

COMIC STUDIO | 4.0

THE STANDARD IN ILLUSTRATION AND COMIC

USER GUIDE

[ユーザーガイド]

ComicStudio 4.0.1 – 4.3.3 ユーザーガイド

本書は、ComicStudio 4.0.1 から ComicStudio 4.3.3 までに改善・追加された機能を紹介するマニュアルです。
その他の機能につきましては、ご購入された製品に添付の『ComicStudio 4.0 ユーザーガイド』を参照してください。



Chapter:01

ComicStudio 4.0.1 - 4.3.3 ユーザーガイド

Step:01 準備 / 環境設定

ネットワーク【Pro/EX】	4
ページ	4
ページ：カーソル	5
ページ：倍率・角度	5
ツール	5
印刷・出力・スキャン	6
タブレット	6
オプション	7
カスタムツールパレット【Pro/EX】	7

Step:02 ファイル

ページ一覧の表示	8
タイトルバー・ステータスバー	8
ページを複製	9
高速表示・高品質表示	9
画像の読み込み	10
スキャン	11
別名で保存	11
トーン詳細設定ダイアログ【Pro/EX】	11
印刷	12

Step:03 描画

ツールパレット	13
ツールオプションパレット	14
カラーパレット	15
塗りつぶしツール	16
閉領域フィルツール【Pro/EX】	16

Step:04 定規

定規の操作	17
パス作成ツール【Pro/EX】	18
パス定規【Pro/EX】	20
枠線定規	23

Step:05 レイヤー

レイヤーの表示色の変更	25
ラスターベクター変換【EX】	25

Step:06 選択範囲

マジックwandツール	26
矩形・楕円・投げなわ・折れ線選択【Pro/EX】	27
選択範囲の作成【Pro/EX】	27
選択範囲の編集【Pro/EX】	28

Step:07 トーン

グラデーションツール【Pro/EX】	29
トーン設定の変更	30
PowerTone のインポート機能【Pro/EX】	31
パターントーンの警告表示機能	33

Step:08 編集

線つまみツール【Pro/EX】	34
線幅修正ツール【Pro/EX】	34
移動と変形	35

ツールオプション	35
----------	----

Step:09 フィルタ

集中線	36
流線	36

Step:10 2DLT【EX】

画像の読み込み	37
---------	----

Step:11 テキストとフキダシ

スタイル設定ダイアログ【Pro/EX】	38
ストーリーエディターダイアログ【Pro/EX】	38
テキストツール	38

Step:12 表示とウィンドウ

虫めがねツール	39
ズームイン・ズームアウト	39

Step:13 その他の新機能

編集メニュー	40
表示メニュー	40
ウィンドウメニュー	41
ダイナミックヘルプ	41
ツールバー	41
ナビゲータパレット	42
アクションパレット【EX】	42

Chapter:02

ネットワーク

Step:01 ネットワークサービス

ネットワークサービス	44
ネットワークパレット	44
データ送受信ネットサービス【Pro/EX】	45
素材共有ネットサービス【Pro/EX】	46
作品アップロードネットサービス【Pro/EX】	47
コンビニプリントネットサービス【Pro/EX】	48
コミュニティネットサービス	49
ComicStudio.net	49

Step:02 CLIP サービス

CLIP の利用準備【Pro/EX】	50
CLIP を利用する【Pro/EX】	50
CLIP プリント用データの書き出し【Pro/EX】	51
素材パレット【Pro/EX】	52
素材パレットのメニュー【Pro/EX】	52

ComicStudio

Chapter

第1章

ComicStudio 4.0.1 - 4.3.3
ユーザーガイド

本章では、ComicStudio 4.0.1 から 4.3.3 までに改善・追加された機能について説明します。

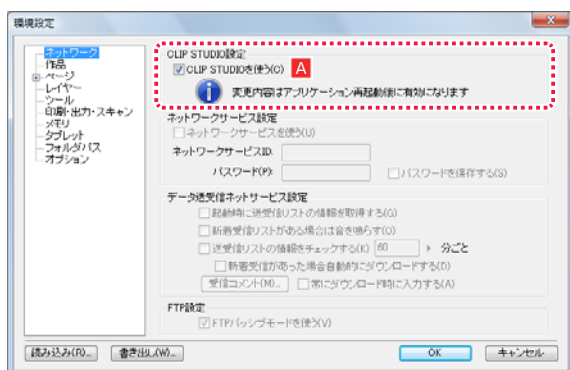
Step:01	準備 / 環境設定	4
Step:02	ファイル	8
Step:03	描画	13
Step:04	定規	17
Step:05	レイヤー	25
Step:06	選択範囲	26
Step:07	トーン	29
Step:08	編集	34
Step:09	フィルタ	36
Step:10	2DLT 【EX】	37
Step:11	テキストとフキダシ	38
Step:12	表示とウィンドウ	39
Step:13	その他の新機能	40

Step: 01 準備 / 環境設定

[ファイル]メニューから[環境設定]を選択して表示される、[環境設定]ダイアログに追加された機能について説明します。

ネットワーク【Pro/EX】

[環境設定]ダイアログの左側の一覧から[ネットワーク]を選択して表示される画面に機能が追加されました。



CLIP STUDIO 設定

A [CLIP STUDIO を使う]

オンにしてアプリケーションを再起動すると、CLIP STUDIOのサービスをComicStudioから使用するための機能が有効になります。

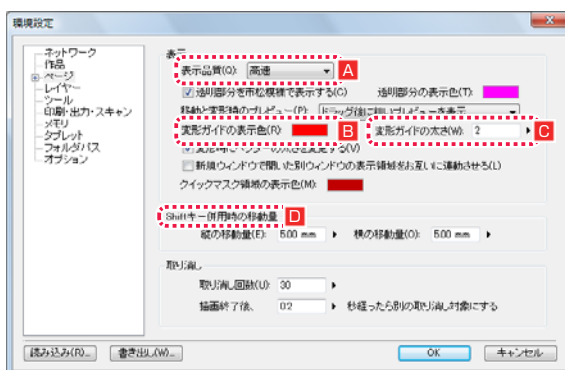


注意:

[ネットワーク]パレットを使用する場合は、[CLIP STUDIO を使う]をオフにしてください。

ページ

[環境設定]ダイアログの左側の一覧から[ページ]を選択して表示される画面に機能が追加されました。



A [表示品質]

選択できる項目が変更されました。ページの表示品質を[高速]・[高品質]から選択します。

B [変形ガイドの表示色]

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

C [変形ガイドの太さ]

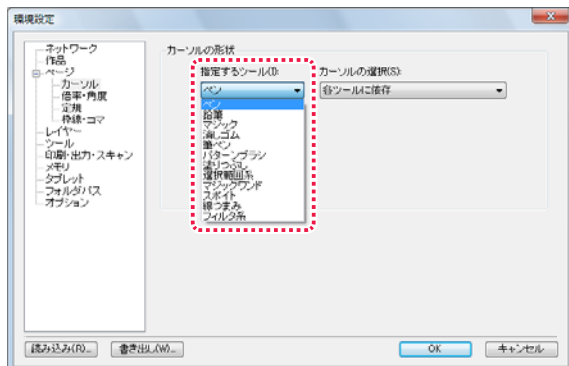
[編集]メニューから[移動と変形]を実行するときに表示される、ガイド線の太さを変更できます。

D [Shift キー併用時の移動量]

[キー入力]を[Shift キー併用時の移動量]に変更しました。機能は変わりません。

ページ：カーソル

[環境設定] ダイアログの左側の一覧から [ページ] → [カーソル] の順に選択して表示される画面に機能が追加されました。



[指定するツール]

新たに [塗りつぶし]・[選択範囲系]・[マジックwand]・[スポイト]・[線つまみ](Pro/EXのみ)・[フィルタ系](Pro/EXのみ)・[線つなぎ](Debutのみ)が選択できるようになりました。

[選択範囲系]を選択すると、下記のツールのマウスカーソルを変更できます。

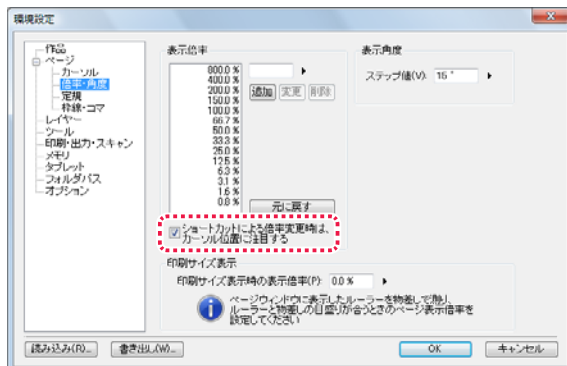
- ・[矩形選択] ツール
- ・[楕円選択] ツール
- ・[折れ線選択] ツール
- ・[投げなわ選択] ツール

[フィルタ系]を選択すると、下記のツールのマウスカーソルを変更できます。

- ・[線つなぎ] ツール
- ・[ゴミ取り] ツール
- ・[ぼかし] ツール
- ・[スピード線化] ツール
- ・[ゆがみ] ツール
- ・[焼き込み] ツール
- ・[覆い焼き] ツール
- ・[色混ぜ] ツール
- ・[スタンプ] ツール
- ・[閉領域フィル] ツール
- ・[線編集] ツール
- ・[線幅修正] ツール

ページ：倍率・角度

[環境設定] ダイアログの左側の一覧から [ページ] → [倍率・角度] の順に選択して表示される画面に機能が追加されました。

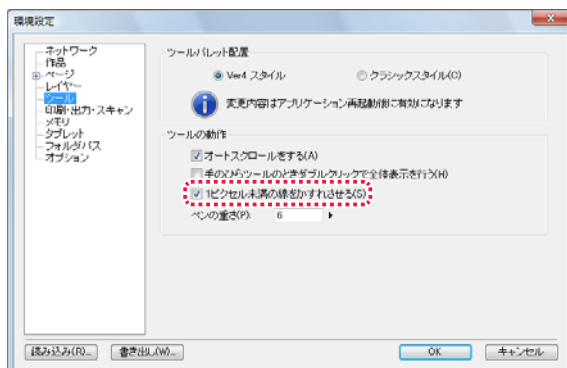


[ショートカットによる倍率変更時は、カーソル位置に注目する]

編集画像の拡大・縮小表示をショートカットの操作で行う場合に、編集ウィンドウ上のカーソルの位置を基準にします。詳細については、『Step:12 表示とウィンドウ』(⇒ P.39)を参照してください。

ツール

[環境設定] ダイアログの左側の一覧から [ツール] を選択して表示される画面に機能が追加されました。

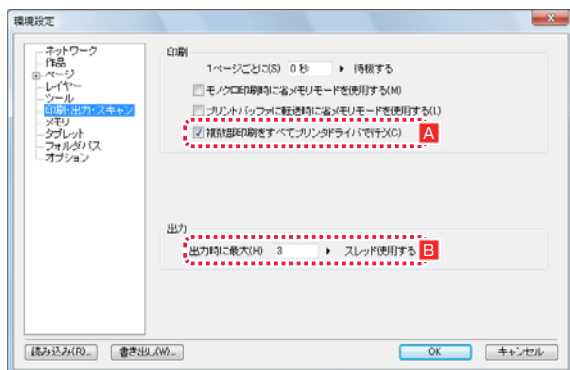


[1ピクセル未満の線をかすれさせる]

オンにすると、描画ツールを使用して描いた1ピクセル未満の線に、かすれたような効果がつけられます。オフにすると、線がかすれずに1ピクセル以上の線で描かれます。

印刷・出力・スキャン

[環境設定] ダイアログの左側の一覧に表示されていた[印刷・スキャン]が内容変更に伴い、[印刷・出力・スキャン]に変更されました。また、これを選択して表示される画面に機能が追加されました。



A [複数部印刷をすべてプリンタドライバで行う]

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

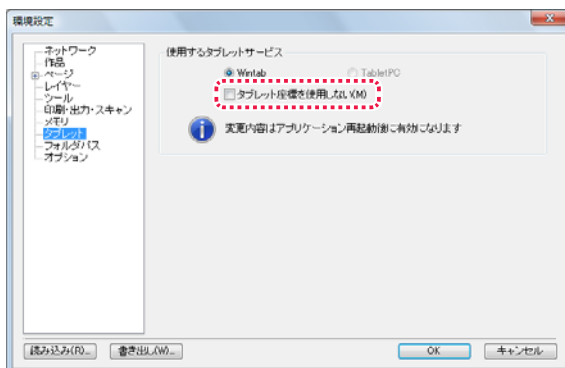
B [出力時に最大～スレッド使用する]

画像の出力時に使用するスレッド数を、1～3の範囲で指定できます。

複数ページを出力する場合に、ご使用のパソコンの環境やスペックによってはリソース不足が発生して処理が途中で中止されてしまう場合があります。そのような場合は、スレッド数を1に設定すると、問題が改善されます。

タブレット

[環境設定] ダイアログの左側の一覧から[タブレット]を選択して表示される画面に機能が追加されました。



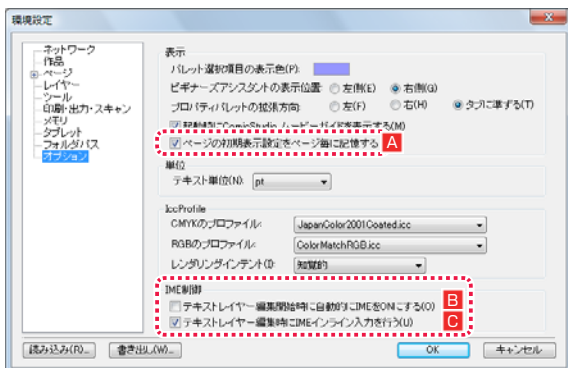
[タブレット座標を使用しない]

ペンタブレットで描画するとき、タブレット座標ではなくカーソル座標を使用して描画を行います。

タブレットの動作がうまくいかない場合に、チェックをオンにすると問題が改善されます。

オプション

〔環境設定〕ダイログの左側の一覧から〔オプション〕を選択して表示される画面に機能が追加されました。



A [ページの初期表示設定をページ毎に記憶する]

オンにすると、〔定規マニピュレータ〕・〔定規ハンドル〕・〔選択範囲ランチャー〕などの表示・非表示の状態を、ページごとに記憶します。ページを開いたとき、表示状態は保存時のものを反映します。従来の動作と同等となります。オフにすると、〔定規マニピュレータ〕・〔定規ハンドル〕・〔選択範囲ランチャー〕などの表示・非表示の状態は、アプリケーションに対して単一で記憶します。ページを開いても、保存時の表示状態は反映されません。

IME制御

B [テキストレイヤー編集開始時に自動的に IME を ON にする]

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

C [テキストレイヤー編集時に IME インライン入力を行う]

オフにすると、IME の入力確定前のテキストがページ上に表示されなくなります。OS の仕様に沿っていない古い IME を使用している場合、インライン入力が正常に働かないことがあります。その場合にチェックをオフにすると問題が改善されます。

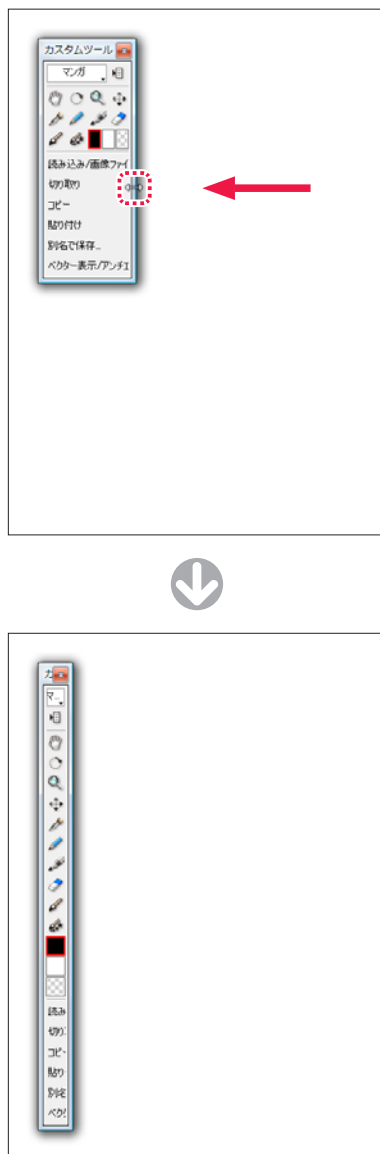
カスタムツールパレット【Pro/EX】

〔カスタムツール〕パレットの枠にカーソルを置いて図の形になった時にドラッグすると、パレットのサイズをツールアイコン縦 1 列分まで変更できるようになりました。



注意：

パレットのサイズを変更すると画面からはみ出してしまう場合は、はみ出さないサイズまでしか縮まりません。

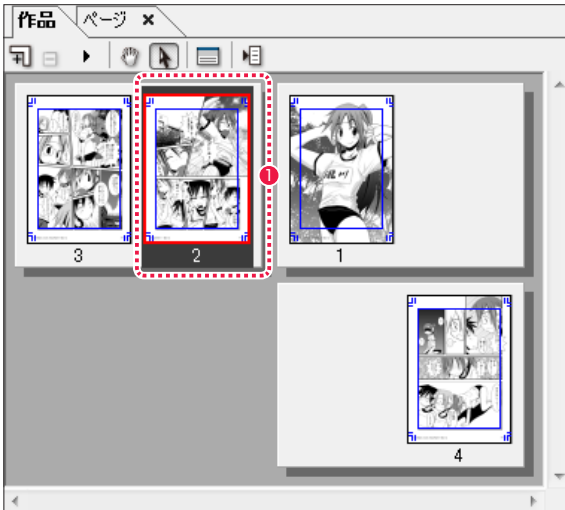


Step: ファイル 02

ファイル関連の各種操作に追加された機能について説明します。

ページ一覧の表示

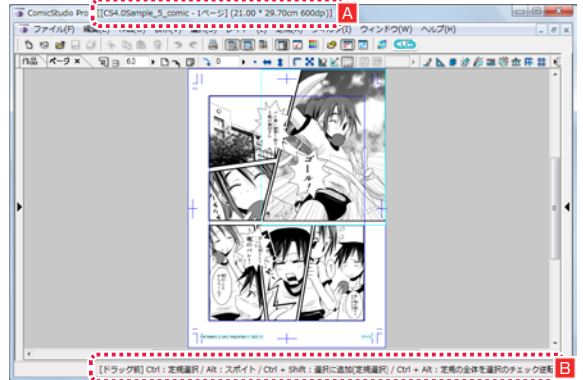
[ページ一覧]において、現在開いているページのサムネイルを黒い太枠で囲んで表示し、視認性を向上させました。



- ❶ 黒い太枠で囲まれているのは2ページ目なので、現在2ページ目が開かれているのが確認できます。

タイトルバー・ステータスバー

編集ウィンドウのタイトルバーとステータスバーに、それぞれ情報が表示されます。

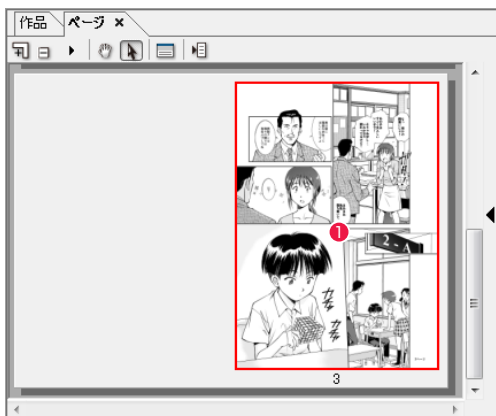


- A [タイトルバー]**
現在開いているファイルのファイル名、ページ数、用紙サイズ、解像度の情報を表示します。
- B [ステータスバー]**
[ツール]パレットのツールを選択しているときに、現在選択しているツールから他のツールに一時的に切り替えるためのショートカットキー情報を表示します。

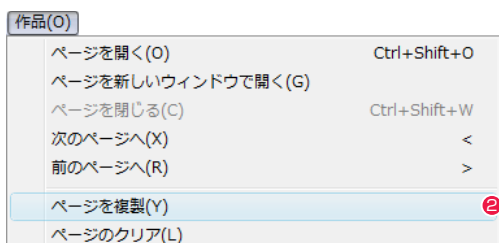
ページを複製

[編集] ウィンドウでページのサムネイルを表示している場合、ページを複製する機能が追加されました。次の画面で複製できます。

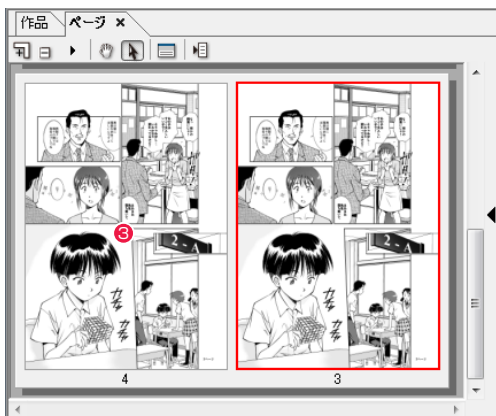
- ・ [編集] ウィンドウの [作品] タブ
- ・ [編集] ウィンドウの [ページ] タブ → [ページ一覧]
[ページ一覧] は [作品] メニューから [表示] → [ページ一覧] の順に選択すると、表示されます。



① 複製したいページのサムネイルを選択します。



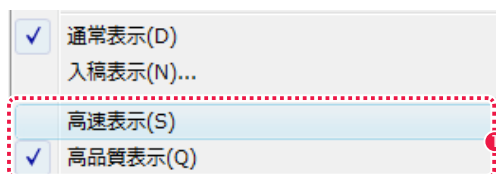
② [作品] メニューから [ページを複製] を選択します。



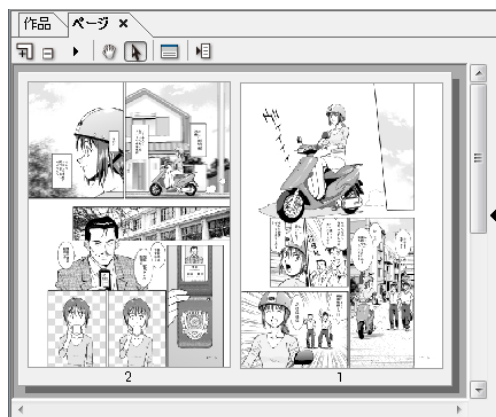
③ 選択したページが複製されます。

高速表示・高品質表示

[編集] ウィンドウで表示するページのサムネイルの品質を、[高速表示] と [高品質表示] のいずれかに切り替える機能が追加されました。

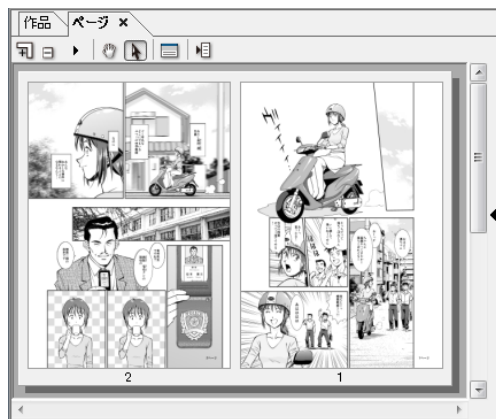


① [作品] メニューから [表示] を選択し、[高速表示] または [高品質表示] のいずれかを選択します。



[高速表示] を選択した場合

サムネイルの表示が荒くなりますが、表示速度が速くなります。

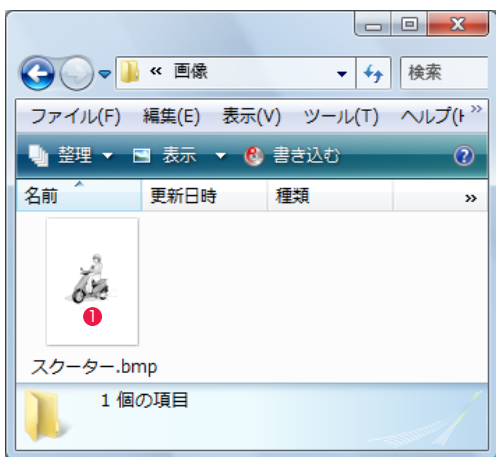


[高品質表示] を選択した場合

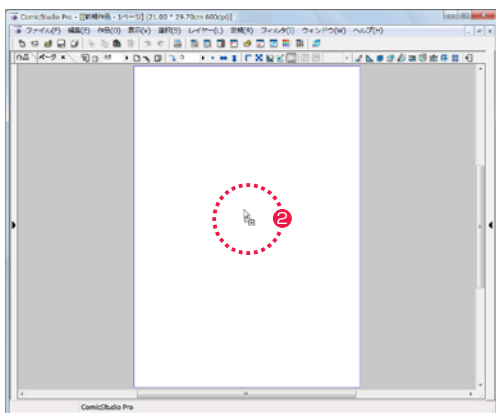
サムネイルの表示がきれいに表示されますが、表示速度が遅くなります。

画像の読み込み

[編集] ウィンドウの[ページ]タブで表示しているページに、画像ファイルをドラッグ&ドロップして画像を読み込む機能が追加されました。

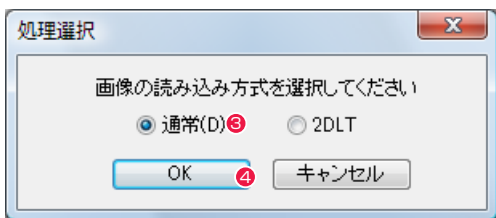


① 読み込むファイルのアイコンを選択します。



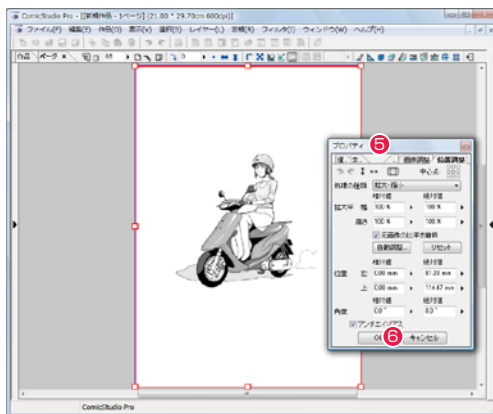
② [編集] ウィンドウで表示中のページに、選択したアイコンをドラッグ&ドロップします。

Debut/Proをお使いの方は、手順⑤にお進みください。
EXをお使いの方は、手順③にお進みください。



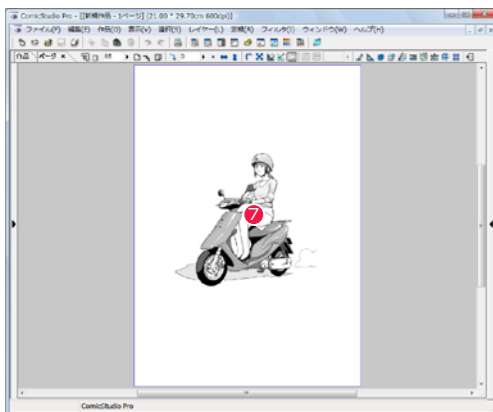
③ EXをお使いの場合 [処理選択] ダイアログが表示されます。[通常] ラジオボタンをオンにします。

④ [OK] ボタンをクリックします。

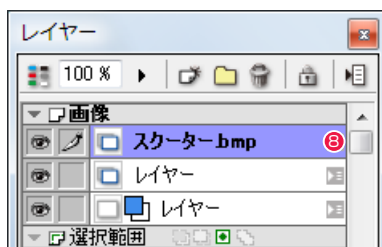


⑤ ページに画像が表示されると同時に、[プロパティ] パレットが [位置調整] タブを選択した状態で表示されます。

⑥ [プロパティ] パレットで設定を行い、[OK] ボタンをクリックします。



⑦ ページに読み込まれた画像が確定します。



⑧ [レイヤー] パレットに読み込んだ画像の [レイヤー] が作成されます。

POINT

[プロパティ] パレットの設定項目などについては、製品に添付の「ComicStudio 4.0 ユーザーガイド」→第2章「ファイル」→「Step:04 読み込み」を参照してください。

スキャン

スキャナから画像を読み込む場合に選択する[ファイル]メニューのコマンドの文言を、[TWIN] から [スキャン] に変更しました。



[スキャン ...]

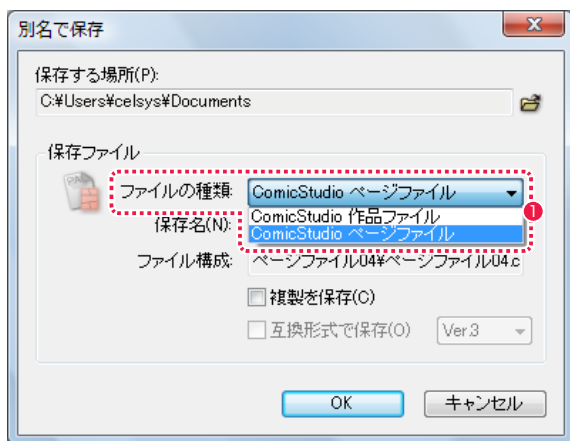
スキャナなどの機器から画像を [ページ] に対してレイヤーとして読み込みます。

[スキャン機器の選択 ...]

画像の読み込みに利用する、スキャナなどの機器を選択します。

別名で保存

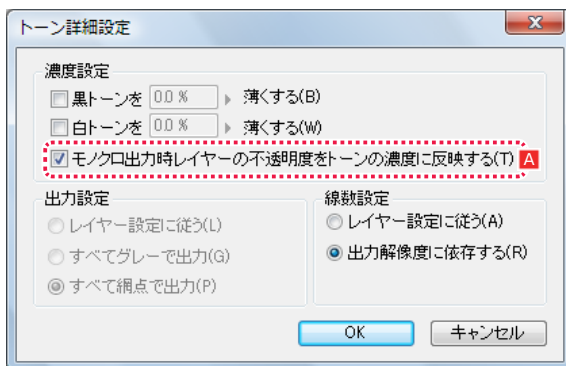
[ファイル]メニューの[作品を別名で保存]が削除され、[別名で保存...]に機能が統合されました。



- ① 保存済みの[作品]ファイルのページを開いているときに[ファイル]メニューから[別名で保存]を選択すると、[別名で保存]ダイアログの[ファイルの種類]で[ComicStudio 作品ファイル]と[ComicStudio ページファイル]のいずれかを指定できます。

トーン詳細設定ダイアログ [Pro/EX]

[画像のエクスポート]ダイアログおよび[印刷設定]ダイアログの[トーン設定...]ボタンをクリックすると表示される[トーン詳細設定]ダイアログに、[モノクロ出力時レイヤーの不透明度をトーンの濃度に反映する]が追加されました。



- A [モノクロ出力時レイヤーの不透明度をトーンの濃度に反映する] オンにすると、モノクロ 2 階調で出力するときに、トーンレイヤーの不透明度をトーンの濃度に反映して出力します。[パターントーン]には影響しません。

印刷

印刷したいページの範囲を [編集] ウィンドウで選択できるようになりました。

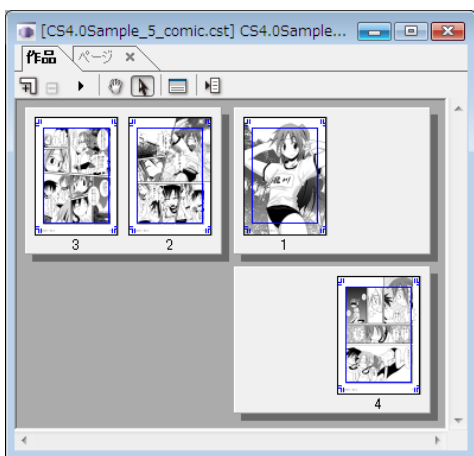
複数のページを印刷する

作例

ここでは 2 ページから 4 ページまでを選択して印刷します。

1. ページ一覧を開く

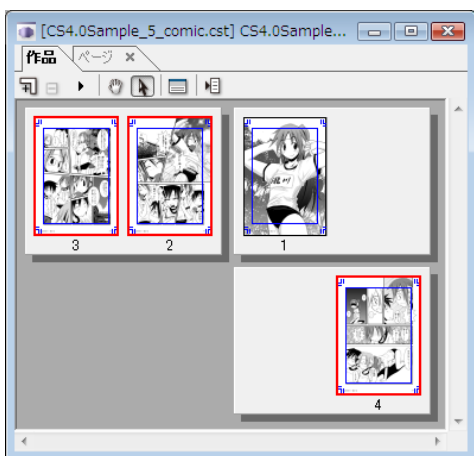
[編集] ウィンドウの [作品] タブで印刷したいページの範囲を選択します。



編集ウィンドウの [作品] タブで、ページ一覧を開きます。

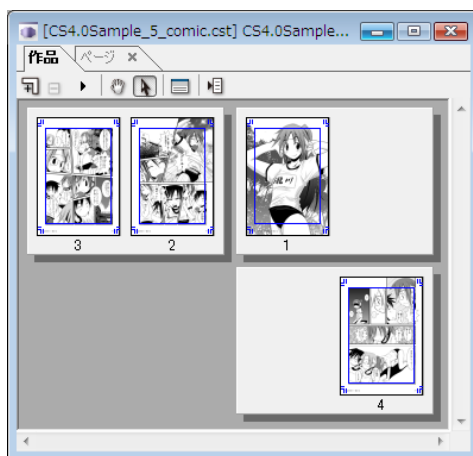
2. 印刷したいページを選択する

ページを選択するには、次の 2 種類の方法があります。



・ [Shift] キーを押しながらクリックして選択

[Shift] キーを押しながら印刷したいページの最初と最後をクリックすると、その範囲のすべてのサムネイルの周囲が赤く表示されます。



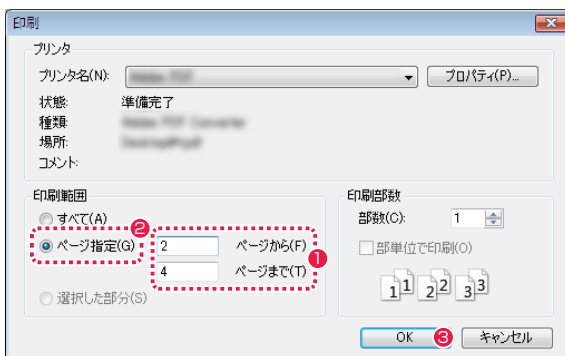
・ [Ctrl] キーを押しながらクリックして選択

[Ctrl] キーを押しながら印刷したい複数のページをクリックするとその部分のサムネイルの周囲が赤く表示されます。

3. 印刷する

選択したページを印刷します。

[ファイル] メニューから [印刷...] を選択すると [印刷] ダイアログが開きます。



① 選択しているページの最初のページと、最後のページが印刷範囲として設定されています。

② [ページ指定] を選択します。

③ [OK] ボタンをクリックします。選択したページの印刷が実行されます。

POINT

- ・印刷したい範囲を選択する場合、編集中のページを開いた状態では、開いているページのみが印刷の対象となります。
- ・1 ページのみ、もしくは見開きのページを 1 つだけ選択したときは、従来通り 1 ページから最終ページが印刷の対象となります。

Step: 描画
03

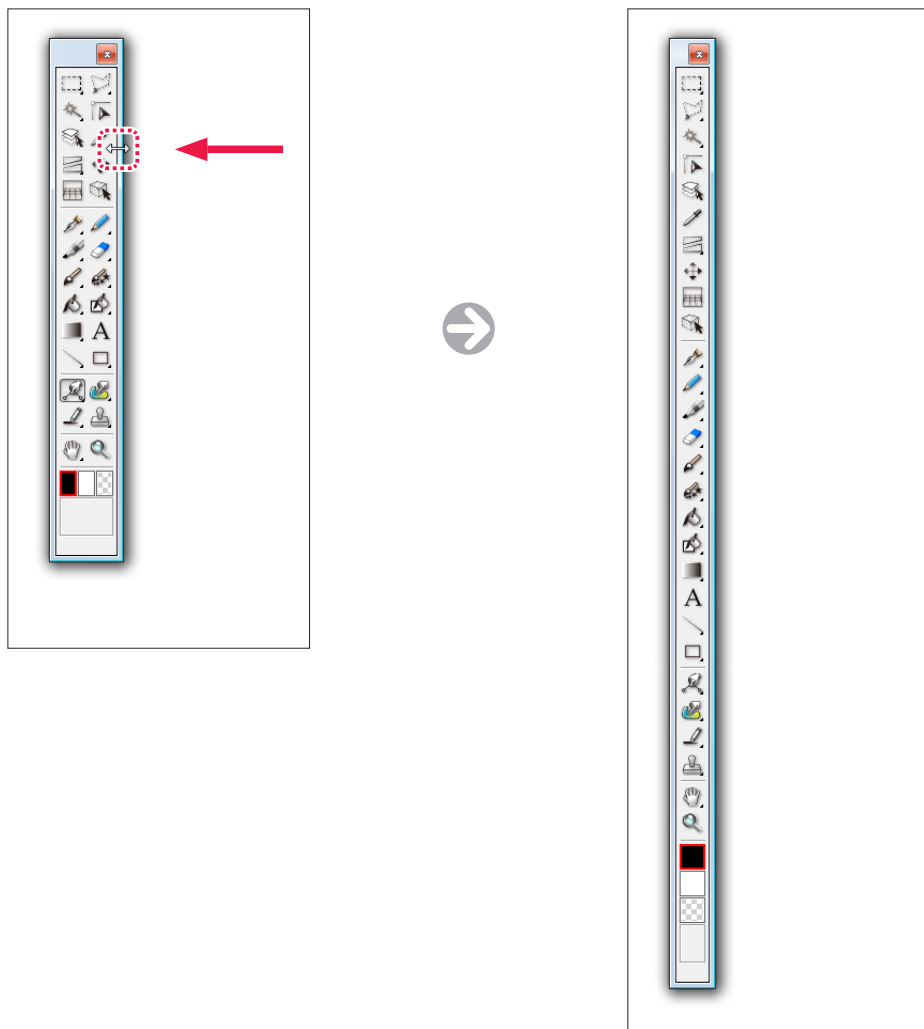
描画関連の各種ツールに追加された機能を説明します。

ツールパレット

[ツール]パレットの枠にカーソルを置いて図の形になったときにドラッグすると、パレットのサイズをツールアイコン縦 1 列分まで変更できるようになりました。

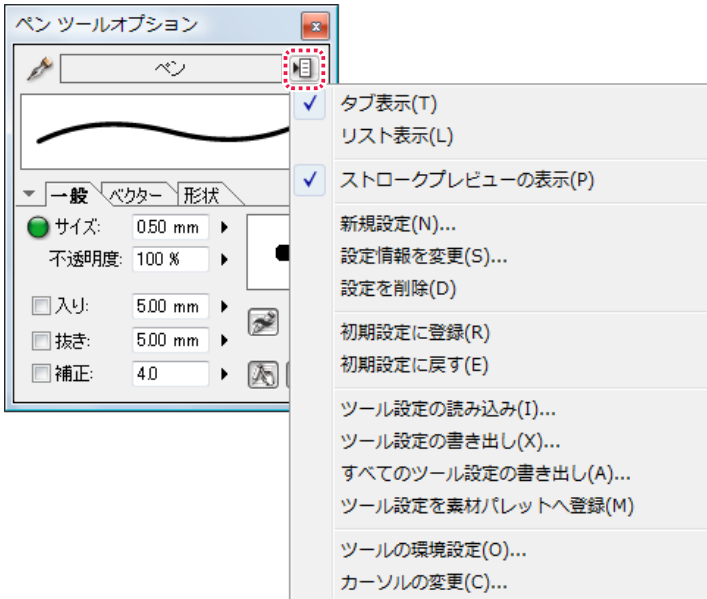
**注意：**

パレットのサイズを変更すると画面からはみ出してしまう場合は、はみ出さないサイズまでしか縮まりません。



ツールオプションパレット

[ツールオプション]パレットのメニューにコマンドが追加されました。ここでは、[ツールオプション]パレットのメニュー全体を説明します。



・[タブ表示]

パレットを、タブ切り替え式の表示にします。

・[リスト表示]

パレットを、切り替えなしのリスト表示にします。

・[ストロークプレビューの表示]

パレットに、ツールのストロークプレビューを表示します。

・[新規設定 ...]

[新規ツールオプション設定] ダイアログを表示し、新規にツール設定を作成します。

・[設定情報を変更 ...]

[ツールオプション設定の変更] ダイアログを表示し、選択中のツール設定の名前やツールアイコンを変更できます。

・[設定を削除]

選択中のツール設定を削除します。

・[初期設定に登録]

現在のツールオプションの状態を、選択中のツール設定の初期設定として登録します。

・[初期設定に戻す]

現在のツールオプションの状態を、選択中のツール設定の初期設定に戻します。

・[ツール設定の読み込み ...]

ツールセットファイル(.tos)を読み込み、ツール設定を追加します。

・[ツール設定の書き出し ...]

選択中のツール設定をツールセットファイル(.tos)として書き出します。

・[すべてのツール設定の書き出し ...]

[ツール設定]パレットに表示中のすべてのツール設定をツールセットファイル(.tos)として書き出します。

・[ツール設定を素材パレットへ登録]

選択中のツール設定を[素材]パレットに登録します。ツール設定は、[素材]パレットの[マテリアル]→[ユーザー]に登録されます。

・[ツールの環境設定 ...]

[環境設定]ダイアログ→[ツール]を表示し、ツールに関する設定を行います。

・[カーソルの変更 ...]

[環境設定]ダイアログ→[ページ]→[カーソル]を表示し、ツールのカーソルの形状について設定を行います。

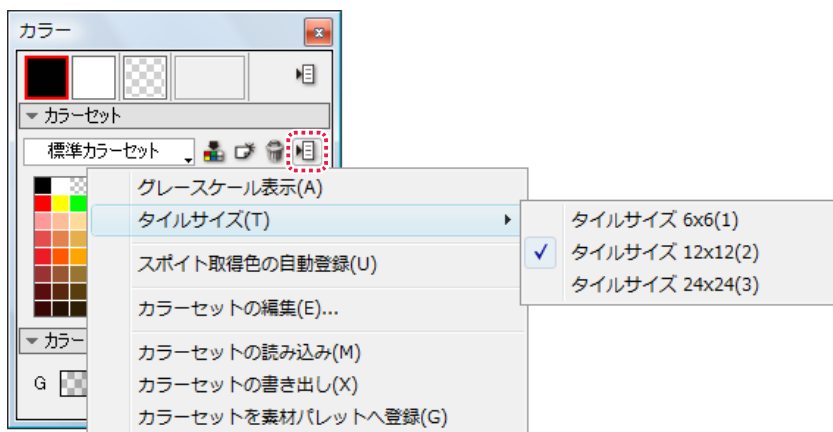
POINT

[素材]パレットに保存されたツールセットファイルの読み込みは、下記の手順で行います。

1. [素材]パレットから[マテリアル]→[ユーザー]を選択します。
2. ツールセットファイルのアイコンをダブルクリックします。
3. [プロパティ]パレットの[素材]タブが表示されます。[設定の読み込み]ボタンをクリックすると、[ツールオプション]パレットに登録されます。

カラーパレット

[カラー]パレットのカラーセットメニューにコマンドが追加されました。ここでは、カラーセットメニュー全体を説明します。



・ [グレースケール表示]

カラータイルを、グレースケール表示にします。

・ [タイルサイズ]

カラータイルの表示サイズを変更します。

・ [スポイト取得色の自動登録]

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

・ [カラーセットの編集...]

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

・ [カラーセットの読み込み]

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

・ [カラーセットの書き出し]

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

・ [カラーセットを素材パレットへ登録]

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

POINT

[素材]パレットに保存されたカラーセットファイルの読み込みは、下記の手順で行います。

1. [素材]パレットから[マテリアル]→[ユーザー]を選択します。
2. カラーセットファイルのアイコンをダブルクリックします。
3. [プロパティ]パレットの[素材]タブが表示されます。[設定の読み込み]ボタンをクリックすると、[カラー]パレットに登録されます。

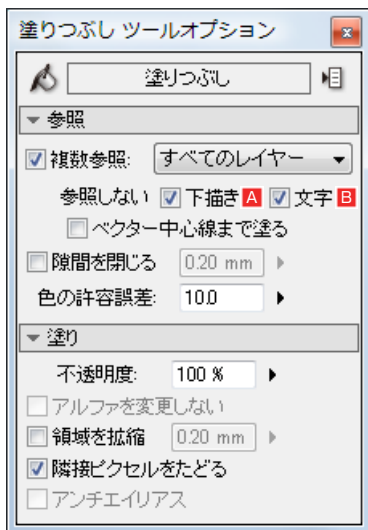
塗りつぶしツール

[塗りつぶし] ツールに次の機能が追加されました。

塗りつぶし ツールオプションパレット

[塗りつぶし ツールオプション] パレットに、次の項目が追加・変更されました。

[塗りつぶし ツールオプション] パレットは、[塗りつぶし] ツール選択時に[ウィンドウ]メニューから[ツールオプション]を選択すると表示されます。



A [下描き]

従来の[下描きを参照しない]チェックボックスと同様の機能です。オンにすると、塗りつぶし時に[下描き]属性のラスターレイヤー・[選択範囲レイヤー]・[枠線定規レイヤー]を参照先の対象から除外します。

B [文字]

オンにすると、塗りつぶし時に[テキストレイヤー]・[フキダシレイヤー]・[テキストフォルダ]を参照先の対象から除外します。

閉領域フィルツール【Pro/EX】

[閉領域] ツールに次の機能が追加されました。

閉領域フィル ツールオプションパレット

[閉領域フィル ツールオプション] パレットに、次の項目が追加・変更されました。

[閉領域フィル ツールオプション] パレットは、[閉領域フィル] ツール選択時に[ウィンドウ]メニューから[ツールオプション]を選択すると表示されます。



A [下描き]

従来の[下描きを参照しない]チェックボックスと同様の機能です。オンにすると、塗りつぶし時に[下描き]属性のラスターレイヤー・[選択範囲レイヤー]・[枠線定規レイヤー]を参照先の対象から除外します。

B [文字]

オンにすると、塗りつぶし時に[テキストレイヤー]と[フキダシレイヤー]・[テキストフォルダ]を参照先の対象から除外します。

C [コマの外枠を参照]

オンにすると、塗りつぶし時に[コマフォルダ]の外枠を参照し、[コマフォルダ]の内側のみ選択されます。この項目は、[レイヤー]パレットで[コマフォルダ]または[コマフォルダ]内のレイヤーを選択している場合のみ有効となります。

D [対象色]

新たに[黒部分のみに描画]・[黒部分以外に描画]・[白と透明のみに描画]が選択できるようになりました。

Step: 04 定規

定規機能に追加された機能を説明します。

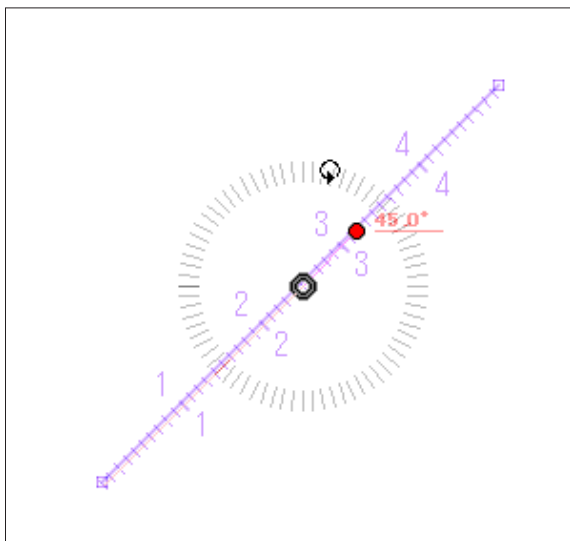
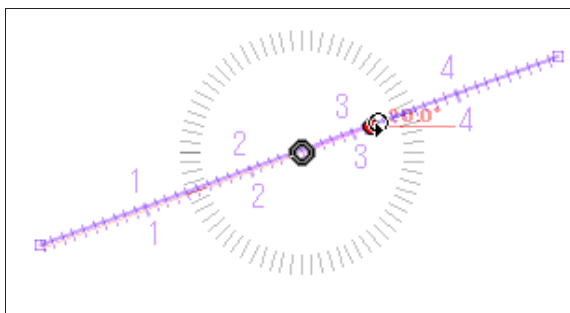
定規の操作

定規の操作に機能が追加されました。

定規ハンドルによる操作

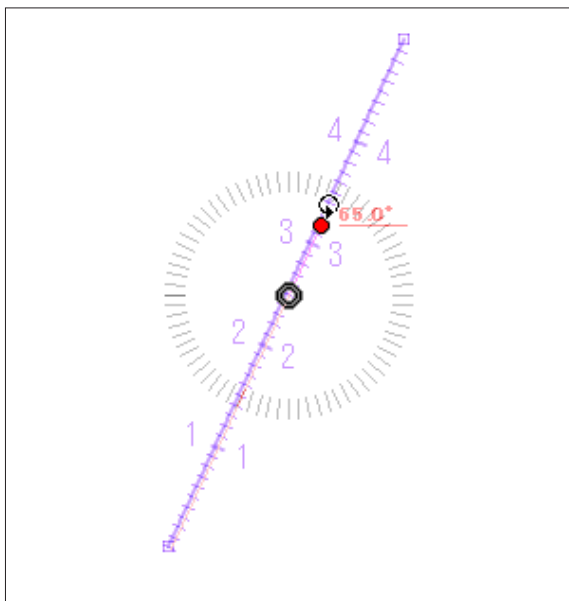
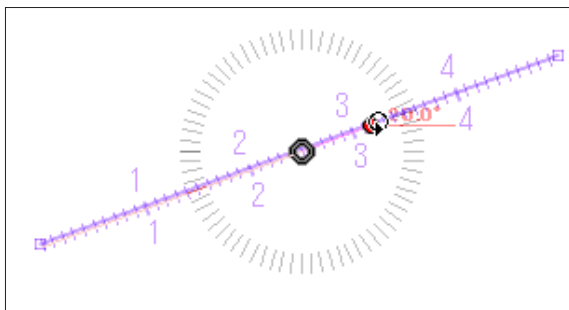
〔定規ハンドル〕を使って定規を操作するとき、45 度刻みで回転できるようになりました。〔Shift〕キーまたは〔Ctrl〕キーを押しながら定規ハンドルの小さな丸を回転させたい方向にドラッグすると、45 度刻みで回転できます。

〔定規ハンドル〕の表示・操作方法の詳細は、製品に付属の『ComicStudio 4.0 ユーザーガイド』→第 4 章『定規』→〔Step:01 定規〕→『定規の操作』を参照してください。



〔Shift〕キー + ドラッグ

定規ハンドルが、ページに対して 45 度刻みで回転します。



〔Ctrl〕キー + ドラッグ

定規ハンドルが、現在の角度に対して 45 度刻みで回転します。

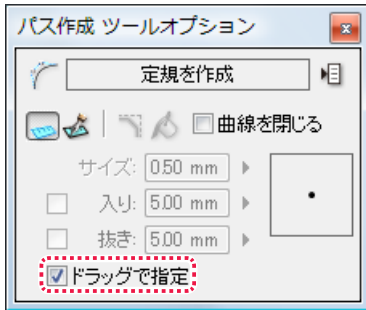
パス作成ツール【Pro/EX】

[パス作成] ツールに機能が追加されました。

パス作成 ツールオプションパレット

[パス作成 ツールオプション] パレットに次の項目が追加されました。

[パス作成 ツールオプション] パレットは、[パス作成] ツール選択時に [ウィンドウ] メニューから [ツールオプション] を選択すると表示されます。



【ドラッグで指定】

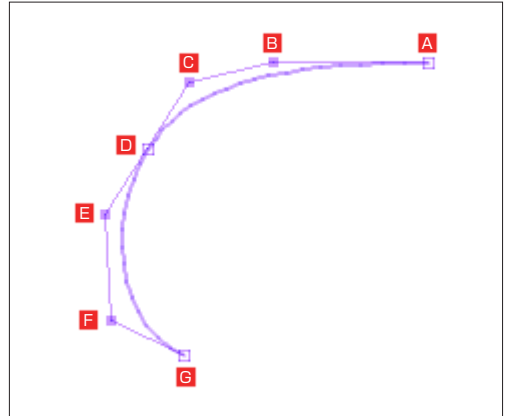
オンにすると、ドラッグ操作でベジェ曲線を作成できます。作成方法については、次の『ドラッグで指定して曲線を作成』を参照してください。

ドラッグで指定して曲線を作成

[パス作成 ツールオプション] パレットで [ドラッグで指定] チェックボックスをオンにした場合、ドラッグ操作で曲線を作成できます。

作例

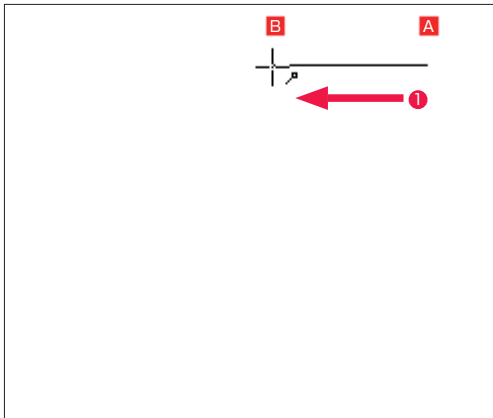
ここでは、次の連続した 2 つの曲線を描く方法について説明します。



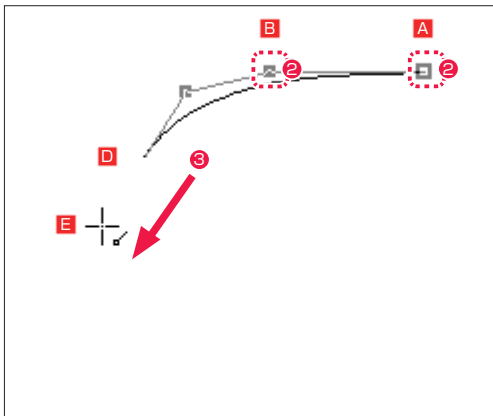
- A** 1 目の曲線：アンカーポイント（始点）
- B** 1 目の曲線：コントロールポイント (1)
- C** 1 目の曲線：コントロールポイント (2)
- D** 1 目の曲線：アンカーポイント（終点）・2 目の曲線：アンカーポイント（始点）
- E** 2 目の曲線：コントロールポイント (1)
- F** 2 目の曲線：コントロールポイント (2)
- G** 2 目の曲線：アンカーポイント（終点）

作成方法

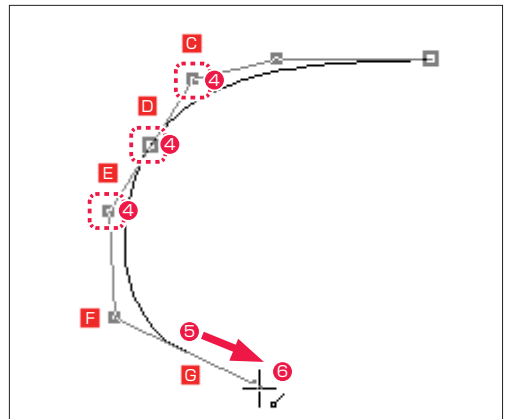
連続した2つの曲線を作成します。手順内のアルファベットについては、前ページの『作例』を参考にしてください。



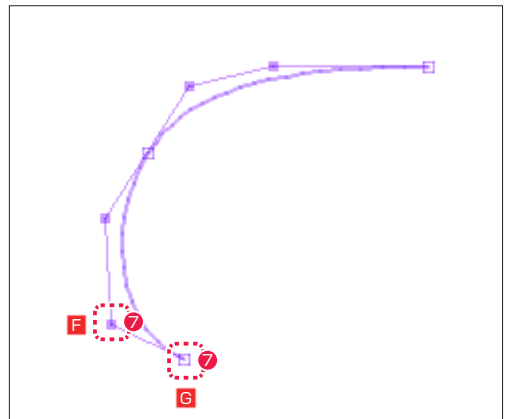
- ① 1 目の曲線の始点 (A) にマウスカーソルを合わせ、コントロールポイントにしたい位置 (B) までドラッグします。



- ② ドラッグした部分にアンカーポイントとコントロールポイントが作成されます。
- ③ 2 目のアンカーポイントにしたい位置 (D) にマウスカーソルを合わせ、2 目の曲線のコントロールポイントにしたい位置 (E) までドラッグします。



- ④ ドラッグした部分の両端にアンカーポイント (D) とコントロールポイント (E) が作成され、反対側にコントロールポイント (C) が作成されます。
- ⑤ アンカーポイント (G) にしたい位置にマウスカーソルを合わせ、コントロールポイント (F) がアンカーポイント (G) をはさんで反対側にくるようドラッグします。
- ⑥ ドラッグの終了位置で、クリックします。



- ⑦ コントロールポイント (F) とアンカーポイント (G) が作成され、連続した2つの曲線が作成されました。

POINT

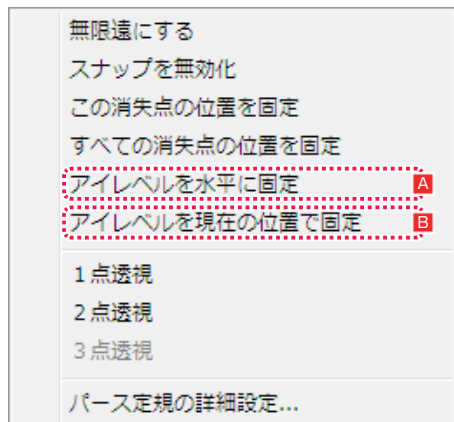
- 曲線を鋭角にしてつなぎたい場合は、アンカーポイントを作成するときに [Alt] キーを押しながら作成します。この例の場合は、[Alt] キーを押しながら、手順 3 を行います。
- [プロパティ] パレットの設定項目などについては、製品に添付の『ComicStudio 4.0 ユーザーガイド』→第2章『ファイル』→『Step:04 読み込み』を参照してください。

パース定規【Pro/EX】

[パース定規]に、次の機能が追加されました。

パース定規の設定

[パース定規]の設定メニューに、次の項目が追加されました。
[定規選択]ツールで[パース定規]の補助線が消失点上で右クリックすると、[パース定規]の設定を行うメニューが表示されます。



A [アイレベルを水平に固定]

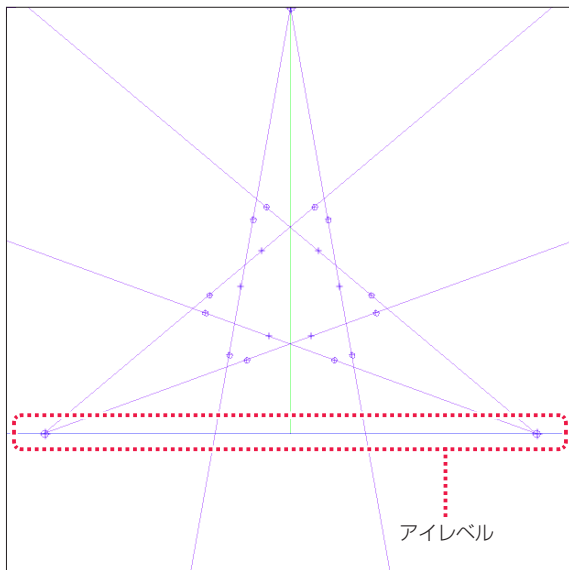
従来の[アイレベルを固定]と同等の機能です。消失点を移動しても、アイレベルが水平に保たれます。

B [アイレベルを現在の位置で固定]

消失点を移動しても、アイレベルが現在の位置に保たれます。詳しくは、次の『アイレベルを現在の位置で固定する』を参照してください。

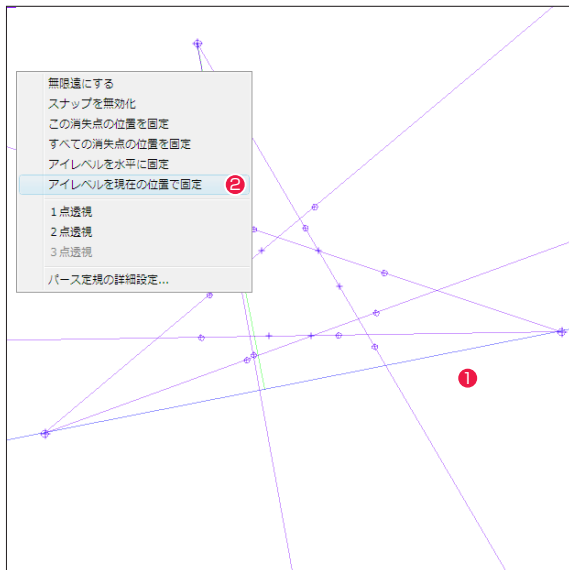
アイレベルを現在の位置で固定する

[パース定規]の設定メニューで、[アイレベルを現在の位置で固定]をオンにした場合、消失点を移動しても、アイレベルが現在の位置に保たれます。



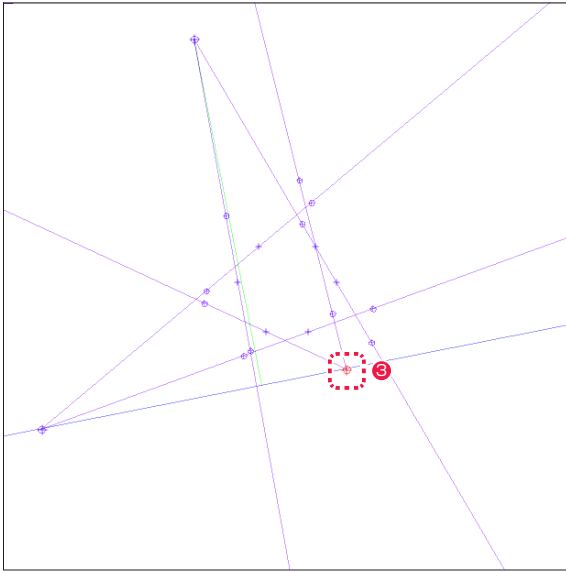
操作方法

アイレベルの位置を固定する方法について説明します。



① [定規選択] ツールでドラッグして、パースを調整します。

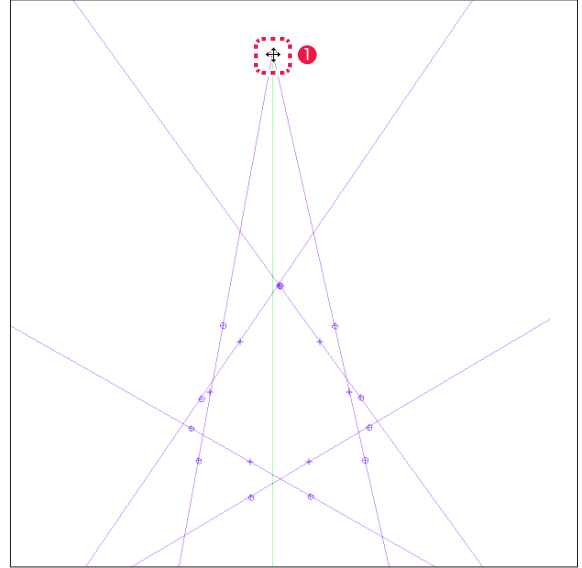
② アイレベルの角度が決まったら、[パース定規]の補助線が消失点の上を右クリックして設定メニューを表示し、[アイレベルを現在の位置で固定]を選択します。



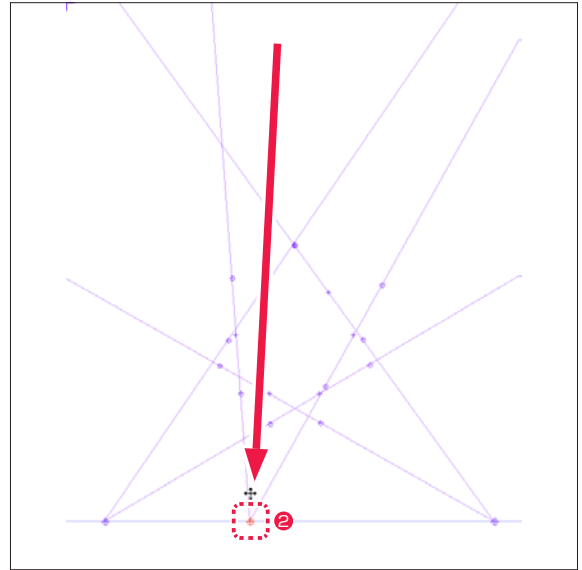
- ③ アイレベルが現在の位置で固定されます。消失点を移動しても、アイレベルの位置は保たれます。

頂点のアイレベルへの吸着

[パース定規] で、アイレベルを構成していない消失点を移動するとき、アイレベルに吸着して動くようになりました。



- ① [定規選択] ツールで、アイレベルを構成していない消失点を選択します。



- ② [定規選択] ツールで、消失点をアイレベル上までドラッグすると、消失点はアイレベル上に吸着して動きます。
- ③ 吸着を解除するときは、[Alt] キーを押しながら [定規選択] ツールでアイレベル上に吸着した消失点をドラッグします。

POINT

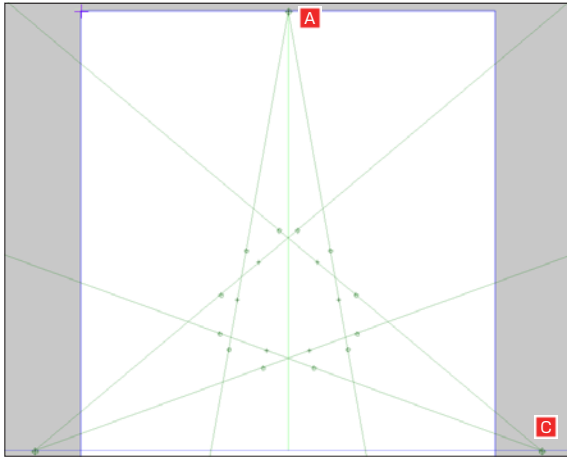
アイレベルが傾けられない場合は、[アイレベルを水平に固定] がオンになっています。オフにすると消失点を移動してアイレベルの角度を調整できます。

消失点へのスナップの切り替え

[パース定規] 使用時に、消失点へのスナップの有効・無効を個別に切り替える機能が追加されました。消失点に向かって線を引く場合に、意図しない方向へスナップするのを防ぐことができます。消失点へのスナップは、キーボードの [Ctrl] キーを押しながら、カーソルキーのいずれかを押して切り替えます。

作例

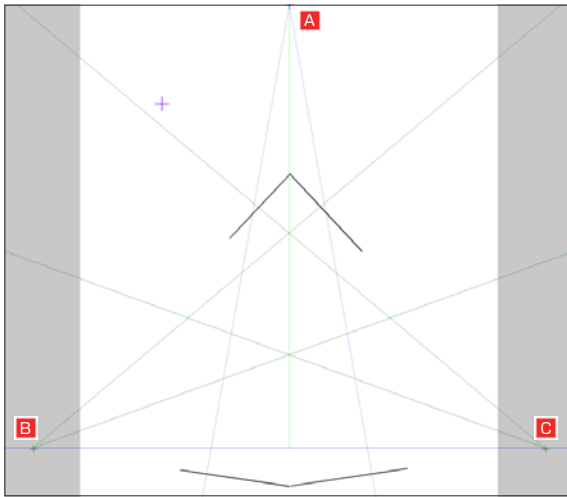
ここでは、次の [パース定規] の消失点に向かって線を引く場合について説明します。



A パース定規の作成時に上方向にある消失点

B パース定規の作成時に左方向にある消失点

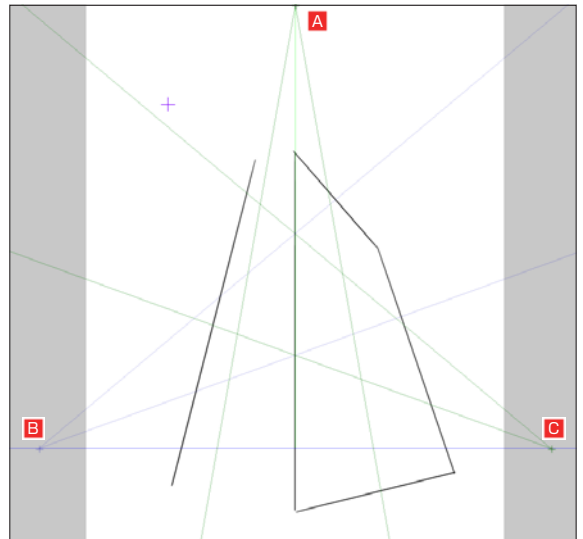
C パース定規の作成時に右方向にある消失点



[Ctrl] キー + [↑] キー

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

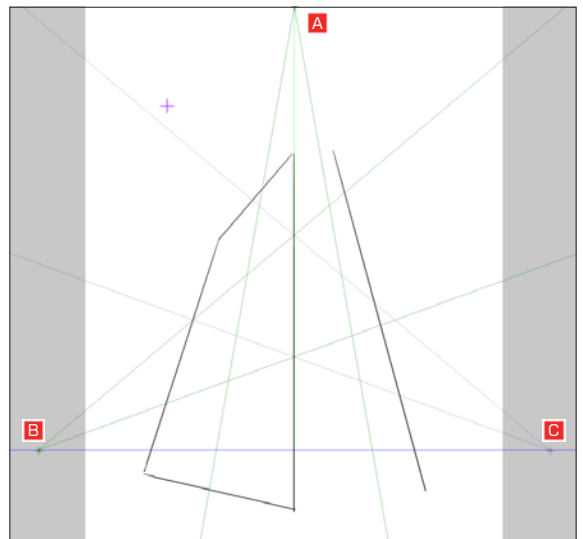
作例は **A** へのスナップを無効にした状態で、**B**・**C** の消失点に向かって線を引いたものです。



[Ctrl] キー + [←] キー

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

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



[Ctrl] キー + [→] キー

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

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

[Ctrl] キー + [↓] キー

パース定規の4点目以降に追加された消失点へのスナップの有効・無効が切り替わります。

枠線定規

[枠線定規] の [プロパティ] パレットの設定が変更されました。

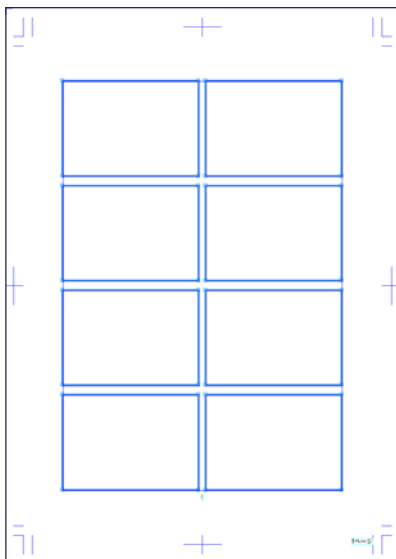
枠線の太さ

[枠線定規] の [プロパティ] で、[線幅] を 0.00mm まで設定できようになりました。枠線の太さを 0.00mm に設定すると、枠線のないコマフォルダが作成されます。

作例

ここでは、次の枠線定規から、枠線のないコマフォルダを作成する方法を説明します。

枠線定規の作成方法は、製品に添付の『ComicStudio 4.0 ユーザーガイド』→第 4 章『定規』→『Step:04 枠線定規』を参照してください。



作成方法

1. 枠線定規を設定する

枠線定規は [プロパティ] パレットの [枠線定規] タブで設定します。

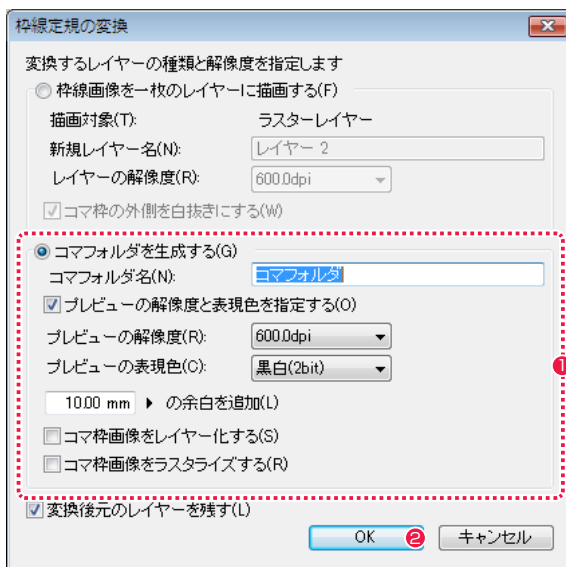
[プロパティ] パレットは、[レイヤー] パレットで [枠線定規レイヤー] を選択し、[レイヤー] メニューから [レイヤーのプロパティ ...] を選択すると表示されます。



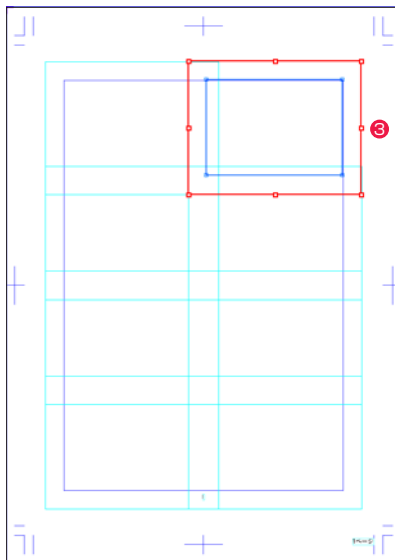
- ① [枠線定規] タブを選択します。
- ② [線幅] を 0.00mm に設定します。
- ③ [設定を定規に適用] ボタンをクリックします。

2. コマフォルダを作成する

[レイヤー] メニューから [レイヤーの変換 ...] を選択し、[枠線定規の変換] ダイアログを表示します。[枠線定規の変換] ダイアログで [コマフォルダ] を作成します。



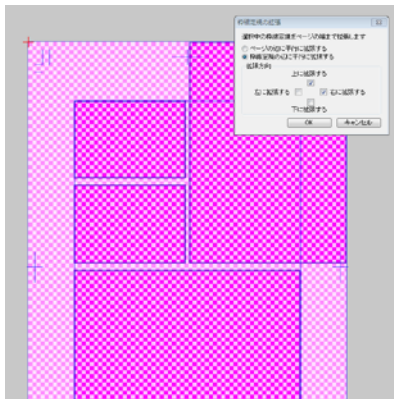
- ① [コマフォルダを生成する] を選択し、設定を行います。
- ② [OK] ボタンをクリックします。



- ③ 枠線のない [コマフォルダ] が作成されました。

POINT

- 線幅を 0.00mm にしてから [定規] メニューの [枠線定規の分割 ...] または [枠線定規の拡張 ...] を行くと、設定中に枠線のプレビューが表示されません。枠線定規のプロパティで [コマ枠の外側を白抜きにする] がオンになっている場合は、[表示] メニューから [透明部分表示] を選択すると、透明部分の表示状態から分割・拡張を確認できます。
- [枠線定規の分割 ...] と [枠線定規の拡張 ...] の使用方法是、[ComicStudio4.0 ユーザーガイド] の「第 4 章 定規」→「Step: 06 定規の編集・整列」を参照してください。

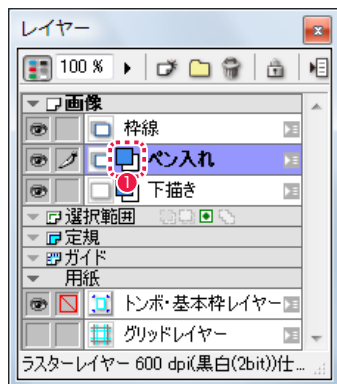


Step: レイヤー 05

レイヤー関連の各種操作に追加された機能について説明します。

レイヤーの表示色の変更

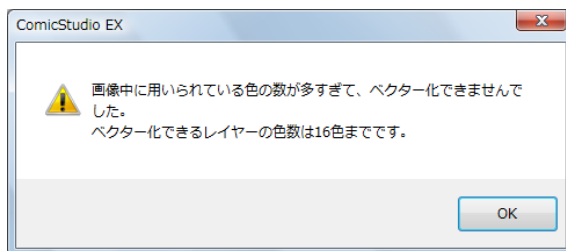
[レイヤーパレット]のレイヤー色のアイコンをダブルクリックすると、[色の設定]ダイアログが開くようになりました。



- レイヤーの表示色を変更すると、[レイヤー]パレットの[レイヤー名]欄にレイヤー色のアイコンが表示されます。レイヤー色のアイコンをダブルクリックすると、[色の設定]ダイアログが開き、レイヤーの表示色を変更できます。

ラスターベクター変換【EX】

ラスターレイヤーをベクターレイヤーに変換するときに、色数が多すぎて正常に変換できない場合は、警告ダイアログが表示されて処理を中断するようになりました。



Step: 06 選択範囲

選択範囲の作成や編集などの操作に追加された機能について説明します。

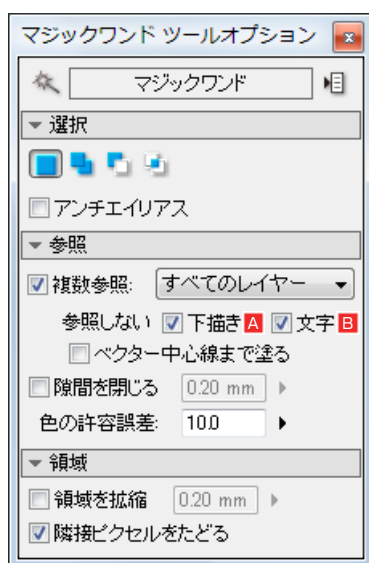
マジックワンドツール

[マジックワンド] ツールに機能が追加されました。

マジックワンド ツールオプションパレット

[マジックワンド ツールオプション] パレットに、次の項目が追加・変更されました。

[マジックワンド ツールオプション] パレットは、[マジックワンド] ツール選択時に[ウィンドウ]メニューから[ツールオプション]を選択すると表示されます。



A [下描き]

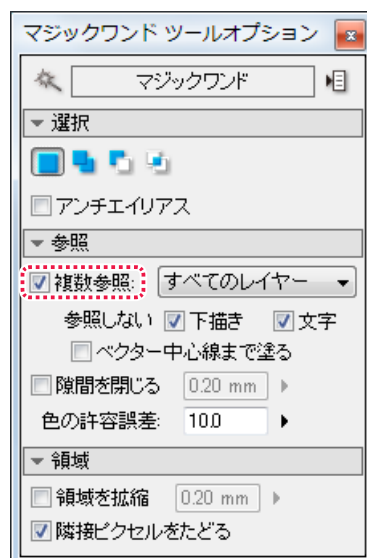
従来の[下描きを参照しない]チェックボックスと同様の機能です。オンにすると、選択時に[下描き]属性のラスターレイヤー・[選択範囲レイヤー]・[枠線定規レイヤー]を参照先の対象から除外します。

B [文字]

オンにすると、塗りつぶし時に[テキストレイヤー]と[フキダシレイヤー]・[テキストフォルダ]を参照先の対象から除外します。

参照するレイヤーの切り替え

[Ctrl]キーを押しながら[マジックワンド]ツールで選択すると、[マジックワンド ツールオプション]パレットの[複数参照]チェックボックスの設定と逆の動作をします。



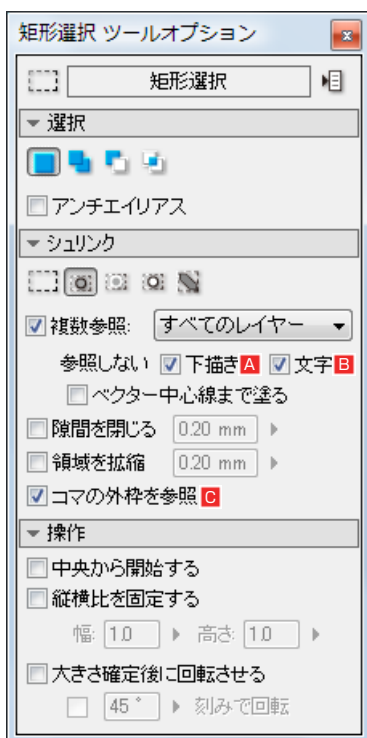
矩形・楕円・投げなわ・折れ線選択【Pro/EX】

[矩形選択]・[楕円選択]・[投げなわ選択]・[折れ線選択]の各ツールに機能が追加されました。

選択ツールオプションパレット

[矩形選択 ツールオプション]パレット・[楕円選択 ツールオプション]パレット・[投げなわ選択 ツールオプション]パレット・[折れ線選択ツールオプション]パレットで、次の項目が追加および変更されました。

各種[選択ツール オプションパレット]は、[矩形選択]・[楕円選択]・[投げなわ選択]・[折れ線選択]の各ツールを選択時に、[ウィンドウ]メニューから[ツールオプション]を選択すると、表示されます。



A [下描き]

従来の[下描きを参照しない]チェックボックスと同様の機能です。オンにすると、選択時に[下描き]属性のラスターレイヤー・[選択範囲レイヤー]・[枠線定規レイヤー]を参照先の対象から除外します。

B [文字]

オンにすると、選択時に[テキストレイヤー]・[フキダシレイヤー]・[テキストフォルダ]を参照先の対象から除外します。

C [コマの外枠を参照]

オンにすると、選択時に[コマフォルダ]の外枠を参照し、[コマフォルダ]の内側のみ選択されます。この項目は、[レイヤー]パレットで[コマフォルダ]または[コマフォルダ]内のレイヤーを選択している場合のみ有効となります。

選択範囲の作成【Pro/EX】

選択範囲の作成方法が追加されました。

レイヤーパレットから作成

[レイヤー]パレットから、選択範囲を作成できます。

作成例

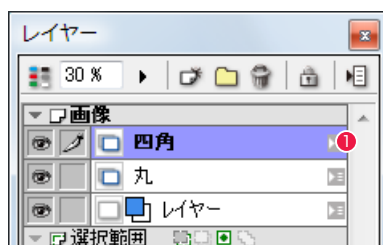
ここでは、次の図を使って選択方法を説明します。丸と四角は別のレイヤー上に描画されています。

この図は、レイヤーの[不透明度]を30%にして表示しています。

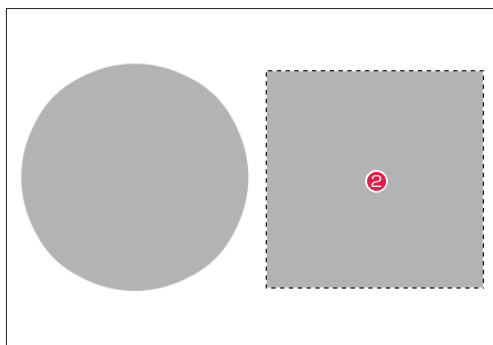


作成方法

[レイヤー]パレットを使って、上図の四角だけを選択します。



① [Alt] キーを押しながら、[レイヤー]パレットで選択範囲を作成したいレイヤーを選択します。ここでは[四角]を選択します。



② 選択したレイヤー上の描画部分がすべて選択範囲となります。

POINT

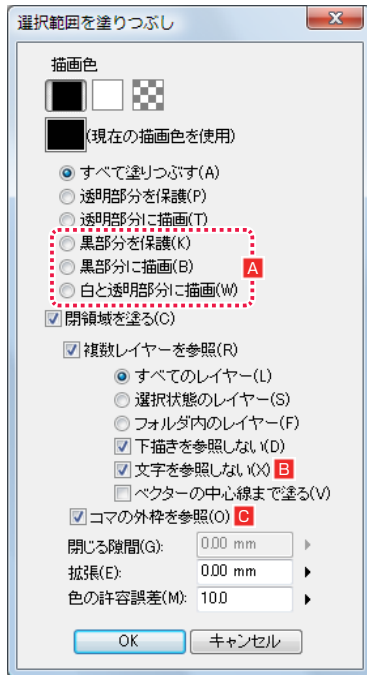
[レイヤー]パレットの[レイヤーのプロパティ]アイコンをクリックして表示されるメニューから[選択範囲を作成]を選択しても、レイヤー上の描画部分をすべて選択できます。

選択範囲の編集【Pro/EX】

選択範囲の編集に機能が追加されました。

選択範囲を塗りつぶし

[選択範囲を塗りつぶし] ダイアログに次の項目が追加されました。
[選択範囲を塗りつぶし] ダイアログは、[編集] メニューから [選択範囲を塗りつぶし ...] を選択すると、表示されます。



A 描画方法

[黒部分を保護] ・ [黒部分に描画] ・ [白と透明部分に描画] が選択できるようになりました。

B [文字を参照しない]

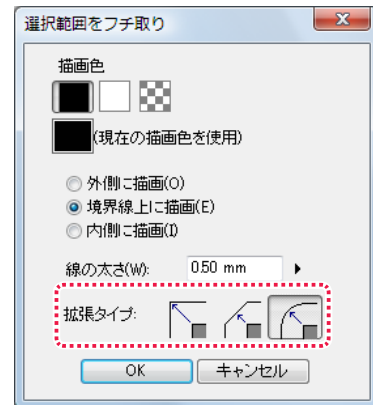
オンにすると、塗りつぶし時に [テキストレイヤー] ・ [フキダシレイヤー] ・ [テキストフォルダ] を参照先の対象から除外します。

C [コマの外枠を参照]

オンにすると、塗りつぶし時に [コマフォルダ] の外枠を参照し、[コマフォルダ] の内側のみ選択されます。この項目は、[レイヤー] パレットで [コマフォルダ] または [コマフォルダ] 内のレイヤーを選択している場合のみ有効となります。

選択範囲をフチ取り

[選択範囲をフチ取り] ダイアログに次の項目が追加されました。
[選択範囲をフチ取り] ダイアログは、[編集] メニューから [選択範囲をフチ取り ...] を選択すると、表示されます。



[拡張タイプ]

選択範囲の角の部分の囲む処理を、[直角に拡張] ・ [斜角に拡張] ・ [円状に拡張] の 3 種類から選択できます。

Step: トーン

07

トーン機能関連に追加された、新機能について説明します。

グラデーションツール【Pro/EX】

[グラデーションツール]に、機能が追加されました。

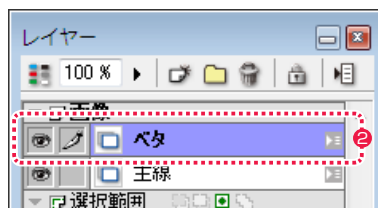
グラデーションの描画

[グラデーション ツールオプション]パレットの[線数]・[角度]の項目が、グラデーショントーンを作成するとき以外に、1bitおよび2bitのラスターレイヤーにも設定内容が反映されるようになりました。

ここでは2bitのラスターレイヤーにドラッグしてグラデーションを描画する場合を例に説明します。



- ① [編集]ウィンドウの[ページ]タブでページを開き、選択ツールを使用して選択範囲を作成します。



- ② [レイヤー]パレットで、2bitのラスターレイヤーを選択します。



- ③ [ツール]パレットから[グラデーション]ツールを選択し、[グラデーションツールオプション]パレットで[編集集中のレイヤーに描画する]チェックボックスをオンにします。

- ④ [トーン]タブから[線数]・[角度]の値を設定します。

・線数：60.0、角度：45 の場合



・線数：27.5、角度：90 の場合



⑤ [グラデーション] ツールをドラッグすると、その位置や長さ、設定に合わせてグラデーションが描画されます。このとき、1bit および 2bit のラスターレイヤー上では濃度に応じたグラデーションが描画されますが、グラデーションの点の細かさなどは、[グラデーションツールオプション] パレットの [線数]・[角度] の設定によって、トーンレイヤーのように変化します。

POINT

[グラデーション ツールオプション] パレットの [編集中のレイヤーに描画する] チェックボックスをオフにした場合、トーンレイヤーが作成されトーンが貼り込まれます。

トーン設定の変更

[プロパティ] パレットの [トーン] タブで、変更または追加された機能を紹介します。



A [トーン柄を回転]

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

・回転

ページ画像上を、中心点に対して円周方向にドラッグすると回転します。

・拡大

ページ画像上を、中心点に対して外周方向にドラッグすると拡大します。

・縮小

ページ画像上を、中心点に向かってドラッグすると縮小します。

B [トーン柄の中心を移動]

ページ画像上をクリックすると、トーンの柄を回転・拡大・縮小する場合の中心点を設定します。設定した中心点はドラッグすると移動できます。

[グラデーショントーン]・[背景トーン]・[パターントーン] で有効になります。

C [トーン領域の最適化を行う]

[次回読み込み時に最適化を行う] の文言が [トーン領域の最適化を行う] に変更されました。

次回ページを読み込んだときに、使用されていないトーン領域を削除し最適化します。[背景トーン] で有効になります。

D [画像パターンのタイリング方法]

[背景] トーンの画像のタイリング (配列) 方法を選択します。[背景トーン] で有効になります。

・ [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。

PowerTone のインポート機能【Pro/EX】

「素材インストール」から、PowerTone3 のトーンファイル (.tdt) を ComicStudio 形式のトーンファイル (.tne) に変換して素材パレットに登録できるようになりました。

1.ComicStudio 4.0 を起動する

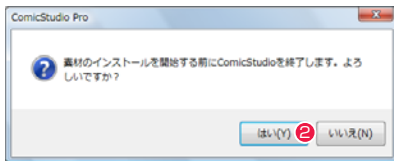
デスクトップの [ComicStudio 4.0] のアイコンをダブルクリックします。

2.「素材インストール」ダイアログを表示する

「素材インストール」ダイアログを表示します。



① 「ファイル」メニューから「素材インストール...」を選択します。



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



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



④ 「素材インストール」ダイアログが表示されます。

3.PowerTone3 素材ディスクを挿入する

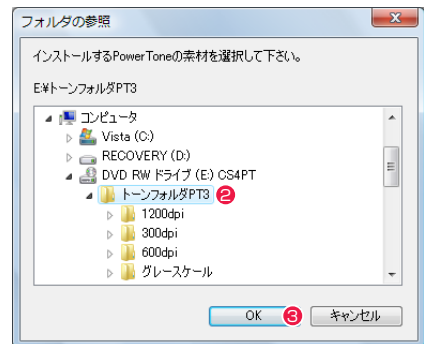
製品に同梱されている CD-ROM『PowerTone3 for ComicStudio 素材ディスク』を、コンピュータの CD ドライブに挿入します。

4.PowerTone3 素材をインポートする

挿入した CD-ROM から、PowerTone3 素材をインポートします。

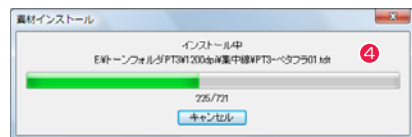


① 「素材インストール」ダイアログの「PowerTone...」ボタンをクリックして「フォルダ選択」ダイアログを表示します。

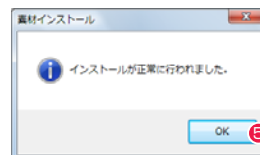


② CD ドライブ内の「トーンフォルダPT3」フォルダを選択します。

③ [OK] ボタンをクリックします。



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



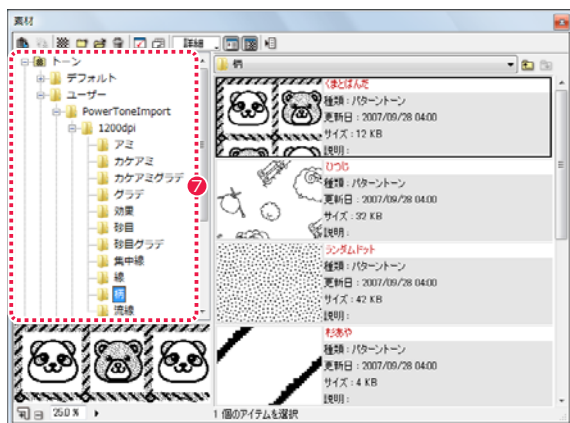
⑤ 素材のインポート処理が完了すると、「インストールが正常に行われました。」とメッセージが表示されます。「OK」ボタンをクリックして閉じてください。



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

POINT

他にもインポートしたいトーンファイルがある場合は、[素材インストール] ダイアログの [PowerTone...] ボタンをクリックして、手順を繰り返します。



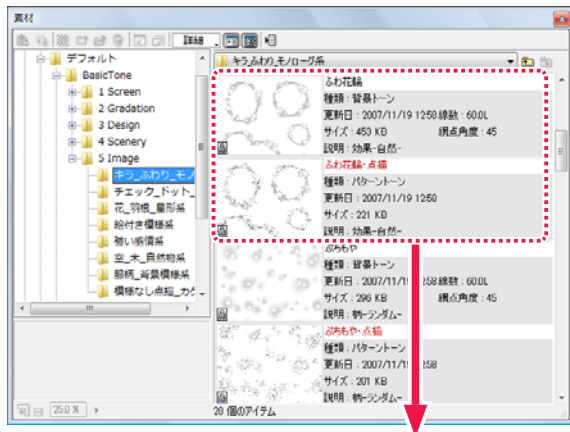
- ⑦ [素材] パレットの [トーン] → [ユーザー] → [PowerTone Import] に、インポートしたファイルが追加されます。

パターントーンの警告表示機能

[素材]パレットの[種類]で[パターントーン]と表示されている素材は、素材名が赤い文字で警告表示されます。パターントーンの素材は、解像度の違いや拡大・縮小の方法によって、モアレが発生する場合があります。

[詳細]表示の場合

素材一覧の表示方法が[詳細]の場合、下記のように表示されます。

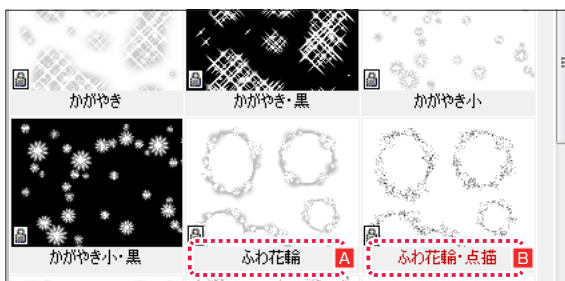
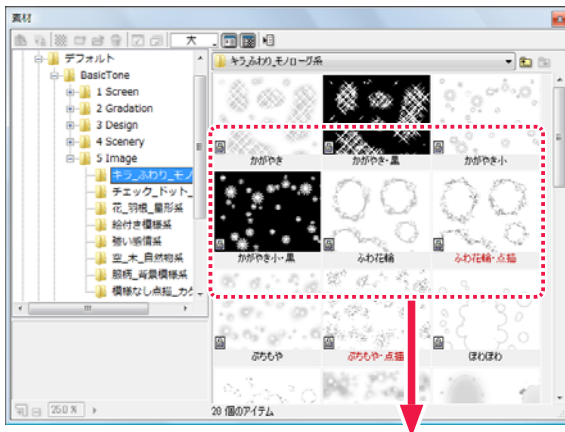


A [種類]が[パターントーン]以外の場合、素材名は黒い文字で表示されます。

B [種類]が[パターントーン]の場合、素材名が赤い文字で表示されます。

[大]表示の場合

素材一覧の表示方法が[大]の場合、下記のように表示されます。



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

B [種類]が[パターントーン]の場合、素材名が赤い文字で表示されます。

POINT

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

Step: 08 編集

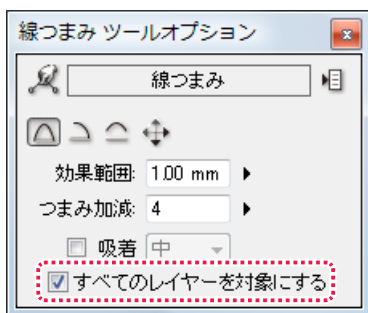
編集関連のツールに追加された機能について説明します。

線つまみツール【Pro/EX】

[線つまみ] ツールに、編集中のベクターレイヤー上の描線に対してのみ編集できる機能が追加されました。

線つまみ ツールオプションパレット

[線つまみ ツールオプション] パレットの項目に、機能が追加されました。[線つまみ ツールオプション] パレットは、[線つまみ] ツール選択時に [ウィンドウ] メニューから [ツールオプション] を選択すると表示されます。



[すべてのレイヤーを対象にする]

オンにすると、表示されているすべてのベクターレイヤー上の描線を操作でき、自動的に編集レイヤーを切り替えます。従来の動作と同等となります。

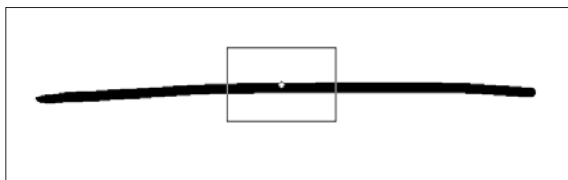
オフにすると、編集中のベクターレイヤー上の描線に対してのみ、操作が有効になります。

線幅修正ツール【Pro/EX】

[線幅修正] ツールの動作が改良されました。

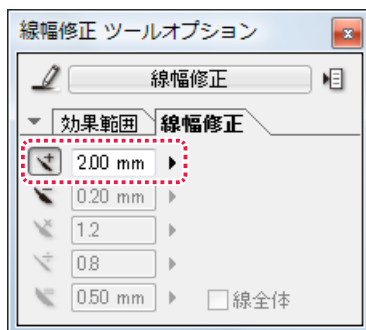
ベクターレイヤー上の線の処理

ベクターレイヤー上にある線の太さを変更したとき、その周囲の線に対する太さを滑らかにする処理の範囲が変更されます。



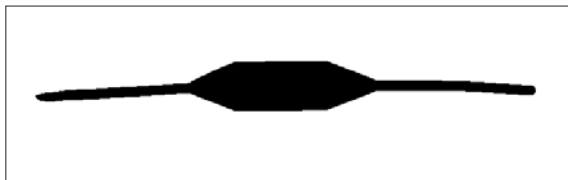
[線幅修正] ツールで線幅を修正したい部分を選択して、処理を実行します。

ここでは、[線幅修正 ツールオプション] パレットで、[指定幅を太らせる] の値を [2.00mm] に設定しました。



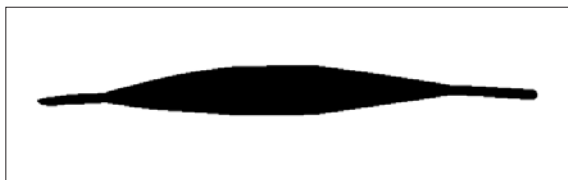
・従来の動作

線の太さの変化がやや急激でした。



・変更された動作

滑らかに線の太さを変更されるようになりました。



移動と変形

[プロパティ]パレットの[移動と変形]タブに次の項目が追加されました。

[編集]メニューから[移動と変形]を選択して表示されるメニューから、変形させたいコマンドを選択すると、ガイド線が表示され、[プロパティ]パレットの[移動と変形]タブが表示されます。



A [中心点]

拡大・縮小または回転の中心点を変更します。ボタンを押すと、指定した箇所に中心点が移動します。

B [アンチエイリアス]

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

C [元画像を残す]

元の画像を残したまま、移動および変形を行います。

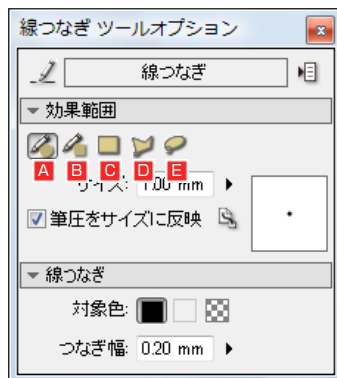
ツールオプション

フィルタ系ツールの[ツールオプション]パレットに配置されている、効果範囲を選択するツールのボタンが変更されました。機能は変わりません。

対象

- ・[ぼかし]ツール [Pro/EX]
- ・[線編集]ツール [Pro/EX]
- ・[スピード線化]ツール [Pro/EX]
- ・[線幅修正]ツール [Pro/EX]
- ・[ゴミ取り]ツール [Pro/EX]
- ・[線つなぎ]ツール

ここでは例として、[線つなぎ]ツールの[ツールオプション]パレットを紹介します。



A [ペン(●)]ツール

ペン先が丸いペン状の選択ツールです。効果を付けたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。

B [ペン(■)]ツール

ペン先が四角いペン状の選択ツールです。効果を付けたい場所をなぞるようにドラッグして選択します。

C [矩形]ツール

[矩形]の選択ツールです。効果を付けたい場所に対して矩形で囲むようにドラッグして選択します。

D [折れ線]ツール

[折れ線]の選択ツールです。効果を付けたい場所に対して角ごとにクリックして折れ線を作成して選択します。

E [投げなわ]ツール

[投げなわ]の選択ツールです。効果を付けたい場所を囲むようにドラッグして選択します。

Step: フィルタ 09

フィルタ関連の操作に追加された機能について説明します。

集中線

[プロパティ]パレットの[集中線]タブに次の項目が追加になりました。

[フィルタ]メニューから[描画]→[集中線...]の順に選択すると、ページ上に集中線のプレビューが表示されると同時に、[プロパティ]パレットが表示されます。



[プレビュー]

新たに[なし]を選択できるようになりました。[なし]を選択すると、集中線のプレビューが非表示になります。

流線

[プロパティ]パレットの[流線]タブに次の項目が追加になりました。

[フィルタ]メニューから[描画]→[流線...]の順に選択すると、ページ上に流線のプレビューが表示されると同時に、[プロパティ]パレットが表示されます。



[プレビュー]

新たに[なし]を選択できるようになりました。[なし]を選択すると、流線のプレビューが非表示になります。

Step: 2DLT [EX]

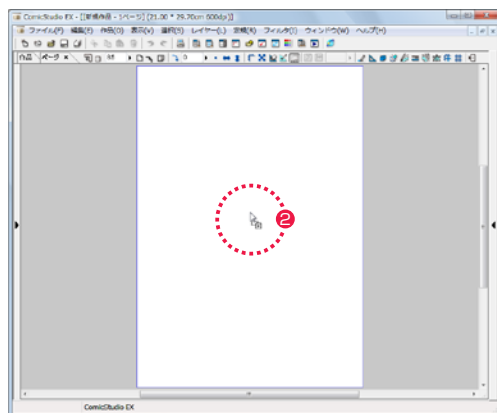
2DLT レンダリング機能に追加された機能について説明します。2DLT レンダリング機能については、製品に添付の『ComicStudio 4.0 ユーザーガイド』→第 10 章『レンダリング』→『Step:01 2DLT(EX のみ)』を参照してください。

画像の読み込み

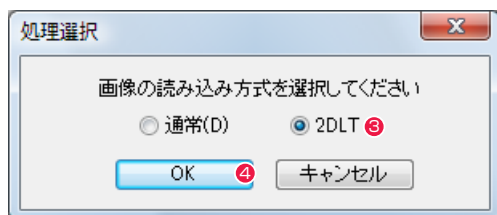
[編集] ウィンドウの[ページ]タブで表示しているページに、画像ファイルをドラッグ&ドロップして 2DLT に使用する画像を読み込む機能が追加されました。



① 読み込むファイルのアイコンを選択します。

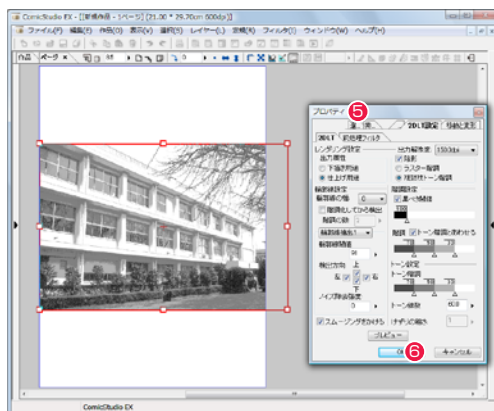


② [編集] ウィンドウで表示中のページに、選択したアイコンをドラッグ&ドロップします。



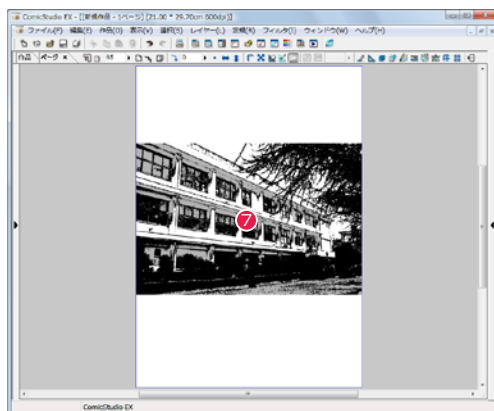
③ [処理選択] ダイアログが表示されたら、[2DLT] ラジオボタンをオンにします。

④ [OK] ボタンをクリックします。

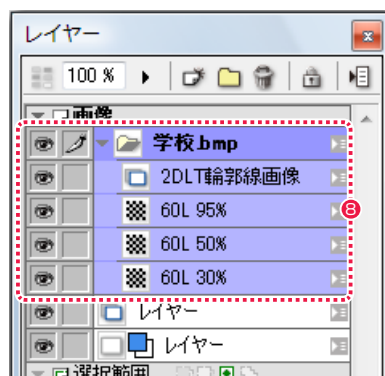


⑤ 画像が読み込まれると同時に、[プロパティ]パレットが[2DLT 設定]タブ→[2DLT]タブを選択した状態で表示されます。

⑥ [プロパティ]パレットで設定を行い、[OK] ボタンをクリックします。



⑦ 白黒画像として、ページに画像が書き出されます。



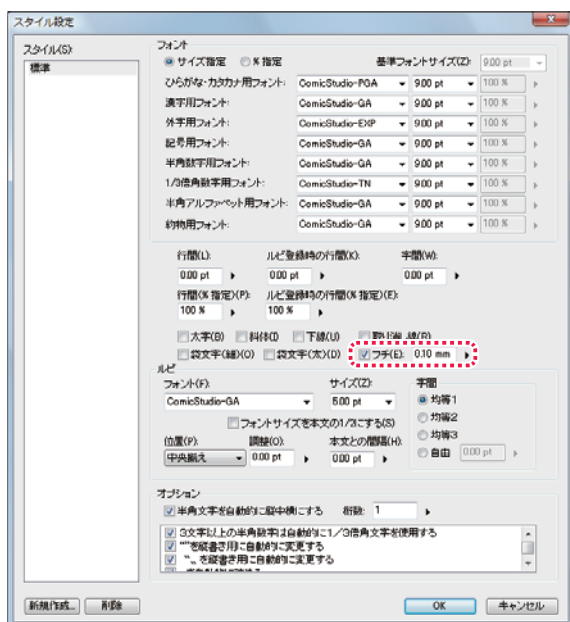
⑧ [レイヤー]パレットに、読み込んだ画像の[2DLT レイヤーフォルダ]が作成されます。

Step: 11 テキストとフキダシ

テキスト関連の各種操作に追加された機能について説明します。

▶ スタイル設定ダイアログ【Pro/EX】

[スタイル設定] ダイアログに次の項目が追加されました。
[スタイル設定] ダイアログは、[テキストレイヤー]または[フキダシレイヤー]の選択時に、[プロパティ]パレットで[テキスト]タブ→[文字設定]タブの順に選択して[設定]ボタンをクリックすると表示されます。

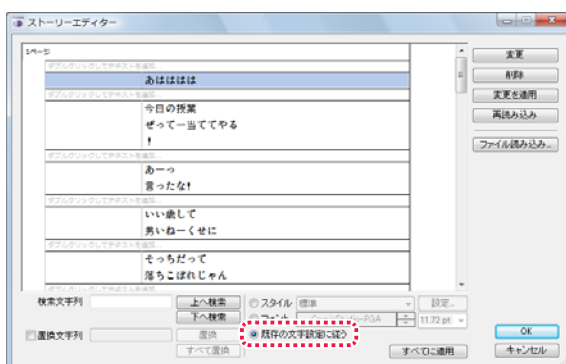


[フチ] チェックボックス

オンにすると、スタイルにフチを設定できます。同時にフチのサイズも設定できます。

▶ ストーリーエディターダイアログ【Pro/EX】

[ストーリーエディター] ダイアログに次の項目が追加されました。
[ストーリーエディター] ダイアログは、[作品]メニューから[ストーリーエディター...]を選択すると表示されます。



[既存の文字設定に従う]

既存のテキストに設定されているフォント情報を使用して、選択したテキストのフォント情報を設定します。

▶ テキストツール

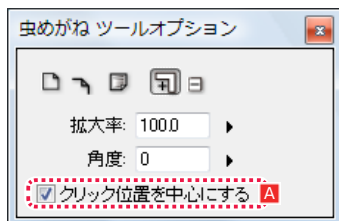
文字を入力する際に、ページに対してインライン入力（直接入力）が行えるようになりました。

Step: 12 表示とウィンドウ

表示関連の各種操作に追加、変更された機能について説明します。

虫めがねツール

[虫めがね] ツールの [ツールオプション] パレットに、機能が追加されました。



A [クリック位置を中心にする]

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



① ここでは例として、右上の人物の顔にマウスカーソルを置きます。



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

ズームイン・ズームアウト

ショートカットの操作で行う [ズームイン]・[ズームアウト] 表示の仕様が変更されました。[環境設定] ダイアログ→[ページ]→[倍率・角度]→[ショートカットによる倍率変更時は、カーソル位置に注目する]を設定すると、下記のように動作します。

[環境設定] ダイアログについては、第 1 章『準備』→『Step:02 環境設定』→『ページ:倍率・角度』(→P.5) を参照してください。

・ズームイン

[Ctrl] キー + [Num +] キー

[Space] キー + [Ctrl] キー + クリック / ドラッグ

・ズームアウト

[Ctrl] キー + [Num -] キー

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



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



[ショートカットによる倍率変更時は、カーソル位置に注目する]: オン
マウスカーソルの位置を参照して、拡大・縮小します。



[ショートカットによる倍率変更時は、カーソル位置に注目する]: オフ
現在表示されている部分の中心を参照して、拡大・縮小します。

Step: 13 その他の新機能

その他に追加、変更された機能について説明します。

編集メニュー

[編集]メニューの[パターンを～素材に登録]をまとめて、[パターンに登録]→サブメニューに変更されました。

編集(E)	
矩形選択の取り消し(U)	Ctrl+Z
やり直しできません(R)	Ctrl+Y
切り取り(T)	Ctrl+X
コピー(C)	Ctrl+C
他のアプリケーションにコピー(B)	
貼り付け(P)	Ctrl+V
白を透明にして貼り付け(S)	Ctrl+Shift+V
色を不透明度にして貼り付け(A)	
クリア(L)	Delete
選択範囲外をクリア(O)	Shift+Delete
選択範囲を塗りつぶし(F)...	Ctrl+Shift+U
描画色で選択範囲を塗りつぶし(U)	Ctrl+U
選択範囲をフチ取り(G)...	
線の色を描画色に変更(I)	
移動と変形(N)	▶
トーンゆがみ(D)	▶
パターンに登録	▶
トンプを合わせる(M)...	

トーン素材(E)...
フキダシ素材(F)...
キャラクター素材(C)...
ブラシ素材(H)...



注意：

上の画像は Pro/EX のものです。Debut は [トーン素材 ...] のみになります。

表示メニュー

[表示]メニューの[回転・反転]のサブメニューに、[指定角度で左回転]と[指定角度で右回転]が追加されました。

表示(V)	
回転・反転(V)	▶
ベクター表示(E)	▶
ルーラー表示(R)	Ctrl+R
コマフォルダ領域表示(F)	Ctrl+Shift+4
テキストレイヤー領域表示(X)	Ctrl+Alt+4
3Dワークスペース領域表示	
作品・作者情報表示(Y)	
ページ番号表示(U)	

通常(N)	
90度回転(R)	
180度回転(O)	
270度回転(T)	
左右反転(H)	
上下反転(V)	
指定角度で左回転(L)	- A
指定角度で右回転(I)	^ B

A [指定角度で左回転]

[環境設定] ダイアログで指定した角度ごとに、画面が左回転します。

B [指定角度で右回転]

[環境設定] ダイアログで指定した角度ごとに、画面が右回転します。

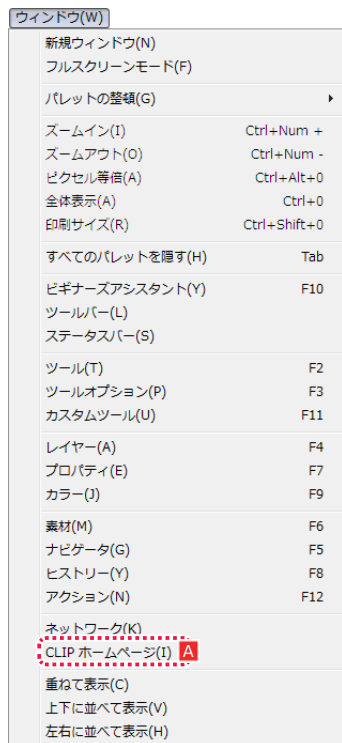


注意：

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

ウィンドウメニュー

[ウィンドウ]メニューのパレット表示・非表示の項目の並びを変更し、[CLIP ホームページ]を追加しました。



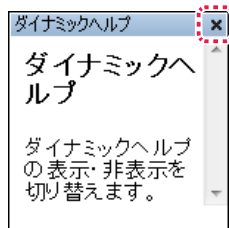
A [CLIP ホームページ]

[CLIP] ホームページを Web ブラウザを起動して開きます。



ダイナミックヘルプ

[ヘルプ]メニューから表示する[ダイナミックヘルプ]に、[閉じる]ボタンが追加されました。



ツールバー

メインウィンドウのツールバーに、[CLIP ホームページ]ボタンが追加されました。

メインウィンドウのツールバー

メインウィンドウのツールバーに、[CLIP ホームページ]ボタンが追加されました。



A [CLIP ホームページ]

[CLIP] ホームページを Web ブラウザを起動して開きます。



[編集]ウィンドウの[ページ]タブのツールバー

[編集]ウィンドウの[ページ]タブのツールバーの[指定角度回転]が、[指定角度で左回転]と[指定角度で右回転]に変更されました。



A [指定角度で左回転]

[環境設定]ダイアログで指定した角度ごとに、画面が左回転します。

B [指定角度で右回転]

[環境設定]ダイアログで指定した角度ごとに、画面が右回転します。

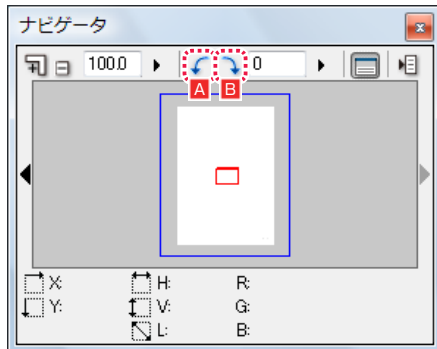


注意:

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

ナビゲータパレット

[ナビゲータ]パレットの[指定角度回転]が、[指定角度で左回転]と[指定角度で右回転]に変更されました。



A [指定角度で左回転]

[環境設定]ダイアログで指定した角度ごとに、画面が左回転します。

B [指定角度で右回転]

[環境設定]ダイアログで指定した角度ごとに、画面が右回転します。

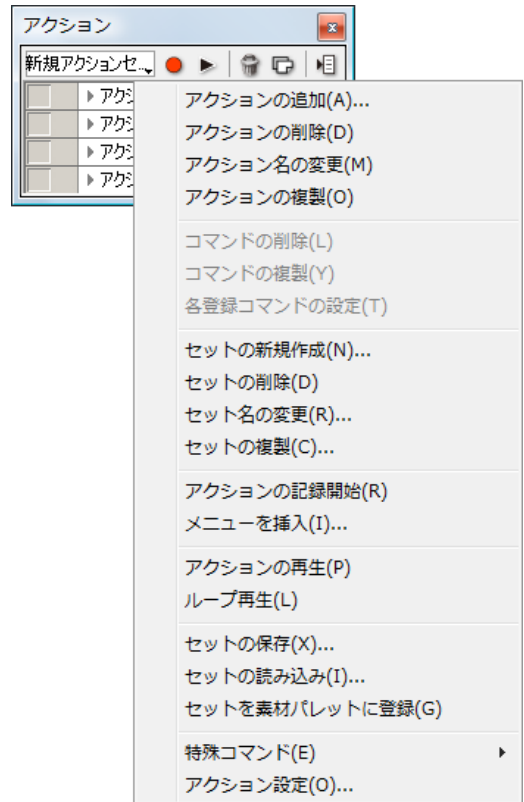


注意：

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

アクションパレット【EX】

[アクション]パレットの[メニュー表示]ボタンをクリックすると表示されるメニューの並びが変更されました。



ComicStudio

Chapter

第2章

ネットワーク

本章では、ComicStudio 4.0.1 から 4.3.3 までに改善・追加されたネットワーク関連の機能について説明します。

Step:01 ネットワークサービス

44

Step:02 CLIP サービス

50

Step: ネットワークサービス

01

[ネットワーク] パレットを使用して各種ネットワークサービスを利用できます。

ネットワークサービス

ComicStudio では、ネットワークを使用した各種サービスをご用意しています。

- ・データ送受信ネットサービス [Pro/EX]
- ・素材共有ネットサービス [Pro/EX]
- ・作品アップロードネットサービス [Pro/EX]
- ・コンビニネットプリントサービス [Pro/EX]
- ・コミュニティネットサービス
- ・ComicStudio.net

ネットワークサービスに必要なもの

ネットワークサービスの一部には、ご利用の際にセルシスユーザー ID とネットワークサービス ID が必要となります。

セルシスユーザー ID とネットワークサービス ID の取得方法については、ご購入の製品に同梱の『ComicStudio 4.0 はじめにお読みください』を参照してください。

セルシスユーザー ID

本製品をユーザー登録いただくと、セルシスユーザー ID を発行いたします。セルシスユーザー ID は、弊社で提供する各種サービスをご利用いただく際に必要となります。

すでにセルシスユーザー ID をお持ちのお客様は、ご購入の製品をサービスの対象とさせていただくため、製品の追加登録が必要となります。

ネットワークサービス ID [Pro/EX]

ネットワークサービス ID とは、ComicStudio 4.0 の一部ネットワークサービスをご利用いただくために必要な ID です。1 製品につき 1 つ取得いただけます。セルシスユーザー登録 WEB ページより登録いただけます。



注意：

ネットワークサービス ID の取得には、セルシスユーザー ID とパスワードが必要となります。必ずユーザー登録を行ったあとに登録してください。

ネットワークパレット

[ネットワーク] パレットとは、ComicStudio の各種ネットワークサービスをご利用いただくための画面です。

[ウィンドウ] メニューから [ネットワーク] を選択すると、表示されます。



[ネットワーク] パレットの各タブをクリックすると、ご利用のサービスを切り替えられます。

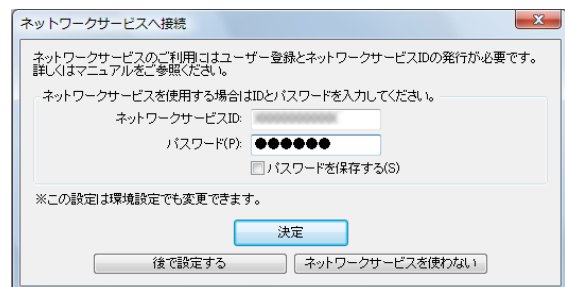
また、[戻る]・[進む]・[更新] など簡単なブラウザ機能もありますので、コミュニティネットワークサービスや公式情報ページ「ComicStudio.net」などの WEB ページの閲覧も可能です。

また、ネットワーク上のサービスは、予告なく更新される場合があります。最新のご利用方法やサービス内容については、[ネットワーク] パレットの [ヘルプ] タブより、各サービスの説明を参照してください。

ネットワークサービスへ接続ダイアログ [Pro/EX]

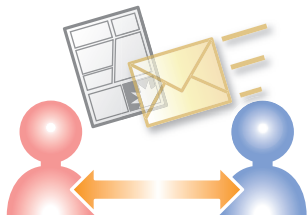
[ネットワーク] パレット表示時に、[ネットワークサービスへ接続] ダイアログが表示される場合があります。これはネットワークサービス ID が必要なサービスにログオンするための画面です。

ネットワークサービス ID とネットワークサービス ID 用のパスワードを入力し、[決定] ボタンをクリックすると、各種ネットワークサービスにログオンできます。



データ送受信ネットサービス【Pro/EX】

友達などユーザー同士でメールをやりとりするようにデータの送受信ができるサービスです。最大 20MB まで送受信できます。容量が大きくてメールでは送りにくいページやカット、素材などのデータの受け渡しができます。



注意：

データ送受信ネットサービスのご利用には、ネットワークサービス ID が必要となります。ご利用前にネットワークサービス ID を取得してください。

送受信パートナーの登録

送受信を行う前に、データのやりとりを行いたい相手と送受信パートナーの登録を行う必要があります。

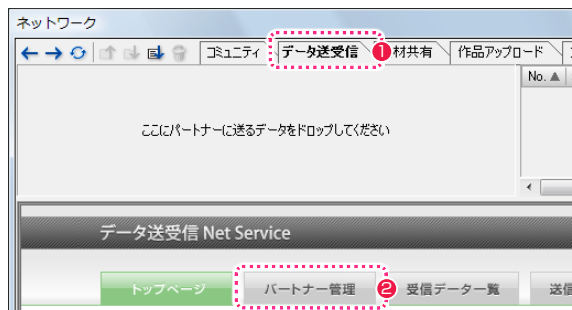
送受信パートナーの登録には、登録する相手のネットワークサービス ID が必要です。事前にお互いのネットワークサービス ID を確認してから、登録を行ってください。

1. [ネットワーク] パレットを表示する

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

2. 送受信パートナーの登録

[ネットワーク] パレットで登録作業を行います。



① [データ送受信] タブをクリックします。

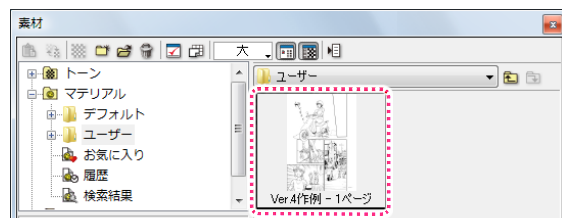
② 表示された画面で [パートナー管理] をクリックし、画面の指示にしたがってパートナー登録を行います。

データを送信する

データ送受信サービスを利用してデータを送信する方法です。

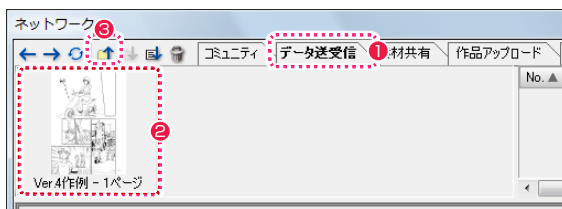
1. 送信するデータを [素材] パレットに登録する

[編集] ウィンドウの [作品] タブから、送信したいページを [素材] パレットの [ユーザー] フォルダにドラッグ & ドロップし、登録します。



2. データを送信する

[素材] パレットに登録したデータを [ネットワーク] パレットから送信します。



① [ネットワーク] パレットの [データ送受信] タブをクリックします。

② [素材] パレットに登録したデータを [ネットワーク] パレットにドラッグ & ドロップします。

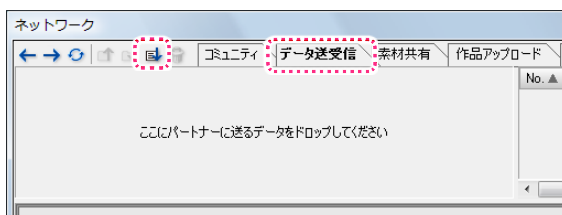
③ [ネットワーク] パレットにデータが表示されたら、[アップロード] ボタンをクリックします。この後は画面の指示に従って、送信先の設定を行うと、データが送信されます。

データを受信する

データ送受信サービスを利用してデータを受信する方法です。

1. [ネットワーク] パレットから受信する

[ネットワーク] パレットの [データ送受信] タブをクリックし、[受信リストの更新] ボタンをクリックします。

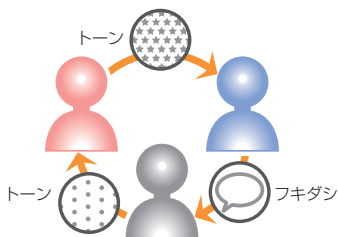


2. 受信したデータをダウンロードする

[ネットワーク] パレットの [ダウンロード] ボタンをクリックすると、[素材] パレットの [ユーザー] フォルダの下に [受信フォルダ] が作成され、そこにデータがダウンロードされます。

素材共有ネットサービス【Pro/EX】

ComicStudio で自作したフキダシやトーンなどの素材をアップロードして公開したり、他のユーザーが作成した素材をダウンロードしたりできるサービスです。ダウンロード、アップロードともに無料です。



注意：

素材共有ネットサービスのご利用には、ネットワークサービス ID が必要となります。ご利用前にネットワークサービス ID を取得してください。

素材のアップロード

自作した素材をアップロードします。アップロードした素材は、他の ComicStudio ユーザーがダウンロードして使用できます。

1. [ネットワーク] パレットを表示する

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

2. 素材のアップロード

[素材] パレットに登録した自作の素材をアップロードします。



① [素材共有] タブをクリックします。

② 表示された画面から [素材の公開] をクリックします。

③ [素材] パレットから自作の素材を [ネットワーク] パレットにドラッグ & ドロップします。自作の素材が表示されたら、画面の指示にしたがって、素材をアップロードします。

素材のダウンロード

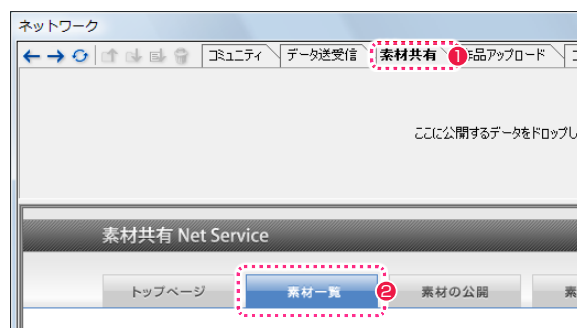
他の ComicStudio ユーザーがアップロードした素材をダウンロードします。ダウンロードした素材は、お使いの ComicStudio に登録すれば、利用できます。

1. [ネットワーク] パレットを表示する

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

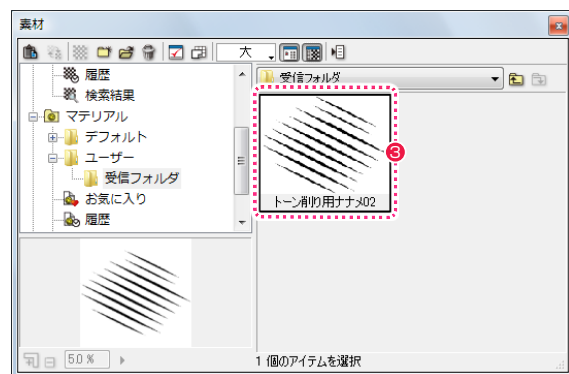
2. 素材のダウンロード

[ネットワーク] パレットから、素材をダウンロードし、[素材] パレットに登録します。



① [素材共有] タブをクリックします。

② 表示された画面から [素材一覧] をクリックし、ダウンロードしたい素材を探します。画面の指示にしたがって、ダウンロードします。

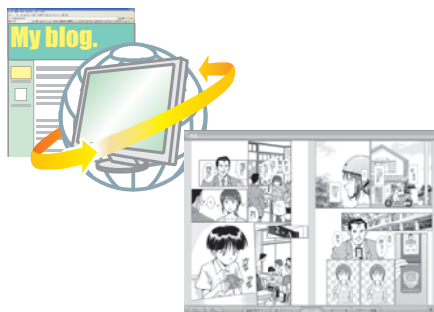


③ [素材] パレットが表示され、ダウンロードした素材が登録されます。

作品アップロードネットサービス【Pro/EX】

ComicStudio から作品をサーバーにアップロードし、WEB ページやブログなどで作品を公開できます。

アップロードした作品は、「ComicStudio マンガビューア」が起動して作品を表示します。複数ページの作品でも、閲覧時のページ移動が簡単です。



注意：

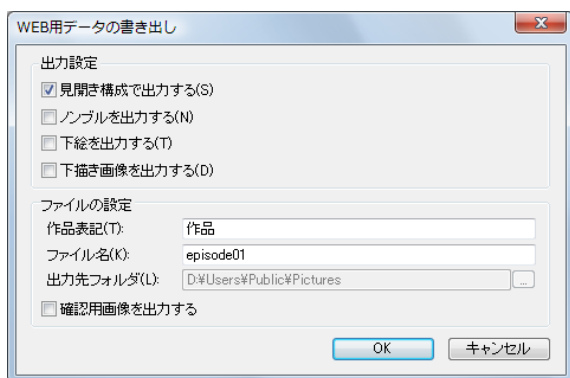
作品アップロードネットサービスのご利用には、ネットワークサービス ID が必要となります。ご利用前にネットワークサービス ID を取得してください。

1. コマンドを選択する

[ファイル] メニューから [WEB 用データのアップロード ...] を選択します。

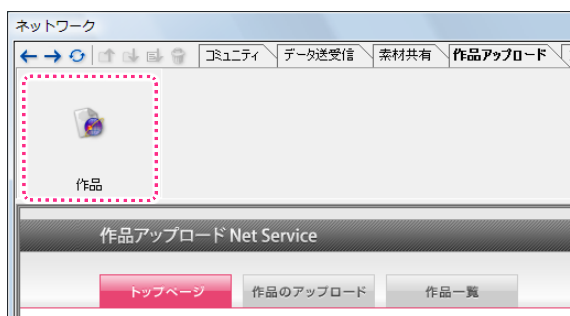
2. 設定を行う

[WEB 用データの書き出し] ダイアログで、各項目の設定を行い、[OK] ボタンをクリックします。



3. 作品をアップロードする

[ネットワーク] パレットに Web 投稿ファイルが表示されたら、画面の指示にしたがって操作します。



4. アップロードが完了する

アップロードが完了すると、作品の URL が発行されます。発行された URL に WEB ページやブログからリンクをすれば、作品を公開できます。



アップロードした作品は、ComicStudio マンガビューアが付属した状態で閲覧できます。

作品は、ご自分の WEB ページやブログの他に「コミュニティネットサービス」に公開することも可能です。

POINT

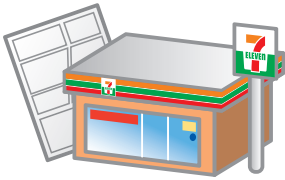
ComicStudio マンガビューアで作品を閲覧するには、Adobe Flash Player が必要です。作品が表示されない場合は、アドビシステムズ社の WEB ページより最新の Flash Player をインストールしてください。

アドビシステムズ社

URL : <http://www.adobe.com/jp/>

コンビニプリントネットサービス【Pro/EX】

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



注意：

作品アップロードネットサービスのご利用には、ネットワークサービス ID が必要となります。ご利用前にネットワークサービス ID を取得してください。

作品のアップロード

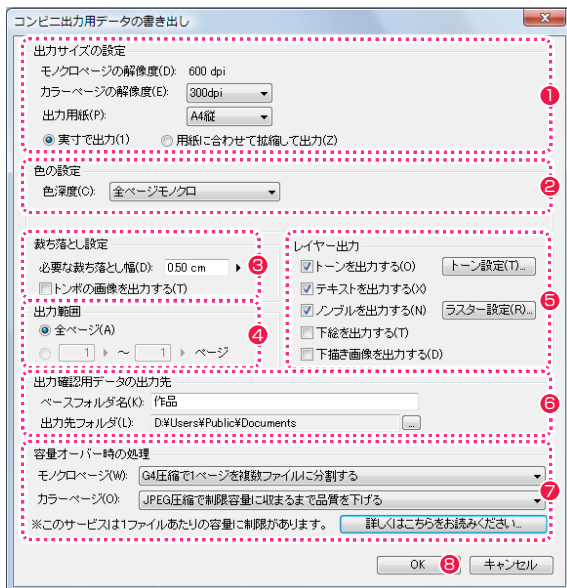
作品をネットプリントサービスのサーバーにアップロードします。

1. コマンドを選択する

[ファイル] メニューから [コンビニ出力用データのアップロード] を選択します。

2. 設定を行う

[コンビニ出力用データの書き出し] ダイアログで、プリントアウト時の設定を行います。



① [出力サイズの設定] で出力用紙のサイズや作品の拡張などを設定します。

② [色の設定] で色深度を設定します。出力をモノクロにするかカラーにするか設定できます。

③ [裁ち落とし設定] で、トンボの出力の有無などを設定します。

④ [出力範囲] で、出力するページを設定します。
サーバーにアップロードするデータは 1 回につき最大 2MB までとなります。ページ数の多い作品をプリントする際はご注意ください。

⑤ [レイヤー出力] で、出力するレイヤーを設定します。
トーンの出力方法やラスタレイヤーの出力方法も設定します。

⑥ [出力確認用データの出力先] で、フォルダまたはファイル名とネットプリントサービス向けに出力するデータの控えを保存する場所を設定します。

⑦ [容量オーバー時の処理] で、アップロードするデータが最大容量の 2MB を超えた場合の処理を設定します。処理については [詳しくはこちらをお読みください ...] ボタンをクリックして表示される画面を参照してください。

⑧ [OK] ボタンをクリックします。

3. 作品をアップロードする

[ネットワーク] パレットに作品ファイルが表示されたら、画面上の [プリントデータ送信] をクリックし、画面の指示にしたがって操作してください。



作品をプリントする

アップロードした作品をセブン・イレブン店舗でプリントアウトします。

1. プリント予約番号の通知

登録済みのメールアドレスに、「ネットプリント登録通知」が送付されます。記載されている [プリント予約番号] を確認してください。

2. 作品をプリントする

お近くのセブン・イレブン店舗のマルチコピー機で [プリント予約番号] を入力し、プリントを行います。
プリント時に料金を支払います。

コミュニティネットサービス

ComicStudio 公式コミュニティサイトです。ComicStudio の情報収集やユーザー同士の交流の場としてご活用いただけます。ComicStudio で作成した作品の公開やテクニックの情報交換ができるフォーラムなど、ComicStudio 公式ならではのさまざまなサービスを利用できます。



みんなのクチコミテクニック

ComicStudio の裏技や豆知識などを投稿・閲覧できます。解説をよりわかりやすくするために画像の投稿も可能です。さらに投稿した内容に閲覧者がコメントをつけられます。

みんなのクチコミ Q&A

ユーザー同士で質問や回答を投稿できます。投稿された質問や回答は会員ならば誰でも閲覧可能です。操作に困ったときの参考にしてください。なお、このコミュニティでの質問に対する回答はセルシス公式の回答ではありません。ご注意ください。

作品の公開・コンテストの開催

作品アップロードネットサービスを使用してネットワーク上にアップロードした作品は、コミュニティネットサービスのページで公開できます。また、コミュニティネットサービス内でマンガコンテストを開催する場合は、作品の公開と同時にコンテストに応募いただくことも可能です。

連載コンテンツの更新情報を随時配信

コミュニティネットサービスや ComicStudio 公式サイト「ComicStudio.net」では、ComicStudio の活用コンテンツを連載しています。これらの連載が更新された場合、随時情報を掲載いたします。プロの漫画家を含む ComicStudio サポーターによる最新の活用情報をご覧ください。

コミュニティネットサービスにアクセスする

コミュニティネットサービスには、次の手順でアクセスできます。

1.[ネットワーク]パレットを表示する

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

2.[ネットワーク]パレットで閲覧する

[ネットワーク]パレットの[コミュニティ]タブをクリックすると、コミュニティネットサービスの画面が表示されます。一部のサービスについては、セルシスユーザー ID・ネットワークサービス ID とは別に会員登録が必要となる場合があります。登録は無料です。登録方法については、[ネットワーク]パレットの[ヘルプ]タブを参照してください。

ComicStudio.net

ComicStudio.net は、セルシスが提供する ComicStudio の公式 WEB ページです。

公式なサポート情報などはこちらでご確認ください。

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



製品情報

ComicStudio 4.0 や素材集などの製品情報を提供しています。

活用情報

ComicStudio 4.0 の活用コンテンツを連載しています。バックナンバーも含めてご覧いただけます。

ダウンロード

ComicStudio 4.0 のアップデートを公開しております。アップデートを適用いただくことで、ComicStudio のご利用中の問題点などが改善される場合があります。

サポート情報

よくある質問集などが掲載されている「ComicStudio テクニカルインフォメーション」へのリンクや、各種サポート窓口のご案内があります。



ComicStudio テクニカルインフォメーション

Step: 02 CLIP サービス

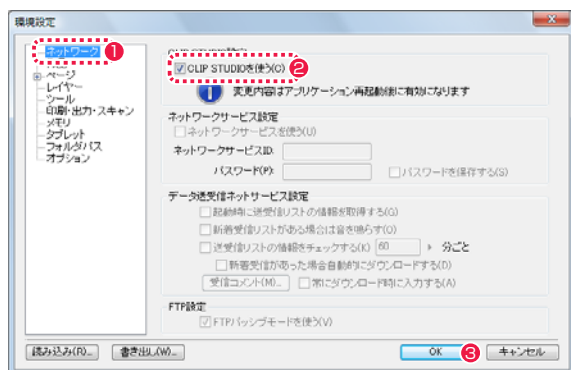
「CLIP」とは、インターネットを通じてクリエイターの皆様の創作活動に役立つさまざまな情報の提供などを行うネットワークサービスです。

CLIP の利用準備 【Pro/EX】

CLIP のサービスを ComicStudio から利用するには、[環境設定] ダイアログで「CLIP」の機能を有効にする必要があります。

1. 環境設定ダイアログを表示する

[ファイル] メニュー → [環境設定 ...] を選択し、[環境設定] ダイアログを表示します。



- ① [ネットワーク] を選択します。
- ② [CLIP STUDIO を使う] をオンにします。
- ③ [OK] ボタンをクリックします。



注意：

[CLIP STUDIO を使う] をオンにすると、[ネットワーク] パレットが使用できなくなります。[ネットワーク] パレットと [CLIP STUDIO] は同時に使用できません。

2. ComicStudio を終了する

ComicStudio を終了します。詳しくは、『ComicStudio 4.0 ユーザーガイド』の第 1 章『準備』→『Step: 01 起動と終了』→『ComicStudio を終了する』を参照してください。

3. ComicStudio を起動する

ComicStudio を起動します。詳しくは、『ComicStudio 4.0 ユーザーガイド』の第 1 章『準備』→『Step: 01 起動と終了』→『ComicStudio を起動する』を参照してください。

POINT

ComicStudio を再起動すると、[環境設定] ダイアログの [CLIP STUDIO を使う] が有効になります。

CLIP を利用する 【Pro/EX】

[ウィンドウ] メニュー → [CLIP ホームページ] を選択すると、Web ブラウザが起動して「CLIP」の Web サイトが開きます。画面の指示に従って、サービスを利用してください。

POINT

「CLIP」サービスのご利用には、専用のデスクトップアプリケーション「CLIP STUDIO」を使用することもできます。「CLIP STUDIO」は下記の Web サイトから無料でダウンロードできます。詳細は下記を参照してください。

・ CLIP Web サイト
<http://www.clip-studio.com/>

CLIP プリント用データの書き出し【Pro/EX】

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

CLIP プリントサービスを利用するには、ComicStudio から CLIP プリント用のデータを書き出す必要があります。

1. CLIP を利用可能な状態にする

「CLIP」を利用可能な状態にします。詳しくは「CLIP を利用する」を参照してください。

2. コマンドを選択する

[ファイル] メニュー→[CLIP プリントで作品を印刷する ...] を選択します。

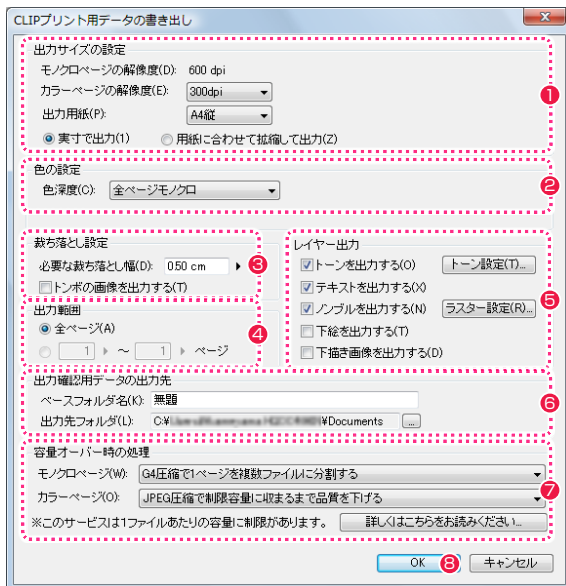


注意：

「CLIP プリントで作品を印刷する ...」は、「CLIP」を利用可能な状態のときのみ、[ファイル]メニューに表示されます。

3. 設定を行う

[CLIP プリント用データの書き出し] ダイアログで、プリントアウト時の設定を行います。



① [出力サイズの設定] で出力用紙のサイズや作品の拡張などを設定します。

② [色の設定] で色深度を設定します。出力をモノクロにするかカラーにするか設定できます。

③ [裁ち落とし設定] で、トンボの出力の有無などを設定します。

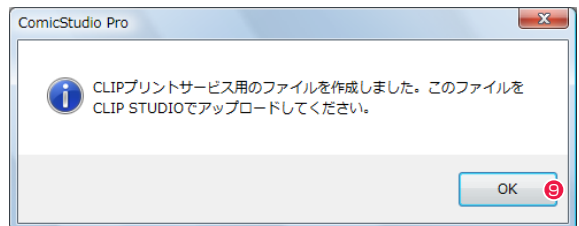
④ [出力範囲] で、出力するページを設定します。サーバーにアップロードするデータは 1 回につき最大 2MB までとなります。ページ数の多い作品をプリントする際はご注意ください。

⑤ [レイヤー出力] で、出力するレイヤーを設定します。トーンの出力方法やラスターレイヤーの出力方法も設定します。

⑥ [出力確認用データの出力先] で、フォルダまたはファイル名と CLIP プリントサービス向けに出力するデータの控えを保存する場所を設定します。

⑦ [容量オーバー時の処理] で、アップロードするデータが最大容量の 2MB を超えた場合の処理を設定します。処理については「詳しくはこちらをお読みください ...」ボタンをクリックして表示される画面を参照してください。

⑧ [OK] ボタンをクリックします。



⑨ 書き出しが終わると確認ダイアログが表示されます。[OK] ボタンをクリックします。

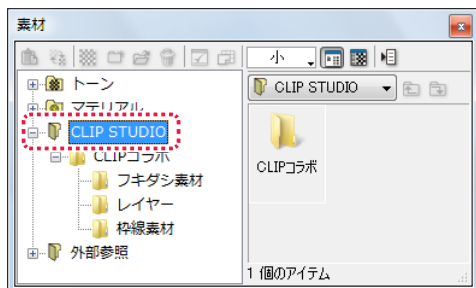


注意：

CLIP プリントサービスを利用するには、「CLIP」のサーバに、CLIP プリント用データをアップロードする必要があります。データの送信方法および、店舗での印刷方法については、「CLIP Web サイト」の説明を参照してください。

素材パレット【Pro/EX】

「CLIP」が利用可能な状態になると、[素材]パレットのツリー表示に[CLIP STUDIO]フォルダが作成されます。



[CLIP STUDIO] フォルダ

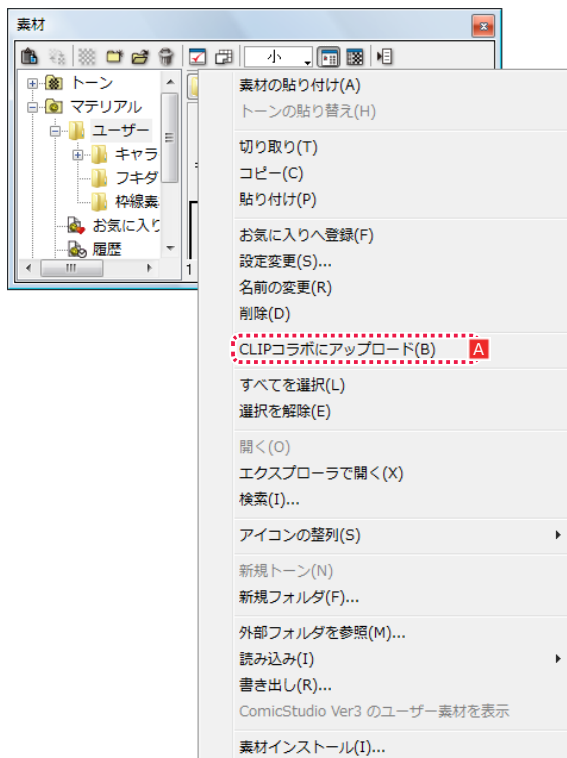
「CLIP STUDIO」で受信したデータがダウンロードされて保管されます。データがダウンロードされると、フォルダの下階層に素材ごとのフォルダが自動的に作成され、ここからデータを使用できます。

POINT

[素材]パレットのツリー表示に[CLIP STUDIO]フォルダを表示するには、「[CLIP]を利用可能な状態にします。詳しくは「[CLIP]を利用する」を参照してください。

素材パレットのメニュー【Pro/EX】

「CLIP」が利用可能な状態になると、[素材]パレットのメニューのコマンドが切り替わります。



A [CLIP コラボにアップロード]

選択中の素材から CLIP コラボサービス用ファイルを作成し、「[CLIP]」へデータを送信できる状態にします。



注意：

素材をパートナーに送信するには、素材ファイルを「[CLIP]」のサーバにアップロードする必要があります。
パートナーの登録方法およびパートナーへの送信方法については、「[CLIP Web サイト]」内の説明を参照してください。

ComicStudio Ver.4.0.1 – 4.3.3 User Guide
Copyright © CELSYS, Inc. All Rights Reserved.



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

2009年11月	初版発行
発行者・発行所	株式会社セルシス

-
- 本書（データである場合も含む）は、法律の定めのある場合または権利者の承諾のある場合を除き、いかなる方法においても複製・複写することはできません。
 - 本書（データである場合も含む）は、2009年10月現在の製品プログラムをもとに執筆・編集されており、実際の製品プログラムの仕様と異なっている場合があります。
 - CELSYS・ComicStudio は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。
 - その他、記載されております会社名または製品名は、各社の商標または登録商標です。
-