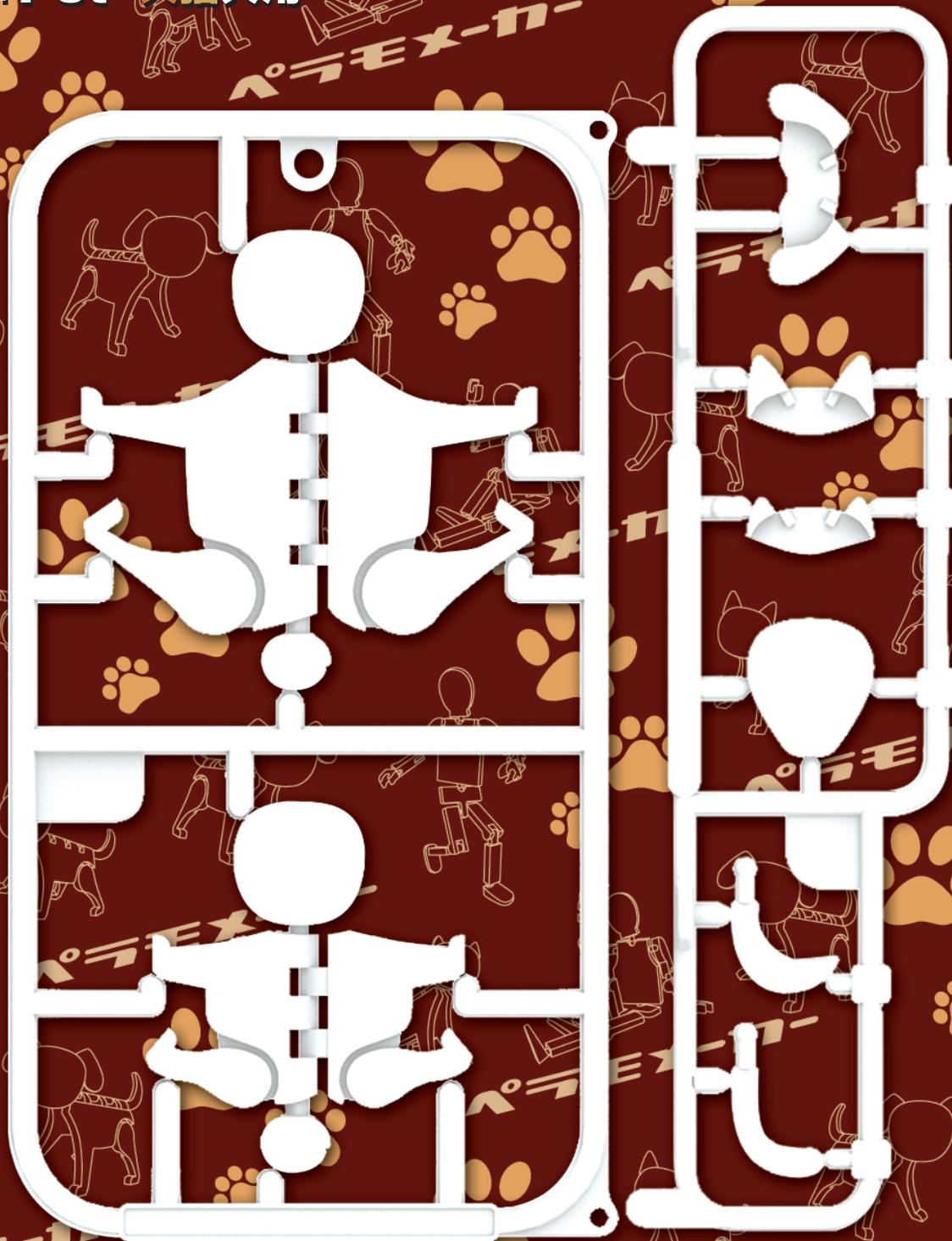


パチっとって ペラっとはろう!

# パラモーター

for Pet 犬猫共用



パッケージの写真、イラストと商品とは多少異なりますのでご了承ください。  
ソフトの説明画像は、全てWindows® Vistaの画像となります。

© BANDAI 2010



## 2 ペラモメーカーforPetとは？

ぺらぺらのプラモデルに写真を貼るだけで完成しちゃう  
全く新しいタイプのアクションフィギュアです。



### はじめよう！ペラモデルライフ！！

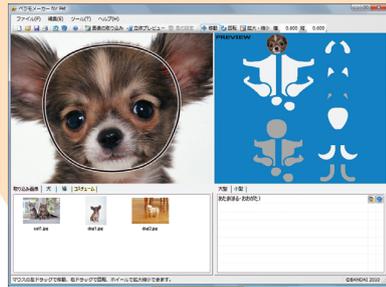
1

写真を撮り、  
パソコンに取り込もう！



2

ペラモメーカーforPetで  
シールを作成！



4

本体にシールを  
貼り付ければ完成！



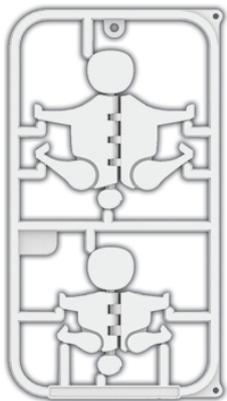
3

プリンタで  
シールを印刷！



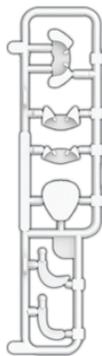
### 商品構成

1 ペラモデル… 1個



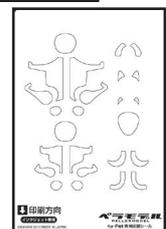
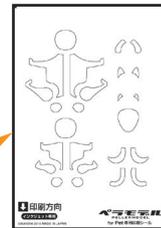
タッチゲートで  
ラクラク  
切り離し！

2 オプション  
パーツ… 1個



3 印刷用シールシート… 2枚

※ 1枚はテスト用にお使いください。



ご家庭の  
プリンターで  
手軽に印刷できる  
ハガキサイズ！

※タッチゲートとは…ニッパーを使わず、手でカンタンに切り離すことができるランナー。

## 3 用意するもの

### 写真の撮影

推奨のデータサイズ(キレイに作れるおススメサイズ)は、  
1536×2048(3メガピクセル)。

1920×2560(5メガピクセル)ならば、  
もっとキレイに作れます。

写真サイズが小さいと、キレイに印刷されない  
ことがあります。

対応しているデータ形式  
bmp、jpg、jpeg、gif、tif、tiff、png



### データの編集

**対応機種** Windows<sup>®</sup> XP Service Pack 2、Windows<sup>®</sup> Vista及び  
Windows<sup>®</sup> 7がインストールされているパソコン  
本ソフトは、Mac OS、LinuxなどのOSには対応しておりません。

#### 【推奨スペック】

CPU ..... 1.6GHz

メモリ..... 1GB以上

HDD ..... 150MB以上の空き容量

※別途データ保存領域が必要です。

Microsoft .NetFramework 2.0をインストールする場合は、  
別途280MB以上が必要です。

ディスプレイ.... XGA(1024×768)

**【その他】**..... Microsoft .NetFramework 2.0、DirectX 9.0c  
ネットワーク環境のあるパソコンが必要です。

上記環境での動作確認を行っておりますが、各種ドライバーの組み込みやハード  
ウェア、ソフトウェアの相性などにより正常に動作しない場合がございます。  
御了承ください。また、動作環境を満たしていない場合や、コンピューターの仕様  
によっては、正常に動作しない場合がございます。

ノートパソコンでのホイール操作につきましては、ご使用のパソコンの取扱説明書を確認してください。

Windows<sup>®</sup> XP Service Pack 2、Windows<sup>®</sup> Vista及びWindows<sup>®</sup> 7はマイクロソフト<sup>®</sup> の商標登録です。  
Mac OSはApple Inc.の商標です。



### 用紙への印刷

**対応機種** ハガキサイズ以上の用紙印刷ができるインクジェットプリンタ。

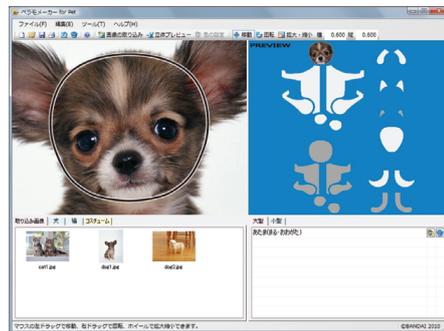
# 4 ペラメーカーforPetにチャレンジ!

## 1 ペラメーカーforPetを使うための準備



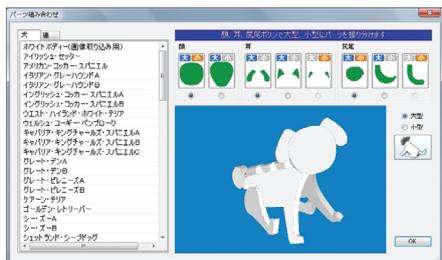
▶ 本書5ページ  
「ペラメーカーforPetを使うための準備」

## 4 ペットの写真を思いのままに編集できます



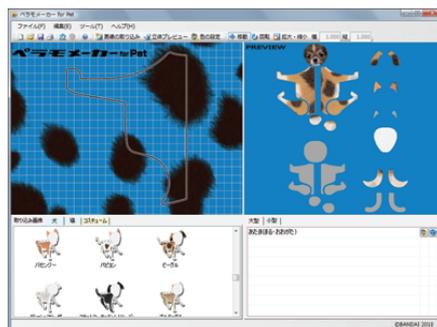
▶ 本書9、10ページ  
「画像をはめ込もう」

## 2 ペラメーカーforPetを立ち上げます



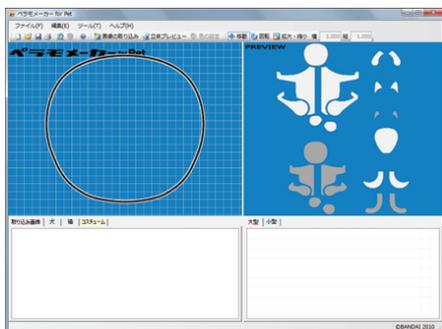
▶ 本書6、7ページ  
「ペラモデルのシールをつくろう!!」

## 5 色や模様を変えることができます



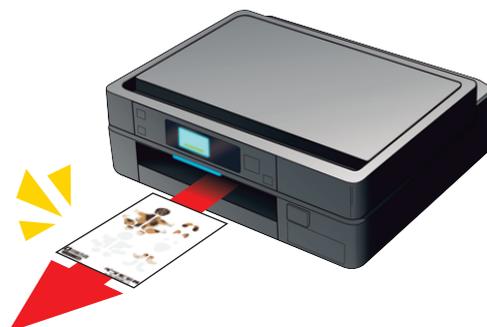
▶ 本書11、12ページ  
「色・模様調整」

## 3 撮影したペットの写真を使うことができます



▶ 本書8ページ  
「画像データを取り込もう」

## 6 プリンタで印刷します



▶ 本書15ページ  
「シールに印刷しよう」

## 5 ペラモメーカーforPetを使うための準備

### ペラモメーカーforPetのダウンロード

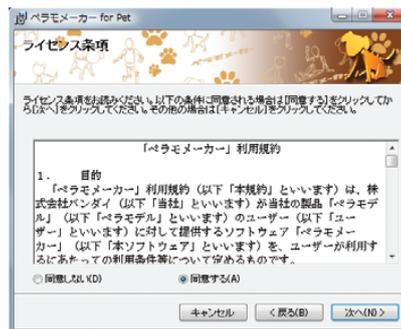
- 1 インターネットに接続します。  
インターネットへの接続方法については、パソコンの取扱説明書をご確認ください。
- 2 ペラモデルWebサイト  
「<http://pellermo.com/>」にアクセスします。



- 3 「ダウンロード」をクリックし、『PellermoMaker for Pet.exe』をダウンロードします。  
ダウンロード完了のメッセージが表示されたら、ペラモメーカーforPetのダウンロードは終了です。

### ペラモメーカーforPetのインストール

- 1 『PellermoMaker for Pet.exe』をダブルクリックしてください。
- 2 セットアップウィザードが起動されるので、[次へ]を選択してください。  
※.NET Framework 2.0 がインストールされていない場合は先に.NET Framework 2.0 のインストールが開始されます。インストールの目安時間は、10分から20分です。
- 3 ライセンス条項が表示されるので、お読み頂き、内容に同意して頂けたら、[同意する]を選択してください。  
※未成年者が使用する場合は、必ず保護者の方がライセンス条項を確認してください。



- 4 インストール先を聞かれるので、設定をし、[次へ]を選択してください。  
※よくわからない場合は変更しないでください。
- 5 インストールの確認を聞かれるので、[次へ]を選択してください。
- 6 インストールが終了したら、[閉じる]を選択してください。  
デスクトップとスタートメニューにペラモメーカーforPetのアイコンが追加されます。

### .NET Framework 2.0のインストール

- 1 .NET Framework 2.0インストーラーが起動された後、ライセンス条項が表示されるので、お読み頂き、内容に同意して頂けたら、[同意する]を選択してください。
- 2 Visual C++ ランタイム ライブラリ(x86)のインストールの確認が表示されるので、インストールを選択してください。
- 3 インストールが終わると、ペラモメーカーforPetのインストールが開始されます。

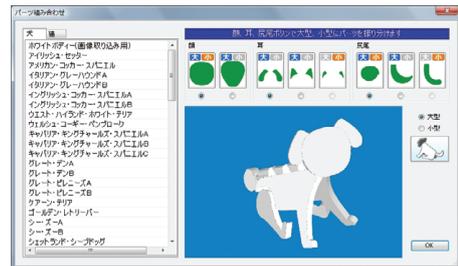
### ペラモメーカーをアンインストールする場合は…

- 1 スタートメニューのペラモメーカーforPetを選択し、[ペラモメーカーforPetの削除]を選択してください。
- 2 パソコンから、ペラモメーカーforPetのプログラムとデータが削除されます。

# 6 ペラモデルのシールをつくろう(1)

## シール作成ソフトの起動

- 1 インストール時に、デスクトップに作成された『ペラメーカー for Pet』アイコンをダブルクリックするか[スタートメニュー]の[ペラメーカー for Pet]内にある[ペラメーカー for Petの起動]を選択してください。
- 2 ペラメーカー for Petを起動すると、パーツ組み合わせウインドウが表示されます。
- 3 セットリストの中から作成したいペットの種類を選択します。  
※選択したセットは、振り分けたグループの、顔以外のパーツ全てに反映されます。そのため、余ってしまう耳・尻尾パーツにも、振り分けたセットのデータが印刷されます。



## パーツ組み合わせ画面の説明

**パーツ**  
各パーツのアイコンやラジobuttonをクリックして、パーツを変更します。

**セットリスト**  
表示されている犬種や猫種を選んで[OK]をクリックすると、その犬種や猫種にあったパーツが選択されます。

**切替ボタン**  
「大型」と「小型」の切り替えを行います。

**反転ボタン**  
現在表示しているプレビューの反対側を表示します。

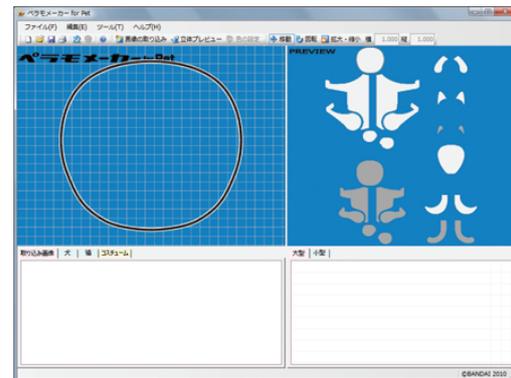
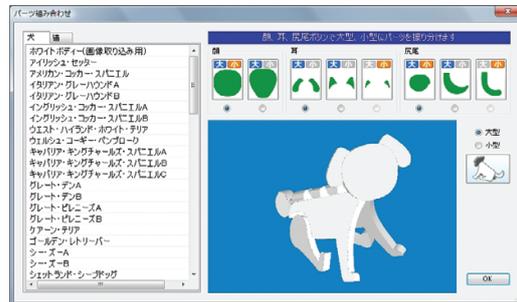
**プレビュー**  
現在選択しているパーツで作成されたペラモデルの完成イメージを表示します。

※プレビューはイメージ画像であり、実際の完成形とは異なる場合があります。

# 7 ペラモデルのシールをつくろう(2)

## 作成するペットの種類を選択

- 1 切替ボタンをクリックして、[大型]と[小型]の振り分けをします。
- 2 振り分けられたパーツの中から、使用したいパーツを選択します。
- 3 プレビュー画面で作成したいペラモデルを確認できたら、[OK]をクリックすると、選択したペラモデルが編集画面とプレビュー画面に表示されます。  
※[ファイル(F)]の[新規作成(N)]を実行すると、作成するペラモデルのパーツを変更することができます。



## 編集メイン画面の説明

**ツールバー**  
操作を選択します。

**作業画面**  
データの加工を行います。

**セットウインドウ**  
作成するイヌやネコのセットを選択します。

**ナビゲーションウインドウ**  
操作方法を表示します。

**【立体プレビュー】ボタン**  
組み立てたときのプレビューを確認できます。

**【色の設定】ボタン**  
各レイヤーの色を設定することができます。

**プレビュー画面**  
作成中データの全体イメージを表示します。

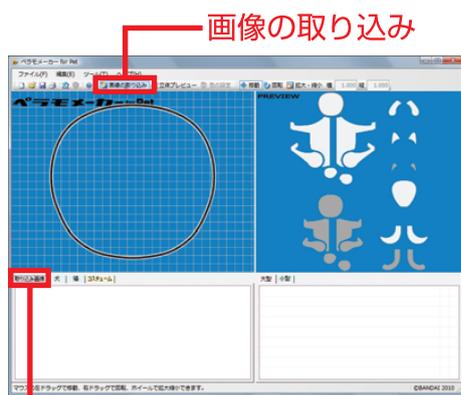
**レイヤーリスト**  
作業を行ったパーツ名が表示されます。

**【大型・小型】タブ**  
「大型」と「小型」の切り替えを行います。

# 8 画像データを取り込もう

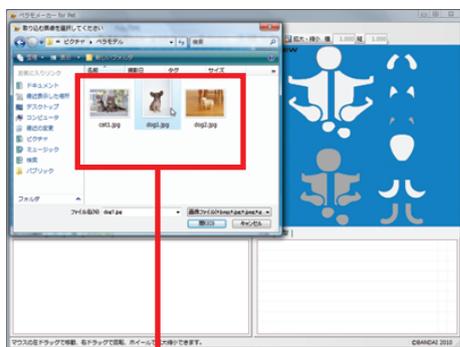
## 画像の取り込み

- 1 素材ウインドウの取り込んだ画像タブを選択し、[画像の取り込み]を選択します。  
※[ツール(T)]の[画像の取り込み]で、同様の操作を行えます。

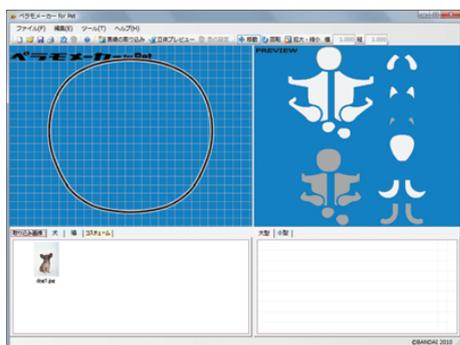


取り込み画像タブ

- 2 取り込む画像データの選択ウインドウが表示されますので、取り込みたい画像を選択します。



- 3 サムネイル一覧に画像が登録されます。



取り込める画像の形式は以下の通りです。  
**bmp、jpg、jpeg、gif、tif、tiff、png**  
データサイズが1536×2048(3メガピクセル)  
以上の写真での作成をおススメします。

## 画像補正

- 1 取り込んだ画像を選択し、右クリックメニューの[画像補正]を選択します。  
※[編集(E)]選択後、[画像補正]を選択することでも、同様の操作を行えます。



画像補正画面が表示され、画像の補正を行います。  
補正が終了したら、OKを選択します。

### 画像補正内容

- 自動補正 : 自動で補正をします。  
キレイに補正されるTYPEを選びましょう。
- 明るさ : 画像の明るさを調整できます。
- 色合い : 色合いを調整できます。
- 鮮やかさ : 鮮やかさ(色の濃さ)を調整できます。
- 写真の向き : 取り込んだ画像の向きを変更できます。

## 画像の削除

- 1 画像の削除を行う場合は、削除したい画像を選択し、右クリックメニューの[削除]を選択します。
- 2 削除の確認が表示されるので、[はい(Y)]を選択すると、画像が削除されます。  
※ゴミ箱のアイコンを選択することで同様の操作を行えます。

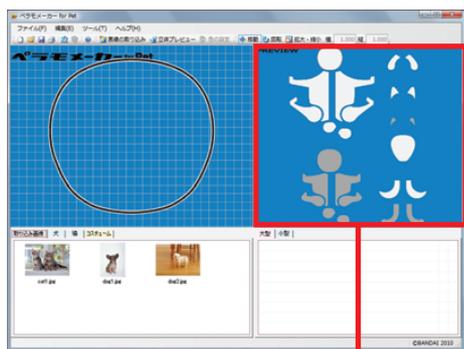
# 9 画像をはめ込もう(1)



## 画像のはめ込み

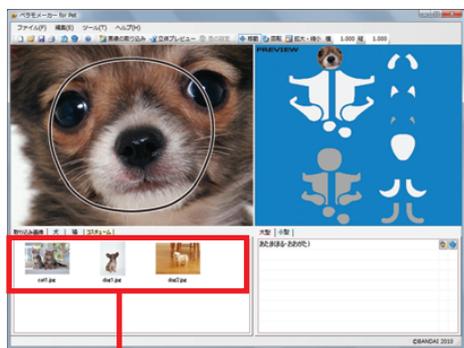
## 調整方法

- 1 Preview画面で、画像をはめ込みたい型をクリックして選択します。  
※[ツール(T)]の[横向きに表示]を選択することで、体と後足の方向を横にすることができます。



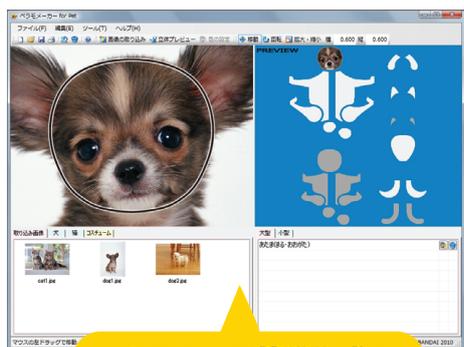
Preview画面

- 2 取り込んだ画像タブ内の画像をダブルクリックすると、選択した画像が作業画面に表示されます。  
※登録された画像を作業画面にドラッグ&ドロップすることでも同様の操作を行えます。



取り込んだ画像

- 3 画像を移動・回転・拡大・縮小しながら、調整を行います。



マウス1つで簡単作成！！

左ドラッグ:移動  
右ドラッグ:回転  
ホイール :拡大、縮小

### 移動

ツールバーの「移動」を選択すると、左ドラッグで画像の移動ができます。

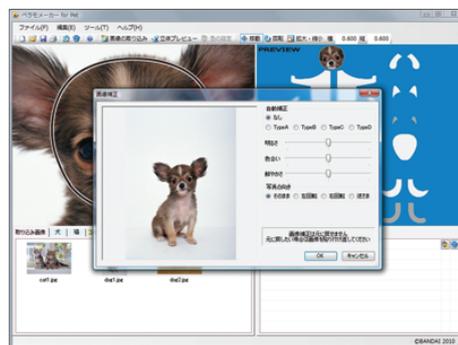
### 回転

ツールバーの「回転」を選択すると、左ドラッグで画像の回転ができます。

### 倍率

ツールバーの「拡大・縮小」を選択すると、左クリックで拡大、右クリックで縮小ができます。  
縦横の比率を入力すれば画像の圧縮、引き伸ばしができます。

- 4 レイヤーリストの取り込んだ画像タブを選択すると、はめ込みを行った画像がリスト上に表示されていきます。  
色アイコンを選択すると画像を補正することができます。



## 画像補正内容

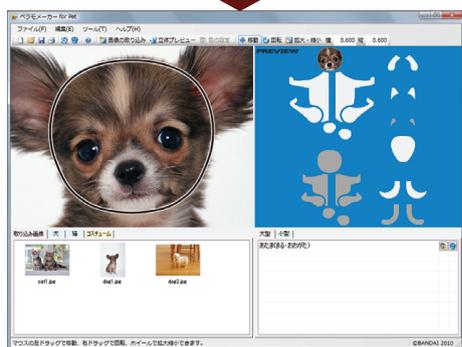
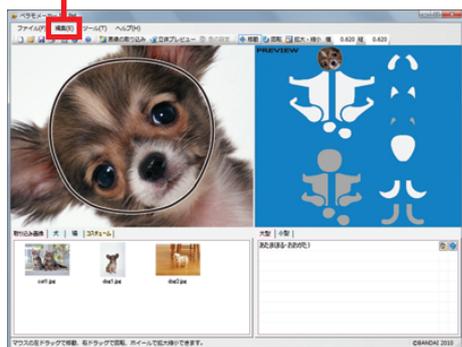
- 自動補正 :自動で補正をします。  
キレイに補正されるTYPEを選びましょう。
- 明るさ :画像の明るさを調整できます。
- 色合い :色合いを調整できます。
- 鮮やかさ :鮮やかさ(色の濃さ)を調整できます。
- 写真の向き :取り込んだ画像の向きを調整できます。

# 10 画像をはめ込もう(2)

## 作業状態を1つ前の状態に戻す方法

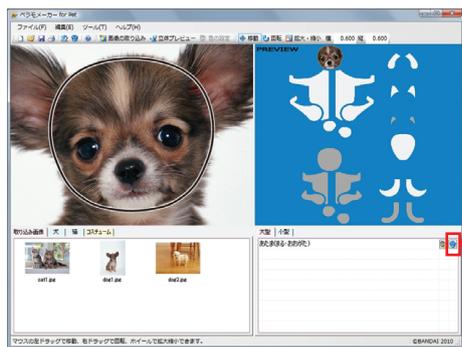
- 1 ツールバーの[編集(E)]→[元に戻す(U)]を実行すると、1つ前の作業に戻ることができます。

[編集(E)]→[元に戻す(U)]



## はめ込んだ画像の削除方法

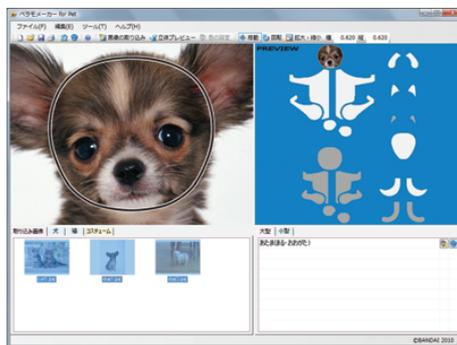
- 1 レイヤーリストタブの取り込んだ画像を選択すると、はめ込みを行ったパーツがリストに表示されますので、削除したい画像の削除ボタンを選択します。



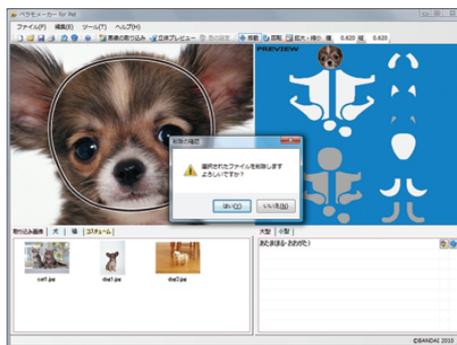
[削除ボタン]

## 複数の画像を一度に削除する場合

- 1 Shiftもしくは、Ctrlを押しながら選択し、複数の画像を選択します。



- 2 ツールバーのゴミ箱アイコンを選択すると、削除の確認が行われます。[はい(Y)]を選択することで、はめ込み画像が削除されます。



## 画像の反転について

- 1 対となる部位の片方に画像をはめ込みます。  
※対となる部位は、体、後足、耳、尾の4か所が該当します。
- 2 対となる部位のもう片方を選択し、[編集(E)]の[反対側から反転コピー]を実行すると、反転画像をはめ込むことができます。

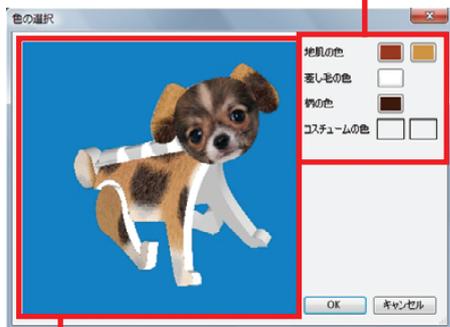
# 11 色の調整

## 色の選択

- 1 [編集(E)]の[色の設定]を選択すると、色の選択画面が表示されます。  
色の選択画面では、[コスチューム][差し毛][柄][地肌]の色設定を行うことができます。  
※この画面で編集した色は、「大型」「小型」で振り分けた、現在編集中のグループ全てに反映されます。

### 色の選択画面の説明

カテゴリーの色ウインドウをクリックすると色の変更ウインドウが開きます。



**プレビュー**  
印刷時の色設定が表示されます。

- 2 設定が完了したら、OKを選択します。

## 色の調整

- 1 各カテゴリーの色ウインドウをクリックすると、色の設定画面が表示され、詳細な色の編集を行うことができます。  
※コスチュームの色ウインドウをクリックしたときのみ、カラーバリエーション選択画面が表示されます。

### 色の設定画面

**カラーパレット**  
カラーパレットを選択すると、色を変更できます。

**カラーピッカー**  
カラーピッカーをクリックすると、色を変更できます。



### カラーバリエーション選択画面

**メインカラー用カラーパレット**  
カラーパレットを選択することで、メインカラーの色を変更できます。



**サブカラー用カラーパレット**  
カラーパレットを選択することで、サブカラーの色を変更できます。

※サブカラーのないコスチュームの場合は、サブカラー用カラーパレットは表示されません。

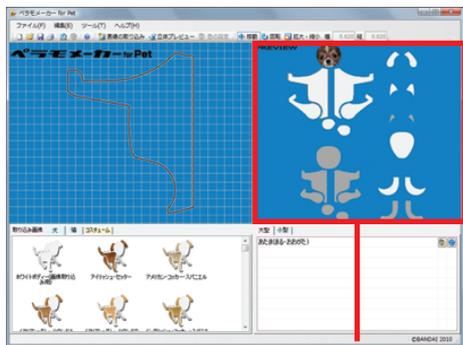
- 2 設定が完了したら、OKを選択します。

# 12 模様調整

## 模様の調整

### 調整方法

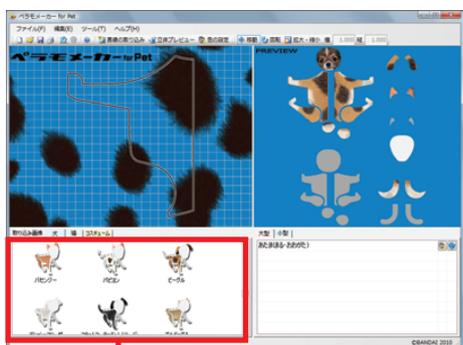
- 1 Preview画面で、模様を変更したい型をクリックして選択します。



Preview画面

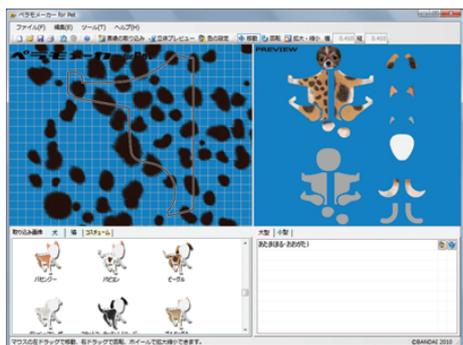
- 2 犬タブ、もしくは猫タブ内のサムネイル画像をダブルクリックすると、選択したサムネイルの模様が作業画面に表示されます。

※登録された模様を作業画面にドラッグ&ドロップすることでも同様の操作を行えます。



サムネイル画像

- 3 模様を移動・回転・拡大・縮小しながら、調整を行います。



※トラ縞など、一部の模様は編集できませんのでご了承ください。

### 移動

ツールバーの「移動」を選択すると、左ドラッグで画像の移動ができます。

### 回転

ツールバーの「回転」を選択すると、左ドラッグで画像の回転ができます。

### 倍率

ツールバーの「拡大・縮小」を選択すると、左クリックで拡大、右クリックで縮小ができます。

縦横の比率を入力すれば画像の圧縮、引き伸ばしができます。

## 画像位置のリセット

- 1 編集集中に模様や取り込んだ画像を見失ってしまった場合は、[編集(E)]→[画像の位置をリセット]を選択する事で、模様や画像を元の位置に戻す事ができます。

# 13 立体イメージを確認

## 立体プレビューについての説明

1 編集メイン画面で[立体プレビューボタン]をクリックすると、立体プレビュー画面が開きます。プレビュー画面は、パーツ組み合わせ画面と同じく、別ウインドウが表示され、グループ毎のパーツと、3Dで組み立てた際のイメージを、確認することができます。

※[ツール(T)]の[立体プレビュー]で、同様の操作を行えます。

※現在、選択されているパーツはフォーカスが合い、プレビュー画面に反映されます。

2 振り替えパーツ、切替アイコン、反転ボタンをクリックし、プレビュー画面で全体イメージを確認します。  
※デフォルトでは「大型」のプレビュー表示となります。

3 「印刷プレビュー」をクリックすると、印刷プレビュー画面に移行します。



## 立体プレビュー画面の説明



**振り分けパーツ**  
グループごとに振り分けたパーツが表示されます。

**プレビュー画面**  
作成したデータの全体イメージを表示します。

**切替ボタン**  
「大型」「小型」の切り替えを行います。

**反転ボタン**  
現在表示しているプレビューの反対側を表示します。

**印刷プレビュー**  
印刷プレビュー画面に移行します。

**OKボタン**  
編集メイン画面に戻ります。

# 14 ファイルの保存と読み込み

## 名前をつけて保存

- 1 [ファイル(F)] を選択し、[名前をつけて保存(A)]を選択します。
- 2 ファイルの保存場所を聞かれるので、任意の保存場所を設定した後、ファイル名を入力し、[保存(S)]を選択します。
- 3 設定した保存場所に、ペラモメーカーファイル(pmf)が作成されます。

## ファイルを開く

- 1 [ファイル(F)] を選択し、[開く(O)]を選択します。  
※作成中のデータがある場合は、[新規作成の確認]が表示されるので、[はい(Y)]を選択することで、ファイルを開けます。  
(その際、編集集中のデータは破棄されます。)
- 2 開くファイルを聞かれるので、任意のファイルを選択し、[開く(O)]を選択します。

## 上書き保存

- 1 [ファイル(F)] を選択し、[上書き保存(S)]を選択します。
- 2 現在の状態が、最後に開いたファイルに上書き保存されます。
- 3 セーブを行っていない場合やペラモメーカーファイルを開いていない場合に上書き保存を行うと、[名前をつけて保存]と同様の操作を行うことで、保存を行えます。

## 画像形式にして保存

- 1 [ファイル(F)] を選択し、[画像形式にして保存]を選択します。
- 2 ファイルの保存場所を聞かれるので、任意の保存場所を設定します。ファイル名を入力し、ファイルの種類を選択した後、[保存(S)]を選択します。

※選択できるファイルの種類は、PNGファイルとJPEGファイルの2つとなります。

# 15 シールに印刷しよう

## 印刷

- 1 印刷アイコンを選択します。  
※[ファイル(F)]を選択後、[印刷(P)]を選択することで、同様の操作を行うことができます。
- 2 画面にプレビューが表示されるので、確認を行います。修正する場合は[キャンセル]を選択します。



- 3 ご使用の機器によっては、プレビュー画面と、印刷されたシールとで印刷位置にずれが生じる可能性があります。
- 4 印刷がずれている場合、印刷位置の補正で、[上側の余白]、[左側の余白]に数値を入力し、印刷位置の調整を行ってください。

※数値は-と+両方の数値を入力することが可能です。

※[上側の余白]に+の数値を入力することで、印刷位置が下方向に移動し、-の数値を入力することで、上方向へ移動します。

※[左側の余白]に+の数値を入力することで、印刷位置は右方向に移動し、-の数値を入力することで、左方向へ移動します。

※プリンタの設定を選択後、[四辺フチ無し]にチェックが入っている場合は必ずチェックを外してください。

- 5 設定完了後、[印刷]をクリックすると注意文が表示され、[OK]をクリックすると、シールシートへの印刷が始まります。
- 6 印刷されたシールを各パーツに貼りつければ、ペラモデルの完成です。



## 注意

### 印刷の代行

株式会社バンダイでは、プリントの代行は行っておりません。

### シールの印刷状態

印刷後のシールは、水にぬれると、色落ちをする可能性があります。