

# 縦スクロール表示を意識 したコマ制作マニュアル

2017/07/06

Effector NEO Ver.1.9.12

BS Reader for Browser vertical 1.0.2

株式会社セルシス



実際のコミックを使って、「画像の読み込み」から「編集」、データを携帯用に書き出す所まで、下記フローで実習を行います。

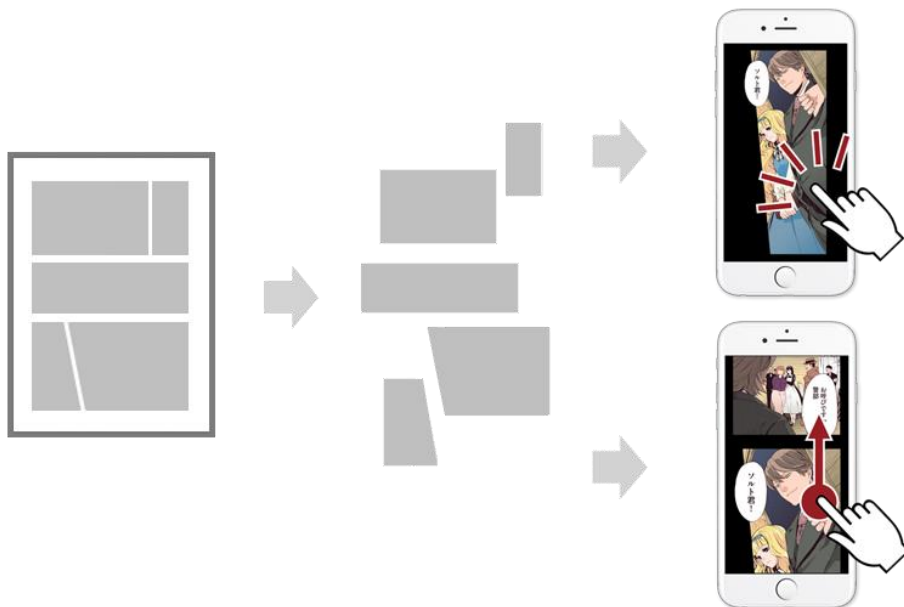
**縦スク** の項目をピックアップすることで、経験者も制作の流れに沿うように縦スクロール表示の仕様を理解することができます。

<b>縦スク</b>	1. 縦スクロール表示について.....	3
	2. 新規プロジェクトを作成 .....	9
	3. 原画（コミックのデジタルページ画像）を読み込み .....	10
	・ プロジェクトウィンドウ	
	・ ページ画像の読み込み	
	4. コマごとに色の塗り分け .....	11
	・ 自動塗り分けツール	
	・ コマ分割ツール	
	・ フキダシ分版ツール（コマ領域マスク用）	
	・ マスクのコマ進行順の自動修正	
	・ 手動塗り分け	
	5. コマの書き出し .....	20
	・ マスクによるコマ書き出しの設定	
	・ マスクによるコマ書き出し	
	6. 見せ方の調整 .....	22
	・ ステップの概念	
<b>縦スク</b>	・ 縦スクロール表示でのステップ配置について	
<b>縦スク</b>	・ 縦スクロール表示でのステップ配置解説	
	・ 自動ステップサイズ設定	
	7. コマの編集 .....	30
	・ フキダシ分版ツール	
<b>縦スク</b>	・ フキダシのポップアップ	
<b>縦スク</b>	・ 縦スクロール表示を意識した文字調整例	
<b>縦スク</b>	・ フキダシ以外のポップアップ利用について	
	・ マスクの修正	
	8. 演出の設定 .....	39
	9. 画面転換効果	
	・ 特殊効果、その他の演出効果	
	10. 配信用データに書き出し（パブリッシュ） .....	45
	・ 出力グループ設定	
	・ Docomo、SoftBank情報設定	
	・ 複数出カ一括パブリッシュ設定、複数出カ一括パブリッシュ	

## ビューア表示について

## ★Effector NEOとは

ページをコマごとに分割し、1コマ1コマ表示させたコマ表示コンテンツや、縦スクロール表示コンテンツを制作する専用ツールです。自動コマ分割機能等、独自の技術で、効率よく制作を行なえます。



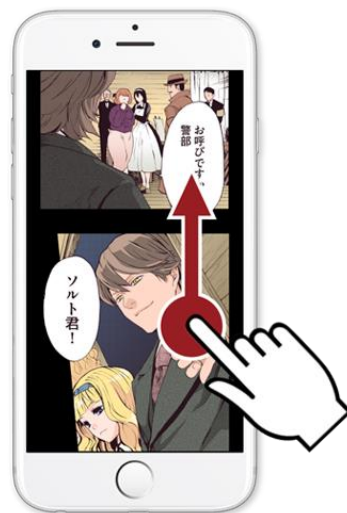
## ★コマ表示とは

1コマ1コマ表示させ、コマを進める際、画面転換効果やイベント等を設定できるので、さまざまな演出も加えることも可能です。



## ★縦スクロール表示とは

WEBサイトを見るように、片手でサクサクとマンガを読むことができます。時代に合った見せ方といえます。



# 1. 縦スクロール表示について

同じコマコンテンツデータを使用して、ビューア上でコマ表示と縦スクロール表示の配信が可能となり、書店様からどちらにも使える汎用性のあるコマコンテンツ制作を求められることが多くなってきました。

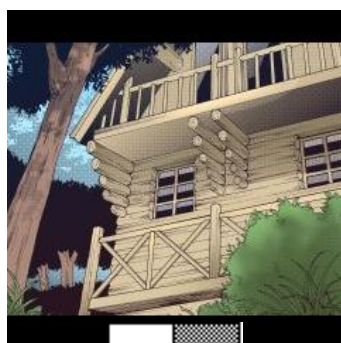
コマ、縦スクロールの特徴を活かしたコンテンツを制作するには、基本的な縦スクロール表示の仕様を理解することが必要です。ここではコマ表示との違いをご紹介します。（※2017年6月現在）

## 表示による仕様の違い

### ★画面転換効果・イベント

#### ■コマ表示

画面転換効果、イベントが再生される

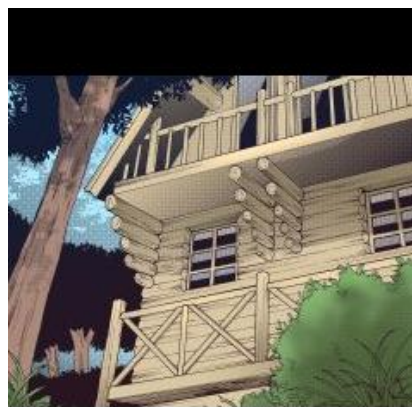


コマ間に画面転換効果が表示される

コマ間に画面転換効果が表示される

#### ■縦スクロール表示

コマが縦に並び、効果やイベントは再生されない



画面転換効果ない

画面転換効果ない

画面転換効果ない

## ★スクロールのあるコマ

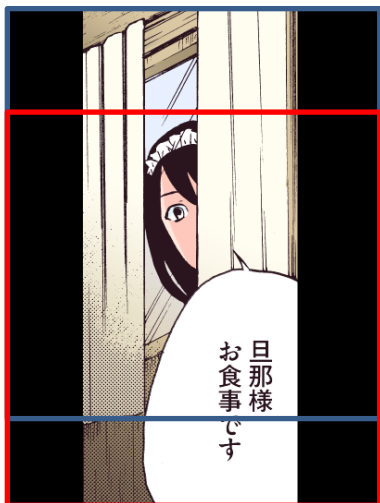
## ■コマ表示

ステップが複数配置されたコマはスクロールして表示される。

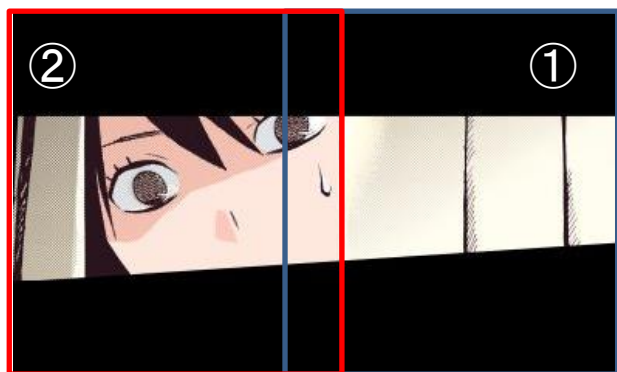
①



①



②



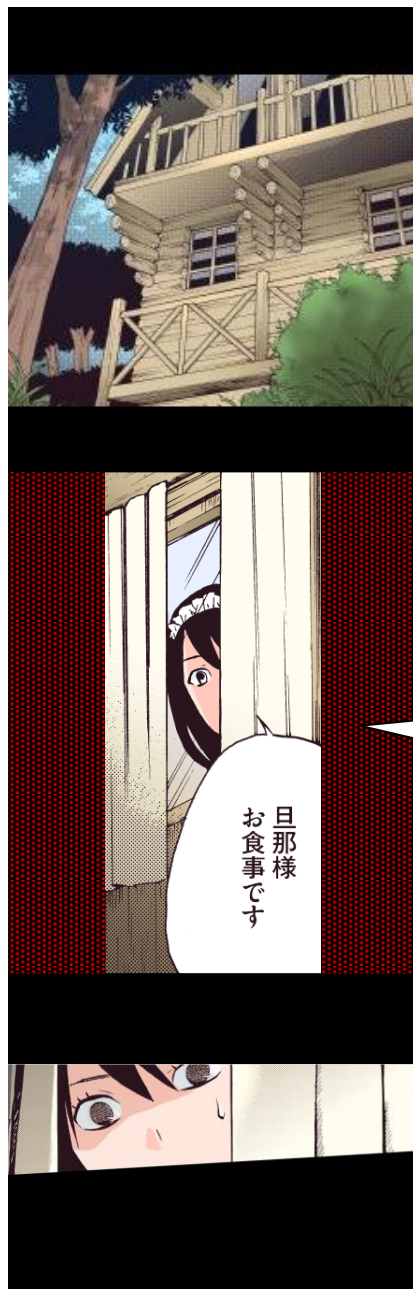
②

①

※1コマを何画面かに分けて、スクロールして表示させる。

## ■縦スクロール表示

ステップが複数配置されたコマもコマ全体が端末の横幅にフィットして表示される。

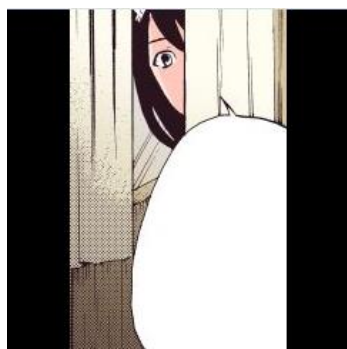


マスク部分は残る

## ★ポップアップ表示（フキダシ文字をポップアップの場合）

### ■コマ表示

ポップアップが再生される



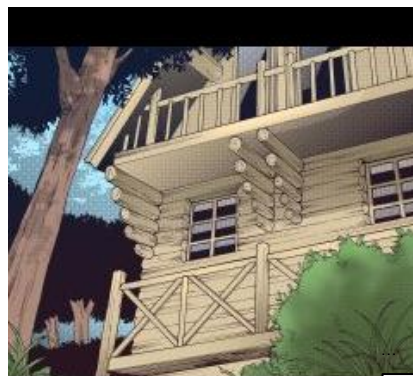
タップ操作



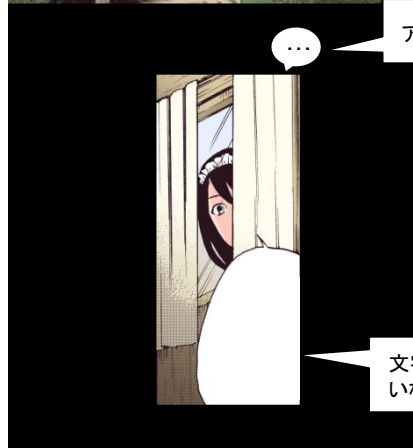
タップ操作後に  
文字が表示

### ■縦スクロール表示

ポップアップ使用コマ右上部にアイコンが表示され、タップするとポップアップが再生される



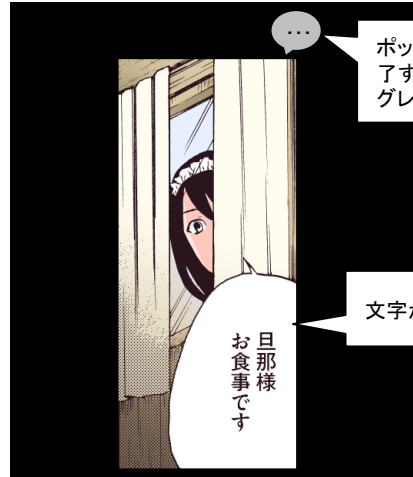
アイコン表示あり



文字が表示されて  
いない



該当のコマをタップ  
操作



ポップアップ表示が完了すると、アイコンが  
グレー表示

文字が表示

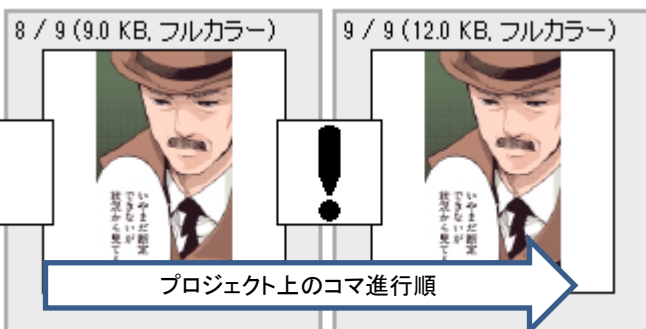


## 1. 縦スクロール表示について

## ★ズームステップを利用したズーム

## ■コマ表示

コマ間にズーム機能が再生される。



タップ操作すると  
ズームインが始まる

## ■縦スクロール表示

ズームは再生されず、ステップ表示のものと、ズームステップ表示のものが、縦に並んで表示される。



画面転換効果ない

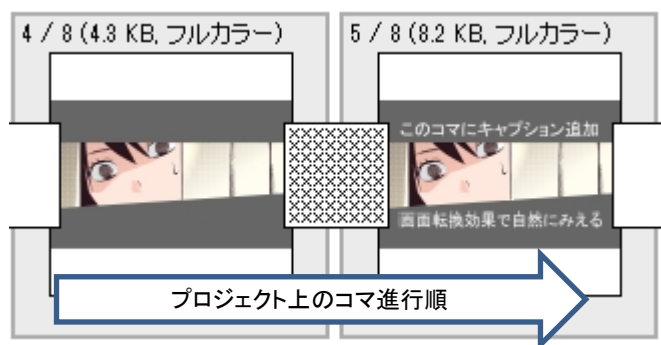
## ★コマ複製+画面転換効果

### ■コマ表示

画面転換効果後に、複製したコマが表示される。

### ■縦スクロール表示

同じようなコマが並んで表示される。



タップ操作



画面転換効果後に  
文字が浮き出たよう  
に表示



※コマ表示で効果的な演出であっても、縦スクロール表示のシンプルでスムーズに読むことができるといった特徴を、活かせないといったことが起こりうることを認識する必要があります。

機能を使わないということではなく、必要に応じて「使い分ける」意識が重要となります。



## 2. 新規プロジェクトの作成

Effector NEOではあらかじめ配信したい携帯画面サイズに合わせプロジェクトを作成する必要があります。  
1つの画面左図だけではなく、異なる画面サイズに対応した設定をすることができます。

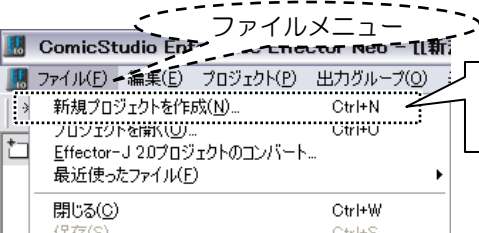
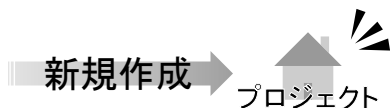
### アプリ起動



① ダブルクリック

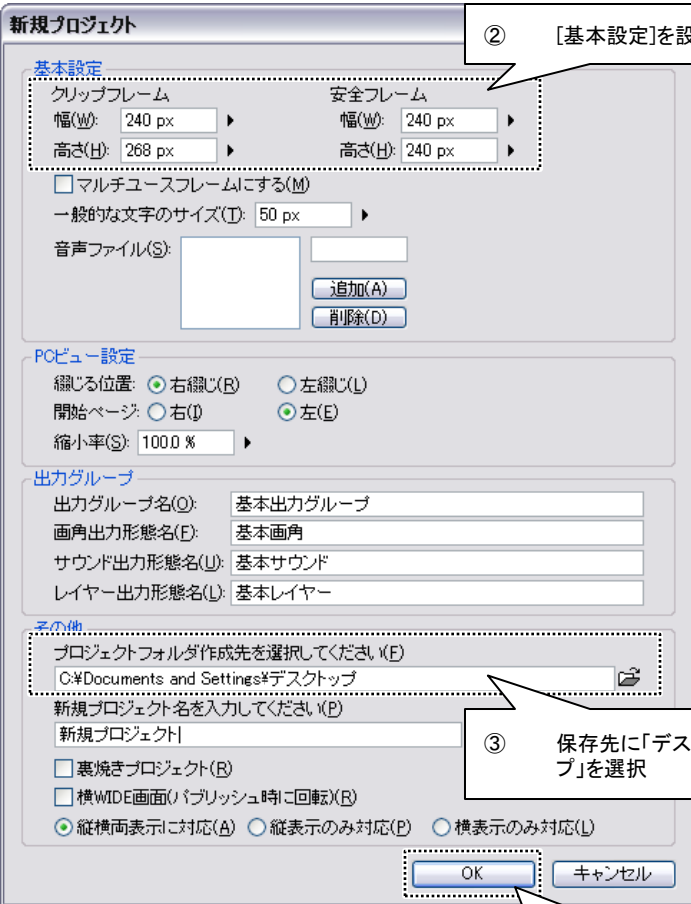
① デスクトップにある「NEOのショートカット」をダブルクリックし、アプリを立ち上げます。

### 新規プロジェクト作成



① [新規プロジェクトを作成]を選択

① [ファイルメニュー]から[新規プロジェクトを作成]を選択します。



② [基本設定]を設定

② 基本設定を設定します。

- クリップフレーム  
「高さ268px」×「幅240px」（au、SoftBank）
- 安全フレーム  
「高さ240px」×「幅240px」（docomo）

上記サイズを基準として設定します。  
スマホ向けには、  
「高さ480px」×「幅480px」となりますが、  
基本設定では必要ございません。後の行程にて  
設定します。

#### ※クリップフレーム・安全フレームについて

クリップフレーム：最大の画面サイズ

安全フレーム：最小の画面サイズ

に設定することでクリップフレームから安全フレーム  
までの画像サイズに対応することができます。

③ 保存先に「デスクトップ」を選択

③ 保存先に「デスクトップ」を選択します

④ [OK]をクリック

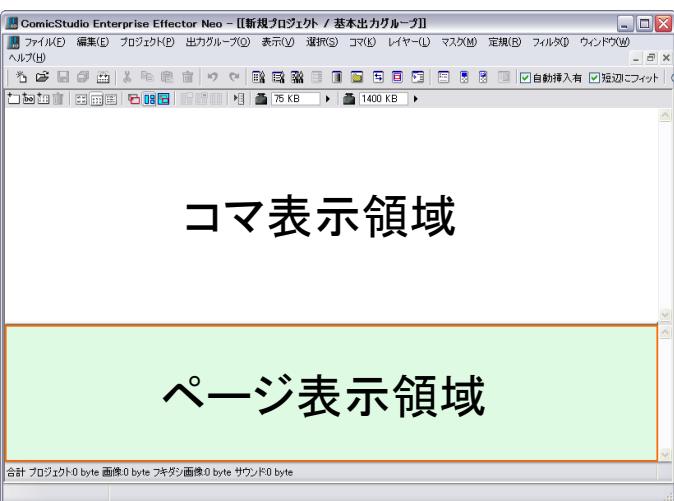
④ [OK]をクリック

新規プロジェクトが作成されます。

### 3. 原画（コミックのデジタルページ画像）を読み込み

Effector NEOではページ状態のデジタル画像を読み込み、アプリ上でコマごとに分割できます。

#### プロジェクト ウィンドウ



プロジェクトを作成すると、プロジェクトウィンドウが開きます。

プロジェクトウィンドウは、「コマ表示領域」「ページ表示領域」などを表示するウィンドウです。

#### ●コマ表示領域とは

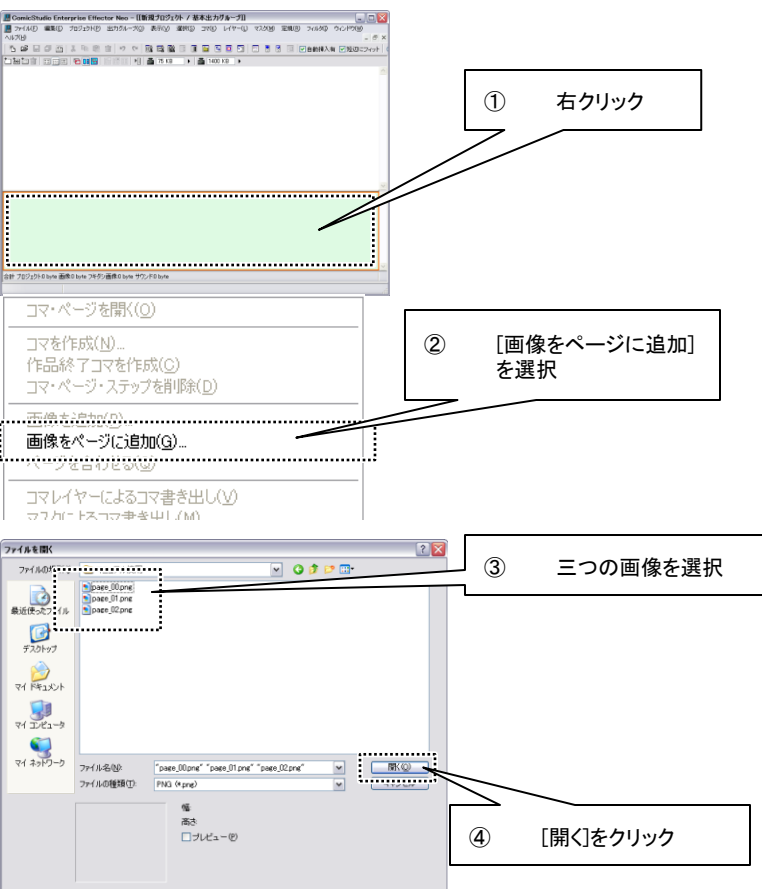
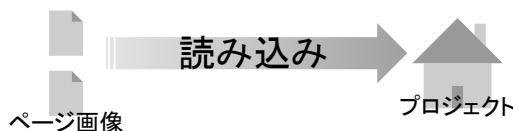
コマの縮小画像を一覧表示する領域です。ここに分割したコマが表示されます。

ここに画像を読み込むと1コマとして登録されます。

#### ●ページ表示領域とは

ページの縮小画像を一覧表示する領域です。ここにコミックのページ画像を読み込みます。

#### ページ画像の 読み込み



① [ページ表示領域]の上で「右クリック」します。

② [画像をページに追加]を選択します。

③ 三つの画像を選択します。  
「Ctrl」や「Shift」を押しながらクリックで選択を追加できます。

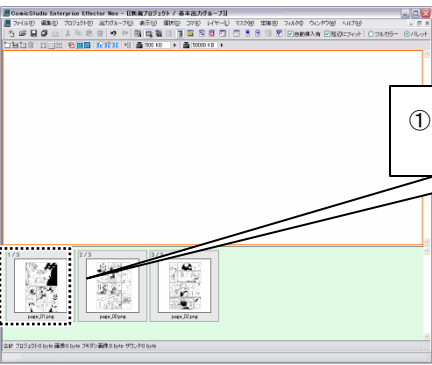
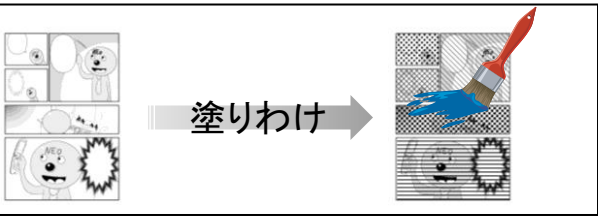
④ [開く]をクリックします。

ページ表示領域に画像が読み込まれます。

## 4. コマごとに色の塗り分け

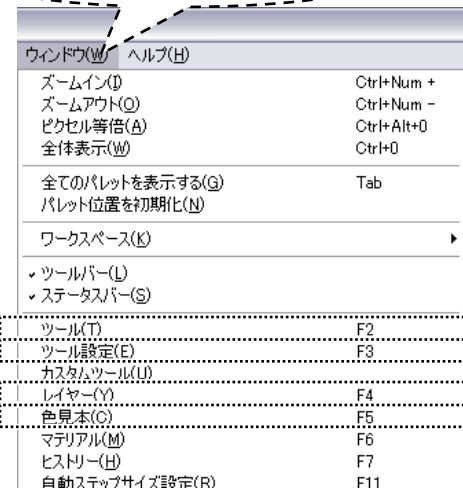
Effector NEOではページ画像をコマごとに分割するために、コマごとに塗り分ける必要があります。  
塗り分けることにより、NEOが1色を1コマと判断し分割します。

### コマごとに 色の塗り分け



① 1ページ目を  
ダブルクリック

ウィンドウメニュー



② パレットを表示

① 1ページ目を「ダブルクリック」します。

② 作業に必要なパレットを表示します。

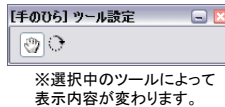
- [ウィンドウメニュー]から
- ・ [ツール]パレット
  - ・ [ツール設定]パレット
  - ・ [レイヤー]パレット
  - ・ [色見本]パレット

を表示します。

ツールパレット



ツール設定パレット



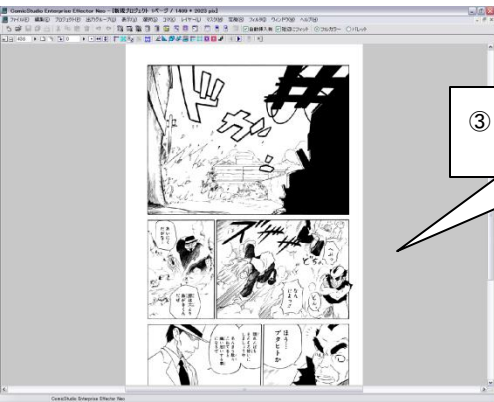
色見本パレット



レイヤーパレット

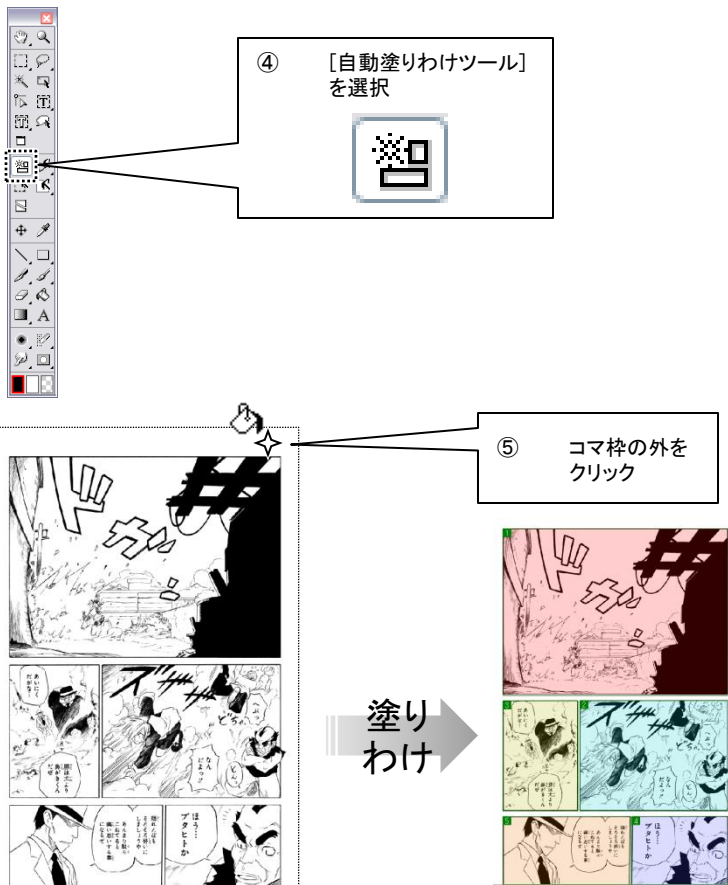
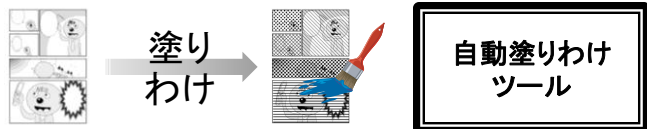


③ 「Ctrl + O(ゼロ)」で画面全体表示にします。



③ 「Ctrl + O(ゼロ)」  
で画面全体表示

## 4. コマごとに色の塗り分け



④ [ツール]パレットから[自動塗りわけツール]を選択します。

⑤ コマ枠の外をクリックします。

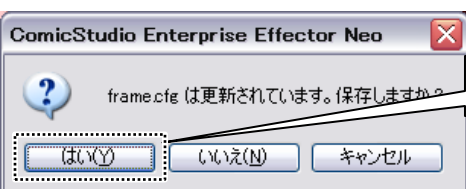
※ 1コマごとに違う色で塗り分けることで、1色を1コマとして画像を分割できるようになります。

このページの塗り分け作業は完了です。

次ページに移動

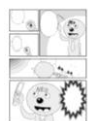


① [次のコマ(ページ)を開く]をクリックします。

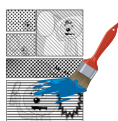


② [はい]を選択し、保存して次ページに移動します。

## 4. コマごとに色の塗り分け



塗り  
わけ



自動塗りわけ  
ツール

① [自動塗りわけ  
ツール]を選択



② コマ枠の外を  
クリック

塗り  
わけ

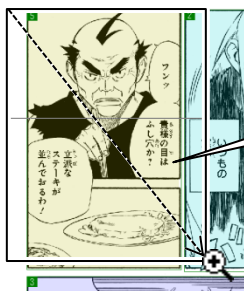


① [ツール]パレットから[自動塗りわけツール]を選択します。

② コマ枠の外をクリックします。

塗りわけがうまくいかないコマができました。  
確認してみましょう。

③ [虫めがねツール]  
を選択



④ ドラッグして拡大

③ [ツール]パレットから[虫めがねツール]を選択します。

④ 拡大したい場所をドラッグして囲みます。

※ 拡大しすぎた場合  
「Alt」キーを押しながらクリックすると、  
縮小表示します。

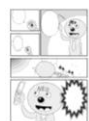


フキダシが二つのコマをまたがっているため、  
[自動塗りわけ]ツールだけではうまくコマを塗りわけ  
ることができません。

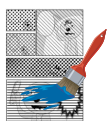
このように2つ以上のコマが1色で塗られてし  
まった場合、分割する必要があります。

NEO特有のツールを使い簡単な分割方法をご紹  
介します。

## 4. コマごとに色の塗り分け



塗り  
わけ



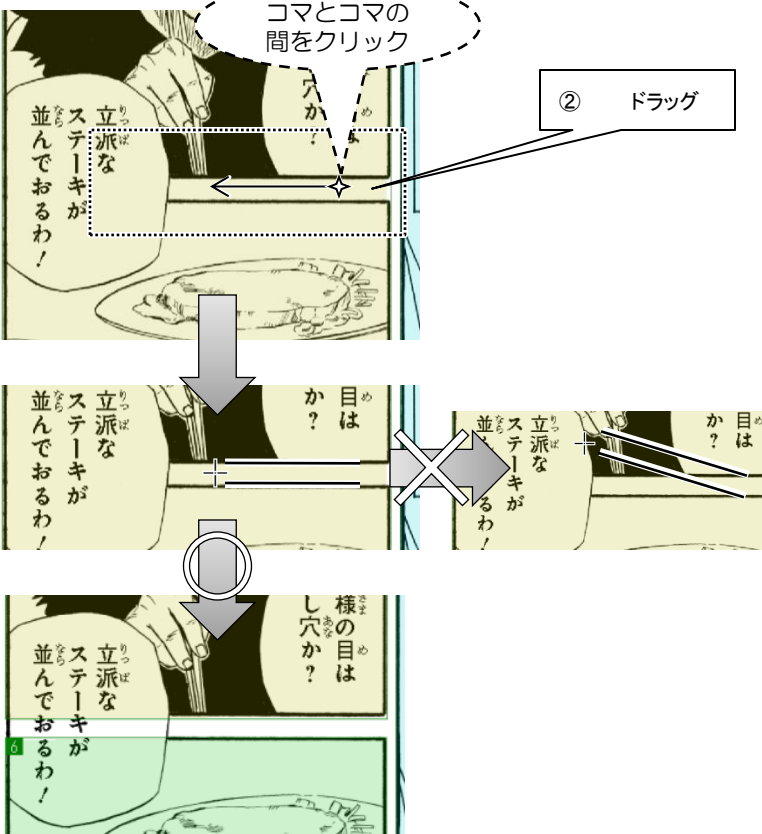
コマ分割ツール

① [コマ分割ツール]を  
選択



コマとコマの  
間をクリック

② ドラッグ



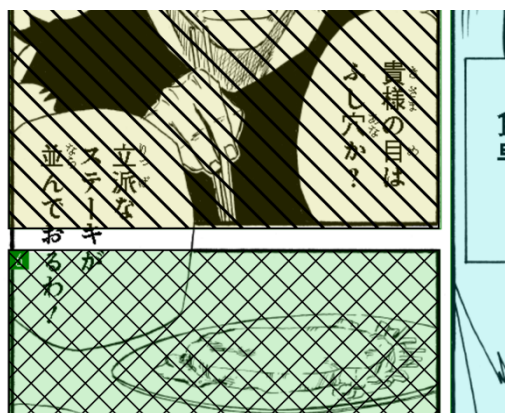
① [ツール]パレットから[コマ分割ツール]を選択します。

② コマとコマの間をクリックしドラッグします。

### ☆ポイント☆

[コマ分割ツール]は黒にスナップします。フキダシまでドラッグしてしまうと、フキダシの線にスナップしてしまうため正しくコマを分割することができません。

コマの枠線以外の黒にスナップしないよう、フキダシまでドラッグせず、適度なところでクリックをはなしましょう。



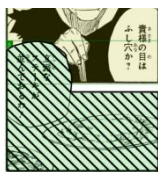
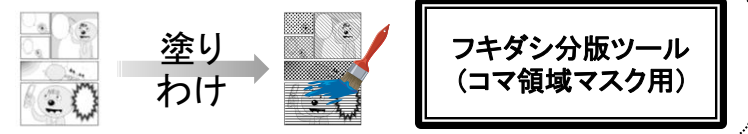
コマは分割することができましたが、フキダシまで分割されてしまいました。

このままではフキダシがそれぞれのコマに分割して書き出されてしまい、色の塗られていない箇所は書き出されず、読むことができません。

こんな場合でもNEO特有のツールを使い簡単に塗りわける方法をご紹介します。



## 4. コマごとに色の塗り分け



分割されたフキダシのセリフ内容は下のコマに適しているので、下のコマと同じ色に塗り分けましょう。



- ① [フキダシ分版ツール (コマ領域マスク用)]を選択

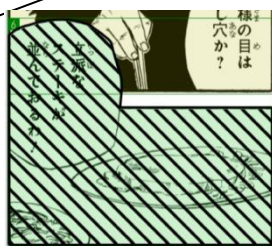


- ② 「Alt」キーを押しながらクリック



- ③ フキダシ内をクリック

塗りわけ



- ① [ツール]パレットから[フキダシ分版ツール (コマ領域マスク用)]を選択します。

- ② 塗りたい色を取得する必要があります。  
「Alt」キーを押している間のみ、スポイトツールに切り替わるので、「Alt」キーを押しながら、緑色 (下のコマ) の上でクリックします。

※ 色を取得したら、「Alt」キーを離します。

- ③ フキダシ内部の文字以外の箇所をクリックします。

すべてのコマが色ごとへ塗りわけられました。

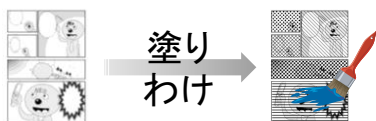
しかし、今のままでは正しくコマを書き出すことができません。

それぞれの色の左上にある数字。これはコマを書き出す順番です。このままでは本来の読み順で読むことができません。

次項で正しい読み順への修正法をご紹介します。



## 4. コマごとに色の塗り分け

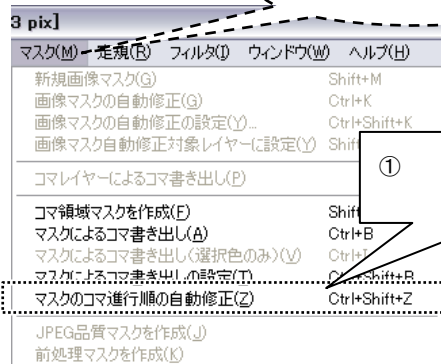


マスクのコマ進行順の  
自動修正



それぞれの色の左上にある数字はコマを書き出す順番です。  
※ 書き出す順番＝携帯端末で読む順番になります。  
今のままでは書き出す順番が間違っているので修正をしましょう

マスクメニュー



① [マスクのコマ進行順  
の自動修整]を選択

① [マスクメニュー]から[マスクのコマ進行順の自動修正]を選択します。



② 正しい順番に修正

② コマの書き出し順が正しい順番に修正されました。

■自動修正でうまくいかない時は…

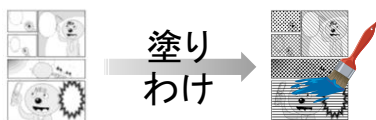
コマの書き出し順は [色見本] パレットから手動でも調節が可能です。

[編集コマ領域マスクの使用色]にある色を並び替えると書き出し順が変更できます。



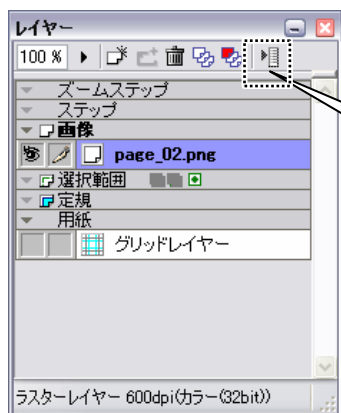
このページの塗り分け作業は完了です。  
ページを保存し、次ページへ移動します。

## 4. コマごとに色の塗り分け



### 手動塗り分け

自動塗り分けツールの他に、矩形ツールや折れ線ツールなどを使用し、手動でコマを塗り分ける事も可能です。  
★この方法は標準的なコマ割りのマンガの他に、複雑なコマ割りのマンガなどにも適しています。



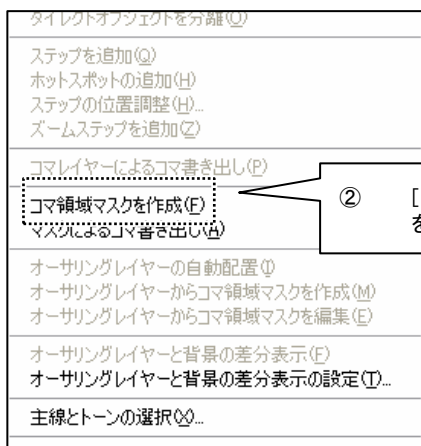
① [メニュー表示]  
ボタンをクリック

### ポイント

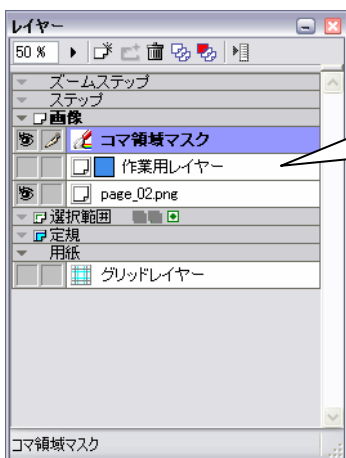
[自動塗り分け]ツールを使用する場合、コマ領域マスクレイヤーは自動生成されますが、手動で塗り分ける場合、コマ領域マスクレイヤーを事前に作成する必要があります。

① [レイヤー]パレットの[メニュー表示]ボタンを押して表示されるメニューから、[コマ領域マスクを作成]を選択します。

② 表示されたメニューから[コマ領域マスクを作成]を選択します。



② [コマ領域マスクを作成]  
を選択

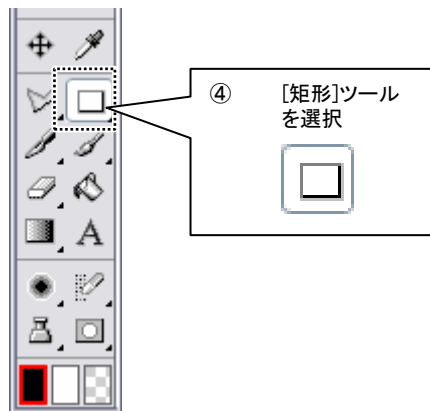
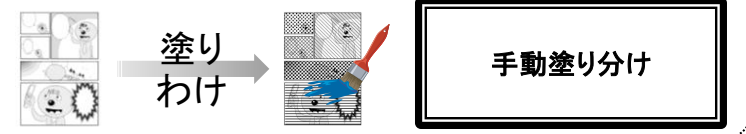


③ 二枚のレイヤー  
が作成されました

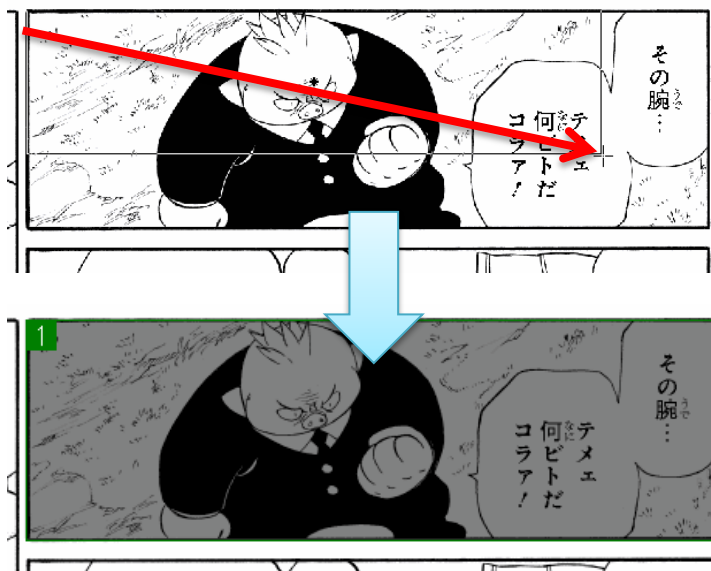
③ 「コマ領域マスク」レイヤーと「作業用レイヤー」が作成されました。

■「作業用レイヤー」とは  
「作業用レイヤー」は「コマ領域マスク」レイヤーを作成した際に、自動で生成されるレイヤーです。元のページ画像を二値化（※白黒化）した画像となり、各ツールの参照用のレイヤーになります。尚、このレイヤーを直接操作する必要はありません。

## 4. コマごとに色の塗り分け



④ [ツール]パレットから[矩形]ツールを選択します。



⑤ コマの枠線に沿ってドラッグしていきます。

矩形の内部が塗りつぶされ、コマが塗り分けられました。



⑥ 次のコマを塗り分けます。

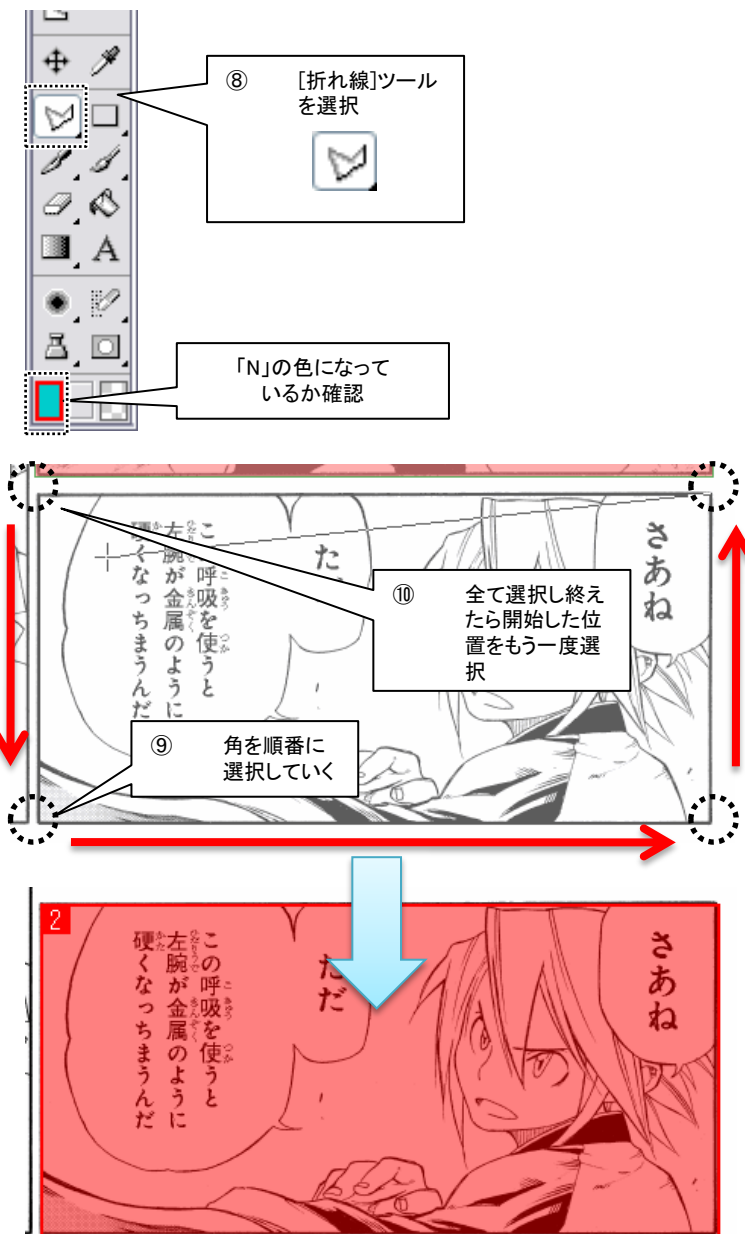
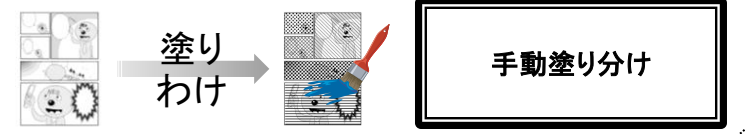
[色見本]パレットの[編集コマ領域マスクの使用色]を見て下さい。

- ・先程塗り分けた1コマ目の色の下に「1」
- ・新しく出来た色の下に「N」

とあります。

⑦ 「N」となっている方の色を選択します。

## 4. コマごとに色の塗り分け



- ⑧ 今度は折れ線ツールを使って塗り分けてみましょう。  
[ ツール ]パレットから[ 折れ線 ]ツールを選択します。

### POINT ▶▶▶

[ ツール ]パレットには同じ種類のツールが同じ位置に配置されるため、ツールが隠れている場合があります。

目的のツールを選択するには、右クリックもしくは長押しすると、選択メニューが表示されます。選択メニューが表示されるアイコンは、右下に三角のマークがついています。

- ⑨ コマの枠線に沿って角を選択していきます。
- ※直線を引きたい場合は、[ Shift ]キーを押しながらクリックしてみてください。
- ⑩ 全ての角を選択し終わったら、選択を開始した位置（角）をもう一度選択します。

囲った内部が塗りつぶされ、コマが塗り分けられました。

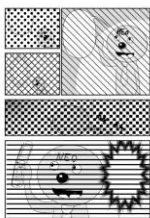
以降も、新しいコマを塗り分ける時は「N」を選択して新しい色を選択してから、コマを塗り分けるようにして下さい。

塗り分け工程の完了です。

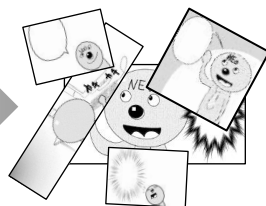
次に塗り分けたコマを書き出す設定をします。設定することでコマ枠の黒い線は書き出さず、綺麗なコンテンツを作成する手助けになります。

# 5. コマの書き出し

## コマの書き出し



書き出し



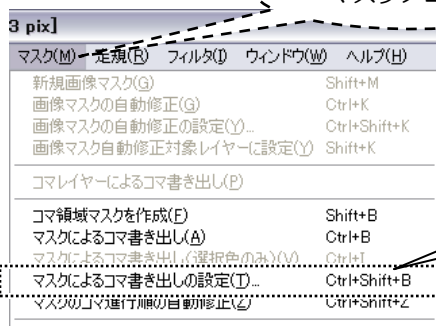
マスクによる  
コマ書き出しの設定



コマ枠を端末で表示  
※「イメージ画像」

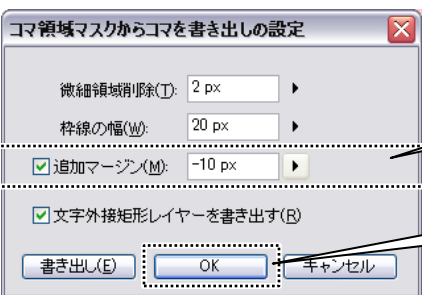
端末で表示すると、コマ外は黒く表示されます。  
コマ枠があるとコマ枠のギザギザや擦れなどが表示され汚く見えて  
しまいます。  
コマ書き出しの設定をすることにより、あらかじめコマ枠をカッ  
トした状態で書き出せます。

マスクメニュー



① [マスクによるコマ書き  
出しの設定]を選択

① [マスクメニュー]から[マスクによるコマ書き出しの  
設定]を選択します。



② [追加マージン]を  
「-10px」に設定

② [コマ領域マスクからコマを書き出しの設定]ダイア  
ログから、[追加マージン]を「-10px」に設定します。

③ [OK]を選択

③ [OK]を選択します。

コマ書き出しの設定ができました。

では、塗り分けた3ページ分、コマを書き出してみましょう。

### ■[追加マージン]とは

塗り分けた領域ごとにコマを書き出した後、設定数値分コマの表示領域サイズを変更します。  
数値をマイナスに設定することでコマ枠を削った状態にすることができます。

※塗り分けた領域の書き出しはおこなわれています。[コマのサイズ変更]で削られた領域を元  
に戻すことができます。

追加マージン  
「-10px」を  
適用すると...



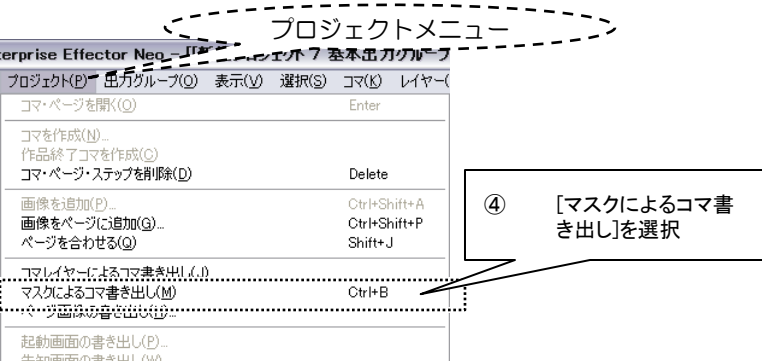
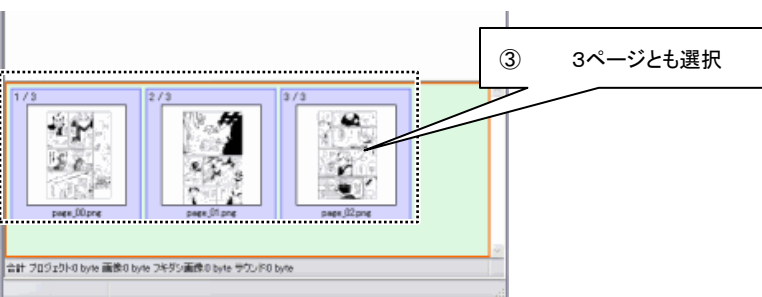
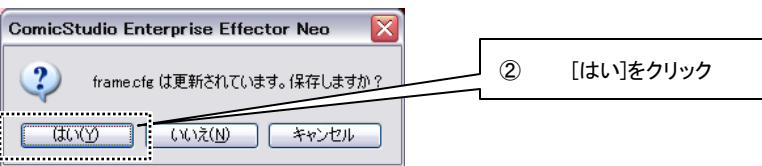
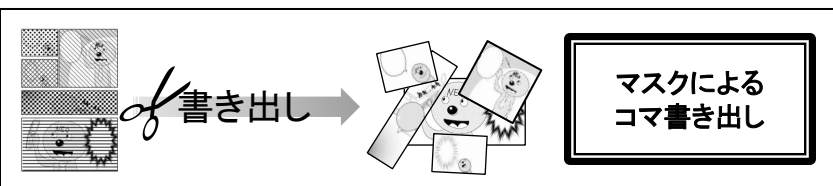
書き  
出し



塗り分けた領域を書  
き出した後、コマの  
領域を「-10px」し、枠線が消えた状  
態になります。



## 5. コマの書き出し



- ① ページ編集画面（ページウィンドウ）を閉じます。  
[ファイルメニュー]から[閉じる]を選択します。

- ② [はい]を選択し、保存して次ページに移動します。

- ③ ページ表示領域より、書き出したいページを選択します。  
今回は3ページとも選択します。

※ 「Ctrl」キーを押しながら選択すると、複数選択できます。

- ④ [プロジェクトメニュー]から、[マスクによるコマ書き出し]を選択します。

コマ書き出しができました。

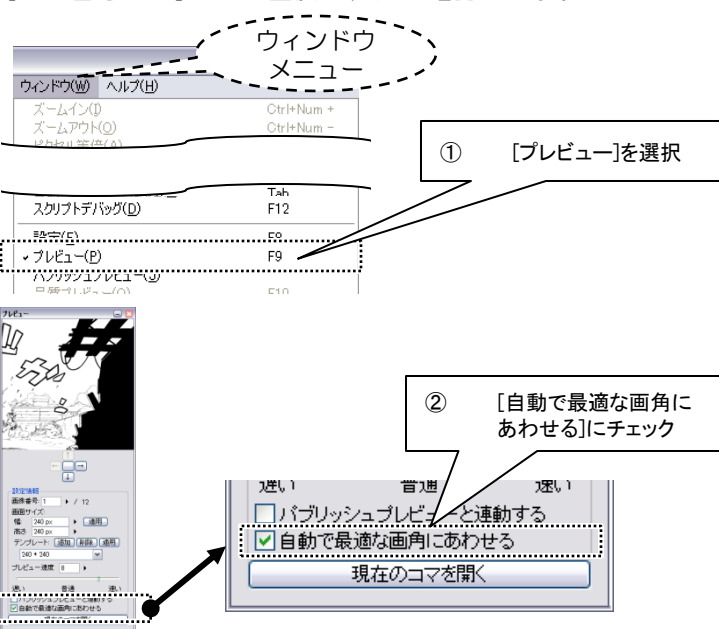
次に、端末での見せ方の調整を行います。

見せ方を調整を行うための「ステップの概念」と、簡単に見せ方調整を行える「自動ステップサイズ設定」パレットのご紹介を致します。

## 6. 見せ方の調整

### ■プレビューパレット

[コマ書き出し]をした直後の状況を確認します。



① [ウィンドウメニュー]から[プレビュー]を選択し、[プレビューパレット]を表示します。

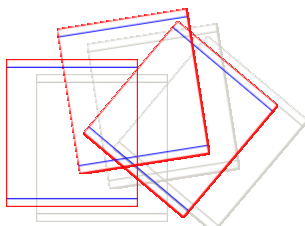
② [プレビューパレット]の[自動で最適な画角にあわせる]にチェックを入れます。

※ チェックをすることで正確な画角で表示されます。

③ 現在の状況を確認します。

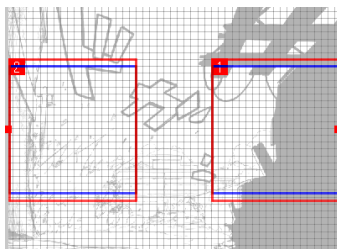
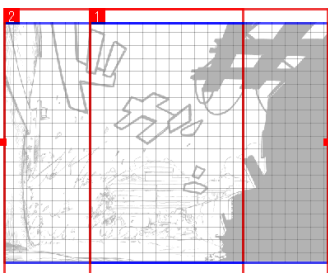
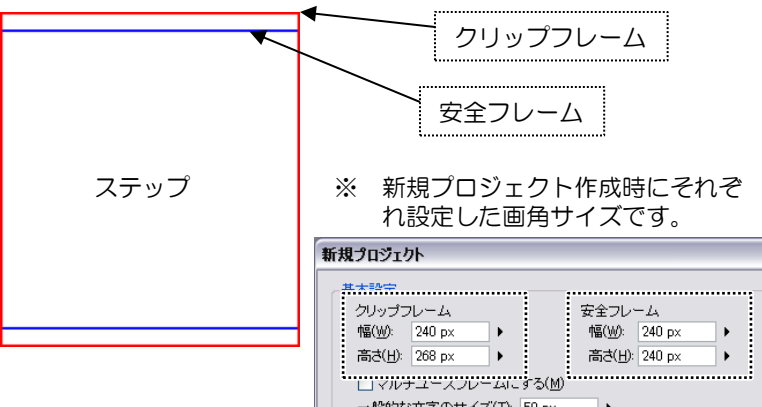
## 6. 見せ方の調整

### ステップの概念



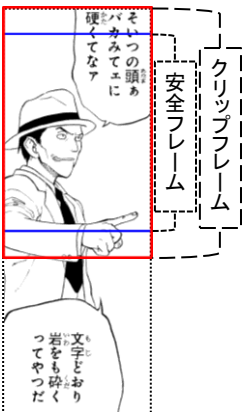
### ステップとは

端末での画面サイズをあらわします。  
一つのコマに複数配置すれば、タップすることで、画面をスクロールさせ表示します。



クリップフレーム  
画角の端末

安全フレーム  
画角の端末



### ■ ステップ

- クリップフレーム  
画面サイズが最も大きな端末の表示領域（見え方）を表します。
- 安全フレーム  
画面サイズが最も小さな端末の表示領域（見え方）を表します。  
キャラクターやセリフなど、画面から切れてはならない情報はこのフレームの中に収まるようにしてください。

### ■ 1コマ内のステップサイズ

- ステップのサイズは拡大・縮小できます。1コマに複数のステップを作成した場合、複数のステップのサイズは連動しており、いずれか1つのステップサイズを別のサイズにはできません。

### ■ ワンソース・マルチユース

- クリップフレーム、安全フレームと二つのフレームがあることにより、1回の編集作業で画面サイズが異なる端末に対応したデータを作成できます。

※※BSフォーマットの一般的な納品データ※※

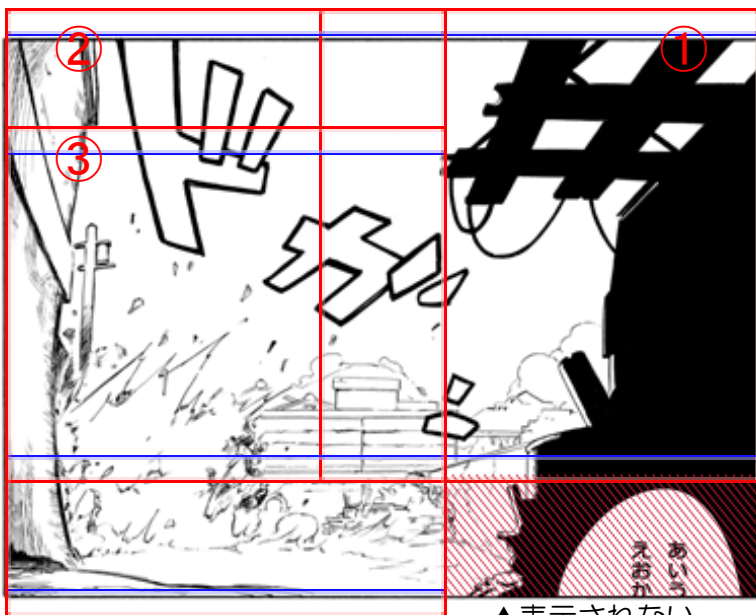
au (tar)  
docomo  
SoftBank (pack, ccf)  
スマホ

上記のようにサイズの違うデータを1つのプロジェクトで作成できます。

ただし、左図のように安全フレーム内に必要な情報が入っていないと、読むことができない端末が出てきます。  
安全フレームを基準に作成すると、文字切れ等を防ぐことができます。

## 6. 見せ方の調整

## 縦スクロール表示でのステップ配置について




▲表示されない

左図のようにし字にステップ配置した場合、コマ表示では①⇒②⇒③の順番にスクロールして表示されます。

コマ表示では、ステップのない  部分は表示されない仕様となっています。

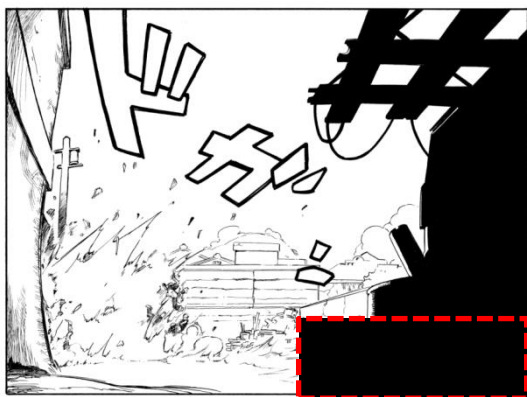


▲表示される

縦スクロール表示では、ステップが配置されていない  部分を含め、コマ画像全体が表示される仕様となっています。

## ポイント

コマ表示で意図的に、ステップから外した箇所があり、かつ **画像編集が必要な場合** は、修正が必要です。



## 縦スクロール表示を意識した編集例

マスクをあらかじめかけておいて、縦スクロール表示でも見えないよう、処理する。

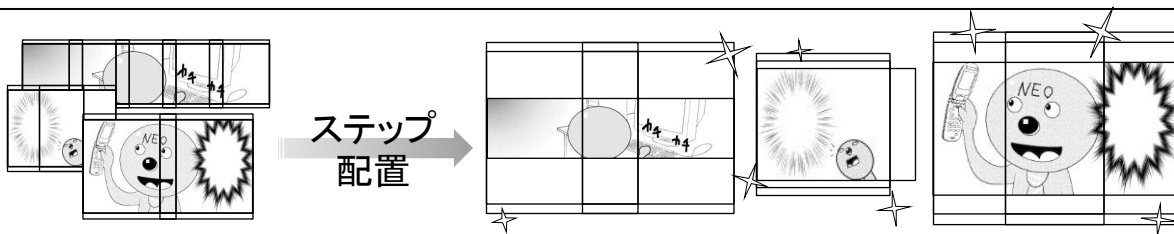
マスク処理以外の方法でもかまいません。見えてしまうことを意識して、編集することが必要となります。

Figure 1 shows a comparison of two types of images. The left image (a) is a black and white line drawing of a person running. The right image (b) is a color image of a person running, with red and blue lines overlaid. The red lines are vertical and the blue lines are horizontal. The right image (c) is a color image of a person running, with red and blue lines overlaid. The red lines are vertical and the blue lines are horizontal. A red circle is overlaid on the right image (c).

25

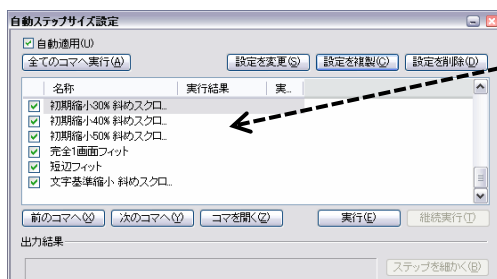
## 6. 見せ方の調整

### 自動ステップ サイズ設定



### ■自動ステップサイズ設定とは

「自動ステップサイズ設定」により、分割されたコマ画像のサイズやスクロール方法などの変換候補が自動で作成されるため、変換候補の中から選択するだけで作業が完了します。



- ☒ 初期縮小30% 斜めスクロ...
- ☒ 初期縮小40% 斜めスクロ...
- ☒ 初期縮小50% 斜めスクロ...
- ☒ 完全1画面フィット
- ☒ 短辺フィット
- ☒ 文字基準縮小 斜めスクロ...

完全一画面  
フィット



短辺フィット



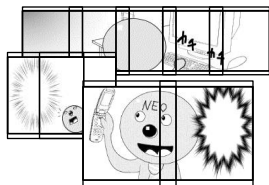
初期縮小40%  
斜めスクロールなし



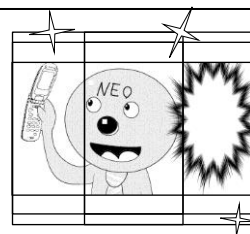
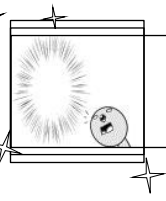
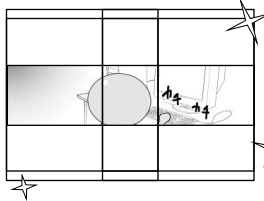


## 6. 見せ方の調整

### 自動ステップ サイズ設定

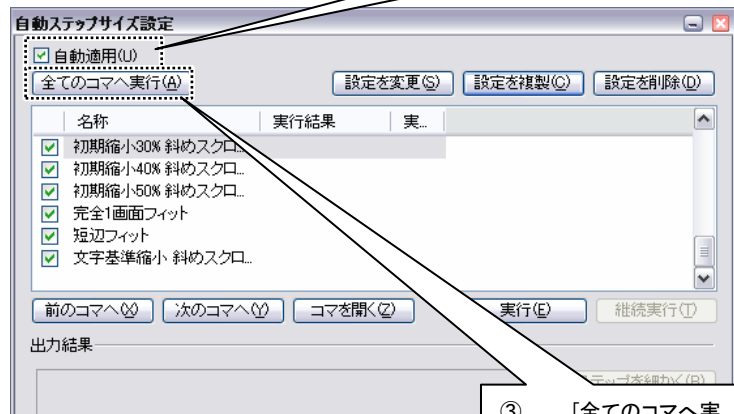


ステップ  
配置



① [自動ステップサイズ設定]を選択

② [自動適用]にチェック



③ [全てのコマへ実行]をクリック

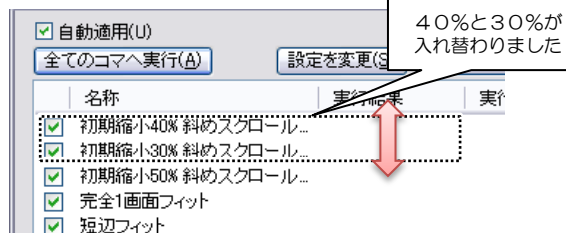
① [ウィンドウメニュー]から[自動ステップサイズ設定]を選択し、[自動ステップサイズ設定パレット]を表示します。

② [自動ステップサイズ設定パレット]の左上にある[自動適用]にチェックを入れます。

※ 自動適用とは  
チェックすると実行時、一番上の候補が適用されます。

この作品は初期縮小40%を適用したいので、  
初期縮小30%と位置を入れ替えてみましょう。

※ 候補の順番を変えるには  
変えたい候補を選択肢、「Shift」+「↑」もしくは「↓」  
で順番を変更できます。



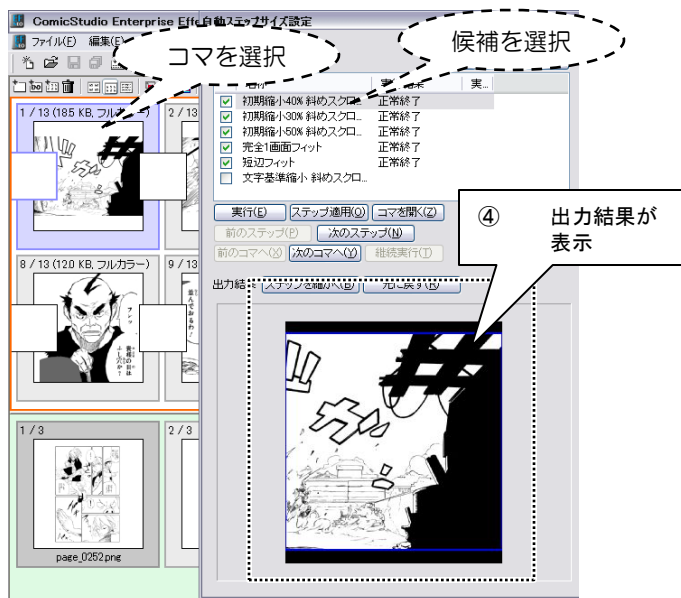
③ [全てのコマへ実行]をクリックすると、計算がはじまります。

④ コマを選択し、[自動ステップサイズ設定パレット]の候補を選択すると、出力結果が表示されます。

### ポイント

コマ書き出し時は、「短辺フィット」で全て書き出しますが、そのままではセリフ文字の大きさに統一感がでないため、ファイルとしては読みづらく、必要な行程となります。

タイトル、話数など様々な単位で文字の大きさが違う場合が多いため、そのファイル内で良く使われているセリフ文字が13pxの基準を満たせるような設定を確認しながら探してみてください。



## 6. 見せ方の調整

### 2コマ目のステップ調整

① 2コマ目を選択

② いろいろな候補を選択し、[出力結果]で確認します。

③ ステップの状況を確認

前のステップ(P) 次のステップ(N)

④ [ステップ適用]をクリック

ステップ適用(O)

① 2コマ目を調整するため、2コマ目を選択します。

② 候補を上から選択し、出力結果を確認します。

※ 出力結果とは  
候補を選択するだけでは、ステップサイズは変更されません。出力結果とは、その候補を適用した時の状況を確認できる領域です。

※ 候補を選ぶ  
候補から基準として、文字サイズをそろえることを優先に選択すると後の作業が楽になります。

③ [前のステップ][次のステップ]をクリックし以下の項目を確認します。

- 表情を見せる必要のある人物の顔が1つのステップ内に収まっているか。
- 文字が分断され、どのステップでも読むことができないフキダシがあるか。

……etc

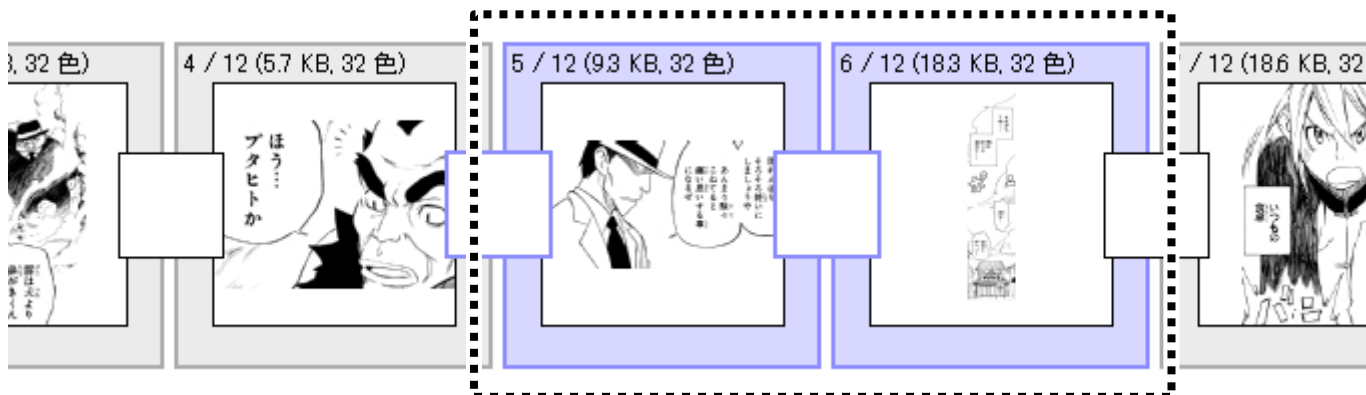
④ 使用する候補が決定したら[ステップ適用]をクリックします。

### □ ステップ配置に問題のあるコマを修正してみましょう。

このままでは配信できないステップになっているコマがあります。

問題のあるコマは、5コマ目と6コマ目です。

どこに問題があるかを考え、修正してみましょう！



答えは次ページにあります。

## 6. 見せ方の調整

### □ 答え

	名称	実行結果
<input checked="" type="checkbox"/>	初期縮小40% 斜めスクロ...	正常終了
<input checked="" type="checkbox"/>	初期縮小30% 斜めスクロ...	正常終了
<input checked="" type="checkbox"/>	初期縮小50% 斜めスクロ...	正常終了
<input checked="" type="checkbox"/>	完全1画面フィット	正常終了
<input checked="" type="checkbox"/>	短辺フィット	正常終了
<input type="checkbox"/>	文字基準縮小 斜めスクロ	

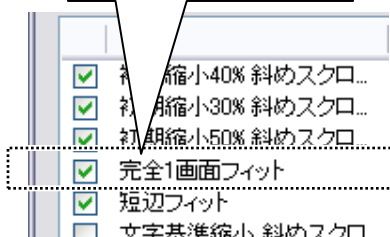
[自動適用]にチェックを入れたので、まずはじめに、候補の一番上の状態をチェックします。

### □ 5コマ目



文字が欠けているため修正が必要です。

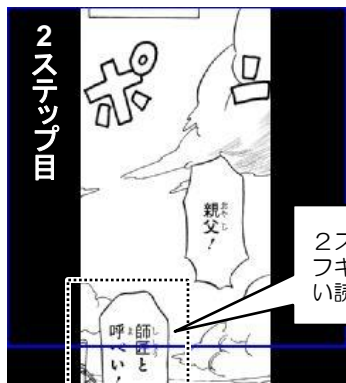
「完全1画面フィット」を選択します。



ステップが修正されました。ここではコマ全体を表示させるために「完全1画面フィット」を選択しています。

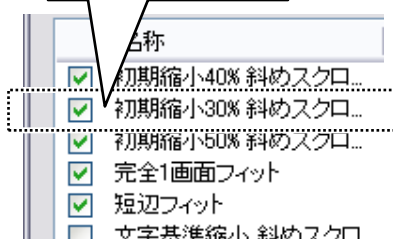


### □ 6コマ目

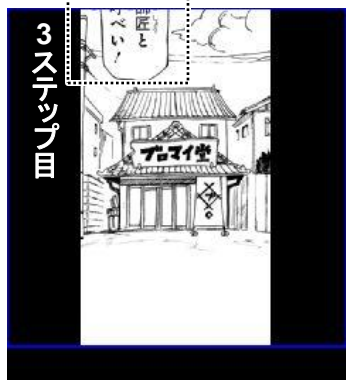
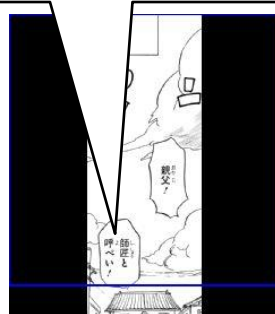


2ステップ・3ステップにフキダシが分断されてしまい読むことができません。

「初期縮小30%」を選択します。



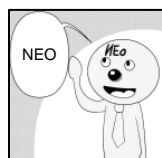
文字サイズは小さくなりましたが、フキダシが分断されることがなく表示できました。※後に文字サイズ修正が必要になります。



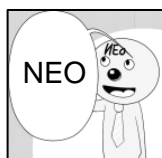
## 7. コマの編集

色々な大きさや形のあるコマを、ひとつの携帯画面サイズに表示すると、文字サイズ修正やモアレ等、様々な不都合が生じます。それらを修正するためコマを編集します。

### コマ編集



文字サイズ  
修正



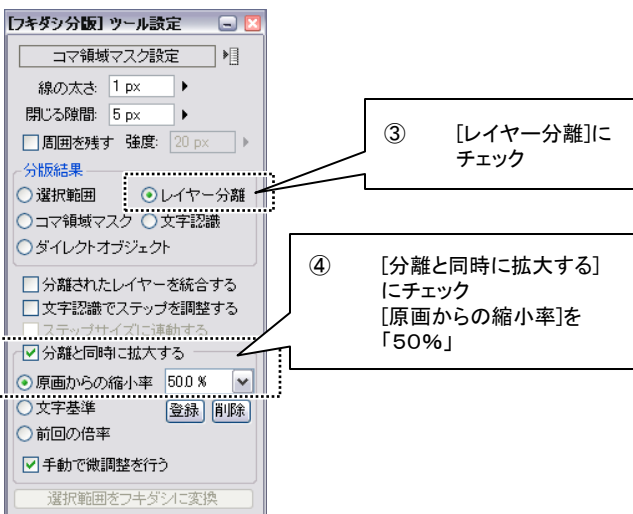
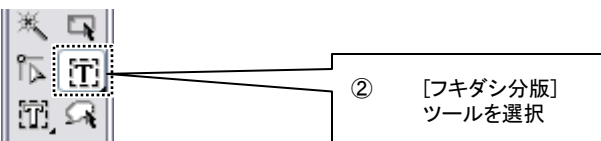
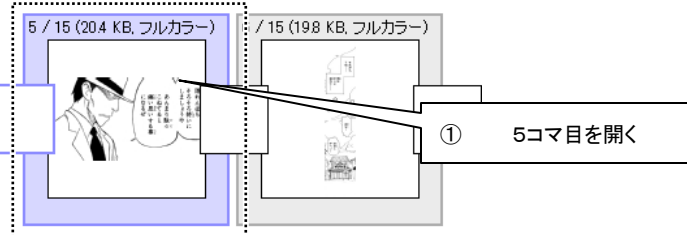
フキダシ分版ツール  
～ 設定 ～

### フキダシ分版ツールとは

前述した通り、同じコマでもステップサイズが変われば携帯で表示される文字サイズは違います。

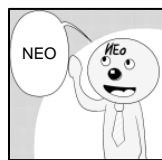
Effector NEOでは[フキダシ分版]ツールを使えば、どのようなステップサイズであったとしても、原稿で同じサイズの文字なら、携帯で表示される文字サイズを簡単に同じサイズへ調整することができます。

※詳しくは別紙「原画からの縮小率について」をご覧ください

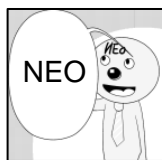


- ① 5コマ目をダブルクリックして開きます。
- ② [ツールパレット]から[フキダシ分版]ツールを選択します。
- ③ [ツール設定パレット]の「分版結果」から[レイヤー分離]にチェックを入れます。
- ④ [分離と同時に拡大する]にチェックを入れ[原画からの縮小率]にチェック後、縮小率を「50%」に設定します。

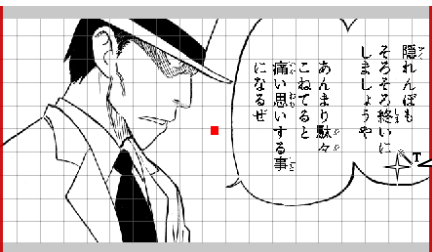
## 7. コマの編集



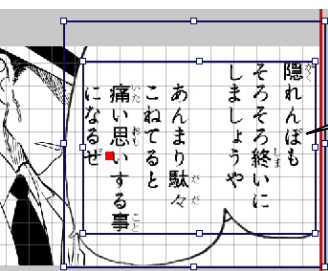
文字サイズ  
修正



フキダシ分版ツール



① フキダシ内の文字  
以外をクリック

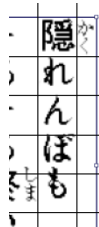


② ガイド線内をクリック&  
ドラッグで移動

- ① [フキダシ分版]ツールで、フキダシ内の文字以外のスペースをクリックします。

※ 「背景」レイヤーが選択されていることを確認します

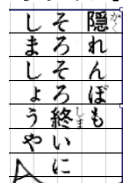
- ② 水色のガイド線进行操作することでフキダシや文字の拡大・縮小・移動が行えます。  
ここでは文字をグリッドに合うよう移動します。



左図のように文字がグリッドに合うよう移動します。

※ 外側のガイド線でフキダシ、内側のガイド線で文字を操作することが出来ます。

- ③ [サイズ変更]ダイアログから[原寸からの縮小率でリサイズ]を「53%」に設定し、[原寸からの縮小率でリサイズ]をクリックします。



グリッド1マスに1文字のサイズに調整されました。

- ④ [登録]をクリックし、設定を登録します。

- ⑤ [OK]をクリックし、画像を決定します。

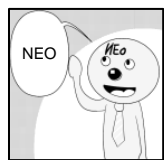
- ⑥ [ファイル]メニューから[保存]を選択し、保存します。

### ■原寸（原画）からの縮小率の「登録」

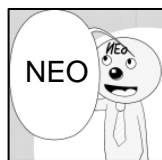
マンガ内の全ての文字サイズが同じだった場合  
理想の文字サイズに拡大された縮小率を登録し、  
その縮小率を使えばワンクリックで  
全ての文字サイズが理想の文字サイズに拡大されます。

マンガごとに縮小率を決め、オペレーター間で共有すれば  
スピーディな作業が望めます。

## 7. コマの編集



レイヤーの  
フキダシ化

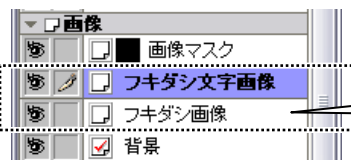


フキダシの  
ポップアップ



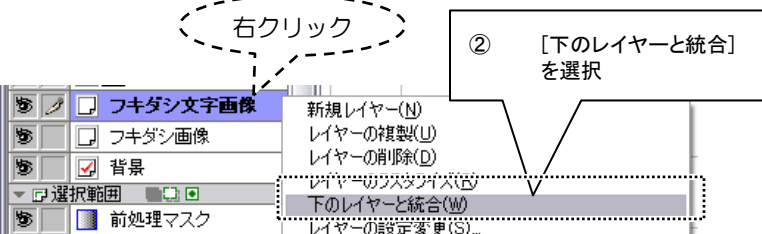
### ■文字のポップアップについて

先ほどのコマでは文字が大きすぎて肝心のイラストが部分的に隠れてしまっています。その場合まず通常のコマを表示してからフキダシだけを拡大（ポップアップ）させて文字を見せるといった処理を行います。



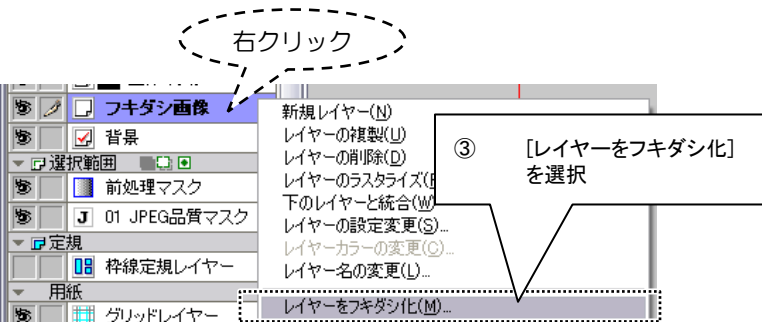
① レイヤーが分かれている

① フキダシを拡大した直後はフキダシと文字とでレイヤーが分かれています。両方同時にポップアップさせたいのでレイヤーを統合する必要があります。



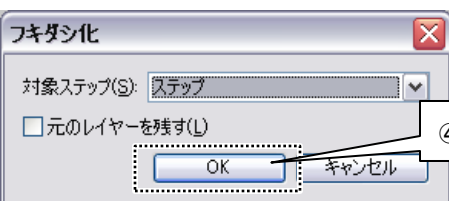
② [下のレイヤーと統合]を選択

② [フキダシ文字画像レイヤー]を選択して右クリックし、[下のレイヤーと統合]を選択します。



③ [レイヤーをフキダシ化]を選択

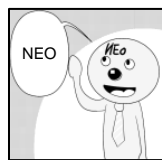
③ 統合されたレイヤーを右クリックし、[レイヤーをフキダシ化]を選択します。



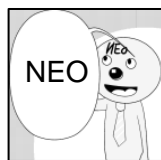
④ OKをクリック

④ [フキダシ化]ダイアログが表示されるのでOKをクリックします





レイヤーの  
フキダシ化



フキダシの  
ポップアップ



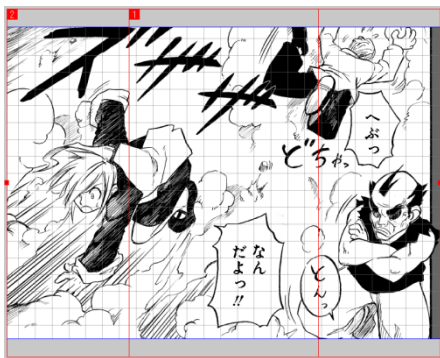
スクロールボタンを  
クリック



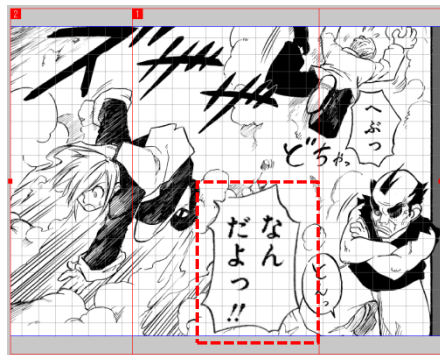
フキダシがポップアップ

⑤[プレビュー]パレットでスクロールボタンをクリックし、コマを読み進めると文字がポップアップする事を確認します。

▼元のコマ



▼拡大後のコマ

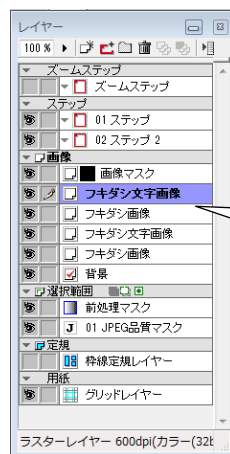


※フリック操作のみで閲覧でき、縦スクロールの特徴を活かした読みやすいコンテンツに。

### 縦スクロール表示を意識した文字調整例①

文字やフキダシを拡大後、重要な描画要素（キャラクター、他フキダシ、描き文字等）に重ならないように配置すれば、ポップアップの必要が無く、縦スクロールでスムーズに閲覧できます。

※[フキダシ分版]ツールで拡大した後、[レイヤーをフキダシ化]せず、そのままレイヤーパレットの[画像]で表示させておく。



フキダシ化しない

▼ポップアップを設定したコマは右上にアイコン表示。  
アイコンをタップすると  
同コマ上で「フキダシ化」したレイヤーがポップアップ。



ポップ  
アップ  
アイコン

※フリック操作+タップ操作が必要に。

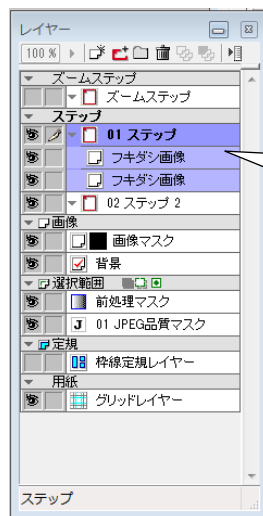


※フリック操作のみで閲覧できるが、  
ズーム前・ズーム後のコマが並んで表示。

## ■ 縦スクロール表示の場合

### 縦スクロール表示を意識した文字調整例②

仕様等の要因により、フキダシ文字やフキダシを拡大して配置できない場合は、フキダシ化してポップアップをします。

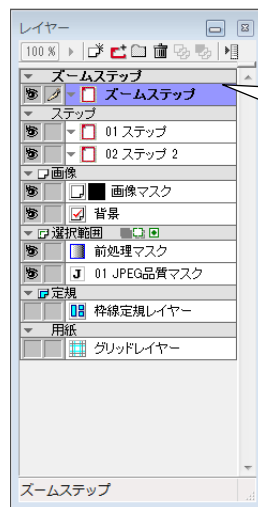


画像を統合 (Ctrl+e) 後に  
レイヤーをフキダシ化。

### 縦スクロール表示を意識した文字調整例③

仕様等の要因により、ポップアップ利用ができない場合は、ズームを利用します。

※ズームについては41Pに記載します。



ズームステップを表示させ、  
大きくしたいフキダシ  
へ配置します。

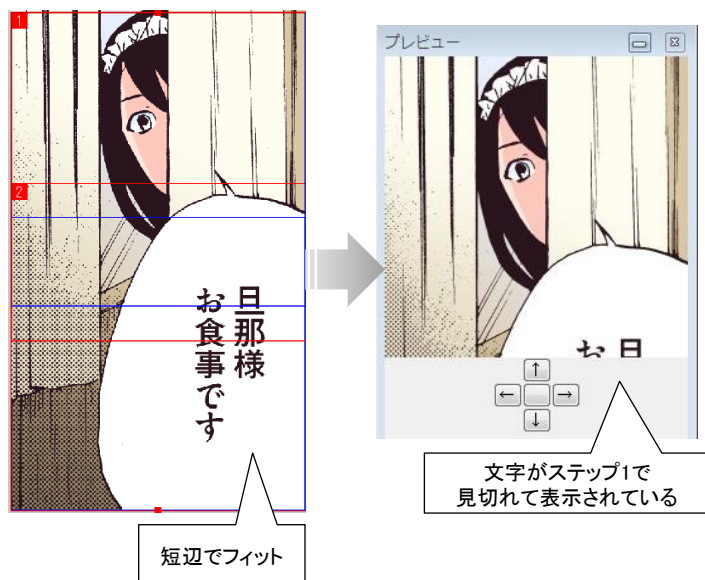
## フキダシ以外のポップアップ利用について



## 縦スクロール表示とポップアップの関係

フキダシとフキダシ内文字をポップアップしているものの以外にも、画像をポップアップさせて演出に利用している場合がありますが、ここでは、縦スクロール表示にすると、見映えが変わるポップアップ表現例をご紹介します。

## ■白画像ポップアップでの事象



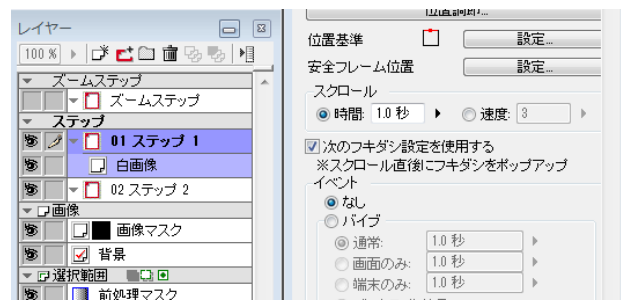
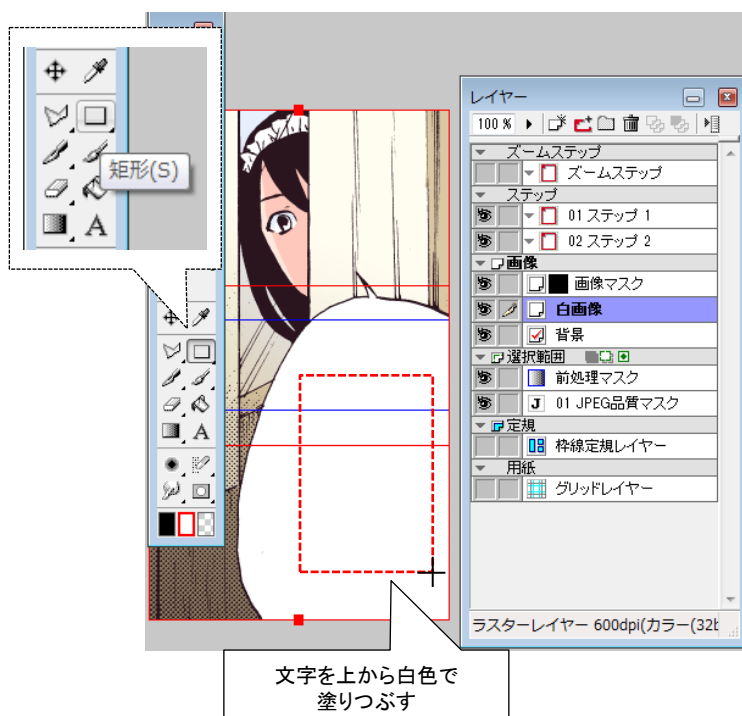
コマ表示コンテンツの制作仕様によっては、短辺フィットなどでコマ内でスクロールさせて表示する場合、「未読の文字は見せない」というルールがあり、コマによっては文字やフキダシ以外に、白い画像を新規作成して、一時的にポップアップでかぶせて表示することで、これを実現しようとする制作方法があります。

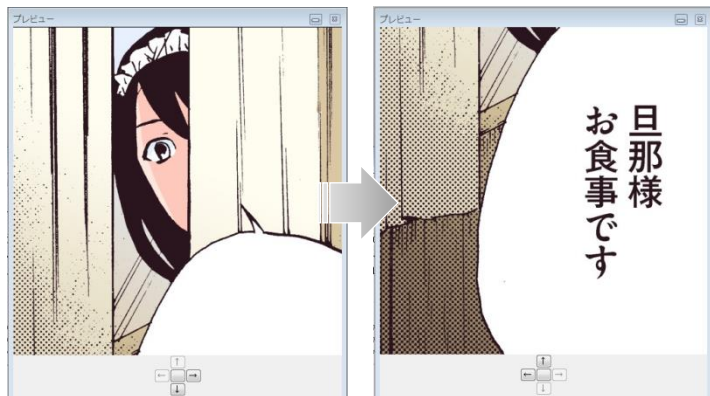
(※講師プロジェクトデータ参照)

① 左図のとおり、240サイズのステップ1では、まだ読んでいない文字が見切れて表示されています。

② ここで、未読文字が見切れないように、レイヤー（ここでは[白画像]レイヤーとリネーム）を新規作成し、矩形レイヤーを選択。描画色を白に変更した後、セリフ全体を塗りつぶします。

塗りつぶした後、[白画像]レイヤーをステップ1に[レイヤーをフキダシ化]。[設定]パレットで[スクロール直後にフキダシをポップアップ]をチェックします。





③ コマ表示時は、ステップ1での文字見切れ表示がなくなり、ステップ2ですべての文字が表示される。

④ 縦スクロール表示時は、ポップアップアイコンが表示され、コマやポップアップアイコンをタップするとセリフ文字の上部分が消える事象がおきる。

(※デモサイトあり)

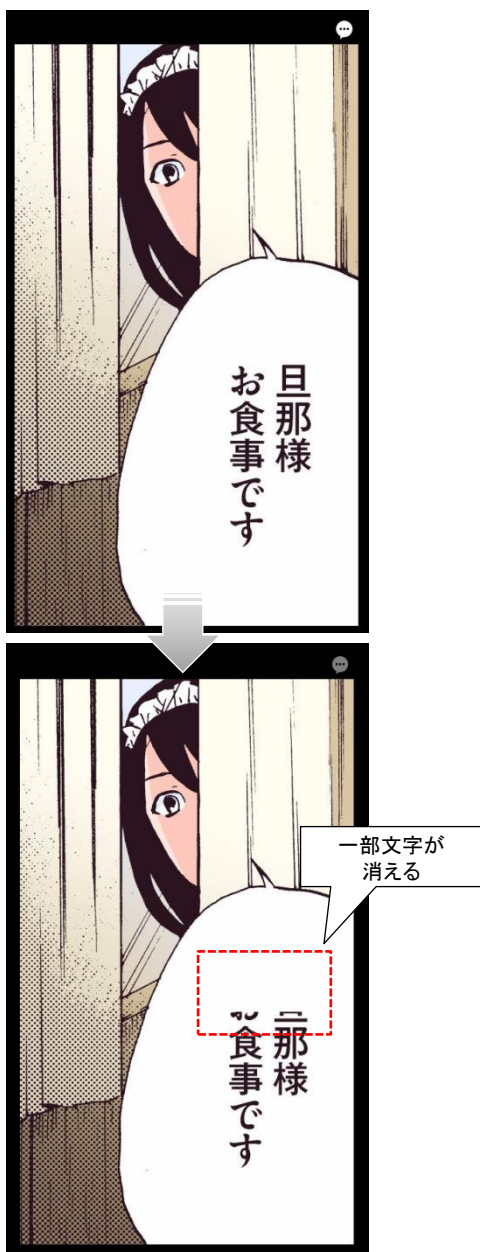
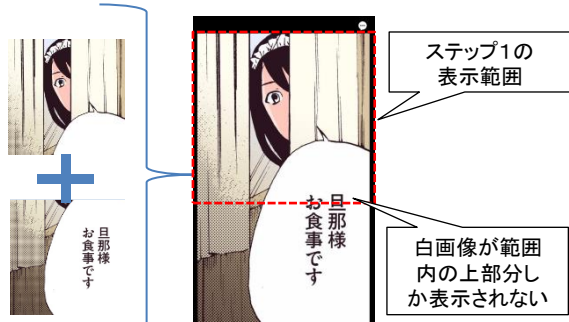
<理由1>

縦スクロール表示仕様として、レイヤーパレットの[画像]にあるレイヤーが第一に表示され、その後、[ステップ]にあるフキダシ化されたレイヤーが表示されるため。



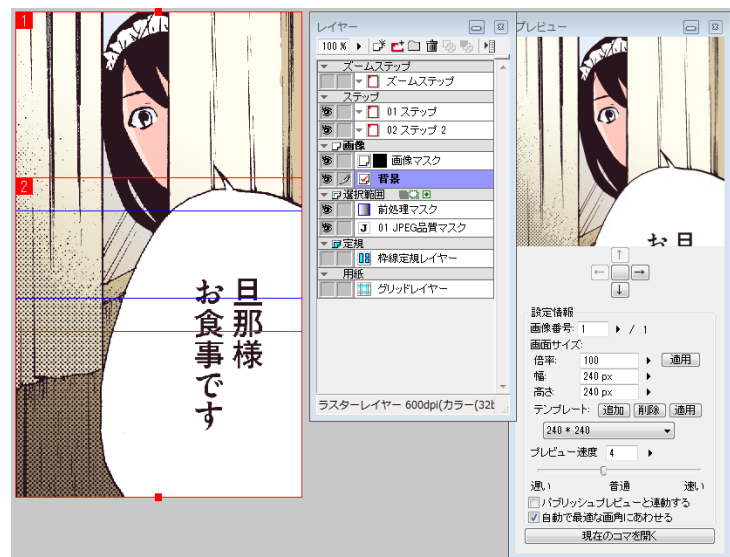
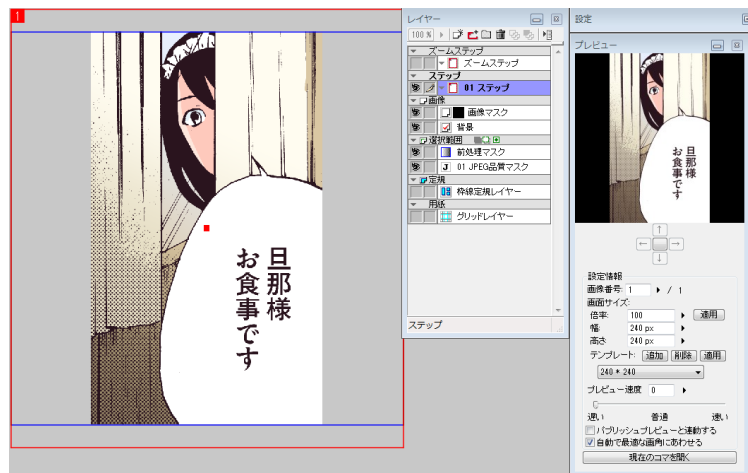
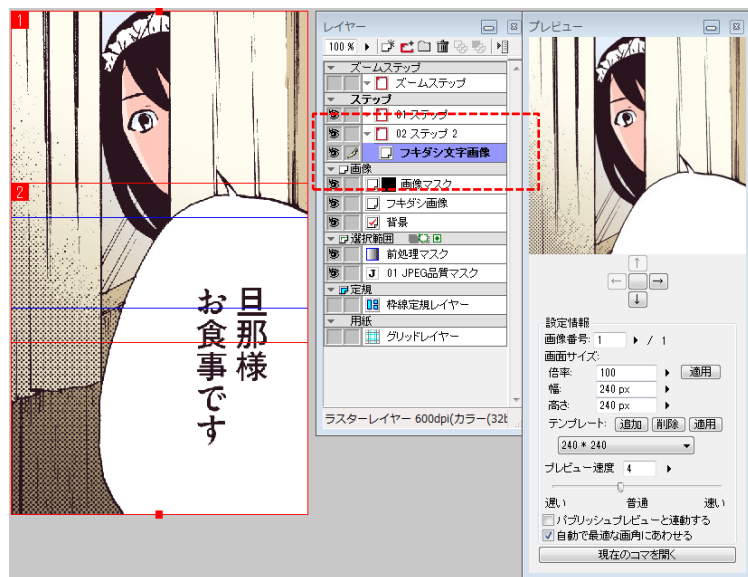
<理由2>

240コマ表示時のステップ1とステップ2をくっつけて、1コマとして表示させているため。ポップアップについてはステップ1の表示範囲のものしか反映されず、それがタップ後で表示される。





## ■白画像ポップアップ事象の回避例



以上の縦スクロール表示では意図しない表示になるコンテンツ制作を回避するには、以下のような操作をおすすめします。

## ① ポップアップ機能を利用して、セリフ文字後出し。

左図のように、フキダシ分版した後、[フキダシ文字画像] レイヤーだけをステップ2にフキダシ化する。

白画像ポップアップでは、表示されていたセリフ文字がポップアップにより、非表示になってしまうことが、良くない事象だが、縦スクロール表示上では、ポップアップアイコンが表示され、タップすればセリフが表示されるので、より自然には見える。

## ② 完全一画面フィットにする。

[自動ステップサイズ設定]パレットを表示させ、[完全一画面フィット]を選択する。これであれば、仕様に縛られることなく、縦スクロール表示の良さも引き出すコンテンツができる。スマホに移行していく今後の流れもある。必要があれば、セリフを拡大貼り付けするのもいい。

縦スクロール表示でもフリック操作のみ。

## ③ 見切れ文字を許容する制作仕様に変更。

今までの操作は特に変更することなく、短辺フィットで作業は完了。白画像のポップアップ操作も必要ないので、コンテンツ制作全体的な効率化につながるメリットがある。

仕様変更となるので、版元様との調整が必要となる。

## 7. コマの編集



マスク  
修正



マスク修正



下のフキダシが  
干渉している

### ■マスク修正とは…

コマを分割した際に、上のコマに干渉していたフキダシがあった部分には自動的にマスクがかかります。このマスクは携帯電話で閲覧する際に黒く表示されます。

見え方に問題がある場合はマスクを非表示にしたり、初めからコマの形がそうであったかのようにマスクをかけるなどの修正を行います。

### 補足：マスク修正の例

#### 書き出し直後の状態



他コマが干渉していた部分に  
マスクがかかります

フキダシの形がそのまま黒く塗  
り潰されて表示されています



携帯での見え方

#### 修正後



フキダシの形で切り抜かれて  
いる黒マスクの上から、斜め  
に黒マスクを掛けました

初めからコマの形がそうであっ  
たかのように修正しました



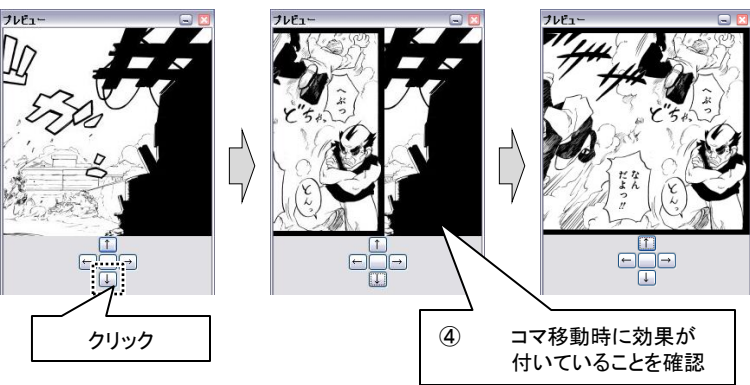
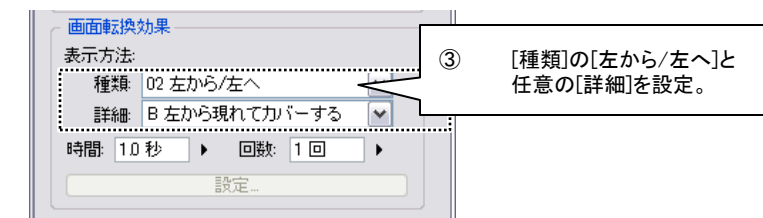
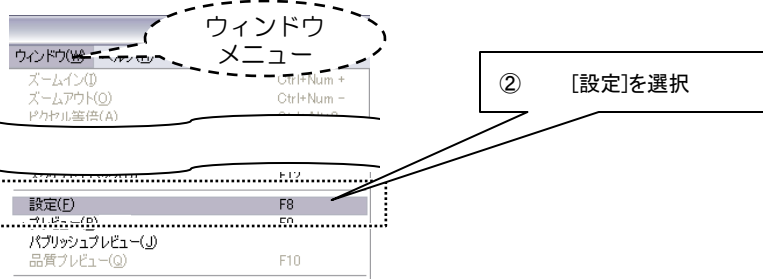
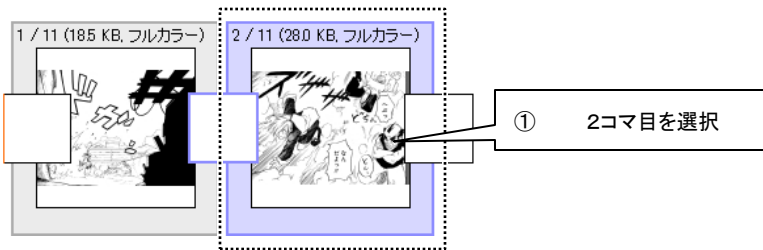
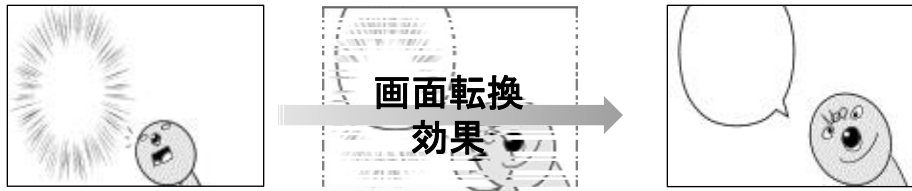
携帯での見え方



## 8. 演出の設定

コマやステップ移動の際、画面に様々な効果をつけることができます。例えば物が落ちてくるシーンなどではコマを上から降りてくる形で表示したり、衝撃などを受けたシーンにはバンプ効果を付けたりすることで、より豊かな表現を可能にします。

### 画面転換効果



① コマ移動時に効果を付けたい場合、効果を付けるコマを選択します。例えば1コマ目から2コマ目に移る際に効果を付けたい場合は2コマ目を選択します。

② 画面上に[設定]パレットが表示されていない場合は[ウィンドウメニュー]から[設定]を選択し、[設定]パレットを表示します。

③ [設定]パレットの[画像転換効果]の欄から付けたい効果を選ぶことができます。ここでは[種類]から「左から/左へ」を選択します。[詳細]も任意のものを設定します。

※ [時間][回数]で1回の効果の時間や回数を設定することができます

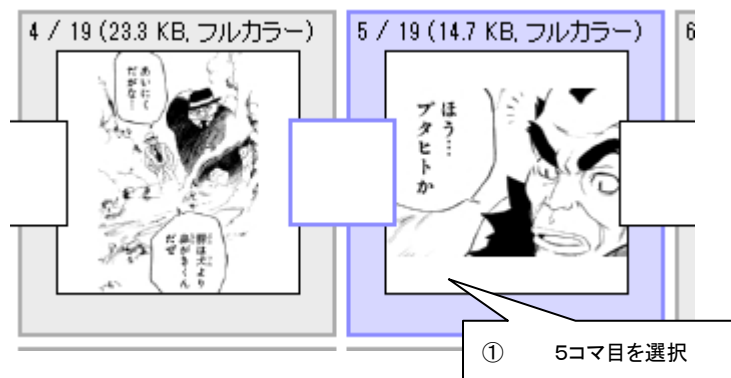
④ [プレビュー]パレットで効果が反映されていることを確認します

### ポイント

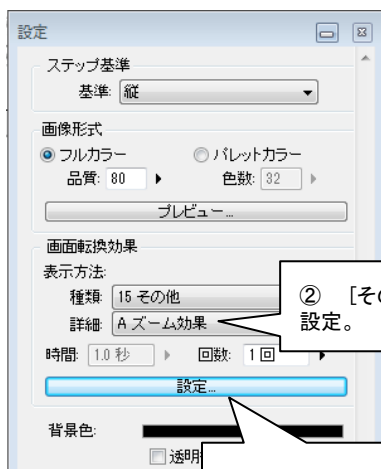
縦スクロール表示では、画面転換効果は再生されません。

## 8. 演出の設定

演出の一つに[ズーム]という機能があります。コマ間の画面転換効果としてつける場合と、1コマ内で[ズームイン]もしくは、[ズームアウト]を完結する場合です。



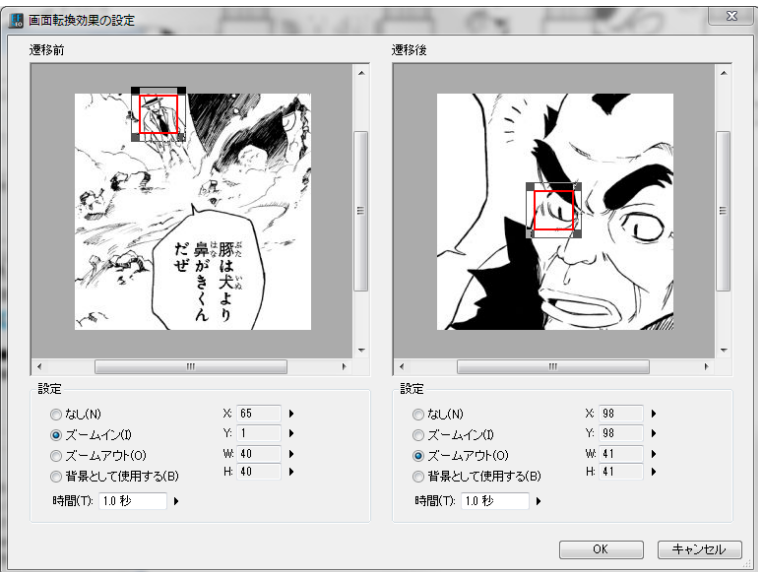
- ① コマ間にズームを付けたい場合、4コマ目から5コマ目に移る際にズーム効果を付けたければ5コマ目を選択します。



- ② [設定]パレットの[画像転換効果]の[種類]から[15 その他]、[詳細]から[A ズーム効果]を選択します。

- ③ [設定]ボタンを押します。

- ③ [設定]を押す。

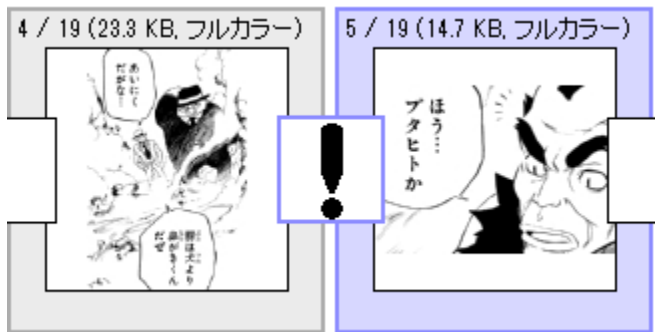


- ④ [画面転換効果の設定]パレットが表示されますので、遷移前の動きと、遷移後の動きを設定します。

ここでは、遷移前のコマで男の顔に寄るズームイン、遷移後のコマでは男の目から全体にズームアウトするように設定しています。

※赤い枠はドラッグにて操作できます。

## 8. 演出の設定



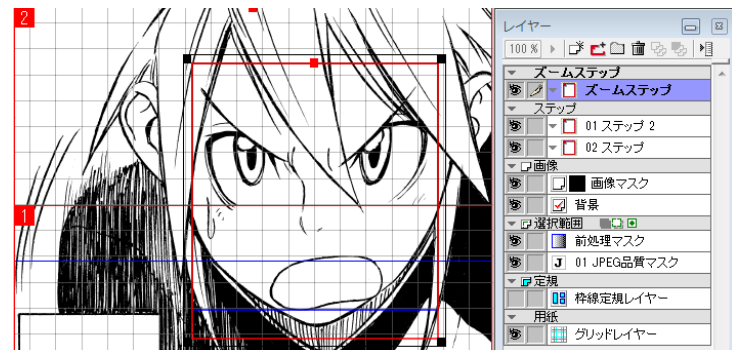
- ⑤ 4、5コマ間に「！」がつき、

- ⑥ ズーム効果がついたことを[プレビュー]パレットで確認します。



- ① もう一つの方法として、1コマ内に[ズームイン]または[ズームアウト]をつける方法としては、[ズームステップ]をコマ内に配置する必要があります。

8コマ目をダブルクリックで開きます。



- ② [レイヤー]パレットの[ズームステップ]を表示させ、位置や大きさを調整します。

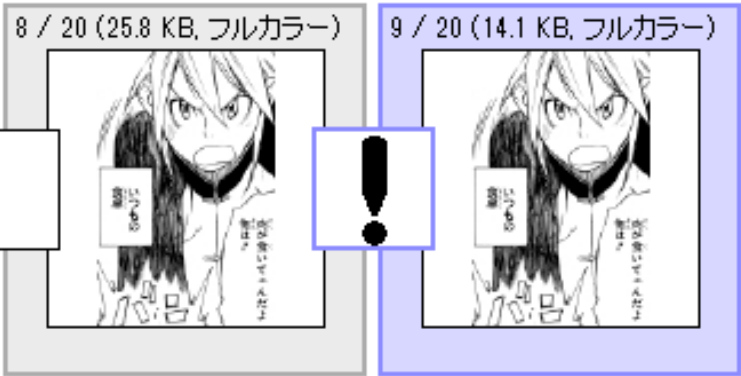
このコマが表示し終わった際に、ズームが動作するので、ここでは2ステップ目の位置基準と、ズームステップの位置基準を合わせ、ズーム効果にズレが生じないようにします。

- ③ 調整が終了しましたら、[保存]を行ない、コマを閉じます。

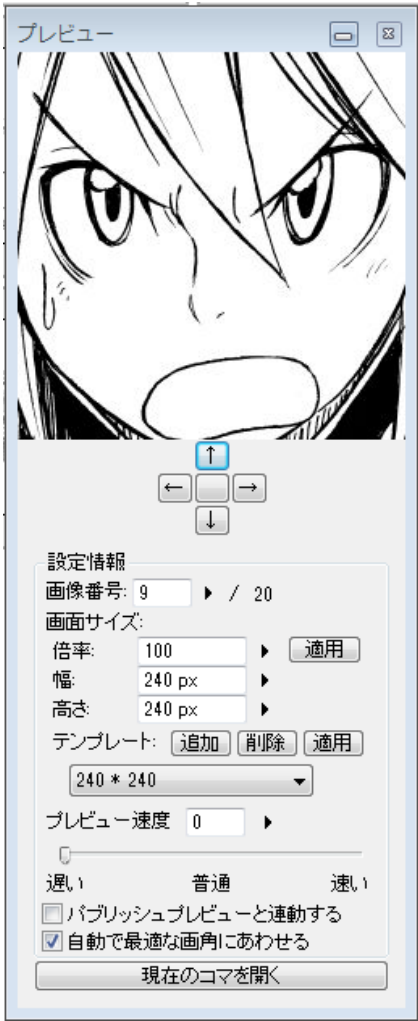
## 8. 演出の設定

コマの先頭にパイプレーションを設定(V)	Ctrl+Shift+Y
ステップ順逆転(R)	Ctrl+Shift+R
ステップ整列(S) ▶	
ズームステップを基にズームインするコマを作成(I)	Ctrl+Alt+I
ズームステップを基にズームアウトするコマを作成(O)	Ctrl+Alt+O

④ 8コマ目を選択した状態で、[コマ]メニューから、[ズームステップを基にズームインするコマを作成]を選択します。



⑤ 8コマ目がコピーされ、ズームインする9コマ目が作成されました。



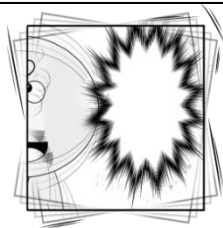
⑥ プレビューパレットで8コマ目の絵が、9コマ目でズームインすることを確認します。

## 8. 演出の設定

### 特殊効果



特殊効果



新規プロジェクト / 基本出力設定

表示(V) 選択(S) コマ(R) マ

表示メニュー

回転・反転(V)

Ctrl+R

ループ表示(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

リサイズ・リセット(R)

①

[ステップ表示領域]  
を選択

②

[ステップ表示領域]

③

2コマ目を選択

④

1ステップ目を選択

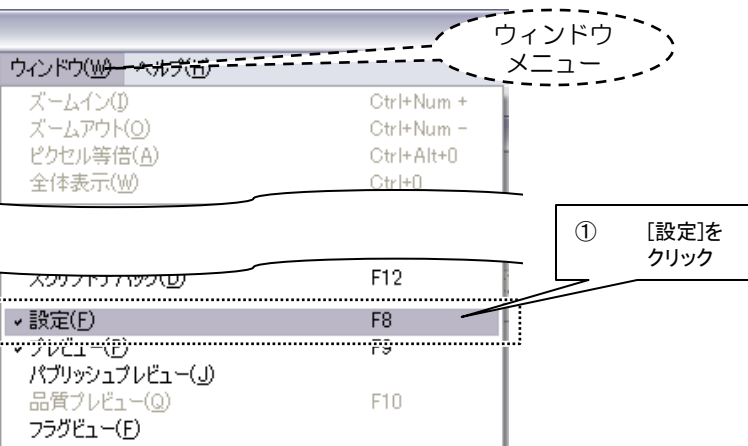
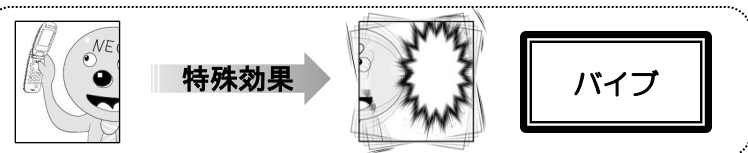
① ステップに特殊効果を付けたい場合、まずステップを選択する必要があります。コマのステップを表示させるために [表示メニュー] から [ステップ表示領域] を選択します。

② 「ページ表示領域」と「コマ表示領域」の間に「ステップ表示領域」が表れます。

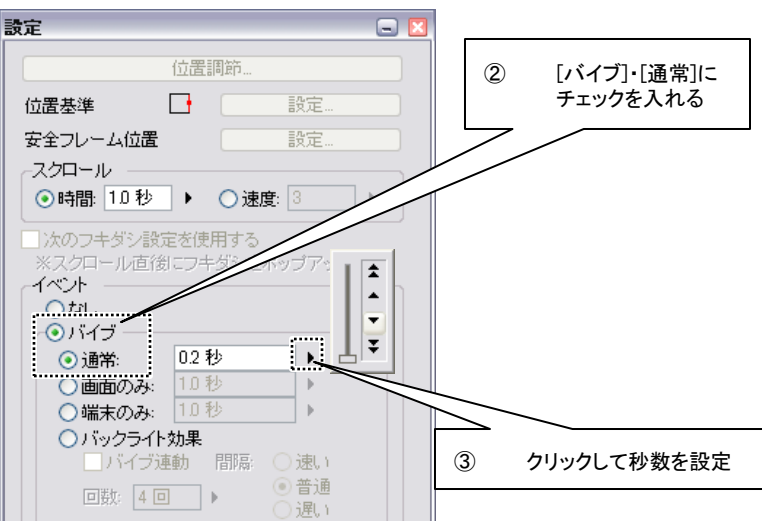
③ ステップに特殊効果を付けたいコマを選択します。ここでは2コマ目を選択します。

④ [ステップ表示領域] に2コマ目のステップ一覧が表示されるので、特殊効果を付けたいステップを選択します。ここでは1ステップ目を選択します。

## 8. 演出の設定



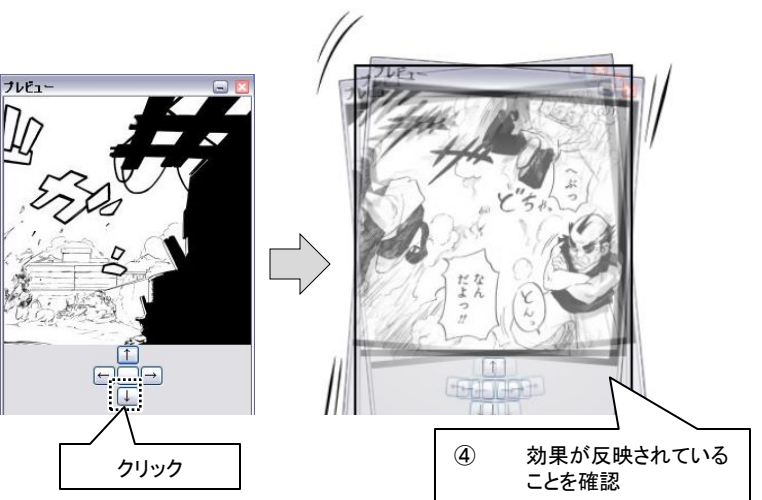
① [ウィンドウメニュー]から[設定]を選択し、[設定]パレットを表示します。



② [設定]パレットの[イベント]欄から[バイブ]・[URLジャンプ]・[コマジャンプ]といった効果を選ぶことができます。ここでは[バイブ]・[通常]にチェックを入れます。

※ [通常]とは  
実機と画面がバイブする設定です。

③ バイブ効果の長さを設定します。ちょっとした振動にしたい場合は0.2秒・0.3秒くらいに設定します。



④ [プレビュー]パレットで効果が反映されていることを確認します。

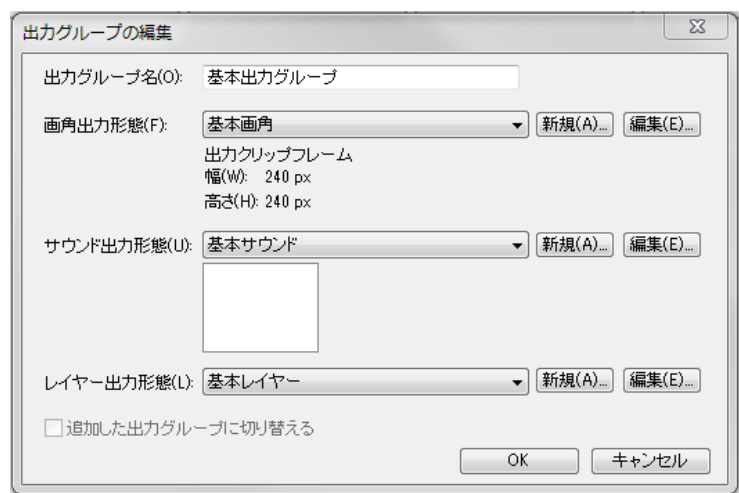
### ポイント

縦スクロール表示では、バイブ等のイベントは再生されません。

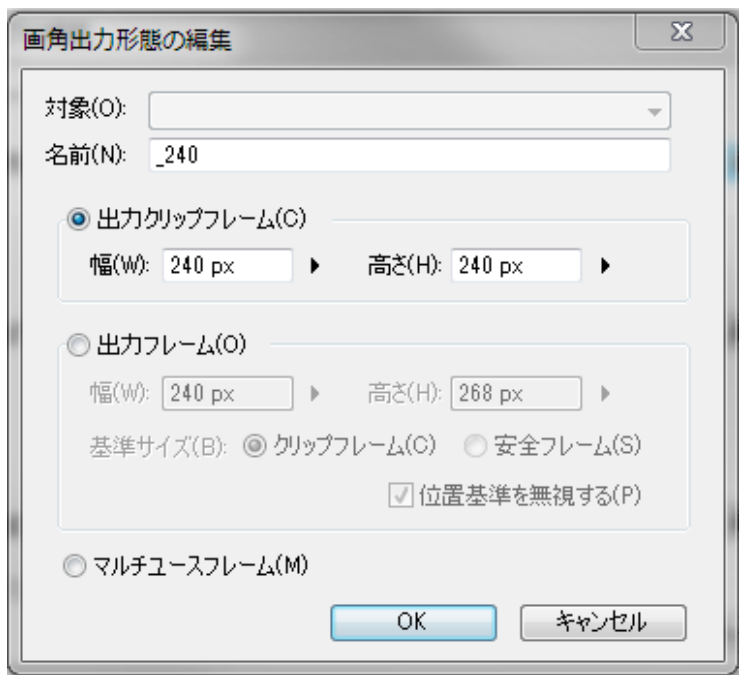


## 9. 配信用データに書き出し（パブリッシュ）

編集したデータ配信用データに書き出す（パブリッシュする）必要があります。  
スマホ向けデータと、フィーチャーフォン向けデータ等さまざまな画角を一括でパブリッシュするために、パブリッシュの前に適した画角設定や、必要な情報設定をします。

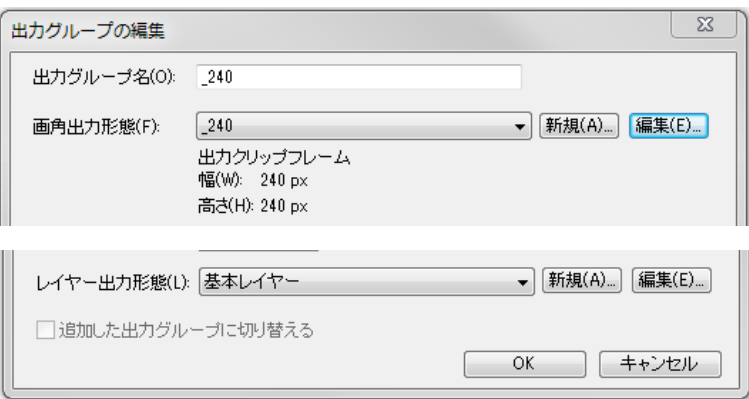


- ① [出力グループ]メニューから[出力グループの編集]を選択し、[出力グループの編集]ウィンドウを表示します。



- ② [画角出力形態]の[編集]ボタンを押し、[名前]を「\_240」とします。そのまま[OK]ボタンを押します。

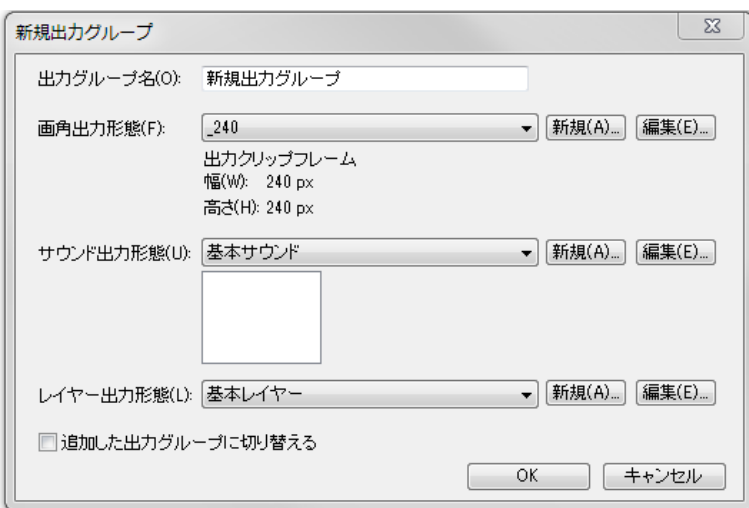
※名前は任意です。



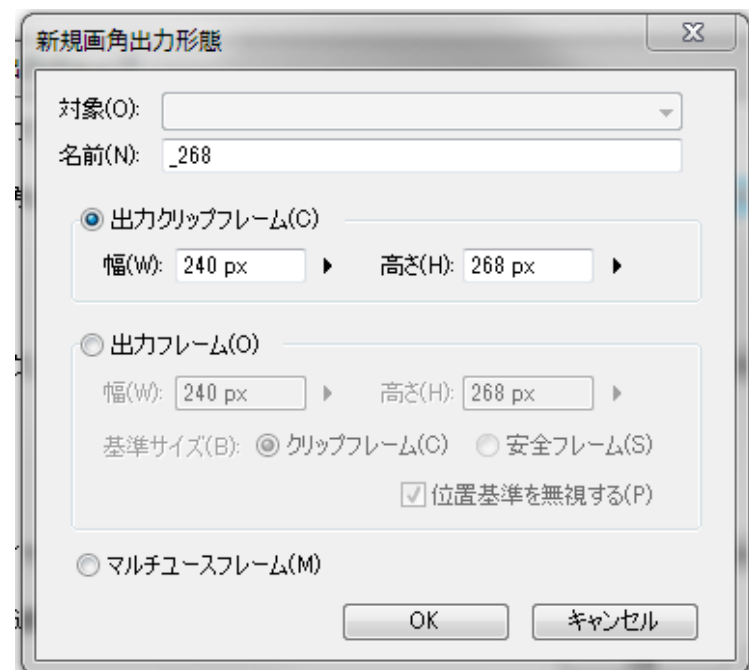
- ③ [出力グループ名]も「\_240」とし、[OK]ボタンを押します。

これで、240×240pixelサイズ（docomoのFPに該当）の出力グループの作成が完了です。

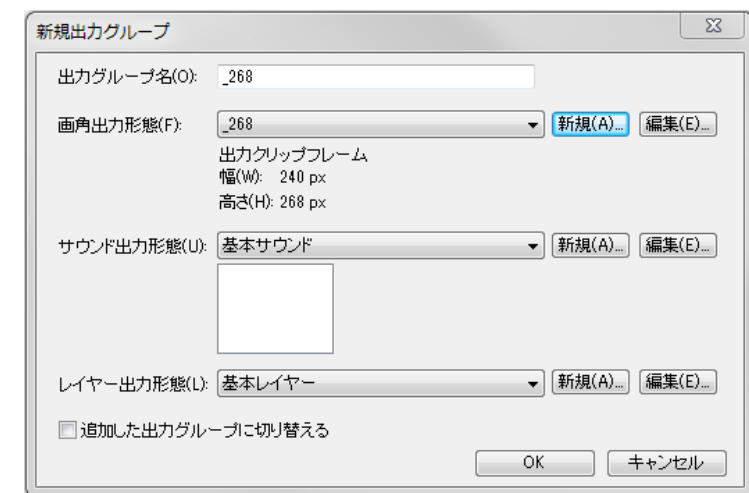
## 9. 配信用データに書き出し（パブリッシュ）



- ① 次に、240×268pixelの出力グループを作成します。  
[出力グループ]から[出力グループの追加]を選択し、  
[新規出力グループ]ウィンドウを表示します。



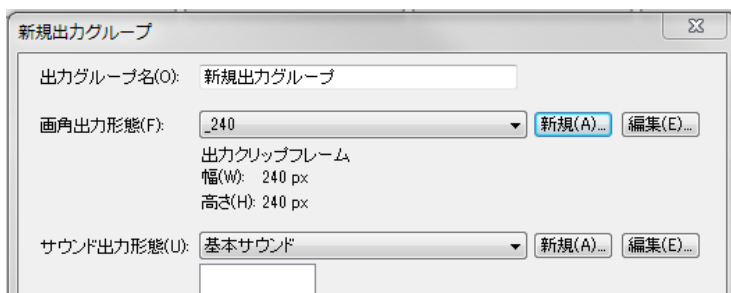
- ② [画角出力形態]の[新規]ボタンを押し、  
[新規画角出力形態]ウィンドウが表示されますので、  
[名前]を「\_268」とします。  
[出力クリップフレーム]の[高さ]の値を268と  
入力し、[OK]ボタンを押します。



- ③ [出力グループ名]も「\_268」とし、  
プルダウンから②の行程で作成した「\_268」を選択  
し、[OK]ボタンを押します。

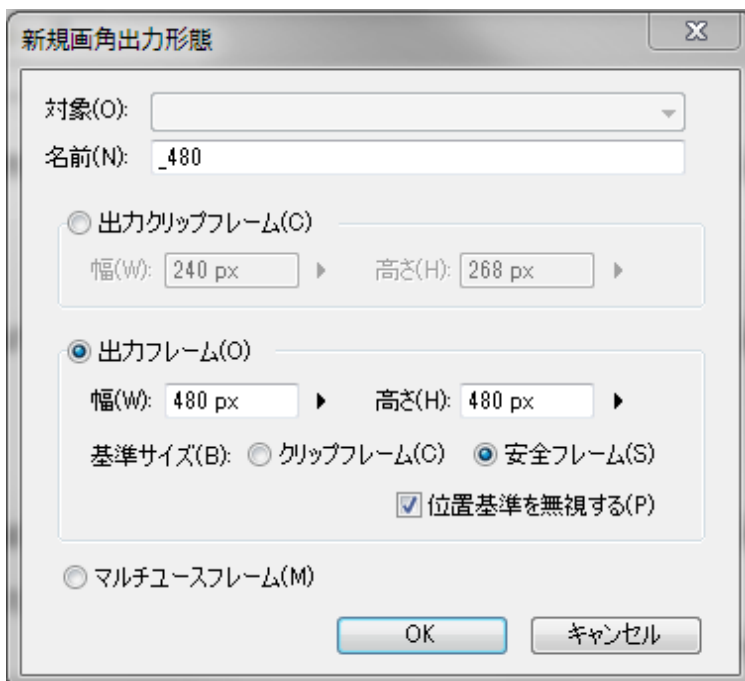
これで、240×268pixelサイズ（au、SoftBank  
のFPIに該当）の出力グループの作成が完了です。

## 9. 配信用データに書き出し（パブリッシュ）



- ① さらに、スマホ用の画角480×480pixelの出力グループを作成します。  
この出力グループは240×240pixelのフレームを基準として作成しますので、出力結果は240×240pixelと同様の見映えとなります。

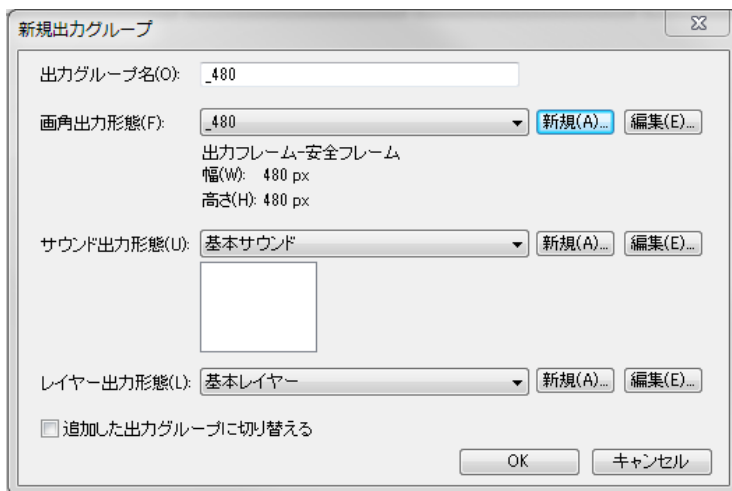
[出力グループ]から[出力グループの追加]を選択し、[新規出力グループ]ウィンドウを表示します。



- ② [画角出力形態]の[新規]ボタンを押し、[新規画角出力形態]ウィンドウが表示されますので、[名前]を「\_480」とします。

[出力フレーム]のラジオボタンにチェックをいれ、[幅]、[高さ]とも480の値を入力し、[基準サイズ]を[安全フレーム]とします。

[位置基準を無視する]のチェックが入っていることを確認した上で、[OK]ボタンを押します。



- ③ [出力グループ名]も「\_480」とし、プルダウンから②の行程で作成した「\_480」を選択し、[OK]ボタンを押します。

これで、480×480pixelサイズ（スマホに該当）の出力グループの作成が完了です。

240×240  
240×268  
480×480

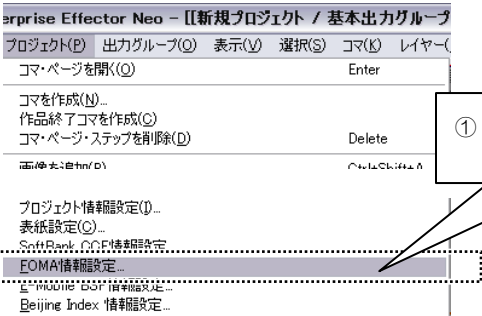
上記サイズの出力グループ作成は以上です。

### ポイント

出力グループの設定は[プロジェクトのテンプレート]として、他の制作者と共有できます。

## 9. 配信用データに書き出し（パブリッシュ）

パブリッシュする前にdocomoFOMAとSoftBankの情報設定が必要です。



① [FOMA情報設定]をクリック

- ① 240×240サイズのdocomoFOMAに書き出す場合、  
[プロジェクト] メニューから [FOMA情報設定]  
を選択します。



② 情報を入力

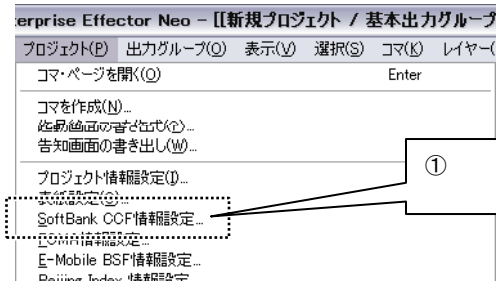
③ [OK]をクリック

- ② [FOMA情報設定]ダイアログに情報を入力します。  
ここでは任意の文字を入力します。

※ パブリッシュを行うためには最低限タイトル  
を入力する必要があります。

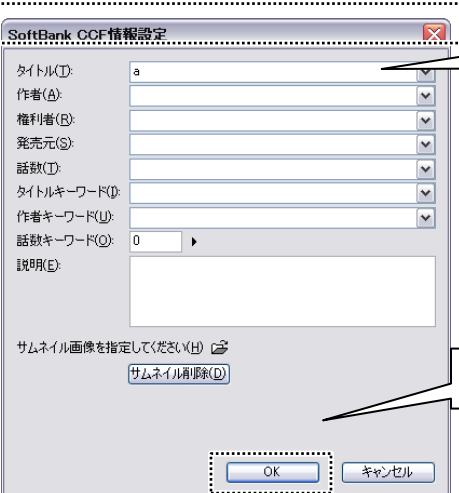
※ [結合方法]の項目では、実際に携帯電話の画面  
で作品情報がどのように表示されるか設定  
できます。

- ③ [OK]をクリック



① [SoftBank CCF情報設定]を選択

- ① 240×268サイズのSoftBankに書き出す場合、  
[プロジェクト] メニューから  
[SoftBank CCF情報設定]を選択します。



② 文字を入力

③ [OK]をクリック

- ② [SoftBank CCF情報設定]ダイアログに情報を入力  
します。  
ここでは、タイトルに任意の文字を入力します。

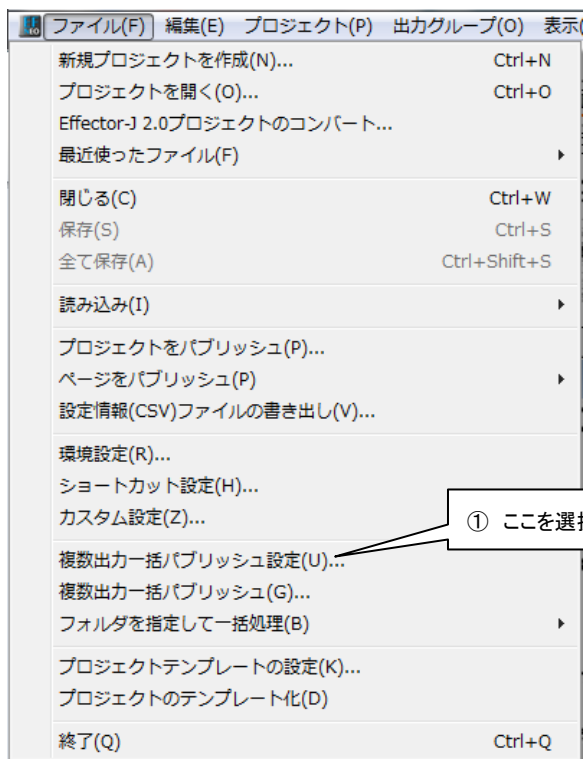
※ パブリッシュを行うためには最低限タイトル  
を入力する必要があります。

※ 登録できるサムネイル画像サイズ  
高さ：100px  
幅：100px

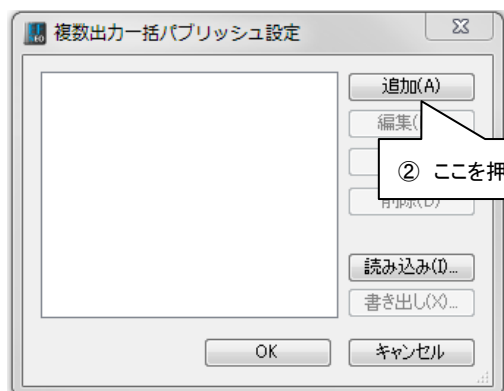
- ③ [OK]をクリックします。

## 9. 配信用データに書き出し（パブリッシュ）

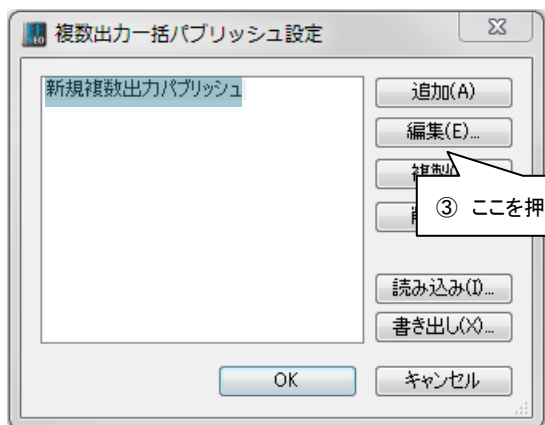
ここからは全てのサイズを一括で、パブリッシュする設定を行ないます。



- ① [ファイル]メニューから  
[複数出カ一括パブリッシュ設定]を選択し、  
[複数出カ一括パブリッシュ設定]ウィンドウを  
表示させます。



- ② [追加]ボタンを押します。

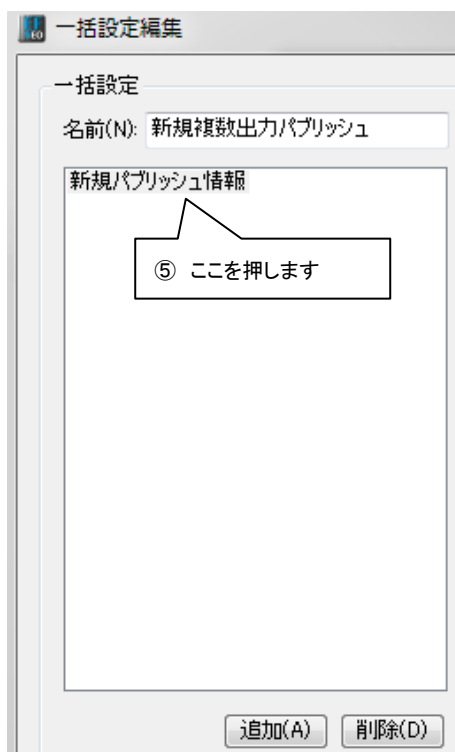


- ③ [追加]ボタンを押すと、[新規複数出力パブリッシュ]  
が追加されますので、追加されたものを選択し、  
そのまま[編集]ボタンを押します。

## 9. 配信用データに書き出し（パブリッシュ）



- ④ [一括設定編集]ウィンドウが表示されます。まずはスマホ用のパブリッシュ設定を行ないましょう。



- ⑤ [追加]ボタンを押すと、「新規パブリッシュ情報」が追加されますので、それを選択します。

するとウィンドウ右側の欄が入力できるようになりますので、[パブリッシュ設定]を以下のように入力します。

パブリッシュ設定	
名前(E):	スマホ
出力グループ(O):	_480
書き出し形式(X):	BS フォーマット

[出力グループ]は > をクリックすると、

先の行程で作成した出力グループが、プルダウン表示されるので、そこからクリックして選択します。

_240
_268
_480

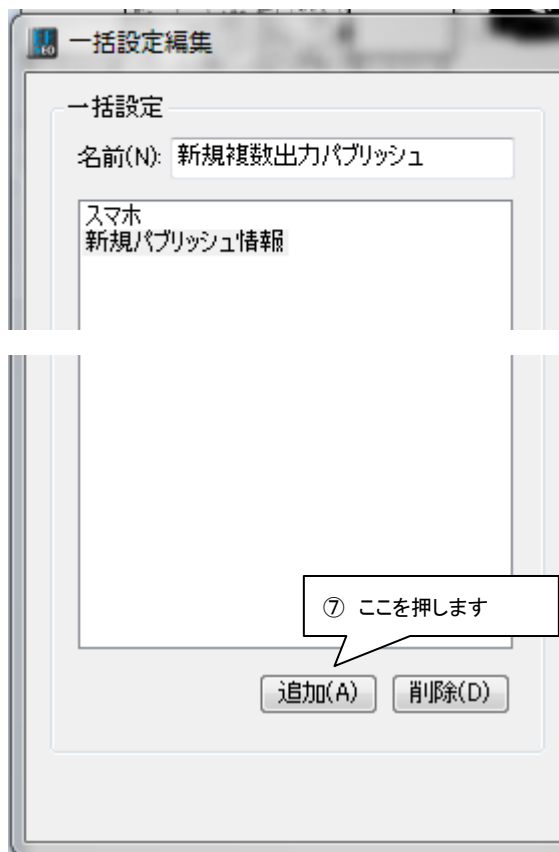
- ⑥ [端末]は左記のように選択しておきます。

大項目：その他  
中項目：Android  
小項目：v4.3

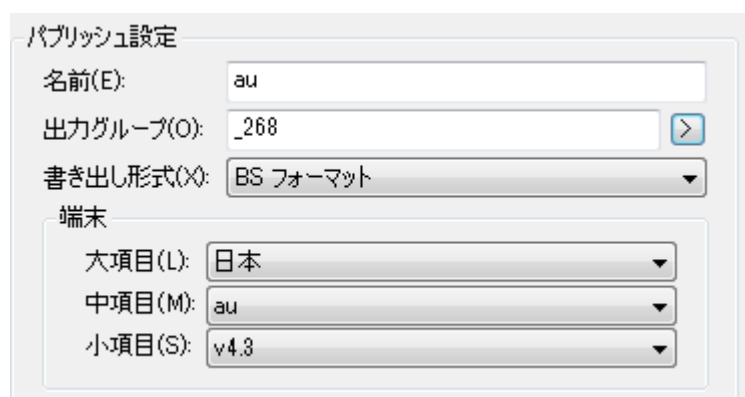
端末	
大項目(L):	その他
中項目(M):	Android
小項目(S):	v4.3



## 9. 配信用データに書き出し（パブリッシュ）



- ⑦ [追加]ボタンを押すと、「スマホ」にリネームされたものと、新たに「新規パブリッシュ情報」が追加されます。



- ⑧ スマホの時と同様に、追加された[新規パブリッシュ情報]を選択した状態で、ウィンドウ右側の設定を左記のようにします。

名前：au ※任意  
出カグループ：\_268  
書き出し形式：BSフォーマット

大項目：日本  
中項目：au  
小項目：v4.3

- ⑨ 引き続き、設定を追加していくので、[追加]ボタンを押します。

## 9. 配信用データに書き出し（パブリッシュ）

パブリッシュ設定

名前(E): docomo

出力グループ(O): \_240

書き出し形式(X): BS フォーマット

端末

大項目(L): 日本

中項目(M): Docomo FOMA

小項目(S): v4.3

パブリッシュ設定

名前(E): SoftBank

出力グループ(O): \_268

書き出し形式(X): BS フォーマット

端末

大項目(L): 日本

中項目(M): SoftBank

小項目(S): v4.3

その他

☐ 目次を書き出す(T)

☐ フルスクリーンモードを使用する(F)

☒ V268スクリーンモードを使用する

☐ 音とコマの同期(Y)

待機時間(W): 0.5 秒

パックサイズ(P): 50K

- ⑩ [追加]ボタンを押すと、「au」にリネームされたものと、新たに「新規パブリッシュ情報」が追加されます。

同様に、docomoFOMAとSoftBankも設定を左記のようにします。

### ■docomo

名前：docomo ※任意  
出力グループ：\_240  
書き出し形式：BSフォーマット

大項目：日本  
中項目：Docomo FOMA  
小項目：v4.3

### ■SoftBank

名前：SoftBank ※任意  
出力グループ：\_268  
書き出し形式：BSフォーマット

大項目：日本  
中項目：SoftBank  
小項目：v4.3

[V268スクリーンモードを使用する]にチェックを入れる。 **(※必須)**

一括設定編集

一括設定

名前(N): スマホ + 3キャリア

スマホ  
au  
docomo  
SoftBank

⑪ ここを押します

OK キャンセル

- ⑪ すべてが終わったら、[一括設定編集]の[名前]をわかりやすい内容にリネームして、[OK]ボタンを押します。

ここでは「スマホ+3キャリア」としています。

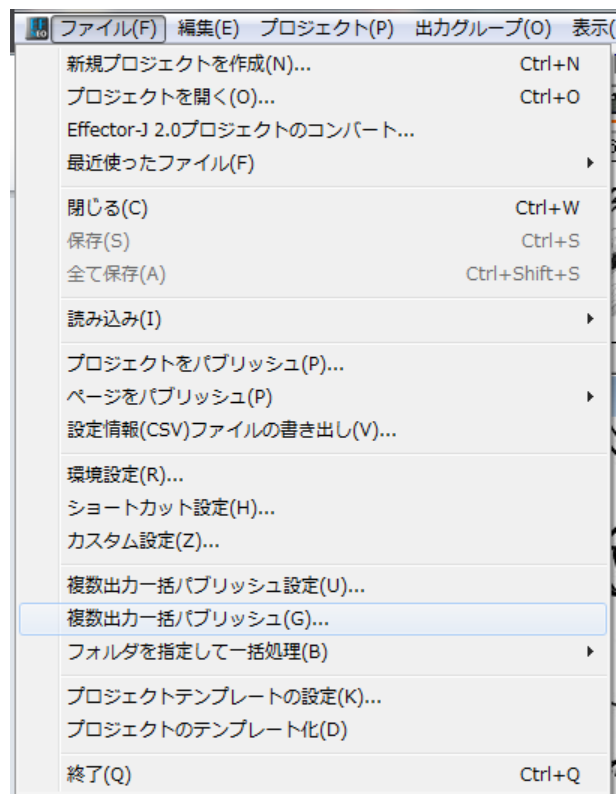
これで、複数出カ一括パブリッシュ設定は完了です。

### ポイント

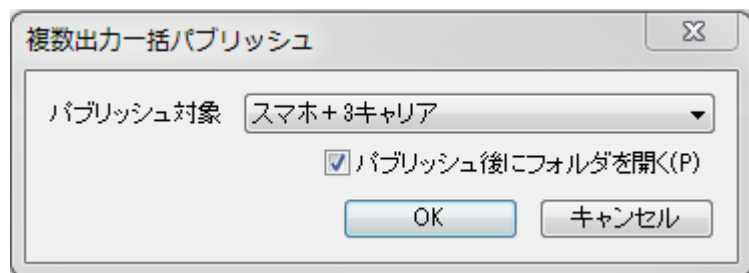
複数一括パブリッシュ設定は書き出すことで、他の制作者と共有できます。

## 9. 配信用データに書き出し（パブリッシュ）

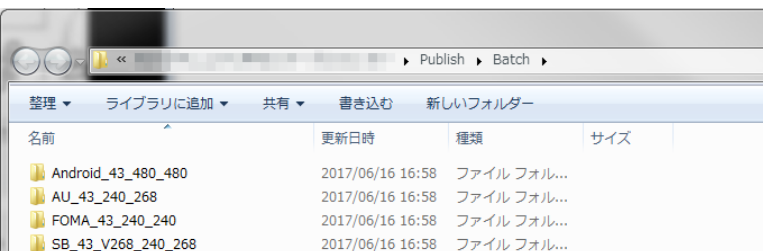
配信用にパブリッシュを行ないます。



- ① [ファイル]メニューから[複数出力一括パブリッシュ]を選択します。

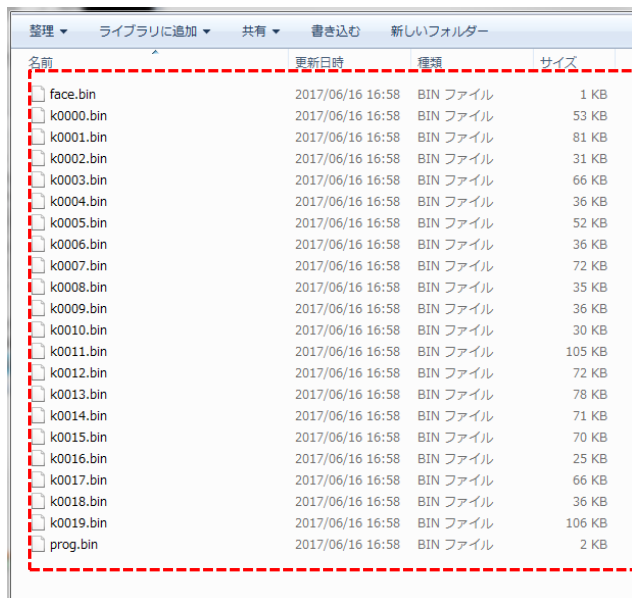


- ② [複数出力一括パブリッシュ]ウィンドウが表示されますので、[パブリッシュ対象]を先に作成した設定「スマホ+3キャリア」を選択し、[OK]ボタンを押します。

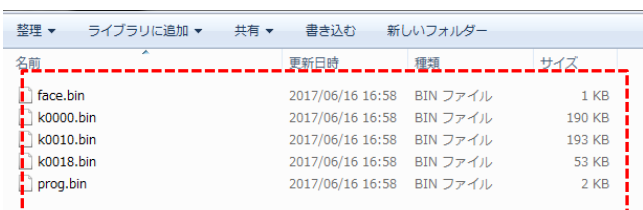


- ③ パブリッシュが完了し、プロジェクトフォルダ内の[Publish]フォルダ内に[Batch]フォルダが作成され、以下のようにパブリッシュされます。

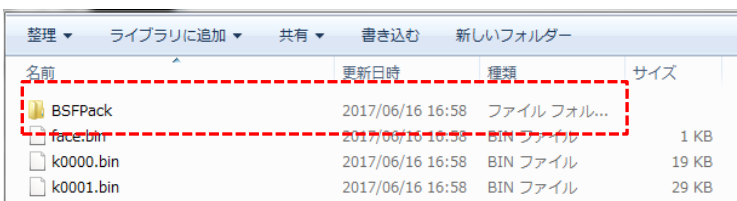
## 9. 配信用データに書き出し（パブリッシュ）



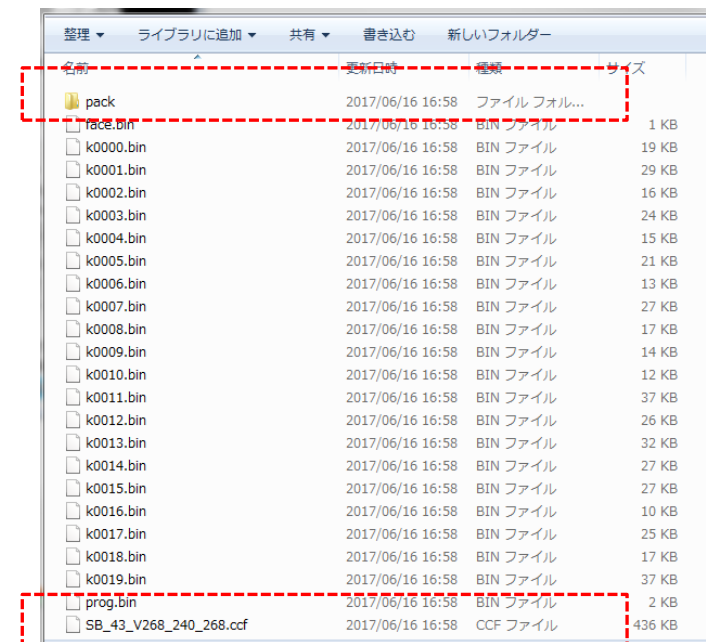
名前	更新日時	種類	サイズ
face.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	1 KB
k0000.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	53 KB
k0001.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	81 KB
k0002.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	31 KB
k0003.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	66 KB
k0004.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	36 KB
k0005.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	52 KB
k0006.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	36 KB
k0007.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	72 KB
k0008.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	35 KB
k0009.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	36 KB
k0010.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	30 KB
k0011.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	105 KB
k0012.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	72 KB
k0013.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	78 KB
k0014.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	71 KB
k0015.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	70 KB
k0016.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	25 KB
k0017.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	66 KB
k0018.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	36 KB
k0019.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	106 KB
prog.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	2 KB



名前	更新日時	種類	サイズ
face.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	1 KB
k0000.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	190 KB
k0010.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	193 KB
k0018.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	53 KB
prog.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	2 KB



名前	更新日時	種類	サイズ
BSFPack	2017/06/16 16:58	ファイル フォル...	
face.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	1 KB
k0000.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	19 KB
k0001.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	29 KB



名前	更新日時	種類	サイズ
pack	2017/06/16 16:58	ファイル フォル...	
face.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	1 KB
k0000.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	19 KB
k0001.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	29 KB
k0002.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	16 KB
k0003.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	24 KB
k0004.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	15 KB
k0005.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	21 KB
k0006.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	13 KB
k0007.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	27 KB
k0008.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	17 KB
k0009.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	14 KB
k0010.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	12 KB
k0011.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	37 KB
k0012.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	26 KB
k0013.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	32 KB
k0014.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	27 KB
k0015.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	27 KB
k0016.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	10 KB
k0017.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	25 KB
k0018.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	17 KB
k0019.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	37 KB
prog.bin	2017/06/16 16:58	BIN ファイル	2 KB
SB_43_V268_240_268.ccf	2017/06/16 16:58	CCF ファイル	436 KB

④ 配信データとしては以下を利用します。

### ▼Android

[Android\_43\_480\_480]のフォルダごと全て。  
リネームしてご利用ください。

### ▼au

[AU\_43\_240\_268]フォルダの中身を  
SMILにコピーして、tarファイルを作成します。

※tar生成方法については、別途ご相談ください。

### ▼docomo

[FOMA\_43\_240\_240]内の  
[BSFPack]フォルダをご利用ください。

※[BSFPack]外のデータと[BSFPack]内のデータ  
は同じものになります。

### ▼SoftBank

[SB\_43\_V268\_240\_268]フォルダ内の  
[pack]とccfファイルをご利用ください。

※[pack]はストレージビューア用、ccfファイル  
はブックフォルダビューア用として  
お使いください。

以上でEffector NEOの制作は終了です。