

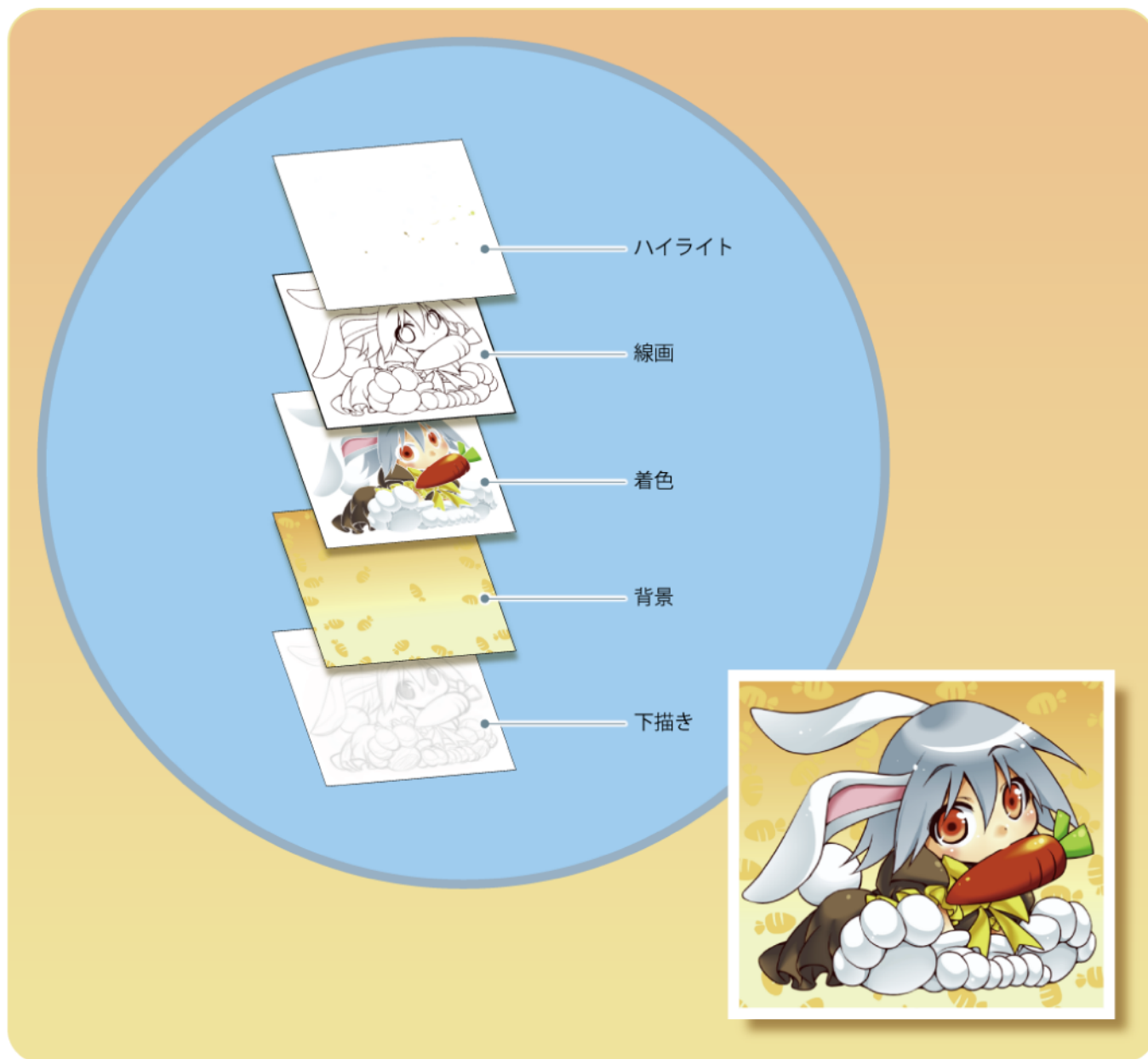
レイヤーメニュー

「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

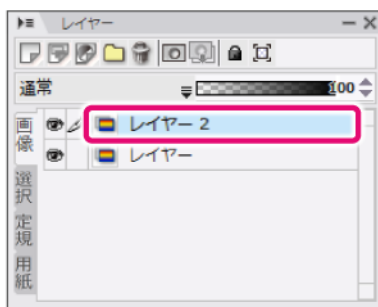
選択しているレイヤーの上に、ラスターレイヤーを新規作成します。

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]



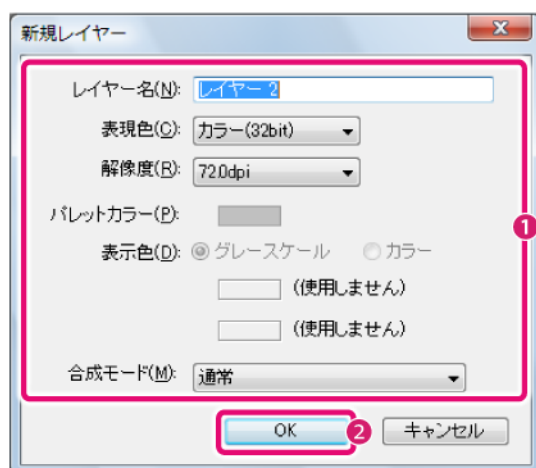
各レイヤーの詳細については、『レイヤー系パレット』→『[レイヤーパレット](#)』を参照してください。

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

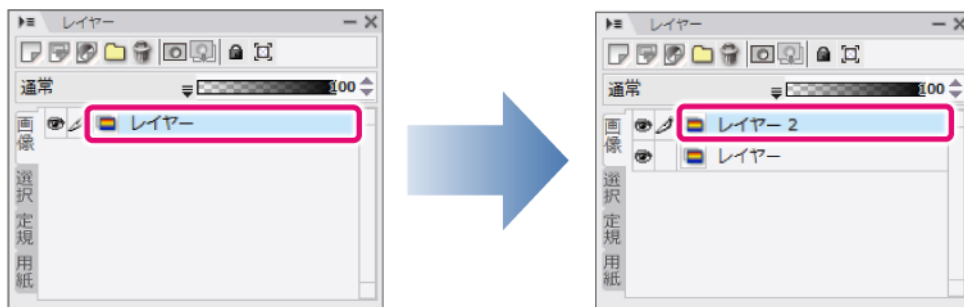
[レイヤー]メニュー→[新規レイヤー]→[ラスターレイヤー]を選択すると、[新規レイヤー]ダイアログが表示されます。



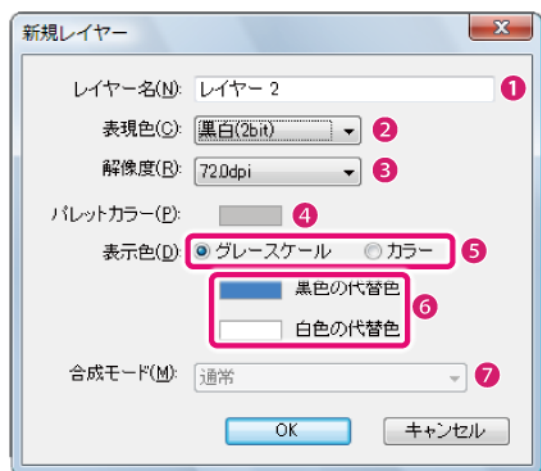
- ① レイヤーの設定を行います。
- ② [OK] をクリックします。

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。

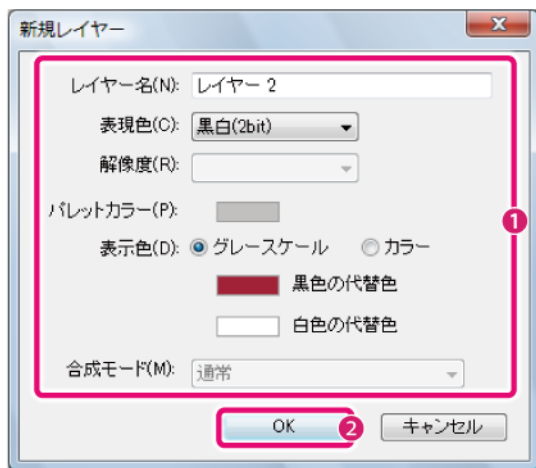
通常	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色をそのまま重ねます。
比較 (暗)	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、暗い方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
乗算	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を乗算合成します。合成後は、元の色より暗い色になります。
焼き込みカラー	銀塩写真の「焼き込み」のように、下のレイヤーの画像の色を暗く、コントラストを強くします。
比較 (明)	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、明るい方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
スクリーン	下にあるレイヤーの色を反転した状態で、設定中のレイヤーの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

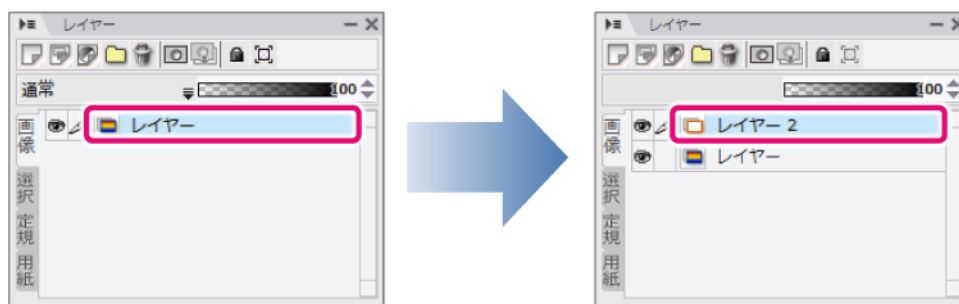
[レイヤー]メニュー→[新規レイヤー]→[ベクターレイヤー]を選択すると、[新規レイヤー]ダイアログが表示されます。



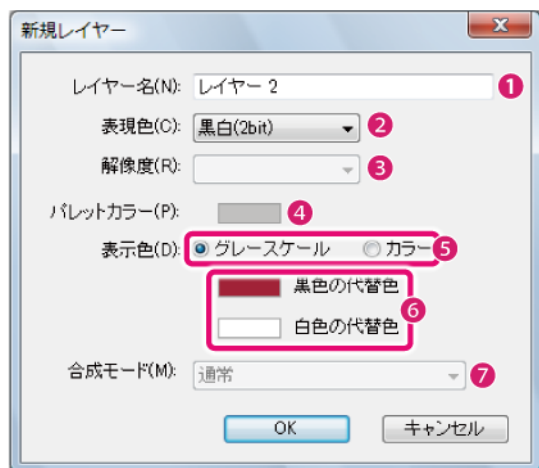
- ① レイヤーの設定を行います。
- ② [OK] をクリックします。

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。

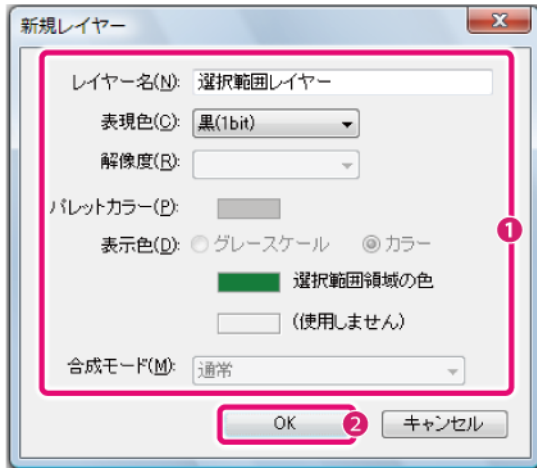
通常	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色をそのまま重ねます。
比較 (暗)	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、暗い方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
乗算	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を乗算合成します。合成後は、元の色より暗い色になります。
焼き込みカラー	銀塩写真の「焼き込み」のように、下のレイヤーの画像の色を暗く、コントラストを強くします。
比較 (明)	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、明るい方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
スクリーン	下にあるレイヤーの色を反転した状態で、設定中のレイヤーの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

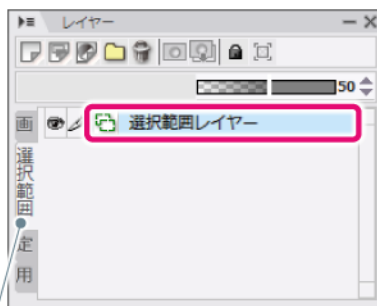
[レイヤー] メニュー → [新規レイヤー] → [選択範囲レイヤー] を選択すると、[新規レイヤー] ダイアログが表示されます。



- ① レイヤーの設定を行います。
- ② [OK] をクリックします。

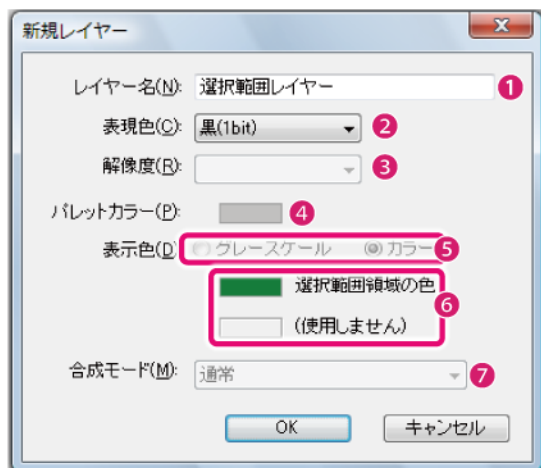
2 レイヤーの作成が完了する

[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

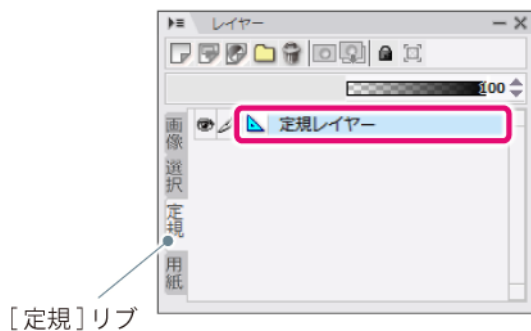


- ① **レイヤー名**
レイヤーの名称を変更できます。
- ② **表現色**
表現色を [黒 (1bit)] ・ [グレー (8bit)] から選択します。
- ③ **解像度**
設定できません。
- ④ **パレットカラー**
[レイヤー] パレットでの、レイヤーの表示色を設定できます。
- ⑤ **表示色**
設定できません。
- ⑥ **選択範囲領域の色**
選択範囲領域の表示色を、代替色で設定できます。
- ⑦ **合成モード**
設定できません。

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。

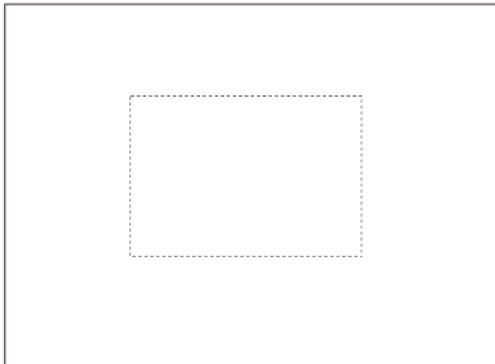


パターントーンレイヤー

[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。

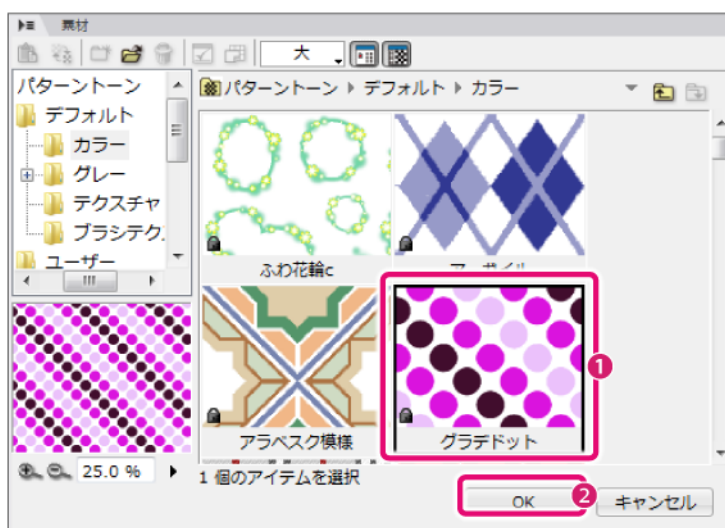


選択範囲を作成しない場合は、キャンバス全体にパターントーンが貼り込まれます。

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。



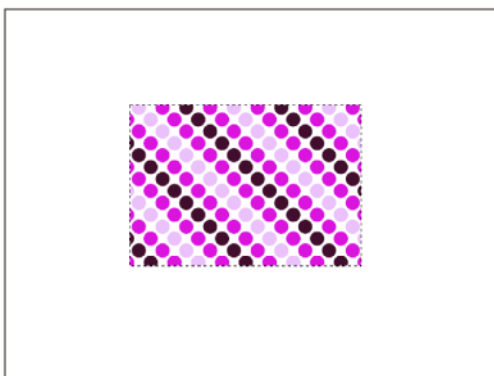
[素材]ダイアログでは、パターントーン以外の素材は選択できません。



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

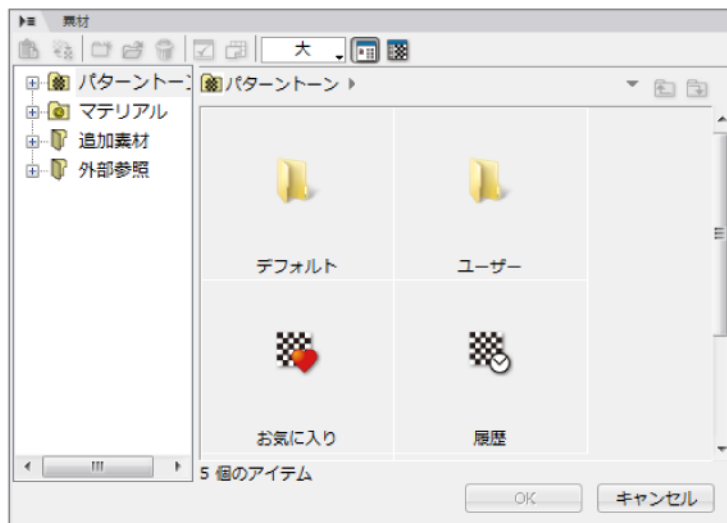
[素材]パレットの各[ユーザー]フォルダに、外部の素材ファイルを読み込んで登録します。

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。

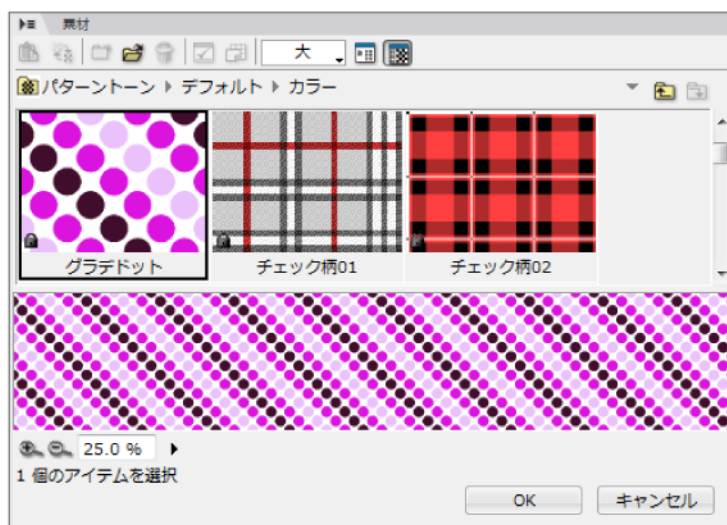
③ ツリー表示切り替え

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

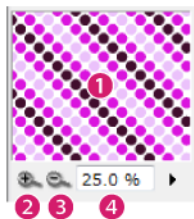
[素材] パレットのフォルダの階層を表示します。フォルダ名部分をクリックすると、そのフォルダを開きます。



[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。

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。

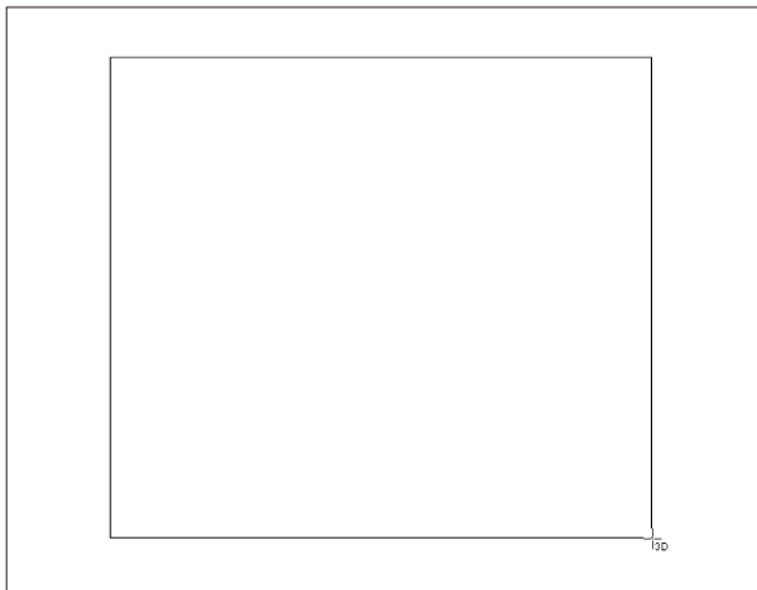
3D ワークスペース

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

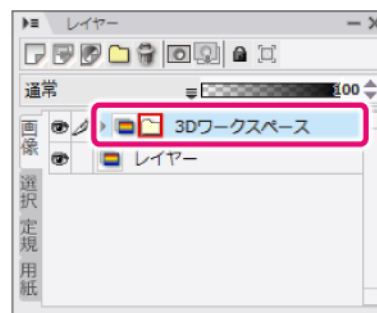
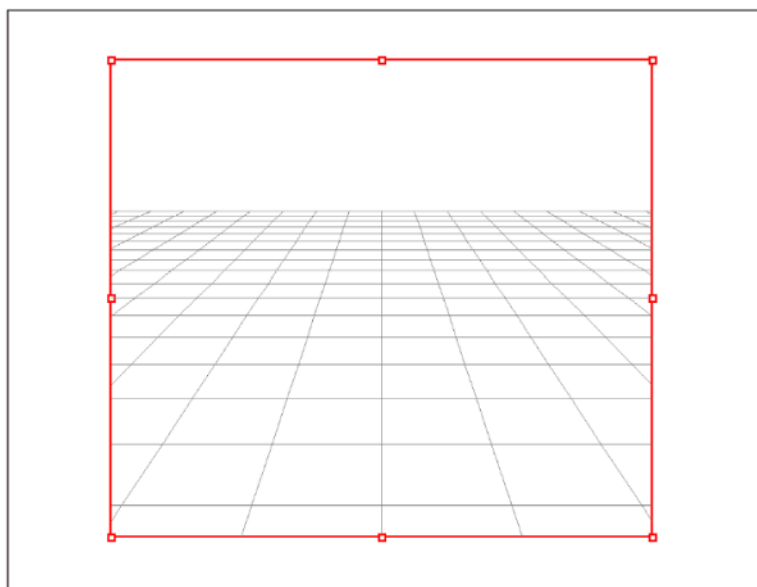
[レイヤー] メニュー → [新規レイヤー] → [3D ワークスペース] を選択します。アイコンの形が 3D スペースを指定するためのアイコン () に変わります。

2 3D ワークスペースの範囲を指定する

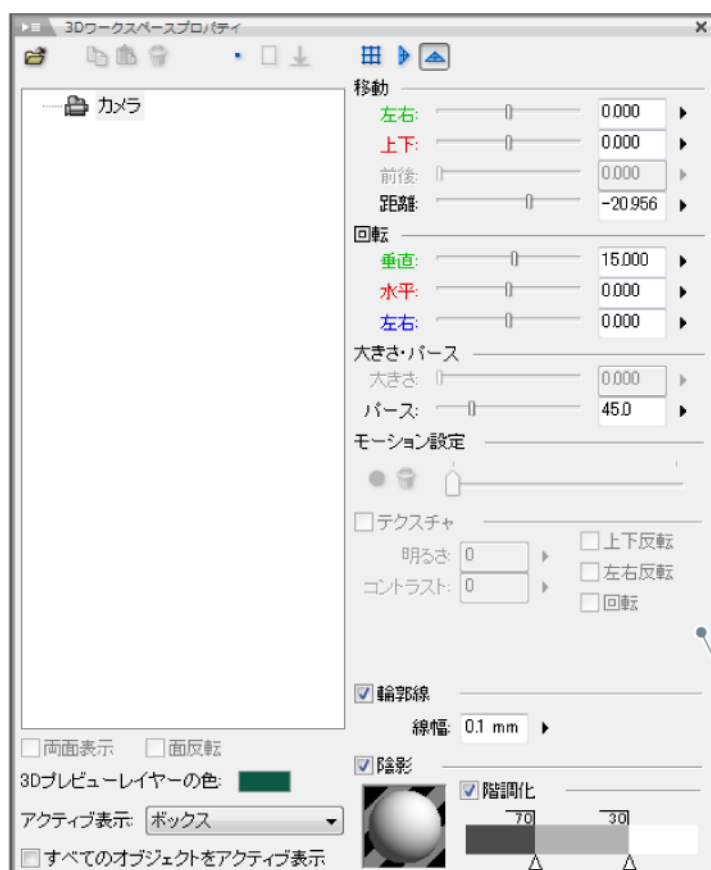


3 3D ワークスペースの作成完了

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">● 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。
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">● 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。

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。



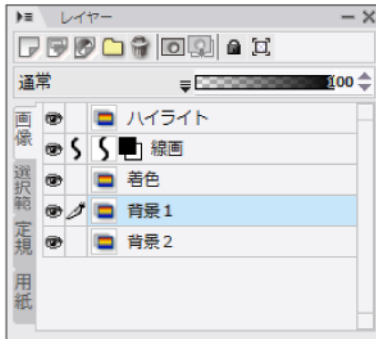
- 作成されたフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。
- フィルタレイヤーをダブルクリックすると、効果を再編集できます。
- 画像レイヤーに直接効果を適用しないため、フィルタレイヤーを削除すれば元の状態に戻すことができます。

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

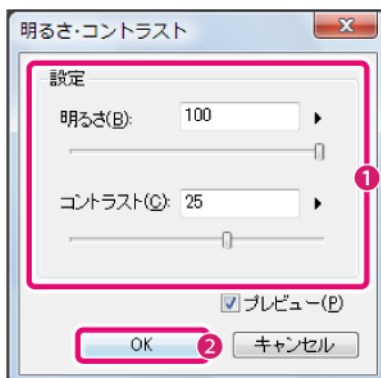
[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、背景の一番上のレイヤーを選択します。



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

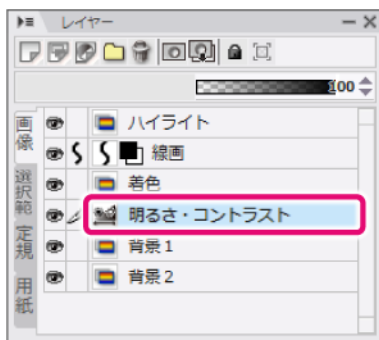
[レイヤー]メニュー→[新規フィルタレイヤー]→[明るさ・コントラスト]を選択すると、[明るさ・コントラスト]ダイアログが表示されます。ダイアログの設定を行います。



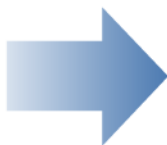
- ① 明るさとコントラストを調整します。
- ② [OK] をクリックします。

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。

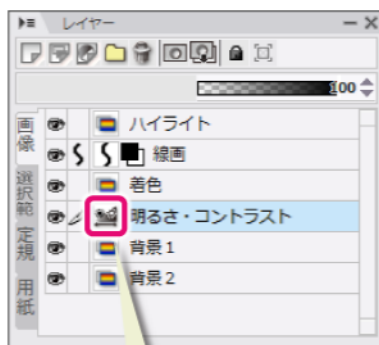


[元画像]

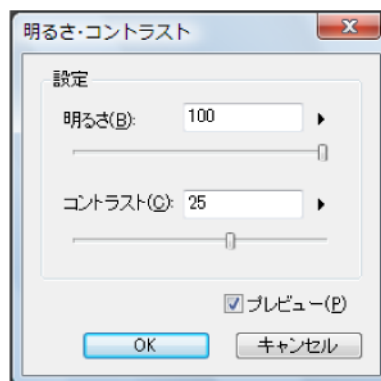
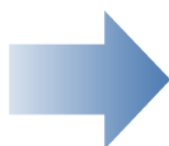


[明るさ]100・[コントラスト]25

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。

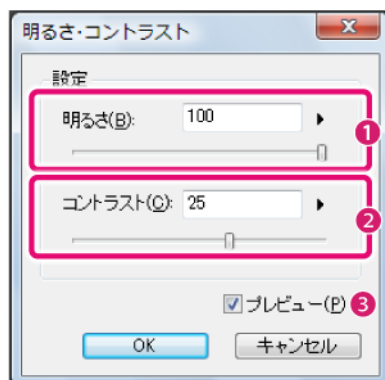


ダブルクリックします。



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

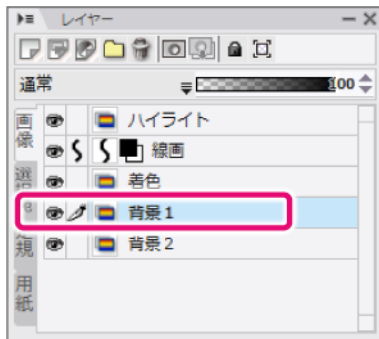
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

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。

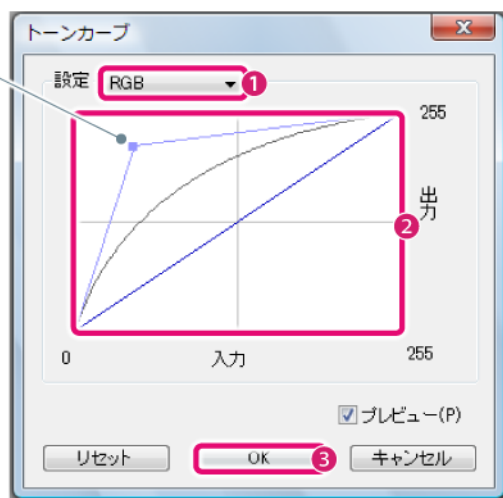


作成されるフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。

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



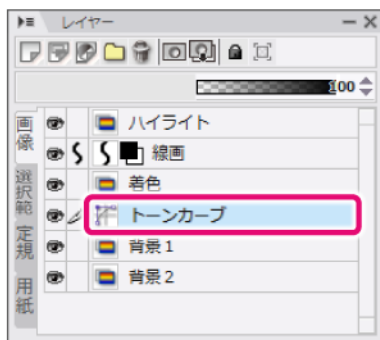
- ① 設定を行うチャンネルを選択します。
- ② グラフ内をクリックしてコントロールポイントを追加し、コントロールポイント上でドラッグしてグラフを変化させ調整します。
- ③ [OK] をクリックします。



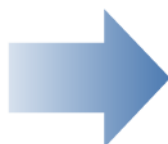
- コントロールポイントをグラフ外までドラッグすると、削除されます。
- グラフの横軸は [入力] 値 (元の明るさ)、縦軸は [出力] 値 (設定後の明るさ) になります。

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。

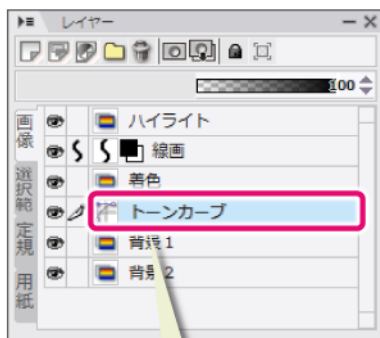


[元画像]

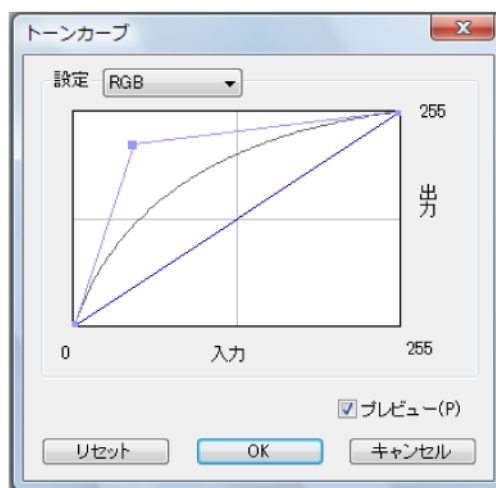
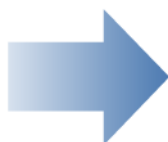


[トーンカーブ適用後]

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。

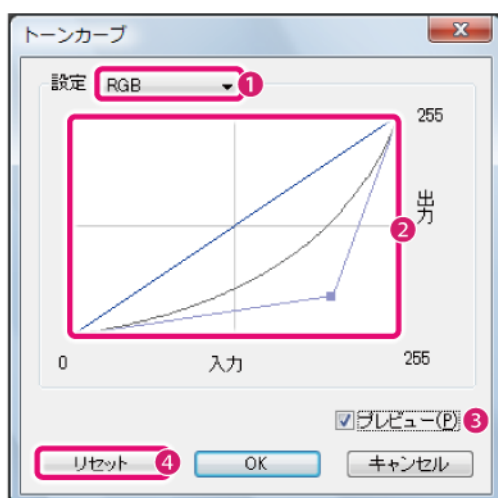


ダブルクリックします。



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

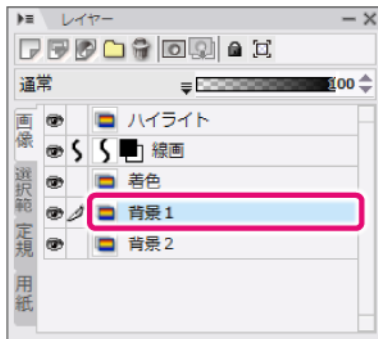
設定を初期状態に戻します。

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

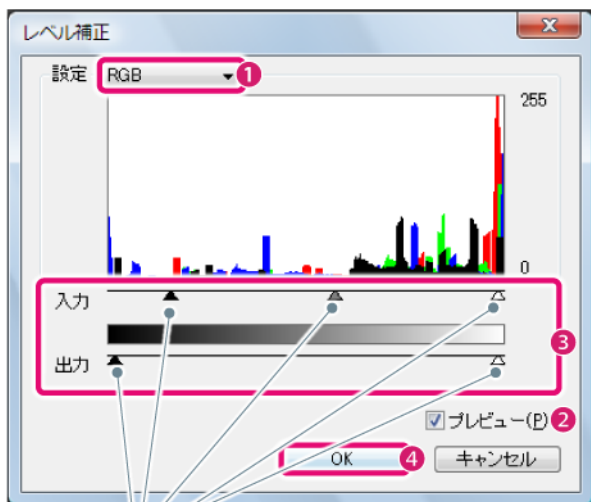
[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、背景の一番上のレイヤーを選択します。



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

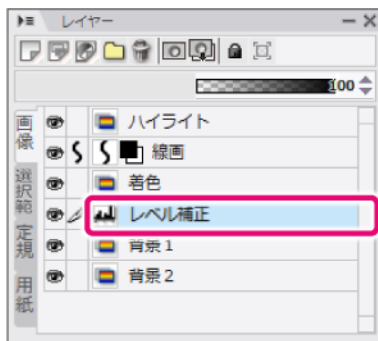
- ① 明るさを調整したいチャンネルを選択します。
- ② [プレビュー]チェックボックスをオンにします。
- ③ ヒストグラムの下にある三角形の[コントロールポイント]を移動して、画像の明るさを調整します。
- ④ [OK]をクリックします。



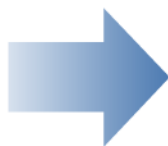
ヒストグラムの山が左右どちらかの端に到達していない場合は、コントロールポイントを山の端に移動します。山がヒストグラムの横幅すべてにかかるように調整すると、画像全体を補正できます。

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。

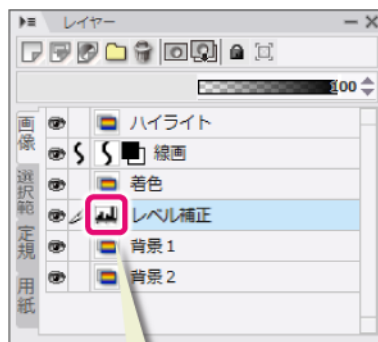


〔元画像〕

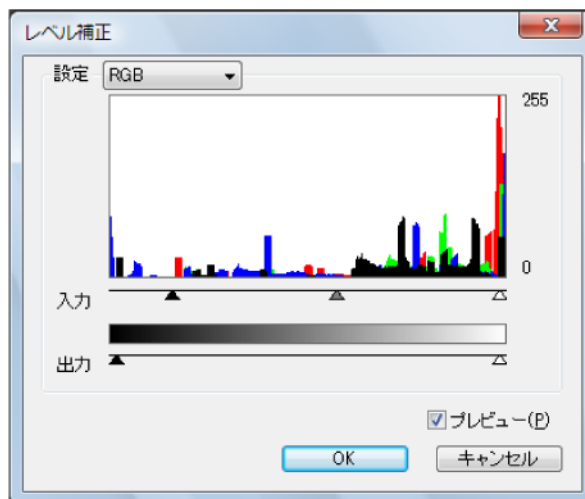
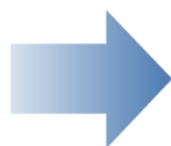


〔レベル補正適用後〕

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。

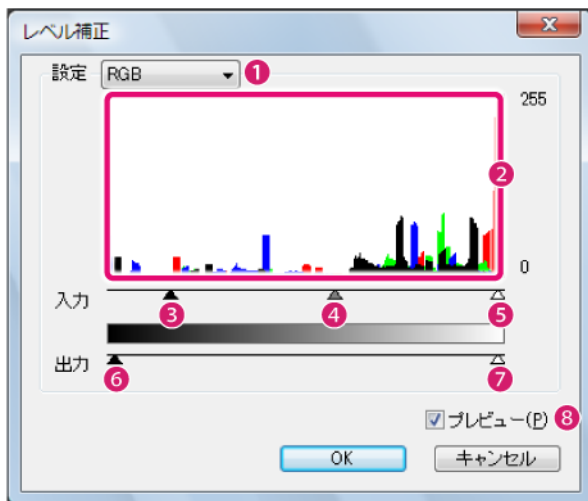


ダブルクリックします。



- 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



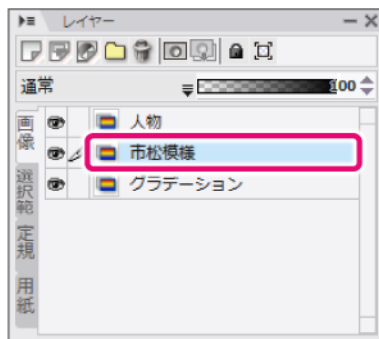
- ① **チャンネル**
レベルを補正したいチャンネルを、[RGB]・[Red]・[Green]・[Blue] から選択します。
- ② **ヒストグラム**
暗い部分（左側）と明るい部分（右側）の情報が山状のグラフとなって表示されます。
- ③ **シャドウ入力**
画像の一番暗いポイントを設定します。
通常はヒストグラムの山の左側のふもとに配置します。
- ④ **ガンマ入力**
画像の中間の明るさを設定します。
- ⑤ **ハイライト入力**
画像の一番明るいポイントを設定します。
通常はヒストグラムの山の右側のふもとに配置します。
- ⑥ **シャドウ出力**
画像の一番暗いポイント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。

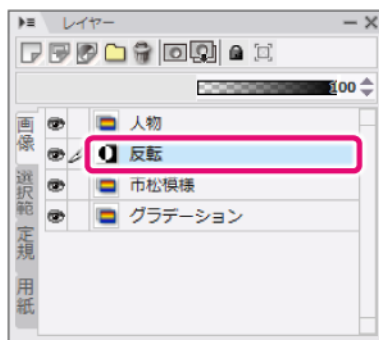


2 コマンドを選択する

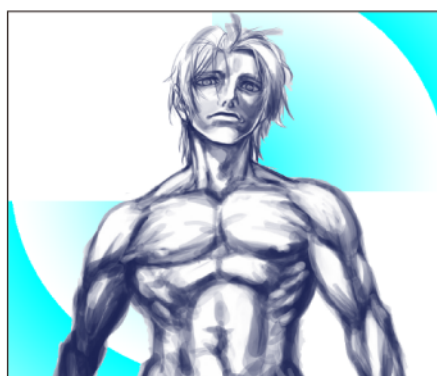
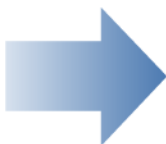
[レイヤー] メニュー → [新規フィルタレイヤー] → [反転] を選択します。

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

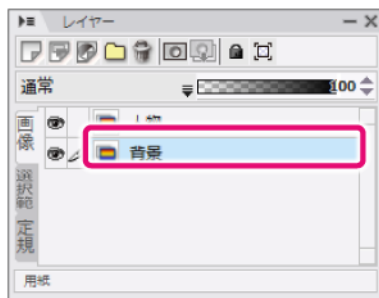
画像の濃淡に合わせてグラデーションの色を置換して彩色します。



〔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。



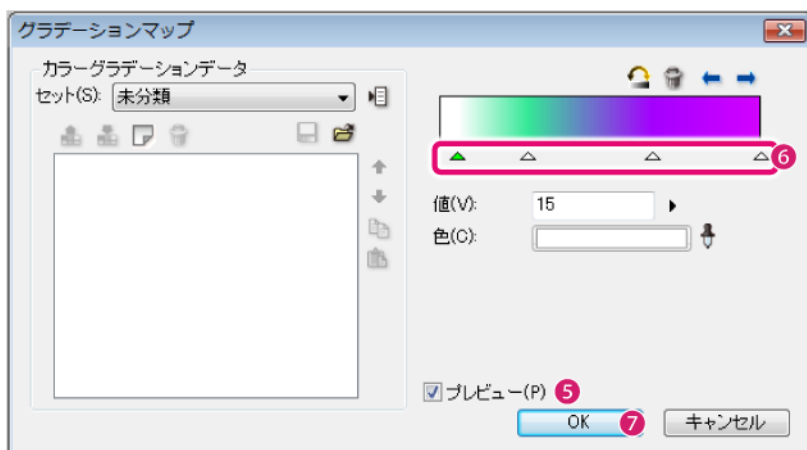
〔グラデーションマップ〕を選択したときに、警告ダイアログが表示されます。〔グラデーションマップ〕のフィルタレイヤーは、Ver.1.0.10以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.0.10以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、〔いいえ〕をクリックし、〔グラデーションマップ〕は使用しないでください。なお、お使いの IllustStudio のバージョンは、〔ヘルプ〕メニュー→〔バージョン情報〕を選択すると確認できます。

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。



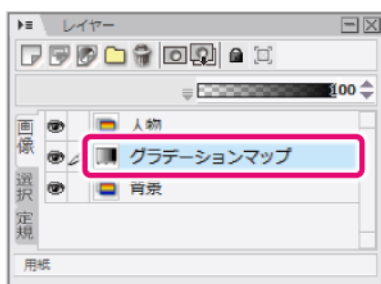
- ① 〔ノード〕をクリックします。
- ② 〔色〕をクリックし、グラデーションに使用する色を選択します。
- ③ グラデーションの外側をクリックし、ノードを作成します。ノードの位置はあとで調整できます。
- ④ 〔色〕をクリックし、グラデーションに使用する色を選択します。必要に応じて、手順③～④の操作を繰り返し行います。



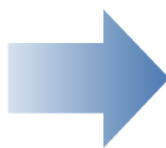
- ⑤ [プレビュー] チェックボックスをオンにします。キャンバスに設定がプレビューされます。
- ⑥ [ノード] を左右にドラッグし、色を調整します。
- ⑦ [OK] をクリックします。

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。

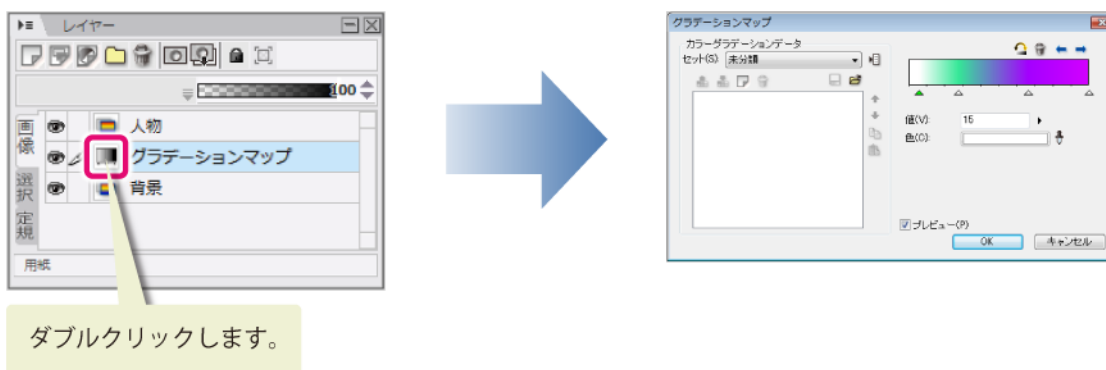


[元画像]



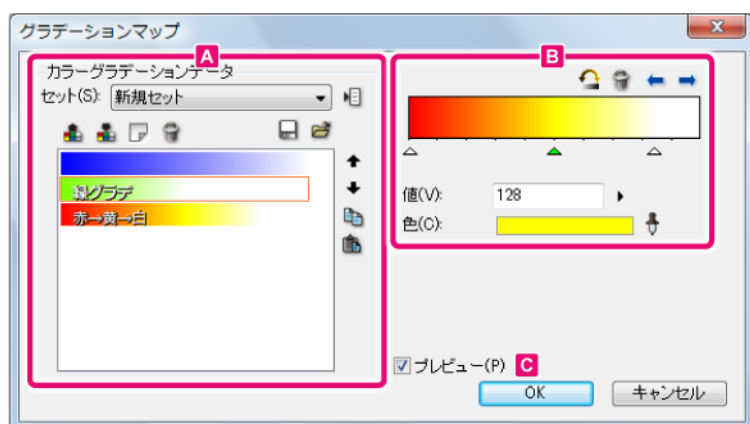
[グラデーションマップ適用後]

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。



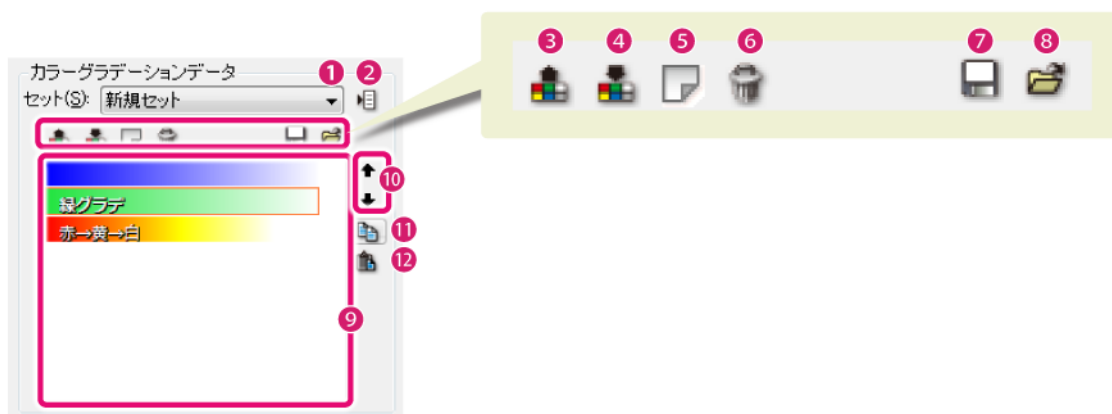
- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

[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

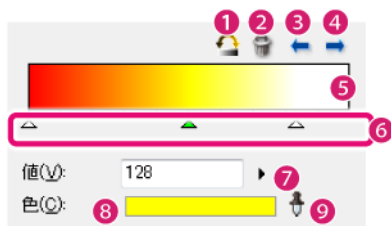
[カラーグラデーションのコピー]でコピーしたグラデーション設定を、[グラデーションリスト]に貼りつけます。



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

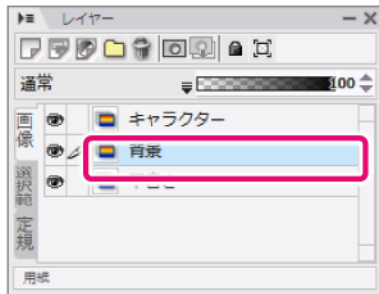
[グラデーションマップ]ダイアログの設定を、キャンバスにプレビュー表示します。

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。



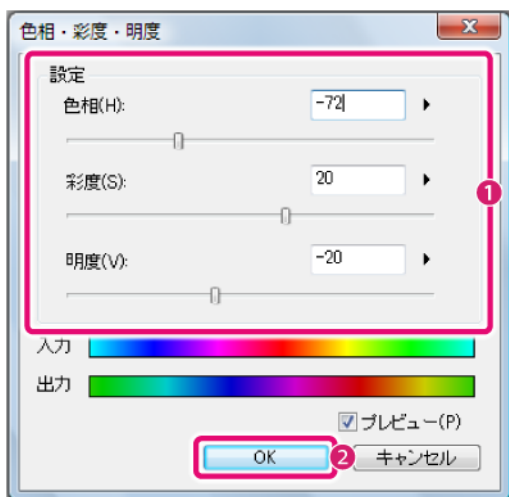
作成されるフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。

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。



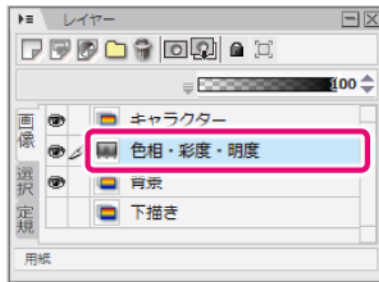
[色相・彩度・明度]を選択したときに、警告ダイアログが表示されます。[色相・彩度・明度]のフィルタレイヤーは、Ver.1.0.10以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.0.10以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、[いいえ]をクリックし、[色相・彩度・明度]は使用しないでください。なお、お使いのIllustStudioのバージョンは、[ヘルプ]メニュー→[バージョン情報]を選択すると確認できます。



- 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。

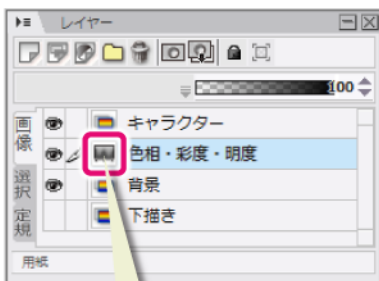


[元画像]

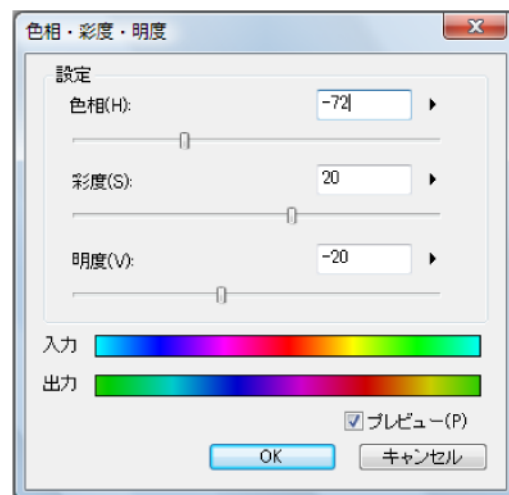


[色相]：-72・[彩度]：20・[明度]：-20

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

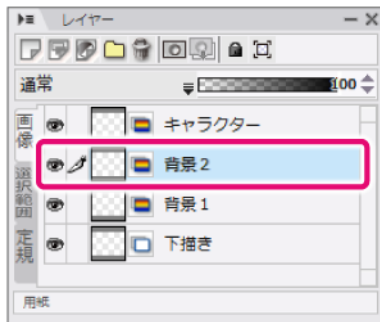
画像の色調を調整するフィルタレイヤーを作成します。

!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

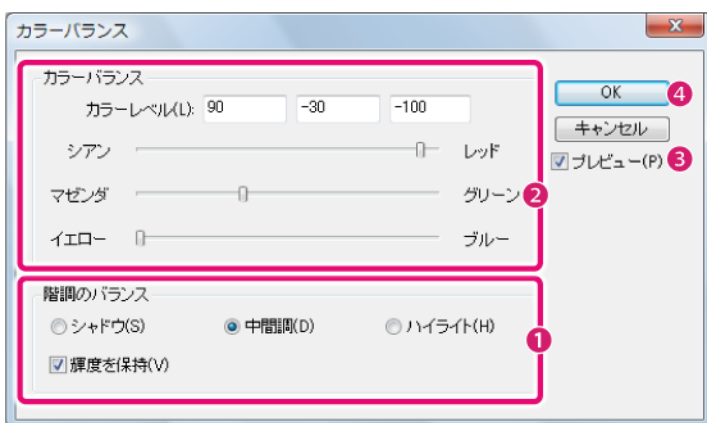
作成されるフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。

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。



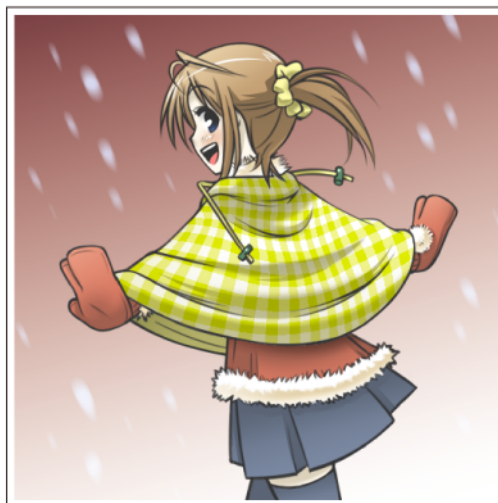
- ① 階調のバランスから、調整したい項目を選択します。カラーバランスは項目ごとに設定できます。
- ② カラーバランスのスライダーを移動して、色を調整します。カラーレベルで数値入力もできます。
- ③ 〔プレビュー〕チェックボックスをオンにすると、設定がキャンバスにプレビューされます。
- ④ 〔OK〕をクリックします。

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。

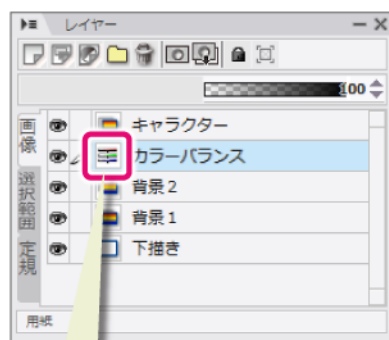


[元画像]

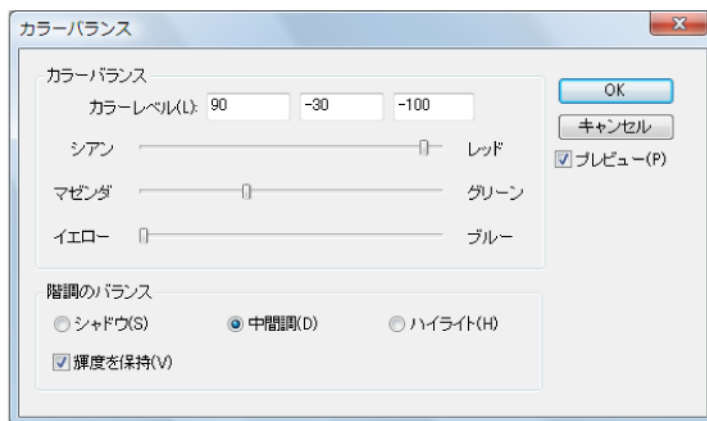


[中間調、カラーレベル：90,-30,-100]

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。

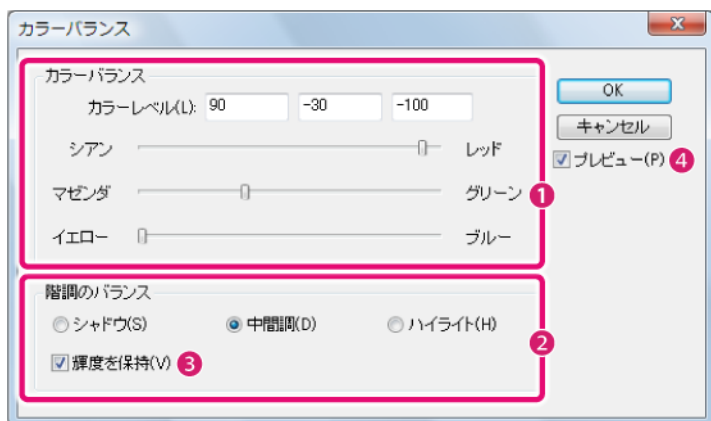


ダブルクリックします。



- 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

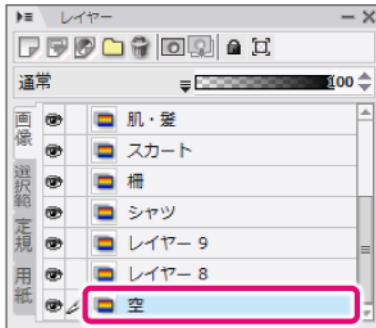
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

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。

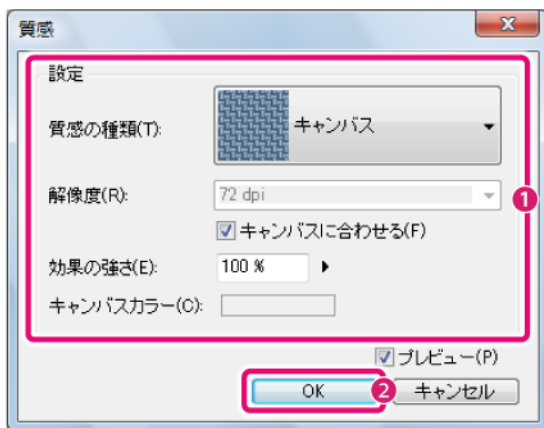
1 レイヤーを選択する

[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

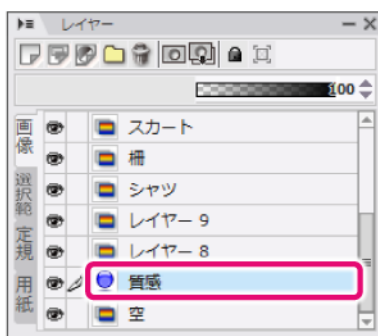
[レイヤー]メニュー→[新規フィルタレイヤー]→[質感]を選択します。[質感]ダイアログが表示されます。ダイアログを設定します。



- 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。

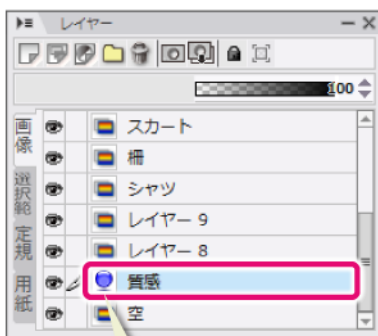


【元画像】

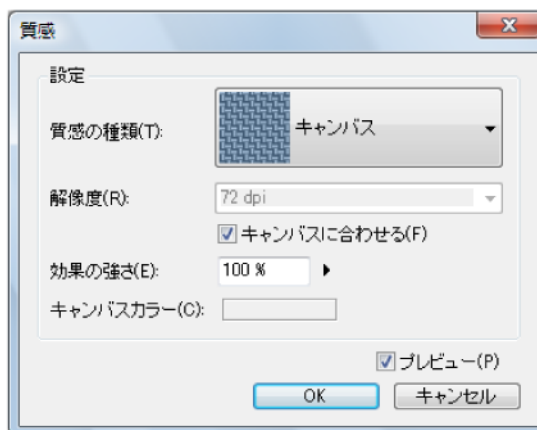


【質感 (キャンパス) を適用後】

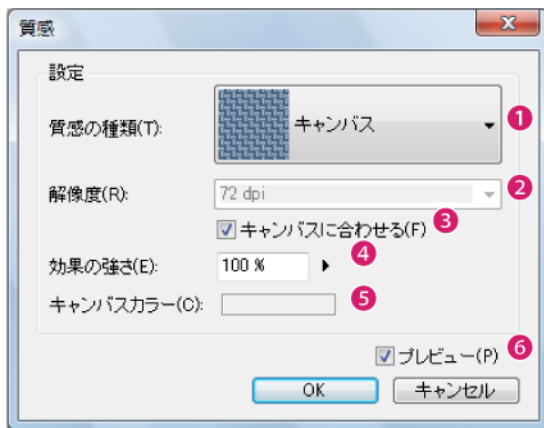
フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[質感]ダイアログを再度開くことができます。



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

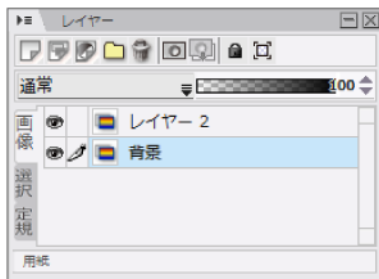
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

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。

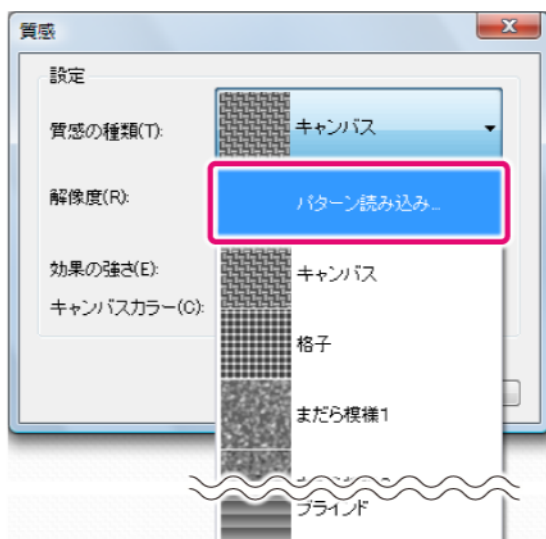


2 コマンドを選択する

[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。

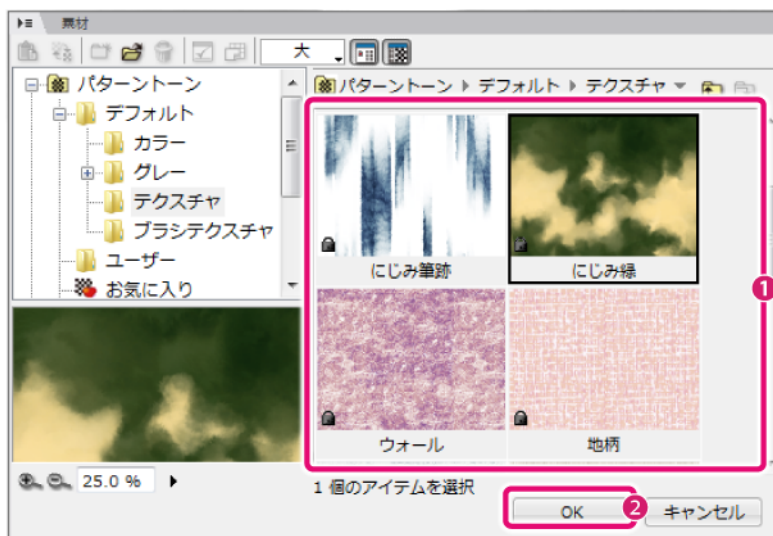
3 素材パレットを開く

[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。



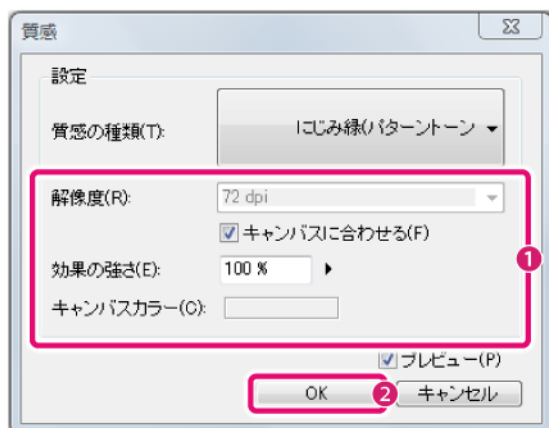
- ① [素材一覧]から質感に設定したいパターントーンを選択します。
- ② [OK]をクリックします。



- 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。



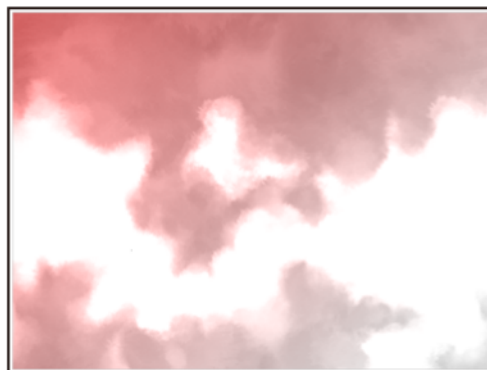
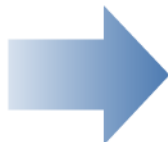
- ① 効果の強さなどを設定します。
- ② [OK]をクリックします。

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]



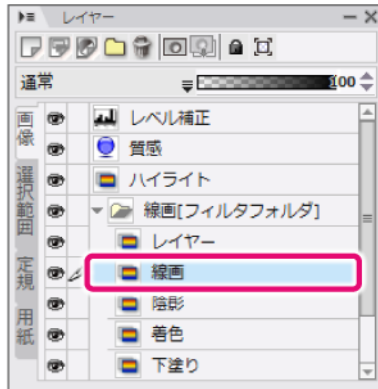
[質感 (にじみ緑) (パターントーン) を適用後]

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。

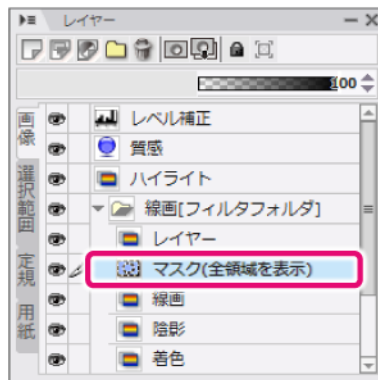


2 コマンドを選択する

[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

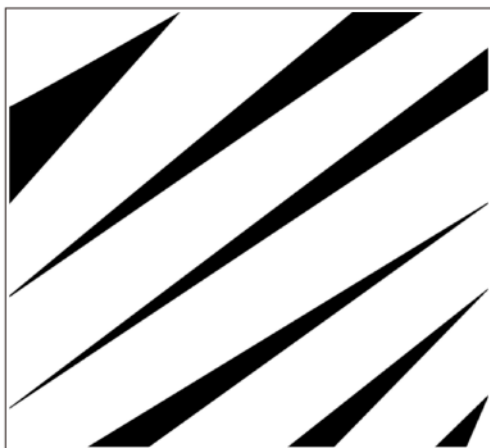
[線画レイヤー]の上に[マスク（全領域を表示）レイヤー]が作成されます。



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。

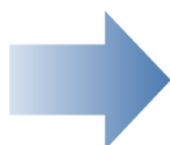
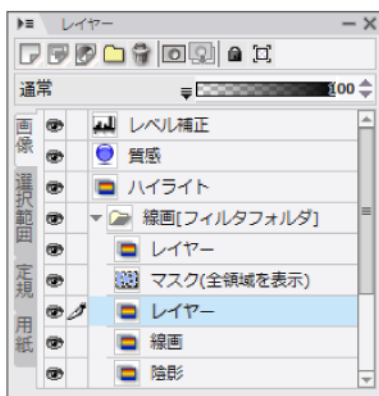


[元画像]



[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]



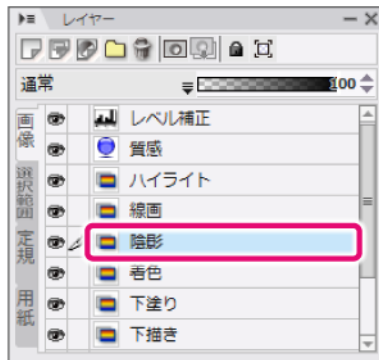
- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタを適用する前と後の状態を比較できます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

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。

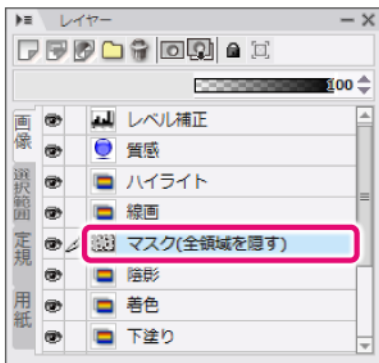


2 コマンドを選択する

[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

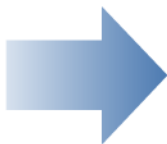
[線画レイヤー]の上に[マスク（全領域を隠す）レイヤー]が作成され、フィルタレイヤーより下にあるレイヤーがマスクされます。



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。

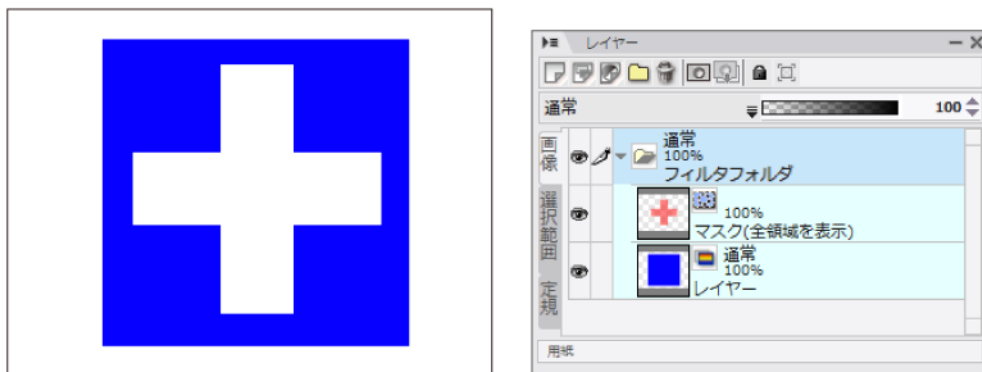
解説：フィルタレイヤーのマスクがある画像の保存と読み込み

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。



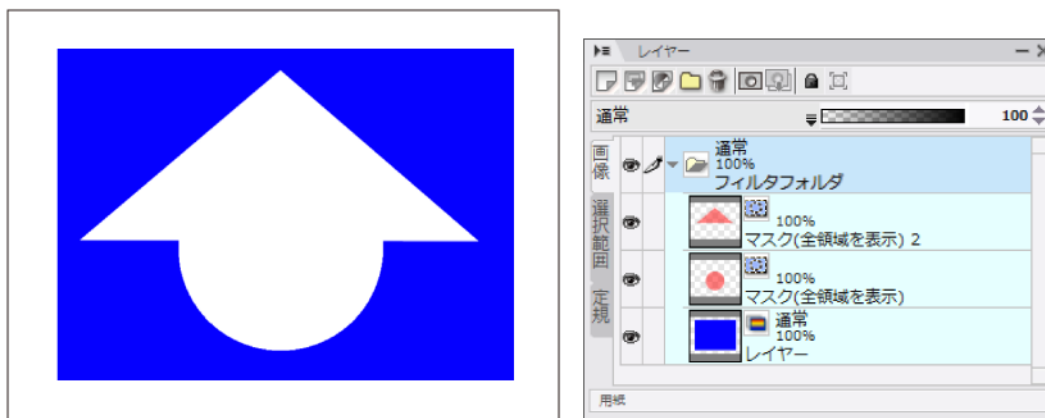
IllustStudio の画像とレイヤー構造

（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）

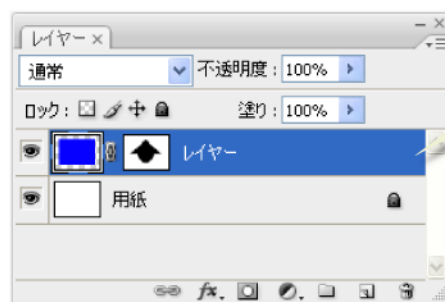


Adobe Photoshop でのレイヤー構造

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。



IllustStudio 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）

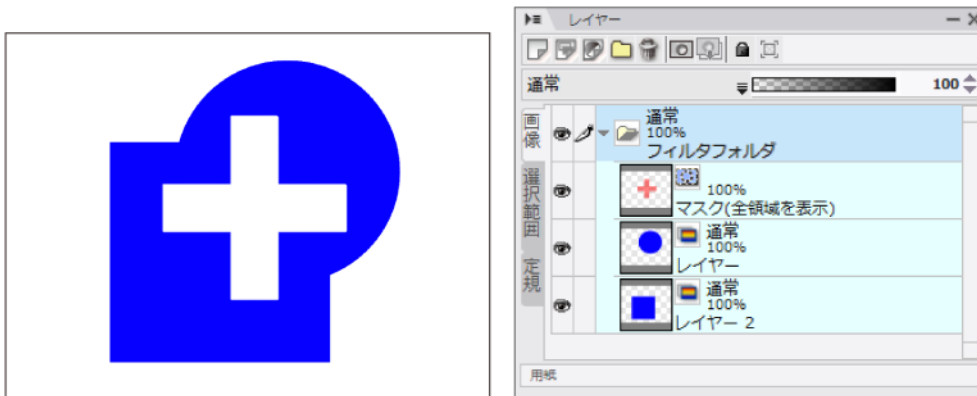


一枚のレイヤーマスクとして出力されます。

Adobe Photoshop でのレイヤー構造

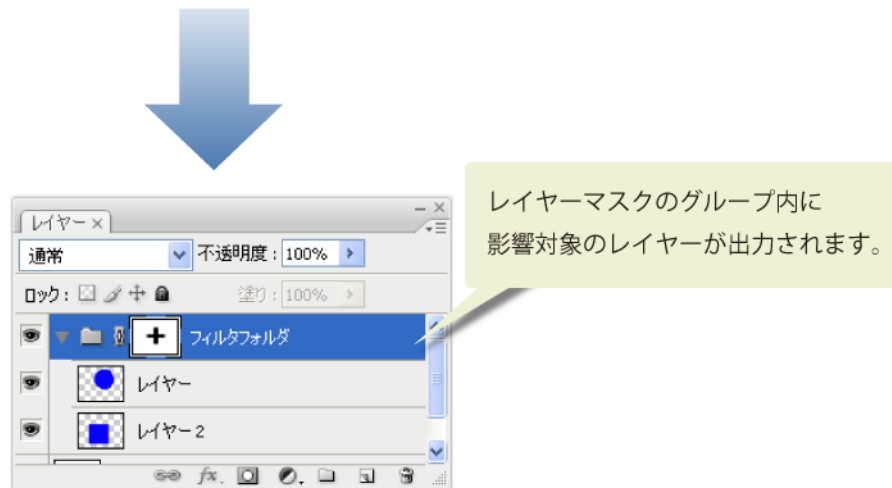
フォルダ直下にマスク（フィルタレイヤー）があり、影響対象のレイヤーが二枚以上ある画像を、Adobe Photoshop で開く場合

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

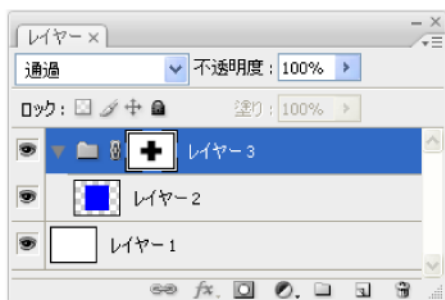
（フォルダ直下にマスク（フィルタレイヤー）があり、影響対象のレイヤーが二枚以上ある画像）



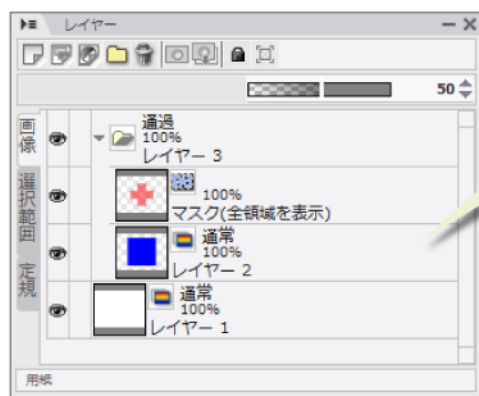
Adobe Photoshop でのレイヤー構造

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。



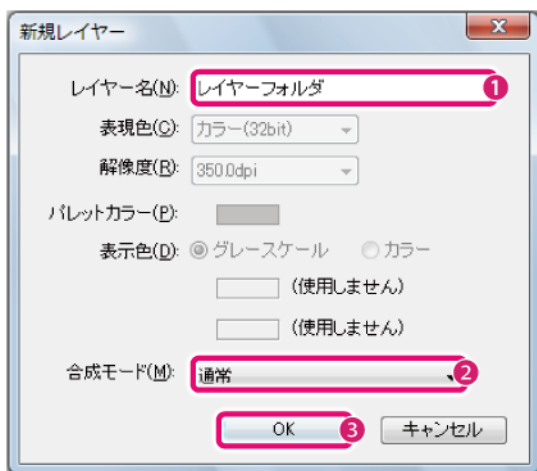
[レイヤーフォルダ] とは、複数のレイヤーを一つのフォルダにまとめる機能です。例えば、人物に関連する画像と、背景に関連する画像を別のフォルダに分ければ、関連する画像の管理がしやすくなります。

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

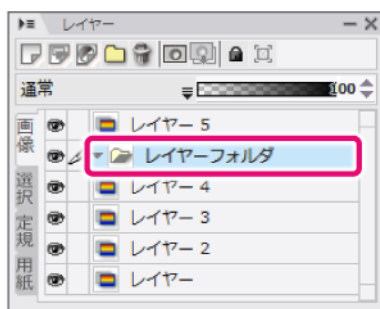
[新規レイヤー] ダイアログを設定します。



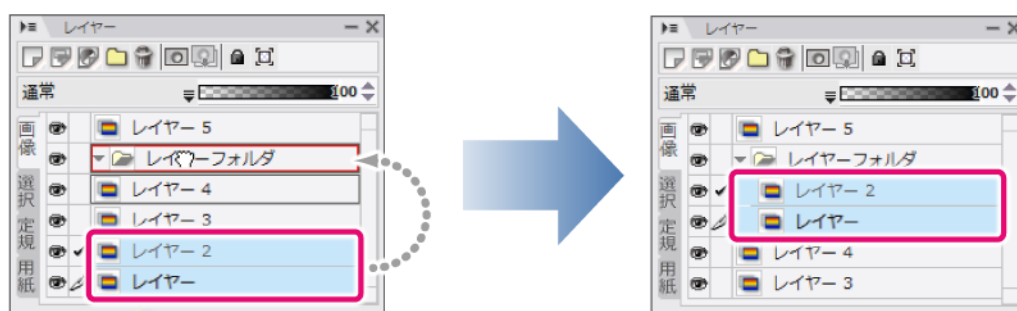
- ① レイヤーフォルダの名前を入力します。
- ② 他のレイヤーとの合成方法を設定します。
- ③ [OK] をクリックします。

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。



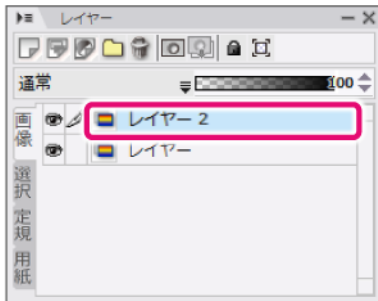
[レイヤーフォルダ] に
ドラッグ&ドロップ

レイヤーの複製

選択中のレイヤーを複製します。

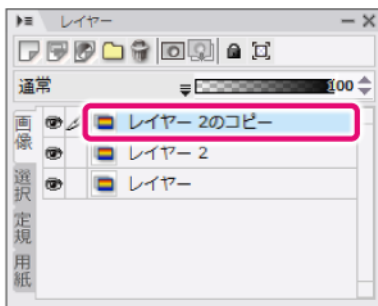
1 レイヤーを選択する

[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。

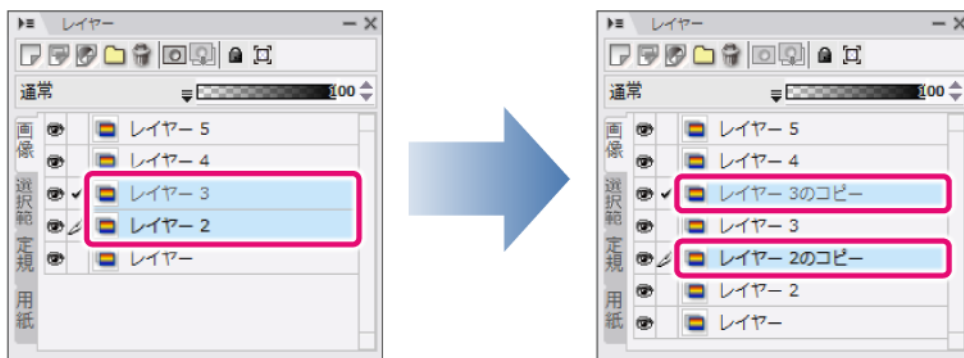


2 レイヤーを複製する

[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。



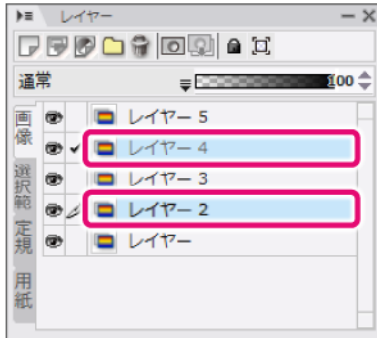
- レイヤーの複製は、[レイヤー]パレットの[新規ラスターレイヤー作成]ボタンにレイヤーをドラッグ&ドロップでも行えます。
- [レイヤー]パレットで任意のレイヤーを選択し、[Alt]キーを押しながらドラッグ&ドロップで移動しても、レイヤーを複製できます。

レイヤーの削除

選択中のレイヤーを削除します。

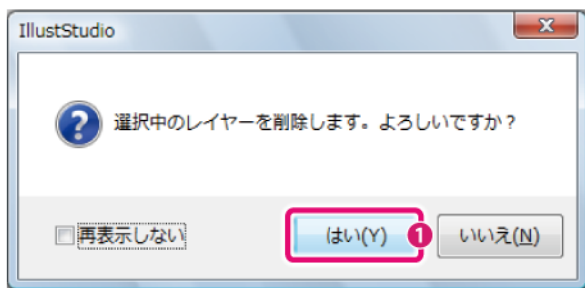
1 レイヤーを選択する

[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。

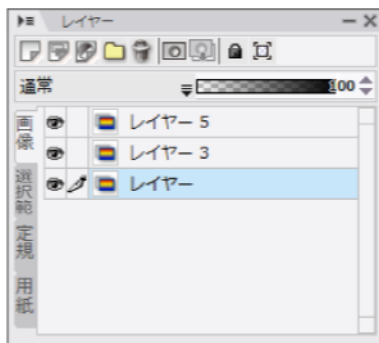


2 レイヤーを削除する

[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。



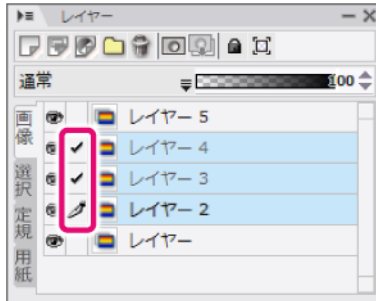
レイヤーの削除は、[レイヤー]パレットの[レイヤー削除]ボタンをクリック、またはボタンへのドラッグ & ドロップでも行えます。

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。

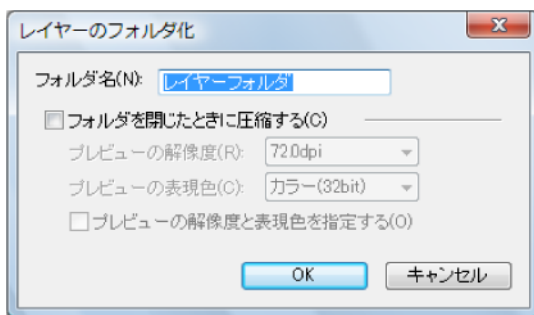
1 レイヤーを選択する

[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。



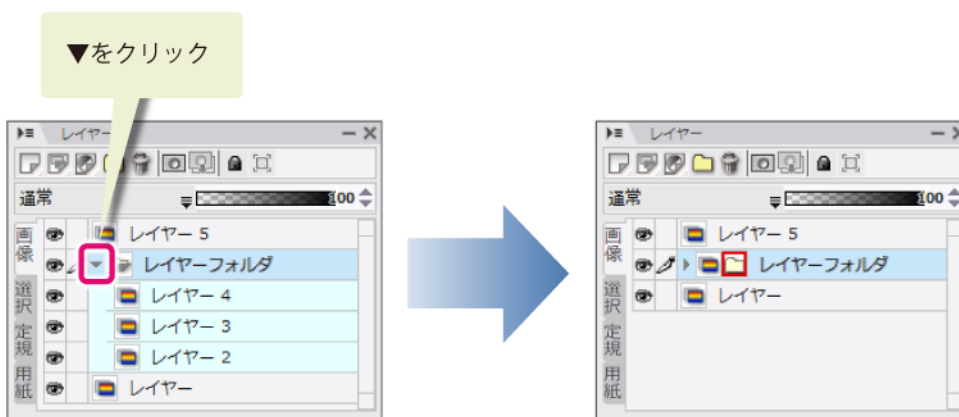
2 フォルダの設定を行う

[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。



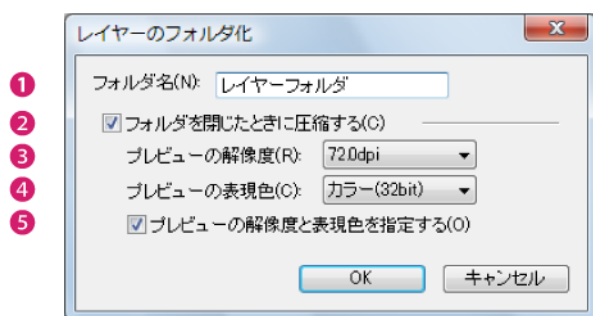
3 フォルダ化が完了する

[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



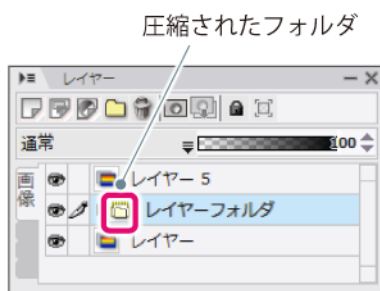
① フォルダ名

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

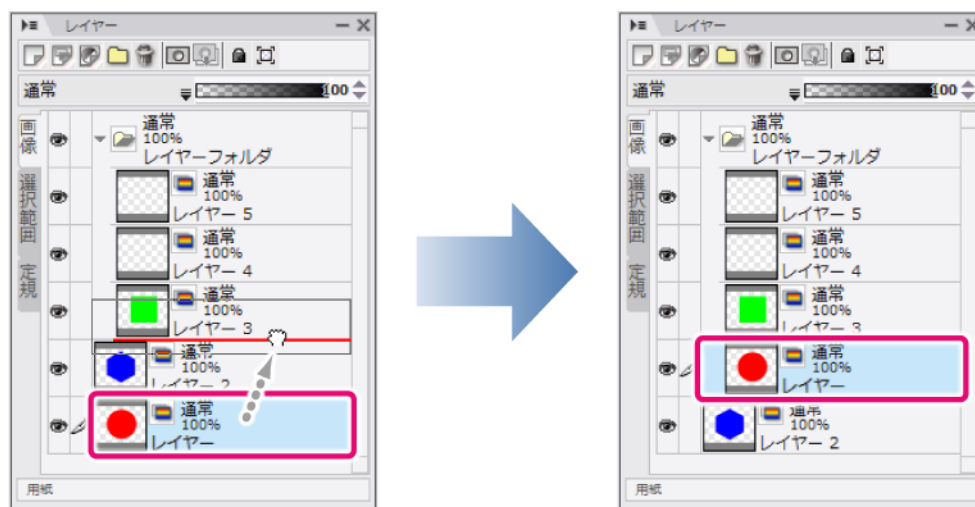
[プレビューの解像度]・[プレビューの表現色] を指定するときにオンにします。



- [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。

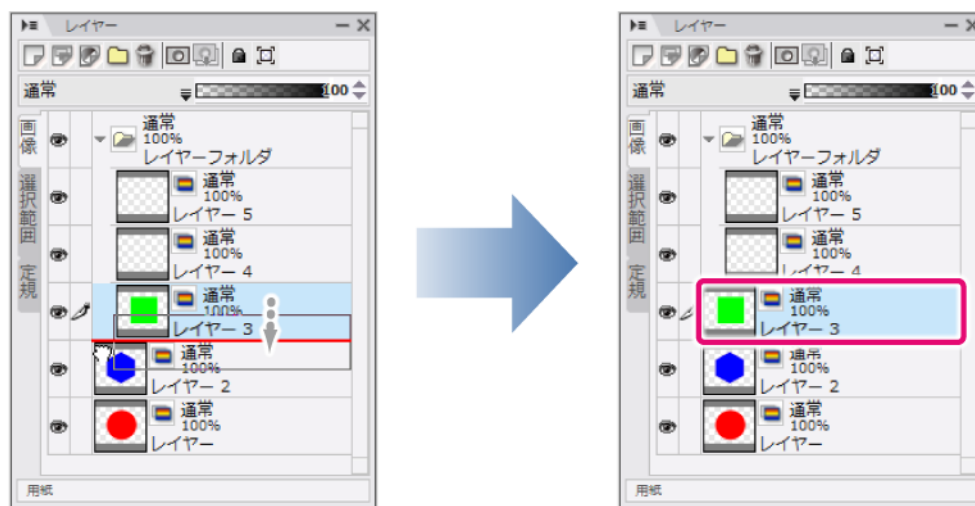
フォルダ外のレイヤーを、フォルダ内の一番下に挿入する場合

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。



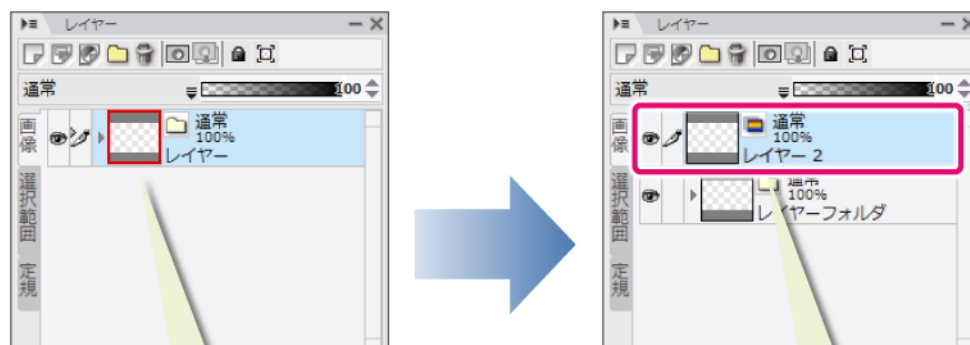
フォルダ内のレイヤーを、フォルダ直下にあるレイヤーの上に挿入する場合

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。

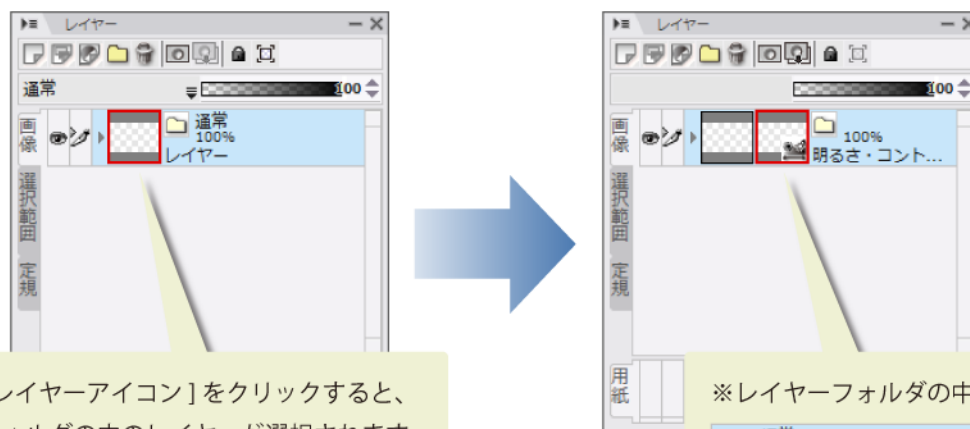
新規レイヤーがレイヤーフォルダの上に作成されます。

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。

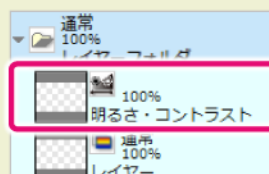


重要 圧縮フォルダの場合は、フォルダの中にレイヤーを作成できません。



[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

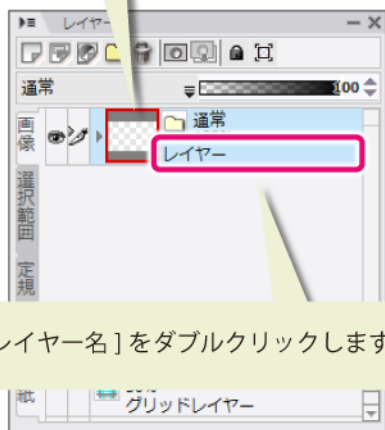


フィルタレイヤーがフォルダの中に作成されます。

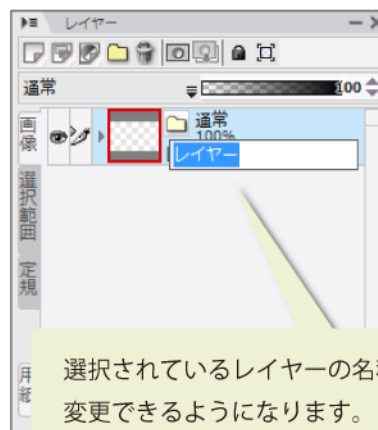
閉じたレイヤーフォルダの中のレイヤーの名称を編集する

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。



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。

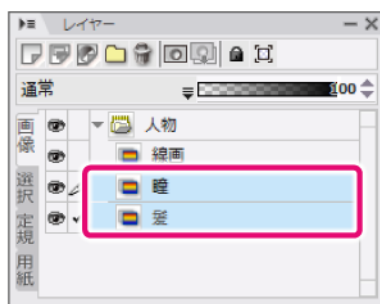
ここでは、髪の毛のレイヤーを参照し、クリッピングフォルダで採色する方法を紹介します。



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。

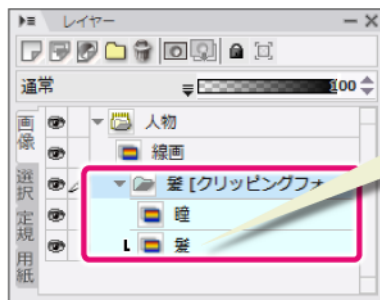


2 クリッピングフォルダが作成される

[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。

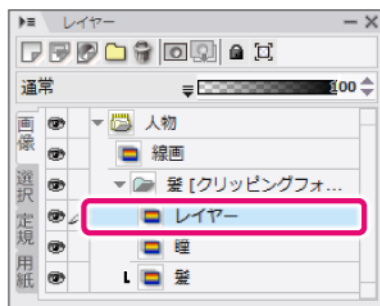
下図の場合、[髪レイヤー]がクリッピングの参照先に指定されます。



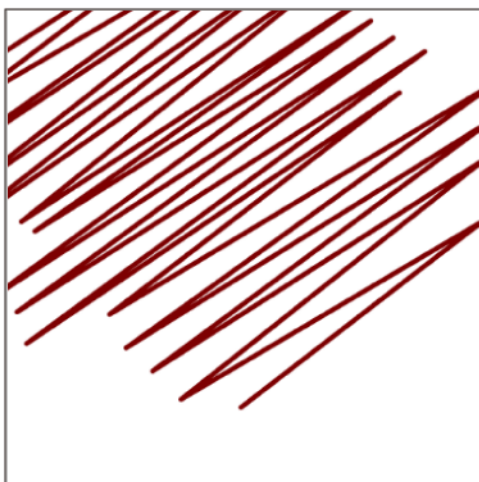
Lが表示されているレイヤーが参照レイヤーになります。

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。



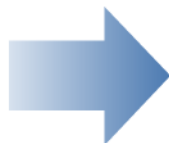
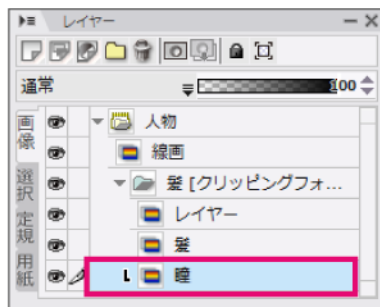
クリッピングフォルダ内に新規レイヤーを作成します。



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。



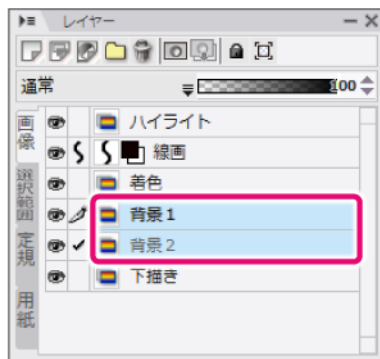
- レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。
- フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、効果を再編集できます。
- 画像レイヤーに直接効果を適用しないため、フィルタレイヤーを削除すれば元の状態に戻せます。

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

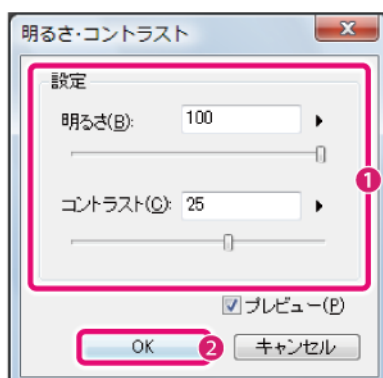
[レイヤー] パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景 1]・[背景 2] のレイヤーを選択します。



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

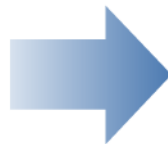
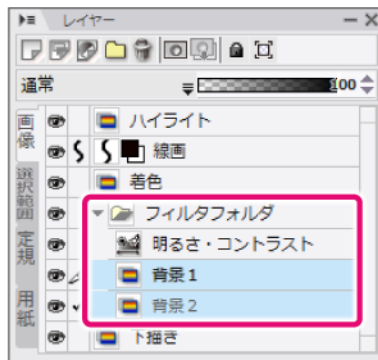
[レイヤー] メニュー→[フィルタフォルダ化]→[明るさ・コントラスト]を選択すると、[明るさ・コントラスト] ダイアログが表示されます。ダイアログの設定を行います。



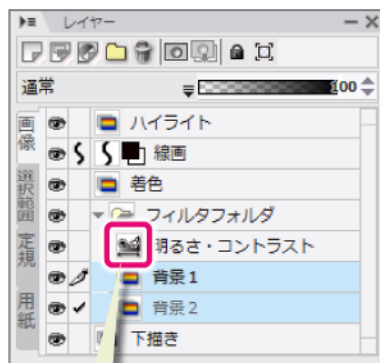
- ① 明るさとコントラストを調整します。
- ② [OK] をクリックします。

3 フィルタフォルダ化が完了する

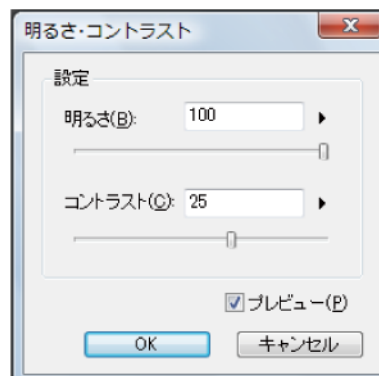
[明るさ・コントラスト]のフィルタレイヤーが作成されて、選択したレイヤーがフォルダ化されます。背景の明るさ・コントラストの調整は完了です。



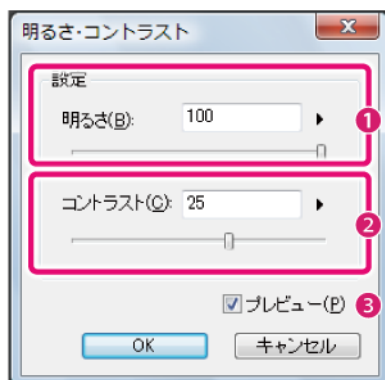
フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックすると、[明るさ・コントラスト]ダイアログを再度開くことができます。



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。

[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

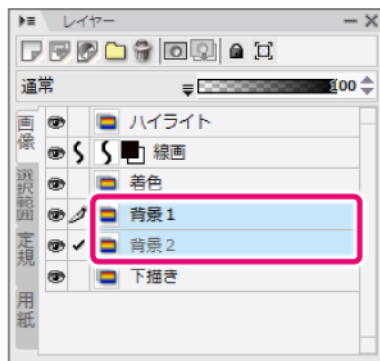
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

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。

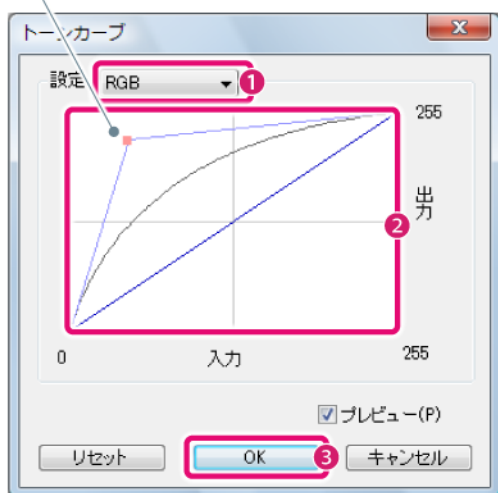


レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

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



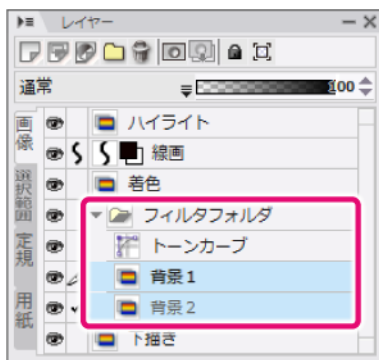
- ① 設定を行うチャンネルを選択します。
- ② グラフ内をクリックしてコントロールポイントを追加し、コントロールポイント上でドラッグしてグラフを変化させ調整します。
- ③ [OK]をクリックします。



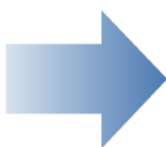
コントロールポイントをグラフ外までドラッグすると、削除されます。
グラフの横軸は[入力]値(元の明るさ)、縦軸は[出力]値(設定後の明るさ)になります。

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。

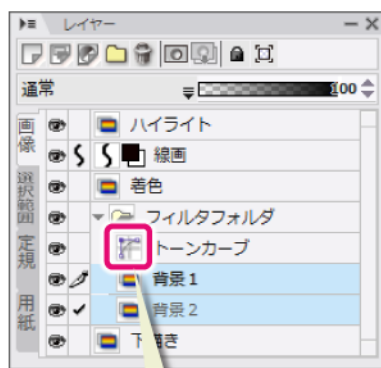


[元画像]

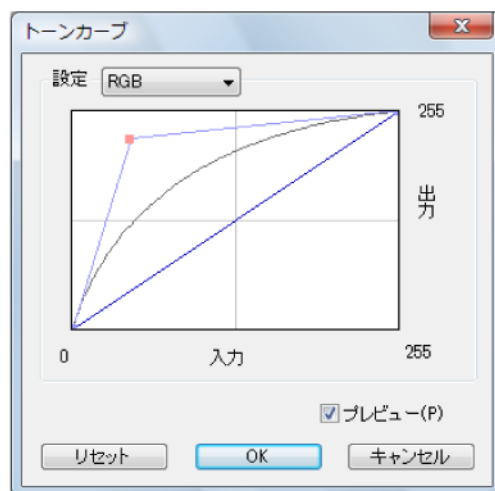
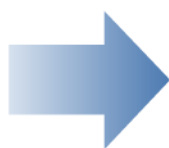


[トーンカーブ適用後]

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。

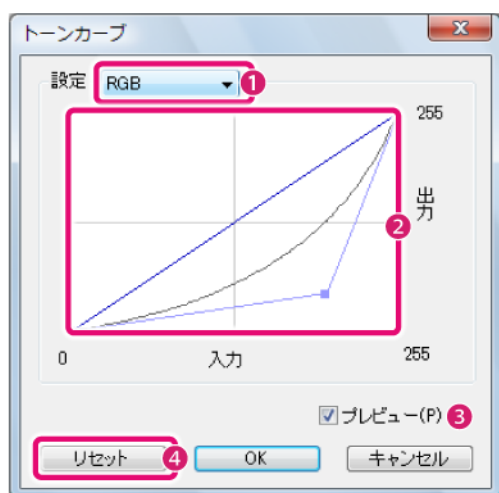


ダブルクリックします。



- 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

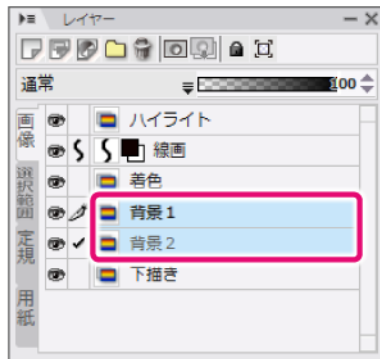
設定を初期状態に戻します。

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

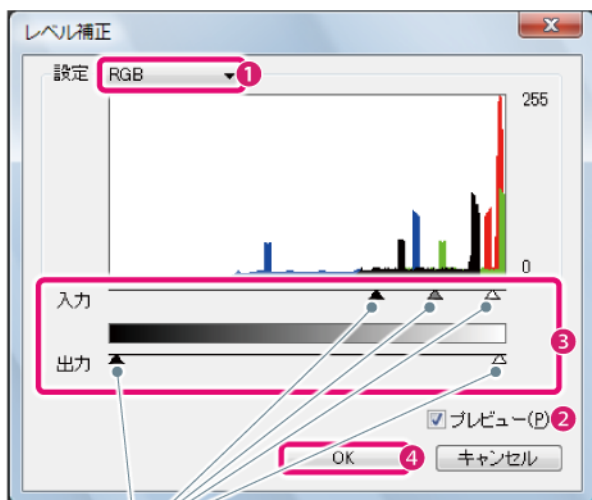
[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景 1]・[背景 2]のレイヤーを選択します。



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

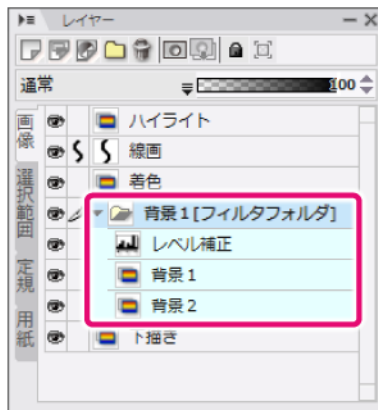
- ① 明るさを調整したいチャンネルを選択します。
- ② [プレビュー]チェックボックスをオンにします。
- ③ ヒストグラムの下にある三角形の[コントロールポイント]を移動して、画像の明るさを調整します。
- ④ [OK]をクリックします。



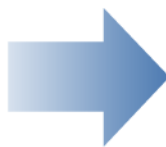
ヒストグラムの山が左右どちらかの端に到達していない場合は、コントロールポイントを山の端に移動します。山がヒストグラムの横幅すべてにかかるように調整すると、画像全体を補正できます。

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。

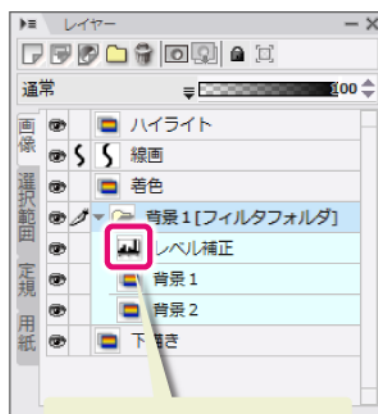


[元画像]

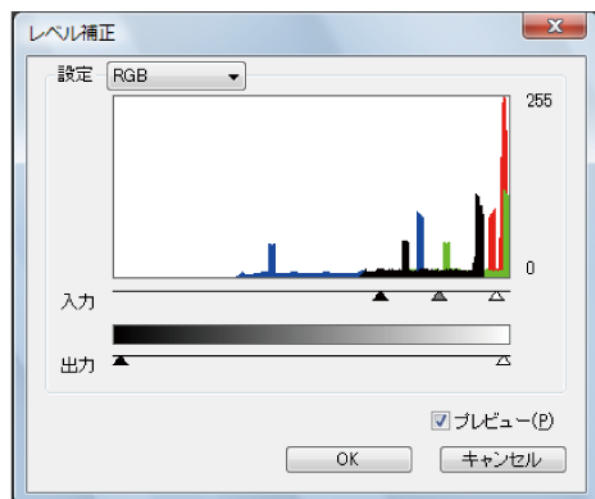
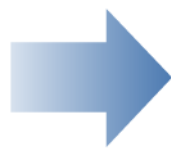


[レベル補正適用後]

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。

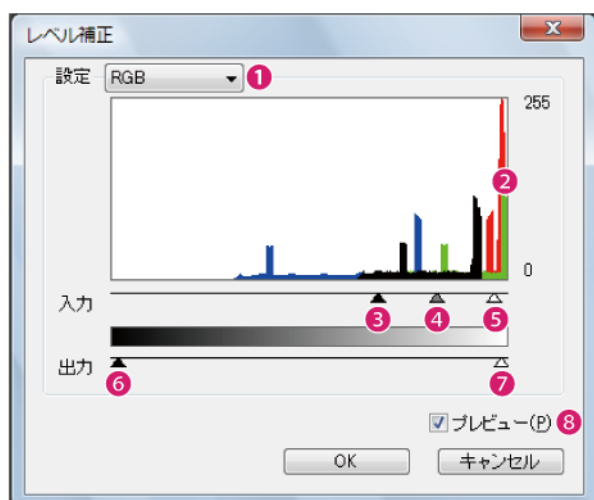


ダブルクリックします。



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



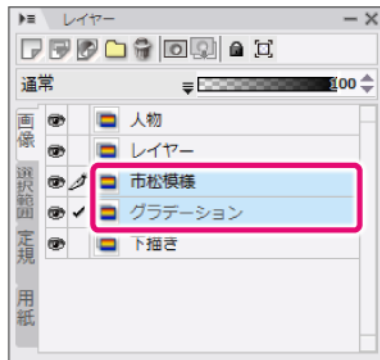
- ① **チャンネル**
レベルを補正したいチャンネルを、[RGB]・[Red]・[Green]・[Blue] から選択します。
- ② **ヒストグラム**
暗い部分（左側）と明るい部分（右側）の情報量が山状のグラフとなって表示されます。
- ③ **シャドウ入力**
画像の一番暗いポイントを設定します。
通常はヒストグラムの山の左側のふもとに配置します。
- ④ **ガンマ入力**
画像の中間の明るさを設定します。
- ⑤ **ハイライト入力**
画像の一番明るいポイントを設定します。
通常はヒストグラムの山の右側のふもとに配置します。
- ⑥ **シャドウ出力**
画像の一番暗いポイン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。



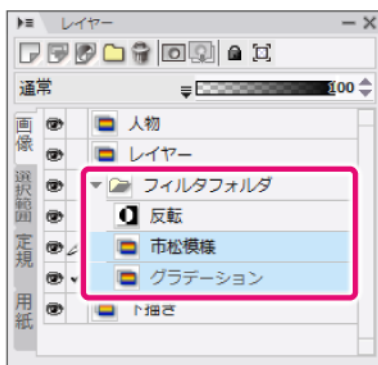
レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

2 コマンドを選択する

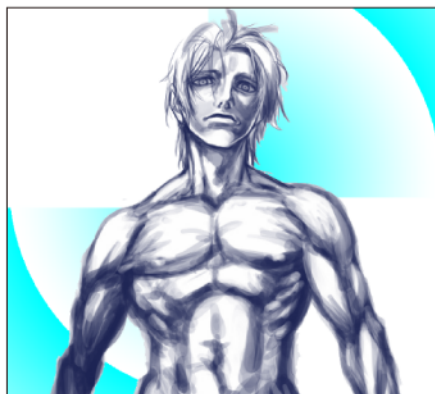
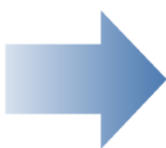
[レイヤー]メニュー→[フィルタフォルダ化]→[反転]を選択します。

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

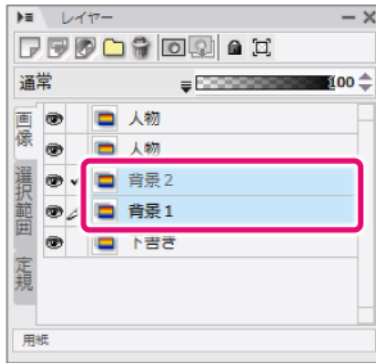
選択中のレイヤーをフォルダ化して、画像の濃淡に合わせてグラデーションの色を置換して彩色します。



〔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。



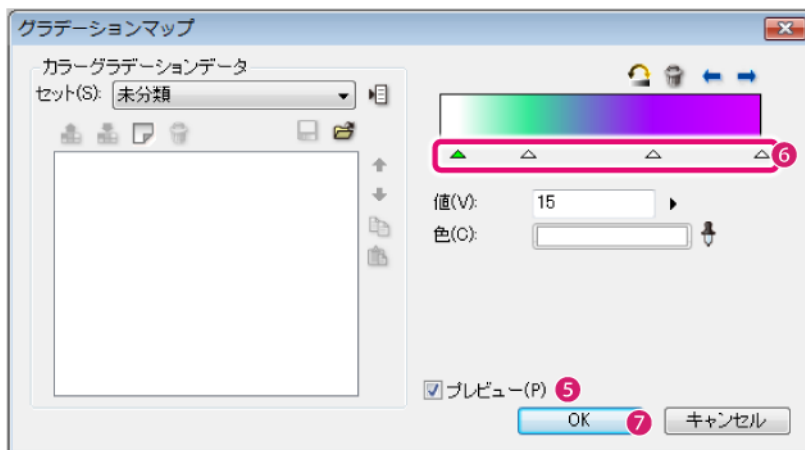
〔グラデーションマップ〕を選択したときに、警告ダイアログが表示されます。〔グラデーションマップ〕のフィルタレイヤーは、Ver.1.0.10 以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.0.10 以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、〔いいえ〕をクリックし、〔グラデーションマップ〕は使用しないでください。なお、お使いの IllustStudio のバージョンは、〔ヘルプ〕メニュー→〔バージョン情報〕を選択すると確認できます。

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。



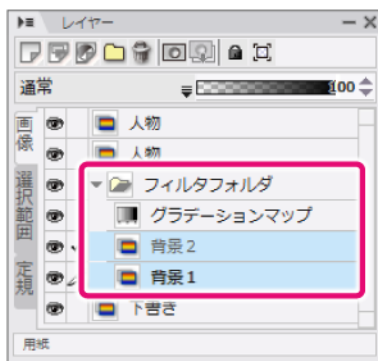
- ① [ノード]をクリックします。
- ② [色]をクリックし、グラデーションに使用する色を選択します。
- ③ グラデーションの外側をクリックし、ノードを作成します。ノードの位置はあとで調整できます。
- ④ [色]をクリックし、グラデーションに使用する色を選択します。必要に応じて、手順③～④の操作を繰り返し行います。



- 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。

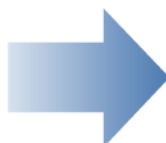
4 フィルタレイヤーの作成が完了する

[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。



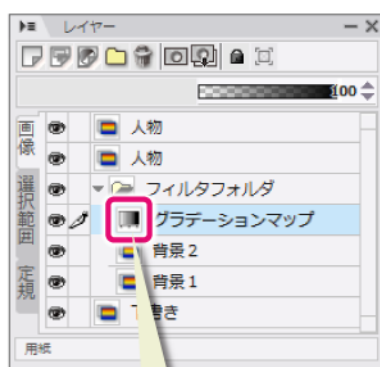


〔元画像〕

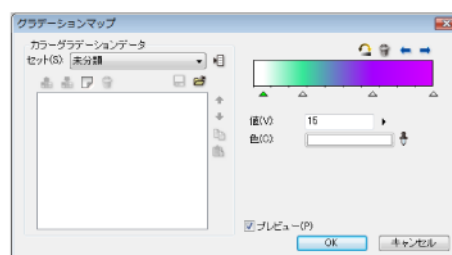
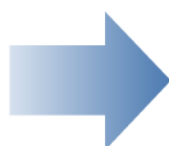


〔グラデーションマップ〕

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。

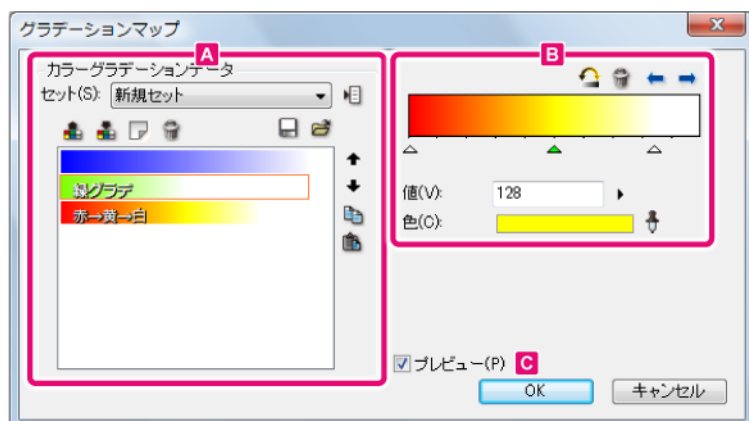


ダブルクリックします。



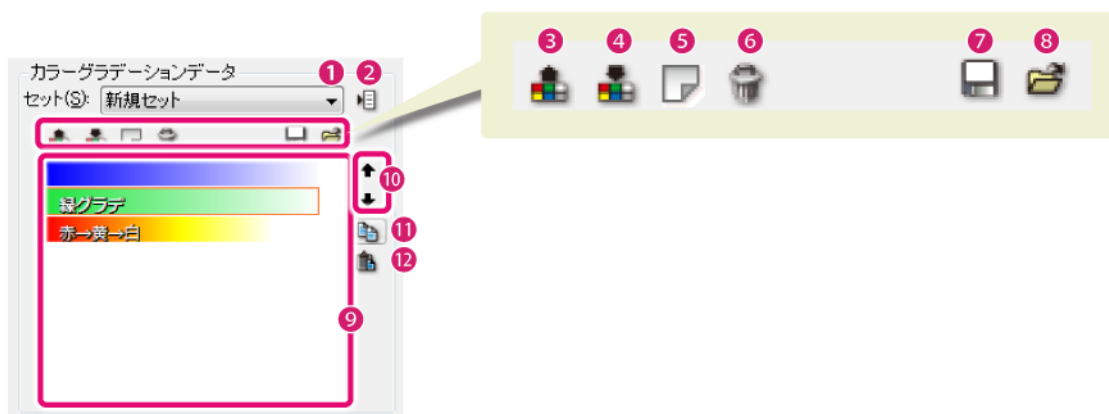
作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。
フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

〔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

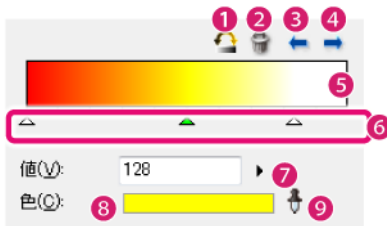
[カラーグラデーションのコピー] でコピーしたグラデーション設定を、[グラデーションリスト] に貼りつけます。



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

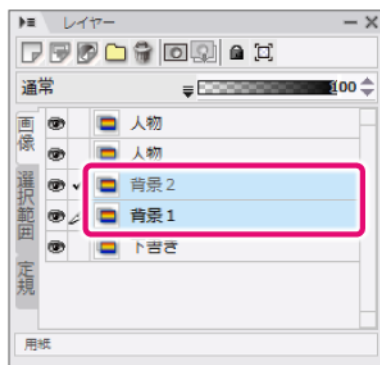
[グラデーションマップ] ダイアログの設定を、キャンバスにプレビュー表示します。

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。



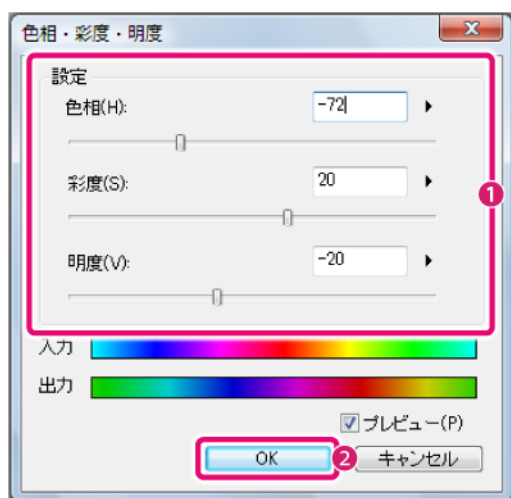
レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

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。



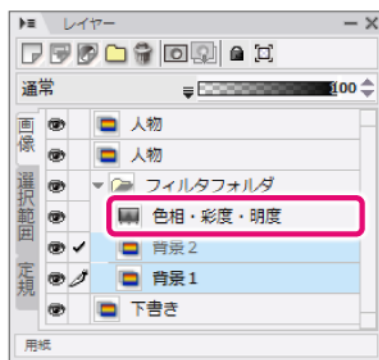
[色相・彩度・明度] を選択したときに、警告ダイアログが表示されます。[色相・彩度・明度] のフィルタレイヤーは、Ver.1.0.10 以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.0.10 以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、[いいえ] をクリックし、[色相・彩度・明度] は使用しないでください。なお、お使いの IllustStudio のバージョンは、[ヘルプ] メニュー → [バージョン情報] を選択すると確認できます。



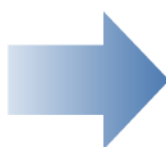
- ① [色相]・[彩度]・[明度] のスライダーを変化させて、画像の色を調整します。
- ② [OK] をクリックします。

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。

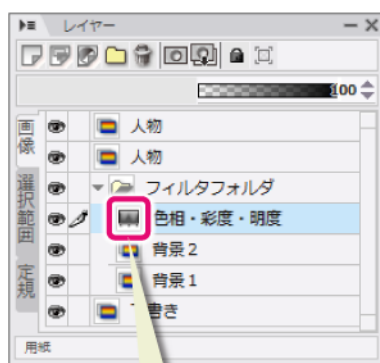


[元画像]



[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

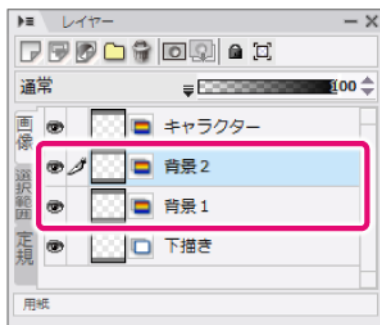
選択中のレイヤーをフォルダ化して、画像の色調を調整するフィルタレイヤーを作成します。

!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

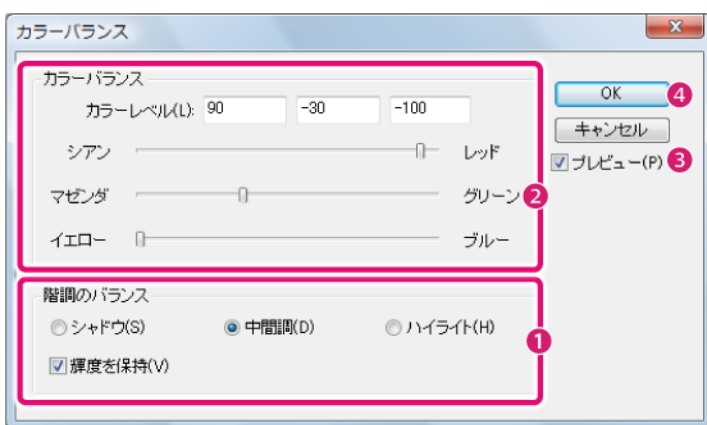
作成されるフィルタレイヤーより下にあるレイヤーに対して、効果が適用されます。

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。



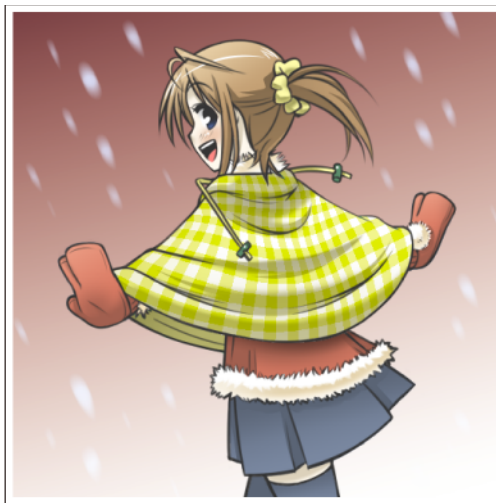
- ① 階調のバランスから、調整したい項目を選択します。カラーバランスは項目ごとに設定できます。
- ② カラーバランスのスライダーを移動して、色を調整します。カラーレベルで数値入力もできます。
- ③ [プレビュー] チェックボックスをオンにすると、設定がキャンバスにプレビューされます。
- ④ [OK] をクリックします。

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。

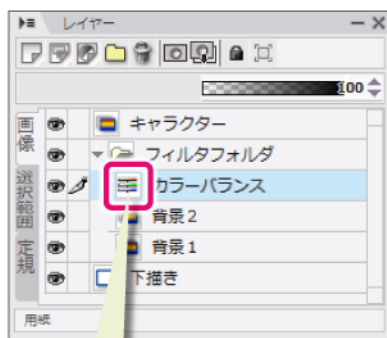


[元画像]

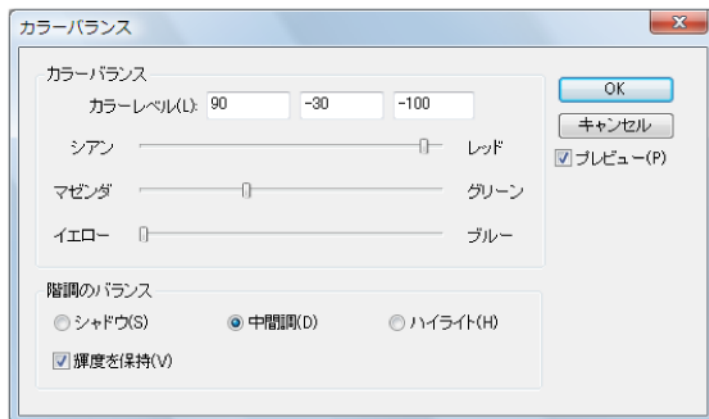


[中間調、カラーレベル：90,-30,-100]

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。

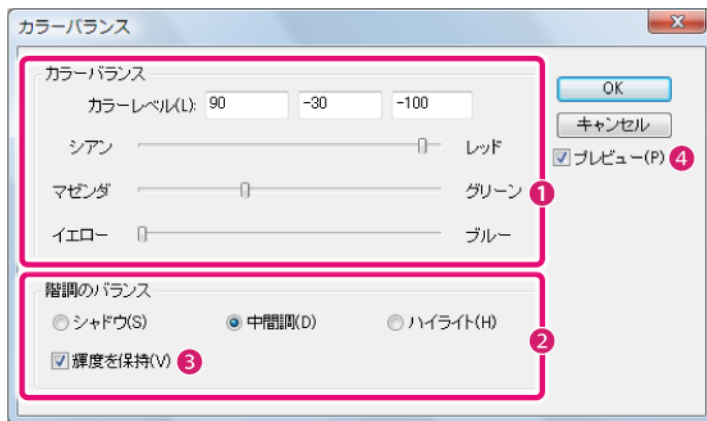


ダブルクリックします。



- 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

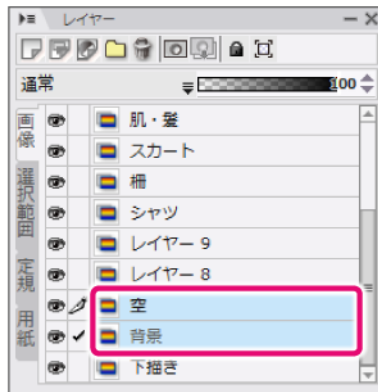
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

質感

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

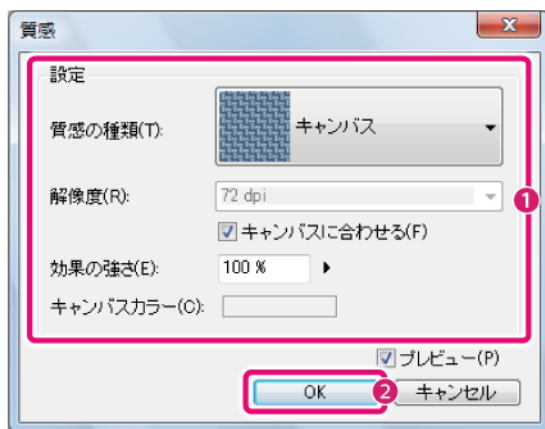
[レイヤー]パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[空レイヤー]・[背景レイヤー]を選択します。



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

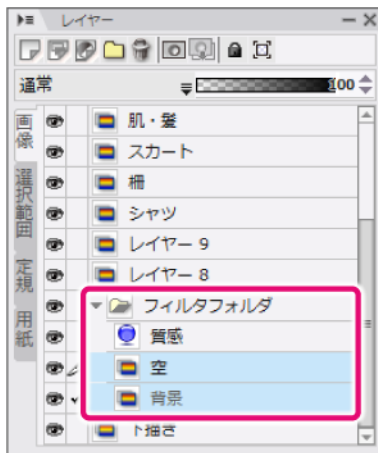
[レイヤー]メニュー→[フィルタフォルダ化]→[質感]を選択します。[質感]ダイアログが表示されます。ダイアログを設定します。



- 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。

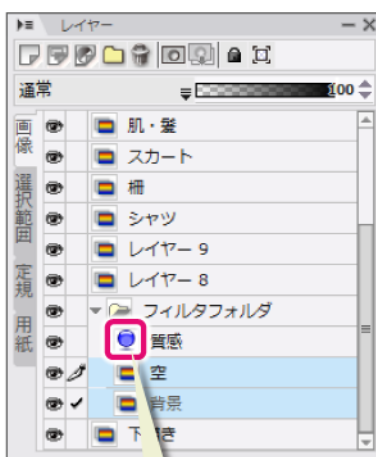


[元画像]

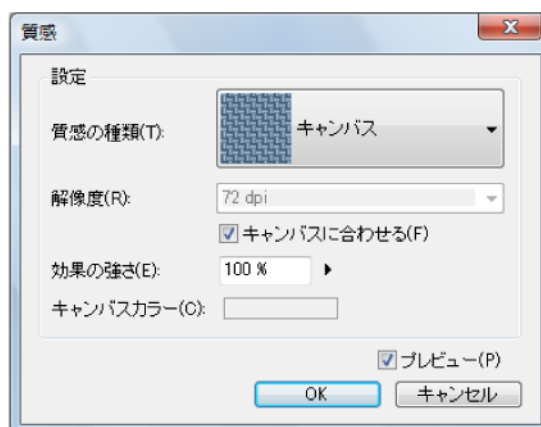


[質感(キャンバス)を適用後]

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。



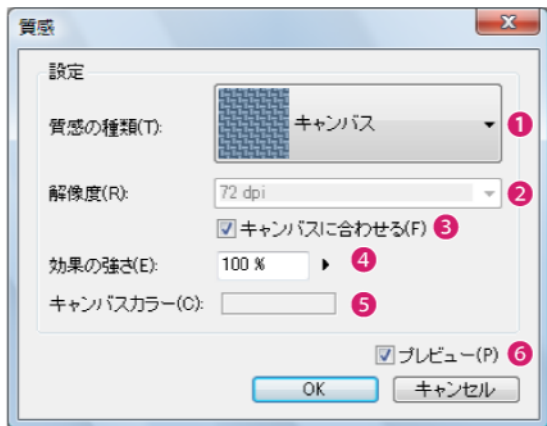
ダブルクリックします。





- 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

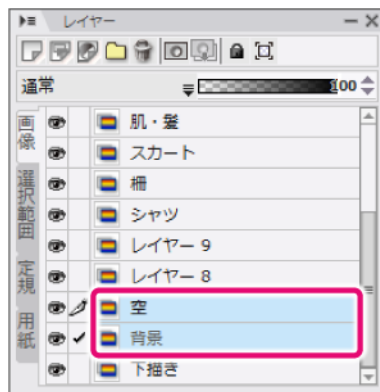
キャンバスにプレビュー画像を表示します。

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。

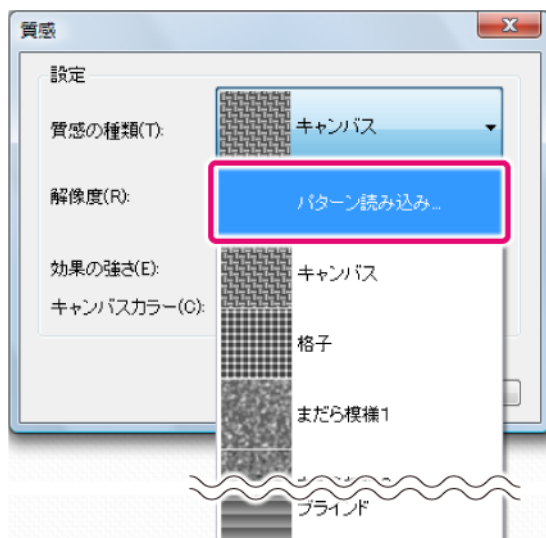


2 コマンドを選択する

[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。

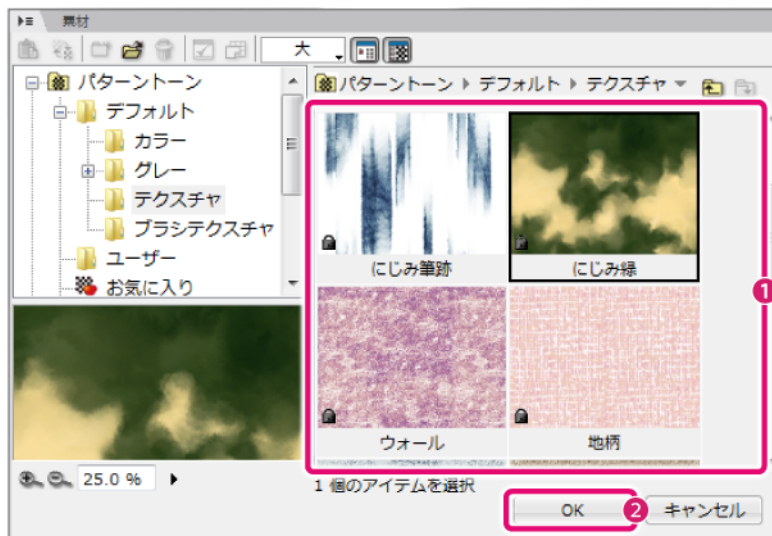
3 素材パレットを開く

[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。



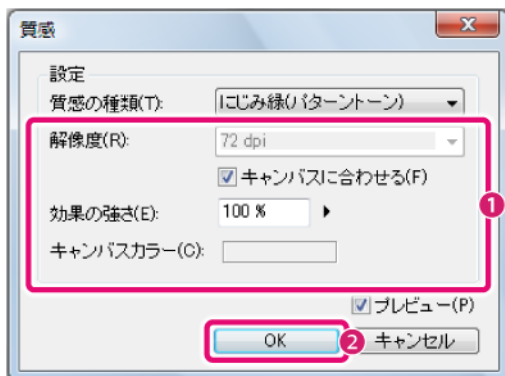
- ① [素材一覧]から質感に設定したいパターントーンを選択します。
- ② [OK]をクリックします。



- 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。



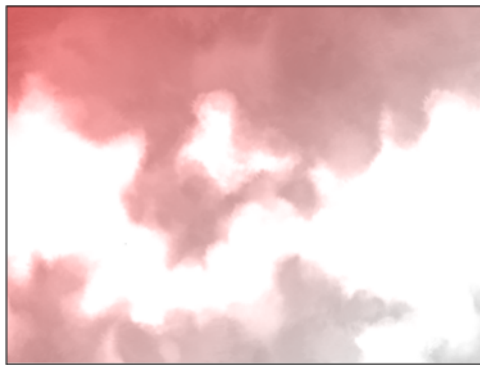
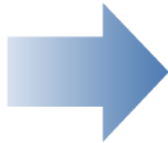
- ① 効果の強さなどを設定します。
- ② [OK]をクリックします。

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]



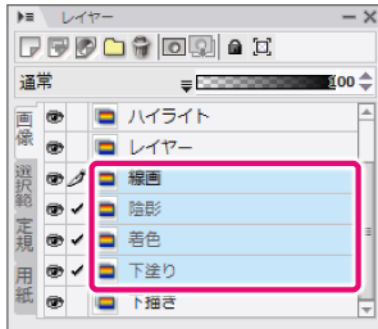
[質感(にじみ緑(パターントーン))を適用後]

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。



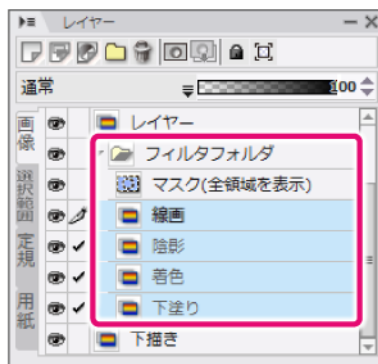
レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

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。

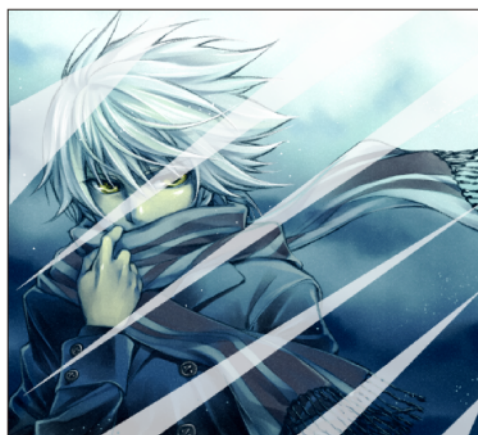
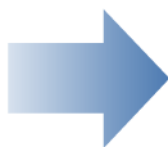
例えば、下記のような図形を描画したとします。



黒で描画した部分がマスクになります。

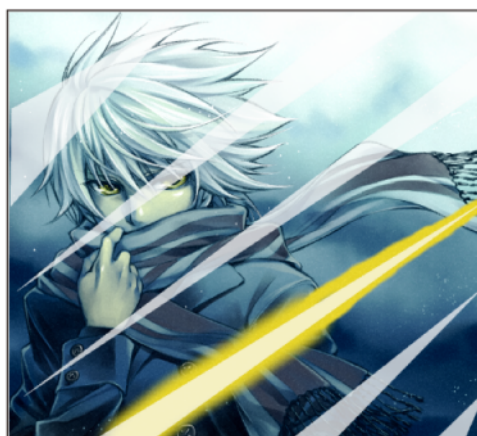
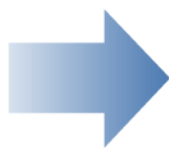
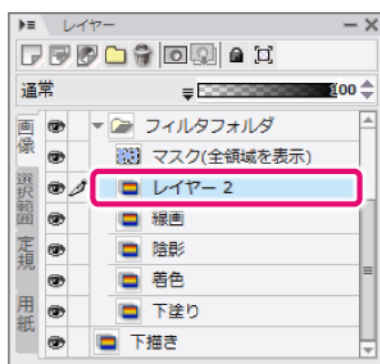


[元画像]



[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。



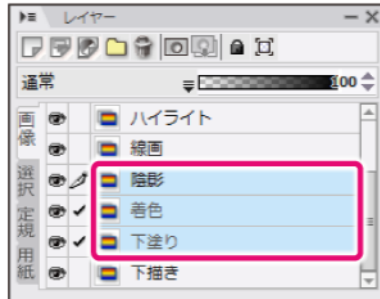
- 作成したフィルタレイヤーの表示・非表示を切り替えると、フィルタの適用のオン・オフを切り替えられます。
- フィルタレイヤーを削除すると、フィルタを適用する前の状態に戻せます。

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。



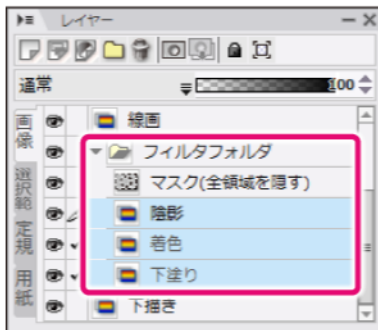
レイヤーフォルダ内のレイヤーに対して、効果が適用されます。

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

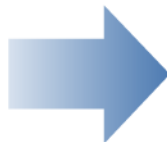
[線画レイヤー]の上に[マスク（全領域を隠す）レイヤー]が作成され、フィルタレイヤーより下にあるフォルダ内のレイヤーがマスクされます。



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。

レイヤー(L)		
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(J)		▶
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	

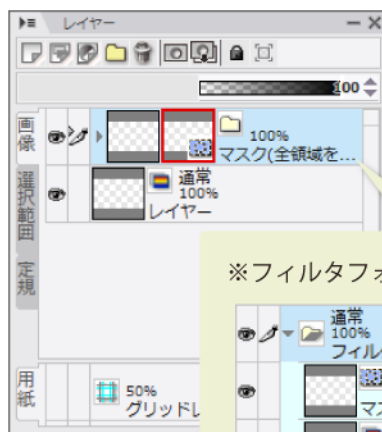
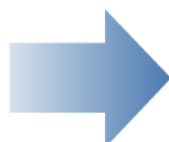
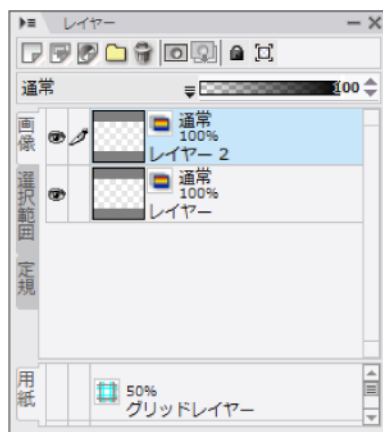
全領域を表示(R)	1
全領域を隠す(H)	2
選択範囲をマスク(V)	3
選択範囲外をマスク(D)	4

① 全領域を表示

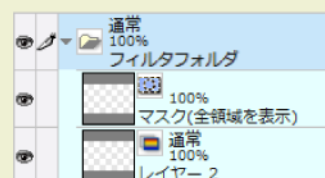
現在選択中のレイヤーと [マスク (全領域を表示)] フィルタレイヤーを格納した、閉じた状態のフィルタフォルダを作成します。



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。

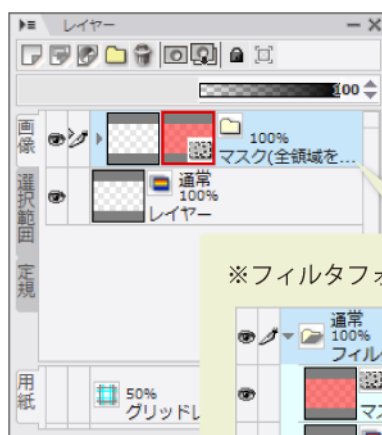
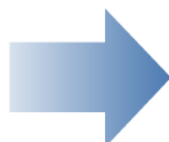
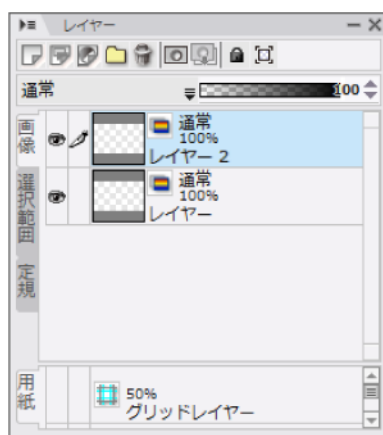


※フィルタフォルダの中の状態

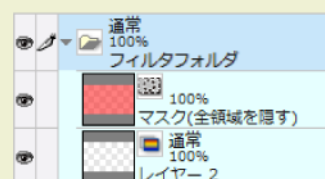


② 全領域を隠す

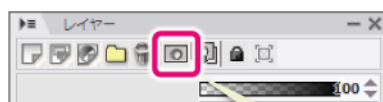
現在選択中のレイヤーと [マスク (全領域を隠す)] フィルタレイヤーを格納した、閉じた状態のフィルタフォルダを作成します。



※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。

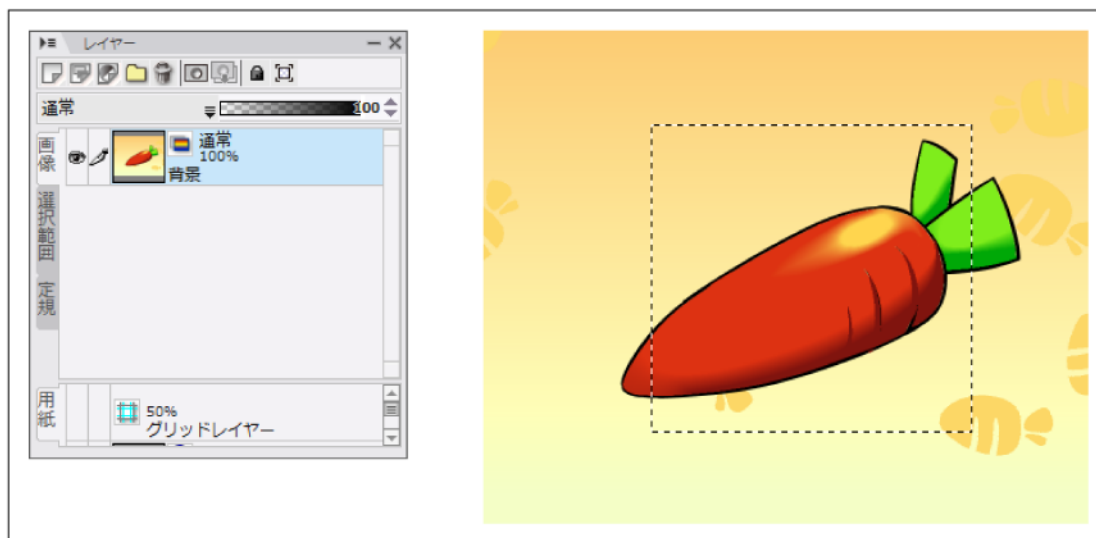


[マスクフィルタレイヤー] ボタン

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。

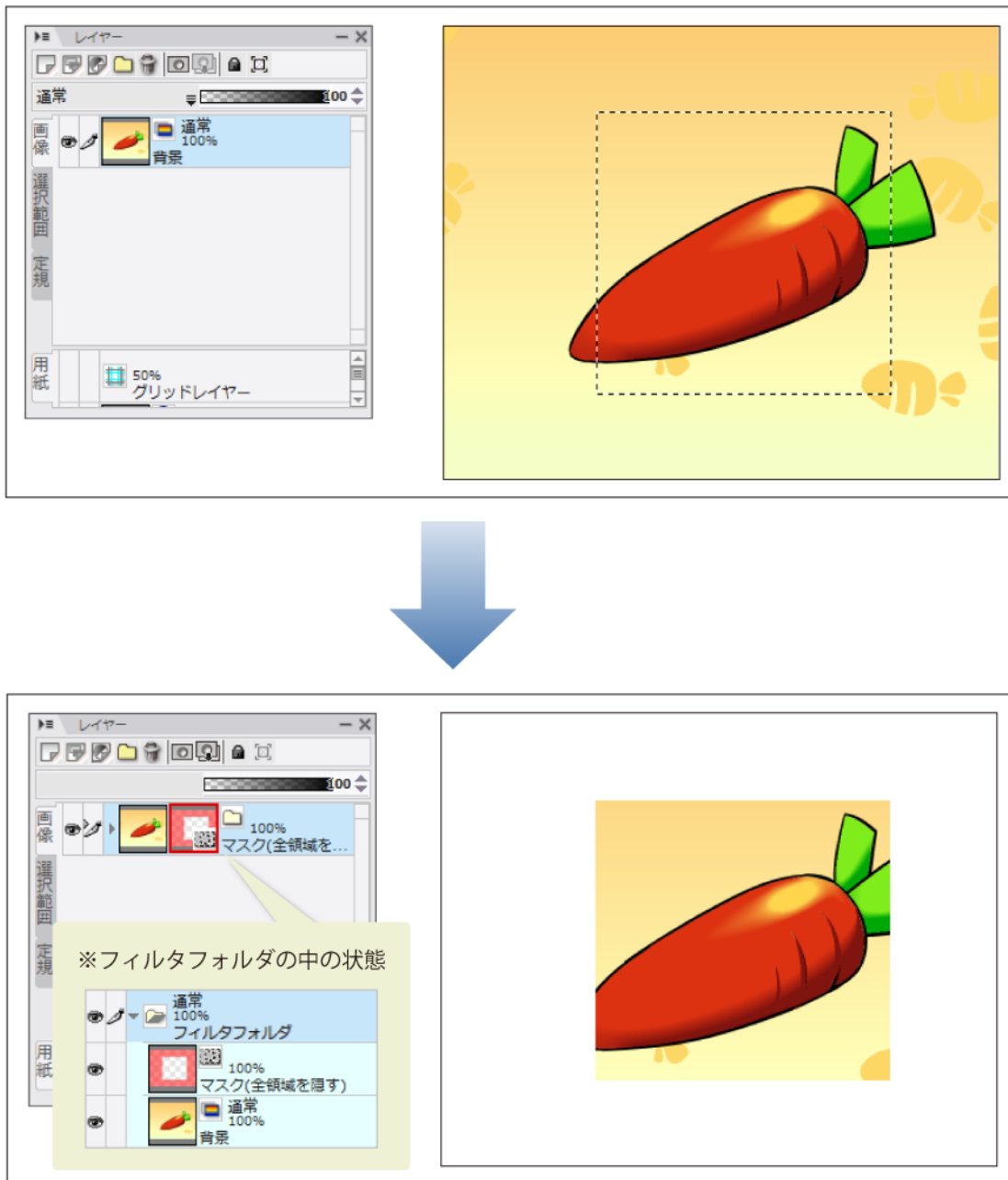


実行すると、選択範囲は解除されます。

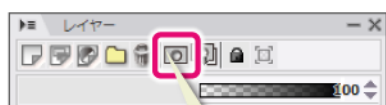
④ 選択範囲外をマスク

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。



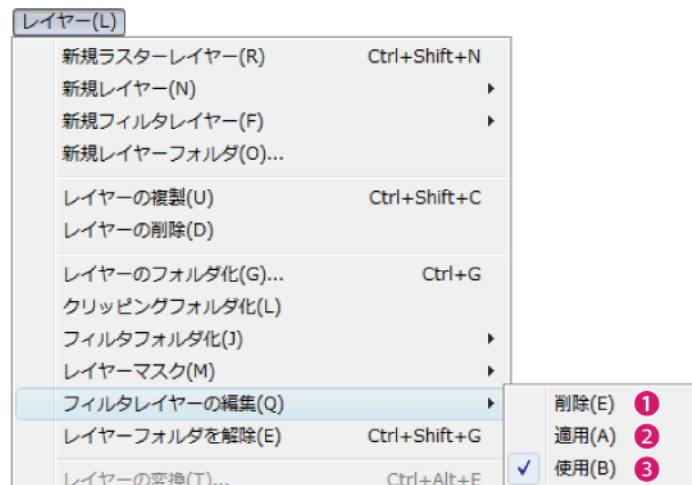
この機能は、[レイヤー] パレットの [マスクフィルタレイヤー] ボタンから実行できます。
選択範囲があるときは [選択範囲外をマスク] になり、選択範囲がないときは [全領域を表示] になります。



[マスクフィルタレイヤー] ボタン

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。



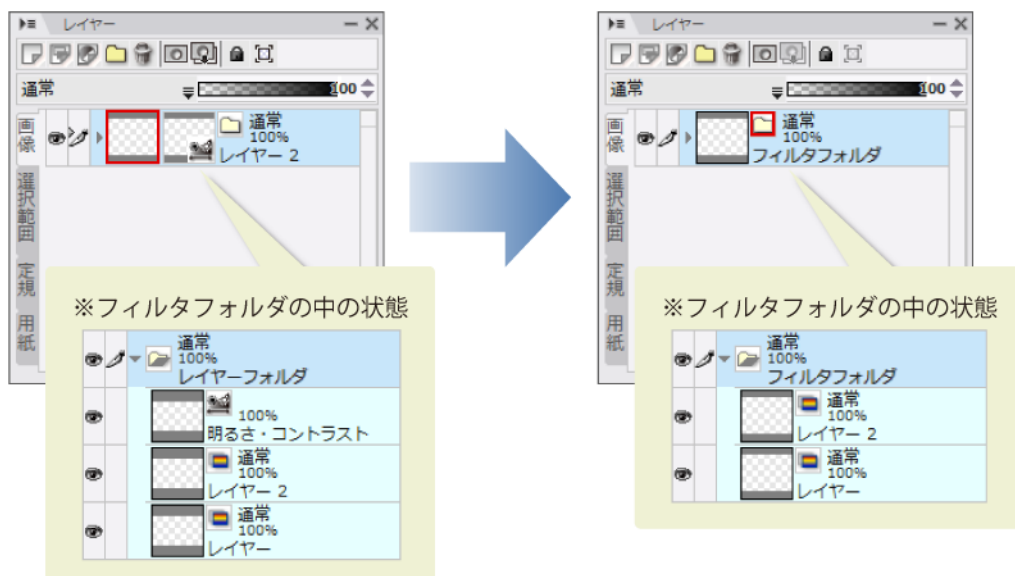
① 削除

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。

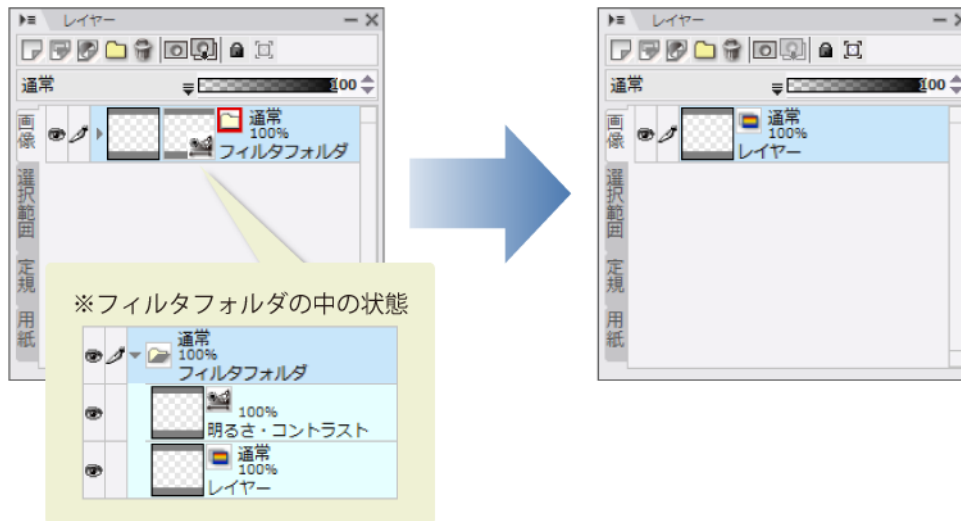


メモ

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

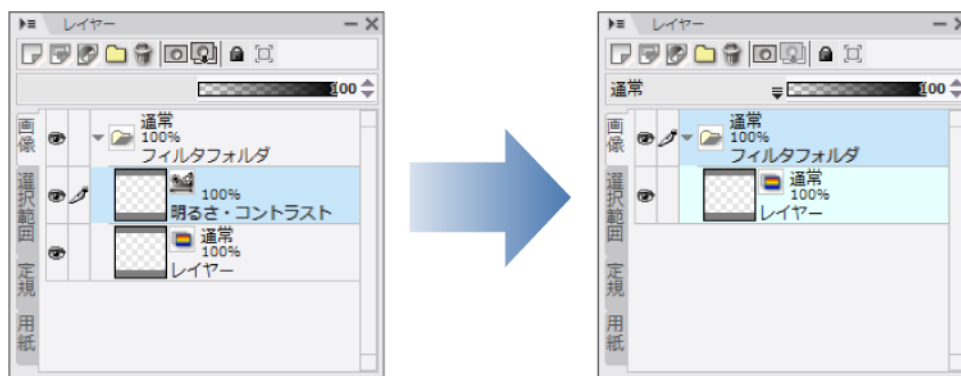
どのレイヤーを選択していても、フィルタレイヤーがフォルダごと削除され、他のレイヤーだけ残ります。



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

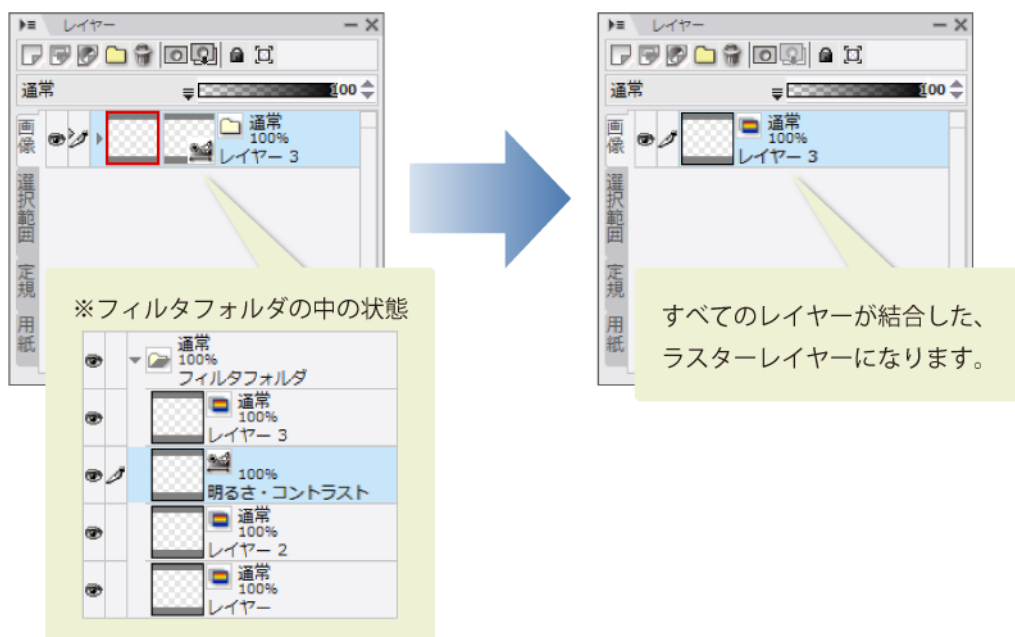
- 圧縮フォルダの場合でも使用できます。
- フィルタレイヤーが属するフォルダの合成モードが「通過」の場合、レイヤーを結合すると見た目が変わるため、警告メッセージが表示されます。
- フィルタレイヤーより下に対象となるレイヤーがない場合は、警告メッセージが表示され処理は行われません。

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。

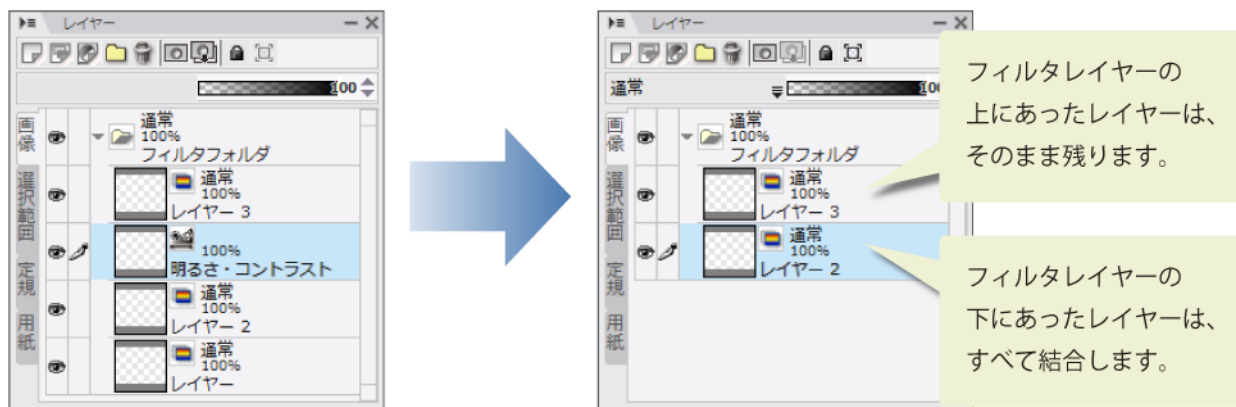


開いたフィルタフォルダの中にフィルタレイヤーがある、またはフィルタレイヤーがフォルダに入っていない場合

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。



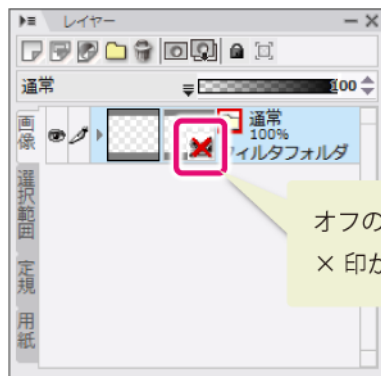
③ 使用

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。



オフのときはアイコンに
× 印が表示されます。

メモ

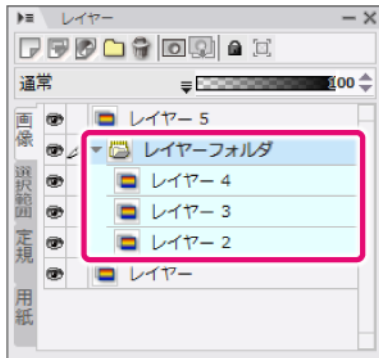
フィルタフォルダの中にフィルタレイヤーが 2 枚以上ある場合、一番上にあるフィルタレイヤーのみが参照されます。

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。

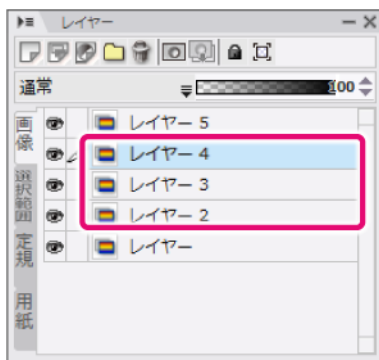


2 コマンドを選択する

[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。



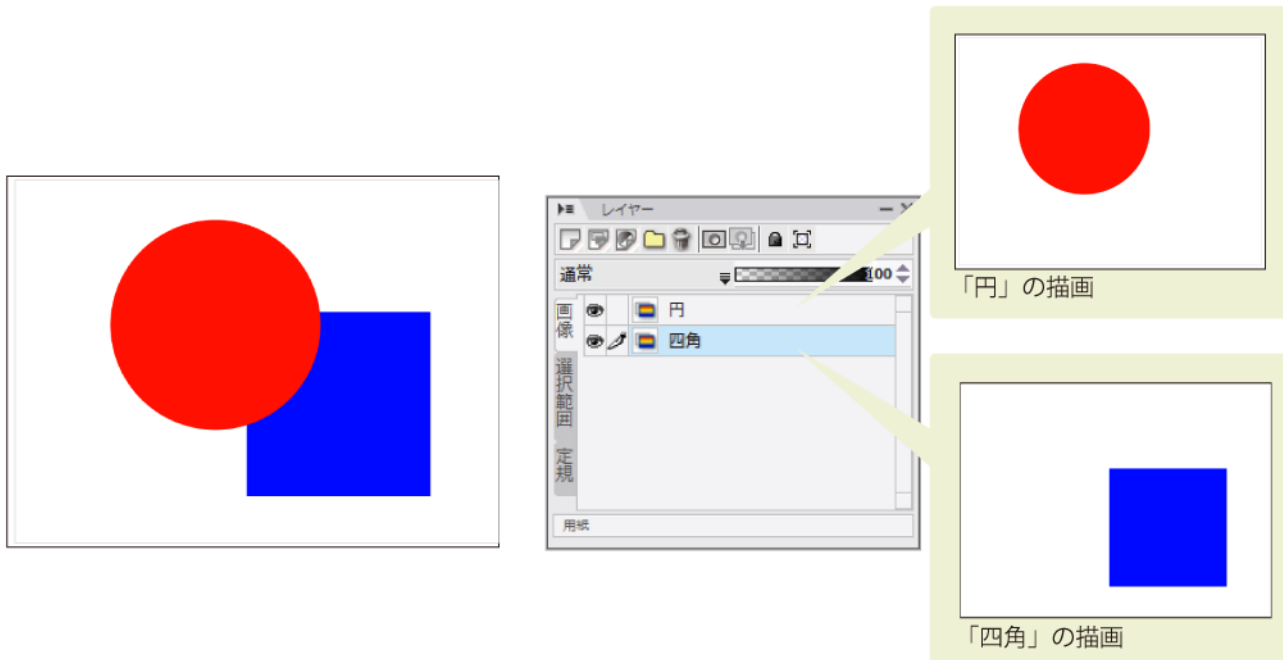
レイヤーから選択範囲

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

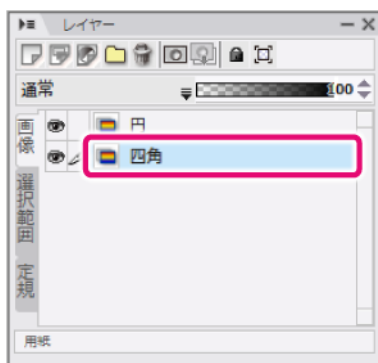
選択中のレイヤーの描画内容から、選択範囲を作成します。

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。

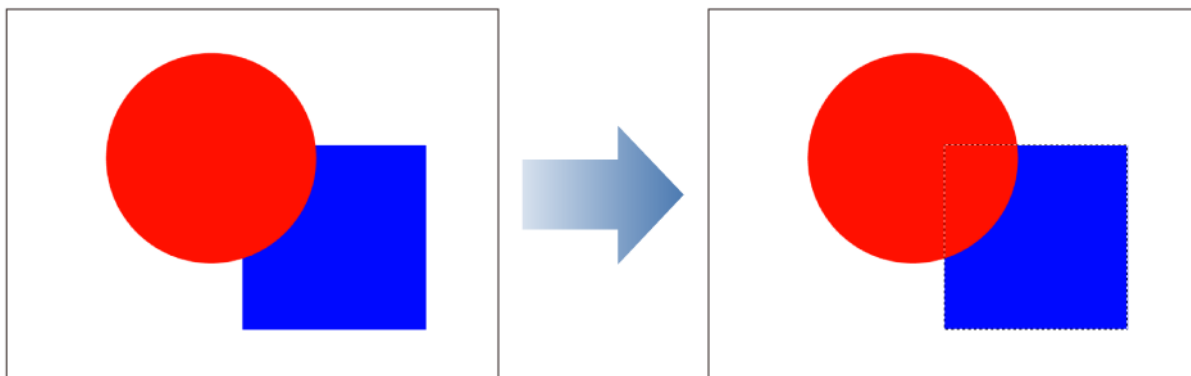


2 コマンドを選択する

[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

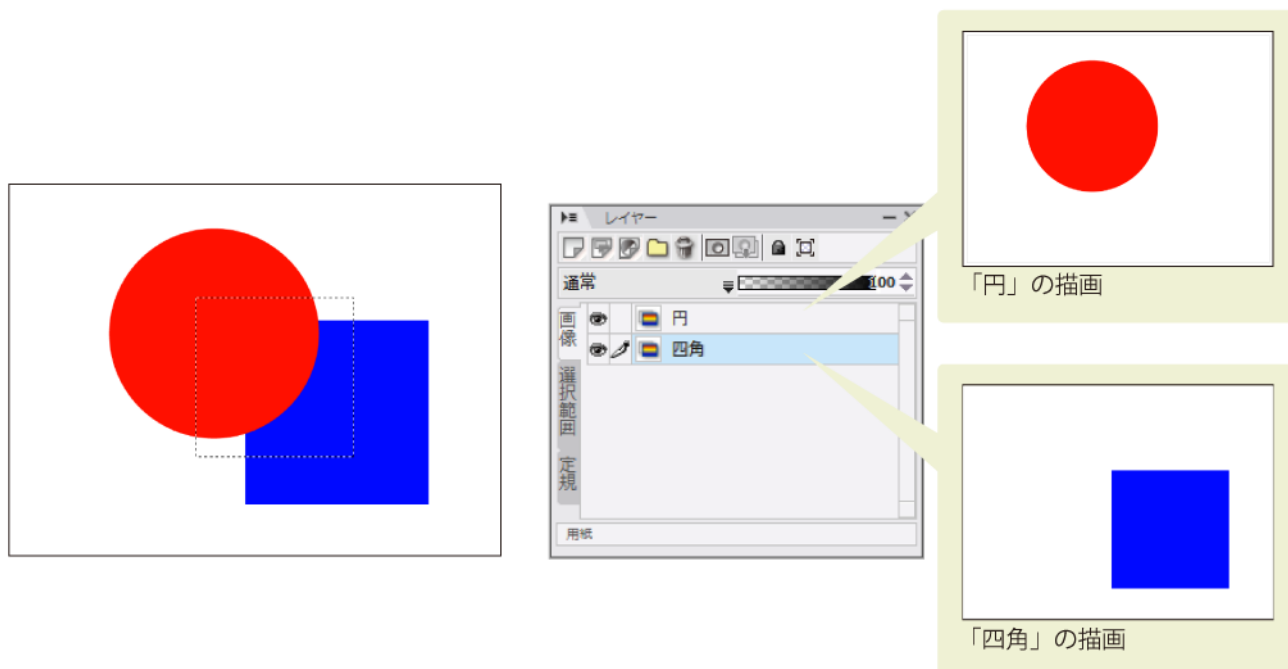
選択したレイヤーの描画内容から、選択範囲が作成されます。ここでは、「四角」の描画に沿った選択範囲が作成されました。



選択範囲の追加

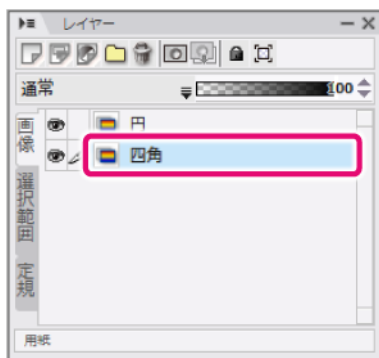
選択中のレイヤーの描画内容から選択範囲を作成し、現在の選択範囲に追加します。

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。

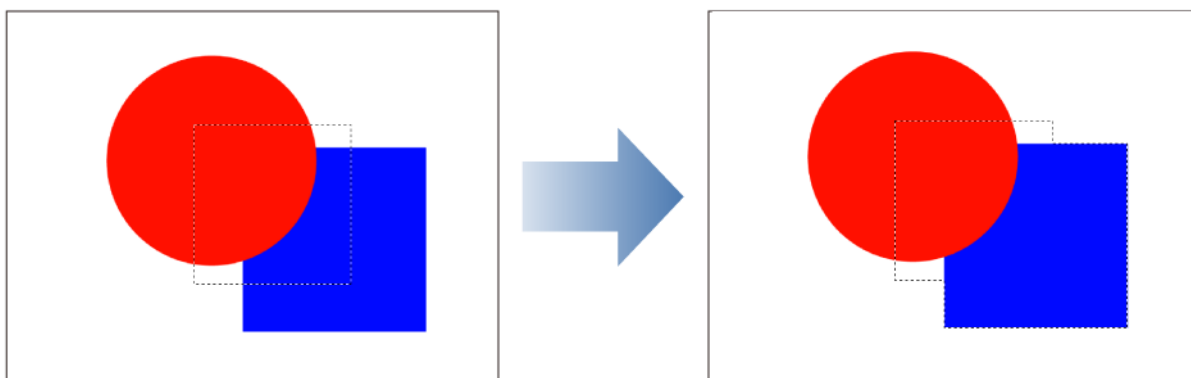


2 コマンドを選択する

[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

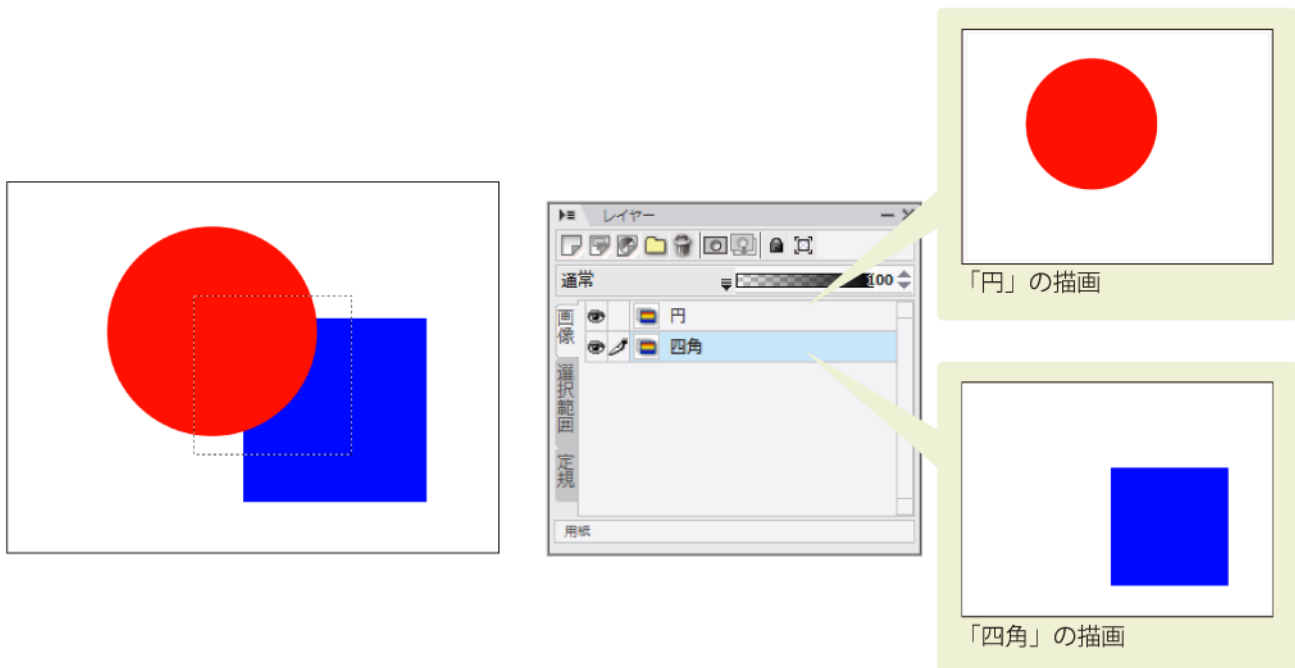
選択したレイヤーの描画内容から選択範囲が作成され、現在の選択範囲に追加されます。ここでは、元の選択範囲に「四角」の描画に沿った選択範囲が追加されました。



選択範囲の削除

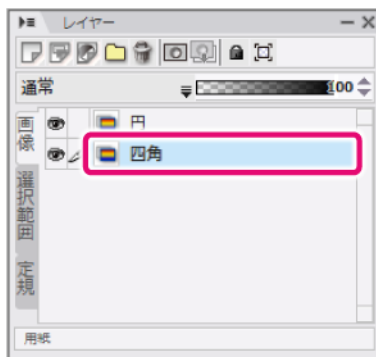
選択中のレイヤーの描画内容から選択範囲を作成し、現在の選択範囲から削除します。

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。

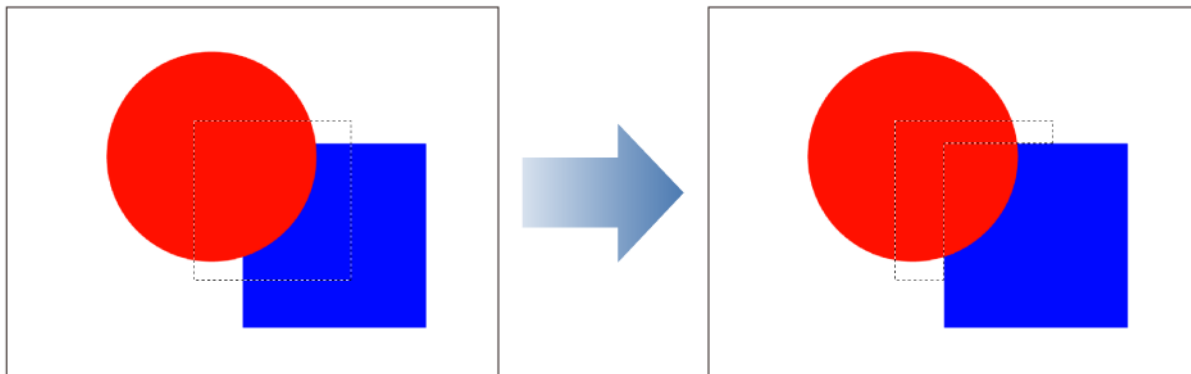


2 コマンドを選択する

[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。



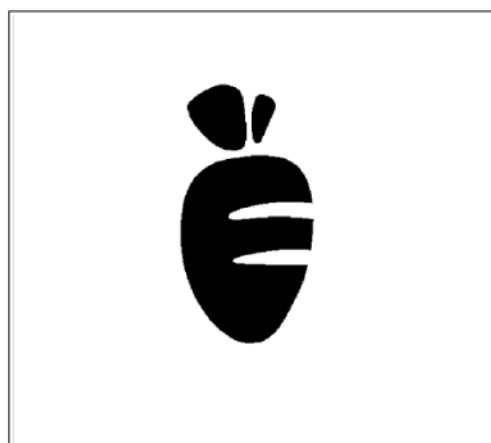
レイヤーの変換

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。

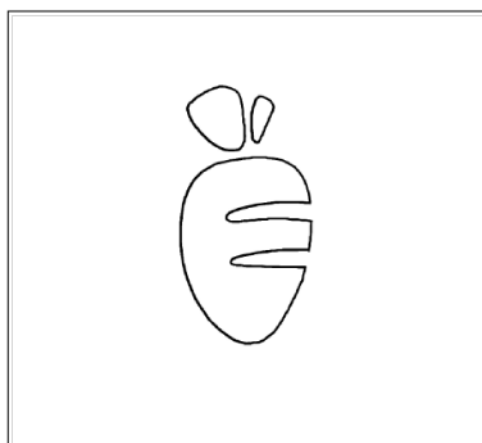


種類を変換したレイヤーは、元の種類に再変換しても元の状態には戻りません。

[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。



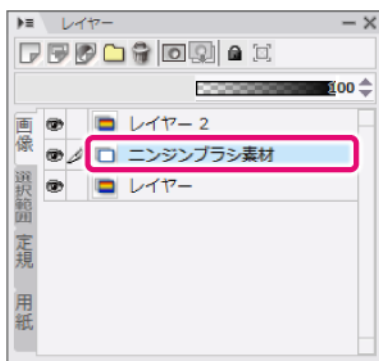
[元画像]



[ベクターレイヤー]

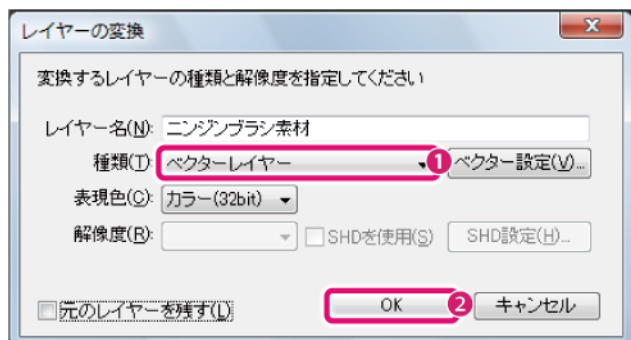
1 レイヤーを選択する

[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。

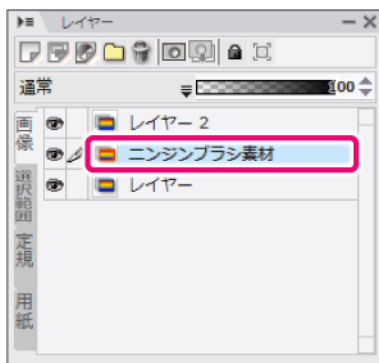


① [種類]で変換後のレイヤーの種類を選択します。

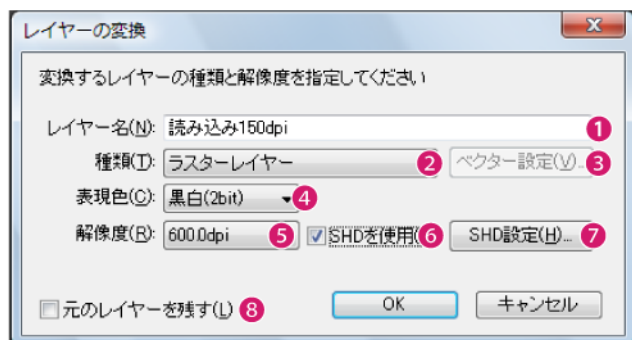
② [OK]をクリックします。

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

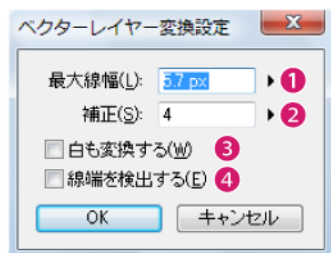
変換後のレイヤーの種類を、[ラスターレイヤー]・[ベクターレイヤー]・[選択範囲レイヤー]・[定規レイヤー]から選択します。



[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。

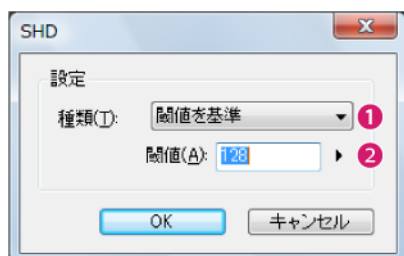
SHD 変換を行うためには？	<p>[表現色]が[黒(1bit)]または[黒白(2bit)]である必要があります。</p> <p>変換するレイヤーの解像度が、基準解像度よりも低い必要があります。</p> <p>[解像度]の設定を、変換元のレイヤーの解像度よりも高く設定する必要があります。</p>
----------------	---

!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"> ● 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。 ● 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	<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。

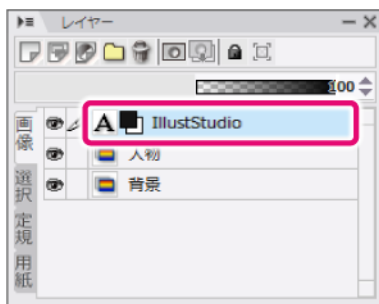
レイヤーのラスタライズ

[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

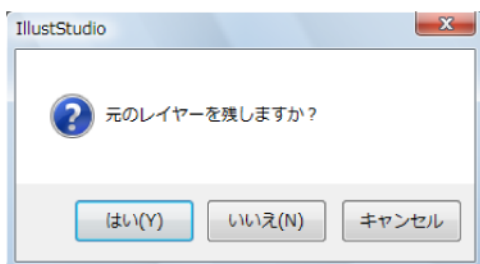
[レイヤー]パレットで変換したいレイヤーを選択します。ここでは [IllustStudio レイヤー] を選択します。



2 コマンドを選択する

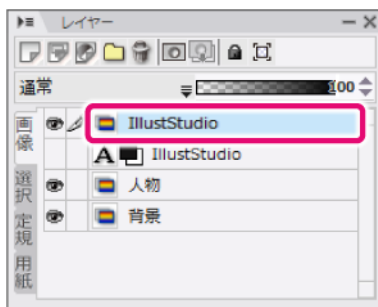
[レイヤー]メニュー→[レイヤーのラスタライズ]を選択します。

「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。



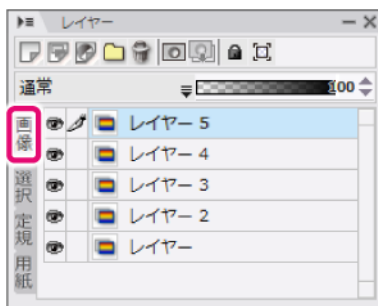
一度統合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。



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。

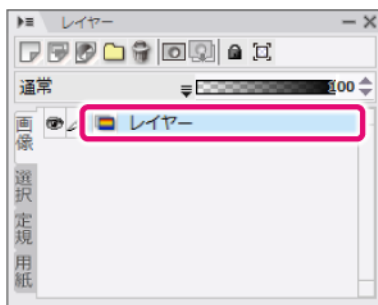


2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[レイヤーをすべて統合]を選択します。

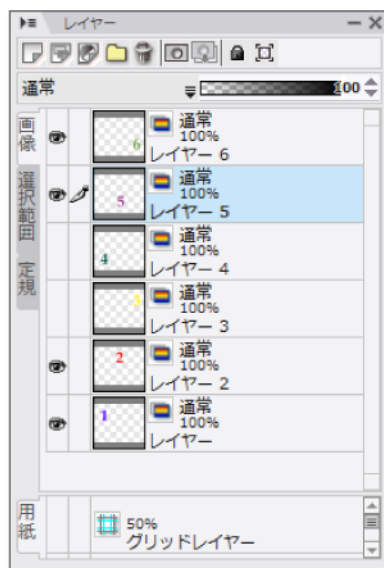
3 レイヤーの統合が完了する

[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。

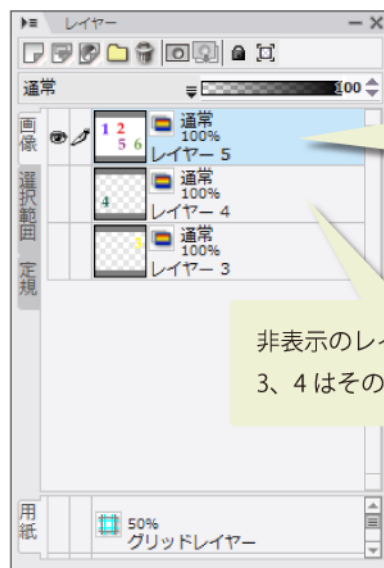
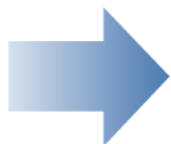


表示レイヤーを結合

[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。



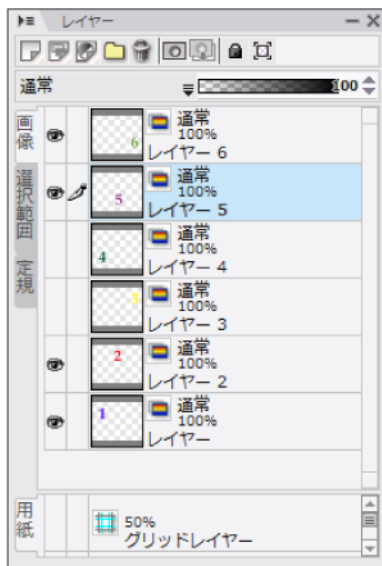
一度結合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。



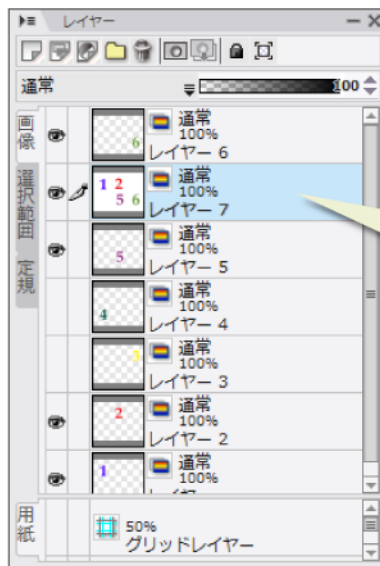
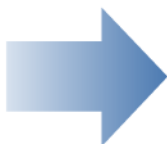
ロックされているレイヤーでも、レイヤーを結合できます。

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。



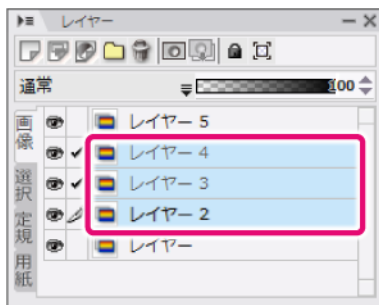
- 一度結合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。
- レイヤーを選択するときは、連続したレイヤーを選択する必要があります。



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。

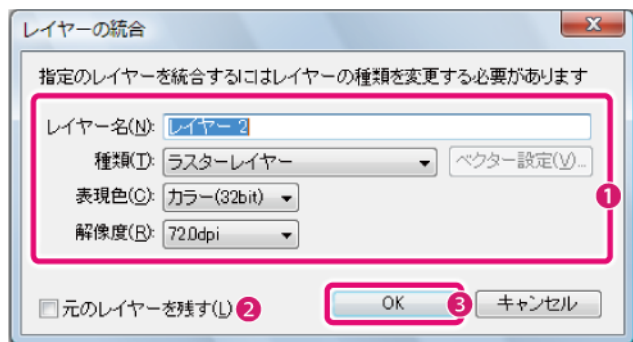
1 レイヤーを選択する

[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

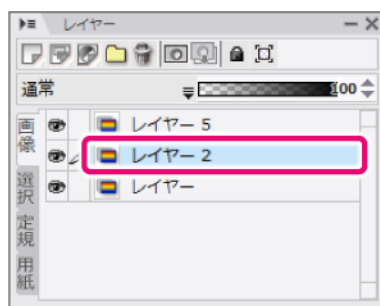
[レイヤー]メニュー→[選択中のレイヤーを結合]を選択すると、[レイヤーの結合]ダイアログが表示されます。



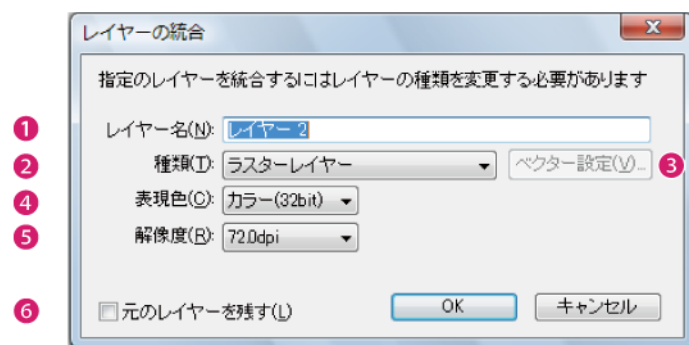
- ① 必要に応じて結合後のレイヤーの設定を行います。
- ② 元のレイヤーを残す場合は [元のレイヤーを残す] をオンにします。
- ③ [OK] をクリックします。

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



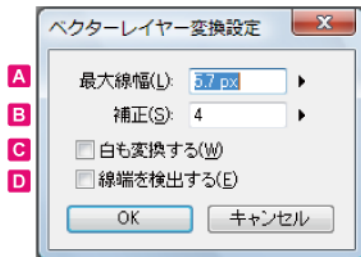
- ① **レイヤー名**
結合後のレイヤーの名称を設定します。
- ② **種類**
結合後のレイヤーの種類を [ラスターレイヤー]・[ベクターレイヤー]・[選択範囲レイヤー] から選択します。



[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

結合後のレイヤーの表現色を選択します。

ラスタレイヤー	[黒 (1bit)]・[黒白 (2bit)]・[グレースケール (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)]・[グレースケール (8bit)] から選択します。

⑤ 解像度

[種類] で [ラスタレイヤー] 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。



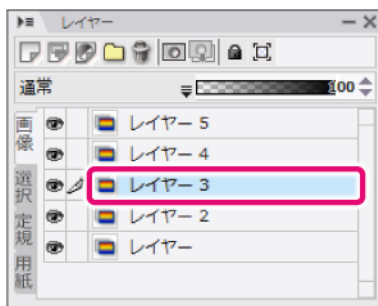
一度結合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。



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。

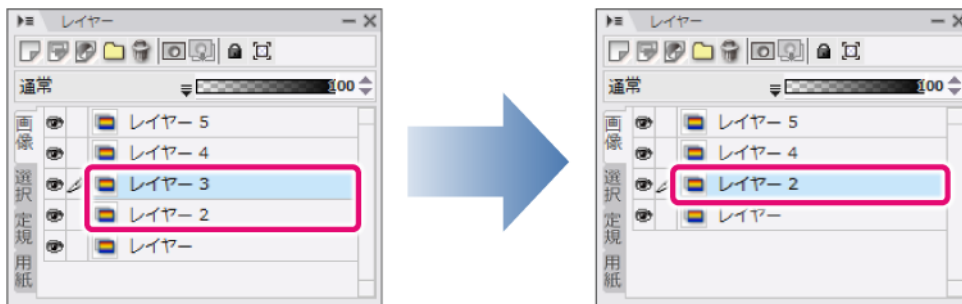


2 コマンドを選択する

[レイヤー]メニュー→[下のレイヤーに結合]を選択します。

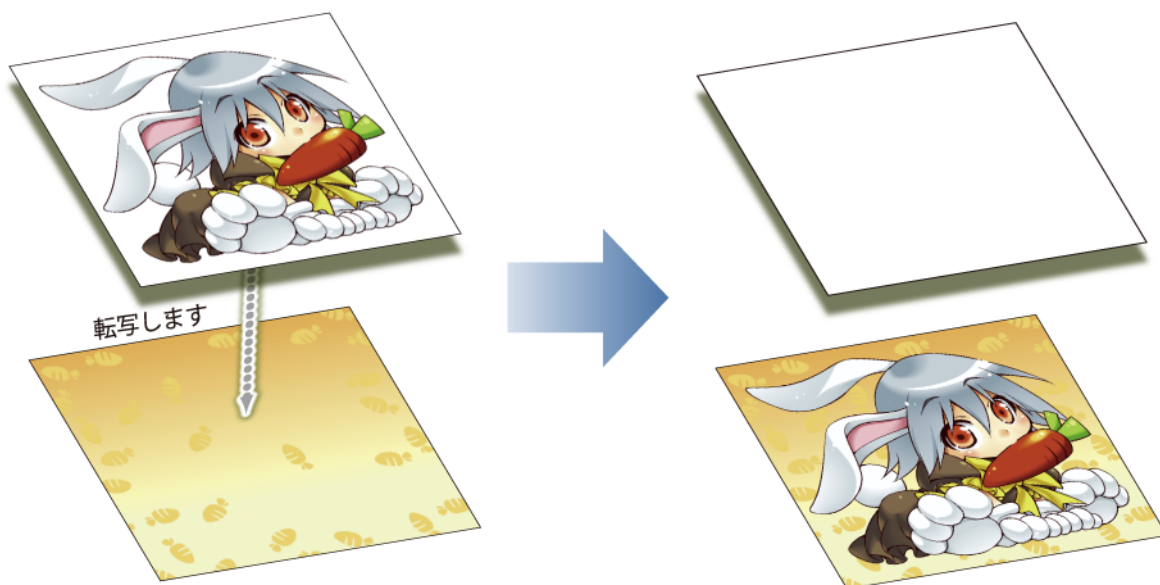
3 レイヤーの結合が完了する

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。



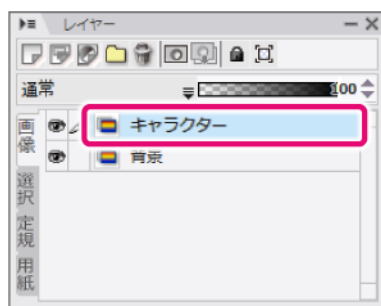
下のレイヤーに画像を転写

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

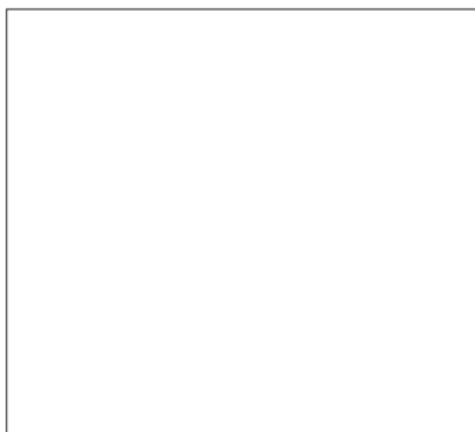
[レイヤー]メニュー→[下のレイヤーに画像を転写]を選択します。

3 レイヤーの転写が完了する

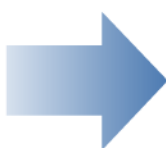
選択したレイヤーの一つ下にあるレイヤーへ、画像が転写されました。



[キャラクター]



[キャラクター]



[背景]



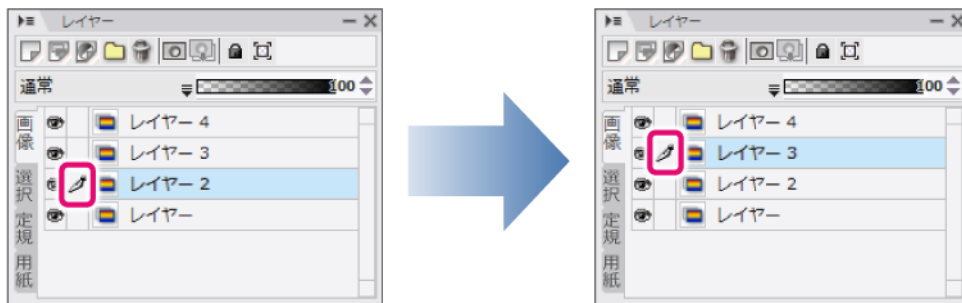
[背景]

編集対象にする

編集対象のレイヤーを変更します。

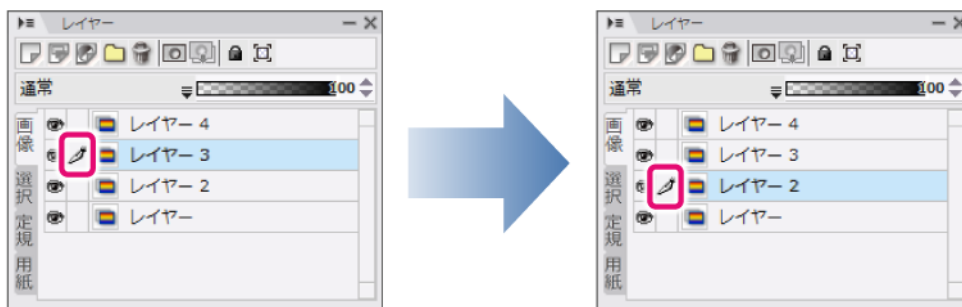
上のレイヤー

[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

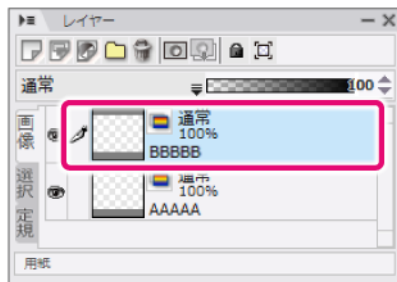
[レイヤー名の変更] ダイアログが表示され、現在選択中のレイヤーの名称を変更できます。



[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。

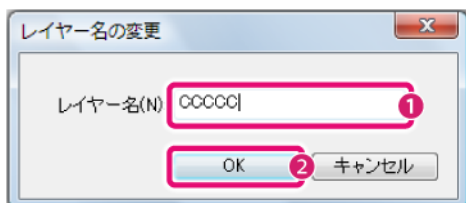


2 コマンドを選択する

[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

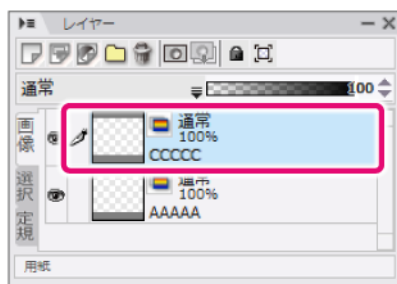
[レイヤー名の変更] ダイアログで設定を行います。



- 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

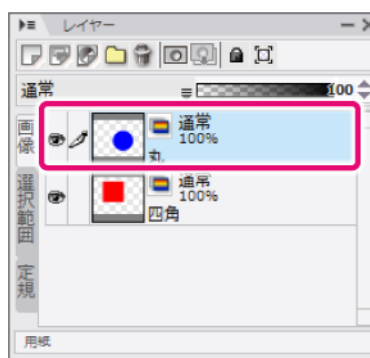
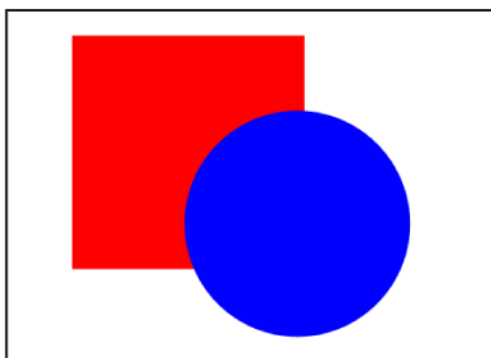
選択中のレイヤーの表示・非表示を切り替えます。



[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。

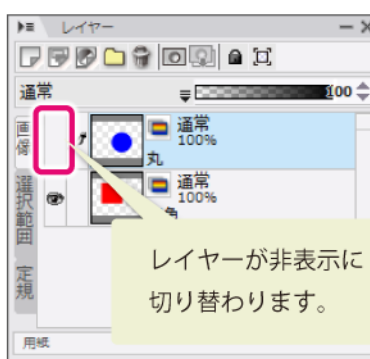
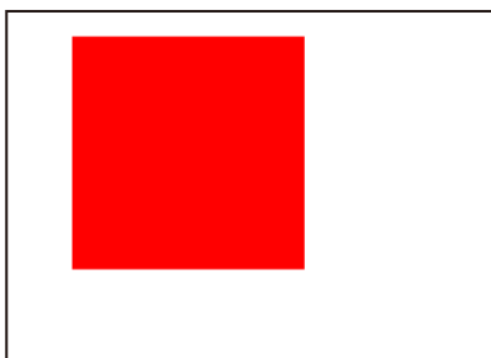


2 コマンドを選択する

[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

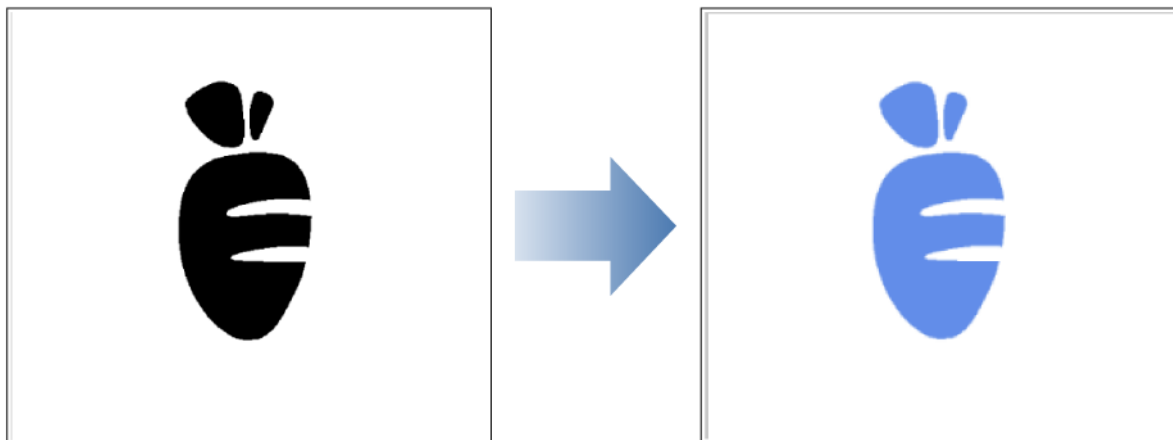
[レイヤー]パレットで選択したレイヤーの表示が切り替わります。



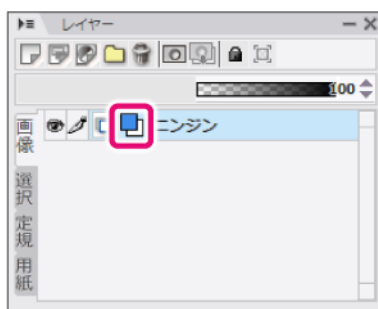
カラー表示

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。



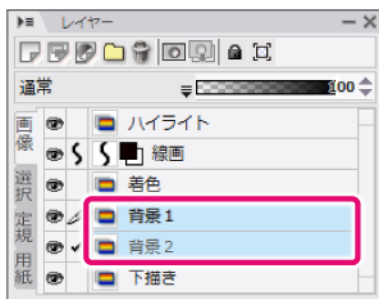
代替色の設定は [レイヤープロパティ] パレットで行います。設定方法の詳細は『レイヤー系パレット』 → 『[レイヤープロパティパレット](#)』を参照してください。

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。



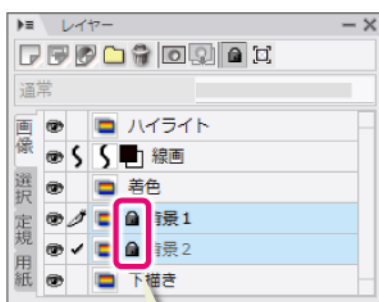
2 コマンドを選択する


[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。



レイヤーのロック中は、が表示されます。



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。

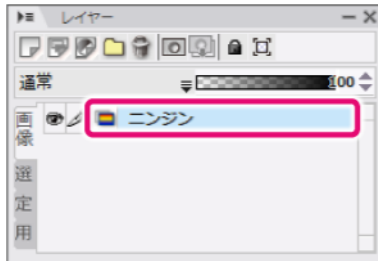
透明部分の保護

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。



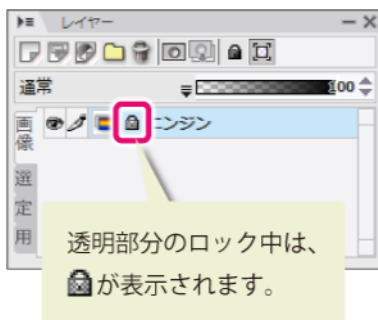
2 コマンドを選択する

[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。

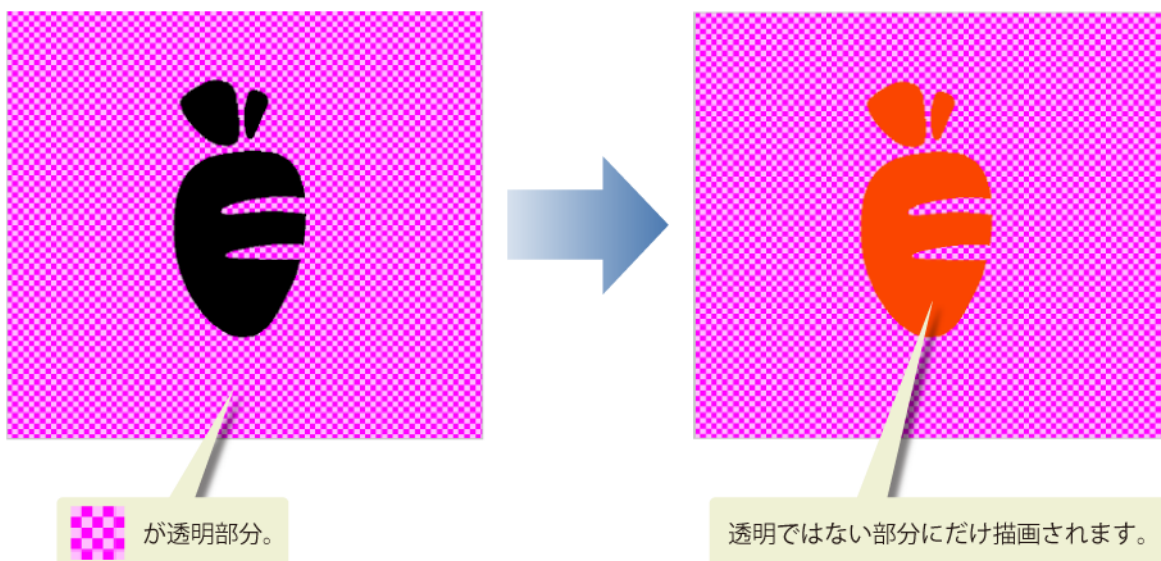
3 描画を行う

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』→『 テキストプロパティダイアログ 』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』→『 位置調整プロパティダイアログの機能 』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』→『 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。
	[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』→『 新規フィルタレイヤー 』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』→『 グリッドプロパティダイアログ 』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』→『 定規プロパティダイアログ 』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。



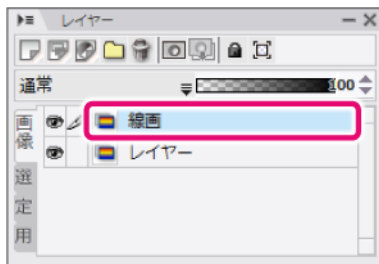
- [矩形選択] ツール、[投げなわ選択] ツール、[折れ線選択] ツール：
[ツールオプション] パレット → [効果] リブで、[シュリンク選択] に設定したときに使用できます。
- [エアブラシ] ツール：
[ツールオプション] パレット → [効果] リブで、[参照レイヤーの線からはみ出さない] をオンにしたときに使用できます。

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。



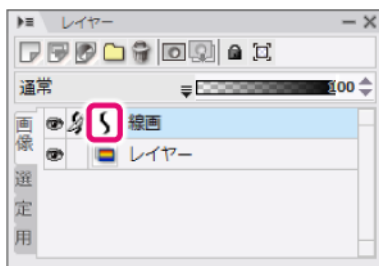
1 レイヤーを選択する

[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

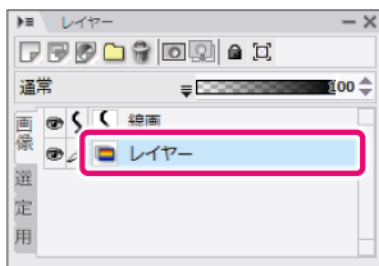
[レイヤー]メニュー→[参照レイヤーに設定]を選択します。レイヤーのアイコンが変わります。



- 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

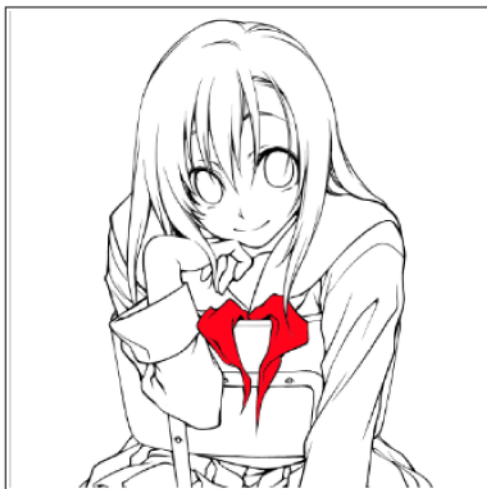
[ツールオプション] で設定を行います。



- 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。

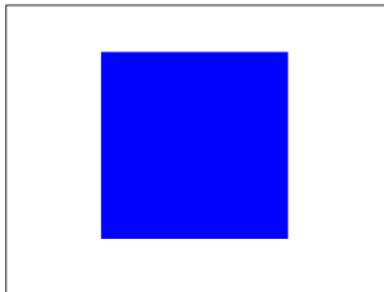
[下のレイヤーでクリッピング]は、下記の種類のレイヤーで使用できます。

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）

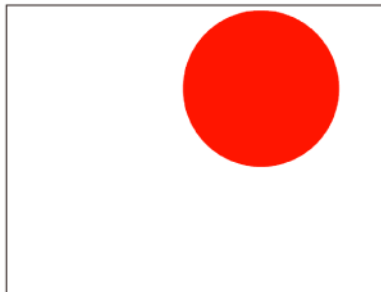


レイヤーフォルダの合成モードが[通過]の場合は、[下のレイヤーでクリッピング]は動作しません。

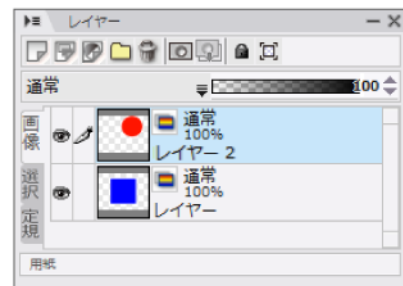
ここでは、下記の[レイヤー 2]の画像を、直下にある[レイヤー]の画像でマスクする手順を説明します。



レイヤー



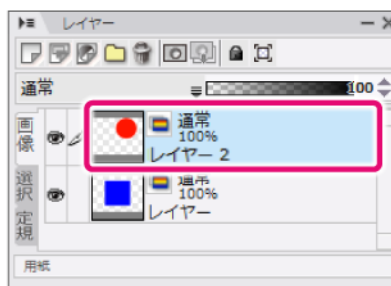
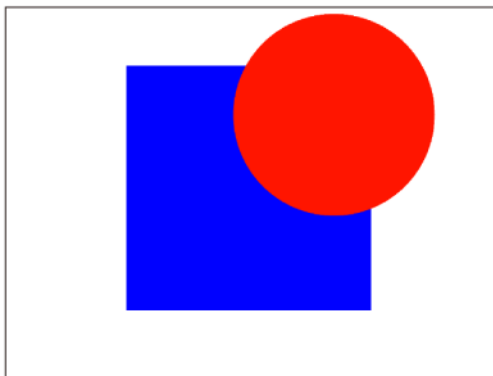
レイヤー 2



[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。

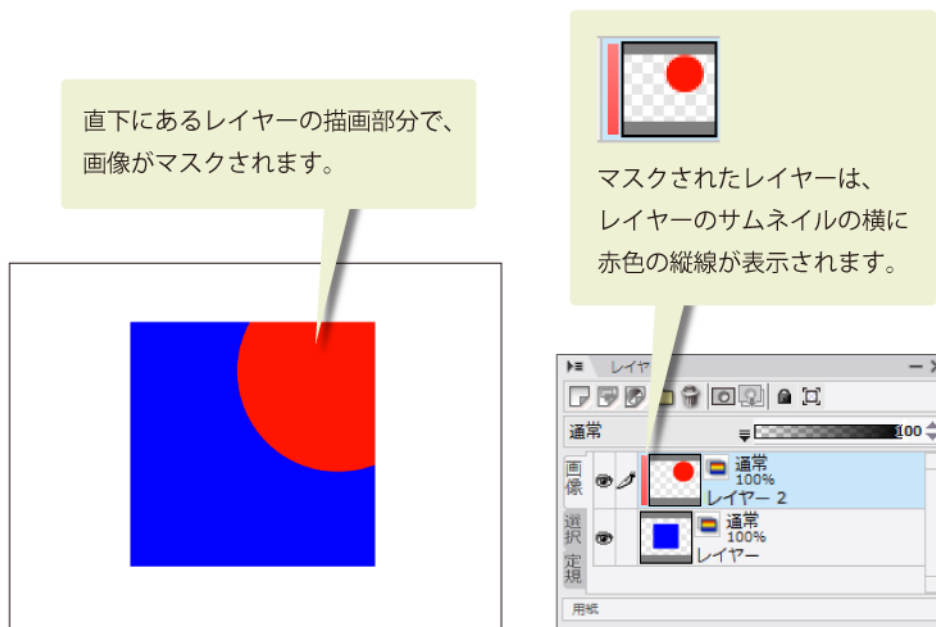
- クリッピングフォルダ内のレイヤーを選択した場合
- 直下にクリッピング対象のレイヤーがない場合
- 直下がフィルタレイヤーの場合

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

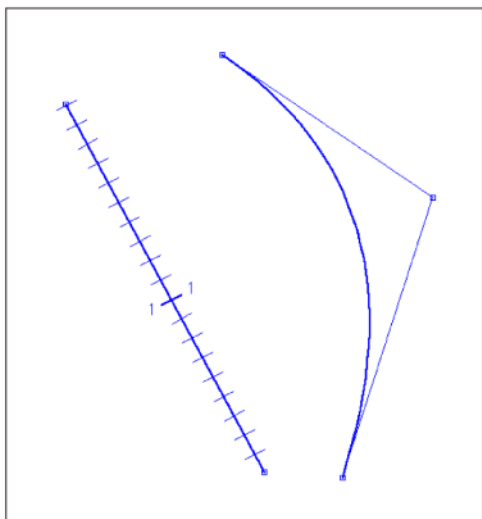
[下のレイヤーでクリッピング]は、Adobe Photoshop にある [クリッピングマスクを作成] を適用したレイヤーと互換性があります。[下のレイヤーでクリッピング]でマスクしたレイヤーがあるときに、Photoshop 形式で保存した場合は、[クリッピングマスクを作成]がオンの状態で出力されます。

定規メニュー

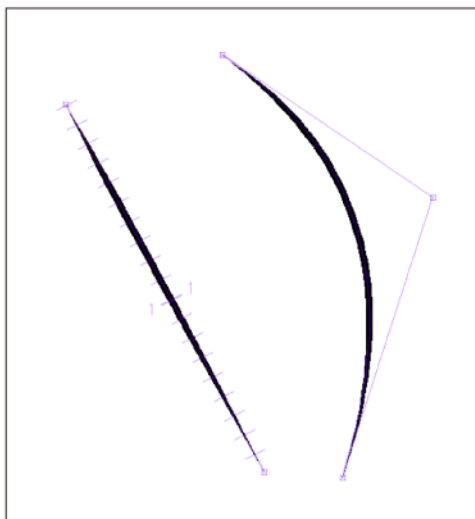
IllustStudio では、画像上に定規を作成し、規則的な線を描画するときに利用できます。[定規] メニューは、定規の作成や編集、定規を利用したパース作成、定規へのスナップの設定などが行えます。

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。

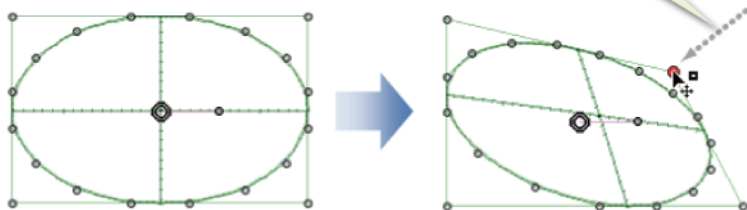
基本定規	規則的な描画をするための基本的な定規です。[直線]・[曲線]・[折れ線]・[図形] ツールで作成します。
ベジェ曲線定規	複雑な曲線を、3 次ベジェ曲線で描画するための定規です。[ベジェ曲線] ツールで作成します。
パース定規	透視図法で描画するための定規です。[1 点透視]・[2 点透視]・[3 点透視] があります。
特殊定規	特殊効果を描画するための定規です。[放射線定規]・[放射曲線定規]・[平行線定規]・[同心円定規] があります。
対称定規	対称な図形を描くための定規です。[線対称]・[二軸線対称]・[2 点対称]・[3 点対称]・[4 点対称]・[5 点対称]・[6 点対称]・[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。




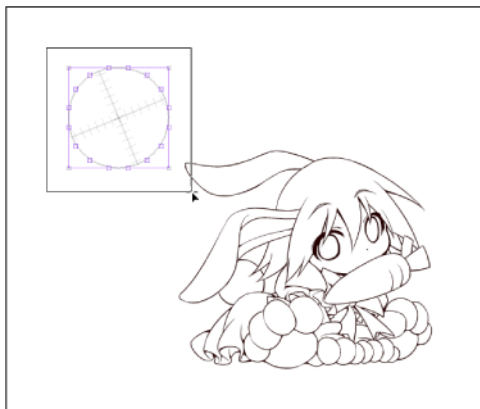
定規のポイントを選択してドラッグすると従来通りの変形をしますが、四隅のハンドルのうち 1 つでも選択されていると定規のポイントは選択できません。

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。

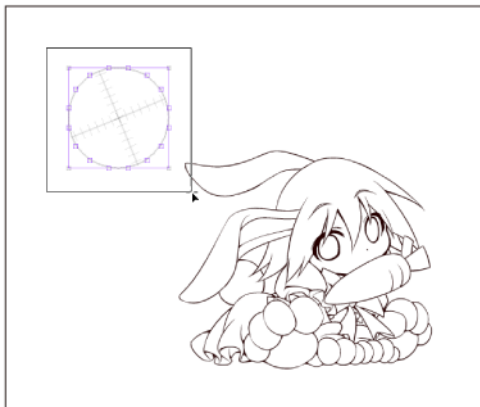


定規のコピー

[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。

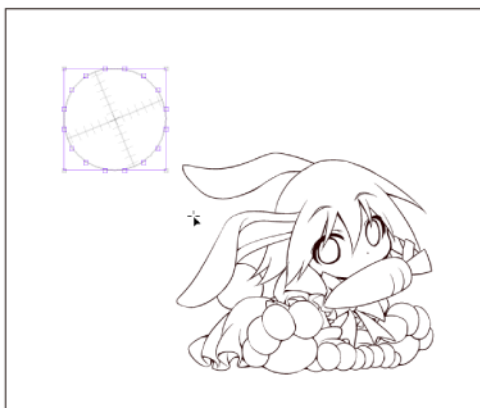
1 定規を選択する

[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

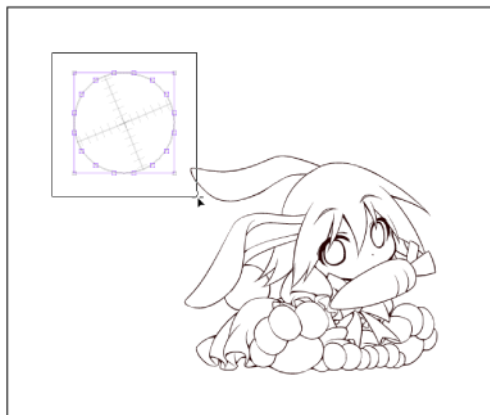
[定規] メニュー→[定規のコピー] を選択すると、選択した定規がクリップボードにコピーされます。




定規の貼り付け

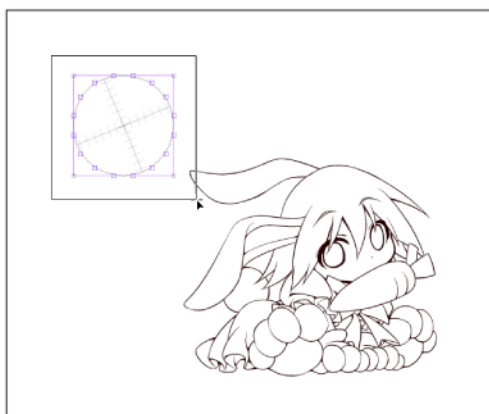
切り取り・コピーした定規を貼り付けます。

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。



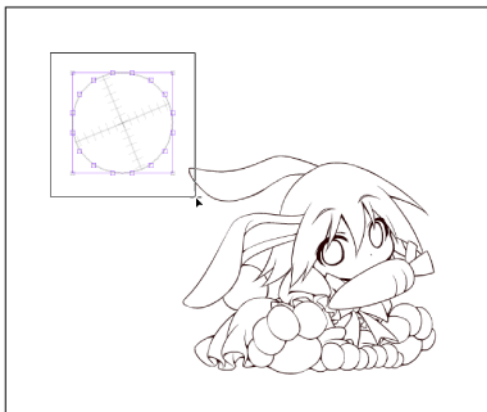
2 定規を切り取る


[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。



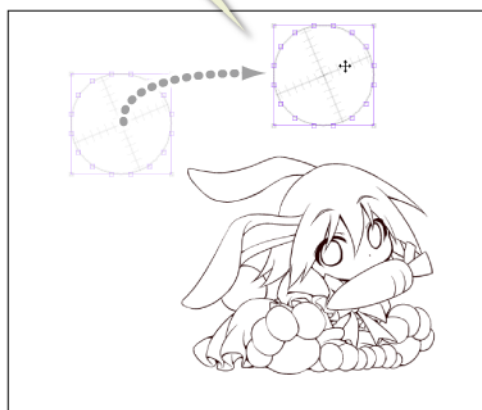
3 定規の貼り付けが完了する

[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。

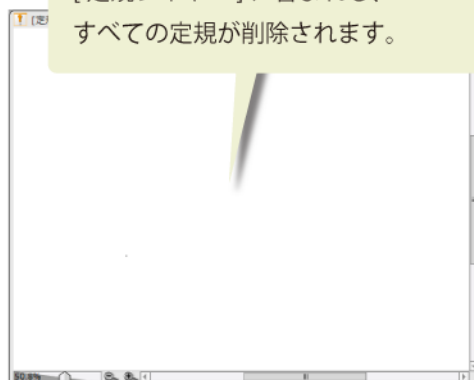
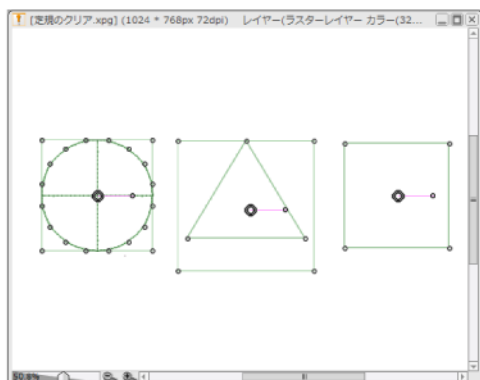


定規のクリア

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。



定規から選択範囲の作成

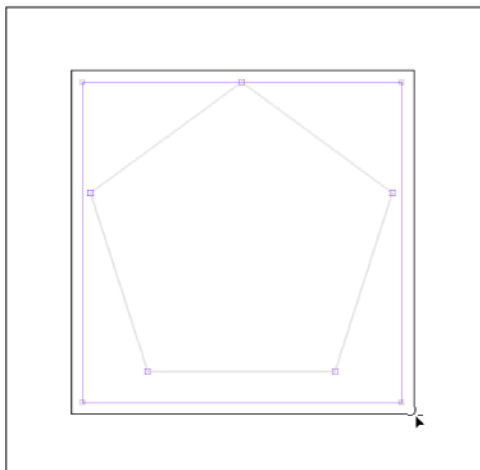
閉じた形の定規から選択範囲を作成します。



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。

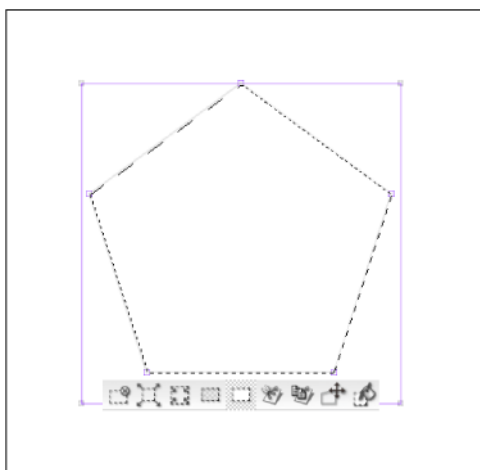
1 定規を選択する

[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。



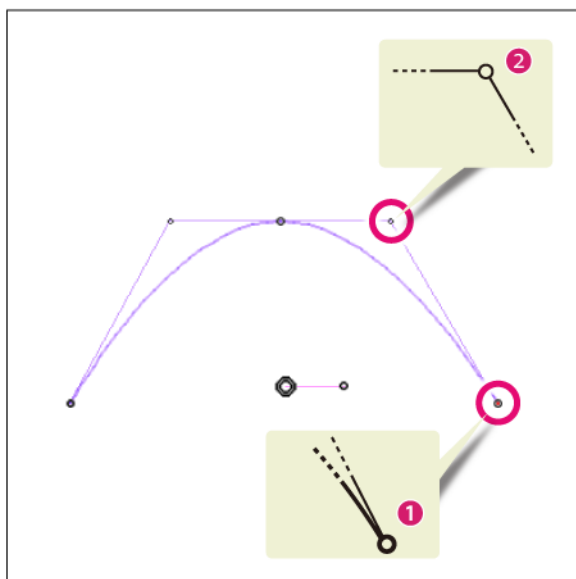
2 選択範囲が作成される

[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

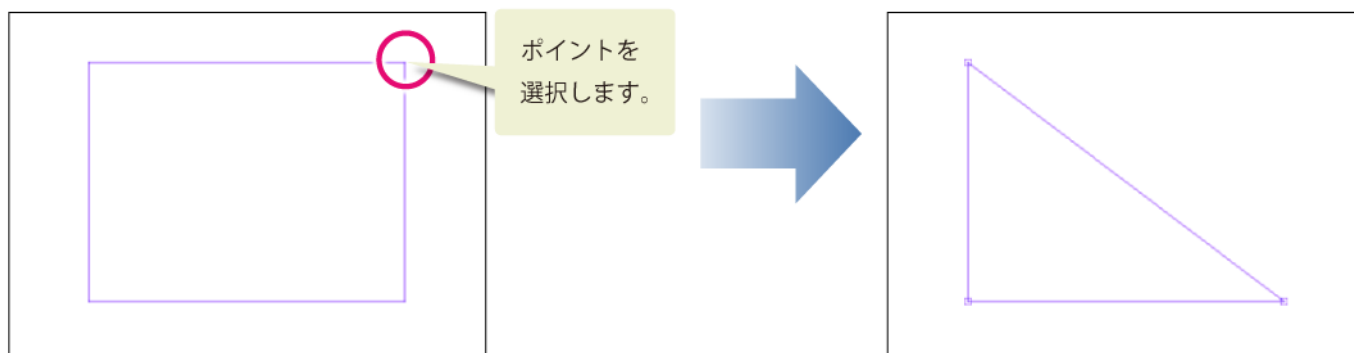
線の外部に張り出した、曲線の調整を行う制御点を指します。



[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。

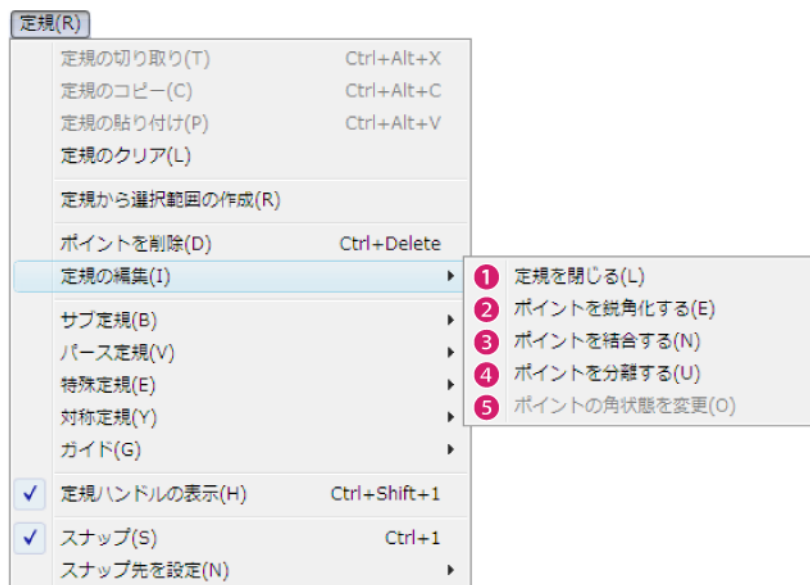


定規の編集

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。

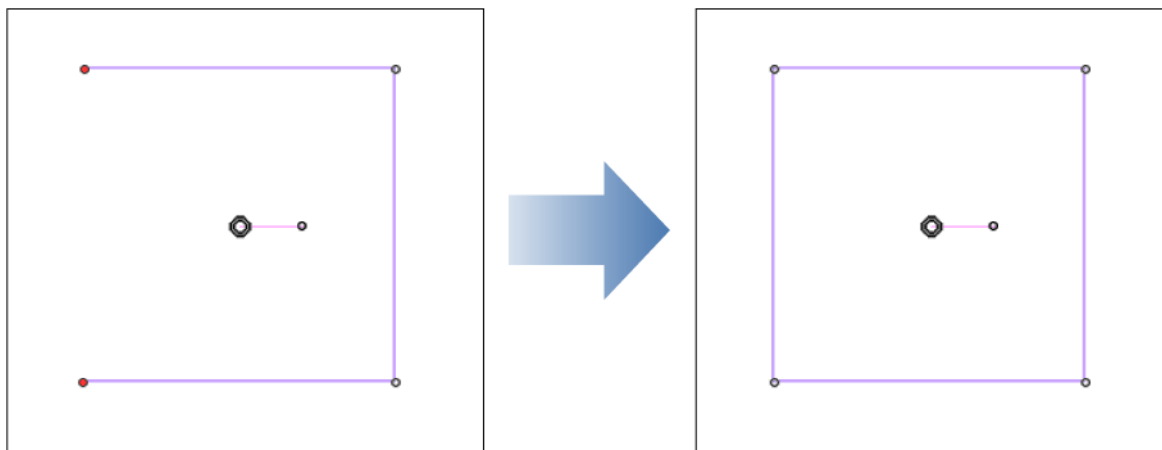


[パス編集]ツールを選択中にキャンバス上で右クリックしても、定規を編集できます。



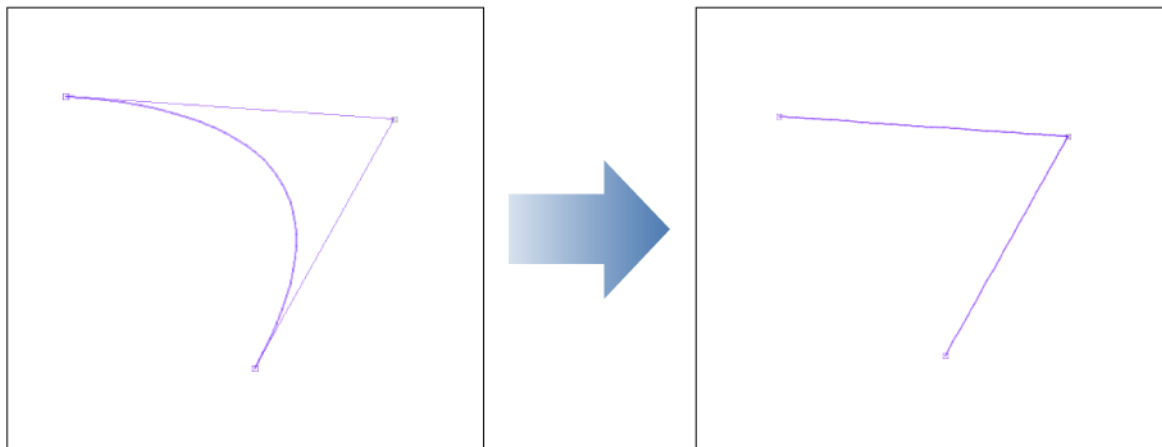
① 定規を閉じる

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。

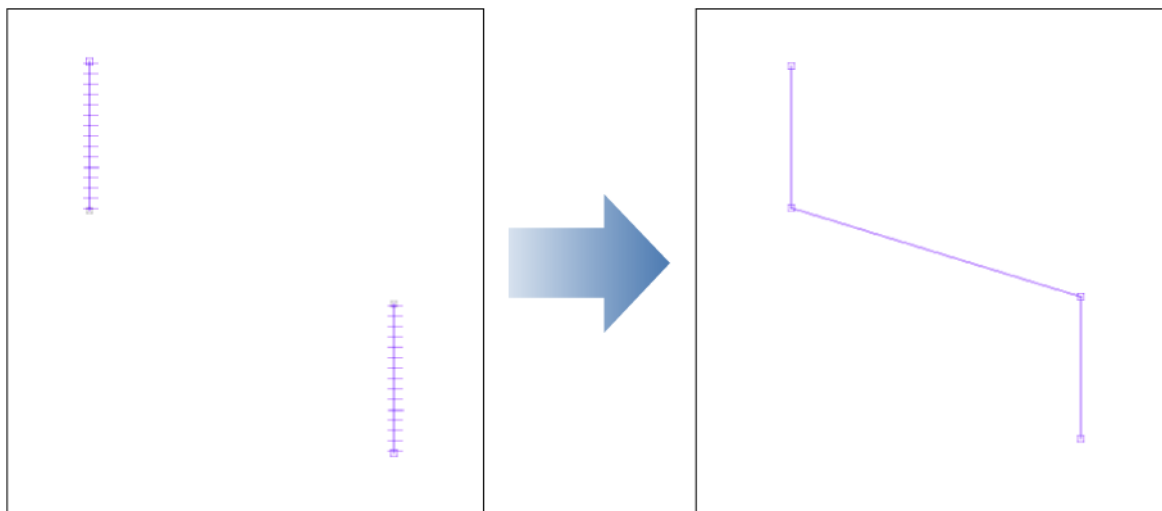


② ポイントを鋭角化する

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。

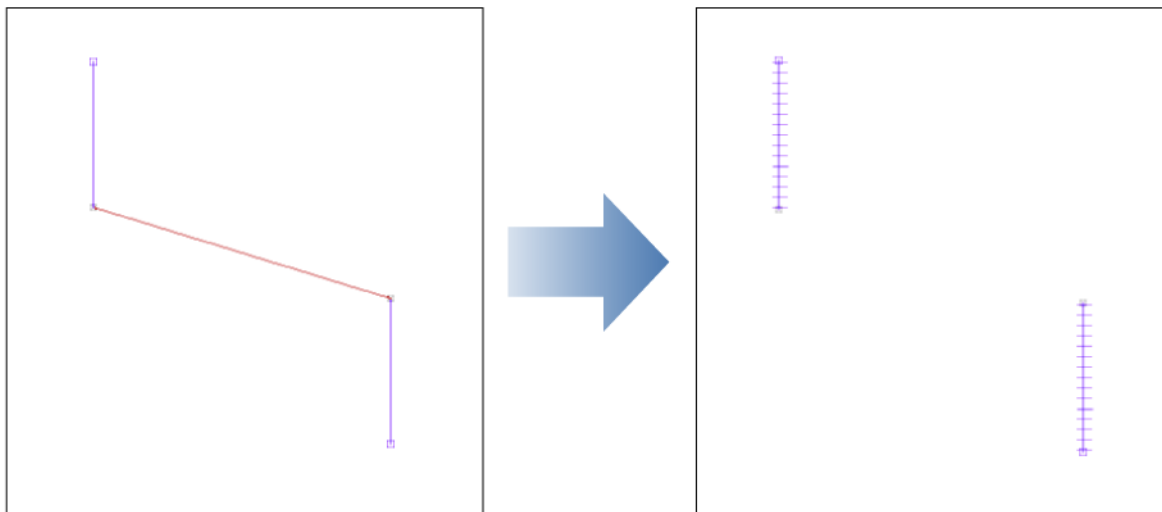
**③ ポイントを結合する**

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

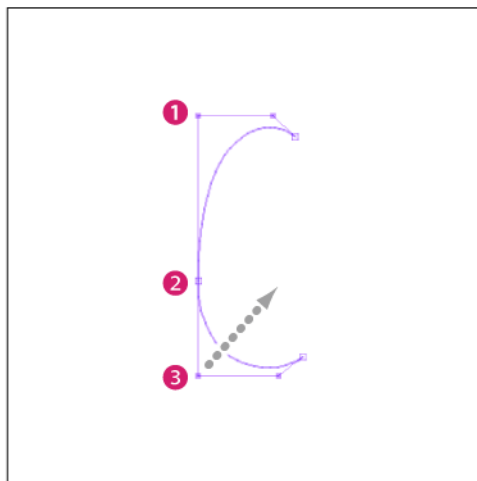
辺を結ぶポイントを選択している場合、定規が分離します。辺を挟んだ2つのアンカーポイントを選択した場合は、挟まれた辺を削除します。



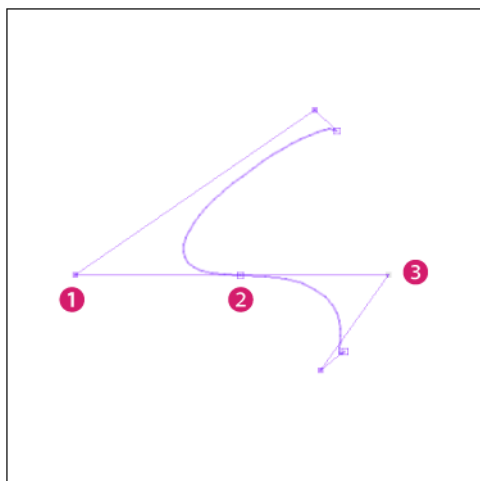
⑤ ポイントの角状態を変更

[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。

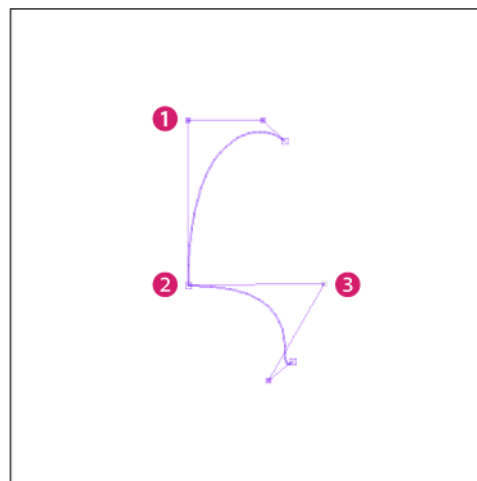
逆に[角]状態になっているアンカーポイントに対しては、[角]状態がオフになり、滑らかな曲線になります。



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。



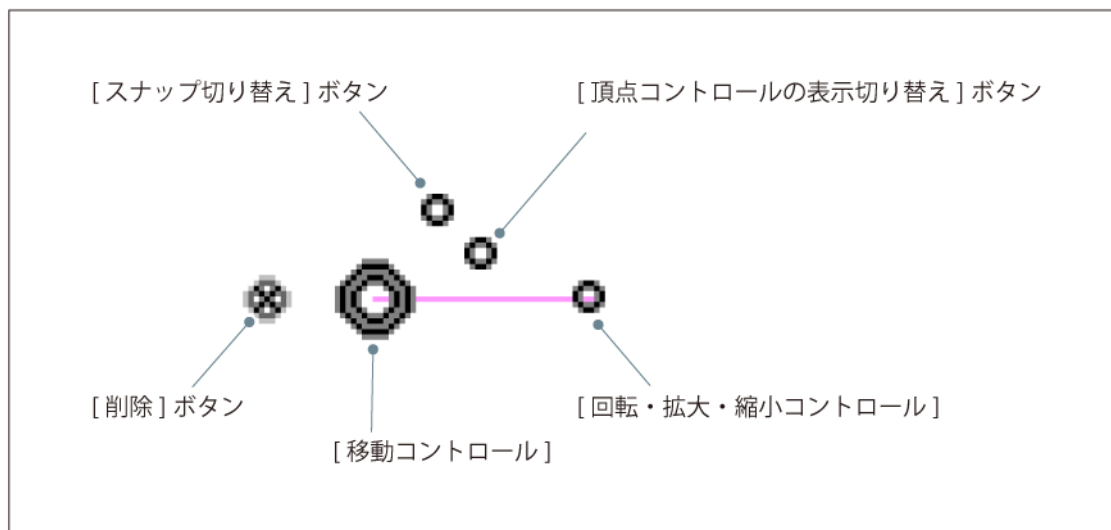
[角状態：オフ]



[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『 定規の 45 度刻みの回転 』を参照してください。
定規の拡大・縮小	[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。

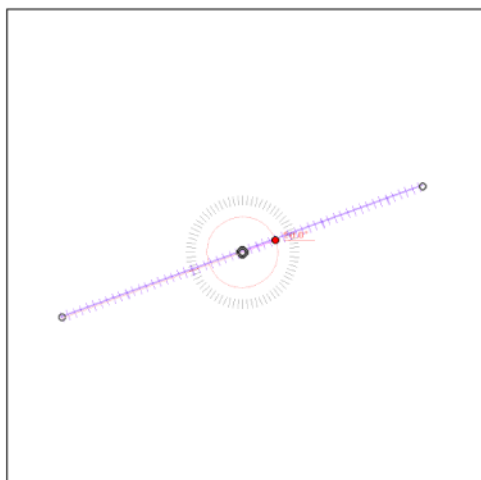
!重要

- 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。

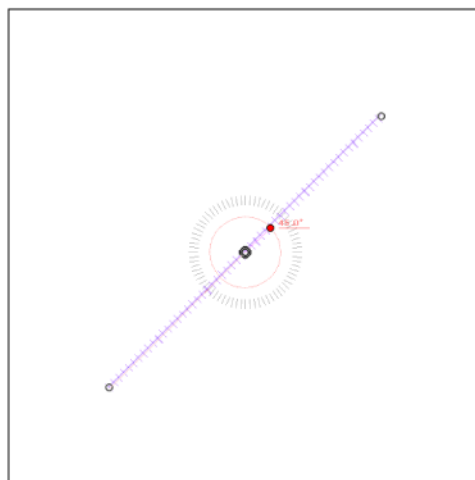
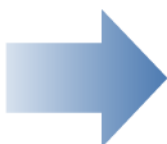
定規の 45 度刻みの回転

[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。



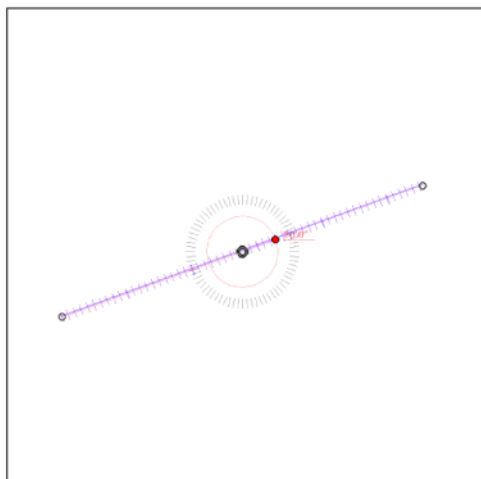
実行前の角度：20 度



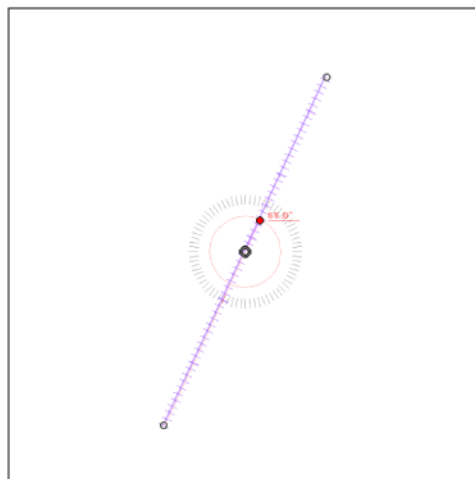
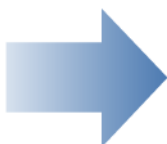
実行後の角度：45 度

[Ctrl] キー + ドラッグ

定規ハンドルが、現在の角度 ± 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。



[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

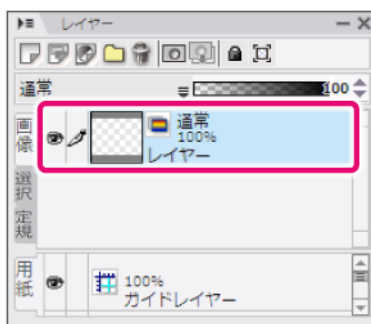
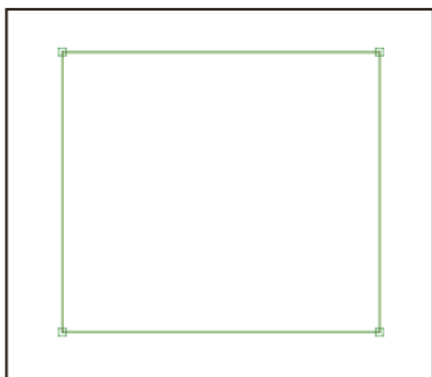
[定規] メニュー→[サブ定規]→[サブ定規の表示] にチェックマークを付けると、[サブ定規レイヤー] に作成したサブ定規を表示します。[サブ定規の表示] のチェックマークをはずすと、サブ定規が表示されなくなります。

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

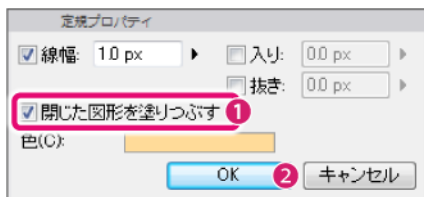
[レイヤー] パレットから、編集したいサブ定規を含むレイヤーを選択します。



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

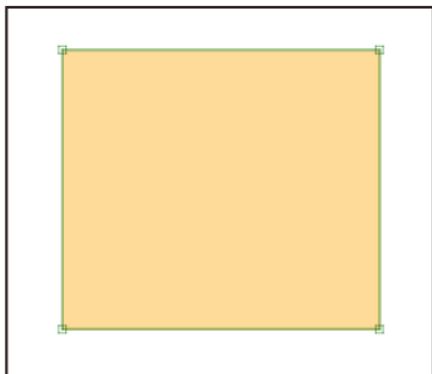
[定規] メニュー→[サブ定規]→[線と塗りの編集] を選択します。



- 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。

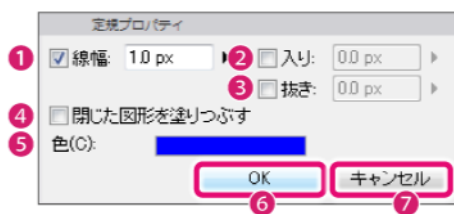
3 サブ定規の編集が完了する

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

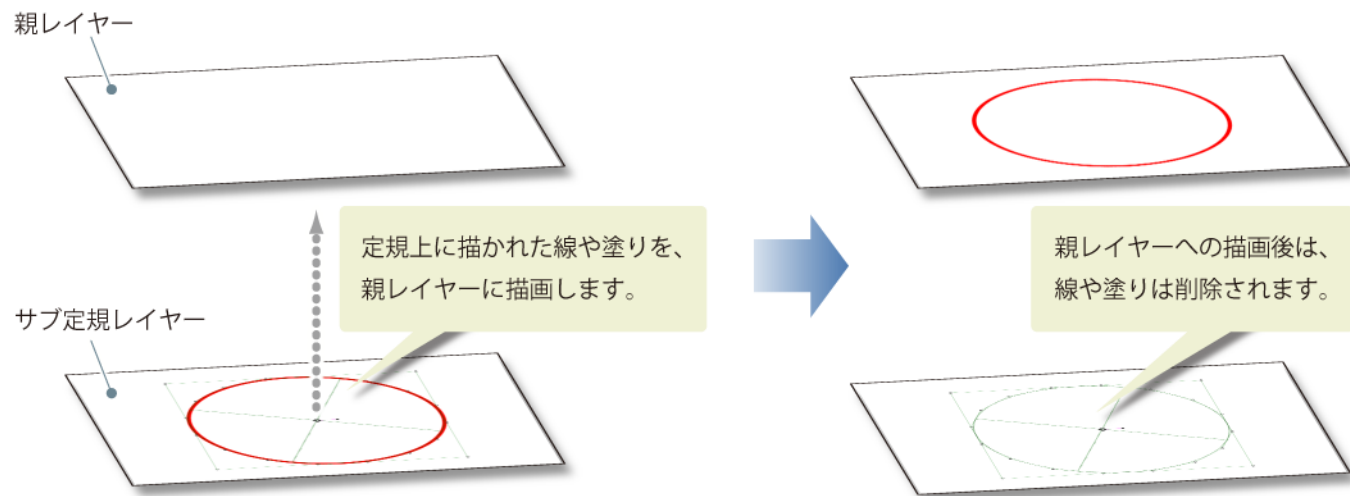
クリックすると、[定規プロパティ] ダイアログの設定を確定し、[定規プロパティ] ダイアログを閉じます。

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。

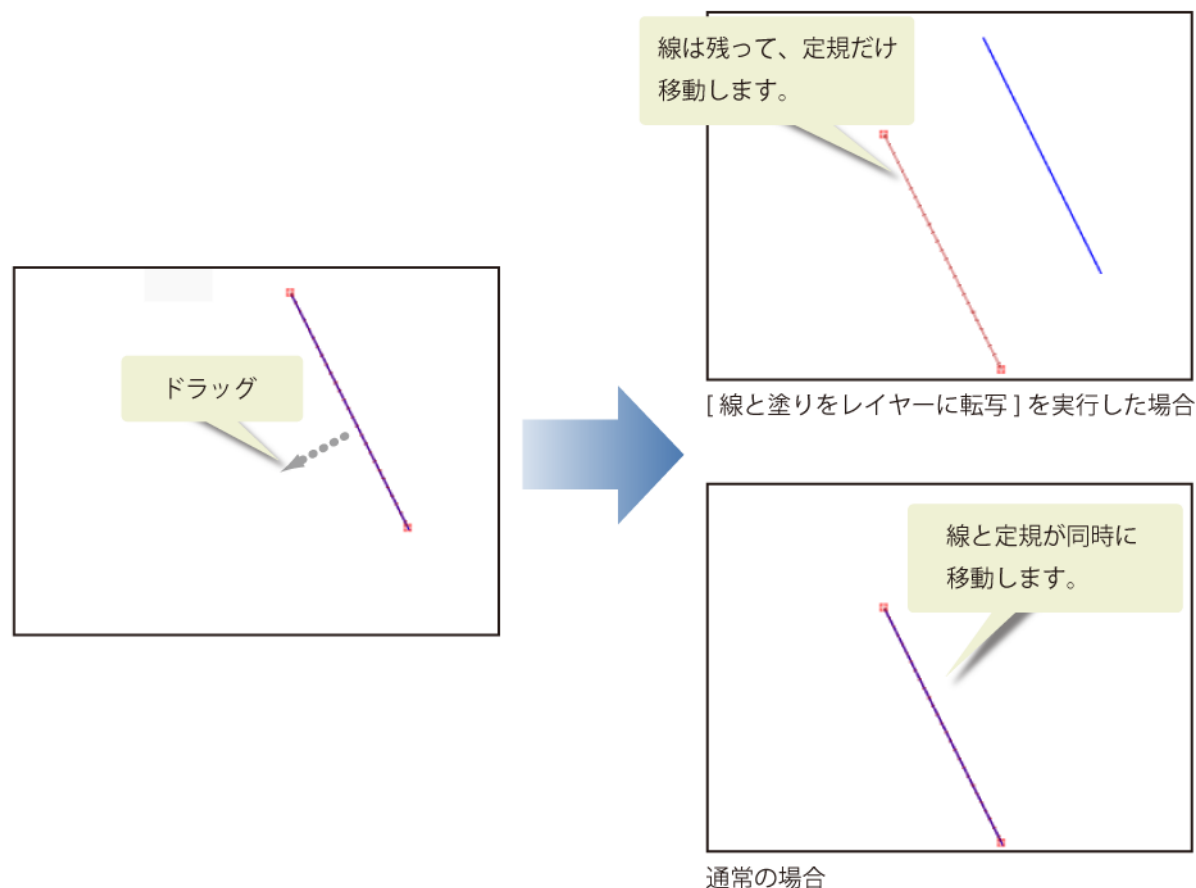


「線と塗りをレイヤーに転写」は、サブ定規がない場合は使用できません。サブ定規は、画像レイヤー上に定規を描画した場合に作成されます。



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

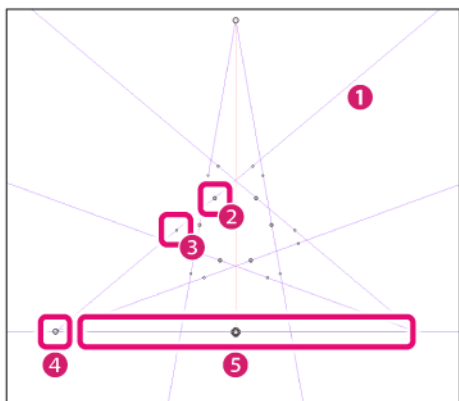
[定規]メニュー→[パース定規]から[1点透視を作成]・[2点透視を作成]・[3点透視を作成]を選択して作成します。

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

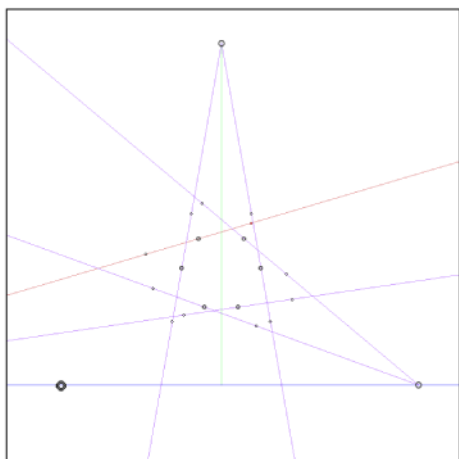
[定規]メニュー→[パース定規]から[1点透視を作成]・[2点透視を作成]・[3点透視を作成]のいずれかを選択します。この例では[3点透視を作成]を選択しています。



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。

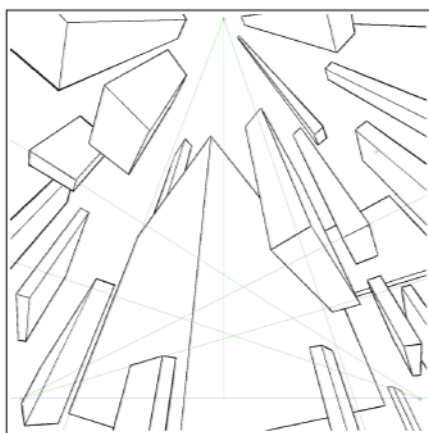


4 スナップ先を有効にする

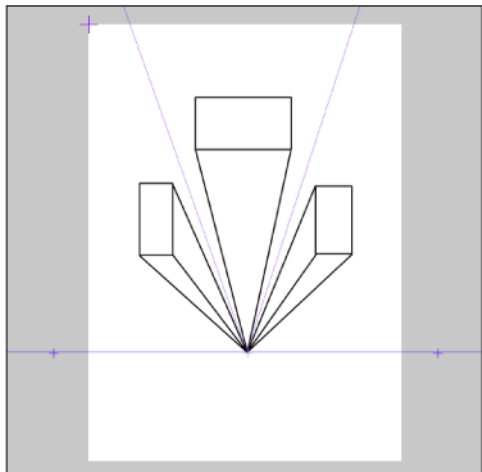
- ① [定規]メニューを選択し、[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。
- ② [定規]メニュー→[スナップ先を設定]を選択し、[パース]にチェックマークが付いていることを確認します。

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）

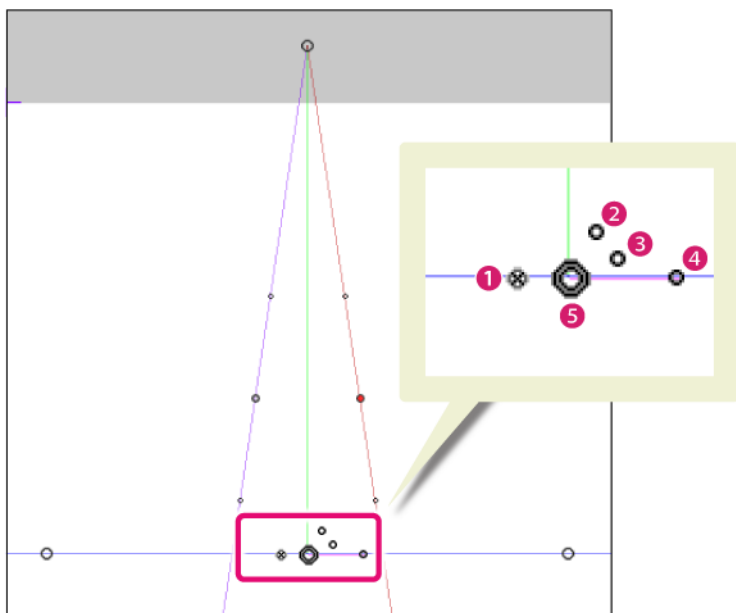


対象物を構成する直線が1つの消失点へと収束するように放射線状に描かれる技法です。長い廊下を正面から見た場合のように、奥行きを強調したい場合などに使用されます。



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。

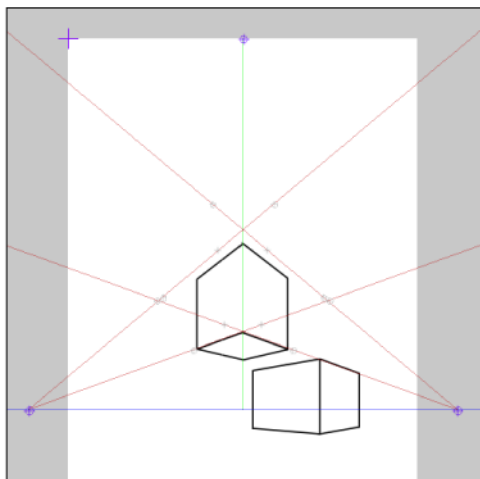
定規の回転	[回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心にして定規が回転します。
定規の 45 度刻みの回転	[Shift] キーまたは [Ctrl] キーを押しながら [回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグします。
定規の拡大・縮小	[回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、拡大・縮小させたい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心に拡大・縮小します。

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)

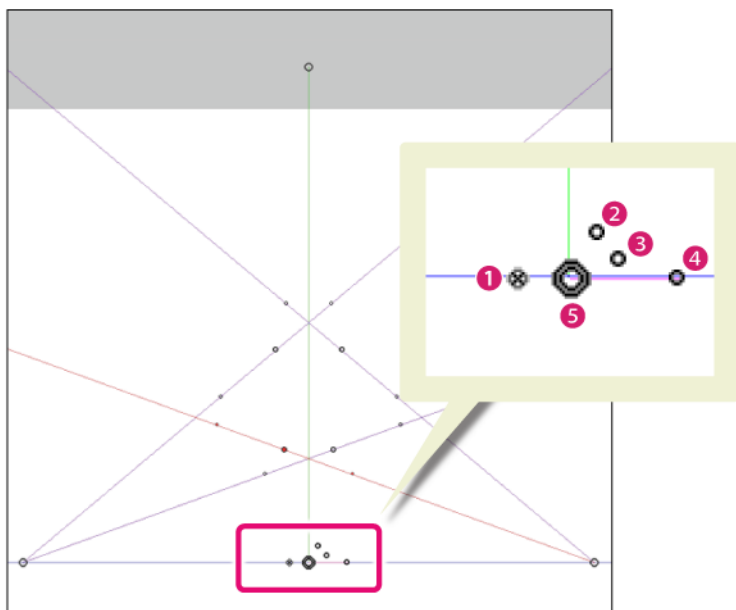


2つの消失点を同じ水平線上に設定し、対象物を構成する直線のうち 1 組は右の消失点へ、もう 1 組は左の消失点へ収束するように描かれる技法です。物体を斜め横から見た場合などに使用されます。



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。

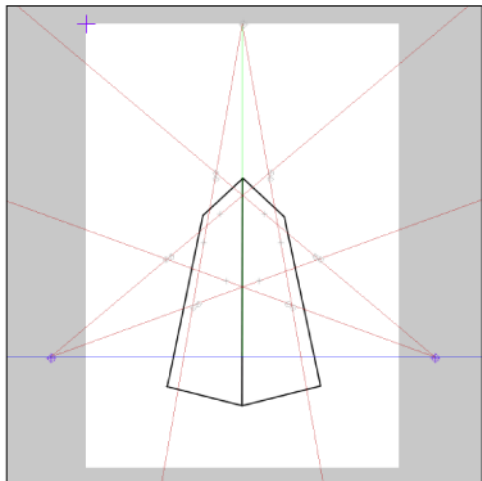
定規の回転	[回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心にして定規が回転します。
定規の 45 度刻みの回転	[Shift] キーまたは [Ctrl] キーを押しながら [回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、回転させたい方向にドラッグします。
定規の拡大・縮小	[回転・拡大・縮小コントロール] にマウスカーソルを合わせて、拡大・縮小させたい方向にドラッグすると、[移動コントロール] を中心に拡大・縮小します。

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)

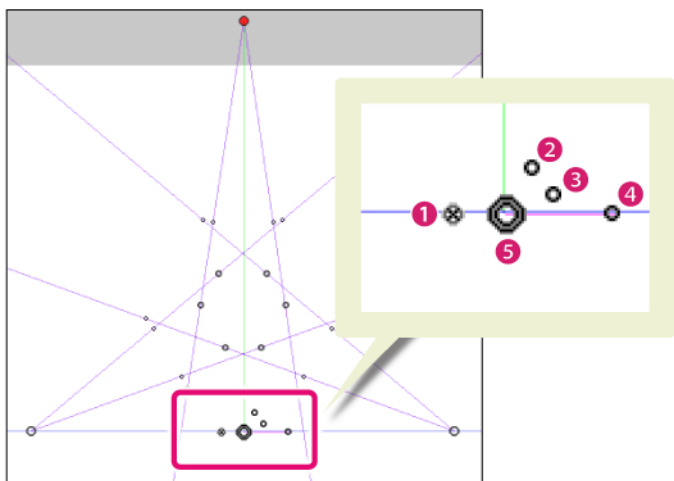


水平線上に2つの消失点、上か下にもうひとつ消失点を定め、対象物を構成する直線がそれぞれの消失点へ収束するように描かれる技法です。大きな建物を見上げた場合などに使用されます。



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。

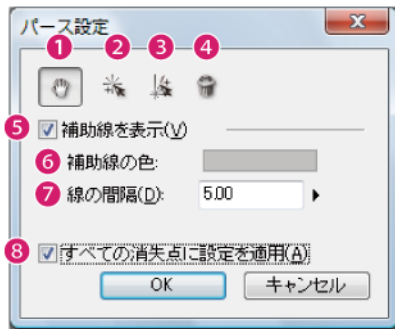
⑬ **3点透視に変更**

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。

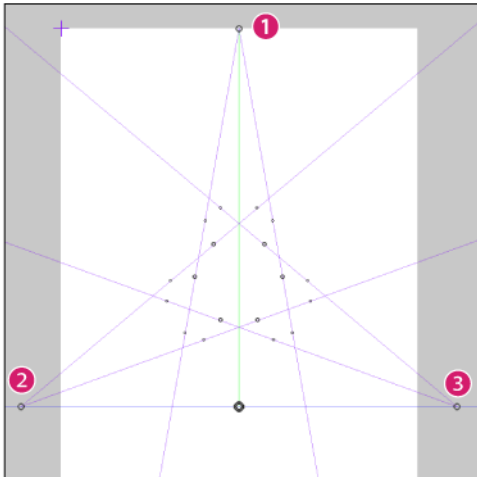
消失点へのスナップの切り替え

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。

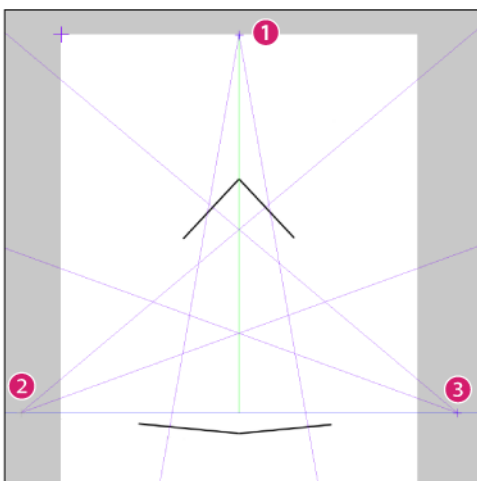


- ① パース定規の作成時に上方向にある消失点
- ② パース定規の作成時に左方向にある消失点
- ③ パース定規の作成時に右方向にある消失点

[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。

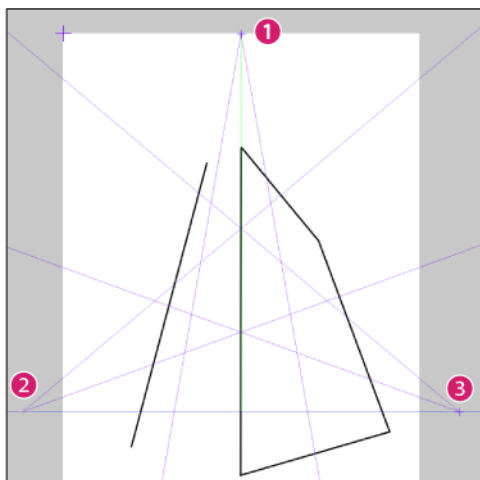
作例は①へのスナップを無効にした状態で、②・③の消失点に向かって線を引いたものです。



[Ctrl] キー + [←] キー

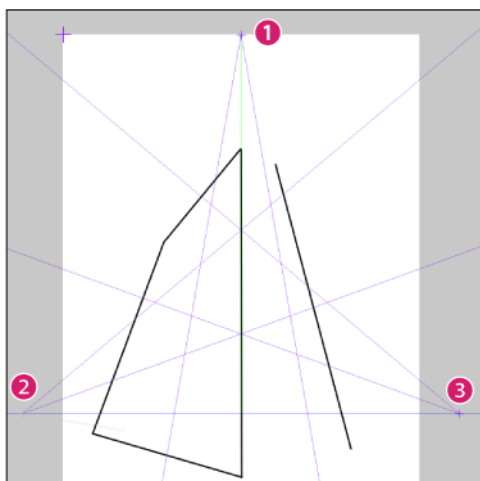
パース定規の作成時に左方向にある消失点 (②) へのスナップの有効・無効が切り替わります。

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。

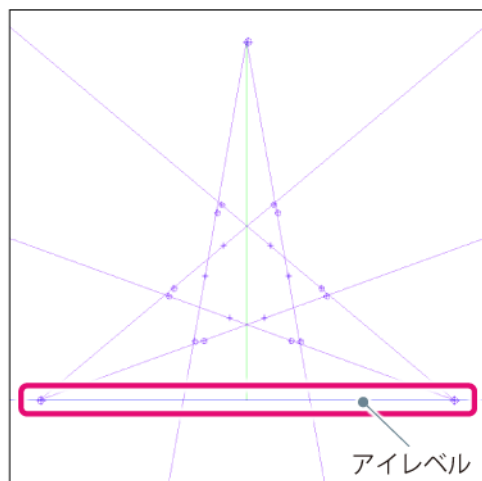
作例は③へのスナップを無効にした状態で、①・②の消失点に向かって線を引いたものです。

**[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。

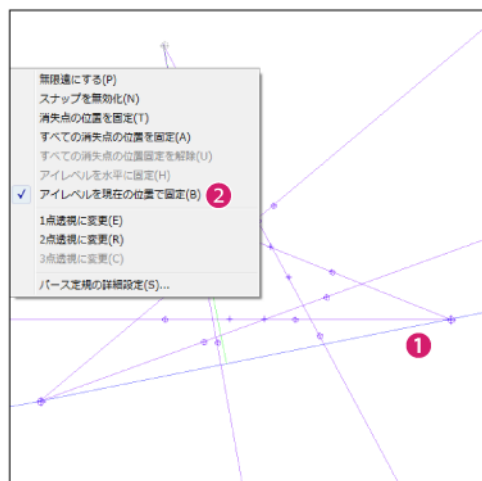
アイレベルを現在の位置で固定する

[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。

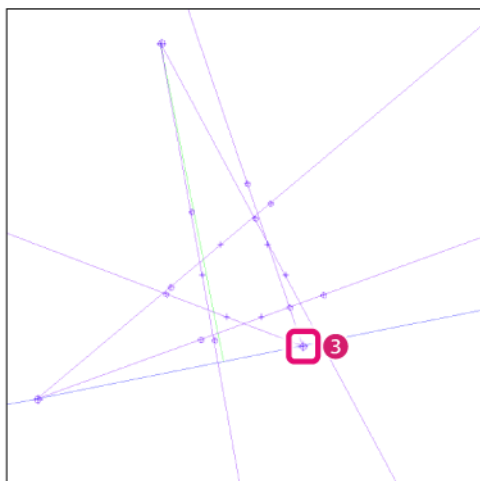


操作方法

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。



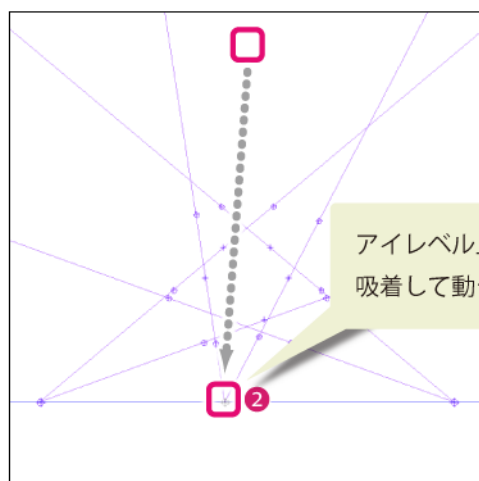
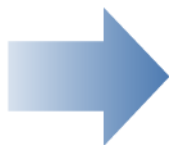
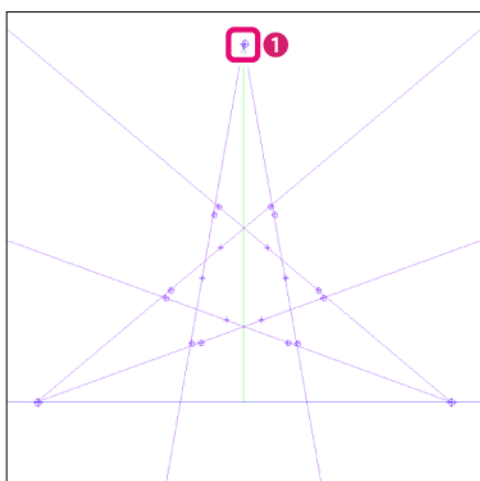
- ③ アイレベルが現在の位置で固定されます。消失点を移動しても、アイレベルの位置は保たれます。



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 [パース編集]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 [パース編集]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

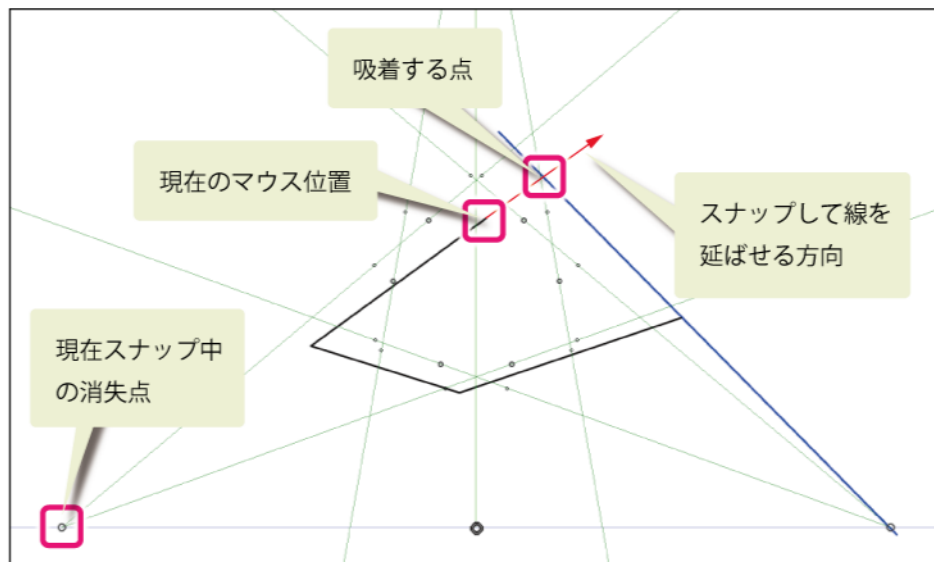
吸着を解除するときは、[Alt] キーを押しながら [パース編集] ツールでアイレベル上に吸着した消失点をドラッグします。

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。



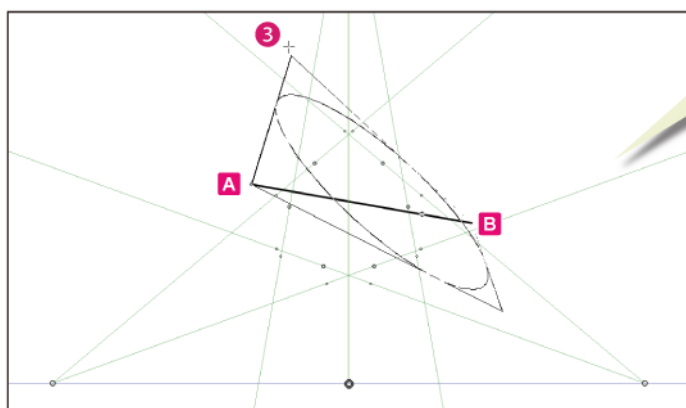
パース定規にスナップして図形を描画

[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。

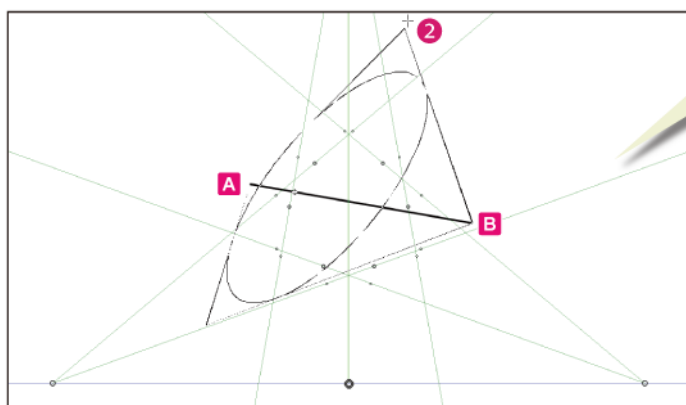
ドラッグすると、消失点のうちの2つを使って作成された図形が表示されます。ドラッグする方法が同じでも、使う消失点が異なれば、図形の形状が変わります。ドラッグ後にマウスを動かすと作成可能な図形の候補が切り替わり、もう一回マウスをクリックすると図形が確定します。



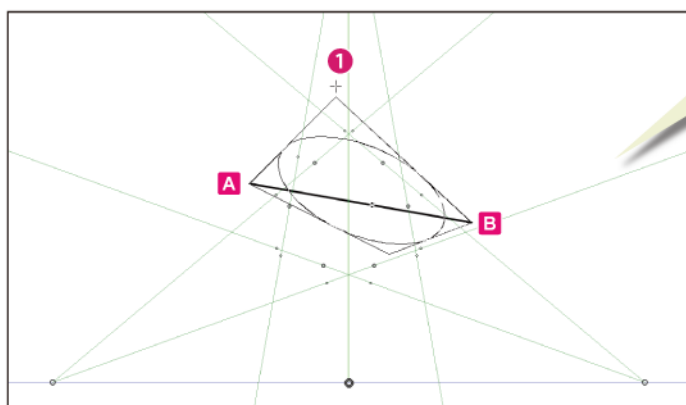
スナップした状態で図形を描画すると、[ペン]ツールで描く場合よりも確実に方向や終点を決められます。遠近感のある円盤や円柱を正確に描けます。



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。



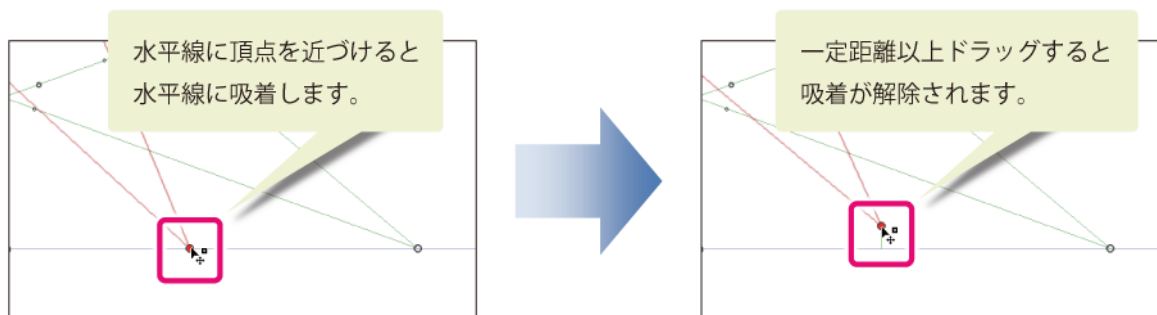
AからBにドラッグし、
①でクリックした場合。

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

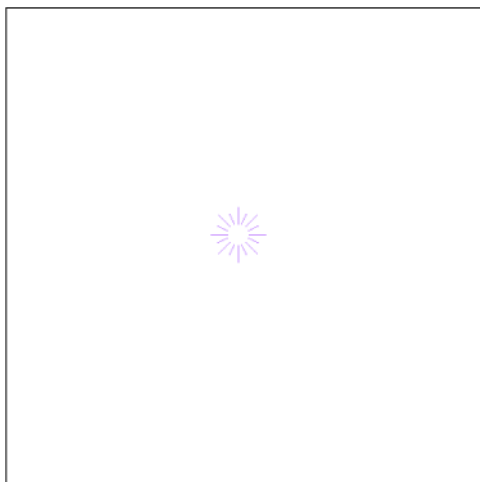
集中線などの放射線を描画するための定規を作成できます。

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。

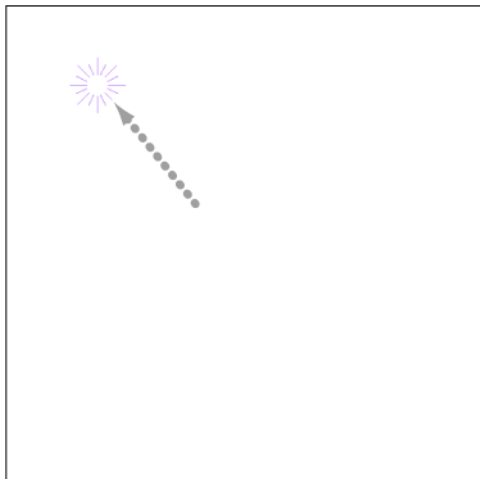
2 放射線定規を作成する

[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

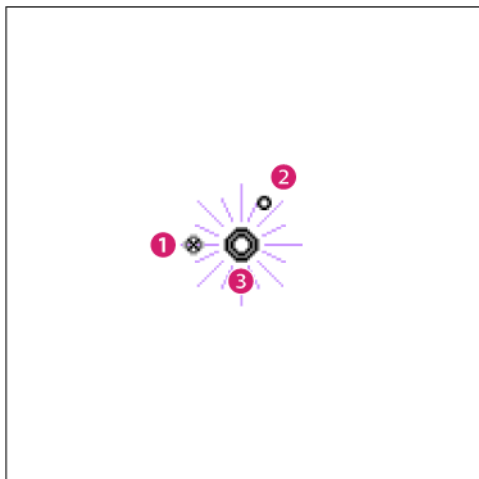
- ① [定規]メニューを選択し、[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。
- ② [定規]メニュー→[スナップ先を設定]を選択し、[放射線]にチェックマークが付いていることを確認します。

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

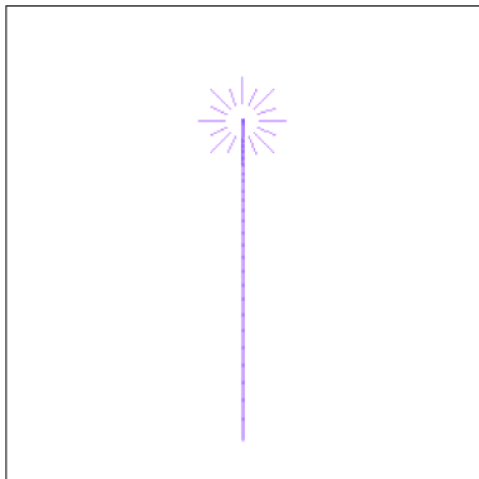
集中線などの放射曲線を描画するための定規を作成できます。

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。

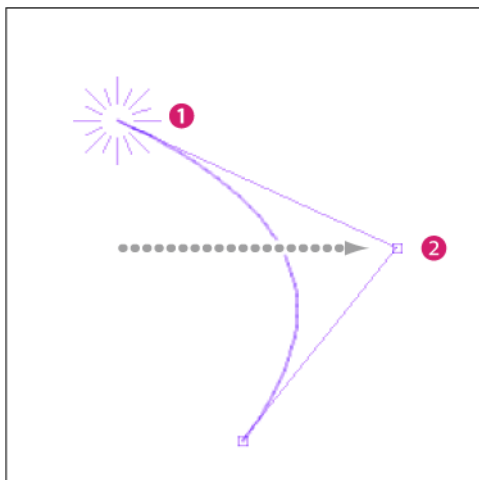
2 放射曲線定規を作成する

[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

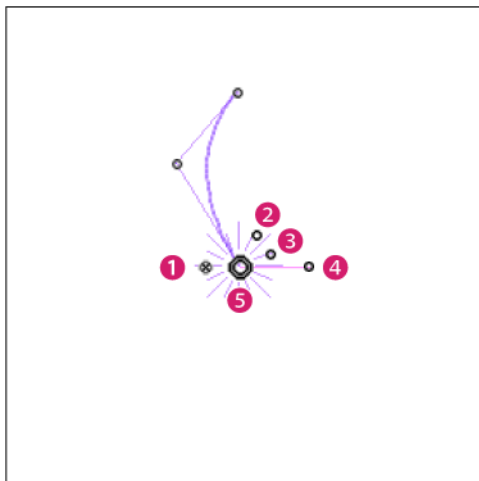
- ① [定規]メニューを選択し、[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。
- ② [定規]メニュー→[スナップ先を設定]を選択し、[放射曲線]にチェックマークが付いていることを確認します。

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

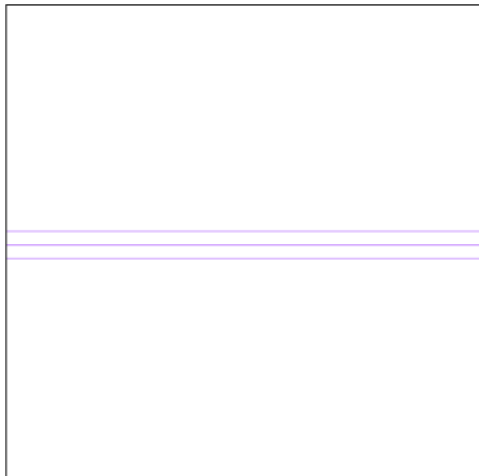
流線などの平行線を描画するための定規を作成できます。

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。

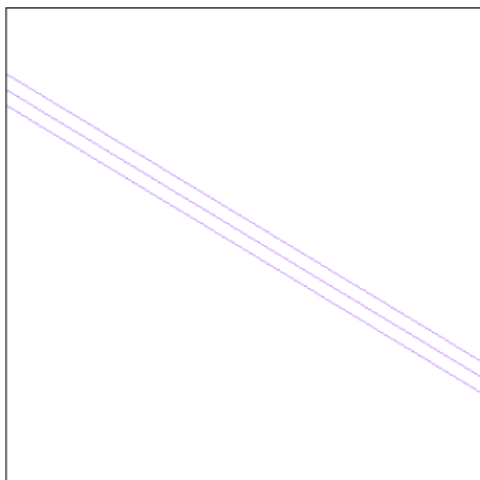
2 平行線定規を作成する

[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。

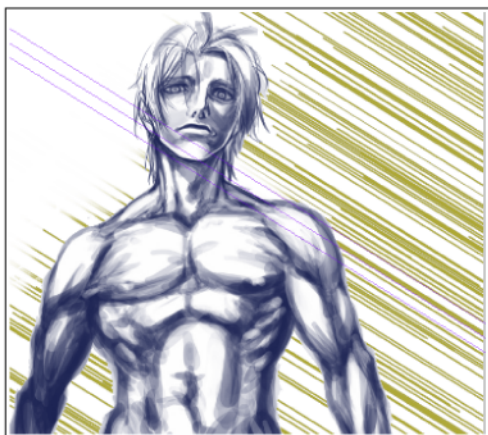


4 スナップを有効にする

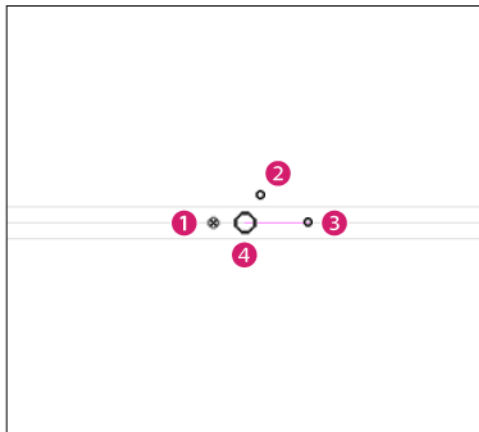
- ① [定規] メニューを選択し、[スナップ] にチェックマークが付いていることを確認します。
- ② [定規] メニュー→[スナップ先を設定] を選択し、[平行線] にチェックマークが付いていることを確認します。

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

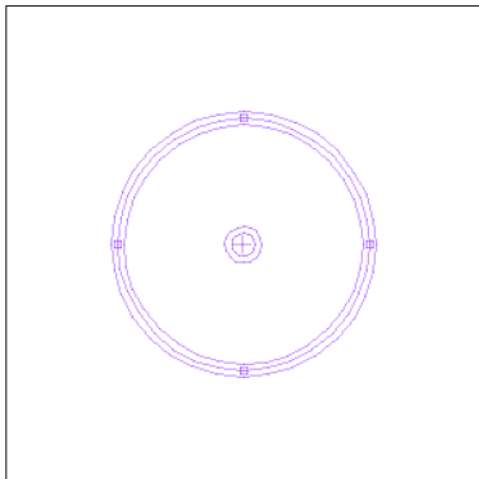
同心円を描画するための定規を作成できます。

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。

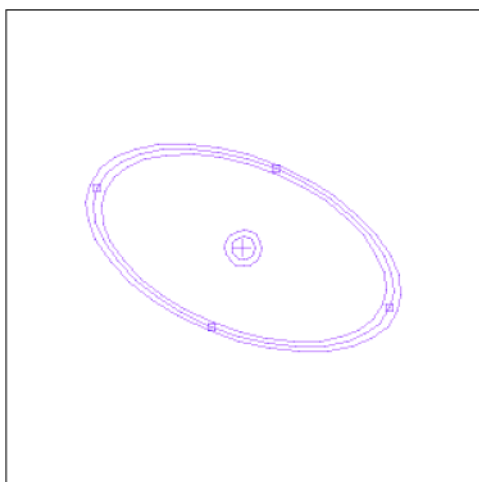
2 同心円定規を作成する

[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。

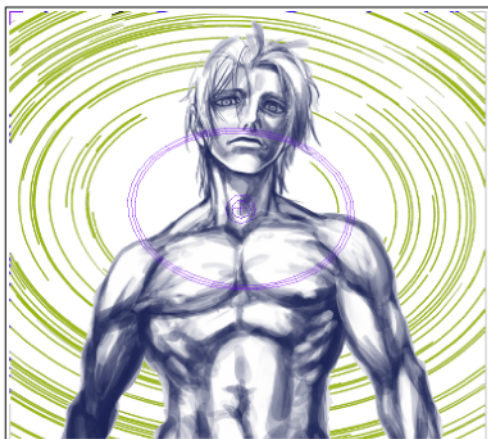


4 スナップを有効にする

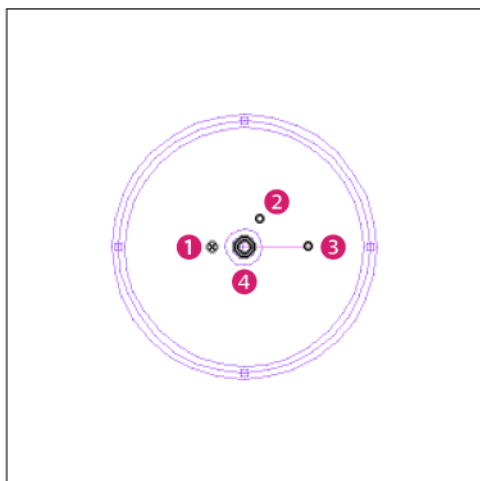
- ① [定規]メニューを選択し、[スナップ]にチェックマークが付いていることを確認します。
- ② [定規]メニュー→[スナップ先を設定]を選択し、[同心円]にチェックマークが付いていることを確認します。

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

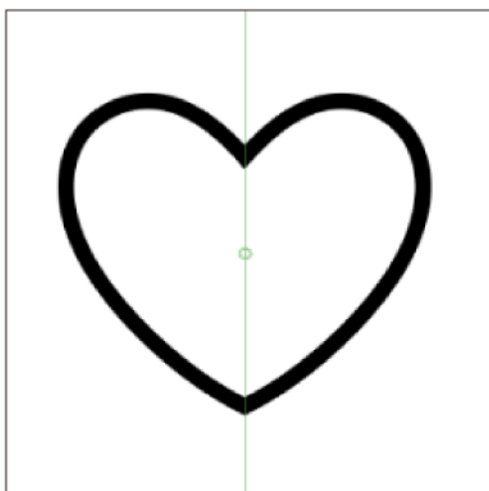
正面から見た乗り物などの左右対称な物体や、幾何学的な模様などを描くための定規です。

対称定規の種類

対称定規には以下の種類があります。

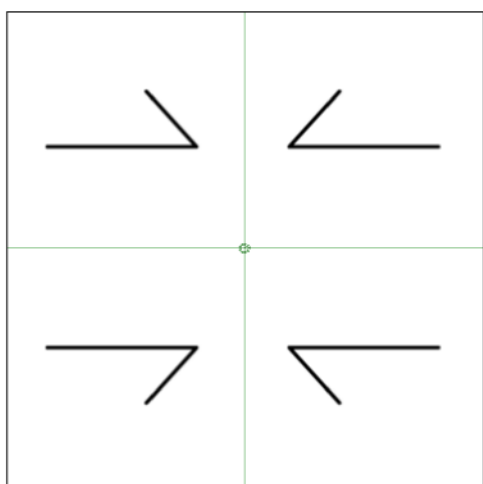
線対称

定規を軸に線対称な位置に同時に描画できます。



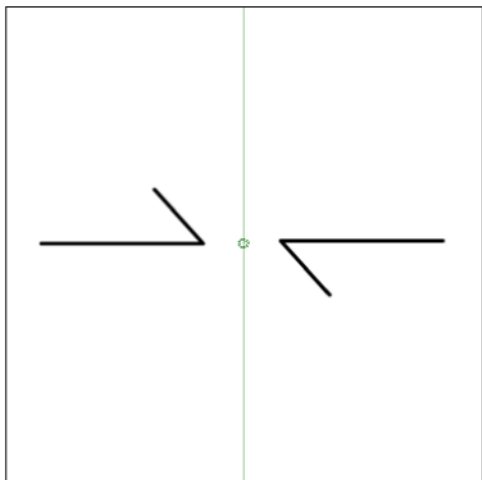
二軸線対称

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。



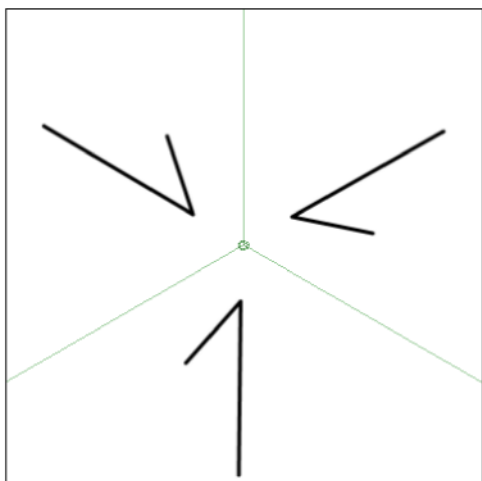
2 点对称

定規を軸に 2 点对称な位置に同時に描画できます。



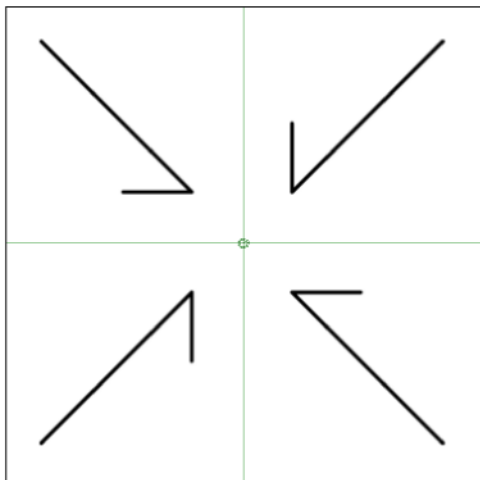
3 点对称

定規を軸に 3 点对称な位置に同時に描画できます。



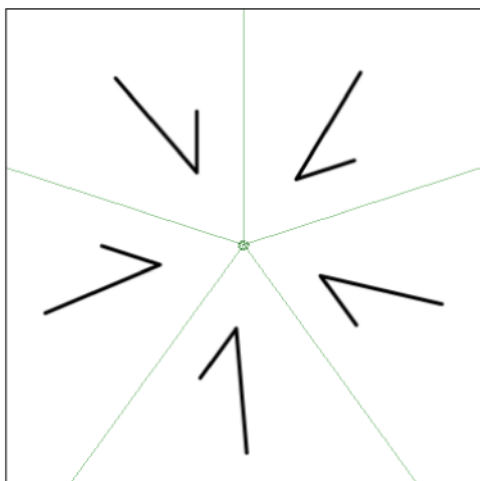
4 点对称

定規を軸に 4 点对称な位置に同時に描画できます。



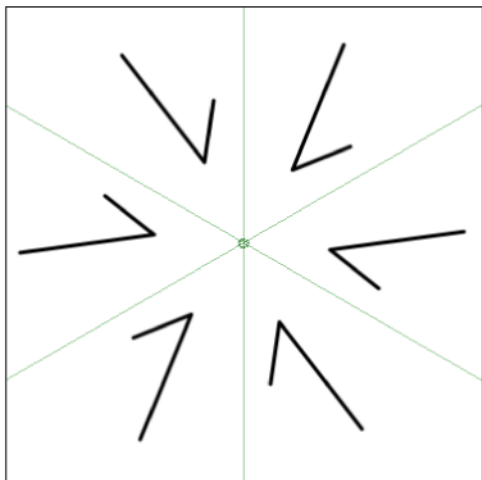
5 点对称

定規を軸に 5 点对称な位置に同時に描画できます。



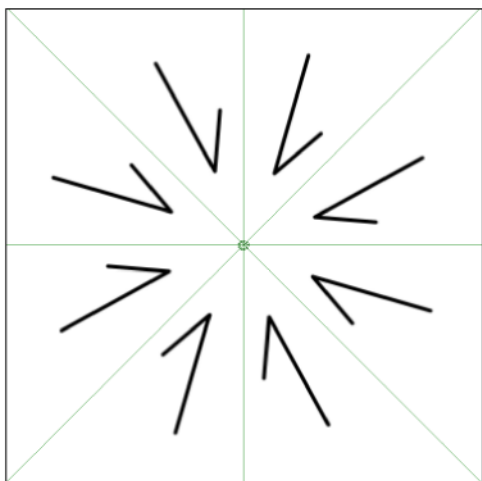
6 点对称

定規を軸に 6 点对称な位置に同時に描画できます。



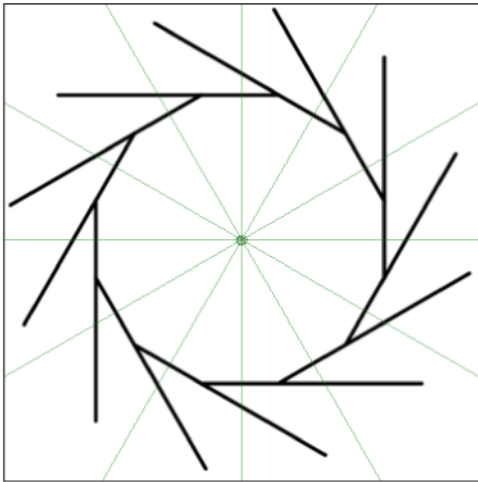
8 点对称

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

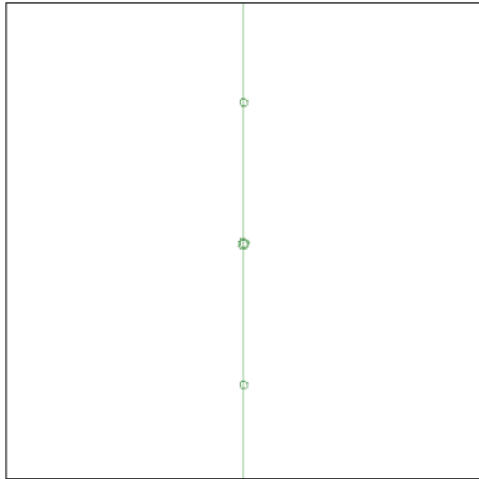
[定規]メニューから対称定規を作成します。この例では[線対称定規]を作成します。

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。

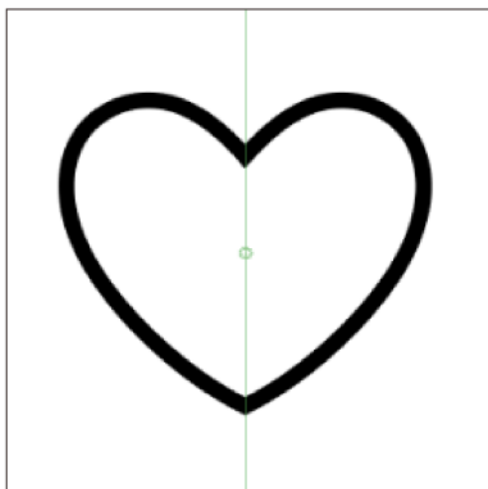


3 スナップを有効にする

- 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。

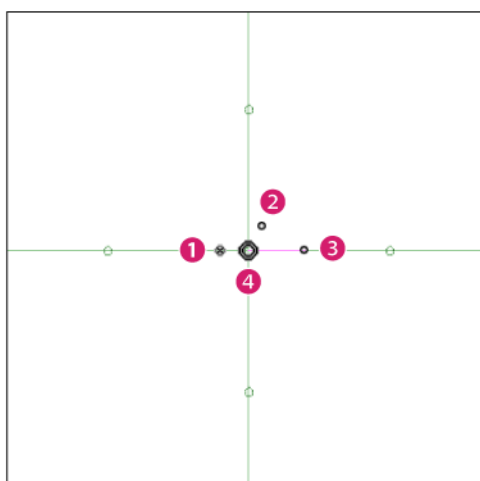
4 対称定規を利用して描画する

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。

ガイド

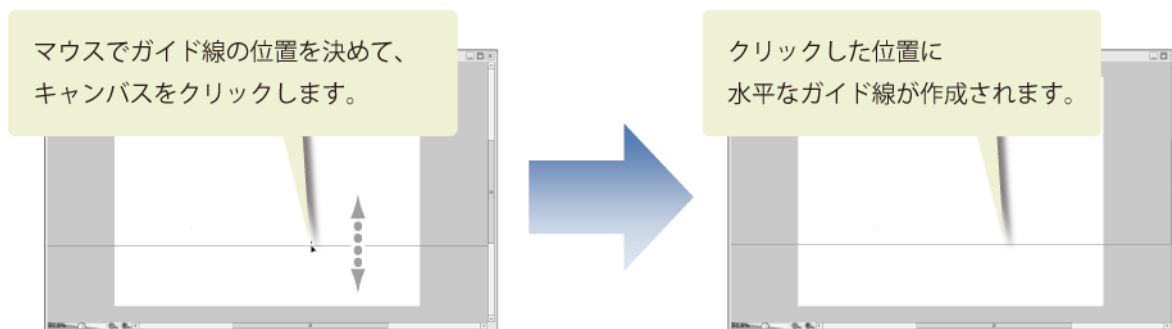
ガイド線の作成・削除・表示など、ガイド線に関する操作が行えます。



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

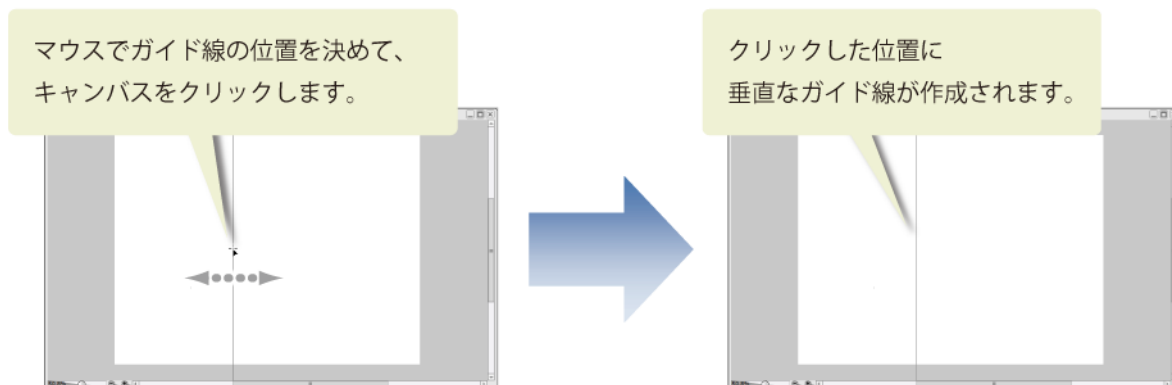
キャンバス上でクリックした位置に、水平なガイド線を作成します。[水平ガイドを作成]を選択すると、水平なガイド線が表示されます。マウスでガイド線の位置を決めて、キャンバスをクリックすると、水平なガイド線が作成できます。



- 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

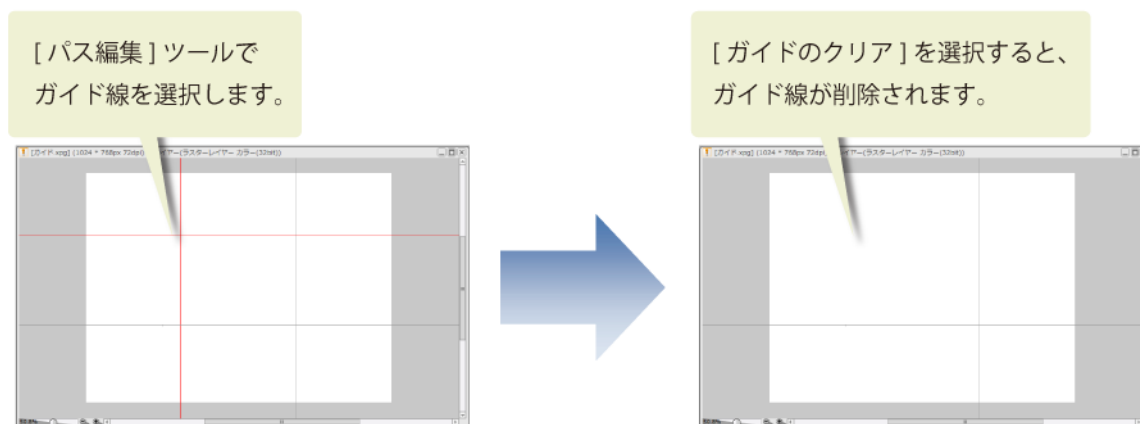
キャンバス上でクリックした位置に、垂直なガイド線を作成します。[垂直ガイドを作成]を選択すると、垂直なガイド線が表示されます。マウスでガイド線の位置を決めて、キャンバスをクリックすると、垂直なガイド線が作成できます。



- 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

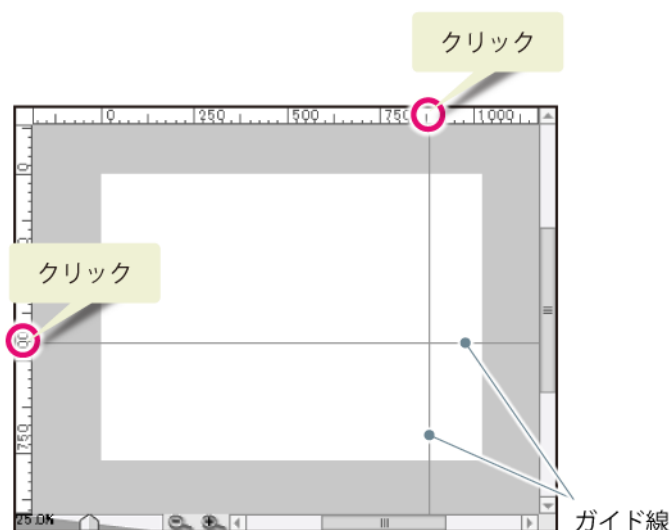
[ツール]パレット→[パス編集]ツールを選択します。



[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。

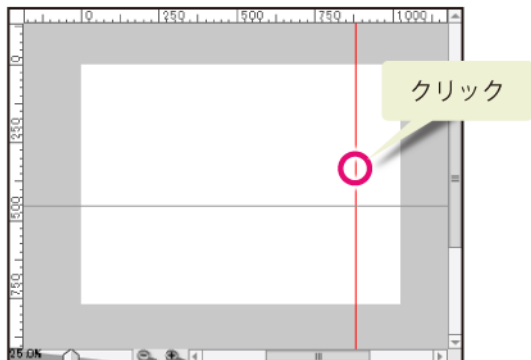
1 ツールを選択する

[ツール] パレット→[パス編集] ツールを選択します。



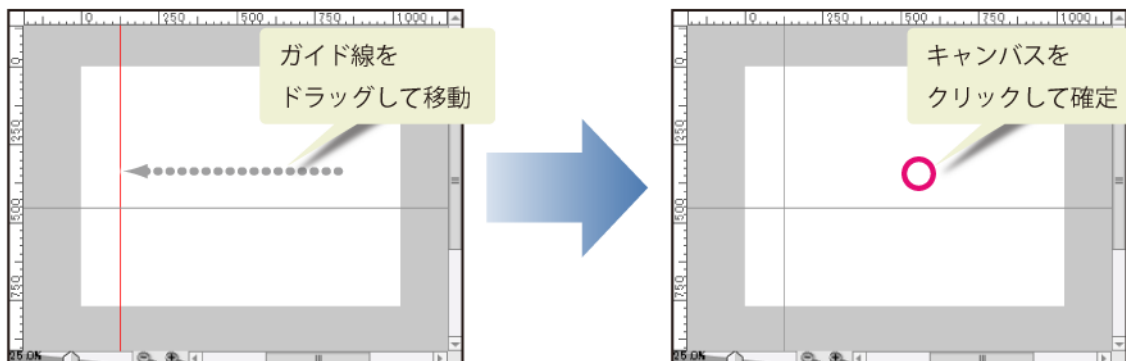
2 ガイドを選択する

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。

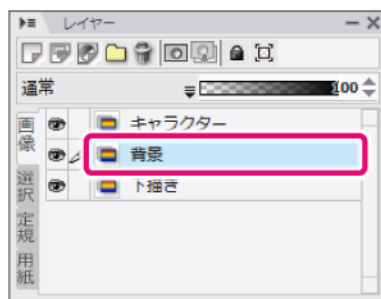
明るさ・コントラスト

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)	○

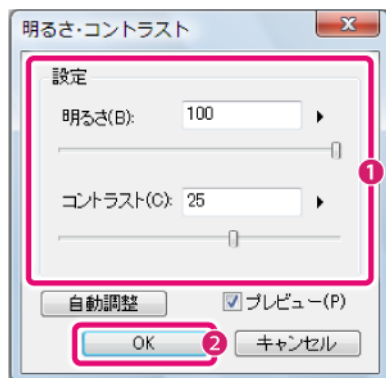
1 レイヤーを選択する

[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。

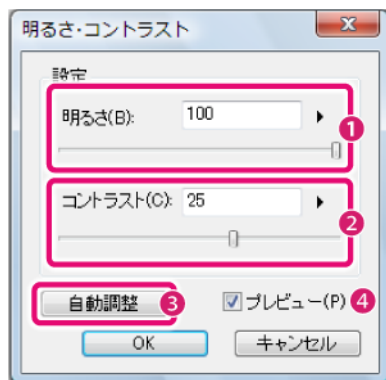


[元画像]



[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。

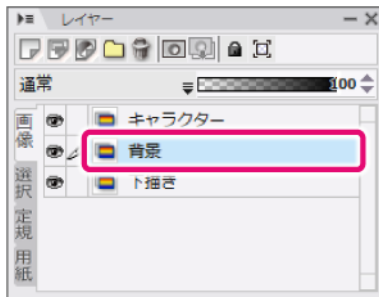
トーンカーブ

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

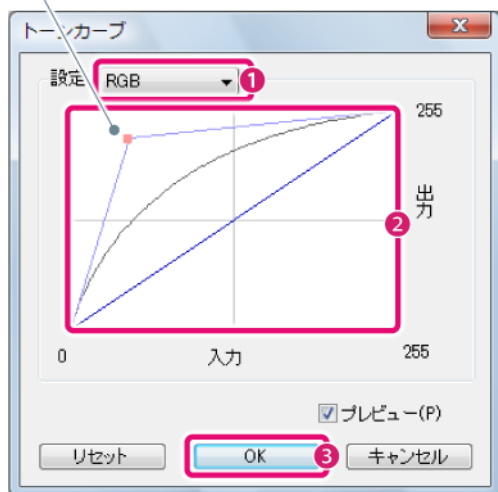
[レイヤー] パレットからレイヤーを選択します。ここでは、[背景レイヤー] を選択します。



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。



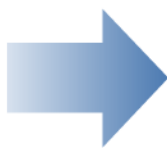
- コントロールポイントをグラフ外までドラッグすると、削除されます。
- グラフの横軸は [入力] 値 (元の明るさ)、縦軸は [出力] 値 (設定後の明るさ) になります。

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。

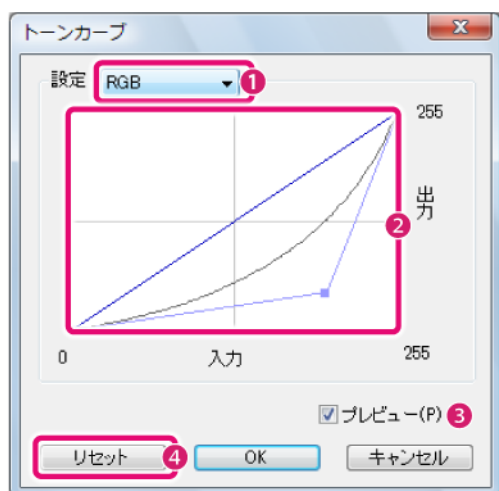


[元画像]



[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。

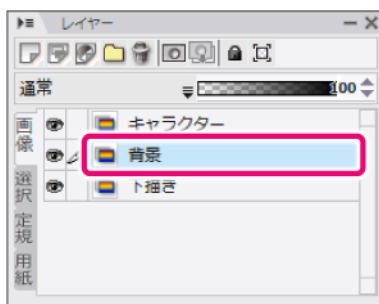
レベル補正

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)	○

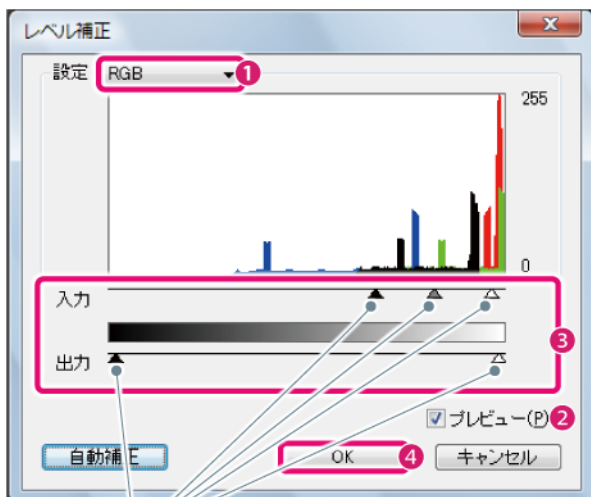
1 レイヤーを選択する

[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。

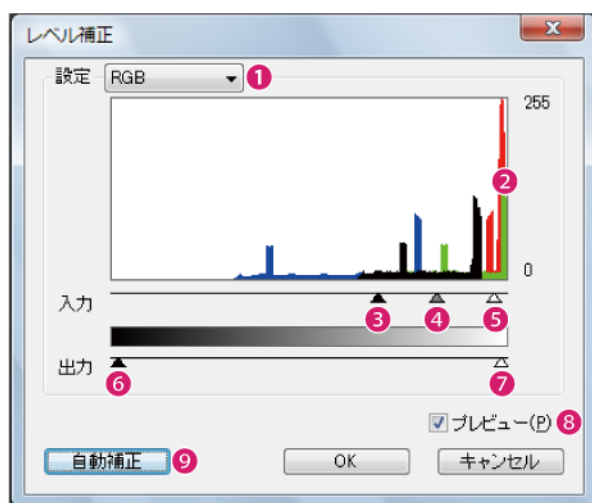


[元画像]



[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。

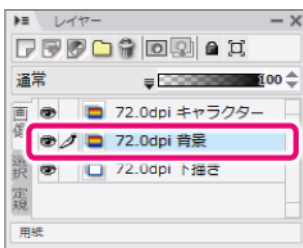
ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレー (8bit)	×
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	○



[カラーバランス] は、RGB にのみ対応します。

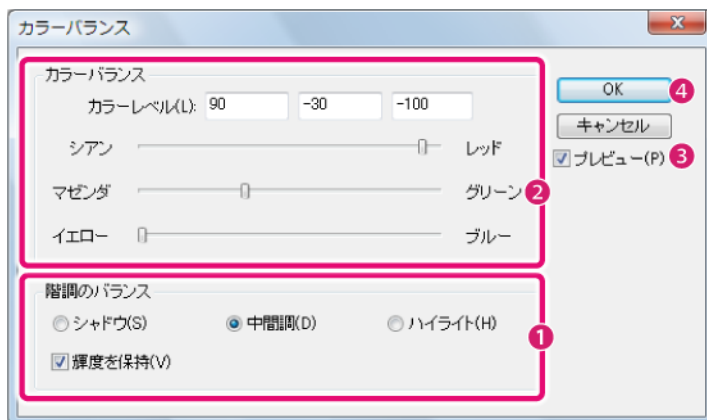
1 レイヤーを選択する

[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。



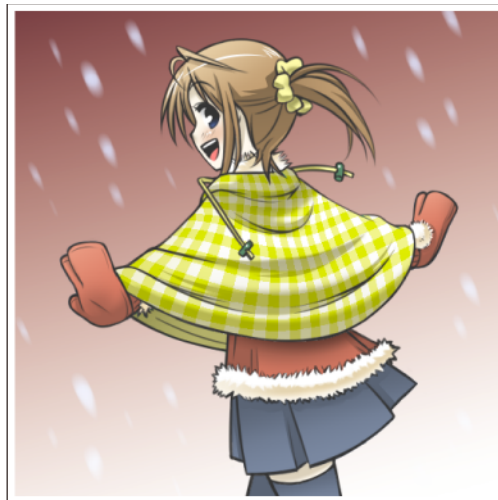
- ① 階調のバランスから、調整したい項目を選択します。カラーバランスは項目ごとに設定できます。
- ② カラーバランスのスライダーを移動して、色を調整します。カラーレベルで数値入力もできます。
- ③ [プレビュー]チェックボックスをオンにすると、設定がキャンバスにプレビューされます。
- ④ [OK]をクリックします。

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。

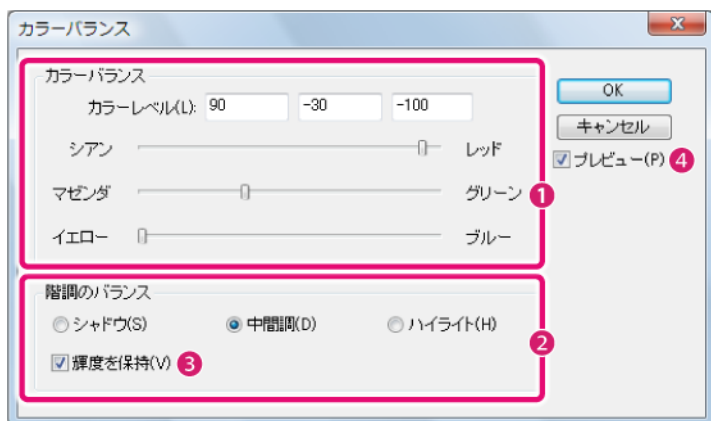


[元画像]



[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。

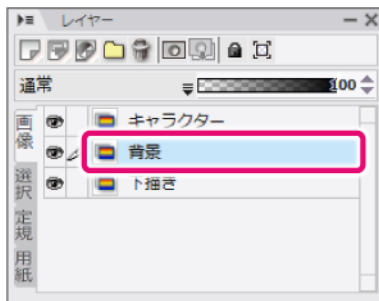
色相・彩度・明度

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。



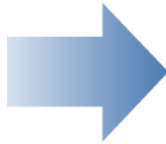
- ① [色相][彩度][明度] のスライダーを変化させて、画像の色を調整します。
- ② [OK] をクリックします。

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



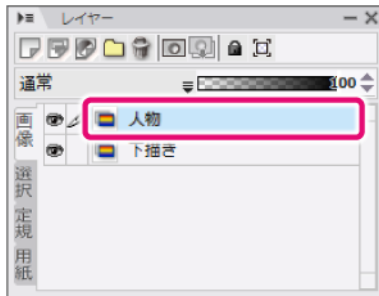
- ① **色相**
色合いを指し、赤、青、黄などの色の種類を調整します。
- ② **彩度**
色の鮮やかさを指し、色の強さを調整します。
- ③ **明度**
色の明るさを指し、色の明るさを調整します。
- ④ **入力**
変更前の画像の色を表しています。
- ⑤ **出力**
変更後の画像の色を表しています。
- ⑥ **プレビュー**
プレビュー画像を表示します。

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。

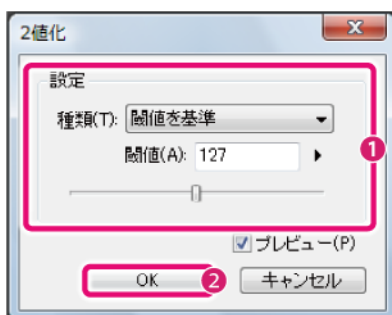
1 レイヤーを選択する

[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。

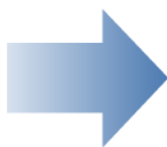


3 フィルタが実行される

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。

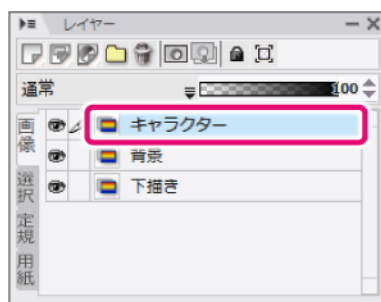
階調化

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)	×

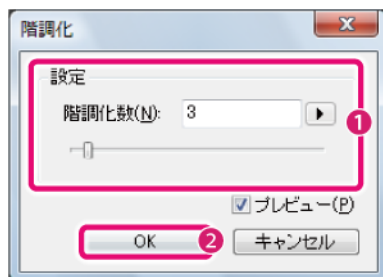
1 レイヤーを選択する

[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。



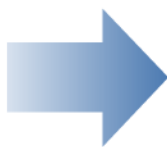
- ① [階調化数]を指定します。
- ② [OK]をクリックします。

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。

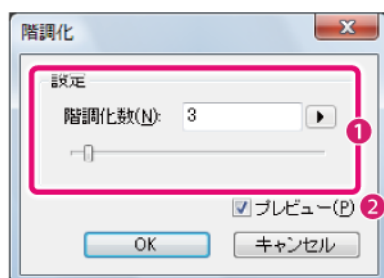


[元画像]



[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。

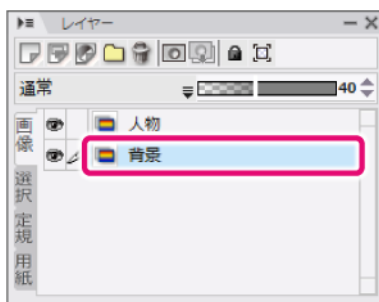
階調の反転

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

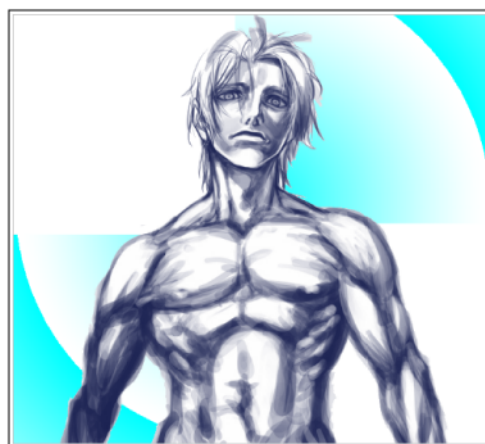
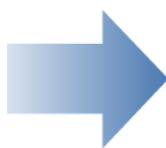
[フィルタ] メニュー→[階調の反転] を選択します。

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

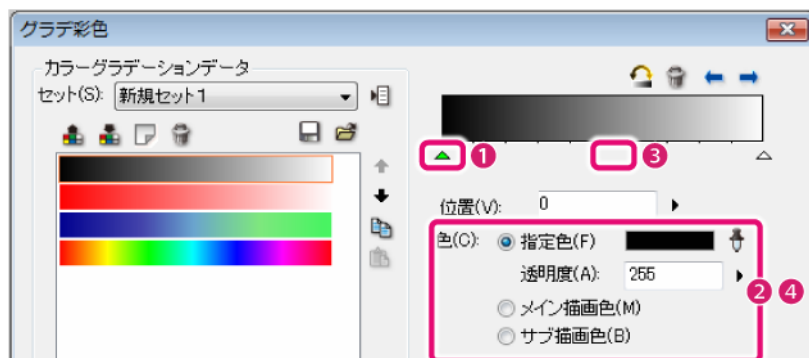
[レイヤー]パレットから彩色したいレイヤーを選択します。

2 コマンドを選択する

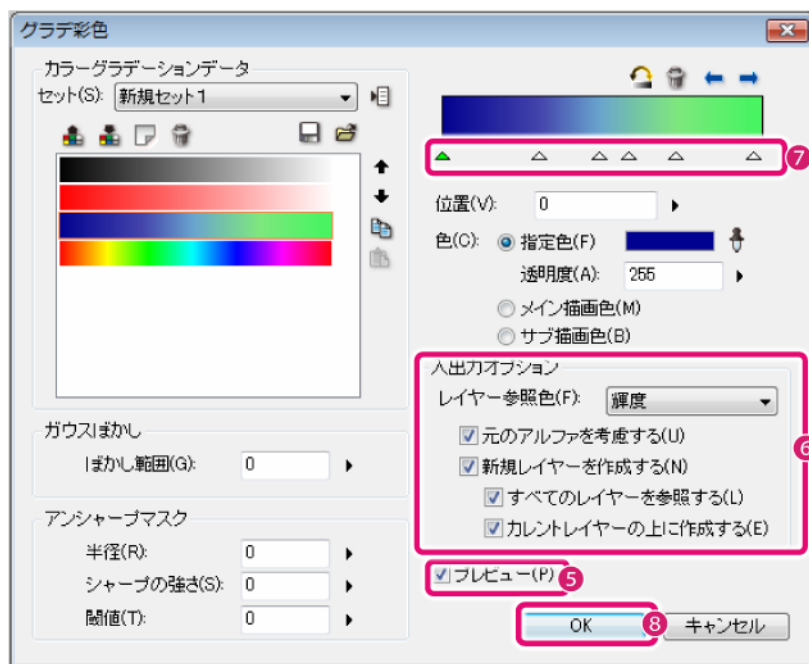
[フィルタ]メニュー→[効果]→[グラデ彩色]を選択すると、[グラデ彩色]ダイアログが表示されます。

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

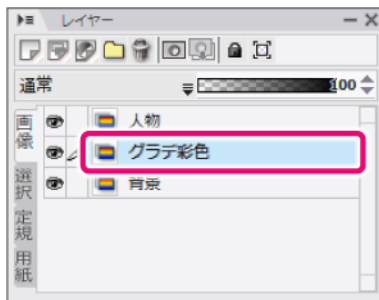
- ⑦ [ノード] を左右にドラッグし、色を調整します。
- ⑧ [OK] をクリックします。



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

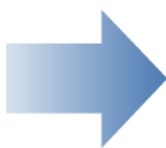
選択したレイヤーに [グラデ彩色] ダイアログの設定が反映され、[レイヤー] パレットに「グラデ彩色」という名前のレイヤーが新規作成されます。このレイヤーは [グラデ彩色] ダイアログで彩色したレイヤーです。



背景が [グラデ彩色] ダイアログの設定で彩色されました。

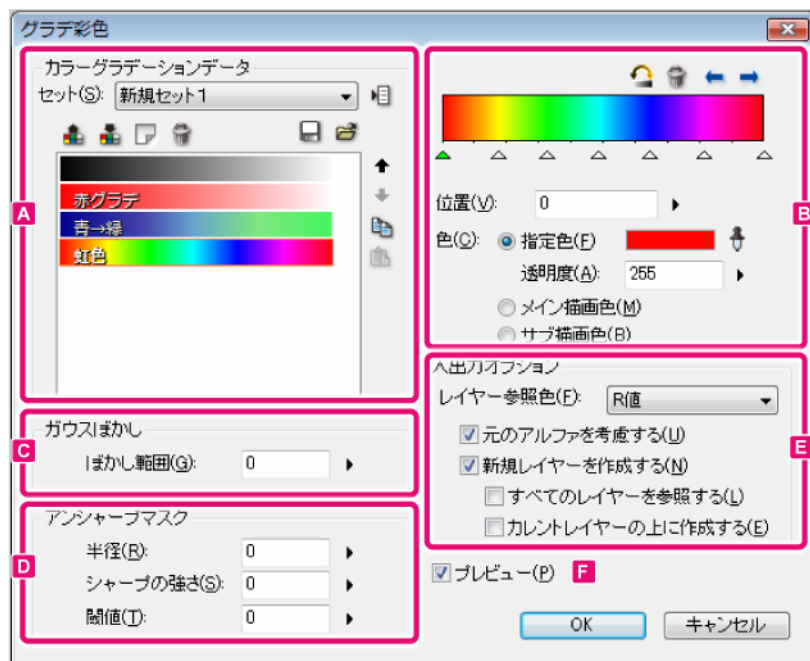


[元画像]



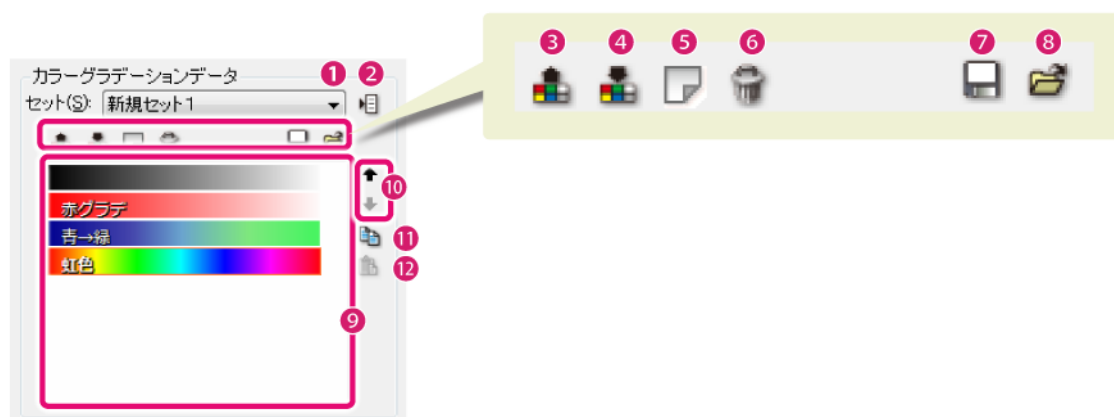
[グラデ彩色]

[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

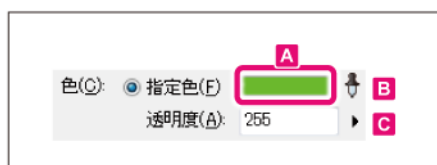
グラデーションに使用する色を設定できます。必要に応じて複数作成でき、空欄をクリックすると [△] が追加できます。削除するには、[△] を外側にドラッグします。左右にドラッグすると、グラデーションの階調を調整できます。

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

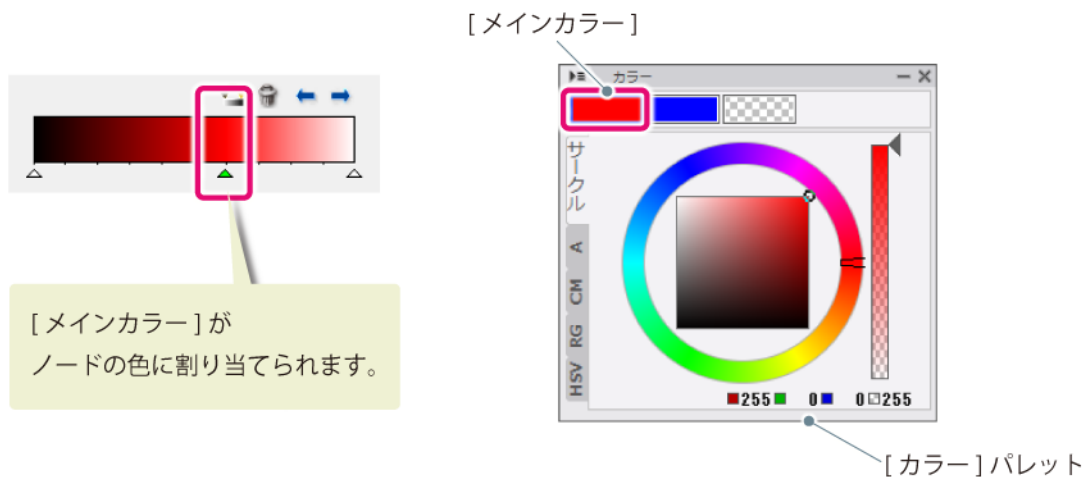
[指定色] と [透明度] を指定して、ノードの色を割り当てます。



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。

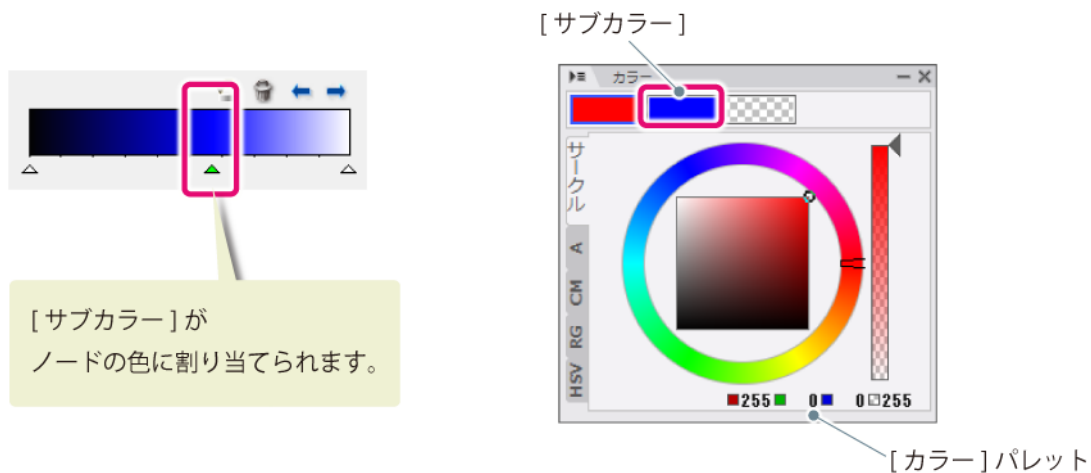
⑨ メイン描画色

[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。

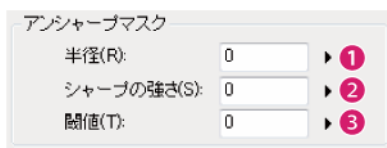
C. ガウスぼかし

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。

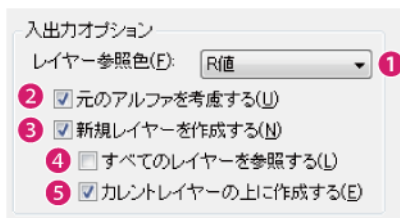
② シャープの強さ

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 元のアルファを考慮する

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。

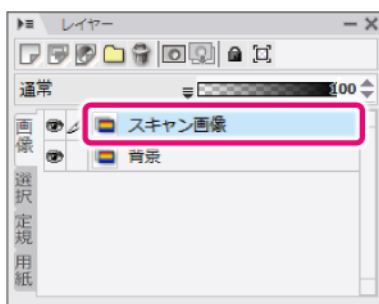
ゴミ取り

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"/>

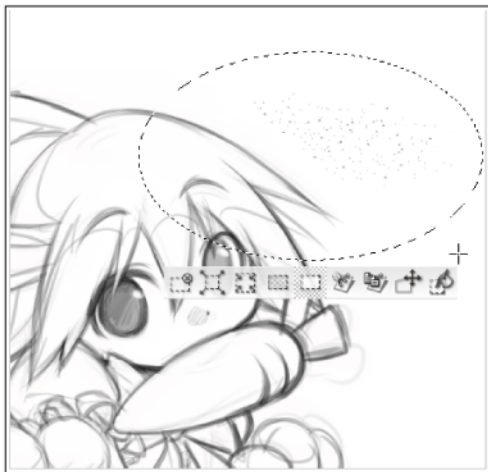
1 レイヤーを選択する

[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。

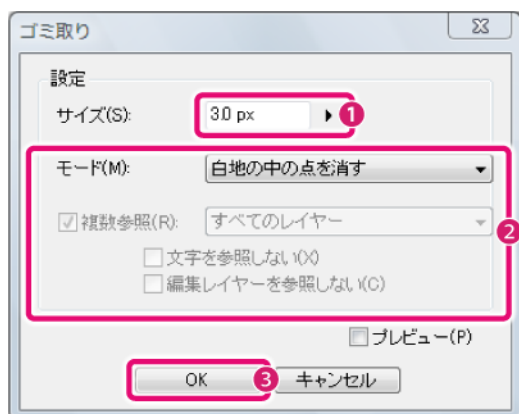


3 コマンドを選択する

[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。



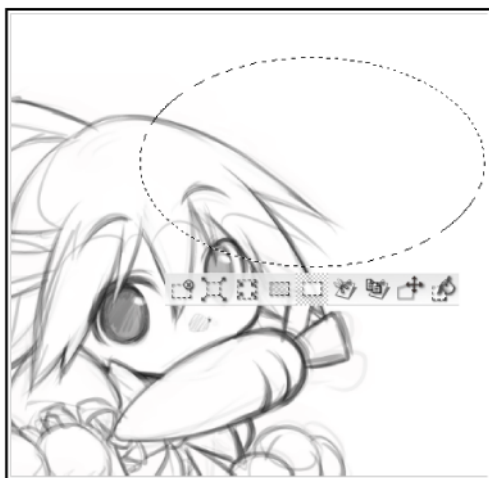
- ① ゴミの大きさを設定します。
- ② モード、参照先を設定します。ここでは、モードを [白地の中の点を消す] に設定します。
- ③ [OK] をクリックします。

!重要

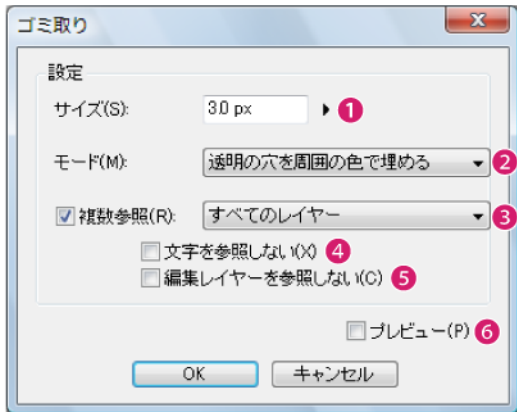
選択した [モード] によっては、参照先を設定できません。

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

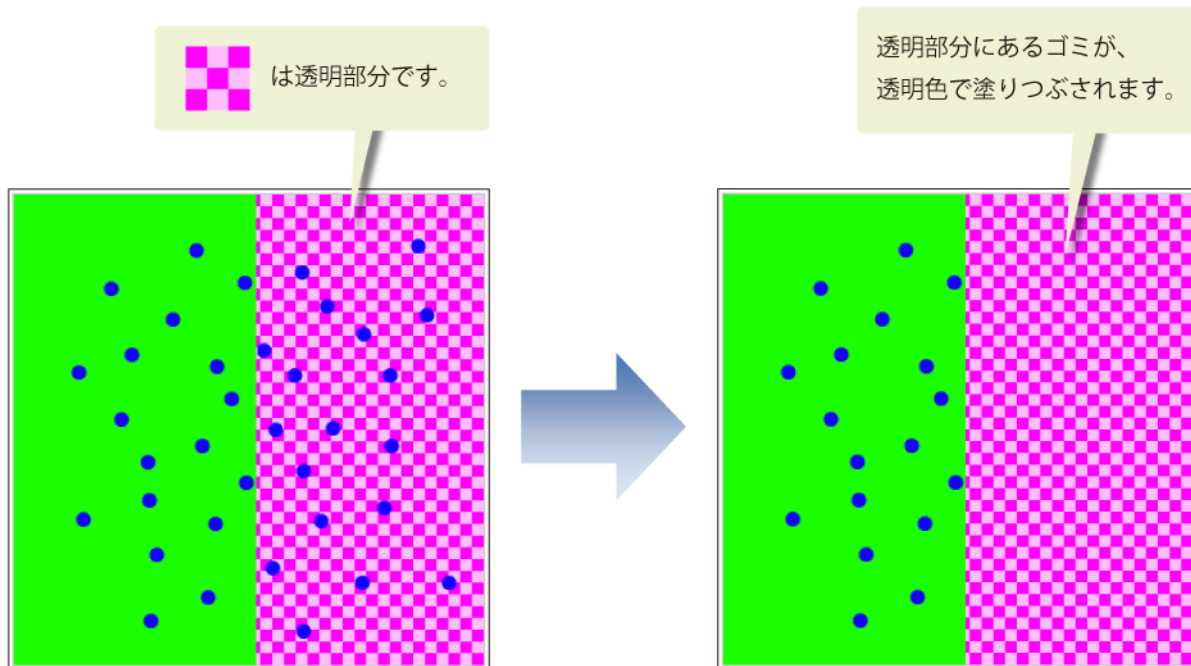
取り除く対象となるゴミの大きさを設定します。

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

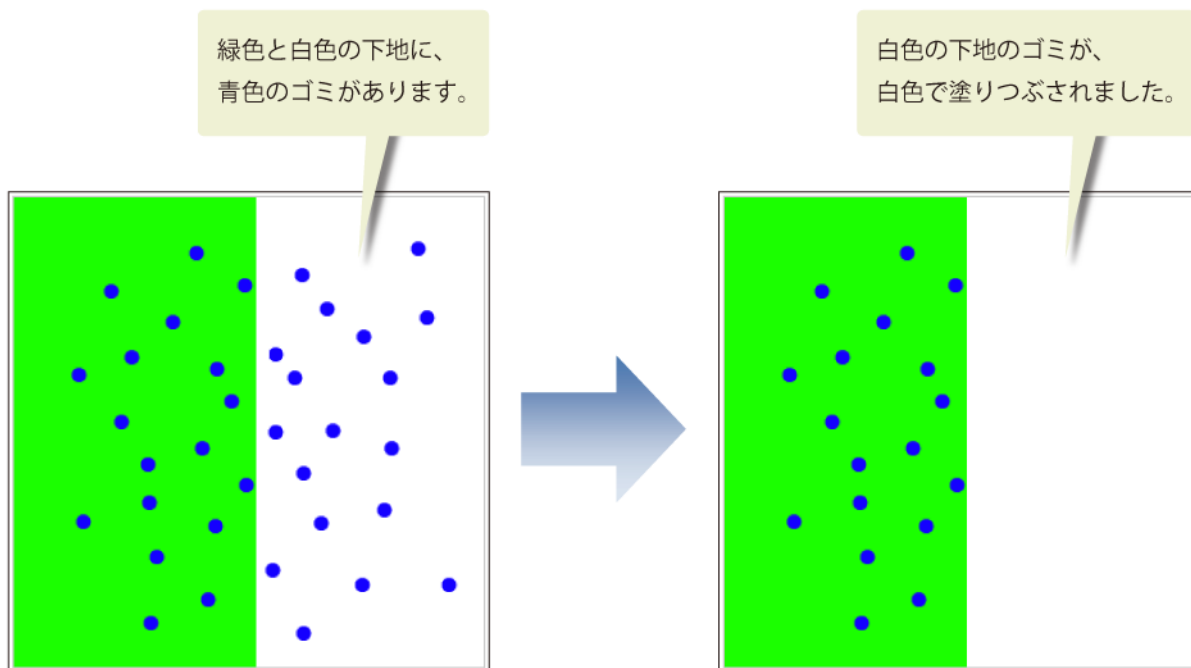
透明部分にある、不透明や半透明の小さな領域が、ゴミとして認識されます。ゴミは透明色で塗りつぶされます。



[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

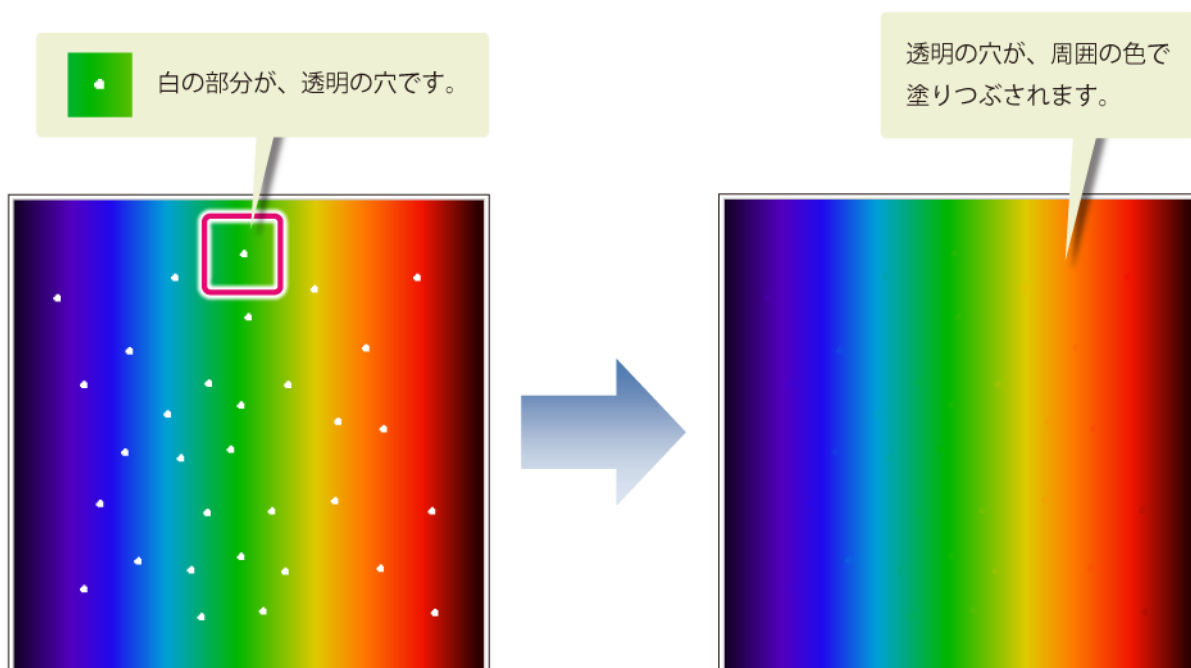
完全な白色で塗られた部分にある、白色ではない小さな領域が、ゴミとして認識されます。ゴミは白色で塗りつぶされます。



【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

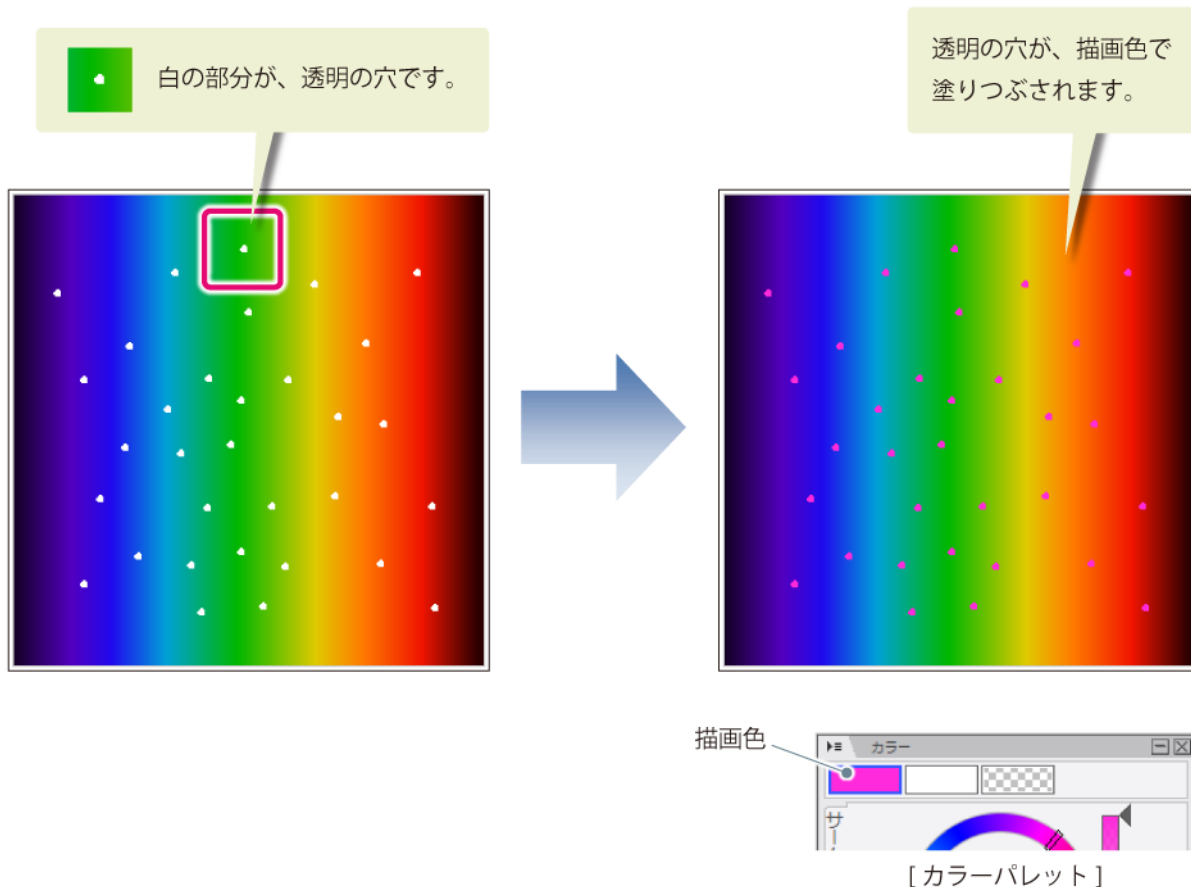
- ここで言う不透明部分とは、[カラー] パレットの [不透明度] が 255 の部分を示します。
- 塗りつぶしは、編集集中のレイヤーに行われます。透明の穴が開いているレイヤーを選択してから、フィルタを実行することをお勧めします。

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

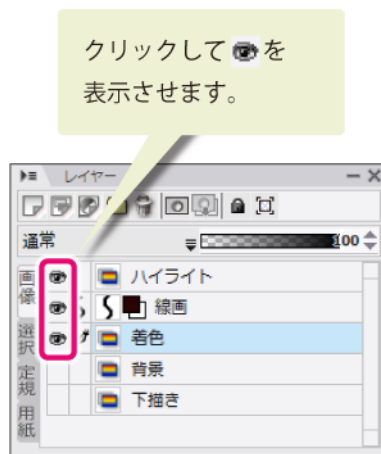
プレビュー画像を表示します。

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。

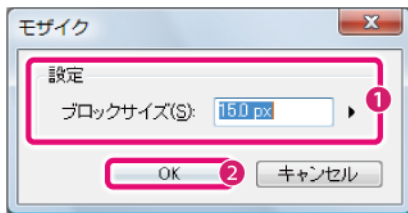


2 コマンドを選択する

〔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

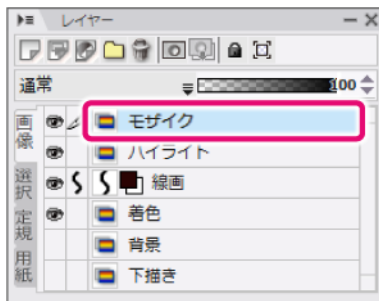
[モザイク] ダイアログで設定を行います。



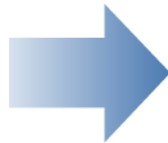
- ① モザイクのブロックの大きさを設定します。
- ② [OK] をクリックします。

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。

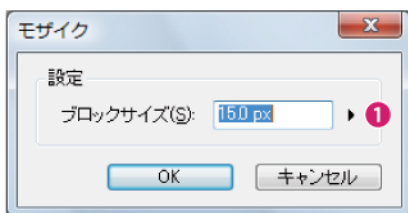


[元画像]



[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。

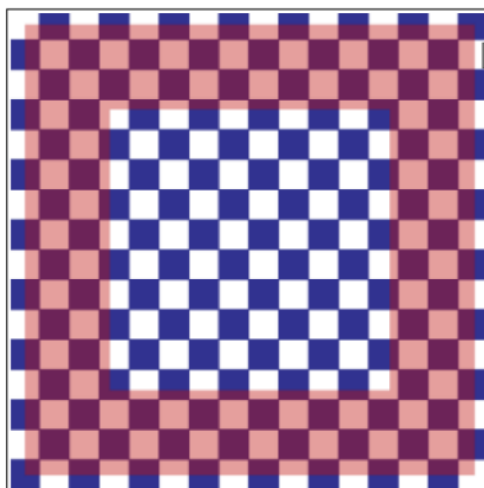
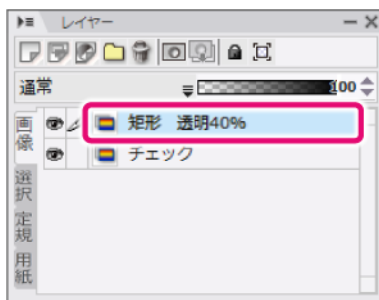
ラスターレイヤー	黒 (1bit)	×
	黒白 (2bit)	×
	グレー (8bit)	○
	カラー (32bit)	○
ベクターレイヤー	黒白 (2bit)	×
	カラー (32bit)	×



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。

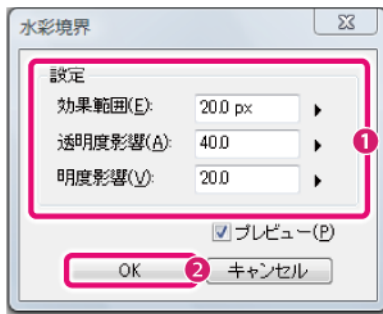


2 コマンドを選択する

[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

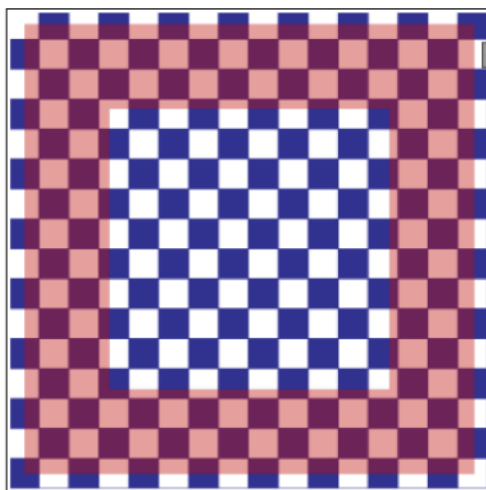
[水彩境界] ダイアログで設定を行います。



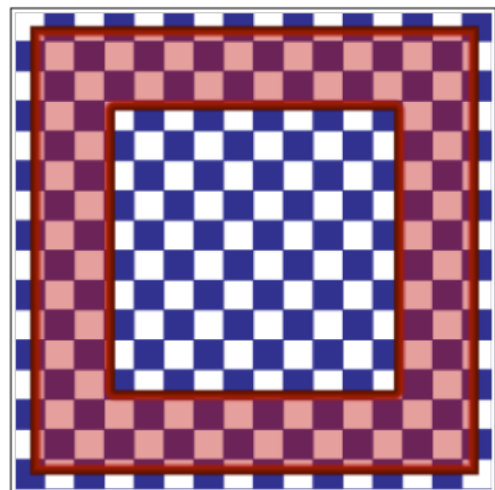
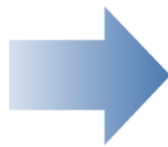
- ① 各項目を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

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]

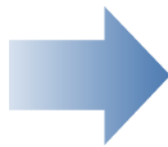


[水彩境界]

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。

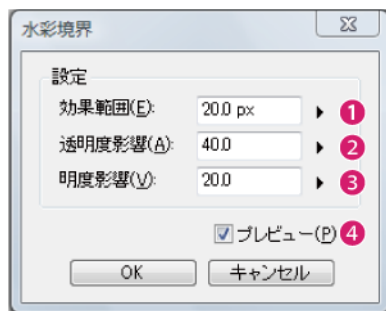


[元画像]



[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)	×



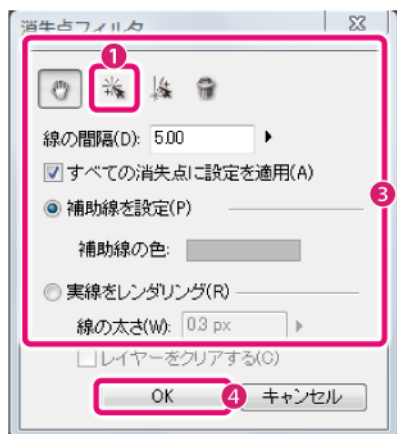
〔消失点〕フィルタを使用する場合は、〔定規ハンドル〕・〔選択範囲ランチャー〕が表示されません。

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

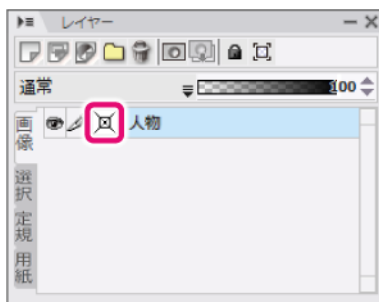
ガイド線

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。

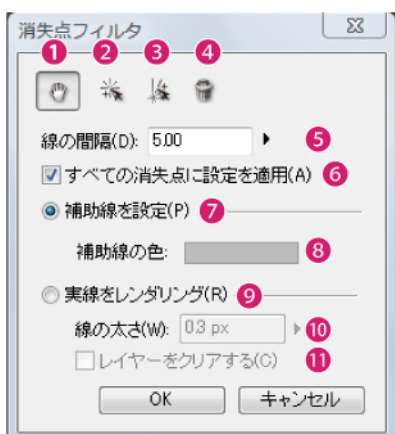
3 消失点が作成される

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。

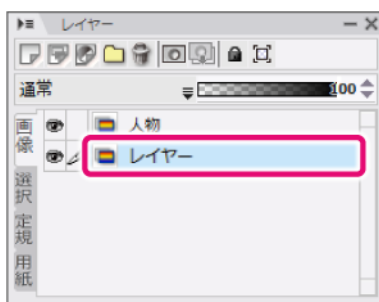
雲模様

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。

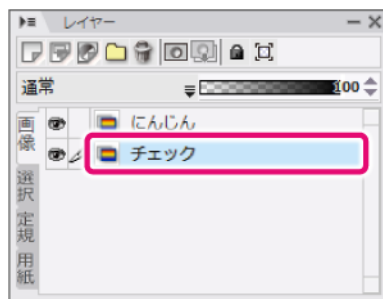
極座標

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。

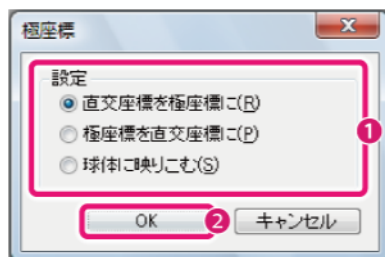


2 コマンドを選択する

[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

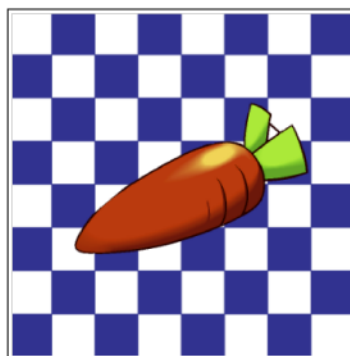
[極座標] ダイアログで次の設定を行います。



- 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

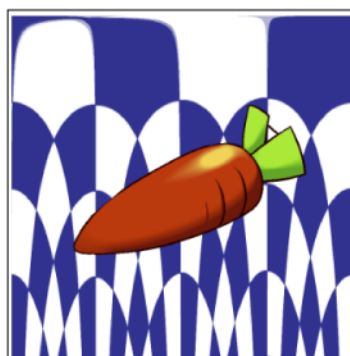
選択したレイヤーが変形されました。



[元画像]



[直交座標を極座標に]

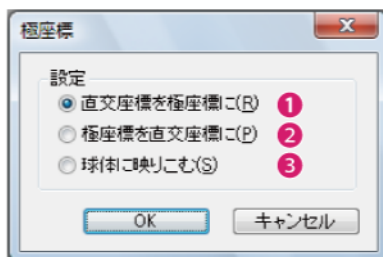


[極座標を直交座標に]



[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。

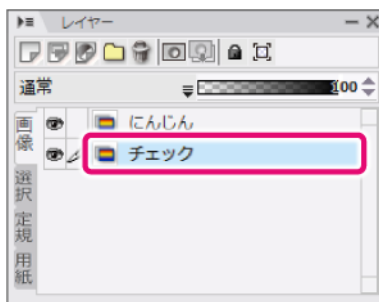
波

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。

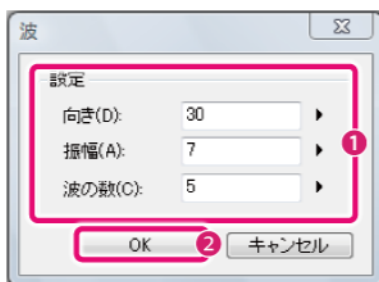


2 コマンドを選択する

[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

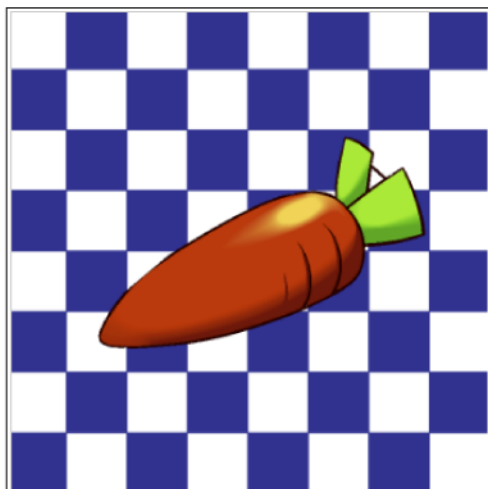
[波] ダイアログで次の設定を行います。



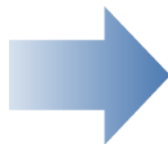
- ① 波の向き、振幅、数を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

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。

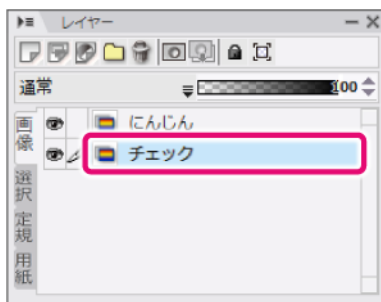
波形

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

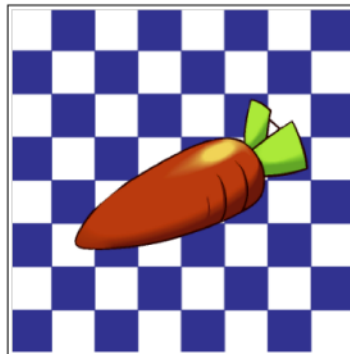
[波形] ダイアログで次の設定を行います。



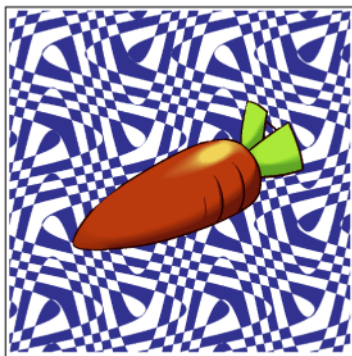
- ① 波形の詳細を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

4 レイヤーの変形が完了する

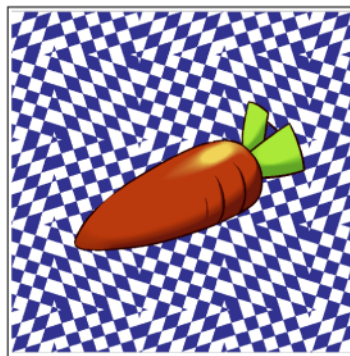
選択したレイヤーが変形されました。



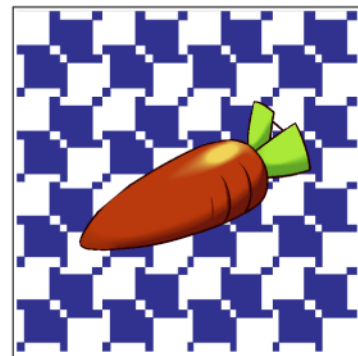
[元画像]



[正弦波]

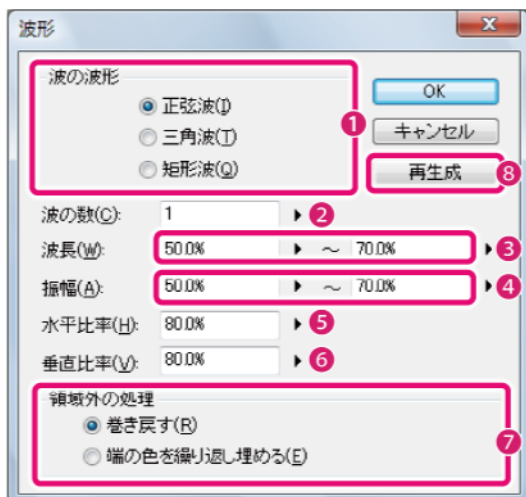


[三角波]



[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。

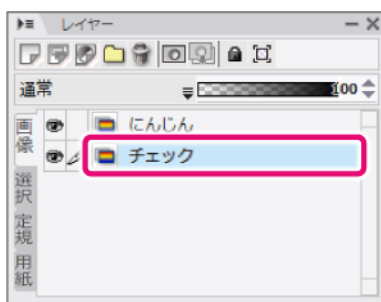
渦巻き

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。

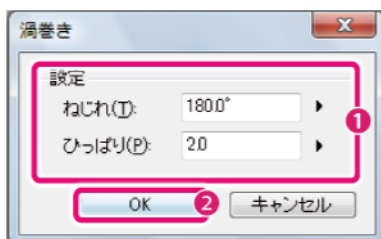


2 コマンドを選択する

[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

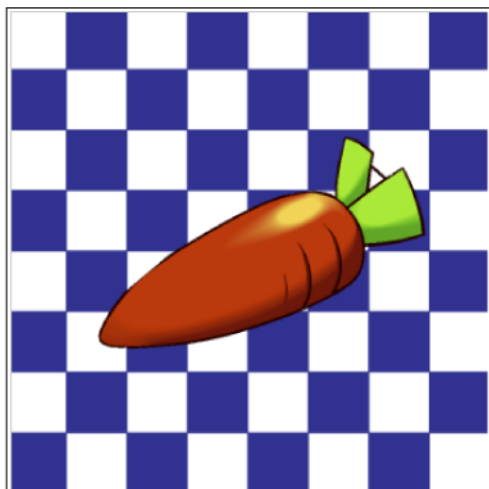
[渦巻き] ダイアログで設定を行います。



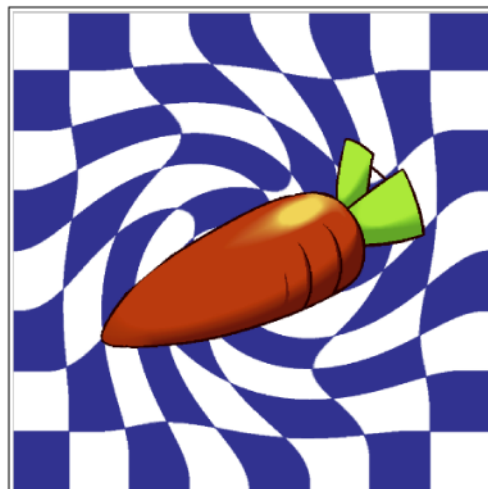
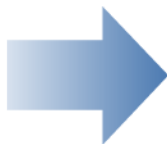
- ① 渦巻きのねじれ、ひっぱりを設定します。
- ② [OK] をクリックします。

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。

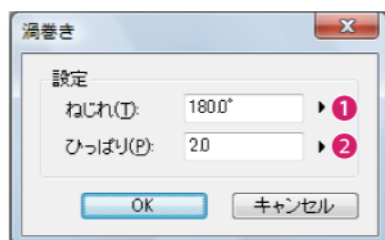


[元画像]



[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。

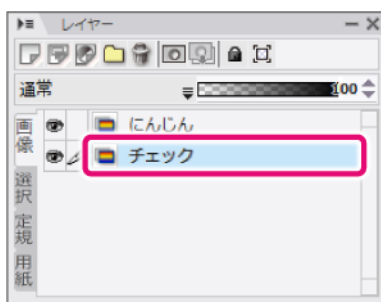
ジグザグ

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。

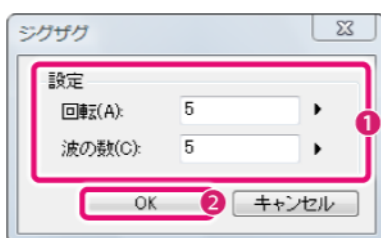


2 コマンドを選択する

[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

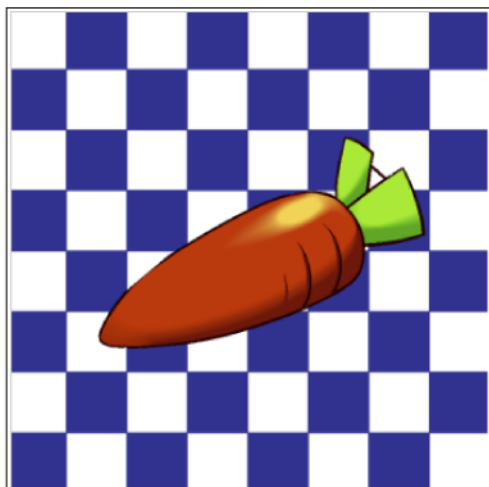
[ジグザグ] ダイアログで設定を行います。



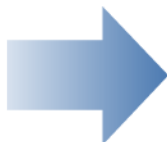
- ① 回転、波の数を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

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。

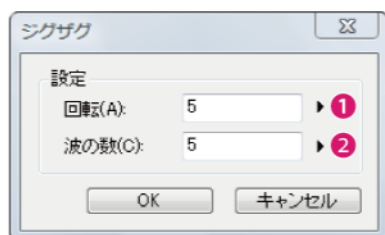


[元画像]



[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

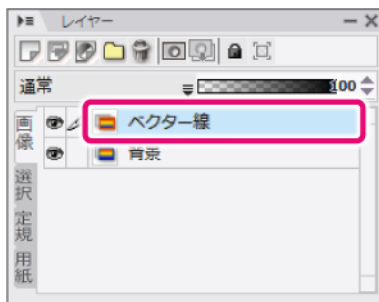
線を滑らかに補正するフィルタです。



- 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。

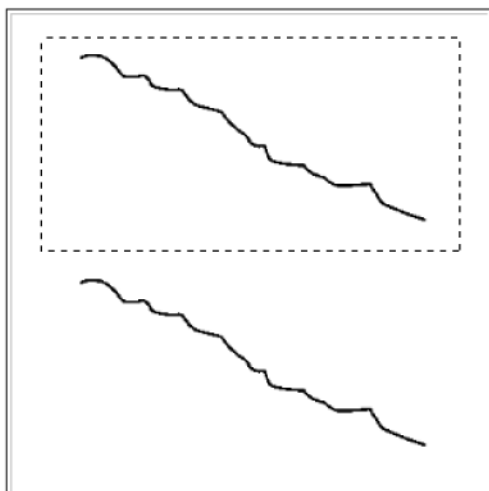
1 レイヤーを選択する

[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。

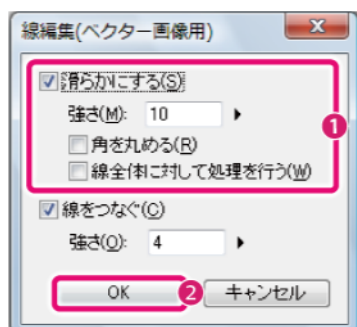


3 コマンドを選択する

[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。



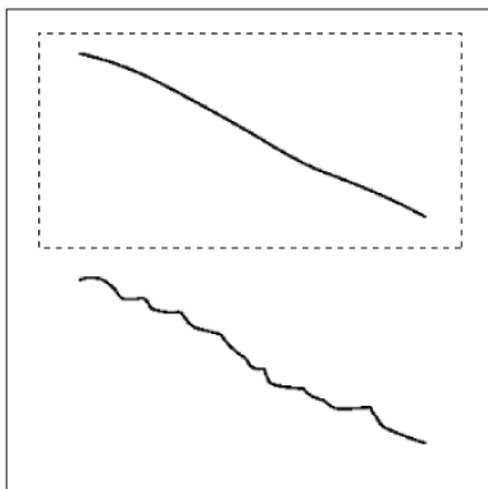
- ① [滑らかにする] チェックボックスをオンにして、設定を行います。
- ② [OK] をクリックします。



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。

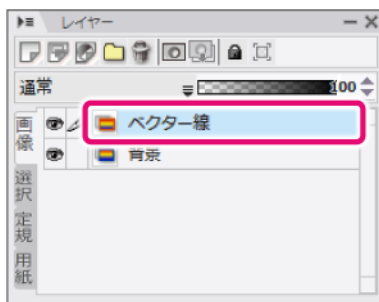
塗りつぶしを行うために完全な閉領域を作成したいときなどに便利です。



〔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。

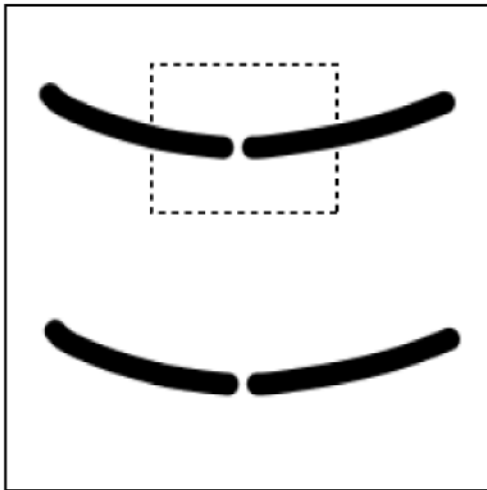
1 レイヤーを選択する

〔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

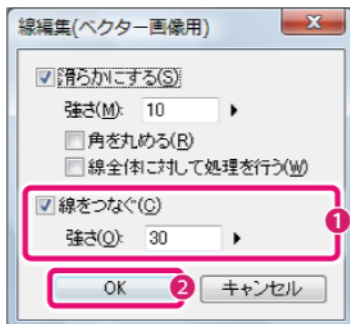
[フィルタ] メニュー→[線補正]→[線編集]を選択すると、[線編集] ダイアログが表示されます。



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。

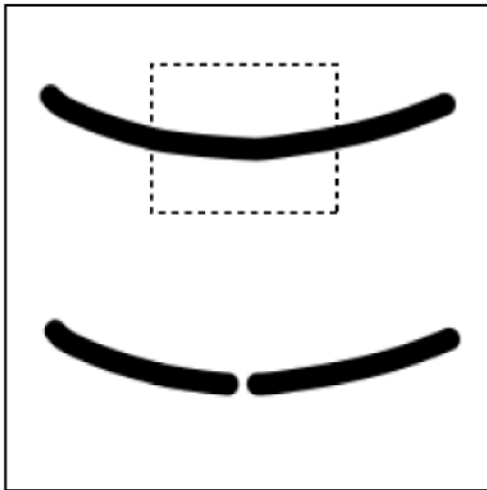


① [線をつなぐ] チェックボックスをオンにして、設定を行います。

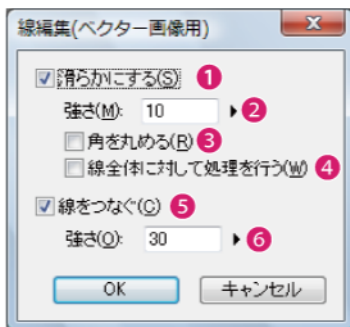
② [OK] をクリックします。

5 線がつながる

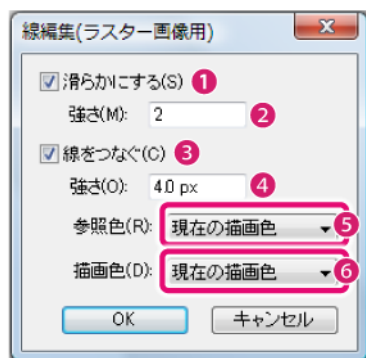
選択範囲の線がつながりました。



[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。

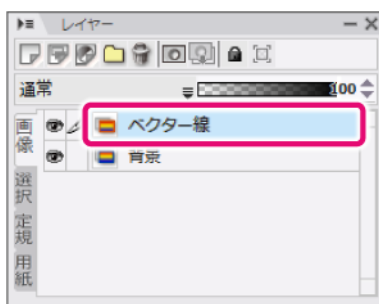
線幅修正

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"/>

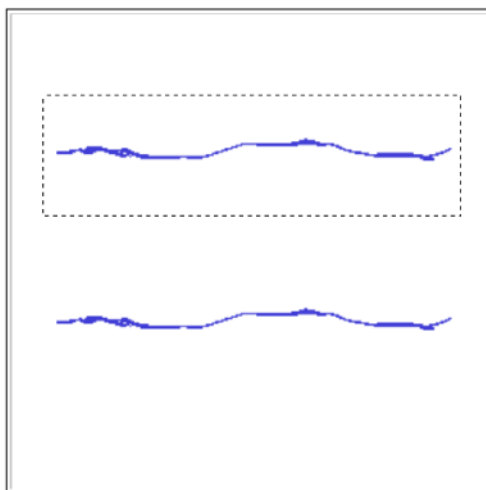
1 レイヤーを選択する

[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。

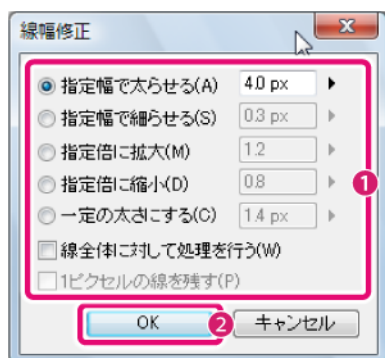


3 コマンドを選択する

[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

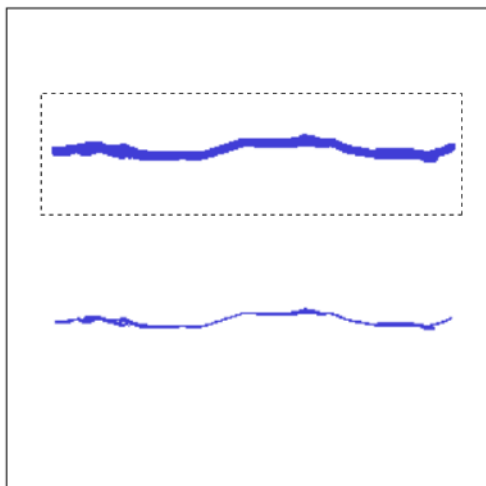
[線幅修正] ダイアログで設定を行います。



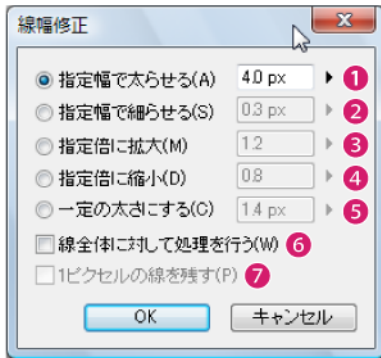
- ① 線幅の修正方法を選択します。
- ② [OK] をクリックします。

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。

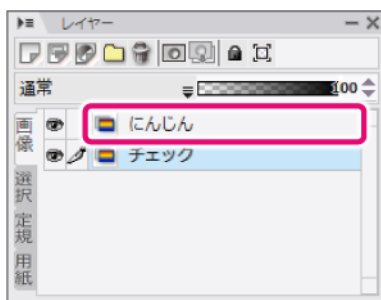
シャープ、シャープ (強)

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。

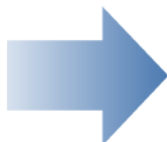


2 コマンドを選択する

[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)]

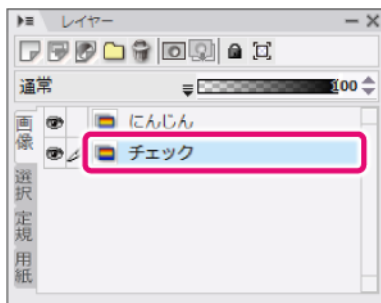
アンシャープマスク

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。

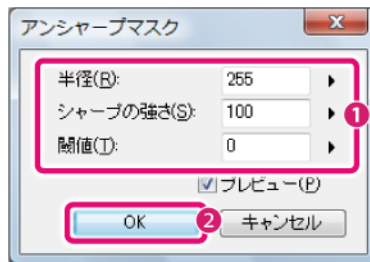


2 コマンドを選択する

[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。



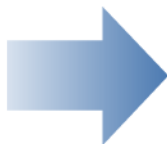
- ① 各項目を設定します。
- ② [OK] をクリックします。

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。

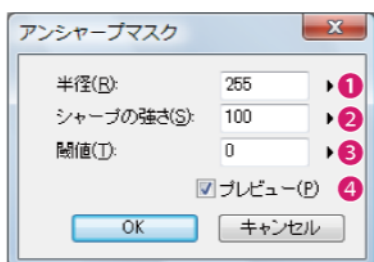


[元画像]



[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。

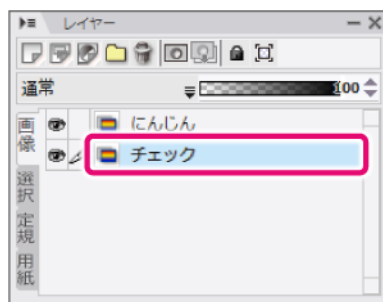
ぼかし、ぼかし（強）

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

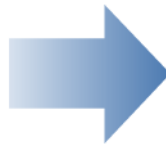
[フィルタ]メニュー→[ぼかし]→[ぼかし（強）]（または[ぼかし]）を選択します。

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)]

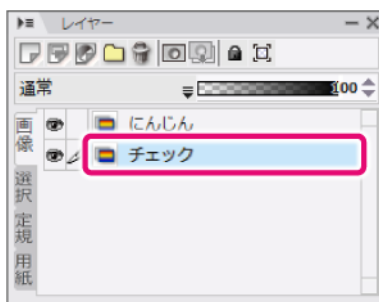
ガウスぼかし

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。

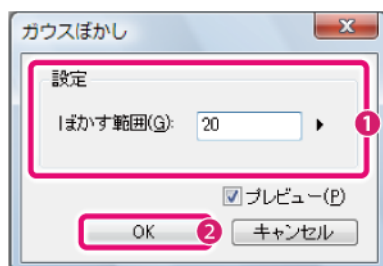


2 コマンドを選択する

[フィルタ] メニュー → [ぼかし] → [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

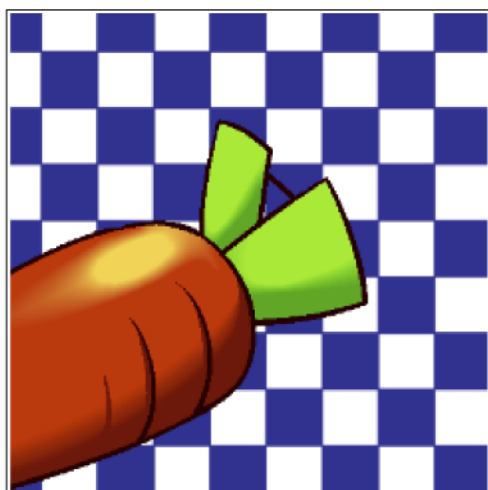
[ガウスぼかし] ダイアログで設定を行います。



- 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。

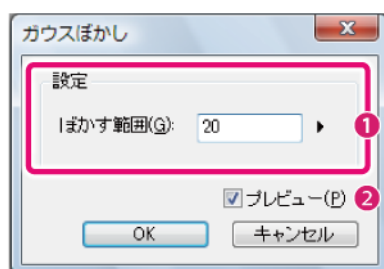


[元画像]



[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。

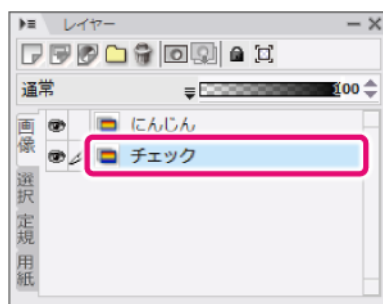
放射ぼかし

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。

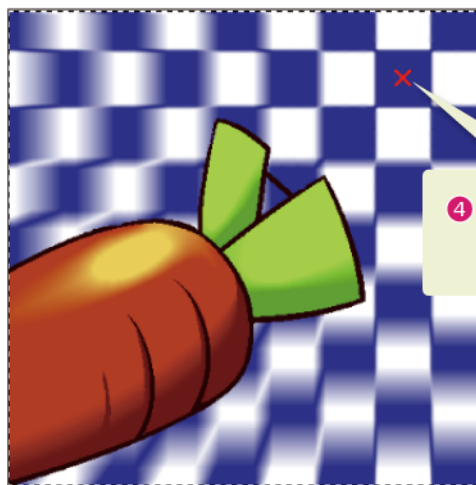
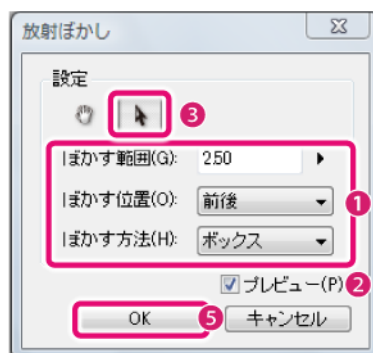


3 コマンドを選択する

[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。

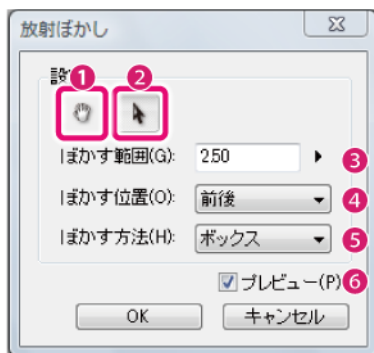
- ① ぼかす範囲、位置、方法を指定します。
- ② [プレビュー] をオンにします。
- ③ [移動] ボタンをクリックします。
- ④ キャンバス上をクリックして、ぼかしの中心点を指定します。
- ⑤ [OK] をクリックします。

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

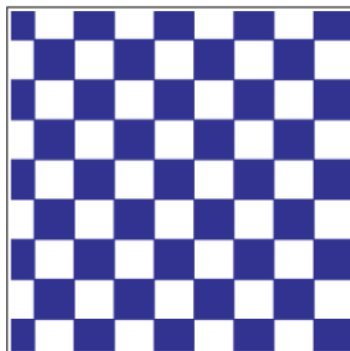
ぼかしの中心点を移動します。

③ ぼかす範囲

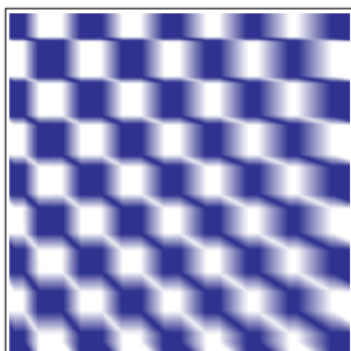
ぼかしの範囲を設定します。

④ ぼかす位置

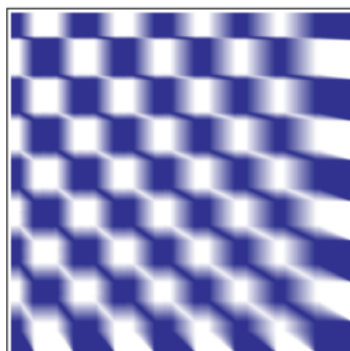
ぼかしの方向を [前後] [前方] [後方] から選択します。



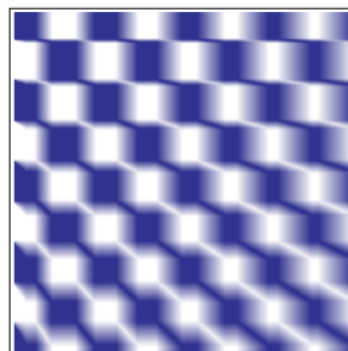
[元画像]



[前後]



[前方]



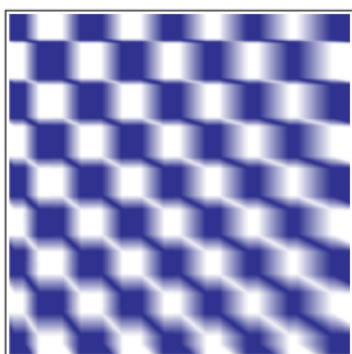
[後方]

⑤ ぼかす方法

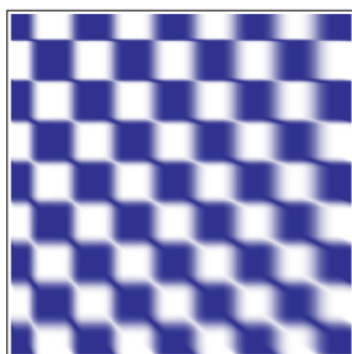
ぼかしの方法を [ボックス] [なめらか] から選択します。



[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。

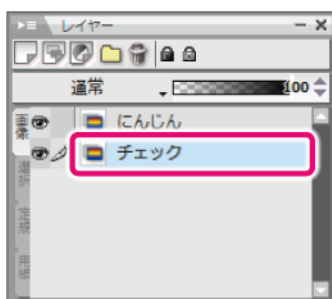
移動ぼかし

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。

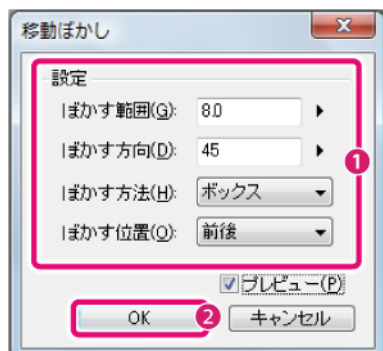


3 コマンドを選択する

[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

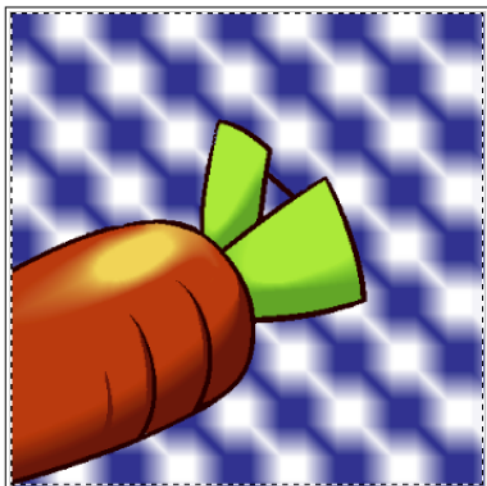
[移動ぼかし] ダイアログで設定を行います。



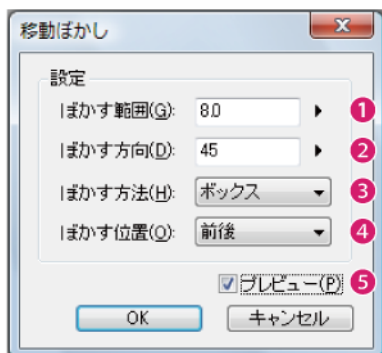
- ① ぼかす範囲・方向・方法・位置を指定します。
- ② [OK] をクリックします。

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

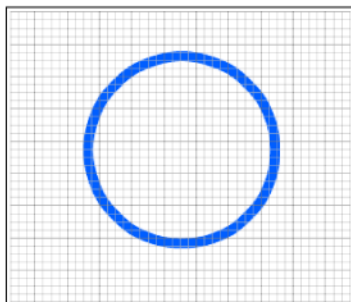
ぼかしの範囲を設定します。

② ぼかす方向

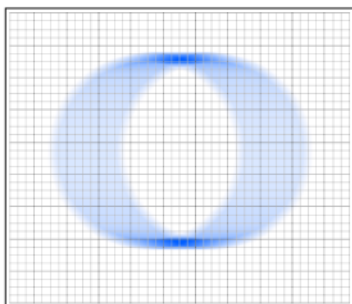
ぼかしの移動角度を設定します。

③ ぼかす方法

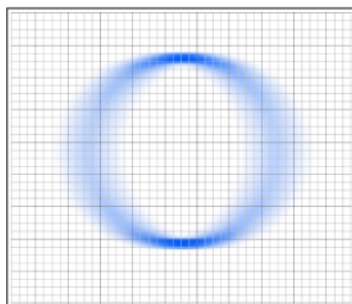
ぼかしの方法を [ボックス] [なめらか] から選択します。



[元画像]



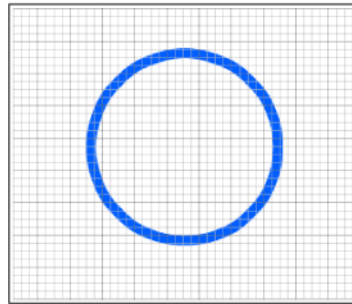
[ボックス]



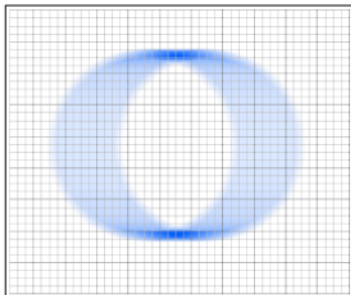
[なめらか]

④ **ぼかす位置**

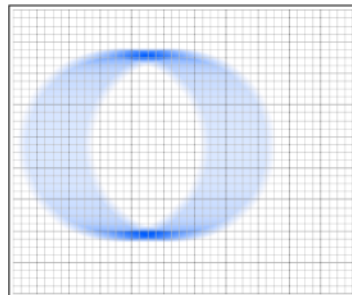
ぼかしの方向を [前後] [前方] [後方] から選択します。



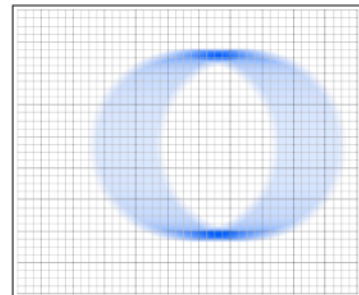
[元画像]



[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。

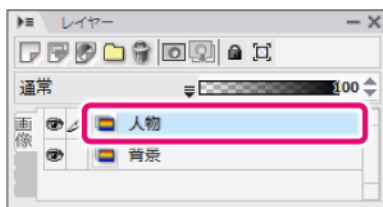


「アンチエイリアス」とは、画像の輪郭を滑らかに表示する機能です。

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

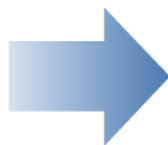
[フィルタ] メニュー → [ぼかし] → [スムージング] を選択します。

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。



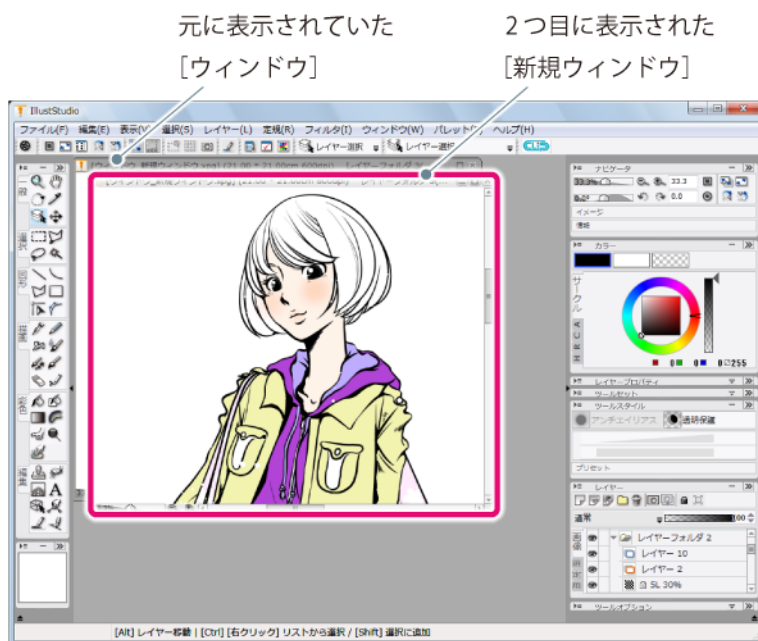
- 画像の一部を拡大して、全体と同時に表示したいときなどに便利です。
- [環境設定] ダイアログで表示方法を設定できます。設定方法の詳細については、『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[キャンバス→操作](#)』を参照してください。

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。

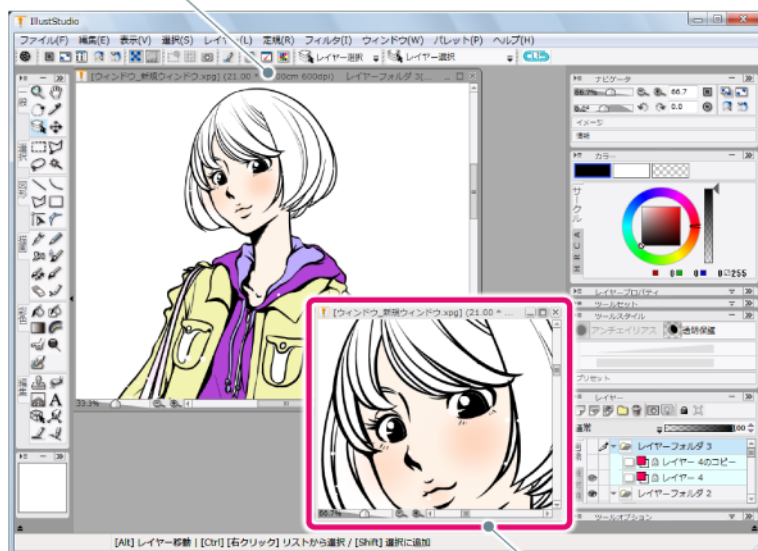
2 表示の調整が完了する

2 つ目のウィンドウが表示されます。



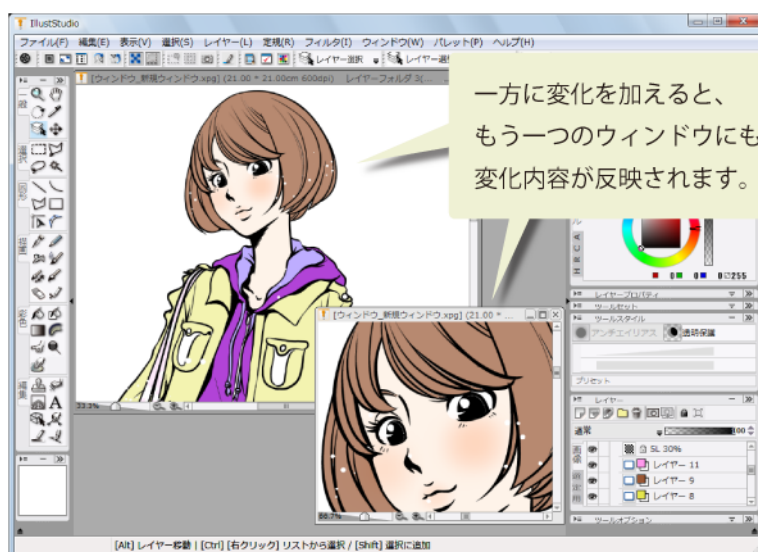
「新規ウィンドウ」のみを拡大表示することもできます。

元に表示されていた「ウィンドウ」



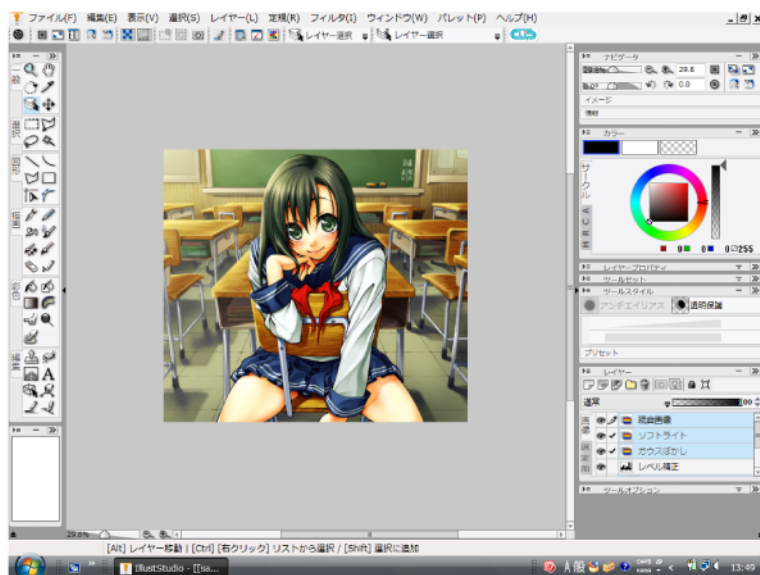
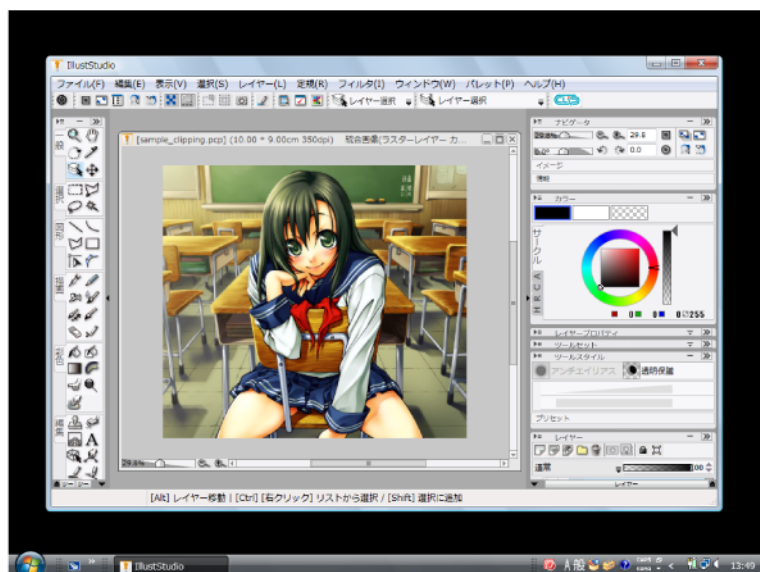
「新規ウィンドウ」

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。



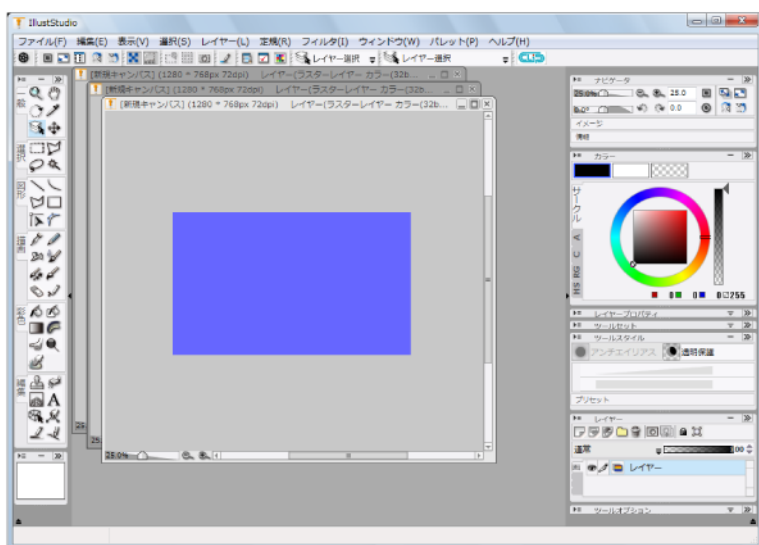
ウィンドウ配置

[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。

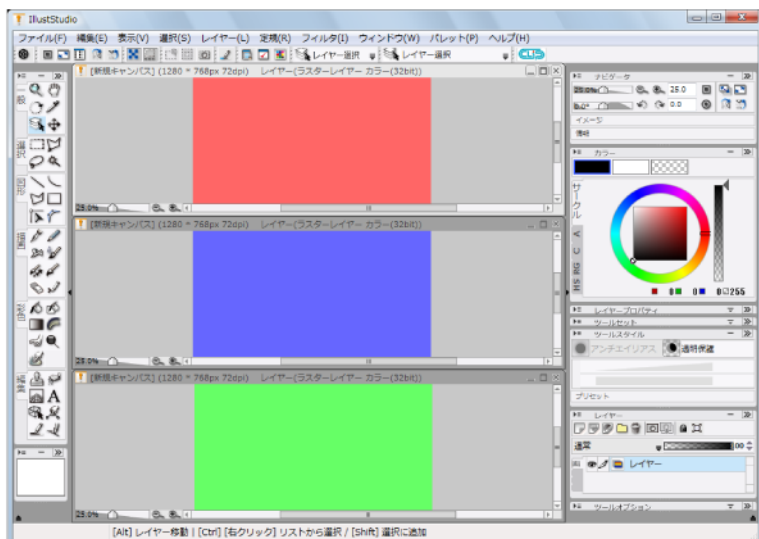
重ねて表示

[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。



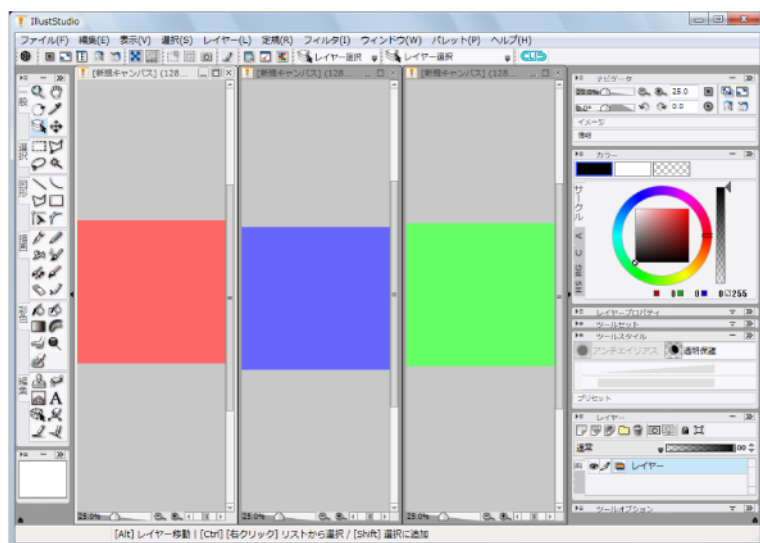
上下に並べて表示

[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。



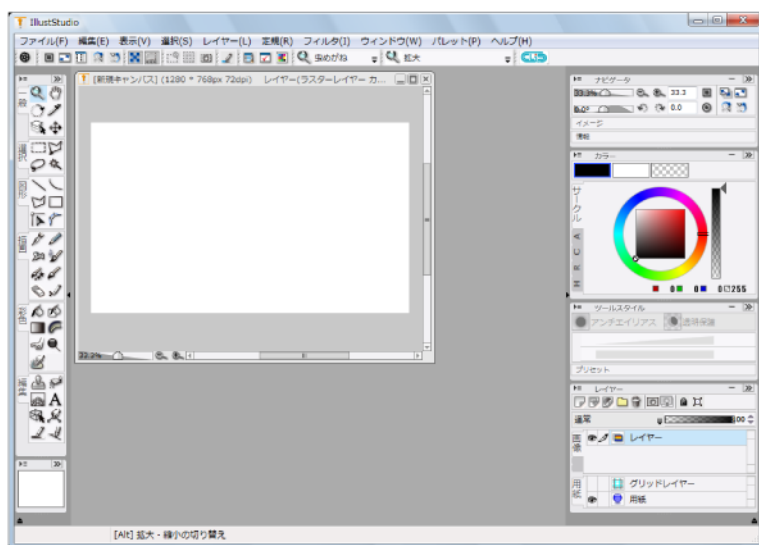
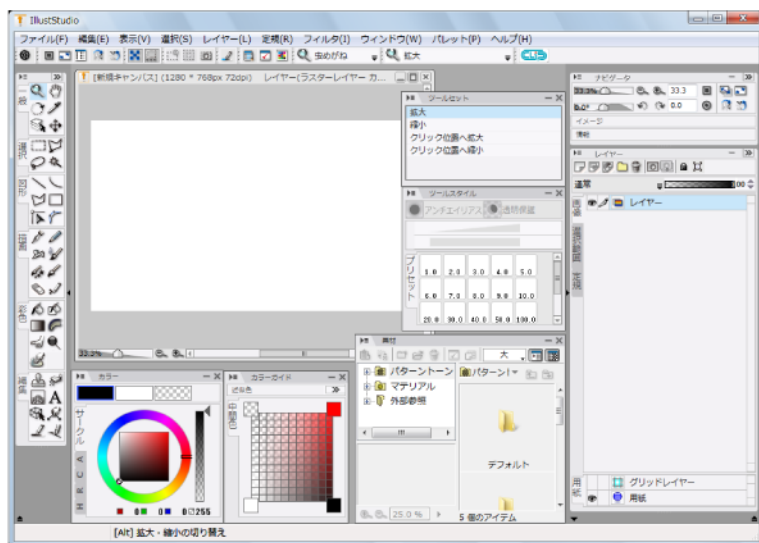
左右に並べて表示

[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。



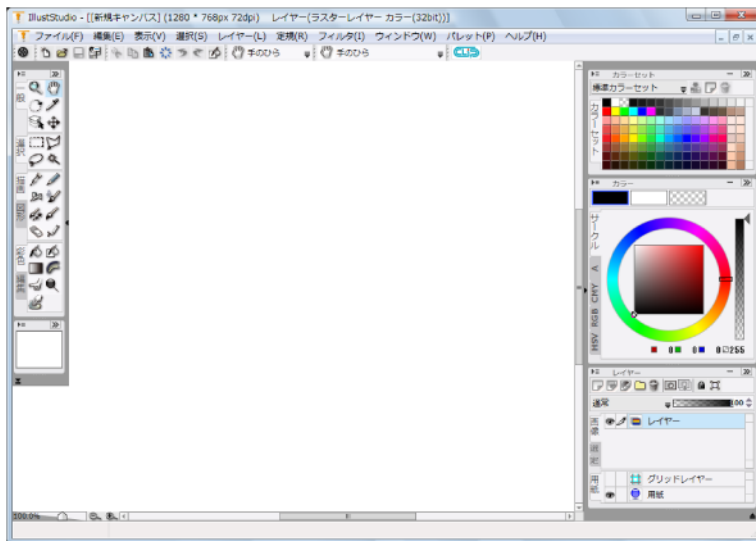
- ① パレットのレイアウトを選択します。
- ② [OK] をクリックします。



- 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。

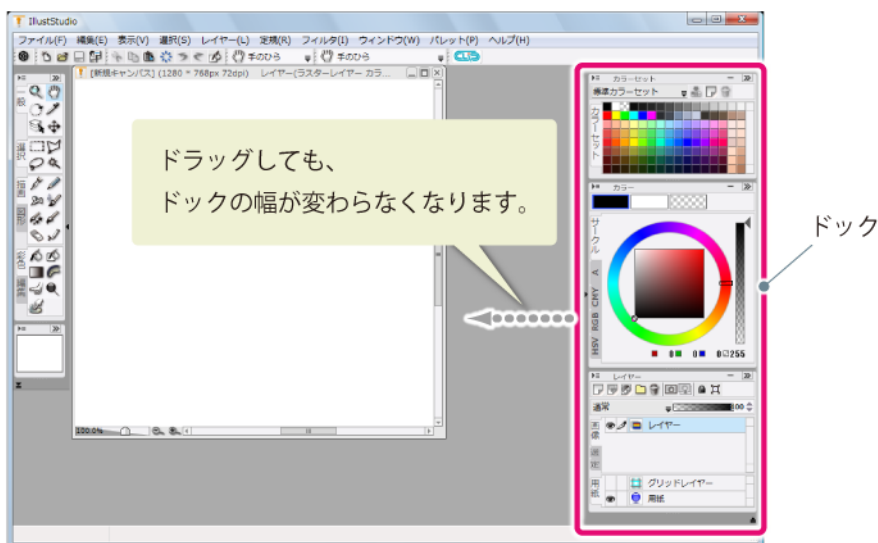
ドック幅を固定

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

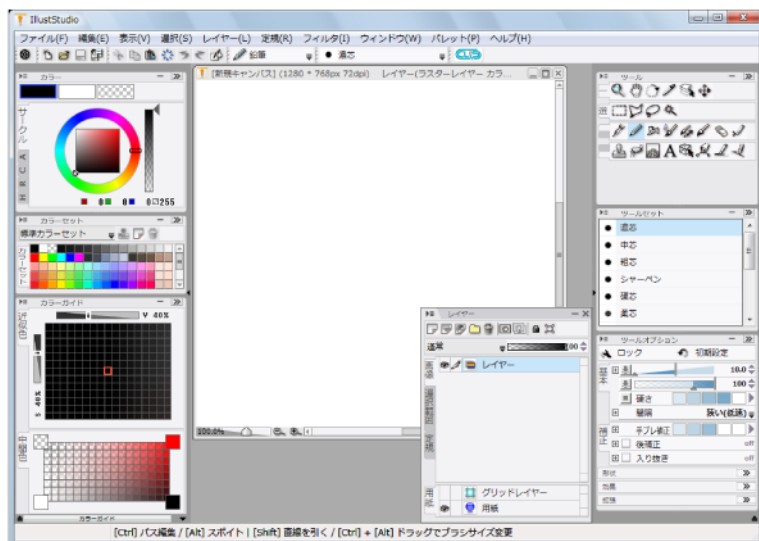
ワークスペースの登録方法は、下記の通りです。



ワークスペースは最大で 10 個まで登録できます。

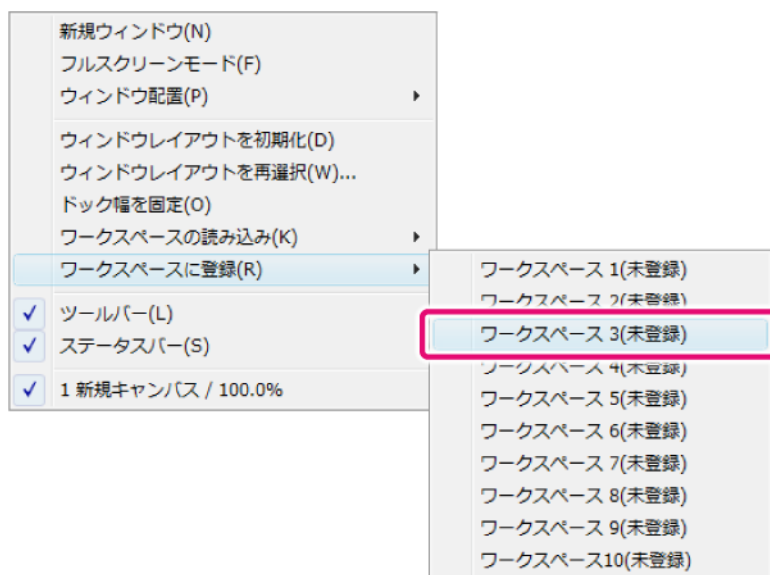
1 パレットのレイアウトを決める

パレットを配置します。



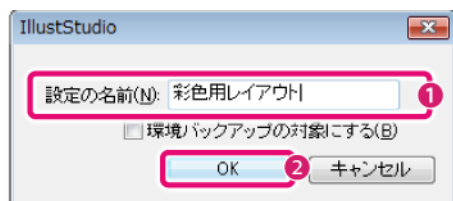
2 ワークスペースを選択する

[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

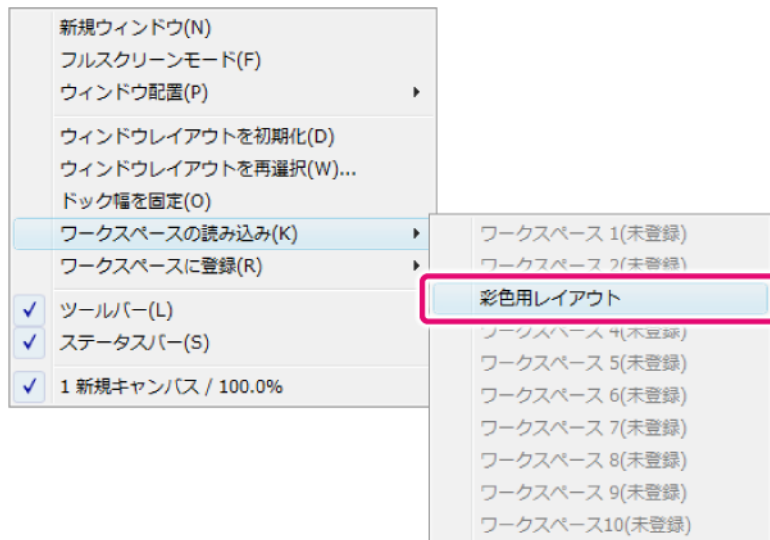
設定ダイアログが閉じたら、ワークスペースの登録は完了です。

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。

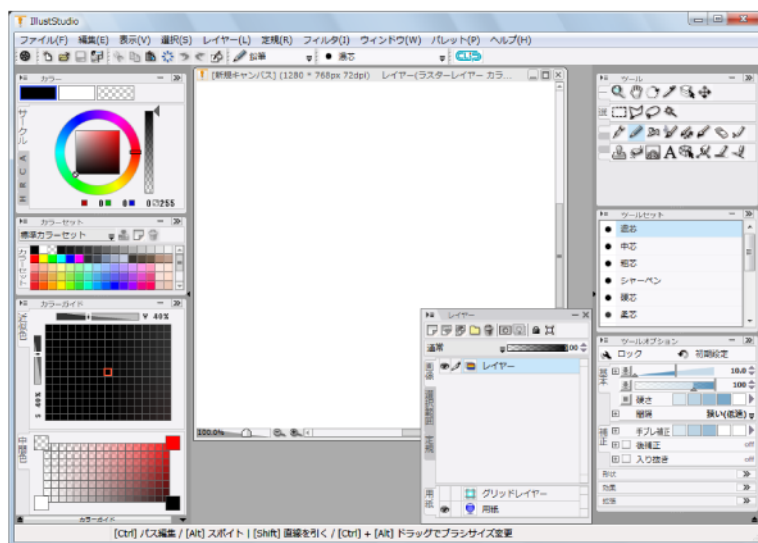
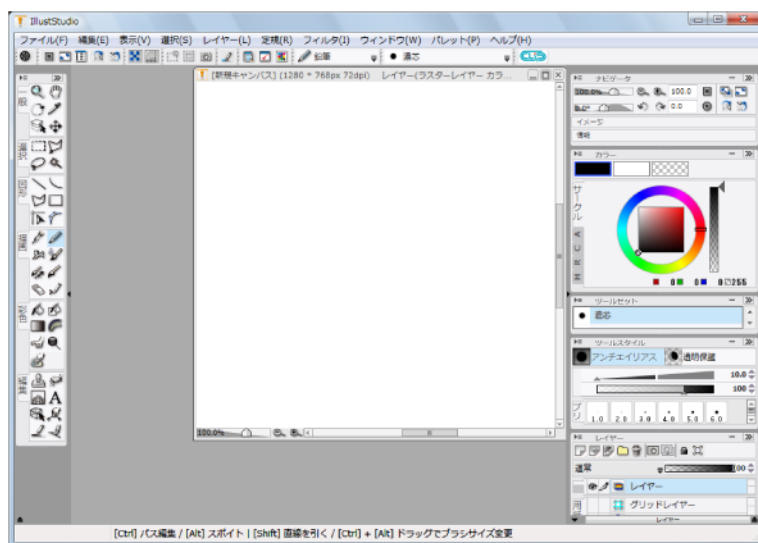
1 ワークスペースを選択する

[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。



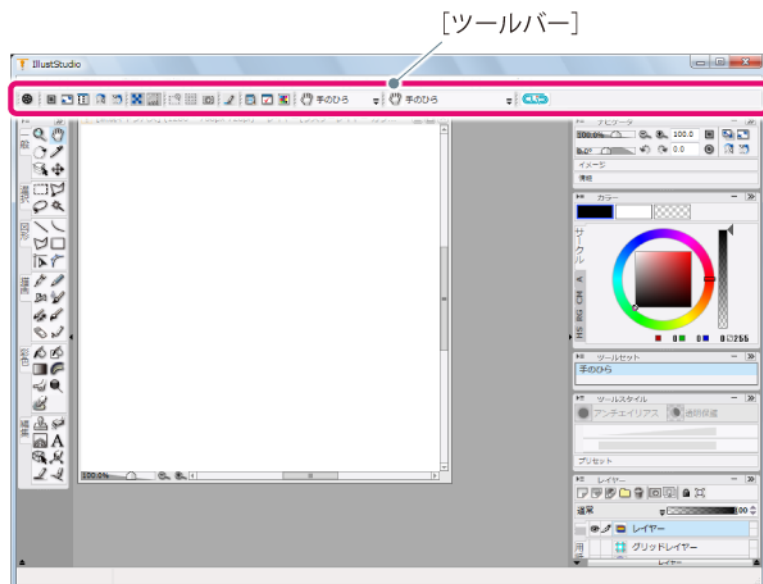
ツールバー

[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。

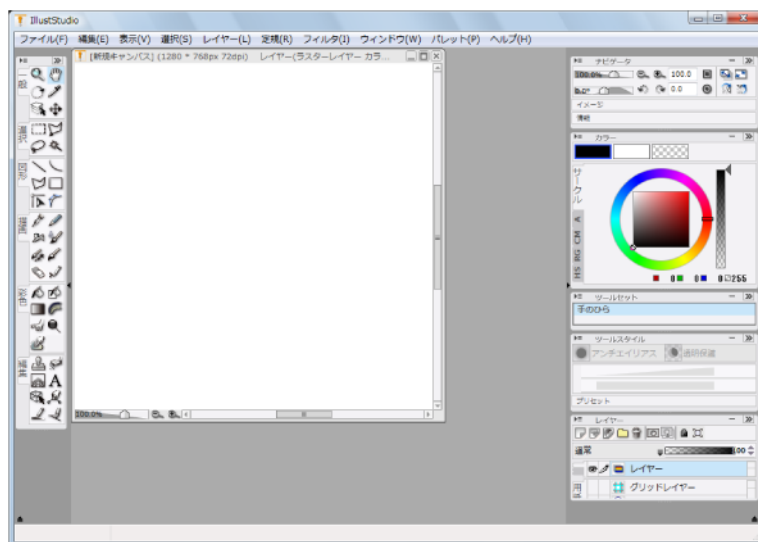
選択したメニューにチェックマークがつき、[ツールバー] が表示されます。



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。



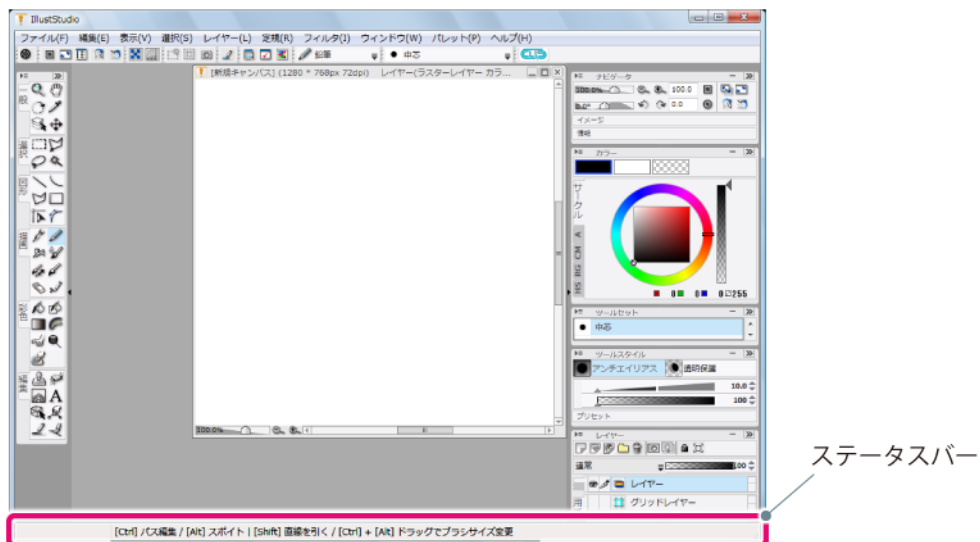
ステータスバー

[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。

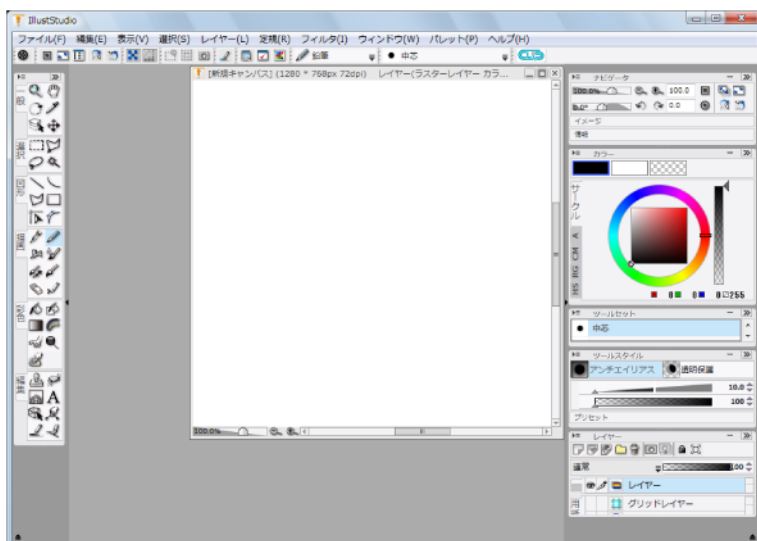
選択したメニューにチェックマークがつき、[ステータスバー] が表示されます。



2 [ステータスバー] を隠す

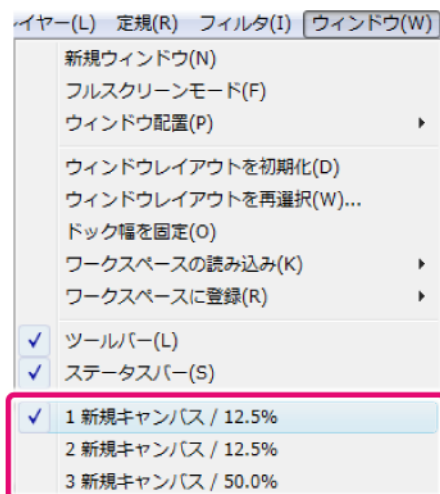
[ウィンドウ] メニュー→[ステータスバー] を選択します。

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。

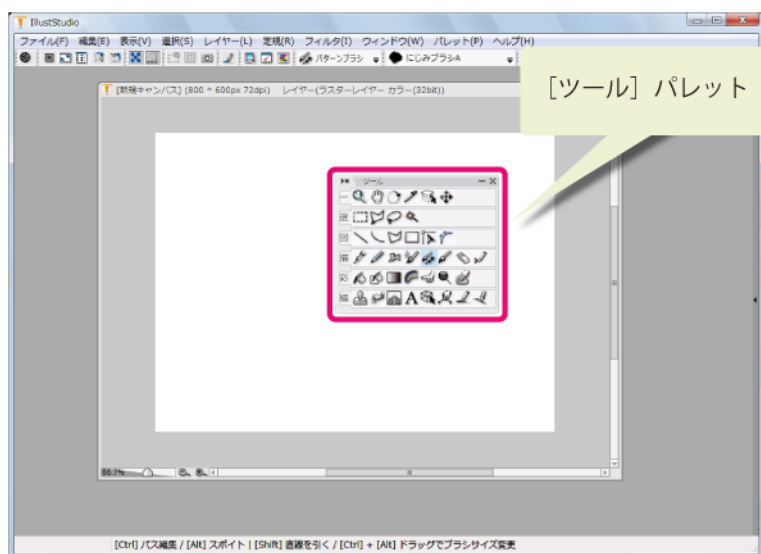
ツール

[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。

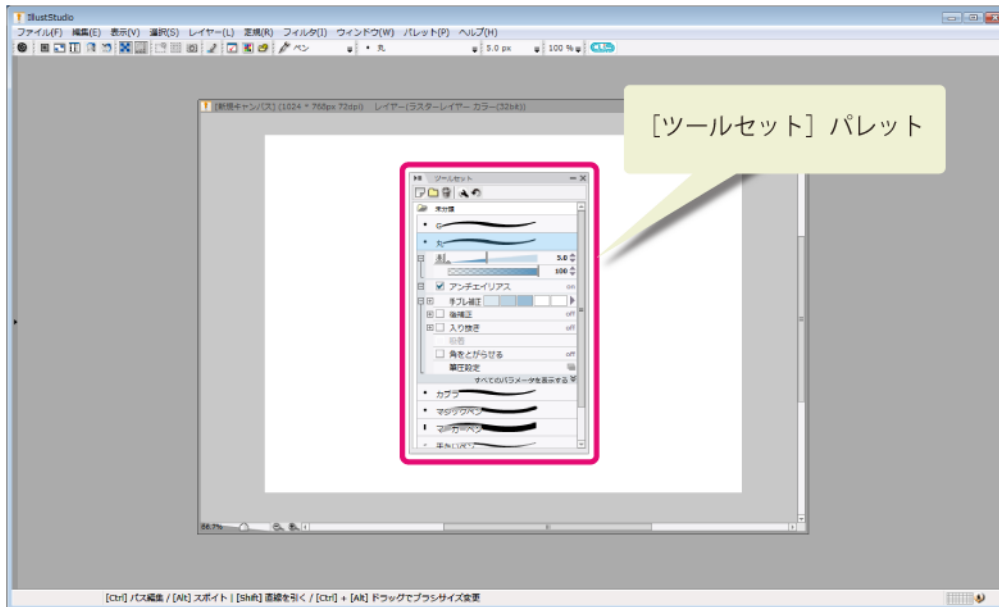
ツールセット

[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。

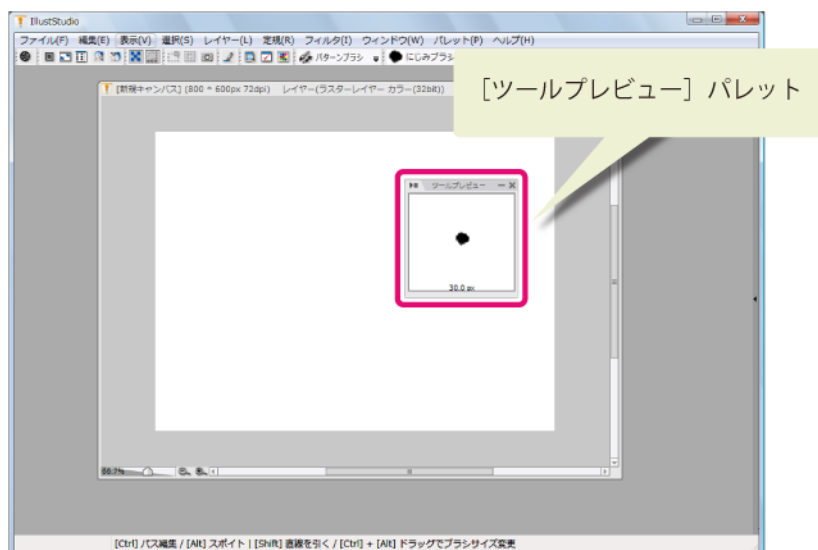
ツールプレビュー

[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。

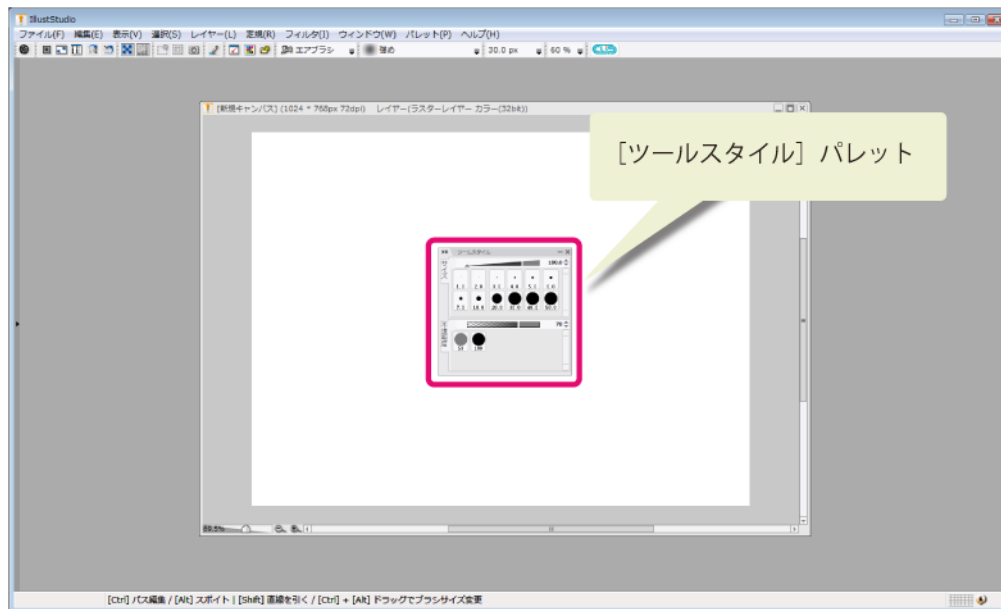
ツールスタイル

[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。

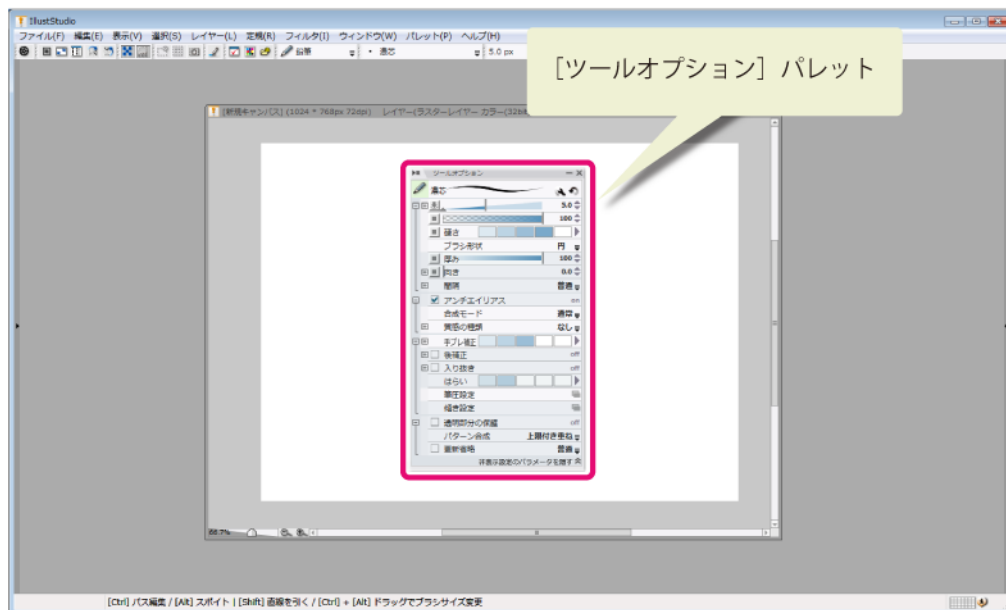


[ツールオプション] パレットは、[パレット] メニュー→[ツールオプションの分離] にチェックマークをつけると使用できます。詳細は『[ツールオプションの分離](#)』を参照してください。

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

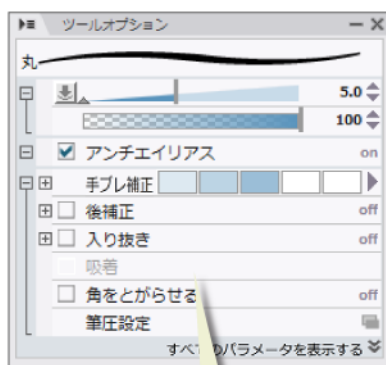
[ツールセット] パレット内の [ツールオプション] を、[ツールオプション] パレットとして表示できます。

1 コマンドを選択する

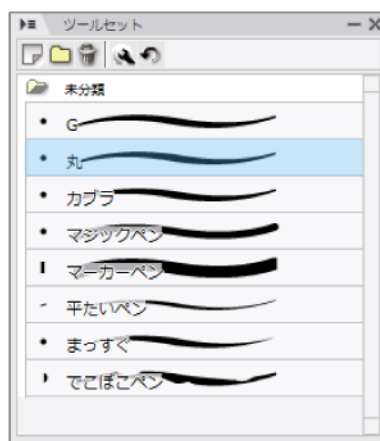
[パレット] メニュー→[ツールオプションの分離] を選択します。

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。



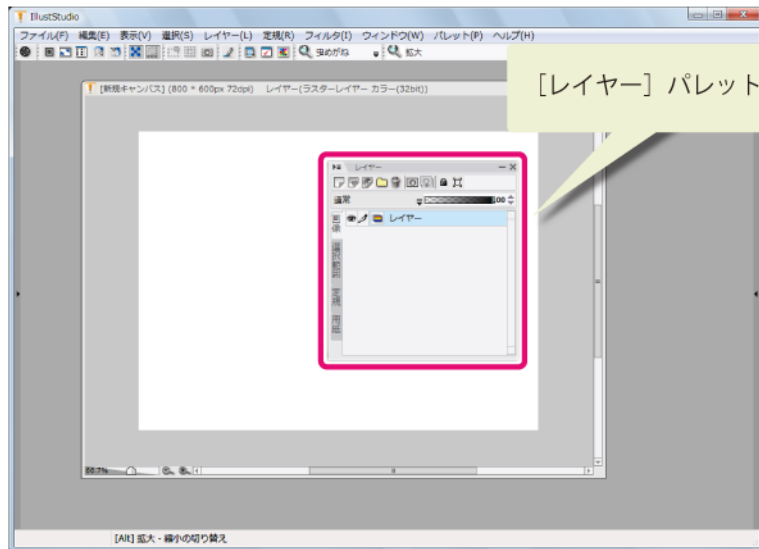
レイヤー

[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。

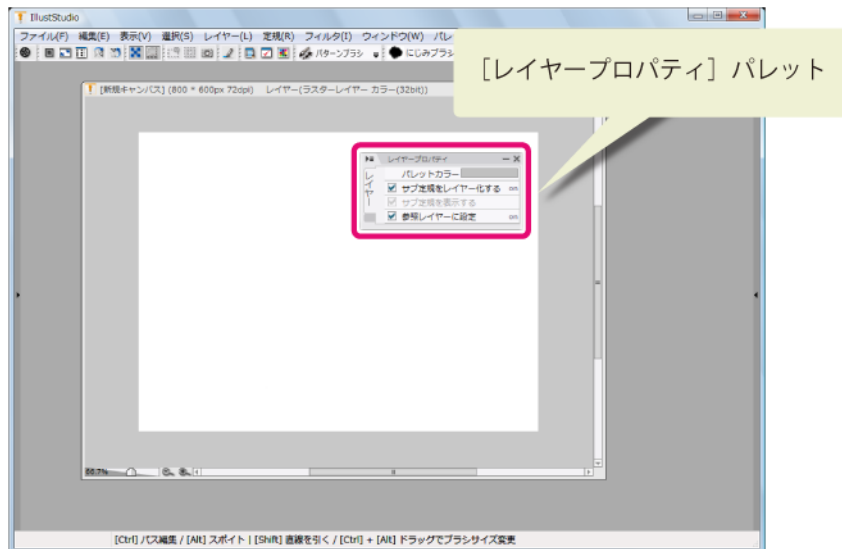
レイヤープロパティ

[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。

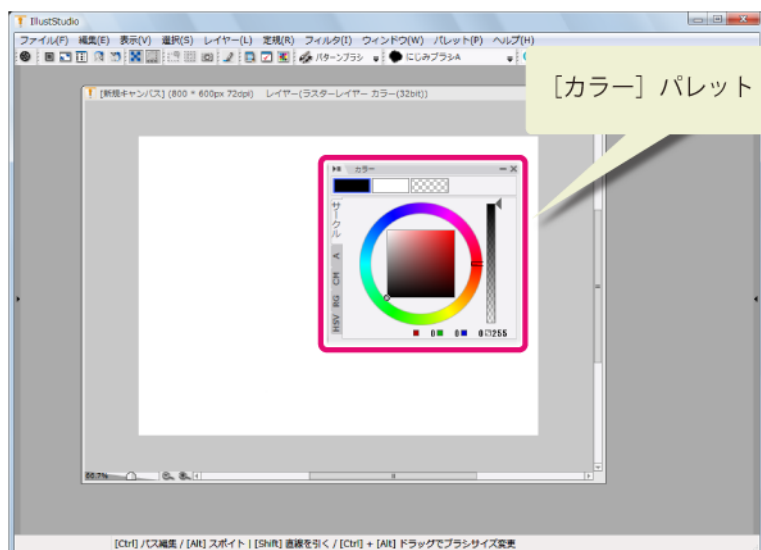
カラー

[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。

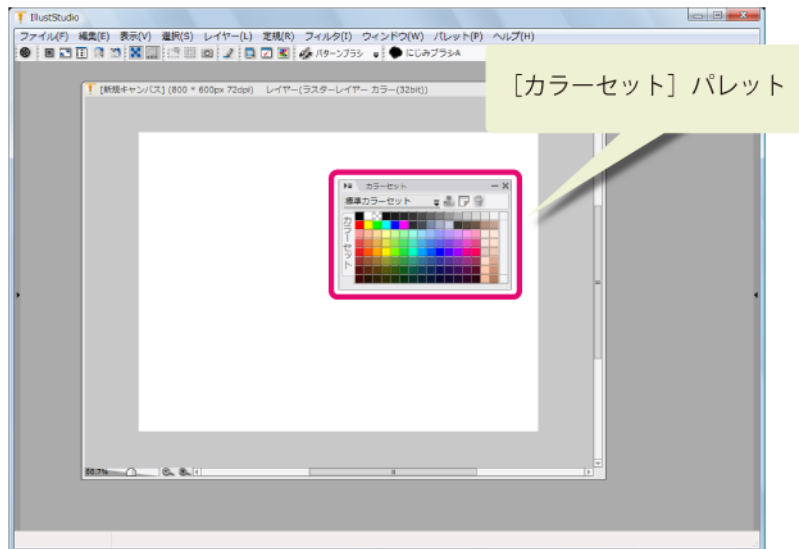
カラーセット

[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。

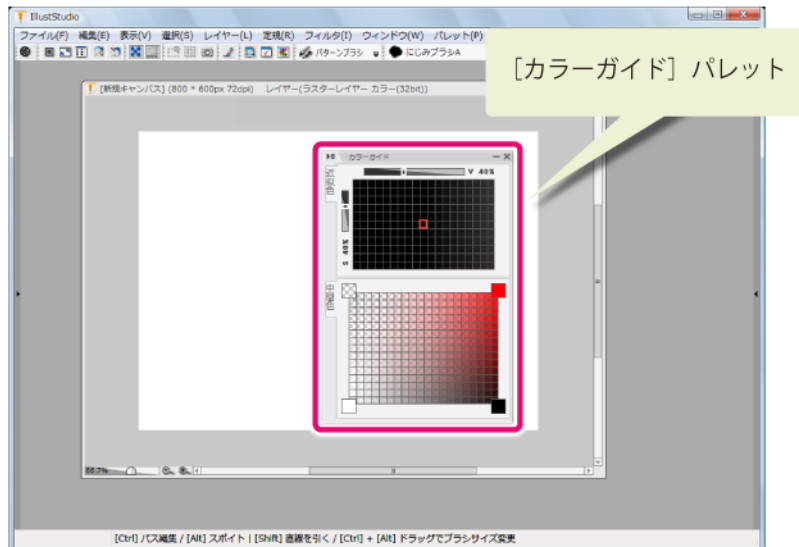
カラーガイド

[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。

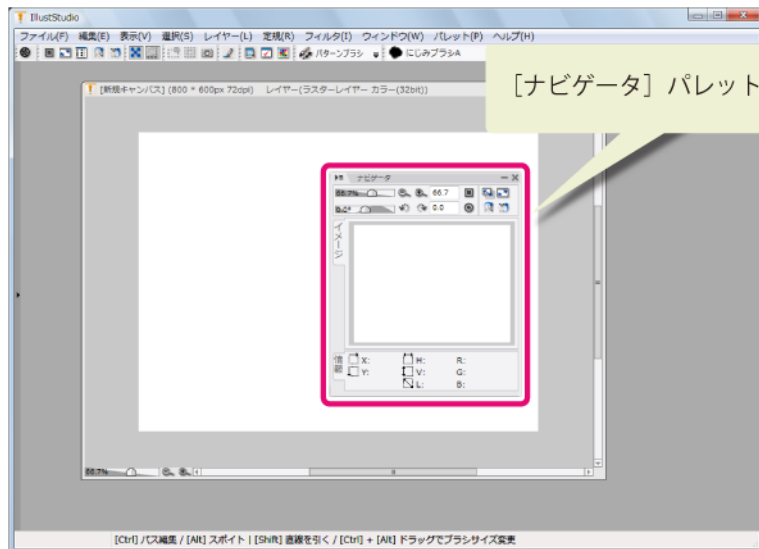
ナビゲータ

[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。

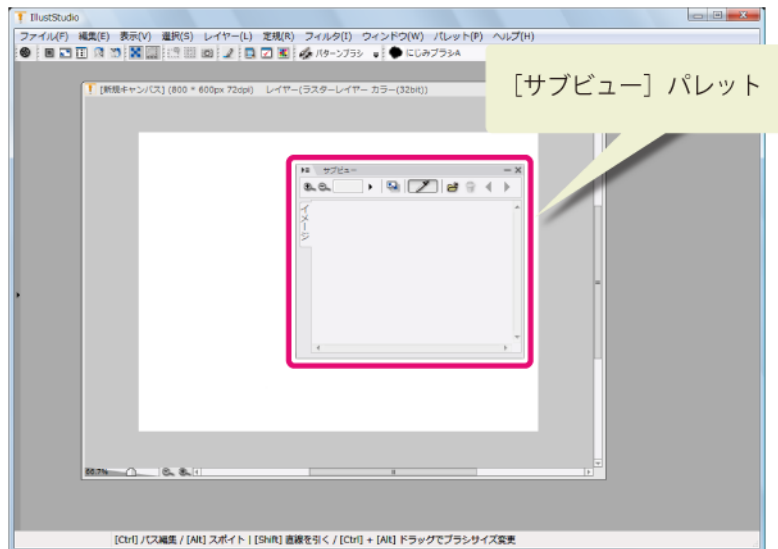
サブビュー

[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。

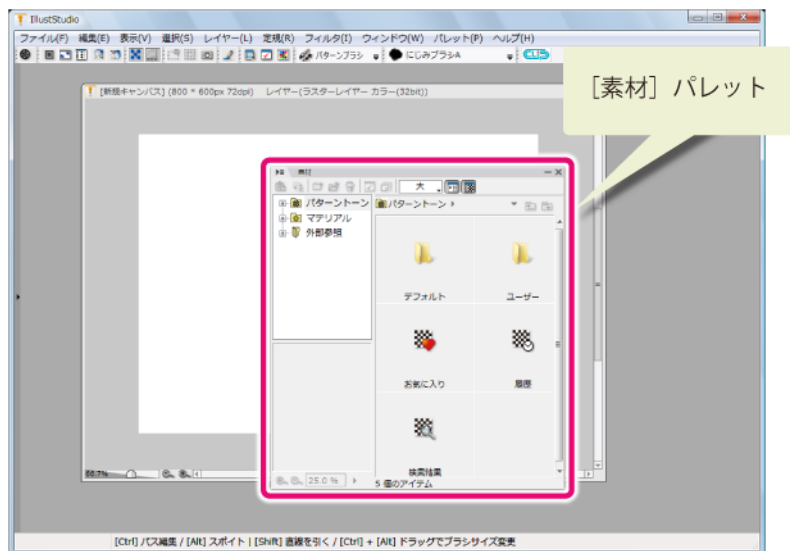
素材

[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。

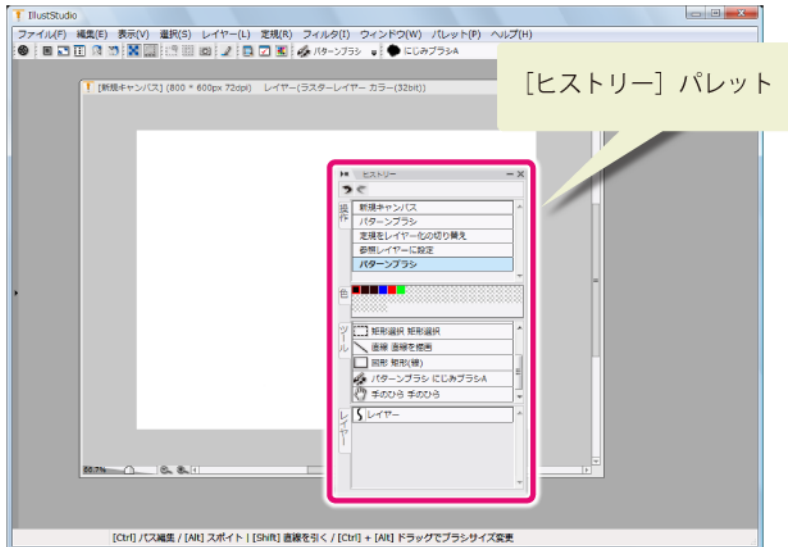
ヒストリー

[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。

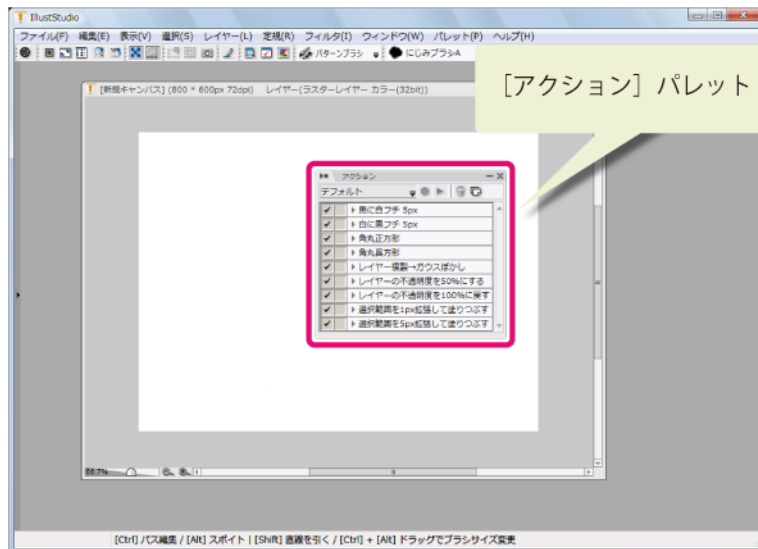
アクション

[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。



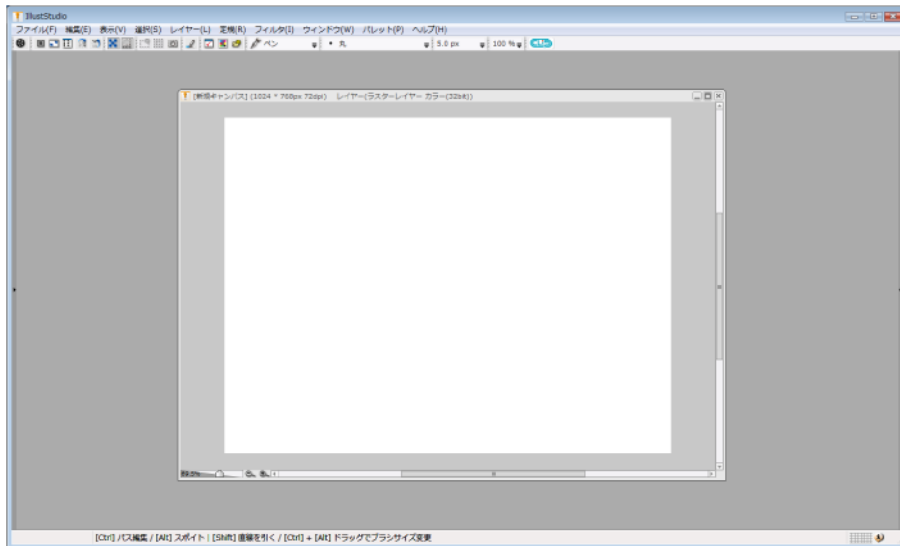
パレットの右上にある [×] ボタンをクリックしても非表示にできます。

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。

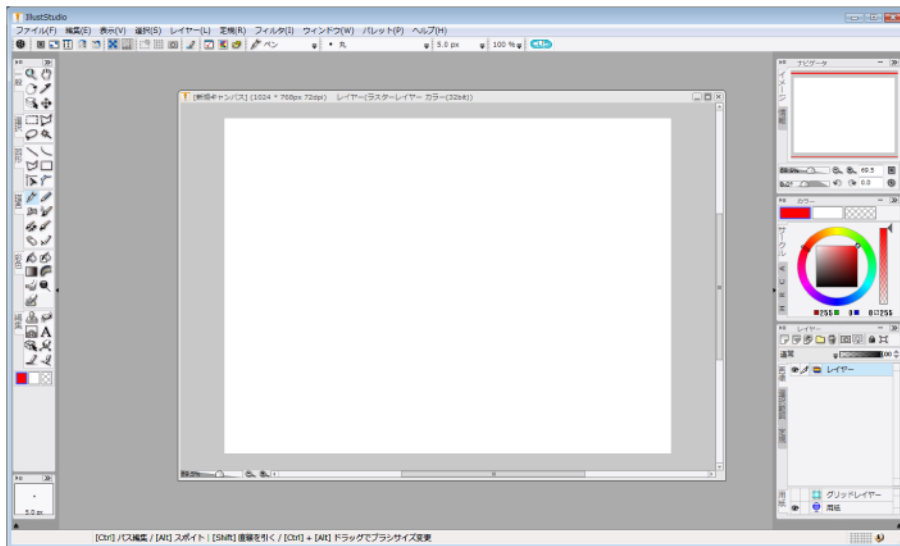
1 すべてのパレットを隠す

[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。

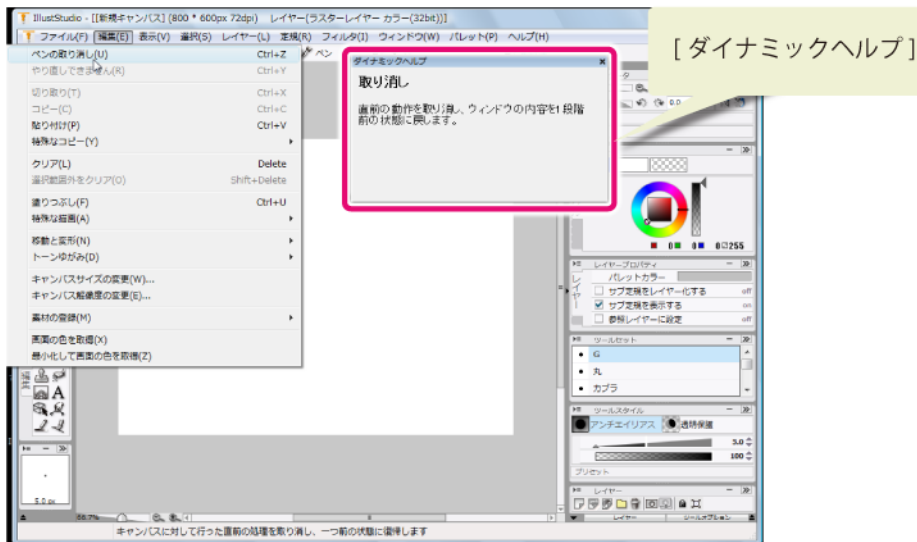
ダイナミックヘルプ

[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

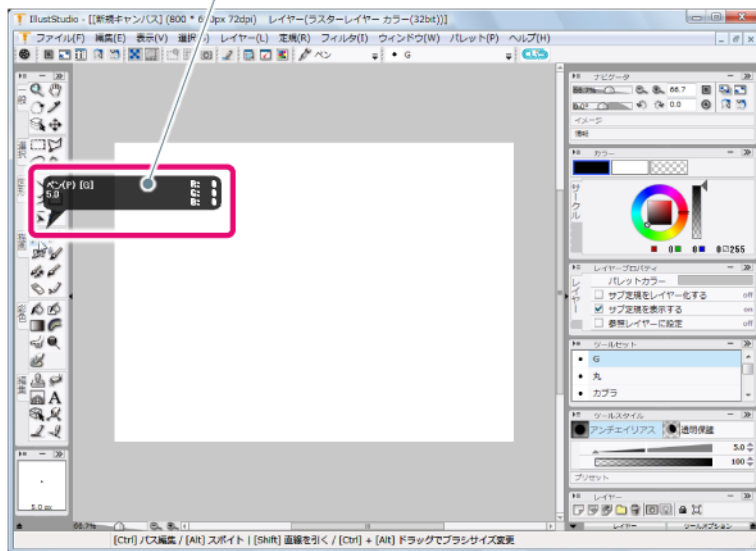
選択したツールやツールセットの情報をバルーンで表示します。

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

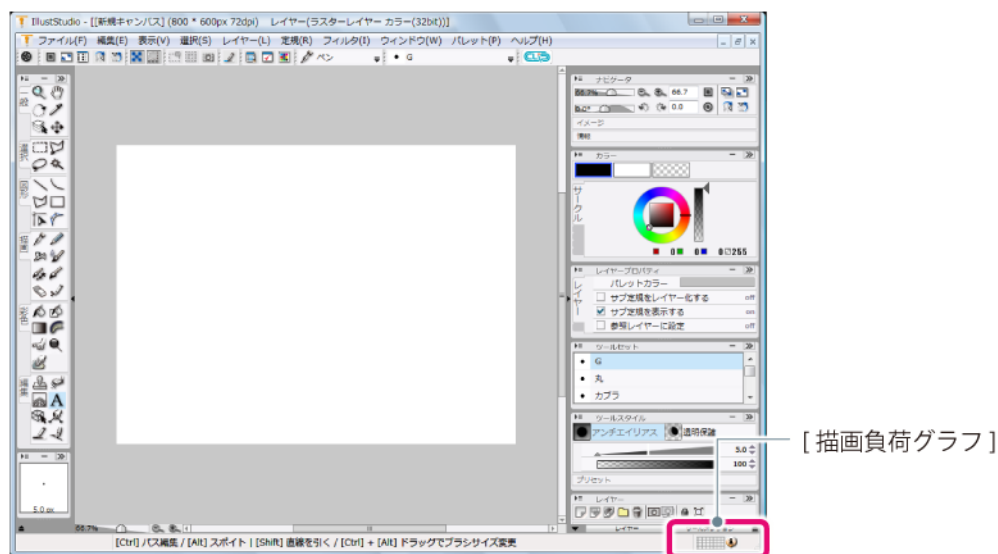
この項目は、下記の 3 つの条件を満たす場合のみ有効です。

- [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

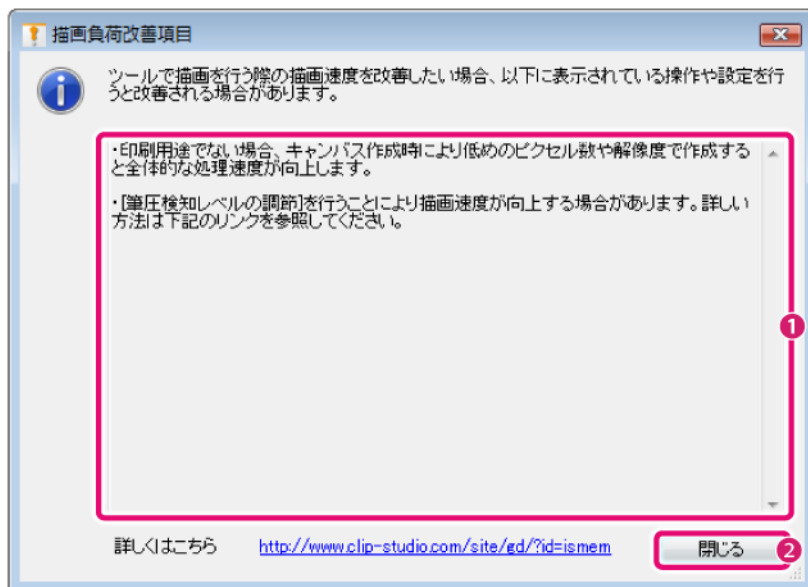
[ヘルプ]メニュー→[描画負荷改善項目を検出]を選択すると、[描画負荷改善項目]ダイアログが表示されます。

[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。