

# イラストメーカー

## 取り扱い説明書

シリアルナンバーは大切に保管してください。

IRT0322

※ソフトインストール時や最新版アップデートの際に必要となります。

製品ご利用の前に必ずお読みください。  
この取り扱い説明書は大切に保管してください。  
※本書及びシリアルナンバーを再発行することはできません。

**IRT**  
software

# 目次

動作環境・その他	2
インストール・アンインストール方法	3~5
起動方法	6
<b>画面・各部の説明</b>	
メイン画面	7~13
メニューバー	
ツールバー	13~15
ステータスバー & タブバー	16
カラーパネル	16~18
レイヤパネル	19
新規作成画面	20~21
印刷画面	21~22
トーンフィルタ画面	22
色調補正画面	23
ルーペ画面	23
文字画面	24
フィルタ画面	25
補助パレット	25~28
イラストメーカー・ビューワ	29~31
<b>カラーパネルの基本設定・使い方</b>	
描画方法の選択をする	32
Pパレットで色を選択する	33
Gパレットで色を調整する	34
ペン先の形状を設定する	35~37
画像スタンプを使う	38~39
グラデーションを設定する	40~43
<b>イラストを作成する</b>	
下絵のイラストを描く	44
イラストをスキャンする	44~46
レイヤを作成・整理する	46~47
ペン入れをする	48~50
色を塗る	51~52
塗りに効果をつける	53~59
背景を挿入する	60~62
文字を挿入する	63~64
ファイルを保存する	65
印刷する	66
<b>その他の機能・操作説明</b>	
チャンネルロックを使用する	67
3Dマッピングを使用する	68
3D文字を作成する	69
定規機能を使用して線を引く	70
部品庫を使用する	71~72
トーンフィルタを使用する	73~74
<b>Q &amp; A</b>	75~77
<b>ユーザーサポート</b>	78

## 動作環境

- 対応OS：Windows XP / Vista / 7 Mac OSには対応していません。
- CPU：1.0GHz Pentiumまたは同等クラスのプロセッサ以上
- メモリ：Windows XPは512MB以上必須(Windows Vista、7の場合は1GB以上必須)
- ディスプレイ：1280×1024以上の解像度で色深度32bit True Color以上の表示をサポートしている環境
- CD-ROM：倍速以上
- ハードディスク：1GB以上の空き容量（インストール時） 別途データを保存するための空き容量が必要です。
- その他：インターネット接続環境推奨 ※本ソフトの最新情報の確認、アップデートを行う際にインターネット環境が必要となります。
- 対応ファイル形式  
保存形式：BMP / DIB / EPS / GIF / ico / imd(ソフト専用形式) / JPEG / PNG / PSD / rgb / TGA / TIFF / MPO  
読み込み音楽形式：BMP / DIB / GIF / ico / imd(ソフト専用形式) / JPEG / pict / pct / PNG / PSD / rgb / TGA / TIFF / MPO
- プリンター：対応OS上で正常動作する印刷可能なレーザープリンターもしくはインクジェットプリンター
- スキャナー：TWIN32ドライバーが対応したスキャナー
- タブレット：ワコム社製タブレット / Yutron社製タブレット
- その他：Windows 7固有のマルチタッチに対応したディスプレイ、または、Windows 7タブレットPC使用時には指でのズームが可能です。
- OSについて  
※上記OSが正常に機能し、OSの最低動作環境を満たしていることが前提です。  
※日本語版32ビットに対応です。Windows 7のみ64ビット対応です。  
※最新のサービスパック(SP)及び各種パッチが適用されている環境が前提です。  
※管理者権限を持ったユーザーでお使いください。  
※マイクロソフトのサポート期間が終了したOSでの動作は保証いたしません。
- ご注意  
※本ソフトでは制限はありませんが、データが大きすぎる画像ファイルや一度にたくさんの画像ファイルを使用しますとパソコン環境によっては、パソコンの動作に遅延等が見られる場合もありますのでご注意ください。  
※本ソフトでの保存形式は(BMP / DIB / EPS / GIF / ico / imd(ソフト専用形式) / JPEG / PNG / PSD / rgb / TGA / TIFF / MPO)となり、それ以外の形式で保存することはできません。  
※PSD形式で保存する際、お使いのOS(Mac OS)やAdobe Photoshopのバージョンによっては正常に開けない場合があります。  
※保存したファイルを再生するには、対応ファイル形式の再生ができるソフトが必要です。  
お使いのパソコン上で正常に再生できる画像ファイルのみの対応となります。  
全てのファイルの入力、出力を保証するものではありません。  
※著作権法を厳守してご利用ください。著作権により保護されている画像データや、本製品で使用したことにより生じたトラブルに関しましては一切責任を負いかねます。
- サポートについて  
※弊社ではソフトの動作関係のみのサポートとさせていただきます。また、製品の仕様やパッケージ、ユーザーサポートなどすべてのサービス等は予告無く変更、または終了することがあります。予めご了承ください。  
※パソコン本体等の各種ハードウェア、各種ソフトウェアについてのお問い合わせやサポートにつきましては、各メーカーに直接お問い合わせください。

## その他

- その他  
※本ソフトを著作権者の許可無く賃貸業等の営利目的で使用することを禁止します。改造、リバースエンジニアリングすることを禁止します。  
※本ソフトを複数のパソコン上で使用するには台数分のソフトを必要とします。  
※本ソフトを運用された結果の影響につきましては、当社は一切の責任を負いかねます。また、本ソフトに瑕疵が認められる場合以外の返品はお受け致しかねますので予めご了承ください。  
※著作権者の許諾無しに、画像・イラスト・文章等の内容全て、もしくは一部を無断で改変・頒布・送信・転用・転載等は法律で禁止されており、
- 商標  
※Microsoft、Windows、Windows Vista、Windows 7、Internet Explorerは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における商標又は登録商標です。※Mac、Mac OS、Adobe Photoshopは米国および他国のApple Inc.の登録商標です。※ワコムは株式会社ワコムの商標又は登録商標です。※Yutronは米国Yutron Co., Ltd.の商標又は登録商標です。※Pentium はアメリカ合衆国および他の国におけるインテルコーポレーションの商標又は登録商標です。※その他記載されている会社名・団体名及び商品名などは、商標又は登録商標です。  
※本製品は、株式会社アイアールティーのオリジナル製品です。

# インストール・アンインストール方法

## インストール方法

お使いのパソコンに『イラストメーカー』をインストールします。

本ソフトをインストールする前に、次の項目をご確認ください。

### ○ハードディスクの空き容量

ハードディスクの空き容量が1GB以上必要（左記以外に作成するデータ用の空き容量も必要）です。

### ○管理者権限について

インストールするパソコンの管理者権限を持っているユーザーがインストールを行ってください。

### ○アプリケーションソフトの停止

インストールする前にウイルス対策ソフトなどの常駐ソフトや他のアプリケーションを停止してください。

※Windows OSやお使いのパソコンそのものが不安定な場合も、正常にインストールが行われない場合があります。

## 1 本ソフトのCD-ROMをCD-ROMドライブに入れてください。

CDが認識されましたら、自動でセットアップが始まります。  
パソコンの設定によっては自動でセットアップが始まらない場合があります。  
その場合は、[コンピューター※]→[CDまたはDVDドライブ]→[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

※Windows XPの場合は[マイコンピュータ]、  
Windows Vistaの場合は[コンピュータ]



## 2 使用許諾契約の内容を確認してください。

使用許諾契約書の内容を確認し、**使用許諾契約の条項に同意します**をクリックして選択した後、**次へ** ボタンをクリックしてください。



## 3 インストール先のフォルダーを確認してください。

この画面からインストール先を選択できます。  
インストール先を変更しない場合は **次へ** ボタンをクリック、インストール先を変更する場合は **変更** ボタンをクリックしてください。  
※通常は、インストール先を変更しなくても結構です。



# インストール・アンインストール方法

## 4 設定の内容を確認してください。

確認用の画面が表示されます。  
よろしければ **インストール** ボタンをクリックしてください。

インストールが始まります。




## 5 インストール完了！


インストールが正常に終了すると右のような画面が表示されますので **完了** ボタンをクリックしてください。



## アンインストール方法

お使いのパソコンから『イラストメーカー』をアンインストール（削除）します。

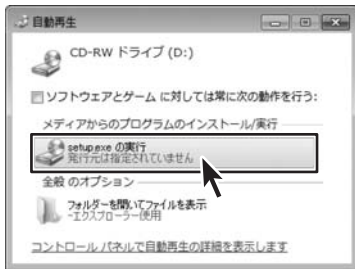
本ソフトを完全に終了して  ボタン→「コントロールパネル」→「プログラムのアンインストール」で一覧表示されるプログラムの中から「イラストメーカー」を選択して「アンインストール」をクリックすると、確認メッセージがでますので、**はい** ボタンをクリックするとアンインストールが実行されます。

※Windows OSがVistaの場合、 ボタン→「コントロールパネル」→「プログラムのアンインストールと変更」から、アンインストールを行ってください。

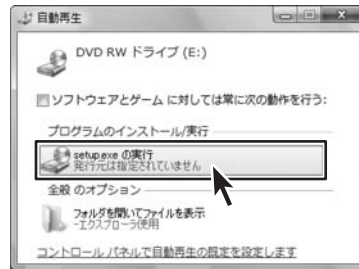
※Windows OSがXPの場合、「スタート」→「コントロールパネル」→「プログラムの追加と削除」から、アンインストールを行ってください。

# インストール・アンインストール方法

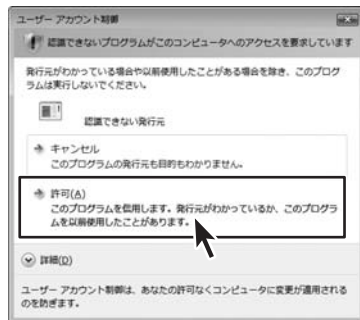
インストール中、またはアンインストール中に下のような画面が表示された場合  
次の手順で作業を続けてください。



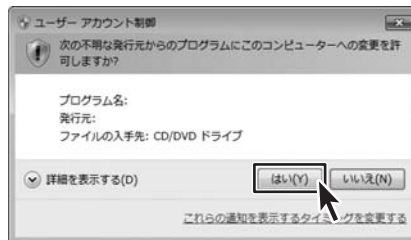
**Windows Vistaで**  
**[自動再生]画面が表示された場合**  
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



**Windows 7で**  
**[自動再生]画面が表示された場合**  
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



**Windows Vistaで**  
**[ユーザーアカウント制御]画面が表示された場合**  
[許可]をクリックしてください。





**Windows 7で[ユーザーアカウント制御]画面が**  
**表示された場合**  
[はい]をクリックしてください。

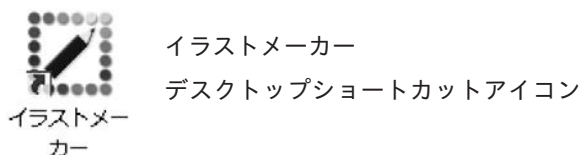
## 起動方法

より良い環境でソフトを使用していただくために、**IRTホームページ (http://irtnet.jp/)** をご確認ください、アップデートを行うことをおすすめいたします。アップデートはソフト上で発生している問題等の修正や、より使いやすく改良が行われている場合があります。



デスクトップのショートカットアイコンをダブルクリックするか、デスクトップ左下の  ボタン (Windows Vistaの場合は  ボタン、Windows XPの場合は[スタート]ボタン) をクリックして「すべてのプログラム」→「IRT」→「イラストメーカー」をクリックしますと本ソフトが起動します。

本ソフトをインストールすると、デスクトップ上に「イラストメーカー」のショートカットアイコンが作成されます。



# 画面・各部の説明

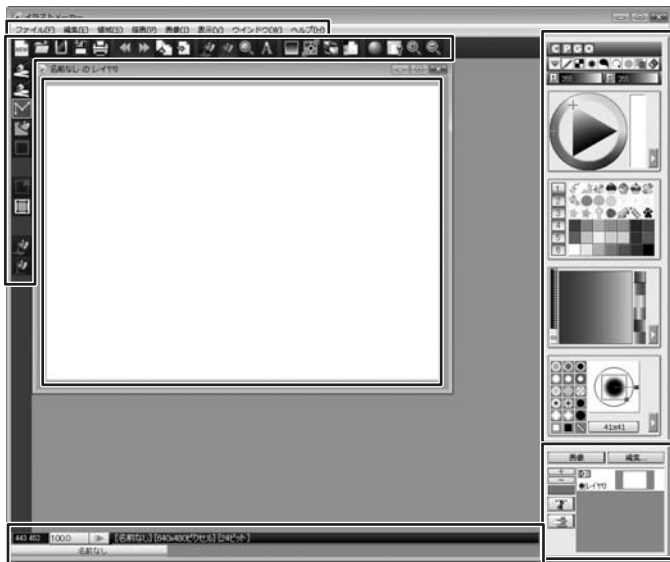
「イラストメーカー」を起動(方法は6ページを参照)すると下のようなメイン画面が表示されます。

## メイン画面

1 メニューバー  
(7~13ページ)

2 ツールバー  
(13~15ページ)

3 ステータスバー&  
タブバー  
(16ページ)



4 カラーパネル  
(16~18ページ)

5 レイヤパネル  
(19ページ)

## 1 メニューバー

新規作成(N)...	Ctrl+N
開く(O)...	Ctrl+O
イラストメーカー・ビューフ(I) クリップボードから開く(B)	
保存(S)	Ctrl+S
名前をつけて保存(A)...	Ctrl+Shift+S
閉じる(C)	
TWAIN対応機器から入力(Q)...	
TWAIN対応機器の選択(L)...	
印刷(P)...	Ctrl+P
環境設定(T)...	
ツールバーのカスタマイズ(E)...	
ファイル名履歴のクリア(H)...	
終了(X)	Alt+F4

[ファイル]メニュー

### 新規作成

新しいキャンバスを作成します。

### 開く

既存のファイルを開きます。

### イラストメーカー・ビューフ

イラストメーカー・ビューフを起動します。

### クリップボードから開く

コピーされた画像を開きます。

### 保存

作成したファイルを保存します。

### 名前をつけて保存

作成したファイルに名前をつけて保存します。

### 閉じる

現在開いているキャンバスを閉じます。

### TWAIN対応機器から入力

スキャナなど、TWAIN対応機器から画像を取り込みます。

### TWAIN対応機器の選択

取り込みに使用するTWAIN対応機器を選択します。

### 印刷

作成したファイルを印刷します。



## 画面・各部の説明



[ファイル]メニュー



[編集]メニュー

### 環境設定

環境設定画面を表示します。

### ツールバーのカスタマイズ

ツールバーのカスタマイズ画面を表示します。

### ファイル名履歴のクリア

最近作成したファイルの履歴を削除します。

### 終了

イラストメーカーを終了します。

### 元に戻す

画像を1段階前の状態に戻します。

### やりなおす

元に戻した操作をやりなおします。

### コピー

キャンバス全体、または領域の中の画像をコピーします。

### 貼り付け

コピーした画像を貼り付けます。

### 切り取り

キャンバス全体、または領域の中の画像を切り取ります。

### 削除

キャンバス全体、または領域の中の画像を削除します。

### ファイルへコピー

現在作成中の画像をコピーして保存します。  
バックアップを作成するときなどに使用します。

### ファイルから貼り付け

現在作成中の画像に別の画像ファイルから画像を貼り付けます。

### 部品庫の編集

部品庫のフォルダを表示します。

### 部品庫へコピー

作成した画像を部品庫へコピーして保存します。

### 部品庫から貼り付け

部品庫の画像を貼り付けます。

# 画面・各部の説明

## 領域(S)

全体を選択(A)	Ctrl+A
レイヤサイズで選択(H)	
選択解除(D)	
領域の反転(R)	
領域抽出(X)...	Ctrl+B
領域をレイヤ化(O)	
領域をベジエ化(B)	
ベジエ編集(Z)	
領域を太らせる(M)...	
領域を痩せさせる(I)...	
領域の外側をぼかす(L)...	
領域の内側をぼかす(W)	
トリミング(T)	
選択領域の読み込み(E)...	Ctrl+E
選択領域の保存(S)...	Ctrl+Q
領域外の表示(P)	▶

[領域]メニュー

### 全体を選択

キャンバス全体を領域として選択します。

### レイヤサイズで選択

選択中のレイヤを領域として選択します。

### 選択解除

領域を解除します。

### 領域の反転

選択されている領域を反転します。

### 領域抽出

色情報を指定し、複数の色範囲を領域として抽出します。

### 領域をレイヤ化

領域の中を新規レイヤにコピーします。

### 領域をベジエ化

領域の輪郭線をベジエ曲線に変更します。

### ベジエ編集

ベジエ曲線を編集します。

### 領域を太らせる

領域の範囲を大きくします。

指定した数値の分だけ領域の周囲が大きくなります。

### 領域を痩せさせる

領域の周囲を小さくします。

指定した数値の分だけ領域の周囲が小さくなります。

### 領域の外側をぼかす

領域の境界線を外側に向かってぼかします。

ぼかしの度合いなどを設定することができます。

### 領域の内側をぼかす

領域の境界線の内側をぼかします。

ぼかしの度合いなどは設定できません。

### トリミング

領域内の画像を新規ウィンドウで表示します。

### 選択領域の読み込み

保存してある領域を読み込みます。ファイル形式は「.pxs」です。

### 選択領域の保存

作成した領域を保存します。ファイル形式は「.pxs」です。

### 領域外の表示

選択した領域の外側をどのように表示するか選択します。

- ▶  表示しない(N)
- チェック(C)
- 暗く(M)

#### 表示しない

領域の外と中の表示を変えません。

#### チェック

領域の外側をチェック模様で表示します。

#### 暗く

領域の外側を暗く表示します。

## 画面・各部の説明

### 描画(P)

	塗りつぶし(P)	Ctrl+I
	線(L)	Ctrl+L
	トーンフィルタ(T)...	Ctrl+R
	チャンネルロック(C)...	Ctrl+K
	上下反転(U)	
	左右反転(E)	
	回転(R)...	
	3Dマッピング(H)...	
	3D文字(D)...	
	ルーペ(Z)...	
	文字(W)...	Ctrl+J

[描画]メニュー

#### 塗りつぶし

キャンバス全体または選択された領域を塗りつぶします。

#### 線

選択された領域の境界に線を引きます。

#### トーンフィルタ

トーンフィルタ画面を開きます。

グラデーションで塗りつぶしたり貼り付けたりすることができます。

#### チャンネルロック

RGBカラーまたはHSVの色空間で、ロックしたい色や色空間を設定することができます。

#### 上下反転

現在のレイヤ全体または選択された領域内の画像を上下反転します。

#### 左右反転

現在のレイヤ全体または選択された領域内の画像を左右反転します。

#### 回転

現在のレイヤ全体または選択された領域内の画像を回転します。

#### 3Dマッピング

レイヤの不透明部分を3D描画に変換します。

パネル型、球型、ドーナツ型のマッピングができます。

#### 3D文字

画像を3Dの文字に加工します。

#### ルーペ

画像の一部を拡大して別ウィンドウで表示します。

#### 文字

画像に文字を貼り付けます。

# 画面・各部の説明

画像(I)	
色調補正(T)...	
明るさとコントラスト(E)...	
カラーバランス(C)...	
トーンバランス(H)...	
自動補正(A)	
チャンネル間のコピー(N)...	
スムーズズーム(S)	Shift+F2
レイヤの結合(F)...	
下位のレイヤとの結合(X)...	
線画レイヤの作成(P)...	
白紙作成(C)...	Ctrl+U
ネガ反転(V)	
画像の複製(L)	
大きさを変えて複製(Z)...	
キャンバスサイズを変えて複製(G)...	
回転して複製(O)...	
画像を右回転(R)	
画像を左回転(L)	

[画像]メニュー

## 色調補正

現在のレイヤ全体または選択された領域内の色合いを変更します。

## 明るさとコントラスト

現在のレイヤ全体または選択された領域内の明るさとコントラストを調整します。

## カラーバランス

現在のレイヤ全体または選択された領域内の色のバランスを調整します。

## トーンバランス

現在のレイヤ全体または選択された領域内の明るさの分布を調整します。

## 自動補正

画像のコントラストを自動的に調整します。

## チャンネル間のコピー

現在のレイヤの特定のチャンネルの内容を別のチャンネルにコピーします。他のレイヤにコピーすることはできません。

## スムーズズーム

解像度を一時的に上げて拡大して、画像の編集を行います。

## レイヤの結合

現在表示されているレイヤを1枚のレイヤに結合します。

## 下位のレイヤの結合

現在のレイヤとそれ以下の全てのレイヤを1枚のレイヤに結合します。

## 線画レイヤの作成

現在のレイヤの内容を元に線画レイヤを作成します。

## 白紙作成

現在のレイヤの内容を消して選択した色またはテキストチャで塗りつぶします。

## ネガ反転

現在のレイヤの画像の色相と明るさを反転します。

## 画像の複製

現在の編集中の画像をレイヤ構造を変えずに新規キャンバスとして作成します。

## 大きさを変えて複製

現在編集中の画像をレイヤ構造を変えずに画像の拡大縮小をして新規キャンバスとして作成します。

## キャンバスサイズを変えて複製

現在編集中の画像をレイヤ構造を変えずにキャンバスサイズを変更して新規キャンバスとして作成します。

## 回転して複製

現在編集中の画像をレイヤ構造を変えずに画像を回転して新規キャンバスとして作成します。

## 画像を右回転・左回転

画像全体を左右に回転します。

## 画面・各部の説明

### 表示(V)

<input type="checkbox"/>	フィルタ(I)	
<input checked="" type="checkbox"/>	カラーパネル(C)	F2
<input checked="" type="checkbox"/>	レイヤパネル(L)	F3
<input type="checkbox"/>	補助パレット(B)	F7
<input checked="" type="checkbox"/>	拡大率プラス(U)	Ctrl+T
<input checked="" type="checkbox"/>	拡大率マイナス(D)	Ctrl+D
	拡大率(R)	▶
<input checked="" type="checkbox"/>	座標表示(S)	
	ルーラー(L)	
	グリッド(G)	
<input checked="" type="checkbox"/>	タブバー(T)	
<input checked="" type="checkbox"/>	レイヤ外を暗く表示(Y)	Ctrl+W
	表示設定(T)...	
	Exif情報(E)...	

[表示]メニュー

#### フィルタ

フィルタ画面の表示・非表示を切り替えます。

#### カラーパネル

カラーパネルの表示・非表示を切り替えます。

#### レイヤパネル

レイヤパネルの表示・非表示を切り替えます。

#### 補助パレット

補助パレットの表示・非表示を切り替えます。

#### 拡大率プラス

キャンバス全体を10%拡大して表示します。

#### 拡大率マイナス

キャンバス全体を10%縮小して表示します。

#### 拡大率

キャンバス全体を選択した拡大・縮小率で表示します。

#### 座標表示

ステータスバーの座標の表示・非表示を切り替えます。

#### ルーラー

キャンバスの定規の表示・非表示を切り替えます。

#### グリッド

キャンバスのマス目の表示・非表示を切り替えます。

#### タブバー

開いているファイルの一覧の表示・非表示を切り替えます。

#### レイヤ外を暗く表示

レイヤがキャンバスよりも小さい場合など、レイヤの外側を暗く表示します。

#### 表示設定

ツールバーとステータスバーの表示・非表示を設定します。

#### Exif情報

デジタルカメラで撮影した画像などの Exif 情報(日付)を表示します。

## 画面・各部の説明

### ウインドウ(W)

ウインドウサイズの調整(F)	F12
重ねて表示(C)	Shift+F5
並べて表示(T)	Shift+F4
最小化ウインドウの整列(I)	
すべて閉じる(A)	
<input checked="" type="checkbox"/> 1名前なしのレイヤ0	

[ウインドウ]メニュー

### ウインドウサイズの調整

現在表示されているキャンバスのサイズに合わせてウインドウのサイズを調整します。

### 重ねて表示

複数開かれている画像ウインドウを重ねて表示します。

### 並べて表示

複数開かれている画像ウインドウを並べて表示します。

### 最小化ウインドウの整列

複数の最小化されている画像ウインドウを整列します。

### 全て閉じる

開かれている全ての画像ウインドウを閉じます。

### ヘルプ(H)

ホームページ(P)
バージョン情報(A)...

[ヘルプ]メニュー

### ホームページ

IRTのホームページをブラウザで表示します。  
(IRTホームページ <http://irtnet.jp/>)

### バージョン情報

イラストメーカーのバージョン情報を表示します。

## 2 ツールバー

画面の上に配置されているにツールバーです。



### 新規作成

新しいキャンバスを作成します。  
[ファイル]メニューの新規作成と同じ働きをします。  
ボタンをクリックすると、新規作成画面が表示されます。  
(詳細は20ページをご参照ください)



### 開く

既存のファイルを開きます。  
[ファイル]メニューの開くと同じ働きをします。



### TWAIN機器からの入力

スキャナなど、TWAIN対応機器から画像を取り込みます。  
[ファイル]メニューのTWAIN対応機器から入力と同じ働きをします。



### 保存

作成したファイルを保存します。  
[ファイル]メニューの保存と同じ働きをします。



### 印刷

作成したファイルを印刷します。  
[ファイル]メニューの印刷と同じ働きをします。  
ボタンをクリックすると、印刷画面が表示されます。  
(詳細は21ページをご参照ください)



### 元に戻す

画像を1段階前の状態に戻します。  
[編集]メニューの元に戻すと同じ働きをします。



### やりなおす

元に戻した操作をやりなおします。  
[編集]メニューのやりなおすと同じ働きをします。



### コピー

キャンバス全体、または選択された領域の中の画像をコピーします。  
[編集]メニューのコピーと同じ働きをします。

# 画面・各部の説明



## 貼り付け

コピーした画像を貼り付けます。  
[編集]メニューの貼り付けと同じ働きをします。



## 塗りつぶし

キャンバス全体または選択された領域を塗りつぶします。  
[描画]メニューの塗りつぶしと同じ働きをします。



## 線

選択された領域の境界に線を引きます。  
[描画]メニューの線と同じ働きをします。



## ルーペ

画像の一部を拡大して別ウィンドウで表示します。  
[描画]メニューのルーペと同じ働きをします。  
ボタンをクリックすると、ルーペ画面が表示されます。  
(詳細は23ページをご参照ください)



## 文字

画像に文字を貼り付けます。  
[描画]メニューの文字と同じ働きをします。  
ボタンをクリックすると、文字画面が表示されます。  
(詳細は24ページをご参照ください)



## トーンフィルタ

トーンフィルタ画面を開きます。  
[描画]メニューのトーンフィルタと同じ働きをします。  
ボタンをクリックすると、トーンフィルタ画面が表示されます。  
(詳細は22ページをご参照ください)



## 色調補正

色調補正画面を開きます。  
[画像]メニューの色調補正と同じ働きをします。  
ボタンをクリックすると、色調補正が表示されます。  
(詳細は23ページをご参照ください)



## スムーズズーム

解像度を一時的に上げて拡大して、画像の編集を行います。  
[画像]メニューのスムーズズームと同じ働きをします。



## 白紙作成

現在のレイヤの内容を消して選択した色または  
テキストチャで塗りつぶします。  
[画像]メニューの白紙作成と同じ働きをします。



## フィルタ

フィルタ画面の表示・非表示を切り替えます。  
[表示]メニューのフィルタと同じ働きをします。  
ボタンをクリックすると、フィルタ画面が表示されます。  
(詳細は25～28ページをご参照ください)



## 補助パレット

補助パレットの表示・非表示を切り替えます。  
[表示]メニューの補助パレットと同じ働きをします。



## 拡大率プラス

キャンバス全体を10%拡大して表示します。  
[表示]メニューの拡大率プラスと同じ働きをします。



## 拡大率マイナス

キャンバス全体を10%縮小して表示します。  
[表示]メニューの拡大率マイナスと同じ働きをします。

# 画面・各部の説明

初期設定では画面左縦配置されているにツールバーです。

初期設定では左側縦に配置されていますが、ツールバーの任意の箇所を右クリックすると、ツールバーが指定した場所に移動します。画面を使いやすくカスタマイズすることができます。



## フリーハンド【補間】

カラーパネルの設定で滑らかな自由な線を書きます。



## フリーハンド

カラーパネルの設定で自由な線を書きます。



## 【領域】

領域を作成します。



10種類の領域選択ツールがあります。

(左から、長方形、直線、円、多角形、連続直線、スプライン曲線、ベジエ曲線、フリーベジエ曲線、ワイヤー、閉領域)



## 塗りつぶし

塗りつぶされた図形を作成します。



4種類の塗りつぶしツールがあります。(左から、長方形、円、多角形、閉領域塗りつぶし)



## 線

輪郭線のための図形を作成します。



7種類の塗りつぶし選択ツールがあります。(左から、長方形、直線、円、多角形、連続直線、スプライン曲線、ワイヤー)



## 領域の解除

選択された領域を解除します。



## 領域外の表示

選択された領域の外側の表示方法を切り替えます。



## 塗りつぶし

キャンバス全体または選択された領域を塗りつぶします。  
[描画]メニューの塗りつぶしと同じ働きをします。



## 線描画

選択された領域の境界に線を引きます。  
[描画]メニューの線と同じ働きをします。



# 画面・各部の説明

## 3 ステータスバー&タブバー



443 452 100.0 [名前なし] [640x480ピクセル] [24ビット]  
名前なし

443 452 マウスポインタの座標を表示します。  
クリックすると座標の表示・非表示を切り替えます。

100.0 現在表示している倍率を表示します。  
クリックすると表示する倍率を変更します。

表示倍率を変更するスライダーを表示します。

[名前なし] [640x480ピクセル] [24ビット]

ファイルが保存されている場所とキャンバスサイズ、使用可能なカラー情報量を表示します。

ファイル1.ind 2 ファイル2.ind 3

イラストレーターで開いている画像ファイルの一覧がタブとして表示されます。  
現在選択されている画像ファイルのタブは一番左側に、選択されていない画像ファイルのタブはその右側に表示されます。  
また、選択されていない画像ファイルのタブには画像のサムネイルが表示されます。

## 4 カラーパネル



### ■ パネル表示切替ボタン

対応する各ボタンを左クリックする事で、パネルの表示/非表示を切り替えます。

- C** **Cパネル** 色設定の表示・非表示を切り替えます。
- P** **Pパネル** パレットの表示・非表示を切り替えます。
- G** **Gパネル** グラデーション設定の表示・非表示を切り替えます。
- O** **Oパネル** オプションの表示・非表示を切り替えます。

### ■ 描画濃度、描画密度ボタン

描画時の濃度と、密度の設定をします。  
値が濃度、d値が密度になります。

**t** 255

ドラッグして色の描画濃度を調節します。  
0~255の範囲で設定できます。  
数値が低いほど薄く透明になります。

**d** 255

ドラッグして色の描画密度を調節します。  
0~255の範囲で設定できます。  
数値が低いほど密度が低く点描のようになります。

**t** ボタン、または **d** ボタンをクリックすると以下のようなメニューが表示されます。



**255**  
登録されている値がリストアップされます。最初は255のみ登録されています。登録されている数値を左クリックすると、その値へ変更されます。

**追加**  
現在の設定されている濃度または密度の数字を登録します。

**編集**  
数値を入力して追加したり、登録されている数値を削除したりすることができます。

# 画面・各部の説明



## ■描画方法選択ボタン

描画方法を選択します。色を塗るものから加工に使うものなど**18種類**が用意されています。

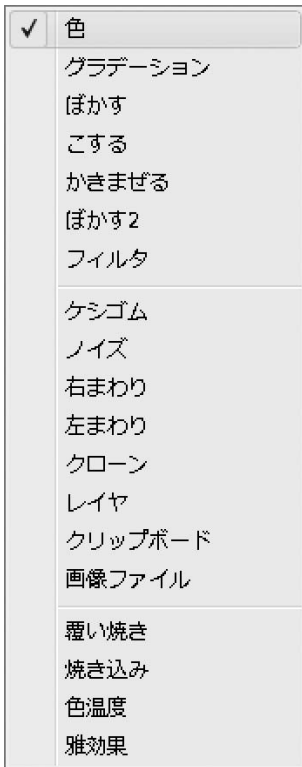
※初期設定の表示画面では、描画方法ボタンは「ケシゴム」までしか表示されません。

カラーパネル上の余白部分で右クリックをして「上へ」または「下へ」を選択して全てのボタンを表示させることができます。



## 描画メニュー

以下のような描画メニューを表示します。



### 色

色設定で選択した色、またはパレットで選択した色、素材で描画します。



### グラデーション

グラデーション設定で選択したグラデーションで描画します。



### ぼかす

描画する部分をぼかします。



### こする

フリーハンドツール選択時、ドラッグした方向に向かってこすった効果を出します。



### かきまぜる

フリーハンドツール選択時、ドラッグした部分の色をかきまぜて描画します。



### ぼかす2

フリーハンドツール選択時、ドラッグした部分の色を平均化して描画します。



### フィルタ

フリーハンドツール選択時、ドラッグした部分にだけフィルタをかけます。



### ケシゴム

フリーハンドツール選択時、ドラッグした部分を透明にします。



### ノイズ

フリーハンドツール選択時、ドラッグした部分にノイズをかけます。



### 右回り

フリーハンドツール選択時、ドラッグした部分を右回転で、こすります。



### 左回り

フリーハンドツール選択時、ドラッグした部分を左回転で、こすります。



### クローン

Shift+クリックでクローン元を指定し、ドラッグで描画する場所を指定します。クローン元は描画にあわせて移動します。



### レイヤ

選択したレイヤの画像を元に描画します。



### クリップボード

クリップボードにコピーされている画像を元に描画します。



### 画像ファイル

別の画像ファイルの画像を元に描画します。



### 覆い焼き

フリーハンドツール選択時、ドラッグした部分に覆い焼き効果をつけることができます。



### 焼きこみ

フリーハンドツール選択時、ドラッグした部分に焼きこみ効果をつけることができます。

### 色温度

フリーハンドツール選択時、ドラッグした部分の色温度を変えることができます。

### 雅効果

フリーハンドツール選択時、ドラッグした部分をサーモグラフィーのように色を変化させながらノイズをかけることができます。

# 画面・各部の説明



## ■パネル画面



Cパネル

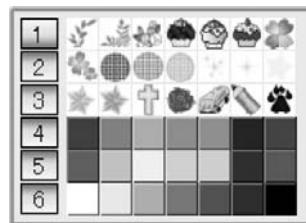


描画する色を作成します。外側の円で色を、中央で彩度と明度を設定します。

▶ ボタンをクリックすると、色の作成方法を切り替えることができます。



Pパネル

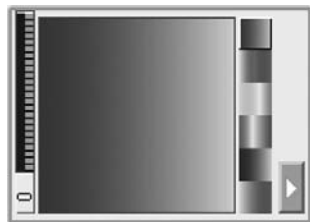


素材や既に作られている色を選択します。数字ボタンをクリックしてパレットを変更することができます。

また、自分で作った素材やよく使う色を右クリックで登録することができます。



Gパネル



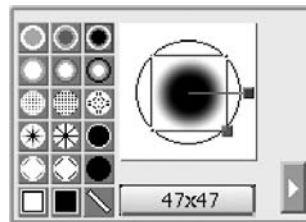
※選択した描画方法によって表示が切り替わります。

描画するグラデーションを設定することができます。

▶ ボタンをクリックすると、グラデーションの色やパターンを設定することができます。



Oパネル



描画するペンの形を設定することができます。

▶ ボタンをクリックすると、ペンの種類を切り替えることができます。  
(※使い方の詳細については、  
35～37ページを参照してください。)

# 画面・各部の説明

## 5 レイヤパネル



### 画像

選択中のレイヤの、描画するプレーンを選択します。



#### 画像

画像プレーンを表示して、編集できる状態にします。

#### 透明

透明色を表示して、編集できる状態にします。

#### アルファ編集

新しいアルファプレーンを作成します。

#### アルファの結合

透過色の結合画面を表示させます。

### 編集...

レイヤの追加や削除など、編集メニューを表示します。



#### 追加

現在選択しているレイヤの上に新しいレイヤを作成します。

#### 削除

現在選択しているレイヤを削除します。

一番下に表示されているベースレイヤは削除することができません。

#### 複写

現在選択しているレイヤの複製レイヤを一番上に作成します。

#### アルファ追加

現在選択しているレイヤにアルファプレーンを作成します。

#### レイヤ設定

レイヤ設定パネルを表示し、現在選択しているレイヤの設定を変更します。

#### サイズ変更

現在選択しているレイヤのサイズを変更します。

#### レイヤの結合

レイヤの結合パネルを表示し、レイヤを1枚に結合します。

#### 下位のレイヤとの結合

現在選択しているレイヤより下に配置されているレイヤを1枚に結合します。

#### 全てのレイヤを上下反転

全てのレイヤの画像を上下反転します。

#### 全てのレイヤを左右反転

全てのレイヤの画像を左右反転します。

#### 影の作成

現在選択しているレイヤの画像に影をつけます。



現在選択しているレイヤの上に新しいレイヤを作成します。



現在選択しているレイヤを削除します。  
一番下に表示されているベースレイヤは削除することができません。

背景色パネルを表示し、背景色を変更します。



透明な部分に描画するかどうかを切り替えます。  
(詳細は53ページをご参照ください)



アルファプレーンの表示・非表示を切り替えます。




レイヤの表示・非表示を切り替えます。



現在選択されているレイヤの表示方法を切り替えます。

## 画面・各部の説明

### 新規作成画面

[ファイル]メニューの新規作成、または  ボタンをクリックすると以下のような新規作成画面が表示されます。



#### ピクセル

キャンバスの幅と高さをピクセル単位で設定します。

#### 幅

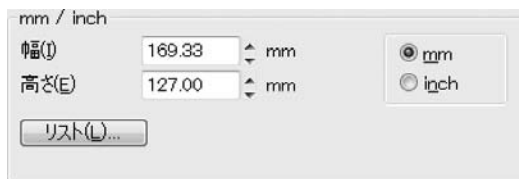
キャンバスの幅を設定します。

#### 高さ

キャンバスの高さを設定します。

#### リスト

予め登録してある幅と高さの設定から選ぶことができます。また、よく使う幅と高さの設定を登録することができます。



#### mm/inch

キャンバスの幅と高さをmm単位、またはインチ単位で設定します。

#### 幅

キャンバスの幅を設定します。

#### 高さ

キャンバスの高さを設定します。

#### mm

キャンバスの幅と高さをmm単位で設定します。

#### inch

キャンバスの幅と高さをインチ単位で設定します。

#### リスト

予め登録してある幅と高さの設定から選ぶことができます。リストにはB5、B4、A4、ハガキのそれぞれ縦と横のサイズが登録されています。

新たに設定を登録することはできません。

## 画面・各部の説明



### 解像度

キャンバスの解像度を設定します。

#### DPI

解像度の数値を設定します。

#### ロック

基準となる単位を設定します。

#### ピクセル

ピクセルのサイズを基準にmm / inchのサイズを調節します。

#### mm / inch

mm / inchのサイズを基準にピクセルのサイズを調節します。


### OK

設定を完了して、キャンバスを作成します。

### キャンセル

設定をキャンセルして、新規作成画面を閉じます。

## 印刷画面

[ファイル]メニューの印刷、または  ボタンをクリックすると以下のような印刷画面が表示されます。



### 幅

設定を完了して、キャンバスを作成します。

### キャンセル

設定をキャンセルして、新規作成画面を閉じます。

### 左余白

紙の左端からの余白を設定します。

### 上余白

紙の上端からの余白を設定します。

### 解像度

印刷時の解像度を設定します。  
解像度が大きいほど小さく印刷されます。

### 単位

幅や余白の単位を設定します。

### サイズ調整

縦横比を維持したまま印刷できる最大サイズになるよう、  
解像度を自動的に設定します。

### 中心に調整

用紙の中心に印刷されるよう、余白を自動的に設定します。

### 印刷枚数

印刷する枚数を設定します。

## 画面・各部の説明



### 通常印刷

通常のフルカラー印刷を行います。  
その他CMY分解印刷 / CMYK分解印刷から  
選択することができます。

### スムージング

より滑らかに印刷します。

### 印刷設定

お使いのプリンターの設定画面を表示します。


### 印刷

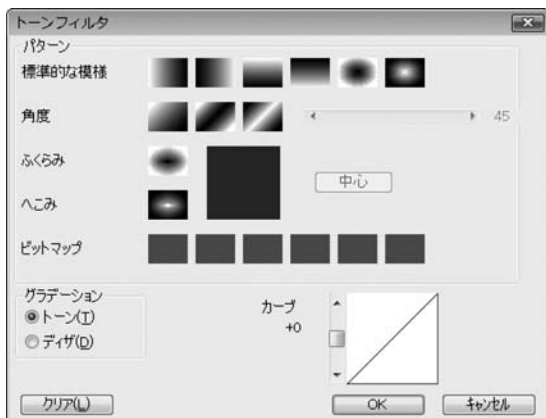
印刷を開始します。

### キャンセル

印刷しないで印刷画面を閉じます。

## トーンフィルタ画面

[描画]メニューのトーンフィルタ、または  ボタンをクリックすると以下のようなトーンフィルタ画面が表示されます。



### パターン

トーンのパターンを選択します。

### 中心

ふくらみ、へこみを選択して、パターンの中心を変更したとき  
中心を元に戻します。

### グラデーション

グラデーションのタイプを選択します。

### トーン

滑らかなグラデーションでフィルタをかけます。

### ディザ

荒い点の密度によるグラデーションでフィルタをかけます。

### カーブ

グラデーションの濃さのカーブを設定します。

### クリア

設定されているトーンフィルタを解除します。

### OK


現在の設定でトーンフィルタを設定します。

### キャンセル

トーンフィルタを設定しないでトーンフィルタ画面を閉じます。

## 画面・各部の説明

### 色調補正画面

[描画]メニューの色調補正、または  ボタンをクリックすると以下のような色調補正画面が表示されます。



#### 色調補正グラフ画面

補正曲線グラフを表示します。

#### 曲線

曲線の種類を選択します。

ベジエ曲線、スプライン曲線、直線から選ぶことができます。

#### チャンネル

色調を補正する色のチャンネルを選択します。

#### 制御点

曲線の制御点の数を3～8の間で選択します。

#### 初期化

最初の状態に戻します。

#### 保存

よく利用する色調補正の設定を保存することができます。

#### 読み込み

保存されている色調補正の設定を読み込みます。

#### ロック解除

ロックされているグラフ表示を解除します。(詳細は57ページ)

#### OK

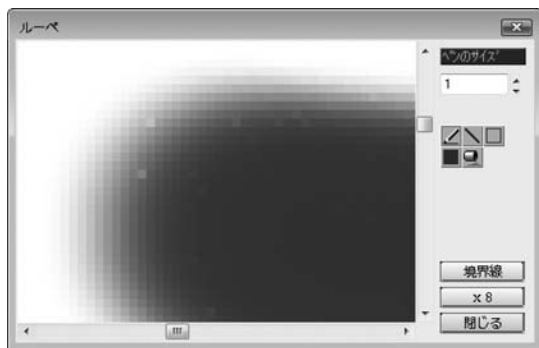
現在の設定で色調補正を行います。

#### キャンセル

色調補正を行わないで色調補正画面を閉じます。

### ルーペ画面

[描画]メニューのルーペ、または  ボタンをクリックすると以下のようなルーペ画面が表示されます。



#### ペンのサイズ

ルーペ画面内で描画するペンのサイズを設定します。



設定されたペンのサイズで自由に点や線を描画します。



設定されたペンのサイズで直線を描画します。



設定されたペンのサイズで四角形の枠を描画します。



塗りつぶされた四角形を描画します。



クリックしたピクセルと隣接した同一色のピクセルを塗りつぶします。

#### 境界線

1ピクセルごとの境界線の表示・非表示を切り替えます。

#### ×8

ルーペで表示する倍率を設定します。

#### 閉じる

ルーペ画面を閉じます。



## 画面・各部の説明

### 文字画面

[描画]メニューの文字、または **A** ボタンをクリックすると以下のような文字画面が表示されます。



#### 入力文字

曲線の種類を選択します。  
ベジエ曲線、スプライン曲線、直線から選ぶことができます。

#### サンプル

色調を補正する色のチャンネルを選択します。

#### フォント

曲線の制御点の数を3～8の間で選択します。

#### 横書き・縦書き

最初の状態に戻します。

#### サイズ

よく利用する色調補正の設定を保存することができます。

#### 太字

保存されている色調補正の設定を読み込みます。

#### 斜体

設定されているトーンフィルタを解除します。

#### スムーズ

文字の周囲に滑らかなグラデーションをかけて描画します。

#### エッジ

文字の境界線だけ描画し、白抜き文字にします。

#### トーンフィルタ

文字にトーンフィルタを設定します。

#### ぼかし

文字をぼかします。

#### 影

文字に影をつけます。

#### X

影を横方向にずらす距離を設定します。

#### Y

影を縦方向にずらす距離を設定します。

#### 色

影の色を設定します。

#### ぼかし

影のぼかし具合を設定します。

#### OK


現在の設定で文字を描画します。

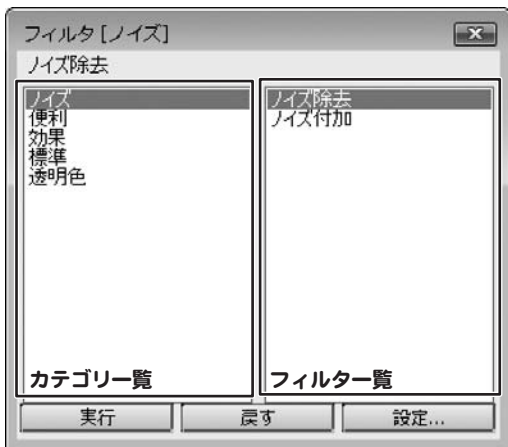
#### キャンセル

文字の描画をしないで文字画面を閉じます。

## 画面・各部の説明

### フィルタ画面

[表示]メニューのフィルタ、または  ボタンをクリックすると以下のようなフィルタ画面が表示されます。



#### カテゴリ一覧

登録されているフィルタのカテゴリを表示します。

#### フィルター一覧

選択したカテゴリに登録されているフィルタを表示します。

#### 実行

現在の設定でフィルタを実行します。


#### 戻す

画像を1段階前の状態に戻します。

#### 設定

現在選択されているフィルタの設定画面を表示します。

### 補助パレット

[表示]メニューの補助パレット、または  ボタンをクリックすると以下のような補助パレットが表示されます。

#### ペイントタブ



#### 右ボタン

右クリックをしたときの動作を設定します。

#### 領域外をマスク

チェックすると、選択した領域の外を描画できないようマスクをかけます。

#### マスク無効

チェックすると、マスクプレーンを無効化して描画できる状態になります。

#### アンチエイリアス

チェックすると、描画にアンチエイリアスをかけ滑らかに描画できるようになります。

#### スピード

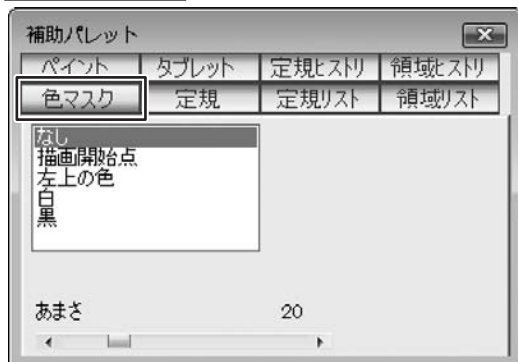
描画させるスピードを選択します。

#### 最速

描画させるスピードを最も早い100に設定します。

## 画面・各部の説明

### 色マスクタブ



#### 色マスク

指定した色の上だけ描画できる状態にする、簡易的なマスクを設定します。

#### なし

色マスクの設定を解除します。

#### 描画開始点

描画を開始した地点の色と同じ色の上に描画できる状態になります。

#### 左上の色

キャンパスの一番左上の色の上に描画できる状態になります。

#### 白

白の上に描画できる状態になります。

#### 黒

黒の上に描画できる状態になります。

#### あまさ

描画できる色の範囲の広さを設定します。

### タブレットタブ



#### 補正

手ブレや筆圧のブレを補正する度合いを設定します。

#### ファインスムージング

手ブレや筆圧のブレをより厳密に補正する機能を使用します。

#### 濃度

タブレットの筆圧に対応して、濃度が変わるようになります。

#### 密度

タブレットの筆圧に対応して、密度が変わるようになります。

#### ブラシサイズ

タブレットの筆圧に対応して、ブラシサイズが変わるようになります。

#### 入り

書き始めの筆圧のブレを補正する度合いを設定します。

#### 抜き

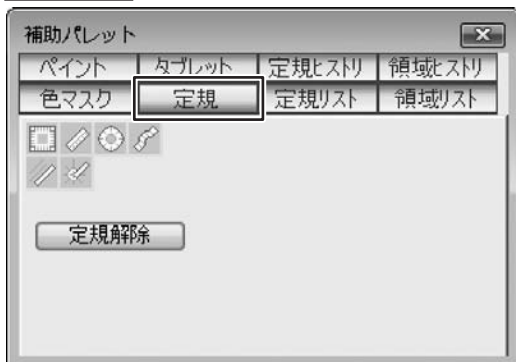
描き終わりの筆圧のブレを補正する度合いを設定します。

#### 筆圧曲線

タブレットの筆圧の入り具合を設定します。

# 画面・各部の説明

## 定規タブ



### 定規

設定した定規にそって描画できるようになります。



長方形の定規を作成します。  
定規と同じサイズの長方形を描画することができます。



直線の定規を作成します。  
定規と同じ長さの直線を描画することができます。



楕円形の定規を作成します。  
定規と同じサイズの楕円形を描画することができます。



スプライン曲線の定規を作成します。  
定規と同じ長さの曲線を描画することができます。



平行線の定規を作成します。  
定規と同じ角度の平行線を自由に描画することができます。

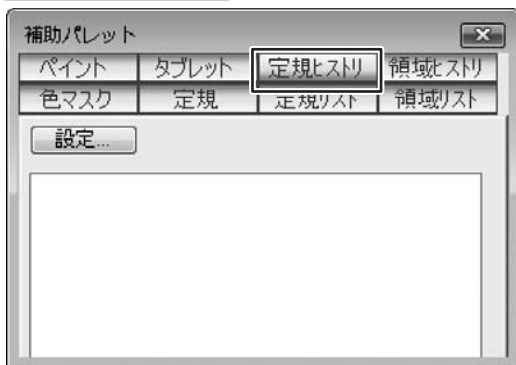


放射線の定規を作成します。  
定規の中心に向かう放射線を自由に描画することができます。

### 定規解除

設定した定規を解除します。

## 定規ヒストリタブ



### 定規ヒストリ

今まで作成した定規の履歴が表示されます。  
リストから選択することで作成した定規を再現することができます。

### 設定

履歴に保存する定規の数を設定します。

# 画面・各部の説明

## 定規リストタブ



### 定規リスト

よく使用する定規を登録しておくことができます。

#### 登録

現在作成されている定規をリストに登録します。

#### 削除

登録してある定規を削除します。

## 領域ヒストリタブ



### 領域ヒストリ

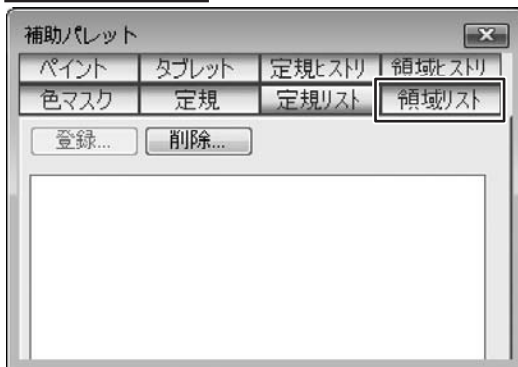
今まで作成した領域の履歴が表示されます。

リストから選択することで作成した領域を再現することができます。

#### 設定

履歴に保存する領域の数を設定します。

## 定規リストタブ



### 領域リスト

よく使用する領域を登録しておくことができます。

#### 登録

現在作成されている領域をリストに登録します。

#### 削除

登録してある領域を削除します。

# 画面・各部の説明

## イラストメーカー・ビューワ

[ファイル]メニューのイラストメーカー・ビューワを選択すると下のようなイラストメーカー・ビューワが表示されます。

1 メニューバー  
(29～30ページ)

3 フォルダー一覧  
(30ページ)

5 ステータスバー  
(31ページ)



2 ツールバー  
(30ページ)

4 画像一覧  
(31ページ)

### 1 メニューバー

名前の変更(R)...	
削除(D)...	Delete
終了(X)	Alt+F4

[ファイル]メニュー

#### 名前の変更

選択した画像ファイルの名前を変更します。

#### 削除

選択した画像ファイルを削除します。

#### 終了

イラストメーカー・ビューワを終了します。

すべて選択(A)	Ctrl+A
選択解除(R)	Ctrl+L
選択の切り替え(I)	

[編集]メニュー

#### 全て選択

画像一覧に表示されている全ての画像ファイルを選択します。

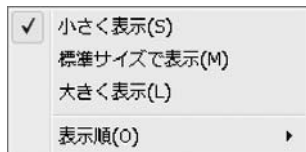
#### 選択解除

全ての画像ファイルの選択を解除します。

#### 選択の切り替え

選択されている画像ファイルの選択を解除し、  
選択されていない画像ファイルを選択します。

## 画面・各部の説明



[表示]メニュー

### 小さく表示

画像ファイルのサムネイルを小さく表示します。

### 標準サイズで表示

画像ファイルのサムネイルを標準サイズで表示します。

### 大きく表示

画像ファイルのサムネイルを大きく表示します。

### 表示順

ファイルを表示する順番を選択します。

#### ファイル名順

ファイル名順に並び替えます。

#### ファイル名逆順

ファイル名の逆順に並び替えます。

#### 日付順

ファイルを保存した日付の新しい順に並び替えます。

#### 日付逆順

ファイルを保存した日付の古い順に並び替えます。

#### ファイルサイズ順

ファイルサイズの小さい順に並び替えます。

#### ファイルサイズ逆順

ファイルサイズの大きい順に並び替えます。



[ヘルプ]メニュー

### バージョン情報

イラストメーカー・ビューワのバージョン情報を表示します。

## 2 ツールバー



表示する画像ファイルの形式を、全てのファイル / bmp / dib / gif / ico / imd / jpg / jpeg / pict / pct / png / psd / rgb / tga / tif / tiffから選択します。

### 最前面

チェックすると、イラストメーカー・ビューワが常に最善面に表示されます。



現在画像を表示しているフォルダーの位置を表示します。  
▼をクリックすると最近表示したフォルダーを選択することができます。

## 3 フォルダー一覧

フォルダーの一覧を表示します。  
画像の一覧を表示したいフォルダーを選択することができます。

## 画面・各部の説明

### 4 画像一覧

選択中のフォルダーに保存されている画像をサムネイルで表示します。  
画像ファイルを選択して、イラストメーカーにドラッグ&ドロップすることで  
イラストメーカーで画像ファイルを開いて編集することができます。

### 5 ステータスバー

ファイル数[7]

現在選択されているフォルダーに保存されている  
画像ファイルの数を表示します。

選択数[0]

現在選択されている画像ファイルの数を表示します。



# カラーパネルの基本設定・使い方

イラストメーカーで自由に線を描く・塗りつぶす…といった作業を進める時に  
[カラーパネル]の設定が大切なポイントになります。

[カラーパネル]では描画する色の作成・保存、描画方法の選択ができます。

イラストを作成する前に基本的な設定の仕方を理解しましょう。

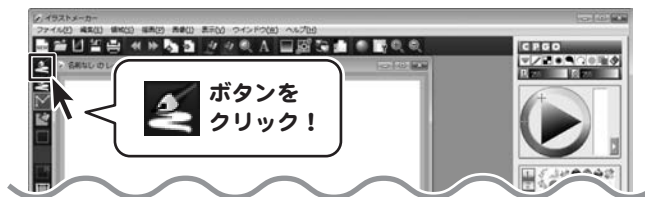
## 描画方法の選択をする

### 1 フリーハンドツールを選択します

描画方法を選択する前に、線を描く為の  
フリーハンドツールを選択します。



ボタンをクリックして  
フリーハンドツールを選択します。



### 2 描画方法を選択します

ペン先の設定をします。

[カラーパネル]の[描画方法選択ボタン]から



色 または、 グラデーションを  
選択します。



### 3 キャンバスに描きます

キャンバス上でドラッグすると、線が描かれます。

※Gパレットの色で、「白」が設定されていると  
描画を確認できません。

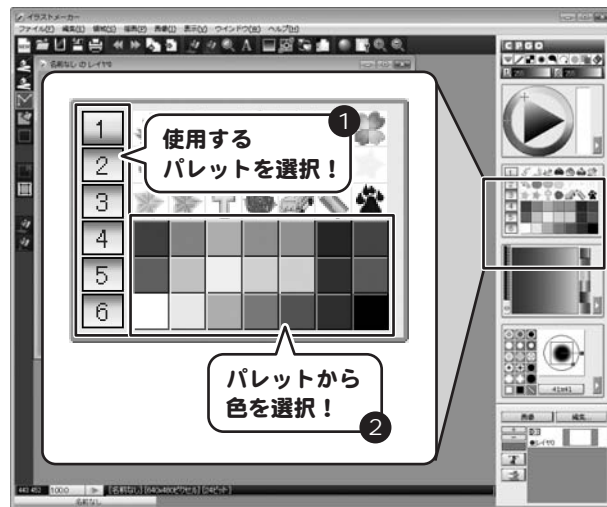
(色の設定については33~34ページを  
参照してください。)



# カラーパネルの基本設定・使い方

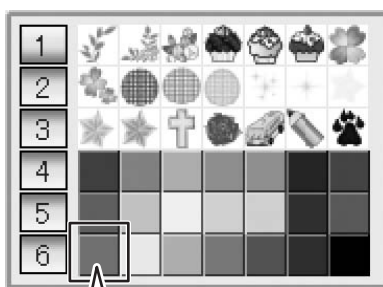
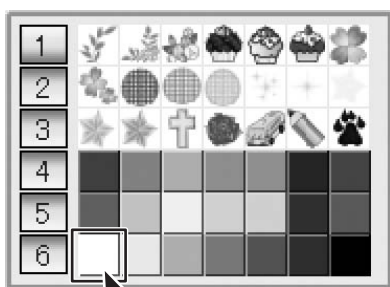
## Pパレットで色を選択する

パレットから使用したい色に近い色を選択します。  
パレットは1から6まで6種類のパレットがありますので、左側の数字ボタンから使いたいパレットを選択します。  
パレットが選択できたら、表示されている色の中から使用したい色に近い色を選択します。



作成した色を登録して再び使用することができます

作成した色はパレットに登録することができます。  
パレットの登録したい場所で右クリックをすることでパレットに作成した色が登録されます。



# カラーパネルの基本設定・使い方

## Gパレットで色を調整する

色が選択できたら、カラーパネルで色の調節をします。  
外側の円では色相を、内側の三角形では明度と彩度を調節できます。  
作成した色は右側の四角形の中に表示されます。

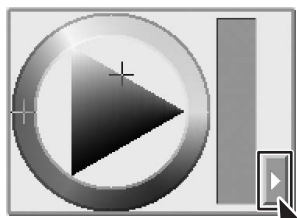



### memo

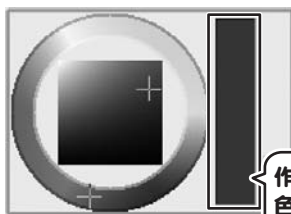


色の作成方法を変更することができます

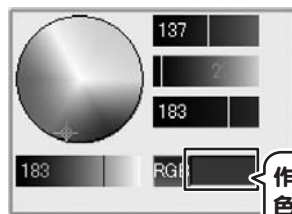
カラーパネルの  ボタンをクリックすると色の作成方法を変更することができます。



 ボタンをクリック!



作成した色!



作成した色!

最初の色作成方法と似ています。  
外側の円形で色相を、  
内側の四角形で彩度と明度を  
調節することができます。  
作成した色は右側の四角形に  
表示されます。

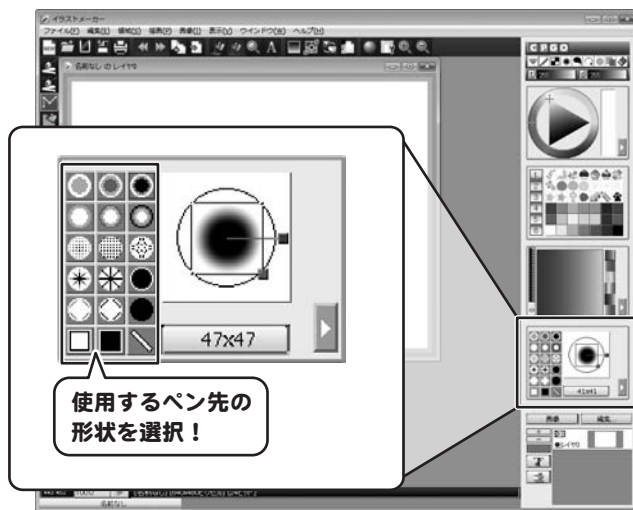
HSV(H=色相、S=彩度、V=明度)で  
表示されている色情報を利用して  
色を作成します。  
円形で色相を選択できるほか、  
各スライダーを調節して  
色を作成することができます。  
RGB ボタンをクリックすると  
RGB、CMY、HSV、HLSから  
スライダーの表示を選択すること  
ができます。  
作成した色は右下の四角形に  
表示されます。

# カラーパネルの基本設定・使い方

## ペン先の形状を設定する

### 1 ペン先の形状を選択します

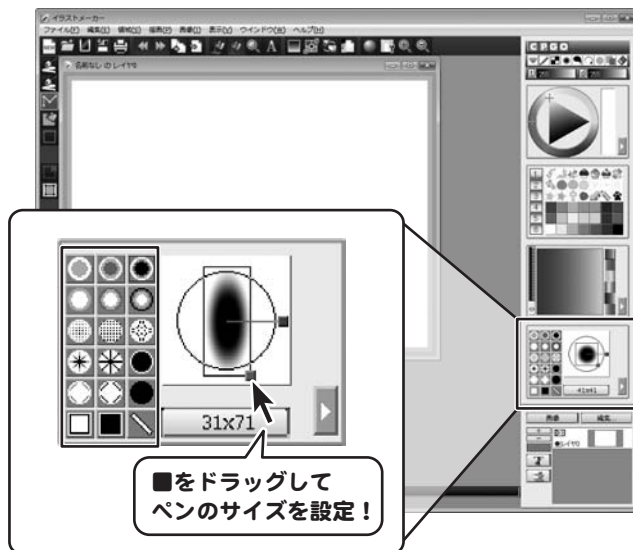
ペン先一覧からペン先の形状を選択します。  
ペン先は18種類あります。  
ほぼ全てのペン先が、ペンタブレットの筆圧感知機能に対応しています。



### 2 ペン先のサイズを設定します

ペン先の形状を選択できたら、ペンの周囲にある四角枠の右下にある■をドラッグしてサイズを設定します。

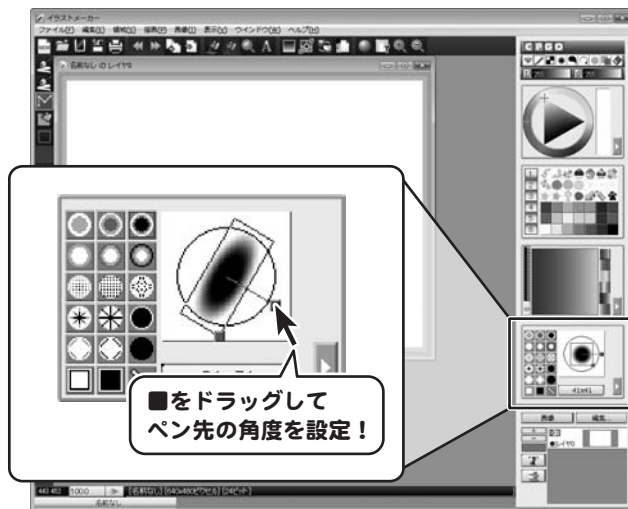
ペンの縦横の比を変えたい場合は、Shiftキーを押しながらドラッグして設定することができます。



# カラーパネルの基本設定・使い方

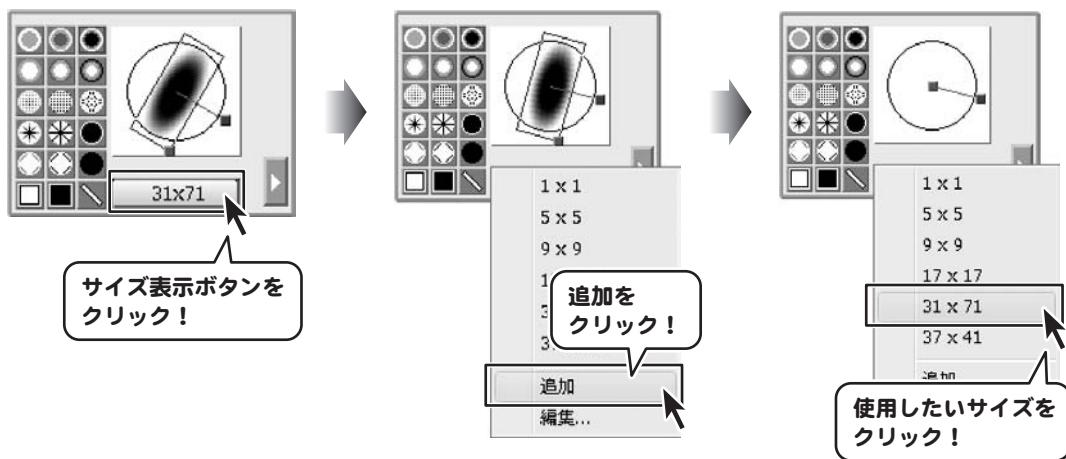
## 3 ペン先の角度を設定します

ペン先のサイズが設定できたら、  
ペンの中心から伸びている線の先にある  
■をドラッグして角度を設定します。



設定したペン先のサイズを登録して再び使用することができます

設定したペン先のサイズは登録することができます。  
ペンの下にあるペン先のサイズが表示されているボタンをクリックして、追加をクリックすると登録することができます。  
追加したペン先のサイズは、サイズ表示ボタンをクリックして、メニューから選択することで使用できます。

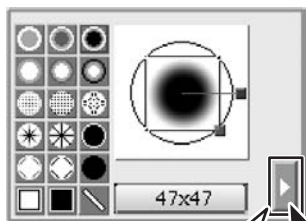


# カラーパネルの基本設定・使い方



様々な形状のペン先を使用することができます。

オプションパネルの ▶ ボタンをクリックすることで様々な種類のペン先を設定することができます。

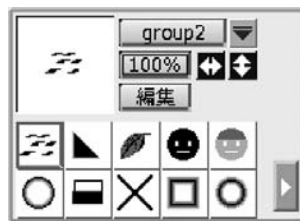


▶ ボタンをクリック!

Ctrlキーを押しながら ▶ ボタンをクリックすると、ポップアップ画面でPパネルが表示されます。



3Dペンを設定します。  
16 ではペンのサイズが表示されます。ペンのサイズは、右上のペン先プレビュー画面の ■ をドラッグすることで調節することができます。  
球 では3Dペンの形状を球、角、凸凹から選択することができます。  
ペン先プレビュー画面の左と下のバーでは光源の位置を調節することができます。  
光沢 の右のバーでは光沢の強さを調節することができます。  
照明 の右のバーでは証明の強さを調節することができます。



画像ペンを設定します。  
下のペニー覧からペン先の形状を選択します。選択中のペン先は左上に表示されます。  
group2 ボタンはペニー覧のグループを順に切り替えることができます。  
▼ ボタンから選択することもできます。  
100% ボタンはペン先の大きさを設定することができます。ペン先を ◀▶ ボタンで左右反転、↕ ボタンで上下反転します。  
編集 ボタンをクリックすると選択中の画像ペンの画像をイラストメーカーで編集することができます。



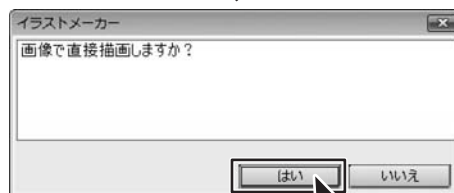
文字スタンプペンを設定します。  
左上のテキストボックスに入力した文字がスタンプペンになります。  
右上のテキストボックスには文字のサイズが表示されています。  
▲ ボタンで文字のサイズを調節することができます。  
MS UI Gothic では、現在使用中のフォントが表示されます。クリックして、使用したいフォントを選択することができます。  
B ボタンをクリックすると文字スタンプを太字にします。  
I ボタンをクリックすると文字スタンプを斜体にします。  
下に現在設定されている文字スタンプが表示されます。

# カラーパネルの基本設定・使い方

## 画像スタンプを使う

### 1 パレットから画像スタンプを選択します。

パレットから画像を選択します。  
選択すると、「画像で直接描画しますか？」  
というウィンドウが表示されますので、  
はい ボタンをクリックします。



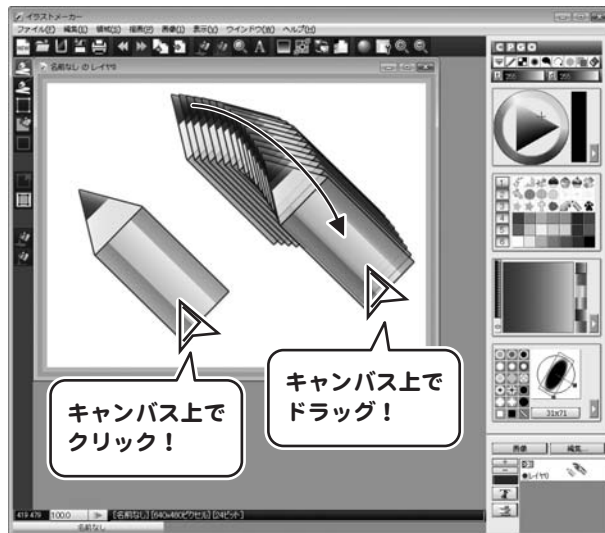
はい ボタンを  
クリック!

# カラーパネルの基本設定・使い方

## 2 スタンプを描画します。

確認画面が閉じましたら、  
キャンバスをクリックしますと、  
スタンプを描画することができます。

ドラッグしますと、スタンプを連続的に  
描画することができます。

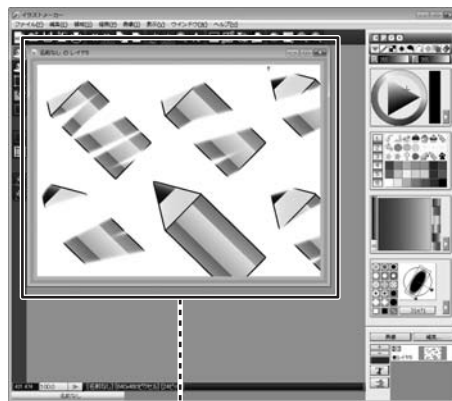


スタンプを部分的に描画することができます。

確認画面で、いいえ ボタンをクリックすると  
描画したところだけスタンプが浮き出るような効果を描画することができます。



いいえ ボタンを  
クリック!



描画したところだけ、  
スタンプが浮き出てきます。



# カラーパネルの基本設定・使い方

## グラデーションを設定する

### 1 グラデーションを選択します


グラデーションを選択します。  
[カラーパネル]の[描画方法選択ボタン]から

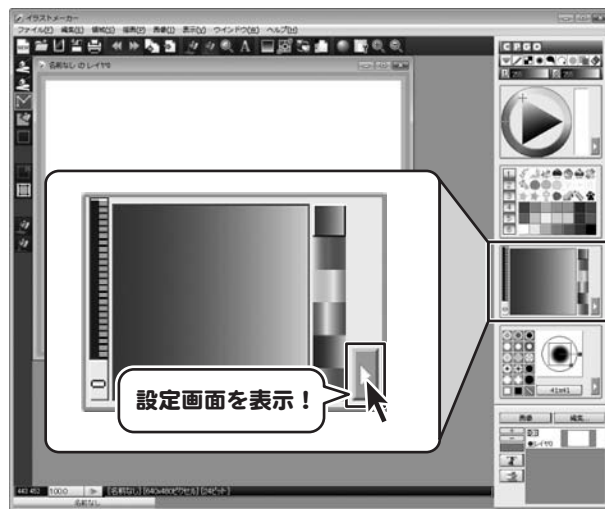


グラデーションを選択します。



### 2 Gパネルから設定画面を表示させる

Gパネルの  ボタンをクリックしますと、  
グラデーションの設定画面が表示されます。



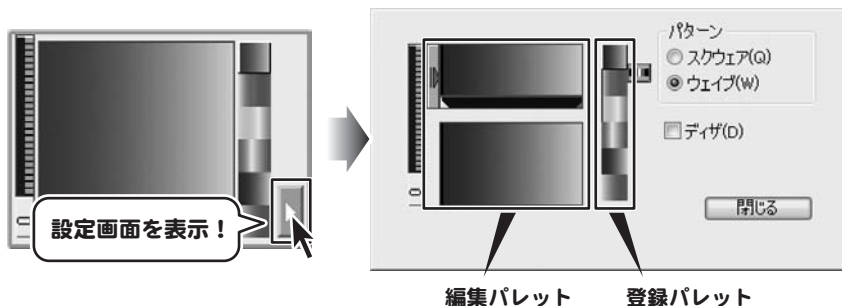
# カラーパネルの基本設定・使い方

memo



## グラデーションの設定画面を確認

Gパネルの  ボタンをクリックすると表示される設定画面で、好きなグラデーションを設定できます。



※初期表示はウェーブパターン画面です。

### パターン

スクエア (W) … 選択するとスクエアパターンのグラデーションの設定ウィンドウへ切り替わります。

ウェーブ (Q) … 選択するとウェーブパターンのグラデーションの設定ウィンドウへ切り替わります (※初期設定)

### デザイン

選択中のグラデーションパレットをデザイン表示します。

閉じる

設定画面が閉じて、Gパネルに戻ります。



### 角度設定バー

選択されているグラデーションの角度を設定します。  
角度は0°～350°の間で調整できます。(初期値:0°)

※数字部分を左クリックすると、0°へ戻ります。

### ウェーブ (W)



#### 編集パレット

Cパネルと連動させてグラデーションの編集を行います。

#### 登録パレット

枠表示しているグラデーションが編集中のパレットです。  
6種類まで登録設定可能です。

### スクウェア (Q)



#### 編集パレット

Cパネルと連動させてグラデーションの編集を行います。

#### 登録パレット

枠表示しているグラデーションが編集中のパレットです。  
6種類まで登録設定可能です。

# カラーパネルの基本設定・使い方

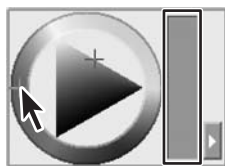
memo



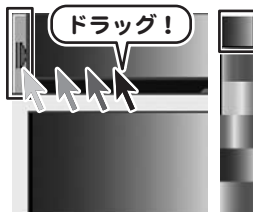
## 自由にグラデーションを作成【ウェーブ】

スクエアとウェーブでは、グラデーションの編集方法が異なります。まず、ウェーブパターンの説明をします。

### ウェーブ (W)




Cパネルで、グラデーションに使用したい色を作成してください。



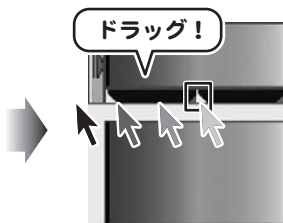
Gパネルの設定画面の[登録パレット]から編集したいグラデーションを選択して、[編集パレット]の


ボタンを右へドラッグして色を配置したい位置でマウスを放します。



マウスを放した位置に色が配置されると、マークが追加されます。グラデーションが編集されます。

グラデーションが編集されました!



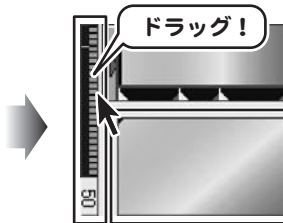
色を削除したい時は、マークを左方向へ編集パレットの外にドラッグします。



追加した色が削除されて元の状態に戻りました。登録と削除をしながら、任意のグラデーションを作成します。



登録と削除をしながら、任意のグラデーションを作成します。



角度が  
つきました!

[角度設定バー]の上でクリックして、グラデーションの角度を調整します。ここでは、50°に設定。閉じるボタンをクリックして設定画面を閉じます。

### ウェーブグラデーションの描画例



キャンパスの上に円を描くと上図のようなグラデーション効果のイラストが描けます。

# カラーパネルの基本設定・使い方

memo



## 自由にグラデーションを作成[スクウェア]

スクエアとウェーブでは、グラデーションの編集方法が異なります。まず、ウェーブパターンの説明をします。

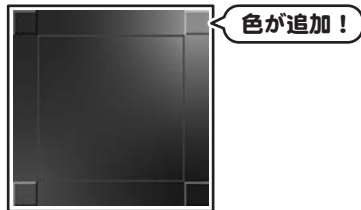
### スクウェア (Q)



Cパネルで、グラデーションに使用したい色を作成してください。



Gパネルの設定画面の[登録パレット]から編集したいグラデーションを選択して、[編集パレット]の角をクリックします。

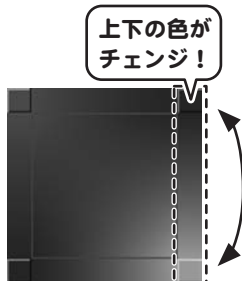


作成した色が追加されて、グラデーションが編集されます。

### 1 両角の色を入れ替えてグラデーションを編集



辺上で左クリックします。



辺の上下・左右の両角の色が入れ替わります。

### 2 各辺の2色を使ったグラデーションに編集



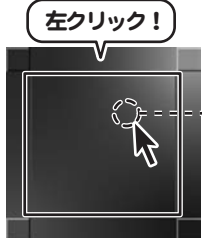
辺上で右クリックします。



クリックした辺の2色グラデーションに編集されます。

※中心のグラデーションを右クリックすると編集前の4色グラデーションにリセットされます。

### 3 Gパネルのグラデーションの中の1色をCパネルのカラーにする



中心のグラデーションの任意のポイントで右クリックします。



Cパネルのカラーカラーが変更されました。

### スクエアグラデーションの描画例



キャンバスの上に円を描くと上図のようなグラデーション効果のイラストが描けます。

# イラストを作成する

## 1 下絵のイラストを描く

ここでは、手書きのイラストからイラストを作成する方法を説明します。

まず、下絵となるイラストを準備します。



## 2 イラストをスキャンする

ソフトを起動させて、ツールバーから



ボタンをクリックして、  
TWAIN対応機器からの入力  
でイラストをスキャンします。

※あらかじめ、外部スキャナーを  
ご用意いただき、ドライバーのインストール  
をして、起動させておく必要があります。



# イラストを作成する

接続している対応機器の起動画面が表示されます。

※ここでは、『EPSON Scan』を使用した説明となっています。  
お使いのスキャナーの使用法については、各機種の説明書をご確認ください。

まず、**プレビュー** ボタンをクリックすると、**[プレビュー画面]**に手書きしたイラストが表示されます。  
スキャンしたい範囲を選択して、**スキャン** ボタンをクリックします。



# イラストを作成する

[進行状況画面]が表示されて、  
スキャンが実行されます。

[メイン画面]が表示され、新規ファイルに  
手書きのイラストが配置されました。

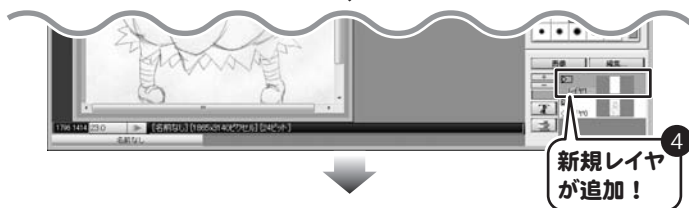
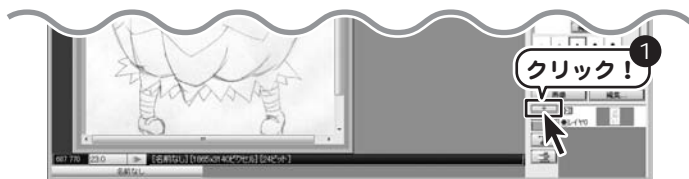


## 3 レイヤを作成・整理する

レイヤパネルの ボタンを  
クリックして新規レイヤを追加します。

[レイヤ追加画面]が表示されますので、  
「フルサイズ」を選択してOK ボタンを  
クリックします。

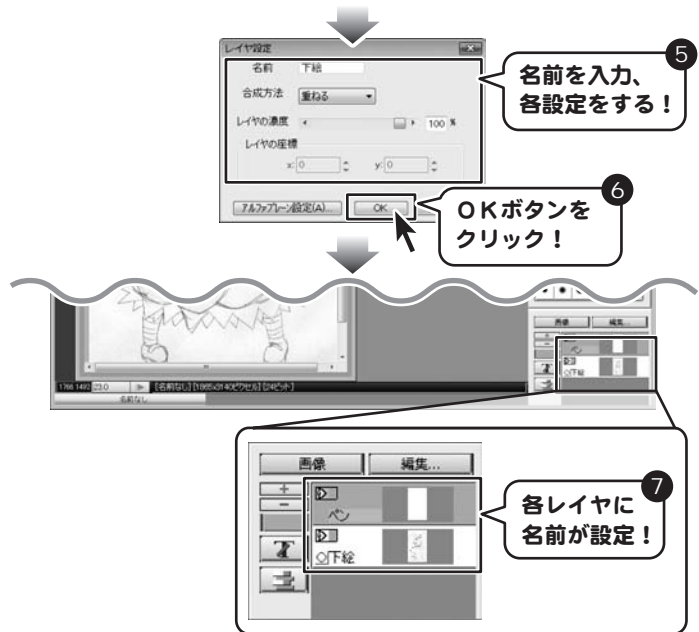
新規レイヤ「レイヤ1」が「レイヤ0」の上に  
追加されました。



# イラストを作成する

下絵の配置された「レイヤ0」を、ダブルクリックして、レイヤに名前を作成し、各設定を行います。「レイヤ1」にも同様に設定を行います。

※レイヤの名前の入力は4文字までとなります。  
(レイヤパネルのボタン機能については、18～19ページを参照ください。)



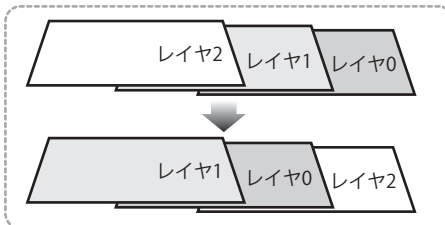
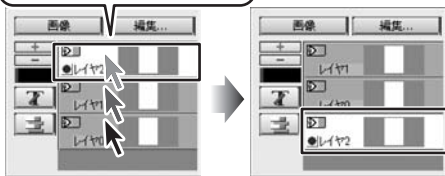
## memo



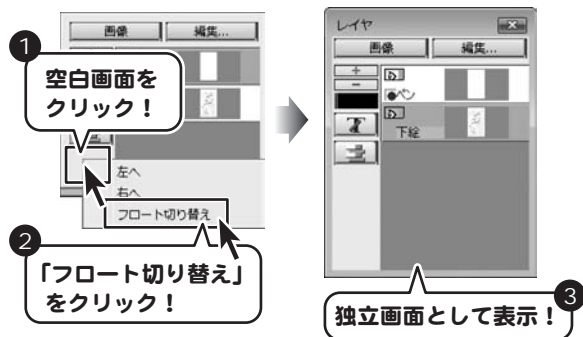
### 便利な機能「レイヤ」を上手に使う

- 複数のレイヤを重ねて1つのイラストを構成しています。上から表示順に重なっていて、レイヤ順を変更したい時は、移動したいレイヤをクリック＆ドラッグで上下させて移動させます。

#### ドラッグで下に移動!



- レイヤ数が増えて[メイン画面]におさまらなくなったら、レイヤパネルだけを画面の外に別画面として表示することが出来ます。ツールパネルの左下の空白のところを右クリックすると、画面が表示されるので、「フロート切り替え」を選択します。ツールパネルが[メイン画面]の外に独立して表示されました。※「右へ」を選択するとメイン画面の右下に配置されます。



- 移動させたいレイヤを一番上のレイヤに設定して、Ctrlキーを押しながらドラッグすると、レイヤごと移動することができます。※最初に書いた位置をキャンバスサイズの点線で示してくれるので、最初の位置に戻しやすくなっています。
- レイヤは、最大で60枚まで増やすことができます。



# イラストを作成する


## 4 ペン入れをする

まず、新規レイヤを選択します。



ボタンをクリックして、フリーハンド[補間]ツールを選択します。

フリーハンドのペンの設定をします。

先ず、[カラーパネル]の  ボタンをクリックして、色と素材を選択できる様になります。  
(※16ページを参照してください。)



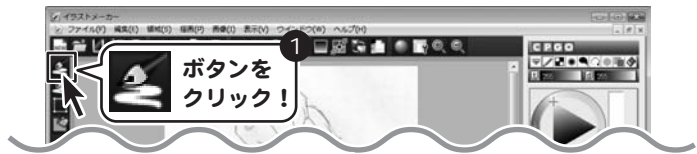
で切り替えて、作成しやすい方法で色を作成します。  
(※18ページを参照してください。)  
ここでは、黒を作成します。

次に描画するペンの形を設定します。



で切り替えて、右の写真の画面を表示させて、ペンの太さを調整します。  
(※18ページを参照してください。)  
ここでは、3×3を選択します。

ペンは設定できたら、ペン入れをしていきます。  
※描きやすい様に、レイヤ分けをしても、  
後でレイヤを結合できるので大丈夫です。  
(※19ページを参照してください。)



# イラストを作成する

## memo

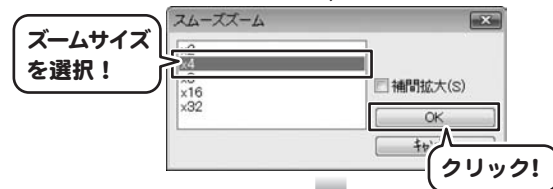


### スムーズズーム機能で細かい描写

- 細かいイラストの描写でも、解像度を上げた拡大表示ができるので、ペン入れや塗りの作業はスムーズにキレイに行えます。(※14ページを参照ください。)



ツールバーから  ボタンをクリックします。




選択したペンの太さで描画しやすいサイズを選択して **OK** ボタンをクリックします。



画面上にズーム枠が表示されますので、ズームしたい部分に移動させます。ズーム枠内で右クリックをすると選択画面が表示されますので、「実行」をクリックで選択します。※実行には少し時間がかかります。



ズーム枠内が高解像度で表示されるので、細かい作業をキレイに仕上げることができます。

元の画面に戻りたい時は、再び  ボタンをクリックします。※実行に少し時間がかかります

# イラストを作成する

## memo



### 「ケシゴム」の使い方

ペン入れ作業を終えて、塗りに入る前に、線の開閉が大事なポイントになります。  
「出すぎたペン」を消す作業を説明します。



消したい線のある部分を  
スムーズズームで  
拡大します。



線が消えました。

「フリーハンドツール」「ケシゴム」「ペン先」の設定をします。  
消したい線の上をドラッグします。  
※ここでは、ペン入れの線がキレイに削除できるように、  
くっきりとしたペン先で、サイズを「51×51」に設定しました。

### 消しゴム使用時のレイヤパネルの設定

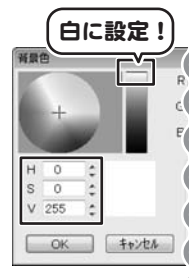


初期設定では背景色が  
「グレー」に設定  
されています。  
もし初期設定のまま、  
ケシゴムを使うと  
ドラッグ跡が、  
「グレー」に描画  
されてしまいます。



レイヤパネルの背景色を変更します。「背景色」ボタンを  
クリックします。[背景色画面]が表示されたら、します。

※他の色に設定する事も可能ですが、  
ここではキャンバス地と同じ「白」に設定します。



「白」に設定することで  
上記のようなケシゴムの  
効果が出ます。

❗ 初期設定で「レイヤ0」とされているレイヤは、キャンバスの下地で、色は「白」となっていて、レイヤ分けをせずに「レイヤ0」に描画した線や作成する過程でレイヤの名前や順番を変更してもキャンバスの下地であることは変更されません。

# イラストを作成する


## 5 色を塗る

色を塗ります。

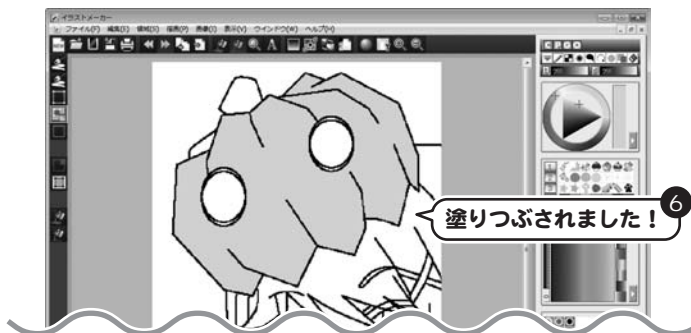
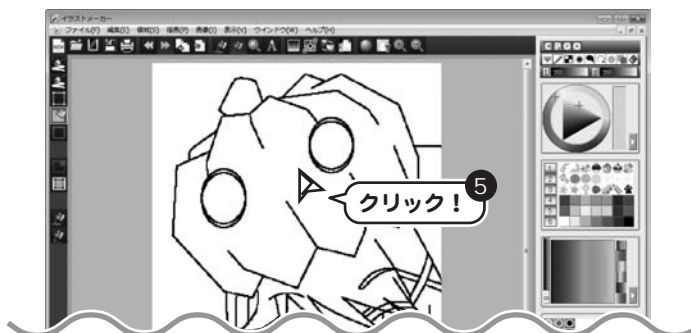
まず、新規レイヤを作成して「塗り01」と名称を変更します。

ツールバーの[塗りつぶし] → [閉領域塗りつぶし]を選択します。

カラーパネルの設定をします。

描画選択方法で  [色]を選択します。  
Cパネルで塗りつぶす色を選択します。  
レイヤパネルで[塗り01]が  
選択されていることを確認します。

はじめに「カボチャ」を塗ります。  
「カボチャ」の上でクリックします。  
閉領域内だけが塗りつぶされました。



# イラストを作成する

memo



## 「塗りつぶし」ツール



- 全体にベースとなる色を配置していくのに、便利です。各ツールの特徴と効果を説明します。  
※塗りつぶしを実行する前に、カラーパネルで色の設定を行ってください。

### 長方形

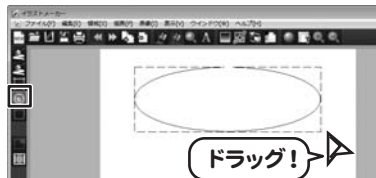


[塗りつぶし]の[長方形]を選択して、キャンバス上で自由な四角形をドラッグで作成します。

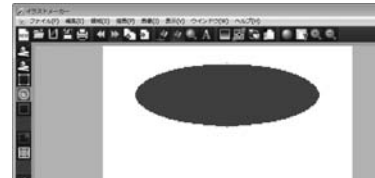


マウスを放した時の四角形の形状に、塗りつぶされました。  
※[Shift]を押しながらドラッグすると、正方形に塗りつぶせます。

### 円



[塗りつぶし]の[円]を選択して、キャンバス上で自由な円をドラッグで作成します。



マウスを放した時の円の形状に、塗りつぶされました。  
※[Shift]を押しながらドラッグすると、正円に塗りつぶせます。

### 多角形



[塗りつぶし]の[多角形]を選択して、キャンバス上で自由な形状をクリックで作成します。

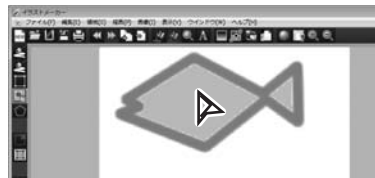


右クリックすると始点と結合した多角形に、塗りつぶされました。

### 閉領域塗りつぶし



まず、形状を作成します。  
ここでは、[線]→[多角形]ツールを使って、形状を作成しました。



形状の中でクリックすると、領域内だけが塗りつぶされました。

# イラストを作成する


## 6 塗りに効果をつける

塗りつぶされた色に、様々な描画方法を使って、影や効果をつけながら、イラストに効果を描写していきます。まず、描画方法や色の設定をします。

描画方法で、[色]を選択して、Cパネルで色を設定します。次に[ペン先]の設定を行います。ここでは、輪郭のくっきりとしたペン先を選択してペン先のサイズを、103×103に設定します。

次に透明部分の描画抑制を設定します。[レイヤ0]のベースレイヤ以外は、視覚的には背景が白に見えますが、データ上では透明フィルムに、線や色が描画されています。その透明部分以外を、領域指定して、作業を進める事ができます。

レイヤパネルの  ボタンを左クリックして、

 ボタンを表示させます。これで、塗りつぶした箇所以外は描画されないマスク機能が設定されました。※[レイヤ0]のレイヤにはこの機能は効果がありません。

影をつけたい部分を丁寧にドラッグして描画していきます。※ラインからはみ出して描画しても、塗りつぶし領域内しか描画されないのもとても便利です。



# イラストを作成する

次に、塗りつぶした地色と、影の描画の輪郭線をぼかします。


[カラーパネル] → [描画方法選択ボタン]

→  ボタンを選択します。

次に地色と影の中間色くらいの色を選択し、ペン先の設定をします。

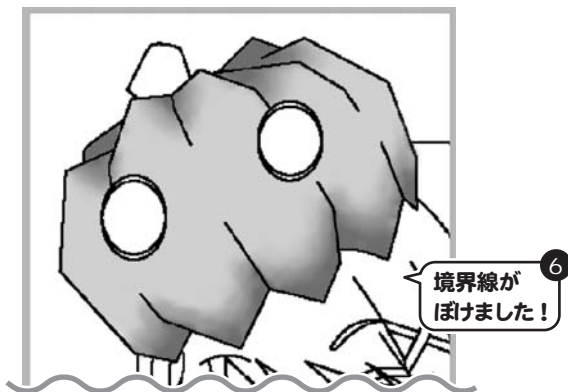
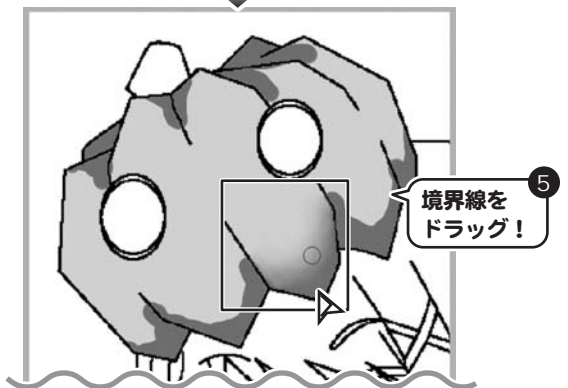
サイズはそのまま、ペン先にはぼかした効果の出るものを選択します。

レイヤパネルの設定で、

 ボタンが表示されていることを確認します。

色の境界線上をドラッグして、少しずつ境界線をぼかしていきます。

全体的にぼかしの効果をつけていきます。自然な境界線になってきました。



# イラストを作成する

memo

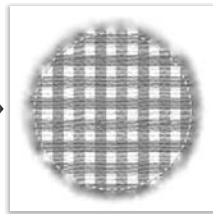
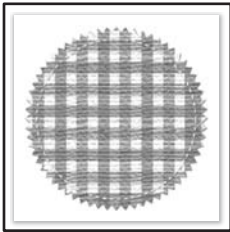


描画方法を使って効果を出す



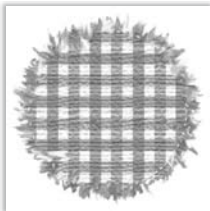
- ぼかす・こする・かきまぜる・ぼかす2…の、主に4つの描画方法が、塗りに効果を出すツールになっています。(※その他の描画方法は、17ページを参照ください。)  
※ペン先サイズは、キャンバスのサイズによって効果が変わって見えますので、試しながら適度なサイズに設定して下さい。

## 元画像



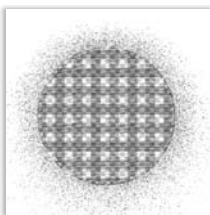
**ぼかす**  
描画する部分をぼかします。

Cパネルで色を「白」を設定して、ぼかした感じのペン先を選択・ペン先サイズを「5×5」に設定して、輪郭線をぼかしてみました。ソフトな輪廓になります。




**こする**  
ドラッグした方向に向かってこすった効果を出します。

Cパネルで色を「白」を設定して、ぼかした感じのペン先を選択・ペン先サイズを「5×5」に設定して、輪廓線をこすってみました。ドラッグした軌道方向にこすられた輪廓になります。



**かきまぜる**  
ドラッグした部分の色をかきまぜて描画します。

円領域を指定 → 領域の反転 → 描画の設定 (ペン先サイズ…「120×120」に設定。)  
(※ [領域] については、58ページを参照してください。)

→ 塗りつぶす  ボタンをクリック。  
「かきまぜる」を選択してキャンバス上で、ドラッグしていく方法もありますが、[領域] と [描画方法] を上手く使うと、左のような均一な効果が出ます。少しノイズの利いた、拡散したような描画効果が出ます。



**ぼかす2**  
ドラッグした部分の色を平均化して描画します。

Cパネルで色を「白」を設定して、ぼかした感じのペン先を選択・ペン先サイズを「17×17」設定して、画像の上を右上～左下に向かって、斜線をドラッグしました。画像が乱れたような強いぼかし効果が出ました。



# イラストを作成する

ハイライトの色を補正して奥行きを出します。

ツールバーから[領域]→[閉領域]をクリックで  
選択します。

描画選択ボタンは[色]を選択、

Cパネルで色を選択して、

Oパネルで領域の数値設定をします。

[範囲]のバーをドラッグで移動させると、  
数値が変わります。

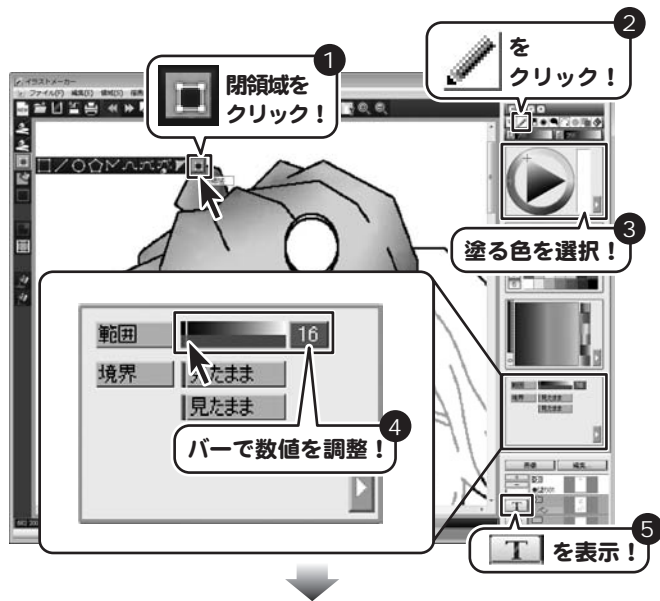
ここでは、「16」に設定します。

レイヤパネルで  ボタンが表示  
されていることを確認します。

全ての設定ができましたら、


ハイライトをかけたい部分をクリックします。

領域は選択されます。



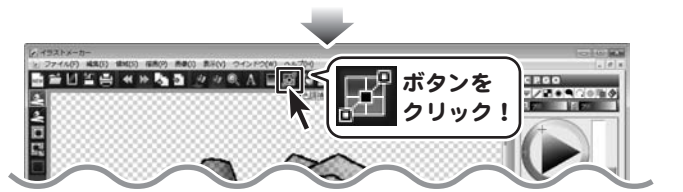
# イラストを作成する

色調補正をしたいレイヤーが  
選択されている事を確認してください。  
※選択中の領域またはレイヤーが対象です。

ツールバーの  ボタンをクリックして  
[色調補正] 画面を表示させます。  
※ [メニューバー] の [色調補正] を  
選択しても同じ画面が表示されます。

曲線→「ベジエ曲線」、チャンネル→「明度」  
に設定し、グラフ上の3つの支点を動かすと、  
キャンパスの色調が変化します。  
色調が決まったら、OK ボタンをクリックすると  
実行されます。

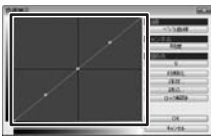
領域選択を解除して、  
描画の編集を確認します。  
ツールバーで[領域]を選択した状態で、  
キャンパスの領域指定をしたポイントの上で  
右クリックをします。  
画面が表示されますので、[選択解除]  
を左クリックします。  
領域選択が解除されて、色調補正された  
画面が見やすく表示されました。



## 色調補正のロック機能


補正したいポイントに、焦点を絞った編集ができます。  
色調補正画面が表示された状態で、メイン画面の  
キャンパス内で、色調を変えたいポイントを左クリックすると、  
グラフ表示が切り替わります。

### ロック解除画面



### ロック画面



ロック画面の  をドラッグで  
上下に移動させると、  
メイン画面上で、色調補正の  
変化がプレビューされます。  
補正が決まったら、OKボタンで  
実行されます。

※ ロック解除 ボタンをクリックで、ロックが解除され、  
元の画面に戻ります。

# イラストを作成する

memo



## 領域を便利に使う

- 同じレイヤの中でも領域選択した部分だけを編集できます。塗りつぶし・描画効果を進める時に非常に便利な機能です。



長方形 直線 円 多角形 連続直線 スプライン ベジエ曲線 フリー ベジエ曲線 ワイヤー 閉領域

**長方形** ドラッグすると、四角形の領域が選択できます。※Shiftキーを押しながらドラッグすると正方形になります。□ポイントをドラッグすると領域の大きさの変更ができ、領域内をドラッグすると領域の移動ができます。※Shiftキーを押しながら領域の大きさを変更すると、キャンバス比で領域の変更ができます。

**直線** ドラッグすると、直線の領域が引けます。引いた線上をドラッグすることで、直線の移動ができます。※Shiftキーを押しながらドラッグすると、線の角度を15°単位で変えることができます。領域内の塗りつぶしはできません。（※塗りつぶしを行うとキャンバス全体が塗りつぶされます。）

**円** ドラッグすると、円の領域が選択できます。※Shiftキーを押しながらドラッグすると、真円になります。□ポイントをドラッグすると領域の大きさの変更ができ、領域内をドラッグすると領域の移動ができます。

**多角形** 左クリックで、多角形の角を決定しながら形状を作り、右クリックで始点と繋がって閉領域が確定します。作成された領域の、□ポイントをドラッグすると大きさの変更でき、内側をドラッグすると領域の移動ができます。

**連続直線** 線を引く時に使います。左クリックで、多角形の角を決定しながら形状を作り、右クリックで確定します。領域内の塗りつぶしはできません（※塗りつぶしを行うとキャンバス全体が塗りつぶされます。）

**スプライン曲線** 使い方は連続直線と同様で、スプライン曲線が引かれます。線を引く時に使います。領域内の塗りつぶしはできません（※塗りつぶしを行うとキャンバス全体が塗りつぶされます）右クリックで確定した後、領域上で右クリックすると□ポイントの追加ができます。□ポイント上で右クリックすると□ポイントの削除ができます。

**ベジエ曲線** 使い方は連続直線とほぼ同様で、ベジエ曲線が引かれます。線を引く時に使います。領域内の塗りつぶしはできません。（※塗りつぶしを行うとキャンバス全体が塗りつぶされます）領域作成時、左クリックしたままドラッグすると曲線を制御するハンドルが表示されます。右クリックで確定した後、領域上で右クリックすると□ポイントの追加ができます。□ポイント上で右クリックすると削除できます。□ポイントを左クリックすると、左クリックした□ポイントの制御ハンドルが表示されます。

**フリーベジエ曲線** 自由に描画したラインをベジエ曲線化します。（※マウスでドラッグしたラインをベジエ曲線にします。）線を引く時に使います。領域内の塗りつぶしはできません（※塗りつぶしを行うとキャンバス全体が塗りつぶされます）領域上で右クリックすると□ポイントの追加ができます。□ポイント上で右クリックすると削除できます□ポイントを左クリックすると左クリックした□ポイントの制御ハンドルが表示されます。

**ワイヤー** ドラッグしていくと、近似色の領域を選択していきます。右クリックで始点と繋がって閉領域が確定します。領域内部を選択すると領域の移動ができ、□ポイントをドラッグして、領域の変更ができます。

**閉領域** ※次のページで詳しく説明します。

- 作成した領域は、メニューバーの[領域]の編集効果・表示機能を利用することで、より便利に使うことができます。（※9ページを参照してください。）

# イラストを作成する

memo



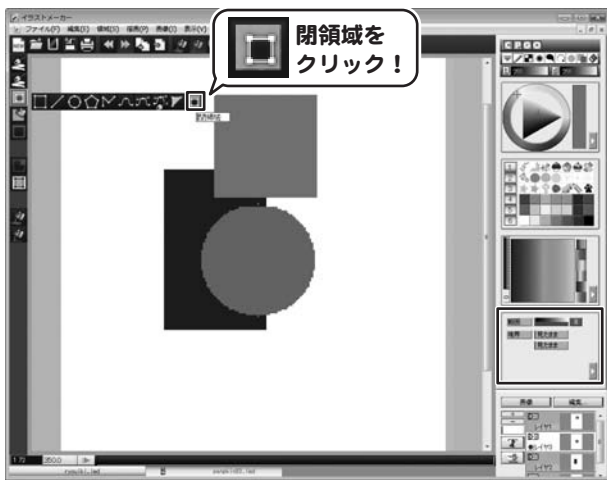
## 閉領域を便利に使う

- 今回、イラストを作成していく過程でも使いましたが、もっとも頻度が高く、便利な機能です。Oパネルで詳細を設定しながら、塗りに対して自由に領域選択をしていくことができます。

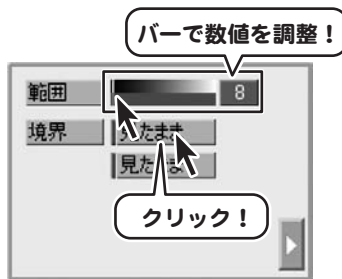


閉領域

クリックした所と同色系の領域を選択します。Oパネルで設定を変更できます。「範囲」で同色系判定のあまさを決めます。(0~255まで設定でき、数値が大いほど領域選択が広がります。)  
「境界」は、どのレイヤを領域判定の対象にするかを決めます  
Shiftキーを押しながらクリックすると、複数選択できます



任意の図形を3つの別々のレイヤにわけて、1つずつ描画しました。  
※ベースレイヤには何も描画しません。  
ツールバーの[領域]→「閉領域」を選択すると、Oパネルに下図のような画面が表示されます。



[範囲]で、領域の「あまさ」を設定します。  
[境界]の[見たまま]をクリックすると、[レイヤの設定]画面が表示されます。



### 見たまま

レイヤにこだわらず、全画面を対象に領域を選択します。

### カレントレイヤ

現在選択されているレイヤを対象に領域を選択します。

### 任意のレイヤ

[レイヤ]から領域選択をしたいレイヤを選択できます。

### ブレン

画像 … レイヤのキャンバス描画のまま表示されます。

透明色 … 選択したレイヤの描画されていない部分が黒で表示されます。

[任意のレイヤ]→[レイヤ3]を選択して、OKボタンをクリックします。メイン画面に戻ります。

[レイヤ3]に描画してある画像上で、左クリックすると領域選択されます。

※[レイヤ3]だけをレイヤ選択しているので、他の描画図形の上をクリックしても領域選択はされません。

右クリックで画面表示をして、[選択解除]を選択すると、領域選択が解除されます。

(※58ページを参照してください。)



# イラストを作成する

## 7 背景を挿入する

イラストに背景を挿入します。

レイヤパネルの  をクリックして、背景画像を挿入するレイヤを作成します。

メニューバーの[ファイル]→[開く]から、背景にしたい画像を選択して、ファイルを開きます。メニューバーの[編集]→[コピー]で画像を選択してウィンドウを閉じます。

[背景]レイヤ上に、コピーした背景画像を貼り付けます。メニューバーの[編集]→[貼り付け]を選択すると、イラストの後ろにコピーした背景画像が貼り付けられました。



# イラストを作成する

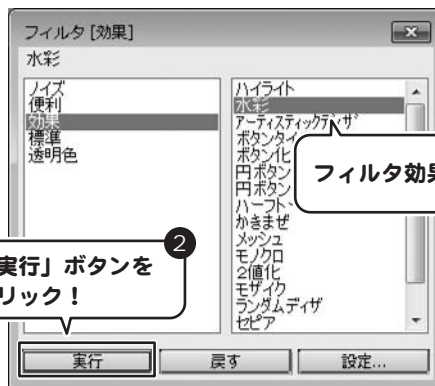
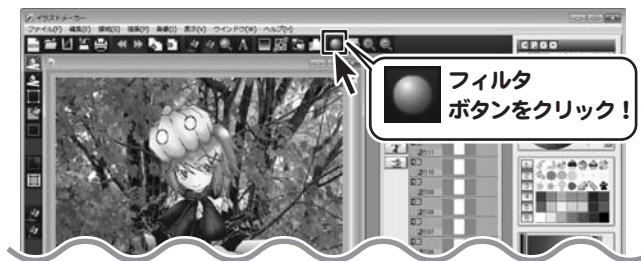


ツールバーの  をクリックすると、

[フィルタ]画面が表示されます。  
フィルタ効果を選択し、画像に様々なフィルタ効果をつけることができます。

フィルタ効果を選択して、**実行** ボタンをクリックします。フィルタ効果が適用されてプレビューされます。

トーンフィルタなども使用して、背景を淡くして背景の挿入が終わりました。




# イラストを作成する

memo



フィルタで効果をつける



ツールバーの  をクリックすると、フィルタ画面が表示されます。  
フィルタ効果を選択し、画像に様々なフィルタ効果をつけることができます。



「効果」→「陰影」効果を実行した場合



拡大



「効果」→「かきまぜ」効果を実行した場合 「効果」→「水彩」効果を実行した場合



拡大



拡大




# イラストを作成する


## 8 文字を挿入する

文字を挿入します。

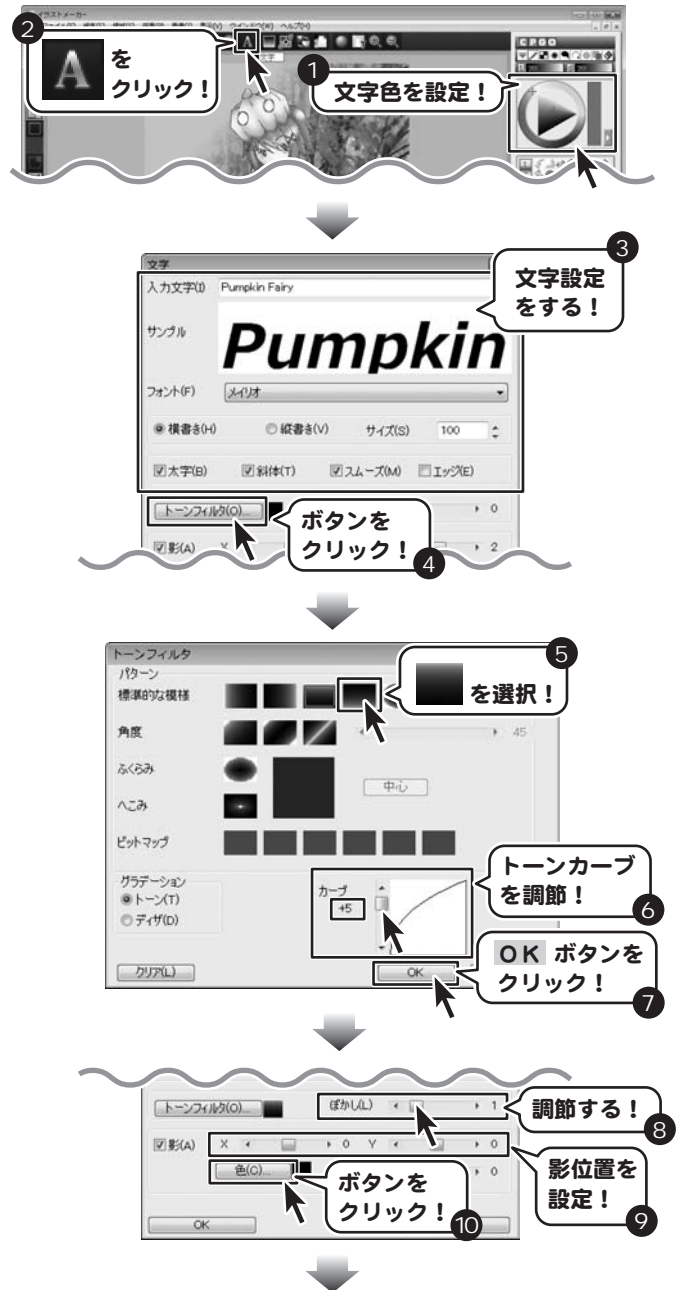
まず、Cパネルで、文字に使用したい色を設定します。

ツールバー  [文字] をクリックすると、[文字]設定画面を表示させます。

入力文字・フォント・文字装飾を設定します。  
[トーンフィルタ] ボタンをクリックすると、画面が表示されます。

ここでは、 のパターンを選択、グラデーションは [トーン] を選択、トーンカーブで [+5] に調節設定できたら、OK ボタンをクリックして、[文字]設定画面に戻ります。  
トーンフィルタの選択を確認して、トーンフィルタのぼかし具合を調節します。


次に[影]にチェックを入れて、影をつける位置を設定します。  
Xは横位置、Yは縦位置になります。  
-20~20 で設定できます。  
影の色を設定します。[色]ボタンをクリックすると、色の設定画面が表示されます。





# イラストを作成する

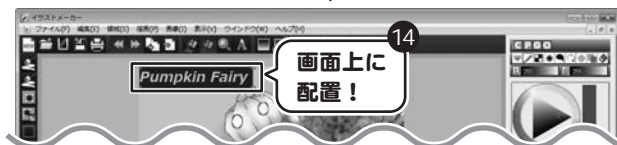
[影色]画面が表示されたら、影にしたい色の設定をします。

HSV表示の色相グラフの  をドラッグで色味を調整して、隣のバーで明度の調節をします。影色が決定したら、画面右の[登録]の一コマを右クリックすると、作成した色が登録されて残りました。  
※20色まで登録できます。  
OK ボタンをクリックします。

[文字]設定画面に戻り、設定した文字が配置されます。配置された文字をドラッグで位置を調節します。四隅の角をドラッグで動かすとサイズが変わります。Shiftキーを押しながらドラッグすると、比率が保たれます。位置とサイズが決まったら、右クリックで画面を表示させて、[新規レイヤとして貼り付け]を選択します。

現在選択されているレイヤの上に新規レイヤが作成されて、文字が配置されました。

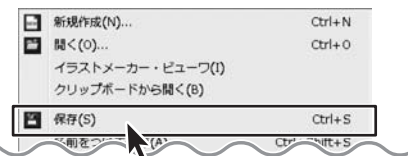
イラストが完成しました!



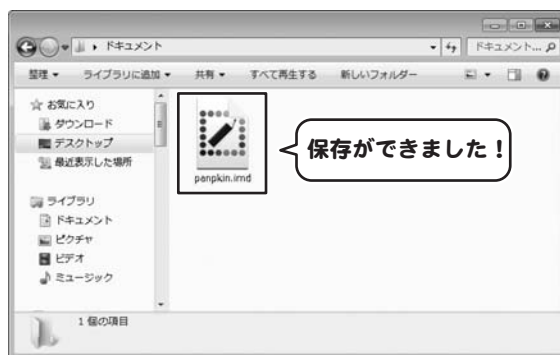
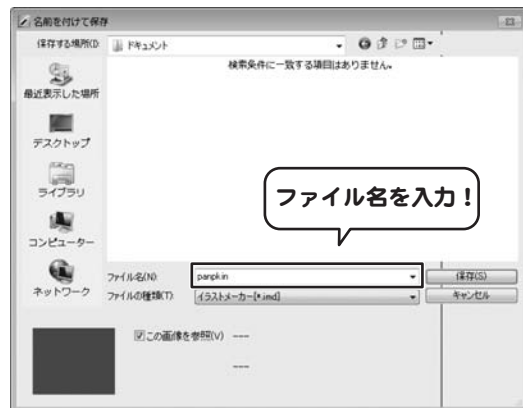
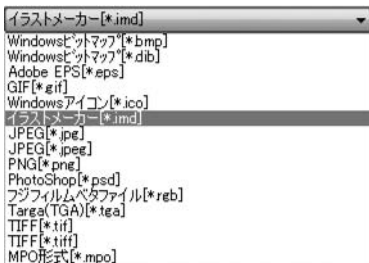
# イラストを作成する

## 9 ファイルを保存する

ファイルを保存します。  
メニューバーの[ファイル]→[保存]を選択すると  
[名前を付けて保存]画面が表示されます。



ファイル名を入力して、保存するファイルの  
種類を選択します。  
本ソフト専用のファイル形式は、.imdです。  
その他、以下のファイル形式で保存ができます。



# イラストを作成する

## 10 ファイルを印刷する



ボタンをクリックして、印刷画面を表示します。

印刷画面が表示されたら、プレビュー画面を確認しながら、各項目を設定します。

**サイズ調整** ボタンをクリックすると、全画面印刷表示の状態に設定されます。

**中心に調整** ボタンをクリックすると、画面の中心に配置されます。

ボタン機能を使ってから、数値調整をすると印刷位置の微調整に便利です。

**印刷** ボタンをクリックします。

作成したファイルが印刷されました。



## その他の機能・操作説明

### チャンネルロックを使用する

RGBカラーまたはHSVの色空間で、ロックしたい色や色空間を設定して、色を変更することができます。

色を変更したい画像を読み込んで表示します。

ここでは、木や草の色を緑色から黄色に変更します。

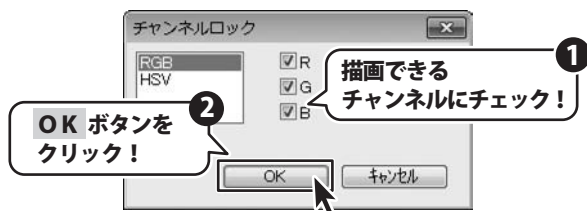
まず、カラーパレットで黄色を選択しておきます。

メニューバーから、「描画」→「チャンネルロック」を選択します。

チャンネルロックの画面が表示され、RGBかHSVのチャンネル設定ができます。

□にチェックされているチャンネルは描画ができます。

例として、RGBチャンネルで、BのみにチェックをしてOKボタンをクリックします。



## その他の機能・操作説明

### 3Dマッピングを使用する

レイヤの不透明部分を3D描画に変換することができます。

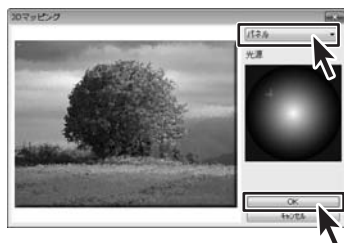
メニューバーから「描画」→「3Dマッピング」を選択すると、下記の3Dマッピング画面が表示されます。

マッピングする形(パネル、球、ドーナツ)を選択後、光源の位置をクリックして設定します。

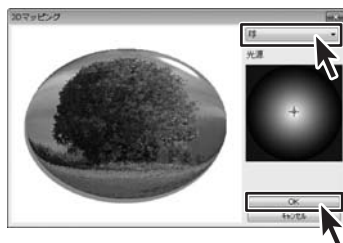
OK ボタンをクリックすると、3Dマッピングされます。



【パネル】を選択した場合



【球】を選択した場合



【ドーナツ】を選択した場合

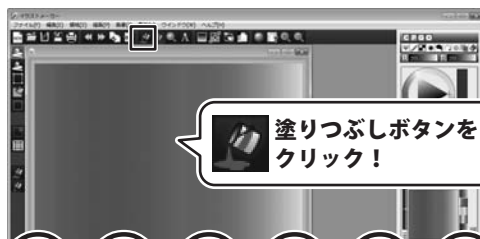


## その他の機能・操作説明

### 3D文字を作成する



ボタン(塗りつぶし機能)をクリックして、キャンバス全体に色をひきます。



次に、メニューバーの「描画」→「3D文字」を選択すると3D文字の作成画面が表示されます。



3Dにしたい文字を入力してフォントの種類を選択します。光源の位置を設定したら、OK ボタンをクリックします。




キャンバスにひいた色や画像が反映されて3D文字が作成されました。文字以外は透明処理されています。




# その他の機能・操作説明

## 定規機能を使用して線を引く

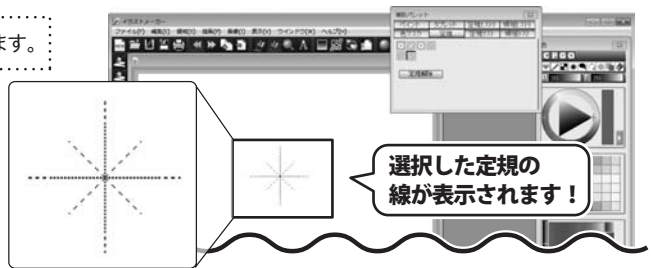
真っ直ぐな線を引きたい時などは、定規機能を使用すると便利です。

ツールバーから  ボタンをクリックして、補助パレットの画面を表示します。

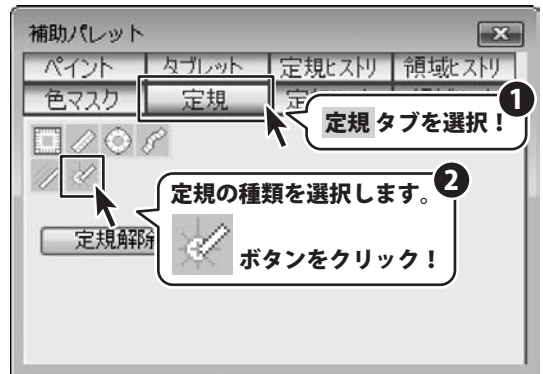
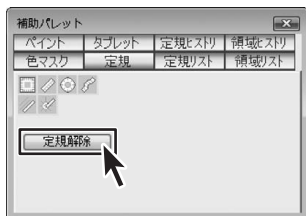
(または、メニューバーから「表示」→「補助パレット」を選択)

補助パレットが表示されましたら、**定規** タブをクリックします。  
6種類の定規(長方形、直線、楕円形、スプライン曲線、平行線、放射線)から、描画する定規を選択します。  
ここでは、 (放射線)を選択します。

キャンバス上をクリックすると、放射線状の点線が表示されます。



フリーハンドで点線の上をたどっていくと、真っ直ぐな放射線状の線を引くことができます。  
定規を解除したい場合は、**定規解除** ボタンをクリックします。



## その他の機能・操作説明

### 部品庫を使用する

部品庫にある画像データを選択中のレイヤに貼り付けます。  
メニューバーの「編集」→「部品庫から貼り付け」を選択します。

収録されているイメージ一覧が表示されるので、貼り付けたい  
データを選択して、「OK」ボタンをクリックしてください。

選択したイラストが配置されました。イラストの上で右クリック  
すると、下記のメニューが表示されますので、大きさ、色のトーン  
などを設定することができます。

<input type="checkbox"/>	このレイヤに貼り付け
<input type="checkbox"/>	このレイヤに全プレーン貼り付け
<input type="checkbox"/>	新規レイヤとして貼り付け
<input type="checkbox"/>	拡大・縮小
<input type="checkbox"/>	自由変形
<input type="checkbox"/>	平行四辺形
<input checked="" type="checkbox"/>	回転
<input type="checkbox"/>	トーンフィルタ...
<input type="checkbox"/>	プレビュー透明度...
<input type="checkbox"/>	元のサイズ
<input type="checkbox"/>	キャンセル






## その他の機能・操作説明

### 部品庫を使用する

画像を拡大・縮小する場合は、右クリックで表示されるメニューから「拡大・縮小」を選択すると、四隅に口が表示されますので、ドラッグして調整します。

回転する場合は、右クリックで表示されるメニューから「回転」を選択すると画像の中心から  が表示されますので、口にポインターをあわせてドラッグすると回転します。



拡大・縮小の場合



回転の場合


調整が終わりましたら、右クリックで表示されるメニューから「このレイヤに貼り付け」を選択すると、貼り付けが確定します。




## その他の機能・操作説明

### トーンフィルタを使用する

作成したイラストや読み込んだ写真などにグラデーション効果をつけることができます。

ツールボタンから  ボタンをクリックし、トーンフィルタ画面を表示します。

効果をつけたいトーンフィルタのパターンとグラデーションの種類を選択して、**OK** ボタンをクリックします。

(例として、トーンフィルタのパターンは 、グラデーションの種類は「トーン」を選択しています。)

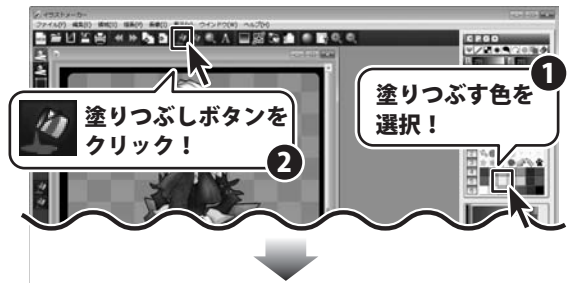
設定を取り消したい、やり直したい場合は、**クリア** ボタンをクリックすると、解除されます。

次に塗りつぶす色を選択します。

(トーンフィルタパターンの黒い部分が、色が塗られる部分になります。)

 ボタンをクリックして、全体を指定した色で塗りつぶします。


選択したトーンフィルタ、グラデーションの種類が反映されて、画像に緩やかなグラデーションがつけました。




## その他の機能・操作説明

### トーンフィルタを使用する

グラデーションの種類で、ディザを選択すると、トーンフィルタのパターン表示も、ノイズがかかったグラデーションに変わります。

ツールボタンから  ボタンをクリックし、トーンフィルタ画面を表示します。

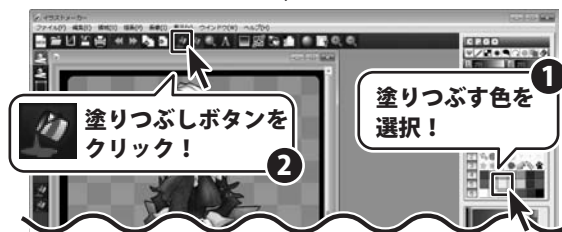
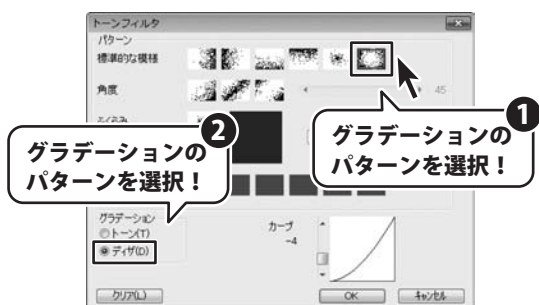
効果をつけたいトーンフィルタのパターンとグラデーションの種類を選択して、**OK** ボタンをクリックします。

(例として、トーンフィルタのパターンは 、グラデーションの種類は「ディザ」を選択しています。)

次に塗りつぶす色を選択します。(トーンフィルタパターンの黒い部分が、色が塗られる部分になります。)

 ボタンをクリックして、全体を指定した色で塗りつぶします。

選択したトーンフィルタ、グラデーションの種類の効果が反映されて、画像にディザ効果でノイズのかかったグラデーションがつけました。

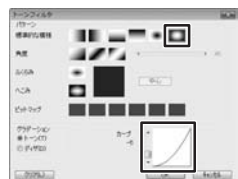


#### グラデーションのカーブを設定する

グラデーションのカーブの数値を-5~+5に設定することで、白と黒のグラデーションの比率を変更することができます。



スクロールして  
カーブを「+5」にした場合



スクロールして  
カーブを「-5」にした場合



## インストール・起動について

### Q：インストールができない

A：以下の項目をご確認ください。

- ウィルス対策などのソフトが起動していないか。
- HDD(ハードディスク)の空き容量は十分にあるか。
- 管理者権限でログインしているか。
- Windowsを最新の状態にアップデートしてあるか。

**Q：管理者権限を持っていないユーザーアカウントでパソコンを起動し、インストールしようとする  
「続行するには管理者アカウントのパスワードを入力して、[OK]をクリックしてください。」(Vista/7)  
「インストールプログラムにはディレクトリ~にアクセスする権限がありません。インストールを継続できません。  
管理者としてログインするか、またはシステム 管理者にお問い合わせください。」(XP)と表示されてインストールが  
できません**

A：本ソフトをご利用の際には管理者権限を持ったユーザーアカウント上でご利用ください。

### Q：ソフトの起動ができません

A：以下の項目をご確認ください。

- インストールは完了しているか。
- 管理者権限でログインしているか。
- 外付けの機器(ハードディスクやUSBメモリ等)にソフトをインストールしている場合、それらの機器がPCに接続され、PC上で認識されているか。

## イラストメーカーについて

### Q：読み込むことができるファイルの種類は？

A：以下のファイルを読み込むことができます。

BMP / DIB / GIF / ICO / JPEG / PICT / PNG / PSD / RGB / TGA / TIFF / MPO / IMD

### Q：全てのバージョンのPhotoshopでPSDファイルを読み込むことができますか？

A：お使いのOS(Mac OS)やAdobe Photoshopのバージョンによっては正常に開けない場合があります。

## 操作方法（保存）について

### Q：数字や文字が入力できない

A：次の内容をご確認ください。

- 数字や文字を入力する欄でカーソルが点滅しているか
- キーボードの設定(NumLockキーのオン/オフ等)
- 入力した文字が確定された状態であるか(文字を入力したら、ENTERキーを押して確定してください)

### Q：推奨しているタブレットは何ですか

A：以下のタブレットを推奨しております。それ以外のタブレットの動作につきましては保証しておりません。

- ワコム社製タブレット / Yutron社製タブレット

## Q&A

**Q：選択しているレイヤの内容だけが表示されます。レイヤを合成した状態で表示するには？**

A：レイヤパネル、各レイヤの左下が●になっているかご確認ください。  
○の場合は選択しているレイヤの内容のみ表示します。右クリックで変更可能です。

**Q：レイヤの数に上限はありますか？**

A：60枚までです。

**Q：カラーパネルの色が全部同じ色になった。元に戻すには？**

A：カラーパネル内で右クリックすると選択している色(素材)が上書きされます。  
元に戻すには、完全アンインストールをして再インストールしてください。

### 印刷について

**Q：印刷することができない**

A：プリンターの説明書を元に次の内容をご確認ください。  
○プリンターとの接続  
○プリンターに必要なドライバーソフトの設定内容  
○インクやトナーの残量  
○印刷時にエラーが出ていないか  
プリンター自体の動作や、必要なプリンター用プログラムにつきましては、メーカー様などにお問い合わせください。

### データについて(保存・開くなど)

**Q：画像ファイルを開こうとすると、エラーメッセージが出て開けない**

A：画像データが破損してしまっているか、対応していない形式である可能性があります。

**Q：画像をどこに保存したか分からなくなってしまったので、検索したい**

A：本ソフトには検索機能はありません。Windowsの検索機能などで検索を行ってください。

**Q：CD に保存してある画像を編集して再度 CD に保存することはできますか？**

本ソフトはCD に保存する機能を備えておりません。

### その他

**Q：複数のパソコンで1つのデータを同時に使用することはできるの？**

A：本ソフトにデータを共有する機能は備えておりませんので、同時に使用することもできません。

**Q：本ソフトを他のパソコンと同時に使うことはできるの？**

A：ネットワーク経由や、他のパソコンのデータとの同期はできません。本ソフトはインストールを行ったパソコン上でご使用ください。

## Q：画面の一部が切れた状態で表示される

A：画面解像度を推奨サイズ以上に変更してください。

WindowsXPの場合

1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリック
2. 「プロパティ」をクリックし、設定(画面)タブをクリックします。
3. 画面の解像度(画面の領域)のバーを動かし、1280×1024以上に設定します。
4. 「OK」をクリックすれば設定完了です。

WindowsVistaの場合

1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリック
  2. 「個人設定」をクリックし、画面の設定をクリックします。
  3. 解像度を1280×1024以上に設定し「OK」をクリックで設定完了です。
- ※機種によっては推奨解像度が表示できないものもあります。

Windows7の場合

1. スタートメニューより「コントロールパネル」をクリックします。
  2. 「デスクトップのカスタマイズ」をクリックし、「画面の解像度の調整」をクリックします。
  3. 解像度を1280×1024以上に設定し「OK」をクリックで設定完了です。
- ※機種によっては推奨解像度が表示できないものもあります。

---

## Q：ボタンをクリックしても反応しない、また画面が正常に表示されていない

A：お使いのパソコンのDPI設定が標準以外(96以外)に変更されている可能性があります。

以下の手順にてDPI設定を変更してください。

WindowsXPの場合

1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリック
2. 「プロパティ」を左クリックし、設定(画面)タブをクリックします。
3. 詳細設定(詳細)をクリックし、「全般」タブの「DPI設定」(フォントサイズ)を「96DPI」(小さいフォント)に設定します。
4. 「OK」をクリックし、パソコンを再起動すれば設定完了です。

WindowsVistaの場合

1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリック
2. 「個人設定」を左クリックし、「フォントサイズ(DPI)の調整」をクリックします。
3. 「あなたの許可が必要です」と許可を求められますので「続行」をクリックします。
4. 規定のスケール(96DPI)にチェックを付け、「OK」をクリックします。
5. パソコンが自動的に再起動されますので、再起動したら設定完了です。

Windows7の場合

1. スタートメニューより「コントロールパネル」をクリックします。
2. 「デスクトップのカスタマイズ」をクリックし、「テキストやその他の項目の大きさを変更します」をクリックします。
3. 小-100%(規定)にチェックを入れ「適用」をクリックします。
4. 「これらの変更を適用するには、コンピューターからログオフする必要があります。」と確認を求められますので、「今すぐログオフ」をクリックします。
5. パソコンからログオフされますので、再度ログインすると設定完了です。

WindowsOSやパソコン本体・プリンターなどの周辺機器に関する詳細は、各メーカー様へお問い合わせください。  
弊社では一切の責任を負いかねます。

## ユーザーサポート

本ソフトに関する、ご質問・ご不明な点などございましたら、パソコンの状況など具体例を参考に出来るだけ詳しく書いていただき、メール・電話・FAX等でユーザーサポートまでご連絡ください。

### ○ソフトのタイトル・バージョン

例:「イラストメーカー」

### ○ソフトのシリアルナンバー

本書の表紙に貼付されています。

### ○ソフトをお使いになられているパソコンの環境

・OS及びバージョン

例:Windows 7

WindowsUpdateでの最終更新日〇〇年〇月〇日

・ブラウザのバージョン

例:Internet Explorer 8

・パソコンの仕様

例:SONY Vaio XXXX-XXX-XX

Pentium III 1GHz HDD 60GB Memory 512M

・プリンターなど接続機器の詳細

例:プリンター EPSONのXXXX(型番)を直接ケーブルで接続している  
インクジェットプリンター、ドライバーソフトは更新済み

### ○お問合せ内容

例:~の操作を行ったら、~というメッセージがでてソフトが動かなくなった  
□□□部分の操作について教えてほしい…etc

### ○お名前

### ○ご連絡先など

### ■ご注意

※お客様より頂いたお問合せに返信できない現象が多発しております。

FAX及びe-mailでのお問合せの際には、ご連絡先を正確に明記の上、サポートまでお送りくださいますようお願い申し上げます。

また、お問い合わせいただく前に、プリンター等の設定などを今一度ご確認ください。

時間帯等によっては、混雑等により一時的に電話が繋がりにくい場合があります。

その際はお手数ですが、時間をずらしておかけ直してください。



ご質問・ご不明な点がございましたら、サポート専用番号へご連絡ください。  
コンピューターのスペックや周辺機器などの状況を詳しくお調べのうえお伝えください。

TEL 048-640-2582 FAX 048-640-2582  
E-mail [info@irtnet.jp](mailto:info@irtnet.jp) URL <http://irtnet.jp/>

受付時間 平日AM10:00~PM5:30  
土、日、祭日を除く

