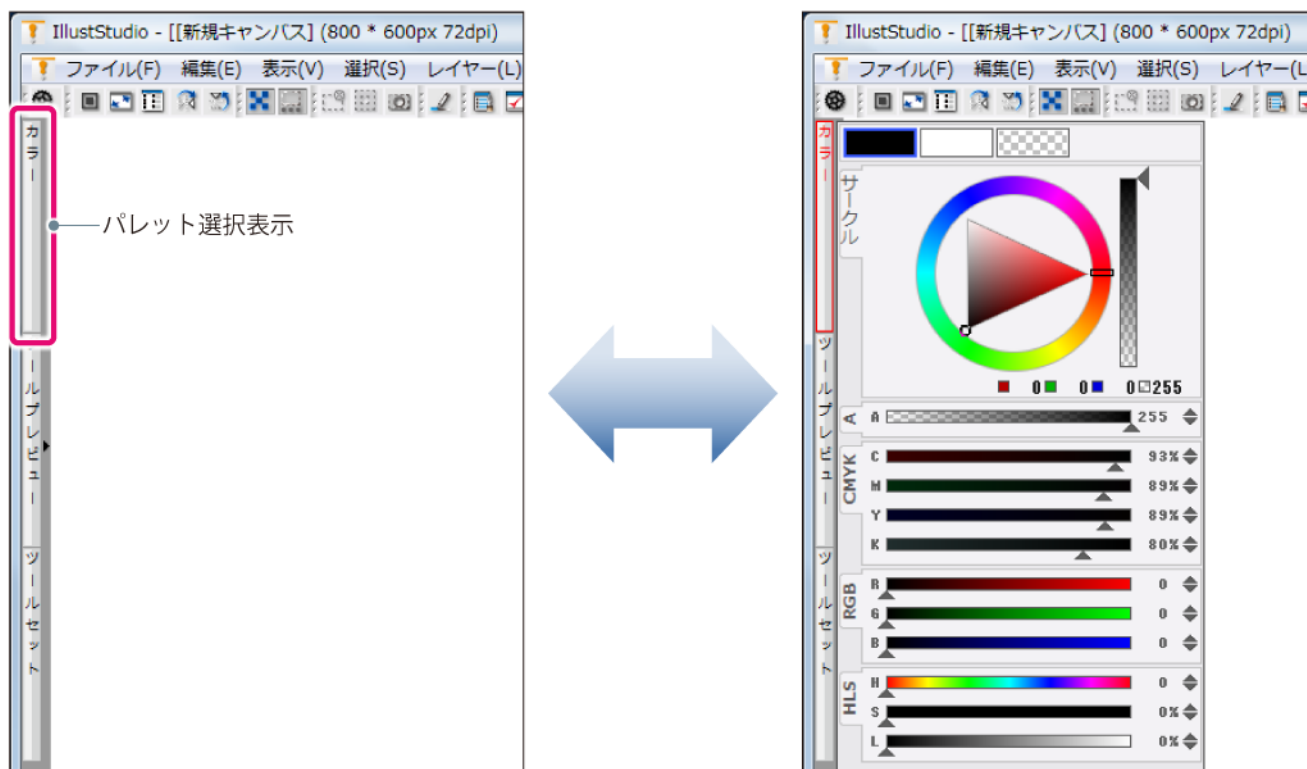
## ドックをフィット表示にする

ドックの高さを、メインウィンドウの高さとドック内のパレットの高さのいずれかにフィットするよう切り替えられます。ドックの下にある [ドックのフィット] をクリックします。再度 [ドックのフィット] をクリックすると元に戻せます。



## 非表示のドックからパレットを表示する

非表示のドックからパレットを表示できます。ドックのフレームに表示されている[パレット選択表示]から、表示したいパレット名をクリックすると、パレットがポップアップ表示されます。再度パレット名をクリックすると、ポップアップ表示が解除されます。



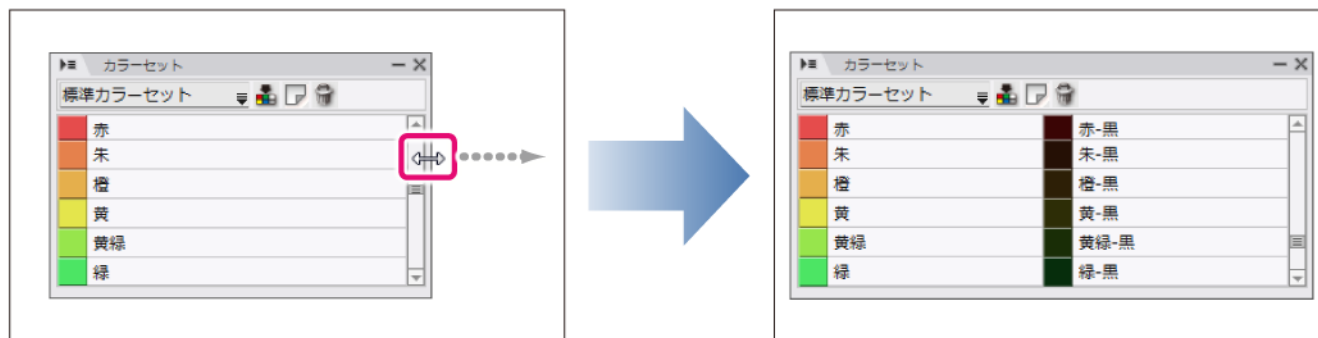
- [パレット選択表示]は、[環境設定]ダイアログの[パレット・ドック]で[ドックの脇にボタンを表示する]をオンにすると表示されます。[環境設定]ダイアログは、[ファイル]メニュー→[環境設定]の順に選択すると表示できます。詳しくは『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『パレット・ドック』を参照してください。
- [環境設定]ダイアログの[パレット・ドック]の[パレットのポップアップをキャンバスのクリックで解除する]をオンにすると、キャンバスをクリックすることでポップアップ表示を解除できます。[環境設定]ダイアログについては、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『パレット・ドック』を参照してください。

## パレットの形状変更

ここでは、単独表示の場合を例にして、パレットやリブのサイズを変更する方法について説明します。

### パレットのサイズを変更する

パレットによっては、サイズを変更して使用できます。原則どのパレットでも変更する方法は同様です。ただし、パレットによっては、変更後の形状が異なる場合があります。単純に項目のサイズが変更されるものもあれば、高さや幅に応じて、項目を振り分けるように変更されるものもあります。



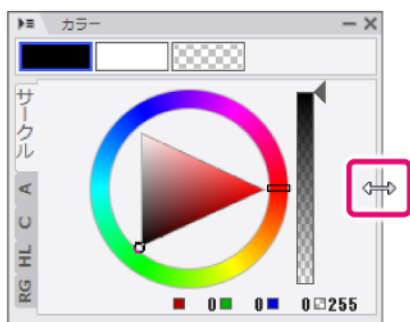
例：[ツールセット] パレットの場合、高さや幅に応じて項目が振り分けられます。

### パレットの幅を変更する

パレットの幅を変更します。

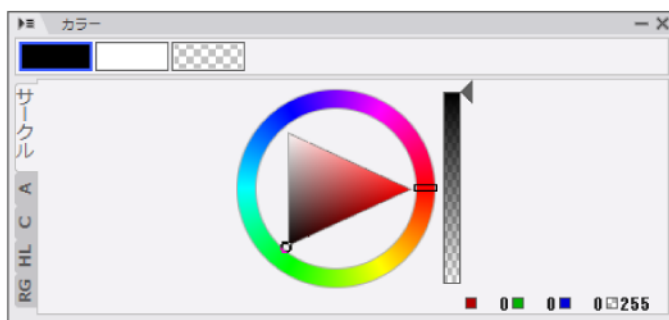
#### 1 パレットの幅を変更する

パレットの横端にマウスカーソルを合わせ、左右いずれかにドラッグします。パレットの内側にドラッグすると幅が狭く、パレットの外側にドラッグすると幅が広がります。



#### 2 パレットの幅の変更が完了する

ドラッグした位置までパレットの端が移動し、パレットの幅が変更されます。



外側にドラッグした場合



内側にドラッグした場合

## パレットの高さを変更する

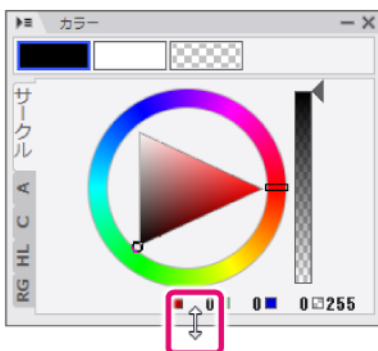
パレットの高さを変更します。



- パレットによっては、高さを変更できない場合があります。
- 複数のリブで構成されているパレットの高さを変更する場合、リブの仕様によって変更結果が変わります。リブの高さを調整したい場合は、『解説：パレットの操作』→『パレットの形状変更』→『[リブのサイズを変更する](#)』を参照してください。

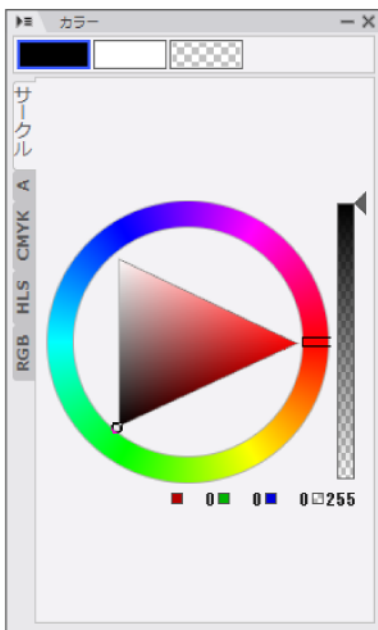
### 1 パレットの高さを変更する

パレットの上端または下端にマウスカースルを合わせ、上下いずれかにドラッグします。パレットの内側にドラッグすると高さが低く、パレットの外側にドラッグすると高さが高くなります。

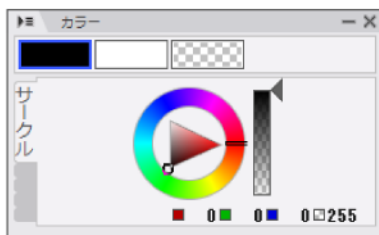


### 2 パレットの高さの変更が完了する

ドラッグした位置までパレットの端が移動し、パレットの高さを変更されます。



外側にドラッグした場合



内側にドラッグした場合



高さが変更できるパレットの場合、パレットの角にマウスカースルを合わせて斜めにドラッグすると、幅と高さをまとめて変更できます。

## リブのサイズを変更する

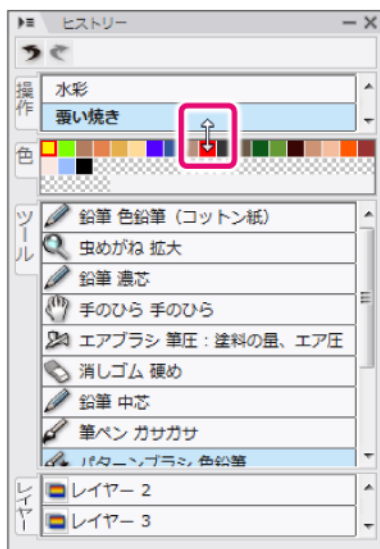
パレットによっては、リブごとに高さを変更できます。リブの高さを変更すると、同時にパレットの高さを変更されます。



リブによっては、高さが変更できない場合があります。

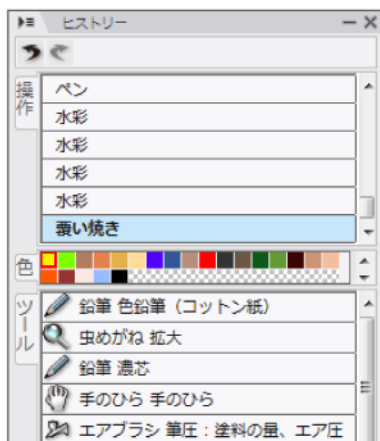
### 1 リブの高さを変更する

サイズを変更したいリブの下端にマウスカーソルを合わせ、上下いずれかにドラッグします。リブの内側にドラッグすると高さが低く、リブの外側にドラッグすると高さが高くなります。ここでは、リブの外側にドラッグしてみます。

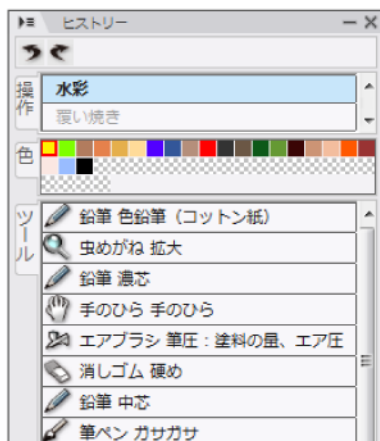


### 2 リブの高さの変更が完了する

ドラッグした位置までリブの下端が移動し、リブの高さを変更されます。



外側にドラッグした場合



内側にドラッグした場合

## ブラシ形状のプレビュー

下記操作を行ったときに、[キャンバス]ウィンドウ上にブラシ形状のプレビューを表示します。実際に描画される大きさ・形状を確認できます。

[ツールスタイル]パレット	[サイズ]にマウスカーソルを合わせたとき。
	[プリセット]にマウスカーソルを合わせたとき。
[ツールプレビュー]パレット	[ツールプレビュー]パレットにマウスカーソルを合わせたとき。
[ツールセット]パレットの [ツールオプション] または [ツールオプション]パレット	[基本]の[サイズ]にマウスカーソルを合わせたとき。
	[パターンブラシ]ツール選択時に、[基本]の[散布]にマウスカーソルを合わせたとき。
	[形状]の[厚み]にマウスカーソルを合わせたとき。
	[形状]の[向き]にマウスカーソルを合わせたとき。
	[線つまみ]ツール選択時に、[基本]の[効果範囲]にマウスカーソルを合わせたとき。



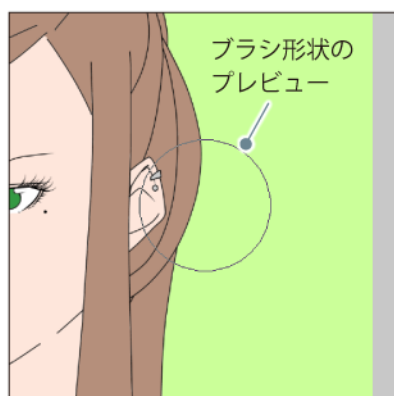
[サイズ]を調整中



[厚み]を調整中



[向き]を調整中



[散布]を調整中









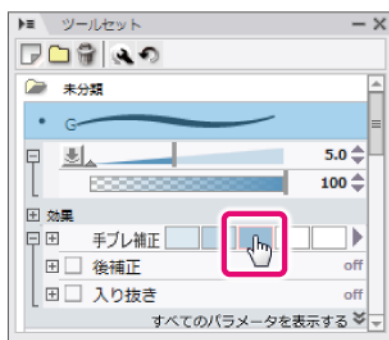
[効果範囲]を調整中



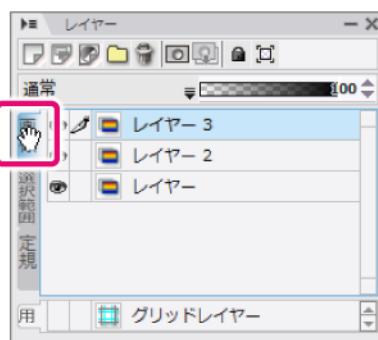
## マウスカースルの形状

パレット上でマウスカースルを動かしたときに、マウスカースルの形状が変わります。

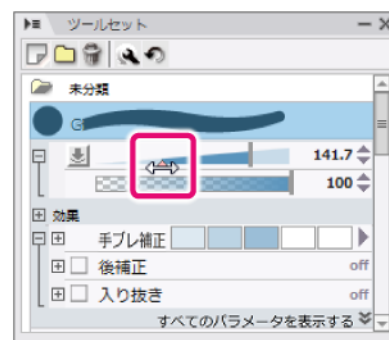
形状	内容	例
	ボタン、プルダウンメニューにマウスカースルを合わせると、この形状に変わります。また、クリックできるリブ（例：[ツール]パレットのリブ、重なっているリブ）のグリップも、この形状に変わります。	[ツールオプション]の[影響元]
	ドラッグで移動できる項目にマウスカースルを合わせると、この形状に変わります。	リブのグリップ
	スライダーの[最小値]にマウスカースルを合わせると、この形状に変わります。	[ツールオプション]の[ブラシサイズ]
	色を指定する項目にマウスカースルを合わせると、この形状に変わります。	[カラーパレット]の[サークル]リブ
	クリックやドラッグで形状を変更できる場合に、この形状に変わります。	[ツールプレビュー]パレット
	上記の項目以外の場合に、この形状に変わります。	-



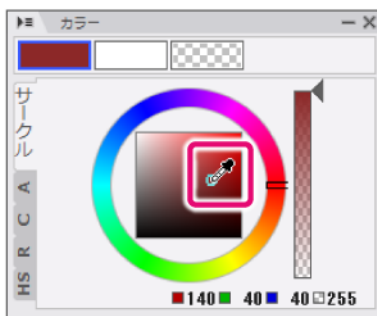
例：ボタン



例：リブのグリップ



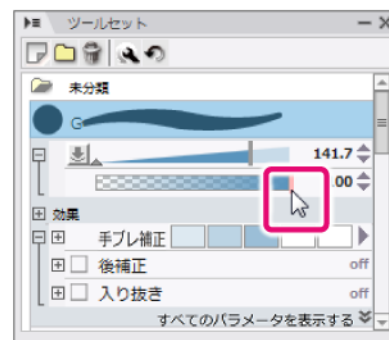
例：[ブラシサイズ]の最小値



例：[カラーサークル]



例：[ツールプレビュー]



例：その他の場合

# ツール系パレット

本章では、ツール系のパレットの機能について紹介します。

- ・[ツール]パレット
- ・[ツールセット]パレット
- ・[ツールプレビュー]パレット
- ・[ツールスタイル]パレット
- ・[ツールオプション]パレット

また、[ツール]パレットにある、描画系ツールの共通設定についても説明します。

## ツールパレット

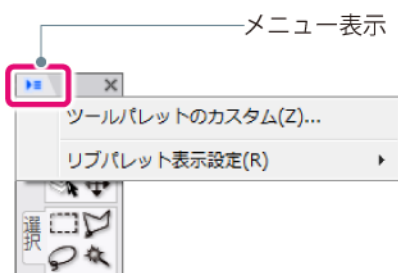
[パレット]メニュー→[ツール]を選択すると、表示されます。各種ツールがボタンになって並んでおり、ボタンをクリックすると、ツールを使用できます。



[ツール]パレットの各種ツールの機能については、『[ツール一覧](#)』を参照してください。

### ツールパレットのメニュー

[ツール]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると、表示されるメニューです。[ツール]パレットの表示方法を設定できます。



### ツールパレットのカスタム

[ツールパレットのカスタム]ダイアログを表示し、[ツール]パレットに登録する項目やリブをカスタマイズできます。詳しくは『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[カスタマイズ→ツールパレットのカスタム](#)』を参照してください。

### リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

詳しくは『解説：パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『[リブパレット表示設定](#)』を参照してください。

## ツールパレットのカスタム

[ツール] パレットに表示する項目や表示順序などを、ドラッグ操作で変更できます。

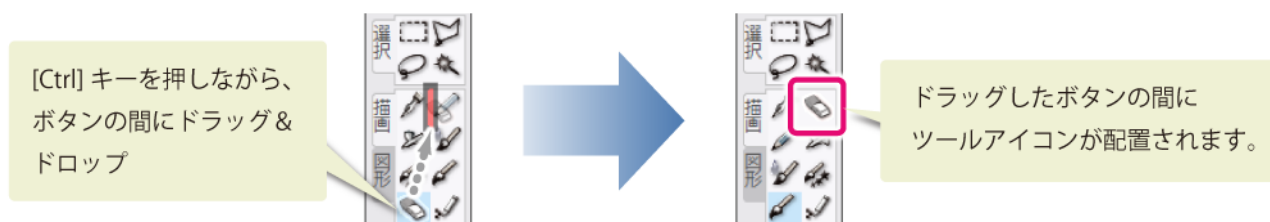
### レイアウトの変更

[Ctrl] キーを押しながらツールアイコンをドラッグ&ドロップすると、[ツール] パレットのレイアウトを変更できます。

レイアウトの変更方法は、下記の通りです。

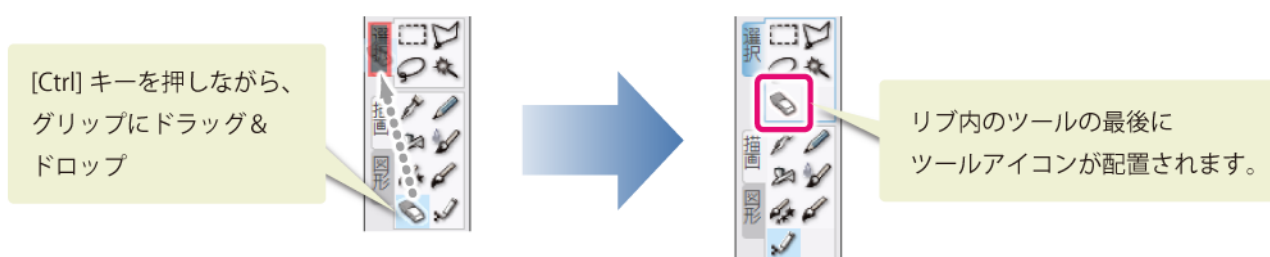
#### ボタンの間にドラッグ&ドロップした場合

[Ctrl] キーを押しながらツールを選択し、ボタンの間にドラッグ&ドロップすると、ボタンの間にツールが配置されます。



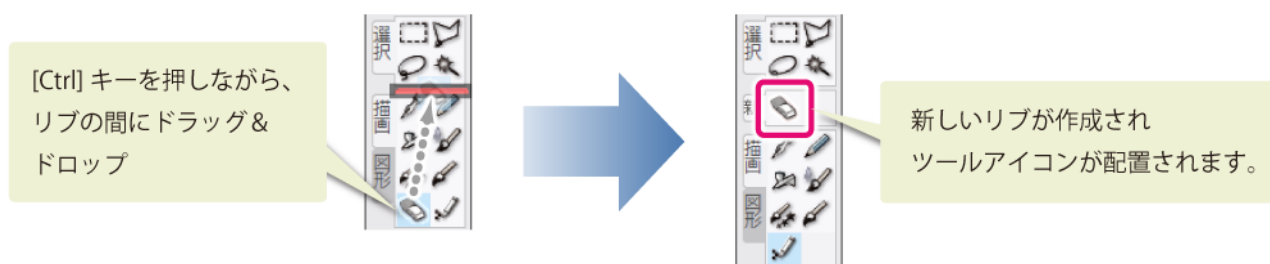
#### グリップにドラッグ&ドロップした場合

[Ctrl] キーを押しながらツールを選択し、グリップにドラッグ&ドロップすると、リブ内の一番後ろの位置にツールが配置されます。



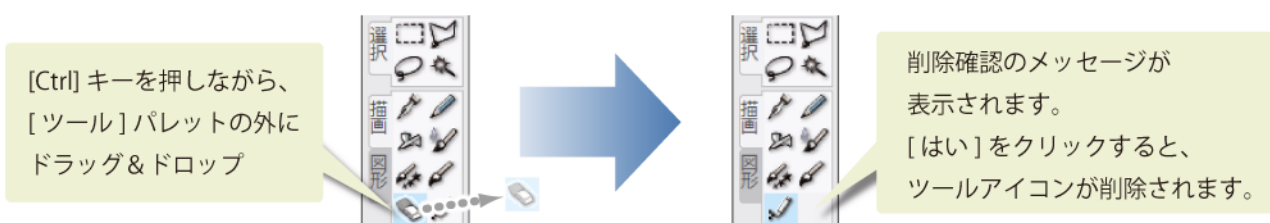
#### リブの間にドラッグ&ドロップした場合

[Ctrl] キーを押しながらツールを選択し、リブの間にドラッグ&ドロップすると、新しいリブが作成されツールが配置されます。



#### ツールパレットの外にドラッグ&ドロップした場合

[Ctrl] キーを押しながらツールを選択し、[ツール] パレットの外にドラッグ&ドロップすると、ツール削除を確認するメッセージが表示されます。[はい] をクリックすると、ツールが[ツール] パレットから削除されます。



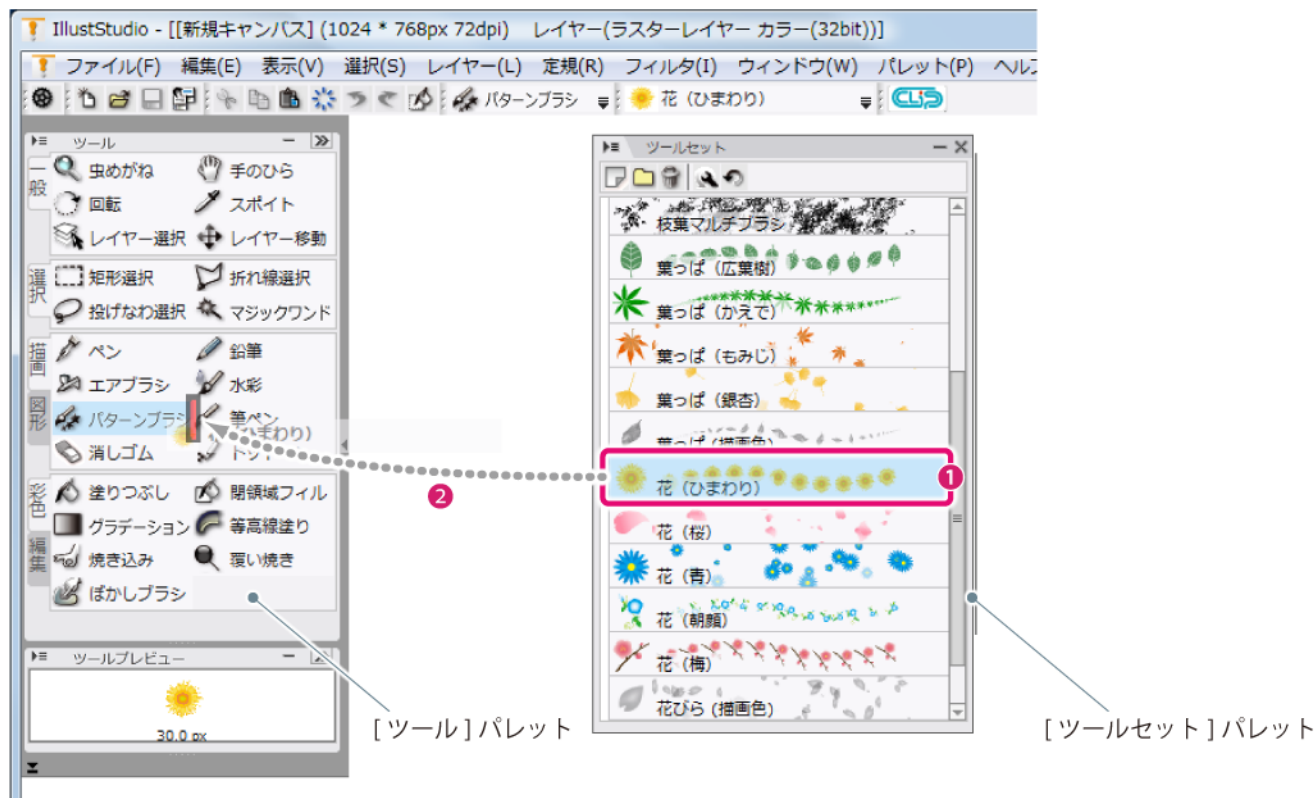
## ツールセットをツールパレットへ追加

[ツールセット] パレットの [ツールセット] を、[ツール] パレットへ追加できます。追加方法は次の通りです。

### 1 [ツールセット] パレットを開く

[ツールセット] パレットを開きます。

### 2 [ツールセット] を [ツール] パレットへドラッグ&ドロップする



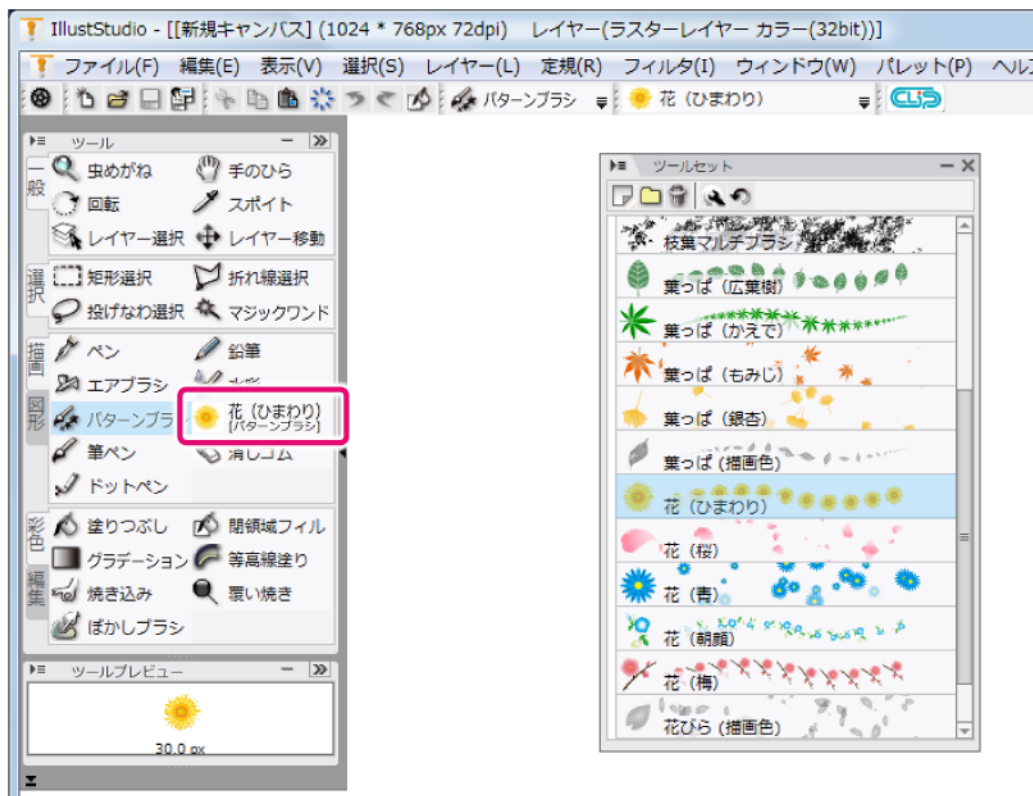
- ① [ツールセット] パレットで、[Ctrl] キーを押しながら [ツールセット] を選択します。
- ② 選択した [ツールセット] を、[ツール] パレットへドラッグ&ドロップします。



ドラッグ&ドロップする位置は、[ツール] パレットのレイアウトを変更する場合と同じです。詳細は『ツール系パレット』→『ツールパレット』→『ツールパレットのカスタム』→『レイアウトの変更』を参照してください。

### 3 [ツール] パレットへ [ツールセット] が追加される

選択した [ツールセット] が、[ツール] パレットへ追加されます。

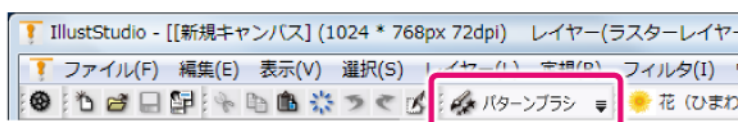


#### ツール一覧リスト・カレントツールセットからツールを追加

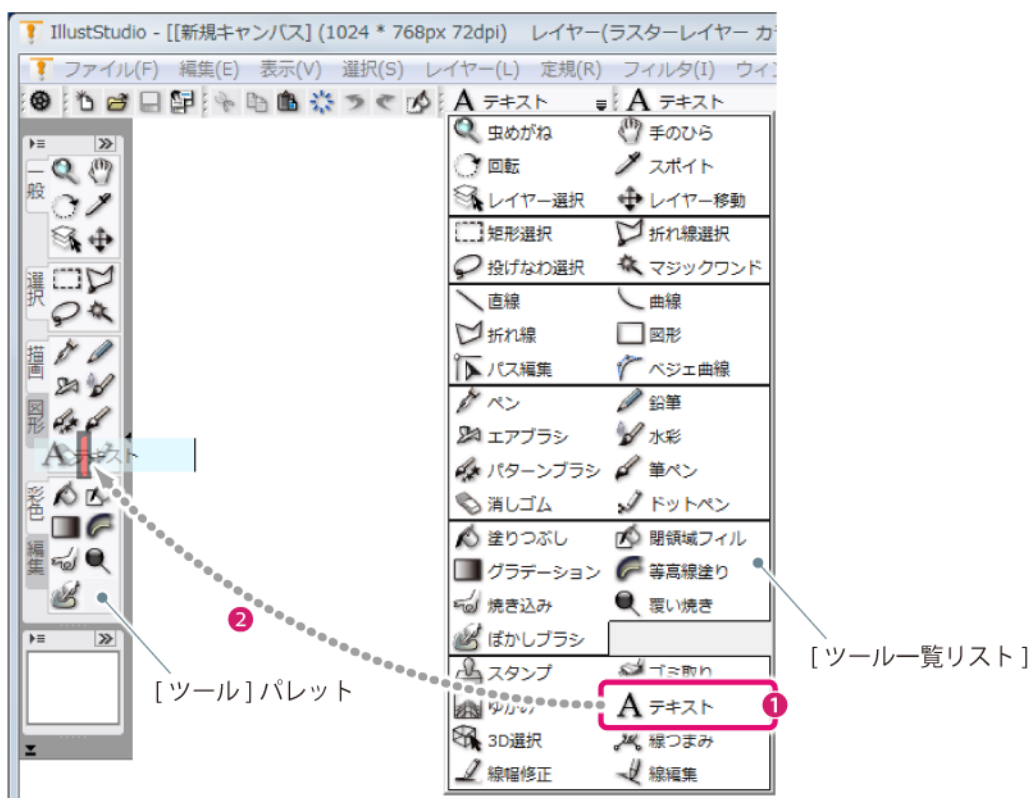
[ツールバー] の [ツール一覧リスト]・[カレントツールセット] から、[ツール] パレットへ [ツール] を追加できます。ここでは、[ツール一覧リスト] から [ツール] パレットへ、[ツール] を追加する方法を説明します。

#### 1 [ツール一覧リスト] を開く

[ツールバー] の [カレントツール] をクリックし、[ツール一覧リスト] を表示します。



## 2 [ツール] を [ツール] パレットヘドラッグ&ドロップする



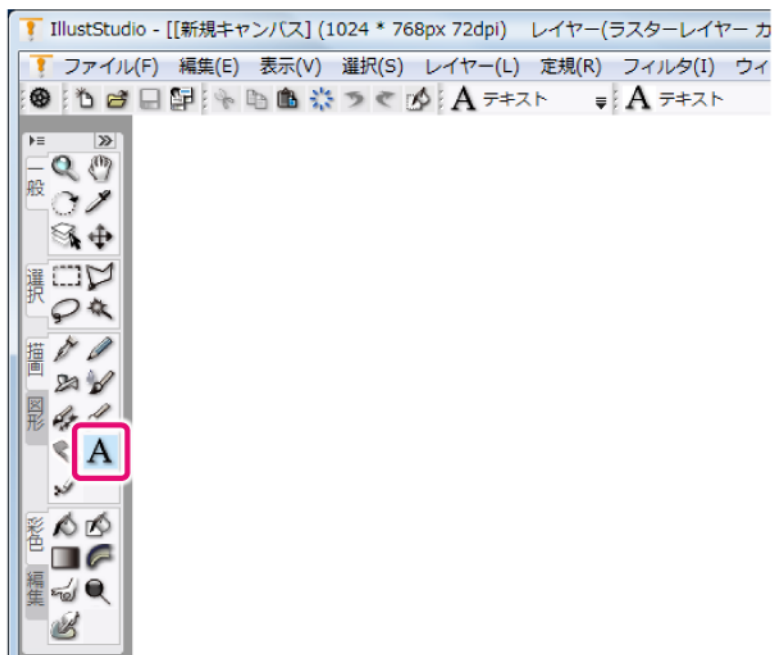
- ① [ツール一覧リスト] で、[Ctrl] キーを押しながらツールを選択します。
- ② 選択した [ツール] を、[ツール] パレットヘドラッグ&ドロップします。



ドラッグ&ドロップする位置は、[ツール] パレットのレイアウトを変更する場合と同じです。詳細は『ツール系パレット』→『ツールパレット』→『ツールパレットのカスタム』→『[レイアウトの変更](#)』を参照してください。

### 3 [ツール] パレットへ [ツール] が追加される

選択した [ツール] が、[ツール] パレットへ追加されます。



## ツールパレットの操作

[ツール] パレット特有の操作方法について説明します。

### アイコン表示時にツール名を確認して選択する

アイコン表示時に、ツール名を確認してから選択したい場合は、リブのグリップ部分をクリックします。リブに登録されているツールの一覧がアイコンと文字の両方で表示され、そこからツールを選択できます。

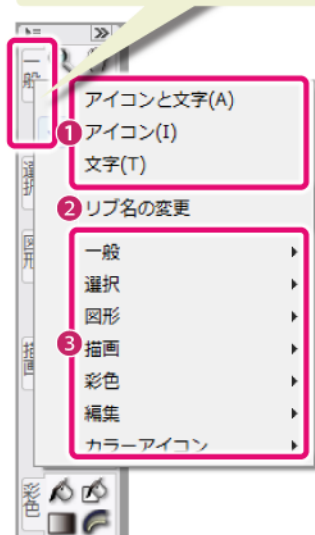




## リップのグリッパを右クリックすると表示されるメニュー

リップのグリッパを右クリックすると表示されるメニューから、リップの表示方法などを設定できます。

右クリックしてメニューを表示します。



### ① リップ表示

ツールの表示方法を設定します。表示方法は下記から選択します。

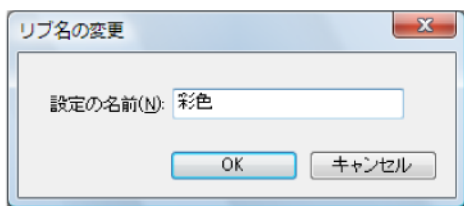
アイコンと文字	<p>リップ内の各ツールの表示が、アイコンと文字になります。</p> 
アイコン	<p>リップ内の各ツールの表示が、アイコンだけになります。</p> 
文字	<p>リップ内の各ツールの表示が、文字だけになります。</p> 

## ② リブ名の変更

[リブ名の変更] ダイアログを表示し、[リブ] で選択した項目名を変更します。

### リブ名の変更ダイアログ

[設定の名前] に新しい名前を入力し、[OK] をクリックすると、[リブ] で選択した項目名が変更されます。



## ③ リブパレット表示設定

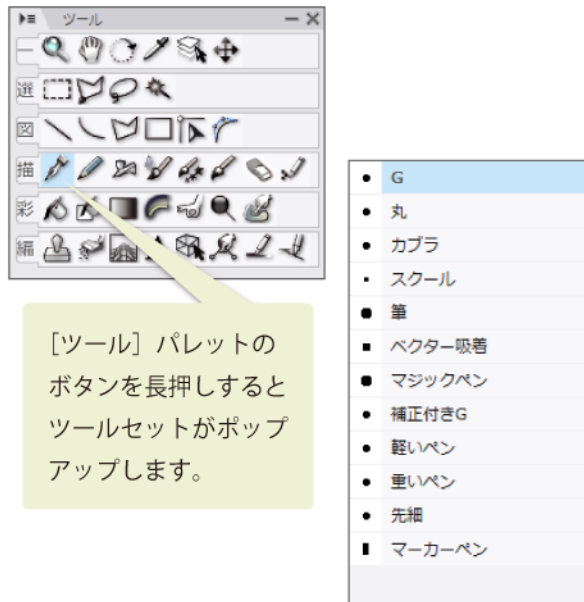
リブごとの表示方法を設定します。設定項目の詳細は、『解説：パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『リブパレット表示設定』→『[リブごとに表示方法を設定する](#)』を参照してください。

## 他のパレットのポップアップ表示

[ツール] パレットのボタンで下記の操作を行うと、他のパレットがポップアップ表示します。

### [ツールセット] パレットのポップアップ表示

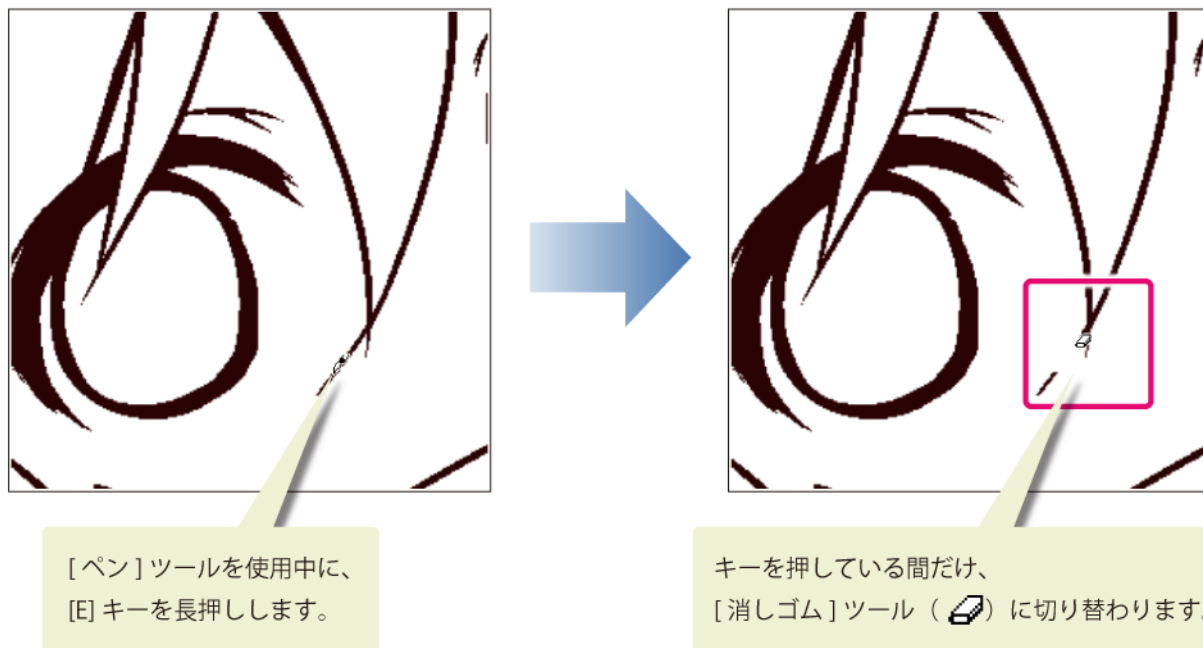
[ツール] パレットのボタンを長押し、またはダブルクリックすると、[ツールセット] パレットがポップアップ表示します。



- ポップアップ表示を解除するには、[ツール] パレットのボタンをクリックするか、ウィンドウ内の何も無い所をクリックします。
- [ツールオプション] を分離している場合は、ダブルクリックで [ツールオプション] がポップアップ表示します。

## ツールの一時切り替え（ツールシフト）

【ツール】パレットのツールまたはツールセットに割り当てられているショートカットキーを長押ししたときに、キーを押している間だけツールやツールセットが切り替わります。



ツールシフトの使用例：【ペン】ツールを使用中に、一時的に【消しゴム】ツールへ切り替える場合



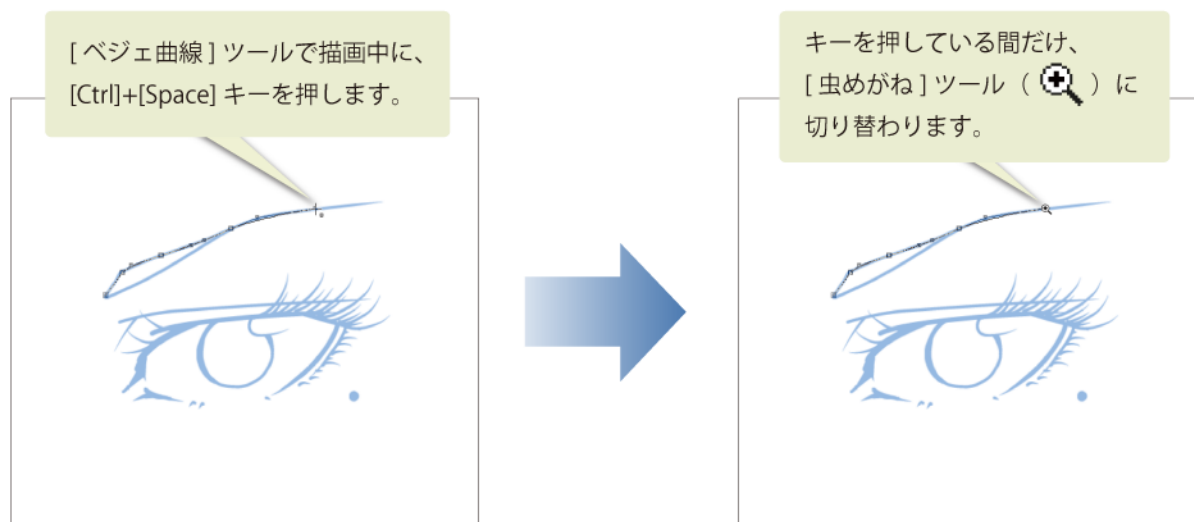
- 【環境設定】ダイアログで、ツールシフトの有効・無効、ツールシフトに切り替わるまでの時間を設定できます。詳細は『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『ツール』を参照してください。
- 複数のツールやツールセットに、同じショートカットキーを割り当てた場合、選択中のツールやツールセットに応じて、切り替わるツールやツールセットが異なります。詳細は『メニュー』→『ファイルメニュー』→『カスタマイズ→ショートカット設定』→『複数のツールやツールセットに同じショートカットキーを割り当てた場合』を参照してください。

## ツール使用中のキー操作

ツール使用中にツールやレイヤーの設定を切り替えられます。

### [虫めがね] ツールへの切り替え

描画や範囲選択などの途中にキーを押すと、キーを押している間だけ [虫めがね] ツールへ切り替わります。画面を拡大・縮小しながら作業できます。



使用例： [ベジェ曲線] ツール使用中の [虫めがね] ツールへの切り替え

描画や範囲選択などの途中に下記のキー操作を行うと、[虫めがね] ツールに切り替わります。

操作	動作
描画や範囲選択などの途中に、[Ctrl]+[Space] キーを押します。	キーを押している間だけ、[虫めがね] ツール（拡大）へ切り替わります。
描画や範囲選択などの途中に、[Ctrl]+[Alt]+[Space] キーを押します。	キーを押している間だけ、[虫めがね] ツール（縮小）へ切り替わります。

[虫めがね] ツールへ切り替わるツール	[折れ線] [折れ線選択] [ベジェ曲線] [閉領域フィル] (※) [ゴミ取り] (※) [線幅修正] (※) [線編集] (※)
---------------------	--

※ [ツールオプション] → [基本] → [選択形状] が [折れ線] の場合、[虫めがね] ツールに切り替わります。

## [パス編集] ツールへの切り替え

下記ツールを使用中に [Ctrl] キーを押した場合は、キーを押している間だけ、[パス編集] ツールに切り替わります。

[Ctrl] キーを押したときに [パス編集] ツールに切り替わるツール	[直線]・[曲線]・[折れ線]・[図形]・[ベジェ曲線] [ペン]・[鉛筆]・[エアブラシ]・[水彩]・[パターンブラシ]・[筆ペン]・[消しゴム]・[ドットペン] [塗りつぶし]・[閉領域フィル]・[グラデーション]・[等高線塗り]・[焼き込み]・[覆い焼き]・[ぼかしブラシ] [スタンプ]・[ゴミ取り]・[ゆがみ]・[テキスト]・[線つまみ]・[線幅修正]・[線編集]
--------------------------------------	--

## 参照レイヤーの切り替え

下記ツールを使用中に [Shift] キーを押した場合は、[参照レイヤー] を参照します。

[Shift] キーを押したときに参照レイヤーに切り替わるツール	[塗りつぶし] [閉領域フィル] [等高線塗り] [ゴミ取り]
----------------------------------	--

## 中央から開始

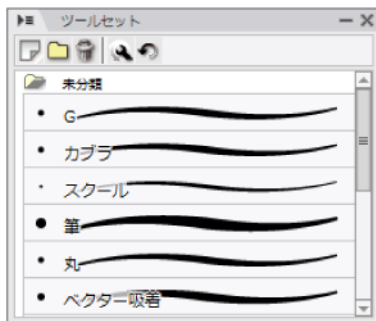
[図形] ツール・[グラデーション] ツールで、[Shift] キーを押しながら描画すると、始点を中心に描画します。



[グラデーション] ツールは、[タイプ] が [楕円]・[円] の場合だけ、始点を中心に描画します。[タイプ] が [直線] の場合は、グラデーションの方向指定が 45 度刻みになります。

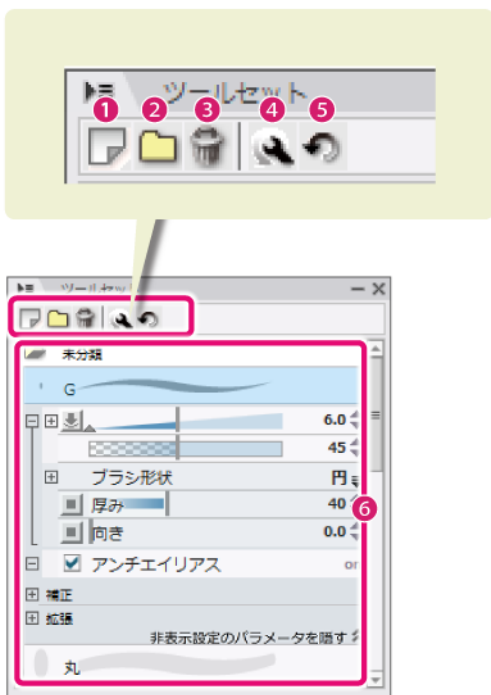
## ツールセットパレット

[パレット]メニュー→[ツールセット]を選択すると、表示されます。各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。



### ツールセットパレットの機能

[ツールセット]パレットの機能について紹介します。



#### ① 新規ツールセット作成

[新規ツールセット]ダイアログが表示され、現在の[ツールオプション]の設定を新しいツールセットとして追加します。

#### ② 新規フォルダ作成

[ツールセット]パレットの一番下に、[新規フォルダ]を追加します。

#### ③ ツールセット削除

選択中のツールセットを削除します。

#### ④ ロック

[ツールオプション]で設定中の値を、選択中のツールセットに保存します。ロック中は、[ツールオプション]の設定は変更できますが、再度同じツールセットを選択すると、[設定をロック]に設定したときの状態に戻ります。

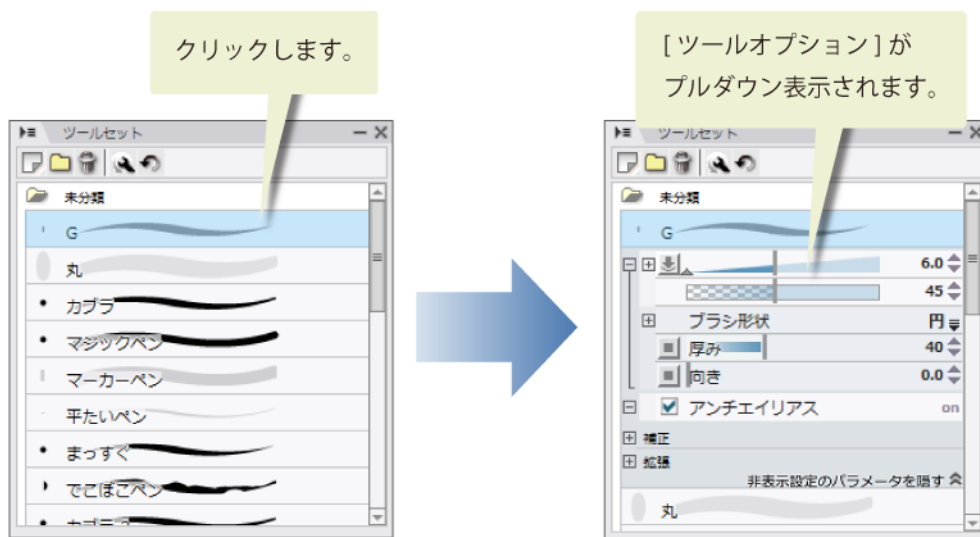
## ⑤ 初期設定に戻す

[ツールオプション] の設定を解除して、選択中のツールセットを初期設定に戻します。

## ⑥ ツールセット、ツールオプション

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。

また、選択中のツールセットをクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールセットの詳細な設定が行えます。

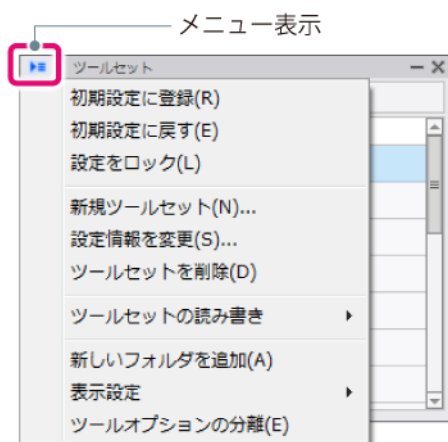


- [ツールオプション] の設定項目は、選択したツールに応じて異なります。ツール固有の項目については、『[ツール一覧](#)』を参照してください。
- [ツールオプション] をパレットとして表示できます。[ツールオプション] パレットの表示方法については、『[メニュー](#)』 → 『[パレットメニュー](#)』 → 『[ツールオプションの分離](#)』 および 『[ツールオプション](#)』 を参照してください。



## ツールセットパレットのメニュー

[ツールセット] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると、表示されるメニューです。[ツールセット] パレットの表示方法のほか、フォルダの作成、ツールセットの新規追加や設定変更、[ツールオプション] の分離などを設定できます。



### 初期設定に登録

[ツールスタイル] で設定中の値を、選択中のツールセットの初期設定として上書き登録します。

### 初期設定に戻す

[ツールスタイル] パレットの設定を解除して、選択中のツールセットを初期設定に戻します。

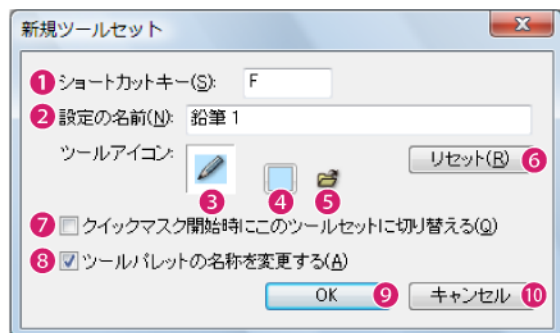
### 設定をロック

[ツールセット] パレットで設定中の値を選択中のツールセットに保存します。ロック中は、[ツールスタイル] パレットの設定は変更できますが、再度同じツールセットを選択すると、[設定をロック] に設定したときの状態に戻ります。

### 新規ツールセット

[新規ツールセット] ダイアログが表示され、現在の [ツールスタイル] パレットの設定を新しいツールセットとして追加します。

### 新規ツールセットダイアログ



#### ① ショートカットキー

キーを押すと、[ツールセット] にショートカット（ショートカットキー）を割り当てられます。



[Delete] キーまたは [Back Space] キーを押すと、割り当てたショートカットをクリアできます。

#### ② 設定の名前

ツールセットの名称を入力します。

### ③ ツールアイコン

[ツール] パレットで選択したツールのアイコンが表示されます。

### ④ ツールアイコンの背景色

ツールアイコンの背景色をプレビュー表示します。クリックすると、[色の設定] ダイアログが表示され、ツールアイコンの背景色を設定できます。

### ⑤ ファイルの読み込み

アイコンの画像にしたい画像ファイルを読み込みます。[ファイルを開く] ダイアログが表示され、アイコンの画像ファイルを選択できます。自作の画像も使用できます。読み込める画像ファイルは、BMP・JPEG・PNG・Photoshop・TIFF・Targa です。

### ⑥ リセット

ツールアイコンの設定をリセットできます。

### ⑦ クイックマスク開始時にこのツールセットに切り替える

チェックボックスをオンにすると、クイックマスク使用時にこのツールセットに自動で切り替わります。



- [クイックマスク開始時にこのツールセットに切り替える] を使用してツールを切り替えた場合は、クイックマスクをオフにしたときに、自動的にクイックマスクを使用する前のツールセットに切り替わります。
- [クイックマスク開始時にこのツールセットに切り替える] は全ツールに対して1つだけ設定できます。他のツールセットでこの設定をオンにすると、いままでオンになっていたツールセットの設定はオフになります。

### ⑧ ツールパレットの名称を変更する

チェックボックスをオンにすると、ツールセットの名称を変更した場合に、[ツール] パレットに登録されている同じツールセットも連動して名称が変更されます。

### ⑨ OK

ツールセットを新規作成し、[新規ツールセット] ダイアログを閉じます。

### ⑩ キャンセル

設定を保存せずに、[新規ツールセット] ダイアログを閉じます。

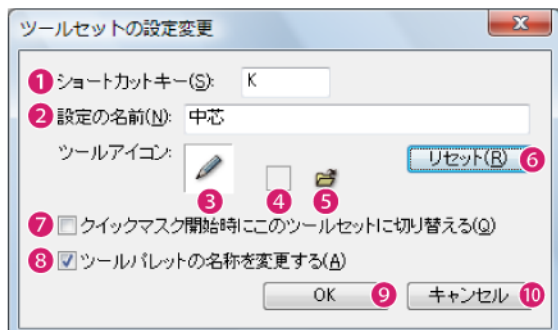
## 設定情報を変更

[ツールセットの設定変更] ダイアログが表示され、選択中のツールセットの名称やアイコンなどの設定を変更します。



[ツールセット] パレットの任意の項目をダブルクリックしても、[ツールセットの設定変更] ダイアログを表示できます。

## ツールセットの設定変更ダイアログ



### ① ショートカットキー

キーを押すと、[ツールセット] にショートカット（ショートカットキー）を割り当てられます。



[Delete] キーまたは [Back Space] キーを押すと、割り当てたショートカットをクリアできます。

## ② 設定の名前

ツールセットの名称を入力します。

## ③ ツールアイコン

[ツール] パレットで選択したツールのアイコンが表示されます。

## ④ アイコンの背景色

ツールアイコンの背景色をプレビュー表示します。クリックすると、[色の設定] ダイアログが表示され、ツールアイコンの背景色を設定できます。

## ⑤ ファイルの読み込み

アイコンの画像にしたい画像ファイルを読み込みます。[ファイルを開く] ダイアログが表示され、アイコンの画像ファイルを選択できます。自作の画像も使用できます。読み込める画像ファイルは、BMP・JPEG・PNG・Photoshop・TIFF・Targa です。

## ⑥ リセット

ツールアイコンの設定をリセットできます。

## ⑦ クイックマスク開始時にこのツールセットに切り替える

チェックボックスをオンにすると、クイックマスク使用時にこのツールセットに自動で切り替わります。



- [クイックマスク開始時にこのツールセットに切り替える] を使用してツールを切り替えた場合は、クイックマスクをオフにしたときに、自動的にクイックマスクを使用する前のツールセットに切り替わります。
- [クイックマスク開始時にこのツールセットに切り替える] は全ツールに対して1つだけ設定できます。他のツールセットでこの設定をオンにすると、いままでオンになっていたツールセットの設定はオフになります。

## ⑧ ツールパレットの名称を変更する

チェックボックスをオンにすると、ツールセットの名称を変更した場合に、[ツール] パレットに登録されている同じツールセットも連動して名称が変更されます。

## ⑨ OK

ツールセットを新規作成し、[ツールセットの設定変更] ダイアログを閉じます。

## ⑩ キャンセル

設定を保存せずに、[ツールセットの設定変更] ダイアログを閉じます。

## ツールセットを削除

選択中のツールセットを削除します。

## ツールセットの読み書き

ツールセットの読み込み・書き出しを行います。

### ツールセットの読み込み

ツールセットファイル（拡張子 :tos）を読み込み、ツールセットを追加します。[ツールセットの読み込み] ダイアログで、[Shift] キーや [Ctrl] キーを押しながら複数のツールセットファイルを選択すると、複数のツールセットをまとめて読み込みます。ツールセットは、最大 1000 個まで登録できます。

### ツールセットの書き出し

選択中のツールセットをツールセットファイル（拡張子 :tos）として書き出します。

## 現在のツールセットをすべて書き出し

[ツールセット]パレットに表示中のすべてのツールセットを、ツールセットファイル（拡張子:tos）として書き出します。

## ツールセットを素材パレットに登録

選択中のツールセットを[素材]パレットに登録します。ツールセットは、[素材]パレットの[マテリアル]→[ユーザー]に登録されます。



[素材]パレットに保存された[ツールセット]を読み込むには、[素材]パレットのツールセットファイルのアイコンをダブルクリックし、[素材プロパティ]ダイアログの[設定の読み込み]をクリックすると、[ツールセット]パレットに登録されます。



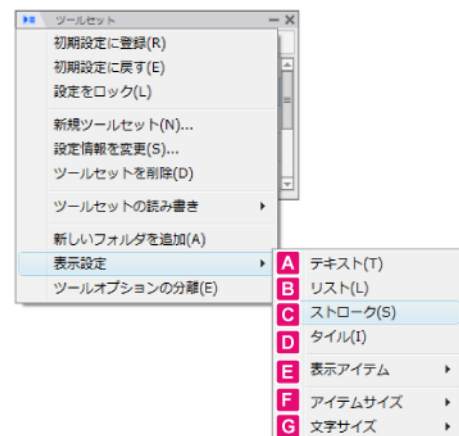
[素材プロパティ]ダイアログについて、詳しくは『補助系パレット』→『素材パレット』→『[素材プロパティダイアログ：マテリアル](#)』を参照してください。

## 新しいフォルダを追加

[ツールセット]パレットの一番下に、[新規フォルダ]を追加します。

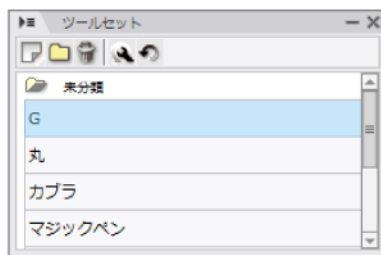
## 表示設定

ツールセットの各ボタンの表示方法を設定します。



## A. テキスト

ツールセットのボタンを、テキストで表示します。



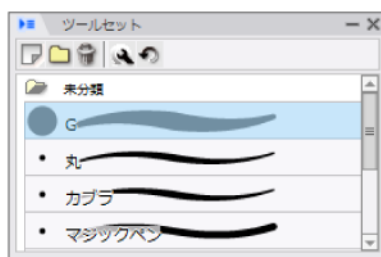
## B. リスト

ツールセットのボタンを、横長の長方形で表示します。



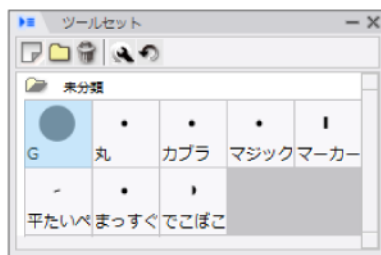
## C. ストローク

ツールセットのボタンを、ストロークで表示します。ストロークは、ペンやブラシのように描画するツールだけ表示できます。その他の場合は、テキストが表示されます。



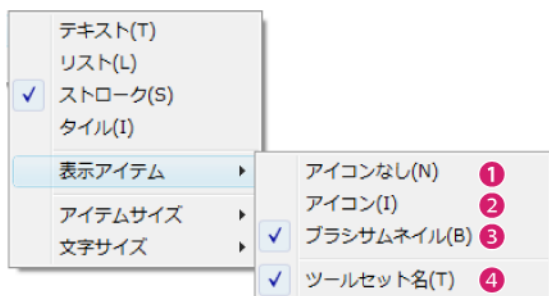
## D. タイル

ツールセットのボタンを、タイル型で表示します。



## E. 表示アイテム

ボタンの先頭部分の表示アイテムと、ツールセット名の表示を設定します。



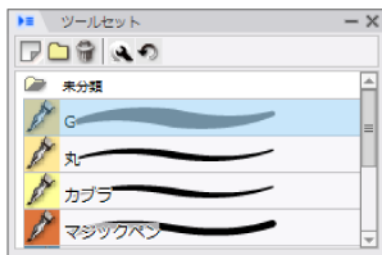
### ① アイコンなし

ボタンの先頭部分にアイテムを表示しません。



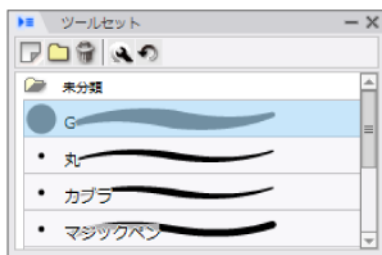
### ② アイコン

ボタンの先頭部分にツールアイコンを表示します。



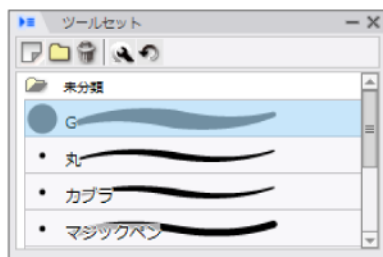
### ③ ブラシサムネイル

ボタンの先頭部分にブラシサムネイルを表示します。

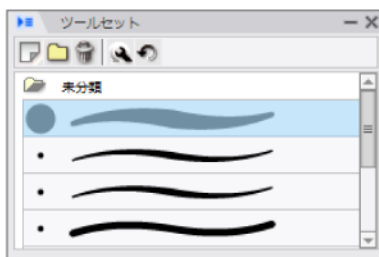


#### ④ ツールセット名

ツールセット名の表示・非表示を切り替えます。



[ツールセット名] がオンの場合



[ツールセット名] がオフの場合

#### F. アイテムサイズ

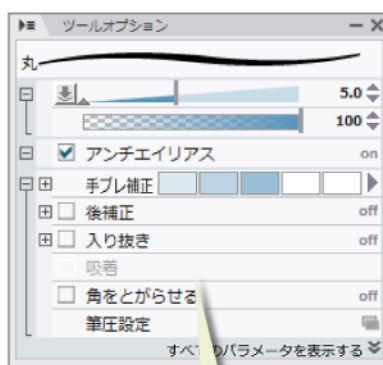
ツールセットのサイズを設定します。[小]・[標準]・[大]から選択できます。

#### G. 文字サイズ

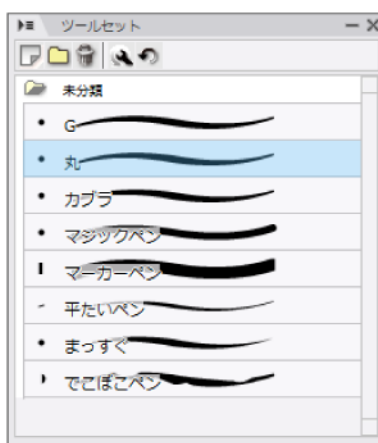
ツールセット名の文字サイズを設定します。[小]・[標準]から選択できます。

### ツールオプションの分離

[ツールセット] パレット内の [ツールオプション] を、[ツールオプション] パレットとして表示できます。



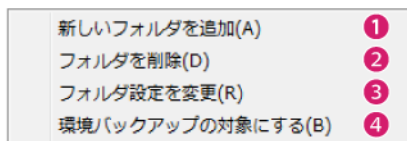
[ツールオプション] が、  
[ツールオプション] パレットとして  
表示されます。



- 再度、[ツールオプションの分離] を選択してチェックマークをはずすと、[ツールセット] パレット内に [ツールオプション] を表示できます。
- [ツールオプション] を分離後は、[ツールセット] パレットの [ツールオプション] はプルダウン表示されません。
- [ツールオプション] を分離後は、[パレット] メニュー→[ツールオプション] を選択すると、[ツールオプション] パレットの表示・非表示を切り替えられます。
- [ツールオプション] を分離後に、[ツールオプション] パレットをドックに格納した場合、[ツールオプションの分離] は使用できません。再度、[ツールセット] パレットに [ツールオプション] を表示したい場合、[ツールオプション] パレットをドックの外に出してください。

## フォルダの上で右クリックすると表示されるメニュー

[ツールセット] パレットのフォルダの上で右クリックした場合は、下記のメニューが表示されます。



### ① 新しいフォルダを追加

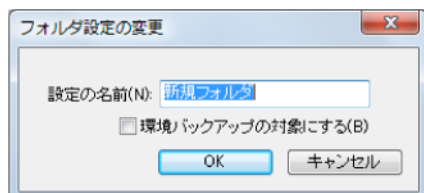
[ツールセット] パレットの一番下に、[新規フォルダ] を追加します。

### ② フォルダを削除

[ツールセット] パレットから、選択したフォルダを削除します。

### ③ フォルダ設定を変更

[フォルダ設定の変更] ダイアログを表示し、選択したフォルダの名前を変更できます。環境バックアップを行うときに書き出す対象にしたい場合は、[環境バックアップの対象にする] のチェックをオンにします。



### ④ 環境バックアップの対象にする

環境バックアップを行うときに、選択したフォルダを書き出す対象にするかどうか切り替えられます。書き出す対象にした場合は、[環境バックアップの対象にする] のチェックをオンにします。

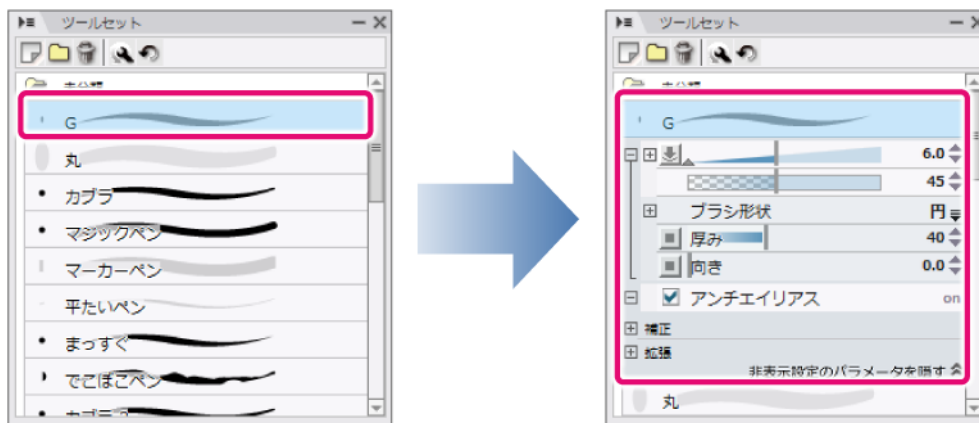


## ツールセットパレットの操作

[ツールセット] パレット特有の操作方法について説明します。

### ツールオプションの開閉

ツールセットをクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。

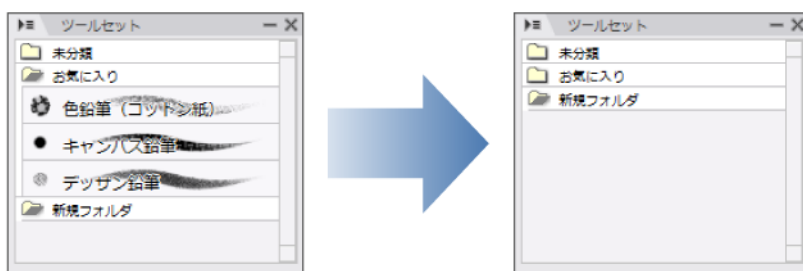


### フォルダ機能

フォルダごとにツールセットを整理できます。

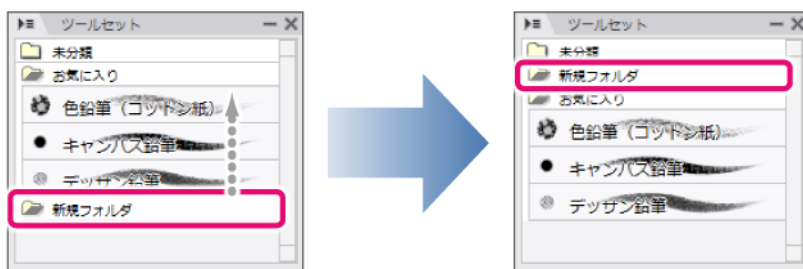
#### フォルダの開閉

フォルダをクリックすると、フォルダの開閉が切り替わります。



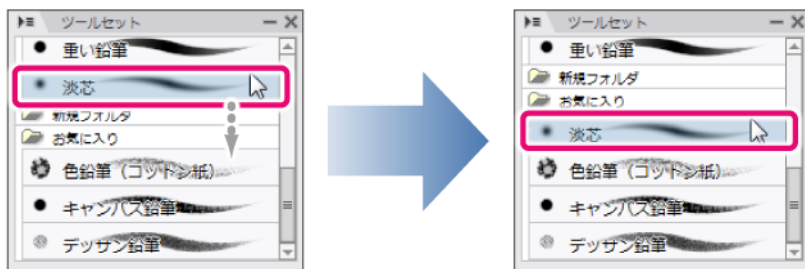
#### フォルダの並び替え

フォルダの順番を任意に設定できます。ドラッグすると並び替えができます。



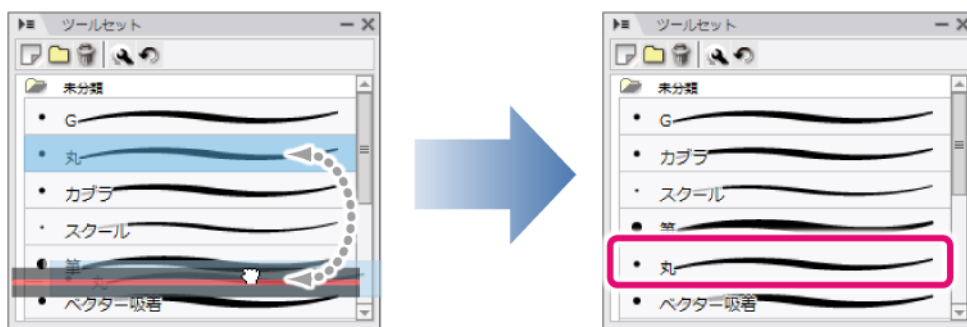
## ツールセットをフォルダに移動

ツールセットを任意のフォルダに移動できます。ツールセットを移動先のフォルダ内にドラッグすると、移動します。



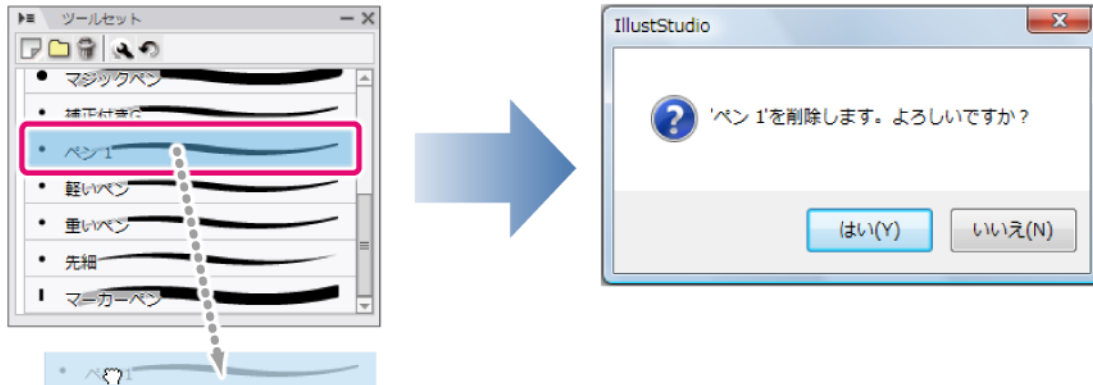
## ツールセットの順番を入れ替え

ツールセットの順番を任意に設定できます。パレット内で [ツールセット] をドラッグすると並び替えができます。



## ツールセットを削除

[Ctrl] キーを押しながら [ツールセット] パレットの外にドラッグすると、ツールセットを削除できます。



## ツールオプション部分のカスタマイズ

ツールオプション部分の設定項目ごとに、表示・非表示を設定できます。

### !重要

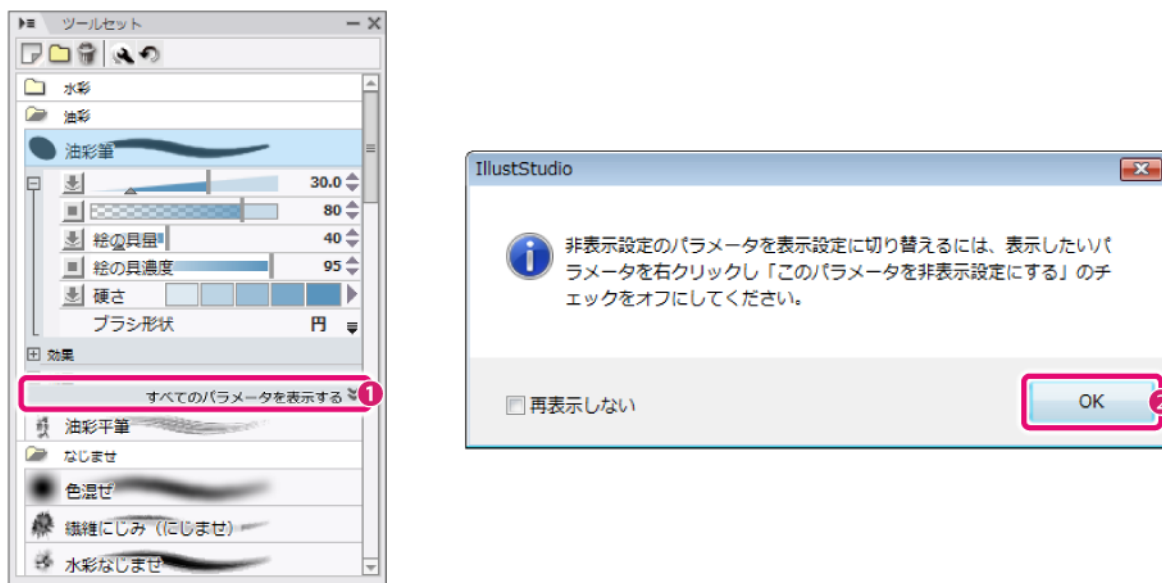
ツールオプションに、非表示に設定した項目がない場合は、[非表示設定のパラメータを隠す]・[すべてのパラメータを表示する]は表示されません。なお、1 つ以上の設定項目を非表示にすると、[非表示設定のパラメータを隠す]・[すべてのパラメータを表示する]が表示されます。

### メモ

初期設定では、非表示のパラメータが隠れている状態になっています。

## 項目を表示状態にする

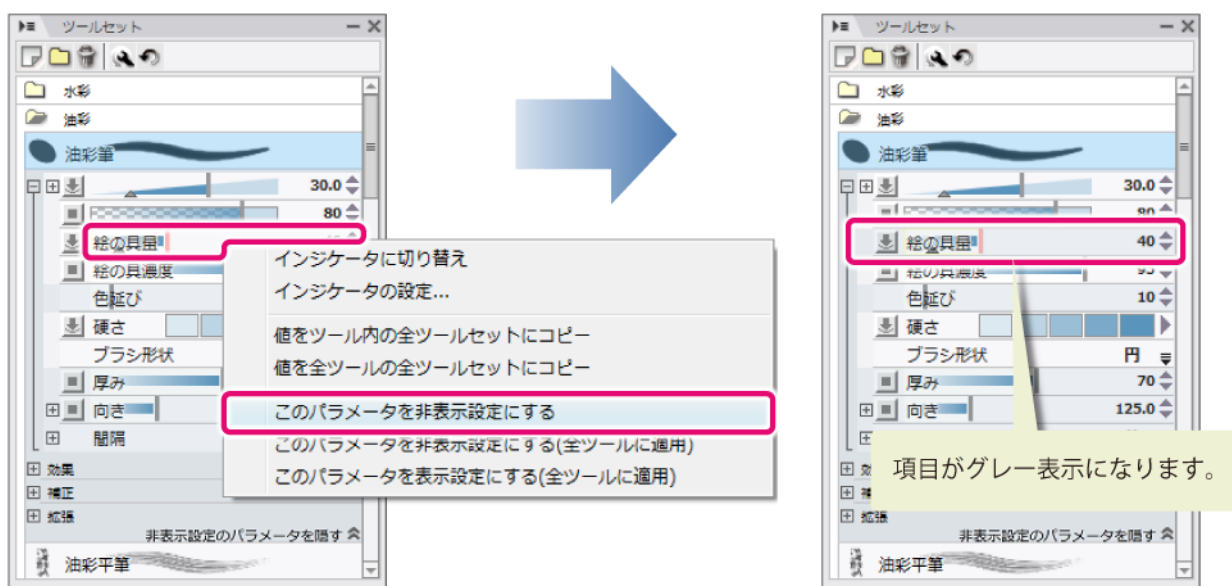
下記の手順で、すべての項目を表示します。



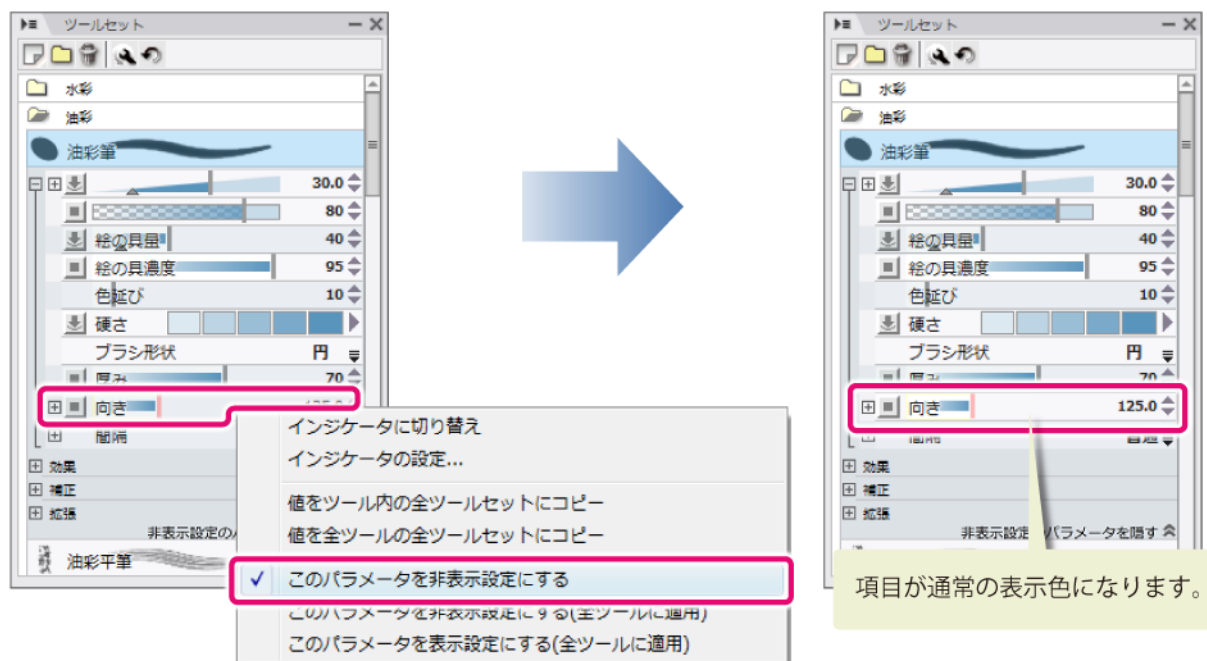
- ① ツールオプション部分の一番下にある [ すべてのパラメータを表示する ] をクリックします。
- ② メッセージが表示されたら [ OK ] をクリックします。

## 項目の表示・非表示を設定する

下記の手順で、項目の表示・非表示を設定します。



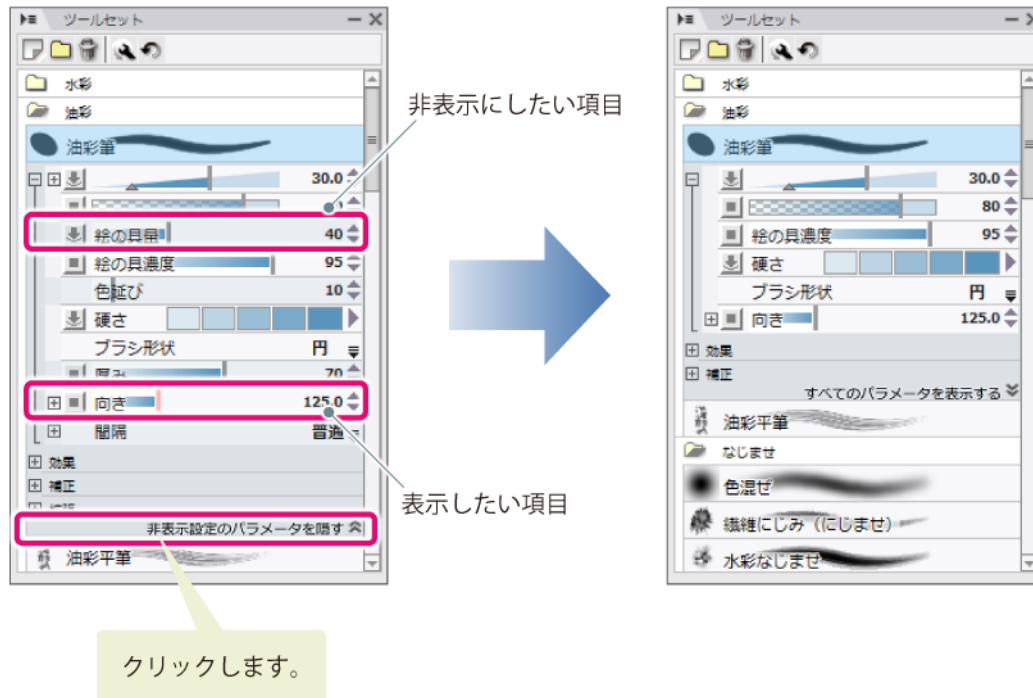
- ① 非表示に設定したい項目上で右クリックし、表示されたメニューから [ このパラメータを非表示設定にする ] を選択します。項目がグレー表示になります。



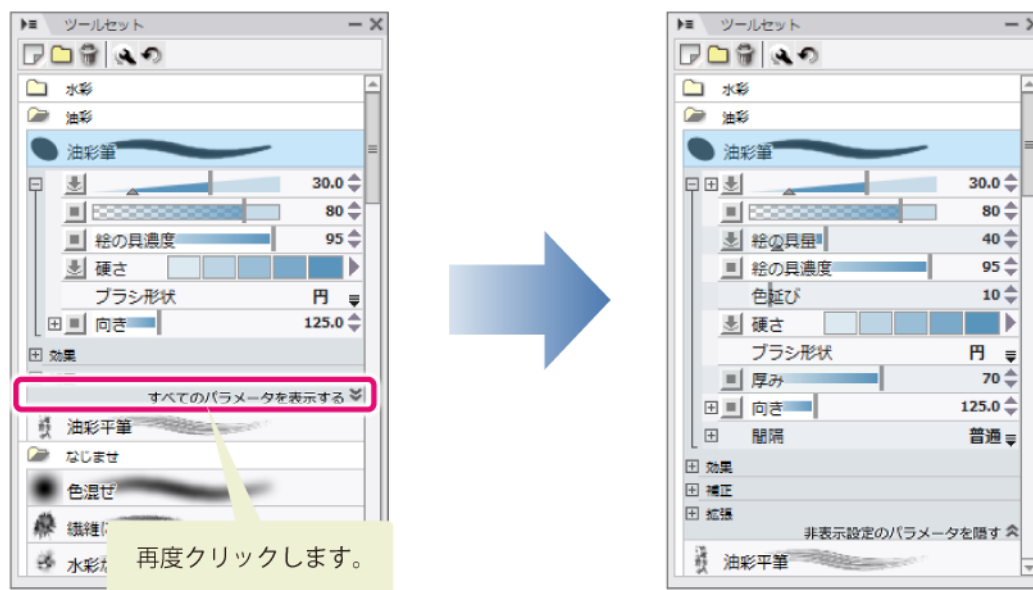
- ② 表示に設定したい項目上で右クリックし、表示されたメニューから「このパラメータを非表示設定にする」を選択し、チェックマークをはずします。項目が通常の表示色になります。
- ③ 表示を切り替えたい項目について、手順①～②を繰り返します。

### 項目の表示・非表示を切り替える

下記の手順で項目の表示・非表示を切り替えます。



ツールオプション部分の一番下にある「非表示設定のパラメータを隠す」をクリックすると、非表示に設定した項目が隠れます。



再度、ツールオプション部分の一番下にある [すべてのパラメータを表示する] をクリックし、メッセージが表示されたら [OK] をクリックすると、すべての項目が表示されます。



[すべてのパラメータを表示する] をクリックしたあとも、各項目の非表示の設定はクリアされません。非表示の設定を、表示の設定に変更したい場合は、手順 2 に従って非表示の項目を表示の設定に切り替えてください。

## ツールセットの読み込み

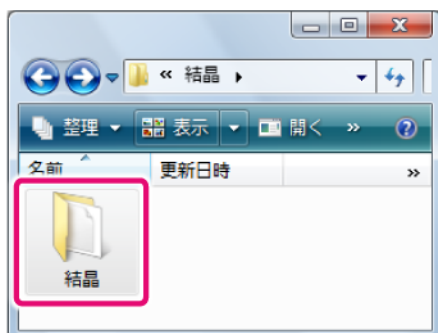
下記の操作でツールセットファイル (拡張子: tos) を [ツールセット] パレットに読み込みます。ここでは、パターンブラシ素材を例にして説明します。



- ツールセットファイルは、zip 形式で圧縮されているものやツールセットファイルを含むフォルダをドラッグ&ドロップしても、読み込みます。
- この方法では、複数のツールセット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。
- ツールセットは、最大 1000 個まで登録できます。

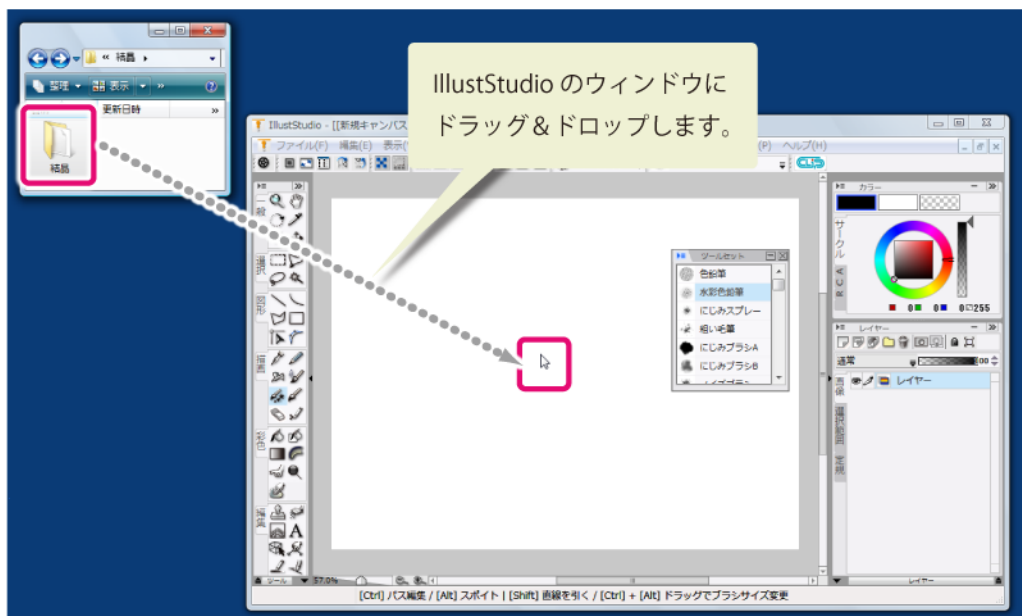
### 1 ツールセットファイルを用意する

ツールセットファイル (拡張子: tos) を用意します。ここでは、ツールセットファイルを含むフォルダ「結晶」を使用します。



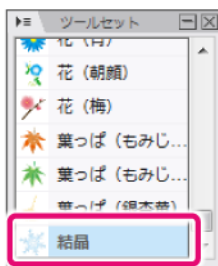
## 2 IllustStudio にツールセットファイルを登録する

ツールセットファイル（フォルダ）を、IllustStudio の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 ツールセットが登録される

[ツールセット] パレットに、ドラッグ&ドロップしたツールセットファイルが登録されます。

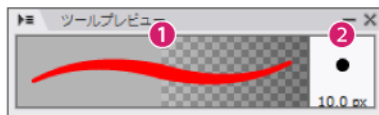


## ツールプレビューパレット

[パレット]メニュー→[ツールプレビュー]を選択すると、表示されます。ペンやブラシなどを使用するツールの選択時に、ペンやブラシの形状をプレビュー表示します。また、ブラシのサイズ・向き・厚み・入り・抜きなどをプレビュー上で設定できます。

### ツールプレビューパレットの機能

[ツールプレビュー]パレットの機能について紹介します。



#### ① ストロークプレビュー

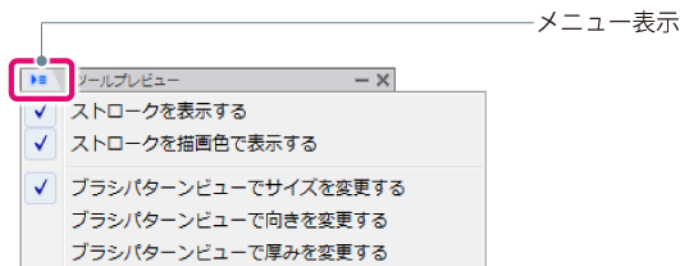
選択したツールのストロークをプレビュー表示します。

#### ② ブラシパターンビュー

選択したツールのペン先やパターンの形状をプレビュー表示します。

### ツールプレビューパレットのメニュー

[ツールプレビュー]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると、表示されるメニューです。[ツールプレビュー]パレットの表示内容や設定項目を設定できます。



#### ストロークを表示する

[ツールプレビュー]パレットにストロークプレビューを表示します。

#### ストロークを描画色で表示する

[ストロークプレビュー]を、現在選択中の描画色で表示します。また、背景の透明部分を市松模様で表示します。



[ツールプレビュー]パレットのメニューの[ストロークを描画色で表示する]がオンの場合は、ストロークプレビューの左半分がグレーで表示され、透明の部分が市松模様で表示されます。

#### ブラシパターンビューでサイズを変更する

[ブラシパターンビュー]をドラッグしてペンやブラシのサイズを変更できるようにします。設定方法については次の『[ペンやブラシを設定する](#)』を参照してください。

#### ブラシパターンビューで向きを変更する

[ブラシパターンビュー]をドラッグしてペンやブラシの向きを変更できるようにします。設定方法については次の『[ペンやブラシを設定する](#)』を参照してください。

#### ブラシパターンビューで厚みを変更する

[ブラシパターンビュー]をドラッグしてペンやブラシの厚みを変更できるようにします。設定方法については次の『[ペンやブラシを設定する](#)』を参照してください。

## ペンやブラシを設定する

[ツールプレビュー] パレットで、ペンやブラシのサイズ・向き・厚み・入り・抜きなどを設定できます。

### ストロークプレビューで入り抜きを設定する

[ツールプレビュー] パレットの [ストロークプレビュー] で入り抜きのオン・オフと効果の及ぶ範囲を設定します。

#### 1 入り抜きのオン・オフを切り替える

[ストロークプレビュー] の左端または右端にマウスカーソルを合わせて、ダブルクリックします。オンの場合、数値が表示され、入り抜きを設定できます。オフの場合 [off] と表示されます。

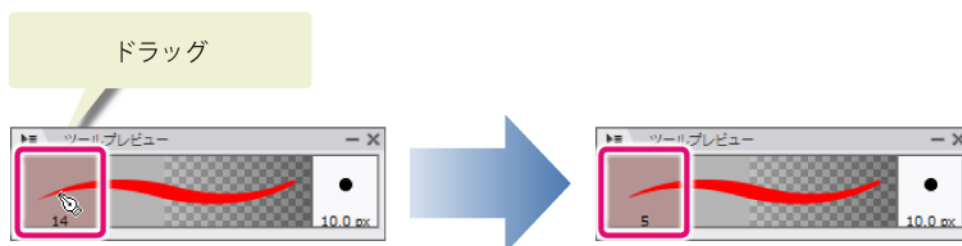
入りを設定したい場合は左端に、抜きを設定したい場合は右端にマウスカーソルを合わせます。再度ダブルクリックすると、元の設定に戻ります。



- 入り抜きをオンにする場合、[ストロークプレビュー] の左端または右端にマウスカーソルを合わせ、[ツールプレビュー] パレットの中央にむけてドラッグしても、切り替えられます。
- ツールによっては、入り抜きのオン・オフの結果が、[ツールプレビュー] パレットの [ストロークプレビュー] に反映されません。

#### 2 入り抜きの効果範囲を設定する

[ストロークプレビュー] の左端または右端にマウスカーソルを合わせて、左右にドラッグします。入り抜きの効果が及ぶ範囲の数値を変更できます。



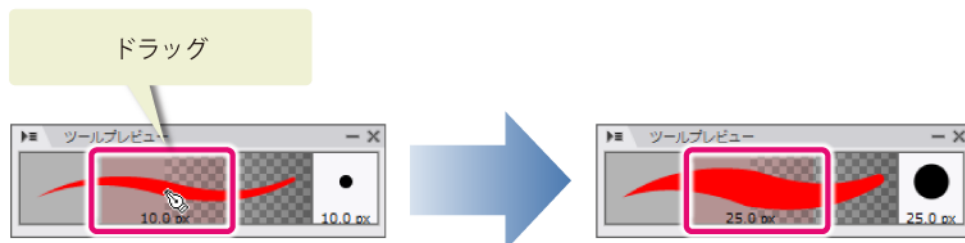
マウスホイールでも、入り抜きの効果が及ぶ範囲の数値を変更できます。



## ストロークプレビューでサイズを設定する

[ツールプレビュー]パレットの[ストロークプレビュー]でペンやブラシのサイズを設定します。

[ストロークプレビュー]の中央にマウスカーソルを合わせ、左右にドラッグすると、ペンやブラシのサイズが変更されます。サイズを小さくしたい場合は左か下に、サイズを大きくしたい場合は右か上にドラッグします。[ストロークプレビュー]の下に設定したサイズの数値が表示されます。

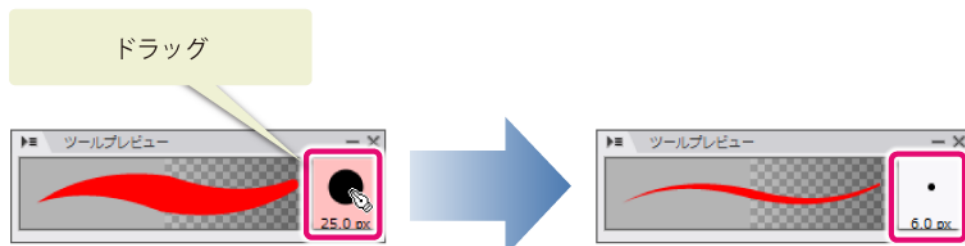


マウスホイールでも、ペンやブラシのサイズを変更できます。

## ブラシパターンビューでサイズを設定する

[ツールプレビュー]パレットの[ブラシパターンビュー]でペンやブラシのサイズを設定します。この設定を行う前に、[メニュー表示]→[ブラシパターンビューでサイズを変更する]を選択し、チェックマークをつけてください。

[ブラシパターンビュー]にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、ペンやブラシのサイズが変更されます。サイズを小さくしたい場合は[ブラシパターンビュー]の内側に、サイズを大きくしたい場合は[ブラシパターンビュー]の外側にドラッグします。[ブラシパターンビュー]の下に設定したサイズの数値が表示されます。

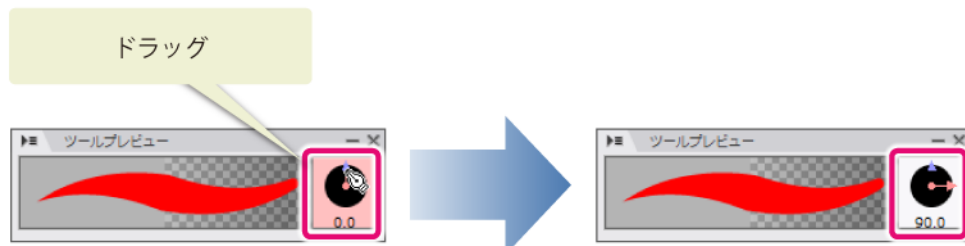


マウスホイールでも、ペンやブラシのサイズを変更できます。

## ブラシパターンビューで向きを設定する

[ツールプレビュー]パレットの[ブラシパターンビュー]でペンやブラシの向きを設定します。この設定を行う前に、[メニュー表示]→[ブラシパターンビューで向きを変更する]を選択し、チェックマークをつけてください。

[ブラシパターンビュー]に表示された矢印をドラッグすると、ペンやブラシの向きが変更されます。

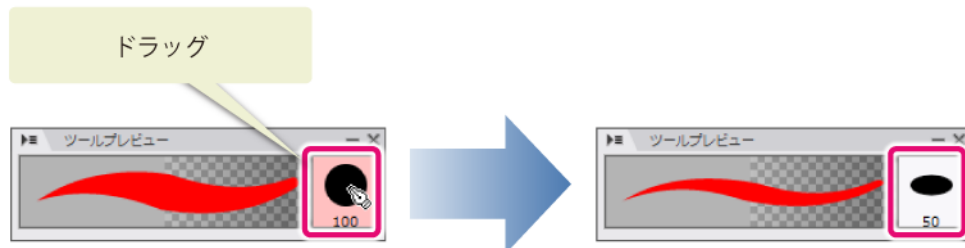


マウスホイールでも、ペンやブラシの向きを変更できます。

## ブラシパターンビューで厚みを設定する

[ツールプレビュー]パレットの[ブラシパターンビュー]でペンやブラシの厚みを設定します。この設定を行う前に、[メニュー表示]→[ブラシパターンビューで厚みを変更する]を選択し、チェックマークをつけてください。

[ブラシパターンビュー]にマウスカーソルを合わせてドラッグすると、ペンやブラシの厚みが変更されます。厚みを小さくしたい場合は[ブラシパターンビュー]の内側に、厚みを大きくしたい場合は[ブラシパターンビュー]の外側にドラッグします。[ブラシパターンビュー]の下に設定したサイズの数値が表示されます。



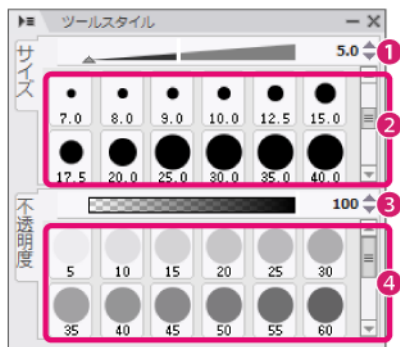
マウスホイールでも、ペンやブラシの厚みを変更できます。

## ツールスタイルパレット

[パレット]メニュー→[ツールスタイル]を選択すると、表示されます。ツールのサイズまたは不透明度を、あらかじめ設定してある値から選択できます。また、使用中のツールのサイズまたは不透明度の値を、パレットに登録することもできます。

### ツールスタイルパレットの機能

[ツールスタイル]パレットの機能について紹介します。



#### ① サイズスライダー

ペンやブラシなどのサイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。



スライダーでブラシサイズの最小値を変更できますが、設定をプリセットに登録しても、プリセットを再選択するときに最小値は反映されません。

#### ② サイズのプリセット

ツールサイズの設定の一覧です。アイコンをクリックすると、設定を適用できます。アイコンの下に数字は、ツールのサイズです。設定の登録方法や削除方法については、『ツール系パレット』→『ツールスタイルパレット』→『[プリセット](#)』を参照してください。

#### ③ 不透明度スライダー

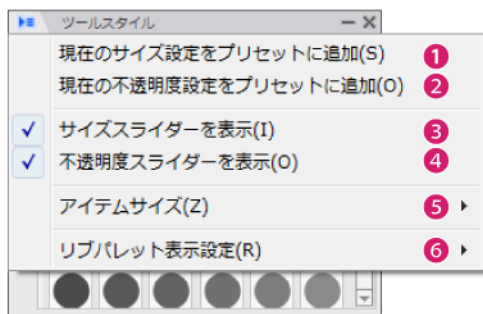
ペンやブラシなどの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### ④ 不透明度のプリセット

ツール不透明度の設定の一覧です。アイコンをクリックすると、設定を適用できます。アイコンの下に数字は、ツールの不透明度です。設定の登録方法や削除方法については、『ツール系パレット』→『ツールスタイルパレット』→『[プリセット](#)』を参照してください。

## ツールスタイルパレットのメニュー

[ツールスタイル] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると、表示されるメニューです。リブの表示方法、プリセットへの設定の登録などを設定できます。



### !重要

Ver.1.1.7 以前にあった [ツールセット依存]・[アプリケーション依存] のメニュー項目は、廃止されました。ツールセットの設定ごとに [ツールスタイル] パレットの設定が保存されるようになりました。このため、以前のバージョンで [アプリケーション依存] で使用していた場合でも、[ツールセット依存] の設定になります。

#### ① 現在のサイズ設定をプリセットに追加

[ツールオプション] など設定中のブラシサイズを、[サイズ] リブに登録します。設定を登録すると、[ツールスタイル] パレットの [サイズ] リブにアイコンとして表示されます。クリックすると設定を適用できます。



[サイズ] リブ上で右クリックして、表示されるメニューから [現在の設定をプリセットに追加] を選択しても、ブラシサイズを [サイズ] リブに登録できます。

#### ② 現在の不透明度設定をプリセットに追加

[ツールオプション] など設定中の不透明度を、[不透明度] リブに登録します。設定を登録すると、[ツールスタイル] パレットの [不透明度] リブにアイコンとして表示されます。クリックすると設定を適用できます。



[不透明度] リブ上で右クリックして、表示されるメニューから [現在の設定をプリセットに追加] を選択しても、不透明度を [不透明度] リブに登録できます。

#### ③ サイズスライダーを表示

[サイズ] リブのスライダーの表示・非表示を切り替えます。

#### ④ 不透明度スライダーを表示

[不透明度] リブのスライダーの表示・非表示を切り替えます。

## ⑤ アイテムサイズ

アイテムと数字の表示の重ね方を設定します。



【アイテムサイズ】は、【サイズ】リブと【不透明度】リブの共通設定項目です。片方を【小】で、片方を【標準】という設定はできません。

### アイテムサイズ→小

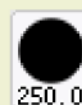
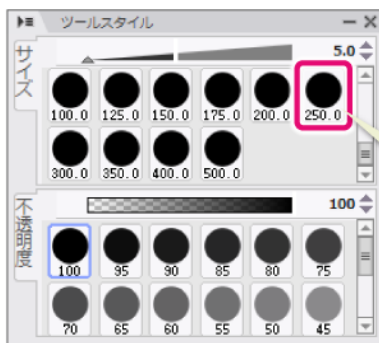
アイテムと数字を、重ねて表示します。パレットをコンパクトに表示できます。



数字を重ねて表示します。  
パレットをコンパクトに表示できます。

### アイテムサイズ→標準

アイテムと数字を、重ねずに表示します。サイズの数値が見やすくなります。



数字を重ねずに表示します。  
サイズの数値が見やすくなります。

## ⑥ リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。



設定方法の詳細については、『解説：パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『リブパレット表示設定』を参照してください。

## プリセット

プリセットとは、[ ツールスタイル ] パレットの設定を登録したものです。他のツールの使用時や、別のイラストの作成時に、登録した設定をかんたんに適用できます。

### プリセットを追加する

[ ツールスタイル ] パレットの設定を [ プリセット ] に登録すると、すぐに同じ設定を使用できます。ここでは、[ 不透明度 ] を [ ツールスタイル ] パレットに追加する方法を例に説明します。

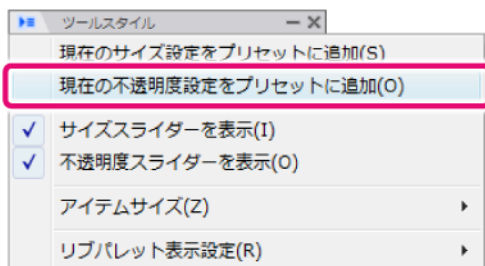
#### 1 不透明度を設定する

[ ツールスタイル ] パレットまたは [ ツールセット ] パレットなどで、[ 不透明度 ] を使いやすい値に設定します。ここでは、[ 不透明度 ] を「17」に調整します。



#### 2 プリセットに登録する

[ ツールスタイル ] パレットの [ メニュー表示 ] → [ 現在の不透明度設定をプリセットに追加 ] を選択します。



[ 不透明度 ] リブ上で右クリックして、表示されるメニューから [ 現在の設定をプリセットに追加 ] を選択しても、不透明度を [ 不透明度 ] リブに登録できます。

### 3 プリセットの登録が完了する

[ツールスタイル]パレットの[不透明度]に設定が登録され、アイコンが作成されます。



### プリセットを適用する

[ツールスタイル]パレットから[プリセット]に登録した設定を適用します。

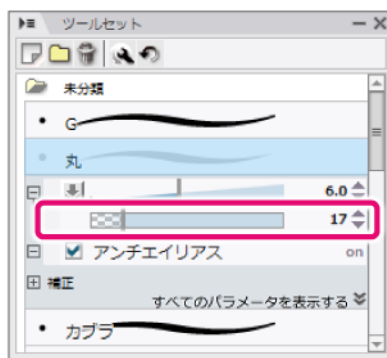
#### 1 プリセットを適用する

[ツールスタイル]パレットの[プリセット]から適用したい設定のアイコンをクリックします。



#### 2 設定が変更される

[ツールセット]パレットの項目が[プリセット]に登録した設定に変更されます。



プリセットは、ほとんどのツールで使用できますが、選択したツールで設定できない項目については、変更できません。

## 現在の設定でプリセットを更新

選択中のプリセットの値を、現在の設定値に更新します。ここでは、[不透明度]を「17」のプリセットを「22」に更新する方法を例に説明します。

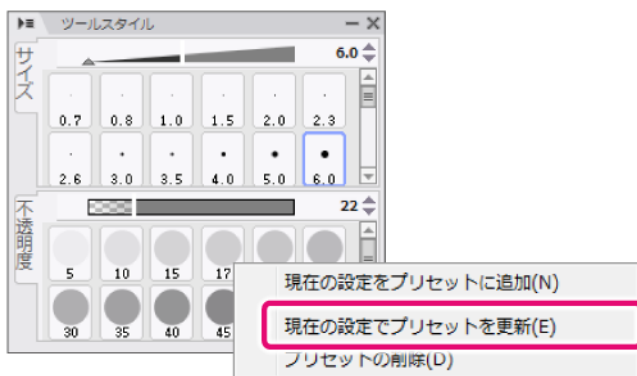
### 1 不透明度を設定する

[ツールスタイル]パレットの[不透明度]を使いやすい値に設定します。ここでは、[不透明度]を「22」に調整します。



### 2 プリセットを更新する

更新したいプリセットの上で右クリックし、表示されたメニューから[現在の設定でプリセットを更新]を選択します。



### 3 プリセットの更新が完了する

[ツールスタイル]パレットの[不透明度]の設定が更新されます。





## プリセットを削除する

登録したプリセットを削除します。

### 1 プリセットを選択する

[ツールスタイル] パレットの [プリセット] から削除したい設定のアイコンを右クリックし、[プリセットの削除] を選択します。



### 2 プリセットの削除が完了する

[ツールスタイル] パレットの [プリセット] から選択した設定が削除されます。



## ツールオプションパレット

[パレット]メニュー→[ツールオプションの分離]を選択すると、[ツールオプション]をパレットとして使用できます。これを[ツールオプション]パレットと言います。各ツールの設定をするためのパレットです。

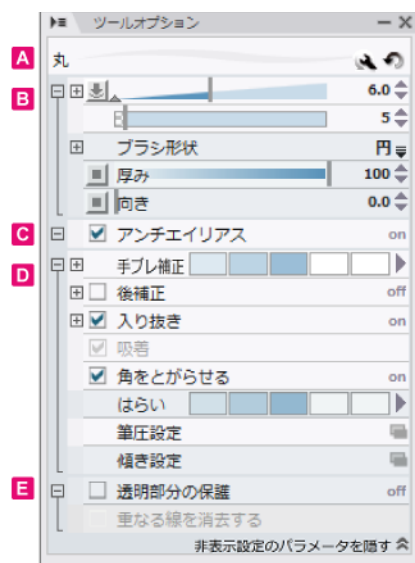


[ツールオプション]パレットの各設定項目は、[ツールセット]パレットの[ツールオプション]と同じです。

### ツールオプションパレットの機能

[ツールオプション]パレットの機能について紹介します。設定項目は選択したツールに応じて異なります。

ツール固有の項目については、『[ツール一覧](#)』を参照してください。



#### A. ツールセットのプレビュー、コントロール

選択中の[ツールセット]がプレビュー表示されます。また、下記の[ツールオプション]パレット共通の項目を設定します。



##### ① ロック

[ツールセット]パレットと[ツールオプション]パレットで設定中の値を、選択中のツールセットに保存します。ロック中は[ツールスタイル]パレットと[ツールオプション]パレットの設定を変更できますが、再度同じツールセットを選択すると、[ロック]に設定したときの状態に戻ります。

##### ② 初期設定

[ツールスタイル]パレットや[ツールオプション]パレットの設定を解除して、選択中のツールセットの初期設定に戻します。

#### B. 基本

表示される項目は選択したツールにより異なります。

#### C. 補正

表示される項目は選択したツールにより異なります。

#### D. 効果

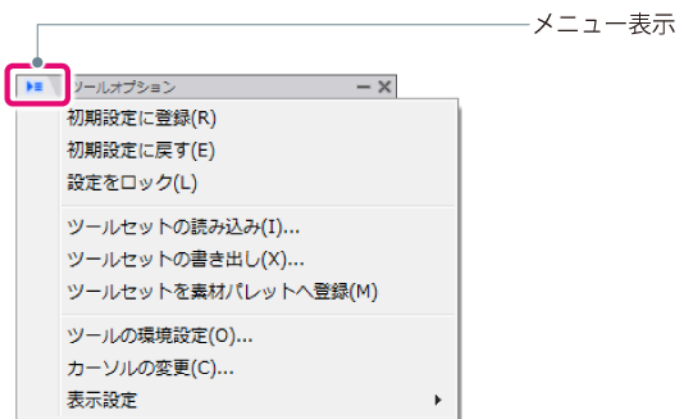
表示される項目は選択したツールにより異なります。

#### E. 拡張

表示される項目は選択したツールにより異なります。

### ツールオプションパレットのメニュー

[ツールオプション] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると、表示されるメニューです。[ツールオプション] パレットの表示内容や設定項目を設定できます。



#### 初期設定に登録

[ツールスタイル] パレットや [ツールオプション] パレットで設定中の値を、選択中のツールセットの初期設定として上書き登録します。

#### 初期設定に戻す

[ツールスタイル] パレットや [ツールオプション] パレットの設定を解除して、選択中のツールセットの初期設定に戻します。

#### 設定をロック

[ツールセット] パレットと [ツールオプション] パレットで設定中の値を、選択中のツールセットに保存します。ロック中は [ツールスタイル] パレットと [ツールオプション] パレットの設定は変更できますが、再度同じツールセットを選択すると、[設定をロック] に設定したときの状態に戻ります。

#### ツールセットの読み込み

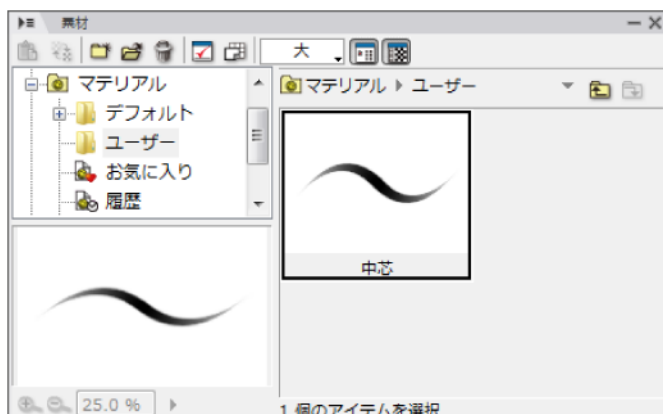
ツールセットファイル（拡張子 :tos）を読み込み、ツールセットを追加します。[ツールセットの読み込み] ダイアログで、[Shift] キーや [Ctrl] キーを押しながら複数のツールセットファイルを選択すると、複数のツールセットをまとめて読み込めます。

#### ツールセットの書き出し

選択中のツールセットをツールセットファイル（拡張子 :tos）として書き出します。

## ツールセットを素材パレットへ登録

[ツールオプション] パレットの設定を [素材] パレットに登録します。設定は [素材] パレットの [マテリアル] → [ユーザー] に登録されます。[素材] パレットには、[ツールセット] パレットで選択中のツールセットの名称で設定が登録されます。



[素材] パレットに登録された設定を読み込むには、[素材] パレットのアイコンをダブルクリックし、[素材プロパティ] ダイアログの [設定の読み込み] ボタンをクリックすると、[ツールセット] パレットに登録されます。



[素材プロパティ] ダイアログについて、詳しくは『補助系パレット』→『素材パレット』→『[素材プロパティダイアログ：マテリアル](#)』を参照してください。

## ツールの環境設定

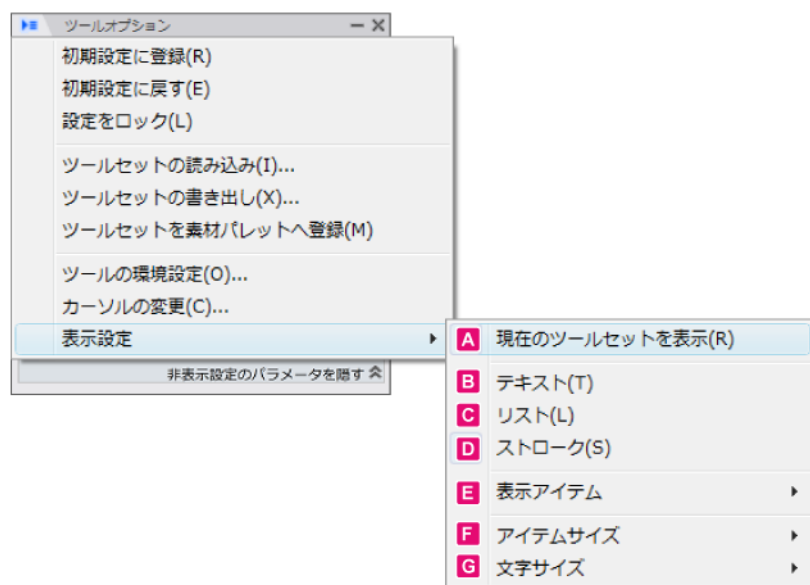
[環境設定] ダイアログが表示され、ツールの動作について設定できます。設定項目については『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[ツール](#)』を参照してください。

## カーソルの変更

[環境設定] ダイアログが表示され、カーソルの形状を設定できます。カーソルの形状が設定できないツールを選択している場合は、この項目は表示されません。設定項目については『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[キャンバス→カーソル](#)』を参照してください。

## 表示設定

ツールセットのプレビュー表示に関する設定を行います。



## A. 現在のツールセットを表示

ツールセットのプレビューの表示・非表示を切り替えます。

チェックをはずすと、ツールセットのプレビュー表示、[ ロック ] ボタン、[ 初期設定に戻す ] ボタンが非表示になります。



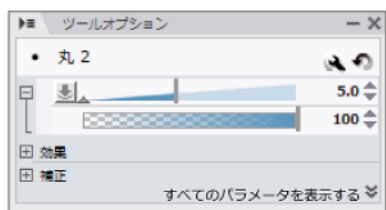
## B. テキスト

ツールセットのプレビューを、テキストで表示します。



## C. リスト

ツールセットのプレビューを、ブラシサムネイルとテキストで表示します。



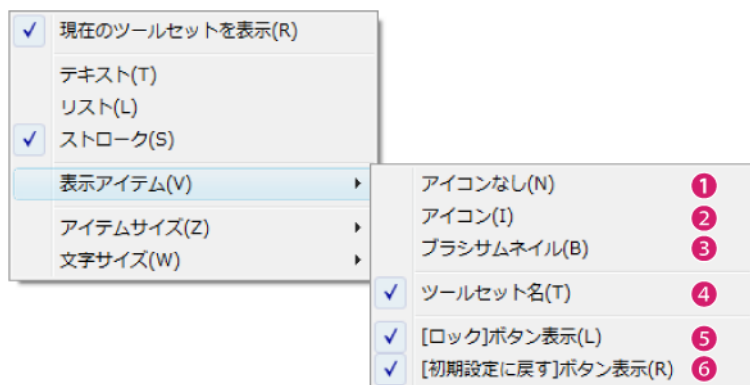
## D. ストローク

ツールセットのプレビューを、ストロークで表示します。ストロークは、ペンやブラシのように描画するツールだけ表示できます。その他の場合は、テキストが表示されます。



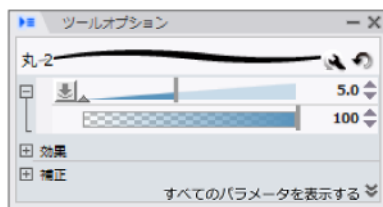
## E. 表示アイテム

プレビュー表示の先頭部分の表示アイテムと、ツールセット名の表示などを設定します。



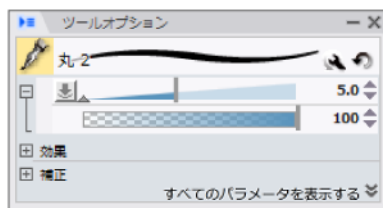
### ① アイコンなし

プレビュー表示の先頭部分にアイテムを表示しません。



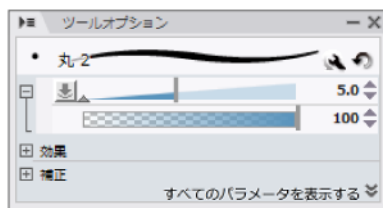
### ② アイコン

プレビュー表示の先頭部分にツールアイコンを表示します。



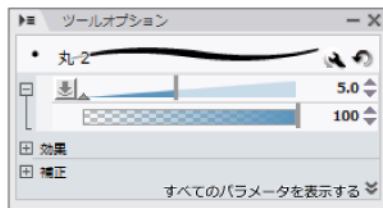
### ③ ブラシサムネイル

プレビュー表示の先頭部分にブラシサムネイルを表示します。

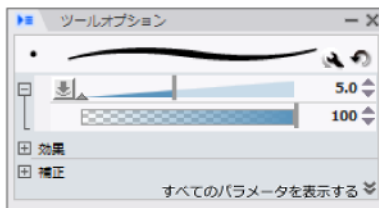


#### ④ ツールセット名

ツールセット名の表示・非表示を切り替えます。



[ツールセット名] がオンの場合



[ツールセット名] がオフの場合

#### ⑤ [ロック] ボタン表示

[ロック] ボタンの表示・非表示を切り替えます。

#### ⑥ [初期設定に戻す] ボタン表示

[初期設定に戻す] ボタンの表示・非表示を切り替えます。

### F. アイテムサイズ

ツールセットのプレビューの表示サイズを設定します。[小]・[標準]・[大]から選択できます。

### G. 文字サイズ

ツールセット名の文字サイズを設定します。[小]・[標準]から選択できます。

## 描画に関するツールの共通設定

描画の手ブレ補正や、入り抜きなどの、描画関連のツールに共通する設定について、説明します。

### 補正

タブレット使用時に発生する「手ブレ」などを補正し、滑らかな線を描画できます。補正には[手ブレ補正]と[後補正]があります。

#### 手ブレ補正

タブレットペンのブレの抑制について設定します。

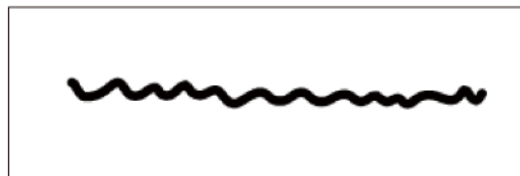
[後補正]とは違い、タブレットに入力してから画面に表示するまでに描画した線を平均化します。

値を大きくすると線が全体的に丸みをおびるようになり、線が滑らかになります。ただし、実際に描画されるまでに時間がかかります。

値を小さくするほど入力に忠実になります。



設定 0



設定 10

#### 後補正

線を描画したあとの補正を設定します。描画した後で線の形状を変えます。

値を大きくするほど描画された曲線をシンプルな曲線に置きかえますが、補正結果が思い通りにならない場合があります。



設定 0



設定 10



- [補正]の数値を大きくすると滑らかな線になりますが、タブレット上で実際に描かれた線とは若干異なる線が描画され、細かいニュアンスが失われる場合があります。
- [ベクター描画]の場合、[後補正]をオフにしたり、数値を下げすぎたりすると、タブレットからのデータをそのまま感知し、データ容量が大きくなる原因になります。



## 入り・抜き

一部の描画ツールでは、[入り]・[抜き]を設定できます。[入り]・[抜き]は、[ツールオプション]で設定します。



## 入り抜きの効果

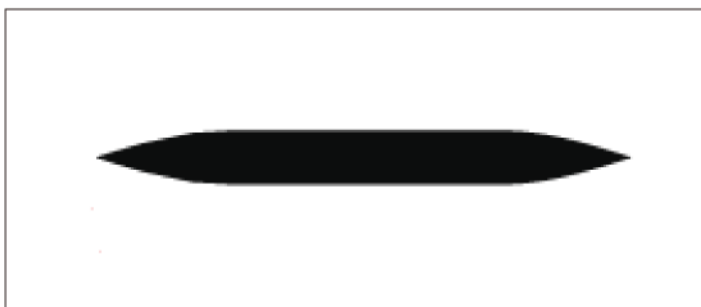
入り抜きの効果は、[影響元]が[ペンの筆圧]に設定されている項目に影響を与えます。



- [ペン]・[直線]・[曲線]・[折れ線]・[ベジェ曲線]ツールでは、[サイズ]にのみ影響を与えます。
- [ペン]ツールでは、[影響元]が[ペンの筆圧]に設定されていない場合でも、[サイズ]の入り抜きを設定できます。

### 例1：[サイズ]の[影響元]が[ペンの筆圧]に設定されている場合

入りのサイズは徐々に太く変化し、抜きのサイズは徐々に細く変化します。



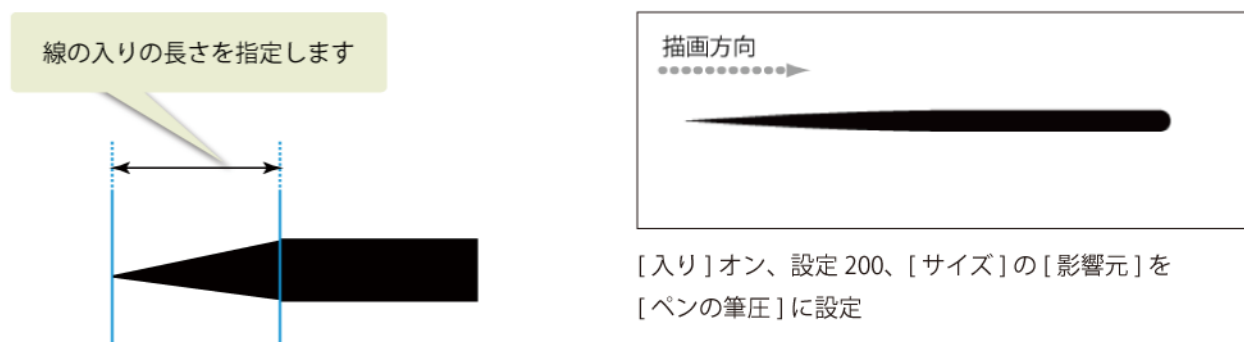
### 例2：[不透明度]の[影響元]が[ペンの筆圧]に設定されている場合

入りの描画は透明から不透明に変化し、抜きの描画は不透明から透明に変化します。



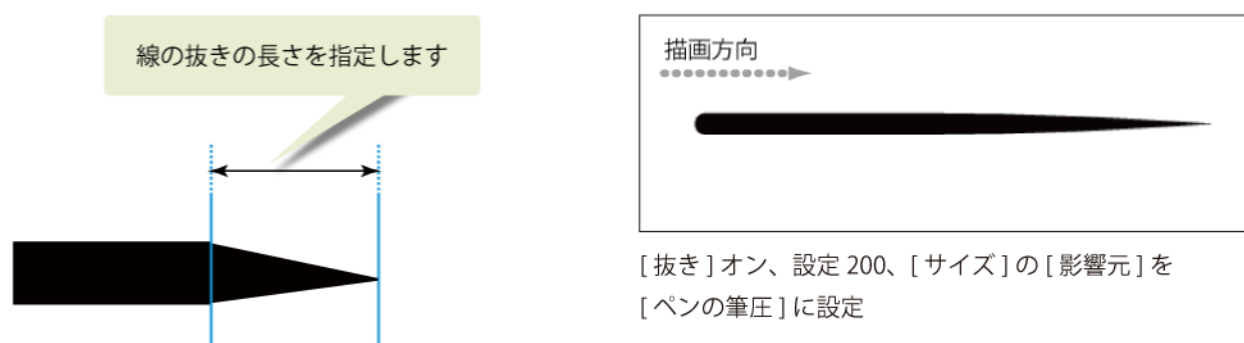
## 入り

描き始めの部分で、徐々に力を入れていく描画です。描き始めの状態を設定できます。



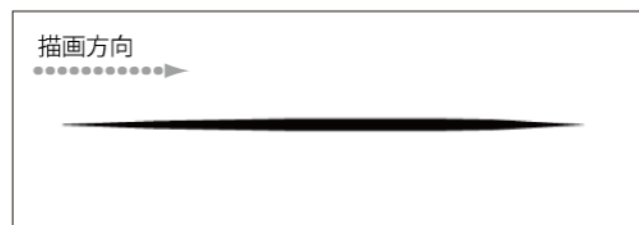
## 抜き

描き終わりの部分で、徐々に力を抜いていく描画です。描き終わりの状態を設定できます。



## 速度による入り・抜き

ペンを動かす速度によって、入り抜きの長さが変わります。ペンの動きを止めてからペンを離すと、ほとんど抜きのない線を描画できます。



[入り]・[抜き] オン、設定 200、[サイズ] の [影響元] を [ペンの筆圧] に設定

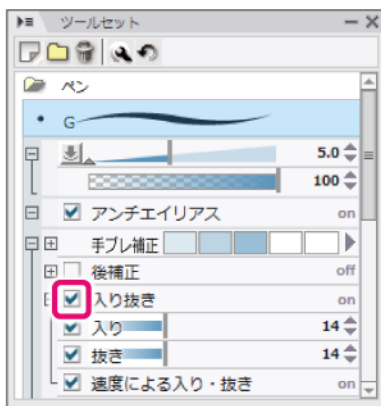
## 入り・抜きの強さを入力する

[ツールオプション]の[補正]グループ→[入り抜き]をオンにすると、値を変更できます。

[入り抜き]の項目名の左にある[+]をクリックすると、詳細な項目を設定できます。値を変更することで、[入り]・[抜き]の強さを変更できます。

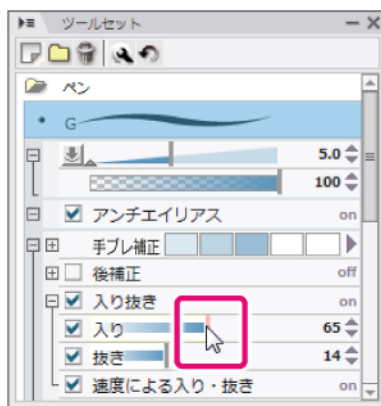
### 1 設定を有効にする

[入り抜き]のチェックをオンにします。



### 2 値を変更する

スライダーの縦線をドラッグして値を変更します。数値をクリックしても、入力欄の値を変更できます。



入力欄の横にある、上下の三角形のアイコンをクリックしても、入力欄の値を変更できます。上の三角形をクリックすると値が大きく、下の三角形をクリックすると値が小さくなります。

## 影響元

描画ツールの[ツールオプション]には、項目によっては「影響元」を設定できます。影響元とは、各項目に影響するタブレットの機能などの設定です。影響元は関連する項目の左横に、アイコンボタンで表示されます。

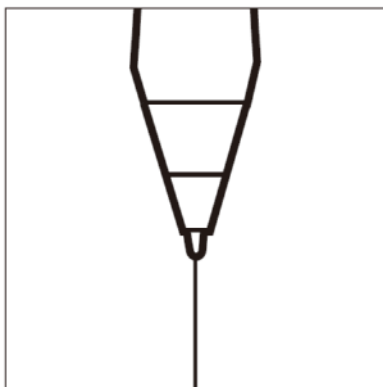
アイコンボタンをクリックすると、影響元の設定を選択できます。

### !重要

影響元で選択できるタブレットの機能は、各機能に対応しているタブレットが必要です。一部のタブレットでは機能に対応していない場合があります。

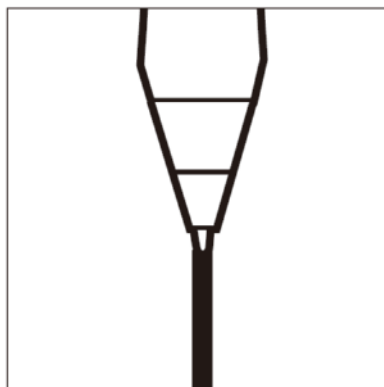
## ペンの筆圧

対応する設定項目の値が、タブレットペンの筆圧の強弱に影響されます。ここでは、[ペン]ツールなどで[サイズ]の[影響元]を[ペンの筆圧]に設定した場合を例にして説明します。



筆圧が弱い場合

細い線が描画されます。



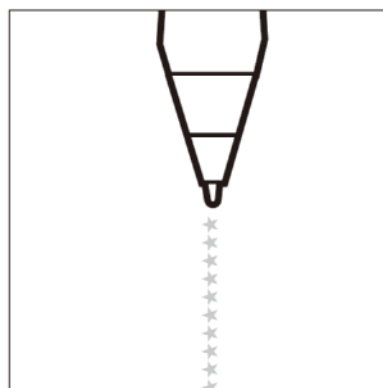
筆圧が強い場合

太い線が描画されます。

このほか、不透明度の場合は、筆圧が弱いほど薄く、筆圧が強いほど濃く描画できるなど、設定項目によって効果はさまざまです。

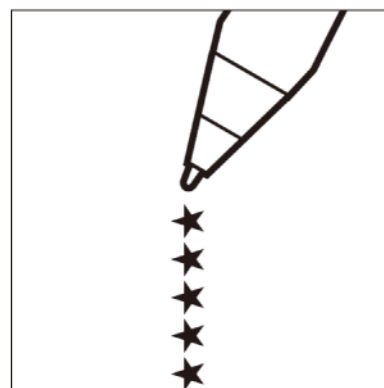
## ペンの傾き

対応する設定項目の値が、タブレットペンの角度に影響されます。たとえば、タブレットペンを垂直にした場合と斜めにした場合で、描画結果が異なります。ここでは、[パターンブラシ]ツールなどで、[サイズ]の[影響元]と[不透明度]の[影響元]を、[ペンの傾き]に設定した場合を例にして説明します。



タブレットペンを垂直にした場合

細く、薄い線が描画されます。

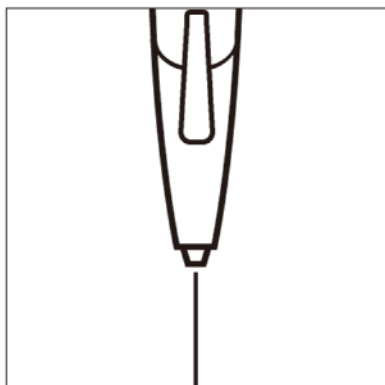


タブレットペンを斜めにした場合

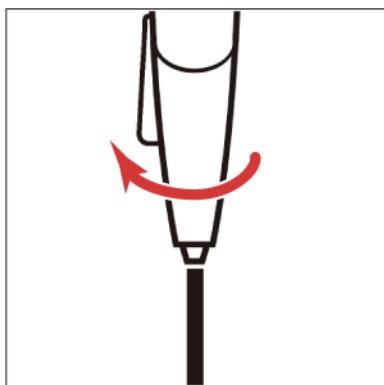
太く、濃い線が描画されます。

## ペン軸の回転

対応する設定項目の値が、タブレットペンの回転（ひねり）に影響されます。たとえば、ストロークの途中でタブレットペンを正面から横に向けて回ると、描画結果が変わります。ここでは、[ペン] ツールなどで、[向き] の [影響元] を [ペン軸の回転] に設定した場合を例に説明します。



タブレットペンを正面にした場合  
細い線が描画されます。



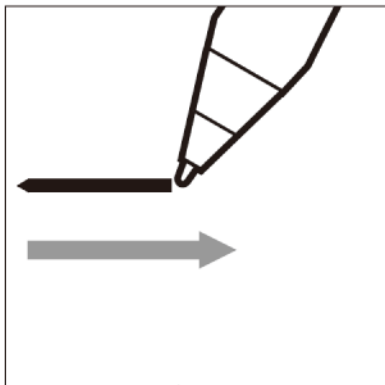
タブレットペンを回転して横向きにした場合  
ペン軸の向きが変わり、太い線が描画されます。



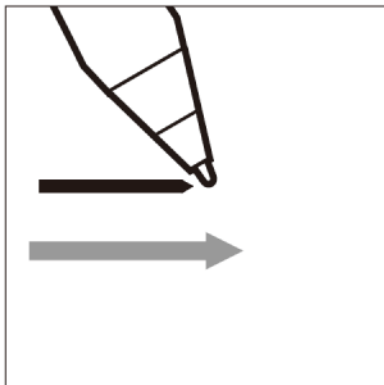
- この設定は、ワコム「Intuos」シリーズ・「Cintiq21UX」などペン軸の回転に対応するタブレットで使用できます。対応していないタブレットでは、設定が反映されない場合があります。
- [ペン軸の回転] は、縦横比が異なるペンやブラシの形状で使用すると効果的です。縦横比が同じ形状の場合は、効果がわかりにくい場合があります。

## ペンの向き

対応する設定項目の値が、タブレットペンのペン先の向きに影響されます。ここでは、[ツールオプション] で [ブラシ形状] を [多角形] (三角形) にし、[ペン] ツールなどにある [向き] の [影響元] を [ペンの向き] に設定した場合を例に説明します。両方とも同じ方向に線を描画しています。



タブレットペンのペン先が左向きの場合  
三角形の頂点が左に描画されます。



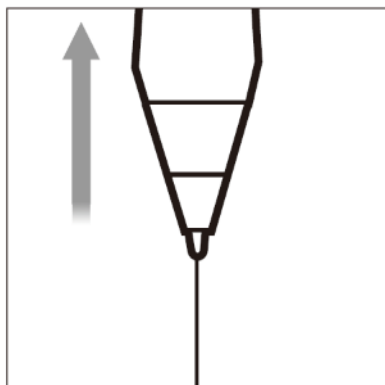
タブレットペンのペン先が右向きの場合  
三角形の頂点が右に描画されます。



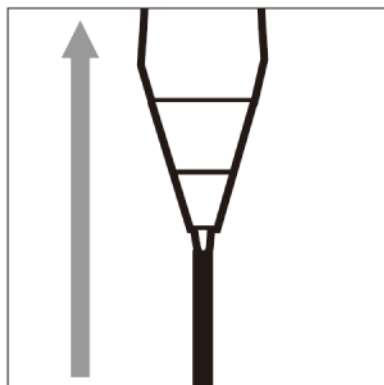
この設定は、ワコム「Intuos」シリーズ・「Cintiq21UX」などペン軸の回転に対応するタブレットで使用できます。対応していないタブレットでは、設定が反映されない場合があります。

## ストロークの速度

対応する設定項目の値が、ストロークの速度に影響されます。たとえば、速く描いた場合とゆっくりと描いた場合で、描画結果が異なります。ここでは、[エアブラシ] ツールなどにある[サイズ]の[影響元]を[ストロークの速度]に設定した場合を例にして説明します。



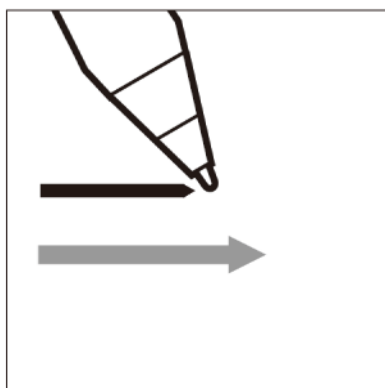
ストロークの速度が速い場合  
細い線が描画されます。



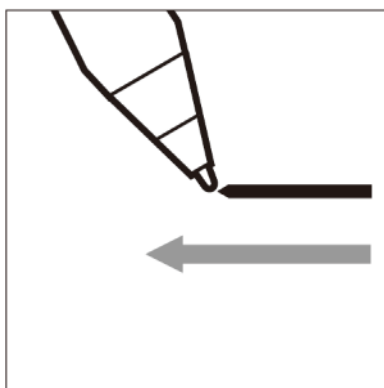
ストロークの速度が遅い場合  
太い線が描画されます。

## ストロークの方向

対応する設定項目の値が、ストロークの方向に影響されます。ここでは、[ツールオプション]で[ブラシ形状]を[多角形]（三角形）にし、[ペン] ツールなどにある[向き]の[影響元]を[ストロークの方向]に設定した場合を例に説明します。



左から右に描画した場合  
三角形の頂点が右に描画されます。



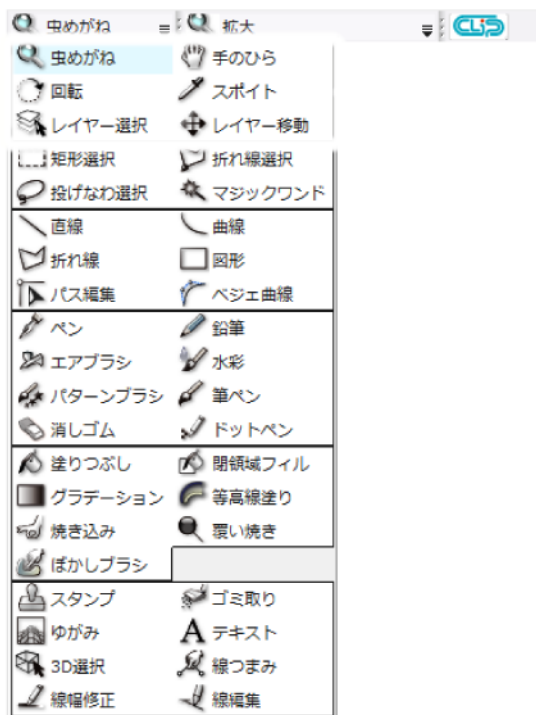
右から左に描画した場合  
三角形の頂点が左に描画されます。

# ツール一覧

本章では、[ ツール ] パレットの機能と設定について、ツールごとに紹介します。

## 一般系ツール（キャンバスの操作系）

ここでは、[ ツールバー ] の [ ツール一覧 ] で表示されるツールから、キャンバスの操作に関連するツールについて紹介します。

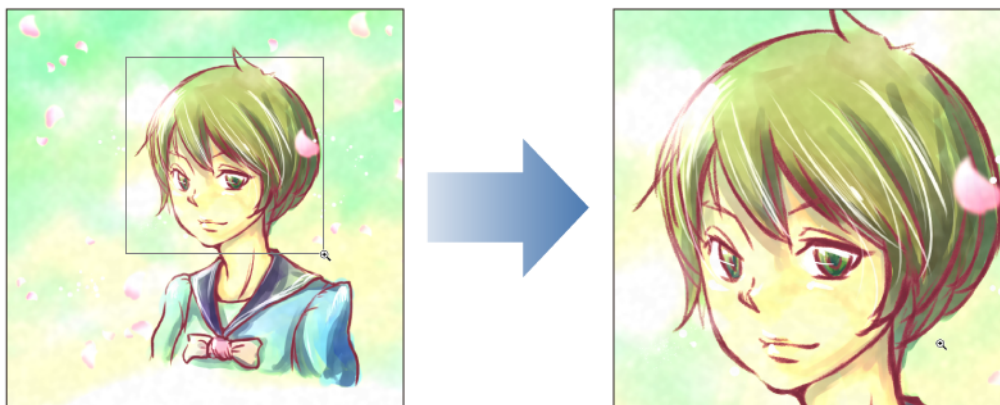


一般系ツール（キャンバスの操作系）には、下記のツールが含まれます。

- [ 虫めがね ] ツール
- [ 手のひら ] ツール
- [ 回転 ] ツール
- [ スポイト ] ツール
- [ レイヤー選択 ] ツール
- [ レイヤー移動 ] ツール

### 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。キャンバス上をクリックまたはドラッグすると、拡大・縮小します。



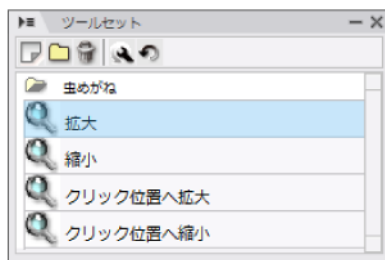




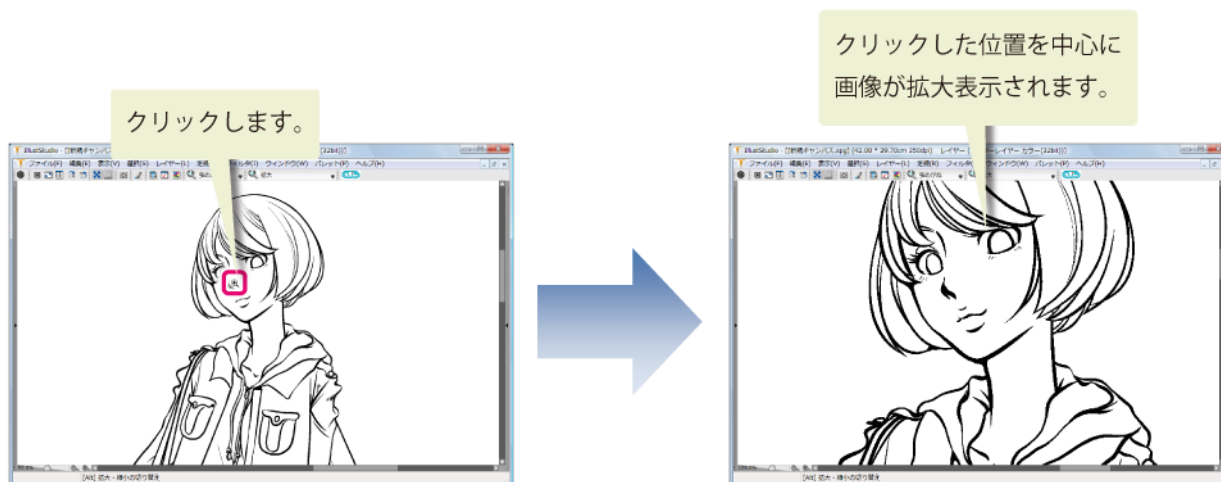
他のツールを使用中に、キャンパス上でマウスホイールを動かしても、キャンパスの表示倍率を拡大・縮小できます。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



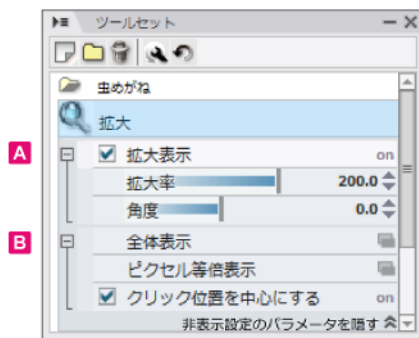
たとえば、[ツールセット]パレットの[クリック位置へ拡大]を選択した場合、クリックした位置をキャンパスの中心にして拡大表示します。



使用例：[クリック位置へ拡大]を使用

## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

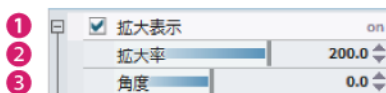


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

#### A. 基本

拡大率など、基本的な項目を設定できます。



##### ① 拡大表示

オンのとき、拡大表示を実行できます。オフにすると縮小表示を実行できます。

##### ② 拡大率

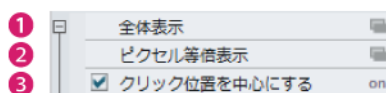
画像表示の拡大率を設定します。スライダーを操作するか、数値入力で設定できます。

##### ③ 角度

画像表示の角度を設定します。スライダーを操作するか、数値入力で設定できます。

#### B. 拡張

画像表示に関する設定を行えます。



##### ① 全体表示

画像をキャンバス全体に収まるサイズで表示します。

##### ② ピクセル等倍表示

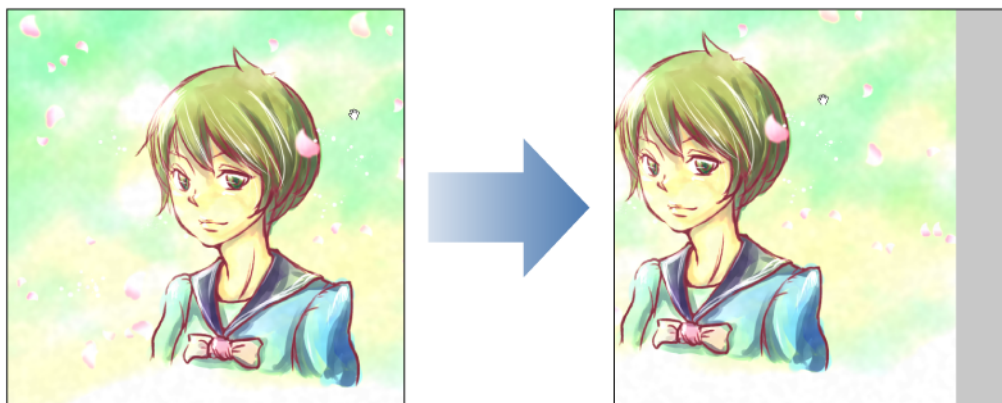
画像のピクセルと画面のピクセルを 1 対 1 のサイズで表示します。

##### ③ クリック位置を中心にする

オンのとき、画像のクリックした位置をキャンバスの中心にして、拡大または縮小表示します。

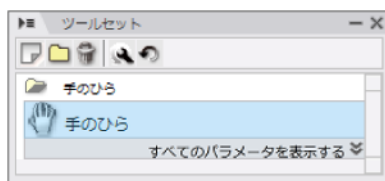
## 手のひらツール

画面表示のスクロールに使用します。キャンバス上をドラッグすると、スクロールします。



## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。

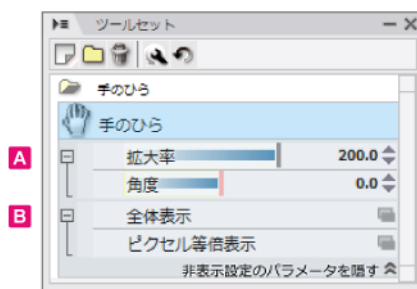


## 手のひら

[ツールセット]パレットの[手のひら]を選択した場合、画像をドラッグすると、キャンバスの表示位置を移動します。

## ツールオプション

[ツールセット]パレットで選択中の[ツールセット]をクリックすると、[ツールオプション]が表示されます。[ツールオプション]は、選択中のツールを詳細に設定できます。

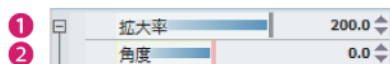


## !重要

[ツールオプション]の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

画像表示の拡大率など、基本的な項目を設定できます。スライダーを操作するか、数値入力で設定できます。



### ① 拡大率

画像表示の拡大率を設定します。スライダーを操作するか、数値入力で設定できます。

### ② 角度

画像表示の角度を設定します。スライダーを操作するか、数値入力で設定できます。

## B. 拡張

画像表示に関する設定を行えます。



### ① 全体表示

画像をキャンバス全体に収まるサイズで表示します。

### ② ピクセル等倍表示

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。

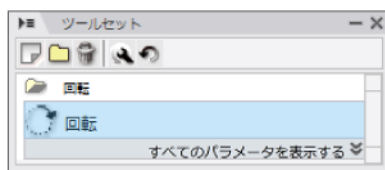
## 回転ツール

画面表示の回転に使用します。キャンバス上をドラッグすると、回転します。



## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。

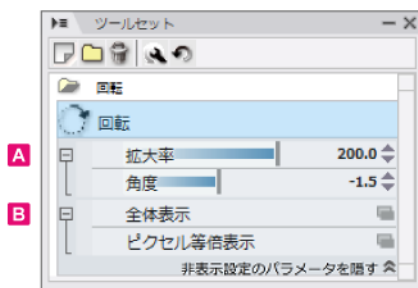


## 回転

[ツールセット]パレットの[回転]を選択した場合、画像をドラッグすると、キャンバスの表示が回転します。

## ツールオプション

[ツールセット]パレットで選択中の[ツールセット]をクリックすると、[ツールオプション]が表示されます。[ツールオプション]は、選択中のツールを詳細に設定できます。



## !重要

[ツールオプション]の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

画像表示の角度など、基本的な項目を設定できます。スライダーを操作するか、数値入力で設定できます。



#### ① 拡大率

画像表示の拡大率を設定します。スライダーを操作するか、数値入力で設定できます。

#### ② 角度

画像表示の角度を設定します。スライダーを操作するか、数値入力で設定できます。

### B. 拡張

画像表示に関する設定を行えます。



#### ① 全体表示

画像をキャンバス全体に収まるサイズで表示します。

#### ② ピクセル等倍表示

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。

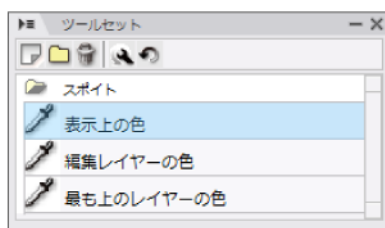
## スポイトツール

画像から描画色を取得できます。キャンバス上をクリックすると、描画色を取得して[カラー]パレットに反映します。



## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



### 表示上の色

レイヤーに関係なく、画面に表示されている色をそのまま取得します。

### 編集レイヤーの色

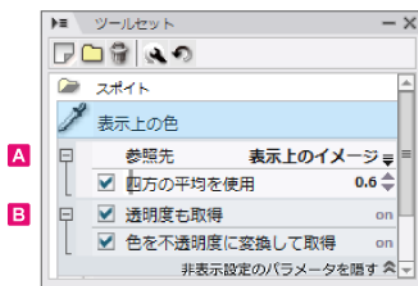
[レイヤー]パレットで編集対象となっているレイヤーを参照します。

### 最も上のレイヤーの色

クリックした位置が透明ではないレイヤーのうち、最も上にあるレイヤーを参照します。

## ツールオプション

[ツールセット]パレットで選択中の[ツールセット]をクリックすると、[ツールオプション]が表示されます。[ツールオプション]は、選択中のツールを詳細に設定できます。

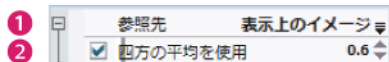


### !重要

[ツールオプション]の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。




## A. 基本

ツールが参照するレイヤー、色を取得するときの方法を設定できます。



### ① 参照先

ツールがどのレイヤーを参照するかを設定できます。

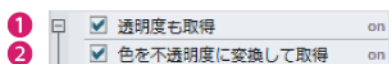
編集レイヤー		レイヤーに関係なく、画面に表示されている色をそのまま取得します。
最も上のレイヤー		[レイヤー]パレットで編集対象となっているレイヤーを参照します。
表示上のイメージ		クリックした位置が透明ではないレイヤーのうち、最も上のレイヤーを参照します。

### ② 四方の平均を使用

指定した領域の周囲を含めた平均値の色を取得します。含める周囲の領域の大きさは、スライダーで設定できます。

## B. 拡張

取得した色の透明度を設定できます。



### ① 透明度も取得

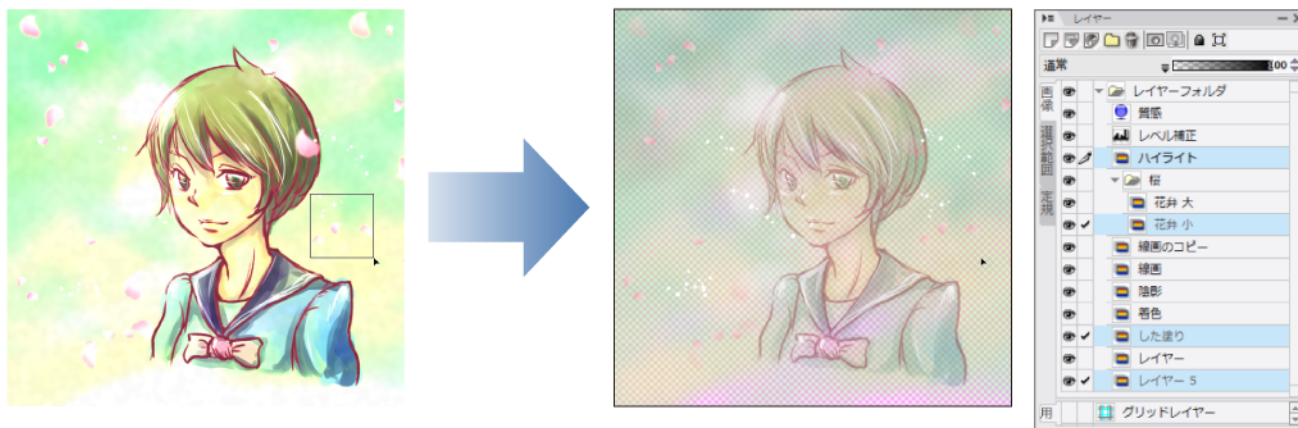
取得した色の透明度も、描画色に反映させます。

### ② 色を不透明度に変換して取得

グレイ（8bit）のレイヤーで、色を不透明度に変換して取得します。

## 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。キャンバス上をドラッグすると、その範囲内に描画部分のあるレイヤーが選択されます。



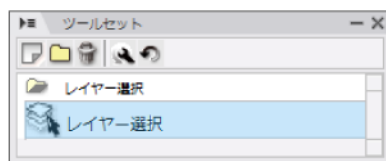
### !重要

フィルタレイヤーは選択できません。

圧縮されたレイヤーフォルダに含まれるレイヤーは、レイヤーフォルダが閉じられている場合は選択対象に含まれなくなります。圧縮されたレイヤーフォルダそのものが選択対象になります。

## ツールセット

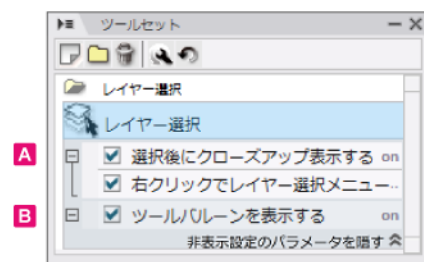
各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。





## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

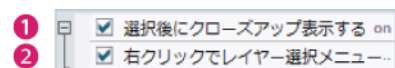


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

レイヤーを選択するときの選択方法を設定できます。



#### ① 選択後にクローズアップ表示する

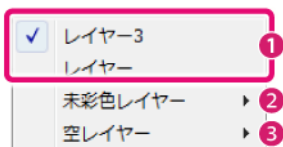
選択した範囲内のレイヤー以外の画像が、薄い色で表示（クローズアップ表示）されます。クローズアップ表示中は、カーソルキーの「上」「下」を押すと、[レイヤー] パレットで選択中のレイヤーの中から描画対象を切り替えられます。[Enter] キーや [Esc] キーを押す、または他のツールに切り替えると、クローズアップ表示を解除します。

#### ② 右クリックでレイヤー選択メニュー

右クリックで描画対象を切り替えるメニューを表示できます。

#### レイヤー選択メニュー

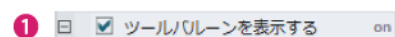
[レイヤー選択] メニューに表示されるレイヤー名をクリックすると、選択したレイヤーに切り替わります。



① 彩色済みレイヤー	マウスカーソルの位置に描画されているレイヤーがある場合、レイヤーの名称が表示されます。マウスカーソルの位置に描画されていないレイヤーがない場合は、「彩色済みレイヤーはありません」と表示されます。
② 未彩色レイヤー	マウスカーソルの位置に描画されていないレイヤーが表示されます。
③ 空レイヤー	描画のされていないレイヤーが表示されます。

### B. 拡張

レイヤーを選択するときの拡張設定を行えます。



#### ① ツールバルーンを表示する

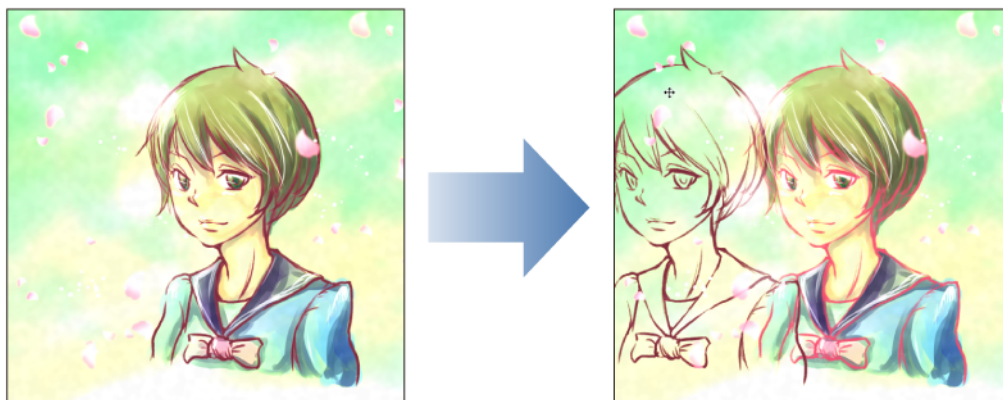
オンにすると、マウスカーソルの下にあるレイヤーの名称と種類がツールバルーン表示されるようになります。



[ヘルプ] メニューの [ツールバルーン] をオフにしている場合、設定が反映されます。[ツールバルーン] がオンになっている場合、この項目の設定に関係なくツールバルーンが表示されます。

## レイヤー移動ツール

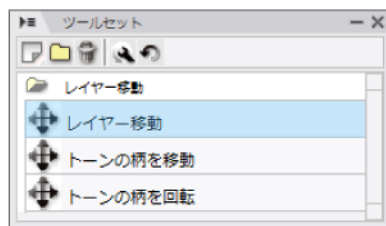
特定のレイヤー画像のみの移動に使用します。レイヤーパレットでレイヤーを選択し、キャンバス上をドラッグすると、選択したレイヤーが移動します。



【レイヤー移動】ツールで選択範囲内の画像を移動している途中で [Shift] キーを押すと、ドラッグ開始点から 45 度刻みに移動方向を制限できます。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



### レイヤー移動

キャンバス上でレイヤーの位置を移動します。

### トーンの柄を移動

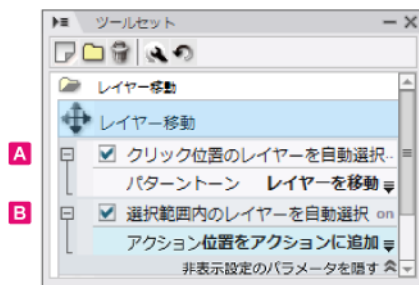
パターントーンの柄の位置を移動します。

### トーンの柄を回転

パターントーンの柄の位置を回転します。

## ツールオプション

「ツールセット」パレットで選択中の「ツールセット」をクリックすると、「ツールオプション」が表示されます。「ツールオプション」は、選択中のツールを詳細に設定できます。

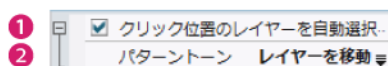


### !重要

「ツールオプション」の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

クリックしたときの動作と、パターントーンの操作を設定できます。



#### ① クリック位置のレイヤーを自動選択

クリックした位置に描画線が表示されているレイヤーを、自動的に選択します。

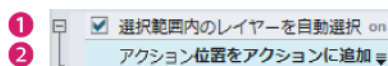
#### ② パターントーン

「レイヤー移動」ツールをドラッグしたときの、レイヤーまたはパターントーンの操作について指定できます。

レイヤーを移動	「レイヤー移動」ツールをドラッグすると、レイヤー全体が移動します。
柄を移動	「レイヤー移動」ツールをドラッグすると、パターントーンの柄が移動します。 パターントーンの柄の移動は、[Shift] キーを押しながら「レイヤー移動」ツールでドラッグしても行えます。
柄を回転	「レイヤー移動」ツールをドラッグすると、パターントーンの柄が回転します。 パターントーンの柄の回転は、[Ctrl] キーを押しながら「レイヤー移動」ツールでドラッグしても行えます。
柄の中心を移動	パターントーンの柄を回転させるときの中心を設定します。

### B. 拡張

アクション機能に追加するときの記録方法など、その他の設定ができます。



#### ① 選択範囲内のレイヤーを自動選択

選択範囲内に描画線が表示されているレイヤーを、自動的に選択します。

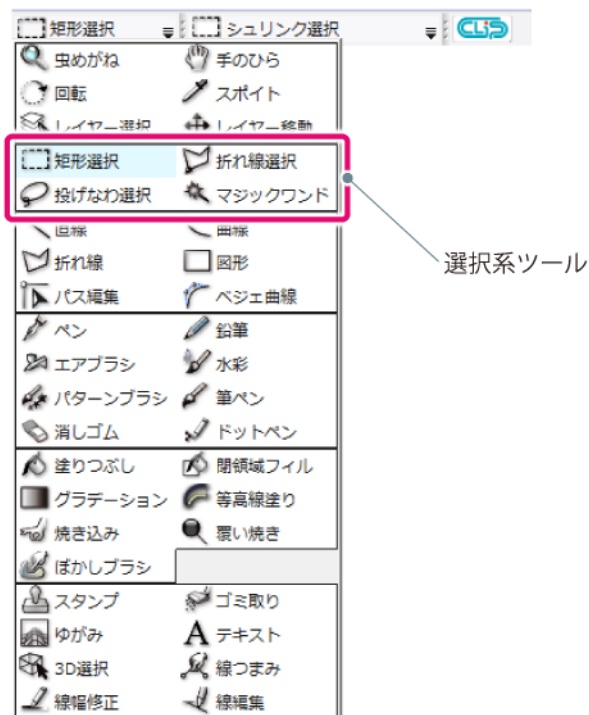
#### ② アクション

アクション機能に追加するときの記録方法を、設定できます。

位置をアクションに追加	アクション機能での追加方法を、「位置」に設定します。
移動量をアクションに追加	アクション機能での追加方法を、「移動量」に設定します。

## 選択系ツール

ここでは、[ ツールバー ] の [ ツール一覧 ] で表示されるツールから、選択系ツールについて紹介します。



選択系ツールには、下記のツールが含まれます。

- [ 矩形選択 ] ツール
- [ 投げなわ選択 ] ツール
- [ 折れ線選択 ] ツール
- [ マジックワンド ] ツール

### 解説：ツールオプションの共通項目

ここでは、選択ツールを使用した場合に [ ツールオプション ] で設定できる、様々な選択方法について説明します。



[ ツールオプション ] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

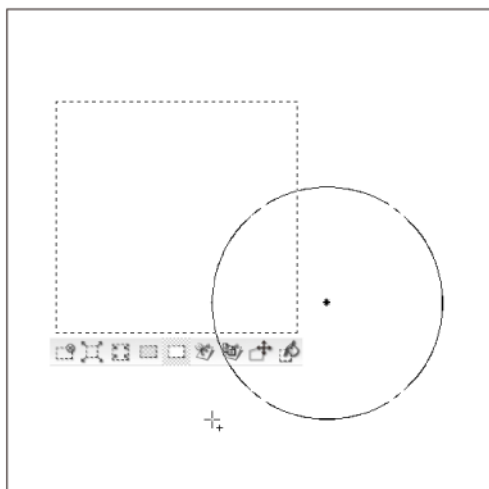


[ ツールオプション ] は、選択中のツールを詳細に設定できます。[ ツールセット ] パレットで選択中のツールセットをクリックすると、[ ツールオプション ] が表示されます。[ ツールオプション ] の表示方法の詳細は、『ツール系パレット』→『ツールセットパレット』→『[ツールセットパレットの機能](#)』を参照してください。

## 解説：基本：選択方法

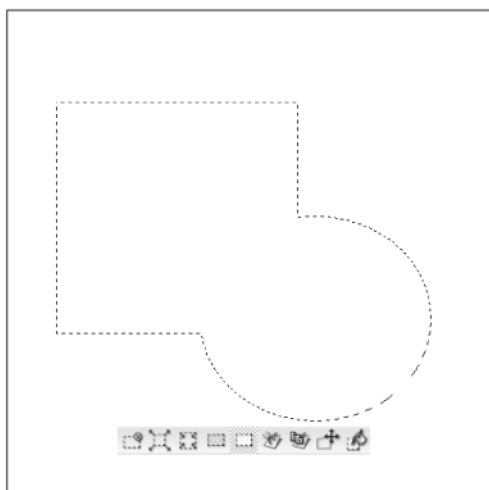
[基本] グループ→[選択方法]では、すでに作成した選択範囲に対して、選択範囲の追加・削除などができます。

ここでは、矩形の選択範囲を作成したあとに円の選択範囲を作成する場合を例にして説明します。



### 現在の選択に追加

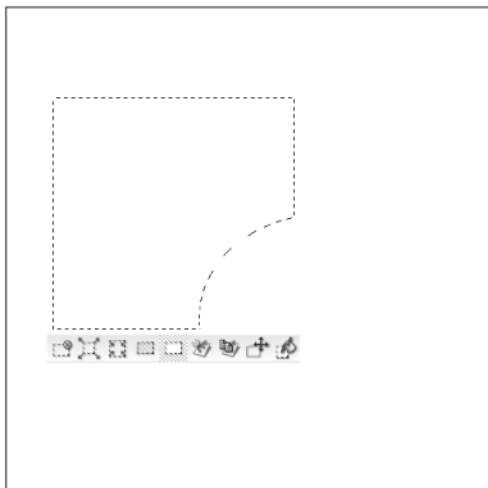
すでに選択されている部分に選択範囲を追加します。



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

## 現在の選択から削除

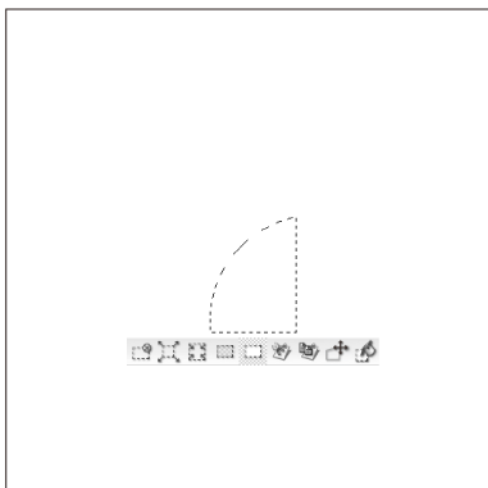
すでに選択されている部分から選択範囲を削除します。



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

## 現在の選択から選択

すでに選択されている選択範囲と重なる部分のみを選択範囲にします。

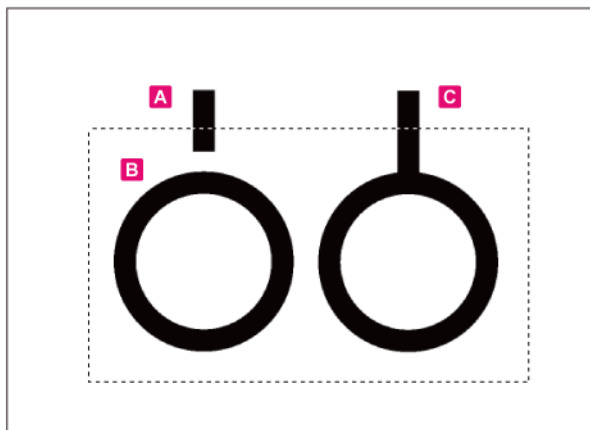


[Shift] + [Alt] キーを押しながら選択ツールを使用しても、[現在の選択から選択]が行えます。

## 解説：効果：シュリンク

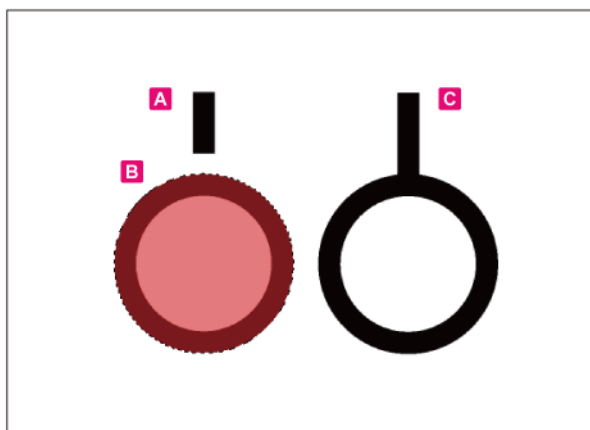
〔効果〕グループ→〔シュリンク〕では、選択ツールでドラッグした範囲内にすべて納まっている描線の、外周に密着した選択範囲を作成する場合の効果を指定できます。

ここでは、下記の条件で選択範囲を作成した場合を例にして、その効果について説明します。



### シュリンク選択

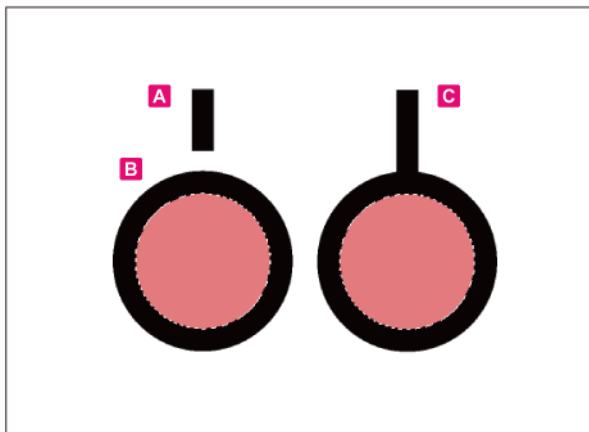
選択ツールでドラッグした範囲内にすべて納まっている描線の、外周に密着した選択範囲を作成します。



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

## シュリンクして透明部を選択（内部選択）

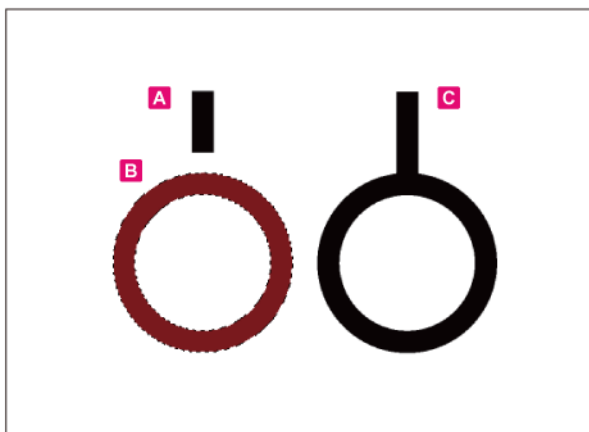
選択ツールでドラッグした範囲内にすべて納まっている、描線で閉じられた透明領域に選択範囲を作成します。



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

## シュリンクして透明以外を選択（形状選択）

選択ツールでドラッグした範囲内にすべて納まっている、描線（ベタ）部分に選択範囲を作成します。

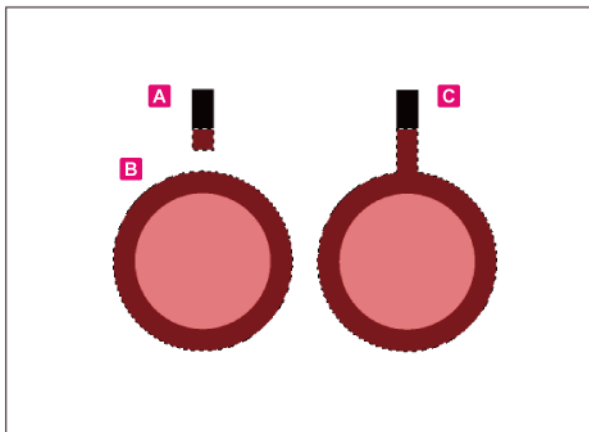


- A 選択範囲からはみ出した部分があるため、選択されません。
- B 選択範囲にすべて納まっているので、描線（ベタ）部分が選択されます。
- C 選択範囲からはみ出した部分があるため、選択されません。



## 外側透明以外を選択（境界選択）

選択ツールでドラッグした範囲内の、描線および描線で閉じられた透明領域に選択範囲を作成します。



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

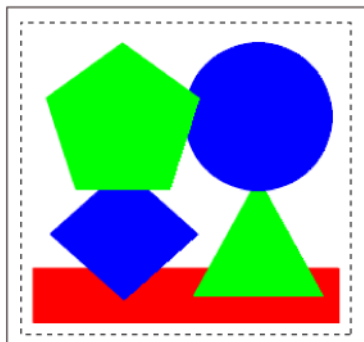
## 解説：効果：複数参照

〔効果〕グループ→〔複数参照〕では、シュリンク選択するときに、選択対象とするレイヤーを指定できます。

### !重要

〔マジックワンド〕ツールでは、〔基本〕グループ→〔複数参照〕となります。  
 なお、〔マジックワンド〕ツールの場合、シュリンク選択と無関係にこのオプションを使用できます。

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

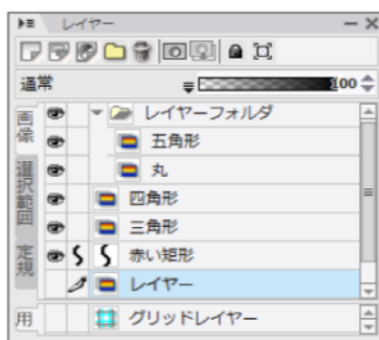
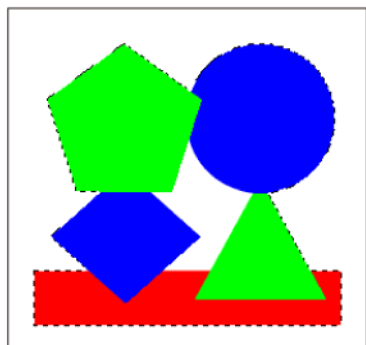


### すべてのレイヤーを参照

キャンバス上に表示されているすべてのレイヤーを対象に選択範囲を作成します。非表示のレイヤーは無視します。

キャンバス上で表示されている、〔五角形〕レイヤー、〔丸〕レイヤー、〔四角形〕レイヤー、〔三角形〕レイヤー、〔赤い矩形〕レイヤーの画像が選択対象になっています。描画が重なっている場合は、つながった状態の外側で選択範囲が作成されます。

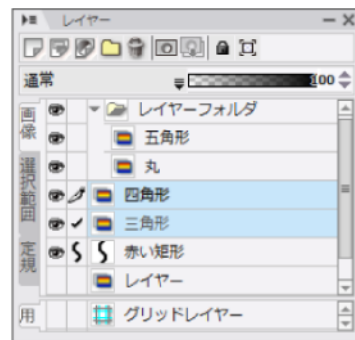
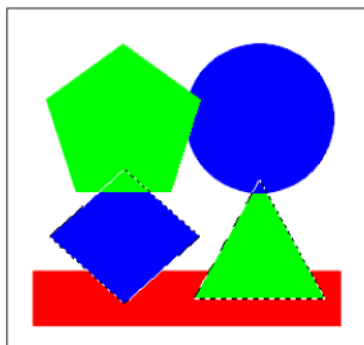
下図の〔レイヤー〕パレットで選択状態になっている〔レイヤー〕は非表示のため、選択の対象になりません。



### 選択状態レイヤーを参照

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

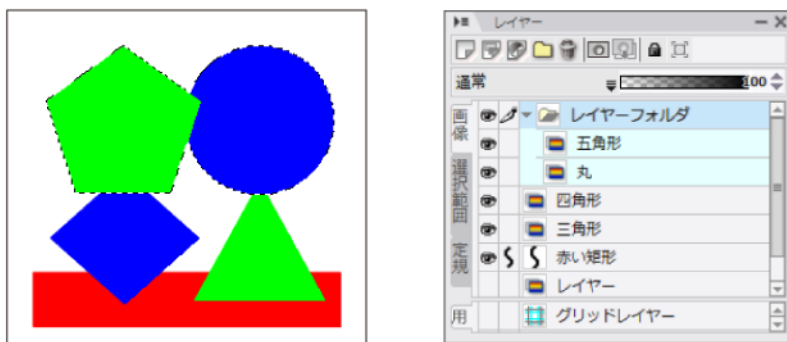
下図の〔レイヤー〕パレットで選択されている〔四角形〕レイヤーと〔三角形〕レイヤーの画像が選択対象になっています。



## フォルダ内レイヤーを参照

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

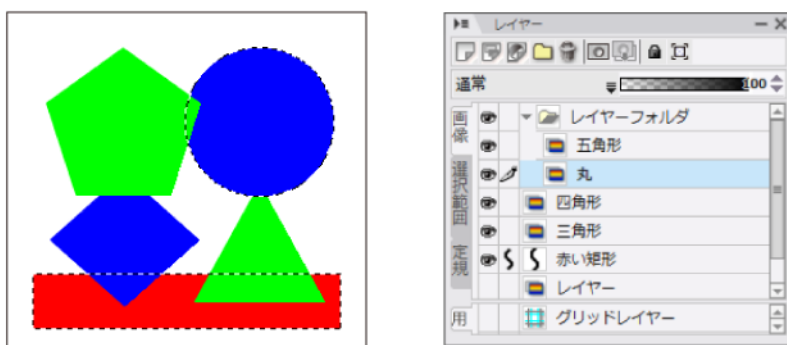
下図の「レイヤー」パレットでレイヤーフォルダに格納されている「五角形」レイヤーと「丸」レイヤーの画像が選択対象になっています。描画が重なっている場合は、つながった状態で選択範囲が作成されます。



## 参照レイヤーを参照

「レイヤー」パレットで選択したレイヤーと、参照レイヤーを対象にして、選択範囲を作成します。

下図の「レイヤー」パレットで選択されている「丸」レイヤーと、参照レイヤーの「赤い矩形」レイヤーの画像が選択対象になっています。



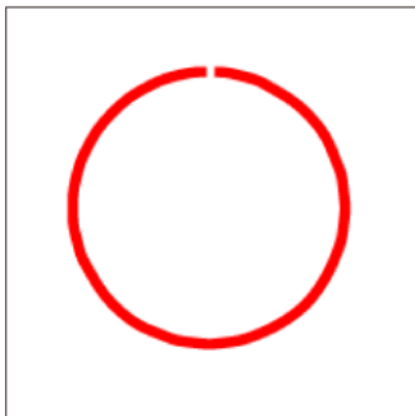
参照レイヤーは、編集中のレイヤーに対して塗りつぶしなどを行う際に参照先として認識するレイヤーやフォルダです。「レイヤー」パレットで参照先にしたいレイヤーを選択し、「レイヤー」メニュー→「参照レイヤーに設定」で設定します。

## 解説：効果：隙間を閉じる

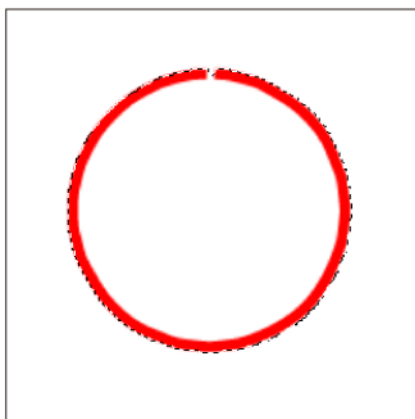
[効果] グループ→[隙間を閉じる]は、シュリンク選択を使用するときに、選択対象とする画像の指定サイズ分の隙間を閉じる設定を行います。

### !重要

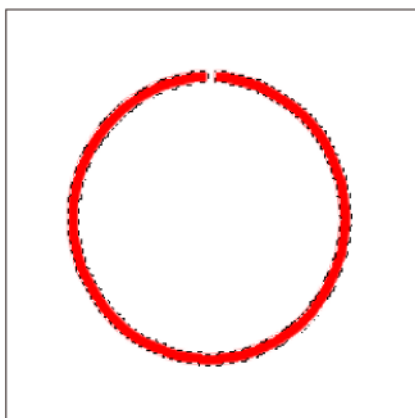
[マジックワンド]ツールでは、[基本]グループ→[隙間を閉じる]となります。  
 なお、[マジックワンド]ツールの場合、シュリンク選択と無関係にこのオプションを使用できます。



元画像。赤い円の上部に隙間があります。



[隙間を閉じる]をオンにしてシュリンク選択を実行すると、円の外周で選択範囲が作成されます。



[隙間を閉じる]をオフにしてシュリンク選択を実行すると、赤い部分を感知して選択範囲が作成されます。

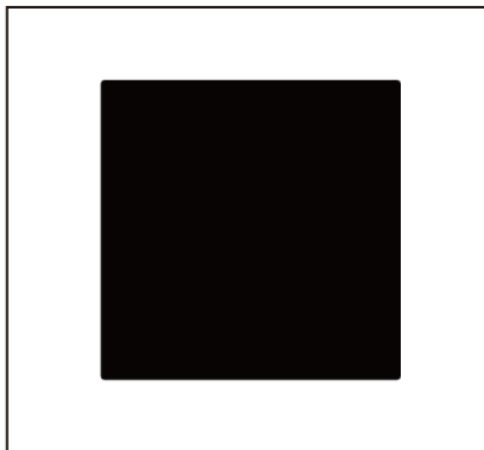
## 解説：効果：領域を拡縮

〔効果〕グループ→〔領域を拡縮〕は、シュリンク選択を使用するときに、指定したサイズ分だけ拡大・縮小した状態で選択範囲を作成します。

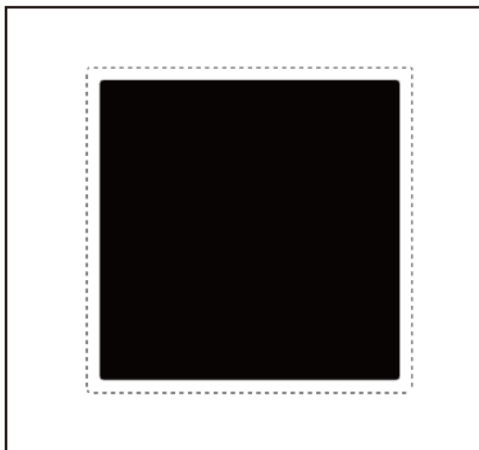


〔マジックワンド〕ツールでは、〔拡張〕グループ→〔領域を拡縮〕となります。

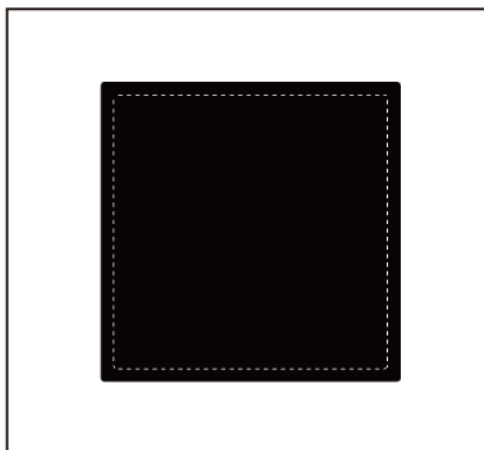
なお、〔マジックワンド〕ツールの場合、シュリンク選択と無関係にこのオプションを使用できます。



元画像



〔領域を拡縮〕をオン、プラスの値に設定してシュリンク選択



〔領域を拡縮〕をオン、マイナスの値に設定してシュリンク選択

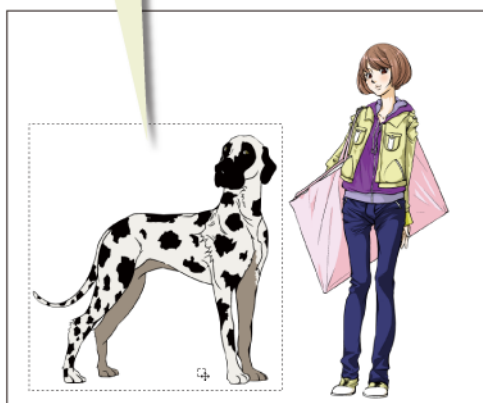
## 解説：レイヤーの移動

選択範囲を作成して、[Ctrl] キーを押しながらドラッグすると、選択範囲内の画像が移動します。



- 選択範囲がない場合は、レイヤー全体が移動します。
- [Ctrl] キーを押しながらカーソルキーを押しても、選択範囲の画像が移動します。
- 選択範囲をドラッグして移動している途中で [Shift] キーを押すと、ドラッグ開始点から 45 度刻みに移動方向を制限できます。

選択範囲を作成します。



[Ctrl] キーを押しながらドラッグすると、  
選択範囲の画像が移動します。



## 矩形選択ツール

矩形や円の選択範囲を作成するツールです。



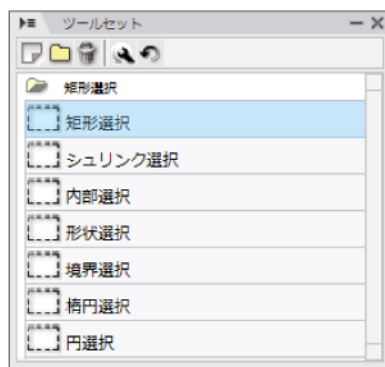
[ 矩形選択 ] ツールを使用した選択例



[ 矩形選択 ] ツールで選択範囲を作成するときは、一定量をドラッグしないと選択範囲が作成されません。小さな選択範囲を作成したい場合は、選択する範囲を大きめに囲むようにドラッグし、マウスのボタンを押したまま、選択範囲の大きさを調整します。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ ツールセット ] パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ ツールセット ] パレットは、[ パレット ] メニュー→[ ツールセット ] で表示できます。



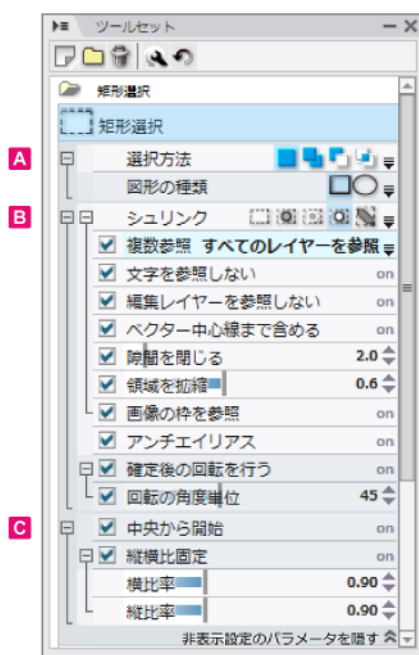
たとえば、[ツールセット]パレットの[円選択]を選択した場合、円形の選択範囲を作成できます。



[円選択]を選択した場合の選択範囲

## ツールオプション

[ツールセット]パレットで選択中の[ツールセット]をクリックすると、[ツールオプション]が表示されます。[ツールオプション]は、選択中のツールを詳細に設定できます。



### !重要

[ツールオプション]の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。



A. 基本

選択範囲を作成する方法と、選択範囲の形状など、基本的な項目を設定できます。



① 選択方法

選択範囲を作成する方法を設定できます。

新規に選択		新規に選択範囲を作成します。
現在の選択に追加		すでに選択されている選択範囲に、選択した範囲を追加します。
現在の選択から削除		すでに選択されている選択範囲から、選択した範囲を削除します。
現在の選択から選択		すでに選択されている選択範囲と重なる部分のみを、選択範囲にします。

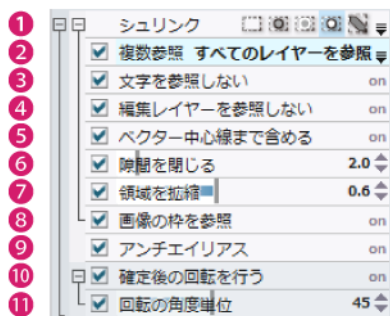
② 図形の種類

選択範囲の形状を設定できます。

矩形		選択範囲の形状を矩形にします。
楕円		選択範囲の形状を楕円にします。

## B. 効果

シュリンク選択を行うときの詳細、アンチエイリアスなどの設定ができます。



### ① シュリンク

選択範囲の形状を設定できます。

シュリンクなし		シュリンク選択を無効にします。
シュリンク選択		ドラッグした範囲内にすべて納まっている描画部分の、外周に沿った選択範囲を作成します。
シュリンクして透明部を選択		ドラッグした範囲内にすべて納まっている描画部分の、閉じられた透明領域に選択範囲を作成します。
シュリンクして透明以外を選択		ドラッグした範囲内にすべて納まっている描画部分の、透明領域以外を対象にして選択範囲を作成します。
外側透明以外を選択		ドラッグした範囲内の、描線および描線で閉じられた透明領域に選択範囲を作成します。

### ② 複数参照

選択範囲を作成するときに、参照するレイヤーを設定できます。

すべてのレイヤーを参照		すべてのレイヤーを、選択範囲を作成するときに参照します。
選択状態レイヤーを参照		選択しているレイヤーを、選択範囲を作成するときに参照します。
フォルダ内レイヤーを参照		選択中のレイヤーと同じフォルダ内のすべてのレイヤーを参照します。フォルダ外のレイヤーや非表示に設定されているレイヤーは参照されません。
参照レイヤーを参照		現在選択中のレイヤーと、参照レイヤーに設定したすべてのレイヤーを参照します。ただし、非表示に設定された参照レイヤーは参照されません。参照レイヤーには複数のレイヤーや、レイヤーフォルダを設定できます。

### ③ 文字を参照しない

オンにすると、[テキストレイヤー]を参照先の対象から除外します。[複数参照]をオンにすると設定できます。

### ④ 編集レイヤーを参照しない

オンにすると、描画対象になっているレイヤーを参照先の対象から除外します。[複数参照]をオンにすると設定できます。

### ⑤ ベクター中心線まで含める

ベクターの中心線までの範囲を選択します。[ベクターレイヤー]のみ有効です。

### ⑥ 隙間を閉じる

指定のサイズ分の隙間を閉じて選択範囲にします。

⑦ **領域を拡張**

選択範囲を指定のサイズ分、拡大・縮小します。

⑧ **画像の枠を参照**

キャンバスの外周も境界線として参照します。

⑨ **アンチエイリアス**

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[ アンチエイリアス ] をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

⑩ **確定後の回転を行う**

選択範囲の作成時に、大きさが確定した後に選択範囲を回転します。

⑪ **回転の角度単位**

[ 確定後の回転を行う ] を選択したときにオンにすると、選択範囲を回転する角度の単位を設定します。

**C. 拡張**

選択範囲の縦横比率など、その他の設定ができます。



① **中央から開始**

始点を中心に選択範囲を作成します。

② **縦横比固定**

選択範囲の作成時に、縦横比を固定します。

③ **横比率**

[ 縦横比固定 ] をオンにした場合、横比率を設定します。

④ **縦比率**

[ 縦横比固定 ] をオンにした場合、縦比率を設定します。

## 折れ線選択ツール

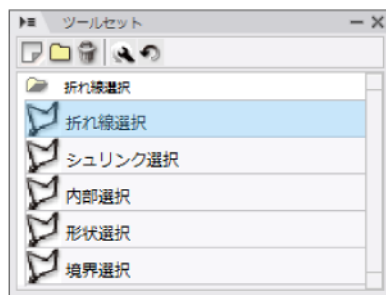
直線で構成された形の選択範囲を作成します。



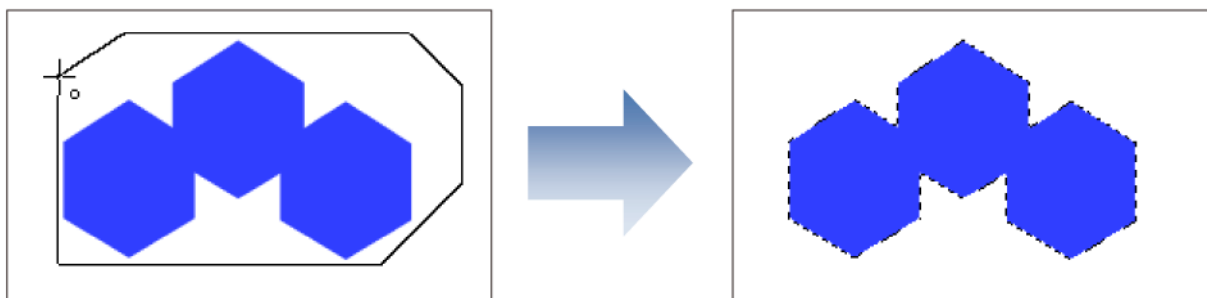
〔折れ線選択〕ツールを使用した選択例

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。〔ツールセット〕パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。〔ツールセット〕パレットは、〔パレット〕メニュー→〔ツールセット〕で表示できます。



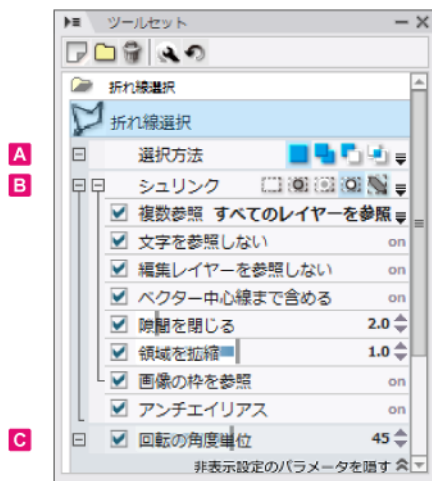
たとえば、〔ツールセット〕パレットの〔形状選択〕を選択した場合、選択した範囲内にすべて納まっている描画部分の、透明領域以外を対象にして選択範囲を作成します。



〔形状選択〕を選択した場合の選択範囲

## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

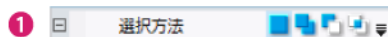


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

#### A. 基本

選択範囲を作成する方法を設定できます。



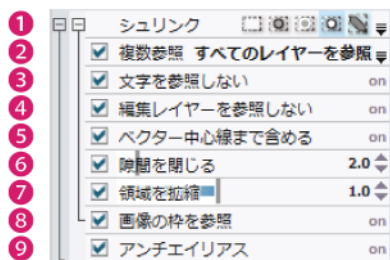
##### ① 選択方法

選択範囲を作成する方法を設定できます。

新規に選択		新規に選択範囲を作成します。
現在の選択に追加		すでに選択されている選択範囲に、選択した範囲を追加します。
現在の選択から削除		すでに選択されている選択範囲から、選択した範囲を削除します。
現在の選択から選択		すでに選択されている選択範囲と重なる部分のみを、選択範囲にします。

## B. 効果

シュリンク選択を行うときの詳細とアンチエイリアスの設定ができます。



### ① シュリンク

選択範囲の形状を設定できます。

シュリンクなし		シュリンク選択を無効にします。
シュリンク選択		クリックして囲んだ範囲内にすべて納まっている描画部分の、外周に沿った選択範囲を作成します。
シュリンクして透明部を選択		クリックして囲んだ範囲内にすべて納まっている描画部分の、閉じられた透明領域に選択範囲を作成します。
シュリンクして透明以外を選択		クリックして囲んだ範囲内にすべて納まっている描画部分の、透明領域以外を対象にして選択範囲を作成します。
外側透明以外を選択		クリックして囲んだ範囲内の、描線および描線で閉じられた透明領域に選択範囲を作成します。

### ② 複数参照

選択範囲を作成するときに、参照するレイヤーを設定できます。

すべてのレイヤーを参照		すべてのレイヤーを、選択範囲を作成するときに参照します。
選択状態レイヤーを参照		選択しているレイヤーを、選択範囲を作成するときに参照します。
フォルダ内レイヤーを参照		選択中のレイヤーと同じフォルダ内のすべてのレイヤーを参照します。フォルダ外のレイヤーや非表示に設定されているレイヤーは参照されません。
参照レイヤーを参照		現在選択中のレイヤーと、参照レイヤーに設定したすべてのレイヤーを参照します。ただし、非表示に設定された参照レイヤーは参照されません。参照レイヤーには複数のレイヤーや、レイヤーフォルダを設定できます。

### ③ 文字を参照しない

オンにすると、[ テキストレイヤー ] を参照先の対象から除外します。[ 複数参照 ] をオンにすると設定できます。

### ④ 編集レイヤーを参照しない

オンにすると、現在描画対象になっているレイヤーを参照先の対象から除外します。[ 複数参照 ] をオンにすると設定できます。

### ⑤ ベクター中心線まで含める

ベクターの中心線までの範囲を選択します。[ ベクターレイヤー ] のみ有効です。

### ⑥ 隙間を閉じる

指定のサイズ分の隙間を閉じて選択範囲にします。

⑦ **領域を拡縮**

選択範囲を指定のサイズ分、拡大・縮小します。

⑧ **画像の枠を参照**

キャンバスの外周も境界線として参照します。

⑨ **アンチエイリアス**

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[ アンチエイリアス ] をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

**C. 拡張**

折れ線の角度の最小単位を設定できます。



① **回転の角度単位**

折れ線の角度の最小単位を設定します。オンにすると、設定した角度刻みで折れ線を作成します。

## 投げなわ選択ツール

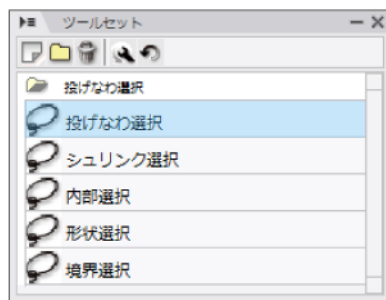
自由な形の選択範囲を作成します。



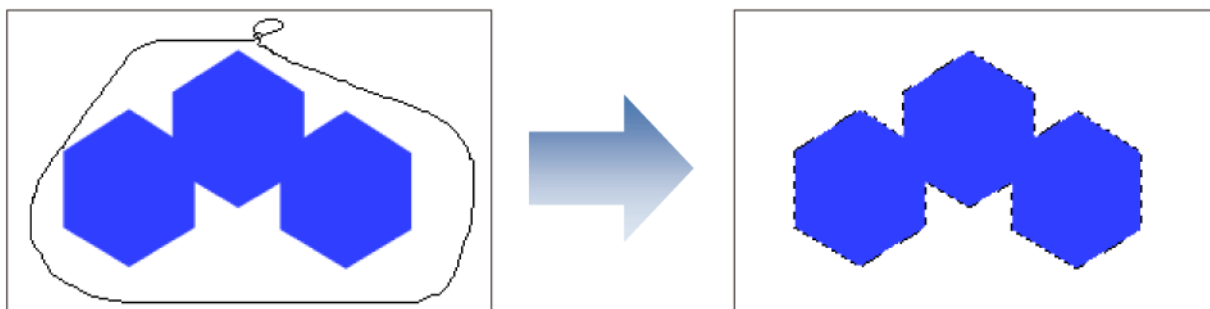
「投げなわ選択」ツールを使用した選択例

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



たとえば、[ツールセット]パレットの[シュリンク選択]を選択した場合、ドラッグした範囲内にすべて納まっている描画部分の、外周に沿った選択範囲を作成します。

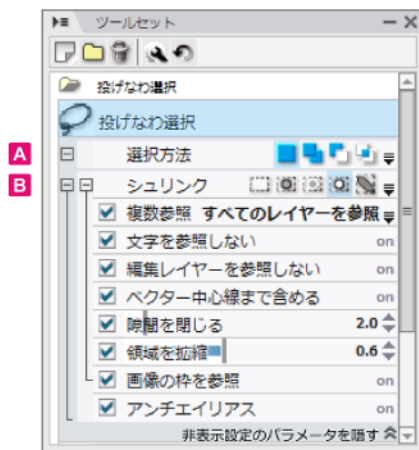


「シュリンク選択」を選択した場合の選択範囲



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

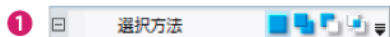


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

選択範囲を作成する方法を設定できます。



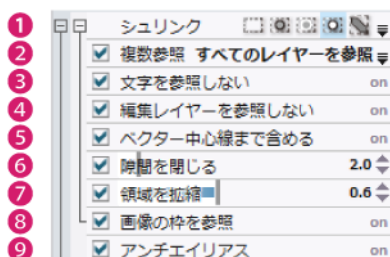
#### ① 選択方法

選択範囲を作成する方法を選択します。

新規に選択		新規に選択範囲を作成します。
現在の選択に追加		すでに選択されている選択範囲に、選択した範囲を追加します。
現在の選択から削除		すでに選択されている選択範囲から、選択した範囲を削除します。
現在の選択から選択		すでに選択されている選択範囲と重なる部分のみを、選択範囲にします。

## B. 効果

シュリンク選択を行うときの詳細とアンチエイリアスの設定ができます。



### ① シュリンク

選択範囲の形状を設定できます。

シュリンクなし		シュリンク選択を無効にします。
シュリンク選択		ドラッグした範囲内にすべて納まっている描画部分の、外周に沿った選択範囲を作成します。
シュリンクして透明部を選択		ドラッグした範囲内にすべて納まっている描画部分の、閉じられた透明領域に選択範囲を作成します。
シュリンクして透明以外を選択		ドラッグした範囲内にすべて納まっている描画部分の、透明領域以外を対象にして選択範囲を作成します。
外側透明以外を選択		ドラッグした範囲内の、描線および描線で閉じられた透明領域に選択範囲を作成します。

### ② 複数参照

選択範囲を作成するときに、参照するレイヤーを設定できます。

すべてのレイヤーを参照		すべてのレイヤーを、選択範囲を作成するときに参照します。
選択状態レイヤーを参照		選択しているレイヤーを、選択範囲を作成するときに参照します。
フォルダ内レイヤーを参照		選択中のレイヤーと同じフォルダ内のすべてのレイヤーを参照します。フォルダ外のレイヤーや非表示に設定されているレイヤーは参照されません。
参照レイヤーを参照		現在選択中のレイヤーと、参照レイヤーに設定したすべてのレイヤーを参照します。ただし、非表示に設定された参照レイヤーは参照されません。参照レイヤーには複数のレイヤーや、レイヤーフォルダを設定できます。

### ③ 文字を参照しない

オンにすると、[テキストレイヤー]を参照先の対象から除外します。[複数参照]をオンにすると設定できます。

### ④ 編集レイヤーを参照しない

オンにすると、現在描画対象になっているレイヤーを参照先の対象から除外します。[複数参照]をオンにすると設定できます。

### ⑤ ベクター中心線まで含める

ベクターの中心線までの範囲を選択します。[ベクターレイヤー]のみ有効です。

### ⑥ 隙間を閉じる

指定のサイズ分の隙間を閉じて選択範囲にします。

⑦ **領域を拡縮**

選択範囲を指定のサイズ分、拡大・縮小します。

⑧ **画像の枠を参照**

キャンバスの外周も境界線として参照します。

⑨ **アンチエイリアス**

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[アンチエイリアス] をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

## マジックワンドツール

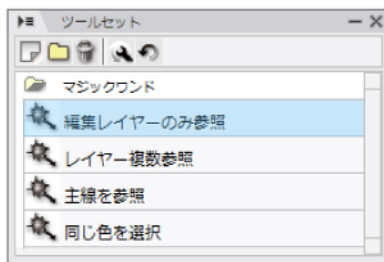
同色の連続部分を選択範囲として作成します。



「マジックワンド」ツールを使用した選択例

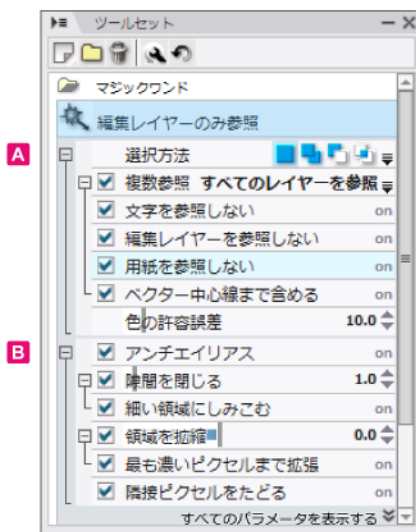
## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。「ツールセット」パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。「ツールセット」パレットは、「パレット」メニュー→「ツールセット」で表示できます。



## ツールオプション

「ツールセット」パレットで選択中の「ツールセット」をクリックすると、「ツールオプション」が表示されます。「ツールオプション」は、選択中のツールを詳細に設定できます。

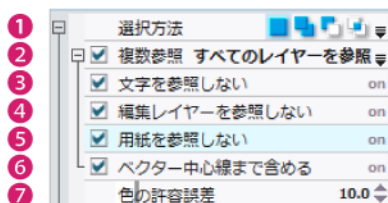




【ツールオプション】の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

選択範囲を作成する方法など、基本的な項目を設定できます。



### ① 選択方法

選択範囲を作成する方法を設定できます。

新規に選択		新規に選択範囲を作成します。
現在の選択に追加		すでに選択されている選択範囲に、選択した範囲を追加します。
現在の選択から削除		すでに選択されている選択範囲から、選択した範囲を削除します。
現在の選択から選択		すでに選択されている選択範囲と重なる部分のみを、選択範囲にします。

### ② 複数参照

選択範囲を作成するときに、参照するレイヤーを設定できます。

すべてのレイヤーを参照		すべてのレイヤーを、選択範囲を作成するときに参照します。
選択状態レイヤーを参照		選択しているレイヤーを、選択範囲を作成するときに参照します。
フォルダ内レイヤーを参照		選択中のレイヤーと同じフォルダ内のすべてのレイヤーを参照します。フォルダ外のレイヤーや非表示に設定されているレイヤーは参照されません。
参照レイヤーを参照		現在選択中のレイヤーと、参照レイヤーに設定したすべてのレイヤーを参照します。ただし、非表示に設定された参照レイヤーは参照されません。参照レイヤーには複数のレイヤーや、レイヤーフォルダを設定できます。

### ③ 文字を参照しない

オンにすると、[ テキストレイヤー ] を参照先の対象から除外します。[ 複数参照 ] をオンにすると設定できます。

### ④ 編集レイヤーを参照しない

オンにすると、現在描画対象になっているレイヤーを参照先の対象から除外します。[ 複数参照 ] をオンにすると設定できます。

### ⑤ 用紙を参照しない

チェックボックスがオンのときに、[ 用紙レイヤー ] が参照先の対象から除外します。[ 用紙を参照しない ] は [ すべてのレイヤーを参照 ] が選択されているときに有効になります。

## ⑥ ベクター中心線まで含める

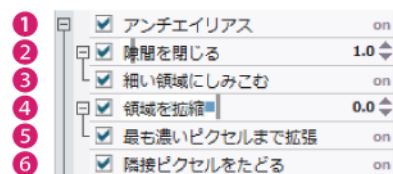
ベクターの中心線まで選択します。[ベクターレイヤー]のみ有効です。

## ⑦ 色の許容誤差

選択範囲を作成する場合の色の許容誤差を設定します。数値が大きいほど、クリックした位置の色とは違う色の領域も選択の対象に含めます。

## B. 効果

アンチエイリアス、選択範囲の領域を拡大・縮小する場合の詳細などを設定できます。



### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[アンチエイリアス]をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

### ② 隙間を閉じる

設定した数値以下の隙間があった場合、隙間を閉じたものとみなして選択範囲にします。

### ③ 細い領域にしみこむ

設定した数値以下の隙間があった場合、その先が閉じた領域ならば選択範囲にします。[隙間を閉じる]をオンにした場合に選択できます。

### ④ 領域を拡張

選択範囲を作成するときに、指定したピクセル分だけ本来の領域よりも拡大または縮小した選択範囲を作成します。

### ⑤ 最も濃いピクセルまで拡張

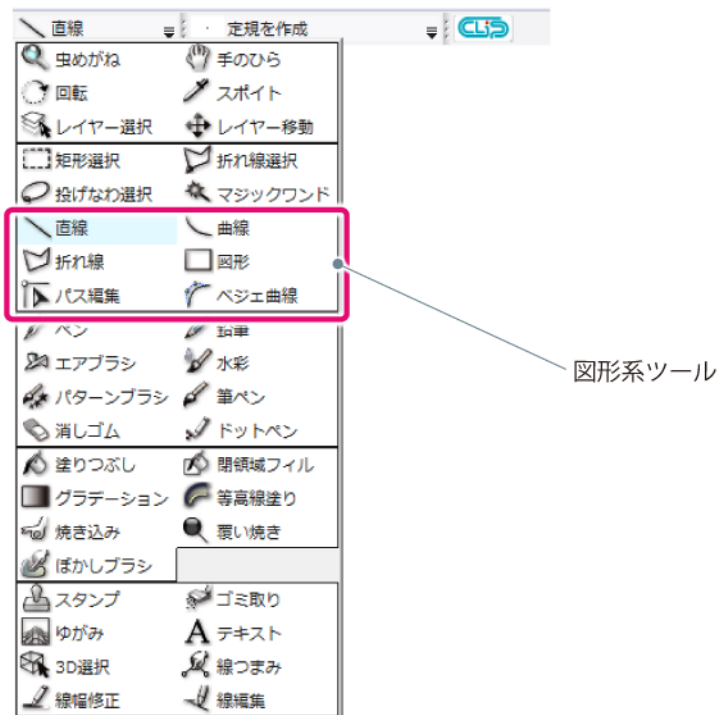
色が最も濃い部分（不透明度が高い部分）を認識して、その部分までを選択範囲にします。[領域を拡張]をオンにした場合に選択できます。

### ⑥ 隣接ピクセルをたどる

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

## 図形系ツール

ここでは、[ ツールバー ] の [ ツール一覧 ] で表示されるツールから、図形に関連するツールについて紹介します。

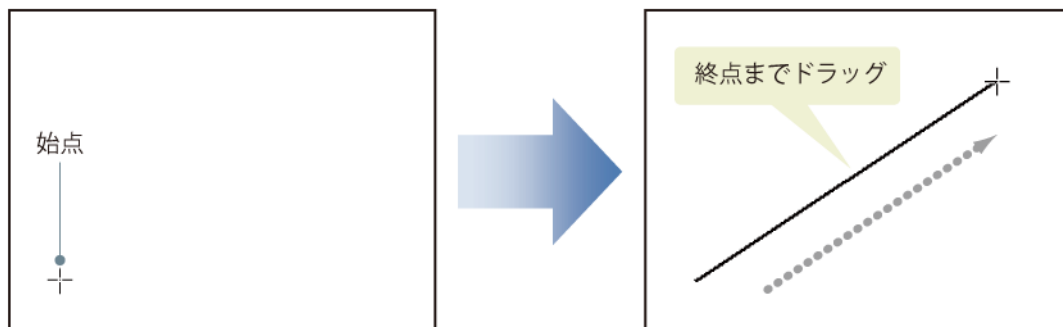


図形系ツールには、下記のツールが含まれます。

- [ 直線 ] ツール
- [ 曲線 ] ツール
- [ 折れ線 ] ツール
- [ 図形 ] ツール
- [ パス編集 ] ツール
- [ ベジエ曲線 ] ツール

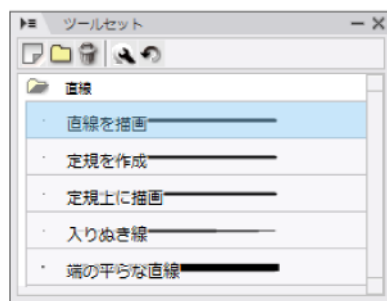
## 直線ツール

キャンバス上をドラッグして直線を描画します。

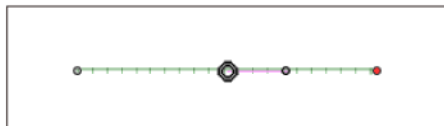


## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



たとえば、[ツールセット]パレットの[定規を作成]を選択した場合、[サブ定規レイヤー]に直線の[サブ定規]を作成します。

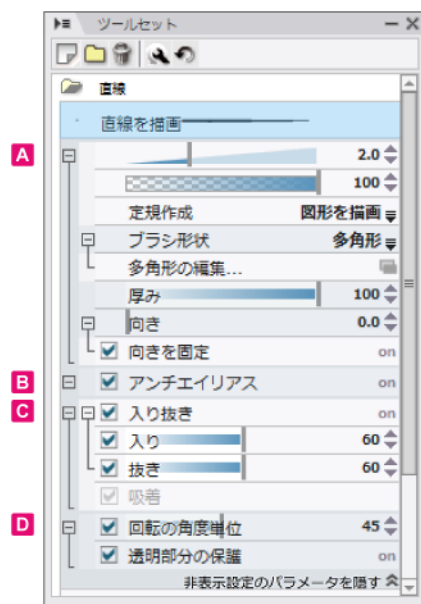


[サブ定規レイヤー]については、『レイヤー系パレット』→『レイヤーパレット』→『[画像リブ](#)』を参照してください。



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

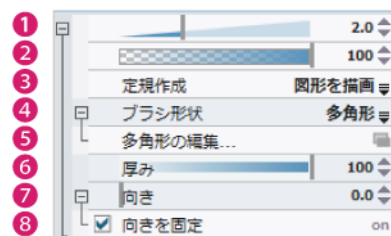


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

ツールのサイズ、ペン先の形状など、基本的な項目を設定できます。また、ペンの傾きや向きによって、ペンの形状をどう変化させるかも設定できます。



#### ① サイズ

描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### ② 不透明度

線の不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### ③ 定規作成

ツールの描画モードを選択します。

図形を描画		キャンバスをドラッグして直線または図形を描画します。
定規を作成		[サブ定規レイヤー] に [サブ定規] を作成します。
定規に沿った線を描画		線の描画と [サブ定規レイヤー] への [サブ定規] の作成を同時に行います。



〔定規に沿った線を描画〕をオンにして描画した場合は、作成した定規に対して、描画ツールの描線がスナップされません。

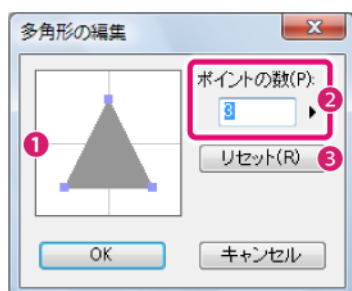
#### ④ ブラシ形状

ペン先の形状を指定できます。〔円〕・〔四角〕・〔多角形〕から選択します。

#### ⑤ 多角形の編集

〔多角形の編集〕ダイアログを開き、ペン先の形状を指定します。ブラシ形状で〔多角形〕を指定した時に選択できます。

##### 多角形の編集ダイアログ



① プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
② ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③ リセット	〔多角形の編集〕ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

#### ⑥ 厚み

ペン先の厚みを調整します。

#### ⑦ 向き

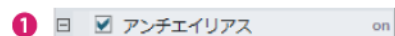
ペン先の向きを 0 から 360 までの角度で設定できます。ブラシパターンが、上がとがった三角（▲）ならば、180 度設定すると下がとがった三角（▼）になります。

#### ⑧ 向きを固定

設定したペン先の角度（向き）を固定します。

### B. 効果

アンチエイリアスのオン・オフを設定します。

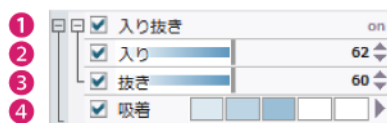


#### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。〔アンチエイリアス〕をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

### C. 補正

線を描画したときの [ 入り ] ・ [ 抜き ] のオン・オフと強さを設定します。



#### ① 入り抜き

[ 入り ] ・ [ 抜き ] 設定のオン・オフを設定できます。

#### ② 入り

[ 入り ] のオン・オフ、および強さを調整します。

#### ③ 抜き

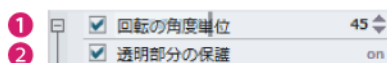
[ 抜き ] のオン・オフ、および強さを調整します。

#### ④ 吸着

[ ベクターレイヤー ] 選択時に、描画する線をすでに描かれている線に吸着させます。吸着の強さは、インジケータや数値で指定できます。

### D. 拡張

描画する角度など、その他の設定ができます。



#### ① 回転の角度単位

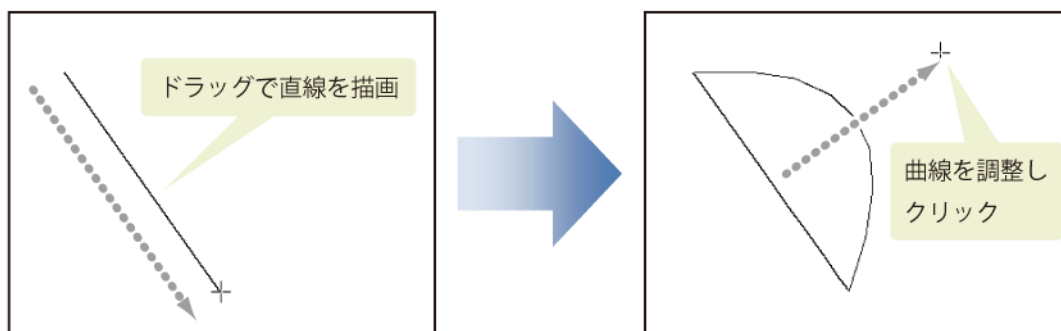
指定した角度ごとに直線を描画します。

#### ② 透明部分の保護

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[ 透明部分の保護 ] をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

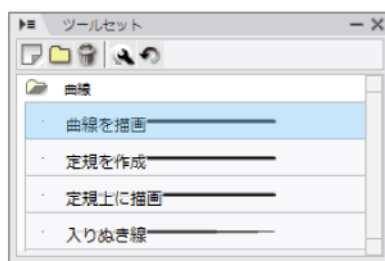
## 曲線ツール

曲線を描画するツールです。ドラッグで直線を描画して両端の位置を決定します。マウスカーソルを動かして曲線のカーブを調整し、クリックすると曲線が描画されます。

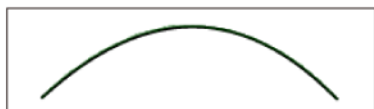


## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



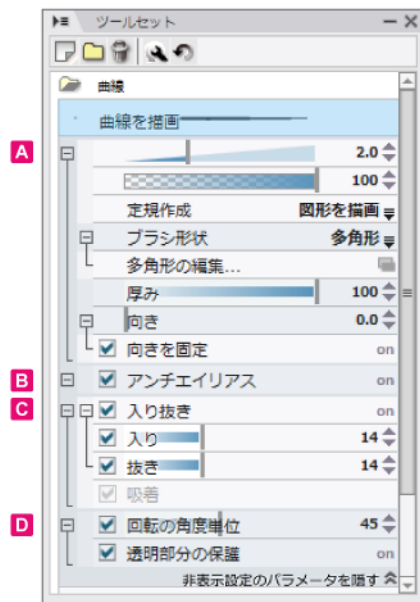
たとえば、[ツールセット]パレットの[定規上に描画]を選択した場合、線の描画と[サブ定規レイヤー]への[サブ定規]の作成を同時に行います。



[サブ定規レイヤー]については、『レイヤー系パレット』→『レイヤーパレット』→『[画像リブ](#)』を参照してください。

## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。



### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

ツールのサイズ、ペン先の形状など、基本的な項目を設定できます。また、ペンの傾きや向きによって、ペンの形状をどう変化させるかも設定できます。



#### ① サイズ

描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### ② 不透明度

線の不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### ③ 定規作成

ツールの描画モードを選択します。

図形を描画		キャンバスをドラッグして曲線または図形を描画します。
定規を作成		[サブ定規レイヤー] に [サブ定規] を作成します。
定規に沿った線を描画		線の描画と [サブ定規レイヤー] への [サブ定規] の作成を同時に行います。



〔定規に沿った線を描画〕をオンにして描画した場合は、作成した定規に対して、描画ツールの描線がスナップされません。

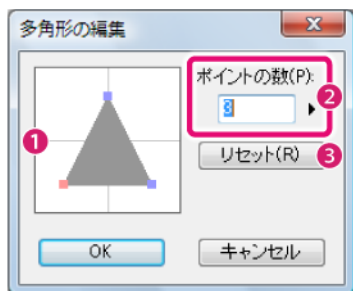
#### ④ ブラシ形状

ペン先の形状を指定できます。〔円〕・〔四角〕・〔多角形〕から選択します。

#### ⑤ 多角形の編集

〔多角形の編集〕ダイアログを開き、ペン先の形状を指定します。ブラシ形状で〔多角形〕を指定した時に選択できます。

##### 多角形の編集ダイアログ



① プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
② ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③ リセット	〔多角形の編集〕ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

#### ⑥ 厚み

ペン先の厚みを調整します。

#### ⑦ 向き

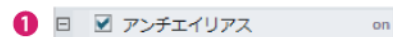
ペン先の向きを 0 から 360 までの角度で設定できます。ブラシパターンが、上とがった三角（▲）ならば、180 度設定すると下とがった三角（▼）になります。

#### ⑧ 向きを固定

設定したペン先の角度（向き）を固定します。

### B. 効果

ペンに効果を付けます。ここでは、〔ベクターレイヤー〕に描画する線について設定します。



#### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。〔アンチエイリアス〕をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

### C. 補正

線を描画したときの〔入り〕・〔抜き〕のオン・オフと強さを設定します。〔ベクターレイヤー〕に描画する線についても設定します。



#### ① 入り抜き

〔入り〕・〔抜き〕設定のオン・オフを設定できます。

② **入り**

[ 入り ] のオン・オフ、および強さを調整します。

③ **抜き**

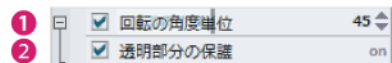
[ 抜き ] のオン・オフ、および強さを調整します。

④ **吸着**

[ ベクターレイヤー ] 選択時に、描画する線をすでに描かれている線に吸着させます。吸着の強さは、インジケータや数値で指定できます。

**D. 拡張**

描画する角度など、その他の設定ができます。



① **回転の角度単位**

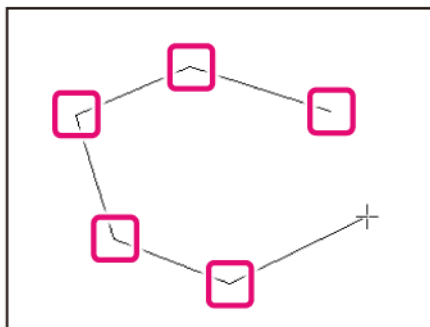
指定した角度ごとに曲線を描画します。

② **透明部分の保護**

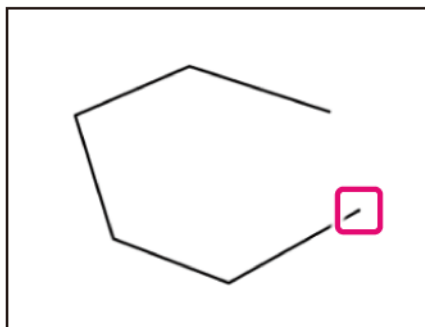
透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[ 透明部分の保護 ] をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

## 折れ線ツール

折れ線を描画するツールです。クリックとマウскарソル移動の繰り返しで折れ線を描画します。



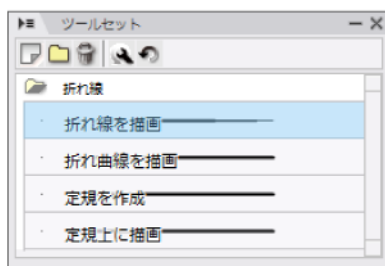
角をクリック



終点でダブルクリックし、折れ線を描画

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



たとえば、[ツールセット]パレットの[折れ曲線を描画]を選択した場合、折れ線を描く操作で曲線を作成します。





## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

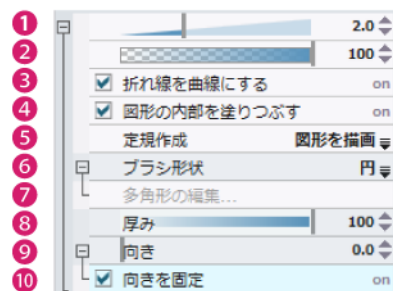


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

ツールのサイズなど、基本的な項目を設定します。



#### ① サイズ

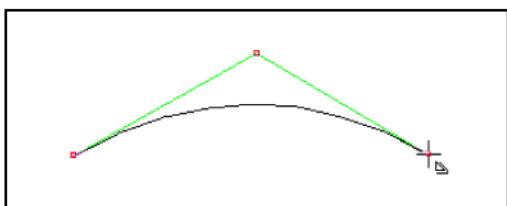
描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### ② 不透明度

線の不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### ③ 折れ線を曲線にする

折れ線を作成する動作で、曲線を作成します。






#### ④ 図形の内部を塗りつぶす

作成する図形の閉じた領域を、描画色で塗りつぶします。

#### ⑤ 定規作成

ツールの描画モードを選択します。

図形を描画		キャンバスをドラッグして折れ線または図形を描画します。
定規を作成		[サブ定規レイヤー]に[サブ定規]を作成します。
定規に沿った線を描画		線を描画と[サブ定規レイヤー]への[サブ定規]の作成を同時に行います。



[定規に沿った線を描画]をオンにして描画した場合は、作成した定規に対して、描画ツールの描線がスナップされません。

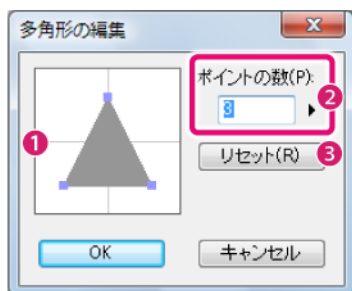
#### ⑥ ブラシ形状

ペン先の形状を指定できます。[円]・[四角]・[多角形]から選択します。

#### ⑦ 多角形の編集

[多角形の編集]ダイアログを開き、ペン先の形状を指定します。ブラシ形状で[多角形]を指定した時に選択できます。

##### 多角形の編集ダイアログ



① プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
② ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③ リセット	[多角形の編集]ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

#### ⑧ 厚み

ペン先の厚みを調整します。

#### ⑨ 向き

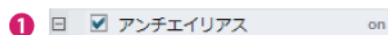
ペン先の向きを0から360までの角度で設定できます。ブラシパターンが、上とがった三角(▲)ならば、180度設定すると下とがった三角(▼)になります。

#### ⑩ 向きを固定

設定したペン先の角度(向き)を固定します。

## B. 効果

アンチエイリアスのオン・オフを設定します。

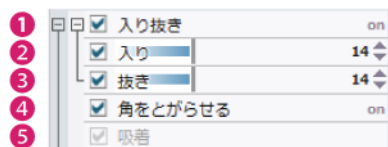


### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[アンチエイリアス]をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

## C. 補正

線を描画したときの[入り]・[抜き]のオン・オフと強さを設定します。また、[ベクターレイヤー]に描画する線などについても設定します。



### ① 入り抜き

[入り]・[抜き]設定のオン・オフを設定できます。

### ② 入り

[入り]のオン・オフ、および強さを調整します。

### ③ 抜き

[抜き]のオン・オフ、および強さを調整します。

### ④ 角をとがらせる

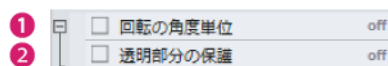
オンにして、折れ線または多角形を描画すると、角を鋭角にします。

### ⑤ 吸着

[ベクターレイヤー]選択時に、描画する線をすでに描かれている線に吸着させます。吸着の強さは、インジケータや数値で指定できます。

## D. 拡張

描画する線の角の状態や、図形が確定する前に回転する角度の単位など、その他の設定ができます。



### ① 回転の角度単位

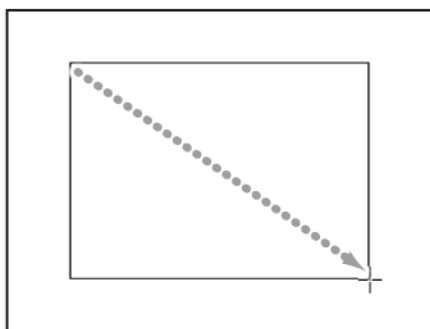
折れ線の角度の最小単位を設定します。設定した角度刻みで折れ線を作成します。

### ② 透明部分の保護

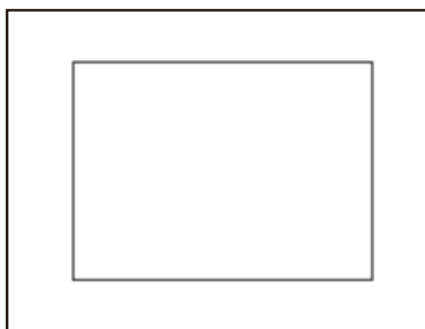
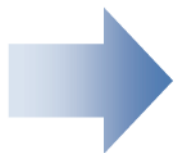
透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[透明部分の保護]をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

## 図形ツール

矩形・楕円・多角形などの図形を描画するツールです。対角線上にドラッグすると、図形が描画されます。マウスボタンを離すと図形が確定します。



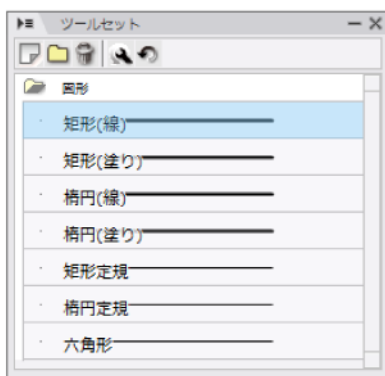
図形の対角線をドラッグ



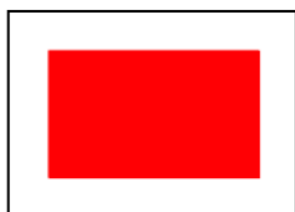
クリックして図形の描画を確定

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。

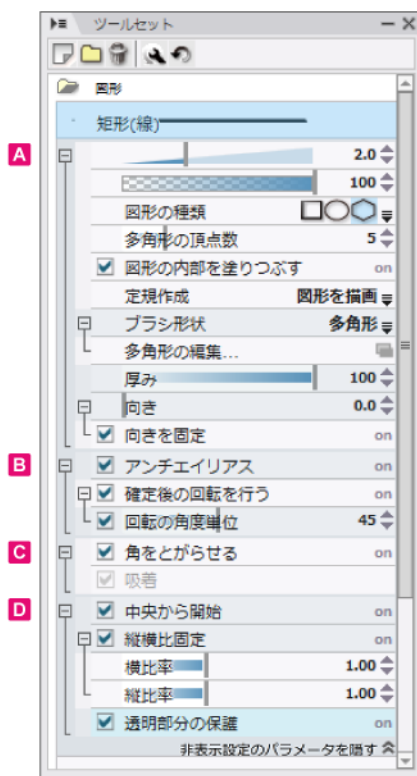


たとえば、[ツールセット]パレットの[矩形（塗り）]を選択した場合、ドラッグで矩形のサイズを決定し、描画した矩形に塗りつぶしを行います。



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

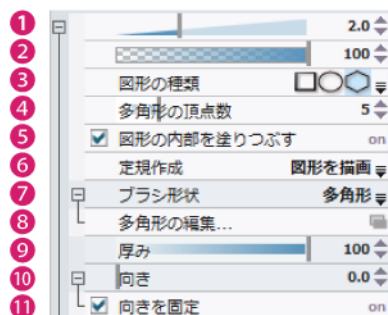


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

ツールのサイズなど、基本的な項目を設定します。



#### ① サイズ

描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### ② 不透明度

線の不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### ③ 図形の種類

作成する図形の形状を指定します。[ 矩形 ] ・ [ 楕円 ] ・ [ 多角形 ] から選択します。

#### ④ 多角形の頂点数




多角形の角の数を指定します。

# ⑤ 図形の内部を塗りつぶす

作成する図形の閉じた領域を、描画色で塗りつぶします。

# ⑥ 定規作成

ツールの描画モードを選択します。

図形を描画		キャンバスをドラッグして曲線または図形を描画します。
定規を作成		[サブ定規レイヤー]に[サブ定規]を作成します。
定規に沿った線を描画		線を描画と[サブ定規レイヤー]への[サブ定規]の作成を同時に行います。



[定規に沿った線を描画]をオンにして描画した場合は、作成した定規に対して、描画ツールの描線がスナップされません。

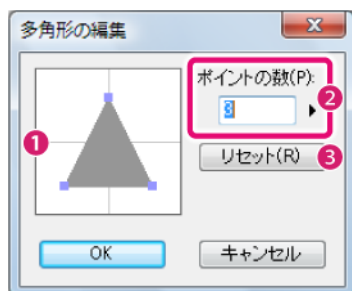
# ⑦ ブラシ形状

ペン先の形状を指定できます。[円]・[四角]・[多角形]から選択します。

# ⑧ 多角形の編集

[多角形の編集]ダイアログを開き、ペン先の形状を指定します。ブラシ形状で[多角形]を指定した時に選択できます。

多角形の編集ダイアログ



① プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
② ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③ リセット	[多角形の編集]ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

# ⑨ 厚み

ペン先の厚みを調整します。

# ⑩ 向き

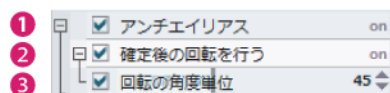
ペン先の向きを0から360までの角度で設定できます。ペン先の形状が、上がとがった三角(▲)ならば、180度設定すると下がとがった三角(▼)になります。

# ⑪ 向きを固定

設定したペン先の角度を固定します。

## B. 効果

アンチエイリアスのオン・オフなど、ペンに効果を付けます。図形の回転する角度の単位なども設定します。



### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[アンチエイリアス] をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

### ② 確定後の回転を行う

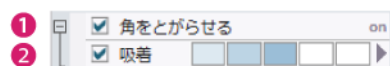
オンにして図形を描画すると、ドラッグして図形を描画したあとにマウスを動かすと、図形の角度を変更できます。クリックすると図形の角度が確定し、線が描画されます。

### ③ 回転の角度単位

図形が回転する角度の、刻み単位を指定します。

## C. 補正

矩形または多角形を描画したときの角について設定します。また、[ベクターレイヤー] に描画する線などについても設定します。



### ① 角をとがらせる

オンにして、矩形または多角形を描画すると、角を鋭角にします。

### ② 吸着

[ベクターレイヤー] 選択時に、描画する線をすでに描かれている線に吸着させます。吸着の強さは、インジケータや数値で指定できます。

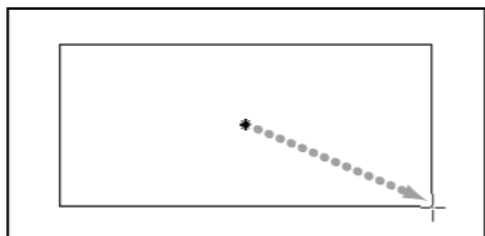
## D. 拡張

描画の開始点、図形の縦横比など、その他の設定ができます。



### ① 中央から開始

オンにして図形を描画すると、始点を中心にして描画を開始します。



中央から図形を描画した場合の例

### ② 縦横比固定

図形を描画するときに、縦横比を固定します。

### ③ 横比率

[縦横比固定] を選択したときに、横比率を設定します。

④ **縦比率**

[ 縦横比固定 ] を選択したときに、縦比率を設定します。

⑤ **透明部分の保護**

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[ 透明部分の保護 ] をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。



## パス編集ツール

[定規レイヤー] や [サブ定規レイヤー] 上に作成した定規を選択して編集するツールです。定規の移動や編集をする場合に使用します。また、[ガイドレイヤー] 上に作成したガイド線の移動や編集もできます。



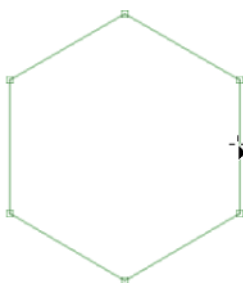
- [パス編集] ツールで定規を選択する方法については、『[定規の選択](#)』を、定規を編集する方法については『[定規の編集](#)』を参照してください。
- [定規レイヤー] と [サブ定規レイヤー] については、『レイヤー系パレット』→『レイヤーパレット』→『[画像リブ](#)』および『[定規リブ](#)』を参照してください。また、定規の種類や機能については『メニュー』→『[定規メニュー](#)』を参照してください。
- [ガイドレイヤー] については、『レイヤー系パレット』→『レイヤーパレット』→『[用紙リブ](#)』を参照してください。ガイド線については、『メニュー』→『定規メニュー』→『[ガイド](#)』および『[解説：ガイドの作成と編集](#)』を参照してください。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット] パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット] パレットは、[パレット] メニュー→[ツールセット] で表示できます。

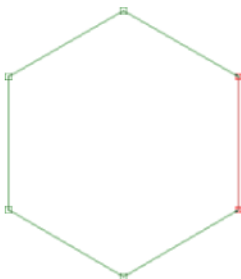


ここでは、下図マウスカursorの位置を各ツールセットでクリックした場合を例にします。選択されたポイントや辺は、赤く表示されます。



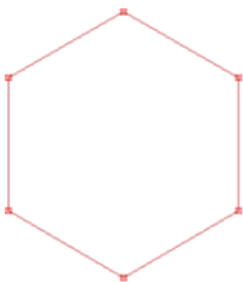
### ①パス編集

クリックした定規のポイントまたは辺を選択します。



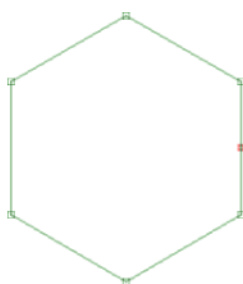
## ②全体選択

定規の一部をクリックすると、定規全体を選択対象にします。



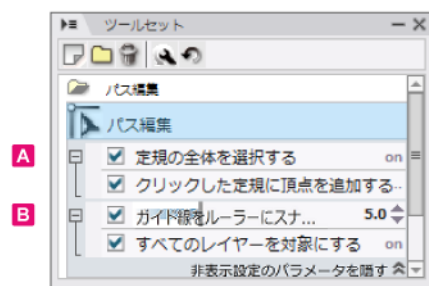
## ③頂点追加

辺のクリックした場所にポイント（頂点）を追加します。



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

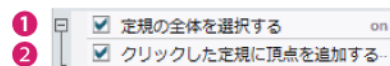


## !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

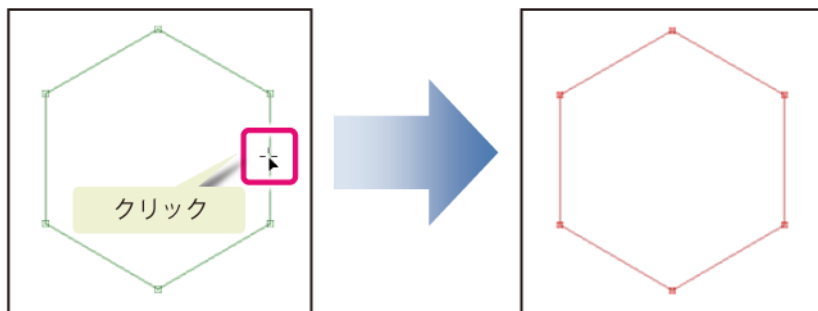
### A. 基本

定規の選択方法と、ポイント（頂点）の追加について設定できます。



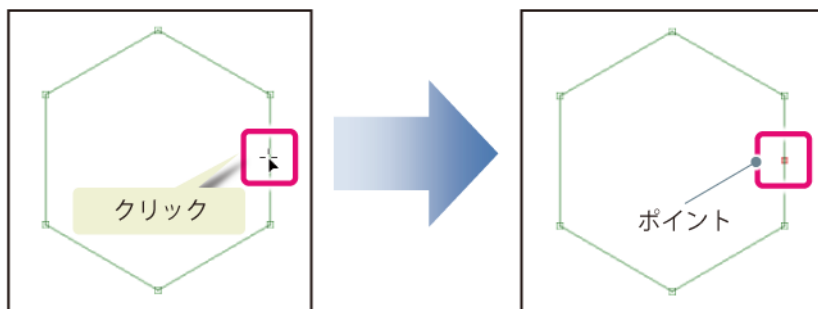
### ① 定規の全体を選択する

定規の一部を選択した場合に、定規全体を選択対象にします。



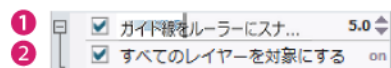
### ② クリックした定規に頂点を追加する

辺のクリックした場所に定規のポイント（頂点）を追加します。



## B. 効果

ガイド線のスナップと、対象レイヤーについて設定できます。



### ① ガイド線をルーラーにスナップ

ガイド線を作成・移動する際に、マウスカースルからガイド線までの間隔を指定した距離でスナップします。

### ② すべてのレイヤーを対象にする

キャンバス上に作成されたすべての[サブ定規レイヤー]と[定規レイヤー]の定規を選択対象にします。

## 定規の右クリックメニュー

[パス編集] ツールの選択中に、キャンバス上で右クリックすると表示されるメニューです。



- パス定規を右クリックした場合は、表示されるメニューが異なります。
- パス定規のメニューの詳細は『メニュー』→『定規メニュー』→『パス定規』を参照してください。
- [パス編集] ツール使用中に、未選択の定規の頂点付近で右クリックしてメニューを表示した場合は、近くにある頂点が選択されます。

1	定規を閉じる(L)	
2	ポイントを鋭角化する(E)	
3	ポイントを結合する(N)	
4	ポイントを分離する(U)	
5	ポイントの角状態を変更(O)	
6	ポイントを削除(D)	Ctrl+Delete
7	定規から選択範囲の作成(R)	
8	定規の切り取り(T)	Ctrl+Alt+X
9	定規のコピー(C)	Ctrl+Alt+C
10	定規の貼り付け(P)	Ctrl+Alt+V

### ①定規を閉じる

選択した定規が線で囲まれていない場合、両端を線でつなぎます。[定規]メニュー→[定規の編集]→[定規を閉じる]と同様です。

詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『定規の編集』→『① 定規を閉じる』を参照してください。

### ②ポイントを鋭角化する

曲線を構成しているコントロールポイントを選択している場合、選択中のコントロールポイントに沿って曲線を鋭角化します。[定規]メニュー→[定規の編集]→[ポイントを鋭角化する]と同様です。

詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『定規の編集』→『② ポイントを鋭角化する』を参照してください。

### ③ポイントを結合する

定規の端のポイントを2つ選択している場合、選択中のポイントが線で結ばれ、定規が結合します。[定規]メニュー→[定規の編集]→[ポイントを結合する]と同様です。

詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『定規の編集』→『③ ポイントを結合する』を参照してください。

### ④ポイントを分離する

辺を結ぶポイントを選択している場合、定規が分離します。辺を挟んだ2つのアンカーポイントを選択した場合は、挟まれた辺を削除します。[定規]メニュー→[定規の編集]→[ポイントを分離する]と同様です。

詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『定規の編集』→『④ ポイントを分離する』を参照してください。

### ⑤ポイントの角状態を変更

[ベジェ曲線] ツールで作成した始点・終点以外のアンカーポイントを選択した状態で[ポイントの角状態を変更]を選択すると、指定したアンカーポイントの連続性がオフになり、[角]状態に変更されます。

逆に[角]状態になっているアンカーポイントに対しては、[角]状態がオフになり、滑らかな曲線になります。[定規]メニュー→[定規の編集]→[ポイントの角状態を変更]と同様です。

詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『定規の編集』→『⑤ ポイントの角状態を変更』を参照してください。

### ⑥ポイントを削除

選択中のポイントを削除します。[定規]メニュー→[ポイントを削除]と同様です。

詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『ポイントを削除』を参照してください。

### ⑦定規から選択範囲の作成

選択中の定規から選択範囲を作成します。[定規]メニュー→[定規から選択範囲の作成]と同様です。

詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『[定規から選択範囲の作成](#)』を参照してください。

### ⑧定規の切り取り

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]メニュー→[定規の切り取り]と同様です。

詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『[定規の切り取り](#)』を参照してください。

### ⑨定規のコピー

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]メニュー→[定規のコピー]と同様です。

詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『[定規のコピー](#)』を参照してください。

### ⑩定規の貼り付け

切り取りやコピーした定規を貼り付けます。[定規]メニュー→[定規の貼り付け]と同様です。

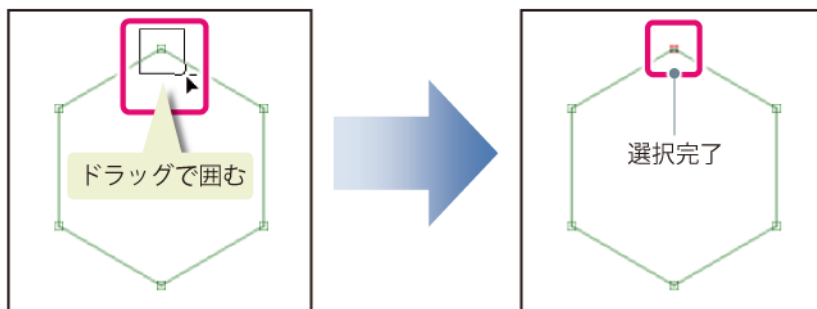
詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『[定規の貼り付け](#)』を参照してください。

## 定規の選択

[パス編集]ツールを使用した、定規の選択方法について説明します。ここでは[ツールオプション]の[基本]グループの各項目をオフにした場合を例に説明します。また、定規の選択方法は各種特殊定規や[ベジェ曲線]ツールで作成した定規でも同様です。

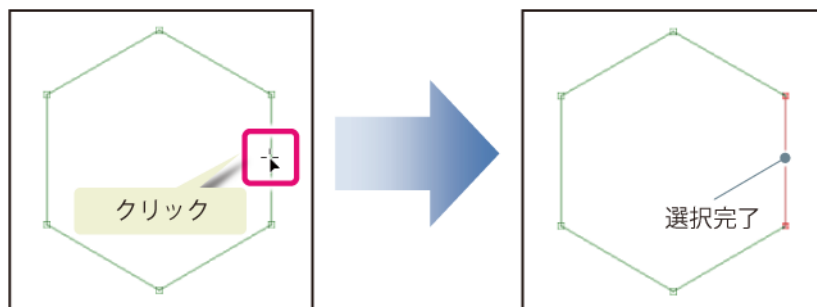
### ポイントの選択

定規のポイントを選択したい場合、[パス編集]ツールで選択したい定規のポイントをクリックして囲みます。



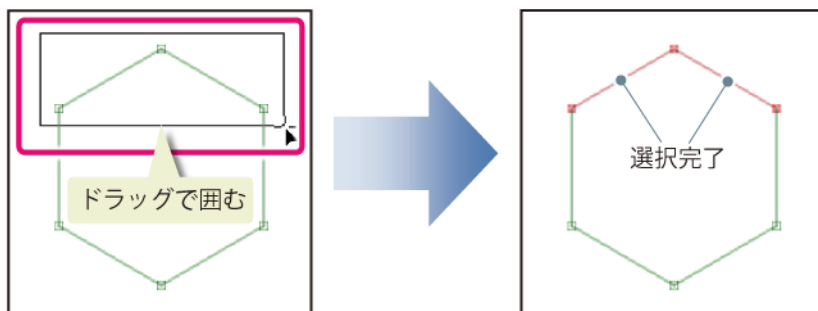
### 辺の選択

定規の辺を選択したい場合、[パス編集]ツールで選択したい定規の辺をクリックします。



## 複数の辺の選択

つながった定規の辺を複数選択したい場合、[パス編集] ツールで選択したい定規の辺をドラッグして囲みます。



## 定規の選択を解除

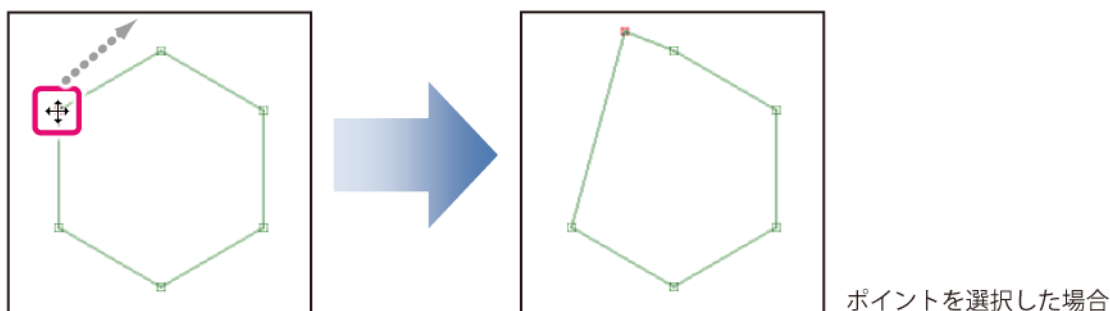
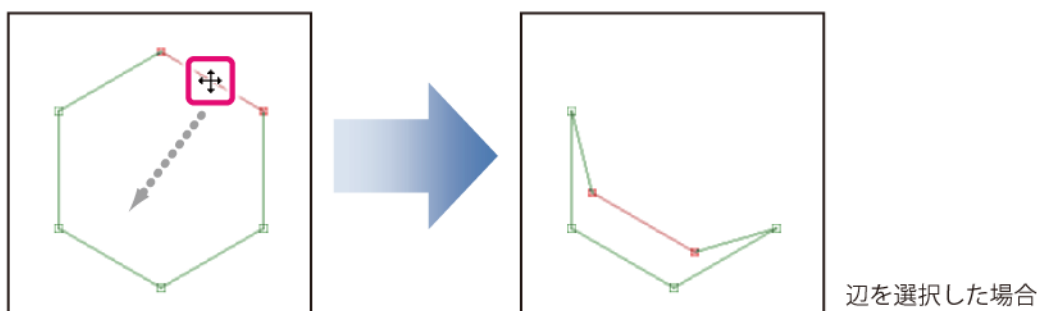
キャンバスの定規が描かれていない場所を [パス編集] ツールでクリックします。定規の選択が解除されます。

## 定規の編集

定規の編集方法について説明します。定規の選択方法や編集方法は各種特殊定規や [ベジェ曲線] ツールで作成した定規でも同様です。

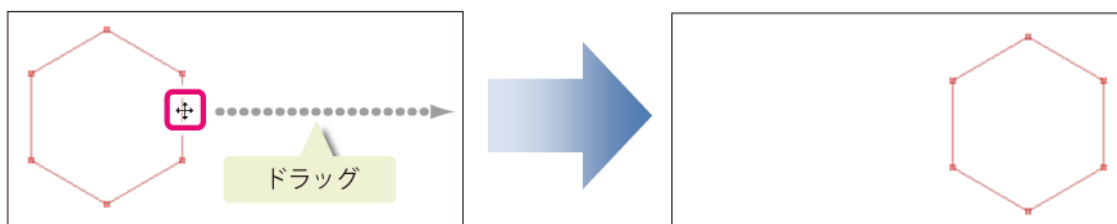
## 定規の変形

選択した定規のポイントや辺をドラッグすると、定規の形状を変形できます。



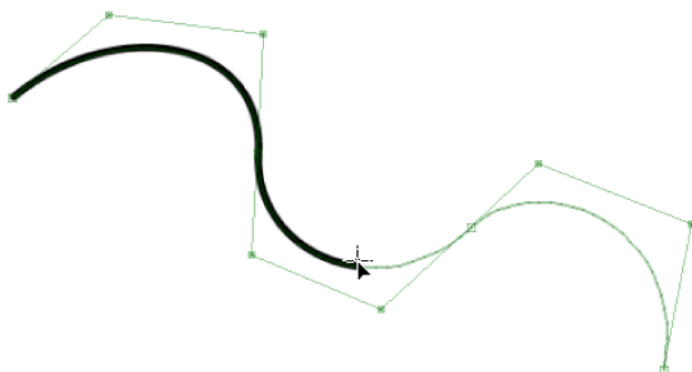
## 定規の移動

移動したい定規全体を選択したあと、定規の辺にマウスカースルを合わせてドラッグすると、定規を移動できます。



## ベジエ曲線ツール

[サブ定規レイヤー]を作成し、曲線の定規を作成するツールです。フリーハンドでは難しいきれいな曲線を作成できます。コントロールポイントの角度やアンカーポイントの間隔によって曲線の形状を調整できます。



ベジエ曲線ツールで描画した例



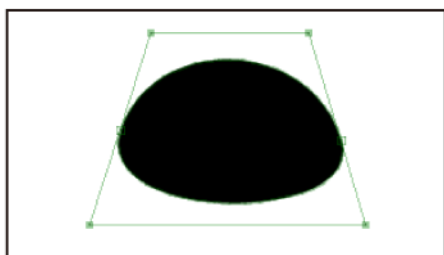
- [ベジエ曲線] ツールで曲線を描画する方法については、本項の『[クリックで指定して曲線を作成](#)』や『[ドラッグで指定して曲線を作成](#)』を参照してください。
- [サブ定規レイヤー]については、『レイヤー系パレット』→『レイヤーパレット』→『[画像リブ](#)』を参照してください。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。

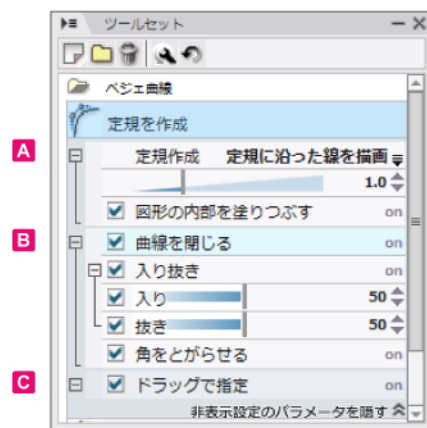


たとえば、[ツールセット]パレットの[塗りつぶし]を選択した場合、[ベジエ曲線]ツールで描画した閉じた領域を指定色で塗りつぶします。



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

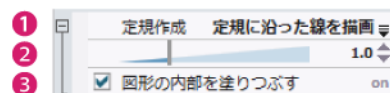


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

ツールの描画モード、サイズなど、基本的な項目を設定します。



#### ① 定規作成

ツールの描画モードを選択します。

定規を作成		[サブ定規レイヤー] に [サブ定規] を作成します。
定規に沿った線を描画		線の描画と [サブ定規レイヤー] への [サブ定規] の作成を同時に行います。

#### ② サイズ

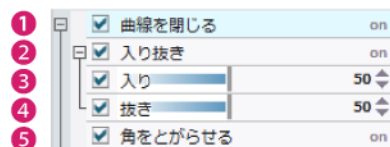
描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### ③ 図形の内部を塗りつぶす

作成する図形の閉じた領域を、選択中の描画色で塗りつぶします。

### B. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。また、描画したときの [入り]・[抜き] のオン・オフと強さも設定できます。



#### ① 曲線を閉じる

始点と終点を結び、閉じた曲線を作成します。

#### ② 入り抜き

[入り]・[抜き] 設定のオン・オフを設定できます。



③ 入り

[入り] のオン・オフ、および強さを調整します。

④ 抜き

[抜き] のオン・オフ、および強さを調整します。

⑤ 角をとがらせる

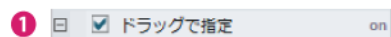
オンにして、矩形または多角形を描画すると、角を鋭角にします。[ 定規作成 ] で [ 定規に沿った線を描画 ] を選択したときに選択できます。



[Alt] キーを押しながらベジエ曲線を作成すると、角のある曲線を作成できます。

C. 拡張

ドラッグ操作でベジエ曲線を作成するための設定を行います。



① ドラッグで指定

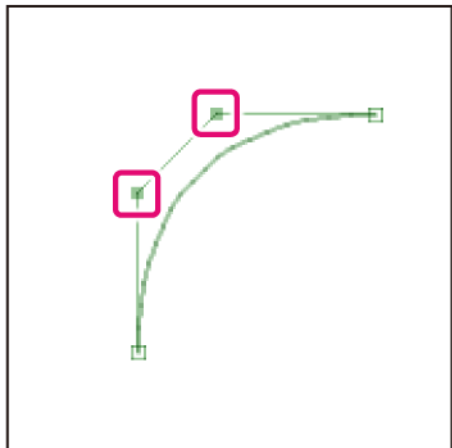
オンにすると、ドラッグ操作でベジエ曲線を作成できます。ドラッグ操作でベジエ曲線を作成する方法については、『[ドラッグで指定して曲線を作成](#)』を参照してください。

## コントロールポイントとアンカーポイント

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

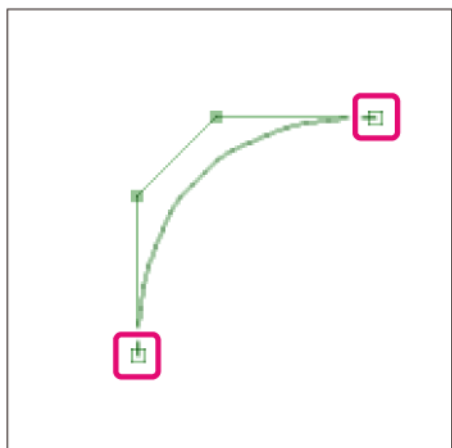
### コントロールポイント

線の外部に張り出した曲線の曲がり进行调整する点を指します。



### アンカーポイント

曲線の始点と終点およびその中間に生成される中間点を指します。



## クリックで指定して曲線を作成

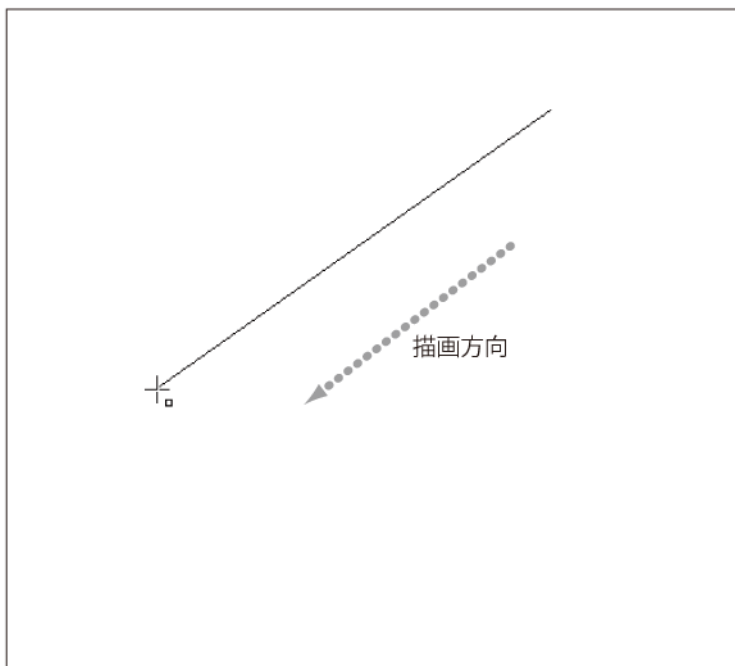
連続する複数の曲線の定規を描画します。[ツールオプション]の[拡張]グループの[ドラッグで指定]がオフになっている場合、次のようにクリック操作で曲線を描画します。



直前に指定したポイントをキャンセルするには、右クリックまたは [Esc] キーを押します。

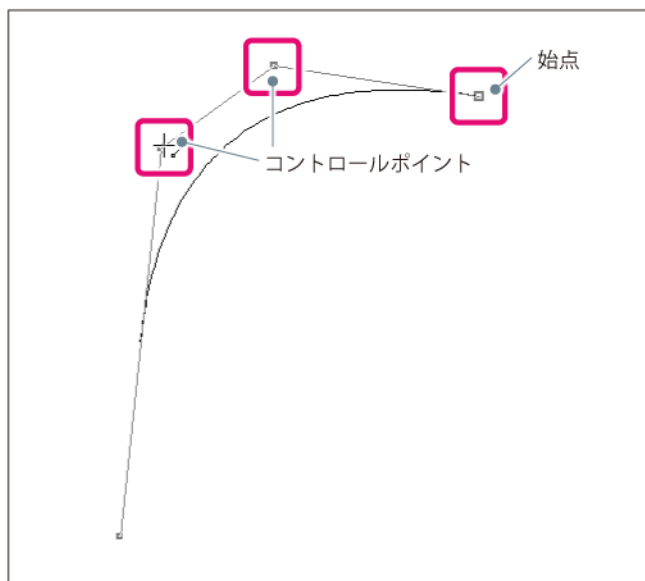
### 1 1 つ目の曲線を作成する

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



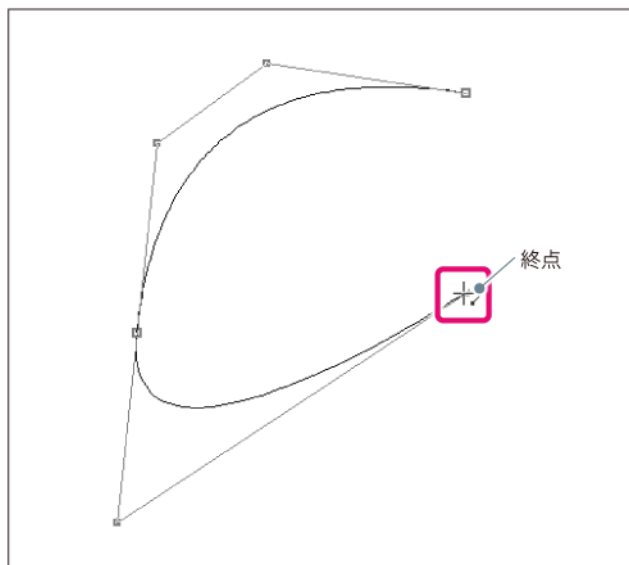
曲線を鋭角にしてつなぎたい場合は、終点を指定するときに [Alt] キーを押しながら作成します。

始点に近いコントロールポイントと始点から遠いコントロールポイントを、それぞれクリックして指定します。指定すると、ベジエ曲線が作成されます。

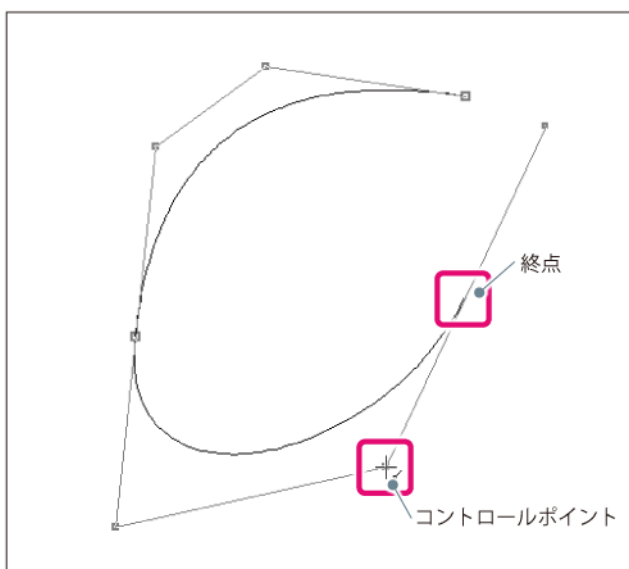


## 2 連続する2つ目の曲線を作成する

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



コントロールポイントをクリックして、指定します。そのままダブルクリックすると、ベジエ曲線定規が作成されます。



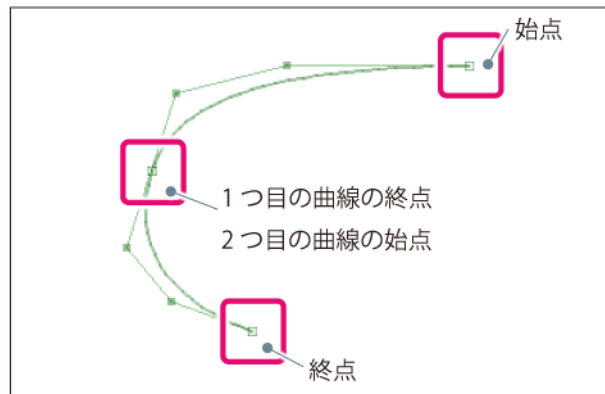
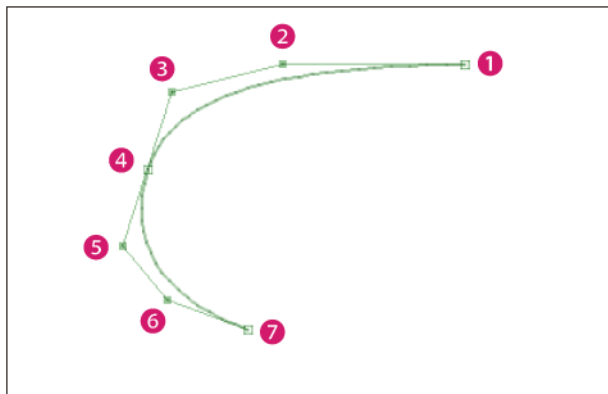
- 曲線を確定するとき、最後の指定ポイントで [Enter] キーを押して確定することもできます。
- 連続する2つ目の曲線では1つ目のコントロールポイントがすでに設定されているため、指定するポイントは1つになります。

## ドラッグで指定して曲線を作成

連続する複数の曲線を描画します。[ツールオプション]の[拡張]グループの[ドラッグで指定]がオンになっている場合、次のようにドラッグ操作で曲線を描画します。

### 作例

ここでは、次の連続した2つの曲線を描く方法について説明します。



- ① 1つ目の曲線：アンカーポイント（始点）
- ② 1つ目の曲線：コントロールポイント（1）
- ③ 1つ目の曲線：コントロールポイント（2）
- ④ 1つ目の曲線：アンカーポイント（終点）・2つ目の曲線：アンカーポイント（始点）
- ⑤ 2つ目の曲線：コントロールポイント（1）
- ⑥ 2つ目の曲線：コントロールポイント（2）
- ⑦ 2つ目の曲線：アンカーポイント（終点）

## 作成方法

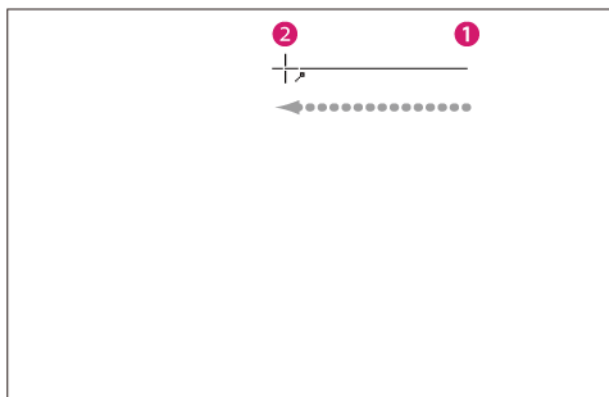
連続した 2 つの曲線の定規を作成します。図の数字については、上記『作例』を参考にしてください。



直前に指定したポイントをキャンセルするには、右クリックまたは [Esc] キーを押します。

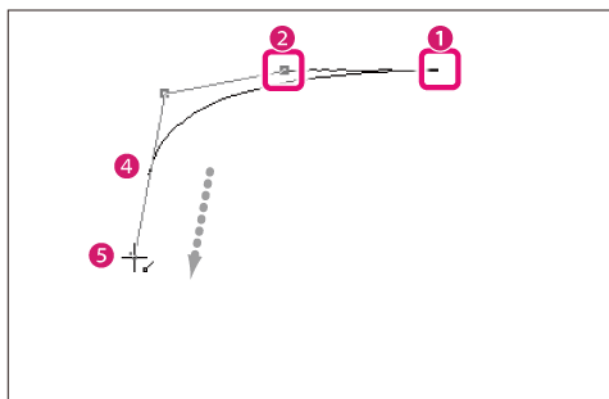
### 1 コントロールポイントを作成する

1 つ目の曲線の始点 (①) にマウскарソルを合わせ、コントロールポイント (②) にしたい位置までドラッグします。



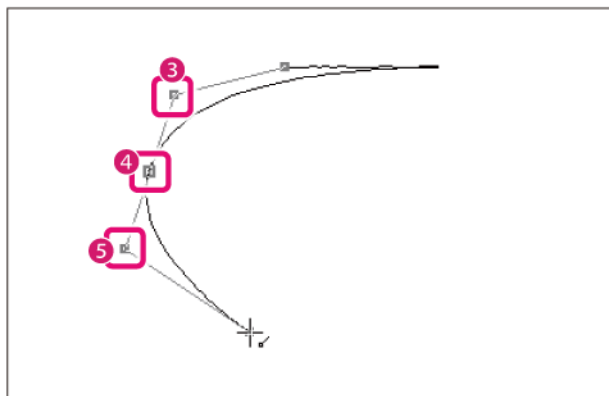
### 2 2 つめのアンカーポイントを作成する

ドラッグした部分にアンカーポイント (①) とコントロールポイント (②) が作成されたら、2 つ目のアンカーポイント (④) にしたい位置にマウскарソルを合わせてマウスボタンを押し、2 つ目の曲線のコントロールポイント (⑤) にしたい位置までドラッグします。



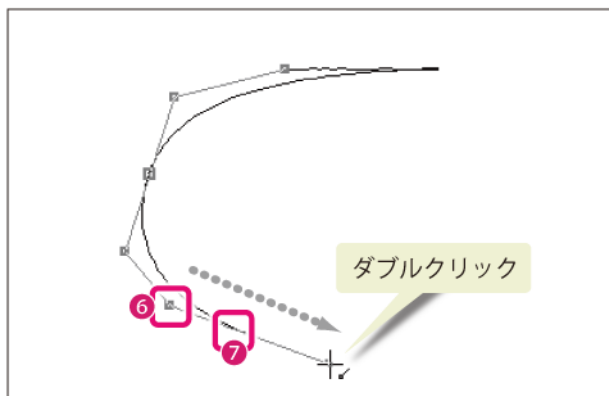
曲線を鋭角にしてつなぎたい場合は、2 つ目のアンカーポイントを作成するときに [Alt] キーを押しながら作成します。

ドラッグした部分の両端にアンカーポイント (④) とコントロールポイント (⑤) が作成され、反対側にコントロールポイント (③) が作成されます。

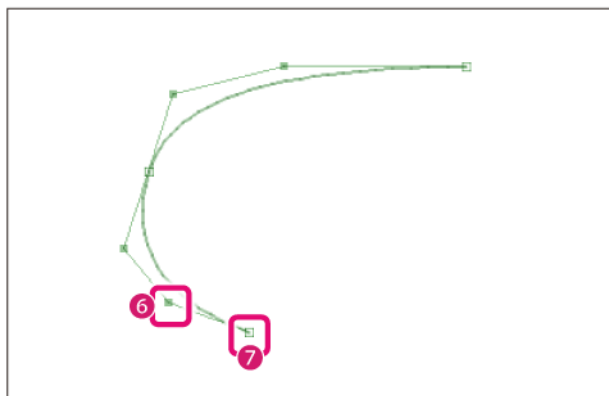


### 3 3 つめのアンカーポイントを作成する

アンカーポイント (⑦) にしたい位置にマウスカーソルを合わせてマウスボタンを押し、コントロールポイント (⑥) がアンカーポイント (⑦) をはさんで反対側にくるようにドラッグします。ドラッグの終了位置を決めたら、ダブルクリックします。



コントロールポイント (⑥) とアンカーポイント (⑦) が作成され、連続した 2 つの曲線が作成されます。



曲線を確定するとき、最後の指定ポイントで [Enter] キーを押して確定することもできます。

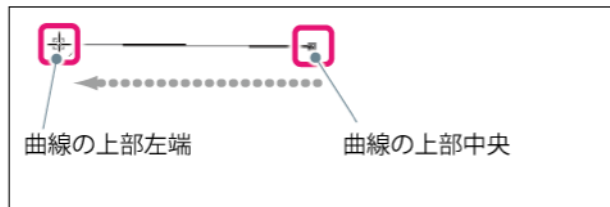


## 閉じた曲線を作成

線で閉じられた曲線の定規を描画します。[ツールオプション]の[拡張]グループの[曲線を閉じる]をオンにすると、描画できます。ここではドラッグ操作で曲線を描画します。

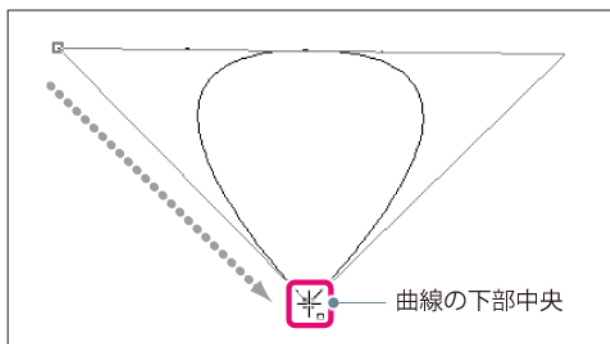
### 1 曲線の上部中央を指定する

曲線の上部中央にしたい位置から曲線の上部左端にしたい位置までドラッグします。



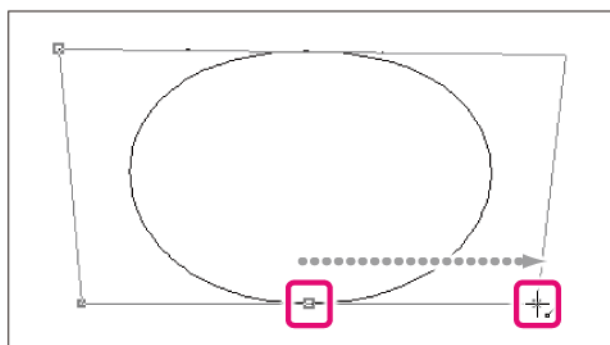
### 2 曲線の下部中央を指定する

曲線の下部中央にしたい位置までマウスカーソルを移動します。

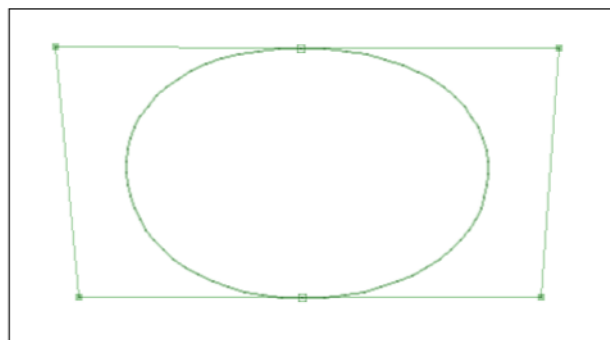


### 3 曲線の形状を指定する

曲線の下部中央にしたい位置から、曲線の形状を確定したい位置までドラッグします。ここではマウスカーソルを右に移動しています。

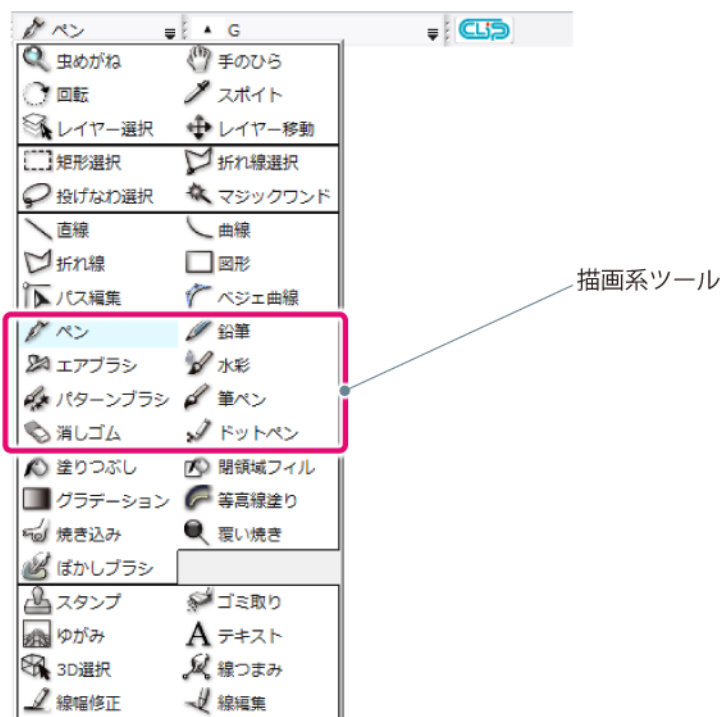


クリックすると、曲線の形状が確定し、閉じた曲線が描画されます。



## 描画系ツール

ここでは、[ツールバー]の[ツール一覧]で表示されるツールから、描画に関連するツールについて紹介します。



描画系ツールには、下記のツールが含まれます。

- [ペン] ツール
- [鉛筆] ツール
- [エアブラシ] ツール
- [水彩] ツール
- [パターンブラシ] ツール
- [筆ペン] ツール
- [消しゴム] ツール
- [ドットペン] ツール

## ペンツール

線の描画に使用するツールです。キャンバス上をドラッグすると線を描画できます。



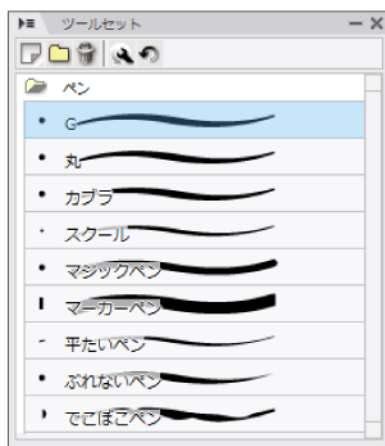
[ペン] ツールで描画した例



直線を引くには、[Shift] キーを押しながら、線の終了地点をクリックします。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



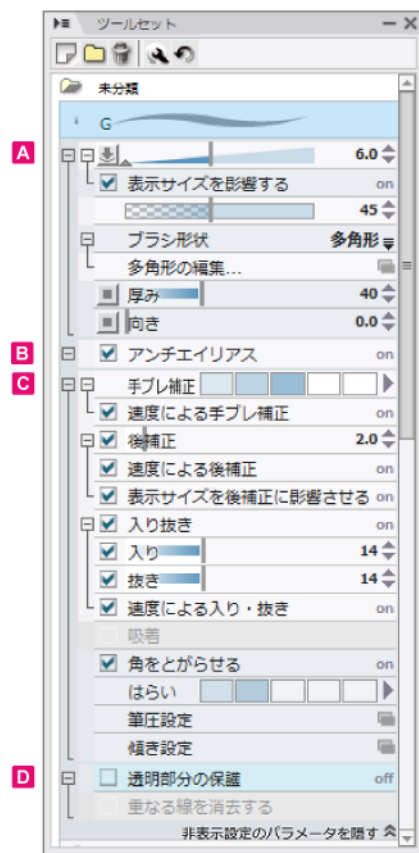
たとえば、[ツールセット]パレットの[G]を選択した場合、Gペンのようなタッチで強弱のある線を描画できます。



[G] を選択した場合の線

## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

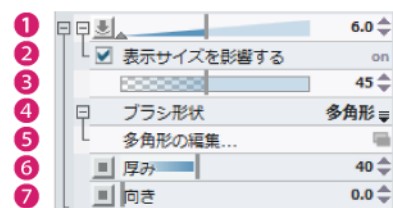


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

ツールのサイズ、ペン先の形状など、基本的な項目を設定できます。また、ペンの傾きや向きによって、ペンの形状をどう変化させるかも設定できます。







#### ① サイズ

描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [影響元] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールのサイズが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

## ② 表示サイズを影響する

キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

## ③ 不透明度

ペンの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

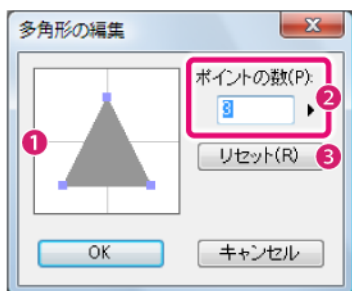
## ④ ブラシ形状

ペン先の形状を指定できます。[円]・[四角]・[多角形]から選択します。

## ⑤ 多角形の編集

[多角形の編集] ダイアログを開き、ペン先の形状を指定します。[ブラシ形状] で [多角形] を指定したときに選択できます。

### 多角形の編集ダイアログ







① プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
② ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③ リセット	[多角形の編集] ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

## ⑥ 厚み

ペン先の厚みを調整します。左横の [ 影響元 ] ボタンで、ペン先の厚みに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の厚みに影響する下記のオプションを設定できます。






変化なし		ツールの厚みが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの厚みが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの厚みが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

## ⑦ 向き

ペン先の向きを 0 から 360 までの角度で設定できます。ブラシパターンが、上がとがった三角 (▲) ならば、180 度に設定すると下がとがった三角 (▼) になります。左横の [ 影響元 ] ボタンで、ペン先の向きに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

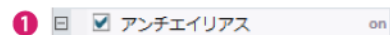
### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の向きに影響する下記のオプションを選択できます。

変化なし		ペン先の向きが変化しません。
ペンの向き		ペン軸の向きによって、ペン先の向きが変化します。
ペン軸の回転		ペン軸の回転によって、ペン先の向きが変化します。
ストロークの方向		ストロークの方向によって、ペン先の向きが変化します。
ランダム		ペン先の向きがランダムに変化します。

## B. 効果

ペンに効果を付けます。

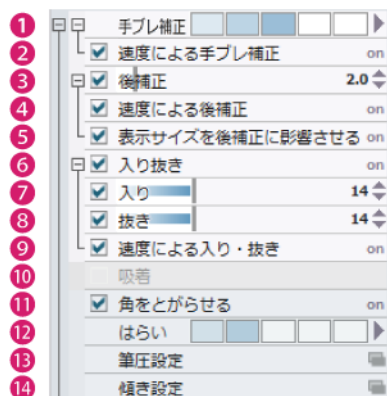


### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[ アンチエイリアス ] をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

## C. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。また、描画したときの[入り]・[抜き]のオン・オフと強さも設定できます。また、ベクターレイヤーに描画する線についても設定できます。



### ① 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

### ② 速度による手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。オンにすると、ペンを速く動かすほど線の補正が大きくなります。オフにすると、ペンを速く動かしても線がついてくるのが遅れないようになり、ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレだけを重点的に補正します。

### ③ 後補正

後補正とは、線を描画したあとの補正です。手ブレなどを補正して線を滑らかにします。ここでは、後補正のオン・オフおよび強さを調整します。

### ④ 速度による後補正

ストロークの速度によって後補正の強さを調整します。

### ⑤ 表示サイズを後補正に影響させる

キャンバスの表示の拡大率に応じて後補正の強さが変化します。

### ⑥ 入り抜き

線を描画したときの[入り]・[抜き]のオン・オフを設定できます。

### ⑦ 入り

[入り]のオン・オフ、および強さを調整します。

### ⑧ 抜き

[抜き]のオン・オフ、および強さを調整します。

### ⑨ 速度による入り・抜き

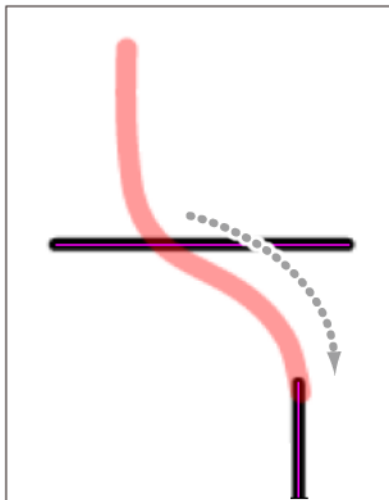
ストロークの速度によって[入り]・[抜き]の強さを調整します。

## ⑩ 吸着

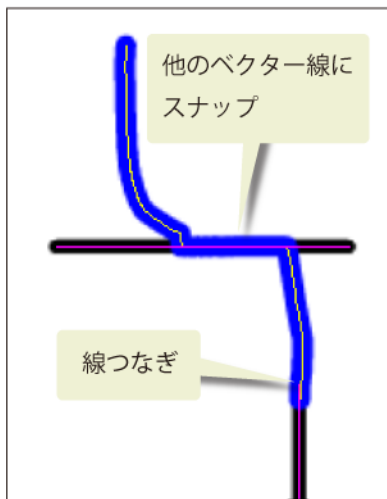
[ベクターレイヤー] 選択時に、描画する線をすでに描かれている線に吸着させます。吸着の強さは、インジケータや数値で指定できます。

### [吸着]の数値が小さい場合

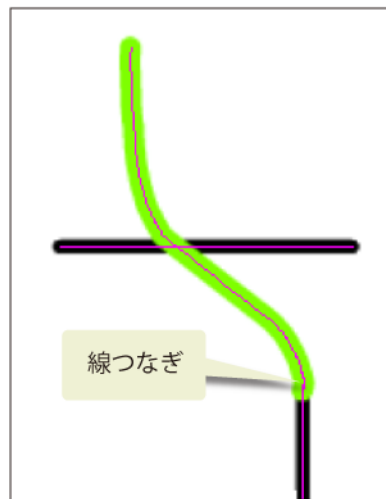
[吸着]の数値が小さいときは、ドラッグ後に線をつなぐ処理のみを行います。他の線にスナップする処理は行いません。



実際のストローク



[吸着]を40に設定



[吸着]を8に設定



吸着の数値を小さくすると、描画時に意図しない方向にスナップすることを防げます。

## ⑪ 角をとがらせる

オンにして、矩形または多角形を描画すると、角を鋭角にします。

## ⑫ はらい

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離したあとも線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

## ⑬ 筆圧設定

[筆圧設定] ダイアログを表示し、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。

### 筆圧設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。上限値と下限値の差が大きいほど描画ツールの筆圧は柔らかくなり、小さいほど硬くなります。



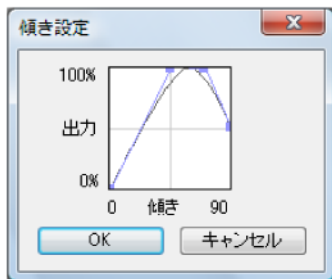


#### ⑭ 傾き設定

[ 傾き設定 ] ダイアログを表示し、ツールの傾き感知レベルを調整できます。

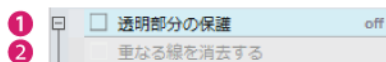
##### 傾き設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを 8 つまで設定でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。



#### D. 拡張

透明部分の保護、重なる線の処理など、その他の設定ができます。



##### ① 透明部分の保護

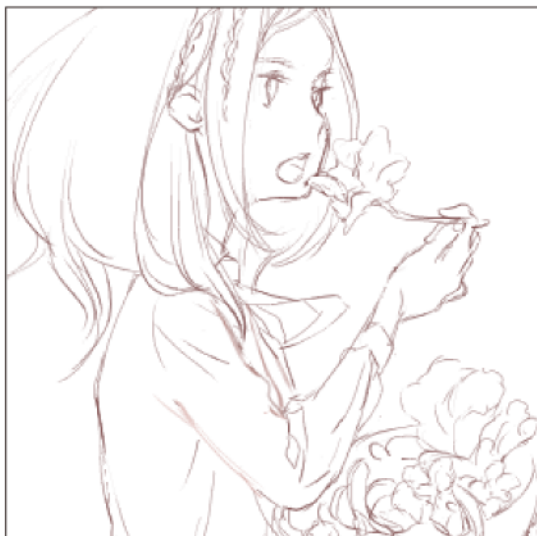
透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[ 透明部分の保護 ] をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

##### ② 重なる線を消去する

[ ベクターレイヤー ] 上で、すでに描かれている線のうち、新しく描かれた線に重なるものを消去します。

## 鉛筆ツール

鉛筆のようなタッチでやわらかい線を描画するツールです。キャンバス上でドラッグすると描画できます。



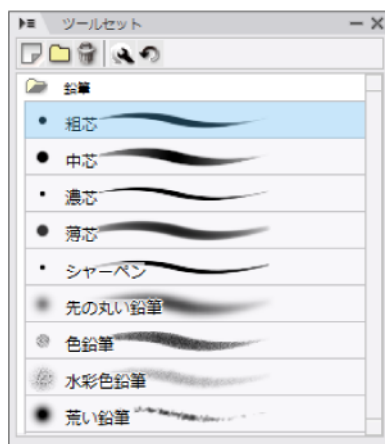
〔鉛筆〕ツールで描画した例



直線を引くには、[Shift] キーを押しながら、線の終了地点をクリックします。

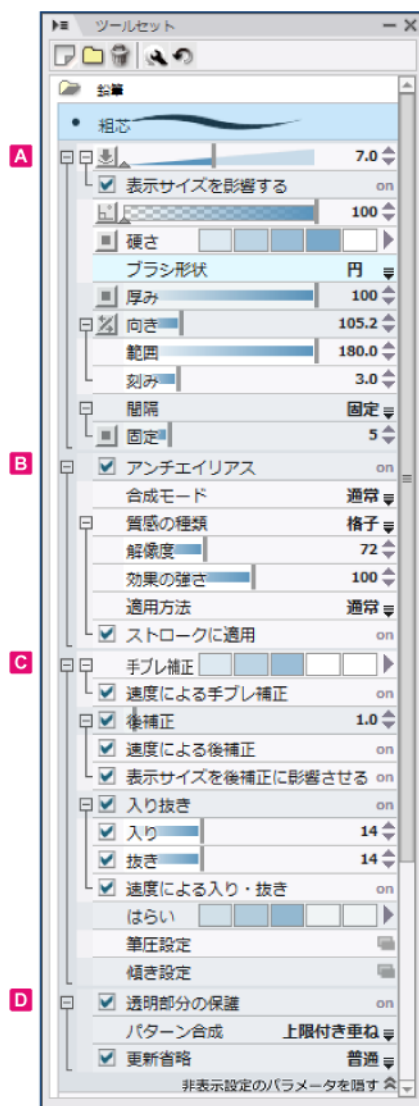
## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。〔ツールセット〕パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。〔ツールセット〕パレットは、〔パレット〕メニュー→〔ツールセット〕で表示できます。



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

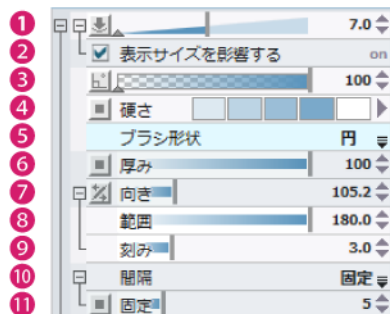


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

ツールのサイズ、ペン先の形状など、基本的な項目を設定できます。また、ペンの傾きや向きによって、ペンの形状をどう変化させるかも設定できます。



### ① サイズ

描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [ 影響元 ] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールのサイズが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールのサイズが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

### ② 表示サイズに影響する






キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

### ③ 不透明度

ペンの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、不透明度に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの不透明度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの不透明度が変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ランダム		ツールの不透明度がランダムに変化します。

### ④ 硬さ

硬さの効果を設定します。数値が低いほど、線がぼやけます。



- [硬さ] はラスターレイヤーまたは選択範囲レイヤーで設定できます。
- [基本] グループ→[ブラシ形状] が [円] の場合のみ、[硬さ] を設定できます。








[硬さ] を 100 に設定



[硬さ] を 1 に設定

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、硬さに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの硬さが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの硬さが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの硬さが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの硬さが変化します。
ランダム		ツールの硬さがランダムに変化します。

### ⑤ ブラシ形状

円・四角・多角形などブラシパターンを選択できます。クリックすると [ブラシパターン変更メニュー] が表示され、ブラシパターンを指定できます。





[ブラシパターン変更メニュー] については『ツール一覧』→『描画系ツール』→『鉛筆ツール』→『[ブラシパターン変更メニュー](#)』を参照してください。

## ⑥ 厚み

ペン先の厚みを調整します。左横の [ 影響元 ] ボタンで、ペン先の厚みに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の厚みに影響する下記のオプションを設定できます。






変化なし		ペン先形状の厚みが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ランダム		ペン先形状の厚みがランダムに変化します。

## ⑦ 向き

ペン先の向きを 0 から 360 までの角度で設定できます。ペン先の形状が、上がとがった三角 (▲) ならば、180 度設定すると下がとがった三角 (▼) になります。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の向きに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ペン先の向きが変化しません。
ペンの向き		ペン軸の向きによって、ペン先の向きが変化します。
ペン軸の回転		ペン軸の回転によって、ペン先の向きが変化します。
ストロークの方向		ストロークの方向によって、ペン先の向きが変化します。
ランダム		ペン先の向きがランダムに変化します。

## ⑧ 範囲

ペン先の向きが変化する範囲を固定します。たとえば [ 180 ] に設定するとストロークをどの方向に向けてもペン先の向きがストロークの向きに追従しますが、これを [ 45 ] にすると左右 45 度の範囲までしか追従しなくなります。

## ⑨ 刻み

[ 範囲 ] で設定した変化する角度の刻み (変化量) を設定します。たとえば [ 10 ] に設定すると、0 度・10 度・20 度のように変化します。[ 3 ] に設定すると、0 度・3 度・6 度・9 度のように変化します。

## ⑩ 間隔

### 間隔 (広い (高速)・普通・狭い (低速))

他の設定 (例: 硬さ) の影響を受けて、間隔を自動的に調整します。

[ 広い (高速) ]・[ 普通 ]・[ 狭い (低速) ] の 3 段階から間隔を選べます。

### 固定

描画の間隔を、下の [ 固定 ] から数値で指定できます。

## ⑪ 固定

[ 間隔 ] で [ 固定 ] を指定したときに、描画の間隔を数値で指定できます。数値が大きいほど、点ごとの間隔が離れて表示されます。



[ 固定 ] を 100 に設定



[ 固定 ] を 10 に設定

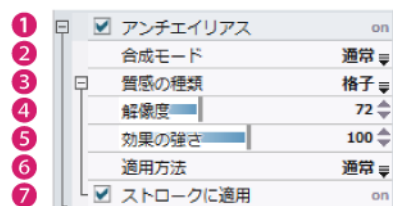
## 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、間隔に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの間隔が変化しません。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの間隔が変化します。
ランダム		ツールの間隔がランダムに変化します。

## B. 効果

ペンに効果を付けます。描画の合成方法も設定します。



### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[ アンチエイリアス ] をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

### ② 合成モード

同一レイヤー内の描画で、先に描いた色に対して後から描いた色をどのように影響させるか、その合成方法を下記の項目から選択できます。

通常	先に描いた色に対して、後から描いた色をそのまま重ねます。
比較（暗）	先に描いた色と後から描いた色を比較し、暗い方の色を採用して先に描いた色の部分に描画します。
乗算	先に描いた色と後から描いた色を乗算合成します。合成後は、元よりも暗い色になります。
焼き込みカラー	銀塩写真の「焼き込み」のように、下の画像の色を暗く、コントラストを強くします。
比較（明）	先に描いた色と後から描いた色を比較し、明るい方の色を採用して先に描いた色の部分に描画します。
スクリーン	先に描いた色を反転した状態と、後から描いた色を乗算合成します。合成後は、元よりも明るい色になります。
覆い焼きカラー	銀塩写真の「覆い焼き」のように、下の画像の色を明るく、コントラストを弱くします。
加算	先に描いた色と後から描いた色を加算合成します。合成後は、元よりも明るい色になります。
加算（発光）	半透明部分に対して [ 加算 ] よりも強い効果が得られます。
オーバーレイ	重ねた色に応じて [ 乗算 ] と [ スクリーン ] を判別して合成します。合成後は、明るい部分はより明るい色に、暗い部分はより暗い色になります。
ソフトライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、覆い焼きしたときのように元の色より明るい色になります。 濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、焼き込みしたときのように暗い色になります。50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。 色の部分に重ねずに描画した場合は白になります。
ハードライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、[ スクリーン ] に近い状態で明るい色になります。 濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、[ 乗算 ] に近い状態で暗い色になります。50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。 色の部分に重ねずに描画した場合、濃度が 50% のグレーより明るい色を選択すると白に、濃度が 50% のグレーより暗い色を選択するとその色になります。
差の絶対値	先に描いた色と後から描いた色を減算し、その絶対値を採用して先に描いた色の部分に描画します。



### ③ 質感の種類

下記の項目からブラシに設定する質感を選択します。選択した質感のタッチで描画できます。

- パターン読み込み
- キャンバス
- 格子
- まだら模様 1
- まだら模様 2
- 画用紙
- 壁
- 走査線（縦）
- 走査線（横）
- ブラインド



〔パターン読み込み〕を選択すると、〔素材〕パレットに登録されているパターントーンを、〔質感の種類〕に設定できます。設定方法の詳細は、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『新規フィルタレイヤー』→『質感』→『[パターントーンを質感に設定する](#)』を参照してください。

### ④ 解像度





質感の解像度を指定できます。目の粗さを変更したい場合、この値を調整します。

### ⑤ 効果の強さ

質感適用の強さを指定できます。

### ⑥ 適用方法

〔質感の種類〕で選択した質感と描画した線に合成する方法を選択します。合成結果は、選択した質感と描画色の組み合わせにより変わります。次の表では、〔質感〕に〔キャンバス〕を選択し、〔ストロークを適用〕をオフにして描画しています。

通常		質感の濃度とストロークの濃度をそのまま重ねます。
乗算		質感の濃度とストロークの濃度を乗算合成します。
減算		質感の濃度を減算合成します。
比較		質感の濃度とストロークの濃度を比較し、明るい方の色を優先して描画します。

## ⑦ ストロークに適用

オンにすると、1 回のストローク全体に対して質感が適用されます。オフにすると、描画ツールのブラシパターン（ペン先）に対して質感が適用されます。その場合、ストロークの中央部分はブラシパターンが重なるため、質感も重なって表示されます。



[ストロークに適用]: オン  
ストロークに対して、質感が均等に適用されます。



[ストロークに適用]: オフ  
ブラシパターンに対して、質感が適用されます。

## C. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。また、描画したときの [ 入り ] ・ [ 抜き ] のオン・オフと強さも設定できます。



### ① 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

### ② 速度による手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。オンにすると、ペンを速く動かすほど線の補正が大きくなります。オフにすると、ペンを速く動かしても線がついてくるのが遅れないようになり、ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレだけを重点的に補正します。

### ③ 後補正

線を描画したあとの補正のオン・オフ、および強さを調整します。

### ④ 速度による後補正

ストロークの速度によって [ 後補正 ] の強さを調整します。

### ⑤ 表示サイズを後補正に影響させる

キャンバスの表示の拡大率に応じて [ 後補正 ] の強さが変化します。

### ⑥ 入り抜き

[ 入り ] ・ [ 抜き ] 設定のオン・オフを設定できます。

### ⑦ 入り

[ 入り ] のオン・オフ、および強さを調整します。

### ⑧ 抜き

[ 抜き ] のオン・オフ、および強さを調整します。

### ⑨ 速度による入り・抜き

ストロークの速度によって [ 入り ] ・ [ 抜き ] の強さを調整します。

## ⑩ はらい

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離れたあとも線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

## ⑪ 筆圧設定

[ 筆圧設定 ] ダイアログを表示し、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。

### 筆圧設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。上限値と下限値の差が大きいほど描画ツールの筆圧は柔らかくなり、小さいほど硬くなります。

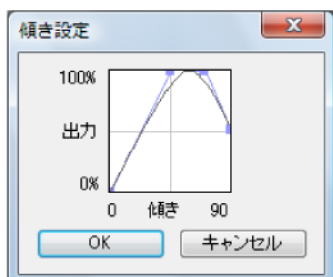


## ⑫ 傾き設定

[ 傾き設定 ] ダイアログを表示し、ツールの傾き感知レベルを調整できます。

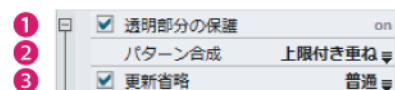
### 傾き設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。



## D. 拡張

透明部分の保護、パターン合成など、その他の設定ができます。






### ① 透明部分の保護

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[ 透明部分の保護 ] をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

## ② パターン合成

描画の重ね方を設定できます。下記の項目からオプションを設定できます。

重ね	<p>1 回のストロークで不透明度 100%まで塗り重ねられます。</p> 
上限付き重ね	<p>1 回のストロークで不透明度の設定値まで塗り重ねられます。</p> 
比較暗	<p>描画先よりストロークの不透明度が高い場合にのみ描画します。</p> 

## ③ 更新省略

オンにすると、IllustStudio の処理速度を向上できます。

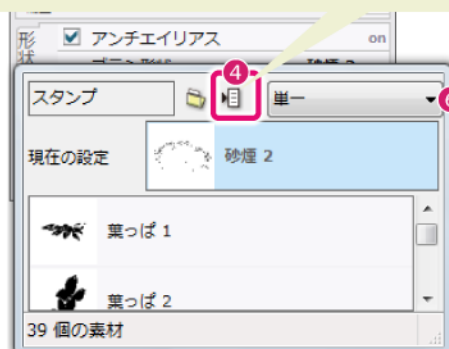
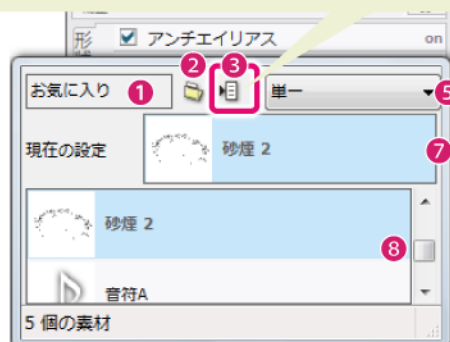
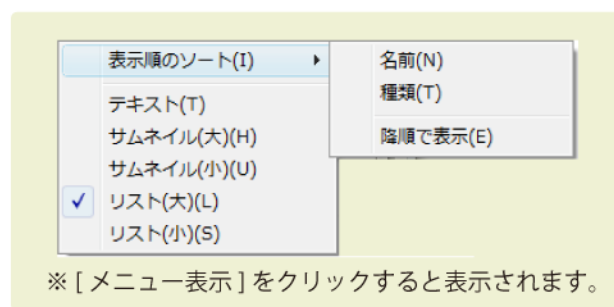
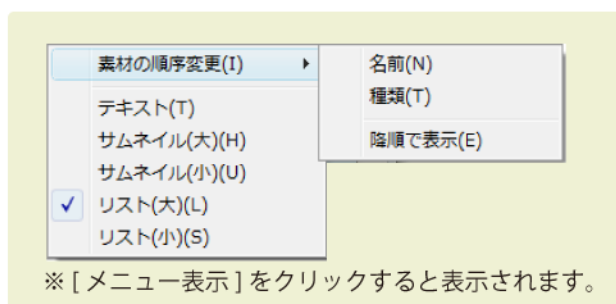
プルダウンメニューで [更新省略] の頻度を設定します。[高い]・[普通]・[低い] の 3 段階から選択します。[更新省略] の頻度が低いほど、描画の更新が少なくなり高速に動作します。



[更新省略] は、描画処理の負荷が大きくて入力処理が間に合わなくなったときに、描画処理よりも入力処理を優先する機能です。このため、チェックボックスをオンにしても、処理速度が向上しない場合があります。

## ブラシパターン変更メニュー

[基本] グループ→[ブラシ形状]をクリックすると、表示されるメニューです。ブラシパターンを選択できます。



〔ブラシパターン変更メニュー〕

(〔パターン素材の管理〕ダイアログで作成したカテゴリを選択した場合)

〔ブラシパターン変更メニュー〕

(デフォルトの素材集のカテゴリを選択した場合)

### ① パターン素材集の一覧

ブラシパターン素材集のカテゴリを選択できます。

### ② パターン素材集の編集

〔パターン素材の管理〕ダイアログを表示し、ブラシパターンの素材集を編集できます。〔パターン素材の管理〕ダイアログについては、『ツール一覧』→『描画系ツール』→『鉛筆ツール』→『パターン素材の管理ダイアログ』を参照してください。

### ③ メニュー表示

〔パターン素材集の一覧〕で、〔パターン素材の管理〕ダイアログで作成したカテゴリを選択した場合に表示されます。パターン素材集のリストの表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

素材の順序変更	ブラシパターンの表示順序を [名前]・[種類] から選択できます。[降順で表示] を選択すると表示順序を逆にできます。
テキスト	パターン素材集のリストをテキストで表示します。
サムネイル (大)	パターン素材集のリストを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル (小)	パターン素材集のリストを小さいサムネイルで表示します。
リスト (大)	パターン素材集のリストを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト (小)	パターン素材集のリストを小さいサムネイルとテキストで表示します。



〔ブラシパターン変更メニュー〕を閉じると、表示順序の設定が保存されます。

#### ④ メニュー表示

[パターン素材集の一覧]で、デフォルト素材集のカテゴリ（例：スタンプ）を選択した場合に表示されます。パターン素材集のリストの表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

表示順のソート	ブラシパターンの表示順序を[名前]・[種類]から選択できます。[降順で表示]を選択すると表示順序を逆にできます。
テキスト	パターン素材集のリストをテキストで表示します。
サムネイル（大）	パターン素材集のリストを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル（小）	パターン素材集のリストを小さいサムネイルで表示します。
リスト（大）	パターン素材集のリストを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト（小）	パターン素材集のリストを小さいサムネイルとテキストで表示します。

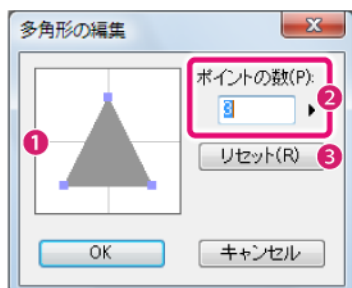


表示順序の設定は、[ブラシパターン変更メニュー]を閉じると、初期設定に戻ります。

#### ⑤ 多角形の編集

[パターン素材集の一覧]で[定型]を選択した場合、表示されます。[多角形の編集]ダイアログを開き、ブラシパターンを指定します。

##### 多角形の編集ダイアログ



① プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
② ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③ リセット	[多角形の編集]ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

#### ⑥ 繰り返しタイプ

[パターン素材集の一覧]で[定型]以外を選択した場合、表示されます。ブラシパターンの繰り返しタイプを設定できます。

単一	選択中のブラシパターンだけを使用します。
複数（繰り返し）	選択中のパターン素材集内の全ブラシパターンを繰り返して使用します。
複数（折り返し）	選択中のパターン素材集内の全ブラシパターンを折り返して使用します。
複数（ランダム）	選択中のパターン素材集内の全ブラシパターンをランダムに使用します。

#### ⑦ 現在の設定

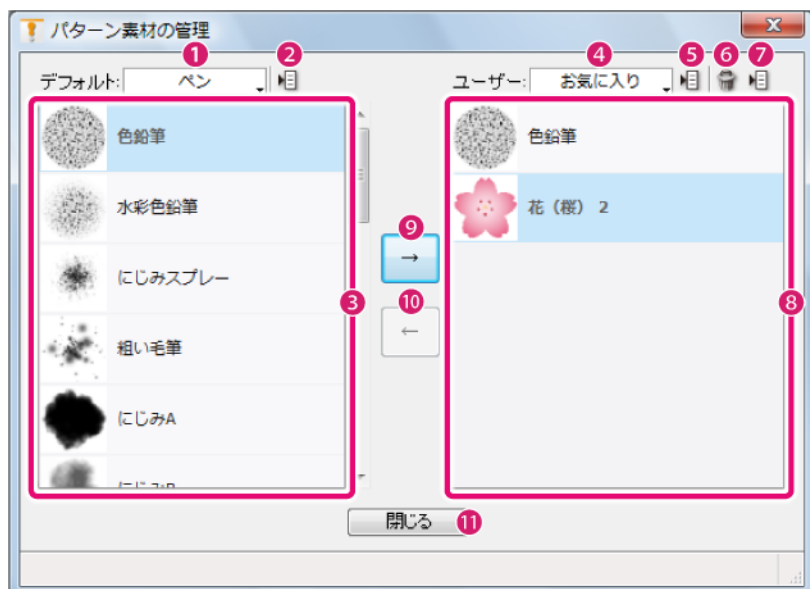
現在設定されているブラシパターンが表示されます。

## ⑧ パターン素材集のリスト

[パターン素材集の一覧] で選択したパターン素材集に登録されているブラシパターンを一覧表示します。ここからブラシパターンを指定できます。

## パターン素材の管理ダイアログ

[ブラシパターン変更メニュー] の [パターン素材集の編集] をクリックすると表示されます。



## ① パターン素材集メニュー

登録済みのパターン素材集のカテゴリを選択できます。初期設定で登録されているカテゴリのほか、自作したカテゴリも選択できます。

## ② メニュー表示

[パターン素材集リスト] の表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

表示順のソート	ブラシパターンの表示順序を [名前] ・ [種類] から選択できます。[降順で表示] を選択すると表示順序を逆にできます。
テキスト	[パターン素材集リスト] のブラシパターンをテキストで表示します。
サムネイル (大)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル (小)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを小さいサムネイルで表示します。
リスト (大)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト (小)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを小さいサムネイルとテキストで表示します。



表示順序の設定は、[パターン素材の管理] ダイアログを閉じると、初期設定に戻ります。

## ③ パターン素材集リスト

[パターン素材集メニュー] で選択したパターン素材集に登録されているブラシパターンを一覧表示します。

## ④ ユーザー素材集メニュー

ユーザーが作成したパターン素材集を選択できます。

## ⑤ メニュー表示

パターン素材集の新規作成・名前の変更・削除ができます。

新規素材集	新規のパターン素材集を作成します。
素材集の設定変更	[ユーザー素材集メニュー]で選択中のパターン素材集の名称を変更できます。 なお、[環境バックアップの対象にする]をオンにすると、編集中のアクションセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『環境バックアップ→環境のバックアップ』を参照してください。
素材集の削除	[ユーザー素材集メニュー]で選択中のパターン素材集を削除します。

## ⑥ 選択パターンの削除

[ユーザー素材集のリスト]で選択中のブラシパターンを削除します。

## ⑦ メニュー表示

ブラシパターン名の変更や[ユーザー素材集リスト]の表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

名前の変更	[ユーザー素材集リスト]で選択中のブラシパターンの名前を変更できます。
素材の順序変更	ブラシパターンの表示順序を[名前]・[種類]・[降順で表示]から選択できます。
テキスト	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンをテキストで表示します。
サムネイル (大)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル (小)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを小さいサムネイルで表示します。
リスト (大)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト (小)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを小さいサムネイルとテキストで表示します。



- [パターン素材の管理] ダイアログを閉じると、表示順序の設定が保存されます。保存された設定は、[ブラシパターン変更メニュー]の表示順序に反映されます。
- [ユーザー素材集のリスト]のブラシパターンをドラッグ&ドロップしても、素材の順序を変更できます。

## ⑧ ユーザー素材集のリスト

[ユーザー素材集メニュー]で選択したパターン素材集に登録されているブラシパターンを一覧表示します。

## ⑨ ユーザー素材集に追加

左の[パターン素材集のリスト]で選択中のブラシパターンを、右の[ユーザー素材集のリスト]に追加します。

## ⑩ パターン素材集に追加

左の[パターン素材集のリスト]でユーザーが作成したパターン素材集が表示されている場合、右の[ユーザー素材集のリスト]で選択中のブラシパターンを、左の[パターン素材集のリスト]に追加します。

## ⑪ 閉じる

[パターン素材の管理] ダイアログを閉じます。



## エアブラシツール

インクをスプレーで吹きかけたような効果を表現できるツールです。キャンバスをドラッグすると描画できます。



使用例：背景に [エアブラシ] ツールを使用



直線を引くには、[Shift] キーを押しながら、線の終了地点をクリックします。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



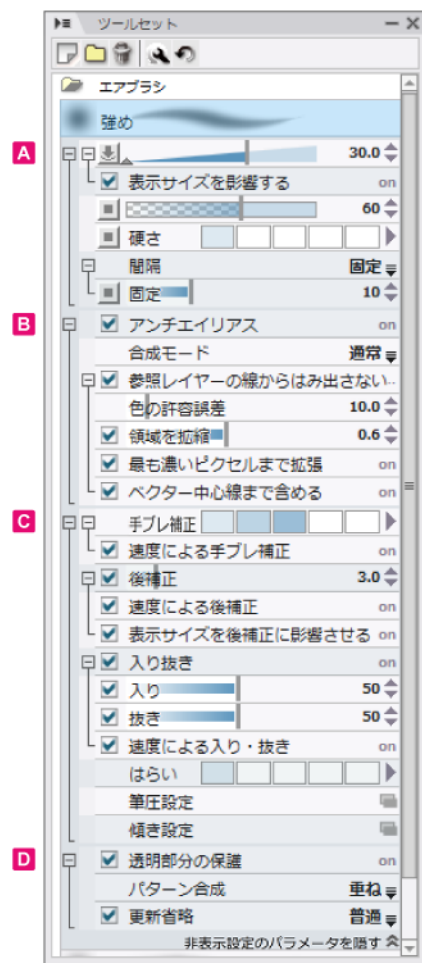
たとえば、[ツールセット]パレットの[筆圧ぼかし]を選択した場合、やわらかなタッチで、筆圧が色の濃さやぼけ足に反映されます。



[筆圧ぼかし]を選択した場合の描画

## ツールオプション

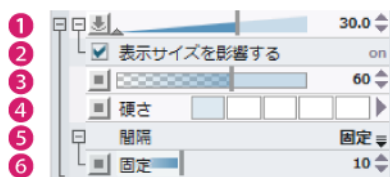
[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。



[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

ツールのサイズなど、基本的な項目を設定できます。



### ① サイズ

描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [ 影響元 ] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールのサイズが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールのサイズが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

### ② 表示サイズに影響する

キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

### ③ 不透明度

ペンの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、不透明度に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの不透明度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの不透明度が変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ランダム		ツールの不透明度がランダムに変化します。

#### ④ 硬さ

硬さの効果を設定します。数値が低いほど、線がぼやけます。



〔硬さ〕はラスターレイヤーまたは選択範囲レイヤーで設定できます。








〔硬さ〕を 100 に設定



〔硬さ〕を 1 に設定

#### 影響元

〔影響元〕ボタンをクリックすると、硬さに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの硬さが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの硬さが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの硬さが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの硬さが変化します。
ランダム		ツールの硬さがランダムに変化します。

#### ⑤ 間隔

##### 間隔（広い（高速）・普通・狭い（低速））

他の設定（例：硬さ）の影響を受けて、間隔を自動的に調整します。

〔広い（高速）〕・〔普通〕・〔狭い（低速）〕の 3 段階から間隔を選べます。

##### 固定

描画の間隔を、下の〔固定〕から数値で指定できます。

#### ⑥ 固定

〔間隔〕で〔固定〕を指定したときに、描画の間隔を数値で指定できます。数値が大きいほど、点ごとの間隔が離れて表示されます。



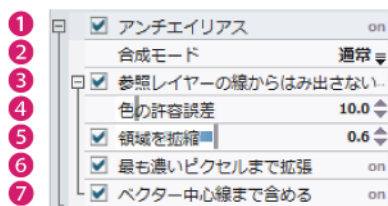
〔固定〕を 100 に設定



〔固定〕を 10 に設定

## B. 効果

参照レイヤーの描画線からはみ出さないように描画できます。アンチエイリアスのオン・オフ、合成方法なども設定できます。



### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[アンチエイリアス]をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

### ② 合成モード

ブラシのストロークを描画先に合成する方法を設定できます。

通常	先に描いた色に対して、後から描いた色をそのまま重ねます。
比較（暗）	先に描いた色と後から描いた色を比較し、暗い方の色を採用して先に描いた色の部分に描画します。
乗算	先に描いた色と後から描いた色を乗算合成します。合成後は、元よりも暗い色になります。
焼き込みカラー	銀塩写真の「焼き込み」のように、下の画像の色を暗く、コントラストを強くします。
比較（明）	先に描いた色と後から描いた色を比較し、明るい方の色を採用して先に描いた色の部分に描画します。
スクリーン	先に描いた色を反転した状態と、後から描いた色を乗算合成します。合成後は、元よりも明るい色になります。
覆い焼きカラー	銀塩写真の「覆い焼き」のように、下の画像の色を明るく、コントラストを弱くします。
加算	先に描いた色と後から描いた色を加算合成します。合成後は、元よりも明るい色になります。
加算（発光）	半透明部分に対して [加算] よりも強い効果が得られます。
オーバーレイ	重ねた色に応じて [乗算] と [スクリーン] を判別して合成します。合成後は、明るい部分はより明るい色に、暗い部分はより暗い色になります。
ソフトライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、覆い焼きしたときのように元の色より明るい色になります。 濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、焼き込みしたときのように暗い色になります。50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。 色の部分に重ねずに描画した場合は白になります。
ハードライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、[スクリーン] に近い状態で明るい色になります。 濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、[乗算] に近い状態で暗い色になります。50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。 色の部分に重ねずに描画した場合、濃度が 50% のグレーより明るい色を選択すると白に、濃度が 50% のグレーより暗い色を選択するとその色になります。
差の絶対値	先に描いた色と後から描いた色を減算し、その絶対値を採用して先に描いた色の部分に描画します。

### ③ 参照レイヤーの線からはみ出さない

参照レイヤーの描画線からはみ出さないように描画するか、オン・オフで設定します。



オンに設定した場合



オフに設定した場合

### ④ 色の許容誤差

参照レイヤーの描画線と同じ色として許容する範囲（許容誤差値）を設定します。許容誤差以上の不透明度のピクセルを、塗り止まる線とみなします。

### ⑤ 領域を拡張

ブラシの描画を指定のサイズ分、拡大・縮小します。

### ⑥ 最も濃いピクセルまで拡張

線の色が最も濃い色の部分を認識して、その部分まで塗りつぶします。[領域を拡張]で領域を拡大するように設定しても、線を認識して塗りつぶします。

### ⑦ ベクター中心線まで含める

ベクターの中心線までの範囲を選択します。ベクターレイヤーを参照レイヤーにしているとき、アンチエイリアスの部分も塗れます。

## C. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。また、描画したときの[入り]・[抜き]のオン・オフと強さも設定できます。



### ① 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

### ② 速度による手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。オンにすると、ペンを速く動かすほど線の補正が大きくなります。オフにすると、ペンを速く動かしても線がついてくるのが遅れないようになり、ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレだけを重点的に補正します。

### ③ 後補正

線を描画したあとの補正のオン・オフ、および強さを調整します。

### ④ 速度による後補正

ストロークの速度によって[後補正]の強さを調整します。

⑤ **表示サイズを後補正に影響させる**

キャンバスの表示の拡大率に応じて [ 後補正 ] の強さが変化します。

⑥ **入り抜き**

[ 入り ] ・ [ 抜き ] 設定のオン・オフを設定できます。

⑦ **入り**

[ 入り ] のオン・オフ、および強さを調整します。

⑧ **抜き**

[ 抜き ] のオン・オフ、および強さを調整します。

⑨ **速度による入り・抜き**

ストロークの速度によって [ 入り ] ・ [ 抜き ] の強さを調整します。

⑩ **はらい**

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

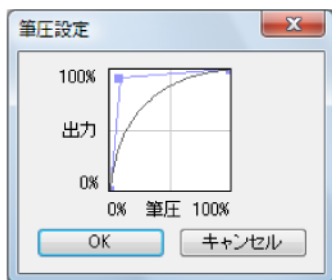
値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離したあとも線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

⑪ **筆圧設定**

[ 筆圧設定 ] ダイアログを表示し、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。

**筆圧設定ダイアログ**

グラフ上をクリックするとポイントを 8 つまで設定でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。上限値と下限値の差が大きいほど描画ツールの筆圧は柔らかくなり、小さいほど硬くなります。

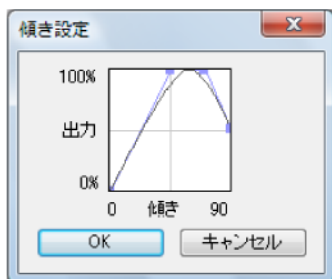


⑫ **傾き設定**

[ 傾き設定 ] ダイアログを表示し、ツールの傾き感知レベルを調整できます。

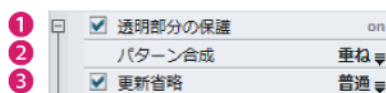
**傾き設定ダイアログ**

グラフ上をクリックするとポイントを 8 つまで設定でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。



## D. 拡張

描画の重ね方など、その他の設定ができます。



### ① 透明部分の保護

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[透明部分の保護]をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

### ② パターン合成

描画の重ね方を設定します。下記の項目からオプションを設定できます。

重ね	1 回のストロークで不透明度 100%まで塗り重ねられます。 
上限付き重ね	1 回のストロークで不透明度の設定値まで塗り重ねられます。 
比較暗	新たに描いたパターンの不透明度が高い場合にのみ描画します。 

### ③ 更新省略

オンにすると、IllustrStudio の処理速度を向上できます。

プルダウンメニューで [更新省略] の頻度を設定します。[高い]・[普通]・[低い] の 3 段階から選択します。[更新省略] の頻度が低いほど、描画の更新が少なくなり高速に動作します。



[更新省略] は、描画処理の負荷が大きくて入力処理が間に合わなくなったときに、描画処理よりも入力処理を優先する機能です。このため、チェックボックスをオンにしても、処理速度が向上しない場合があります。



## 水彩ツール

水彩絵の具のような、淡く微妙な色の変化が表現できるツールです。キャンバスをドラッグすると描画できます。



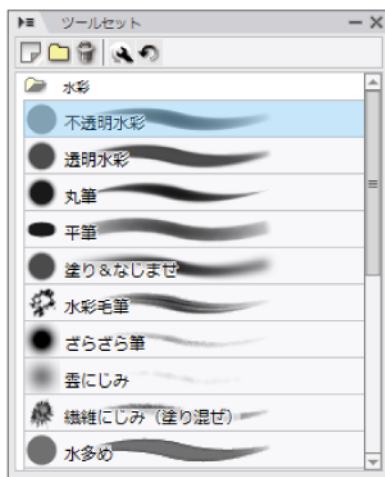
使用例：彩色に [ 水彩 ] ツールを使用



直線を引くには、[Shift] キーを押しながら、線の終了地点をクリックします。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ ツールセット ] パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ ツールセット ] パレットは、[ パレット ] メニュー → [ ツールセット ] で表示できます。



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

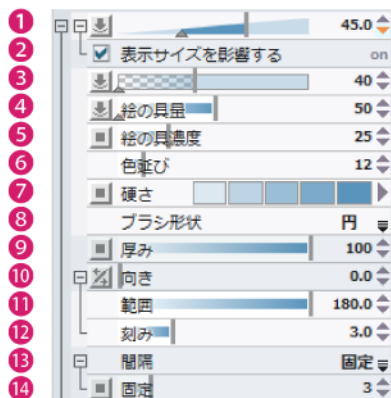


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

ツールのサイズ、ペン先の形状など、基本的な項目を設定できます。また、ペンの傾きや向きによって、ペンの形状をどう変化させるかも設定できます。



### ① サイズ

描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [ 影響元 ] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールのサイズが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールのサイズが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

### ② 表示サイズを影響する

キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。



### ③ 不透明度

ペンの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### 影響元

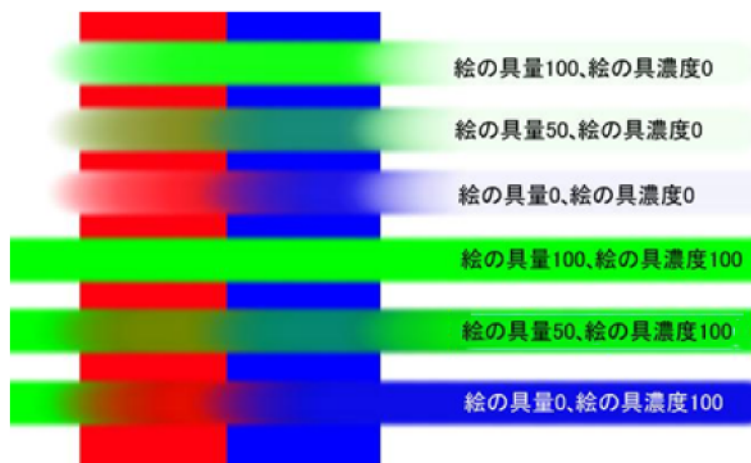
[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、不透明度に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの不透明度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの不透明度が変化します。

ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ランダム		ツールの不透明度がランダムに変化します。

#### ④ 絵の具量

描画色の絵の具量を設定します。絵の具量とは、下地色（レイヤーにすでに塗られている色）と描画色の RGB 成分を混合する割合です。値が大きいほど描画色の RGB 成分の割合が高くなります。三角形のスライダーでは、[影響元]に応じて変化する [絵の具量] の最小値を設定します。設定した [絵の具量] に近いほど変化の差がなくなります。



#### ⑤ 絵の具濃度

描画色の絵の具濃度を設定します。絵の具濃度とは、下地色（レイヤーにすでに塗られている色）と描画色の透明成分の割合です。値が大きいほど描画色の透明成分の割合が高くなります。三角形のスライダーでは、[影響元]に応じて変化する [絵の具濃度] の最小値を設定します。設定した [絵の具濃度] に近いほど変化の差がなくなります。



[絵の具濃度] を 100 に設定しておけば、周囲の色と混合しつつ完全不透明に塗りつぶすことができます。また、[絵の具濃度] を筆圧に応じて変化するように設定しておけば、筆圧を強くすると濃くしっかり塗られ、筆圧を弱くすると淡くなじませる、という描き方ができます。

#### ⑥ 色延び

ストローク開始地点の色を、どの程度保持したまま描画するかを調整します。

値が低いほど、周囲の色に溶け込むまでの距離が短くなります。

値が高いほど、周囲の色に溶け込むまでの距離が長くなります。

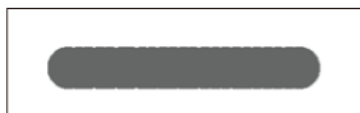


## ⑦ 硬さ

硬さの効果を設定します。数値が低いほど、線がぼやけます。

### !重要

- [硬さ] はラスターレイヤーまたは選択範囲レイヤーで設定できます。
- [基本] グループ→[ブラシ形状] が [円] の場合のみ、[硬さ] を設定できます。



[硬さ] を 100 に設定



[硬さ] を 1 に設定

### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、硬さに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの硬さが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの硬さが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの硬さが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの硬さが変化します。
ランダム		ツールの硬さがランダムに変化します。

## ⑧ ブラシ形状

円・四角・多角形などブラシパターンを選択できます。クリックすると [ブラシパターン変更メニュー] が表示され、ブラシパターンを指定できます。

[ブラシパターン変更メニュー] については『ツール一覧』→『描画系ツール』→『水彩ツール』→『[ブラシパターン変更メニュー](#)』を参照してください。

## ⑨ 厚み

ペン先の厚みを調整します。左横の [影響元] ボタンで、ペン先の厚みに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、ペン先の厚みに影響する下記のオプションを設定できます。






変化なし		ペン先形状の厚みが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ランダム		ペン先形状の厚みがランダムに変化します。

## ⑩ 向き

ペン先の向きを 0 から 360 までの角度で設定できます。ペン先の形状が、上がとがった三角（▲）ならば、180 度設定すると下がとがった三角（▼）になります。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の向きに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ペン先の向きが変化しません。
ペンの向き		ペン軸の向きによって、ペン先の向きが変化します。
ペン軸の回転		ペン軸の回転によって、ペン先の向きが変化します。
ストロークの方向		ストロークの方向によって、ペン先の向きが変化します。
ランダム		ペン先の向きがランダムに変化します。

## ⑪ 範囲

ペン先の向きが変化する範囲を固定します。たとえば [180] に設定するとストロークをどの方向に向けてもペン先の向きがストロークの向きに追従しますが、これを [45] にすると左右 45 度の範囲までしか追従しなくなります。

## ⑫ 刻み

[ 範囲 ] で設定した変化する角度の刻み（変化量）を設定します。たとえば [10] に設定すると、0 度・10 度・20 度のように変化します。[3] に設定すると、0 度・3 度・6 度・9 度のように変化します。

## ⑬ 間隔

### 間隔（広い（高速）・普通・狭い（低速））

他の設定（例：硬さ）の影響を受けて、間隔を自動的に調整します。

[ 広い（高速） ] ・ [ 普通 ] ・ [ 狭い（低速） ] の 3 段階から間隔を選べます。

### 固定

描画の間隔を、下の [ 固定 ] から数値で指定できます。

## ⑭ 固定

[ 間隔 ] で [ 固定 ] を指定したときに、描画の間隔を数値で指定できます。数値が大きいほど、点ごとの間隔が離れて表示されます。






[ 固定 ] を 100 に設定



[ 固定 ] を 10 に設定

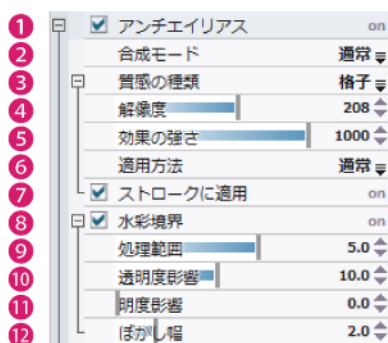
### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、間隔に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの硬さが変化しません。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの間隔が変化します。
ランダム		ツールの間隔がランダムに変化します。

## B. 効果

合成方法や、描画の境界部分に付ける効果など、描画の効果について設定できます。アンチエイリアスのオン・オフなども設定できます。



### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[アンチエイリアス]をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

### ② 合成モード

ブラシのストロークを描画先に合成する方法を設定できます。

通常	先に描いた色に対して、後から描いた色をそのまま重ねます。
乗算	先に描いた色と後から描いた色を乗算合成します。合成後は、元の色より暗い色になります。

### ③ 質感の種類

下記の項目からブラシに設定する質感を選択します。選択した質感のタッチで描画できます。

- パターン読み込み
- キャンバス
- 格子
- まだら模様 1
- まだら模様 2
- 画用紙
- 壁
- 走査線（縦）
- 走査線（横）
- ブラインド



[パターン読み込み]を選択すると、[素材]パレットに登録されているパターントーンを、[質感の種類]に設定できます。設定方法の詳細は、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『新規フィルタレイヤー』→『質感』→『[パターントーンを質感に設定する](#)』を参照してください。

### ④ 解像度





質感の解像度を指定できます。目の粗さを変更したい場合、この値を調整します。

### ⑤ 効果の強さ

質感適用の強さを指定できます。

## ⑥ 適用方法

[ 質感の種類 ] で選択した質感と描画した線に合成する方法を選択します。合成結果は、選択した質感と描画色の組み合わせにより変わります。次の表では、[ 質感 ] に [ パターン読み込み ] で [ 舗装 ] を選択し、[ ストロークを適用 ] をオフにして描画しています。

通常		質感の濃度とストロークの濃度をそのまま重ねます。
乗算		質感の濃度とストロークの濃度を乗算合成します。
減算		質感の濃度を減算合成します。
比較		質感の濃度とストロークの濃度を比較し、明るい方の色を優先して描画します。

## ⑦ ストロークに適用

オンにすると、1 回のストローク全体に対して質感が適用されます。オフにすると、描画ツールのブラシパターン（ペン先）に対して質感が適用されます。その場合、ストロークの中央部分はブラシパターンが重なるため、質感も重なって表示されます。



[ ストロークに適用 ] : オン  
ストロークに対して、質感が均等に適用されます。



[ ストロークに適用 ] : オフ  
ブラシパターンに対して、質感が適用されます。

## ⑧ 水彩境界

描画の境界部分に付ける効果のオン・オフを設定します。

## ⑨ 処理範囲

線の内側の濃い部分を設定します。数値を大きくするほど、濃い部分のふちの幅が広く表示されます。

## ⑩ 透明度影響

線のふちの不透明度を設定します。数値を大きくするほど、線のふちが濃く表示されます。

## ⑪ 明度影響

線のふちを黒くする度合いを設定します。数値を大きくするほど、線のふちが黒く表示されます。

## ⑫ ぼかし幅

描画の境界部分をぼかす強さを設定します。数値を大きくするほど、境界部分がぼやけて表示されます。



## C. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。また、描画したときの[入り]・[抜き]のオン・オフと強さなども設定できます。



### ① 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

### ② 速度による手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。オンにすると、ペンを速く動かすほど線の補正が大きくなります。オフにすると、ペンを速く動かしても線がついてくるのが遅れないようになり、ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレだけを重点的に補正します。

### ③ 後補正

線を描画したあとの補正のオン・オフ、および強さを調整します。

### ④ 速度による後補正

ストロークの速度によって[後補正]の強さを調整します。

### ⑤ 表示サイズを後補正に影響させる

キャンバスの表示の拡大率に応じて[後補正]の強さが変化します。

### ⑥ 入り抜き

[入り]・[抜き]設定のオン・オフを設定できます。

### ⑦ 入り

[入り]のオン・オフ、および強さを調整します。

### ⑧ 抜き

[抜き]のオン・オフ、および強さを調整します。

### ⑨ 速度による入り・抜き

ストロークの速度によって[入り]・[抜き]の強さを調整します。

### ⑩ はらい

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離れたあとも線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

## ⑪ 筆圧設定

[ 筆圧設定 ] ダイアログを表示し、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。

### 筆圧設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。上限値と下限値の差が大きいほど描画ツールの筆圧は柔らかくなり、小さいほど硬くなります。

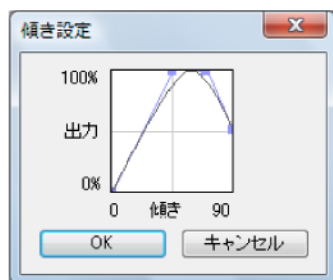


## ⑫ 傾き設定

[ 傾き設定 ] ダイアログを表示し、ツールの傾き感知レベルを調整できます。

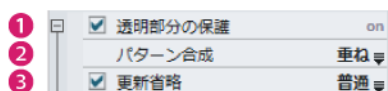
### 傾き設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。



## D. 拡張

描画の重ね方など、その他の設定ができます。



### ① 透明部分の保護

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[透明部分の保護] をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

### ② パターン合成

描画の重ね方を設定できます。下記の項目からオプションを設定できます。

重ね	1 回のストロークで不透明度 100%まで塗り重ねられます。 
上限付き重ね	1 回のストロークで不透明度の設定値まで塗り重ねられます。 
比較暗	新たに描いたパターンの不透明度が高い場合にのみ描画します。 

### ③ 更新省略

オンにすると、IllustStudio の処理速度を向上できます。

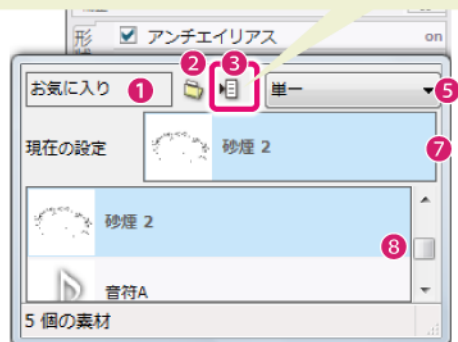
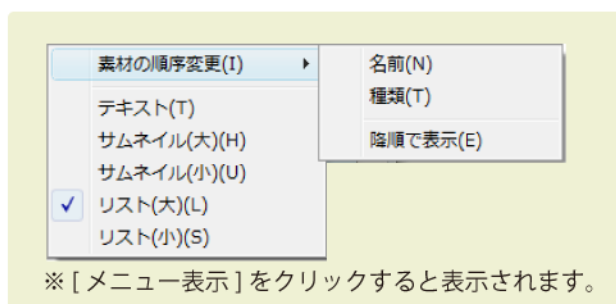
プルダウンメニューで [更新省略] の頻度を設定します。[高い]・[普通]・[低い] の 3 段階から選択します。[更新省略] の頻度が低いほど、描画の更新が少なくなり高速に動作します。



[更新省略] は、描画処理の負荷が大きくて入力処理が間に合わなくなったときに、描画処理よりも入力処理を優先する機能です。このため、チェックボックスをオンにしても、処理速度が向上しない場合があります。

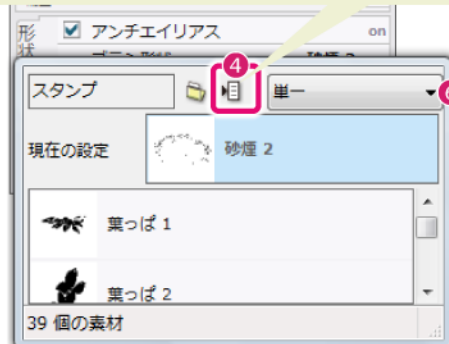
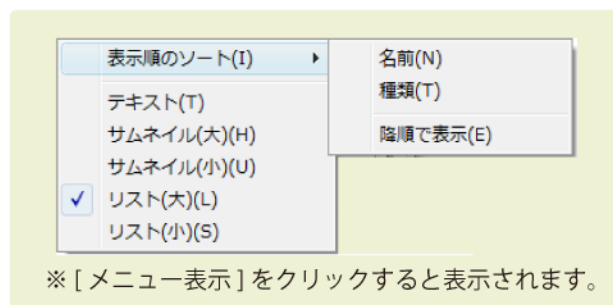
## ブラシパターン変更メニュー

[基本] グループ→[ブラシ形状]をクリックすると、表示されるメニューです。ブラシパターンを選択できます。



〔ブラシパターン変更メニュー〕

([パターン素材の管理] ダイアログで作成したカテゴリを選択した場合)



〔ブラシパターン変更メニュー〕

(デフォルトの素材集のカテゴリを選択した場合)

### ① パターン素材集の一覧

ブラシパターン素材集のカテゴリを選択できます。

### ② パターン素材集の編集

[パターン素材の管理] ダイアログを表示し、ブラシパターンの素材集を編集できます。[パターン素材の管理] ダイアログについては、『ツール一覧』→『描画系ツール』→『水彩ツール』→『パターン素材の管理ダイアログ』を参照してください。

### ③ メニュー表示

[パターン素材集の一覧] で、[パターン素材の管理] ダイアログで作成したカテゴリを選択した場合に表示されます。パターン素材集のリストの表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

素材の順序変更	ブラシパターンの表示順序を [名前]・[種類] から選択できます。[降順で表示] を選択すると表示順序を逆にできます。
テキスト	パターン素材集のリストをテキストで表示します。
サムネイル (大)	パターン素材集のリストを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル (小)	パターン素材集のリストを小さいサムネイルで表示します。
リスト (大)	パターン素材集のリストを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト (小)	パターン素材集のリストを小さいサムネイルとテキストで表示します。



〔ブラシパターン変更メニュー〕を閉じると、表示順序の設定が保存されます。

#### ④ メニュー表示

[パターン素材集の一覧]で、デフォルト素材集のカテゴリ（例：スタンプ）を選択した場合に表示されます。パターン素材集のリストの表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

表示順のソート	ブラシパターンの表示順序を[名前]・[種類]から選択できます。[降順で表示]を選択すると表示順序を逆にできます。
テキスト	パターン素材集のリストをテキストで表示します。
サムネイル（大）	パターン素材集のリストを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル（小）	パターン素材集のリストを小さいサムネイルで表示します。
リスト（大）	パターン素材集のリストを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト（小）	パターン素材集のリストを小さいサムネイルとテキストで表示します。

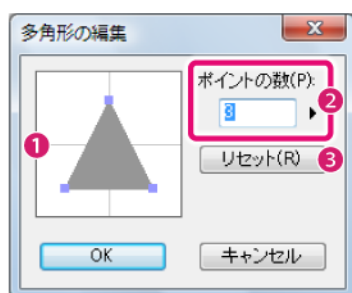


表示順序の設定は、[ブラシパターン変更メニュー]を閉じると、初期設定に戻ります。

#### ⑤ 多角形の編集

[パターン素材集の一覧]で[定型]を選択した場合、表示されます。[多角形の編集]ダイアログを開き、ブラシパターンを指定します。

##### 多角形の編集ダイアログ



① プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
② ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③ リセット	[多角形の編集]ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

#### ⑥ 繰り返しタイプ

[パターン素材集の一覧]で[定型]以外を選択した場合、表示されます。ブラシパターンの繰り返しタイプを設定できます。

単一	選択中のブラシパターンだけを使用します。
複数（繰り返し）	選択中のパターン素材集内の全ブラシパターンを繰り返して使用します。
複数（折り返し）	選択中のパターン素材集内の全ブラシパターンを折り返して使用します。
複数（ランダム）	選択中のパターン素材集内の全ブラシパターンをランダムに使用します。

#### ⑦ 現在の設定

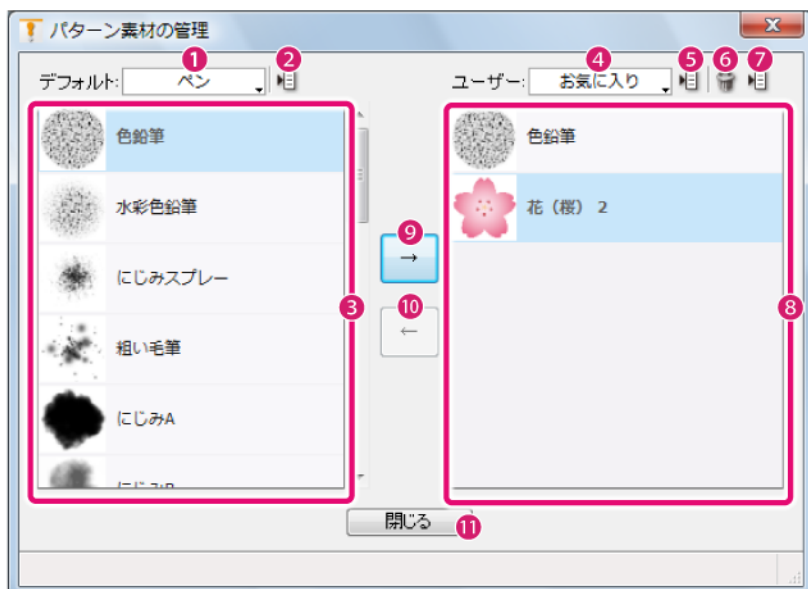
現在設定されているブラシパターンが表示されます。

## ⑧ パターン素材集のリスト

[パターン素材集の一覧] で選択したパターン素材集に登録されているブラシパターンを一覧表示します。ここからブラシパターンを指定できます。

## パターン素材の管理ダイアログ

[ブラシパターン変更メニュー] の [パターン素材集の編集] をクリックすると表示されます。



## ① パターン素材集メニュー

登録済みのパターン素材集のカテゴリを選択できます。初期設定で登録されているカテゴリのほか、自作したカテゴリも選択できます。

## ② メニュー表示

[パターン素材集リスト] の表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

表示順のソート	ブラシパターンの表示順序を [名前] ・ [種類] から選択できます。[降順で表示] を選択すると表示順序を逆にできます。
テキスト	[パターン素材集リスト] のブラシパターンをテキストで表示します。
サムネイル (大)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル (小)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを小さいサムネイルで表示します。
リスト (大)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト (小)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを小さいサムネイルとテキストで表示します。



表示順序の設定は、[パターン素材の管理] ダイアログを閉じると、初期設定に戻ります。

## ③ パターン素材集リスト

[パターン素材集メニュー] で選択したパターン素材集に登録されているブラシパターンを一覧表示します。

## ④ ユーザー素材集メニュー

ユーザーが作成したパターン素材集を選択できます。

## ⑤ メニュー表示

パターン素材集の新規作成・名前の変更・削除ができます。

新規素材集	新規のパターン素材集を作成します。
素材集の設定変更	[ユーザー素材集メニュー]で選択中のパターン素材集の名称を変更できます。 なお、[環境バックアップの対象にする]をオンにすると、編集中のアクションセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『環境バックアップ→環境のバックアップ』を参照してください。
素材集の削除	[ユーザー素材集メニュー]で選択中のパターン素材集を削除します。

## ⑥ 選択パターンの削除

[ユーザー素材集のリスト]で選択中のブラシパターンを削除します。

## ⑦ メニュー表示

ブラシパターン名の変更や[ユーザー素材集リスト]の表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

名前の変更	[ユーザー素材集リスト]で選択中のブラシパターンの名前を変更できます。
素材の順序変更	ブラシパターンの表示順序を[名前]・[種類]・[降順で表示]から選択できます。
テキスト	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンをテキストで表示します。
サムネイル(大)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル(小)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを小さいサムネイルで表示します。
リスト(大)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト(小)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを小さいサムネイルとテキストで表示します。



- [パターン素材の管理]ダイアログを閉じると、表示順序の設定が保存されます。保存された設定は、[ブラシパターン変更メニュー]の表示順序に反映されます。
- [ユーザー素材集のリスト]のブラシパターンをドラッグ&ドロップしても、素材の順序を変更できます。

## ⑧ ユーザー素材集のリスト

[ユーザー素材集メニュー]で選択したパターン素材集に登録されているブラシパターンを一覧表示します。

## ⑨ ユーザー素材集に追加

左の[パターン素材集のリスト]で選択中のブラシパターンを、右の[ユーザー素材集のリスト]に追加します。

## ⑩ パターン素材集に追加

左の[パターン素材集のリスト]でユーザーが作成したパターン素材集が表示されている場合、右の[ユーザー素材集のリスト]で選択中のブラシパターンを、左の[パターン素材集のリスト]に追加します。

## ⑪ 閉じる

[パターン素材の管理]ダイアログを閉じます。

## パターンブラシツール

さまざまな画像などのパターンを連続して描画できるツールです。



使用例：背景に [パターンブラシ] ツールを使用（花びら）

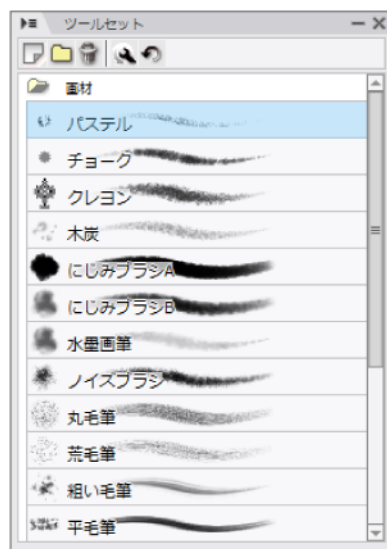


直線を引くには、[Shift] キーを押しながら、線の終了地点をクリックします。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。

[ツールセット]パレットから、さまざまなブラシパターンを選択できます。

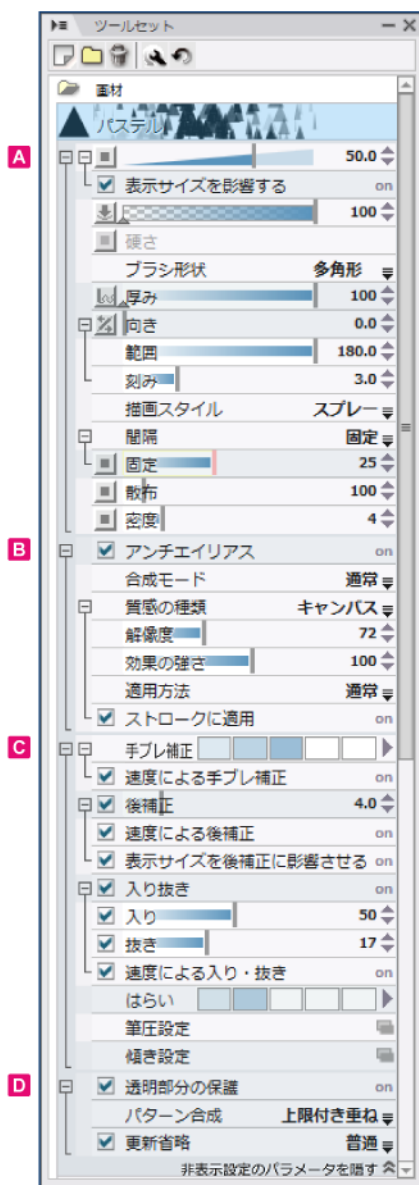


[パターンブラシ] ツールのブラシパターンの種類については、ツールオプションの [ ブラシ形状 ] で確認できます。



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

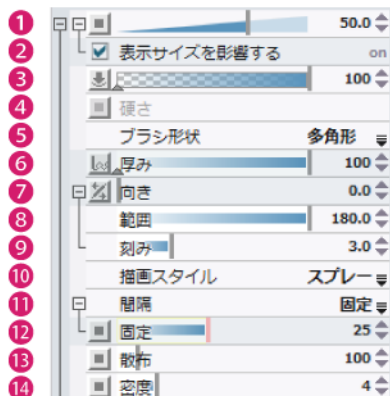


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

ツールのサイズ、ペン先の形状など、基本的な項目を設定できます。また、ペンの傾きや向きによって、ペンの形状をどう変化させるかも設定できます。



### ① サイズ

描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [影響元] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールのサイズが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールのサイズが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

### ② 表示サイズに影響する






キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

### ③ 不透明度

ペンの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、不透明度に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの不透明度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの不透明度が変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ランダム		ツールの不透明度がランダムに変化します。

### ④ 硬さ

硬さの効果を設定します。数値が低いほど、線がぼやけます。



- [硬さ] はラスターレイヤーまたは選択範囲レイヤーで設定できます。
- [基本] グループ→[ブラシ形状] が [円] の場合のみ、[硬さ] を設定できます。








[硬さ] を 100 に設定



[硬さ] を 1 に設定

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、硬さに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの硬さが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの硬さが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの硬さが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの硬さが変化します。
ランダム		ランダムに、ツールの硬さが変化します。

### ⑤ ブラシ形状

色鉛筆・ブラシ・花などのブラシパターンを選択できます。クリックすると [ブラシパターン変更メニュー] が表示され、ブラシパターンを指定できます。





[ブラシパターン変更メニュー] については『ツール一覧』→『描画系ツール』→『パターンブラシツール』→『[ブラシパターン変更メニュー](#)』を参照してください。

## ⑥ 厚み

ブラシパターンの厚みを調整します。左横の [ 影響元 ] ボタンで、ペン先の厚みに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ブラシパターンの厚みに影響する下記のオプションを設定できます。






変化なし		ブラシパターンの厚みが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ブラシパターンの厚みが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ブラシパターンの厚みが変化します。
ランダム		ブラシパターンの厚みがランダムに変化します。

## ⑦ 向き

ブラシの向きを 0 から 360 までの角度で設定できます。ブラシパターンの形状が、上がとがった三角 (▲) ならば、180 度に設定すると下がとがった三角 (▼) になります。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ブラシパターンの向きに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ブラシパターンの向きが変化しません。
ペンの向き		ペン軸の向きによって、ブラシパターンの向きが変化します。
ペン軸の回転		ペン軸の回転によって、ブラシパターンの向きが変化します。
ストロークの方向		ストロークの方向によって、ブラシパターンの向きが変化します。
ランダム		ブラシパターンの向きがランダムに変化します。

## ⑧ 範囲

ブラシパターンの向きが変化する範囲を固定します。たとえば [180] に設定するとストロークをどの方向に向けてもブラシパターンの向きがストロークの向きに追従しますが、これを [45] にすると左右 45 度の範囲までしか追従しなくなります。

## ⑨ 刻み

[ 範囲 ] で設定した変化する角度の刻み (変化量) を設定します。たとえば [10] に設定すると、0 度・10 度・20 度のように変化します。[3] に設定すると、0 度・3 度・6 度・9 度のように変化します。

## ⑩ 描画スタイル

ブラシパターンの描画スタイルを設定できます。

ペン		ペンのストロークに従って、ブラシパターンがペンのようにつながった状態で描画できます。
スタンプ		ペンのストロークに従って、ブラシパターンがスタンプのように連続した模様として描画できます。
スプレー		ペンのストロークに従って、ブラシパターンがスプレーを散布するような状態で描画できます。
リボン		ペンのストロークに従って、ブラシパターンの形状が変化し、自然に連続した模様が描画できます。

## ⑪ 間隔

間隔（広い（高速）・普通・狭い（低速））

他の設定（例：硬さ）の影響を受けて、間隔を自動的に調整します。

[ 広い（高速） ] ・ [ 普通 ] ・ [ 狭い（低速） ] の 3 段階から間隔を選べます。

**固定**

描画の間隔を、下の [ 固定 ] から数値で指定できます。

## ⑫ 固定

[ 間隔 ] で [ 固定 ] を指定したときに、描画の間隔を数値で指定できます。数値が大きいほど、点ごとの間隔が離れて表示されます。






100 に設定



10 に設定

**影響元**

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、間隔に影響する下記のオプションを設定できます。




変化なし		ブラシパターンの間隔が変化しません。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ブラシパターンの間隔が変化します。
ランダム		ブラシパターンの間隔がランダムに変化します。

### ⑬ 散布

[ 描画スタイル ] で [ スプレー ] を選択した場合に、ブラシパターンを散布する範囲を設定します。数値が大きいほど、広範囲に散布されます。

#### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、散布に影響する下記のオプションを設定できます。




変化なし		ブラシパターンを散布する範囲が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ブラシパターンを散布する範囲が変化します。
ランダム		ブラシパターンを散布する範囲がランダムに変化します。

### ⑭ 密度

[ 描画スタイル ] で [ スプレー ] を選択した場合に、ブラシパターンを散布する密度を設定します。数値が大きいほど、ブラシパターンの密度が高くなります。

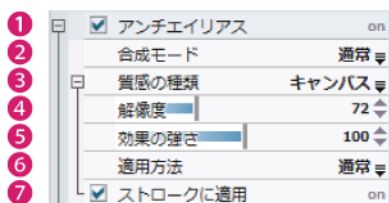
#### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、密度に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ブラシパターンの密度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ブラシパターンの密度が変化します。
ランダム		ブラシパターンの密度がランダムに変化します。

## B. 効果

合成方法など、描画の効果について設定できます。アンチエイリアスのオン・オフなども設定できます。



### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[ アンチエイリアス ] をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

## ② 合成モード

ブラシのストロークを描画先に合成する方法を設定できます。

通常	先に描いた色に対して、後から描いた色をそのまま重ねます。
比較（暗）	先に描いた色と後から描いた色を比較し、暗い方の色を採用して先に描いた色の部分に描画します。
乗算	先に描いた色と後から描いた色を乗算合成します。合成後は、元よりも暗い色になります。
焼き込みカラー	銀塩写真の「焼き込み」のように、下の画像の色を暗く、コントラストを強くします。
比較（明）	先に描いた色と後から描いた色を比較し、明るい方の色を採用して先に描いた色の部分に描画します。
スクリーン	先に描いた色を反転した状態と、後から描いた色を乗算合成します。合成後は、元よりも明るい色になります。
覆い焼きカラー	銀塩写真の「覆い焼き」のように、下の画像の色を明るく、コントラストを弱くします。
加算	先に描いた色と後から描いた色を加算合成します。合成後は、元よりも明るい色になります。
加算（発光）	半透明部分に対して [ 加算 ] よりも強い効果が得られます。
オーバーレイ	重ねた色に応じて [ 乗算 ] と [ スクリーン ] を判別して合成します。合成後は、明るい部分はより明るい色に、暗い部分はより暗い色になります。
ソフトライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、覆い焼きしたときのように元の色より明るい色になります。 濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、焼き込みしたときのように暗い色になります。50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。 色の部分に重ねずに描画した場合は白になります。
ハードライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、[ スクリーン ] に近い状態で明るい色になります。 濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、[ 乗算 ] に近い状態で暗い色になります。50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。 色の部分に重ねずに描画した場合、濃度が 50% のグレーより明るい色を選択すると白に、濃度が 50% のグレーより暗い色を選択するとその色になります。
差の絶対値	先に描いた色と後から描いた色を減算し、その絶対値を採用して先に描いた色の部分に描画します。

## ③ 質感の種類

下記の項目からブラシに設定する質感を選択します。選択した質感のタッチで描画できます。

- パターン読み込み
- キャンバス
- 格子
- まだら模様 1
- まだら模様 2
- 画用紙
- 壁
- 走査線（縦）
- 走査線（横）
- ブラインド



〔パターン読み込み〕を選択すると、〔素材〕パレットに登録されているパターントーンを、〔質感の種類〕に設定できます。設定方法の詳細は、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『新規フィルタレイヤー』→『質感』→『パターントーンを質感に設定する』を参照してください。

#### ④ 解像度

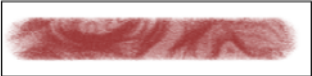



質感の解像度を指定できます。目の粗さを変更したい場合、この値を調整します。

#### ⑤ 効果の強さ

質感適用の強さを指定できます。

#### ⑥ 適用方法

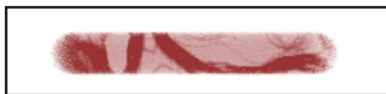
〔質感の種類〕で選択した質感と描画した線に合成する方法を選択します。合成結果は、選択した質感と描画色の組み合わせにより変わります。次の表では、〔ブラシ形状〕に〔色鉛筆〕、〔質感〕に〔パターン読み込み〕で〔うにようによ〕を選択し、〔ストロークを適用〕をオフにして描画しています。

通常		質感の濃度とストロークの濃度をそのまま重ねます。
乗算		質感の濃度とストロークの濃度を乗算合成します。
減算		質感の濃度を減算合成します。
比較		質感の濃度とストロークの濃度を比較し、明るい方の色を優先して描画します。

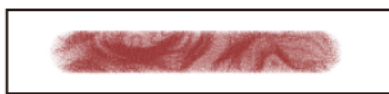


## ⑦ ストロークに適用

オンにすると、1 回のストローク全体に対して質感が適用されます。オフにすると、描画ツールのブラシパターン（ペン先）に対して質感が適用されます。その場合、ストロークの中央部分はブラシパターンが重なるため、質感も重なって表示されます。



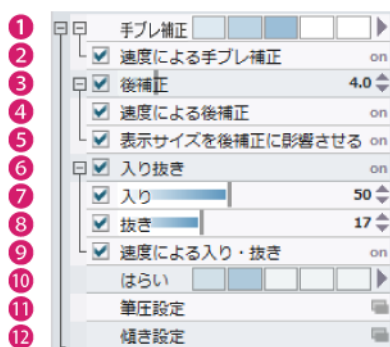
[ストロークに適用]: オン  
ストロークに対して、質感が均等に適用されます。



[ストロークに適用]: オフ  
ブラシパターンに対して、質感が適用されます。

## C. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。また、描画したときの [ 入り ] ・ [ 抜き ] のオン・オフと強さも設定できます。



### ① 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

### ② 速度による手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。オンにすると、ペンを速く動かすほど線の補正が大きくなります。オフにすると、ペンを速く動かしても線がついてくるのが遅れないようになり、ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレだけを重点的に補正します。

### ③ 後補正

線を描画したあとの補正のオン・オフ、および強さを調整します。

### ④ 速度による後補正

ストロークの速度によって [ 後補正 ] の強さを調整します。

### ⑤ 表示サイズを後補正に影響させる

キャンバスの表示の拡大率に応じて [ 後補正 ] の強さが変化します。

### ⑥ 入り抜き

[ 入り ] ・ [ 抜き ] 設定のオン・オフを設定できます。

### ⑦ 入り

[ 入り ] のオン・オフ、および強さを調整します。

### ⑧ 抜き

[ 抜き ] のオン・オフ、および強さを調整します。

### ⑨ 速度による入り・抜き

ストロークの速度によって [ 入り ] ・ [ 抜き ] の強さを調整します。

## ⑩ はらい

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離したあとも線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

## ⑪ 筆圧設定

[ 筆圧設定 ] ダイアログを表示し、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。

### 筆圧設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。上限値と下限値の差が大きいほど描画ツールの筆圧は柔らかくなり、小さいほど硬くなります。



## ⑫ 傾き設定

[ 傾き設定 ] ダイアログを表示し、ツールの傾き感知レベルを調整できます。

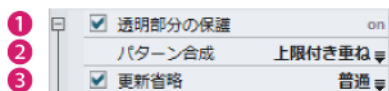
### 傾き設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。



## D. 拡張

描画の重ね方など、その他の設定ができます。



### ① 透明部分の保護

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[ 透明部分の保護 ] をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

### ② パターン合成

描画の重ね方を設定します。下記の項目からオプションを設定できます。

重ね	1 回のストロークで不透明度 100%まで塗り重ねられます。 
上限付き重ね	1 回のストロークで不透明度の設定値まで塗り重ねられます。 
比較暗	新たに描いたパターンの不透明度が高い場合にのみ描画します。 

### ③ 更新省略

オンにすると、IllustStudio の処理速度を向上できます。

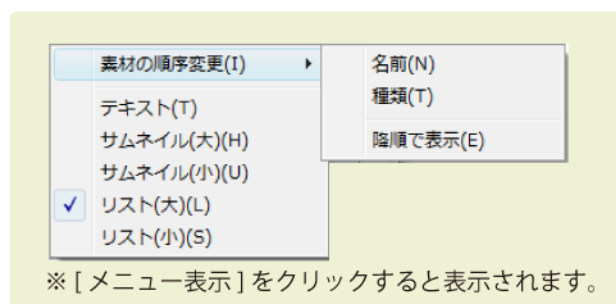
プルダウンメニューで [ 更新省略 ] の頻度を設定します。[ 高い ]・[ 普通 ]・[ 低い ] の 3 段階から選択します。[ 更新省略 ] の頻度が低いほど、描画の更新が少なくなり高速に動作します。



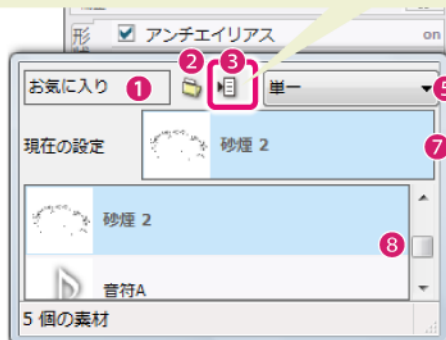
[ 更新省略 ] は、描画処理の負荷が大きくて入力処理が間に合わなくなったときに、描画処理よりも入力処理を優先する機能です。このため、チェックボックスをオンにしても、処理速度が向上しない場合があります。

## ブラシパターン変更メニュー

[基本] グループ→[ブラシ形状]をクリックすると、表示されるメニューです。ブラシパターンを選択できます。

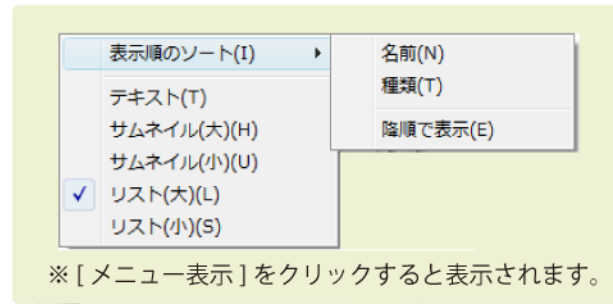


※ [メニュー表示] をクリックすると表示されます。

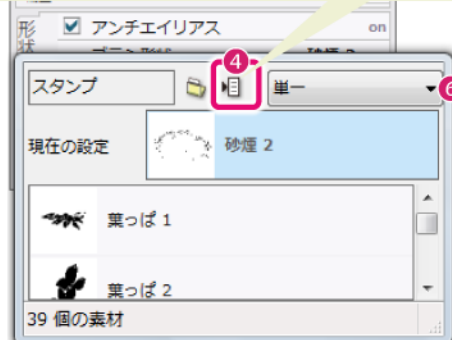


[ ブラシパターン変更メニュー ]

([パターン素材の管理] ダイアログで作成したカテゴリを選択した場合)



※ [メニュー表示] をクリックすると表示されます。



[ ブラシパターン変更メニュー ]

(デフォルトの素材集のカテゴリを選択した場合)

### ① パターン素材集の一覧

ブラシパターン素材集のカテゴリを選択できます。

### ② パターン素材集の編集

[パターン素材の管理] ダイアログを表示し、ブラシパターンの素材集を編集できます。[パターン素材の管理] ダイアログについては、『ツール一覧』→『描画系ツール』→『パターンブラシツール』→『[パターン素材の管理ダイアログ](#)』を参照してください。

### ③ メニュー表示

[パターン素材集の一覧] で、[パターン素材の管理] ダイアログで作成したカテゴリを選択した場合に表示されます。パターン素材集のリストの表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

素材の順序変更	ブラシパターンの表示順序を [ 名前 ] ・ [ 種類 ] から選択できます。[ 降順で表示 ] を選択すると表示順序を逆にできます。
テキスト	パターン素材集のリストをテキストで表示します。
サムネイル (大)	パターン素材集のリストを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル (小)	パターン素材集のリストを小さいサムネイルで表示します。
リスト (大)	パターン素材集のリストを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト (小)	パターン素材集のリストを小さいサムネイルとテキストで表示します。



[ ブラシパターン変更メニュー ] を閉じると、表示順序の設定が保存されます。

#### ④ メニュー表示

[パターン素材集の一覧]で、デフォルト素材集のカテゴリ（例：スタンプ）を選択した場合に表示されます。パターン素材集のリストの表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

表示順のソート	ブラシパターンの表示順序を[名前]・[種類]から選択できます。[降順で表示]を選択すると表示順序を逆にできます。
テキスト	パターン素材集のリストをテキストで表示します。
サムネイル（大）	パターン素材集のリストを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル（小）	パターン素材集のリストを小さいサムネイルで表示します。
リスト（大）	パターン素材集のリストを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト（小）	パターン素材集のリストを小さいサムネイルとテキストで表示します。

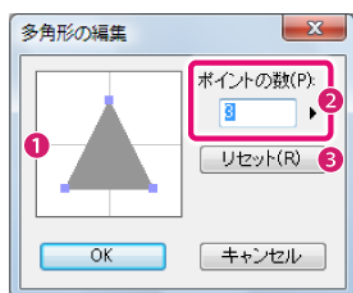


表示順序の設定は、[ブラシパターン変更メニュー]を閉じると、初期設定に戻ります。

#### ⑤ 多角形の編集

[パターン素材集の一覧]で[定型]を選択した場合、表示されます。[多角形の編集]ダイアログを開き、ブラシパターンを指定します。

##### 多角形の編集ダイアログ



① プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
② ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③ リセット	[多角形の編集]ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

#### ⑥ 繰り返しタイプ

[パターン素材集の一覧]で[定型]以外を選択した場合、表示されます。ブラシパターンの繰り返しタイプを設定できます。

単一	選択中のブラシパターンだけを使用します。
複数（繰り返し）	選択中のパターン素材集内の全ブラシパターンを繰り返して使用します。
複数（折り返し）	選択中のパターン素材集内の全ブラシパターンを折り返して使用します。
複数（ランダム）	選択中のパターン素材集内の全ブラシパターンをランダムに使用します。

#### ⑦ 現在の設定

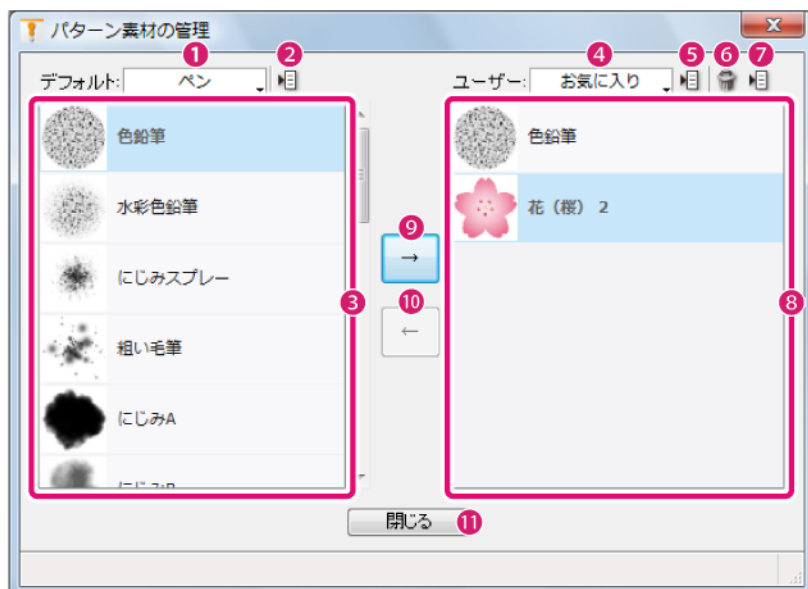
現在設定されているブラシパターンが表示されます。

## ⑧ パターン素材集のリスト

[パターン素材集の一覧] で選択したパターン素材集に登録されているブラシパターンを一覧表示します。ここからブラシパターンを指定できます。

## パターン素材の管理ダイアログ

[ブラシパターン変更メニュー] の [パターン素材集の編集] をクリックすると表示されます。



## ① パターン素材集メニュー

登録済みのパターン素材集のカテゴリを選択できます。初期設定で登録されているカテゴリのほか、自作したカテゴリも選択できます。

## ② メニュー表示

[パターン素材集リスト] の表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

表示順のソート	ブラシパターンの表示順序を [名前] ・ [種類] から選択できます。[降順で表示] を選択すると表示順序を逆にできます。
テキスト	[パターン素材集リスト] のブラシパターンをテキストで表示します。
サムネイル (大)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル (小)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを小さいサムネイルで表示します。
リスト (大)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト (小)	[パターン素材集リスト] のブラシパターンを小さいサムネイルとテキストで表示します。



表示順序の設定は、[パターン素材の管理] ダイアログを閉じると、初期設定に戻ります。

## ③ パターン素材集リスト

[パターン素材集メニュー] で選択したパターン素材集に登録されているブラシパターンを一覧表示します。

## ④ ユーザー素材集メニュー

ユーザーが作成したパターン素材集を選択できます。

## ⑤ メニュー表示

パターン素材集の新規作成・名前の変更・削除ができます。

新規素材集	新規のパターン素材集を作成します。
素材集の設定変更	[ユーザー素材集メニュー]で選択中のパターン素材集の名称を変更できます。 なお、[環境バックアップの対象にする]をオンにすると、編集中のアクションセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『環境バックアップ→環境のバックアップ』を参照してください。
素材集の削除	[ユーザー素材集メニュー]で選択中のパターン素材集を削除します。

## ⑥ 選択パターンの削除

[ユーザー素材集のリスト]で選択中のブラシパターンを削除します。

## ⑦ メニュー表示

ブラシパターン名の変更や[ユーザー素材集リスト]の表示順序や表示方法を設定するメニューが表示されます。

名前の変更	[ユーザー素材集リスト]で選択中のブラシパターンの名前を変更できます。
素材の順序変更	ブラシパターンの表示順序を[名前]・[種類]・[降順で表示]から選択できます。
テキスト	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンをテキストで表示します。
サムネイル (大)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを大きいサムネイルで表示します。
サムネイル (小)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを小さいサムネイルで表示します。
リスト (大)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを大きいサムネイルとテキストで表示します。
リスト (小)	[ユーザー素材集リスト]のブラシパターンを小さいサムネイルとテキストで表示します。



- [パターン素材の管理] ダイアログを閉じると、表示順序の設定が保存されます。保存された設定は、[ブラシパターン変更メニュー]の表示順序に反映されます。
- [ユーザー素材集のリスト]のブラシパターンをドラッグ&ドロップしても、素材の順序を変更できます。

## ⑧ ユーザー素材集のリスト

[ユーザー素材集メニュー]で選択したパターン素材集に登録されているブラシパターンを一覧表示します。

## ⑨ ユーザー素材集に追加

左の[パターン素材集のリスト]で選択中のブラシパターンを、右の[ユーザー素材集のリスト]に追加します。

## ⑩ パターン素材集に追加

左の[パターン素材集のリスト]でユーザーが作成したパターン素材集が表示されている場合、右の[ユーザー素材集のリスト]で選択中のブラシパターンを、左の[パターン素材集のリスト]に追加します。

## ⑪ 閉じる

[パターン素材の管理] ダイアログを閉じます。

## 筆ペンツール

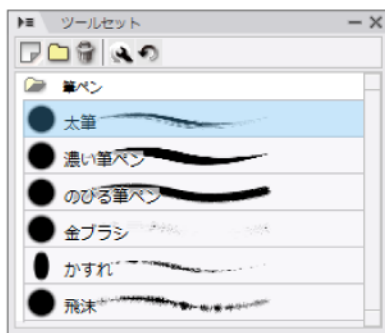
筆ペンのように、強弱やかすれのある線を描画できるツールです。



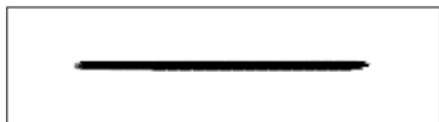
使用例：人物に [ 筆ペン ] ツールを使用

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ ツールセット ] パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ ツールセット ] パレットは、[ パレット ] メニュー→[ ツールセット ] で表示できます。



たとえば、[ ツールセット ] パレットの [ かすれ ] を選択した場合、かすれた筆ペンで描いたような表現ができます。

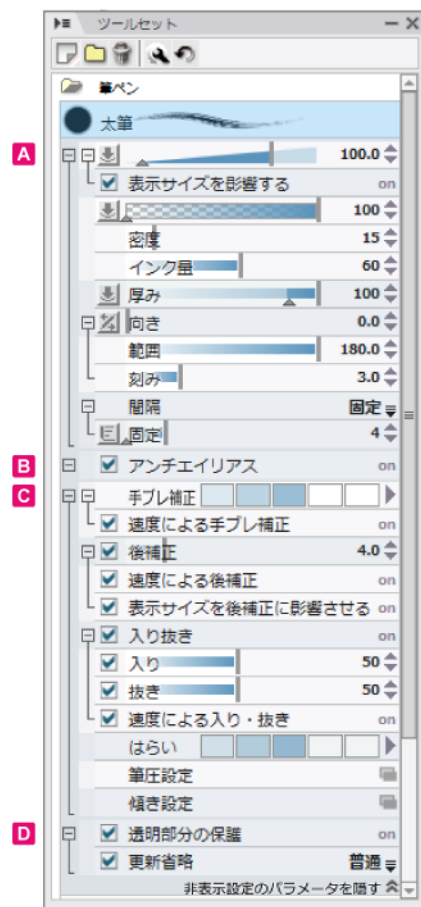


[ かすれ ] を選択した場合の描画



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

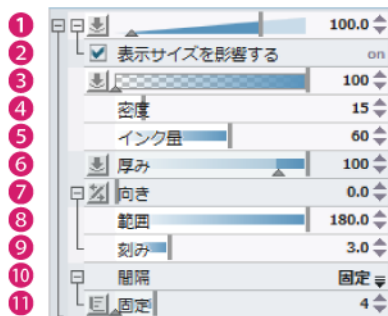


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

ツールのサイズなど、基本的な項目を設定できます。また、ペンの傾きや向きによって、ペンの形状をどう変化させるかも設定できます。



### ① サイズ

描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [影響元] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールのサイズが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールのサイズが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

### ② 表示サイズに影響する






キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

### ③ 不透明度

ペンの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、不透明度に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの不透明度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの不透明度が変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ランダム		ツールの不透明度がランダムに変化します。

### ④ 密度

筆の毛先の密度を設定します。数値が大きいほど、筆の毛の数が増え、筆の密度が高くなります。



1にした場合



50にした場合

### ⑤ インク量

筆の毛先一本あたりの太さを調整できます。数値が大きいほど、インクの量が増え、太くなります。



1にした場合







50にした場合

### ⑥ 厚み

ペン先の厚みを調整します。左横の [影響元] ボタンで、ペン先の厚みに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、ペン先の厚みに影響する下記のオプションを設定できます。






変化なし		ペン先形状の厚みが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ランダム		ペン先形状の厚みがランダムに変化します。

## ⑦ 向き

ペン先の向きを 0 から 360 までの角度で設定できます。ペン先の形状が、上がとがった三角（▲）ならば、180 度設定すると下がとがった三角（▼）になります。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の向きに影響する下記のオプションを選択します。

変化なし		ペン先の向きが変化しません。
ペンの向き		ペン軸の向きによって、ペン先の向きが変化します。
ペン軸の回転		ペン軸の回転によって、ペン先の向きが変化します。
ストロークの方向		ストロークの方向によって、ペン先の向きが変化します。
ランダム		ペン先の向きがランダムに変化します。

## ⑧ 範囲

ペン先の向きが変化する範囲を固定します。たとえば [180] に設定するとストロークをどの方向に向けてもペン先の向きがストロークの向きに追従しますが、これを [45] にすると左右 45 度の範囲までしか追従しなくなります。

## ⑨ 刻み

[ 範囲 ] で設定した変化する角度の刻み（変化量）を設定します。たとえば [10] に設定すると、0 度・10 度・20 度のように変化します。[3] に設定すると、0 度・3 度・6 度・9 度のように変化します。

## ⑩ 間隔

### 間隔（広い（高速）・普通・狭い（低速））

他の設定（例：硬さ）の影響を受けて、間隔を自動的に調整します。

[ 広い（高速） ] ・ [ 普通 ] ・ [ 狭い（低速） ] の 3 段階から間隔を選べます。

### 固定

描画の間隔を、下の [ 固定 ] から数値で指定できます。

## ⑪ 固定

[ 間隔 ] で [ 固定 ] を指定したときに、描画の間隔を数値で指定できます。数値が大きいほど、点ごとの間隔が離れて表示されます。



[ 固定 ] を 100 に設定



[ 固定 ] を 10 に設定

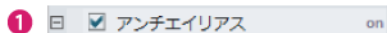
### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、間隔に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの間隔が変化しません。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの間隔が変化します。
ランダム		ツールの間隔がランダムに変化します。

## B. 効果

アンチエイリアスのオン・オフを設定します。



### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[ アンチエイリアス ] をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

## C. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。また、描画したときの [ 入り ] ・ [ 抜き ] のオン・オフと強さも設定できます。



### ① 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

### ② 速度による手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。オンにすると、ペンを速く動かすほど線の補正が大きくなります。オフにすると、ペンを速く動かしても線がついてくるのが遅れないようになり、ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレだけを重点的に補正します。

### ③ 後補正

線を描画したあとの補正のオン・オフ、および強さを調整します。

#### ④ 速度による後補正

ストロークの速度によって [ 後補正 ] の強さを調整します。

#### ⑤ 表示サイズを後補正に影響させる

キャンバスの表示の拡大率に応じて [ 後補正 ] の強さが変化します。

#### ⑥ 入り抜き

[ 入り ] ・ [ 抜き ] 設定のオン・オフを設定できます。

#### ⑦ 入り

[ 入り ] のオン・オフ、および強さを調整します。

#### ⑧ 抜き

[ 抜き ] のオン・オフ、および強さを調整します。

#### ⑨ 速度による入り・抜き

ストロークの速度によって [ 入り ] ・ [ 抜き ] の強さを調整します。

#### ⑩ はらい

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

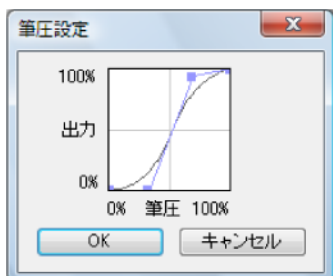
値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離れたあと線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

#### ⑪ 筆圧設定

[ 筆圧設定 ] ダイアログを表示し、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。

##### 筆圧設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを 8 つまで設定でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。上限値と下限値の差が大きいほど描画ツールの筆圧は柔らかくなり、小さいほど硬くなります。



#### ⑫ 傾き設定

[ 傾き設定 ] ダイアログを表示し、ツールの傾き感知レベルを調整できます。

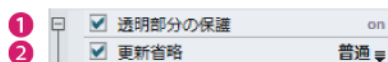
##### 傾き設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを 8 つまで設定でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。



## D. 拡張

透明部分の描画のオン・オフなど、その他の設定ができます。



### ① 透明部分の保護

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[ 透明部分の保護 ] をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

### ② 更新省略

オンにすると、IllustStudio の処理速度を向上できます。

プルダウンメニューで [ 更新省略 ] の頻度を設定します。[ 高い ]・[ 普通 ]・[ 低い ] の 3 段階から選択します。[ 更新省略 ] の頻度が低いほど、描画の更新が少なくなり高速に動作します。



[ 更新省略 ] は、描画処理の負荷が大きくて入力処理が間に合わなくなったときに、描画処理よりも入力処理を優先する機能です。このため、チェックボックスをオンにしても、処理速度が向上しない場合があります。

## 消しゴムツール

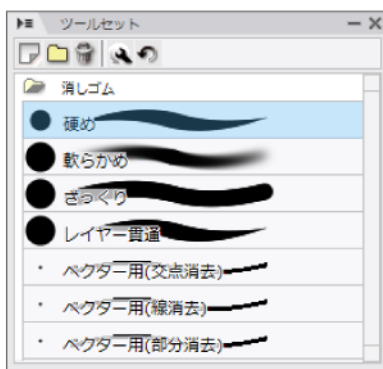
すでに描かれた線などの画像の消去に使用します。キャンバス上をドラッグすると、画像を消去します。



直線状に消去するには、[Shift] キーを押しながら終了地点をクリックします。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



たとえば、[ツールセット]パレットの[軟らかめ]を選択した場合、筆圧を感知し、ぼかした感じで描画を消去します。

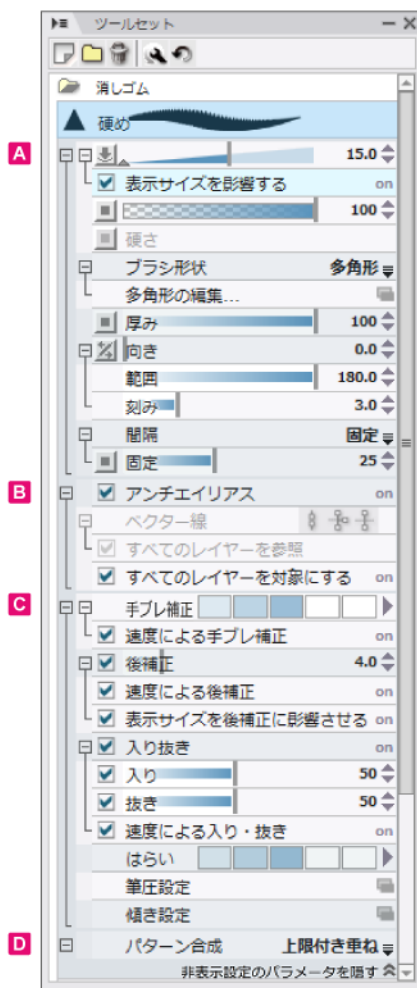


[軟らかめ]を選択した場合の使用例



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

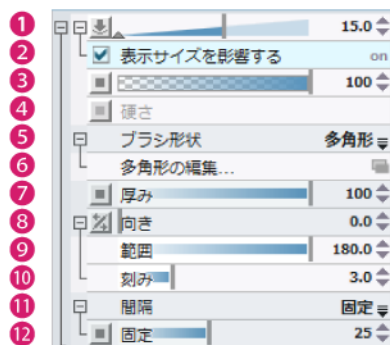


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

ツールサイズなど、基本的な項目を設定できます。また、ペンの傾きや向きによって、ペンの形状をどう変化させるかも設定できます。



### ① サイズ

ツールサイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [ 影響元 ] ボタンで、ツールサイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールのサイズが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールのサイズが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

### ② 表示サイズに影響する






キャンパスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

### ③ 不透明度

ペンの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、不透明度に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの不透明度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの不透明度が変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ランダム		ツールの不透明度がランダムに変化します。

### ④ 硬さ

硬さの効果を設定します。数値が低いほど、線がぼやけます。



- [硬さ] はラスターレイヤーまたは選択範囲レイヤー（グレイ 8bit）で設定できます。
- [基本] グループ→[ブラシ形状] が [円] の場合のみ、[硬さ] を設定できます。








[硬さ] を 100 に設定



[硬さ] を 1 に設定

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、硬さに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの硬さが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの硬さが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの硬さが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの硬さが変化します。
ランダム		ツールの硬さがランダムに変化します。

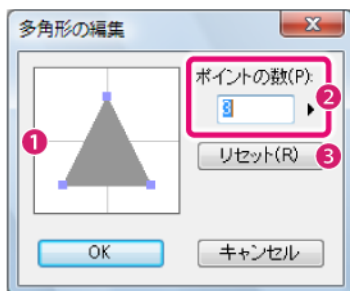
### ⑤ ブラシ形状

ペン先の形状を指定できます。[円]・[四角]・[多角形] から選択します。

## ⑥ 多角形の編集

[ 多角形の編集 ] ダイアログを開き、ペン先の形状を指定します。[ ブラシ形状 ] で [ 多角形 ] を指定したときに選択できます。

### 多角形の編集ダイアログ



① プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
② ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③ リセット	[ 多角形の編集 ] ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

## ⑦ 厚み

ペン先の厚みを調整します。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の厚みに影響する下記のオプションを設定できます。






変化なし		ペン先形状の厚みが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ランダム		ペン先形状の厚みがランダムに変化します。

## ⑧ 向き

ペン先の向きを 0 から 360 までの角度で設定できます。ペン先の形状が、上がとがった三角（▲）ならば、180 度設定すると下がとがった三角（▼）になります。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の向きに影響する下記のオプションを選択します。

変化なし		ペン先の向きが変化しません。
ペンの向き		ペン軸の向きによって、ペン先の向きが変化します。
ペン軸の回転		ペン軸の回転によって、ペン先の向きが変化します。
ストロークの方向		ストロークの方向によって、ペン先の向きが変化します。
ランダム		ペン先の向きがランダムに変化します。

## ⑨ 範囲

ペン先の向きが変化する範囲を固定します。たとえば [180] に設定するとストロークをどの方向に向けてもペン先の向きがストロークの向きに追従しますが、これを [45] にすると左右 45 度の範囲までしか追従しなくなります。

## ⑩ 刻み

[ 範囲 ] で設定した変化する角度の刻み（変化量）を設定します。たとえば [10] に設定すると、0 度・10 度・20 度のように変化します。[3] に設定すると、0 度・3 度・6 度・9 度のように変化します。

## ⑪ 間隔

### 間隔（広い（高速）・普通・狭い（低速））

他の設定（例：硬さ）の影響を受けて、間隔を自動的に調整します。

[ 広い（高速） ] ・ [ 普通 ] ・ [ 狭い（低速） ] の 3 段階から間隔を選べます。

### 固定

描画の間隔を、下の [ 固定 ] から数値で指定できます。

## ⑫ 固定

[ 間隔 ] で [ 固定 ] を指定したときに、描画の間隔を数値で指定できます。数値が大きいほど、点ごとの間隔が離れて表示されます。




[ 固定 ] を 100 に設定





[ 固定 ] を 10 に設定

### 影響元

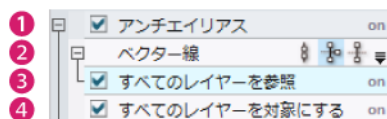
[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、間隔に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの間隔が変化しません。
------	---	----------------

ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの間隔が変化します。
ランダム		ツールの間隔がランダムに変化します。

## B. 効果

ペンに効果を付けられます。ここでは、ベクターレイヤーに描画する線について設定します。アンチエイリアスのオン・オフも設定できます。






### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[アンチエイリアス]をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭の線を描画できます。

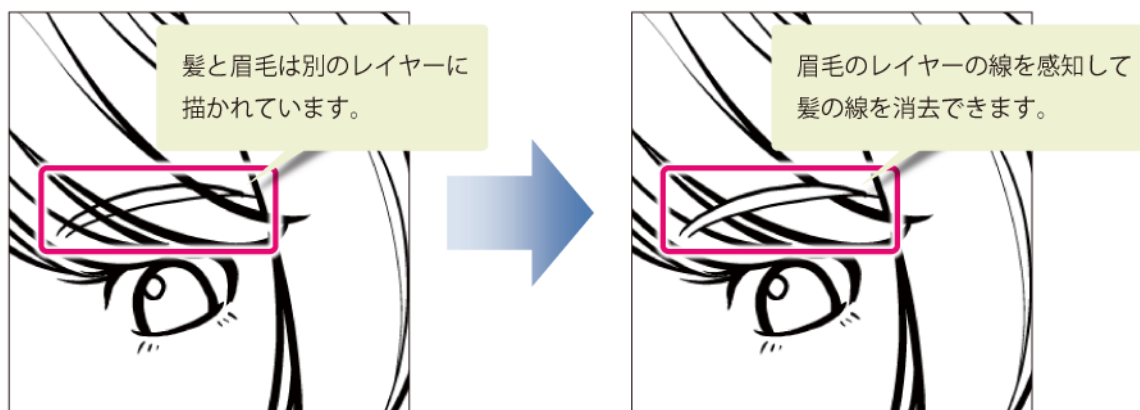
### ② ベクター線

[ベクターレイヤー]でのツールの効果を指定できます。

触れた部分を消去		消しゴムの触れた範囲のみ線を消します。
交点までを消去		消しゴムの触れた線は、他の線との交点まで消えます。
線を消去		消しゴムの触れた線は、すべて消えます。

### ③ すべてのレイヤーを参照

[交点までを消去]が選択されているときにチェックボックスをオンにすると、編集中のレイヤーの線を、他のベクターレイヤーに描かれた線との交点までで消去できます。



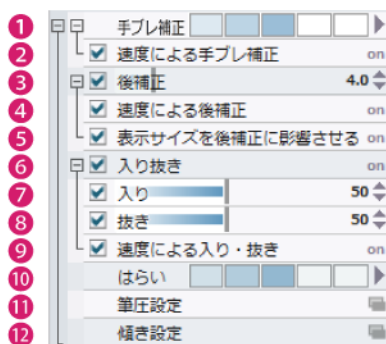
[すべてのレイヤーを参照]がオンの場合 ([交点までを消去]が選択されているとき)

### ④ すべてのレイヤーを対象にする

すべての描画系レイヤーと選択範囲レイヤーを、効果の対象にします。

## C. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。また、描画したときの[入り]・[抜き]のオン・オフと強さも設定できます。



# ① 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

# ② 速度による手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。オンにすると、ペンを速く動かすほど線の補正が大きくなります。オフにすると、ペンを速く動かしても線がついてくるのが遅れないようになり、ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレだけを重点的に補正します。

# ③ 後補正

線を描画したあとの補正のオン・オフ、および強さを調整します。

# ④ 速度による後補正

ストロークの速度によって [後補正] の強さを調整します。

# ⑤ 表示サイズを後補正に影響させる

キャンバスの表示の拡大率に応じて [後補正] の強さが変化します。

# ⑥ 入り抜き

[入り]・[抜き]設定のオン・オフを設定できます。

# ⑦ 入り

[入り]のオン・オフ、および強さを調整します。

# ⑧ 抜き

[抜き]のオン・オフ、および強さを調整します。

# ⑨ 速度による入り・抜き

ストロークの速度によって [入り]・[抜き]の強さを調整します。

# ⑩ はらい

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離れたあとも線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

## ⑪ 筆圧設定

[ 筆圧設定 ] ダイアログを表示し、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。

### 筆圧設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。上限値と下限値の差が大きいほど描画ツールの筆圧は柔らかくなり、小さいほど硬くなります。

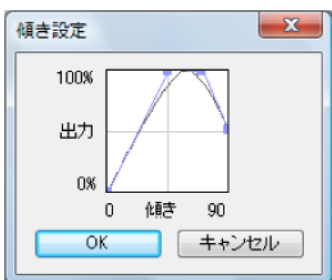


## ⑫ 傾き設定

[ 傾き設定 ] ダイアログを表示し、ツールの傾き感知レベルを調整できます。

### 傾き設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。



## D. 拡張

ツールの重ね方を設定できます。

### ① 日 パターン合成 上限付き重ね

#### ① パターン合成

描画の重ね方を設定できます。下記の項目からオプションを設定できます。

重ね	<p>1 回のストロークで不透明度 100%まで塗り重ねられます。</p>
上限付き重ね	<p>1 回のストロークで不透明度の設定値まで塗り重ねられます。</p>



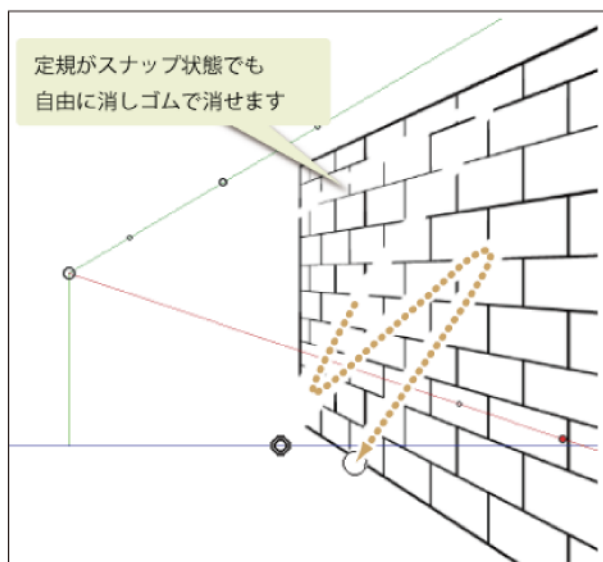
## 解説：消しゴムのスナップについて

定規を使って描画する場合に、[消しゴム]ツールを定規にスナップさせないで使えます。

[環境設定] ダイアログ→[キャンバス]→[定規]の[消しゴムもスナップする]をオフにすると、[消しゴム]ツールは定規にスナップしなくなり、スナップのオン・オフを切り替えなくても平行線定規やパース定規に関係なく線を消せます。



[環境設定] ダイアログについては、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[キャンバス→定規](#)』を参照してください。



## ドットペンツール

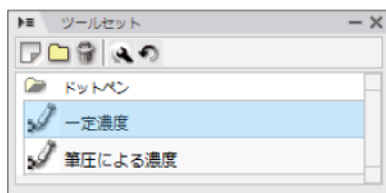
1 ピクセルの線を描画できます。1 ピクセル分だけ塗りつぶしを行いたい場合やドット絵などに使用できます。



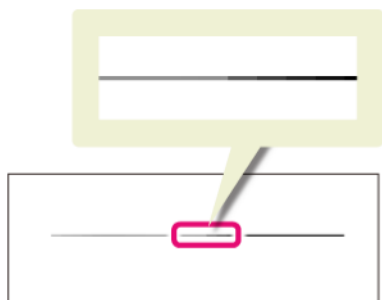
ドットペンで描画した例

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



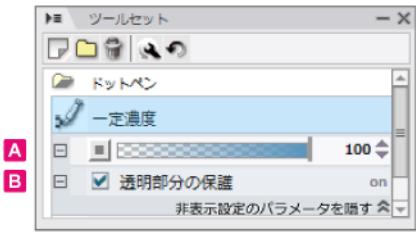
たとえば、[ツールセット]パレットの[筆圧による濃度]を選択した場合、ペンの筆圧を感知して、描画色の濃度が変化します。



[筆圧による濃度]を選択した場合の線

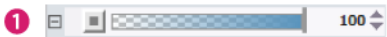
## ツールオプション

[ツールセット]パレットで選択中の[ツールセット]をクリックすると、[ツールオプション]が表示されます。[ツールオプション]は、選択中のツールを詳細に設定できます。



### A. 基本

ツールの不透明度、透明部分の描画のオン・オフを設定できます。



#### ① 不透明度

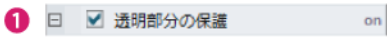
ペンの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、不透明度に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの不透明度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの不透明度が変化します。

### B. 拡張

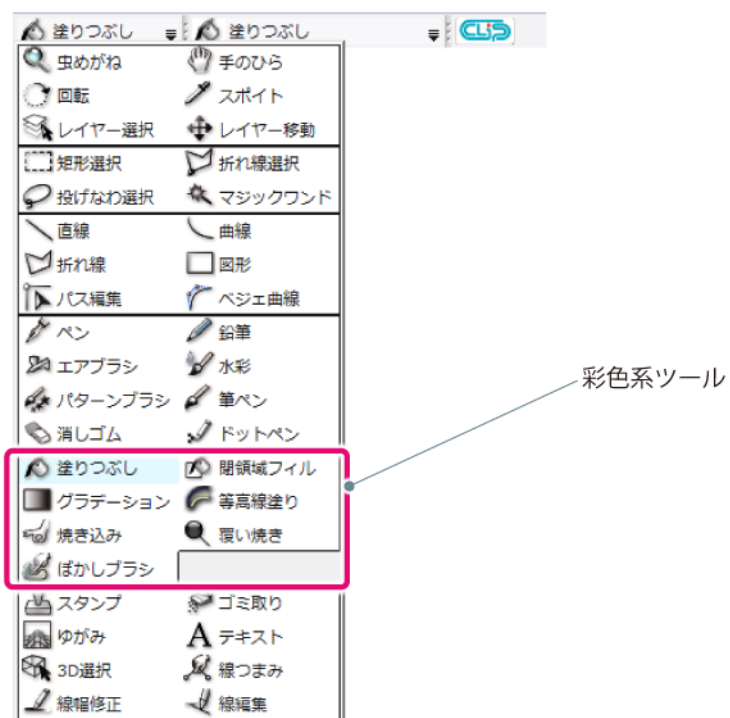


#### ① 透明部分の保護

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[透明部分の保護]をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

## 彩色系ツール

ここでは、[ツールバー]の[ツール一覧]で表示されるツールから、彩色に関連するツールについて紹介します。



彩色系ツールには、下記のツールが含まれます。

- [塗りつぶし] ツール
- [閉領域フィル] ツール
- [グラデーション] ツール
- [等高線塗り] ツール
- [焼き込み] ツール
- [覆い焼き] ツール
- [ぼかしブラシ] ツール

## 塗りつぶしツール

線で閉じられた領域をクリックして、簡単に塗りつぶしできるツールです。



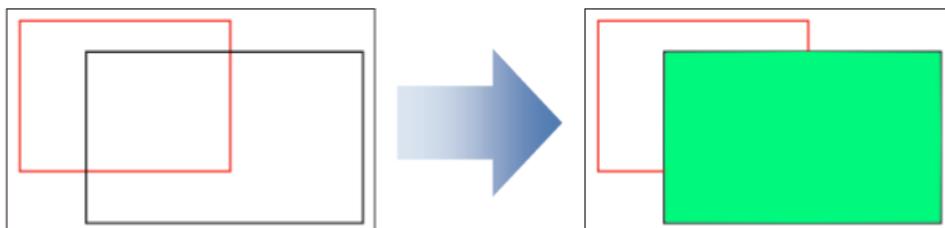
使用例：背景に [塗りつぶし] ツールを使用

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。

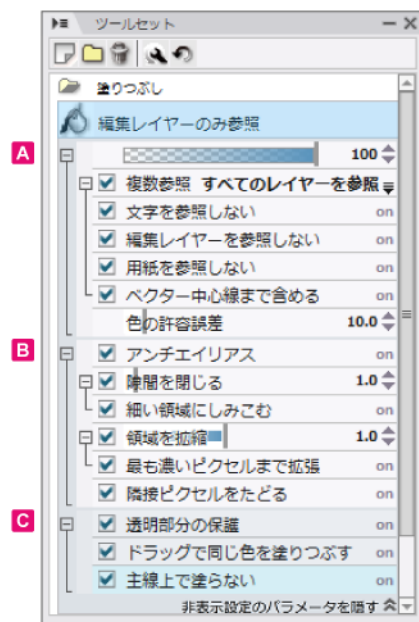


たとえば、[ツールセット]パレットの[主線を参照]を選択した場合、[参照レイヤー]に設定したレイヤーを参照して塗りつぶします。この図では、黒い線が参照レイヤー、赤い線がその他のレイヤーに描かれています。



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

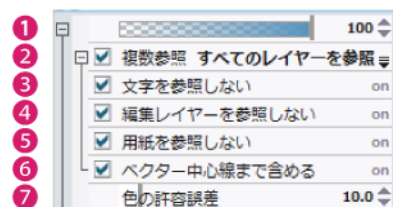


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

塗りつぶすときに、参照するレイヤーや線など、基本的な項目を設定します。



#### ① 不透明度

塗りつぶしの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### ② 複数参照

塗りつぶすときに参照するレイヤーを設定できます。

すべてのレイヤーを参照		すべてのレイヤーを参照して塗りつぶします。ただし、非表示に設定されているレイヤーは参照されません。
選択状態レイヤーを参照		[レイヤー] パレットで選択中のレイヤーを参照して塗りつぶします。
フォルダ内レイヤーを参照		レイヤーフォルダ内のレイヤーを参照して塗りつぶします。参照したいレイヤーが編集レイヤーと同じフォルダ内にない場合、参照できません。
参照レイヤーを参照		参照レイヤーに設定したレイヤーを参照して、塗りつぶします。

### ③ 文字を参照しない

[テキストレイヤー]を参照先の対象から除外します。

### ④ 編集レイヤーを参照しない

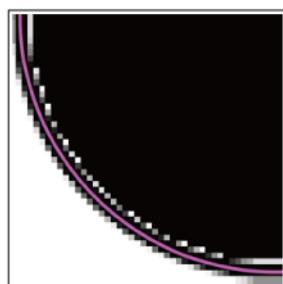
[レイヤー]パレットで編集するために選択中のレイヤーを参照先の対象から除外します。

### ⑤ 用紙を参照しない

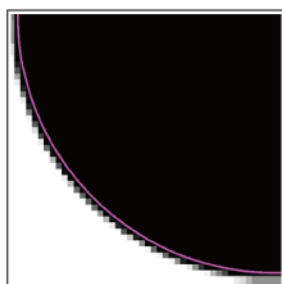
[用紙レイヤー]を参照先の対象から除外します。[用紙レイヤー]が表示されている場合でも、[用紙レイヤー]以外の透明部分に塗りつぶしを行えます。

### ⑥ ベクター中心線まで含める

[ベクターレイヤー]を参照して塗りつぶす場合に使用します。オンにすると、ベクターの中心線まで塗りつぶします。アンチエイリアス表示にしたときに発生する隙間を回避できます。



オフの場合



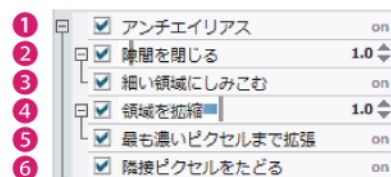
オンの場合

### ⑦ 色の許容誤差

塗りつぶす場合に、同じ領域として認識する色の許容誤差を指定します。

## B. 効果

塗りつぶす領域の詳細、アンチエイリアスのオン・オフを設定します。



### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[アンチエイリアス]をオンにすると、塗りつぶし時の線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭になります。

### ② 隙間を閉じる

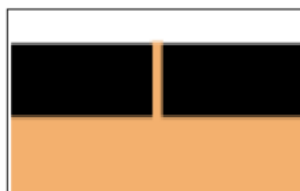
指定のピクセル分の隙間を閉じて塗りつぶします。

### ③ 細い領域にしみこむ

オンにすると、隙間を閉じて塗りつぶす場合に、細い隙間の部分まで塗りつぶします。



オフの場合



オンの場合

### ④ 領域を拡張

指定したピクセル分、塗りつぶす領域を拡大または縮小して塗りつぶします。

### ⑤ 最も濃いピクセルまで拡張

線の色が最も濃い色の部分を認識して、その部分まで塗りつぶします。[領域を拡張]で領域を拡大するように設定したとき、線の最も不透明度の高いピクセルより外側にはみ出さなくなります。



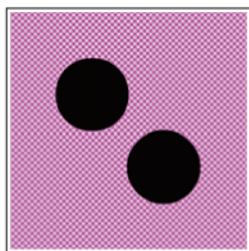
オフの場合



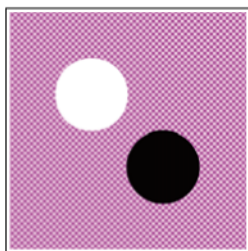
オンの場合

### ⑥ 隣接ピクセルをたどる

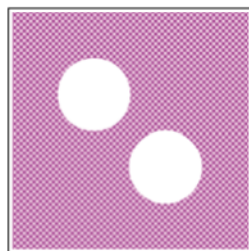
隣接ピクセルをたどって塗りつぶします。オフにすると、レイヤー内の同じ色をすべて塗りつぶします。



元画像



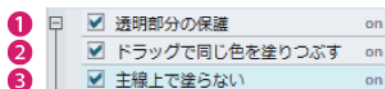
オンの場合



オフの場合

## C. 拡張

塗りつぶす方法や領域など、その他の設定ができます。

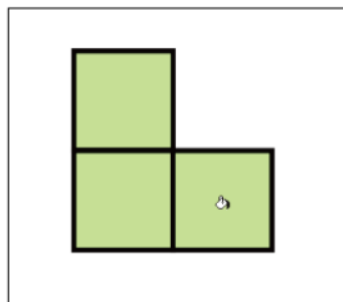
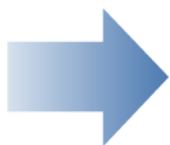
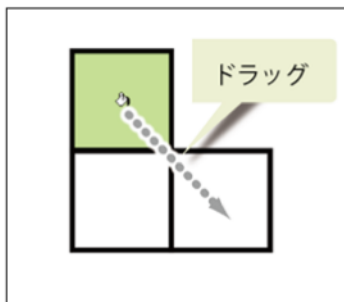


### ① 透明部分の保護

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[透明部分の保護]をオンにすると、透明部分には描画できません。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

### ② ドラッグで同じ色を塗りつぶす

ドラッグすると、クリックを開始した地点と同じ色の領域をそのまま連続して塗りつぶします。



### ③ 主線上で塗らない

[参照レイヤー]の描画部分をクリックしたときに、塗りつぶさないようにします。[参照レイヤー]の描画部分が黒でない場合や、アルファ値が低い場合は、認識されないことがあります。



## 閉領域フィルツール

多数の閉領域（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。



(1) 適用前



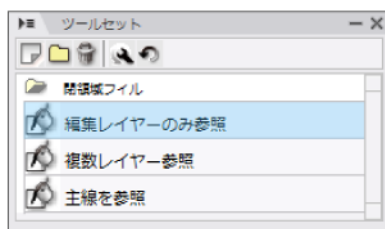
(1) 左側の髪を選択



(1) 適用後

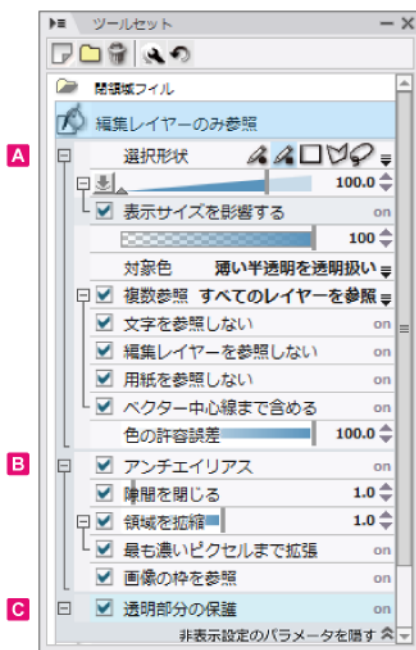
## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



## ツールオプション

[ツールセット]パレットで選択中の[ツールセット]をクリックすると、[ツールオプション]が表示されます。[ツールオプション]は、選択中のツールを詳細に設定できます。

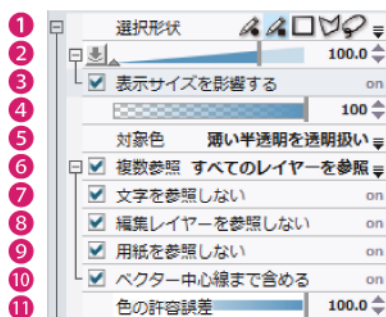


## !重要

〔ツールオプション〕の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

塗りつぶす範囲を選択する方法や、参照するレイヤー・線など、基本的な項目を設定します。



#### ① 選択形状

塗りつぶす領域を選択する方法を指定します。

ペン (●)		丸いペン状の選択ツールです。塗りつぶしたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。
ペン (■)		四角いペン状の選択ツールです。塗りつぶしたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。
矩形		矩形の選択ツールです。矩形で塗りつぶしたい場所を囲むようにドラッグして選択します。
折れ線		折れ線の選択ツールです。角ごとにクリックして折れ線を作成し、塗りつぶしたい場所を囲むように選択します。
投げなわ		投げなわの選択ツールです。塗りつぶしたい場所を囲むようにドラッグして選択します。

#### ② サイズ

〔選択形状〕で〔ペン (●)〕・〔ペン (■)〕を選択した場合の描画サイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の〔影響元〕ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

##### 影響元

〔影響元〕ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを選択できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。

#### ③ 表示サイズに影響する

〔選択形状〕で〔ペン (●)〕・〔ペン (■)〕を選択した場合、設定できます。キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

#### ④ 不透明度

塗りつぶしの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。





## ⑤ 対象色

指定した色を参照し、塗りつぶす対象とします。

すべての色を対象	すべての色を塗りつぶします。
透明部分のみに描画	透明部分を塗りつぶします。
透明部分以外に描画	透明部分以外を塗りつぶします。
透明度を変更しない	塗りつぶす範囲の透明度を変更しない状態で塗りつぶします。
黒部分のみに描画	黒で描画した部分を塗りつぶします。
黒部分以外に描画	黒で描画した部分以外を塗りつぶします。
白と透明のみに描画	白で描画した部分と透明部分を塗りつぶします。
薄い半透明を透明扱い	アンチエイリアスなどで作成された薄い半透明部分を、透明扱いにして塗りつぶします。

## ⑥ 複数参照

塗りつぶすときに参照するレイヤーを設定できます。

すべてのレイヤーを参照		すべてのレイヤーを参照して塗りつぶします。ただし、非表示に設定されているレイヤーは参照されません。
選択状態レイヤーを参照		[レイヤー]パレットで選択中のレイヤーを参照して塗りつぶします。
フォルダ内レイヤーを参照		レイヤーフォルダ内のレイヤーを参照して塗りつぶします。参照したいレイヤーが編集レイヤーと同じフォルダ内にない場合、参照できません。
参照レイヤーを参照		参照レイヤーに設定したレイヤーを参照して、塗りつぶします。

## ⑦ 文字を参照しない

[テキストレイヤー]を参照先の対象から除外します。

## ⑧ 編集レイヤーを参照しない

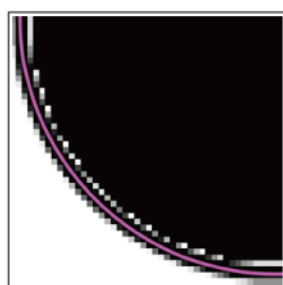
[レイヤー]パレットで編集するために選択中のレイヤーを参照先の対象から除外します。

## ⑨ 用紙を参照しない

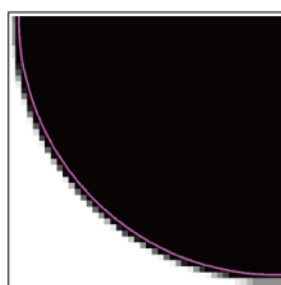
[用紙レイヤー]を参照先の対象から除外します。[用紙レイヤー]が表示されている場合でも、[用紙レイヤー]以外の透明部分に塗りつぶしを行えます。

## ⑩ ベクター中心線まで含める

[ベクターレイヤー]を参照して塗りつぶす場合に使用します。オンにすると、ベクターの中心線まで塗りつぶします。アンチエイリアス表示にしたときに発生する隙間を回避できます。



オフの場合



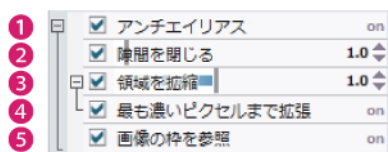
オンの場合

## ⑪ 色の許容誤差

塗りつぶす場合に、同じ領域として認識する色の許容誤差を指定します。

## B. 効果

塗りつぶす方法や領域などを設定します。また、アンチエイリアスなども設定できます。



### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[アンチエイリアス]をオンにすると、塗りつぶし時の線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪廓になります。

### ② 隙間を閉じる

指定のピクセル分の隙間を閉じて塗りつぶします。

### ③ 領域を拡張

指定したピクセル分、塗りつぶす領域を拡大または縮小して塗りつぶします。

### ④ 最も濃いピクセルまで拡張

線の色が最も濃い色の部分を認識して、その部分まで塗りつぶします。[領域を拡張]で領域を拡大するように設定したとき、線の最も不透明度の高いピクセルより外側にはみ出さなくなります。



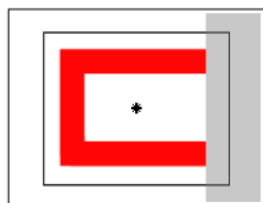
オフの場合



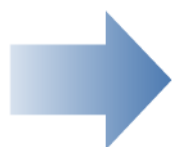
オンの場合

### ⑤ 画像の枠を参照

オンにすると、キャンバスの外枠を線と認識して塗りつぶします。



選択



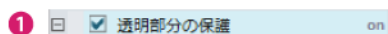
オンの場合



オフの場合

## C. 拡張

透明部分の描画のオン・オフを設定できます。



### ① 透明部分の保護

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[透明部分の保護]をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

## グラデーションツール

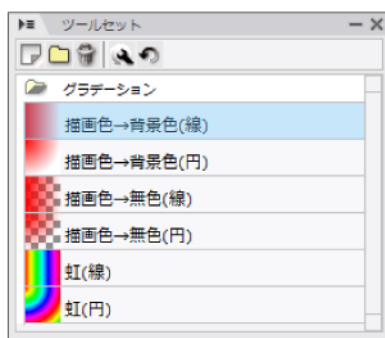
ラスターレイヤー上をドラッグすると、その位置や長さ、設定に合わせてグラデーションが描画できます。



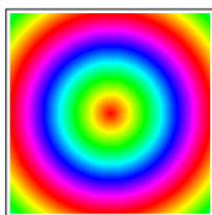
背景に [ グラデーション ] ツールを使用

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ ツールセット ] パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ ツールセット ] パレットは、[ パレット ] メニュー→[ ツールセット ] で表示できます。

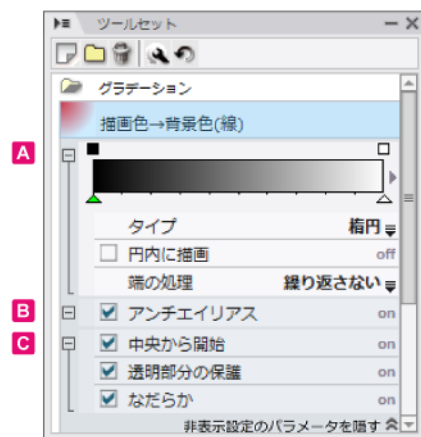


たとえば、[ ツールセット ] パレットの [ 虹 (円) ] を選択した場合、下図のように、虹色の円状グラデーションで塗りつぶします。



## ツールオプション

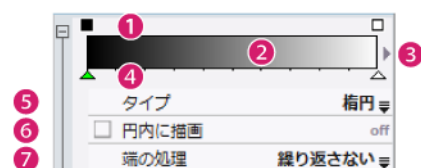
[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。



**!重要** [ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

グラデーションの色・階調・形状など、基本的な項目を設定します。



#### ① カラーボックス

ノードに設定されている色をプレビューします。クリックすると、選択中の描画色がグラデーションに反映されます。

#### ② カラーバー

設定したグラデーションのプレビューを表示します。クリックすると、[カラーグラデーションの設定] ダイアログが表示され、詳細なグラデーションの設定が行えます。[カラーグラデーションの設定] ダイアログについては『ツール一覧』→『彩色系ツール』→『グラデーションツール』→『[カラーグラデーションの設定ダイアログ](#)』を参照してください。

#### ③ カラーグラデーションの設定

クリックすると [カラーグラデーションの設定] ダイアログを表示します。

#### ④ ノード

グラデーションに使用する色を設定します。必要に応じて複数作成でき、空欄をクリックすると [△] が追加できます。削除するには、[△] を外側にドラッグします。左右にドラッグすると、グラデーションの階調を調整できます。選択中のノードは [△] が緑で表示されます。

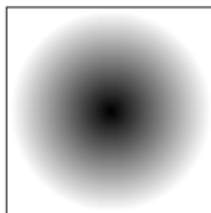
#### ⑤ タイプ

グラデーションの形状を設定できます。

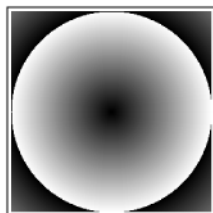
直線		ドラッグした距離に応じた、直線的なグラデーションを描画します。
楕円		ドラッグして作成した楕円の形状に沿ったグラデーションを描画します。
円		ドラッグして作成した円の形状に沿ったグラデーションを描画します。

## ⑥ 円内に描画

[タイプ] で [楕円] または [円] を選択した場合、オンにすると、ドラッグして作成した円内にグラデーションを描画します。



オンの場合



オフの場合

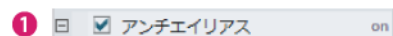
## ⑦ 端の処理

[グラデーション] ツール使用時に、始点と終点の外側の処理を設定できます。

繰り返し	同じ向きでグラデーションを繰り返します。
折り返し	交互に向きを変えながらグラデーションを繰り返します。
繰り返さない	ドラッグした距離にグラデーションが描画され、始点より外側はグラデーションの開始色に、終点より外側はグラデーションの終了色で塗りつぶされます。

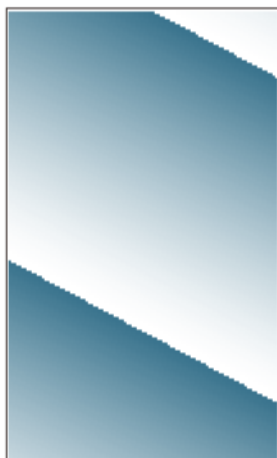
## B. 効果

アンチエイリアスのオン・オフを設定します。



### ① アンチエイリアス

オンにすると、[基本] グループ→[端の処理] を [繰り返し] に設定したときに、色の境界が滑らかになります。また、[基本] グループ→[円内に描画] がオンの場合は、円の外周などにアンチエイリアスがかかります。



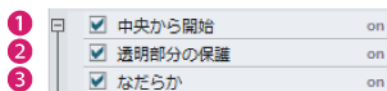
[アンチエイリアス] がオフの場合



[アンチエイリアス] がオンの場合

### C. 拡張

始点と終点の外側の処理など、その他の設定ができます。



#### ① 中央から開始

オンにしてラスターレイヤー上をドラッグすると、始点を中心にしてグラデーションの描画を開始します。[タイプ]が[円]または[楕円]のときに選択できます。

#### ② 透明部分の保護

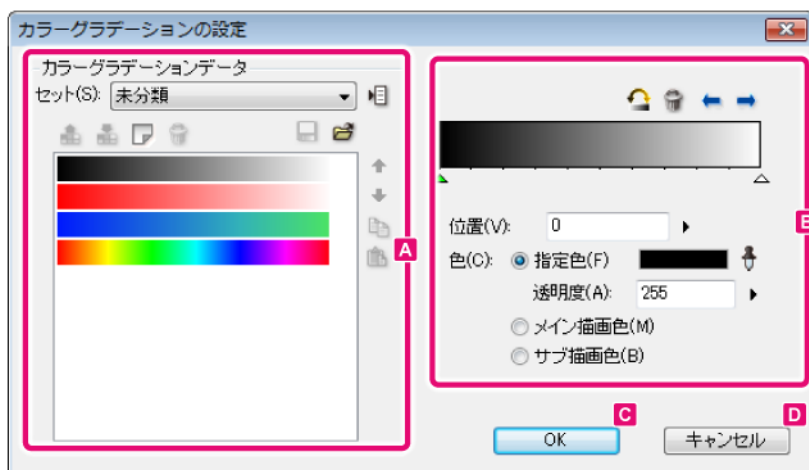
透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[透明部分の保護]をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

#### ③ なだらか

グラデーションの色がより緩やかに変化するようになります。

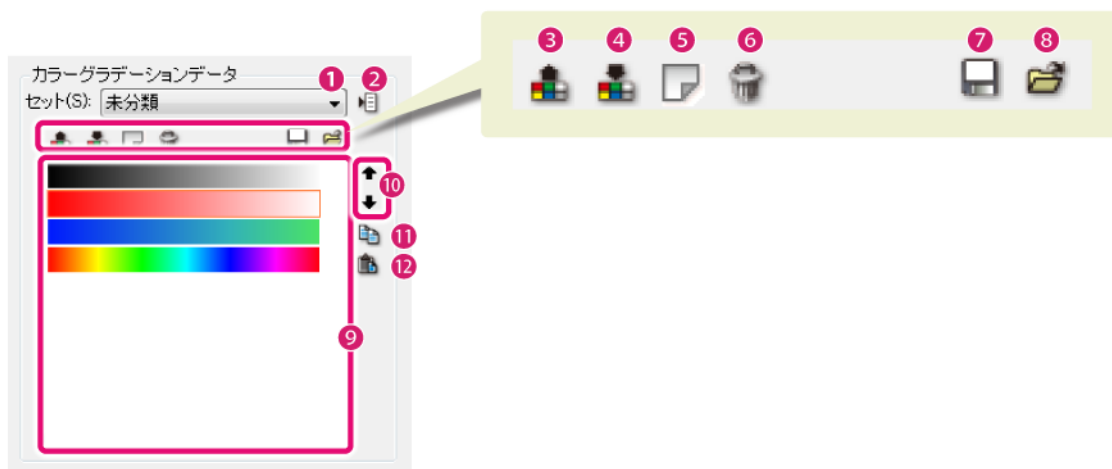
## カラーグラデーションの設定ダイアログ

[ツールオプション]の[カラーバー]をクリックすると、[カラーグラデーションの設定]ダイアログが表示されます。



### A. カラーグラデーションデータ

カラーグラデーションデータの管理を行います。



#### ① セット

クリックすると、カラーグラデーションデータセットをリスト表示します。[グラデーションリスト]に表示するグラデーションセットを切り替えられます。最初は[未分類]というセットが用意されています。



## ② メニュー表示

カラーグラデーションセットに関するメニューを表示します。

セットの新規作成	カラーグラデーションデータセットを新規作成します。
セットの設定変更	選択したカラーグラデーションデータセットの名前を変更します。
セットの削除	選択したカラーグラデーションデータセットを削除します。
セットの複製	選択したカラーグラデーションデータセットを複製します。



各コマンドを選択して表示されるダイアログに、[ 環境バックアップの対象にする ] の項目があります。チェックをオンにすると、環境バックアップを行うときに書き出す対象として設定されます。

## ③ カラーグラデーションの取得

[ グラデーションリスト ] から選択したグラデーション設定を、[ カラーバー ] に読み込みます。

## ④ カラーグラデーションの登録

[ カラーバー ] に表示しているグラデーションの設定を、[ グラデーションリスト ] で選択している設定に上書き保存します。

## ⑤ カラーグラデーションの追加

[ カラーバー ] に表示しているグラデーションの設定を、[ グラデーションリスト ] に登録します。登録したグラデーションは [ グラデーションリスト ] の一番下に追加されます。

## ⑥ カラーグラデーションの削除

[ グラデーションリスト ] から選択したグラデーション設定を削除します。

## ⑦ カラーグラデーションの書き出し

グラデーション設定をカラーグラデーションファイル（拡張子：cgs）として書き出します。[ ツールオプション ] で保存したツールセット設定（拡張子：tos）とは異なります。

## ⑧ カラーグラデーションの読み込み

カラーグラデーションファイル（拡張子：cgs）をリストに読み込みます。[ ツールオプション ] で保存したツールセット設定（拡張子：tos）は [ カラーグラデーションの設定 ] ダイアログでは読み込めません。

## ⑨ グラデーションリスト

グラデーション設定の一覧です。[ グラデ彩色 ] フィルタの [ グラデ彩色 ] ダイアログや、[ グラデーションマップ ] フィルタレイヤーの [ グラデーションマップ ] ダイアログと同じ設定が表示されます。

## ⑩ 上に移動 / 下に移動

[ グラデーションリスト ] で選択中のグラデーション設定を、[ グラデーションリスト ] の上下に移動します。

## ⑪ カラーグラデーションのコピー

[ グラデーションリスト ] で選択中のグラデーション設定を、コピーします。

## ⑫ カラーグラデーションの貼りつけ

[ カラーグラデーションのコピー ] でコピーしたグラデーション設定を、[ グラデーションリスト ] に貼りつけます。



グラデーション設定は、他のセットの [ グラデーションリスト ] にも貼りつけできます。

## B. カラーグラデーション設定

ノードを動かして、カラーグラデーションを作成します。



### ① グラデーション反転

カラーグラデーションの設定を反転させます。

### ② ノードを削除

選択中のノードを削除します。

### ③ 前のノード

選択中のノードの左隣のノードを選択するよう切り替えます。

### ④ 次のノード

選択中のノードの右隣のノードを選択するよう切り替えます。

### ⑤ カラーバー

グラデーションの設定をプレビュー表示します。

### ⑥ ノード

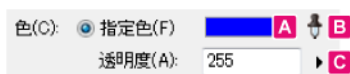
グラデーションに使用する色を設定できます。必要に応じて複数作成でき、空欄をクリックすると [△] が追加できます。左右にドラッグすると、グラデーションの階調を調整できます。選択中のノードは [△] が緑色で表示されます。

### ⑦ 位置

[ カラーバー ] は 256 段階の色でグラデーションを表現しています。選択中のノードが 256 段階中のどの地点にあるのかを表示、設定できます。

### ⑧ 指定色

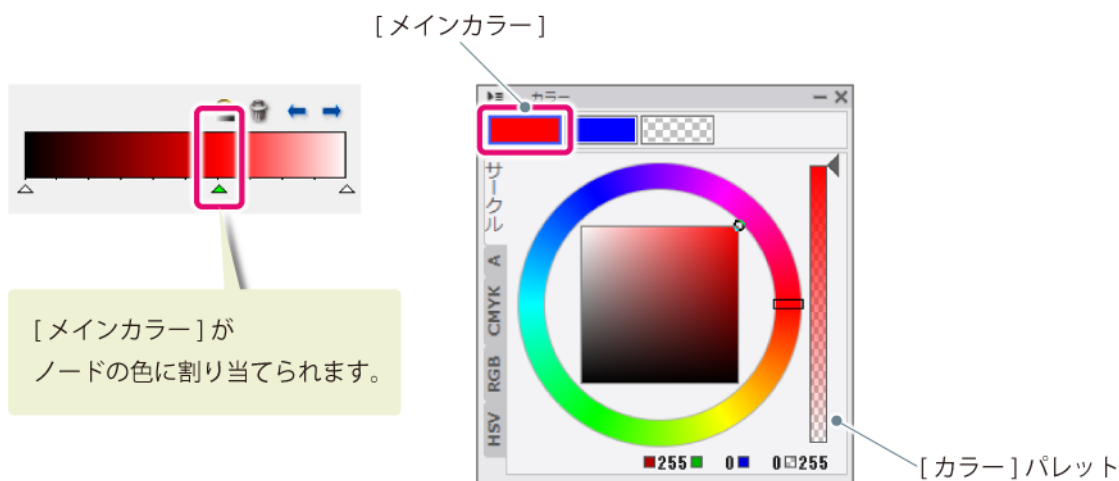
[ 色 ] と [ 透明度 ] を指定して、ノードの色を割り当てます。



A. 色	選択中のノードの色を表示します。クリックすると [ 色の設定 ] ダイアログが開き、色を変更できます。
B. 画面の色を拾う	[ スポイト ] ツールに切り替わり、デスクトップ上から色を取得できます。
C. 透明度	選択中のノードの透明度を設定できます。

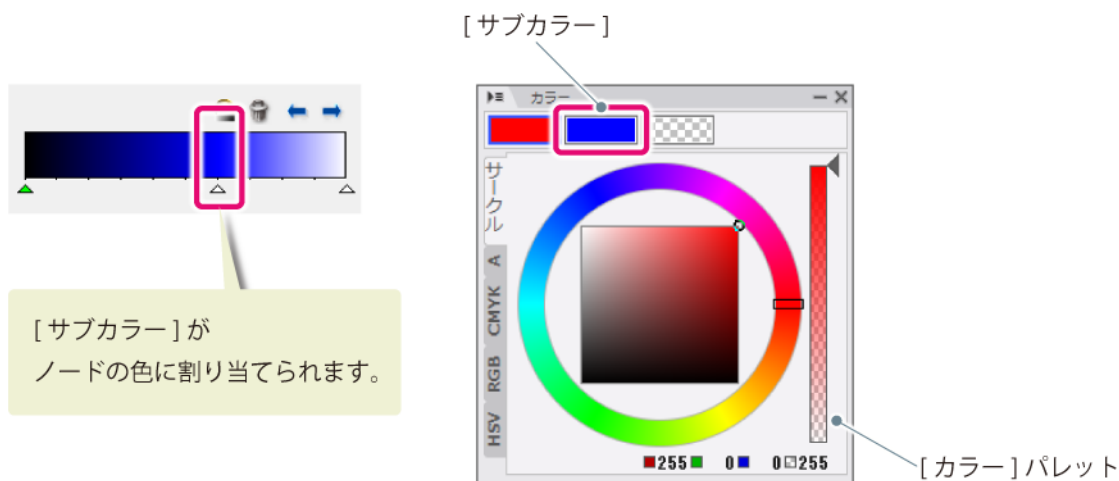
### ⑨ メイン描画色

[カラー]パレットの[メインカラー]がノードの色に割り当てられます。



### ⑩ サブ描画色

[カラー]パレットの[サブカラー]がノードの色に割り当てられます。



[メイン描画色]・[サブ描画色]を選択すると、[カラーグラデーションの設定]ダイアログの設定を変更しなくても、[カラー]パレットなどで色を変更するだけで、異なる色のグラデーションを作成できるようになります。

### C. OK

[カラーグラデーションの設定]ダイアログの設定を、[ツールオプション]に反映し、ダイアログを閉じます。

### D. キャンセル

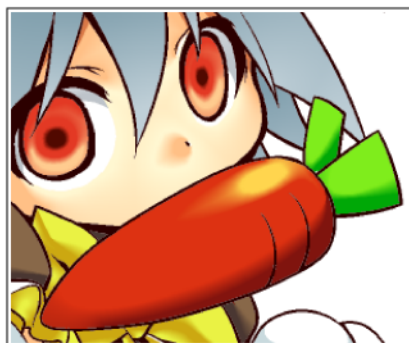
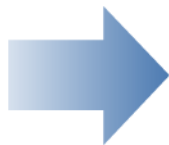
設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

## 等高線塗りツール

2色の線に挟まれた領域をクリックすると、滑らかなグラデーションを作成できます。



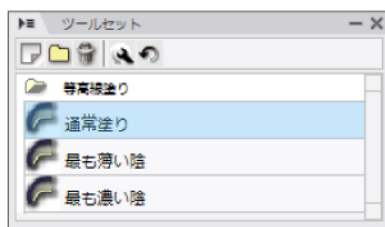
適用前



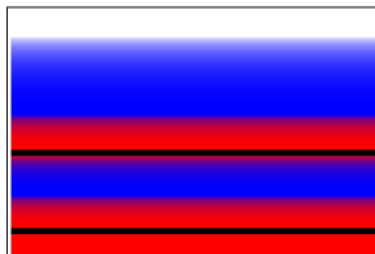
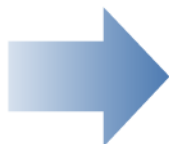
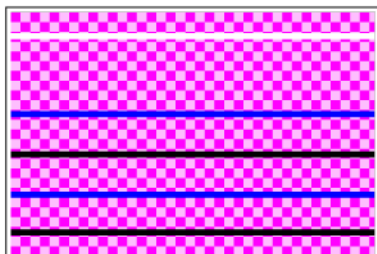
適用後

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。

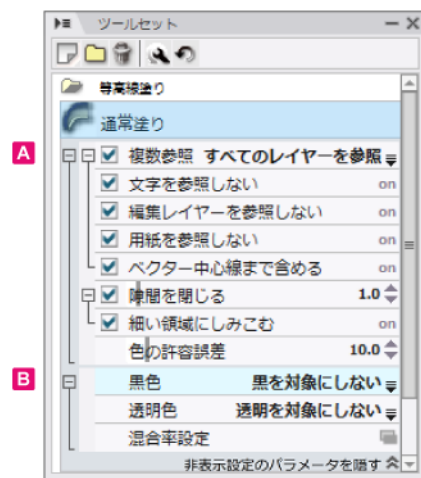


たとえば、[ツールセット]パレットの[最も濃い陰]を選択した場合、黒と透明が選択中の描画色（この例では赤）に置き換えられて、グラデーションが作成されます。



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

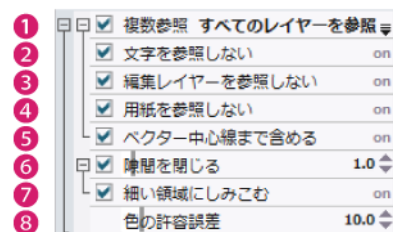


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

塗りつぶすときに参照するレイヤーや線など、基本的な項目を設定します。



#### ① 複数参照

塗りつぶすときに参照するレイヤーを設定できます。

すべてのレイヤーを参照		すべてのレイヤーを参照して塗りつぶします。ただし、非表示に設定されているレイヤーは参照されません。
選択状態レイヤーを参照		[レイヤー] パレットで選択中のレイヤーを参照して塗りつぶします。
フォルダ内レイヤーを参照		レイヤーフォルダ内のレイヤーを参照して塗りつぶします。参照したいレイヤーが編集レイヤーと同じフォルダ内にない場合、参照できません。
参照レイヤーを参照		参照レイヤーに設定したレイヤーを参照して、塗りつぶします。

#### ② 文字を参照しない

[テキストレイヤー] を参照先の対象から除外します。

#### ③ 編集レイヤーを参照しない

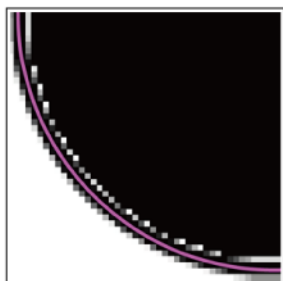
[レイヤー] パレットで編集するために選択中のレイヤーを参照先の対象から除外します。

④ 用紙を参照しない

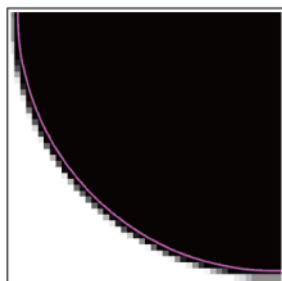
[用紙レイヤー]を参照先の対象から除外します。[用紙レイヤー]が表示されている場合でも、[用紙レイヤー]以外の透明部分に塗りつぶしを行えます。

⑤ ベクター中心線まで含める

[ベクターレイヤー]を参照して塗りつぶす場合に使用します。オンにすると、ベクターの中心線まで塗りつぶします。アンチエイリアス表示にしたときに発生する隙間を回避できます。



オフの場合



オンの場合

⑥ 隙間を閉じる

指定のピクセル分の隙間を閉じて塗りつぶします。

⑦ 細い領域にしみこむ

オンにすると、隙間を閉じて塗りつぶす場合に、細い隙間の部分まで塗りつぶします。



オフの場合



オンの場合

⑧ 色の許容誤差

等高線塗りを行う場合に、同じ色の領域として認識する色の許容誤差を指定します。主線にアンチエイリアスがある場合などに、[色の許容誤差]を大きくすれば隙間なく塗りを実行できます。



元画像  
(黒線にアンチエイリアスあり)



色の許容誤差：0



色の許容誤差：100

## B. 効果

グラデーションの濃度変化など、その他の設定ができます。



### ① 黒色

塗りを行うレイヤーに描かれた黒い線の処理方法を設定します。

黒を対象にしない	黒い線は領域として認識しますが、色として認識しません。
黒を対象にする	黒を描画色として認識します。黒を含めたグラデーションを作成します。
黒を描画色で置き換える	黒い線は領域として認識しますが、作成するグラデーション上では、選択中の描画色に置き換えられます。黒い線に近づくほど描画色に近くなります。

### ② 透明色

1 色で塗りつぶされている部分に塗りを行う場合、その周囲に存在する透明な部分の処理を設定します。他のレイヤーを参照している場合、他のレイヤーに線が描かれている部分でも、塗りを行うレイヤーに何も描かれていなければ透明と扱われます。

透明を対象にしない	透明部分は領域として認識しますが、色として認識しません。
透明を対象にする	透明部分を描画色として認識します。透明を含めたグラデーションを作成します。
透明を描画色で置き換える	透明部分は領域として認識しますが、作成するグラデーションは、選択中の描画色に置き換えられます。透明部分に近づくほど描画色に近くなります。

### ③ 混合率設定

[ 濃度設定 ] ダイアログが表示され、グラデーションの濃度変化を設定できます。

#### 濃度設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを 32 個まで設定でき、ポイントをドラッグするとグラデーションの濃度を調整できます。ポイントを上にすると色が薄くなり、下にすると色が濃くなります。またポイントを左右にドラッグすることで、グラデーションの間隔を調整できます。ポイントを削除するには、グラフの外にポイントをドラッグします。



## 焼き込みツール

キャンバス上をドラッグして指定した部分を暗くし、写真の露出不足の効果を付けます。



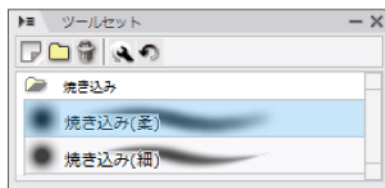
使用例：髪の毛の影に [ 焼き込み ] ツールを使用



直線状に描画するには、[Shift] キーを押しながら、線の終了地点をクリックします。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ ツールセット ] パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ ツールセット ] パレットは、[ パレット ] メニュー → [ ツールセット ] で表示できます。



たとえば、[ ツールセット ] パレットの [ 焼き込み (柔) ] を選択した場合、焼き込みを適用する範囲をボケ足のついた柔らかい線にできます。

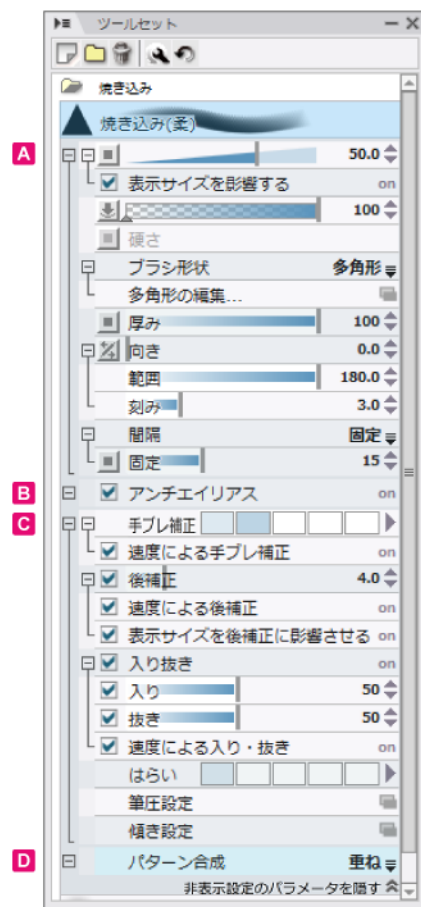


[ 焼き込み (柔) ] を選択した場合の使用例



## ツールオプション

[ツールセット]パレットで選択中の[ツールセット]をクリックすると、[ツールオプション]が表示されます。[ツールオプション]は、選択中のツールを詳細に設定できます。

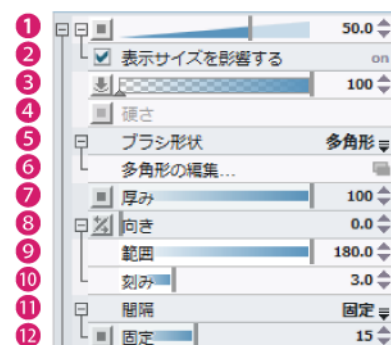


### !重要

[ツールオプション]の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

ツールのサイズ、ペン先の形状など、基本的な項目を設定できます。また、ペンの傾きや向きによって、ペンの形状をどう変化させるかも設定できます。








## ① サイズ

ツールのサイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の[影響元]ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールのサイズが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールのサイズが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

## ② 表示サイズに影響する






キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

## ③ 不透明度

ツールの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、不透明度に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの不透明度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの不透明度が変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ランダム		ツールの不透明度がランダムに変化します。

#### ④ 硬さ

硬さの効果を設定します。数値が低いほど、線がぼやけます。

#### !重要

- [硬さ] はラスターレイヤーまたは選択範囲レイヤーで設定できます。
- [基本] グループ→[ブラシ形状] が [円] の場合のみ、[硬さ] を設定できます。



[硬さ] を 100 に設定



[硬さ] を 1 に設定

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、硬さに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの硬さが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの硬さが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの硬さが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの硬さが変化します。
ランダム		ツールの硬さがランダムに変化します。

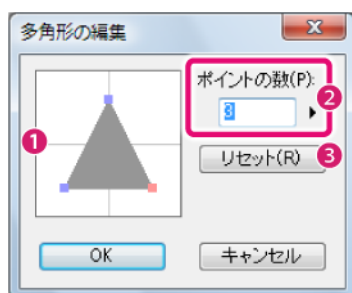
#### ⑤ ブラシ形状

ペン先の形状を指定できます。[円]・[四角]・[多角形]から選択します。

#### ⑥ 多角形の編集

[多角形の編集] ダイアログを開き、ペン先の形状を指定します。ブラシ形状で [多角形] を指定したときに設定できます。

#### 多角形の編集ダイアログ







① プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
② ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③ リセット	[多角形の編集] ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

## ⑦ 厚み

ペン先の厚みを調整します。左横の [ 影響元 ] ボタンで、ペン先の厚みに影響するタブレットなどの設定を設定できます。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の厚みに影響する下記のオプションを選択できます。






変化なし		ペン先形状の厚みが変化しません。23
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ランダム		ペン先形状の厚みがランダムに変化します。

## ⑧ 向き

ペン先の向きを 0 から 360 までの角度で設定できます。ブラシパターンが、上がとがった三角 (▲) ならば、180 度設定すると下がとがった三角 (▼) になります。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の向きに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ペン先の向きが変化しません。
ペンの向き		ペン軸の向きによって、ペン先の向きが変化します。
ペン軸の回転		ペン軸の回転によって、ペン先の向きが変化します。
ストロークの方向		ストロークの方向によって、ペン先の向きが変化します。
ランダム		ペン先の向きがランダムに変化します。

## ⑨ 範囲

ペン先の向きが変化する範囲を固定します。たとえば [ 180 ] に設定するとストロークをどの方向に向けてもペン先の向きがストロークの向きに追従しますが、これを [ 45 ] にすると左右 45 度の範囲までしか追従しなくなります。

## ⑩ 刻み

[ 範囲 ] で設定した変化する角度の刻み (変化量) を設定します。たとえば [ 10 ] に設定すると、0 度、10 度、20 度のように変化します。[ 3 ] に設定すると、0 度、3 度、6 度、9 度のように変化します。

## ⑪ 間隔

### 間隔 (広い (高速) ・ 普通 ・ 狭い (低速))

他の設定 (例: 硬さ) の影響を受けて、間隔を自動的に調整します。

[ 広い (高速) ] ・ [ 普通 ] ・ [ 狭い (低速) ] の 3 段階から間隔を選べます。

### 固定

描画の間隔を、下の [ 固定 ] から数値で指定できます。

## ⑫ 固定

[ 間隔 ] で [ 固定 ] を指定したときに、描画の間隔を数値で指定できます。数値が大きいほど、点ごとの間隔が離れて表示されます。



[ 固定 ] を 100 に設定



[ 固定 ] を 10 に設定

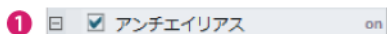
## 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、間隔に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの間隔が変化しません。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの間隔が変化します。
ランダム		ツールの間隔がランダムに変化します。

## B. 効果

アンチエイリアスのオン・オフを設定します。



### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[ アンチエイリアス ] をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭になります。

## C. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。また、描画したときの [ 入り ] ・ [ 抜き ] のオン・オフと強さも設定できます。



### ① 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

### ② 速度による手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。オンにすると、ペンを速く動かすほど線の補正が大きくなります。オフにすると、ペンを速く動かしても線がついてくるのが遅れないようになり、ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレだけを重点的に補正します。

### ③ 後補正

後補正のオン・オフおよび強さを調整します。

### ④ 速度による後補正

ストロークの速度によって後補正の強さを調整します。

# ⑤ 表示サイズを後補正に影響させる

キャンバスの表示の拡大率に応じて後補正の強さが変化します。

# ⑥ 入り抜き

[ 入り ]・[ 抜き ] 設定のオン・オフを設定します。

# ⑦ 入り

[ 入り ] のオン・オフ、および強さを調整します。

# ⑧ 抜き

[ 抜き ] のオン・オフ、および強さを調整します。

# ⑨ 速度による入り・抜き

ストロークの速度によって [ 入り ]・[ 抜き ] の強さを調整します。

# ⑩ はらい

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離したあとも線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

# ⑪ 筆圧設定

[ 筆圧設定 ] ダイアログを表示し、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。

## 筆圧設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを 8 つまで設定でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。上限値と下限値の差が大きいほど描画ツールの筆圧は柔らかくなり、小さいほど硬くなります。

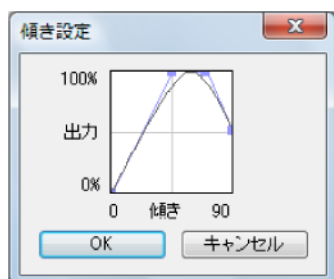


# ⑫ 傾き設定

[ 傾き設定 ] ダイアログを表示し、ツールの傾き感知レベルを調整できます。

## 傾き設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを 8 つまで設定でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。



## D. 拡張

描画の重ね方を設定できます。



### ① パターン合成

描画の重ね方を設定できます。下記の項目からオプションを設定します。

重ね	<p>1 回のストロークで不透明度 100%まで塗り重ねられます。</p>
上限付き重ね	<p>1 回のストロークで不透明度の設定値まで塗り重ねられます。</p>
比較暗	<p>新たに描いたパターンの不透明度が高い場合にのみ描画します。</p>

## 覆い焼きツール

キャンバス上をドラッグして指定した部分を明るくし、写真の露出過多の効果を付けます。



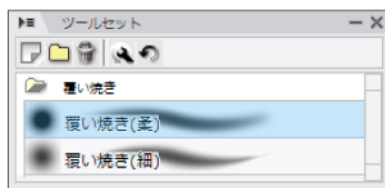
使用例：髪の毛の光に [覆い焼き] ツールを使用



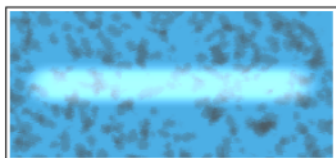
直線状に描画するには、[Shift] キーを押しながら、線の終了地点をクリックします。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



たとえば、[ツールセット]パレットの [覆い焼き（柔）] を選択した場合、覆い焼きを適用する範囲をボケ足のついた柔らかい線に適用できます。

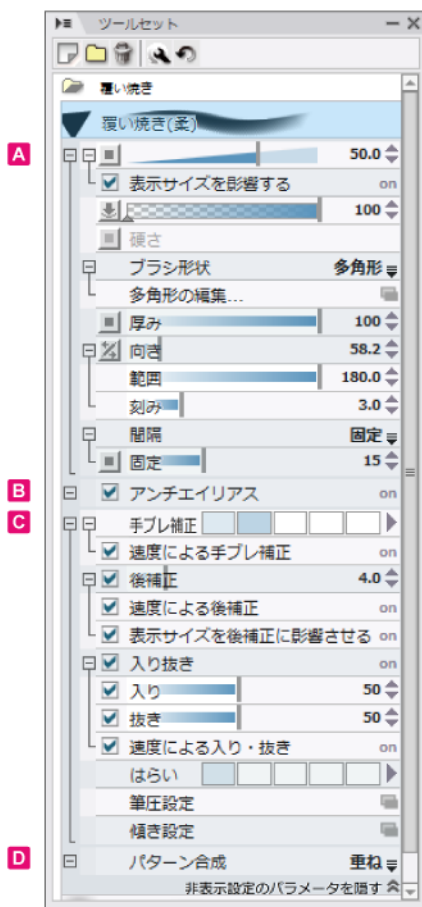


[覆い焼き（柔）] を選択した場合の使用例



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

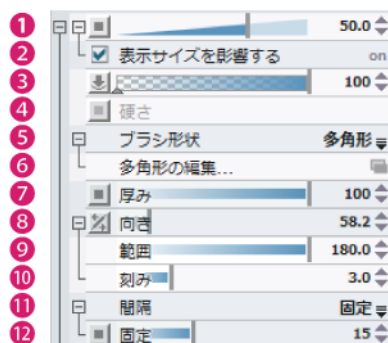


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

ツールのサイズなど、基本的な項目を設定できます。



### ① サイズ

ツールのサイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の[影響元]ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールのサイズが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールのサイズが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

### ② 表示サイズに影響する






キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

### ③ 不透明度

ツールの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、不透明度に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの不透明度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの不透明度が変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ランダム		ツールの不透明度がランダムに変化します。

### ④ 硬さ

硬さの効果を設定します。数値が低いほど、線がぼやけます。

#### !重要

- [硬さ] はラスターレイヤーまたは選択範囲レイヤーで設定できます。
- [基本] グループ→ [ブラシ形状] が [円] の場合のみ、[硬さ] を設定できます。








[硬さ] を 100 に設定



[硬さ] を 1 に設定

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、硬さに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの硬さが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの硬さが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの硬さが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの硬さが変化します。
ランダム		ツールの硬さがランダムに変化します。

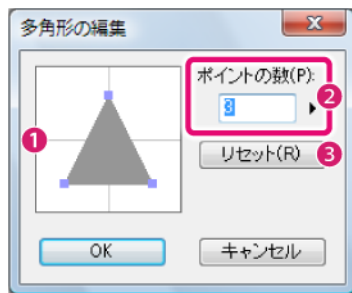
### ⑤ ブラシ形状

ペン先の形状を指定できます。[円]・[四角]・[多角形] から選択します。

## ⑥ 多角形の編集

[多角形の編集] ダイアログを開き、ペン先の形状を指定します。ブラシ形状で [多角形] を指定したときに設定できます。

### 多角形の編集ダイアログ



①プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
②ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③リセット	[多角形の編集] ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

## ⑦ 厚み

ペン先の厚みを調整します。左横の [影響元] ボタンで、ペン先の厚みに影響するタブレットなどの設定を設定できます。

### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、ペン先の厚みに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ペン先形状の厚みが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ランダム		ペン先形状の厚みがランダムに変化します。

## ⑧ 向き

ペン先の向きを 0 から 360 までの角度で設定できます。ペン先が、上がとがった三角（▲）ならば、180 度にと下がとがった三角（▼）になります。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の向きに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ペン先の向きが変化しません。
ペンの向き		ペン軸の向きによって、ペン先の向きが変化します。
ペン軸の回転		ペン軸の回転によって、ペン先の向きが変化します。
ストロークの方向		ストロークの方向によって、ペン先の向きが変化します。
ランダム		ペン先の向きがランダムに変化します。

## ⑨ 範囲

ペン先の向きが変化する範囲を固定します。たとえば [180] に設定するとストロークをどの方向に向けてもペン先の向きがストロークの向きに追従しますが、これを [45] にすると左右 45 度の範囲までしか追従しなくなります。

## ⑩ 刻み

[ 範囲 ] で設定した変化する角度の刻み（変化量）を設定します。たとえば [10] に設定すると、0 度、10 度、20 度のように変化します。[3] に設定すると、0 度、3 度、6 度、9 度のように変化します。

## ⑪ 間隔

### 間隔（広い（高速）・普通・狭い（低速））

他の設定（例：硬さ）の影響を受けて、間隔を自動的に調整します。

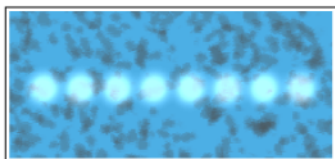
[ 広い（高速） ] ・ [ 普通 ] ・ [ 狭い（低速） ] の 3 段階から間隔を選べます。

### 固定

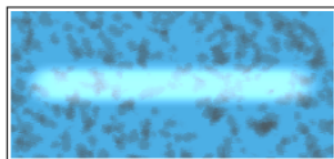
描画の間隔を、下の [ 固定 ] から数値で指定できます。

## ⑫ 固定

[ 間隔 ] で [ 固定 ] を指定したときに、描画の間隔を数値で指定できます。数値が大きいほど、点ごとの間隔が離れて表示されます。



[ 固定 ] を 100 に設定



[ 固定 ] を 10 に設定

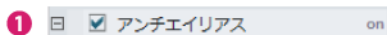
## 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、間隔に影響する下記のオプションを選択できます。

変化なし		ツールの間隔が変化しません。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの間隔が変化します。
ランダム		ツールの間隔がランダムに変化します。

## B. 効果

アンチエイリアスのオン・オフを設定します。



### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[ アンチエイリアス ] をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭になります。

## C. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。また、描画したときの [ 入り ] ・ [ 抜き ] のオン・オフと強さも設定できます。



### ① 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

### ② 速度による手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。オンにすると、ペンを速く動かすほど線の補正が大きくなります。オフにすると、ペンを速く動かしても線がついてくるのが遅れないようになり、ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレだけを重点的に補正します。

### ③ 後補正

後補正のオン・オフおよび強さを調整します。

#### ④ 速度による後補正

ストロークの速度によって後補正の強さを調整します。

#### ⑤ 表示サイズを後補正に影響させる

キャンバスの表示の拡大率に応じて後補正の強さが変化します。

#### ⑥ 入り抜き

[ 入り ] ・ [ 抜き ] 設定のオン・オフを設定します。

#### ⑦ 入り

[ 入り ] のオン・オフ、および強さを調整します。

#### ⑧ 抜き

[ 抜き ] のオン・オフ、および強さを調整します。

#### ⑨ 速度による入り・抜き

ストロークの速度によって [ 入り ] ・ [ 抜き ] の強さを調整します。

#### ⑩ はらい

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離れたあと線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

#### ⑪ 筆圧設定

[ 筆圧設定 ] ダイアログを表示し、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。

##### 筆圧設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。上限値と下限値の差が大きいほど描画ツールの筆圧は柔らかくなり、小さいほど硬くなります。

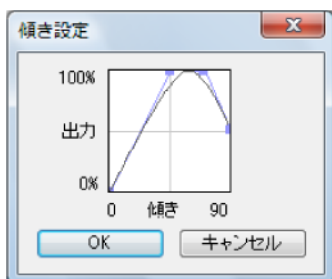


#### ⑫ 傾き設定

[ 傾き設定 ] ダイアログを表示し、ツールの傾き感知レベルを調整できます。

##### 傾き設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。






## D. 拡張

描画の重ね方を設定できます。



### ① パターン合成

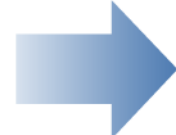
描画の重ね方を設定できます。下記の項目からオプションを選択します。

重ね	<p>1 回のストロークで不透明度 100%まで塗り重ねられます。</p> 
上限付き重ね	<p>1 回のストロークで不透明度の設定値まで塗り重ねられます。</p> 
比較暗	<p>新たに描いたパターンの不透明度が高い場合にのみ描画します。</p> 



## ぼかしブラシツール

色の境界をなぞるようにドラッグし、ぼかし効果をつけます。

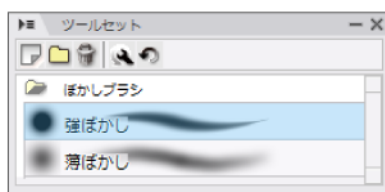


元画像

肌の影に使用

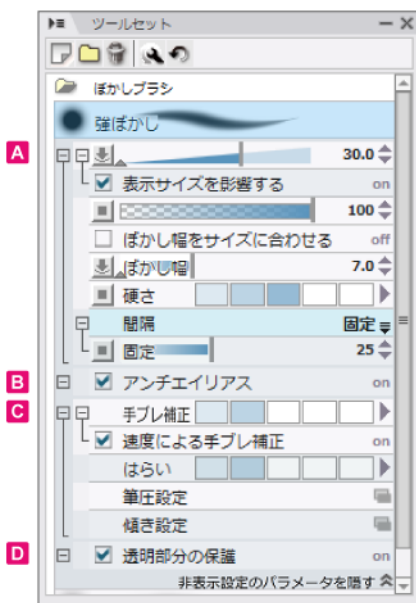
## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



## ツールオプション

[ツールセット]パレットで選択中の[ツールセット]をクリックすると、[ツールオプション]が表示されます。[ツールオプション]は、選択中のツールを詳細に設定できます。

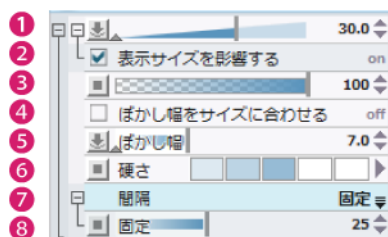


## !重要

[ツールオプション]の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

ツールサイズなど、基本的な項目を設定できます。



### ① サイズ

ツールのサイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [ 影響元 ] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを選択できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールのサイズが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールのサイズが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

### ② 表示サイズに影響する

キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

### ③ 不透明度

ツールの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

#### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、不透明度に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの不透明度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの不透明度が変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ランダム		ツールの不透明度がランダムに変化します。

#### ④ ぼかし幅をサイズに合わせる

オンにすると、[ ブラシサイズ ] の値に連動してぼかしの効果が変わります。



オフにすると [ ぼかし幅 ] の項目が有効になります。[ ぼかし幅 ] で指定した量だけ、ぼかしの効果がかかります。

#### ⑤ ぼかし幅

ぼかしの強さを設定します。値が大きいほど、ぼかしの効果が強くなります。

##### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ぼかしの強さに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ぼかしの強さが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ぼかしの強さが変化します。

#### ⑥ 硬さ

硬さの効果を設定します。



[ 硬さ ] はラスターレイヤーまたは選択範囲レイヤーで設定できます。

数値が低いほど線が柔らかくなるため、ぼかしの効果は弱めになります。








[ 硬さ ] を 100 に設定



[ 硬さ ] を 1 に設定

##### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、硬さに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの硬さが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの硬さが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの硬さが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの硬さが変化します。
ランダム		ツールの硬さがランダムに変化します。

#### ⑦ 間隔

間隔 (広い (高速) ・ 普通 ・ 狭い (低速))

他の設定 (例 : 硬さ) の影響を受けて、間隔を自動的に調整します。

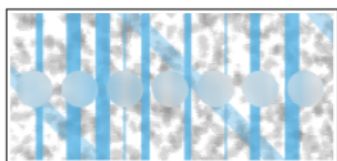
[ 広い (高速) ] ・ [ 普通 ] ・ [ 狭い (低速) ] の 3 段階から間隔を選べます。

##### 固定

描画の間隔を、下の [ 固定 ] から数値で指定できます。

## ⑧ 固定

[ 間隔 ] で [ 固定 ] を指定したときに、描画の間隔を数値で指定できます。数値が大きいほど、点ごとの間隔が離れて表示されます。



[ 固定 ] を 100 に設定



[ 固定 ] を 10 に設定

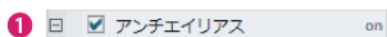
## 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、間隔に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの間隔が変化しません。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの間隔が変化します。
ランダム		ツールの間隔がランダムに変化します。

## B. 効果

アンチエイリアスのオン・オフを設定できます。

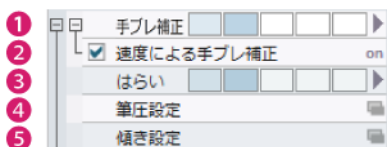


### ① アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[ アンチエイリアス ] をオンにすると、線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭になります。

## C. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。



### ① 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

### ② 速度による手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。オンにすると、ペンを速く動かすほど線の補正が大きくなります。オフにすると、ペンを速く動かしても線がついてくるのが遅れないようになり、ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレだけを重点的に補正します。

### ③ はらい

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離れたあとも線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

#### ④ 筆圧設定

[ 筆圧設定 ] ダイアログを表示し、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。

##### 筆圧設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。上限値と下限値の差が大きいほど描画ツールの筆圧は柔らかくなり、小さいほど硬くなります。

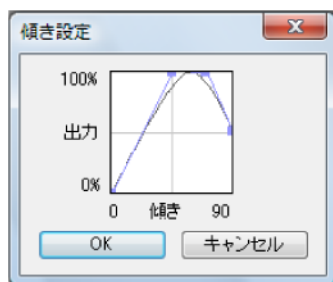


#### ⑤ 傾き設定

[ 傾き設定 ] ダイアログを表示し、ツールの傾き感知レベルを調整できます。

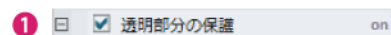
##### 傾き設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。



### D. 拡張

透明部分の描画のオン・オフを設定できます。

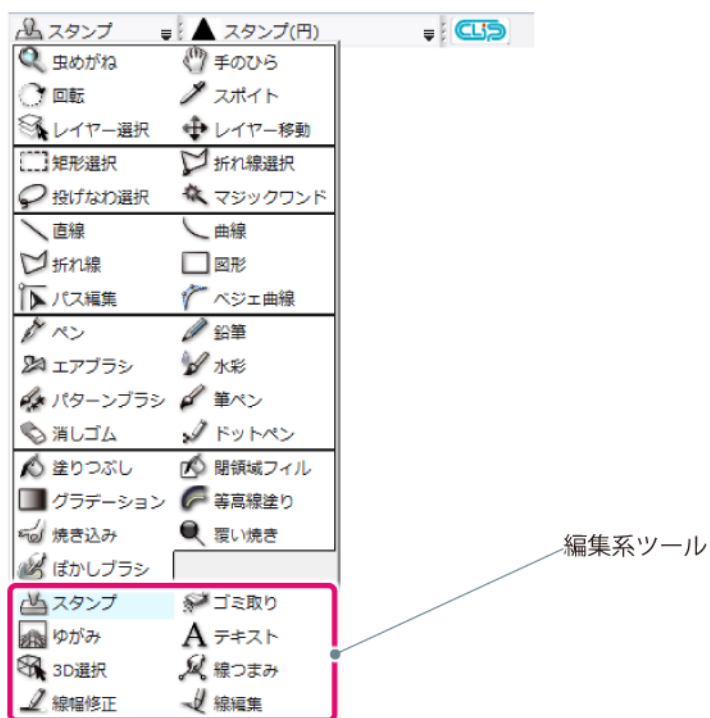


#### ① 透明部分の保護

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[ 透明部分の保護 ] をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

## 編集系ツール

ここでは、[ツールバー]の[ツール一覧]で表示されるツールから、描画に対する編集ツールについて紹介します。

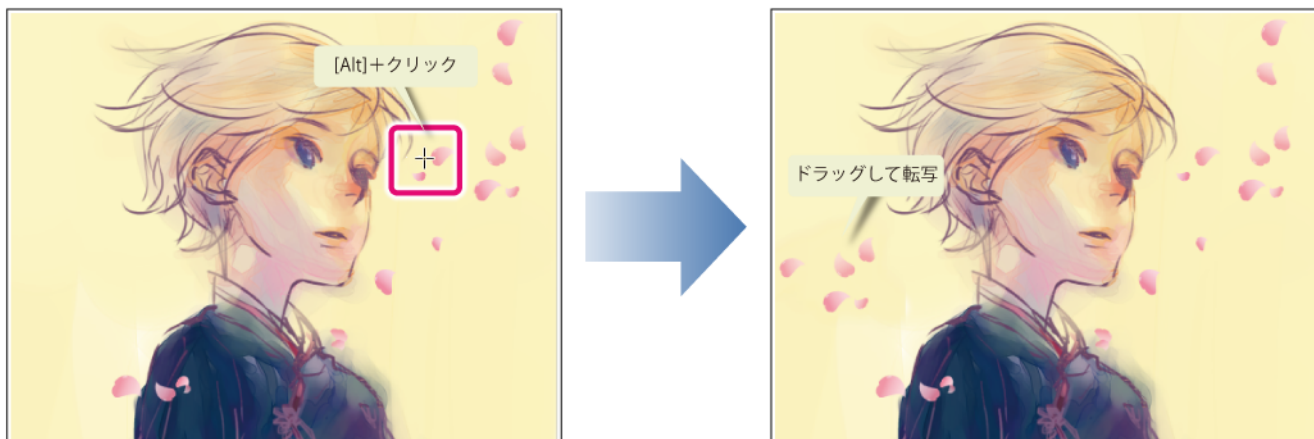


その他の選択系ツールには、下記のツールが含まれます。

- [スタンプ] ツール
- [ゴミ取り] ツール
- [ゆがみ] ツール
- [テキスト] ツール
- [3D 選択] ツール
- [線つまみ] ツール
- [線幅修正] ツール
- [線編集] ツール

## スタンプツール

描画の一部を選択し、離れた場所にペンで描くように転写します。キャンバス上で [Alt] キー+クリックすると、転写元を設定できます。



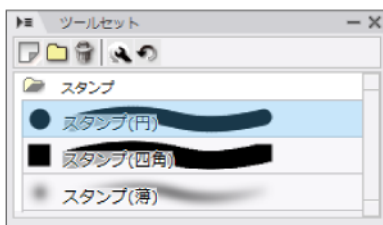
「スタンプツール」の使用例



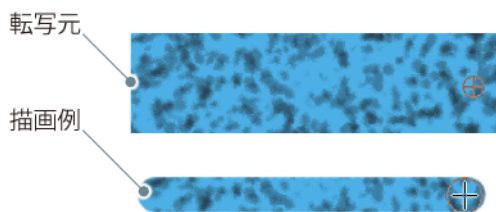
直線状に描画するには、[Shift] キーを押しながら、線の終了地点をクリックします。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット] パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット] パレットは、[パレット] メニュー→[ツールセット] で表示できます。



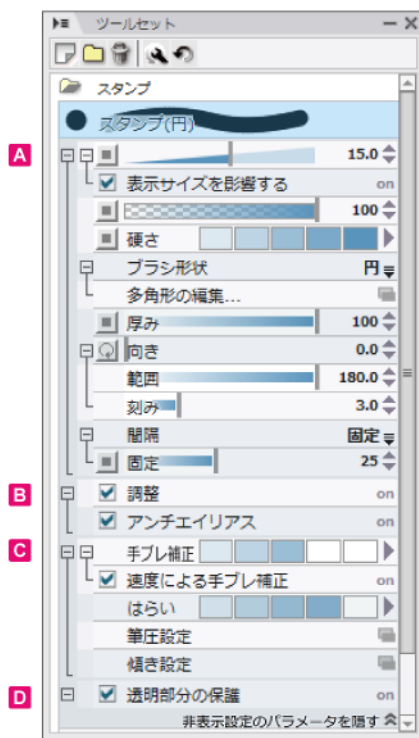
たとえば、[ツールセット] パレットの「スタンプ (円)」を選択した場合、円形のペン先で転写できます。



「スタンプ (円)」を選択した場合の描画例

## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

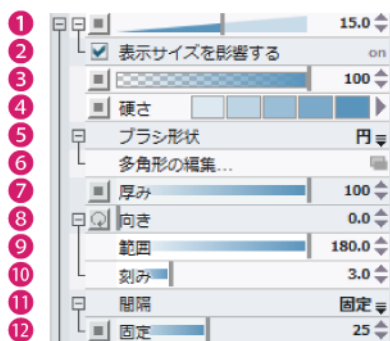


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

ツールのサイズ、ペン先の形状など、基本的な項目を設定できます。また、ペンの傾きや向きによって、ペンの形状をどう変化させるかも設定できます。










## ① サイズ

ツールのサイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [ 影響元 ] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールのサイズが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールのサイズが変化します。
ランダム		ツールのサイズがランダムに変化します。

## ② 表示サイズに影響する






キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

## ③ 不透明度

ツールの不透明度を設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、不透明度に影響する下記のオプションを設定できます。

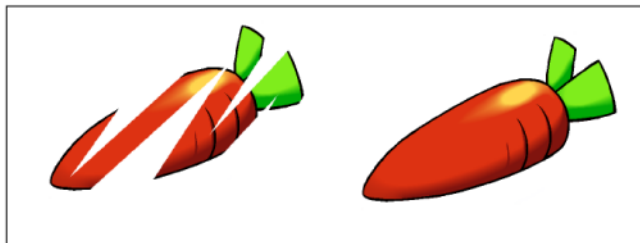
変化なし		ツールの不透明度が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの不透明度が変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの不透明度が変化します。
ランダム		ツールの不透明度がランダムに変化します。

#### ④ 硬さ

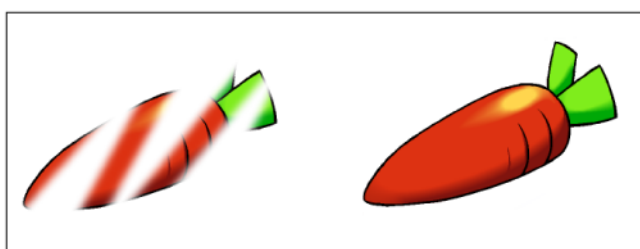
硬さの効果を設定します。数値が低いほど、線がぼやけます。

#### !重要

- [硬さ] はラスターレイヤーまたは選択範囲レイヤー (8bit) で設定できます。
- [基本] グループ→[ブラシ形状] が [円] の場合のみ、[硬さ] を設定できます。



[硬さ] を 100 に設定



[硬さ] を 1 に設定

#### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、硬さに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの硬さが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールの硬さが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ツールの硬さが変化します。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの硬さが変化します。
ランダム		ツールの硬さがランダムに変化します。

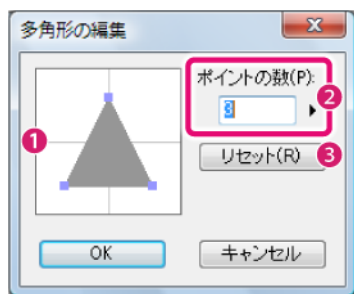
#### ⑤ ブラシ形状

ペン先の形状を指定できます。[円]・[四角]・[多角形] から選択します。

## ⑥ 多角形の編集

[多角形の編集] ダイアログを開き、ペン先の形状を指定します。ブラシ形状で [多角形] を指定したときに設定できます。

### 多角形の編集ダイアログ



①プレビュー	ツールのペン先の形状を表示します。プレビュー上のポイントをドラッグすると、形状を調整できます。
②ポイントの数	多角形の角の数を指定します。
③リセット	[多角形の編集] ダイアログで設定をする前の状態に戻ります。

## ⑦ 厚み

ペン先の厚みを調整します。左横の [影響元] ボタンで、ペン先の厚みに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、ペン先の厚みに影響する下記のオプションを設定できます。






変化なし		ペン先形状の厚みが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ペンの傾き		ペンの傾きを感知して、ペン先形状の厚みが変化します。
ランダム		ペン先形状の厚みがランダムに変化します。

## ⑧ 向き

ペン先の向きを 0 から 360 までの角度で設定できます。ペン先が、上がとがった三角（▲）ならば、180 度にと下がとがった三角（▼）になります。

### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ペン先の向きに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ペン先の向きが変化しません。
ペンの向き		ペン軸の向きによって、ペン先の向きが変化します。
ペン軸の回転		ペン軸の回転によって、ペン先の向きが変化します。
ストロークの方向		ストロークの方向によって、ペン先の向きが変化します。
ランダム		ペン先の向きがランダムに変化します。

## ⑨ 範囲

ペン先の向きが変化する範囲を固定します。たとえば [180] に設定するとストロークをどの方向に向けてもペン先の向きがストロークの向きに追従しますが、これを [45] にすると左右 45 度の範囲までしか追従しなくなります。

## ⑩ 刻み

[ 範囲 ] で設定した変化する角度の刻み（変化量）を設定します。たとえば [10] に設定すると、0 度、10 度、20 度のように変化します。[3] に設定すると、0 度、3 度、6 度、9 度のように変化します。

## ⑪ 間隔

### 間隔（広い（高速）・普通・狭い（低速））

他の設定（例：硬さ）の影響を受けて、間隔を自動的に調整します。

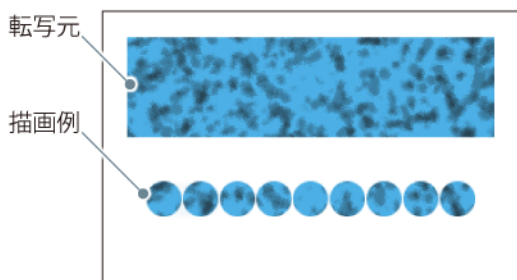
[ 広い（高速） ] ・ [ 普通 ] ・ [ 狭い（低速） ] の 3 段階から間隔を選べます。

### 固定

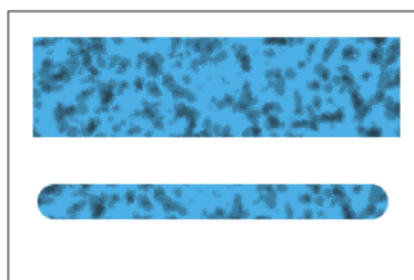
描画の間隔を、下の [ 固定 ] から数値で指定できます。

## ⑫ 固定

[ 間隔 ] で [ 固定 ] を指定したときに、描画の間隔を数値で指定できます。数値が大きいほど、点ごとの間隔が離れて表示されます。



[ 固定 ] を 100 に設定



[ 固定 ] を 10 に設定

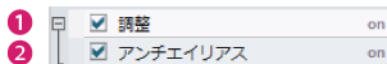
## 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、間隔に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールの間隔が変化しません。
ストロークの速度		ペンのストロークの速度を感知して、ツールの間隔が変化します。
ランダム		ツールの間隔がランダムに変化します。

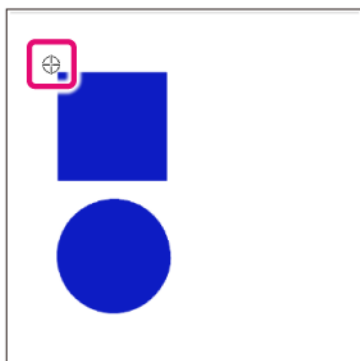
## B. 効果

描画開始位置、アンチエイリアスのオン・オフを設定できます。

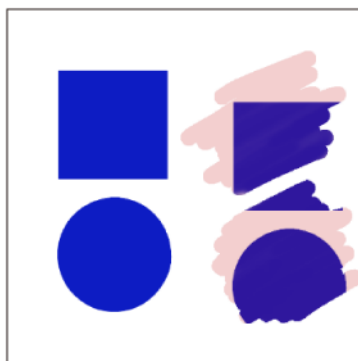


### ① 調整

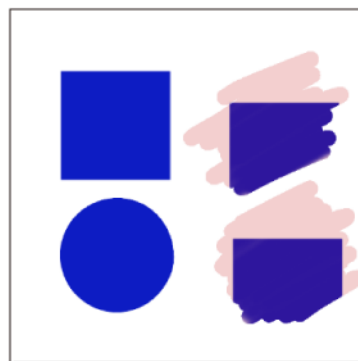
オンにすると、画像のコピー元になる位置から相対的な位置を保った状態で描画します。ストロークを変えても、位置が保たれたままになります。オフにすると、ストロークを変えるごとに画像のコピー元になる位置から描画します。



転写元



オンの場合



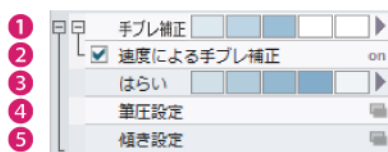
オフの場合

### ② アンチエイリアス

アンチエイリアスのオン・オフを切り替えます。[ アンチエイリアス ] をオンにすると、塗りつぶし時の線のギザギザが目立たなくなり、滑らかな輪郭になります。

## C. 補正

ペンタッチを補正する方法について設定できます。



### ① 手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。値が大きいほど線が滑らかになり、値が小さいほど入力に忠実になります。

### ② 速度による手ブレ補正

タブレットのブレの抑制について設定します。オンにすると、ペンを速く動かすほど線の補正が大きくなります。オフにすると、ペンを速く動かしても線がついてくるのが遅れないようになり、ペンをゆっくり動かしたときの細かなブレだけを重点的に補正します。

### ③ はらい

筆圧を抜きながら線をひいたときに、線が追従する量を変更します。

値を大きくすると、筆先が長い筆のように、タブレットからペンを離れたあとも線が徐々に細くなりながらペンについていきます。

### ④ 筆圧設定

[ 筆圧設定 ] ダイアログを表示し、ツールの筆圧感知レベルを調整できます。

#### 筆圧設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると筆圧曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。上限値と下限値の差が大きいほど描画ツールの筆圧は柔らかくなり、小さいほど硬くなります。



### ⑤ 傾き設定

[ 傾き設定 ] ダイアログを表示し、ツールの傾き感知レベルを調整できます。

#### 傾き設定ダイアログ

グラフ上をクリックするとポイントを8つまで設定でき、ポイントをドラッグすると傾き曲線を調整できます。ダイアログの外にポイントをドラッグすると、ポイントを削除できます。



#### D. 拡張

透明部分の描画のオン・オフを設定できます。



##### ① 透明部分の保護

透明部分の描画のオン・オフを切り替えます。[ 透明部分の保護 ] をオンにすると、透明部分には描画できなくなります。選択したレイヤーに描かれた画像の濃度に合わせて、濃度が変わります。

## ゴミ取りツール

キャンバス上の細かいゴミを自動的に検知して消去します。指定したサイズ以下のゴミを消去したり、周囲の色で塗りつぶしたりできます。



(1) 元画像



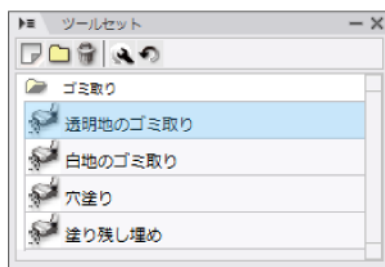
(2) ゴミ取りツール適用中



(3) 適用後

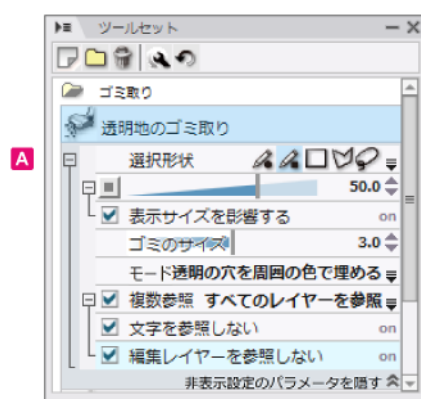
## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



## ツールオプション

[ツールセット]パレットで選択中の[ツールセット]をクリックすると、[ツールオプション]が表示されます。[ツールオプション]は、選択中のツールを詳細に設定できます。

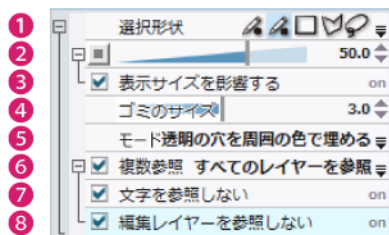


[ツールオプション]の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。



## A. 基本

ツールのサイズなど、基本的な項目を設定できます。



### ① 選択形状

効果範囲を選択する場合のツールの形状を設定できます。

ペン (●)		ペン先が丸いペン状の選択ツールです。効果をつけたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。
ペン (■)		ペン先が四角いペン状の選択ツールです。効果をつけたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。
矩形		[ 矩形 ] の選択ツールです。効果をつけたい場所に対して矩形で囲むようにドラッグして選択します。
折れ線		[ 折れ線 ] の選択ツールです。効果をつけたい場所に対して角ごとにクリックして折れ線を作成して選択します。
投げなわ		[ 投げなわ ] の選択ツールです。効果をつけたい場所を囲むようにドラッグして選択します。

### ② サイズ

[ ペン (●) ] と [ ペン (■) ] を使用する場合、選択用のペンのサイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [ 影響元 ] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。

### ③ 表示サイズに影響する

[ ペン (●) ] と [ ペン (■) ] を使用する場合、画面を拡大・縮小表示した際のツールの大きさが、100%表示時の見た目のサイズと同じ大きさになります。

### ④ ゴミのサイズ

ゴミとして認識する最大サイズを設定します。

### ⑤ モード

[ ゴミ取り ] ツールでは、ゴミを取るときの処理方法を以下の 4 つのモードから選択します。

- 不透明の点を消す
- 白地の中の点を消す
- 透明の穴を周囲の色で埋める
- 透明の穴を描画色で埋める



各モードの詳しい動作は『ツール一覧』→『編集系ツール』→『解説：ゴミ取りツールのモード』を参照してください。

#### ⑥ 複数参照

ゴミ取りの対象にするレイヤーを選択します。[モード]で[透明の穴を周囲の色で埋める]・[透明の穴を描画色で埋める]を選択すると、これらの項目を設定できます。

すべてのレイヤーを参照		キャンバス上に表示されているすべてのレイヤーをゴミ取りの対象にします。非表示のレイヤーは無視します。
選択状態レイヤーを参照		[レイヤー]パレットで選択されている複数のレイヤーを、ゴミ取りの対象にします。
フォルダ内レイヤーを参照		レイヤーフォルダ内のレイヤーをゴミ取りの対象にします。ゴミ取りの対象にしたいレイヤーが編集レイヤーと同じフォルダ内にない場合、参照できません。
参照レイヤーを参照		参照レイヤーに設定したレイヤーをゴミ取りの対象にします。

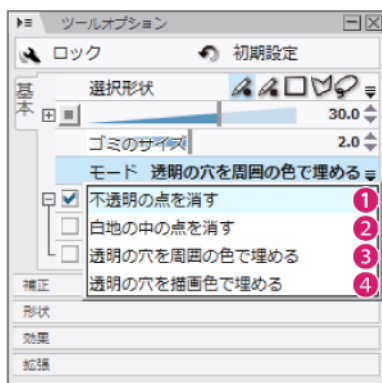
#### ⑦ 文字を参照しない

オンにすると、[ゴミ取り]ツールの実行時に、[テキストレイヤー]をゴミ取りの対象から除外します。[複数参照]をオンにすると設定できます。

#### ⑧ 編集レイヤーを参照しない

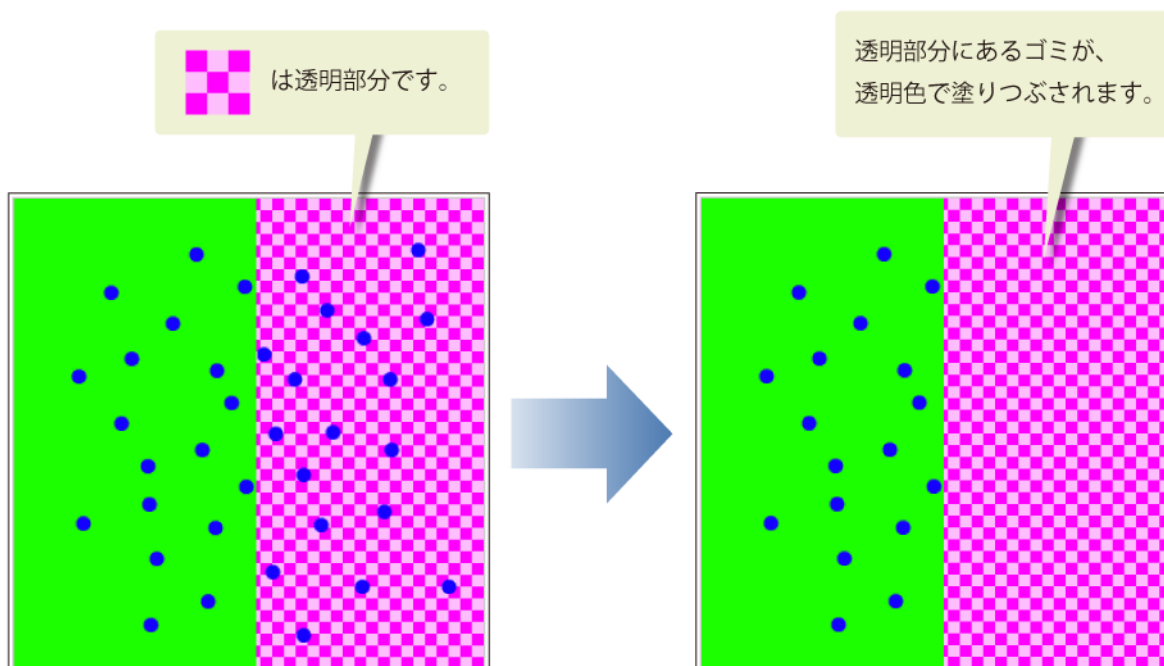
オンにすると、[ゴミ取り]ツールの実行時に、現在[レイヤー]パレットで選択されているレイヤーをゴミ取りの対象から除外します。[複数参照]をオンにすると設定できます。

## 解説：ゴミ取りツールのモード



### ① 不透明の点を消す

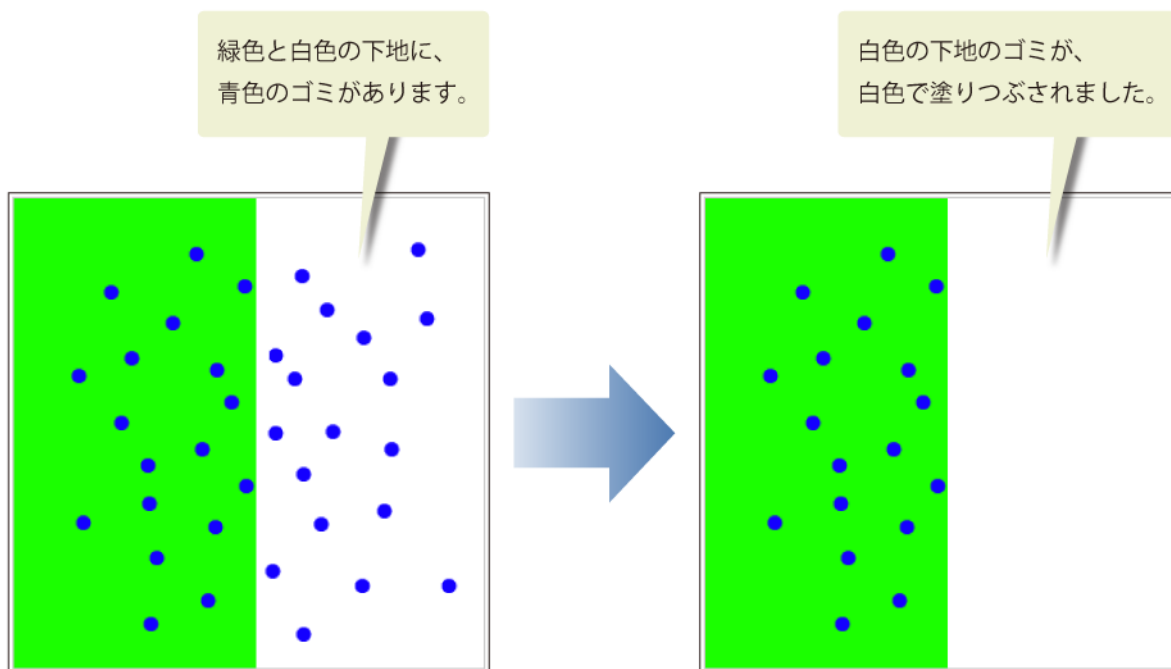
透明部分にある、不透明や半透明の小さな領域が、ゴミとして認識されます。ゴミは透明色で塗りつぶされます。



【不透明の点を消す】は、スキャンした 1bit や 8bit の画像のゴミを取り除く場合に向いています。

## ② 白地の中の点を消す

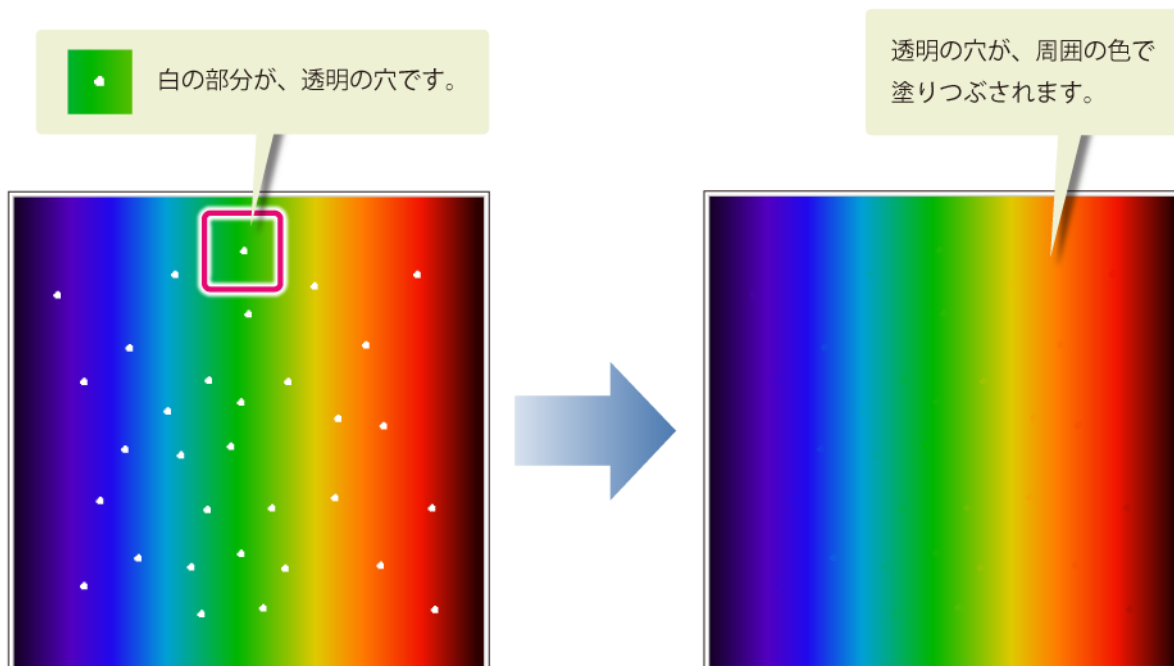
完全な白色で塗られた部分にある、白色ではない小さな領域が、ゴミとして認識されます。ゴミは白色で塗りつぶされます。



【白地の中の点を消す】は、スキャンした 2bit や 32bit の画像のゴミを取り除く場合に向いています。

## ③ 透明の穴を周囲の色で埋める

不透明部分にある、透明や半透明の小さな領域が、ゴミとして認識されます。ゴミの周囲に多く存在する色で、ゴミが塗りつぶされます。



**!重要**

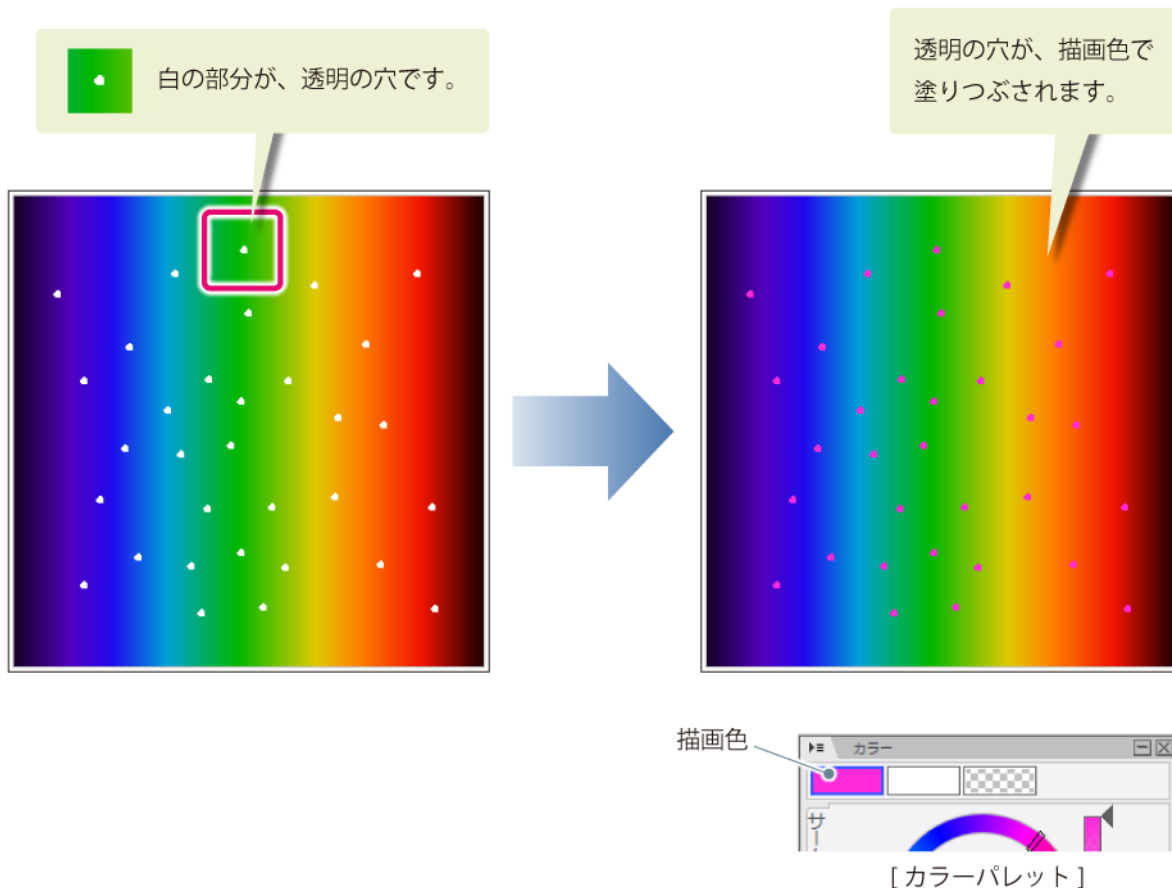
- ここで言う不透明部分とは、[カラー]パレットの[不透明度]が255の部分を示します。
- 塗りつぶしは、編集集中のレイヤーに行われます。透明の穴が開いているレイヤーを選択してから、フィルタを実行することをお勧めします。

**メモ**

[透明の穴を周囲の色で埋める]は、点在する塗り残しを、まとめて修正する場合に向いています。

④ 透明の穴を描画色で埋める

不透明部分にある、透明や半透明の小さな領域が、ゴミとして認識されます。ゴミは描画色で塗りつぶされます。



**!重要**

- ここで言う不透明部分とは、[カラー]パレットの[不透明度]が255の部分を示します。
- 塗りつぶしは、編集集中のレイヤーに行われます。透明の穴が開いているレイヤーを選択してから、フィルタを実行することをお勧めします。

**メモ**

[透明の穴を描画色で埋める]は、1色塗るごとに塗り残しを修正する場合に向いています。

## ゆがみツール

キャンバスをドラッグし、描画をずらしたようなゆがみ効果をつけます。



(1) 元画像



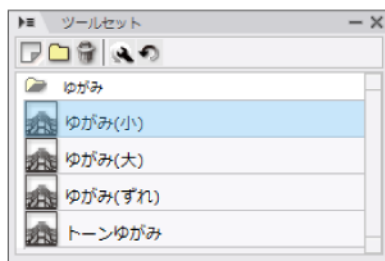
(2) ゆがみツール適用中



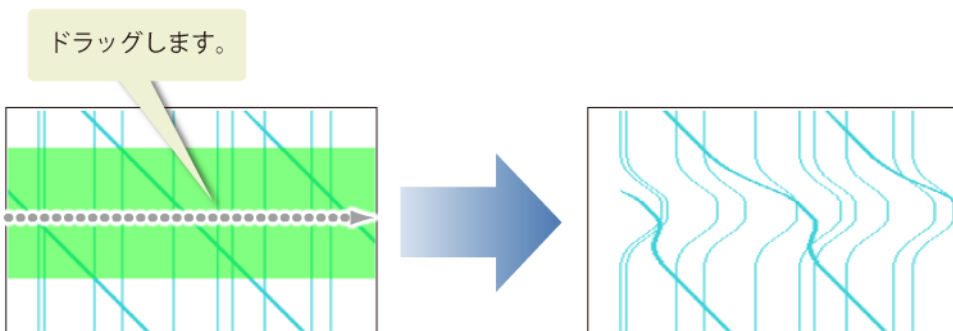
(3) 適用後

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



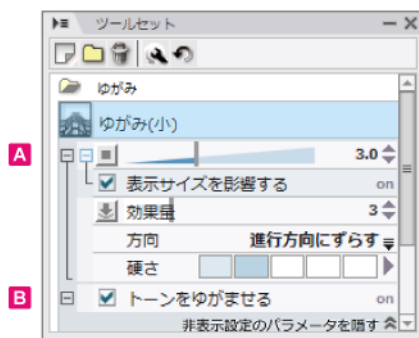
たとえば、[ツールセット]パレットの[ゆがみ(ずれ)]を選択した場合、ゆがみの効果範囲が進行方向にずれて変形します。



[ゆがみ(ずれ)]を選択した場合の使用例

## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

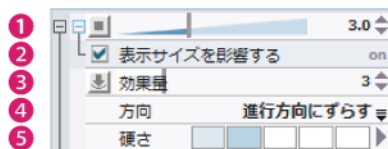


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

ツールのサイズなど、基本的な項目を設定できます。



#### ① サイズ

ツールのサイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [影響元] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

##### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

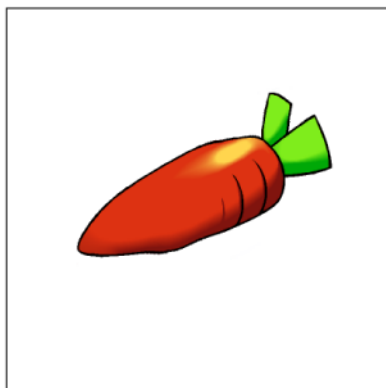
変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。

#### ② 表示サイズに影響する

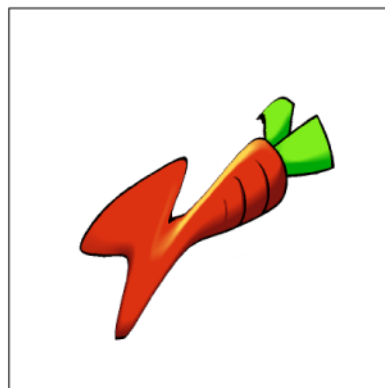
キャンバスの表示を拡大・縮小表示した場合のツールのサイズが、100%表示時の見た目のサイズと同じになります。

#### ③ 効果量

ゆがみの効果量を設定します。値が大きいほど、効果が強くなります。





10 に設定した場合



200 に設定した場合

## 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、ゆがみの効果量に影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ゆがみの効果量が変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ゆがみの効果量が変化します。筆圧が高いほど、効果が強くなります。

## ④ 方向

ゆがみの種類を設定します。下記の項目からオプションを選択できます。作例は次のように効果を適用した場合です。



左から右へドラッグ

進行方向にずらす		ペンのストロークの進行方向に向けて、描画をずらします。
左にずらす		ペンのストロークの進行方向に向かって左側に描画をずらします。
右にずらす		ペンのストロークの進行方向に向かって右側に描画をずらします。
中心を広げる		ペンのストロークの中心を広げるように描画をずらします。
中心を縮める		ペンのストロークの中心を縮めるように描画をずらします。
左に圧縮する		ペンのストロークの進行方向に向かって左側の描画を圧縮するようにずらします。
右に圧縮する		ペンのストロークの進行方向に向かって右側の描画を圧縮するようにずらします。
左に伸ばす		ペンのストロークの進行方向に向かって左側に描画を伸ばします。
右に伸ばす		ペンのストロークの進行方向に向かって右側に描画を伸ばします。

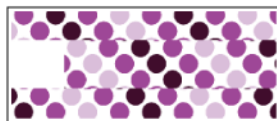


## ⑤ 硬さ

ペン周辺部での効果の強さを設定します。値が低いほど効果をぼかし、値が高いほど効果をくっきりさせます。



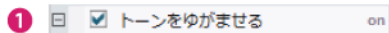
1 に設定した場合



100 に設定した場合

## B. 効果

トーンレイヤーに [ ゆがみ ] ツールを適用できます。



### ① トーンをゆがませる

トーンレイヤーに [ ゆがみ ] ツールを適用します。[ レイヤー ] パレットでトーンレイヤー選択時に設定できます。

## テキストツール

キャンバス上にテキストを入力できます。入力方法については、『[解説：テキスト機能](#)』を参照してください。

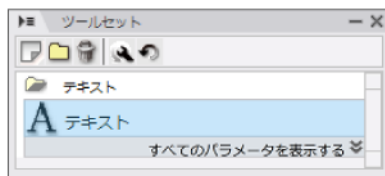


使用例：ロゴに[テキスト]ツールを使用

## ツールオプション

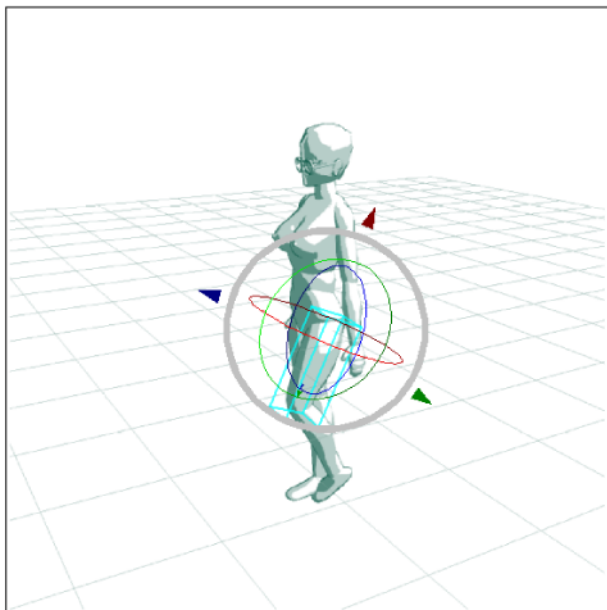
[パレット]メニュー→[ツールオプション]を選択すると、[ツールオプション]が表示されます。

[テキスト]ツールには、[ツールオプション]で設定する項目はありません。



## 3D 選択ツール

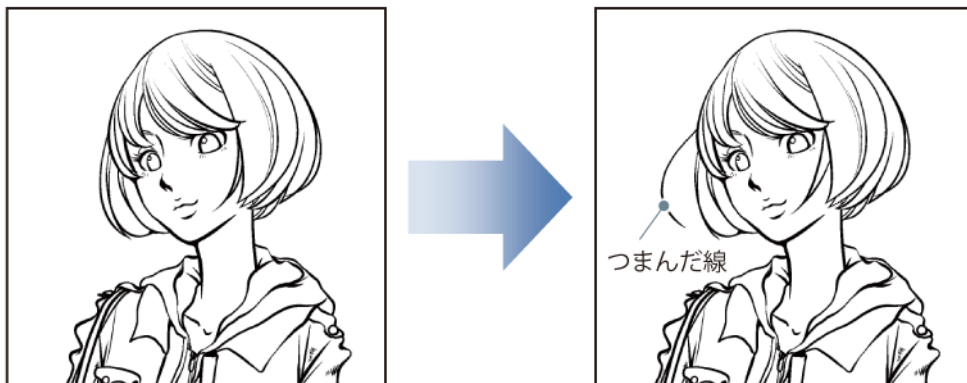
読み込んだ 3D 素材を選択し、操作するためのツールです。[3D 選択] ツールの使用方法について、詳しくは『解説：3D 機能』→『3D 機能・詳細』→『[ツールパレット：編集：3D 選択ツール](#)』を参照してください。



[3D 選択] ツールを使用した例

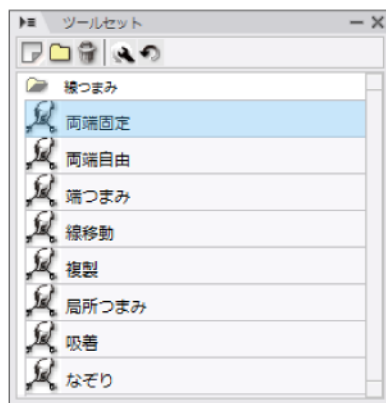
## 線つまみツール

[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。

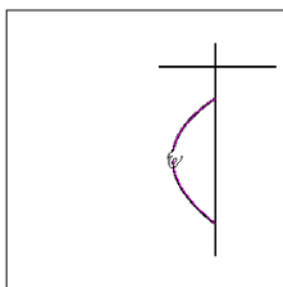


## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。

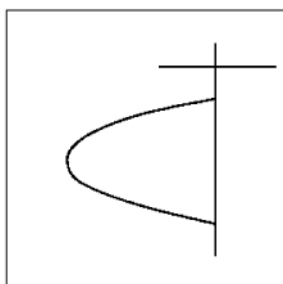


ここでは、下図マウスカソルの位置を各ツールセットでドラッグした場合を例にします。



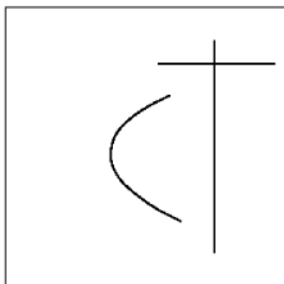
### ① 両端固定

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



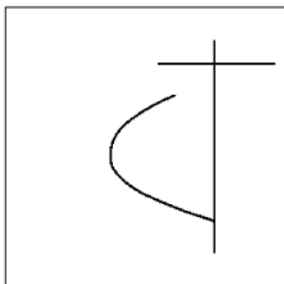
## ② 両端自由

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



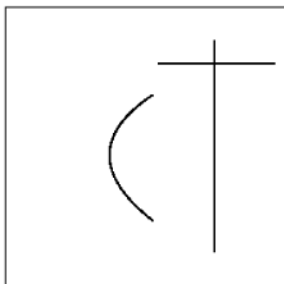
## ③ 端つまみ

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



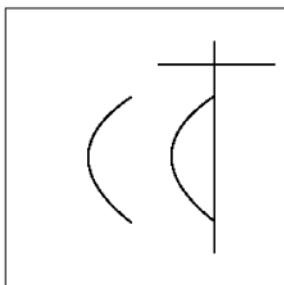
## ④ 線移動

選択した線全体を移動します。上下左右に移動できます。



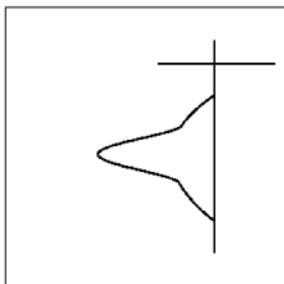
## ⑤ 複製

選択した線をドラッグすると、線が複製されます。



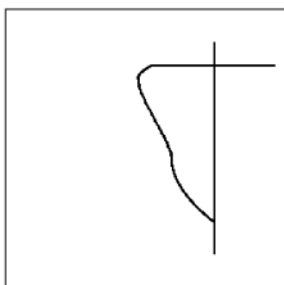
## ⑥ 局所つまみ

狭い範囲で線をつまみます。



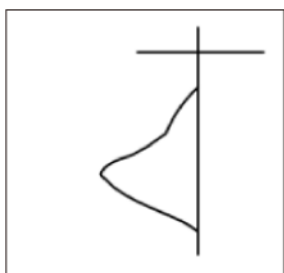
## ⑦ 吸着

線の端を、同じレイヤー上の他の線に吸着させて 1 本の線にします。同一の線の両端同士をつなぐことはできません。この例だけ、マウスカースルを曲線の上端に合わせてドラッグしています。



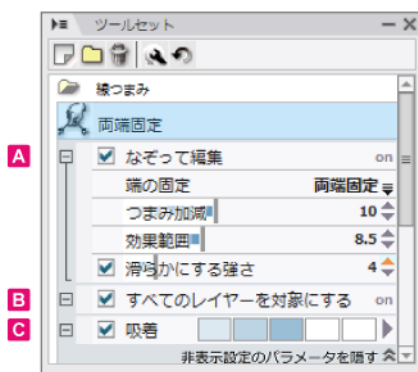
## ⑧ 吸着

選択した線をマウスカースルの軌跡にそって変形させます。



## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

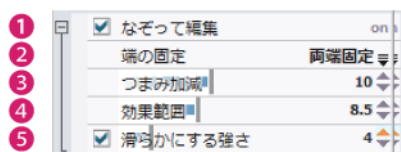


## !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

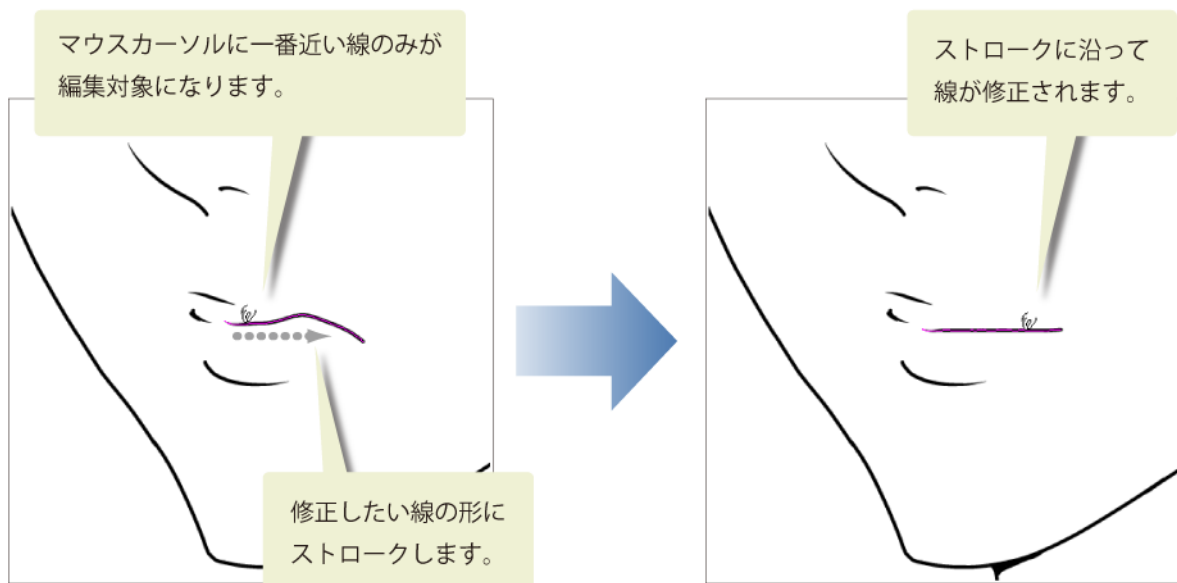
線の編集方法や固定方法など、基本的な項目を設定できます。



### ① なぞって編集

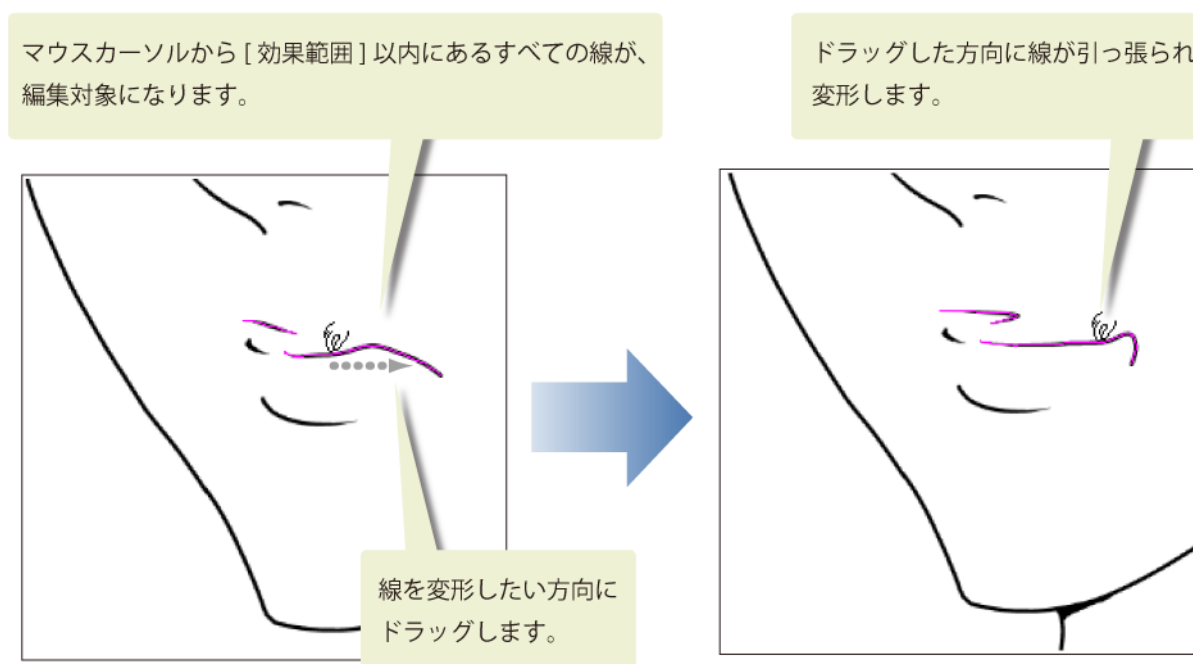
オンにしてストロークすると、ストロークに沿って線が編集されます。

マウスカースルに一番近い線のみが編集対象になります。








オフにすると、ドラッグした方向に線が引っ張られ変形します。

マウスカースルから [効果範囲] 以内にあるすべての線が、編集対象になります。



## ② 端の固定

編集する線の固定方法を設定できます。

両端固定		線の始点と終点を固定します。線をつまんでも、始点と終点の位置は移動しません。
一方の端を固定		線に変更を加える位置から遠い方の端を固定します。線をつまんでも、固定されている側の端は移動しません。
両端自由		線の始点と終点を移動できるようにします。[つまみ加減]の値によっては、線をつまんだときに始点と終点が移動します。
線全体を平行移動		選択した線全体を移動します。上下左右に移動できます。
線を複製		選択した線をドラッグすると、線が複製されます。

## ③ つまみ加減

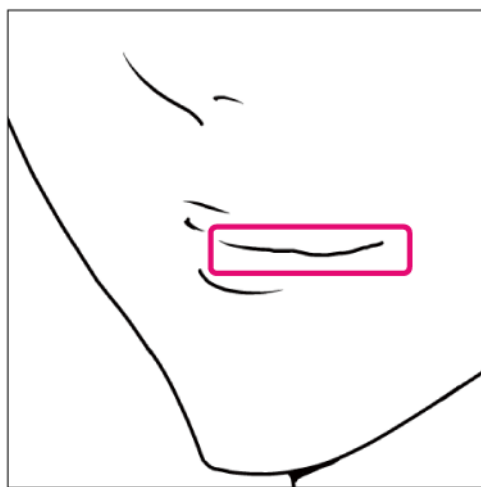
線に対して効果のかかる部分の長さを設定します。数値が小さいと線の一部だけをゆがませ、数値が大きいと線を全体的にゆがませます。

## ④ 効果範囲

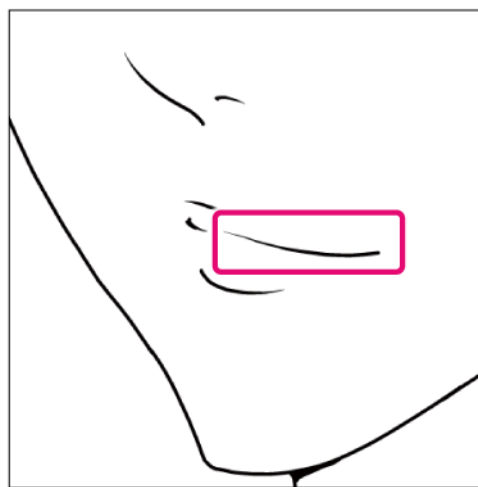
ドラッグ開始時に、ここで設定した範囲内にある線に効果をつけます。数値が大きいほど、遠くにある線も効果の対象になります。

## ⑤ 滑らかにする強さ

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



[滑らかにする強さ : オフ]



[滑らかにする強さ : オン]

## B. 効果

編集対象のレイヤーを設定できます。

### ① すべてのレイヤーを対象にする on

#### ① すべてのレイヤーを対象にする

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



### C. 補正

線端の吸着効果の強さについて設定できます。

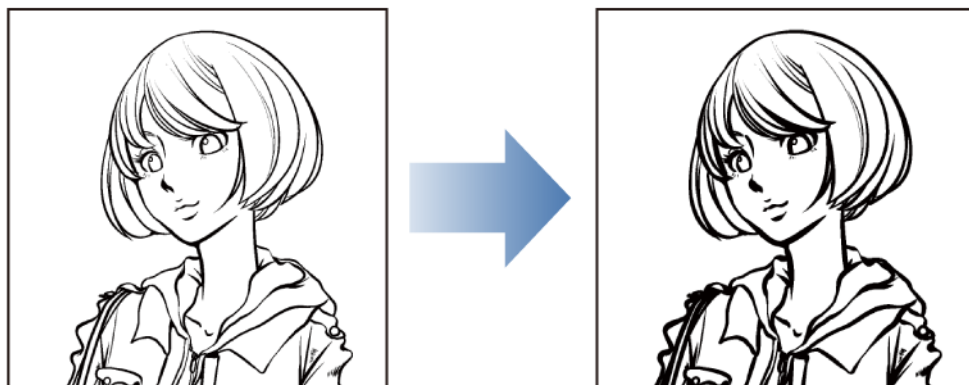


#### ① 吸着

線の端を、同じレイヤー上の他の線に吸着させて 1 本の線にします。同じ線の両端同士をつなぐことはできません。吸着の強さは、インジケータや数値で指定できます。

## 線幅修正ツール

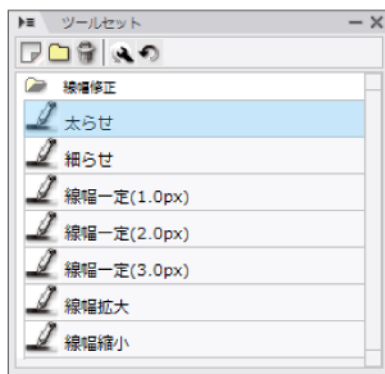
キャンバスに描かれた線の太さを変更できます。



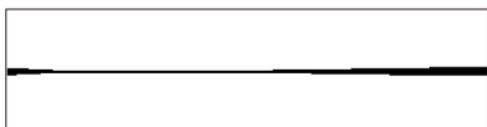
使用例：[線幅修正]ツールを使用して線を太くする。

## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。



たとえば、[ツールセット]パレットの[細らせ]を選択した場合、ツールを適用するごとに、選択した範囲の線幅を指定した数値分だけ細くできます。



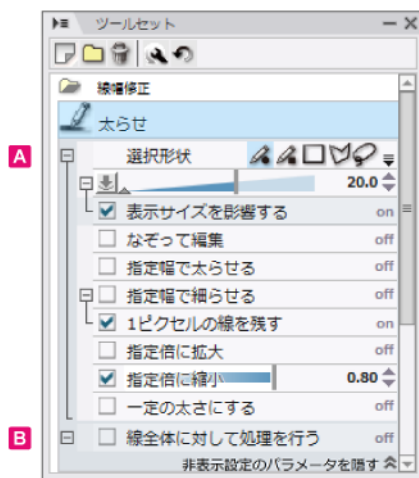
[細らせ]を選択した場合の描画例



[線幅一定 (1.0px)]・[線幅一定 (2.0px)]・[線幅一定 (3.0px)]・[線幅拡大]・[線幅縮小]は、[ベクターレイヤー]選択時のみ使用できます。

## ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。

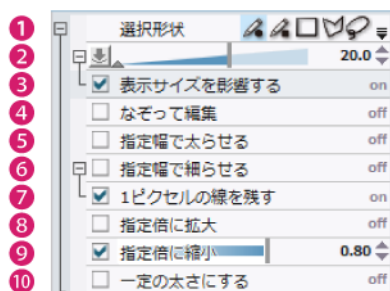


### !重要

[ツールオプション] の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

### A. 基本

ツールの形状やサイズなど、基本的な項目を設定できます。



#### ① 選択形状

効果範囲を選択する場合のツールの形状を設定できます。



ペン (●)		ペン先が丸いペン状の選択ツールです。効果をつけたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。
ペン (■)		ペン先が四角いペン状の選択ツールです。効果をつけたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。
矩形		[ 矩形 ] の選択ツールです。効果をつけたい場所に対して矩形で囲むようにドラッグして選択します。
折れ線		[ 折れ線 ] の選択ツールです。効果をつけたい場所に対して角ごとにクリックして折れ線を作成して選択します。
投げなわ		[ 投げなわ ] の選択ツールです。効果をつけたい場所を囲むようにドラッグして選択します。

## ② サイズ

[ペン(●)]と[ペン(■)]を使用する場合、選択用のペンのサイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の[影響元]ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

### 影響元

[影響元] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。

## ③ 表示サイズに影響する

[ペン(●)]と[ペン(■)]を使用する場合、画面を拡大・縮小表示した際のツールの大きさが、100%表示時の見た目のサイズと同じ大きさになります。

## ④ なぞって編集

[ペン(●)]と[ペン(■)]を使用する場合、線をなぞるとタブレットの筆圧に応じて線幅が変化します。編集する線幅の最小値・最大値は、[サイズ]で指定します。

## ⑤ 指定幅で太らせる

ツールを適用するごとに、選択した範囲を指定した線幅分だけ太くします。

## ⑥ 指定幅で細らせる

ツールを適用するごとに、選択した範囲を指定した線幅分だけ細くします。

## ⑦ 1 ピクセルの線を残す

[ラスターレイヤー]に[指定幅で細らせる]を適用した場合に、中心の1ピクセルだけを消さずに残せます。オンにした状態でぼかしかかった線を細くすると、中心の1ピクセルだけが濃く残るようになります。

## ⑧ 指定倍に拡大

ツールを適用するごとに、選択した範囲を指定した割合で線幅を太くします。[ベクターレイヤー]選択時のみ使用できません。

## ⑨ 指定倍に縮小

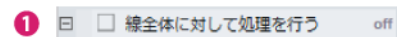
ツールを適用するごとに、選択した範囲を指定した割合で線幅を細くします。[ベクターレイヤー]選択時のみ使用できません。

## ⑩ 一定の太さにする

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

## B. 拡張

選択した線の全体に修正を適用できます。



### ① 線全体に対して処理を行う

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

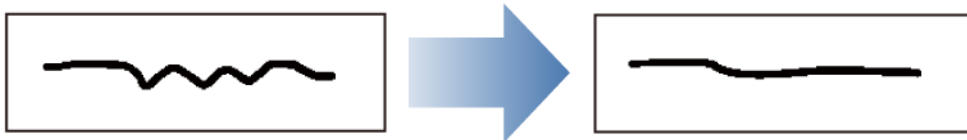
## 線編集ツール

[ベクターレイヤー]に描かれた線を編集します。

主に、次の3つの機能に使用できます

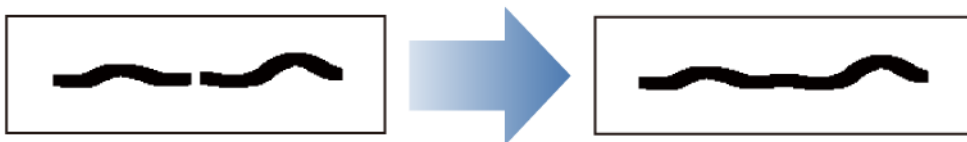
### 線をなめらかにする

線のブレを滑らかに修正します。ただし、実際に描いたタッチが失われる場合があります。



### 線をつなぐ

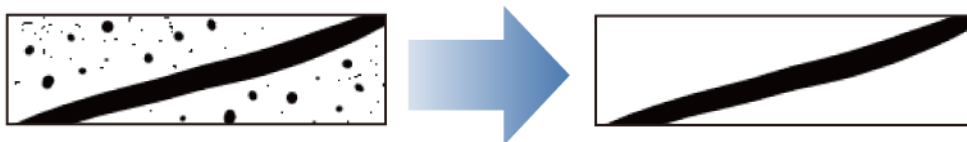
ペン先の形状、厚み、角度の設定が同一の線の端が隣接している場合、線を1本につなぎます。たとえば、長い線を描いた場合、途中で1回ペンを離してから再び描きはじめると、[ベクターレイヤー]上では2本の線として認識されます。そのような線を1本につなぐ場合に向いています。



[編集]メニューの[移動と変形]で画像を回転した場合、ペン先の向きが変わり、線の太さが変わります。そのため、[線編集]ツールの[線をつなぐ]の効果が適用されない場合があります。

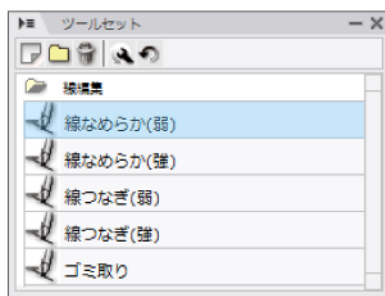
### ゴミを取る

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

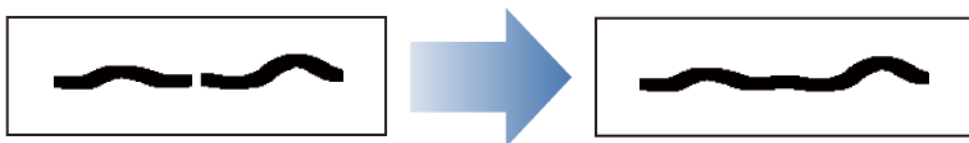


## ツールセット

各ツールにあらかじめ用意されている設定を「ツールセット」といいます。[ツールセット]パレットの各ボタンにツールセットが割り当てられており、クリックすると設定が切り替わります。[ツールセット]パレットは、[パレット]メニュー→[ツールセット]で表示できます。

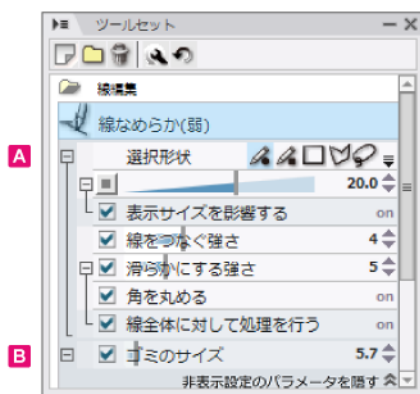


たとえば、[ツールセット]パレットの[線つなぎ(強)]を選択した場合、途切れている線を1本につなぎます。



## ツールオプション

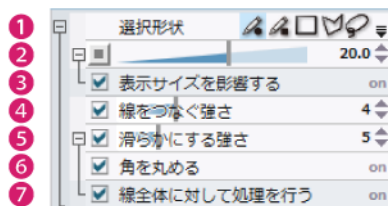
[ツールセット]パレットで選択中の[ツールセット]をクリックすると、[ツールオプション]が表示されます。[ツールオプション]は、選択中のツールを詳細に設定できます。



[ツールオプション]の各項目は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、設定できない場合があります。

## A. 基本

ツールのサイズなど、基本的な項目を設定できます。



### ① 選択形状

効果範囲を選択する場合のツールの形状を設定できます。

ペン (●)		ペン先が丸いペン状の選択ツールです。効果をつけたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。
ペン (■)		ペン先が四角いペン状の選択ツールです。効果をつけたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。
矩形		[ 矩形 ] の選択ツールです。効果をつけたい場所に対して矩形で囲むようにドラッグして選択します。
折れ線		[ 折れ線 ] の選択ツールです。効果をつけたい場所に対して角ごとにクリックして折れ線を作成して選択します。
投げなわ		[ 投げなわ ] の選択ツールです。効果をつけたい場所を囲むようにドラッグして選択します。

### ② サイズ

[ ペン (●) ] と [ ペン (■) ] を使用する場合、選択用のペンのサイズを設定します。スライダーや数値の入力で、設定を変更できます。左横の [ 影響元 ] ボタンで、描画サイズに影響するタブレットなどの設定を選択できます。

#### 影響元

[ 影響元 ] ボタンをクリックすると、サイズに影響する下記のオプションを設定できます。

変化なし		ツールのサイズが変化しません。
ペンの筆圧		ペンの筆圧を感知して、ツールのサイズが変化します。

### ③ 表示サイズに影響する

[ ペン (●) ] と [ ペン (■) ] を使用する場合、画面を拡大・縮小表示した際のツールの大きさが、100%表示時の見た目のサイズと同じ大きさになります。

### ④ 線をつなぐ強さ

分けて描いた線を 1 本につなぎます。スライダーで効果量を設定できます。

### ⑤ 滑らかにする強さ

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

### ⑥ 角を丸める

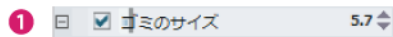
描いた線の角を丸めます。[ 滑らかにする強さ ] をオンにすると設定できます。

### ⑦ 線全体に対して処理を行う

選択した部分だけでなく、選択した線の全体に効果が適用されます。[ 滑らかにする強さ ] をオンにすると設定できます。

## B. 拡張

ゴミとして認識される最大値を設定できます。



### ① ゴミのサイズ

選択した範囲のゴミを除去します。スライダーでゴミとして認識される最大値を設定します。



# レイヤー系パレット

本章では、レイヤー系のパレットの機能について紹介します。

- ・[レイヤー]パレット
- ・[レイヤープロパティ]パレット

また、各種レイヤーを設定するためのプロパティについても説明します。

- ・[定規プロパティ]ダイアログ
- ・[位置調整プロパティ]ダイアログ
- ・[テキストプロパティ]ダイアログ
- ・[3D ワークスペースプロパティ]ダイアログ
- ・[グリッドプロパティ]ダイアログ
- ・[質感]ダイアログ

# レイヤーパレット

レイヤーの管理は[レイヤー]パレットで行います。レイヤーの階層や不透明度などを自由に切り替えて表示できます。

[レイヤー]パレットは、[パレット]メニュー→[レイヤー]を選択すると表示されます。



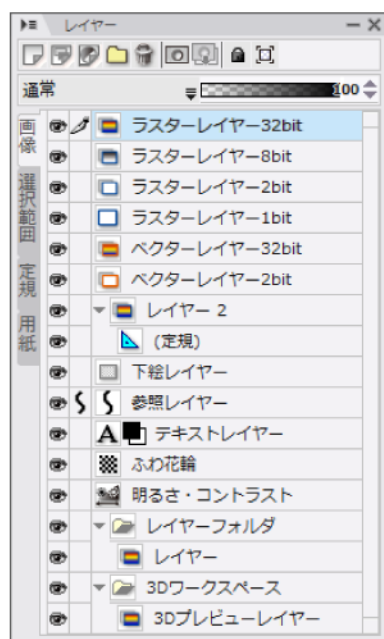
レイヤーの操作については、『メニュー』→『[レイヤーメニュー](#)』を参照してください。

レイヤーの特徴については、『解説：描画』→『[描画形式](#)』および『解説：描画色・表現色』→『[描画色・表現色](#)』を参照してください。

IllustStudio のレイヤーは、それぞれ異なる特性を持ちます。各レイヤーを使い分けることで効率の良い作品制作が行えます。ここでは[レイヤー]パレットのリブ別に各レイヤーを紹介します。

## 画像リブ

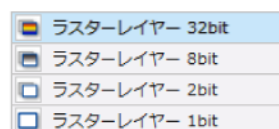
線画や着色など、イラストの描画作業に最も密接なレイヤーが格納されるリブです。



## ラスターレイヤー

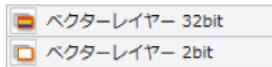
ラスター（ビットマップ）形式の画像レイヤーで、下描き、ペン入れ、着色などの作業に使用します。詳しくは『解説：描画』→『[描画形式](#)』→『[ラスター描画](#)』を参照してください。

色深度は、カラー（32bit）・グレイ（8bit）・黒白（2bit）・黒（1bit）があります。色深度については『解説：描画色・表現色』→『[描画色・表現色](#)』を参照してください。



## ベクターレイヤー

ベクター（ベクトル）形式の画像レイヤーで、主線などに使用します。解像度に依存しない描画ができるので、描画後に線の編集を行っても画質が劣化しません。詳しくは『解説：描画』→『描画形式』→『[ベクター描画](#)』を参照してください。色深度は、カラー（32bit）、黒白（2bit）があります。色深度については、『解説：描画色・表現色』→『[描画色・表現色](#)』を参照してください。

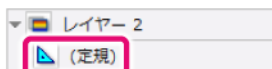


## サブ定規レイヤー

画像レイヤーに従属する[定規レイヤー]です。[レイヤープロパティ]パレットの[レイヤー]リブ→[サブ定規をレイヤー化する]をオンにすると[レイヤー]パレットに表示され、編集ができるようになります。

また、サブ定規レイヤー上に描画された線画や図形に対して移動や変形を行うと、線画や図形も追従します。そのため、線画や図形だけを単独で編集できません。線画や図形だけを編集する方法については、『[定規プロパティダイアログ](#)』を参照してください。

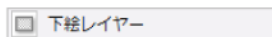
なお、サブ定規レイヤーは、従属する画像レイヤーまたはサブ定規レイヤーを選択した場合、キャンバスに定規が表示され、編集できます。それ以外の場合、[レイヤーの表示 / 非表示]のアイコンがグレーで表示され、キャンバス上の定規が非表示になります。



## 下絵レイヤー

画像ファイルを読み込んで下絵にする場合に使用します。もとの大きさを保持し、あとから画像の大きさを変更しても品質は劣化しません。

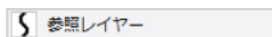
[ファイル]メニュー→[読み込み]→[画像ファイル]で読み込む際に[処理選択]ダイアログで設定します。



## 参照レイヤー

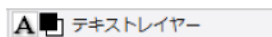
編集中のレイヤーに対して塗りつぶしなどを行う際に参照先として認識するレイヤーです。

[レイヤー]パレットで参照先にしたい画像レイヤーを選択し、[レイヤー]メニュー→[参照レイヤーに設定]で設定します。



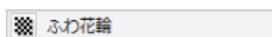
## テキストレイヤー

テキストの入力、編集に使用します。[ツール]パレットから[テキスト]ツールを選択し、キャンバスの画像に対してテキストを入力すると作成されます。[レイヤー]パレット上では入力した文言がレイヤー名になります。レイヤーアイコンをダブルクリックすると表示される[テキストプロパティ]ダイアログで詳細を設定できます。



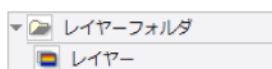
## トーンレイヤー

貼り込んだトーンを保持します。キャンバスの画像にトーンを貼り込むと自動的に作成され、[レイヤー]パレット上では素材名がレイヤー名になります。[レイヤープロパティ]パレットの[パターントーン]リブで詳細を設定できます。



## レイヤーフォルダ

関連のあるレイヤーをフォルダにまとめて管理します。関連のないレイヤーに影響を与えたくない場合や、レイヤーを整理したい場合などに使用します。

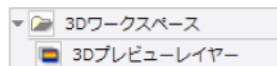


## 3D ワークスペースフォルダ

3D 下描き機能の使用時に作成されます。読み込んだ 3D 素材などを管理するために使用します。

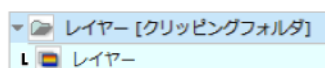
## 3D プレビューレイヤー

3D 下描き機能の使用時に、[3D ワークスペースフォルダ] 内に作成されます。3D プレビュー画像を管理するために使用します。



## クリッピングフォルダ

関連のあるレイヤーをフォルダにまとめて管理します。フォルダ内の一番下にあるレイヤーの描画部分のみを表示するように、表示する領域を制限します。



## フィルタレイヤー

フィルタ効果の表示、編集に使用します。設定した [フィルタレイヤー] より下の階層の画像に対して効果を与えます。

フィルタレイヤーには、[明るさ・コントラスト]・[トーンカーブ]・[レベル補正]・[反転]・[マスク (全領域を表示)]・[マスク (全領域を隠す)]・[グラデーションマップ]・[色相・彩度・明度]・[質感]・[カラーバランス]があります。

[明るさ・コントラスト]・[トーンカーブ]・[レベル補正]・[グラデーションマップ]・[色相・彩度・明度]・[質感]・[カラーバランス]は、レイヤーアイコンをダブルクリックするとダイアログが表示され、詳細を設定できます。

各フィルタの詳細については、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[新規フィルタレイヤー](#)』を参照してください。



### !重要

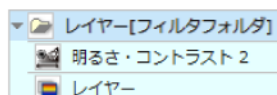
[グラデーションマップ]、[色相・彩度・明度] フィルタレイヤーは、Ver.1.0.10 以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.0.10 以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、これらのフィルタレイヤーは使用しないでください。

[カラーバランス] のフィルタレイヤーは、Ver.1.1.7 以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.1.7 以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、[色相・彩度・明度] は使用しないでください。

なお、お使いの IllustStudio のバージョンは、[ヘルプ]メニュー→[バージョン情報]を選択すると確認できます。

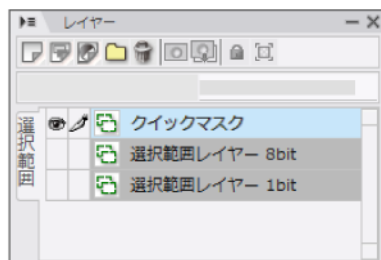
## フィルタフォルダ

[フィルタレイヤー]と、関連のある画像レイヤーをフォルダにまとめて管理します。関連のないレイヤーに影響を与えたくない場合などに使用します。[フィルタレイヤー]を[レイヤーフォルダ]内に配置しても、効果は同様です。



## 選択範囲リブ

選択範囲の保存や作成を管理する [ 選択範囲レイヤー ] が格納されるリブです。



## クイックマスクレイヤー

[ クイックマスク ] モードに変換したときに、直接レイヤー上に描画を行って選択範囲を作成できます。詳しくは『メニュー』→『選択メニュー』→『[クイックマスクを使用](#)』を参照してください。

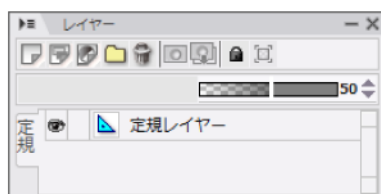
## 選択範囲レイヤー

選択範囲の保存や作成に使用します。保存した選択範囲を利用して、新しい選択範囲を作成できます。

[ 選択範囲レイヤー ] の色深度は、グレー (8bit)、黒 (1bit) があります。色深度については『解説：描画色・表現色』→『[描画色・表現色](#)』を参照してください。

## 定規リブ

作画に使用する定規を管理する [ 定規レイヤー ] が格納されるリブです。

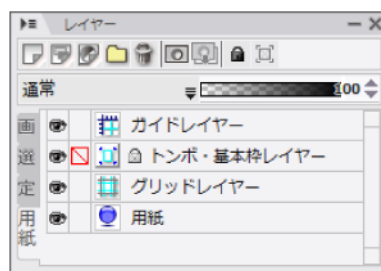
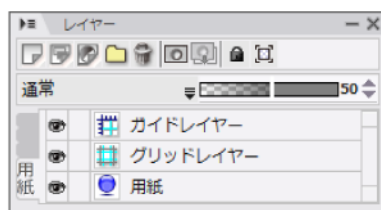


## 定規レイヤー

作画に使用する定規を作成するためのレイヤーです。

## 用紙リブ

用紙 (キャンバス) に表示されるグリッドやガイドなどの管理をするレイヤーが格納されるリブです。



ComicStudio ページファイルを読み込んだ場合

## ガイドレイヤー

ガイド線を表示するレイヤーです。ガイド線を作成すると [ ガイドレイヤー ] に追加されます。詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『[ガイド](#)』および『解説：[ガイドの作成と編集](#)』を参照してください。

## グリッドレイヤー

グリッド (ます目・方眼) を表示するレイヤーです。1 枚のみ作成され、追加や削除はできません。

## 用紙レイヤー

データの一番下の階層に挿入される無地のレイヤーです。通常は白ですが、色や質感を変更できます。[用紙レイヤー]を非表示にすると、キャンバス画像の透明部分を市松模様で表示します。

## トンボ・基本枠レイヤー

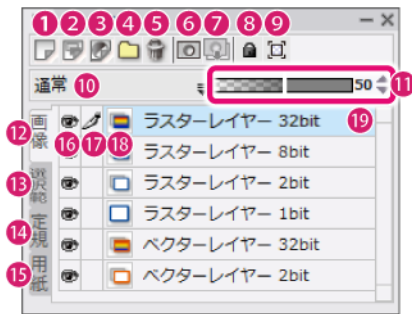
用紙にトンボ・基本枠を表示するレイヤーです。[トンボ・基本枠レイヤー]は ComicStudio ページファイル（拡張子：cpg）を読み込んだときのみ表示されます。IllustStudio では作成できません。



トンボ・基本枠レイヤーは削除できます。ただし、作品ファイルに属するページのレイヤーは削除できません。

## レイヤーパレットの機能

[レイヤー]パレットの機能を紹介します。



### ① 新規ラスターレイヤー作成

新しいラスターレイヤーを作成します。

### ② 新規レイヤー作成

メニューから作成したいレイヤーを選択し、[新規レイヤー]ダイアログで設定を行って新しいレイヤーを作成します。[新規レイヤー]ダイアログの詳細は、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[新規レイヤー](#)』を参照してください。

### ③ 新規フィルタレイヤー作成

メニューから作成したいフィルタレイヤーを選択し、ダイアログで設定を行って新しいフィルタレイヤーを作成します。フィルタレイヤーの設定ダイアログの詳細は、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[新規フィルタレイヤー](#)』を参照してください。

### ④ 新規レイヤーフォルダ作成

新しいレイヤーフォルダを作成します。

### ⑤ レイヤー削除

選択したレイヤーを削除します。

### ⑥ マスクフィルタレイヤー

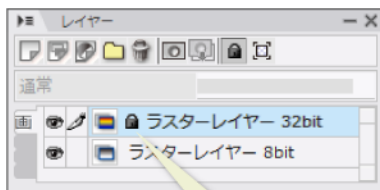
現在選択中のレイヤーと[マスク(全領域を表示)]フィルタレイヤーを格納した、閉じた状態のレイヤーフォルダを作成します。画像に選択範囲がある場合は、[マスク(全領域を隠す)]フィルタレイヤーを作成し選択範囲の外側が表示されなくなります。

### ⑦ フィルタレイヤーを適用

現在選択中のフィルタレイヤーが、他のレイヤーに適用されて結合します。処理後の動作は処理前の条件で異なります。詳しくは、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『フィルタレイヤーの編集』→『[② 適用](#)』を参照してください。

**⑧ すべてのロック**

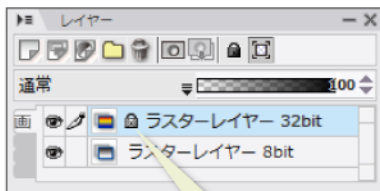
レイヤーをロックして、レイヤーの設定を変更できないようにします。クリックしてオン・オフを切り替えます。



ロックされたレイヤーは、  
🔒 が表示されます。

**⑨ 透明部分をロック**

レイヤーの透明部分への描画をロックします。透明部分にはみ出さずに、すでに描画した部分に対して描画できます。クリックしてオン、オフを切り替えます。



ロックされたレイヤーは、  
🔒 が表示されます。

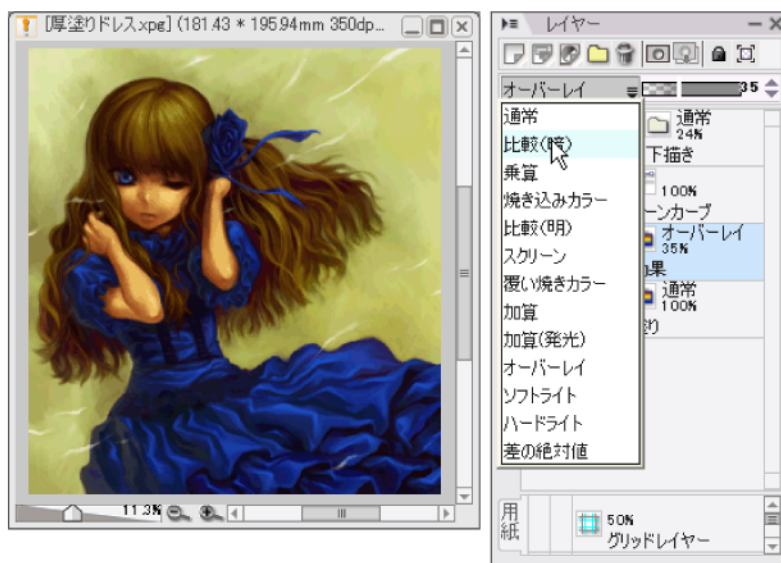


## ⑩ 合成モード

レイヤー同士の合成モードをメニューから指定します。ラスターレイヤー（32bit）、ベクターレイヤー（32bit）、パターンレイヤーで設定できます。

通常	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色をそのまま重ねます。
比較（暗）	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、暗い方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
乗算	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を乗算合成します。合成後は、元の色より暗い色になります。
焼き込みカラー	銀塩写真の「焼き込み」のように、下のレイヤーの画像の色を暗く、コントラストを強くします。
比較（明）	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、明るい方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
スクリーン	下にあるレイヤーの色を反転した状態で、設定中のレイヤーの色を乗算合成します。合成後は、元の色より明るい色になります。
覆い焼きカラー	銀塩写真の「覆い焼き」のように、下のレイヤーの画像の色を明るく、コントラストを弱くします。
加算	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を加算合成します。合成後は、元の色より明るい色になります。
加算（発光）	半透明部分に対して [ 加算 ] よりも強い効果が得られます。
オーバーレイ	重ねた色に応じて [ 乗算 ] と [ スクリーン ] を判別して合成します。合成後は、明るい部分はより明るい色に、暗い部分はより暗い色になります。
ソフトライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、覆い焼きした時のように元の色より明るい色になります。 濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、焼き込みした時のように暗い色になります。 50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。 色の部分に重ねずに描画した場合は白になります。
ハードライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、[ スクリーン ] に近い状態で明るい色になります。 濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、[ 乗算 ] に近い状態で暗い色になります。 50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。 色の部分に重ねずに描画した場合、濃度が 50% のグレーより明るい色を選択すると白に、濃度が 50% のグレーより暗い色を選択するとその色になります。
差の絶対値	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を減算し、その絶対値を採用して先に描いた色の部分と合成します。
通過	レイヤーフォルダ内に格納された、フィルタレイヤーの効果やレイヤーの合成モードを、フォルダ外のレイヤーにも適用します。[ 通過 ] は、レイヤーフォルダを選択した場合のみ設定できます。

なお、リスト上にマウスカーソルを置くと、合成結果がキャンバスにプレビューされます。



例：[ 比較（暗） ] を選択中



例：[ 加算（発光） ] を選択中

#### ⑪ 不透明度

選択したレイヤーの、画像の不透明度を調整します。数値が小さいほど、完全な透明に近くなります。

右クリックすると、表示をスライダーまたはインジケータに切り替えられます。設定方法などの詳細は、『パレットの操作』→『パレットの設定項目の操作』→『[スライダー](#)』および『[インジケータ](#)』を参照してください。

#### ⑫ 画像リブ

画像に関連するレイヤーを格納するリブです。

#### ⑬ 選択範囲リブ

選択範囲レイヤーを格納するリブです。

#### ⑭ 定規リブ

定規レイヤーを格納するリブです。

### ⑮ 用紙リブ

ガイドや用紙などに関連するレイヤーを格納するリブです。

### ⑯ レイヤー表示 / 非表示

クリックすると、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。印刷するときは表示中のレイヤーが出力の対象になります。

眼のアイコンがグレーで表示されている場合、該当するレイヤーが格納されているレイヤーフォルダなどが、非表示に設定されているなどの理由で、レイヤーの画像が表示されません。また、出力の対象からも外れます。



- 複数のレイヤーが表示されているときに [Alt] キー+[レイヤー表示 / 非表示] をクリックすると、選択したレイヤーを単独表示に切り替えられます。もう一度クリックすると、元の状態に切り替えられます。
- アクションの記録中に、[レイヤー表示 / 非表示] をクリックすると、レイヤーの表示・非表示をアクションに記録できます。

### ⑰ 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、レイヤーが編集の対象になります。

同じリブ内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の双方が選択された状態となり、同時に [レイヤー] パレット内で操作できます。

再度 [レイヤー描画可・描画不可] をクリックすると、選択を解除できます。



[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながら、他のレイヤーを選択しても、複数のレイヤーを選択できます。

### ⑱ レイヤーアイコン

各レイヤーの特徴がアイコンで表示されています。レイヤーによっては、ダブルクリックするとダイアログを表示して設定を行えます。

### ⑲ レイヤー名欄

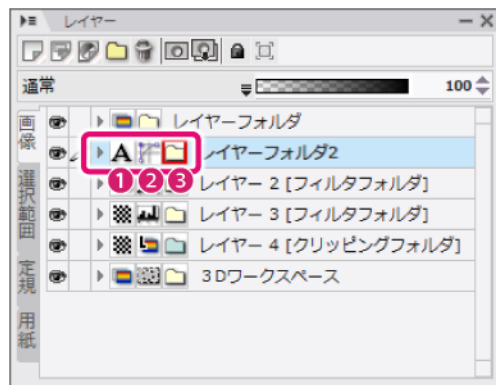
クリックするとレイヤーを選択し、編集の対象になります。選択状態のレイヤーは、水色で表示されます。ダブルクリックするとレイヤー名を変更できます。

この部分にマウスカースールを合わせて上下にドラッグすると、同じリブ内でレイヤーの重ね順を変更できます。複数のレイヤーを選択している場合は、選択しているレイヤーすべてが重ね順変更の対象となります。

## レイヤーフォルダのアイコン表示

[レイヤー]パレットのレイヤーフォルダ・フィルタフォルダ・クリッピングフォルダ・3Dワークスペースフォルダの各欄は、フォルダ内のレイヤーのアイコンを2個まで表示します。

### レイヤーフォルダのアイコン表示の機能説明



#### ① 画像系レイヤーアイコン

フォルダ内にある[ラスターレイヤー]・[ベクターレイヤー]・[トーンレイヤー]・[テキストレイヤー]など画像系レイヤーのうち、一番上の階層にあるレイヤーのアイコンを表示します。ここではテキストレイヤーのアイコンを表示しています。

#### ② フィルタレイヤーアイコン

フォルダ内にあるフィルタレイヤーのうち、一番上の階層にあるレイヤーのアイコンを表示します。ここでは[トーンカーブ]フィルタレイヤーのアイコンを表示しています。

[明るさ・コントラスト]・[トーンカーブ]・[レベル補正]・[グラデーションマップ]・[色相・彩度・明度]・[質感]フィルタレイヤーは、レイヤーアイコンをダブルクリックするとダイアログが表示され、フォルダを閉じたまま詳細を設定できます。



フォルダ内に2種類以上のフィルタレイヤーがある時は、フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックしてもダイアログを表示できません。



クリッピングフォルダの場合は、フォルダ内の一番下の階層にあるレイヤーのアイコンを表示します。



非表示の時は (例: )  
の表示になります

[レイヤー]パレットがサムネイル表示のとき、サムネイル上に表示されているアイコンをクリックすると、フィルタレイヤーの表示・非表示が切り替わります。表示のとき、フィルタ効果がオンになります。



サムネイル表示が[なし]の場合は使用できません。

### ③ レイヤーフォルダアイコン

レイヤーフォルダをあらわすアイコンです。フォルダの開閉を表示します。ここでは閉じた状態を表示しています。



3D ワークスペースフォルダの場合は、ダブルクリックすると [3D ワークスペースプロパティ] パレットを表示します。

## レイヤーフォルダのアイコン表示の変更

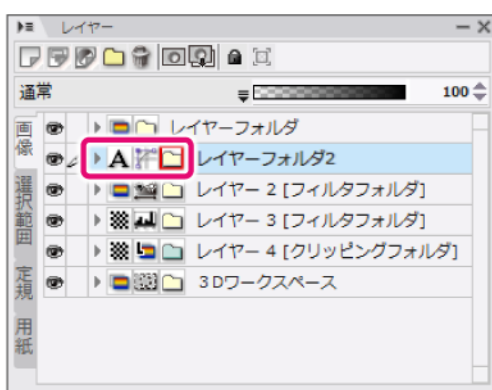
レイヤーフォルダ内のレイヤーを入れ替えると、レイヤーアイコンの表示も変更されます。



レイヤーアイコンは、同系列のレイヤーのうち一番上の階層にあるレイヤーのアイコンを表示します。画像系レイヤー同士、またはフィルタレイヤー同士で、順番を入れ替えるとアイコン表示が変化します。

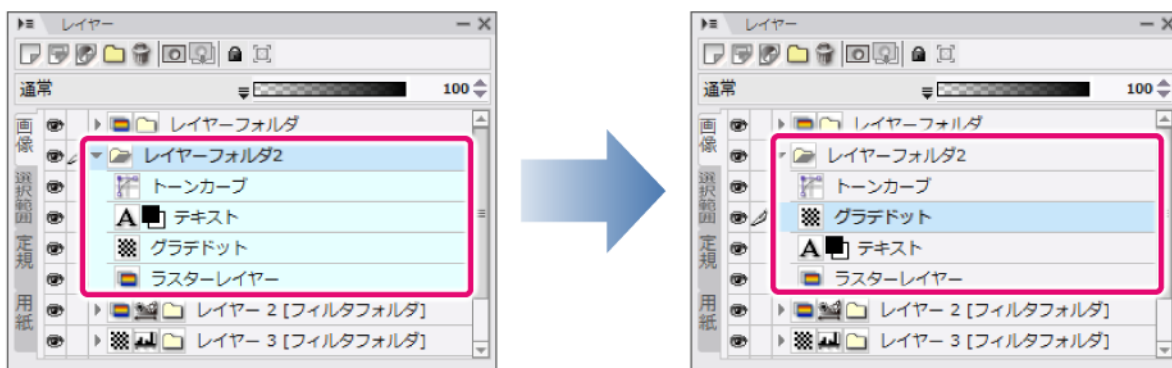
### 1 レイヤーフォルダを開く

[レイヤー] パレットでレイヤーフォルダを選択し、開きます。



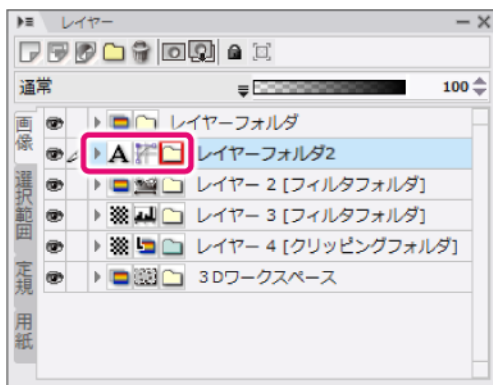
### 2 レイヤーの順番を入れ替える

レイヤーフォルダ内のレイヤーをドラッグして順番を入れ替えます。ここでは、[テキスト] (テキストレイヤー) と [グラデドット] (トーンレイヤー) を入れ替えて、[グラデドット] のほうを上にします。



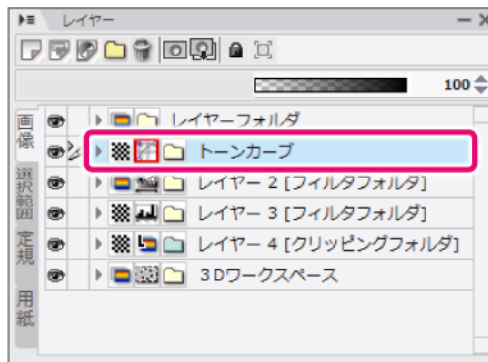
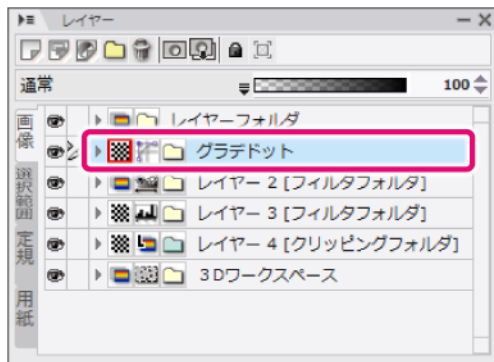
### 3 レイヤーアイコンの表示が変更される

レイヤーフォルダを閉じると、左のアイコンがトーンレイヤーのアイコンに変更されます。



#### レイヤー名の表示

レイヤーアイコンをクリックすると、該当するレイヤーの名称を表示します。



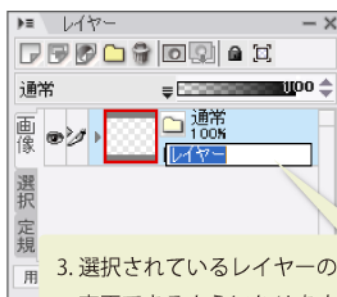
#### 閉じたレイヤーフォルダの中のレイヤーの名称を編集する

閉じたレイヤーフォルダの中にあるレイヤーが選択されている状態で、[レイヤー] パレット上をダブルクリックしてレイヤー名を編集した場合、選択しているレイヤーの名称が編集されます。

1. レイヤーアイコンをクリックするとフォルダの中のレイヤーが選択されます。



2. レイヤー名をダブルクリックします。



3. 選択されているレイヤーの名称が変更できるようになります。

## レイヤー情報の表示

[環境設定] ダイアログ→[レイヤー]→[サムネイルサイズ]で最大の表示を選択した場合、[レイヤー]パレットにレイヤーの合成モードと不透明度が表示されます。



## レイヤーの単独表示

[Alt] キーを押しながら [レイヤー表示 / 非表示] をクリックすると、選択したレイヤーを単独表示に切り替えられます。もう一度クリックすると、元の状態に戻ります。



レイヤーの単独表示を実行した場合、下記レイヤーの [レイヤー表示 / 非表示] のアイコンがグレーで表示されます。その上の階層にあるレイヤーフォルダやレイヤーが非表示に設定されるため、単独表示には影響ありません。

- クリッピングフォルダやフィルタフォルダなどの各種レイヤーフォルダに格納されているレイヤー
- 画像レイヤーに従属するサブ定規レイヤー

## レイヤーパレットのメニュー

[レイヤー] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると表示されるメニューです。

下記のメニューコマンド以外は、『メニュー』→『[レイヤーメニュー](#)』の各項目を参照してください。



- 選択範囲レイヤー
- 定規から選択範囲の作成
- クイックマスクを使用
- クイックセレクトを使用
- レイヤーの環境設定
- リブパレット表示設定

新規ラスターレイヤー(R)	Ctrl+Shift+N
新規レイヤー(N)	▶
新規フィルタレイヤー(F)	▶
新規レイヤーフォルダ(O)...	
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
クリッピングフォルダ化(L)	
フィルタフォルダ化(I)	▶
レイヤーマスク(M)	▶
フィルタレイヤーの編集(Q)	▶
レイヤーフォルダを解除(E)	Ctrl+Shift+G
レイヤーの変換(T)...	Ctrl+Alt+E
レイヤーのラスタライズ(Z)	
レイヤーをすべて統合(A)	
表示レイヤーを結合(V)	Ctrl+Shift+E
表示レイヤーのコピーを結合(B)	Ctrl+Alt+Shift+E
選択中のレイヤーを結合(Y)...	Alt+Shift+E
下のレイヤーに結合(W)	Ctrl+E
下のレイヤーに画像を転写(C)	
選択範囲レイヤー(S)	▶
レイヤーから選択範囲(X)	▶
定規から選択範囲の作成(R)	
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)	
レイヤーの設定(S)	▶
参照レイヤーに設定(P)	
下のレイヤーでクリッピング(H)	
レイヤーの環境設定(B)...	
リブパレット表示設定(R)	▶

### 新規ラスターレイヤー

ラスターレイヤーを新規に作成します。

### 新規レイヤー

レイヤーを新規に作成します。作成できるレイヤーの種類は、[ラスターレイヤー]・[ベクターレイヤー]・[選択範囲レイヤー]・[定規レイヤー]・[パターントーンレイヤー]・[3D ワークスペース]です。

### 新規フィルタレイヤー

フィルタレイヤーを新規に作成します。

### 新規レイヤーフォルダ

レイヤーフォルダを新規に作成します。



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

## クリッピングフォルダ化

[レイヤー]パレットに[クリッピングフォルダ]を作成します。[クリッピングフォルダ]内の一番下にあるレイヤーを参照し、表示する領域を制限できる機能です。

参照するレイヤーの描画部分のみを表示するように、表示する領域が制限されます。クリッピングフォルダは、フォルダ内にある他のレイヤーに対して適用されます。

## フィルタフォルダ化

レイヤーフォルダを作成し、フォルダ内にフィルタレイヤーを作成します。

## レイヤーマスク

現在選択中のレイヤーと[マスク]フィルタレイヤーを格納した、閉じた状態のフィルタフォルダを作成します。詳細については『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[新規フィルタレイヤー](#)』を参照してください。

## フィルタレイヤーの編集

選択中のフィルタレイヤーを削除、適用、使用を選択できます。詳細については『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[フィルタレイヤーの編集](#)』を参照してください。

## レイヤーフォルダを解除

レイヤーフォルダに格納したレイヤーをフォルダの外に出し、レイヤーフォルダを削除します。



レイヤーフォルダを閉じた状態で[レイヤーフォルダを解除]を選択すると、フォルダ内のレイヤーのラスタライズを確認するダイアログが表示されます。

## レイヤーの変換

レイヤーの種類を変換します。種類を変換したレイヤーは、元の種類に再変換しても元の状態には戻りません。

## レイヤーのラスタライズ

選択しているレイヤーを、[ラスターレイヤー]の画像に変換できます。変換できるレイヤーの種類は[ベクターレイヤー]・[テキストレイヤー]・[トーンレイヤー]のみです。

## レイヤーをすべて統合

同じリブ内のすべてのレイヤーをひとつのレイヤーに統合します。



一度統合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。

## 表示レイヤーを結合

[レイヤー] パレットで編集中のレイヤーと同じリブに属している表示中のレイヤーだけを結合し、非表示のレイヤーはそのまま残します。

## 表示レイヤーのコピーを結合

表示しているレイヤーのコピーを結合します。表示レイヤーもそのまま残ります。

## 選択中のレイヤーを結合

選択したレイヤーをひとつのレイヤーに結合します。別々に描いた画像をひとつに合わせる場合などに使用します。



レイヤーを選択するときは、連続したレイヤーを選択する必要があります。

## 下のレイヤーに結合

選択中のレイヤーとひとつ下にあるレイヤーを、ひとつのレイヤーに結合します。



一度結合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。

## 下のレイヤーに画像を転写

選択中のレイヤーの画像を、ひとつ下にあるレイヤーに転写します。

## 選択範囲レイヤー

選択範囲をレイヤー化して保存したり、選択範囲を描画したりできます。

詳細については『メニュー』→『選択メニュー』→『[選択範囲レイヤー](#)』を参照してください。

## レイヤーから選択範囲

レイヤーの描画内容から選択範囲を作成したり、作成した選択範囲に対して描画内容の範囲を追加、削除したりできます。



下記の操作でレイヤーを選択すると、選択したレイヤーの描画内容から選択範囲を作成できます。

レイヤーから選択範囲を作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>● [Ctrl] キー + レイヤーアイコンをクリック</li> <li>● [Ctrl] キー + レイヤーのサムネイルをクリック</li> </ul>
レイヤーから選択範囲を追加	<ul style="list-style-type: none"> <li>● [Ctrl]+[Shift] キー + レイヤーアイコンをクリック</li> <li>● [Ctrl]+[Shift] キー + レイヤーのサムネイルをクリック</li> </ul>
レイヤーから選択範囲を削除	<ul style="list-style-type: none"> <li>● [Ctrl]+[Alt] キー + レイヤーアイコンをクリック</li> <li>● [Ctrl]+[Alt] キー + レイヤーのサムネイルをクリック</li> </ul>

## 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。閉じていない形の定規を選択すると、コマンドを選択できません。

詳細については『メニュー』→『定規メニュー』→『[定規から選択範囲の作成](#)』を参照してください。

## クイックマスクを使用

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

詳細については『メニュー』→『選択メニュー』→『[クイックマスクを使用](#)』を参照してください。

## クイックセレクトを使用

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

詳細については『メニュー』→『選択メニュー』→『[クイックセレクトを使用](#)』を参照してください。

## レイヤーの設定

レイヤーに関する各種設定を行います。

### 参照レイヤーに設定

レイヤーやレイヤーフォルダ全体を [ 参照レイヤー ] に設定し、特定のツールを使用した場合に、参照レイヤーのみを参照して編集集中のレイヤーで選択や描画を行えます。

### 下のレイヤーでクリッピング

選択中のレイヤーの直下にあるレイヤーの描画部分で、画像をマスクできます。

詳細については、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[下のレイヤーでクリッピング](#)』を参照してください。

### レイヤーの環境設定

[ 環境設定 ] ダイアログの [ レイヤー ] を表示して、レイヤーの設定を行います。

詳細については『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[レイヤー](#)』を参照してください。

### リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

詳細については『パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『[リブパレット表示設定](#)』を参照してください。

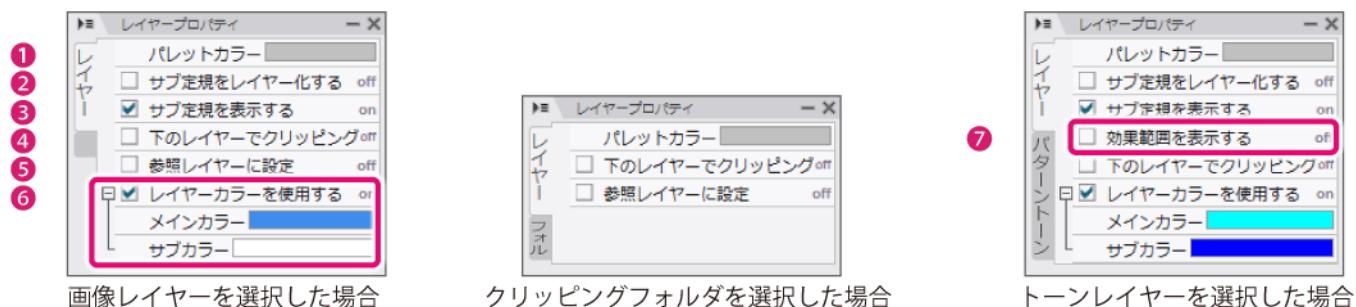
# レイヤープロパティパレット

レイヤーの各種設定と、トーンを表示するための設定は [レイヤープロパティ] パレットで行います。

[レイヤープロパティ] パレットは、[パレット] メニュー → [レイヤープロパティ] を選択すると表示されます。

## レイヤーリブ

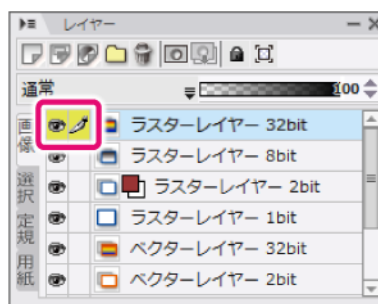
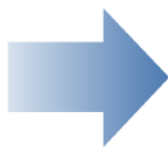
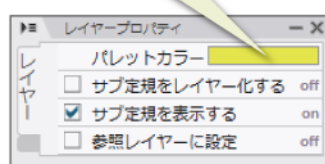
レイヤーに対して、各種の設定を行います。リブの表示内容は、選択するレイヤーによって変わります。



### ① パレットカラー

[レイヤー] パレット上で、選択したレイヤーに色の印をつけます。

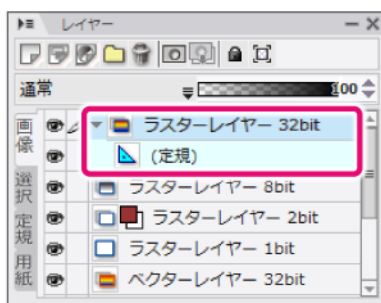
クリックすると [色の設定] ダイアログが表示され、色を選択できます。



### ② サブ定規をレイヤー化する

この項目は、サブ定規が存在するレイヤーを選択した場合に表示されます。

非表示になっている [サブ定規レイヤー] をレイヤーパレット上に表示します。[サブ定規レイヤー] は、画像レイヤーに元から 1 つ作成されています。



### ③ サブ定規を表示する

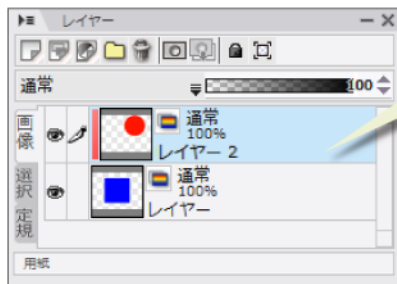
この項目は、サブ定規が存在するレイヤーを選択した場合に表示されます。

[サブ定規レイヤー] に作成したサブ定規をキャンバスに表示します。[サブ定規をレイヤー化する] がオンのときは選択できません。

#### ④ 下のレイヤーでクリッピング

選択中のレイヤーの直下にあるレイヤーの描画部分で、画像をマスクできます。

詳細については、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『下のレイヤーでクリッピング』を参照してください。



選択中のレイヤーの直下にあるレイヤーの描画部分で、画像がマスクされます。

#### ⑤ 参照レイヤーに設定

レイヤーまたはレイヤーフォルダを1つ選択して、チェックボックスをオンにすると、選択したレイヤーまたはレイヤーフォルダを参照レイヤーに設定します。

参照レイヤーを1つ選択して、チェックボックスをオフにすると、参照レイヤーが解除されます。

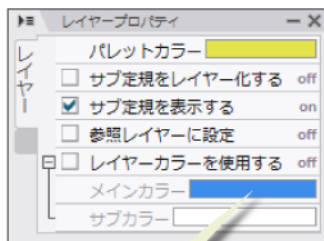


【レイヤープロパティ】パレットから設定できる参照レイヤーは1つだけです。なお、【レイヤー】メニュー→【参照レイヤーに設定】を選択すると、複数レイヤーを参照できます。

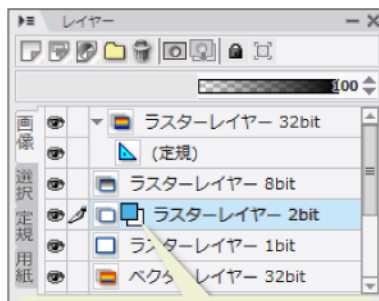
#### ⑥ レイヤーカラーを使用する

この項目は、【レイヤー】パレットでラスターレイヤー（32bit）、ベクターレイヤー（32bit）、【フィルタレイヤー】、【用紙レイヤー】以外を選択したときに表示されます。

フルカラー以外のレイヤーの描画内容について、表示色を変更します。メインカラー、サブカラーのカラー表示部をクリックして色を選択します。



クリックすると【色の設定】ダイアログが表示され、色を選択できます。



表示色を変更したレイヤーは、アイコンが表示されます。

## ⑦ 効果範囲を表示する

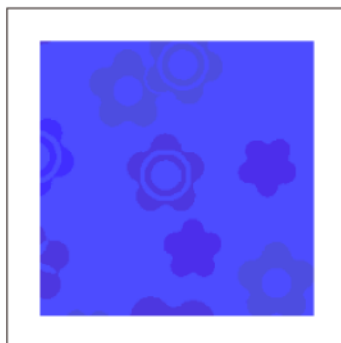
この項目は、[レイヤー]パレットで[トーンレイヤー]・[フィルタレイヤー]を選択したときに表示されます。

### トーンレイヤーの場合

[トーンレイヤー]が貼られている領域をキャンバスに表示します。



[効果範囲を表示する]: オフ  
キャンバスにトーンを貼った状態。



[効果範囲を表示する]: オン  
トーンの領域が表示されます。

### フィルタレイヤーの場合

マスクの適用範囲が赤く表示されます。

マスクフィルタレイヤー以外のフィルタレイヤーに描画して、フィルタレイヤーの適用範囲をマスクした場合も同様に赤く表示されます。



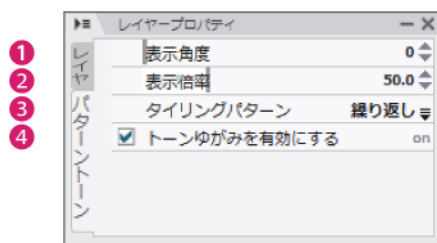
[効果範囲を表示する]: オフ  
フィルタレイヤーを適用した状態。



[効果範囲を表示する]: オン  
マスク領域が表示されます。

## パターントーンリブ

〔レイヤー〕パレットで〔パターントーンレイヤー〕を選択すると表示されます。トーンレイヤーに貼り込んだパターントーンに対して、表示の設定を行います。



### ① 表示角度

キャンバス画像に貼り込まれたトーンの柄の表示角度を調整できます。

### ② 表示倍率

キャンバス画像に貼り込まれたトーンの柄の表示倍率を調整できます。

### ③ タイリングパターン

キャンバス画像に貼り込まれたトーンの柄のタイリング（配列）方法を指定できます。

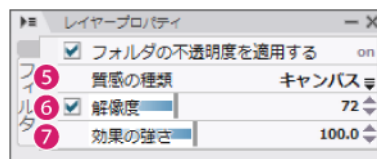
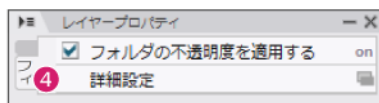
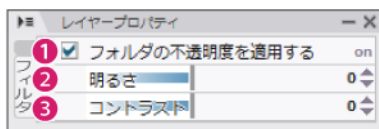
繰り返し	同じ向きで繰り返します。
折り返し	交互に向きを変えながら繰り返します。
裏返し	画像を裏返して配列します。

### ④ トーンゆがみを有効にする

トーンゆがみを設定した場合に、設定の反映を切り替えます。トーンゆがみの詳細は、『メニュー』→『編集メニュー』→『[トーンゆがみ](#)』を参照してください。

## フィルタリブ

[レイヤー]パレットで[フィルタレイヤー]を選択すると表示されます。フィルタレイヤーの設定を変更できます。リブの表示内容は、選択するレイヤーによって変わります。



### ① フォルダの不透明度を適用する

オンにすると、フィルタフォルダの不透明度を変更した場合、フィルタレイヤーの不透明度に反映されます。オフにすると、フィルタフォルダの不透明度を変更しても、フィルタレイヤーには反映されません。



「フォルダの不透明度を適用する」は、選択するフィルタレイヤーの種類により初期設定の値が異なります。

### ② 明るさ

画像の明るさを調整します。数値が小さいほど画像が暗くなり、大きいほど明るくなります。この項目は[レイヤー]パレットで[明るさ・コントラスト]フィルタレイヤーを選択すると表示されます。

### ③ コントラスト

画像のコントラスト（明暗の強さ）を調整します。数値が小さいほど画像のコントラストが低くなり、大きいほど画像のコントラストが高くなります。この項目は、[レイヤー]パレットで[明るさ・コントラスト]フィルタレイヤーを選択すると表示されます。

### ④ 詳細設定

クリックすると設定ダイアログを開き、詳細設定を行えます。この項目は、[レイヤー]パレットで下記のフィルタレイヤーを選択すると表示されます。

- [トーンカーブ]
- [レベル補正]
- [グラデーションマップ]
- [色相・彩度・明度]

### ⑤ 質感の種類

適用する質感の種類を変更できます。この項目は、[レイヤー]パレットで[用紙レイヤー]か[質感]フィルタレイヤーを選択すると表示されます。

- パターン読み込み
- キャンバス
- 格子
- まだら模様 1
- まだら模様 2
- 画用紙
- 壁
- 走査線（縦）
- 走査線（横）
- ブラインド



「パターン読み込み」を選択すると、[素材]パレットに登録されているパターントーンを、[質感の種類]に設定できます。設定方法の詳細は、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『新規フィルタレイヤー』→『質感』→『**パターントーンを質感に設定する**』を参照してください。



## ⑥ 解像度

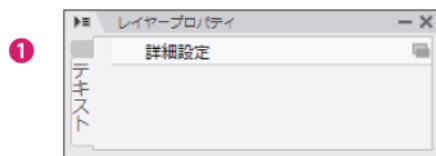
質感の解像度を指定できます。目の粗さを変更したい場合、この値を調整します。この項目は、[レイヤー]パレットで[用紙レイヤー]か[質感]フィルタレイヤーを選択すると表示されます。

## ⑦ 効果の強さ

質感を適用する強さを指定できます。この項目は、[レイヤー]パレットで[用紙レイヤー]か[質感]フィルタレイヤーを選択すると表示されます。

## テキストリブ

[レイヤー]パレットで[テキストレイヤー]を選択すると表示されます。[テキストレイヤー]の設定を変更できます。



## ① 詳細設定

クリックすると[テキストプロパティ]ダイアログを開きます。

## 下絵リブ

[レイヤー]パレットで[下絵レイヤー]を選択すると表示されます。[下絵レイヤー]の設定を変更できます。

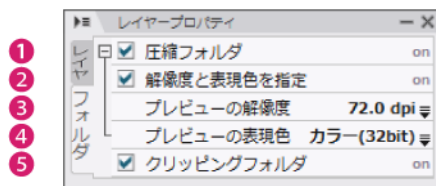


## ① 詳細設定

クリックすると[位置調整プロパティ]ダイアログを開きます。

## フォルダリブ

[レイヤー]パレットでレイヤーフォルダを選択すると表示されます。レイヤーフォルダの圧縮設定の変更などが行えます。



## ① 圧縮フォルダ

レイヤーフォルダの圧縮のオン・オフを切り替えます。オンにすると、レイヤーフォルダが圧縮フォルダになります。



レイヤーフォルダの合成モードが[通過]の場合は、圧縮フォルダにできません。



圧縮フォルダは、フォルダを閉じたときにフォルダ内のレイヤーを一時的に統合します。データ自体は劣化しません。レイヤーが増えて表示速度が遅くなってきた場合に、圧縮フォルダを使用すると表示速度を改善できます。

## ② 解像度と表現色を指定

解像度と表現色の設定のオン・オフを切り替えます。この項目は [ 圧縮フォルダ ] がオンのときに選択できます。

オンにすると、プレビュー画像の解像度と表現色の設定が行えます。

オフにすると、フォルダの中にあるレイヤーに対して、最適な解像度・表現色が自動的に使用されます。

## ③ プレビューの解像度

圧縮フォルダに格納されているレイヤーの画像について、プレビュー画像の解像度を設定できます。この項目は [ 解像度と表現色を指定 ] がオンのときに設定できます。

## ④ プレビューの表現色

圧縮フォルダに格納されているレイヤーの画像について、プレビュー画像の表現色を設定できます。この項目は [ 解像度と表現色を指定 ] がオンのときに設定できます。

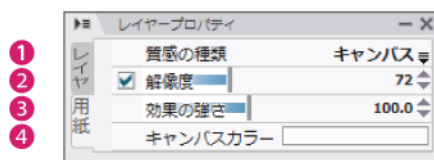
## ⑤ クリッピングフォルダ

レイヤーフォルダを選択して、チェックボックスをオンにすると、クリッピングフォルダに切り替わります。

クリッピングフォルダを選択して、チェックボックスをオフにすると、クリッピングフォルダが解除されます。

## 用紙リブ

[ レイヤー ] パレットで [ 用紙レイヤー ] を選択すると表示されます。[ 用紙レイヤー ] の [ 質感 ] ダイアログと同様な設定を行います。



## ① 質感の種類

適用する質感の種類を変更できます。

- パターン読み込み
- キャンバス
- 格子
- まだら模様 1
- まだら模様 2
- 画用紙
- 壁
- 走査線 (縦)
- 走査線 (横)
- ブラインド



[ パターン読み込み ] を選択すると、[ 素材 ] パレットに登録されているパターントーンを、[ 質感の種類 ] に設定できます。設定方法の詳細は、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『新規フィルタレイヤー』→『質感』→『[パターントーンを質感に設定する](#)』を参照してください。

## ② 解像度

質感の解像度を指定できます。目の粗さを変更したい場合、この値を調整します。

## ③ 効果の強さ

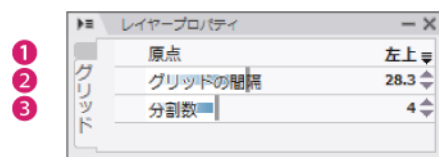
質感適用の強さを指定できます。

## ④ キャンバスカラー

用紙（キャンバス）の色を変更できます。カラー表示部をクリックすると [色の設定] ダイアログを表示し、色を選択できます。

## グリッドリブ

[レイヤー] パレットで [グリッドレイヤー] を選択すると表示されます。[グリッドレイヤー] の [グリッドプロパティ] ダイアログと同様な設定を行えます。



## ① 原点

グリッド線の原点の位置を変更できます。[左上]・[右上]・[中央]・[左下]・[右下]から指定できます。

## ② グリッドの間隔

グリッドの太い線の間隔を設定できます。

## ③ 分割数

グリッドの太い線の間隔の分割数を設定できます。

## 定規プロパティダイアログ

レイヤーに設定されているサブ定規に対して、線を描画する場合の設定を行います。

[定規プロパティ] ダイアログは、サブ定規が設定されているレイヤーのレイヤーアイコンをダブルクリックすると表示されます。



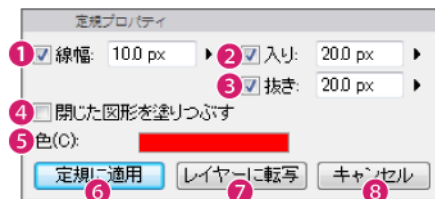
サブ定規について詳しくは、『レイヤー系パレット』→『レイヤーパレット』→『画像リブ』→『サブ定規レイヤー』を参照してください。

### 定規プロパティダイアログの機能

[定規プロパティ] ダイアログの機能を紹介します。



下記に説明する項目は、サブ定規がない場合は表示されません。サブ定規は、画像レイヤー上に定規を描画した場合に作成されます。



#### ① 線幅

オンにすると、設定した幅の線をサブ定規に沿って描画します。

#### ② 入り

オンにすると、サブ定規に沿って描画する線に「入り」の効果を与えます。[線幅] がオンのときに設定できます。

#### ③ 抜き

オンにすると、サブ定規に沿って描画する線に「抜き」の効果を与えます。[線幅] がオンのときに設定できます。

#### ④ 閉じた図形を塗りつぶす

オンにすると、サブ定規の形状が隙間のない閉じた図形の場合に、図形の内部を塗りつぶします。

#### ⑤ 色

サブ定規に沿って描画した線の色や、サブ定規の内部を塗りつぶした色を変更します。クリックすると、[色の設定] ダイアログが表示され、変更したい色を選択できます。



レイヤーの表現色がカラー（32bit）の場合だけ、[色]を設定できます。

#### ⑥ 定規に適用

クリックすると、プロパティの設定をサブ定規に適用し、[定規プロパティ] ダイアログを閉じます。

#### ⑦ レイヤーに転写

クリックすると、プロパティの設定をレイヤーに転写し、[定規プロパティ] ダイアログを閉じます。

#### ⑧ キャンセル

クリックすると、プロパティの設定をキャンセルし、[定規プロパティ] ダイアログを閉じます。

## 位置調整プロパティダイアログ

[ 下絵 ] レイヤーに読み込まれた画像に対して、拡大・縮小・変形・位置の調整などの設定を行います。

[ 位置調整プロパティ ] ダイアログは、[ 下絵 ] レイヤーのレイヤーアイコンをダブルクリックすると表示されます。

### 位置調整プロパティダイアログの機能

[ 位置調整プロパティ ] ダイアログの機能を紹介します。



#### ① 取り消し・やり直し

[ 位置調整プロパティ ] ダイアログで行った動作に対して [ 取り消し ] ・ [ やり直し ] ができます。

#### ② 上下反転・左右反転

画像の上下反転・左右反転ができます。

#### ③ ガイド線の表示・非表示

ガイド線の表示・非表示を切り替えます。画像の周囲に表示されるハンドルのドラッグ操作による調整を行う場合は、表示にしてください。

#### ④ 中心点

画像に対する調整を行う場合の基準となる中心点を、ボタンをクリックして設定します。

#### ⑤ 処理の種類

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

#### ⑥ 拡大率

画像の拡大率を設定します。[ 幅 ] と [ 高さ ] をパーセントで指定します。

相対値	現在の状態からの拡大率を入力します。確定後は 100%に戻ります。
絶対値	初期状態からの拡大率を入力します。[ 自由変形 ] ・ [ ゆがみ ] ・ [ 遠近法 ] を使用して画像が変更された場合は指定できなくなります。

#### ⑦ 元画像の比率を維持

画像の縦横比率を維持したまま、拡大・縮小を行います。

#### ⑧ 自動調整

[ 自動調整 ] パネルが表示され、画像の位置とサイズを自動調整する設定ができます。

**⑨ リセット**

[ 位置調整プロパティ ] ダイアログで行った設定がリセットされます。

**⑩ 位置**

画像の位置を、キャンバスの左端と上端からの距離で指定します。

相対値	現在の状態から移動する距離を入力します。確定後は 0.0px に戻ります。
絶対値	初期状態から移動する距離を入力します。

**⑪ 角度**

画像の回転角度を指定します。

相対値	現在の状態から回転する角度を入力します。確定後は 0.0° に戻ります。
絶対値	初期状態から回転する角度を入力します。[ 自由変形 ] ・ [ ゆがみ ] ・ [ 遠近法 ] を使用して画像が変更された場合は指定できなくなります。

**⑫ アンチエイリアス**

画像の輪郭を滑らかに表示する「アンチエイリアス」のオン・オフを指定します。

**⑬ 画質調整**

[ 画像調整プロパティ ] ダイアログに切り替わります。

**⑭ OK**

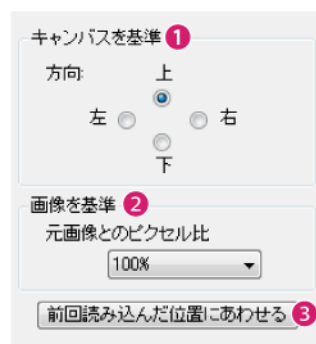
設定を反映し、ダイアログを閉じます。

**⑮ キャンセル**

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

## 自動調整パネルの機能

[位置調整プロパティ] ダイアログの [自動調整] ボタンをクリックすると表示される、[自動調整] パネルの機能を紹介します。



### ① キャンバスを基準

- 方向

キャンバスの各辺中央を基準にして、キャンバスに全体が収まる最大サイズに、画像を拡大・縮小します。[上]・[下]を選択した場合は横幅を、[左]・[右]を選択した場合は縦幅を、それぞれキャンバスに揃えます。

### ② 画像を基準

- 元画像とのピクセル比

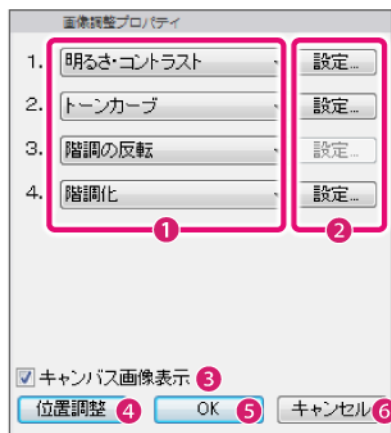
画像のサイズを、元画像とのピクセル比率をパーセントで指定し、拡大します。

### ③ 前回読み込んだ位置にあわせる

画像のサイズと位置を、前回読み込んで確定した画像の位置に合わせます。

## 画像調整プロパティダイアログの機能

[位置調整プロパティ] ダイアログの [画質調整] ボタンをクリックすると切り替わって表示される、[画像調整プロパティ] ダイアログの機能を紹介します。



### ① フィルタ項目

[なし]・[明るさ・コントラスト]・[トーンカーブ]・[階調の反転]・[階調化]・[明るさ・コントラスト(自動調整)]・[レベル補正]から、実行するフィルタを選択します。同時に4種類のフィルタを設定でき、番号順に実行します。



[明るさ・コントラスト(自動調整)]は、一番上の項目のみで設定できます。

### ② 設定

クリックするとダイアログが表示され、フィルタの処理について詳細な設定ができます。

### ③ キャンバス画像表示

設定中の [下絵レイヤー] 以外の表示・非表示を切り替えます。

### ④ 位置調整

[位置調整プロパティ] ダイアログに切り替わります。

### ⑤ OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

### ⑥ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。



## テキストプロパティダイアログ

テキストレイヤーに設定されているテキストに対して、詳細な設定を行います。

[テキストプロパティ] ダイアログは、テキストレイヤーのレイヤーアイコンをダブルクリックすると表示されます。詳しくは、『解説：テキスト機能』→『テキストツール』→『[テキストプロパティダイアログ](#)』を参照してください。

## 3D ワークスペースプロパティパレット

3D ワークスペースに設定されている 3D オブジェクトおよびカメラに対して、詳細な設定を行います。

[3D ワークスペースプロパティ] パレットは、[3D ワークスペース] フォルダのアイコンをダブルクリックすると表示されます。詳しくは、『解説：3D 機能』→『3D 機能・詳細』→『[3D ワークスペースプロパティパレット](#)』を参照してください。

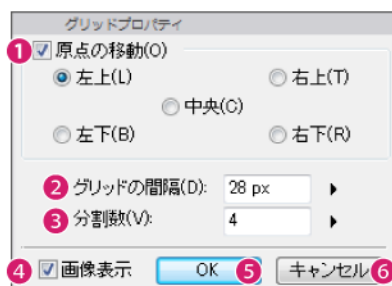
## グリッドプロパティダイアログ

[グリッドレイヤー] のグリッド線の設定を行います。

[グリッドプロパティ] ダイアログは、[グリッドレイヤー] のレイヤーアイコンをダブルクリックすると表示されます。

### グリッドプロパティダイアログの機能

[グリッドプロパティ] ダイアログの機能を紹介します。



#### ① 原点の移動

グリッド線の原点の位置を変更できます。[左上]・[右上]・[中央]・[左下]・[右下] から指定できます。

#### ② グリッド線

グリッドの太い線の間隔を設定できます。

#### ③ 分割数

グリッドの太い線の間隔の分割数を設定できます。

#### ④ 画像表示

キャンバス画像をプレビューとして表示します。

#### ⑤ OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

#### ⑥ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

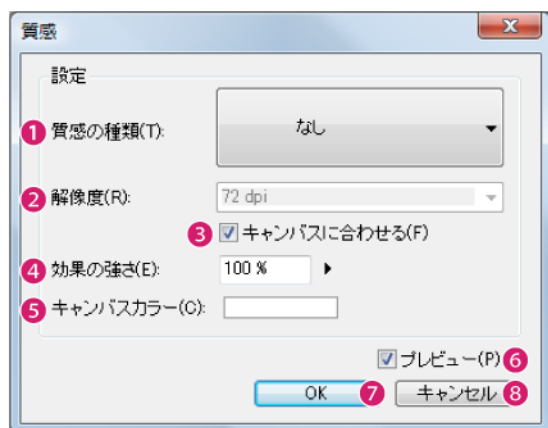
## 質感ダイアログ

[用紙レイヤー]の質感や色などの詳細設定を行います。

[質感]ダイアログは、[用紙レイヤー]のレイヤーアイコンをダブルクリックすると表示されます。

### 質感ダイアログの機能

[質感]ダイアログの機能を紹介します。



#### ① 質感の種類

適用する質感の種類を変更できます。

- パターン読み込み
- キャンバス
- 格子
- まだら模様 1
- まだら模様 2
- 画用紙
- 壁
- 走査線（縦）
- 走査線（横）
- ブラインド



[パターン読み込み]を選択すると、パターントーンを質感としてよみこめます。

詳しくは、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『新規フィルタレイヤー』→『[パターントーンを質感に設定する](#)』を参照してください。

#### ② 解像度

質感の解像度を指定できます。目の粗さを変更したい場合、この値を調整します。

[キャンバスに合わせる]がオンの場合は設定できません。

#### ③ キャンバスに合わせる

オンにすると、質感の解像度を、質感を適用しようとしているキャンバスの基準解像度に合わせます。

#### ④ 効果の強さ

質感適用の強さを指定できます。

⑤ **キャンバスカラー**

用紙（キャンバス）の色を変更できます。カラー表示部をクリックすると [色の設定] ダイアログを表示し、色を選択できます。

⑥ **プレビュー**

キャンバスにプレビュー画像を表示します。

⑦ **OK**

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

⑧ **キャンセル**

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

# カラー系パレット

本章では、カラー系のパレットの機能について紹介します。

- ・[ カラー ]パレット
- ・[ カラーセット ]パレット
- ・[ カラーガイド ]パレット

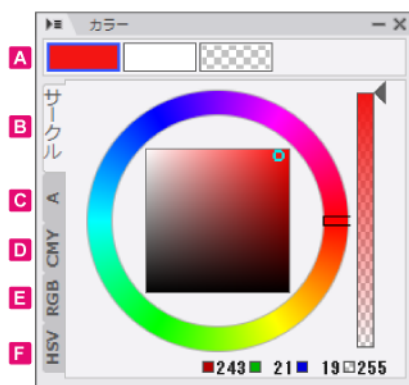
## カラーパレット

描画色の選択は[カラー]パレットで行います。カラーサークルやスライダーなどを使用して、色を調整できます。

「カラー」パレットは、「パレット」メニュー→「カラー」を選択すると表示されます。

## カラーパレットの機能

[カラー]パレットの機能を説明します。



## A. カラーアイコン

現在選択されている描画色と、すぐに使用可能な描画色を表示します。

下図の場合は、順に「黒」・「白」・「透明」がすぐに使用可能で、青い枠で囲まれた「黒」が現在選択されている描画色です。各表示部をクリックすると切り替えられます。



使用環境によっては、そのレイヤーに実際に描かれる色と、描画色として選択した色を表示します。下図は、メインカラーに「赤」が選択されている場合の表示です。



レイヤーで実際に表示される色は、色深度に対応しています。色深度については『解説：描画色・表現色』→『**描画色・表現色**』を参照してください。

レイヤーで実際に表示する色



選択した描画色

### ① メインカラー

主に使う色（使用頻度が高い色）をセットします。ダブルクリックすると[色の設定]ダイアログを表示し、色を選択できます。

## ② サブカラー

メインカラーの次に使う色（使用頻度が次に高い色）をセットします。ダブルクリックすると[色の設定]ダイアログを表示し、色を選択できます。

③ 透明色

透明色を使うときに選択します。

## B. サークルリブ

[カラーサークル] をクリックまたはドラッグして、描画色を設定します。

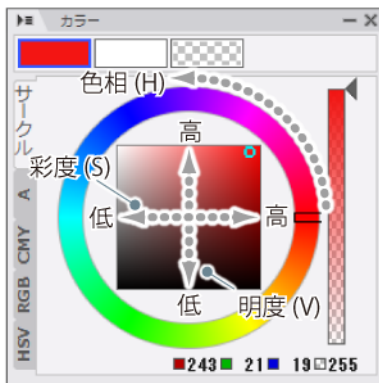
[カラー] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると表示されるメニューから、[カラーサークル] の表示を切り替えられます。



描画色の RGB 値と不透明度が、パレットの下部に数値で表示されます。

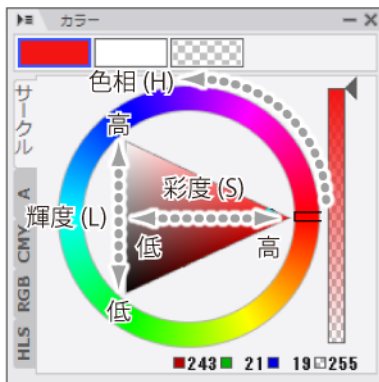
## HSV 色空間

色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、明度 (Value) を調整して色を設定します。右側のスライダーで、描画色の不透明度を変更できます。



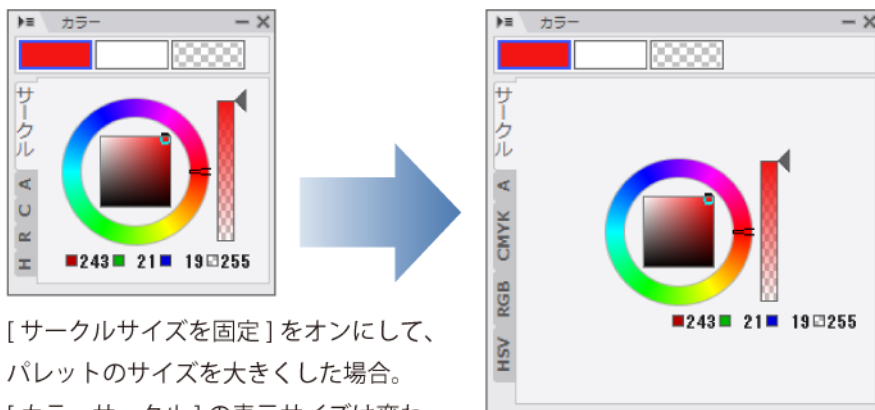
## HLS 色空間

色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、輝度 (Luminance) を調整して色を設定します。右側のスライダーで、描画色の不透明度を変更できます。



## サークルサイズを固定

[カラー]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューから、[サークルサイズを固定]を選択してオンにすると、[カラー]パレットのサイズを変更しても[カラーサークル]の表示サイズが固定されます。オフの場合は[カラー]パレットのサイズを変更すると[カラーサークル]の表示サイズが連動して変化します。



[サークルサイズを固定]をオンにして、パレットのサイズを大きくした場合。  
[カラーサークル]の表示サイズは変わりません。

## C. A (アルファ) リブ

描画色の不透明度を設定します。



## D. CMYK リブ

描画色を CMYK で設定します。CMYK はカラー印刷で利用される原色で、シアン (Cyan)、マゼンタ (Magenta)、イエロー (Yellow)、黒 (Key plate) を表し、印刷時の色を表現します。



## E. RGB リブ

描画色を RGB で設定します。RGB は光の三原色で、赤 (Red)、緑 (Green)、青 (Blue) を表し、ブラウン管や液晶ディスプレイなどでの色を表現します。

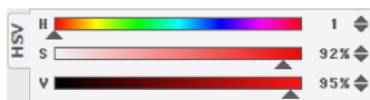


## F. HSV/HLS リブ

[サークル] リブの選択内容に連動し、[HSV] と [HLS] が切り替わります。

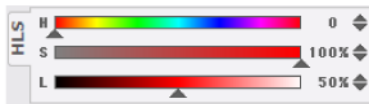
## HSV

描画色を HSV で設定します。HSV は、色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、明度 (Value) を表します。



## HLS

描画色を HLS で設定します。HLS は、色相（Hue）、彩度（Saturation）、輝度（Luminance）を表します。

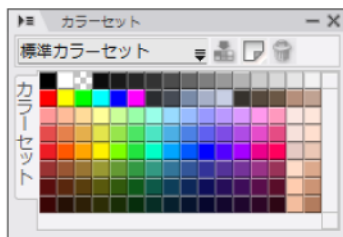




## カラーセットパレット

描画色の選択と保存は [ カラーセット ] パレットで行います。標準的な色の一覧から色を選択できるほか、よく使用する色だけを集めて「カラーセット」として登録、管理できます。

[ カラーセット ] パレットは、[ パレット ] メニュー→[ カラーセット ] を選択すると表示されます。



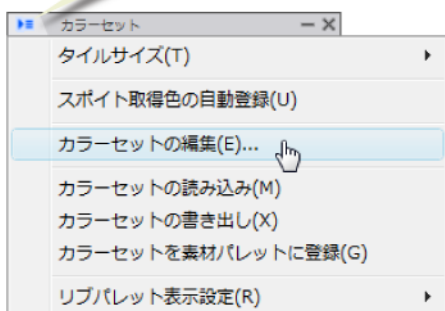
### カラーセットに色を登録する

[ カラーセット ] パレットに色を登録する操作について説明します。ここではカラーセットを新規に作成して色を登録する方法ですが、すでに登録されているカラーセットに対して色を追加することもできます。

#### 1 メニューを開く

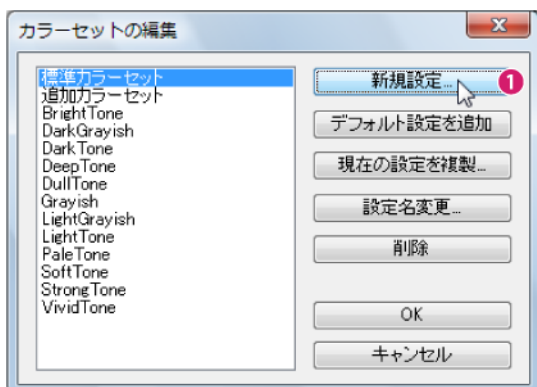
[ カラーセット ] パレットの左上にある [ メニュー表示 ] ボタンをクリックし、メニューから [ カラーセットの編集 ] を選択します。

[ メニュー表示 ] ボタンをクリックする。

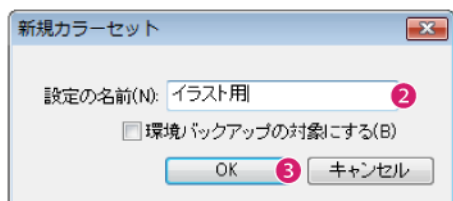


#### 2 新規カラーセットを作成する

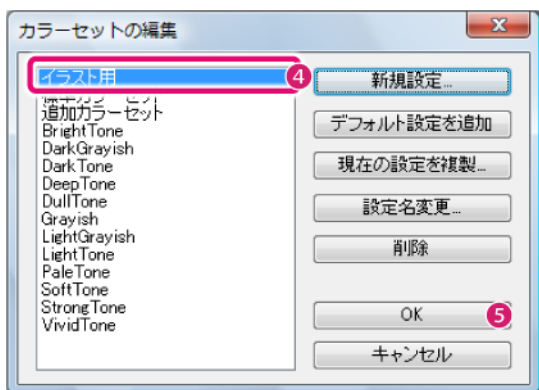
[ カラーセットの編集 ] ダイアログで、カラーセットを作成します。



① [ カラーセットの編集 ] ダイアログの [ 新規設定 ] をクリックします。



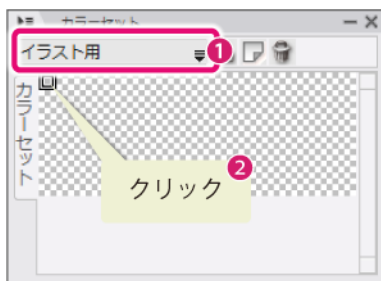
- ② [新規カラーセット] ダイアログの[設定の名前]に、カラーセットの名前を入力します。
- ③ [OK] をクリックします。



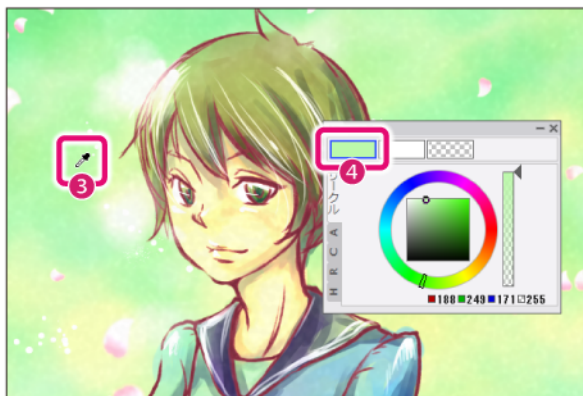
- ④ 作成したカラーセットが、[カラーセットの編集] ダイアログのカラーセット一覧に追加されたのを確認します。
- ⑤ [OK] をクリックします。

### 3 色を登録する

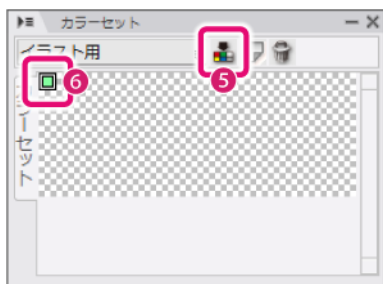
作成したカラーセットに、色を登録します。



- ① [カラーセット] パレットのカラーセット一覧から、新規追加したカラーセットを選択します。
- ② [カラーセット] リブの任意の位置をクリックします。



- ③ [ツール] パレットから[スポイト]ツールを選択し、キャンバスの画像をクリックして色を取得します。
- ④ 取得した色が[カラー]パレットに描画色として表示されます。



- ⑤ [カラーセット] パレットの [色の登録] ボタンをクリックします。
- ⑥ スポイトで取得した色が登録されます。



以後、③～⑥の手順を繰り返して別の色を登録できます。

## カラーセットパレットの機能

[カラーセット] パレットの機能を説明します。



- ① **カラーセット表示**  
[カラーセット] の一覧を表示し、選択できます。
- ② **色の登録**  
現在の選択色を [カラーセット] の任意の場所に上書き登録します。



[カラーセット] パレットの色を [Alt] キーを押しながらクリックすると、クリックした位置の色が [カラー] パレットで設定されている色に置き換わります。

- ③ **色の追加**  
現在の選択色を [カラーセット] に新規に追加します。
- ④ **色の削除**  
[カラーセット] で選択している場所の色を削除します。
- ⑤ **カラーセットリブ**  
[カラーセット表示] の一覧で選択した [カラーセット] が表示されます。

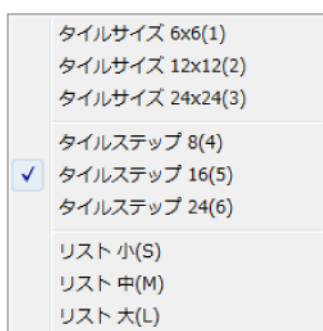
## カラーセットパレットのメニュー

[ カラーセット ] パレットの左上にある [ メニュー表示 ] をクリックすると表示されるメニューの機能を説明します。



## タイルサイズ

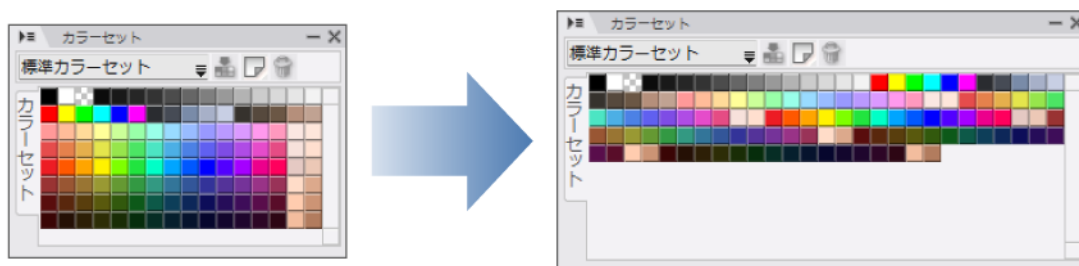
[ カラーセット ] パレットに表示されるタイルのサイズと、[ カラーセット ] パレットのサイズを変更した場合の動作を指定します。



## タイルサイズ 6×6、タイルサイズ 12×12、タイルサイズ 24×24

[ カラーセット ] パレットに表示されるタイルのサイズを指定します。[ カラーセット ] パレットのサイズを変更した場合も、タイルのサイズは変わりません。

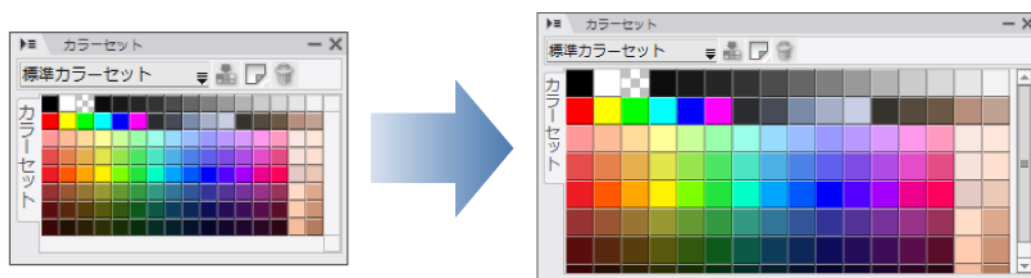
下図は [ タイルサイズ 12×12 ] に指定して、[ カラーセット ] パレットのサイズを変更した例です。



## タイルステップ 8、タイルステップ 16、タイルステップ 24

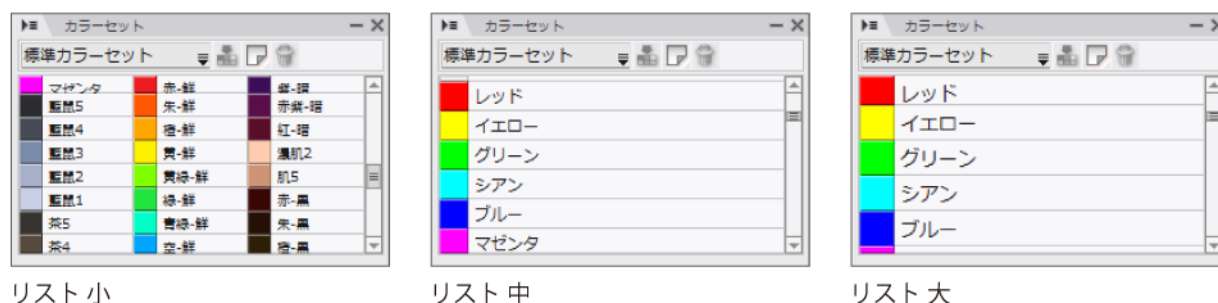
[カラーセット] パレットに表示されるタイルのステップ数を指定します。パレットの横幅に対して、常に指定したステップ数でタイルを表示します。パレットのサイズを変更した場合は、パレットの大きさに連動してタイルのサイズが変わります。

下図は [タイルステップ 16] に指定して、[カラーセット] パレットのサイズを変更した例です。

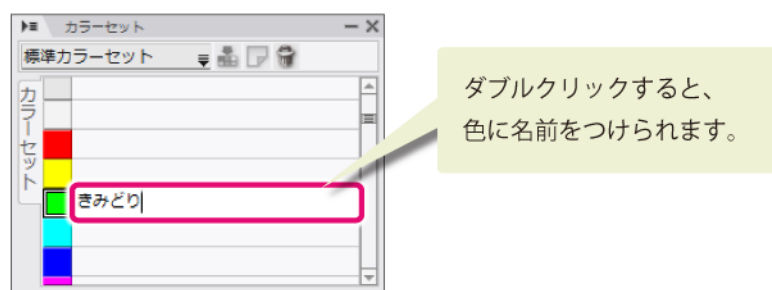


## リスト小、リスト中、リスト大

[カラーセット] パレットに表示されるリストのサイズを指定します。



リスト表示では、タイルの右側をダブルクリックすると、色の名前を入力できます。



リスト以外の表示の場合でも、[カラーセット] パレットのタイルの上にマウスカーソルを移動すると、色の名前が表示されます。

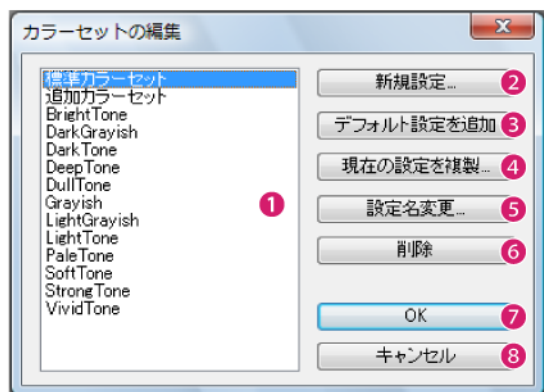
## スポイト取得色の自動登録

[スポイト] ツールで取得した色を、自動的に [カラーセット] 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、[カラーセット] 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。

### [カラーセットの編集] ダイアログ



#### ① カラーセット一覧

登録されている [カラーセット] を一覧表示します。

#### ② 新規設定

新規カラーセットを作成し、カラーセット一覧に登録します。



表示されたダイアログの [環境バックアップの対象にする] をオンにすると、編集中のカラーセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『環境バックアップ→環境のバックアップ』を参照してください。

#### ③ デフォルト設定を追加

カラーセット一覧に、[標準カラーセット] を追加登録します。

#### ④ 現在の設定を複製

カラーセット一覧で選択しているカラーセットをコピーして、カラーセット一覧に追加します。



表示されたダイアログの [環境バックアップの対象にする] をオンにすると、編集中のカラーセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『環境バックアップ→環境のバックアップ』を参照してください。

#### ⑤ 設定名変更

カラーセット一覧で選択しているカラーセットの名称を変更します。

#### ⑥ 削除

カラーセット一覧で選択しているカラーセットを削除します。

#### ⑦ OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

#### ⑧ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

## 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（拡張子：cls）、または Adobe® Photoshop® カラーズウォッチ形式（拡張子：aco）のカラーパレットデータを読み込んで、[カラーセット]パレットの[カラーセット一覧]に読み込みます。



カラーセットファイル（拡張子：cls）を読み込むには、OS のエクスプローラからドラッグ&ドロップする方法があります。詳しくは、『[カラーセットを読み込む](#)』を参照してください。

## 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（拡張子：cls）、または Adobe Photoshop カラーズウォッチ形式（拡張子：aco）のカラーパレットデータに書き出して保存します。

## カラーセットを素材パレットに登録

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。

保存された[カラーセット]の読み込みは、[素材]パレットから[素材プロパティ]ダイアログを表示させて行います。



[素材プロパティ]ダイアログについては、『[補助系パレット](#)』→『[素材パレット](#)』→『[素材プロパティダイアログ：マテリアル](#)』を参照してください。

## リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

詳細については『[パレットの操作](#)』→『[パレットのリブ操作](#)』→『[リブパレット表示設定](#)』を参照してください。

## カラーセットを読み込む

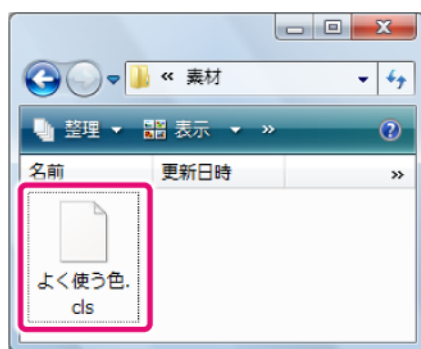
カラーセットファイル（拡張子：cls）、または Adobe Photoshop カラーズウォッチ形式（拡張子：aco）のカラーパレットデータを、[カラーセット]パレットに読み込みます。



- カラーセットファイルは、zip 形式で圧縮されているものやカラーセットファイルを含むフォルダをドラッグ&ドロップしても、読み込めます。
- この方法では、複数のカラーセット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。

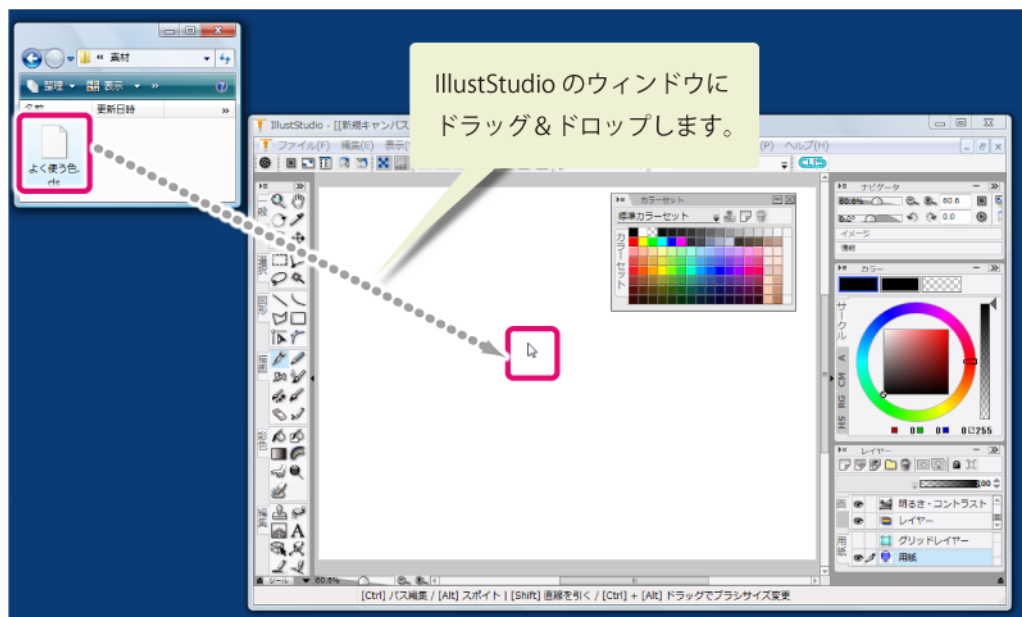
## 1 カラーセットファイルを用意する

カラーセットファイルを用意します。ここでは「よく使う色」という名前のカラーセットファイルを使用します。



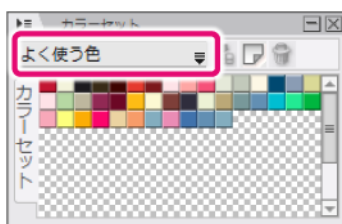
## 2 IllustStudio にカラーセットファイルを読み込む

カラーセットファイルを、IllustStudio の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 カラーセットが読み込まれる

[カラーセット] パレットに、ドラッグ&ドロップしたカラーセットファイルが読み込まれ、登録されます。

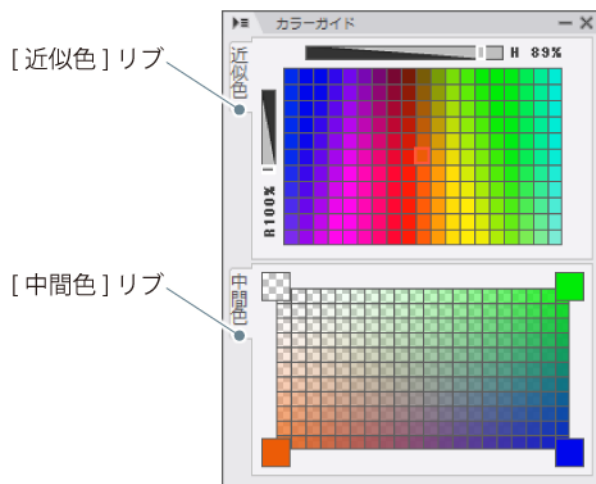




## カラーガイドパレット

選択した描画色に対して、条件が似ている別の色を参照して選択したり、4つの隅に設定した基準色に対して、条件が似ている別の色を参照して選択したりできます。

[カラーガイド]パレットは、[パレット]メニュー→[カラーガイド]を選択すると表示されます。



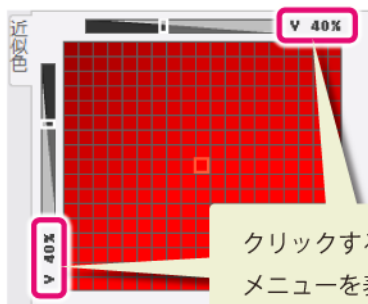
### 近似色リブから色を選択する

[近似色]リブから色を選択する操作について説明します。

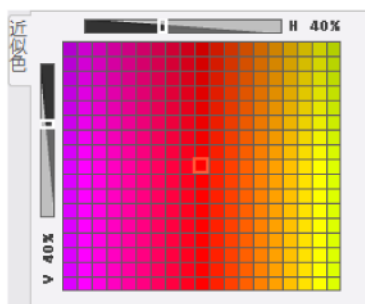
#### 1 参照する要素を選択する

[近似色]リブのスライダーの隣に配置されている表示をクリックするとメニューが表示され、参照する要素を切り替えられます。参照する要素は下記の項目です。

- 色相 (H)
- 彩度 (S)
- 明度 (V)
- 輝度 (L)
- 透明度 (A)
- 赤 (R)
- 緑 (G)
- 青 (B)



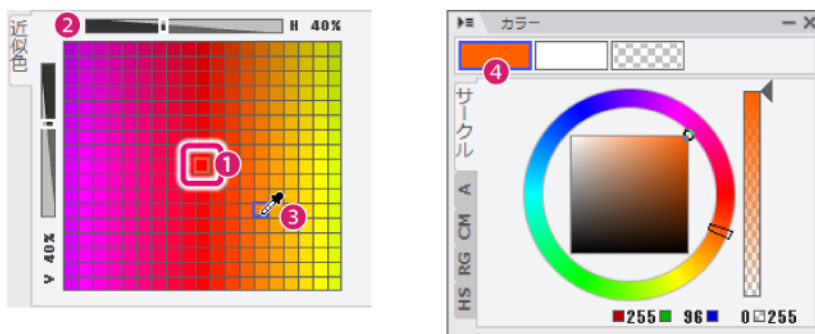
クリックすると、  
メニューを表示する。



横軸を、明度 (V) から色相 (H) に切り替えた例。

## 2 色を選択する

[ 近似色 ] リブから色を選択します。



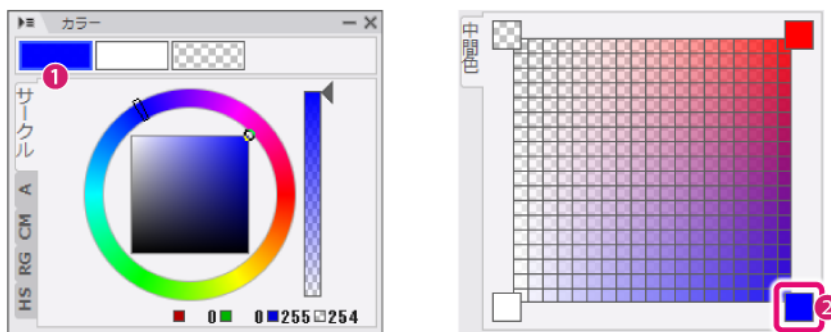
- ① [ 近似色 ] リブの中央に、[ カラー ] パレットなどで選択した描画色が基準色として表示されます。
- ② スライダーを操作すると色の変化を調整できます。
- ③ 周りに少しずつ変化した色が並び、クリックすると色を描画色として選択できます。
- ④ 選択した色は [ カラー ] パレットに描画色として表示されます。

## 中間色リブから色を選択する

[ 中間色 ] リブから色を選択する操作について説明します。

### 1 基準色を設定する

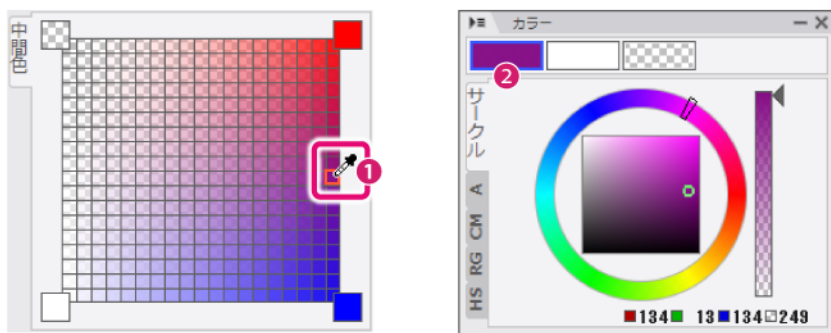
[ 中間色 ] リブの隅に配置されている 4 つのタイルに、基準色を設定します。



- ① [ カラー ] パレットまたは [ カラーセット ] パレットで、基準色として設定したい描画色を選択します。
- ② [ 中間色 ] リブの隅に配置されているタイルをクリックすると、描画色が反映されて基準色になります。

## 2 色を選択する

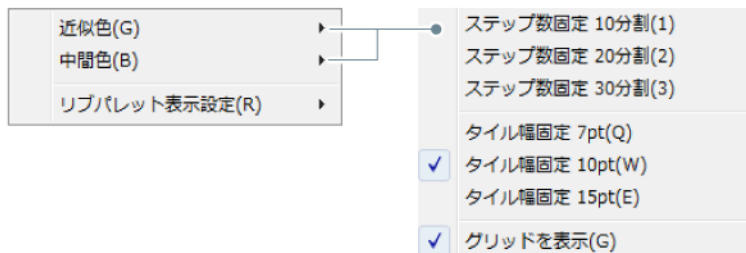
[ 中間色 ] リブから色を選択します。



- ① 隅に配置されているタイルの間に少しずつ変化した色が並び、クリックすると色を描画色として選択できます。
- ② 選択した色は [ カラー ] パレットに描画色として表示されます。

## カラーガイドパレットのメニュー

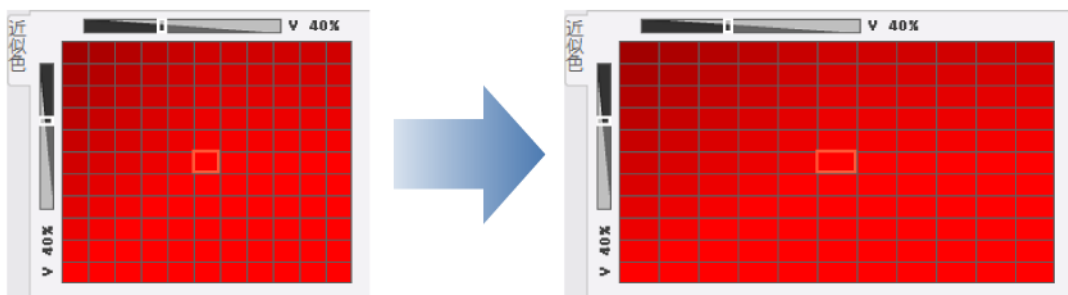
[カラーガイド]パレットの左上にある[メニュー表示]ボタンをクリックすると表示されるメニューの機能を説明します。



### ステップ数固定 10 分割、ステップ数固定 20 分割、ステップ数固定 30 分割

[近似色]リブまたは[中間色]リブに表示されるタイルのステップ数を指定します。パレットの横幅に対して、常に指定したステップ数でタイルを表示します。パレットのサイズを変更した場合は、パレットの大きさに連動してタイルのサイズが変わります。

下図は[近似色]リブを[ステップ数固定 10 分割]に指定して、[カラーガイド]パレットのサイズを変更した例です。

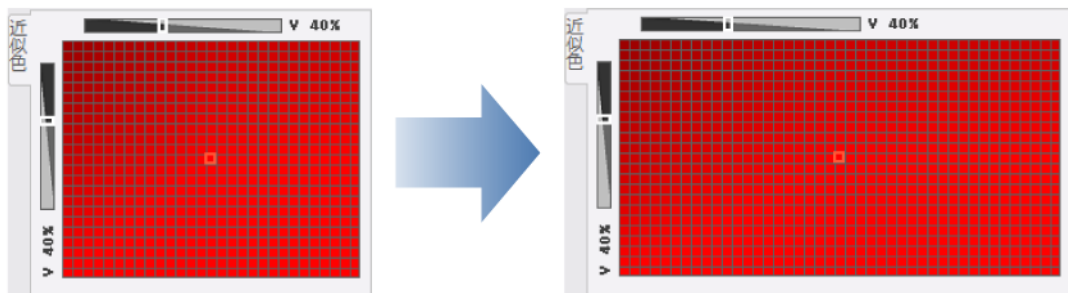


[近似色]リブのステップ数は、中央のタイル（基準の描画色）に対して、上下左右に足される数です。[ステップ数固定 10 分割]を選択した場合は、11 個のタイルが並びます。

### タイル幅固定 7pt、タイル幅固定 10pt、タイル幅固定 15pt

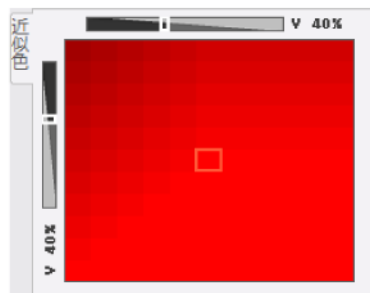
[近似色]リブまたは[中間色]リブに表示されるタイルのサイズを指定します。[カラーガイド]パレットのサイズを変更した場合も、タイルのサイズは変わりません。

下図は[近似色]リブを[タイル幅固定 7pt]に指定して、[カラーガイド]パレットのサイズを変更した例です。

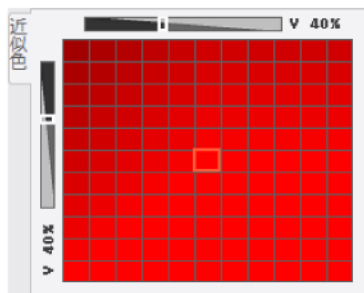


## グリッドを表示

[近似色]リブまたは[中間色]リブに表示されるグリッドの表示、非表示を指定します。



[グリッドを表示]: オフ



[グリッドを表示]: オン

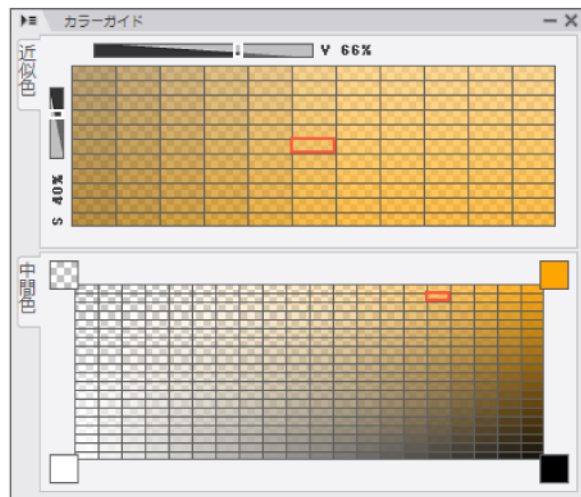
## リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

詳細については『パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『[リブパレット表示設定](#)』を参照してください。



[カラーガイド]パレットのステップ数、タイル幅、グリッドの表示、リブパレットの表示は、リブごとに設定できます。



# 補助系パレット

本章では、補助系のパレットの機能について紹介します。

- ・[ナビゲータ]パレット
- ・[サブビュー]パレット
- ・[素材]パレット
- ・[ヒストリー]パレット
- ・[アクション]パレット

## ナビゲータパレット

キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示を管理します。画像の表示の位置、倍率、角度を調整できます。

[ナビゲータ]パレットは、[パレット]メニュー→[ナビゲータ]を選択すると表示されます。

### 画像表示を調整する

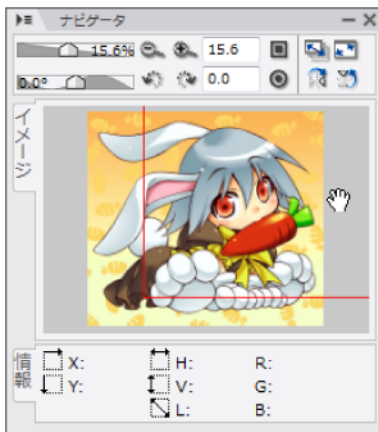
キャンバスウィンドウに表示されている画像の領域は、[ナビゲータ]パレットの[イメージ]リブに赤い枠で表示されます。



現在のキャンバスウィンドウ

### 画像表示を移動する

赤い枠の内側にマウスカーソルを合わせると[手のひら]ツールになります。ドラッグすると赤い枠が移動し、キャンバスウィンドウに表示されている画像の位置が移動します。



現在のキャンバスウィンドウ

## 画像表示の倍率を変更する

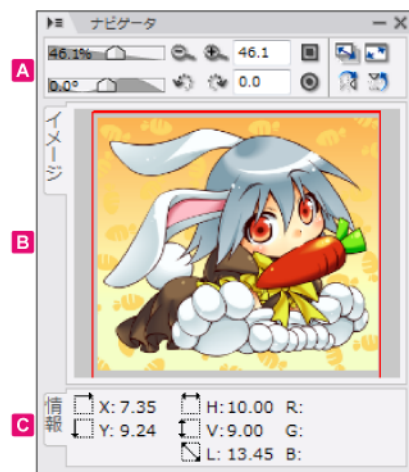
[Ctrl] キーを押しながら [イメージ] リブ上をドラッグすると、赤い枠のサイズを変更できます。赤い枠のサイズが小さいほど画像が拡大表示され、赤い枠のサイズが大きいほど画像が縮小表示されます。



現在のキャンバスウィンドウ

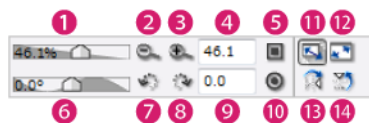
## ナビゲータパレットの機能

[ナビゲータ] パレットの機能を説明します。



### A. コントロール

キャンバス画像の表示の倍率と角度を調整できます。



#### ① 拡大・縮小スライダー

スライダーをドラッグして、キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示倍率を調整します。右へドラッグすると拡大表示、左へドラッグすると縮小表示になります。

#### ② 縮小表示

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を縮小表示します。

#### ③ 拡大表示

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を拡大表示します。

#### ④ 表示倍率

キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示倍率を表示します。数値を入力すると、画像の表示倍率を調整できます。

⑤ **ピクセル等倍**

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像をピクセル等倍（100%）で表示します。

⑥ **回転スライダー**

スライダーをドラッグして、キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示角度を調整します。右へドラッグすると右回転（時計回り）、左へドラッグすると左回転（反時計回り）になります。

⑦ **指定角度回転（左回転）**

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を指定角度ごとに左回転表示します。

⑧ **指定角度回転（右回転）**

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を指定角度ごとに右回転表示します。

⑨ **表示角度**

キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示角度を表示します。数値を入力すると、画像の表示角度を調整できます。

⑩ **表示を元に戻す**

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示角度をリセットし、元（0°）に戻します。

⑪ **フィッティング**

オンにすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像をウィンドウのサイズに合わせて、全体が収まるサイズで表示します。ウィンドウのサイズを変更した場合、連動します。

⑫ **全体表示**

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を、現在のウィンドウに全体が収まるサイズで表示します。ウィンドウのサイズを変更した場合、連動しません。

⑬ **左右反転**

オンにすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を左右反転して表示します。

⑭ **上下反転**

オンにすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を上下反転して表示します。

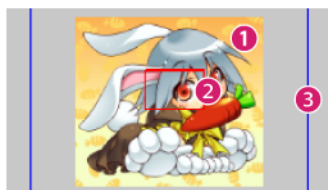


②③⑦⑧の設定は、[環境設定] ダイアログの [キャンバス] → [倍率・角度] で行います。

[環境設定] ダイアログは、[ファイル] メニュー → [環境設定] で表示します。詳しくは『環境設定』 → 『環境設定ダイアログ』 → 『キャンバス→倍率・角度』を参照してください。

**B. イメージリブ**

キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示位置と倍率を調整できます。

① **プレビュー画像**

現在キャンバスウィンドウに表示されている画像の全体を表示します。

② **表示領域**

キャンバスウィンドウに表示されている画像の領域を、赤い枠で表示します。

③ **最大表示領域**

キャンバスウィンドウの最大表示領域を青い枠で表示します。青い枠を越えて表示することはできません。



## C. 情報リブ

キャンバスウィンドウ上のカーソルの位置、選択範囲のサイズ、カーソルの位置の色情報を表示します。



### ① X、Y

キャンバス画像の左上を原点として、現在のマウスカーソルの位置を X 座標と Y 座標で表示します。

### ② H、V、L

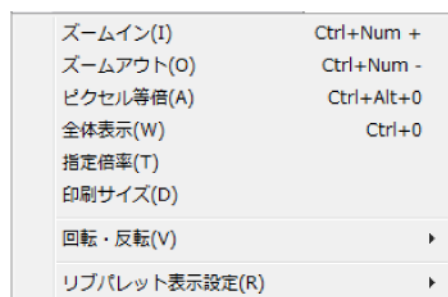
現在キャンバスウィンドウに表示されている選択範囲の幅、高さ、対角の長さを表示します。

### ③ R、G、B

キャンバスウィンドウ上のマウスカーソルの位置の色を、R（赤）、G（緑）、B（青）の数値で表示します。

## ナビゲータパレットのメニュー

[ナビゲータ]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューの機能を説明します。



### ズームイン

キャンバスウィンドウに表示されている画像を拡大表示します。

### ズームアウト

キャンバスウィンドウに表示されている画像を縮小表示します。

### ピクセル等倍

キャンバスウィンドウに表示されている画像をピクセル等倍（100%）で表示します。

### 全体表示

キャンバスウィンドウに表示されている画像を、現在のウィンドウに全体が収まるサイズで表示します。ウィンドウのサイズを変更した場合、連動しません。

### 指定倍率

[環境設定] ダイアログの[キャンバス]タブ→[倍率・角度]の[指定倍率表示]で設定した倍率で、キャンバスを表示します。



[環境設定] ダイアログの設定方法については、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[キャンバス→倍率・角度](#)』を参照してください。

### 印刷サイズ

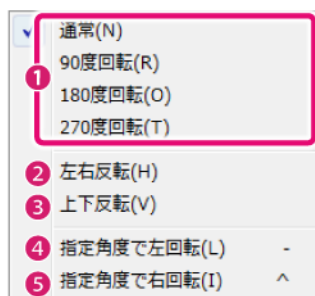
印刷するときの寸法で、キャンバスを表示します。



印刷するときの寸法で表示するためには、[環境設定] ダイアログでディスプレイ解像度を指定する必要があります。詳細については、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[キャンバス→倍率・角度](#)』を参照してください。

## 回転・反転

キャンバスウィンドウに表示されている画像を、回転・反転します。



### ① 通常・90度回転・180度回転・270度回転

どれかひとつを選択すると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を右回転表示します。[左右反転]・[上下反転]と併用できます。

### ② 左右反転

オンにすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を左右反転して表示します。

### ③ 上下反転

オンにすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を上下反転して表示します。

### ④ 指定角度で左回転

キャンバスウィンドウに表示されている画像を指定角度ごとに左回転表示します。

### ⑤ 指定角度で右回転

キャンバスウィンドウに表示されている画像を指定角度ごとに右回転表示します。

## リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

詳細については『パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『リブパレット表示設定』を参照してください。



[ズームイン]・[ズームアウト]・[印刷サイズ]・[指定角度で左回転]・[指定角度で右回転]の詳細設定は、[環境設定]ダイアログの[キャンバス]→[倍率・角度]で行います。

[環境設定]ダイアログは、[ファイル]メニュー→[環境設定]で表示します。詳しくは『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『**キャンバス**→**倍率・角度**』を参照してください。

## サブビューパレット

彩色の参考となる画像を表示して、そこから使いたい色を取得することができます。

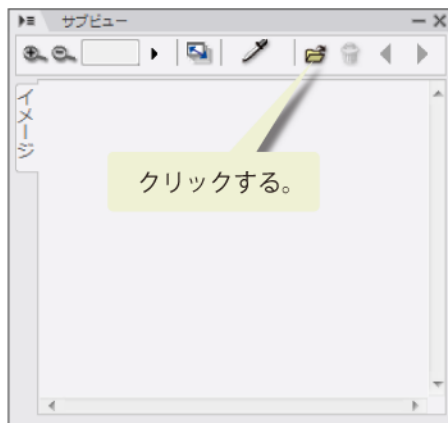
[サブビュー]パレットは、[パレット]メニュー→[サブビュー]を選択すると表示されます。

### 参考画像から色を取得する

[サブビュー]パレットに参考画像を読み込んで、色を取得する操作について説明します。

#### 1 参照する画像を読み込む

[サブビュー]パレットの[読み込み]をクリックし、[ファイルを開く]ダイアログから彩色の参考にしたい画像を読み込みます。



#### 2 色を選択する

[サブビュー]パレットに読み込んだ画像から色を選択します。



- ① [自動でスポイトに切り替え]がオンになっているのを確認します。
- ② 取得したい色の部分をクリックします。
- ③ クリックした部分の色が、[カラー]パレットに描画色として表示されます。

## サブビューパレットの機能

[サブビュー]パレットの機能を説明します。



### ① 拡大表示

クリックすると、[サブビュー]パレットに表示されている画像を拡大表示します。

### ② 縮小表示

クリックすると、[サブビュー]パレットに表示されている画像を縮小表示します。

### ③ 表示倍率

[サブビュー]パレットに表示されている画像の表示倍率を表示します。数値を入力するかスライダーを操作して、画像の表示倍率を調整できます。

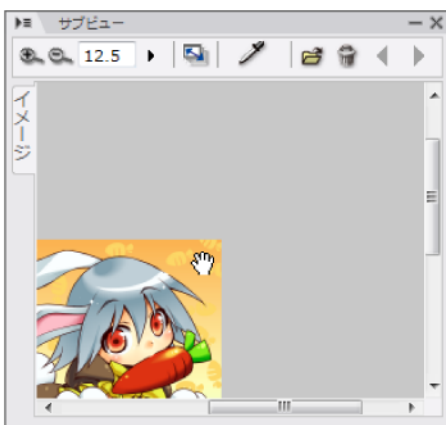
### ④ フィッティング

オンにすると、[サブビュー]パレットに表示されている画像をパレットのサイズに合わせて、全体が収まるサイズで表示します。パレットのサイズを変更した場合、連動します。

### ⑤ 自動でスポイトに切り替え

オンにすると、[サブビュー]パレット上でマウскарソルが[スポイト]ツールになり、色を取得できます。

オフにすると、[サブビュー]パレット上でマウскарソルが[手のひら]ツールになり、画像の表示を移動できます。



### ⑥ 読み込み

クリックすると[ファイルを開く]ダイアログを表示し、参照したい画像を[サブビュー]パレットに読み込みます。



- [サブビュー]パレットは、複数の画像を読み込むことができます。読み込んだ各画像は、切り替えて使用できます。
- 画像ファイルを[サブビュー]パレットにドラッグ&ドロップしても、パレットに画像を読み込みます。

### ⑦ 削除

クリックすると、[サブビュー]パレットに表示されている画像を削除します。

⑧ 前の画像へ

複数の画像を読み込んだ場合に、現在の画像のひとつ前の画像を表示します。

⑨ 次の画像へ

複数の画像を読み込んだ場合に、現在の画像のひとつ後の画像を表示します。



各機能は、[サブビュー]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューから選択することもできます。

## 素材パレット

イラスト作成に使用するさまざまな素材を登録、管理するパレットです。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ます。登録した素材はフォルダに分けて管理し、呼び出して使用できます。

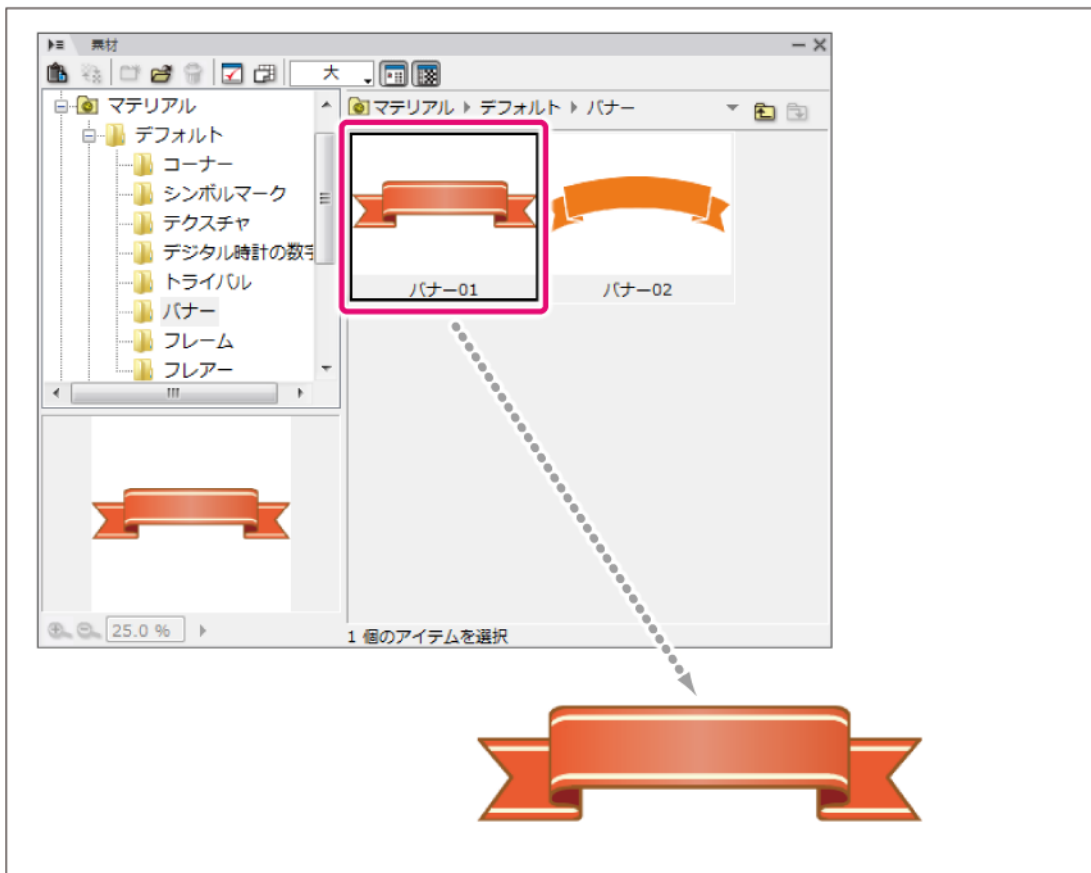
[素材]パレットは、[パレット]メニュー→[素材]を選択すると表示されます。



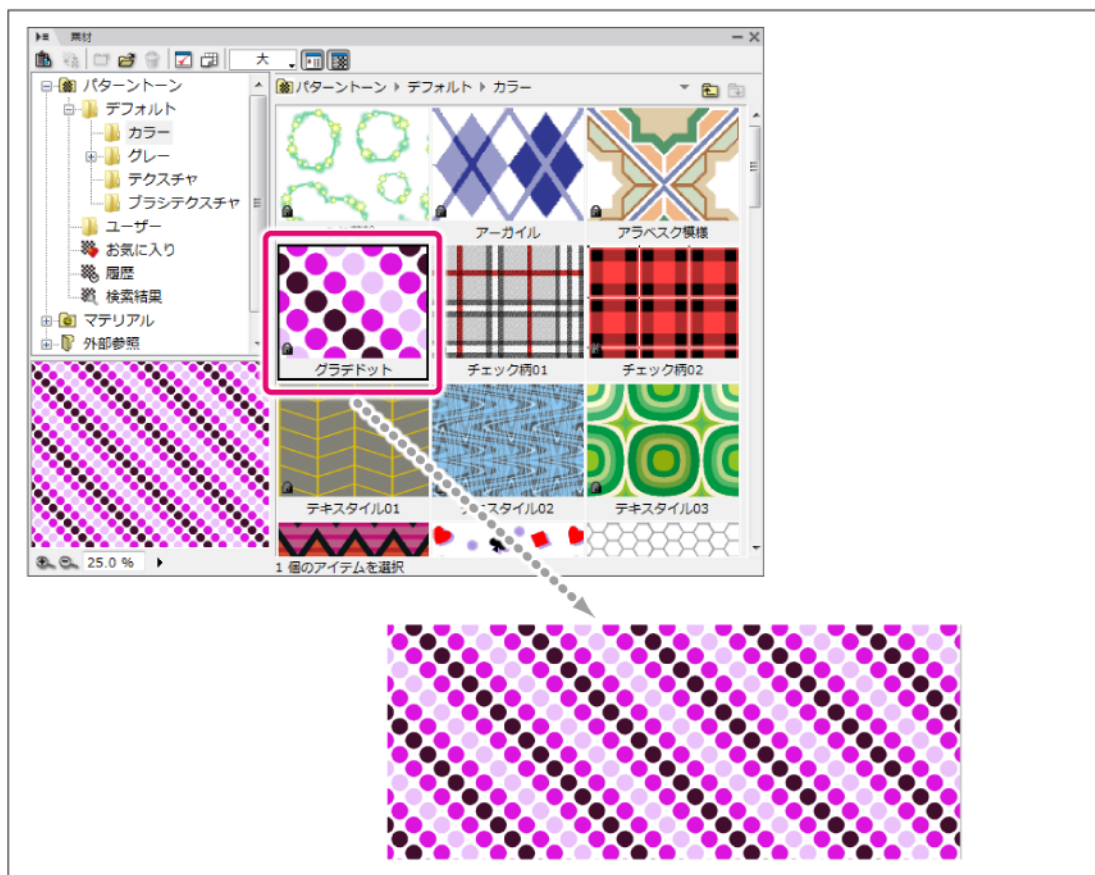
[素材]パレットの各素材は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、使用できない場合があります。

### 素材を利用する

[素材]パレットに登録されている素材は、[素材]パレットからキャンバスにドラッグ&ドロップして貼り込みます。



[パターントーン]素材は、[ツール]パレットの選択範囲ツールでキャンバスに選択範囲を作成し、[素材]パレットからドラッグ&ドロップして貼り込みます。



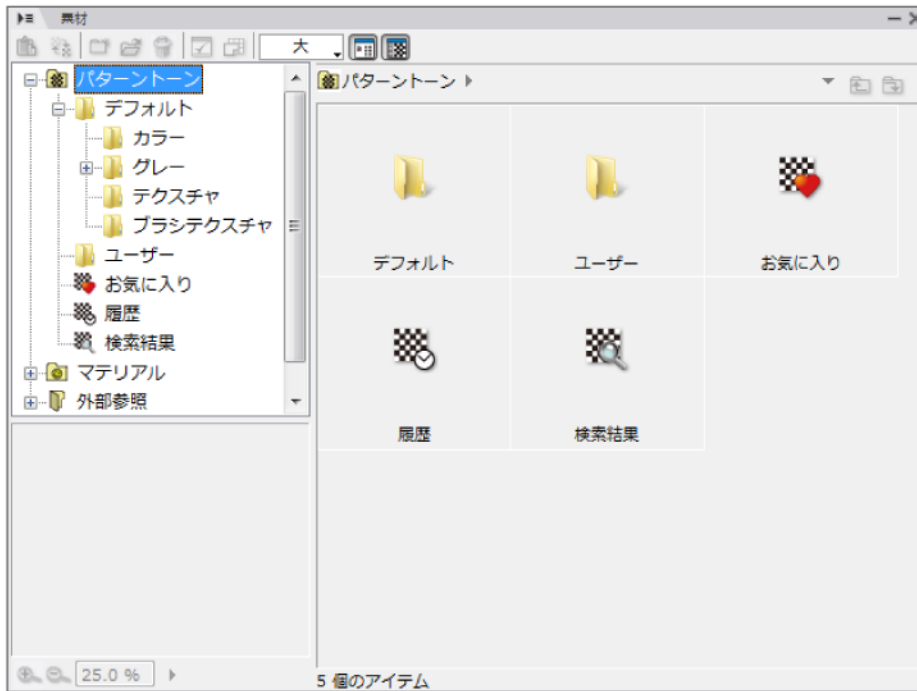
- 設定ファイルを利用する方法については、『[素材プロパティダイアログ：マテリアル](#)』を参照してください。
- [素材]パレットに素材を登録する方法については、『メニュー』→『編集メニュー』→『[素材の登録](#)』を参照してください。

## 素材を検索する

[素材]パレットに登録されている素材を検索できます。ここでは[パターントーン]素材の検索方法を説明します。

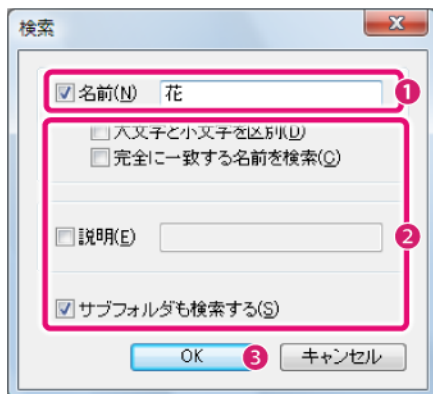
### 1 参照するフォルダを選択する

[素材]パレットの[ツリー表示]から、検索の参照先として[パターントーン]フォルダをクリックして選択します。選択したフォルダ以下の階層が、検索の対象になります。



### 2 検索設定を行う

[素材]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューから[検索]を選択し、[検索]ダイアログを表示します。

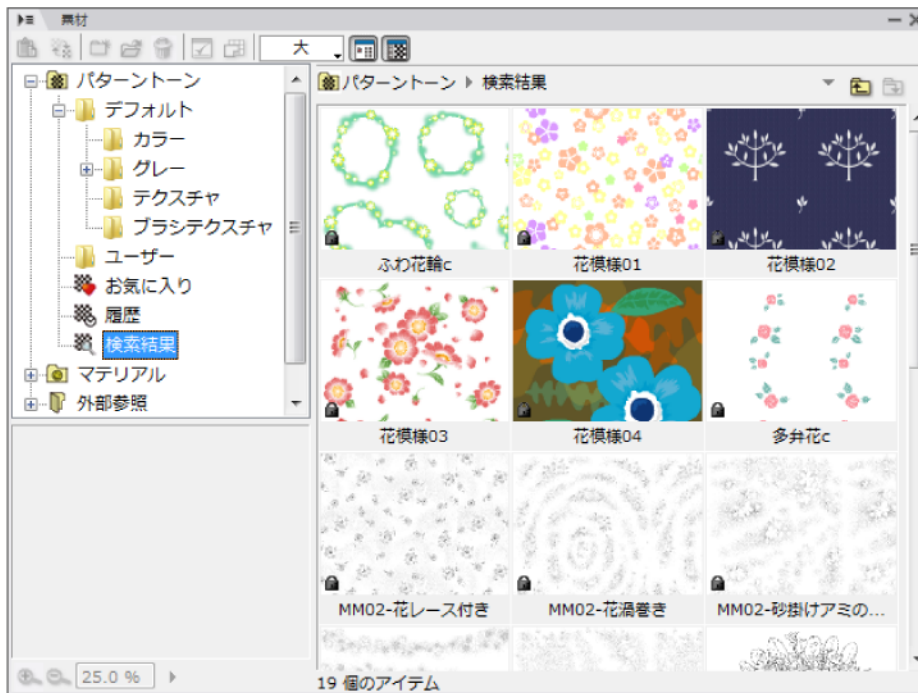


- ① [名前]をオンにして、検索キーワードを入力します。
- ② 必要な設定があればオンにします。
- ③ [OK]をクリックすると検索を実行します。

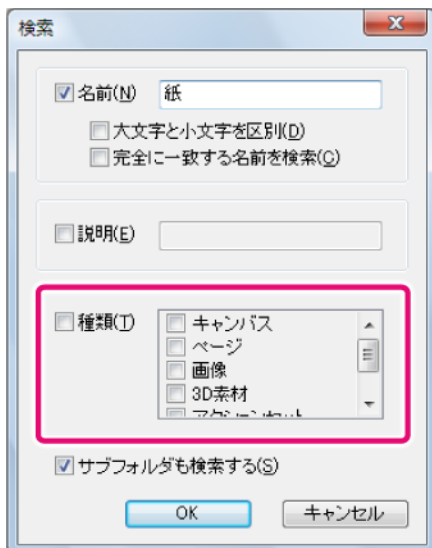


### 3 参照するフォルダを選択する

[素材]パレットの[検索結果]フォルダに、検索結果が表示されます。

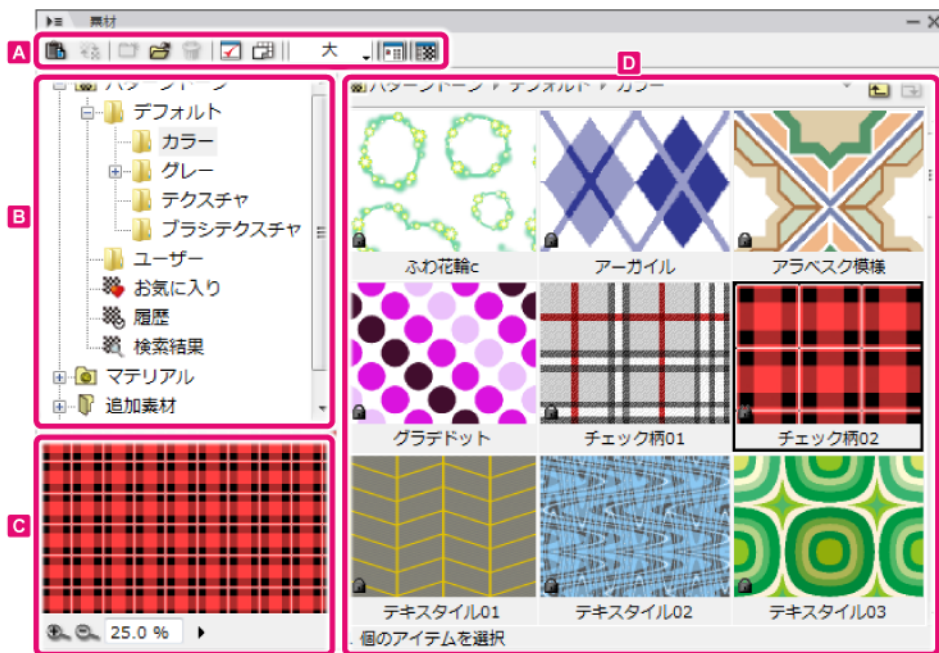


[マテリアル]を検索する場合は、[素材]パレットの[ツリー表示]から[マテリアル]を選択し、[パターントーン]の場合と同様に行います。[マテリアル]選択時の[検索]ダイアログは、[種類]でファイルの種類を絞り込みます。



## 素材パレットの機能

[ 素材 ] パレットの機能を説明します。



### A. コントロール

素材をキャンバスに貼り付けたり、[ 素材 ] パレット内で素材を管理したり、パレットの表示設定などを行います。



#### ① 素材の貼り付け

キャンバス上に、[ 素材 ] パレットで選択中の素材を貼り付けます。

#### ② パターントーンの貼り替え

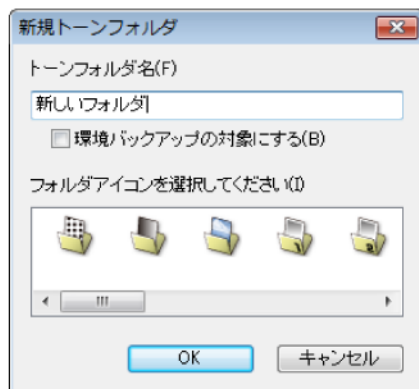
キャンバス上の編集集中のトーンを、[ 素材 ] パレットで選択中のトーンに貼り替えます。

#### ③ 新規フォルダ

新規フォルダを作成します。[ 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。

#### 新規トーンフォルダダイアログ

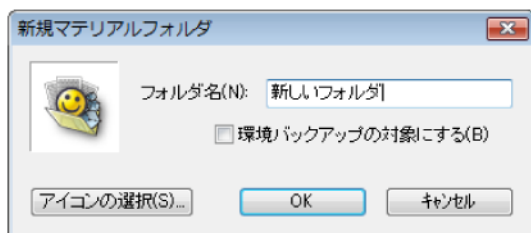
[ パターントーン ] → [ ユーザー ] フォルダに、新規トーンフォルダを作成します。



### 新規マテリアルフォルダダイアログ

[マテリアル] → [ユーザー] フォルダに、新規マテリアルフォルダを作成します。

[アイコンの選択] をクリックすると [ファイルを開く] ダイアログを表示し、フォルダのアイコンにしたい画像を読み込みます。



[環境バックアップの対象にする] をオンにすると、選択中のフォルダが環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[環境バックアップ→環境のバックアップ](#)』を参照してください。

#### ④ 素材の登録

[素材] パレットの各 [ユーザー] フォルダに、外部の素材ファイルを読み込んで登録します。

#### ⑤ 削除

選択中の素材またはフォルダを削除します。

#### ⑥ 設定変更

素材一覧で選択した、素材またはフォルダの設定を変更できます。

- 素材を選択した場合は、[素材プロパティ] ダイアログが表示され、素材の設定を変更できます。
- フォルダを選択した場合は、フォルダの設定変更ダイアログが表示され、設定を変更できます。



フォルダ選択時に表示されるダイアログで、[環境バックアップの対象にする] をオンにすると、選択中のフォルダが環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[環境バックアップ→環境のバックアップ](#)』を参照してください。

#### ⑦ お気に入りへ登録

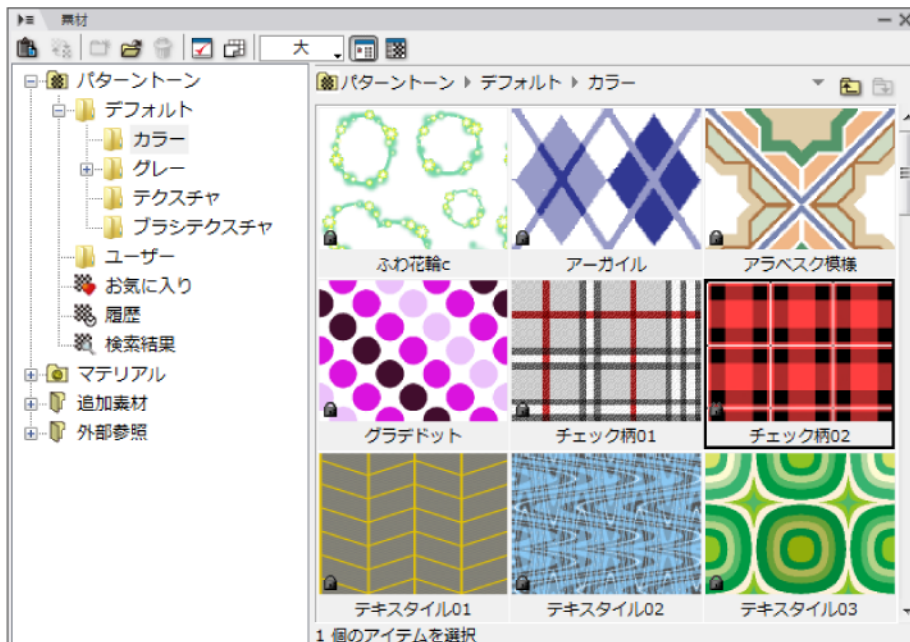
選択した素材を [お気に入り] フォルダに登録します。

#### ⑧ 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] から選択して切り替えます。

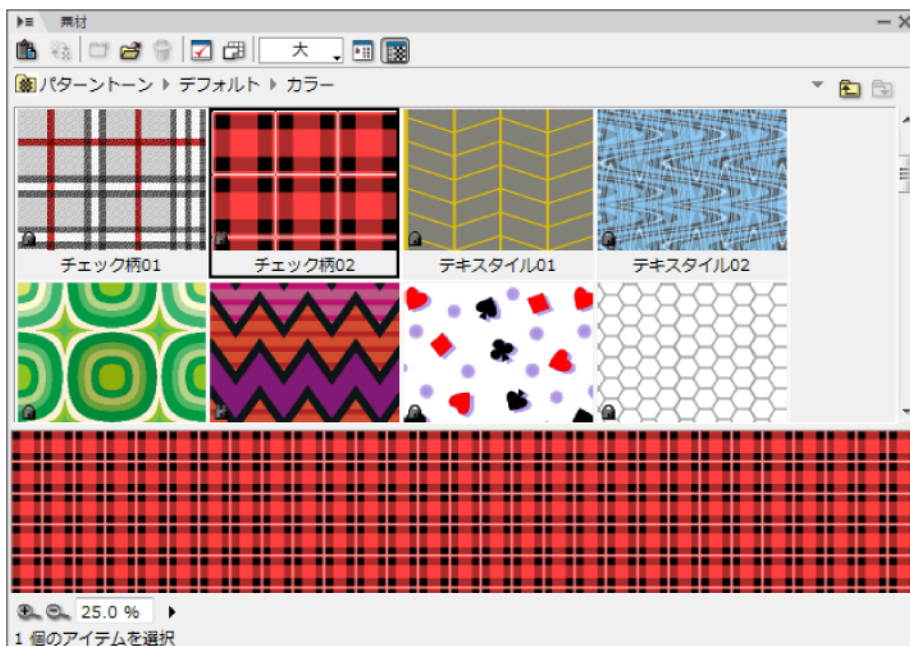
## ⑨ ツリー表示切り替え

ツリー表示の表示・非表示を切り替えます。[ ツリー表示切り替え ] をオンにした場合は、ツリー表示がパレットの左側に表示されます。



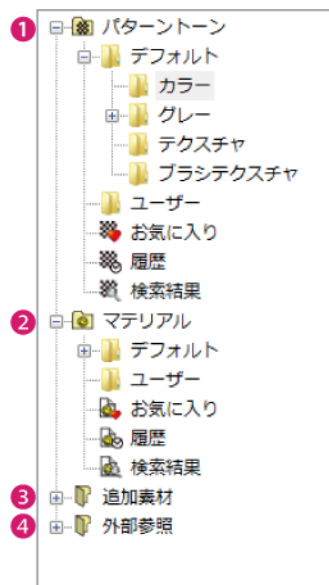
## ⑩ プレビュー表示切り替え

プレビュー表示の表示・非表示を切り替えます。[ ツリー表示切り替え ] をオフにして [ プレビュー表示切り替え ] をオンにした場合は、プレビュー表示がパレットの下側に広がって表示されます。



## B. ツリー表示

[素材]パレットのフォルダの階層を表示します。フォルダ名部分をクリックすると、そのフォルダを開きます。



### ① パターントーン

パターントーン素材が登録されているフォルダです。フォルダ内は次のように分類されています。

[デフォルト]以下のフォルダは、IllustStudioの初期状態で登録されている素材です。[ユーザー]以下のフォルダは、IllustStudio上で作成、登録した素材です。

### ② マテリアル

フレーム素材などが登録されているフォルダです。フォルダ内は次のように分類されています。

[デフォルト]以下のフォルダは、IllustStudioの初期状態で登録されている素材です。[ユーザー]以下のフォルダは、IllustStudio上で作成、登録した素材や設定ファイルです。

### ③ 追加素材

『CLIP』でダウンロードした各種ファイルや、Windowsのエクスプローラからドラッグ&ドロップしたパターントーンやフレームなどの素材が登録されているフォルダです。

『CLIP』の詳細は、下記を参照してください。



- 創作活動応援サイト『CLIP』  
<http://www.clip-studio.com/>

### ④ 外部参照

[素材]パレットの[メニュー表示] → [外部フォルダを参照]を選択して、指定したフォルダが登録されています。これらのフォルダ内にIllustStudioの素材や設定ファイルを保存すると、ここから素材や設定ファイルを使用できます。

### C. 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。



#### ① 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。

#### ② 拡大表示

プレビュー画像を拡大表示します。

#### ③ 縮小表示

プレビュー画像を縮小表示します。

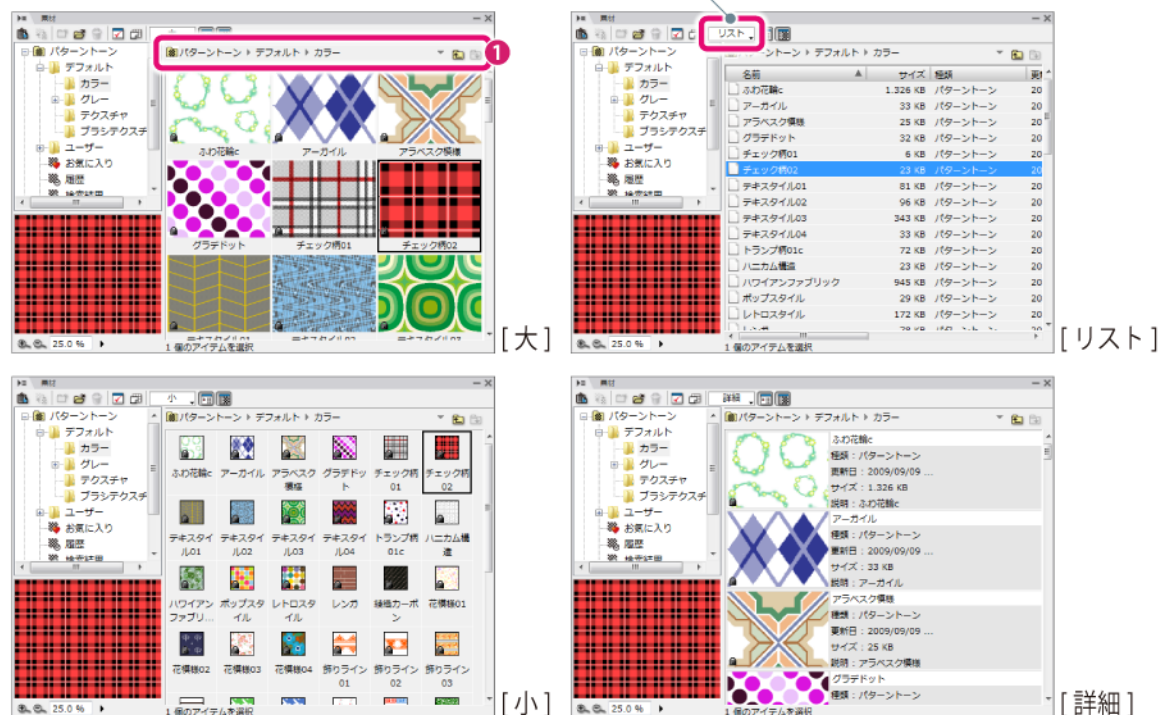
#### ④ 拡大率

プレビュー画像の表示サイズを、スライダーまたは数値入力で変更します。

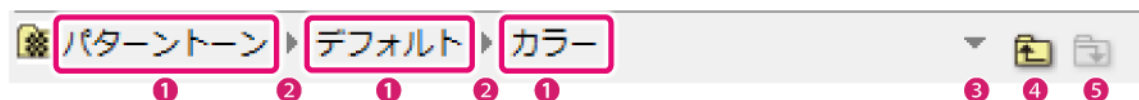
## D. 素材一覧

選択中のフォルダ内の素材を一覧表示します。一覧の表示方法は、「コントロール」のプルダウンメニューで切り替えられます。

プルダウンメニュー



### ① 素材一覧のコントロール



①フォルダ名表示	選択中のフォルダの階層をフォルダ名で表示し、フォルダ名部分をクリックすると、そのフォルダを開きます。
②フォルダー一覧表示	クリックすると、次の階層のフォルダを一覧表示したメニューを表示します。メニューからフォルダを選択すると、そのフォルダを開きます。
③ツリー表示	クリックすると、[素材]パレットのフォルダの階層を表示したメニューを表示します。メニューからフォルダを選択すると、そのフォルダを開きます。
④上へ移動	ひとつ上の階層に移動します。
⑤下へ移動	ひとつ下の階層に移動します。



[素材]パレットでは、[素材一覧]に ComicStudio 形式のトーンを表示できますが、利用できません。ComicStudio 形式のトーンには、[素材一覧]上で赤い×印のアイコンが表示されます。



## 素材パレットのメニュー

[ 素材 ] パレットの左上にある [ メニュー表示 ] をクリックすると表示されるメニューの機能を説明します。

素材の貼り付け(A)
パターントーンの貼り替え(H)
切り取り(T)
コピー(C)
貼り付け(P)
お気に入りへ登録(F)
設定変更(S)...
名前の変更(R)
削除(D)
環境バックアップの対象にする(B)
すべてを選択(L)
選択を解除(E)
開く(O)
エクスプローラで開く(X)
検索(I)...
アイコンの整列(S) ▶
新規フォルダ(F)...
外部フォルダを参照(M)...
読み込み(I) ▶
書き出し(R)...
素材インストール(I)...

### 素材の貼り付け

キャンバス上に、[ 素材 ] パレットで選択中の素材を貼り付けます。

### パターントーンの貼り替え

キャンバス上の編集集中のトーンを、[ 素材 ] パレットで選択中のトーンに貼り替えます。

### 切り取り

[ 素材 ] パレットで選択中の素材を切り取ります。

### コピー

[ 素材 ] パレットで選択中の素材をコピーします。

### 貼り付け

[ 素材 ] パレットで切り取り・コピーした素材を、[ 素材 ] パレット内へ貼り付けます。



- [ 素材 ] パレット内への貼り付けは、ユーザーフォルダ以下のフォルダを対象とします。
- [ パターントーン ] から [ マテリアル ] など、異なるカテゴリのフォルダへは貼り付けできません。

### お気に入りへ登録

選択した素材を [ お気に入り ] フォルダに登録します。



## 設定変更

[ 素材 ] パレットの下記フォルダ内で選択した素材やフォルダの設定を変更します。

- [ パターントーン ] → [ ユーザー ] 以下の素材またはフォルダ
- [ マテリアル ] → [ ユーザー ] 以下の素材またはフォルダ
- [ 追加素材 ] 以下の素材
- [ 外部参照 ] 以下の素材

[ ユーザー ] 内のフォルダを選択した場合は [ トーンフォルダ変更 ] ダイアログまたは [ マテリアルフォルダ変更 ] ダイアログが表示されます。素材を選択した場合は [ 素材プロパティ ] ダイアログが表示されます。



[ トーンフォルダ変更 ] ダイアログおよび [ マテリアルフォルダ変更 ] ダイアログは、それぞれ [ 新規トーンフォルダ ] ダイアログおよび [ 新規マテリアルフォルダ ] ダイアログと項目が同じです。詳細は『[素材パレットの機能](#)』を参照してください。

## 名前の変更

[ 素材 ] パレットの下記フォルダ内で選択した素材やフォルダの名前を変更します。

- [ パターントーン ] → [ ユーザー ] 以下の素材またはフォルダ
- [ マテリアル ] → [ ユーザー ] 以下の素材またはフォルダ
- [ 追加素材 ] 以下の素材またはフォルダ
- [ 外部参照 ] 以下の素材またはフォルダ



[ 追加素材 ] 以下のフォルダ名を変更すると、素材の登録時や『CLIP』の使用時に、変更前の名前のフォルダが再度作成されます。

## 削除

選択中の素材またはフォルダを削除します。

## 環境バックアップの対象にする

環境バックアップを行うときに、選択したフォルダを書き出す対象にするかどうか切り替えられます。書き出す対象にしたい場合は、[ 環境バックアップの対象にする ] のチェックをオンにします。

下記フォルダの選択時に設定できます。なお、設定時に選択できるフォルダは 1 つだけです。

- [ トーン ] → [ ユーザー ] 以下のフォルダ
- [ マテリアル ] → [ ユーザー ] 以下のフォルダ
- [ 追加素材 ] 以下のフォルダ



フォルダを右クリックして表示されるメニューからも、[ 環境バックアップの対象にする ] の設定を切り替えられます。

## すべてを選択

ファイルの選択時はフォルダ内のファイル全体を、フォルダの選択時は下の階層全体を、選択状態にします。

## 選択を解除

現在の選択を解除します。

## 開く

選択したフォルダを開きます。

## エクスプローラで開く

選択したフォルダを、Windows のエクスプローラで開きます。

## 検索

指定したフォルダ以下の階層にある素材を、条件を指定して検索し、結果を [ 検索結果 ] フォルダに表示します。

## アイコンの整列

リストの素材を、条件を切り替えて整列します。[ 名前 ] ・ [ サイズ ] ・ [ 種類 ] ・ [ 更新日時 ] ・ [ 説明 ] ・ [ 降順で表示 ] から選択できます。

## 新規フォルダ

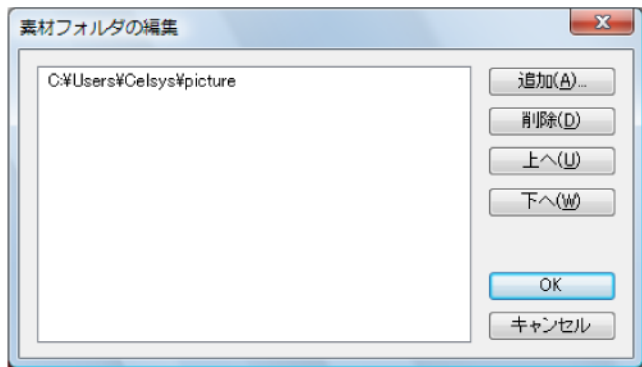
新規フォルダを作成します。[ 素材 ] パレットの各 [ ユーザー ] フォルダ内でのみ作成できます。

## 外部フォルダを参照

外部のフォルダを [ 素材フォルダの編集 ] ダイアログで選択し、素材フォルダとして参照できるようにします。

### 素材フォルダの編集ダイアログ

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。



## 読み込み

外部のファイルまたはフォルダを、[ 素材 ] パレットの各 [ ユーザー ] フォルダに読み込みます。



素材ファイルを読み込むには、Windows のエクスプローラからドラッグ&ドロップする方法があります。詳しくは、『[素材を登録する](#)』を参照してください。

## 書き出し

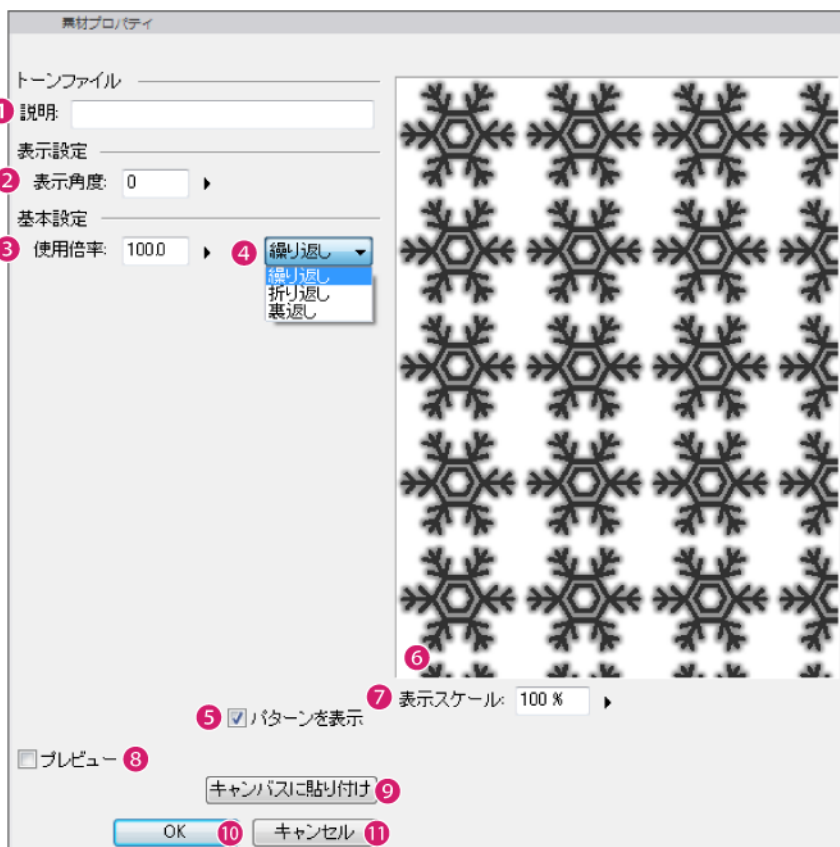
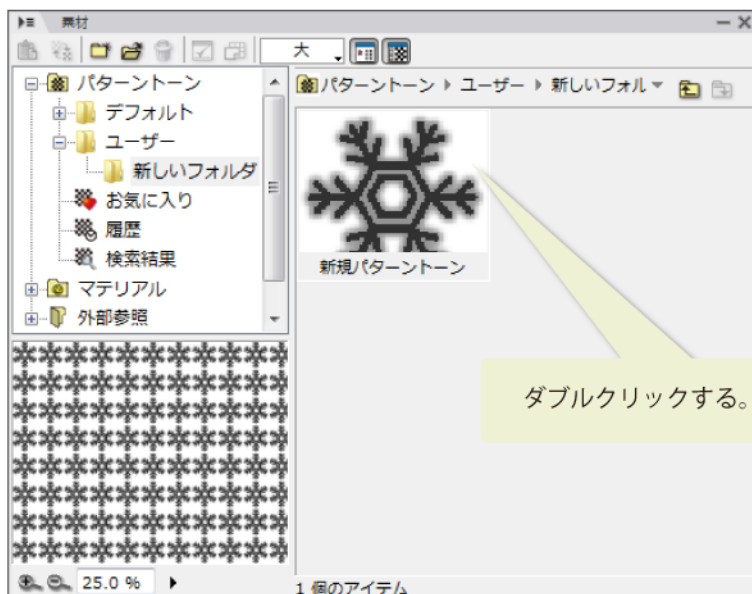
[ 素材 ] パレットの各 [ ユーザー ] フォルダに登録されている選択中の素材を、外部のフォルダに書き出します。

## 素材インストール

素材インストーラが起動し、素材をインストールします。

## 素材プロパティダイアログ：パターントーン

[素材]パレットに登録されている素材のアイコンをダブルクリックすると表示されます。デフォルトトーン以外の場合は、設定の変更ができます。



### ① トーンファイル：説明

選択中の素材の説明を表示します。図のように背景が白く表示されている場合は、別の説明を入力して変更できます。

### ② 表示設定：表示角度

トーンの柄の角度を設定します。

## ③ 基本設定：使用倍率

トーンの使用倍率を設定します。

## ④ 画像パターンのタイリング方法

トーンの画像のタイリング（配列）方法を選択します。

繰り返し	同じ向きで繰り返します。
折り返し	交互に向きを変えながら繰り返します。
裏返し	画像を裏返して配列します。

## ⑤ パターンを表示

[ 素材プロパティ ] ダイアログを展開し、[ プレビュー表示 ] にトーンの柄を表示します。

## ⑥ プレビュー表示

トーンの柄を表示します。ドラッグすると [ プレビュー表示 ] のトーンの表示が移動します。

## ⑦ 表示スケール

[ プレビュー表示 ] に表示するトーンの使用倍率を設定します。

## ⑧ プレビュー

キャンバスに、現在の設定のトーン画像をプレビュー表示します。

## ⑨ キャンバスに貼り付け

キャンバスに、現在の設定のトーンを貼り付けます。

## ⑩ OK

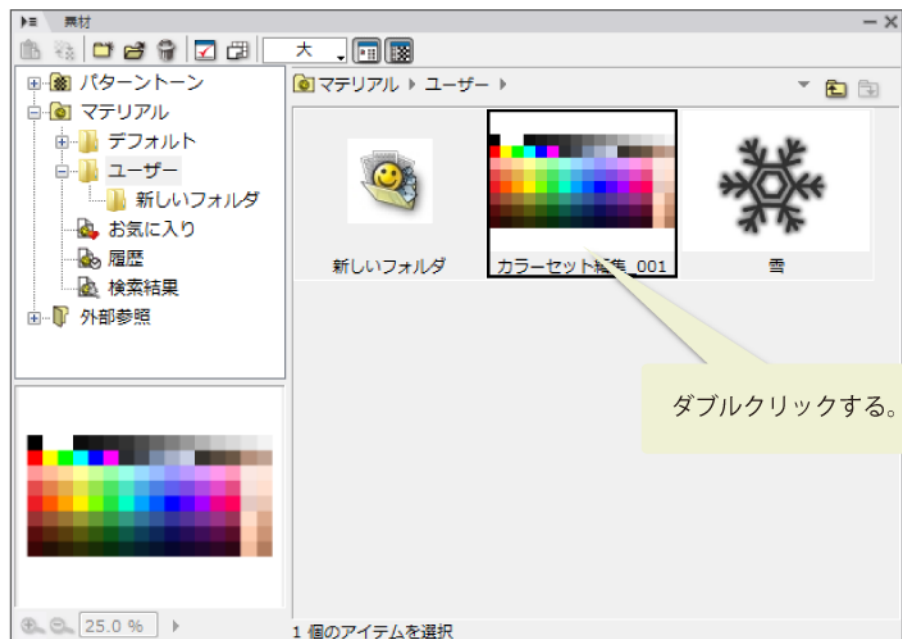
設定を反映し、ダイアログを閉じます。

## ⑪ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

## 素材プロパティダイアログ：マテリアル

[ 素材 ] パレットに登録されている素材や設定ファイルのアイコンをダブルクリックすると表示されます。素材の種類の確認や、素材に対して説明を書き添えるなどの操作ができます。





#### ① プレビュー表示

選択中の素材やストロークなどのプレビューを表示します。

#### ② プレビュー表示

選択中の素材やブラシ形状などのプレビューを表示します。

#### ③ 名前

選択中の素材の名前を表示します。図のように背景が白く表示されている場合は、別の名前を入力して変更できます。

#### ④ 説明

選択中の素材の説明を表示します。図のように背景が白く表示されている場合は、別の説明を入力して変更できます。

#### ⑤ 種類

選択中の素材の種類を表示します。

#### ⑥ この素材を貼り付け

選択中の素材をキャンバスに貼りつけます。

#### ⑦ 設定の読み込み

選択中の素材（設定ファイル）を、使用可能なパレットに読み込みます。ここではカラーセットファイルが選択されているので、[ カラーセット ] パレットに読み込みます。



[ 素材 ] パレットに登録されている、ツールセットファイル（拡張子：tos）・カラーセットファイル（拡張子：cls）・アクションファイル（拡張子：iaf）は、キャンバスウィンドウにドラッグ&ドロップしても、各パレットに読み込めます。詳しくは、『[設定を他のパレットに読み込む](#)』を参照してください。

#### ⑧ OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

#### ⑨ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

## 素材を登録する

『CLIP』などでダウンロードしたパターントーン素材（拡張子：tne）やフレーム（画像）素材を[素材]パレットに登録できます。

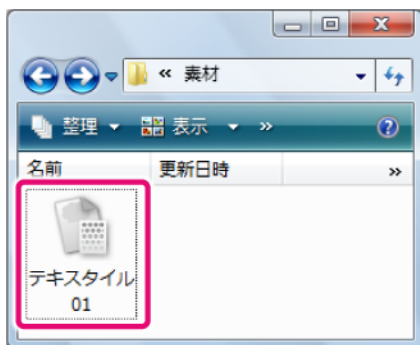
ここでは、パターントーン素材（拡張子：tne）を登録する方法を例に説明します。



素材は、zip 形式で圧縮されているものや素材を含むフォルダをドラッグ＆ドロップしても、読み込みます。  
この方法では、複数の素材をまとめて登録できません。1 つずつ登録してください。

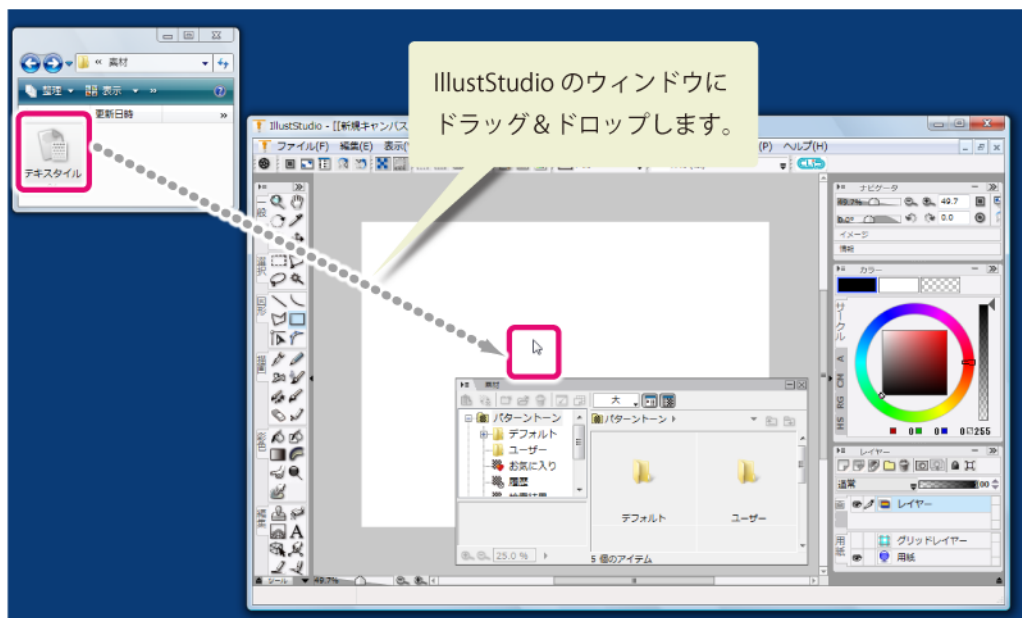
### 1 素材を用意する

素材を用意します。ここでは、パターントーン素材「テキスタイル 01」を選択します。



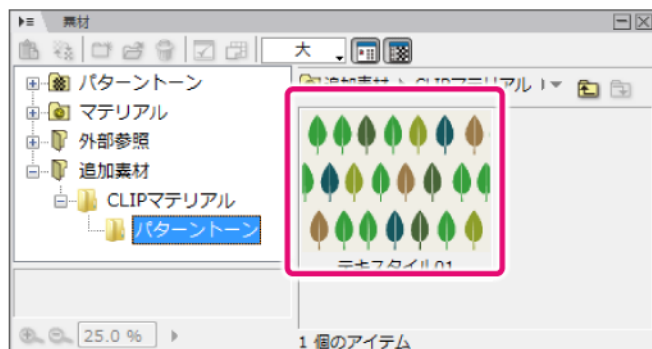
### 2 IllustStudio に素材を登録する

素材を、IllustStudio の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 パターントーン素材が登録される

[素材]パレットの[追加素材]→[CLIP マテリアル]→[パターントーン]に、ドラッグ&ドロップした素材が登録されます。



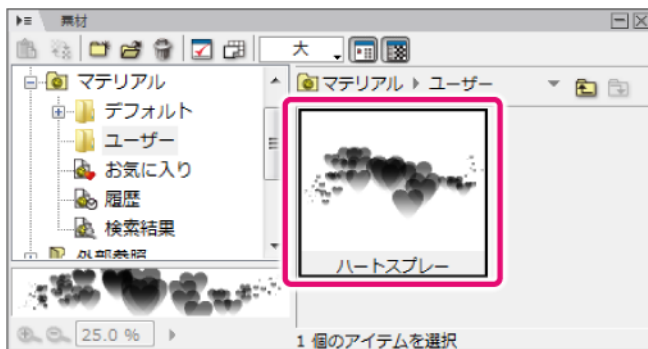
## 設定を他のパレットに読み込む

[素材]パレットに登録されている、ツールセットファイル（拡張子：tos）・カラーセットファイル（拡張子：cls）・アクションファイル（拡張子：iaf）を、各パレットに読み込みます。

ここでは、ツールセットファイル（拡張子：tos）を[ツールセット]パレットに登録する方法を例に説明します。

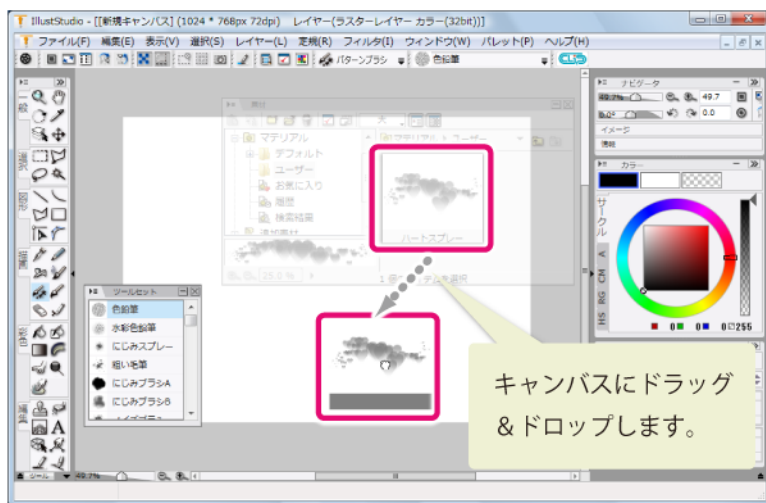
### 1 ツールセットファイルを選択する

[素材]パレットから、[ツールセット]パレットに読み込むツールセットファイルを選択します。ここでは、例として[パターンブラシ]ツール用の設定ファイルを選択します。



### 2 パレットに設定を読み込む

[素材]パレットに登録されているツールセットファイルを、キャンバス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]または[はい]をクリックします。



### 3 パレットに設定が読み込まれる

[パターンブラシ]ツール選択時の[ツールセット]パレットに、ツールセットファイルの設定が読み込まれます。



直接、[ツールセット]パレット・[カラーセット]パレット・[アクション]パレットに、ドラッグ&ドロップしても、設定を読み込みます。



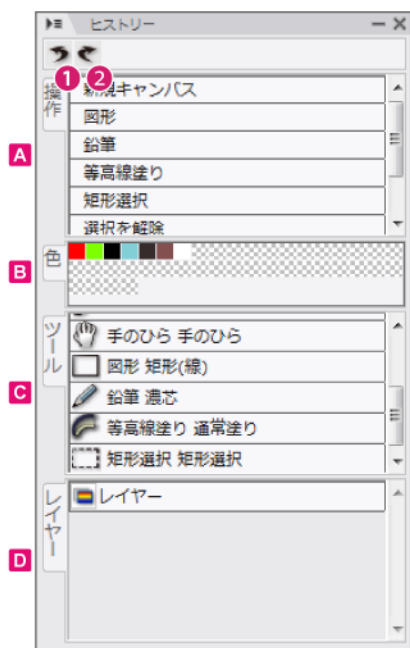
## ヒストリーパレット

操作の履歴を記録し、管理します。各リブに表示されている操作の項目をクリックすると、その項目の時点まで操作を戻ることができます。

[ヒストリー] パレットは、[パレット] メニュー→[ヒストリー] を選択すると表示されます。

### ヒストリーパレットの機能

[ヒストリー] パレットの機能を説明します。



#### ① 取り消し

キャンバスに対して実行した直前の処理を取り消して、1 つ前の状態に戻します。

#### ② やり直し

キャンバスに対して実行した直前の処理を繰り返して、1 つ後の状態に戻します。



[取り消し]、[やり直し] は、[ヒストリー] パレットの左上にある [メニュー表示] ボタンをクリックすると表示されるメニューから選択することもできます。

#### A. 操作リブ

キャンバス画像に対して行った操作の履歴を表示します。最新の操作が下に足されます。



定期的移動・回転・拡大・縮小を行ったときに、同じ操作が連続した場合は、ヒストリー項目が 1 つの動作にまとめられます。

#### B. 色リブ

取得した描画色の履歴を表示します。最新の色が左上に足されます。

#### C. ツールリブ

使用したツールの履歴を表示します。最新の使用ツールが下に足されます。

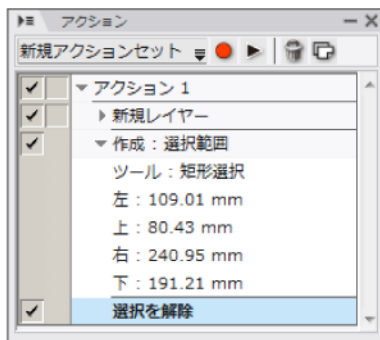
#### D. レイヤーリブ

使用したレイヤーの履歴を表示します。最新の使用レイヤーが下に足されます。

## アクションパレット

複数の操作を記録し、まとめて管理します。よく使用する操作をアクションセットに記録しておくことで、[アクション]パレットの[再生]ボタンをクリックするだけで、記録した操作を実行できます。

[アクション]パレットは、[パレット]メニュー→[アクション]を選択すると表示されます。

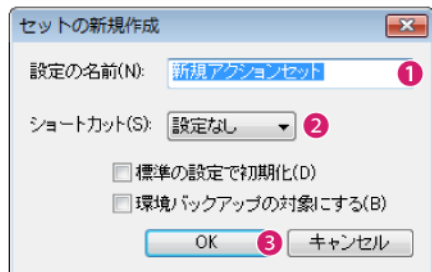


### アクションセットとは

「アクションセット」とは、よく使用する一連の操作をアクションとして登録する機能です。用途や使用頻度などに合わせて、複数のアクションセットを作成してアクションを登録すると、[アクション]パレットの[セットの切り替え]で切り替えて使用できます。

#### 1 アクションセットを作成する

[アクション]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューから、[セットの新規作成]を選択し、[セットの新規作成]ダイアログで名前とショートカットを設定します。



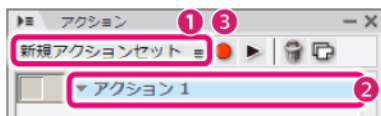
- ① [設定の名前]でアクションセットの名前を設定します。
- ② ショートカットを設定します。
- ③ [OK]ボタンをクリックするとアクションセットが作成されます。



ご購入時に設定されているアクションセット[デフォルト]に登録されているアクションを、作成するアクションセットに複製する場合は、[標準の設定で初期化]をオンにします。

#### 2 アクションを記録する

アクションセットを選択し、アクションを記録します。



- ① [セットの切り替え]でアクションセットを選択します。
- ② 記録先のアクションを選択します。
- ③ [アクションの記録開始]をクリックします。記録したい動作を行うと記録されていきます。

### 3 アクションの記録を終了する

[アクションの記録停止] をクリックすると、アクションの記録を終了します。



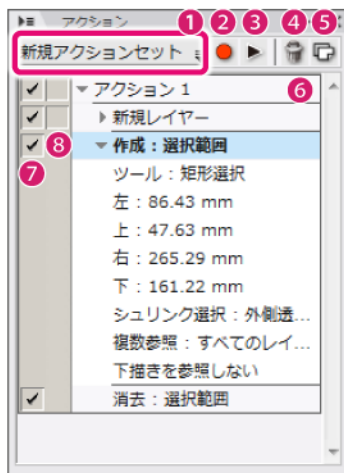
### 4 アクションを再生する

実行したいアクションを選択して、[アクションの再生] をクリックすると、記録したアクションを再生します。



## アクションパレットの機能

[アクション] パレットの機能を説明します。



#### ① セットの切り替え

作成したアクションセットが表示されます。使用するアクションセットを切り替えます。

#### ② アクションの記録開始

作成したアクションに対して、操作を記録します。

#### ③ アクションの再生

作成したアクションを再生して実行します。

#### ④ アクションの削除

選択したアクションを削除します。

#### ⑤ アクションの追加

アクションセットにアクションを追加します。

#### ⑥ アクション

アクションセットに登録されたアクションを表示します。

#### ⑦ 実行切り替えチェック

クリックしてオフにすると、アクション内の特定のコマンドだけを再生しないようにできます。

## ⑧ 設定切り替えチェック

クリックしてオンにすると、コマンドの再生時に、設定を行うためのダイアログが表示されます。ダイアログの設定後は、引き続きアクションが再生されます。

## アクションパレットのメニュー

[アクション]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューの機能を説明します。

ボタンモード(B)
アクションの追加(A)
アクションの削除(D)
アクション名の変更(M)
アクションの複製(O)
コマンドの削除(L)
コマンドの複製(Y)
各登録コマンドの設定(T)
セットの新規作成(N)...
セットの削除(D)
セット名の変更(R)...
セットの複製(C)...
アクションの記録開始(R)
メニューを挿入(I)...
アクションの再生(P)
ループ再生(L)
アクションショートカット(F) ▶
アクションショートカットへ登録(R) ▶
セットの保存(X)...
セットの読み込み(I)...
セットを素材パレットに登録(G)
特殊コマンド(E) ▶
アクション設定(O)...
リブパレット表示設定(R) ▶

## ボタンモード

アクション項目の表示方法を、ボタンモードに切り替えます。ボタンモードにすると、[アクション]パレットに登録されている各アクションの項目名をクリックするだけで実行できます。



ボタンモードに変更した場合、アクションの編集や削除、個別のコマンドを選択して実行などはできません。

## アクションの追加

現在のアクションセットに、新しいアクションを作成します。

## アクションの削除

選択したアクションを削除します。

## アクション名の変更

選択したアクションの名前を変更します。

## アクションの複製

選択したアクションをコピーします。

## コマンドの削除

選択したコマンドを削除します。

## コマンドの複製

選択したコマンドをコピーします。

## 各登録コマンドの設定

選択したコマンドの設定ダイアログを開き、再設定を行います。

## セットの新規作成

新しいアクションセットを作成します。



表示されたダイアログで [環境バックアップの対象にする] をオンにすると、編集中のアクションセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[環境バックアップ→環境のバックアップ](#)』を参照してください。

## セットの削除

選択したアクションセットを削除します。

## セット設定の変更

選択したアクションセットの名前、ショートカット設定を変更します。



表示されたダイアログで [環境バックアップの対象にする] をオンにすると、編集中のアクションセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[環境バックアップ→環境のバックアップ](#)』を参照してください。

## セットの複製

選択したアクションセットをコピーします。



表示されたダイアログで [環境バックアップの対象にする] をオンにすると、編集中のアクションセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[環境バックアップ→環境のバックアップ](#)』を参照してください。

## アクションの記録開始

選択したアクションの記録を開始します。メニューなどのコマンドを実行すると、アクションに記録されます。

## メニューを挿入

[メニューを挿入] ダイアログを開き、メニューコマンドを選択して、まとめて選択中のアクションに挿入します。

## アクションの再生

選択したアクションを再生、実行します。[実行切り替えチェック] をオフにすると、そのコマンドは実行されません。

## ループ再生

選択したアクションを連続して再生、実行します。

## アクションショートカット

アクションショートカットに登録した操作を再生します。

## アクションショートカットへ登録

選択したアクションをアクションショートカットに登録します。

## セットの保存

現在のアクションセットの内容をアクションファイル（拡張子：iaf）として出力し、保存します。

## セットの読み込み

保存したアクションファイル（拡張子：iaf）を読み込みます。



ComicStudio のアクションファイル（拡張子：caf）は使用できません。



アクションファイル（拡張子：iaf）を読み込むには、Windows のエクスプローラからドラッグ&ドロップする方法があります。詳しくは、『[アクションファイルを読み込む](#)』を参照してください。

## セットを素材パレットに登録

現在のアクションセットの内容を、[ 素材 ] パレットの [ マテリアル ] → [ ユーザー ] フォルダに登録します。

## 特殊コマンド

選択中のアクションに、レイヤーコマンドを追加します。

- ① 上のレイヤーと入れ替える(P)
- ② 下のレイヤーと入れ替える(O)
- ③ 選択レイヤーを一番上に移動(T)
- ④ 選択レイヤーを一番下に移動(B)

### ① 上のレイヤーと入れ替える

選択中のアクションに、[ 上のレイヤーと入れ替える ] コマンドを追加します。

### ② 下のレイヤーと入れ替える

選択中のアクションに、[ 下のレイヤーと入れ替える ] コマンドを追加します。

### ③ 選択レイヤーを一番上に移動

選択中のアクションに、[ 選択レイヤーを一番上に移動 ] コマンドを追加します。

### ④ 選択レイヤーを一番下に移動

選択中のアクションに、[ 選択レイヤーを一番下に移動 ] コマンドを追加します。

## アクション設定

アクションの再生についての設定を行います。

## リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

詳細については『パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『[リブパレット表示設定](#)』を参照してください。

## アクションファイルを読み込む

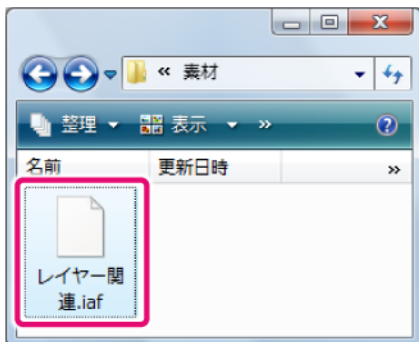
アクションファイル（拡張子：iaf）を [アクション] パレットに読み込みます。



- アクションファイルは、zip 形式で圧縮されているものやアクションファイルを含むフォルダをドラッグ&ドロップしても、読み込めます。
- この方法では、複数のアクションセット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。

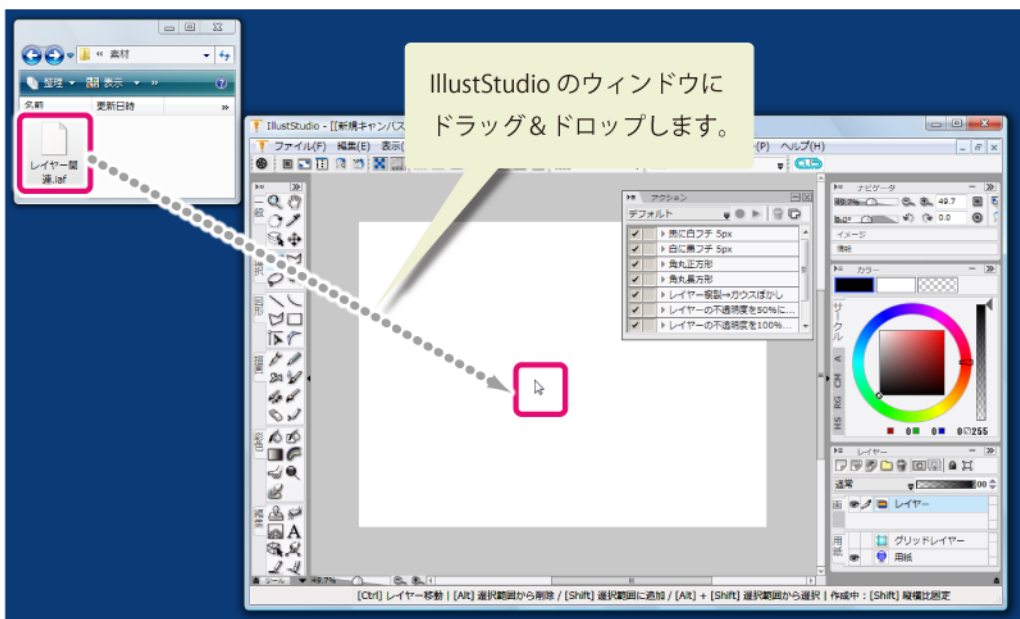
### 1 アクションファイルを用意する

アクションファイル（拡張子：iaf）を用意します。ここでは「レイヤー関連」を選択します。



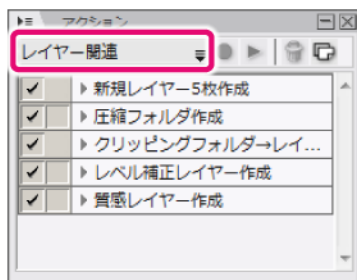
### 2 IllustStudio にアクションファイルを読み込む

アクションファイルを、IllustStudio の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 アクションファイルが読み込まれる

[アクション] パレットに、ドラッグ&ドロップしたアクションファイル（アクションセット）が登録されます。





# 解説：描画

本章では、ラスター型式、ベクター形式など、IllustStudio の描画形式について紹介します。

## 描画形式

描画形式にはラスター描画とベクター描画があり、描画する内容によって使い分けます。

### ラスター描画

ラスター描画とは、小さな点の集まりで表現される「ラスター形式」による描画方法で、[ラスターレイヤー]を作成して行います。カラーについては階調表現ができるので、濃淡のある線の描画や着色に適しています。

画像の拡大を行うとジャギー（ギザギザ）が現れたり、縮小を行うと情報が失われたりする場合があります。このため、拡大、縮小、変形などには適しません。



[ツールスタイル]パレットで[アンチエイリアス]をオンにして描画すると、ジャギーが目立たなくなります。



元画像



拡大するとジャギーが発生する

### ベクター描画

ベクター描画とは、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「ベクター形式」による描画方法で、[ベクターレイヤー]を作成して行います。線画（輪郭線など）を描くのに適しています。カラーについては単色の表現はできますが、色の階調表現はできません。画像の拡大・縮小や変形を行うと、解像度に見合った画質が維持されます。



[ベクターレイヤー]の画像でも、拡大率が大きくなるとジャギーが発生することがあります。



元画像



拡大してもジャギーが発生しない

## アンチエイリアス

アンチエイリアスとは、画像の輪郭を滑らかに表示する機能です。



アンチエイリアス：オフ



アンチエイリアス：オン

### ラスターレイヤーの場合

〔ラスターレイヤー〕では、〔ツールスタイル〕パレットの〔アンチエイリアス〕をオンにすると、アンチエイリアスのある線を描画できます。8bit 以上のラスターレイヤーのみ有効です。

### ベクターレイヤーの場合

〔ベクターレイヤー〕では、〔表示〕メニュー→〔ベクターのアンチエイリアス表示〕をオン・オフすると、アンチエイリアスのある線の表示・非表示を切り替えられます。



〔ベクターレイヤー〕のアンチエイリアス表示は表示・非表示を切り替えられますが、〔ラスターレイヤー〕のアンチエイリアスをオンにして描画した線はアンチエイリアスのない線への変更はできません。

## 中心線表示

中心線表示とは、〔ベクターレイヤー〕上に描かれた描線の中心を、描線と異なる色で表示する機能です。〔表示〕メニュー→〔ベクター中心線の表示〕をオン・オフすると、中心線の表示・非表示を切り替えられます。



中心線表示：オフ



中心線表示：オン

# 解説：描画色・表現色

本章では、IllustStudio の描画色の表現方法について紹介します。

## 描画色・表現色

描画色の表現方法には、大きくモノクロ、グレー、カラーの3つの種類があります。

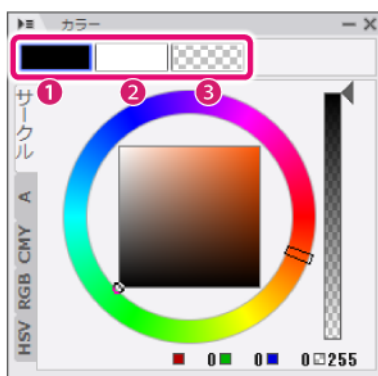
### モノクロ（黒・白・透明）

モノクロの線画（主線など）を描く場合は、1bit または 2bit の色深度を持つレイヤーを作成し、[ 黒 ]・[ 白 ]・[ 透明 ] の描画色を使用して描きます。各レイヤーで使用できる描画色は下記の通りです。

	1bit	2bit
ラスターレイヤー	黒、透明	黒、白、透明
ベクターレイヤー	-	黒、白



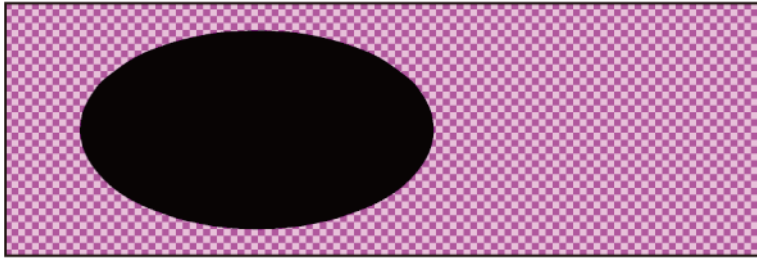
モノクロの描画例



描画色は [ カラー ] パレットの描画色選択エリアから選択します。

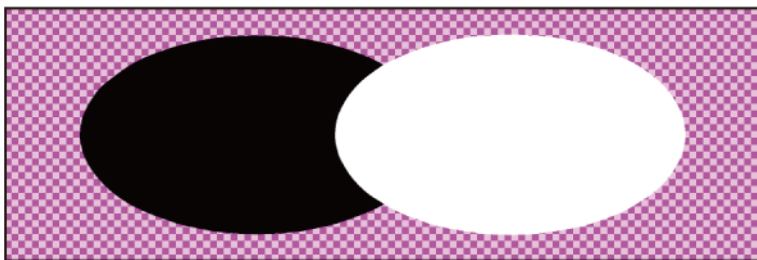
① **【メインカラー】描画色：黒**

黒インクに相当します。黒い線を描いたり、黒く塗りつぶしたいときなどに使用します。



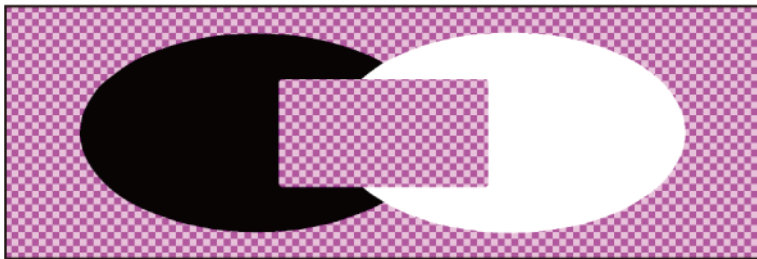
② **【サブカラー】描画色：白**

白インクに相当します。白い線を描いたり、白く塗りつぶしたいときなどに使用します。白で描画した部分は透けずに保持します。



③ **【透明色】**

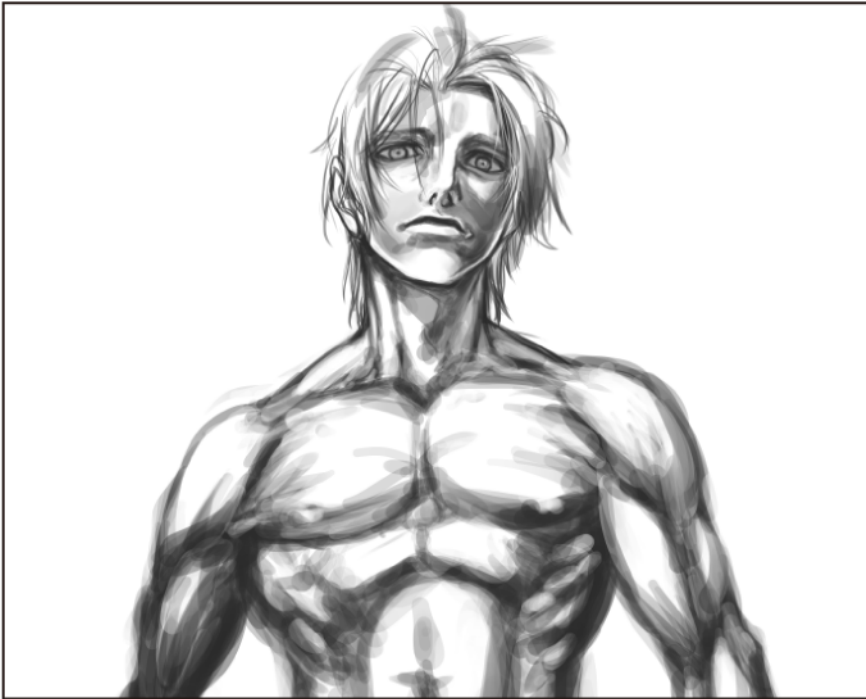
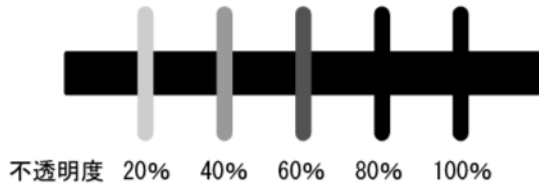
描くと透けるインクで、同一レイヤー上の [ 黒 ]、[ 白 ] で描画した上に重ねて描画すると、描画部分が消去されます。描画色 [ 透明 ] は、ベクターレイヤーでは使用できません。



透明部分を確認したい場合は、[ レイヤー ] パレット→[ 用紙 ] リブを選択して、[ 用紙レイヤー ] を非表示にしてください。

## グレー

水墨画のように淡い精細なタッチのイラストをモノクロで描く場合は、8bit の色深度を持つラスターレイヤーを作成してグレーで描きます。グレーは 256 段階の階調で表現され、1 枚のラスターレイヤー上に異なる濃度の描画が行えます。同一レイヤーに描画した部分は透けずに保持します。

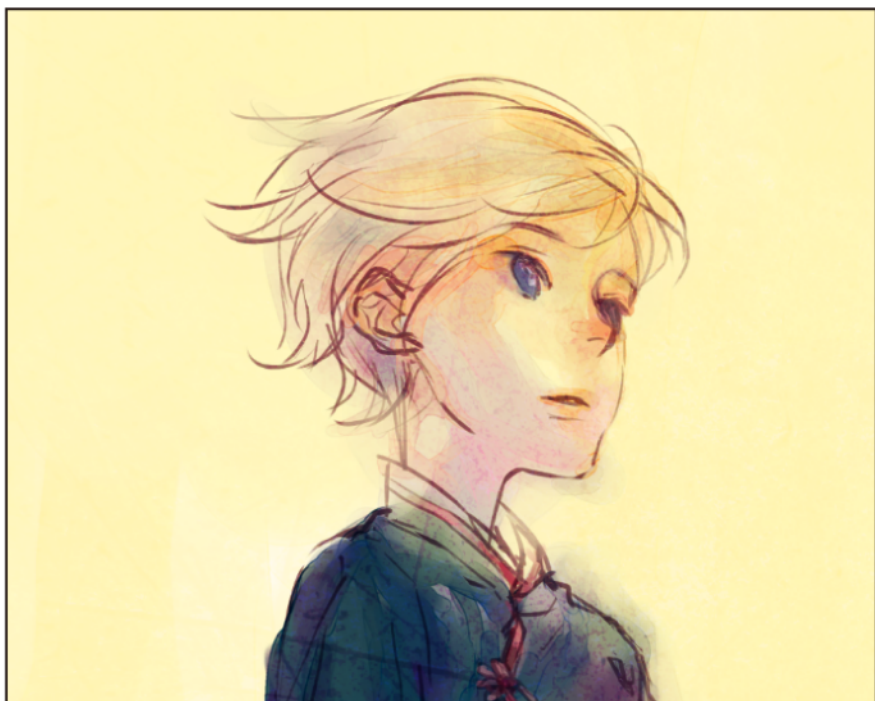


グレーの描画例



## カラー

フルカラーのイラストを描く場合は、32bit の色深度を持つラスターレイヤーを作成して描きます。1 枚のラスターレイヤー上に、異なる色、濃度の描画が行えます。同一レイヤーに描画した部分は透けずに保持します。



フルカラーの描画例

## 単色カラー表示

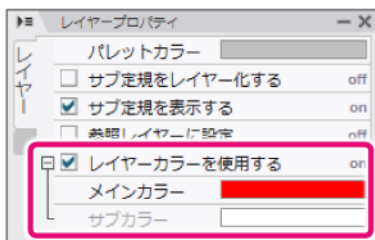
8bit 以下の色深度を持つレイヤーにモノクロで描いた画像を、単色カラーで表示することができます。描画作業中に特定のレイヤーの描画内容を確認したい場合、例えば下書きと清書を見分けるときなどに便利です。



元画像



[レイヤーカラーを使用する]：オン



単色カラー表示は [レイヤープロパティ] パレットの [レイヤーカラーを使用する] をオンにすると設定できます。[メインカラー] をクリックすると [色の設定] ダイアログが表示され、単色カラーの表示色を選択できます。

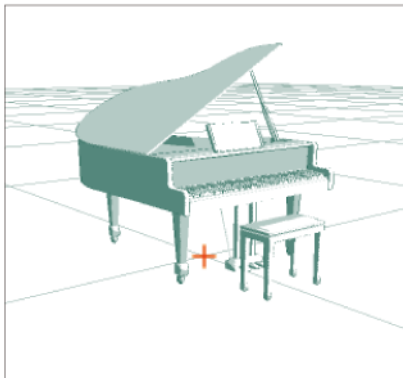


# 解説：3D 機能

本章では、イラストの参考用として IllustStudio に 3D データを読み込む方法について紹介します。

## 3D 下描き機能

3D 下描き機能とは、キャンバスに 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小道具・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。



### 特徴

- 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。
- 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。同じ背景を別のイラストではアングルを変更して使用できます。
- 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、影に段階を自由に付けられ、その段階ごとに濃度を指定できます。
- 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。
- 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。

## 対応 3D データ

下記の 3D データに対応しています。

種類	拡張子
AutoCAD DXF	dxf
LightWave Object	lwo
Wavefront	obj
LightWave Scene	lws
ComicStudio 3dObject	cso
Shade To ComicStudio	stc
ComicStudio 3dDialog	csd
Shade	shd

## 3D ワークスペースの基本操作

3D 機能を使用するには、3D ワークスペースに 3D オブジェクト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。

### 3D データを読み込む

3D 機能を使用するには、3D ワークスペースに 3D オブジェクトを読み込んで、3D プレビュー画像 (3D プレビューレイヤー) を生成します。その方法を説明します。

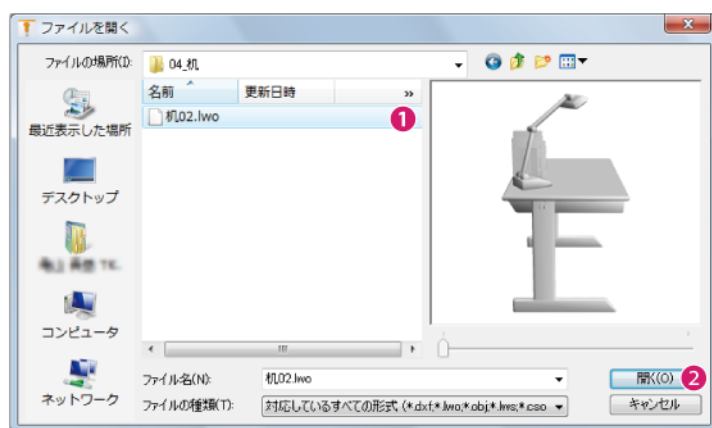
### 3D オブジェクトを読み込んで、3D ワークスペースを調整する

#### 1 キャンバスを開く

[キャンバス] ウィンドウを開きます。

#### 2 3D データを読み込む

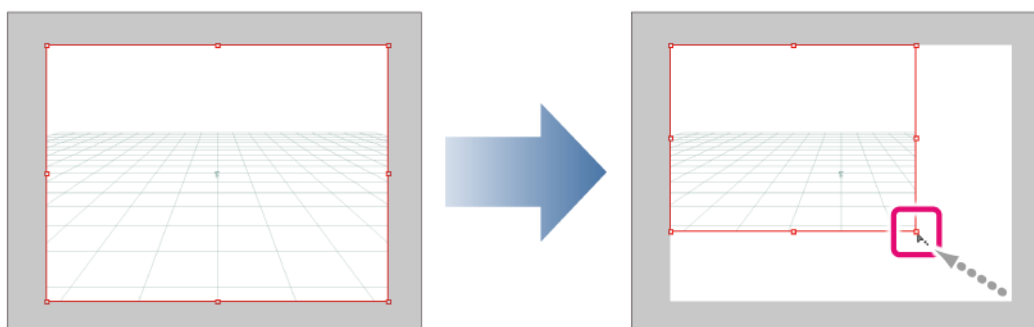
[ファイル] メニュー→[読み込み]→[3D ファイル] を選択し、[ファイルを開く] ダイアログを表示します。



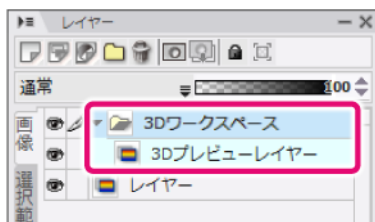
- ① 読み込む 3D オブジェクトを選択します。
- ② [開く] ボタンをクリックします。

#### 3 3D ワークスペースのサイズを調整する

3D オブジェクトが読み込まれ、キャンバスに 3D プレビュー画像が表示されます。赤い枠のハンドルをドラッグすると、3D ワークスペースのサイズを調整できます。



[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。



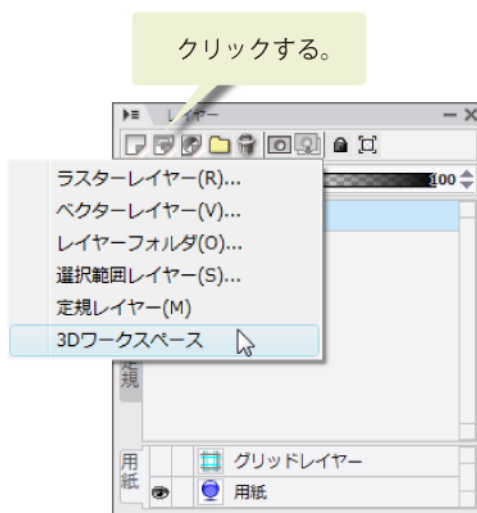
## 3D ワークスペースを作成して、3D オブジェクトを読み込む

### 1 キャンバスを開く

[キャンバス] ウィンドウを開きます。

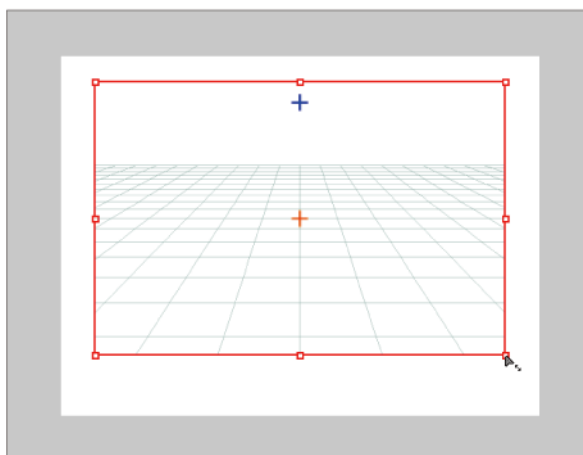
### 2 3D ワークスペースを作成する

[レイヤーパレット] の [新規レイヤー作成] ボタンをクリックし、メニューから [3D ワークスペース] を選択します。



### 3 3D ワークスペースを調整する

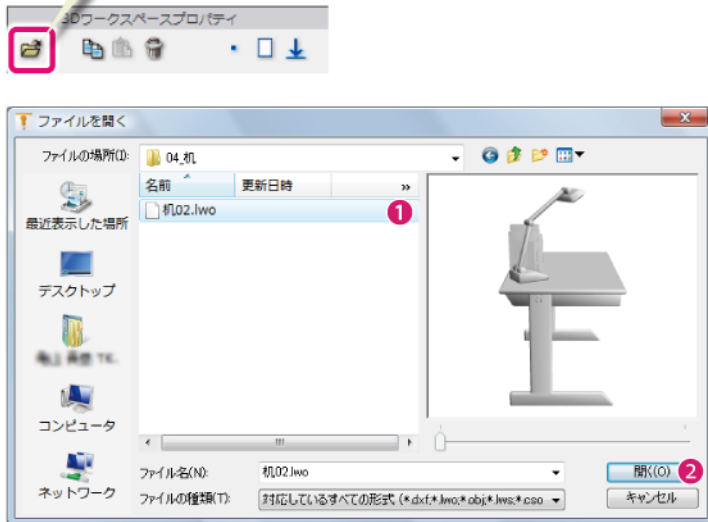
キャンバス上をドラッグし、3D ワークスペースを作成します。赤い枠のハンドルをドラッグすると、3D ワークスペースのサイズを調整できます。



## 4 3D オブジェクトを読み込む

[3D ワークスペースプロパティ] パレットの[読み込み]ボタンをクリックし、[ファイルを開く]ダイアログを表示します。

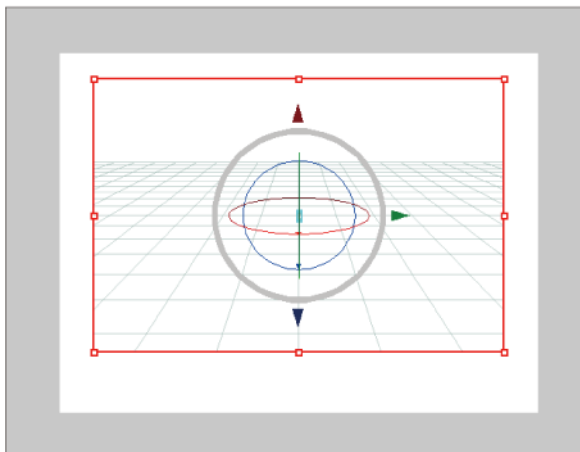
クリックする。



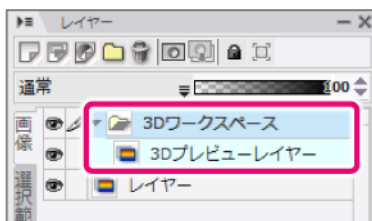
- ① 読み込む 3D オブジェクトを選択します。
- ② [開く] ボタンをクリックします。

## 5 3D オブジェクトのレイアウトを設定する

3D オブジェクトが読み込まれ、キャンバスに 3D プレビュー画像が表示されます。赤い枠のハンドルをドラッグすると、3D ワークスペースのサイズを調整できます。



[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。



## 3D オブジェクトを配置する

3D オブジェクトを読み込んだら、配置を調整します。

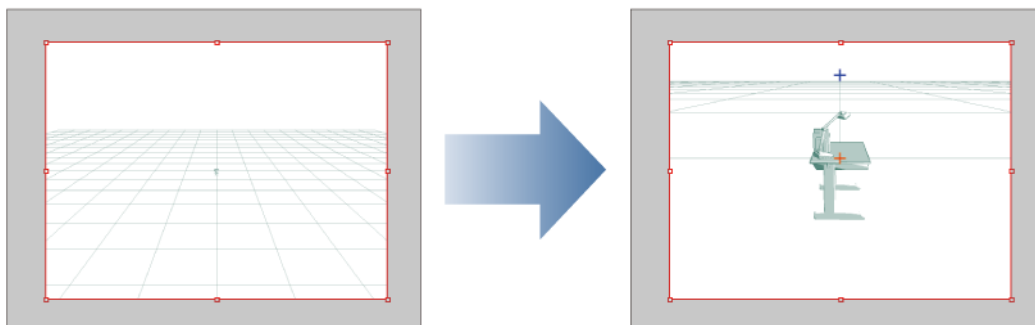
### 3D オブジェクトを配置する

#### 1 カメラの距離を調整する

[3D ワークスペースプロパティ] 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。

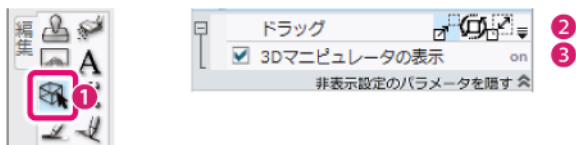


- ① [カメラ] をクリックします。
- ② [移動] 欄の [距離] のスライダーを操作し、3D オブジェクトが必要な大きさに表示されるまで調整します。



## 2 [ツールオプション] を設定します

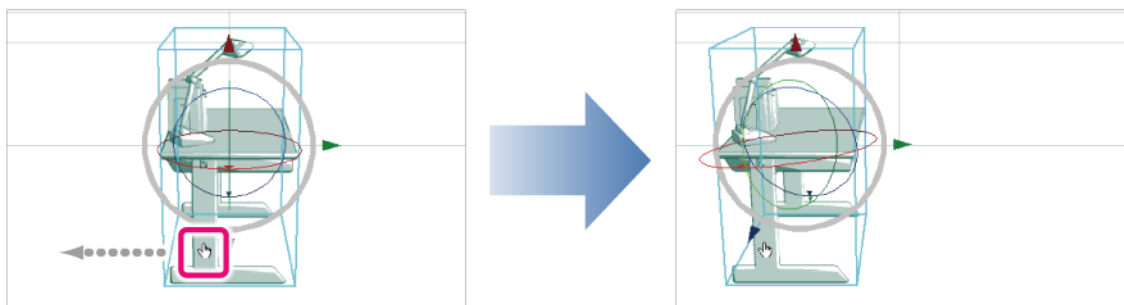
[3D 選択] ツールを選択し、[ツールオプション] を設定します。



- ① [ツール] パレットから、[3D 選択] ツールを選択します。
- ② [ツールオプション] で、[基本] グループ→[ドラッグ] のメニューから [移動] を選択します。
- ③ [3D マニピュレータの表示] をオンにします。

## 3 3D オブジェクトを移動する

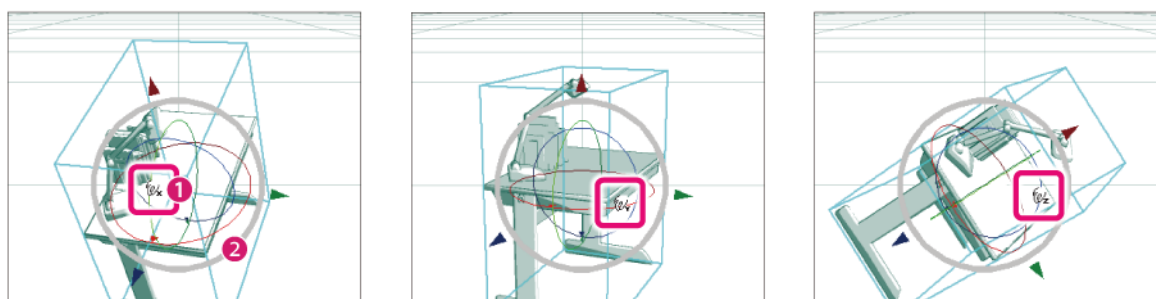
ページ上の 3D オブジェクトをドラッグして位置を移動し、配置します。



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。



複数の 3D オブジェクトを読み込んだときに、各 3D オブジェクトの対比を狂わせたくない場合は、3D オブジェクトの大きさの調整は行わないでください。見た目のサイズは [カメラ] で調整してください。



## 5 [3D ワークスペースプロパティ] パレットで調整する

[3D ワークスペースプロパティ] 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 [3D ワークスペースプロパティ] 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。

続けて複数のオブジェクトを配置する場合は、下記の手順で行います。

1. [3D ワークスペースプロパティ] パレットの [読み込み] ボタンをクリックします。
2. [ファイルを開く] ダイアログから 3D オブジェクトを選択して読み込みます。
3. [3D ワークスペースプロパティ] パレットのリストから、配置を調整したいオブジェクトを選択します。
4. [3D 選択] ツールで配置を調整します。



## カメラを操作する

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。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、別のアングルを描画できます。

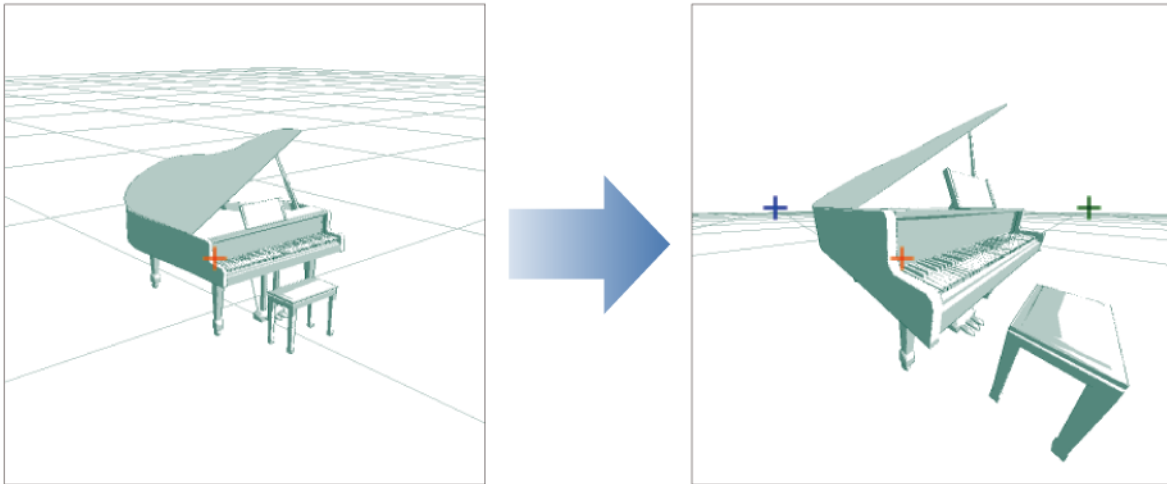
### カメラを操作する

#### 1 [3D ワークスペースプロパティ] パレットで調整する

[3D ワークスペースプロパティ] 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。

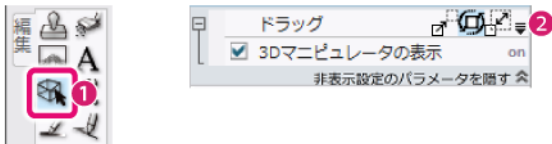


- ① [3D ワークスペースプロパティ] パレットのリストから、[カメラ] をクリックして選択します。
- ② [移動] カテゴリで、左右・上下・距離を調整します。
- ③ [回転] カテゴリで、垂直・水平・左右を調整します。
- ④ [大きさ・パース] カテゴリで、[パース] を調整します。[パース] を設定すると、遠近感を強調した画像になります。



## 2 [ツールオプション]を設定します

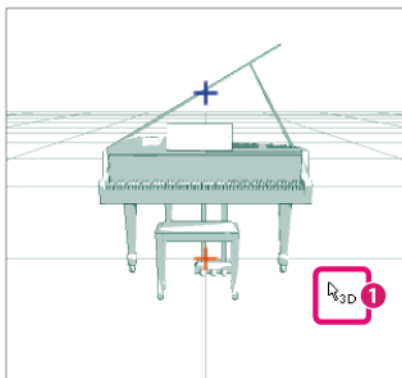
ページ上を直接ドラッグして構図を調整することもできます。



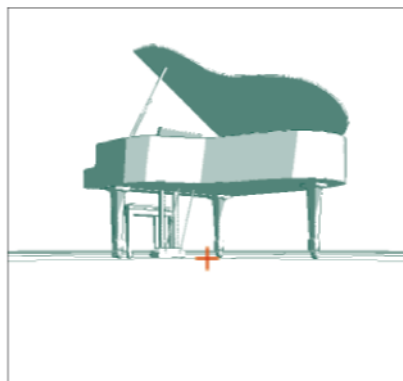
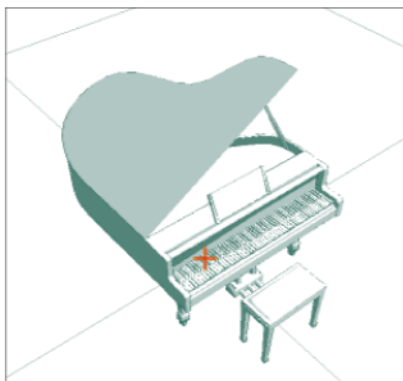
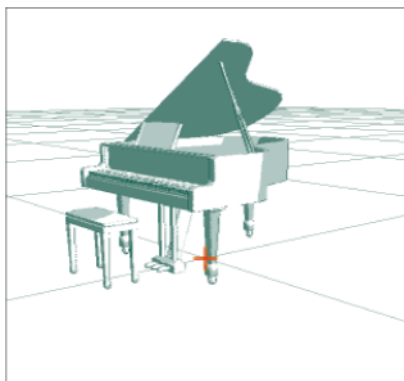
- ① [ツール]パレットから[3D 選択]ツールを選択します。
- ② [ツールオプション]の[基本]グループ→[ドラッグ]のメニューから[回転]を選択します。

## 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ursor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。

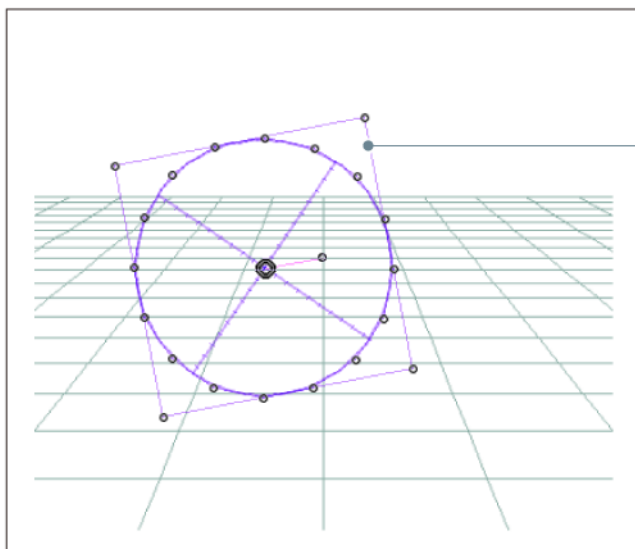


## 3D ワークスペースへの定規の読み込み

3D ワークスペース内に定規を読み込むと、[3D ワークスペースプロパティ] パレットや 3D マニピュレータで、定規を操作できます。

### 1 定規を作成します。

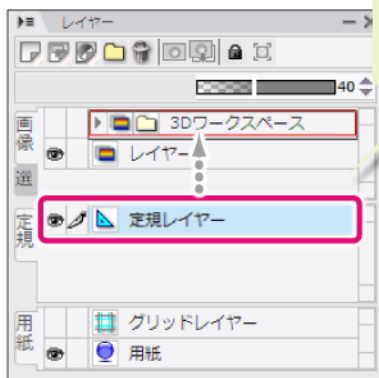
定規レイヤーを作成し、定規にしたい線を描画します。



定規

### 2 定規レイヤーを読み込みます。

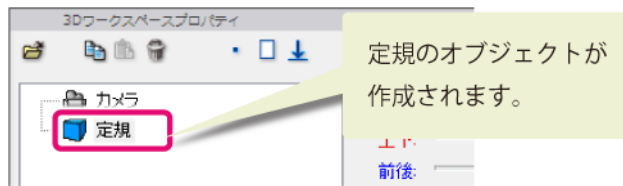
[レイヤー] パレットで、定規レイヤーを 3D ワークスペースにドラッグ&ドロップします。



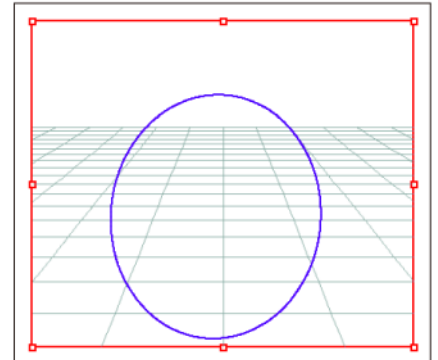
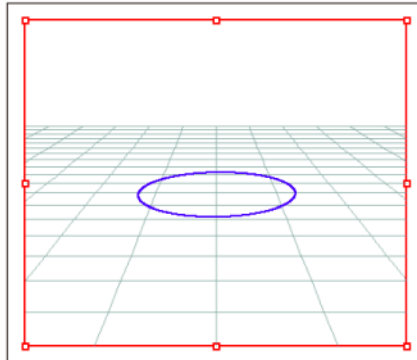
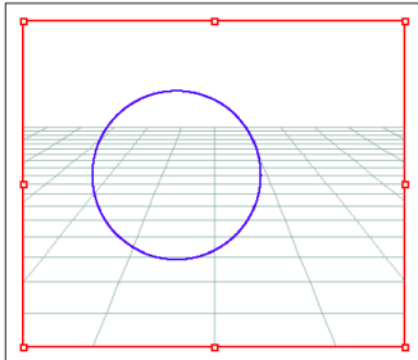
3D ワークスペースに、  
ドラッグ&ドロップ

### 3 3D ワークスペースに定規が読み込まれます。

[3D ワークスペースプロパティ] パレットのオブジェクトに、[定規] が追加されます。



読み込んだ定規は、他の 3D オブジェクトと同様に、大きさや角度などを調整できます。



## 3D 機能・詳細

3D 機能で使用するツール、ダイアログなどの詳細を説明します。

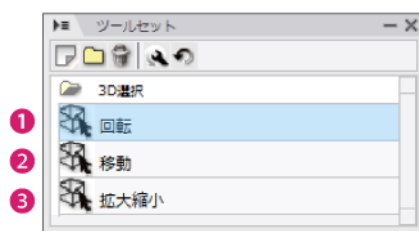
### ツールパレット：編集：3D 選択ツール

3D ワークスペース内の 3D オブジェクトを選択、操作するツールです。[3D 選択] ツールは、[ツール] パレットから選択します。[ツール] パレットは、[パレット] メニュー→[ツール] を選択すると表示されます。



### ツールセット

初期設定で下記のツールセットが用意されています。



#### ① 回転

[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [回転] を操作した場合と同じ効果が得られます。

#### ② 移動

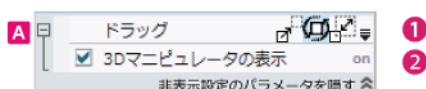
[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [移動] を操作した場合と同じ効果が得られます。

#### ③ 拡大縮小

[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [移動] → [距離] を操作した場合と同じ効果が得られます。

### ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。



### A. 基本

#### ① ドラッグ

3D ワークスペースでドラッグを行った場合の効果を選択します。

移動		[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [移動] を操作した場合と同じ効果が得られます。
回転		[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [回転] を操作した場合と同じ効果が得られます。
拡大・縮小		[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [移動] → [距離] を操作した場合と同じ効果が得られます。

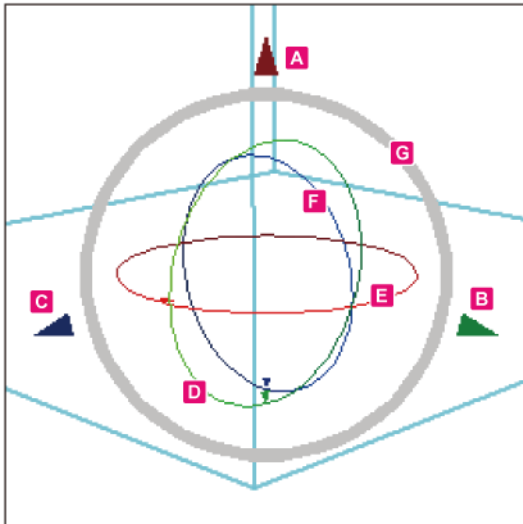
#### ② 3D マニピュレータの表示

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

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 [ツールオプション] パレットの [3D マニピュレータの表示] をオンにすると表示します。



### A. 上下移動

[ 赤 ] の三角を上下にドラッグします。

### B. 左右移動

[ 緑 ] の三角を左右にドラッグします。

### C. 前後移動

[ 青 ] の三角を前後にドラッグします。

### D. 垂直回転

[ 緑 ] のリングを垂直にドラッグします。

### E. 水平回転

[ 赤 ] のリングを水平にドラッグします。

### F. 左右回転

[ 青 ] のリングを左右にドラッグします。

### G. 大きさ

[ 灰色 ] のリングを拡大・縮小方向にドラッグします。

## 3D ワークスペース

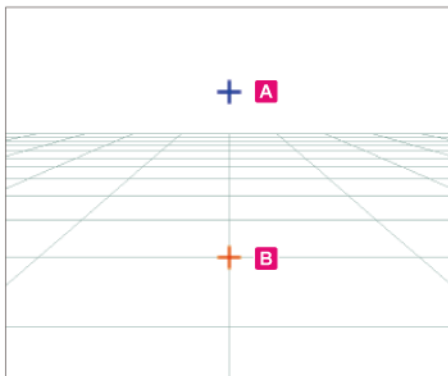
[3D ワークスペース] は、3D オブジェクトを配置する空間のことです。グリッド状の [ベース] を目安にして 3D オブジェクトを配置します。

### 3D オブジェクト空間における座標系

[3D ワークスペース] の中心と消失点は、色分けされた [ + ] で表示されます。

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

[3D ワークスペース] 作成直後のとき、[3D ワークスペースプロパティ] 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。



#### 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

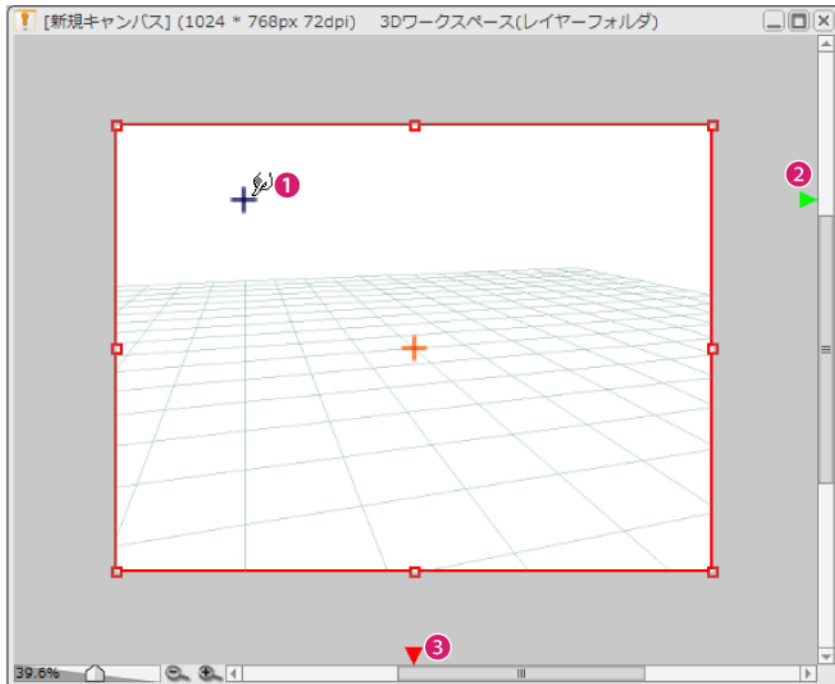
オレンジの [ + ] で表示されます。[3D ワークスペース] の中心を表し、読み込み直後は画面の中央に表示されます。



## 消失点の移動

[消失点] はドラッグすると位置を移動できます。画面の外に移動した場合、[消失点] の方向を▲で示します。

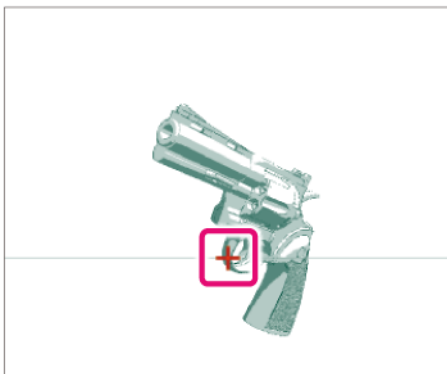
[消失点] をドラッグすると [3D ワークスペース] 全体を平行、垂直方向に回転させて表示します。



- 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。



小道具などの小さい3Dオブジェクトを読み込んだ場合は、読み込み直後に青い[+]を移動してオレンジの[+]と合わせると、3Dオブジェクトの回転などの操作が行いやすくなります。



## 3D ワークスペースプロパティパレット

[3D ワークスペース] 上で、カメラの操作と 3D オブジェクトの詳細な設定を行います。



### A. 読み込み・コピー・貼り付け・削除

3D オブジェクトの読み込み、コピー、貼り付け、削除は、下記のボタンをクリックして行います。



#### ① 読み込み

[ ファイルを開く ] ダイアログを表示し、3D オブジェクトを選択して読み込みます。

#### ② コピー

リストで選択した 3D オブジェクトをクリップボードにコピーします。

#### ③ 貼り付け

クリップボードにコピーした 3D オブジェクトを 3D ワークスペースに貼り付けます。

#### ④ 削除

リストで選択した 3D オブジェクトを削除します。

### B. リセット・自動調整・接地

3D ワークスペースで 3D オブジェクトを配置するときに、配置の調整をワンクリックで行います。



#### ① リセット

設定をリセットして、3D オブジェクトを読み込んだ直後の状態に戻します。

## ② 自動調整

3D オブジェクトの大きさと配置を、3D ワークスペースのサイズにあわせて自動調整します。

## ③ 接地

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。

## C. リスト

カメラと、3D ワークスペースに読み込んだ 3D オブジェクトを一覧表示します。「親子関係」を持つ 3D オブジェクトの場合は、各パーツの関連を表すツリーを表示します。



### ① アイコン

クリックすると、3D オブジェクトの表示・非表示を切り替えます。

### ② 名前

クリックすると、3D オブジェクトの選択を切り替えます。

## D. グリッド表示

[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。ボタンをクリックして、オン・オフを切り替えます。



### ① 正面グリッド

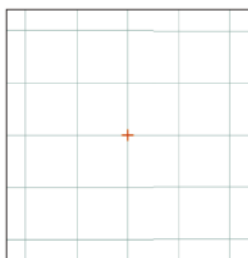
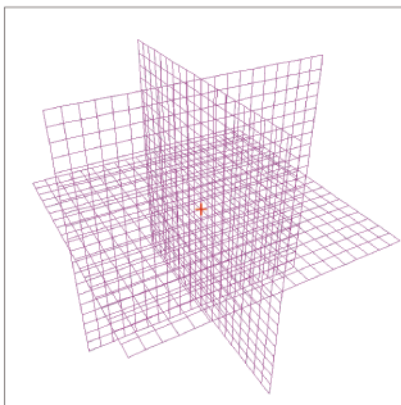
オンにすると、正面のグリッドを表示します。

### ② 縦グリッド

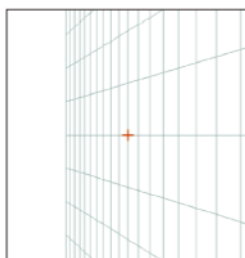
オンにすると、縦のグリッドを表示します。

### ③ 横グリッド

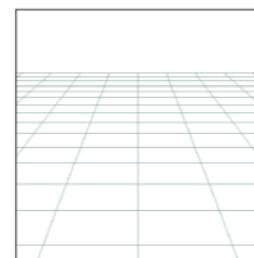
オンにすると、横のグリッドを表示します。初期値でオンになっています。



[正面グリッド]



[縦グリッド]



[横グリッド]

**E. 移動**

3D オブジェクト選択時は、3D オブジェクトの位置を移動できます。カメラ選択時は、カメラの位置を移動できます。

**① 左右**

3D オブジェクトまたはカメラを、左右方向に移動できます。

**② 上下**

3D オブジェクトまたはカメラを、上下方向に移動できます。

**③ 前後**

3D オブジェクト選択時に操作すると、前後方向に移動できます。

**④ 距離**

カメラと、3D ワークスペースの中心（オレンジの [ + ]）の距離を調整できます。

**F. 回転**

3D オブジェクトまたはカメラを回転できます。

**① 垂直**

3D オブジェクトまたはカメラを、垂直方向に回転できます。

**② 水平**

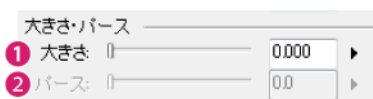
3D オブジェクトまたはカメラを、水平方向に回転できます。

**③ 左右**

3D オブジェクトまたはカメラを、左右方向に回転できます。

**G. 大きさ・パース**

3D オブジェクトの拡大・縮小、または画像の遠近感を調整できます。

**① 大きさ**

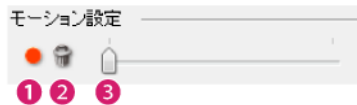
3D オブジェクト選択時に操作すると、3D オブジェクトを拡大・縮小できます。

**② パース**

カメラ選択時に操作すると、画像の遠近感を調整できます。

## H. モーション設定

3D オブジェクトの配置角度をモーション（連続ポーズ）として保存できます。保存したモーションは、IllustStudio ドキュメントファイル（拡張子：XPG）そのものに保存されます。



### ① モーションキーの追加

スライダー上にモーションキーを登録します。

### ② モーションキーの削除

スライダー上のモーションキーを削除します。

### ③ スライダー

モーションキーの登録と再生を行います。

## モーションの保存方法

### 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。

### 2 ポーズを登録する

[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [モーション設定] でポーズを登録します。

- ① [モーションキーの追加] ボタンをクリックします。
- ② スライダーを右に動かします。
- ③ 3D オブジェクトの配置を調整します。
- ④ [モーションキーの追加] ボタンをクリックします。
- ⑤ 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）がつけます。



②～⑤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

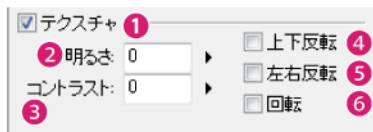
スライダーを操作すると、登録したモーションが確認できます。各モーションキーの間は自動的に中割りされます。

### 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モーションキーの位置に合わせ、[モーションキーの削除] ボタンを押します。

## I. テクスチャ

3D オブジェクトにテクスチャが設定されている場合、テクスチャの表示切り替えと表示の調整を行います。



### ① テクスチャ

テクスチャの表示・非表示を切り替えます。

### ② 明るさ

テクスチャの明るさを調整します。

### ③ コントラスト

テクスチャのコントラストを調整します。

### ④ 上下反転

テクスチャの上下を反転します。

### ⑤ 左右反転

テクスチャの左右を反転します。

### ⑥ 回転

テクスチャを 90 度回転します。

## J. 輪郭線

3D オブジェクトの輪郭線の表示切り替えと線の調整を行います。

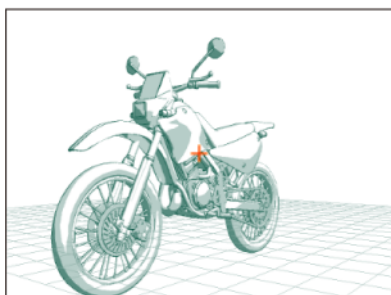


### ① 輪郭線

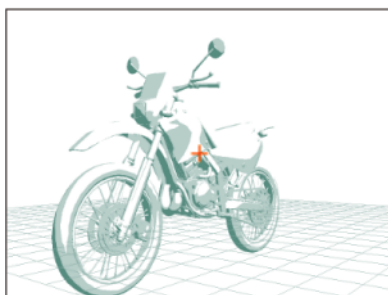
輪郭線の表示・非表示を切り替えます。

### ② 線幅

輪郭線の太さを調整します。



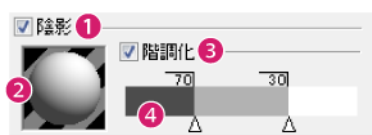
[ 輪郭線 ] : オン



[ 輪郭線 ] : オフ

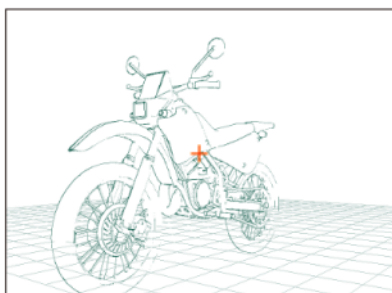
## K. 陰影

3D オブジェクトの陰影の表示切り替えと陰影の調整を行います。



### ① 陰影

陰影の表示・非表示を切り替えます。



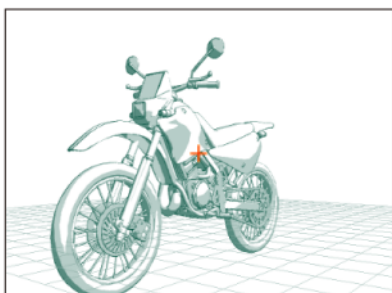
[ 陰影 ] : オフ

### ② 光源

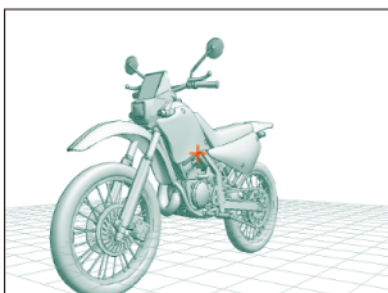
3D オブジェクトに対する光の方向を調整します。球体をドラッグすると光源の調整ができます。

### ③ 階調化

3D オブジェクトに対する陰影の階調の表示・非表示を切り替えます。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。



[ 階調化 ] : オン



[ 階調化 ] : オフ

### ④ グレースケールバー

陰影の階調の状態を表示します。[ グレースケールバー ] の下側をクリックすると、階調の段階数を増やすことができます。△のポイントを [ グレースケールバー ] の下側にドラッグすると、段階数を減らすことができます。

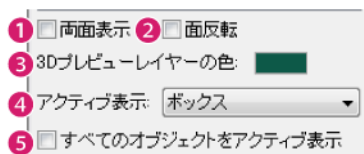
[ グレースケールバー ] をクリックすると、選択している段階の濃度を数値入力で調整できます。



段階数は最大で 10 個まで作成できます。

## L. 3D オブジェクトの表示詳細

3D オブジェクトの表示方法の切り替えを行います。



### ① 両面表示

3D オブジェクトのパーツが表裏両面とも造形されている場合、表示・非表示を切り替えできます。オンのときに表裏両面を表示します。

### ② 面反転

[両面表示] がオフの時に選択できます。3D オブジェクトのパーツの裏側を透かして表示します。

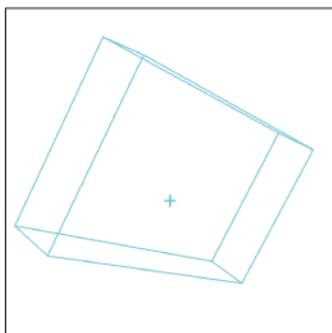
### ③ 3D プレビューレイヤーの色

[色の設定] ダイアログが表示され、3D ワークスペースの表示色を変更できます。

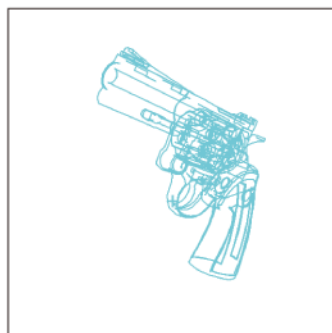
### ④ アクティブ表示

現在選択されている 3D オブジェクトの表示方法を選択できます。

ボックス	3D オブジェクトの周りに四角いフレームが表示されます。
アウトライン	3D オブジェクトの形状に沿ったアウトラインが表示されます。
ワイヤーフレーム	3D オブジェクトの形状に沿ったワイヤーフレームが表示されます。



ボックス



アウトライン



ワイヤーフレーム

### ⑤ すべてのオブジェクトをアクティブ表示

[アクティブ表示] で選択した表示方法を、[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。



# 解説：テキスト機能

本章では、IllustStudio にテキストを入力する方法について紹介します。

## テキストツール

キャンバス画像に対して、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 [ テキストレイヤー ] として管理します。

### テキストを入力する

#### 1 キャンバスを開く

[ キャンバス ] ウィンドウを開きます。

#### 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。

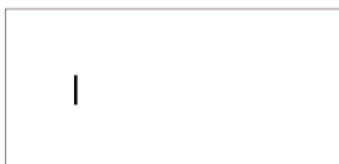


#### 3 位置を指定する

テキストを入力する位置を指定します。



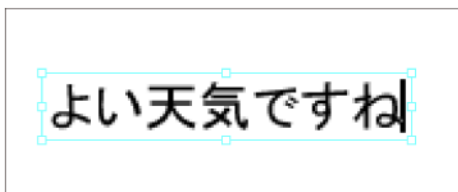
① テキストを入力したい位置でマウスカーソルをクリックします。



② [ テキストプロパティ ] ダイアログが開き、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。

#### 4 テキストを入力する

テキストを入力すると、文字の周囲にガイドが表示されます。



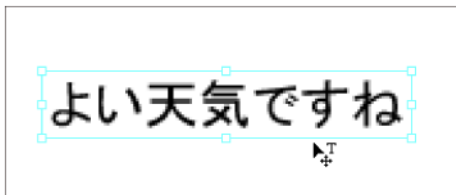
① 辺をドラッグするとテキストの位置が移動し、四角いハンドルをドラッグすると拡大・縮小ができます。



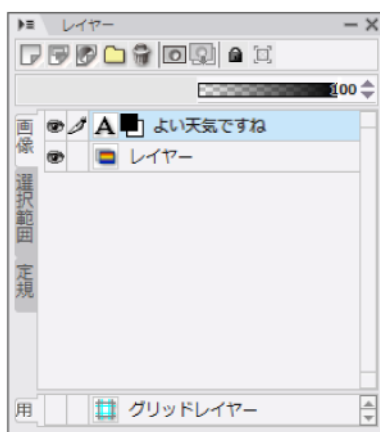
- ② テキスト入力後、[テキストプロパティ] ダイアログで文字についての設定をし、[OK] をクリックすると入力が確定します。

## 5 テキスト入力が完了する

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す。



- ① テキストが確定した後も文字の周囲にガイド線が表示され、マウスカursorを重ねるとサイズ変更や位置の移動ができます。



- ② [レイヤーパレット] に [テキストレイヤー] が表示されます。入力したテキストがレイヤー名として表示されます。

## テキストプロパティダイアログ

[レイヤー]パレットで[テキストレイヤー]のレイヤーアイコンをダブルクリックすると、[テキストプロパティ]ダイアログが表示されます。



### ① 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。

### ② スタイルを使用


スタイルの設定を有効にします。

### ③ 設定

[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。詳細は『解説：テキスト機能』→『テキストツール』→『[スタイル設定ダイアログ](#)』を参照してください。

### ④ フォント

フォントの種類を選択できます。

 英語フォントで日本語を入力したときなど、選択しているフォントで使用できない文字を入力した場合は、代替フォントで文字が表示されます。代替フォントは、[フォント]の後にカッコで表示されます。

### ⑤ サイズ

文字のサイズを調整します。

### ⑥ 字間

字間の幅を調整します。

### ⑦ 行間

行間の幅を調整します。

### ⑧ %指定

行間の幅を文字のサイズに対しての%で指定します。

### ⑨ [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。

## ⑩ ルビ設定

[ルビの設定] ダイアログを表示し、ルビの設定を行います。詳細は『解説：テキスト機能』→『テキストツール』→『[ルビの設定ダイアログ](#)』を参照してください。

## ⑪ ルビ削除

ルビの設定を削除します。

⑫ 行揃え

[先頭揃え]・[中央揃え]・[末尾揃え]から、行を揃える位置を選択できます。

⑬ 表示色

[色の設定] ダイアログを表示し、黒色の代替色（メインカラー）の設定を行います。



テキストレイヤーは 2bit の色深度を持つので、レイヤーの表示色として「メインカラー」と「サブカラー」を設定できます。色深度についての詳細は、[解説：描画色・表現色](#) → [描画色・表現色](#) を参照してください。

⑭ 文字 / 背景色

文字の色（表示色）と背景色を選択できます。[黒]はメインカラー、[白]はサブカラーを表します。

黒 / 透明	透明の背景に [ 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	透明の背景に [ 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ます。

⑮ 縦書き

テキストを縦書きで入力します。

⑬ 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

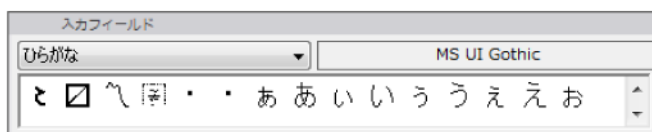
文字の白フチをプレビューします。[フチ]がオンのときに設定できます。

## ⑪7 キャンバス画像表示

テキスト設定の作業中に、キャンバス画像を表示します。オフにすると、キャンバス画像が非表示になります。

## ⑱ 入力フィールド表示

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」パレットを表示します。



①9 OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

②0 キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

## ルビ（振り仮名）の設定

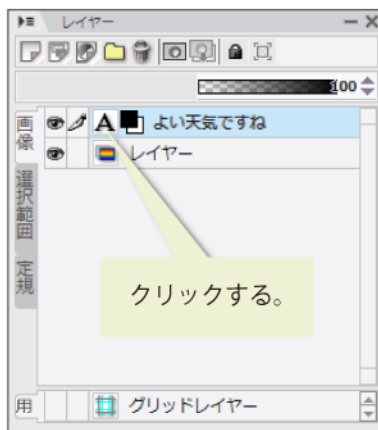
入力したテキストに、ルビ（振り仮名）を付けられます。

### 1 キャンバスを開く

[キャンバス] ウィンドウを開きます。

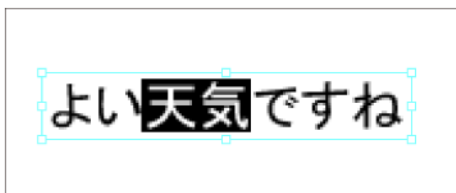
### 2 テキストレイヤーを選択する

[レイヤー] パレットを表示し、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。



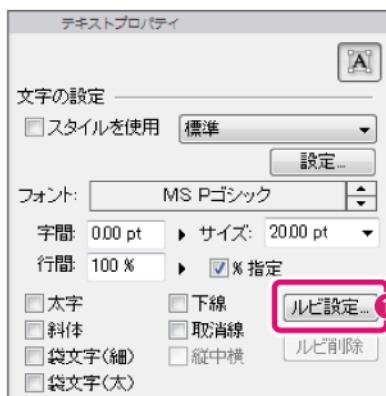
### 3 ルビの位置を指定する

[テキストプロパティ] ダイアログが表示されたら、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。

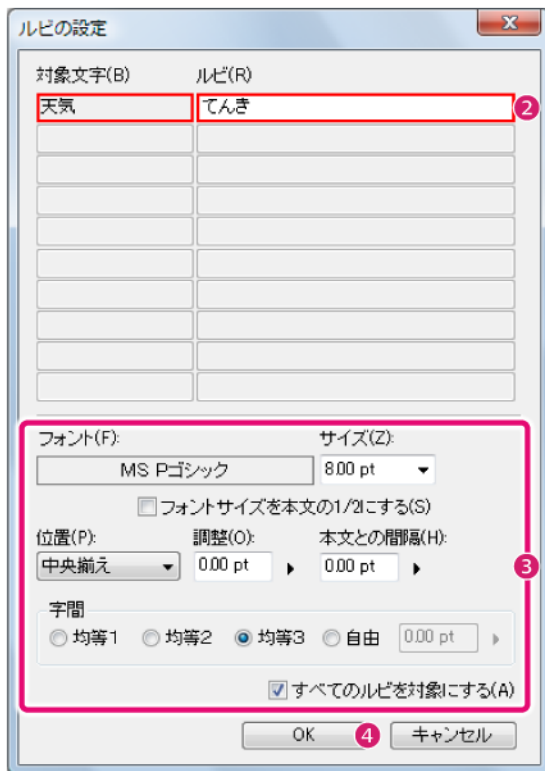


### 4 ルビを設定する

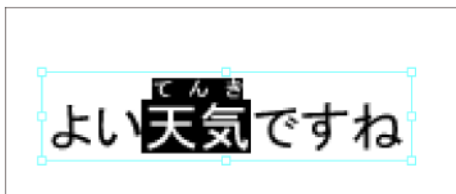
[テキストプロパティ] ダイアログから[ルビの設定] ダイアログを表示します。



① [テキストプロパティ] ダイアログの[ルビ設定]をクリックします。



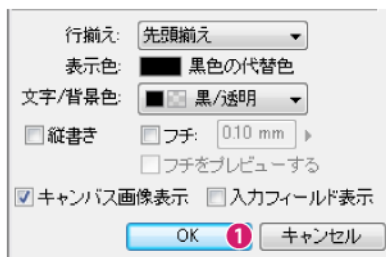
- ② [ルビの設定] ダイアログが表示されます。[ルビ] に振り仮名を入力します。
- ③ フォントやサイズなどを設定します。
- ④ [OK] をクリックします。



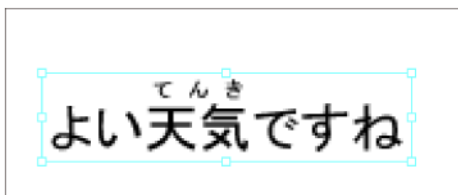
- ⑤ テキストにルビが振られます。

## 5 ルビを確定する

テキストに振られたルビを確定します。



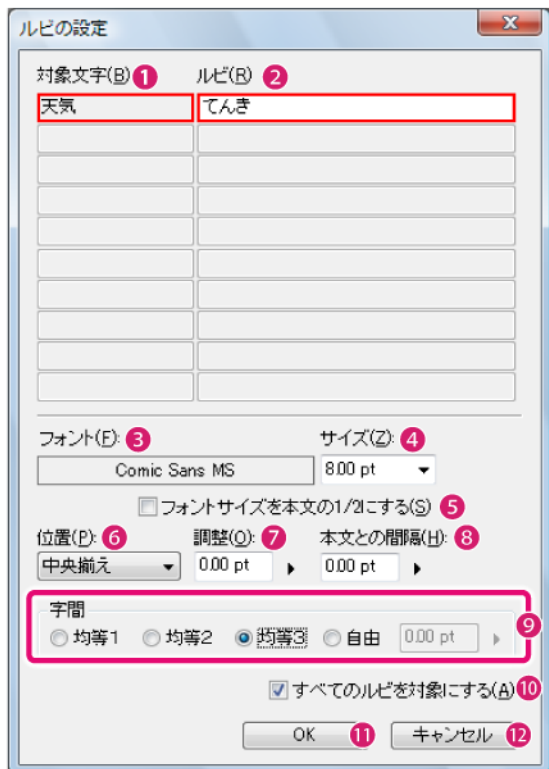
- ① [テキストプロパティ] ダイアログの [OK] をクリックします。



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

キャンバスでテキストを選択した状態で、[テキストプロパティ] ダイアログの [ルビ設定] をクリックすると表示されます。



### ① 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。この欄からテキストの入力はできませんが、表示されている文字列を [Enter] キーで分割できます。分割した文字列を元に戻すときは、カーソルを挿入して [BackSpace] キーまたは [Delete] キーを使用します。

### ② ルビ

対象文字に振るルビを入力します。

### ③ フォント

ルビに使用するフォントを選択します。

### ④ サイズ

ルビに使用するフォントのサイズを設定します。

### ⑤ 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。

### ⑥ 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。



⑦ **調整**

ルビの表示位置を調整します。[ 位置 ] で選択した揃え位置からの差異を設定します。

⑧ **本文との間隔**

ルビと本文の間隔を設定します。

⑨ **字間**

ルビの間隔を均等にして自動配置します。[ 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。

⑩ **すべてのルビを対象にする**

[ ルビの設定 ] ダイアログで行った設定を、すべてのルビに対して有効にします。

⑪ **OK**

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

⑫ **キャンセル**

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

## スタイルの設定

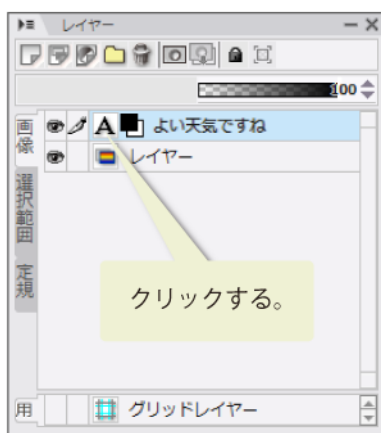
テキストに対して、フォントの組み合わせなどのスタイル設定を作成し、登録できます。

### 1 キャンバスを開く

[キャンバス] ウィンドウを開きます。

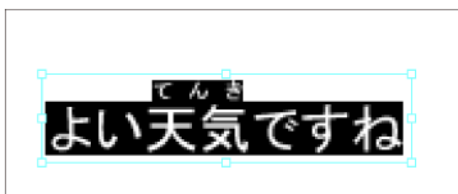
### 2 テキストレイヤーを選択する

[レイヤー] パレットを表示し、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。



### 3 スタイルを設定したい部分を指定する

[テキストプロパティ] ダイアログが表示されたら、スタイルを設定したい部分をドラッグして選択します。



### 4 [スタイルを使用] を選択する

[テキストプロパティ] ダイアログの [スタイルを使用] を選択します。



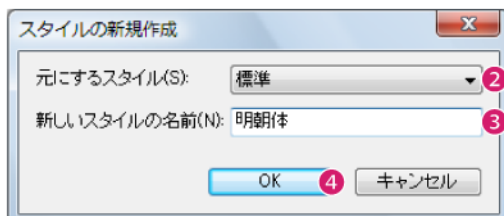
- ① [スタイルを使用] をオンにします。
- ② 作成済みのスタイルがある場合はメニューから選択できます。
- ③ スタイルの新規作成や、設定を変更する場合は [設定] をクリックします。

## 5 スタイルを設定する

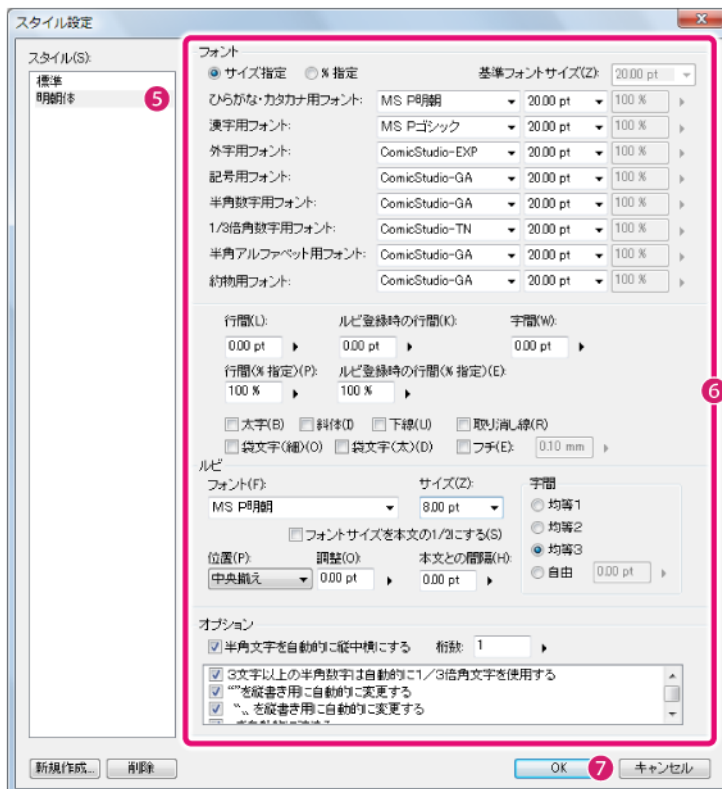
[スタイル設定] ダイアログで設定を行います。



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。



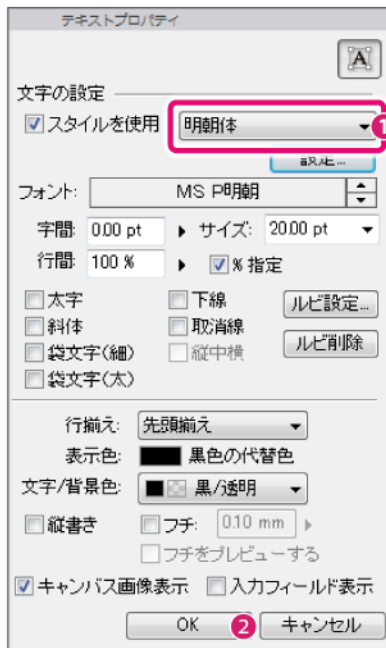
- ② 元にするスタイル設定を選択します。
- ③ 新しいスタイルの名前を設定します。
- ④ [OK] をクリックすると [スタイル設定] ダイアログに戻ります。



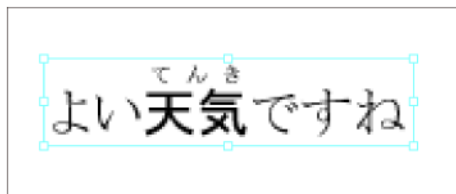
- ⑤ [スタイルの新規作成] ダイアログで作成したスタイル設定を選択します。
- ⑥ フォントや大きさなどの詳細を設定します。
- ⑦ [OK] をクリックします。

## 6 スタイルの設定を反映する

[テキストプロパティ] ダイアログに戻ります。



- ① メニューから、設定したスタイルを選択します。
- ② [OK] をクリックすると、テキストにスタイルが反映されます。



## スタイル設定ダイアログ

キャンバスでテキストを選択した状態で、[ テキストプロパティ ] ダイアログの [ 設定 ] ボタンをクリックすると表示されます。



### A. スタイル

スタイル設定の管理を行います。



#### ① 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。

#### ② 新規作成

[ スタイルの新規作成 ] ダイアログが表示され、スタイル設定の一覧に新しくスタイルを登録できます。

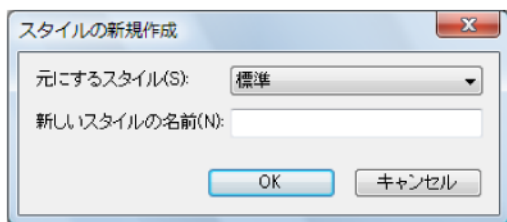
#### ③ 削除

スタイル設定の一覧で選択しているスタイル設定を削除します。

## 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、元にするスタイルを選択したり、スタイルの名前を設定したりできます。



## B. フォント

用途ごとにフォントの種類とサイズの設定を行います。



[サイズ指定] 選択時



[%指定] 選択時

### ① サイズ指定

フォントの大きさをサイズ指定に切り替えます。[サイズ指定] の場合は、各フォントに対してプルダウンメニューからフォントサイズを選択できます。

### ② %指定

フォントの大きさを%指定に切り替えます。[%指定] の場合は、各フォントに対して[基準フォントサイズ] を元に大きさが決まります。

### ③ 基準フォントサイズ

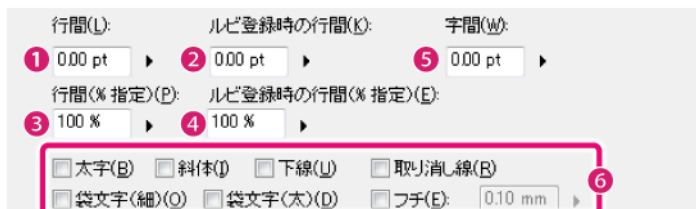
[%指定] での基準となるフォントサイズを設定します。

#### ④ 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。

### C. 行間・文字修飾

テキストの行間と文字修飾の管理を行います。



#### ① 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。

#### ② 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。

#### ③ 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。

#### ④ 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。

#### ⑤ 字間

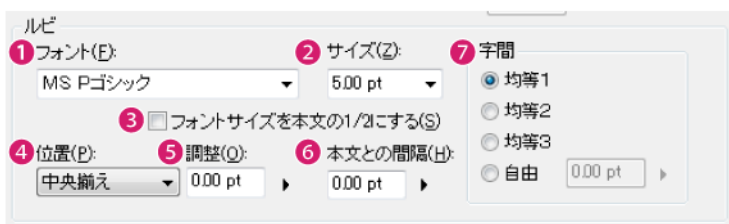
文字の間隔をポイント数で設定します。

#### ⑥ [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。

### D. ルビ

ルビの詳細を設定します。



#### ① フォント

ルビに使用するフォントを選択します。

#### ② サイズ

ルビに使用するフォントのサイズを設定します。

#### ③ 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。

#### ④ 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。

#### ⑤ 調整

ルビの表示位置を設定します。



## ⑥ 本文との間隔

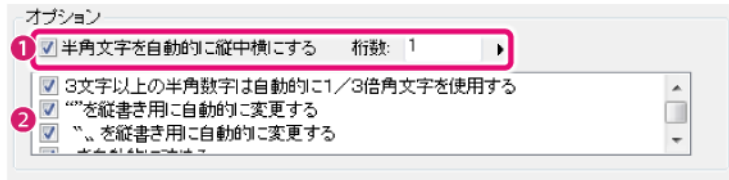
ルビと本文の間隔を設定します。

## ⑦ 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。

## E. オプション

その他の詳細を設定します。



### ① 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。

### ② オプションリスト

句読点や括弧など特殊文字の処理方法など、さまざまな設定をリストから選択できます。

## F. OK・キャンセル

設定を OK・キャンセルします。



### ① OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

### ② キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

## IllustStudio UserGuide

Copyright© CELSYS,Inc. All Rights Reserved.



IllustStudio.net

<http://www.illuststudio.net/>

2012年3月 第16版発行

2009年5月 初版発行

発行者・発行所 株式会社セルシス