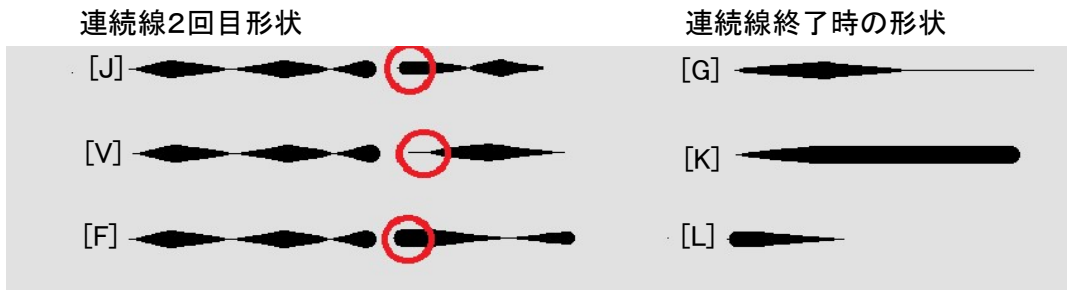


イラスト作成マニュアル

※ぺいんとコロちゃん／さわ筆 共用マニュアル
『さわ筆』は一部説明画像が異なります。

1 筆先をキーに割り当てました。



※ データ追加(Ctrl+D)でK数値にデータ数が入りますので
データ追加機能に移行できます。

【マウスクリックで入力する場合】
マウス左クリックを使います。
マウス右クリックで切替ます。

【連続線を縦横に揃える場合】
拡張設定を3 (Ctrl+3)にして Ctrl+Shift+Y or T

【警告音を消したい場合】
Windowsシステムツール/コントロールパネル/ハードウェアとサウンド
/システム音量の調整/アプリケーションのシステム音量を下げる

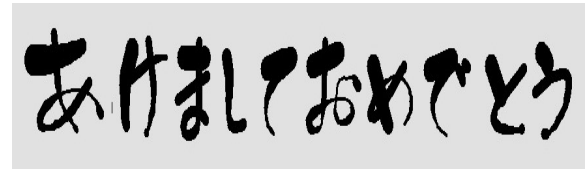
※ [K]と[L]、[N]と[M]はセットで、はね部分作成を想定しています。[K]か[N]で継続を終了する場合[C]を押して下さい。



[H][スペース]曲線
[N]徐々に太くなる曲線

[M]徐々に細くなる曲線

[V][J][F]連続して太さを変える曲線 [拡張設定2] Ctrl+2: 濃淡有1
([Q]と[P]で指定した太さで) [拡張設定3] Ctrl+3: 濃淡有2



[D] ペンやマウスの移動スピード
に関連して太さが変化します。
※ 微調整はPgUp/PgDn



[K]と[L]ではねの部分が作れます。
[K]で止める場合は[C]をタッチして下さい。

※ Ctrl+1後、カーソルキーで回転します。



[D] +タッチペンで作成



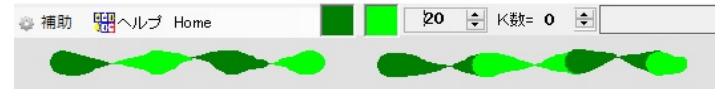
カラー／色入替／M2色をM1へ



M2色を背景色へ

現在、太さが1の場合M2色になるように
設定しています。
M2色を変えることで2とおりの線に
変更することができます。

指定したキーを押しながらマウスを移動して下さい。

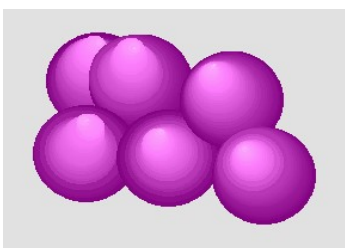


Ctrl+4 or 5 で、[F] キーを押すとM1・M2色が交互に入れ替わります。

【線の太さを変える】
Q,W,E,R,T,Y,U,I,O,Pに太さを割り当てています。
A: 細く、S: 太く することができます。
Shift+Q～Pで変更することができます。
Qは最小、Pは最大の太さになります。
最初に指定した太さから開始します。
色はM1色が反映されます。
M1色を変更するには、カラーで色を選択して、
M1をクリックして下さい。



絵手紙風のイラスト



濃淡のイラスト

【M1,M2の色を替える】

カラーで色を選択してからM1,M2を左クリックして下さい。
また、M1、M2 を右クリックすると筆色になります。

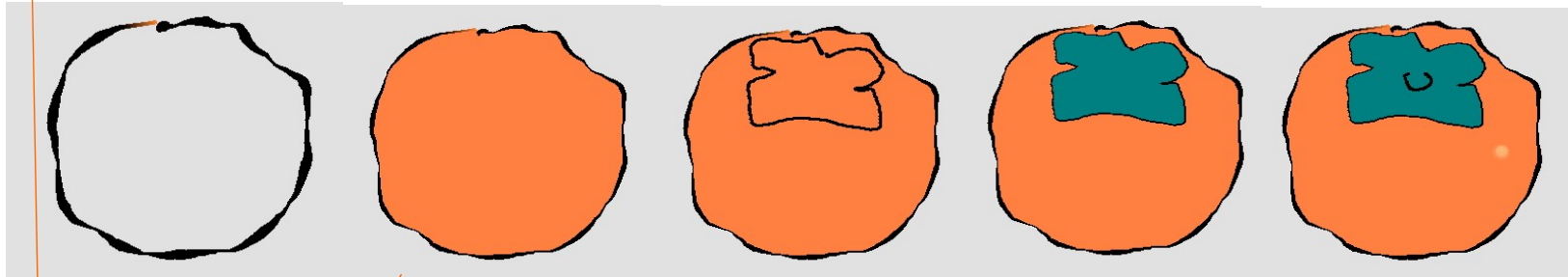
※ Ctrl+Shift+F7でマウスクリック時にM1,M2色が入れ替わります。

【ショートカットキー】
[C] 入力初期状態に戻す。
[X] or [BS] 一つ戻す
[Ctrl]+[X] or [BS] 連続線削除
[Ctrl]+[Shift]+[G] 画像保存
[Alt]+[G] クリップボードのイメージ貼付
[Ctrl]+[G] 画像呼出
[Alt]+[C] 画像クリア
[Ctrl]+[D] データ追加モード
※ 項目3以降参照

2 絵手紙風イラスト作成手順

(1) ペイント変換の使用例(編集／ペイント変換 Ctrl+Shift+P)

[拡張設定2] で [M]キーを押しながらマウス移動



[F]キーを押しながらマウス移動 M2を柿色に替えてペイント変換 葉の輪郭を書き、M2を葉色に替えてペイント変換

(2) 背景着色例(補助／背景へ移動・背景から戻す)



[H]キーを押しながらマウス移動

細線を書く

輪郭を[F]キーで

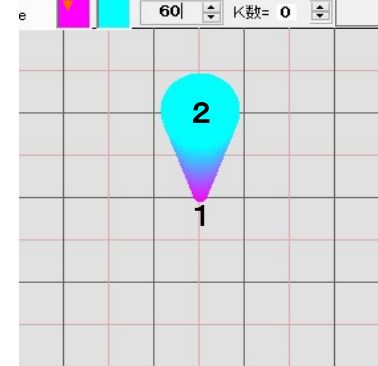
背景に移動後着色し戻す
[Space]キーを使用

※ PgUp/PgDnで太さのピッチを変えることができます。
※ 作成した図形は Ctrl+[1] 後、カーソルキーで回転(3D)します。

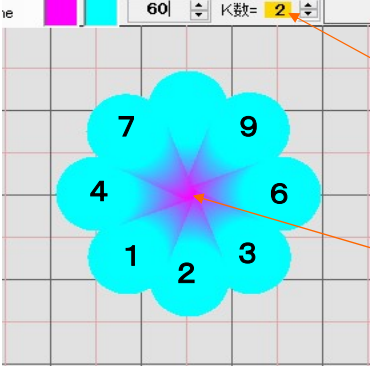
※ 何度も繰り返すことができます。
(補助／背景に移動・背景から戻す)

3 データ追加機能(行追加) ※ データ追加モードで保存するとコピー元のデータは保存されません。

(1) 太さと色を変えて1, 2の順で線を引きます。 (2) データコピー



※ テンキーの[5] Or [スペース]キーは直近のデータを追加します。

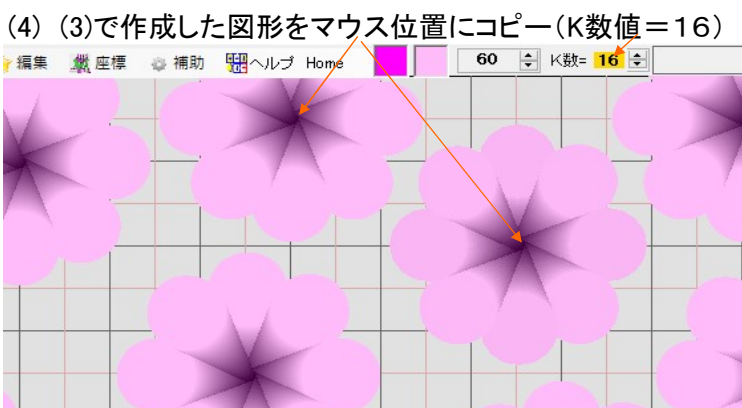
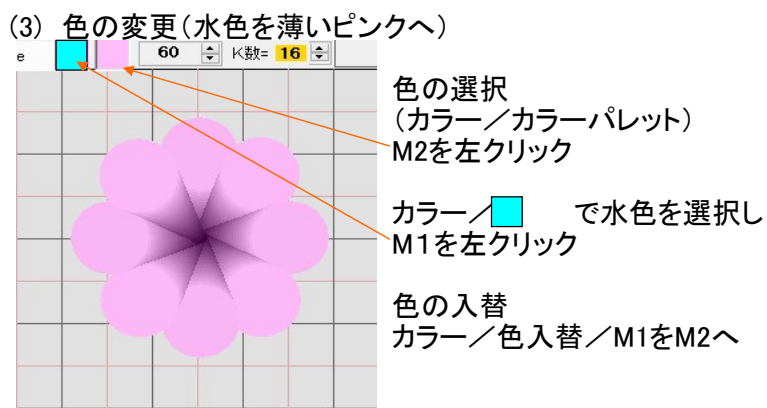


編集／データ追加(Ctrl+D)
(K数値の色が黄色になる)

K数値を2にする(PgUp/ PgDn)

テンキーで[9]～[7]を時計周りで
入力する。
(マウスの位置は中心で)

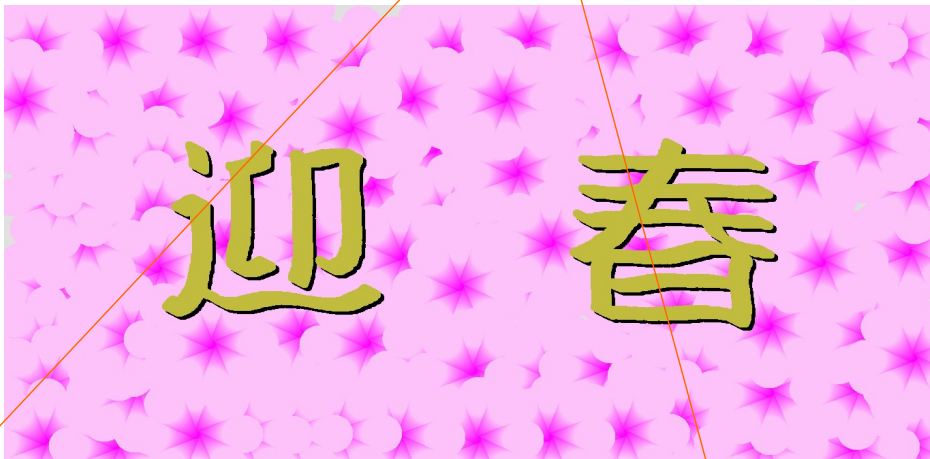
※テンキー[0]は描画後クリアに対応
テンキー[.]はデータコピーモード
の切り替え。



- (5) 画像保存(ファイル／画像ファイル／保存)
- (6) (5)で保存した画像を背景として次のイラストを作成(筆)
データの初期化(ファイル／描画データ初期化)
画像呼び出し(ファイル／画像ファイル／呼び出し)
筆先を作る。(2点で線を引く) K数値＝2
編集／データコピー(Ctrl+D)
(K数値の色が黄色になる)
※描画データを背景に移動させる方法もあります。
(補助／背景に移動)



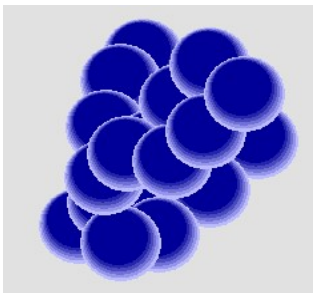
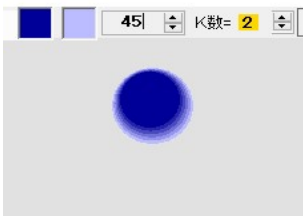
- (7) 色を変えて影付描画(描画／影付描画)



繰り返しこの手法を使えばイラストを重ねて作成できます。

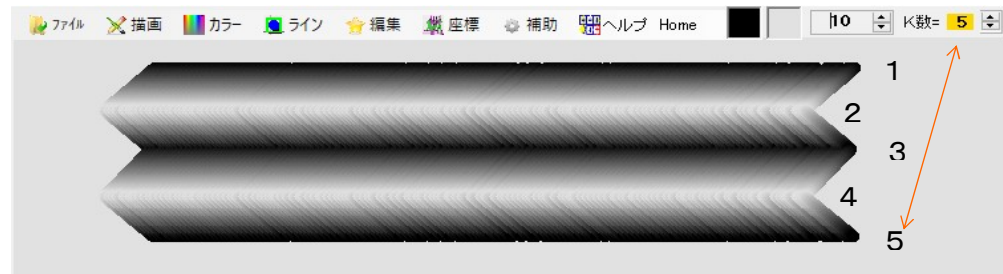
- ※データ追加モードで保存した場合はデータの最初からK数値までの行とそれ以降の同位置のデータを除いて保存されます。
" 拡張設定を1(Ctrl+1)に設定した場合は、それぞれ左右が反転されます。
" 拡張設定を2(Ctrl+2)に設定した場合は、M1、M2の色に変更されます。

4 データ追加機能を使ったブドウの房の作り方



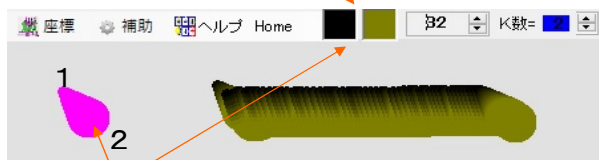
テンキーの数字をタッチ。

5 1～5の線をマウスの軌跡に連続コピー。テンキーを押しながらマウスを移動



真横に修正する場合は、[補助／拡張設定1] 後 [ライン／真横設定]
※スペースキーを押しながらマウスを移動させても連続線が引けます。

補足説明



【手順】1、2 の順に太さを変えて筆先の形を作り、
M1,M2 の色を変更し、データ追加モードで
補助／拡張設定2 を設定後、テンキー[8]を
押しながらマウスを移動

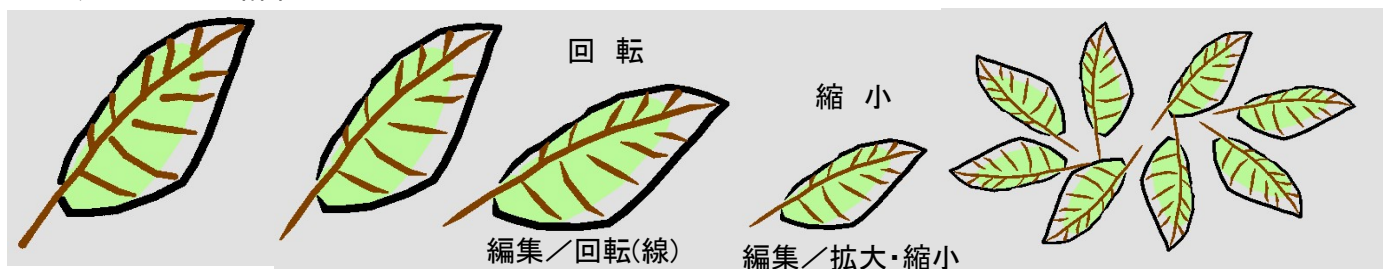
新機能 筆先の方向を変えながらデータ追加



【手順】
筆先の形を作り、データ追加モード(Ctrl+D)にする。
スペースキーを押しながらペンやマウスを移動

※ データ追加モードで保存すると最初に作成した
筆先のデータは保存されません。

6 データ追加モードで編集



元の図形 線の両端の太さを揃える
線の太さを調整して ライン／入り・はね

編集／回転(線) 縮小 編集／拡大・縮小 テンキーで角度を変えてデータコピー

- ※データ追加モードで 拡大／縮小 及び 線の回転 を行くと元の図形のみ編集されます。
" 読み込みを行うとデータ数がK数値になります。
※背景に移動(補助／背景に移動)させ彩色し、戻す(補助／背景から戻す)と彩色した部分が背景になります。

※ テンキー[0]～[9]に太さを割り当てました。拡張設定後(補助／拡張設定1・2)テンキーをタッチして下さい。
(拡張設定3＝拡張設定1・2をともに設定)

7 元の図形が複数ある場合順番にマウス位置にコピーします。

(1) データの作成

図形の区切りと最後に 描画後クリア (編集／描画後クリア／最終行のみ設定) をの設定を行って下さい。

データ追加モードでK数値を全データ行数に設定して下さい。

※ライセンスが登録済みであればデータを保存してデータ追加モードで読み込めば、K数値が表示されています。

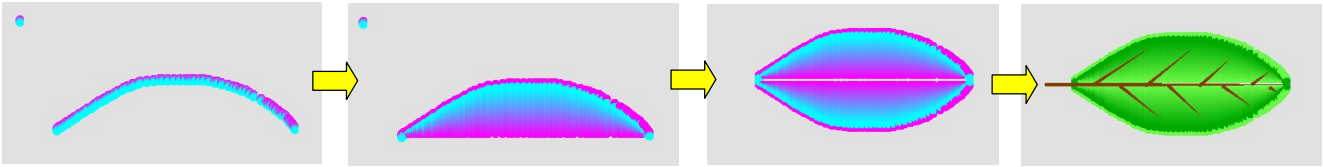
データ追加モードでテンキー[0]を入力して下さい。マウス位置に図形がコピーされます。

(2) 別の図形の前後にコピーしたい場合

別の図形データを作成または呼び出して背景に移して (補助／背景に移す) から (1) を行って下さい。

コピー終了後背景から戻して下さい。背景として戻ります。拡張設定1で設定して戻した場合は背景が逆になります。

8 データ追加 (行追加) した描画データを縦・横軸1点を固定して真縦・横に変換する機能を追加しました。



行追加で作成

[拡張設定2]で[真横指定]

[下コピー]

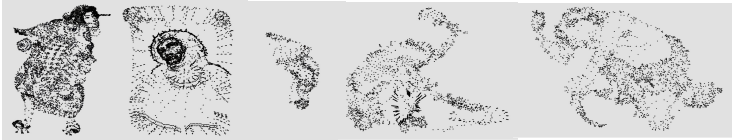
色を替えて線を追加

9 点描画風に描画することができます。

(1) 全体の線の太さを1にする。(サイズ／全体を現在のサイズに変更)

(2) M2色を黒にする。(カラーで黒を選択しM2をクリック)

(3) 点描画風に描画 (描画／ポイント描画)



10 イラストにMIDIコードを追加することができます。

(1) 描画データとMIDIコード (MidiMimiちゃんで作成) を準備します。

(2) [継続呼出] でイラストデータを先に呼び出し、次にMIDIコードデータを呼び出して下さい。

(3) 保存後、このツールを再起動して下さい。

(4) 呼び出しは(MIDI)付きの項目で呼出して下さい。描画後演奏します。 例 [手書き風呼出(MIDI)]、[サイズ調整呼出(MIDI)]

11 スライドショー用描画データの作成

(1) 描画データを複数準備します。

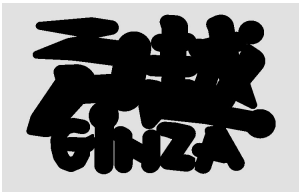
(2) [継続呼出+描画後クリア] で描画データを順次呼び出して下さい。

(3) 保存後、[スライドショー] から呼び出して下さい。

12 Z座標入替



元の描画



同じ数値をZ座標とする。
Ctrl+1



他ファイルのX座標をZ座標にする。
Ctrl+Shift+F9 後 他ファイルを呼出す。
カーソルキーで回転

13 写真等の画像修正



玄武

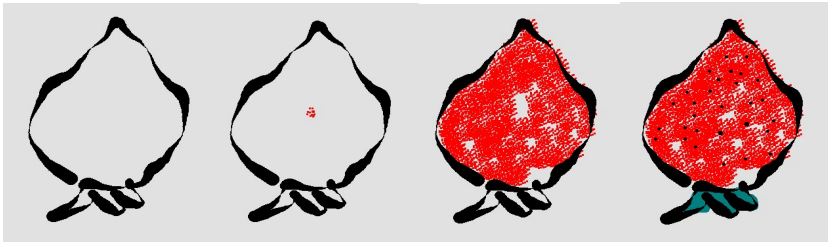


補修後

(1) 画像を表示し スクリーン上の色を取得する。
(Ctrl+i 後、指定箇所をマウス左クリック)

(2) 修正箇所をマウス左クリックまたはスペースキーで彩色します。

14 ブラシを作って彩色



(1)

(2)

(3)

(4)

(1) 輪郭を作成し背景にする。(Ctrl+H)
(2) ブラシ (赤い点) をスペースキーを使い作る。
(3) データ追加モードにする。(Ctrl+D)
スペースキーまたはテンキーで彩色する。
(4) 帯を緑で彩色し背景から戻す。(Ctrl+J)
データ追加モード終了 (Ctrl+D)
黒点をスペースキーで入れる。

15 ぺいんとコロちゃんの変更箇所

(1) MIDI再生 (補助／MIDI再生) 時に登録した画像で拡張設定が[3]の場合90度回転させることができます。

(2) 文書入替マニュアル.txt を添付しました。ぺいんとコロちゃんと呼出して下さい。

(3) 2点を結ぶ線が多数ある場合でまとめて色を変更します。(点1をM1色に点2をM2色に)

拡張設定を1にしてカラー／全体を現在の色に変更

(3) 動作解析の動きがスムーズなり操作項目を追加しました。

サンプルはフォルダ[スライドショー] 内に添付しています。(ランニング.tx

ファイル／スライドショー から呼び出して下さい。

矢印キーに対応しています。

←、[Home]: 最初のコマを表示。

→、↓: 1コマずつ進む。

↑: 1コマずつ戻る。

[End]: 最後のコマを表示

