

RETAS STUDIO

Chapter
第6章

応用編・出力

本章では、CoreRETAS でのプレビュー、レンダリングの方法について紹介します。

Step:01	静止画によるプレビュー	478
Step:02	動画によるプレビュー	480
Step:03	書き出し	484
Step:04	複数のカットの連続書き出し	492
Step:05	Flash 形式の書き出し	496

Step: 静止画によるプレビュー

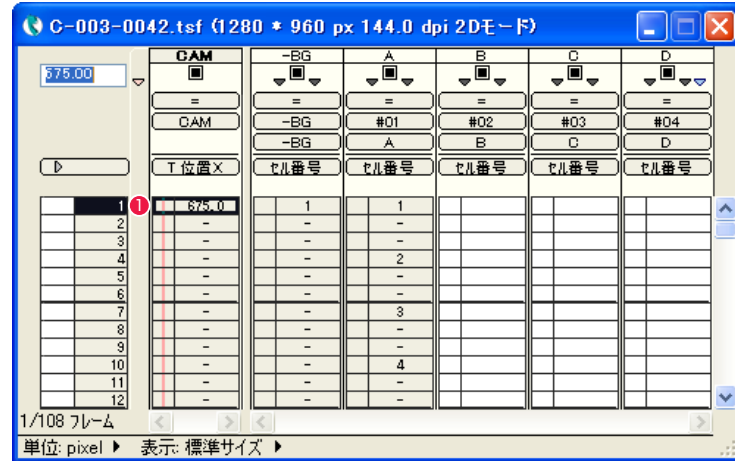
01

ここでは、[描画]ウィンドウでの、静止画としてのプレビューの方法を説明します。

▶ カレントフレームの描画でプレビューを行う

1. プレビューしたいフレームを選択する

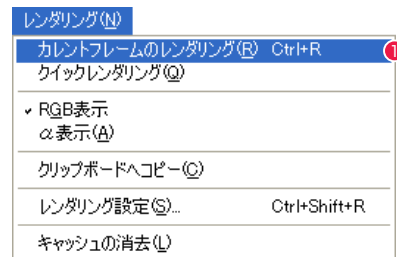
[ファイルブラウザ]などでカットフォルダを選択し、[タイムシート]を開きます。



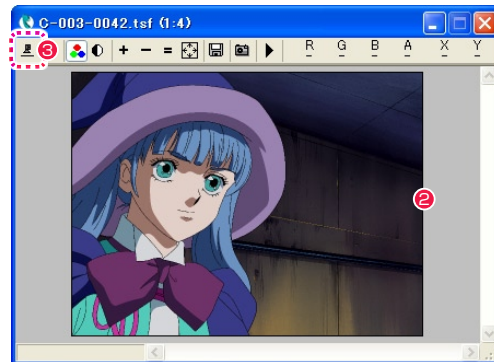
① タイムシート上で、プレビューしたいフレームを選択します。

2. コマンドを実行する

[レンダリング]メニューの[カレントフレームのレンダリング]を選択すると、[描画]ウィンドウが表示され、プレビューが実行されます。



① [カレントフレームのレンダリング]を選択します。



② 静止画がプレビュー表示されます。

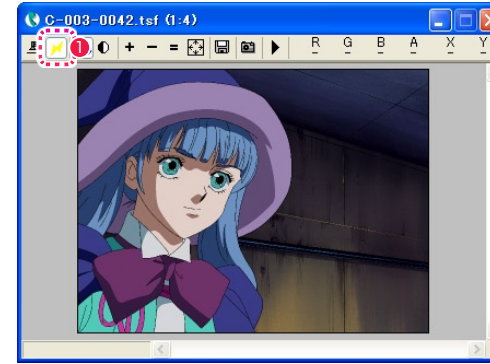
③ [レンダリング]ウィンドウの[レンダリング]ボタンをクリックしても同様の結果を得ることができます。その他、タイムシートの[フレーム番号表示エリア]をダブルクリックする方法もあります。

▶▶ クイックレンダリングでプレビューを行う

クイックレンダリングは、フレームの移動やシートの編集を行ったときに自動的にレンダリングを行ってくれる機能です。

1. クイックレンダリングを選択する

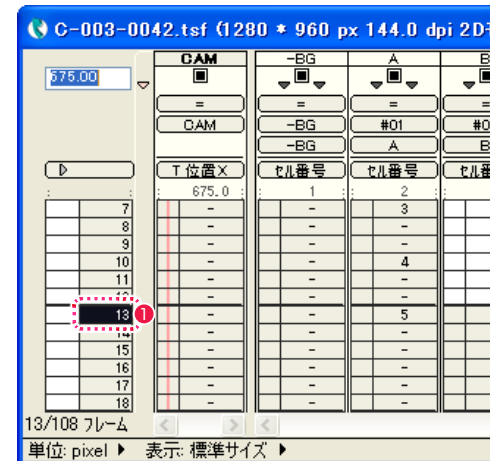
[レンダリング]ウィンドウの[クイックレンダリング]ボタンを選択します。
[レンダリング]メニュー→[クイックレンダリング]コマンドを実行する方法もあります。



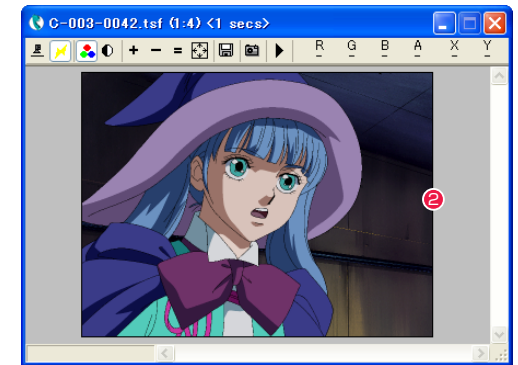
① [クイックレンダリング]ボタンを押してONの状態にします。

2. クイックレンダリングを実行する

[カレントフレームのレンダリング]を実行しなくても、タイムシートまたは[ステージ]ウィンドウで選択したフレームがすぐにレンダリングされ、[レンダリング]ウィンドウに表示されます。



① 任意のフレームを選択します。



② フレームを選択した瞬間に、静止画がプレビュー表示されます。

Step: 動画によるプレビュー 02

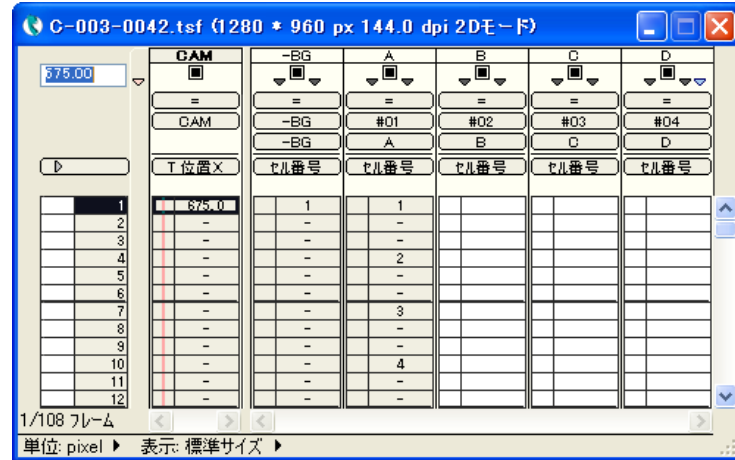
ここでは、[RAM プレビュー] コマンドによる、動画としてのプレビューの方法を説明します。

▶ RAM プレビューでプレビューを行う

[RAM プレビュー] は、QuickTime、AVI 等のムービーファイルの書き出しを行うことなく、メモリー (RAM) 上に展開した動画のデータを使用して動きの確認 (プレビュー) を行なう機能です。ムービーファイルの出力時に発生する、「画像の圧縮」や「ファイル書き出し」の時間が必要ないため、動きの確認までに要する時間を短縮できます。また、再生の際はタイムシートで指定した正確なタイミングで再生を行ないます。

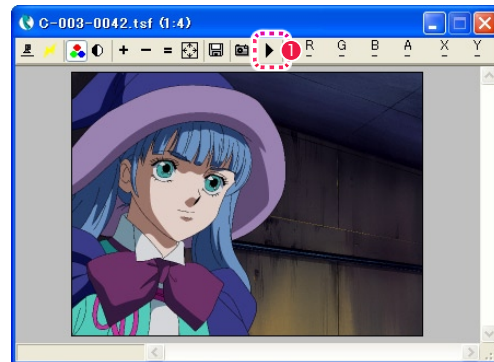
1. 対象のカットフォルダを選択する

[ファイルブラウザ] などでもカットフォルダを選択し、[タイムシート] を開きます。



2. コマンドを実行する

[ファイル] メニュー → [RAM プレビュー] → [実行] で、RAM プレビューを実行します。再生終了後も、ループ再生を行ないません。RAM プレビューの実行を中止するには、[Esc] キーを使用します。



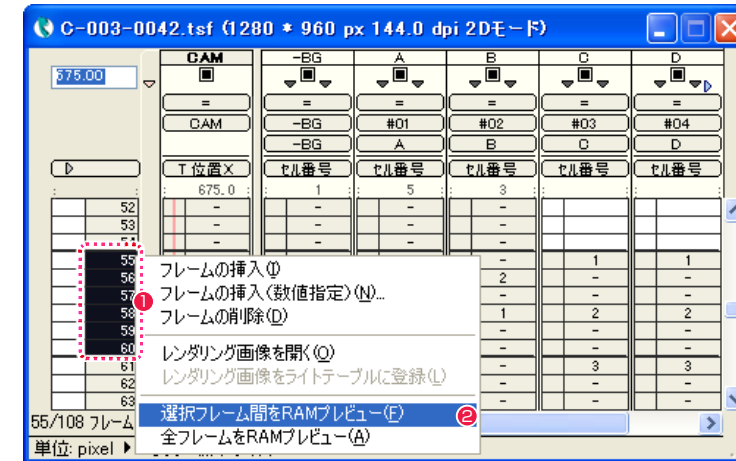
- ① [レンダリング] ウィンドウの [RAM プレビュー] ボタンをクリックする方法もあります。

▶ 選択した範囲のみ RAM プレビューを行う

タイムシート上で選択した特定のフレーム間のみ [RAM プレビュー] を実行することができます。尺の長い (再生時間の長い) カットの一部分のみ確認がしたい場合などに行います。

1. 対象のカットフォルダを選択する

[ファイルブラウザ] などでもカットフォルダを選択し、[タイムシート] を開きます。



- ① RAM プレビュー表示したい範囲のフレームを選択します。
- ② 右クリック (Mac OS X では [Ctrl]+ クリック) すると表示されるコンテキストメニューから、[選択フレーム間を RAM プレビュー] を選択します。

2. コマンドを実行する

[RAM プレビュー] を実行します。再生範囲を再生終了後も、ループ再生を行ないません。RAM プレビューの実行を中止するには、[Esc] キーを使用します。



POINT

- ・ [スペース] キーを押すと、レンダリングが終わっているところまで RAM プレビューを実行することができます。
- ・ コンテキストメニューから [全フレームを RAM プレビュー] を選択すると、タイムシートで選択した範囲だけでなく、全てのフレームを RAM プレビューの対象にします。

ムービーに書き出す

[ファイル]メニュー→[RAMプレビュー]→[ムービー書き出し...]を実行すると、RAMプレビュー時に作成したキャッシュのデータを、ムービーファイルとして書き出します。RAMプレビューコマンドの実行の結果、既にキャッシュが作成されている場合には、キャッシュのデータを利用して（レンダリングを省略して）書き出しを行ないますので、高速に書き出しを行なうことができます。キャッシュが作成されていない場合には、新たにレンダリングを行ないながら、書き出しを行ないます。

ムービー書き出し可能形式：

- ・Flash (拡張子：swf)
- ・QuickTime (拡張子：mov)
- ・Video for Windows (拡張子：avi)

※ [RAMプレビュー]→[ムービー書き出し...]コマンドで書き出されるFlashは、ラスター形式です。詳細は「Flash形式の書き出し」を参照してください。

キャッシュを消去する

[ファイル]メニュー→[RAMプレビュー]→[キャッシュの消去]を実行すると、RAMプレビューの結果作成されたキャッシュを消去します。

POINT ▶▶▶

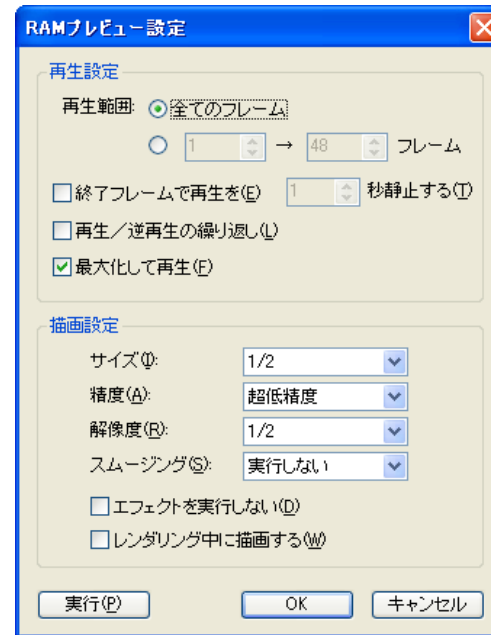
RAMプレビューとメモリの関係

[RAMプレビュー]コマンドを実行すると、まず[レンダリング]ウィンドウ内で、プレビュー範囲の全てのフレームをレンダリングします。レンダリングされた画像は、メモリー上にキャッシュされていきます。したがって、搭載されたメモリーが少ない場合にはプレビュー可能な再生時間やプレビュー画像の大きさが制限される場合があります。

使用できる実メモリーの量を超えるキャッシュが必要な場合には、CoreRETASがキャッシュを仮想メモリーに配置しますので、正しいタイミングでの再生が保証されない場合があります。

RAMプレビューの設定

[ファイル]メニュー→[RAMプレビュー]→[設定...]を実行すると、[RAMプレビュー設定]ダイアログが表示されます。



[再生設定]
再生に関する設定を行います。

- ・**[再生範囲]**
RAMプレビュー機能によって再生される範囲を設定します。
- ・**[全てのフレーム]**
タイムシートの全フレームを再生します。
- ・**[□→□フレーム]**
指定された範囲のフレームを再生します。
- ・**[終了フレームで再生を□秒静止する]**
ループ再生の繰り返し部分で、指定された秒数だけ終了フレームの画像を静止表示させます。
- ・**[再生/逆再生の繰り返し]**
RAMプレビューで、選択範囲の最後のフレームまで表示が終了したら、逆転再生を行ないます。交互に正転・逆転再生をくり返すオプションです。
- ・**[最大化して再生]**
このチェックボックスをオンにすると、RAMプレビュー再生時に、デスクトップおよび他のウィンドウ、パレットを消した状態で、画面の中央でRAMプレビュー画像を再生することができます。このチェックボックスをOFFにすると、描画ウィンドウの中でRAMプレビュー再生を行ないます。また、その際は、描画ウィンドウのタイトルバーにFPS(実測値)が表示されます。

[描画設定]
描画に関する設定を行います。

- ・**[サイズ]**
RAMプレビュー再生時の画像サイズを[1/1]～[1/4]の範囲で設定可能です。
- ・**[精度]**
RAMプレビュー再生時の描画精度を[超低精度]～[高精度]の5段階で選択可能です。設定内容は、[描画設定]ダイアログと同じです。
- ・**[解像度]**
RAMプレビュー再生時の解像度を[1/1]～[1/4]の範囲で選択可能です。解像度を下げると、RAMプレビューを開始するまでの時間が短縮されます。
- ・**[スムージング]**
RAMプレビュー再生時のスムージングを[設定に従う][自動実行][全て実行する][実行しない]の4種類から選択可能です。設定内容は、[描画設定]ダイアログと同じです。
- ・**[エフェクトを実行しない]**
ONに設定すると、RAMプレビュー再生時に[特殊効果]フィルター(エフェクトレイヤー)の効果を無視します。
- ・**[レンダリング中に描画する]**
ONに設定すると、RAMプレビューのためのレンダリングの途中経過を[レンダリング]ウィンドウに表示します。

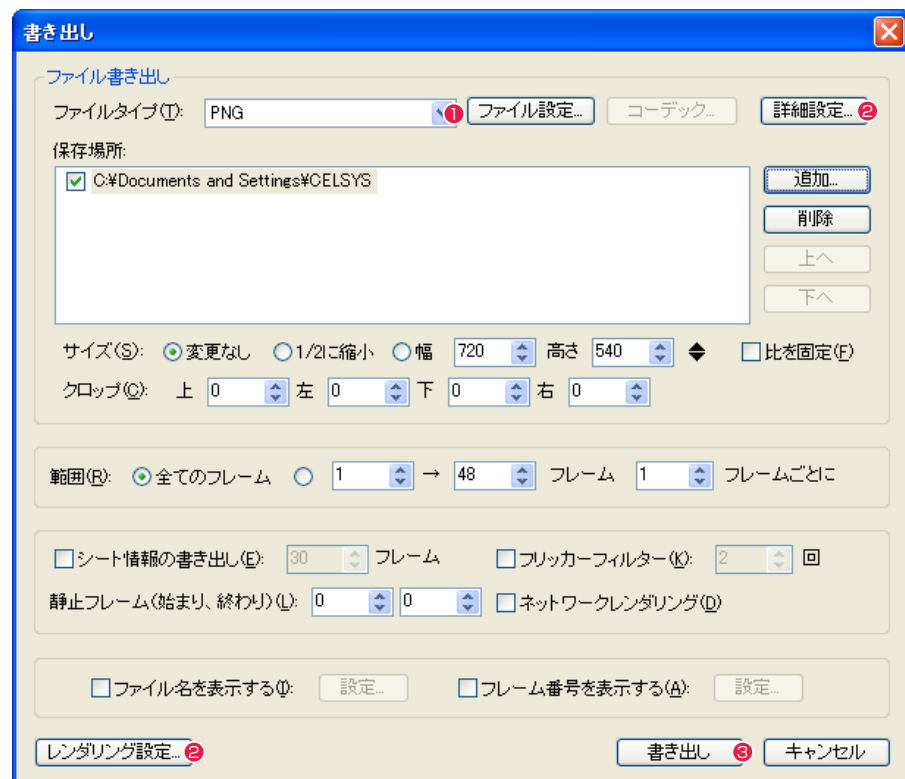
Step: 書き出し

03

ここでは、[書き出し]コマンドによる、静止画および動画ファイルの書き出し方法を説明します。

▶▶ 静止画を書き出す

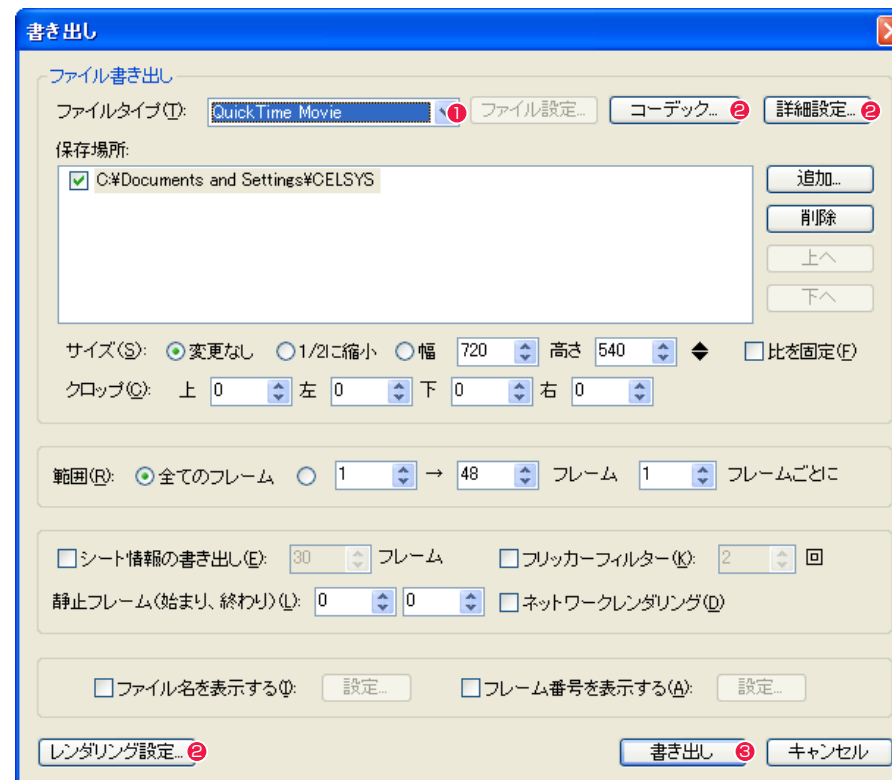
タイムシートの設定に従って、ハードディスクなどに静止画を書き出すことができます。
[ファイル]メニュー→[書き出し]を選択すると、[書き出し]ダイアログが表示されます。



- ① [ファイルタイプ] から静止画の画像形式を選択します。
- ② 必要に応じて [詳細設定 ...] (静止画書き出しダイアログ)、[レンダリング設定 ...] (レンダリング設定ダイアログ)、その他の設定を行います。
- ③ [書き出し] ボタンをクリックすると、書き出しが実行され、静止画のレンダリングが行われます。

▶▶ 動画を書き出す

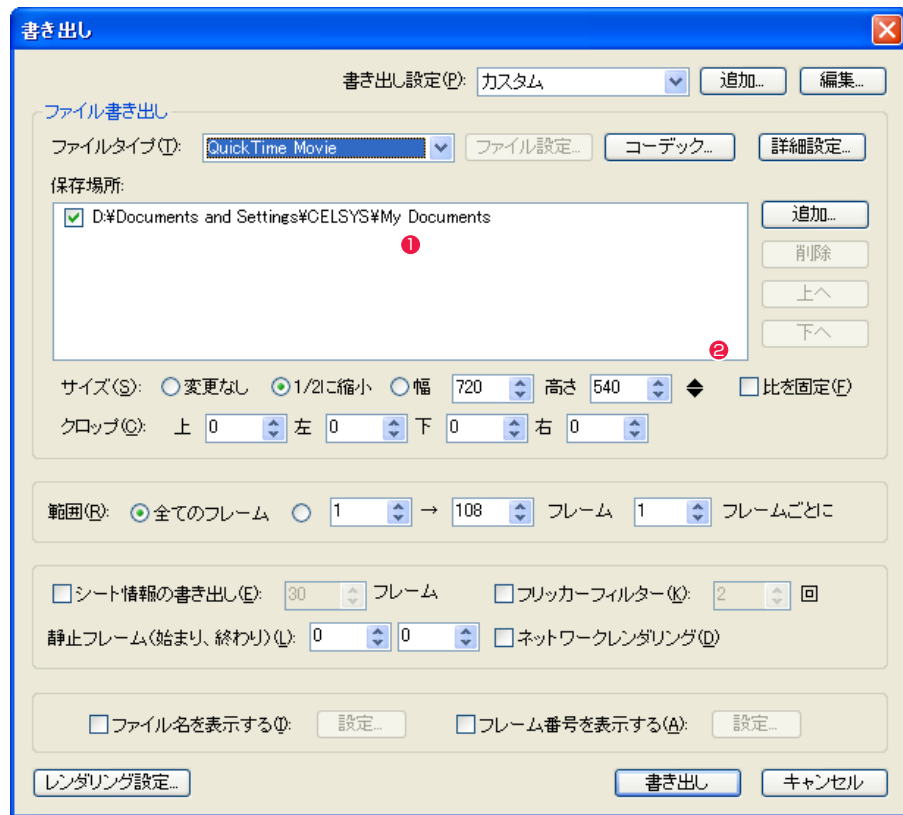
タイムシートの設定に従って、ハードディスクなどに動画を書き出すことができます。
[ファイル]メニュー→[書き出し]を選択すると、[書き出し]ダイアログが表示されます。



- ① [ファイルタイプ] から動画の画像形式を選択します。
- ② 必要に応じて [コーデック ...] (ビデオの圧縮ダイアログ)、[詳細設定 ...] (動画設定ダイアログ)、[レンダリング設定 ...] (レンダリング設定ダイアログ)、その他の設定を行います。
- ③ [書き出し] ボタンをクリックすると、書き出しが実行され、動画のレンダリングが行われます。

書き出しダイアログ

[ファイル]メニュー→[書き出し]を選択すると、[書き出し]ダイアログが表示されます。



[書き出し設定]

[書き出し]ダイアログの設定内容を登録できます。登録した設定はメニューから選択できます。

・[追加 ...]

新規の書き出し設定を名前を付けて追加できます。

・[編集 ...]

書き出し設定の削除、順番の変更、名前の変更ができます。

[ファイル書き出し]

ファイルの書き出しに関する設定を行います。

・[ファイルタイプ]

書き出す画像のファイル形式を選択します。

・[ファイル設定 ...]

オプション設定を持つファイル形式の設定を行います。

・[コーデック ...]

コーデック設定を持つファイル形式の設定を行います。

・[詳細設定 ...]

QuickTime Movie、AVI、Flash Movie 以外を選択した場合、[静止画書き出し]ダイアログが表示されます。QuickTime Movie、AVI、Flash Movie を選択した場合、[動画書き出し]ダイアログが表示されます。

[保存場所]

① [フォルダパス表示]エリア [ファイル選択]ダイアログで、画像ファイルの保存場所を指定します。

・[保存場所]

複数の保存場所を指定可能です。チェックボックスが ON に設定されているフォルダの一番上書き出し対象になります。1 つ目の [保存場所] のディスクが一杯になった場合には、自動的に書き出し先を [保存場所] の 3 つ目、4 つ目の順に切り替えながら書き出しを行います。

・[追加 ...] ボタン

[保存場所] をリストに追加します。

・[削除] ボタン

リスト上で選択されている [保存場所] を削除します。

・[上へ] ボタン

[フォルダパス表示] エリアのリストの上下を変更します。

・[下へ] ボタン

[フォルダパス表示] エリアのリストの上下を変更します。

[サイズ]

・[変更なし]
カメラサイズの大きさを書き出します。

・[1/2 に縮小]

カメラサイズの縦横 1/2 のサイズに縮小して書き出します。

・[幅][高さ]

数値入力フィールドに入力されたサイズで書き出します。代表的なサイズであれば、ポップアップメニューから選択することも可能です。

・[比を固定]

カメラサイズを調整する際、幅と高さの比率を固定します。

② ポップアップメニュー

カメラサイズを選択できます。

[クロップ]

・[上][左][下][右]
[サイズ] (カメラサイズ) から指定の幅を切り取ります。

[範囲]

書き出しを行う範囲を指定します。

・[全てのフレーム]

タイムシートの全フレームを書き出します。

・[□□ → □□ フレーム]

指定されたフレームだけを書き出します。タイムシートの一部だけを書き出したい場合に使用します。

・[□□ フレームごとに]

間をとばして書き出したいときに使用します。大雑把にカメラワークの確認をしたい場合に使用すると、書き出し時間が短くて済みます。なお、CoreRETAS は、間を空けて書き出しを行った QuickTime Movie、AVI、Flash Movie でも、タイムシートで指定された通りの再生時間になるので、正しいタイミングでカメラワークをチェックできます。

・[シート情報の書き出し]

ON になっている場合には、書き出される画像の先頭に、[タイムシート]メニュー→[シートの設定]→[情報...]で設定された内容を、指定のフレーム数だけ書き出します。

・[フリッカーフィルター]

横方向の細い線がある場合に CRT ディスプレイに生じる画面のちらつき (フリッカー) を軽減します。

[静止フレーム]

カットの最初と終わりに「止め」が必要な場合に便利な機能です。

・[始まり]

最初のフレーム (1 フレーム目) を指定のフレーム数だけハードディスクに記録した後で、それに続けて通常の書き出しを行います。

・[終わり]

最後のフレームを指定のフレーム数だけハードディスクに記録した後で、書き出しを終了します。

・[ネットワークレンダリング]

ネットワークレンダリングを実行します。

※ネットワークレンダリング機能を利用するには、ネットワークレンダリング用のサーバーが必要です。

・[ファイル名を表示する]

ファイル名を表示します。

・[フレーム番号を表示する]

フレーム番号を表示します。

・[レンダリング設定 ...] ボタン

[レンダリング設定]ダイアログが表示され、レンダリングの詳細な設定が行えます。

・[書き出し] ボタン

設定に従って書き出しを実行します。



注意:

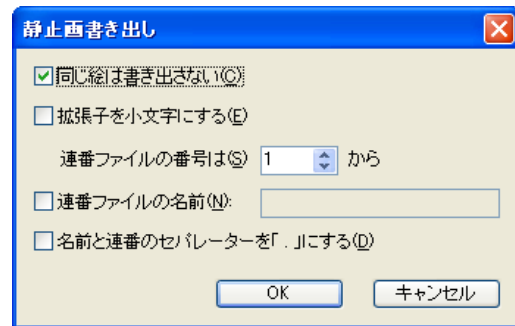
[ファイル]メニュー→[書き出し]コマンドを使用して書き出しを行った Flash はラスタ形式の動画になります。

POINT

[書き出し設定]で登録した設定は、[書き出しキュー]ダイアログの [メニュー表示] ボタンを押すと表示されるメニューから選択できます。[書き出しキュー]ダイアログの詳細は、第 8 章 [リファレンス] → [Step02 ウィンドウ] → [書き出しキューウィンドウ] (⇒ P.554) を参照してください。

▶▶ 静止画書き出しダイアログ

[書き出し]ダイアログで、画像形式として静止画 (QuickTime、AVI、Flash 以外) を選択し、[詳細設定...] ボタンを押すと、[静止画書き出し]ダイアログを表示します。



- [同じ絵は書き出さない]
 - タイムシート上で同じ絵が連続している部分を書き出しません。
- [拡張子を小文字にする]
 - 書き出されるファイルの拡張子を小文字にします。
- [連番ファイルの番号は]
 - 画像を連番の静止画ファイルとして書き出す場合に、ファイルにつける連番をいくつから数え始めるか、を設定します。デフォルトでは 1 から始まります。特別な理由が無い限りは、変更しないでください。

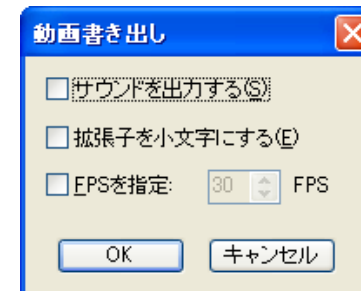
- [連番ファイルの名前]
 - 連番ファイルの書き出し時に、画像のファイル名を [任意の文字列]+[(アンダーバー)]+[連番]+[拡張子] に設定可能です。チェックボックスをオンにし、テキスト入力フィールドに任意の文字列を入力してください。

ファイル名の例 :ABC_0001.TGA
(任意の文字列として [ABC] を入力した場合)

- [名前と連番のセパレータを [.] にする]
 - ファイルの名前と連番のセパレータを [.] にします。

▶▶ 動画書き出しダイアログ

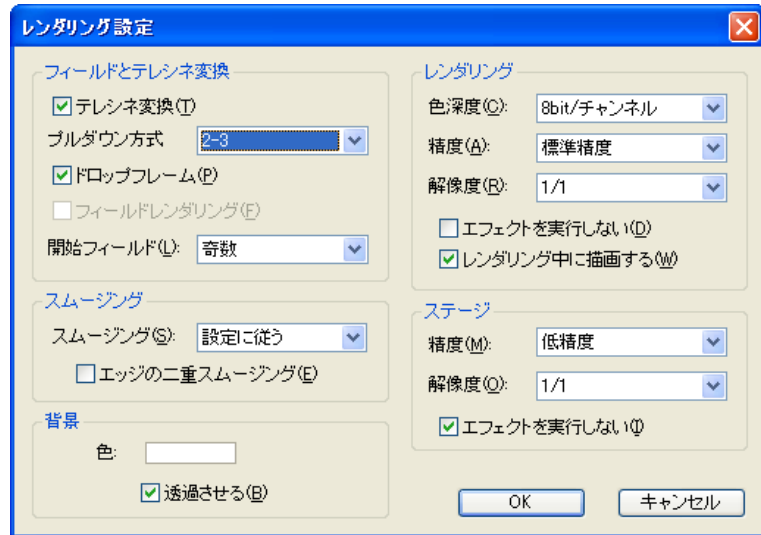
[書き出し]ダイアログで、画像形式として動画 (QuickTime、AVI、Flash) を選択し、[詳細設定...] ボタンを押すと、[動画書き出し]ダイアログを表示します。



- [サウンドを出力する]
 - サウンドレイヤーに音声登録されている場合には、音声付きのムービーを書き出すことができます。
- [拡張子を小文字にする]
 - 書き出されるファイルの拡張子を小文字にします。
- [FPSを指定]
 - 動画のフレームレート (FPS) を設定することができます。

レンダリング設定ダイアログ

[レンダリング]メニュー→[レンダリング設定...]を実行すると[レンダリング設定]ダイアログが表示され、描画に関する設定を行うことができます。



[フィールドとテレシネ変換]

テレシネ変換に関する設定を行います。

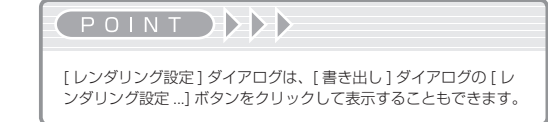
- **[テレシネ変換]**
24 コマ / 秒 (24FPS) のタイムシートを使って書き出しを行う際に、フィールドを使用して 30 コマ / 秒 (30FPS) のフレームレートに変換します。

- **[プルダウン方式]**
テレシネ変換を行う際のプルダウン方式を指定します。

- **[ドロップフレーム]**
テレシネ変換を行う際に、ドロップフレームを設定します ([書き出し]ダイアログの[ファイルタイプ]で[QuickTimeMovie]形式を選択したときのみ有効です)。

- **[フィールドレンダリング]**
1 フレームあたり 2 つのインターレースされたフィールドで画像をレンダリングします。30 コマ / 秒 (30FPS) の映像では、60 フィールドを使用します。

- **[開始フィールド]**
[テレシネ変換]または[フィールドレンダリング]を行う際に、偶数フィールド、奇数フィールドのいずれから開始するかを選択します。



[スムージング]

スムージングに関する設定を行います。

- **[設定に従う]**
[レイヤー設定]パレットによって設定された、各レイヤーごとの設定に従います。

- **[自動実行]**
セルの配置や拡大縮小等により、レイヤーごとにスムージングした方がきれいにレンダリングできる場合は、自動的にスムージングが行われます。

- **[全て実行する]**
強制的に全てのレイヤーでスムージングが行われます。[レイヤー設定]パレットによる個別の設定は無視されます。

- **[実行しない]**
全てのレイヤーに対してスムージングを実行しません。[レイヤー設定]パレットによる個別の設定は無視されます。

- **[エッジの二重スムージング]**
通常はスムージング処理を行わない、書き出した画像のRGBプレーンにもスムージング処理を行います。

[背景]

背景に関する設定を行います。

- **[色]**
背景の色を設定します。通常一番下に位置する [-BG] レイヤーよりさらに後ろにある、単一の色で塗りつぶされたベタ平面です。[表示色]ボックスをクリックするとダイアログが表示され、色を変更することができます。

- **[透過させる]**
背景色を透過させます。

レンダリング設定

[レンダリング]

レンダリングに関する設定を行います。

- **[色深度]**
レンダリング時の色深度を、8bit/チャンネルまたは 16bit/チャンネルから選択できます。

- **[精度]**
描画時の精度を設定します。通常は「標準精度」を推奨します。

- **[解像度]**
[描画]ウィンドウへの書き出し解像度を設定します。

- **[エフェクトを実行しない]**
レンダリングの際にエフェクトを実行しません。

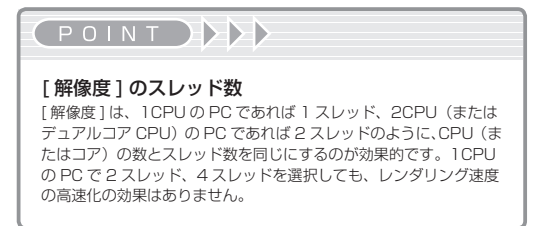
- **[レンダリング中に描画する]**
ON に設定すると、レンダリングの途中経過を [レンダリング]ウィンドウに表示します。OFF に設定すると、わずかにレンダリングの所要時間を短縮することができます。

[ステージ]

[ステージ]ウィンドウに関する設定を行います。

- **[精度]**
描画時の精度を設定します。

- **[解像度]**
[ステージ]ウィンドウへの書き出しの解像度を設定します。



映像信号と変換に関連する用語集です。

NTSC
日本やアメリカで採用されているアナログテレビジョン方式です。インターレースフレームで構成されています。

フレームレート
1秒当たりのフレーム数のことです。NTSC方式のフレームレートは、モノクロの場合は1秒間に30フレーム(30FPS)、カラーの場合は29.97フレーム(29.97FPS)です。

テレシネ
「テレビジョン」と「シネマ(映画)」の合成語で、フィルム映像をテレビ映像信号に変換する装置のことです。変換作業のことも「テレシネ」と呼びます。フィルム映像は一般的に24コマ/秒にて撮影されており、それをテレビ映像の30フレーム(コマ)/秒に変換することです。後述の2-3プルダウンという方法によって不足の6コマを作り出し、コマ数の整合性をもたせています。

2-3プルダウン
NTSCテレビ映像信号は30フレーム/秒で、各フレーム2フィールドで構成されており、30×2=60フィールド/秒で成り立っています。フィルム映像の24コマは真正正銘の24コマ/秒なので、NTSC信号に変換する場合「テレシネ」の工程を経て24コマを60フィールドに割り当てる必要があります。フィルム映像をNTSC信号に変換する場合、フィルムの1コマ目を2フィールド、2コマ目を3フィールド、3コマ目を3フィールド、4コマ目を3フィールド、……以降24コマ目まで2-3-2-3を繰り返すことにより60フィールドを作り出すことから「2-3プルダウン」と呼ばれます。

フィールド
NTSCの場合、1/30秒毎の1つのフレームを2つに分け、最初の1/60秒間は奇数段目の走査線だけを、後の1/60秒間は偶数段目の走査線だけを映します。それぞれを「奇数フィールド」、「偶数フィールド」と呼びます。次のフレームまでの間に画像が動いていれば、2つのフィールドを静止画として重ねるとずれることとなりますが、動画では動きがなめらかになります。

走査線
アナログテレビジョン方式は画像を横方向の細かい線に分け、左から右へ、上から下へ順番になぞり1つの画像情報にします。この分けられた細かい線を走査線と言い、NTSC方式では525本です。走査線の数よりも細かい表現はできないため、垂直方向の解像度は走査線の数で決まります。

ドロップフレーム
NTSC方式によるカラー映像の信号は1秒が29.97フレームで構成されているため、1秒を30フレームで書き出すと実時間とのズレが生じます。例えば1時間では108フレーム(3.6秒)の誤差が生じます。そのため、実時間と合わせるために0、10、20、30、40、50分を除く毎正分の開始から2つのフレーム番号(0.1)をカウントせず飛ばして、誤差を自動的に補正する動きが「ドロップフレーム」です。

テレビ番組	放送の実時間と合わせるため、通常はドロップフレームを使用します(ドロップフレーム:ON)。
販売用ビデオ	視聴者は正確に時間を計測しながら見ているわけでは無く誤差はあまり気にならないため、「ドロップフレーム」は使用しない場合が多いです(ドロップフレーム:OFF)。
CM	テレビで放送されますが、作品の長さが短いために誤差が少ないのと、製作過程の合成などの都合により、「ドロップフレーム」は使用しない場合が多いです(ドロップフレーム:OFF)。

インターレース
1回の画面表示を奇数段目と偶数段目の2回に分けて飛び越し走査を行なう方式です。動画を表示する際にちらつきを抑えられるため、アナログテレビジョン方式で採用されています。

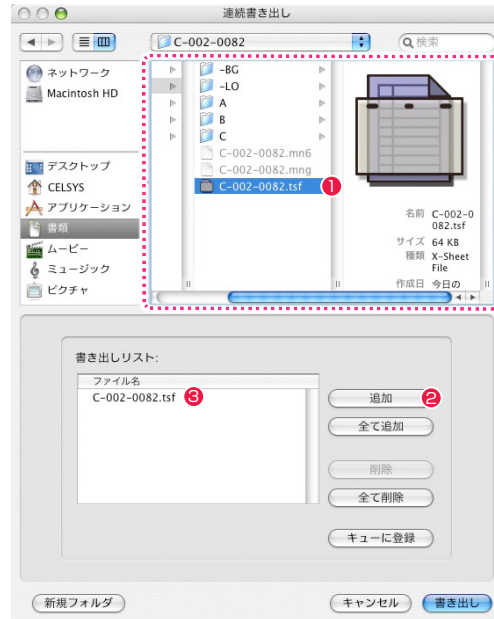
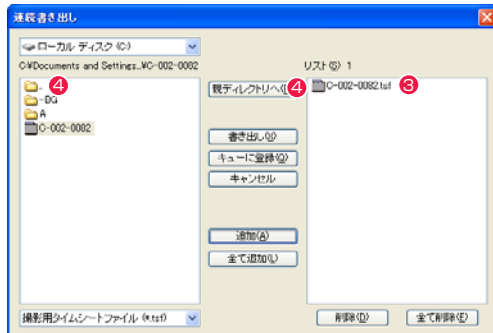
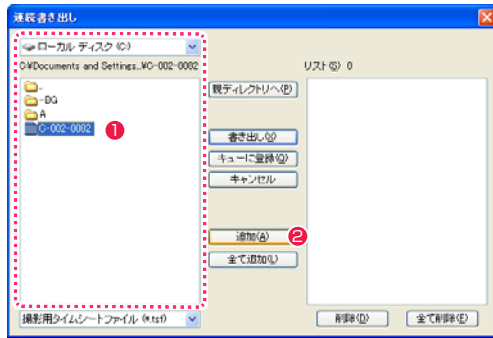
プログレッシブ
1回の画面表示を1回の走査で行なう方式です。コンピュータのディスプレイは静止画や文字を表示することが多く、インターレース方式だとちらつきやじみが生じるため、プログレッシブ方式が採用されています。

Step: 複数のカットの連続書き出し 04

ここでは、複数のカットの連続書き出しについて説明します。

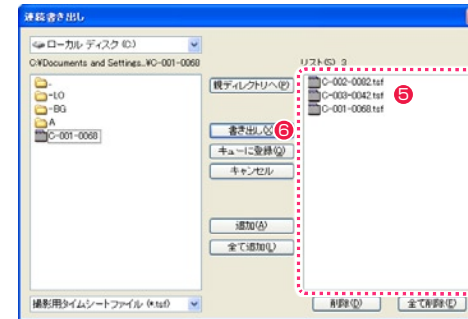
▶ 複数のカットの連続書き出しを行う

[ファイル]メニューから[連続書き出し...]を選択すると、[連続書き出し]ダイアログが表示されます。



[Mac OS X 版の場合]

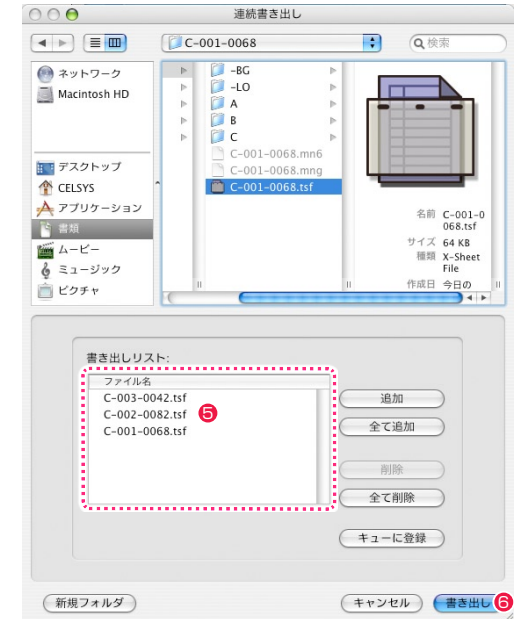
- ① [ファイル選択リスト]から、[連続書き出し]を行いたい[撮影用タイムシートファイル](*.tsf)を選択します。
- ② [追加]ボタンをクリックします。
- ③ 選択した[撮影用タイムシートファイル]が、[連続書き出しリスト]に登録されます。(このリストに登録したタイムシートが書き出しの対象になります)
- ④ [ファイル選択リスト]の一番上にある「..」フォルダのアイコンをダブルクリックするか、[親ディレクトリへ]ボタンをクリックすると、1つ上のディレクトリへ戻ることができます。(Windowsのみ)



- ⑤ 同様の手順を繰り返し、書き出しを行う[撮影用タイムシートファイル]を複数[連続書き出しリスト]に登録します。

このリストに登録されているすべてのタイムシートファイルが書き出しの対象となります。

- ⑥ [書き出し]ボタンをクリックすると、[書き出し]ダイアログが表示されます。

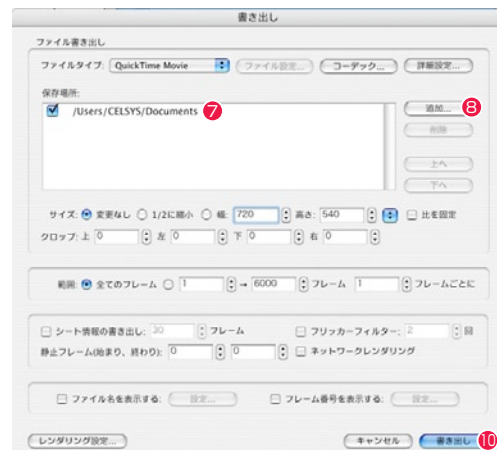
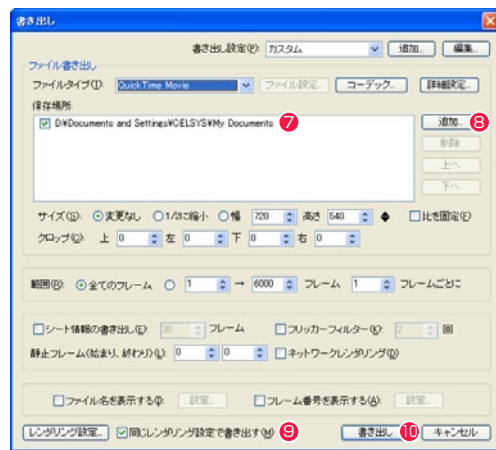


[Mac OS X 版の場合]

POINT

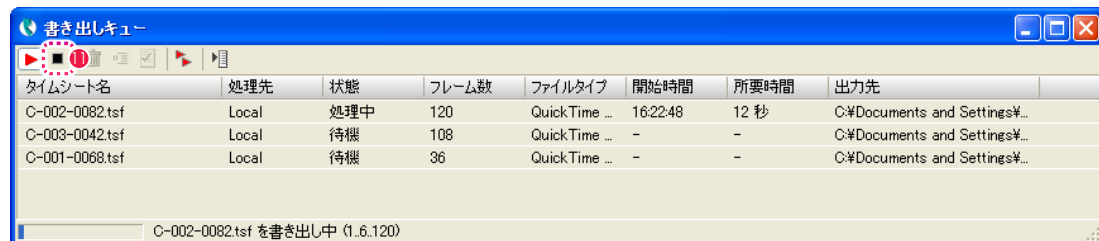
タイムシートファイルのダブルクリック

[ファイル選択リスト]上で、[撮影用タイムシートファイル]のアイコンやファイル名をダブルクリックすると、Windows版では選択したファイルが[連続書き出しリスト]へ追加されます([追加]ボタンを押すのと同じ操作です)。Mac OS X版では[書き出しリスト]の全ファイルが書き出し対象となり、[書き出し]ダイアログが表示されます([書き出し]ボタンを押すのと同じ操作です)。



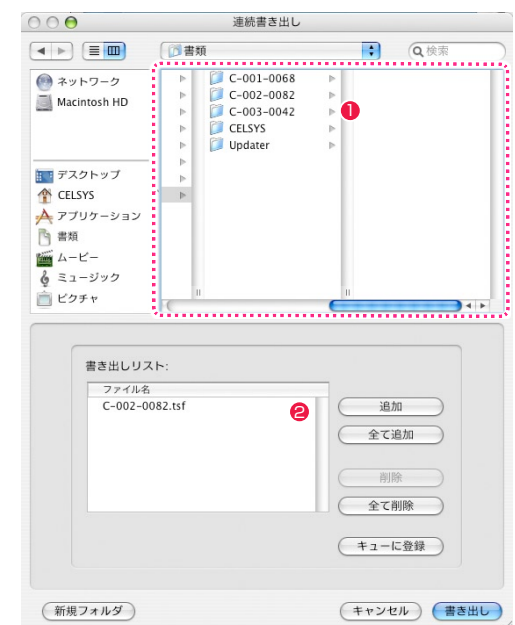
[Mac OS X 版の場合]

- 7 [保存場所] リストから書き出し先を選択します。チェックボックスを ON の状態にした一番上の [保存場所] に書き出しが行われます。
(書き出し先の容量がいっぱいになった場合は、チェックボックスが ON になっている次の書き出し先に自動的に切り替わって書き出しが継続されます)
- 8 希望の書き出し先が [保存場所] にない場合は [追加] ボタンから追加します。
- 9 [同じレンダリング設定で書き出す] をオンに設定すると、連続書き出しする際に [レンダリング設定] ダイアログの設定を [連続書き出し] ダイアログで登録したファイルに共通で適用します。
オフの場合は各ファイルの設定が適用されます。
- 10 各種設定を行った後、[書き出し] ボタンをクリックすると、[書き出しキュー] ウィンドウにタイムシートが登録され順次書き出しが行われます。



- 11 [書き出しキュー] ウィンドウの [停止] ボタンが ON になっている場合は、書き出しは開始されません。詳細は「書き出しキュー」ウィンドウを参照してください。

▶ 連続書き出しダイアログ



[Mac OS X 版の場合]

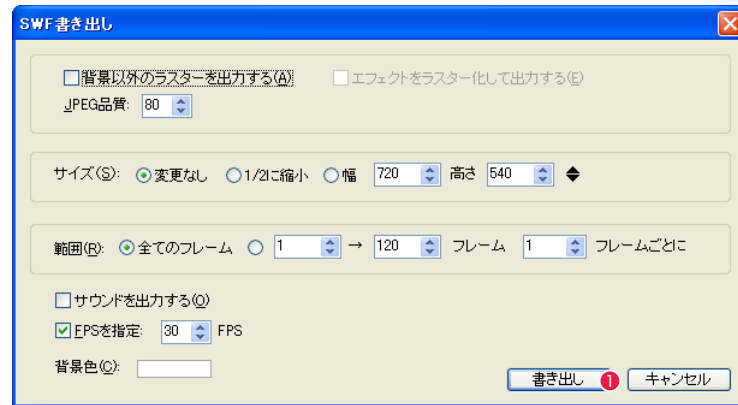
- 1 [ファイル選択リスト]
[連続書き出し] を行いたい [撮影用タイムシートファイル] (*.tsf) を選択します。
- 2 [連続書き出しリスト]
[連続書き出し] の対象となる [撮影用タイムシートファイル] のリストです。
- ・[親ディレクトリへ] ボタン (Windows のみ)
現在 [ファイル選択リスト] で開いている場所から、1 つ上の階層へと移動します。
- ・[書き出し] ボタン
[連続書き出しリスト] に登録されているすべてのファイルを書き出し対象として確定し [書き出し] ダイアログを表示します。
- ・[キューに登録] ボタン
[連続書き出しリスト] に登録されているすべてのファイルを、[書き出し] ダイアログを介さずに直接 [書き出しキュー] ウィンドウへ待機状態で登録します。各種設定はその時点での [書き出し] ダイアログの設定に従います。
- ・[追加] ボタン
[ファイル選択リスト] で選択している [撮影用タイムシートファイル] を、[連続書き出しリスト] へと追加します。フォルダを選択して [追加] ボタンを押すと、そのフォルダ内の全てのシートを登録します。
- ・[全て追加] ボタン
[ファイル選択リスト] で開かれているフォルダ内のすべての [撮影用タイムシートファイル] を、[連続書き出しリスト] へと追加します。
- ・[削除] ボタン
[連続書き出しリスト] で選択しているファイルを削除します。
- ・[全て削除] ボタン
[連続書き出しリスト] に登録されているすべてのファイルを削除します。

Step: 05 Flash 形式の書き出し

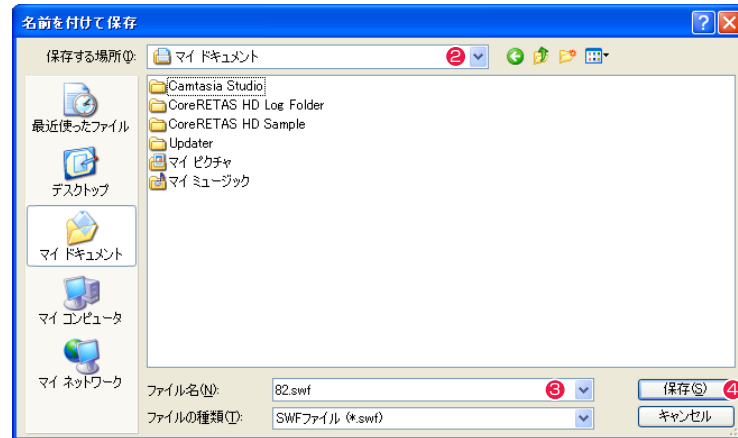
ここでは、Flash 形式の書き出しについて説明します。

Flash 形式の書き出しを行う

ベクター形式で作画および彩色した作品は、Flash 形式のムービーファイル (*.swf) で書き出すことができます。任意の [撮影用タイムシート] (*.tsf) を開いている状態、もしくはファイルブラウザ上で選択している状態で、[ファイル] メニューから [SWF 書き出し ...] を選択すると、[SWF 書き出し] ダイアログが表示されます。



① 各種設定後、[書き出し] ボタンをクリックすると、[名前を付けて保存] ダイアログが表示されます。



② 保存先を選択します。

③ ファイル名を設定します。

④ [保存] ボタンをクリックすると、指定場所に SWF ファイルの書き出しが開始されます。

作成された SWF ファイルを Flash Player がインストールされたアプリケーションで開くと、Flash 形式のムービーを再生することができます。

POINT

ベクター形式の Flash 書き出し

Flash の書き出しには、以下の 2 種類の方法があります。

(1) [ファイル] → [SWF 書き出し ...] コマンドを使用する方法

(2) [ファイル] → [書き出し ...] コマンドを使用して、書き出し形式に [Flash Movie] を選択する方法

素材 (セル) に、ベクターの CEL 形式画像を使用し、[ファイル] → [SWF 書き出し ...] コマンドを使用して書き出した場合のみ、ベクター形式の Flash を作成することができます。

[SWF 書き出し ...] コマンドを使用しても、素材がベクター画像で無い場合にはベクター形式の Flash を書き出すことはできません。また、素材がベクター画像であっても、[書き出し ...] コマンドを使用してベクター形式の Flash を書き出すことはできません。

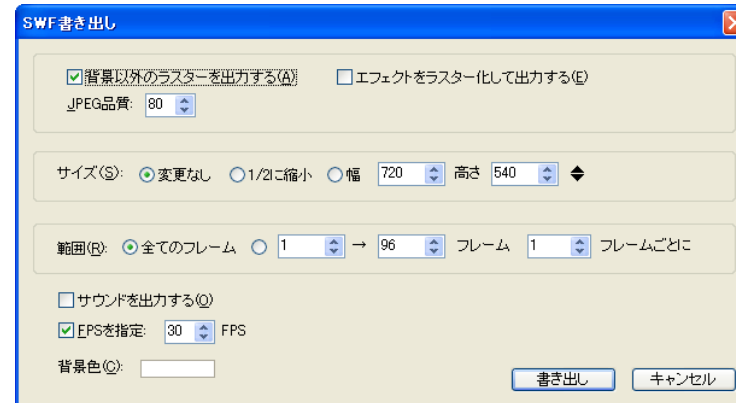
ベクター形式の Flash はベクターの利点を活かしつつ容量も小さくすることができます。

CoreRETAS 同梱のサンプルの例

※ラスター作画のサンプル「C-002-0082」を書き出した SWF ファイルの容量 → 16.8 MB

※ベクター作画のサンプル「C-002-0082」を書き出した SWF ファイルの容量 → 732 KB

SWF 書き出しダイアログ



[背景以外のラスターを出力する]

背景 (BG レイヤー) 以外の「ラスター形式で作画された画像」も、書き出しの対象にします。

[エフェクトをラスター化して出力する]

[エフェクト] を使用した特殊効果は、通常ベクターでは表現することができません。ON にすると、そのような [エフェクト] をラスター形式に変換して出力します。

[JPEG 品質]

ラスター形式の画像 (背景を含む) の圧縮の品質を「1」～「100」の範囲で設定します。

初期値は「80」に設定されています。

[サイズ]

Flash ムービーのサイズを設定します。

・[変更なし]

[撮影用タイムシート] の [カメラサイズ] の大きさと書き出します。

・[1/2 に縮小]

[撮影用タイムシート] の [カメラサイズ] の縦横 1/2 (面積 1/4) のサイズで書き出します。

・[幅][高さ]

指定されたサイズで書き出します。代表的なサイズは、右側のポップアップメニューから選択することも可能です。

[範囲]

書き出しを行うフレームの範囲を設定します。

・[全てのフレーム]

タイムシートの全フレームを書き出します。

・[□□→□□フレーム]

指定された範囲のフレームだけを書き出します。

・[□□フレームごとに]

間を飛ばして書き出したい時に使用します。大雑把にカメラワークの確認をしたい場合に使用すると、書き出し時間が短くて済みます。

[サウンドを出力する]

サウンドレイヤーに音声登録されている場合、音声付きのムービーとして書き出します。

[FPS を指定]

フレームの表示スピードを「4」～「60」の範囲で設定します。初期値は「30」FPS で、チェックが ON になっています。

[背景色]

Flash ムービーの背景色を設定します。

[書き出し] ボタン

Flash ムービーの書き出しを実行します。

RETAS STUDIO

Chapter

第7章

応用編・設定

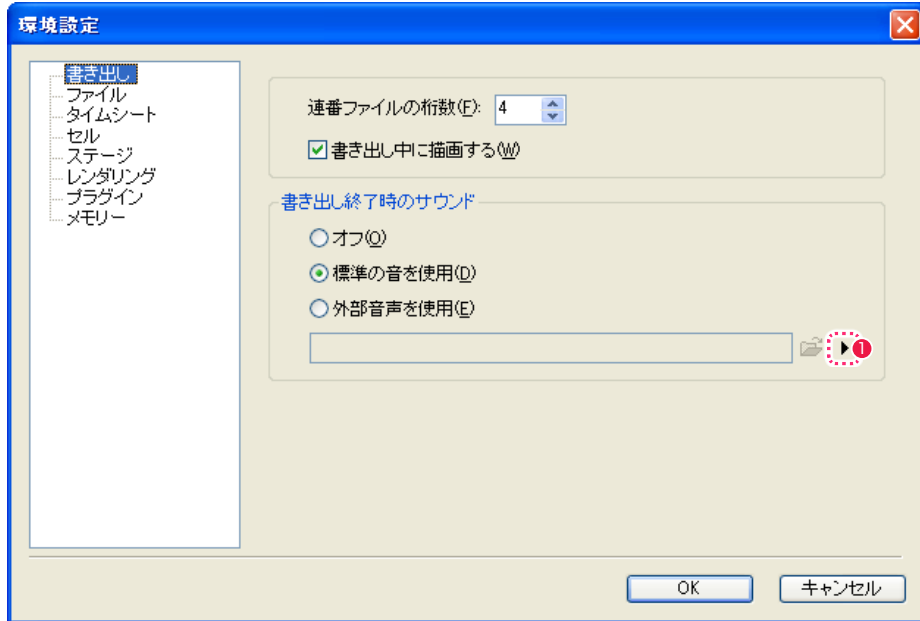
本章では、CoreRETAS の環境設定の編集、ショートカットの編集の方法について紹介します。

Step:01	環境設定の調整	500
Step:02	ショートカットの編集	508
Step:03	作業の取り消し、やり直し	509

[編集]メニュー→[設定]→[環境設定...](Windows版)、またはアプリケーションメニューの[環境設定...](Mac OS X版)で表示されるダイアログで、各種設定を変更することができます。

書き出し

書き出しに関する設定を行います。

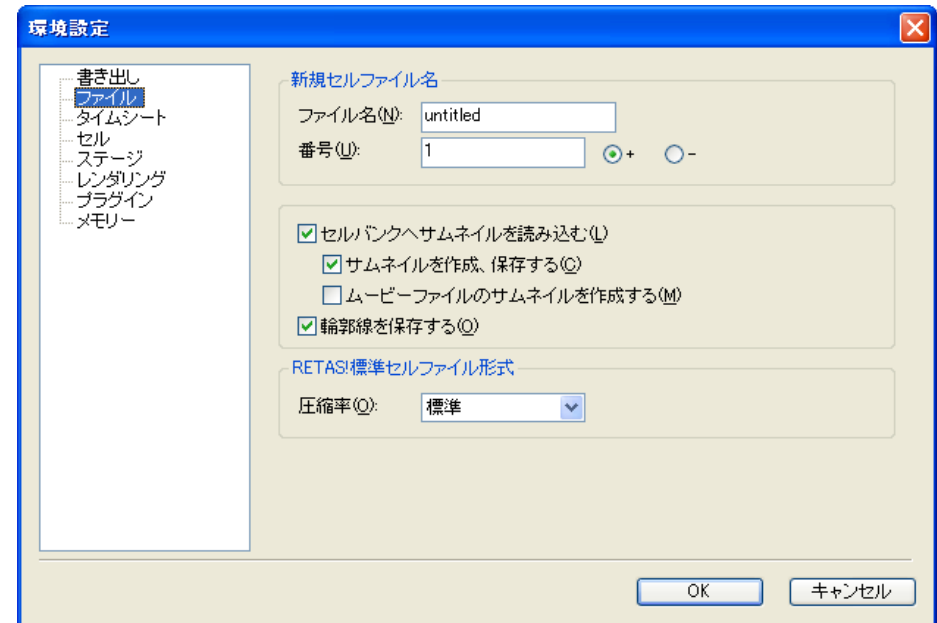


- **[連番ファイルの桁数]**
連番ファイルを書き出す際の数字のケタを設定します。初期設定は4ケタです。
- **[書き出し中に描画する]**
ONに設定すると、レンダリングの途中経過を[レンダリング]ウィンドウに表示します。OFFに設定すると、わずかにレンダリング時間を短縮できます。
- **[書き出し終了時のサウンド]**
書き出し終了時の告知音について設定します。
- **[オフ]**
書き出し終了時に何も告知音を鳴らしません。
- **[標準の音を使用]**
書き出し終了時に CoreRETAS 標準の告知音を鳴らします。
- **[外部音声を使用]**
書き出し終了時に外部の音声ファイルを告知音として鳴らします。使用可能な音声ファイルは [wav][AIFF] 形式です。

- ① **再生ボタン**
[外部音声を使用]で選択した [wav] ファイルを再生して告知音を確認します。

ファイル

ファイルに関する設定を行います。



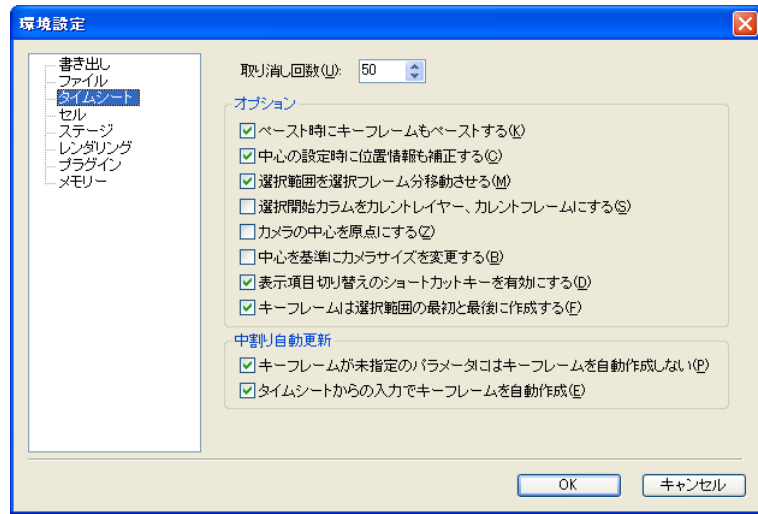
[新規セルファイル名]
新規[セル]を作成する際のデフォルトのファイル名を設定します。

[RETAS! 標準セルファイル形式]
RETAS! 標準セルファイル形式の圧縮率を選択できます。

- **[ファイル名]**
任意の名称を入力します。
- **[番号]**
新規[ファイル名]に付く、連番の最初の数字を設定します。
- **[+]**
新規[セル]を作成するたびに、[番号]で設定した数字から1つずつ数字が増えて[ファイル名]に付属します。
- **[-]**
新規[セル]を作成するたびに、[番号]で設定した数字から1つずつ数字が減って[ファイル名]に付属します。
- **[セルバンクへサムネイルを読み込む]**
セルバンクへ画像を登録する際に、サムネイルも読み込んで表示します。
- **[サムネイルを作成、保存する]**
セルバンクに画像を登録する際に、自動的にサムネイルを作成します。
- **[ムービーファイルのサムネイルを作成する]**
セルバンクにムービーファイルを登録する際に、自動的にサムネイルを作成します。
- **[輪郭線を保存する]**
[ステージ]ウィンドウで表示するためのセルの輪郭線データを、画像に付加し保存します。輪郭線を保存しておく、[輪郭線表示]を2回目以降は素早く行うことができます。

▶ タイムシート

タイムシートに関する設定を行います。



〔取り消し回数〕

〔編集〕メニューの〔取り消し〕〔Ctrl/Cmd〕+[Z]〕で遡ることができるタイムシート上の操作を 1 ～ 100 回の範囲で設定します。初期値は 50 回です。

〔オプション〕

チェックボックスで各種設定の ON と OFF を切り替えます。

- ・〔ペースト時にキーフレームもペーストする〕
カットやコピーをしたパラメータを貼り付ける際に、キーフレームも同時に貼り付けます。
- ・〔中心の設定時に位置情報も補正する〕
「タップの中心」や「レイヤーの中心」の変更時に、ステージ上の画像位置も動いてしまわないように、「位置 X」「位置 Y」の値を自動的に修正します。
- ・〔選択範囲を選択フレーム分移動させる〕
ON に設定すると、矢印キーで選択範囲を移動させる場合に選択範囲のフレーム数と同じ数だけ移動します。OFF に設定すると、1 フレーム単位で移動します。
- ・〔選択開始カラムをカレントレイヤー、カレントフレームにする〕
複数のデータセルをドラッグで選択したとき、選択を開始した（最初にクリックした）フレームをカレントフレームにします。
- ・〔カメラの中心を原点にする〕
新規タイムシート作成時に、カメラの中心をステージの原点（T 位置 X = 0, Y=0）に設定します。
- ・〔中心を基準にカメラサイズを変更する〕
ON に設定すると、〔タイムシート〕メニュー→〔シートの設定〕→〔一般 ...〕コマンドを使用してカメラサイズを変更した際にカメラの中心点を基準にカメラサイズを変更します。OFF に設定すると、カメラの左上を基準にカメラサイズを変更します。
- ・〔表示項目切り替えのショートカットキーを有効にする〕
タイムシートの表示項目を切り替えるショートカット操作を有効にします。

・〔キーフレームは選択範囲の最初と最後に作成する〕

ON に設定すると、タイムシートで複数フレームを選択しているときに〔キーフレーム設定〕ボタンを押す（または、〔タイムシート〕メニュー→〔キーフレーム〕コマンドを使用する）と、選択範囲の最初と最後だけにキーフレームが作成されます。OFF に設定すると、選択範囲のすべてのフレームにキーフレームが作成されます。

〔中割り自動更新〕

タイムシートのパラメータの数値を変更する際に〔中割り〕パレットの〔自動更新〕ボタンをオンにした場合の、キーフレーム自動作成の動作を設定します。詳しくは第 4 章「応用編・撮影」→『Step:02 キーフレーム』→『自動的にキーフレームを設定する』（⇒ P.216）を参照してください。

・〔キーフレームが未指定のパラメータにはキーフレームを自動作成しない〕

オンに設定すると、〔中割り〕パレットの〔自動更新〕ボタンがオンの場合に以下のような動作になります。

- ・タイムシートのパラメータにキーフレームが設定されていない場合
→任意のフレームの数値を変更してもキーフレームは自動作成されない。
- ・タイムシートのパラメータにキーフレームが設定されている場合
→キーフレーム以外のフレームの数値を変更するとキーフレームが自動作成される。

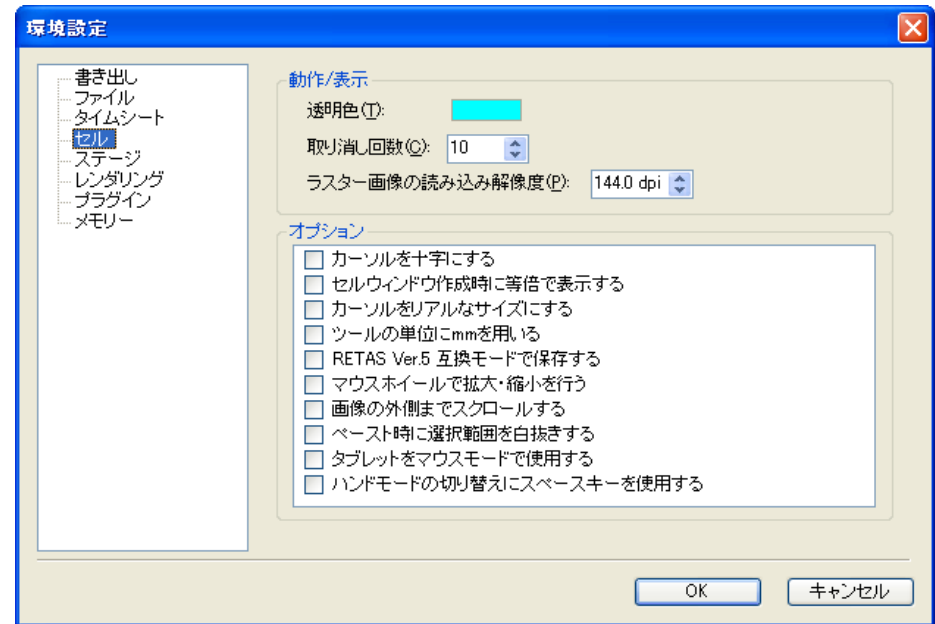
オフに設定すると、いずれの場合もキーフレーム以外のフレームの数値を変更するとキーフレームが自動作成されます。

・〔タイムシートからの入力でキーフレームを自動作成〕

オンに設定すると、タイムシートの任意のフレームの数値を変更するとキーフレームが自動作成されます。オフに設定すると、タイムシートの任意のフレームの数値を変更してもキーフレームが自動作成されません。〔ステージ〕ウィンドウで数値を変更すると自動的にキーフレームが作成されます。

▶ セル

〔セル〕ウィンドウの表示に関する設定を行います。



〔動作 / 表示〕

〔セル〕ウィンドウの動作・表示に関する設定を行います。

- ・〔透明色〕
透明色として表示する色を選択します。通常は水色(R:0 G:255 B:255)に設定されています。
- ・〔取り消し回数〕
〔編集〕メニューの〔取り消し〕〔Ctrl/Cmd〕+[Z]〕で遡ることができる操作を 1 ～ 20 回の範囲で設定します。初期値は 10 回です。
- ・〔ラスター画像の読み込み解像度〕
TGA 形式、BMP 形式など、DPI 情報を持たないラスター画像を読み込む際の解像度を 37.5 ～ 144.0dpi の範囲で設定します。初期値は 144.0dpi です。
- 〔オプション〕
〔セル〕ウィンドウの画像表示エリアについての設定を行います。
- ・〔カーソルを十字にする〕
描画領域上のカーソル表示を常に十字の形にします。
- ・〔セルウィンドウ作成時に等倍で表示する〕
〔セル〕ウィンドウを 100% の大きさで表示します。

・〔カーソルをリアルなサイズにする〕

〔セル〕ウィンドウで設定したツールの形状や大きさを、拡大・縮小に応じて実寸表示します。

・〔ツールの単位に mm を用いる〕

ツールの単位に mm を使用します。OFF にしているときは pixel を使用します。

・〔RETAS Ver.5 互換モードで保存する〕

〔セル画像〕を RETAS!PRO Ver.5 互換モードで保存します。

・〔マウスホイールで拡大・縮小を行う〕

マウスホイールを上方向に回すと拡大表示、下方向に回すと縮小表示します。OFF にしているときは、マウスホイールは上下方向のスクロールに対応します。

・〔画像の外側までスクロールする〕

オンに設定すると、〔セル〕ウィンドウの画像表示エリアで、セル画像の外側までスクロールできるようになります。

・〔ペースト時に選択範囲を白抜きする〕

オンに設定すると、〔セル〕ウィンドウの画像表示エリアで、選択範囲を作成してコピーまたはカットした画像をペーストする際に、ペースト画像の白い部分を選択範囲から削除します。

・〔タブレットをマウスモードで使用する〕

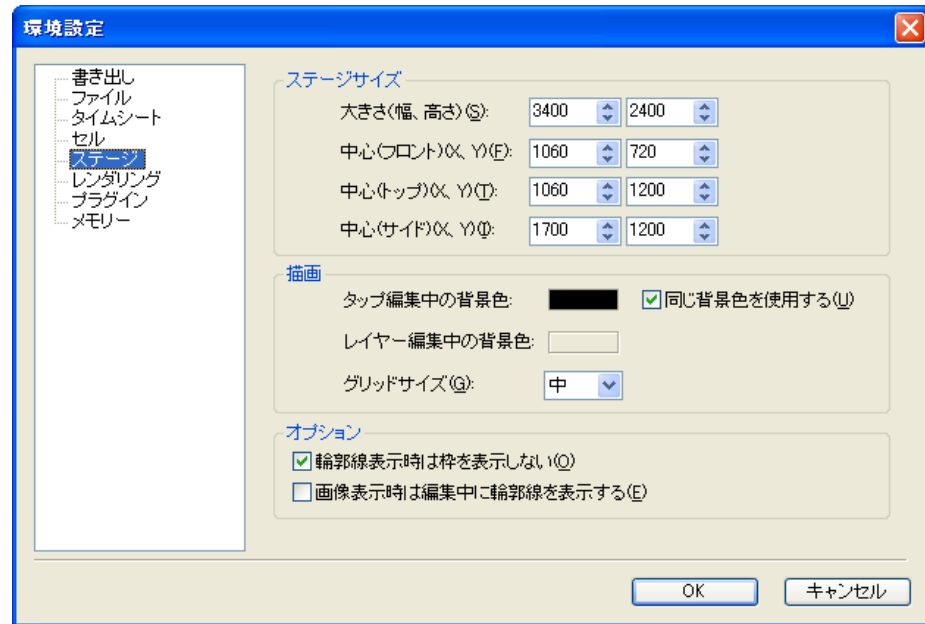
タブレットをマウスモード（認識エリア上で動かすとその分移動する、相対座標で検出するモード）で使用する場合に選択します。

・〔ハンドモードの切り替えにスペースキーを使用する〕

描画ツールを使用しているときに [space] キーを押すと〔手のひら〕ツール（ハンドモード）に切り替わります。

▶ ステージ

[ステージ] ウィンドウに関する設定を行います。



【ステージサイズ】

ステージの大きさと中心点を pixel 単位で設定します。「ステージの中心」は(「タップの中心」「レイヤーの中心」以外の)あらゆる座標の原点(グローバル座標における原点)となります。

・【大きさ(幅、高さ)】

左のボックスでステージの[幅](3400～20000)、右のボックスで[高さ](2400～20000)を設定します。初期値は[幅]が3400pixel、[高さ]が2400pixelです。

・【中心(フロント)(X、Y)】

[フロントビュー]での中心となる座標を0～20000pixelの範囲で設定します。左のボックスで横方向の座標[X]を、右のボックスで縦方向の座標[Y]を設定します。初期値は[X]が1060pixel、[Y]が720pixelです。

・【中心(トップ)(X、Y)】

[トップビュー]での中心となる座標を0～20000pixelの範囲で設定します。左のボックスで横方向の座標[X]を、右のボックスで縦方向の座標[Y]を設定します。初期値は[X]が1060pixel、[Y]が1200pixelです。

・【中心(サイド)(X、Y)】

[サイドビュー]での中心となる座標を0～20000pixelの範囲で設定します。左のボックスで横方向の座標[X]を、右のボックスで縦方向の座標[Y]を設定します。初期値は[X]が1700pixel、[Y]が1200pixelです。

【描画】

[ステージ] ウィンドウのステージエリアの背景色についての設定を行います。

・【タップ編集中の背景色】

タップ編集時の、[ステージ] ウィンドウのステージエリアの背景色を変更します。

・【同じ背景色を使用する】

[タップ編集中の背景色]で選択した色と同じ色を[レイヤー編集中の背景色]に使用します。

・【レイヤー編集中の背景色】

レイヤー編集時の、[ステージ] ウィンドウのステージエリアの背景色を変更します。

・【グリッドサイズ】

ステージに表示されるグリッドのマス目の大きさを[大][中][小]から選択します。

【オプション】

[ステージ] ウィンドウのステージエリアの表示についての設定を行います。

・【輪郭線表示時は枠を表示しない】

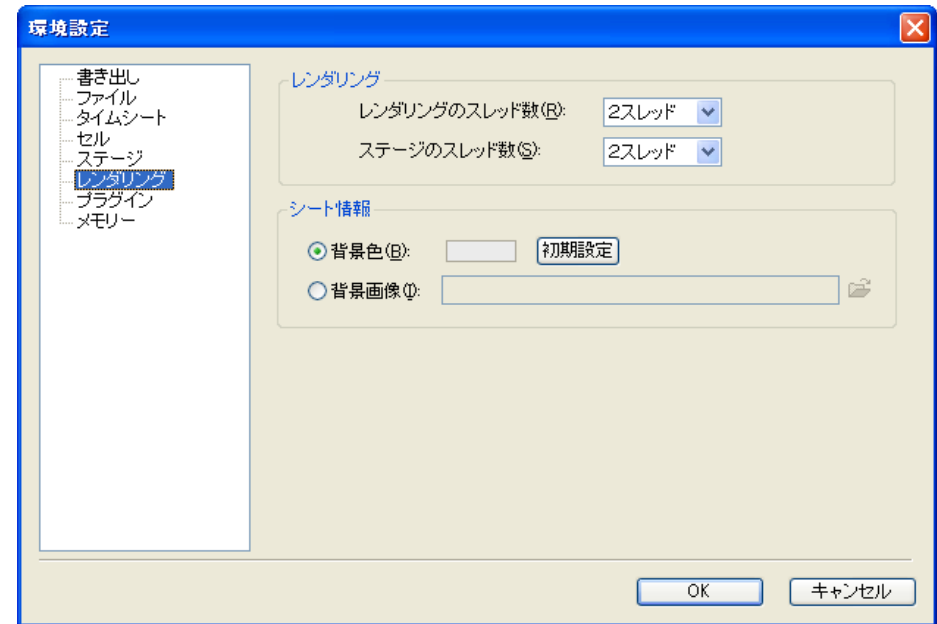
オンに設定すると、[ステージ] ウィンドウが[輪郭線表示]のときに、セル画像が接続されているタップ以外が選択されている場合、セル画像の外側の枠を非表示にします。

・【画像表示時は編集集中に輪郭線を表示する】

オンに設定すると、[ステージ] ウィンドウが[画像表示]のときに、セル画像が接続されているタップが選択されている場合、編集作業中にセル画像の輪郭線を表示します。

▶ レンダリング

レンダリングに関する設定を行います。



【レンダリング】

レンダリング処理のスレッドに関する設定を行います。[1 スレッド][2 スレッド][4 スレッド]の中から選択します。一般的には、2CPUまたはデュアルコア CPU のパソコン使用時には[2 スレッド]、4CPU のパソコン使用時に[4 スレッド]を選択すると最も良い結果となり、高速にレンダリング処理ができます。

・【レンダリングウィンドウのスレッド数】

レンダリングの計算処理をいくつのスレッドに分割するのかを設定します。

・【ステージのスレッド数】

ステージの計算処理をいくつのスレッドに分割するのかを設定します。

【シート情報】

タイムシートのシート情報(ボールド)の背景に関する設定を行います。

・【背景色】

ボールドの背景に表示する色を選択します。

・【初期設定】ボタン

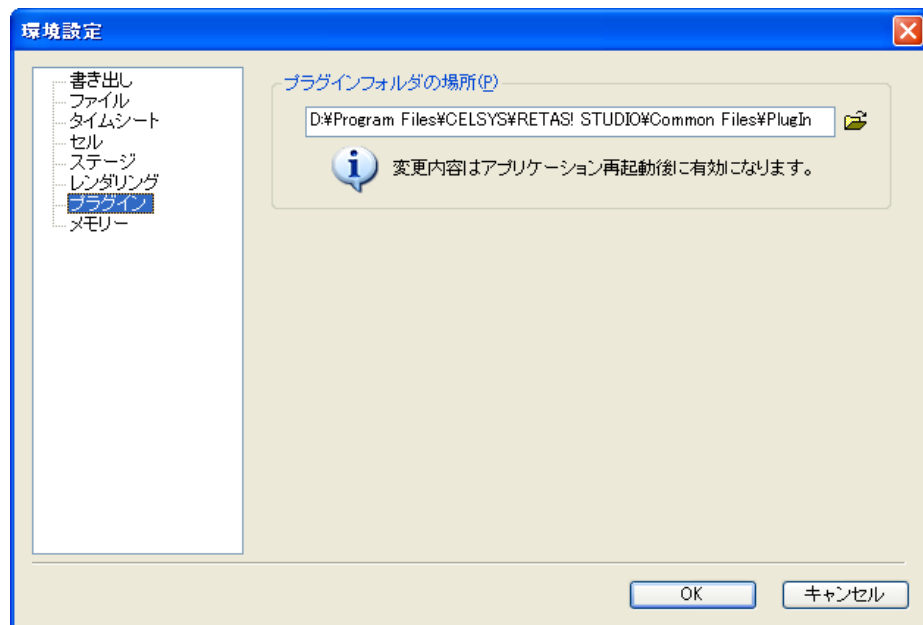
ボールドの[背景色]が、初期設定(RGB=235,235,235)に戻ります。

・【背景画像】

画像ファイルを読み込んでボールドの背景として使用します。

プラグイン

RetasStudio シリーズでは、画像ファイルの読み書きやエフェクトがプラグイン形式になっています。プラグインファイルの保存場所を設定します。



【プラグインフォルダの場所】

プラグインフォルダの場所を指定します。

変更は、アプリケーションの再起動後に有効となります。

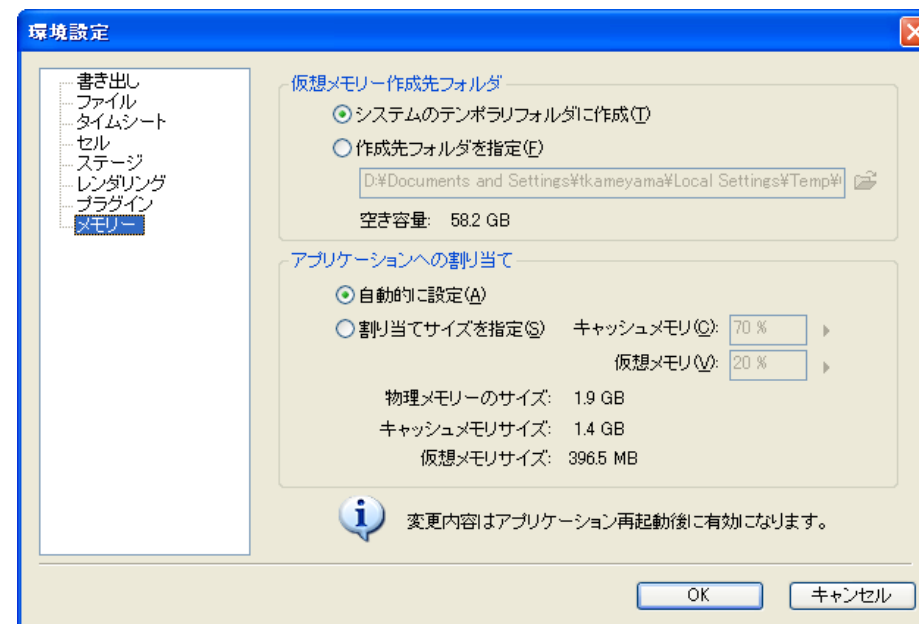
POINT

プラグインフォルダの場所

プラグインフォルダの場所は、必要ない限り変更しないでください。

メモリ

メモリに関する設定を行います。変更した内容は、CoreRETAS を再起動したときに有効となります。



【仮想メモリ作成先フォルダ】

物理メモリ（実メモリ）が不足した場合に使用する仮想メモリの作成先として設定している HD ドライブを選択します。

・【システムのテンポラリフォルダに作成】

OS が作成するテンポラリ（一時）フォルダに仮想メモリを設定します。

・【作成先フォルダを指定】

システムテンポラリフォルダとは異なる、任意のフォルダに仮想メモリを設定します。

・【空き容量】

仮想メモリの作成先として設定している HD ドライブの残り容量が表示されます。

【アプリケーションへの割り当て】

アプリケーションへのメモリの配分を設定します。

・【自動的に設定】

メモリの割り当てを自動的に行います。（推奨）

・【割り当てサイズを指定】

メモリ配分の設定を手動で行います。

・【キャッシュメモリ】

CoreRETAS へ割り当てるキャッシュメモリを 20～80%の範囲で入力します。

・【仮想メモリ】

CoreRETAS へ割り当てる仮想メモリを 20～80%の範囲で入力します。

・【物理メモリのサイズ】

現在使用できる物理メモリの容量です。

・【キャッシュメモリサイズ】

現在使用できるキャッシュメモリの容量です。

・【仮想メモリサイズ】

現在使用できる仮想メモリの容量です。

POINT

メモリのサイズに注意

【割り当てサイズを指定】する場合は、【物理メモリのサイズ】－【割り当てサイズ】のメモリ容量が、極端に少なくならないようにしましょう。メモリの割り当てを極端に大きくした場合は動作が不安定になることがあります。

ハードディスクの空き容量に注意

仮想メモリ指定先の【空き容量】は、十分に確保しましょう。指定した HD ドライブに十分な空き容量がない場合は動作が不安定になることがあります。

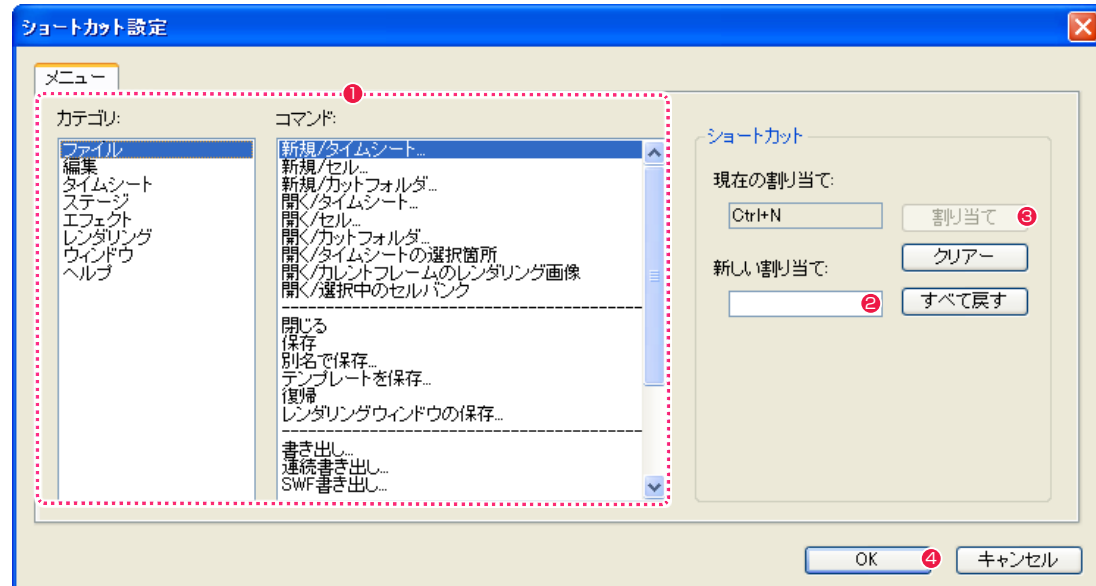
Step: ショートカットの編集

02

[メニュー]のショートカットを編集することができます。

▶ ショートカットの割り当て

[編集]メニューから[設定]→[ショートカット...]を選択すると[ショートカット設定]ダイアログが表示されます。



- 1 ショートカットを編集したい項目について、[カテゴリ]から[コマンド]を選択します。
- 2 [新しい割り当て]欄をクリックして、キーボードから新しいショートカットキーを入力します。
- 3 [割り当て]ボタンをクリックすると、新しいショートカットが有効になります。
- 4 [OK]ボタンをクリックすると、ダイアログが閉じます。

▶ ショートカットのリセット

[すべて戻す]ボタンをクリックすると、編集したすべてのショートカットがインストール直後のものに戻ります。

POINT

割り当て (ショートカット) が既に別のコマンドに割り当てられている場合

使用しようとする割り当て (ショートカット) が既に別のコマンドに割り当てられている場合は、既に割り当てられている別のメニューからそのショートカットが削除されます。

Step: 作業の取り消し、やり直し

03

ここでは、作業の取り消し、やり直しについて説明します。

▶ 取り消し (アンドゥ)

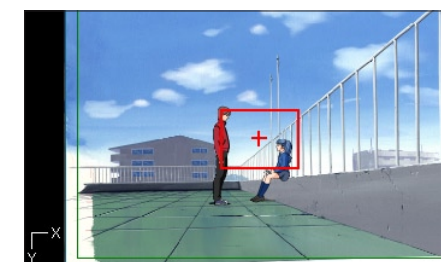
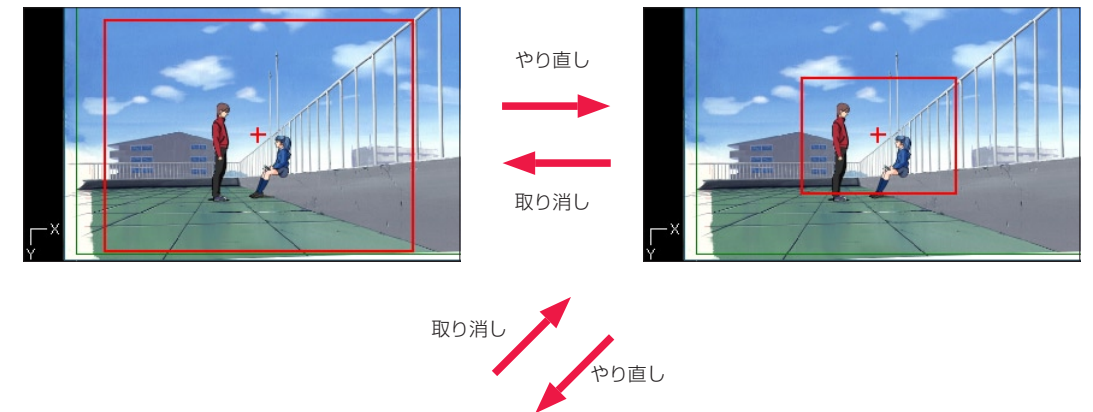
行った操作を取り消しできます。複数回の操作を取り消すことができます。(最大20回、[タイムシート]ウィンドウのみ100回)操作によっては取り消し不可能な場合があります。

▶ やり直し (リドゥ)

[取り消し]た操作を元に戻します。複数回の操作をやり直すことができます。(最大20回、[タイムシート]ウィンドウのみ100回)操作によってはやり直し不可能な場合があります。

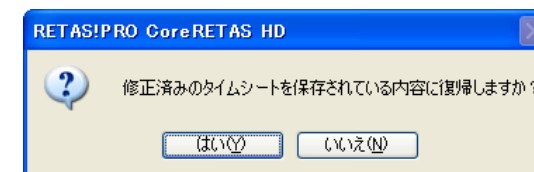
コマンドの選択

[編集]メニューから[取り消し]または[やり直し]を選択します。



▶ 復帰

最後に保存した内容に戻ります。操作を間違えたり、行ったすべての操作を無効にしたい場合に使用します。[ファイル]メニューから[復帰]を選択します。



RETAS STUDIO

Chapter
第8章

リファレンス

この章では、CoreRETASのコマンドおよびユーザーインターフェイスの機能一覧を中心として紹介します。

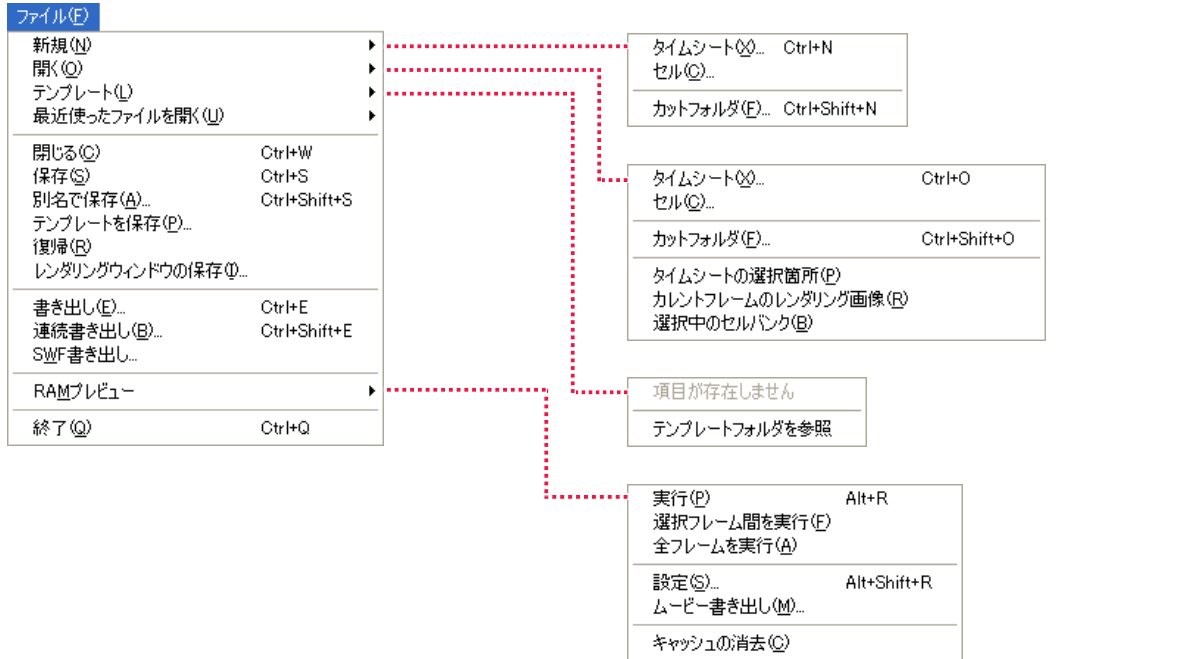
Step:01	メニュー	512
Step:02	ウィンドウ	524
Step:03	技術情報	560
Step:04	用語集	568

Step: メニュー

01

ここでは、CoreRETAS のメニューについて説明します。

ファイルメニュー



- [新規] → [タイムシート ...]
新しい撮影用タイムシートを作成します。
- [新規] → [セル ...]
新しいセルを作成します。
- [新規] → [カットフォルダ ...]
新しい彩色カットフォルダを作成します。
- [開く] → [タイムシート ...]
保存されている撮影用タイムシートファイル (*.tsf) を読み込みます。
- [開く] → [セル ...]
保存されているセル画像を読み込みます。
- [開く] → [カットフォルダ ...]
保存されているカットフォルダを読み込みます。
- [開く] → [タイムシートの選択箇所]
タイムシートで選択されている箇所のセル画像を開きます。
- [開く] → [カレントフレームのレンダリング画像]
カレントフレームのレンダリング画像を開きます。
- [開く] → [選択中のセルバンク]
セルバンクで選択されているセル画像を開きます。
- [テンプレート] → [テンプレート項目]
任意のテンプレート項目を開きます。
- [テンプレート] → [テンプレートフォルダを参照]
テンプレートフォルダを参照します。
- [最近使ったファイルを開く]
最近使用したファイルを開きます。
- [閉じる]
開いているウィンドウを閉じます。
- [保存]
開いている撮影用タイムシートやセル画像を保存します。
- [別名で保存 ...]
開いているタイムシートやセル画像を新しいファイルで保存します。
- [テンプレートを保存 ...]
タイムシートをテンプレートとして保存します。
- [復帰]
開いているウィンドウを最後に保存した内容に戻します。
- [レンダリングウィンドウの保存 ...]
開いている [レンダリング] ウィンドウの内容を、画像ファイルとして保存します。

- [書き出し ...]
タイムシートの設定にしたがって、書き出しを行います。
- [連続書き出し ...]
保存されている複数のタイムシートの連続での書き出しを行います。
- [SWF書き出し ...]
タイムシートの設定にしたがって、SWF形式（フラッシュ形式）で書き出しを行います。
- [RAMプレビュー] → [実行]
タイムシートの設定にしたがって、動画でのプレビューを行います。
- [RAMプレビュー] → [選択フレーム間を実行]
タイムシートの選択したフレーム間で、動画でのプレビューを行います。
- [RAMプレビュー] → [全フレームを実行]
タイムシートの全てのフレームで、動画でのプレビューを行います。
- [RAMプレビュー] → [設定 ...]
RAMプレビューの設定を行います。
- [RAMプレビュー] → [ムービー書き出し ...]
タイムシートの設定にしたがって、ムービー書き出しを行います。
- [RAMプレビュー] → [キャッシュの消去]
読み込んだRAMプレビューのデータを削除します。
- [終了]
CoreRETAS を終了します。

編集メニュー

編集(E)

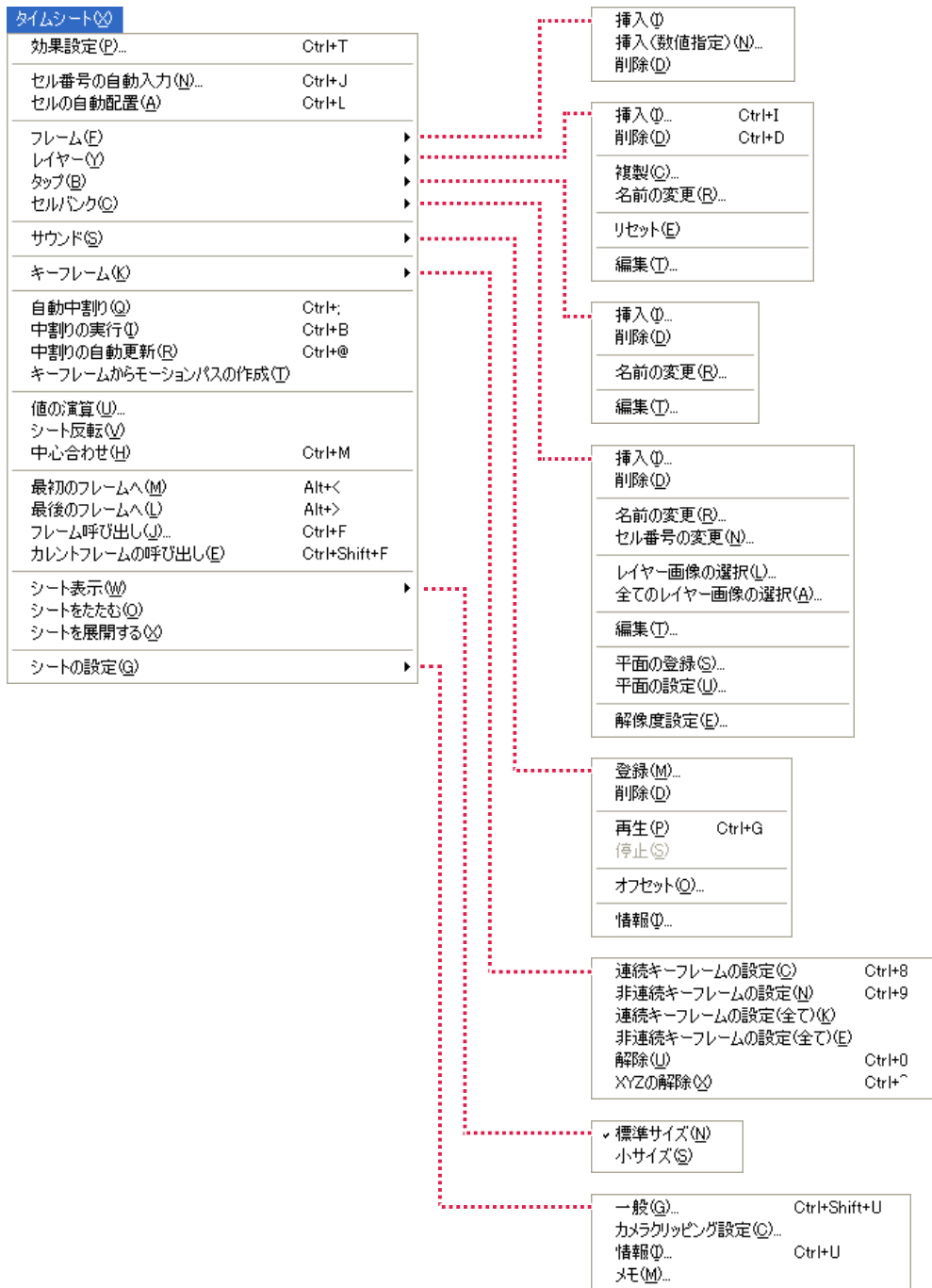
取り消し(U)	Ctrl+Alt+Z
1段階戻る(L)	Ctrl+Z
1段階進む(R)	Ctrl+Shift+Z
カット(T)	Ctrl+X
コピー(C)	Ctrl+C
ペースト(P)	Ctrl+V
特定ペースト(S)...	Ctrl+Shift+V
挿入ペースト	
クリア(L)	
全てを選択(A)	Ctrl+A
コピー範囲分選択(Q)	Ctrl+Shift+A
選択範囲を解除(D)	
選択範囲を反転(V)	
描画色を選択(F)	
描画色を選択範囲に追加(L)	
描画色以外を選択(H)	
色領域外を選択(S)	
選択範囲を拡張(E)...	
選択範囲を縮小(K)...	
フィル(F)	
エアブラシ効果(B)	
線の色換え(G)	
変形(M)	
ライトテーブルに登録(T)	
設定(O)	

拡大・縮小(S)...
回転(R)...
左右反転(H)
上下反転(V)
タイムシートの選択箇所(O)
カレントフレームのレンダリング画像(R)
選択中のセルバンク(C)
ショートカット(S)...
環境設定(P)...
Ctrl+K

- [取り消し] (アンドゥ)**
 直前の作業のみを取り消します。一度コマンドを実行した場合、[やり直し]に切り替わり、他の作業を行わない限り [やり直し] はアクティブになりません。
- [やり直し] (リドゥ)**
 直前に実行された [取り消し] をキャンセルします。一度コマンドを実行した場合、[取り消し]に切り替わり、他の作業を行わない限り [やり直し] はアクティブになりません。
- [1段階戻る]**
 作業を前の段階まで、選択した回数だけ元に戻せます。
- [1段階進む]**
 取り消した作業を、選択した回数だけキャンセルできます。
- [カット]**
 選択範囲の内容を消去し、クリップボードへ転送します。
- [コピー]**
 複製した選択範囲の内容をクリップボードへ転送します。
- [ペースト]**
 [カット][コピー]で、クリップボードに転送されている内容を、選択範囲に貼り付けます。
- [特定ペースト ...]**
 特定のパラメータのみをペーストします。
- [挿入ペースト]**
 ペーストの際に、クリップボードにコピーされたフレームの数だけフレームを挿入してペーストします。
- [クリアー]**
 選択範囲の内容を消去します。
- [全てを選択]**
 すべてのデータセルを選択します。選択範囲に応じて、「すべてのデータセル」の意味は変化します。
- [コピー範囲分選択]**
 クリップボードに入っているコピー範囲分の領域を選択します。
- [選択範囲を解除]**
 選択範囲を解除します。
- [選択範囲を反転]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、選択範囲を反転します。
- [描画色を選択]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、描画色を選択します。
- [描画色を選択範囲に追加]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、選択範囲に描画色の範囲を追加します。

- [描画色以外を選択]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、描画色以外の範囲を選択範囲にします。
- [色領域外を選択]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、NTSC規格の色域を超える部分を選択範囲にします。
- [選択範囲を拡張 ...]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、選択範囲を指定幅で拡張します。
- [選択範囲を縮小 ...]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、選択範囲を指定幅で縮小します。
- [フィル]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、選択範囲を描画色で塗りつぶします。
- [エアブラシ効果]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、選択範囲にエアブラシ効果をかけます。
- [線の色替え]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、選択範囲の透明以外の描画部分を [描画色] の色に変換します。
- [変形] → [拡大・縮小 ...]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、選択範囲に拡大または縮小の変形効果をかけます。
- [変形] → [回転 ...]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、選択範囲に回転の変形効果をかけます。
- [変形] → [左右反転]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、選択範囲に左右反転の変形効果をかけます。
- [変形] → [上下反転]**
 [画像編集] ウィンドウの画像上で、選択範囲に上下反転の変形効果をかけます。
- [ライトテーブルに登録] → [タイムシートの選択箇所]**
 タイムシートの選択箇所をライトテーブルに登録します。
- [ライトテーブルに登録]**
 → [カレントフレームのレンダリング画像]
 カレントフレームの描画画像をライトテーブルに登録します。
- [ライトテーブルに登録] → [選択中のセルバンク]**
 選択中のセルバンクをライトテーブルに登録します。
- [設定] → [ショートカット ...]**
 ショートカットのキー割り当てを編集します。
- [設定] → [環境設定 ...]**
 (Mac OS X 版の場合：
 [アプリケーション]メニュー → [環境設定 ...])
 環境設定を行います。
- [設定] → [ネットワークレンダリング設定 ...]**
 ネットワークレンダリングの設定を行います。

タイムシートメニュー



- [効果設定 ...]
[効果設定] ダイアログで、タップおよびレイヤーの各種パラメータを一括で設定します。
- [セル番号の自動入力 ...]
タイムシートの選択範囲に対して、セル番号を自動的に入力します。
- [セルの自動配置]
画像ファイルに振られたフレームナンバーを使用して、セルバンクに登録された画像を自動的にタイムシートに配置します。
- [フレーム] → [挿入]
タイムシートに、選択しているフレーム数だけ挿入します。
- [フレーム] → [挿入 (数値指定) ...]
タイムシートにフレーム数を指定してフレームを挿入します。
- [フレーム] → [削除]
タイムシートから選択しているフレームを削除します。
- [レイヤー] → [挿入 ...]
タイムシートにレイヤーを挿入します。
- [レイヤー] → [削除]
タイムシートからレイヤーを削除します。
- [レイヤー] → [複製 ...]
タイムシートのレイヤーを複製します。
- [レイヤー] → [名前の変更 ...]
タイムシートのレイヤーの名前を変更します。
- [レイヤー] → [リセット]
タイムシートのレイヤーの各パラメータの値をデフォルト値に戻します。
- [レイヤー] → [編集 ...]
[レイヤーの編集] ダイアログが表示され、レイヤーの追加、削除、重ね順の変更、名前の変更ができます。
- [タップ] → [挿入 ...]
タイムシートにタップを挿入します。
- [タップ] → [削除]
タイムシートからカレントタップを削除します。
- [タップ] → [名前の変更 ...]
タイムシートのカレントタップの名前を変更します。
- [タップ] → [編集 ...]
[タップの編集] ダイアログが表示され、タップの追加、削除、重ね順の変更、名前の変更ができます。
- [セルバンク] → [挿入 ...]
カレントセルバンクの前後に新規セルバンクを挿入します。
- [セルバンク] → [削除]
カレントセルバンクを削除します。
- [セルバンク] → [名前の変更 ...]
カレントセルバンクの名前を変更します。
- [セルバンク] → [セル番号の変更 ...]
セルバンクで選択しているセルのセル番号を変更します。
- [セルバンク] → [レイヤー画像の選択 ...]
セルバンクの PSD 画像を選択します。
- [セルバンク] → [全てのレイヤー画像の選択 ...]
セルバンクのすべての PSD 画像を選択します。
- [セルバンク] → [編集 ...]
[セルバンクの編集] ダイアログが表示され、セルバンクに登録されたセルの追加、削除、順番の変更、名前の変更ができます。
- [セルバンク] → [平面の登録 ...]
セルバンクに色平面を登録します。
- [セルバンク] → [平面の設定 ...]
セルバンクに登録した色平面の設定を行います。
- [セルバンク] → [解像度設定 ...]
セルバンクに登録するレイヤー画像の解像度の設定を行います。
- [サウンド] → [登録 ...]
タイムシートのサウンドレイヤーに音声ファイルを登録します。
- [サウンド] → [削除]
タイムシートのサウンドレイヤーから音声ファイルを削除します。
- [サウンド] → [再生]
タイムシートのサウンドレイヤーに登録した音声ファイルを再生します。
- [サウンド] → [停止]
タイムシートのサウンドレイヤーに登録した音声ファイルの再生を停止します。
- [サウンド] → [オフセット ...]
タイムシートのサウンドレイヤーに登録した音声ファイルの再生開始フレームをずらし (オフセット) ます。
- [サウンド] → [情報 ...]
タイムシートのサウンドレイヤーに登録した音声ファイルの情報を表示します。

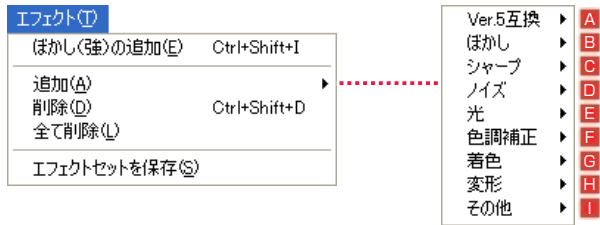
- ・ [**キーフレーム**] → [**連続キーフレームの設定**]
タイムシートで選択されているデータセルに対して [連続キーフレーム] を設定します。
- ・ [**キーフレーム**] → [**非連続キーフレームの設定**]
タイムシートで選択されているデータセルに対して [非連続キーフレーム] を設定します。
- ・ [**キーフレーム**] → [**連続キーフレームの設定 (全て)**]
タイムシートで選択されているデータセルすべてのパラメータに [連続キーフレーム] を設定します。
- ・ [**キーフレーム**] → [**非連続キーフレームの設定 (全て)**]
タイムシートで選択されているデータセルすべてのパラメータに [非連続キーフレーム] を設定します。
- ・ [**キーフレーム**] → [**解除**]
タイムシート上で選択されているデータセルに設定されているキーフレームを解除します。
- ・ [**キーフレーム**] → [**XYZの解除**]
同じカテゴリの各撮影パラメータに設定したキーフレームを同時に解除します。
- ・ [**自動中割り**]
タイムシートの編集対象の区間が [自動中割り区間] になり、自動的に中割りを実行します。
- ・ [**中割りの実行**]
設定にしたがって、キーフレーム間の中割りを行います。
- ・ [**中割りの自動更新**]
オンに設定すると、タイムシートの中割りを自動的に更新します。
- ・ [**キーフレームからモーションパスの作成**]
タイムシートで選択されている区間内のキーフレームをつなぐモーションパスを作成します。
- ・ [**値の演算 ...**]
選択されたデータセルのパラメータに対して、任意の値を演算することができます。
- ・ [**シート反転**]
選択されたデータセルのパラメータを時間軸に対して反転させます。
- ・ [**中心合わせ**]
タップの中心を画像の中心位置に設定します。
- ・ [**最初のフレームへ**]
タイムシートの最初のフレームに、カレントフレームを移動します。
- ・ [**最後のフレームへ**]
タイムシートの最後のフレームに、カレントフレームを移動します。
- ・ [**フレーム呼び出し ...**]
タイムシートの指定したフレームに、カレントフレームを移動します。
- ・ [**カレントフレームの呼び出し**]
タイムシートの中央にカレントフレームを表示します。
- ・ [**シート表示**] → [**標準サイズ**] [**小サイズ**]
タイムシートの表示サイズを選択します。
- ・ [**シートをたたむ**]
現在タイムシート上で展開されているすべての [サブセルレイヤー] [エフェクトレイヤー] [サウンドレイヤー] を閉じた状態にします。
- ・ [**シートを展開する**]
現在たたまれているタイムシートの [サブセルレイヤー] [エフェクトレイヤー] [サウンドレイヤー] から、入力されているレイヤーのみ展開します。
- ・ [**シートの設定**] → [**一般 ...**]
タイムシートに関する一般的な情報を設定します。
- ・ [**シートの設定**] → [**カメラクリッピング設定 ...**]
タイムシートのカメラクリッピング位置を設定します。
- ・ [**シートの設定**] → [**情報 ...**]
タイムシートのボールド (録画時のカット頭に表示される情報) に表示する情報を設定します。
- ・ [**シートの設定**] → [**メモ ...**]
タイムシートに簡単なメモを記録することができます。

▶ ステージメニュー

ステージ		
タップ編集/レイヤー編集	Ctrl+5	
ビュー		<ul style="list-style-type: none"> ✓ フロント トップ サイド カメラ
基本表示	Ctrl+1	
画像	Ctrl+2	
輪郭線		位置
全てのキーフレーム		スケール
全てのフレーム		回転
フレームの軌跡		中心
モーションパス		
タップ表示	Ctrl+3	
グリッド表示		
マニピュレーター表示	Ctrl+4	
再生	Alt+Shift+>	
停止		
16/1表示		
8/1表示		
4/1表示		
2/1表示		
1/1表示		
1/2表示		
1/4表示		
1/8表示		
1/16表示		
1/32表示		
1/64表示		

- ・ [**タップ編集 / レイヤー編集**]
[ステージ] ウィンドウの編集モードが切り替えられます。
- ・ [**ビュー**] → [**フロント**] [**トップ**] [**サイド**] [**カメラ**]
カレントフレームで配置されている各レイヤーの表示アングルを切り替えます。
- ・ [**基本表示**]
[ステージ] ウィンドウ上の各表示を初期状態に戻します。
- ・ [**画像**]
カレントフレームでレイヤーに登録されている画像を、[ステージ] ウィンドウ上で表示します。
- ・ [**輪郭線**]
カレントフレームでレイヤーに登録されている画像の輪郭線を [ステージ] ウィンドウ上で表示します。
- ・ [**全てのキーフレーム**] → [**位置**] [**スケール**] [**回転**] [**中心**]
[ステージ] ウィンドウ上に、カレントタップまたはカレントレイヤーの持つ、選択したサブコマンドの条件の、すべてのキーフレームを表示します。
- ・ [**全てのフレーム**]
[ステージ] ウィンドウ上に、カレントタップまたはカレントレイヤーのすべてのフレームを表示します。
- ・ [**フレームの軌跡**]
[ステージ] ウィンドウ上に、カレントタップまたはカレントレイヤーのすべての軌跡を表示します。
- ・ [**モーションパス**]
[ステージ] ウィンドウ上に、モーションパスを表示します。
- ・ [**タップ表示**]
[ステージ] ウィンドウ上の、カレントタップまたはカレントレイヤーの枠外に、上下を示すタップのマークが表示されます。
- ・ [**グリッド表示**]
[ステージ] ウィンドウ上に、グリッドを表示します。
- ・ [**マニピュレーター表示**]
[ステージ] ウィンドウ上に、マニピュレータを表示します。
- ・ [**再生**]
[ステージ] メニューの設定にしたがって、[ステージ] ウィンドウ上で画像を再生します。
- ・ [**停止**]
[ステージ] ウィンドウ上の、画像の再生を停止します。
- ・ [**16/1表示**] [**8/1表示**] [**4/1表示**] [**2/1表示**] [**1/1表示**] [**1/2表示**] [**1/4表示**] [**1/8表示**] [**1/16表示**] [**1/32表示**] [**1/64表示**]
[ステージ] ウィンドウ上の表示を、選択した倍率で拡大、縮小します。

エフェクトメニュー



A [Ver5 互換]

ガウスぼかしV5
コーナーピンV5
ノイズV5
フォーカスV5
モザイクV5
αぼかしV5
影V5
階調反転V5
弱ぼかしV5

B [ぼかし]

ぼかし(強)
ぼかし(弱)
ガウスぼかし
チャンネルぼかし
フォーカス
ボックスぼかし
αぼかし
移動ぼかし
滑らかぼかし
部分ぼかし
部分放射ぼかし
放射ぼかし

C [シャープ]

アンシャープマスク
シャープ(強)
シャープ(弱)

D [ノイズ]

ノイズ
ピンホール
フラクタルノイズ

E [光]

クロス透過光
グロー
ディフュージョン
レンズフレア
影
透過光
透過光2
背景透過光
放射光

F [色調補正]

2値化
HSV
RGB
カラーバランス
コントラスト
レベル補正
階調化
階調反転
色調カーブ
明るさ

G [着色]

グラデ彩色
色パラ
色合い
色置換

H [変形]

つまむ
イメージ変形
イメージ変形2
コーナーピン
ジグザグ
渦巻き
球面
魚眼レンズ
魚眼レンズ2
鏡像
極座標
波

I [その他]

アルファ
スムージング
テキスト
マスク置き換え
モザイク

- [エフェクトの追加]
直前に実行したエフェクトの追加を再実行します。

- [追加] → [Ver5 互換]
以下のエフェクトを選択、追加できます。
ガウスぼかし V5][コーナーピン V 5][ノイズ V5][フォーカス V5][モザイク V5][αぼかし V5][影 V5][階調反転 V5][弱ぼかし V5]

- [追加] → [ぼかし]
以下のエフェクトを選択、追加できます。
[ぼかし(強)][ぼかし(弱)][ガウスぼかし][チャンネルぼかし][フォーカス][ボックスぼかし][αぼかし][移動ぼかし][滑らかぼかし][部分ぼかし][部分放射ぼかし][放射ぼかし]

- [追加] → [シャープ]
以下のエフェクトを選択、追加できます。
[アンシャープマスク][シャープ(強)][シャープ(弱)]

- [追加] → [ノイズ]
以下のエフェクトを選択、追加できます。
[ノイズ][ピンホール][フラクタルノイズ]

- [追加] → [光]
以下のエフェクトを選択、追加できます。
[クロス透過光][グロー][ディフュージョン][レンズフレア][影][透過光][透過光 2][背景透過光][放射光]

- [追加] → [色調補正]
以下のエフェクトを選択、追加できます。
[2 値化][HSV][RGB][カラーバランス][コントラスト][レベル補正][階調化][階調反転][色調カーブ][明るさ]

- [追加] → [着色]
以下のエフェクトを選択、追加できます。
[グラデ彩色][色パラ][色合い][色置換]

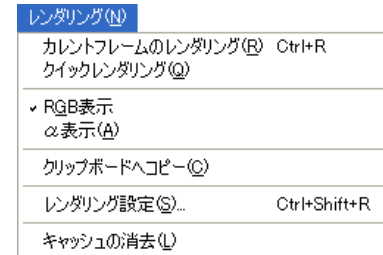
- [追加] → [変形]
以下のエフェクトを選択、追加できます。
[つまむ][イメージ変形][イメージ変形 2][コーナーピン][ジグザグ][渦巻き][球面][魚眼レンズ][魚眼レンズ 2][鏡像][極座標][波]

- [追加] → [その他]
以下のエフェクトを選択、追加できます。
[アルファ][スムージング][テキスト][マスク置き換え][モザイク]

レンダリングメニュー

- [削除]
カレントレイヤーから、選択したエフェクト（エフェクトレイヤー）を削除します。
- [エフェクトセットを保存]
シートに登録されているエフェクトセットレイヤーを、エフェクトセットとしてパレットに保存します。
- [全て削除]
タイムシートから、すべてのエフェクト（エフェクトレイヤー）を削除します。

レンダリングメニュー



- [カウントフレームのレンダリング]
カレントフレームに登録されている画像データを、タイムシートの設定にしたがって合成し、[レンダリング]ウィンドウに描画（レンダリング）します。

- [クイックレンダリング]
チェックを入れておくと、タイムシートの変更した時点で、カレントフレームに登録されている画像データを、タイムシートの設定にしたがって合成し、[レンダリング]ウィンドウに表示します。

- [RGB 表示]
[レンダリング]ウィンドウに描画された画像を RGB で表示します。

- [α表示]
[レンダリング]ウィンドウに描画された画像のアルファチャンネルを表示します。

- [クリップボードへコピー]
[レンダリング]ウィンドウに描画された画像をクリップボードへコピーします。

- [レンダリング設定...]
[レンダリング]ウィンドウへの描画（レンダリング）に関する設定を行います。

- [キャッシュの消去]
[レンダリング]ウィンドウへの描画（レンダリング）により生成されたキャッシュを消去します。

ウィンドウメニュー

ウィンドウ(W)

新規ウィンドウ(N)	
パレットの整頓(A)	▶
拡大・縮小(Q)	▶
ステージ(S)	F4
レンダリング(R)	F5
書き出しキュー(U)	F6
セルバンク(C)	F7
レイヤー設定(L)	F8
中割り(D)	F9
モーションパス(M)	F10
エフェクト(E)	F11
ファイルブラウザ(B)	F12
ステータスバー(S)	
▼ 1 C-001-0001.tsf (640 * 480 px 144.0 dpi 2Dモード)	

整頓(A)
位置を初期化(D)
現在の位置を保存(S)

拡大表示(Q)	Ctrl+Num +
縮小表示(Q)	Ctrl+Num -
全体表示(S)	Ctrl+Num *
等倍表示(U)	Ctrl+Num /

- **[新規ウィンドウ]**
同一のタイムシートを、複数の [タイムシート] ウィンドウで開いて表示します。
- **[パレットの整頓] → [整頓]**
各種パレットを [現在の位置を保存] で保存した位置に戻します。
- **[パレットの整頓] → [位置を初期化]**
各種パレットを初期設定の位置に戻します。
- **[パレットの整頓] → [現在の位置を保存]**
各種パレットの現在位置を保存します。
- **[拡大・縮小] → [拡大表示]**
拡大して表示します。
- **[拡大・縮小] → [縮小表示]**
縮小して表示します。
- **[拡大・縮小] → [全体表示]**
全体を表示します。
- **[拡大・縮小] → [等倍表示]**
等倍で表示します。
- **[ステージ]**
[ステージ] ウィンドウを表示します。

- **[レンダリング]**
[レンダリング] ウィンドウを表示します。
- **[書き出しキュー]**
[書き出しキュー] ウィンドウを表示します。
- **[セルバンク]**
[セルバンク] パレットを表示します。
- **[レイヤー設定]**
[レイヤー設定] パレットを表示します。
- **[中割り]**
[中割り] パレットを表示します。
- **[モーションパス]**
[モーションパス] パレットを表示します。
- **[エフェクト]**
[エフェクト] パレットを表示します。
- **[ファイルブラウザ]**
[ファイルブラウザ] を表示します。
- **[ステータスバー] (Windows)**
[ステータスバー] を表示します。
- **[プログレスバー] (Mac OS X)**
[プログレスバー] を表示します。

ヘルプメニュー (Windows)

ヘルプ(H)

バージョン情報(V)...

- **[バージョン情報 ...]**
CoreRETAS を構成する各モジュールのバージョン情報やデータサイズ、シリアル番号、セルシスホームページへのリンクなどが表示されます。

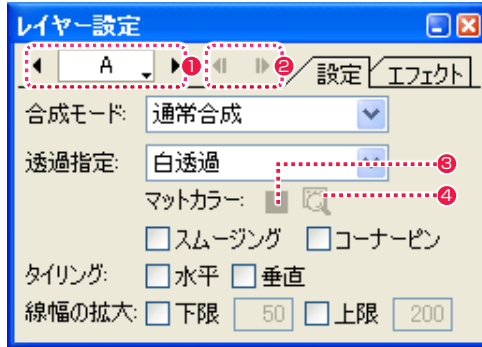
CoreRETAS メニュー (Mac OS X)

- **[CoreRETAS について ...]**
CoreRETAS のスプラッシュが表示されます。
- **[バージョン情報 ...]**
CoreRETAS を構成する各モジュールのバージョン情報やデータサイズ、シリアル番号などが表示されます。

ここでは、CoreRETAS のウィンドウについて説明します。

レイヤー設定パレット

[レイヤー設定]パレットは、各レイヤーが持つ固有の属性を設定します。



1 [レイヤー選択] ボタン

レイヤー名の部分をクリックするとポップアップメニューが表示され、操作対象となるレイヤーを切り替えることができます。左右の矢印ボタンでも、同様に対象のレイヤーを切り替えることができます。

2 [エフェクト切り替え] ボタン

カレントレイヤーに複数エフェクトが登録されている場合、エフェクトタブのエフェクト設定を切り替えます。

・[設定] タブ

[エフェクト]タブが選択されている場合、[設定]タブに切り替えます。

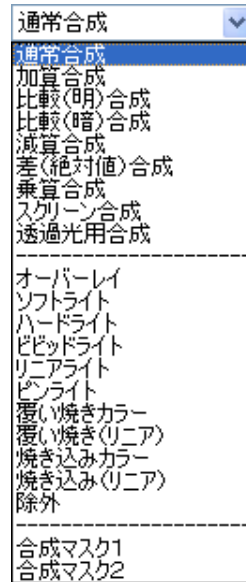
・[エフェクト] タブ

タイムシートのレイヤーに各種エフェクトを設定した際に設定を行います。

・[合成モード] メニュー

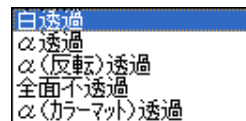
レイヤーの合成モードを設定します。

サブセルレイヤーは、親となるセルレイヤーの合成モードの適用を受けるため、親となるレイヤーと異なる合成モードを適用することはできません。



・[透過指定] メニュー

レイヤーに対する透過の指定をします。



POINT

[透過指定]、[合成モード]についての詳細は、第4章「応用編・撮影」の「Step:08 透過指定」(⇒P.272)、「Step:09 合成モード」(⇒P.276)を参照してください。

3 [マットカラーの選択] ボタン

カラーパネルからマットカラーとして使用したい色を選択します。

4 [マットカラーの検出] ボタン

選択中のレイヤーのセルバンクに登録されている先頭の画像から自動的にマットカラーを検出します。

・[スムージング]

レイヤーに対して線のギザギザ(ジャギー)を補正して滑らかな階調をもった線に変換します。一般的には「アンチエイリアス」処理と呼ばれています。

・[コーナーピン]

[ステージ]ウィンドウ上に表示されたコントロールポイント(画像の四隅の頂点)をドラッグして、画像を変形させることができます。
[タイリング]選択時は使用できません。

・[タイリング]

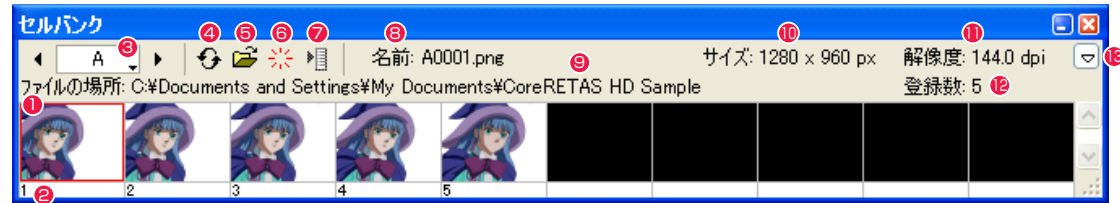
レイヤーの画像を水平方向、あるいは垂直方向に対して繰り返し並べると同じ効果(タイリング)を得ることができます。主に、流れる背景などに使用します。[コーナーピン]選択時は使用できません。

・[線幅の拡大]

レイヤーの画像の線幅を拡大する際の度合いの下限と上限を設定します。(ベクターのみ)

セルバンクパレット

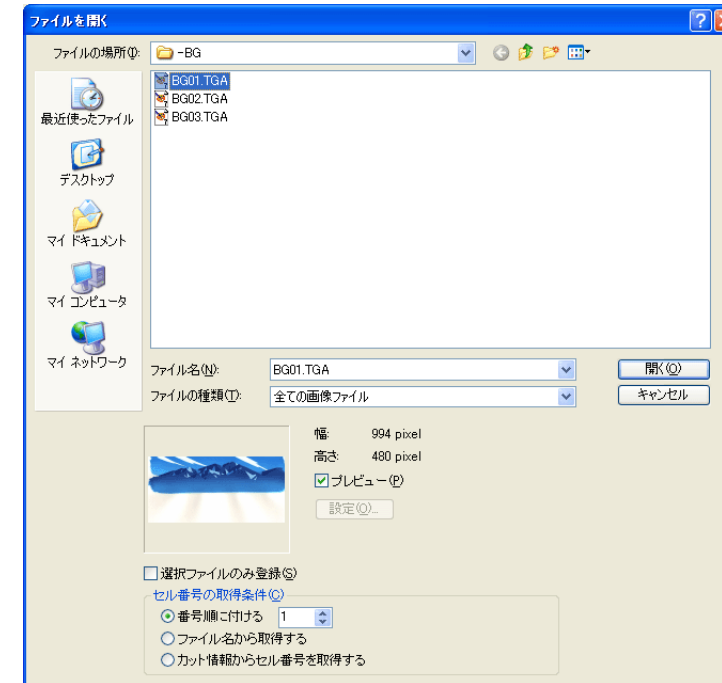
タイムシートのレイヤー（セルレイヤー）単位で画像ファイルの登録、サムネイルの表示を行うパレットです。
[ウインドウ]メニューの[セルバンク]で、表示 / 非表示を切り替えることができます。[セルバンク]ウインドウの[セルバンク選択]ボタンによって操作対象となっているセルバンクをカレントセルバンクと言います。



- ① [サムネイル表示] エリア
セルバンクに登録された画像のサムネイルを表示します。サムネイルの画像をクリックすると、選択したサムネイルに赤い枠が表示され、選択されたファイルの情報を確認することができます。
- ② セル番号
サムネイルの左下にセル番号が表示されています。このセル番号は、指定したフォルダ内の画像に付けられる通し番号であって、ファイル名とは直接関係ありません。
- ③ [セルバンク選択] ボタン
レイヤー名の部分をクリックするとポップアップメニューが表示され、セルバンクの対象となるレイヤーを切り替えることができます。左右の矢印ボタンを使用しても、同様に対象レイヤーを切り替えることができます。
[タイムシート]ウインドウ、[ステージ]ウインドウ、[レイヤー設定]パレットのレイヤー選択ボタンとは連動しません。
- ④ [更新] ボタン
セルバンクに登録された画像の情報を最新の物に更新します。CoreRETAS を使用中に PaintMan を起動して、画像に対する修正を行った場合などに、直ちに修正結果を反映することができます。
- ⑤ [登録...] ボタン
現在選択されているセルバンクに対して画像を登録します。一つのセルバンクに複数のレイヤーを接続することによって、簡単に共有することもできます。
- ⑥ [解除] ボタン
現在選択されているセルバンクに登録された画像を解除します。
- ⑦ [メニュー表示] ボタン
[セルバンク]メニューを表示します。
- ⑧ ファイル名表示
選択された画像のファイル名を表示します。
- ⑨ ファイルパス表示
選択された画像のファイルパスを表示します。
- ⑩ 画像サイズ表示
選択された画像のサイズを表示します。(単位 pixel)
- ⑪ 解像度表示
選択された画像の解像度を表示します。(単位 dpi)
- ⑫ 登録数表示
表示中のセルバンクに登録されている画像の数を表示します。
- ⑬ [セルバンクの拡大 / 縮小] ボタン
ボタンをクリックすると、セルバンクが下に縮んで、サムネイル表示エリアが見えなくなります。もう一度クリックすると、元に戻ります。

ファイルを開くダイアログ

[セルバンク]ウインドウで、[登録]ボタンを押すと表示されます。



- ・ [プレビュー]
画像ファイルのプレビュー画像の表示、非表示を切り替えます。
- ・ [ファイルの種類]
ポップアップメニューから、登録する画像のファイル形式を指定します。ファイルリストには、ポップアップメニューで指定した形式の画像ファイルのみが表示されます。
- ・ [セル番号の取得条件]
セル番号の取得条件を以下の中から選択します。
[番号順に付ける]
番号順にセル番号を付けます。
[ファイル名から取得する]
ファイル名からセル番号を付けます。
[カット情報からセル番号を取得する]
カット情報からセル番号を付けます。
- ・ [開く]
選択された画像を含むフォルダ内のすべての画像をセルバンクに登録し、[ファイルを開く]ダイアログを閉じます。
([選択ファイルのみ登録]がONの場合は、選択したファイルのみが登録されます)
- ・ [選択ファイルのみ登録]
選択された画像のみをセルバンクに登録します。
- ・ [全ての画像ファイル]
CoreRETAS が読み込める全ての画像形式のファイルが表示されます。

セルバンクメニュー

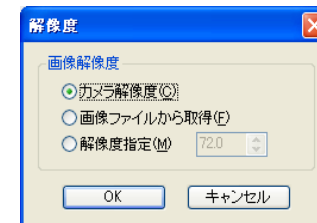
画像を開く(O) 画像をライトテーブルに登録(M)
セルバンクの挿入(I)... セルバンクの削除(D)
名前の変更(E)... セル番号の変更(N)...
レイヤー画像の選択(L)... 全てのレイヤー画像の選択(A)...
平面の登録(S)... 平面の設定(U)...
解像度設定(E)...

- [画像を開く]
セルバンクの画像を [セル] ウィンドウで開きます。
- [画像をライトテーブルに登録]
セルバンクの画像を [セル] ウィンドウのライトテーブルに登録します。
- [セルバンクの挿入 ...]
カレントセルバンクの前後に新規セルバンクを挿入します。
- [セルバンクの削除]
カレントセルバンクを削除します。
- [名前の変更 ...]
カレントセルバンクの名前を変更します。
- [セル番号の変更 ...]
セルバンクで選択しているセルのセル番号を変更します。
- [レイヤー画像の選択 ...]
セルバンクの PSD 画像を選択します。
- [全てのレイヤー画像の選択 ...]
セルバンクのすべての PSD 画像を選択します。
- [平面の登録 ...]
セルバンクに色平面を登録します。
- [平面の設定 ...]
セルバンクに登録した色平面の設定を行います。
- [解像度設定 ...]
セルバンクに登録するレイヤー画像の解像度の設定を行います。

セルバンク解像度設定ダイアログ

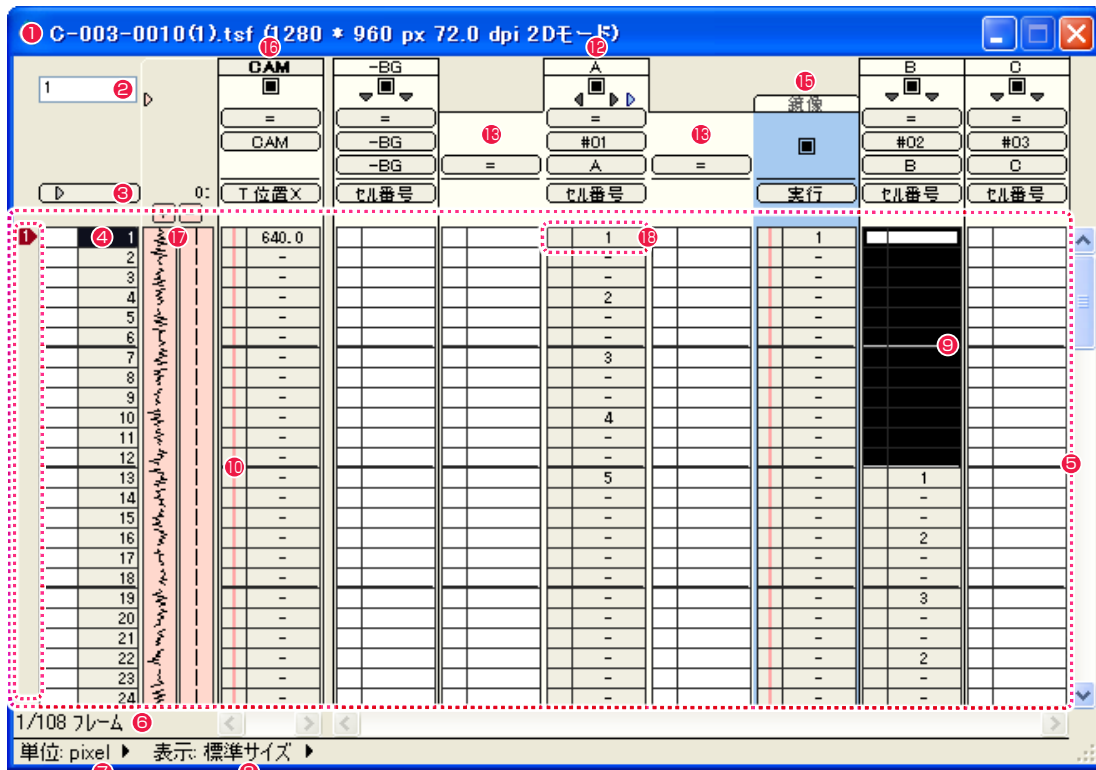
セルバンクに登録されている画像の解像度を設定します。

[セルバンク]パレット上（の文字表記欄以外）で右クリック、もしくは[メニュー表示]ボタンをクリックして、[セルバンク]メニューを表示させます。メニューから[解像度設定...]を選択すると、[解像度]ダイアログが表示されます。
([タイムシート]メニューから[セルバンク]→[解像度設定...]を選択しても、[解像度]ダイアログが表示されます)



- [カメラ解像度]
[タイムシート設定]ダイアログで指定されている解像度を使用します。
- [画像ファイルから取得]
画像ファイル自身に記録されている解像度 (DPI) を使用します。
- [解像度指定]
解像度 (DPI) を数値入力します。

▶ 撮影用タイムシートウィンドウ



1 タイムシート名 (タイトルバー)

タイムシート名は、ディスクに保存されているタイムシートファイルの名称です。
タイムシートは、メモリーの許す限り、何枚でも開くことができます。

2 パラメータ入力フィールド

パラメータの数値を入力するフィールドです。
入力に使用できるのは、半角数字と小数点のみです ([セル番号] の場合は他の文字も入ります)。
入力した数値は、[Enter] キーで確定します。
キーボードの上段の、横一列に並んでいる数値キーは、キーボードの入力モードによっては全角数字が入力される場合がありますので、タイムシートへの入力には、テンキーを使用してください。

3 連動ボタン

このボタンがオンになっている場合には、任意のレイヤーの [入力パラメータ選択メニュー] を変更すると、他のレイヤーの入力パラメータ選択メニューも連動して切り替わります。
但し、[カメラレイヤー] は [セル番号] と [透明度] の各パラメータを持たないので、他のレイヤーでこれらのパラメータが選択されても連動しません。また、[エフェクトレイヤー] も連動しません。

4 フレームナンバー表示エリア

フレームナンバーを表示します。
ステージウィンドウで操作対象となるフレームを [カレントフレーム] と呼び、反転表示されます。
フレームナンバーの表示は、[秒数 + フレーム][フィート][フレームナンバー][ページ、フレームナンバー] の 4 種類の中から選択できます。

5 シートエリア

入力欄が並んでいるエリアです。

6 カレントフレーム情報

例: 1/108 フレーム
タイムシートの総フレーム数が 108 フレームで、カレントフレームが 1 フレーム目を表します。

7 単位情報メニュー

座標パラメータの単位を [pixel][mm][inch] から選択することができます。

8 表示サイズメニュー

撮影タイムシートの表示サイズを以下から選択することができます。
・標準サイズ
・小サイズ

9 選択範囲

シートのデータエリアを選択し反転表示させた領域。複数行、複数列を選択することができます。
入力ボックスからの入力および、自動中割り、カット&ペーストの対象領域となります。矢印キーで選択範囲を移動させることができます。

10 キーフレームエリア

キーフレームを表示するエリアです。キーフレームエリアは、それだけを選択することはできず、必ず隣り合ったデータセルと一緒に選択されます。

11 マーカー表示エリア

マーカーを表示します。
マーカーは、タイムシートのフレーム数をマーキングするために使用されます。
1 ~ 0 までの 10 種類のマーカーを使用することができます。

12 セルレイヤー

動画 (セル) を登録するレイヤーです。

13 サブセルレイヤー

[セルレイヤー] に従属するレイヤーです。
主に、合成動画の登録に使用します。
[セルレイヤー] に対して左側のサブセルレイヤーを [下セル]、右側を [上セル] と呼びます。
[サブセルレイヤー] は、セル番号以外のパラメータを持つことができないので、[入力パラメータ選択メニュー] を使用することはできません。

14 BG (背景) レイヤー

[BG レイヤー] は名称が異なるだけで、機能は [セルレイヤー] と全く同様です。
通常は、透過指定を [全面不透過] にして使用します。

15 エフェクトレイヤー

[セルレイヤー] (BG レイヤー) ・ [カメラレイヤー] に対して、画像処理を行うためのレイヤーです。

16 カメラレイヤー

カメラワークをコントロールするためのレイヤーです。
[セルレイヤー] と違い、[セル番号][透明度] のパラメータを持ちません。

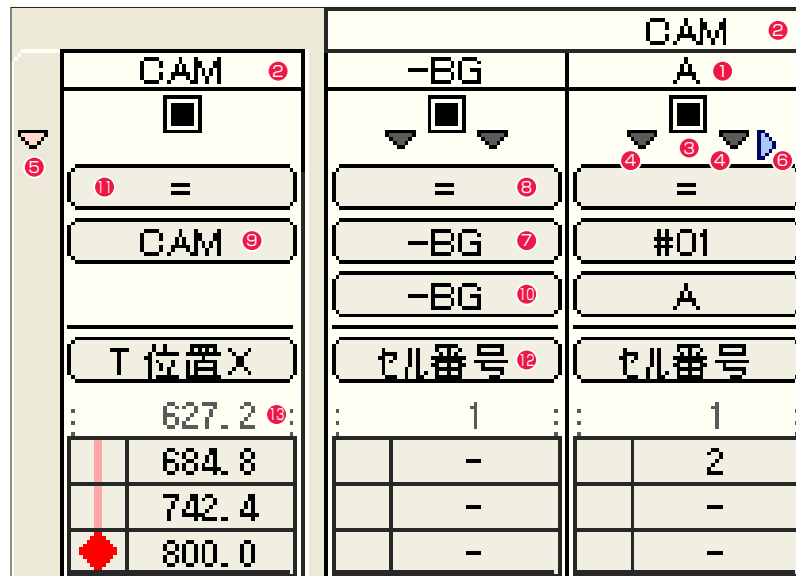
17 サウンドレイヤー

音声を登録するためのレイヤーです。。

18 データセル

データを入力する最小単位の領域です。

撮影用タイムシートウィンドウ要部



① レイヤータイトルバー

レイヤーの名称を表示します。
レイヤータイトルバーをクリックすると、クリックされたレイヤーがカレントレイヤーになります。

② カメラタイトルバー

[カメラレイヤー]を複数作成した場合、各セルレイヤーの上に、撮影対象となる[カメラレイヤー]名を表示します。

③ セルレイヤースイッチ

[セルレイヤー](または[BGレイヤー])の場合は、セルレイヤースイッチをオフにすることによって、そのレイヤーを描画の対象から外します。[エフェクトレイヤー]の場合には、フィルタの効果をオフにします。

④ サブセルレイヤースイッチ

このスイッチをクリックすると、[サブセルレイヤー](上セル・下セル)を左右に開いて表示します。もう一度クリックすると、[サブセルレイヤー]を閉じます。

⑤ サウンドレイヤースイッチ

このスイッチをクリックすると、[サウンドレイヤー]を開いて表示します。もう一度クリックすると、[サウンドレイヤー]を閉じます。[サウンドレイヤー]には、登録されている音声の波形が表示されます。

⑥ エフェクトレイヤースイッチ

このスイッチをクリックすると、[エフェクトレイヤー]を右に開いて表示します。もう一度クリックすると、[エフェクトレイヤー]を閉じます。

⑦ タップ選択メニュー

レイヤーがどのタップに接続されるかを選択します。「タップ」は、レイヤーをグループ化するために使用されます。同じレイヤーに接続されているレイヤーは、T位置X、T位置Y、T位置Z、TスケールX、TスケールY、T回転、T中心X、T中心Y、の各値を共有します。従って、タップが移動すると、同じタップに接続されたレイヤーは連動して動きます。

⑧ 親タップ選択メニュー

タップが子タップとしてどの親タップに接続されるかを選択します。子タップは、親タップの相対座標に変換され、親タップへの接続を解除したとき、絶対座標に戻ります。

⑨ カメラタップ

カメラタップは、新規にタイムシートを作成した際に[カメラレイヤー]に接続されているタップです。他のタップとは名称が異なるだけで、機能には違いがありませんので、[カメラレイヤー]を、カメラタップ以外のタップにつなぎ変える事も出来ませんが、混乱しやすくなるので、特別な理由が無い限りは、カメラタップには[カメラレイヤー]を接続するようにしてください。いずれの場合も、カメラのクリッピング領域(最終的に描画ウィンドウに反映する範囲)は、[カメラレイヤー]が接続されているタップによって決定されます。

⑩ セルバンク選択メニュー

レイヤーが、どのセルバンクに接続されるかを選択します。レイヤーに入力された[セル番号]は、接続先のセルバンクでセルに割り振られた番号と一対一に対応しています。

⑪ 空セルバンク

空(から)セルバンクは、あらかじめ用意されている、[全く画像が登録されていないセルバンク]です。「=」(イコール)で表示されます。

空セルバンクに接続されたレイヤーは、「セル番号」が入力されていたとしてもステージに表示されず、描画の対象からも外されます。サブセルレイヤー(上セル、下セル)と[エフェクトレイヤー](セルバンクを使用するものは、デフォルトでは空セルバンクに接続されています)。

⑫ 入力パラメーター選択メニュー

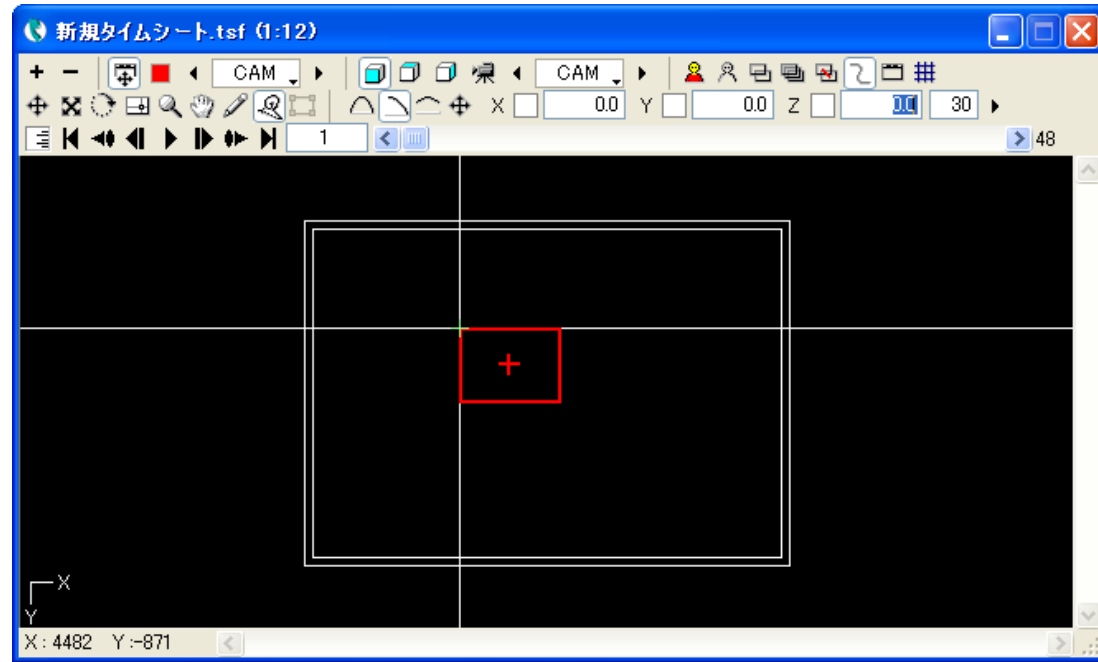
各々のタップまたはレイヤーに対して、どのパラメーターを入力するかを切り替えます。

⑬ 直前値表示エリア

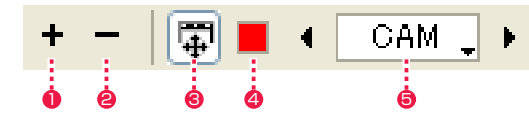
タイムシートでは、同じ値が連続している場合、「-」(ハイフン)で表示されます。直前表示エリアでは、シートエリアの一番上に表示されているフレームの一つ前のフレームの値を確認することができます。「-」が連続している場合でも、シートを上スクロールさせることなく数値の確認ができるので便利です。

ステージウィンドウ

[ステージ] ウィンドウは撮影台に相当し、カレントフレームのカメラやセルの位置、スケールなどを確認したり、その変更を行うことができます。ステージエリアに表示されている縦横軸の交点がステージ座標系（ワールド座標系）の原点になります。縦横軸は [編集] メニューの [設定] → [環境設定...] → [ステージ] → [ステージサイズ] で動かすことができます。



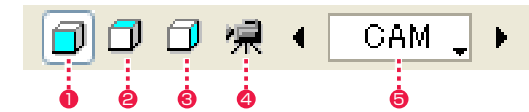
画面表示メニュー



- ① [拡大表示]
[ステージ] ウィンドウの表示を拡大します。
- ② [縮小表示]
[ステージ] ウィンドウの表示を縮小します。
- ③ [タップ編集/レイヤー編集] 切り替えボタン
[タップ][レイヤー]のうち、どちらが操作対象になるかを切り替えます。
RETASIPROでは「タップ」の概念が導入され、レイヤー（セル）のグループ化を基本としています。
特別な理由のない限りは、必ず「タップ」を選択した状態でカメラワークを行ってください。
「レイヤー」は、タップに対してレイヤーの位置をずらしたい（オフセットしたい）場合に用いる、特別な操作方法です。
「レイヤー」は、「レイヤー」のオフセット機能を用いなければ処理できないカット以外では使用しないでください。
- ④ [カラー選択] ボックス（「タップ」選択時のみ）
操作対象のタップに接続されたレイヤー（画像）は、カラー選択ボックスで設定された色付きの枠で囲まれてステージ上に表示されます。カラー選択ボックスをクリックすると、カラーピッカーが表示され、色を変更することができます。
- ⑤ [タップ/レイヤーの選択] ボタン
操作対象となる「タップ」（タップ編集時）、あるいは「レイヤー」（レイヤー編集時）を選択します。
ボタンをクリックすると、ポップアップメニューが表示されるので、目的のタップまたはレイヤーを選択します。太字で表示されているのは、「カレントタップ」に接続されているレイヤーです。なお、「サブセルレイヤー」「エフェクトレイヤー」などは、オフセット値を持つことができないので、このボタンで選択することはできません。

3D カメラアングル選択ボタン

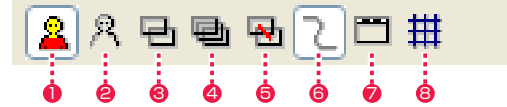
3D カメラワークを操作する際に、ステージビューを切り替えてカメラやセルの位置関係を確認することができます。



- ① [フロントビュー]
正面から見た視点で表示します。（XY 平面図）
- ② [トップビュー]
真上から見た視点で表示します。（XZ 平面図）
- ③ [サイドビュー]
真横から見た視点で表示します。（YZ 平面図）
- ④ [カメラビュー]
カメラのスクリーンに投影された結果を、カメラ領域でクリッピングせずに表示します。（セル/カメラの移動方向はカメラ座標の X、Y、Z 方向）
- ⑤ [カメラビュー] リスト
[カメラビュー] の対象となるカメラを選択します。

表示モード選択ボタン

ステージ上の表示モードを切り替えます。



① [画像] ボタン

各レイヤーに登録されている画像を、[ステージ] ウィンドウに表示します。

② [輪郭線] ボタン

キャラクターの輪郭線を表示します。

①～②の表示モードは、同時に ON にすることはできません。シートのネスティングを行っている際に、ネストしているタイムシートの画像や輪郭線は表示されません。

③ [全てのキーフレーム] ボタン

カレントタップまたはカレントレイヤーの持つすべてのキーフレームを表示します。
選択しているツールによって、表示するパラメータのキーフレームが変わります。

④ [全てのフレーム] ボタン

[ステージ] ウィンドウにカレントタップまたはカレントレイヤーのすべてのフレームを表示します。

③と④のボタンは、それぞれもう一方のボタンと同時に ON にすることはできません。

⑤ [軌跡] ボタン

カレントタップまたはカレントレイヤーの軌跡を表示します。フレームの軌跡は、カレントタップまたはカレントレイヤーの中心点をつないだ線として表示されます。

⑥ [モーションパス] ボタン

パス作成ツールで描いた軌跡を表示します。

⑦ [タップ表示] ボタン

カレントタップまたはカレントレイヤーの外枠に、上下を示すタップのマークが表示されます。

⑧ [グリッド表示] ボタン

グリッドを表示します。

ツールボタン

ステージ上で、マウスによる操作の対象となる項目を切り替えます。



① [移動] ボタン

タップ、またはレイヤーの位置の設定を行います。

② [スケール] ボタン

タップ、またはレイヤーのスケール設定を行います。

③ [回転] ボタン

タップ、またはレイヤーの回転の設定を行います。

④ [中心] ボタン

タップ、またはレイヤーの中心位置の設定を行います。「中心」は、そのタップ、あるいはレイヤーの座標の原点であり、同時に「回転」や「スケール」の中心となる座標です。

⑤ [虫眼鏡] ボタン

ステージの拡大表示・縮小表示を行います。
拡大したい部分をクリックすると、クリックした部分を中心に拡大表示されます。
[Alt]/[Opt] キーを押しながら縮小表示したい部分をクリックすると、クリックした部分を中心に縮小表示されます。

⑥ [ハンド] ボタン

表示エリア上をドラッグすると、スクロールさせることができます。

⑦ [パス作成] ボタン

モーションパスの軌跡を描くことができます。

⑧ [パスつまみ] ボタン

[パス作成] ツールで描いた軌跡を変形させることができます。

⑨ [コーナーピン] ボタン

コーナーピンを設定することができます。

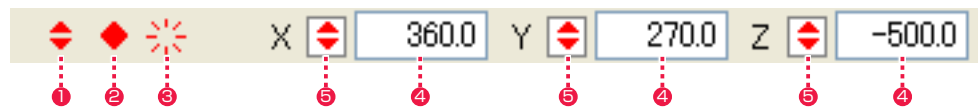
POINT ▶▶▶

[ステージ] メニューの [基本表示] を選択すると、ステージ上の表示を初期状態に戻します。

ツール設定メニュー

[ステージ] ウィンドウの [ツール] ボタンを選択すると表示されます。

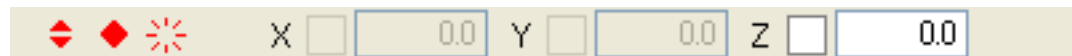
[移動・ツール設定] メニュー



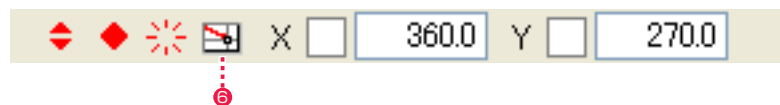
[スケール・ツール設定] メニュー



[回転・ツール設定] メニュー



[中心・ツール設定] メニュー



[パス作成・ツール設定] メニュー



[パスつまみ・ツール設定] メニュー



※ [虫眼鏡] ツール、[手のひら] ツール、[コーナーピン] ツールは、ツール設定メニューはありません。

1 [非連続キーフレーム設定] ボタン

カレントフレームに対して [非連続キーフレーム] を設定します。

2 [連続キーフレーム設定] ボタン

カレントフレームに対して [連続キーフレーム] を設定します。

3 [キーフレーム解除] ボタン

カレントフレームに対して設定されているキーフレームを解除します。

4 数値入力フィールド

操作対象のタップまたはレイヤーに対して、位置 (X、Y、Z)、スケール (X、Y)、回転、中心の各数値を直接入力することができます。入力フィールドをクリックして入力待ち状態にし、キーボードから数値を入力します。[Enter] キーで数値を確定します。
[Tab] キーを使用すると、次の入力フィールドに移動することができます。[Shift]+[Tab] キーで、一つ前の入力フィールドに戻ることができます。

5 キーフレーム表示フィールド

入力フィールド左側の入力欄は、キーフレームの入力フィールドです。ただし、キーフレームの入力フィールドだけを、直接選択することはできません。

6 [中心の相対表示] ボタン

変更前の中心位置に対する相対位置を表示します (中心ツール)。

7 [自由曲線] ボタン

パス作成時に、自由曲線を描画します。

8 [直線] ボタン

パス作成時に、直線を描画します。

9 [曲線] ボタン

パス作成時に、曲線を描画します。

10 [折れ線] ボタン

パス作成時に、折れ線を描画します。

11 [連続曲線] ボタン

パス作成時に、連続曲線を描画します。

12 [楕円] ボタン

パス作成時に、楕円を描画します。

・ [補正]

パス作成時に、自由曲線に補正をかけます。

・ [両端接続]

パス作成時に、線の両端を接続します。

13 [両端固定] ボタン

パスつまみ時に、線の両端を固定します。

14 [一方の端を固定] ボタン

パスつまみ時に、線の一部の端を固定します。

15 [両端自由] ボタン

パスつまみ時に、線の両端を自由にします。

16 [線全体を平行移動] ボタン

パスつまみ時に、線全体を平行移動します。

17 [つまみの強さ] ボタン

パスつまみ時の強さを設定します。右側のボタンで選択することもできます。

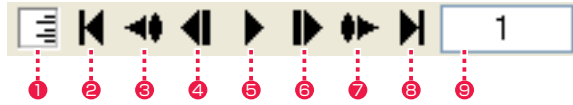
POINT

キーフレームの設定・解除について

通常は [中割り] パレットの [X・Y・Z] 連動選択ボタンで選択されているものすべてのキーフレームが設定 (解除) されます。
[Shift] キーを押しながら数値入力フィールドを選択して、ボタンをクリックすると、現在選択されている項目だけにキーフレームが設定 (解除) されます。
これによって、「X の値だけにキーフレームを設定する」といった使い方が可能になります。

フレーム制御パネル

カレントフレームを制御するパネルです。



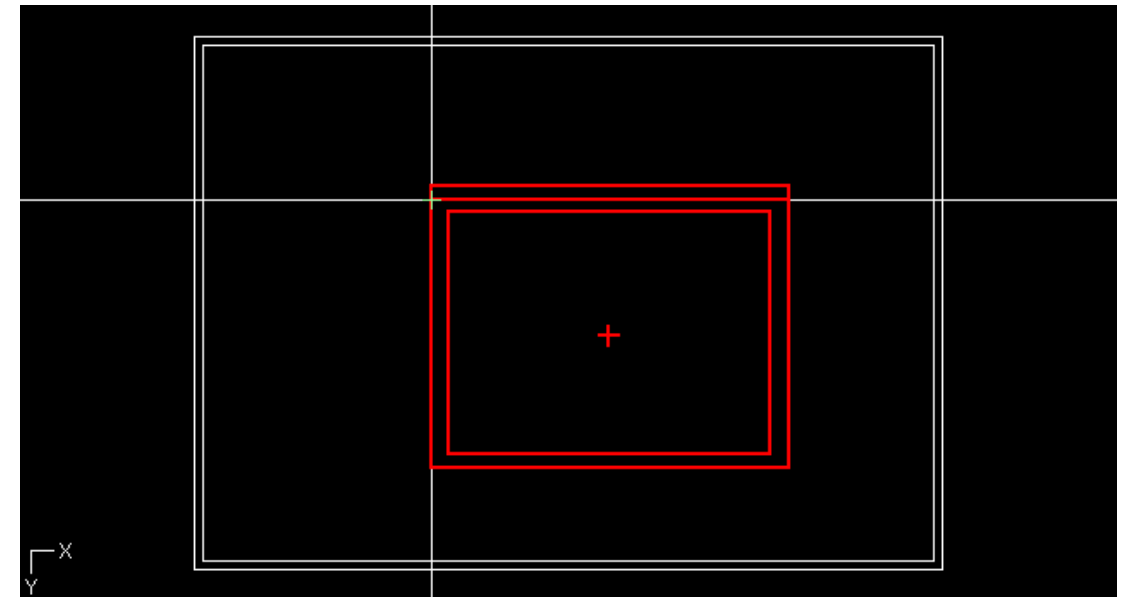
- ① **インジケータ**
[ステージ]ウィンドウの再描画の進行状況を緑のメーターで表示します。本インジケータが動作中は、CoreRETASが[ステージ]ウィンドウの再描画中です。描画が終了するまでそのままお待ちください。
- ② **[最初のフレームへ] ボタン**
最初のフレームに移動します。
- ③ **[1つ前のキーフレームへ] ボタン**
1つ前のキーフレームに移動します。
- ④ **[1つ前のフレームへ] ボタン**
1つ前のフレームに移動します。
- ⑤ **[再生/停止] ボタン**
フレームの連続表示を再生/停止します。
- ⑥ **[1つ後のフレームへ] ボタン**
1つ後のフレームに移動します。
- ⑦ **[1つ後のキーフレームへ] ボタン**
1つ後のキーフレームに移動します。
- ⑧ **[最後のフレームへ] ボタン**
最後のフレームに移動します。
- ⑨ **[カレントフレーム表示] エリア**
カレントフレームのフレーム番号を表示します。クリックすると数値を入力することが可能で、目的のフレームを直接呼び出すことができます。[Enter] キーで確定します。
「64」と入力すると、64 フレーム目に移動します。
「秒 + フレーム」表示の場合、「5+10」と入力すると、5秒10コマ目に移動します。

フレームスライダー



カレントフレームを連続的にコントロールするスライダーです。スライダーをドラッグすると、ドラッグに応じてカレントフレームが移動します。スライダーを一番左側に移動させると、タイムシートの先頭のフレームに移動します。スライダーを一番右側に移動させると、タイムシートの最後のフレームに移動します。

ステージエリア

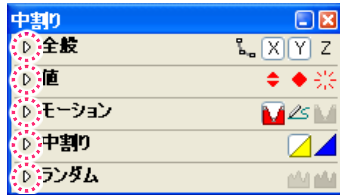


タップおよびレイヤーの配置状況が表示される領域です。各々のレイヤー（画像）の外枠は、色付きの線で囲まれた矩形領域として表示されます。外枠の色は、「カラー選択ボックス」で変更することができます。

- ・**「レイヤー」選択時**
同じタップに接続されているレイヤーは、すべて同じ色の枠で表示されます。
[タップ/レイヤー選択]ボタンで選択されている（操作対象の）レイヤーは、外枠が明るく太い枠線で囲まれます。
[タップ/レイヤー選択]ボタンで選択されていない（操作対象ではない）レイヤーは、外枠が暗く細い枠線で囲まれます。
- ・**「タップ」選択時**
同じタップに接続されているレイヤーは、すべて同じ色の枠で表示されます。
[タップ/レイヤー選択]ボタンで選択されている（操作対象の）タップに接続されているすべてのレイヤーは、外枠が明るく太い枠線で囲まれます。
[タップ/レイヤー選択]ボタンで選択されていない（操作対象ではない）タップに接続されているすべてのレイヤーは、外枠が暗く細い枠線で囲まれます。
- ・**中心表示**
カメラやセルの中心は+印で表示されます。

▶ 中割りパレット

[ウィンドウ]メニューの[中割り]を選択すると、[中割りパレット]が表示されます。

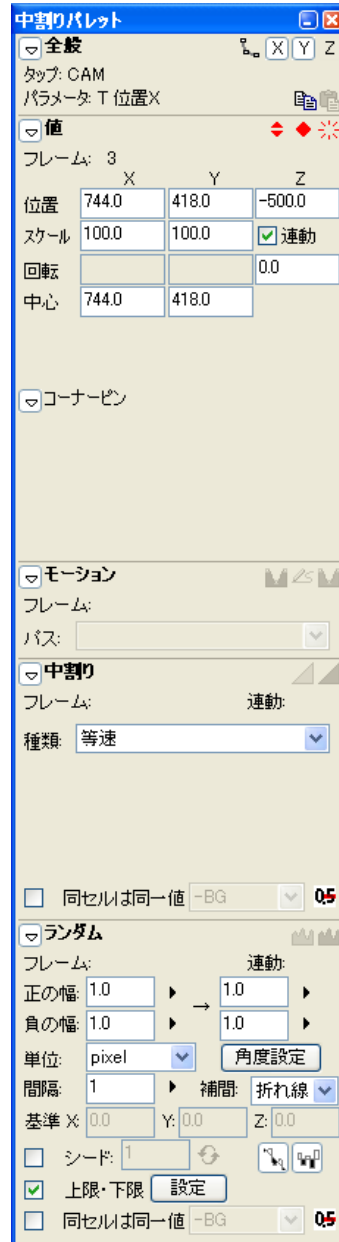


三角をクリックすると各ペインが展開します。

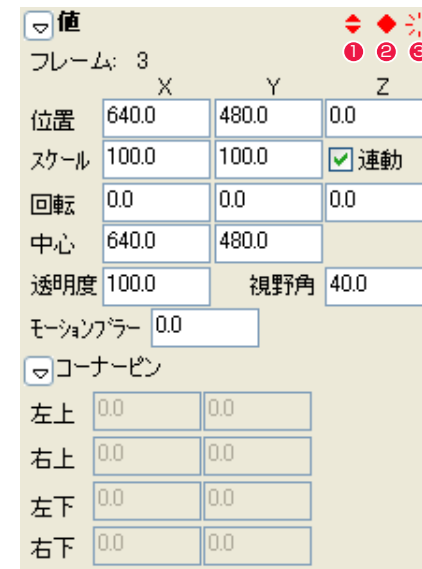
[全般] ペイン



- 1 [自動更新] ボタン
自動更新の ON/OFF を選択します。
- 2 [X・Y・Z] 連動選択ボタン
X・Y・Z 各パラメータを連動して変化させるか、個別に中割りするかを選択します。
- 3 [レイヤー]
現在編集可能なレイヤー名が表示されます。
- 4 [パラメータ]
現在選択中のパラメータの種類が表示されます。
- 5 [中割り設定のコピー] ボタン
中割りの設定をコピーします。
- 6 [中割り設定のペースト] ボタン
中割りの設定をペーストします。



[値] ペイン



※ コーナーピンのパラメータは、[レイヤー設定]パレットの[コーナーピン]が ON になっている場合のみです。

- 1 [非連続キーフレーム設定] ボタン
タイムシートで[データセル]を選択しているレイヤーのフレームに対して[非連続キーフレーム]を設定します。
- 2 [連続キーフレーム設定] ボタン
タイムシートで[データセル]を選択しているレイヤーのフレームに対して[連続キーフレーム]を設定します。
- 3 [キーフレーム解除] ボタン
タイムシートで[データセル]を選択しているレイヤーのフレームに対して設定されているキーフレームを解除します。

・[フレーム]
現在選択中のレイヤーのフレームナンバーが表示されます。
例：現在 3 フレーム目が選択されているので、[3] と表示されています。

・[位置]
現在選択中のフレームの位置座標が表示されます。ここから数値入力して移動させることもできます。

・[スケール]
フレームのサイズが表示されます。数値入力して設定することもできます。

・[連動]
縦横比率が維持されたままフレームのサイズを変更します。

・[回転]
回転の角度が表示されます。数値入力して設定することもできます。

・[中心]
現在選択中のフレームの中心座標が表示されます。数値入力して移動することもできます。

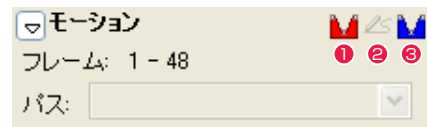
・[透明度]
(※ [T(タップ)] 以外のパラメータ選択時)
現在選択中のフレーム画像の透明度が表示されます。数値入力して設定することもできます。

・[モーションブラー]
(※ [T(タップ)] 以外のパラメータ選択時)
移動による一方向への動きの振れ表現の度合いが表示されます。数値入力して設定することもできます。

・[視野角]
(※ [3D タイムシート] でのカメラレイヤー選択時)
カメラが据えることのできる範囲が表示されます。「10」～「170」度の間で数値入力して設定することもできます。



[モーション] ペイン



※①と②の各ボタンをクリックすると ON/OFF を選択できます。

① [自動スプライン] ボタン

2つの [非連続キーフレーム] ではさまれた区間をひとつのスプライン区間にし、途中の [連続キーフレーム] の前後を滑らかにつなげます。

② [モーションパス] ボタン

2つの [非連続キーフレーム] ではさまれた区間をひとつのモーションパス区間にし、[モーションパスパレット] で作成したパスに沿って位置の中割りを行います。

③ [スプライン中割り実行] ボタン

タイムシートで選択した2つの [非連続キーフレーム] ではさまれた区間をひとつのスプライン区間にし、中割りを実行します。

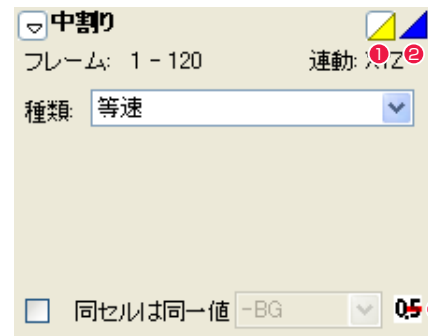
・ [フレーム]

[非連続キーフレーム] が設定されている、最初から最後までどの範囲を表示します。

・ [パス]

[モーションパス] ボタンが ON の時に、[モーションパスパレット] で作成したパスを選択することができます。

[中割り] ペイン



※①と③はクリックすると ON/OFF を選択できます。

① [自動中割り] ボタン

ON にすると編集対象の区間が [自動中割り区間] になり、自動的に中割りを実行します。

② [中割り実行] ボタン

[自動中割り] ボタンが OFF のとき、ボタンを押すとタイムシート上で編集対象になっている箇所の数値が変化します。[自動中割り] ボタンが ON のときは、中割り再実行します。

・ [フレーム]

2つのキーフレームが設定されている範囲を表示します。[非連続キーフレーム] および [連続キーフレーム] は区別しません。

・ [連動]

現在連動している座標パラメータを表示します。

・ [種類]

プルダウンメニューから、中割りの種類を選択します。デフォルトは [等速] です。

・ [同セルは同一値]

自動中割り後、同じセル番号が連続しているフレームでは同じ値になります。チェックを入れると、参照先のレイヤーを選択できます。

③ [小数点以下を四捨五入] ボタン

座標数値の小数点以下を四捨五入して整数にします。

POINT

[自動スプライン] ボタンと [スプライン中割りの実行] ボタン

[自動スプライン] ボタンは、[連続キーフレーム] で挟まれた区間ごとに設定を保存して中割りを行います。何度中割りを行っても [連続キーフレーム] の位置は変わりませんが、[スプライン中割りの実行] ボタンは中割りの設定を保存せず、途中に [連続キーフレーム] がいくつかあっても [中割り] ペインの設定で [非連続キーフレーム] 間の中割りをを行い、中割りのたびに [連続キーフレーム] の位置が変わります。

[ランダム] ペイン



中割りの軌跡に対してランダムな効果を加えることができます。キーフレームとは関係なく区間を指定可能で、他の区間と重複します。

① [自動ランダム中割り] ボタン

ON にすると、編集対象の区間が [自動ランダム区間] になりタイムシート上の値が変化します。OFF にすると [自動ランダム区間] が解除されます。

② [ランダム中割り実行] ボタン

[自動ランダム中割り] ボタンが OFF のとき、編集対象の区間に対してランダム中割りを実行しタイムシート上の値を変化させます。

・ [フレーム]

[自動ランダム区間] が設定されている範囲を表示します。[非連続キーフレーム] および [連続キーフレーム] は関係ありません。

・ [連動]

現在連動している座標パラメータを表示します。

・ [正の幅]

[ランダム区間] の最初と最後での正方向のぶれ幅を設定します。

・ [負の幅]

[ランダム区間] の最初と最後での負方向のぶれ幅を設定します。

・ [単位]

単位は pixel、mm、inch から選択できます。

・ [角度設定] ボタン

クリックすると [角度設定] ダイアログを表示します。XYZ で連動する設定になっているとき、方向によらずにランダムにするか、ある方向のみに振るかの設定と、その方向を設定します。
※ [角度設定] ダイアログについては [中割り / フォロー] の項目を参照してください。

・ [間隔]

[ランダム区間] のぶれ幅の間隔を指定します。

・ [補完]

[ランダム区間] のぶれの補完方法を指定します。

・ [基準]

基準点の位置を XYZ の座標で表示、設定します。[自動ランダム中割り] ボタンが ON の時に表示されます。

・ [シード]

以前と同じ値を入力すると、同じ乱数を発生するようになります。OFF にすると毎回異なる乱数を発生します。

③ [シード値のランダム指定] ボタン

クリックするたびに異なるシード値を発生させます。

④ [相対入力] ボタン

現在の値にランダム値を足しこむか、このランダム値をそのままタイムシートに記入します。[自動ランダム中割り] ボタンが OFF の時のみ有効です。

⑤ [正負を交互に発生] ボタン

ランダム値の正負を交互に発生させます。OFF にすると正負が偏る場合があります。

・ 上限・下限 [設定] ボタン

クリックすると [上限・下限設定] ダイアログを表示します。

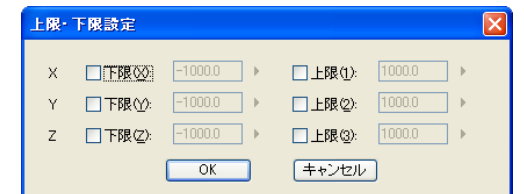
・ [同セルは同一値]

自動中割り後、同じセル番号が連続しているフレームでは同じ値になります。チェックを入れると、参照先のレイヤーを選択できます。

⑥ [小数点以下を四捨五入] ボタン

座標数値の小数点以下を四捨五入して整数にします。

・ [上限・下限設定] ダイアログ



・ X,Y,Z [下限]

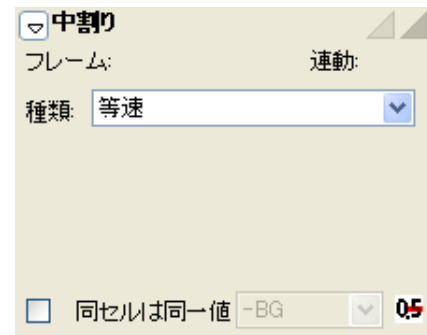
[自動ランダム区間] の振れの下限を設定します。

・ X,Y,Z [上限]

[自動ランダム区間] の振れの上限を設定します。

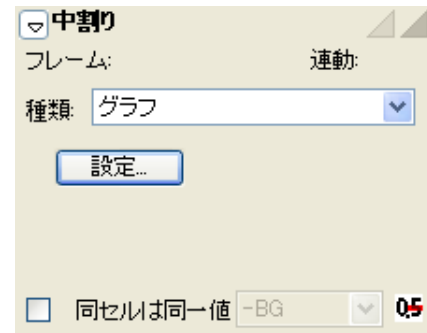
中割り種類メニュー

等速



一定の変化量で中割りされます。

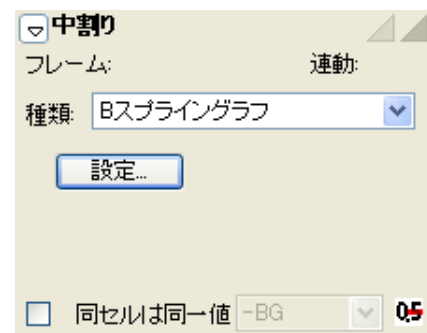
グラフ



グラフを編集することによって、変化量を自由に設定できます。

- ・[設定...] ボタン
クリックすると [グラフ中割り設定] ダイアログを表示します。

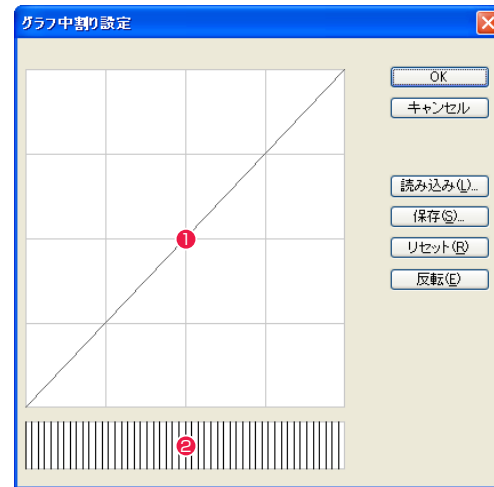
Bスプライングラフ



Bスプライングラフを編集することによって、変化量を自由に設定できます。

- ・[設定...] ボタン
クリックすると [グラフ中割り設定] ダイアログを表示します。

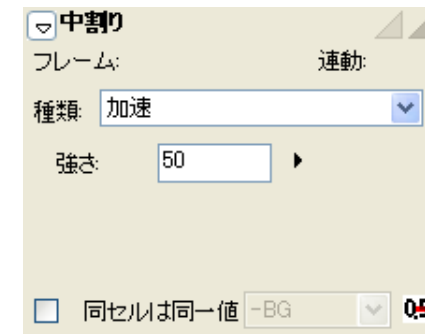
・ [グラフ中割り設定] ダイアログ



- ・ [読み込み...] ボタン
[中割りグラフ] ファイル (拡張子 *.ibf6) として保存した [グラフ設定] を読み込みます。
- ・ [保存...] ボタン
現在の設定を [中割りグラフ] ファイル (拡張子 *.ibf6) として保存します。
- ・ [リセット] ボタン
全てのコントロールポイントを削除して等速の状態に戻します。
- ・ [反転] ボタン
設定したカーブを反転させます。加速の設定を行った場合、反転すると全く同じ割合で減速します。
- ・ [キャンセル] ボタン
設定を無効にして、このダイアログを閉じます。
- ・ [OK] ボタン
設定を終了します。

- ① **グラフエリア**
変化量グラフを編集します。横軸は時間を示し、縦軸は変化量を示しています。グラフの初期設定 (リセット状態) は、右上がりの直線になっています。これは [等速] を表します。任意の点をクリックすることでコントロールポイントが追加されます。コントロールポイントをドラッグすることによってカーブを変更することができます。
- ② **スピード確認表示 ([グラフ] のみ)**
行った設定の加減速の具合をわかりやすい形に表示します。

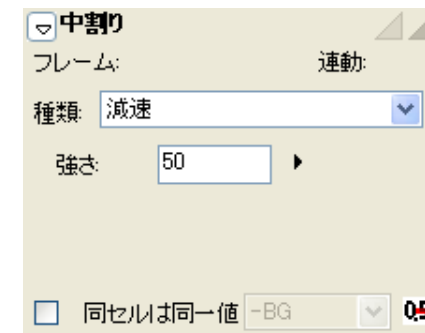
加速



変化量が増加していきます。主に、カメラやセルの動き始めのフェアリングに使用します。

- ・ [強さ]
中割りの変化量の設定を行います。

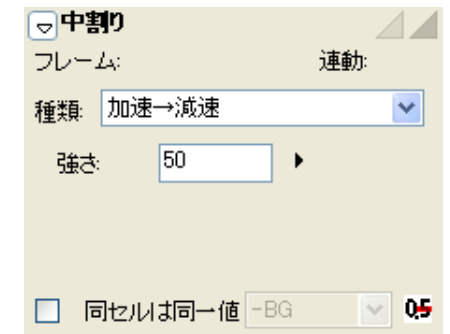
減速



変化量が減少していきます。主に、カメラやセルが停止する時のフェアリングに使用します。

- ・ [強さ]
中割りの変化量の設定を行います。

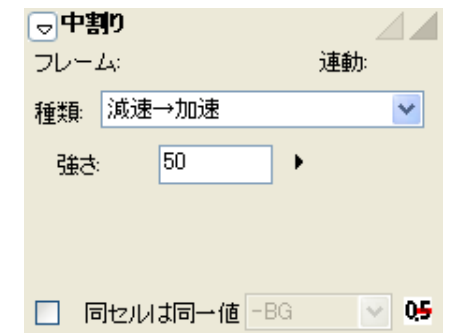
加速→減速



動き始めのフレームから中間のフレームまでは変化量が増加します。中間のフレームから最後のフレームまでは変化量が減少します。主に PAN に使用します。

- ・ [強さ]
中割りの変化量の設定を行います。

減速→加速



動き始めのフレームから中間のフレームまでは変化量が減少します。中間のフレームから最後のフレームまでは変化量が増加します。中間が詰まった感じの中割りになります。この設定はカメラワークなどの中割りよりも、透明度の変化などに使用します。

- ・ [強さ]
中割りの変化量の設定を行います。

フォロー



位置は始点だけ指定し、終点の位置は指定しません。移動距離、移動角度、加速フレーム数、減速フレーム数を設定すると、加速・減速フレーム以外は毎フレーム [移動距離] ぶんだけ移動します。XYZ 方向ベクトルと距離の組み合わせで指定します。

- ・ [移動距離]

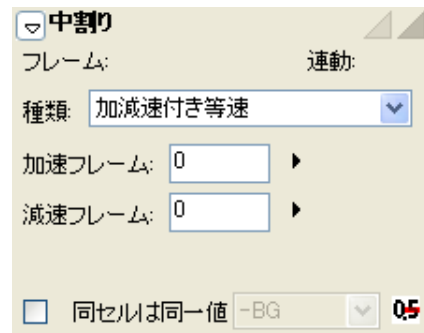
中割りの移動距離の設定を行います。単位は pixel、mm、inch から選択できます。
- ・ [加速]

加速フレーム数の設定を行います。
- ・ [減速]

減速フレーム数の設定を行います。
- ・ [角度設定] ボタン

クリックすると [角度設定] ダイアログを表示します。

加減速付き等速



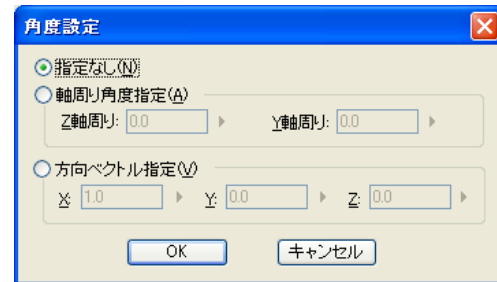
加速フレーム数と減速フレーム数を指定したうえで、始点と終点の間を均等に割ります。始点と終点の速度は 0 になります。

- ・ [加速フレーム]

加速フレーム数の設定を行います。
- ・ [減速フレーム]

減速フレーム数の設定を行います。

・ [角度設定] ダイアログ



- ・ [指定なし]

角度設定を指定しません。
- ・ [軸周り角度指定]

Z 軸周りおよび Y 軸周りの角度指定を行います。
- ・ [方向ベクトル指定]

X、Y、Z の各ベクトル方向の指定を行います。-20.0 ~ 20.0 の範囲で設定します。
- ・ [OK] ボタン

設定を終了します。
- ・ [キャンセル] ボタン

設定を無効にして、このダイアログを閉じます。

スケール比例



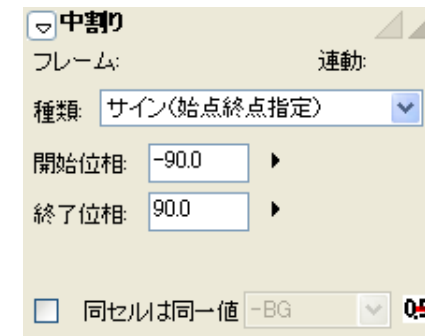
速度が拡大率に比例します。拡大率が大きいときは大きく変化し、小さいときは小さく変化します。Z 方向の移動を 2 次元カメラで擬似的に行う場合のほか、カメラのズームに対しても用いることができます。

- ・ [参照先]

タップ、セル、カメラから、それぞれ選択します。
- ・ [スケールパラメータ]

X または Y から、選択します。

サイン (始点終点指定)



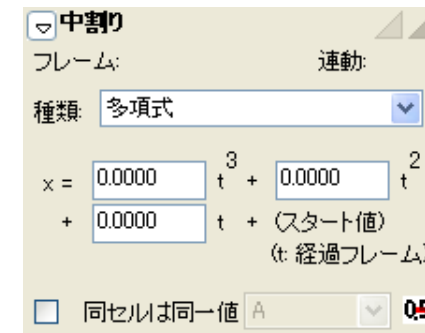
加速度のグラフに、始点と終点の位相を元にしたサイン関数を適用します。

- ・ [開始位相]

始点の位相を設定します。
- ・ [終了位相]

終点の位相を設定します。

多項式



中割りを開始するキーフレームの値を d、そのキーフレームからのフレーム数を t としたときに、

$x = at^3 + bt^2 + ct + d$
となるような x を中割り結果として値に代入します。

例えば a = 0、b = y、c = 10 なら、 $x = -t^2 + 10t + d$ となり、いったん進んで途中で止まり、その後は後ろ向きに急加速をする動きになります。

サイン (振幅周期指定)



サインカーブに基づく、一定の振幅と周期性を持った中割りを行うことができます。フレーム位置は始点だけ指定し、終点の位置は設定により決定されます。

- ・ [振幅]

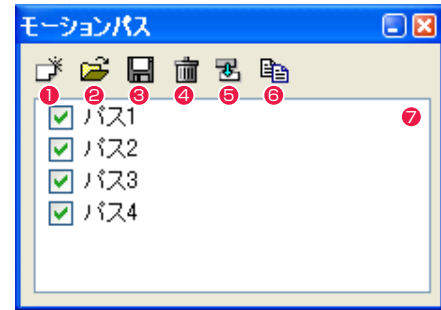
振幅を設定します。単位は pixel、mm、inch から選択します。例：「1000」pixel に設定すると、「-500」 ~ 「+500」pixel の範囲で振幅が変化します。
- ・ [周期]

サインカーブの位相が一周するまでの周期をフレーム単位で設定します。例：「100」に設定すると、「100」フレームで位相が一周します。
- ・ [開始位相]

始点の位相を設定します。

モーションパスパレット

カメラやタップなどの移動の軌跡をステージ上に曲線を描いて設定し、保存することができます。その曲線を [モーションパス] と呼び、タイムシートごとに複数保持できます。[モーションパス] パレットは [モーションパス] を管理します。



- ① **新規パス作成ボタン**
新規パスを作成します。作成されたパスは表示欄にリスト表示されます。
- ② **[パスをファイルから読み込む] ボタン**
[モーションパス] ファイル (*.mtp6) からパスデータを表示欄に読み込みます。
- ③ **[パスをファイルに保存] ボタン**
表示欄で選択したパスデータを [モーションパス] ファイル (*.mtp6) に保存します。
- ④ **[パスをリストから削除] ボタン**
不要なパスを表示欄から削除します。
- ⑤ **[パス名変更] ボタン**
選択中のパスの名称を変更します。
- ⑥ **[パスを複製] ボタン**
選択中のパスを複製します。
- ⑦ **パス表示欄**
作成されたパスをリスト表示します。チェックが入っているパスは [ステージウィンドウ] ([モーションパス] ボタンが ON の場合) に表示されます。

エフェクトパレット

[エフェクト] パレットとは、各種フィルタや「エフェクトセット」を一元管理するパレットです。複数のフィルタをひとまとめにした「エフェクトセット」を作成したり、タイムシートに対してフィルタを登録することができます。

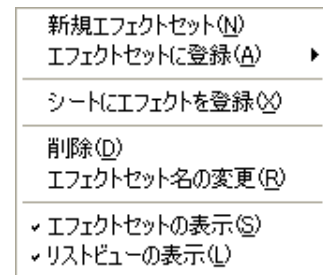
[エフェクト] パレットは、[ウィンドウ] メニューから [エフェクト] を選択して開きます。



※エフェクトセットビューおよびリストビュー表示状態

- ① **[エフェクトカテゴリ選択]**
各エフェクトカテゴリを切り替えて選択することができます。カテゴリ表示部をクリックするとメニューから選択できます。
- ② **[メニュー表示] ボタン**
エフェクトセットのためのメニューを表示します。
- ③ **[新規エフェクトセット] ボタン**
新しいエフェクトセットを作成します。
- ④ **[選択項目の削除] ボタン**
エフェクトセットビューに登録されたエフェクトフィルタおよびエフェクトセットを削除します。
- ⑤ **[シートにエフェクトを登録] ボタン**
エフェクトフィルタを選択してからクリックすると、タイムシートで選択されているレイヤーに登録します。
- ⑥ **[エフェクトセットの表示 / 非表示] ボタン**
エフェクトセットビューの表示 / 非表示を切り替えます。
- ⑦ **[リストビューの表示 / 非表示] ボタン**
リストビューの表示 / 非表示を切り替えます。
- ⑧ **エフェクトフィルタ表示**
カテゴリごとにエフェクトフィルタが一覧表示されます。フィルタを選択してタイムシートのレイヤーヘッドラッグ & ドロップすると登録できます。
- ⑨ **[エフェクト設定] ボタン**
各エフェクトの設定ダイアログが表示されます。

エフェクトセットメニュー



[エフェクトセット] ダイアログで [メニュー表示] を選択すると表示されます。

- [新規エフェクトセット]
新しいエフェクトセットを作成します。
- [エフェクトセットに登録]
エフェクトフィルタを選択してからクリックすると、エフェクトセットにエフェクトフィルタを登録します。
- [シートにエフェクトを登録]
エフェクトフィルタを選択してからクリックすると、タイムシートで選択されているレイヤーに登録します。
- [削除]
エフェクトセットビューに登録されたエフェクトフィルタおよびエフェクトセットを削除します。
- [エフェクトセット名の変更]
エフェクトセットビューに登録されたエフェクトセットの名称を変更します。
- [エフェクトセットの表示]
エフェクトセットビューの表示 / 非表示を切り替えます。
- [リストビューの表示]
リストビューの表示 / 非表示を切り替えます。

レンダリングウィンドウ



- ① [レンダリング] ボタン
カレントフレームを描画します。
- ② [クイックレンダリング] ボタン
選択しておくで、[カレントフレームを描画] を実行しなくても、常時リアルタイムでプレビューを実行します。
- ③ [RGB 表示] ボタン
[アルファ表示] 時に通常の画像表示に戻す際に使用します。
- ④ [アルファ表示] ボタン
表示画像のアルファチャンネルが表示されます。
- ⑤ [拡大表示] ボタン
表示中の画像を拡大表示します。
- ⑥ [縮小表示] ボタン
表示中の画像を縮小表示します。
- ⑦ [等倍表示] ボタン
表示中の画像をピクセル等倍で表示します。
- ⑧ [全体表示] ボタン
表示中の画像全体が [画像表示] エリアに入るよう表示します。
- ⑨ [画像の保存] ボタン
現在、[描画] ウィンドウに表示されている画像をハードディスクに保存します。ボタンをクリックすると、ダイアログが表示されますので、ファイル形式と保存先を指定してください。
- ⑩ [クリップボードへコピー] ボタン
現在、[描画] ウィンドウに表示されている画像をクリップボードにコピーします。
他のアプリケーションに画像をコピー & ペーストする場合に使用します。
- ⑪ [RAM プレビュー実行] ボタン
映像を実際のタイミング通りに再生する [RAM プレビュー] を実行します。
- ⑫ [情報表示] エリア
カーソルが示すピクセルの情報を表示します。
 - R、G、B :
カーソルが示す位置のピクセルの RGB 値です。
 - A :
カーソル位置のピクセルのアルファチャンネル値です。
 - X、Y :
カーソルが示すピクセルの X 座標、Y 座標です。
- ⑬ [画像表示] エリア
描画された画像が表示される領域です。

POINT

クリック部分を中心に拡大表示

[画像表示] エリア内をクリックすると、クリック部分を中心に拡大表示されます。

クリック部分を中心に縮小表示

[Alt/Opt] キーを押しながら [画像表示] エリア内をクリックすると、クリック部分を中心に縮小表示されます。

画面表示をスクロール

[画像表示] エリアがウィンドウより大きい場合、[Ctrl/Cmd] キーを押しながら [画像表示] エリア内をドラッグすると、画面表示をスクロールできます。

書き出しキューウィンドウ

CoreRETASで[書き出し][連続書き出し]コマンドを実行すると、書き出し対象となったタイムシートは[キュー]と呼ばれるリストに追加されます。

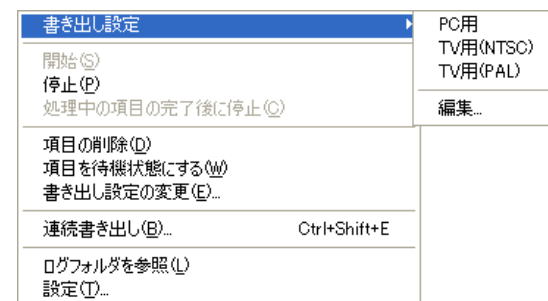
キューに投入されたタイムシートは、キューの順番に従って順次書き出されます。

キューの項目は、レンダリング途中でであっても停止させたり、削除することができます。



- ① **[開始] ボタン**
書き出し（書き出しキューの処理）を開始します。通常、キューの先頭の項目から順次書き出しが行われます。
- ② **[停止] ボタン**
書き出し（書き出しキューの処理）を停止します。
- ③ **[項目を削除] ボタン**
[書き出しキュー]の中の、選択した項目を削除します。
- ④ **[項目を待機状態にする] ボタン**
[書き出しキュー]の中の、選択した項目を待機状態にします。書き出し実行中は使用できません。
- ⑤ **[書き出し設定の変更] ボタン**
[書き出し]ダイアログを表示し、書き出しの設定を変更します。書き出し実行中は使用できません。
- ⑥ **[連続書き出し]**
[連続書き出し]ダイアログを表示し、連続書き出しの対象となるタイムシートを選択します。
- ⑦ **[メニュー表示]**
[書き出しキュー]メニューを表示します。
- **[タイムシート名]**
書き出すタイムシートの名前を表示します。
- **[処理先]**
書き出し（レンダリング）を行うコンピュータの種類を表示します。
- **[状態]**
キューの各項目の現在の状態を表示します。
- **[フレーム数]**
書き出すタイムシートの総フレーム数を表示します。
- **[ファイルタイプ]**
[書き出し]で設定した書き出し画像のファイル形式が表示されます。
- **[開始時間]**
書き出しを開始した時間が表示されます。
- **[所要時間]**
書き出しの所要時間が表示されます。
- **[出力先]**
[書き出し]ダイアログの[保存場所]で設定した出力先が表示されます。

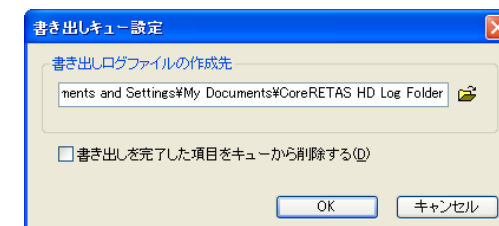
[書き出しキュー]メニュー



[書き出しキュー]ウィンドウの、[メニュー表示]を選択すると表示されます。

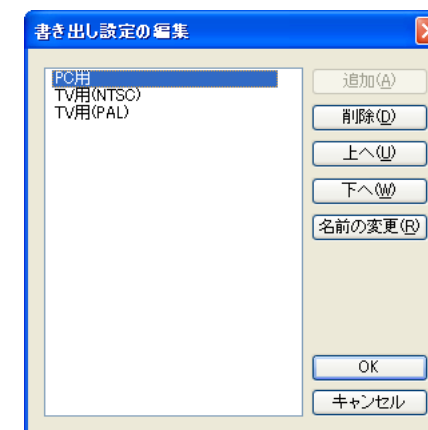
- **[書き出し設定]**
[書き出し]ダイアログの[書き出し設定]で登録した設定を表示し、選択すると[書き出しキュー]ウィンドウに反映されます。
- **[編集 ...]**
[書き出し設定の編集]ダイアログが表示され、書き出し設定の削除、順番の変更、名前の変更ができます。
- **[開始]**
書き出し（書き出しキューの処理）を開始します。通常、キューの先頭の項目から順次書き出しが行われます。
- **[停止]**
書き出し（書き出しキューの処理）を停止します。
- **[処理中の項目の完了後に停止]**
実行中の書き出しを完了後に、[書き出しキュー]の処理を停止します。
- **[項目を削除]**
[書き出しキュー]の中の、選択した項目を削除します。
- **[項目を待機状態にする]**
[書き出しキュー]の中の、選択した項目を待機状態にします。書き出し実行中は使用できません。
- **[書き出し設定の変更 ...]**
[書き出し]ダイアログを表示し、書き出しの設定を変更します。書き出し実行中は使用できません。
- **[連続書き出し ...]**
[連続書き出し]ダイアログを表示し、連続書き出しの対象となるタイムシートを選択します。

• [書き出しキュー設定]ダイアログ



- **[ログフォルダを参照]**
書き出しログフォルダが保存されているフォルダ（ログフォルダ）を画面に表示します。
- **[設定 ...]**
[書き出しキュー]ダイアログを表示します。
- **[書き出しログファイルの作成先]**
書き出しログファイルの作成場所（フォルダ）を指定します。
- **[書き出しを完了した項目をキューから削除する]**
書き出しが完了した項目はキューから削除されます。

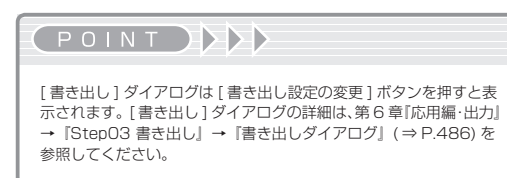
• [書き出し設定の編集]ダイアログ



設定リスト

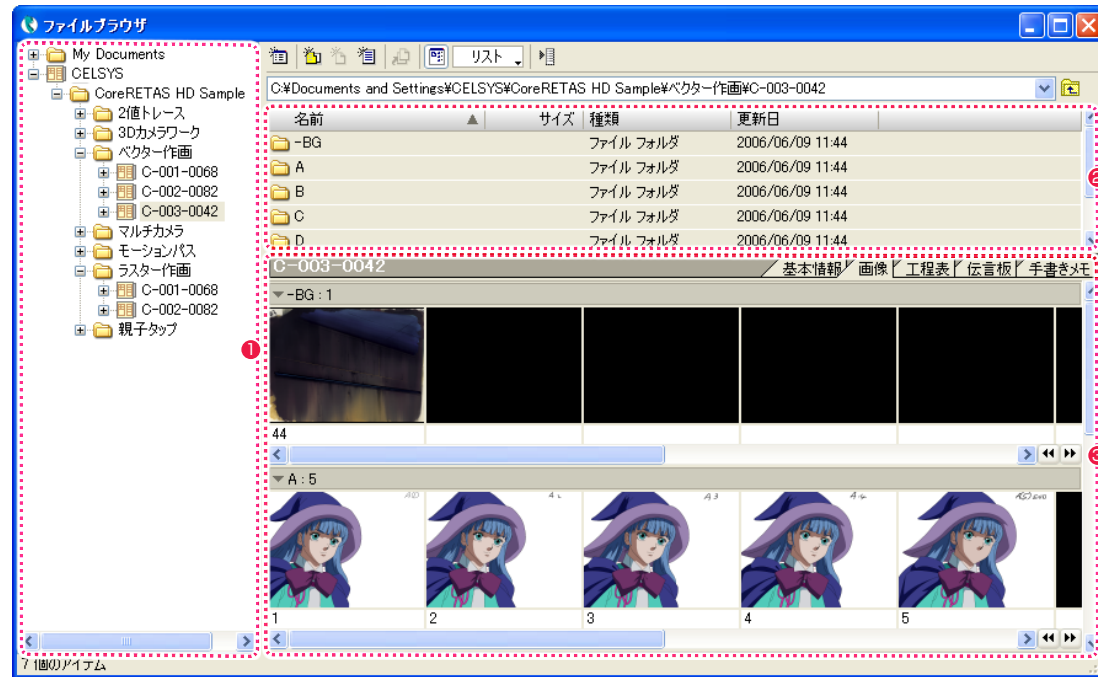
セルバンクがリスト表示されます。

- **[追加]**
リスト項目を追加できます。
- **[削除]**
リスト項目を削除できます。
- **[上へ]**
リスト項目を上へ移動できます。
- **[下へ]**
リスト項目を下へ移動できます。
- **[名前の変更]**
リスト項目の記載内容を書き直せます。



ファイルブラウザ

ファイルブラウザは [ウィンドウ] メニューから [ファイルブラウザ] を選択すると表示されます。



- ① ツリービュー
カットフォルダの保存場所と位置関係がツリー状に表示されません。
- ② ファイルビュー
ツリービューで選択されたフォルダ内のファイルが表示されます。
- ③ 情報ビュー
ツリービューで選択されたカットフォルダの [基本情報] [画像] [工程表] [伝言板] [手書きメモ] の各情報が、タブを切り替えることで表示されます。

[画像] タブでは、[レイアウト] [原画] [動画] [背景] の画像がそれぞれ一覧表示されます。



- ④ [セル] ウィンドウを表示しているとき、編集中の画像とライトテーブルに登録された画像については、画像表示エリアのセル番号表示に色が付きます。

赤：編集中の画像
黄：ライトテーブルに登録した画像

- ⑤ セル画像がない部分にもセル番号が表示されます。

ファイルブラウザのボタンの名称



- ① [ブラウザフォルダの編集 ...] ボタン
[ファイルブラウザ] が参照するカットフォルダの保存場所の編集ができます。
- ② [カットフォルダの再読み込み] ボタン
カットフォルダを開いている際、カットフォルダの内容に変更があった場合に表示され、クリックするとカットフォルダの再読み込みができます。
- ③ [新規カットフォルダ ...] ボタン
カットフォルダの新規作成ができます。
- ④ [新規セル ...] ボタン
[セルバンク] の空欄選択時に、作画用紙の新規作成ができます。
- ⑤ [新規タイムシート ...] ボタン
現在選択中のカットフォルダに対して、タイムシートの新規作成ができます。
- ⑥ [登録 ...] ボタン
[セルバンク] の空欄に対して、ファイル画像の登録ができます。
- ⑦ [ツリービューの表示 / 非表示] ボタン
クリックすることにより、ツリービューの表示 / 非表示を切り替えます。
- ⑧ [ファイルビューの表示切り換え]
ファイルビューの表示方法を [アイコン] [詳細] [リスト] から選択できます。
- ⑨ [メニュー表示] ボタン
ファイルブラウザメニューが表示されます。

ファイルブラウザメニュー

[メニュー表示] ボタンをクリックするとメニューが表示されます。

ブラウザフォルダの編集(E)...	
新規(N) ▶	
開く(O) エクスプローラーで開く(O)	
カット(T) Ctrl+X	
コピー(C) Ctrl+C	
ペースト(P) Ctrl+V	
削除(D)	
書き出し(E)... Ctrl+E	
書き出しキューに登録(Q)	
SWF書き出し...	
セルレイヤー(L) ▶	
セル番号の変更(U)	
名前の変更(M)	
表示(V) ▶	
並べ替え(B) ▶	
登録(A)...	
ライトテーブルに登録(G)	
設定(S)...	

• [ブラウザフォルダの編集 ...]

クリックすると [ブラウザフォルダの編集] ダイアログが表示され、[ファイルブラウザ] が参照するカットフォルダの保存場所を登録できます。

• [新規]

クリックするとそれぞれのダイアログが表示され、[セル]、[カットフォルダ]、[タイムシート]、[フォルダ] の新規作成ができます。

• [開く]

選択したフォルダやファイルが開きます。

• [エクスプローラー /Finder で開く]

選択したフォルダやファイルが Explorer(Windows 版) / Finder(Macintosh 版) で開きます。

• [カット]

[ファイルビュー] [セルバンク] で選択した画像を、カット (切り取り) できます。

• [コピー]

[ファイルビュー] [セルバンク] で選択した画像を、コピー (複製) できます。

• [ペースト]

[ファイルビュー] [セルバンク] で選択した画像を、ペースト (張り付け) できます。

• [削除]

[ファイルビュー] で選択したフォルダ、ファイルなどを削除します。

• [書き出し]

選択したタイムシートに対して、書き出し処理を行います。

• [書き出しキューに登録]

選択したタイムシートを、[書き出しキュー] ウィンドウに登録します。

• [SWF 書き出し]

選択したタイムシートを、ベクター形式の SWF (フラッシュ) に書き出します。

• [セルレイヤー]

セルレイヤーの [追加]、[削除]、[移動]、[名前の変更] が行えます。

• [セル番号の変更]

セルバンクで選択したセルの番号を変更できます。複数のセルを選択した場合は、入力した番号からの連番で変更されます。

• [名前の変更]

ファイルビューで選択したフォルダの名前を変更できます。

• [表示]

[ツリービュー] の表示 / 非表示の選択と、[ファイルビュー] の表示方法を [アイコン] [詳細] [リスト] から選択できます。

• [並べ替え]

[ファイルビュー] のフォルダの並び順を [名前] [サイズ] [種類] [更新日] から選択できます。

• [登録 ...]

[セルバンク] の空欄に対して、ファイル画像の登録ができます。

• [ライトテーブルに登録]

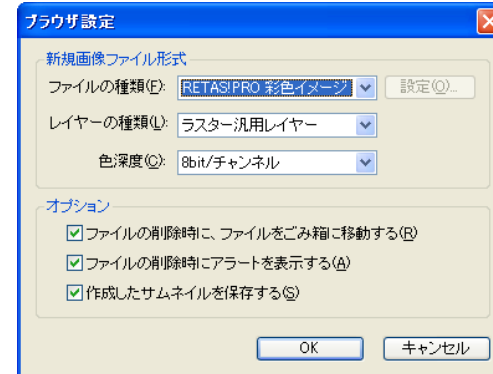
[セルバンク] から、レイアウト、原画、動画、背景の画像を 1 番上の [画像編集] ウィンドウのライトテーブルに登録します。

• [設定 ...]

選択すると [ブラウザ設定] ダイアログが表示され、新規画像ファイルを作成する際の画像形式やレイヤーの種類、ファイルの削除時の扱いなどを設定することができます。

ブラウザ設定ダイアログ

[ファイルブラウザ] の [メニュー表示] から [設定 ...] を選択すると [ブラウザ設定] ダイアログを表示させることができます。



[新規画像ファイル形式]

[ファイルの種類] で画像形式が選択できます。

• [設定 ...]

[ファイルの種類] で選択した画像形式によっては、圧縮方法などのオプション設定が可能です。

• [レイヤーの種類]

レイヤーが選択できます。

• [色深度]

[ファイルの種類] で選択した画像形式によっては、色深度設定が可能です。

[オプション]

以下の項目について、チェックボックスにチェックを入れると有効になります。

- [ファイルの削除時に、ファイルをごみ箱に移動する]
- [ファイルの削除時にアラートを表示する]
- [作成したサムネイルを保存する]

ここでは、CoreRETAS の技術情報について説明します。

▶ カット & ペーストに関する注意

1. 「カット」「コピー」は、タイムシートの「入力パラメータ選択メニュー」で何が選択されているかに関係なく、全てのパラメータをバッファへ転送します。

「全てのパラメータ」とは、「入力パラメータ選択メニュー」で選択可能な、下記のパラメータです。

「カット」「コピー」で、バッファにコピーされるパラメータ

セル番号 (注 1)

T 位置 X
T 位置 Y
T 位置 Z
T スケール X
T スケール Y
T 回転 X (注 2)
T 回転 Y (注 2)
T 回転 (T 回転 Z)
T 中心 X
T 中心 Y

位置 X
位置 Y
位置 Z
スケール X
スケール Y
回転 X (注 2)
回転 Y (注 2)
回転 (回転 Z)
中心 X
中心 Y

視野角 (注 3)
透明度
モーションブラー

注 1: [カメラレイヤー] は [セル番号] を持ちません。

注 2: [3Dモード] でのみ使用可能です。

注 3: [3Dモード] の [カメラレイヤー] でのみ使用可能です。

特定のパラメータのみを「カット」または「コピー」することはできません。

2. 「ペースト」を使用して張り付けを行うと、コピーされた全てのパラメータが上書きされます。

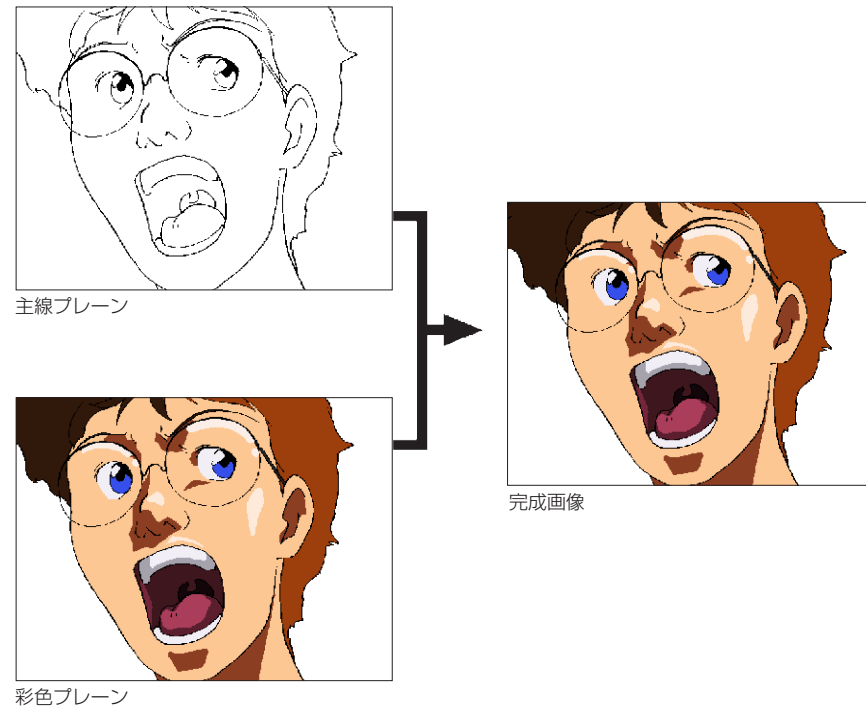
特定のパラメータのみをペーストしたい場合には、「特定ペースト」コマンドを使用してください。

▶ PaintMan のレイヤー構造について

PaintMan で彩色する動画は複数のレイヤーとプレーンによって構成されていますが、[2 値彩色レイヤー]、[階調彩色レイヤー]、[ベクター彩色レイヤー] では、それぞれレイヤーの構造が少し異なります。

2 値彩色レイヤー

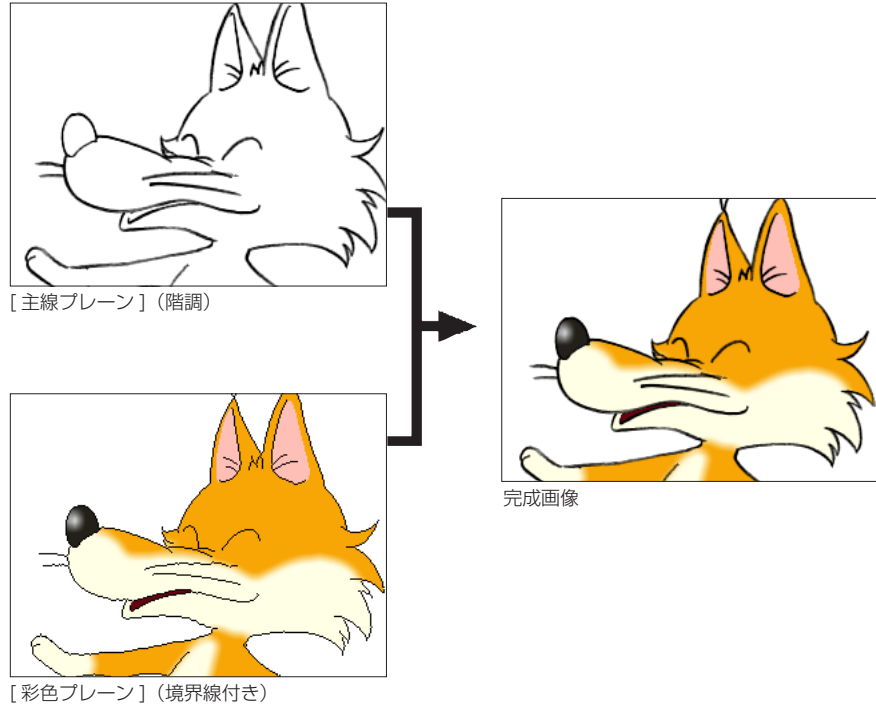
基本的に [主線プレーン] と [彩色プレーン] の 2 種で構成されています。



- [主線プレーン]
動画の主線が格納されています。
- [彩色プレーン]
色トレース線や彩色した色が格納されています。
- [ラスタープレーン]
エアブラシなどを別プレーンで作成したい場合に追加します。

階調彩色レイヤー

基本的に [主線プレーン] と [彩色プレーン] の 2 種で構成されています。



- ・ [主線プレーン]
動画の主線がグラデーションを持つ階調線で格納されています。
- ・ [彩色プレーン]
色トレース線や彩色した色の他、さらに塗り分けのための [境界線] が格納されています。
- ・ [ラスタープレーン]
エアブラシなどを別プレーンで作成したい場合に追加します。

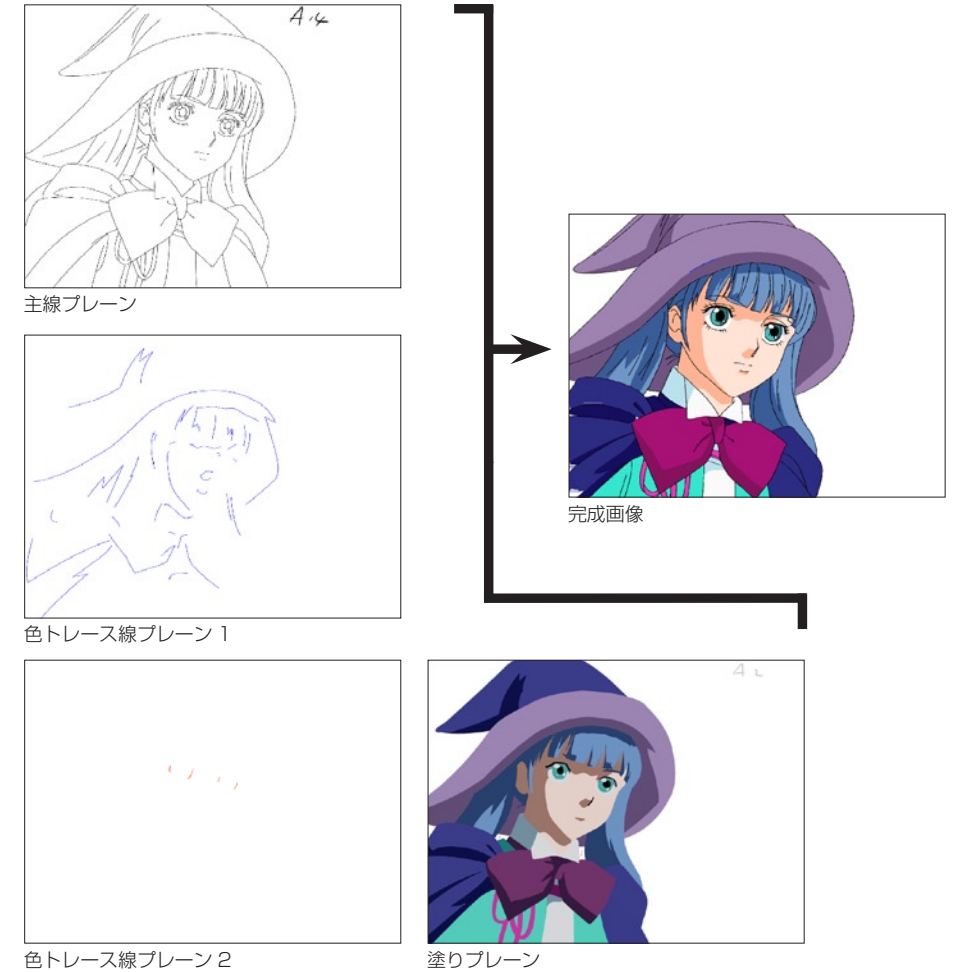
POINT ▶▶▶

階調彩色レイヤーの塗りあふれ

[階調彩色レイヤー] では、[主線プレーン] の階調線がグレーの中間色で構成されているため、[彩色プレーン] の中には「RGB = 0,0,0」のピクセルで [境界線] が埋め込まれています。そのため [階調彩色レイヤー] では、主線ではなく [彩色プレーン] 内の [境界線] が切れている場合にのみ、塗りあふれが発生します。

ベクター彩色レイヤー

[主線プレーン] と、色トレース線が描かれた [色トレース線プレーン] (複数の場合があります)、色を塗るための [塗りプレーン] で構成されています。



- ・ [主線プレーン]
動画の主線がベクター線で格納されています。
- ・ [色トレース線プレーン]
ベクター線で描かれた色トレース線が、単色ごとに格納されています。
- ・ [塗りプレーン]
彩色した色がベクター形式で格納されています。このプレーンを選択して色を塗ります。
- ・ [ラスタープレーン]
エアブラシなどを別プレーンで作成したい場合に追加します。

色指定について

コンピュータでの色指定

コンピュータ上での色の表現方法には、RGB による方法と HSV による方法があります。RETAS SUTUDIO はどちらも扱うことができますが、ここではより基本的な方法である RGB による色の表現について説明します。

コンピュータにおける「色」は、光の三原色である赤 (R)、緑 (G)、青 (B) を適当な割合で混ぜ合わせるによって表現されます。例えば、チャンネルあたり 8bit の 24bit フルカラーの場合には、R・G・B それぞれの強さを 0～255 の 256 階調で表現し、例えば 50% の明度を持つグレーは、(RGB：128、128、128) のように表すことができます。

例：
 肌色 R：255 G：235 B：207
 肌色（影） R：255 G：199 B：166
 髪 R：255 G：232 B：114
 髪（影） R：211 G：150 B：60
 髪（ハイライト） R：255 G：248 B：199

表示デバイスによる発色

通常、色を作成する作業は、コンピュータ用のディスプレイ上で行いますが、多くの作品では、最終的に画像を表示するデバイスは、ビデオモニターまたはフィルムです。

ビデオモニターやフィルムの発色特性は、コンピュータ用ディスプレイと異なりますので、色指定を行う際には、最終的な表示デバイスの上で色の確認を行ってください。

異なる OS 間でのデータのやりとり

異なる OS 間でのデータのやり取りを行う際には、トラブルを未然に防止するため、ファイル名をつける際には以下の点に注意してください。

ファイル名に以下の文字を使用しない
 「/」 「:」 「?」 「*」 「"」 「<」 「>」 「|」 「¥」

全角文字を使用しない
 全角文字の例：漢字／ひらがな／カタカナ／全角数字「1」「2」／全角記号「()」 「\」

機種依存文字を使用しない
 機種依存文字の例：「①」「②」

半角文字で 32 文字以上の文字を使用しない

必ず拡張子を使用する

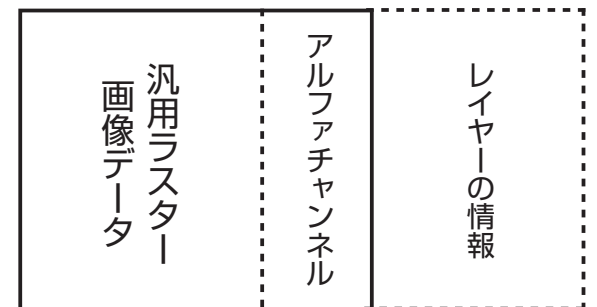
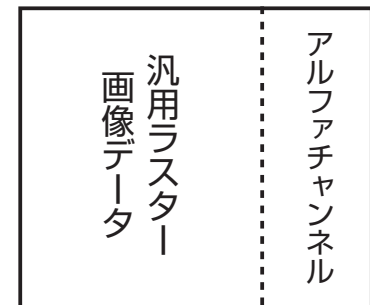
以上の規則を要約すると、「半角英数字」「半角英記号」のみを使用して、短く簡潔にファイル名をつける、ということになります。

他のソフトウェアとのデータのやりとり

RetasStudio で処理した汎用ラスター画像を、他のアプリケーションソフトで開いた場合、RetasStudio によって汎用ラスター画像ファイルの末尾に記録されたレイヤーの情報を、「不正な情報」と誤認識してしまう場合があります、画像を開くことができない場合があります。

保存形式

PaintMan は、アニメーションの動画（線画）の彩色に特化して、複数枚のレイヤーを別々に保持する機能を持っています。TraceMan がトレース処理を行い、汎用ラスター画像形式で保存する際に、2 値トレースでは自動的に黒線を主線プレーンに、色トレース線（赤、青、緑）を彩色プレーンに割り当てます。主線プレーンなどの情報は、通常は使用されることのない、画像ファイルの末尾に記録されます。

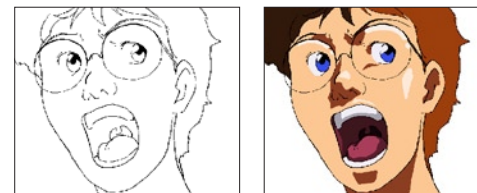


[図：画像ファイルの末尾に記録されるレイヤーの情報]

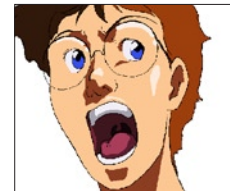
TraceMan でトレースした汎用ラスター画像ファイルを RetasStudio シリーズ以外（※）で読み込み、保存をすると、RetasStudio によって付加されていた主線プレーンなどの情報が失われてしまいます。

2 値トレースした画像を他のアプリケーションで開いた場合

例：[PaintMan で開いた時]

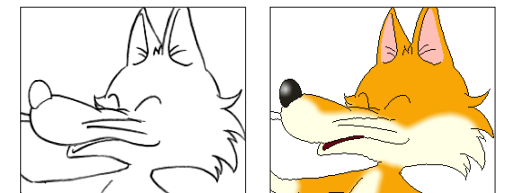


例：[フォトレタッチソフトなどで開いた時]

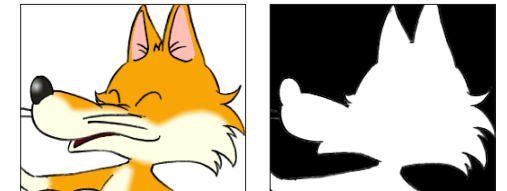


階調トレースした画像を他のアプリケーションで開いた場合

例：[PaintMan で開いた時]



例：[フォトレタッチソフトで開いた時]



2 値トレース画像であれば、以下のいずれかの方法を使用することによって、再度レイヤーを分離可能です。

- (1).PaintMan のパッチパレットの「分離」機能を使用して、主線の色を分離する。
- (2).TraceMan で再トレースをかける。

※ CoreRETAS は TraceMan、PaintMan などのように、レイヤー構造を保ったまま画像の編集を行うことはできません。

タイムシートの互換性

CoreRETAS は、従来の Ver.5 で作成されたタイムシートをそのまま読み込むことが可能です。

CoreRETAS で作成したタイムシートは、Ver.5 形式で保存することによって従来バージョンでも読み込む事が可能です。

※ [3D カメラワーク機能] 等、HD/RetasStudio でのみ利用可能な機能を使用したタイムシートを Ver.5.x 用のタイムシートで保存した場合、保存の時点でそれらの情報は失われます。

		読み込み側			
		Ver.4	Ver.5.0	Ver.5.7	HD/RetasStudio
書き出し側	Ver.4.0 形式	◎	△ ^(*1)	△ ^(*2)	×
	Ver.5.0 形式	×	◎	○	○
	Ver.5.7 形式	×	△ ^(*3)	◎	○
	HD/RetasStudio (2D 形式)	×	×	×	◎
	HD/RetasStudio (3D 形式)	×	×	×	◎

*1 「親子レイヤー」の情報は無視されます。
「合成マスク」の実行結果が異なります。

*2 「合成マスク」の実行結果が異なります。

*3 「セル番号」に添字（例：「5a」等）を使用していた場合、そのセル番号は正しく再現されません。

*4 「セル番号」に添字（例：「5a」等）を使用していた場合、そのセル番号は正しく再現されません。

*5 「セル番号」に添字（例：「5a」等）を使用していた場合、Ver.5.7 と同じ形式（数値 + 2文字）であれば読み込み可能です。それ以外の場合は正しく再現されません。

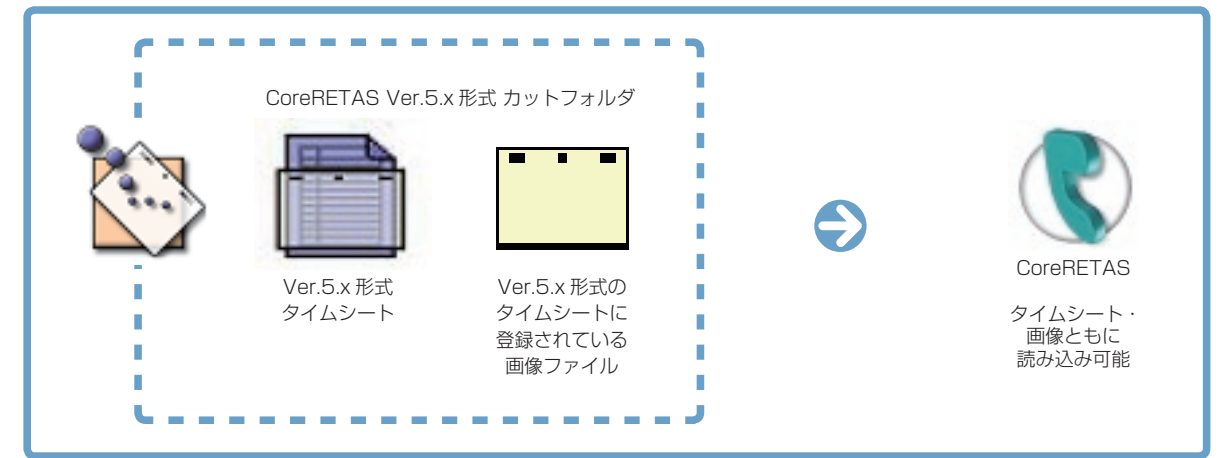
6 HD/RetasStudio 形式のタイムシート (.tsf) を直接読み込むことはできませんが、Ver.5 形式のタイムシートで保存し直すことによって読み込み可能です。また、その際には下記の点に注意してください。

- ・ [セルバンク] または [ファイルブラウザ] 上で変更されたセル番号は正しく再現されません。
- ・ セルバンクに [平面の登録] を行なっている場合、その平面はセルバンクから削除されます。
- ・ セルバンクの [解像度設定] で画像の解像度を変更している場合、その設定は無視されます。
- ・ セルバンクに [CEL 形式] や [DGA 形式] を登録している場合、これらの画像はセルバンクから削除されます。
- ・ カメラモードを [3D モード] に設定していた場合、[2D モード] に置き換わります。
- ・ 複数の [カメラ] レイヤーを作成していた場合、先頭の [カメラ] レイヤーのみが読み込まれます。
- ・ キーフレーム間の中割り設定は削除されます。
- ・ Ver.5.x に装備されていない合成モードは [通常合成] に置き換わります。
- ・ Ver.5.x に装備されていない [エフェクト] レイヤーは削除されます。
- ・ [エフェクトセット] を使用した [エフェクト] レイヤーは削除されます。
- ・ [親タップ] をリンクしている場合、その情報は削除されます。
- ・ レイヤー設定パレットの [コーナーピン] 機能を使用している場合、その情報は削除されます。

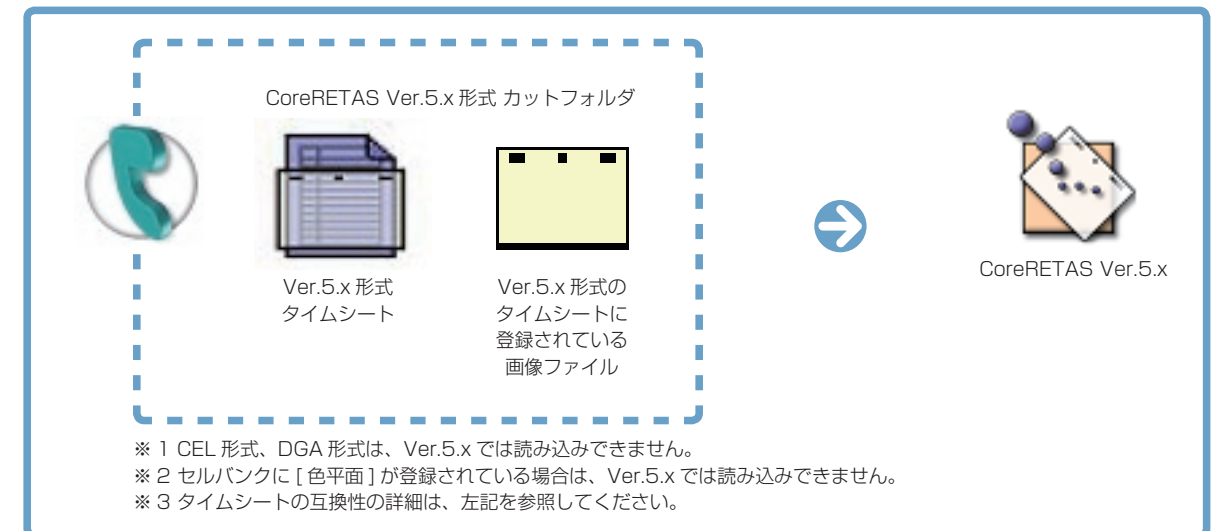
画像の互換性

CoreRETAS Ver.5.x で読み込み・書き出し可能だった画像フォーマットは CoreRETAS でも同様に利用可能です。

CoreRETAS Ver.5.x から RetasStudio へ



RetasStudio から CoreRETAS Ver.5.x へ



CoreRETAS	
Step: 04	用語集
	ここでは、CoreRETAS の操作によく使う用語について説明します。

グラフィック関連

ベクター形式

画像をすべて点や直線、曲線などの図形やその他においての数値情報で表現する画像形式の総称です。ベクター画像形式の一般的な特徴は、

- ファイルサイズが小さい
- 出力解像度が自由に設定可能
- 処理に使用されるメモリがーが少なくてすむ、

などが挙げられます。

代表的なベクター形式の画像フォーマットとしては、Adobe 社の Illustrator の EPS 形式や、Macromedia 社の Flash の SWF 形式があります。

中心線

ベクターの線の中心を通る線です。

端点

ベクターの線の両端の点です。

ラスター形式

画像を所定の解像度に従い水平垂直方向に分割し、それぞれの点の色情報の集まりとして表現する画像形式の総称です。ラスター画像形式の一般的な特徴は、

- 自然画や水彩画など、緻密な画像を扱うことができる
- 画像処理効果がかげやすい
- 汎用性が高い
- ソフトウェアでの処理が比較的簡易に行える

などが挙げられます。

RetasStudio の DGA 形式、CEL 形式ではラスター形式、ベクター形式を混在で保持できます。

代表的なラスター形式の画像フォーマットとしては、Windows の BMP 形式、主に Macintosh で使用されている PICT 形式、さまざまなプラットフォームで利用されている TIFF 形式などがあります。RetasStudio では、ラスター形式の画像として、PNG 形式を推奨しています。

ラスタライズ

ベクター形式の画像データをラスター形式（ビットマップ）に変換する処理です。

RGB

光の加法混合法による Red(赤)、Green(緑)、Blue(青)の3原色を用いた色表現のことを指し、それぞれの色の強弱を変化させることで、色彩、彩度、明度を表現します。1ピクセルあたりの各色の強弱を8ビット(256段階)で表わすと、その組み合わせにより16,777,216色(約1670万色)が表現可能になります。同様に、各色の強弱を16ビット(65536段階)で表わすと、より多くの色の表現が可能になります。

HSV

Hue(色彩)、Saturation(彩度)、Value(明度)を用いた色表現のことを指します。RGB カラーモデルに比べて、より直感的な色の作り方が行えます。

***α* (アルファ)、*α*プレーン、*α*チャンネル** (アルファチャンネル)
α (アルファ) とは画像同士の合成に使用される透明度情報で、画像ファイルにおいてそれを保持する部分を*α*プレーンといいます。

解像度

スキャニングされたラスター画像や、印刷、モニターなどの細かさの度合いを指します。単位としては、DPI や Pixel が使用されます。

アンチエイリアス

コンピュータで曲線や図形を描画した際にみられるエッジ部分のギザギザを滑らかに見せる処理のことです。CoreRETAS では [スムージング] といいます。

User Guide

▶ パソコン関連

サムネイル

画像データの識別を行うために使用される、縦横数十ピクセル程度に縮小され並べられた複数の画像イメージのことをいいます。

ダイアログ

ウィンドウシステムにおいて、ユーザにコマンドの設定などの情報を表示し、設定の入力を行わせるためのインターフェイスです。

タブ (コントロール)

ウィンドウやダイアログにおいて、表示される情報やコントロールが多くて一度に表示しきれない場合などに、それらを種類別にまとめるために使用される GUI です。タブでまとめられた情報やコントロール群には、通常上部に2個以上の見出しがあり、クリックするとダイアログの入力項目の切り替えをおこなうことができます。

ポップアップメニュー

ウィンドウやダイアログにおいて、クリックするとポップアップ表示される、コマンド、オプション、項目の選択をおこなわせるためのメニューです。

コンテキストメニュー

ウィンドウやダイアログにおいて、[右クリック] または [Ctrl] + [クリック] (Macintosh) でポップアップ表示されるメニューです。クリックした箇所固有のコマンドや設定を選択するために使用されます。コンテキストメニューはすべての場所でも有効という訳ではありません。

Explorer (エクスプローラー)

Windows に標準で実装される、ファイル管理を行うためのソフトウェアです。

▶ 単位関連

インチ

主にアメリカで使用される長さの単位で、1 インチは約 2.54cm(25.4mm) になります。

FPS

Frame(フレーム) Per(パー) Second(セコンド)の略で、1秒間におけるフレーム数を表し、動画などのフレームレートの単位として使用されます。フィルムは秒 24 枚のフレームから構成されますので 24FPS、ビデオ (NTSC) は 30FPS になります。

Finder (ファインダー)

Mac OS X に標準で実装される、ファイル管理を行うためのソフトウェアです。

ファイルパス

通常、ボリューム名、フォルダ名、ファイル名から構成されるディスク上でのファイルの保存場所をいいます。ボリューム名、フォルダ名、ファイル名の間は [/ \ [] :] などの記号で区切られます。

例：`\stylos_data\`

拡張子

通常 3 文字の半角英数字でファイル名の最後に付加され、そのファイルの種類をあらわす符号のことをいいます。

ショートカット (Windows) / エイリアス (Mac OS X)

ファイルやフォルダの分身のことをいいます。複製と違って実体ではないので、削除してもオリジナルのファイルが削除されるわけではありません。マウスでダブルクリックするとオリジナルのファイルが開きます。

ソート

リスト化された情報を指定された条件によって並べ替えを行うことをいいます。

▶ アニメ関連

カット

映像を構成する単位です。通常、30分のテレビ・アニメーションは300から400のカットで構成されています。実写の世界では、ムービーカメラが回り始めてから止まるまでに撮影されたひと続きの映像のことをいいます。

カット袋

アニメーション制作では、カット毎に必要な素材を封筒（紙袋）に入れて素材の管理を行います。この封筒（紙袋）のことを「カット袋」と呼びます。カット袋は、単なる入れ物としてだけではなく、各作業工程のチェック欄や担当者名、作業指示など、カットに必要なさまざまな情報を記入し、各担当者への情報の伝達手段としても利用されます。

シーン番号

文章における「段落」と同様に、「場面」や「時間の経過」などを区切りにして分類された映像のそれぞれのまとまりを「シーン」と呼びます。

タイムシート/シート

それぞれのセルの重ね順とタイミングを記入したシートです。

カラーチャート/チャート

彩色に使用するために用意される、「色の組み合わせ (= セット)」のことです。

絵コンテ

話の流れに沿って、構図・登場人物・演技内容・セリフ・効果音・尺などをシーン・カット順に描き並べた「作品全体の設計図」をいいます。

レイアウト

カットの作画作業に先立って、場面・時間・光の方向・キャラクターや背景の配置などを確認するために描かれます。「カット」の設計図に相当します。

原画

動きのキーポイントとなる線画を、「原画」と呼びます。

動画

原画と原画の間をつないで、線画が動いて見えるようにする作業を「中割り」と呼び、「中割り」の結果できた画像を「動画」と呼びます。

セル

元来は、セルロイド (アセテート) に線画をトレースし、着色した画像を指します。デジタルペイント作業においては、ペイントされた「動画」を指します。

セル番号

原画や動画に付けられる通し番号を指します。通常、コンピュータ上では原画や動画のファイル名はセル番号が使用されます。

色指定

カット毎に、ペイントに使用する色を指定する作業を「色指定」と呼びます。また、ペイントに使用する色に関する指示が記入された指示書を「色指定」と呼ぶ場合もあります。

リメイク (指示)

元来は「撮り直し」 (= ReTake) を意味する用語です。アニメ制作においては、作画・仕上げ・撮影の各工程における「やり直し」の意味として使用されています。

カット表、進行表

アニメ制作の進行状況を把握するために使用される管理表の一種です。カット毎に、「どの工程まで作業が終了しているのか」「担当者は誰か」「完成予定日は何日か」「作業枚数は何枚か」などの情報を読み取る事が可能です。

フレーム

(1) 画角を示すための枠を「フレーム」と呼びます。例：「作画フレーム」「TV(安全)フレーム」「撮影フレーム」「彩色フレーム」など。

(2) ビデオにおける画像の一コマを「フレーム」と呼びます。

例：5秒 10フレーム

100フレーム (日本)

カメラワークの無いカットにおける、フレームの大きさを「100フレーム」と呼びます。「100%の大きさを持つフレーム」の意味です。主に、カメラワーク時の画角を指定する際に使用する用語です。主に日本で使用されます。例：50フレームまでTUする。

12フィールド (アメリカ)

カメラワークの無いカットにおける、フレームの大きさを「12フィールド」と呼びます。本来は「横が12インチの大きさを持つフィールド」の意味です。主に、カメラワーク時の画角を指定する際に使用する用語です。主にアメリカで使用されます。例：6フィールドまでTUする。

TV フレーム / 安全フレーム

家庭用テレビのブラウン管は、ビデオに記録されている画像を全て写し出すわけではなく、モニタのマスクなどによって画像の一部が切れてしまいます。このため、画面内にならず写らなければならないものは、端がモニタ上で切れることを想定して、作画する際にある程度内側に描く必要があります。必ずTVモニタ上に表示される必要があるものは、作画段階でTVフレーム (安全フレーム) 内に描く必要があります。

カゲ指定

光の当たる方向と逆の方向には、カゲになる部分が発生します。「カゲの部分」は、「光の当たる部分」よりも暗い色で彩色されますが、動画のどの部分がカゲなのかを示すための書き込みが、「カゲ指定」です。一般的にはカゲにしたい部分を緑色の色鉛筆で荒く塗りつぶします。

ヌキ指定

画像のまん中にヌキ (透明な部分) がある場合には、「ここは画像の内部だけれどペイントせずに透明のままにしておく」ための指示を書込み仕上げ担当者に伝える必要があります。これを「ヌキ指定」と呼びます。一般的にはヌキにしたい部分に手描きで「×」を記入します。

ハイライト指定

光が当たって輝いている部分 (= ハイライト) は、「ハイライト色」と呼ばれる特別な色で彩色されます。一般的にはハイライトにしたい部分を黄色の色鉛筆で荒く塗りつぶします。

色トレース (線)

例えば、肌色の「光の当たっている部分 (ノーマル色)」と「カゲになっている部分 (カゲ色)」などに使用されるペイントの際の境界線。一般的には黒以外の色鉛筆で描かれます。最終的には、ノーマル色あるいはカゲ色のどちらかで塗りつぶされます。

特効

「特殊効果」の略語です。通常は、仕上の際に行われる「エアブラシ」などの作業をいいます。撮影の工程における、特殊効果のことを指す場合もあります。

ライトテーブル

[セル] ウィンドウに画像を半透明表示する機能を「ライトテーブル」と呼びます。RetasStudio シリーズでは、[ライトテーブル]パレット (CoreRETAS にはありません) を使用してコントロールする動画の中割りなどに使用します。

ディレクション

「演出」を意味する用語です。RetasStudio シリーズでは、作画用タイムシート上部に演出家がテキストによる指示を入力する欄が用意されています。

セル背景

通常背景は、セルと異なり紙の上にポスターカラーなどの水彩絵の具を使用して描かれますが、「セル背景」は、線画を元にセルと同様の仕上で作成される背景を指します。背景動画などの際に利用されます。

キャラクター表 / キャラ表

作画のお手本として使用される、キャラクターの一覧表です。

FIX (フィックス)

カメラワークのひとつです。カメラワークのついていないカットのことです。

PAN (パン)

カメラワークのひとつです。実写撮影で、カメラが被写体に対して位置を変えずに、向きだけを変えるカットのこと。アニメーションでは、そのカメラワークをフレーム指示で代用したカットのことです。

Follow (フォロー)

カメラワークのひとつです。カメラが被写体について移動するカットのことです。

T.U. (トラックアップ)

カメラワークのひとつです。実写撮影で、カメラが被写体に近づくカットのこと。アニメーションでは、そのカメラワークをフレーム指示で代用したカットのことです。

T.B. (トラックバック)

カメラワークのひとつです。実写撮影で、カメラが被写体から遠ざかるカットのこと。アニメーションでは、そのカメラワークをフレーム指示で代用したカットのことです。

F.I. (フェードイン)

カメラワークのひとつです。暗い画面から明るい画面が徐々に現れるカットのことです。

F.O. (フェードアウト)

カメラワークのひとつです。明るい画面から暗い画面が徐々に現れるカットのことです。

O.L. (オーバーラップ)

カメラワークのひとつです。2つ画面が露出を変化させて徐々に入れ替わるカットのことです。

Wラシ (ダブラシ) / ディゾルブ

多重露光によって、複数のセルを合わせて撮影することです。それぞれが半透明に表現されます。

マルチプレーン

撮影技法のひとつです。撮影台に複数の段を使って撮影し遠近感を出します。デジタルでは、それぞれのセルのフォーカスを変化させて、同様の効果をつけます。

フェアリング

撮影技法のひとつです。カメラまたは被写体が移動する際に、動き始めと動き終わりを徐々に減速または加速させることを指します。

透過光

撮影技法のひとつです。画面内にある光源など、「光」の表現に使用されます。

入斜光

撮影技法のひとつです。画面の端から斜めに差し込んでくる光を表現したものです。

BOOK (ブック)

背景の一種。抜きの部分を持ち、他のセルまたは背景の上に置かれます。

タップ

レイアウト用紙、作画用紙、セルなどを固定するための器具です。

撮影

アニメーションでは、セルや背景などの素材のコマ撮り撮影 (アナログ) または合成 (デジタル) のこと指します。

撮出し

演出や演出助手が撮影に出す前の素材を最終チェックすることを指します。

図形ツール	455	全面不透過	274
図形ツールオプション	457	線の色換え (メニュー)	467
図形の描画	454	線を消す	453
スケール比例 (中割り種類メニュー)	548	操作の流れ (トラックアップ)	143
スケール比例フォロー (中割り)	240	操作の流れ (フィックス)	103
ステージ	20	操作の流れ (フォロー・スライド)	175
ステージウィンドウ	16, 21, 90, 534	相対入力	249
ステージウィンドウでのコーナーピン操作	412	素材の位置を調整する (トラックアップ)	152
ステージウィンドウのボタンのオプション機能	100	素材の位置を調整する (フィックス)	123
ステージエリア (ステージウィンドウ)	541	素材の準備 (トラックアップ)	142
ステージ (環境設定)	504	素材の準備 (フィックス)	102
ステージで動きを確認する	98	素材の準備 (フォロー・スライド)	174
ステージに画像の輪郭線を表示する	95	素材を確認する (トラックアップ)	144
ステージに画像を表示する	95	素材を確認する (フィックス)	106
ステージにグリッドを表示する	94	素材を確認する (フォロー・スライド)	176
ステージに全てのキーフレームを表示する	96	素材を登録する (トラックアップ)	147
ステージに全てのフレームを表示する	96	素材を登録する (フォロー・スライド)	179
ステージにタップを表示する	93	ソフトライト	278
ステージにフレームの軌跡を表示する	97		
ステージにモーションパスを表示する	97		
ステージの表示を拡大／縮小する	92		
ステージの表示をスクロールさせる	93		
ステージメニュー	519		
ステージを 3D ビューで表示する	99		
ステージを基本表示にする	94		
スプライン区間	209		
スプライン中割り	246		
全ての PSD 画像を選択する	79		
全てを選択	464		
スポイトツール	466		
スムージング	284, 383		
スライド	174		
静止画書き出しダイアログ	488		
静止画によるプレビュー	478		
静止画を書き出す	484		
正負を交互に発生	249		
設定	499		
セルウィンドウ	448		
セルウィンドウ (アルファ編集モード)	474		
セルウィンドウ (ライトテーブルモード)	472		
セル (環境設定)	503		
セルのフォーカス	398		
セルバンク	22		
セルバンク解像度設定ダイアログ	529		
セルバンク設定を編集する	79		
セルバンク選択メニュー	48		
セルバンクに素材を登録する (フィックス)	111		
セルバンクパレット	17, 526		
セルバンク名を変更する (撮影用タイムシート)	79		
セルバンクメニュー	528		
セルバンクを削除する (撮影用タイムシート)	78		
セルバンクを挿入する (撮影用タイムシート)	78		
セル番号を自動入力する (撮影用タイムシート)	61		
セル番号を変更する (撮影用タイムシート)	79		
セルレイヤー (セルの重なり)	48		
セルを自動配置する (撮影用タイムシート)	68		
選択した範囲のみ RAM プレビューを行う	481		
選択範囲	458		
選択範囲ツールオプション	460		
選択範囲を移動する (撮影用タイムシート)	63		
選択範囲を解除	464		
選択範囲を拡張	463		
選択範囲を作成する (撮影用タイムシート)	62		
選択範囲を縮小	463		
選択範囲を反転	464		
線幅のコントロール	415		
全般ペイン (中割りパレット)	542		

等速 (中割り)	238
等速 (中割り種類メニュー)	546
透明部分の表示	451
特殊効果	303, 469
特定のパラメータのみペーストする	73
閉じる (撮影用タイムシート)	86
トップビュー	289
トラックアップ	142
取り消し	509

な

中割り	26
中割りができる条件	237
中割り種類メニュー	546
中割りの種類	238
中割りの方法	173
中割りの方法を変更	173
中割りパレット	18, 542
中割りペイン	544
投げ縄選択ツール	458
投げ縄選択ツールオプション	460
なぞり選択ツール	459
なぞり選択ツールオプション	460
波	380
なめらかな曲線で結ぶ (モーションパス)	259
滑らかぼかし	333
入力したセル番号のずれを修正する	66
入力したセル番号を消去する	67
任意のフレームを呼び出す	80
ネスティング	416
ネスティングの手順	418
ノイズ	340
ノイズ V5	318

は

パース表示	290
パースペクティブ	290
ハードライト	278
背景透過光	353, 396
背景に Follow (フォロー) を設定する	186
バラマルチ	442
パラメータの切り替えを連動させる	61
パラメータを一括入力する	70
パラメータをコピー & ペーストする	72
比較 (暗) 合成	276
比較 (明) 合成	276
光	344
ビッドライト	279
描画色以外を選択	462
描画色を選択	462
描画色を選択範囲に追加	462
描画ツールオプション	457
表示サイズを変更する	82
表示の拡大	449
表示の拡大・縮小 (ツールバー)	449
表示の拡大・縮小 (虫眼鏡ツール)	449
表示の縮小	449
表示モード選択ボタン (ステージウィンドウ)	536
開く (撮影用タイムシート)	86
非連続キーフレーム	213
ピンホール	341
ピンライト	279
ファイル (環境設定)	501
ファイルブラウザ	36, 556
ファイルブラウザのボタンの名称	557

ファイルブラウザメニュー	558
ファイルメニュー	512
フィックス	102
フィルツール	466
フィル (メニュー)	467
フェードアウト	446
フェードイン	446
フォーカス	329, 398
フォーカス V5	319
フォロー	174
フォロー (中割り)	240
フォロー (中割り種類メニュー)	548
複数のエフェクトレイヤーを追加する	306
複数のカットの連続書き出し	492
複製を保存する (撮影用タイムシート)	86
復帰	509
部分放射ぼかし	335
部分ぼかし	334
ブラウザ設定ダイアログ	559
ブラウザの対象となるフォルダの登録	37
ブラグイン (環境設定)	506
フラクタルノイズ	342
ブラシツール	468
フレーム (時間軸)	48
フレームスライダー (ステージウィンドウ)	540
フレーム制御パネル (ステージウィンドウ)	540
フレームを削除する	74
フレームを数値指定して挿入する	74
フレームを挿入してペーストする	73
フレームを挿入する	74
ぶれの周期	248
フロントビュー	289
ベクター形式の Flash 書き出し	496
別名で保存する (撮影用タイムシート)	86
ヘルプメニュー (Windows)	523
変形	369
編集メニュー	514
放射光	354
放射ぼかし	336
ぼかし	325
ぼかし (強)	325
ぼかし (弱)	326
保存する (撮影用タイムシート)	86
ボックスぼかし	330

ま

マーカーを打ち込む	80
マーカーを呼び出す	81
マーカーを利用して範囲選択を作成する	81
マジックワンドツール	459
マジックワンドツールオプション	460
マスク置き換え	386, 406
マスク置き換えフィルタ	406
マニピュレーター	294
マニュアル区間	209
マルチカメラ	432
マルチカメラを設定する	434
ムービーに書き出す	482
メニュー	512
メモリ (環境設定)	507
メモを入力する	85
モーションパス	250
モーションパス区間	210
モーションパスの曲がり具合を編集する	259
モーションパスパレット	18, 550
モーションパスを使用したカメラワーク	250

モーションパスを使用したカメラワークの注意点.....	252
モーションパスを追加する	256
モーションブラー効果.....	400
モーションブラー効果を適用させるには.....	400
モーションブラーの注意点	401
モーションペイン (中割りパレット).....	544
モザイク	387
モザイク V5.....	320

や・ら・わ

焼き込みカラー.....	280
焼き込み (リニア).....	280
やり直し.....	509
余白.....	270
ライトテーブルツール.....	473
ライトテーブル表示設定ダイアログ.....	473
ライトテーブルモード.....	472
ランダム区間	211
ランダム中割り.....	247
ランダムのぶれ幅.....	248
ランダムペイン (中割りパレット).....	545
リドゥ	509
リニアライト	279
履歴の編集ダイアログ.....	85
レイヤー設定	23
レイヤー設定パレット.....	17, 524
レイヤー設定を編集する	76
レイヤーの種類.....	51
レイヤーの設定を行う (トラックアップ)	151
レイヤーの設定を行う (フィックス).....	121
レイヤーの設定を行う (フォロー・スライド)	184
レイヤー名を変更する (撮影用タイムシート)	76
レイヤーを削除する (撮影用タイムシート)	75
レイヤーを挿入する (撮影用タイムシート)	75
レイヤーを複製する (撮影用タイムシート)	75
レイヤーをリセットする (撮影用タイムシート).....	76
レベル補正	360
レンズフレア	347
レンズフレア詳細設定ダイアログ.....	348
連続書き出しダイアログ.....	495
連続キーフレーム.....	212
連続キーフレームをモーションパスでつなぐ	221
レンダリングウィンドウ	17, 553
レンダリング (環境設定).....	505
レンダリング設定ダイアログ	490
レンダリングメニュー.....	521
連番のセル番号を入力する	64
露出効果.....	446
ワークフロー	12

● RetasStudio など、弊社ソフトウェアに関するお問い合わせは、下記お問い合わせ窓口までご連絡ください。

(お問い合わせ窓口)
株式会社セルシス
営業部
〒160-0023
東京都新宿区西新宿 4-15-7
パシフィックマークス新宿パークサイド2F
TEL : 03-5304-0855
e-mail : info@celsys.co.jp

● 落丁・乱丁本は、お取替えいたします。お手数ですがお問い合わせ窓口までご連絡ください。

● 本書（データである場合も含む）は、法律の定めのある場合または権利者の承諾のある場合を除き、いかなる方法においても複製・複写することはできません。

● 本書（データである場合も含む）は、2008年10月現在の製品プログラムをもとに執筆編集されており、実際の製品プログラムの仕様と異なっている場合があります。

● CELSYS、RetasStudio、CoreRETAS は、株式会社セルシスの商標または登録商標です。

● その他、記載されております会社名または製品名は、各社の商標または登録商標です。

CoreRETAS User Guide
Copyright © CELSYS, Inc. All Rights Reserved.



RetasStudio.net
<http://www.retasstudio.net/>

2008年12月	第4版発行
発行者・発行所	株式会社セルシス 〒160-0023 東京都新宿区西新宿 4-15-7 パシフィックマークス新宿パークサイド2F
制作	株式会社セルシス