



studio.gorgonezola

OpenToonz

OpenToonz Quick Reference Handbook

Revision Number: 1

Revision Date: May 8, 2016

May 8, 2016

GOR-1605A

Title

This manual is licensed under the Creative Commons Attribution 3.0 license.
See 0.1 page for details.



Copyright Information

This is not official manual. First revision had been prepared by studio.gorgonezola. This manual is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license. See <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> for detail of license.

OpenToonz is open source software, which is developed based on Toonz. Toonz is developed by Digital Video Co, Ltd. Some plugin is developed by Dwango Co, ltd.



Preface

Introduction

Chapter 0

Section 2

This OpenToonz Quick Reference Handbook (QRH) has been written by studio.gorgonezola. The purpose of this manual is to:

- Serve as a comprehensive reference for use in case of some trouble during production
- Provide useful information about OpenToonz environments

This manual is not official. See official webpage (<https://opentoonz.github.io/>) and software repository (<https://github.com/opentoonz/opentoonz>) for more reliable information about OpenToonz.

This manual had been prepared for OpenToonz 1.0 and 1.0.1 version. Some section mention about OpenToonz 1.0.2. But **this manual has not been prepared for OpenToonz 1.0.2 or later version.**



Preface

List of Pages

Chapter 0

Section 3

Page	Date
Chapter 0	
*0.1	May 8, 2016
*0.2	May 8, 2016
*0.3	May 8, 2016
Chapter Trace	
*1.1	May 8, 2016
*1.2	May 8, 2016
*1.3	May 8, 2016
Chapter Paint	
*2.1	May 8, 2016
*2.2	May 8, 2016
Chapter Rendering	
*3.1	May 8, 2016

Page	Date
------	------

* = Revised, Added, or Deleted

May 8, 2016**GOR-1605A**

This manual is licensed under the Creative Commons Attribution 3.0 license.
See 0.1 page for details.



Trace
Index

Chapter Trace
Section Index

クリンナップ後のレベルが読み込まれない	1.1
クリンナップするとレベルのサイズが変化する	1.2
色トレース線が正しく出力されない	1.3



クリンナップ後のレベルが読み込まれない

1.1

Condition: レベルのクリンナップ後にレベルの表示が白くなり表示, 編集ができない.

Objective: レベルのクリンナップをして, 編集可能な状態にする.

1. OpenToonz を再起動する.
2. 該当のシーンを再度読み込む.
3. 次から選ぶ :

(ア) クリンナップしたレベルが表示される :

制作作業を続行します.



(イ) クリンナップしたレベルが表示されない :

→→→ 4 へ進む

4. 使用している OpenToonz のバージョンを確認する.
5. 次から選ぶ :

(ア) 使用しているバージョンが 1.0.1 である :

→→→ 6 へ進む



(イ) 使用しているバージョンが 1.0.1 ではない :

→→→ 10 へ進む

May 8, 2016

GOR-1605A



6. OpenToonz をアンインストールする.
7. OpenToonz 1.0 もしくは 1.0.2 をインストールする.

NOTE: OpenToonz ソフトウェアのバージョン 1.0.1 にはバグがあり、クリンナップしたレベルを読み込むことができません.

8. 該当のシーンを読み込む.
9. 次から選ぶ :
(ア) クリンナップしたレベルが表示される :

制作作業を続行します.



- (イ) クリンナップしたレベルが表示されない :

→→→ 10 へ進む

10. シーンを作り直す.
11. 作り直したシーンで再度クリンナップを行う.



クリンナップするとレベルのサイズが変化する

1.2

Condition: レベルのクリンナップ後に、同一レベルの1つ目の画像と2つ目以降の画像の大きさが変化する。

Objective: レベルの大きさを整え、撮影可能な状態にする。

1. OpenToonz を再起動する。
2. 該当のレベルを再度読み込む。
3. 次から選ぶ：

(ア)1枚目の画像と2枚目の画像の大きさが同じ：

制作作業を続行します。



(イ)1枚目の画像と2枚目の画像の大きさが違う：

→→→ 4へ進む

4. 該当のレベルがあるカラムをすべて選択する。
5. 該当のレベルを再度トレースする：
既存レベルを削除して、選択フレームのみで新規レベルを作成する。を選択する。
すべてに適用 を選択する。
6. レベル設定を開く。



7. 次から選ぶ：

(ア)解像度とピクセルサイズが作品設定と一致している：

→→→ 8 へ進む



(イ)解像度とピクセルサイズが作品設定と異なっている：

→→→ 9 へ進む

8. シーンをプレビューし、レベルのサイズが正常であることを確認する。

制作作業を続行します。



9. 解像度とピクセルサイズを作品設定と一致させる。

10. シーンをプレビューし、レベルのサイズが正常であることを確認する。

制作作業を続行します。

NOTE:

クリンナップ時にレベルの 1 枚目のみ、元の画像の解像度情報を読み込むことがあります。その場合は、カラムごとレベルを削除して再度トレースし、解像度とピクセルサイズを設定すると復帰します。



色トレース線が正しく出力されない

1.3

Condition: レベルのクリンナップ後に色トレース線が認識されていない、もしくは彩色不可能なほどに途切れて出力される。

Objective: 色相を操作し、MLAA でクリンナップする。

1. 該当のカラムを選択する。
2. **Cleanup Settings** の **アンチエイリアス** を **MLAA** に設定する。
3. **正しく出力されない色の色相の範囲** を **120（最大値）** に設定する。
4. トレースプレビュー を開いて、色トレース線が正しく出力されているか確認する。
5. クリンナップ設定を**保存する**。
6. クリンナップをして、色トレース線が正しく出力されているか確認する。

制作作業を続行します。

NOTE: アンチエイリアスが MLAA に設定されていないと、主線や色トレース線がきれいに出力されません。また、色相の範囲は 120 が適当です。



Paint
Index

Chapter Paint
Section Index

着色後のレベルが保存されない	2.1
フィルツールでの着色ができない	2.2



着色後のレベルが保存されない

2.1

Condition: 着色後のレベルが保存されず、次回シーンを開いたときにトレース直後のレベルに戻っている。

Objective: レベルを再度着色し、保存する。

NOTE: OpenToonz ではレベルの保存とシーンの保存は別操作になっています。

1. 該当のシーンを開き、該当のレベルを開く。
2. 該当のレベルを着色する。
3. メインメニュー ファイル から レベルを保存 を選択する。
4. 該当のシーンを再度開き、レベルが保存されていることを確認する。
制作作業を続行します。



フィルツールでの着色ができない

2.2

Condition: フィルツールで着色中、レベルの意図した部分に着色ができない.

Objective: フィルツールの設定を確認し、着色可能にする.

NOTE: OpenToonz ではラインとエリアの二種類の塗り分け設定があります.

1. ツールオプション の モード を Area に変更する.
2. フィルツールで意図した部分に着色ができることを確認する.
制作作業を続行します.



レンダリングされた映像のサイズが作品設定と異なる 3.1



レンダリングされた映像のサイズが作品設定と異なる

3.1

Condition: レンダリングされた映像のサイズが、作品で設定しているものと異なる。

Objective: シーンのレンダリング設定を変更し、再度レンダリングする。

1. 該当のシーンを開く。
2. メインメニュー ファイル から 出力設定 を選択する。
3. 次から選ぶ：

(ア) 作品の出力設定に プリセットを用意している

→→→ 4 に進む



(イ) 作品のシーンに 共通して出力用カメラを用意している

→→→ 6 に進む



(ウ) 作品の カメラ設定はない

→→→ 8 に進む



4. 出力設定 の プリセット から作品に用いる設定を選択する。



5. プレビューウィンドウの表示が変わったことを確認する.
制作作業を続行します.



6. 出力設定 の 出力に用いるカメラ を
作品に用いるカメラへ変更する.

7. プレビューウィンドウの表示が変わったことを確認する.
制作作業を続行します.



8. 出力に用いるカメラ の A/R を作品のアスペクト比に変更する.
9. 出力に用いるカメラ の Pixel を作品の画面サイズに変更する.
10. プレビューウィンドウの表示が変わったことを確認する.
制作作業を続行します.