



製品版チュートリアル

原案： 田中圭一

製作： コミ Po! 製作委員会

目次

1. はじめに	・・・	3
2. 作例チュートリアル	・・・	5
1) ページ用マンガ作成の開始	・・・	5
2) 1コマ目の作成	・・・	8
3) 2コマ目の作成	・・・	24
4) 3コマ目の作成	・・・	33
5) 4コマ目の作成	・・・	51
3. キャラクター作成・編集の方法	・・・	70
4. ユーザーデータの取り込み方	・・・	80
5. ファイル保存の方法	・・・	82

1. はじめに

まったく絵を描かなくても、気軽に Po! とマンガがつけちゃう「コミ Po!」をご購入いただき、ありがとうございます。

本チュートリアルでは、作例を元に具体的な「コミ Po!」の操作方法を解説しています。ぜひ本チュートリアルを見ながら、「コミ Po!」を操作してみてください。時間はおよそ 30 分程度です。

チュートリアルが終わる頃には、「コミ Po!」の基本機能をマスターできているはずです。

それでは最後までおつきあいのほど、よろしくお願い申し上げます。





2. 作例チュートリアル

1) ページ用マンガ作成の開始

1)-1

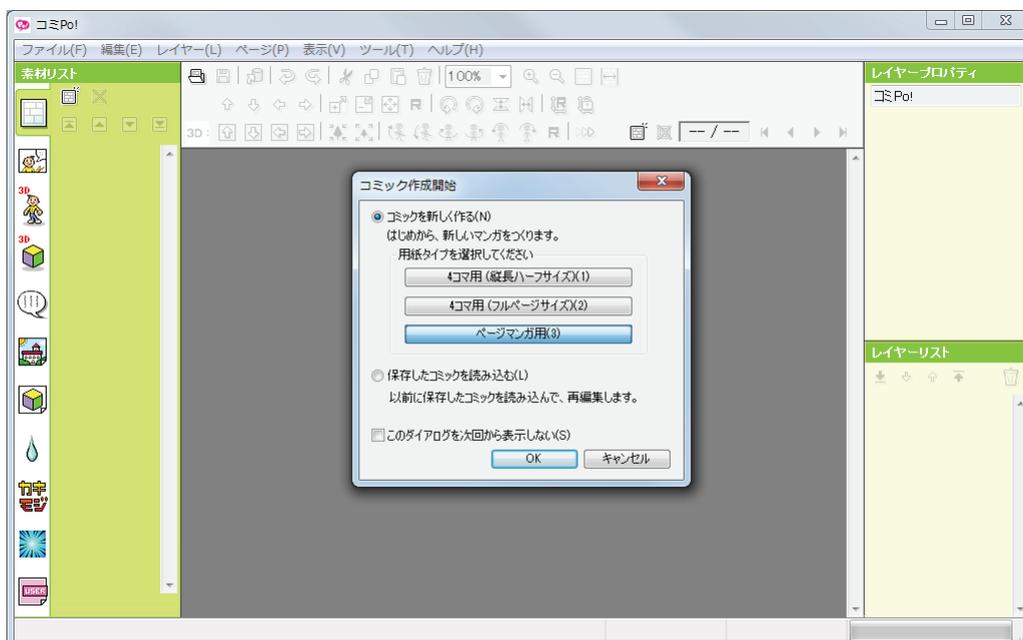
「コミ Po!」を起動します。

インストール時に作成されたショートカットアイコン  や、スタートメニューから「コミ Po!」を起動します。



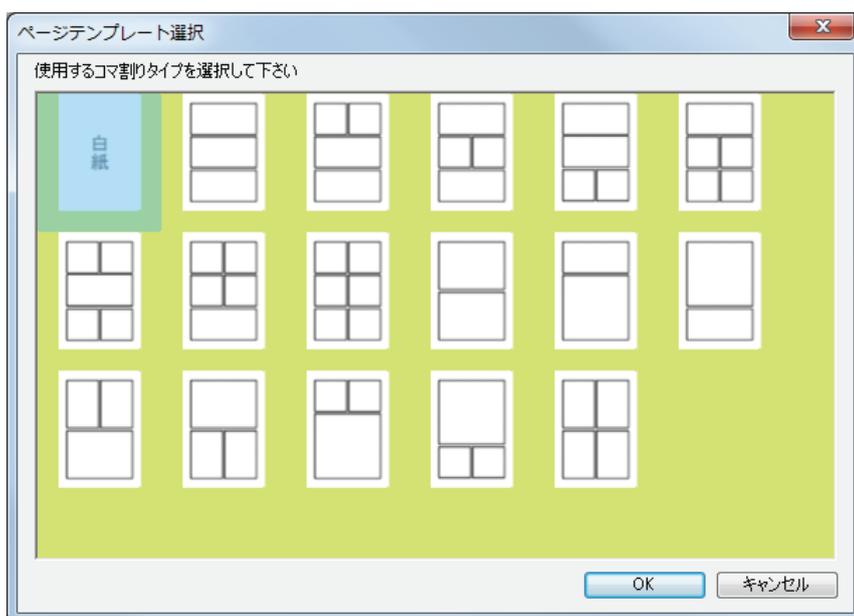
1)-2.

「コミ Po!」を起動すると、始めに「コミック作成開始」ダイアログが開きます。



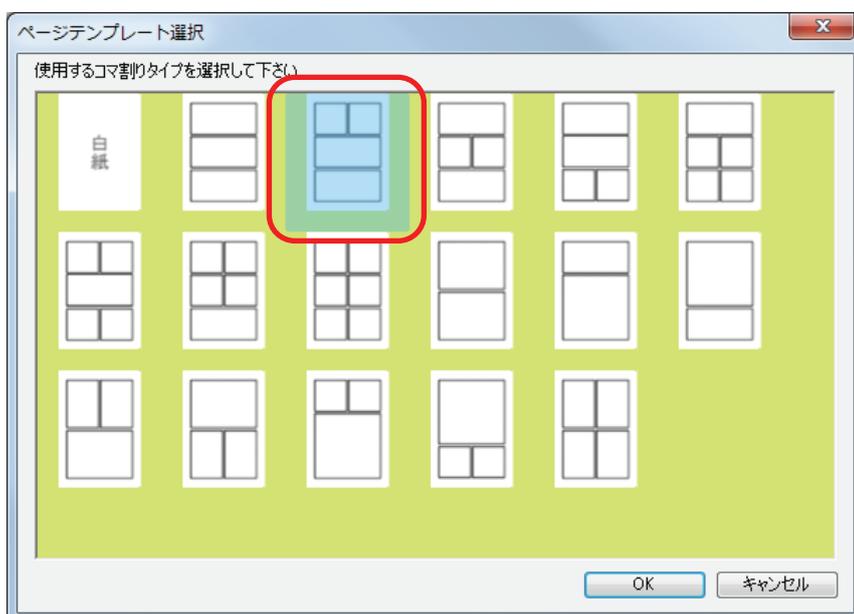
- ・コミックを新しく作る
- ・ページマンガ用

を選び、[OK]ボタンをクリックすると、「ページテンプレート選択」ダイアログが開きます。

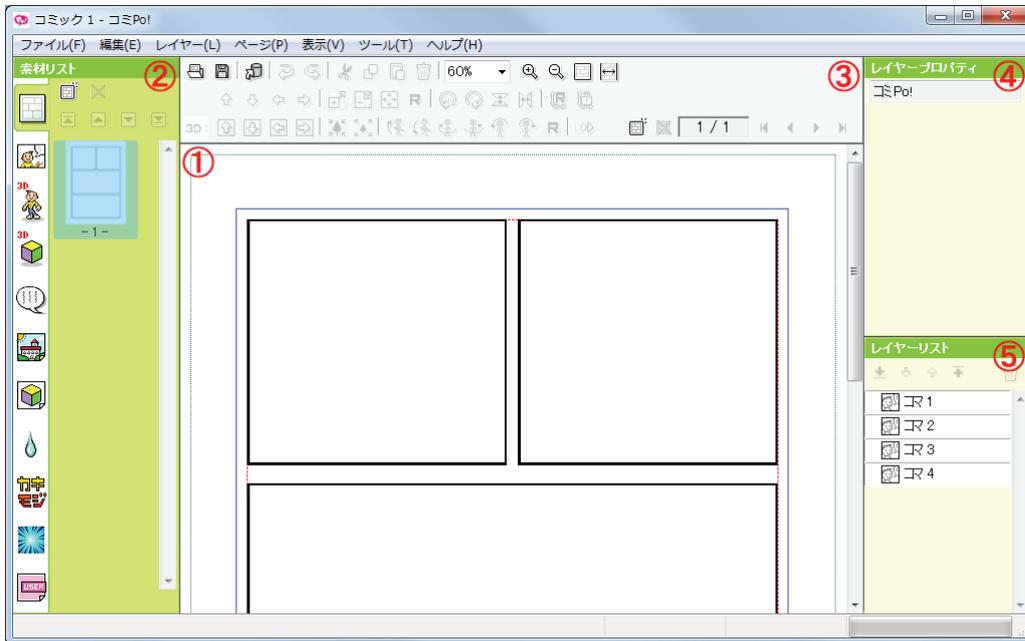


1)-3.

「ページテンプレート選択」ダイアログのリスト中から使用するコマ割タイプを選び、
[OK]ボタンをクリックします。



これで、マンガ作成の準備が整いました。



① 編集画面

マンガ制作のメインとなる画面です。

ここへ素材をドラッグ&ドロップしてマンガを作っていきます。

編集画面へドロップした素材を「レイヤー」といいます。

② 素材リスト

マンガを作るための各種素材が納められており、任意の素材を編集画面へドラッグ&ドロップすることで配置することができます。

③ ツールバー

ファイルの保存や読み込み、表示に関する操作ができます。

④ レイヤープロパティ

選択中のレイヤーに関する細かな設定を行うことができます。

⑤ レイヤーリスト

ページ内のレイヤー情報が表示されます。

順序変更ボタンでレイヤーの表示を手前や奥に変更することもできます。

2) 1コマ目の作成

2)-1.

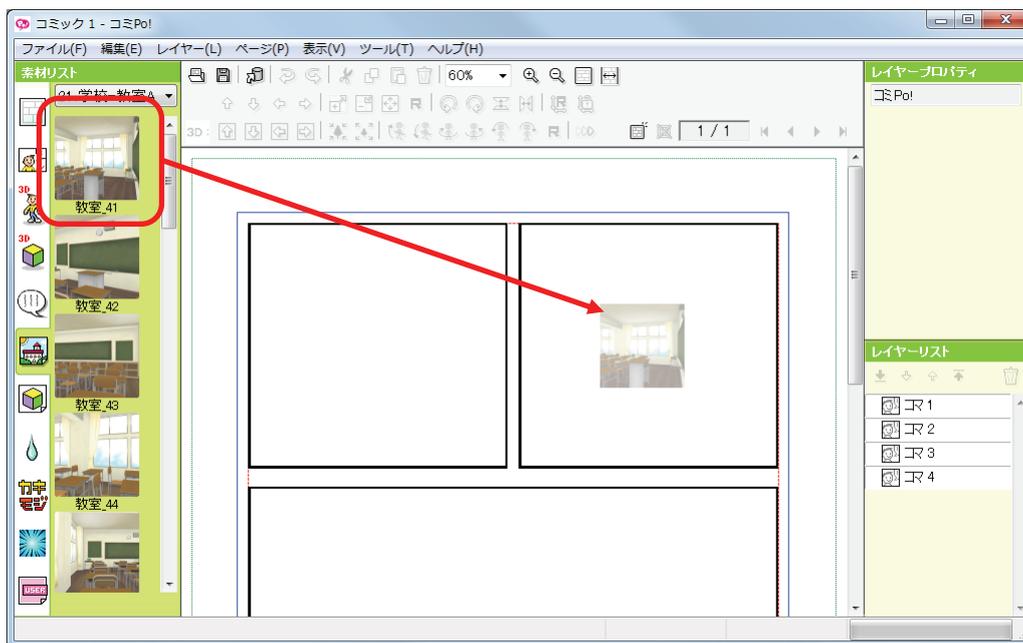
「背景画像」を配置しましょう。

「素材リスト」から「背景画像」タブ  をクリックし、カテゴリから「21.学校-教室A」を選びます。

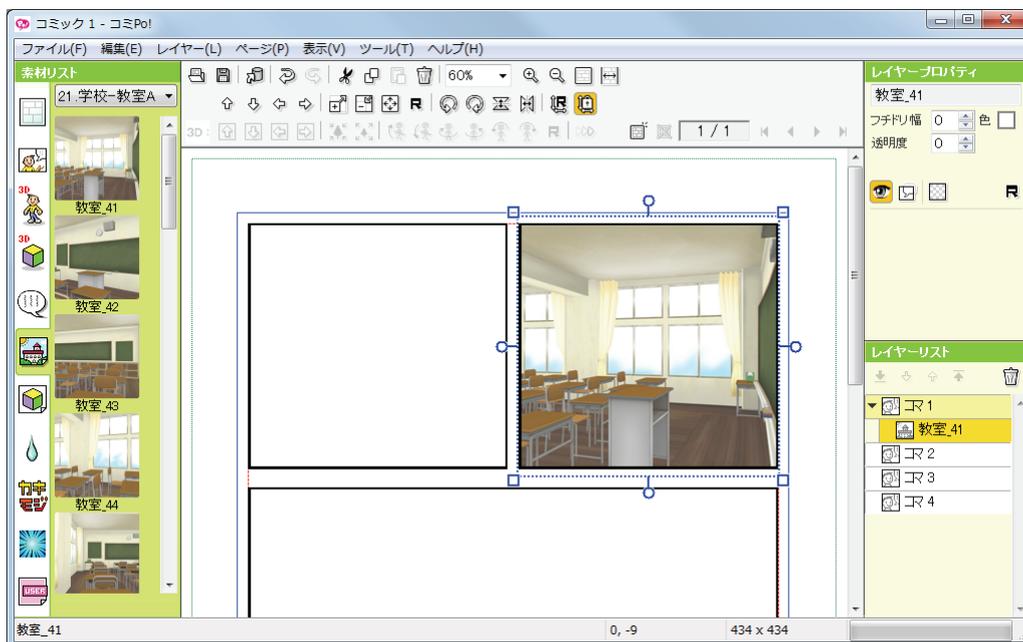


2)-2.

表示されたリストの中から「教室_41」を1コマ目へドラッグ&ドロップします。



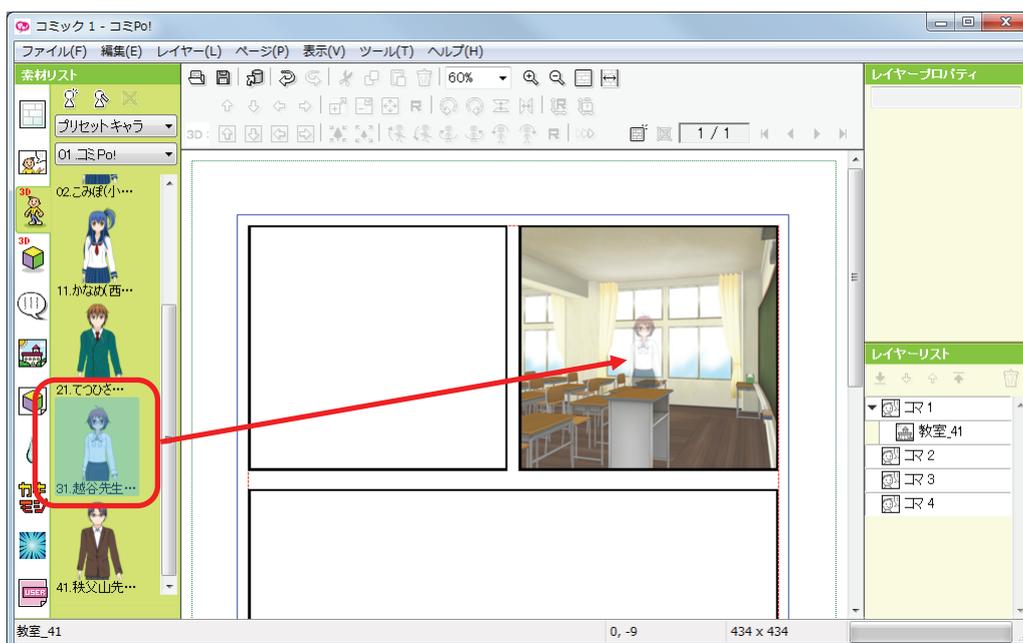
1 コマ目に背景画像「教室_41」が配置されました。



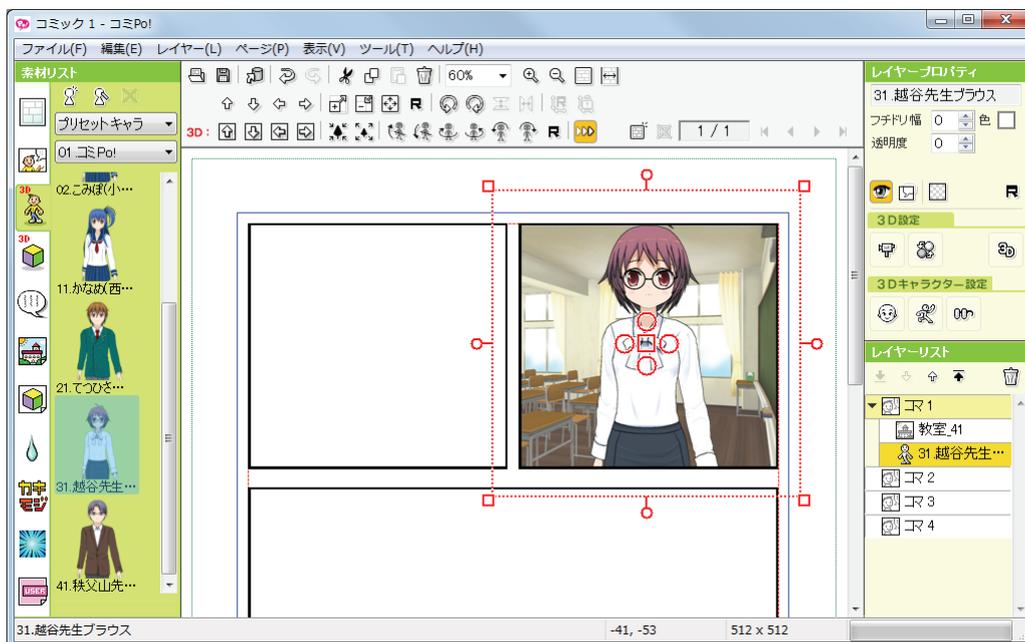
2)-3.

「キャラクター」を配置しましょう。

「素材リスト」から「3D キャラクター」タブ  をクリックし、表示されたリストの中から「31.越谷先生」を1コマ目へドラッグ&ドロップします。



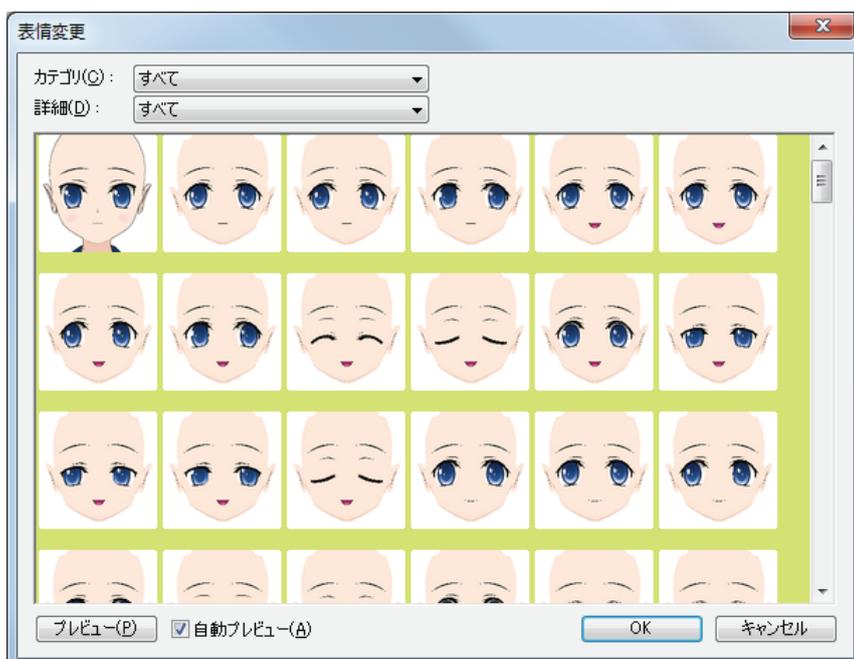
1 コマ目に「越谷先生」が配置されました。



2)-4.

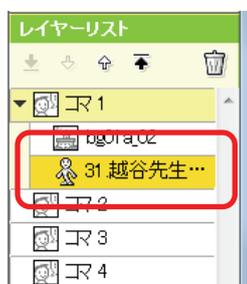
キャラクターの「表情」を変更しましょう。

「レイヤープロパティ」にある「表情変更」ボタン  をクリックすると、「表情変更」ダイアログが表示されます。



※「レイヤープロパティ」には現在ターゲットされているレイヤー(周りに枠が表示されている)の情報が表示されます。

ターゲットが外れてしまった場合は「レイヤーリスト」に表示されているレイヤー名をクリックすることで、再度ターゲットすることができます。

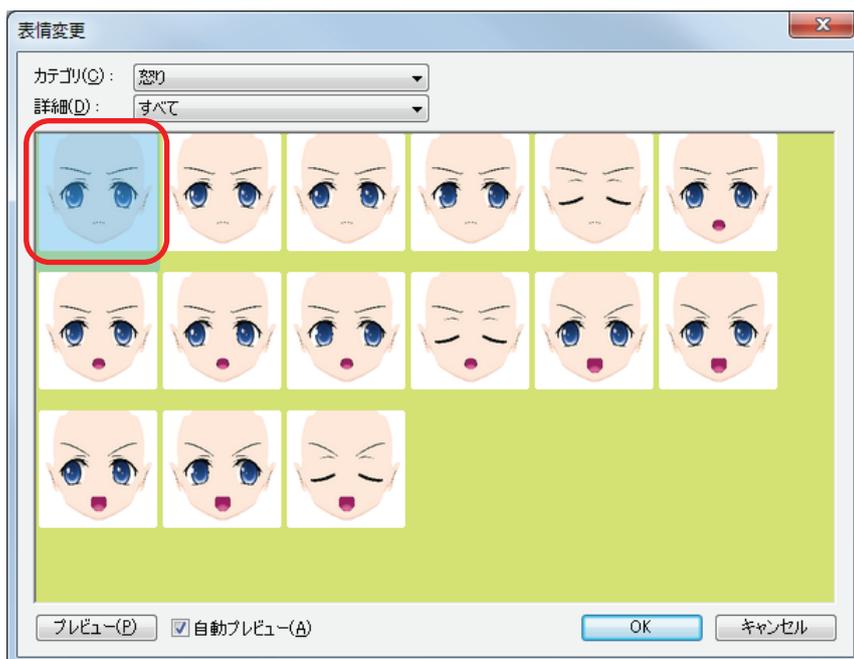


2)-5.

カテゴリから「怒り」を選択します。



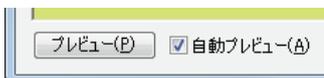
表示されたリストの中から表情を選んで、[OK]ボタンをクリックします。



1 コマ目の「越谷先生」の表情が変わりました。



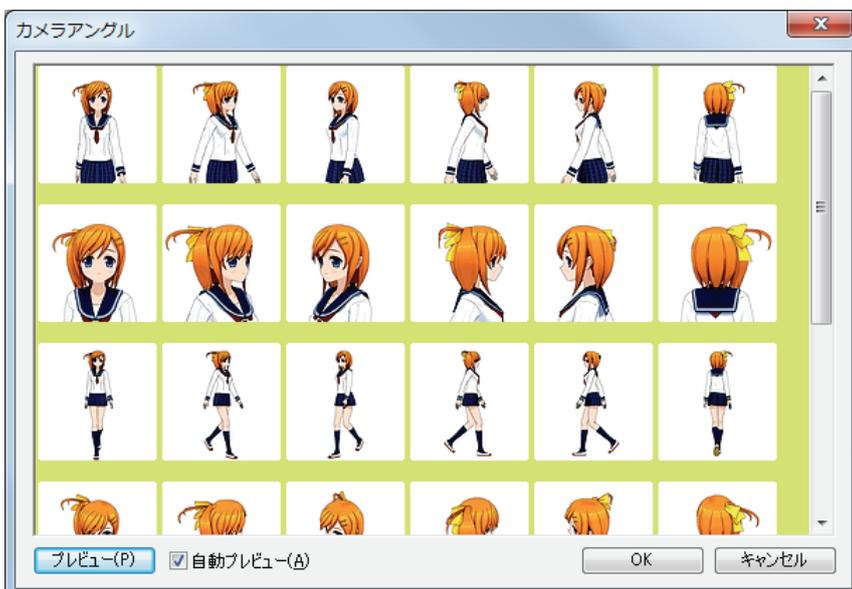
「表情変更」ダイアログの左下にある「自動プレビュー」にチェックを入れておくと、確定する前に編集画面内で表情の変化を確認することができます。



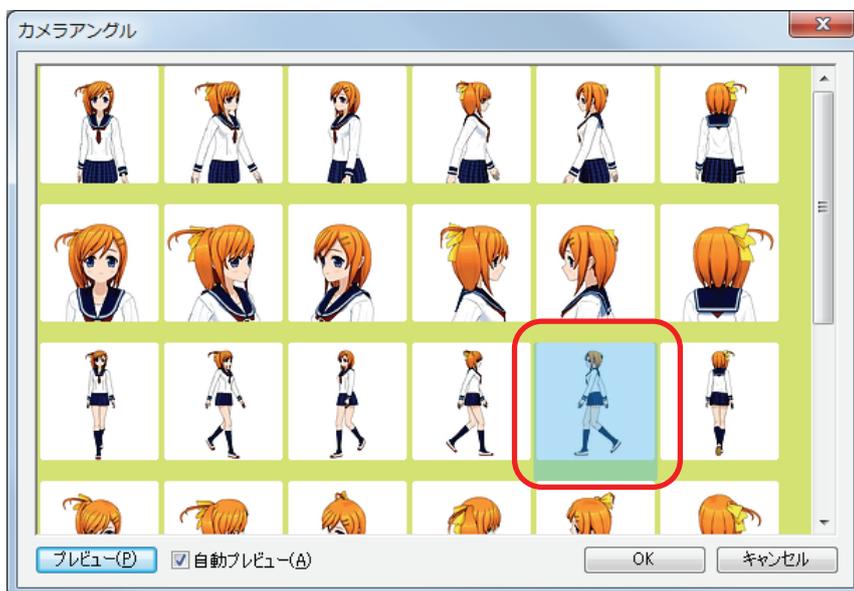
2)-6.

キャラクターの「アングル」を変更しましょう。

「レイヤープロパティ」にある「カメラアングル」ボタン  をクリックすると、「カメラアングル」ダイアログが表示されます。



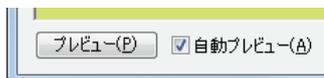
表示されたリストの中から「全身横向き」の角度を選んで、[OK]ボタンをクリックします。



1 コマ目の「越谷先生」の角度が変わりました。



「カメラアングル」ダイアログの左下にある「自動プレビュー」にチェックを入れておくと、確定する前に編集画面内でアングルの変化を確認することができます。



2)-7.

キャラクターの「ポーズ」を変更しましょう。

「レイヤープロパティ」にある「ポーズ変更」ボタン  をクリックすると、「ポーズ変更」ダイアログが表示されます。



2)-8.

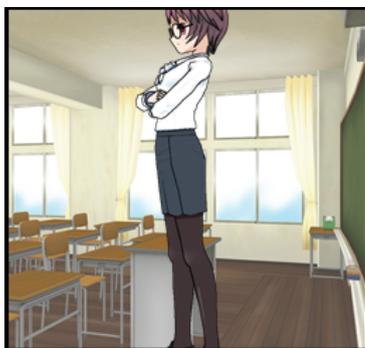
カテゴリから「立つ」を選択します。



表示されたリストの中から「腕組み」のポーズを選んで[OK]ボタンをクリックします。



1 コマ目の「越谷先生」のポーズが変わりました。



「ポーズ変更」ダイアログの左下にある「自動プレビュー」にチェックを入れておくと、確定する前に編集画面内でポーズの変化を確認することができます。



2)-9.

キャラクターの「サイズ」を変更しましょう。

「ツールバー」の「[3D]ズームアウト」ボタンをクリックして、「越谷先生」の表示サイズを小さくします。



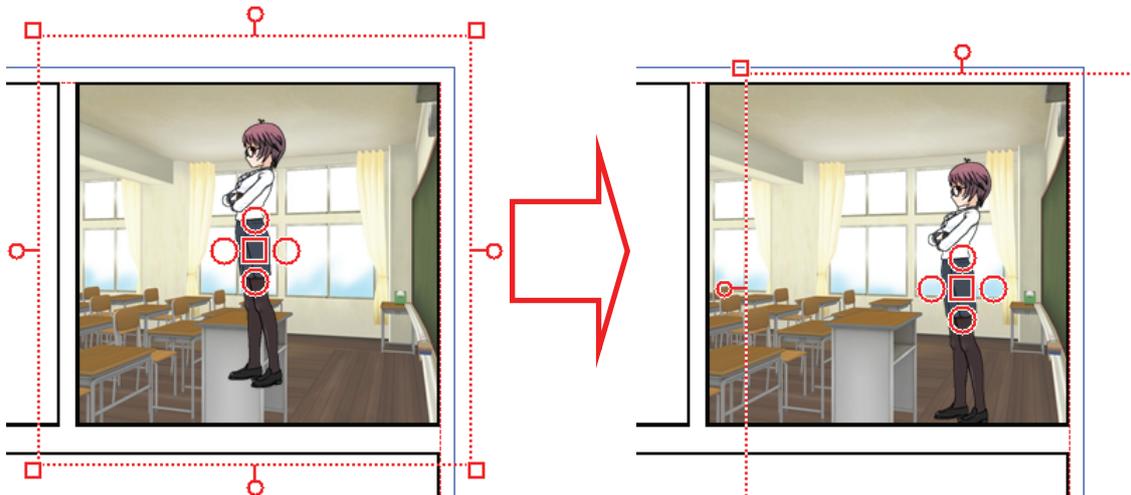
2)-10.

キャラクターの位置を「移動」しましょう。

赤い枠の内側にマウスポインタを移動し、「越谷先生」を床へドラッグします。

ここでは、キャラクター中央部に表示されている「3D ハンドル」には触れないようにします。

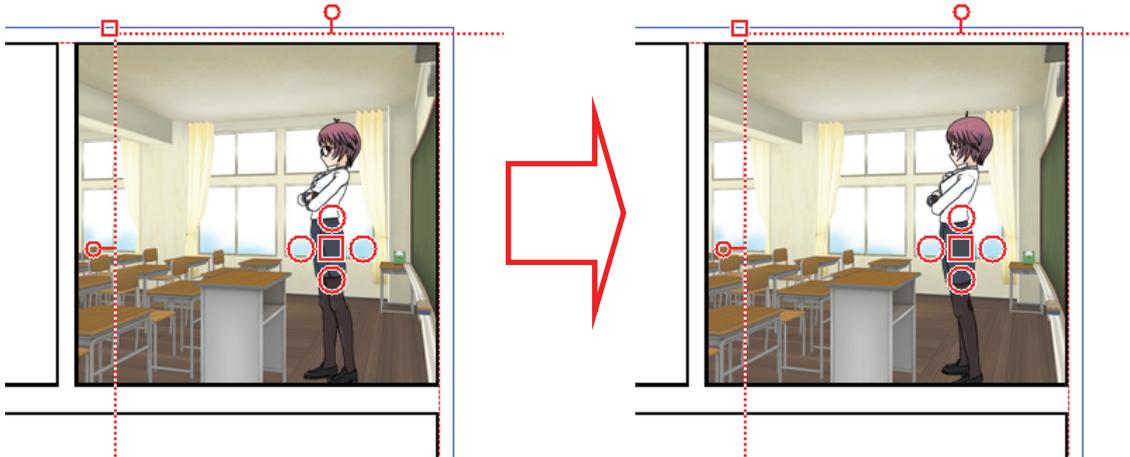
※この部分をマウสดラッグすると、移動ではなく回転の動作になります。



2)-11.

キャラクターの「角度」を調整しましょう。

1 コマ目の「越谷先生」の中央に表示されている「3D ハンドル」の上下左右にある、赤い丸をマウスでドラッグして角度を調整します。



「3D ハンドル」の左右にある赤い丸をマウスでドラッグすると水平方向に、上下にある赤い丸をマウスでドラッグすると垂直方向に角度が変えられます。

中央の四角をマウスでドラッグすると、全方向に角度を変えることができます。

動かすすぎてしまった場合などは、「3D ハンドル」をダブルクリックすることで元の状態に戻すことができます。

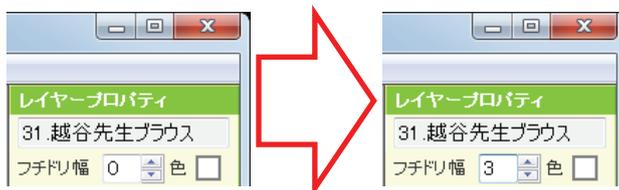
微調整は、ツールバーの[3D]ボタン  でおこなってください。

※ツールバーの「[3D]加速」ボタン  を無効にすると、より細かな調整ができます。

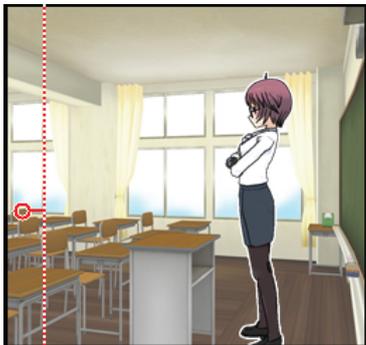
2)-12.

キャラクターに「縁」をつけましょう

「レイヤープロパティ」にある「フチドリ幅」の数値を「3」に変更します。



1 コマ目の「越谷先生」に白い縁がつきました。



2)-13.

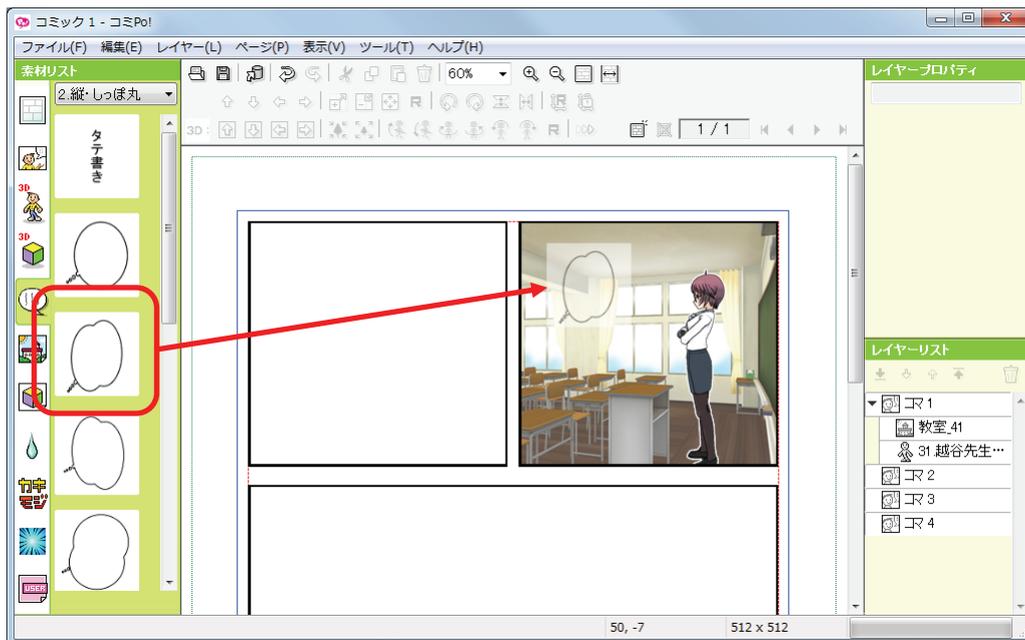
「フキダシ」を配置しましょう

「素材リスト」から、「フキダシ」タブ  をクリックし、カテゴリから「2.縦・しっぽ丸」を選びます。

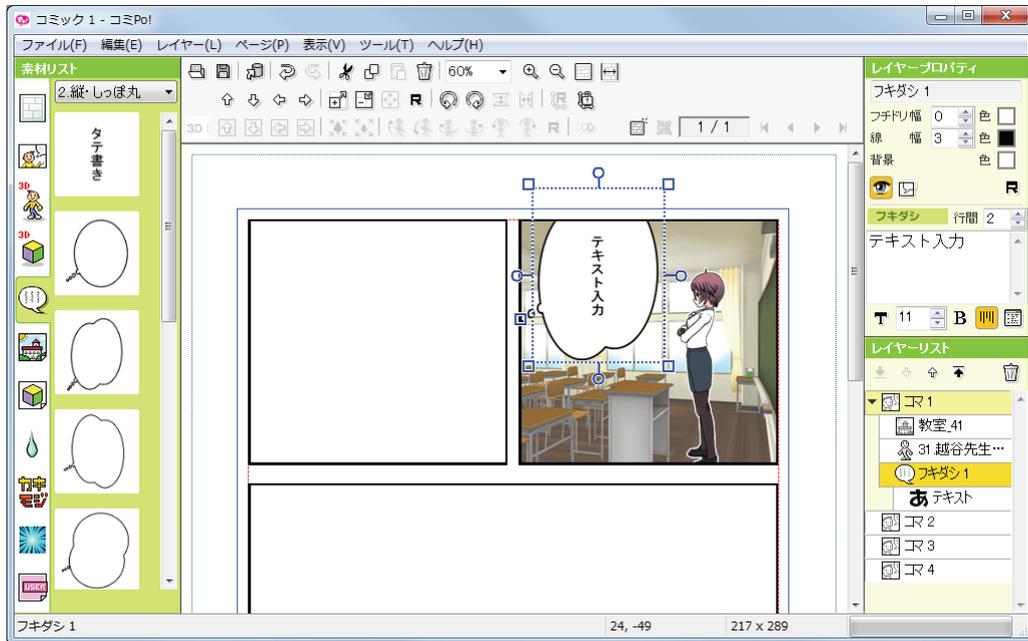


2)-14.

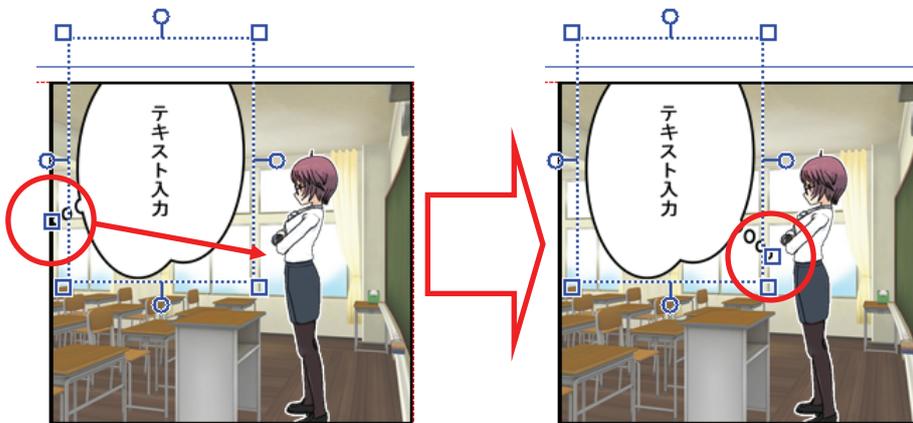
表示されたリストの中から「フキダシ」を1コマ目へドラッグ&ドロップします。



1 コマ目に「フキダシ」が配置されました。



ここで、しっぽについでいる四角をマウスでドラッグして、しっぽをキャラクターへ向けます。



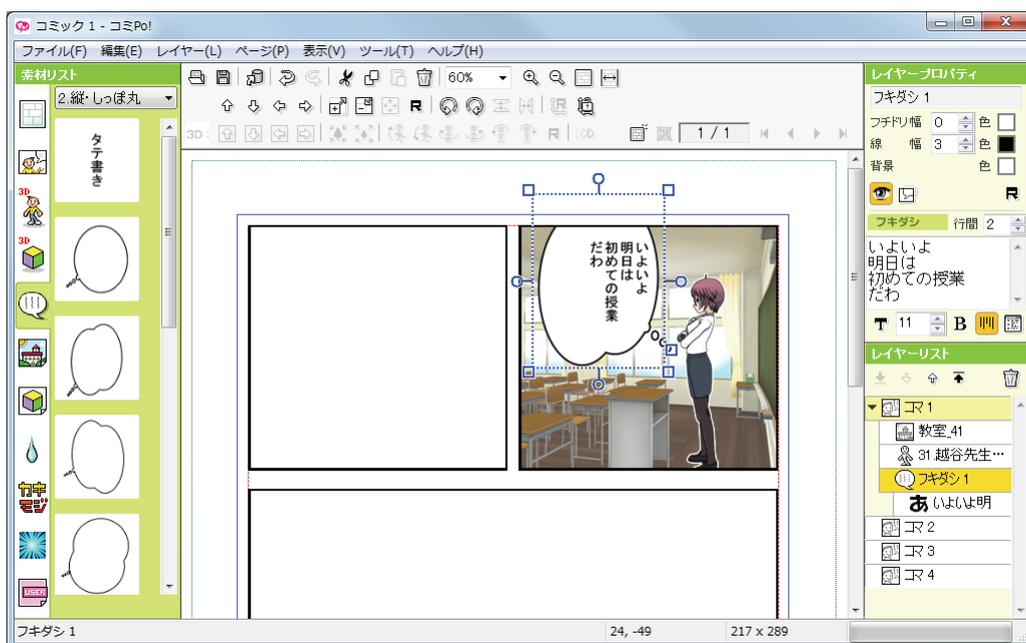
2)-15.

フキダシ内の「テキスト」を編集しましょう。

「レイヤープロパティ」にある「フキダシ」編集欄へテキストを入力します。



「フキダシ」の中のテキストが変わりました。



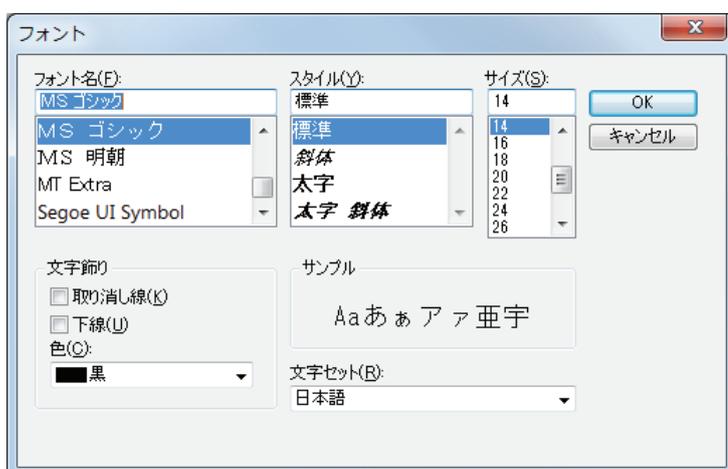
2)-16.

「フォント」のサイズを変更しましょう。

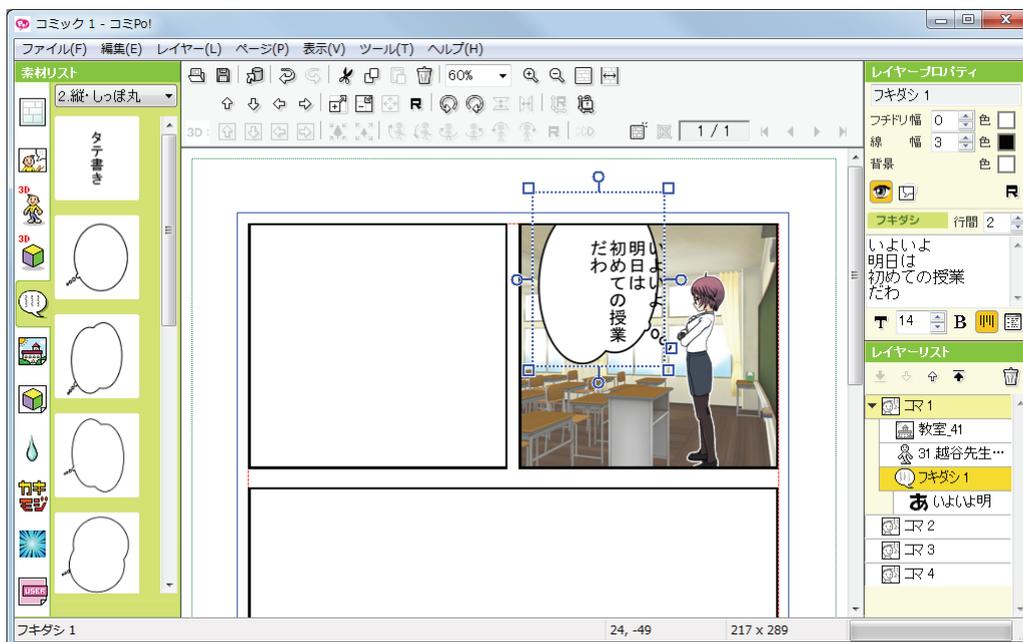
「レイヤープロパティ」の「フキダシ」編集欄の下にある、フォントサイズの数値を「14」に変更します。



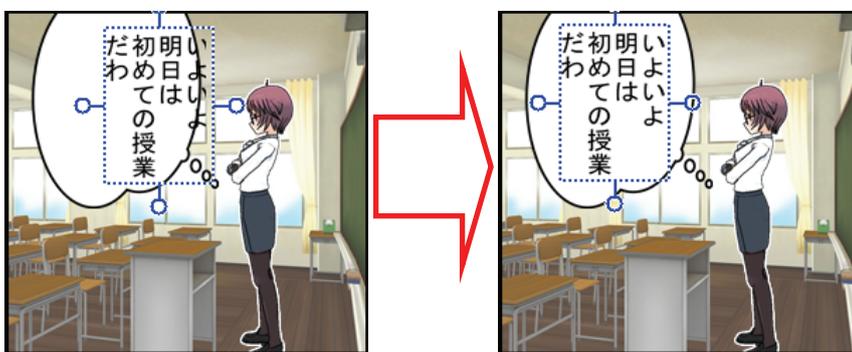
「フォント」の変更やスタイル、文字飾りなど、細かな設定をする場合は、「フォント」ボタン **T** をクリックして、「フォント」ダイアログを表示します。



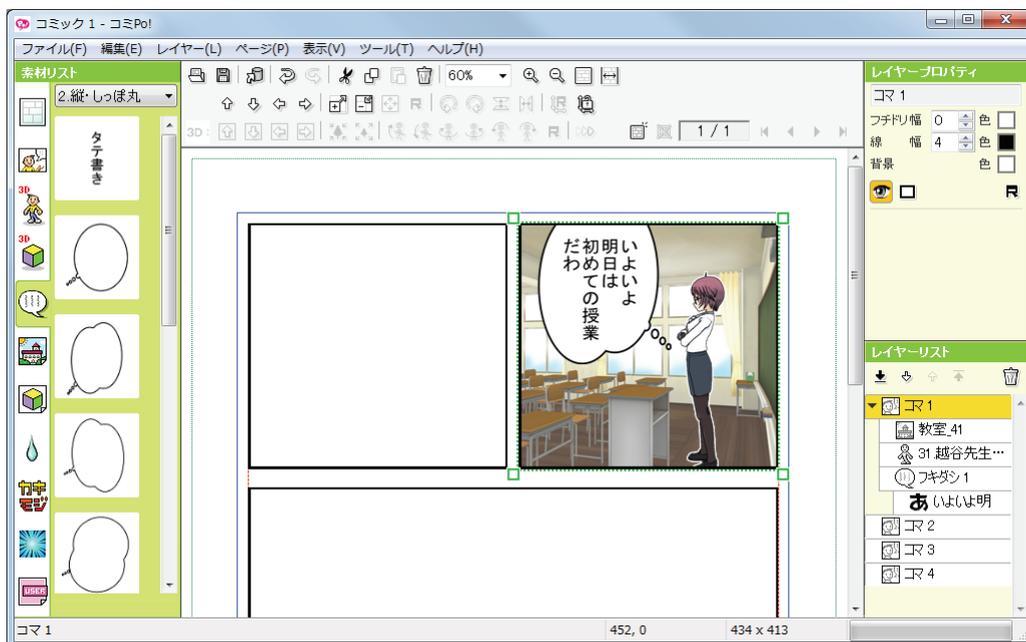
「テキスト」のフォントサイズが変更されました。



フォントサイズを変更すると、「テキスト」の位置がずれてしまうことがあります。そのような場合は、「フキダシ」内部のテキスト部分をダブルクリック、またはレイヤーリストで「テキスト」を選択し、青い枠の内側をマウสดラッグで調整しましょう。



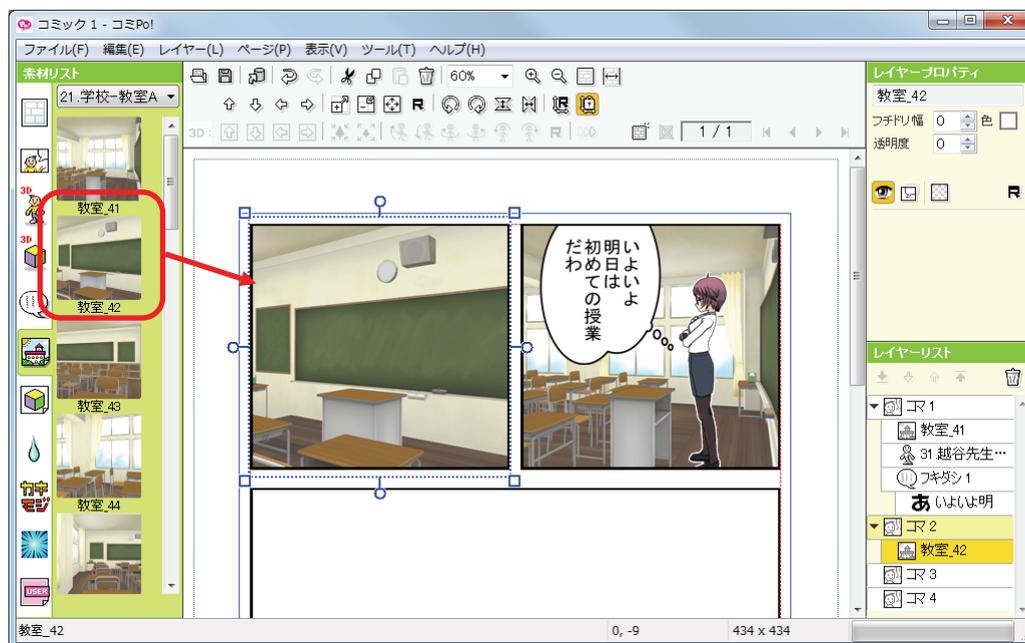
これで1コマ目の完成です。



3) 2 コマ目の作成

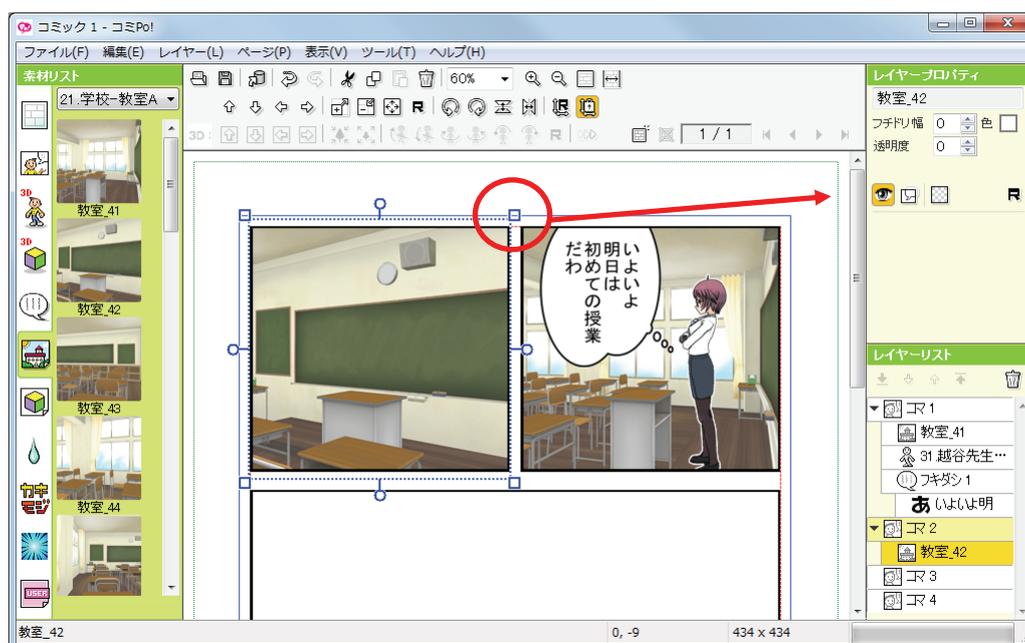
3)-1.

「素材リスト」から「背景画像」タブを選び、表示されたリストの中から「教室_42」を2コマ目へドラッグ&ドロップします。

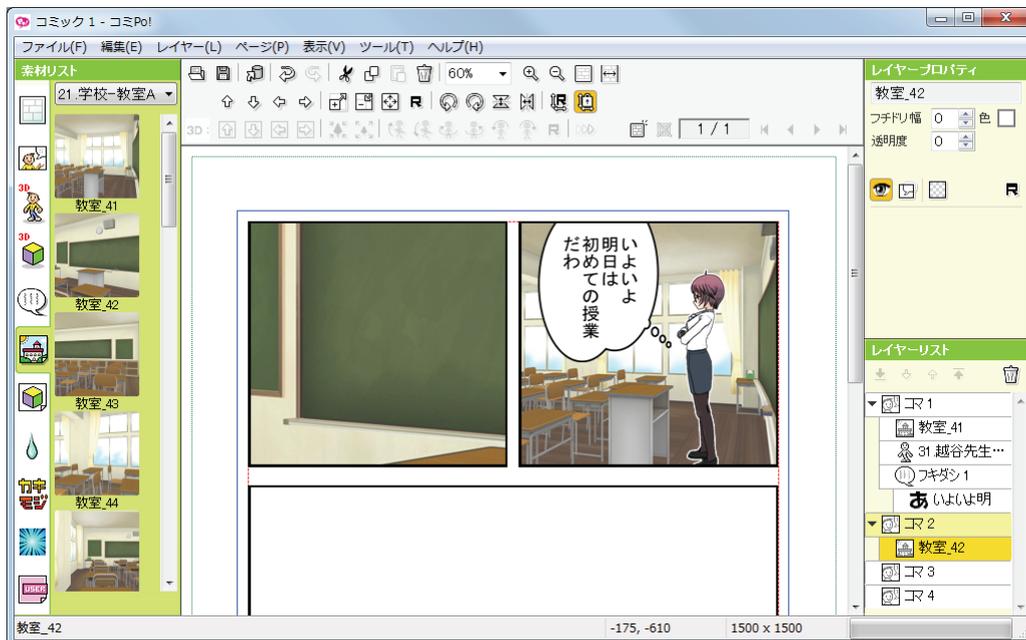


3)-2.

ドロップした背景画像「教室_42」の四隅にある青い四角をマウスでドラッグして、画像を拡大します。

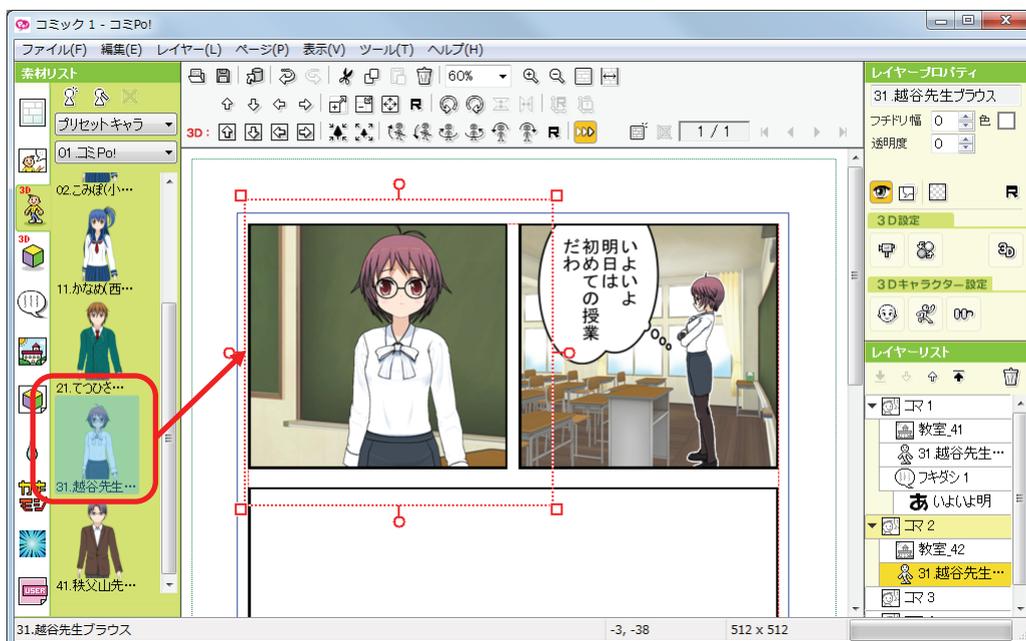


拡大した「背景画像」をマウスでドラッグして、表示位置の調整をおこないます。



3)-3.

「素材リスト」から「3D キャラクター」タブを選び、表示されたリストの中から「越谷先生」を2コマ目へドラッグ&ドロップします。



3)-4.

「レイヤープロパティ」から「ポーズ変更」ダイアログを開き、表示されたリストの中から「腕組み」のポーズを選択して[OK]ボタンをクリックします。



2コマ目の「越谷先生」のポーズが変わりました。



3)-5.

「レイヤープロパティ」から「カメラアングル」ダイアログを開き、表示されたリストの中から「バストアップ斜め」のアングルを選択して[OK]ボタンをクリックします。

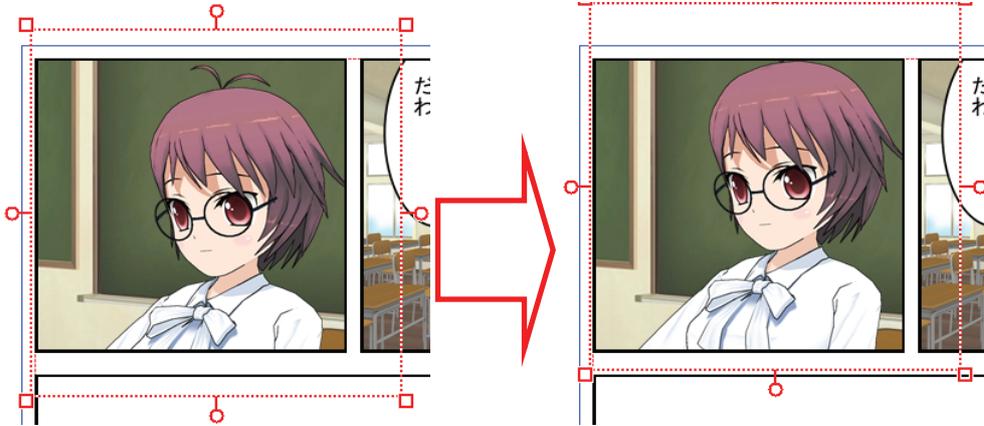


2 コマ目の「越谷先生」のアングルが変わりました。



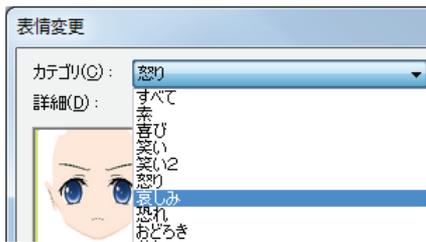
3)-6.

赤い枠の内側をマウスでドラッグして、2コマ目の「越谷先生」の位置を調整します。

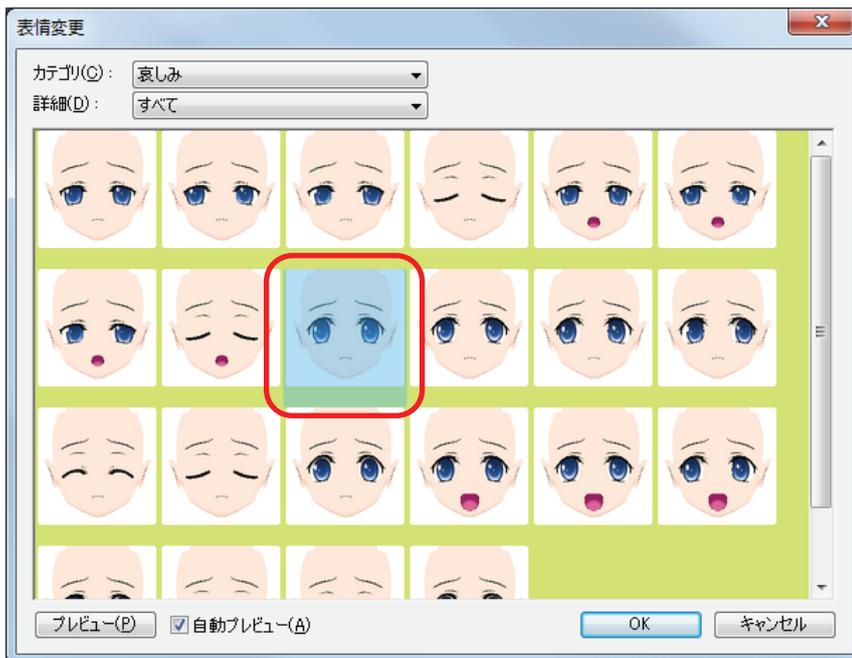


3)-7.

「レイヤープロパティ」から「表情変更」ダイアログを開き、カテゴリから「哀しみ」を選択します。



表示されたリストの中から表情を選んで、[OK]ボタンをクリックします。

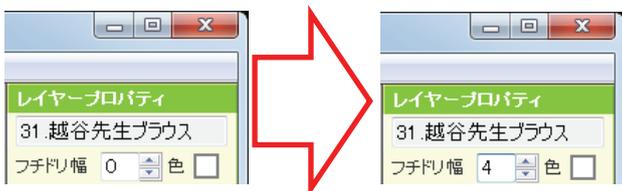


2 コマ目の「越谷先生」の表情が変わりました。



3)-8.

「レイヤープロパティ」で「フチドリ幅」の数値を「4」に変更し、白い縁をつけます。

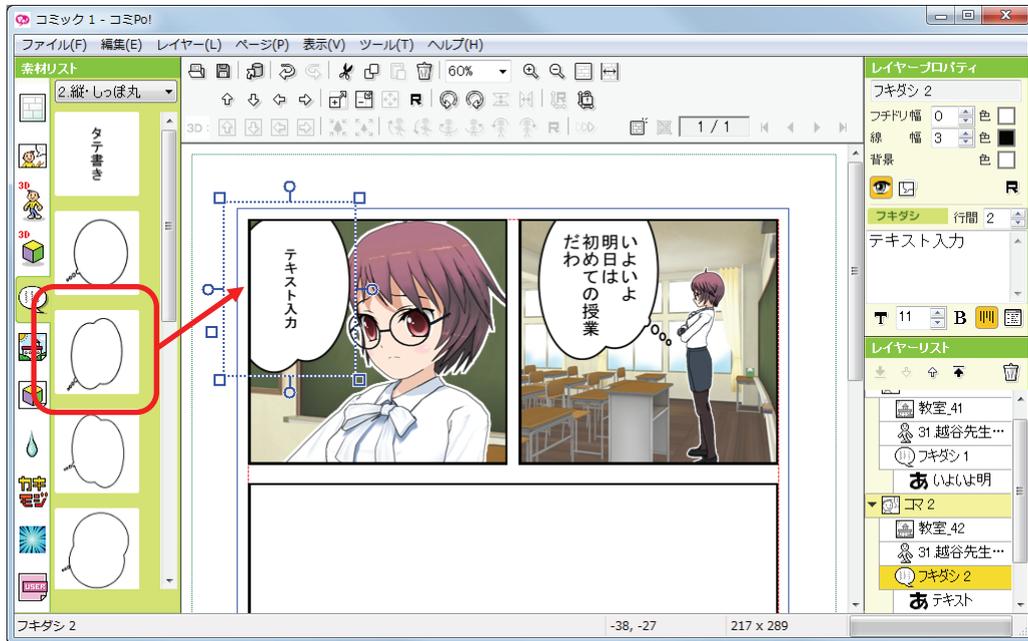


2 コマ目の「越谷先生」に白い縁がつきました。



3)-9.

「素材リスト」から「フキダシ」タブを選び、表示されたリストの中からフキダシを2コマ目へドラッグ&ドロップします。

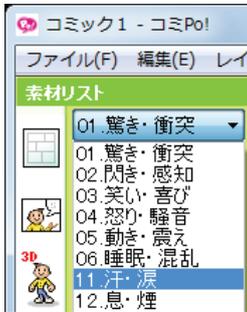


1コマ目の操作と同じように、しっぽの向きを変え、テキストを入力します。
テキストを入力したらマウスドラッグで位置の調整をしましょう。
※ここではフォントサイズの変更はしません。

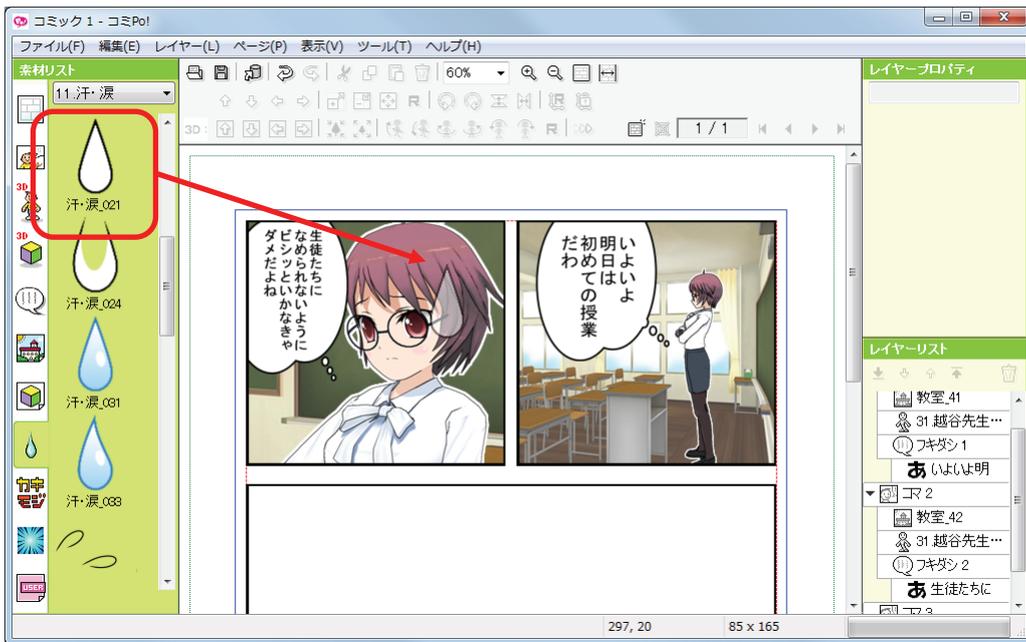


3)-10.

「素材リスト」から「マンプ」タブ  を選び、カテゴリから「11.汗・涙」を選択します。



表示されたリストの中からマンプ「汗・涙_021」を 2 コマ目へドラッグ&ドロップします。



2 コマ目にマンプ「汗・涙_021」が配置されました。



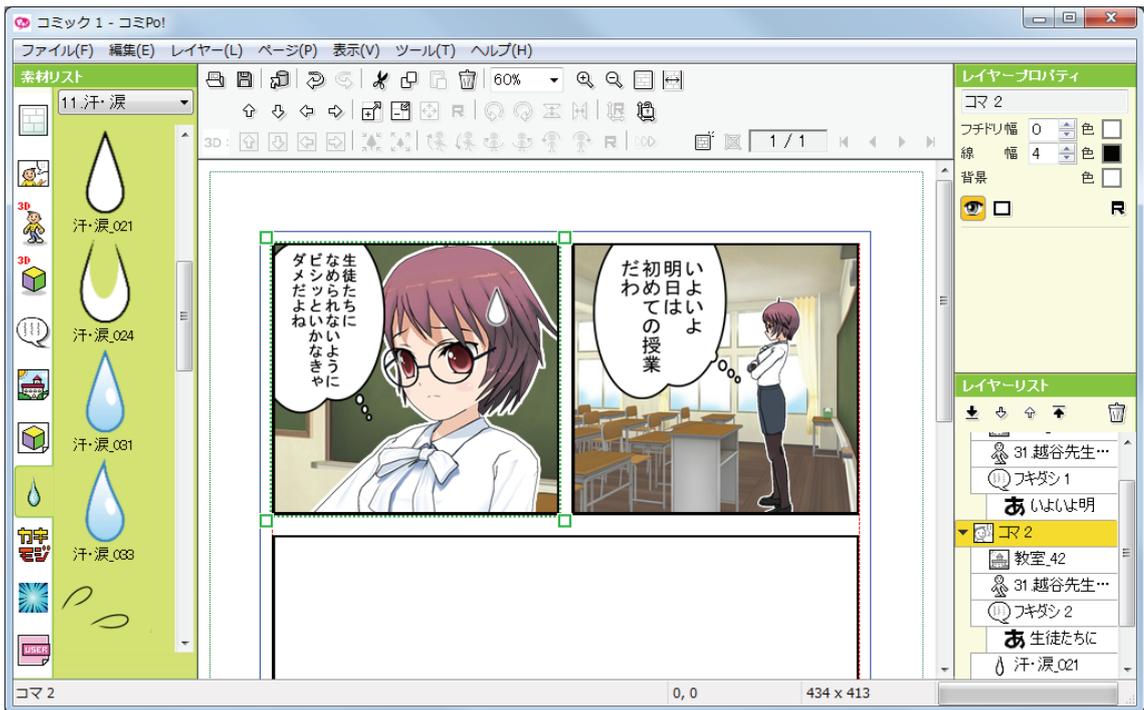
3)-11.

「マンプ」のサイズを変更しましょう。

「マンプ」は「背景画像」と同じように、四隅の青い四角をマウスでドラッグすることで、サイズを変えることができます。また、上下左右にある青い丸をマウスでドラッグすることで、任意の角度に回転させることができます。



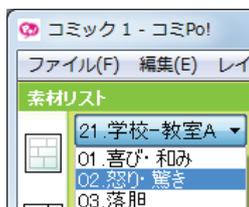
これで2コマ目の完成です。



4) 3 コマ目の作成

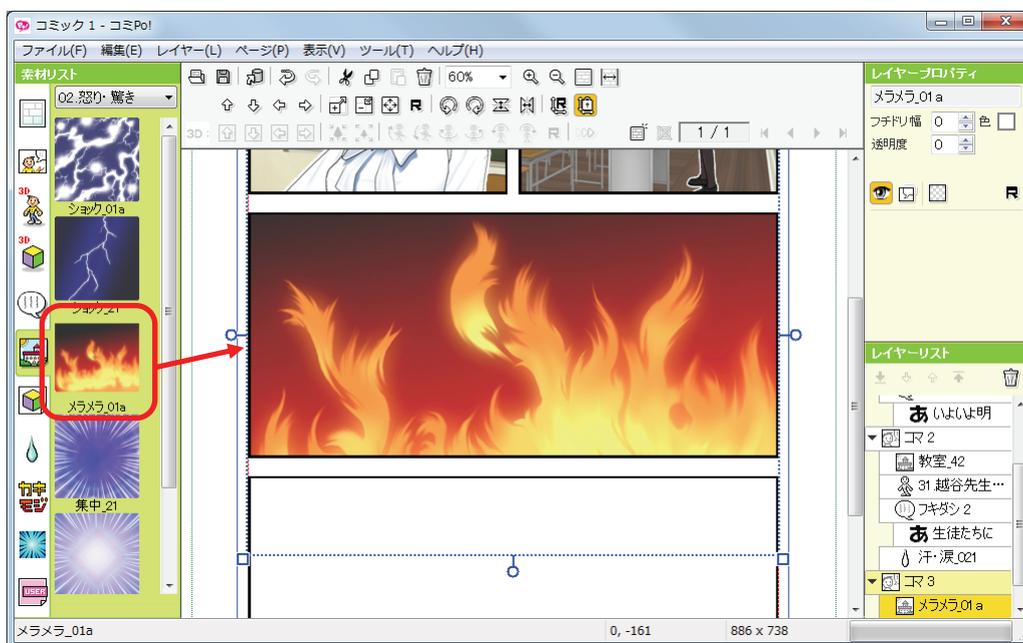
4)-1.

「素材リスト」から「背景画像」タブをクリックし、カテゴリから「02.怒り・驚き」を選びます。



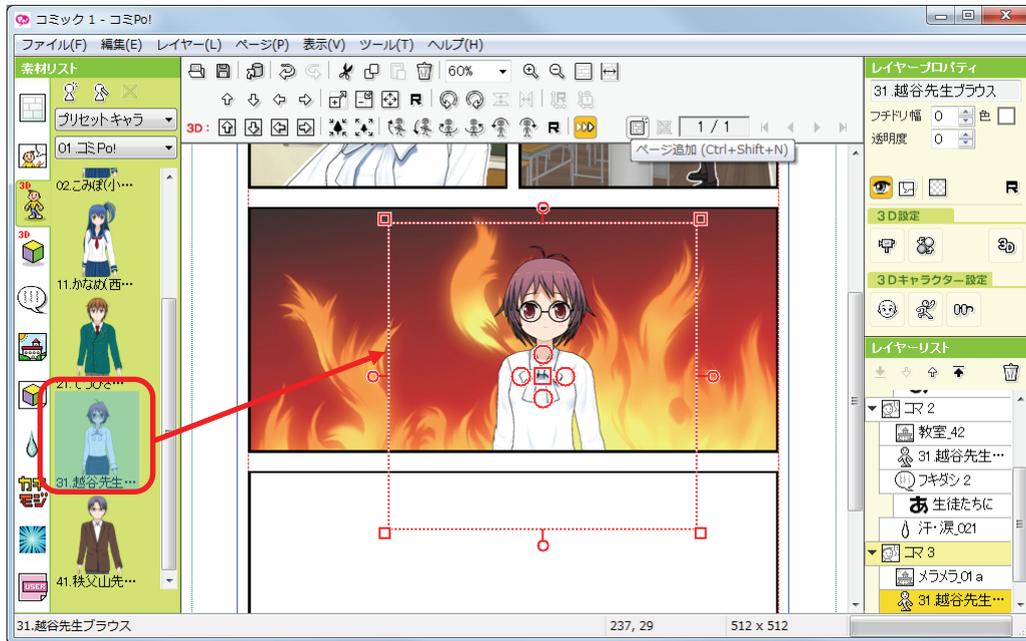
4)-2.

表示されたリストの中から「メラメラ_01a」を3コマ目へドラッグ&ドロップします

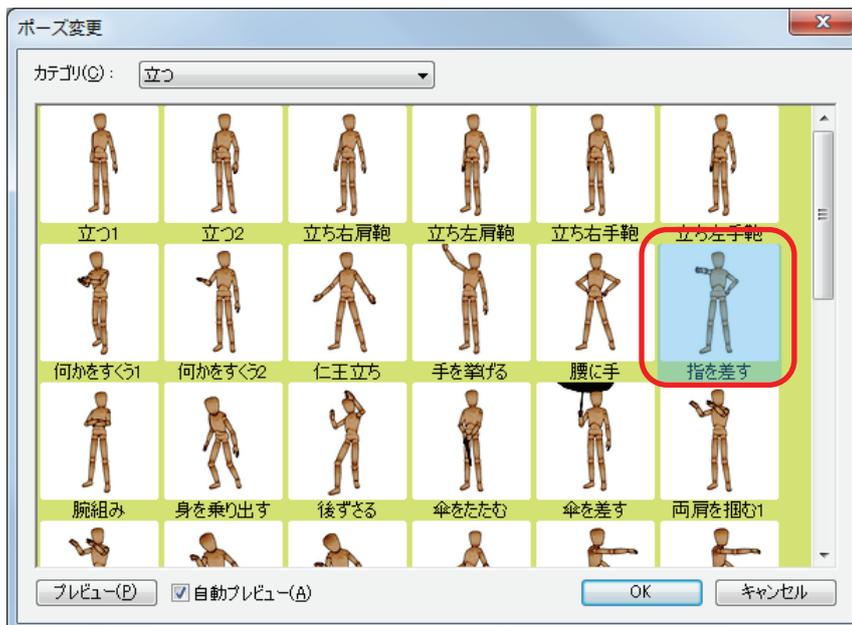


4)-3.

「素材リスト」から「3D キャラクター」タブを選択し、表示されたリストの中から「越谷先生」を3コマ目へドラッグ&ドロップします。



「レイヤープロパティ」から「ポーズ変更」ダイアログを開き、表示されたリストの中から「指を差す」のポーズを選択して[OK]ボタンをクリックします。

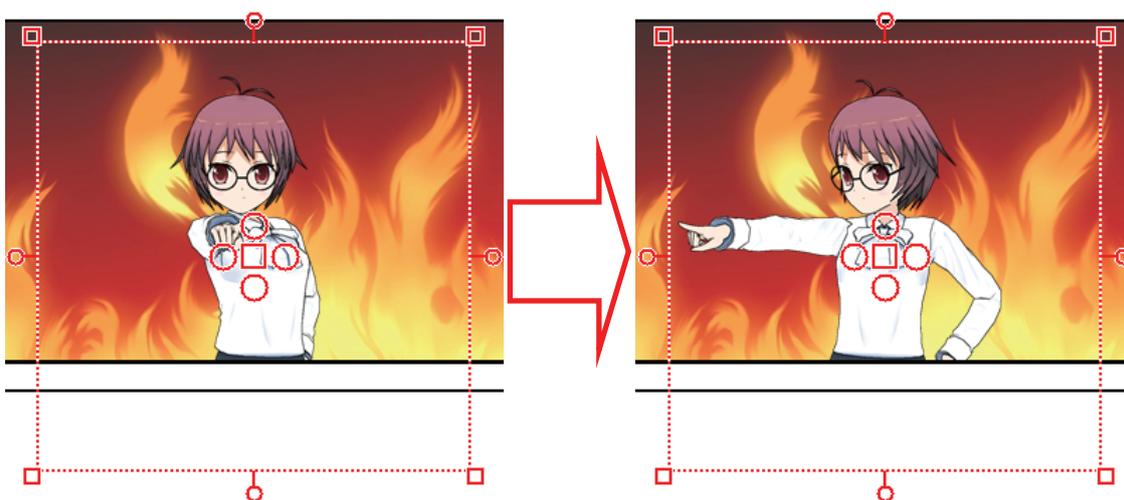


3 コマ目の「越谷先生」のポーズが変わりました。



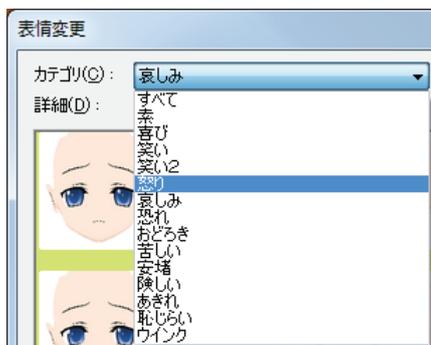
4)-4.

3 コマ目の「越谷先生」の中央に表示されている「3D ハンドル」の左右にある赤い丸をマウスでドラッグして角度を調整します。

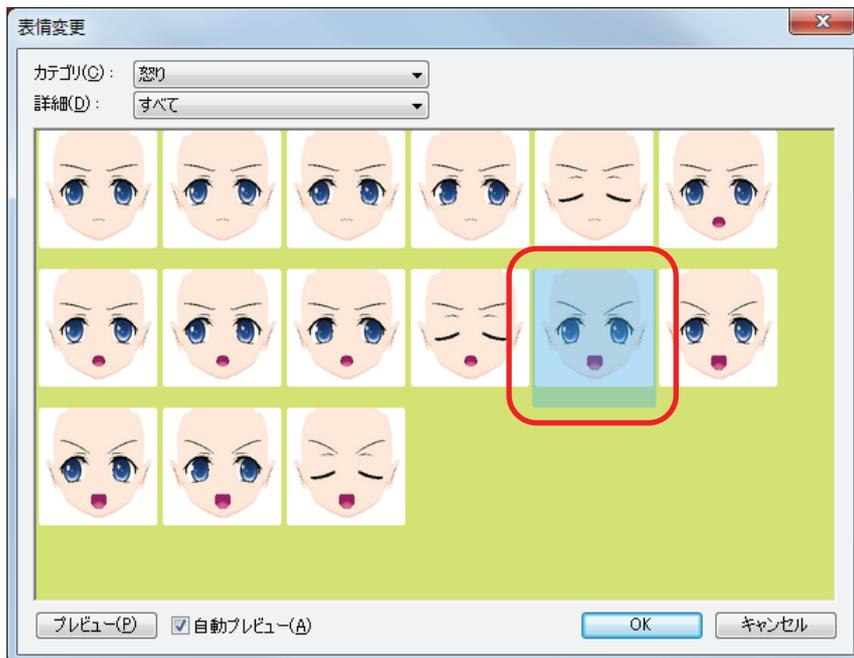


4)-5.

「レイヤープロパティ」から「表情変更」ダイアログを開き、カテゴリから「怒り」を選びます。



表示されたリストの中から表情を選んで、[OK]ボタンをクリックします。

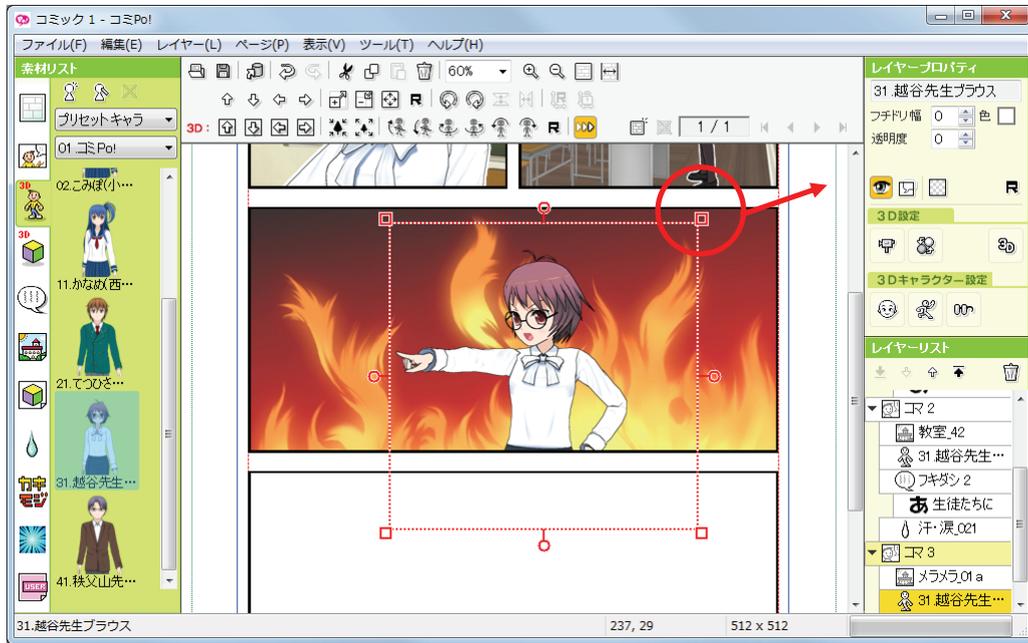


3 コマ目の「越谷先生」の表情が変わりました。

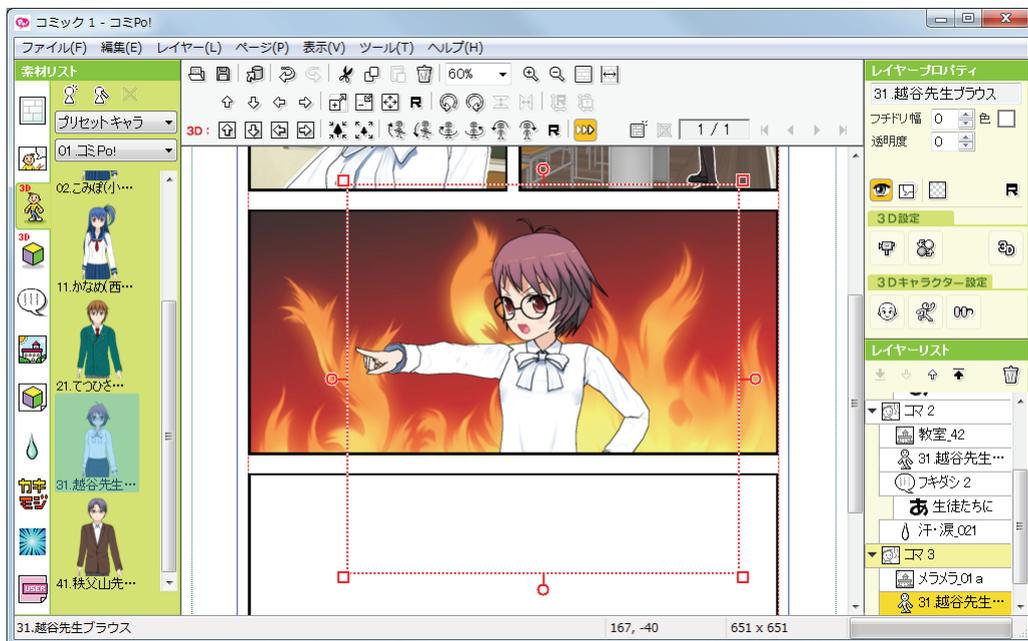


4)-6.

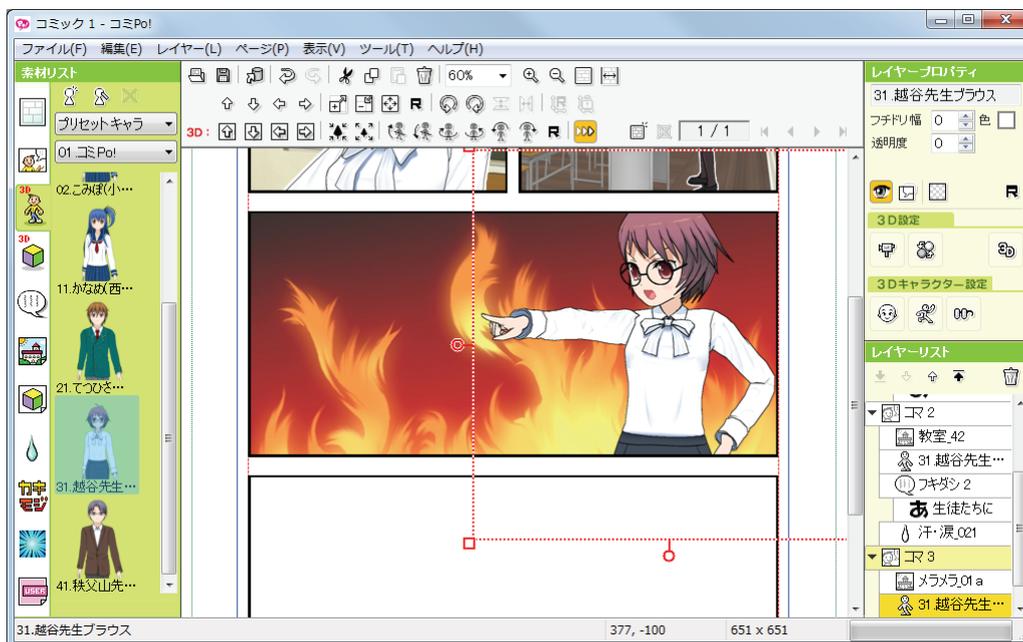
3 コマ目の「越谷先生」の赤い枠の四隅にある四角をマウスでドラッグし、「越谷先生」のサイズを拡大します。



微調整は、ツールバーの[拡大]ボタン、[縮小]ボタンでおこなってください。

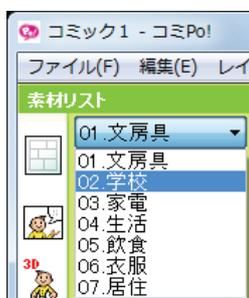


赤い枠の内側をマウスでドラッグして、「越谷先生」の位置を調整します。



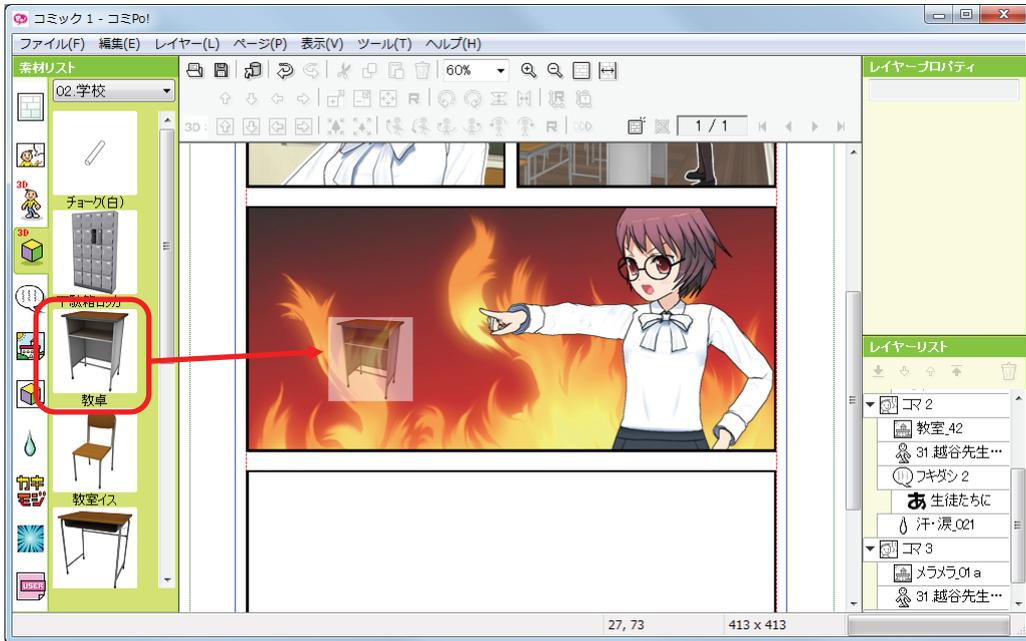
4)-7.

「素材リスト」から「3D アイテム」タブをクリックし、カテゴリから「02.学校」を選びます。

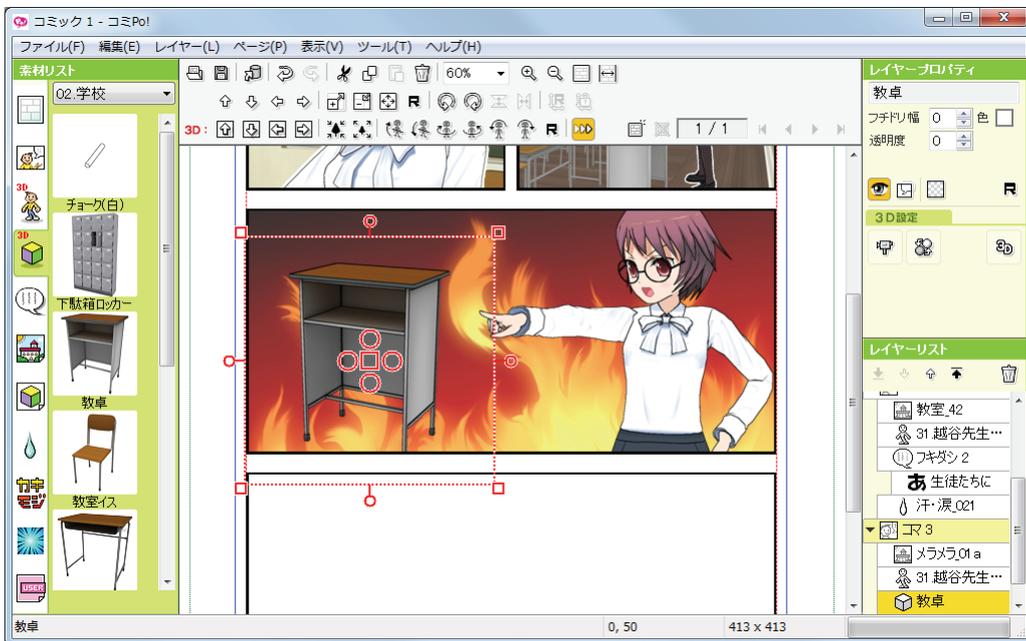


4)-8.

表示されたリストの中から「教卓」を選び、3コマ目へドラッグ&ドロップします。

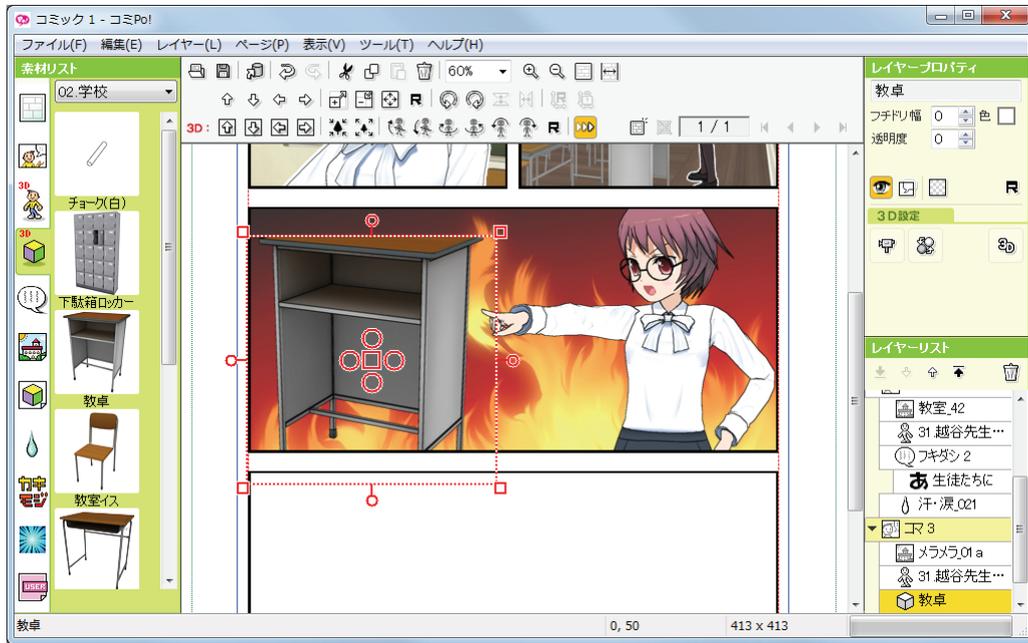


3コマ目に「教卓」が配置されました。



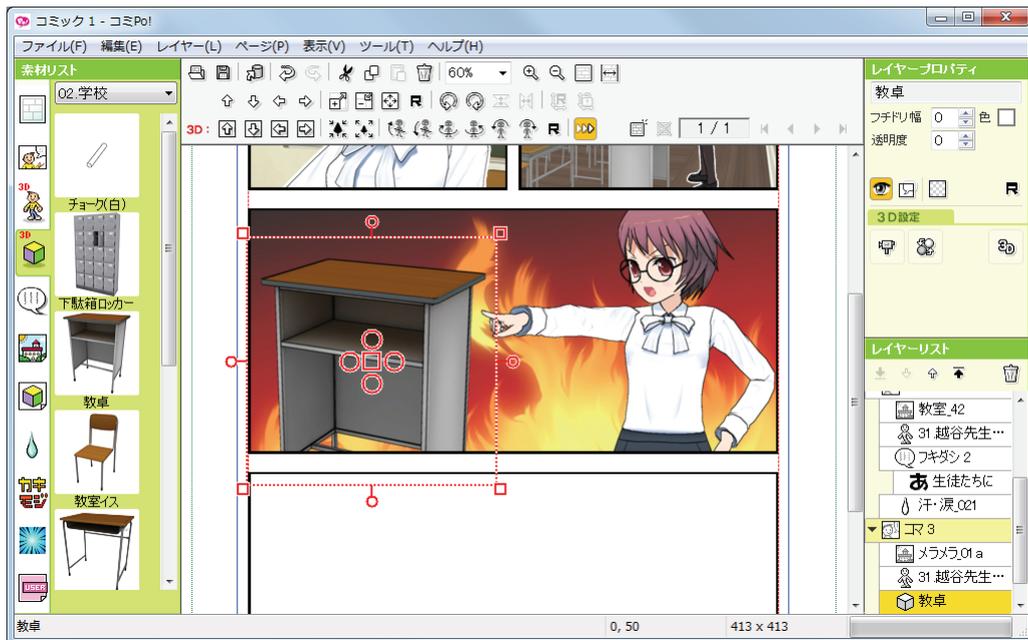
4)-9.

「ツールバー」の「[3D]ズームイン」ボタンをクリックして、「教卓」のサイズを調整します。



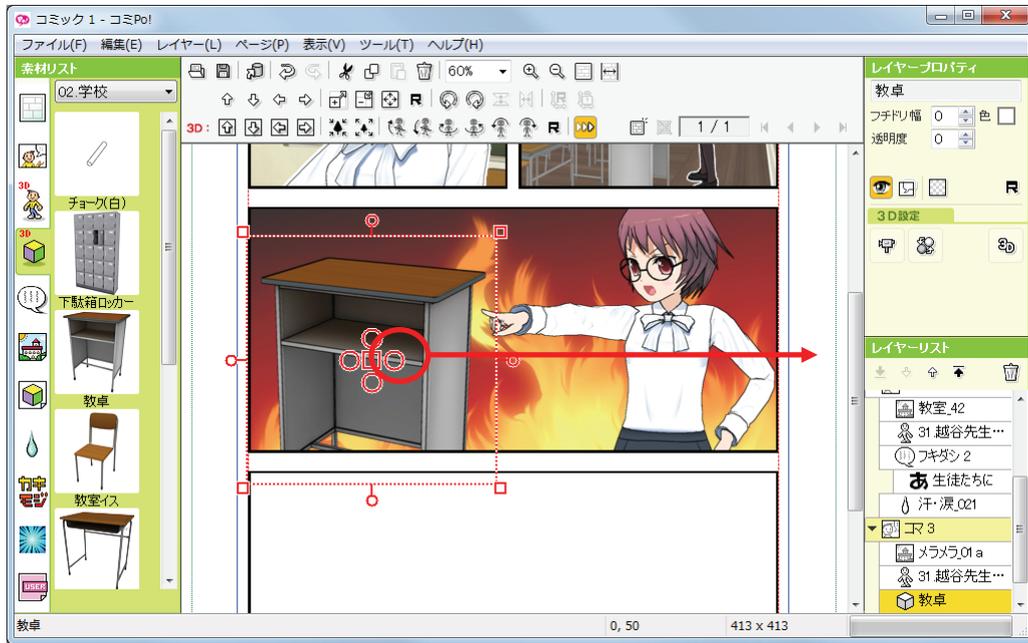
4)-10.

「教卓」の中央に表示されている「3D ハンドル」をマウスの右ボタンでドラッグし、「教卓」の表示が赤い枠内に収まるように調整します。

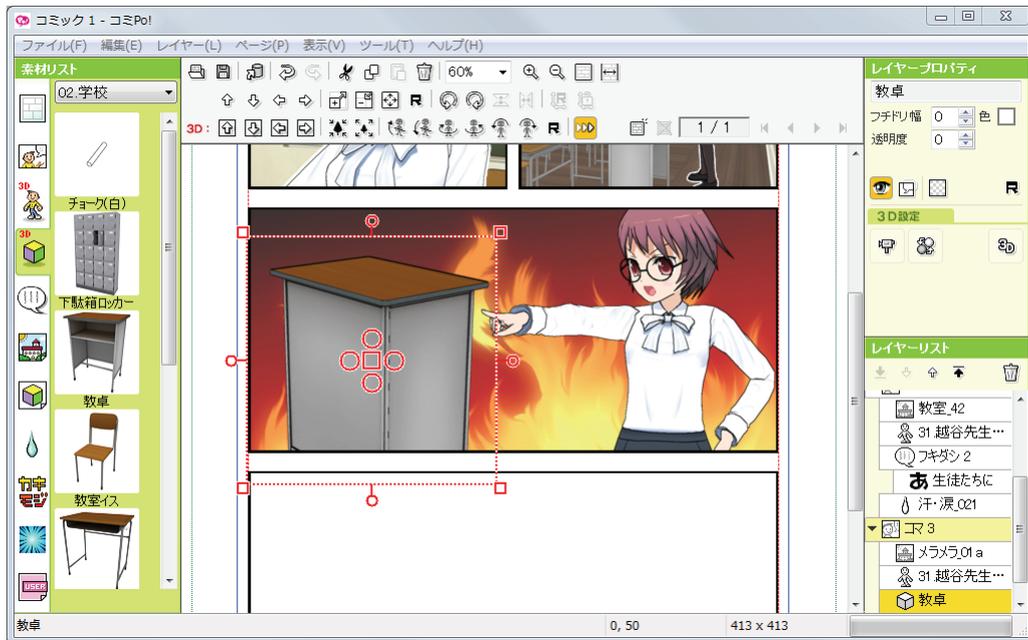


4)-11.

3 コマ目の「教卓」の中央に表示されている「3D ハンドル」の左右にある赤い丸をマウスでドラッグして向きを調整します。

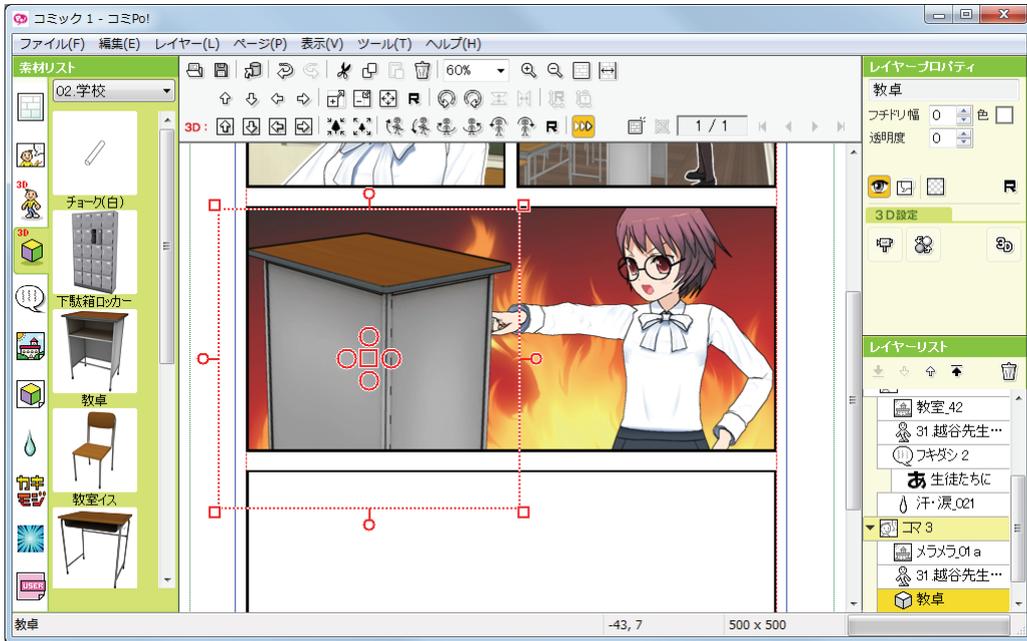


「3D アイテム」は「3D キャラクター」と同じように、自由に角度を変えることができます。

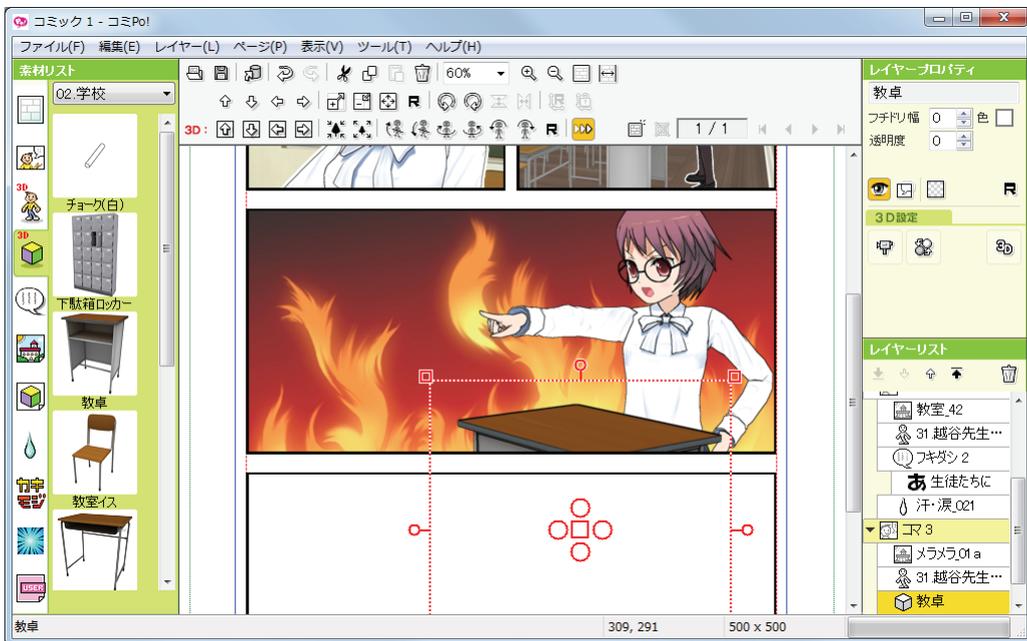


4)-12.

赤い枠の四隅にある四角をマウスドラッグで「教卓」のサイズを調整します。



「教卓」の赤い枠の内側をマウスでドラッグして位置を調整します。



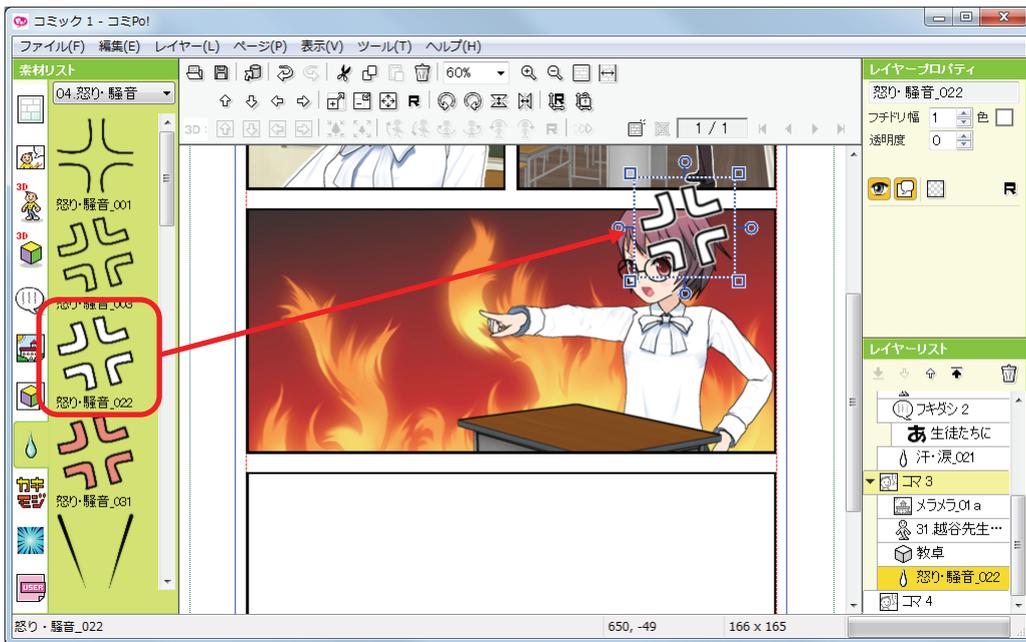
4)-13.

「素材リスト」から「マンプ」タブをクリックし、カテゴリから「04.怒り・騒音」を選びます。

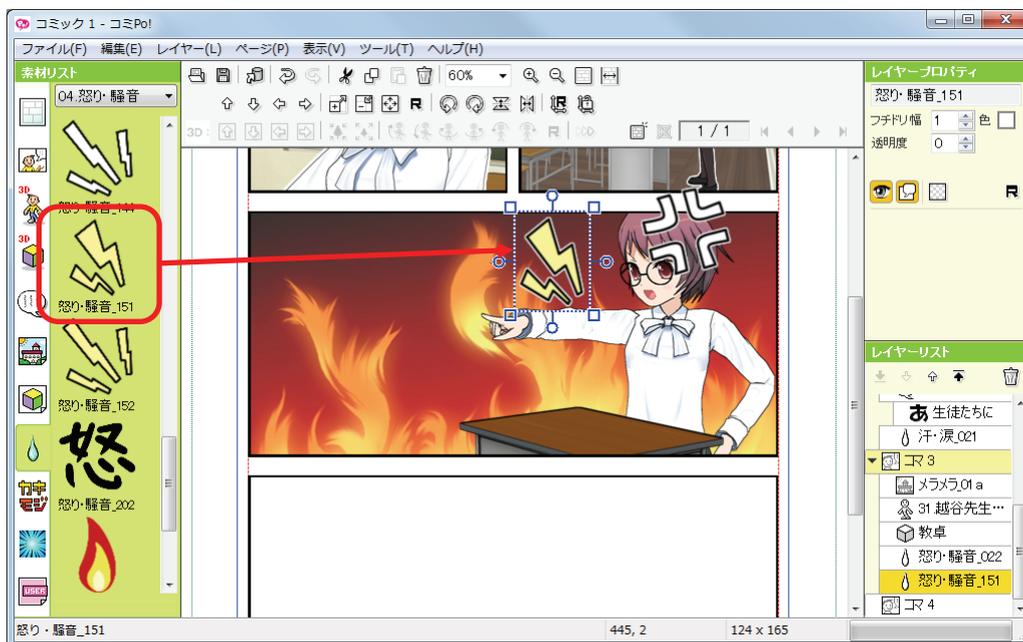


4)-14.

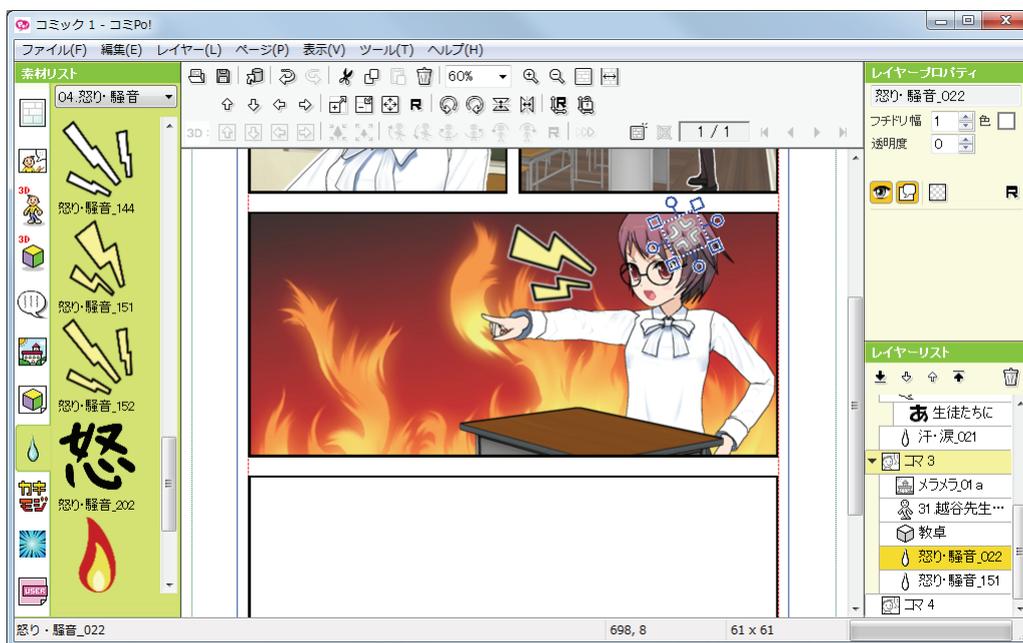
表示されたリストの中から「怒り・騒音_022」を3コマ目へドラッグ&ドロップします。



続いて「怒り・騒音_151」を3コマ目へドラッグ&ドロップします。



配置した「マンパ」のサイズ、角度、位置を調整します。

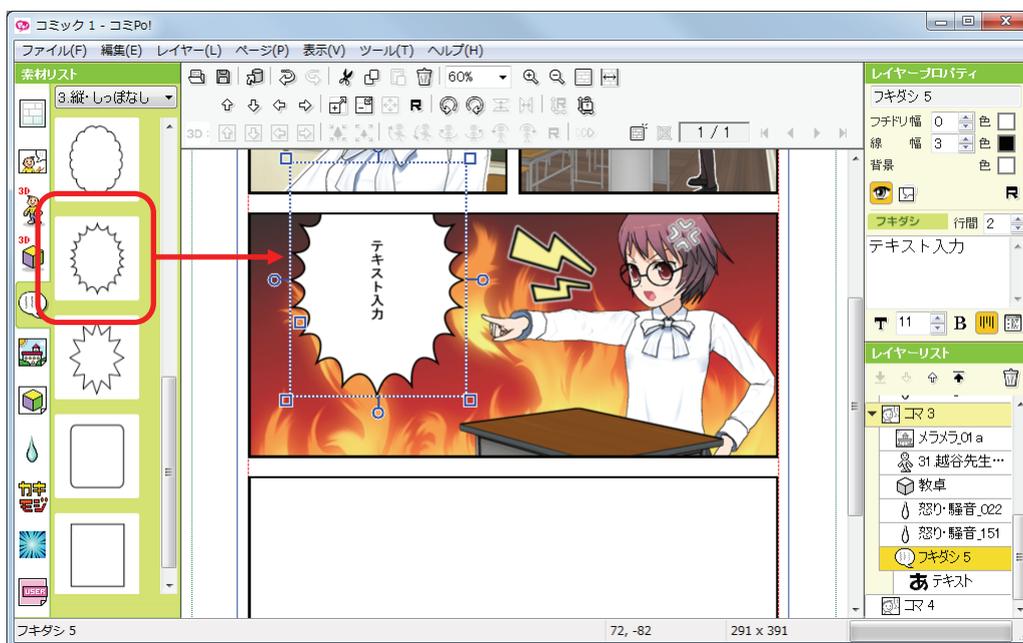


4)-15.

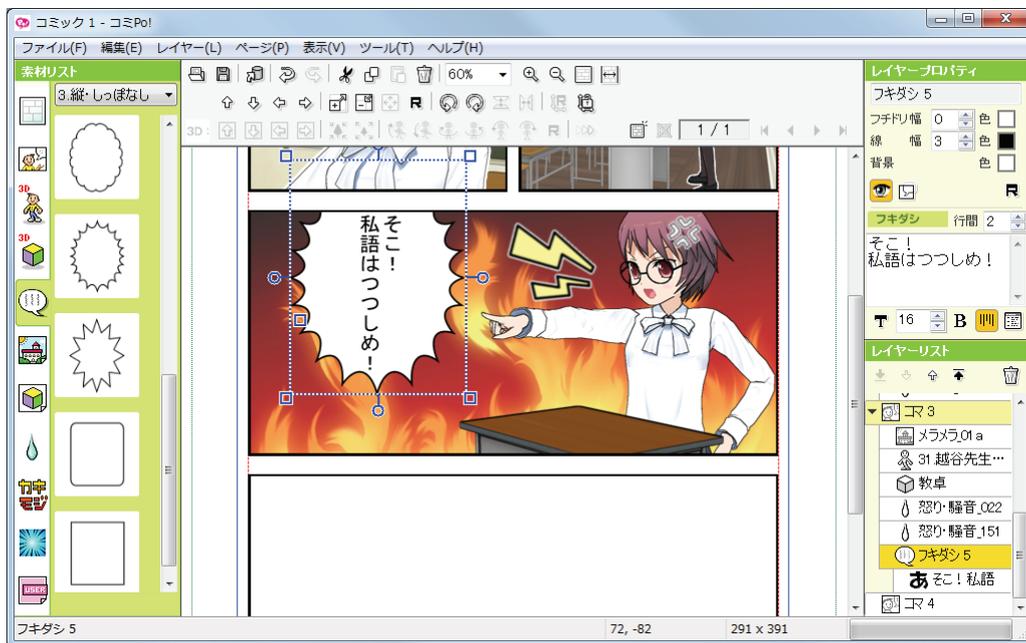
「素材リスト」から「フキダシ」タブをクリック、カテゴリから「3.縦・しっぽなし」を選択します。



表示されたリストの中から「フキダシ」を 3 コマ目にドラッグ&ドロップし、青い枠の四隅にある四角をマウスでドラッグしてサイズを調整します。



テキストを入力し、フォントサイズを「16」に変更します。
フォントサイズを変更したらマウสดラッグで位置の調整をしましょう。



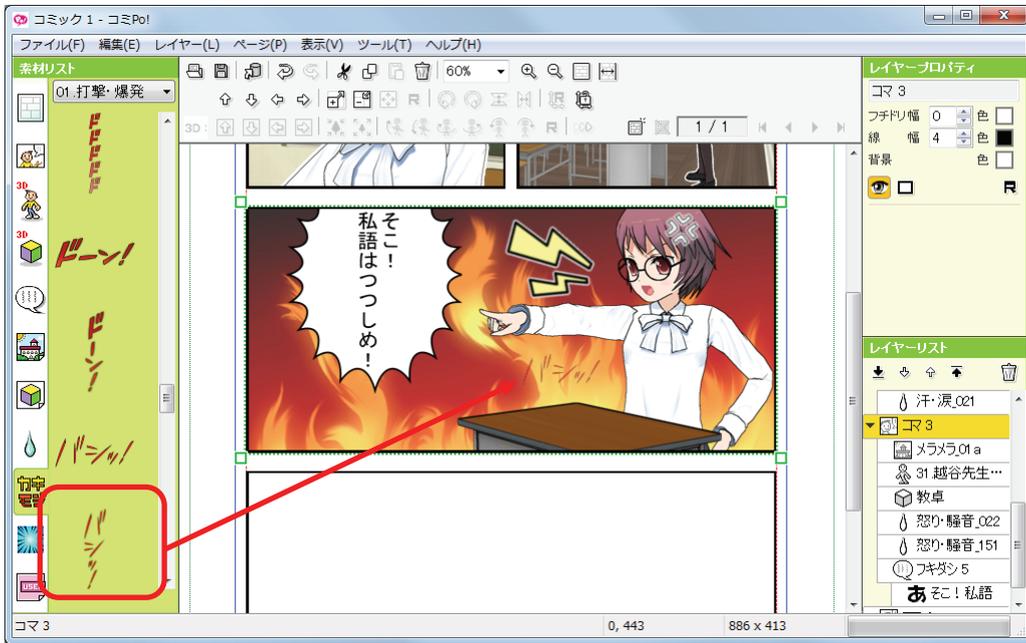
4)-16.

「素材リスト」から「描き文字」タブ  をクリックし、カテゴリから「01.打撃・爆発」を選択します。

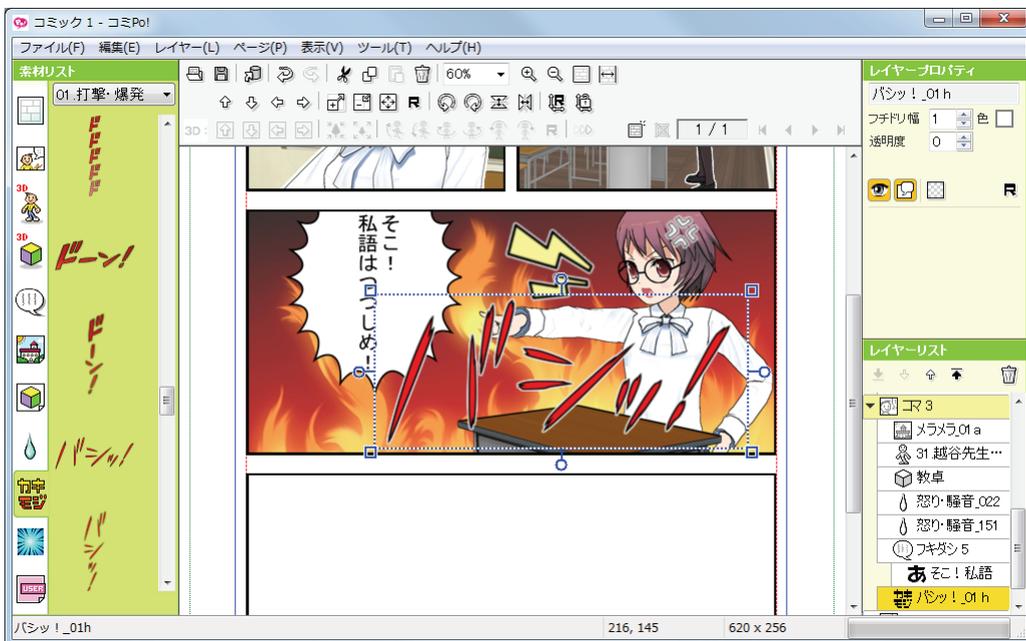


4)-17.

表示されたリストの中から「バシッ!_01h」を3コマ目にマウスでドラッグ&ドロップします。

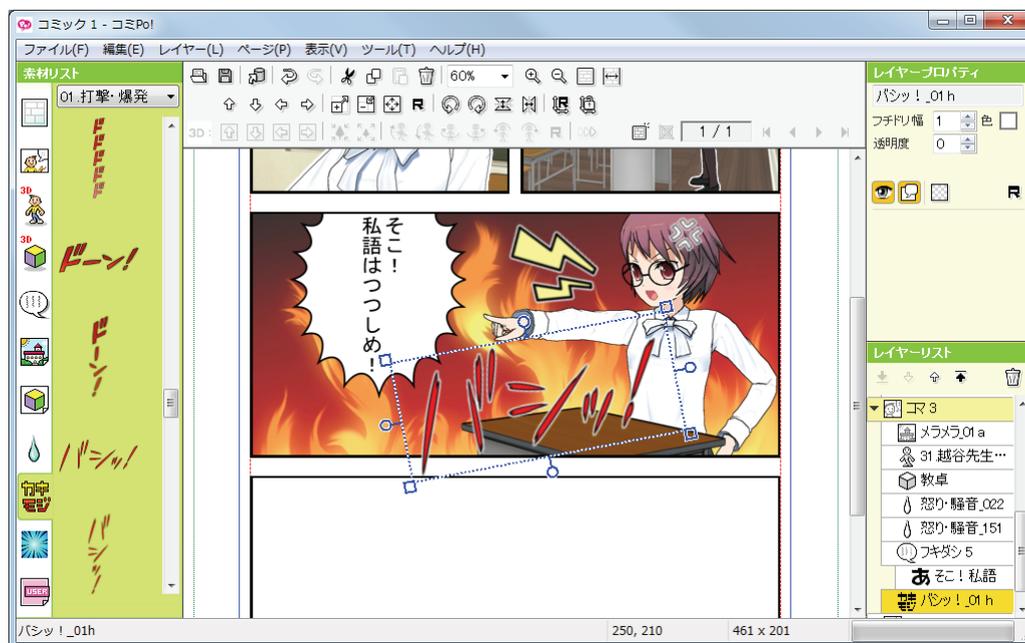


3コマ目に描き文字「バシッ!_01h」が配置されました。



ドロップした「描き文字」のサイズ、角度、位置を調整します。

「描き文字」は「背景画像」や「マンプ」と同じように、青い枠の四隅にある四角をマウスでドラッグすることでサイズを変えることができます。また、上下左右にある青い丸をマウスでドラッグすることで、任意の角度に回転させることができます。



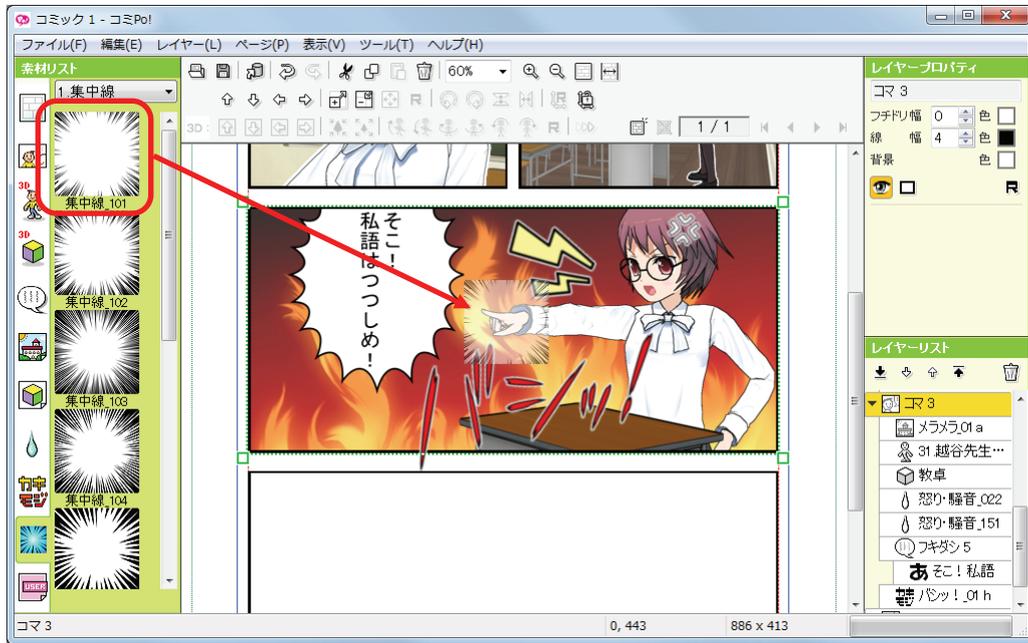
4)-18.

「素材リスト」から「効果線」タブ  をクリックし、カテゴリから「01.集中線」を選びます。

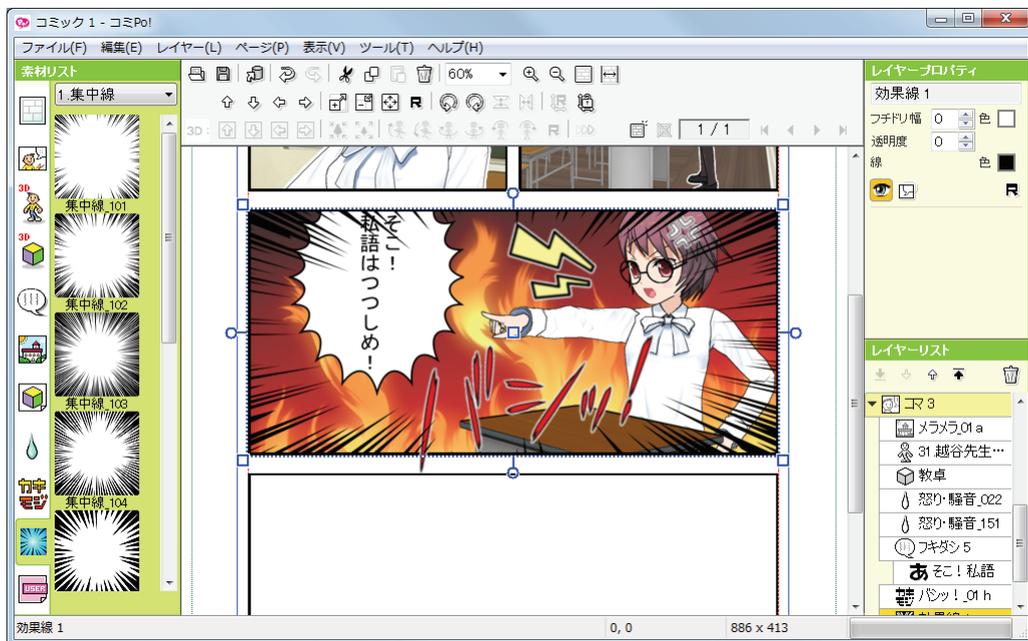


4)-19.

表示されたリストの中から「集中線_101」を3コマ目へマウスでドラッグ&ドロップします。

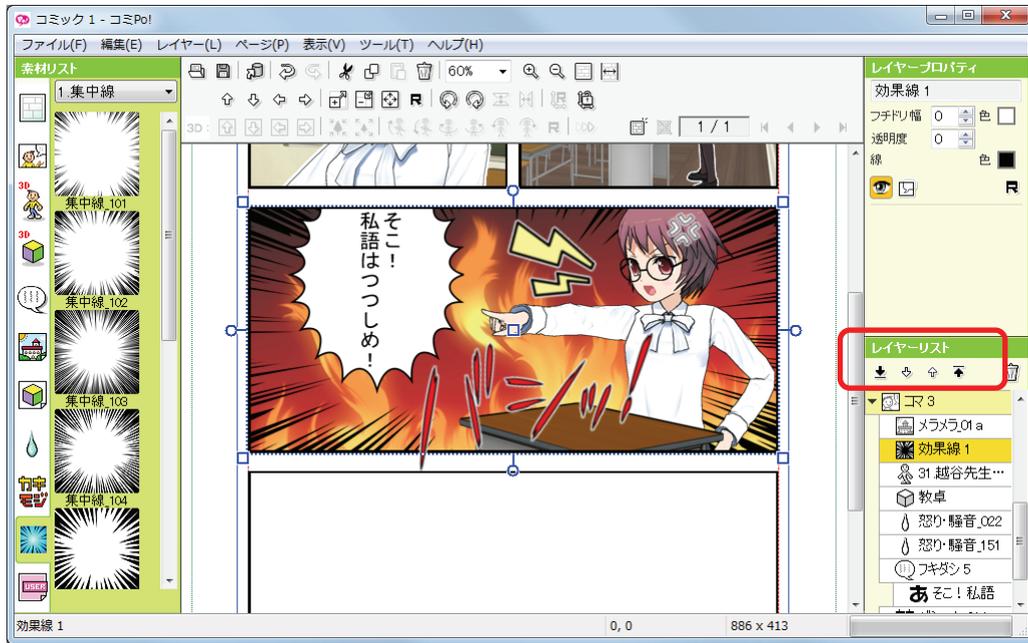


3コマ目に効果線「集中線_101」が配置されました。

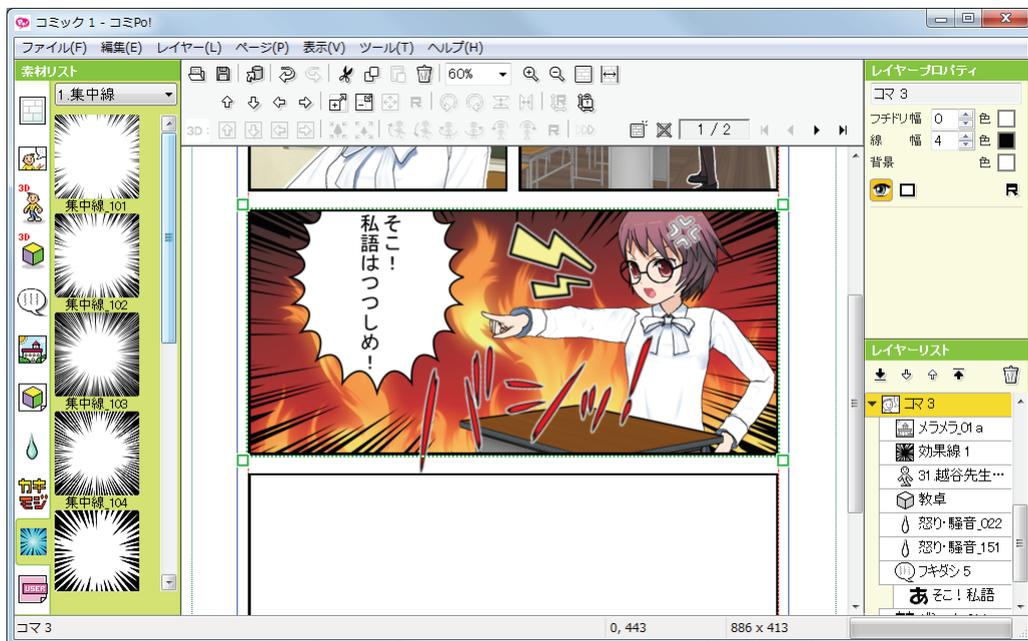


4)-20.

「レイヤーリスト」にある「奥へ」ボタンをクリックして、「集中線」の表示が「背景画像」の手前になるように調整します。



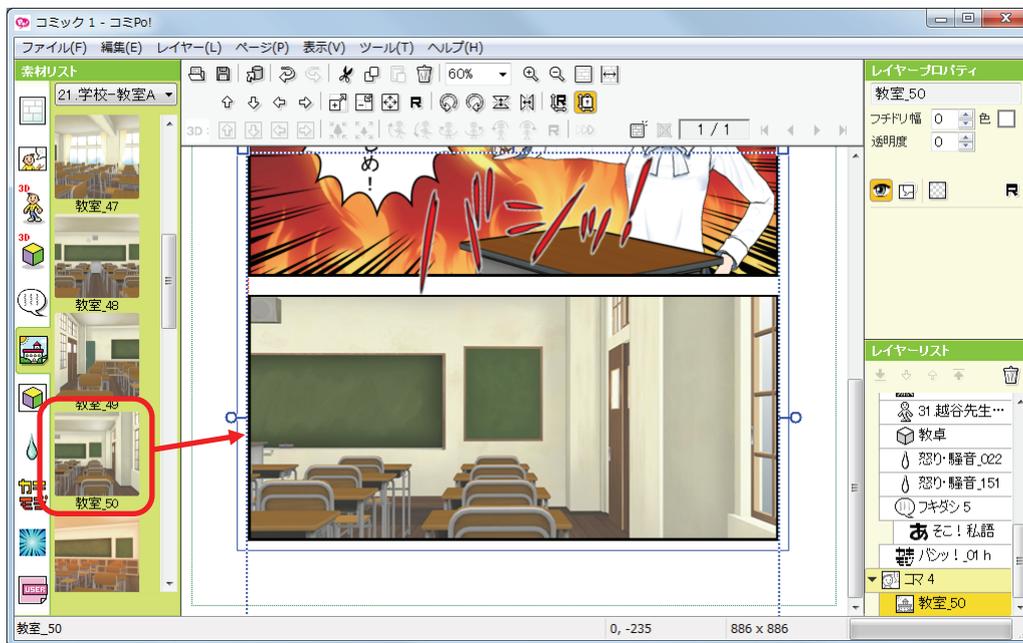
これで3コマ目が完成しました。



5) 4 コマ目の作成

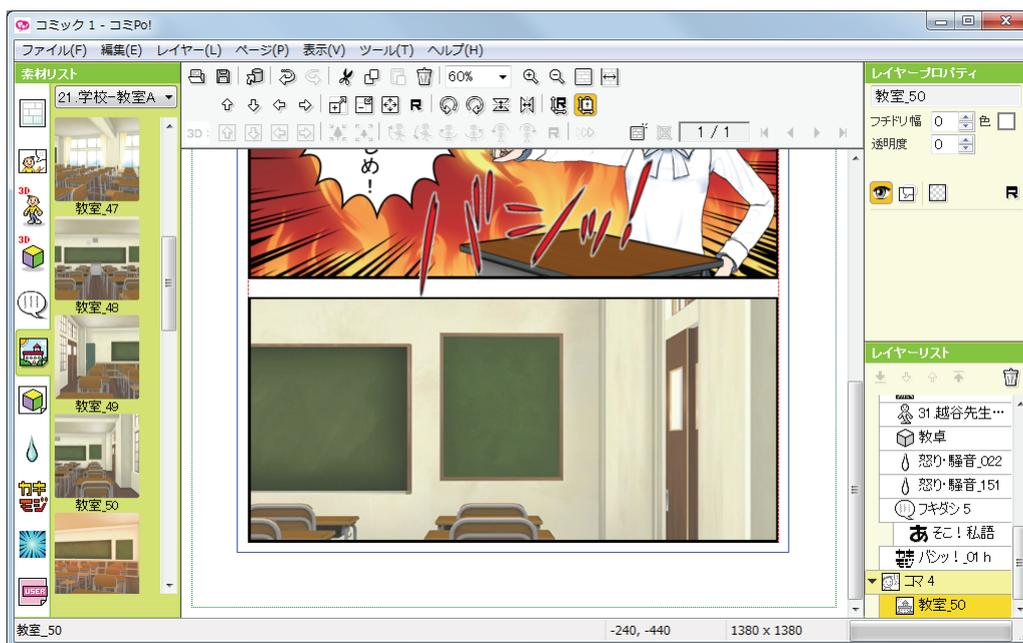
5)-1.

「素材リスト」から「背景画像」タブをクリックし、カテゴリから「21.学校・教室 A」を選びます。リストの中から「教室_50」を4コマ目へマウスでドロップします。



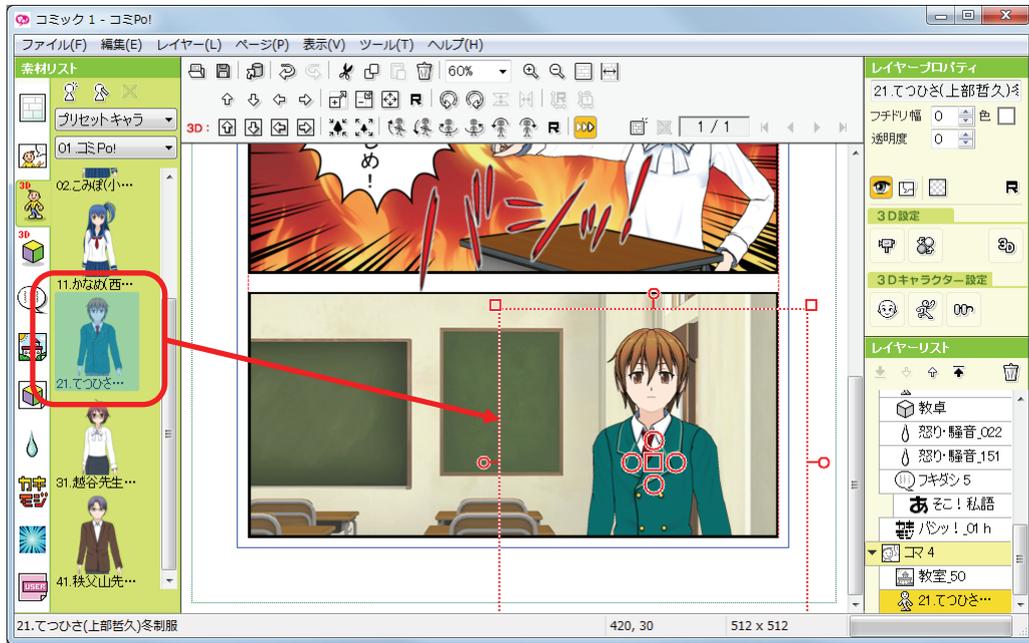
5)-2.

ドロップした背景画像「教室_50」の四隅にある青い四角をマウスでドラッグしてサイズを調節し、表示位置の調整をします。



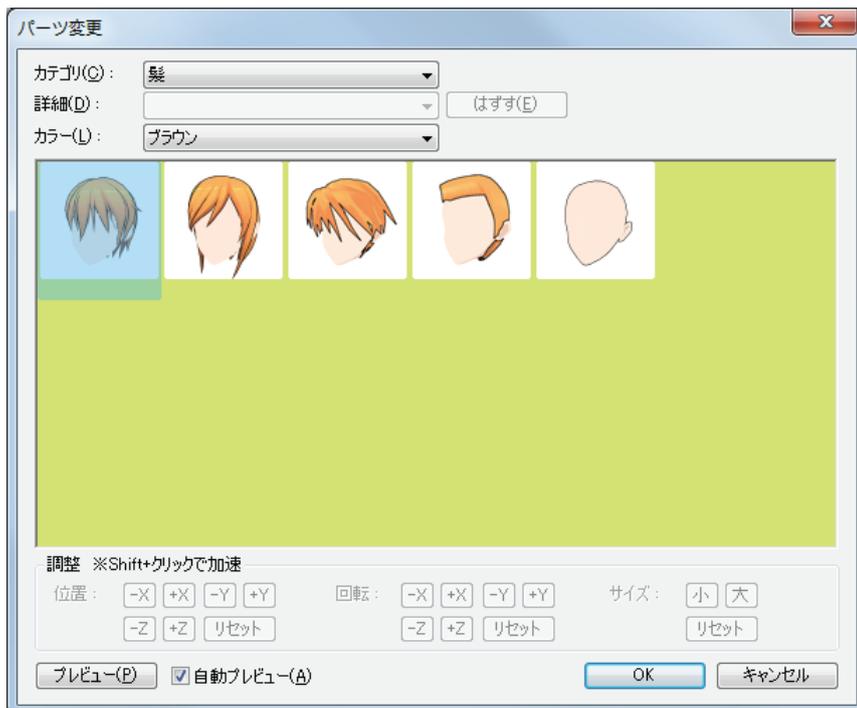
5)-3.

「素材リスト」から「3D キャラクター」タブをクリックし、「てつひさ」を4コマ目へマウスでドラッグ&ドロップします。



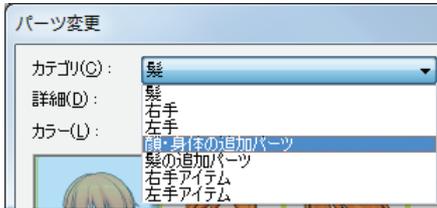
5)-4.

「レイヤープロパティ」にある「パーツ変更」ボタン  をクリックし、「パーツ変更」ダイアログを表示します。

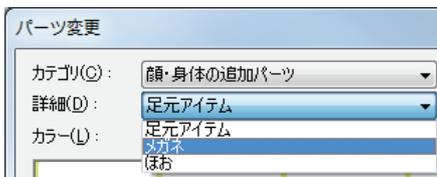


5)-5.

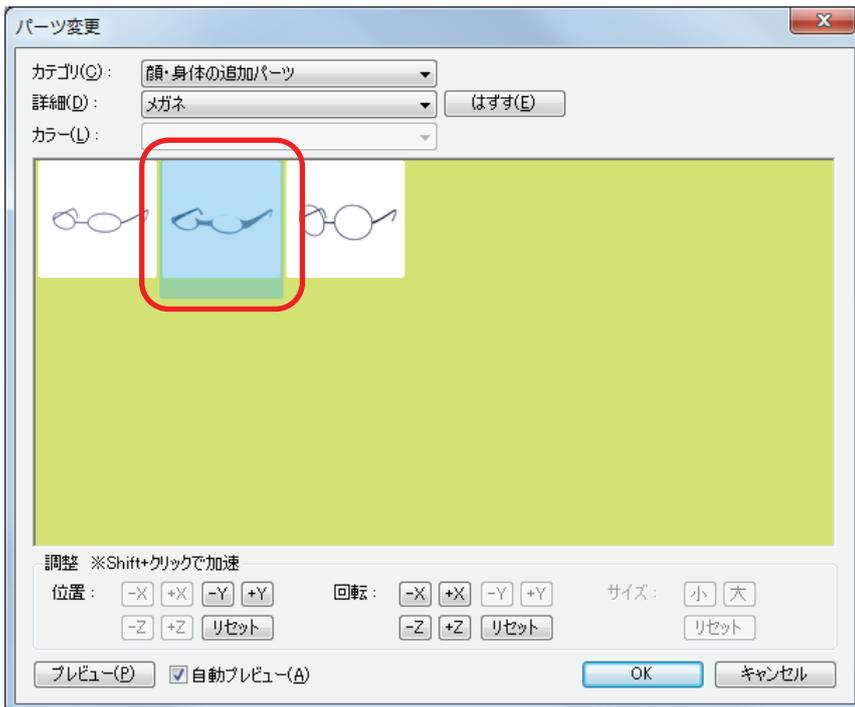
カテゴリから「顔・身体の追加パーツ」を選択します。



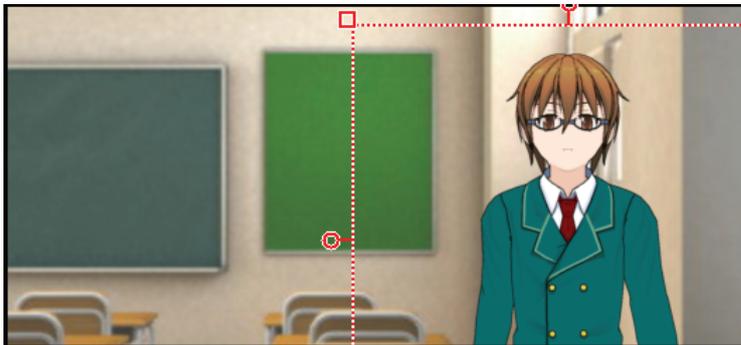
「詳細」から「メガネ」を選択します。



表示されたリストの中から図のメガネを選んで、[OK]ボタンをクリックします。



4コマ目の「てつひさ」に「メガネ」が追加されました。

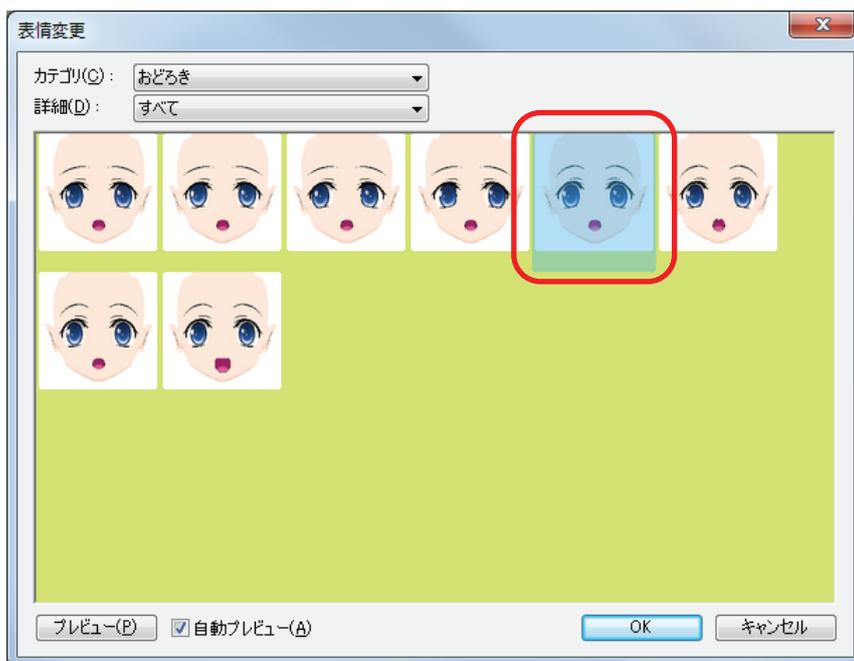


5)-6.

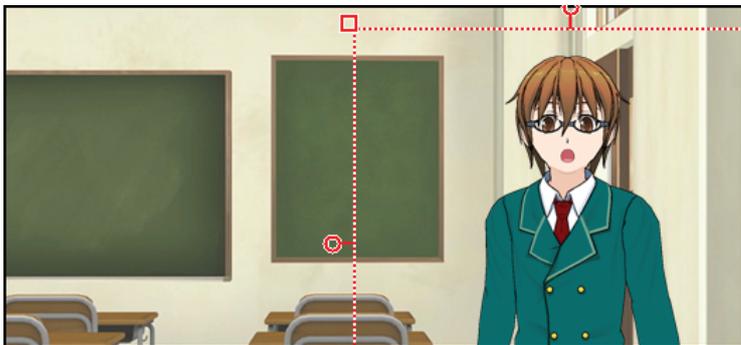
「レイヤープロパティ」から「表情変更」ダイアログを開き、カテゴリから「おどろき」を選びます。



表示されたリストの中から表情を選んで、[OK]ボタンをクリックします。

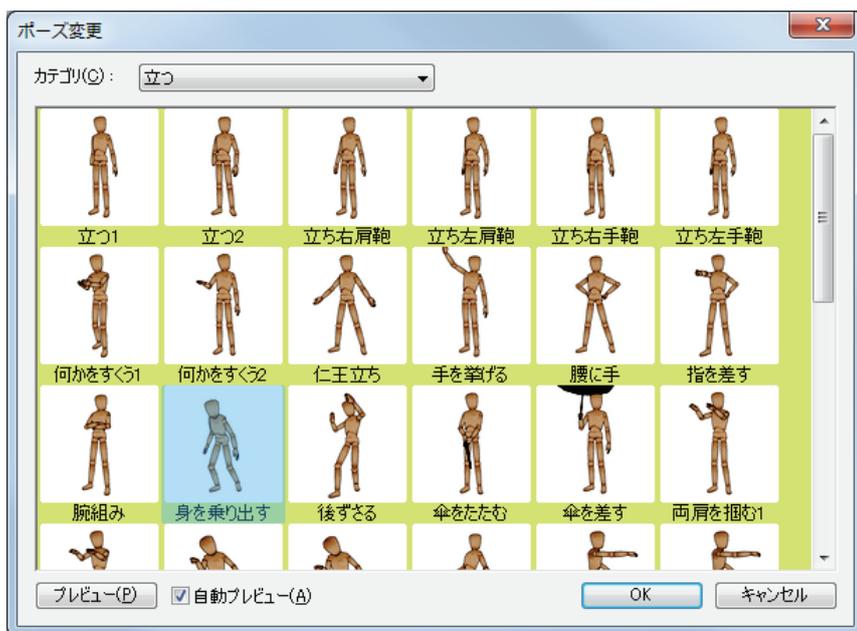


4コマ目の「てつひさ」の表情が変わりました。

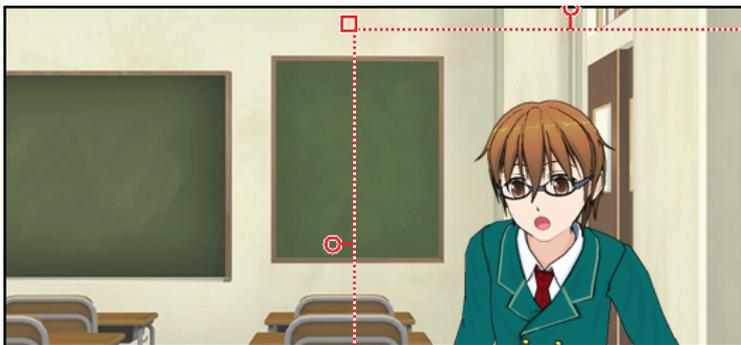


5)-7.

「レイヤープロパティ」から「ポーズ変更」ダイアログを開き、「身を乗り出す」のポーズを選択して[OK]ボタンをクリックします。

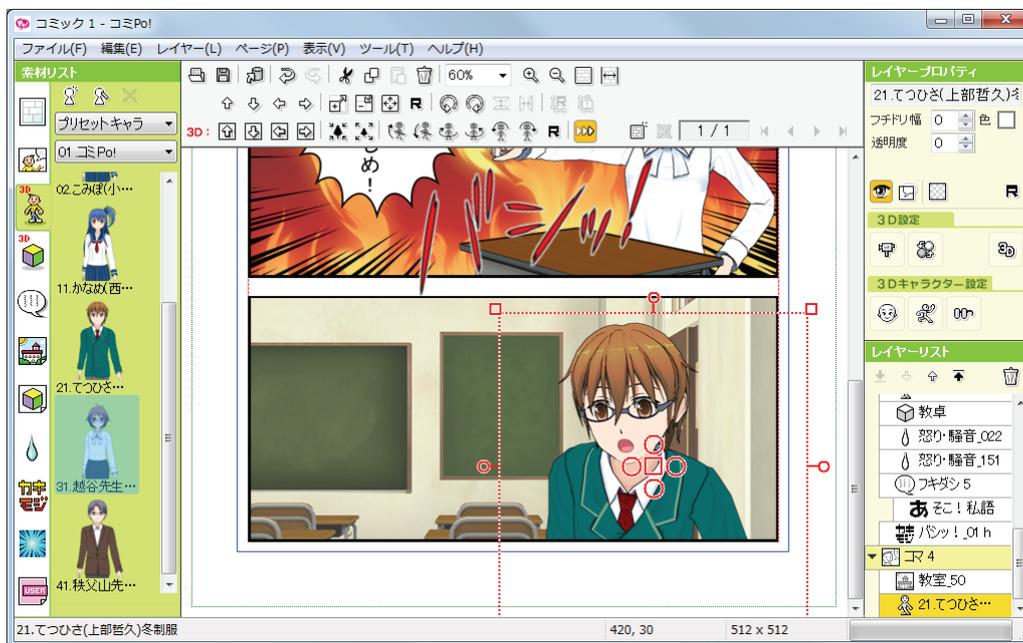


4コマ目の「てつひさ」のポーズが変わりました。



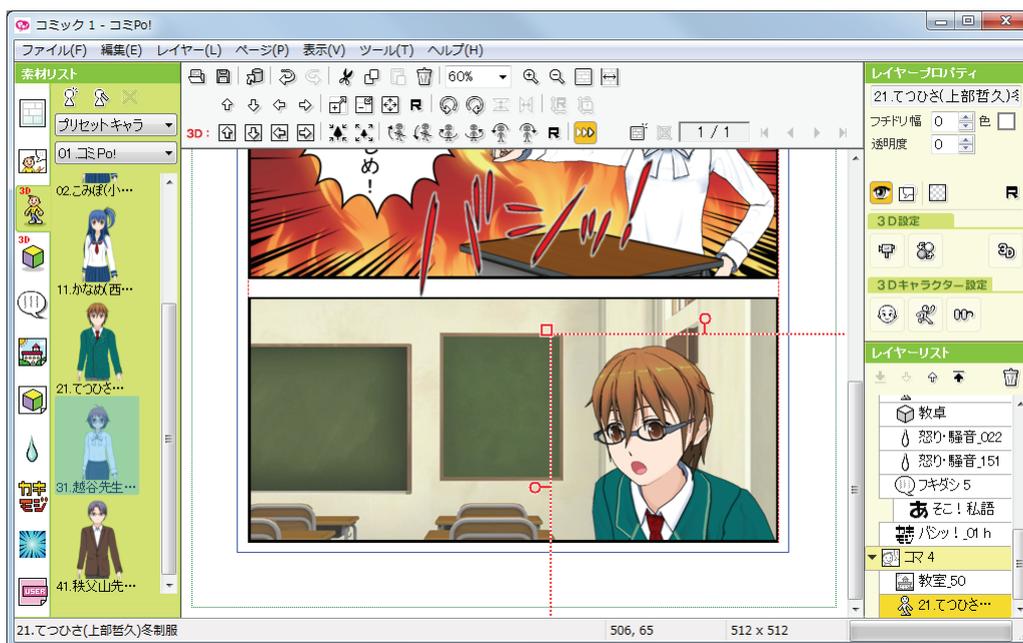
5)-8.

「ツールバー」の「[3D]ズームイン」ボタンをクリックして、「てつひさ」のサイズを調整します。



5)-9.

4コマ目の「てつひさ」の中央に表示されている「3Dハンドル」の左右にある赤い丸をマウスでドラッグし、角度を調整します。続いて赤い枠の内側をマウスでドラッグして位置を調整します。

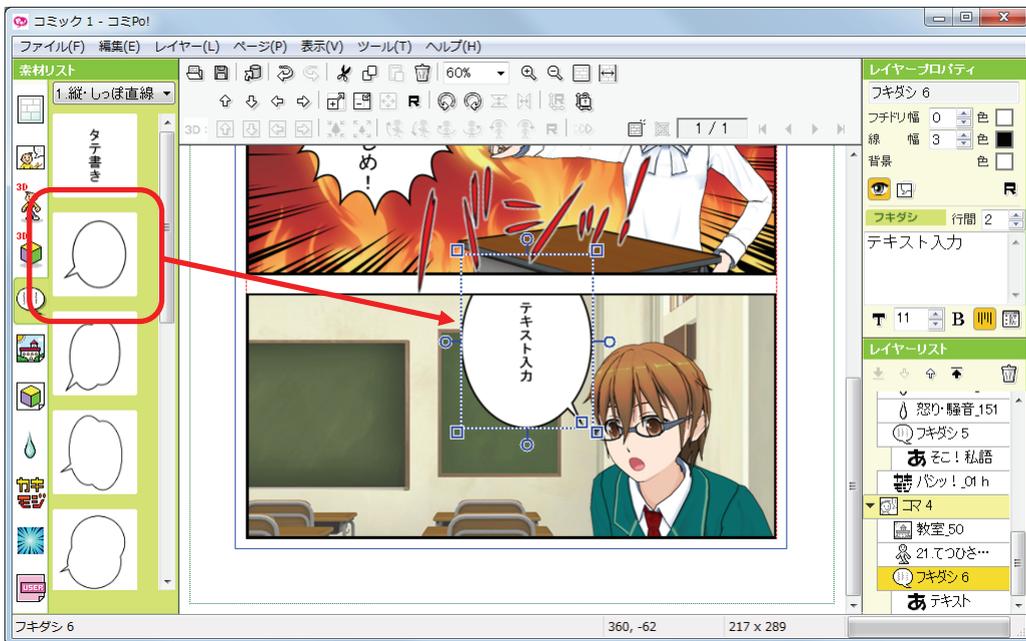


5)-10.

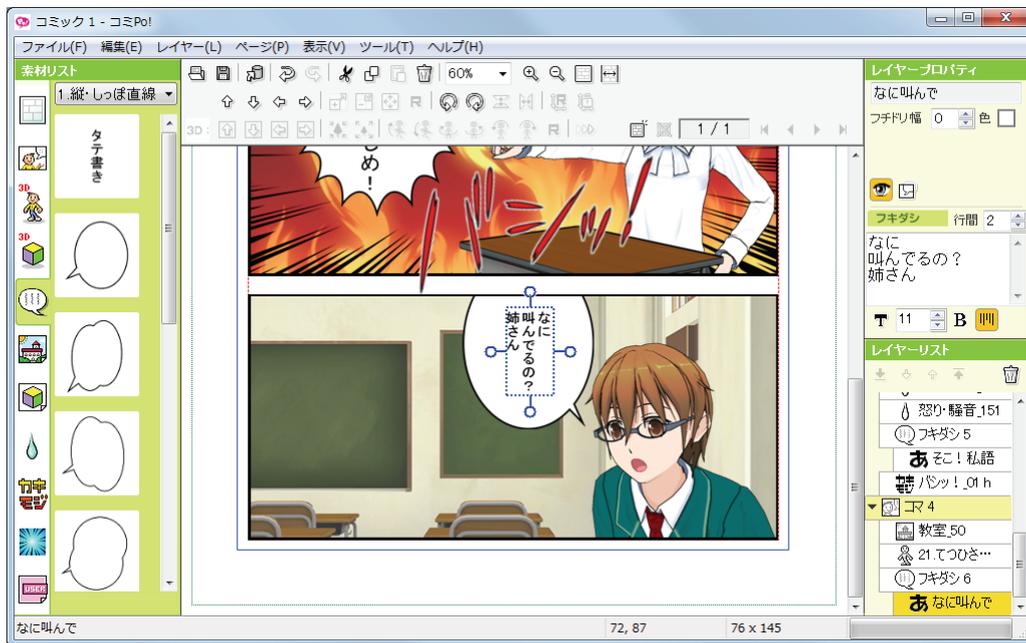
「素材リスト」の「フキダシ」タブをクリックし、カテゴリから「1.縦・しっぽ直線」を選びます。



表示されたリストの中から「フキダシ」を4コマ目へドラッグ&ドロップし、しっぽについている四角をドラッグしてしっぽをキャラクターへ向けます。

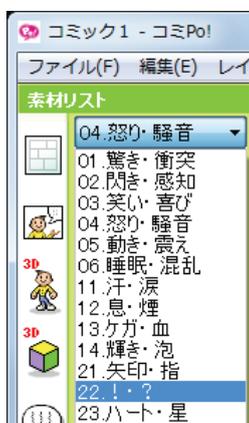


テキストを入力し、マウสดラッグでテキストの位置を調整しましょう。



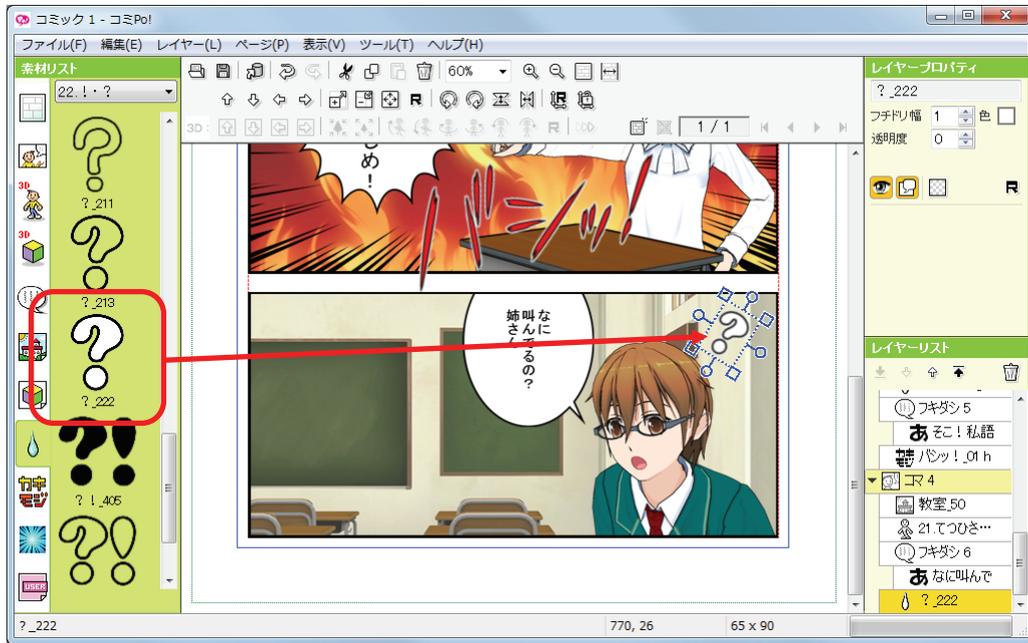
5)-11.

「素材リスト」の「マンプ」タブをクリックし、カテゴリから「22.！・？」を選びます。



5)-12.

表示されたリストの中から「?_222」を4コマ目へドラッグ&ドロップし、サイズと角度・位置の調節をおこないます。



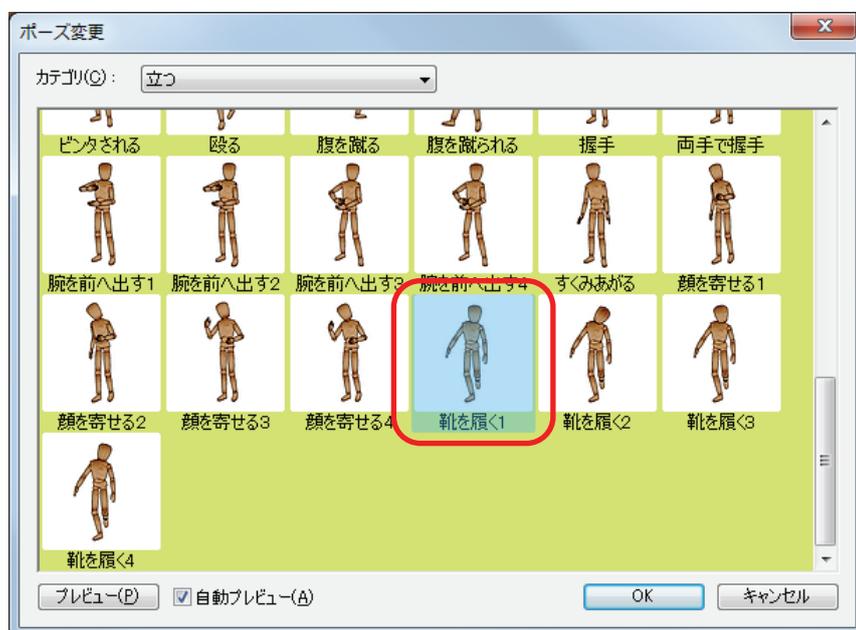
5)-13.

「素材リスト」の「3D キャラクター」タブをクリックし、「越谷先生」を4コマ目へドラッグ&ドロップします。

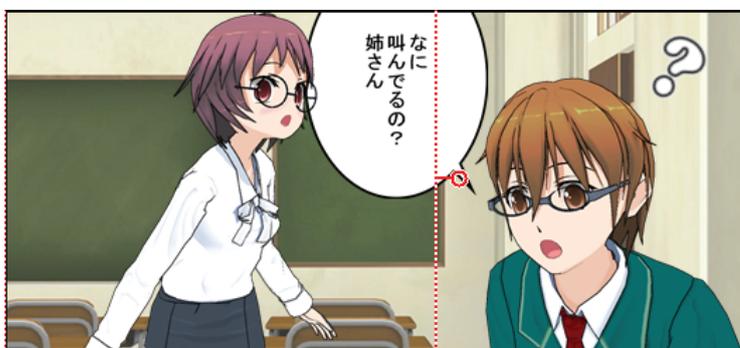


5)-15.

「レイヤープロパティ」から「ポーズ変更」ダイアログを開き、リスト中から「靴を履く1」のポーズを選んで[OK]ボタンをクリックします。



4コマ目の「越谷先生」のポーズが変わりました。

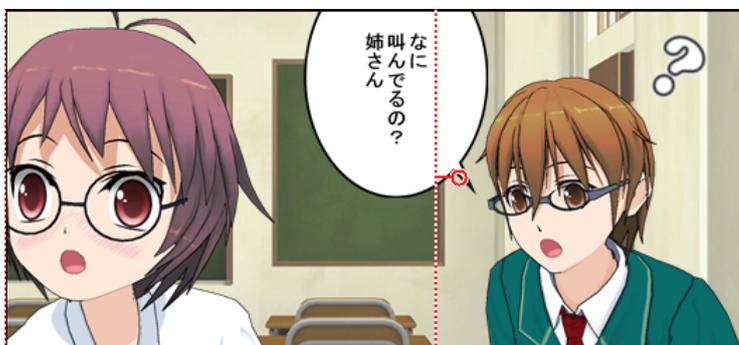


5)-16.

「レイヤープロパティ」から「カメラアングル」ダイアログを開き、表示されたリストの中から「バストアップ斜め」のアングルを選んで[OK]ボタンをクリックします。

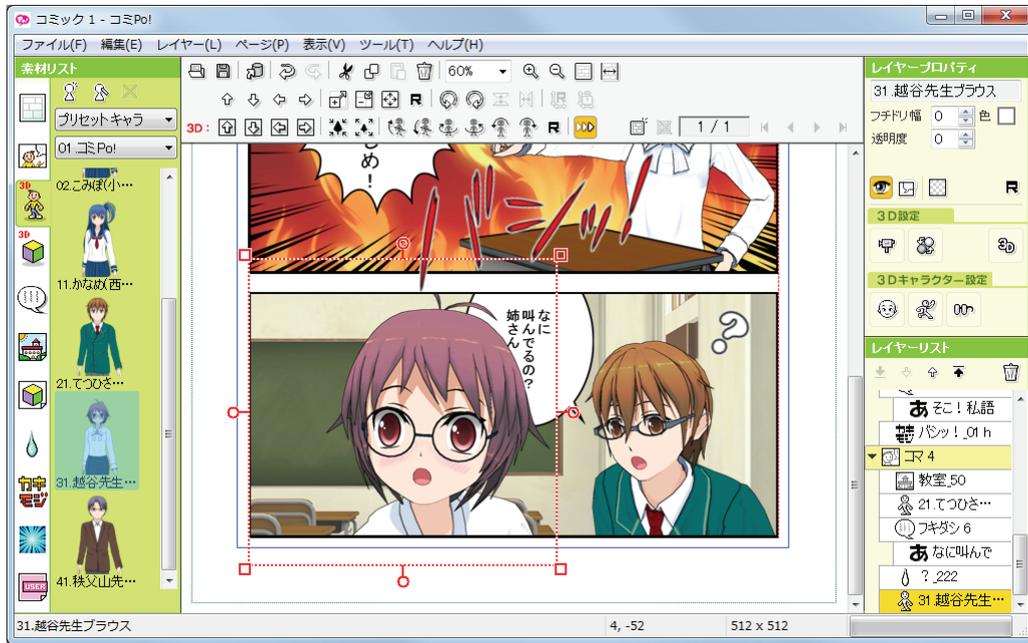


4コマ目の「越谷先生」のアングルが変わりました。



5)-17.

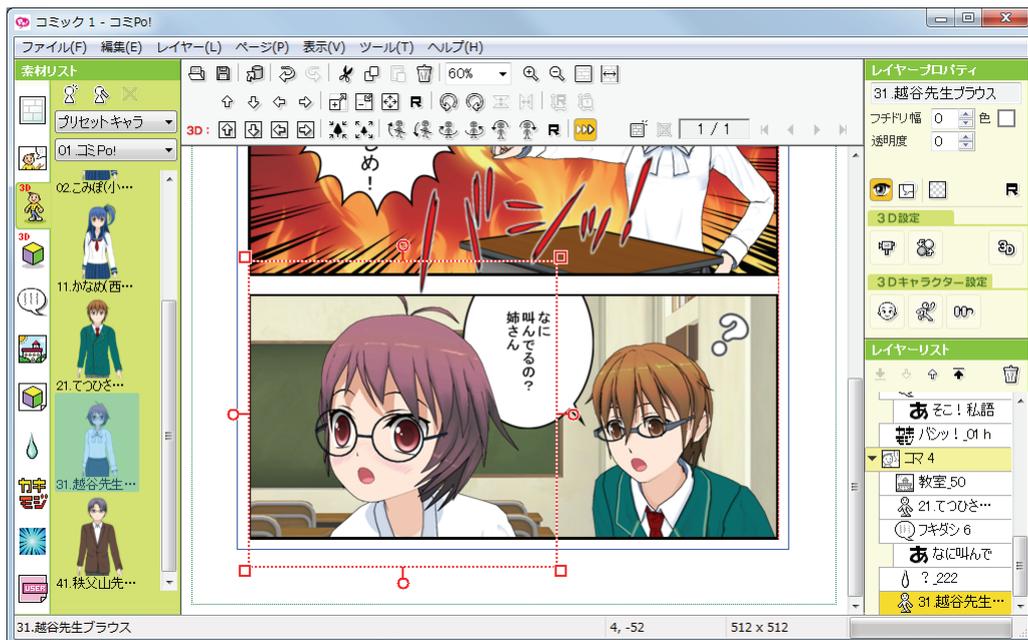
4コマ目の「越谷先生」の中央に表示されている「3Dハンドル」をマウスの右ボタンでドラッグし、「越谷先生」の表示が赤い枠内に収まるように調整します。



微調整は「ツールバー」の[3D]ボタンでおこなってください。

5)-18.

4コマ目の「越谷先生」の中央に表示されている「3Dハンドル」の左右にある赤い丸をドラッグして角度を調整し、続いて赤い枠の内側をドラッグして位置を調整します。



「レイヤーリスト」にある「奥へ」ボタンをクリックして、「越谷先生」の表示が「フキダシ」の奥になるように調整します。



5)-19.

「輪郭線」を変更しましょう。

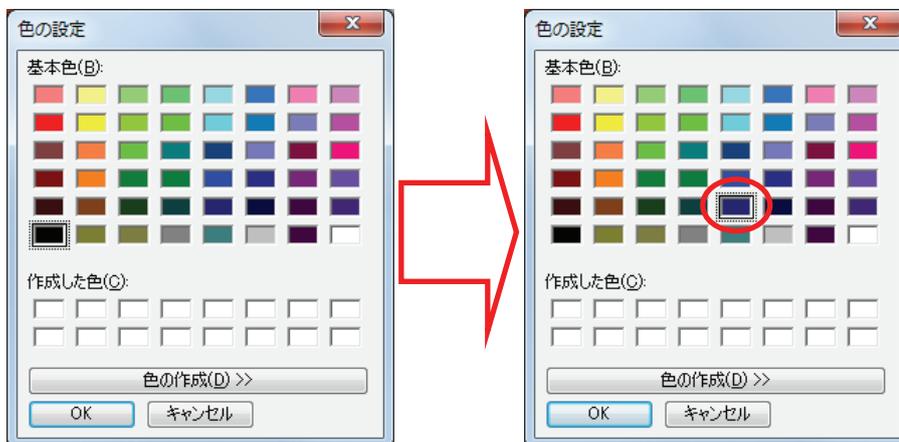
「レイヤープロパティ」にある「3D 輪郭線の設定」ボタンをクリックすると、「3D 輪郭線の設定」ダイアログが表示されます。

「太さ」の数値を「1」から「5」へ変更し、輪郭線の太さを設定します。

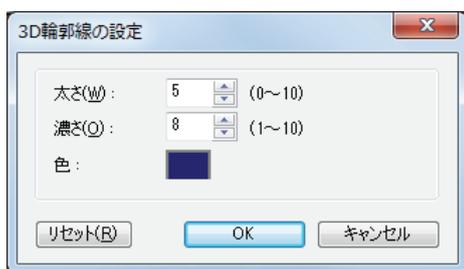


「色」(黒が表示されている部分)をクリックし、「色の設定」ダイアログを開きます。

「色の設定」ダイアログで「紫」を選んで[OK]ボタンをクリックします。



[OK]ボタンをクリックして「3D 輪郭線の設定」ダイアログを閉じます。

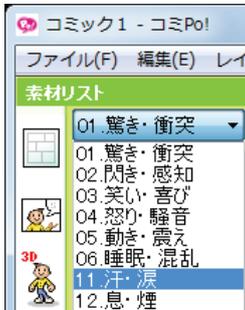


4コマ目の「越谷先生」の輪郭線が変わりました。

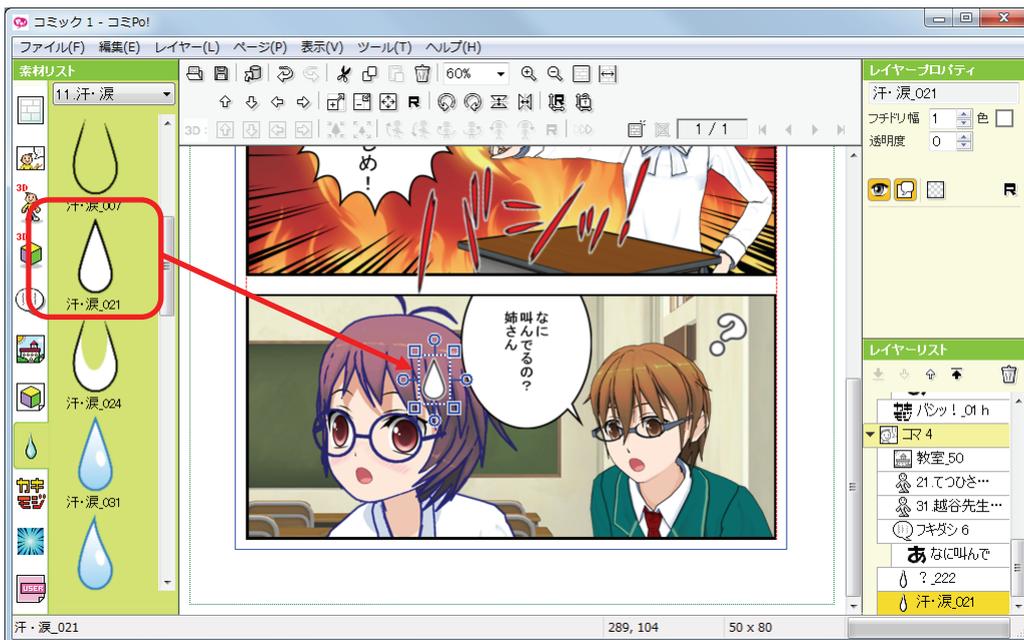


5)-20.

「素材リスト」から「マンプ」タブをクリックし、カテゴリから「11.汗・涙」を選びます。

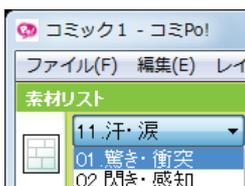


表示されたリストの中からマンプ「汗・涙_021」を4コマ目へドラッグ&ドロップし、サイズと位置を調整します。

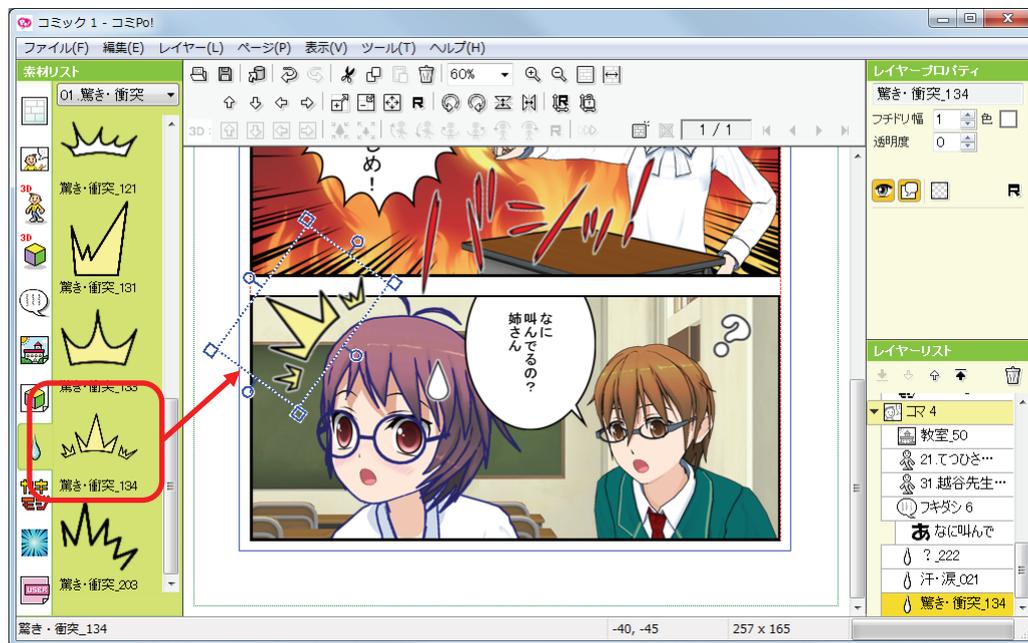


5)-21.

続いてカテゴリから「01.驚き・衝突」を選びます。



表示されたリストの中からマンプ「驚き・衝突_134」を4コマ目へドラッグ&ドロップし、角度と位置を調節します。



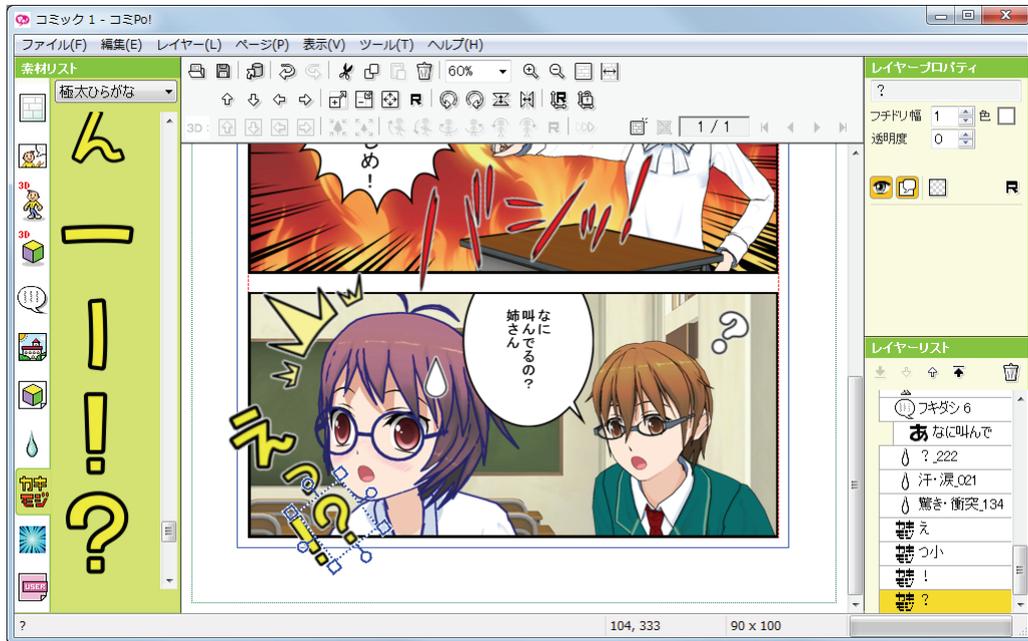
5)-22.

「素材リスト」から「描き文字」タブをクリックし、カテゴリから「極太ひらがな」を選びます。

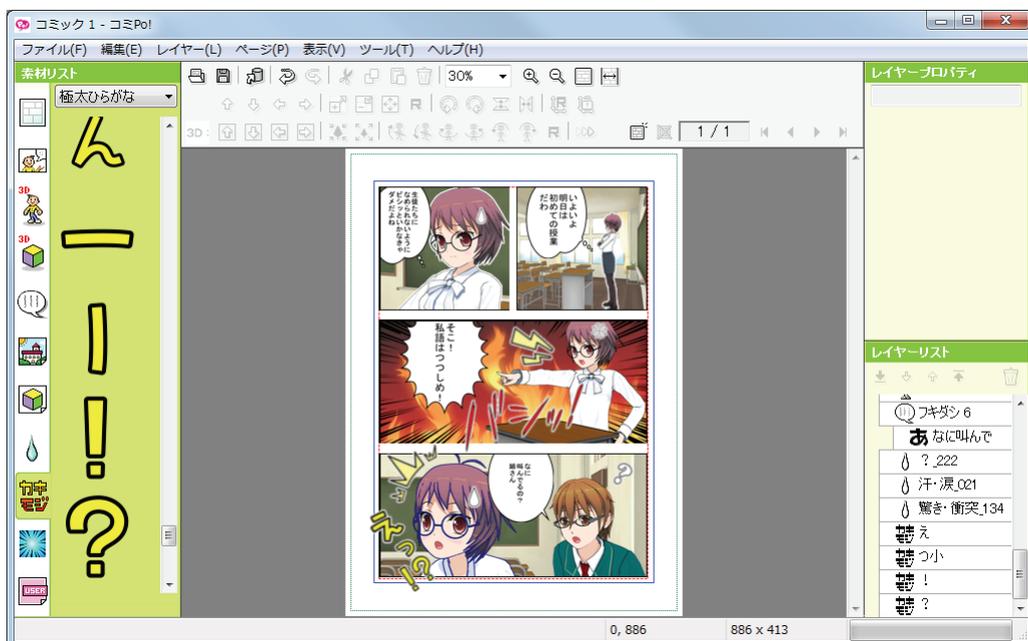


5)-23.

表示されたリストの中から、「え」「っ」「!」「?」を一つずつ 4 コマ目へドラッグ&ドロップし、それぞれの位置・サイズ・角度を調整します。



これで1ページ4コマ分のマンガが完成しました。



5)-24.

作品を保存しましょう。

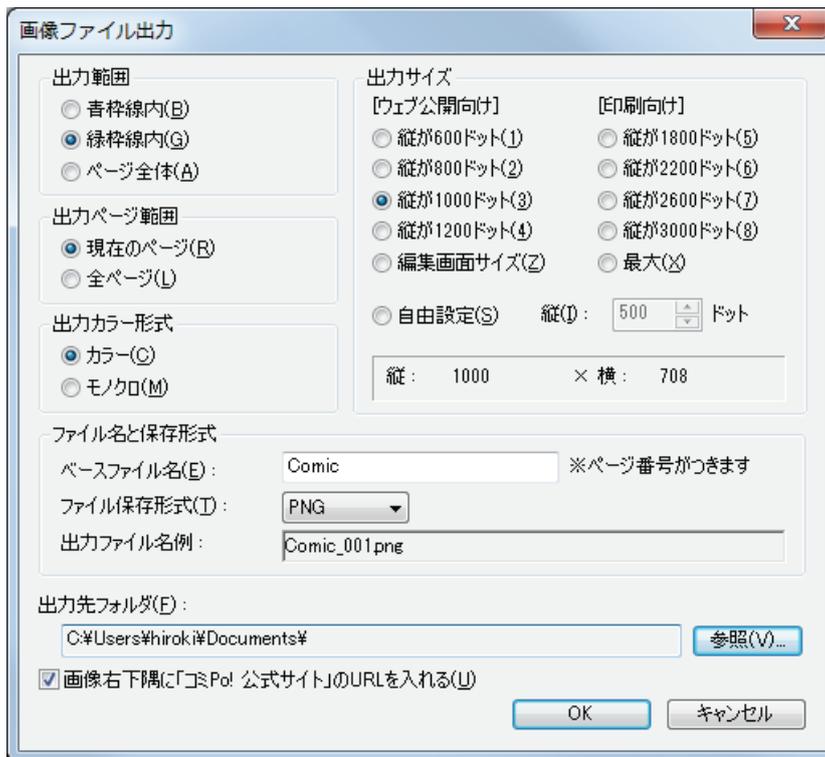
[ファイル]—[名前を付けて保存]を選択することで、専用フォーマット (.cpd) で保存可能です。



5)-25.

作品を画像ファイルとして出力しましょう。

[ファイル]—[画像ファイル出力]を選択することで、汎用画像ファイル (.jpg, .png) として保存することができます。



3. キャラクター作成・編集の方法

コミ Po! では、プリセットされたキャラクターをベースとして、パーツの追加・変更をするだけで、新たなキャラクターを作成することができます。

- ・新たなキャラクターを作りたい
- ・作ったキャラクターを再編集したい

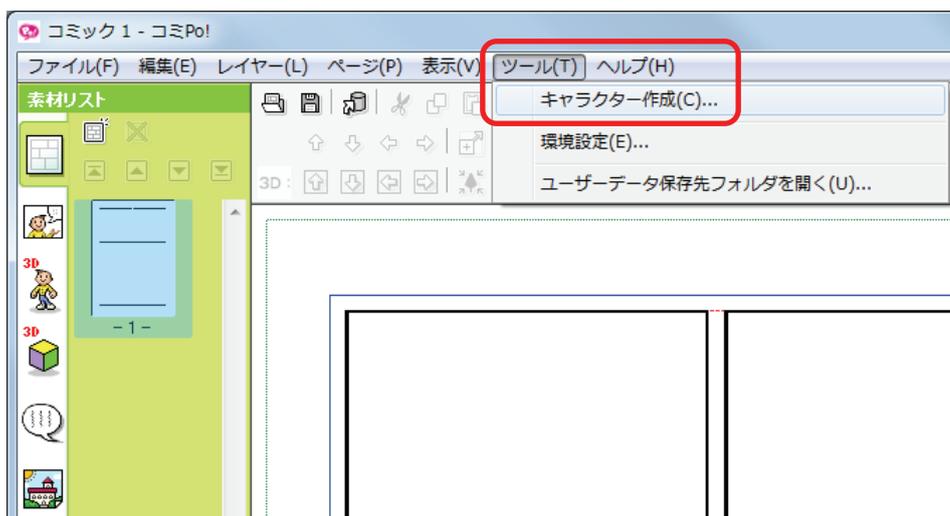
そんなときは、「キャラクター編集」ダイアログを起動してください。

1) キャラクター作成

1)-1.

「キャラクター編集」ダイアログを起動しましょう。

[ツール]—[キャラクター作成]を選択、もしくは素材リストで「3D キャラクター」を選択し、「キャラクター作成」ボタンをクリックすると、「キャラクター編集」ダイアログが起動します。

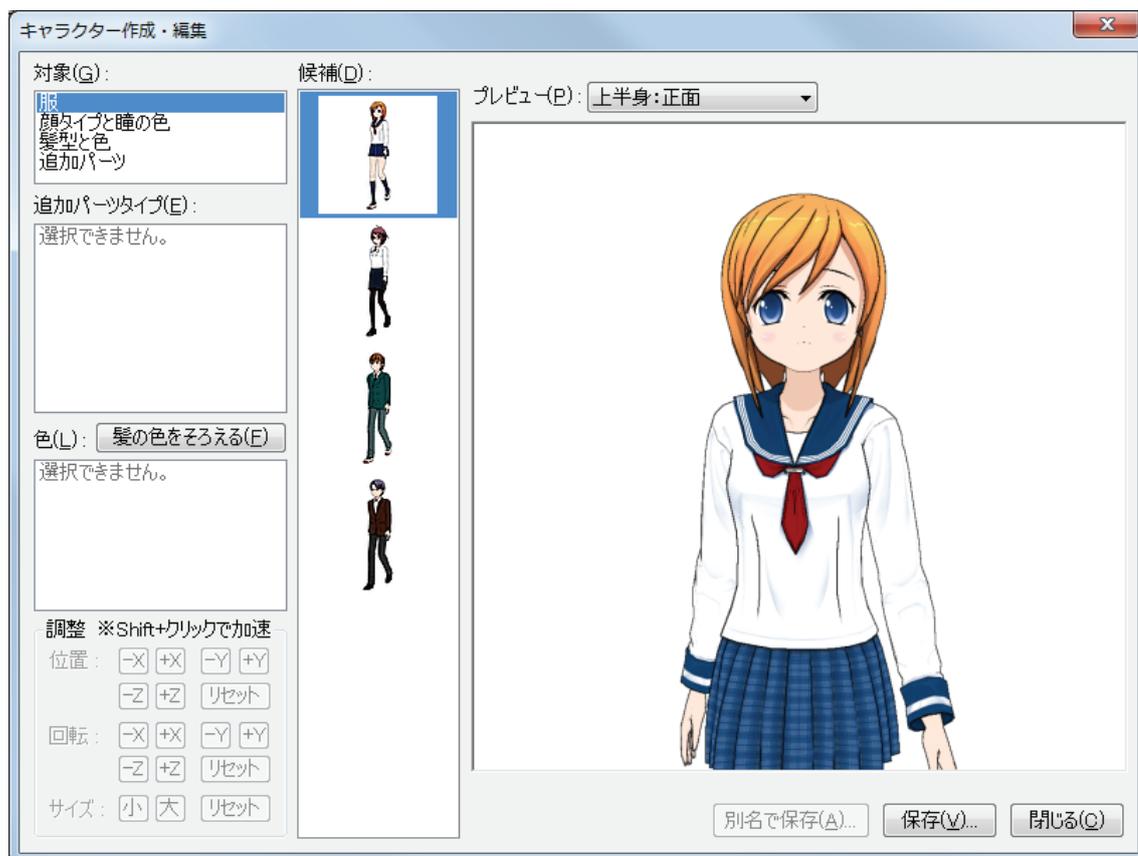


[ツール]—[キャラクター作成]を選択



[キャラクター作成]ボタンをクリック

「キャラクター編集」ダイアログ



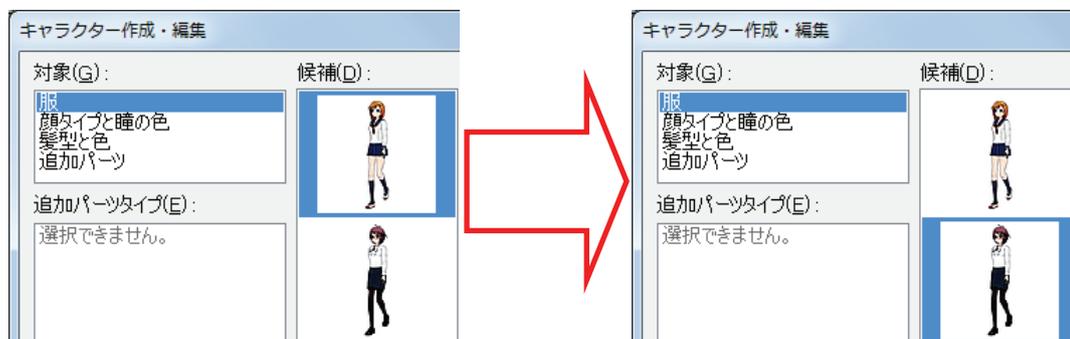
表示される「候補」の中から変更したいものを選んでクリックするだけで、簡単にキャラクターを作成することができます。

変更した内容は「プレビュー」画面で常に確認することができます。

1)-2.

服装を変更しましょう。

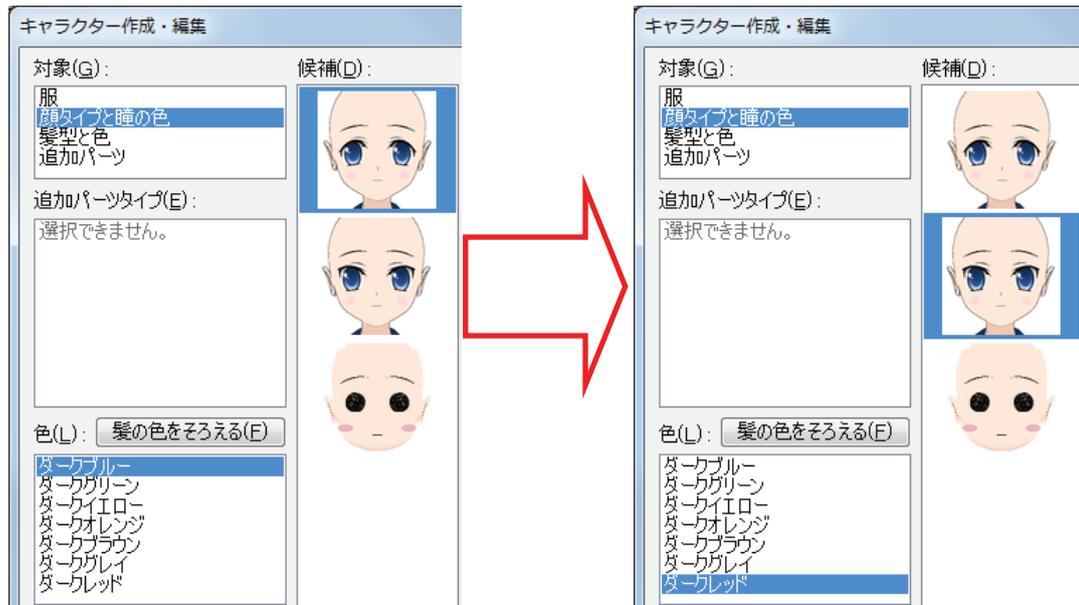
「対象」欄で「服」をクリックし、「候補」に表示された一覧から変更したいものを選んでクリックします。



1)-3.

顔と瞳の色を変更しましょう。

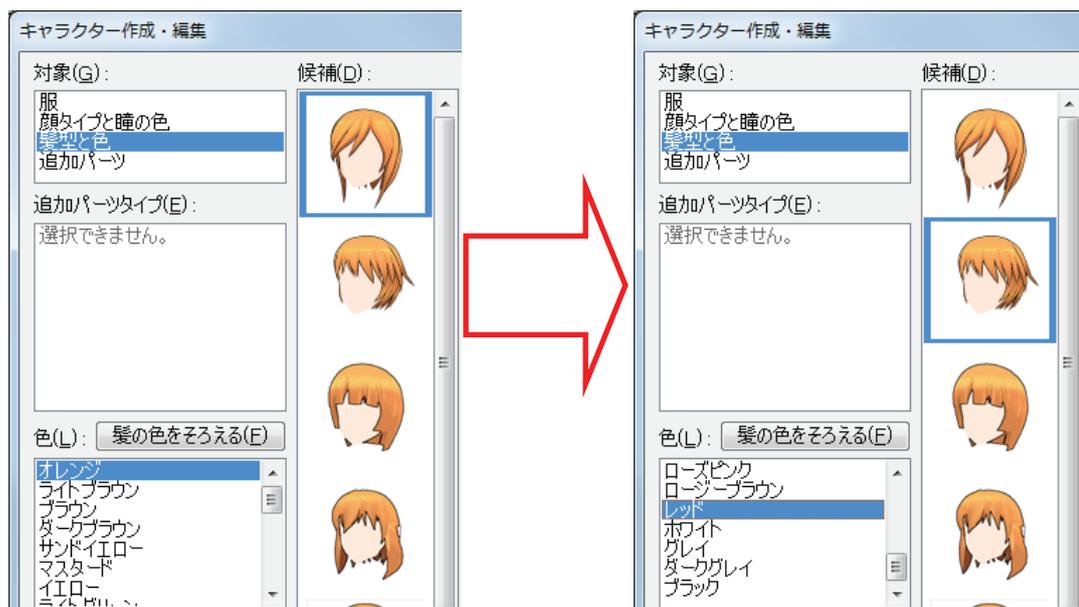
「対象」欄で「顔タイプと瞳の色」をクリックし、「候補」に表示された一覧から変更したいものを選択しクリックします。瞳の色を変更する場合は「色」欄に表示された一覧から変更したい色を選んでクリックします。



1)-4.

髪型と髪の色を変更しましょう。

「対象」欄で「髪型と色」をクリックし、「候補」に表示された一覧から変更したいものを選択しクリックします。髪の色を変更する場合は「色」欄に表示された一覧から変更したい色を選んでクリックします。

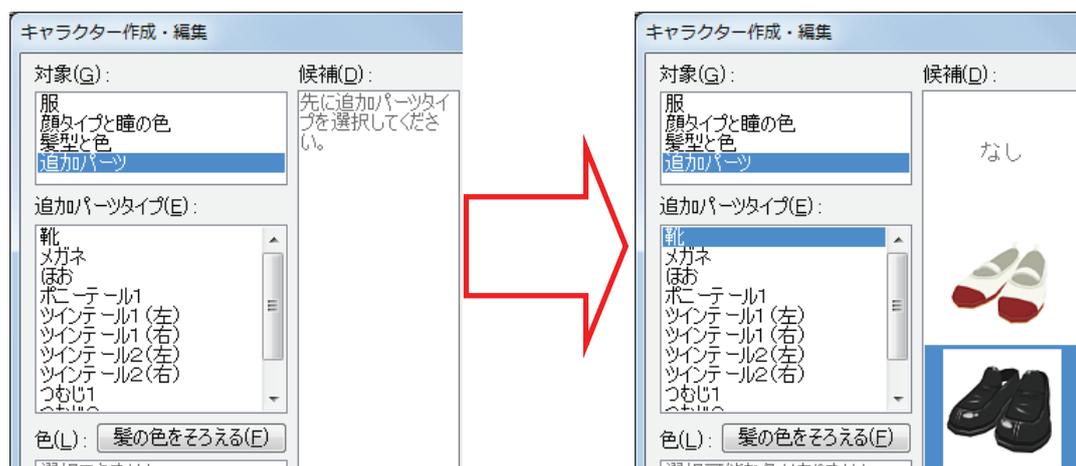


1)-5.

追加パーツを付けましょう。

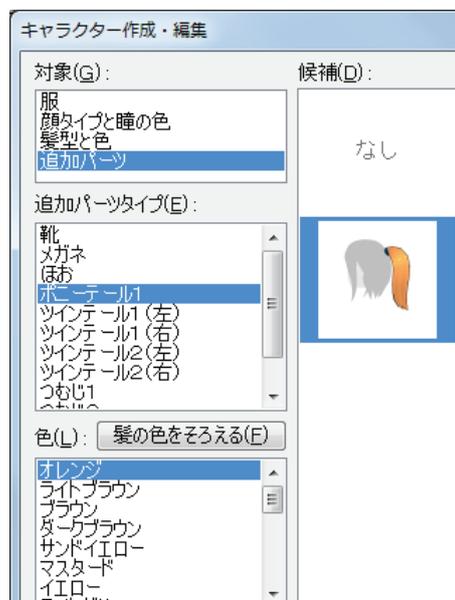
「対象」欄で「追加パーツ」をクリックし、「追加パーツタイプ」欄に表示された一覧からパーツのタイプをクリックします。

「候補」に表示された一覧から追加したいものを選んでクリックします。

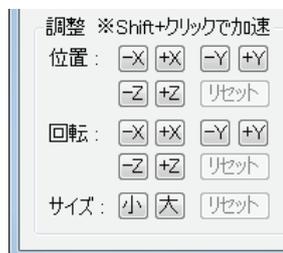


「ポニーテール」や「ツインテール」などのエクステンションは、髪型と同じように色を変更することができます。

色を変更する場合は「色」欄に表示された一覧から変更したい色を選んでクリックし、髪の色と同じにしたい場合は「髪の色をそろえる」ボタンをクリックします。

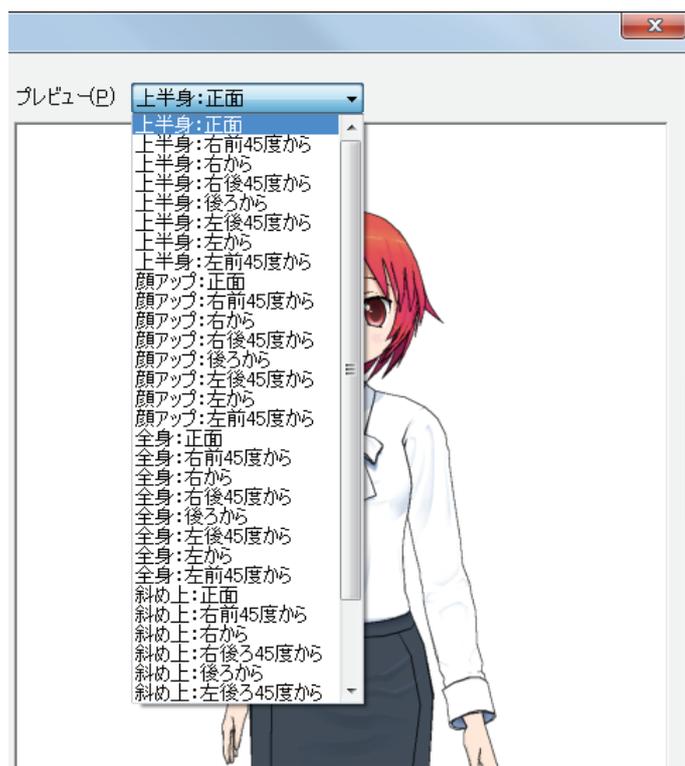


また、メガネやエクステンションは位置や角度、サイズを変更することができます。
変更はそれぞれのボタンをクリックするだけで簡単におこなえます。
変更を元に戻したい場合は「リセット」ボタンをクリックしてください。



1)-6.

変更内容を確認しましょう。
作成したキャラクターを「プレビュー」画面で確認します。
画面上部のカテゴリからアングルを選択することで、様々な角度から変更内容を確認することができます。



画面内のキャラクターをマウスドラッグすることで、細かいアングル調整もできます。

1)-7.

変更内容を保存しましょう。

「キャラクター編集」ダイアログ右下の「保存」ボタンを押すと、「キャラクター保存」ダイアログが開きます。

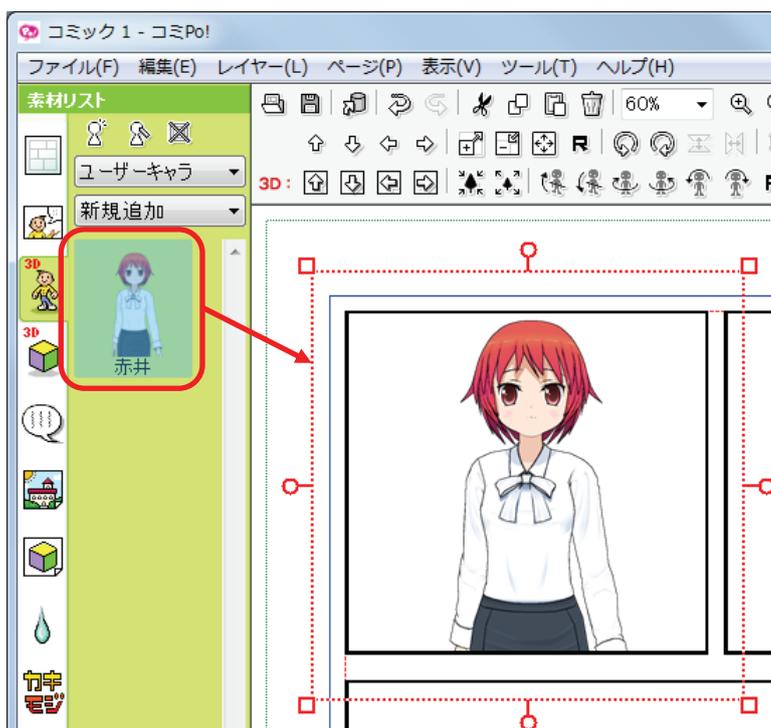
カテゴリ名を選択(または入力)し、キャラクター名を入力して「保存」ボタンを押します。



1)-8.

作成したキャラクターを使用しましょう。

保存したキャラクターは「素材リスト」の「3D キャラクター」、「ユーザーキャラ」のカテゴリから使用することができます。



2) キャラクター編集

2)-1.

「キャラクター編集」ダイアログを起動しましょう。

「素材リスト」の「3D キャラクター」から編集したいキャラクターを選択し、「キャラクター編集」ボタンをクリックすると、「キャラクター編集」ダイアログが起動します。



「キャラクター作成」と異なり、選択したキャラクターの状態で「キャラクター編集」ダイアログが起動します。

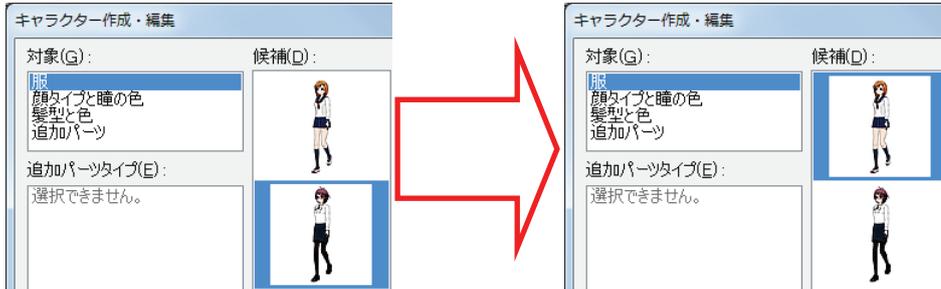


2)-2.

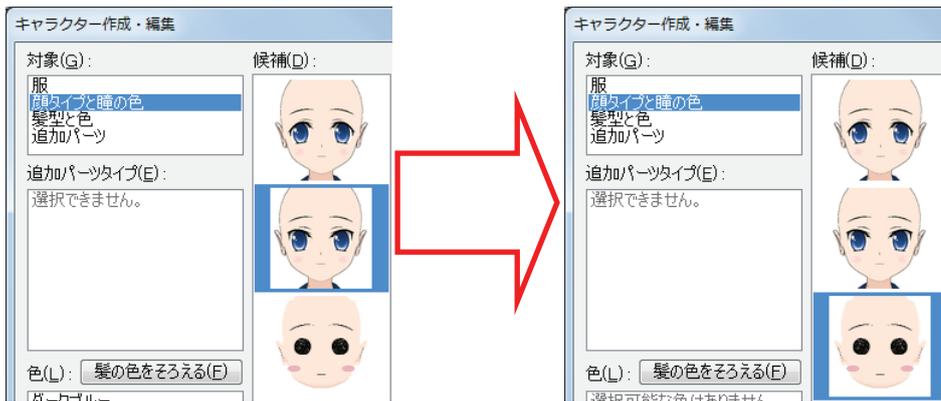
各パーツを変更しましょう。

「キャラクター作成」と同じ操作で各パーツの変更・追加をおこなうことができます。

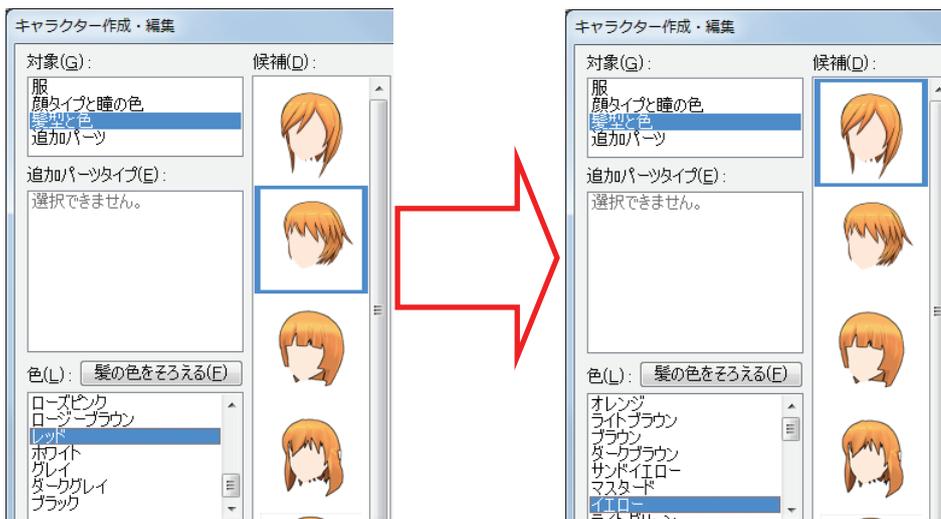
服装を変更します。



顔と瞳の色を変更します。



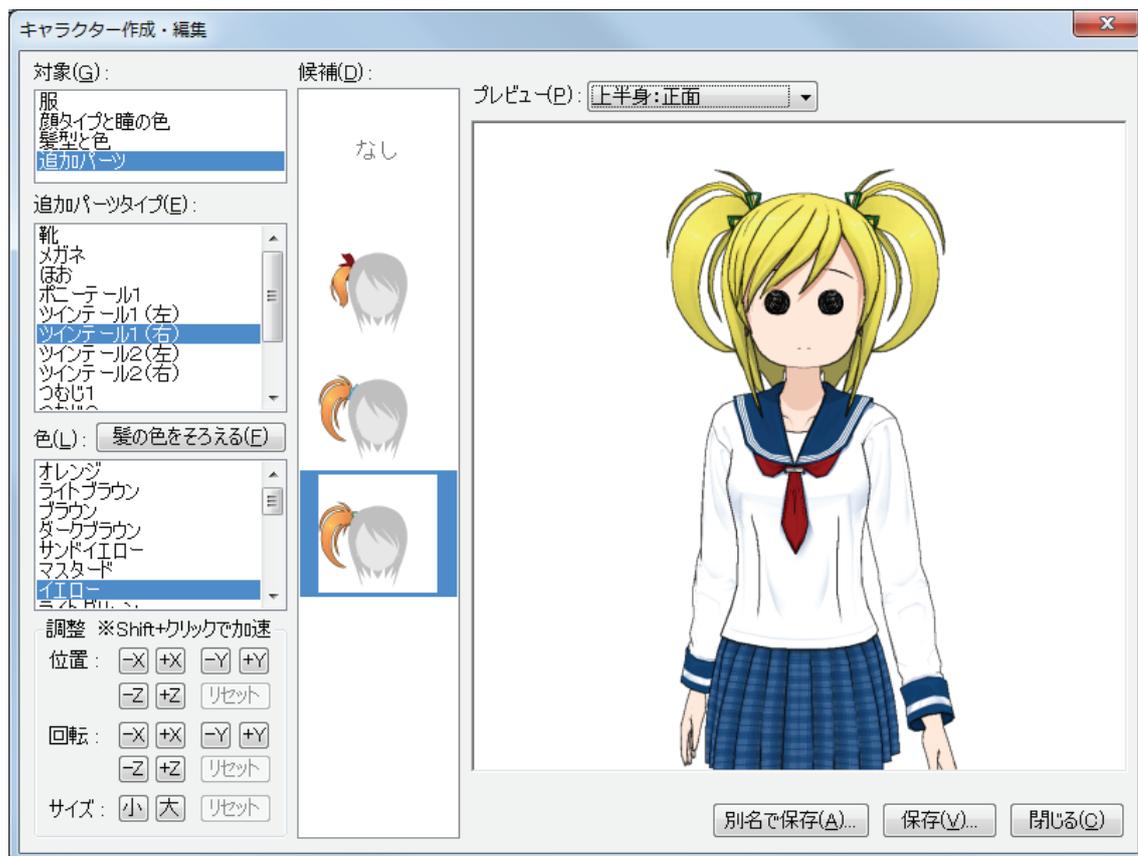
髪型と髪の色を変更します。



追加パーツ「ツインテール」を追加します。



プレビュー画面で変更内容を確認します。



2)-3.

変更内容を保存しましょう。

「キャラクター編集」ダイアログ右下の「別名で保存」ボタンを押すと、「キャラクター保存」ダイアログが開きます。



カテゴリ名を選択(または入力)し、キャラクター名を入力して「保存」ボタンを押します。

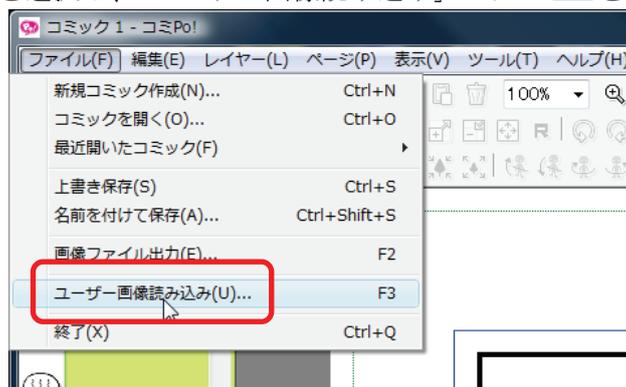
「別名で保存」では編集前のキャラクターとは別のキャラクターとして保存されます。編集前のキャラクターを上書きしたい場合は、「保存」ボタンで保存をしてください。

4. ユーザーデータの取り込み方

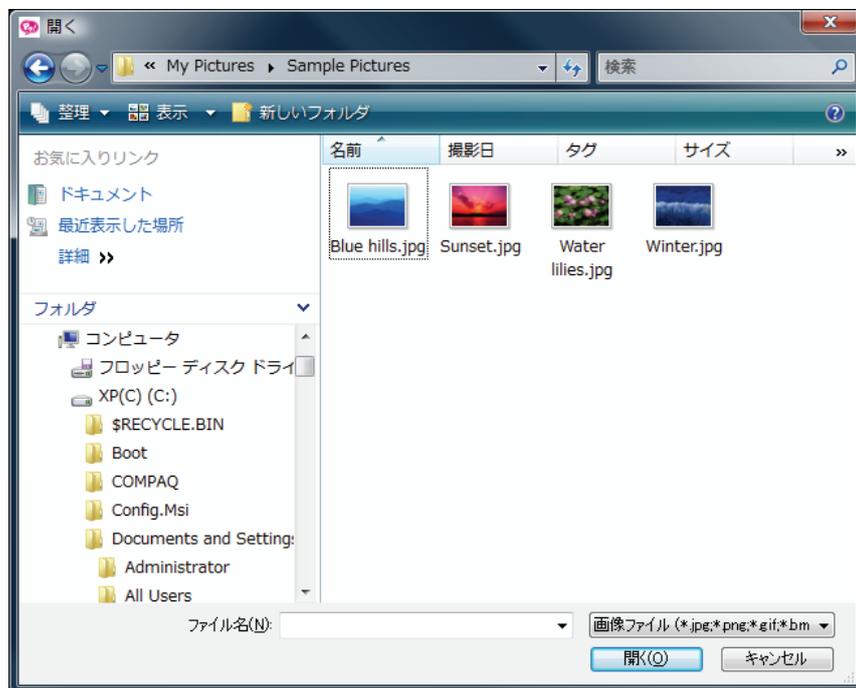
ユーザーが撮った写真や作成した画像素材を「コミ Po!」へ取り込み、背景や効果などに使用することができます。

また、透過 PNG 画像、透過 GIF 画像であれば、マンプや描き文字としても使用することもできます。

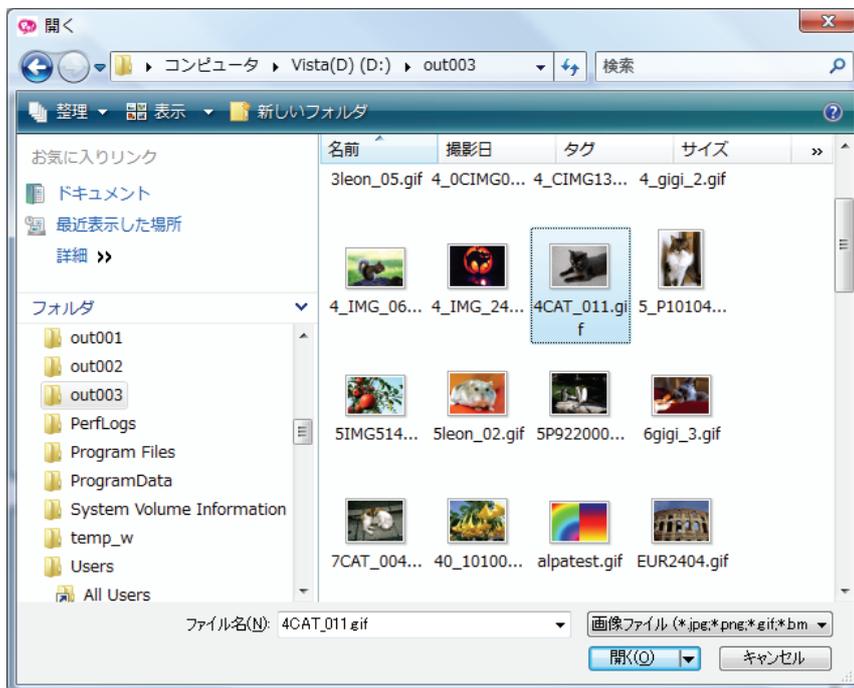
- 1) [ファイル]－[ユーザー画像読み込み]を選択、もしくは素材リストで「ユーザー画像」を選択し、「ユーザー画像読み込み」ボタンをクリックします。



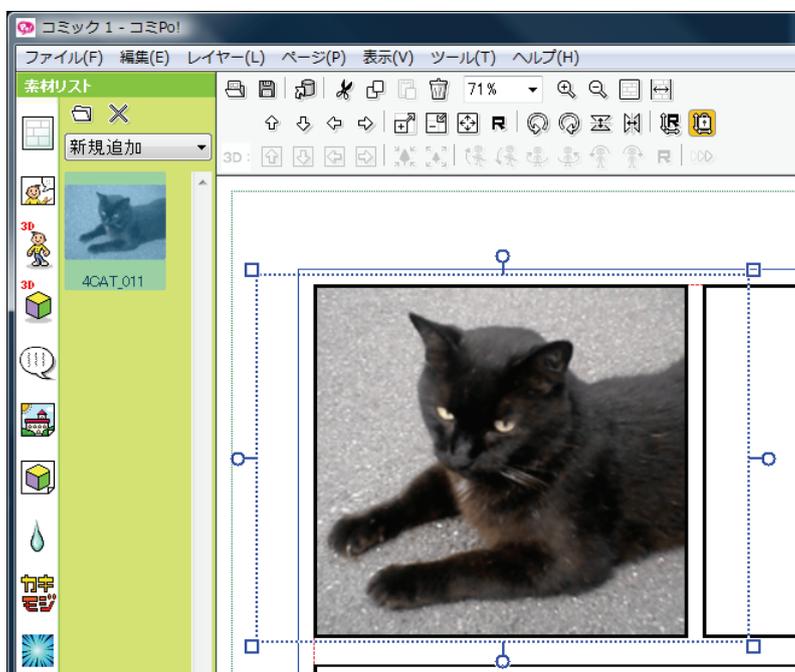
- 2) 画像を「開く」ダイアログが表示されます。



- 3) フォルダを指定して、使用したい画像ファイルを選びます。



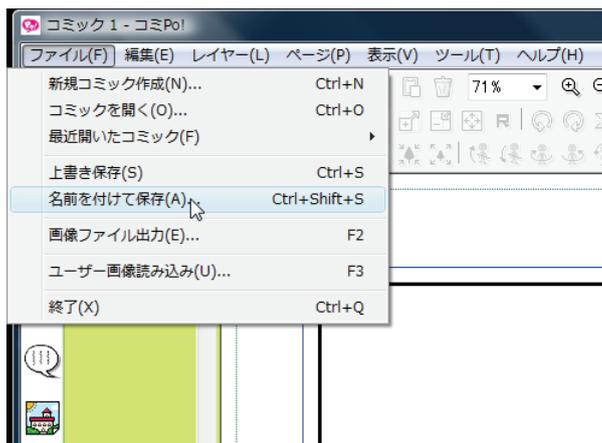
- 4) 素材リストの「ユーザーデータ」に指定した画像が取り込まれます。
この画像をコマヘドラッグ&ドロップすることができます。



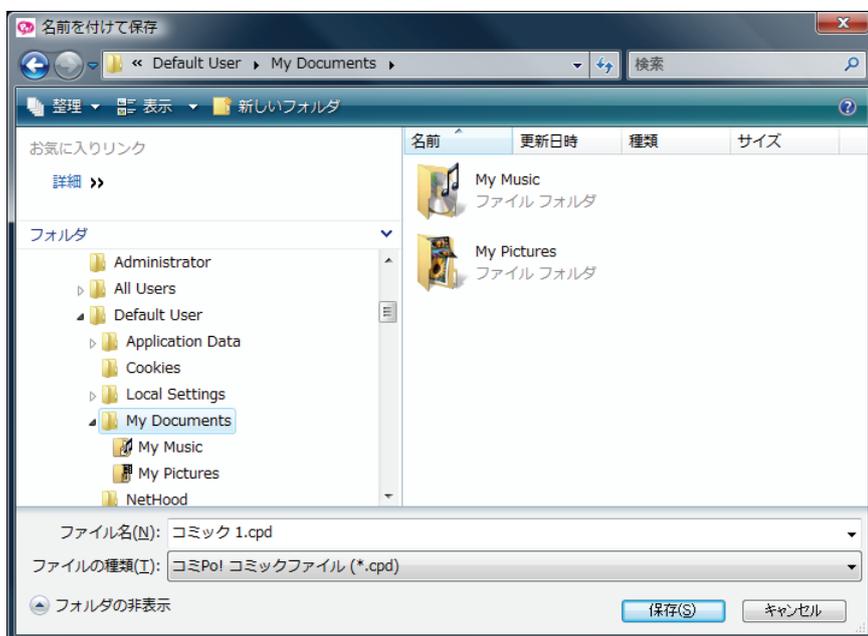
5. ファイル保存の方法

- ・作成中のマンガを一度保存して、後から再編集したい
 - ・途中まで作成したマンガを、別の「コミ Po!」ユーザーに渡したい
- そんなときは、コミ Po! コミックファイル形式 (.cpd) で保存してください。

1) [ファイル]－[名前を付けて保存]を選ぶか、ツールバー上のをクリックします。



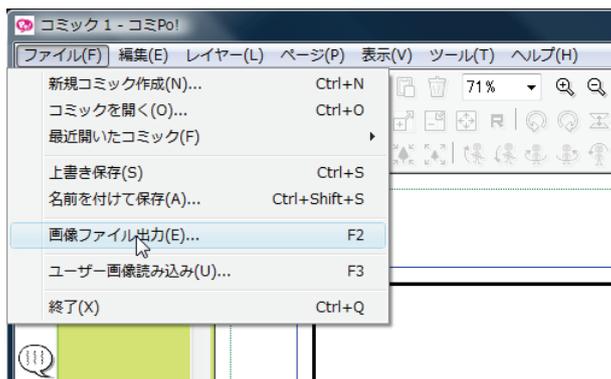
2) 「名前を付けて保存」ダイアログが表示されますので、任意のファイル名を指定し保存してください。



「コミ Po!」では、作成したマンガをコミ Po! コミックファイル形式 (.cpd) 以外に画像ファイルとして保存することができます。

ウェブページ用画像素材や印刷用データとして使用される場合は、こちらの方法で保存したデータをご利用ください。

- 1) [ファイル]–[画像ファイル出力]を選ぶか、ツールバー上のをクリックします。



- 2) 「画像ファイル出力」ダイアログが表示されます。



- 3) オプションを指定して[OK]ボタンをクリックすると、画像ファイルとして保存されます。