全機能マニュアル

Super FURU AI 4-koma System

キャラクター資料と題材から、台本、画像用の指示文、生成画像、保存まで進める日本語操作ガイドです。通常のOpenAIは自由配置4〜8コマ、Geminiは4コマです。MCPでの複数ページ制作は後半で説明します。各機能の目的、操作順、変更が反映される工程、費用と保存の注意を説明します。

構成・演出・画像生成を1ページ単位で組み立て、複数人物の外見・性格・関係性を台本と演技へ反映する方針です。通常操作でYAMLを手書きする必要はありません。A4縦の外枠と余白を保つ指示を使いますが、人数・細部・文字の再現は実画像で確認します。

このマニュアルの使い方
最新版を初めて使う方のための操作ガイドです。通常のOpenAI制作は内容に合う4〜8コマ、Geminiはカラー・白黒とも4コマです。MCPの複数ページ制作ではOpenAIの1〜8コマを指定できます。台本・指示文・生成画像の順に確認します。OpenAIのSTEP1・STEP2・STEP3の初期モデルはそれぞれGPT-6 Lunaで、制作前に個別に選べます。画像生成後の品質検査にもSTEP1の選択モデルを使います。STEP2は題材に沿った具体的な結末を優先し、STEP3は合唱台詞と人数、コマ別の画風・カメラ指定を保ちます。画面上段の「使い方マニュアル」と接続欄のAPIマニュアルから、必要な説明を開けます。

参照：Super FURU AI 4-koma Systemを開く

目次・機能の見つけ方

ページ	機能
3-4	4ステップの流れ・API接続
5-9	Story Maker連携、人物・背景・小物、素材枚数、作風JSON・360°背景
10-12	ニュース、自由入力、舞台・衣装・結末
13-14	シナリオ編集、SNS説明、演出強化
15-18	コマ数と構成・動きの大ゴマ・見せ場と読順・6種類の絵柄
19-21	カラー／白黒、タイトル、モザイク、ウオーターマーク、プロンプト構築・編集
22-25	Webコピー、Web修正・高解像度、API生成、検査・自動修正
26-28	追加修正、画像履歴・保存、制作情報
29-30	全自動・連続ループ、やり直しとモデル確認
31-32	1枚絵、動画化・関連アプリ
33-35	トラブル対処・調査ログ、完成前チェック・参照情報
36-38	白黒の描画指定・生成例・部分修正
39-42	ローカル起動・STEP4の検査・Chrome設定・初回保存確認
43-48	MCP導入・シナリオ制作・設定継承・計画更新と再開

版によって表示名や選択肢が変わります。後続STEPが表示されない場合は、直前のSTEPが完了しているか確認してください。

基本の流れ：4つのSTEP

上部の完了したSTEPをクリックすると、入力・台本・生成物を保持して戻れます。空のSTEP1では自動保存設定が見える上部へ戻ります。STEP1完了後はSTEP2実行ボタン、台本完成後はSTEP3実行ボタン、STEP3完了後はSTEP4画像生成ボタンへ移動し、固定ヘッダー下と画面端に余白を取ります。STEP2初回は空の台本編集欄まで表示し、未準備のSTEP3は隠します。STEP3・STEP4は実行ボタンまでを表示し、開始後に進捗・結果欄を開きます。ログや取得済み画像がある場合は保持します。TabキーとEnterキーでも操作できます。上部には白い欄が編集可能である案内があり、STEP1・STEP2・STEP4にも「編集できます」と次の操作を示します。STEP2で台詞や演技を変えたらSTEP3を実行し、作った指示文はSTEP4の白い「最終プロンプト」で編集して画像化します。現在・未完了のSTEPは表示のみです。処理中・停止処理中・全自動ON・未接続時は移動できません。編集後は移動先の実行ボタンで再生成します。

工程	入力 → 出力
STEP1 解析	人物・背景・小物の画像 → 種類・特徴・人物設定
STEP2 シナリオ	題材と設定 → タイトル・4コマ／4〜8コマ台本・SNS説明
STEP3 プロンプト	台本と描画条件 → 画像指示文
STEP4 画像生成	画像指示文 → API画像、またはWeb手動生成用コピー

通常のOpenAI制作は自由配置の4〜8コマです。Geminiはカラー・白黒とも4コマです。まず手動で1作品を作ると、設定が反映される工程を確認できます。前工程の内容を変えた場合は、その後の指示文や画像を作り直してください。設定変更だけでは完成画像は変わりません。最終プロンプトの全文を直接編集でき、台本側を変更した場合はSTEP3を再実行します。

処理中の表示と停止

STEP2再生成後はSTEP3、STEP3再構築後はSTEP4、画像生成後は修正ボタンが点滅します。初期API設定中は非表示です。接続後の画面右上の「緊急停止」は、実処理と後続の自動予約中は赤色で押せます。全自動の入力待機だけの場合や停止後は、グレーの非活性です。思考・応答受信中に押すと各STEP・画像修正・全自動・ループのAPI通信と後続処理を止め、取得済み文章・画像を保持します。送信済み処理の費用は取り消せません。

API接続と処理先の選択

上部の入力欄へGeminiまたはOpenAIのキーを入力し、「接続」を押します。接続先はSTEP1～4で共通です。Gemini経路のニュース検索はGoogleの検索連携、OpenAI経路はOpenAIのWeb検索を使います。

API入力画面では「使い方マニュアル」「OpenAI APIマニュアル」「Gemini APIマニュアル」を同じグループから別タブで開けます。狭い画面ではグループ全体が縦に並び、接続前にも読めます。キーはブラウザ内メモリで保持し、再読み込み後は再入力が必要です。Web版の契約とAPI料金は別です。

何が送信されるか
実行時には、必要なキャラクター資料、題材、台本、プロンプト、画像が選択したプロバイダーへ送られます。キーも認証・実行のために送信されます。キーをファイルへ貼り付けたり、公開したりしないでください。

参照：Super FURU AI 4-koma Systemを開く

関連サイトから人物と台本を受け取る

STEP1見出し近くのCharacter Sheet Makerへのボタンは、人物シート作成サイトを別タブで開きます。「人物の見た目をシートにします。保存した画像をSTEP1へ読み込み、漫画の人物に使えます。」

STEP2見出し近くのStory Makerへのボタンも別タブで開きます。「物語から漫画シナリオを作ります。台本をSTEP2「生成されたシナリオ」へ、STEP1用の人物設定があればSTEP1へ貼り付けます。」

STEP1の白い「人物情報（画像の認識結果／Story Makerから貼り付け）」は基本6行の共通入力欄です。人物テキストを貼るか、同じ欄へシート画像をドロップします。画像はAPIで解析します。Character Sheet Makerの保存シートは画像としてドロップし、テキストはStory Makerの「STEP1用」か同じ書式の手書き説明（## 1. 名前から連番、外見:、服装:必須）を使います。Character Sheet Makerの「テキストCopy」は画像生成用で、全文を人物設定へ貼りません。人物参照画像なしでも、十分な人物説明を貼り付けて制作できます。名前・外見・服装をAPI指示文とWebコピーの両方へ渡します。空欄や不十分な設定では先へ進めません。背景や描法見本は人物参照画像に数えません。人物画像がある場合は、その人物の同一性を優先します。

Story Makerでシート画像を実際に取り込み人物登録した場合は台本のみです。漫画にも同じシートを入れ、登場人物全員の資料を用意します。画像は両アプリ間で自動照合しません。未取り込み時だけ最終台本の後にSTEP1人物設定を追加し、全文・台本・人物設定を分けてコピーできます。この追加生成には選択中APIを使います。名前・外見・服装を台本と揃え、同一人物の年齢違いは一つの人物項目内にまとめます。

貼り付け先	操作
STEP1「人物情報」	人物設定だけをコピーして貼り付ける
STEP2「生成されたシナリオ」	台本だけをコピーして貼り付ける
STEP3	台本から画像指示文を作る
STEP4	APIまたはWebで画像化する

コピーの区切り
Story Makerの全体コピーはSTEP1用と台本用を区切ります。それぞれの個別コピーボタンを使えば、人物設定と台本を混ぜずに貼れます。カラーで送信画像が0枚なら、STEP3はあらすじ・人物設定に続けて各コマの動作、画角、話者、台詞を渡します。通常のカラーコマは輪郭を太く、細部を鋭く抜くGペンで描きます。

参照：Character Sheet Maker：人物シートを作る / Story Maker：物語と漫画台本を作る

STEP1　素材を読み込む

STEP1は画像のドロップが基本です。青い破線の枠内すべてがドロップ範囲で、ドラッグ中は全体を強調します。白い人物情報欄の上にも画像をドロップできます。白い欄はいつも同じ位置にあり、画像の認識結果とStory Makerの人物情報を扱う基本6行の共通欄です。解析中は進捗を表示し、未解析素材はコピーできません。

「素材画像を選択（STEP 1)」で画像を選ぶか、STEP1の枠内全体へドロップします。「サンプルキャラシート２枚を読み込む」は同梱のJPEG２枚を通常の素材読み込み経路へ渡します。自分の資料を使う場合は不要です。複数枚を後から追加でき、不要なシートは個別に取り除けます。追加・削除後は認識とAI由来の人物設定を組み直します。人物の参照画像をすべて外すと、その人物の手編集も削除します。残した人物と手入力だけの人物の編集は保持し、差し替え画像を新たに解析します。解析には選択中APIの料金がかかる場合があります。

白い欄には「編集できます」と表示します。人物名・説明を編集できます。名前は入力中の下書きを保持し、欄を離れると関連設定へ同期します。素材名欄はEnterでも確定できます。空欄や別人との同名は解消するまで次へ進めません。白い人物欄の上の「素材ごとの認識詳細」で画像別の名前・説明を確認・編集します。認識済み画像があると自動で開き、テキストだけ・空のときは閉じます。白い欄は人物情報だけを表示します。詳しい追加条件やWeb利用の説明は「素材の追加ルールとWebでの使用」を開いて確認します。コピー完了は書き込み成功後に表示します。

参照シートの紙面配置・説明ラベル・立ち姿を、そのまま漫画へ写すための機能ではありません。人物の識別情報を取り出して、台本の動作へ使います。台本に必要な店員・受付係などは、参照画像がなくても設計されます。

画像枚数の上限
参照素材は合計14枚まで。360°背景ONではその他の素材10枚＋元の360°背景1枚です。背景の切り出し4枚分と修正元画像の余裕を確保します。作風JSONは数えません。超過する追加全体をAPI解析前に拒否し、既存の画像・作風・背景を保持します。画像データが同一の重複は1枚です。資料解析にはAPI料金が発生する場合があります。

素材をまとめて投入する

背景・小物・360°背景を追加するには、登録人物が1人以上必要です。Story Makerの有効な人物テキストも人物として数え、人物画像と背景の同時追加もできます。人物0の通常素材は画像認識後、360°背景だけの追加はAPI前に拒否します。人物を削除・人物欄を消して背景だけが残ると次工程を止め、人物を追加すると再開できます。作風JSONだけの読み込みは対象外です。

人物設定・表情集・三面図・通常背景・キーになる小物をまとめてドロップします。AIが種類、同じ人物、関係、使いどころを判断するので、分類や番号指定は不要です。同じ人物の別角度は一人分の資料としてまとめます。

「素材画像を選択」ボタン、またはSTEP1の枠内全体へのドロップで追加できます。人物情報は白い共通欄に表示し、画像別の名前・説明は白い人物欄の上の「素材ごとの認識詳細」で確認・編集します。認識結果をシナリオ、OpenAI／Geminiの画像API、Web貼付文へ極力反映します。台本で使う背景や小物の持ち主・状態を決め、全素材を毎コマに登場させることはありません。明示したユーザー指定を優先します。

2D背景と360°背景が両方ある場合、指定がなければ360°背景を舞台の基準にします。自由入力の素材・コマ別指定を優先し、2D背景も場面に合う範囲で使います。添付順は画像番号との対応づけのためで、背景の使用優先度を決めるものではありません。

認識と描画の限界
AIで認識できない場合や取り違える場合、今回のまんがには使用しない場合もあります。持ち主や関係が不明な情報を事実として断定しません。素材全点の登場や完全再現を保証するものではありません。

ChatGPTやGeminiのWeb版で生成するときは、STEP1で素材画像を読み込んだ場合だけ、その画像をもう一度添付します。人物設定テキストだけで作る場合は、人物画像の添付は不要です。順番はSTEP1に現在表示されている「1、2、3…」の番号順です。360°背景は途中で追加しても最後に表示され、通常素材を後から追加すると最後へ繰り下がり、番号も更新されます。投入した順番ではなく、現在の表示番号に合わせて添付してください。API画像生成ではアプリが対応づけて送信するので、並べ直しや再添付は不要です。素材の追加・削除・背景ON/OFF後はシナリオ以降を作り直し、Web貼付済みの文と画像も差し替えます。OFFの背景には番号を付けません。Web用に4コマ分の切り出し画像を作る必要はありません。

画像枚数と登場人物の人数

1枚に複数人が載っていても、画像入力は1枚として数えます。画像枚数の上限は人数の上限ではありません。アプリは人数による固定上限で処理を拒否しません。

多人数や情報が密集したシートでは、人物の混同・欠落・描き分け・台詞対応の誤りが起こることがあります。枚数上限内でも、全員が正確に生成されることを保証しません。モデルの入力容量や人物再現能力にも限界があります。

資料を選ぶとき
各人物の名前と外見を明確にし、同じ人物の別角度は名前を揃えます。場面に必要な資料を優先し、STEP1のキャストリストと完成画像の人数・名前・台詞を確認してください。複数人を1枚にまとめても、識別の難しさがなくなるわけではありません。

STEP1に現在の枚数と残り枠を表示します。上限を超えるドロップ・選択は一括で受け付けません。背景を後からONにして10枚を超える場合も切り替えを拒否し、元の状態を保持します。不要なシートを削除して選び直してください。

参照素材全体で数える
人物・表情集・三面図・通常背景・小物を合わせて14枚までです。360°背景ONでは、その他の素材10枚＋元の360°背景1枚＝元画像合計11枚まで。Gemini API用に背景切り出し4枚の枠を確保します。通常背景だけなら、この4枚の予約枠は使いません。作風JSONは数えません。

公式仕様（2026-10-10確認）：OpenAI画像編集は背景・修正元を含め最大16枚、gemini-nano-banana-2.1は参照画像最大14枚。アプリの共通読み込み上限とWebサービス側の添付上限は区別してください。

参照：OpenAI公式：画像編集の入力仕様 / Google公式：画像モデルの参照画像仕様

作風JSONと360°背景

作風設定JSONをキャラクター資料と一緒に読み込むと、描線やタッチ等の作風設定を取り込めます。Story Maker等で出力した対応形式を使います。JSONは画像ではなく設定データです。

equirectangularメタデータがあり横:縦が約2:1の全天球画像は、360°背景としてキャラクター画像と分けて扱われます。背景を解析し、コマごとの撮影方向に合わせた切り出し4枚をGemini画像生成へ渡すため、背景ONではその他の参照素材を合計10枚まで読み込めます。通常背景もAI認識の対象ですが、2:1の写真だけでは360°切り出し用に判定しません。

背景の利用スイッチや、360°表示の操作が出た場合は、使う背景と方向を確認します。背景を固定しても、人物の動作・手・小道具・吹き出しの整合確認は必要です。

使わなくても制作できます
作風JSONと360°背景は任意です。初めての1作品は、キャラクター資料と短い題材だけで進めると確認しやすくなります。

STEP2　ニュース検索

「ニュース検索」を選び、対象日付とカテゴリを設定します。政治・経済、スポーツ、動物・癒し、グルメ、エンタメ、科学・宇宙、B級ニュース、生活・健康のカテゴリから題材を探します。

日付には曜日が表示され、季節の目安も示されます。選択したカテゴリと日付を確認して「シナリオ作成を実行（STEP 2)」を押します。接続先の検索機能を使って記事を調べ、題材と、選択モードに合う4コマまたは4〜8コマの台本を構築します。

出典の確認
取得されたリンクや説明を読み、対象日付、登場人物、場所、数値などを原記事で確認します。
検索結果やAIの説明だけで事実の正確さを保証する機能ではありません。

別の題材で作り直すときは、同じキャラクターを残してSTEP2からやり直せます。検索や文章生成にもAPI料金が発生する場合があります。

STEP2　自由入力・URL・持ち込み台本

素材名や現在の画像番号で、使う・使わない、誰が持つ、動作・状態も指定できます。AIが明確な除外と主な希望を保ち、曖昧・矛盾する要望を可能な範囲で成立する場面へ整理します。未指定部分はおまかせです。認識や全要望の実現を保証するものではありません。

「自由入力 文章／音声」を選び、漫画にしたい出来事、テーマ、記事本文を入力します。入力欄内の「音声入力」を押すと録音を始め、停止すると選択中のOpenAIまたはGemini APIで文字起こしして編集可能な文章を追記します。最大60秒で自動停止します。録音は保存されず、API利用料金がかかる場合があります。URLを入力した場合は、取得に成功した本文を材料として使います。

意図した舞台・人物・出来事・台詞を明確にすると、題材が伝わりやすくなります。自由入力の内容が中心になり、ニュース検索用のカテゴリや前回の題材を混ぜない構成です。自由入力と完成台本は別の欄です。別欄からの入力イベントは自由入力へ適用しません。

他のアプリで作った台本は、生成シナリオ欄へ直接貼り付けられます。Topic: / Location: / Outfit: / Punchline: / Scenario: など、画面に案内される形式に合わせてください。入力した台本は、STEP3へ渡す前に選択モードのコマ数・連番・人物・台詞を確認します。

入力例の扱い
自由入力の例文や記入形式は操作説明です。入力しただけでニュース検索や画像生成が完了したことにはなりません。

舞台・衣装・結末を指定する

結末メニュー直下の説明は、場所の補足と同じ10pxの文字で表示します。「指定場所」は、駅前広場、会場、店内などの舞台指定です。「指定服装」は、キャラシート通り、制服などの衣装指定です。空欄ならAIが題材から設計します。明示した指定を優先します。同じ場面では台本の衣装を後続コマへ引き継ぎ、記述省略だけで参照シートの制服へ戻さないよう指示します。明示した着替えは保持し、カメラや演技を衣装確認のために固定しません。

結末の種類	選べる方向性
全体おまかせ	題材に応じてギャグ／シリアスを選ぶ
シリアス：9種類	静かな余韻、決意・再出発、警告、問題提起、感動・救い、悲劇・喪失、怒り・抗議、逆転・反撃、アクション
ギャグ：13種類	静寂型、爆発型、感動詐欺、メタフィクション、理不尽な制裁、天丼、夢オチ、盛大な勘違い、打ち切りエンド、激怒・逆ギレ、自業自得・ブーメラン、立場逆転、アクション
種類内おまかせ	ギャグまたはシリアスの範囲でAIが選ぶ
ドキュメンタリー	原文の事実を保ち、最後の着地をギャグまたはシリアスとして漫画化

怒り・抗議は不当な扱いへの異議、逆転・反撃は積み上げた行動による局面の変化を描きます。ギャグの激怒・逆ギレは怒りや責任転嫁の落差、自業自得・ブーメランは自分の行動が返ってくる結果、立場逆転は役割や力関係の反転をオチにします。アクションを選ぶと、途中のコマから動き始め、その変化を結末につなぎます。場面に沿う踏み込み・重心移動・ひねり・反動を全身で見せ、因果関係・身体演技・アクションの結末を別々に検査します。無関係な戦闘や事故を追加せず、台詞・静止・構図の明示指定を守ります。一般ニュースでも事実を保ち、登場人物の行動で動きを出します。通常の結末にも、話に合うときだけ大胆な動きのコマを織り交ぜます。OpenAI・Geminiの両方で選べます。

三幕構成を参考に、人物の目的・行動・応答・結果を生成・監査・修正でつなぎます。尺に必要な展開だけを使い、危機・成長・脇筋は必須にしません。静かな余韻やシュールを保ち、資料にない内面や解決を創作しません。追加のAPI検査工程はありません。

自動の絵柄と結末は場面と因果から選び、均等ノルマや固定巡回にしません。直近の完成作品も参考にし、選んだ結末は後続STEPへ引き継ぎます。シリアス・ドキュメンタリーは参照の絵柄・頭身を保ちます。結末メニューの下には、選択した結末の説明を表示します。自由入力の明確な演出指示は画面表現への指定として扱い、逐語転載を要求しません。数値・引用・報道・曖昧な叙述・取得済み記事本文は原文検査の対象です。事実保持の結果は原文と照合してください。

シナリオを読む・編集する

STEP2初回も設定・実行ボタン・思考の待機欄・空のシナリオ編集欄・コピーを表示し、台本を直接貼れます。出力にはタイトル、題材、場所、衣装、結末、各コマの人物・動作・カメラ・台詞が含まれます。自由に編集し、「シナリオをコピー」で保存用のテキストを取り出せます。構図JSONの途中入力でも画面全体を止めず、入力を保って修正できます。不正な構図は修正まで生成できず、入力を自動で書き換えません。

人物・物の相対関係、衣装、持ち主、動作のつながりを確認します。画面左右は固定せず、背面への回り込み、アップ、遮蔽を許容します。台本に沿う人物の移動・物の回転・場面転換では位置関係を更新し、曖昧さだけでは有料修正しません。Camera: 行や角括弧のカメラ指定は、画像用の指示へ引き継ぎます。床や地面に近い撮影位置から上へ向ける指定はアオリとして扱います。画面や看板の引用文字と、人物が本当に話す台詞を区別してください。状況説明と同じ行の話者付き台詞も読み取ります。閉じ括弧の欠けた台詞は停止するので、元の本文を確認してください。

外枠四辺をページ内へ収め、話者・反応・主動作へ焦点を置きます。有効な場面だけ鮮明な対象と別距離の不要な前後景を具体化してぼかします。説明全景・明示deep focus・抽象画風・必要文字/接触/反応・同距離の人物を優先し、カメラ位置・高低・レンズ・動作は保持します。枚数のノルマや追加の再生成条件は設けず、実画像で確認してください。

SNS投稿用の説明文

「文章と参考リンクをコピー」は入力欄の右下にあります。題材の短い説明文と出典リンクは、漫画台本とは別に管理します。必要に応じて説明を編集・コピーし、投稿時に画像と合わせて使います。この機能はSNSへの自動投稿ではありません。

編集後はSTEP3を作り直す
シナリオを書き換えると、以前のプロンプトや表示画像は新しい台本の結果ではなくなります。
新しい内容をSTEP3で組み立て直してから生成してください。

シナリオ強化と元に戻す操作

台本が20文字を超えると「シナリオ強化」が表示されます。初回実行前と処理中は、開くと後続のプレビュー・説明・STEP3〜4を隠し、実行前は強化実行ボタンまでを表示します。強化終了後は部分採用・元台本保持・エラーの場合も、開いたまま後続欄を表示します。台本完成時と強化終了時は、次に押せるSTEP3ボタン全体を画面内へ移動します。閉じても入力・結果を保ちます。強化したい項目を選びます。表情、身体、演出、背景、カメラ、セリフ、物語の演出を個別に選択できます。

「シナリオ強化実行」で候補を作り、同じ選択モデルの別の文章API呼出しで元台本と比較します。表記や同義語だけの変更は改善扱いせず、引用を照合し、人物・画風・話の退行を確認します。候補作成は最大2回です。

全選択項目の改善、一部の改善、元台本保持を区別して表示します。比較失敗や退行のある候補は採用しません。API判定も誤ることがあるため、比較ログと画像を確認してください。候補作成・比較には追加の文章API料金がかかります。「強化前に戻す」で復元でき、台本が変わった後はSTEP3を再構築します。

自動カメラは俯瞰・アオリを使い、通常の広角を使えます。「魚眼にはしない」は魚眼の指定に含めません。アイレベルは明示したコマだけに適用し、本文の作画と査読にも引き継ぎます。構成欄では、コマ番号とカメラを同じ行の隣り合う文に書けます。人物や物を基準にした撮影位置も認識します。「目の高さより少し低い位置から見上げる」は浅いアオリとして読み取ります。人物の背丈や、台本で否定された撮影位置とは区別します。寄り・長焦点も判定します。短縮後も顔・身体の投影指示を残し、背景だけの傾きでは検査を合格にしません。実画像の確認は必要です。

絵柄は人物・服・小物・背景へ適用します。劇画は顔の彫りと細かなカケアミ、POPは極太輪郭・鮮烈な平面色・大粒の網点、水彩は淡い薄塗りとにじみを指定します。画風を変えてもカメラ・演技・表情・同一性・台詞を保ち、実画像で出方を確認します。

カメラの強弱を見る
全コマが同じ距離・同じ目線になっていないか確認します。意味のある反復や、明示した正面・肩越し等の構図は残し、身体の動きと反応が読めることを重視します。

コマ数とページ構成

通常のOpenAI制作は、話に合う自由配置の4〜8コマを使います。Geminiはカラー・白黒とも4コマです。レガシー横長4段の選択肢とスライドスイッチは画面から外しました。既存データや将来の利用のため、旧方式の処理は内部に残しています。

コマ数を指定しなければ、AIが出来事・台詞・人物の反応に必要な数を選びます。「全6コマ。2コマ目は水彩、5コマ目は劇画」のようにも指定できます。台詞や小道具に含まれる数字は、総コマ数の指定と区別します。

STEP2は、ページを占める大きな人物と周囲の小コマ、一続きの前景、タチキリを物語に合わせて設計します。4コマでも自由配置を使えます。カメラや演技を、構図の目新しさだけのために変えません。

STEP2の自由入力で、斜め枠や大ゴマ内の差し込み小コマを希望できます。たとえば「上段2コマの境目を斜めにして、下段の大ゴマに鍵のアップを差し込む」と指定します。斜めの境界にも人物の枠越えを合わせられます。

台本を直接編集するときは、最初のコマの前にあるPageCompositionを使います。斜め枠はcornersにコマ内の0〜1座標を左上から時計回りに4点指定します。差し込みは小コマ全体を親の内側に置き、insetOfに親コマの番号を記して読順で親の直後に並べます。変更後はSTEP3を再実行します。完成画像を部分修正するときは「自由入力」で対象コマと指示を指定します。

STEP3は、完成台本のコマ数・順番・台詞・画風・カメラを保って画像指示文を構築します。4コマを引き延ばす方式ではありません。台本や資料を変えたらSTEP3を作り直してください。色だけを変更する場合は採用済みの配置を使います。

複数ページの1〜3コマ
MCP経由のOpenAI制作では、アプリ内部の共通ページ仕様で1〜8コマを指定できます。A4縦1コマ大コマ、縦2コマ、3コマも使えます。Geminiは既存4コマ経路を使い、未対応のコマ数を黙って4へ変更しません。

大きく見せる動きを台本から選ぶ

人物の支点、手前に来るもの、動作の終点を決める

OpenAIの自由配置では、台本の動作と画角に合う場面を大きく扱います。STEP2の自由入力に「滑る選手がバトンを差し出す。地面近くの広角で前輪が迫り、最後は手袋がバトンを受けて止まる」のように書きます。広角・強い短縮は見せ場に集め、静かな間や望遠を指定した場面はそのまま生かします。

枠を曲線にしたり一部を開いたりできます。台本を編集する場合、対象コマの borders で left・right・top・bottom ごとの curved・open を指定します。用紙の端まで描く断ち切りは bleed です。差し込み小コマは単独で一場面として数え、読む順と台詞の場所を確かめます。

白黒では衝撃点へ向かう流線、輪郭の太細、抜いた紙の白で動きを見せます。大ゴマに音が必要なら、STEP2に音源・実際の擬音・置く位置を記します。無音の場面は無音のまま残します。台本を直したらSTEP3で描画指示を作り直してください。

完成ページは縮小して動作を読み、次に原寸で姿勢、手足の付け根、用具の取り付け位置を追います。不要な輪郭が装備に見える場合は、STEP4の自由入力修正で対象と残したい前景を示します。修正前後を履歴で比較してから保存します。

参照：全機能ガイド（30章）

見せ場と読みやすさを両立する

物語の最も効果的な瞬間に紙面を配分します。大コマと小コマ、寄りと引き、前後の距離、明暗、人物の動作と反応から強弱を付けます。静かな表情も、内容に合えば大きく見せられます。

4〜8コマの自由配置では、全コマを横長の帯にして縦積みする構成を除きます。複数ページ用に指定した縦2コマを禁止するものではありません。動作や気持ちを見せる無言コマは使えますが、コマ数を満たすだけの追加はしません。

台詞、顔、手、小道具の接触など、話を読むために必要な場所を守ります。一枚の絵として成立する勢いのある誇張、自然な重なり、軽微な指定差は許容します。境界や身体の接続を検査器が確認できないことだけで、実画像の破綻と断定しません。

元コマに着用衣装や動作を書けば、参照シートのない無言のゲストも前景に指定できます。画面・写真の中の人物は、その場の身体人数と区別します。引用された名前や、不在の人物を前景人物として追加しません。

通常と同じSTEP4で画像を生成します。自動修正OFFは画像QAを行わず、ONは総合検査1回と重大修正最大1回です。元画像と修正画像は保持し、コマ数の成立と、実画像のカメラ・画風・台詞の品質を分けて確認します。

編集と保存
シナリオ強化は元のコマ数を保ちます。強化・手編集の後はSTEP3を再構築します。通常画面の台本や履歴はセッション内の情報なので、再読み込み前に必要な画像と制作情報を保存してください。

6種類の絵柄とコマごとの指定

自由入力に「1コマ目は通常、2コマ目はPOP、3コマ目は水彩、4コマ目は劇画」と書けます。4〜8コマでも各コマを同じように指定します。数字は画風の選択番号ではなく、物語のコマ番号です。英語名でも指定できます。自動選択では構図・奥行き・明暗・描写密度から強弱を考えます。NORMALへ即決せず、透明な余白で感情や空気を伝える水彩、走る線や省略で動勢や思考を伝えるスケッチが場面に合う場合は候補として比較します。静かさだけの自動割当や登場回数のノルマは設けず、適切な同一画風の継続と明示固定を優先します。シリアス・ドキュメンタリーはNORMAL固定です。

画風 / 英語名	見た目の特徴
通常 / NORMAL	人物資料の絵柄を基準にした普段の漫画表現。
POP / POP_ART	太い黒い輪郭、鮮やかな不透明の平面色、大粒の網点。
水彩 / WATERCOLOR	淡い透明色、にじみ、色溜まり、紙の白を生かす描写。
劇画 / GEKIGA	眼窩・鼻梁・頬骨・顎の立体を、細い斜線を重ねるカケアミと強弱のある描線で描写。
スケッチ / SKETCH	鉛筆の線、ハッチング、紙の質感を見せる素描。
ちびギャグ / CHIBI_GAG	大きい頭、短い胴と手足。動作や反応を誇張するコミカルな表現。

台本の画風は［EMOTION: ...］または独立した［画風: ...］行で確認できます。画風を各人物に結び付け、顔・髪にも適用する指示です。同一性・衣装・台詞・カメラ・演技を保ち、劇画でも険しい表情を強制しません。

OpenAIではカラー・白黒とも、POP・水彩・劇画を指定した場合に描法見本を自動添付します。見本の人物・服・構図は移さず、指定したコマの描法だけを参照します。白黒は墨線・ハッチ・網点を借り、紙白と台本の肌・素材の割当トーンを優先し、見本の色や彩色のにじみは移しません。作風JSON、絵柄固定、シリアス・ドキュメンタリーでは添付しません。

白黒と実際の描き分け
墨の媒体には筆圧の太細・入り抜き・微小な揺らぎと、影やハッチだけのかすれを指示します。各画風、顔・手・文字の判読性、カメラ・演技を保ち、紙全体を汚しません。白黒では色の特徴を墨線、白黒面や網点へ置き換えます。出方にはばらつきがあり、小さなコマや遠い顔では描き分けが弱くなる場合があります。最終画像を見て、必要なところを追加指示で修正してください。

STEP3　カラー／白黒の選択

擬音は台詞と分け、吹き出しの外に絵の一部として生成します。動き・衝撃・生活音に合う描き文字を、カラー／白黒それぞれの画風で描く指示です。生成後に文字を重ねる処理ではありません。台詞・顔・接触点を隠さず、無音や擬音なしの指定を優先します。STEP2の演出行に、音源・文字・位置をまとめて書きます。例「掛け金の横に小さく描き文字『カチッ』」。STEP3で発話と分かれていることを確認し、STEP4では文字が音源の近くにあり、静かなコマに文字が増えていないかを見ます。

「出力モード」でカラーまたは白黒を選び、「画像用の指示文（プロンプト）を構築する」で反映します。初期値はカラーです。白黒は、生成時に墨線・白地・黒ベタ・限定した網点等を指示するモードです。

白黒の通常コマでは、不要な髪の細線、服のしわ、背景の微細模様を整理し、深い影をまとまった黒ベタで描く指示を加えます。顔や手、主役の輪郭に白い隙間を残し、劇画のカケアミや肌・衣服のトーンは保ちます。この指示はAPI生成・Webコピー・TXT保存に共通です。部分修正では指定箇所の範囲を保ちます。

OpenAIの自由配置で色だけを変更した後のSTEP3は、決定済みのコマ割りを保ち、配置APIを再実行せず色・画材の指示を更新します。台本や参照資料も変われば再構築します。色の切替では古い指示文をクリアします。OpenAIは取得済み画像を保持しますが、その画像が新しい色へ変わるわけではありません。Geminiの4コマ経路は現在の画像表示をクリアします。切替だけでは生成せず、履歴とSTEP1／STEP2やり直し時の色選択を保持します。全設定クリアでカラーへ戻ります。

白黒は印刷の適合保証ではありません
仕上げ画像を読み込んでピクセル変換する機能ではありません。厳密な二値、解像度、出版社の入稿規定は、保存した実画像で別途確認してください。

人物の特徴、演技、カメラ、背景の遠近感、台詞は白黒でも維持する方針ですが、画像AIがすべて正確に描けるとは限りません。

タイトル・モザイク・ウオーターマーク

STEP3の出力モード直下に「タイトルを表示」があります。初期状態と全設定クリア後はONです。OFFでは題字と専用の帯を描かず、その領域をコマに配分します。指定タチキリの辺を除き、A4縦の外枠と余白、コマ間隔を保ちます。台本のタイトルは制作情報とファイル名に保持し、台詞や看板などの場面内文字は削除しません。選択は工程移動でも保持し、再読み込み・全設定クリアではONへ戻ります。切替後はSTEP3を作り直します。切替だけではAPIを呼びません。

ウォーターマークを有効にすると、既定の右下表示に画像生成エンジン名と、判明している台本のモデル名が入ります。例：ChatGPT Images 2.6 / GPT-6 Luna / FURU AI 4-koma v8.2.7。MCP作品で最終ページだけに表示する設定なら、1ページ作品はその1枚が対象です。本文1ページ目の作者名は、第1コマの上にある題字の右下へ別に添えます。

設定	反映する工程
タイトルを表示	STEP3から作り直して反映。初期状態ON
版権キャラクターにモザイクをかける	STEP2から作り直して反映。初期状態ON
ウオーターマークを表記する	STEP3から作り直して反映。初回はOFF

モザイクは台本の動作で描く既存作品の人物への描画指示です。登録したシート人物は自動モザイクから除外し、生成・品質検査へ同じ除外リストを渡します。原文で本人への遮蔽を明示した場合は、その対象・領域だけ例外です。除外リストが現在のキャストと合わない場合は、STEP3から再構築してください。

ONにすると左下・右下の入力欄が出ます。初期文言はFURUのクレジットと生成情報です。各1行・最大80文字で変更でき、空欄の側は省きます。両側とも空欄なら左右とも表示しません。手動作画の設定はブラウザーに保存します。OFFで左右の描画指示を外します。絵への重なり・全隠れ・見切れは許容します。人物・台詞・題字・タチキリを優先し、注記を見せるための白帯や絵の縮小を求めません。この許容状態だけでは自動修正しません。

完成画像へ後からは反映されません
既存画像の自動加工ではありません。実画像で対象・非対象とクレジットを確認します。モザイクの端から対象の一部が露出する場合があります。対象全体を必ず隠す保証はありません。

プロンプト構築・精査・手動編集

括弧注記付きの人物名を登録名と照合し、同じ人を二重に数えません。台詞がないコマの品質警告だけなら、4コマ・4〜8コマとも台本を保持して進めます。台詞を勝手に追加せず、他コマの台詞・順序・カメラを守ります。台詞の括弧破損やコマの欠番・重複は、具体的な理由を示して停止します。

上限が近いときは共通の画風説明をまとめ、適用コマを示します。白黒では同じ描画規則を日本語で短くします。OpenAIの高解像度画像添付では、改行を含む実送信の文字数で判定します。自動修正でも元台本・カメラ・動作・演技・構図を保ち、収まらなければ送信せず診断JSONに候補全文を残します。色だけの変更では配置を引き継ぎます。

STEP3は人物設定と台本から、参照画像・描画条件も含む最終プロンプトを組み立てます。4コマ・4〜8コマとも、この全文をその場で直接編集できます。編集後の全文は通常API生成・全体コピー・分割コピー・TXT保存・Web版制作情報JSONへそのまま渡します。本文用の別編集欄や、送信時の自動追記はありません。APIの文字数上限は維持し、上限を超えた文も保存できます。4〜8コマの検査は編集後の台詞・人物・構図を使います。コマ構造を読み取れない編集の場合は、画像を保持して検査を未確認とします。

プロンプトには、通常は縦1列の4コマ、実験では準備した4〜8コマの配置を含めます。人物同一性、台詞、吹き出しの順と話者、カメラ、人体・小道具、カラー／白黒、A4ページ比率等も指定します。「名前【別名】」等の括弧付き話者名や長い登録名を保持し、品質検査でも登録された正式名・別名を照合します。配置不整合は該当コマの配置だけを一度修復し、台詞・状況・カメラを保持します。OpenAIの4〜8コマでは台本のカメラを直接使います。配置案が別の撮影を指定したコマは元の状況も保持します。使えない任意演出は除外し、台詞やコマの対応が不正な案は拒否します。

4〜8コマも、台詞本文と印刷しない話者・吹き出し配置を分けます。話者名を台詞の先頭へ付けず、本当に話す名前の呼びかけは残します。「全員（構成員の列挙）」は追加の一人と扱いません。看板引用を余分な台詞に数えず、別人や不正な件数・読順・尾の経路は拒否します。画像AIの文字や尾の誤りは実画像で確認します。

説明文の引用を台詞に数えず、配置に不整合があればAIが吹き出し配置だけを修復します。台詞・状況・カメラは保持します。精査の返答形式が壊れた場合もAIへ修復を依頼し、修復できない返答を精査完了とは表示しません。

手動編集の注意
人物名、台詞の引用符、話者、コマ数、カメラ指定を保ちます。無言の前景人物には、元コマで着用衣装や動作を書きます。台本をSTEP2で変えたらSTEP3から再構築します。4〜8コマでも最終指示を直接編集できます。コマ構造を読み取れない編集では画像を保ち、自動品質検査を未確認とします。

Web / Workで手動生成する

ChatGPT用はSTEP4の薄いオレンジ・黒文字の「ChatGPTのWebでプロンプトを貼り付け（API節約可能）／4コマ漫画を動画化／1枚絵エモーショナルプロンプト／1枚絵手書き風強化プロンプト」を開き、コピー・TXT保存・制作情報JSONを使います。最初は折り畳まれ、API生成時の品質・サイズは折り畳みの外で、STEP4画像生成ボタンの直前に6pxの隙間を空けて置いています。Gemini用も「Gemini Webで手動生成／4コマ漫画を動画化」を開いて使います。コピーの上下には余白があります。対応する公式チャットへ貼り付けます。STEP1で人物・背景などの素材画像を読み込んだ場合は、その画像を現在の表示番号順に添付します。人物画像なしでSTEP1の人物設定テキストから作る場合、人物画像の添付は不要です。背景・描法見本などを使う場合だけ、その資料を添付します。

OpenAI側ではカラー・白黒とも、長文が分割表示される場合は、番号順にすべてを同じ入力欄へ貼り付けます。途中では送信せず、使用する資料画像の添付（画像なしなら不要）と全文の貼り付けを終えてから1回だけ送信します。全文コピーは、長い貼り付けがTXT添付へ変わる場合に注意してください。

約15,000文字を目安に、4〜8コマでもアプリ側の重複説明を圧縮します。元のカメラ・演技・表情・台詞と画風は保持し、目安に合わせて切り捨てません。合計文字数と分割コピーを表示し、32,000文字を超えても全文コピー・TXT・制作情報JSONを保存できますが、API送信は拒否します。保存には「全文プロンプトを.txtで保存する」を使います。TXT添付から入力欄へ全文を戻せる環境では一括貼付も可能です。

描法見本が表示される台本は「描法見本を保存」で保存し、STEP1の素材を番号順に添付した後、最後に追加します。APIでは自動添付です。見本は人物設定や新しい登場人物ではありません。

Web画像はアプリへ自動では戻りません
Web側から保存し、台詞・コマ数・人物・手を目視確認します。Web版の追加修正は、生成元のWeb画面で行います。別添の制作情報JSONも画像の真正性の証明ではありません。

Web画像の修正・高解像度化

制作情報JSONの説明の下に「画像比率修正・アップスケール」「安全基準…（web貼り付け時）」「4コマ漫画を動画化（miniMax H3/ComfyUI）」があり、それぞれ個別に開閉できます。前者は外部チャットへ貼り付ける補助文です。

コピーする文章	使い方
Gemini用画像比率修正	生成済み画像と一緒にGemini Webへ貼り付け、A4配置や人物・手足等の修正を依頼する
Gemini用2K高解像度	画像と一緒にGemini Webへ貼り付け、高精細な再仕上げを依頼する
画像比率修正	ChatGPT側の生成済み画像に、A4比率の修正指示を添える
画像2倍アップスケール	ChatGPTへ画像と指示を送り、元の縦横を2倍にする仕上げを依頼する

寸法・台詞・人物を確認
コピーした指示だけで、指定寸法や画質改善の成功は保証されません。Webの返した実画像を保存し、画素数、台詞、人物、線の変化を確認してください。外部サービスの利用条件・料金が適用されます。

STEP4　APIで画像を生成する

最終プロンプトを確認し「APIで新しい画像を生成する（STEP4）」を押します。表示画像の修正は、画像下の「ページ全体／コマを選んで修正」を使います。

「背景を簡略化・デザイン化」は初期オフ。オンでは場所紹介・移動・手掛かりのコマに目印を少数の形で残し、反応や会話のコマは色面・図形まで背景を抽象化します。人物の描き込み、コマ固有の画風、物語の道具と文字を保つ指示です。APIとWebへ同じ最終プロンプトを渡し、生成後の編集は必須にしません。オフで元の指示に戻り、新しいSTEP3ではオフになります。結果は背景と人物の両方を確認してください。

台詞は短句や横長コマでも縦書きを優先し、余白で改行・列数・フキダシ形状を先に調整します。縦組では読めない、重要な絵を隠す、明示指定がある場合は横書きを許容します。絵や人物の描き込みを縮小・簡素化して収めず、文字方向だけで有料再生成しません。4コマは元の間隔を保ってA4枠へ収めます。

STEP4では、接続先で利用できるモデルに応じて GPT Image 2.6 Sunburst / max、2.5 Sunburst / max、2.5 Flare / xhigh の順に初期選択します。候補を取得できない場合も2.6の既定値を表示し、利用できないときはエラーを表示します。2.0は選択できません。2.6と2.5のSunburstはhigh・xhigh・max、2.5 Flareはhigh・xhighを選べます。生成時のエラーでモデルを自動変更しません。

ページ条件	寸法
A4標準	1120 × 1584 px
A4大	2240 × 3168 px
比率	横:縦 = 210:297（70:99）
構成	OpenAI自由配置4〜8コマ／Gemini4コマ。題字とクレジットは個別にON/OFF

制作情報の説明は画像生成ボタンの上にあります。進捗・画像欄は生成やポリシー対応の開始後に開き、ログ・エラー・取得済み画像を保持します。OpenAIのサイズ既定はA4大で、選択は再読み込みまで保持します。Geminiはgemini-nano-banana-2.1のInteractions APIへ1K／3:4で送信し、ページ全体をA4へ正規化します。独立した品質・サイズ選択はありません。生成・追加修正後は比率がずれた画像だけを補正します。実寸表示を確認してください。

公式通常料金（2026/11/28時点・USD）：Gemini画像1Kは$0.0336／枚、入力$1.50・文字／思考出力$7.50／100万トークン。GPT Image 2.6 Sunburstの参考単価（2026/11/28時点）は画像入力$8（キャッシュ$2）・出力$30、文字入力$5（キャッシュ$1.25）／100万トークン。検査・修正は別途課金。Batch料金とは異なります。

画像検査と自動修正

生成画像の文字は画像APIの出力を保持し、別のフォントで上書きしません。確認できた文字の不具合は、最大1回の画像修正で、元の書体・太さ・大きさ・密度を保ちながら直します。文節の区切りを使い、台詞全文を保持します。正しい吹き出しは変更せず、元画像とAPI修正画像を履歴へ残します。

自動修正ONでは、コマ数・読順、人物重複、手足の接続・向き、視線、台詞・話者、物語に必要な動作や小道具などを1回で総合検査します。4〜8コマでは全体と各コマを観察し、期待する台詞本文を渡さずに転記した文字をアプリが照合します。Geminiの通常4コマでも、実画像の転記と最終プロンプトの台詞を比較します。カメラの上下角と吹き出しの尾は、画像で確認できる根拠を使って判定します。漫画制作スキルでは、吹き出しが指す話者と、話者の目や顔が向く相手を別々に確認します。小道具の受け渡しやコマをまたぐ変化は、前後のコマを通して確認します。

通常4コマと4〜8コマとも、重大な破綻が見つかった場合だけ、指摘をまとめて最大1回修正します。修正後の再検査・追加の自動修正・候補比較はしません。自然な表情やポーズ、細かな陰影、整合する見切れだけでは再生成しません。検査回答の欠落や根拠不足は未確認を維持し、回答修復のAPIも追加しません。構図の差は、人物・動作・台詞・物語への実害を観察できた場合だけ修正します。画面内の人物は現場の人数と分け、描像の欠落を確認します。長い修正指示は共通部分をまとめ、元の仕様全文と全修正内容を保持します。

集合話者の尾は構成員ごとの接続証拠を確認します。「全員」と検査AIの説明文が違うだけでは修正を起動しません。判別不能は未確認として画像を保持し、明確な別人への接続や顔を横切る尾は修正対象に残します。

4〜8コマの総合検査で、画像上の根拠から漫画以外と判定した候補は不採用です。修正元・自動保存に使わず、全自動・連続生成を止めます。STEP4で元の指示から再生成してください。境界不明だけではこの判定にせず、自動修正OFFでは検査しません。

自動修正OFFでは、新規画像の品質検査をせず生成画像を保存します。ONでは検査と必要時の修正に追加料金がかかります。画像を手動でAI再検査するボタンはありません。「自動修正を停止（現在の応答後）」は後続処理を止めますが、送信済みの処理や費用は取り消しません。

AI判定を完成保証にしない
未確認と軽微な違いは、重大な誤りと区別します。4〜8コマでは観測した身体すべてを人物・背景人物・未確認に照合し、対応漏れを合格にしません。ただしAIが人物自体を見落とす場合もあります。完成画像の台詞、人物、手、構図も目視確認してください。解析・検査・修正にも追加料金がかかります。

ページ全体／コマを選んで修正

画像下の同名ボタンを開き、「修正対象」を選びます。「絵全体」はOpenAI・Gemini共通です。「ページ全体への指示」を入力し「ページ全体を修正（追加課金あり）」を押します。修正後は全コマを確認します。元の台本は修正版の制作情報にも引き継ぎます。下書きは画像ごとに保持します。

「コマごと」はOpenAI・Gemini共通です。Geminiはカラー・白黒とも4コマのみです。開くと無料でコマ画像を読み込みます。コマ数の記録がない履歴画像では、画像に合わせてコマ数を選びます。読順を確認できた場合は「1コマ目」等、未確認の場合は「範囲1（順番未確認）」と表示します。番号だけでなく画像を見て選びます。

対象を選ぶとプレビューと「修正方法」が出ます。「絵柄」で6種類から選ぶか、「自由入力」で「選んだコマへの指示」を入力します。「〇コマ目を修正（追加課金あり）」で候補を1枚作ります。空欄の自由入力は送信できません。

元のコマと修正候補を比較し、指定内容、人物・台詞・カメラ・演技、周囲とのつながりを確認します。「この候補を採用」または「候補を破棄して元画像を保つ」を直接選びます。確認用チェック欄はありません。採用までは元画像を表示します。

変更範囲と費用
コマ修正は選択した矩形の外の画素をそのまま保持します。返却画像に元コマと同じ比率の絵を囲む対称な空白帯が加わった場合、その帯を除いて候補を表示します。元からある枠と比率差を保つ余白は残します。採用前に原寸とページ全体で元画像と比べ、枠の位置と寸法、絵を縮める白帯・黒帯や二重枠が内側に加わっていないかを確認します。候補生成は追加課金です。候補の自動作り直しや通常生成のAI検査・自動修正は行いません。失敗時も元画像を保ちます。元画像は修正前にも保存してください。

画像履歴・ダウンロード・比率補正

通常画面の画像履歴には、直近10件まで残ります。生成時の元画像と自動修正画像も保持し、履歴から選び直せます。AIが比較で最良画像を選んだという意味ではありません。11件目が加わると最古の履歴が外れるため、必要な作品は先に保存します。

新しいSTEP4を実行する前は、画像生成ボタンの上にある「過去の生成画像を開く」から履歴を選べます。処理・ログ・表示画像があるときは下部に履歴が出ます。サムネイルを選んで「PNGを保存」を押すと、選択した原稿を手元に残せます。

手動・全自動・連続モードでは、API生成や追加修正で採用した最終画像を、制作情報付きPNGで自動保存します。履歴を選び直すだけではダウンロードは始まりません。必要な原稿は再読み込みする前に保存してください。

旧画像の救済用の比率操作
確認済みレイアウト情報がない画像では「ページ比率を揃える（追加課金なし）」が表示される場合があります。A4へ配置を整える操作で、絵をAIで描き直す操作ではありません。整形後も台詞や絵が切れていないか確認します。

制作情報：API画像・JSONとWeb用JSON

API保存PNGと同名の別添JSONには、生成時点の素材番号・各画像の認識内容・人物設定・360°背景の状態、送信に使ったモデル設定、指示、生成条件、画像ハッシュを保存します。PNG内と別添JSONは同じ安全化済みの制作情報を使います。モデル設定の記録だけで応答側の内部モデルを証明するものではありません。後から素材を追加・削除しても、生成済み画像の記録は書き換えません。

Web手動生成の場合は、最終プロンプトができた時点で安全化済みの別添制作情報JSONを保存できます。素材追加・削除後は番号と認識内容を更新したJSONを保存し直します。これはWeb画像の生成前に準備した条件の記録です。APIで実際に作った画像の記録と区別します。

APIキー、完全な端末ログ、参照画像の元データ、ローカルパスなどを制作情報へ入れない設計です。ただし台本・題材などの記録内容は、公開前にご自身でも確認してください。

署名や公的証明ではありません
画像ハッシュやモデルの記録だけで、外部Web画像の生成元、権利、事実性、未改変を保証しません。投稿先がPNGのメタデータを削除・再圧縮する可能性もあるため、元ファイルと別添記録を手元に残します。

全自動モードと連続ループ

OpenAIでは、ネタの内容に合う自由配置の4〜8コマをSTEP2で選択します。4コマでも自由配置を使えます。必要な出来事と結末を読みやすく伝えられる最小数とし、行動や場面転換を省いてしまう場合はコマ数を増やします。ランダムや文字数だけでは決めません。進捗欄に選択理由を表示し、後続の画像生成へ同じコマ数を渡します。Geminiは4コマです。一冊の順序を持つ複数ページ制作は、MCP側で管理します。

「全自動モード（フルオート） ON」にしてキャラクター画像をドロップすると、解析後のSTEP2〜4を順番に進めます。画像を読み込んだ後でONにする操作もあります。通常は1作品の完了後に自動OFFになります。

同じボタンで停止し、再度ONにすると未完了のSTEPから再開します。手動で進めた内容も引き継ぎ、台本まで完成していればSTEP3、プロンプトまでならSTEP4へ進みます。止めたAPI通信は継続せず、その工程を再実行します。STEP2再開は題材・入力方式・コマ構成を保持し、STEP1再開は保持中の入力ファイルを再解析します。

1作品の完了後に再度ONにすると、新しいニュース作品を始めます。途中から新しく作り直すときは「シナリオ（STEP2）からやり直す」を使います。ページの再読み込み後は作業状態を引き継げません。

「連続ループ生成」をONにすると、同じキャラクターを使い、別シナリオの作品を繰り返し生成します。「緊急停止」でAPI通信と次の周回予約を止め、全自動・ループをOFFに戻せます。取得済み文章・画像は保持し、停止後に届く古い応答は採用しません。

費用と保存に注意
ループは複数の文章・画像API呼び出しを続けます。品質修正も有効なら費用が増えます。未確認のまま全自動・連続をONにすると保存設定の案内が開きます。無料テスト終了後、2枚の実保存を確認して閉じると、リロードまで設定ボタンと開始確認を省略します。解除・停止は即時です。最終PNGのダウンロードを要求してから次の作品へ進みます。PNG変換等に失敗すると画像を保持して自動進行を止めますが、ブラウザーによる拒否はアプリから検知できません。事前の無料テストで2枚とも保存されることを確認してください。

やり直し・接続先変更・Model Chain

操作	残すもの／やり直す範囲
シナリオ（STEP2）からやり直す	360°背景を含むSTEP1の素材・認識を残し、シナリオ以降を作り直す
キャラクター解析（STEP1）からやり直す	API接続を残し、資料・解析・後続工程を作り直す
最初からやり直す（設定クリア）	すべての作業・設定をクリアし、APIキーの入力へ戻る
Model Chain	現在のモデル構成やフォールバックの順序を確認する

上部の完了したSTEPのクリックでも戻れます。画像下の「移動先を選択」でSTEP1～4へ画面移動できます。これは作業を消すやり直しではありません。プロバイダーを切り替える場合は、必要な画像とテキストを保存してから全設定クリアで接続画面へ戻り、キーを入力し直します。

STEP1の画像解析・品質検査、STEP2の台本、STEP3の描画指示でGPT-6.2 AstraとSolを個別に選べます。初期値はすべてGPT-6 Lunaです。6.2 Astraの次は6.2 Sol、6.2 Solの次は6.1 Solです。ローカルでGPT-6 Lunaを選ぶと、そのモデルで処理します。Standard短文の入力／キャッシュ読取／出力は、100万トークン当たりAstraが8／0.40／40米ドル、Solが2／0.10／10米ドルです。入力が272,000トークンを超えると、要求全体で入力・キャッシュ単価が2倍、出力単価が1.5倍になります。

モデルの一覧表示や参考単価は、利用権限・生成成功・実際の請求額の保証ではありません。

ChatGPT用の1枚絵演出プロンプト

STEP4のChatGPT Web用の折り畳みを開くと、「4コマ漫画を動画化」の下に間隔を空けて「ChatGPT用 1枚絵エモーショナルプロンプトをコピー」があります。4コマとは別の用途で、感情に応じたカメラ、光、表情、VFX等を指示する文章をコピーします。その直下の同じ大きさの「ChatGPT用手描き風強化プロンプト」は、提供された手描き風追加文の全文をコピーします。コピー完了表示はそれぞれ独立しています。描きたい内容の後ろに追加し、必要な参照画像と一緒にChatGPTへ一度だけ送信してください。どちらもAPI用漫画プロンプトへ自動追加しません。

描きたい場面・感情の文章の後ろへ、コピーした演出文をChatGPTの同じ未送信欄に追記します。元のキャラクター画像も添付して一度だけ送信し、出力は1枚絵として確認します。

このボタンでアプリ内API生成は始まりません
コピーした文章を外部チャットで使う機能です。4コマのSTEP2〜4や、アプリ内の生成後検査・画像履歴とは別の操作になります。外部チャットの利用条件と費用を確認してください。

完成した1枚絵は、そのWeb画面で保存し、人物、手、文字、構図、光を確認します。コピー文ができたことと、実画像の品質が確認できたことは別です。

動画化支援と関連アプリ

STEP4の動画化ガイドでは、完成した4コマを動画へ渡す方法を説明します。汎用MiniMax H3プロンプトのコピー、FourPanel用ComfyUIワークフローJSON、対応カスタムノード・導入セットのダウンロードが用意されています。

ComfyUIは別の実行環境です。今回の配布はH3モデル4点、BGM用ACE-Step、音声検査用Whisperの6構成を使います。区間結合後、ACE-Stepで全尺のインストBGMを1曲生成・検査して合成します。同梱の3つのノードパッケージに加え、PlagueKind・AudioRefine・TritonとComfy Kitchenの対応条件をREADMEで確認してください。

ZIP：ComfyUI_H3_FourPanel_NonLM_20261023195344_authfix1.zip／ワークフロー：FourPanel_NonLM_4step_20261023195344.json。

導入前に用意するもの
ComfyUI本体、対応GPU、必要モデルと各APIの利用権限を用意します。配布セットの同梱手順に従って導入し、実行時に映像・音声・字幕を確認してください。環境ごとの導入成功や完成品質を保証するものではありません。

APIキーはComfyUIサーバーのプロセスメモリに保持し、未登録のプロバイダーで実行する場合に入力します。ワークフローJSONへキーを書き込まないでください。サーバー終了・再起動で再入力が必要になります。

完成漫画を次の制作へ

AI Voice Comic Makerへ画像を渡すと、カメラ移動・BGM・音声の縦型動画制作に利用できます。Story Maker、Character Sheet Maker、背景や翻訳の関連ツールは別アプリです。本アプリのボタンだけで外部動画が完成するものではありません。

エラー・ポリシー制限・復旧

認証・利用枠・通信・精査失敗は、画面に出た実際の理由から確認します。キー入力だけで画像モデルの利用が許可されるとは限りません。OpenAI画像モデルでは、アカウントの本人確認・組織確認が必要な場合があります。書類は公式画面へ提出します。

STEP1～3のOpenAI Chat Completionsで初回のHTTP応答前に通信が切れた場合は、少し待ってから同じモデルで1回だけ再試行します。再試行も失敗した場合は、設定されたモデル経路に従います。処理中のログで再試行と使用モデルを確認できます。

画像APIが安全判定などで拒否した場合は、自動で指示を書き換えて再送信しません。エラー理由と台本を確認します。通常4コマの手動救済で表現の修正を明示的に実行した場合だけ、1回の修正検討と画像再生成を行います。無変更・拒否済み文への逆戻り・必須設定違反の案は送信せず停止します。実験では元台本や設定を見直してSTEP3を再実行します。

取得済み画像と有効な指示文は保持します。手動救済パネルでは「制限の理由を尋ねる質問をコピー」を外部チャットへ送り、返された理由を入力して「表現をマイルドに修正して再生成する」を使えます。解析・画像生成は追加課金です。再実行前に理由と費用を確認します。

最後の成功結果を保存
ポリシー制限や解析失敗で、最後の成功画像や履歴を誤って合格扱いしない設計です。警告の有無を確認し、再読み込みや設定クリアの前に必要な画像とプロンプトを保存してください。

不具合調査ログをAIへ渡す

「不具合調査ログ」はタイトル枠の下（API入力中は入力画面の手前）に開きます。利用者やAIが押すと確認用の案内を表示します。処理停止のエラー時は検出を明示して自動で開きます。修復中の指摘、正常終了、中断では開きません。枠内をスクロールし、見出し横または下端で閉じられます。スピナーで準備や更新を案内し、取得済みのログは更新中も保存できます。取得時刻と直近10件・最大16,000文字を表示します。不具合後は「最新に更新」を押し、保存またはコピーした全件JSONと短い症状を調査担当へ渡してください。

時刻・操作・仕様・調査手順を同梱

ログには読みやすいUTC時刻と操作名を付けます。JSONには個人名・素材名などの固有名詞を含まないアプリの仕様要約、実行ID・通信IDの読み方、調査手順、確認済み・推測・未確認を分ける回答指針を毎回同梱します。調査担当が変わっても同じ資料から検討できます。STEP2の検査失敗では不採用の生成候補と判定理由を残し、前に表示していた台本と区別します。STEP3の失敗では元の例外の種類・コード・縮約した発生位置を残します。自由入力の変更は、理由・時刻・前後の文字数・台本との同一性・入力元を記録します。連続入力はまとめ、欄を離れる時・次STEP前・JSON取得前に保存します。この記録に本文やクリップボードの内容は追加しません。旧版で失われた原因情報は復元できません。

担当AIは実行IDと通信IDを辿り、版、設定、処理順、HTTP結果、応答モデル、エラーの発生箇所をソースと照合します。HTTP 200でも画像の安全判定の拒否を表示します。修復途中の指摘は workflow.warning、台本検査の最終結果はworkflow.reviewに残ります。結果のないJSONは途中記録です。失敗時の台本・人物設定・入力・描画指示はfailureContextに残り、吹き出し修復の失敗には応答と各コマの不一致も含まれます。4〜8コマのSTEP3で配置案の検査に通らなかった場合は、配置案と具体的な検査理由も残ります。リロード後も同じ実行IDを辿れます。長文の省略は明記し、APIキーと画像本体は除外します。JSONを共有すると作品の文章も相手へ渡ります。

保存範囲と自動削除

通常のブラウザー終了・再起動では消えないIndexedDBに直近7日分を残します。起動し続ける必要はありません。同じブラウザー・同じURLから閲覧できます。記録データ2MiBまたは2,000件を超えると古い方から削除します。DB管理用の容量は別です。起動・記録時と1時間ごとに整理し、閲覧時も期限・件数・容量を適用します。閲覧だけで全件を書き戻しません。公開版とlocalhost、別ブラウザーの記録は別です。

秘密情報と保存できない場合
APIキー、認証ヘッダー、画像本体、任意の例外メッセージ全文は記録しません。失敗時の台本・プロンプト等は調査用として記録します。外部AIへの自動送信はしません。保存できない場合は一時記録であることを表示します。その場合は再読み込みの前にJSONを保存してください。

完成前チェックと参照情報

☐ 選んだモードのコマ数・配置になっている ☐ 人物が同一で、必要な人数がいる ☐ 手足・小道具の持ち主が正しい ☐ 台詞が原文通りで話者と尾が一致する ☐ 右から左・上から下の読順が自然 ☐ 衣装と動作がつながる ☐ カメラ・表情・光に見せ場がある ☐ モザイクとフッターが意図通り ☐ 実寸と保存ファイルを確認した

公開する前の確認

ニュース題材は出典と事実を確認し、画像AIの判定を権利・事実・品質の保証として扱わないでください。未確認や警告付き採用は、目視確認を終えるまで未確認です。

アプリはCSPでスクリプト実行・API通信先を制限し、他サイトのフレーム内では操作画面を表示しません。これらは追加防御であり、安全を完全に保証するものではありません。

Super FURU AI 4-koma Systemを開く →

Google公式：APIキーの取得・管理 →

Google公式：料金表 →

Google公式：課金 →

白黒原稿とコマ別の絵柄

白肌や明るい素材の明部は白地、中間の影はスクリーントーン、深い影は黒ベタを指示します。褐色肌の地色とペンの陰影は保持し、平坦なグレー塗りでトーンを代用しません。

APIの白黒漫画は、返却画像に残る色成分を除きます。原寸・透明度・中立な墨の濃淡は保持し、二値化や網点除去は行いません。コマ修正は対象コマ内だけに適用します。カラーとWeb生成には適用しません。

白黒は、紙の白・黒い描線とベタ・必要な領域のトーンを描き分ける指示です。画面全体を明るくしたり、カラー画像を単にグレーへ変換したりする指定ではありません。

白い肌の明部と未指定の紙面は無地白とし、全体の薄いグレー塗り・ぼかし・網点を避けます。指定素材・褐色肌・光源に沿う影には必要なトーンを残します。OpenAI白黒の初回だけ、参照0枚でもAPI／Webの末尾へ同じ仕上げ指示を付けます。この追記はカラー・Gemini・元画像付き修復には行いません。

自動画風は通常・劇画・水彩・ポップアート・鉛筆スケッチ・ちびキャラから内容に応じて選びます。順番や回数は固定せず、画風固定や取り込んだ台本の既存画風を保持します。

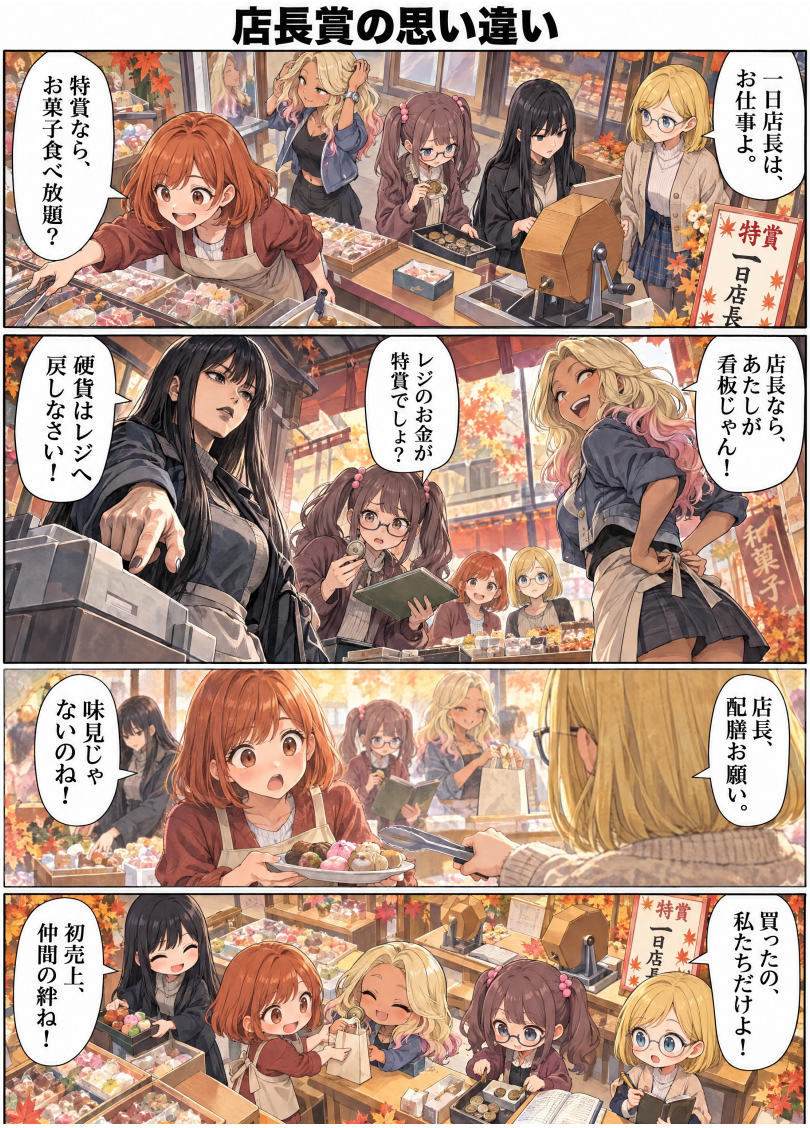
コマごとの画風を保ち、OpenAIの劇画では小さめの実在的な眼、顔・手の墨面、太い線、ベタ、カケアミを指示します。ちびキャラでは頭身・シルエット・動作を変えます。人物の同一性、衣装、台本の表情・視線・動作・カメラを維持し、目鼻口や指の線を白く消さない条件を残します。

水彩は人物・服・小道具・背景まで淡い透明な薄塗りを指定します。他の画風へ淡さを持ち越さず、明示した色調は保持します。ちび化の次は指定頭身へ戻します。

仕上がりを見て追加指示する
モデルによって反映の程度は異なります。Web生成・古い履歴の色混入や、衣装の取り違え、絵柄の弱さがあれば、表示画像の下から修正箇所を指定します。白地を増やすだけで褐色肌や影を消さないよう、残す特徴も伝えてください。

実例：コマごとの画風と演技

OpenAIの作例です。1コマ目は通常、2コマ目は劇画、3コマ目は水彩、4コマ目はちびキャラです。劇画の顔の墨面と、手前・奥の人物の大きさを見比べてください。



作例：コマごとの画風と、手前・奥に置く人物の描き分け。

完成画像の確認と追加修正の書き方

APIで生成した画像が修正元になります。過去に生成した画像は画面下の生成履歴から選んで修正できます。画像を切り替えると以前のコマ選択と候補は破棄し、次に修正欄を開くと新しい画像を読み込みます。

追加修正では、対象のコマと人物、見えている問題、残す要素を指定します。例：「2コマ目の右の人物の手首と親指の向きだけを直す。台詞、表情、アオリ、他の人物は維持する」。白黒なら「白い肌と紙面は白、褐色肌と必要な影は保持」と残す条件も伝えます。

軽微な画風差や判定不能だけで再生成を重ねる必要はありません。手の左右逆、指や手足の増減、台詞・話者の取り違えなどは対象を限定して修正します。

修正後も元画像と比較
コマ修正は採用前に比較します。絵全体の修正は他のコマも変わり得るため、ページ全体を確認します。元画像は履歴から選択できます。履歴の画像も、修正後は元画像と比較して確認してください。

Windowsでローカル起動する

1. アプリZIPを取得し、右クリックの「すべて展開」で全体を展開します。ZIP内から直接実行しません。

2. 展開したアプリフォルダー直下のstart_app.batを一度実行します。公式版とチェックサムを確認して導入し、必要なら公式Node.jsも取得します。初回はネット接続が必要です。

3. ブラウザーにアプリが開きます。以後はデスクトップのショートカットで、更新確認・MCPサービス起動・画面表示まで進みます。起動時には、漫画スキルを導入済みのクライアントにも公式アプリと同じ版のスキルを同期します。更新があれば旧スキルを退避します。稼働中のアプリはそのまま使えます。

通常の1ページ制作はそのまま手動で使えます
スキル導入やMCPの「AI操作を許可」は不要です。MCPサービスが動いているだけでは手動入力はロックされず、通常のSTEP1〜4を手動で使えます。開発時はソースからnpm ciとnpm run devを使えます。

AIのAPI生成にはネット接続・APIキー・利用料金が必要です。キーはアプリの接続欄へ入力し、ZIPや設定ファイルへ書き込みません。複数ページをCodexへ任せる導入手順は後半のMCPガイドを参照してください。

他のAIクライアントでは、manga-book-productionフォルダー一式をそのクライアントのスキル配置先へ登録し、MCPサーバー接続を設定します。スキルに対応していないクライアントでも、MCPプロンプトmanga_book_workflowと対応リソースから手順を参照できます。

登録済みのMCPクライアントは稼働中のアプリを再利用し、停止中は導入済み版を起動します。接続できない場合は画面を確認し、必要に応じて「AI操作を許可」を本人が押します。文字修正ではコマ寸法と絵の大きさ、前景は隣の場面の見え方、衣装と小道具はページ間の一貫性を確認します。完成後はSNS掲載の希望を確認します。製品ウォーターマークは初期状態で非表示です。表示する場合は対象ページを指定します。

参照：ソースコードの配布ページ（GitHub） / 漫画シナリオ制作スキルをダウンロード / MCPの導入・操作ガイド

STEP4の待機・検査と画像の保持

生成開始時は一度だけ画像表示予定枠の中央へ移動します。その中央に回転アイコン・処理名・実経過時間を枠内で折り返して表示し、ログ更新で画面を動かし続けません。動作軽減設定では回転・滑らかなスクロールを止めます。

前回の画像は今回の画像を受信するまでマスクします。今回取得した画像は、検査・修正中も閲覧と保存が可能です。編集と履歴の操作は処理中ロックし、履歴側へ重複する「生成中」は表示しません。

自動修正ONの総合検査は1回、累計10分まで待ちます。画像生成時間は含めず、検査累計とSTEP4全体の時間を分けて表示します。上限では画像と指摘を保持し、検査未完了として全自動・連続生成を停止します。時間切れを合格にしません。人物重複・身体・視線・読順などの重大な破綻を優先し、細かな描き込みの違いは修正理由にしません。根拠不足は未確認です。STEP2〜4は終了時間を進捗窓に残し、新規実行・リセットで対応ログを更新します。

背面・肩越しを含むカメラの確認も、同じ総合検査で行います。追加の独立検査APIは呼ばず、見えない部分や根拠不足は未確認として残します。修正後の画像も目視で確認してください。

原寸RGB検査と画質判定は別

OpenAI白黒4コマの原寸RGB検査は、画像を加工せず追加APIも使わずに広い色残りを調べます。微小色差・中立色のアンチエイリアス・疎な線や点を広い色面と同一視しません。検出時は画像を保持し、この検出だけで有料修正を始めません。色がないことだけでは、白地・墨線・網点や入稿条件の合格になりません。

印刷用の二値化、必要解像度、網点線数、塗り足し等は提出先の条件に従い別途確認してください。このマニュアルは入稿適合を保証しません。

生成した漫画をPNGで保存する

通常画面でAPI生成した1ページは、生成が終わると、ブラウザーのダウンロード先へPNGを1枚保存します。標準の保存先が「ダウンロード」なら、その直下に画像が入ります。

ファイル名には台本の作品名、001ページ、保存日時、識別子が入ります。絵の題字を非表示にした場合も、ファイル名で作品を探せます。

手元に見つからない場合は、画像の下の「PNGを保存」を押します。保存画面が開いたら「ダウンロード」など希望の場所を選び、ファイル名を確認して保存します。

画像生成時の台本や描画指示はPNGに埋め込まれます。履歴で別の候補を選び、「PNGを保存」を押すと、その候補を保存できます。

全自動・連続モードで保存場所を毎回聞かれるときは、ブラウザーのダウンロード設定で、使用する保存場所と保存時の確認方法を選んでください。

MCPで制作する場合は、1ページでも複数ページでも、ローカルサービスがダウンロード先に作品フォルダーを作ります。採用した各ページのPNGと同名のJSON、作品全体のJSONをまとめて保管してください。

自動保存の初回動作確認

画面上部の「自動保存の設定・動作確認（初回確認必須）」を開き、「PNGの自動保存をテスト（無料・API不使用）」を押します。

画面に表示されたファイル名で、ブラウザーのダウンロード一覧か保存先を探します。ファイルを開くと「PNG 保存テスト」と書かれた画像が表示されます。

手元に届いたら「保存先にテストPNGがあることを確認した」を押し、設定画面を閉じます。全自動・連続モードの開始画面からテストした場合は、使いたいモードをONにします。

ファイルが届かない場合は、ダウンロード一覧に保留や拒否の表示がないか確認します。もう一度テストすると、新しいファイル名が画面に表示されます。

再読み込みすると保存テストの確認状態がリセットされます。生成履歴も画面を開いている間だけ保持されるため、残したい画像は先に保存してください。

制作情報を含むPNGの共有
生成時の台本や描画指示が画像に含まれます。他の人に渡す前に共有してよい内容か確認してください。

MCPで複数ページを制作する

漫画シナリオ制作スキルをダウンロード

スキル一式（ZIP）／アプリZIPにも同梱

ZIPを添付するか保存場所を伝え、Codexに「このZIPを展開して、manga-book-productionをスキルとして導入し、MCP接続を設定して」と依頼できます。ファイルとMCP設定を扱える環境が必要です。実際に確認が表示された場合は、内容を確認して進めます。

ZIPを渡すだけで自動有効化されるわけではありません

全体を展開し、SKILL.mdがあるフォルダーを一式でスキル導入します。MCP登録は別の設定です。設定の再読込後、Codexが漫画ツールを認識したことを確認します。その後アプリでAPI接続・「AI操作を許可」、あらすじと詳細案の確認・承認、生成とPNG／JSON保存へ進みます。

他のMCP対応AIには、接続を設定し「同梱のSKILL.mdを読んで、この手順で制作して」と指示できます。通常の1ページ制作にはスキルもMCP操作許可も不要です。

担当	役割
漫画アプリ	素材解析、物語設計、シナリオ強化、画像指示文、生成、修正。
MCP	操作の窓口、作品と実行状態、設定、資料、承認記録、保存。
制作スキル	1P・短編・中編・長編の導入、因果、台詞、構成と改稿。画像制作は依頼時だけMCPへ渡す。
利用者	制作意図、資料、API接続、詳細案への承認。

アプリと制作スキルは、呼び出し仕様の互換性を保って別々に改善できます。画風や描線はアプリが担当し、スキルは物語の構築と改稿に集中します。スキルだけを更新する場合も配布版へ反映し、公開前に制作記録を見直します。

現在の対応機能を確認する

開始・再開時はmanga_capabilitiesと接続状態を確認します。plannedは未実装です。ツールの登録や通信成功だけで、画像生成まで成功したとは判断しません。

参照：MCPの導入・操作ガイド

MCPの導入と接続

通常はアプリZIPを全体展開し、直下のstart_app.batを一度実行、以後はデスクトップのショートカット1つを使います。更新確認・MCP起動・アプリ表示は同じ処理です。スキルもこの共通処理を呼び、未導入なら取得、停止中なら最新版を確認・更新してから起動します。公式チェックサムを検証し、必要なら公式ポータブルNode.jsも取得します。稼働中の制作は維持します。

操作	扱い
初回起動	アプリZIPを全体展開し、直下のstart_app.batを一度実行。
AIクライアント	導入ガイドのstdio設定を登録。起動は共通ランチャーを使用。
普段の起動	OneDrive Desktopにも対応。作成失敗は警告し本体起動を継続。
明示的な更新	Launch-Manga.cmd -Update。MCP切断・処理完了後だけ更新。
サービス終了	Launch-Manga.cmd -StopOnly。接続中・処理中は終了を拒否。
作品と成果物	非公開workspaceへ状態、ダウンロードへ完成PNGとJSON。

スキルZIPだけの場合は、展開先でSKILL.mdと同じフォルダーのLaunch-Manga.cmdを使います。同じ処理への別入口で、両方を押す必要はありません。標準導入先はLOCALAPPDATA内のSuperFURU-Mangaです。最新版を取得できなければ、ハッシュを確認できた導入版がある場合だけ使います。Linuxやソースからの導入、クライアント設定JSONはMCPガイドを参照してください。

接続用URLは発行後10分、接続したセッションは8時間有効です。期限が切れたら、AIが新しいURLを同じタブで開き、「AI操作を許可」を押します。APIキーはアプリが入力を求めたときに設定します。再読み込みが必要なときは、先に原稿を保存します。

MCP制作中はローカルの画面を開いておきます。画面上段に接続状態、スキル取得・ガイド・マニュアルをまとめ、少し間を空けて不具合調査ログ・Model Chainを置きます。STEP1〜4の進捗とループ／全自動の切り替えは、それぞれ別の行に表示します。公開デモサイトだけではMCP制作を開始できませんが、従来の通常制作はMCPなしで使えます。

キーの扱い
APIキーはチャット、MCP設定、プロジェクト、制作情報JSONへ貼り付けません。ローカル接続URLにも一時的な接続情報が含まれるため公開しません。

参照：MCPの導入・操作ガイド / Node.js公式：Windows向けLTSを取得する

資料の準備から詳細案の承認まで

最初に、キャラクターシートを用意するか、AIで人物とシートを作るかを決めます。人物の特徴、小道具、場所、カラー／白黒、総ページ数と扉の作者名を確認します。作者名は表記なしも選べ、指定済みの内容は聞き直しません。表紙は総ページ数に含めます。

あらすじから各ページの詳細台本へ進みます。指定台詞・明示無言を守って自然な会話を補い、各コマの台詞は強制しません。依頼のない全編無言案は拒否します。前ページの場所・衣装・小道具の状態を長さ制限付きで継承し、当ページの場面・時刻・着替えの明示指定を優先します。

詳細案には、登場人物、舞台、小道具、各ページの役割、コマ数、主な動作と台詞、場面転換、最後の着地を含めます。内容を見て、その案で生成するか返答してください。新規の人物資料と作品用の衣装設定画は確認を受け、対象人物とページに割り当ててから作画します。完成後はSNS掲載の希望を伺います。

承認は提示した案に対応する
確認を求めただけでは生成許可になりません。実際の返答を、その案の版と内容に結び付けて記録します。物語や共通資料を変えた場合は変更後の案を確認し、同じ承認済み案の再開だけなら承認を繰り返し求めません。

終幕語は漫画に合う「END」「おしまい」「おわり」等を選び、明示した文字列を保ちます。最終コマの右下を基本に、空きがなければ下中央、次に左下へ。題字の雰囲気に合う字体で、顔・動作・台詞・番号・下端の表示を隠しません。

依頼例

「二人が風で飛んだ手紙を追う冒険コメディ。カラー、表紙込み4ページ。シートもAIで作る。本文タイトルとウォーターマークはなし、ページ番号はあり。まずあらすじと詳細案を見せて」と依頼できます。

参照：MCPの導入・操作ガイド

複数ページの構成と共通資料

指定	扱い
コマ数	OpenAIは1〜8。A4縦1コマ、2・3コマの自由配置も使用。Geminiは既存4コマ。
表紙	1枚絵、または最初のページの上半分大コマとポップな題字。
作者名	扉つきは扉絵の右下、扉なしは本文1ページ目のタイトル行右下。顔・動作・題字を避ける。
表示	タイトル・ウォーターマーク・ページ番号は個別指定。表紙の番号表示も選択。
結末	最終コマへ終幕文字を重ねられます。台詞や必要な動作を隠しません。
カラー／白黒	作品共通の設定と、必要なページだけの上書き。

番号を表示しないページは数えません。番号なしの表紙に続く本文は1・2・3と進みます。途中から番号を変えたい場合は、そのページからの開始番号を指定できます。製品ウォーターマークは新規作品では初期状態で非表示です。作品全体や最終ページだけに表示できます。オンにしたページでは左右の文言を個別に指定でき、空欄にした側は表示しません。ページ番号は中央に独立して配置します。

2・3コマも自由に配置し、前6ページの骨格を参照します。指定台詞・カメラを保持します。越境した腕・脚・衣装の後ろで枠線と溝が途切れるか、実画像で確認します。

人物シート、小道具、背景は基準資料として共通利用します。元資料のIDと内容を保ち、衣装替えや場所の移動はページ固有の変更として指定します。OpenAIの画像解析へ大容量の資料を送る際は、原本を保持して送信画像だけを白地化・圧縮し、必要な場合だけ縮小します。資料の並び順も保ちます。

前ページの完成画像は、位置関係、表情、衣装、持ち物の続き方を見る補助資料です。元の人物シートを置き換えず、新しい人物一覧として再解析しません。

資料と演出の両立
人物と小道具の一貫性を保ち、寄り引き・カメラ位置・演技・焦点を場面に合わせます。同じ服装や後ろ姿で混同しやすいコマでは、画面に見える特徴を動作や話者と結び付けて指定し、実画像でも区別できるか確認します。

参照：MCPの導入・操作ガイド

MCP作品の保存・停止・再開

制作スキルはおすすめ台本を示し、判断が分かれる場合はA案・B案の全文と理由を示します。台本と設定画の確認後に各ページを作画・査読・保存し、最後に全ページを査読します。
manga_save_status(projectId)でPNG・JSONと資料の保存状態を確認できます。

ダウンロード内の「作品タイトル_作品開始日時」フォルダー直下には、各ページの採用版PNGと同名JSONが揃います。同じページを描き直して採用すると、新しい組を直下に保存し、旧版のPNG・JSONを「履歴」に移します。人物シート・小物・背景は「資料」に保存します。受け渡しは作品フォルダー単位です。

過去版に戻すときは、AIにページと保存日時を伝えます。AIはmanga_save_statusのpageVersionsで該当する版のattemptIdを照合し、manga_edit(action="history_select", value="saved_export", historyId=attemptId)で再採用します。保存済み画像が使われるため、画像生成は不要です。

作品全体.jsonには、確認できた生成日時・モデルとアプリの版・台本と指示文・参照資料・承認記録・ファイルのハッシュを残します。素材の出典や許諾が不明なら未確認として扱います。出版社等へ制作経緯を説明する資料であり、提出先の受理や権利を保証するものではありません。

MCP中は入力・設定・生成をロックし、結果の閲覧は続けられます。右上の「停止して手動に戻る」で処理を停止・切断します。切断後に画面を復元できない場合は、警告を表示して手動操作へ戻します。MCP中は通常制作の「緊急停止」が非表示です。送信済み処理の費用は取り消せません。

AIはmanga_job_getで状態と安全化済みerror.failureContextを確認します。manga_runのread_stateでinput:{includeDiagnostics:true}を指定すると、同じブラウザーの診断要約を取得し、通常1ページの調査にも使えます。キー・画像本体を除き、省略と警告・失敗を区別します。中断はmanga_job_cancelを使い、有料処理を重ねません。

通信断や再起動の後は、同じ作品とjob IDの状態を読み、完了ページと未完了ページを区別します。結果が不明な実行は、成功とも失敗とも決めつけず、保存結果と履歴を確認してから再開します。API接続が切れている場合は先に接続し直します。

構成案だけの段階では作品フォルダーは作られません。再開用の構成、設定、ページと実行状態は、非公開のworkspaceに保存します。

成立したページを保つ
人物・動作・台詞・読順が成立していれば、自然な重なりや軽微な差だけで作り直しません。実画像の重大な欠落や誤りと、検査器が確認できない項目を区別します。

参照：MCPの導入・操作ガイド

ページ設定・計画更新・登場人物の確認

表紙だけカラー、本文は白黒など、ページごとに描画設定を変えられます。あらすじ作成にも各ページの有効設定を渡し、表紙の題字・ウォーターマーク・モザイク設定は生成指示と保存情報へ対応させます。作者名は別の指定で、題字やウォーターマークを非表示にしても、明示した作者名を残せます。

白黒表紙には白黒原稿の指定を含めます。画像の色モードとAPIへ送る設定を一致させ、保存済み画像の表示名だけで白黒化したとは判断しません。使用モデル名は台本の生成記録から引き継ぎ、古いページのモデル名を流用しません。

構成案・詳細台本・人物設定・素材仕様を変更すると、旧台本や旧生成画像を次の計画へ再利用しないよう現行の派生状態を失効させます。以前の編集状態はプロジェクトの履歴へ退避し、人物資料と認識結果は保持します。同じ計画の再送信では手編集や採用状態を消しません。

先行ページを修正した後は、後続ページの準備済み指示が失効する場合があります。再開時に準備状態を確認し、必要ならSTEP3で正規の指示を再構築してください。指示文の本文だけを書き戻して、未準備のまま画像生成へ進めないでください。

無言の背景人物や非人間の敵も、その場面に描く指定があれば人数へ含めます。短縮名は一意な人物動作・身体部位の文脈で照合し、名前だけの言及、曖昧な別名、非表示人物は出現の根拠にしません。確実な別名は人物見出しに「正式名（別名）」と明示できます。本文と検査の人数に矛盾があれば画像を作る前に修正します。

敵の省略名は、自身の前腕や撮影側の身体を描く指定からも照合します。「五人」「周囲の仲間」は入力で名前を列挙した一意の集団へ対応させ、手袋等の持ち物だけ・画中・画面外の人物を実体へ加えません。人と獣の混成でも、身体の総数を指定します。

衣装・資料を別作品で作った場合も、両作品の処理終了後に保存先を現行作品へ設定できます。過去のPNG・同名JSONと以後の保存を「資料」へまとめ、作品全体JSONから関連付けます。元の別フォルダーは残し、同名で異なる内容の保存先ファイルは上書きしません。

API接続画面ではキー取得の下に使い方・OpenAI API・Gemini APIの3冊を並べ、次の段の中央にスキル取得を配置します。狭い画面では縦一列になります。

参照：MCPの導入・操作ガイド