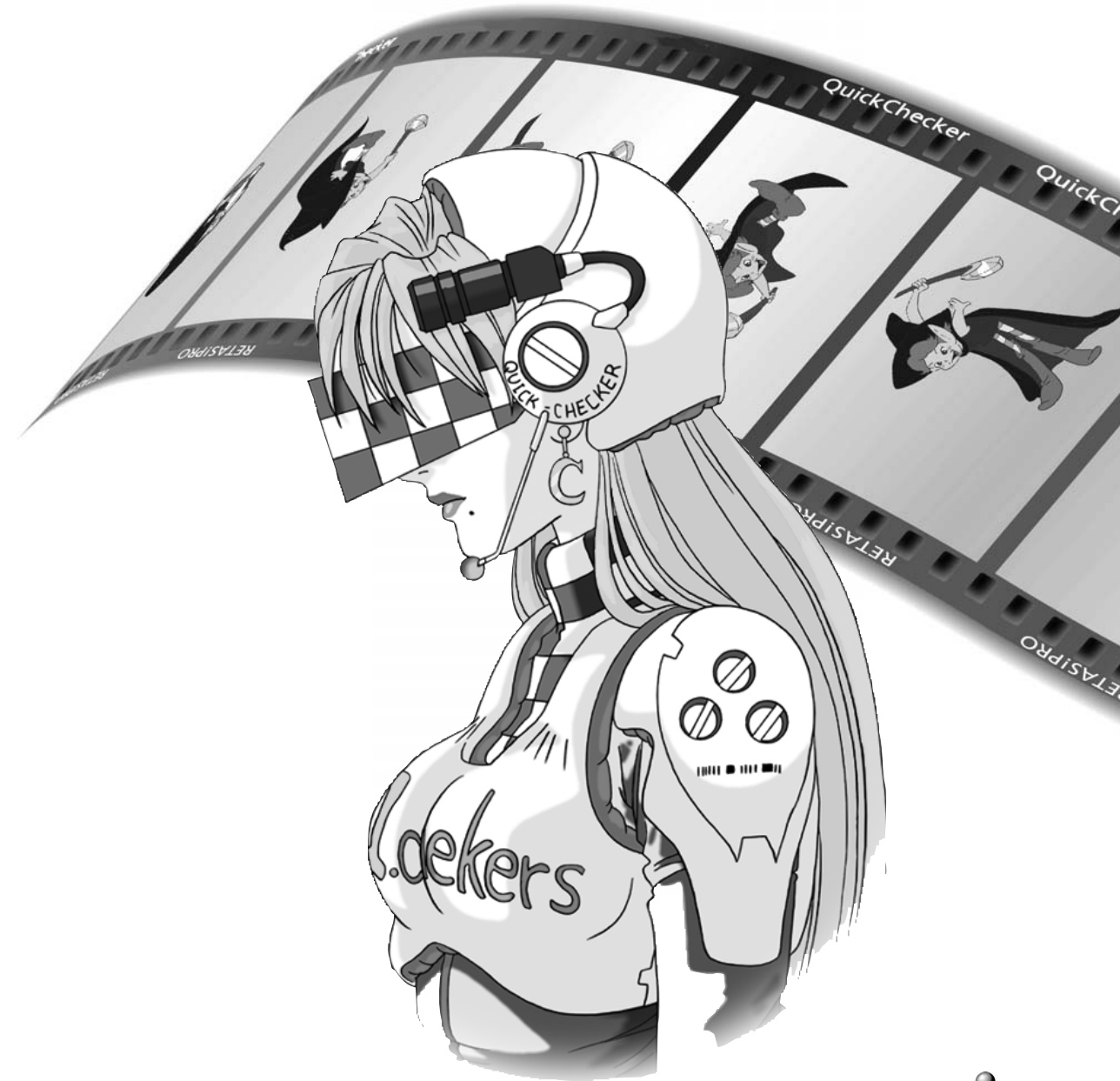


QuickChecker

QuickChecker

Quick & Accurate Pencil Testing Tool



ユーザーマニュアル

目次

1章 概説	5	[タイムシート]ウインドウ	34
		[ステージ]ウインドウ	34
主な機能と特徴	6	[描画]ウインドウ	35
1. 待望のカメラワーク機能搭載!	7	[コントロール]パレット	35
2. キャプチャー機能の進化!	8	[ビデオモニター]パレット	36
3. アフレコに便利! テキスト入力機能	9	[レイヤ設定]パレット	36
4. 簡単操作!		セルバンク	36
コントロールパレットと音声機能	10	メニューバーのコマンドの説明	37
5. クレイアニメ、		メニューバー	37
モデルアニメにも最適な機能搭載!	11	[ファイル]メニュー	37
製品のグレードについて	12	[編集]メニュー	38
		[タイムシート]メニュー	39
2章 制作準備	13	[ステージ]メニュー	41
操作手順	14	[コントロール]メニュー	42
[1] 素材の確認	14	[特殊効果]メニュー	43
[2] QuickChecker の起動	14	[描画]メニュー	43
[3] 素材の登録		[ウインドウ]メニュー	44
(ファイルからの読み込み)	16		
[4] スキャン		4章 付録	45
(ビデオカメラからの読み込み)	18	タイムシートとは	46
[5] 合成モード・透過設定	19	タイムシートの概念	46
[6] タイムシートの打ち込み	21	[タイムシート]ウインドウ	53
[7] 画像の位置修正	24	[ステージ]ウインドウ	61
[8] 動画の再生	27	[描画]ウインドウ	68
[9] 動画の書き出し	28	セルバンク	70
[10] タイムシートの保存	29	[レイヤー設定]パレット	73
[11] QuickChecker の終了	29	[1] レイヤー選択ボタン	73
		[2] 設定切り替えメニュー	
3章 コマンドリファレンス	31	([プレビュー]選択時)	74
凡例	32	[3] 設定切り替えメニュー	
ショートカットについて	32	([設定]選択時)	75
メニュー・パレット一覧	33	[4] 設定切り替えメニュー	
ウインドウ、パレットについて	34	([エフェクト]選択時)	76

[コントロール]パレット	81	→名前の変更 ...	117	シートをたたむ	128	[ウインドウ]メニュー	146
5章	メニューバーのコマンドの説明	85		シートを展開する	128	パレットの整頓	146
[ファイル]メニュー	86	→挿入 ...	117	レイヤースイッチの反転 ...	128	ステージ	146
新規カットフォルダ ...	86	→削除	118	シートの設定 ...	129	描画ウインドウ	146
開く ...	90	→名前の変更 ...	118	→一般 ...	129	セルバンク	147
カットフォルダを開く ...	91	セルバンク	118	→情報 ...	131	レイヤー設定	147
閉じる	91	→挿入 ...	118	→メモ ...	133	ビデオモニター	147
保存	91	→削除	118	[ステージ]メニュー	134	コントロール	147
別名で保存 ...	91	→名前の変更 ...	118	基本表示	134	タイムシート	147
復帰	91	サウンド	118	画像	135	ヘルプメニュー /Windows	148
描画ウインドウの保存 ...	91	→登録 ...	118	全てのキーフレーム	136	ヘルプメニュー /Mac OS	148
書き出し ...	91	→削除	118	全てのフレーム	137	アップルメニュー /	
連続書き出し ...	96	→再生	118	フレームの軌跡	137	アプリケーションメニュー	149
終了	98	→停止	119	タップ表示	138	6章	コマンド・ツールの解説
[編集]メニュー	99	→オフセット	119	グリッド表示	138	151	
取り消し	99	→情報	119	再生	138	選択範囲の指定方法	152
カット	99	キーフレーム		停止	138	キーフレーム設定	154
コピー	99	→連続キーフレームの設定	119	拡大表示	138	連続キーフレーム	154
ペースト	99	→非連続キーフレームの設定	120	縮小表示	138	非連続キーフレーム	156
特定ペースト ...	100	→連続キーフレーム設定 (全て)		[コントロール]メニュー	139	連続キーフレームと非連続	
挿入ペースト	100	→非連続キーフレーム設定 (全て)	120	再生	139	キーフレームが混在する場合	158
クリアー	100	→解除	120	範囲指定再生	139	自動中割り	159
全てを選択	100	中割り	121	ループ再生	139	中割の設定	159
コピー範囲分選択	101	→実行	121	サイクル再生	139	中割りでの注意点	162
環境設定	101	→現在のパラメーターのみ	122	ムービー再生	139	マーカーについて	165
[タイムシート]メニュー	109	→設定 ...	122	キャッシュの消去	139	マーカーの打ち込み	165
効果設定 ...	109	フォロー設定 ...	122	再生設定 ...	140	マーカーの呼び出し	165
セル番号の自動入力 ...	111	ランダム入力 ...	124	[特殊効果]メニュー	142	マーカーを利用した範囲選択	166
セルの自動配置	114	値の演算 ...	125	追加 ...	142	合成モードについて	167
コマ打ちの変更 ...	115	シート反転	126	削除	142	[エフェクト]レイヤーについて	168
フレーム	115	中心合わせ	126	設定 ...	142	標準プラグインフィルター	170
→挿入 ...	115	→最初のフレームへ	126	[描画]メニュー	143	マスク置き換え	170
→削除 ...	115	→最後のフレームへ	126	拡大表示	143	HSV フィルタ	171
レイヤー	116	→前のセル番号へ	126	縮小表示	143	RGB フィルタ	172
→挿入 ...	116	→次のセル番号へ	126	等倍表示	143	階調反転	173
→削除	116	→フレーム呼び出し ...	126	画面をキャプチャー	143	色合い	174
		→カレントフレームの呼び出し	127	描画設定 ...	143	明るさ	174

目次

コントラスト	175
鏡像	176
テキスト	176
テキスト入力機能について	177
合成マスク処理について	184
合成マスク 1	184
合成マスク 2	185
マスク置き換えについて	186
クリップボード表示キー	191

7章 技術情報 193

カット & ペーストに関する注意	194
100 フレームと基準解像度	195
PaintMan のレイヤー構造	196
2 値トレース画像のレイヤー構造	196
階調トレース動画のレイヤー構造	196
色指定について	198
コンピュータでの色指定	198
表示デバイスによる発色について	198
他のソフトウェアとのデータのやり取り	199
保存形式	199
他のソフトウェアとの互換性	201
階調トレース画像の互換性 (PaintMan)	201
カットフォルダシステム	201
カットフォルダ	202
異なる OS 間でのデータのやり取りについて	206
ファイル名	206
拡張子について	206

1章

QuickChecker

概説

RETAS! PRO



QuickChecker
EX VER.2.0
Macintosh Version 2.0

Copyright 1991-2004 CELSYS, Inc. All rights reserved.

主な機能と特徴

QuickChecker Ver.2.0とは

●ラインテストツールとして定評のあったQuickChecker Ver.1.1に対して、ご要望の多かった「フルカラー対応」「カメラワーク機能」を実装しました。

特に、カメラワーク機能はCoreRETASをベースにしているため操作も覚えやすく、タイムシートをCoreRETASへ渡すことも可能となりました。

●アフレコ用の「レイアウト撮」「原動撮」を行う際には、台詞のきっかけとなるキャラクター名を文字入力するのは面倒なものです。QuickChecker Ver.2.0では、他のソフトで文字素材を作成することなく文字を直接打ち込んでいくことができるため、飛躍的に作業効率がアップします。

●セルアニメのラインテスト・原動撮だけでなく、「オニオンスキン機能」や「グリッド表示」「フリップ表示」等、クレイアニメ・モデルアニメ等撮影にも便利な機能を装備しており、クレイアニメーターやモデルアニメーターの方々にも最適なソフトとなっています。

従来のVer.1.1ではMacOS9のみのサポートでしたが、Ver.2.0では新たにWindows版・MacOS X版もサポートし、より多くのお客様に使っていただくことができるようになりました。

ニーズに合わせて 2種のラインナップで登場！

ひとくちに「ビデオカメラを使用した撮影」と言っても、カメラワークを必要とする「レイアウト撮」や「原動撮」と、原則としてカメラワークを必要としない「ラインテスト」や「クレイアニメ」の撮影等、用途に応じて必要とされる機能は異なります。

QuickChecker Ver.2.0は、「カメラワーク機能」や「テキスト入力」機能など全ての機能を使用可能な「EX」と、アニメーターが行うラインテストや、クレイアニメの撮影には不要な機能を削除して必要な機能だけに絞込んだ「Standard」の二つのグレードが用意されています。

用途に応じて最適なモデルをお求めいただけるようになりました。

①待望のカメラワーク機能搭載！

アニメ業界標準のタイムシートやカメラワーク機能が装備されました。

アニメ業界標準のタイムシートを 使用してタイミング指定が可能です。

●動画番号として「1a」等の添字が使えるようになりました。

●QuickChecker Ver.2.0で作成したタイムシートはCoreRETASへ持って行く事ができます。

●原動撮のタイムシートを流用することによって、さらに便利になりました。

※QuickChecker Ver.2.0のタイムシートを読み込む事が出来るのは、CoreRETAS Ver.5.7(仮称/近日リリース予定)以降です。

シーン	開始	終了	コマ数	コマ長	コマ速	コマ遅	コマ速	コマ遅
1	00:00	00:05	5	00:01	00:01	00:01	00:01	00:01
2	00:05	00:10	5	00:01	00:01	00:01	00:01	00:01
3	00:10	00:15	5	00:01	00:01	00:01	00:01	00:01
4	00:15	00:20	5	00:01	00:01	00:01	00:01	00:01
5	00:20	00:25	5	00:01	00:01	00:01	00:01	00:01
6	00:25	00:30	5	00:01	00:01	00:01	00:01	00:01
7	00:30	00:35	5	00:01	00:01	00:01	00:01	00:01
8	00:35	00:40	5	00:01	00:01	00:01	00:01	00:01
9	00:40	00:45	5	00:01	00:01	00:01	00:01	00:01
10	00:45	00:50	5	00:01	00:01	00:01	00:01	00:01

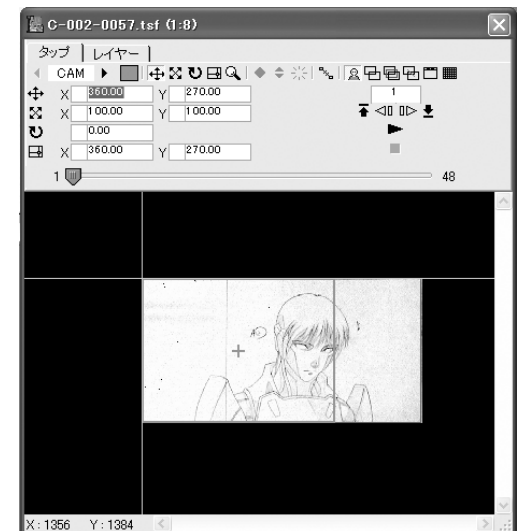
CoreRETASの機能を継承した カメラワーク機能を装備しました。

パン、マルチプレーンなどの多彩なカメラワーク機能を使用できます。

移動、拡大縮小、回転、フォーカスなどを駆使して奥行きのある映像を構成できます。

従来のように画面に[PAN]等のカメラワーク記号を表示するだけで済ませる事無く、実際にカメラワークを付けることができます。

※カメラワーク機能を使用できるのは「EX」のみです。



画像素材：『Anime Data collection』
© 高田明美 (TAKADA Akemi/C&R社)

② キャプチャー機能の進化！

DVカメラを使用した高速な画像取り込みが可能です。
大判や長セルなどの変形素材も、つなぎ合わせることなく一回で取り込みます。

フルカラー、 高画質な画像が 取り込めます！

- DVカメラを使用して、720×540pixelの高画質取り込みが可能です。
- プレビュー画像はビデオカメラからの映像をリアルタイムで表示します。
- 大きくて見やすい実寸表示のプレビュー画像。
- フルカラーでの取り込みが可能になりました。
- 取り込んだ画像を2値化処理することも可能です。

画像のつなぎを省略できる！ 大判も一発取り込みが 可能です。

- 大判や長セルも、一回の操作で取り込み可能です。
- つなぎや合わせ操作が不要になり作業が高速化！

ドラッグした画像も
1回で取り込み可能です。
大判画像も1回で取り込み可能です。

画像を180度回転させること ができるので、タップを上下 逆にする事なく正位置で動画 の取り替え作業が可能です。



③ アフレコに便利！テキスト入力機能

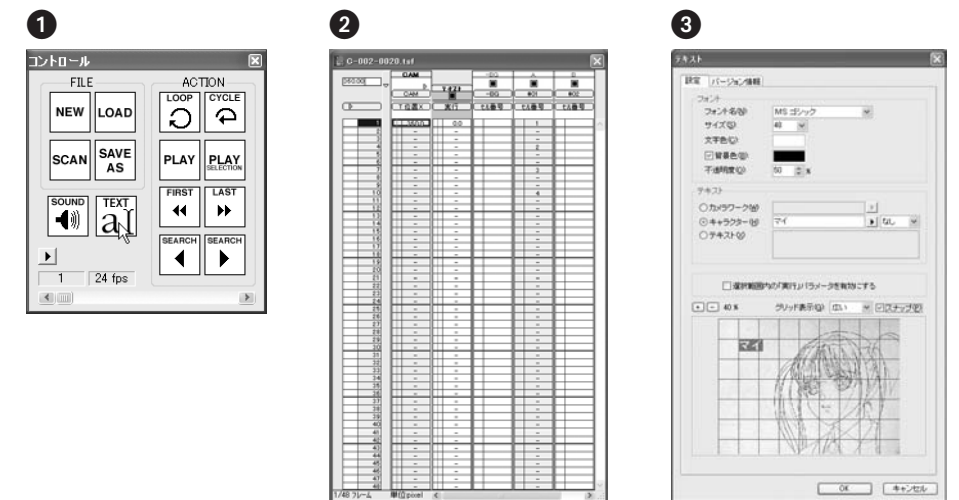
アフレコ用のレイアウト撮・原撮の時、セリフの切っ掛けとなる「キャラ名」、「カメラワーク名」をキーボードから直接入力できます。

他のソフトで「キャラクター名」や 「カメラワーク名」の文字を乗せた板 (画像)を作る必要が無いので作業効率 がアップします！

- フォント・ポイント数・文字色・透明度・文字の後ろに敷く「板」の有無等を自由に選択できます。
- シーン番号・カット番号も簡単操作で画面に乗せる事が出来ます。

※テキスト機能を使用して新規テキストを入力できるのは「EX」のみです。『Standard』は「EX」で入力されたテキストを表示・レンダリングすることはできませんが、新規にテキストを入力することはできません。

テキスト入力は、わずか3ステップの簡単操作！



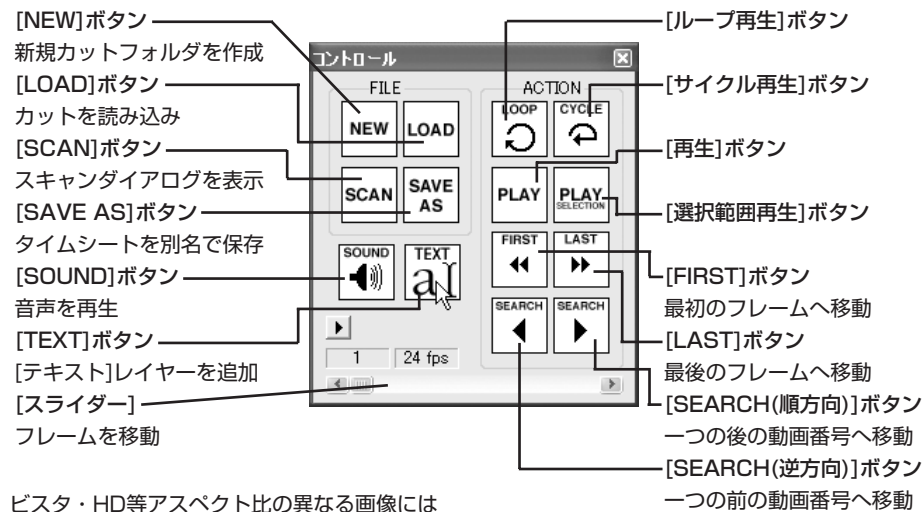
- ①[コントロール]パレット [テキスト]ボタンをクリック。
- ②タイムシート [テキスト]レイヤーが追加されます
- ③[テキスト]ダイアログ キャラクター名やカメラワーク等の文字を入力します。

④ 簡単操作！コントロールパレットと音声機能

コントロールパレットでワンタッチ操作が可能になりました。音声と動画のシンクロを確認しながらタイミング編集ができる音声機能も必見です。

コントロールパレット

●主要機能を一つにまとめて操作性をアップしました。

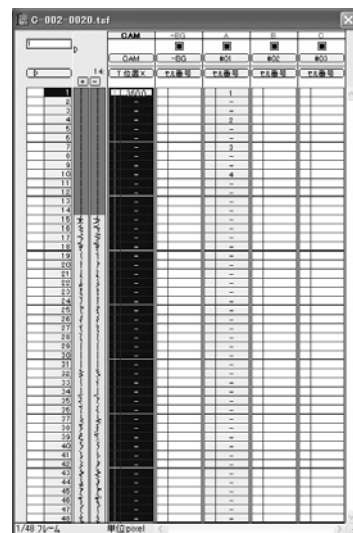


ビスタ・HD等アスペクト比の異なる画像にはワンタッチでマスキングを設定可能

サウンド

●タイムシートに
音声ファイルを登録可能
●原画・動画と音声の
シンクロを確認可能

音声の開始タイミングをフレーム単位でズラすことが可能になりました。

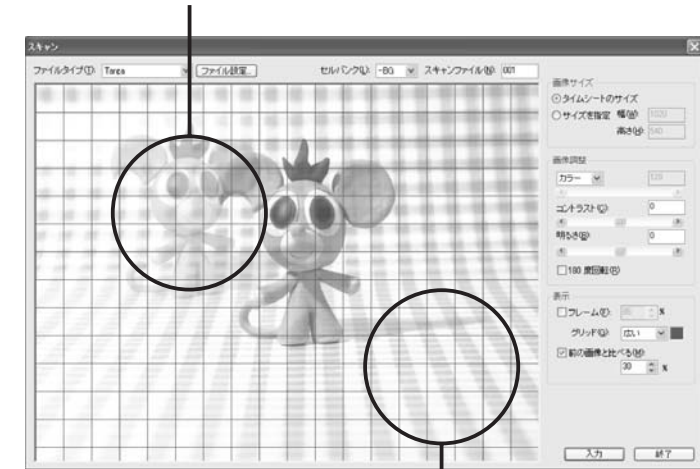


⑤ クレイアニメ、モデルアニメにも最適な機能搭載！

前段階の撮影したコマを確認できるオニオンスキン表示、編集に便利なグリッド表示などの機能もついています。

オニオン・スキン

一つ前のフレームを半透明表示できます。



画像素材：「ブッチョ&ポッチョ」
© I.TOON.LTD,

グリッド

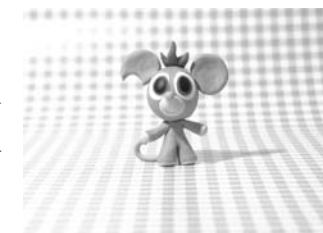
移動の幅を見るのに便利です。

フリップ機能

現在のフレームと一つ前のフレームを交互に表示します。「どのくらい動いたか？」を確認するのに便利な機能です。



F12 キーを押すと…



F12 キーを離すと…

製品のグレードについて

QuickChecker Ver.2.0には、「EX」と「Standard」の2つのグレードがあり、用途に合わせて最適なグレードをお選びいただけます。

アフレコ用に
「レイアウト撮」「原撮」をスピーディに行いたい！
カメラワーク機能、テキスト入力機能装備！

→ QuickChecker EX Ver.2.0

アニメーターのラインテスト、
クリエイティブの撮影に使用したい！

→ QuickChecker Standard Ver.2.0

Standard の機能制限

- ・[カメラワーク機能] 利用不可
- ・[テキスト入力機能]
- ・[連番静止画書き出し] 不可（動画の書き出しは可能）
- ・カメラサイズ 720 × 540 以下
- ・レイヤー数 20 以下
- ・マルチスレッド非対応
- ・ツインモニター対応

2章

QuickChecker

クイックガイド



操作手順

QuickCheckerの操作手順の流れです。

[1] 機材と素材の確認

a. ビデオカメラ

パソコンとビデオカメラを接続、撮影台にセットします。

ビデオカメラの接続にはIEEE 1394(FireWire/iLink)やUSBなどがあります(IEEE 1394での接続を推奨)。QuickCheckerを使用する前にOS上で認識されているかどうかを確認ください。詳しい接続方法は、各機器付属のマニュアルなどを参照してください。

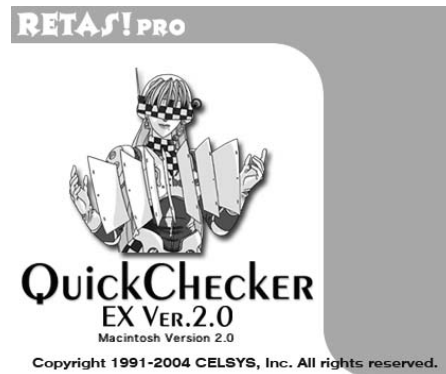
b. タイミングが指定された紙ベースのタイムシート

QuickCheckerのタイムシート打ち込みに使用します。QuickCheckerでタイムシートも全て打ち込んで完成させるのであれば特に必要はありません。

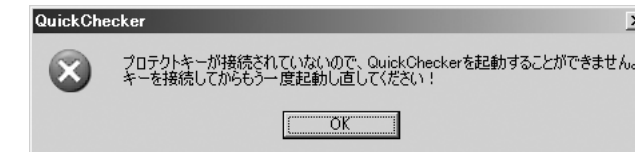
[2] QuickCheckerの起動

QuickCheckerのアイコンをダブルクリックします。

スタートアップ画面(スプラッシュ)が表示され、QuickCheckerの起動を確認できます。



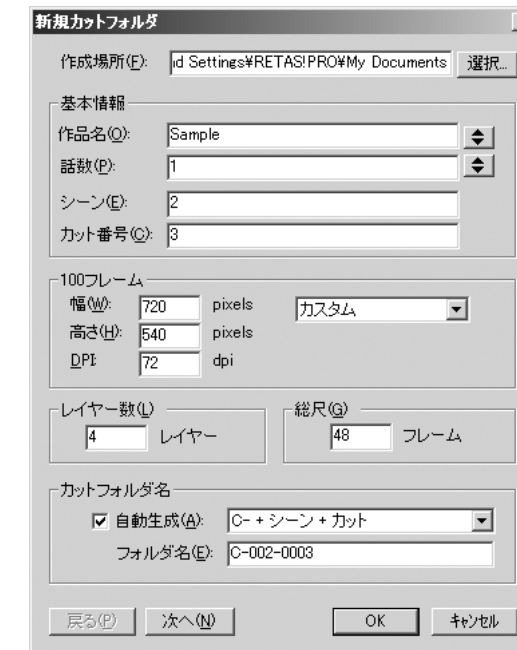
プロテクトキーが挿されていない場合、またはプロテクトキーを認識させるために必要なHASPドライバがインストールされていない場合は下のような警告ダイアログが表示され、起動できません。HASPドライバのインストール状況およびプロテクトキーの接続を確認してください。



起動が完了すると、[カットフォルダ]ダイアログが表示されます。

例えば2秒間のカットを作成する場合はフレーム数を秒数分用意しておきます。24FPSなら48フレームで2秒分になります。

[100フレーム]の大きさとレイヤー数、作品名などの詳細を決定したら[OK]をクリックします。[新規カットフォルダ]とタイムシートが作成され、[タイムシート]ウィンドウが表示されます。



[新規カットフォルダ]ダイアログ

[3]素材の登録(ファイルからの読み込み)

セルバンクへの登録(ファイルの登録)

このカットで利用する画像をレイヤーごとに[セルバンク]へ登録します。

[ウィンドウ]メニューの[セルバンク]のコマンドを使用して、[セルバンク]を表示します。



[セルバンク]

登録先となるフォルダは、パレット左上の[セルバンク選択]メニューに表示されており、デフォルトでは[-BG]が対象となっています。

セルバンクの[登録...]ボタンをクリックすると、ファイル登録用のオープンダイアログが表示されます。

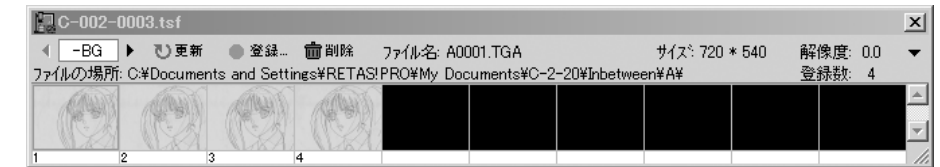


登録を行うと[セルバンク]にその画像のサムネイルが表示されると共に、保存されている場所や画像サイズ等の情報が表示されます。

[A]セルへの画像の登録は、[レイヤー選択]ボタンの右矢印ボタンをクリックし、画像の登録先を[A]セルに切り替えます。

[登録...]ボタンをクリックしてセルの登録を行います。

オープンダイアログに表示された[A]セルの連番画像のうちいずれかを選択し、オープンダイアログの[開く]をクリックすると、どの画像を選択していても、QuickCheckerはそのフォルダ内にある全ての画像ファイルを連番動画として[セルバンク]に登録して、[セル番号]を割り振っていきます。



[A]セル

同様に他のレイヤーの動画も登録していきます。

[4]スキャン(ビデオカメラから取り込み)

撮影台に読み込ませたい素材(絵コンテ/レイアウト/原動画など)をセットします。



ビデオカメラからの画像は常に[ビデオモニター]パレットに表示されています。撮影台のタップに動画をセットして、撮影可能な状態にします。



[ビデオモニター]パレット

[ビデオモニター]パレットの[スキャン]ボタンをクリックすると、[スキャン]ダイアログが現れます。



[スキャン]ダイアログ

[スキャン]ダイアログの[セルバンク切り替え]タブで、取り込んだ画像を保存するレイヤー([A]や[B]…など)を選択します。

動画番号を1番から付加していく場合は[スキャンファイル]の数値を[001]に設定します。スキャンするごとにこの数値が一つずつ増えていきます。

その他の設定は必要に応じて変更します。ビデオカメラの画像が明るすぎたり暗すぎる場合は、[明るさ][コントラスト]を調整します。

[5]合成モード・透過設定

合成モードの設定

[レイアウト撮]、[原撮]等の、白地に黒線の線画を使用する場合は、[比較(暗)合成]か、あるいは[乗算合成]を使用するのが便利です。

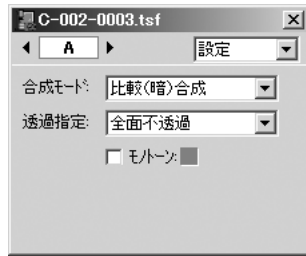
(クリエイティブアニメ、モデルアニメのコマ撮りには[通常合成]が適しています。)

透過指定

ビデオカメラで取り込んだ画像などを重ね合わせる場合に、レイヤーの[合成モード]とレイヤーの[透過] (どの部分が、どの様に透明・不透明か) に関する設定を行うのが[レイヤー設定]パレットです。

[ウィンドウ]メニューの[レイヤー設定]コマンドを使用して、[レイヤー設定]パレットを表示します。

背景は透過させないので、レイヤー設定パレット左上「レイヤー選択」タブを操作して、対象レイヤーを[-BG]にします。[合成モード]が[通常合成]、[透過指定]が[全面不透過]になっていることを確認します。



[レイヤー設定]パレット

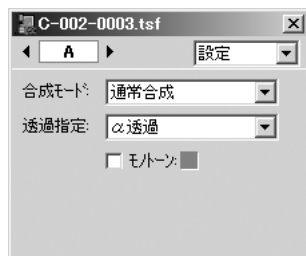
[レイヤー設定]パレット左上の[レイヤー選択]タブを操作して、対象レイヤーを[A](画像を読み込んだレイヤー)にします。

[合成モード]を[比較(暗)合成]にすると(この場合、[透過指定]は[全面不透過])、ビデオカメラから取り込んだ画像であっても、[-BG]レイヤーの背景が透過されます。



[レイヤー設定/A]

セルバンクに登録した画像がTraceManによって[階調トレース]されている場合は[合成モード]を[通常合成]にして、[透過指定]を[α透過]にします。



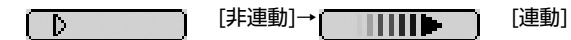
[レイヤー設定/α透過]

[6]タイムシートの打ち込み

あらかじめ用意されたタイムシートなどを参照してQuickCheckerの[タイムシート]ウィンドウに入力を行います。

a.基本的な打ち込み

タイムシート左上の「連動ボタン」をクリックして、「連動」にしてください。

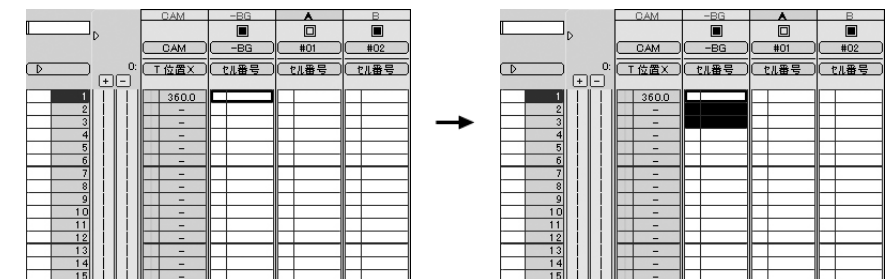


[入力パラメーター選択]メニューの表示が[セル番号]になっていることを確認します。[セル番号]以外が表示されている場合は[入力パラメータ選択]メニューから[セル番号]を選んでください。

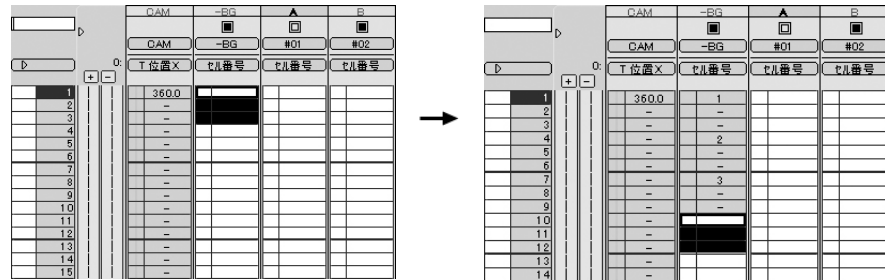


次にタイムシートウィンドウ上の[データセル]の中から、セル番号を打ち込むコマをクリックして、黒く反転表示させます。これを[選択範囲]と呼びます。

[データセル]をドラッグして指定することで、複数の[データセル]を指定することもできます。ここで入力する[セル番号]は、[セルバンク]上に登録された画像に振られた番号を指しています。



打ち込み箇所の指定が終わったら、[セル番号]を入力します。テンキーから[1]を入力すると、タイムシート左上の[パラメータ入力フィールド]にその数値が表示されます。この状態で[Enter]キーを押すと、現在の選択範囲にその数値が登録されます。選択範囲は選択されたコマ数分、次に移動します。



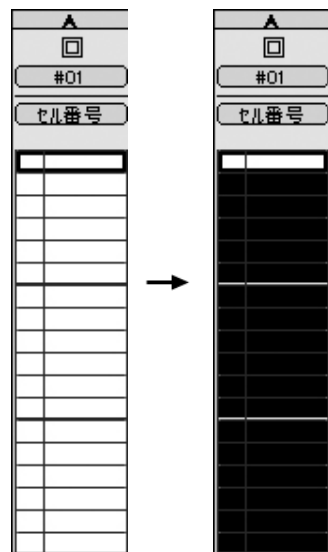
このように、3コマ分選択しておけば、3コマずつ同時にセル番号の入力を行うことができます。打ち込み後、選択範囲が3コマ分下に移動しますので、続けてセル番号の打ち込みを行います。コマ打ち数が変わった場合は再びドラッグして、選択範囲を再指定します。

セル番号を間違えた場合は、間違えた箇所を選択して再入力することで修正が可能です。セル番号の削除(空セルの入力)を行う場合は、[0]を入力します。

b. 全てのフレームに同じセル番号を入力する場合

画像の置き換えがなく、最初から最後まで同じ画像(セル)が続く場合には、全てのフレームに同じ[セル番号]に入力します。

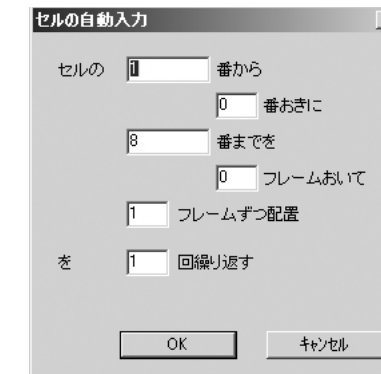
任意のレイヤーの、全てのフレームを選択するには、[レイヤータイトルバー]([BG][A]等、表示されている箇所)をダブルクリックします。ダブルクリックしたレイヤーの全てのフレームが選択され反転表示されます。



c. 繰り返しなどの規則的なセル番号を入力する場合

一定のコマ打ちでセル番号が繰り返す場合、[セル番号の自動入力...]コマンドで[タイムシート]にセル番号を自動入力することができます。

セル番号の打ち込みを行う範囲を選択した後、[タイムシート]メニューの[セル番号の自動入力...]コマンドを実行すると、[セルの自動入力]ダイアログが表示されます。



[セル番号の自動入力...]コマンドの詳細については「メニューバーコマンドの説明」を参照してください。このダイアログで選択範囲に指定した番号間の繰り返しを、指定したコマ打ちで自動入力することができます。



[例：セル番号の[自動入力]で[3コマ打ち]を行った場合]

[7] 画像の位置修正 EX

a. 描画による確認

タイムシートの打ち込みが終わったら、セルが指示通りに合成されているか確認します。

フレームナンバーが表示されているコマをクリックすると、フレームナンバーが反転表示されます。このように、現在選択されているフレーム（何コマ目）のことを[カレントフレーム]といいます。即座に[描画]ウィンドウにカレントフレームが描画され、合成結果を確認することができます。

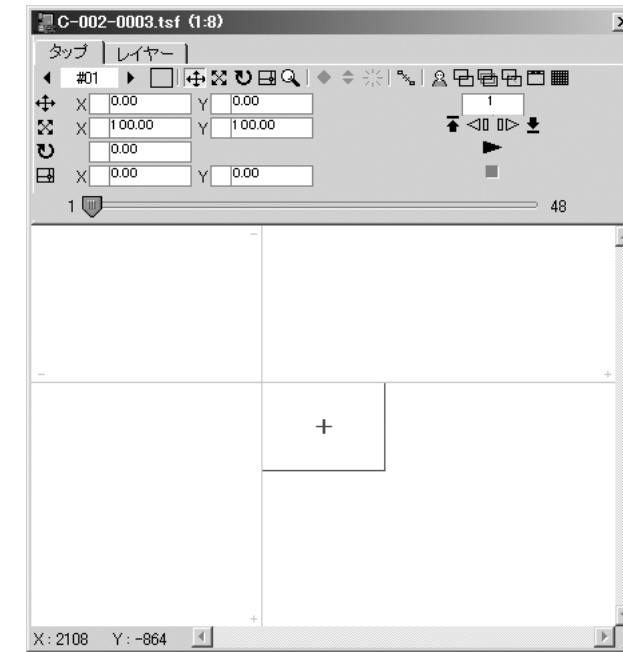


[カレントフレーム]

[描画]ウィンドウで合成結果から各レイヤーの位置を確認。必要であれば修正します。

b. [タップ]の移動

[ステージ]ウィンドウの[タップ/レイヤー切り替えタブ]を[タップ]に切り替えます。



[ステージ]ウィンドウ

カメラや画像（レイヤー）を上下左右へ移動、あるいは拡大・縮小、回転させる場合には、[タップ]を動かします。

[タイムシート]に表示されている[-BG][A]セル等の、全てのレイヤーは[タップ]に接続されているため、[タップ]を動かすと、[タップ]に接続されている全てのレイヤーが動きます。



[切り替えタブ]

[新規カットフォルダ...]コマンドでタイムシートを作成した場合、例えば[B]レイヤーは[#02]のタップに接続されています。

したがって、[B]セルに対して、動きを付ける（カメラワーク）場合は[#02]のタップを動かせば良いということになります。



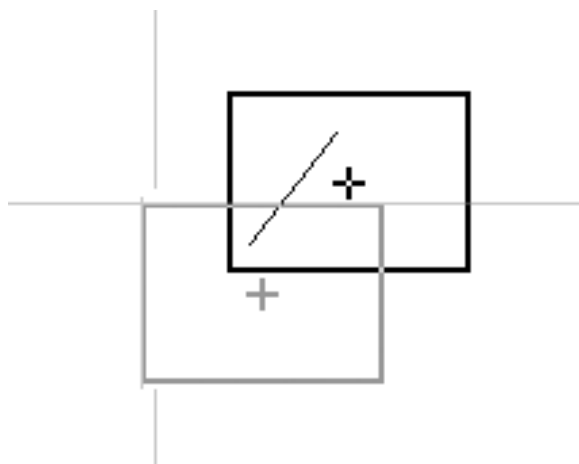
[Bセル]

[タップ/レイヤー選択]ボタンを使用して、ステージウィンドウの操作対象を[#02]に切り替えます。



[#02]タップ

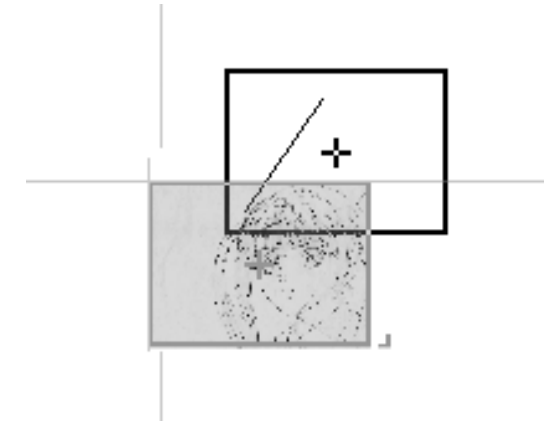
[ステージ]ウィンドウの[ステージエリア]には、操作対象になっているタップ(注1)を表す枠線が太く表示されています。この枠線をドラッグすることで、タップの位置を移動できます。



[ステージエリア]

(注1)正確には、「操作対象のタップに接続されている画像の外枠」です。

[ステージ]メニューの[画像]コマンドをオンにする（または[ステージ]ウィンドウの[画像]ボタンをオンにする）と、外枠ではなく、実際の画像が表示されます。より視覚的にタップに対する操作を行えます。



[8]動画の再生

[コントロール]パレットの[PLAY]ボタンをクリックすると、即座に動画が再生されます。
[コントロール]メニューの[再生設定...]コマンドを実行した際に表示される[再生設定]ダイアログで[最大化して再生]をオンにすると、再生の際に全てのウィンドウを消した状態でフルスクリーン再生を行います。



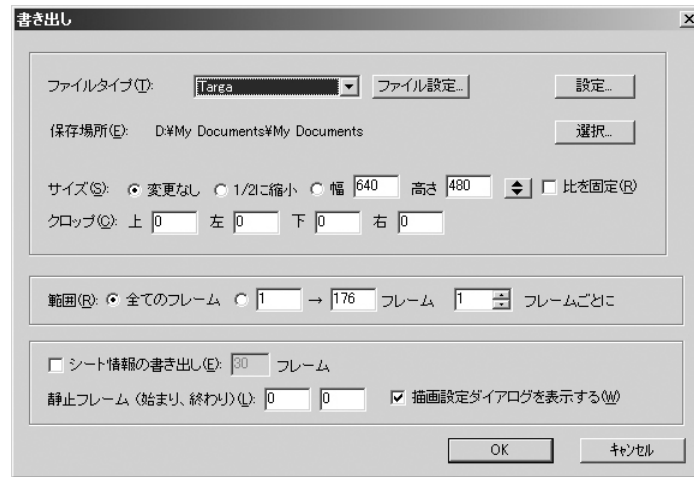
[コントロール]パレット

再生中にキーボードの[←][→]キーで動画のコマ送りを行えます。再生の再開は[SPACE]キーです。再生を中止する際は[Esc]キーを

コントロールパレットの[LOOP]をオンにすることで動画を繰り返し再生させることができます。
[CYCLE]をオンにすると一回目の再生と二回目の再生の間に一定間隔をおいて動画が繰り返し再生されます。

[9] 画像の書き出し

画像ファイルの書き出しを行います。
[ファイル]メニューの[書き出し...]コマンドを実行します。



ここでは例として「ファイルタイプ」として[QuickTime]を指定します。

注:[QuickChecker Standard]は書き出し形式として[Flash][QuickCheckerムービー][Video for Windows]しか選択できません。

[保存場所]の[選択]ボタンをクリックすると、書き出し先を選択できます。必要な保存先を指定してください。

設定が完了して[OK]ボタンをクリックすると[描画設定]ダイアログが表示されます。



24コマ/秒のタイムシートを30FPSのムービーとして書き出したい場合は[テレシネ変換]のチェックをONにして、それぞれの描画精度を選びます。QuickCheckerでは描画精度は[超低精度][低精度][中精度]の中から選べます。

[OK]ボタンをクリックすると、[圧縮設定]ダイアログが表示されます。



動きを確認することが目的の場合は、左上の選択タブで[シネパック]、[深さ]を[約1670万色]、[品質]を[中位]に設定、[OK]ボタンをクリックします。

QuickCheckerがムービーの書き出しを開始します。

[10] タイムシートの保存

作業が完了したタイムシートを保存します。

タイムシートファイルにはカメラのパン/フォローなどのすべての情報が収録されます。タイムシートの保存は「ファイル」メニューの[保存]コマンドで行います。[保存]コマンドを実行すると、[タイムシート]は上書き保存されます。すでにカットフォルダがある場合は、タイムシートは必ず対応するカットフォルダの中に保存してください。

タイムシートの名称は、原則的にカットフォルダの名称と一致させるようにしましょう。「保存」ボタンをクリックすれば、タイムシートの保存が行われます。

[11] QuickCheckerの終了

全ての作業が終わったら、QuickCheckerを終了します。

[ファイル]メニューの[終了]コマンドで、QuickCheckerを終了できます。

タイムシートの内容が最新のもので保存されていない場合、警告ダイアログが表示され、保存を促します。



以上がQuickCheckerの基本的な作業手順です。

3章

QuickChecker

コマンドリファレンス



凡例

Windows

Windowsに固有の話題・機能

MacOS

MacOSに固有の話題・機能

EX

QuickChecker EXに固有の話題・機能

CTRL / ⌘

[Ctrl]キー(Windows)、[Command]キー(MacOS)は、特に断らない限り、操作上同じ意味を持ちます。

ALT / OPT

Altキー(Windows)、Optキー(MacOS)特に断らない限り、Windowsの[Alt]キーとMacOSの[Opt]キーは、操作上同じ意味を持ちます。

SHIFT

[Shift]キー

CAPS LOCK

[CapsLock]キー

ESC

[Esc]キー

TAB

[Tab]キー

RETURN / ENTER

[Return]キー、[Enter]キー

F5

[Function]キー(例はF5キー)
キーボードの種類によっては
[Function]キーのないものもあります。

ショートカットについて

例:

CTRL + S

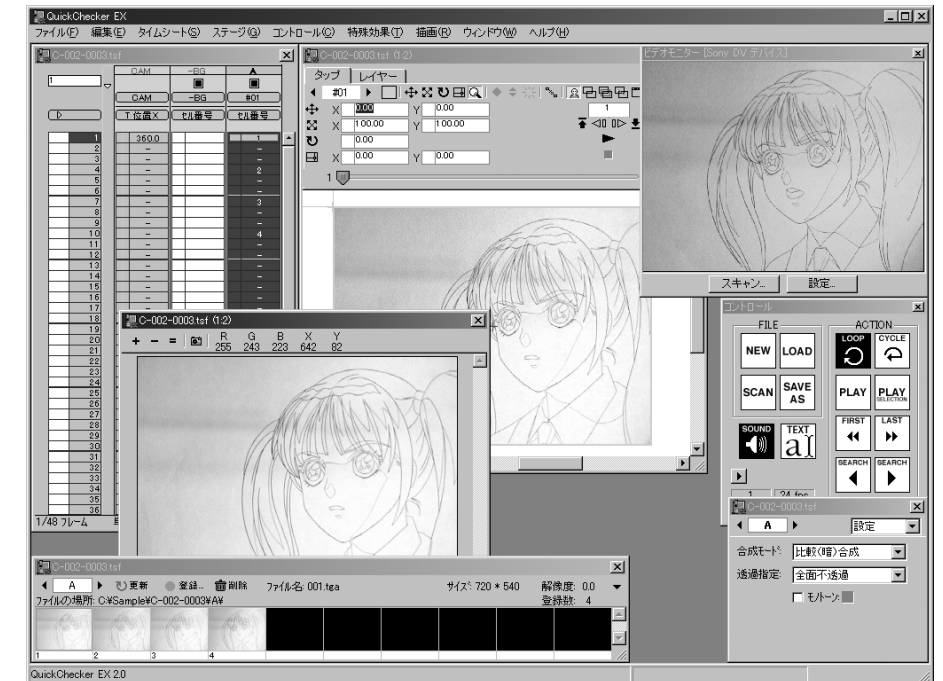
[Ctrl]キーを押しながら[S]キーを押してください。

CTRL + SHIFT + S

[Ctrl]キーと[Shift]キーと[S]キーを同時に押してください。

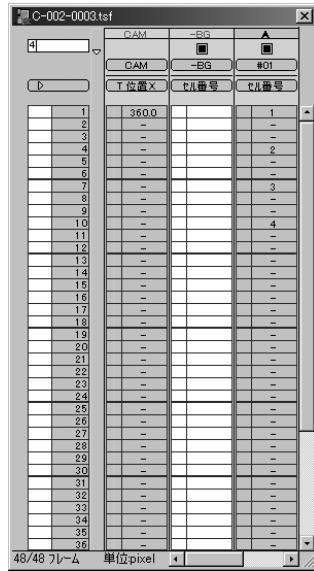
メニュー・パレット一覧

QuickCheckerの全ての操作は、メニューバーおよび各種フローティングパレット・ウィンドウから行えるようになっていきます。



ウィンドウ、パレットについて

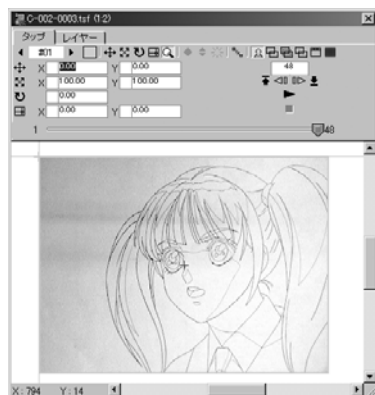
[タイムシート]ウィンドウ



動画のタイミング・重ね合わせ・効果等进行操作します。

[ステージ]ウィンドウ

EX



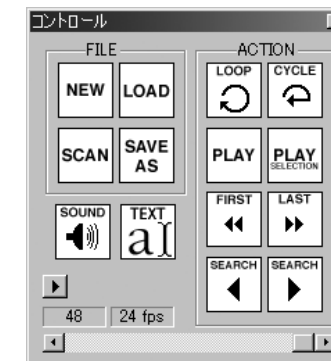
カメラワークを行います。

[描画]ウィンドウ



描画結果を表示します。

[コントロール]パレット



QuickCheckerの基本的な操作を素早く行うためのパレットです。

[ビデオモニター]パレット



接続されたビデオカメラからの映像をリアルタイムで表示します。

[レイヤー設定]パレット



レイヤーに対する各種の設定を行います。

セルバンク



タイムシートで使用する画像を登録・管理します。

メニューバーのコマンドの説明

メニューバー

ファイル(F) 編集(E) タイムシート(S) ステージ(Q) コントロール(C) 特殊効果(T) 描画(B) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

画面の上部にある帯の部分です。メニューバーには[ファイル][編集]等、メニューのタイトルが表示されています。このタイトルをクリックすることで、各メニューの内容を引き出すことが出来ます。

[ファイル]メニュー

ファイル入出力に関するコマンド。

ファイル(F)	
新規カットフォルダ(N)...	Ctrl+N
開く(O)	Ctrl+O
カットフォルダを開く(F)...	Ctrl+Shift+O
閉じる(C)	Ctrl+W
保存(S)	Ctrl+S
別名で保存(A)...	Ctrl+Shift+S
復帰(R)	
書き出し(E)...	Ctrl+E
連続書き出し(B)...	Ctrl+Shift+E
終了(Q)	Ctrl+Q

新規カットフォルダ... **CTRL** / **⌘** + **N**
 開く... **CTRL** / **⌘** + **O**
 カットフォルダを開く... **CTRL** / **⌘** + **SHIFT** + **N**

閉じる **CTRL** / **⌘** + **W**
 保存 **CTRL** / **⌘** + **S**
 別名で保存... **CTRL** / **⌘** + **SHIFT** + **S**
 復帰

スキャン **CTRL** / **⌘** + **ALT** / **OPT** + **S**

書き出し... **CTRL** / **⌘** + **E**

連続書き出し...

CTRL / ⌘ + SHIFT + E

終了

CTRL / ⌘ + Q (※)

※Mac OS X版では、[終了]コマンドはアップルメニューの中にあります。

[編集]メニュー

編集に関するコマンド、及び環境設定。

編集(E)	
取り消し(U)	Ctrl+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(I)	
クリア(L)	
全てを選択(A)	Ctrl+A
コピー範囲分選択(R)	Ctrl+Shift+A
環境設定(E)...	Ctrl+K

取り消し

CTRL / ⌘ + Z

カット

CTRL / ⌘ + X

コピー

CTRL / ⌘ + C

ペースト

CTRL / ⌘ + V

特定ペースト...

CTRL / ⌘ + SHIFT + V

挿入ペースト

クリア

全てを選択

CTRL / ⌘ + A

コピー範囲分選択

CTRL / ⌘ + SHIFT + A

環境設定...

CTRL / ⌘ + K (※)

※Mac OS X版では、[環境設定...]コマンドはアップルメニューの中にあります。

[タイムシート]メニュー

[タイムシート]に対する操作を行うコマンド。

タイムシート(S)	
効果設定(E)...	Ctrl+T
セル番号の自動入力(N)...	Ctrl+J
セルの自動配置(A)	Ctrl+L
コマ打ちの変更(C)...	
フレーム(F)	▶
レイヤー(Y)	▶
タップ(T)	▶
サウンド(S)	▶
キーフレーム(K)	▶
中割り(Q)	▶
フォロー設定(W)...	Ctrl+Shift+Y
ランダム入力(R)...	
値の置換(U)...	
シート反転(V)	
中心合わせ(H)	Ctrl+M
最初のフレームへ(M)	Alt+←
最後のフレームへ(L)	Alt+→
フレーム呼び出し(O)...	Ctrl+F
カレントフレームの呼び出し(E)	Ctrl+Shift+F
シートをたたむ(Q)	
シートを展開する(Q)	
レイヤースイッチの反転(T)	
シートの設定(G)	▶

効果設定...

CTRL / ⌘ + T

セル番号の自動入力...

CTRL / ⌘ + J

セルの自動配置

CTRL / ⌘ + L

コマ打ちの変更...

フレーム

→挿入...

→削除...

レイヤー

→挿入...

CTRL / ⌘ + I

→削除

→名前の変更...

→リセット

CTRL / ⌘ + D

タップ

→挿入...

→削除

→名前の変更...

サウンド

→登録...

→削除

→再生

→停止

→オフセット...

→情報...

CTRL / [⌘] + G

キーフレーム

→連続キーフレームの設定

CTRL / [⌘] + 8

→非連続キーフレームの設定

CTRL / [⌘] + 9

→連続キーフレームの設定(全て)

→非連続キーフレームの設定(全て)

→解除

CTRL / [⌘] + 0

中割り

→実行

CTRL / [⌘] + B

→現在のパラメーターのみ...

CTRL / [⌘] + SHIFT + B

→設定...

CTRL / [⌘] + Y

フォロー設定

ランダム入力...

値の演算...

シートの反転

中心あわせ

CTRL / [⌘] + SHIFT + Y

CTRL / [⌘] + M

最初のフレームへ

ALT / [OPT] + [←]

最後のフレームへ

ALT / [OPT] + [→]

前のセル番号へ

CTRL / [⌘] + [←]

次のセル番号へ

CTRL / [⌘] + [→]

フレーム呼び出し...

CTRL / [⌘] + F

カレントフレームの呼び出し...

CTRL / [⌘] + SHIFT + F

シートをたたむ

シートを展開する

レイヤースイッチの反転

シートの設定

→一般...

CTRL / [⌘] + SHIFT + U

→情報...

CTRL / [⌘] + U

→メモ...

[ステージ]メニュー **EK**

[ステージ]に関するコマンド。

ステージ(Q)	
基本表示(B)	Ctrl+1
画像(M)	Ctrl+2
全てのキーフレーム(K)	▶
全てのフレーム(A)	
フレームの軌跡(E)	
タップ表示(G)	
グリッド表示(D)	
再生(P)	Alt+Shift+>
停止(S)	Esc
拡大表示(O)	Ctrl+3
縮小表示(Q)	Ctrl+4
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	

基本表示

CTRL / [⌘] + 1

画像

CTRL / [⌘] + 2

全てのキーフレーム

→位置X,Y

→スケール

→回転

→中心

全てのフレーム
フレームの軌跡
タップ表示
グリッド表示

再生 **ALT / OPT** + **SHIFT** + **>**

停止 **ESC**

拡大表示 **CTRL / ⌘** + **3**

縮小表示 **CTRL / ⌘** + **4**

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

[コントロール]メニュー

[コントロール]パレットに関するコマンド



再生 **ALT / OPT** + **R**

範囲指定再生 **ALT / OPT** + **SHIFT** + **R**

ループ再生

サイクル再生

ムービー書き出し

キャッシュの消去

再生設定..

[特殊効果]メニュー

特殊操作の操作を行うコマンド



特殊効果の追加 **ALT / OPT** + **F**

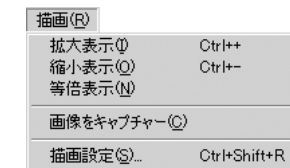
追加 →合成
→色調補正
→変形
→その他

削除 **ALT / OPT** + **D**

設定... **ALT / OPT** + **SHIFT** + **F**

[描画]メニュー

[描画]ウィンドウに関するコマンド



拡大表示 **CTRL / ⌘** + **+**

縮小表示 **CTRL / ⌘** + **-**

等倍表示

画像をキャプチャー

描画設定... **CTRL / ⌘** + **SHIFT** + **R**

[ウインドウ]メニュー

ウインドウとパレットの操作に関するコマンド



パレットの整理

- 整頓
- デフォルト位置で整頓
- 現在の位置を保存

ステージ **EX** F6

描画ウィンドウ F7

セルバンク F8

レイヤー設定 F9

ビデオモニター F10

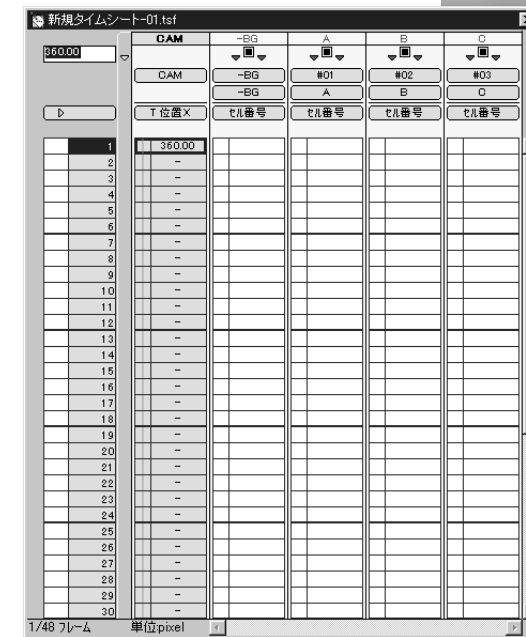
コントロール F11

タイムシート

4章

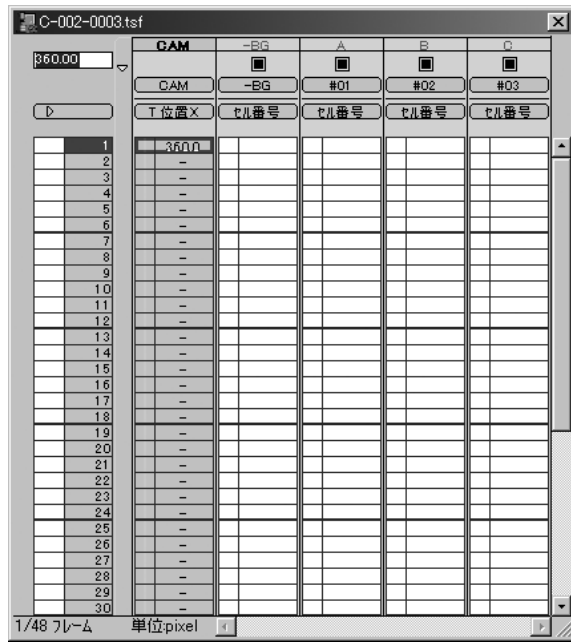
QuickChecker

ウインドウ・パレット



タイムシートとは

動画のタイミング、重ね合わせ、座標の移動等を実行するためのウィンドウです。



タイムシートの概念

[タイムシート]とは、横軸をセルの重なり（レイヤー）、縦軸を時間（フレーム）として表記されます。

QuickCheckerでは、[セル番号][位置][スケール][透明度]等のパラメータを全てタイムシートで管理しています。

A フレーム

1	360.00				
2	-				
3	-				
4	-				
5	-				

シート上で横方向にのびるそれぞれの段を[フレーム]と呼びます。

フレームは、必ず[1]から始まります。

最初から数えて12番目のフレームは[12フレーム目]、30番目のフレームは[30フレーム目]の様呼びます。

B カレントフレーム



ステージでの操作の対象になっているフレームを[カレントフレーム]と言い、反転表示されています。

[カレントフレーム]は、入力の対象となる選択範囲とは必ずしも一致しません。

1	360.00				
2	-				
3	-				
4	-				
5	-				

C レイヤー



シー

ト上で縦方向にのびる列を[レイヤー]と呼び、画像の上下関係を表します。

左から[CAM][-BG][A][B][C]...と表示されます。

重ね合わせを行う際には、左側のレイヤーほど下に配置され、右側のレイヤーほど上に配置されます。(但し、カメラレイヤーは除く。)

セルレイヤーは最大100列まで使用可能 (EX) で、デフォルトではA~Z、AA~ZZの様に表示されます。(Standardでは最大20列)

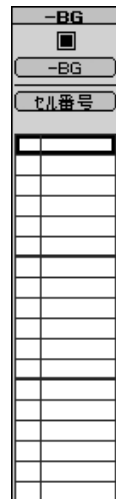
レイヤーには、機能と目的に応じて、以下の各レイヤーが存在します。

C-1.セルレイヤー



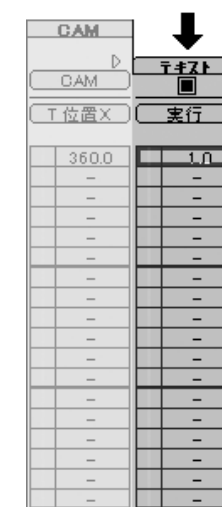
動画(セル)を登録するレイヤーです。

C-2.BG(背景)レイヤー



背景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。

C-3.エフェクトレイヤー



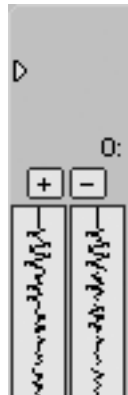
[セルレイヤー]([レイヤー])・[カメラレイヤー]に対して、画像処理を行うためのレイヤーです。

C-4.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」のパラメーターを持ちません。

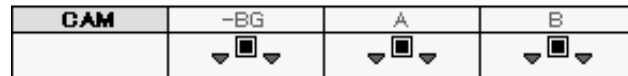
C-6. サウンドレイヤー



音声を登録するためのレイヤーです。

D カレントレイヤー

タイムシート上で編集対象となるレイヤーを[カレントレイヤー]と言い、レイヤータイトルバーが強調表示されます。



E キーフレームエリア



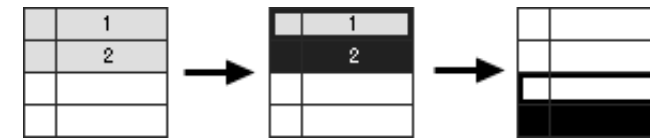
[キーフレーム]を表示・編集するためのエリアです。
[キーフレームエリア]だけを選択することはできません。

F セル

タイムシートに登録された画像の事で、[セル番号]で表現されます。

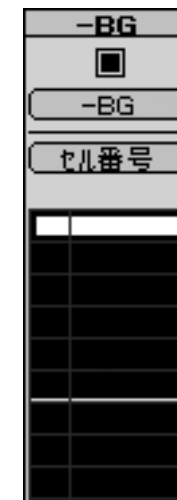
[セル番号]はセルバンクに画像を登録したときに割り振られる番号です。

シート上でセル番号[0(ゼロ)]を入力することによって、セル番号をクリア(消去)することができます。



G 選択範囲

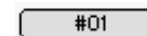
シートのデータエリアを選択し反転表示させた領域。複数行、複数列を選択することができます。



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。

範囲の選択方法については、「コマンド・ツール解説」の「選択範囲」を参照してください。

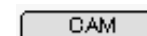
H タップ



[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。

同じタップに接続されたレイヤーは、[位置][スケール][回転][中心]などのパラメーターを共有するため、タップのパラメーターを操作すると、タップに接続されたすべてのレイヤーが、同じ動きをします。

H-1. 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。

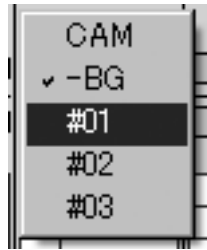
他のタップとは名称が異なるだけで、機能には違いがありませんので、[カメラレイヤー]を、[カメラタップ]以外のタップにつなぎ変える事もできますが、混乱しやすくなるので、特別な理由が無い限りは、[カメラタップ]には[カメラレイヤー]を接続するようにしてください。

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。

H-2.カレントタップ

編集対象となるタップを[カレントタップ]と言います。

[カレントタップ]の切り替えは、[ステージ]ウィンドウの[タップ/レイヤー選択]ボタンを使用し行うことができます。



H-3.タップの持つパラメータ (カメラタップを含む)

- T 位置X
- T 位置Y
- T スケールX
- T スケールY
- T 回転
- T 中心X
- T 中心Y

レイヤーの持つパラメータ

セル番号 (注1:)

- 位置X
- 位置Y
- スケールX
- スケールY
- 回転
- 中心X
- 中心Y

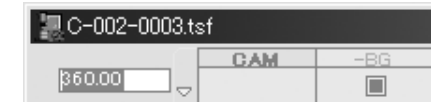
透明度 (注1:)

モーションブラー

(注1:カメラレイヤーは「セル番号」「透明度」を持ちません。)

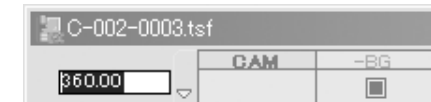
[タイムシート]ウィンドウ

A 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。

B パラメータ入力フィールド



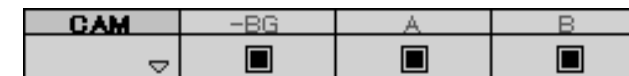
パラメータの数値を入力するフィールドです。

入力に使用できるのは、半角数字と小数点のみです。

入力した数値は、[Enter]キーで確定します。[Return]キーでは確定できません。

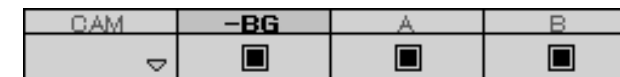
キーボードの上段の、横一列に並んでいる数値キーは、キーボードの入力モードによっては全角数字が入力される場合がありますので、シートへの入力には、テンキーを使用してください。

C 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。



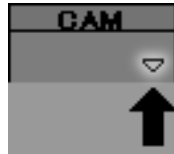
D セルレイヤースイッチ



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、フィルターの効果をオフにします。

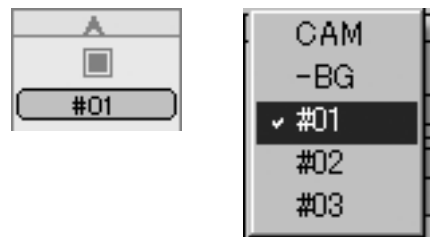
E エフェクトレイヤースイッチ



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。



F 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。
同じレイヤーに接続されているレイヤーは、

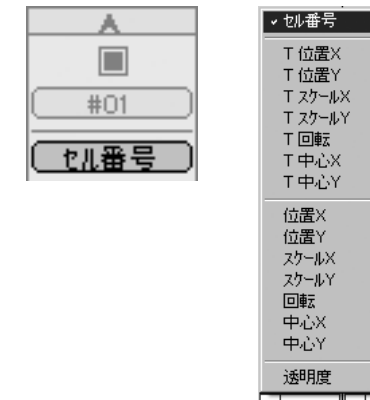
T 位置X
T 位置Y
T スケールX
T スケールY

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。

G 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。
注：QuickChecker Standardは、[セル番号]以外のパラメーターを編集することはできません。

選択できるパラメータは以下の通りです。

セル番号 (注1:)
セルバンクに登録された画像番号。(整数)

T 位置X
タップのX方向の位置座標
T 位置Y
タップのY方向の位置座標
T スケールX
タップのX方向の拡大率
T スケールY
タップのY方向の拡大率
T 回転
タップの回転角度。時計回りが正方向
T 中心X

タップの原点のX座標
T 中心Y
タップの原点のY座標

位置X

タップの持つX座標に対するオフセット値。

位置Y

タップの持つY座標に対するオフセット値。

スケールX

タップの持つX方向の拡大率に対するオフセット値。

スケールY

タップの持つY方向の拡大率に対するオフセット値。

回転

タップの持つ回転角度に対するオフセット値。時計回りが正方向。

中心X

タップの原点のX座標に対するオフセット値。

中心Y

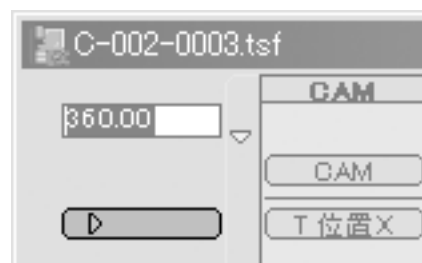
タップの原点のY座標に対するオフセット値。

透明度 (注1:)

レイヤーの持つ透明度。0(透明)~100(不透明)

(注1:カメラレイヤーは[セル番号][透明度]を持ちません。)

この他、[エフェクト]レイヤーは、それぞれの機能に応じて異なるパラメーターを持ちます。
詳細については、各プラグインフィルターの解説を参照してください。

H 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[入力パラメーター選択]メニューを変更すると、他のレイヤーの[入力パラメーター選択]メニューも連動して切り替わります。



[オフ (連動しない)]



[オン (連動する)]

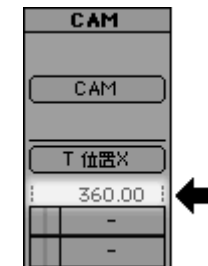
但し、[カメラ]レイヤーは[セル番号]と[透明度]の各パラメーターを持たないので、他のレイヤーでこれらのパラメーターが選択されても連動しません。

また、[エフェクト]レイヤーも連動しません。

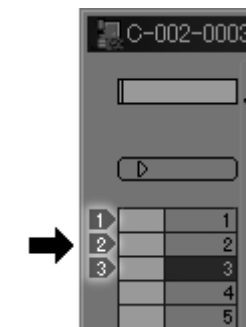
I 直前値表示エリア

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。

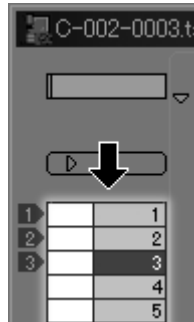
J マーカー表示エリア

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。

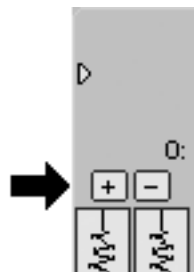
マーカーの使用方法については、「コマンド・ツール解説」の「マーカー」を参照してください。

K [フレーム]ナンバー表示エリア

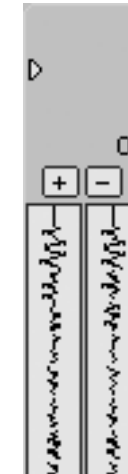
フレームナンバーを表示します。
 [ステージ]ウィンドウで操作対象となるフレームを[カレントフレーム]と呼び、反転表示されます。
 フレームナンバーの表示は、[秒数+フレーム][フィート][フレームナンバー][ページ、フレームナンバー]の4種類の中から選択できます。

L [サウンド]レイヤー

サウンドデータを登録するレイヤーです。

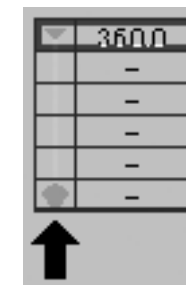
M [サウンドレイヤー]スイッチ

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。

[+][-]ボタンを使用して、サウンドファイルの再生開始タイミングをフレーム単位で調整することができます。

N 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。

シートエリア

360.00			
-			
-			
-			
-			
-			
-			
-			
-			
-			
-			
-			
-			
-			
-			
-			

入力欄が並んでいるエリアです。

データセル



データを入力する個々の領域は、[データセル]と呼ばれます。

Q インフォメーションエリア

1/48 フレーム 単位:pixel

[タイムシート]の情報を表示するエリアです。

Q-1.カレントフレーム情報

例:20/90フレーム

[タイムシート]の総フレーム数が90フレームで、[カレントフレーム]が20フレーム目。

Q-2.単位情報

例:単位:pixel

現在[タイムシート]に表示されているパラメーターの単位は[pixel]

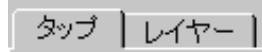
[ステージ]ウィンドウ **EX**

[ステージ]ウィンドウは撮影台に相当します。カレントフレームのカメラやセルの[位置][スケール][大きさ]等を確認したり、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軸と横軸の交点は、ステージの原点座標になります。

ファンクションキーの[F6]でステージウィンドウの表示・非表示を切り替えることができます。



A タップ/レイヤー切り替えタブ



[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。
RETAS!PRO Ver.5.0から、[タップ]の概念が導入され、レイヤー(セル)のグループ化が容易に
成りました。
特別な理由のない限りは、必ず[タップ]タブ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]タブは、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]タブは、[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。

B タップ/レイヤー選択ボタン



操作対象となる[タップ]または[レイヤー]を選択します。[タップ/レイヤー切り替えタブ]で選択
したモードで[タップ]と[レイヤー]のどちらを選択するかが決まります。

[タップ/レイヤー名]を直接クリックするとポップアップメニューから目的の[タップ/レイヤー]
を選択します。

[タップ/レイヤー名]の左右にある→をクリックすることで[タップ/レイヤー]を順番に切り替え
ていくこともできます。

C カラー選択ボックス



操作対象のタップに接続された画像(レイヤー)は、カラー選択ボックスで選択された色つきの枠
で囲まれて[ステージエリア]に表示されます。

カラー選択ボックスをクリックしてカラーピッカーを呼び出し、任意の色に変更します。

注:カラー選択ボックスは[タップ/レイヤー切り替えタブ]で[タップ]を選択した時のみ現れます。

D 設定項目選択ボタン



[ステージエリア]上で各タップ/レイヤーに対する操作の項目を切り替えます。

D-1.位置設定

[タップ/レイヤー]の位置の設定を行います。

D-2.スケール設定

[タップ/レイヤー]のスケール(大きさ)設定を行います。

D-3.回転設定

[タップ/レイヤー]の回転の設定を行います。

D-4.中心設定

[タップ/レイヤー]の中心位置の設定を行います。

[中心]とは、[タップ/レイヤー]を扱う座標の原点になります。回転やスケールで拡大縮小する際
の中心点となる座標です。

D-5.虫めがねツール

[ステージエリア]の拡大/縮小表示を行います。

クリックした箇所を中心として[ステージエリア]の表示が拡大されます。[Alt/Opt]キーを押しな
がらクリックすると、クリックした部分を中心に[ステージエリア]の表示が縮小されます。

E キーフレーム設定ボタン



[キーフレーム]の設定は、各設定ボタンをクリックすることで行いますが、通常は同じ項目のX
とY、2つのキーフレームが設定されます。

[Shift]キーを押しながら各設定ボタンをクリックすると、アクティブになっている項目1つだけ
にキーフレームの設定/解除が可能です。「Xの値だけキーフレームを設定して中割を作成」といっ
た事を行う場合は、各設定ボタンは[Shift]キーを押しながらクリックしてください。

E-1.連続キーフレーム設定ボタン

カレントフレームに[連続キーフレーム]を設定します。

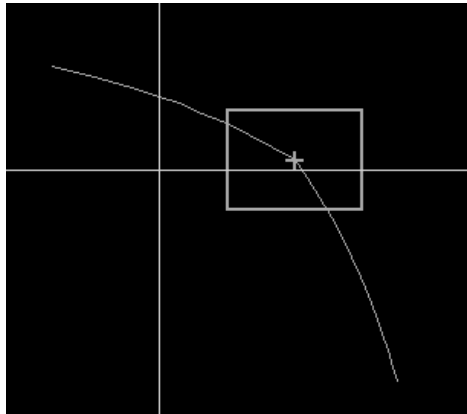
キーフレームを設定したい[数値入力エリア]を選択した状態で[連続キーフレーム]ボタンをクリ
ックします。

キーフレームとはカメラワークの始点、中間点、終点のフレームを指します。キーフレームとキ

一フレームの間はQuickCheckerが自動でパラメーターの中割りを作成します。

[連続キーフレーム]で中間点となるキーフレームを設定すると、前後のキーフレームとの連続性のある中割りが作成されます。

別の言い方をすると、[始点][中間点][終点]の3つのキーフレームを設定して、[中間点]が連続キーフレームである場合、QuickCheckerは[始点]から[中間点]を通過して[終点]までを一つの連続する部分とみなして、3点を滑らかに中割りしようとしています。



詳細は「コマンド・ツール解説」の[キーフレーム設定]を参照してください。

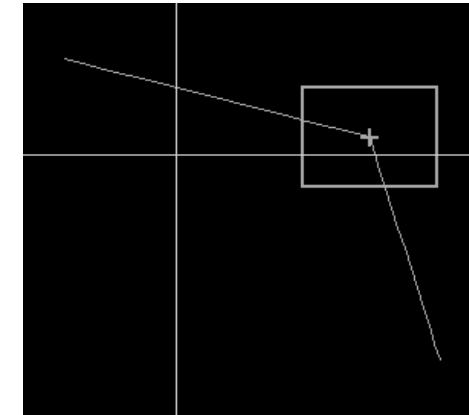
E-2.非連続キーフレーム設定ボタン

カレントフレームに[非連続キーフレーム]を設定します。

キーフレームを設定したい[数値入力エリア]を選択した状態で[非連続キーフレーム設定]ボタンをクリックします。

[非連続キーフレーム]で中継点となるキーフレームで設定すると、前後のキーフレームと連続性のない中割りが作成されます。

別の言い方をすると、[始点][中間点][終点]の3つのキーフレームを設定して、[中間点]が非連続キーフレームである場合、QuickCheckerは[始点]から[中間点]までを中割りして、次に[中間点]から[終点]までを個別に中割りします。



詳細は「コマンド・ツール解説」を参照してください。

E-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。

F 自動中割りモードボタン

[自動中割りモード]ボタンをクリックすると、[自動中割りモード]のオン・オフが選択できます。詳細は[コマンド・ツール解説]の[自動中割り]を参照してください。

G 表示モード選択ボタン



G-1.画像

[画像]ボタンをクリックすると、カレントフレームでステージ上に配置されている画像の外枠のみを表示する/表示しないを選択できます。[Ctrl/Command]+[1]で外枠のみ、[Ctrl/Command]+[2]で画像の表示を切り替えることも可能です。

G-2.全てのキーフレーム

[全てのキーフレーム]ボタンをオンにすると、[ステージエリア]でカレントタップ(またはレイヤー)が持つ全キーフレームを表示します。表示されるキーフレームはメニュー「ステージ」→「全てのフレーム」から選択します。

G-3.全てのフレーム

[全てのフレーム]ボタンをオンにすると、[ステージエリア]でカレントタップ(またはレイヤー)が持つ全フレームの軌跡を表示します。

[全てのキーフレーム]と[全てのフレーム]は同時に両者を表示させることはできません。

G-4. フレームの軌跡

「軌跡」ボタンをクリックすると、[ステージエリア]でカレントタップ(またはレイヤー)の中心の軌跡を直線で表示します。

G-5. タップ表示

[タップ表示]ボタンをクリックすると、[カレントタップ](またはレイヤー)の外枠に、上下を示すタップのマークが表示されます。

G-6. グリッド表示

[グリッド表示]ボタンをオンにすると、[ステージエリア]にグリッドが表示されます。位置の確認などに利用できます。

H 数値入力エリア

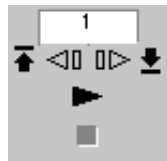
[数値入力エリア]では操作対象のタップ(またはレイヤー)に、位置(X,Y)、スケール(X,Y)、回転、中心(X,Y)の各数値を入力することができます。

入力エリアの選択はそれぞれ数値が表示されている箇所をクリックすることで行うことができます。入力した数値の確定は[Enter]キーです。

[Tab]キーを使用すると、各入力エリア間で順送りに移動できます。逆送りにしたい場合は[Shift]+[Tab]キーを押します。

キーフレームが設定されているフレームでは入力エリア左側の欄にキーフレームを示すマークが表示されます。

I フレーム制御パネル



カレントフレームの移動など、制御を行うパネルです。カレントフレーム番号を表示します。

カレントフレーム番号は、直接キーボードから数値入力することもできます。入力の確定は[Enter]キーです。

例えば、[64]を入力すると64フレーム目に直接ジャンプします。

メニュー[タイムシート]→[シートの設定]→[一般]→[シート表示]で[秒+フレーム]が選ばれている時などは、入力数値もそれに従います。例えば5秒10コマ目にジャンプする時は[5+10]と入力します。



最初のフレームに移動します。



一つ前のフレームに移動します。



一つ後のフレームに移動します。



最後のフレームに移動します。



フレームを再生します。



フレームの再生を停止します。

J フレームスライダー



カレントフレームを連続的に変化させるスライダーです。

スライダーをドラッグして、その位置によってカレントフレームが移動します。スライダーの左端が先頭フレーム、右端が最終フレームになります。

K ステージエリア

タップ(またはレイヤー)の配置状況を表示します。同じタップに接続されているレイヤーは、全て同じ色の枠線で囲まれて表示されます。

それぞれの画像(レイヤー)の外枠は、[カラー選択ボックス]で選択された色付きの線が表示されます。

ステージエリアは[Ctrl/Command]キーを押しながらドラッグすると移動ができます。

K-1. [タップ]タブ選択時

[レイヤー/タップ切り替えタブ]で[タップ]が選択されている場合、

操作対象のタップ(「タップ選択ボタン」で選択されているもの)に接続されているレイヤーは外枠が強調表示されます。タップに接続されたレイヤーが複数ある場合はそれら全てが強調表示されます。

K-2. [レイヤー]タブ選択時

[レイヤー/タップ切り替えタブ]で[レイヤー]が選択されている場合、

操作対象のレイヤー([レイヤー選択ボタン]で選択されているもの)は外枠が強調表示されます。

カメラやセルの中心点([中心設定]を参照)は[+]マークで表示されます。

[描画]ウィンドウ



[カレントフレーム]の描画結果を表示するウィンドウです。[書き出し...][連続書き出し...][カレントフレームの描画]等のコマンドの実行結果がこのウィンドウに表示されます。

このウィンドウ内をクリックすると、クリックした部分を中心として拡大表示されます。また[Alt/Opt]キーを押しながらクリックすれば、クリックした部分を中心として縮小表示されます。[Ctrl/Command]キーを押しながらドラッグするとスクロールできます。

A 拡大表示ボタン

表示中の画像を拡大表示します。

B 縮小表示ボタン

表示中の画像を縮小表示します。

C 等倍表示ボタン

表示中の画像を等倍で表示します。

D キャプチャーボタン

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。

E 情報表示エリア

R	G	B	A	X	Y
24	66	35	255	563	1

カーソルが示すピクセルの情報を表示します。

R,G,B

カーソル位置にあるピクセル(ドット)のRGB値

X,Y

カーソル位置のX座標、Y座標

F 画像表示エリア



描画された画像が表示される領域です。

セルバンク



レイヤーごとに使用する画像ファイルの登録、サムネイル表示を行うパレットです。動画や背景、ビデオカメラを通して入力した画像などここに登録します。タイムシートで指定する[セル番号]はセルバンクのものを参照しながら入力します。

ファンクションキーの[F6]でステージの表示・非表示を切り替えることができます。

A 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、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。

[セルバンク選択]ボタンによって操作対象となってセルバンクを「カレントセルバンク」と呼びます。

B 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状態に更新します。

C 登録ボタン

選択されている[セルバンク]に画像を登録します。ファイルを開く際のオープンダイアログ詳細は以下の通りです。



連番の画像を一括で読み込む場合は任意のファイルを1つ選択して、[開く]ボタンをクリックします。これで、選択されたフォルダ内にある全ての画像はセルバンクに登録されます。

ダイアログに全ての画像のファイル名が表示されない場合は[ファイルの種類]が一致していない可能性があります。[ファイルの種類]を[全ての画像ファイル]にするとファイルが表示されます。

1枚だけ画像を登録したい場合は[一枚のみ]のチェックボックスをクリックして、チェックを入れた状態にします。

D 削除ボタン

現在選択されているセルバンクに登録された画像を削除します。カレントセルバンクの画像は全て削除されるので注意してください。

E ファイル名表示エリア

選択された画像ファイル名を表示します。

F 画像サイズ表示エリア

選択された画像のサイズを表示します。

G 解像度表示エリア

選択された画像の解像度を表示します。

H 表示切り替えボタン

ボタンをクリックすると、[サムネイル表示エリア]の表示/非表示を切り替えられます。

I ファイルパス表示エリア

選択された画像ファイルの格納されているパス(フォルダ名)を表示します。

J 登録数表示エリア

[セルバンク選択]ボタンで選択されたセルバンクに登録されている画像ファイルの数を表示します。

K 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。サムネイルの左下の数字がセル番号です。

このセル番号は指定したフォルダ内の画像に自動でつけられる通し番号なので、ファイル名とは直接関係はありません。ファイルの順番は、ファイル名の昇順につけられます。

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情報を確認することができます。

サムネイルの画像をダブルクリックすると[環境設定]ダイアログで画像編集用アプリケーションとして指定アプリケーションが立ち上がり、他のソフトで画像を加工することができます。

サムネイルの画像をダブルクリックした際に起動する画像編集用アプリケーションは[編集]メニュー→[環境設定]→[一般]タブから設定できます。

[レイヤー設定]パレット



[レイヤー設定]パレットは、レイヤーのプレビューや、それぞれのレイヤーの合成モード・透過指定を行います。

[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、レイヤーを切り替えることができます。

レイヤー名の左右にある矢印ボタンをクリックすることでレイヤーを順番に切り替えていくこともできます。

QuickCheckerでは、レイヤー設定パレットで指定するレイヤーは[タイムシート][ステージ][セルバンク]のレイヤー選択と連動しています。[レイヤー設定]パレットでレイヤーを変更すると、[タイムシート][ステージ][セルバンク]のレイヤーも同じ物が選択されます。

[2]設定切り替えメニュー ([プレビュー]選択時)

[プレビュー]選択時には、レイヤーの画像をプレビューします。



A フレーム制御パネル



フレームを一つ前に戻します。再生中にクリックすると即座に停止します。



フレームを一つ後に進めます。再生中にクリックすると即座に停止します。



現在選択中のフレームから動画再生を開始します。



再生を停止します。



動画プレビュー内容を最新の物に更新します。レイヤーに登録している画像の加工や変更をした場合に使用します。

B プレビューエリア



レイヤー単位で再生、確認等が行えます。
[サウンド]レイヤーに音声登録されている場合は、音声も同時に再生されます。
プレビュー画像を表示する部分です。

C フレームナンバー

フレームナンバーを表示します。

[3]設定切り替えメニュー ([設定]選択時)

[設定]選択時には、レイヤーの属性が表示され、細かく設定することができます。



A 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。[通常合成][比較(暗)合成][乗算合成][マスク合成1][マスク合成2]が使用できます。

それぞれ合成モードの詳細は[コマンド・ツール解説]の[合成モードについて][合成マスク処理について]を参照してください。

B 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。以下の透過モードが使用できます。

白透過

白(RGB:255,255,255)のピクセルを透明として扱います。主に白黒の2値トレースを行った画像に使用します。

α透過

「アルファチャンネル」(画像の透明情報)を使用して透明部分を決定します。白が透明、黒は不透明。階調トレース画像・ブック、3D-CG画像等に使用します。

α(反転)透過

「アルファチャンネル」(画像の透明情報)を使用して透明部分を決定します。α透過とは逆に白は不透明、黒が透明。階調トレース画像・ブック、3D-CG画像等に使用します。

全面不透過

主に背景のために使用しますが、QuickCheckerでは取り込んだ画像(2値化しないもの)を合成する際は[全面不透過][比較(暗)合成]の組み合わせを使用します。

C モノトーン

チェックをオンにすると選択されているレイヤーの描画結果がモノトーン表示になります。特定のレイヤーを色付きで他のレイヤーと区別したい場合に使用します。

D カラー選択ボックス

[モノトーン]で[描画]ウィンドウの描画結果を[モノトーン]にした時の色を決定します。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。

[4]設定切り替えメニュー ([エフェクト]選択時)

A エフェクト表示エリア

タイムシート上で現在選択されている[エフェクト]レイヤーの設定内容が表示されます。

QuickChecker Ver.2.0では、対象となる[エフェクト]レイヤーは、[テキスト]のみです。

[ビデオモニター]パレット



コンピューターに接続したビデオカメラからの映像が映し出されます。カメラから入力される映像をスキャンする場合は、[スキャンボタン]から[スキャン]ダイアログを呼び出します。

A スキャンボタン

[スキャン]ダイアログを呼び出し、ビデオカメラから入力される映像をスキャンします。

B 設定ボタン

ビデオカメラの設定を行います。設定ダイアログの内容はビデオカメラの種類により異なります。

スキャンダイアログ



ビデオカメラから送られてくる映像を取り込みます。

ドラッグして範囲選択すると、選択範囲の中が[画像サイズ]で指定した解像度でスキャンされます。

A [セルバンク]選択メニュー

スキャンウィンドウを呼び出し、ビデオカメラから入力した画像をスキャンします。

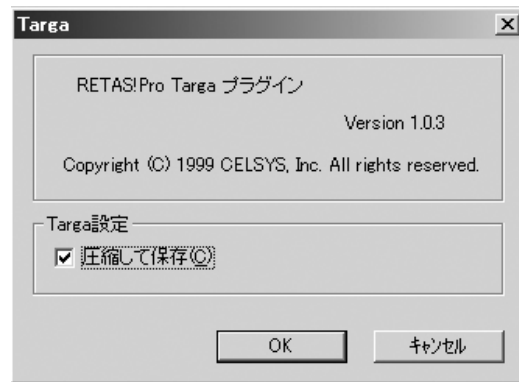
B [スキャンファイル]フィールド

スキャンを行う際にファイルに付ける連番が表示されます。通常は自動的に連番を振りますが、任意の数字を入力することもできます。

C [ファイルタイプ]メニュー

スキャンした画像を保存する際の画像形式を選択します。

D [ファイル設定...]ボタン



圧縮の有無等、ファイル形式固有のオプションを設定します。設定ダイアログの内容は、ファイル形式ごとに異なります。

E ビデオ画面エリア

ビデオカメラから入力された映像がリアルタイムで表示されます。[フレーム](フレーム表示)や[グリッド](グリッド表示)などの表示ができます。

F 画像サイズ

スキャンする画像の大きさを指定します(単位:ピクセル)。タイムシートで設定された[カメラサイズ]でスキャンする場合は[タイムシートのサイズ]を、任意の大きさに指定したい場合は[サイズを指定]を選択します。

G カラー

スキャンを「カラー」「グレー」「2階調」のうち、どれで行うかを選択します。[2階調]を選んだ場合は[閾値(しきいち)]を選んで白と黒の2階調に変換します。

H 閾値

[2階調]を選んだ場合、入力された画像を2階調化するための閾値を設定します。

I コントラスト

ビデオカメラから入力された映像のコントラストを設定します。

J 明るさ

ビデオカメラから入力された映像の明るさを設定します。

K 180° 回転

オンに設定すると、ビデオカメラから入力された映像を180°回転させます。

L フレーム表示

[ビデオ画面エリア]上に安全フレーム(ビデオフレーム)を表示します。「数値入力ダイアログ」で安全フレーム(ビデオフレーム)の大きさを画面の何%にするかを設定します。

M グリッド表示

[ビデオ画面エリア]上にグリッドを表示します。カラーボックスを使用して、グリッドの色を設定します。

N 前の画像と比べる

[ビデオ画面エリア]上に一つ前の画像を半透明表示することができます。画像の透け具合を数値(単位:%)でコントロールすることができます。

クリエイティブ、モデルアニメ等の撮影に便利です。

[フリッピング機能]

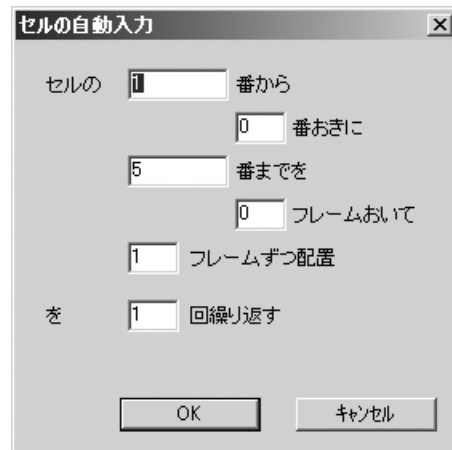
[F12]キーを押すと、押している間は[前の画像と比べる]の設定と無関係に[一つ前の画像]を表示します。[F12]キーを押したり放したりすることで、前のフレームとの動きの差を確かめることができます。

O 入力

「入力」ボタンをクリックすると、ダイアログの設定に従って画像がスキャンされます。

P 終了

[スキャン]ダイアログを終了します。取り込んだ画像がある場合は終了後「セルの自動入力ダイアログ」が現れ、取り込んだ画像をタイムシートにセル配置を指定できます。

**[コントロール]パレット**

QuickCheckerで多用される操作を集めたパレットです。

A [NEW]ボタン

新規にカットフォルダを作成します。[ファイル...]→[新規カットフォルダ...]コマンドと同じ機能です。

B [LOAD]ボタン

カットフォルダを読み込みます。[ファイル...]→[カットフォルダを開く...]コマンドと同じ機能です。

C [SCAN]ボタン

[ファイル...]→[スキャン...]コマンドと同じ機能です。[スキャン]ダイアログを開きます。

D [SAVE AS]ボタン

現在のカットフォルダを別の名前で作成します。[ファイル...]→[別名で保存...]と同じ機能です。

E [SOUND]ボタン

[再生]時に音声データも再生するかどうかを設定します。オンの場合は動画と音声と同時に再生されます。

F [TEXT]ボタン

[カレントレイヤー]に対して[テキスト]レイヤーを追加します。[特殊効果]→[追加]→[その他]→[テキスト]コマンドを使用してカレントレイヤーに[テキスト]レイヤーを追加するのと同じ効果です。

[テキスト]機能の詳細は、[コマンド・ツールの解説]の[テキスト入力機能について]を参照してく

ださい。

G コントロールオプション

再生時の様々なオプション項目を設定します。

サイクル再生時の白コマ挿入時間	0.5秒(1)
✓	1.0秒(2)
	1.5秒(3)
	2.0秒(4)
	2.5秒(5)
	3.0秒(6)
	3.5秒(7)
コマ送りにブランクを表示(B)	
再生画面クリップ(C)...	

G-1. サイクル再生時の白コマ挿入時間

[サイクル再生]選択時に、動画が終わり再び最初から再生を繰り返す際に挿入される白コマの長さを設定します。

G-2. コマ送りにブランクを表示

[SERCH]ボタン（逆方向・順方向）または[タイムシート]メニューの[前のセル番号へ移動][次のセル番号へ移動]コマンドを使用して、セル番号を移動する際に、ブランク（空セル、セル番号が空欄の部分）を無視するかどうかを設定します。

G-3. 再生画面クリップ....

画面の上下に黒いマスクを付加します。選択すると[カメラクリッピング設定]ダイアログが表示されます。

クリッピングする高さの欄にクリッピングする幅を入力します。

例：[80]

上下[80]ピクセル分のマスクを付加します。

H フレームナンバー

再生中のフレームナンバーを表示します。

I FPS

指定のタイムシートが秒間何コマで再生されるか表示します。

J [ループ再生]ボタン

カット全体を繰り返し再生します。シーートの最後から先頭にもどる際に白コマを挿入しません。

K [サイクル再生]ボタン

カット全体を繰り返し再生します。シーートの最後から先頭にもどる際に白コマを挿入します。

L [再生]ボタン

タイムシートの設定に従って動画再生を開始します。[コントロール]メニュー→[再生]コマンドと同じ機能です。

M [範囲選択再生]ボタン

タイムシート上の選択範囲のみを再生します。[コントロール]メニュー→[範囲選択再生]コマンドと同じ機能です。

N [最初のフレームへ]ボタン **[ALT]/[OPT] + [←]**

タイムシートの先頭にジャンプします。[タイムシート]メニュー→[最初のフレームへ]コマンドと同じ機能です。

O [最後のフレームへ]ボタン **[ALT]/[OPT] + [→]**

タイムシートの最後尾にジャンプします。[タイムシート]メニュー→[最後のフレームへ]コマンドと同じ機能です。

P [SERCH]ボタン（逆方向） **[CTRL]/[⌘] + [←]**

カレントレイヤー上で、セル番号が変化するフレームが出現するまで逆方向に探してカレントフレームを移動させます。

Q [SERCH]ボタン（順方向） **[CTRL]/[⌘] + [→]**

カレントレイヤー上で、セル番号が変化するフレームが出現するまで順方向に探してカレントフレームを移動させます。

[SERCH]ボタン（逆方向・順方向）または[タイムシート]メニューの[前のセル番号へ移動][次のセル番号へ移動]コマンドを使用して、セル番号を移動する際に、ブランク（空セル、セル番号が空欄の部分）を無視するかどうかを設定します。

5章

QuickChecker

メニューバーのコマンドの説明

ファイル(F)	
新規カットフォルダ(N)...	Ctrl+N
開く(O)	Ctrl+O
カットフォルダを開く(E)...	Ctrl+Shift+O
閉じる(C)	Ctrl+W
保存(S)	Ctrl+S
別名で保存(A)...	Ctrl+Shift+S
復帰(R)	
スキャン(A)	Ctrl+Alt+S
書き出し(E)...	Ctrl+E
連続書き出し(B)...	Ctrl+Shift+E
終了(Q)	Ctrl+Q

[ファイル]メニュー

ファイル(F)	
新規カットフォルダ(N)...	Ctrl+N
開く(O)	Ctrl+O
カットフォルダを開く(E)...	Ctrl+Shift+O
閉じる(C)	Ctrl+W
保存(S)	Ctrl+S
別名で保存(A)...	Ctrl+Shift+S
復帰(R)	
書き出し(E)...	Ctrl+E
連続書き出し(B)...	Ctrl+Shift+E
終了(Q)	Ctrl+Q

新規カットフォルダ.... CTRL / + N

新たにカットフォルダを作成します。

[1][新規カットフォルダ]ダイアログ

注:QuickCheckerでは、新規タイムシートだけを作成することはできません。必ず、新規カットフォルダの形で作成を行います。

A 作成場所

カットフォルダをどのフォルダに置くか決定します。[選択...]ボタンをクリックするとフォルダ選択ダイアログが表示されます。

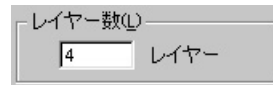
B 基本情報

- ・作品名
作品の名称を入力します。
右側のポップアップメニューを使用して、過去に入力した内容を選択できます。
- ・話数
話数を入力します。
右側のポップアップメニューを使用して、過去に入力した内容を選択できます。
- ・シーン
シーン番号を入力します。
- ・カット番号
カット番号を入力します。

C 100フレーム

カットフォルダで使用する[100フレーム]の大きさ（ピクセル数）と解像度（DPI）を数値入力します。

D レイヤー数


 レイヤー数(L)
 レイヤー

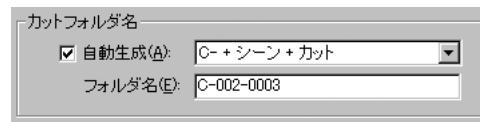
カットフォルダで使用するレイヤーの数を入力します。

E 総尺


 総尺(A)
 フレーム

カットの総尺（再生時間=全フレーム数）を入力します。

F カットフォルダ名


 カットフォルダ名
 自動生成(A): C- + シーン + カット

 フォルダ名(E):

カットフォルダ名の設定を行います。

・自動生成

オンにすると、カットフォルダ名を[基本情報]から自動生成します。書式は以下の4種類から選択することができます。

[C+シーン+カット]

[シーン+カット]

[話数+シーン+カット]

[作品名+話数+シーン+カット]

・フォルダ名

カットフォルダ名を手入力したい場合に使用します。

[戻る]ボタン



ダイアログの設定項目を一つ前に戻します。

ダイアログを開いた直後は選択できません。

[次へ]ボタン



ダイアログの設定項目を一つ先に進め、[カットフォルダ設定]ダイアログを[レイヤー設定]に切り替えます。

「上セル」「下セル」の設定を行う際に使用します。

[キャンセル]ボタン



新規カットフォルダの作成を中止します。

[OK]ボタン



ダイアログの設定に従って、新規カットフォルダを作成します。

[2][カットフォルダ設定]ダイアログ (レイヤー設定)


 カットフォルダ設定
 レイヤー設定(L)

 上セルを作成する(U)
 下セルを作成する(D)
 戻る(P) 次へ(N) OK キャンセル

レイヤー設定

① レイヤー選択メニュー



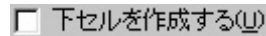
上セル、下セルを作成したセルレイヤーを選択します。

② 上セルを作成する

 上セルを作成する(U)

このチェックボックスをオンにしておくと、選択されたレイヤーに対して「上セル」のサブセルフォルダを作成します。

3 下セルを作成する

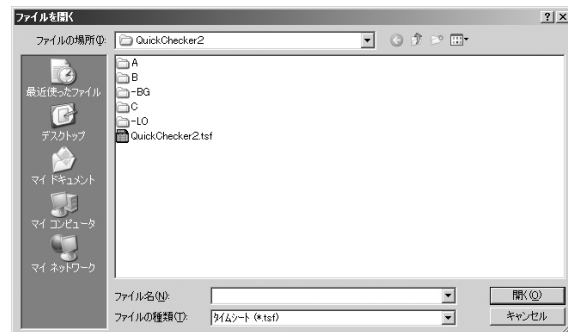


このチェックボックスをオンにしておくと、選択されたレイヤーに対して「下セル」のサブセルフォルダを作成します。

詳細は「コマンド・ツール解説」の「新規カットフォルダ作成について」を参照してください。

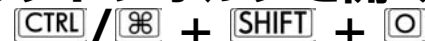
開く... / +

ディスクに保存されているタイムシートファイル(拡張子:tsf)を読み込みます。



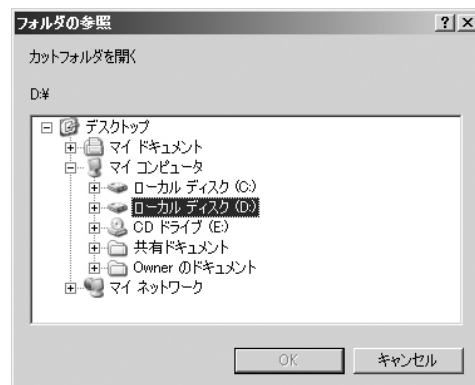
注：QuickCheckerではCoreRETASのタイムシートを読み込むことはできません。

カットフォルダを開く...



ディスクに保存されている[カットフォルダ]を読み込みます。

[カットフォルダを開く...]コマンドを実行すると、フォルダ選択ダイアログが表示されます。



カットフォルダを選択して[OK]または[選択]ボタンをクリックすると、選択された[カットフォルダ]が読み込まれます。

注意

カットフォルダの直下に複数のタイムシートがある場合には、[タイムシートの選択]ダイアログが表示されます。開きたいタイムシートのチェックをオンにして[OK]ボタンを押してください。

カットフォルダの詳細については、「コマンド・ツール解説」の「カットフォルダの読み込みについて」を参照してください。

閉じる / +

アクティブなウィンドウを閉じます。

タイムシートが、変更後まだ保存されていない場合、保存するかどうかを確認するダイアログが表示されます。



保存 / +

アクティブなタイムシートを上書き保存します。

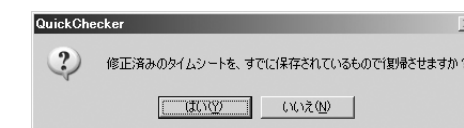
別名で保存... / + +

アクティブなタイムシートを別名で保存します。

保存ダイアログボックスが表示され、保存先やファイル名を指定します。

復帰

タイムシートの内容を最後に保存した内容に戻します。操作を間違えたり、行った全ての操作を無効にしたい場合に使用します。

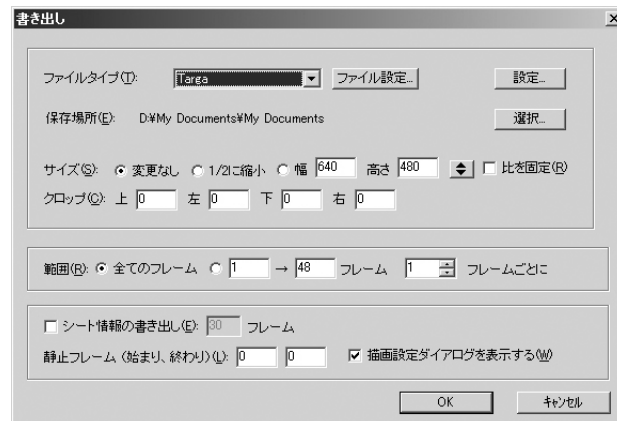


書き出し... / +

タイムシートの設定に従って、ハードディスクに画像を書き出します。

[書き出し]コマンドを選択すると[書き出し]ダイアログが表示されます。

[書き出し]ダイアログ



A [ファイルタイプ]メニュー



書き出す画像のファイル形式を選択します。

※:QuickChecker Standardでは、書き出し形式として動画形式のみが選択できます。

B [ファイル設定...]ボタン

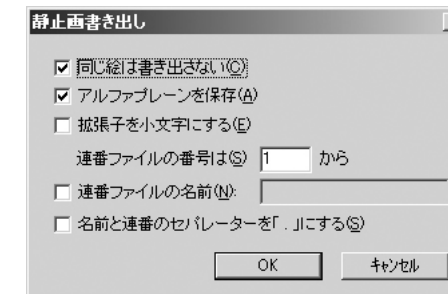
ファイル設定...

ファイルの形式に関する各種設定を行います。

C [設定...]ボタン

設定...

ファイル書き出しに関する設定のうち、画像形式に関係なく共通な項目の設定を行います。

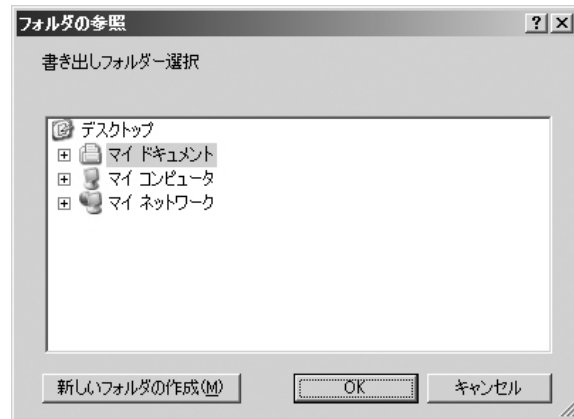


- ・同じ絵は書き出さない
オンになっている場合は、タイムシート上で同じ絵が連続している部分を書き出しません。
- ・プレビューアイコンを作成
書き出した画像にプレビューアイコンを付加します。
- ・拡張子付きファイル名 **MacOS**
ファイル名に拡張子を付加します。
- ・アルファブレンを保存
オンになっている場合は、アルファブレンを保存します。
- ・拡張子を小文字にする
オンになっている場合は、ファイルに付けられる拡張子を小文字に、OFFになっている場合は大文字にします。
- ・連番ファイルの番号
動画1枚ずつに付けられる連番をいくつかから開始するかを決定します。
- ・連番ファイルの名前
ファイルの名前を指定する場合はオンに設定、名前を入力します。
- ・名前と連番のセパレーターを「.」にする
ファイル名と連番の間にピリオドを挿入する場合はONにします。

D 保存場所

選択...

[選択...]ボタンをクリックすると、フォルダの参照ダイアログが表示されるので、画像ファイルを保存するフォルダを選択します。



E サイズ

サイズ(S): 変更なし 1/2に縮小 幅 高さ 比を固定(R)

・変更なし

タイムシートで設定された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。

「比を固定」をONにすると、数値入力フィールドで入力した数値に対して、元画像と同じ縦横比になるよう計算されます。

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できます。

F クロップ

クロップ(C): 上 左 下 右

書き出す画像のトリミングを調整します。「上」「下」「左」「右」を指定します。(単位: Pixel)

G 範囲

範囲(R): 全てのフレーム → フレーム フレームごとに

書き出しを行う範囲を指定します。

・全てのフレーム

このボタンがオンになっている場合は、タイムシートの全フレームが書き出されます。

・書き出し範囲

このボタンがオンになっている場合は、フィールドで指定された範囲が書き出されます。

・○○→○○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時に使用します。

「1フレームごとに」書き出すと、間を開けずに書き出されます。

「3フレームごとに」書き出すと、2フレームずつ間を開けながら書き出します。

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、書き出しの時間が短く押さえられます。

間を開けて書き出しても、実時間通りにフレーミングされるので、正しいタイミングでカメラワークをチェックできます。

H シート情報の書き出し

シート情報の書き出し(E): フレーム
 静止フレーム(始まり、終わり)(L): 描画設定ダイアログを表示する(W)

オンになっている場合は、書き出された動画の先頭にシート情報を描画します。

・○○フレーム

シート情報を何フレーム分表示するか指定します。

・静止フレーム(始まり)

カットの始まりにつける静止フレームの長さを指定します。(単位:フレーム)

・静止フレーム(終わり)

カットの終わりにつける静止フレームの長さを指定します。(単位:フレーム)

・描画設定ダイアログを表示する

オンになっている場合は、[描画設定]ダイアログが表示されます。

連続書き出し...

CTRL / **⌘** + **SHIFT** + **E**

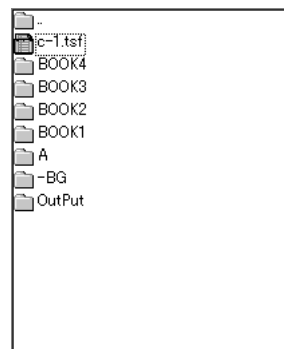
ディスクに保存されている複数のタイムシートを、連続して書き出すことができます。

[ファイル]メニューの[連続書き出し...]コマンドを実行すると、タイムシート登録用のオープンダイアログが表示されます。



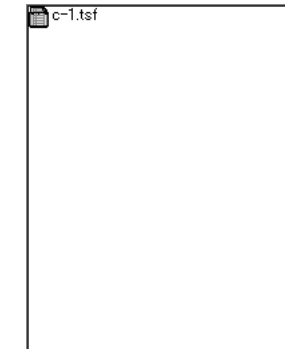
注:画面はWindows版です。

H-1.ファイル選択リスト(左)



連続書き出しを行いたいタイムシートを選択するためのリストです。

H-2.連続書き出しリスト(右)



連続書き出しの対象となるタイムシートのリストです。ダイアログが開かれた直後は、このリストには、まだタイムシートが登録されていません。

一度リストに追加されたタイムシートは、QuickCheckerを終了するまでリストに残ります。

H-3.[追加]ボタン

追加 (A)

[ファイル選択リスト]でタイムシートを選択して[追加]ボタンをクリックすると、タイムシートが[連続書き出しリスト]に登録されます。

[ファイル選択リスト(左)]に表示されているタイムシートのアイコンをダブルクリックしても、同様に追加することが可能です。

H-4.[全てを追加]ボタン

全て追加 (L)

[ファイル選択リスト]でタイムシートが保存してあるディレクトリに移動して、[全てを追加]ボタンをクリックすると、そのディレクトリにある全てのタイムシートが[連続書き出しリスト]に登録されます。

H-5.[削除]ボタン

削除 (D)

[連続書き出しリスト]に登録されたタイムシートを削除する際は、削除したいタイムシートを右のリストから選択して、[削除]ボタンをクリックします。[連続書き出しリスト(右)]に表示されているファイルのアイコンをダブルクリックしても削除することが可能です。

H-6.[書き出し]ボタン

書き出し (E)

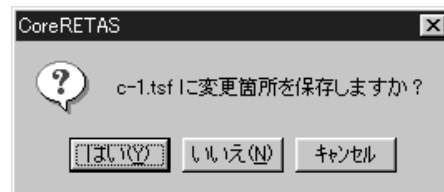
[書き出し]ボタンをクリックすると、[連続書き出しリスト]への登録を完了し、[書き出し]ダイアログが表示されます。

[書き出し]ダイアログについては、[書き出し...]コマンドを参照してください。

終了 **CTRL**/**⌘** + **Q**

QuickCheckerを終了します。

そのタイムシートが、変更後まだ保存されていない場合、保存するかどうかを確認するダイアログが表示されます。



[編集]メニュー

編集(E)	
取り消し(U)	Ctrl+Z
カット(D)	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(I)	
クリア(L)	
全てを選択(A)	Ctrl+A
コピー範囲分選択(R)	Ctrl+Shift+A
環境設定(E)...	

取り消し **CTRL**/**⌘** + **Z**

タイムシートに対して行った直前の操作を取り消し、1つ前の状態に復帰します。
注:処理によっては取り消し不可能なものも有ります。

カット **CTRL**/**⌘** + **X**

タイムシートの選択範囲をバッファへ転送し、選択範囲の内容を消去します。

コピー **CTRL**/**⌘** + **C**

タイムシートの選択範囲をバッファへ転送します。
[カット]とは違って、選択範囲の内容を消去しません。

ペースト **CTRL**/**⌘** + **V**

[カット]、[コピー]コマンドでバッファに転送されている内容を、タイムシートの選択範囲に張り付けます。

[カット][コピー]コマンドは、レイヤー(及びレイヤーが接続されているタップ)の持っているすべてのパラメーターをバッファにコピーします。

[ペースト]コマンドは、レイヤー(及びレイヤーが接続されているタップ)の持っているすべてのパラメーターを上書きします。

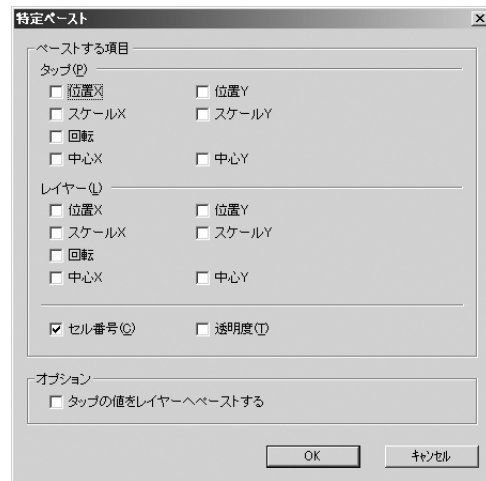
詳細は、「技術情報」の「カット&ペーストに関する注意」を参照してください。

特定ペースト... **CTRL** / **⌘** + **SHIFT** + **V**

特定のパラメーターだけをペーストします。

[特定ペースト...]を選択すると、[特定ペースト]ダイアログが表示されます。

[特定ペースト]ダイアログ



ペーストしたいパラメーターのチェックボックスをオンにして、[OK]ボタンを押してください。

- ・ **タップの値をレイヤーペーストする**
タップの持つパラメーターをレイヤーに貼り付けることができます。

挿入ペースト

ペーストの際に、バッファ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。挿入ペーストの結果、タイムシートの外に押し出されたデータは、[取り消し...]コマンドで取り消さない限り、消滅します。

クリアー

タイムシートの選択範囲の内容を消去します。

このコマンドは、[カット]とは違って、バッファへの転送を行わずにデータを消去するだけです。

全てを選択 **CTRL** / **⌘** + **A**

全てのデータセルを選択します。

タイムシート上での選択範囲に応じて、「全てのデータセル」の意味は変化します。

A 現在の選択範囲が[カメラレイヤー]にある場合

カメラレイヤーの全フレーム(全データセル)が選択されます。

B 現在の選択範囲が[セルレイヤー]にある場合

タイムシートに存在する全てのセルレイヤーの、全フレーム(全データセル)が選択されます。

C 現在の選択範囲が[エフェクトレイヤー]にある場合

選択範囲を含むエフェクトレイヤーの全フレーム(全データセル)が選択されます。

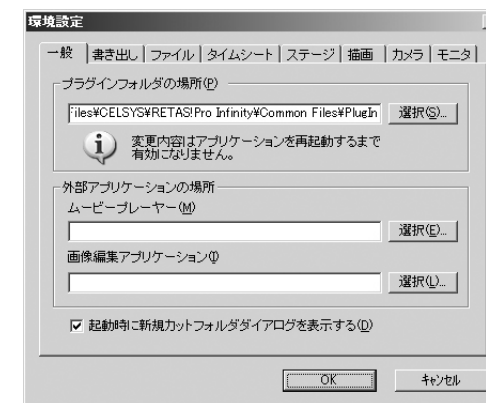
コピー範囲分選択 **CTRL** / **⌘** + **SHIFT** + **A**

バッファに入っているコピー範囲分の領域を選択します。

選択範囲の中で一番最初にクリックされたデータセルが起点(左上)となる様に範囲選択されます。一番最初に選択されたデータセルは、選択範囲の中で唯一、反転表示になっていないデータセルです。

環境設定 **CTRL** / **⌘** + **K**

QuickCheckerの環境設定を行います。



A 環境設定メニュー

以下の8項目から、設定する項目を選択します。

- ・ 一般
- ・ 書き出し
- ・ ファイル
- ・ タイムシート

- ・ ステージ **EX**

- ・ 描画
- ・ カメラ
- ・ モニタ



[前へ][次へ]ボタンを使用して、設定項目を切り替えることもできます。 **MacOS**

A-1.一般

・プラグインフォルダの場所

[選択]をクリックすると、フォルダ選択ダイアログが表示されますので、プラグインフォルダの保存場所(フォルダ)を指定します。

特別な理由がない限り、インストール時にプラグインが置かれたフォルダを移動させないでください。

プラグインフォルダの場所を変更した場合は、アプリケーションを再起動するまで、変更内容は反映されません。

・外部アプリケーションの場所

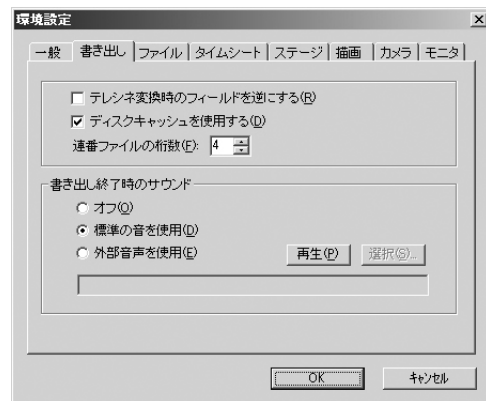
セルバンクに登録したムービーや画像を、セルバンクをダブルクリックすることで外部のアプリケーションを立ち上げ、ムービー/画像の再生や編集作業を行えます。

[外部アプリケーションの場所]に、プログラムを登録しない場合はOSでファイルに関連づけられているアプリケーションが立ち上がります。セルバンクから呼び出すアプリケーションをOSの関連づけとは独立させたい時にアプリケーションの実行ファイルをここで指定します。

・起動時に新規カットフォルダダイアログを表示する。

チェックがオンになっている場合は、QuickCheckerを立ち上げた直後、[新規カットフォルダ]ダイアログが表示されます。必要ない場合はチェックをオフにしてください。

A-2.書き出し



・テレシネ変換時のフィールドを逆にする

[書き出し...]コマンドでテレシネ変換(24コマ→30コマ変換)を行った際、自動的に挿入される画

像の奇数・偶数フィールドを逆にします。

テレシネ変換ではフィールド単位で絵の挿入を行うため、書き出しの際のフィールド順と、出力先のフィールド順が逆になっていると、画像にチラつきが発生します。この場合にチェックをオンにしてください。

・ディスクキャッシュを使用する

[書き出し...]コマンド作業の際、書き出しの前にタイムシートの解析を行い、書き出し範囲の中に[全く同一の画像]のフレームが存在する場合は、その画像をキャッシュファイルとして再利用することによって、全体の描画速度を向上させます。

[ロパク]の様に繰り返し部分の多いタイムシートの場合に、より効果的です。

注意

[ディスクキャッシュ]の機能を使用するために、HDD上に十分な空き領域が必要になります。

・連番ファイルの桁数

連番ファイルを書き出す際、それぞれ画像ファイルに付ける連番の桁数を設定します。初期設定は4桁になっているため、連番は「xxx0001」「xxx0002」「xxx0003」…の順に並んでいきます。

・書き出し終了時のサウンド

[オフ]のチェックをオンにしている場合は、書き出しを終了しても、警告音を鳴らしません。

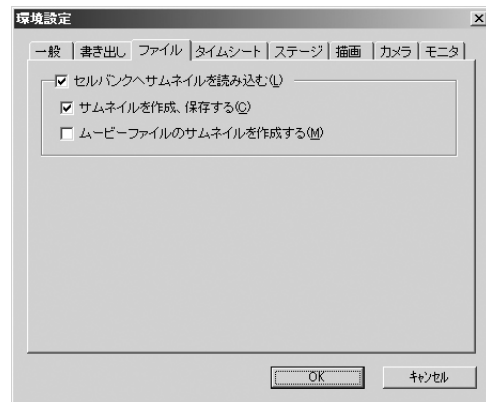
「標準の音を使用」のチェックをオンにしている場合は、書き出し終了時にQuickChecker標準の警告音を鳴らします。

「外部音声を使用」のチェックをオンにしている場合は、書き出し終了時に指定された音声ファイル(wav形式)を鳴らします。例えば「終了しました」という音声ファイルを指定した場合は、書き出し終了時に「終了しました」という音声ファイルが再生されます。

「再生」ボタンをクリックすると、音声ファイルを確認することができます。

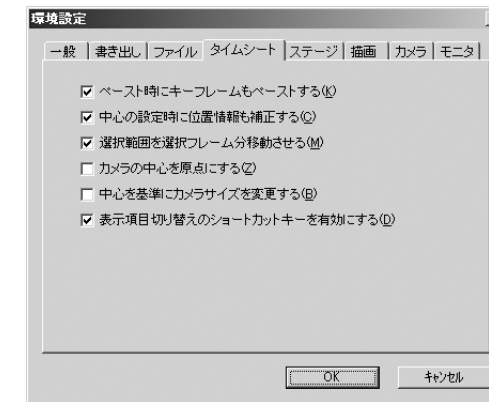
「選択」ボタンをクリックすると、ファイル選択ダイアログが表示され、音声ファイルを選択することができます。

A-3.ファイル



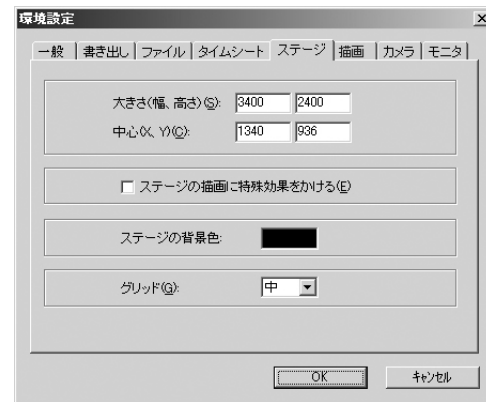
- ・セルバンクへサムネイルを読み込む
チェックをオンにしている場合は、セルバンクへ画像を登録する際、サムネイルも読み込みます。
- ・サムネイルを作成、保存する
チェックをオンにしている場合は、セルバンクに登録する画像にサムネイル画像が存在しない場合、自動的にサムネイルを作成して保存します。
- ・ムービーファイルのサムネイルを作成する
セルバンクに登録したムービーに、サムネイル画像が存在しない場合、自動的にサムネイルを作成して保存します。

A-4.タイムシート



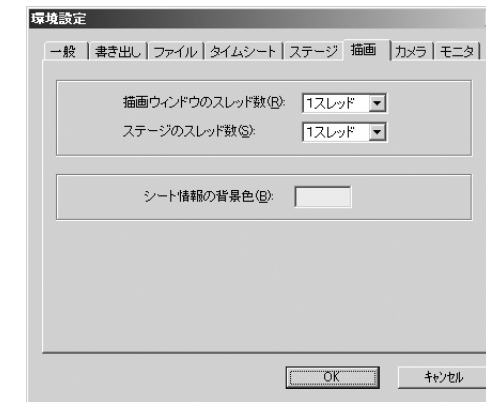
- ・ペースト時にキーフレームもペーストする
チェックをオンにしている場合は、タイムシート上でパラメーターをペーストする際、キーフレームも同時にペーストします。
- ・中心の設定時に位置情報も補正する
チェックをオンにしている場合は、[トップの中心][レイヤーの中心]を変更した際、ステージ上の画像の位置が動かないように]位置X][位置Y]の値を自動的に修正します。
チェックをオフにしている場合は、]トップの中心][レイヤーの中心]を変更した際、中心の座標が移動した影響を受け、ステージ上での画像の位置が動いてしまいます。
- ・選択範囲を選択フレーム分移動させる
タイムシート上で複数の選択範囲を指定している際、カーソルキーで選択範囲で指定したフレーム分をそのまま移動します。3つのフレームにまたがる場合は、移動量は3つ。5つのフレームにまたがる場合は5つです。
複数のレイヤーにまたがっている場合は、左側のレイヤー1つだけの選択となります。
- ・カメラの中心を原点にする
チェックをオンにしている場合は、新規タイムシート作成時にカメラレイヤーの中心が原点(座標T位置X=0,T位置Y=0)に設定されます。
- ・中心を基準にカメラサイズを変更する。
チェックをオンにしている場合は、カメラサイズの大きさを変更する際、中心点を基点として拡張を行います。
- ・表示項目切り替えのショートカットキーを有効にする。
チェックをオンにしている場合は、表示項目切り替えをショートカットキーで行えるようになります。

A-5.ステージ



- ・ **大きさ (幅、高さ)**
画像を配置する[ステージ]ウィンドウの大きさを設定します。
- ・ **中心(X、Y)**
ステージの中心の座標を決定します。
[ステージの中心]はあらゆる座標の原点となる座標になります。
([タップの中心][レイヤーの中心]とは異なります)
- ・ **ステージの描画時に特殊効果かける**
[ステージ]メニューの[画像]が選択されている際、ステージ上の画像に対して特殊効果の結果を反映させるかどうかを選択します。
ステージの画像に特殊効果を反映させると、ステージの再描画に時間がかかるので、特にステージ上で特殊効果を確認する必要がない場合はオフにしてください。
- ・ **ステージの背景色**
カラーボックスをクリックすると、カラーピッカーが表示され、ステージの背景に表示される色を選択することができます。
- ・ **グリッド**
[ステージ]ウィンドウに表示するグリッドの大きさを設定します。

A-6.描画



- ・ **描画ウィンドウのスレッド数** **EX**
描画ウィンドウのスレッド数を設定します。[1スレッド][2スレッド][4スレッド]から選択できます。
- ・ **ステージのスレッド数** **EX**
ステージのスレッド数を設定します。[1スレッド][2スレッド][4スレッド]から選択できます。
- ・ **シート情報の背景色**
書き出しなどシート情報を出力する場合の、背景色を選択します。カラーピッカーで色の調整を行えます。

A-7.モニター **EX**



・再生用モニター選択

動画再生時のモニターを選択できます。2つのディスプレイを繋いで、作業は1つめ、再生は2つめのモニターで行う、といったことが可能です。

A-8.カメラ



・接続機器

接続されているカメラのデバイス名が表示されます。スキャンに使用するカメラの選択を行います。

[タイムシート]メニュー

タイムシート(S)	
効果設定(P)...	Ctrl+T
セル番号の自動入力(N)...	Ctrl+J
セルの自動配置(A)	Ctrl+L
コマ打ちの変更(C)...	
フレーム(F)	▶
レイヤー(L)	▶
タップ(B)	▶
サウンド(S)	▶
キーフレーム(K)	▶
中割り(Q)	▶
フォロー設定(W)...	Ctrl+Shift+Y
ランダム入力(R)...	
値の演算(U)...	
シート反転(V)	
中心合わせ(H)	Ctrl+M
最初のフレームへ(M)	Alt+<
最後のフレームへ(L)	Alt+>
フレーム呼び出し(O)...	Ctrl+F
カレントフレームの呼び出し(E)	Ctrl+Shift+F
シートをたたむ(Q)	
シートを展開する(E)	
レイヤースイッチの反転(I)	
シートの設定(G)	▶

効果設定... **CTRL** / **⌘** + **T** **EX**

タップおよびレイヤーの持っている各種パラメーターを設定します。



A タップ

タップの持つパラメーターに対して数値入力、キーフレーム設定を行います。

A-1.パラメーターチェックボックス 位置

チェックボックスをオンにしたパラメーターが、設定の対象になります。

A-2.キーフレームエリア

キーフレームの設定を行います。

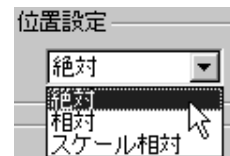
クリックすると、[連続キーフレーム]→[非連続キーフレーム]→[キーフレームなし]の順番で設定されます。

但し、タイムシート上での選択範囲が、複数のデータセルにまたがっている場合には、[キーフレームエリア]を選択することはできません。

A-3.パラメーターエリア

パラメーターを数値入力します。

A-4.位置情報選択メニュー



・絶対

入力したパラメータがそのまま絶対値としてタイムシートに登録されます。

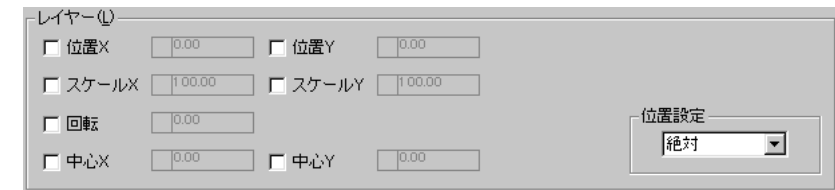
・相対

タイムシートにすでに登録されている値に対し、入力したパラメータが加算されます。マイナスの値を入力することも可能です。

・スケール相対

タイムシートにすでに登録されている値に対し、入力したパラメータにそのフレームのスケール値をかけた値が加算されます。従ってそのセルが拡大されていればより大きい値が加算され、縮小されていればより小さい値が加算されます。

B レイヤー



設定方法は、「タップ」の場合と同様です。

ただし、タイムシート上の選択範囲にセル番号が入力されていない場合には、「レイヤー」は使用不可になります。

C その他

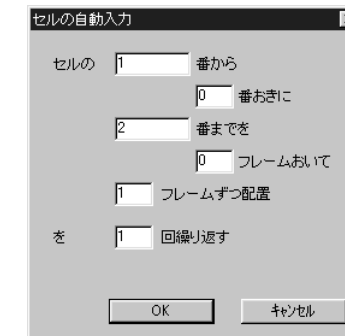


[透明度]に対して設定を行います。

注:[カメラ]レイヤーでは使用できません。

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。



A 開始番号

この欄に入力したセル番号から開始します。

B 終了番号

この欄に入力したセル番号に達するまでセル番号を自動入力します。

例4:

セルの 1 番から
 0 番おきに
 5 番までを
 2 フレームおいて
 1 フレームずつ配置
 を 2 回くり返す



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。

QuickCheckerで書き出した画像ファイルを、再度QuickCheckerに読み込んで使用する場合に便利な機能です。

自動配置を使用する場合には、画像ファイルの最後にフレーム番号が振られている必要があります。

例: A00001.TGA 1フレーム目に自動配置
 A00015.TGA 15フレーム目に自動配置
 A00024.TGA 24フレーム目に自動配置

QuickCheckerは、(拡張子を除く)ファイル名の右側からひと続きの数字を取り出して、その数字をフレーム番号として使用します。

例: ABC001.TGA 1フレーム目に自動配置
 12A064.TGA 64フレーム目に自動配置
 A1-038.TGA 38フレーム目に自動配置

このように、画像ファイルに振られたフレーム番号を元に、該当するフレームに自動的に配置さ

れるので、「書き出し」のオプションで「同じ絵は書き出さない」を選択した場合でも、自動的に元のフレーム位置に登録されます。

フレーム番号が振られている画像ファイルであれば、RETAS!PROで制作された画像でなくても自動配置可能です。

コマ打ちの変更...

選択範囲のセルを何コマ打ちにするか一括変更できます。

フレーム

→挿入...

[カレントフレーム]の位置にフレームを挿入します。

コマンドを選択すると、[フレームの挿入]ダイアログが表示されます。



A 挿入フレーム数

新たに挿入されるフレームの数を指定します。

B 挿入位置

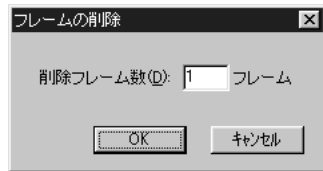
[カレントフレーム]の前に挿入するか、後に挿入するかを選択します。

フレームを挿入すると、挿入した分だけタイムシートの長さ(フレーム数)が伸びます。新たに挿入されたフレームのパラメーターは、新規タイムシートを作成したときの値(デフォルト値)にセットされます。

→削除...

カレントフレームの位置にあるフレームを削除します。

コマンドを選択すると、[フレームの削除]ダイアログが表示されるので、削除するフレームの数を入力します。



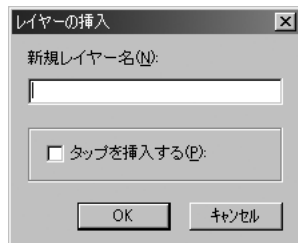
[OK]ボタンをクリックすると、カレントフレームを起点にして、指定した数のフレームが削除されます。

フレームが削除されると、タイムシートの最後に、削除されたフレーム分だけの余白ができます。余白となったフレームのパラメーターは、新規タイムシートを作成したときの値(デフォルト値)にリセットされます。

レイヤー

→挿入...

[カレントレイヤー]の位置にレイヤーを挿入します。
コマンドを選択すると、[レイヤーの挿入]ダイアログが表示されます。



・新規レイヤー名
新しく挿入されるレイヤーに名前を付けて、[OK]ボタンをクリックしてください。

・タップを挿入する
オンにすると、レイヤー挿入時に新規タップを挿入します。

[タップを挿入する]がオフの場合は、タップ選択メニューで一番最後に表示されているタップに接続されます。

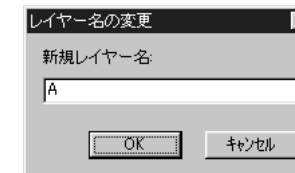
セルバンクは、レイヤー挿入の時点で同名のセルバンクが追加され、自動的にリンクされます。

→削除

[カレントレイヤー]を削除します。
削除したいレイヤーのレイヤータイトルバーをクリックして、コマンドを実行します。
なお、カメラレイヤーは削除できません。

→名前の変更...

[カレントレイヤー]のレイヤー名を変更します。
コマンドを選択すると、[レイヤー名の変更]ダイアログが表示されます。



半角英数字10文字以内で名前を変更してください。
レイヤーに新しい名前を付けて、[OK]ボタンをクリックしてください。

タップ

→挿入...

新しいタップを挿入(追加)します。
コマンドを選択すると、[タップの挿入]ダイアログが表示されます。



挿入直後のタップは、どのレイヤーとも接続されていません。

A 新規タップ名

新しく挿入するタップの名称を入力します。

B タップ挿入位置

新しくタップを挿入する位置を決定します。
カレントタップの前、または後ろに挿入することができます。

C タップのフレームの色

新しく挿入するタップの色を決定することができます。
カラーボックスをクリックすると、カラーピッカーが表示され、ステージの背景に表示される色を選択することができます。

→削除

[カレントレイヤー]に接続されているタップを削除します。
コマンドを選択すると、[カレントレイヤー]に接続されているタップが削除されます。

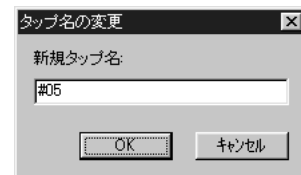
削除しようとするタップに対して接続されている[セルバンク]がある場合には、確認のためのダイアログが表示されます。

[OK]を押すと、タップは削除されます。
リンク先のタップを失ったレイヤーは、タップ選択メニューで一番最後に表示されているタップに、自動的に接続されます。

特別な理由が無い限りは、タップを削除する前に、そのタップに接続されている全てのレイヤーを外しておいてください。

→名前の変更...

[カレントレイヤー]に接続されているタップの名称を変更します。
コマンドを選択すると、[タップ名の変更]ダイアログが表示されます。



半角英数字10文字以内で名前を入力してください。
[OK]ボタンを押すと、タップの名称は変更されます。

サウンド

→登録...

[サウンド]レイヤーに、音声ファイルを登録します。
「登録...」コマンドを実行すると、ファイル選択ダイアログが表示されます。
登録可能な音声ファイルは、AIFFとWAV形式です。

→削除

[サウンド]レイヤーに登録してある音声ファイルを削除します。

→再生 CTRL / ⌘ + G

[サウンド]レイヤーに登録してある音声ファイルを再生します。

タイムシート上で範囲選択がされている場合には、選択範囲のみを再生します。

→停止

音声ファイルの再生を停止します。

→オフセット

[タイムシート]に登録されたサウンドファイルの再生開始タイミングを前後にずらします。フレーム単位で再生開始位置をずらすことができます。(マイナス値使用可)

→情報

音声ファイルに関する以下の情報を確認することができます。

- ・ファイル名
- ・ファイルの場所
- ・再生時間
- ・形式

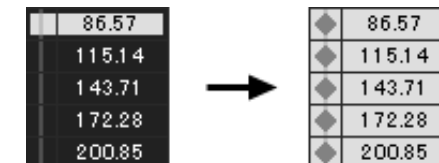
キーフレーム

→連続キーフレームの設定 CTRL / ⌘ + 8

タイムシート上で選択されている[データセル]に対して[連続キーフレーム]を設定することができます。



ステージの[連続キーフレーム設定]ボタンと違い、複数の[データセル]に対して一度に[キーフレーム]を設定することもできます。



但し、タイムシート側では「Xのみ」「Yのみ」にキーフレームを設定することはできません。
「Xのみ」「Yのみ」にキーフレームを設定したい場合には、[タイムシート]ウインドウではなく、[ステージ]ウインドウの「連続キーフレーム設定」ボタンを使用してください。
「連続キーフレーム」の詳細については、「コマンド・ツールの解説」の「キーフレーム設定」を参照してください。

→非連続キーフレームの設定 CTRL/⌘ + 9

タイムシート上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]を設定することができます。



ステージの「非連続キーフレーム設定」ボタンと違い、複数のデータセルに対して一度にキーフレームを設定することもできます。

86.57	86.57
115.14	115.14
143.71	143.71
172.28	172.28
200.85	200.85

但し、「Xのみ」「Yのみ」にキーフレームを設定することはできません。

「Xのみ」「Yのみ」にキーフレームを設定する場合には、[タイムシート]ウインドウではなく、[ステージ]ウインドウの[非連続キーフレーム設定]ボタンを使用してください。

[非連続キーフレームの設定]の詳細については、「コマンド・ツールの解説」の「キーフレーム設定」を参照してください。

→連続キーフレーム設定（全て）

レイヤー（セルレイヤー、カメラレイヤー）の持つ全てのパラメーターに対して連続キーフレームが設定されます。

→非連続キーフレーム設定（全て）

レイヤー（セルレイヤー、カメラレイヤー）の持つ全てのパラメーターに対して非連続キーフレームが設定されます。

いずれの場合も、[エフェクトレイヤー]（特殊効果）には一切影響を与えません。

→解除 CTRL/⌘ + 0

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。



ステージの[キーフレーム解除]ボタンと違い、複数のデータセルのキーフレームを一度に解除することもできます。

86.57	86.57
115.14	115.14
143.71	143.71
172.28	172.28
200.85	200.85

但し、「Xのみ」「Yのみ」のキーフレームを解除することはできません。

「Xのみ」「Yのみ」のキーフレームを解除する場合には、[タイムシート]ウインドウではなく、

[ステージ]ウインドウの[キーフレーム解除]ボタンを使用してください。

中割り →実行 CTRL/⌘ + B

設定に従って、キーフレーム間の中割りをを行います。

- ①中割りを行いたい範囲を選択します。
- ②[中割り→実行]コマンドを実行します。

中割りコマンドは、キーフレームで挟まれた部分に対してのみ作用します。

320.00
290.91
261.82
232.73
203.64
174.55
145.45
116.36
87.27
58.18
29.09
0.00

[正:選択範囲の最初と最後にキーフレームが設定されている例]

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

[誤:選択範囲にキーフレームが設定されていない例]

320.00
-
-
274.29
228.57
182.86
137.14
91.43
45.71
0.00
-
-

[誤:選択範囲の途中にキーフレームが設定されている例]

中割りコマンドは、原則として[入力パラメーター選択]メニューで選択されているパラメータのみが中割りの対象になります。

ただし、[T 位置X][T 位置Y]の様に、XとYの要素を持つパラメーターは、XとYの要素が同時に中割りの対象になります。

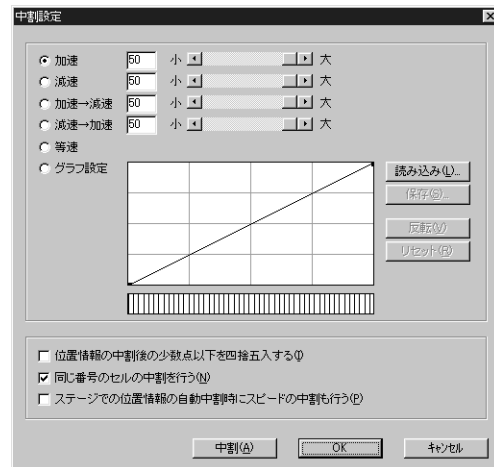
→現在のパラメーターのみ

CTRL / ⌘ + SHIFT + B

「Xの要素だけ」「Yの要素だけ」を中割りする場合には、[中割り]→[現在のパラメーターのみ]コマンドを実行してください。

→設定... **CTRL / ⌘ + Y**

中割りに関する設定を行います。



[中割り設定]ダイアログでは、自動中割りの各種設定を行います。詳細については、「技術情報」の「自動中割りについて」を参照してください。

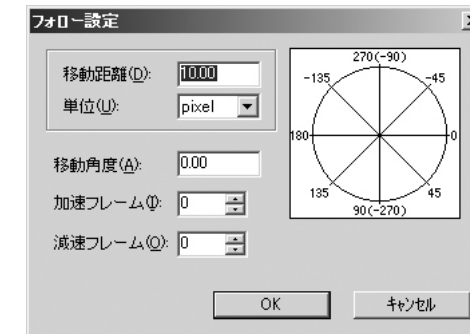
フォロー設定... **CTRL / ⌘ + SHIFT + Y**

[フォロー設定...]コマンドは、カメラやセルの動きを、1フレーム当たりの移動距離と移動方向を入力する事によって設定します。

フォロー設定を行いたい範囲をタイムシート上で選択します。
この際、[入力パラメーター選択]メニューはどれが選択されていても構いません。

[フォロー設定...]では、[T 位置X][T 位置Y]に対してのみ操作を行います。
[T 回転]等の、[T 位置X][T 位置Y]以外のパラメーターに対する操作は行わないので、回転等の設定は別に行ってください。

[フォロー設定...]コマンドを選択すると、[フォロー設定]ダイアログが表示されます。



A 移動距離

1フレーム当たりの移動量を入力します。
負の値も使用できます。
単位は、[シートの設定]→[一般...]コマンドで設定した単位が適用されます。

選択範囲の中の、一番最初のフレームの[T 位置X][T 位置Y]を基準にして、1フレームごとに[移動距離]で指定した距離だけ移動させます。



単位は[pixel][mm][inch]から選択します。

B 移動角度

フォローする方向を角度(小数点第3位まで有効)で入力します。
角度は、真右を0°として、時計周りに増加します。

0°	右
90°	下
180°	左
270°	上

従って、右斜め下10°方向にフォローしたい場合の角度は10°となります。
右斜め上10°方向にフォローしたい場合の角度は350°となります。

C 加速フレーム

フォローする際の動きははじめの加速に、何フレーム使用するかを設定します。

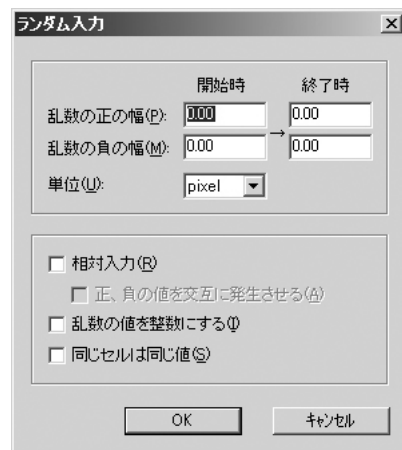
D 減速フレーム

フォローする際の停止直前の減速に、何フレーム使用するかを設定します。

ランダム入力...

選択された[データセル]のパラメータに不規則な数値を入力します。

[ランダム入力...]コマンドを選択すると、[ランダム入力]ダイアログが表示されます。



A 乱数の正の幅/負の幅

発生させる乱数の幅を決定します。

例1： 正の幅=10
負の幅=10

「10」～「-10」の間の乱数を発生させます。

例2： 正の幅=5
負の幅=1

「5」～「-1」の間の乱数を発生させます。

開始時「終了時」の乱数の幅をそれぞれ独自に設定することができます。

この機能を使用することによって、「段々揺れが収まっていく」「段々揺れが激しくなる」等のカメラワークを実現することができます。

例3： 開始時 終了時
正の幅=10 正の幅=0

負の幅=10 負の幅=0

上記の例では、最初は「10」～「-10」の間の乱数を発生させ、終了時には、乱数の発生が停止します。

単位：それぞれの単位を「pixel」「mm」「inch」から選択できます。

B 相対入力

このチェックボックスをオンにすると、現在のパラメーターに、発生した乱数を加えた値を新たなパラメーターとして設定します。

オフの場合には、発生させた乱数を、そのままパラメーターとして設定します。

C 正負の値を交互に発生させる

このチェックボックスをオンにすると、正の値を持つパラメーターと、負の値を持つパラメーターを交互に発生させます。

D 乱数の値を整数にする

発生させた値(乱数)を四捨五入して、整数にします。

E 同じセルは同じ値

同じセル番号に対しては同じ値(乱数)を設定します。

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。

[値の演算...]コマンドを選択すると、[値の演算]ダイアログが表示されます。



値(小数点第三位まで有効)を入力し、演算の種類をかけ算、わり算、足し算、引き算の中から選択します。

かける 元の値 × 入力された値 = 新しい値

割る 元の値 ÷ 入力された値 = 新しい値
 足す 元の値 + 入力された値 = 新しい値
 引く 元の値 - 入力された値 = 新しい値

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ついて反転させます。
 キーフレームの設定も、対象になります。

◆ 58.00	◆ 200.85
86.57	172.28
115.14	143.71
143.71	115.14
172.28	86.57
◆ 200.85	◆ 58.00

中心合わせ CTRL / ⌘ + M

タップの中心 (回転・拡大縮小の中心) を元に戻します。

フレームの移動

→最初のフレームへ ALT / OPT + ⏪

タイムシートの最初のフレーム(1フレーム目)をカレントフレームにします。

→最後のフレームへ ALT / OPT + ⏩

タイムシートの最後のフレームをカレントフレームにします。

→前のセル番号へ CTRL / ⌘ + ⏪

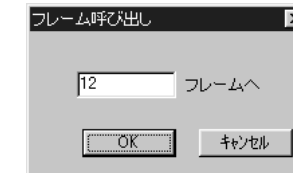
カレントレイヤー上で、セル番号が変化するフレームが出現するまで逆方向に探してカレントフレームを移動させます。

→次のセル番号へ CTRL / ⌘ + ⏩

カレントレイヤー上で、セル番号が変化するフレームが出現するまで順方向に探してカレントフレームを移動させます。

→フレーム呼び出し... CTRL / ⌘ + F

[フレーム呼び出し...]コマンドを選択すると、[フレーム呼び出し]ダイアログが表示されます。



呼び出したいフレーム番号を入力して「OK」ボタンをクリックすると、指定されたフレームがカレントフレームになります。

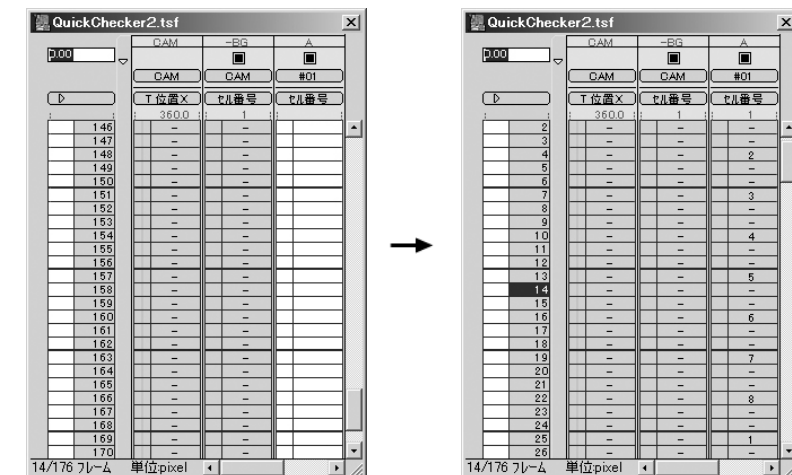
[シート表示]([タイムシート]→[シートの設定]→[一般...]コマンド参照)が[秒+フレーム]に設定されている時は、[5+10]の様な入力も可能です。

例: 2+5 2秒5フレーム
 5+10 5秒10フレーム

→カレントフレームの呼び出し

CTRL / ⌘ + SHIFT + F

[カレントフレームの呼び出し]コマンドを選択すると、[カレントフレーム]が[タイムシート]の中央に表示されます。



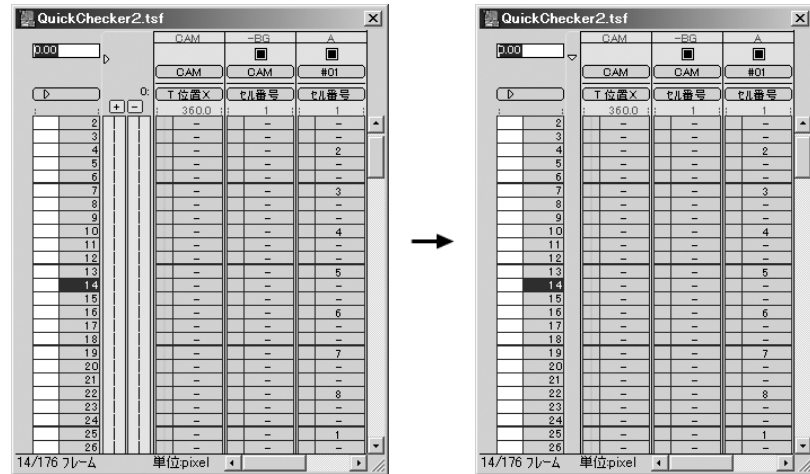
[図:カレントフレームが画面外]

[呼び出されて画面の中央に]

[カレントフレーム]の位置を見失ってしまった場合に便利です。

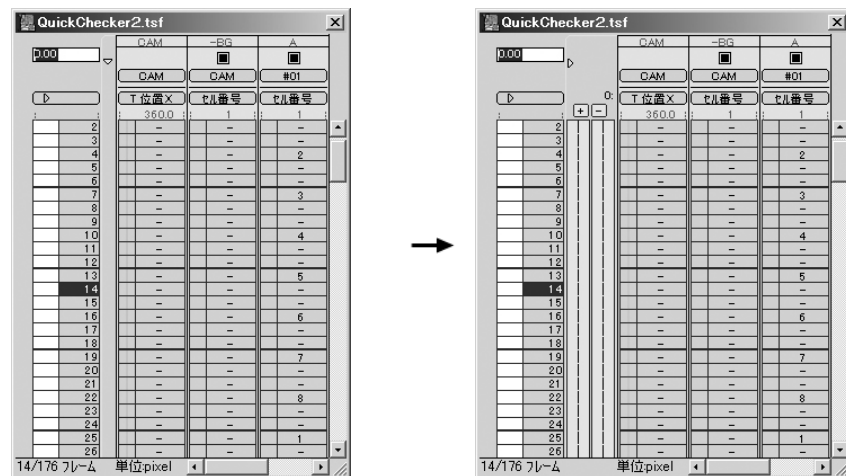
シートをたたむ

現在タイムシート上で広げられている全ての[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

現在選択されているタイムシートが持つ、全ての[エフェクト]レイヤー、[サウンド]レイヤーを広げた状態にします。



レイヤースイッチの反転...

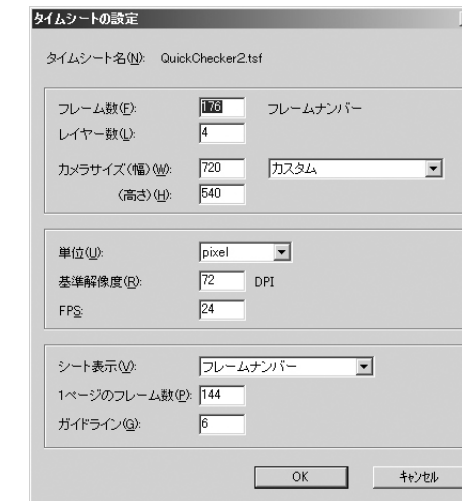
全てのレイヤースイッチのオン・オフ状態を反転させることができます。

シートの設定...

タイムシートに関する各種情報の設定を行います。

→ 一般...

タイムシートに関する一般的な情報を設定します。



A タイムシート名

確認のために表示されるだけです。
ダイアログ内で変更することはできません。

B フレーム数

タイムシートの尺(全体の再生時間)をフレーム数で指定します。
フレーム数を増やした場合は、シートの終わりの部分に、増えた分のフレームが追加されます。
増えた分のフレームのパラメーターは、新規タイムシートを作成したときの値(デフォルト値)にリセットされます。
フレーム数を減らした場合は、シートの終わりから、減った分のフレームが削除されます。

C レイヤー数

タイムシートに使用される[セル]レイヤーの数を設定します。
指定したレイヤーの数には、[カメラ]レイヤーは含まれていません。
従って、[4]を入力した場合は、[-BG][A][B][C]の4レイヤーに、[カメラ]レイヤーが加わります。
レイヤー数を増やした場合は、シートの右端の部分に、増えた分の[セル]レイヤーが追加されます。
追加されたレイヤーのパラメーターは、新規タイムシートを作成したときの値(デフォルト値)にリセットされます。

レイヤー数を減らした場合は、シートの右端から、レイヤーが削除されます。

D カメラサイズ (幅) /カメラサイズ (高さ)

カメラのフレームサイズを設定します。

E カメラサイズテンプレートポップアップメニュー

代表的なカメラサイズは、ポップアップメニューの中から選択できます。

F 単位

QuickChecker内で使用する単位を選択します。

G 基準解像度

100フレームをスキャンしたときの解像度を設定します。(単位DPI)

QuickCheckerは、100フレームのサイズと基準解像度を元に、1pixelが何mm(又はinch)に相当するかを計算します。

[基準解像度]の詳細については、[技術情報]の[基準解像度]を参照してください。

H FPS

FPS(1秒当たりのフレーム数)を設定します。

QuickTimeムービーの書き出しの際に、このFPSの設定に基づいて、ムービーを書き出します。

I シート表示

シートをどのように表示するかを決定します。

・秒+フレーム

秒とフレーム番号の組み合わせで表示します。

・フィート

フィートで表示します。

・フレームナンバー

最初のフレームからの通し番号で表示します。

・ページ、フレームナンバー

ページ数とフレームナンバーを併記します。

1ページあたりのフレーム数は、[1ページのフレーム数]で設定します。

J 1ページのフレーム数

タイムシート1ページ当たりのフレーム数を決定します。

K ガイドライン

タイムシートを読みやすくするために、一定間隔で区切りを入れます。

[6]を入力すると、6フレーム目ごとに、区切りの線が表示されます。

L [キャンセル]ボタン

設定を無効にし、タイムシートの情報を変更しないでダイアログを閉じます。

M [OK]ボタン

ダイアログの内容に従ってタイムシートを設定します。

→情報... CTRL / ⌘ + U



[シート情報の書き出し]で使用する、作品名・話数等の情報をタイムシートに記録し、画像書き出し時にカット頭に記録される[ボールド]の機能を実現します。

[情報...]コマンドを選択すると、[情報]ダイアログが表示されます。

[シートの情報]ダイアログで設定された情報は、[シート情報の書き出し]の際に、[画像](ボールド)として使用されるだけで、[シートの設定]の[一般...]コマンドとは違って、このダイアログで変更した結果が実際のシートに反映されることはありません。

A 作品名

作品の名称を入力します。

過去に入力した作品名は、右のポップアップメニューに記録されていくので、メニューから選択することもできます。

過去に入力した作品名を最大10個まで記憶(QuickCheckerが起動している間)します。

B 話数

話数を入力します。

過去に入力した話数は、右のポップアップメニューに記録されていくので、メニューから選択することも出来ます。

過去に入力した話数を最大10個まで記憶(QuickCheckerが起動している間)します。

C シーン

シーン番号を入力します。

D カット

カット番号を入力します。

E 秒

秒数を入力します。

F フレーム

1秒以下のフレーム数(余り)を入力します。

G テイク

テイク数を入力します。

H メモ

メモを入力します。

編集担当者への連絡等に使用します。

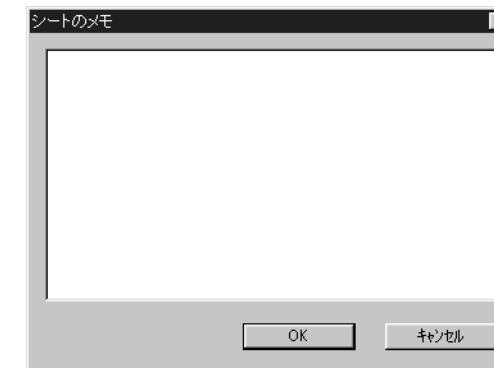
過去に入力したメモの内容は、右のポップアップメニューに記録されていくので、メニューから選択することもできます。

過去に入力したメモの内容を最大10個まで記憶(QuickCheckerが起動している間)します。

I フォント

書き出し時のシート情報を記載するフォントの大きさを「小」か「大」から指定します。

→メモ...



タイムシートにメモを記録することができます。
[メモ...]を選択すると、[メモ]ダイアログが表示されます。

タイムシートをダブルクリックして開いた際、又は「ファイル」メニューの「開く...」を使用した際に、この「メモ」ダイアログが表示され、オペレーターに注意を促します。
カメラワーク担当者間での指示の伝達等に便利な機能です。

但し、この時にはテキストを編集することはできませんので、[OK]または[キャンセル]ボタンをクリックすることによって、ダイアログを閉じます。

[ステージ]メニュー **EX**

ステージ(G)	
基本表示(B)	Ctrl+1
画像(M)	Ctrl+2
全てのキーフレーム(K)	▶
全てのフレーム(A)	
フレームの軌跡(F)	
タップ表示(Q)	
グリッド表示(D)	
再生(P)	Alt+Shift+>
停止(S)	Esc
拡大表示(W)	Ctrl+3
縮小表示(Q)	Ctrl+4
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	

[ステージ]ウインドウの[ステージエリア]内での、画像の見え方を操作します。

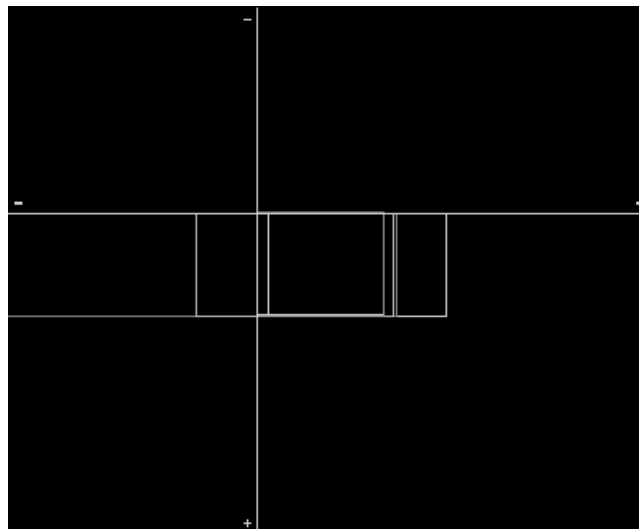
[ステージ]ウインドウの[表示モード選択]ボタンと同じ機能です。

[ステージ]ウインドウが選択されていないときには、[ステージ]メニューは使用できません。

基本表示 **CTRL / ⌘ + 1**

[カレントフレーム]で[ステージ]上に配置されている画像の外枠を、色付きの矩形で表示します。

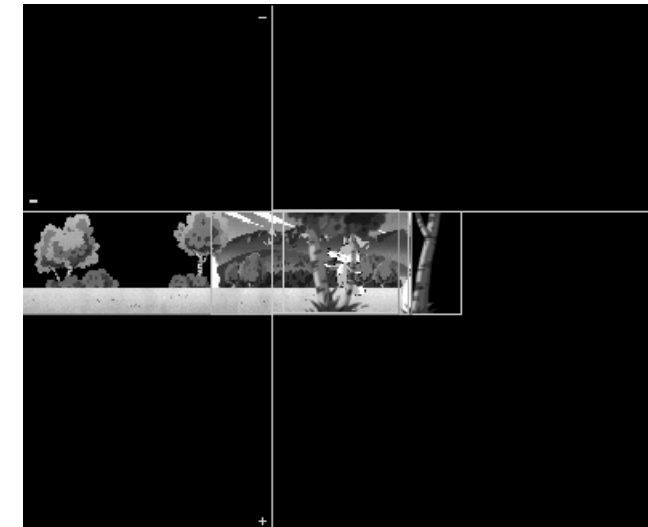
他の情報は、何も表示しません。



画像の内容を確認することはできませんが、表示が高速で、大雑把な位置関係をつかむのに適しています。

画像 **CTRL / ⌘ + 2**

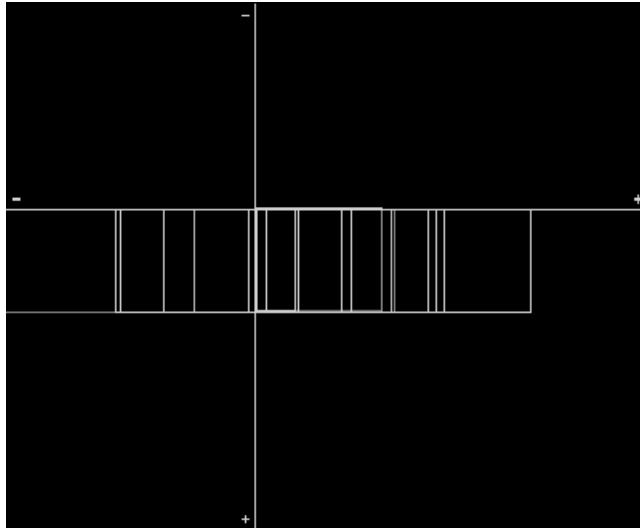
各レイヤーに登録されている画像を、[ステージ]ウインドウに表示します。



[図: 「画像」表示の例]

全てのキーフレーム

[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]の持つ全ての[キーフレーム]を表示します。



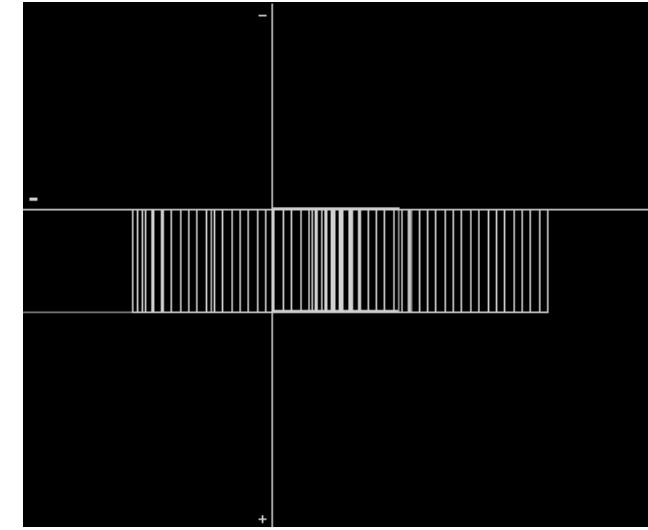
[全てのキーフレーム]コマンドは以下のサブコマンドを持っており、必要なキーフレームだけをステージ上で確認することができます。

- 位置X,Y
- スケール
- 回転
- 中心

[図: 「全てのキーフレーム」 表示の例]

全てのフレーム

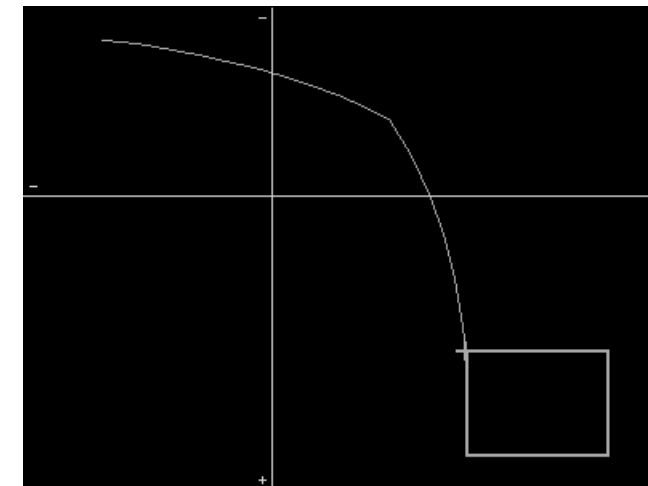
[ステージ]ウィンドウに、[カレント]タップまたは[カレントレイヤー]の全てのフレームを表示します。



[図: 「全てのキーフレーム」 表示の例]

フレームの軌跡

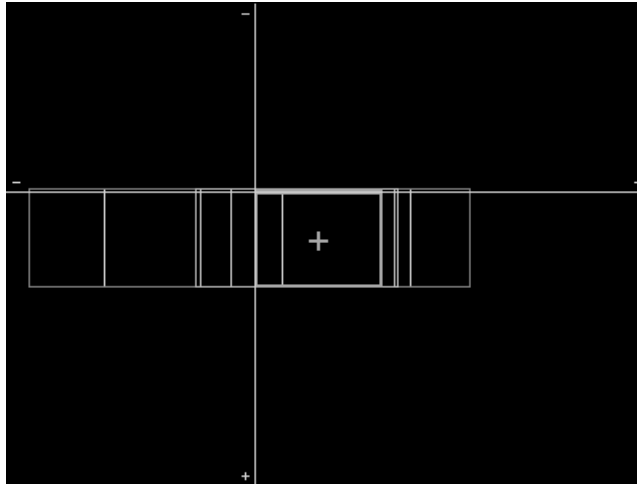
[ステージ]ウィンドウに、[カレントタップ]または[カレントレイヤー]の軌跡を表示します。
フレームの軌跡は、[カレントタップ]または[カレントレイヤー]の中心点をつないだ線として表示されます。



[図: 「フレームの軌跡」 表示の例]

タップ表示

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。



[図: 「タップ表示」 オン]

グリッド表示

グリッド表示のオン/オフを指定します。

再生 **ALT / OPT + SHIFT + >**

[ステージ]メニューの設定に従って、ステージ上で画像を再生します。

再生の速度は使用しているパソコンの処理速度に依存します。

タイムシートで指定された通りの速度で動くわけではありませんから注意してください。

停止

ステージ上での再生を停止します。

拡大表示 **CTRL / ⌘ + 3**

ステージ上の表示を拡大します。

8/1～1/8の間で調節することが可能です。

縮小表示 **CTRL / ⌘ + 4**

ステージ上の表示を縮小します。

8/1～1/8の間で調節することが可能です。

[コントロール]メニュー

コントロールⓄ	
再生 (P)	Alt+R
範囲指定再生 (R)	Alt+Shift+R
ループ再生 (L)	
サイクル再生 (C)	
ムービー書き出し (M)...	
キャッシュの消去 (H)	
再生設定 (S)...	

再生 **ALT / OPT + R**

動画をタイムシートの設定に従って再生します。

範囲指定再生 **ALT / OPT + SHIFT + R**

選択範囲内で動画を再生します。

ループ再生

動画再生を繰り返します。

サイクル再生

動画再生を繰り返す際、白コマをはさみます。

ムービー書き出し

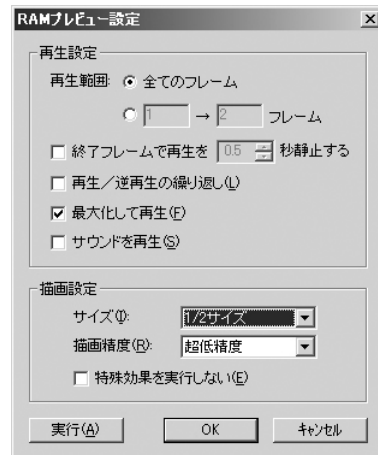
キャッシュファイルとして蓄積された動画を、他のアプリケーションなどで使用できるようにFlashのswf形式や、mov、avi形式で書き出します。

キャッシュの消去

キャッシュを消去します。

再生設定...

再生時の設定を行います。



再生設定

・再生範囲

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再生を停止します。

・再生/逆再生の繰り返し

チェックをオンにしている場合は、選択範囲の最後のフレームまで表示が終了したら、逆転再生を行います。交互に正・逆転再生を繰り返します。

・最大化して再生

チェックをオンにしている場合は、プレビュー再生時にデスクトップ及び他のウィンドウ、パレット消した状態で、画面の中央でプレビュー画像を再生します。

チェックをオフにしている場合は、描画ウィンドウの中でプレビュー画像を再生します。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。

・サウンドを再生

再生時に、画像だけでなく[サウンド]レイヤーに登録されているサウンドも同時に再生します。

描画設定

・サイズ：

描画サイズを[1/1][1/2][1/3][1/4]から選択します。

・描画精度：

描画精度を[超低精度][低精度][中精度]から選択します。

・特殊効果を実行しない

チェックをオンにすると、プレビュー再生時に特殊効果フィルターの効果を無視します。

[特殊効果]メニュー

[エフェクト]レイヤーを操作し、レイヤーに対して特殊効果をかけます。

[エフェクト]レイヤーは、[セル]レイヤー(含[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。

追加...

[カレントレイヤー]に対して[エフェクト]レイヤーを追加します。

[エフェクトレイヤー]の種類、及び機能については、「コマンド・ツールの解説」の「エフェクトレイヤーについて」を参照してください。

削除

[カレントエフェクトレイヤー]を削除します。

[削除]を選択すると、確認のためのダイアログが表示されます。

設定...

[エフェクト]レイヤーに対する設定のうち、フレームごとに変化しない項目については、[設定]コマンドを使用して設定します。

[設定]コマンドを使用すると、プラグインフィルター固有のダイアログが表示されます。

各項目の設定方法については、各プラグインフィルターの解説を参照してください。

[Shift]キーを押しながら[エフェクト]レイヤーのタイトルバーをクリックして、[設定]ダイアログを表示させることも可能です。

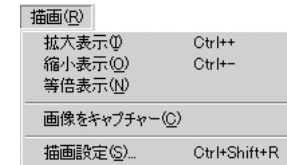
重要

また、この他にも、[エフェクト]レイヤーの[入力パラメーター選択]メニューの下をダブルクリックしても、同様に[設定]ダイアログを表示させることができます。



[描画]メニュー

[描画]ウィンドウに関する操作・設定を行います。



拡大表示 CTRL / [Z] + [+]

[描画]ウィンドウを拡大表示します。

縮小表示 CTRL / [Z] + [-]

[描画]ウィンドウを縮小表示します。

等倍表示

[描画]ウィンドウを等倍表示します。

画面をキャプチャー

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。

[描画]ウィンドウに対して[コピー]コマンドを使用したのと同じです。

他のアプリケーションに画像をコピー&ペーストしたい場合に使用します。

描画設定... CTRL / [Z] + [SHIFT] + [-]

描画に関する設定を行います。

[描画設定...]を選択すると、[描画設定]ダイアログが表示されます。



A 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、30コマ/秒(30FPS)のフレームレートにフィールド単位で自動変換します。(24コマ→30コマ変換)

B 描画ウインドウ

描画時の精度を設定します。

B-1.描画精度

- ・超低精度
低画質ですが、非常に高速に描画します。
カメラワークには、かなりガタつきが出ます。
大雑把に動きを確認したい場合に便利な機能です。
- ・低精度
低画質ですが、比較的高速に描画します。
- ・中精度
画質はまあまあですが細かいところに粗さができます。

C ステージ

ステージウインドウの描画に関する設定を行います。

C-1.描画精度

- ・低精度
低画質ですが、比較的高速に描画します。

- ・中精度
画質はまあまあですが細かいところに粗さができます。
- ・標準精度
標準的な画質です。

D 背景色設定

背景の色を設定します。
ここで言う「背景」とは、-BGレイヤーよりも皿に後ろにある、キーの色で塗りつぶされたベタ面です。
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。

[ウインドウ]メニュー

各種ウインドウ、フローティングパレットの表示/非表示を切り替えます。



パレットの整頓

→ 整頓

[現在の位置を保存]コマンドで保存されたパレットの位置に直します。

→ デフォルト位置で整頓

パレットの位置を、デフォルト（初回起動時）に整頓します。

→ 現在の位置を保存

現在のパレットの位置（配置）を保存します。

[整頓]コマンド実行時には、このコマンドで保存されたパレットの位置が使用されます。

ステージ F6 EX

[ステージ]ウインドウが閉じられている場合は、[ステージ]ウインドウを新たに開いて、アクティブにします。

[ステージ]ウインドウが既に開かれていて、アクティブになっていない場合には、[ステージ]ウインドウをアクティブにします。

[ステージ]ウインドウが既に開かれていて、アクティブになっている場合には、ステージウインドウを閉じます。

描画ウインドウ F7

[描画]ウインドウが閉じられている場合は、[描画]ウインドウを新たに開いて、アクティブにします。

[描画]ウインドウが既に開かれていて、アクティブになっていない場合には、[描画]ウインドウをアクティブにします。

[描画]ウインドウが既に開かれていて、アクティブになっている場合には、[描画]ウインドウを閉じます。

セルバンク F8

[セルバンク]が閉じられている場合には、[セルバンク]を表示します。

[セルバンク]が既に開かれている場合には、[セルバンク]を閉じます。

レイヤー設定 F9

[レイヤー設定]パレットが閉じられている場合には、[レイヤー設定]パレットを表示します。

[レイヤー設定]パレットが既に開かれている場合には、[レイヤー設定]パレットを閉じます。

ビデオモニター F10

[ビデオモニター]パレットが閉じられている場合には、[ビデオモニター]パレットを表示します。

[ビデオモニター]パレットが既に開かれている場合には、[ビデオモニター]パレットを閉じます。

コントロール F11

[コントロール]パレットが閉じられている場合には、[コントロール]パレットを表示します。

[コントロール]パレットが既に開かれている場合には、[コントロール]パレットを閉じます。

タイムシート

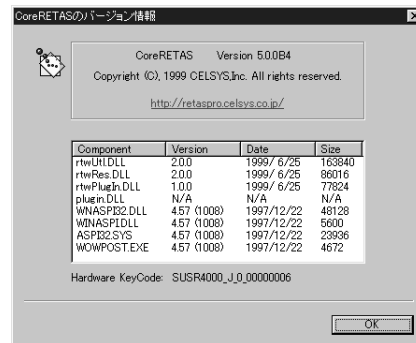
タイムシートが閉じられている場合には、タイムシートを表示します。

タイムシートが既に開かれている場合には、タイムシートを閉じます。

[ヘルプ]メニュー **Windows**

ヘルプ(H)

バージョン情報(A)...



A バージョン情報

CoreRETAS Version 5.0.0

お使いになっているQuickCheckerのバージョンを確認できます。
ユーザーサポートへのお問い合わせ等にご利用ください。

B RETAS!PROホームページ

<http://retaspro.celsys.co.jp/>

インターネットに接続可能な環境であれば、CELSYSホームページへアクセス可能です。
最新の情報・アップデーターを手に入れることができます。

[ヘルプ]メニュー **MacOS**

ヘルプ

RETAS!PRO ホームページへ

A RETAS!PROホームページへ

Webブラウザが使用可能な環境であれば、CELSYSホームページへアクセス可能です。
最新の情報・アップデーターを手に入れることができます。

アップルメニュー/アプリケーションメニュー **MacOS**

QuickChecker EX

QuickChecker EXについて...

環境設定... ⌘K

サービス ▶

QuickChecker EX を隠す ⌘H

ほかを隠す ⇧⌘H

すべてを表示

QuickChecker EX を終了 ⌘Q

QuickCheckerについて...

お使いになっている製品のバージョンを確認できます。
ユーザーサポートへのお問い合わせ等にご利用ください。

RETAS!PRO



QuickChecker
EX VER.2.0
Macintosh Version 2.0

Copyright 1991-2004 CELSYS, Inc. All rights reserved.

6章

QuickChecker

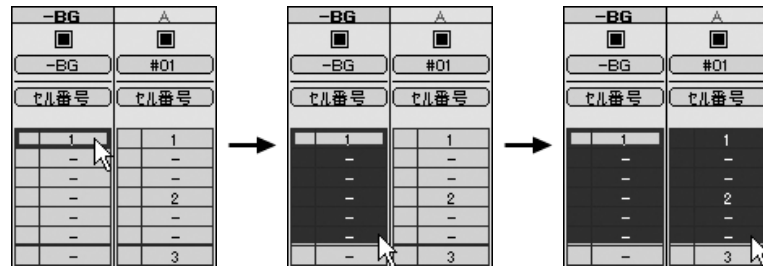
コマンド・ツールの解説



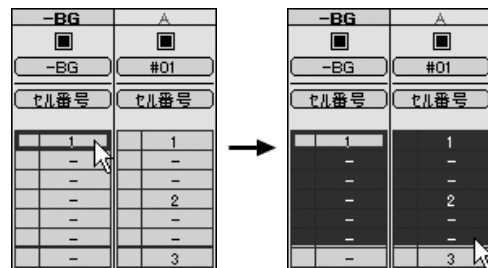
選択範囲の指定方法

タイムシート中の選択範囲は、クリック及びドラッグにより指定します。入力フィールドから入力された数値は、選択されているデータセルに登録されます。

データセルをクリックすると、その1コマが選択されます。また、ドラッグにより連続した複数のフレームやレイヤーを選択範囲に指定できます。

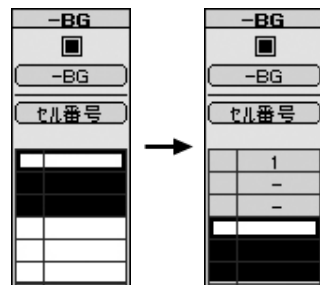


[Shift]キーを押しながらクリックする事で、ドラッグと同様に複数のエリアを選択範囲にできます。



[Shift]+クリック

選択範囲は、矢印キーで移動させることができます。また[Enter]キーで値が確定した場合には、下方向へ自動的に移動します。



選択範囲がシートの表示エリア外になると、シートは自動的にスクロールし、必ず選択範囲が表示された状態を保ちます。

範囲選択の際に、それぞれのレイヤー([セル]レイヤー(BGレイヤー)、[サブセル]レイヤー、[カメラ]レイヤー、[エフェクト]レイヤー)は区別されます。

違う種類のレイヤーにまたがって範囲選択を行うことはできません。また、[エフェクト]レイヤーは、どのような場合にも、複数のレイヤーにまたがって範囲選択を行うことはできません。

キーフレーム設定 EX

QuickCheckerでは、タイムシートで取り扱う各種のパラメーターをフレーム単位で管理しています。

パラメーターを1フレームずつ入力していくこともできますが、[セル番号]以外のパラメーターは、要点となるフレームだけを入力して、中間のフレームのパラメーターはQuickCheckerが自動的に生成します。

この、要点となるフレームのことを[キーフレーム]と呼びます。

また、[キーフレーム]と[キーフレーム]間のパラメーターを補間・生成することを[中割り]と呼びます。

キーフレームには[連続キーフレーム]と[非連続キーフレーム]の2種類があります。

連続キーフレーム

[連続キーフレーム]は、前後にキーフレームがある場合、前後のキーフレームと連続性を持ったキーフレームとして処理されます。

中割りを行った場合、前後のキーフレームと連続した[中間点]の一つとして中割りされます。

例:連続キーフレームの設定

①[新規カットフォルダ...]コマンドを使用して、フレーム数[60]、レイヤー数[4]のタイムシートを作成します。

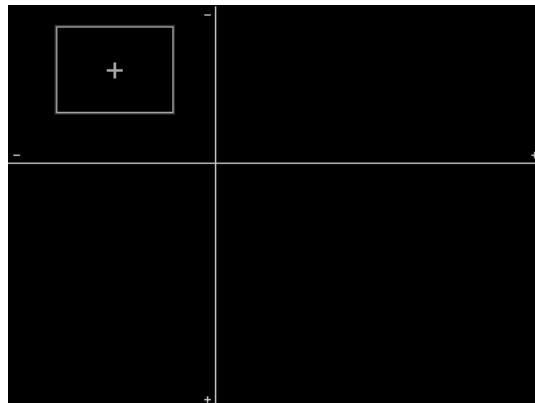
②[自動中割りスイッチ]がオンになっていることを確認してください。

中割り設定は[等速]に設定します。

表示モードは[全てのフレーム]、[フレームの軌跡]をオンに設定します。

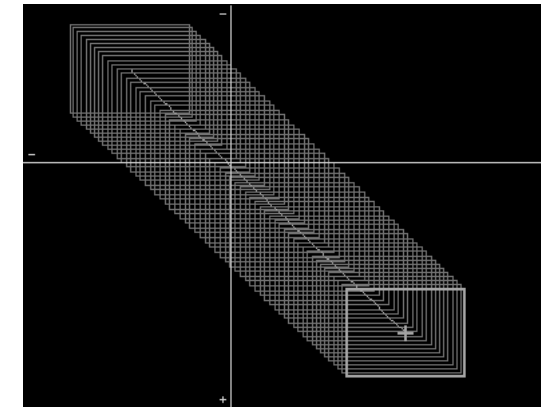
③1フレーム目にキーフレームを設定します。

[位置設定]ボタンをクリックして、タップ[CAM]を移動させます。



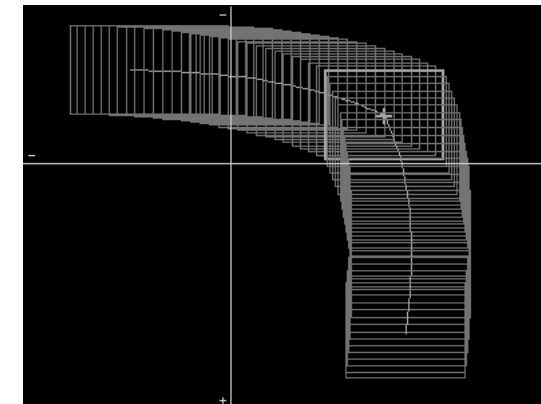
④60フレーム目にキーフレームを設定します。

[位置設定]ボタンをクリックして、タップ[CAM]を移動させます。



⑤30フレーム目にキーフレームを設定します。

[位置設定]ボタンをクリックして、タップ[CAM]を移動させます。



[自動中割りモード]がオンになっているので、「1フレーム目」「30フレーム目」「60フレーム目」をなめらかに結ぶ形で座標が中割りされました。

非連続キーフレーム

[非連続キーフレーム]は、前後にキーフレームがある場合、前後のキーフレームと連続性を持たない（連続性を切断された）キーフレームとして処理されます。

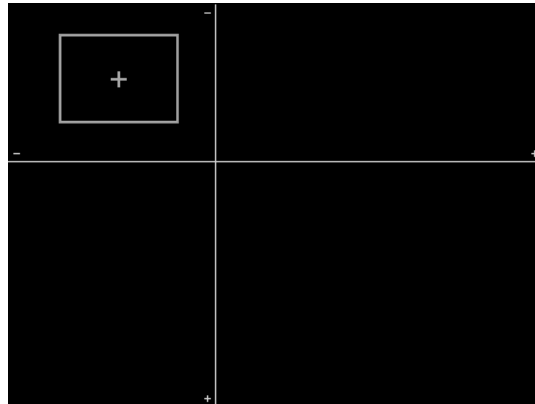
中割りを行った場合、[始点]かつ[終点]として中割りされます。

例:非連続キーフレームの設定

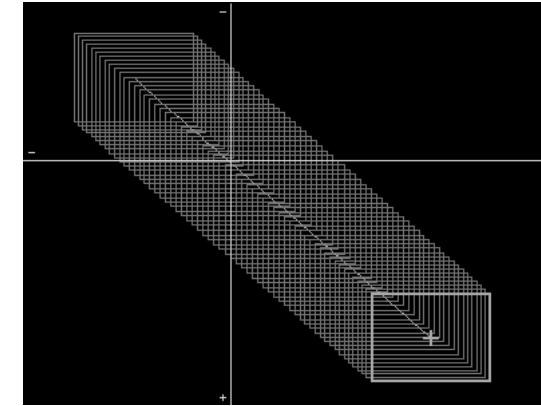
①[新規カットフォルダ...]コマンドを使用して、フレーム数[60]レイヤー数[4]のタイムシートを作成します。

②自動中割りスイッチがオンになっていることを確認してください。
中割り設定は[等速]に設定します。
表示モードは[全てのフレーム]、[フレームの軌跡]をオンに設定します。

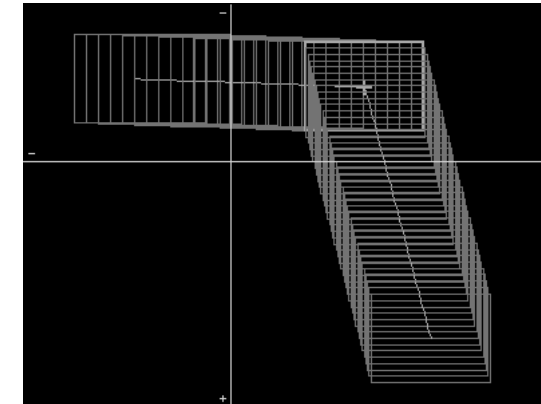
③1フレーム目にキーフレームを設定します。
[位置設定]ボタンをクリックして、タップ[CAM]を移動させます。



④60フレーム目にキーフレームを設定します。
[位置設定]ボタンをクリックして、タップ[CAM]を移動させます。



⑤20フレーム目にキーフレームを設定します。
位置設定ボタンをクリックして、タップ[CAM]を移動させます。
このとき、[Alt/Opt]キーを押しながらタップ[CAM]をドラッグしてください。



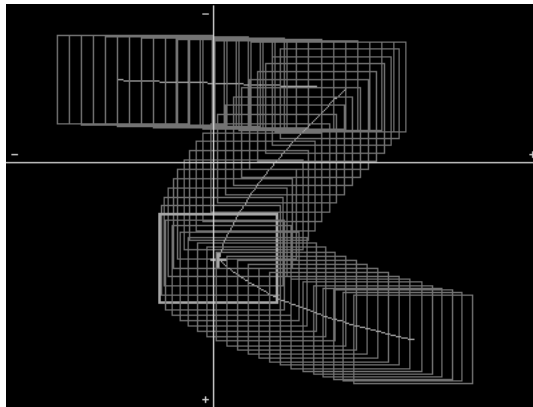
[Alt/Opt]キーを押しながら[タップ]をドラッグすると、[非連続キーフレーム]が設定されます。

「自動中割りモード」がオンになっているので、「1フレーム目」「20フレーム目」「60フレーム目」を直線的に結ぶ形で座標が中割りされました。

連続キーフレームと 非連続キーフレームが混在する場合

「2.非連続キーフレーム」に引き続いて操作を行います。

- ①40フレーム目にキーフレームを設定します。
[位置設定]ボタンをクリックして、タップ[CAM]を移動させます。



40フレーム目に、[連続キーフレーム]が設定されました。

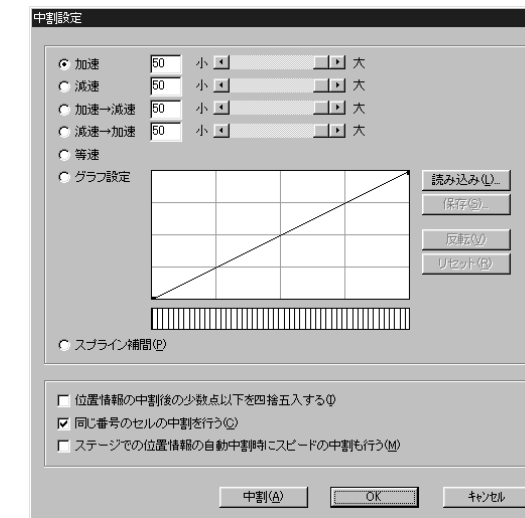
QuickCheckerは「1フレーム目」「20フレーム目」「40フレーム目」「60フレーム目」の4つのキーフレーム間を自動的に中割りしますが、「20フレーム目」のキーフレームが「非連続キーフレーム」なので、「40フレーム目」のキーフレームをどのように移動させても「1フレーム目」「20フレーム目」の間は影響を受けません。

自動中割り **EX**

中割の設定

[タイムシート]メニューの[中割設定...]を選択すると、[中割り設定]ダイアログが表示されます。

[中割設定]ダイアログ



中割りの変化量の設定を行います。

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。

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。

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[パン]に使用します。

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。

等速

一定の変化量で中割りされます。

グラフ設定

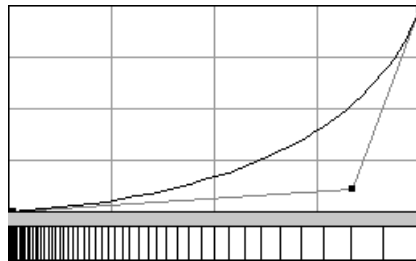
グラフを編集することによって、変化量を自由に設定できます。

グラフエリア

このエリアで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。

グラフ設定

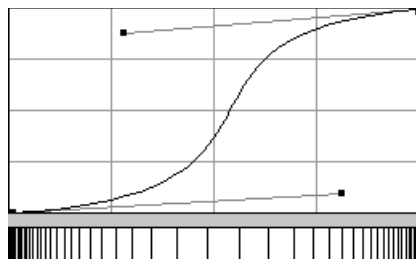
グラフエリアの任意の点をクリックすることでコントロールポイントが追加されます。コントロールポイントをドラッグすることによってカーブを変更することができます。



コントロールポイントが一つで下に膨らんだカーブの場合は[加速]を表します。カーブの膨らみ具合で加速の強弱をつけることができます。

コントロールポイントが一つで上に膨らんだカーブの場合は[減速]を表します。カーブの膨らみ具合で減速の強弱をつけることができます。

コントロールポイントは、二つまで設定できます。



一つ目のコントロールポイント以外の場所からマウスのドラッグを開始してください。ポイントが二つになり、より複雑な設定が行えます。

上図の設定では、加速してから減速します。

コントロールポイントは、一度動かした後でも再度動かすこともできます。

読み込み...

ファイルに保存した[グラフ設定]を読み込みます。(拡張子 *.ibf)

保存...

現在の設定をファイルとして保存します。(拡張子 *.ibf)

反転

設定したカーブを反転します。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。

リセット

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。

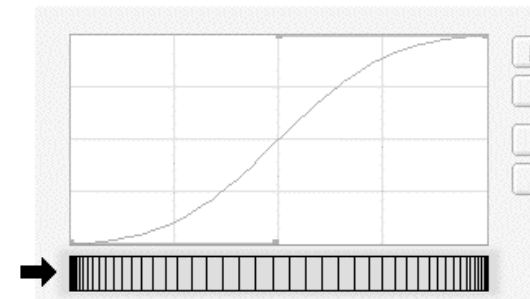
[キャンセル]ボタン

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。

スピード確認表示



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。

スプライン補間

複数の[キーフレーム]間をスプライン関数で補間します。詳細は、「中割りでの注意点」を参照してください。

位置情報の中割り後の小数点以下を四捨五入する

この項目をチェックすると、中割りされた数値を四捨五入して整数にします。位置情報の中割りに利用すると描画時に浮動小数点を使用した計算が行われないため、[書き出し]にかかる計算時間を短縮することができます。動きが早い場合や、コンピューター上で再生する画像の場合には、少数点以下をカットしてしまっても、ほとんど問題ありません。

同じ番号のセルの中割りを行う

通常は、このチェックボックスをオンにしておきます。オンの場合には、同じ番号のセルが続く場合にもすべてのフレームの座標を中割りします。キャラクタの歩きのリピート動画をスライドさ

せる場合等には、このチェックボックスをオフにします。オフの場合には、連続したセルの数値は全て同じになりますので、接地した足が滑るのを防ぐことができます。

ステージでの位置情報の自動中割り時にスピードの中割りを行う

この項目をチェックすると、[ステージ]ウインドウでのマウスを用いたセルの移動、スケールの変更などの際、そのフレームを[キーフレーム]に自動的に設定して、前後の[キーフレーム]との間で自動中割りを行います。

中割りでの注意点

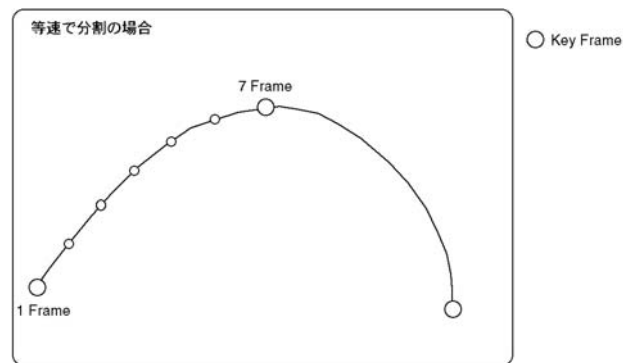
A 位置情報(動き)の中割り

中割り設定で[スプライン補間]以外の中割り方法を選択した場合

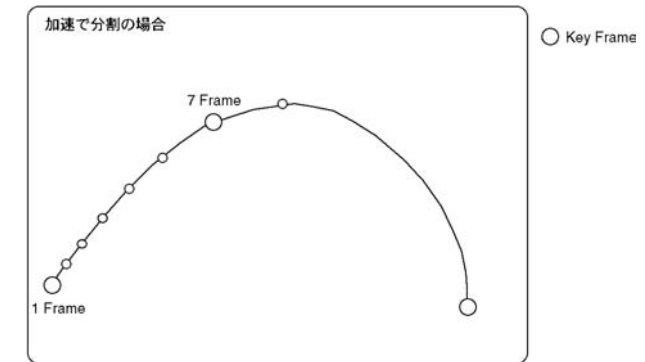
位置情報(動き)の中割りには二つの要素があります。一つは動きのパス(軌跡)であり、もう一つはスピードです。動きの中割りではこの二つの要素を同時に満たさなければならないため、次のような点に注意する必要があります。

a.中割り区間に3つ以上の[キーフレーム]がある場合

中間の[キーフレーム]の位置が変わってしまう場合があります。ただし、元の位置はパス(動きの軌跡)上のどこかに必ず存在します。



均等に分割した場合の7フレーム目の位置が、1番目の[キーフレーム]から3番目の[キーフレーム]までの区間を[加速]の設定で中割りを行うと、下の図のようになります。



b.[ステージでの位置情報の自動中割り時にスピードの中割りを行う]がチェックされている場合
ステージ上で位置を変更すると、前後のキーフレームを含めた3点で中割りを行うため、その時に設定したキャストの位置は自動的に補正されます。ただし、設定した位置はパス上のどこかに必ず存在します。

中割り設定で、中割り方法として[スプライン補間]を選択した場合

必ず「キーフレームで設定された座標」を「設定されたフレーム」で通過します。

B 位置情報(動き)以外の中割り

中割り設定で、中割り方法として[スプライン補間]を選択した場合

[中割り設定]ダイアログの[スプライン補間]は、複数の[キーフレーム]間をスプライン関数で補間します。[スプライン補間]は、選択範囲に含まれる一続きの[連続キーフレーム]を一つのまとまりとして中割りを行いますので、[連続キーフレーム]と[非連続キーフレーム]を区別して中割りを行う事が出来ます。

[選択範囲全体]



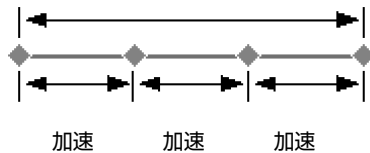
なお、[スプライン補間]で中割りを行う際には、スプライン関数の特性により、キーフレームの数値は変化しません。

中割り設定で[スプライン補間]以外の中割り方法を選択した場合

中割りの際に[スプライン補間]以外の中割り方法を選択し、中割りの対象となる選択範囲に3つ以上のキーフレームが含まれている場合、QuickChecker EXは各々のキーフレームの間を設定に従って中割りをします。

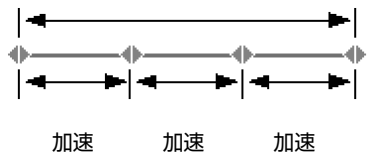
例:[加速]を選択した場合

[選択範囲全体]



従って上記の例では、選択範囲に含まれるキーフレームが全て[連続キーフレーム]だったとしても、実際には[非連続キーフレーム]が設定されたのと同じ結果になってしまいます。

[選択範囲全体]



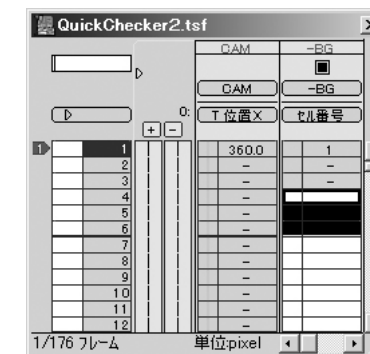
これは、中割りによってキーフレームの座標(数値)が変化してしまう事を防ぐための仕様です。

マーカーについて

[マーカー]は、[タイムシート]上に目印をマーキングする機能です。
[タイムシート]の任意のフレームを一瞬で呼び出したり、任意の2点間を範囲選択できます。

マーカーの打ち込み

- ①[マーカー]を打ち込みたいフレームを選択し、[カレントフレーム]にします。
- ②[Alt/Opt]キーを押しながら、[1]~[0]のうち、任意の数字キーを押します。

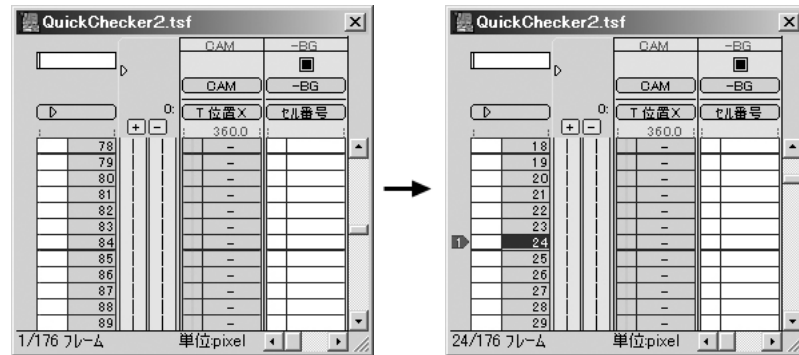


[図:マーカー打ち込み機能の使用例/[Alt/Opt]+「1」キーを押した場合]

マーカーの呼び出し

例:マーカー[1]を呼び出した場合

- ①[Shift]キーを押しながら、呼び出したいマーカーの数値キー(例:[1])を押します。
- ②呼び出されたマーカーがタイムシート中央に表示されます。

**注意**

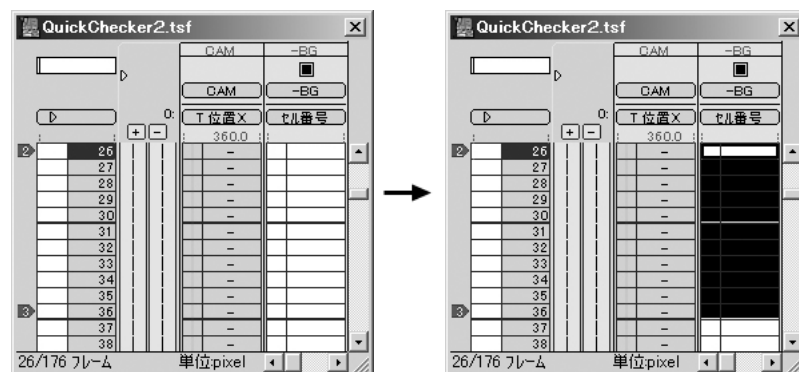
マーカーの呼び出し機能は、タイムシートのマーカーの打ち込まれた部分を表示するだけで、カレントフレームを移動させる機能はありません。

タイムシートのカレントフレームを呼び出す際には、「カレントフレームの呼び出し」コマンドを使用してください。

マーカーを利用した範囲選択

例:マーカー[2]と[3]の間を範囲選択する場合。

①[Shift]キーを押しながら、[2]と[3]を同時に押します。([Shift] +[2] +[3])



合成モードについて

合成モードは以下の種類が用意されています。

1 通常合成

[レイヤー設定]パレットの[透過指定]によって設定された不透明なピクセルを、下のレイヤーの合成結果の上に不透明なピクセルとして重ねます。

2 比較(暗)合成

[比較(暗)合成]の設定されたレイヤーのピクセルを、下のレイヤーの合成結果のピクセルと比較して、暗い方のピクセルを採用します。

3 乗算合成

[差(絶対値)合成]の設定されたレイヤーのピクセルと、下のレイヤーの合成結果のピクセル値を乗算し、その結果を255で割ります。

4 合成マスク1

マスク合成に使用します。詳細は「コマンド・ツール解説」の「合成マスク処理について」を参照してください。

5 合成マスク2

マスク合成に使用します。詳細は「コマンド・ツール解説」の「合成マスク処理について」を参照してください。

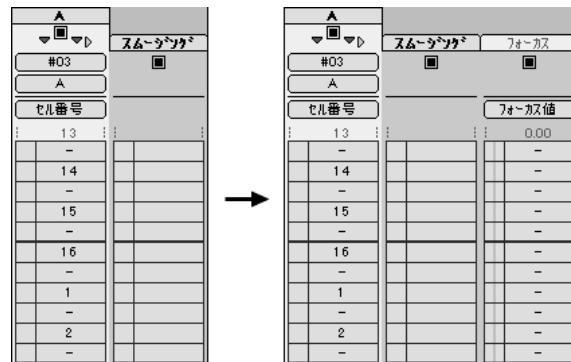
[エフェクト]レイヤーについて

[エフェクト]レイヤーとは、画像に対して特殊効果を加えることのできるフィルターを、レイヤー化したものです。

サブメニューの中から、必要な特殊効果を選択してください。

追加された[エフェクト]レイヤーは、[セル]レイヤーおよび[サブセル]レイヤーの右側に追加されます。

既に[エフェクト]レイヤーが追加されていた場合には、一番右端に追加されます。

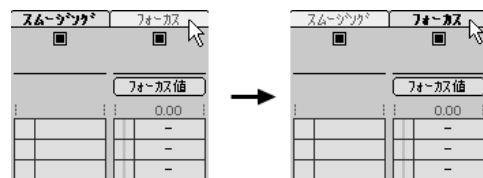


それぞれのエフェクトの詳細については、「コマンド・ツール解説」の「標準プラグインフィルター」を参照してください。

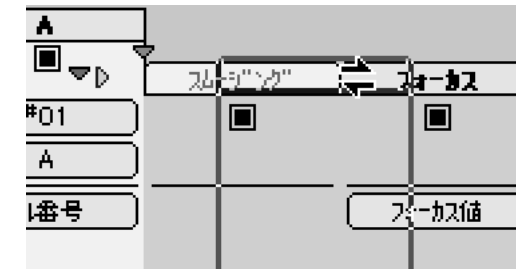
[エフェクト]レイヤーは、左から右の順番で[セル]レイヤーに適用されます。

[エフェクト]レイヤーは、ドラッグ&ドロップで順番を変更することができます。

動かしたい[エフェクト]レイヤーのレイヤータイトルバーをクリックすると、カーソルが変化します。

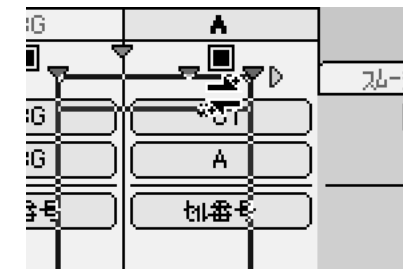


そのままレイヤーを左右にドラッグすると、カーソルの形が変化して、挿入ポイントを示す赤いマーカーが表示されます。

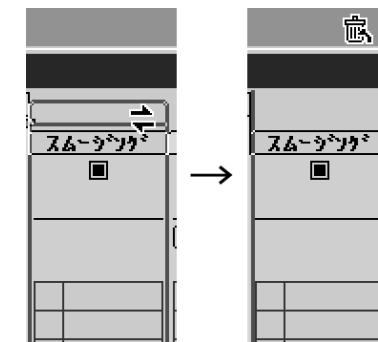


[エフェクト]レイヤーを挿入したい地点でマウスを離すと、赤いマーカーで指定された位置に[エフェクト]レイヤーが移動します。

[Alt/Opt]キーを押しながらドラッグ&ドロップすると、[エフェクト]レイヤーをコピーできます。



[エフェクト]レイヤーを画面外にドラッグ&ドロップすると、レイヤーを削除することができます。



[図:[エフェクト]レイヤーを画面上方にドラッグ]

標準プラグインフィルター

QuickCheckerに標準で添付されているフィルターの一覧及び説明です。

凡例

セルバンク :セルバンクを使用するかどうか。

パラメーター :選択可能なパラメーターの種類。

設定項目 :「設定...」コマンドで設定可能な項目。

マスク置き換え

レイヤーの画像に対して、マスク画像を使用してマスク処理を行うためのフィルターです。

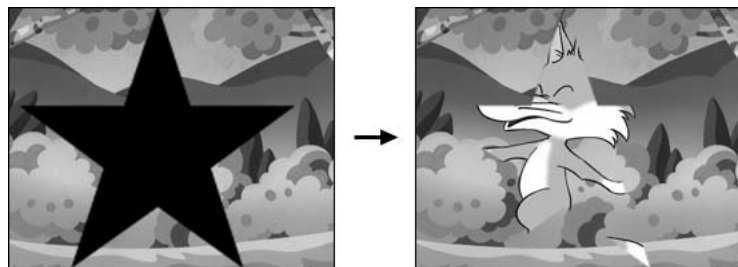


セルバンク :使う

パラメーター :マスク番号

設定項目 :マスク設定

- ・元のマスクを考慮する on/off
- ・RGB面をマスクとする on/off
- ・マスクを反転させる on/off



「コマンド・ツール解説」の「マスク置き換えについて」を参照してください。

HSVフィルタ

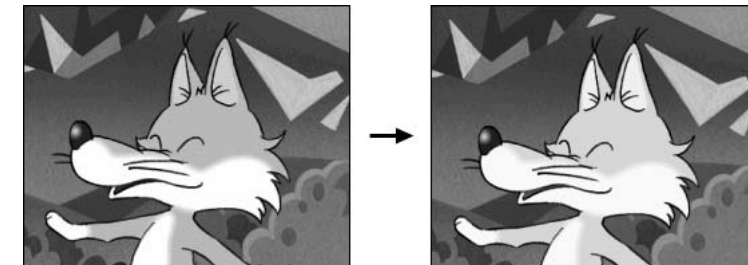
レイヤーの画像に対して、色調の変更を行うフィルターです。



セルバンク :使わない

パラメーター :Hフィルタ、Sフィルタ、Vフィルタ

設定項目 :HSVフィルタ設定
色相、彩度、明度



RGBフィルタ

レイヤーの画像に対して、露出の操作を行うフィルターです。



セルバンク :使わない

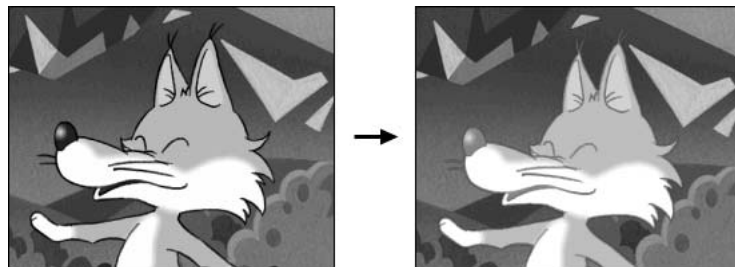
パラメーター :Rフィルタ

Gフィルタ

Bフィルタ

設定項目 :RGBフィルタ設定

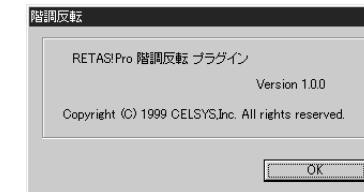
赤、緑、青



階調反転

レイヤーの画像に対して、階調を反転させるフィルターです。

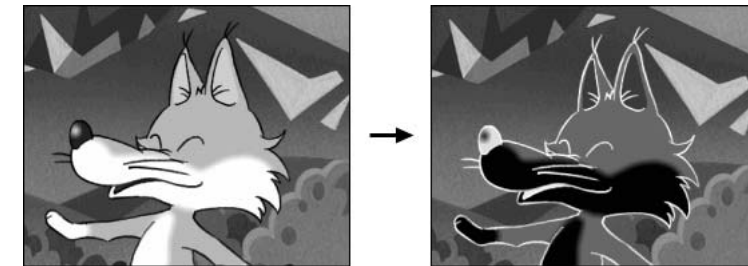
ネガ・ポジ反転と同じ効果です。



セルバンク :使わない

パラメーター :なし

設定項目 :なし



色合い

レイヤーの画像を、白黒やセピア調などに調色するフィルターです。



セルバンク :使わない

パラメーター:量

色合いを変化させる量を設定します。

設定項目 :

暗い部分の色。レイヤーの画像の中の暗い部分を、ここで設定した色に変化させます。

明るい部分の色。レイヤーの画像の中の明るい部分を、ここで設定した色に変化させます。

明るさ

レイヤーの画像に対して、明るさの調整を行なうフィルターです。



セルバンク :使わない

パラメーター:明るさ

明るさをどの程度変化させるかを設定します。

設定項目 :なし

コントラスト

レイヤーの画像に対して、コントラストの調整を行なうフィルターです。



セルバンク :使わない

パラメーター:コントラスト

コントラストをどの程度変化させるかを設定します。

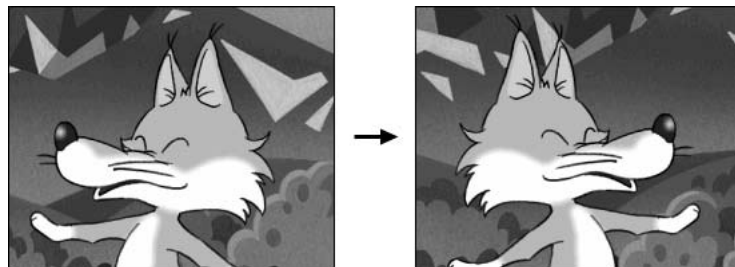
設定項目 :なし

鏡像

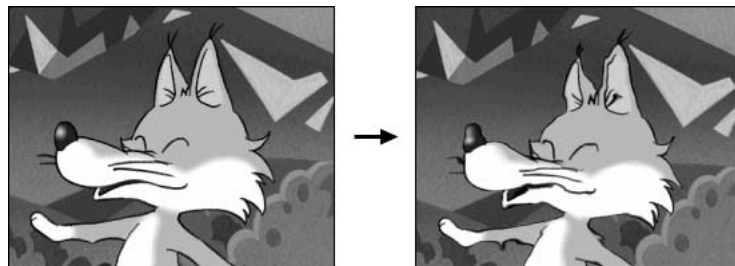
レイヤーの画像を、水平方向・垂直方向に反転させるフィルターです。



セルバンク :使わない
パラメーター :実行 (0=オフ、1=オン)
設定項目 :鏡像設定
 水平方向、垂直方向



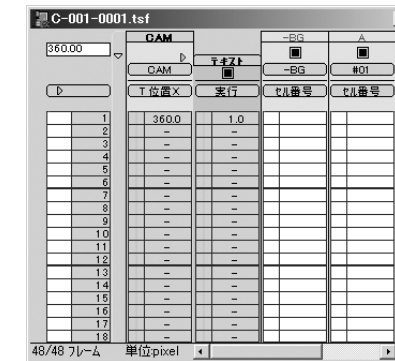
テキスト EX



「コマンド・ツール解説」の「ネスティング」を参照してください。

テキスト入力機能について

QuickCheckerの[テキスト入力]機能は、カメラ、または個々のレイヤーに対して文字情報(テキスト)を載せることができますが、特殊効果フィルター([エフェクト]レイヤー)の一つとして提供されます。



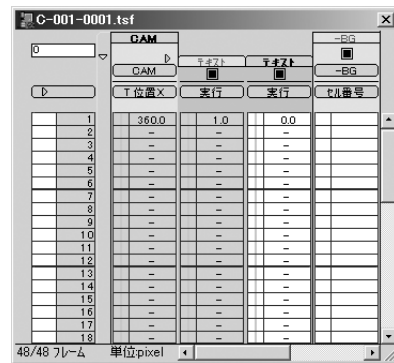
([カメラ]レイヤーに対して[テキスト]レイヤーを付加した状態)

[カメラ]レイヤーまたは[セル]レイヤーに対して文字を載せる場合には、文字を載せたいレイヤーを[タイムシート]上で選択した後に、以下のいずれかの操作を行います。

①[コントロール]パレットの、[テキスト]ボタンをクリックする。



②[特殊効果]→[追加]→[その他]→[テキスト]コマンドを実行



[レイアウト撮][原撮]等を行う際には、通常[カメラ]レイヤーに対して[テキスト]レイヤーを追加します。

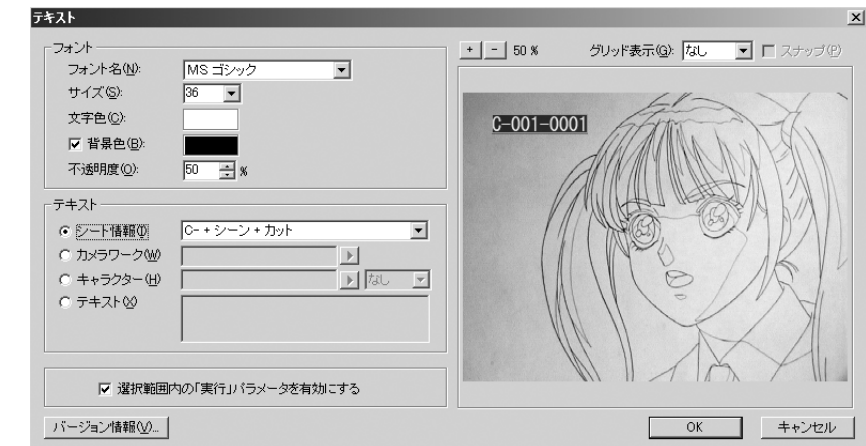
[テキスト]レイヤーは、一つの[セル]レイヤーに複数(二つ以上)追加し行く事ができます。

[テキスト]レイヤーに対する文字の入力や設定を行う際は、[特殊効果]→[設定...]コマンドを実行するか、[タイムシート]の[入力パラメーター選択]メニューの下をダブルクリックして、[テキスト]ダイアログを表示させます。



[ダブルクリックすると[テキスト]ダイアログが表示される]

[テキスト]ダイアログ



[フォント] フォント名

表示される文字のフォントを設定します。



サイズ

表示される文字のサイズを設定します。



文字色

表示される文字の色を設定します。



[カラーボックス]をクリックすると[カラーピッカー]が表示され、色を選択する事が出来ます。

背景色

オンにすると、文字の背景を単色で塗りつぶします。



[カラーボックス]をクリックすると[カラーピッカー]が表示され、色を選択する事が出来ます。

不透明度

表示される文字、および背景色の不透明度を設定します。



注:[テキスト]機能を使用して文字を入力した[カットフォルダ]や[タイムシート]を異なるOSや異なる環境に持っていった場合、[テキスト]ダイアログ内部で使用されているフォントが存在しない場

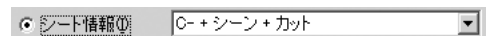
合には、レイアウト等が同じように再現されない場合があります。

また、日本語が入力されている[カットフォルダ]や[タイムシート]を中国語・韓国語等、異なる言語環境に持っていった場合も、同様に文字が正しく表示されない可能性があります。

[テキスト]

テキスト入力機能で入力する事の出来る文字は、良く使用される以下の4種類に分類されており、少ない手順で効率的に文字の入力ができます。

シート情報



[作品名][シーン番号][カット番号]等を文字情報として画面に表示したい場合に選択します。

[新規カットフォルダ]を作成した際には、自動的に[カメラ]レイヤーに[テキスト]レイヤーが追加されており、[シート情報]が選択されているため、特に何もしなくても[シート情報](カット番号等)が画面に表示されるように設定されています。

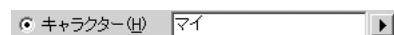
カメラワーク



[カメラワーク]を実際に付けるのではなく、そのカットに使用される予定のカメラワークを、文字として画面に載せる際に便利です。

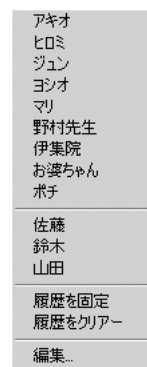
[TU][PAN][FOLLOW]等、代表的なカメラワークはデフォルトで登録されているので、右側のポップアップメニューから選択するだけでキーボードを使わずに入力することができます。

キャラクター



アフレコ時に台詞を喋るきっかけをつかむために、画面にキャラクター名を表示させる際に使用します。

右側のポップアップメニューは、四つのグループにわかれており、上の二つのグループはキャラクター名を選択することによって、キーボードを使わずにキャラクター名を入力できます。

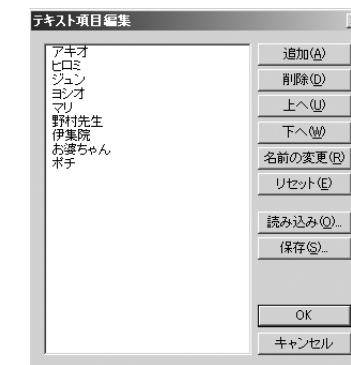


([キャラクター]選択メニューの例)

ポップアップメニューの一番上のグループは、レギュラーキャラクター等の、常に表示させておきたいキャラクターの名前のリストをユーザーが登録しておくためのエリアです。

【キャラクター名のリストの編集】

ポップアップメニューの[編集...]を選択すると、[テキスト項目編集]ダイアログが表示されます。



ユーザーが編集するキャラクター名の一覧が表示されるエリアです。

このリストの内容は、ポップアップメニューの一番目のグループに常に表示されます。

追加...

[キャラクター名リスト]に新たなキャラクター名(文字列)を登録します。

削除

[キャラクター名リスト]で選択しているキャラクター名(文字列)を削除します。

上へ

[キャラクター名リスト]で選択しているキャラクター名(文字列)のリストの中での順番を一つ上へ上げます。

下へ

[キャラクター名リスト]で選択しているキャラクター名(文字列)のリストの中での順番を一つ下へ下げます。

名前の変更...

[キャラクター名リスト]で選択しているキャラクター名(文字列)を変更します。

リセット

[キャラクター名リスト]を、ダイアログを開いた時の状態に戻します。

読み込み...

[保存...]ボタンを使用して保存しておいた[キャラクター名リスト]を読み込みます。

保存...

[キャラクター名リスト]を、テキストファイルとして書き出します。

[OK]ボタン

[キャラクター名リスト]の編集を確定し、ダイアログを閉じます。

[キャンセル]ボタン

[キャラクター名リスト]の編集を中断し、ダイアログを閉じます。

[なし/オフ/モノ]

キャラクターのセリフが[オフ喋り(画面に映らないキャラクターが喋る)][モノログ(口を開かず、内心の声として喋る)]の場合、必要に応じて[オフ][モノ]を選択するとキャラクター名の後ろに[オフ]または[モノ]という文字が追加されます。

なし ▾

テキスト

自由な形式のテキストを入力することができます。



選択範囲の「実行」パラメータを有効にする

([選択範囲の「実行」パラメータを有効にする])

このスイッチをオンにすると、現在[タイムシート]上に有る選択範囲の[実行]パラメーターを[1](テキストを表示)に設定します。

プレビューエリア

入力したテキストの確認と位置調整を行うための領域です。



[テキスト]レイヤーが付加されている[セル]レイヤーの画像の上にテキストが合成された形で表示

されます。

表示されているテキストをドラッグして位置調整することができます。

[+]ボタン

[プレビューエリア]を拡大表示します。

[-]ボタン

[プレビューエリア]を縮小表示します。

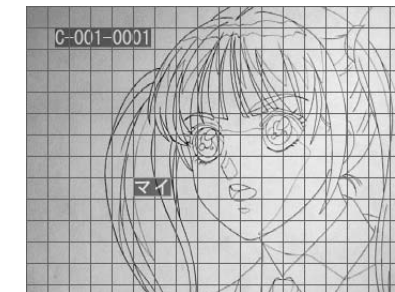
表示倍率

[プレビューエリア]の表示倍率を表示します。

グリッド表示

グリッド(格子)の表示を[なし][広い][狭い]の3種類から選択することができます。

[広い]または[狭い]が選択されている状態で[スナップ]をオンにすると、テキストをグリッドにスナップさせることができます。



バージョン情報

プラグインのバージョン情報を表示します。

[キャンセル]ボタン

テキストの入力を中止してダイアログを閉じます。

[OK]ボタン

ダイアログの設定に従ってテキストの内容を確定します。

合成マスク処理について

合成マスク処理は、[合成マスク1]又は[合成マスク2]の合成モードが設定されたセルレイヤーを境にして、そのレイヤーより上の画像を見せるか、下の画像を見せるかを決定します。

[合成マスク1]と[合成マスク2]があります。

合成マスク1

[合成マスク1]では、24bitまたは32bitのフルカラー画像をマスク画像として使用可能です。(正確には、24bitまたは32bit画像のRGBプレーンをグレースケールに変換した画像がマスク画像として使用されます。)

アルファチャンネル付きの画像を使用しても、アルファチャンネル部分は無視されます。

マスク画像の中で、黒(RGB=0,0,0)のピクセルは、[合成マスク1]が設定されたレイヤーよりも下のレイヤーが表示されます。

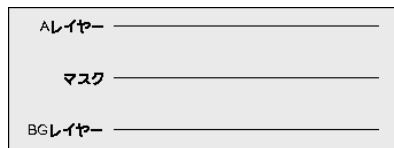
この場合、「下のレイヤー」と言うのは、[合成マスク1]が設定されたレイヤーよりも下に位置する全てのレイヤーを合成した結果得られる画像を意味しています。

マスク画像の中で、白(RGB=0,0,0)のピクセルは、[合成マスク1]が設定されたレイヤーよりも上のレイヤーの合成結果が表示されます。

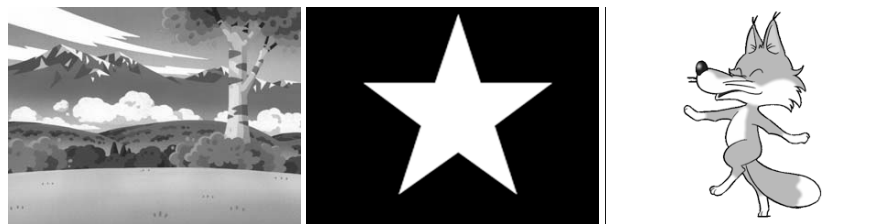
「上のレイヤー」は、「下」の場合と違い、[合成マスク1]が設定されたレイヤーのすぐ上に位置するレイヤー一つだけが対象になります。

CoreRETASVer4.1までの仕様とCoreRETASVer.5.0以降の仕様とは、「上のレイヤー」の扱いが異なりますから、この点に注意してください。

マスク画像の中のグレースケール部分は、ピクセルの明度に応じてマスクの透過率が変化します。



[図:レイヤーの重ね合わせ]



[図:左から BGレイヤー / マスク画像(RGBプレーン) / Aレイヤー]



[マスク合成の結果(合成マスク1)]

合成マスク2

[合成マスク2]では、32bitのフルカラー画像をマスク画像として使用可能です。

[合成マスク2]は、画像の持つアルファチャンネル部分を使用してマスク処理を行います。従って、RGBプレーンに入っている画像は、マスク処理に使用されません。

それ以外の機能は、[合成マスク1]と同じです。

24bitのフルカラー画像をマスク画像として使用することも可能ですが、その場合は24bit画像から[透過設定]に従ってアルファチャンネルを生成し、作成したアルファチャンネルを使用してマスク処理を行います。

マスク画像(アルファチャンネル)の中で、黒(RGB=0,0,0)のピクセルは、[合成マスク1]が設定されたレイヤーよりも下のレイヤーが表示されます。

この場合、「下のレイヤー」と言うのは、[合成マスク1]が設定されたレイヤーよりも下に位置する全てのレイヤーを合成した結果得られる画像を意味しています。

マスク画像(アルファチャンネル)の中で、白(RGB=0,0,0)のピクセルは、[合成マスク1]が設定されたレイヤーよりも上のレイヤーの合成結果が100%表示されます。

「上のレイヤー」は、「下」の場合と違い、[合成マスク1]が設定されたレイヤーのすぐ上に位置するレイヤー一つだけが対象になります。

Ver4.1までの仕様とは、「上のレイヤー」の扱いが異なりますから、この点に注意してください。

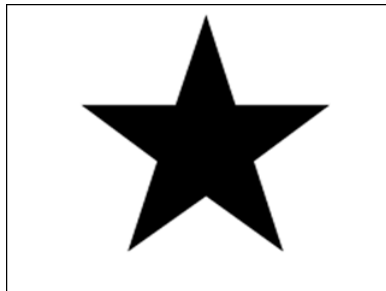
マスク画像(アルファチャンネル)の中のグレースケール部分は、ピクセルの明度に応じて上のマスクの透過率が変化します。

例1: 元のマスクを考慮する オフ
 RGB面をマスクとする オン
 マスクを反転させる オフ

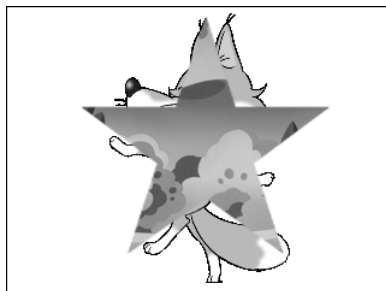
Aセル



マスク置き換えフィルターによって作成されたアルファチャンネル

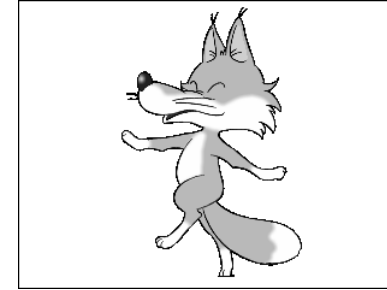


合成結果



例2: 元のマスクを考慮する オン
 RGB面をマスクとする オン
 マスクを反転させる オフ

Aセル



マスク置き換えフィルターによって作成されたアルファチャンネル



合成結果



例3: 元のマスクを考慮する
RGB面をマスクとする
マスクを反転させる

オン
オン
オン

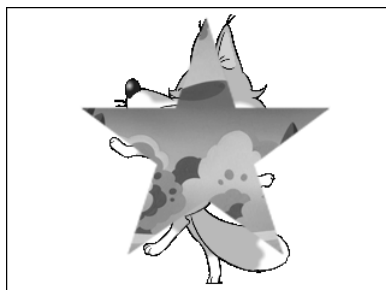
Aセル



マスク置き換えフィルターによって作成されたアルファチャンネル



合成結果



クリップボード表示キー

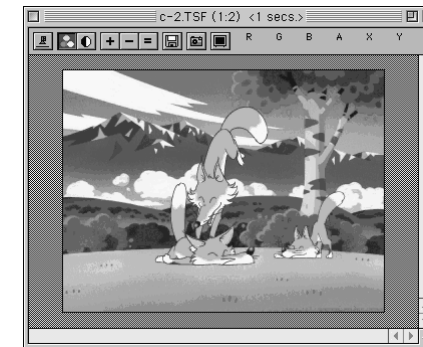
F12

キーボードの「クリップボード表示キー」(F12キー)を押している間だけ、クリップボードに保存されている画像を描画ウインドウに表示します。

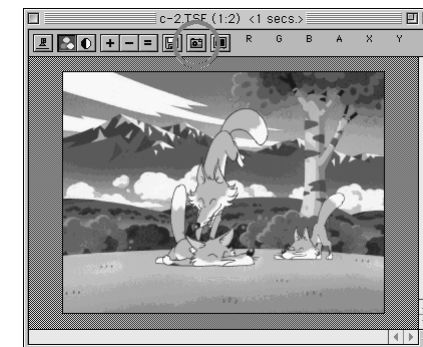
異なるフレームの描画結果を切り替えながら確認する際に便利です。

使用例:1フレームと30フレームの描画結果を確認する場合

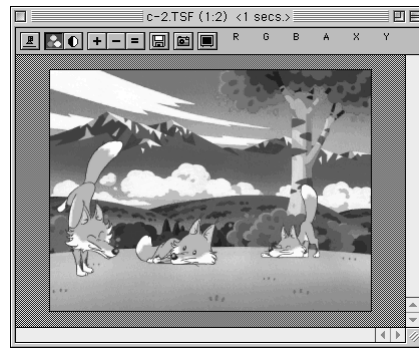
①1フレーム目を表示させます。



②[キャプチャー]ボタンを押して、描画ウインドウの画像をクリップボードにコピーします。



③ 30 フレーム目を表示させます。



④ [クリップボード表示キー]([F12]キー)を押します。

クリップボード表示キーを交互にオン・オフすることによって、描画ウインドウの画像とクリップボードの画像を切り替えながら比較することができます。



[F12] キーを放す

[F12] キーを押す

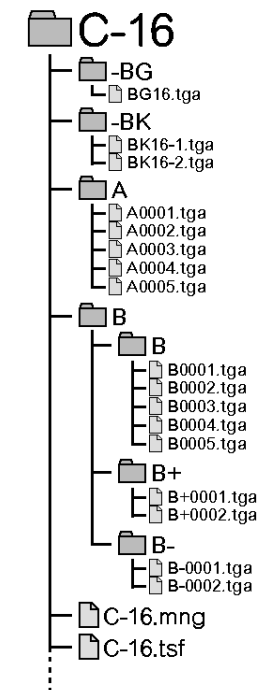
注意

「クリップボード表示キー」は、描画ウインドウの画像に対して一切の影響を与えません。

7章

QuickChecker

技術情報



カット&ペーストに関する注意

[カット][コピー]コマンドは、タイムシートの[入力パラメーター選択]メニューで何が選択されているかに関係なく、全てのパラメーターをバッファへ転送します。

「全てのパラメーター」とは、[入力パラメーター選択]メニューで選択可能な、下記のパラメーターです。

[カット][コピー]で、バッファにコピーされるパラメーター

セル番号 (注1)

 T 位置X
 T 位置Y
 T スケールX
 T スケールY
 T 回転
 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
 中心X
 中心Y

透明度 (注2)

モーションブラー

注1:カメラレイヤーは「セル番号」「透明度」を持ちません。

注2:QuickChecker Standardは[セル番号][透明度]以外のパラメーターをカット&ペーストできません。

特定のパラメーターのみを[カット]又は[コピー]することはできません。

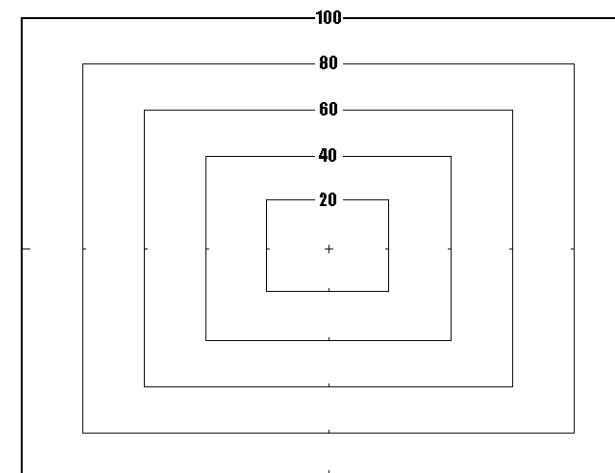
[ペースト]コマンドを使用して張り付けを行うと、コピーされた全てのパラメータが上書きされます。

特定のパラメーター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。

100フレームと基準解像度

RETAS!PROシステムでは、「100フレーム」と「基準解像度」の概念を採用することによって、解像度の割り出しを容易且つ分かりやすい物にしました。

「100フレーム」は、従来からアニメ業界で標準的に使用されていた用語で、フィックスのカットで画面に写る範囲を「100フレーム」と考えます。



TU、TBの指定を行うときには「50フレームまでTU」「130フレームまで引き」等の指定を行います。

RETAS!PROにおける「100フレーム」の概念は、フィックスの状態を「100フレーム」と呼び、座標を扱う上での規準と考えます。「100フレーム」は「100%の大きさのフレーム」という意味で、縦横の長さが100フレームの半分の場合を「50フレーム」、縦横の長さが100フレームの二倍の場合には「200フレーム」と表現します。

「基準解像度」は、100フレームの一辺の長さ(X方向・Y方向)、スキャンした際の解像度(DPI)、X方向・Y方向のピクセル数をセットにした情報です。

以前のRETAS!PROシステムでは、解像度は基本的に[DPI]を基準に考えられていました。

しかし、DPIを使用した解像度の表現は直感的にわかりづらいだけでなく、実際に作業を進める上では「DPI」の情報だけでは不十分で、常に「1pixelが何mmに相当するか」を考慮に入れながら移動量(ピクセル数)を割り出す必要が有りました。

QuickCheckerでは、座標のパラメーターを指定する際の単位としてpixelを使用するのが基本ですが、これ以外にも必要に応じて「mm」「inch」を使用することができます。

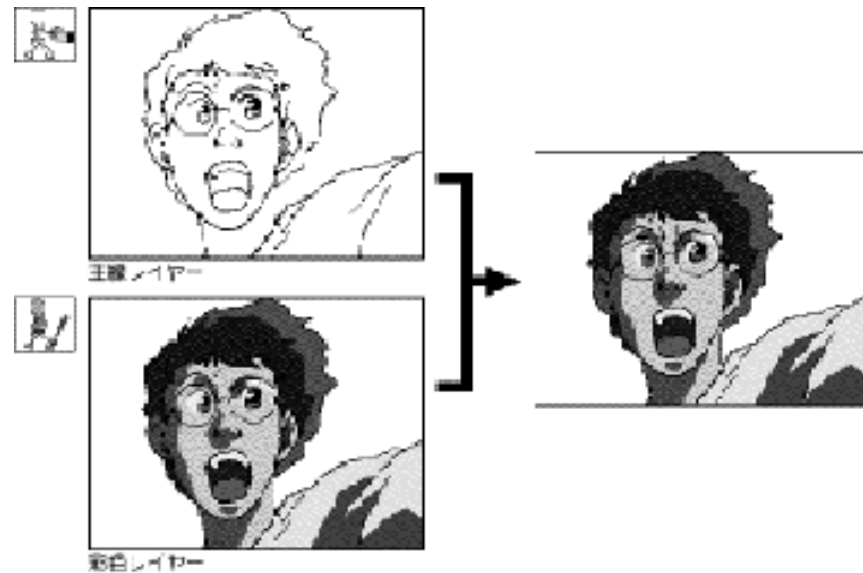
PaintManのレイヤー構造

PaintManは画像を格納する複数のレイヤーを持っています。

TraceManで2値トレースされた動画と階調トレースされた動画では、そのレイヤー構造が少し異なります。

2値トレース画像のレイヤー構造

2値トレースされた画像は、[主線レイヤー]と[彩色レイヤー]の2つのレイヤーを持ちます。下図のように[主線レイヤー]には動画の主線が格納され、[彩色レイヤー]には色トレース線や彩色された色が格納されます。



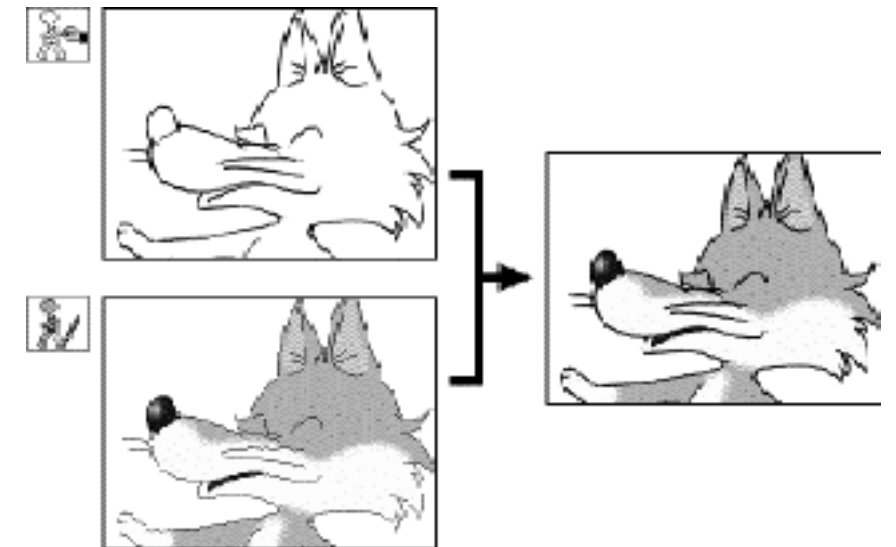
[図:2値トレース画像のレイヤー構造]

階調トレース動画のレイヤー構造

階調トレースされた動画は[階調線レイヤー]、[彩色レイヤー]の2つのレイヤーを持ちます。

[階調線レイヤー]には動画の主線が濃淡の階調情報を保った状態で格納されます。

階調トレース動画の彩色作業は、あたかも階調のある線で囲まれた閉領域を塗りつぶしているように見えますが、実際には彩色レイヤーの閉領域を塗りつぶした上に階調線を合成表示しています。そのため、[塗りあふれ]は彩色レイヤーの線が切れている場合にのみ発生し、階調線レイヤーに線が切れた部分が有るかどうかは全く関係ありません。



[図:階調トレース画像のレイヤー構造]

このように[階調トレース]画像の彩色作業は、[2値トレース]された画像の場合と、本質的には変わりません。

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。PaintMan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事によって表現されます。

フルカラー表示では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)の様に表すことができます。

なお、Appleカラーピッカーでは、色の強さを256階調(8Bit)でなく、65536階調(16Bit)で表現していますが、この値は256で割り算をして256階調に直すことができます。

(例)

肌色	R:252	G:199	B:146
肌色(影)	R:140	G:62	B:35
肌色(ハイライト)	R:255	G:232	B:217
髪	R:252	G:199	B:146
髪(影)	R:157	G:62	B:13

PaintManは、カラーパレットで色を確認しながらRGBの値を指定できます。

表示デバイスによる発色について

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。

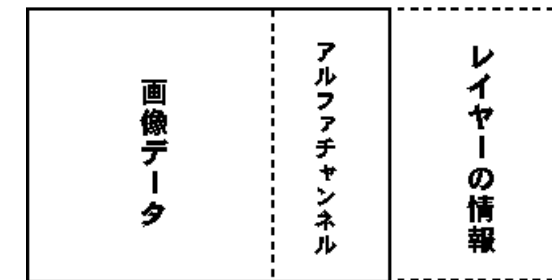
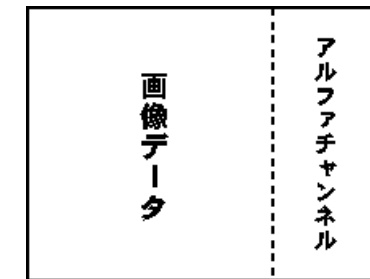
ビデオモニターやフィルムの発色特性は、コンピュータ用ディスプレイと異なりますので、色指定を行う際には、最終的な表示デバイスの上で色の確認を行ってください。

他のソフトウェアとのデータのやり取り

保存形式

RETAS!PRO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う際に、二値トレースでは自動的に黒線を主線レイヤーに、色トレス線(赤、青、緑)を彩色レイヤーに割り当てます。

主線レイヤー等の情報は、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でトレースした画像ファイルをPaintMan以外のアプリケーションソフトで読み込み、保存をすると、RETAS!PROによって付加されていた主線レイヤー等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

[PaintManで開いた時]

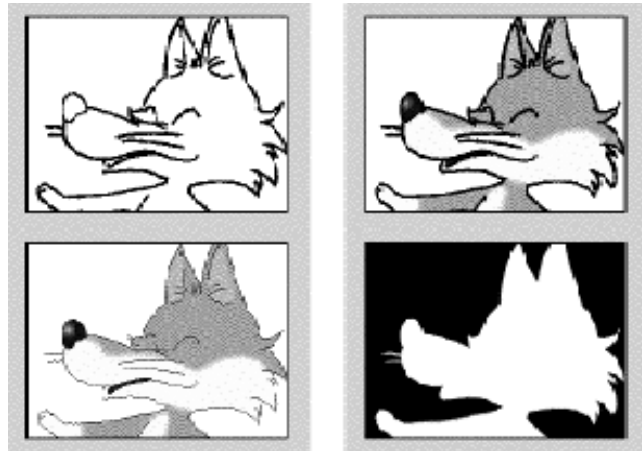
[フォトタッチソフトで開いた時]



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

[PaintManで開いた時]

[フォト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バッチパレットの「分離」機能を使用して主線の色を分離する。
- ②TraceManで再トレースをかける。

他のソフトウェアとの互換性

RETAS!PROで処理した画像を、他のアプリケーションソフトで開いた場合、RETAS!PROによって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、画像を開くことができない場合があります。
(例:Windows版Photoshop4.0、5.0)

階調トレース画像の互換性(PaintMan)

Ver.5.0の階調トレース画像には、Ver.4.1の階調トレース画像に存在していた「線画レイヤー」が存在しませんが、Ver.4.1で階調トレースした画像とVer5.0で階調トレースした画像は、相互にやりとりが可能です。

カットフォルダシステム

アニメーションの制作は、多量の画像ファイルを扱う共同作業になりますので、個人個人が無造作にファイル名やフォルダ名をつけると、ファイル名を付けた本人以外には画像の保管場所や画像の内容が分からず、分業ができなくなってしまいます。

そのため、RETAS!PROでは、沢山の画像ファイルを効率的且つ体系的に管理するために、フォルダ単位で画像ファイルを管理する方法がとられてきました。

RETAS!PRO Ver.5から、この考え方を更に押し進め、RETAS!PROにおける標準的な画像ファイルの管理方法を採用しました。

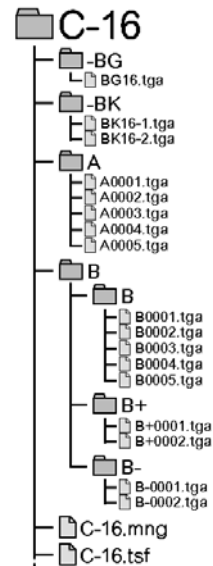
この画像管理方法を[カットフォルダシステム]と呼びます。

[カットフォルダシステム]に準拠した画像ファイル管理を行うことによって、異なるプロダクション間でのデータのやりとりがスムーズになります。

[カットフォルダシステム]では、そのカットで必要とされるデータは全て、[カットフォルダ]と呼ばれるフォルダの中に保存されます。

カットフォルダ

[カットフォルダ]には、以下のフォルダとファイルが含まれます。



[図:カットフォルダの例]

1 セルフォルダ

BG(背景)、Aセル、Bセル、Cセル等の画像は、それぞれフォルダの中に保管します。

原則として、フォルダの名前とレイヤー名は一致させるようにします。

Aセルの画像は[A]のフォルダに、Bセルの画像は[B]のフォルダに保管するようにしてください。

QuickCheckerは、[カットフォルダ]を読み込む際に、画像レイヤーのフォルダ名と同じ名前(-BG、A~Z...)のサブフォルダがある場合には、そのフォルダを[セルフォルダ]として認識します。

QuickCheckerは[セルフォルダ]を[セルバンク]に登録し、同名の[セル]レイヤーに対してリンクします。

BG(背景)、ブック(BOOK)等は、[-BG][-BK][-BOOK]のように、フォルダ名の最初にハイフン(-)あるいはアンダーバー(_)が付きます。

フォルダ名の最初に「-(ハイフン)」 「_(アンダーバー)」が付いているフォルダは、TraceManによるバッチ処理(トレース)の対象外になります。

2 画像ファイル

セルフォルダの中には、そのレイヤーで使用される画像が保管されます。カットファイルシステムでは、原則として以下の様な命名方法をとります。

[レイヤー名]+[連番(4ケタ~)]+[拡張子]

[レイヤー名]部分は、原則としてアルファベット1文字(半角英文字)が使用され、各々Aセル、Bセル等に対応します。

[連番]部分は、必ず桁数を揃えた数字(4ケタ~・半角)にしてください。数字は「1」から始まり、「0」は使用しません。

[拡張子]部分は、特別な理由が無い限り必ず付けるようにしてください。

例:Aセルのフォルダ

A0001.tga
A0002.tga
A0003.tga
A0004.tga

⋮

不適当な例:

A0000.tga	数字(連番)部分が「0」になっている。 連番は必ず1から始めてください。
A1.tga	「連番」部分の桁数が少なすぎる。
A0002	拡張子がついていない。

ファイル名の「拡張子」以外の部分については、必ずしも定められた命名法に従わなくても、RETAS!PROシステムで使用可能ですが、RETAS!PROは、動画の順番を昇順(辞書に登録される順番)で管理し、番号の若い方から連番を振っていくので注意してください。

詳細は、「RETAS!PROにおける動画番号の扱い」を参照してください。

3 タイムシートファイル (拡張子 *.tsf)

QuickCheckerによって作成されたタイムシートのファイルです。

QuickCheckerで作成したタイムシートをCoreRETASまたはRnderDogで読み込むことはできません。

4 マネージメントファイル (拡張子 *.mng)

このファイルは、RETAS!PROシリーズの各アプリケーションが、作業に必要な様々なデータを記録するためのファイルです。

RETAS!PROは、フォルダの中にマネージメントファイルが置いてある場合にのみ、そのフォルダをカットフォルダとして認識し、各種処理・設定の自動化を行います。

マネージメントファイルは、TraceManが[新規カットフォルダ]を作成する際に同時に作成され、それ以外の方法でユーザーが任意に作成する事はできません。

RETAS!PROシリーズの各アプリケーションは、マネージメントファイルの情報をもとに、各種設定を自動的に実行します。

また、RETAS!PROシリーズの各アプリケーションソフトは、必要に応じてその内容を書き換えます。

従って、「マネージメントファイル」の移動・削除・変更は行わないでください。

もし仮に、直接「マネージメントファイル」を移動・削除・変更した場合には、既に作成されたタイムシートのデータ等が破損することは有りませんが、各種設定を手動で行わなければならない場合が有ります。

5 フォルダによるファイル管理

RETAS!PROでは、複数の画像ファイルをまとめて管理する為に、フォルダ単位で画像を管理します。画像ファイルの管理に関しては、以下の点に注意してください。

①ファイルの移動・複製・削除は、必ずフォルダ単位で行う

RETAS!PROで取り扱う画像は、フォルダ単位で取り扱います。QuickCheckerに読み込まれた後で画像ファイルを単体で移動する事は、シートとの整合がとれなくなるなど思いがけないトラブルの原因になります。

また動画ファイルが1つしかない場合でも、必ず専用のフォルダを作りその中に保存する事を心がけてください。

②不要なファイルをフォルダに入れない

同様な理由から、不要なファイルを動画ファイルと同じフォルダに格納すると、ファイルレビュー(PaintMan)・セルバンク(CoreRETAS、QuickChecker)に動画を登録する際にズレが生じます(「RETAS!PROにおける動画番号の扱い」を参照)ので、作業過程で作成された中間ファイル等は、カットフォルダの中に専用のフォルダを作って保存してください。

③バッチ処理の対象にたくないフォルダ

背景や中間素材など、TraceManによるサブフォルダのバッチ処理対象に含めたくないフォルダは、[-BG][_temp]の様に、フォルダ名の先頭に[-(ハイフン)][アンダーバー(_)]を付けることによって、バッチ処理の対象から外す事ができます。

6 カットフォルダ名の基本型

推奨するカットフォルダ名の基本型は以下になります。

例:カット番号12
C-012

カットがいくつかのシーン(シークエンス)で構成されている場合には、

例:シーン07のカット番号20
C-07-20

兼用で複数のカットナンバーを持つカットフォルダの名称は、カットナンバーをカンマ(半角)で区切って記述します。

例:カット17、19、22兼用
C-017,019,022

カメラワーク等のフレーム指定をスキャンした画像ファイルは、-FRAME(またはFRAME)という名称のフォルダに格納します。

例:
-FRAME

異なるOS間でのデータのやりとり

ファイル名

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。

1 ファイル名に以下の文字を使用しない

[/][:][?][*]["][<][>][|]

2 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 [()] [\]

3 機種依存文字を使用しない

機種依存文字の例:[②] [(株)]

4 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、という事になります。

5 ファイル名を半角文字で31文字以内にする

Mac OS

拡張子について

Windowsでは、ファイル形式を識別するために拡張子を使用します。

MacOS 9では拡張子を使用しなくてもファイル形式を判別できますが、拡張子の付いていないファイルをMacOS 9からWindowsへ転送した場合、Windows側でファイル形式の判別が出来なくなってしまう。

あ

明るさ	174
値の演算	125
アップルメニュー	149
アプリケーションメニュー	149
α透過	76
α (反転) 透過	76
色合い	174
色指定	198
ウインドウメニュー	44,146
エフェクトレイヤー	49,168

か

階調トレース画像	197
階調反転	173
書き出し ...	91
拡大表示	138,143
拡張子	206
画像の位置修正	24
画像の書き出し	28
カット & ペースに関する注意	194
カットフォルダ	202
カットフォルダシステム	201
カットフォルダを開く	90
カット	99
カメラタップ	51
カメラレイヤー	49
画面をキャプチャー	143
カレントタップ	52
カレントフレーム	47
カレントレイヤー	50
環境設定	101
キーフレーム	119
キーフレーム→解除	120
キーフレーム	120
→非連続キーフレームの設定	120
キーフレーム	120
→非連続キーフレームの設定 (全て)	120
キーフレーム→連続キーフレームの設定	119
キーフレーム	120
→連続キーフレームの設定 (全て)	120
基準解像度	195
起動	14

キャッシュの消去	139
鏡像	176
クリアー	100
グリッド表示	138
クリップボード表示	191
効果設定 ...	109
合成マスク 1	167,184
合成マスク 2	167,185
合成モード	19,75,167
コピー	99
コピー範囲分選択	101
コマ打ちの変更 ...	115
コントラスト	175
コントロール	147
コントロールパレット	35
コントロールメニュー	42,139
コンピュータでの色指定	198

さ

サイクル再生	139
再生	138,139
再生設定 ...	140
サウンド	118
サウンド→オフセット	119
サウンド→再生	118
サウンド→削除	118
サウンド→情報	119
サウンド→停止	119
サウンド→登録	118
サウンドレイヤー	50,58
削除	142
シートエリア	60
シートの設定 ...	129
シートの設定 ... →一般 ...	129
シートの設定 ... →情報 ...	131
シートの設定 ... →メモ ...	133
シートの反転	126
シートをたたむ	128
シートを展開する	128
終了	98
縮小表示	138,143
乗算合成	167
白透過	76
新規カットフォルダ ...	86

ステージ	146
ステージウィンドウ	34,61
ステージメニュー	41,134
ステージメニュー→画像	135
ステージメニュー→基本表示	134
全てのキーフレーム	136
全てのフレーム	137
全てを選択	100
設定 ...	142
セル	51
セルの自動配置	114
セルバンク	36,70,147
セル番号の自動入力 ...	111
セルレイヤー	48
全面不透過	76
挿入ペースト	100

た

タイムシートの打ち込み	21
タイムシート	147
タイムシートウィンドウ	34,53
タイムシートの概念	46
タイムシートの保存	29
タイムシートメニュー	39,109
タップ	51
タップ→削除	118
タップ→挿入	117
タップ→名前の変更 ...	118
タップ表示	138
中心合わせ	126
追加 ...	142
通常合成	167
停止	138
データセル	60
テキスト	176
テキスト入力機能	177
透過指定	19,76
動画の再生	27
等倍表示	143
特殊効果メニュー	43,142
特定ペースト	100
閉じる	91
取り消し	99

な

中割り	121,159
中割り→現在のパラメーターのみ	122
中割り→実行	121
中割り→設定 ...	122

は

パレットの整頓	146
パレットの整頓→現在の位置を保存	146
パレットの整頓→整頓	146
パレットの整頓→デフォルト位置で整頓	146
範囲指定再生	139
比較 (暗) 合成	167
ビデオカメラから取り込み	18
ビデオモニター	147
ビデオモニターパレット	36,77
描画ウインドウ	35,68,146
描画設定 ...	143
描画メニュー	43,143
表示デバイスによる発色	198
標準プラグインフィルター	170
開く	90
非連続キーフレーム	156
ファイルから読み込み	16
ファイル名	206
ファイルメニュー	37,86
フォロー設定 ...	122
復帰	91
フレーム	46,115
フレーム移動	126
フレーム移動	127
→カレントフレームの呼び出し	127
フレーム移動→最後のフレームへ	126
フレーム移動→最初のフレームへ	126
フレーム移動→次のセル番号へ	126
フレーム移動→フレーム呼び出し	126
フレーム移動→前のセル番号へ	126
フレーム→削除	115
フレーム→挿入	115
フレームの軌跡	137
ペースト	99
別名で保存 ...	91
ヘルプメニュー	148

編集メニュー	38,99
保存	91
保存形式	199

ま

マーカー	165
マスクの置き換え	170,186
ムービー書き出し	139

ら

ランダム入力 ...	124
ループ再生	139
レイヤー	47,116
レイヤー→削除	116
レイヤースイッチの反転 ...	128
レイヤー設定	147
レイヤー設定パレット	36
レイヤー設定パレット	73
レイヤー→挿入	116
レイヤー→名前の変更 ...	117
連続書き出し ...	96
連続キーフレーム	154
連動ボタン	56

英数

100 フレーム	195
2 値トレース画像	196
2 値トレース画像の互換性	201
BG (背景) レイヤー	48
HSV フィルタ	171
PaintMan のレイヤー構造	196
RGB フィルタ	172

本マニュアルは、平成 16 (2004) 年に発行されたマニュアルと同等の内容です。現在の仕様と異なる場合がありますので、予めご了承ください。

画像素材：『Anime Data collection』
 © 高田明美 (TAKADA Akemi/C&R 社)
 画像素材：『ブッチョ & ポッチョ』
 © I.TOON.LTD,

QuickChecker ユーザーズマニュアル

平成 16 年 8 月 27 日 発行
 平成 16 年 9 月 1 日 改訂
 平成 21 年 6 月 改訂

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
 URL <http://www.celsys.co.jp/>

本マニュアルに記載された全ての内容は、株式会社セルシスが著作権を有します。株式会社セルシスの許可無く、本マニュアルの内容を複製、転載することを禁じます。

© 1999-2004 CELSYS,Inc. All Rights Reserved.

