

# かんたんイラスト工房

## 取り扱い説明書

シリアルナンバー

DE-272

※シリアルナンバーを再発行することはできません。  
シリアルナンバーはアップデートファイルをダウンロードする際や  
ユーザー登録をする際に必要となります。

ユーザー登録はこちら  
<http://www.de-net.com/user>

製品ご利用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。

# 目次

動作環境・ご注意 .....	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>基本的な使い方</b>	
フリーハンドツールを使う .....	7
塗りつぶしツールを使う .....	8~9
スムーズズームを使う .....	10
消しゴムを使う .....	11
領域を使う — 画像をコピーして張り付ける .....	12
領域を使う — トリミングをする .....	13
領域を使う — 閉領域 .....	14
カラーパネル — Cパレットで色を調整する .....	15
カラーパネル — Pパレットで色を選択する .....	16
カラーパネル — Pパレットで画像スタンプを使う .....	17~18
カラーパネル — Gパレットでグラデーションを設定する .....	19~22
カラーパネル — Oパレットでペン先の形状を設定する .....	23~24
レイヤパネル — 基本的な使い方 .....	25~28
レイヤパネル — 背景色を変更する .....	29~30
<b>イラストを作成する</b>	
線画を作成する .....	31~34
色を塗る .....	35~40
背景を作成する .....	41~44
イラストを保存する .....	45
イラストを印刷する .....	46
<b>その他の機能</b>	
補助パレット — 右クリックに機能を割り当てる .....	47
補助パレット — 色マスクを使用する .....	48
補助パレット — 定規を使用する .....	49~50
補助パレット — ペンタブレットの設定をする .....	51
文字を配置する .....	52~53
トーンフィルタを使用する .....	54~55
3Dマッピングを使用する .....	56
3D文字を作成する .....	57
画像をパターンとして使用する .....	58~59
<b>ユーザーサポート</b> .....	62

# 動作環境・ご注意

## 動作環境

<b>対応 PC OS</b>	メーカーサポートを受けられるWindows/パソコン ※Macには対応しておりません。 Windows 7/Vista/XP ※Mac OSには対応しておりません。 ※日本語版OSの32ビット版専用ソフトです。Windows 7のみ64ビット対応です。 OSが正常に動作している環境でお使いください。対応OSの動作環境を満たした環境でのご利用が前提となります。 最新のサービスパック及びアップデートがされている環境でお使いください。 Server OSには対応しておりません。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ているOSでの動作は保証いたしません。
<b>CPU</b>	1.0GHz Pentiumまたは同等クラスのプロセッサ以上
<b>メモリ</b>	512MB必須 1GB以上推奨(Windows Vista / 7の場合は1GB必須)
<b>ディスプレイ</b>	1024×768以上の解像度で色深度32bit True Color以上表示可能なもの
<b>CD-ROM</b>	倍速以上
<b>ハードディスク</b>	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。
<b>プリンター</b>	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
<b>スキャナー</b>	TWAIN32ドライバーが対応したスキャナー
<b>タブレット</b>	ワコム社製タブレット/ジェットグラフ JetStylus
<b>対応ファイル</b>	保存形式: BMP / DIB / EPS / GIF / ico / JPEG / kik(専用形式)/PNG / PSD / rgb / TGA / TIFF / MPO 読込形式: BMP / DIB / GIF / ico / JPEG / kik(専用形式)/pict / pct / PNG / PSD / rgb / TGA / TIFF / MPO
<b>その他</b>	インターネット接続環境必須 ※Adobe Readerのインストール、本ソフトの最新情報の確認、アップデートやユーザー登録を行う際にインターネット環境が必要となります。 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。

## ご注意

- ※大きすぎる画像や一度にたくさんの画像を使用すると、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。
- ※インストールすると「かんたんイラスト工房 PDFマニュアル」がインストールされます。マニュアルを見るにはAdobe Readerが必要です。
- ※本ソフトでの保存形式は(BMP / DIB / EPS / GIF / ico / JPEG / kik(専用形式) / 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、お使いのパソコンの環境、OS(Mac OS)、Adobe Photoshopのバージョンによって正常に開くことができない場合があります。
- ※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。
- ※他のソフトとの互換性はありません。
- ※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。予めご了承ください。
- ※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。
- ※各種ソフトウェア、またパソコン本体などの各種ハード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。
- ※本ソフトを著作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。
- ※弊社のソフトは1つのパソコンに1ユーザー1ライセンスとなっております。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、弊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ます。
- ※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は米国および他国のApple Inc.の登録商標です。
- ※Adobe Reader、Adobe Photoshopは米国および他国のAdobe Systemsの商標又は登録商標です。
- ※Wacomは株式会社ワコムの商標又は登録商標です。
- ※ジェットグラフ、JetStylusはジェットグラフ株式会社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Intel Corporation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。

# 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『かんたんイラスト工房』をインストールします。



### インストールする前に・・・

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（左記以外に作成するデータ用の空き容量も必要）が必要です。
  - **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方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。



### 手順1

CD-ROMドライブに本パッケージのCD-ROMを入れます。

CD-ROMが認識されると、左のような画面が自動で表示されますので、内容を確認して **次へ** ボタンをクリックします。



### インストールが自動で始まらない場合

次の手順でインストールを始めてください。

- ① コンピューター(※)をダブルクリックします。
  - ② CDまたはDVDドライブをダブルクリックします。
  - ③ [setup]をダブルクリックします。
- ※Windows XPは[マイコンピュータ]と表示されています。  
※Windows Vistaは[コンピュータ]と表示されています。



[setup]をダブルクリックします。



### 手順2

使用許諾契約の内容を確認します。

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。

# インストール・アンインストール方法



## 手順3 インストール先のフォルダーを確認してください。

インストール先を変更することができます。  
変更しない場合は **次へ** ボタンをクリックしてください。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、インストール先を選択してから **次へ** 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問題はありません。



## 手順4 インストールを開始します。

インストールの確認画面が表示されます。内容を確認し、インストールを行う場合は、**インストール** ボタンをクリックしてください。




## 手順5 インストール完了です。

インストールが正常に終了すると左のような画面が表示されます。  
**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『かんたんイラスト工房』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「かんたんイラスト工房」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表示されますので、「はい」をクリックするとアンインストールが実行されます。

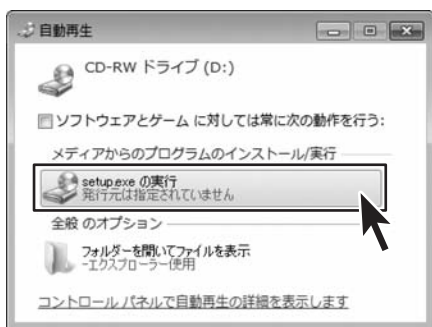
※Windows OSがXPの場合、「スタート」→「コントロールパネル」→「プログラムの追加と削除」からアンインストールを行ってください。

※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。

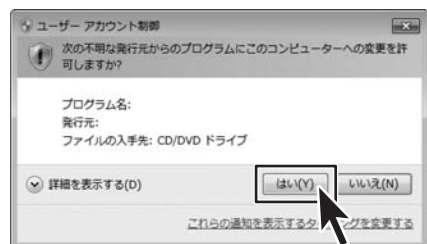
# インストール・アンインストール方法

memo

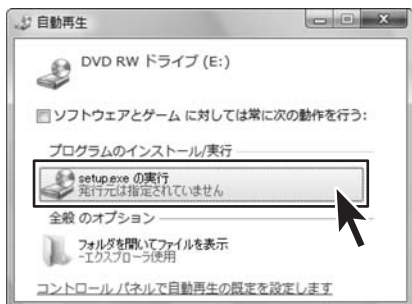
インストール中、またはアンインストール中に下のような画面が表示された場合  
次の手順で作業を続けてください。



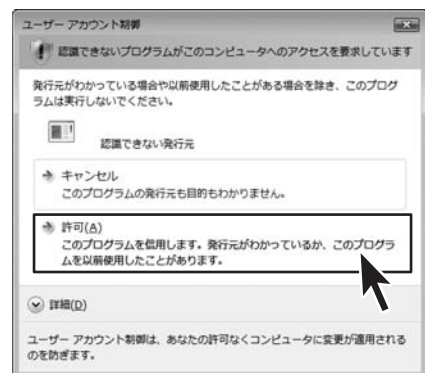
Windows 7で[自動再生]画面が表示された場合  
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



Windows 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。



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 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。

# 起動方法

## ソフトウェア最新版について

ソフトウェア最新版を弊社ホームページよりダウンロードを行い、お客様がお使いのソフトウェアを最新のソフトウェアへ更新します。  
ソフトウェア最新版をご利用いただくことで、より快適に弊社ソフトウェアをご利用いただくことが可能となります。  
下記、デネットホームページよりソフトウェアの最新情報をご確認ください。

<http://www.de-net.com>



## PDFマニュアルについて

本ソフトにはPDFマニュアルが同梱されています。  
PDFマニュアルをご覧いただくには、Adobe Readerが必要です。

正常に閲覧できない場合は、アドビシステムズ社より無償配布されているAdobe Readerをダウンロードしてください。

詳しくはアドビシステムズ株式会社のホームページをご覧ください。

## スタートメニューからの起動



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」→「De-Net」→「かんたんイラスト工房」をクリックしますと本ソフトが起動します。

## デスクトップショートカットからの起動



← 「かんたんイラスト工房」  
デスクトップショートカットアイコン



← 「かんたんイラスト工房 PDFマニュアル」  
デスクトップショートカットアイコン

正常にインストールが完了しますと、デスクトップに上の様なショートカットアイコンができます。  
ダブルクリックをすると、本ソフトが起動します。

# 基本的な使い方

## フリーハンドツールを使う

### 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。

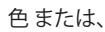


ボタンをクリックしてフリーハンドツールを選択します。



### 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



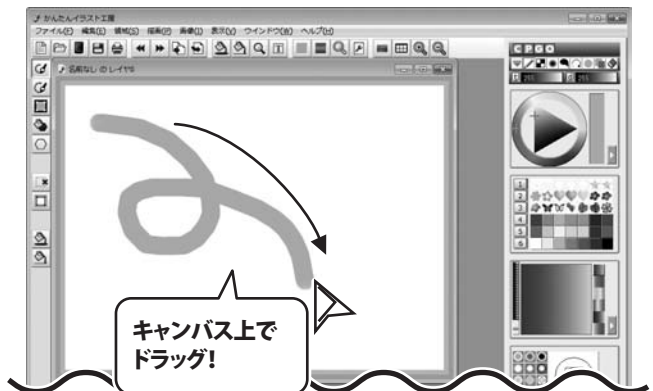
色または、グラデーションを選択します。



### 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。






# 基本的な使い方

## 塗りつぶしツールを使う



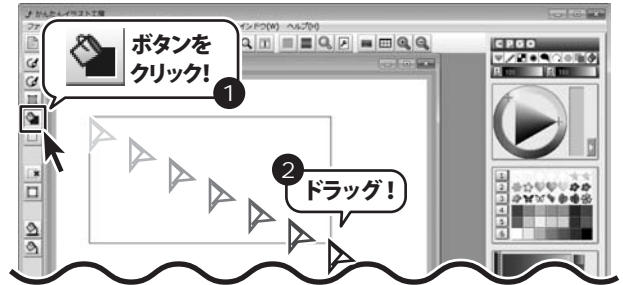
全体にベースとなる色を配置していくのに、便利です。各ツールの特徴と効果を説明します。  
※塗りつぶしを実行する前に、カラーパネルで色の設定を行ってください。

### 長方形／円


ツールバーから  ボタンをクリックします。「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。

※[Shift]キー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」を選択した場合も、同様に[Shift]キーを押しながらドラッグすると、正円になります。

マウスを放した時の四角形の形状に、塗りつぶされます。




### 多角形

 [多角形]は、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、塗りつぶされます。

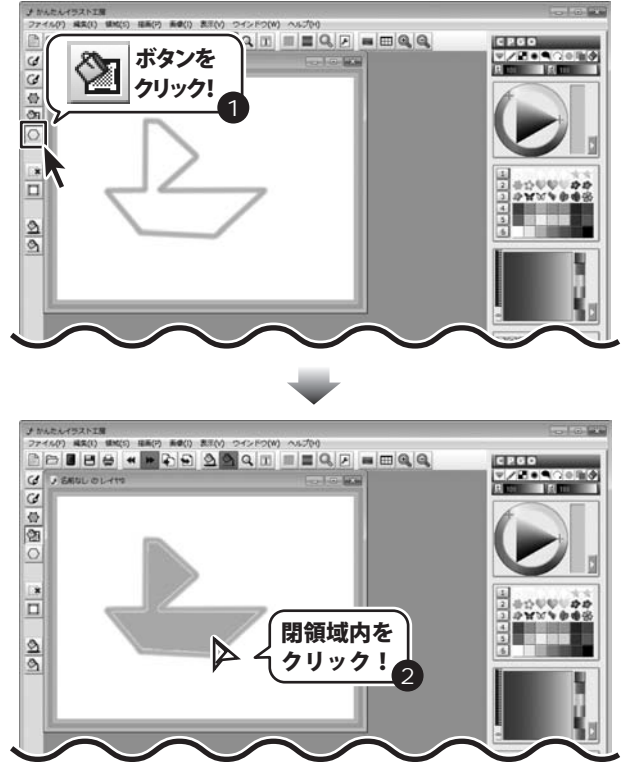


## 基本的な使い方

### 閉領域塗りつぶし

 [閉領域塗りつぶし]は、他の塗りつぶしツールと違って、閉領域内を塗りつぶす効果があるので、先に形状を描画しておくことが前提となります。  
※何も描画されていないキャンバスでクリックすると、選択した色が全面に配色されます。

閉領域内をクリックすると、領域内だけが塗りつぶされます。




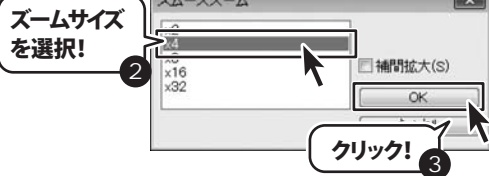
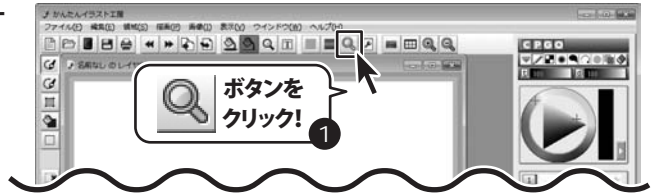
# 基本的な使い方

## スムーズズームを使う

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がスムーズにキレイに行えます。

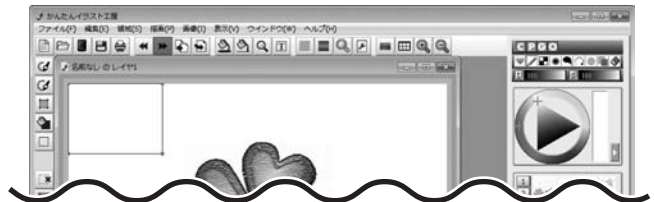
### 1 スムーズズームツールを選択します

ツールバーから  ボタンをクリックします。ズームサイズを選択する画面が表示されますので、サイズを選択後、OKボタンをクリックします。



### 2 ズーム枠を移動します

選択したズームサイズの枠が左上に表示されます。枠をズームしたい位置へドラッグして移動します。




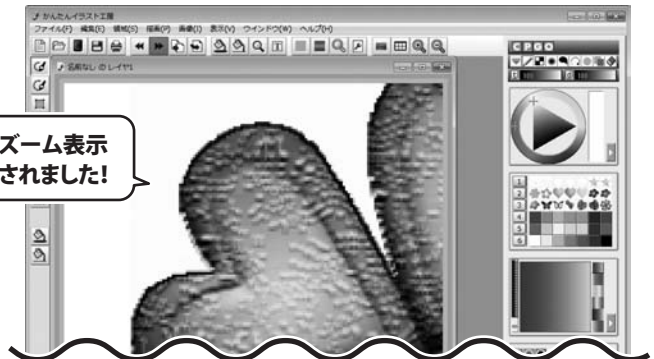
### 3 スムーズズームを実行します

枠をズームする位置へ移動したら、キャンバス内で右クリックします。「実行」、「キャンセル」の選択画面が表示されますので、「実行」を選択します。



指定した倍率でズーム表示されました。



元の画面に戻したい時は、 ボタンをクリックします。



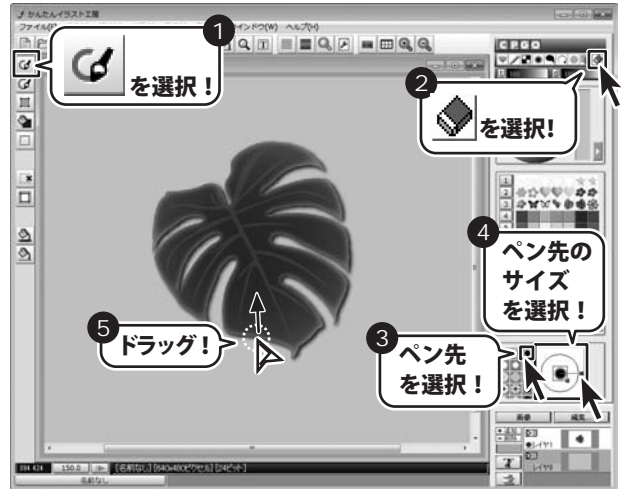
# 基本的な使い方

## ケシゴムを使う

ケシゴムは、描画した部分を透明にします。  
白紙のキャンバス上では、ケシゴムで消した部分は白になりますが、  
背景がある場合は、白くならず背景色が表示されます。

ツールバーから  ボタンをクリックします。  
次に、カラーパネルの  ケシゴムボタンを  
選択し、Oパネルでペン先の種類、ペン先の  
サイズを設定します。

キャンバス上で、消したい部分をドラッグ  
します。



ドラッグしたところが消されて、消された部分は  
背景色が表示されます。




# 基本的な使い方

## 領域を使う — 画像をコピーして貼り付ける



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。

### 1 領域内をコピーします

ツールバーの領域ボタン  [M]をクリックします。  
キャンバス上のコピーしたい領域にドラッグして円を作成します。


※[Shift]キーを押しながらドラッグすると、真円になります。  
「長方形」を選択した場合も、同様に[Shift]キーを押しながらドラッグすると、正方形になります。

キャンバス上で右クリックすると、メニューが表示されます。  
メニューの中から「コピー」を選択します。

クリップボードに領域内の画像がコピーされました。



### 2 コピーした領域内の画像を貼り付けます


ツールバーの貼り付けボタン  をクリックします。  
画面左上にコピーした領域の画像が配置されます。貼り付けたい位置にドラッグで移動し、右クリックします。  
メニューが表示されますので、「このレイヤに貼り付け」を選択します。

コピーした領域内の画像が貼り付けられました。



## 基本的な使い方

### 領域を使う — トリミングをする

ツールバーの領域ボタン  [長方形]をクリックします。  
キャンバス上のコピーしたい領域にドラッグして四角形を作成します。

※[Shift]キーを押しながらドラッグすると、正方形になります。  
「円」を選択した場合も、同様に[Shift]キーを押しながらドラッグすると、真円になります。

キャンバス上で右クリックすると、メニューが表示されます。  
「トリミング」を選択します。




領域指定した画像をトリミングして、新規キャンバスで表示します。



## 領域を使う — 閉領域

### 1 領域ボタンツールを選択します

ツールバーの領域ボタン  [閉領域] をクリックします。  
 クリックした所と同系色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」で同系色判定のあまさを決めます。  
 (0~255まで設定でき、数値が大き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。

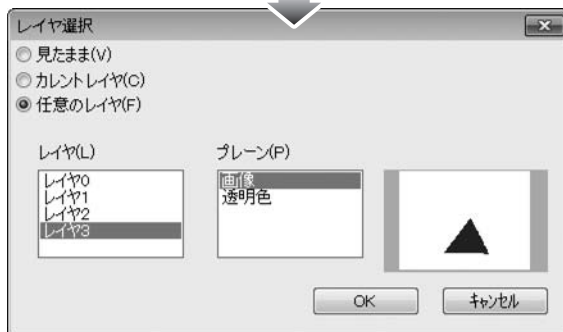


### 2 Oパネルで範囲、境界の設定をします

[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、  
 [レイヤの選択]画面が表示されます。



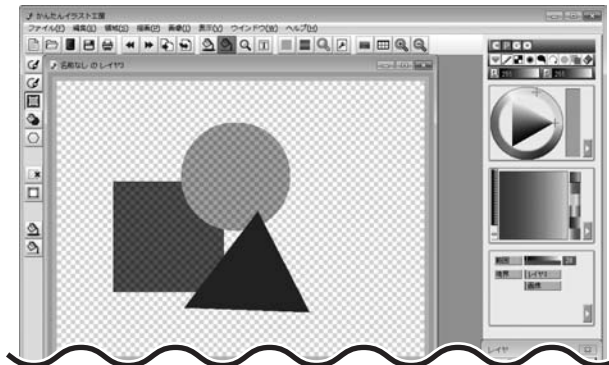
[任意のレイヤ]→[レイヤ3]を選択して、  
 OKボタンをクリックします。  
 メイン画面に戻ります。



### 3 画像をクリックして領域選択します

[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。

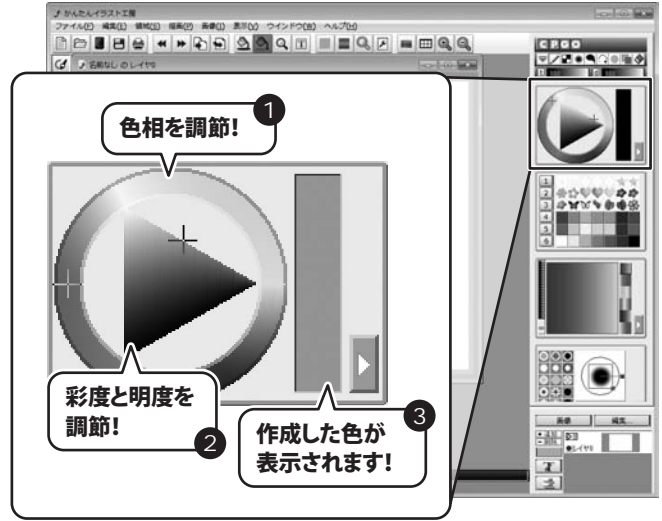
右クリックで画面表示をして、[選択解除]を  
 選択すると、領域選択が解除されます。



# 基本的な使い方

## カラーパネル — Cパレットで色を調整する

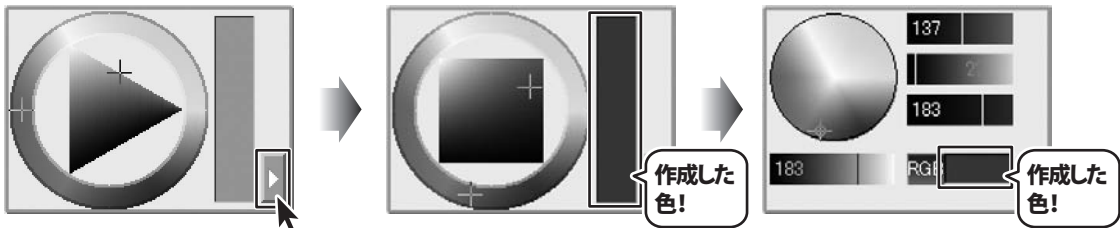
色が選択できたら、カラーパネルで色の調節をします。外側の円では色相を、内側の三角形では明度と彩度を調節できます。作成した色は右側の四角形の中に表示されます。



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。



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。

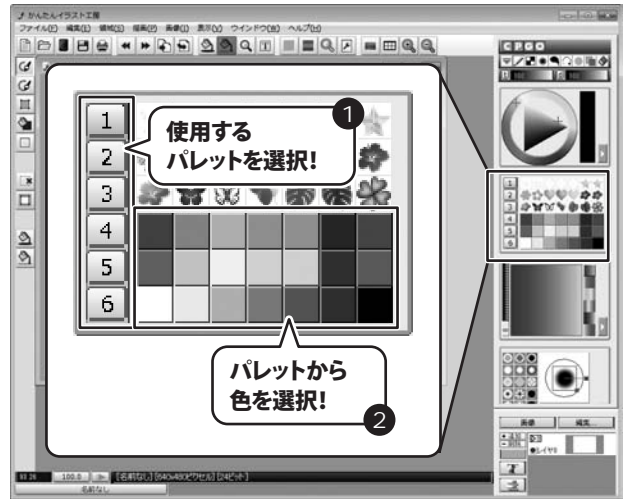
HSV (H=色相、S=彩度、V=明度) で表示されている色情報を利用して色を作成します。円形で色相を選択できるほか、各スライドバーを調節して色を作成することができます。RGB ボタンをクリックすると RGB、CMY、HSV、HLS からスライドバーの表示を選択することができます。作成した色は右下の四角形に表示されます。



# 基本的な使い方

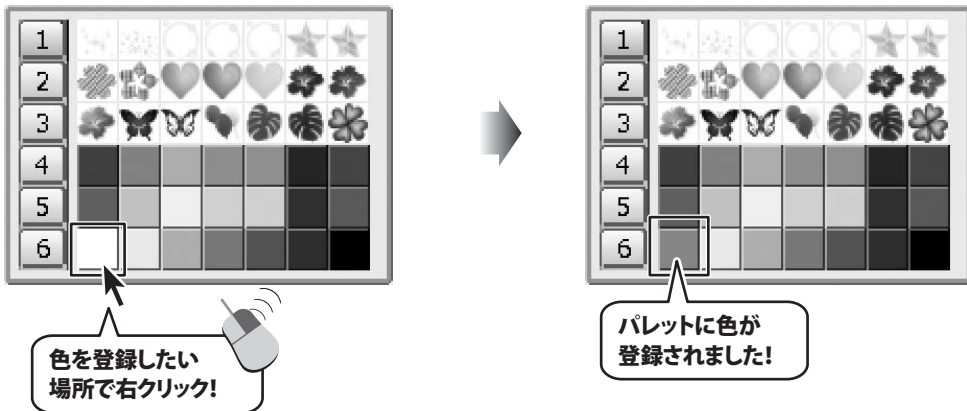
## カラーパネル — Pパレットで色を選択する

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。

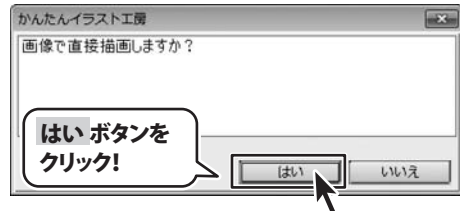
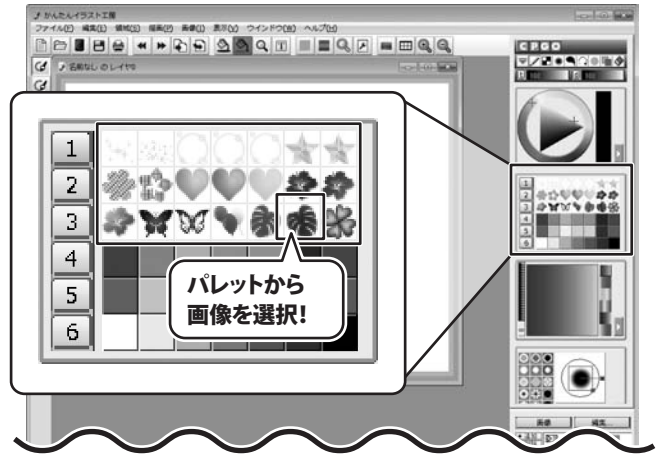


# 基本的な使い方

## カラーパネル — Pパレットで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

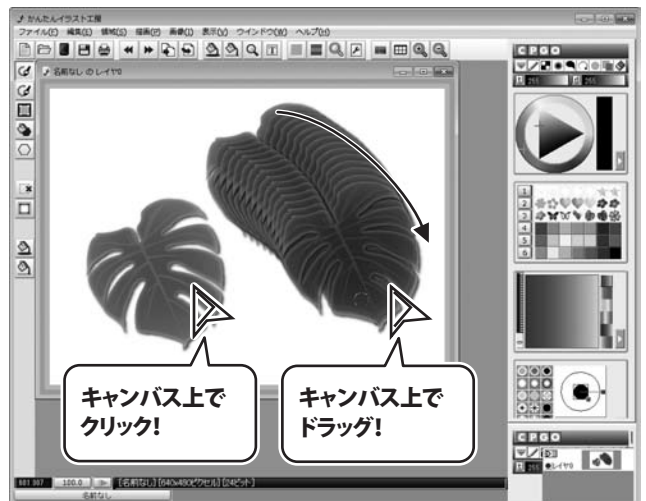
パレットから画像を選択します。  
選択すると、「画像で直接描画しますか？」  
というウィンドウが表示されますので、  
はい ボタンをクリックします。



### 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。

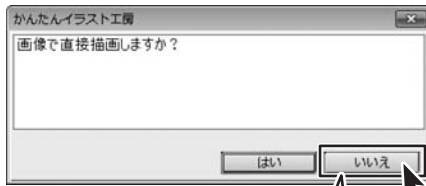


## 基本的な使い方



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。

# 基本的な使い方

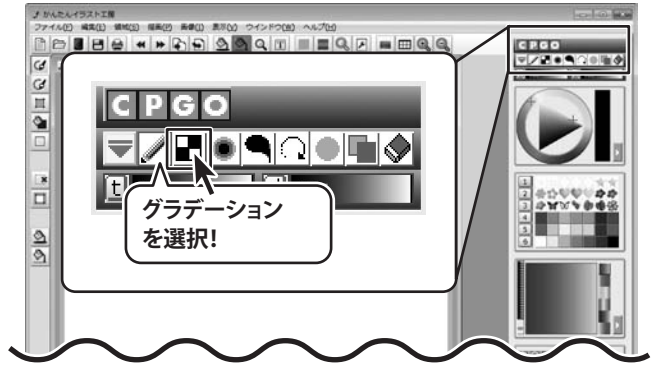
## カラーパネル — Gパレットでグラデーションを設定する

### 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

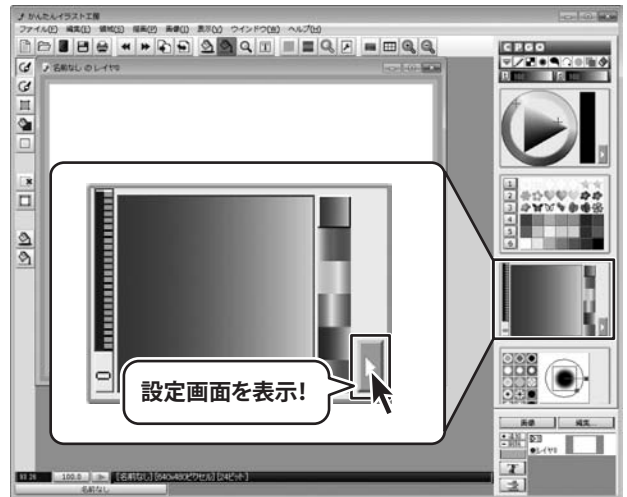


グラデーションを選択します。



### 2 Gパネルから設定画面を表示させる

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



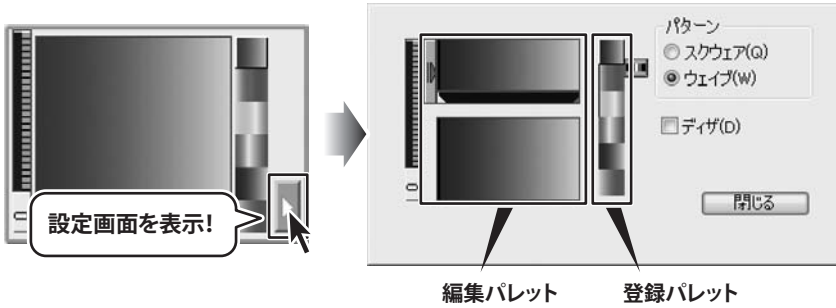
グラデーションの設定を行います。  
(詳細は、次ページをご参照ください。)



# 基本的な使い方

## グラデーションの設定画面

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

スクウェア(Q) … 選択するとスクウェ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(W) … 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

選択中のグラデーションパレットをデザ表示します。

### 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。

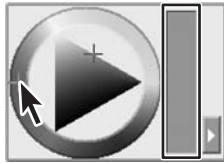
#### 登録パレット

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。

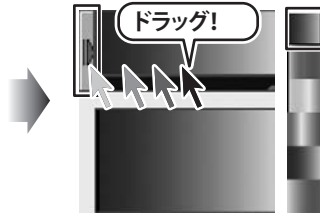
## 自由にグラデーションを作成[ウェーブ]

スクウェアとウェーブでは、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  
使いたい色を  
作成してください。



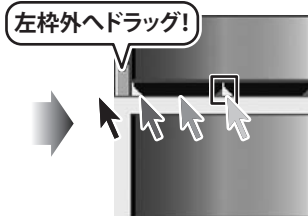
Gパネルの設定画面の  
[登録パレット]から編集したい  
グラデーションを選択して、  
[編集パレット]の

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!



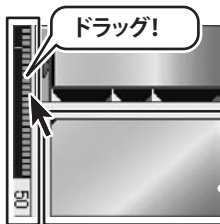
色を削除したい時は、  
 マークを左方向へ  
編集パレットの外に  
ドラッグします。



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。

角度が  
つきました!

### ウェーブグラデーションの描画例

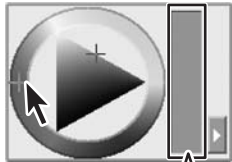


キャンパスの上に円を描くと  
上図のようなグラデーション効果の  
イラストが描けます。

## 自由にグラデーションを作成[スクウェア]

スクウェアとウェーブでは、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)



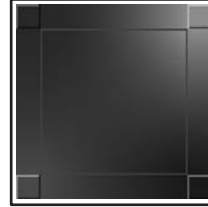
作成した色

Cパネルで、  
グラデーションに  
使いたい色を  
作成してください。



クリック!

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。



色が追加!

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



左クリック!

辺上で左クリック  
します。



上下の色が  
チェンジ!

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



右クリック!

辺上で右クリック  
します。

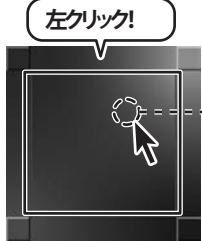


横方向の2色  
グラデーションに!

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



左クリック!

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。



カラーが変更!

Cパネルのカラーが  
変更されました。

### スクウェアグラデーションの描画例



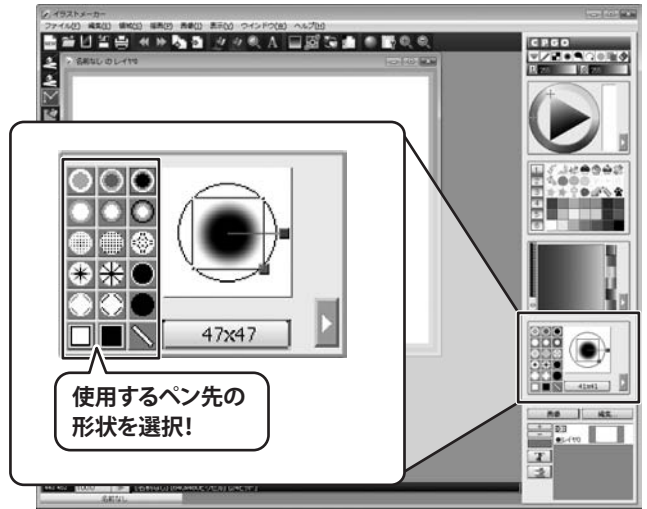
キャンパスの上に円を描くと  
上図のようなグラデーション効果の  
イラストが描けます。

# 基本的な使い方

## カラーパネル — Oパレットでペン先の形状を設定する

### 1 ペン先の形状を選択します

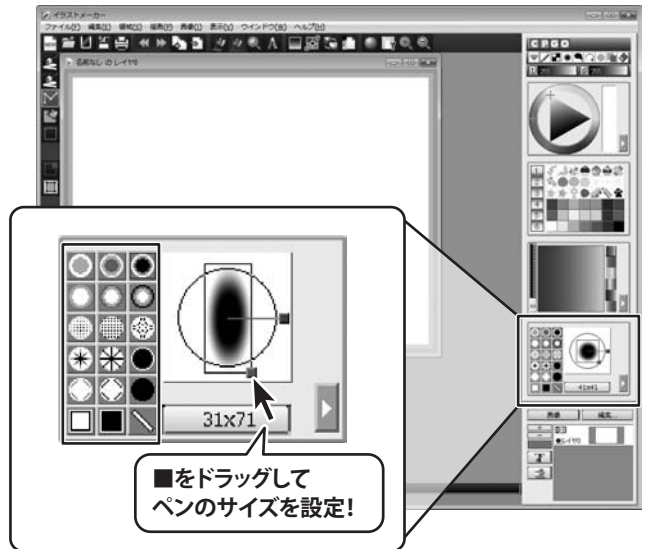
ペン先一覧からペン先の形状を選択します。  
ペン先は18種類あります。  
ほぼ全てのペン先が、ペンタブレットの筆圧感知機能に対応しています。



### 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ましたら、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。





## 基本的な使い方

### 3 ペン先の角度を設定します

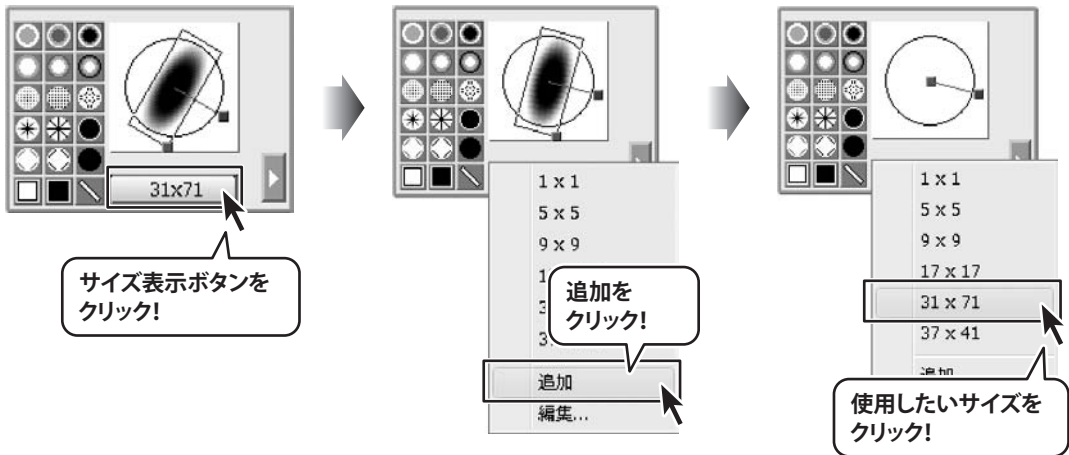
ペン先のサイズが設定できたら、  
ペンの中心から伸びている線の先にある  
■をドラッグして角度を設定します。



memo

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。



## レイヤパネルー基本的な使い方

レイヤとは、画像を乗せる透明なシートのようなものです。  
レイヤにそれぞれ画像を描き、レイヤごとに画像を編集することができます。

### 1 レイヤを作成します

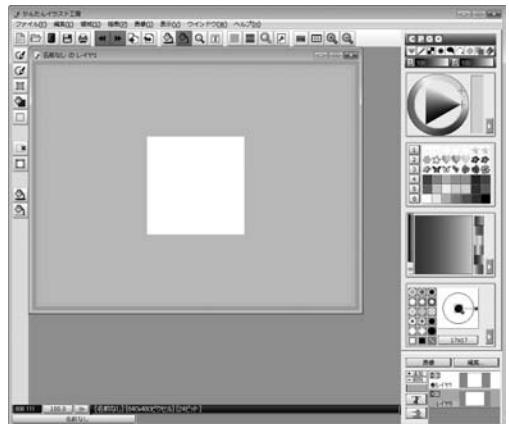
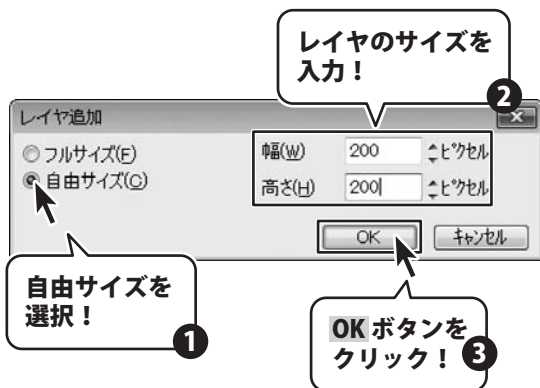
レイヤパネルの

**+ 追加** ボタンをクリックすると、レイヤ追加画面が表示されますので、レイヤのサイズを選択し、**OK** ボタンをクリックすると、新しいレイヤが作成されます。



### 自由サイズのレイヤ

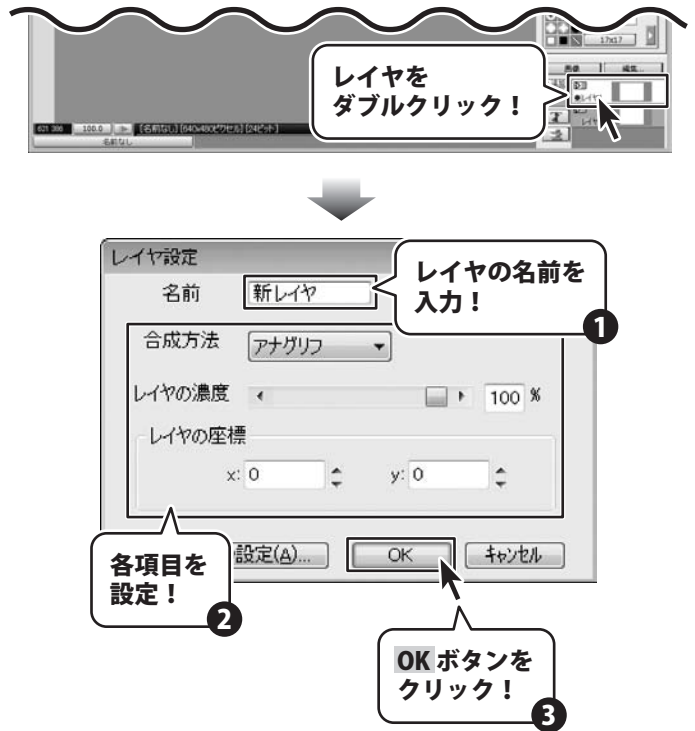
レイヤ追加画面で自由サイズを選択すると、キャンバスよりも小さいサイズのレイヤを作ることができます。自由サイズのレイヤの位置はレイヤ設定画面の座標欄で設定します。レイヤ設定画面については26ページをご覧ください。



## 基本的な使い方

### 2 レイヤの設定を変更します

レイヤが作成できましたら、作成したレイヤをダブルクリックしますと、レイヤ設定画面が表示されますので、名前を入力し、各項目を設定して、OK ボタンをクリックしますと、レイヤの設定が変更されます。  
※レイヤの名前は4文字までとなります。



#### レイヤの合成方法

レイヤ設定画面で、レイヤの合成方法を変更すると、それぞれの合成方法に応じた画像効果が得られます。これらの効果はレイヤの濃度で強弱を調節することができます。

重ねる



乗算



明るいほう



くらいほう



明度



色相と彩度



ハイライト



差の絶対値



オーバーレイ



アナグリフ

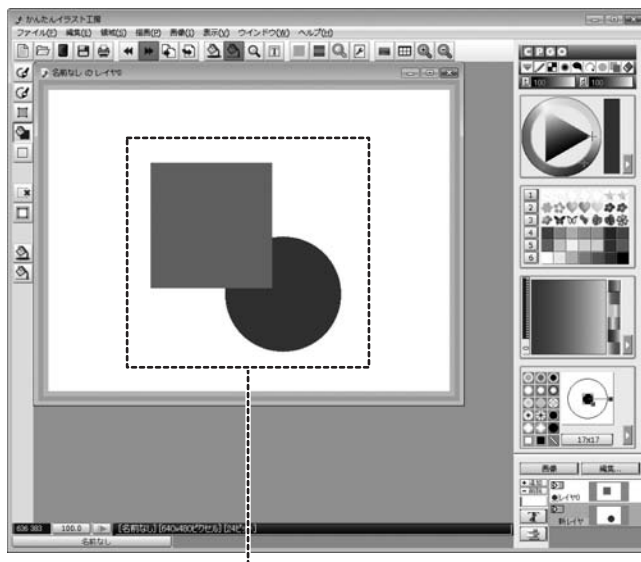
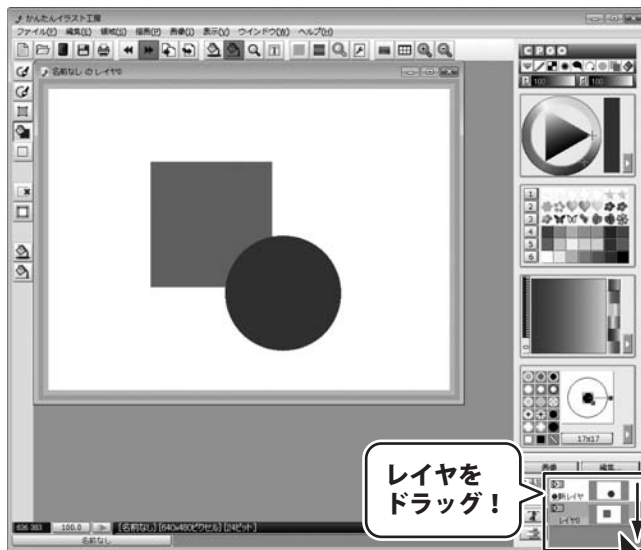


## 基本的な使い方

### 3 レイヤの順番を変更します

レイヤの設定が変更されましたら、レイヤをドラッグして、順番を変更します。

※分かりやすい様にレイヤ0に長方形を、新レイヤに円形を描画しています。



レイヤの順番が入れ替わりました

# 基本的な使い方

4

## レイヤを非表示にします

レイヤを非表示にするには、

非表示にしたいレイヤの



ボタンをクリックします。

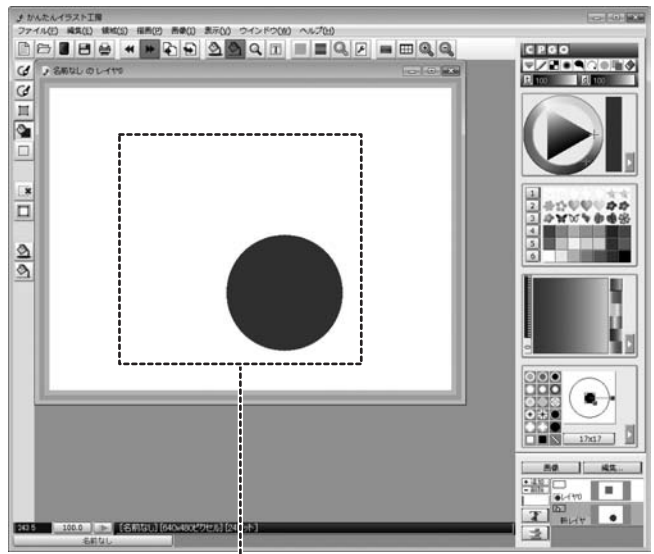
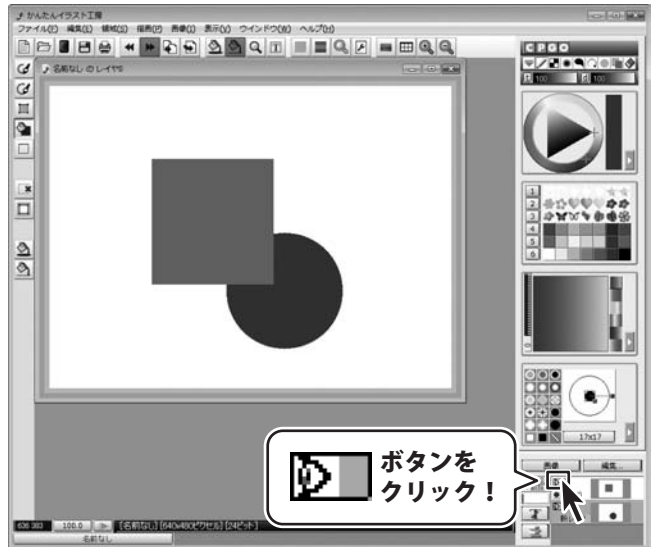
非表示を解除するには



ボタンをクリックして、



ボタンの表示に戻します。



レイヤが非表示になりました


# 基本的な使い方

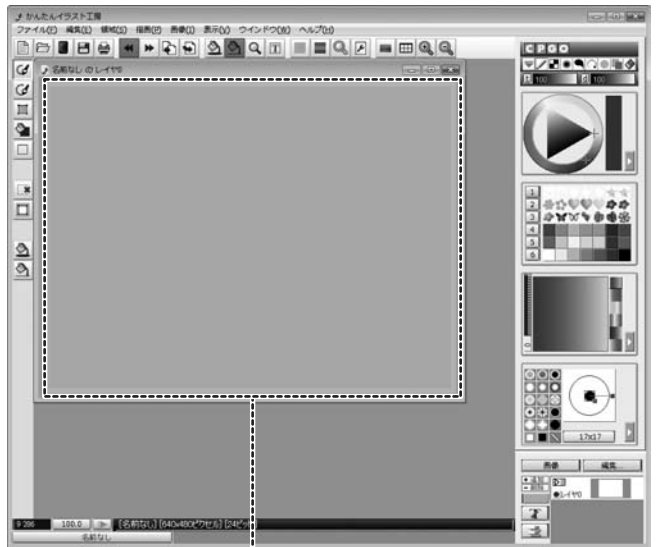
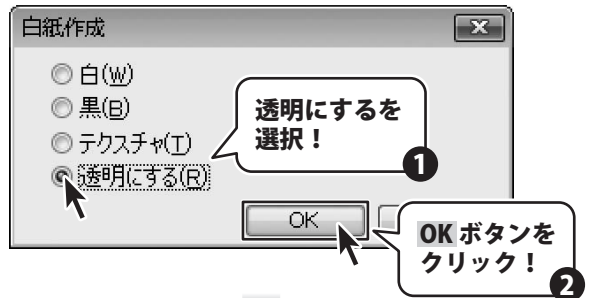
## レイヤパネルー背景色を変更する

背景色は画像のどの部分が背景（透明）であるかを表示する機能です。

画像を作成したとき、最初からあるレイヤ0は白で塗りつぶされていますので、この背景色は見えません。

### 1 画像を透明にします

ツールバーの  ボタンをクリックしますと、白紙作成画面が表示されますので、透明にするを選択して、OK ボタンをクリックしますと、画像が透明になり、背景色で表示されます。




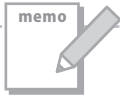
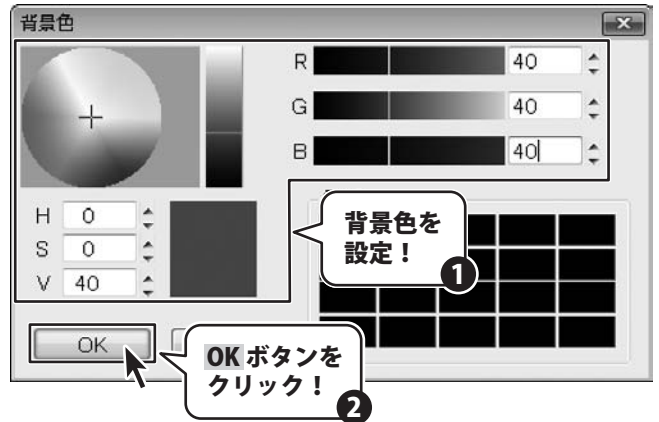
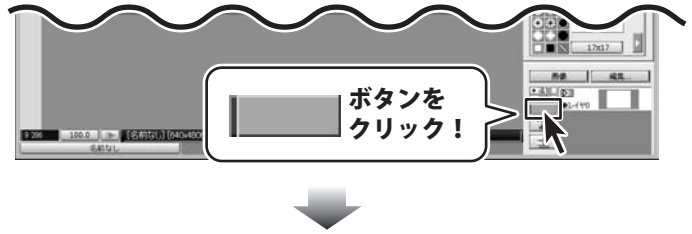
画像が透明になりました

# 基本的な使い方

2


## 背景色を変更します

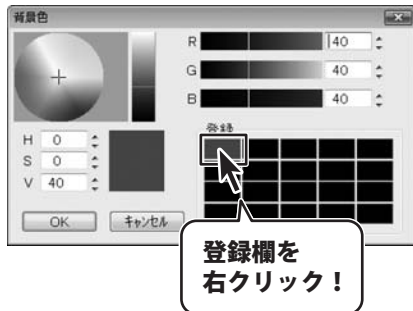
背景色を変更するには、レイヤパネルの  ボタンをクリックして、背景色画面が表示されましたら、色の設定をして、OK ボタンをクリックします。



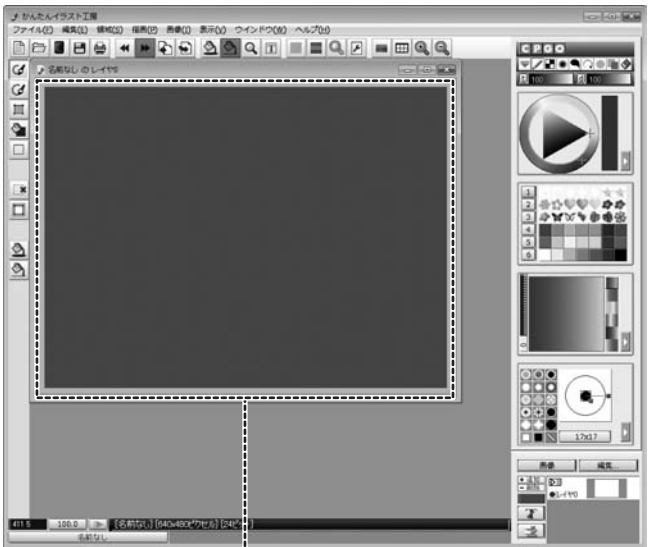
### 背景色を登録する

よく使用する背景色は登録して、画像によって使い分けることができます。

背景色を登録するには、色を設定した状態で、登録欄の  を右クリックします。



登録した背景色を使用するときは、使用したい背景色をクリックしてください。



背景色が変更されました

# イラストを作成する

## 線画を作成する

ここでは、手書きのイラストの下書きをスキャナで取り込み、線画を作成します。


### 1 イラストの下絵を描きます

まず、下絵となるイラストを作成します。



### 2 イラストをスキャナで取り込みます

イラストの下絵が用意できましたら、本ソフトを起動させます。

 ボタンをクリックしますと、PCに接続されているTWAIN対応機器の画面が表示されますので、スキャナを使用してイラストを取り込みます。

※あらかじめ、使用する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行ってください。また、操作方法はスキャナーごとに異なります。お持ちのスキャナーのマニュアルをご覧ください。



※画面は一例です。

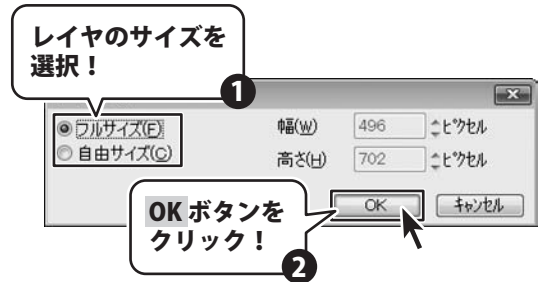


# イラストを作成する

3

## レイヤを作成します

下絵が取り込めましたら、レイヤパネルの **+ 追加** ボタンをクリックしますと、レイヤ追加画面が表示されますので、レイヤの設定を行い、OK ボタンをクリックします。



レイヤが追加されました



# イラストを作成する

4

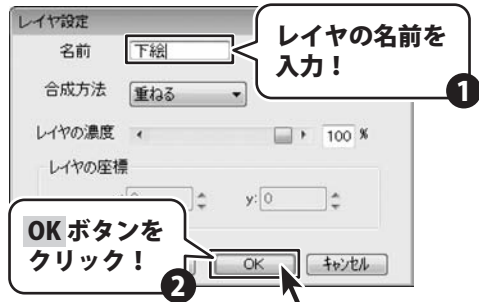
## レイヤの名前を変更します

レイヤが追加できましたら、  
分かりやすくする為に名前を変更します。  
レイヤパネルから名前を変更したい  
レイヤの名前をクリックしますと、  
レイヤ設定画面が表示されますので、  
名前欄に名前を入力し、  
OK ボタンをクリックします。



### その他のレイヤ設定

レイヤ設定画面では、名前以外にも  
合成方法やレイヤの濃度などの設定を  
行うことができます。  
レイヤ設定については26ページを  
ご覧ください。





レイヤの名前が変更されました



# イラストを作成する

5

## ペン入れをします

レイヤの設定ができましたら、新規に作成したレイヤ（この場合は線画レイヤ）を選択します。線画レイヤが選択できましたら、 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、カラーパネルの  ボタンをクリックして、選択した色で描画できる状態にします。ペンが選択できましたら、15～24ページの説明を参考にペンの設定をします。ペンの設定ができましたら、下絵にそってペン入れをしていきます。



ペン入れができました

# イラストを作成する

## 色を塗る

線画が作成できましたら、色を塗っていきます。


### 1 レイヤを作成します

線画ができましたら、塗りに使用するレイヤを25～27ページの手順にそって作成します。作成できましたら、レイヤをドラッグして線画の下に移動します。

※見やすくするため、画像を拡大しています。



### 2 色を塗ります

レイヤの準備ができましたら、ツールバーの  ボタンをクリックして、[閉領域塗りつぶし]を選択します。[閉領域塗りつぶし]ツールを選択できましたら、カラーパネルで色を設定します。



## イラストを作成する

色の設定ができましたら、塗りつぶしをしたいところでクリックをしますと、クリックした部分の閉領域内が塗りつぶされます。



### 3 細かい部分を修正します

塗りつぶしができましたら、フリーハンド[補間]ツールなどで、細かい部分の塗り残しなどを修正します。

同様の手順を繰り返して色を塗っていきます。



#### 塗りつぶしツールの便利な使い方

塗りつぶしツールでは、色のほか、グラデーションやスタンプでも塗りつぶすことができます。カラーパネルの使い方については15~24ページをご覧ください。



色が塗れました


## イラストを作成する


4

### 塗りに効果をつけます


色が塗れましたら、様々な描画方法を使って、影や効果をつけていきます。

まず、透明部分に塗りがはみ出さないように透明度保護の設定をします。

レイヤパネルの  ボタンをクリックしますと、

 ボタンに切り替わり、透明部分に描画ができなくなります。

透明部分については29、30ページの説明もご覧ください。

次に、フリーハンドツール[補間]を選択し、カラーパネルの  ボタンをクリックして選択した色で描画できる状態にします。


ペンが選択できましたら、15～24ページの説明を参考にペンの設定をします。

ペンの設定ができましたら、影になる部分を塗っていきます。



## イラストを作成する

影の部分が塗れましたら、影の境界部分をぼかして、地の色と馴染ませます。

フリーハンドツール[補間]を選択し、カラーパネルの  ボタンをクリックしますと、設定したペンでドラッグした部分をぼかすことができますようになります。ペンのサイズを設定しましたら、影の境界部分をドラッグして、少しずつ境界線をぼかしていきます。




境界線がぼけました



## イラストを作成する

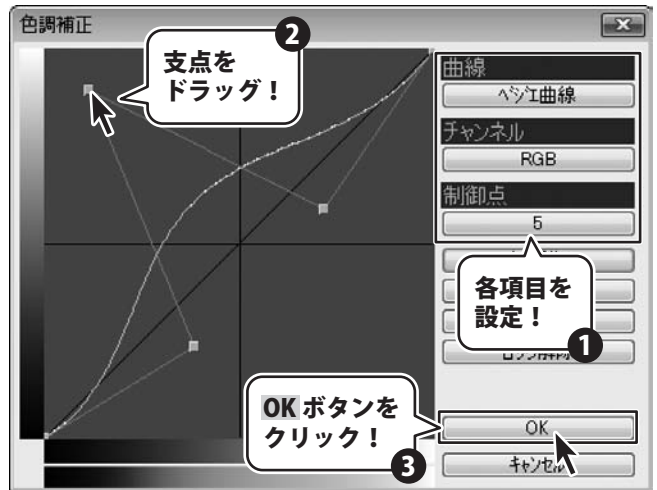
5

### 色を調整します

色に効果を付けられましたら、全体の色のバランスが取れるように、色調を調整します。  
まず、色調を調整したいレイヤーをクリックして選択し、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します。  
色調補正画面が表示されましたら、各項目を選択し、曲線の支点を動かしますと補正した結果がキャンバスに表示されます。

※例では曲線は「ベジェ曲線」、チャンネルは「RGB」を選択します。

色調が決まったら、OK ボタンをクリックしますと、補正結果がキャンバスに反映されます。





## イラストを作成する



色調が補正されました

# イラストを作成する

## 背景を作成する



ここでは、フィルターを使って写真を加工して、背景を作成します。

### 1 レイヤを作成します

色塗りが終わりましたら、まず、背景に使用するレイヤを25～27ページの手順にそって作成します。レイヤが作成できましたら、レイヤをドラッグして、一番下に移動します。※下絵のレイヤが残っている場合は下絵のレイヤの上に移動します。



### 2 背景に使用する画像を表示します


レイヤが作成できましたら、 ボタンをクリックします。ファイルを開く画面が表示されますので、画像ファイルの保存場所を選択し、画像ファイルを選択して、 ボタンをクリックします。




## イラストを作成する

### 3 画像をレイヤに貼り付けます

画像が表示できましたら、

 ボタンをクリックして画像をコピーし、イラストの背景レイヤが選択されている状態で

 ボタンをクリックしますと貼り付けようとしている画像が表示されますので、画像を右クリックして表示されるメニューのこのレイヤに貼り付けをクリックしますと、画像が背景レイヤに貼り付けられます。



## イラストを作成する



画像が貼り付けられました

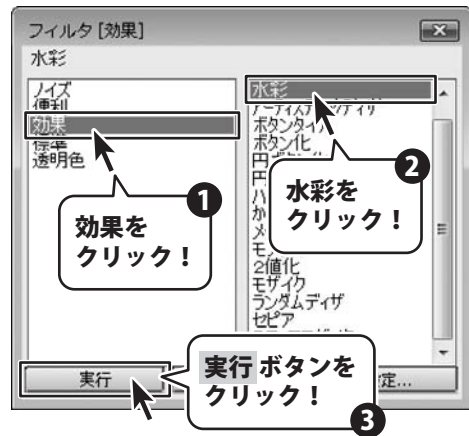
## イラストを作成する

### 4 画像にフィルタを適用します

背景レイヤに画像を貼り付けましたら、  
ボタンをクリックして  
フィルタ画面を表示します。  
フィルタ画面が表示されましたら、  
画像に適用したいフィルタを選択して  
実行 ボタンをクリックします。

※例では効果の水彩フィルタを  
使用しています。  
そのほかのフィルタについては  
付属のPDFをご覧ください。

同様の手順で複数のフィルタを  
適用することができます。




フィルタ効果が適用されました

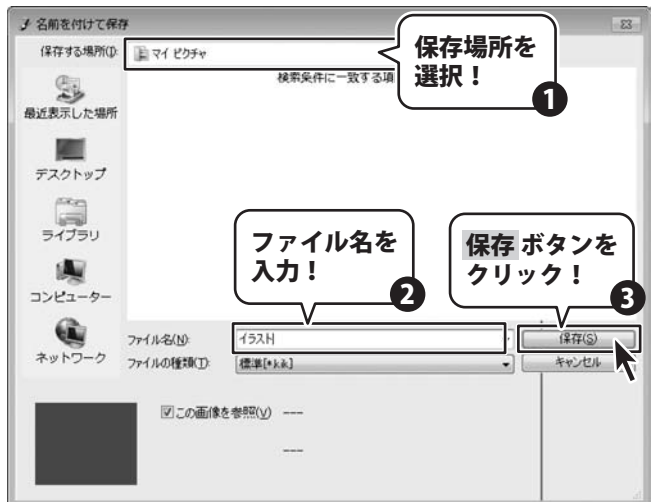
# イラストを作成する

## イラストを保存する

イラストが完成しましたら、イラストを保存します。

### 1 イラストを保存します

イラストが完成しましたら、  
 ボタンをクリックして、  
名前を付けて保存画面を表示します。  
名前を付けて保存画面が表示されましたら、  
保存場所を選択して、ファイル名を入力し、  
**保存** ボタンをクリックすると、  
イラストが保存されます。




# イラストを作成する

## イラストを印刷する

### 1 イラストを印刷します

イラストを印刷するには

 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ましたら、各設定を行い、**印刷** ボタンをクリックしますと印刷が始まります。



各項目を設定！




印刷 ボタンをクリック！

2

## その他の機能

### 補助パレット右クリックに機能を割り当てる

ツールバーの  ボタンをクリックすると表示される、補助パレットでは便利な機能を使うことができます。ペイントタブでは描画の際の基本的な設定をすることができます。

#### スポイト

スポイトは右クリックした場所の色を  
描画色として選択することができます。



色が選択されました

#### 戻すペン

戻すペンは右ドラッグした部分だけを  
一段階前の状態に戻します。





## その他の機能

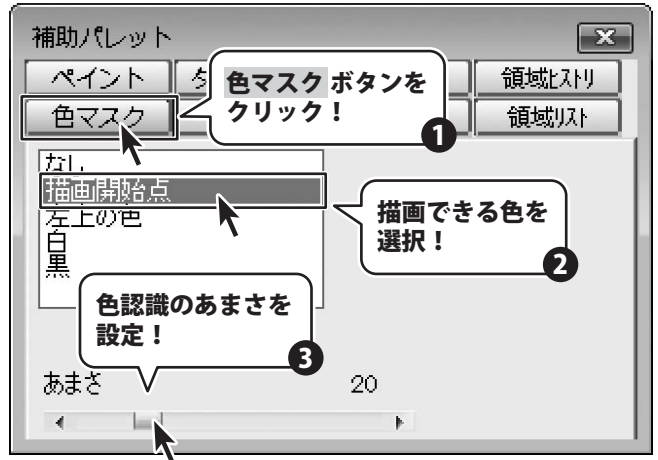
### 補助パレットー色マスクを使用する

色マスクは設定された色の部分だけに描画することができるようになる機能です。

#### 1 色マスクの設定をします

色マスク ボタンをクリックすると色マスクタブが表示されますので、描画できる色を選択し、色認識のあまさを設定します。例では描画できる色に描画開始点を選択しています。

色マスクを使用しないときはなしを選択します。



#### 2 色マスクを利用して描画します

色マスクの設定ができましたら、フリーハンドツールなどで描画をします。

例の描画開始点を選択した状態では、描画を開始した部分と同じ色の部分だけが描画され、他の色の部分は描画できなくなります。



描画を開始した部分と同じ色の部分だけ描画されました

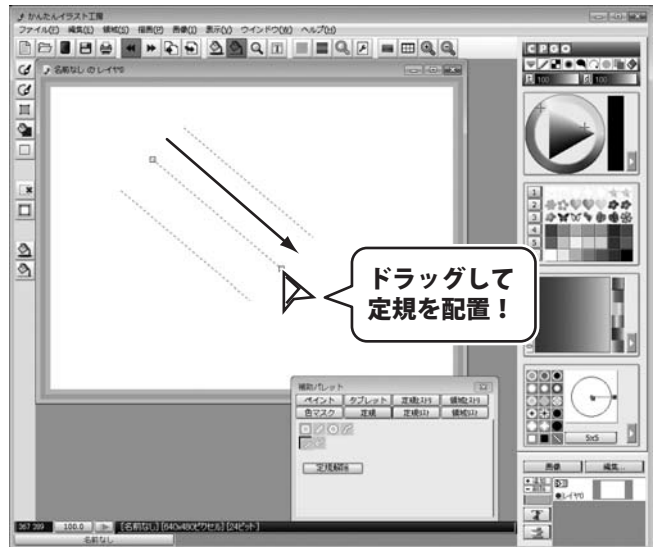
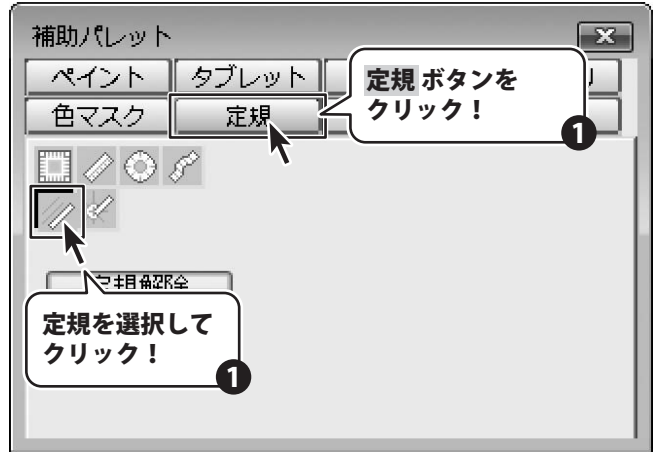
## その他の機能

### 補助パレットー定規を使用する

定規は設定した図形や線を描画することができるようになる機能です。

#### 1 定規を設定します

定規 ボタンをクリックしますと  
定規タブが表示されますので、  
使用したい定規を選択し、  
キャンバスに配置します。  
※例では平行線定規を使用しています。

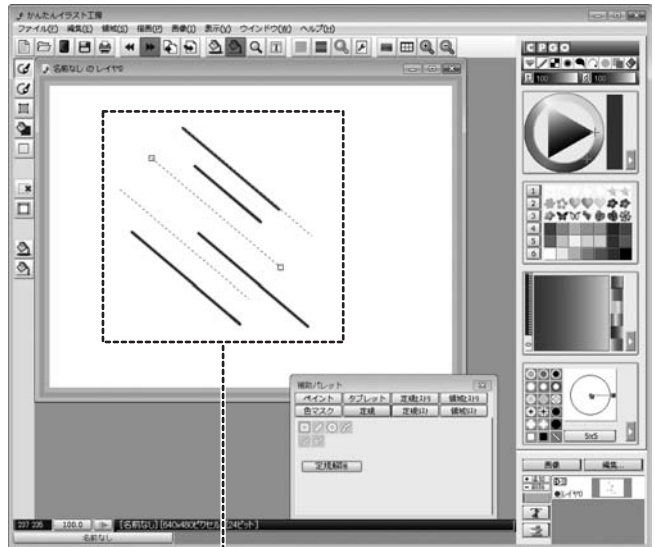


## 2

## 定規を使用して描画します

定規が配置できたら、フリーハンドツールでキャンバス上をドラッグしますと定規に沿って描画されます。

定規を解除するには、補助パレットの**定規解除**ボタンをクリックしてください。



定規に沿って線が描画できました



### その他の定規の使い方

定規は形状によって使い方が異なります。



#### 長方形、直線、円形定規

ドラッグして配置します。  
定規に沿って描画したときのみ、図形が描画できます。



#### 平行線定規

直線をドラッグして配置します。  
キャンバスのどこでも、設定した角度の平行線を描画できます。



#### 曲線定規

クリックした位置を頂点とした曲線を定規として配置します。  
右クリックすると、曲線定規の配置を終了します。  
定規に沿って描画したときのみ、曲線が描画できます。



#### 放射線定規

クリックした位置を中心に定規を配置します。  
キャンバスのどこからでも中心点に向かう直線を描画できます。

## その他の機能

### 補助パレット—ペンタブレットの設定をする

ペンタブレットを使用する際には、タブレットタブから設定をすることができます。  
マウスで描画する際にはこの設定は使用されません。



#### 手振れ補正の設定

補正では、手振れ補正の設定を行うことができます。  
数値が大きいほど滑らかに補正されますが、  
処理が重くなります。



補正値が1のとき



補正値が10のとき

#### 濃度、密度、ブラシサイズの設定

ペンタブレットの筆圧に応じて、  
どの項目を反映させるかを  
設定することができます。  
それぞれの□にチェックが入っている項目が  
筆圧に反映されます。



濃度



密度



ブラシサイズ

#### 入り、抜きの設定

ペンタブレットでの入力時の  
描き始めと描き終わりの  
滑らかさを設定します。  
**筆圧曲線** ボタンをクリックすると、  
書き始めと描き終わりの筆圧の調整  
をすることができます。



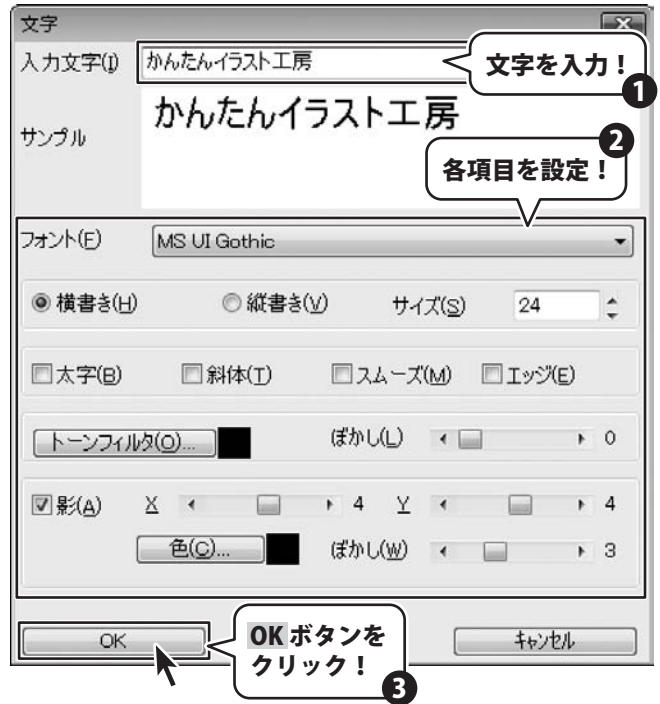
## その他の機能

### 文字を配置する

文字ツールを使用して、画像に文字を挿入します。

#### 1 配置する文字を設定します

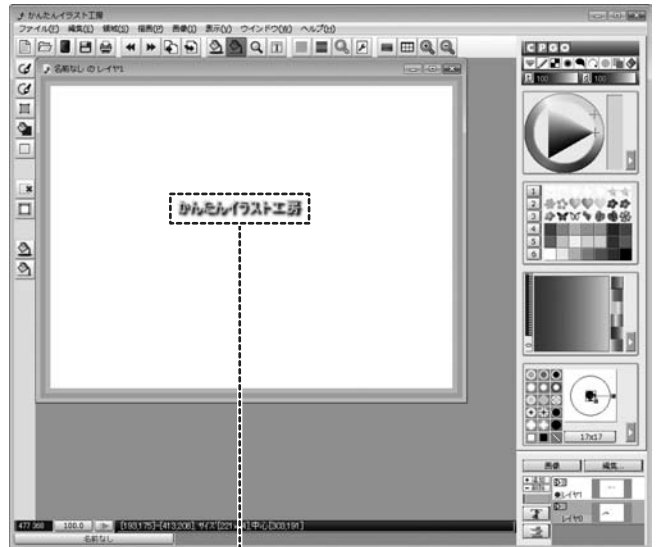
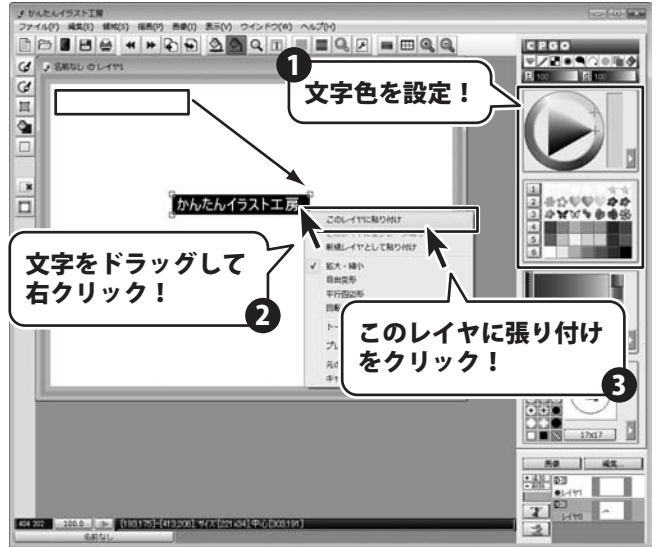
**T** ボタンをクリックすると文字画面が表示されますので、入力文字欄に文字を入力し、各項目を設定します。設定ができましたら、**OK** ボタンをクリックします。



## 2

## 文字を配置します

文字の設定ができましたら、設定した文字がキャンパスの左上に表示されます。カラーパネルで文字色を設定し、文字を配置する場所までドラッグして、右クリックしますと、メニューが表示されますので、このレイヤーに貼り付けをクリックしますと、設定した文字が配置されます。



文字が配置されました

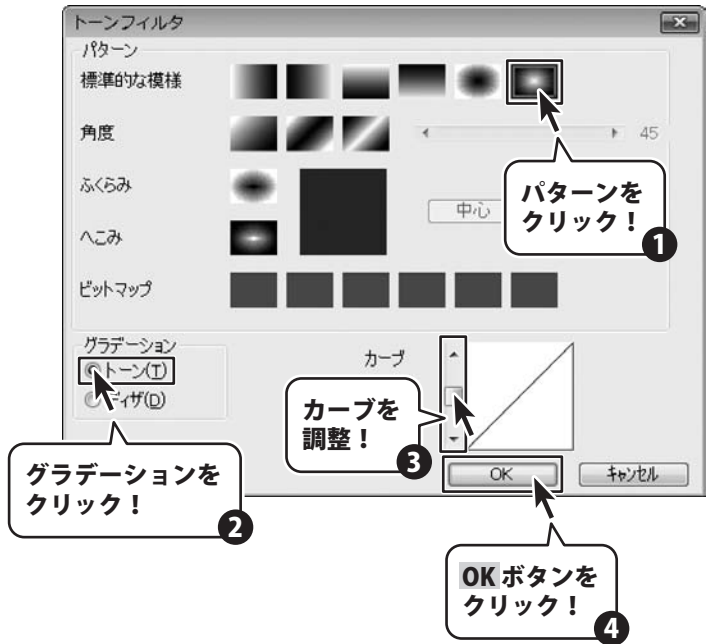
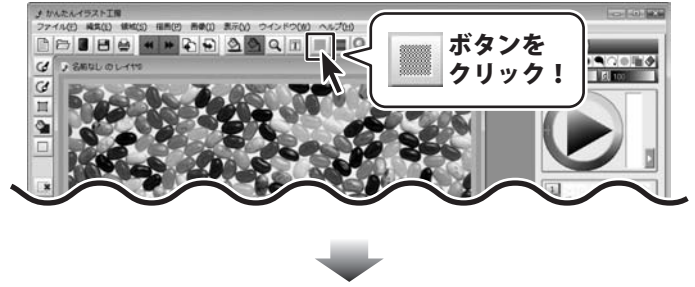
## その他の機能

### トーンフィルタを使用する

トーンフィルタを使用すると、画像にグラデーション効果をつけることができます。

#### 1 トーンフィルタを設定します


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ので、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、グラデーションのカーブを設定して、OK ボタンをクリックします。



## その他の機能

2

トーンフィルタを使用して画像を塗りつぶします

トーンフィルタの設定ができましたら、塗りつぶす色を設定して、 ボタンをクリックしますと、トーンフィルタ画面で設定したグラデーションで、画像が塗りつぶされます。





## その他の機能

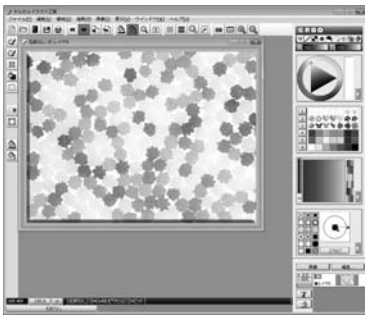
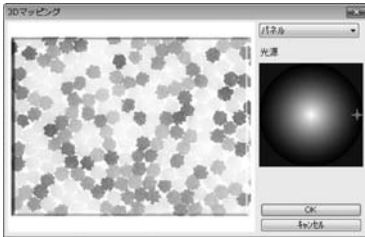
### 3Dマッピングを使用する

3Dマッピングを使用すると、画像を3D描画に変換することができます。

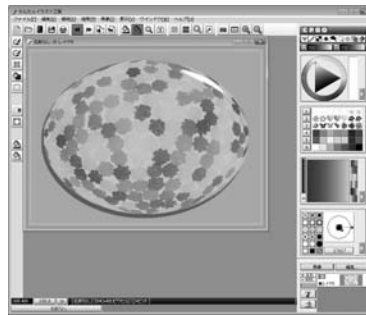
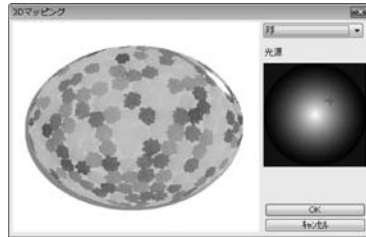
画像を表示した状態で、メニューバーから「描画」→「3Dマッピング」を選択すると、3Dマッピング画面が表示されますので、マッピングする形状をパネル、球、ドーナツの中から選択し、光源の位置をクリックして設定して、OK ボタンをクリックしますと、画像が3D描画に変換されます。



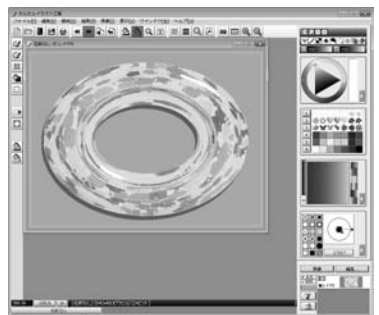
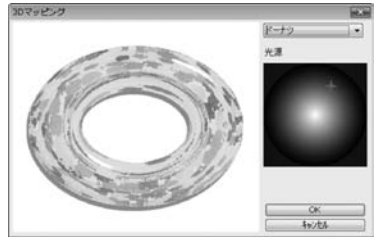
パネル



球



ドーナツ



# イラストを作成する

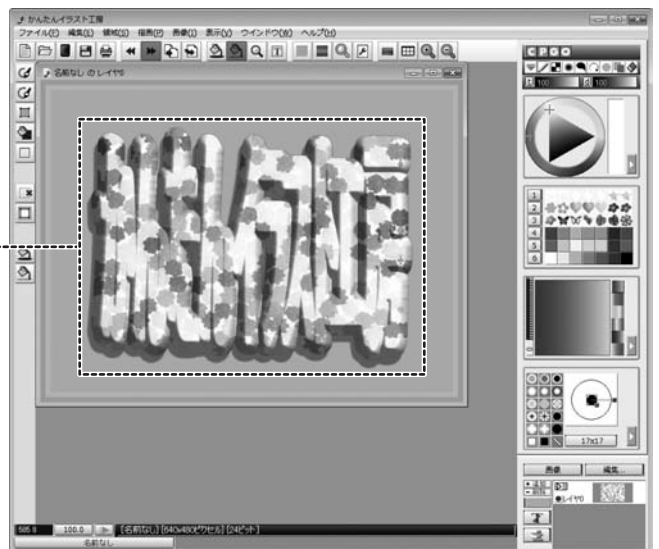
## 3D文字を作成する

3D文字を使用すると、画像を3D文字に変換することができます。

画像を表示した状態で、  
メニューバーから「描画」→  
「3D文字」を選択すると、  
3D文字画面が表示されますので、  
3D文字にしたい文字を入力し、  
フォントと光源を設定して、  
OK ボタンをクリックしますと、  
画像が3D文字に変換されます。



3D文字に変換されました



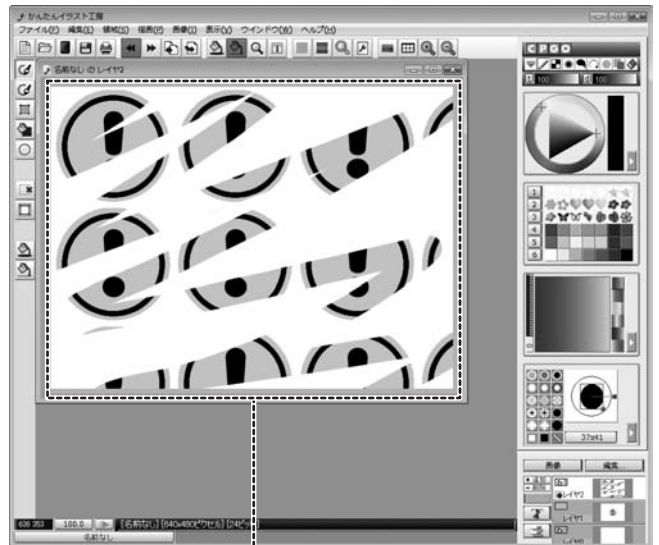
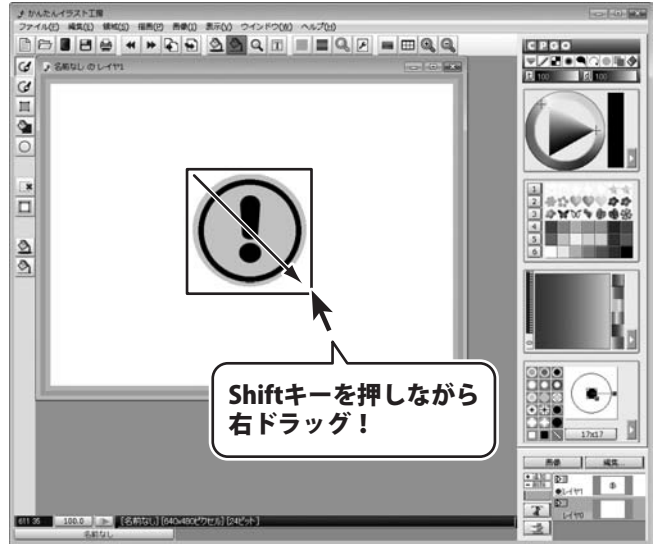
## その他の機能

### 画像をパターンとして使用する

自分で作成した画像をパターンとして使用することができます。

#### 1 パターンとして使用する画像を選択します

作成した画像を表示し、  
画像をShiftキーを押しながら、  
右ドラッグで選択します。  
選択できたら、  
フリーハンドツールなどで描画すると、  
画像をパターンとして  
使用することができます。



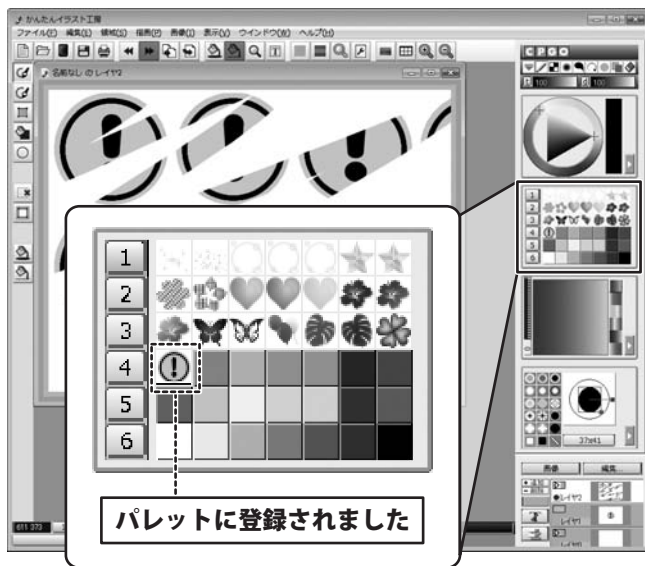
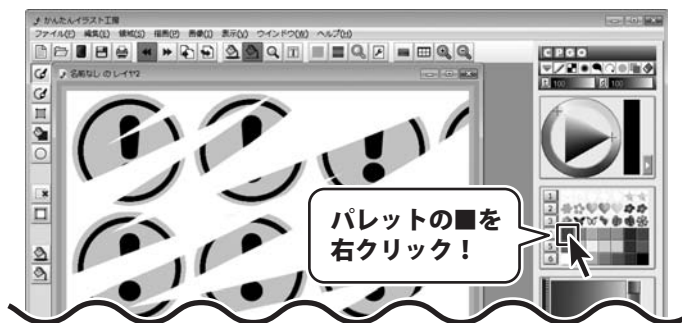
画像がパターンとして選択されました

## その他の機能

2

選択した画像をパレットに登録します

パターンとして選択した画像をパレットに登録するには、パレットの登録したい■を右クリックします。



---

# MEMO

---

MEMO

## お問い合わせについて

お客様よりいただいたお問い合わせに返信できないことがあります。

問い合わせを行っているのにも関わらず、サポートからの返事がない場合、弊社ユーザーサポートまでご連絡が届いていない状態や、返信先が不明(正しくない)場合が考えられます。

FAX及びe-mailでのお問い合わせの際には、『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宜しくお願い申し上げます。

弊社ホームページ上から問い合わせの場合、弊社ホームページ上からサポート宛にメールを送ることが可能です。

弊社ホームページ

<http://www.de-net.com>

問い合わせページ

<http://www.de-net.com/contact/>

『ご購入後のお問い合わせ』をお選びください。

直接メール・FAX・お電話等でご連絡の場合

○ソフトのタイトル・バージョン

例：「かんたんイラスト工房」

○ソフトのシリアルナンバー

※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、Windows Update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：NEC XXXX-XXX-XX / Pentium III 1GHz / HDD 500GB / Memory 2GB

○お問い合わせ内容

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(正確にお願いいたします)

メールアドレス等送る前に再確認をお願いいたします。

## 無料ユーザーサポート

E-mail : [ask99pc@de-net.com](mailto:ask99pc@de-net.com)

Tel : 048-640-1002

Fax : 048-640-1011

サポート時間 : 10:00~17:30 (土・日、祭日を除く)

※通信料はお客様負担となります。

※パソコン本体の操作方法やその他専門知識に関するお問い合わせにはお答えできない場合があります。

※お客様のご都合による返品はできません。

※お問い合わせ内容によっては返答までにお時間をいただくこともあります。

