

レイヤー系パレット

本章では、レイヤー系のパレットの機能について紹介します。

- ・[レイヤー]パレット
- ・[レイヤープロパティ]パレット

また、各種レイヤーを設定するためのプロパティについても説明します。

- ・[定規プロパティ]ダイアログ
- ・[位置調整プロパティ]ダイアログ
- ・[テキストプロパティ]ダイアログ
- ・[3D ワークスペースプロパティ]ダイアログ
- ・[グリッドプロパティ]ダイアログ
- ・[質感]ダイアログ

レイヤーパレット

レイヤーの管理は [レイヤー] パレットで行います。レイヤーの階層や不透明度などを自由に切り替えて表示できます。

[レイヤー] パレットは、[パレット] メニュー → [レイヤー] を選択すると表示されます。



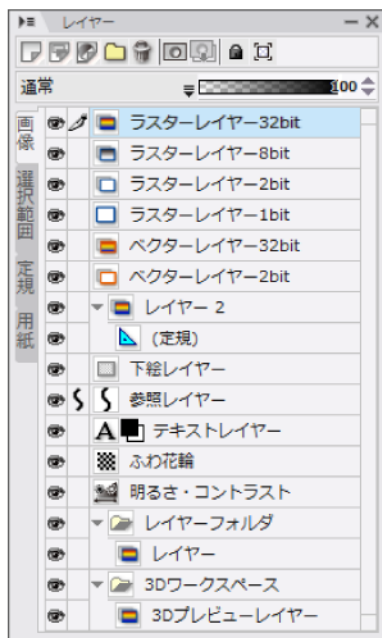
レイヤーの操作については、『メニュー』 → 『[レイヤーメニュー](#)』を参照してください。

レイヤーの特徴については、『解説：描画』 → 『[描画形式](#)』および『解説：描画色・表現色』 → 『[描画色・表現色](#)』を参照してください。

IllustStudio のレイヤーは、それぞれ異なる特性を持ちます。各レイヤーを使い分けることで効率の良い作品制作が行えます。ここでは [レイヤー] パレットのリブ別に各レイヤーを紹介します。

画像リブ

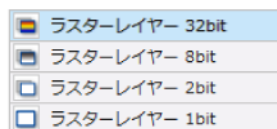
線画や着色など、イラストの描画作業に最も密接なレイヤーが格納されるリブです。



ラスターレイヤー

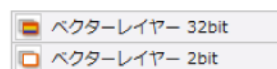
ラスター（ビットマップ）形式の画像レイヤーで、下描き、ペン入れ、着色などの作業に使用します。詳しくは『解説：描画』 → 『描画形式』 → 『[ラスター描画](#)』を参照してください。

色深度は、カラー（32bit）・グレイ（8bit）・黒白（2bit）・黒（1bit）があります。色深度については『解説：描画色・表現色』 → 『[描画色・表現色](#)』を参照してください。



ベクターレイヤー

ベクター（ベクトル）形式の画像レイヤーで、主線などに使用します。解像度に依存しない描画ができるので、描画後に線の編集を行っても画質が劣化しません。詳しくは『解説：描画』→『描画形式』→『[ベクター描画](#)』を参照してください。色深度は、カラー（32bit）、黒白（2bit）があります。色深度については、『解説：描画色・表現色』→『[描画色・表現色](#)』を参照してください。

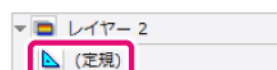


サブ定規レイヤー

画像レイヤーに從属する[定規レイヤー]です。[レイヤープロパティ]パレットの[レイヤー]リブ→[サブ定規をレイヤー化する]をオンにすると[レイヤー]パレットに表示され、編集ができるようになります。

また、サブ定規レイヤー上に描画された線画や図形に対して移動や変形を行うと、線画や図形も追従します。そのため、線画や図形だけを単独で編集できません。線画や図形だけを編集する方法については、『[定規プロパティダイアログ](#)』を参照してください。

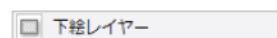
なお、サブ定規レイヤーは、從属する画像レイヤーまたはサブ定規レイヤーを選択した場合、キャンバスに定規が表示され、編集できます。それ以外の場合、[レイヤーの表示 / 非表示]のアイコンがグレーで表示され、キャンバス上の定規が非表示になります。



下絵レイヤー

画像ファイルを読み込んで下絵にする場合に使用します。もとの大きさを保持し、あとから画像の大きさを変更しても品質は劣化しません。

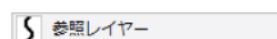
[ファイル]メニュー→[読み込み]→[画像ファイル]で読み込む際に[処理選択]ダイアログで設定します。



参照レイヤー

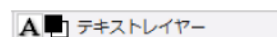
編集中のレイヤーに対して塗りつぶしなどを行う際に参照先として認識するレイヤーです。

[レイヤー]パレットで参照先にしたい画像レイヤーを選択し、[レイヤー]メニュー→[参照レイヤーに設定]で設定します。



テキストレイヤー

テキストの入力、編集に使用します。[ツール]パレットから[テキスト]ツールを選択し、キャンバスの画像に対してテキストを入力すると作成されます。[レイヤー]パレット上では入力した文言がレイヤー名になります。レイヤーアイコンをダブルクリックすると表示される[テキストプロパティ]ダイアログで詳細を設定できます。



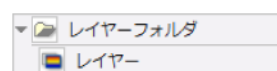
トーンレイヤー

貼り込んだトーンを保持します。キャンバスの画像にトーンを貼り込むと自動的に作成され、[レイヤー]パレット上では素材名がレイヤー名になります。[レイヤープロパティ]パレットの[パターントーン]リブで詳細を設定できます。



レイヤーフォルダ

関連のあるレイヤーをフォルダにまとめて管理します。関連のないレイヤーに影響を与えたくない場合や、レイヤーを整理したい場合などに使用します。

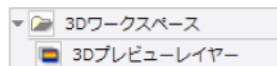


3D ワークスペースフォルダ

3D 下描き機能の使用時に作成されます。読み込んだ 3D 素材などを管理するために使用します。

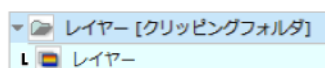
3D プレビューレイヤー

3D 下描き機能の使用時に、[3D ワークスペースフォルダ] 内に作成されます。3D プレビュー画像を管理するために使用します。



クリッピングフォルダ

関連のあるレイヤーをフォルダにまとめて管理します。フォルダ内の一番下にあるレイヤーの描画部分のみを表示するように、表示する領域を制限します。



フィルタレイヤー

フィルタ効果の表示、編集に使用します。設定した [フィルタレイヤー] より下の階層の画像に対して効果を与えます。

フィルタレイヤーには、[明るさ・コントラスト]・[トーンカーブ]・[レベル補正]・[反転]・[マスク (全領域を表示)]・[マスク (全領域を隠す)]・[グラデーションマップ]・[色相・彩度・明度]・[質感]・[カラーバランス]があります。

[明るさ・コントラスト]・[トーンカーブ]・[レベル補正]・[グラデーションマップ]・[色相・彩度・明度]・[質感]・[カラーバランス]は、レイヤーアイコンをダブルクリックするとダイアログが表示され、詳細を設定できます。

各フィルタの詳細については、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[新規フィルタレイヤー](#)』を参照してください。



!重要

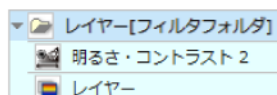
[グラデーションマップ]、[色相・彩度・明度] フィルタレイヤーは、Ver.1.0.10 以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.0.10 以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、これらのフィルタレイヤーは使用しないでください。

[カラーバランス] のフィルタレイヤーは、Ver.1.1.7 以前のバージョンでは正常に読み込まれません。Ver.1.1.7 以前のバージョンとデータをやりとりする場合は、[色相・彩度・明度] は使用しないでください。

なお、お使いの IllustStudio のバージョンは、[ヘルプ]メニュー→[バージョン情報]を選択すると確認できます。

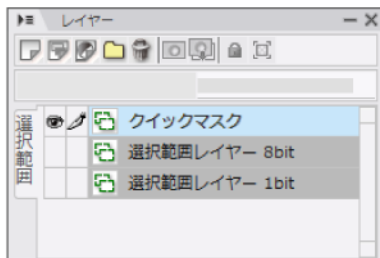
フィルタフォルダ

[フィルタレイヤー]と、関連のある画像レイヤーをフォルダにまとめて管理します。関連のないレイヤーに影響を与えたくない場合などに使用します。[フィルタレイヤー]を[レイヤーフォルダ]内に配置しても、効果は同様です。



選択範囲リブ

選択範囲の保存や作成を管理する [選択範囲レイヤー] が格納されるリブです。



クイックマスクレイヤー

[クイックマスク] モードに変換したときに、直接レイヤー上に描画を行って選択範囲を作成できます。詳しくは『メニュー』→『選択メニュー』→『[クイックマスクを使用](#)』を参照してください。

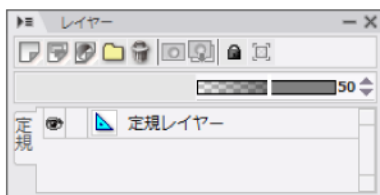
選択範囲レイヤー

選択範囲の保存や作成に使用します。保存した選択範囲を利用して、新しい選択範囲を作成できます。

[選択範囲レイヤー] の色深度は、グレー（8bit）、黒（1bit）があります。色深度については『解説：描画色・表現色』→『[描画色・表現色](#)』を参照してください。

定規リブ

作画に使用する定規を管理する [定規レイヤー] が格納されるリブです。

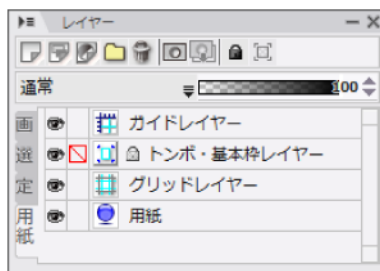
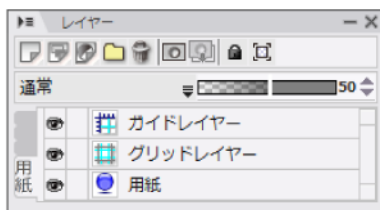


定規レイヤー

作画に使用する定規を作成するためのレイヤーです。

用紙リブ

用紙（キャンバス）に表示されるグリッドやガイドなどの管理をするレイヤーが格納されるリブです。



ComicStudio ページファイルを読み込んだ場合

ガイドレイヤー

ガイド線を表示するレイヤーです。ガイド線を作成すると [ガイドレイヤー] に追加されます。詳しくは『メニュー』→『定規メニュー』→『[ガイド](#)』および『解説：[ガイドの作成と編集](#)』を参照してください。

グリッドレイヤー

グリッド（ます目・方眼）を表示するレイヤーです。1 枚のみ作成され、追加や削除はできません。

用紙レイヤー

データの一番下の階層に挿入される無地のレイヤーです。通常は白ですが、色や質感を変更できます。[用紙レイヤー]を非表示にすると、キャンバス画像の透明部分を市松模様で表示します。

トンボ・基本枠レイヤー

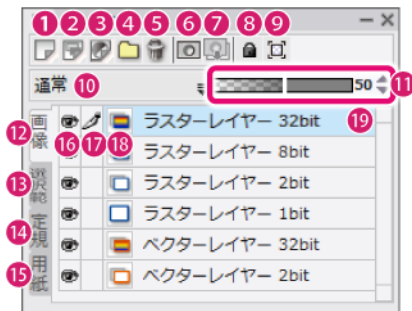
用紙にトンボ・基本枠を表示するレイヤーです。[トンボ・基本枠レイヤー]は ComicStudio ページファイル（拡張子：cpg）を読み込んだときのみ表示されます。IllustStudio では作成できません。



トンボ・基本枠レイヤーは削除できます。ただし、作品ファイルに属するページのレイヤーは削除できません。

レイヤーパレットの機能

[レイヤー]パレットの機能を紹介します。



① 新規ラスターレイヤー作成

新しいラスターレイヤーを作成します。

② 新規レイヤー作成

メニューから作成したいレイヤーを選択し、[新規レイヤー]ダイアログで設定を行って新しいレイヤーを作成します。[新規レイヤー]ダイアログの詳細は、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[新規レイヤー](#)』を参照してください。

③ 新規フィルタレイヤー作成

メニューから作成したいフィルタレイヤーを選択し、ダイアログで設定を行って新しいフィルタレイヤーを作成します。フィルタレイヤーの設定ダイアログの詳細は、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[新規フィルタレイヤー](#)』を参照してください。

④ 新規レイヤーフォルダ作成

新しいレイヤーフォルダを作成します。

⑤ レイヤー削除

選択したレイヤーを削除します。

⑥ マスクフィルタレイヤー

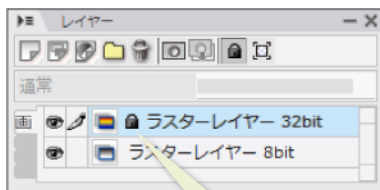
現在選択中のレイヤーと[マスク(全領域を表示)]フィルタレイヤーを格納した、閉じた状態のレイヤーフォルダを作成します。画像に選択範囲がある場合は、[マスク(全領域を隠す)]フィルタレイヤーを作成し選択範囲の外側が表示されなくなります。

⑦ フィルタレイヤーを適用

現在選択中のフィルタレイヤーが、他のレイヤーに適用されて結合します。処理後の動作は処理前の条件で異なります。詳しくは、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『フィルタレイヤーの編集』→『[② 適用](#)』を参照してください。

⑧ すべてのロック

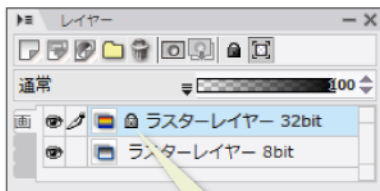
レイヤーをロックして、レイヤーの設定を変更できないようにします。クリックしてオン・オフを切り替えます。



ロックされたレイヤーは、
🔒 が表示されます。

⑨ 透明部分をロック

レイヤーの透明部分への描画をロックします。透明部分にはみ出さずに、すでに描画した部分に対して描画できます。クリックしてオン、オフを切り替えます。



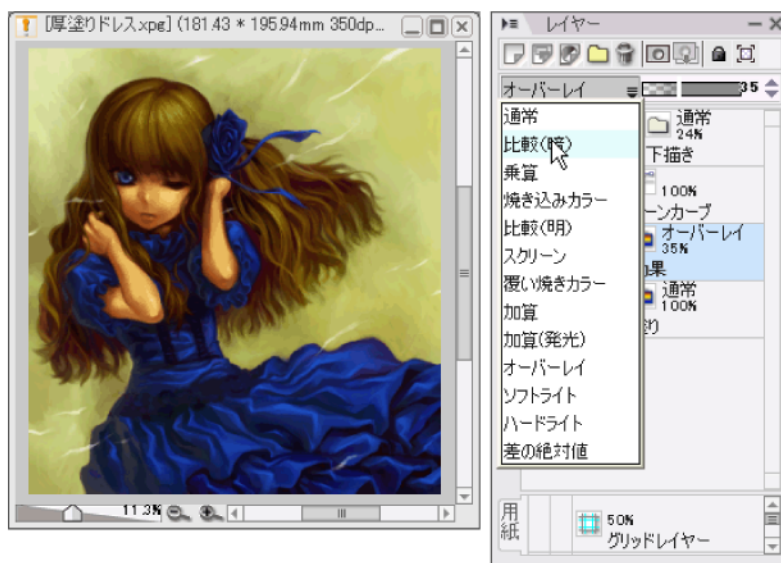
ロックされたレイヤーは、
🔒 が表示されます。

⑩ 合成モード

レイヤー同士の合成モードをメニューから指定します。ラスターレイヤー（32bit）、ベクターレイヤー（32bit）、パターンレイヤーで設定できます。

通常	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色をそのまま重ねます。
比較（暗）	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、暗い方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
乗算	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を乗算合成します。合成後は、元の色より暗い色になります。
焼き込みカラー	銀塩写真の「焼き込み」のように、下のレイヤーの画像の色を暗く、コントラストを強くします。
比較（明）	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を比較し、明るい方の色を採用して先に描いた色の部分と合成します。
スクリーン	下にあるレイヤーの色を反転した状態で、設定中のレイヤーの色を乗算合成します。合成後は、元の色より明るい色になります。
覆い焼きカラー	銀塩写真の「覆い焼き」のように、下のレイヤーの画像の色を明るく、コントラストを弱くします。
加算	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を加算合成します。合成後は、元の色より明るい色になります。
加算（発光）	半透明部分に対して [加算] よりも強い効果が得られます。
オーバーレイ	重ねた色に応じて [乗算] と [スクリーン] を判別して合成します。合成後は、明るい部分はより明るい色に、暗い部分はより暗い色になります。
ソフトライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、覆い焼きした時のように元の色より明るい色になります。 濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、焼き込みした時のように暗い色になります。 50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。 色の部分に重ねずに描画した場合は白になります。
ハードライト	重ねた色の濃度に応じて、結果が異なります。濃度が 50% のグレーより明るい色を重ねた場合、[スクリーン] に近い状態で明るい色になります。 濃度が 50% のグレーより暗い色を重ねた場合、[乗算] に近い状態で暗い色になります。 50% のグレーを重ねた場合はレイヤーを重ねる前の状態となります。 色の部分に重ねずに描画した場合、濃度が 50% のグレーより明るい色を選択すると白に、濃度が 50% のグレーより暗い色を選択するとその色になります。
差の絶対値	下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を減算し、その絶対値を採用して先に描いた色の部分と合成します。
通過	レイヤーフォルダ内に格納された、フィルタレイヤーの効果やレイヤーの合成モードを、フォルダ外のレイヤーにも適用します。[通過] は、レイヤーフォルダを選択した場合のみ設定できます。

なお、リスト上にマウスカーソルを置くと、合成結果がキャンバスにプレビューされます。



例：[比較（暗）] を選択中



例：[加算（発光）] を選択中

⑪ 不透明度

選択したレイヤーの、画像の不透明度を調整します。数値が小さいほど、完全な透明に近くなります。

右クリックすると、表示をスライダーまたはインジケータに切り替えられます。設定方法などの詳細は、『パレットの操作』→『パレットの設定項目の操作』→『[スライダー](#)』および『[インジケータ](#)』を参照してください。

⑫ 画像リブ

画像に関連するレイヤーを格納するリブです。

⑬ 選択範囲リブ

選択範囲レイヤーを格納するリブです。

⑭ 定規リブ

定規レイヤーを格納するリブです。

⑮ 用紙リブ

ガイドや用紙などに関連するレイヤーを格納するリブです。

⑯ レイヤー表示 / 非表示

クリックすると、レイヤーの表示・非表示を切り替えます。眼のアイコンが表示されている場合にレイヤーの画像が表示されます。印刷するときは表示中のレイヤーが出力の対象になります。

眼のアイコンがグレーで表示されている場合、該当するレイヤーが格納されているレイヤーフォルダなどが、非表示に設定されているなどの理由で、レイヤーの画像が表示されません。また、出力の対象からも外れます。



- 複数のレイヤーが表示されているときに [Alt] キー+[レイヤー表示 / 非表示] をクリックすると、選択したレイヤーを単独表示に切り替えられます。もう一度クリックすると、元の状態に切り替えられます。
- アクションの記録中に、[レイヤー表示 / 非表示] をクリックすると、レイヤーの表示・非表示をアクションに記録できます。

⑰ レイヤー描画可・描画不可

ペンのアイコンが表示されている場合に、レイヤーが編集の対象になります。

同じリブ内のレイヤーを選択中にクリックした場合は、チェックマークが表示されます。最初に選択したレイヤーとクリックしたレイヤーの双方が選択された状態となり、同時に [レイヤー] パレット内で操作できます。

再度 [レイヤー描画可・描画不可] をクリックすると、選択を解除できます。



[Ctrl] キーまたは [Shift] キーを押しながら、他のレイヤーを選択しても、複数のレイヤーを選択できます。

⑱ レイヤーアイコン

各レイヤーの特徴がアイコンで表示されています。レイヤーによっては、ダブルクリックするとダイアログを表示して設定を行えます。

⑲ レイヤー名欄

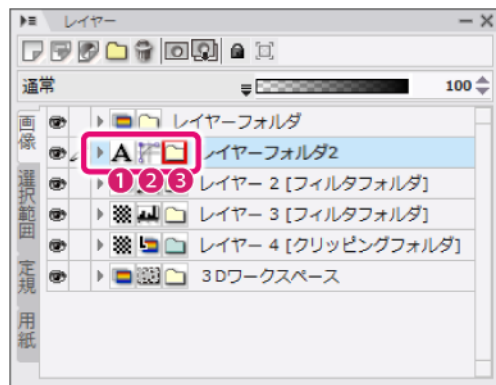
クリックするとレイヤーを選択し、編集の対象になります。選択状態のレイヤーは、水色で表示されます。ダブルクリックするとレイヤー名を変更できます。

この部分にマウスカースールを合わせて上下にドラッグすると、同じリブ内でレイヤーの重ね順を変更できます。複数のレイヤーを選択している場合は、選択しているレイヤーすべてが重ね順変更の対象となります。

レイヤーフォルダのアイコン表示

[レイヤー]パレットのレイヤーフォルダ・フィルタフォルダ・クリッピングフォルダ・3Dワークスペースフォルダの各欄は、フォルダ内のレイヤーのアイコンを2個まで表示します。

レイヤーフォルダのアイコン表示の機能説明



① 画像系レイヤーアイコン

フォルダ内にある[ラスターレイヤー]・[ベクターレイヤー]・[トーンレイヤー]・[テキストレイヤー]など画像系レイヤーのうち、一番上の階層にあるレイヤーのアイコンを表示します。ここではテキストレイヤーのアイコンを表示しています。

② フィルタレイヤーアイコン

フォルダ内にあるフィルタレイヤーのうち、一番上の階層にあるレイヤーのアイコンを表示します。ここでは[トーンカーブ]フィルタレイヤーのアイコンを表示しています。

[明るさ・コントラスト]・[トーンカーブ]・[レベル補正]・[グラデーションマップ]・[色相・彩度・明度]・[質感]
フィルタレイヤーは、レイヤーアイコンをダブルクリックするとダイアログが表示され、フォルダを閉じたまま詳細を設定できます。



フォルダ内に2種類以上のフィルタレイヤーがある時は、フィルタレイヤーのアイコンをダブルクリックしてもダイアログを表示できません。



クリッピングフォルダの場合は、フォルダ内の一番下の階層にあるレイヤーのアイコンを表示します。



非表示の時は (例:)
の表示になります

[レイヤー]パレットがサムネイル表示のとき、サムネイル上に表示されているアイコンをクリックすると、フィルタレイヤーの表示・非表示が切り替わります。表示のとき、フィルタ効果がオンになります。



サムネイル表示が[なし]の場合は使用できません。

③ レイヤーフォルダアイコン

レイヤーフォルダをあらわすアイコンです。フォルダの開閉を表示します。ここでは閉じた状態を表示しています。



3D ワークスペースフォルダの場合は、ダブルクリックすると [3D ワークスペースプロパティ] パレットを表示します。

レイヤーフォルダのアイコン表示の変更

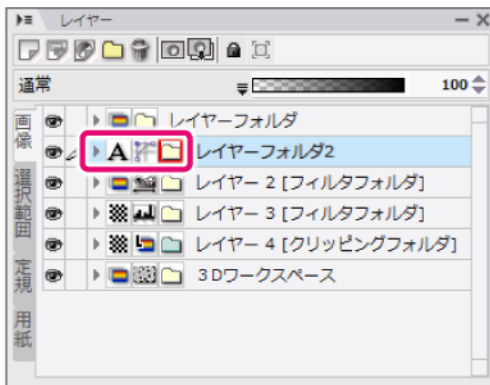
レイヤーフォルダ内のレイヤーを入れ替えると、レイヤーアイコンの表示も変更されます。



レイヤーアイコンは、同系列のレイヤーのうち一番上の階層にあるレイヤーのアイコンを表示します。画像系レイヤー同士、またはフィルタレイヤー同士で、順番を入れ替えるとアイコン表示が変化します。

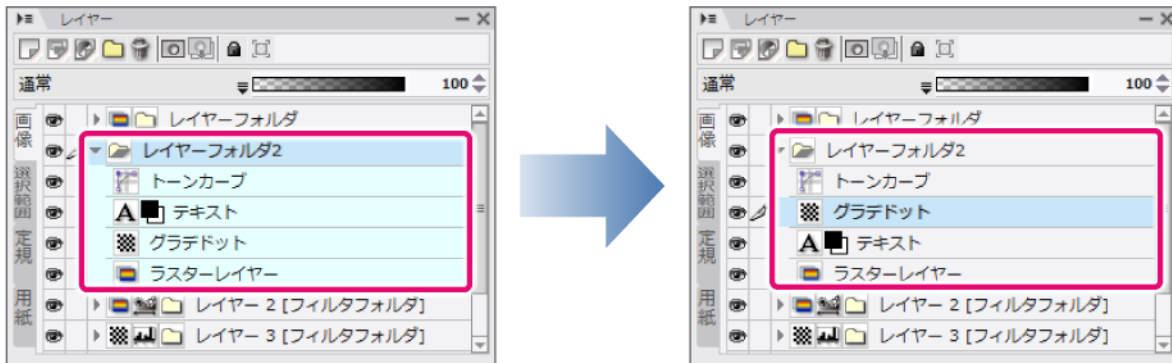
1 レイヤーフォルダを開く

[レイヤー] パレットでレイヤーフォルダを選択し、開きます。



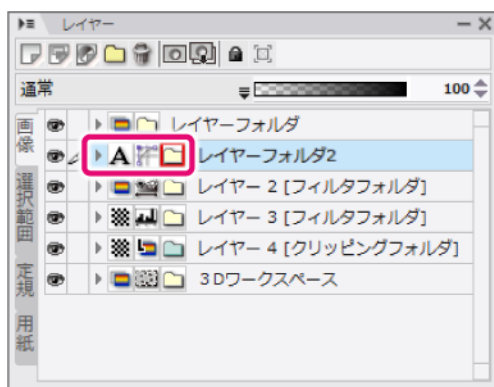
2 レイヤーの順番を入れ替える

レイヤーフォルダ内のレイヤーをドラッグして順番を入れ替えます。ここでは、[テキスト] (テキストレイヤー) と [グラデドット] (トーンレイヤー) を入れ替えて、[グラデドット] のほうを上にします。



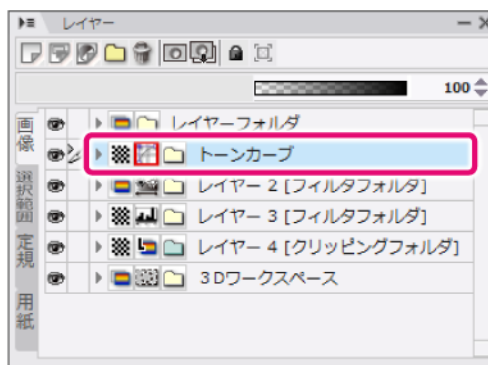
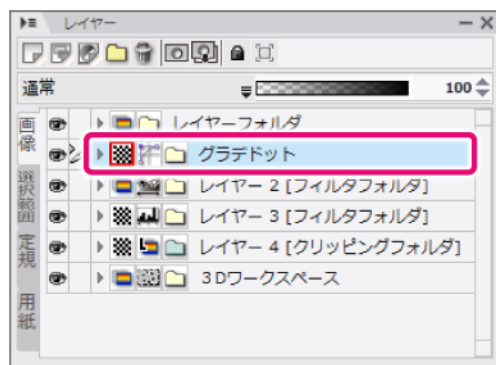
3 レイヤーアイコンの表示が変更される

レイヤーフォルダを閉じると、左のアイコンがトーンレイヤーのアイコンに変更されます。



レイヤー名の表示

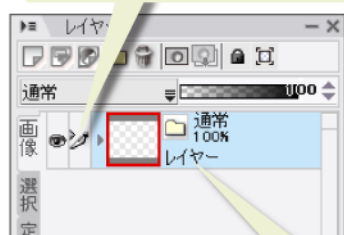
レイヤーアイコンをクリックすると、該当するレイヤーの名称を表示します。



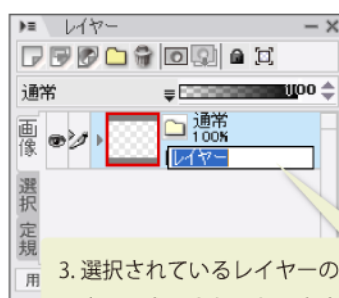
閉じたレイヤーフォルダの中のレイヤーの名称を編集する

閉じたレイヤーフォルダの中にあるレイヤーが選択されている状態で、[レイヤー] パレット上をダブルクリックしてレイヤー名を編集した場合、選択しているレイヤーの名称が編集されます。

1. レイヤーアイコンをクリックするとフォルダの中のレイヤーが選択されます。



2. レイヤー名をダブルクリックします。



3. 選択されているレイヤーの名称が変更できるようになります。

レイヤー情報の表示

[環境設定] ダイアログ→[レイヤー]→[サムネイルサイズ]で最大の表示を選択した場合、[レイヤー]パレットにレイヤーの合成モードと不透明度が表示されます。



レイヤーの単独表示

[Alt] キーを押しながら [レイヤー表示 / 非表示] をクリックすると、選択したレイヤーを単独表示に切り替えられます。もう一度クリックすると、元の状態に戻ります。



レイヤーの単独表示を実行した場合、下記レイヤーの [レイヤー表示 / 非表示] のアイコンがグレーで表示されます。その上の階層にあるレイヤーフォルダやレイヤーが非表示に設定されるため、単独表示には影響ありません。

- クリッピングフォルダやフィルタフォルダなどの各種レイヤーフォルダに格納されているレイヤー
- 画像レイヤーに従属するサブ定規レイヤー

レイヤーパレットのメニュー

[レイヤー] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると表示されるメニューです。

下記のメニューコマンド以外は、『メニュー』→『[レイヤーメニュー](#)』の各項目を参照してください。



- 選択範囲レイヤー
- 定規から選択範囲の作成
- クイックマスクを使用
- クイックセレクトを使用
- レイヤーの環境設定
- リブパレット表示設定

新規ラスターレイヤー(R)	Ctrl+Shift+N
新規レイヤー(N)	▶
新規フィルタレイヤー(F)	▶
新規レイヤーフォルダ(O)...	
レイヤーの複製(U)	Ctrl+Shift+C
レイヤーの削除(D)	
レイヤーのフォルダ化(G)...	Ctrl+G
クリッピングフォルダ化(L)	
フィルタフォルダ化(I)	▶
レイヤーマスク(M)	▶
フィルタレイヤーの編集(Q)	▶
レイヤーフォルダを解除(E)	Ctrl+Shift+G
レイヤーの変換(T)...	Ctrl+Alt+E
レイヤーのラスタライズ(Z)	
レイヤーをすべて統合(A)	
表示レイヤーを結合(V)	Ctrl+Shift+E
表示レイヤーのコピーを結合(B)	Ctrl+Alt+Shift+E
選択中のレイヤーを結合(Y)...	Alt+Shift+E
下のレイヤーに結合(W)	Ctrl+E
下のレイヤーに画像を転写(C)	
選択範囲レイヤー(S)	▶
レイヤーから選択範囲(X)	▶
定規から選択範囲の作成(R)	
クイックマスクを使用(Q)	Ctrl+M
クイックセレクトを使用(R)	
レイヤーの設定(S)	▶
参照レイヤーに設定(P)	
下のレイヤーでクリッピング(H)	
レイヤーの環境設定(B)...	
リブパレット表示設定(R)	▶

新規ラスターレイヤー

ラスターレイヤーを新規に作成します。

新規レイヤー

レイヤーを新規に作成します。作成できるレイヤーの種類は、[ラスターレイヤー]・[ベクターレイヤー]・[選択範囲レイヤー]・[定規レイヤー]・[パターントーンレイヤー]・[3D ワークスペース]です。

新規フィルタレイヤー

フィルタレイヤーを新規に作成します。

新規レイヤーフォルダ

レイヤーフォルダを新規に作成します。

レイヤーの複製

選択中のレイヤーを複製します。

レイヤーの削除

選択中のレイヤーを削除します。

レイヤーのフォルダ化

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

クリッピングフォルダ化

[レイヤー]パレットに[クリッピングフォルダ]を作成します。[クリッピングフォルダ]内の一番下にあるレイヤーを参照し、表示する領域を制限できる機能です。

参照するレイヤーの描画部分のみを表示するように、表示する領域が制限されます。クリッピングフォルダは、フォルダ内にある他のレイヤーに対して適用されます。

フィルタフォルダ化

レイヤーフォルダを作成し、フォルダ内にフィルタレイヤーを作成します。

レイヤーマスク

現在選択中のレイヤーと[マスク]フィルタレイヤーを格納した、閉じた状態のフィルタフォルダを作成します。詳細については『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[新規フィルタレイヤー](#)』を参照してください。

フィルタレイヤーの編集

選択中のフィルタレイヤーを削除、適用、使用を選択できます。詳細については『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[フィルタレイヤーの編集](#)』を参照してください。

レイヤーフォルダを解除

レイヤーフォルダに格納したレイヤーをフォルダの外に出し、レイヤーフォルダを削除します。



レイヤーフォルダを閉じた状態で[レイヤーフォルダを解除]を選択すると、フォルダ内のレイヤーのラスタライズを確認するダイアログが表示されます。

レイヤーの変換

レイヤーの種類を変換します。種類を変換したレイヤーは、元の種類に再変換しても元の状態には戻りません。

レイヤーのラスタライズ

選択しているレイヤーを、[ラスターレイヤー]の画像に変換できます。変換できるレイヤーの種類は[ベクターレイヤー]・[テキストレイヤー]・[トーンレイヤー]のみです。

レイヤーをすべて統合

同じリブ内のすべてのレイヤーをひとつのレイヤーに統合します。



一度統合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。

表示レイヤーを結合

[レイヤー] パレットで編集中のレイヤーと同じリブに属している表示中のレイヤーだけを結合し、非表示のレイヤーはそのまま残します。

表示レイヤーのコピーを結合

表示しているレイヤーのコピーを結合します。表示レイヤーもそのまま残ります。

選択中のレイヤーを結合

選択したレイヤーをひとつのレイヤーに結合します。別々に描いた画像をひとつに合わせる場合などに使用します。



レイヤーを選択するときは、連続したレイヤーを選択する必要があります。

下のレイヤーに結合

選択中のレイヤーとひとつ下にあるレイヤーを、ひとつのレイヤーに結合します。



一度結合したレイヤーは、元の複数のレイヤーに戻せません。

下のレイヤーに画像を転写

選択中のレイヤーの画像を、ひとつ下にあるレイヤーに転写します。

選択範囲レイヤー

選択範囲をレイヤー化して保存したり、選択範囲を描画したりできます。

詳細については『メニュー』→『選択メニュー』→『[選択範囲レイヤー](#)』を参照してください。

レイヤーから選択範囲

レイヤーの描画内容から選択範囲を作成したり、作成した選択範囲に対して描画内容の範囲を追加、削除したりできます。



下記の操作でレイヤーを選択すると、選択したレイヤーの描画内容から選択範囲を作成できます。

レイヤーから選択範囲を作成	<ul style="list-style-type: none"> ● [Ctrl] キー + レイヤーアイコンをクリック ● [Ctrl] キー + レイヤーのサムネイルをクリック
レイヤーから選択範囲を追加	<ul style="list-style-type: none"> ● [Ctrl]+[Shift] キー + レイヤーアイコンをクリック ● [Ctrl]+[Shift] キー + レイヤーのサムネイルをクリック
レイヤーから選択範囲を削除	<ul style="list-style-type: none"> ● [Ctrl]+[Alt] キー + レイヤーアイコンをクリック ● [Ctrl]+[Alt] キー + レイヤーのサムネイルをクリック

定規から選択範囲の作成

閉じた形の定規から選択範囲を作成します。閉じていない形の定規を選択すると、コマンドを選択できません。

詳細については『メニュー』→『定規メニュー』→『[定規から選択範囲の作成](#)』を参照してください。

クイックマスクを使用

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

詳細については『メニュー』→『選択メニュー』→『[クイックマスクを使用](#)』を参照してください。

クイックセレクトを使用

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

詳細については『メニュー』→『選択メニュー』→『[クイックセレクトを使用](#)』を参照してください。

レイヤーの設定

レイヤーに関する各種設定を行います。

参照レイヤーに設定

レイヤーやレイヤーフォルダ全体を [参照レイヤー] に設定し、特定のツールを使用した場合に、参照レイヤーのみを参照して編集集中のレイヤーで選択や描画を行えます。

下のレイヤーでクリッピング

選択中のレイヤーの直下にあるレイヤーの描画部分で、画像をマスクできます。

詳細については、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『[下のレイヤーでクリッピング](#)』を参照してください。

レイヤーの環境設定

[環境設定] ダイアログの [レイヤー] を表示して、レイヤーの設定を行います。

詳細については『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『[レイヤー](#)』を参照してください。

リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

詳細については『パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『[リブパレット表示設定](#)』を参照してください。

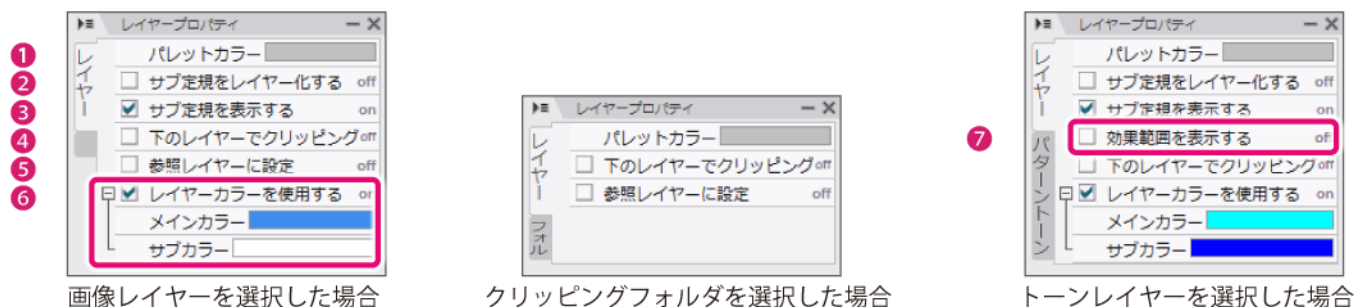
レイヤープロパティパレット

レイヤーの各種設定と、トーンを表示についての設定は [レイヤープロパティ] パレットで行います。

[レイヤープロパティ] パレットは、[パレット] メニュー→[レイヤープロパティ] を選択すると表示されます。

レイヤーリブ

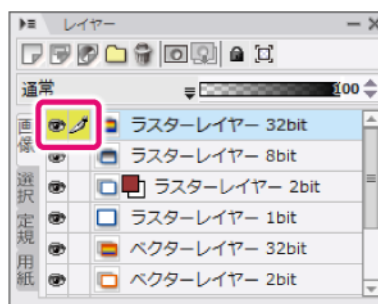
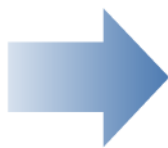
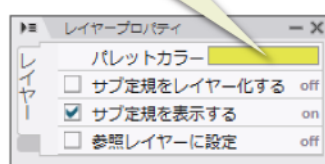
レイヤーに対して、各種の設定を行います。リブの表示内容は、選択するレイヤーによって変わります。



① パレットカラー

[レイヤー] パレット上で、選択したレイヤーに色の印をつけます。

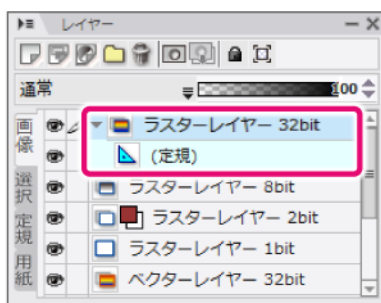
クリックすると [色の設定] ダイアログが表示され、色を選択できます。



② サブ定規をレイヤー化する

この項目は、サブ定規が存在するレイヤーを選択した場合に表示されます。

非表示になっている [サブ定規レイヤー] をレイヤーパレット上に表示します。[サブ定規レイヤー] は、画像レイヤーに元から 1 つ作成されています。



③ サブ定規を表示する

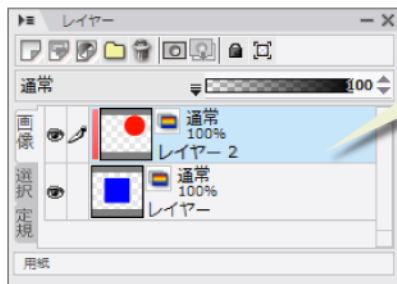
この項目は、サブ定規が存在するレイヤーを選択した場合に表示されます。

[サブ定規レイヤー] に作成したサブ定規をキャンバスに表示します。[サブ定規をレイヤー化する] がオンのときは選択できません。

④ 下のレイヤーでクリッピング

選択中のレイヤーの直下にあるレイヤーの描画部分で、画像をマスクできます。

詳細については、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『下のレイヤーでクリッピング』を参照してください。



選択中のレイヤーの直下にあるレイヤーの描画部分で、画像がマスクされます。

⑤ 参照レイヤーに設定

レイヤーまたはレイヤーフォルダを1つ選択して、チェックボックスをオンにすると、選択したレイヤーまたはレイヤーフォルダを参照レイヤーに設定します。

参照レイヤーを1つ選択して、チェックボックスをオフにすると、参照レイヤーが解除されます。

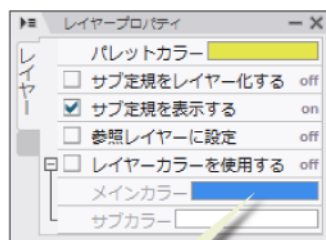


【レイヤープロパティ】パレットから設定できる参照レイヤーは1つだけです。なお、【レイヤー】メニュー→【参照レイヤーに設定】を選択すると、複数レイヤーを参照できます。

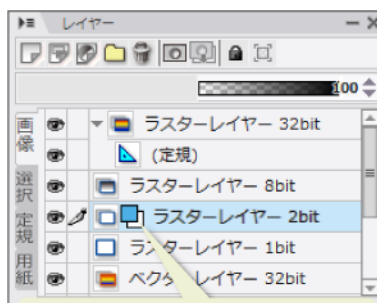
⑥ レイヤーカラーを使用する

この項目は、【レイヤー】パレットでラスターレイヤー（32bit）、ベクターレイヤー（32bit）、【フィルタレイヤー】、【用紙レイヤー】以外を選択したときに表示されます。

フルカラー以外のレイヤーの描画内容について、表示色を変更します。メインカラー、サブカラーのカラー表示部をクリックして色を選択します。



クリックすると【色の設定】ダイアログが表示され、色を選択できます。



表示色を変更したレイヤーは、アイコンが表示されます。

⑦ 効果範囲を表示する

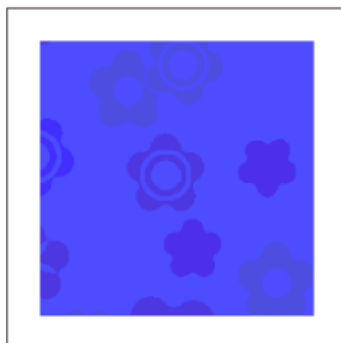
この項目は、[レイヤー]パレットで[トーンレイヤー]・[フィルタレイヤー]を選択したときに表示されます。

トーンレイヤーの場合

[トーンレイヤー]が貼られている領域をキャンバスに表示します。



[効果範囲を表示する]: オフ
キャンバスにトーンを貼った状態。



[効果範囲を表示する]: オン
トーンの領域が表示されます。

フィルタレイヤーの場合

マスクの適用範囲が赤く表示されます。

マスクフィルタレイヤー以外のフィルタレイヤーに描画して、フィルタレイヤーの適用範囲をマスクした場合も同様に赤く表示されます。



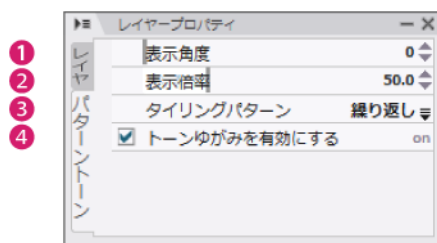
[効果範囲を表示する]: オフ
フィルタレイヤーを適用した状態。



[効果範囲を表示する]: オン
マスク領域が表示されます。

パターントーンリブ

〔レイヤー〕パレットで〔パターントーンレイヤー〕を選択すると表示されます。トーンレイヤーに貼り込んだパターントーンに対して、表示の設定を行います。



① 表示角度

キャンバス画像に貼り込まれたトーンの柄の表示角度を調整できます。

② 表示倍率

キャンバス画像に貼り込まれたトーンの柄の表示倍率を調整できます。

③ タイリングパターン

キャンバス画像に貼り込まれたトーンの柄のタイリング（配列）方法を指定できます。

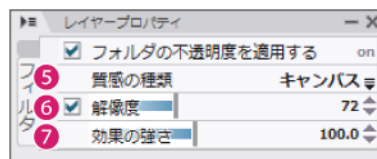
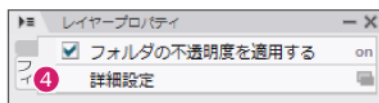
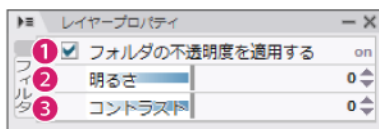
繰り返し	同じ向きで繰り返します。
折り返し	交互に向きを変えながら繰り返します。
裏返し	画像を裏返して配列します。

④ トーンゆがみを有効にする

トーンゆがみを設定した場合に、設定の反映を切り替えます。トーンゆがみの詳細は、『メニュー』→『編集メニュー』→『[トーンゆがみ](#)』を参照してください。

フィルタリブ

[レイヤー]パレットで[フィルタレイヤー]を選択すると表示されます。フィルタレイヤーの設定を変更できます。リブの表示内容は、選択するレイヤーによって変わります。



① フォルダの不透明度を適用する

オンにすると、フィルタフォルダの不透明度を変更した場合、フィルタレイヤーの不透明度に反映されます。オフにすると、フィルタフォルダの不透明度を変更しても、フィルタレイヤーには反映されません。



「フォルダの不透明度を適用する」は、選択するフィルタレイヤーの種類により初期設定の値が異なります。

② 明るさ

画像の明るさを調整します。数値が小さいほど画像が暗くなり、大きいほど明るくなります。この項目は[レイヤー]パレットで[明るさ・コントラスト]フィルタレイヤーを選択すると表示されます。

③ コントラスト

画像のコントラスト（明暗の強さ）を調整します。数値が小さいほど画像のコントラストが低くなり、大きいほど画像のコントラストが高くなります。この項目は、[レイヤー]パレットで[明るさ・コントラスト]フィルタレイヤーを選択すると表示されます。

④ 詳細設定

クリックすると設定ダイアログを開き、詳細設定を行えます。この項目は、[レイヤー]パレットで下記のフィルタレイヤーを選択すると表示されます。

- [トーンカーブ]
- [レベル補正]
- [グラデーションマップ]
- [色相・彩度・明度]

⑤ 質感の種類

適用する質感の種類を変更できます。この項目は、[レイヤー]パレットで[用紙レイヤー]か[質感]フィルタレイヤーを選択すると表示されます。

- パターン読み込み
- キャンバス
- 格子
- まだら模様 1
- まだら模様 2
- 画用紙
- 壁
- 走査線（縦）
- 走査線（横）
- ブラインド



「パターン読み込み」を選択すると、[素材]パレットに登録されているパターントーンを、[質感の種類]に設定できます。設定方法の詳細は、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『新規フィルタレイヤー』→『質感』→『**パターントーンを質感に設定する**』を参照してください。

⑥ 解像度

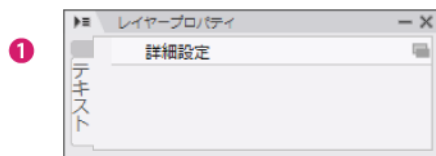
質感の解像度を指定できます。目の粗さを変更したい場合、この値を調整します。この項目は、[レイヤー]パレットで[用紙レイヤー]か[質感]フィルタレイヤーを選択すると表示されます。

⑦ 効果の強さ

質感を適用する強さを指定できます。この項目は、[レイヤー]パレットで[用紙レイヤー]か[質感]フィルタレイヤーを選択すると表示されます。

テキストリブ

[レイヤー]パレットで[テキストレイヤー]を選択すると表示されます。[テキストレイヤー]の設定を変更できます。



① 詳細設定

クリックすると[テキストプロパティ]ダイアログを開きます。

下絵リブ

[レイヤー]パレットで[下絵レイヤー]を選択すると表示されます。[下絵レイヤー]の設定を変更できます。

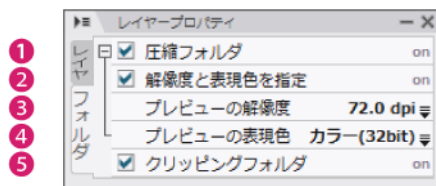


① 詳細設定

クリックすると[位置調整プロパティ]ダイアログを開きます。

フォルダリブ

[レイヤー]パレットでレイヤーフォルダを選択すると表示されます。レイヤーフォルダの圧縮設定の変更などが行えます。



① 圧縮フォルダ

レイヤーフォルダの圧縮のオン・オフを切り替えます。オンにすると、レイヤーフォルダが圧縮フォルダになります。



レイヤーフォルダの合成モードが[通過]の場合は、圧縮フォルダにできません。



圧縮フォルダは、フォルダを閉じたときにフォルダ内のレイヤーを一時的に統合します。データ自体は劣化しません。レイヤーが増えて表示速度が遅くなってきた場合に、圧縮フォルダを使用すると表示速度を改善できます。

② 解像度と表現色を指定

解像度と表現色の設定のオン・オフを切り替えます。この項目は [圧縮フォルダ] がオンのときに選択できます。

オンにすると、プレビュー画像の解像度と表現色の設定が行えます。

オフにすると、フォルダの中にあるレイヤーに対して、最適な解像度・表現色が自動的に使用されます。

③ プレビューの解像度

圧縮フォルダに格納されているレイヤーの画像について、プレビュー画像の解像度を設定できます。この項目は [解像度と表現色を指定] がオンのときに設定できます。

④ プレビューの表現色

圧縮フォルダに格納されているレイヤーの画像について、プレビュー画像の表現色を設定できます。この項目は [解像度と表現色を指定] がオンのときに設定できます。

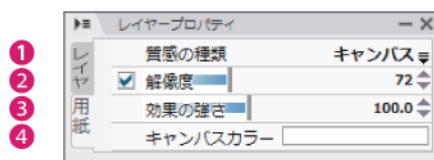
⑤ クリッピングフォルダ

レイヤーフォルダを選択して、チェックボックスをオンにすると、クリッピングフォルダに切り替わります。

クリッピングフォルダを選択して、チェックボックスをオフにすると、クリッピングフォルダが解除されます。

用紙リブ

[レイヤー] パレットで [用紙レイヤー] を選択すると表示されます。[用紙レイヤー] の [質感] ダイアログと同様な設定を行います。



① 質感の種類

適用する質感の種類を変更できます。

- パターン読み込み
- キャンバス
- 格子
- まだら模様 1
- まだら模様 2
- 画用紙
- 壁
- 走査線 (縦)
- 走査線 (横)
- ブラインド



[パターン読み込み] を選択すると、[素材] パレットに登録されているパターントーンを、[質感の種類] に設定できます。設定方法の詳細は、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『新規フィルタレイヤー』→『質感』→『[パターントーンを質感に設定する](#)』を参照してください。

② 解像度

質感の解像度を指定できます。目の粗さを変更したい場合、この値を調整します。

③ 効果の強さ

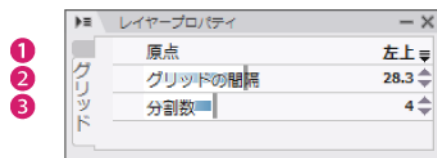
質感適用の強さを指定できます。

④ キャンバスカラー

用紙（キャンバス）の色を変更できます。カラー表示部をクリックすると [色の設定] ダイアログを表示し、色を選択できます。

グリッドリブ

[レイヤー] パレットで [グリッドレイヤー] を選択すると表示されます。[グリッドレイヤー] の [グリッドプロパティ] ダイアログと同様な設定を行えます。



① 原点

グリッド線の原点の位置を変更できます。[左上]・[右上]・[中央]・[左下]・[右下]から指定できます。

② グリッドの間隔

グリッドの太い線の間隔を設定できます。

③ 分割数

グリッドの太い線の間隔の分割数を設定できます。

定規プロパティダイアログ

レイヤーに設定されているサブ定規に対して、線を描画する場合の設定を行います。

[定規プロパティ] ダイアログは、サブ定規が設定されているレイヤーのレイヤーアイコンをダブルクリックすると表示されます。



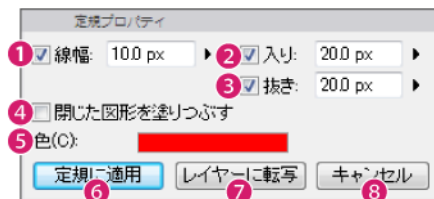
サブ定規について詳しくは、『レイヤー系パレット』→『レイヤーパレット』→『画像リブ』→『サブ定規レイヤー』を参照してください。

定規プロパティダイアログの機能

[定規プロパティ] ダイアログの機能を紹介します。



下記に説明する項目は、サブ定規がない場合は表示されません。サブ定規は、画像レイヤー上に定規を描画した場合に作成されます。



① 線幅

オンにすると、設定した幅の線をサブ定規に沿って描画します。

② 入り

オンにすると、サブ定規に沿って描画する線に「入り」の効果を与えます。[線幅] がオンのときに設定できます。

③ 抜き

オンにすると、サブ定規に沿って描画する線に「抜き」の効果を与えます。[線幅] がオンのときに設定できます。

④ 閉じた図形を塗りつぶす

オンにすると、サブ定規の形状が隙間のない閉じた図形の場合に、図形の内部を塗りつぶします。

⑤ 色

サブ定規に沿って描画した線の色や、サブ定規の内部を塗りつぶした色を変更します。クリックすると、[色の設定] ダイアログが表示され、変更したい色を選択できます。



レイヤーの表現色がカラー（32bit）の場合だけ、[色]を設定できます。

⑥ 定規に適用

クリックすると、プロパティの設定をサブ定規に適用し、[定規プロパティ] ダイアログを閉じます。

⑦ レイヤーに転写

クリックすると、プロパティの設定をレイヤーに転写し、[定規プロパティ] ダイアログを閉じます。

⑧ キャンセル

クリックすると、プロパティの設定をキャンセルし、[定規プロパティ] ダイアログを閉じます。

位置調整プロパティダイアログ

[下絵] レイヤーに読み込まれた画像に対して、拡大・縮小・変形・位置の調整などの設定を行います。

[位置調整プロパティ] ダイアログは、[下絵] レイヤーのレイヤーアイコンをダブルクリックすると表示されます。

位置調整プロパティダイアログの機能

[位置調整プロパティ] ダイアログの機能を紹介します。



① 取り消し・やり直し

[位置調整プロパティ] ダイアログで行った動作に対して [取り消し] ・ [やり直し] ができます。

② 上下反転・左右反転

画像の上下反転・左右反転ができます。

③ ガイド線の表示・非表示

ガイド線の表示・非表示を切り替えます。画像の周囲に表示されるハンドルのドラッグ操作による調整を行う場合は、表示にしてください。

④ 中心点

画像に対する調整を行う場合の基準となる中心点を、ボタンをクリックして設定します。

⑤ 処理の種類

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

⑥ 拡大率

画像の拡大率を設定します。[幅] と [高さ] をパーセントで指定します。

相対値	現在の状態からの拡大率を入力します。確定後は 100%に戻ります。
絶対値	初期状態からの拡大率を入力します。[自由変形] ・ [ゆがみ] ・ [遠近法] を使用して画像が変更された場合は指定できなくなります。

⑦ 元画像の比率を維持

画像の縦横比率を維持したまま、拡大・縮小を行います。

⑧ 自動調整

[自動調整] パネルが表示され、画像の位置とサイズを自動調整する設定ができます。

⑨ リセット

[位置調整プロパティ] ダイアログで行った設定がリセットされます。

⑩ 位置

画像の位置を、キャンバスの左端と上端からの距離で指定します。

相対値	現在の状態から移動する距離を入力します。確定後は 0.0px に戻ります。
絶対値	初期状態から移動する距離を入力します。

⑪ 角度

画像の回転角度を指定します。

相対値	現在の状態から回転する角度を入力します。確定後は 0.0° に戻ります。
絶対値	初期状態から回転する角度を入力します。[自由変形] ・ [ゆがみ] ・ [遠近法] を使用して画像が変更された場合は指定できなくなります。

⑫ アンチエイリアス

画像の輪郭を滑らかに表示する「アンチエイリアス」のオン・オフを指定します。

⑬ 画質調整

[画像調整プロパティ] ダイアログに切り替わります。

⑭ OK

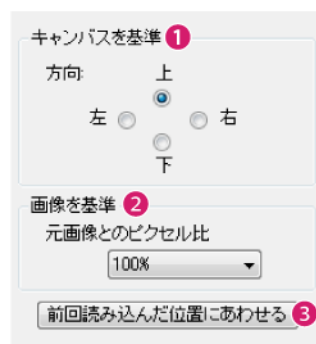
設定を反映し、ダイアログを閉じます。

⑮ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

自動調整パネルの機能

[位置調整プロパティ] ダイアログの [自動調整] ボタンをクリックすると表示される、[自動調整] パネルの機能を紹介します。



① キャンバスを基準

- 方向

キャンバスの各辺中央を基準にして、キャンバスに全体が収まる最大サイズに、画像を拡大・縮小します。[上]・[下]を選択した場合は横幅を、[左]・[右]を選択した場合は縦幅を、それぞれキャンバスに揃えます。

② 画像を基準

- 元画像とのピクセル比

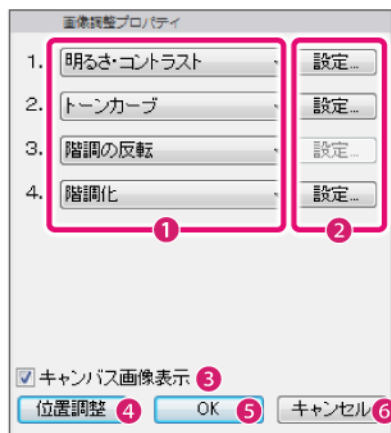
画像のサイズを、元画像とのピクセル比率をパーセントで指定し、拡大します。

③ 前回読み込んだ位置にあわせる

画像のサイズと位置を、前回読み込んで確定した画像の位置に合わせます。

画像調整プロパティダイアログの機能

[位置調整プロパティ] ダイアログの [画質調整] ボタンをクリックすると切り替わって表示される、[画像調整プロパティ] ダイアログの機能を紹介します。



① フィルタ項目

[なし]・[明るさ・コントラスト]・[トーンカーブ]・[階調の反転]・[階調化]・[明るさ・コントラスト(自動調整)]・[レベル補正] から、実行するフィルタを選択します。同時に 4 種類のフィルタを設定でき、番号順に実行します。



[明るさ・コントラスト(自動調整)] は、一番上の項目のみで設定できます。

② 設定

クリックするとダイアログが表示され、フィルタの処理について詳細な設定ができます。

③ キャンバス画像表示

設定中の [下絵レイヤー] 以外の表示・非表示を切り替えます。

④ 位置調整

[位置調整プロパティ] ダイアログに切り替わります。

⑤ OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

⑥ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

テキストプロパティダイアログ

テキストレイヤーに設定されているテキストに対して、詳細な設定を行います。

[テキストプロパティ] ダイアログは、テキストレイヤーのレイヤーアイコンをダブルクリックすると表示されます。詳しくは、『解説：テキスト機能』→『テキストツール』→『[テキストプロパティダイアログ](#)』を参照してください。

3D ワークスペースプロパティパレット

3D ワークスペースに設定されている 3D オブジェクトおよびカメラに対して、詳細な設定を行います。

[3D ワークスペースプロパティ] パレットは、[3D ワークスペース] フォルダのアイコンをダブルクリックすると表示されます。詳しくは、『解説：3D 機能』→『3D 機能・詳細』→『[3D ワークスペースプロパティパレット](#)』を参照してください。

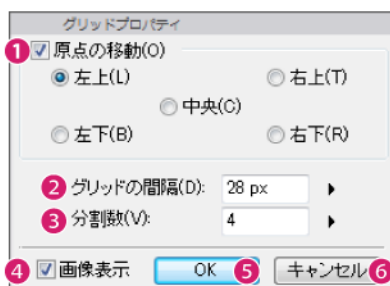
グリッドプロパティダイアログ

[グリッドレイヤー] のグリッド線の設定を行います。

[グリッドプロパティ] ダイアログは、[グリッドレイヤー] のレイヤーアイコンをダブルクリックすると表示されます。

グリッドプロパティダイアログの機能

[グリッドプロパティ] ダイアログの機能を紹介します。



① 原点の移動

グリッド線の原点の位置を変更できます。[左上]・[右上]・[中央]・[左下]・[右下] から指定できます。

② グリッド線

グリッドの太い線の間隔を設定できます。

③ 分割数

グリッドの太い線の間隔の分割数を設定できます。

④ 画像表示

キャンバス画像をプレビューとして表示します。

⑤ OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

⑥ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

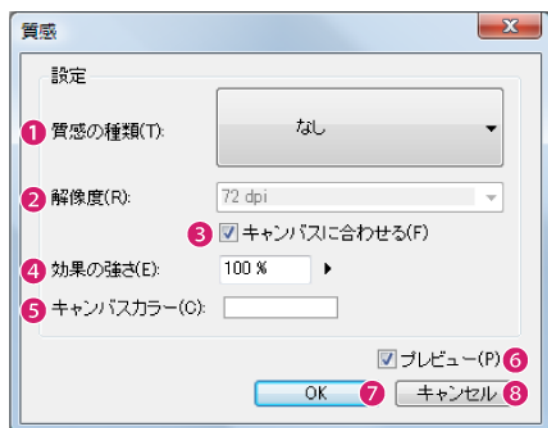
質感ダイアログ

[用紙レイヤー]の質感や色などの詳細設定を行います。

[質感]ダイアログは、[用紙レイヤー]のレイヤーアイコンをダブルクリックすると表示されます。

質感ダイアログの機能

[質感]ダイアログの機能を紹介します。



① 質感の種類

適用する質感の種類を変更できます。

- パターン読み込み
- キャンバス
- 格子
- まだら模様 1
- まだら模様 2
- 画用紙
- 壁
- 走査線（縦）
- 走査線（横）
- ブラインド



[パターン読み込み]を選択すると、パターントーンを質感としてよみこめます。

詳しくは、『メニュー』→『レイヤーメニュー』→『新規フィルタレイヤー』→『[パターントーンを質感に設定する](#)』を参照してください。

② 解像度

質感の解像度を指定できます。目の粗さを変更したい場合、この値を調整します。

[キャンバスに合わせる]がオンの場合は設定できません。

③ キャンバスに合わせる

オンにすると、質感の解像度を、質感を適用しようとしているキャンバスの基準解像度に合わせます。

④ 効果の強さ

質感適用の強さを指定できます。

⑤ **キャンバスカラー**

用紙（キャンバス）の色を変更できます。カラー表示部をクリックすると [色の設定] ダイアログを表示し、色を選択できます。

⑥ **プレビュー**

キャンバスにプレビュー画像を表示します。

⑦ **OK**

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

⑧ **キャンセル**

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

カラー系パレット

本章では、カラー系のパレットの機能について紹介します。

- ・[カラー]パレット
- ・[カラーセット]パレット
- ・[カラーガイド]パレット

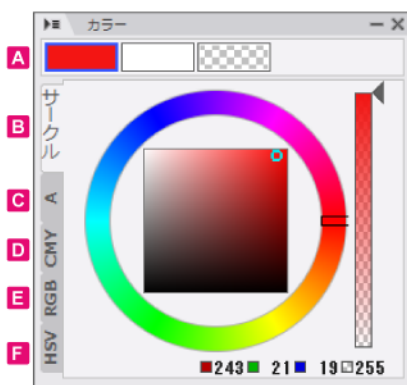
カラーパレット

描画色の選択は [カラー] パレットで行います。カラーサークルやスライダーなどを使用して、色を調整できます。

[カラー] パレットは、[パレット] メニュー→[カラー] を選択すると表示されます。

カラーパレットの機能

[カラー] パレットの機能を説明します。



A. カラーアイコン

現在選択されている描画色と、すぐに使用可能な描画色を表示します。

下図の場合は、順に「黒」・「白」・「透明」がすぐに使用可能で、青い枠で囲まれた「黒」が現在選択されている描画色です。各表示部をクリックすると切り替えられます。



使用環境によっては、そのレイヤーに実際に描かれる色と、描画色として選択した色を表示します。下図は、メインカラーに「赤」が選択されている場合の表示です。



レイヤーで実際に表示される色は、色深度に対応しています。色深度については『解説：描画色・表現色』→『描画色・表現色』を参照してください。

レイヤーで実際に表示する色



選択した描画色

① メインカラー

主に使う色（使用頻度が高い色）をセットします。ダブルクリックすると [色の設定] ダイアログを表示し、色を選択できます。

② サブカラー

メインカラーの次に使う色（使用頻度が次に高い色）をセットします。ダブルクリックすると [色の設定] ダイアログを表示し、色を選択できます。

③ 透明色

透明色を使うときに選択します。

B. サークルリブ

[カラーサークル] をクリックまたはドラッグして、描画色を設定します。

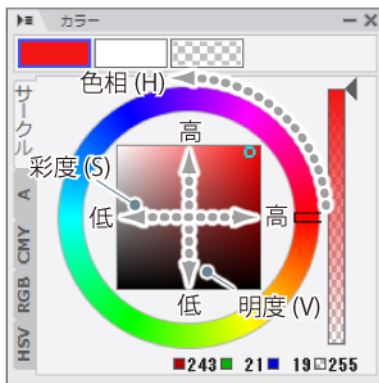
[カラー] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると表示されるメニューから、[カラーサークル] の表示を切り替えられます。



描画色の RGB 値と不透明度が、パレットの下部に数値で表示されます。

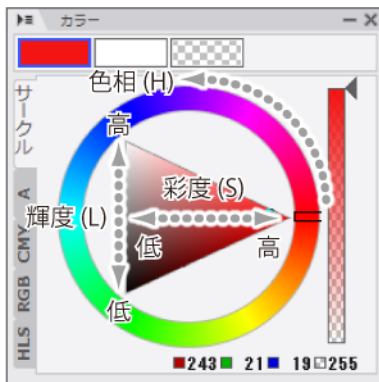
HSV 色空間

色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、明度 (Value) を調整して色を設定します。右側のスライダーで、描画色の不透明度を変更できます。



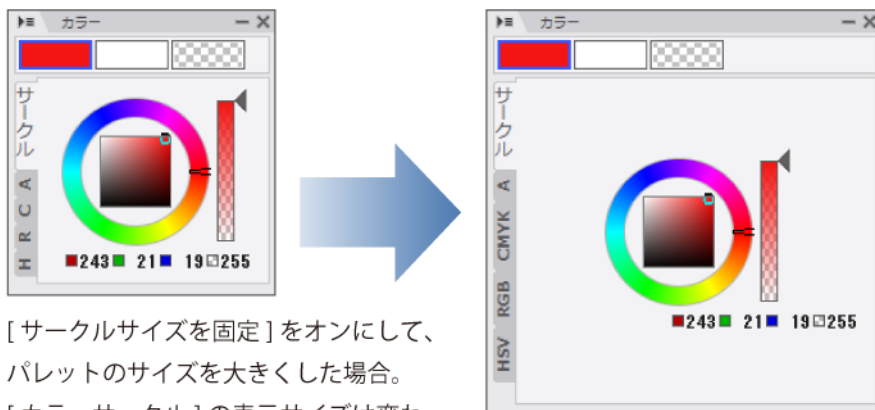
HLS 色空間

色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、輝度 (Luminance) を調整して色を設定します。右側のスライダーで、描画色の不透明度を変更できます。



サークルサイズを固定

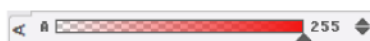
[カラー]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューから、[サークルサイズを固定]を選択してオンにすると、[カラー]パレットのサイズを変更しても[カラーサークル]の表示サイズが固定されます。オフの場合は[カラー]パレットのサイズを変更すると[カラーサークル]の表示サイズが連動して変化します。



[サークルサイズを固定]をオンにして、パレットのサイズを大きくした場合。
[カラーサークル]の表示サイズは変わりません。

C. A (アルファ) リブ

描画色の不透明度を設定します。



D. CMYK リブ

描画色を CMYK で設定します。CMYK はカラー印刷で利用される原色で、シアン (Cyan)、マゼンタ (Magenta)、イエロー (Yellow)、黒 (Key plate) を表し、印刷時の色を表現します。



E. RGB リブ

描画色を RGB で設定します。RGB は光の三原色で、赤 (Red)、緑 (Green)、青 (Blue) を表し、ブラウン管や液晶ディスプレイなどでの色を表現します。

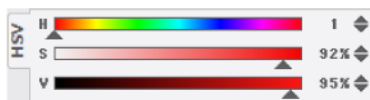


F. HSV/HLS リブ

[サークル] リブの選択内容に連動し、[HSV] と [HLS] が切り替わります。

HSV

描画色を HSV で設定します。HSV は、色相 (Hue)、彩度 (Saturation)、明度 (Value) を表します。



HLS

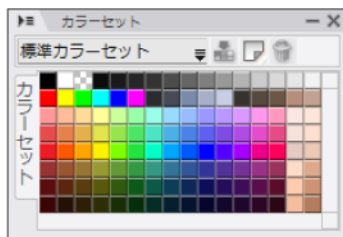
描画色を HLS で設定します。HLS は、色相（Hue）、彩度（Saturation）、輝度（Luminance）を表します。



カラーセットパレット

描画色の選択と保存は [カラーセット] パレットで行います。標準的な色の一覧から色を選択できるほか、よく使用する色だけを集めて「カラーセット」として登録、管理できます。

[カラーセット] パレットは、[パレット] メニュー→[カラーセット] を選択すると表示されます。



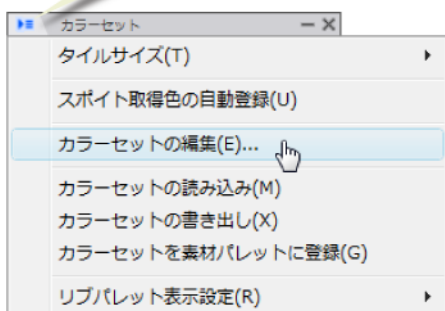
カラーセットに色を登録する

[カラーセット] パレットに色を登録する操作について説明します。ここではカラーセットを新規に作成して色を登録する方法ですが、すでに登録されているカラーセットに対して色を追加することもできます。

1 メニューを開く

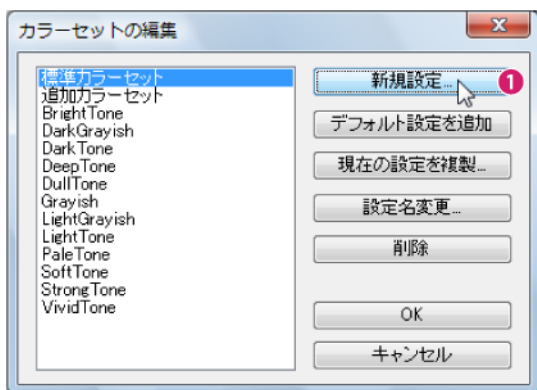
[カラーセット] パレットの左上にある [メニュー表示] ボタンをクリックし、メニューから [カラーセットの編集] を選択します。

[メニュー表示] ボタンをクリックする。

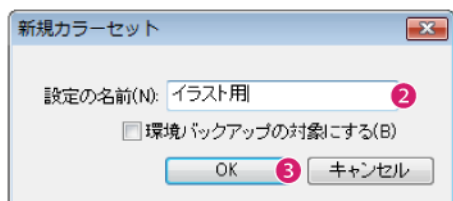


2 新規カラーセットを作成する

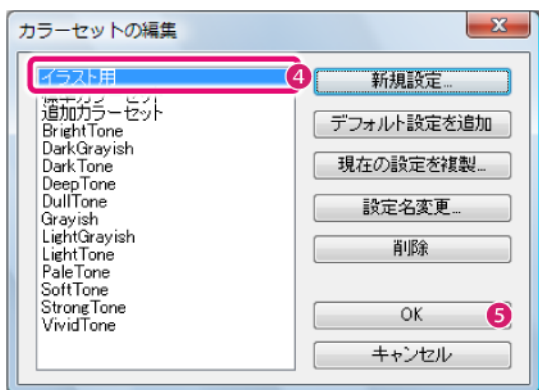
[カラーセットの編集] ダイアログで、カラーセットを作成します。



① [カラーセットの編集] ダイアログの [新規設定] をクリックします。



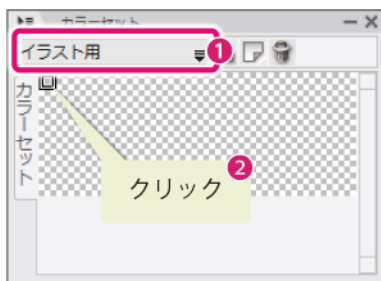
- ② [新規カラーセット] ダイアログの[設定の名前]に、カラーセットの名前を入力します。
- ③ [OK] をクリックします。



- ④ 作成したカラーセットが、[カラーセットの編集] ダイアログのカラーセット一覧に追加されたのを確認します。
- ⑤ [OK] をクリックします。

3 色を登録する

作成したカラーセットに、色を登録します。



- ① [カラーセット] パレットのカラーセット一覧から、新規追加したカラーセットを選択します。
- ② [カラーセット] リブの任意の位置をクリックします。



- ③ [ツール] パレットから[スポイト]ツールを選択し、キャンバスの画像をクリックして色を取得します。
- ④ 取得した色が[カラー]パレットに描画色として表示されます。



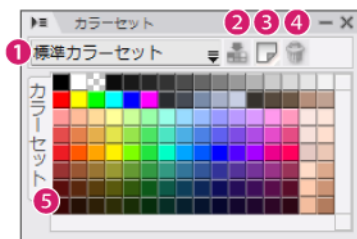
- ⑤ [カラーセット] パレットの [色の登録] ボタンをクリックします。
- ⑥ スポイトで取得した色が登録されます。



以後、③～⑥の手順を繰り返して別の色を登録できます。

カラーセットパレットの機能

[カラーセット] パレットの機能を説明します。



- ① **カラーセット表示**
[カラーセット] の一覧を表示し、選択できます。
- ② **色の登録**
現在の選択色を [カラーセット] の任意の場所に上書き登録します。



[カラーセット] パレットの色を [Alt] キーを押しながらクリックすると、クリックした位置の色が [カラー] パレットで設定されている色に置き換わります。

- ③ **色の追加**
現在の選択色を [カラーセット] に新規に追加します。
- ④ **色の削除**
[カラーセット] で選択している場所の色を削除します。
- ⑤ **カラーセットリブ**
[カラーセット表示] の一覧で選択した [カラーセット] が表示されます。

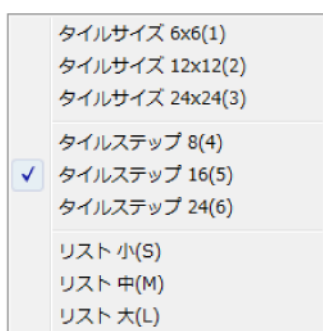
カラーセットパレットのメニュー

[カラーセット] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると表示されるメニューの機能を説明します。



タイルサイズ

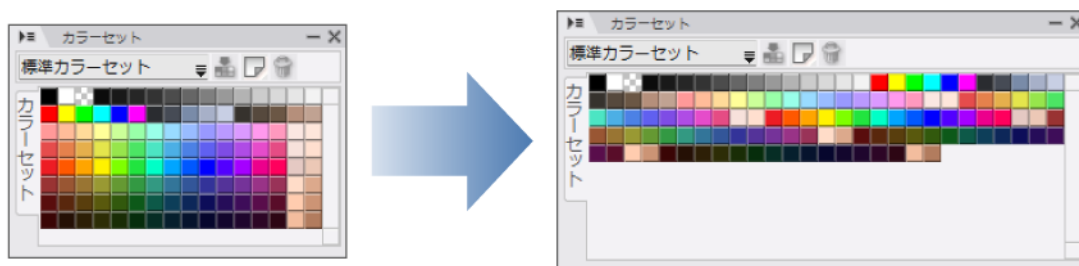
[カラーセット] パレットに表示されるタイルのサイズと、[カラーセット] パレットのサイズを変更した場合の動作を指定します。



タイルサイズ 6×6、タイルサイズ 12×12、タイルサイズ 24×24

[カラーセット] パレットに表示されるタイルのサイズを指定します。[カラーセット] パレットのサイズを変更した場合も、タイルのサイズは変わりません。

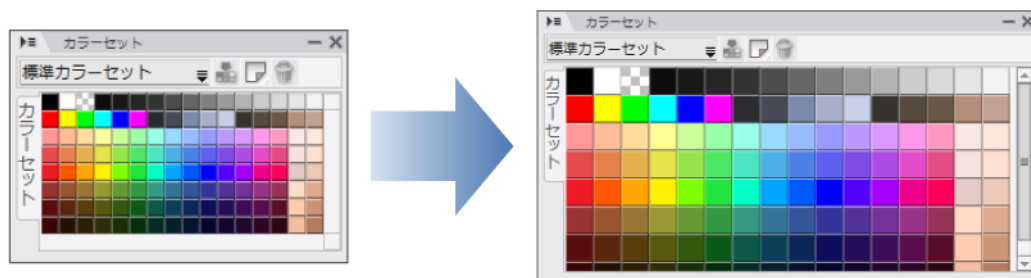
下図は [タイルサイズ 12×12] に指定して、[カラーセット] パレットのサイズを変更した例です。



タイルステップ 8、タイルステップ 16、タイルステップ 24

[カラーセット] パレットに表示されるタイルのステップ数を指定します。パレットの横幅に対して、常に指定したステップ数でタイルを表示します。パレットのサイズを変更した場合は、パレットの大きさに連動してタイルのサイズが変わります。

下図は [タイルステップ 16] に指定して、[カラーセット] パレットのサイズを変更した例です。

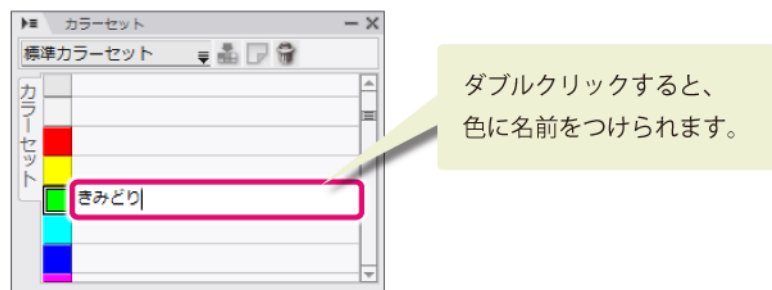


リスト小、リスト中、リスト大

[カラーセット] パレットに表示されるリストのサイズを指定します。



リスト表示では、タイルの右側をダブルクリックすると、色の名前を入力できます。



リスト以外の表示の場合でも、[カラーセット] パレットのタイルの上にマウスカーソルを移動すると、色の名前が表示されます。

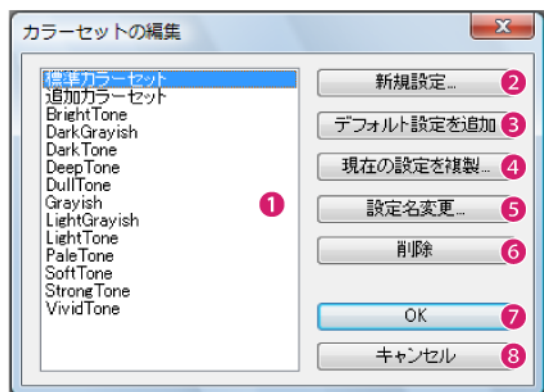
スポイト取得色の自動登録

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

カラーセットの編集

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

[カラーセットの編集] ダイアログ



① カラーセット一覧

登録されている [カラーセット] を一覧表示します。

② 新規設定

新規カラーセットを作成し、カラーセット一覧に登録します。



表示されたダイアログの [環境バックアップの対象にする] をオンにすると、編集中のカラーセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『環境バックアップ→環境のバックアップ』を参照してください。

③ デフォルト設定を追加

カラーセット一覧に、[標準カラーセット] を追加登録します。

④ 現在の設定を複製

カラーセット一覧で選択しているカラーセットをコピーして、カラーセット一覧に追加します。



表示されたダイアログの [環境バックアップの対象にする] をオンにすると、編集中のカラーセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『環境バックアップ→環境のバックアップ』を参照してください。

⑤ 設定名変更

カラーセット一覧で選択しているカラーセットの名称を変更します。

⑥ 削除

カラーセット一覧で選択しているカラーセットを削除します。

⑦ OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

⑧ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

カラーセットの読み込み

保存したカラーセットファイル（拡張子：cls）、または Adobe® Photoshop® カラーズウォッチ形式（拡張子：aco）のカラーパレットデータを読み込んで、[カラーセット]パレットの[カラーセット一覧]に読み込みます。



カラーセットファイル（拡張子：cls）を読み込むには、OS のエクスプローラからドラッグ&ドロップする方法があります。詳しくは、『[カラーセットを読み込む](#)』を参照してください。

カラーセットの書き出し

現在表示中の [カラーセット] を、カラーセットファイル（拡張子：cls）、または Adobe Photoshop カラーズウォッチ形式（拡張子：aco）のカラーパレットデータに書き出して保存します。

カラーセットを素材パレットに登録

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

保存された [カラーセット] の読み込みは、[素材] パレットから [素材プロパティ] ダイアログを表示させて行います。



[素材プロパティ] ダイアログについては、『[補助系パレット](#)』 → 『[素材パレット](#)』 → 『[素材プロパティダイアログ：マテリアル](#)』を参照してください。

リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

詳細については『[パレットの操作](#)』 → 『[パレットのリブ操作](#)』 → 『[リブパレット表示設定](#)』を参照してください。

カラーセットを読み込む

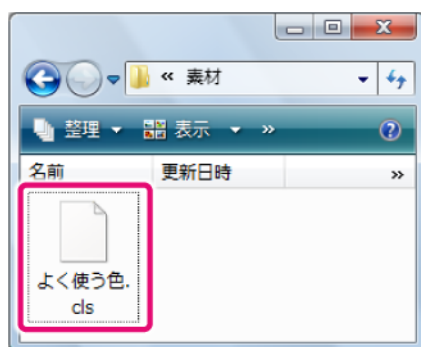
カラーセットファイル（拡張子：cls）、または Adobe Photoshop カラーズウォッチ形式（拡張子：aco）のカラーパレットデータを、[カラーセット]パレットに読み込みます。



- カラーセットファイルは、zip 形式で圧縮されているものやカラーセットファイルを含むフォルダをドラッグ&ドロップしても、読み込めます。
- この方法では、複数のカラーセットファイルをまとめて登録できません。1 つずつ登録してください。

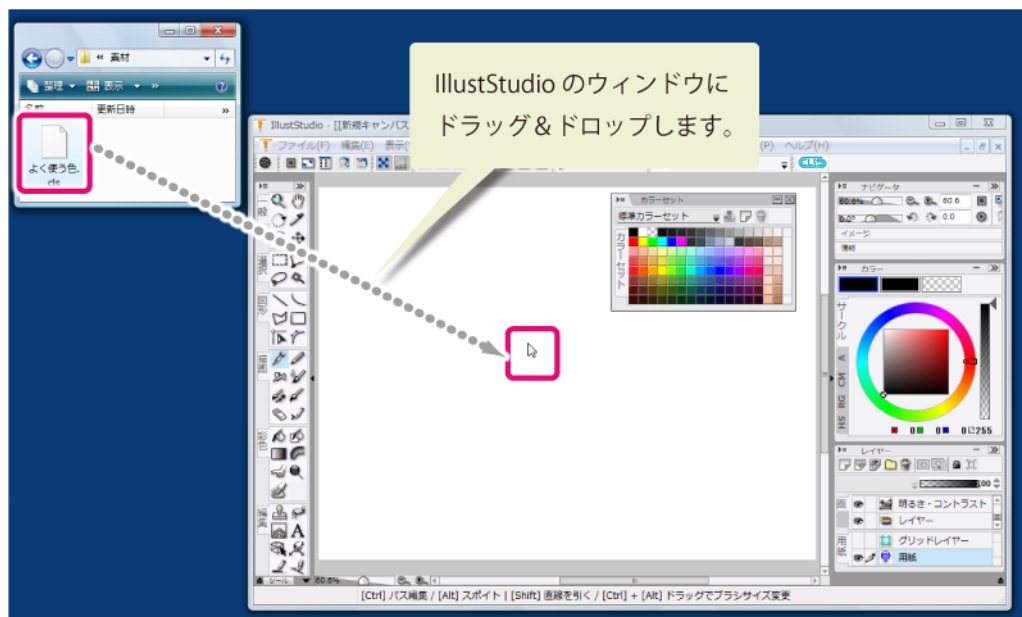
1 カラーセットファイルを用意する

カラーセットファイルを用意します。ここでは「よく使う色」という名前のカラーセットファイルを使用します。



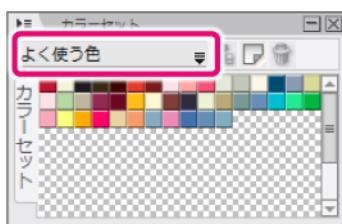
2 IllustStudio にカラーセットファイルを読み込む

カラーセットファイルを、IllustStudio のウィンドウにドラッグ&ドロップします。確認のメッセージが表示されたら、[OK] をクリックします。



3 カラーセットが読み込まれる

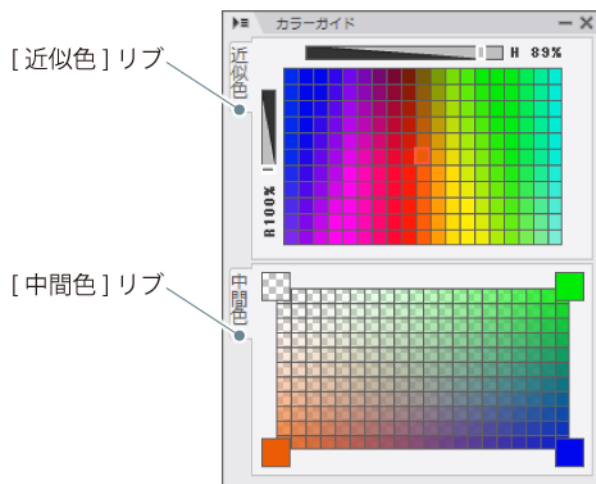
[カラーセット] パレットに、ドラッグ&ドロップしたカラーセットファイルが読み込まれ、登録されます。



カラーガイドパレット

選択した描画色に対して、条件が似ている別の色を参照して選択したり、4つの隅に設定した基準色に対して、条件が似ている別の色を参照して選択したりできます。

[カラーガイド]パレットは、[パレット]メニュー→[カラーガイド]を選択すると表示されます。



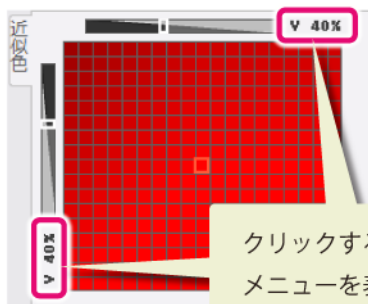
近似色リブから色を選択する

[近似色]リブから色を選択する操作について説明します。

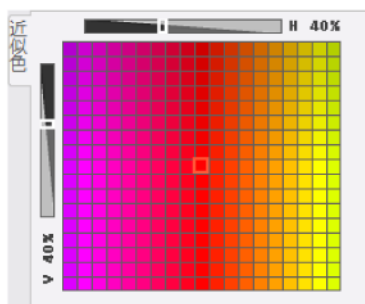
1 参照する要素を選択する

[近似色]リブのスライダーの隣に配置されている表示をクリックするとメニューが表示され、参照する要素を切り替えられます。参照する要素は下記の項目です。

- 色相 (H)
- 彩度 (S)
- 明度 (V)
- 輝度 (L)
- 透明度 (A)
- 赤 (R)
- 緑 (G)
- 青 (B)



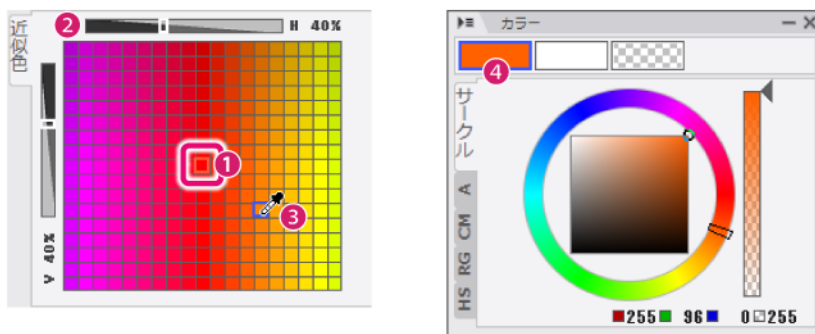
クリックすると、
メニューを表示する。



横軸を、明度 (V) から色相 (H) に切り替えた例。

2 色を選択する

[近似色] リブから色を選択します。



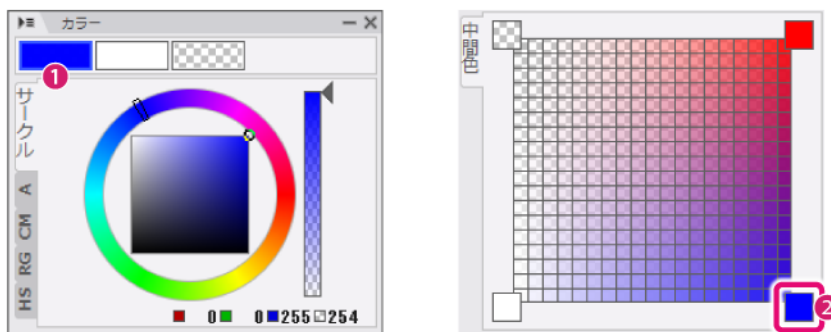
- ① [近似色] リブの中央に、[カラー] パレットなどで選択した描画色が基準色として表示されます。
- ② スライダーを操作すると色の変化を調整できます。
- ③ 周りに少しずつ変化した色が並び、クリックすると色を描画色として選択できます。
- ④ 選択した色は [カラー] パレットに描画色として表示されます。

中間色リブから色を選択する

[中間色] リブから色を選択する操作について説明します。

1 基準色を設定する

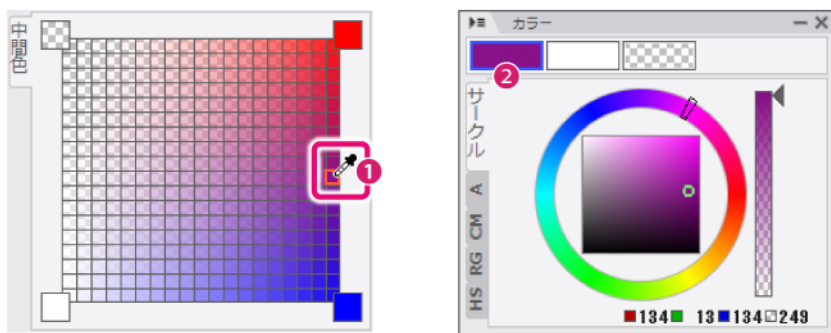
[中間色] リブの隅に配置されている 4 つのタイルに、基準色を設定します。



- ① [カラー] パレットまたは [カラーセット] パレットで、基準色として設定したい描画色を選択します。
- ② [中間色] リブの隅に配置されているタイルをクリックすると、描画色が反映されて基準色になります。

2 色を選択する

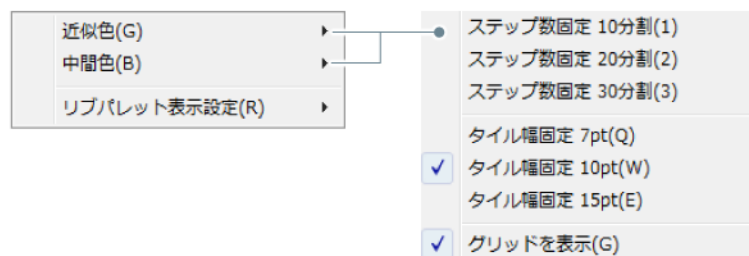
[中間色] リブから色を選択します。



- ① 隅に配置されているタイルの間に少しずつ変化した色が並び、クリックすると色を描画色として選択できます。
- ② 選択した色は [カラー] パレットに描画色として表示されます。

カラーガイドパレットのメニュー

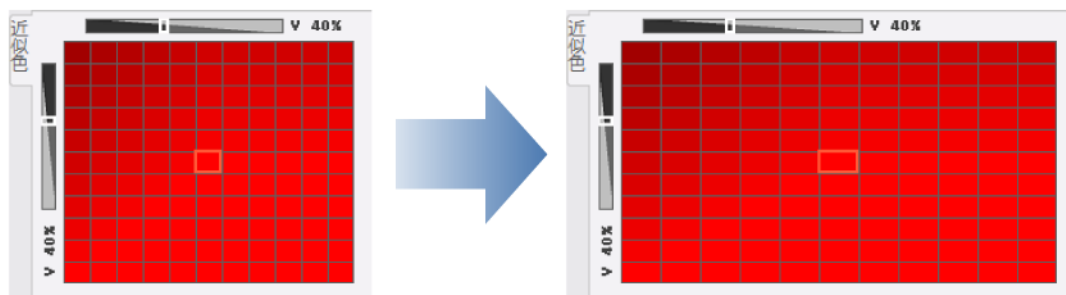
[カラーガイド]パレットの左上にある[メニュー表示]ボタンをクリックすると表示されるメニューの機能を説明します。



ステップ数固定 10 分割、ステップ数固定 20 分割、ステップ数固定 30 分割

[近似色]リブまたは[中間色]リブに表示されるタイルのステップ数を指定します。パレットの横幅に対して、常に指定したステップ数でタイルを表示します。パレットのサイズを変更した場合は、パレットの大きさに連動してタイルのサイズが変わります。

下図は[近似色]リブを[ステップ数固定 10 分割]に指定して、[カラーガイド]パレットのサイズを変更した例です。

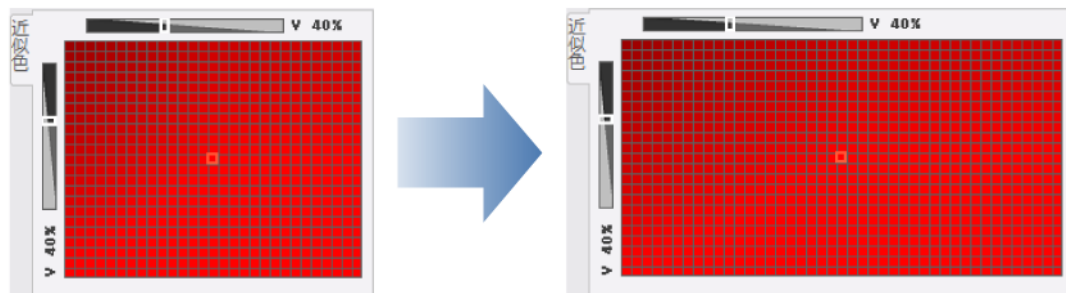


[近似色]リブのステップ数は、中央のタイル（基準の描画色）に対して、上下左右に足される数です。[ステップ数固定 10 分割]を選択した場合は、11 個のタイルが並びます。

タイル幅固定 7pt、タイル幅固定 10pt、タイル幅固定 15pt

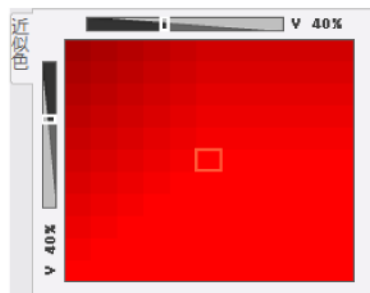
[近似色]リブまたは[中間色]リブに表示されるタイルのサイズを指定します。[カラーガイド]パレットのサイズを変更した場合も、タイルのサイズは変わりません。

下図は[近似色]リブを[タイル幅固定 7pt]に指定して、[カラーガイド]パレットのサイズを変更した例です。

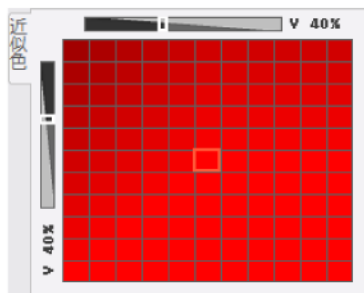


グリッドを表示

[近似色]リブまたは[中間色]リブに表示されるグリッドの表示、非表示を指定します。



[グリッドを表示]: オフ



[グリッドを表示]: オン

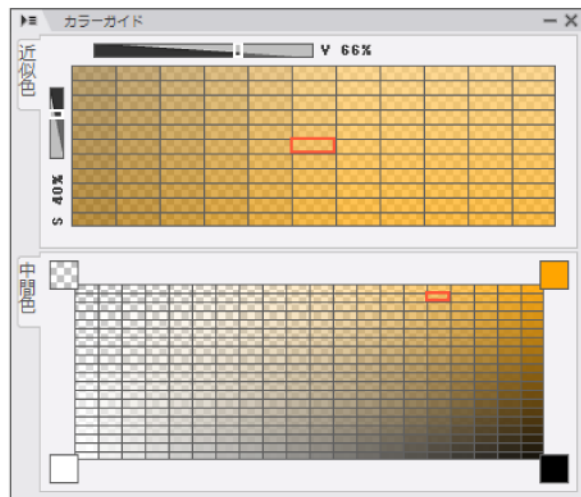
リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

詳細については『パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『[リブパレット表示設定](#)』を参照してください。



[カラーガイド]パレットのステップ数、タイル幅、グリッドの表示、リブパレットの表示は、リブごとに設定できます。



補助系パレット

本章では、補助系のパレットの機能について紹介します。

- ・[ナビゲータ]パレット
- ・[サブビュー]パレット
- ・[素材]パレット
- ・[履歴]パレット
- ・[アクション]パレット

ナビゲータパレット

キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示を管理します。画像の表示の位置、倍率、角度を調整できます。

[ナビゲータ]パレットは、[パレット]メニュー→[ナビゲータ]を選択すると表示されます。

画像表示を調整する

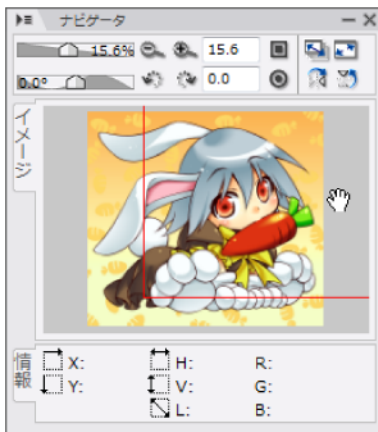
キャンバスウィンドウに表示されている画像の領域は、[ナビゲータ]パレットの[イメージ]リブに赤い枠で表示されます。



現在のキャンバスウィンドウ

画像表示を移動する

赤い枠の内側にマウスカーソルを合わせると[手のひら]ツールになります。ドラッグすると赤い枠が移動し、キャンバスウィンドウに表示されている画像の位置が移動します。



現在のキャンバスウィンドウ

画像表示の倍率を変更する

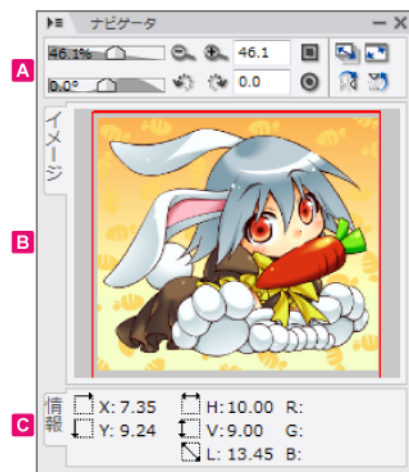
[Ctrl] キーを押しながら [イメージ] リブ上をドラッグすると、赤い枠のサイズを変更できます。赤い枠のサイズが小さいほど画像が拡大表示され、赤い枠のサイズが大きいほど画像が縮小表示されます。



現在のキャンバスウィンドウ

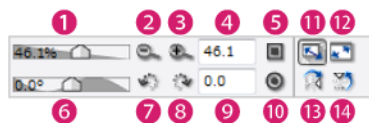
ナビゲータパレットの機能

[ナビゲータ] パレットの機能を説明します。



A. コントロール

キャンバス画像の表示の倍率と角度を調整できます。



① 拡大・縮小スライダー

スライダーをドラッグして、キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示倍率を調整します。右へドラッグすると拡大表示、左へドラッグすると縮小表示になります。

② 縮小表示

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を縮小表示します。

③ 拡大表示

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を拡大表示します。

④ 表示倍率

キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示倍率を表示します。数値を入力すると、画像の表示倍率を調整できます。

⑤ **ピクセル等倍**

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像をピクセル等倍（100%）で表示します。

⑥ **回転スライダー**

スライダーをドラッグして、キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示角度を調整します。右へドラッグすると右回転（時計回り）、左へドラッグすると左回転（反時計回り）になります。

⑦ **指定角度回転（左回転）**

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を指定角度ごとに左回転表示します。

⑧ **指定角度回転（右回転）**

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を指定角度ごとに右回転表示します。

⑨ **表示角度**

キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示角度を表示します。数値を入力すると、画像の表示角度を調整できます。

⑩ **表示を元に戻す**

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示角度をリセットし、元（0°）に戻します。

⑪ **フィッティング**

オンにすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像をウィンドウのサイズに合わせて、全体が収まるサイズで表示します。ウィンドウのサイズを変更した場合、連動します。

⑫ **全体表示**

クリックすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を、現在のウィンドウに全体が収まるサイズで表示します。ウィンドウのサイズを変更した場合、連動しません。

⑬ **左右反転**

オンにすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を左右反転して表示します。

⑭ **上下反転**

オンにすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を上下反転して表示します。

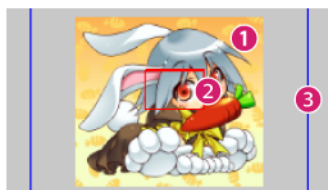


②③⑦⑧の設定は、[環境設定] ダイアログの [キャンバス] → [倍率・角度] で行います。

[環境設定] ダイアログは、[ファイル] メニュー → [環境設定] で表示します。詳しくは『環境設定』 → 『環境設定ダイアログ』 → 『キャンバス→倍率・角度』を参照してください。

B. **イメージリブ**

キャンバスウィンドウに表示されている画像の表示位置と倍率を調整できます。

① **プレビュー画像**

現在キャンバスウィンドウに表示されている画像の全体を表示します。

② **表示領域**

キャンバスウィンドウに表示されている画像の領域を、赤い枠で表示します。

③ **最大表示領域**

キャンバスウィンドウの最大表示領域を青い枠で表示します。青い枠を越えて表示することはできません。

C. 情報リブ

キャンバスウィンドウ上のカーソルの位置、選択範囲のサイズ、カーソルの位置の色情報を表示します。



① X、Y

キャンバス画像の左上を原点として、現在のマウスカーソルの位置を X 座標と Y 座標で表示します。

② H、V、L

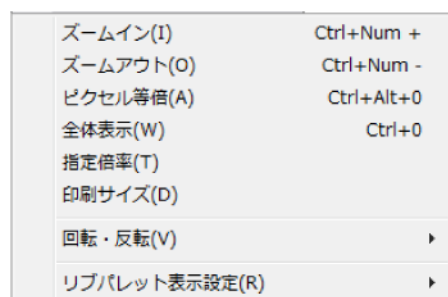
現在キャンバスウィンドウに表示されている選択範囲の幅、高さ、対角の長さを表示します。

③ R、G、B

キャンバスウィンドウ上のマウスカーソルの位置の色を、R（赤）、G（緑）、B（青）の数値で表示します。

ナビゲータパレットのメニュー

[ナビゲータ]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューの機能を説明します。



ズームイン

キャンバスウィンドウに表示されている画像を拡大表示します。

ズームアウト

キャンバスウィンドウに表示されている画像を縮小表示します。

ピクセル等倍

キャンバスウィンドウに表示されている画像をピクセル等倍（100%）で表示します。

全体表示

キャンバスウィンドウに表示されている画像を、現在のウィンドウに全体が収まるサイズで表示します。ウィンドウのサイズを変更した場合、連動しません。

指定倍率

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



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

印刷サイズ

印刷するときの寸法で、キャンバスを表示します。



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

回転・反転

キャンバスウィンドウに表示されている画像を、回転・反転します。



① 通常・90度回転・180度回転・270度回転

どれかひとつを選択すると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を右回転表示します。[左右反転]・[上下反転]と併用できます。

② 左右反転

オンにすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を左右反転して表示します。

③ 上下反転

オンにすると、キャンバスウィンドウに表示されている画像を上下反転して表示します。

④ 指定角度で左回転

キャンバスウィンドウに表示されている画像を指定角度ごとに左回転表示します。

⑤ 指定角度で右回転

キャンバスウィンドウに表示されている画像を指定角度ごとに右回転表示します。

リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

詳細については『パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『リブパレット表示設定』を参照してください。



[ズームイン]・[ズームアウト]・[印刷サイズ]・[指定角度で左回転]・[指定角度で右回転]の詳細設定は、[環境設定]ダイアログの[キャンバス]→[倍率・角度]で行います。

[環境設定]ダイアログは、[ファイル]メニュー→[環境設定]で表示します。詳しくは『環境設定』→『環境設定ダイアログ』→『**キャンバス**→**倍率・角度**』を参照してください。

サブビューパレット

彩色の参考となる画像を表示して、そこから使いたい色を取得することができます。

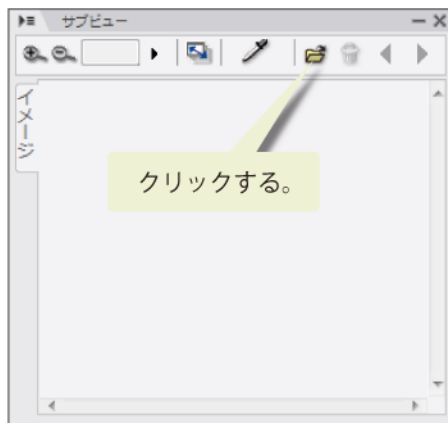
[サブビュー]パレットは、[パレット]メニュー→[サブビュー]を選択すると表示されます。

参考画像から色を取得する

[サブビュー]パレットに参考画像を読み込んで、色を取得する操作について説明します。

1 参照する画像を読み込む

[サブビュー]パレットの[読み込み]をクリックし、[ファイルを開く]ダイアログから彩色の参考にしたい画像を読み込みます。



2 色を選択する

[サブビュー]パレットに読み込んだ画像から色を選択します。



- ① [自動でスポイトに切り替え]がオンになっているのを確認します。
- ② 取得したい色の部分をクリックします。
- ③ クリックした部分の色が、[カラー]パレットに描画色として表示されます。

サブビューパレットの機能

[サブビュー]パレットの機能を説明します。



① 拡大表示

クリックすると、[サブビュー]パレットに表示されている画像を拡大表示します。

② 縮小表示

クリックすると、[サブビュー]パレットに表示されている画像を縮小表示します。

③ 表示倍率

[サブビュー]パレットに表示されている画像の表示倍率を表示します。数値を入力するかスライダーを操作して、画像の表示倍率を調整できます。

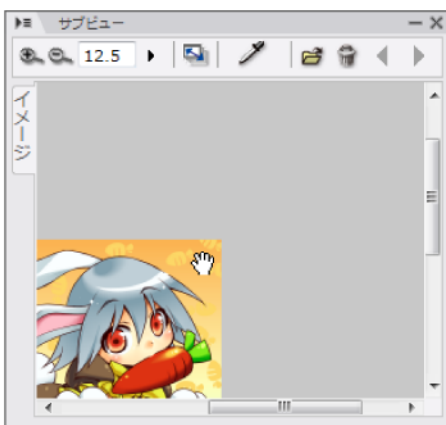
④ フィッティング

オンにすると、[サブビュー]パレットに表示されている画像をパレットのサイズに合わせて、全体が収まるサイズで表示します。パレットのサイズを変更した場合、連動します。

⑤ 自動でスポイトに切り替え

オンにすると、[サブビュー]パレット上でマウскарソルが[スポイト]ツールになり、色を取得できます。

オフにすると、[サブビュー]パレット上でマウскарソルが[手のひら]ツールになり、画像の表示を移動できます。



⑥ 読み込み

クリックすると[ファイルを開く]ダイアログを表示し、参照したい画像を[サブビュー]パレットに読み込みます。



- [サブビュー]パレットは、複数の画像を読み込むことができます。読み込んだ各画像は、切り替えて使用できます。
- 画像ファイルを[サブビュー]パレットにドラッグ&ドロップしても、パレットに画像を読み込みます。

⑦ 削除

クリックすると、[サブビュー]パレットに表示されている画像を削除します。

⑧ 前の画像へ

複数の画像を読み込んだ場合に、現在の画像のひとつ前の画像を表示します。

⑨ 次の画像へ

複数の画像を読み込んだ場合に、現在の画像のひとつ後の画像を表示します。



各機能は、[サブビュー]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューから選択することもできます。

素材パレット

イラスト作成に使用するさまざまな素材を登録、管理するパレットです。初期状態で登録されている素材だけでなく、自分で作成した素材の登録もできます。登録した素材はフォルダに分けて管理し、呼び出して使用できます。

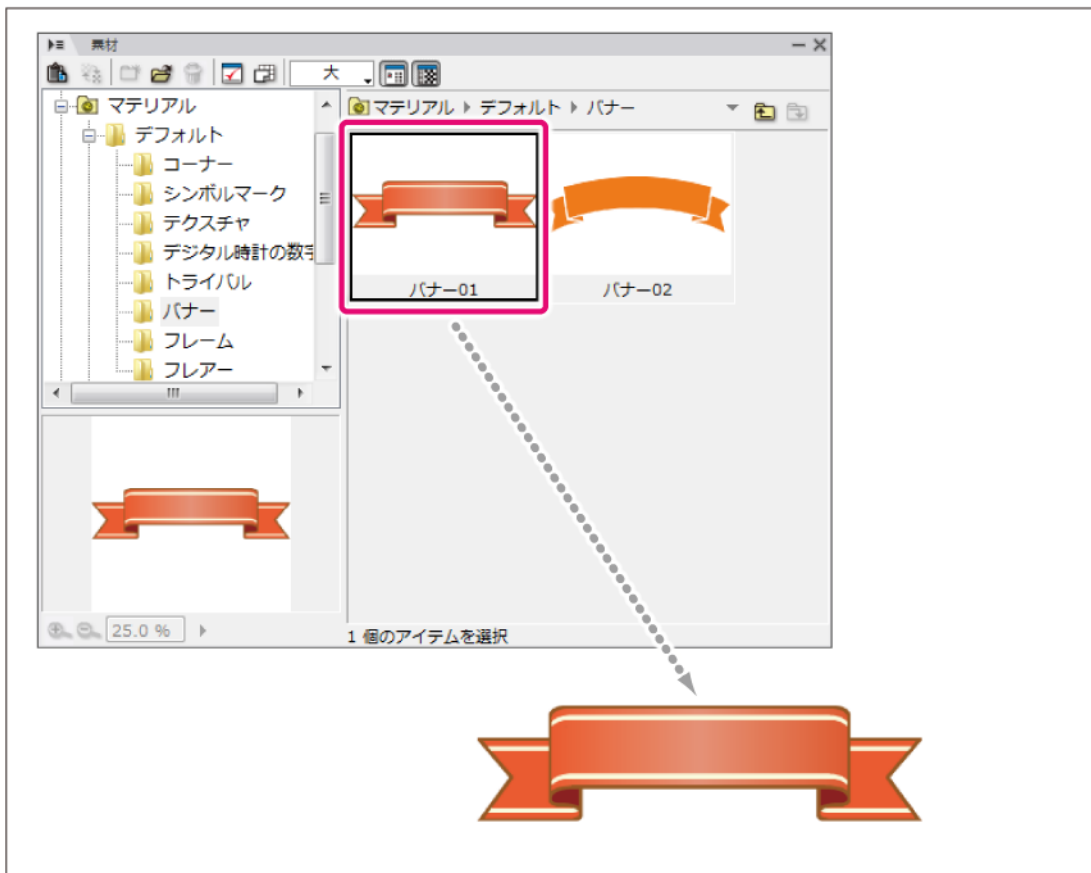
[素材]パレットは、[パレット]メニュー→[素材]を選択すると表示されます。



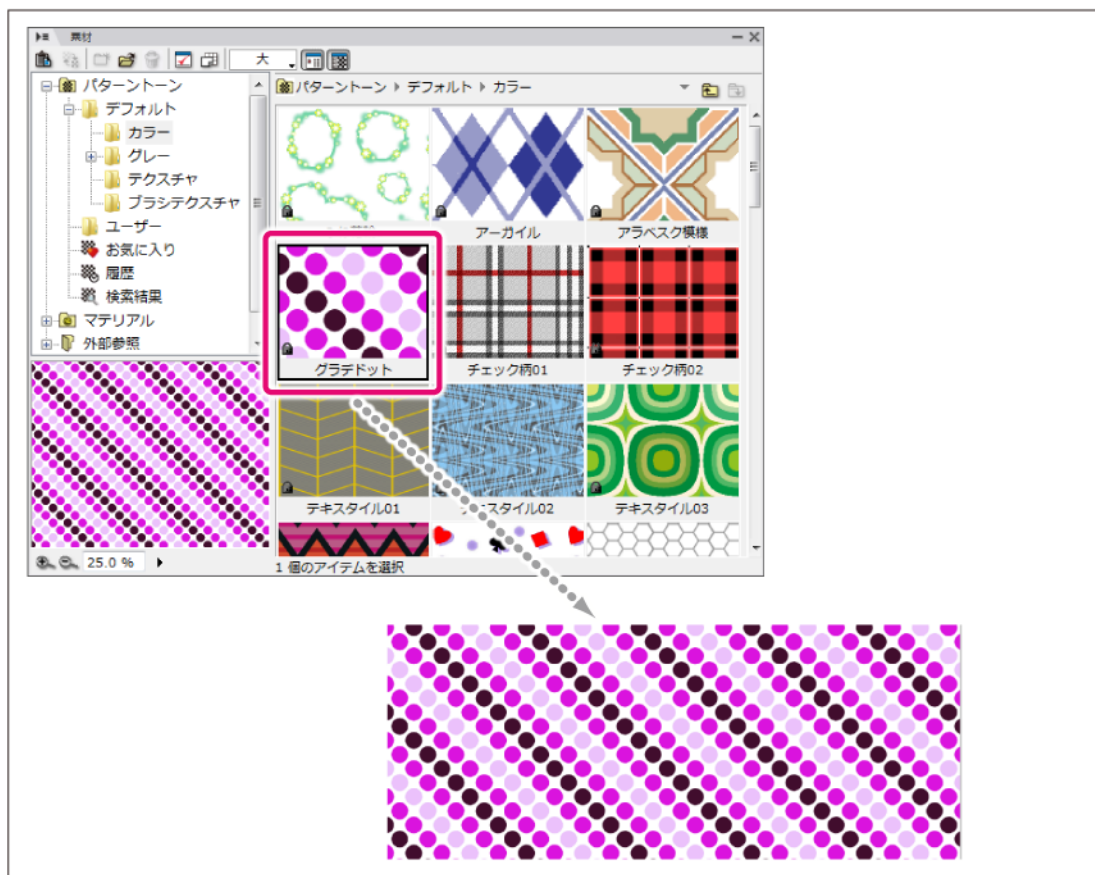
[素材]パレットの各素材は、選択しているレイヤーや他の設定などの影響により、使用できない場合があります。

素材を利用する

[素材]パレットに登録されている素材は、[素材]パレットからキャンバスにドラッグ&ドロップして貼り込みます。



[パターントーン]素材は、[ツール]パレットの選択範囲ツールでキャンバスに選択範囲を作成し、[素材]パレットからドラッグ&ドロップして貼り込みます。



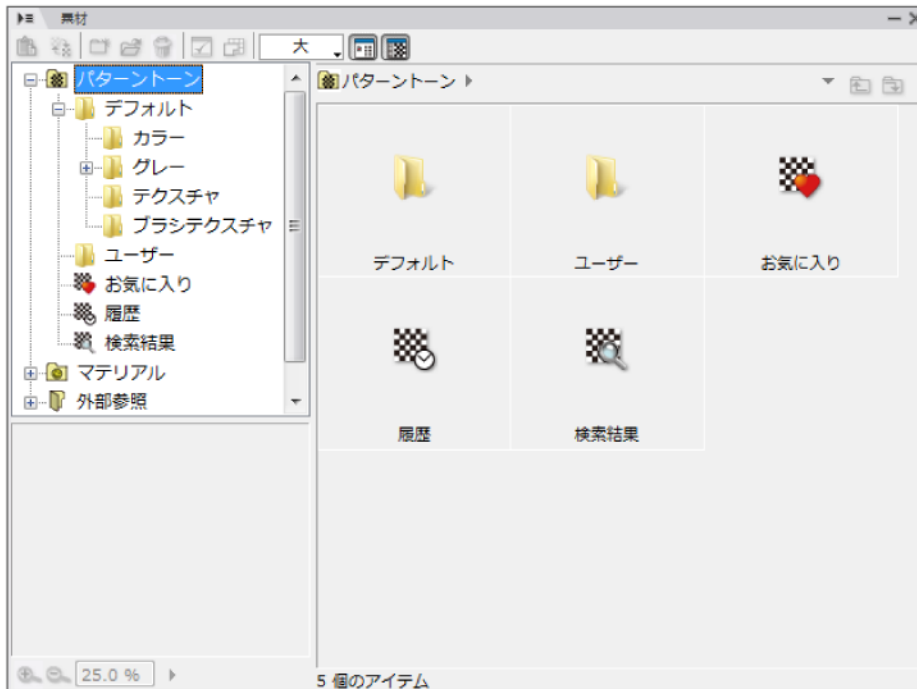
- 設定ファイルを利用する方法については、『[素材プロパティダイアログ：マテリアル](#)』を参照してください。
- [素材]パレットに素材を登録する方法については、『メニュー』→『編集メニュー』→『[素材の登録](#)』を参照してください。

素材を検索する

[素材]パレットに登録されている素材を検索できます。ここでは[パターントーン]素材の検索方法を説明します。

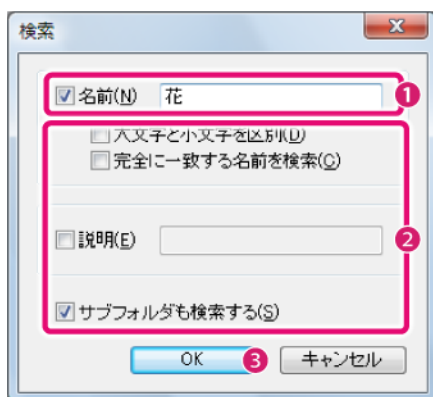
1 参照するフォルダを選択する

[素材]パレットの[ツリー表示]から、検索の参照先として[パターントーン]フォルダをクリックして選択します。選択したフォルダ以下の階層が、検索の対象になります。



2 検索設定を行う

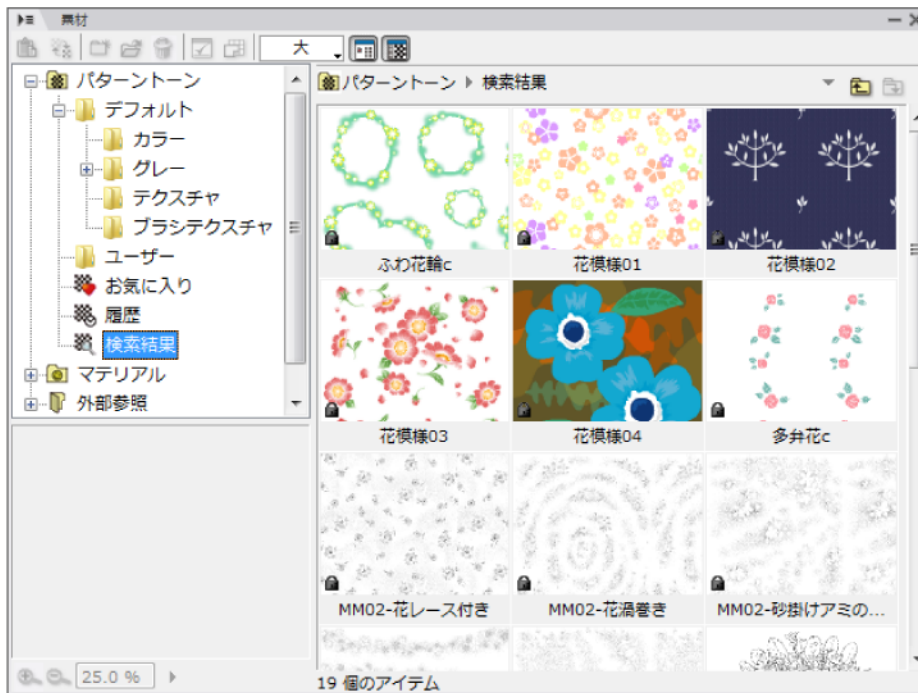
[素材]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューから[検索]を選択し、[検索]ダイアログを表示します。



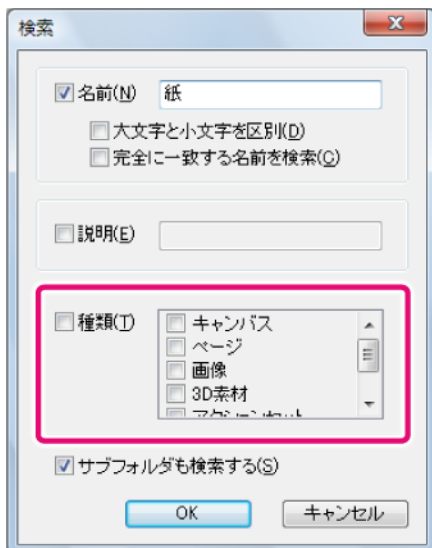
- ① [名前]をオンにして、検索キーワードを入力します。
- ② 必要な設定があればオンにします。
- ③ [OK]をクリックすると検索を実行します。

3 参照するフォルダを選択する

[素材]パレットの[検索結果]フォルダに、検索結果が表示されます。

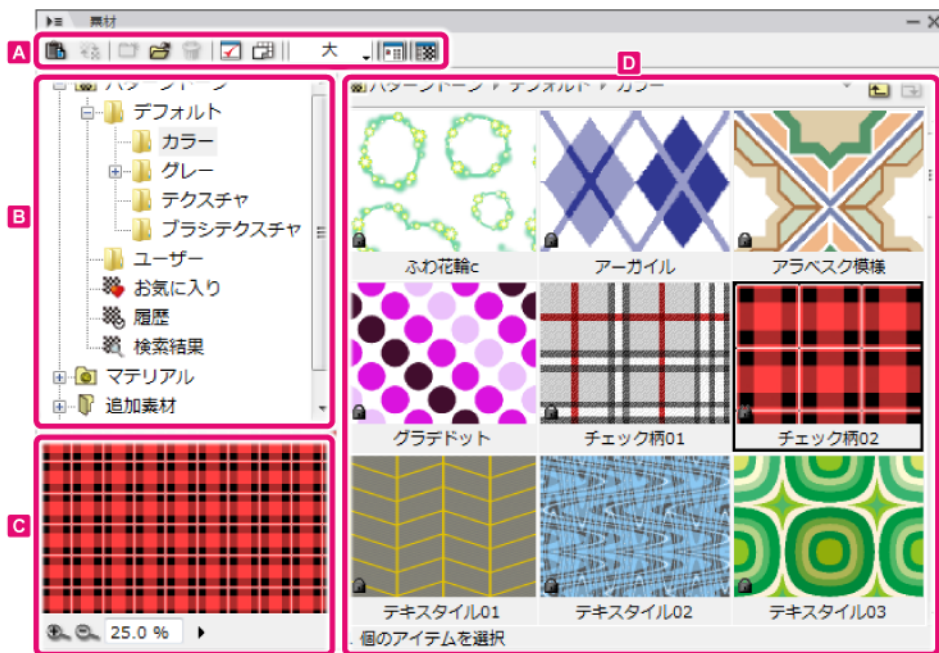


[マテリアル]を検索する場合は、[素材]パレットの[ツリー表示]から[マテリアル]を選択し、[パターントーン]の場合と同様に行います。[マテリアル]選択時の[検索]ダイアログは、[種類]でファイルの種類を絞り込みます。



素材パレットの機能

[素材] パレットの機能を説明します。



A. コントロール

素材をキャンバスに貼り付けたり、[素材] パレット内で素材を管理したり、パレットの表示設定などを行います。



① 素材の貼り付け

キャンバス上に、[素材] パレットで選択中の素材を貼り付けます。

② パターントーンの貼り替え

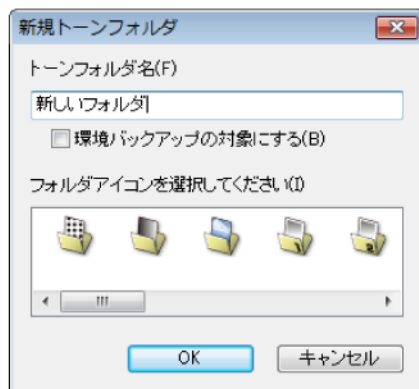
キャンバス上の編集集中のトーンを、[素材] パレットで選択中のトーンに貼り替えます。

③ 新規フォルダ

新規フォルダを作成します。[素材] パレットの各 [ユーザー] フォルダ内でのみ作成できます。

新規トーンフォルダダイアログ

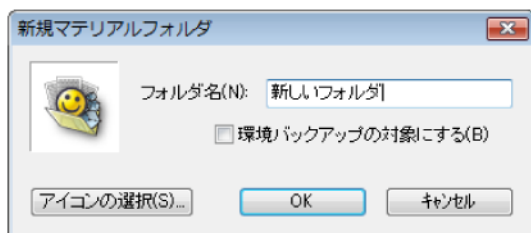
[パターントーン] → [ユーザー] フォルダに、新規トーンフォルダを作成します。



新規マテリアルフォルダダイアログ

[マテリアル] → [ユーザー] フォルダに、新規マテリアルフォルダを作成します。

[アイコンの選択] をクリックすると [ファイルを開く] ダイアログを表示し、フォルダのアイコンにしたい画像を読み込みます。



[環境バックアップの対象にする] をオンにすると、選択中のフォルダが環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[環境バックアップ→環境のバックアップ](#)』を参照してください。

④ 素材の登録

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

⑤ 削除

選択中の素材またはフォルダを削除します。

⑥ 設定変更

素材一覧で選択した、素材またはフォルダの設定を変更できます。

- 素材を選択した場合は、[素材プロパティ] ダイアログが表示され、素材の設定を変更できます。
- フォルダを選択した場合は、フォルダの設定変更ダイアログが表示され、設定を変更できます。



フォルダ選択時に表示されるダイアログで、[環境バックアップの対象にする] をオンにすると、選択中のフォルダが環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[環境バックアップ→環境のバックアップ](#)』を参照してください。

⑦ お気に入りへ登録

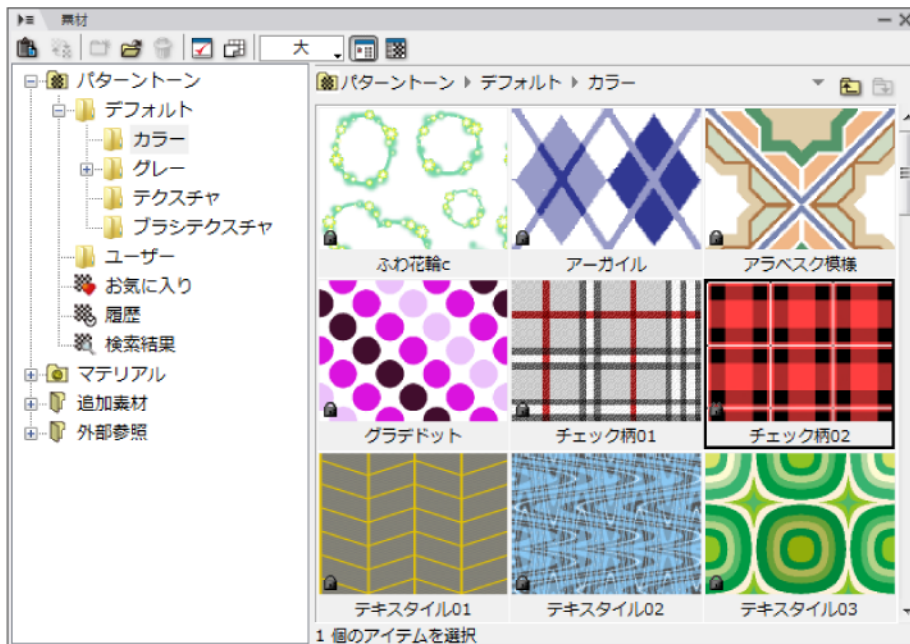
選択した素材を [お気に入り] フォルダに登録します。

⑧ フルダウンメニュー

素材一覧の表示方法を [小]・[大]・[詳細]・[リスト] から選択して切り替えます。

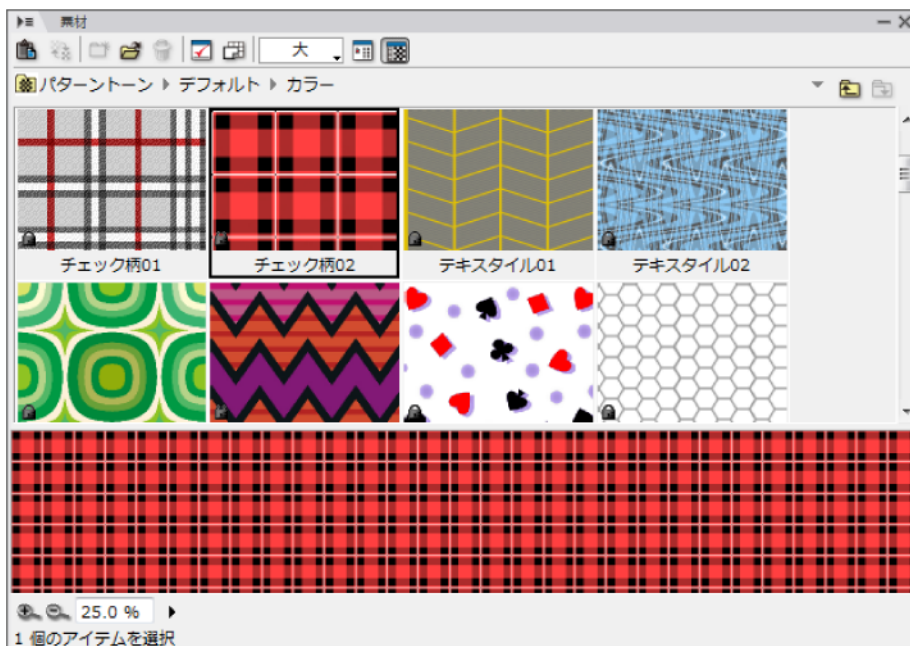
⑨ ツリー表示切り替え

ツリー表示の表示・非表示を切り替えます。[ツリー表示切り替え] をオンにした場合は、ツリー表示がパレットの左側に表示されます。



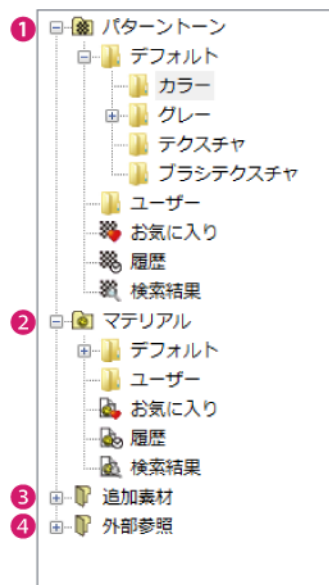
⑩ プレビュー表示切り替え

プレビュー表示の表示・非表示を切り替えます。[ツリー表示切り替え] をオフにして [プレビュー表示切り替え] をオンにした場合は、プレビュー表示がパレットの下側に広がって表示されます。



B. ツリー表示

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



① パターントーン

パターントーン素材が登録されているフォルダです。フォルダ内は次のように分類されています。

[デフォルト]以下のフォルダは、IllustStudioの初期状態で登録されている素材です。[ユーザー]以下のフォルダは、IllustStudio上で作成、登録した素材です。

② マテリアル

フレーム素材などが登録されているフォルダです。フォルダ内は次のように分類されています。

[デフォルト]以下のフォルダは、IllustStudioの初期状態で登録されている素材です。[ユーザー]以下のフォルダは、IllustStudio上で作成、登録した素材や設定ファイルです。

③ 追加素材

『CLIP』でダウンロードした各種ファイルや、Windowsのエクスプローラからドラッグ&ドロップしたパターントーンやフレームなどの素材が登録されているフォルダです。

『CLIP』の詳細は、下記を参照してください。



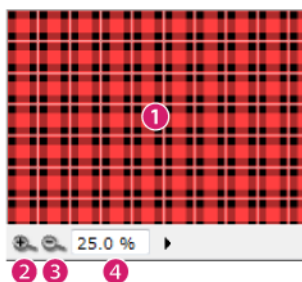
- 創作活動応援サイト『CLIP』
<http://www.clip-studio.com/>

④ 外部参照

[素材]パレットの[メニュー表示]→[外部フォルダを参照]を選択して、指定したフォルダが登録されています。これらのフォルダ内にIllustStudioの素材や設定ファイルを保存すると、ここから素材や設定ファイルを使用できます。

C. プレビュー表示

選択中の素材のプレビューを表示します。



① プレビュー表示

選択中の素材のプレビューを表示します。

② 拡大表示

プレビュー画像を拡大表示します。

③ 縮小表示

プレビュー画像を縮小表示します。

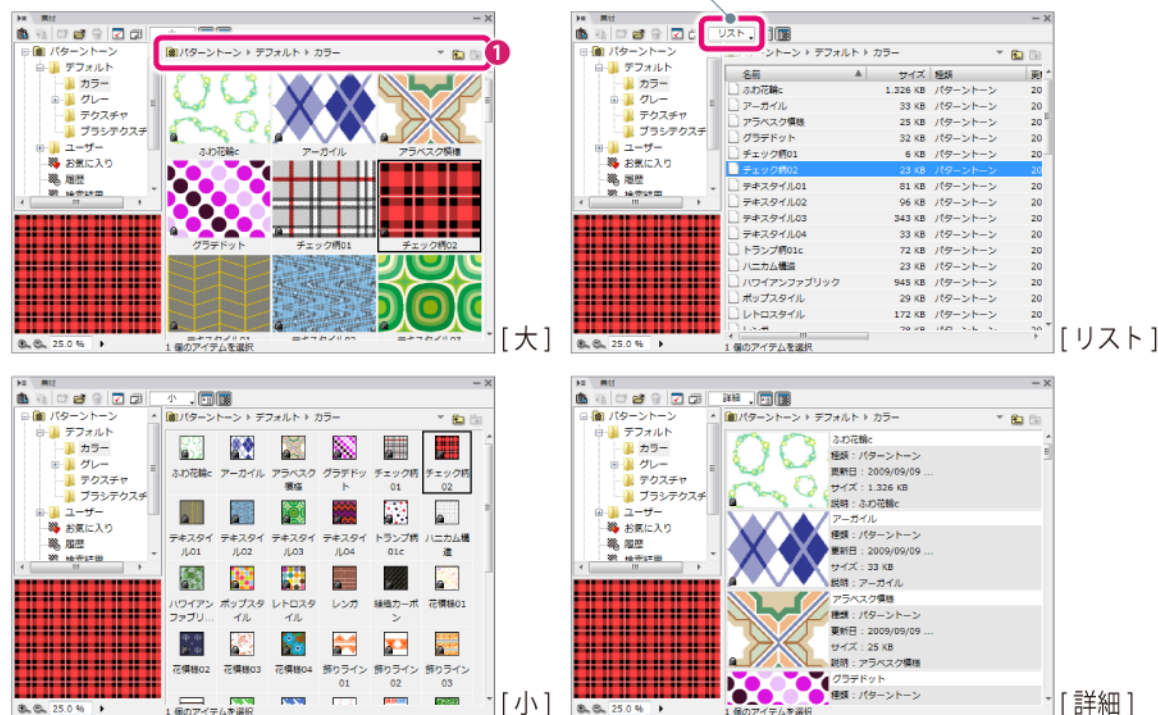
④ 拡大率

プレビュー画像の表示サイズを、スライダーまたは数値入力で変更します。

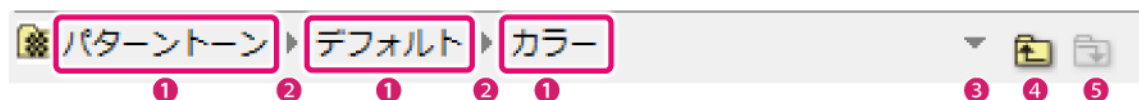
D. 素材一覧

選択中のフォルダ内の素材を一覧表示します。一覧の表示方法は、「コントロール」のプルダウンメニューで切り替えられます。

プルダウンメニュー



① 素材一覧のコントロール



①フォルダ名表示	選択中のフォルダの階層をフォルダ名で表示し、フォルダ名部分をクリックすると、そのフォルダを開きます。
②フォルダ一覧表示	クリックすると、次の階層のフォルダを一覧表示したメニューを表示します。メニューからフォルダを選択すると、そのフォルダを開きます。
③ツリー表示	クリックすると、[素材]パレットのフォルダの階層を表示したメニューを表示します。メニューからフォルダを選択すると、そのフォルダを開きます。
④上へ移動	ひとつ上の階層に移動します。
⑤下へ移動	ひとつ下の階層に移動します。



[素材]パレットでは、[素材一覧]に ComicStudio 形式のトーンを表示できますが、利用できません。ComicStudio 形式のトーンには、[素材一覧]上で赤い × 印のアイコンが表示されます。

素材パレットのメニュー

[素材] パレットの左上にある [メニュー表示] をクリックすると表示されるメニューの機能を説明します。

素材の貼り付け(A)
パターントーンの貼り替え(H)
切り取り(T)
コピー(C)
貼り付け(P)
お気に入りへ登録(F)
設定変更(S)...
名前の変更(R)
削除(D)
環境バックアップの対象にする(B)
すべてを選択(L)
選択を解除(E)
開く(O)
エクスプローラで開く(X)
検索(I)...
アイコンの整列(S) ▶
新規フォルダ(F)...
外部フォルダを参照(M)...
読み込み(I) ▶
書き出し(R)...
素材インストール(I)...

素材の貼り付け

キャンバス上に、[素材] パレットで選択中の素材を貼り付けます。

パターントーンの貼り替え

キャンバス上の編集集中のトーンを、[素材] パレットで選択中のトーンに貼り替えます。

切り取り

[素材] パレットで選択中の素材を切り取ります。

コピー

[素材] パレットで選択中の素材をコピーします。

貼り付け

[素材] パレットで切り取り・コピーした素材を、[素材] パレット内へ貼り付けます。



- [素材] パレット内への貼り付けは、ユーザーフォルダ以下のフォルダを対象とします。
- [パターントーン] から [マテリアル] など、異なるカテゴリのフォルダへは貼り付けできません。

お気に入りへ登録

選択した素材を [お気に入り] フォルダに登録します。

設定変更

[素材] パレットの下記フォルダ内で選択した素材やフォルダの設定を変更します。

- [パターントーン] → [ユーザー] 以下の素材またはフォルダ
- [マテリアル] → [ユーザー] 以下の素材またはフォルダ
- [追加素材] 以下の素材
- [外部参照] 以下の素材

[ユーザー] 内のフォルダを選択した場合は [トーンフォルダ変更] ダイアログまたは [マテリアルフォルダ変更] ダイアログが表示されます。素材を選択した場合は [素材プロパティ] ダイアログが表示されます。



[トーンフォルダ変更] ダイアログおよび [マテリアルフォルダ変更] ダイアログは、それぞれ [新規トーンフォルダ] ダイアログおよび [新規マテリアルフォルダ] ダイアログと項目が同じです。詳細は『[素材パレットの機能](#)』を参照してください。

名前の変更

[素材] パレットの下記フォルダ内で選択した素材やフォルダの名前を変更します。

- [パターントーン] → [ユーザー] 以下の素材またはフォルダ
- [マテリアル] → [ユーザー] 以下の素材またはフォルダ
- [追加素材] 以下の素材またはフォルダ
- [外部参照] 以下の素材またはフォルダ



[追加素材] 以下のフォルダ名を変更すると、素材の登録時や『CLIP』の使用時に、変更前の名前のフォルダが再度作成されます。

削除

選択中の素材またはフォルダを削除します。

環境バックアップの対象にする

環境バックアップを行うときに、選択したフォルダを書き出す対象にするかどうか切り替えられます。書き出す対象にしたい場合は、[環境バックアップの対象にする] のチェックをオンにします。

下記フォルダの選択時に設定できます。なお、設定時に選択できるフォルダは 1 つだけです。

- [トーン] → [ユーザー] 以下のフォルダ
- [マテリアル] → [ユーザー] 以下のフォルダ
- [追加素材] 以下のフォルダ



フォルダを右クリックして表示されるメニューからも、[環境バックアップの対象にする] の設定を切り替えられます。

すべてを選択

ファイルの選択時はフォルダ内のファイル全体を、フォルダの選択時は下の階層全体を、選択状態にします。

選択を解除

現在の選択を解除します。

開く

選択したフォルダを開きます。

エクスプローラで開く

選択したフォルダを、Windows のエクスプローラで開きます。

検索

指定したフォルダ以下の階層にある素材を、条件を指定して検索し、結果を [検索結果] フォルダに表示します。

アイコンの整列

リストの素材を、条件を切り替えて整列します。[名前] ・ [サイズ] ・ [種類] ・ [更新日時] ・ [説明] ・ [降順で表示] から選択できます。

新規フォルダ

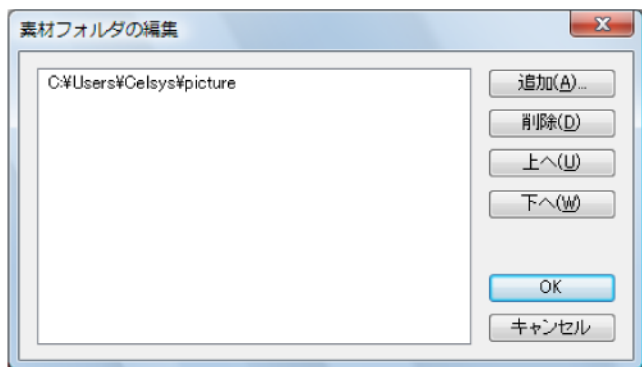
新規フォルダを作成します。[素材] パレットの各 [ユーザー] フォルダ内でのみ作成できます。

外部フォルダを参照

外部のフォルダを [素材フォルダの編集] ダイアログで選択し、素材フォルダとして参照できるようにします。

素材フォルダの編集ダイアログ

選択した外部フォルダが、[素材] パレットの [外部参照] フォルダに登録されます。



読み込み

外部のファイルまたはフォルダを、[素材] パレットの各 [ユーザー] フォルダに読み込みます。



素材ファイルを読み込むには、Windows のエクスプローラからドラッグ&ドロップする方法があります。詳しくは、『[素材を登録する](#)』を参照してください。

書き出し

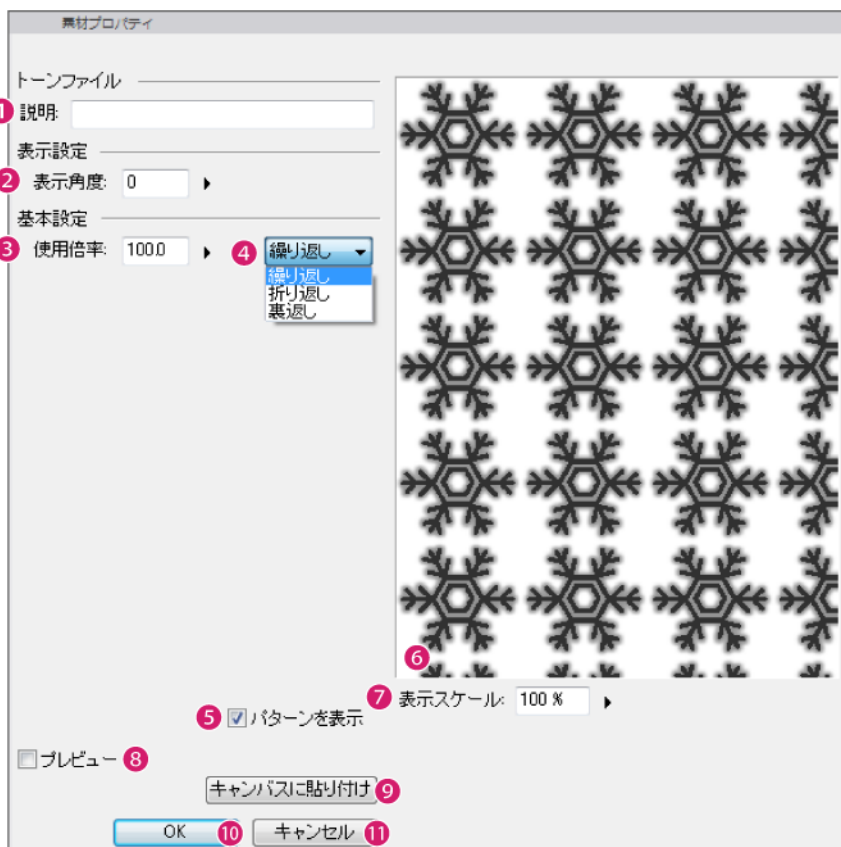
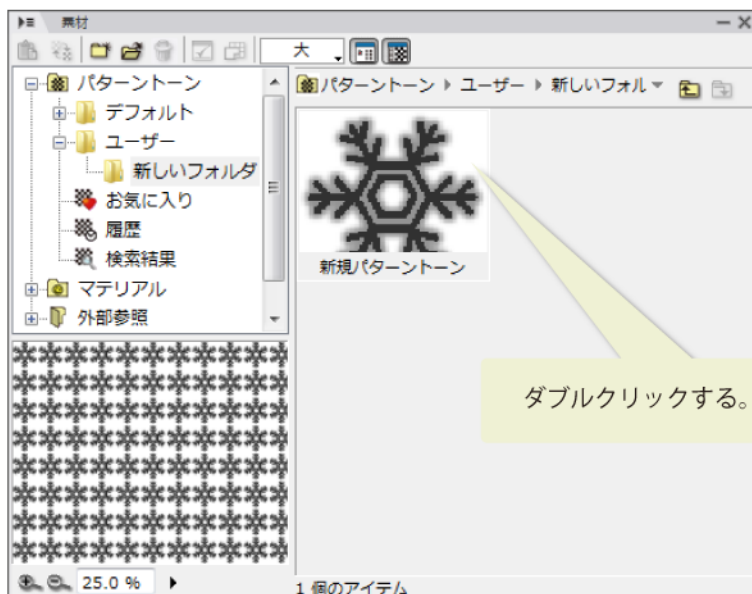
[素材] パレットの各 [ユーザー] フォルダに登録されている選択中の素材を、外部のフォルダに書き出します。

素材インストール

素材インストーラが起動し、素材をインストールします。

素材プロパティダイアログ：パターントーン

[素材]パレットに登録されている素材のアイコンをダブルクリックすると表示されます。デフォルトトーン以外の場合は、設定の変更ができます。



① トーンファイル：説明

選択中の素材の説明を表示します。図のように背景が白く表示されている場合は、別の説明を入力して変更できます。

② 表示設定：表示角度

トーンの柄の角度を設定します。

③ 基本設定：使用倍率

トーンの使用倍率を設定します。

④ 画像パターンのタイリング方法

トーンの画像のタイリング（配列）方法を選択します。

繰り返し	同じ向きで繰り返します。
折り返し	交互に向きを変えながら繰り返します。
裏返し	画像を裏返して配列します。

⑤ パターンを表示

[素材プロパティ] ダイアログを展開し、[プレビュー表示] にトーンの柄を表示します。

⑥ プレビュー表示

トーンの柄を表示します。ドラッグすると [プレビュー表示] のトーンが表示が移動します。

⑦ 表示スケール

[プレビュー表示] に表示するトーンの使用倍率を設定します。

⑧ プレビュー

キャンバスに、現在の設定のトーン画像をプレビュー表示します。

⑨ キャンバスに貼り付け

キャンバスに、現在の設定のトーンを貼り付けます。

⑩ OK

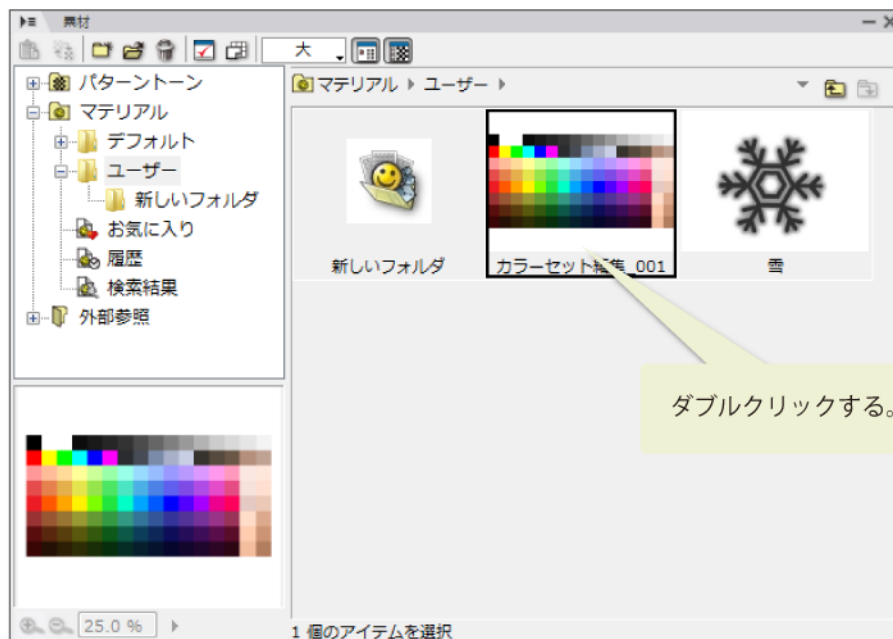
設定を反映し、ダイアログを閉じます。

⑪ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

素材プロパティダイアログ：マテリアル

[素材] パレットに登録されている素材や設定ファイルのアイコンをダブルクリックすると表示されます。素材の種類の確認や、素材に対して説明を書き添えるなどの操作ができます。





① プレビュー表示

選択中の素材やストロークなどのプレビューを表示します。

② プレビュー表示

選択中の素材やブラシ形状などのプレビューを表示します。

③ 名前

選択中の素材の名前を表示します。図のように背景が白く表示されている場合は、別の名前を入力して変更できます。

④ 説明

選択中の素材の説明を表示します。図のように背景が白く表示されている場合は、別の説明を入力して変更できます。

⑤ 種類

選択中の素材の種類を表示します。

⑥ この素材を貼り付け

選択中の素材をキャンバスに貼りつけます。

⑦ 設定の読み込み

選択中の素材（設定ファイル）を、使用可能なパレットに読み込みます。ここではカラーセットファイルが選択されているので、[カラーセット] パレットに読み込みます。



[素材] パレットに登録されている、ツールセットファイル（拡張子：tos）・カラーセットファイル（拡張子：cls）・アクションファイル（拡張子：iaf）は、キャンバスウィンドウにドラッグ&ドロップしても、各パレットに読み込みます。詳しくは、『[設定を他のパレットに読み込む](#)』を参照してください。

⑧ OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

⑨ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

素材を登録する

『CLIP』などでダウンロードしたパターントーン素材（拡張子：tne）やフレーム（画像）素材を[素材]パレットに登録できます。

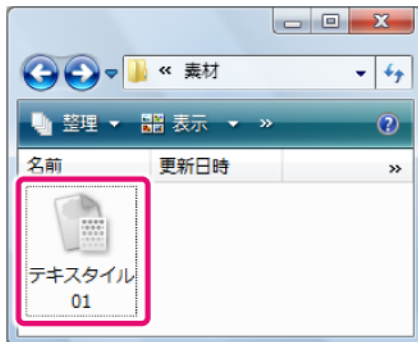
ここでは、パターントーン素材（拡張子：tne）を登録する方法を例に説明します。



素材は、zip 形式で圧縮されているものや素材を含むフォルダをドラッグ&ドロップしても、読み込めます。
この方法では、複数の素材をまとめて登録できません。1 つずつ登録してください。

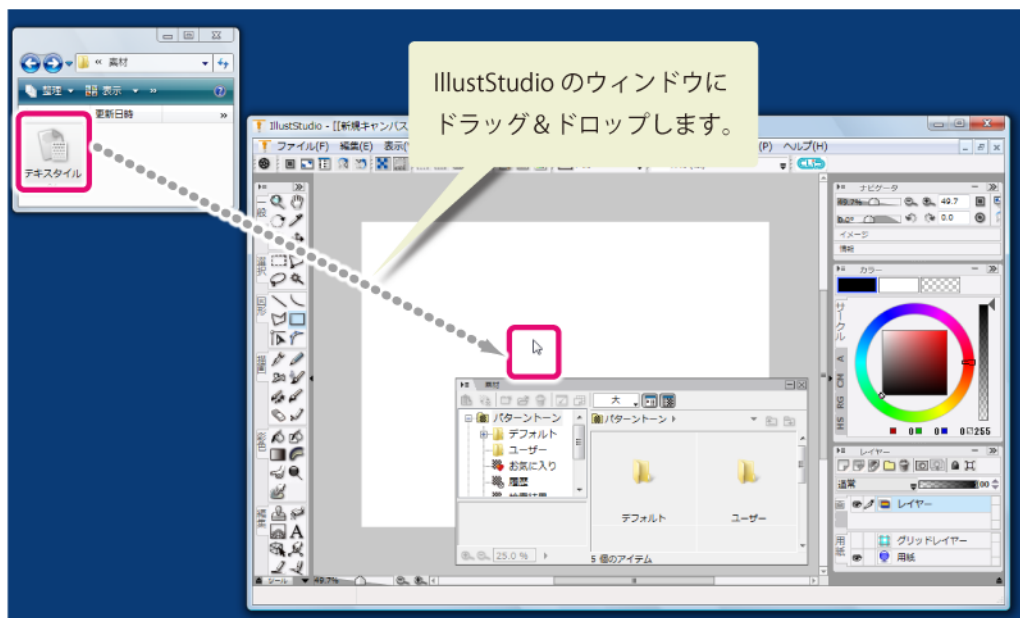
1 素材を用意する

素材を用意します。ここでは、パターントーン素材「テキスタイル 01」を選択します。



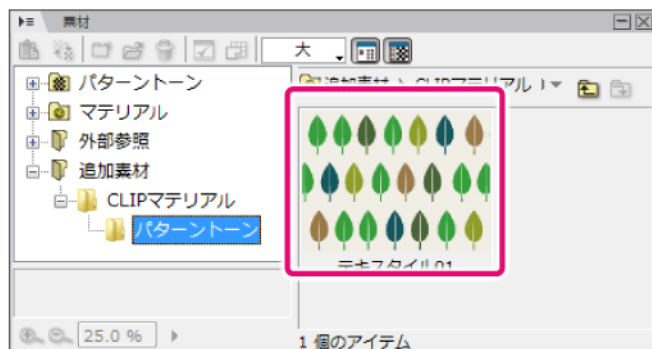
2 IllustStudio に素材を登録する

素材を、IllustStudio のウィンドウにドラッグ&ドロップします。確認のメッセージが表示されたら、[OK] をクリックします。



3 パターントーン素材が登録される

[素材]パレットの[追加素材]→[CLIP マテリアル]→[パターントーン]に、ドラッグ&ドロップした素材が登録されます。



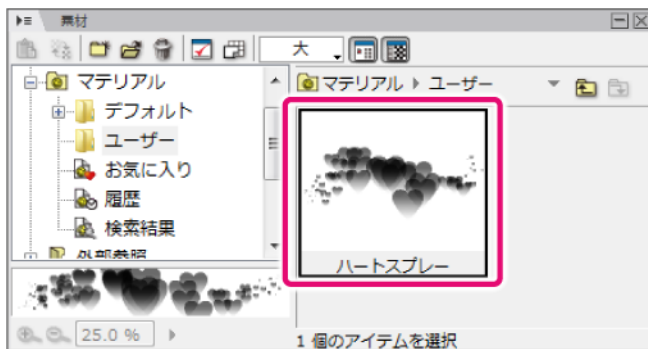
設定を他のパレットに読み込む

[素材]パレットに登録されている、ツールセットファイル（拡張子：tos）・カラーセットファイル（拡張子：cls）・アクションファイル（拡張子：iaf）を、各パレットに読み込みます。

ここでは、ツールセットファイル（拡張子：tos）を[ツールセット]パレットに登録する方法を例に説明します。

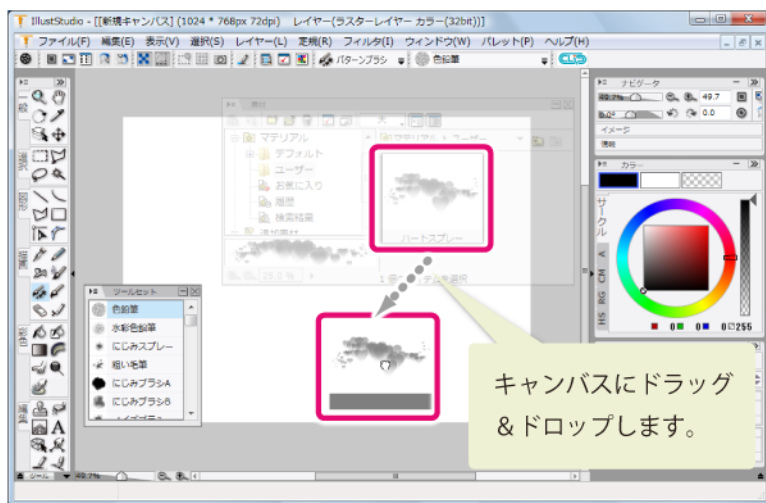
1 ツールセットファイルを選択する

[素材]パレットから、[ツールセット]パレットに読み込むツールセットファイルを選択します。ここでは、例として[パターンブラシ]ツール用の設定ファイルを選択します。



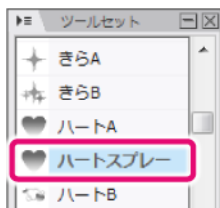
2 パレットに設定を読み込む

[素材]パレットに登録されているツールセットファイルを、キャンバスウィンドウにドラッグ&ドロップします。確認のメッセージが表示されたら、[OK]または[はい]をクリックします。



3 パレットに設定が読み込まれる

[パターンブラシ]ツール選択時の[ツールセット]パレットに、ツールセットファイルの設定が読み込まれます。



直接、[ツールセット]パレット・[カラーセット]パレット・[アクション]パレットに、ドラッグ&ドロップしても、設定を読み込みます。

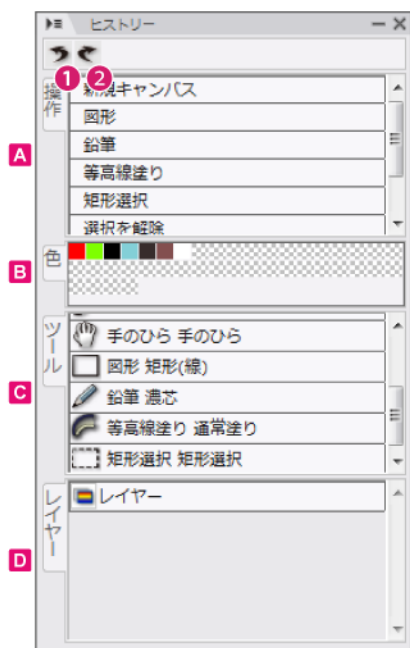
ヒストリーパレット

操作の履歴を記録し、管理します。各リブに表示されている操作の項目をクリックすると、その項目の時点まで操作を戻ることができます。

[ヒストリー] パレットは、[パレット] メニュー→[ヒストリー] を選択すると表示されます。

ヒストリーパレットの機能

[ヒストリー] パレットの機能を説明します。



① 取り消し

キャンバスに対して実行した直前の処理を取り消して、1 つ前の状態に戻します。

② やり直し

キャンバスに対して実行した直前の処理を繰り返して、1 つ後の状態に戻します。



[取り消し]、[やり直し] は、[ヒストリー] パレットの左上にある [メニュー表示] ボタンをクリックすると表示されるメニューから選択することもできます。

A. 操作リブ

キャンバス画像に対して行った操作の履歴を表示します。最新の操作が下に足されます。



定期的移動・回転・拡大・縮小を行ったときに、同じ操作が連続した場合は、ヒストリー項目が 1 つの動作にまとめられます。

B. 色リブ

取得した描画色の履歴を表示します。最新の色が左上に足されます。

C. ツールリブ

使用したツールの履歴を表示します。最新の使用ツールが下に足されます。

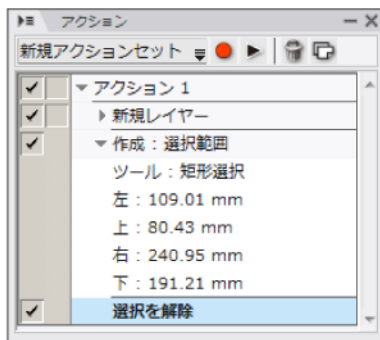
D. レイヤーリブ

使用したレイヤーの履歴を表示します。最新の使用レイヤーが下に足されます。

アクションパレット

複数の操作を記録し、まとめて管理します。よく使用する操作をアクションセットに記録しておくことで、[アクション]パレットの[再生]ボタンをクリックするだけで、記録した操作を実行できます。

[アクション]パレットは、[パレット]メニュー→[アクション]を選択すると表示されます。

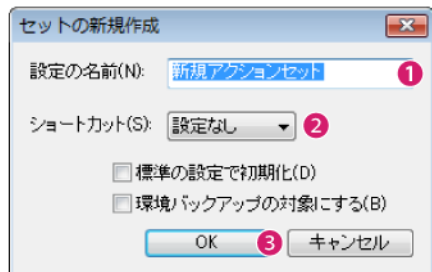


アクションセットとは

「アクションセット」とは、よく使用する一連の操作をアクションとして登録する機能です。用途や使用頻度などに合わせて、複数のアクションセットを作成してアクションを登録すると、[アクション]パレットの[セットの切り替え]で切り替えて使用できます。

1 アクションセットを作成する

[アクション]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューから、[セットの新規作成]を選択し、[セットの新規作成]ダイアログで名前とショートカットを設定します。



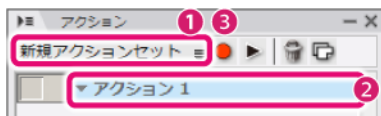
- ① [設定の名前]でアクションセットの名前を設定します。
- ② ショートカットを設定します。
- ③ [OK]ボタンをクリックするとアクションセットが作成されます。



ご購入時に設定されているアクションセット[デフォルト]に登録されているアクションを、作成するアクションセットに複製する場合は、[標準の設定で初期化]をオンにします。

2 アクションを記録する

アクションセットを選択し、アクションを記録します。



- ① [セットの切り替え]でアクションセットを選択します。
- ② 記録先のアクションを選択します。
- ③ [アクションの記録開始]をクリックします。記録したい動作を行うと記録されていきます。

3 アクションの記録を終了する

[アクションの記録停止] をクリックすると、アクションの記録を終了します。



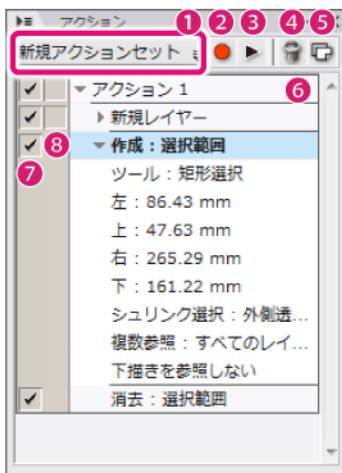
4 アクションを再生する

実行したいアクションを選択して、[アクションの再生] をクリックすると、記録したアクションを再生します。



アクションパレットの機能

[アクション] パレットの機能を説明します。



① セットの切り替え

作成したアクションセットが表示されます。使用するアクションセットを切り替えます。

② アクションの記録開始

作成したアクションに対して、操作を記録します。

③ アクションの再生

作成したアクションを再生して実行します。

④ アクションの削除

選択したアクションを削除します。

⑤ アクションの追加

アクションセットにアクションを追加します。

⑥ アクション

アクションセットに登録されたアクションを表示します。

⑦ 実行切り替えチェック

クリックしてオフにすると、アクション内の特定のコマンドだけを再生しないようにできます。

⑧ 設定切り替えチェック

クリックしてオンにすると、コマンドの再生時に、設定を行うためのダイアログが表示されます。ダイアログの設定後は、引き続きアクションが再生されます。

アクションパレットのメニュー

[アクション]パレットの左上にある[メニュー表示]をクリックすると表示されるメニューの機能を説明します。

ボタンモード(B)
アクションの追加(A)
アクションの削除(D)
アクション名の変更(M)
アクションの複製(O)
コマンドの削除(L)
コマンドの複製(Y)
各登録コマンドの設定(T)
セットの新規作成(N)...
セットの削除(D)
セット名の変更(R)...
セットの複製(C)...
アクションの記録開始(R)
メニューを挿入(I)...
アクションの再生(P)
ループ再生(L)
アクションショートカット(F) ▶
アクションショートカットへ登録(R) ▶
セットの保存(X)...
セットの読み込み(I)...
セットを素材パレットに登録(G)
特殊コマンド(E) ▶
アクション設定(O)...
リブパレット表示設定(R) ▶

ボタンモード

アクション項目の表示方法を、ボタンモードに切り替えます。ボタンモードにすると、[アクション]パレットに登録されている各アクションの項目名をクリックするだけで実行できます。



ボタンモードに変更した場合、アクションの編集や削除、個別のコマンドを選択して実行などはできません。

アクションの追加

現在のアクションセットに、新しいアクションを作成します。

アクションの削除

選択したアクションを削除します。

アクション名の変更

選択したアクションの名前を変更します。

アクションの複製

選択したアクションをコピーします。

コマンドの削除

選択したコマンドを削除します。

コマンドの複製

選択したコマンドをコピーします。

各登録コマンドの設定

選択したコマンドの設定ダイアログを開き、再設定を行います。

セットの新規作成

新しいアクションセットを作成します。



表示されたダイアログで [環境バックアップの対象にする] をオンにすると、編集中のアクションセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[環境バックアップ→環境のバックアップ](#)』を参照してください。

セットの削除

選択したアクションセットを削除します。

セット設定の変更

選択したアクションセットの名前、ショートカット設定を変更します。



表示されたダイアログで [環境バックアップの対象にする] をオンにすると、編集中のアクションセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[環境バックアップ→環境のバックアップ](#)』を参照してください。

セットの複製

選択したアクションセットをコピーします。



表示されたダイアログで [環境バックアップの対象にする] をオンにすると、編集中のアクションセットが、環境バックアップの対象になります。環境バックアップの詳細については、『メニュー』→『ファイルメニュー』→『[環境バックアップ→環境のバックアップ](#)』を参照してください。

アクションの記録開始

選択したアクションの記録を開始します。メニューなどのコマンドを実行すると、アクションに記録されます。

メニューを挿入

[メニューを挿入] ダイアログを開き、メニューコマンドを選択して、まとめて選択中のアクションに挿入します。

アクションの再生

選択したアクションを再生、実行します。[実行切り替えチェック] をオフにすると、そのコマンドは実行されません。

ループ再生

選択したアクションを連続して再生、実行します。

アクションショートカット

アクションショートカットに登録した操作を再生します。

アクションショートカットへ登録

選択したアクションをアクションショートカットに登録します。

セットの保存

現在のアクションセットの内容をアクションファイル（拡張子：iaf）として出力し、保存します。

セットの読み込み

保存したアクションファイル（拡張子：iaf）を読み込みます。



ComicStudio のアクションファイル（拡張子：caf）は使用できません。



アクションファイル（拡張子：iaf）を読み込むには、Windows のエクスプローラからドラッグ&ドロップする方法があります。詳しくは、『[アクションファイルを読み込む](#)』を参照してください。

セットを素材パレットに登録

現在のアクションセットの内容を、[素材] パレットの [マテリアル] → [ユーザー] フォルダに登録します。

特殊コマンド

選択中のアクションに、レイヤーコマンドを追加します。

- ① 上のレイヤーと入れ替える(P)
- ② 下のレイヤーと入れ替える(O)
- ③ 選択レイヤーを一番上に移動(T)
- ④ 選択レイヤーを一番下に移動(B)

① 上のレイヤーと入れ替える

選択中のアクションに、[上のレイヤーと入れ替える] コマンドを追加します。

② 下のレイヤーと入れ替える

選択中のアクションに、[下のレイヤーと入れ替える] コマンドを追加します。

③ 選択レイヤーを一番上に移動

選択中のアクションに、[選択レイヤーを一番上に移動] コマンドを追加します。

④ 選択レイヤーを一番下に移動

選択中のアクションに、[選択レイヤーを一番下に移動] コマンドを追加します。

アクション設定

アクションの再生についての設定を行います。

リブパレット表示設定

リブの表示方法を変更します。パレットのリブを調整することで、パレットの表示項目をカスタマイズできます。

詳細については『パレットの操作』→『パレットのリブ操作』→『[リブパレット表示設定](#)』を参照してください。

アクションファイルを読み込む

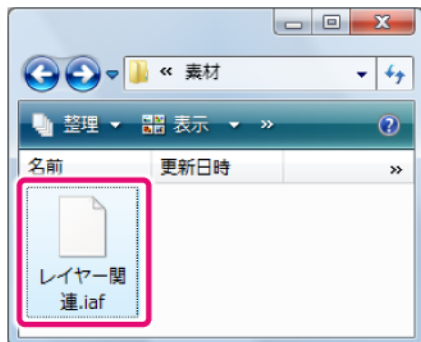
アクションファイル（拡張子：iaf）を [アクション] パレットに読み込みます。



- アクションファイルは、zip 形式で圧縮されているものやアクションファイルを含むフォルダをドラッグ&ドロップしても、読み込めます。
- この方法では、複数のアクションセットファイルをまとめて登録できません。1 つずつ登録してください。

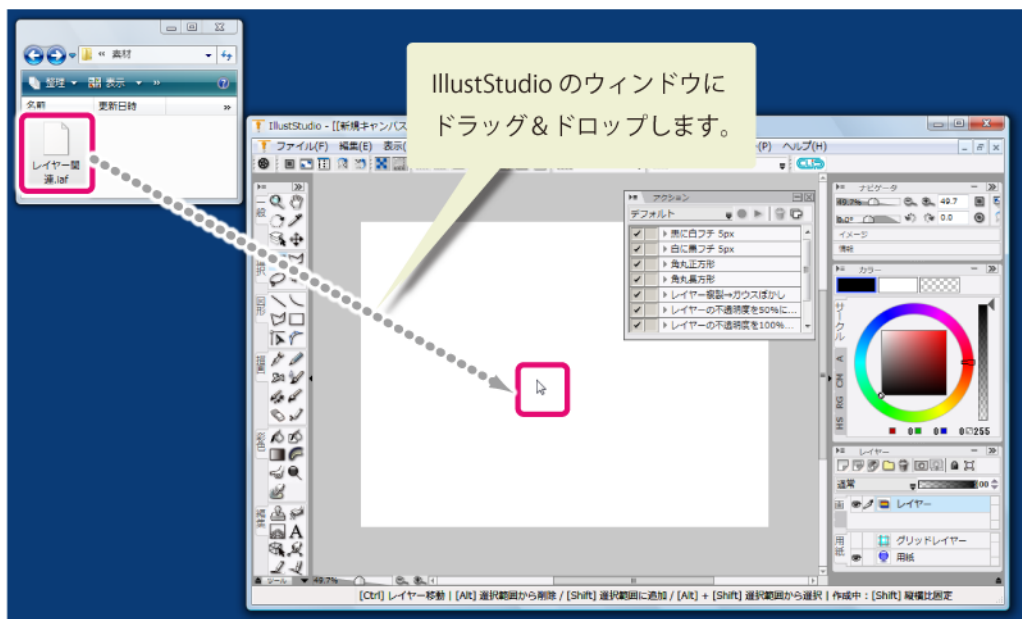
1 アクションファイルを用意する

アクションファイル（拡張子：iaf）を用意します。ここでは「レイヤー関連」を選択します。



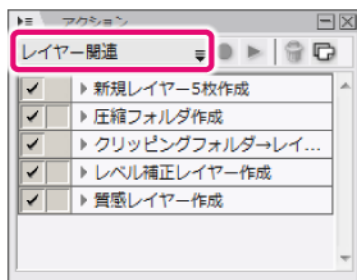
2 IllustStudio にアクションファイルを読み込む

アクションファイルを、IllustStudio のウィンドウにドラッグ&ドロップします。確認のメッセージが表示されたら、[OK] をクリックします。



3 アクションファイルが読み込まれる

[アクション] パレットに、ドラッグ&ドロップしたアクションファイル（アクションセット）が登録されます。



解説：描画

本章では、ラスター型式、ベクター形式など、IllustStudio の描画形式について紹介します。

描画形式

描画形式にはラスター描画とベクター描画があり、描画する内容によって使い分けます。

ラスター描画

ラスター描画とは、小さな点の集まりで表現される「ラスター形式」による描画方法で、[ラスターレイヤー]を作成して行います。カラーについては階調表現ができるので、濃淡のある線の描画や着色に適しています。

画像の拡大を行うとジャギー（ギザギザ）が現れたり、縮小を行うと情報が失われたりする場合があります。このため、拡大、縮小、変形などには適しません。



[ツールスタイル]パレットで[アンチエイリアス]をオンにして描画すると、ジャギーが目立たなくなります。



元画像



拡大するとジャギーが発生する

ベクター描画

ベクター描画とは、点の座標とそれを結ぶ線や面のパラメータ情報で表現される「ベクター形式」による描画方法で、[ベクターレイヤー]を作成して行います。線画（輪郭線など）を描くのに適しています。カラーについては単色の表現はできますが、色の階調表現はできません。画像の拡大・縮小や変形を行うと、解像度に見合った画質が維持されます。



[ベクターレイヤー]の画像でも、拡大率が大きくなるとジャギーが発生することがあります。



元画像



拡大してもジャギーが発生しない

アンチエイリアス

アンチエイリアスとは、画像の輪郭を滑らかに表示する機能です。



アンチエイリアス：オフ



アンチエイリアス：オン

ラスターレイヤーの場合

[ラスターレイヤー]では、[ツールスタイル]パレットの[アンチエイリアス]をオンにすると、アンチエイリアスのある線を描画できます。8bit以上のラスターレイヤーのみ有効です。

ベクターレイヤーの場合

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



[ベクターレイヤー]のアンチエイリアス表示は表示・非表示を切り替えられますが、[ラスターレイヤー]のアンチエイリアスをオンにして描画した線はアンチエイリアスのない線への変更はできません。

中心線表示

中心線表示とは、[ベクターレイヤー]上に描かれた描線の中心を、描線と異なる色で表示する機能です。[表示]メニュー→[ベクター中心線の表示]をオン・オフすると、中心線の表示・非表示を切り替えられます。



中心線表示：オフ



中心線表示：オン

解説：描画色・表現色

本章では、IllustStudio の描画色の表現方法について紹介します。

描画色・表現色

描画色の表現方法には、大きくモノクロ、グレー、カラーの3つの種類があります。

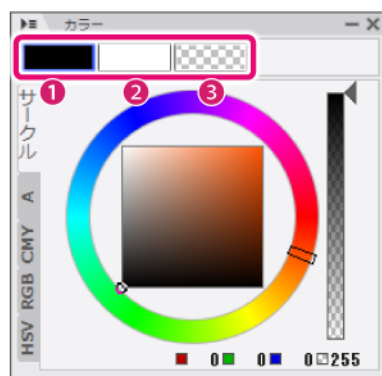
モノクロ（黒・白・透明）

モノクロの線画（主線など）を描く場合は、1bit または 2bit の色深度を持つレイヤーを作成し、[黒]・[白]・[透明]の描画色を使用して描きます。各レイヤーで使用できる描画色は下記の通りです。

	1bit	2bit
ラスターレイヤー	黒、透明	黒、白、透明
ベクターレイヤー	-	黒、白



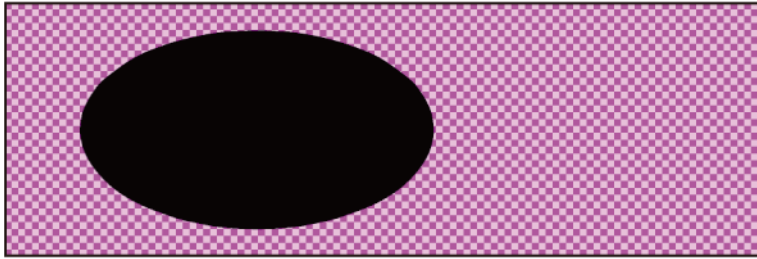
モノクロの描画例



描画色は [カラー] パレットの描画色選択エリアから選択します。

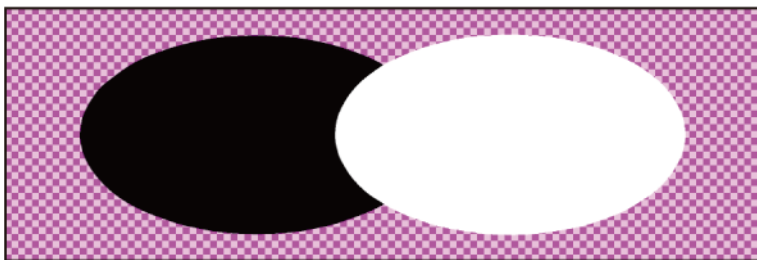
① **【メインカラー】描画色：黒**

黒インクに相当します。黒い線を描いたり、黒く塗りつぶしたいときなどに使用します。



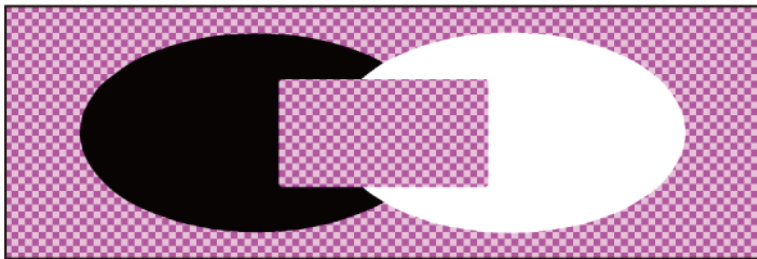
② **【サブカラー】描画色：白**

白インクに相当します。白い線を描いたり、白く塗りつぶしたいときなどに使用します。白で描画した部分は透けずに保持します。



③ **【透明色】**

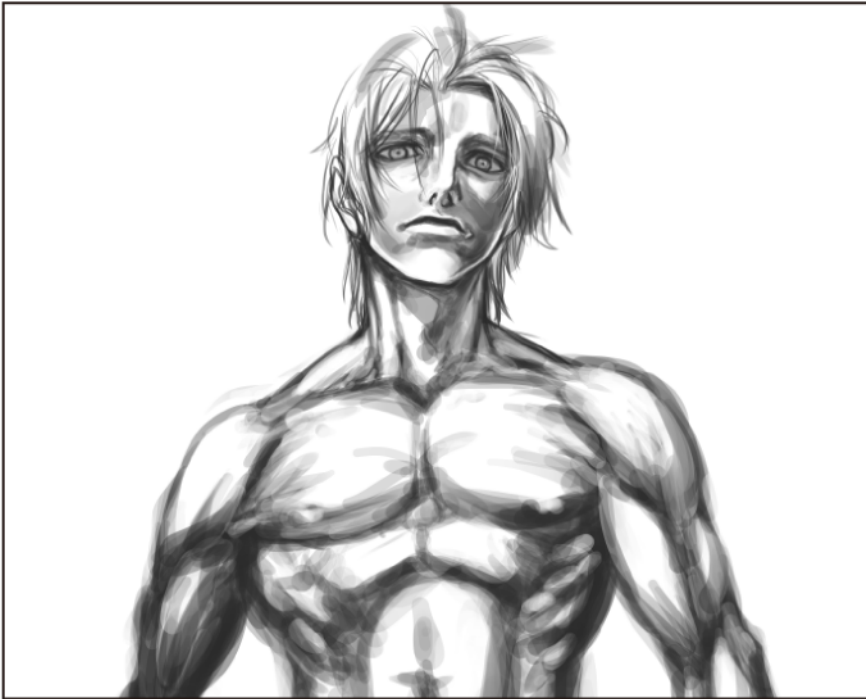
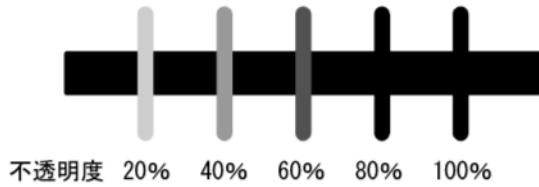
描くと透けるインクで、同一レイヤー上の [黒]、[白] で描画した上に重ねて描画すると、描画部分が消去されます。描画色 [透明] は、ベクターレイヤーでは使用できません。



透明部分を確認したい場合は、[レイヤー] パレット→ [用紙] リブを選択して、[用紙レイヤー] を非表示にしてください。

グレー

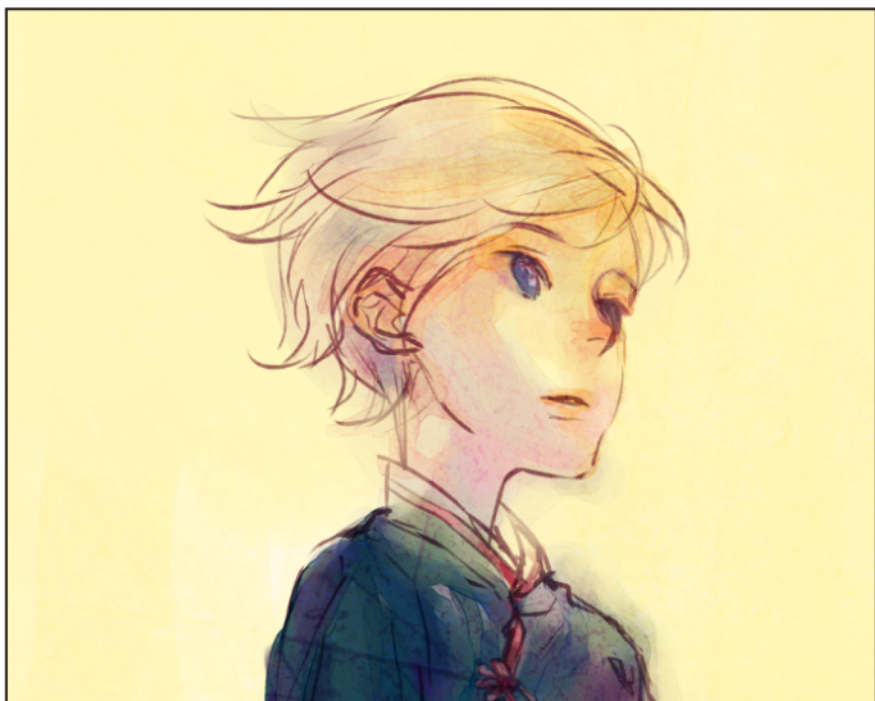
水墨画のように淡い精細なタッチのイラストをモノクロで描く場合は、8bit の色深度を持つラスターレイヤーを作成してグレーで描きます。グレーは 256 段階の階調で表現され、1 枚のラスターレイヤー上に異なる濃度の描画が行えます。同一レイヤーに描画した部分は透けずに保持します。



グレーの描画例

カラー

フルカラーのイラストを描く場合は、32bit の色深度を持つラスターレイヤーを作成して描きます。1 枚のラスターレイヤー上に、異なる色、濃度の描画が行えます。同一レイヤーに描画した部分は透けずに保持します。



フルカラーの描画例

単色カラー表示

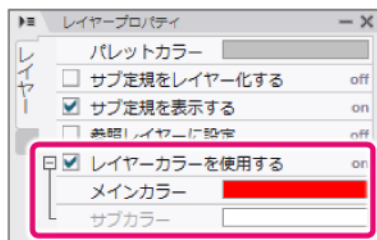
8bit 以下の色深度を持つレイヤーにモノクロで描いた画像を、単色カラーで表示することができます。描画作業中に特定のレイヤーの描画内容を確認したい場合、例えば下書きと清書を見分けるときなどに便利です。



元画像



[レイヤーカラーを使用する]：オン



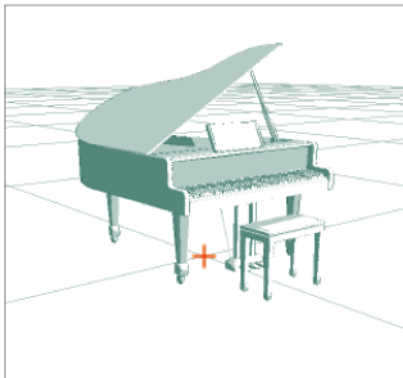
単色カラー表示は [レイヤープロパティ] パレットの [レイヤーカラーを使用する] をオンにすると設定できます。[メインカラー] をクリックすると [色の設定] ダイアログが表示され、単色カラーの表示色を選択できます。

解説：3D 機能

本章では、イラストの参考用として IllustStudio に 3D データを読み込む方法について紹介します。

3D 下描き機能

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



特徴

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

対応 3D データ

下記の 3D データに対応しています。

種類	拡張子
AutoCAD DXF	dxf
LightWave Object	lwo
Wavefront	obj
LightWave Scene	lws
ComicStudio 3dObject	cso
Shade To ComicStudio	stc
ComicStudio 3dDialog	csd
Shade	shd

3D ワークスペースの基本操作

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

3D データを読み込む

3D 機能を使用するには、3D ワークスペースに 3D オブジェクトを読み込んで、3D プレビュー画像 (3D プレビューレイヤー) を生成します。その方法を説明します。

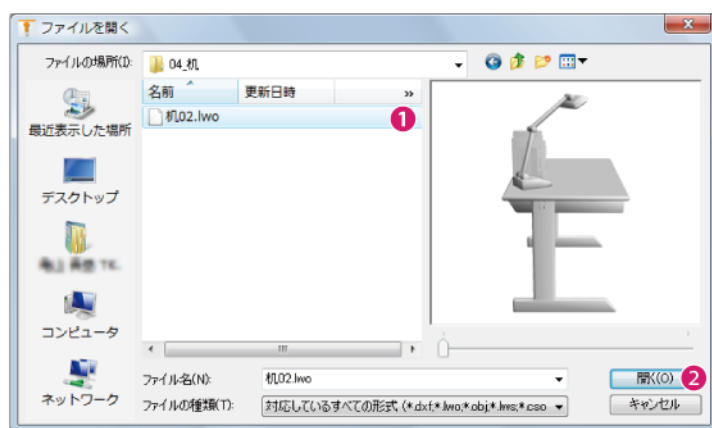
3D オブジェクトを読み込んで、3D ワークスペースを調整する

1 キャンバスを開く

[キャンバス] ウィンドウを開きます。

2 3D データを読み込む

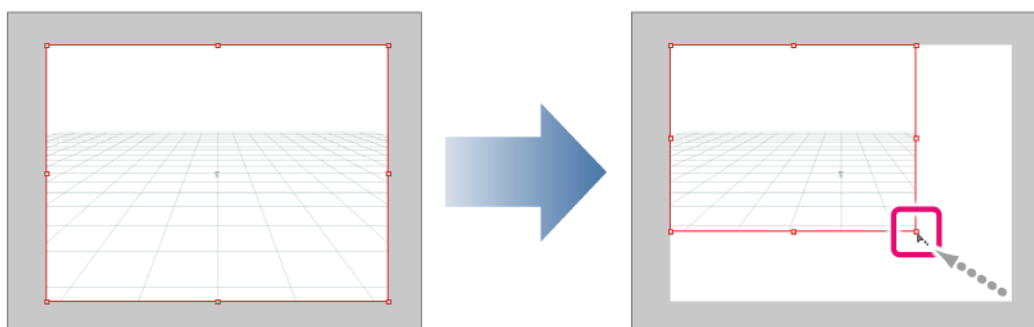
[ファイル] メニュー→[読み込み]→[3D ファイル] を選択し、[ファイルを開く] ダイアログを表示します。



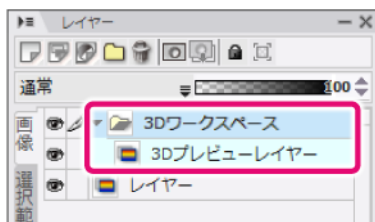
- ① 読み込む 3D オブジェクトを選択します。
- ② [開く] ボタンをクリックします。

3 3D ワークスペースのサイズを調整する

3D オブジェクトが読み込まれ、キャンバスに 3D プレビュー画像が表示されます。赤い枠のハンドルをドラッグすると、3D ワークスペースのサイズを調整できます。



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



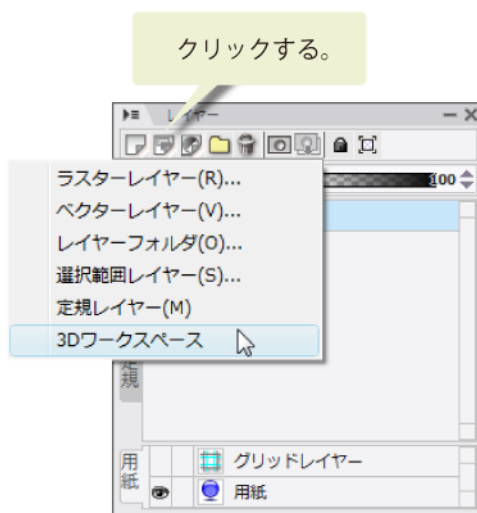
3D ワークスペースを作成して、3D オブジェクトを読み込む

1 キャンバスを開く

[キャンバス] ウィンドウを開きます。

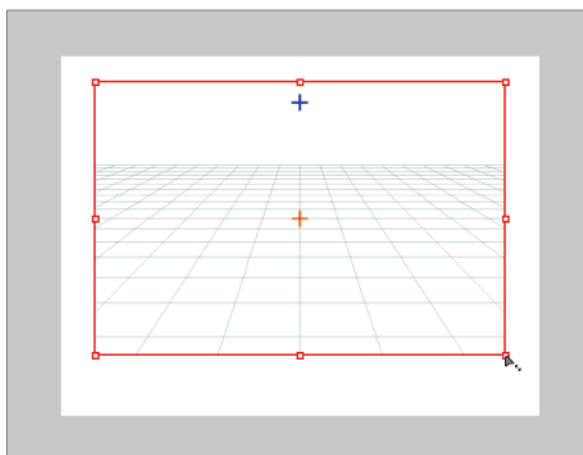
2 3D ワークスペースを作成する

[レイヤーパレット] の [新規レイヤー作成] ボタンをクリックし、メニューから [3D ワークスペース] を選択します。



3 3D ワークスペースを調整する

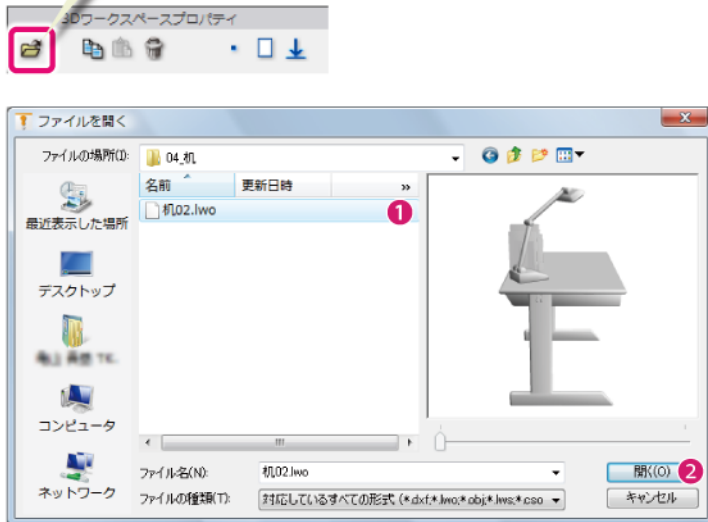
キャンバス上をドラッグし、3D ワークスペースを作成します。赤い枠のハンドルをドラッグすると、3D ワークスペースのサイズを調整できます。



4 3D オブジェクトを読み込む

[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [読み込み] ボタンをクリックし、[ファイルを開く] ダイアログを表示します。

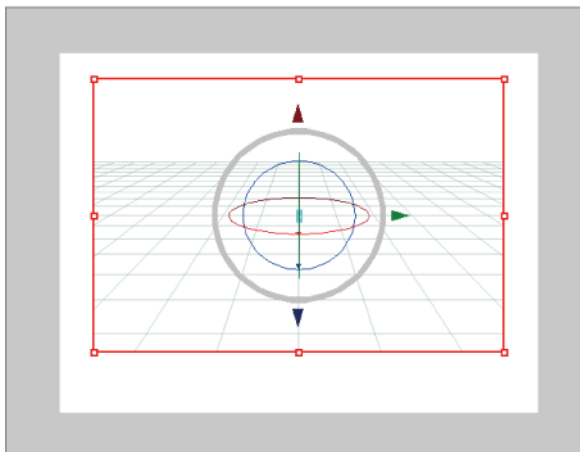
クリックする。



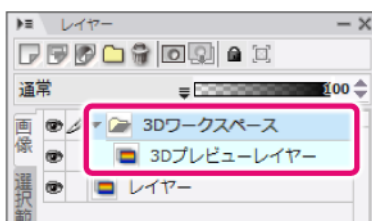
- ① 読み込む 3D オブジェクトを選択します。
- ② [開く] ボタンをクリックします。

5 3D オブジェクトのレイアウトを設定する

3D オブジェクトが読み込まれ、キャンバスに 3D プレビュー画像が表示されます。赤い枠のハンドルをドラッグすると、3D ワークスペースのサイズを調整できます。



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



3D オブジェクトを配置する

3D オブジェクトを読み込んだら、配置を調整します。

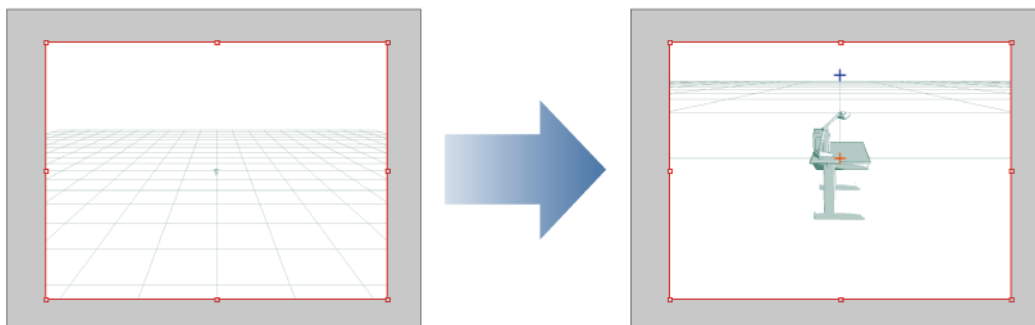
3D オブジェクトを配置する

1 カメラの距離を調整する

[3D ワークスペースプロパティ] パレットのリストから [カメラ] をクリックして選択します。

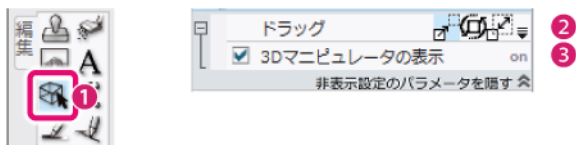


- ① [カメラ] をクリックします。
- ② [移動] 欄の [距離] のスライダーを操作し、3D オブジェクトが必要な大きさに表示されるまで調整します。



2 [ツールオプション] を設定します

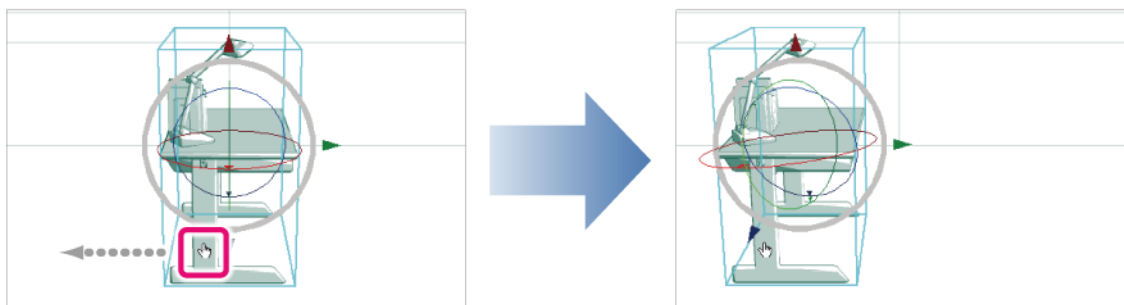
[3D 選択] ツールを選択し、[ツールオプション] を設定します。



- ① [ツール] パレットから、[3D 選択] ツールを選択します。
- ② [ツールオプション] で、[基本] グループ→[ドラッグ] のメニューから [移動] を選択します。
- ③ [3D マニピュレータの表示] をオンにします。

3 3D オブジェクトを移動する

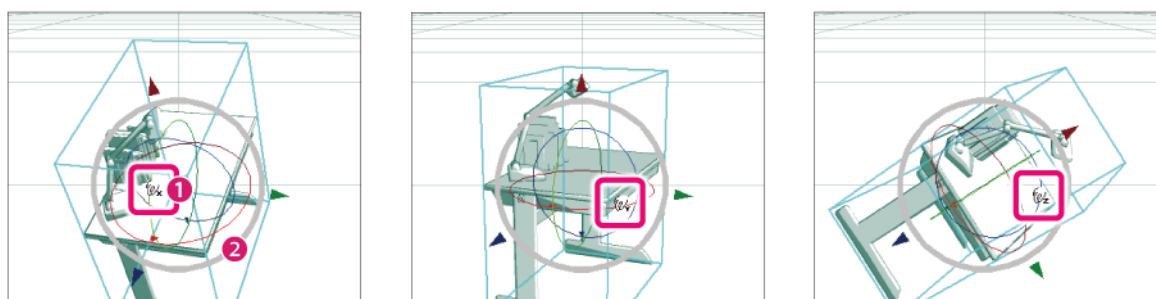
ページ上の 3D オブジェクトをドラッグして位置を移動し、配置します。



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

4 3D オブジェクトを回転する

ページ上の 3D オブジェクトをドラッグして位置を回転し、配置します。



X (緑で表示：垂直)

Y (赤で表示：水平)

Z (青で表示：左右)

- ① 3D オブジェクトの周りに表示されているリングにマウスカーソルを重ね、図の形状にしてドラッグすると、3D オブジェクトが回転します。3D の回転方向は XYZ 軸で表記されます。
- ② 3D オブジェクトの周りに表示されているグレーのリングをドラッグすると、3D オブジェクトの大きさを調整できます。



複数の 3D オブジェクトを読み込んだときに、各 3D オブジェクトの対比を狂わせたくない場合は、3D オブジェクトの大きさの調整は行わないでください。見た目のサイズは [カメラ] で調整してください。

5 [3D ワークスペースプロパティ] パレットで調整する

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



- ① [3D ワークスペースプロパティ] パレットのリストで、配置したい 3D オブジェクトが選択されているのを確認します。
- ② [移動] カテゴリで、左右・上下・前後を調整します。
- ③ [回転] カテゴリで、垂直・水平・左右を調整します。
- ④ [大きさ・パース] カテゴリで、大きさを調整します。

続けて複数のオブジェクトを配置する場合は、下記の手順で行います。

1. [3D ワークスペースプロパティ] パレットの [読み込み] ボタンをクリックします。
2. [ファイルを開く] ダイアログから 3D オブジェクトを選択して読み込みます。
3. [3D ワークスペースプロパティ] パレットのリストから、配置を調整したいオブジェクトを選択します。
4. [3D 選択] ツールで配置を調整します。



カメラを操作する

3D オブジェクトを配置したら、カメラを操作して画像の構図を調整します。複数の 3D オブジェクトを配置した場合は、3D オブジェクトの位置関係はそのまま、別のアングルを描画できます。

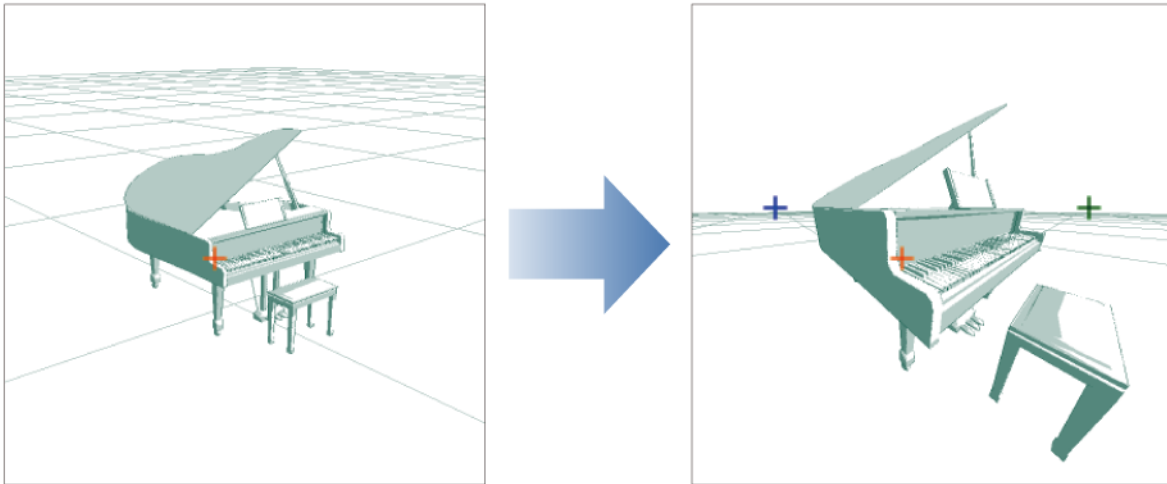
カメラを操作する

1 [3D ワークスペースプロパティ] パレットで調整する

[3D ワークスペースプロパティ] パレットで数値入力すると、より精密に画像の構図を調整できます。

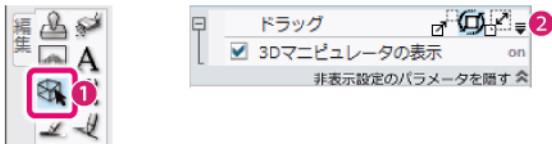


- ① [3D ワークスペースプロパティ] パレットのリストから、[カメラ] をクリックして選択します。
- ② [移動] カテゴリで、左右・上下・距離を調整します。
- ③ [回転] カテゴリで、垂直・水平・左右を調整します。
- ④ [大きさ・パース] カテゴリで、[パース] を調整します。[パース] を設定すると、遠近感を強調した画像になります。



2 [ツールオプション]を設定します

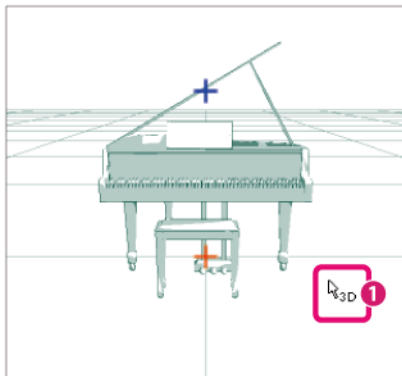
ページ上を直接ドラッグして構図を調整することもできます。



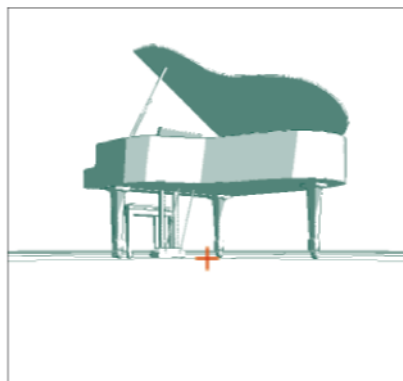
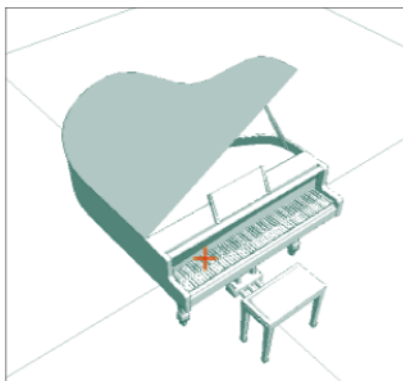
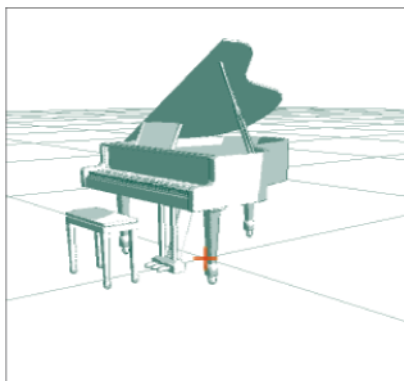
- ① [ツール]パレットから[3D 選択]ツールを選択します。
- ② [ツールオプション]の[基本]グループ→[ドラッグ]のメニューから[回転]を選択します。

3 3D オブジェクトを回転する

ページ上をドラッグして回転し、画像の構図を調整できます。



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

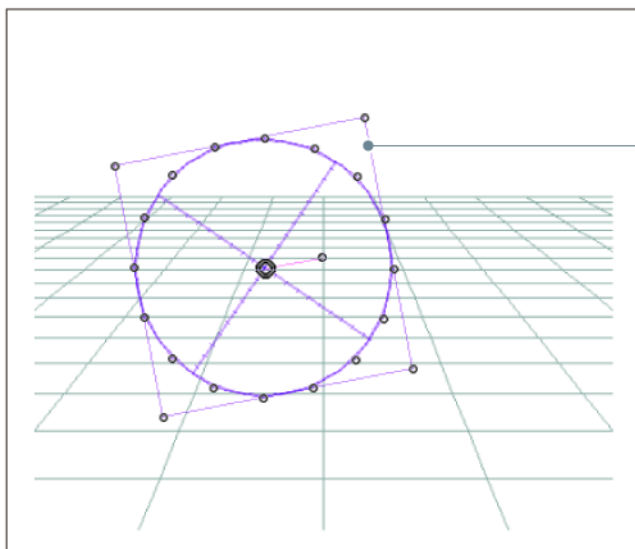


3D ワークスペースへの定規の読み込み

3D ワークスペース内に定規を読み込むと、[3D ワークスペースプロパティ] パレットや 3D マニピュレータで、定規を操作できます。

1 定規を作成します。

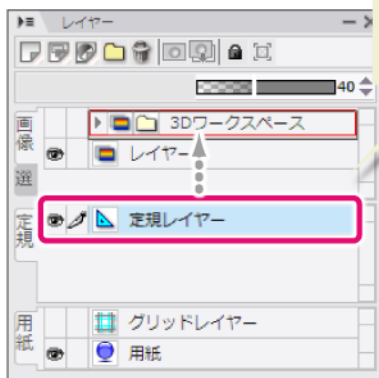
定規レイヤーを作成し、定規にしたい線を描画します。



定規

2 定規レイヤーを読み込みます。

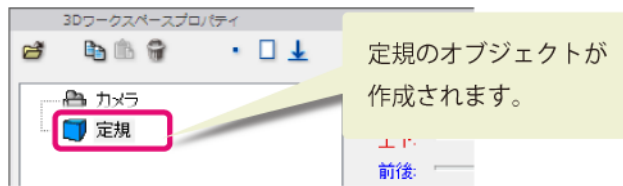
[レイヤー] パレットで、定規レイヤーを 3D ワークスペースにドラッグ&ドロップします。



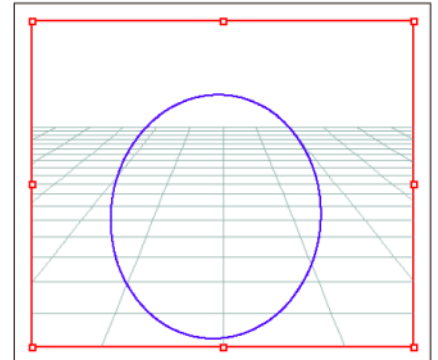
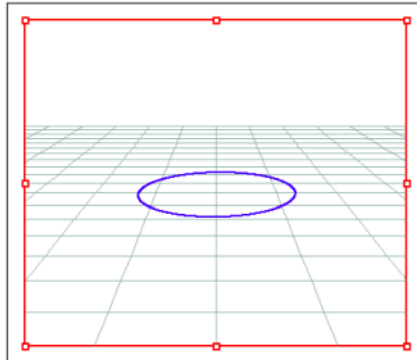
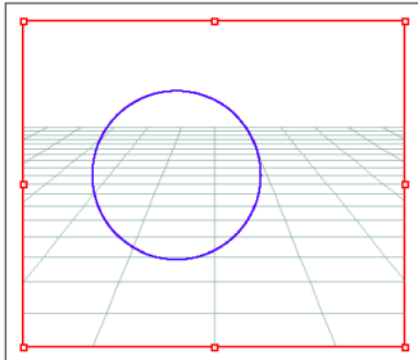
3D ワークスペースに、
ドラッグ&ドロップ

3 3D ワークスペースに定規が読み込まれます。

[3D ワークスペースプロパティ] パレットのオブジェクトに、[定規] が追加されます。



読み込んだ定規は、他の 3D オブジェクトと同様に、大きさや角度などを調整できます。



3D 機能・詳細

3D 機能で使用するツール、ダイアログなどの詳細を説明します。

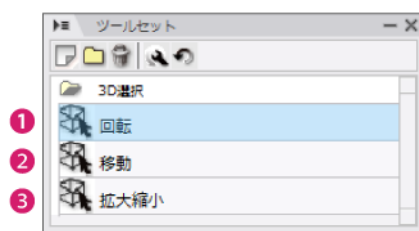
ツールパレット：編集：3D 選択ツール

3D ワークスペース内の 3D オブジェクトを選択、操作するツールです。[3D 選択] ツールは、[ツール] パレットから選択します。[ツール] パレットは、[パレット] メニュー→[ツール] を選択すると表示されます。



ツールセット

初期設定で下記のツールセットが用意されています。



① 回転

[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [回転] を操作した場合と同じ効果が得られます。

② 移動

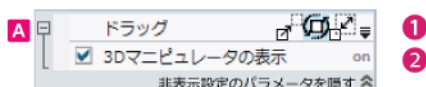
[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [移動] を操作した場合と同じ効果が得られます。

③ 拡大縮小

[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [移動] → [距離] を操作した場合と同じ効果が得られます。

ツールオプション

[ツールセット] パレットで選択中の [ツールセット] をクリックすると、[ツールオプション] が表示されます。[ツールオプション] は、選択中のツールを詳細に設定できます。



A. 基本

① ドラッグ

3D ワークスペースでドラッグを行った場合の効果を選択します。

移動		[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [移動] を操作した場合と同じ効果が得られます。
回転		[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [回転] を操作した場合と同じ効果が得られます。
拡大・縮小		[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [移動] → [距離] を操作した場合と同じ効果が得られます。

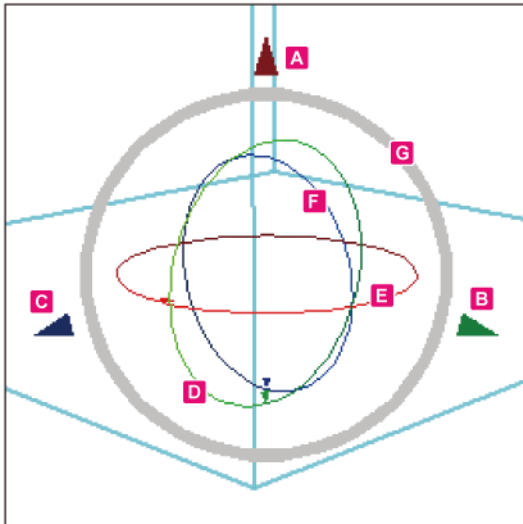
② 3D マニピュレータの表示

3D オブジェクトの周囲に [3D マニピュレータ] を表示します。

3D マニピュレータ

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

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



A. 上下移動

[赤] の三角を上下にドラッグします。

B. 左右移動

[緑] の三角を左右にドラッグします。

C. 前後移動

[青] の三角を前後にドラッグします。

D. 垂直回転

[緑] のリングを垂直にドラッグします。

E. 水平回転

[赤] のリングを水平にドラッグします。

F. 左右回転

[青] のリングを左右にドラッグします。

G. 大きさ

[灰色] のリングを拡大・縮小方向にドラッグします。

3D ワークスペース

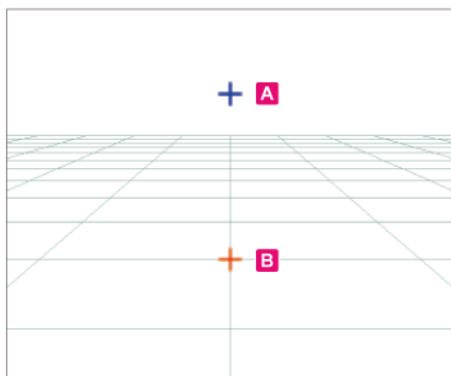
[3D ワークスペース] は、3D オブジェクトを配置する空間のことです。グリッド状の [ベース] を目安にして 3D オブジェクトを配置します。

3D オブジェクト空間における座標系

[3D ワークスペース] の中心と消失点は、色分けされた [+] で表示されます。

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

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



A. 水平グリッドの消失点

青い [+] で表示されます。水平方向のグリッドの消失点を表します。

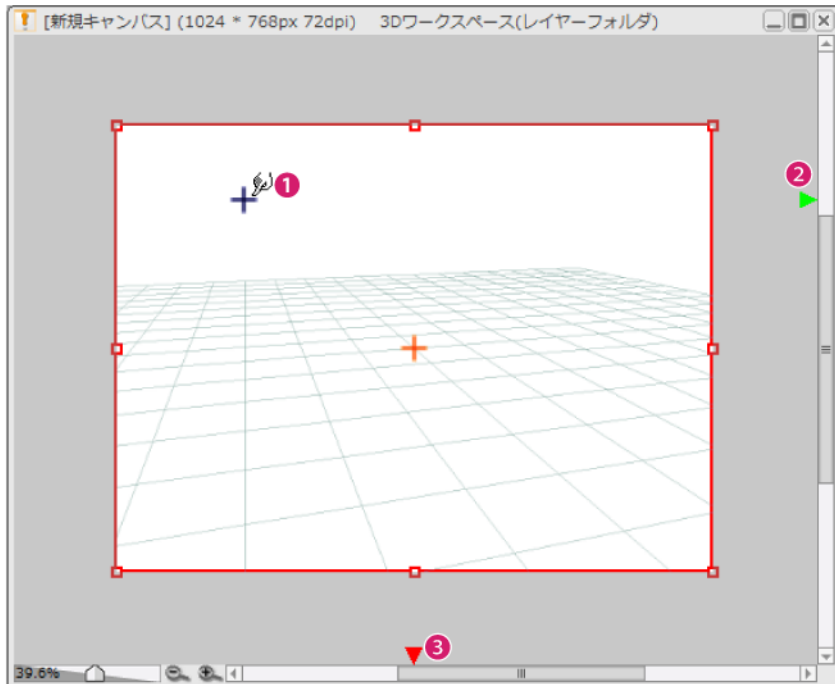
B. 3D ワークスペースの中心

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

消失点の移動

[消失点] はドラッグすると位置を移動できます。画面の外に移動した場合、[消失点] の方向を▲で示します。

[消失点] をドラッグすると [3D ワークスペース] 全体を平行、垂直方向に回転させて表示します。



- ① ページ上の消失点にマウスカーソルを重ね、図の形状にしてドラッグすると、消失点の位置が移動し、[3D ワークスペース] 全体が回転します。ここでは水平グリッドの消失点を移動しています。
- ② 垂直グリッドの消失点がある方向を、緑の▲で示しています。
- ③ 正面グリッドの消失点がある方向を、赤の▲で示しています。



小道具などの小さい3D オブジェクトを読み込んだ場合は、読み込み直後に青い [+] を移動してオレンジの [+] と合わせると、3D オブジェクトの回転などの操作が行いやすくなります。



3D ワークスペースプロパティパレット

[3D ワークスペース] 上で、カメラの操作と 3D オブジェクトの詳細な設定を行います。



A. 読み込み・コピー・貼り付け・削除

3D オブジェクトの読み込み、コピー、貼り付け、削除は、下記のボタンをクリックして行います。



① 読み込み

[ファイルを開く] ダイアログを表示し、3D オブジェクトを選択して読み込みます。

② コピー

リストで選択した 3D オブジェクトをクリップボードにコピーします。

③ 貼り付け

クリップボードにコピーした 3D オブジェクトを 3D ワークスペースに貼り付けます。

④ 削除

リストで選択した 3D オブジェクトを削除します。

B. リセット・自動調整・接地

3D ワークスペースで 3D オブジェクトを配置するときに、配置の調整をワンクリックで行います。



① リセット

設定をリセットして、3D オブジェクトを読み込んだ直後の状態に戻します。

② 自動調整

3D オブジェクトの大きさと配置を、3D ワークスペースのサイズにあわせて自動調整します。

③ 接地

3D オブジェクトを 3D ワークスペースのベースに接地します。

C. リスト

カメラと、3D ワークスペースに読み込んだ 3D オブジェクトを一覧表示します。「親子関係」を持つ 3D オブジェクトの場合は、各パーツの関連を表すツリーを表示します。



① アイコン

クリックすると、3D オブジェクトの表示・非表示を切り替えます。

② 名前

クリックすると、3D オブジェクトの選択を切り替えます。

D. グリッド表示

[3D ワークスペース] のグリッド表示の種類を選択できます。ボタンをクリックして、オン・オフを切り替えます。



① 正面グリッド

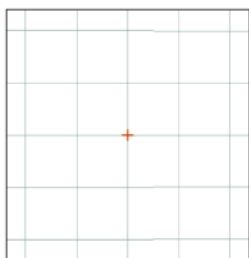
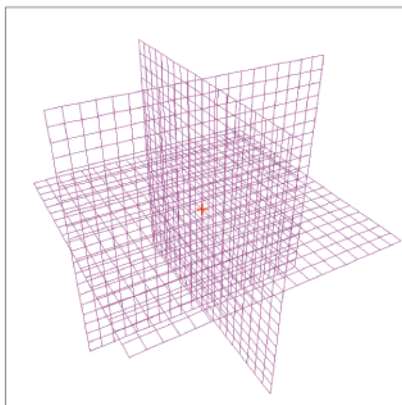
オンにすると、正面のグリッドを表示します。

② 縦グリッド

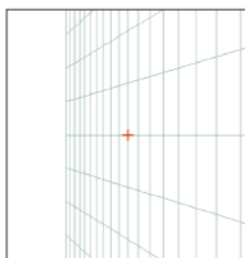
オンにすると、縦のグリッドを表示します。

③ 横グリッド

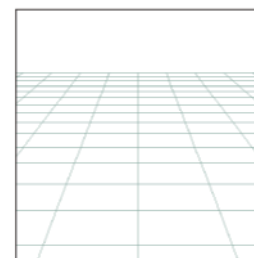
オンにすると、横のグリッドを表示します。初期値でオンになっています。



[正面グリッド]



[縦グリッド]



[横グリッド]

E. 移動

3D オブジェクト選択時は、3D オブジェクトの位置を移動できます。カメラ選択時は、カメラの位置を移動できます。



① 左右

3D オブジェクトまたはカメラを、左右方向に移動できます。

② 上下

3D オブジェクトまたはカメラを、上下方向に移動できます。

③ 前後

3D オブジェクト選択時に操作すると、前後方向に移動できます。

④ 距離

カメラと、3D ワークスペースの中心（オレンジの [+]）の距離を調整できます。

F. 回転

3D オブジェクトまたはカメラを回転できます。



① 垂直

3D オブジェクトまたはカメラを、垂直方向に回転できます。

② 水平

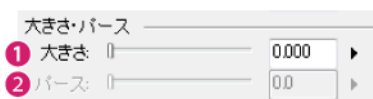
3D オブジェクトまたはカメラを、水平方向に回転できます。

③ 左右

3D オブジェクトまたはカメラを、左右方向に回転できます。

G. 大きさ・パース

3D オブジェクトの拡大・縮小、または画像の遠近感を調整できます。



① 大きさ

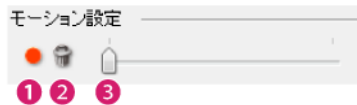
3D オブジェクト選択時に操作すると、3D オブジェクトを拡大・縮小できます。

② パース

カメラ選択時に操作すると、画像の遠近感を調整できます。

H. モーション設定

3D オブジェクトの配置角度をモーション（連続ポーズ）として保存できます。保存したモーションは、IllustStudio ドキュメントファイル（拡張子：XPG）そのものに保存されます。



① モーションキーの追加

スライダー上にモーションキーを登録します。

② モーションキーの削除

スライダー上のモーションキーを削除します。

③ スライダー

モーションキーの登録と再生を行います。

モーションの保存方法

1 ポーズを調整する

[3D ワークスペース] に 3D オブジェクトを読み込み、配置を調整します。

2 ポーズを登録する

[3D ワークスペースプロパティ] パレットの [モーション設定] でポーズを登録します。

- ① [モーションキーの追加] ボタンをクリックします。
- ② スライダーを右に動かします。
- ③ 3D オブジェクトの配置を調整します。
- ④ [モーションキーの追加] ボタンをクリックします。
- ⑤ その時点の動きが登録され、スライダーの位置に印（モーションキー）がつけます。



②～⑤の手順を繰り返すと、複数のポーズが保存できます。

3 モーションを確認する

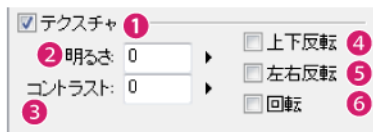
スライダーを操作すると、登録したモーションが確認できます。各モーションキーの間は自動的に中割りされます。

4 モーションを取り消す

モーションキーを取り消す時は、スライダーを取り消したいモーションキーの位置に合わせ、[モーションキーの削除] ボタンを押します。

I. テクスチャ

3D オブジェクトにテクスチャが設定されている場合、テクスチャの表示切り替えと表示の調整を行います。



① テクスチャ

テクスチャの表示・非表示を切り替えます。

② 明るさ

テクスチャの明るさを調整します。

③ コントラスト

テクスチャのコントラストを調整します。

④ 上下反転

テクスチャの上下を反転します。

⑤ 左右反転

テクスチャの左右を反転します。

⑥ 回転

テクスチャを 90 度回転します。

J. 輪郭線

3D オブジェクトの輪郭線の表示切り替えと線の調整を行います。

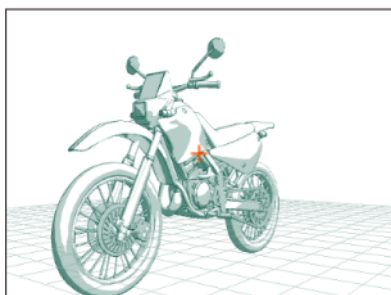


① 輪郭線

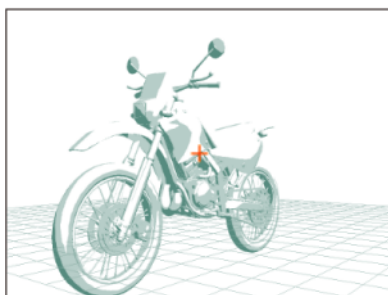
輪郭線の表示・非表示を切り替えます。

② 線幅

輪郭線の太さを調整します。



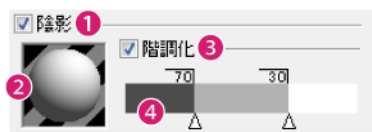
[輪郭線] : オン



[輪郭線] : オフ

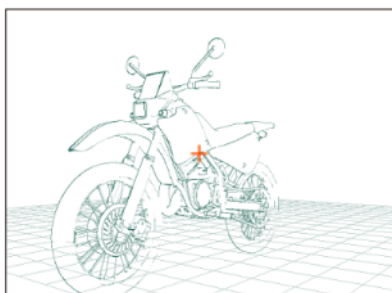
K. 陰影

3D オブジェクトの陰影の表示切り替えと陰影の調整を行います。



① 陰影

陰影の表示・非表示を切り替えます。



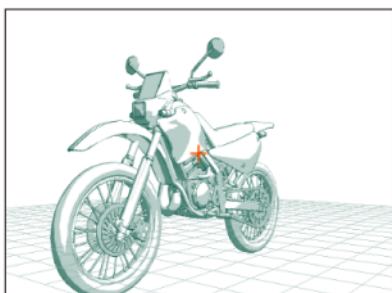
[陰影] : オフ

② 光源

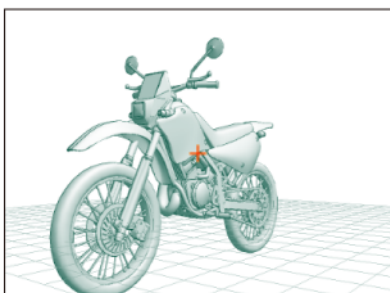
3D オブジェクトに対する光の方向を調整します。球体をドラッグすると光源の調整ができます。

③ 階調化

3D オブジェクトに対する陰影の階調の表示・非表示を切り替えます。オンのときはトーン階調が表示され、オフのときはフラットなグレーで表示されます。



[階調化] : オン



[階調化] : オフ

④ グレースケールバー

陰影の階調の状態を表示します。[グレースケールバー] の下側をクリックすると、階調の段階数を増やすことができます。△のポイントを [グレースケールバー] の下側にドラッグすると、段階数を減らすことができます。

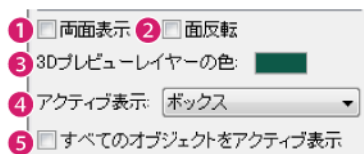
[グレースケールバー] をクリックすると、選択している段階の濃度を数値入力で調整できます。



段階数は最大で 10 個まで作成できます。

L. 3D オブジェクトの表示詳細

3D オブジェクトの表示方法の切り替えを行います。



① 両面表示

3D オブジェクトのパーツが表裏両面とも造形されている場合、表示・非表示を切り替えできます。オンのときに表裏両面を表示します。

② 面反転

[両面表示] がオフの時に選択できます。3D オブジェクトのパーツの裏側を透かして表示します。

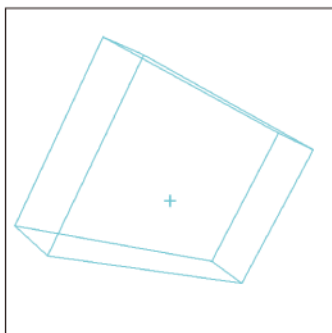
③ 3D プレビューレイヤーの色

[色の設定] ダイアログが表示され、3D ワークスペースの表示色を変更できます。

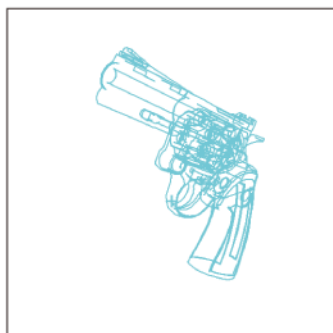
④ アクティブ表示

現在選択されている 3D オブジェクトの表示方法を選択できます。

ボックス	3D オブジェクトの周りに四角いフレームが表示されます。
アウトライン	3D オブジェクトの形状に沿ったアウトラインが表示されます。
ワイヤーフレーム	3D オブジェクトの形状に沿ったワイヤーフレームが表示されます。



ボックス



アウトライン



ワイヤーフレーム

⑤ すべてのオブジェクトをアクティブ表示

[アクティブ表示] で選択した表示方法を、[3D ワークスペース] に表示されている全ての 3D オブジェクトに対して適用します。

解説：テキスト機能

本章では、IllustStudio にテキストを入力する方法について紹介します。

テキストツール

キャンバス画像に対して、キーボードからテキストを入力できます。入力したテキストは [テキストレイヤー] として管理します。

テキストを入力する

1 キャンバスを開く

[キャンバス] ウィンドウを開きます。

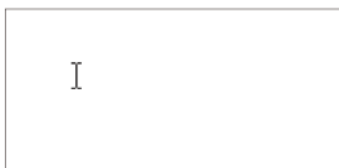
2 ツールを選択する

[ツール] パレットから [テキスト] ツールを選択します。

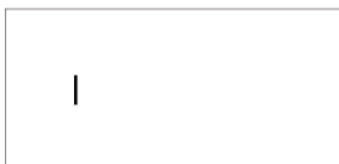


3 位置を指定する

テキストを入力する位置を指定します。



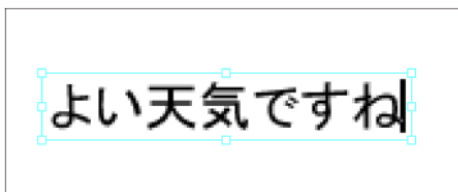
① テキストを入力したい位置でマウスカースルをクリックします。



② [テキストプロパティ] ダイアログが開き、キーボードからテキストの入力ができる状態になります。

4 テキストを入力する

テキストを入力すると、文字の周囲にガイドが表示されます。



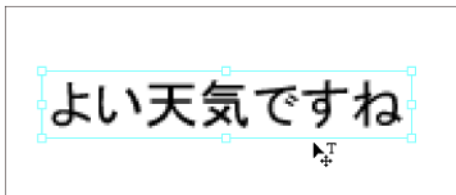
① 辺をドラッグするとテキストの位置が移動し、四角いハンドルをドラッグすると拡大・縮小ができます。



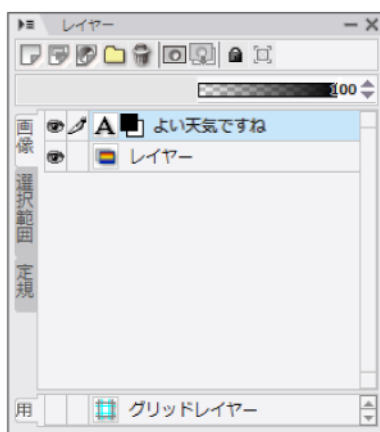
- ② テキスト入力後、[テキストプロパティ] ダイアログで文字についての設定をし、[OK] をクリックすると入力が確定します。

5 テキスト入力が完了する

テキスト入力完了し、[テキストレイヤー] が新しく作成されます。



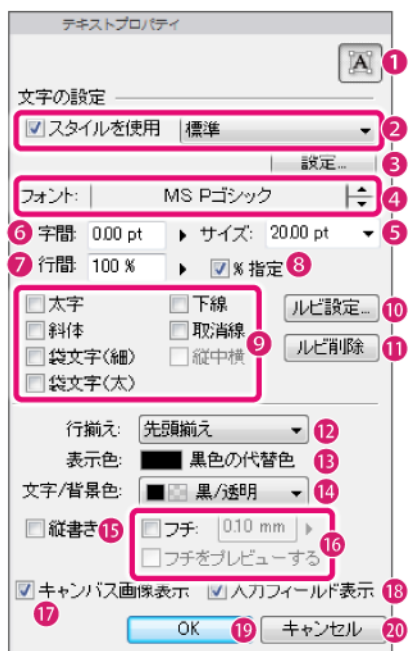
- ① テキストが確定した後も文字の周囲にガイド線が表示され、マウスカソールを重ねるとサイズ変更や位置の移動ができます。



- ② [レイヤーパレット] に [テキストレイヤー] が表示されます。入力したテキストがレイヤー名として表示されます。

テキストプロパティダイアログ

[レイヤー]パレットで[テキストレイヤー]のレイヤーアイコンをダブルクリックすると、[テキストプロパティ]ダイアログが表示されます。



① 文字のサイズ変更ガイドの表示／非表示

文字のサイズ変更ガイドの表示・非表示を切り替えます。

② スタイルを使用


スタイルの設定を有効にします。

③ 設定

[スタイル設定]ダイアログを表示し、スタイルの設定を行います。詳細は『解説：テキスト機能』→『テキストツール』→『[スタイル設定ダイアログ](#)』を参照してください。

④ フォント

フォントの種類を選択できます。

 英語フォントで日本語を入力したときなど、選択しているフォントで使用できない文字を入力した場合は、代替フォントで文字が表示されます。代替フォントは、[フォント]の後にカッコで表示されます。

⑤ サイズ

文字のサイズを調整します。

⑥ 字間

字間の幅を調整します。

⑦ 行間

行間の幅を調整します。

⑧ %指定

行間の幅を文字のサイズに対しての%で指定します。

⑨ [太字]・[斜体]・[袋文字(細)]・[袋文字(太)]・[下線]・[取消線]・[縦中横]

それぞれの文字装飾を有効にします。

⑩ ルビ設定

[ルビの設定] ダイアログを表示し、ルビの設定を行います。詳細は『解説：テキスト機能』→『テキストツール』→『[ルビの設定ダイアログ](#)』を参照してください。

⑪ ルビ削除

ルビの設定を削除します。

⑫ 行揃え

[先頭揃え]・[中央揃え]・[末尾揃え]から、行を揃える位置を選択できます。

⑬ 表示色

[色の設定] ダイアログを表示し、黒色の代替色（メインカラー）の設定を行います。



テキストレイヤーは 2bit の色深度を持つので、レイヤーの表示色として「メインカラー」と「サブカラー」を設定できます。色深度についての詳細は、[解説：描画色・表現色](#) → [描画色・表現色](#) を参照してください。

⑭ 文字 / 背景色

文字の色（表示色）と背景色を選択できます。[黒]はメインカラー、[白]はサブカラーを表します。

黒 / 透明	透明の背景に [黒] の文字を描画します。通常はこの状態で使用します。
白 / 透明	透明の背景に [白] の文字を描画します。黒地に白抜き文字を入れる時などに使用します。
透明 / 黒	黒い背景に [透明] の文字を描画します。文字の部分は下の画像が透けます。
透明 / 白	白い背景に [透明] の文字を描画します。文字の部分は下の画像が透けます。

⑮ 縦書き

テキストを縦書きで入力します。

⑬ フチ

設定した幅の白フチを文字に装飾します。

フチをプレビューする

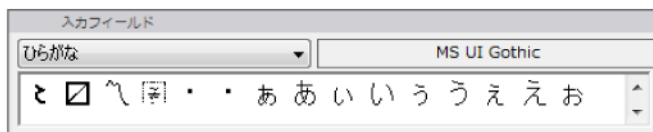
文字の白フチをプレビューします。[フチ]がオンのときに設定できます。

⑪7 キャンバス画像表示

テキスト設定の作業中に、キャンバス画像を表示します。オフにすると、キャンバス画像が非表示になります。

⑱ 入力フィールド表示

外字や記号など、キーボードから入力しにくい文字を入力するための「入力フィールド」パレットを表示します。



19 OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

⑳ キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

ルビ（振り仮名）の設定

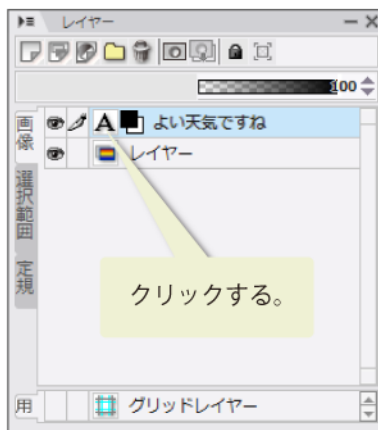
入力したテキストに、ルビ（振り仮名）を付けられます。

1 キャンバスを開く

[キャンバス] ウィンドウを開きます。

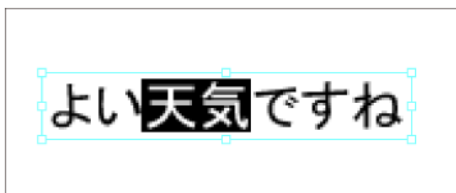
2 テキストレイヤーを選択する

[レイヤー] パレットを表示し、ルビを振りたい [テキストレイヤー] のアイコンをダブルクリックします。



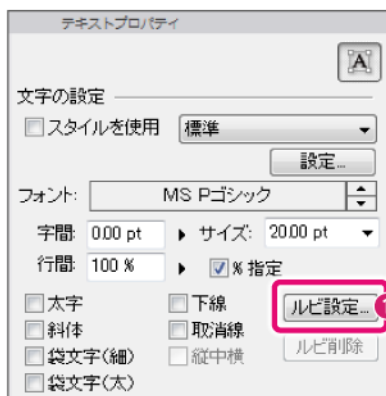
3 ルビの位置を指定する

[テキストプロパティ] ダイアログが表示されたら、テキストのルビを振りたい部分をドラッグして選択します。

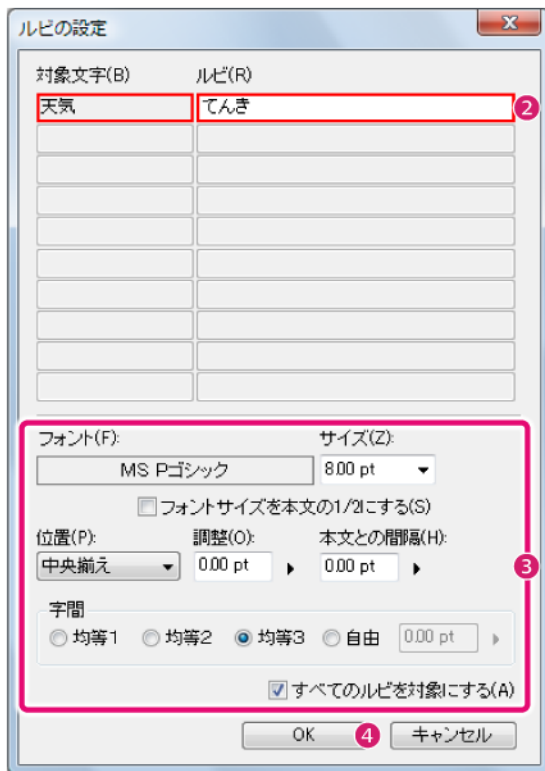


4 ルビを設定する

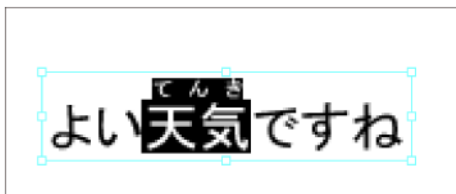
[テキストプロパティ] ダイアログから [ルビの設定] ダイアログを表示します。



① [テキストプロパティ] ダイアログの [ルビ設定] をクリックします。



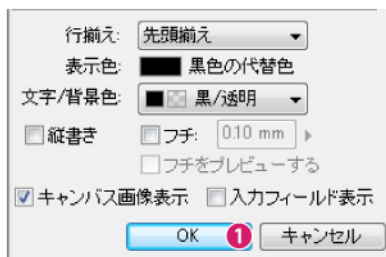
- ② [ルビの設定] ダイアログが表示されます。[ルビ] に振り仮名を入力します。
- ③ フォントやサイズなどを設定します。
- ④ [OK] をクリックします。



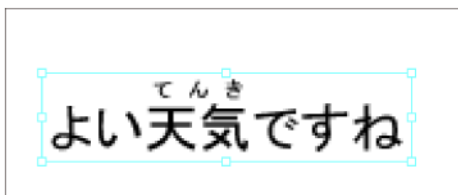
- ⑤ テキストにルビが振られます。

5 ルビを確定する

テキストに振られたルビを確定します。



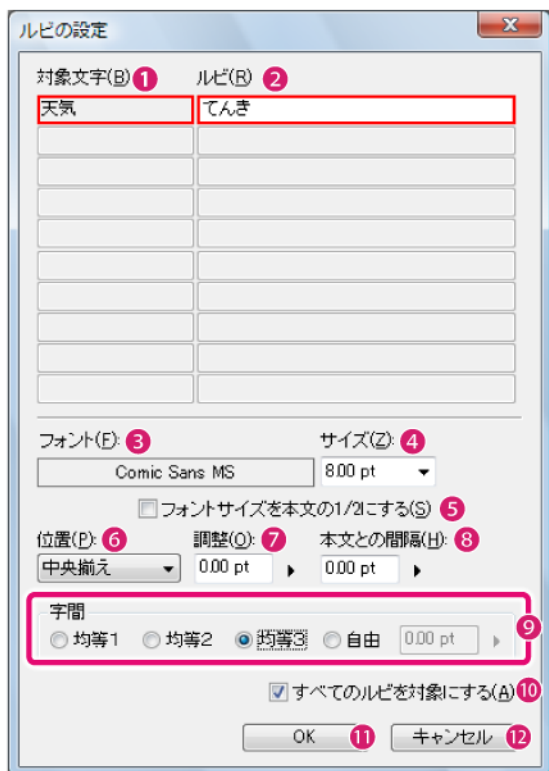
- ① [テキストプロパティ] ダイアログの [OK] をクリックします。



② テキストに振られたルビが確定します。

ルビの設定ダイアログ

キャンバスでテキストを選択した状態で、[テキストプロパティ] ダイアログの [ルビ設定] をクリックすると表示されます。



① 対象文字

ルビの入力対象となる文字列を 10 個まで表示します。この欄からテキストの入力はできませんが、表示されている文字列を [Enter] キーで分割できます。分割した文字列を元に戻すときは、カーソルを挿入して [BackSpace] キーまたは [Delete] キーを使用します。

② ルビ

対象文字に振るルビを入力します。

③ フォント

ルビに使用するフォントを選択します。

④ サイズ

ルビに使用するフォントのサイズを設定します。

⑤ フォントサイズを本文の 1/2 にする

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

⑥ 位置

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

⑦ **調整**

ルビの表示位置を調整します。[位置] で選択した揃え位置からの差異を設定します。

⑧ **本文との間隔**

ルビと本文の間隔を設定します。

⑨ **字間**

ルビの間隔を均等にして自動配置します。[均等 1] ・ [均等 2] ・ [均等 3] ・ [自由] から選択します。[自由] を選択するとポイント数を指定できます。

⑩ **すべてのルビを対象にする**

[ルビの設定] ダイアログで行った設定を、すべてのルビに対して有効にします。

⑪ **OK**

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

⑫ **キャンセル**

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

スタイルの設定

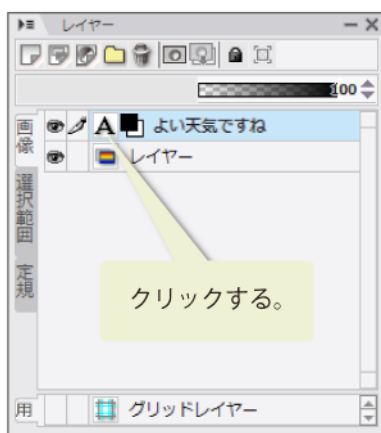
テキストに対して、フォントの組み合わせなどのスタイル設定を作成し、登録できます。

1 キャンバスを開く

[キャンバス] ウィンドウを開きます。

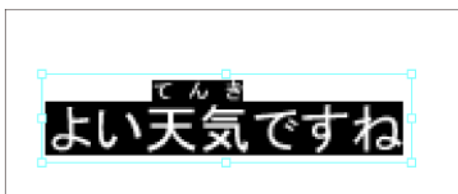
2 テキストレイヤーを選択する

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



3 スタイルを設定したい部分を指定する

[テキストプロパティ] ダイアログが表示されたら、スタイルを設定したい部分をドラッグして選択します。



4 [スタイルを使用] を選択する

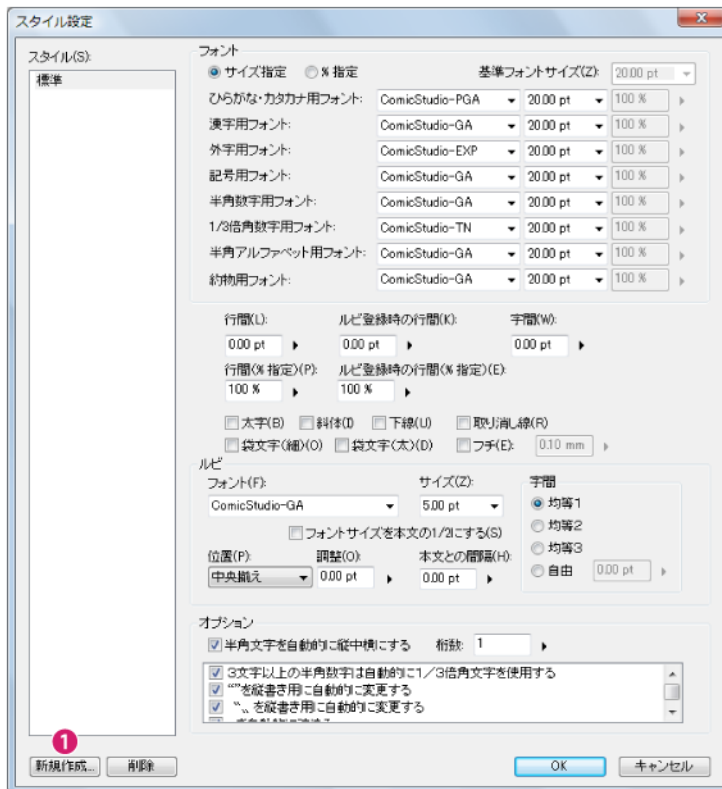
[テキストプロパティ] ダイアログの [スタイルを使用] を選択します。



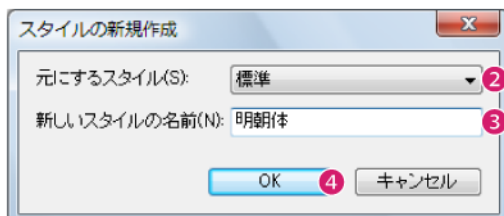
- ① [スタイルを使用] をオンにします。
- ② 作成済みのスタイルがある場合はメニューから選択できます。
- ③ スタイルの新規作成や、設定を変更する場合は [設定] をクリックします。

5 スタイルを設定する

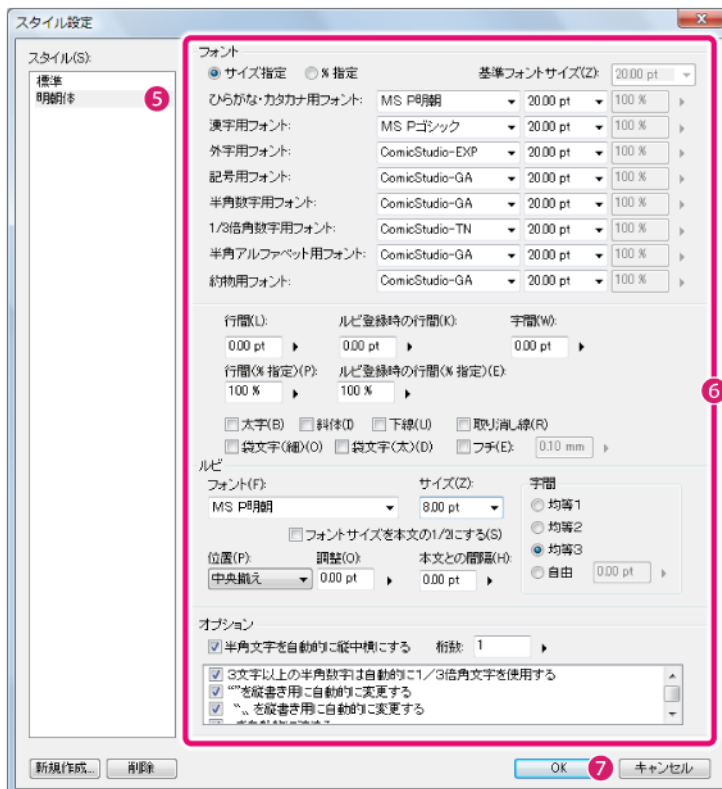
[スタイル設定] ダイアログで設定を行います。



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



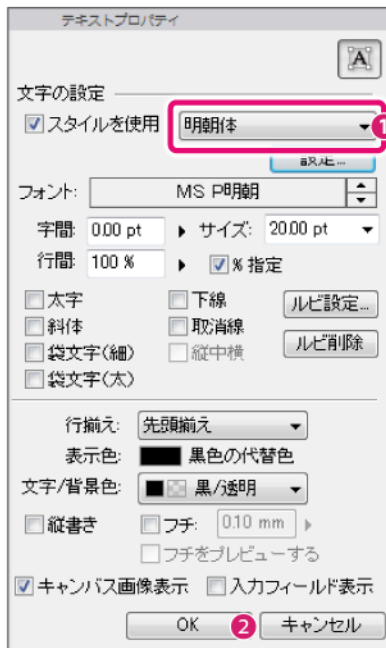
- ② 元にするスタイル設定を選択します。
- ③ 新しいスタイルの名前を設定します。
- ④ [OK] をクリックすると [スタイル設定] ダイアログに戻ります。



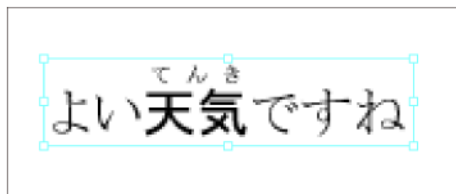
- ⑤ [スタイルの新規作成] ダイアログで作成したスタイル設定を選択します。
- ⑥ フォントや大きさなどの詳細を設定します。
- ⑦ [OK] をクリックします。

6 スタイルの設定を反映する

[テキストプロパティ] ダイアログに戻ります。



- ① メニューから、設定したスタイルを選択します。
- ② [OK] をクリックすると、テキストにスタイルが反映されます。



スタイル設定ダイアログ

キャンバスでテキストを選択した状態で、[テキストプロパティ] ダイアログの [設定] ボタンをクリックすると表示されます。



A. スタイル

スタイル設定の管理を行います。



① スタイル

登録されているスタイル設定の一覧を表示・選択します。

② 新規作成

[スタイルの新規作成] ダイアログが表示され、スタイル設定の一覧に新しくスタイルを登録できます。

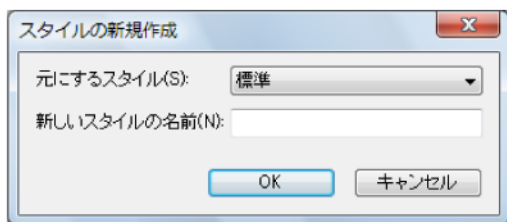
③ 削除

スタイル設定の一覧で選択しているスタイル設定を削除します。

スタイルの新規作成ダイアログ

[スタイル設定] ダイアログの[スタイル]一覧に、新しいスタイルの登録を行うためのダイアログです。

[スタイル設定] ダイアログの[新規作成] ボタンをクリックすると表示され、元にするスタイルを選択したり、スタイルの名前を設定したりできます。



B. フォント

用途ごとにフォントの種類とサイズの設定を行います。



[サイズ指定] 選択時



[%指定] 選択時

① サイズ指定

フォントの大きさをサイズ指定に切り替えます。[サイズ指定] の場合は、各フォントに対してプルダウンメニューからフォントサイズを選択できます。

② %指定

フォントの大きさを%指定に切り替えます。[%指定] の場合は、各フォントに対して[基準フォントサイズ] を元に大きさが決まります。

③ 基準フォントサイズ

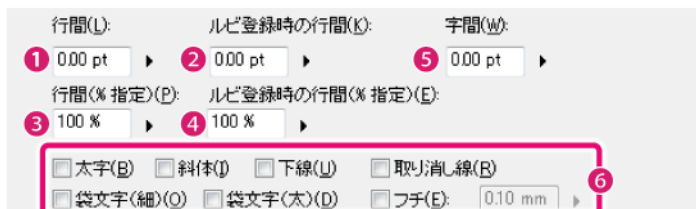
[%指定] での基準となるフォントサイズを設定します。

④ フォント

[ひらがな・カタカナ用フォント]・[漢字用フォント]・[外字用フォント]・[記号用フォント]・[半角数字用フォント]・[1/3 倍角数字用フォント]・[半角アルファベット用フォント]・[約物用フォント](句読点・かっこ・繰り返し記号などの記号用フォント)の、各フォントとサイズを設定します。

C. 行間・文字修飾

テキストの行間と文字修飾の管理を行います。



① 行間

選択中のテキストの行の間隔をポイント数で設定します。

② ルビ登録時の行間

ルビが登録されているテキストの[行間]をポイント数で設定します。

③ 行間 (%指定)

[行間]を、現在のフォントサイズを元にした倍率で設定します。

④ ルビ登録時の行間 (%指定)

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

⑤ 字間

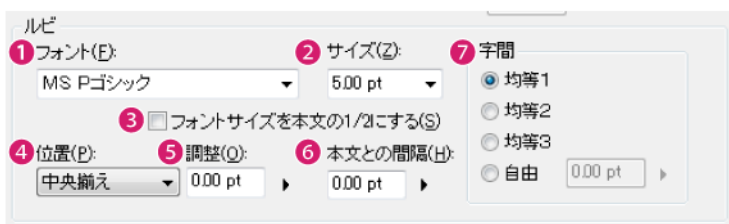
文字の間隔をポイント数で設定します。

⑥ [太字]・[斜体]・[下線]・[取り消し線]・[袋文字(細)]・[袋文字(太)]・[フチ]

それぞれの文字修飾を有効にします。[フチ]は同時にフチのサイズも設定できます。

D. ルビ

ルビの詳細を設定します。



① フォント

ルビに使用するフォントを選択します。

② サイズ

ルビに使用するフォントのサイズを設定します。

③ フォントサイズを本文の 1/2 にする

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

④ 位置

ルビの表示位置を[先頭揃え]・[中央揃え]・[末尾揃え]から選択します。

⑤ 調整

ルビの表示位置を設定します。

⑥ 本文との間隔

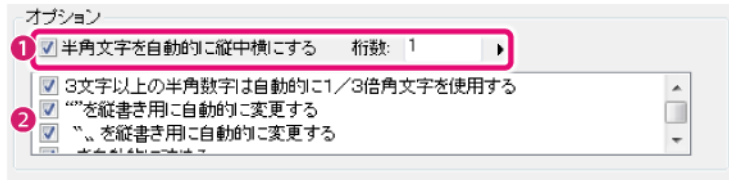
ルビと本文の間隔を設定します。

⑦ 字間

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

E. オプション

その他の詳細を設定します。



① 半角文字を自動的に縦中横にする

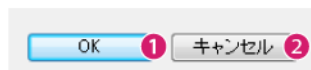
入力した半角文字を、自動的に縦中横（横書き）に設定します。[桁数] で縦中横にする半角文字の桁数を設定します。

② オプションリスト

句読点や括弧など特殊文字の処理方法など、さまざまな設定をリストから選択できます。

F. OK・キャンセル

設定を OK・キャンセルします。



① OK

設定を反映し、ダイアログを閉じます。

② キャンセル

設定をキャンセルし、ダイアログを閉じます。

IllustStudio UserGuide

Copyright© CELSYS,Inc. All Rights Reserved.



IllustStudio.net

<http://www.illuststudio.net/>

2012 年 3 月 第 16 版発行
2009 年 5 月 初版発行
発行者・発行所 株式会社セルシス